

임팩트 베이스캠프에 자주 묻는 질문 FAQ

1. 지원 자격 필요요건

Q. 대학교 3학년 이상이 아니라면 지원이 불가능하나요?

A. 아쉽지만 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. 기수당 약 30 명의 참여자를 선발하고 있습니다. 임팩트 베이스캠프 14 기는 한양대학교, 연세대학교, 한남대학교, 성균관대학교와 협력을 하고 있으며, 한양대학교를 제외한 해당 학교 학생은 별도 선발 과정을 따릅니다. 따라서, 연세대학교 학생인 경우 고등교육혁신원으로, 한남대학교 학생인 경우 창의융합학부로, 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, 14 기 프로그램

Q. 14 기 세션은 온라인으로 진행되나요?

A. 모든 세션은 온라인으로 진행되며, 상황에 따라 오프라인(서울시 성동구 헤이그라운드 서울숲점)에서 진행될 수 있습니다. 프로젝트 및 멘토링 세션은 실시간 세션이며, 데이터 분석 세션은 주차별로 약 3 시간씩 녹화된 강좌를 별도로 수강하게 됩니다. 다만, 팀 프로젝트 진행을 위하여 교육 세션 시간 외 팀별 모임을 오프라인으로 진행할 수도 있습니다.

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

A. 임팩트 베이스캠프 시즌 3 는 기존 8 주에서 최대 21 주로 프로그램 기간이 연장되었습니다. 세션을 진행하는 교육 파트너 외에도 각 팀별로 기업의 임직원이 멘토로 연결되어 해당 기업이 겪고 있는 비즈니스 문제를 직접 해결합니다. 14 기에는 [빅워크](#), [스페이스오디티](#), [퍼플네스트](#)가 기업 멘토로 함께하며, 기업 멘토는 프로젝트 주제를 제안하고 지속적으로 피드백을 제공합니다.

Q. Plus 5 주는 어떤 프로그램인가요?

A. 임팩트 베이스캠프 시즌 3 는 16 주 프로그램 이외에도, 추가 지원자에 한하여 Plus 5 주를 진행합니다. Plus 기간에는 약 절반의 인원이 16 주간 함양한 역량을 활용하여 기업에서 제안한 2 차 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 3 대비 커리큘럼을 통해 무엇을 배우게 되나요?

A. 문제를 정의하고 해결하는 데에 필요한 다양한 방법론에 대해서 배우게 됩니다. 구조적으로 가설을 세우고, 공감을 기반으로 인터뷰를 진행하는 법 등 여러 가지 시각을 고루 경험하여 해결할 문제를 잘 정의할 수 있도록 합니다. 이에 더해 프로젝트 매니지먼트, 소셜 임팩트 측정 등의 세션을 편성하여 실무 역량을 기반으로 팀 프로젝트를 보다 효과적으로 실행할 수 있도록 합니다. 또한 데이터 분석 능력을 강화할 수 있도록 관련 커리큘럼을 추가로 제공합니다. 데이터 분석 기초부터 GA 를 활용한 디지털 마케팅 실전까지, 실습 중심의 과정을 통해 데이터를 기반으로 보다 구체적으로 문제를 파악하고 더 나은 전략을 세우는 방법을 연습하게 됩니다. 이외에도 프로젝트를 잘 진행할 수 있도록 팀별 멘토링 세션이 진행됩니다. 보다 자세한 사항은 루트임팩트 블로그의 [세션 살펴보기](#)를 참고해주세요.

3. 프로젝트 주제

Q. 시즌 3 11기와 12기, 13기는 어떤 활동을 했나요?

A. 시즌 3 11~13기는 모두 각 기업 임직원의 멘토링을 받으며 실제 기업의 비즈니스 문제를 해결해보는 프로젝트를 진행했는데요. 11기 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. 12기에는 [스윙](#), [어니스트플라워](#), [키뮤스튜디오](#)가 기업 멘토로 함께했으며, MZ 세대를 위한 신규 서비스 제안, 기존 운영 프로세스 분석을 통한 효율화 전략 제안 등의 프로젝트를 진행했습니다. 13기에는 [어피티](#), [세이브앤코](#), [학생독립만세](#)가 함께했으며, 타겟 고객에게 브랜드를 알리는 SNS 마케팅, 타겟/현황 분석을 통한 사업 기획 등의 프로젝트를 진행했습니다. 보다 자세한 프로젝트 내용은 루트임팩트 블로그의 [프로젝트 결과물](#)을 통해 확인하실 수 있습니다.

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

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

시즌 2였던 6기부터 10기는 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 임팩트캠퍼스팀에서는 임팩트 베이스캠프를 비롯하여 다양한 프로그램을 수료하면 임팩트캠퍼스 커뮤니티의 ‘캠퍼(Camper)’가 될 수 있습니다. 캠퍼를 대상으로 커뮤니티 프로그램 및 실무 역량 강화 교육, 커리어 개발과 관련한 실질적인 지원이 이루어지고 있습니다.