

# 제3회 2026 대한민국 학생창업주간 기획(안)

## 1 학생창업주간 개요

- 제목 : 제3회 2026 대한민국 학생창업주간 “Do you copy?, Ready to Take Off for Future!”
- 목적 : 초광역 학생 창업 교육 프로그램 활동을 통한 권역 간 창업 교육 격차 해소 및 활성화
- 일시 : (전체) 2026. 7. 06(월) ~ 10(금) (훈련과정 개별 일정)
- 장소 : (훈련) 원광대학교 || (숙박) 원광대학교 기숙사 (2인 1실)
- 주최 : 교육부
- 주관 : 한국연구재단

## 2 학생창업주간 주요 훈련 프로그램 개요

- 총 13개 훈련 과정 / 참여 인원 1,000명 내외 (예상)

Launchpad	주요 훈련 내용	기간	강의타입
A01	SCOUT LIFE ■ 지자체 수요 기반 문제해결형 아이디어 발굴 훈련 (전북 전주 올림픽 유치를 위한 지역 혁신 아젠다)	06일~10일	팀프로젝트
A02	SCOUT THE 100 ■ 전국 식품분야 예비 창업자 대상 창업 아이디어 고도화 PoC (전북 식품 클러스터 단지 연계)	06일~10일	팀프로젝트
A03	공공기술 기반 아이디어 발굴 ■ 대학 공공기술 기반 창업 아이디어 발굴 훈련 과정	06일~10일	팀프로젝트
A04	리버스 BMC ■ 사업계획서 역설계 기반 사업계획서 작성 실습	06일~10일	팀프로젝트
A05	로컬히어로즈 100 ■ 17개 시도 지역문제 및 솔루션 발굴 실습 (별도 후속 실전 과정 및 경진대회 연계 진행/하단 내용 참조)	06일~10일	팀프로젝트
A06	FLOW ■ 딥테크 기술 기반 아이템 발굴과 BMC 설계 실습	06일~10일	팀프로젝트
A07	SPRINT / Uni 2 Market ■ 아이디어 발굴 및 BMC 설계 (미니 아이코어)	07일~09일	팀프로젝트
A08	U300 Academy ■ PSST기반 창업 아이템 SCLAE-UP 실전 과정	07일~09일	팀프로젝트
A09	SCOUT Academy ■ (대학 전담/전문인력) PSST 사업계획서 작성 실습	07일~09일	팀프로젝트
A10	SPRINT Academy ■ (대학 전담/전문인력) 실험실 창업 실무교육	07일~09일	팀프로젝트
A11	SPRINT / Lab 2 Market ■ AI 특허 툴 기반 활용 실습, 지적재산권 보호 및 특허 활용 전략	08일 / 09일	실전 훈련
A12	메가시터리전진 -왕중왕전- ■ 메가시터리전리그 최종 왕중왕전 발표 경진대회 (한국경제인협회)	08일	최종 발표
A13	초중고 학생 프로그램 ■ 창업가전신 함량을 위한 윈데이 워크숍	08일/09일	팀프로젝트

## 3 학생 창업주간 부대 프로그램 개요

프로그램명	일시	내용	비고
개회식	07.07. 13:00~14:00	■ 학생창업주간 개회식	참가자 전원 참석
폐회식	07.10. 15:00~16:00	■ 학생창업주간 폐회식	각 과정별 시상식 포함
학생창업주간 네트워킹 데이 I	07.06. 18:00~21:00	■ 학생창업주간 참여 학생 네트워킹 I	(주관) SCOUT
학생창업주간 네트워킹 데이 II	07.07. 18:00~21:00	■ 학생창업주간 참여 학생 네트워킹 II	(주관) SPRINT
학생창업주간 네트워킹 데이 III	07.08. 18:00~21:00	■ 학생창업주간 참여 학생 네트워킹 III	(주관) U300
대한민국 창업교육혁신포럼	07.07. 15:00~17:50	■ 초광역 창업훈련 프로그램 사례 공유	지역 RISE센터 참여

## 4 학생 창업주간 전체 일정(안)

시간	월	화	수	목	금															
	7월 6일	7월 7일	7월 8일	7월 9일	7월 10일															
08-09		아침식사	아침식사	아침식사	아침식사															
09-10		훈련 과정	집합 및 등록 (A13)	집합 및 등록 (A13)	훈련 과정															
10-11			훈련 과정	훈련 과정		훈련 과정														
11-12	집합 및 등록 (A07~10)						집합 및 등록 (A11)	집합 및 등록 (A11)												
12-13		점심식사	점심식사	점심식사	점심식사															
13-14	집합 및 등록 (A01~06)	개회식	메가 시티 리그전 왕중왕전 (A12)	A11	A13	훈련 과정	훈련과정													
14-15	전체 오리엔테이션	대한민국 창업교육 혁신포럼					훈련 과정	A11	A13	훈련 과정	폐회식									
15-16	특강										대한민국 창업교육 혁신포럼	훈련 과정	A11	A13	훈련 과정					
16-17	각 과정별 OT															대한민국 창업교육 혁신포럼	훈련 과정	A11	A13	훈련 과정
17-18	숙소 입소																			
18-19	저녁식사	저녁식사	저녁식사	저녁식사	훈련 퇴소 (A07-10)															
19-20	학생창업주간(전야제)	학생창업주간	학생창업주간	학생창업주간	자유 팀별 활동															
20-21	네트워킹데이 I	네트워킹데이 II	네트워킹데이 III																	

## 5 SCOUT 학생 대상 훈련 과정 개요

- 본 훈련과정은 실전 실습 훈련 과정 내용 중심으로 설계되어 운영되며, 대한민국 최고의 강사 및 멘토로 구성됨
- 본 훈련과정은 평균 36시간 기준으로 설계되어 있으며, 시장 및 기술 검증을 위한 외부 활동 포함되어 설계 및 운영됨

구분	월		화		수		목		금	
	오전	오후	오전	오후	오전	오후	오전	오후	오전	오후
SCOUT LIFE	집합 및 OT	아이디어발굴(1)	아이디어발굴 (1)	개회식 아이디어발굴 (2)	현장방문 (전주)	현장방문 (전주)	지역문제솔루션(1)	지역문제솔루션(2) 최종 발표 준비	최종 발표	폐회식
SCOUT THE 100	집합 및 OT	아이디어발굴(1)	식품아이디어 발굴 워크숍(1)	개회식 아이디어발굴 (2)	식품클러스터 기업연계활동	식품클러스터 기업연계활동	PSST 기반 창업계획서 작성 실습	PSST 기반 창업계획서 작성 실습 최종 발표 준비	최종 발표	폐회식
공공기술 기반 아이디어 발굴	집합 및 OT	공공기술의 이해 창업사례 분석	공공기술기반 아이디어 워크숍 (1)	개회식 아이디어 워크숍 (2)	미드포인트	외부 인터뷰	PSST 기반 창업계획서 작성 실습	PSST 기반 창업계획서 작성 실습 최종 발표 준비	최종 발표	폐회식
리버스 BMC	집합 및 OT	국내외 성공기업분석	BMC 이해 분석 및 설계	개회식 아이디어 워크숍 (1)	미드포인트	BMC/VPC 설계 및 실습	PSST 기반 창업계획서 작성 실습	PSST 기반 창업계획서 작성 실습 최종 발표 준비	최종 발표	폐회식
로컬히어로즈 100	집합 및 OT	지역문제발굴	지역문제 발굴(1)	개회식 지역문제 발굴(2)	미드포인트 지역 솔루션 (1)	현장방문	지역문제 솔루션(2)	지역문제 솔루션(3) 최종 발표 준비	중간 발표	폐회식
FLOW (창업집중훈련)	집합 및 OT	딥테크기술의 이해 창업사례 분석	아이디어 발굴 (Business Thesis)	개회식 VPC/BMC 이해	미드포인트 인터뷰 설계/가설	외부 인터뷰	BMC 설계	최종 발표 준비	최종 발표	폐회식

## 6 SCOUT 학생 대상 훈련 과정 특징

구분	SCOUT LIFE	SCOUT THE 100	공공기술 기반 아이디어 발굴	리버스 BMC	로컬히어로즈 100 (실전교육+경진대회 연계형)	FLOW (창업집중훈련)
분야	로컬 창업	기술 창업	기술 창업	기술 창업	로컬 창업	기술 창업
훈련 내용	전주 K-문화 기반 올림픽 유치	K-식품 창업 아이디어 발굴	유망 기술 기반 창업 아이디어 발굴	BMC 역설계 기반 창업	로컬 인프라 기반 문제 해결	딥테크 기반 기술 창업 훈련
훈련 방법	현장 방문 + 실습 훈련	기업 연계 실습 훈련	특히 기반 실습 훈련	BMC 역설계 실습 훈련	현장 방문 + 실습 훈련	딥테크 기반 실습 훈련
훈련 시간	36H	36H	36H	36H	36H	36H
수료증	한국연구재단 이사장 명의	한국연구재단 이사장 명의	한국연구재단 이사장 명의	한국연구재단 이사장 명의	한국연구재단 이사장 명의	한국연구재단 이사장 명의
시상	대상, 최우수상, 우수상	대상, 최우수상, 우수상	대상, 최우수상, 우수상	대상, 최우수상, 우수상	대상, 최우수상, 우수상	대상, 최우수상, 우수상

## 7 로컬히어로즈 100 후속 프로그램(안)

○ [지역혁신 특화형 초광역 창업자 발굴 프로젝트] 로컬히어로즈 100 프로그램(안)

- 본 훈련과정은 기초훈련과 실전훈련, 최종 경진 대회(전시 포함)으로 구성된 프로그램
- 전국 대학 거점 시도별 지역문제 발굴 및 해결 솔루션 도출을 위한 체계적인 훈련 과정으로 구성됨

2026년 7월	2026년 7월 ~ 9월			2026년 9월 30일~10월 2일
학생창업주간 (기초훈련과정)	오피스아워 (온라인 멘토링)	지역인터뷰 (30일, 팀별 활동)	실전훈련과정 (9월 11일~12일 예정)	최종경진대회 (전시 및 발표)
•전국 17개 시도 문제 발굴과 검증 •문제 해결 아이디어 발굴과 검증계획 수립	•CPF-PSF 점검계획 •MVP(시제품) 계획수립 •오피스아워	•MVP 제작 및 검증 (Product Market Fit) •팀별 인터뷰 활동	•솔루션 검증(계획 수립) •피칭 DECK 작성 •미드포인트	•최종 성과 전시 및 발표(경진대회) •시상식
기초 훈련 (4박 5일) (원광대학교)	온라인 멘토링 (ZOOM)	온라인 멘토링 (ZOOM)	실전 훈련 (1박 2일) KT연수원(대전)	2026 지산학협력EXPO 일산 킨텍스

○ 산학연 EXPO 연계 성과전시 및 최종평가 (09월 30일~10월 02일, 일산 킨텍스)

- (성과전시) 팀별 산학연EXPO참석 및 최종 결과물 전시(MVP 및 전시판넬)
- (최종평가) 제출 자료에 대한 서면검토 및 전시물 시연·발표평가
- (평가기준) 활동 결과에 대한 지역성(20%) + 사업성(80%)

항목		내용	배점
지역성	지역 이해	목표지역의 특색에 대해 잘 이해하고 있는가? 지역의 정책적 이슈에 대해 잘 이해하고 있는가? 지역 이해를 위한 객관적 자료를 구비했는가?	10
	지역 자원	지역의 특색있는 자원이 무엇인지 이해하고 있는가? 지역 자원의 경쟁력을 잘 설명하고 있는가?	10
사업성	문제 인식	지역의 문제가 무엇인지, 원인이 무엇인지 파악하고 있는가? 지역 내 이해관계자가 누구인지, 이들은 어떤 어려움을 겪고 있는지 파악하고 있는가? 관찰, 인터뷰, 자료조사 등을 통해 파악한 문제의 객관성을 증명할 수 있는가?	20
	실행 가능성	파악한 문제와 해결방안의 적합성을 확보했는가? 사업 아이템의 목표고객과 시장규모 분석이 적절한가? 기존 해결방안과 차별성과 경쟁력을 보유하고 있는가? 지역 자원의 연계활용 계획이 적절한가? MVP는 문제의 검증과 실행가능성 검증에 유효하게 활용되었는가? 사업 실행을 통해 지역민 및 이해관계자에게 어떠한 경제적/비경제적 혜택을 제공할 수 있는가?	30
	성장 전략	사업 아이템의 시장 진입전략 및 판매전략은 적절한가? 제품/서비스 개발 계획은 적절하게 제시되었는가? 사업 실행 단계별 자금계획과 지역 자원 확보 계획이 적절한가? 지자체 및 지역혁신 관련 주체, 이해관계자와의 연계 및 활용계획은 적절한가?	20
	팀 구성	사업 실행에 필요한 업무(역할)가 무엇인지 알고 있는가? 각 역할별 팀원 구성은 적절한가?	10
합계			100

- (시상) 교육부장관상 1점, 한국연구재단 이사장상 8점 등 총 21점 시상(안) (한국연구재단 별도 재원)

< 로컬히어로즈100 포상규모(안) > 참가팀 규모에 따라 변경 가능

구분	팀	훈격	상금(팀 당)	비고
대상	1	교육부 장관상	100만원	
최우수상	2	한국연구재단 이사장상	60만원	
우수상	6	한국연구재단 이사장상	30만원	
장려상	12	한국청년기업가정신재단 이사장상	20만원	팀수 규모 고려
합계	21			



구분		건물명	세부 강의실	비고
공통	개회식/폐회식	학생회관	대강의실	
	창업교육혁신포럼	학생회관	세미나실	
훈련 과정	SCOUT LIFE	프라임관	40명 강의실 2개소	팀실습 및 활동
	SCOUT THE 100	프라임관	40명 강의실 2개소	
	공공기술 기반 아이디어 발굴	프라임관	60명 강의실 1개소	
	리버스 BMC	프라임관	60명 강의실 1개소	
	로컬히어로즈 100	프라임관	40명 강의실 2개소	
	FLOW	프라임관	60명 강의실 1개소	
	SPRINT / Uni 2 Market	보건관	40명 강의실 2개소	팀실습 및 활동(대학원생)
	U300 Academy	보건관	40명 강의실 2개소	팀실습 및 활동
	SCOUT Academy	보건관	40명 강의실 1개소	
	SPRINT Academy	보건관	40명 강의실 1개소	
SPRINT / Lab 2 Market	WM관	WM 3층	예비 교원 창업자 및 실무자	
메가시티리그전 -왕중왕전-	프라임관	1층 중강의실 A, B / 대강의실	발표 및 시상식	
초중고 학생 프로그램	WM관	WM 4층		