

크라우드펀딩 플랫폼을 활용한 창업 커뮤니티 프로그램 개발연구*

장 지 원¹ · 배 유 나² · 박 수 홍³

¹부산대학교 교수학습지원센터 전임연구원, ²부산대학교 교육학과 박사수료, ³부산대학교 교육학과 교수

A Study on the Development of a Start-up Community Program Using Crowd Funding Platform

Jang, Ji-Won¹ · Bae, Yu-Na² · Park, Su-Hong³

¹Pusan National University, Center for Learning and Teaching, Researcher;

²Pusan National University, Dept. of education, Ph.D Candidate;

³Pusan National University, Dept. of education, Professor

〈Abstract〉

Purpose: The purpose of this study was to develop community program development for youth Start ups using the crowd funding platform. **Method:** Through practical experience, it gives significant meaning on providing the learner-centric start-up program experience. **Results:** This study found that the core values of youth start-up experience education with crowd funding are 'empathetic problem finding', 'work out a solution' and 'practical start-up experience learning'. Empathetic problem which people can agree with the necessity of solution could be detected by study program of 'start from the practical issue' and 'confirmation of sympathy from majority'. Solutions should have originality, feasibility and ethics in accordance with the crowd funding platform review criteria. and produces and work out a business model. For the practical start-up experience learning, this study utilized crowd funding platform. Through the crowd funding platform, prep youth entrepreneurs can verify that how many people empathize with the problems, the market fitness of the business model which prep entrepreneurs designed, The risk of funds and stock could be avoided with the method of pre-order and post-production if there is a problem with the foundation program. **Conclusion:** This study provides the learner centered education program based on practical foundation education and the result is verified with community.

Key words : Start up, Start up Community, entrepreneurs, Start up education, start up program

* 이 논문은 제1저자(2019)의 석사학위논문을 수정, 보완한 것임.

Corresponding Author: Park, Su-Hong. Pusan National University, Dept. of Education, Faculty Office Bldg.2 Room 304. San30 Geumjeong-gu, Busan 46241, e-mail: suhongpark@pusan.ac.kr

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

4차 산업혁명이 진행됨에 따라 많은 직업들이 사라지게 되고 그 대안으로 창업이 제시되고 있다. 창업이 일자리 창출과 새로운 성장의 동력이기 때문이다. 창업에 대한 관심이 높아지면서 청년을 대상으로 하는 창업 프로그램이 확산되었다. 많은 대학에서 창업을 위한 기초 강좌들을 개설하고 있으며, 지방자치단체에서도 다양한 프로그램을 운영하고 있다. 하지만 우리나라에서 개설되는 창업 강좌를 교수방법에 따라 이론형 과목과 실습형 과목으로 분류해 보면, 실습형 과목보다는 이론형 과목이 현저하게 많이 개설되는 것으로 나타났다(권영태, 2017). 이것은 아직까지 창업교육이 이론적 교육에서 벗어나지 못하고 있는 것을 보여주고 있다. 이러한 문제를 배경으로 최근 많은 창업 커뮤니티 프로그램들이 생성되고 있다.

창업 커뮤니티 프로그램이란 창업체험학습의 일종이며, 실습 중심의 비정형적인 체험적 학습으로 창업교육과정을 이행하는 것이며(황지영, 2018; Ronstadt, 1985), 창업 커뮤니티 프로그램을 위해서 사업 계획서 작성, 조별 모의창업 실습, 시제품 개발 등의 다양한 교육과정이 요구되고 있다(권영태, 2017). 창업 커뮤니티의 발전을 위해서는 기존 창업 지원 정책의 한계를 극복하면서 창업자가 창업의 전반적인 흐름을 알 수 있도록 도와주는 교육 프로세스가 필요하다. 기존 창업 지원의 한계란 창업 지원 정책이 기술 창업에 집중되어 있다는 것이다. 청년창업기업의 경우 49.5%가 지식·서비스업, 38.6%가 제조업, 11.9% 기타업종으로(중소기업청, 2015) 주된 분야는 지식·서비스업이다. 하지만 창업 지원 제도는 제조업 중심의 관행이 그대로 존속하고 있다(장현숙, 2014). 청년 창업자가 창업의 전반적인 흐름을 알 수 있도록 도와줘야 하는 이유는 대부분의 청년창업은 생활 또는 학습과정에서 얻은 아이디어를 기반으로 아이템을 구상하여 개발한 것이므로, 시장 경험이 충분하지 않아 소비자의 니즈와 유통경로 확보를 파악하지 못한다는 지적들이 제기되고 있기 때문이다(손종웅, 2016). 예비 청년창업자들은 창업아이템에 대하여 경험을 보유한 경우도 있지만, 현장에서 경험한 아이템이 아닌 경우 산업에 대한 경험이 부족하여 사업모델을 구축하고 실행하는데 많은 어려움이 존재한다(양영석, 김명숙, 2016). 20대 창업 준비자들은 자신과 맞지 않는 곳에 취업·재취업하는 것보다 전공과 관련이 없더라도 적성에 맞는 창업을 선택하겠다는 생각을 하고 있다. 사업 운영에 대한 경험 없이 창업정보, 아르바이트 경험만으로 창업을 선택하는 청년들이 있다는 것이다. 20대들은 창업의 성공요소로 아이템 선정이 가장 중요하다고 인식하고 있으나 기존의 창업자들은 아이템보다는 홍보 및 마케팅의 차별화와 점포의 입지 선정이 중요하다고 강조한다. 이는 창업 현실을 반영하는 것이기도 하다(양정혜, 2016). 창업 커뮤니티 프로그램 제공 시 창업의 핵심가치와 실패의 위험성에 대해 충분히 인식시키며, 계획의 현실성 등을 점검하여 스스로 운영해 갈 수 있도록 도와주는 것이 필요하다.

현실의 문제를 해결하기 위하여 본 연구에서는 크라우드펀딩 플랫폼을 활용하여 청년 창업 커뮤니티를 진행하는 방식의 접근을 시도하였다. 크라우드펀딩(crowd funding)이란 개인이나 조직의 특정 활동에 필요한 자금을 다수의 개인으로부터 모집하는 행위이다(Howe, 2008). 크라우드펀딩은 소셜 네트워크를 기반으로 온라인 서비스에서 특정한 목적의 정치자금 모집이나 영화, 공연 등 프로젝트에 필요한 자금 모집, 소규모 창업기업의 투자자 모집 등 다양한 분야에서 대중에게 직접 투자자를 모집하는 행위(peer to peer)이며, 서비스의 과정에서 소비자 혹은 대중을 참여시켜 더 나은 제품, 서비스를 만들고 수익을 참여자와 공유하는 것을 의미한다(윤민섭, 2013). 청년 창업 커뮤니티에서 크라우드펀딩 플랫폼을 활용하는 이유는 다음과 같다. 첫째, 지식·서비스업, 제조업을 포함한 대부분의 창업을 지원한다. 둘째, 창업 커뮤니티 프로그램을 통해 창업의 전 과정을 경험할 수 있다. 셋째, 창업 커뮤니티 프로그램의 학습자가 기획한 창업 아이템을 얼마나 많은 사람들이 공감하는지 확인할 수 있다. 넷째, 선주문·후 제작 방식을 채택하여 창업 커뮤니티 프로그램에서 차질이 생기더라도 자금 및 재고에 대한 위험이 없다.

또한 본 연구의 대상인 청년의 정의, 나이는 정하는 기관에 따라서 다양하다. 대한민국 통계청에서는 15~29세를 청년으로 보고 있으며, 고용노동청 청년취업패키지의 범위는 18~34세이다. 청년고용 촉진 특별법에서는 ‘청년’이란 취업을 원하는 사람으로서 대통령령으로 정하는 나이에 해당하는 사람을 말하며, 대통령령으로 정하는 나이에 해당하는 사람이란 15세 이상 29세 이하인 사람을 말한다. 다만 공공기관과 지방공기업이 청년 미취업자를 고용하는 경우에는 「공공기관의 운영에 관한 법률」과 「지방공기업법」에 따라 15세 이상 34세 이하인 사람을 청년으로 인정한다. 본 연구에서는 청년이란 취업, 창업을 원하는 사람으로서 18~34세의 나이에 해당하는 사람을 지칭하는 것이다.

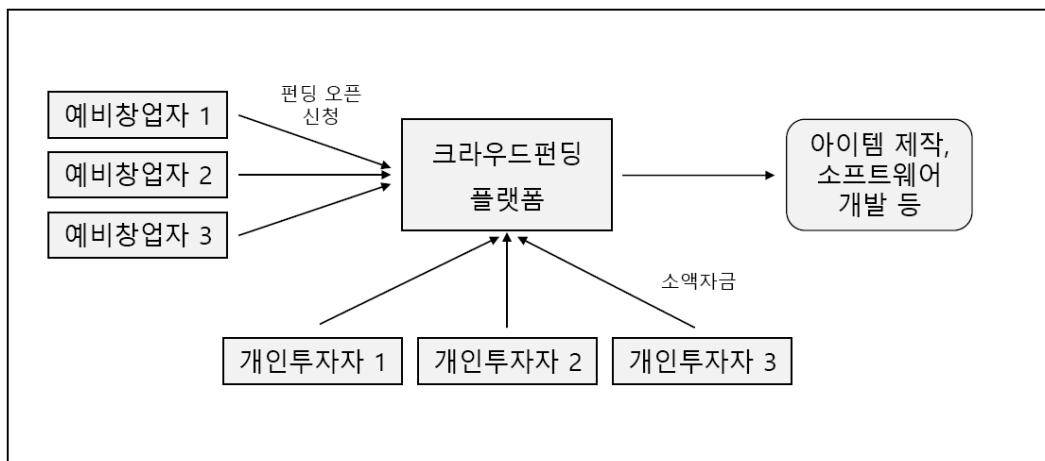
이러한 연구의 필요성에 의해 본 연구에서는 청년 창업 프로그램의 핵심가치 도출을 통해 예비 청년창업자의 성공적인 창업을 위한 프로그램을 개발하는 데 목적을 둔다. 본 연구에서의 창업은 기존에 사업을 가맹하거나 모방하는 추격형 창업이 아니라 새로운 시장을 만들거나 기존의 시장에 새로운 상품을 유치하는 선도형 창업을 말한다. 이를 위해, 다음과 같은 연구과제를 수행하였다. 첫째, 크라우드펀딩 플랫폼을 활용한 청년 커뮤니티 프로그램의 핵심가치를 도출한다. 둘째, 도출한 핵심가치를 적용하여 청년 커뮤니티 프로그램의 초안을 개발한다. 셋째, 전문가 평가, 형성평가를 실시하여 평가 결과를 바탕으로 초안을 수정·보완하여 프로그램을 완성한다. 최종적으로 개발된 프로그램은 예비 청년창업자(hope to start up)가 프로세스를 통해 핵심가치들을 배우고, 크라우드펀딩 플랫폼을 활용해서 창업(start up)하는 과정이다. 이러한 창업 프로세스는 예비 청년창업자들에게 유용하게 활용할 수 있을 것으로 기대된다.

II. 이론적 배경

1. 크라우드펀딩의 개념

크라우드펀딩(crowd funding)은 개인이나 조직의 특정 활동에 필요한 자금을 다수의 개인으로부터 모집하는 행위이다(Howe, 2008). 크라우드펀딩은 소셜 네트워크를 기반으로 온라인 서비스에서 특정한 목적의 정치자금 모집이나 영화, 공연 등 프로젝트에 필요한 자금 모집, 소규모 창업 기업의 투자자 모집 등 다양한 분야에서 대중에게 직접 투자자를 모집하는 행위(peer to peer)이다. 군중(crowd)과 재원 마련을 뜻하는 펀딩(funding)이 합쳐진 단어로 크라우드소싱(Crowd Sourcing)에서 유래되었다. 크라우드소싱이란 군중과 외부 자원 활용(outsourcing)의 합성어로, 서비스의 과정에서 소비자 혹은 대중을 참여시켜 더 나은 제품, 서비스를 만들고 수익을 참여자와 공유하는 것을 의미한다(윤민섭, 2013). 크라우드소싱은 제품 생산 활동의 전 과정에 군중 또는 소비자가 참여할 수 있도록 일부를 개방하고, 참여자의 기여로 수익이 향상되면 그 수익을 참여자와 공유하는 방법이다. 크라우드펀딩은 크라우드소싱과 마찬가지로 군중으로부터 자금을 조달하며, 주로 온라인 플랫폼을 이용한다. 예술가, 비영리집단, 예비창업자는 적은 돈을 빌리기 위하여 지인이나 은행 등을 찾는 대신, 크라우드펀딩 플랫폼을 통해 자금을 조달할 수 있다.

예비창업자(자금수요자)가 플랫폼에 펀딩 오픈을 신청하면, 플랫폼 관리자는 신청 내용을 검토 후 플랫폼에 오픈한다. 투자자는 펀딩 내용을 확인 후 소액자금을 투자하며, 예비창업자는 모집된 자금을 통해 아이템 제작, 소프트웨어 개발 등에 사용할 수 있다. <그림 II-1>은 크라우드펀딩 플랫폼의 기본적인 진행 방식을 나타낸 것이다.



〈그림 II-1〉 크라우드펀딩 플랫폼의 진행방식

창업 진행 후 창업자는 크라우드펀딩 유형에 따라 투자자에게 보상한다. 이러한 방식의 자금 조달은 기존의 자금조달 방식과 비교했을 때 몇 가지 차이점을 보인다. 예비창업자의 입장에서 크라우드펀딩과 기존의 자금조달 수단의 차이점은 다음과 같다. 첫째, 기존의 자금조달 방식은 정보를 이용한 엄격한 신용평가를 토대로 투자를 하기 때문에 예비창업자가 투자를 받기 위해서는 자금을 상환할 수 있다는 충분한 신용도와 담보력을 증명해야 한다. 그러나 경험이 없는 청년 창업자의 경우 거래내역이 존재하지 않아 신용도를 파악하기 어렵고, 담보력이 부족함으로 자금조달이 어려웠다. 하지만 크라우드펀딩은 신용도 파악이 어렵고 담보가 부족한 청년도 군중으로부터 관심을 갖게 할 수 있는 창업아이템이 있거나 자금조달 목적이 있다면 온라인 플랫폼을 통해 자금조달이 가능하다(김진우, 2016). 둘째, 벤처캐피탈로부터 자금을 지원받아서 창업을 할 경우 자금 상환에 문제가 생기면 창업자의 경영권을 포기해야 하는 경우가 발생한다. 그러나 크라우드펀딩을 통해서 자금을 조달하는 경우에는 크라우드펀딩 유형 중 주식을 발행하는 증권형 크라우드펀딩이 아니라면 투자자가 경영권에 간섭을 할 수는 없다. 셋째, 기존의 자금조달 수단에서는 자금 수요자가 자신의 사업목적을 자금 공급자에게 공개하여 자금을 지원받겠다고 하여 자신의 사업 성과를 예측할 수는 없었다. 그러나 크라우드펀딩에서는 자금 수요자가 자신의 사업목적을 대중에게 공개함으로써 자신의 사업을 홍보하는 효과가 있고, 자금이 모집됨에 따라 사업 성과에 영향을 줄 수 있다(김세련, 2017). 투자자의 입장에서 크라우드펀딩과 기존의 자금조달 수단의 차이점은 다음과 같다. 첫째, 기존의 자금조달에서 투자자는 금융기관, 벤처캐피탈의 제한되고 비공개적인 자료를 토대로 투자를 하였지만 크라우드펀딩에서는 누구나 온라인 플랫폼 상으로 공개된 자료를 통해서 투자할 수 있다. 따라서 일반투자자도 집단지성을 이용하여 위험성을 올바르게 판단한다면 고수익을 얻을 수 있는 기회가 생긴다. 둘째, 기존의 자금조달 방법으로는 투자자들이 자금을 빌려주고 자금 수요자가 사업이 실패하는 경우에 그 위험이 자금 지원액에 따라 위험이 크게 발생하지만 크라우드펀딩은 다수의 투자자가 소액을 투자함으로 위험을 분산하는 효과를 가지고 있다(장성태, 2016).

2. 크라우드펀딩의 유형

크라우드펀딩의 자금수요자가 플랫폼에 펀딩 오픈을 신청할 때 크라우드펀딩의 유형을 결정하게 된다. 크라우드펀딩은 그 유형을 구분함에 있어서, 크라우드펀딩 자금수요자의 사업 분야, 자금의 모집방법 등에 따라 다양하게 구분된다. 다음의 <표 II-1>은 투자 목적과 적합 용도에 따라 크라우드펀딩의 유형을 구분한 것이다.

〈표 II-1〉 크라우드펀딩의 유형

종류		회수	적합용도
비투자형 (커뮤니티형)	기부형	없음	- 소외된 이웃이나 여러 복지 상황을 지원할 때 - 콘텐츠, 프로젝트, 창작자 등
	보상형	상품or서비스	- 예술 프로젝트, 신제품, 아이디어 상품 - 공동구매
투자형 (재무 수익형)	대출형	원금+이자	- 단기 상환을 목적으로 자금이 필요할 때 - P2P 대출
	지분형	금전, 지분, 배당금	- 회사 운영상 추가 자금이 필요할 때 - 스타트업 투자

투자 목적에 따라 기부형, 보상형, 대출형, 지분형으로 크게 네 가지 유형으로 구분한다. 기부형과 보상형 펀딩은 비투자형(커뮤니티형)에 속하며 대출형, 지분형 펀딩은 투자형(재무수익형)에 속한다. 투자 목적에 따라 적합 용도가 다르다. 기부형(Donation Based)은 보상을 전제로 하지 않는 순수한 형태의 기부로 소외된 이웃이나 여러 복지 상황을 지원할 때 사용된다. 보상형(Reward Based)은 보상품을 제공하는 조건으로 상품이나 서비스를 선구매하는 방식으로 목표액을 제시하고 미달 시에는 모두 환불하는 것을 원칙으로 한다. 주로 예술 프로젝트나, 신제품, 아이디어 상품을 구매할 때 사용된다. 대출형(Lending Based)은 개인투자자가 개인사업자에게 소액대출 형태로 자금을 투자해 주는 것으로 원금과 이자를 상환하게 된다. 지분투자형(Equity Based)은 투자자가 창업자의 프로젝트에 투자하고 투자자가 주식을 통해 수익증권을 취득한다. 각각의 유형에 대한 상세한 설명은 다음과 같다.

기부형(Donation Based) 크라우드펀딩은 어떠한 금전적인 이익 추구를 목적으로 하는 것이 아니라 자선적인 사업이나 군중의 공감을 쉽게 이끌어낼 수 있는 공적인 프로젝트에 자발적으로 돈이나 자신의 재산을 제공하는 유형이다(Massolution, 2015). 이때 기부란 보상을 바라지 않고, 무상으로 금전이나 재산을 제공하는 행위이다. 기부의 목적은 대부분은 종교·자선·교육단체에의 기부처럼 공공적이거나 사회적이다. 기부형 크라우드펀딩에서 투자자도 공공적 목적을 위하여 기부형 크라우드펀딩에 개설된 프로젝트에 금전이나 재산을 제공한다. 이 유형이 다른 유형과 구분되는 중요한 차이점은 투자자(기부자)가 기부에 대한 타인의 인정과 소정의 선물을 받기는 하지만 어떠한 경제적 대가를 받지 않는다는 것이다.

보상형(Reward Based) 크라우드펀딩은 투자자가 투자의 대가로 이자, 사업 수익 등 금전적 보상이 아닌 다른 형태의 보상을 제공받는 것이다. 국내에서는 ‘리워드형’으로 알려져 있으며, 아이템에 투자하면 해당 아이템을, 공연에 투자하면 공연 티켓을 받는 것이 일반적이다. 이 경우를 선구매형(pre-purchase)이라고 하며, 투자자가 구매를 하는 것을 전제로 펀딩을 하고 제작 후에 받기로 하는 형태이다. 보상형 크라우드펀딩은 증권형 크라우드펀딩과 혼합된 형태로 진행되기도

하는데 영화를 제작하기 위해 영화에 투자하면서 금전적인 대가와 좌석을 모두 보상받는 경우이다(김세련, 2017).

대출형(Lending Based) 크라우드펀딩은 소액 대출을 통해 개인 혹은 개인사업자가 불특정 다수의 투자자에게 자금을 지원받고 만기에 원금과 이자를 다시 상환해 주는 방식을 뜻한다. 금융기관을 통하지 하지 않고 크라우드펀딩 플랫폼을 통해 대출이 이루어지는 방식으로 P2P(peer-to-peer)금융으로 불리기도 한다(산온경제연구소, 2007).

지분형(Equity Based) 크라우드펀딩은 기업이 투자자에게 증권을 발행하는 조건으로 크라우드펀딩 플랫폼을 통해 자금을 조달하는 형태이다(김진우, 2016). 따라서 ‘증권형’으로도 불린다. 크라우드펀딩을 통해 모집할 수 있는 증권은 채무증권, 지분증권, 투자계약증권이다(자본시장법 제9조 제27항). 이러한 지분형 크라우드펀딩은 기업의 부채비율이 낮아져 자산 건전성이 강화되고 초기 기업이 겪는 자금경색 기간의 생존율을 높임으로써 사업 성공률을 높이고, 엔젤 투자자를 많이 확보한다는 장점이 있다(고용기, 김종욱, 2013). 그런데 지분형 크라우드펀딩은 몇 가지 근본적인 한계를 가지고 있다. 첫째, 혁신기업의 경우 내부 정보를 외부에 공개하는 것을 꺼리는 경향이 있는데, 불특정 다수에게 어느 정도의 내부 정보를 공개해야 하는지의 문제가 있다. 둘째, 투자자의 입장에서 자금 모집 시 공개된 기업 및 비즈니스 관련 정보의 신뢰성과 이에 입각한 주식가격의 결정이 합리적인지에 관한 문제가 있다. 셋째, 크라우드펀딩 투자자는 주로 일반투자자이므로 전문투자자인 벤처 투자자 등에 비해 기업 정보 공개 미흡 등에 따른 기업의 손해배상책임이 커지는 문제가 있고, 주주의 수가 많아지므로 불필요한 간섭과 분쟁이 늘어나 효율적인 경영에 어려움이 발생할 소지가 있다(김세련, 2017).

3. 크라우드펀딩의 제작과정 및 심사기준

국내 청년들이 사용가능한 크라우드펀딩 플랫폼 중 기부형·보상형 크라우드펀딩이 원활히 이루어지는 플랫폼인 와디즈(Wadiz)와 텀블벅(Tumblbug)의 프로젝트 제작 과정 및 심사 기준을 분석하였다. <표 II-2>는 크라우드펀딩 플랫폼 와디즈(Wadiz)와 텀블벅(Tumblbug)에서 제공하고 있는 기본적인 프로젝트 제작 과정이다.

<표 II-2> 크라우드펀딩 플랫폼별 프로젝트 제작과정

플랫폼	프로젝트 제작과정
와디즈 (Wadiz)	펀딩유형 선택 → 프로젝트 요약 → 진행조건 확인 → 기본정보 → 리워드(상품) → 스토리 → 메이커정보 → 오픈예정 → 검토요청
텀블벅 (Tumblbug)	프로젝트개요 → 펀딩 및 선물 구성 → 스토리텔링 → 계좌설정 → 검토요청

프로젝트의 제작 과정이 와디즈(Wadiz)플랫폼은 9단계, 텀블벅(Tumblbug)플랫폼은 5단계로 나누어져 있으나, 제작 및 작성 내용은 유사하다. 기부·보상형의 경우 두 플랫폼 모두 프로젝트명, 목표 펀딩 금액, 기부·보상 내용, 소개 영상·사진, 프로젝트 설명, 펀딩 기간, 배송정보, 사후 처리 정보 등 기본적인 정보를 입력하게 되어있다.

<표 II-3>은 크라우드펀딩 플랫폼 와디즈(Wadiz)와 텀블벅(Tumblbug)에서 제공하고 있는 기본적인 프로젝트 심사 기준이다. 규정 순서는 다르지만 기존에 없는 콘텐츠여야 한다는 크라우드펀딩의 특성과, 실제 제공 가능성, 타 온라인에서 판매 불가라는 규정은 정확하게 명시하고 있다.

〈표 II-3〉 크라우드펀딩 플랫폼 심사기준

심사 규정	와디즈(Wadiz)	텀블벅(Tumblbug)
1	프로젝트의 목적 및 범위 · 공공의 가치를 훼손하지 않는 프로젝트 · 제품/문화컨텐츠/공익 나눔 중 하나 이상의 카테고리에 부합 · 실제 구현 가능한 프로젝트	후원 선물이 프로젝트와 무관한 경우 · 선물에는 반드시 프로젝트를 통해 만들어지는 창작 활동의 결과물이 포함되어야 한다. 유·무형이든, 창조적 시도의 결실을 후원자와 공유 가능(단순 기부, 단순 모금, 지분 분배, 현금 등 선물은 구성 불가)
2	명확한 자금 사용 계획 · 자금을 모금하는 목적을 분명하게 · 모금액을 누가, 언제, 어디서, 어떻게 사용할 것인지 정확하게 밝히기	후원 선물이 시중에 유통된 제품들로만 구성된 경우 · 펀딩 플랫폼 특성에 따라 판매 중인 제품, 판매되었던 제품만으로 후원 선물을 구성하는 경우에는 프로젝트 공개를 반려
3	프로젝트 및 메이커의 신뢰성 · 프로젝트 스토리에는 사실 여부를 밝힐 수 있는 부명한 정보만 작성 · 프로젝트 진행 중 제품의 디자인, spec이 변경될 수 있다면 사전에 밝히기 · 프로젝트 메이커는 사진과 함께 이름, 소속을 밝히며 본인이 누구인지 설명 · 프로젝트 메이커는 보상품 제작, 발송뿐만 아니라 프로젝트 진행 기간 동안 서포터에게 진심을 다해 응대하고, 프로젝트를 홍보할 수 있는 시간과 의지가 필요	창작보다 논란·분쟁을 일으킬 목적이 크다고 판단되는 경우 · 특정인, 특정 계층을 겨냥한 모욕이나 혐오 표현을 포함한 프로젝트 공개 불가 · 사회적 소수자 또는 약자에 대한 폭력이나 혐오를 조장하는 의도가 있다고 판단되는 프로젝트는 공개 불가
4	보상품 제공 가능성 · 프로젝트 메이커는 서포터에게 반드시 펀딩 금액에 합당한 보상품을 제공 · 오픈~배송 전까지 타 소셜, 마켓 등 온라인에서 판매금지 · 단순히 브랜드, 상품, 행사 정보 등이 나열된 형태인 경우 등록제한 · 보상품의 종류에 따라 추가 서류를 요청할 수 있으며, 요청한 자료가 증빙되지 않을 경우 오픈 불가	개발/제작 계획과 현 단계에 대한 설명 · 완성되기까지 비교적 오랜 기간과 많은 자원이 투입되는 프로젝트들은 신뢰성 차원에서 상세한 제작 계획과 현 단계에 대한 설명을 필요로 한다. · 영화 프로젝트의 경우 캐스팅 여부, 시나리오 완성 여부, 촬영 장소 및 일정, 시사회 일정 등 확인 · 게임, 소프트웨어, 테크놀로지 프로젝트의 경우 기기나 엔진 확정, 프로토타입 등 확인

(표 계속)

심사 규정	와디즈(Wadiz)	텀블벅(Tumblbug)
4	·보상품은 프로젝트 종료일 기준 7일 ~3개월 이내 제공할 것을 권장	·공연 또는 전시 프로젝트의 경우 장소 및 일 정 등이 갖춰져 있는지를 확인 ·음악 프로젝트의 경우 앨범 작업 일정, 발매 일정 등 확인
5	프로젝트 유형별 확인 사항 ·공연, 행사 프로젝트를 진행할 경우 공연, 행 사에 대한 정확한 정보(장소, 공연자)공지 ·출판 프로젝트의 경우 원고 작성이 완료된 상태에서 출판 일정이 확인되어야 프로젝트 오픈가능 ·제품 프로젝트의 경우 시제품이 있어야 하며, 서포터가 어떤 제품인지 인지할 수 있는 형태 의 이미지를 공개 ·웹사이트 또는 애플리케이션 제작이 필요한 프로젝트는 최소 프로토타입 형태의 개발이 완료된 상태에서만 진행 가능	작동 가능한 프로토타입 또는 시제품 ·후원자와 플랫폼의 신뢰와 안전을 위해, 제품 들의 샘플 이미지 혹은 주요 기능 구현이 검 증된 상태여야만 펀딩 진행 가능
6	기타 ·펀딩 기간은 시작일로부터 30일 내외를 권장 하며 60일을 넘기는 것은 불가 ·프로젝트 진행 중에는 펀딩 기간, 목표금액, 수수료 방식 변경 불가 ·펀딩 목표금액은 50만 원 이상, 1억 원 이하 를 권장 ·동일한 리워드를 제공하는 앙코르 프로젝트 의 경우, 이전 프로젝트의 리워드 퀄리티에 문 제가 없고 배송이 완료되어야 함 ·프로젝트 오픈 전, 전자약정서를 체결 (공동:계좌 사본 필요, 사업자: 사업자등록증 필요)	표현상 지나친 과장 혹은 공인되지 않은 사실 ·창작물의 실물이나 기능에 혼동을 불러일으 키는 표현이나 부정확한 사실 기재, 반드시 필 요한 정보가 누락된 프로젝트 반려
7		펀딩 목표나 계획에 현실성 ·프로젝트의 내용상 목표 달성 및 선물 전달 이 현실적으로 어려울 것으로 판단되는 프로 젝트 반려
8		현행법 ·대한민국 현행법 위반 소지가 있는 경우 프 로젝트 진행 불가
9		텀블벅 서비스 및 기업 이미지에 부정적 영 향을 미칠 것으로 우려되는 경우 ·정황상 텀블벅 서비스 및 기업 이미지에 큰 부정적 영향을 미칠 것이라고 우려되는 프로 젝트 반려

* 출처 : 와디즈, 텀블벅 참고하여 연구자 재구성

4. 창업교육

1) 창업교육의 개념

창업의 사전적 의미는 사업 따위를 처음으로 이루어 시작함(국립국어원 표준국어대사전)이다. 창업이란 말 그대로 기업을 새로 창조하는 일로 위험과 불확실성의 상황에서 성장과 이윤을 추구하는 혁신적 경제적 조직체의 탄생이라 할 수 있다(이용희, 2016). 현대사회에서 창업의 필요성은 더욱 증가하고 있다. 창업교육은 창업을 준비하는 과정에서부터 사업체의 운영에 이르기까지 중요한 영향을 미친다. 그러므로 창업자의 역량을 길러줄 수 있는 창업교육 또한 절실히 요구되는 것이다. 그러나 현재 창업에 대해 제대로 교육하는 곳이 부족한 실정이며, 창업교육에 대한 사전적 정의도 규명되어 있지 않다. 창업교육은 창업을 원하는 예비창업자에게 창업 절차 및 창업을 성공시키기 위한 다양한 정보와 지식을 제공하고 있지만, 급속히 늘어나는 수요에 비해 교육내용의 체계화, 조직화 면에서 아직도 미흡한 부분이 많다. 이는 전문 교육 인력이나 교수방법, 교재 개발 노하우 등이 부족하기 때문이다(허정국, 2000)

Imel(1989)은 창업교육이 반드시 경영자가 되기 원하는 사람들만이 필요한 교육이 아니라, 학생과 기업의 근로자들에게 광범위하게 실시해야 할 필요가 있다고 하면서 창업교육을 받은 수강생들이 후에 창업을 하지 않는다고 하더라도, 교육을 받은 수강생들은 다른 사람들에 비하여 시장 경제체제 내에서 경영인으로써의 어려움과 중요성을 잘 이해하며 직장 생활에서도 피고용인 입장에서 직무수행에 긍정적인 자세를 갖는다고 주장하였다. 박재환(2009)은 창업교육은 지금 당장 사업을 운영하거나 준비하지 않더라도 다가올 미래의 창업자로서 사업과 경영을 가르치는 교육이라고 주장하였다. 이용희(2016)는 예비창업자가 실제로 창업을 준비하고 계획하는 데 필요한 역량과 이를 길러줄 수 있는 교육적 활용방법을 규명하였다. 창업교육은 창업을 준비하는 과정에서부터 사업체 운영에 필요한 역량을 함양시키며, 예비 창업자뿐만 아니라 모든 사람에게 도움이 되는 미래지향적인 교육이다. 이와 관련하여 청년창업교육이 지향하고 추구해야 할 주요 목표에 대해 정리해보면, <표 II-4>와 같다.

〈표 II-4〉 청년 창업교육의 목표

청년 창업교육의 목표
첫째, 젊은이들에게 창업에 필요한 지식, 기능, 태도 및 가치관에 대해 효과적으로 교육시키며 창의성을 키워 주어야 한다(장대식, 2017).
둘째, 비즈니스 세계에 대한 이해를 증가시키며, 사회·경제 발전 과정에 있어서 기업가가 수행하는 역할의 중요성과 그 의의를 인식시킴으로써 우수한 기업가가 탄생할 수 있는 사회적인 여건을 조성해야 한다(이명숙, 원상봉, 2013).

(표 계속)

청년 창업교육의 목표
셋째, 국가나 지역 경제 차원에서 젊은이들이 창업할 수 있는 기회를 제공하며, 이를 통해 국민의 경제 활동 규모를 확대시켜야 한다(이우진, 김진수, 2013).
넷째, 청년들의 자율성과 창의성, 도전 의식 등을 배양하여 미래에 기업가가 될 수 있다는 희망과 동기, 의욕 등을 부여하며 이와 같은 희망과 의욕을 구현하고 현실화할 수 있는 체계적, 조직적인 교육 과정을 제공해야 한다(하선태, 2008)

* 박수현(2017)에서 재구성

2) 창업교육의 현황

전 세계적으로 창업교육에 대한 관심이 고조됨에 따라 국내 대학에서도 각 대학별 특성을 반영한 창업교육 프로그램들이 개발되어 운영되고 있다. 창업교육을 통해 개인의 역량을 개선할 수 있고, 창업 의도와 창업 행동을 증진시킬 수 있다는 선행연구들의 결과이다. 우리나라도 대학을 중심으로 각 대학별 특성을 반영한 다양한 창업교육 프로그램들이 개발·운영되고 있다. 특히, 2013년 중앙정부의 ‘대학창업교육 5개년 계획’ 발표에 따라 대학의 창업교육 활성화에 대한 시도는 더 이상 선택이 아닌 필수사항이 되었다. 이제 창업교육은 고용 창출 뿐만 아니라, 국가 경제의 효율성 증대와 경제 성장을 견인하는 차원(Shane & Venkataraman, 2000)에서 핵심 정책 중 하나로 부상하고 있다.

창업교육의 선진국인 미국은 2011년 “Startup America Initiative”를 발표하며 기업가정신의 중요성을 강조하고, 창업교육에 전략적 투자를 본격화하고 있다. 구체적으로, 40여 개 주에서 대학 정규교육 과정으로 기업가정신과 창업교육을 시행하고 다수의 주요 대학에서 창업 관련 전공을 운영하고 있다. 영국에서도 2011년 “Start British”를 통하여 창업교육을 정규교육과정에 도입 운영하고 있다.

대학 내에서도 창업교육의 중요성과 비중이 높아짐에 따라 다양한 현상들이 나타나고 있다. 창업교육의 확대 및 창업동아리 참여 학생 수 증가 및 창업 관련 활동들이 눈에 띄게 증가하고 있다. 하지만 이러한 결과가 단지 다양한 창업 지원 사업의 공급의 확대에서 비롯된 것인지, 창업교육으로 인한 학생들의 기업가정신 발현의 결과인지 분명하지 않다. 또한 대학에서 진행했던 창업활동의 향후 성과에 대해서도 확인이 필요한 상황이다.

학문적으로 이와 같은 현실의 문제들을 확인하고 검증하는 노력들이 이어지고 있으며, 특히 정책적 지원으로 급속하게 증가하고 있는 대학 창업교육이 실효성을 거두기 위해서 효과적인 콘텐츠와 이를 전달하는 방법론에 대한 연구가 지속되어야 할 것이다(이우진, 황보윤, 2015).

대학에서 제공하는 창업교육 프로그램은 창업교육과 관련된 다양한 연구의 결과를 기반으로 개발·운영되어진다. 이러한 프로세스는 기본적으로 창업교육의 이수여부가 실제 창업을 실행

하려는 의도(Entrepreneurial Intention)에 긍정적인 영향을 미친다는 연구들과 이러한 창업 의도가 창업 행동으로 이어진다는 이론에 근거한 것이다(이재석, 이상명, 2015). 이와 같이 창업교육과 관련된 연구는 주로 창업 의도에 영향을 미치는 요인, 특히 개인적 특성과 관련된 연구가 다양하게 진행되었으며, 실증적 연구결과들이 창업교육에 대한 유의미한 개선방향을 찾는 데 조력하였다.

III. 연구 방법

1. 연구방법 및 절차

본 연구의 목적은 예비 청년창업자들이 경험학습을 통해 창업역량을 키울 수 있는 창업 커뮤니티 프로그램 모형 개발에 있다. 구체적으로 제시한 연구과제를 일관적이고 신뢰성 있게 개발하기 위해 ISD(교수체제개발)의 대표적인 모형인 ADDIE모형을 사용하였다. ADDIE모형은 분석(Analysis) - 설계(Design) - 개발(Development) - 실행(Implementation) - 평가(Evaluation)의 단계를 취하고 있으며, 일반적으로 분석, 설계, 개발, 실행, 평가의 단계를 체계적으로 거치지만 본 연구에서는 연구 진행에 따른 환경적 제한으로 실행과 평가 단계를 대신해서 전문가 평가, 형성평가를 통한 평가 단계를 시행하는 것으로 대체하였다. 본 연구의 목적을 달성하기 위해 연구과제에 따른 연구절차를 <그림 III-1>과 같이 진행하였다.

단계	연구과제	연구절차	연구방법
↓		↓	
분석	연구과제 1. 핵심가치 및 핵심역량 도출	① 클라우드펀딩 관련 핵심가치 도출 ② 창업교육 관련 핵심가치 도출 ③ 체험학습 관련 핵심가치 도출	문헌연구
		④ 기존 클라우드펀딩 플랫폼 활용 창업의 시사점 도출	사례분석
↓		↓	
설계	연구과제 2. 프로그램 초안 개발	⑥ 창업 커뮤니티 운영의 프로세스 및 지원구 조 설계	
개발		⑦ 청년 창업 커뮤니티 프로그램 초안 구안	
↓		↓	

평가	연구과제 3. 전문가·사용자 인터뷰를 통한 프로그램 개발	⑧ 전문가 평가(FGI)를 통한 프로그램 초안 수정·보완	전문가 평가 (FGI)
		⑨ 학습자 인터뷰를 통한 학습내용 수정·보완	학습자 인터뷰
		⑩ 평가결과를 반영하여 수정 및 보완 후 최종 프로그램 개발	

〈그림 III-1〉 연구절차

본 연구에서 청년창업 커뮤니티 프로그램에서 다루어야 할 핵심 역량을 도출하고, 설계에 필요한 기초자료 확보·분석하기 위해 문헌연구를 진행하였다. 연구 분야는 첫째, 크라우드펀딩 관련 핵심가치 둘째, 창업교육 관련 핵심가치 셋째, 체험학습 관련 핵심 가치이다. 여기서 핵심가치란 프로세스를 통해 궁극적으로 달성하고자 하는 목적이다.

그 후 문헌연구를 보완하기 위하여 청년 창업 커뮤니티 프로그램 개발을 위해 사례연구를 진행하였다. 사례연구는 하나 또는 몇 개의 사례를 중심으로 특정 집단, 사건, 공동체에서 연구주제와 관련하여 발생한 사례를 분석함으로써 연구와 관련된 핵심 내용이나 의미를 파악하는 데 도움을 줄 수 있다(김석우, 최태진, 2007). 기존 크라우드펀딩 플랫폼들의 제작 과정을 분석하고, 기존 크라우드펀딩 플랫폼을 활용하여 성공한 창업의 사례들을 분석하였다.

2. 연구대상 및 연구도구

1) 전문가 평가

문헌분석과 사례분석을 통해 도출된 자료들을 기반으로 개발 단계에서 청년 창업 커뮤니티 프로그램의 초안을 개발하였다. 개발 된 프로세스 초안이 타당한지를 확인하기 위해 전문가를 대상으로 전문가 평가(FGI)를 실시하였다. Richey(2005)는 개발연구 방법 중 전문가 평가를 사용하는 것이 일관성이나 효과성의 내적 준거를 마련해 줄 수 있으며 수업프로그램, 과정, 산출물을 설계하고 개발하는데 적합한 방법임을 설명하고 있다. 이에 본 연구에서는 교육공학 전문가 3인, 창업·취업교육 전문가 1인, 크라우드펀딩 플랫폼 실무자 1인을 대상으로 초점집단인터뷰(FGI)를 실시하였다. 초점집단인터뷰(FGI)를 위한 참여자명단은 <표 III-1>과 같다.

〈표 III-1〉 초점 집단 인터뷰(FGI) 참여자 명단

번호	전문가	소속	직위	전문분야
1	A	OO대학교 교육학과	교수	교육공학
2	B	OO대학교 취업센터	센터장(교수)	창업, 취업교육
3	C	OO개발협력 연구소	전임연구원	교육공학
4	D	OO개발협력 연구소	전임연구원	교육공학
5	E	(주)와OO	팀장	클라우드펀딩

전문가 평가(FGI)를 위해 프로그램의 프로세스 초안을 평가항목과 함께 각 전문가들에게 사전에 e-mail로 전송한 후 검토할 수 있도록 하였다. 인터뷰 내용은 참석 대상자의 동의를 얻어 녹취한 후 기록하였으며, 기록된 내용은 모형 수정·보완의 자료로 활용하였다. 모형 초안에 대한 전문가 평가를 위해 <표 III-2>와 같은 질문 문항을 마련하였다.

〈표 III-2〉 초점 집단 인터뷰(FGI) 질문 문항

초점집단인터뷰(FGI) 질문 문항	
개념적 프로세스	- 이 프로세스는 창업을 위해 필요한 단계와 활동들을 포함하고 있습니까? - 이 프로세스에서 제시된 활동순서가 적절하다고 생각하십니까? - 이 프로세스에서 제시된 단계별 내용은 적합하다고 생각하십니까?
절차적 프로세스	- 이 프로세스는 청년들의 창업지원에 유용하게 활용될 수 있다고 생각하십니까? - 이 프로세스는 각각의 활동과 절차가 이해하기 쉽도록 표현되고 있습니까?
개선점	- 수정되어야 하거나 추가되어야 하는 것이 있습니까? - 제거되어야 하는 것이 있습니까? - 이 프로그램의 강점은 무엇입니까? - 이 프로그램의 약점은 무엇입니까?

2) 형성평가

형성평가는 프로그램을 실제 사용하는 학습자들의 요구와 현장의 상황을 반영할 수 있어 프로그램의 초안을 수정·보완하는데 좋은 자료가 된다. 클라우드펀딩 플랫폼을 활용한 청년 창업 커뮤니티 프로그램의 초안을 수정·보완하기 위해 프로그램 초안을 활용하여 클라우드펀딩을 진행하였으며, 대상은 청년 4명이다. 프로그램 초안을 활용한 클라우드펀딩에 참여한 참여자 명단과 참여자의 인터뷰 질문 문항은 <표 III-3>과 같다.

〈표 III-3〉 형성평가 참여자명단 및 인터뷰 질문 문항

번호	성명	연령	학력	전공	업종	창업동기
1	A'	20대	학사	교육학	서비스	새로운 활동이 흥미
2	B'	20대	학사	교육학	교육	부업
3	C'	20대	학사	간호학	의료	부업
4	D'	30대	학사	사진학	공업	창업 희망

형성평가 인터뷰 질문 문항	
효과성	- 이 프로그램을 통해 효과적인 학습이 이루어졌습니까? - 이 프로그램을 통한 프로젝트가 재미있었습니까? - 이 프로그램에서 제시된 활동순서와 단계별 내용이 적합하다고 생각하십니까?
활용성	이 프로그램이 청년창업에 유용하게 활용될 수 있다고 생각하십니까?
개선점	- 수정되어야 하거나 추가되어야 하는 것이 있습니까? - 제거되어야 하는 것이 있습니까? - 기타의견

IV. 연구결과

본 연구에서 문헌연구와 사례분석을 통해 도출된 핵심가치 및 핵심 역량을 기반으로 청년 창업 커뮤니티 프로그램 초안 구안하였다. 그 후 전문가 평가와 현장 적용 평가 결과를 통해 크라우드펀딩 플랫폼을 활용한 청년 창업 커뮤니티 프로그램의 핵심가치와 개념적 프로세스, 절차적 프로세스를 최종적으로 완성하였다.

1. 최종 핵심가치

1) 공감적인 문제 발견

공감이란 남의 감정, 의견, 주장 따위에 대하여 자기도 그렇다고 느낌. 또는 그렇게 느끼는 기분이다(표준국어대사전). 공감적인 문제란 문제 해결의 필요성을 사람들이 공감할 수 있는 문제이다. 따라서 ‘사람들이 얼마나 문제의식을 가지고 있는가?’, ‘해결하려는 문제가 얼마나 많은 사람들에게 인식되고 있는가?’등의 질문이 중요하다. 예비창업자들이 공감적이 문제를 발견할 수 있도록 다음과 같은 활동들을 도출하였다. 첫째, 실제 문제에서 출발한다. 예를 들어, 이슈가 되고 있는 콘텐츠를 선택, 사회적 문제 해결방안, 본인 혹은 누군가의 실제 이야기를 담겨있는 콘텐츠를 선택 등 실제 문제에서 출발하여 공감을 유도하는 것이다. 둘째, 다수의 공감을 받을 수

있는지 확인한다. 아직 해결되지 않은 실제 문제가 있다면, 해결하려는 문제가 얼마나 많은 사람들에게 인식되고 있는지 파악해야 한다.

2) 해결책 규명

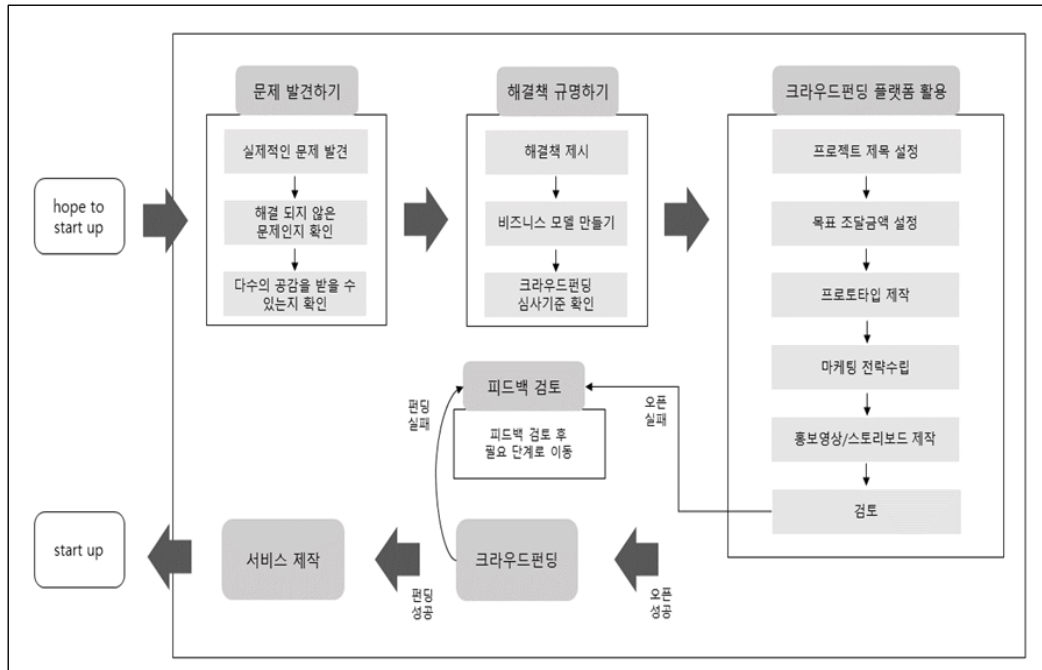
예비창업자들이 해결책을 규명할 수 있도록 다음과 같은 활동들을 도출하였다. 첫째 클라우드 펀딩 플랫폼의 심사기준을 확인한다. 클라우드펀딩 플랫폼은 각각 자회사의 심사기준을 제시하고 있다. 심사기준을 통해 해결책을 규명할 때 독창성, 실현가능성, 윤리성이 포함되어야 한다는 것을 알 수 있다. 독창성이란 다른 것을 모방함이 없이 새로운 것을 처음으로 만들어 내거나 생각해 내는 것이다(표준국어대사전). 하지만 지속적으로 정보가 축적되고 있는 시대에 새로운 것을 처음으로 만들어 내거나 생각해 내는 것은 어려우므로 새로운 것을 처음으로 만들어 내거나 생각해 내는 것, 기존의 것을 포함하여 새로운 것을 만들어 내는 것, 기존의 것을 응용·융합하여 새로운 것을 만들어 내는 것 모두 독창성에 포함한다. 실제 구현 가능성은 해결책을 실제로 구현할 때 기술적, 제도적으로 문제가 없는지를 확인하는 것이다. 윤리성은 해결책이 타 저작권을 침해하지 않는지, 특정 계층에게 불쾌감을 주지 않는지를 고려하는 것이다. 둘째, 해결책 확정이다. 공감적 인 문제를 발견하고 클라우드펀딩 플랫폼의 심사기준을 확인했다면 문제를 해결할 수 있는 해결책을 확정해야한다. 이때 해결책을 통해 만들어진 콘텐츠를 누가, 언제, 어디서, 어떻게 사용 할 수 있는지는 명확하게 규명해야 한다. 셋째, 비즈니스 모델을 제작한다. 비즈니스모델은 고객 분석, 가치제안, 채널, 고객관계, 수익, 핵심자원, 핵심활동, 핵심파트너, 비용이라는 창업의 전반적인 내용을 다루고 있기 때문에 해결책을 구체화 하는데 도움을 준다.

3) 실제적 창업체험 : 클라우드 펀딩 플랫폼 활용

창업 커뮤니티의 학습 효과가 극대화되기 위해서는 학습자의 능동적인 활동 참여가 필요하다. 본 프로세스에서는 학습자의 실제적 참여를 위해 클라우드펀딩 플랫폼을 활용한다. 클라우드펀딩 플랫폼을 활용하는 이유는 다음과 같다. 첫째, 예비 창업자가 생각한 문제에 얼마나 많은 사람들이 공감하는지 확인할 수 있다. 둘째, 예비 창업자가 문제를 해결하기 위해 만든 비즈니스 모델의 시장 적합도가 얼마나 높은지 확인 가능하다. 셋째, 선주문, 후 제작 방식으로 위의 과정에서 차질이 생기더라도 자금 및 재고에 대한 위험이 없다.

2. 개발된 프로그램 초안

학습활동 흐름을 기반으로 제작한 클라우드펀딩 플랫폼을 활용한 청년 창업 커뮤니티 프로그램의 프로세스 초안은 <그림 IV-1>과 같다. 창업을 원하는(hope to start up) 청년이 문제 발견하기, 해결책 규명하기, 클라우드펀딩 플랫폼 활용, 클라우드펀딩, 서비스 제작의 학습활동을 따라 창업에 성공(start up)하는 과정이다.



〈그림 IV-1〉 프로그램 초안

3. 개발된 프로그램의 평가 및 수정

크라우드펀딩 플랫폼을 활용한 청년 창업 커뮤니티 프로그램의 프로세스를 최종적으로 개발하기 위하여 도출한 핵심가치와 개념적 프로세스 초안, 절차적 프로세스에 대한 검토를 실시하였다. 검토는 전문가 검토와 청년을 대상으로 한 소집단 평가를 통해 진행하였다. 검토를 통해 프로세스 초안을 수정·보완하기 위한 시사점을 도출하여 프로세스를 최종 완성하였다.

1) 전문가 검토 결과에 따른 수정·보완 사항

전문가 검토를 통해 나온 결과를 분석하여 수정·보완한 핵심가치와 개념적, 절차적 프로세스는 다음과 같다. 먼저 핵심가치에 관한 수정·보완 사항이다. 첫째, 핵심가치 중 ‘공감적인 문제’의 의미와 예시를 명시하였다. 둘째, 핵심가치 중 ‘실제적 창업체험학습’에서 크라우드펀딩의 과정에 대한 내용을 삭제하고, 크라우드펀딩 플랫폼을 활용하는 이유를 추가하였다.

다음으로 개념적 프로세스에 관한 수정·보완 사항이다. 첫째, 가시적 행위가 나타나는 행위동사를 사용하여 ‘하기’, ‘한다’ 등을 생략하였다. 둘째, ‘크라우드펀딩 플랫폼 활용’에서 ‘프로젝트 제목 설정’은 ‘프로젝트 설정’으로 변경하고 ‘목표 조달금액 설정’은 학습활동을 변경하였다.

셋째, ‘크라우드펀딩 플랫폼 활용’에서 ‘마케팅 전략 수립’과 ‘홍보영상/스토리보드 제작’을 ‘프로젝트 홍보’로 통합하였다. 넷째, ‘오픈 실패’, ‘오픈 성공’, ‘펀딩 실패’, ‘펀딩 성공’은 동일한 등위이므로 같은 화살표로 수정하였다. 다섯째, ‘해결책 규명’, ‘크라우드펀딩 플랫폼 활용’단계에서 이전 단계로 돌아갈 수 있도록 화살표를 수정하였다.

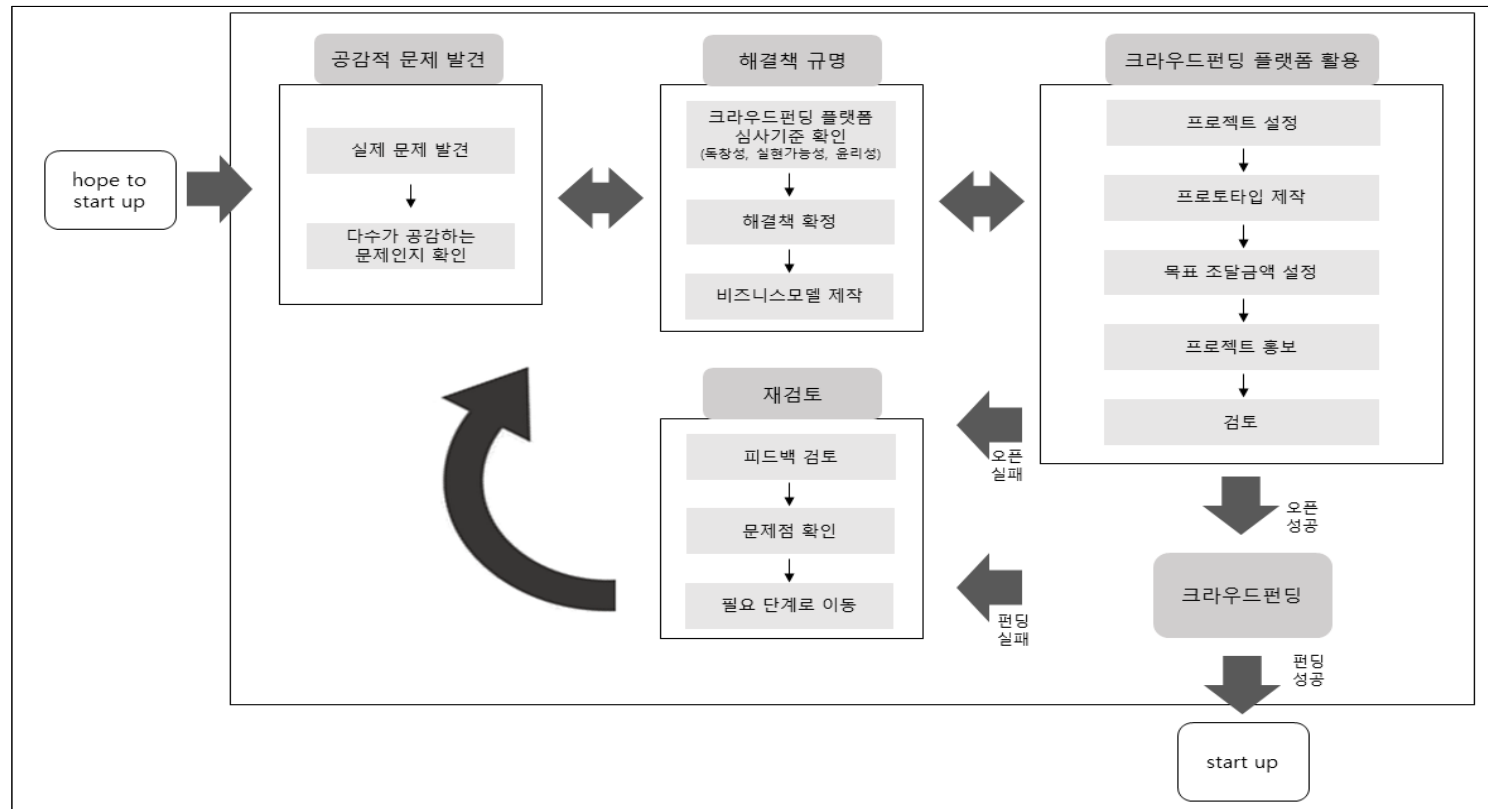
다음으로 절차적 프로세스에 관한 수정·보완 사항이다. 첫째, 프로세스의 단계를 전반적으로 단순하게 축약하였다. 둘째, 오리엔테이션에서 ‘창업의 이해’단계를 삭제하였다. 셋째, 오리엔테이션을 통해 학습자가 창업체험학습에서 크라우드펀딩 플랫폼을 활용하는 이유를 알 수 있도록 수정·보완하였다. 넷째, 해결책 규명 중 ‘비즈니스 모델 작성’단계에서 일반적인 비즈니스 모델 형태가 아닌 경우를 고려하여 수정·보완하였다. 다섯째, 크라우드펀딩 플랫폼 활용 중 ‘마케팅 전략 수립’단계와 ‘홍보영상/스토리보드 제작’단계를 ‘프로젝트 홍보’단계로 통합하고 학습목표 및 주요 학습내용을 구체적으로 구성하였다.

2) 현장적용 형성평가에 따른 수정·보완 사항

현장 적용 결과를 기반으로 다음과 같은 부분을 중심으로 프로세스 초안을 수정·보완하였다. 첫째, 학습목표를 위해 불필요한 ‘창업의 이해’단계를 삭제했다. 둘째, ‘크라우드펀딩의 이해’를 ‘오리엔테이션’단계에 포함시키고 수정·보완하였다. 셋째, ‘공감적 문제 발견’단계에서 수요조사를 자신이 발견한 문제를 다른 학습자, 주변 지인에게 알리고 다른 사람도 그 문제에 공감하는지 확인하는 것으로 수정하였다. 넷째, 체계적인 절차를 위해 프로토타입 제작과 목표 조달금액 설정 단계의 순서를 변경했다. 다섯째, 목표 조달금액 설정 단계를 학습목표와 일치하도록 수정·보완하였다. 여섯째, 현장적용 결과에 따라 절차적 프로세스에 ‘교수-학습방법’, ‘도구’를 삭제하였다.

4. 개발된 최종 프로그램

<그림 IV-2>는 최종 개발된 크라우드펀딩 플랫폼을 활용한 청년 커뮤니티 프로그램의 개념도이다. 본 프로그램은 창업을 희망하는 청년이 ‘공감적 문제 발견’, ‘해결책 규명’, ‘크라우드펀딩 플랫폼 활용’의 단계를 거쳐 창업을 할 수 있도록 학습자에게 제시된다. <표 IV-1>은 프로그램의 각 활동과 목표가 나와 있는 프로세스이다.



〈그림 IV-2〉 프로그램 개념도

〈표 IV-1〉 창업 커뮤니티 프로그램 프로세스

대분류	소분류	학습단계	학습목표	주요 학습내용
사전 활동	오리엔 테이션	과정안내	사전안내를 통해 창업체험학습의 학습단계를 확인한다.	• 창업체험학습에 참여하기 전 프로그램 개념도 및 학습단계를 확인
		크라우드 펀딩의 이해	크라우드펀딩의 유형과 현황 이해한다.	• 크라우드펀딩의 개념과 예시를 통해 크라우드펀딩 파악 • 크라우드펀딩의 4가지 유형에 대해 파악 • 국내·외 크라우드펀딩의 현황과 규모를 인식
			크라우드펀딩 플랫폼 활용의 이유를 인식한다.	• 사람들의 공감을 확인할 수 있음을 인식 • 선주문, 후제작 방식으로 차질이 생기더라도 자금 및 재고에 대한 위험이 없음을 인식
본 활동	공감적 문제 발견	실제 문제 발견	실제 문제를 발견하고 표현한다.	• 사회적 문제, 이슈, 본인 또는 누군가의 이야기 등 실제적인 문제를 발견 • 발견한 문제를 글, 그림, 표, 마인드맵 등 다양한 방법으로 전지에 표현
		다수가 공감하는 문제인지 확인	해결하려는 문제가 얼마나 많은 사람들에게 인식되고 있는지 파악한다.	• 자신이 발견한 문제를 다른 학습자, 주변지인에게 알리고 다른 사람도 그 문제에 공감하는지 확인
	해결책 규명	크라우드 펀딩 플랫폼 심사기준 확인	크라우드펀딩 플랫폼별 심사기준을 확인한다.	• 크라우드펀딩 플랫폼별 심사기준에서 독창성, 실현가능성, 윤리성에 관한 부분을 확인하고 인식
		해결책 확정	규명할 해결책을 확정한다.	• 다수가 공감하는 문제의 해결책을 제시하고, 크라우드펀딩 플랫폼 심사기준에 부합하는지 확인 후 해결책을 확정

(표 계속)

대분류	소분류	학습단계	학습목표	주요 학습내용
본 활동	크라우 드펀딩 플랫폼 활용	비즈니스 모델 작성	비즈니스 모델 제작을 통해 해결책을 정리한다.	●일반적인 비즈니스 모델 형태라면 9단계 순서에 맞춰서 정리 ●일반적인 비즈니스 모델 형태가 아니라면 해결책의 독창적인 부분을 강조하여 해결책 정리
		프로젝트 설정	크라우드펀딩의 유형, 제목, 대표이미지를 설정한다.	●규명한 해결책에 따라 기부형, 보상형 중 프로젝트 유형을 설정 ●자신의 프로젝트를 점검하여 프로젝트를 대표할 수 있는 제목을 명시 ●프로젝트를 대표할 수 있는 이미지를 생각해 본 후 그림으로 표현 (홍보단계가 있기 때문에 이 단계에서는 간략하게 그린다.)
		프로토 타입 제작	프로토타입 제작을 통해 수정·보완사항을 확인한다. 사용 시 발생 할 수 있는 문제를 파악하여 사후 서비스 방법을 수립한다.	●프로토 타입을 제작한다.(보상형), 행사의 구체적인 기획서를 작성(기부형). ●프로토타입을 완성했다면, 예상한 제품의 원가와 일치하는지 확인 ●프로토타입에 이상이 없는지 점검 ●제품을 사용해보고 판매 후 일어날 수 있는 문제점을 파악해 사후서비스 방법을 수립 ●제품에서 불량이나 나올 가능성을 고려하여 환불/AS조항을 명시
		목표 조달금액 설정	프로젝트 시작·종료일을 명시한다. 제품명, 제품원가, 제품단가를 수립한다.	●제품(서비스)의 원가, 유통비용, 이윤을 고려하여 제품단가를 수립 ●제작 가능한 기간과 수량을 파악하여 프로젝트 시작, 종료일 명시 ●크라우드펀딩을 통해 조달받을 목표금액 설정
		프로젝트 홍보	프로젝트 홍보 콘텐츠를 제작한다.	●비즈니스모델에 적합한 홍보 콘텐츠가 어떤 것인지 파악 ●적합한 홍보 콘텐츠 제작
		검토	자체적으로 검토를 한다.	●프로젝트 제작의 전체 과정을 자체적으로 검토하고 발표 ●사람들에게 홍보물을 보여주고 5분 이내로 자신의 프로젝트를 설명 ●피드백을 받는다면 검토 후 보완
			펀딩을 신청하여 크라우드펀딩 전문에게 검토 받는다.	●완성된 프로젝트를 크라우드펀딩 플랫폼에 펀딩 신청한다.

(표 계속)

대분류	소분류	학습단계	학습목표	주요 학습내용
사후 활동	피드백	크라우드 펀딩 진행	전문가검토를 통과했다면, 크라우드펀딩을 진행한다.	• 크라우드 펀딩을 진행 • 펀딩에 성공한다면 창업을 시작 • 펀딩에 실패했다면 사유를 검토
		피드백 수렴 후 재기획	전문가 검토에 통과하지 못했다면 전체 과정을 재검토한다.	• 전문가 검토에 통과하지 못했다면 전문가피드백을 검토한 후 전체 과정을 재검토

V. 논의 및 결론

연구결과 크라우드펀딩 플랫폼을 활용한 청년 창업 커뮤니티 프로그램의 핵심가치는 공감적인 문제 발견, 독창적인 해결책, 실제적 창업체험이며, 핵심가치들은 창업을 실천하기 위한 절차를 가진다. 첫 번째 절차는 ‘공감적인 문제 발견’이다. 공감적인 문제란 문제 해결의 필요성을 사람들이 공감할 수 있는 문제이다. 예비 창업자들은 ‘실제 문제 발견’, ‘다수의 공감을 받을 수 있는지 확인’이라는 학습 단계 통해 공감적인 문제를 발견 할 수 있다. 두 번째 절차는 ‘해결책 규명’이다. 예비 창업자들은 ‘크라우드펀딩 플랫폼 심사 기준 확인’, ‘해결책 확정’, ‘비즈니스 모델을 제작’이라는 학습단계 통해 독창적인 해결책을 규명할 수 있다. 세 번째 절차는 ‘실제적 창업체험’이다. 본 프로세스에서는 학습자의 실제적 참여를 위해 크라우드펀딩 플랫폼을 활용한다. 그 이유는 예비 창업자가 생각한 문제에 얼마나 많은 사람들이 공감하는지 확인할 수 있으며, 예비 창업자가 문제를 해결하기 위해 제작한 비즈니스 모델의 시장 적합도가 얼마나 높은지 확인 가능하고, 선주문·후 제작 방식으로 위의 과정들에서 차질이 생기더라도 자금 및 재고에 대한 위험이 없기 때문이다.

세계화되고 있는 지식기반 경제 시대에 혁신과 창조 역량은 경제적 번영의 필수적인 결정요인이 되고 있다. 현대사회에서 청년창업은 개인적, 국가적 차원에서 반드시 필요하다. 개인적 차원의 이유는 청년 개인의 진로에 있어서 창업이 진로의 폭을 넓혀준다. 청년들은 연봉, 근무환경 열악, 비전 없음 등을 이유로 자발적 퇴사를 하고 있다. 창업은 이러한 청년들이 개인적으로 원하는 비전과 근무환경을 실현할 수 있는 방안이 된다. 국가적 차원의 이유는 창업을 통한 일자리 창출이 청년 취업난의 해결책이자 새로운 성장 동력이 되기 때문이다. 현재 직업의 생태계에서 일부 직업들이 사라지고 있고, 10년 후에는 많은 일자리들이 사라질 것이다. 직업이 사라지고 있는 시대에 새로운 직업을 만드는 것은 반드시 필요하다.

본 연구를 통해서 새롭게 개발된 크라우드펀딩 플랫폼을 활용한 청년 창업 커뮤니티 프로그램은 기존에 없던 새로운 직업을 만드는 것을 지향하며, 다음과 같은 몇 가지의 교육적 의의를 찾을 수 있다. 첫째, 실제적 경험을 통해 청년들의 창업교육이 진행될 수 있는 학습자 중심적 프로세스를 제공하였다. 둘째, ‘start up’이라는 뚜렷한 목적을 가지고 유의미한 수행에 초점을 두었다. 셋째, 창업 커뮤니티를 활용한 검증으로 학습 산출물을 신뢰할 수 있다. 넷째, 순환적·자기교정적인 프로세스이다.

반면 본 연구의 결과는 다음과 같은 한계점을 가진다. 첫째, 프로세스 초안을 현장에 적용하였으나, 크라우드펀딩에 성공하지 못했다. 개발된 프로세스 활용을 위해서 필요한 장소, 시간, 대상 등 제 여건을 고려하여 창업교육 현장에서 실시해 본 후 본 프로그램 모형이 교육적으로 효과적인지를 지속해서 확인해 봐야 할 것이다. 둘째, 학습대상을 청년으로 지정하고 연구를 진행하였다. 학습대상의 범위를 확장하기 위해서는 청소년, 장년 등 다른 연령층에서 적용하였을

때의 차이점을 분석하고 필요 사항을 보완해야 할 것이다. 셋째, 학습과정에서 차질이 생기더라도 자금 및 재고에 대한 위험이 없기 위해 크라우드펀딩의 유형 중 기부·보상형을 기준으로 체험학습을 제시하였다. 크라우드펀딩의 유형을 제한하지 않고 다양한 산업의 각 분야에 맞는 창업 프로세스가 개발되어야 한다.

참고문헌

- 고미숙 (2006). 체험교육의 의미. *아시아교육연구*, 7(1), 133-162.
- 고용기, 김종욱 (2013). 지분투자형 크라우드 펀딩: 창조경제 활성화와 국민상상 실현을 위한 새로운 투자방법. KISTEP Issue Paper, 2013-18.
- 곽동철, 주영혁, 조봉현 (2016). 창업기업 생존율 영향 요인 고찰: 청년창업을 중심으로. *중소기업연구*, 38(4), 77-95.
- 곽민재, 신우진 (2017). 청년창업 활성화 방안에 관한 연구. *한국지역개발학회 춘계학술대회 발표집*, 1-5.
- 김석우, 최태진 (2007). *교육연구방법론*. 서울: 학지사.
- 김세련 (2017). 크라우드펀딩의 법적 문제와 개선방안 : 증권형·대출형 크라우드펀딩을 중심으로. 전남대학교 대학원 박사학위논문.
- 권애란 (2017). 크라우드 펀딩의 활성화 방안에 관한 연구. 목포대학교 대학원 석사학위논문.
- 권영태 (2017). 국내 대학의 창업교육 현황과 창업 실적에 관한 연구. 부산대학교 대학원 석사학위논문.
- 김범성 (2012). 창업가의 심리적 특성과 기업가정신에 관한 연구 : 과정 모형을 중심으로. *유라시아연구*, 9(1), 119-152.
- 김선영 (2017). 초등체험학습 관련 연구 개선방안 탐색. 부산대학교 대학원 박사학위논문.
- 김성우 (2015). 창업 플랫폼으로서 온라인 커뮤니티의 가치평가 모델과 투자방향에 관한 연구. 서울벤처대학원 박사학위논문.
- 김영진, 김영환, 정지언 (2007). 체험학습의 이론적 탐색에 대한 고찰. *교사교육연구*, 46(1), 1-17.
- 김은석, 정철영 (2010). 청년근로자의 일반적 특성과 직무만족이 이직결정에 미치는 영향. *진로교육연구*, 23(3), 107-122.
- 김정숙, 강영배 (2017). 20대 청년들의 사회활동 실태 및 지원방안 연구. *한국청소년정책 연구보고서*, 1-348.
- 김태환 (2017). 청년창업 지원정책분석을 통한 창업활성화 방안에 관한 연구. 부산대학교 대학원 석사학위논문.

- 김현지 (2017). 적응형 수업을 위한 상호작용 앱 프로토타입 개발. 부산대학교 대학원 석사학위 논문.
- 미래전략정책연구원 (2017). 10년후 일자리의 미래. 고양: 일상과 이상.
- 박수현 (2017). 창업 교육이 청소년의 창업 인식과 창업 의지에 미치는 영향. 단국대학교 대학원 석사학위논문.
- 박재성 (2018). 4차 산업혁명시대 창업교육의 방향성에 관한 연구: 창업교육의 유형별중심. 한국 창업학회지, 13(1), 1-66.
- 박종현 (2018). 시니어 창업교육프로그램과 창업지원 제도가 창업의도에 미치는 영향-사회적 지지를 조절효과로. 호서대학교 대학원 석사학위논문.
- 박지혜 (2016). 창업가 특성과 창업행동에 따른 창업 성공요인 분석. 중앙대학교 산업창업경영대학원 석사학위논문.
- 박찬희 (2017). 대학 소자본 창업체험교육이 대학생의 창업 행동에 미치는 영향. 중앙대학교 산업창업경영대학원 석사학위논문.
- 박한진 (2014). 스타트업, 창업에서 실리콘밸리까지. 서울: 클라우드북스.
- 반성식, 이현숙, 최창렬, 정두식 (2008). 한국형 창업교육 프로그램 개발 : 창업 MBA 교육과정을 중심으로. 한국창업학회지, 3(2), 1-42.
- 성지미, 안주엽 (2016). 일자리 만족도와 이직의사 및 이직 : 청년층을 중심으로. 한국산업노동학회 산업노동연구, 22(2), 135-179.
- 손중웅 (2016). 청년창업 성공요인과 지원전략과제에 관한 연구. 배재대학교 대학원 박사학위논문.
- 신혜성, 정지훈, 김목한, 최동철, 권애라, 권예원, ... , 조용호 (2014). 크라우드펀딩 : 세상을 바꾸는 작은 돈의 힘. 서울: 에딧더월드.
- 안승권 (2009). 대학 창업교육 현황과 개선방안에 관한 연구. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 양영석, 김명숙 (2016). 성공창업 실현 지원을 위한 효과적인 멘토링 플랫폼 구축방안. 벤처창업연구, 11(6), 143-152.
- 양정혜 (2016). 효율적 청년 창업 지원을 위한 제안. 한국사회과학연구, 35(1), 247-273.
- 오세환, 노성호 (2017). 크라우드펀딩 창업 활동에서 개인 및 국가 수준 사회적 자본의 역할. 한국정보시스템학회 정보시스템연구, 26(1), 1-19.
- 유연우 (2014) AHP/DEA를 활용한 혁신, 경쟁 문제해결 관점의 비즈니스모델 컨설팅 방법론에 관한 연구. 한성대학교 대학원 박사학위논문.
- 윤민섭 (2013). 크라우드펀딩의 제도화와 소비자보호방안 연구. 정책연구보고서, 1-215.
- 윤정옥 (2017). 대학생 창업의 효과적인 방향성 제시. 부산대학교 대학원 석사학위논문.
- 이달우 (2000). 지역사회내의 현장 체험학습장 활용 프로그램 개발 연구. 교육연구, 16, 55.
- 이명자 (1998). 創業教育實態와 改善方案에 관한 研究. 한양대학교 대학원 석사학위논문.

- 이문호 (2009). 스캐폴딩 학습전략을 기초로 한 u-러닝 체험학습모형에 관한 연구. 성균관대학교 대학원 박사학위논문.
- 이용희 (2016). 벤처기업 창업자의 핵심역량모형 개발. 부산대학교 대학원 박사학위논문.
- 이우진, 황보운 (2015). 대한민국 창업교육 연대기-창업교육의 특징분석과 발전방안. 벤처창업연구, 10(3), 171-183.
- 이정미 (2016). 게이미피케이션(Gamification)을 적용한 중학생 커리어앵커 진로역량개발 프로그램 모형 연구. 부산대학교 대학원 박사학위논문.
- 이정원 (2015). 창작이 미래다. 서울: 헤드림.
- 이지연 (2013). 대학 교양수업의 현장체험학습 활용방안 : 통일의식 재고를 위한 현장체험학습 사례를 중심으로. 교양교육연구, 7(5), 495-521.
- 이지혜 (2017). 청년취업역량프로그램이 청년구직자의 취업스트레스와 구직효능감에 미치는 효과. 경성대학교 대학원 석사학위논문.
- 이재석, 이상명 (2015). 창업교육과 창업의지의 관계-기업가 지향성과 환경적 요인의 조절효과. 벤처창업연구, 10(3), 61-74.
- 임충재 (2018). 혁신적 비즈니스모델 디자인을 위한 프레임워크와 디지털 도구 개발. 경성대학교 대학원 박사학위논문.
- 장현숙 (2014). 청년 창업가가 말하는 대학창업의 애로사항. 서울: 한국무역협회.
- 정광득 (2017). 클라우드 펀딩의 해외사례 분석을 통한 국내 클라우드 펀딩의 활성화 방안. 호서대학교 대학원 석사학위논문.
- 정현진, 김창완 (2018). 4차산업혁명 시대 디자인씽킹 기반의 청소년 기업가정신 교육프레임워크 연구. 한국창업학회지, 13(1), 175-200.
- 조영조 (2017). 한·중·일·홍콩 대학생의 개인특성 및 사회적 환경이 창업의도에 미치는 영향에 관한 비교연구. 호서대학교 대학원 박사학위논문.
- 최대수, 성창수 (2017). 대학생의 창업역량과 창업의도의 관계. 벤처창업연구, 12(1), 101-109.
- 최승규 (2017). 클라우드펀딩 도입 요인에 관한 연구 : 양돈 산업에 적용하여. 단국대학교 대학원 박사학위논문.
- 한일권 (2017). 시니어 창업스쿨 교육이 창업의지와 기업가정신에 미치는 영향에 관한연구. 경남과학기술대학교 석사학위논문.
- 허정국 (2000). 우리나라 창업교육의 실태와 체계화 방안에 관한 연구. 경남대학교 경영대학원 석사학위논문.
- 황영순 (2015). 부산의 지역밀착형 클라우드펀딩 활성화 방안. 부산발전연구원 정책연구, 03-68.
- 황지영 (2018). 팀 프로젝트 기반 창업교육이 대학생의 기업가정신과 문제해결능력에 미치는 영향에 관한 연구 : 팀 만족, 팀 몰입 효과 검증. 단국대학교 대학원 석사학위논문.

- Alejandro, C. (2017). *The Art of Startup Fundraising : Pitching Investors, Negotiating the Deal, and Everything Else Entrepreneurs Need to Know*. 서정아 역 (2017). 스타트업 펀딩의 기술 : 투자 유치를 위한 필수 지침서. 서울: e비즈북스.
- Burnett, B., & Evans, D. (2016). *Designing your life : how to build a well-lived, joyful life*. New York: Alfred A.
- Chesbrough, H., & Rosenbloom, R. S. (2002). The role of the business model in capturing value from innovation: evidence from Xerox Corporation's technology spin-off companies. *Industrial and Corporate Change*, 11(3), 529-556.
- John, S. B. (1950). *Modern philosophies of education* (2th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Magretta, J. (2002). Why business models matter. *Harvard Business Review*, 80(5), 86-92.
- Masanell, C. R., & Ricart, J. E. (2010). "From strategy to business models and to tactics". *Long Range Planning*, 43, 195-215.
- Massolution(2015). 2015CF The crowdfunding industry report.
- Morris, M., Schindehutte, M., & Allen, J. (2015). The entrepreneur's business model: toward a unified perspective. *Journal of business research*, 58(6), 726-735.
- Richey, R. C. (2005). Validating instructional design and development models. In J. M. Spector. & D. A. Willey (Eds). *Imocations in instructional technology: Essays in honor of M. David Merrill* (pp.171-185). Mahwah NJ: Lawrence Erlbaum.
- Steinberg, D. (2012). The Kickstarter handbook : real-life crowdfunding success stories. Philadelphia: Quirk Books.
- Handy, Charles B (2012). *Elephant and the flea*. 이종인 역 (2016). 코끼리와 벼룩. 파주: 푸른숲.
- Sylvie Lacoste (2014). Sustainable value co-creation in business networks. *Global Marketing Conference*, 6, 1235-1236.
- Timmers, P. (1998). Business models for electronic markets. *Electronic Market*, 8(2), 3-8.
- Wilson, F., & Post, J. E. (2013). Business models for people, planet (& profits): exploring the phenomena of social business, a market-based approach to social value creation. *Small Business Economics*, 40(3), 715-737.

[참고사이트]

- www.korean.go.kr (접속일 : 2018. 04. 16.) 국립국어원 표준국어대사전.
- http://www.doopedia.co.kr (접속일 : 2018. 09. 05.) 두산 백과사전 두피디아.
- https://blog.naver.com/ychan2011 (접속일 : 2018. 09. 14.) 비즈니스 모델 캔버스.

크라우드펀딩 플랫폼을 활용한 창업 커뮤니티 프로그램 개발연구

장 지 원¹ · 배 유 나² · 박 수 홍³

¹부산대학교 교수학습지원센터 전임연구원, ²부산대학교 교육학과 박사수료, ³부산대학교 교육학과 교수

연구목적: 본 연구는 크라우드펀딩 플랫폼을 활용한 청년 창업 커뮤니티 프로그램 개발을 목적으로 하며, 실제적 경험을 통해 청년들의 창업교육이 진행될 수 있는 학습자 중심의 창업 프로그램을 제공하는 데 의의가 있다. **연구방법:** 프로그램 개발을 위한 연구방법은 분석, 설계 및 개발, 평가로 3단계에 걸쳐 진행했다. 분석단계에서는 크라우드펀딩, 창업교육, 체험학습에 관한 문헌분석과 기존에 크라우드펀딩을 활용한 창업들의 사례분석을 통해 핵심가치를 도출하였다. 설계 및 개발단계에서는 창업체험학습 프로세스 및 지원구조를 설계하고, 도출된 핵심가치를 기반으로 프로그램 초안을 개발하였다. 평가단계에서는 전문가 평가와 형성평가를 실시하였으며 평가결과를 기반으로 프로그램 초안을 수정 및 보완하여 최종 프로그램을 개발하였다. **연구결과:** 연구결과 크라우드펀딩을 활용한 청년 커뮤니티의 핵심가치는 ‘공감적인 문제발견’, ‘해결책 규명’, ‘실제적 창업체험학습’이다. 공감적인 문제란 문제 해결의 필요성을 사람들이 공감할 수 있는 문제이며, 실제 문제를 발견하고 다수가 공감하는 문제인지를 확인하여 공감적인 문제를 발견할 수 있다. 해결책은 크라우드펀딩 플랫폼 심사기준에 따라 독창성, 실현가능성, 윤리성을 가져야 하며, 비즈니스모델을 제작하여 규명한다. 실제적 창업체험학습을 위해 본 연구에서는 크라우드펀딩 플랫폼을 활용한다. 크라우드펀딩 플랫폼을 통해 예비 창업자가 생각한 문제를 얼마나 많은 사람들이 공감하는지 확인할 수 있으며, 예비 창업자가 구상한 비즈니스 모델의 시장 적합도가 얼마나 높은지 확인 가능하고, 선주문·후 제작방식으로 위의 과정들에서 차질이 생기더라도 자금 및 채고에 대한 위험을 방지할 수 있다. **논의 및 결론:** 본 연구는 실제적 경험을 통해 청년들의 창업교육이 진행될 수 있는 학습자 중심적 프로그램을 제공하며, 그 결과는 창업 커뮤니티를 활용한 검증으로 신뢰할 수 있다.

주제어 : 창업, 창업 커뮤니티, 앙트러프러너, 창업교육, 창업 프로그램

투고일 : 2019. 11. 10. / 심사일 : 2019. 12. 16. / 심사완료일 : 2019. 12. 25.