

[참고 1] 2020년~2021년 1학기 기업가정신 교과목 운영현황

순번	키워드	과목명	교과구분	학기	주관학과
1	기업가정신	사회혁신과기업가정신의 이해	교선택심	2021-1/ 2020-1	앙트러프러너십전공
2		기계산업과기업가정신	전공선택	2020-1	기계시스템학부
3	창업	창업시뮬레이션	전공선택	2021-1	앙트러프러너십전공
4		창업을위한안드로이드앱	교선택심	2021-1/ 2020-1	융합학부
5		창업특강및멘토링	전공선택	2021-1	앙트러프러너십전공
6		4차산업혁명과기술창업	교선택심	2020-2	융합학부
7		공예문화와창업기획	전공선택	2020-2	공예과
8		글로벌창업론	전공선택	2020-2	경영학부
9		도자리빙오브제개발을통한 창업기획	전공선택	2020-2	공예과
10		창업과사회혁신	교선택심	2020-2	앙트러프러너십전공
11		창업을위한안드로이드앱	교선택심	2020-1	융합학부
12		창업동아리실습 I	교양선택	1학기	앙트러프러너십센터
13		창업동아리실습II	교양선택	2학기	앙트러프러너십센터
14		창업현장실습1	전공선택	1,2학기	앙트러프러너십센터
15		창업현장실습2	전공선택	1,2학기	앙트러프러너십센터
16		창업현장실습3	전공선택	1,2학기	앙트러프러너십센터
17		창업현장실습4	전공선택	1,2학기	앙트러프러너십센터
18		창업현장실습5	교선택일반	1,2학기	앙트러프러너십센터
19		창업현장실습6	교선택일반	1,2학기	앙트러프러너십센터
20		창업현장실습7	교선택일반	1,2학기	앙트러프러너십센터
21		창업현장실습8	교선택일반	1,2학기	앙트러프러너십센터
22	지식재산권/ 지식재산	지식재산권법	전공선택	2021-1 2020-1	법학부
23		글로벌지식재산전략	전공필수	2020-2	앙트러프러너십전공
24	비즈니스모델	국가이미지와PR비즈니스모델	전공선택	2021-1	글로벌협력전공
25		신상품개발이론과실습 (비즈니스모델개발캡스톤디자인)	전공선택	2020-2	경영학부
26	앙트러프러너십	소셜앙트러프러너십	전공선택	2021-1/ 2020-1	앙트러프러너십전공
27		앙트러프러너십개론	전공필수	2021-1/ 2020-1	앙트러프러너십전공

28		양트러프러너십세미나 (캡스톤디자인)	전공선택	2021-1/ 2020-1	양트러프러너십전공
29		글로벌화와양트러프러너십	전공선택	2020-2	양트러프러너십전공
30		양트러프러너십과마케팅	전공필수	2020-2	양트러프러너십전공
31		양트러프러너십워크숍 (캡스톤디자인)	전공선택	2020-2	양트러프러너십전공
32		양트러프러너십특강	전공선택	2020-1	양트러프러너십전공
33	스타트업	개발협력과스타트업	전공선택	2021-1	글로벌협력전공
34		비즈니스스타트업 I	전공필수	2021-1/ 2020-1	양트러프러너십전공
35		스타트업047:사회혁신융합 프로젝트	교선택핵심	2021-1/ 2020-1	양트러프러너십센터
36		스타트업캐피탈플래닝	전공필수	2021-1/ 2020-1	양트러프러너십전공
37		비즈니스스타트업II (캡스톤디자인)	전공선택	2020-2	양트러프러너십전공
38		스타트업047:고객발굴프로젝트	교선택핵심	2020-2	양트러프러너십센터
39		스타트업사례분석	전공선택	2020-2	양트러프러너십전공
40		패션스타트업 (캡스톤디자인)	전공선택	2020-1	의류학과
41	벤처	벤처캐피탈	전공선택	2021-1/ 2020-1	양트러프러너십전공
42	특허	특허와상표	전공선택	2020-2	법학부

[참고 2] 2020년~2021년 1학기 캡스톤디자인 교과목 운영현황(일부 교과는 기업가정신 교과와 중복됨)

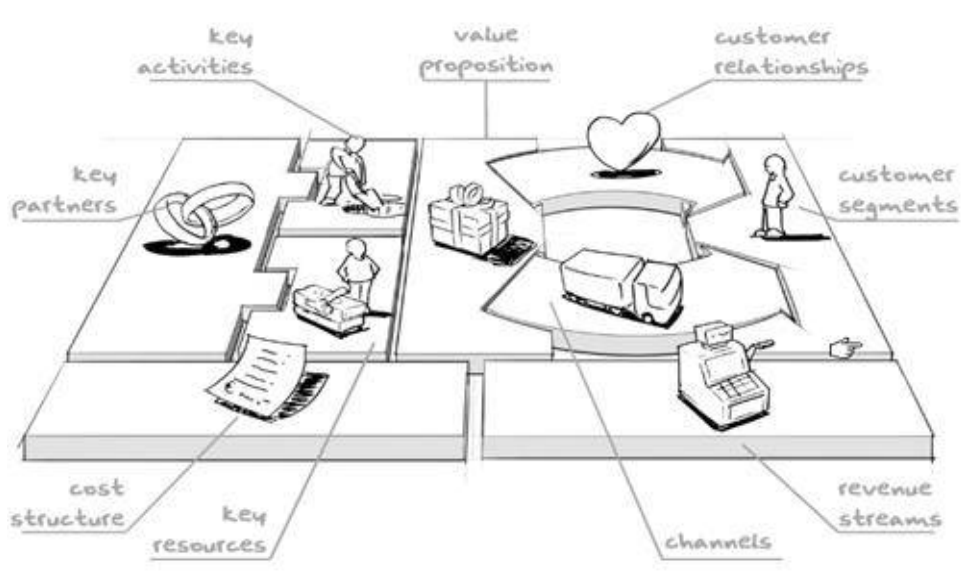
순번	키워드	과목명	교과구분	학기	주관학과
1	캡스톤디자인	ID스튜디오Ⅲ	전공필수	2021-1/ 2020-1	산업디자인과
2		ID워크숍Ⅱ	전공필수	2021-1/ 2020-1	산업디자인과
3		ID프로모션 I	전공필수	2021-1/ 2020-1	산업디자인과
4		IoT응용	전공선택	2021-1/ 2020-1	IT공학전공
5		UI/UX설계	전공선택	2021-1/ 2020-1	IT공학전공
6		고전문학의전통과스토리텔링	전공선택	2021-1/ 2020-1	한국어문학부
7		금속주얼리실기Ⅱ	전공필수	2021-1/ 2020-1	공예과
8		기기분석화학및실험	전공선택	2021-1	화공생명공학부
9		기능성의류및스마트의류생산	전공선택	2021-1	의류학과
10		네트워크프로토콜설계	전공선택	2021-1	전자공학전공
11		단위조작	전공선택	2021-1 2020-1	화공생명공학부
12		시스템종합설계	전공선택	2021-1/ 2020-2/ 2020-1	컴퓨터과학전공
13		앙트러프러너십세미나	전공선택	2021-1/ 2020-1	앙트러프러너십전공
14		어드밴스디자인 I	전공선택	2021-1/ 2020-1	산업디자인과
15		중국어번역	전공선택	2021-1/ 2020-1	중어중문학부
16		크리에이션코칭 I	전공선택	2021-1	무용과
17		통계분석설계	전공선택	2021-1	통계학과
18		학부연구	전공선택	2021-1	전자공학전공
19		한자의해부	전공선택	2021-1/ 2020-1	한국어문학부
20		HCI개론	전공선택	2020-2	IT공학전공
21		ID스튜디오Ⅱ	전공필수	2020-2	산업디자인과
22		ID워크숍 I	전공필수	2020-2	산업디자인과
23		ID워크숍Ⅲ	전공선택	2020-2	산업디자인과
24		ID프로모션Ⅱ	전공선택	2020-2	산업디자인과
25		고전문학의텍스트와현장	전공선택	2020-2	한국어문학부

26		데이터분석및활용	전공선택	2020-2	IT공학전공
27		디지털출판	전공선택	2020-2	문헌정보학과
28		디지털콘텐츠개발	전공선택	2020-2	문헌정보학과
29		비즈니스스타트업II	전공선택	2020-2	양트러프러너십전공
30		빅데이터통계분석	전공선택	2020-2	통계학과
31		산학연계브랜드전략실습	전공선택	2020-2	홍보광고학과
32					
33		시장조사와R실습	전공필수	2020-2	소비자경제학과
34		신상품개발이론과실습 (비즈니스모델개발)	전공선택	2020-2	경영학부
35		양트러프러너십워크숍	전공선택	2020-2	양트러프러너십전공
36		어드밴스디자인II	전공선택	2020-2	산업디자인과
37		융복합제품디자인및개발	전공선택	2020-2	화공생명공학부
38		응용물리종합설계	전공선택	2020-2	응용물리전공
39		전통문화를활용한공연상품개발	전공선택	2020-2	무용과
40		주얼리브랜드링	전공선택	2020-2	공예과
41		친환경플라스틱응용제품디자인 및개발	전공선택	2020-2	화공생명공학부
42		캡스톤디자인 (융합캡스톤디자인)	전공선택	2020-2	기계시스템학부
43		캡스톤디자인 I	전공필수	2020-2	전자공학전공
44		테크니컬디자인설계	전공선택	2020-2	의류학과
45		행정학연습	전공선택	2020-2	행정학과
46		현대산업전략경영론	전공선택	2020-2	르꼬르동블루외식 경영전공
47		기업채권관리실무 (캡스톤디자인)	전공선택	2020-1	법학부
48		디지털조선왕실문화유적 (캡스톤디자인)	전공선택	2020-1	역사문화학과
49		마케팅전략 (캡스톤디자인)	전공선택	2020-1	경영학부
50		용산구지역정치프로젝트 (캡스톤디자인)	전공선택	2020-1	정치외교학과
51		캡스톤디자인II	전공필수	2020-1	전자공학전공
52		코딩과소비자응용	전공선택	2020-1	소비자경제학과
53		패션스타트업 (캡스톤디자인)	전공선택	2020-1	의류학과
54		글로벌CSR전략개발세미나 (캡스톤디자인)	전공선택	2020-1	양트러프러너십전공

[참고 3] 2020년 비즈니스 모델(BM) 교육 관련 교과 및 비교과 프로그램

1. 비즈니스 모델(Business Model): 어떤 상품(서비스)을 어느 시장(고객)에서 어떤 방법으로 판매하여 어떤 가치를 전달하고 어떻게 수익을 창출할 것인지에 대해 정의하는 기업의 기초적인 설계도
2. 비즈니스 모델(Business Model) 교육: 비즈니스 모델 관련 이론 교육, 비즈니스 모델 캔버스 (Business Model Canvas) 작성, 비즈니스 모델 관련 사례연구, 린스타트업, 디자인씽킹, 고객개발(Customer Discovery) 등 관련 교육이 포함된 프로그램

[그림] 비즈니스 모델 캔버스



출처: Alexander Osterwalder & Yves Pigneur(2010), "Business Model Generation"

3. 비즈니스 모델 교육 예시

No	구분	주요 내용
1	이론 특강	- 기업가정신 개념 이해 - 비즈니스 모델 개념 이해
2	아이디어 발굴	- 팀빌딩(팀별 미션활동) - 아이디어 도출 위한 브레인스토밍
3	아이디어 구체화	- 9Block을 활용한 Business Model Canvas 작성 - 멘토링
4	발표	- PT 작성 - 팀별 발표 및 심사

4. 2020년 교내 비즈니스 모델 관련 교과 및 비교과 프로그램 운영현황

순번	교과/비교과 구분	교과목명/프로그램명	주관부서	운영시기
1	교과	비즈니스스타트업 I	글로벌서비스학부	2020.03~ 2020.06
2	교과	스타트업047:사회혁신융합프로젝트	창업지원단	2020.03~ 2020.06
3	교과	스타트업047:고객발굴프로젝트	창업지원단	2020.09~ 2020.12
4	교과	신상품개발이론과실습 (비즈니스모델개발캡스톤디자인)	경영학부	2020.09~ 2020.12
5	비교과	숙명 앙트러프러너십 아이디어톤	창업지원단/ 캠퍼스타운사업단	2020.04~ 2021.01
6	비교과	2020 숙명 메이커스 스타트업 아카데미(1학기)	창업지원단/ 캠퍼스타운사업단	2020.05~ 2020.06
7	비교과	2020 숙명 사회혁신 경진대회	창업지원단	2020.06
8	비교과	야! 너두 창업할래? 창업공모전	창업지원단/ 대학혁신단	2020.06~ 2020.08
9	비교과	2020 실험실창업탐색팀 진단컨설팅 및 후속 코칭 프로그램	창업지원단	2020.07~ 2020.08
10	비교과	스타트업 에반젤리스트(STEV) 지원사업	캠퍼스타운사업단	2020.07~ 2020.12
11	비교과	2020 SM SEA Program	창업지원단/ 대학혁신단	2020.09~ 2020.10
12	비교과	테크BM스쿨	창업지원단/ 대학혁신단	2020.10
13	비교과	2020 여성특화형 미니아이코어 집중 프로그램	창업지원단	2020.11
14	비교과	2020 숙명 메이커스 스타트업 아카데미(2학기)	창업지원단/ 캠퍼스타운사업단	2020.11