

사업계획서 작성 목차

항목	세부항목
<input type="checkbox"/> 신청현황	- 사업 관련 상세 신청현황
<input type="checkbox"/> 일반현황	- 대표자 및 창업기업 일반현황, 프로그램 특화 항목
<input type="checkbox"/> 개요(요약)	- 창업아이템의 명칭·범주 및 소개, 문제인식, 실현가능성, 성장전략, 기업 구성 요약

1. 문제인식 (Problem)	<p>1-1. 창업아이템 배경 및 필요성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제품·서비스를 개선·고도화 또는 신규 출시하게 된 내부적·외부적 동기, 목적 등 - 제품·서비스 개선·고도화 또는 신규 출시의 필요성, 주요 문제점 및 해결방안 등 - 내·외부적 동기, 필요성 등에 따라 도출된 제품·서비스의 성장가능성, 확대가능성 <p>1-2. 창업아이템 목표시장(고객) 현황 분석</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제품·서비스 개선·고도화/신규 출시 배경 및 필요성에 따라 정의된 목표시장(고객) 설정 - 정의된 목표시장(고객) 규모, 경쟁 강도, 기타 특성 등 주요 현황 - 정의된 목표시장(고객) 요구사항에 대한 조사·분석 결과 및 객관적 근거 등
2. 실현가능성 (Solution)	<p>2-1. 창업아이템 현황 (준비 정도)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사업 신청 시점의 제품·서비스 개선·고도화, 신규 출시 단계(현황) 등 - 사업 신청 시점의 실적 및 성과, 목표시장(고객) 반응 등 <p>2-2. 창업아이템 실현 및 구체화 방안</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제품·서비스에 대한 개선·고도화, 신규 출시 방안 등 - 목표시장(고객)의 요구사항 분석(문제점)에 대한 개선 및 대응 방안 등 - 보유 역량 기반, 경쟁사 대비 제품·서비스 차별성 및 경쟁력 확보 방안 등
3. 성장전략 (Scale-up)	<p>3-1. 창업아이템 비즈니스 모델 및 사업화 추진성과</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제품·서비스의 수익화를 위한 수익모델 (비즈니스 모델) 등 - 정의된 목표시장(고객) 진입 현황 및 사업화 추진성과(매출, 투자, 고용) 등 <p>3-2. 창업아이템 사업화 추진 전략</p> <ul style="list-style-type: none"> - 정의된 목표시장(고객) 내 입지, 고객 확보·확장 전략 및 수익화(사업화) 전략 - 협약기간 내 사업화 성과 창출 목표(매출, 투자, 고용 등) - 기타 국내·외 시장 확대 및 성과 창출 전략 등 - 인수합병(M&A), 기업공개(IPO) 등 출구전략 필요성 및 목표, 추진방안 등 <i>(해당 시)</i> <p>3-3. 사업추진 일정 및 자금 운용 계획</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전체 사업단계 및 협약기간 내 목표와 이를 달성하기 위한 상세 추진 일정 등 - 사업추진에 필요한 사업비(정부지원+자기부담) 집행계획 등 - 정부지원사업비 외 자기부담사업비, 투자유치 등 구체적인 계획 및 전략
4. 기업 구성 (Team)	<p>4-1. 기업구성 및 보유 역량</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대표자가 보유하고 있는 창업아이템 개선·고도화 및 성과 창출 역량 등 - 기업의 창업아이템 관련 역량, 재직 인력 현황 및 추가 인력 고용·활용 계획 등 - 업무파트너(협력기업) 현황 및 역량, 세부 활용방안 등 <p>4-2. ESG 경영 실천 계획</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지속 가능한 기업경영을 위한 환경(E), 사회(S), 지배구조(G) 경영 실천 계획 등 - 기업경영 시 사회적 책임, 선진적 조직문화, 환경보호 등 실천 노력 등
5. 추가 항목	<p>5-1. 마이크로소프트 제공 서비스와 아이템의 협업 가능성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 참여하고자 하는 프로그램, 활용하고자 하는 서비스 및 이를 통한 아이템의 협업 가능성 기재 <p>5-2. 글로벌 기업 협업 프로그램 성공을 위한 핵심성과 및 전략</p> <ul style="list-style-type: none"> - 본 프로그램을 통해 창출할 수 있는 주요 성과와 이를 실현시킬 수 있는 구체적 전략 기재 <p>5-3. 협업 로드맵</p> <ul style="list-style-type: none"> - '5-1'을 기반으로 '5-2'를 확장·실현하기 위한 구체적인 로드맵 작성

글로벌 기업 협업 프로그램 사업계획서

- ※ 사업계획서는 목차(1페이지)를 제외하고 15페이지 이내로 작성
(증빙서류를 포함하여 최대 30MB까지 업로드 가능)
- ※ 사업계획서 양식은 변경·삭제할 수 없으며, 추가설명을 위한 이미지(사진), 표 등은 삽입 가능
(표 안의 행은 추가 가능하며, 해당 없을 시 공란을 유지)
- ※ 본문 내 '파란색 글씨로 작성된 안내 문구'는 삭제하고 검정 글씨로 작성하여 제출
- ※ 평가상 불필요한 대표자·직원 성명, 성별, 생년월일, 대학교(원)명 및 소재지, 직장명 등의
개인정보(또는 유추 가능한 정보)는 반드시 제외하거나 '○', '*' 등으로 마스킹하여 작성
[학력] (전문)학·석·박사, 학과·전공 등, [직장] 직업, 주요 수행업무 등만 작성 가능
- ※ 신청·접수 마감일에는 K-Startup 문의 및 접속이 원활하지 않을 수 있으므로 마감일 2~3일
이전에 K-Startup 회원가입 및 온라인 사업 신청을 미리 진행할 것을 권장

□ 신청현황

- ※ 총사업비 = 정부지원사업비 + 자기부담사업비(현금) + 자기부담사업비(현물)
- ※ 정부지원사업비는 최대 2억원 한도 이내로 작성
- ※ 정부지원사업비는 총사업비의 70% 이하, 현금은 10% 이상, 현물은 20% 이하로 작성
- ※ 정부지원사업비는 평가결과에 따라 신청금액 대비 감액될 수 있으며 신청금액을 초과하여 지급될 수 없음

신청 주관기관명		<i>주관기관명</i>		과제번호 (사업신청내역조회)	<i>00000000</i>
사업 분야 (택 1)		<input type="checkbox"/> 제조		<input type="checkbox"/> 지식서비스	<input type="checkbox"/> 융합
기술 분야 (택 1)		<input type="checkbox"/> 공예·디자인		<input type="checkbox"/> 기계·소재	<input type="checkbox"/> 바이오·의료·생명
		<input type="checkbox"/> 에너지·자원		<input type="checkbox"/> 전기·전자	<input type="checkbox"/> 정보·통신
		<input type="checkbox"/> 화공·섬유			
사업비 구성 계획	정부지원		<i>00백만원</i>		합 계
	자기 부담	현금	<i>00백만원</i>		
		현물	<i>00백만원</i>		
				합 계	<i>00백만원</i>

□ 일반현황

창업아이템명	00기술이 적용된 00기능의 (혜택을 제공하는) 00제품·서비스 등			
산출물 (협약기간 내 목표)	모바일 어플리케이션(1개), 웹사이트(1개) ※ 협약기간 내 개선·고도화 완료할 최종 제품·서비스의 형태, 수량 등 기재			
기업명	00000	개업연월일 (회사성립연월일)	※ 개인:개업연월일, 법인:회사성립연월일	
사업자 구분 (모집마감일 기준)	개인사업자 / 법인사업자 / 공동·각자대표(개인·법인)	사업장 소재지 (본사(점))	00도 00시·군	
사업자등록번호		법인등록번호	해당 시	
기업 구성 현황 (대표자 본인 제외 공동·각자대표 포함)				
연번	직위	담당 업무	보유 역량 (경력 및 학력 등)	구성 상태
1	공동대표	S/W 개발 총괄	00학 박사, 00학과 교수 재직(00년)	완료
2	대리	해외 영업	00학 학사, 00 관련 경력(00년 이상)	예정('00.0)
...				

프로그램 특화 항목		
클라우드	현재 클라우드 활용 정도	현재 자사의 클라우드 기술 활용 여부와 적용 정도
	클라우드와 아이템의 연관정도	참여 아이템과 클라우드와의 연관성
	클라우드 활용 시나리오	본 프로그램 참여를 통해 클라우드 기술을 활용해 아이템의 단점 보완, 고도화 등 개선 시나리오
주요 성과		고객 유치, 수익화 지표 등 현재 주요 성과 지표 기재
B2B 발전 가능성		아이템의 B2B 발전 가능성 여부 및 계획 기재

□ 창업아이템 개요(요약)

명 칭	※ 예시1 : 게토레이 예시2 : Windows 예시3 : 알파고	범 주	※ 예시1 : 스포츠음료 예시2 : OS(운영체제) 예시3 : 인공지능프로그램
아이템 개요	※ 본 지원사업을 통해 개선·고도화 또는 신규로 출시할 제품·서비스 개요 (사용 용도, 사양, 가격 등), 핵심 기능·성능, 고객 제공 혜택 등 ※ 예시 : 가벼움(고객 제공 혜택)을 위해서 용량을 줄이는 재료(핵심 기능)를 사용		
배경 및 필요성	※ 제품·서비스 개선·고도화 또는 신규 출시 필요성과 해결 방안, 주요 목적 등 ※ 제품·서비스 목표시장(고객) 설정, 목표시장(고객) 현황 및 요구사항 분석		
현황 및 구체화 방안	※ 사업 참여 이전 제품·서비스 개선·고도화 또는 신규 출시 준비 상황, 목표시장 (고객) 반응 정도 ※ 협약기간 내 개선·고도화 또는 신규 출시 예정인 최종 산출물 (형태, 수량 등) ※ 대표자, 기업, 업무파트너(협력기업) 등 역량 활용 계획		
목표시장 및 사업화 전략	※ 본 사업 참여 시 개선·고도화 또는 신규 출시할 제품·서비스의 수익화 모델 (비즈니스 모델) ※ 목표시장(고객) 확보 및 사업화 전략 ※ 경쟁제품·서비스 대비 자사 제품·서비스의 차별성, 경쟁력(보유역량) 등		
이미지	※ 제품·서비스 특징을 나타낼 수 있는 참고 사진(이미지)·설계도 등 삽입 (해당 시)	※ 제품·서비스 특징을 나타낼 수 있는 참고 사진(이미지)·설계도 등 삽입 (해당 시)	
	< 사진(이미지) 또는 설계도 제목 >	< 사진(이미지) 또는 설계도 제목 >	

1. 문제인식 (Problem)

1-1. 창업아이템 배경 및 필요성

- ※ 창업아이템(제품·서비스) 개선·고도화, 신규 출시 배경과 이를 뒷받침할 근거, 동기 등을 제시
 - ①외부적 배경 및 동기(예 : 사회·경제·기술적 관점, 국내·외 시장의 문제점·기회 등),
 - ②내부적 배경 및 동기(예 : 대표자 경험, 가치관, 비전 등의 관점)
- ※ 배경에서 발견한 문제점과 해결방안, 필요성, 제품·서비스를 개선·고도화 또는 신규 출시 하려는 목적 기재

○

-

-

○

-

-

1-2. 창업아이템 목표시장(고객) 현황 분석

- ※ 제품·서비스 개선·고도화, 신규 출시 배경 및 필요성에 따라 정의된 시장(고객)에 대해 제공할 혜택(가치)과 그 행위(가치)를 제공할 세부 목표시장(고객)을 설정하고 이를구체화
- ※ 진출하려는 시장의 규모·상황 및 특성, 경쟁 강도, 향후 전망(성장성), 고객 특성 등 기재
 - 기존 경쟁자가 없을 것으로 예상되는 경우 고객 관점에서 경쟁자를 고려할 필요
- ※ 정의된 목표시장(고객) 요구사항에 대한 조사·분석 결과 및 문제의 객관적 근거 등

○

-

-

2. 실현가능성 (Solution)

2-1. 창업아이템 현황(준비 정도)

- ※ 제품·서비스의 필요성에 대한 문제를 인식하고, 해당 제품·서비스 개선·고도화 또는 신규 출시 등을 위해 본 사업에 신청하기 이전까지 기획, 추진한 경과(이력) 등에 대해 기재
- ※ 사업 신청 시점의 제품·서비스 개선·고도화, 신규 출시 단계별 현황, 목표한 시장(고객)의 반응, 현재까지의 주요 사업화 성과 등 전반적인 현황 기재

○

-

-

2-2. 창업아이템 실현 및 구체화 방안

- ※ 목표시장(고객) 요구사항 등 분석을 통해 파악된 문제점 및 개선점에 대해 핵심 기능·성능, 디자인 개선, 기타 사업화 활동 등 구체적인 개선·고도화, 신규 출시 방안 등 기재
- ※ 기존 시장 내 경쟁사 제품·서비스와의 비교를 통해 파악된 문제점에 대해 자사의 보유 역량을 기반으로 경쟁력, 차별성 등을 확보하기 위한 방안 등 기재
- ※ 기타 개선·고도화 또는 신규 출시하고자 하는 제품·서비스 관련 기술 보호 계획 등

○

-

-

○

-

-

3. 성장전략 (Scale-up)

3-1. 창업아이템 비즈니스 모델 및 사업화 추진성과

- ※ 제품·서비스 비즈니스 모델 중 수익 창출 등을 위한 수익 모델 기재
- ※ 현재 진입한 목표시장(고객) 진입 현황과 그간 사업화 추진성과(매출, 투자, 고용 등) 기재
(예시) 생산·출시, 홍보·마케팅 및 유통·판매 현황과 매출 실적(표) 등 기재
- ※ 서비스의 경우 회원(이용자) 확보 및 다운로드 수 등 기재

○

-

-

○

-

-

< 매출 실적 >

순번	목표시장(고객)	제품·서비스	진입 시기(기간)	판매(이용)량	가격	판매 금액
1	OO업체	OOO	00년 상반기	OO	00백만원	00백만원
2	OO업체(A국가)	OOO	00.00 ~ 00.00	OO	00백만원	00백만원
3	OO앱 스토어	OOO	00년 하반기	OO회	-	(무료 다운로드)
4	OO 사이트	OOO	00.00 ~ 00.00	OO명	-	(무료 회원가입)
...						

3-2. 창업아이템 사업화 추진 전략

- ※ 정의된 목표시장(고객) 내 세부 고객, 경쟁사, 시장 내 대체하고자 하는 제품·서비스의 주요 정보 분석 등을 통해 사업 확장 및 확대 전략 수립
- ※ 정의된 목표시장(고객)에 진출 및 확대하기 위한 구체적인 방안과 고객 확보 전략, 수익 확대 전략 등을 기재 (생산·출시, 홍보·마케팅, 유통·판매, 인력·네트워크 확보 등)
- ※ 협약기간 내 달성하고자 하는 사업화 성과(매출, 투자, 고용 등) 기재
- ※ 협약기간 내 국내·외 시장 확대 및 성과 창출 전략 등 기재
- ※ 인수·합병(M&A), 기업공개(IPO) 등 출구의 필요성과 출구 목적, 목표 등 작성 (해당 시)
 - * M&A, IPO 등 달성 방안, 해당 방안 고려 이유, 추진 과정 등 설명
 - * M&A는 매각하려는 기업과의 관계 설정 계획과 이의 타당성 및 실현하는 과정 등 설명

○

-

-

○

-

-

-

-

○

-

-

< 추정 매출 >

순번	목표시장(고객)	제품·서비스	진출 시기(기간)	판매(이용)량	가격	판매 금액
1	OO업체	OOO	00년 상반기	OO	00백만원	00백만원
2	OO업체(A국가)	OOO	00.00 ~ 00.00	OO	00백만원	00백만원
3	OO앱 스토어	OOO	00년 하반기	OO회	-	(무료 다운로드)
4	OO 사이트	OOO	00.00 ~ 00.00	OO명	-	(무료 회원가입)
...						

3-3. 사업추진 일정 및 자금운용 계획

3-3-1. 사업 전체 로드맵

※ 전체 사업단계에서 추진하고자 하는 종합적인 목표 및 추진 일정 등 기재

○

-

-

< 사업추진 일정(전체 사업단계) >

순번	추진 내용	추진 기간	세부 내용
1	보완 버전 신제품 출시	00년 상반기	신제품 출시
2	신제품 홍보 프로모션 진행	00.00 ~ 00.00	OO, OO 프로모션 진행
3	홍보·고객관리용 홈페이지 제작	00년 하반기	용역을 통한 홈페이지 제작
4	클라우드 펀딩	00.00 ~ 00.00	초도고객 조사를 위한 펀딩 준비
...			

3-3-2. 협약기간 ('26.4월 ~ '26.11월 예정) 내 목표 및 달성 방안

※ 제품·서비스의 개선·고도화 및 사업화 활동을 위해 협약기간 내 추진하려는 달성 가능한 목표 및 상세 추진 일정 등 기재

○

-

-

< 사업 추진 일정(협약기간 내) >

순번	추진 내용	추진 기간	세부 내용
1	기능 보완 및 개선 계획 수립	00.00 ~ 00.00	제품·서비스의 개선점 분석
2	SNS 고객체험단 운영	00.00 ~ 00.00	고객 피드백을 통한 개선점 도출
3	제품·서비스 개선 진행	00.00 ~ 00.00	문제 기능 보완
4	제품·서비스 개선 완료	협약기간 말	협약기간 내 완료
...			

3-3-3. 사업비 집행계획

※ 자금 필요성, 금액 적정성 여부를 판단할 수 있도록 사업비(정부지원사업비/자기부담사업비) 집행계획 기재

* 사업 운영 지침 및 사업비 관리기준 내 비목별 집행 유의사항 등에 근거하여 기재

※ 사업비 집행계획(표)에 작성한 예산은 선정평가 결과 및 제품·서비스 개발/개선에 대한 금액의 적정성 여부 검토 등을 통해 차감될 수 있으며, 신청금액을 초과하여 지급할 수 없음

< 현물 인정 기준 >

1. 창업기업이 보유하고 있는 견품, 시약 등 재료비
2. 창업기업이 보유하고 있는 시제품 제작 관련 기자재의 사용료 및 임차료
(단, 기자재의 경우 취득가액의 10%, 또는 잔존가치액 이내에서 인정)
3. 창업기업이 창업준비공간을 보유 또는 임차한 경우 해당 공간의 임차료
4. 창업기업 본인 및 창업아이템 사업화 수행에 직접 참여하는 고용인력의 인건비
(창업기업 소속 임직원의 현물 계상기준은 지원사업 참여 비율을 따르며 총 참여율은 100% 초과 불가)

○

-

< 사업비 구성 >

※ 정부지원사업비는 최대 2억원 한도 이내로 작성

※ 정부지원사업비는 총사업비의 70% 이하, 현금은 10% 이상, 현물은 20% 이하로 작성

총사업비 (a+b+c)	정부지원사업비 (a)	창업기업 자기부담사업비	
		현금 (b)	현물 (c)
000만원	000만원	000만원	000만원
100%	00.0%	00.0%	00.0%

< 사업비 집행계획 (단위 : 원) >

비 목	산출 근거	총사업비 (a+b+c)		
		정부지원사업비 (a) + 자기부담 현금 (b)	자기부담 현물 (c)	합계 (a+b+c)
재료비	• DMD소켓 구입(00개×0000원)	3,448,000		3,448,000
	• 전원IC류 구입(00개×000원)	7,652,000		7,652,000
외주용역비	• 시금형제작 외주용역	7,000,000		7,000,000
인건비	• 대표자 인건비	-	10,000,000	
...				
합 계	

3-3-4. 자금 필요성 및 조달계획

- ※ 본 지원사업 참여 전 정부지원사업비, 투자유치 등 자금 조달 이력 기재
- ※ 본 지원사업 정부지원사업비 이외 자기부담사업비(현금), 투자유치 등에 대한 구체적 조달 방안 기재
- ※ 시장 확장, 매출 등 사업화 성과 확대 등을 위한 추가 자금조달의 필요성, '추가 자본금 (Seed, 시리즈A, 시리즈B 등의 투자유치)'의 조달계획, 자본금 및 지분 변화 내용 등 기재

○

-

-

○

-

-

4. 기업 구성 (Team)

- ※ 성명, 성별, 생년월일, 출신학교, 소재지 등의 개인정보(유추가능한 정보)는 삭제 또는 마스킹 [학력] (전문)학·석·박사, 학과·전공 등, [직장] 직업, 주요 수행업무 등만 작성 가능

4-1. 기업구성 및 보유 역량

4-1-1. 대표자 및 기업 현황

- ※ 대표자 보유 역량(경영 능력, 경력·학력, 기술력, 노하우, 인적 네트워크 등) 기재
 - * 역량 : 창업아이템을 구현하고 판매할 수 있는 능력
 - * 유사 경험, 정부 지원사업 수행 이력, 관련 교육 이수 현황, 관련 수상 실적 등 포함
- ※ 자사에서 보유하고 있는 장비·시설, 직원 역량(경력·학력, 기술력 노하우 등) 기재
- ※ 현재 시점에서 채용 완료한 인력에 대해서만 기재
- ※ 현재 시점에서 채용이 없는 기업은 대표자의 역량, 보유 장비·시설 등을 중심으로 기재

○

-

-

< 재직 인력 고용현황 >

현재 재직 인원(대표자 제외)		00 명	추가 고용계획(협약기간 내)	00 명
순번	직위	담당 업무	보유역량(경력 및 학력 등)	
1	공동대표	S/W 개발 총괄	00학과 교수 재직(00년)	
2	대리	홍보 및 마케팅	00학과 전공, 관련 경력(00년 이상)	
...				

4-1-2. 협약 기간 내 인력 고용 및 활용 계획

- ※ 협약기간 내 채용 예정인 추가 인력에 대해서만 기재
- ※ 채용 예정이 없는 기업의 경우, 대표자의 역량, 보유 장비·시설 등을 중심으로 기재

○

-

-

< 추가 고용 및 활용 계획 >

순번	주요 담당업무	요구역량(경력 및 학력 등)	채용 시기
1	해외 영업	OO학과 전공, 관련 경력(00년 이상)	00.00
...			

4-1-3. 외부 협력 현황 및 활용 방안

- ※ 제품·서비스와 관련하여 협력(또는 예정)인 파트너, 협력 기관(기업) 등이 보유하고 있는 역량과 주요 협업(협력)내용 등 기재

○

-

-

순번	파트너명	보유역량	협업방안	협력 시기
1	OO전자	시제품 관련 H/W 제작·개발	테스트 장비 지원	00.00
2	OO기업	S/W 제작·개발	웹사이트 제작 용역	00.00
...				

4-2. ESG 경영 실천 계획

※ 기업의 이윤 추구 등 재무적 성과 이외에 '환경보호(E)', '사회적 공헌(S)', '올바른 지배구조 확립(G)' 등 투명하고 지속가능한 경영 준비를 위한 도입계획 등을 기재

* ESG 경영 : 기업의 비재무적 요소인 환경(Environmental), 사회(Social), 지배구조(Governance) 약칭

- 환경 : 폐기물 배출 감소, 재활용 확대, 친환경 원료 개발, 에너지 절감 등 환경보호 노력
- 사회 : 지역사회 교류, 사회 환원, 인권, 평등, 다양성 존중 등 사회적 책임경영 노력
- 지배구조 : 윤리경영, 상호 존중 조직문화 구축, 근로 환경 개선 등의 투명 경영 노력

4-2-1. 친환경 경영 (Environmental) 실천 계획

○

-

4-2-2. 사회적 책임 경영 (Social) 실천 계획

○

-

4-2-3. 투명 경영 (Governance) 실천 계획

○

-

5. 추가 항목

5-1. 마이크로소프트 제공 서비스와 아이템의 협업 가능성

※ 참여하고자 하는 프로그램, 활용하고자 하는 마이크로소프트의 서비스(모집공고 붙임3 참고) 및 이를 통한 신청 아이템의 협업 가능성 기재

○

-

5-2. 글로벌 기업 협업 프로그램 성공을 위한 핵심성과 및 전략

※ 본 프로그램에 신청 아이템을 기반으로 창출할 수 있는 주요 성과와 이를 실현시킬 수 있는 구체적 전략 기재

○

-

5-3. 협업 로드맵

※ '5-1'을 기반으로 '5-2'를 확장·실현하기 위한 협업 내용과 협업 일정을 포함한 구체적인 협업 로드맵 기재

○

-