실감미디어 혁신융합대학사업
‘2026 실감미디어 창업동아리’ 운영 및 지원 사업계획서

2026년 9월

실감미디어혁신융합대학사업단
혁신융합대학운영센터

사업수행 계획서

I. 기본정보

용 역 명	2026 실감미디어 창업동아리 운영 및 지원
기술분야	XR, VR, AR, MR, 메타버스, AI 기반콘텐츠, 디지털콘텐츠, 실감형서비스
수행예상 기간	계약일~2027. 1. 15.(예상)
달성목표	1. 실감미디어 분야 창업 인재 양성 2. 학생 창업동아리 육성 및 사업화 역량 강화 3. 시제품 제작 및 창업 아이템 검증 지원 4. 창업경진대회 및 정부 창업지원사업 연계 5. 실감미디어 창업 생태계 조성
수행 계획	1. 창업동아리 모집 및 선발 2. 창업교육 및 퍼실리테이팅 운영 3. BM 고도화 및 사업화 멘토링 4. 시제품 제작 지원 5. 창업성과 발표회 운영 6. 성과관리 및 결과보고
수행 일정 및 방법	1. 운영 준비 : 착수일~9월 중 2. 창업동아리 선발 : 10월 초 3. 창업교육 및 멘토링 : 10월~12월 4. 시제품 제작 지원: 10월~12월 5. 창업성과 발표회 : 12월 6. 결과 보고 및 성과확산 : 27년 1월
기대효과 및 활용분야	1. 기대효과 – 학생 창업역량 강화 – 실감미디어 분야 창업 활성화 – 창업지원사업 연계 확대 – 우수 창업 아이템 발굴 – 산학협력 기반 창업생태계 구축 2. 활용 분야 – 실감미디어 콘텐츠 개발 및 프로젝트 – 창업

II. 용역 수행계획

1. 개요

가. 사업명: 2026 실감미디어 창업동아리 운영 및 지원

나. 사업기간: 계약일~ 2027. 1. 15.(금)

다. 사업범위:

- (창업동아리 운영 관리) 창업동아리 모집, 선발, 운영, 성과발표의 전 과정에 걸쳐 참여팀 관리, 운영 일정 수립, 활동 점검 및 지원 등을 수행하여 창업동아리가 원활하게 운영될 수 있도록 총괄 관리
- (참여학생 관리) 창업동아리 모집 안내, 신청서 및 활동계획서 검토, 활동 현황 관리, 전문가 멘토링 및 교육 프로그램 안내 등을 통해 학생들이 창업동아리 활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 지원 및 관리
- (교육·멘토링 운영 관리) 창업역량 강화 교육, 창업 아이템 고도화 퍼실리테이팅, 산업체 전문가 멘토링 운영, 창업지원사업 연계 지원 등 창업동아리의 사업화 역량 강화를 위한 프로그램을 기획·운영하고 전반적인 운영 사항을 관리
- (창업지원 및 성과관리) 시제품 제작 지원, 재료비 집행 관리, 창업경진대회 참가 지원, 사업화 지원 프로그램 연계 등을 통해 창업 아이템의 구체화 및 사업화를 지원하고, 활동 실적 및 성과를 체계적으로 관리
- (행사 운영 관리) 창업성과 발표회 운영, 성과 전시 및 시연 지원, 홍보물 제작, 행사 운영 인력 구성, 시상 운영 등 성과 확산을 위한 제반 행사를 기획·운영
- (사업 결과 관리) 창업동아리 활동 과정 및 성과를 종합적으로 관리하고, 교육·멘토링·시제품 제작·창업지원사업 연계 실적 등을 포함한 운영 결과를 보고서 형태로 작성하여 제출

라. 추진 배경 및 필요성

1) 디지털 전환 가속화에 따른 실감미디어 산업 성장 및 창업 수요 확대

- 인공지능(AI), 확장현실(XR), 메타버스, 디지털트윈 등 실감미디어 기술이 산업 전반의 디지털 전환을 주도하면서 콘텐츠, 교육, 의료, 제조, 관광 등 다양한 분야에서 새로운 비즈니스 모델이 지속적으로 창출되고 있음. 정부 또한 디지털 인재 양성 정책과 첨단산업 육성 정책을 통해 기술기반 창업을 적극 지원하고 있으며, 이에 따라 실감미디어 분야의 창업 수요와 시장 규모가 지속적으로 확대되고 있음.

2) 실감미디어 기반 창업 아이템 발굴 및 사업화 지원 필요

– 실감미디어 혁신융합대학 교육과정을 통해 학생들은 XR 콘텐츠 개발, 메타버스 플랫폼 구축, 디지털 콘텐츠 기획 등 다양한 프로젝트를 수행하고 있으나, 우수한 교육성과가 실제 창업 및 사업화로 연계되는 사례는 아직 제한적인 상황임. 따라서 학생들이 보유한 기술과 아이디어를 창업 아이템으로 구체화하고 시장성을 검증할 수 있도록 체계적인 창업 지원 프로그램 운영이 필요함.

3) 실무 중심 창업교육을 통한 학생 취·창업 경쟁력 강화

– 최근 기업은 기술 역량뿐만 아니라 문제 해결 능력, 창의성, 사업화 역량을 갖춘 융합형 인재를 요구하고 있다. 창업동아리 활동은 학생들이 아이디어 발굴, 고객 분석, 비즈니스모델 수립, 시제품 제작 및 성과 발표에 이르는 전 과정을 직접 경험할 수 있는 실습 중심 교육 프로그램으로, 학생들의 기업가정신 함양과 취·창업 경쟁력 향상에 기여할 수 있음.

4) 실감미디어 혁신융합대학 교육성과의 사업화 및 산학협력 연계 필요

– 실감미디어 혁신융합대학사업은 마이크로디그리, 캡스톤디자인, PBL(Project-Based Learning), 지·산·학 프로젝트 등 다양한 교육 프로그램을 운영하고 있음. 창업동아리 운영은 이러한 교육성과를 창업 및 사업화 성과로 확산하는 연계 플랫폼의 역할을 수행하며, 산업체 전문가 멘토링과 창업지원사업 연계를 통해 실질적인 산학협력 성과 창출 및 지속가능한 창업 생태계 구축에 기여할 수 있음.

2. 내용

가. 창업동아리 주요 내용

1) 목적 : 실감미디어 산업의 성장에 따른 창업 기회 확대 및 실습 중심의 창업 교육을 통한 취·창업 경쟁력 향상, 산학협력을 통한 창업 생태계 조성 및 실질적 창업 지원

2) 참여 대상 :

■ 아래 모두를 만족하는 경우에 대하여 지원

① 창업에 관심있는 2인 이상으로 구성된 예비 창업팀**(실감미디어 혁신융합대학에 참여하는 학생 중 실감미디어 표준교과목 1개 이상 이수자 또는 이수예정자 필수 포함)**

② 동아리 대표는 건국대에 재학 중인 예비창업자(2026.02.28. 기준 사업자 등록이 없는 자)

3) 주요 수행 일정

구분	시기	비고	수행주체
모집·홍보	2026. 9. 7.(월) ~ 9. 30(수)	제출서류 이메일 접수	본 사업단
서류평가 및 선발	2026. 10. 1.(목) ~ 10. 2.(금)	개별 공지	본 사업단
교육 및 오리엔테이션	2026. 10월 초	선발팀 대상	본 사업단
퍼실리테이팅 활동	2026. 10월 초 ~ 11. 30.(월)	2학기	본 사업단 운영업체
창업결과발표회	2026. 12월 중	팀별 결과발표	운영업체
결과보고서 제출	2027. 1. 15.(금)까지	정산 서류 포함	운영업체
계속지원을 통한 성과 확산	~ 지속	선발팀 대상	본 사업단

4) 사업 내용

구분	주요 내용
창업동아리 운영	– 건국대 재학생 대상 참가팀 모집 및 공모 – 총 10개 팀 선발 및 운영(서면 심사) – 창업 퍼실리테이팅 프로그램 운영 – 창업지원 재료비 지원 및 운영 – 창업결과발표회 운영
창업퍼실리테이팅 프로그램	– 창업아이템 사업환경 점검 퍼실리테이팅 – 창업아이템 구체화 방안 퍼실리테이팅 – 창업아이템 고도화 수행 퍼실리테이팅 – 창업아이템 사업화 준비 퍼실리테이팅 – 창업아이템 사업화 실현 퍼실리테이팅
성과 확산 및 전시	– 창업결과 발표회 및 전시: 10개 팀 성과물 전시 및 최종 발표 – VR, 모니터, 노트북 등 장비 지원 – 우수팀 시상 및 대외 홍보
성과관리 및 피드백	– 단계별 성과지표(KPI) 관리 – 참여팀 창업퍼실리테이팅 횟수 등 정량적 성과 측정 – 참여자 만족도 조사 – 최종보고

III. 기대효과 및 활용분야

1. 기대효과

○ 모집부터 결과발표까지 체계적인 창업지원 프로세스를 구축함으로써 학생들의 창업 역량을 강화하고 실질적인 창업 성과 창출에 기여

○ 전문 운영기관 위탁을 통해 사업 운영의 전문성과 효율성을 제고하고, 참여 학생들의 만족도 및 후속 창업 지원사업 연계 가능성을 높임

2. 활용분야

○ 실감미디어(XR·AI) 기반 창업 아이템은 교육, 문화·전시, 의료·헬스케어, 제조·산업, 콘텐츠·엔터테인먼트 등 다양한 산업 분야에 응용 가능

○ 창업동아리 활동을 통해 도출된 비즈니스모델 및 시제품은 사업단 산학협력 네트워크와 연계하여 실증 및 후속 창업지원사업으로 확장 적용

○ 우수 성과물은 실감미디어 혁신융합대학 경진대회 및 전시 프로그램 (CO-SHOW 등)과 연계하여 대외 홍보 및 투자 유치 기회로 활용