

2026학년도 창업동아리 선발 발표심사 운영 계획(안)

2026. 7. / 일자리지원처 창업지원센터

1. 운영 개요

- 일정 : 2026.7.14.(화) 13:30~
- 장소 : 5421호 컨퍼런스실(기존 계단식 강의실 →컨퍼런스실로 변경)
- 대상 : 창업동아리 신청 전체 팀

2. 평가 방법

- 팀별 제작한 PPT 기반 프레젠테이션 내용 평가
- 항목별 점수 범위 내에서 각 심사위원이 부여한 점수를 평균하여 팀별 발표점수 산출
- 평가위원 본인 소속 학과 팀은 심사 및 점수 산출 시 제외

3. 평가자 : 창업지원센터 운영위원회로 구성된 교내 심사위원

4. 평가항목

세부평가	평가내용	배점	최소 득점 기준
1. 문제 인식 (Problem)	창업아이템의 개발동기	15점	18점
	창업아이템의 목적(필요성)	15점	
	소 계	30점	
2. 해결방안 (Solution)	창업아이템의 개발·사업화 전략	15점	18점
	창업아이템의 시장분석 및 경쟁력 확보방안	15점	
	소 계	30점	
3. 성장전략 (Scale-Up)	자금소요 및 조달계획	10점	12점
	시장진입 및 성과창출 전략	10점	
	소 계	20점	
4. 팀 구성 (Team)	대표자 및 팀원의 보유역량	20점	12점
	소 계	20점	
총 점		100점	

※ 서류평가/발표심사 지표 및 배점 동일

- 문제 인식, 해결방안, 성장전략, 팀 구성 4개 항목의 평가내용별 배점 부여
- 항목별 배점이 최소 득점 기준(평가배점의 60%)에 미달되는 점수를 취득한 경우, 총점과 관계없이 선정 대상에서 제외

5. 진행 절차

① 발표 자료 준비

- 작성 양식 : PPT(PowerPoint 2016 버전 추천)
- 발표 자료 구성 방법은 별도의 정해진 형식이 없으므로 팀별 자유롭게 작성
- PPT자료 작성 시 기본 서체 사용 권장

② 발표 자료 제출

- 제출기한 : ~2026.7.12.(일) [기한엄수]
- 제출방법 : 담당자 이메일 제출
- 제출처 : 일자리지원처 창업지원센터(khy20811@yuhan.ac.kr)

③ 팀별 발표 진행

- 팀별 정해진 순서에 따라 진행되며, 5분 내외 발표(최대 6분 초과 불가) 및 3분 내외 질의응답으로 각 팀당 10분간 진행 예정
- 발표 당일 PPT 자료는 USB에 별도 소지 또는 웹메일/하드상 파일 보유 권장(오류 발생 시 사용 예정, 미지참하여도 무방하나 오류 발생 시 별도 수정 없이 해당 파일로 발표 진행)

④ 심사위원별 부여한 점수 취합 및 순위 부여

⑤ 최종 선발 결정

6. 진행 시간

No	시간	동아리명	아이템
1	13:30~13:40	비넛디자인	맞춤형 금속 모듈벤치 "스페이스핏 벤치"
2	13:40~13:50	풋푸	불편을 해결하는 스마트 생활용품 브랜드 "데일리 픽스"
3	13:50~14:00	사이로	서로가 이해하며 연결되는 관계 발전 어플리케이션 'Seoro'
4	14:00~14:10	컨티뉴	던전 클리어 보상 시스템을 결합한 정밀 점프 플랫폼모어 인디 게임 "Jump Impossible"
5	14:10~14:20	빌드업	랜덤 플레닛
	14:20~14:30	휴 식	
6	14:30~14:40	김조한	Beside Landscape System
7	14:40~14:50	레더 온	커스터마이징 모듈형 라이프스타일 액세서리
8	14:50~15:00	health and play	당류 섭취량 줄이기 교육 교재로 활용할 수 있는 교육용 보드게임 '설탕 멈춰!'
9	15:00~15:10	레더랩	AI 기반 트렌드 분석을 활용한 가죽 패션 소품 기획 및 브랜드 개발
10	15:10~15:20	러시타델	초보 개발자들을 위한 게임 개발용 툴 러시타델
	15:20~15:30	휴 식	
11	15:30~15:40	오티아이	AI 홈재활 맞춤형 일상생활훈(ADL)플랫폼
12	15:40~15:50	유한소담	AI 트렌드 분석 기반의 K-푸드 업사이클링 디저트 숍
13	15:50~16:00	케어업	AI 기반 병원 이용 길잡이 서비스[메디가이드]
14	16:00~16:10	비익연리	AI 기반 디지털 악보 변환 및 편집 도구

15	16:10~16:20	Spine Care Lab	Smart backCare Chair
16	16:20~16:30	활짝	활짝 통풍밴드
17	16:30~16:40	드리스티(dristi)	AI 기반 디지털 디자인 및 의류 폐기물 업사이클링을 활용한 지속가능한 아웃도어 가르망(Garment) 개발
18	16:40~16:50	플랜 투 프로젝트	통합 돌봄 서비스 기반 협력형 RPG 보드게임 : 「희망의 수호자」
계		총 18팀	

※ 발표 순서 및 시간은 일부 변동될 수 있음

7. 기타사항

- 발표학생은 발표장소에 최소 15분 전 도착 후 참여 서명 및 대기
- 발표 시간은 창업동아리 등록신청서 제출 순서에 따라 지정하였으며, 해당 시간에 발표 불가할 시 7/9 (목)까지 창업지원센터로 별도 연락 요망(이후 변경 불가)