
**2015 하계 대학생
창의력(CREATIVE-UP)향상 프로그램**

1. 프로그램 개요

1) 프로그램 목적

- 학업과 취업을 위한 학습능력 향상 및 실행능력 향상
- 전공관련 외 학업 능력 향상
- 자신감 있고 명확한 프리젠테이션 구성능력 및 커뮤니케이션 스킬 향상
- 창의력 향상을 위한 아이디어 도출 및 구체화 프로세스
- 창의적인 아이디어 구체화 및 툴을 이용한 개인별 능력 향상
- 학업과 취업을 위한 학습동아리 구축 및 실행계획 도출

2) 프로그램 교육기간

- 일정 및 교육내용
2015년 7월 6일(월)~ 2015년 8월 14일(금)_6주

2015년 07월 6일(월)~8월 14일(금)		
일정	기간	내용
1주	7월6일-7월10일	프리젠테이션 구성 능력 향상 및 커뮤니케이션 스킬향상
2주	7월13일-7월17일	창의적인 아이디어 도출 및 프로세스
3주	8월3일-8월7일	창의성 문제해결 향상교육 PART1 SKETCH / CAD 도면제작 / 아이템제작 실습도면
4주	8월10일-8월14일	창의성 문제해결 향상교육 PART2 실전 3D MODELING / PPT 제작

- * 교육일정은 교육수준에 맞추어 진행될 예정임
- * 보충교육이 필요한 학생은 1차에서 2차로 연계수업 예정임
- 장소 : 전남대학교 산학협력2호관 308호
- 교육인원 : 전남대학교 재학생
- 교육방식 : 30명/1회

3) 프로그램 목표

- 디자인 발상법을 통한 아이디어 도출
 - 효과적인 아이디어 구체화 능력 및 전개과정 향상
 - 디자인 구성능력과 디자인 매니지먼트를 통한 역량강화
 - 전략적인 프리젠테이션 구성 및 발표능력 확립
 - 프로그램 설문조사를 통한 만족도 평가
-

정량적 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 교육 인원 : 30명 / 1회 · 팀별 구성 : 3명씩 10개팀 구성 · 최종 결과물 : 10개팀 각 1-2개의 아이디어 구체화 및 실전 프리젠테이션 · 결과물 평가 : ACTIVITY를 통한 결과물 발표의 성과에 따라 수상 · 최종 수료생 1팀 1개 포트폴리오 완료 및 확보 · 교육만족도 80% 이상 유지 · 프로그램 설문조사를 통한 만족도 평가
정성적 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 창의적인 아이디어의 개발 분위기 활성화 · 체계적인 아이디어 발상 및 전개과정 트레이닝 · 아이디어를 구체화할 수 있는 능력 향상 · 그래픽 툴(2D&3D) 활용을 위한 디자인능력 향상 · 효과적인 프리젠테이션을 위한 PT DESIGN 역량 강화

4) 프로그램 기대효과

+ 창의적인 발상과 구체화 능력향상

- 자발적인 아이디어 개발 과정 습득
- 창의적인 아이디어 개발 분위기 활성화를 통한 자기개발 능력향상
- 체계적인 발상 방법을 통한 아이디어 전개과정 습득
- 아이디어를 구체화 할 수 있는 능력향상
- 컴퓨터 툴을 활용한 아이템 개발 능력 향상

+ 커뮤니케이션 능력 향상을 통한 역량 강화

- 학업 전반에 필요한 창의적 발상 능력 향상
- 프리젠테이션 구성 능력 향상을 통한 개인 역량 강화
- 프리젠테이션 발표 및 평가를 통한 커뮤니케이션 능력 향상
- 팀 프로젝트를 통한 파트너십 향상

+ 학업과 취업을 위한 개인별 능력향상

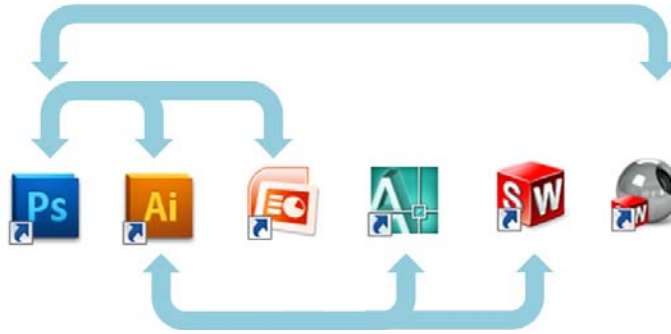
- 팀프로젝트를 통한 학습 동아리 구축
- 전공 관련 외 학업능력 향상

2. 프로그램 진행방법

1) 프로그램 진행방법

- 강의 : 기본원칙과 지식에 대한 강의
- 시범 : 프로그램 진행시 선행 시범을 통해 자연스런 교육효과
- 도록 : 책자를 이용한 이해력 촉진 및 구체화된 교육효과
- 퍼실리테이션 : 상호작용 촉진을 통한 과제해결 대안 도출
- 브레인스토밍 : 창의적인 아이디어 개발
- 스킬 : 아이디어를 표현 할 수 있는 스킬 교육
- 디자인 프로세스 : 아이디어 구체화 및 개별 디자인 스킬 향상
- TEAM프로젝트 평가 및 시상

2) 사용 프로그램



- 사용 프로그램 : 포토샵, 일러스트, 파워포인트, 오토캐드, 솔리드웍스, 포토뷰360
- 개별 프로그램 사용을 통한 파워포인트 구성
- 상호 연결을 통한 파워포인트 구성
- 각 프로그램의 툴을 이용한 아이디어 구체화



2D TOOL
POWER POINT

- POWER POINT SAMPLE 제작
- 자신만의 PPT DESIGN 만들기
- 포토샵 일러스트를 활용한 PPT디자인



2D TOOL
PHOTOSHOP

- 포토샵 기본구성
- 2D 디자인 익히기
- SAMPLE 제작
- POWER POINT SAMPLE 제작
- 자신만의 PPT DESIGN 만들기



2D TOOL
ILLUSTRATOR

- 일러스트 기본구성
- 2D 디자인 익히기
- SAMPLE 제작
- POWER POINT SAMPLE 제작
- 자신만의 PPT DESIGN 만들기



2D TOOL
CAD

- 2D 디자인 도면
- SAMPLE 제작
- CAD와 ILLUSTRATOR의 연동



3D TOOL
SOLID WORKS

- SOLID WORKS 기본구성
- BASIC 도면 작성
- 3D 디자인 도면 작성
- SAMPLE 제작
- CAD와 ILLUSTRATOR의 연동



3D TOOL
PHOTO VIEW 360

- PHOTO VIEW 360 기본구성
 - SOLID WORKS와 연동
 - 3D RENDERING
 - SAMPLE 제작
 - PHOTOSHOP과의 연동
-

3. 프로그램 구성 및 추진계획

1) 프로그램 구성

1주차. 프리젠테이션 구성능력 향상 및 커뮤니케이션 스킬 향상

+ 프로그램 내용

- 파워포인트 스킬 향상
- 프리젠테이션 구성능력 향상 (동영상 및 예시 이미지 교육)

- 포토샵 일러스트 활용 프리젠테이션
- Basic Tool / Effet Tool 활용법

- 복합적인 활용을 통한 프리젠테이션 능력향상
- 포토샵과 일러스트 혼용 기법
- 자신만의 파워포인트 이미지 제작

+ 수요인력 및 시간

- 예상 수강생 : 30명
- 수강 대상 : 전남대학교 재학생
- 수강 목표 및 시간

프리젠테이션 구성 능력 향상 및 커뮤니케이션 스킬향상		
제목	시간(1주 20시간)	목표
파워포인트 스킬 향상	1일 3시간	파워포인트 능력향상/커뮤니케이션능력 향상
포토샵 활용 프리젠테이션	1일 3시간	포토샵을 활용한 실전능력 향상
일러스트 활용 프리젠테이션	1일 3시간	일러스트 실전능력 향상/간단한 소스 제작능력
일러스트 활용 프리젠테이션	1일 3시간	일러스트 실전능력 향상
복합적 툴 사용	1일 3시간	포토샵 일러스트 파워포인트 혼합사용 능력 자신만의 파워포인트 이미지 제작
복합적 툴 사용	1일 5시간	포토샵 일러스트 파워포인트 혼합사용 능력 자신만의 파워포인트 이미지 제작

2주차. 창의적인 아이디어 도출 및 프로세스

+ 프로그램 내용

- 아이디어 도출 방법 및 프로세스
- 디자인 전문 회사의 아이디어 도출 방법 및 프로세스
- 예시를 통한 아이디어도출 프로세스 방법
- 주제 선정 및 미래예상 트렌드 분석
- 주제에 대한 아이디어 구체화

- 아이디어 구체화 프로세스
- 아이디어 구체화방법
- 브레인스토밍, 연상 이미지, 키워드 도출 방법등을 통한 아이디어 구체화
- 예시를 통한 아이디어도출 방법
- 썸네일 스케치, 러프스케치, 디테일스케치

- 트렌드 분석 및 아이디어 도출
- 트렌드 리서치 및 분석
- 미래 트렌드 분석 및 방향 설정
- 아이디어 구체화
- 트렌드 PPT제작 및 아이디어 도출

+ 수요인력 및 시간

- 예상 수강생 : 30명
- 수강 대상 : 전남대학교 재학생
- 수강 목표 및 시간

창의적인 아이디어 도출 및 프로세스		
제목	시간(1주 20시간)	목표
아이디어 도출 방법 및 프로세스	2일 6시간	아이디어 도출 방법 및 프로세스 강화 주제선정 - 트렌드조사 아이디어 도출
트렌드 분석 및 아이디어 도출	3일 9시간	리서치 및 트렌드 분석 아이디어 구체화 및 도면 작성
아이디어 구체화 프로세스	1일 5시간	아이디어 구체화 및 도면 작성 아이디어 브레인 스토밍 방법

3주차. 창의성 문제해결 향상 교육 (PART1)

+ 프로그램 내용

- CAD 를 활용한 도식화
 - Basic Tool 사용법
 - 예제를 통한 도면작성
 - 삼면도 작성 (정면, 뒷면, 옆면, 바닥면, 윗면)
 - 팀별 아이템 도면작성
 - 디테일한 도면의 표현 방법

- 아이템 제작 방식 및 도면화
 - 캐드와 일러스트 활용방법
 - 아이템 구체화 및 제작도면 제작
 - CAD를 활용한 도면제작 및 가공법 기획
 - 도면 구체화 및 품평

- 아이템 도면 작성 및 실습
 - 캐드와 일러스트 활용 도면 작성
 - 아이템 제작품 지정
 - 제작방식 논의 및 실도면 품평

+ 수요인력 및 시간

- 예상 수강생 : 30명
- 수강 대상 : 전남대학교 재학생
- 수강 목표 및 시간

아이템 개발 능력 향상 프로그램 PART1		
제목	시간(1주 20시간)	목표
CAD를 활용한 도식화	3일 9시간	CAD활용 능력 향상 예제를 통한 도면 작성 삼면도법 활용능력
아이템 제작방식 및 도면화	2일 6시간	캐드와 일러스트 혼용방법 아이템 구체화 및 도면 설계
아이템 도면 작성 및 실습	1일 5시간	실제 제작품 지정 및 아이템 제작도면 품평

4주차. 창의성 문제해결 향상 교육 (PART2)

+ 프로그램 내용

- 3D 툴을 이용한 아이디어 구체화
 - Basic Tool 사용법
 - 스케치 툴을 이용한 도면 작성
 - 돌출, 돌출컷을 이용한 기본 도형 모델링
 - 예시를 통한 모델링 숙달
 - 팀별 아이템의 모델링 방법연구

- 렌더링을 통한 아이디어 구체화 및 응용
 - 3D렌더링을 통한 아이디어 구상 및 수정
 - 포토뷰360의 활용
 - 렌더링된 이미지를 본후 모델링 수정
 - 렌더링된 이미지의 후보정
 - 이미지를 이용한 패널 제작

- PPT 제작 및 기획
 - 2D 프로그램을 응용한 PPT제작
 - 아이템 기획 PPT제작

+ 수요인력 및 시간

- 예상 수강생 : 30명
- 수강 대상 : 전남대학교 재학생
- 수강 목표 및 시간

아이템 개발 능력 향상 프로그램 PART2		
제목	시간(1주 20시간)	목표
3D툴을 활용한 아이디어구체화	2일 6시간	3D툴의 기본툴 사용법 아이디어 구체화 및 도면화과정
렌더링을 이용한 아이디어 구체화 및 응용	3일 9시간	3D모델링의 렌더링 방법 렌더링을 통한 이미지 구성 포토샵을 활용한 이미지 재구성 방법
PPT 제작 및 기획	1일 5시간	아이디어 PPT 제작 및 기획

2) 프로그램 추진계획

· 전체 추진 일정표

PART	교육내용	추진일정 (주)															
		1주				2주				3주				4주			
프리젠테이션 구성 능력 향상 및 커뮤니케이션 스킬향상 / 아이템구체화 능력 향상 3D MODELING	파워포인트 스킬 향상																
	포토샵 활용 프리젠테이션																
	일러스트 활용 프리젠테이션																
	3D																
창의적인 아이디어 도출 및 프로세스	아이디어 도출 방법 및 프로세스																
	아이디어 구체화 프로세스																
	아이디어 스케치 및 투시도																
창의성 문제해결 향상교육 PART1	CAD를 활용한 도식화																
	아이템 제작방식 및 도면화																
	아이템 도면 작성 및 실습																
창의성 문제해결 향상교육 PART2	3D틀을 활용한 구체화																
	렌더링을 이용한 아이디어 구체화 및 응용																
	PPT 제작 및 기획																

* 세부 추진 일정은 교육의 학습 능력에 맞추어 조절가능

4. 프로그램 스케줄

+주간 스케줄 및 세부교육내용

1주	교육기간		주요내용	강사(주·보조)	
7월 6일 - 7월 10일	7월 6일	09:00~10:30	-프리젠테이션 구성능력 향상 (동영상 및 예시 참고 이미지 교육) -프리젠테이션 구성	이슬기 외 2명	
		10:30~12:00	-포토샵 기본 및 활용방법		
	7월 6일	7월 7일	09:00~10:30	-포토샵 기본 및 활용방법	
		7월 7일	10:30~12:00	-포토샵 활용기법 (펜툴 사용법과 합성기본)	
	7월 10일	7월 8일	09:00~12:00	-일러스트 기본 및 활용방법 (기본 툴 사용법, 아이콘 제작)	
			13:00~15:00		
		7월 9일	09:00~10:30	-포토샵과 일러스트 혼합 사용 (PT BASIC IMAGE제작)	
			10:30~12:00		
	7월 10일	7월 10일	09:00~10:30	-자신만의 PT 이미지 제작	
		7월 10일	10:30~12:00		

2주	교육기간		주요내용	강사(주·보조)	
7월 13일 - 7월 17일	7월 13일	09:00~10:30	디자인 전문 회사의 아이디어 도출 방법 (DESIGN MANAGEMENT를 활용한 방법)	이슬기 외 2명	
		10:30~12:00	아이디어 도출 방법 및 프로세스과정 (DESIGN MANAGEMENT를 활용한 방법)		
	7월 14일	7월 14일	09:00~10:30	아이디어 구성 및 주제별 아이디어 구체화 (주제선정 및 리서치)	
		7월 14일	10:30~12:00	아이디어 프로세스 과정별 구체화 (아이디어 구체화, 브레인 스토밍)	
	7월 15일	7월 15일	09:00~12:00	아이디어 구체화 방법 (아이디어 스케치, 러프스케치, 디테일 스케치)	
			13:00~15:00	리서치 및 트렌드 분석 (리서치를 통한 트렌드 분석)	
	7월 16일	7월 16일	09:00~10:30	아이디어 구상 및 스케치 (아이디어스케치 제작)	
			10:30~12:00	아이템 선정 및 구체화	
	7월 17일	7월 17일	09:00~10:30	아이디어구체화 및 분석 자료 제작	
			10:30~12:00	트렌드 분석 PT제작	

3주	교육기간		주요내용	강사(주·보조)
8월 3일 - 8월 7일	8월 3일	09:00~10:30	-CAD기본툴 사용법 (간단한 툴 사용법)	강창연 외 2명
		10:30~12:00	-CAD를 활용한 도면 (기본 툴 사용법, 예제를 통한 도면작성등)	
	8월 4일	09:00~10:30	-CAD를 활용한 도면작성 (예제를 통한 도면작성, 삼면도 작성법)	
		10:30~12:00		
	8월 5일	09:00~12:00	-CAD와 일러스트 활용방법 (도면을 활용한 렌더링 방법)	
		13:00~15:00		
	8월 6일	09:00~10:30	-아이템 제작방식 및 도면화 (CAD를 활용한 제작 도면 설계)	
		10:30~12:00		
	8월 7일	09:00~10:30	-아이템 구체화 및 도면 설계	
		10:30~12:00	-제작방식에 맞는 도면 구체화 및 품평	

4주	교육기간		주요내용	강사(주·보조)
8월 10일 - 8월 14일	8월 10일	09:00~10:30	3D툴 기본툴 사용법	강창연 외2명
		10:30~12:00	(스케치,돌출,컷등)	
	8월 11일	09:00~10:30	3D 모델링	
		10:30~12:00	(아이템별 모델링 및 렌더링)	
	8월 12일	09:00~12:00	3D모델링의 렌더링 방법	
		13:00~15:00	(렌더링을 통한 이미지 구성)	
	8월 13일	09:00~10:30	3D모델링의 렌더링 방법	
		10:30~12:00	(포토샵을 활용한 이미지 재구성)	
	8월 14일	09:00~10:30	아이템 PT제작	
		10:30~12:00	아이템 PT발표	

5. 프로그램 진행 구성

1) 프로젝트 팀 구성

프로젝트 팀 구성		
프로그램	프리젠테이션 구성 능력 향상 및 커뮤니케이션 스킬향상	
강사	전문강사	이슬기 ZEUP design studio 대표
	협력강사	김충희, 강창연
프로그램	창의적인 아이디어 도출 및 프로세스	
강사	전문강사	이슬기 ZEUP design studio 대표
	협력강사	이슬기, 김충희
프로그램	아이템 개발 능력 향상 프로그램 PART1	
강사	전문강사	강창연 ZEUP design studio 팀장
	협력강사	김충희, 이슬기
프로그램	아이템 개발 능력 향상 프로그램 PART2	
강사	전문강사	강창연 ZEUP design studio 팀장
	협력강사	이슬기, 김충희

2) 팀워크를 활용한 아이디어 구체화 훈련

- 팀 단위 아이디어 구체화 및 도식화 훈련
- 팀 단위 발표를 통한 프리젠테이션 능력 향상 및 파트너십 고취

3) 팀별 결과물 평가를 통한 의욕 고취

- 팀 단위 결과물을 통한 파트너십 능력 향상 및 평가를 통한 경기대회
-