

○ 대상 : 전공기반 보유 콘텐츠 역량강화를 희망하는 미취업, 졸업 예정자, 경력복귀 및 경력전환 희망, 비정규직 여성과학기술인

○ 기간 : 2020년 3월 06일 ~ 5월 17일(2개월 내외)

※ 신청기간 : '20.03.06.~05.10, 교육기간 : '20.03.10~05.17.

○ 방식 : 온라인 교육 <https://wiset.edukocca.or.kr>

○ 교육내용

- 정규과정 > 기획/비즈니스/제작/인문·교양 > 11개 정규 교과목

구분	분류	교육명	교육내용	시수	교육 시간
공통	비즈니스	성공적인 프레젠테이션을 위한 Prezi 활용	- 프레지의 단계별 요소(기본 사용법, 브레인 스토밍, 구성 방법, 디자인, 노하우 등) 학습 - 프레지 활용역량 향상	15	3:23:31
콘텐츠 기획	인문/교양	(1) 4차 산업혁명 시대의 新창의적 사고	수학적 사고를 통한 논리적 & 창의적 사고력 함양 : 개념화, 전환, 시각화	4	0:51:20
		(2)수학적으로 사고하라	수학적 사고를 통한 논리적 & 창의적 사고력 함양 : 질문, 증명, 패턴화, 패러독스	4	0:59:12
	기획	디지털미디어 스토리텔링	- 스토리텔링의 발달개요와 과정 이해 - 디지털콘텐츠 사업 연관 체계적인 지식 - 실습 준비와 연습	20	8:55:09
		쉽게 배우는 전시 기획	- 전시 사업 규모 이해 - 전시기획 기본단계 이해 - 체험 제공 전시를 위한 필요 요소 이해	13	6:17:44
		문화콘텐츠상품기획	- 대중문화 콘텐츠 구성요소 - 대중문화 콘텐츠의 서사전략 이해 - 문화콘텐츠 서사 활성화 방안 이해	17	12:52:29
콘텐츠 개발	기획	아이디어발상	- 시대 흐름에 따른 창의 필연성 인식 - 창의성을 위해 갖추어야 할 기본역량과 마인드 학습 - 창의성 보조 도구 학습 및 적용	14	4:22:12
	비즈니스	에듀테인먼트 사례	- 에듀테인먼트 세계시장동향 파악 - 흥미/체험형 학습 프로그램 제작	15	5:17:46
콘텐츠 사업화	비즈니스	콘텐츠 특허와 상표권	- 기획 및 개발한 콘텐츠를 보호하기 위한 상표권 등록 방법 습득 - 콘텐츠 상표의 개념 및 출원, 효력 및 활용 정보 제공	3	0:43:44
기술	제작/개발	3D 프린터가 만드는 신세계	- 3D 프린팅의 응용 및 적용 분야 이해 - 3D 프린팅 기술 바탕의 실제 성공 창업 사례	4	0:55:47
		인공지능을 위한 Python 프로그래밍	- 인공지능(기계학습)을 위한 언어 중 파이썬 기본 이론 이해 - 파이썬 활용 기본적인 인공지능 실습	8	2:27:23