

2016년 청년취업아카데미 인문계특화과정

2016. 6.

2016년도 청년취업아카데미 인문계 특화 과정 [단국대학교 죽전캠퍼스]

I 사업개요

□ (사업목적) 대학 재학생 및 졸업(예정)자를 대상으로 기업 수요에 맞는 취업역량 프로그램 지원을 통해 재학생에게는 조기 진로선택을 통한 취업을 유도하고 졸업(예정)자에게는 졸업 후 단절 없는 노동시장 조기 진입을 지원

□ (사업방식) 운영기관(기업·사업주단체, 대학, 민간 우수훈련기관)이 대학 및 기업과 협약을 맺고, 협약대학 또는 자체 교육훈련시설에서 산업현장 수요를 반영한 연수과정을 개설하여 연수생 모집, 교육과정 운영, 취업지원 등 사후관리를 통한 지속적 취업연계 지원

□ (과정유형)

· 과정유형 : 인문계특화과정 - 단기과정

· 연수대상 : 대학 재학생(2~3학년)

인문계열, 예체능계열, 사회계열(경상 제외) 우선 선정

· 연수시간 : 200시간 이내

연번	과정	연수기간 (시간)	인원	비고
1	IoT 및 3D 모델링을 활용한 스마트 기기 분야 역량 기초 과정 - A	16.06.27~16.07.29 (200H)	20명	
2	IoT 및 3D 모델링을 활용한 스마트 기기 분야 역량 기초 과정 - B	16.06.27~16.07.29 (200H)	20명	

Ⅱ

과정 개요 및 설명

□ (과정 개요) 인문계 등 비전공자를 대상으로 전공 이외 타 학문간 융합 교육을 통한 취업역량 강화로 기업 수요 맞춤형 융합인재 양성 과정으로, 인문계 등 비전공 청년들의 취업난 해소를 위해 인문계 특화과정을 운영합니다.

□ (과정 신청 자격)

- 인문계열·사회계열(경영·경제 제외)·예체능계열 학생들은 누구나 참여가 가능하며, 정원의 50%미만 범위에 한하여 전공과 무관하게 참여 가능합니다.
- ※ 사회계열 중 경영·경제계열 학생들은 청년취업아카데미 일반 과정으로 참여 가능합니다.
- 단기 과정은 재학생 2~3학년이 참여

□ (과정 안내)

- 단기 과정 : IoT 및 3D 모델링을 활용한 스마트 기기 분야 역량 기초 과정 (VR-FPS 게임 및 IoT 컨트롤러 만들기)
- ※ 비전공자들도 쉽게 익힐 수 있도록 FPS 게임 및 생활용품, 피규어 만들기를 통해 3D프린팅 기술을 접할 수 있도록 프로그램을 편성하였습니다.

□ (접수 안내)

- 접수 일자 : 2016년 6월 1일 ~ 6월 13일(월)
- 교육 문의 : 단국대학교 창의인재개발연구소(dkudreamcoach@gmail.com)
(사)중소기업융합경기연합회 사업담당자 권지예 과장
(Tel : 031-259-7960 / 카카오톡 ID : cheers16)

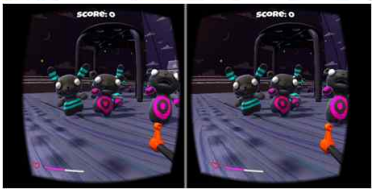
□ (교육생 혜택)

- 수강료 및 교재 무료
- 취업박람회 및 현장 견학 또는 체험
- 유대강화를 위한 교육생 간담회 실시
- 공식 전체 수료증 발급 및 각 과정별 수료증 발급

□ (수업 방식)

- 방학 중 : 8시간/일 (오전 9시 30분 ~ 오후 6시 30분 / 월~금)
- 수업 방식은 학교 사정으로 변동 가능.

□ (교육 내용)

A 반 : VR-FPS 게임 및 IoT 컨트롤러 만들기				
구분	교육 내용	시간	담당자	결과물
실습	아두이노 기초 실습	12	강석민	3D VR용 게임기 개발   
실습	유니티 디자인 실습	12	임현철	
실습	3D모델링 기초 실습	16	오재홍	
실습	유니티 프로그램 실습	4	강석민	
실습	3D프린터 컨트롤 기초 실습	4	임현철	
실습	아두이티 프로그램 실습	32	오재홍	
특강	창작터 방문	8	최성은	
실습	VR용 게임 만들기 (팀 프로젝트)	16	강석민	
기초	ICT 및 융·복합산업현황 분석 및 전망	4	최완기	
이론	창의적 공학 설계 실습	4	최완기	
실습	3D 모델링 및 3D 프린터 출력 실습	16	최완기	
실습	FPS 모델건 조립품 모델링 실습	16	최완기	
실습	FPS 모델 건 출력 및 모델링 수정	16	최완기	
기초	NCS 직무 이해 및 직업 기초	40	미정	
		160		

B반 : 3D프린터를 활용한 생활 IoT 제품 만들기				
구분	교과목명(프로그램)	시간	투입강사	결과물
기초	LED 와 Display	4	최성은	LED LCD 등 전자부품
기초	의료기기 헬스기기의 응용	4	최성은	웰니스 기기
실습	전자 및 광학부품의 응용	4	최성은	각종 센서 및 광학 부품
기초	지적재산권과 출원	4	김경선	특허검색
실습	지적재산권과 아이디어구체화	8	김경선	특허출원
실습	123D를 활용한 3D 모델링	16	최성은	생활용품 (컵, 액자, 화분, 집게 등)
실습	3D 스캐너 활용	16	최준희	피규어, 본인 두상, 동물 인형 캐릭터 등
기초	기초전자 소자 및 회로	8	한규창	근접센서, 온습도센서, 모터제어, 스피커 등
실습	아두이노 센서 제어	12	한규창	
이론/ 실습	Wearable Device 이해와 실습	12	최성은	체온 측정
이론/ 실습	IoT이해와 실습	12	최성은	분실감지용 가방 TAG
실습	창작터 방문	8	최성은	
기초	ICT 및 융·복합산업현황 분석 및 전망	4	최완기	
이론	창의 융합 개요 및 분야별 기술, 제품 디자인 개요	4	최완기	
이론/ 실습	3D 모델링 및 3D 프린터 출력 실습	12	최완기	탁상용 선풍기 등
이론/ 실습	산업 분야별 제품 모델링 및 출력 실습	16	최완기	주얼리 및 액세서리 등
이론/ 실습	IoT 감성 조명 모델링 및 출력 실습	16	최완기	감성 조명
기초	직무 이해 및 직업 기초	40	미정	
		160		