

임팩트 베이스캠프에 자주 묻는 질문 FAQ

1. 지원 자격 필요요건

Q. 대학교 3학년 이상이 아니라면 지원이 불가능한가요?

A. 아쉽지만 시즌 3 부터는 선발 대상에 해당되지 않습니다. 프로그램에 참가하는 시점을 기준으로 했을 때, 대학교 3학년 이상에 해당되어야 하며, 졸업예정자 및 졸업자(대학 비진학 청년 포함) 또한 지원하실 수 있습니다.

Q. 직장을 다녀서 일부 세션에 늦거나 참석하지 못할 경우도 있는데 지원할 수 있나요?

A. 아쉽지만 지원을 권하지 않습니다. 임팩트 베이스캠프는 개인/팀 단위의 프로젝트 수행 비중이 높아 공지된 교육 일정 외에도 추가로 많은 시간 투자가 필요하기 때문입니다.

Q. 특별히 지원자/참가자에게 확인하는 것이 있다면 무엇인가요?

A. 임팩트 베이스캠프에 얼마나 충실히 참여하고 집중할 수 있는지 면접을 통해 이야기를 나눕니다. 기수별 참여 인원이 제한되어 있고, 팀 단위의 프로젝트를 진행하기 때문에 모든 과정에 성실하게 참여할 수 없다면 본인뿐만 아니라 다른 사람의 경험과 성장에 영향을 줄 수 있기 때문입니다. 사전 공지된 교육 일정에 대한 지각, 결석을 매우 철저히 확인하고 있으며, 4회 이상(Plus 기간 별도 2회 이상) 결석 시 프로그램에 더 참여하지 않도록 안내하고 있습니다.

또한 임팩트 베이스캠프가 지원자에게 필요하고 유용한 프로그램이 될지, 지원자가 임팩트 베이스캠프 커뮤니티 일원으로서 지속적으로 함께 성장할 수 있는 사람일지에 대해서도 함께 생각합니다.

Q. 선발 인원은 몇 명인가요?

A. 임팩트 베이스캠프 시즌 3 에서는 기수당 약 30 명의 참여자를 선발하고 있습니다. 임팩트 베이스캠프 13 기는 한양대학교, 연세대학교, 한남대학교, 한림대학교, 성균관대학교와 협력을 하고 있으며, 한양대학교를 제외한 해당 학교 학생은 별도 선발 과정을 따릅니다. 따라서, 연세대학교 학생인 경우 고등교육혁신원으로, 한남대학교 학생인 경우 창의융합학부로, 한림대학교 학생인 경우 LINC+ 사업단으로, 성균관대학교 학생인 경우 기업가정신과 혁신센터로 문의해 주세요.

각 대학교에서 프로젝트 수행비를 추가로 지원해 주며, 한양대학교, 한남대학교, 성균관대학교 학생들은 교과목으로 임팩트 베이스캠프를 수강할 수 있습니다. 위 학교를 제외한 모든 지원자들은(한양대학교 학생 포함) 임팩트 베이스캠프 [홈페이지](#)에서 직접 지원하시면 됩니다.

2. 임팩트 베이스캠프 시즌 3, 13기 프로그램

Q. 13기 세션은 온라인으로 진행되나요?

A. 프로젝트 및 멘토링 세션은 **코로나 19의 추이 및 거리두기 단계에 따라** 커리큘럼에 표기된 시간에 **온라인 혹은 오프라인**으로 진행됩니다. 데이터 분석 세션은 커리큘럼에 표기된 시간과 무관하게 주차별로 약 3시간씩 녹화된 강좌를 수강하게 됩니다. 다만, 팀 프로젝트 진행을 위하여 교육 세션 시간 외 팀별 모임을 오프라인으로 진행할 수도 있습니다.

Q. 11기부터 새롭게 시작된 임팩트 베이스캠프 시즌 3의 핵심 내용은 무엇인가요?

A. 임팩트 베이스캠프 시즌 3는 기존 8주에서 최대 21주로 프로그램 기간이 연장되었습니다. 세션을 진행하는 교육 파트너 외에도 각 팀별로 기업의 임직원이 멘토로 연결되어 해당 기업이 겪고 있는 비즈니스 문제를 직접 해결합니다. **13기에는 [세이브앤코](#), [어피티](#), [학생독립만세](#)가 기업 멘토로 함께하며**, 기업 멘토는 프로젝트 주제를 제안하고 지속적으로 피드백을 제공합니다.

Q. Plus 5주는 어떤 프로그램인가요?

A. 임팩트 베이스캠프 시즌 3는 **16주 프로그램 이외에도, 추가 지원자에 한하여 Plus 5주**를 진행합니다. Plus 기간에는 약 절반의 인원이 16주간 함양한 역량을 활용하여 기업에서 제안한 2차 프로젝트를 심층적으로 수행합니다. 다양한 영역의 전문가들에게 피드백을 받으며 프로젝트를 발전시켜 완성도 높은 포트폴리오를 제작하는 것을 목표로 합니다. **수료 시 각 기업에서 인턴십에 준하는 추가 증명서를 발급합니다.**

Q. 시즌 2 대비 커리큘럼의 변화가 있나요?

A. 한 가지 문제를 해결하는 여러 가지 시각을 고루 경험하고 생각의 깊이를 더할 수 있도록 기존의 디자인씽킹과 로지컬씽킹 세션을 계속해서 진행합니다. 이에 더해 시즌 3에서는 프로젝트 매니지먼트, 소셜 임팩트 측정 등의 세션을 추가로 편성하여 **실무 역량을 기반으로 팀 프로젝트를 보다 효과적으로 실행할 수 있도록** 합니다.

또한 **데이터 분석 능력을 강화**할 수 있도록 온라인 커리큘럼을 추가로 제공합니다. 데이터 사이언스 기초부터 GA를 활용한 그로스 해킹 실전까지, 실습 중심의 과정을 통해 데이터를 기반으로 보다 구체적으로 문제를 파악하고 더 나은 전략을 세우는 방법을 연습하게 됩니다.

3. 프로젝트 주제

Q. 시즌 3 11 기와 12 기는 어떤 활동을 했나요?

A. 두 기수 모두 각 기업 임직원의 멘토링을 받으며 실제 기업의 비즈니스 문제를 해결해보는 프로젝트를 진행했는데요. 11 기 기업 멘토는 [농사펀드](#), [닥터노아](#), [프렌트립\(프립\)](#)으로 사용자 리서치를 통해 기존 문제를 개선하는 펀딩 프로젝트를 직접 런칭하고, 신규 및 기존 고객층을 분석해 새로운 마케팅 전략을 구상하여 실행하기도 하였습니다. 12 기에는 [스윙](#), [어니스트플라워](#), [키유스튜디오](#)가 기업 멘토로 함께했으며, MZ 세대를 위한 신규 서비스 제안, 기존 운영 프로세스 분석을 통한 효율화 전략 제안 등의 프로젝트를 진행했습니다. 보다 자세한 프로젝트 내용은 루트임팩트 블로그의 [프로젝트 결과물](#)을 통해 확인하실 수 있습니다.

Q. 시즌 1 과 시즌 2 에는 어떤 프로젝트 주제나 미션들이 있었나요?

A. 기수마다 프로젝트 주제는 조금씩 달라졌는데요. 디자인 상품과 콘텐츠를 통해 ‘존귀함의 회복’을 실현하는 소셜벤처 [마리몬드](#)는 0 기부터 2 기까지 베이스캠프와 함께한 챌린지 파트너로 매 기수 당시의 대표님과 회사의 고민을 담은 내용으로 미션을 주셨습니다. 2 기 이후에는 다양한 소셜벤처([두손컴퍼니](#), [베네피트](#), [동구발](#) 등)의 사업을 함께 고민하였습니다.

시즌 2 였던 6 기부터 10 기는 참가자들이 논의를 통해 지역 사회의 문제를 직접 정의하고 해결하는 프로젝트를 실행하였습니다. 문제를 겪고 있는 사람들을 직접 만나 이야기하며 진짜 문제를 발견하고, 문제를 해결하기 위한 다양한 프로토타입을 테스트하는 과정을 거쳤습니다. 프로젝트 주제는 [루트임팩트 블로그](#)의 임팩트 베이스캠프 참가팀 인터뷰와 [카카오임팩트 100up](#)의 아카이브 사례를 참고해 주세요.

4. 졸업생 커뮤니티

Q. 임팩트 베이스캠프 졸업생을 위한 프로그램도 있나요?

A. 루트임팩트 Learn 팀에서는 임팩트 베이스캠프를 비롯하여 다양한 프로그램 참가자를 대상으로 커뮤니티 프로그램을 운영하고 있습니다. 다양한 기수와 네트워킹할 수 있는 총동문회부터, 실무 역량 강화 교육, 커리어 코칭 등 커리어 개발과 관련한 실질적인 지원도 이루어지고 있습니다. 또한, 헤이그라운드 서울숲점에 위치한 코러닝 스페이스 'PIER X'를 대관 목적에 따라 무료 혹은 할인가로 이용할 수 있습니다.