

2024학년도 이러닝(Electronic Learning) 교과목 개발 신청서

| | | |
|------------------|---|-----------------|
| | 접수 번호 | [미기재] |
| 1. 신청자 정보 | | |
| 성명 | 송 덕 근 | 단과대학 |
| e-mail | | 전공 |
| 핸드폰 | | 내선 |
| 성명 | | <i>국제비즈니스대학</i> |
| e-mail | | 경영학전공 |
| 핸드폰 | | |
| 2. 교과목 정보 | | |
| 과목명 | <i>창업과 경영 / Entrepreneurship and Management</i> | |
| 이수 구분 | <input checked="" type="checkbox"/> 교양 <input type="checkbox"/> 전공 필수 <input type="checkbox"/> 전공 선택 | |
| 학수 번호 | BKSA51447 | 학점 |
| 학년 | 1, 2, 3, 4 | 분반 |
| 학생수 | 00 | 개설연도 |
| 운영학기 | <input checked="" type="checkbox"/> 1학기 <input checked="" type="checkbox"/> 2학기 | |
| 학점 | 2 | 불가능 |
| 개설연도 | 2025 | |
| 3. 교과목 분석 | | |
| 개요 | 기업가정신 함양에 중요한 것은 창업하는 요령과 기술에 대한 학습을 넘어 다양한 지식의 습득, 특히 시대마다 강조되고 있는 기업가의 역할과 기업가정신의 발현 원리, 그리고 기업가정신이 시대 변화에 어떠한 역할을 했는지에 대하여 이해하고 이를 통해 변화를 선도하는 기업가정신을 함양이라 할수 있다. | |
| 교과목 목표 | 기업가정신과 창업에 대한 기본적인 지식을 연마하여 향후 실제 창업에 필요한 실무 지식을 연마한다. | |
| 교과목 개발 주안점 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 현장에서 필요한 창업시뮬레이션 교육으로 창업 프로세스에 대한 이해도를 높여 실질적인 창업역량 강화 새로운 팀과 아이템 구성을 통해 현실적인 창업의 동기부여 증대 ■ 최근 정세와 트렌드 인지를 통해 창업 성공률 증대 ■ 아이디어 구현을 위한 트렌드 정보 인식의 기회 마련 ■ 구체적인 사례 중심 강좌를 통해 아이디어 횡 전개 기회 습득 | |
| 교재정보 | 기업가정신과 창업(이장우외, 법문사) 기업가정신(산업혁명의 흐름을 중심으로 한 고찰)(강영규 외, 두남) | |

| 4. 이리닝 주차별 강의 계획 | | | | |
|------------------|-------------------|--|--|--|
| 주차 | 주차별 학습목표 | 학습주제 및 내용 | 학습 활동 | 공유 및 평가 |
| 1주차 | 기업가정신의 개념과 연구의 흐름 | - 기업가정신의 연구흐름 - 기업가정신의 개념 - 기업가는 어떤사람인가? | <input type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(강의식) | <input type="checkbox"/> 팀 활동 보고서 <input type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타() |
| 2주차 | 시대별 기업가정신 | - 1~3차 산업혁명별 기업가정신 | <input type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(강의식) | <input type="checkbox"/> 팀 활동 보고서 <input type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타() |
| 3주차 | 4차산업혁명과 기업가정신 | - 4차 산업혁명시대의 의의 및 특징 - 4차산업혁명시대의 기업가정신 | <input type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(강의식) | <input type="checkbox"/> 팀 활동 보고서 <input type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타() |
| 4주차 | 창업의 정의와 필요성 | - 창업의 의의 - 창업의 필요성 - 창업의 과정 - 창업의중요성 | <input type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(강의식) | <input type="checkbox"/> 팀 활동 보고서 <input type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타() |
| 5주차 | 창업의 유형과 특징 | - 창업의 방법 및 유형 - 창업기업 형태별 특징 | <input type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(강의식) | <input type="checkbox"/> 팀 활동 보고서 <input type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타() |
| 6주차 | 사회적기업과 소셜벤처 창업 | - 사회적기업의 정의 - 소셜벤처의 정의 - 차별성 | <input type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(강의식) | <input type="checkbox"/> 팀 활동 보고서 <input type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타() |
| 7주차 | 비즈니스플랜 사용방법 | - 비즈니스플랜의 정의 - 비즈니스플랜의 사용방법 | <input type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(강의식) | <input type="checkbox"/> 팀 활동 보고서 <input type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타() |
| 8주차 | | - 중간고사 | <input type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(과제제출) | <input checked="" type="checkbox"/> 팀 활동 보고서 <input type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타() |

| | | | | |
|------|----------------|--|--|--|
| 9주차 | 비즈니스 모델의 정의 | - 비즈니스 모델의 정의 - 목적 및 방법 | <input type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(강의식) | <input type="checkbox"/> 팀 활동 보고서 <input type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타() |
| 10주차 | 사업 아이디어 선정방법 | - 사업아이템 분석 - 아이템 선정시 고려사항 - 아이디어방법 | <input type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(강의식) | <input type="checkbox"/> 팀 활동 보고서 <input type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타() |
| 11주차 | 지식재산권 관리 | - 지식재산권의 의미 - 지식재산권의 종류와 관리 | <input type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(강의식) | <input type="checkbox"/> 팀 활동 보고서 <input type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타() |
| 12주차 | 사업타당성 분석 | - 사업 타당성분석의 의미 - 사업타당성 분석의 필요성 | <input type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(강의식) | <input type="checkbox"/> 팀 활동 보고서 <input type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타() |
| 13주차 | 창업 자금조달과 투자 유치 | - 창업자금조달 방법 - 투자 유치 | <input type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(강의식) | <input type="checkbox"/> 팀 활동 보고서 <input type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타() |
| 14주차 | 창업준비 | - 창업준비 절차 - 입지선정 - 사업형태 | <input type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(강의식) | <input type="checkbox"/> 팀 활동 보고서 <input type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타() |
| 15주차 | 창업기업성장관리 | - 사업전략 - 마케팅 - 조직 - 스토리텔링 | <input type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(강의식) | <input type="checkbox"/> 팀 활동 보고서 <input type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타() |
| 16주차 | | - 기말고사 | <input type="checkbox"/> 토의/토론 <input type="checkbox"/> 발표 <input type="checkbox"/> 프로젝트 <input checked="" type="checkbox"/> 기타(과제제출) | <input checked="" type="checkbox"/> 팀 활동 보고서 <input type="checkbox"/> 성찰 일지 <input type="checkbox"/> 기타() |

2024년 4월 19일

개발교수자

송 덕 근



교무처 Cogito대학교육혁신원장 귀하

[참고자료] 이러닝 설계 자가진단(교수용)

※ 수업 설계 후 자가진단을 통하여 수업이 잘 설계 되었는지 체크

| 구분 | 항목 | 개선점 |
|----------|--|-----|
| 학습 목표 제시 | 학습자가 학습 후 무엇을 할 수 있어야 하는가를 구체적으로 제시하고 있는가? | 있음 |
| | 한 시간(차시)의 학습목표가 적절한 분량으로 제시되어 있는가? | 있음 |
| | 학습목표가 분명하고 관찰 가능한 행동적 용어로 진술되어 있는가? | 있음 |
| 수준별 학습 | 수준별학습 다양한 능력의 학습자들이 활용할 수 있도록 교육의 내용이나 방법을 포함하고 있는가? | 있음 |
| 학습자료 | 학습자의 수준(경험), 인지 및 정의적 특성, 학습내용 특성을 고려하여 적합한 자료를 사용하고 있는가? | 있음 |
| | 학습자가 학습내용을 쉽게 이해하고 학습내용의 효과를 높이기 위한 자료가 선정되어있는가? | 있음 |
| | 학습자, 학습내용, 학습환경 등을 고려하여 학습내용 및 관련 정보를 표현하는 다양한 기술적인 방법을 활용하고 있는가? | 있음 |
| 화면구성 | 학습자의 학습경험, 학습내용, 학습환경을 고려하여 체계적으로 구성하고 있는가? | 있음 |
| | 구성이 간결하고 안정감 있으며 일관성 있는 배치와 진행을 유지하고 있는가? | 있음 |
| | 학습자에게 중요한 정보가 강조되고 이해하기 쉽게 구성되어 있고, 품질은 우수한가? | 있음 |
| 인터페이스 | UI 구성요소(버튼, 메뉴, 아이콘, 스크롤 바 등)가 학습자의 학습 진행에 도움이 되도록 일관성 있게 구조화되고 배치되고 있는가 | 있음 |
| | 학습자가 학습속도, 순서, 과정 등을 제어할 수 있도록 구성되어 있는가? | 있음 |
| | 전체학습 분량 중 학습자가 현재 수행하고 있는 학습의 위치를 확인할 수 있으며, 이동이 편리한 인터페이스로 구성되어 있는가? | 있음 |
| 학습내용 | 학습목표 달성에 도움을 주는 핵심 내용으로 학습내용이 선정되어 있는가? | 있음 |
| | 학습내용이 개발시점 2년 이내의 자료를 사용하여 최신 정보 및 경향을 포함하여 구성되어 있는가? | 있음 |
| | 학습내용이 동일한 콘텐츠 내에서 반복되지 않으며 논리적으로 제시되고 있는가? | 있음 |
| 학습내용조직 | 학습내용의 용어 설명, 맞춤법 등이 정확하고 오류가 없는가? | 없음 |
| | 수업 후 심화보충학습을 제공하여 자기 주도적 학습을 유도하는가? | 있음 |
| | 학습내용의 의미표현이나 내용상에 있어 명백한 오류가 없 | 없음 |

| | | |
|-----------------|--|----|
| | 는가? | |
| | 학습내용에 선수학습, 보충심화학습 등을 구성 할 때, 단계성, 통일성, 일관성을 고려하였는가? | 있음 |
| 학습난이도 | 어렵고 쉬운 내용에 대한 배열을 적합하게 채택하고 있는가? | 있음 |
| 학습분량 | 학습자의 특성을 고려할 때, 전체 교육시간이 적절한 분량인가? | 있음 |
| 학습자와 학습내용간 상호작용 | 학습자가 학습내용에 지속적으로 집중할 수 있는 교수-학습요소 및 상호작용 요소를 채택하고 있는가? | 있음 |
| | 학습내용을 숙지하는데 도움이 되도록 상호작용 요소를 구성하고 있는가? | 있음 |
| 평가 | 평가내용이 학습을 이수하는데 도움을 줄 수 있는 내용으로 구성되어 있는가? | 있음 |
| | 평가내용이 학습목표를 달성할 수 있도록 학습목표 및 학습내용과 관련하여 일관성을 유지하고 있는가? | 있음 |
| | 다양한 형태의 평가방법이 학습 진행과정에서 나타나고 있는가? | 있음 |
| 저작권 | 인용한 모든 저작물에 대해 정확한 정보(출처, 저자, 일자 등)를 저작물 내에 국제저작권 표시방법을 준수하여 표시하고 있는가? | 있음 |