

## 2018-2학기 세종창의학기제 주간학습보고서

이름	오민규	학과(전공)	컴퓨터공학과		
학번	128206	학년	4		
연락처	010-8843-4757	e-Mail	hotalsrb12@naver.com		
과목명	자기주도 창의전공 I, II, III, IV	신청학점	12	분반	3
학습기간	2018. 10. 08 ~ 2018. 10. 14	학습주차	5	학습시간	70
창의과제	네트워크를 통해 상대방과의 실감나는 대전형 슈팅 3D 모바일게임 개발				
금주 학습목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- [기술보증기금] 2018년 기술혁신형 창업기업 지원 사업 사업계획서 작성</li> <li>- 교수님들과 사업계획서 멘토링</li> </ul>				
학습내용	<p><b>1. 2018 기술혁신형 창업기업 지원 사업 사업계획서 작성</b></p> <p>지금 진행하고 있는 프로젝트를 실제 창업을 진행하기 위해 창의학기제를 신청하게 된 계기였다. 프로젝트를 진행하던 중 교수님께서 정부 지원 사업에 지원해보라는 말씀을 하셨다. 어떤 공고인지 확인하고 사업계획서 양식을 다운받고 그 양식을 읽어보았다. 처음에는 어떻게 작성해야할지 감이 잡히지 않았다. 첫 번째, 항목은 개발 동기에 대해 작성하는 것이었다. 이 부분은 창의학기제 신청서에 작성했던 내용을 바탕으로 작성하면 될 것이라고 생각하였다. 사회 / 경제 / 기술적 문제점을 작성하고 이 문제점들을 해결한 게임을 만들겠다고 작성하였다. 두 번째, 창업 아이템의 사업화 전략인 비즈니스 모델과 창업아이템의 시장분석 및 경쟁력 확보 방안을 작성해야하는데 이 부분은 대학에 입학한 후 교육을 받으며 용어만 듣기만 하였지 어떻게 작성하고 설계를 해야 하는지 모르는 부분이었다. 인터넷에 자료를 찾아보고 참고하며 작성하긴 하였으나 작성 내용을 보니 내 스스로도 작성한 것이 탐탁지 않았다. 세 번째, 자금 조달계획과 국·외 판매 전략과 출구 목표 및 자금 조달방법이다. 자금 조달계획과 국·외 판매 전략은 실제 서비스를 목적으로 게임을 개발하고 있기 때문에 어떻게 작성해야하는지 알았지만 출구목표 및 자금조달의 세부 항목에 있는 투자유치, 인수·합병(M&amp;A), 기업공개(IPO), 정부지원금 란에 있는 항목은 두 번째 항목보다 더 작성하기 어려운 문제였다. 기업공개 같은 경우는 정말 개념조차 알지 못했기 때문에 개념부터 인터넷을 찾아가며 공부를 하였다. 하루 정도 공부를 하고 작성하였다. 작성한 사업계획서는 항목별로 글을 적고 그에 대한 그림을 삽입하여 작성하였지만 가시적으로 좋지 않은 계획서를 작성하게 되었다. 먼저 초안 작성을 마무리한 후 교수님과의 면담을 가졌다.</p> <p><b>2. 교수님들의 사업계획서 1차 멘토링</b></p> <p>권기학 교수님과 오범수 교수님께서 사업계획서 수정에 멘토링을 해주셨다. 권기학 교수님께서 사업계획서에서 작성할 때 어려웠던 부분에 대해서 개념 설명과 사업 방향 및 판매 전략 부분 멘토링을 해주셨고, 오범수 교수님께서 이전에 게임업계에 계셨던 분이셔서 사업계획서의 전체 틀과 내용을 멘토링을 해주셨다. 권기학 교수님께서 각 항목에 대한 개념과 내용 설명해 주셨다. 화이트보드에 목표 시장 분석에서부터 어떤 경로로 제품을 판매할 것인지, 누구를 타겟으로 정하여 판매를 할 것 인지 등 전체적인 흐름을 그리며 설명해주셨다. 그리고 비즈니스 모델의 경우도 그려갔던 모델은 가시적으로 좋지 않으며 어떤 내용인지 잘</p>				

모르겠다고 하셨다. 내가 그린 비즈니스 모델에 대해 설명을 해드렸더니 수익, 이점 등 여러 가지 요소들에 대해서 설명해주셨다. 오범수 교수님께서서는 처음에는 내용보다는 틀부터 잡아 주셨다. 사업계획서 초안은 개요의 글과 그림으로만 작성되어있었는데 일단 교수님께서서는 모든 글들을 표로 작성하라고 하셨다. 1차 멘토링으로부터 사업계획서를 어떻게 작성해야 하는지 감이 잡혔고 멘토링 받은 대로 수정을 해야겠다고 생각했다.

### 3. 2018 기술혁신형 창업기업 지원 사업 사업계획서 수정

권기학 교수님께서 지도해주신 사업에 대한 내용을 수정하기보다는 전체적인 틀부터 다시 잡고 수정하는 편이 낫겠다고 생각하였다. 글로만 적혀있는 내용들을 표로 대체하여 형식을 맞추어 수정하였다. 각 항목마다 공통적인 틀을 사용하여 작성하였더니 가시적으로 좋은 사업 계획서가 되었다. 그리고 사업방향에 관련된 내용들을 멘토링 받은 대로 내용을 수정하였다. 비즈니스 모델의 경우 대상끼리의 상관관계와 관계의 내용을 정리하여 그래프로 정리하였으며, 내용도 이전에 작성했던 내용에서 핵심부분만 추려 수정하였다. 성장전략 부분에서는 틀과 내용 모두 수정하였다. 교수님께서 화이트보드지에 그려주신 스토리를 참고하여 시장현황 => 사용자 비율 => 소비자 층 순서로 수정하였으며 이에 따른 판매 전략을 제시하여 마무리 하였고 처음 작성할 때 가장 힘든 부분이었던 출구 목표 및 자금조달계획 부분은 교수님께서 가르쳐주신 개념들을 종합하여 구글링을 통해 정보를 더 찾고 간단하게 작성하였다.

### 4. 교수님들의 사업계획서 2차 멘토링

수정한 사업계획서를 가지고 2차 멘토링을 시행하였다. 2차 멘토링은 학생회관 3층에 있는 세미나실에서 진행되었으며 빔 프로젝트를 사용하여 한 페이지씩 지도를 받게 되었다. 내용 부분은 한 페이지 지도를 받으며 수정해야 할 부분, 부족한 부분, 삭제해야 할 부분들을 바로 바로 잡아주셨기 때문에 따로 시간을 내어 수정하지 않아도 되었다. 사업계획서의 전체적인 틀은 상당히 좋아졌다는 평을 받았다. 글자 폰트, 글자 크기, 페이지 수 정도만 공통적으로 맞춰주면 될 것이라고 말씀해주셨다. 추가적으로 시간을 내어 수정해야 할 부분은 비즈니스 모델이었다. 나름 잘 정리하였다고 생각하였지만 다른 분들이 보기에는 어떤 의미인지 잘 모르겠다고 하셨다. 이는 초안을 작성했을 때와 비슷한 결과였다. 2시간정도 멘토링을 받고 비즈니스 모델을 수정하고 사업계획서의 글자 요소들만 수정한 후 마지막으로 교수님들께 메일로 최종 사업계획서를 전달해 드리고 기술보증기금에서 시행하는 기술혁신형 창업기업 지원 사업에 지원하게 되었다.

### 5. 결과

**1. 문제인식 (Problem)**

1-1. 창업아이템의 개발 동기

**1-2 창업아이템의 목적(원요성)**

**2. 실현가능성 (Solutions)**

2-1. 창업아이템의 사업의 전략

**2-2. 사업의 수익성**

○ 제품(서비스) 구현 정도

구분	내용	구현 정도 (%)
클라우드 서비스	· 클라우드 기반 가능 구현 · 클라우드 아키텍처 설계 · 클라우드 기반 애플리케이션 개발 · 클라우드 기반 애플리케이션 배포 · 클라우드 기반 애플리케이션 모니터링	30%
서버	· 클라우드 서비스 플랫폼 및 클라우드 서비스 관리 · 클라우드 서비스 플랫폼 및 클라우드 서비스 관리 · 클라우드 서비스 플랫폼 및 클라우드 서비스 관리	40%

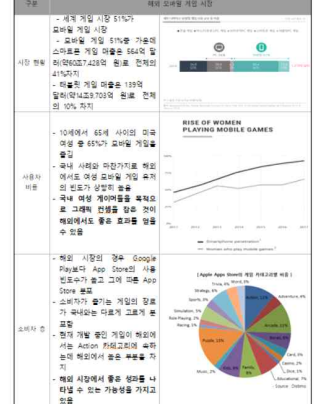
○ 사업 추진 일정

구분	주요내용	추진기간	세부내용
출시 초기 단계	2019. 03. 31	개발 완료 및 배포 테스트	
출시 초기 단계	2019. 04. 30	Google 인디게이블 등록	
Google Play 출시	2019. 06. 30	완성된 서비스 가능한 제품	
App Store 출시	2019. 09. 30	App Store에 서비스 가능한 제품	
G-Star 출시 예정	2019. 10. 01 ~ 2019. 11. 30	G-Star 출시 예정	



### 3-2-2. 해외시장 진출 방안 (경영 및 판매가능성)

#### ○ 해외 모바일 시장의 현황

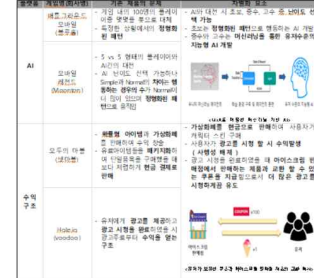


### 2-2. 창업아이템의 시장분석 및 경쟁력 확보방안

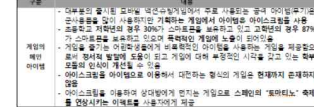
#### ○ 시장분석



### ○ 제품의 차별화 요소



### ○ 제품의 경쟁력



### ○ 판매 전략

#### · 국내 판매 전략과 같은 구조

#### ○ 글로벌 진출 전략

#### · 해외시장 진출 방안

#### · 해외시장 진출 방안

#### · 해외시장 진출 방안

#### · 해외시장 진출 방안

#### · 해외시장 진출 방안

#### · 해외시장 진출 방안

#### · 해외시장 진출 방안

#### · 해외시장 진출 방안

#### · 해외시장 진출 방안

#### · 해외시장 진출 방안

#### · 해외시장 진출 방안

#### · 해외시장 진출 방안

#### · 해외시장 진출 방안

#### · 해외시장 진출 방안

#### · 해외시장 진출 방안

#### · 해외시장 진출 방안

#### · 해외시장 진출 방안

### 3-3. 줄구(EAT) 목표 및 전략

#### 3-3-1. 투자유지

#### · 구글 인디게이블 등록한 앱 (Top 3 수상 목표)

#### · 구글 인디게이블 등록한 앱 (Top 3 수상 목표)

#### · 구글 인디게이블 등록한 앱 (Top 3 수상 목표)

#### · 구글 인디게이블 등록한 앱 (Top 3 수상 목표)

#### · 구글 인디게이블 등록한 앱 (Top 3 수상 목표)

#### · 구글 인디게이블 등록한 앱 (Top 3 수상 목표)

#### · 구글 인디게이블 등록한 앱 (Top 3 수상 목표)

#### · 구글 인디게이블 등록한 앱 (Top 3 수상 목표)

#### · 구글 인디게이블 등록한 앱 (Top 3 수상 목표)

#### · 구글 인디게이블 등록한 앱 (Top 3 수상 목표)

#### · 구글 인디게이블 등록한 앱 (Top 3 수상 목표)

#### · 구글 인디게이블 등록한 앱 (Top 3 수상 목표)

#### · 구글 인디게이블 등록한 앱 (Top 3 수상 목표)

#### · 구글 인디게이블 등록한 앱 (Top 3 수상 목표)

#### · 구글 인디게이블 등록한 앱 (Top 3 수상 목표)

#### · 구글 인디게이블 등록한 앱 (Top 3 수상 목표)

#### · 구글 인디게이블 등록한 앱 (Top 3 수상 목표)

#### · 구글 인디게이블 등록한 앱 (Top 3 수상 목표)

## 6. 느낀점

창의학기제를 하면서 이번 기회가 가장 얻은 것이 많다고 생각한다. 처음 사업계획서를 작성하고 내가 하고 있는 프로젝트에 대해서 단순히 아이디어만이 아니라 실제로 어떻게 구현을 할 것이며 서비스를 했을 때 어떻게 팔 것인지에 대한 명세를 내 스스로도 인지를 할 수 있는 계기가 되었다. 이전에 창업에 대해서는 아이디어를 구현해서 서비스를 하면 되겠다고 생각했던 나였지만 이번 계기로 인해서 창업을 위해서는 단순히 개발만해서는 안 된다는 것을 알게 되었다. 경영용어 많은 비즈니스 지식들이 뒷받침이 되지 않는다면 사업은 성공할 수 없음을 알았고 기본적인 비즈니스 지식을 권기학 교수님께 배우며 앞으로 어떤 부분들을 더 공부해야할지 방향 또한 잡혔다. 그리고 단순히 창업이나 사업은 자신의 자본으로만 하는 줄 알았지만 정부에서 지원해주는 사업이 있는 것이 있다는 점을 알게 되어서 앞으로 창업을 진행하게 되었을 때 지원 사업들을 많이 찾아보며 지원해야겠다. 교수님들의 지도로부터 앞으로 다른 형태의 사업계획서를 작성하더라도 완벽히 작성할 수 있다는 자신감이 생겼으며 현재 작성한 사업계획서를 토대로 점점 더 발전시켜 많은 사업에 지원해보아야겠다. 이번 정부 지원 사업에서 좋은 결과를 내서 학교에 도움이 되었으면 좋겠다.

### 참고자료 및 문헌

- 구글링
- 교수님들의 멘토링

<b>학습방법</b>	사업계획서를 작성하고 각 항목에 대한 지식들을 구글링을 통해 학습한다. 교수님들의 멘토링을 통해 사업계획서를 수정하고 비즈니스를 학습한다.
<b>학습성과 및 목표달성도</b>	일주일간 진행된 사업계획서 작성을 마무리 하였고 정부사업 지원도 문제없이 마무리 되었다. 1차는 서류평가이고 2차가 발표로 구성되어있다. 1차 서류평가 합격 발표 후 며칠 지나지 않아 2차 발표가 시작되므로 발표 자료를 다음 주에 개발을 진행하면서 틈틈이 만들어 놓아야겠다.
<b>내주 계획</b>	정부 지원 사업이 갑작스럽게 생겨 사업계획서 작성을 일주일간 하니 이전 주 내주계획을 다음 주에 시행할 예정이다. 멀티플레이 게임이다 보니 사용자들이 자신의 게임 정보를 가지고 게임 플레이를 해야 한다. 따라서 데이터베이스를 설계하고 SNS를 이용하여 로그인하는 시스템을 구축한다.

2018. 10. 15 .

지도교수

(인)