**Q. 기업의 비전**

**Q. 핵심 가치**

* 공급자가 아닌 소비자가 중심
* 저렴한 가격에 양질의 문화생활을 제공
* 재능이나 능력이 있어도 적절한 수단이나 방법을 찾지 못해서 꿈을 키우지 못한 사람들에게 기회 제공

**Q. 구성원의 능력**

**Q. 사업 개요**

Q. 사업 시작 계기

-

Q. 수익화 방안

Q. 경쟁사

Q. 강점/약점

Q.. 현실화 가능성

Q. 업계 환경(시장 규모 등)

Q. 주요 타겟

- 놀거리를 찾고 있는 2,30대 청년층