



사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+) 육성사업
2021 온택트 유니콘 창업캠프 안내



1. 배경 및 목적

- 세계적으로 급변하는 시대에 대응하기 위해 혁신적인 교육시스템 필요
- 기업가정신(entrepreneurship) 교육을 통해 새로운 혁신기업 및 벤처기업의 역동적인 시스템 구축
- 게이미피케이션&GBL 기법을 통하여 교육생들에게 기업가정신 고취

2. 운영개요

- 교육 명: 2021 온택트 유니콘 창업캠프
- 일 시: 2021. 8. 30.(월) ~ 8. 31.(화)
- 장 소: 온라인(실시간 교육)
- 참여대상: 제주대학교 창업동아리 및 재학생 24명 내외
- 신청URL: <https://forms.gle/t8Z7QGSj6Ab2PvEY9>
- 신청기간: 공지일 ~ 2021. 8. 26(목)
- 주 관: 제주대학교 LINC플러스사업단, 제주대학교 창업지원단
- 주 최: 교육부, 한국연구재단, 제주대학교

3. 운영일정 및 내용

- 교육모듈

적용 모듈		교육 게임 모듈	게임 개요	목표
문제발견 (예정대상) (성취대상)	기회인식 게임 :기회의 땅발견	The Beginning	최고의 팀을 구성	동료/Collaborationg
		International Trade +	산업경제 작동원리 이해	공정/Seek Fairness
		Gloomy Jean	산업 구조의먹이 사슬체협	공유/Pay ItForward
해결책 구현 (사회적X도전) (사업적X안정)	전략게임 : 무기개발	Library Company	고객 문제해결의 KEY발견	소통/Story Telling
		Wise Goal	유리한 협상체결	비전/Role Model
		Risk Betting	최고의 성과를 위한 리스크 관리	모험/Plan to Fail
가치 확산 (구성원의행복) (투자자의행복)	시장경제 게임 : 짜릿한매칭	BMC Mentoring	만장일치 사업계획서를 완성	경청/Diversify
		Price Setting	얼마에 팔 것인가, 시장 가격책정	가치/Good Enough
		Pitching & Funding	투자자들로부터 투자금 획득	확산
		Talk Card	숨겨진 기업가정신의 카드찾기	배움

○ 교육 운영 1일차

시간	모듈	주요내용
09:00 ~ 10:00	Module1. 나의 비전 & 우리의 비전 START UP	[OT] 과정안내&아이스브레이킹 -과정 및 강사소개 -팀명, 팀구호, 우리의 약속정하기 [Activity] 기업설립, 조직 비전 공감, 인력매칭 경매게임 -개인의 비전과 조직의 비전공유 -16장의 비전 질문을 통한 가치관과 생각나눔 -기업가정신을 통한 기업의 생리이해
	온라인 도구	Zoom / 온라인설문지(이력서&경매) / Padlet
10:00 ~ 13:00	Module2. Unicon Company	[Activity]International Trade+게임 -A,B,C 부서별로 보유한 도구 자원을 활용한 가치경쟁 -부서별 역할분배와 분업의 경험활동 [Feedback] 기업가정신에서 배우는 협력 -기업가정신으로 실천하는조직간 협력
	온라인 도구	Zoom / notion / 카카오톡/ Padlet
13:00 ~ 14:00	중식	
14:00 ~ 16:00	Module3. Wise Goal	[Activity]Wise Goal 게임 -고용시장 및 연봉협상 시뮬레이션게임 -개인인 조직의 목표를 어떻게 협력할지에 대한 전략수립 -조직과 개인의 진로설정 방향제시 [Feedback] 혁신과 비전설정, 개인&조직 역량강화 성찰
	온라인 도구	Zoom / Beecanvas/ 구글 / 멘티미터
16:00 ~ 17:50	Module4. BMC Mentoring	[게임] BMC Mentoring BMC 프로듀스101게임 -우리 조직의 비즈니스모델 분석을 통한 구조화 -다양한 BMC관점을 통해 보는 문제점과 해결책발견 [Feedback] 학습생 간 Peer 피드백 -팀별button up 피드백
	온라인 도구	Zoom / Beecanvas / 구글 / Padlet
17:50 ~18:00	1일차 과정 마무리	

○ 교육 운영 2일차

시간	모듈	주요내용
09:00 ~ 10:30	Module5. Price Setting	[Activity]Price Setting 게임 -제품 및 서비스 사업계획서 피버팅&보완을 통한 시장 경쟁 [Feedback]시장가치 평가 및 고객니즈 파악 -제품과 서비스의 시장가치 평가를 통한 피버팅&보완개선 -고객의 생각을 꿰뚫어 보는 가격경쟁 -피드백을 통한 과정마무리
	온라인 도구	Zoom / Padlet / 구글설문지
10:30 ~ 13:00	Module6. Prototyping(1)	[Activity]Design Thinking -제품 및 서비스 사업계획서를 토대로한 모형제작 -피버팅&보완사항을 반영한 모형계획 및 설계&구축 [Team Debriefing] 팀별 모형 상호 피드백
	온라인 도구	Zoom / Beecanvas/ 구글프레젠테이션 / 미리캔버스
13:00 ~ 14:00	중 식	
14:00 ~ 15:00	Module7. Prototyping(1)	[Activity]Design Thinking -제품 및 서비스 모형을 통한 사업계획서 및 PT작성 -창업경진대회를 위한 팀별 사전 리허설 및 내용 보완
	온라인 도구	Zoom / Beecanvas / 구글설문지
15:00 ~ 16:50	Module8. Pitching & Funding (창업경진대회)	[Activity]아이템 투자설명회 -참석자&강사진&기관 투자자 투표용지 지급 -제품 및 서비스 사업계획서&프로토타입 팀별발표 -투자자Feedback [우승팀&BM시상] 투자금액 상위팀&개인투자 MVP시상
	온라인 도구	Zoom / 구글프레젠테이션 / 구글설문지
16:50 ~ 17:00	과정 마무리	

※ 상기 교육일정은 운영진행에 따라 변동 될 수 있음

○ 운영방법

- 메인강사 및 분반 퍼실리테이터는 한 공간에서 모여 비대면 교육 진행
- 교육생은 개인공간에서 스마트폰 및 PC를 활용하여 교육 수강 및 프로젝트 진행
- 다양한 온라인 도구를 활용하여 모듈별 교육운영

○ 경진대회 시상(안)

구 분	시상내용	수상팀수	비 고
대상	제주대학교 LINC플러스사업단장상	1팀	우수팀 수상
최우수	제주대학교 LINC플러스사업단장상	1팀	우수팀 수상
우수	제주대학교 LINC플러스사업단장상	1팀	우수팀 수상
장려상	제주대학교 LINC플러스사업단장상	3팀	우수팀 수상

※ 상기 시상계획은 상황에 따라 유동적으로 변경 될 수 있음

4. 기대효과

- 기업가정신을 바탕으로 급변하는 시대에 적응
- 기업가정신 함양을 통한 창업역량강화