
2021 Tech-Business Innovation Camp 개최 계획(안)

2021. 6.



전북대학교 공학교육혁신센터
Innovation Center for Engineering Education

1. 추진 목적

- 1) 4차 산업혁명에 능동적으로 대응하고 산업과 사회의 변화를 이끌어가는 인재 양성
- 2) 청년창업 활성화를 도모하기 위한 실습 기반 참여형 교육 프로그램 운영
- 3) 준비된 기업가를 육성하기 위한 기업가정신학교 운영의 일환

2. 운영 개요

- 1) 일시 : 2021년 7월 13일(화) ~ 7월 15일(목)
- 2) 진행방법 : 온라인(Zoom 활용)
- 3) 공동주관 : 전북대 공학교육혁신거점센터, 광운대·전북대 공학교육혁신센터
- 4) 참여대상 : 전북대학교 공과대학 재학생 또는 공과대학 발명 및 창업동아리(팀 단위 접수)
 - ※ 팀 구성 시 3~4인 권장
- 5) 접수
 - 제출 : 참가신청서(팀당1부), 개인정보 수집활용 동의서(개인당 1부), 참가자명단(엑셀양식)
 - 접수 : 2021년 6월 22일(화), 17:00까지, 이메일(ssm@jbnu.ac.kr) 신청
 - ※ 선착순 선발(신청현황에 따라 조기 마감 될 수 있음)

3. 주요 프로그램

- 1) Design Thinking 창의적 문제 해결
- 2) 모의 스타트업/아이디어 코칭, 피드백, Presentation
- 3) 모의 창업 경진대회(Market Place)
- 4) 창업특강(강의 및 Q&A)

4. 교육 안내사항

- 1) 참가비: 무료
- 2) 준비사항
 - 온라인 접속 환경: 비디오 및 음향 환경, 노트북 또는 웹캠이 연결된 데스크톱(1인 1PC 필수)
 - 교육 시수 90% 이상 참여시 수료증 발급(줌 로그 및 채팅 기록 등으로 확인 예정)
 - 참가팀 아이디어 구상 필수

II

세부계획

1. 교육 커리큘럼

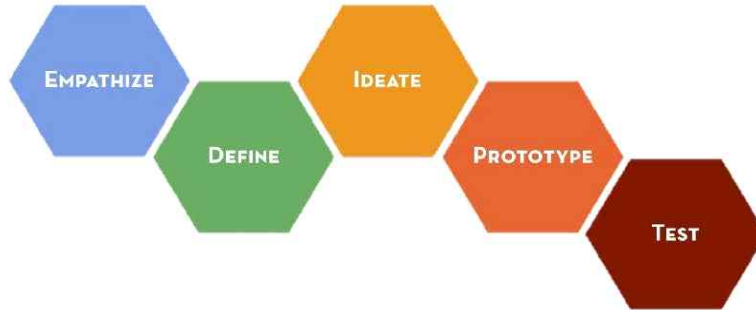
시간		프로그램	세부내용
7.13(화) 1일차 7시간	10:00 ~ 12:00	OT 및 마인드셋 교육 Team Building	전체 캠프 프로그램 안내 및 오리엔테이션 교육 마인드셋 교육 아이스브레이킹 및 팀 빌딩
	13:00 ~ 14:00	DT Process 소개	다섯 단계의 문제해결 프로세스 및 철학 및 예시 소개
	14:00 ~ 15:00	내부공감을 통한 주제 선정	창의력의 결과물을 사용할 유저들의 니즈 파악, 업무의 도움성, 가치 창출 발견 단계
	15:00 ~ 16:00	문제 정의	문제에 대한 명확한 관점 정립
	16:00 ~ 17:00	해결방안 도출	아이디어 생성 집중 단계
	17:00 ~ 18:00	시제품 제작	피드백을 받을 수 있는 프로토타입 제작
7.14(수) 2일차 7시간	10:00 ~ 12:00	유저테스트 및 개선점 확인	피드백 및 컨설팅, 개선방안 모색
		최종결과물 제작 및 발표 준비	최종 해결 방안을 적용한 최종 결과물 및 발표회 준비
	13:00 ~ 14:00	최종발표회	최종결과물 시연 및 최종발표회 진행
	14:00 ~ 16:00	창업특강	창업 특강 및 Q&A
	16:00 ~ 18:00	마켓플레이스 Intro	팀 구성, 시뮬레이션 설명
	18:00 ~ 19:00	마켓플레이스 Quarter 1	가상 회사설립
7.15(목) 3일차 7시간	10:00 ~ 12:00	마켓플레이스 Quarter 2	테스트 마켓: 전략설명, 시장정보 분석, 재무관리, 디자인, 인력고용 등
	13:00 ~ 15:00	마켓플레이스 Quarter 3	시장 조정: 벤치마크, 재고관리, 신규 브랜드 개발, 차별화 전략, 디자인, 미래투자계획 등
	15:00 ~ 17:00	마켓플레이스 Quarter 4	전략점검: 시장결과분석을 통한 전략수정, 문제해결 및 생산, 가격 최적화
	17:00 ~ 18:00	전체과정 마무리	최종 결과 발표 및 프로그램 마무리

※ 상기 일정은 진행상황에 따라 부분적으로 수정될 수 있습니다.

Curriculum Detail A

Tech-BusinessInnovationCamp 세부 교육내용 A: Design Thinking

Design Thinking 5단계



Empathize 공감

Define 문제 정의

Ideate 해결 방안 창출

Prototype 시제품 제작

Test 실험

관찰, 참여, 몰입을 통한 가상의 유저 인터뷰

유저 이해와 실행가능한 문제제기: Your Point of View

혁신적인 대체 디자인 생성

유저가 직접 사용해볼 수 있는 프로토타입 생산

프로토타입과 해결책을 재조정, 필요시 전단계로 회기

Curriculum Detail B

Tech-BusinessInnovationCamp 세부 교육내용 B: Marketplace

Marketplace Live는 현존하는 세계 최고의 경영시뮬레이션입니다. 미국 ILS사에서 개발되고, 테네시주 정부와 테네시주립대학 MBA의 적극적 지원으로 지난 20여년간 발전된 마켓플레이스는 MIT, Cornell, Duke를 비롯한 미국 명문 MBA는 IBM, Samsung, Disney, SAP 등 유수의 기업에서 핵심인재를 양성해왔습니다. 현재 전 세계 55개국 50만명 이상의 학생들이 마켓플레이스를 경험해왔으며, 한국에서도 Samsung, LG, SK, Postech, 연세대, 성균관대 등 유수의 기업과 대학의 MBA 과정으로 사용되고 있습니다.

