

2017학년도 1학기 수업계획서



교과목	과목명	창의적발상기법(공학계열)	학수번호	003463	분반	05
	이수구분	교선	학점	2.0	시간	이론 : 2.00 / 실습 : 0.00
	인증구분		교재명	창의적발상기법		
주 수강대상			강의요일/시간	화12		
			강의실	공학관382(311강의실)		
담당교수	성명	손혁민				
	소속	창의공과대학 전자공학과				
	연락처	전화		연구실		
		휴대폰				
면담가능요일/시간	상시 (E-mail을 통한 사전 약속)					

교과목 기본정보

선수과목 또는 선수학습							이수체계도의 선수과목				
교과목 성격	<p>1. 본 교과목은 창의적발상기법의 방법과 기술을 탐구함으로써 자기주도적 문제 해결 능력을 심화시키기 위해 설계되었다.</p> <p>2. 본 교과는 이공계열은 물론 인문사회계열에서 공히 활용할 수 있는 사고기법을 제안함으로써 학습자의 창의성을 제고할 수 있도록 구성됐다.</p> <p>3. 본 교과는 마인드맵, 브레인스토밍, 트리즈, SIT 등의 사고 기법 및 발상 원리를 제시하여 교양교과로서 기능할 수 있도록 설계되었다.</p>										
교과목 목표	<p>1. 창의적발상기법을 통해 학문공동체 내에서 반드시 필요한 유연한 사고방식을 배양하고, 타인과 사회, 자기 자신을 색다른 시각으로 바라볼 수 있는 시야와 자기주도적 학습 능력 배양.</p> <p>2. 일반적으로 학습된 고정지식에서 벗어나 스스로 문제를 자각하고 해결할 수 있는 창의적발상과 문제해결능력을 제고함.</p>										
활용기자재	유인물	LCD프로젝트	컴퓨터노트북	전자칠판	기타						
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
수업방법	강의식	토론식	세미나식	실험실습식	인터넷전용	인터넷병행	기타				
	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

성적평가방법(%)	중간(수시)/기말 고사		출석 및 과제		기타평가도구(20%)					
	중간	기말	출석	과제	발표	토론	퀴즈	팀활동	태도	기타
	30	30	10	10	10	0	0	0	10	0
참고도서	박영택, □창의발상론□, 한국표준협회미디어, 2016. 김병재 외, □알기쉬운 트리즈□, GS인터비전, 2012. 주상윤, □창의적 발상의 원리와 기법□, UUP, 2008.									
유의사항										

교과목 학습성과

학습성과(PO)	학습성과 중요도	교과목 학습성과 내용
1.기초지식	중(●)	창의적 발상의 원리와 기법에 대한 기본 지식을 학습한다.
3.문제해결	상(●)	창의적 발상기법을 각 전공에 적용한다.
11.창의력배양(미 대)	상(●)	창의적 사고의 기초지식과 문제 해결 능력을 종합하여 일상생활 및 학습 과정에 적용한다.

교과목별 NCS분류 지정

교과목	대분류	중분류	소분류	일치 비율
등록된 NCS분류가 존재하지 않습니다.				

* [NCS 및 학습모듈 검색 \(참고 사이트 바로가기\)](#)

* 비율은 NCS항목에 교과목 성격이 얼마나 일치하는지를 판단하는 기준입니다.

주별 세부내용

주차	학습주제	학습내용	강의방법	과제	학습자료
1	오리엔테이 션	-강의의 목 적 및 강의 안내 -과제물 및 교재 안내	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
2	창의적 사 고란 무엇 인가?	-창의적 사 고의 뜻 -창의적 사	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 토론		

주차	학습주제	학습내용	강의방법	과제	학습자료
		고를 위한 방법 소개 -창의성의 원리 -창의적 사고의 기법 소개	<input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
3	브레인스토밍	-브레인스토밍의 개념 -브레인스토밍의 진행 규칙 -기법의 이해와 활용	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
4	마인드맵	-마인드맵의 개념 -마인드맵의 작성 절차 -마인드맵의 기술 향상 방법 -기법의 활용과 실습	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
5	스캐퍼 원인-결과 다이어그램	-스캐퍼의 개념 -스캐퍼의 작성 절차 -원인-결과 다이어그램 개념 -원인-결과 다이어그램 절차 -기법의 활용과 실습	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
6	트리즈의 이해	-트리즈의 개념과 작동원리 -트리즈의 모순과 해결 방법	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
7	트리즈의 활용	-트리즈를 통한 문제 해결의 예시 -트리즈를 활용한 문제 해결 실습	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
8	중간고사	중간고사	<input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input checked="" type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
9	SIT의 이해	-SIT의 개념과 작동원리 -SIT발상	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 토론		

주차	학습주제	학습내용	강의방법	과제	학습자료
		기법의 활용 예시 -창의적 문제 해결 능력 향상을 위한 문제 풀이	<input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
10	SIT 사고 도구1	-SIT 사고 도구: 제거 -창의적 문제 해결 능력 향상을 위한 실습	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
11	SIT 사고 도구2	-SIT 사고 도구: 용도 통합 -창의적 문제 해결 능력 향상을 위한 실습	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
12	SIT 사고 도구3	-SIT 사고 도구: 복제 -창의적 문제 해결 능력 향상을 위한 실습	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
13	SIT 사고 도구4	-SIT 사고 도구: 분리 -창의적 문제 해결 능력 향상을 위한 실습	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
14	SIT 사고 도구5	-SIT 사고 도구: 속성 의존 -창의적 문제 해결 능력 향상을 위한 실습	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
15	수학과 창의적 사고	-수와 창의성 -패턴 -그래프 이론	<input checked="" type="checkbox"/> 강의 <input checked="" type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____
16	기말고사	기말고사	<input type="checkbox"/> 강의 <input type="checkbox"/> 토론 <input type="checkbox"/> 실험실습 <input checked="" type="checkbox"/> 기타 _____		교재 _____ 유인물 _____ 기타 _____