

스타트업 활성화를 위한 대학생 스타트업 교육 방향 및 사례

김재균*

건국대학교, 산학협력중점교수

송용준**

부산창조경제혁신센터, 센터장

국 문 요 약

오늘날의 4차산업혁명시대에서는 전통적인 대기업보다는 신속하게 사업을 추진하는 스타트업이 혁신을 주도하고 있다. 스타트업은 문제 해결에 도전하는 활동을 수행하는 프로젝트 조직으로서, 개인사업자 또는 법인 등 법적으로 인정되는 기업을 설립하는 단계인 창업과는 분명히 구분되어야 한다. 다시 말해, 스타트업 활동을 통해 일정 수준 이상의 사업성을 검증하는 준비 단계의 창업 전 스타트업과 그 결과로 창업 과정을 거친 창업 후 스타트업으로 구분해야 한다. 또한, 현재 대부분의 대학교에서는 다양한 창업 교육 교과/비교과 프로그램들을 진행하고 있는데, 실제 대학생 졸업 후 취업률 대비 창업률은 비율이 극히 낮은 실정이다. 이를 감안할 때 대학생에게 창업을 목표로 하기 보다는, 도전적인 창업가 정신을 함양하고 스타트업 활동 중심의 교육을 통해 자신의 진로 적성을 찾고, 그 분야의 스타트업에의 취업을 우선 목표로 하는 교육이 스타트업의 인력난 문제를 해결한다는 측면에서 볼 때 스타트업 생태계 발전에 보다 바람직하다.

본 연구에서는 먼저 캠퍼스 스타트업 문화 확산을 위한 교육 방향으로 스타트업 관련한 ‘경험 확대 - 진로 선택 - 실무 체험 - 진로 실행’ 단계별 지원을 제안한다. 다음으로 실제 대학교에서 개설하고 운영한 일련의 교육 프로그램으로서 진로 지도, 스타트업 활동 이해, 스타트업 활동용 디지털 리더러시, 스타트업 협력 프로젝트, 스타트업 인턴 준비 교육 과정 및 결과들을 사례로 소개한다.

핵심어: 스타트업, 스타트업 교육, 스타트업 인턴, 스타트업 취업, 대학교육, 4차산업혁명

1. 서론

2016년 1월 다보스포럼에서 디지털, 물리적, 생물학적 영역의 경계가 없어지면서 기술이 융합되는, 이른바 4차산업혁명시대를 소개한 이후(정민, 2016), 현재 빅데이터, 인공지능(AI), 클라우드, 자율주행 등 과거 우리가 상상하지 못했던 기술혁명이 진행되면서 글로벌 산업을 지배하는 게임의 룰이 달라지고 있다. 다보스포럼을 주최하는 세계경제포럼(WEF)의 클라우스 슈밥 회장은 “새로운 세상(4차산업혁명)에서는 큰 물고기가 작은 물고기를 잡아먹는 것이 아니라 빠른 물고기가 느린 물고기를 잡아먹는다.”고 말한다(설성인, 2019). 실제로 스마트폰 시대에 접어들어 과거 휴대폰의 강자인 노키아, 모토롤라는 몰락했고, 자동차 산업에서도 전통 강자였던 GM 보다 전기자동차를 생산하는 테슬라가 시장을 주도하고 있다. 숙박 분야에서는

세계 최대의 호텔 운영사인 Marriott 보다 자체 숙박시설이 하나도 없는 Airbnb가 2배 이상의 기업가치를 인정받고 있다. 또한 코로나19로 인해 비대면 IT기술의 발전 및 확산이 가속화되면서, 온라인을 통한 서비스 수준을 넘어 가상 공간에서 행사, 교육, 쇼핑 등 다양한 실생활을 보다 생생하게 이용하는 메타버스 서비스가 등장하면서 실제 가상-현실 융합 세상이 다가오고 있음을 실감할 수 있다. 본 연구의 목적은 이와 같이 급변하는 4차산업혁명시대를 이끌 스타트업을 활성화하기 위해 대학생에게 어떤 교육 단계가 필요한지 방향을 제시하고, 각 단계의 프로그램들을 기획해 대학생들 대상으로 실제 교육한 사례에 대해 소개하는 것이다. 이를 통해, 향후 대학교에서 일련의 스타트업 교육 과정을 개설하고, 관련 연구 기반을 제공하는데 있다.

* jaygkim@konkuk.ac.kr

** yjs.bstartup@ccei.kr

II. 연구 배경

2.1. 대학생 대상 진로교육의 중요성

대학생 시기는 개인 진로발달 차원에서 후기 탐색기로서 직업 선택에 대한 결정, 구체화, 실행의 진로발달과업이 요구되며, 학교에서 직업세계로 전환하고 직업세계에 지속적으로 적응해 나갈 수 있는 능동적인 진로발달을 이루어 나갈 것이 요구된다. 또한, 대학생 시기의 성공적인 진로 발달은 개인의 진로와 생애 전반에 직·간접적인 영향을 미치게 되므로, 대학 진로교육은 대학생들이 진로발달과업을 잘 수행하는 것뿐만 아니라 능동적으로 진로발달을 이루어 나갈 수 있도록 조력할 필요가 있다고 정리된다(강경연·강혜연, 2019).

진미석(2017)의 연구에 따르면, 진로개발이 학령기뿐만 아니라 전 생애 걸친 과정이라고 할 때, 대학생 또한 진로 개발의 과제를 가지고 있기 때문에, 대학의 진로지도는 대학생들의 직접적인 구직활동 지원이나 일자리 정보제공, 면접기술과 같은 영역에만 한정되어서는 안된다. 그 해결 방안으로 생애통합적 관점으로 대학 진로교육의 관점 변화, 현장실습(인턴십)이나 멘토링 등과 같은 현장과 연계된 내실있는 진로교육 서비스의 확대, 새로운 진로창출을 위한 앙터프레너십 교육의 강화 등을 제시하였다. 특히, 대학생에게 현장실습은 적성과 흥미 관점에서 느끼는 일 자리에 대한 만족도, 전반적인 일자리 만족도, 담당 직무에 대한 만족도와 일과 교육수준, 일과 기술(기능)수준, 일과 전공 수준의 일치도를 높이기 때문에 유용한 직장체험 프로그램이다(박화춘·박천수, 2019). 여기에는 학과(전공) 교수의 진로·취업 상담 역량과 현직자의 진로·직업 멘토링 역량을 제고시키고 이 둘을 연계 시킬 수 있는 교수자와 현직자의 네트워크를 활용한 취·창업 등의 지원이 필요하다(이민옥 외, 2020).

이와 같이 대학생의 대상의 진로교육은 중요하데, 급변하는 미래 사회 트렌드에 대비할 수 있도록 대학교에서의 관련 교육도 함께 발전되어야 한다.

2.2. 대학 진로교육 현황 분석

대학생에게 미래 진로 목표를 세우고 그 달성을 위해 준비하는 것은 현실적으로 가장 중요한 당면 과제지만, 2018년부터 2021년1학기까지 400명 이상의 재학생들과 직접 취·창업 및 진로 상담한 바로는 뚜렷한 진로 목표를 가진 학생들을 찾기 어려운 것이 현실이다. 실제로 교육부에서

대학 진로교육 기반 및 지원체제, 진로 및 취·창업 관련 인식과 참여정도 등을 조사한 ‘2017년 대학 진로교육 현황 조사’의 결과(장현진 외, 2017)에 따르면 대학생에서의 가장 큰 고민은 ‘졸업 후 진로(대학생 60.0%, 전문대학생 59.7%)’로서, ‘학업(대학생 25.2%, 전문대학생 26.1%)’을 크게 앞지르고 있다. 또한, 졸업 후 진로계획 조사 결과로는 ‘취업’으로 응답한 비율(대학생 62.4%, 전문대학생 68.4%)이 가장 높은 반면, ‘아직 잘 모르겠다’는 비율도 대학생 22.0%, 전문대학생 15.1%에 이르고 있고, ‘창업’ 응답 비율(대학생 3.2%, 전문대학생 3.3%)은 낮았다.

가장 최근에 조사된 ‘2020년 대학 진로교육 현황조사’의 결과(이재열 외, 2020)에 따르면 졸업 후 진로계획으로는 ‘취업’으로 응답한 비율(대학생 56.1%, 전문대학생 67.1%)은 다소 줄어든 반면, ‘창업’ 응답 비율(대학생 5.1%, 전문대학생 4.2%)은 조금 늘었다. 그리고, 대학생의 경우 시험준비(19.9%), 대학원 준비(12.5%), 그리고 전문대학생의 경우 편입(12.4%), 시험준비(7.7%) 순으로 응답비율이 높았다. 또한, 진로 및 취·창업준비 과정에서 대학생들이 자신에게 필요하다고 생각하는 것을 조사한 결과(1인 2응답)는 ‘관련 업무·인턴 경험(50.3%)’을 가장 필요로 하며, ‘관련 자격증 취득(46.3%)’, ‘다양한 경험(24.1%)’, ‘자기이해(18.7%)’ 등이 필요하다고 응답하였다. 한편, 대학교 내 진로 및 취업 지원 조직 이용 현황을 대학생 대상으로 조사한 결과 알고 있지만 이용하지 않은 비율이 52%, 모름/잘 모름으로 응답한 비율이 38%에 달했다. 나머지 10%는 실제 이용 경험이 있는 비율로서, 대학생들의 진로 및 취·창업지원 서비스 이용률 제고를 위한 맞춤형 내용을 구성하고 학생들에게 적극적인 홍보가 필요하다.

2.3. 스타트업 활성화를 위한 스타트업 취업

한편, 스타트업과 창업은 서로 다른 것으로 구분되어야 한다. 막상 창업을 생각하면 여러 가지 고민이 따를 텐데, 가장 큰 걱정이 바로 실패에 대한 두려움이다. 실패 가능성을 줄이는 것이 창업 전 오랜 시간동안 어떤 아이템으로 어떻게 해야할지 조사하고, 준비 과정을 거치는 이유이다. 이런 과정을 바로 ‘스타트업’이라 부른다. 이와 같이 스타트업은 비즈니스 모델을 검증하기 위한 임시 조직으로 시작해, 사업성 있는 비즈니스 모델로 검증되는 경우야 비로소 창업으로 이어지는 것이 바람직하다. 정리하면, 스타트업은 창업을 위한 준비 과정부터 시작되는 것으로서, 창업이란 스타트업의 성장 과정에서 비즈니스 모델의

사업성을 검증한 후 개인사업자등록 또는 법인설립 등의 법적인 회사 설립 과정으로 구분돼야 한다. 이렇게 창업을 스타트업의 성장 중 회사 설립 절차로 정의한다면, 스타트업을 창업 여부에 따라 ‘예비 창업 스타트업’과 ‘창업(한) 스타트업’으로 구분할 수 있다.

최상집(2021)의 설문조사에 따르면 국내 스타트업계의 인력난이 매년 점차 심각해진다는 결과가 나왔다. 창업자의 65.2%가 인력채용이 어려우며, 70.1%가 전년도에 비해 스타트업 인력난이 심각한 것으로 인식하고 있다. 한편, 취업준비생의 경우, 30.5%가 지난 1년동안 스타트업 취업을 고려한 경험이 있으며, 이는 1년전 자신의 고려수준인 28.0% 대비 약 2.5% 증가한 결과였다. 또한, 전년에 조사했던 스타트업 취업고려율(23.0%) 대비 긍정적으로 변화하였다. 그 이유로는 ‘빠른 성장으로 인한 성취감’이 긍정적인 영향을 미친 반면, ‘낮은 고용안정성에 대한 불안’은 진입장벽으로 나타났다. 안정적인 일자리를 창출할 수 있는 스타트업 성장을 위해 인력 채용이 우선되는 선순환이 필요한 것이다. 또한, 창업고려 경험을 조사한 결과, 스타트업 재직자의 경우, 33.6%가 2021년에 창업을 고려한 경험이 있으며, 1년전에 자신이 고려한 수준보다 약 12.8% 증가한 것으로서, 스타트업 경험이 창업에 대한 관심을 향상시키는 것으로 나타났다. 대기업 재직자의 경우에는, 34.0%가 지난 1년동안 창업을 고려한 경험이 있으며, 1년전의 자신의 고려수준인 23.6% 대비 약 10.4% 증가한 결과였다. 그리고, 취업준비생의 경우, 35.2%가 지난 1년동안 창업을 고려한 경험이 있으며, 이는 1년전 자신의 창업고려 수준인 20.0% 대비 약 15.5% 증가한 결과였다. 창업 비고려 주요원인은 ‘자금 및 아이디어 부족’으로 조사되었는데, 이는 도전적이고 혁신적인 기업문화를 갖춘 스타트업에서의 근무 생활을 통해 보완할 수 있을 것이다.

정리하면 스타트업 취업 활성화를 통해 스타트업의 인력 채용 문제를 해결하고, 장기적으로는 스타트업 창업 활성화도 기대할 수 있다.

III. 연구방법

3.1. 나를 찾는 스타트업 활동법

많은 대학생들의 고민은 자신이 무엇을 좋아하는지, 무엇을 잘 할 수 있을지 모른다는 점이다. 이런 학생에게 그 고민 해결을 위해 그동안 어떤 활동을 했는지 물어보면, 그냥 아무 생각없이 보내왔거나, 계속 고민만 하고 있다는 답변이 대부분이다. 간혹 자신이 원하는 진로를 결정한 학

생들도 일부 있는데, 이런 경우에는 어떻게 그런 결정을 하게 되었는지 물어보지만, 막연한 관심에서 선택했다는 답이 거의 대부분이다. 이처럼 사회 경험이 부족한 대학생이라면 진로 설계를 위해 가장 필요한 것은 바로 다양한 분야에서의 사회 경험이다. 그렇게 경험할 수 있는 가장 좋은 방법이 바로 스타트업 활동으로서, 본 연구에서는 캠퍼스 내 스타트업 문화 확산에 유용한 3가지 활동으로 분류한다.

첫째, 스타트업 관련 교과목(교육). 실행할의 문제 해결에 스타트업의 도움을 받거나, 아예 스타트업의 문제를 함께 해결하는 ‘산학(스타트업) 협력 프로젝트’ 등 다양한 스타트업 협력 교과목이다. 추가로 이론에만 머무르는 것이 아니라 실제 스타트업 활동에 소프트웨어를 단계적으로 활용할 수 있는 ‘모두의 스타트업 코딩’, 스타트업 이론을 배우면서 직접 실습할 수 있는 ‘비즈니스 모델 디자인과 린 스타트업 활동’ 교육을 통한 스타트업 활동 참여도 가능하다. 대학교뿐만 아니라 외부에서도 ‘K-Startup 사이트 (<https://k-startup.go.kr>)’ 등을 통해 스타트업 관련 교육 기회를 쉽게 찾을 수 있다.

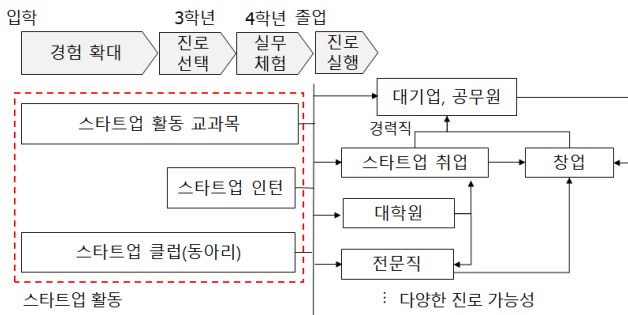
둘째, 스타트업 클럽(동아리). 흔히 창업동아리로 이야기를 하는데, 본 창업과 관계없이 누구나 부담없이 참여할 수 있도록 ‘스타트업 클럽’으로 구분해 호칭한다. 스타트업 클럽은 관심 분야에서 문제점을 찾고 해결 아이디어를 구상해 정리하는 과정을 함께 도전할 친구, 선후배를 모아 팀 프로젝트를 수행하는 활동으로 정리할 수 있다. 스타트업 클럽 활동을 통해 캠퍼스 내외부의 다양한 사람들과 스타트업/기관을 만나 자신의 역량뿐만 아니라 인적 네트워크를 넓힐 수 있다.

셋째, 스타트업 인턴(현장실습). 기업에서 실무를 배우면서, 학점을 따면서 장학금도 받을 수 있는 현장실습 프로그램인데, 대부분의 대학교에서 3학년부터 참여할 수 있도록 운영하고 있다. 단순 경험을 쌓기 위한 단기간의 단발성 현장실습보다는, 자신의 진로 분야에서 보다 적극적으로 실무에 참여하고, 장기적으로 참여기업과 함께 성장할 수 있는 기회로서 현장실습 참여가 바람직하다. 그런 의미에서 기회도 별로 없는 데다 일부 한정된 업무에 소극적으로 참여할 수 밖에 없는 대기업 인턴보다는, 그 보다는 쉽게 선발될 수 있으면서도 사업 전반에 걸쳐 적극적으로 참여할 수 있고, 그 결과로 보다 많은 실무 경험을 쌓을 수 있는 스타트업에서의 인턴이 바람직하다.

3.2. 대학생의 스타트업 활동 로드맵

대학교에서는 학생들에게 대학생활동안 각자의 진로를 찾아 준비할 수 있도록 교육을 제공하고 있지만, 학생들의 적극적인 관심과 참여가 부족한 것이 현실이다. 이를 해결하는 한가지 방법으로 학생들을 가르치는 교수가 적극적으로 진로 지도에 참여하는 것으로, 무엇보다도 교육과 진로 지도를 따로 구분하기 보다는, 가능하다면 교육 과정에 진로 지도와 관련된 다양한 활동들을 포함해 자연스럽게 교육을 통한 진로 지도를 하는 것이 바람직하다.

본 연구에서는 대학생들에게 대학교 입학부터 졸업 때까지 ‘경험 확대 - 진로 선택 - 실무 체험 - 진로 실행’의 단계별 스타트업 활동 기반 진로교육 로드맵을 <그림 1>과 같이 설계하였다.



<그림 1> 단계별 진로교육 로드맵

첫째, 경험 확대. 먼저 대학생은 대학 입학 후 1~2학년 동안에는 캠퍼스 내외부의 다양한 경험을 쌓는 활동이 필요하다. 스타트업 관련 교과목 수강, 스타트업 클럽 등 교내 스타트업 활동 뿐만 아니라, 외부에서 진행되는 다양한 행사 참여 등을 통한 다양한 경험으로 자신의 식견을 넓히는 적극적인 노력이 필요하다.

둘째, 진로 선택. 3학년부터는 진로 선택 분야를 좁혀 하나로 선택하는 과정을 관련 그 분야에 대한 흥미와 자신의 재능을 기반으로 진행한다. 후보로 선택한 분야의 스타트업에서 인턴/아르바이트를 통해 적합성을 검증한다.

셋째, 실무 체험. 4학년에는 선택한 진로분야의 스타트업에서 인턴/아르바이트 등을 통한 실무 경험을 쌓는다. 교과목에서의 스타트업 협력 프로젝트, 졸업작품에서도 해당 스타트업과의 관계를 유지하며 졸업 후 취업까지 고려해 본다.

넷째, 진로 실행. 만일 자신의 적성에 따라 제품/서비스를 제공하는 역량있는 전문가로 성장하기를 원한다면 스타트업 취업을 추천하는데, 학생 때 활동한 스타트업과 서로 잘 맞는다면 졸업 후에는 그 스타트업에 취업하는 게 좋

다. 스타트업에서의 다양한 실무 경험과 성과를 통해 목표한 전문가로의 더욱더 빠른 성장을 기대할 수 있기 때문이다.

IV. 연구결과

4.1. 스타트업 활동 관련 교수 지도 활동

건국대학교에서의 2018년부터 2021년 1학기동안 학생들의 스타트업 활동을 지도한 활동들을 소개한다. 먼저 저학년 학생들의 경험 확대를 위한 스타트업 활동 지도를 위해 교과목들을 개설했다. 신입생 대상의 CSP 진로탐색을 통해 단계별 진로교육 로드맵을 소개했고, 사회문제 해결을 위한 팀프로젝트 수업과 모의 창업에 도전하는 팀프로젝트 수업을 개설했다. 또한, 스타트업 활동에 효과적으로 활용할 수 있는 SW 도구들을 체계적으로 쉽게 배워서 활동 결과를 포트폴리오 홈페이지로 제작/관리할 수 있는 스타트업 코딩 교과목(송용준, 2020)을 개설했는데, 한양대에서 운영하는 대학 e-러닝 기반 학점연계 컨소시엄 (<https://selc.or.kr>)에서 확인 및 수강 가능하다.

<표 1> 대학교 저학년 대상 스타트업 활동 교과목 개설 목록

개설 교과목명	학점	이수구분
CSP(Career Success Program) 진로탐색	2	교양필수
사회혁신형 스타트업 클럽 프로젝트	2	교양선택
비즈니스형 스타트업 클럽 프로젝트	2	교양선택
모두의 스타트업 코딩	3	교양선택

고학년 대학생들의 진로 선택을 위한 스타트업 활동 지도를 위해 교과목들도 개설하였다. 실제 제품/서비스로 치열한 사업에 도전하는 스타트업에서 필요로하는 부분을 도와주는 서포터즈형 스타트업 협력 프로젝트가 있고, 학생팀들이 사업 아이템을 만들고, 시장성을 검증하는 과정을 관련 분야 스타트업이 멘토링하는 비즈니스형 스타트업 협력 프로젝트 교과목을 교육했다. 그리고, 스타트업의 기반인 비즈니스 모델을 디자인하고 그것의 시장성을 검증하는 린스타트업 프로세스를 학생의 진로와 연계한 활동 교과목도 개설하였는데, 이것 또한 대학 e-러닝 기반 학점연계 컨소시엄에서 확인 및 수강 가능하다.

<표 2> 대학교 고학년 대상 스타트업 활동 교과목 개설 목록

개설 교과목명	학점	이수구분
산학(스타트업) 협력 프로젝트1 (서포터즈형)	3	전공선택
산학(스타트업) 협력 프로젝트2 (비즈니스형)	3	전공선택
비즈니스 모델 디자인과 린스타트업 활동	3	교양선택

3, 4학년 학생들이 진로를 선택하고, 실무 체험하기 위한 인턴십을 위해서 교육부의 현장실습 프로그램 기반으로 학생을 관심 분야의 스타트업과 매칭한 스타트업 인턴 프로그램을 운영하며, 과기부의 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십(과학기술정보통신부, 2020)을 활용해 ICT 관련 학과 학생들에게는 보다 좋은 조건의 스타트업 인턴으로 선발될 수 있도록 지도했다. 한편, 스타트업 인턴 참여 학생 및 스타트업 대상의 설문조사 결과, 참여 학생들이 스타트업 문화에 대한 이해 등 인턴 지원 준비가 부족한 것으로 나타났다. 이에 따라 인턴 지원 전 4주간에 걸쳐 매주 토요일 오후 3시간씩 총 12시간의 스타트업 인턴 준비 교육을 진행했는데, 참여 학생들로부터 좋은 반응을 얻을 수 있었다.

<표 3> 스타트업 인턴(현장실습) 지도 프로그램

활동 프로그램	주최 기관
건국대 현장실습 프로그램	교육부
건국대 ICT 학점연계 프로젝트 인턴십 프로그램	과기부
스타트업 인턴 준비 비교과 프로그램 (4주, 총 12시간)	교수 직접 운영

학생들의 스타트업 클럽 활동 지도를 위해 교내중앙동아리 지도교수로 활동했으며, 취업과 스타트업 관련 온라인 커뮤니티를 각각 페이스북에서 직접 개설해 운영하여 그 분야의 유용한 정보를 제공하며 관심 동문들 간의 네트워킹 기회도 제공했다.

<표 4> 대학생 대상 스타트업 활동 관련 기타 지도 활동

활동 프로그램	구분
IMOK(건국대 중앙발명동아리) 지도교수	클럽
페이스북 취업활건대 (건국대 비공개 그룹)	커뮤니티
페이스북 스타트업활건대 (건국대 비공개 그룹)	

4.2. 스타트업 활동 관련 교수 지도 결과

위와 같은 스타트업 활동의 결과로 지도한 수많은 학생들이 스타트업 인턴 참여, 취업 연계, 그리고 창업 결과로 이어졌다. 먼저 스타트업 인턴 분야에서는 모두 81개 스타트업이 참여한 학점연계 인턴 프로그램에 496명의 학생들

이 지원하여, 최종적으로 235명의 학생들이 68개 스타트업에 인턴으로 선발되었다. 또한 취업 분야에서도 스타트업에 인턴으로 입사한 후에 졸업 후 취업으로 이어진 경우도 많은데, 일부 확인된 취업 연계 학생들만 해도 17명에 달했다. 특히, 스타트업 인턴의 중요성을 한국무역협회 출연재단인 (재)산학협동재단에 ‘스타트업 대학생 인턴 장학생 지원사업’을 제안한 결과, 19년~20년 2년간 건국대학교에서 단독으로 시범사업(산학협동재단, 2020)을 운영하며 연간 30명의 학기제 스타트업 인턴 참여 학생들에게 160만원씩, 2년간 9,600만원의 장학금을 지급했다. 그리고, 창업 분야에서는 창업 상담 및 지도를 통해서 실제 개인사업자 또는 법인 등록한 학생들이 15명에 달했다.

이와 같은 우수한 스타트업 활동 성과를 건국대학교 LINC+ 사업단에서 2019년과 2020년에 공모한 교내 산학협력 성과확산 포럼에 지원해, 각각 개인부문 우수상과 대상을 연이어 수상했다. 특히, 2020년에는 대상 수상을 기념해 개인적으로 4분22초 분량으로 소개 영상을 제작했는데, <그림 2>의 QR코드를 통해 확인할 수 있다.



<그림 2> 캠퍼스 스타트업 문화 확산 활동 소개

V. 결론 및 논의

5.1. 연구결과 논의

본 연구에서는 급변하는 4차산업혁명시대를 이끌 스타트업을 활성화하기 위해 대학생에게 어떤 교육 단계가 필요한지 방향을 제시하고, 각 단계의 프로그램들을 기획해 대학생들 대상으로 실제 교육한 사례에 대해 소개하였고, 이를 통해 향후 대학교에서 일련의 스타트업 교육 과정을 개설하고, 관련 연구 기반을 제공하고자 했다.

연구 결과는 다음과 같이 요약할 수 있다. 먼저, 대학생들에게 대학교 입학부터 졸업 때까지 ‘경험 확대 - 진로 선택 - 실무 체험 - 진로 실행’의 스타트업 활동 기반 단계별 진로교육 로드맵을 설계하였다. 첫째, 먼저 대학생은 대학 입학 후 1~2학년 동안에는 캠퍼스 내외부의 다양한

경험을 쌓는 경험 확대 활동이 필요하다. 둘째, 3학년부터는 진로 선택 분야를 좁혀 하나로 선택하는 진로 선택 과정을 진행한다. 셋째, 4학년에는 선택한 진로분야의 스타트업에서 인턴(아르바이트) 등을 통한 실무를 체험한다. 넷째, 진로 실행 과정으로서, 학생 때 활동한 스타트업과 서로 잘 맞는다면 졸업 후에 그 스타트업으로 취업한다.

다음으로 각 단계별로 다양한 스타트업 활동 관련 교과목, 스타트업 인턴, 스타트업 클럽 분야로 구분해 다양한 지도 프로그램들을 소개했는데, IT동아에 10회에 걸쳐 기고한 '나를 찾는 스타트업 활동법' 기사(이문규, 2021)에서 많은 부분에 걸쳐 보다 자세한 내용을 확인할 수 있다. 또한, 대학생 대상으로 3년6개월에 걸친 스타트업 활동을 지도한 주요 결과로는 68개 스타트업에서 235명의 학생들을 인턴으로 선발했고, 그 중 17명의 학생들이 인턴 종료 후에 그 스타트업의 직원으로 채용되었다. 그리고, 창업 분야에서는 15명의 학생들이 스타트업을 창업한 결과도 있었다.

5.2. 연구의 제한점 및 향후 연구 계획

본 연구는 단계적인 스타트업 활동 교육 관련 연구로서 의미를 갖고 있지만, 아직은 몇가지 제한점들이 있다. 첫째, 스타트업 활동에 참여한 학생 수가 부족하다. 건국대학교에서 2018년부터 교수가 직접 지도한 스타트업 인턴 학생들 대상으로만 연구가 진행되어 참여 학생 수는 부족한 실정으로, 향후 대학교 차원으로 확대하고, 타 대학교들 및 관련 기관과의 공동 연구를 통해 해결할 수 있다. 둘째, 스타트업 활동 참여 효과에 대한 통일된 조사가 없다. 각 프로그램별로 활동 참여 학생들에 대해 개별적으로 조사한 자료는 있지만, 아직은 전체 참여 학생들에 대해 통일된 효과 분석을 진행하지는 못했다. 셋째, 스타트업 활동 효과 검증 기간이 짧다. 스타트업 활동 참여 학생들이 후속 학업을 이어가거나 졸업 후 사회에 진출해 다양하게 경험함에 따라, 스타트업 활동 효과와 만족도에 대한 평가에 변화가 생길 수도 있다. 따라서, 스타트업 활동 참여 학생에 대해 1회성 설문조사가 아니라, 참여 학생에 대해 진로발달 과정의 장기적인 관점에서 지속적인 추적 조사가 바람직하다.

본 연구의 결과를 토대로 스타트업 활동이 스타트업 활성화에 미치는 영향과 관련하여 향후 다음과 같은 연구가 필요하다. 첫째, 스타트업 활동이 실제 스타트업 취업으로 이어지는 효과에 대해, 다른 진로 준비 활동의 결과와의 비교 분석 연구가 필요하다. 둘째, 스타트업 활동이 실제

스타트업 창업으로 이어지는 효과에 대한 장기적인 연구가 필요하다. 또한, 창업 후에도 그 성공 가능성에 대한 연구도 함께 진행될 수 있다. 셋째, 스타트업 활동에 자발적으로 참여하는 대학생들의 수가 늘어날 수 있도록, 캠퍼스 스타트업 문화 확산 방안에 관한 연구가 장기적으로 필요하다. 스타트업 인턴을 비롯해 스타트업 협력 프로젝트 등과 같은 다양한 스타트업 활동에 참여하는 방안에 관해 연구하고, 실제 운영을 통해 캠퍼스 내 스타트업 문화 확산 효과를 확인하고 개선해 나갈 예정이다. 이러한 연구를 통하여 대학 캠퍼스에서 스타트업 활동이 다양해지고, 참여 대학생들이 졸업 후 진출하는 미래 사회에서는 창의적이고 도전적인 스타트업 문화가 확산할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 강경연·강혜연(2019). 대학생 진로 개발역량을 위한 진로교과목 교육내용 개발: 전문가 델파이 조사를 중심으로. *진로교육연구*, 32(4), 71-92.
- 과학기술정보통신부(2020). *ICT 학점연계 프로젝트 인턴십*. 제도소개, <https://ictintern.or.kr>.
- 박화춘·박천수(2019). 진로교과목과 직장체험 참여 경험이 일자리 만족, 직업과 적성 및 전공일치에 미치는 영향: 4년제 대학생을 중심으로. *진로교육연구*, 32(3), 109-137.
- 산학협동재단(2020). *스타트업 대학생 인턴 장학금 지원사업*. Retrieved from <https://bit.ly/3JF2AWK>
- 설성인(2019.3.14). *빠른 물고기가 느린 물고기 잡아먹는 시대... '게임 체인자'만 생존한다*, *조선일보*, <https://bit.ly/3JEj0Pi>
- 송용준(2020). 스타트업 활동을 위한 SW 코딩 교육 방법. *한국정보과학회 컴퓨팅의 실제 논문지*, 26(11), 475-481
- 이문규(2021.10.26). *[나를 찾는 스타트업 활동법] 10(완)*. *진로 포트폴리오 홈페이지 제작 및 설계*, IT동아, <https://it.donga.com/101023>
- 이민욱·이가영·김정현(2020). 대학생의 진로·취업 관련 교과목 및 서비스 경험이 진로개발역량에 미치는 영향. *농업교육과 인적자원개발*, 52(3), 79-107.
- 이재열·정윤경·류지영·이윤진·박봉남(2020). 대학 진로교육 현황 조사(2020). *한국직업능력개발원* 세종: 교육부.
- 장현진·정윤경·김민경·류지영(2017). *대학 진로교육 현황조사(2017)*. *한국직업능력개발원* 세종: 교육부
- 정민(2016). *2016년 다보스 포럼의 주요 내용과 시사점(현안과 과제 16-2호 2016.1)*. 서울: 현재경제연구원
- 진미석(2017). [이슈 분석] 대학 진로교육의 방향과 전략. *한국직업능력개발원* 40-59
- 최향집(2021). *스타트업 트렌드 리포트 2021*. 서울: 스타트업얼라이언스, 오픈서베이.