

spreneur

J-curve Next 스타트업 부트캠프

창업교육 프로그램 계획안

J-curve Next : 스타트업 부트캠프

창업교육 프로그램 소개

개요

교육명		J-curveNext 스타트업 부트캠프
대상		전남대학교 창업동아리 소속 재학생 30명
일시/장소	사전 교육	2026.06.25 (목) 19:00~21:00 / 온라인 Zoom
	집중 교육	2026.07.09 (목) ~ 2026.07.11 (토) / 전남대학교 스토리움 다목적홀

목적

- 창업 초기 아이디어를 구체적인 사업 모델로 발전시킬 수 있는 실전적 창업역량 강화
- 창업 과정에서 필요한 고객 중심의 문제 정의, 솔루션 설계, 비즈니스 모델링 및 시장검증 능력 배양
- 빠른 실행력과 창업가적 사고방식으로 변화속에서 기회를 만들어가는 혁신 인재양성

기대효과

- 아이디어 단계에서 구체적인 MVP 설계까지 실질적인 성과 도출
- 학생창업팀의 창업 역량 향상 및 창업 성공 가능성 제고
- 우수 창업팀 발굴 및 후속 창업 지원 통해 지속가능한 창업생태계 조성



〈J-curveNext 스타트업 부트캠프 (2025)〉

J-curve Next : 스타트업 부트캠프

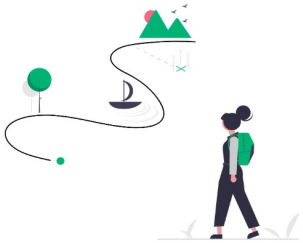
창업교육 프로그램 내용

교육에 활용되는 6가지 모듈

시작하기

로드 투 스타트업

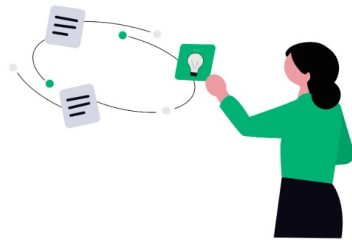
아이디어에서 실제 창업까지, 단계별 로드맵을 함께 설계합니다.



발견하기

아이디에이션

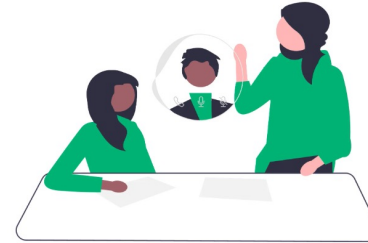
막연한 아이디어를 구체적인 사업 기회로 전환하는 방법론을 학습합니다.



설계하기

비즈니스 모델 패턴

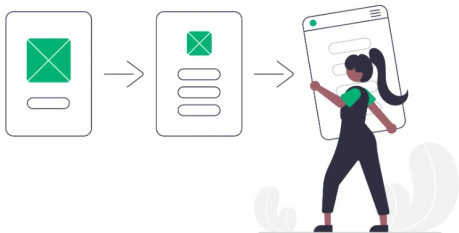
검증된 비즈니스 모델 패턴을 통해 내 사업에 맞는 수익 구조를 설계합니다.



설계하기

밸류 프로포지션

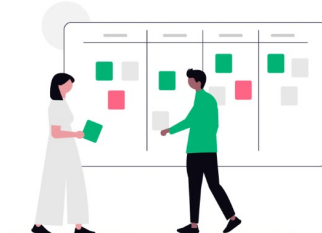
고객에게 전달할 핵심 가치를 명확히 정의하고 설득력 있게 표현합니다.



검증하기

린 스타트업

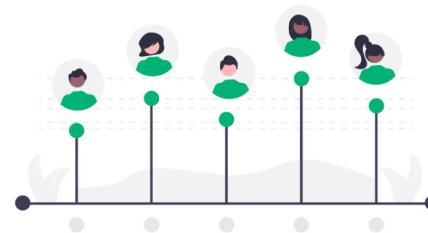
최소한의 자원으로 빠르게 가설을 검증하는 린 방법론을 실전에 적용합니다.



검증하기

고객 개발

실제 고객과의 대화를 통해 가설을 검증하는 인터뷰 방법론을 훈련합니다.



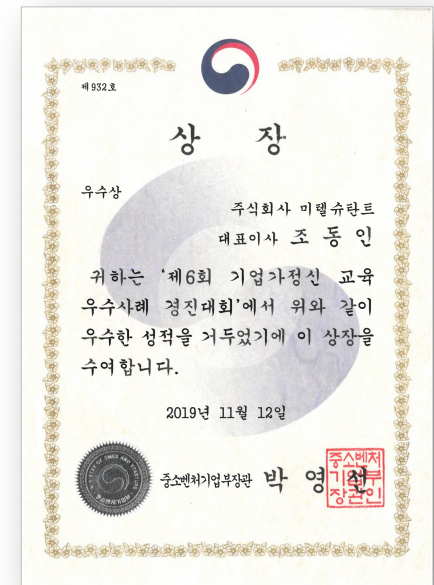
J-curve Next : 스타트업 부트캠프

창업교육 프로그램 내용

특화 프로그램 - 창업 시뮬레이션 게임 ‘플레이스타트업’

플레이스타트업 (Playstartup)

- 게이미피케이션(Gamification) 적용한 자체 개발 창업체험형 교육 프로그램
- 교육 공간 안에서 애플리케이션과 블록을 융합하여 활용하는 실습형 액티비티 프로그램
- 대표[경영&연구개발] / 구매담당자[재료구매] / 생산담당자[제품생산] / 판매담당자[제품판매] 역할 배정
- 총 9개의 제품 라이선스를 기반으로 팀 빌딩, 경영 체험, 성과평가 등 진행



[기업가정신 교육 우수사례 경진대회]
중소벤처기업부장관상 수상

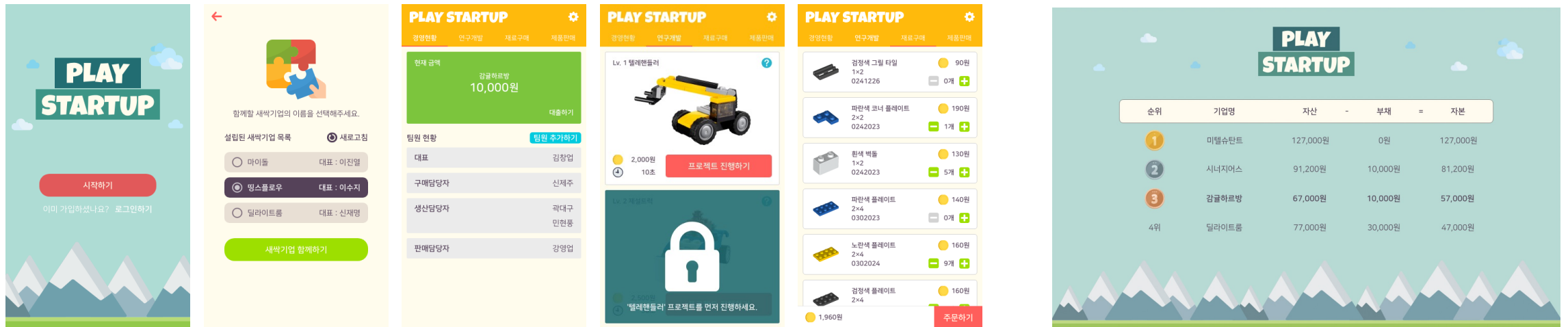
※ 플레이스타트업은 스프레너에서 개발하여 중소벤처기업부로부터 기업가정신 교육 우수사례로 인정받아 중소벤처기업부장관상을 수상한 교육 프로그램

J-curve Next : 스타트업 부트캠프

창업교육 프로그램 내용

창업 시뮬레이션 게임 ‘플레이스타트업’

플레이스타트업 (Playstartup)



※ 플레이스타트업은 스프리너에서 개발하여 중소벤처기업부로부터 기업가정신 교육 우수사례로 인정받아 중소벤처기업부장관상을 수상한 교육 프로그램

J-curve Next : 스타트업 부트캠프

창업교육 프로그램 커리큘럼

집중 교육 - 타임 테이블

시간	1일차	2일차	3일차	
10:00~11:00	Module 1. 로드 투 스타트업(Road to Startup)	Module 4. 고객 개발 (Customer Development)	〈창업 멘토링〉 미니 데모데이 발표 준비	
11:00~12:00				
12:00~13:00	중식	중식	중식	
13:00~14:00	〈경영 시뮬레이션 게임〉 플레이스타트업	Module 5. 마켓 인사이트 (Market Insight)	미니 데모데이	
14:00~15:00				
15:00~16:00	Module 2. 비즈니스 모델 패턴 (Business Model Pattern)	〈창업 멘토링〉 사업아이템 점검 및 피드백	결과발표 및 시상식	
16:00~17:00				
17:00~18:00				
18:00~19:00	석식	석식		
19:00~20:00	Module 3. 린 스타트업 (Lean Startup)	〈창업 멘토링〉 사업계획서 작성		
20:00~21:00				

J-curve Next : 스타트업 부트캠프

창업교육 프로그램 커리큘럼

세부 커리큘럼 내용

주제	세부내용	진행방식	비고
로드 투 스타트업	· 창업을 시작하기 전에 공동 창업자의 지분 구조 설정, 투자 라운드별 발생하는 지분의 희석, AC/VC의 역할 · 고정비, 변동비 바탕으로 Runway, Burn rate 산출하여 현금흐름표 작성 기반 마련	이론/실습	집중 교육
아이디어이션	· 사업 아이디어 기획을 위해 필요한 조사 및 잠재고객 인터뷰 방법 · 문제 정의 및 해결책 도출 과정 통한 창업가적 문제해결 역량 쌓기	이론/실습	사전 교육
비즈니스 모델 패턴	· 비즈니스 모델 캔버스(BMC) 및 9가지 빌딩 블록 기반으로 비즈니스 모델 설계 · 다양한 비즈니스 모델 패턴 소개 (판매, 이용료, 렌탈, 중개, 구독 등)	이론/실습	집중 교육
플레이스타트업	· 앱과 블록을 활용한 경영 시뮬레이션 게임 '플레이스타트업', 9가지 제품 소개 및 팀 빌딩, 비즈니스 활동 전개 방법 안내 · 재료 구매, 제품 생산 및 판매 활동 및 실시간 랭킹을 통한 경쟁게임 진행, 최종 수익 현황 및 순위 공개, 우승팀 등 핵심 경쟁전략 발표 및 공유	실습	집중 교육
린 스타트업	· 린 스타트업 방법론과 BML Cycle, MVP 등에 대한 개념 및 사례 공유 · 실전 사례 통한 Case study 진행	이론	집중 교육
고객 개발	· 사업 아이템별 고객가설 검증 방안 수립 · 제품 개발과 병행되어야 하는 고객 개발 프로세스에 대한 소개 및 인터뷰 실습	이론	집중 교육
마켓 인사이트	· 시장의 본질적 정의 및 TAM-SAM-SOM 프레임워크 이해 · 초기 스타트업이 시장에 대하여 가져갈 수 있는 3가지 통찰	이론	집중 교육
창업 멘토링	· 팀별 사업 아이템 점검 및 피드백 진행 · 사업계획서 작성 및 발표 준비 지원	멘토링	집중 교육
미니 데모데이	· 팀별 아이디어 기획서 발표 및 전문가 피드백 · 평가 통한 점수 집계 후 우승팀 선정	발표	집중 교육

J-curve Next : 스타트업 부트캠프

미니 데모데이

운영 및 평가 방식

- 멘토 중 3인을 심사위원으로 선정하여 평가 및 피드백 진행
- 평가 점수 합산하여 우수팀 선정

항목	세부항목	기준	배점
창업팀 보유 역량	창업역량	- 창업 열정 및 의지 - 제품 발전 목표 및 계획 이해도	15
	개발역량	- 제품 고도화 계획의 체계성 - 기술(제품, 서비스) 성공 가능성	15
창업제품 및 서비스	제품 경쟁력 및 차별성	- 시중 제품과의 경쟁력 정도 - 시중 제품과의 차별성 정도	15
적정성	사업환경분석 적정성	- 제품시장, 제품경쟁 분석의 적정성 - 고객/소비자 분석의 적정성	15
	사업화 계획 적정성	- 시제품 개발 계획의 적정성 - 마케팅, 자금조달 계획의 적정성	15
실행력	성과 및 목표달성 가능성	- 핵심성과지표 설정의 명확성, 구체성 및 유효성	15
태도	-	- 자료 준비 및 완성도	10
합계			100

〈미니 데모데이 평가기준표〉