

[외부용]

2021년
사단법인 오늘은
사업계획안

2021.01



- 목 차 -

I. 사업운영계획

1. 2021 사업개요
 - (1) 미션 및 비전
 - (2) 2021년 사업방향성
 - (3) 사업목표

2. 상세 사업내용
 - (1) 운영프로그램
 - (2) 진행스케줄

II. 일반운영계획

1. 성과평가
 - (1) 법인성과평가
 - (2) 개인성과평가

2. 예산
 - (1) 법인 예상수입&지출
 - (2) 모금계획

3. 기타

I. 사업운영계획

1. 사업개요

(1) 미션 및 비전

MISSION	20대의 다채로운 오늘을 지원하여 더 나은 내일을 만든다.
VISION	문화예술을 통해 청년문제 해결에 기여
CORE VALUE	<ul style="list-style-type: none">정서적 안정감, 유대감 형성개인별 행복의 기준 발굴 계기 마련자기효능감 향상

(2) 2021년 사업방향성

- 대한민국 청년(20대)중에서도 상대적으로 더 취약한 위치에 있는 청년들을 발굴하고 그들의 사회문제에 주목하여 지원
- 단순 문화예술향유의 기회 확대 보다는 문화예술이 가진 정서 치유의 가치를 다양한 상대적 소외청년 문제 해결에 접목을 위한 시도
- 프로그램 기획 및 진행시, 코로나19 상황에 대비한 비대면요소를 반영

① 구조



대상	대상청년 사회문제	문화예술요소
장애 청년	문화예술관련 좋은 일자리를 위한 기회의 사다리제공	문화예술직업 관련 실무경험제공
시각장애 청년	양질의 문화예술 디지털 콘텐츠 부족	청각, 촉각을 통한 문화예술 콘텐츠 제작
이동장애 청년	여행 및 실외 문화예술 향유 경험부족	- 배리어프리 여행콘텐츠 제작 - 정서치유 문화프로그램 제공
보호종료 청년	정서적교류 경험 및 자립교육 부족	애정, 존경, 자아실현의 욕구수준에 부합하는 문화예술 프로그램 제공
기타 소외 청년	본인만의 행복기준 찾기 기준에 맞는 교육과 경험의 기회부족	정서적 공감대 형성 문화예술 프로그램 제공

② 전년대비 변화포인트

As-is	To-be
<ul style="list-style-type: none"> 상대적 소외청년 사업 신규 런칭 	1) 상대적 소외청년 대상 프로그램 확대 - 도움이 필요한 명확한 지원 대상 발굴 및 설정, 사업대상의 수요에 맞는 중장기 사업 기획
<ul style="list-style-type: none"> 사업 내 일부 문화예술 포함 	2) 문화예술을 통해 청년문제를 해결할 수 있는 방안 기획, 문화예술-청년문제를 다룰 수 있는 내용을 사전에 고려한 사업기획
<ul style="list-style-type: none"> 오프라인 교육 및 활동 	3) 코로나19 장기화에 따른 비대면 사업 확대 - 비대면 교육 및 경험 확대 콘텐츠 개발 (1)비대면 교육 (2)비대면 교육 콘텐츠 개발 (3)온택트 키트 등

(3) 사업목표

- 사회적소외청년 대상 문화예술을 통한 문제해결방법을 보유한 법인으로 포지셔닝 (정성)
- 진행사업 전체 참가자 만족도 3.5/5.0 이상 유지 (정량)
- 비대면프로그램, 신규콘텐츠채널 만족도 3.0(보통)이상 달성 (정량)

2. 상세사업내용

(1) 운영프로그램

유지	변경	신설	폐지
연간 실행을 통해 참가자의 만족도(변화), 프로그램 완성도, 지속가능성 측면에서 사업지속이 타당하고 판단	진행구조와 내용을 변경함으로써 사업성과를 더 높일 수 있는 프로그램을 가치와 내용은 유지한 채 수정 진행	사회적 약자 청년 대상, 기존 오프라인 기반 클래스가 아닌 온라인 및 펀딩 연계 등 법인 내 새로운 시도 지향	연간 실행을 통해 참가자 만족도(변화), 프로그램 완성도, 지속가능성 측면에서 비교적 사업효과가 입증 어려움
오늘부터출근	선라이즈캠프	시각장애청년 문화예술 유튜브 채널	오늘스페이스
무지개대학	오늘봉사단	청년 문화예술 키트	
오늘은 배리어프리	상대적 소외 20대 연구	@	-

①. 21년도 유지사업 (오늘부터 출근 / 오늘부터 시작 / 오늘은 배리어프리)

가. 오늘부터 출근

대상	디자이너를 지망하는 장애 청년 1명
기간	3월 ~ 6월 (4개월간)
목적	장애청년의 문화예술관련 좋은 일자리를 위한 기회의 사다리제공
내용	<ul style="list-style-type: none"> 주 4일 실무프로젝트 경험 주 1회 무지개클래스 (문화예술 경험) 지원 디자인 업무 상시 피드백 청년전시회 (선택)
보완예정	<ul style="list-style-type: none"> 본인이 갖고 있는 역량에 따른 실무 경험 지원 및 전일 협력기관(법인) 파견형태가 아닌 → 내부 실무 및 협력기관(법인) 교육 형태로 추진

나. 오늘부터 시작

대상	보호종료청년 20명 내외 (만 18세 이후 보육시설에서 퇴소한 청년)
기간	3월 ~ 12월 (6개월간)
목적	보호종료청년의 건강한 자립과 다채로운 문화경험 지원
내용	<ul style="list-style-type: none"> 전공교육(자립교육) : 경제관리, 심리정서, 교양교육(문화예술) : 요리, 목공, 등 기타 팀프로젝트, 공통 교류활동을 통한 상호 네트워킹
보완예정	<ul style="list-style-type: none"> 기존 교양선택에서, '전공 선택'으로 자립에 필요한 교육 횟수 및 내용 강화 기존 특정 생활관 진행에서, 개별 대상자 모집으로 자발적 프로그램 신청 확대 전공팀별 서브프로젝트 진행

다. 오늘은 배리어프리

대상	여행의 경험이 적은 장애 청년
기간	5월 (1차), 9월 (2차)
목적	장애의 불편함으로 경험하지 못했던 도전적 여행의 경험을 제공
내용	<ul style="list-style-type: none"> 개인별 도전미션 (ex.스킨스쿠버) 문화예술강연 (ex.사운드테라피) 배리어프리 여행 (무장애여행)
보완예정	<ul style="list-style-type: none"> 예산 및 추진변수에 덜 민감한 내륙지역의 여행지 발굴 지역과 함께 도전과제를 제시하여, 도전할 장애청년을 모집하는 형식

②. 21년도 변경사업 (선라이즈캠프 / 오늘봉사단 / 상대적 소외 20대 연구)

가. 선라이즈캠프

대상	사회적 소외 청년
기간	7월 - 8월 (메인) 9월 ~ (후속관리)
목적	자신의 행복기준을 알고, 기회에 맞는 경험과 교육제공
내용	<ul style="list-style-type: none"> 정서적 성장, 사회적 성장, 관계적 성장 목표 사전 미션(비대면 활동) → 2박 3일 캠프 (집중 해커톤) → 사후 활동 (심화교육)
변경예정	<교육 분야별 내용 예시>

	- 정서적성장 : 자존감 JUMP-UP / 문화예술 JUMP-UP / 운동 JUMP-UP										
	- 관계적성장 : 친구관계 JUMP-UP / 사회적멘토 JUMP-UP / 사회적약자 JUMP-UP										
	- 사회적성장 : 취업 JUMP-UP / 창업 JUMP-UP / 브랜딩 JUMP-UP										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>As-is</th> <th>To-be</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>◆ 2박 3일 단기캠프</td> <td>사전-캠프-사후프로그램으로 구성된 2개월 코스</td> </tr> <tr> <td>◆ 일반청년 대상</td> <td>사회적 소외청년 집중</td> </tr> <tr> <td>◆ 참여자-팀리더 간 교류와 고민상담이 강점</td> <td>장점은 유지하되 삶에 도움이 되는 정서적 / 관계적 / 사회적 역량 확실한 level-up 추구</td> </tr> <tr> <td>◆ 강연식 진행</td> <td>참여자가 직접 미션을 수행하는 참여형으로 변경</td> </tr> </tbody> </table>	As-is	To-be	◆ 2박 3일 단기캠프	사전-캠프-사후프로그램으로 구성된 2개월 코스	◆ 일반청년 대상	사회적 소외청년 집중	◆ 참여자-팀리더 간 교류와 고민상담이 강점	장점은 유지하되 삶에 도움이 되는 정서적 / 관계적 / 사회적 역량 확실한 level-up 추구	◆ 강연식 진행	참여자가 직접 미션을 수행하는 참여형으로 변경
	As-is	To-be									
◆ 2박 3일 단기캠프	사전-캠프-사후프로그램으로 구성된 2개월 코스										
◆ 일반청년 대상	사회적 소외청년 집중										
◆ 참여자-팀리더 간 교류와 고민상담이 강점	장점은 유지하되 삶에 도움이 되는 정서적 / 관계적 / 사회적 역량 확실한 level-up 추구										
◆ 강연식 진행	참여자가 직접 미션을 수행하는 참여형으로 변경										

나. 오늘봉사단

대상	20대 사회문제해결에 기여하고 싶은 청년								
기간	비정기 상시								
목적	20대 청년 스스로가 동세대가 겪는 문제에 공감하고, 이를 해결하기 위한 봉사단으로 참여								
내용	<ul style="list-style-type: none"> ◆ '오늘은'의 주요사업에서 프로그램 스텝으로 함께 진행 ◆ 특히 신규사업인 '시각장애인 유튜브 채널'의 콘텐츠 제작 지원 								
변경예정	<table border="1"> <thead> <tr> <th>As-is</th> <th>To-be</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>◆ 기획 + 봉사 + 문화교육 구조</td> <td>기획 제외, 봉사(비정기) + 문화교육(비정기) 구조</td> </tr> <tr> <td>◆ 매달 활동하는 정규조직</td> <td>이슈마다 활동에 참여하는 비정규 조직</td> </tr> <tr> <td>◆ 온-오프 전체 영역의 봉사참여</td> <td>주로 온라인 콘텐츠 소재 발굴 역할 봉사</td> </tr> </tbody> </table>	As-is	To-be	◆ 기획 + 봉사 + 문화교육 구조	기획 제외, 봉사(비정기) + 문화교육(비정기) 구조	◆ 매달 활동하는 정규조직	이슈마다 활동에 참여하는 비정규 조직	◆ 온-오프 전체 영역의 봉사참여	주로 온라인 콘텐츠 소재 발굴 역할 봉사
As-is	To-be								
◆ 기획 + 봉사 + 문화교육 구조	기획 제외, 봉사(비정기) + 문화교육(비정기) 구조								
◆ 매달 활동하는 정규조직	이슈마다 활동에 참여하는 비정규 조직								
◆ 온-오프 전체 영역의 봉사참여	주로 온라인 콘텐츠 소재 발굴 역할 봉사								

다. 상대적 소외 20대 연구

대상	상대적으로 관심과 지원에서 소외된 청년그룹
기간	연 1회

목적	사회적으로 관심과 지원이 필요한 대상을 연구하여 사회 이슈화하고, 이들에게 지원이 필요한 사항을 파악
내용	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 다양한 소외 청년 그룹의 현황과 필요점을 파악하기 위한 그룹 연구 진행 ◆ 기존 '대학내일20대연구소'와 보호종료청년의 행복과 삶의 가치관 연구' 진행
변경예정	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 기존 연구사업에서 정량/정성조사 (총 200명)를 통해 연구대상자의 솔직한 목소리를 듣고, 현황과 필요점을 유의미하게 파악할 수 있었으나 2021년 법인의 사업방향이 청년과의 직접적인 교류 및 영향을 미치는 사업이 우선순위로 논의됨 ◆ 따라서 청년 문제 파악 및 문화예술로 지원할 수 있는 방향을 설계하기 위한 연구를 규모를 축소하여 진행하는 방향으로 실행 예정

③. 21년도 신규사업

(시각장애청년을 위한 문화예술 유튜브 / 소외청년을 위한 문화예술 KIT)

가. 시각장애청년을 위한 소리로 만나는 문화예술 콘텐츠 채널 '오디아 AudiA'

대상	시각장애청년	
기간	연간 상시	
목적	시각장애청년에게 허들이 높은 유튜브 채널에서, 그들이 즐기고 배울 수 있는 문화예술 콘텐츠 제작, 보급	
성과목표	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 연간 안정적으로 시각장애인용 콘텐츠를 공급하는 것이 1차 목표 (총 24개 콘텐츠) ◆ 타 유사채널 대비 문화예술 콘텐츠로 차별화 시도 ◆ 청년들에 특화된 문화예술 외 콘텐츠도 보조적으로 공급 ◆ 체험키트 신사업과 연계된 온라인 콘텐츠 제작 	
내용	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 시각장애 청년 대상 문화예술 유튜브 채널 운영 ◆ 문화예술 체험키트 비대면활동 및 소리로 듣는 미술, 영화 등 문화예술 정보 전달 ◆ 도슨트 지망생, 배우지망생 등 협업 	
	체험형	소리로 듣는 미술, 작가 협업 촉각 미술 체험, 넷플릭스&유튜브 배리어프리 콘텐츠 리뷰, 웹툰 & 도서 리딩
	정보전달형	도슨트 지망생의 미술작품 설명, 배우 지망생의 들리는 드라마 (대본 리딩), 전문가와 함께 트렌드 듣기 등

사회적관심 환기	비장애인 체험 콘텐츠, 시각장애인이 소개하는 ASMR

나. 상대적 소외 청년을 위한 문화예술 키트

대상	상대적 소외 청년
기간	연간 (1차 진행 3월)
목적	사회에서 상대적으로 소외된 청년의 이야기를 담은 문화예술 키트를 제작, 배포하여 문화예술을 통한 청년문제 해결에 기여
성과목표	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 청년문화예술 작가그룹(아플리에201)과 협업 프로젝트 성공 ◆ 기타 청년 이슈 발굴 및 키트 개발, 청년참여 확대 ◆ 20대 청년 중 사회적 소외 청년(장애, 보호종료청년, 코로나 시대의 대학 신입생 등)을 위한 문화예술 체험 키트 제작
내용	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 기존 키트 제작 경험이 있는 청년작가 그룹인 ‘아플리에201’과 협업하여 기획 ◆ 예시(안) *진행중 <ol style="list-style-type: none"> 1. 대상 : 2021년 신입생 2. 컨셉 : 과거 + 현재 + 미래를 담는다. 3. 내용기획 : 현재 활동 작가와 2020년 신입생 혹은 2020년 고3 학생 등 코로나19로 힘든 시기를 보낸 학생(비기너)의 콜라보 기획 ▼기존 아플리에201 문화예술 키트 제작 예시
	 

④. 21년도 폐지사업 (오늘스페이스)

가. 오늘스페이스

II. 일반운영계획

1. 성과평가

(1) 법인성과평가

① 목적

- 매년 법인이 적절한 목표를 설정하고 목표 달성을 위한 사업관리를 위해서는 1년간의 사업 진행 내용 및 사회적효과, 사업의 방향성, 법인목적 달성정도에 대한 정확한 측정이 필요함.
- 법인 활동에 대해 이사회, 회원, 사무국 등 각기 다른 단위별 평가를 진행하여 각기 다른 시선에서의 법인활동의 적절성 및 개선점을 찾아내고 매년 지속적으로 성장할 수 있는 계기를 마련하는 것에 법인 성과평가의 목적을 둠.

② 시기 및 대상

분류	이사회평가	회원평가	참가자평가	사무국평가
대상	이사5인 + 감사1인	회원 + 후원인	프로그램 참가청년	사무국 4인
시기	연1회 (이사회)	연1회 (연말)	프로그램 종료시마다	연1회 (연말)
특징	내부 사업에 이해가 있고 청년,문화예술 분야에서 전문가 수준의 능력을 갖춘 이사진을 통해 타 유사법인 대비 법인 활동에 대한 객관적 평가를 확보	-내부 사업에 대한 적당한 이해가 있고 프로그램 기획 및 완성도, 청년문제, 트렌드 등에 대한 관심도가 높음 -수혜자와 비슷한 연령대 임직원 평가를 통해 프로그램 기획,보완방향에 대해 유용한 의견을 얻기 적절한 평가 대상	-전체 사업에 대한 이해도는 떨어지나 참여한 개별 사업에 대한 만족도 측정 대상으로서는 최적, -전체적인 방향성 보다는 개별 프로그램에 대한 만족도와 개선방안을 발굴함이 목적	자체 평가에 대한 신뢰도 문제가 발생하지 않도록 객관적으로 평가할 수 있는 정량적 수치를 기반으로 한 정량평가를 실시
평가 방식	5점척도 기명조사	5점척도 무기명조사	5점척도 무기명조사	5점척도 (정량평가)

(2) 개인성과평가

① 목적

평가항목을 통해 법인이 추구하는 조직문화, 필요로 하는 개인의 역량과 노력에 대한 기준을 제시하고 자체, 상호평가를 통해 사무국 직원 개인의 역량향상 및 법인기여에 대한 측정을 진행하여 개인의 역할분담, 성장방향 설정 및 교육목표 설정에 참고자료로 활용.

② 시기 및 대상

	자체평가	상호평가	목표달성평가
대상	본인 1명 (이사장 제외)	본인 제외 (이사장 포함)	사무국 전원
시기	연1회 연말진행		
평가목적	<ul style="list-style-type: none"> - 구성원으로서 기본평가 항목에 대해 스스로 평가를 진행함으로써 설정된 항목에 대한 연간 셀프체크 가능 - 상호평가와의 차이를 통해 자기객관화의 보조 도구로 사용할 목적 	<ul style="list-style-type: none"> - 타 구성원의 업무와 활동에 관심을 가지게 됨 - 평가결과보다 평가 과정을 통해 자신이 배울점과 고칠점에 대해 생각해 볼 수 있음 	면담을 통해 여러 관점에서의 측정 가능한 개별 목표를 세우고 그 달성, 미달성 정도에 대한 측정항목을 개발 후 수치를 통한 평가
평가방식	기명 설문조사 (5점척도)	무기명 설문조사 (5점척도)	정량평가 (5점척도)

2. 예산 - (2021년도) 수입, 지출 예산서

가. 세입(수입)

예산과목	예산액(원)	산출내역	비고
회비			
후원금			
기부금	255,000,000	개인기부금품 : 35,000,000 영리법인기부금품 : 200,000,000 공익법인기부금품 : 20,000,000	
기타수입	1,000,000	이자수익	
전기이월액	297,813,609		
.			
합 계	553,813,609		

. 세출(지출)

예산과목		예산액(원)	산출내역	비고
① 인 건 비	급여	150,000,000		
	퇴직급여	15,000,000		
	복리후생* 교육	15,000,000		
② 운영경비	시설비용	8,000,000		
	모금비용	2,000,000		
	기타비용	20,000,000		
③사업1지출 (선라이즈캠프)	시설비용	5,000,000	숙박:30인*2박*50,000 강의장:2일*1,000,000	
	용역비	6,200,000	클래스담당강사:10명*500,000 진행보조인력:4명*300,000	
	홍보비	3,000,000	모집홍보:2,000,000*1식 사후홍보:1,000,000*1식	
	소모품비	5,800,000	캠프지급품, 클래스 소모품 일체	
④사업2지출 (무지개대학)	용역비	10,000,000	문화예술클래스:3종*5회차*500,000 정서교육:5회차*500,000	
	홍보비	3,000,000	모집홍보:2,000,000*1식 사후홍보:1,000,000*1식	
	소모품비	7,000,000	클래스별소모품일체 네트워킹도구일체	
⑤사업3지출 (오늘은 베리어프리)	여비교통비	3,000,000	장애특수대형차량:1,500,000 항공료:100,000*10명 숙박:10명*50,000	
	용역비	4,500,000	지역여행전문가이드:1,000,000*1인 문화예술정서교육강사:3회*500,000 장애레저프로그램:10명*200,000	
	기타비용	2,500,000	사전사후홍보:1,000,000*1식 활동소모품:1,500,000*1식	
⑥사업4지출 (문화예술 청년키트)	용역비	4,000,000	기획 및 작품디자인 그룹 : 2,000,000 * 2회	
	물품제작비	4,000,000	키트구성품 및 포장제작 : 20,000 * 200개	
	기타비용	2,000,000	홍보비용:1,000,000*1식 포장및발송:5000*200개	
⑦사업4지출 (기타)	기타사업	10,000,000		
합 계		280,000,000		

(2) 모금계획

① 2021 연간 모금 계획

가. 현황 (2020년)

분류	후원자수(명)	총기부금(원)
개인기부금품	52 (일시,정기 포함)	33,067,250
영리법인 기부금품&현물	4	197,307,000
타공익법인 지원금	1	10,000,000
합계		240,374,250

② 모금 방향

As-is	To-be
<ul style="list-style-type: none"> 외부 모금 확대 	<p>〈외부 개인 기부자 확대〉</p> <ol style="list-style-type: none"> 온라인 기부 플랫폼(해피빈, 같이가치 등)을 활용한 모금 캠페인 오픈, 소액 기부자 확대 홈페이지 정기후원 캠페인 런칭 및 홍보 계획
<ul style="list-style-type: none"> 상시로 일정 및 내용에 적합한 외부 공모사업에 지원 	<p>〈공모사업 연간 일정 스케줄링〉</p> <ol style="list-style-type: none"> 연간 진행되는 공모사업 중 지원가능한 사업 사전 준비 공모사업별 신규사업 내용 기획에서 -> 기존 사업 중 제안 가능한 사업 사전 준비
<ul style="list-style-type: none"> 내부 연계된 (대학내일) 기업 제안 시 참여 	<p>〈적극적인 기업 협업 사례 발굴〉</p> <ol style="list-style-type: none"> 내부 구성원에게 오늘은 진행사업 홍보로, 공통 제안 연계지점 확대 진행 사업 중 외부 기업의 사회공헌 방향성과 유사한 기업에게 제안 / 소규모 협업 기회 확대

③ 모금목표

가. 개인후원자: 정기후원자 +50명, 일시후원자 +150명 이상 확대

나. 외부 모금: 공모, 제안사업 2회 이상 선정 목표

- 기존 진행하지 않았던 대중 대상 모금캠페인 런칭
- 인지도가 낮은 단체 특성상 내부 홈페이지 캠페인 보다 온라인 모금 플랫폼(네이버 해피빈, 카카오 같이가치 등) 적극 이용
- 상/하반기 2회 이상, 기존 진행 사업 활용한 공모사업 및 신규제안 참여로 선정 가능성 확대

다. 기타 목표 : 공익법인 지원사업을 위한 <비영리 민간단체> 가입 (21년 1월 등록완료)
국내 최대 온라인 모금플랫폼 <네이버 해피빈> 단체가입

④ 주력 채널 및 모금 아이템

분류	채널	모금 아이템 (예시)	모금 아이템 (예시)
모금	네이버 해피빈	보호종료청년 자립지원	배리어프리 여행 / 실무경험
	카카오 같이가치	보호종료청년 자립지원	배리어프리 여행 / 실무경험
현물후원	홈페이지	저소득청년을 위한 자립지원 현물기부	
리워드 펀딩	텀블벅	청년작가 협업 문화예술 키트	사업대상자 협업 펀딩리워드
	문화예술위원회	텀블벅 연계 매칭펀드 신청	텀블벅 연계 매칭펀드 신청

3. 기타

(1) 주요 회의 운영 계획

- ① 이사회 - 상하반기 각 1회 (5월,11월)
- ② 총회 - 정기총회 1회 (1월) , 임시총회 (필요시 진행)

(2) 수익사업 추진

- ① 진행경과 : 20년도 정관변경 시 수익사업 추가 신청을 했으나 사업실적 부족을 이유로 담당 주무관 반려처리
- ② 추진사유 : 중장기적으로 수입지출 구조를 맞추기 위해서 수익사업 추진이 필요 할 듯함. 사업을 위한 행정처리가 상당 시일이 소요 되는 관계로 여건이 되었을 때 미리 준비