

경희 OPEN LAB 테크톤+ 비대면(Untact)기반

◇ 교육 참여

- : 메이커에 관심 있는 대학생 누구나
- : 기수별 최대 6개 개인/팀 모집 (팀별 구성원 5명 이하)
- : 기수별 모집 시 2팀 이하 폐지 (폐지 기수는 차후 재모집)

◇ 교육 내용

- : 디자인 싱킹을 통한 비즈니스 모델 및 사업화 분석, 특허교육, Untact 메이커
 - 비즈니스 모델 및 사업화 분석 : 시제품 및 포트폴리오 분석을 통한 분석방법 학습
 - 메이커교육의 이해 및 플립러닝(Flipped learning)의 자기주도적 학습능력 향상 및 참여자가 컨설팅을 원할 시 개별 온라인 컨설팅을 제공함으로써, 질적으로 높은 교육 제공
 - 특허교육 : 특허맵을 활용한 분석 및 특허 활용과정 실습
 - 소규모 프로젝트 : 관심 있는 주제를 선정하여 소규모 팀별 프로젝트 진행
 - 제작에 필요한 키트(kit) 및 물품 제공
 - 교육컨설팅 신청 접수 및 줌(Zoom)을 활용한 개인/팀별 온라인 컨설팅 제공 (신청 접수 => 신청별 시간 할당 => 온라인 컨설팅 제공)
 - 교육구성 : 온라인콘텐츠 100%

◇ 교육 방법

- : 코로나 예방을 위해 유튜브(YouTube), 줌(Zoom)을 이용한 비대면(Untact)방식.

구분	예시
줌(Zoom)	
유튜브	

◇ 평가 기준

평가기준	내용	배점
융복합능력	애로기술의 해결 및 융복합을 통하여 아이템 고도화 달성 정도 등	30
상품성	제품의 기능 및 디자인, 가격적인 적합성 정도 등	25
친환경개발 확산성	재활용품이나 친환경동력 등을 활용, 낮은 개발비용 달성 정도 등	20
성장성	기존 아이템과의 차별성 및 미래가치성 등	15
평가자 자율배점	프로그램 참여 태도 등	10
합계	총점 100점 만점	100

◇ 진행 사진(오프라인)

	
특허와 발명 대한 특강	제품 시연 및 발표
	
프로토타입 제작	제품 시연 및 발표

● 본선 프로그램_4일 과정(기별 우승팀 선발)

일자/구분		내용	목표	방식
1 일 차	1-1 (180분)	1. 소개 및 시설 이용 안내(60분) - 진행 일정 및 평가 내용 - 오픈랩 장비 소개 및 이용 방법 2. 4차 산업혁명과 메이커 교육(120분) - 4차 산업혁명에 대한 이해 및 역량의 변화 이해 - 변화된 취·창업 환경에서의 메이커 교육 - 메이커 교육의 필요성 및 메이커 활동의 확장성 이해	- 오리엔테이션 - 제작을 위한 기술적 내용을 이해하고, 플립러닝교육을 이용한 자기주도적 학습과 기술적 역량을 강화	온라인강의 (Zoom 기반)
	1-2	1. 사전 학습 및 학습 모니터링(상시) - 제작에 필요한 이론 학습 및 필요 물품 선정 - 설계에 필요한 관련 코팅 역량 학습 - 제작에 필요한 모델링 학습 - 팀별 제작 및 학습 과정 자료 공유를 위한 구글 클래스 운영	- 제작을 위한 기본 역량 학습 및 물품 선정	플립러닝 (F l i p p e d learning) 참가자 자택 학습
2 일 차	2-1 (180분)	1. 디자인 싱킹(90분) - 디자인 싱킹의 이해 - 디자인 싱킹을 통한 아이디어 발상에 대한 이해 - 디자인 싱킹 성공 사례 2. 발명 및 제작 아이디어 발표(90분) - 토론 및 토의를 통한 주제 선정 - 팀별 아이디어 발표 및 피드백	- 토론 및 토의를 통한 타인과의 의사소통 능력배양 - 각 팀별 아이디어를 발표하고, 피드백을 통하여 보완	1.온라인강의 (Zoom 기반) 2.참여자발표 (Zoom 기반)
3 일 차	3-1 (180분)	1. 특허 및 발명(외부 전문가 강의 90분) - 지식재산의 이해 - 특허 빅데이터 분석 - IP R&D 사례 연구 2. 프로토타입 시현(외부 전문가 자문 90분) - 제작과정 동영상 게시 및 공유 - 제작과정 및 결과에 대한 발표 - 팀별 프로토타입 발표 및 피드백	- 특허와 발명에 대한 이해 - 팀별 프로젝트에 대한 내용 공유	1.온라인강의 (Zoom 기반) 2.참여자발표 및 시현 (Zoom 기반)
4 일 차	4-1 (180분)	1. 언택트메이커와 4C(60분) - 언택트시대에서의 역량 및 언택트메이커의 특징 - 비판적 사고능력 - 창의성 - 의사소통 능력 - 협업 능력 2. 프리젠테이션 및 최종 결과물 평가(120분) - 팀별 발표 - 시상식 및 상품 수여	- 변화된 환경에 따라 어떠한 역량이 요구되며, 어떻게 습득할 수 있는지 학습 - 기수 우승팀 선발 - 상품 수여	1.온라인강의 (Zoom 기반) 2.참여자발표 및 시현 (Zoom 기반)

● 결선 프로그램_2일 과정(기별 우승팀 경진)

일자/구분		주제	목표	방식
1 일 차	1-1 (180분)	1. 언택트 메이커와 기업가 정신 함양(60분) - 4차 산업 혁명 시대 & 언택트 시대의 특징 - 요구 역량의 변화, 신기업가 정신 - 언택트 메이커를 통한 신기업가 정신 함양 2. 기별 수상자 개선 아이디어 발표(120분) - 개선 아이디어에 대한 발표 - 발표 아이디어에 대한 피드백	- 변화하는 시대의 특징과 이해 - 각 팀별 아이디어를 발표하고, 피드백을 통하여 보완	1.온라인강의 (Zoom 기반) 2.참여자발표 (Zoom 기반)
	1-2	1. 사전 학습 및 학습 모니터링(상시) - 제작에 필요한 이론 학습 및 필요 물품 선정 - 설계에 필요한 관련 코팅 역량 학습 - 제작에 필요한 모델링 학습 - 팀별 제작 및 학습 과정 자료 공유를 위한 구글 클래스 운영	- 제작을 위한 기본 역량 학습 및 물품 선정	플립러닝 (Flipped learning) 참가자 자택 학습
2 일 차	2-1 (180분)	1. 아이디어 및 발명의 사업화 전략(60분) - 수요자 관점의 아이디어 및 발명 - 비즈니스 관점의 평가 - 사업화 전략 - 2. 프리젠테이션 및 평가(외부전문가 심사 120분) - 팀별 발표 - 시상식 및 상품 수여	- 아이디어의 사업화에 대한 전략과 이해 - 결선 우승팀 선발 - 상품 수여	1.온라인강의 (Zoom 기반) 2.참여자발표 및 시현 (Zoom 기반)

****진행 일정****

1기 (4일) : 8월 3일, 6일, 10일, 13일 (우승팀 선발)

2기 (4일) : 8월 4일, 7일, 11일, 14일 (우승팀 선발)

3기 (4일) : 8월 17일, 20일, 24일, 27일 (우승팀 선발)

4기 (4일) : 8월 19일, 21일, 25일, 28일 (우승팀 선발)

결선(2일) : 9월 중 진행 예정

매 기수 : 12:00~15:00 / 14:00~17:00(180분)

각 기수는 별도 진행이며, 기수별 우승팀 4팀 선발 후 최종 결선 진행.

2020년도 8월 계획표

일	월	화	수	목	금	토
26	27	28	29	30	31	1
2	3	4	5	6	7	8
	제 2회 테크톤+ 1기 (1/4) 12:00~15:00	제 2회 테크톤+ 2기 (1/4) 12:00~15:00		제 2회 테크톤+ 1기 (2/4) 12:00~15:00	제 2회 테크톤+ 2기 (2/4) 12:00~15:00	
9	10	11	12	13	14	15
	제 2회 테크톤+ 1기 (3/4) 12:00~15:00	제 2회 테크톤+ 2기 (3/4) 12:00~15:00		제 2회 테크톤+ 1기 (4/4) 12:00~15:00	제 2회 테크톤+ 2기 (4/4) 12:00~15:00	
16	17	18	19	20	21	22
	제 2회 테크톤+ 3기 (1/4) 14:00~17:00		제 2회 테크톤+ 4기 (1/4) 14:00~17:00	제 2회 테크톤+ 3기 (2/4) 14:00~17:00	제 2회 테크톤+ 4기 (2/4) 14:00~17:00	
23/30	24	25	26	27	28	29
	제 2회 테크톤+ 3기 (3/4) 14:00~17:00	제 2회 테크톤+ 4기 (3/4) 14:00~17:00		제 2회 테크톤+ 3기 (4/4) 14:00~17:00	제 2회 테크톤+ 4기 (4/4) 14:00~17:00	