|  |
| --- |
| **2020-1학기 한성대학교 창업동아리 신청서** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **창업 아이템 분야** | | | □기술 □패션·디자인 □융합 및 기타 | | | | | | |
| **동아리**  **일반현황** | | **동아리명** | S-Craft | | | **팀원수** | 4명 | | |
| **구성정보** | □교내연합 □타학교학생연합 □기타 | | | | | | |
| **팀장**  **(신청자)** | | **성 명** | 우강건 | **생년월일** | 1991년 3월 24일 | | | | |
| **학 번** | 1612026 | **전 공** | 영어영문학부 | | | **학년** | 4 |
| **휴대전화** | 010-8236-3450 | **이 메 일** | afraidicant@naver.com | | | | |
| **팀원1** | | **성 명** | 박홍섭 | **생년월일** | 1994년 11월 14일 | | | | |
| **학 번** | 1711212 | **전 공** | 영미언어정보트랙 | | | **학년** | 4 |
| **휴대전화** | 010-9032-1307 | **이 메 일** | cucudas18@naver.com | | | | |
| **팀원2** | | **성 명** | 한지민 | **생년월일** | 1996년 2월 7일 | | | | |
| **학 번** | 1512090 | **전 공** | 영어영문학부 | | | **학년** | 4 |
| **휴대전화** | 010-8478-1055 | **이 메 일** | happy\_hjm@naver.com | | | | |
| **팀원3** | | **성 명** | 박민규 | **생년월일** | 1998년 2월 26일 | | | | |
| **학 번** | 1771097 | **전 공** | 모바일소프트웨어트랙 / 웹공학트랙 | | | **학년** | 2 |
| **휴대전화** | 010-7494-8233 | **이 메 일** | pmg2026@naver.com | | | | |
| **팀원4** | | **성 명** |  | **생년월일** |  | | | | |
| **학 번** |  | **전 공** |  | | | **학년** |  |
| **휴대전화** |  | **이 메 일** |  | | | | |
| 상기 내용은 사실과 다름이 없음을 확인하며, 붙임과 같이 참가신청서를 제출합니다.  2020 년 2 월 6 일  신 청 자 : 우강건 (서명)  **한성대학교 창업지원단장 귀하** | | | | | | | | | |
| **유의**  **사항** | - 타인의 아이디어, 기술 등을 모방하였을 경우 발생되는 모든 책임은 참가자에게 있음 | | | | | | | | |
| **\*붙임 서류**  1. 사업계획서 1부(**5P 이내로 작성**, 도표, 사진 활용 가능)  2. 개인정보 수집 및 이용 동의서 | | | | | | | | | |

첨부1. 사업계획서(**5P 이내로 작성)**

|  |
| --- |
| 창업동아리 사업계획서 |

1. 창업아이템 소개

|  |  |
| --- | --- |
| **창업아이템** | **Ai-Eng (학습용 카드게임)** |
| **창업아이템 개요** | **Ai-Eng은 학습용 카드게임으로 기존의 TCG게임의 특성을 학습적인 부분과**  **결합시켜 만든 APP입니다. 현존하는 학습용 게임 APP 캐치잇 잉글리시, 잉글리시런 등은 단순 게임 등을 통한 지루한 학습 게임일 뿐입니다. 하지만 Ai-Eng은 TCG게임의 특성을 정확히 살려 사용자들 간의 전략적인 학습 대결을 통해 사용자들의 지루함을 감소시켰으며 사용자들 간의 대결을 통해 스스로의 내적학습동기 유발을 일으키게 합니다.**  **또한 게임적요소 뿐만 아니라 학습적인 부분에서 현재 사용되는 영어 학습법을 토대로 더 정확하고 세밀한 설명을 통해 초4~고3까지의 다양한 학생들이 이용할 수 있는 학습 커리큘럼을 접목시켰으며, 사용자들이 게임적 요소에만 빠지지 않도록 반드시 선행적으로 특정 부분 학습을 해야만 게임을 이용할 수 있게 정확한 제한을 두고 있습니다.** |

2. 사업계획

|  |  |
| --- | --- |
| **항목** | **세부항목** |
| **문제인식**  **(Problem)** | **1-1 창업아이템의 개발 동기**  **한국의 많은 학생들은 스마트폰 중독현상을 겪고 있으며 작년 9월 WHO가 스마트폰, 게임중독현상을 질병으로 분류할 만큼 세계적으로도 많은 문제가 되고 있습니다.**  **학생들의 게임중독현상의 주된 요인으로는 긴장감소 이론이 있으며 긴장감소 이론은 스트레스가 높은 상황에서 두려움으로 인해 높아진 긴장감을 게임에 몰입함으로써 감소시킨다는 이론입니다. 이러한 스트레스 속에서 학생들이 가장 많이 스트레스를 받는 부분은 학업적 스트레스로 공부에 대한 스트레스를 게임으로 푼다는 것입니다. 이렇다 보니 학생들이 학업을 하는 시간 스마트폰 게임을 하는 시간 등 많은 부분에서 시간적 낭비를 겪고 있습니다.**  **저희는 이러한 스마트폰 중독, 학습 스트레스 등의 문제를 복합적으로 해결하기 위해 학습용 게임 APP인 Ai-Eng을 만들었습니다.**  **스마트폰 중독을 감소하기 위해서 짧은 시간안에 할 수 있는 TCG게임의 요소를 사용하며 어플 내 계속적인 게임을 막기위해 사용량에 대한 제한을 둘 것입니다. 또한 게임을 통한 학습이기 때문에 학습에 대한 스트레스를 감소시킬 수 있습니다.** |
| **1-2 창업아이템의 필요성**  **학생들에게 스마트폰, 게임중독 현상의 근본적인 원인인 스마트폰 사용에 제한을 둔다면 더 많은 스트레스를 야기할 것입니다. 그렇기 때문에 저희는 근본적인 원인인 스마트폰 사용을 제한하기 보다는 역으로 생각하여 스마트폰을 통한 학습, 게임적 요소를 혼합한 게이미피케이션을 만드는 것이라 생각했습니다. 게이미피케이션은 사용자의 즐거움을 충족시킬 수 있으며 학습에 집중이 어렵거나 학습으로 인해 스트레스를 받는 사용자들에게 몰입감과 지속적인 동기부여를 줌으로써 사용자들의 욕구를 충족시킬 수 있습니다. 그렇기 때문에 저희가 원하는 스마트폰 중독, 게임중독, 학습 스트레스 세가지 요소를 한꺼번에 해결할 수 있을 것 입니다.** |
| **실현가능성**  **(Solution)** | **현재 Ai-Eng의 MVP를 제작 중에 있으며 학습적 부분에 대하여 다양한 단어, 문법, 독해 등의 교과컨텐츠를 넣고 있습니다. 또한 저희의 메인 컨텐츠인 카드를 통해 사용자들 간 대결을 할 수 있는 결투장 부분도 현재 마무리 계획을 짜고 있습니다.**  **3월 말까지 계속해서 APP내 교과 컨텐츠에 대한 부분을 정확히 세분화하며 마무리할 예정이며 그와 동시에 카드게임속에 필요한 전략적인 부분도 함께 세분화할 예정입니다.**  **Ai-Eng의 자체 서버를 제작하기 앞서 교과 컨텐츠와 결투장 부분이 마무리되면 4월 초4~고3 연령대의 실제 고객들을 모집한 후 실제 플레이를 요청할 예정이며 이에 따른 피드백을 통해 계속해서 수정해 나갈 것입니다. 2달정도의 MVP를 통한 피드백 수정을 하여 정식 런칭은 6월말~7월초로 계획하고있습니다.**  **현재 시장에 존재하는 학습용 게임들은 단순 달리기 게임 등 사용자들의 욕구를 채워 주기 에는 부족합니다. 또한 이러한 대부분의 APP들이 유아용이며 중고등 학생들을 위한 학습용 게임은 부재한 상황입니다.**  **저희 Ai-Eng은 아직 부재인 중고등학생 시장을 위한 APP이며 학습과 게임에 대한 적절한 조화를 통해 사회적으로 문제되고 있는 게임 중독, 학업에 대한 스트레스 등을 감소시킬 것입니다. 또한 TCG게임의 핵심인 일러스트 부분에 있어서 중고등학생들이 원하는 디자인을 피드백 받고 계획할 예정이며 이런 부분에 있어 시장 선점 효과를 가질 수 있다고 생각합니다.** |

|  |  |
| --- | --- |
| **성장전략**  **(Scale-up)** | **TCG게임 요소에 필수적인 카드 일러스트를 대략 100장 정도 예상하고 있으며 이에 대한 지출 금액이 크다 보니 학교 내 동아리 지원금 및 정부 지원 사업을 통해 이 부분에 대한 자금을 해결할 예정입니다.**  **Ai-Eng은 현재 초4~고3까지 청소년들 만을 위한 카드 학습 게임입니다. 하지만 향후 청소년용 Ai-Eng이 자리를 잡는다면 대학생 또는 영어 학습을 필요로 하는 어른들을 대상으로 한 학습용 카드 게임 또한 염두하고 있습니다.** |
| **팀 구성**  **(Team)** | **우강건 팀장: 실제 영어강사를 해본 경험을 토대로 다양한 학습 방법과 학생들에게 필요한 핵심이 무엇인지 정확하게 짚어내는 능력을 가지고 있어 전체적인 학습 커리큘럼 제작을 담당하고있습니다.**  **박홍섭: 에듀테크 분야에 대한 시장조사를 담당하며 전반적인 계획서 작성 등을 담당하고있습니다.**  **한지민: 우강건 팀장을 도와 어플 내에 들어갈 학습 컨텐츠들을 제작하며 마케팅 부분을 담당하고있습니다.**  **박민규: 실제 모든 APP제작을 하고 있으며 사용자들이 더욱 편하게 사용할 수 있도록 UX/UI 디자인도 함께 담당하고있습니다.** |
| **이미지** | ※ 아이템의 특징을 나타낼 수 있는 참고사진(이미지) 또는 설계도 삽입 |
| < 사진(이미지) 또는 설계도 제목 > |

3. 자금지원 및 수상 이력 사항

|  |
| --- |
| 참가팀(팀원 포함) 정부·지자체·공공기관 등으로부터 지원받은 기술개발자금 및 창업지원자금 등으로 모두  기록(’18.1.1 이후), 타 창업경진대회 수상경력 여부 기재(’18.1.1 이후) |

**1) 자금지원**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **수혜자** | **사업명** | **아이템명** | **지원기관** | **지원기간** | **지원금액**  **(천원)** |
| 우강건 | S-Craft | Ai-Eng | 한성대학교 창업 지원팀 | 20.01.13~ | 189.5 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

**2) 대회수상**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **수상일** | **수상자** | **대회명** | **아이템명** | **주최기관** | **상장 훈격** | **상금**  **(천원)** |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

4. 창업동아리 활동 계획

|  |
| --- |
| **2월말~3월: 전체적인 학습 컨텐츠 및 APP내 전체적인 UX/UI 디자인을 할 예정입니다. 그와 동시에 각 카드마다의 전략적 부분을 계획할 예정입니다. 3월말 일러스트를 디자인할 수 있는 학생을 모집하여 외주가 아닌 동아리 자체적으로 일러스트를 디자인할 수 있도록 할 것입니다.**  **4월~6월: 임시 서버를 제작 후 설문조사 회사를 통해 실제 고객들과 만나 피드백을 통해 지속적으로 수정해 나갈 계획입니다.**  **7월: 정식 구글 런칭을 계획하고있으며 고객들의 피드백을 통한 수정이 미흡할 경우에는 연기를 할 계획입니다.** |

첨부2. 개인정보 수집 및 이용 동의서

|  |
| --- |
| **개인정보 수집 및 이용 동의서** |

1. 개인정보 수집·이용 목적

한성대학교 창업지원단에서 수집한 개인정보는 정보주체의 동의를 얻어, 창업동아리 운영 및 창업정보 제공 등의 목적으로 이용합니다.

2. 개인정보 수집 항목 및 동의

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **수집하는 개인정보의 항목** | **개인정보의 수집·이용 목적** | **개인정보의 보유**  **및 이용기간** | **동의 여부** |
| **【 일반정보 】**  ‣ 성명  ‣ 소속/직위  ‣ 연락처/이메일 | 개인 식별,  창업동아리 및 창업정보 공지사항의 전달,  만족도 조사,  사업운영 결과보고 등 | 개인정보를 제공한 날로부터  3년 후 삭제 | **동의합니다.** |

**【민감정보 및 고유식별정보】**

‣ 생년월일, 학번

개인 식별

3. 비동의 시 불이익 내용

「개인정보 보호법」에 의거, 개인정보 수집 및 이용 동의서는 필히 제출하여야 하 며, 이를 제출하지 않을 경우 창업동아리 신청이 제한되므로 신청인에게 불이익이 발생할 수 있습니다.

하기 신청인은 학교로부터 상기의 내용을 명확히 설명을 듣고 이해를 하였으며, 창업동아리 진행에 필요한 개인정보를 수집 및 이용하는 데 동의하고, 다음과 같이 서명합니다.

**2020년 02월 06일**

팀장 : 우강건 (서명)

팀원 : 박홍섭 (서명)

팀원 : 한지민 (서명)

팀원 : 박민규 (서명)

팀원 : (서명)

**한성대학교 창업지원단장 귀하**