



사회맞춤형 산학협력 선도대학(LINC+) 육성사업
2020 온택트 창업노마드 캠프
기업가정신 과정 안내



1. 배경 및 목적

- 창업 노마드란? 제주의 여유로운 환경에서 아이디어를 발굴하는 창업 유목민
- 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

- 교 육 명: 2020 온택트 창업노마드 캠프 기업가정신 과정
- 일 시: 2020. 12. 28.(월) ~ 12. 29.(화)
- 장 소: 온라인(실시간 교육)
- 참여대상: 제주대학교 창업동아리 및 재학생 24명 내외
- 신청기간: 공지일 ~ 2020. 12. 24(금)
- 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 사슬체 험 | 공유/Pay ItForward |
| 해결책 구현 (사회적X도전) (상업적X안정) | 전략게임 : 무기개발 | Library Company | 고객 문제해결의 KEY발 견 | 소통/Story Telling |
| | | Wise Goal | 유리한 협상체결 | 비전/Role Model |
| | | Risk Betting | 최고의 성과를 위한 리 스크 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. 나의비전& 우리의비전 The Beginning | [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 / 멘티미터/온라인설문지/Beecanvas |
| 10:00 ~ 12:00 | Module2. International Trade+ | [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 / olymp/ Beecanvas/ notion / 카카오톡/ Send |
| 12:00 ~ 13:00 | 중 식 | |
| 13:00 ~ 15:00 | Module3. Wise Goal | [Activity]Wise Goal 게임 -고용시장 및 연봉협상 시뮬레이션게임 -개인과 조직의 목표를 어떻게 협력할지에 대한 전략수립 -조직과 개인의 진로설정 방향제시 [Feedback] 혁신과 비전설정, 개인&조직 역량강화 성찰 |
| | 온라인 도구 | Zoom / Beecanvas/ 노션/ 구글/ 멘티미터 |
| 15:00 ~ 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 |
| 17:50 ~18:00 | 1일차 과정 마무리 | |

○ 교육 운영 2일차

| 시간 | 모듈 | 주요내용 |
|---------------|--|---|
| 09:00 ~ 10:00 | 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 / Beecanvas/ 구글설문지 |
| 10:00 ~ 12:00 | Module6. Prototyping | [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/ Protopie |
| 12:00 ~ 13:00 | 중 식 | |
| 13:00 ~ 15:00 | Module7. Library Company | [Activity]Library Company 게임 -내부고객 및 외부고객, 구성원 간의 소통, 역할분배, 자원활용, 성과평가 시뮬레이션게임 [Feedback]고객, 조직구성원의소통방안 |
| | 온라인 도구 | Zoom / Beecanvas/ 구글설문지 |
| 15:00 ~ 17:00 | 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 |
| 17:00 ~ 17:10 | 과정 마무리 | |

○ 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