

도전! 콘텐츠 크리에이터

주요키워드	크리에이터	유튜버	영상편집
-------	-------	-----	------

단체/개인명	베테라이프		구분	단체	개인
				V	
담당자명/직책	태근형 / 대표		휴대전화	010-9132-0600	
이메일주소	tkh01@naver.com		사업참여 횟수	(4)회	
필수교육이수	이수		소재지	서울시 은평구	

사업영역	진로체험활동				온라인수업		가능			
사업목적	4차산업혁명시대 창의융합형 인재에 요구되는 기획 및 디자인 역량을 개발한다.									
사업기간	2023. 3. 2. ~ 2023. 12. 31.					총 (8)회 진행 / 주 (1)회				
사업대상	유	초	중	고	회기별 인원		최소 (10)명~최대 (25)명			
		√	√	√						
활동분야	교과 과정 연계형			√	활동 장소	교내	√	활동 기간	학기중	√
	창의 체험 활동			√						
	평일 방과후 활동			√		교외			방학중	√
	주말 방과후 활동			√						
사업비	금1,240,000원(금일백이십사만원)									
소요예산 *세부산출내역은 프로그램 계획서에 기재함	지출항목	산출내역					소계(원)		구성비	
	주강사비	(2교시) 80,000원X8회X1명=640,000원					640,000		52%	
	보조강사비									
	재료비	(1인) 3,000원×8회×25명=600,000원					600,000		48%	
		<재료비 항목별 1인당 단가> 영상편집프로그램 3개월 라이선스 이용료 24,000원								
합 계							1,240,000		100%	
기대효과	- 학생 스스로 메이커(maker)로써 아이디어를 창의적으로 표현할 수 있다. - 다양한 디자인 툴을 경험해보면서 디자인을 보다 쉽고, 재미있게 배울 수 있다. - 직접 만든 결과물을 친구들과 공유함으로써 친밀감과 유대감을 높일 수 있다.									
프로그램 운영 시 충족해야할 조건	- 인터넷 사용이 가능한 컴퓨터실 또는 개인 노트북, 마우스 - Wifi 사용 가능									

프로그램 계획서

회기	세부 추진내용 (*초/중/고 학생 특성 반영하여 기재)	교시	강사명
1	-주제 1 : 크리에이터란? -활동내용 : Youtube 플랫폼 이해, 본인 또는 팀 구성하고 주제 정하기, 채널 생성 -주제 2 : 영상편집프로그램의 이해 -활동내용 : 영상편집프로그램 사용법 소개 -방법 : 강의 및 실습	2	태근형 김수연
	-준비물 : 컴퓨터, 마우스, 프로젝터 또는 TV		
2	-주제 1 : 콘텐츠의 저작권 올바르게 알기 -활동내용 : 폰트, 음향, 이미지, 영상, 초상권 등 콘텐츠의 저작권 이해 -방법 : 강의 및 실습	2	태근형 김수연
	-준비물 : 컴퓨터, 마우스, 프로젝터 또는 TV		
3	-주제 1 : 촬영에 대한 이해 높이기 -활동내용 : 촬영 장비, 촬영 기법, 구도, 조명의 이해 -방법 : 강의 및 실습	2	태근형 김수연
	-준비물 : 컴퓨터, 마우스, 프로젝터 또는 TV		
4	-주제 1 : 스토리보드의 이해 -활동내용 : 짜임새 있는 스토리보드 제작 방법 배우기 -방법 : 강의 및 실습	2	태근형 김수연
	-준비물 : 컴퓨터, 마우스, 프로젝터 또는 TV		
5	-주제 1 : 촬영 실습 -활동내용 : 콘텐츠 별 시간배분 및 촬영 -방법 : 강의 및 실습	2	태근형 김수연
	-준비물 : 컴퓨터, 마우스, 프로젝터 또는 TV		
6	-주제 1 : 내 채널과 영상의 로고, 썸네일 제작 -활동내용 : 포토샵과 일러스트를 활용한 로고와 썸네일 제작 -방법 : 강의 및 실습	2	태근형 김수연
	-준비물 : 컴퓨터, 마우스, 프로젝터 또는 TV		
7	-주제 1 : 채널 아트 제작 -활동내용 : 채널 아트를 제작해서 자신의 채널을 보다 멋지게 꾸미기 -방법 : 강의 및 실습	2	태근형 김수연
	-준비물 : 컴퓨터, 마우스, 프로젝터 또는 TV		

회기	세부 추진내용	교시	강사명
8	-주제 1 : Youtube 채널 관리 및 공유 -활동내용 : 자신의 콘텐츠를 Youtube 채널에 업로드하고 관리하는 방법을 알아보자 발표를 통한 친구들과의 아이디어 공유로 발전할 수 있는 토대 마련 -방법 : 강의 및 실습 -준비물 : 컴퓨터, 마우스, 프로젝터 또는 TV	2	태근형 김수연
9	-주제 1 : -활동내용 : -방법 : -준비물 :		
10	-주제 1 : -활동내용 : -방법 : -준비물 :		
11	-주제 1 : -활동내용 : -방법 : -준비물 :		
12	-주제 1 : -활동내용 : -방법 : -준비물 :		

프로그램의 창의성	- 크리에이터 과정을 통해 자신의 아이디어를 구체화하고, 기획을 통한 논리력 및 사고력 함양 - 4차 산업혁명 메이커 교육으로 다양한 콘텐츠 결과물을 통해 창의력 및 디자인 역량 향상
프로그램의 지역사회 연계성	- 학생들이 직접 콘텐츠를 기획하고, 발전시켜 가는 과정에서 우리지역의 도서관과 문화센터 등 다중문화시설의 온오프라인 양쪽의 자원 활용을 촉진할 수 있음

소요예산				
※ 부가세 포함 (단위 : 원)				
지출항목	산출내역	소 계	구성비	비 고
주강사비	(2교시) 80,000원×8회×1명 = 640,000원 강사비×회기수×인원수=금액	640,000	52%	
보조강사비				
재료비	(1인)3,000원×8회×25명 = 600,000원 1인당 단가×회기수×인원수=금액 ※ 회기별 최대 인원수 기준으로 책정	600,000	48%	전체예산의 60% 이하로 편성
	<재료비 항목별 1인당 단가> 영상편집프로그램 3개월 라이선스 이용료 24,000원 ※재료비 공동사용 물품이 회기별로 책정되지 않도록 주의 ※재료비가 60%를 넘지 않도록 산출 내역 작성 ※1인당 단가 산출 : 재료비 책정의 적절함과 상세 품목을 확인하기 위 함 예시) 실 2m 2,000원에 구입하여 1개반 25명이 함께 사용하는 경우: 실 2,000원÷인원 25명=80원으로 산출			
합 계			%	
관리 및 협력방안				
구 분	구체적 방안			
강사인원	- 강사 1명			
학생안전 관리계획	<ul style="list-style-type: none"> - 교육장소 안전관리를 위해 현장에서 발생 가능한 위해요소를 확인한 후 학교 담당선생님께 조치 요청 - 교육 진행전 학생들에게 안전에 관한 사전 교육진행(약 5~10분) - 교육 진행시 발생된 문제는 학교에 즉각 보고 후 담당선생님과 함께 조치 진행 - 수업과정 중 생긴 불의의 사고에 대해서는 사고 발생경유서등을 작성하여 학교에 제출 			
학생 참여방안	<ul style="list-style-type: none"> - 매 시간 출석확인 후 수업 진행 - 실습 위주의 수업을 통하여 적극적인 참여 유도 - 필요시 모둠활동을 하며 협력과 배려를 높임 - 다양한 기능 이용으로 학생들의 참여도를 높임 			
학교와의 협력방안	<ul style="list-style-type: none"> - 사전에 학교 담당선생님과 연락을 통하여 시간 및 강의 장소, 강의실 컨디션 등 확인 - 수업 진행시 발생한 문제는 현장에서 담당선생님께 보고하고 바로 조치 - 수업 결과물 발표를 통하여 프로그램에 대한 이해를 높임 - 학생들의 결과물을 전시하여 학교에서 볼 수 있도록 제공 			

단체/개인 소개

신청구분 (V표시)	단체	개인	단체/개인명	베테라이프	
	V				
담당자명/직책	태근형 / 대표		담당자 휴대전화	010-9132-0600	
홈페이지 (보유한 경우)	designdepot.co.kr		e-mail	tkh01@naver.com	
프로그램 진행 공간 보유현황	예 <input type="checkbox"/> / 아니오 <input checked="" type="checkbox"/>		프로그램 수용인원 (공간 보유한 경우)	명	
참여강사	번호	강사명	역할		
	1	태근형	주강사		
	2	김수연	주강사		
	3				
	4				
	5				
	6				
5년 내 아동·청소년 교육활동 주요 경력 (18년~22년)	은평구	참여 연도	기관명	대상	주제
		2022	은평마을방과후 지원센터	은평지역 학생	- 연서중, 구산중, 연천중, 증 산중, 수리초, 어울초 학생 대상 ‘도전! 콘텐츠 크리에이 터’ 수업 진행
		2021	은평마을방과후 지원센터	은평지역 학생	- 은평메디텍고등학교, 연서중, 연천중, 증산중, 연신초 학생 대상 ‘1인 크리에이터’ 수업 진행
		2020	은평마을방과후 지원센터	은평지역 학생	- 은평메디텍고등학교, 연서중, 은평중, 덕산중 학생 대상 ‘1 인 크리에이터’ 수업 진행
		2020	은평마을방과후 지원센터	은평지역 학생	- 선일여고 학생 대상 앱만들 기 수업 진행
		2019	은평마을방과후 지원센터	은평지역 학생	- 불광중, 은평메디텍고등학교 학생 대상 ‘앱만들기’ 방과 후 수업 진행
		2021	JA Korea 삼성창업놀이터	연서중학교 학생	삼성 금융계열사 창업교육
	타구	참여 연도	기관명	대상	주제
		2018~현재	경기도교육청	경기지역 학생	- 경기꿈의대학 ‘1인 크리에이 터’, ‘포토샵 일러스트’ 강의
		2019~현재	경기도교육청	경기지역 학생	- 경기꿈의학교 ‘앱디자인’ 강 의
		2019~현재	도봉꿈여울	도봉지역 학생	자운고, 북서울중, 정의여고 등에서 ‘롤모델콘서트’ 강의
		2020	홍은중학교	1학년 학생	- ‘1인 크리에이터’ 수업 진행
		2020~현재	JA Korea 삼성창업놀이터	중학생	삼성 금융계열사 창업교육

강사 주요 이력(대표강사)

[illegible][illegible]

프로그램 사진자료



2022 수리초등학교 콘텐츠 기획 및 채널 생성



2022 연서중학교 콘텐츠 기획 및 영상편집



2022 구산중학교 영상 편집하기



2022 증산중학교 나만의 효과 만들기



2022 연천중학교 눈에 띄는 썸네일 만들기



2022 수리초등학교 채널아트 만들기