

45° 다른 경험제작소



서비스 소개서

Service Catalog

Index

01 기업가정신

02 창업교육

03 문화기획

04 모임 서비스

기업가정신

Entrepreneur Ship



기업가정신이란 아무 것도 아닌 것으로부터 가치 있는 어떤 것을 이루어 내는
인간적이고 창조적인 행동이며, 기회를 추구하고 위험을 감수하는 것이다.

- 제프리 티몬스 -

앙트십 스터디

(Entship Study)

- 서비스 설명 -

- 기업가정신 필수역량 강화를 위한 특강 프로그램
- 1교시: 팀 게임 / 2교시: 기업 Case 분석
- 2h 단위의 연속 프로그램 진행 가능

- 수행 환경 -

- 대상 : 중·고등학생, 대학생
- 시간 : 2Hours
- 인원 : 15 ~ 60명 / Class
- 장소 : 교내 강의실 (모니터+음향)
- 인력 : 메인 강사 1명

- 프로그램 특성 -

- 특강 형식의 단기 프로그램 (2h)
- 게임 진행을 통한 기업가역량 내재화
- 역량 및 기업사례 선택에 관한 사전논의 필요 (교육 확정 후 논의 진행)

• 커리큘럼

5개 역량 중 1개 강의선택, 각 2시간

※대상 및 환경에 따라 커리큘럼 사전협의 가능

기업가정신 역량평가지표

『기업가정신 역량 평가지표 개발』 / 창업진흥원



앙트십 위크

(Entship Week)

- 서비스 설명 -

- 6주간의 팀 프로젝트 수행 프로그램
- 실제 학생들이 팀을 구성하여 문제인식부터 계획-실행-사회적 메시지를 줄 수 있는 프로젝트를 수행하며 기업가정신의 필수역량을 내재화 해보는 프로그램

- 수행 환경 -

- 대상 : 중·고등학생, 대학생
- 기간 : 6주 / 총 8Hours (1회=2시간 X 4주차)
- 인원 : 10 ~ 30명 / Class
- 장소 : 교내 강의실 (모니터+음향)
- 인력 : 메인 강사(1) / 보조 강사(1)

- 프로그램 특성 -

- 중·장기 프로젝트 중심 교육
- 계획-실행-피드백 중심의 프로그램
- 매 주 프로젝트 수행결과 공유
- 앙트십 가치투자대회를 통한 프로젝트 성과 측정 및 보상 진행

• 커리큘럼

각 Part 별 진행시간: 120분

※대상 및 환경에 따라 커리큘럼 사전협의 가능

1 팀 빌딩 / 오리엔테이션	'앙트십 위크' 프로그램 소개	프로젝트 계획&제안 작성법 안내	4 리더십과 커뮤니케이션	나의 리더십 유형과 커뮤니케이션	'만원의 가치' 미니 프로젝트 결과발표
	팀 구성 및 역할정의 팀 빌딩 게임 진행			<Game> '핫도그 가격협상'	
2 문제인식과 기회포착	다양한 관점의 문제인식	계획서 검토 및 ▽ 지원금 지급	5 실패와 위기극복	긍정적-부정적 리스크 관리 전략	중간점검 2차 ▽ 가치투자 대회 안내
	<Open Talk> '문제적 사람들'			<Game> '리스크&의사결정'	
3 아이디어와 실행력	아이디어 도출방법, 변형-모방적 사고	중간점검 1차 ▽ 미니 프로젝트 안내	6 앙트십 가치투자 대회	프로젝트 수행결과 발표	시상 및 수익금 제공
	아이디어 중심의 웹 콘텐츠 체험			앙트십 가치투자 대회 진행	

창업교육

Startup Education



당신의 사업에 대한 열정적인 믿음과 개인적인 목표가 성공과 실패를 가르는 가장 큰 요인이다.
자신이 하는 일에 스스로 자랑스럽지 않으면 다른 사람이 왜 당신의 일을 좋아하겠는가?

- 리처드 브랜슨 -

로켓 인사이드

(Rocket Inside)

- 서비스 설명 -

- 창업의 핵심요소인 인사, 기획, 연구개발, 투자 유치, 마케팅, 재무 분야의 간접체험
- 마이크로컴퍼니(모의창업) 체험을 통한 창업 프로세스의 이해

- 수행 환경 -

- 대상 : 중학생, 고등학생
- 시간 : 6Hours (점심시간 미 포함)
- 인원 : 15 ~ 30명 / Class
- 장소 : 교내 강의실 (모니터+음향)
- 인력 : 메인 강사(1) / 보조 강사(1)

- 프로그램 특성 -

- 1Day 창업체험 워크샵 프로그램
- 가상화폐(칩)와 기업가치(주식)의 개념을 적용하여 각 단원 별 기업가치의 변화와 투자를 통한 매출발생을 통한 수익(성과) 측정

• 커리큘럼

각 Part 별 진행시간: 50분

※대상 및 환경에 따라 커리큘럼 사전협의 가능

1 창업을 한다는 것	창업 및 스타트업의 개념 설명	4 자원의 확보	경영 필수자원의 이해
	마이크로 컴퍼니 설립		투자·자원 유치 계획서 작성
	우리기업을 소개합니다		엘리베이터 피치
2 창업, 그리고 사람의 중요성	조직구성과 인사관리의 이해	5 가치를 전달하다	서비스&상품 홍보전략 수립
	팀 내 역할 및 직무 정하기		수익모델의 개발과 전략 수립
	팀 빌딩 강화 게임		3분 홈쇼핑
3 가치를 창출하다	연구·기획·생산관리의 이해	6 지속가능 경영	재무&회계관리의 이해
	아이디어 도출 기법 연구		'마스닥' 모의 주식게임
	벨류-업 서비스 & 상품 기획		수익창출 결과발표 및 시상

비 더 로켓

(Be The Rocket)

- 서비스 설명 -

- 창업 프로젝트 팀 구성부터 프로토타입의 개발까지 진행되는 프로그램
- ‘린스타트업’, ‘스프린트’ 업무방식을 적용하여 아이디어 사업화 진행

- 수행 환경 -

- 대상 : 창업동아리, 대학생, 예비창업자
- 기간 : 6주 / 총 18Hours (3시간 X 6주)
- 인원 : 10 ~ 20명 / Class
- 장소 : 강의실 및 대형 홀 (경진대회)
- 인력 : 메인 강사(1) / 보조 강사(1)

- 프로그램 특성 -

- 6주 기준 중·장기 프로그램 (일정 협의가능)
- 경진대회 참가 및 시제품 출시를 목표로 진행되는 프로그램
- 온·오프라인을 통한 모니터링 및 피드백 제공
- 팀 프로젝트 지원금 배정 필수

• 커리큘럼

각 Part 별 진행시간: 3시간

※대상 및 환경에 따라 커리큘럼 사전협의 가능

<p>1</p> <p>스프린트의 이해</p>	<p>프로젝트 관리론 (스프린트 업무방식의 이해)</p> <p>문제 및 목표의 시각화 (프로젝트 맵 그리기)</p>	<p>4</p> <p>프로토타입 제작</p>	<p>진짜처럼 보이게 만들기 (프로토타입적 사고방식 갖기)</p> <p>프로토타입 제작 (도구선택-역할분담-연결-시범운영)</p>
<p>2</p> <p>아이디어 스케치</p>	<p>아이디어 탐색과 포착 (번갯불 데모)</p> <p>아이디어 스케치 (메모, 아이디어, 크레이지메이트, 솔루션스케치)</p>	<p>5</p> <p>자원확보와 투자유치</p>	<p>사용자 인터뷰와 데이터 수집</p> <p>투자유치 사업계획서의 작성 및 피칭 핵심요소</p>
<p>3</p> <p>스토리보드 제작</p>	<p>솔루션 선택과 아이디어 경쟁 (기록과 투표)</p> <p>우리 팀 스토리보드 제작해보기</p>	<p>6</p> <p>창업 경진대회</p>	<p>프로젝트 수행결과 및 프로토타입 발표</p> <p>심사위원 평가 및 시상</p>

고-로켓 (Go-Rocket)

- 서비스 설명 -

- 투자유치를 희망하는 스타트업을 위한 맞춤형 멘토링&강의 프로그램
- 사업계획서 작성 및 피칭 준비를 위한 실전중심 멘토링&강의 프로그램

- 수행 환경 -

- 대상 : 예비창업 팀, 스타트업 기업
- 기간 : 미정 (협의 후 결정)
- 인원 : 1~3명 / Company
- 장소 : 각 기업 및 45°Lab 회의공간
- 인력 : 비즈니스 컨설턴트(1)

- 프로그램 특성 -

- 기관 및 정부지원사업 참여기업을 대상으로 한 엑셀러레이팅 서비스 제공
- 커리큘럼 개별 파트 별 강의 및 멘토링 진행 가능

• 커리큘럼

각 Part 별 진행시간: 2시간

※대상 및 환경에 따라 커리큘럼 사전협의 가능

<p>1</p> <p>투자지원 사업의 이해</p>	<p>투자지원사업의 활용목적 정의</p> <p>정부&민간 투자지원사업의 유형 이해</p>	<p>4</p> <p>개발기술의 우수성</p>	<p>선택과 집중의 글쓰기 (개발 범위와 단계 정의하기)</p> <p>쉽고 간결하게! 차별성과 독창성 표현하기</p>
<p>2</p> <p>비즈니스 라이팅</p>	<p>문서의 목적 정의하기</p> <p>작성 전 준비사항 검토</p> <p>사업계획서 작성전략 수립</p>	<p>5</p> <p>비즈니스 모델링</p>	<p>진입시장 정의 및 규모분석</p> <p>비즈니스 케이스 제작 및 활용</p> <p>홍보 & 마케팅 전략 수립</p>
<p>3</p> <p>문제인식과 개발동기</p>	<p>나와 기업, 세상의 문제 정의하기</p> <p>관심을 집중시키는 사업계획서 첫 페이지 만들기</p>	<p>6</p> <p>IR자료의 시각화</p>	<p>쉽게 이해되는 스토리라인 제작</p> <p>1Page = 1Message 담기</p> <p>2분 전, 발표 끝내기</p>

문화기획

Cultural Planning



속도를 줄이고 인생을 즐겨라. 너무 빨리 가다 보면 놓치는 것은 주위 경관뿐이 아니다.
어디로 왜 가는지도 모르게 된다.

- 에디 센터 -

스페이스 45°

(Space 45°)

- 서비스 설명 -

- 청년공간을 운영하고자 하는 기관 담당자 및 운영매니저(청년)를 대상으로 한 청년공간 운영 컨설팅 프로그램
- 청년공간 활성화 콘텐츠 대행 문의가능

- 수행 환경 -

- 대상 : 지·자·체, 청년
- 시간 : 미정 (협의 후 결정)
- 인원 : 5 ~ 30명 (프로그램 기준)
- 장소 : 청년 공간
- 인력 : 미정 (협의 후 결정)

- 사업 특성 -

- 현 청년공간 위탁운영 기업
- 서울시 청년공간 추진위원 활동경험
- 지역 네트워크 및 커뮤니티 활성화 사업 진행 중 (2018)

• 커리큘럼

각 Part 별 진행시간: 1시간

1 청년공간의 기획	청년공간의 제공유형 및 목적 정의	4 청년공간이 소통하는 법	일반 이용자와의 소통
	인프라, 인력, 콘텐츠별 청년공간의 컨셉 정의		타 청년 조직과의 소통
2 운영규정 및 제도의 수립	운영방식의 유형과 최적화된 운영규정 수립	5 예산계획 수립과 운영	예산 지원기관과의 소통
	공간이용의 자율성과 규칙 수립		예산 사용의 중요성 인식
3 청년 콘텐츠 기획&진행	'청년'이라는 그룹의 특수성 이해	6 홍보 & 활성화 전략	세부 비목 별 특성이해
	프로그램 기획 프로세스 및 대행 문의		예산운영 시뮬레이션
			공간의 지리적 특성 이해
			오프라인 활성화&홍보 전략
			온라인 활성화&홍보 전략

컬처 45° (Culture 45°)

- 서비스 설명 -

- 기업 및 기관 주최 대외활동 대행 사업
- 팀 프로젝트 형 대외활동 기획 및 운영
- 개인 및 팀, 사회적 가치창출 중심의 프로그램 기획 특화

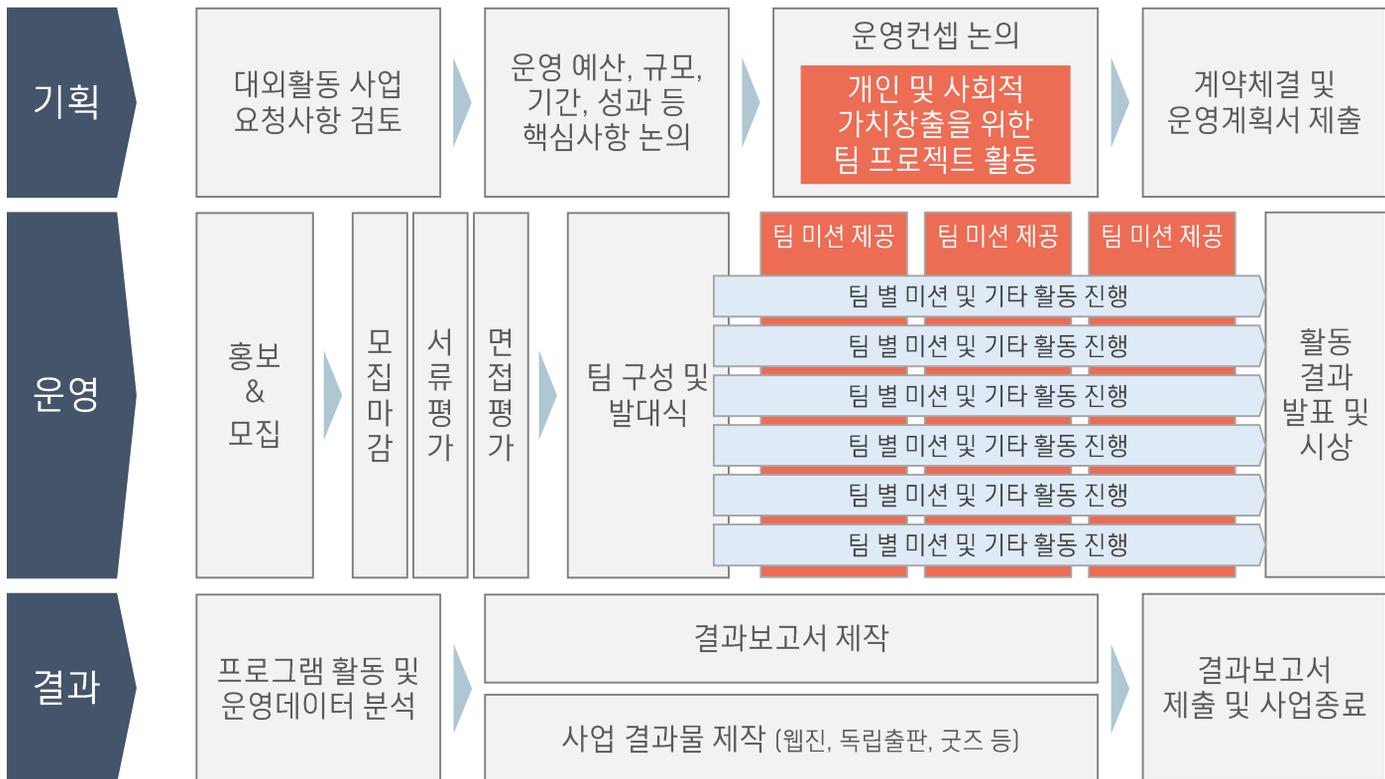
- 수행 환경 -

- 대상 : 기업, 기관 및 학교 (대외활동 기획)
- 기간 : 1 ~ 3달
- 인원 : 20 ~ 100명
- 장소 : 대규모 홀, 강의실
- 인력 : 미정 (협의 후 결정)

- 프로그램 특성 -

- 실제 참여대상의 대외활동 만족도 향상을 위한 프로그램 기획
- 다수의 대외활동 운영경험을 보유한 대학생 운영매니저 그룹 보유

• 운영계획



컬처 45° (Culture 45°)

- 서비스 설명 -

- 기업 및 기관 주최 대외활동 대행 사업
- 팀 프로젝트 형 대외활동 기획 및 운영
- 개인 및 팀, 사회적 가치창출 중심의 프로그램 기획 특화

• 수행 프로그램

영남대 학생 생활 문화 기획 06

Cinema Talk Show

3월의 영화

CONTACT

“특별은 우주에 우리 없이 없다면 그건 진정한 ‘내비전’이죠”

3.31 (수) 19시 ~ 22시 / 청년마루 상월

영남대 학생 생활 문화 기획 07

THE MARU PARTY

당신의 2018년을 플레이하라

7월 12, 21 (목) 19시 00분 / 청년마루 상월

영남대 학생 생활 문화 기획 08

우리회사 데체능

7월의 중독

신발 날리기

미안해워 분대 1동에 스타벅스 상품권 1만원 / 오늘도 이랜드 정수를 맞출면 치킨티배 111쿠폰

7.10~7.14 (월-금) 12시 ~ 13시 / 청년마루 상월

영남대 학생 생활 문화 기획 09

결혼은 처음이라

2018 하반기 특강인 데체네스이고스 5월만-2월의 수고

7월 10, 17 (월-토) 18:30 / 청년마루 상월

영남대 학생 생활 문화 기획 01

요즘 것들의 학교

“요즘-것들이 취미생활”

나를 위한 취미생활을 시작하고 싶은 당신을 위한 시간

11월 1 (수) 19시 ~ 22시 / 청년마루 상월

영남대 학생 생활 문화 기획 01

직장인 독서 소모임

11월의 모임

11.01 - 매주 수요일 12시 ~ 13시 / 청년마루 상월

영남대 학생 생활 문화 기획 02

통거동락

11월의 모임

11.02 - 매주 수요일 12:00 ~ 13:00 / 청년마루 상월

영남대 학생 생활 문화 기획 02

직장인 낮잠연구소

11월의 모임

11.02 - 매주 수요일 12:00 ~ 13:00 / 청년마루 상월

영남대 학생 생활 문화 기획 01

월간식탁

11월의 모임

2018.07.31(화) 12:00 @ 청년마루

영남대 학생 생활 문화 기획 04

마루학교

11월의 수업

11.03 - 11.09 (목) 19시 ~ 20시 / 청년마루 상월

영남대 학생 생활 문화 기획 01

위닝월드컵

2018.06.23 토요일 20시 ~ 06.24 06시 청년마루

영남대 학생 생활 문화 기획 01

SANG-IL NIGHT LIVE

3월의 Talk

나의 신입사원 스토리

3.16 (수) 19시 ~ 22시 / 청년마루 상월

모임 서비스

Community Service



처음에는 우리가 습관을 만들지만
그 다음에는 습관이 우리를 만든다

- 존 드라이든 -

'해봄' 살롱

(Haebom Salon)

- 서비스 설명 -

- 해봄의 가치를 아는 사람들의 소셜 살롱
- 내 삶을 직접 디자인하고 싶은 사람들이 모여 일상 속에서 소소한 성취를 해나가는 자기계발 모임
- 내 삶의 긍정적 변화를 위해 나만의 프로젝트를 기획 및 행동하고 싶은 사람들의 모임

- 수행 환경 -

- 대상 : 대학생, 취준생, 직장인, 청년
- 기간 : 1~3개월
- 인원 : 팀 당 8명 내외
- 장소 : 모임의 목적과 기획에 따라 상이
- 진행 : 해봄 리더(살롱장)

- 프로그램 특성 -

- 특정 주제의 모임이 아닌 스스로 목표를 세우고 실천해보는 모임활동
- 팀원 간의 프로젝트 활동공유를 통해 자신의 활동에 동기부여가 될 수 있음
- 살롱원들 간의 네트워킹 강화

• 운영계획 (예시)

각 Thema가 지속적으로 진행 됨.

Thema 1. (1개월)

Thema 2. (1개월)

Thema 3. (1개월)

3주 샐러드 먹기 프로젝트의 리더 [람쓰]님 해봄 스토리 강연

명절대피소 프로젝트의 리더 [우디]님 해봄 스토리 강연

소소한 성취 프로젝트의 리더 [건강이]님 해봄 스토리 강연

월간 해봄 리더들의 해봄 스토리 공유 및 토크

네트워킹

해봄살롱은 '해봄 리더'들의 월간 살롱으로서 강연, 토크 그리고 네트워킹을 통해서 나의 고민 지점에 변화를 만들고 해봄 스토리를 공유하고 해봄 프로젝트를 개설해봅니다.

3주 샐러드 먹기 프로젝트

명절대피소 프로젝트

소소한 성취 프로젝트

하루 3번, 영양제 챙겨먹기 프로젝트

하루 한 번 하늘보기 프로젝트

부모님께 전화하기 프로젝트

나만의 시집 만들기 프로젝트

아침 6시 일어나기 프로젝트

5줄 일기 쓰기 프로젝트

⋮

⋮

⋮

프로젝트는 '해봄 리더'의 개설 프로젝트로서 마음만 먹고 실행하지 못했던 계획, 내 삶의 재미있고 소소한 시도 등 나만의 주제를 선정하여 스스로 목표를 세우고 실천해보는 모임입니다.

서비스 문의

Service Contact



기업명: 45도컴퍼니(주)

연락처: 070-8862-2030

소재지: 서울시 강동구 상일로6길 39,
강동타워 3층 청년마루

이메일: haebom@45do-lab.com

페이스북: www.facebook.com/45dolab2016

블로그: blog.naver.com/45do-lab

홈페이지: www.45lab.net

45° Lab

긍정적 변화에 도전하는 당신을 응원합니다