
「 2021 창업 역량 강화 교육 프로그램 」

과 업 지 시 서

2021. 9.

담당부서	직급(위)	성 명	전화번호	FAX
산학교육팀	팀장	조선희	063-840-1482	063-840-1158
산학교육팀	담당	전효인	063-840-1079	063-840-1158

1. 추진배경 및 목적

- (필요성 대두) 대학에서는 4차 산업혁명 시대에서 요구하는 창의적 인재양성을 위한 체계적인 교육과정 개발과 운영에 대한 필요성 대두
- (창업문화 활성화) 학생 창업 교육 프로그램 프로세스 개발 및 운영을 통해 학생 창업 역량 강화를 통한 우수성과 창출 및 대학의 창업 문화/교육 생태계 활성화를 위한 사업 책무 수행
- (창의인재양성) 학생 창업 교육을 지원함으로써 학생들의 창의적 역량 강화를 통해 창업가 기업가 정신 함양 및 학생 창업가 양성을 위한 교육 및 실습 운영 필요

2. 개요

- 용역명 : 2021 창업역량강화 교육 프로그램(대면 및 비대면)
- 수행기간 : 2021. 9. ~ 2022. 2.
- 기초예산 : 70,202,000원 이내(부가세 포함)

3. 추진내용

- 학습(Learning)→ 실습(Training)→ 마케팅(Marketing)으로 연계되는 창의적 LTM 실용학습 기반 창업 교육 프로세스를 통해 4차 산업 혁명 시대에 필요한 창의융합 인재 및 학생 창업가 양성
- 창업 교육 프로그램별 연계성을 강화하고 이전 프로그램보다 내용과 성과들이 고도화될 수 있는 교육과정 운영 및 단계별 평가와 경쟁을 통한 학생 성과 및 보상 지원 강화 III

1. 교육과정 구성

가. 대학 창업교육 프로그램 구성

- L(학습)→T(실습)→M(마케팅) 교육체계를 기반으로 창업과 비즈니스를 접목한 9단계의 Mini(기초)→Battle(심화)→3D(고도화)로 연계되는 특화된 창업교육 체계

대학교육체계		창업교육체계	목표	연계체계
Learning (학습)		Mini게임 (기초)	• 창업과 기업가정신 함양 및 창업 기초 실무 이해 교육	교육과정과 연계한 창업 기초학습 교육
Training (실습)		Battle게임 (심화)	• 팀활동을 통한 창의과제 개발과 학생 배틀 심화 교육	기초학습과 연계된 경쟁 구도의 심화 실습 지원
Marketing (마케팅)		3D게임 (고도화)	• 학생 마케팅 역량강화 및 과제 기술 사업화를 위한 실전 3D(실전) 고도화 교육	실습 후 사업화를 위한 마케팅의 고도화 실무교육 지원

나. 과업 프로그램 구성

구분	프로그램명	운영장소	참여 대상	운영방법	비고
Training/ Battle게임	①팀빌딩 프로젝트	교내	6개팀 30명	대면 or 비대면 운영	• 사업 운영에 따른 직접 운영비(식비, 다과비, 교통비 등)은 LINC+사업단 자체 지출 및 운영
	②창의 3-Step 교육캠프	교내, 교외			
	③창의&창업 Demoday	교외			
Marketing/ 3D게임	④LINC+ Market Day	교내			
	⑤우수성과 전시회	교내			

※ 5개 프로그램은 프로그램별 단발성 프로그램이 아닌 학생 창의 과제 고도화 및 학생 창의 역량 강화를 위한 단계별 체계적 연계 강화 프로그램 운영

※ 5개 프로그램은 코로나19로 인해, 대학의 교육과정 상황을 고려한 대면/비대면 병행 프로그램 운영 가능

다. 세부내용

1) 팀빌딩 프로젝트

- 교육시간 : 팀별 3시간 운영
- 교육대상 : 창업동아리 6개팀 30명 (추후 팀 모집 시 변동 가능)
- 교육장소 : 교내
- 교육방법 : 대면 교육 또는 코로나19 상황에 따른 비대면 운영
- 교육내용 : 창업성향진단 및 팀구성에 따른 아이템 선정

구분	세부 내용	비고
오리엔테이션 및 팀빌딩	- 팀구성 및 교감 나누기 - 목표 달성을 위한 팀빌딩(아이스브레이킹) - 팀명/팀장 선정 및 프로젝트 스타트	
아이디어 회의 및 아이템 선정	- 팀별 아이디어 회의 - 기초 창업아이템 구상 및 브레인스토밍 - 아이템에 대한 정보 수집 및 기초 시장조사	

2) 창의 3-Step 교육캠프

- 교육시간 : 팀별 10시간 운영
- 교육대상 : 창업동아리 6개팀 30명 (추후 팀 모집 시 변동 가능)
- 교육장소 : 교내 및 교외
- 교육방법 : 대면 교육 또는 코로나19 상황에 따른 비대면 운영
- 교육내용

구분	세부 내용	비고
비즈니스모델링 및 사업계획서 초안 작성	-비즈니스모델링 및 사업계획서 초안 작성 -과제공유 및 지역내 시장조사 계획 수립	
실전 시장조사 및 벤치마킹	-과제에 따른 지역내 실전 시장조사 실시 -실시간 비대면으로 컨설턴트가 활동지원 -데모제품 및 시제품 제작을 위한 재료 구입	
데모제품 디자인 및 시제품 제작 계획 수립	-시장조사에 대한 결과분석 및 창업 구체화 -데모제품 디자인 및 제작 계획	

3) 창의&창업 Demoday 캠프

- 교육시간 : 온라인교육 팀별 2시간, 1박2일, 11시간 운영
- 교육대상 : 창업동아리 6개팀 30명 (추후 팀 모집 시 변동 가능)
- 교육장소 : 교내, 교외 교육시설(예정)
- 교육방법 : 대면 교육 및 코로나19 지침을 준수한 외부 실습 운영
- 교육내용

구분	세부 내용	비고
시제품제작 컨설팅	- 시제품제작 전문가 컨설팅 - 시제품제작에 대한 평가 - 온라인 화상교육 멘토링	
사업계획서 및 데모제품 계획 완성	- 사업계획서 및 데모제품 디자인 완성 - IR피칭 컨설팅(PPT 및 발표시나리오)	
실전 데모데이	- 데모데이 발표자료 점검 및 완성 - 데모데이 실시 및 피드백 (창업투자자 3인 심사) - 데모데이를 통해 1차 점검 및 개선방안 마련	

4) LINC+ Market Day

- 진행시간 : 1일, 6시간
- 진행대상 : 창업동아리 6개팀 30명 (추후 팀 모집 시 변동 가능)
- 진행장소 : 교내
- 진행방법 : 코로나19 지침을 준수한 내부 실습 운영
- 진행내용

구분	세부 내용	비고
사업(시제품) 발표회	- 1차 데모데이에 대한 보완 및 최종 발표 운영 - 실제 창업투자자를 통한 투자유치(심사 및 평가)	
Market Day(크라우드펀딩)	- 각 팀별 부스를 통한 시제품 · 사업계획 홍보 - 교직원 및 재학생이 모의 크라우드펀딩 진행 - 투표권(가상 투자금)을 통해, 우수팀 선정	

5) 우수성과 전시회

- 진행시간 : 6시간
- 참여대상 : 창업동아리 6개팀 30명 및 학과별 창업팀
- 진행장소 : 교내(행복기숙사 주차장)
- 진행방법 : 코로나19 지침을 준수한 내부 실습 운영
- 진행내용
 - 가) 대학 내 창업 및 산학협력 성과 전시를 위한 부스 설치
 - 나) 대학 내 실무담당자가 우수성과 전시회 안내 및 팀별 제품 소개
 - 다) 전체 재학생 실시간 온라인 행사 참여를 통한 창업 활성화 및 성과확산
 - 라) 창의 아이디어 투표를 통한 창의과제 발굴 및 성과창출
 - 마) 영상 편집 후, 전체 영상 게시(페이스북 또는 인스타그램)

2. 과업의 범위

○ 교육과정 기획 설계

- 과업수행자는 교육 목적에 맞고, 예산의 적절한 사용으로 교육 과정을 설계하여 원광보건대학교가 제시하는 기간 내에 사업을 완료한다.
- 과업수행자는 과업내용을 참고하여 교육프로그램, 진행인원, 운영방안 등을 상세히 제시하여야 한다.

○ 학생 관리

- 교육 시작부터 교육 종료 시까지 학생 관리에 대한 책임은 과업수행자에게 있으며 피해 발생 시엔 과업수행자가 배상의 책임을 진다.
- 과업수행과 관련한 안전사고에 대비해 교육기간 내 충분한 보험을 가입하여야 한다.
- 교외 합숙 교육의 경우 과업수행과 관련한 안전사고에 대비해 교육기간 내 충분한 보험을 가입하여야 한다.

○ 교육 운영

- 교육 운영에 필요한 교육 기자재를 확보하여 진행에 차질이 없어야 한다.
- 교육효과성 및 집중도 향상에 적합한 프로그램 기획 및 운영
- 다과 및 식사 등은 학생이 만족할 수 있는 서비스를 제공하여야 한다.
- 과업수행자는 교육 운영 제반 사항을 산학실습팀과 협의하여 운영한다.
- 과정 종료 후 설문조사 결과 및 교육 진행 상 나타난 문제점을 분석·반영한다.
- 사진은 전문 지식과 풍부한 경험을 가진 사람으로 구성하여야 한다.

○ 수행조건

- 본 과업의 성실하고 원활한 수행을 위하여 과업수행자는 신의와 책임의식을 가지고 추진하며 발주처와 긴밀한 협조체제를 유지한다.
- 과업수행자는 본 교육 기획 및 운영을 직접 수행하여야 하며(양도 불가), 준비, 운영, 결과정리와 관련한 모든 사항을 발주처와 수시로 협의하여 진행하여야 한다.
- 발주처는 과업수행 과정에 부적절한 과업참여자가 있거나 과업수행이 부적절하다고 인정될 시에는 즉시 시정을 요구할 수 있으며, 과업수행자는 응해야 한다.
- 과업수행 중 발주처의 요청이 있을 때는 관계자의 출장 및 자료 제출 등 필요한 조치를 취하여야 한다.

○ 준수사항

- 과업기간 및 보고기간의 조정
 - ▶ 과업기간(보고, 성과물 제출기간)은 원칙적으로 조정할 수 없다.
단, 과업수행 중 발주처의 사정에 따라 교육일정이 조정된 경우에 한하여 과업기간을 조정할 수 있다.
- 위반사항에 대한 조치 :
다음의 사유가 발생한 경우 과업수행 상 특별한 사유가 없는 한 계약 위반행위로 간주하여 관계규정에 의거 조치할 수 있다.
 - ▶ 발주처의 정당한 지시에 불응하여 과업을 진행한 때
 - ▶ 과업지시 내용이나 계약조건을 위반한 때
- 요청사항
 - ▶ 피교육자 간식 제공
 - ▶ 피교육자 안전사고 대비 보험처리
 - ▶ 교육장비(노트북 등)은 강사 지참 - 대여비 측정 불가
 - ▶ 제안발표 시 단위프로그램별 사업비 사용 계획 및 강사료 책정기준 제시

- ▶ 창의 마케팅 3-Step 교육 캠프 운영시 팀별 현장 벤치마킹 운영비 책정
- ▶ 단위 프로그램 진행 총괄 운영자 1인에 한하여 일비 15만원 이내 책정 가능

○ 작업보고

- 착수계 제출

- ▶ 과업수행자는 계약체결 후 7일 이내에 과업에 착수하여야 하며, 착수 전에 착수계, 보안각서 등 과업수행에 필요한 제반서류를 요청 받는 경우 즉시 착수계를 제출하여야 한다.

- 중간보고

- ▶ 과업수행자는 계약체결 후 기본계획이 확정되면 교육운영사항 등을 수시로 보고하고 협의하여 확정한다.

- 최종보고

- ▶ 최종보고는 교육완료 후 15일 이내에 결과보고서 3부[설문조사 결과분석 및 교육과정의 중요내용(동영상, 사진 등) 포함], 학생 교육과정 산출물 등을 제출

1. 일반지침

- 본 과업의 성과물은 원광보건대학교 해당부서의 검사를 받아야 하며, 자료 및 보충설명 등의 요구가 있을 경우에는 이에 응하여야 한다.
- 성과물이 과업요청서의 내용과 상이하거나 미흡하여 해당부서에서 보완을 요구할 경우에는 수정·보완하여야 한다.
- 과업수행 인력은 계획서에 표시된 기술자의 수준에 부합하는 인력으로 구성하여야 하며, 경력 등은 이를 증명하는 공적인 서류에 의하여 확인하여야 한다.
- 과업수행 중 인력을 교체할 필요성이 있는 경우에는 해당부서와 협의한 후 당초 인력과 같은 수준의 인력으로 충원하여야 한다.
- 주요 의사결정이 필요한 경우 수시로 회의를 개최하고 해당부서와 협의 후 시행한다.

2. 보안관리

- 과업내용의 보안유지를 위하여 과업수행자의 대표자, 과업에 참여할 인력의 이력사항 및 보안각서를 제출하여야 한다.
- 보안사항의 누설과 관련 자료의 도난, 분실, 손괴 등을 방지하고 보안사항의 조치를 감독하기 위한 보안책임자를 지정한다.
- 과업 성과물은 원광보건대학교의 소유로 하고, 과업수행과 관련된 문서, 자료 등은 과업 이외의 목적을 위하여 사용될 수 없으며, 원광보건대학교의 동의 없이 타인에게 제공하거나 대여할 수 없다.
- 용역과 관련하여 취득한 사항을 제3자에게 누설하여서는 아니 되며, 이의 위반으로 인한 보안사고의 모든 민·형사상의 책임을 진다.