

2026년 성균관대 창업중심대학 모두의 창업 대학 리그 운영 안내

창업동아리 및 실험실(LAB) 기반 학생 창업팀을 대상으로 창의적 아이디어 발굴 및 사업화 가능성 제고를 위한 2026년 모두의 창업 대학 리그에 참여할 예비창업팀을 모집합니다.

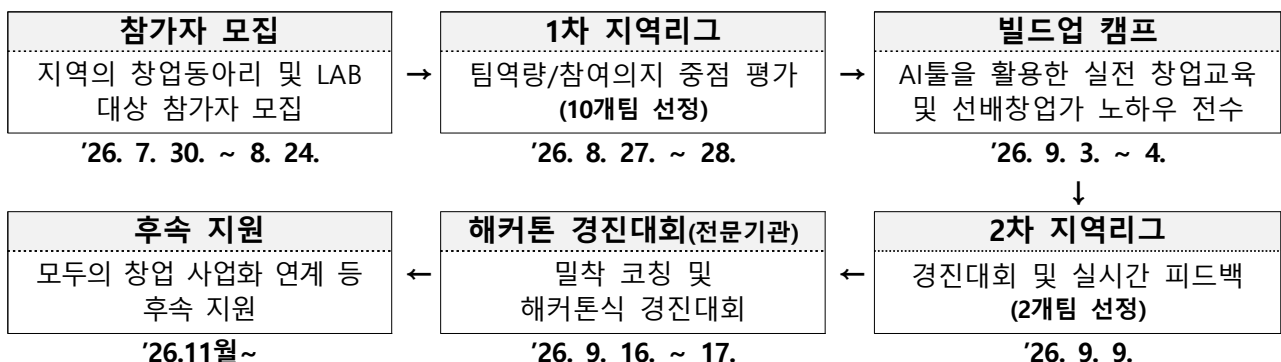
2026년 7월 30일
성균관대학교 창업지원단장

I. 추진목적

1. 권역별 대학의 창업동아리 및 실험실(LAB) 기반 학생창업팀을 대상으로 「대학 창업리그」를 운영하여 우수 창업아이템을 발굴하고 학생 창업을 활성화하고자 함

II. 추진개요

1. 프로그램명: 2026년 모두의 창업 대학 리그
2. 추진대상: 경기/인천 권역 대학(원)에 재학·휴학 중인 예비 창업자인 대학(원)생으로 구성된 팀(2인 이상), 대학 내 창업동아리 및 LAB(연구실)
3. 추진내용
 - 가. 1차 지역리그: 신청 50여개팀 대상 서류평가 진행하여 10개팀 선정
 - 나. 빌드업 캠프: 1차 지역리그 선정 10개팀 대상 AI 활용 피치덱(발표자료) 작성방법 교육, 피치덱 고도화 멘토링
 - 다. 2차 지역리그: 본선리그 진출을 위한 2개팀 선정 발표평가
 - 라. 본선리그(해커톤 경진대회): 중심대별 2개팀(총 22개팀) 본선리그
4. 추진절차



*참가자 모집(7.30.~8.24.), 해커톤 경진대회(9.16.~9.17.) 외 일정은 변경될 수 있음

III. 프로그램 세부내용

1. 참가팀 모집

가. 모집대상: 대학(원)에 재학·휴학 중인 예비 창업자인 대학(원)생으로 구성된 팀(2인 이상), 대학 내 창업동아리, LAB(연구실)의 대학생으로 구성된 팀이 주요 모집 대상 (공고일 기준 재학생인 경우 신청 가능)

* 대표자 소속 대학이 접수 창업중심대학의 담당 권역(성균관대학교: 경기/인천)에 해당하여야 하며, 팀원은 타 대학 소속도 참여 가능

나. 모집규모: 50팀 내외

다. 모집기간: '26. 7. 30. ~ 8. 24.

라. 제출서류: 신청서, 사업계획서, 개인정보 수집·활용동의서

- (주요 작성항목) 아이템 현황(20점), 아이템 차별성(20점), 참여의지(30점), 팀 구성·운영(30점), 대학 인프라 활용(가점 5점)

2. 지역리그 운영

가. 1차 라운드

1) 선정규모: 10개팀 선정

2) 평가방법: 서류평가

- 팀 단위 학생 창업임을 고려하여 참여의지, 팀구성 및 운영 등 잠재력 중심의 평가

3) 평가항목: 참여의지(30점), 팀 구성·운영(30점), 아이템 현황(20점), 아이템 차별성(20점), 대학 인프라 활용방안(가점 5점)

4) 1차 라운드 통과팀 추가 제출서류(대상팀 개별 안내 예정)

< 추가 제출 서류 >

연번	팀원 전원 제출 서류 목록
1	팀원 개인별 아래 중 1개 서류 제출 ① 재학증명서 ② 휴학증명서 ③ 졸업 연기 증명서 ④ 수료증명서
2	팀원 개인별 사업자등록 사실 증명 (‘정부24’에서 발급 가능)

나. 빌드업 캠프(일시 및 장소 추후 안내 예정)

- 1) 운영대상: 1차 라운드 선정 10개팀(팀별 2인 이상 참여, 팀장 필수 참석)
- 2) 운영내용: AI활용 피치덱 제작 및 고도화 멘토링 진행
 - (AI 활용 교육) AI를 활용한 피치덱 제작 방법 교육

- (피치덱 제작) 2차 라운드 피치덱(발표자료) 제작
- (그룹 멘토링) 선배창업자, 투자기관 심사역 등 멘토단 5명 내외를 구성하여 피치덱 고도화 로테이션 멘토링 지원

구분	내용	주요내용
1일차	AI 활용 교육	• AI를 활용한 피치덱 작성방법 교육
	피치덱 제작	• 교육을 바탕으로 AI를 활용한 2차 라운드 피치덱 제작
2일차	그룹 로테이션 멘토링	• 선배창업자, 투자기관 심사역 등 멘토가 피치덱 고도화 멘토링

다. 2차 라운드(일시 및 장소 추후 안내 예정)

- 1) 대상: 대학별 1차 라운드 통과 10팀(캠프 불참 팀은 대상에서 제외)
- 2) 선정규모: 1차 라운드 선정 10개팀 중 2개팀 선발
- 3) 평가방법: 발표평가
 - 참가팀별로 발표 후 실시간 질의응답 및 심사위원이 평가의견 등 분야별 피드백 제공

3. 본선리그(해커톤 경진대회) ※창업진흥원 운영

가. 일시 및 장소: '26. 9. 16.~17., 중심대(미정)

나. 참가대상: 지역 리그를 통과한 최종 진출팀(22개) 및 AC·VC 등

다. 운영방식: 참가자 대상 밀착코칭을 진행한 후 해커톤 형식으로

참가팀 대상 미션(행사 당일 공개)을 부여하고, 문제해결 역량을 평가

라. 평가방법: 참가팀별로 문제해결 결과를 발표하고, AI평가(30%),

전문 심사위원(30%), 청중투표 방식(40%)를 통해 우수팀 선발

마. 상금 및 상장: 수상팀은 초기사업화를 위한 상금 및 사업화 연계

- (상금) 우수팀 5개를 선발하여 초기 사업화를 위한 상금 및 상장 수여

< 상금 및 상장 >

구 분	1등(1팀)	2등(1팀)	3등(3팀)
상금	10백만원	5백만원	3백만원
상장	중기부장관상		

* 상위 5개팀 외 본선 참가팀은 상장 수여(창업진흥원장상 6점, 창업중심대학 총장상 11점)

바. 후속지원

- 사업화 연계: 해커톤 참가팀(22개)은 '26년 모두의 창업 2기(2라운드) 우선 선정 및 '27년 창업중심대학 서면평가 면제(2개 혜택 모두 팀별 대표자에 한함)

문의) 성균관대학교 창업지원단(031-290-5853, sk2025@skku.edu)