

# II. 제안 프로그램

## 2. 일정표

구분	1일차	2일차
09:00~10:00	학교집결/인원점검	Step3. Ideate 아이디어 도출
10:00~11:00	학교 → 연수원 이동	
11:00~12:00	교육장소도착 / OT	Step4-1. Prototype 시제품 만들기
12:00~13:00	중 식	
13:00~14:00	Design Thinking 디자인씽킹 이해하기	Step4-2. Prototype 시제품 만들기
14:00~17:00	Design Thinking 디자인씽킹 프로세스 이해	Step5. Test 시제품 시연 및 우수팀 발표/시상
17:00~18:30	Step1. Empathize 공감하기	설문조사 및 기념촬영 / 해산
18:30~19:30	석 식	
19:30~21:30	Step2. Define 문제정의하기	
21:30~	1일차 교육 종료 및 해산	

### 3. 프로그램 세부안내

#### [특강] Introduction, Out of my frame

Introduction. Out of my frame	
교육 목표	아이스브레이킹을 통한 관계 형성 및 프로그램 참여 동기 부여
교육 내용	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 프로그램 전반의 진행 과정 및 강사 소개</li><li>2. 그림을 활용한 활동을 통해 창의사고를 막는 경직된 사고 깨뜨리기</li><li>3. 개인의 창의성에 대한 이해</li><li>4. 집단 창조 지성을 위한 팀 구성 및 라포 형성</li></ol>



### 3. 프로그램 세부안내

#### [강의&실습] Design Thinking 이해하기

Design Thinking 이해하기	
교육 목표	디자인씽킹에 대한 이해와 창의력과 창업의 연결고리 파악
교육 내용	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 디자인씽킹의 개념 설명과 각 단계의 핵심 내용을 설명</li><li>2. 창의사고를 위한 디자인씽킹의 5단계 틀 설명 (Empathy - Define - Ideation - Prototype - Test)</li><li>3. 창의에 대한 긍정적 동기부여</li><li>4. 창업에 있어 창의사고를 통한 좋은 아이디어 발굴의 중요성 인식</li></ol>



### 3. 프로그램 세부안내

#### [강의&실습] Step 1. Empathize 공감하기

Step 1. Empathize 공감하기	
교육 목표	관찰및공감과창의사고간의관계이해
교육 내용	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 관찰을 통해 다르게 바라보는 것이 창의 사고의 시작임을 인식</li><li>2. 창의사고 프로세스 경험을 위한 가상의 인물(피소나) 설정</li><li>3. 피소나 분석을 통해 실제 문제해결 프로세스 진행</li><li>4. 실생활에서 문제를 해결하고 아이디어를 도출할 수 있도록 도움 제공</li></ol>



### 3. 프로그램 세부안내

#### [강의&실습] Step 2. Define 문제 정의하기

Step 2. Define 문제 정의하기	
교육 목표	새로운 아이디어가 필요한 문제 파악 및 목표 설정
교육 내용	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 관찰과 공감을 통해 해결이 필요한 문제 파악</li><li>2. 문제를 인식하고 해결하는 과정에 대한 다양한 관점 배양</li><li>3. 퍼소나의 니즈를 만족시키기 위한 구체적인 목표 재설정</li><li>4. Experience Journey Map을 통해 퍼소나의 니즈와 경험 실제화</li></ol>





### 3. 프로그램 세부안내

#### [강의&실습] Step 3. Ideate 아이디어 도출

Step 3. Ideation 아이디어 도출	
교육 목표	다양한기법을활용한아이디어도출
교육 내용	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 혁신적 아이디어 도출을 위한 Ideation의 개념과 의미 이해</li><li>2. 우뇌의 확산 사고를 위한 팀별 Ideation 진행</li><li>3. 브레인스토밍, 브레인라이팅, 스캬퍼 기법, 5 Why 기법 등을 활용하여 아이디어 발산</li><li>4. Dot voting과 육색모자기법을 통해 아이디어 수렴</li><li>5. 성공사례 분석을 통한 혁신적인 아이디어 개발 방법 습득</li></ol>



### 3. 프로그램 세부안내

#### [강의&실습] Step 4. Prototype 시제품 만들기

Step 4. Prototype 시제품 만들기	
교육 목표	팀에서 도출한 의견을 바탕으로 시제품 제작
교육 내용	1. 수행한 아이디어 재검토 및 피드백 2. 도출한 아이디어를 바탕으로 가시적인 Output 제작 3. 다양한 도구를 활용하여 팀별 최종 결과물 제작 및 구체적 표현력 향상



### 3. 프로그램 세부안내

#### [강의&실습] Step 5. Test 시제품 시연하기

Step 5. Test 시제품 시연하기	
교육 목표	최종결과물 발표 및 피드백을 통한 보완
교육 내용	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 팀별 프로토타입(시제품) 시연하기</li><li>2. 전문가 그룹의 멘토링을 통한 결과물 분석 및 평가</li><li>3. 피드백을 통한 아이디어 보완</li><li>4. 완성된 제품의 실제 사업타당성 분석</li><li>5. 우수팀 시상</li></ol>





### 3. 프로그램 세부안내

#### 피드백 및 우수팀 발표

피드백 및 우수팀 발표	
교육 목표	최종결과물에 대한 조별 피드백 및 최우수팀 발표/시상
교육 내용	1. 조별 최종결과물 피드백 2. 전문가 서평 및 최우수팀 선정 5. 우수팀 시상 및 기념촬영

