

임팩트그라운드

사업결과 보고서

재단법인 브라이언임팩트는

기술이 사람을 도와 더 나은 세상을 만들 수 있다는 믿음을 바탕으로,
기술로 세상을 바꾸는 혁신가들과
여러 분야에서 성실하게 살아가는 사람들을 지원하기 위해
2021년 6월 출범했습니다

임팩트그라운드는

사회혁신조직들이 창의적이고 혁신적으로 사회문제를 풀어내고,
스케일업/스케일아웃 할 수 있도록 지원하는 사업입니다.
사회문제의 근본적 해결을 위해, 다양한 실험과 아이디어를 시도해볼 수 있도록 돕습니다.

※ 본 자료는 임팩트그라운드의 지원을 받는 사회혁신조직의 사업 결과보고서입니다.
사회공익을 위해, 본 자료를 공유하며, 영리목적의 사용이나 자료의 편집은 불가합니다.

2024 사단법인 점프 임팩트 그라운드 사업 결과보고

■ 사업 개요

제출 날짜	2025년 1월 17일 금요일	
지원 사업명	점프 삼각멘토링 모델 임팩트 확산과 점프 커뮤니티 활성화 통한 지속가능성	
사업 기간	2024년 1월 1일 - 2024년 12월 31일	
사업별 주요 성과 요약	글로벌 확산 사업 (체인 멘토링 선순환 모델)	(사업 가치) 해외 NPO 발굴 및 점프 솔루션과 노하우 전수로 임팩트 확산 · 세부 장학생(대학생) 총 22명 참여해 교육봉사 4,224시간 · 세부 청소년(초중등학생) 총 110명 참여해 방과후 학습 16,896시간 · 라푸라푸 교육청과 MOU 체결
	지속가능성 연구 사업 (비영리 · 임팩트 생태계 연구 & 네트워크)	(사업 가치) 비영리 종사자 지속가능성 지원 및 다양한 연구 통한 점프 임팩트 측정과 개선 · 비영리, 소셜 생태계 실무자 역량 강화 네트워킹 9회 운영 및 183명 참여 · 참여자들 평균 만족도 4.7점 및 재참여 의사 97.8% · 10주년 프로젝트 출간 작업 (25년 봄 출간 예정) · '점프성과 연구대회' 설명회 참여한 99개 연구팀 중 10개 팀 선발 ※ 25년 1월21일 최종 발표회
	커뮤니티 멤버십 강화 사업 (프로그램 개발 및 콘텐츠 체계화)	(사업 가치) 점프 커뮤니티원(사람) 간 연결 통한 커뮤니티 강화 · 취향 모임 봄~겨울 4개 시즌 총 409명 신청 및 총 57개 취향 모임 발굴 · 취향 모임 총 참여자 중 재참여 비율 30.5% · 총 참여비 2401만원 발생 및 점프 후원금 적립 총 979만원 · 유튜브 콘텐츠 총 1편 제작 진행 · 점프 목록 하우스 X 송정복스(독립서점) 콜라보 통한 커뮤니티 활성화 마련 · 목록 하우스에서 취향 모임 및 북 콘서트 10회 운영
	너를 응원해 (점프 자체 사업)	(사업 가치) 경제적 어려움에 놓인 청소년, 대학생·청년, 비영리종사자를 응원하는 미래응원금 <장학금> · 너를 응원해 청소년 장학금 79명 총 101,200,000원 · 너를 응원해 Dream (우수 청소년) 10명 67,400,000원 <무이자대출 / 상환액> · 너를 응원해 청년 무이자 대출 16명 82,000,000원 / · 너를 응원해 Univ. 8명 62,600,000원 · 25.01.15 기준 대출액 936,000,000원 / 상환액 111,040,000원 <주거지원> · 너를 응원해 HOME 8명 320,000,000원

사단법인 점프는 '누구나 차별 없이 배움의 기회를 누리고 성장하는 사회'를 만드는 비영리 소셜 벤처 입니다. 배움과 나눔을 바탕으로 청소년과 대학생, 사회인 멘토 간 연결을 통해 선순환 고리를 만들고, 삼각멘토링 모델을 중심으로 사회경제적 불평등을 해소하고 누구에게나 균등한 배움의 기회를 제공하는 사회 실현에 기여합니다.

점프는 임팩트 그라운드 사업으로 점프 선순환 모델인 삼각 멘토링 모델이 국내 뿐만 아니라 해외(개발도상국)에서도 건강하게 정착 · 확산되도록 노력합니다. 점프 모델을 움직이게 하는 커뮤니티 구성원들 성장과 활성화를 위해 다양한 커뮤니티 활동을 기획 및 제공합니다. 이 과정으로 만들어낸 사회적 임팩트를 알리고 비영리 생태계에 노하우를 공유하려 합니다.

■ 2024년 사업별 추진 내용

(1) 글로벌 확산 사업 (체인 멘토링 선순환 모델)		
● 사업 가치 ■ 해외 파트너(NPO 등)를 발굴해 점프 사업 솔루션과 노하우 전수 ■ 지속 가능하게 운영되는 사업 환경 확보와 긍정적 해외 사례 발굴 ■ 해외 파트너십 통한 삼각(체인) 멘토링 모델 글로벌 확산 ● 사업 내용 ■ 삼각(체인) 멘토링 모델이 필요한 해외 현장 파트너를 발굴하고 노하우 전수해 현지 청소년-대학생-사회인 멘토의 선순환 생태계를 구축하고 교육기회 글로벌 확산		
프로그램 구분	진행 내용	주요 성과 요약
글로벌 확산 (필리핀 세부)	· 필리핀 세부에서 글로벌 사업 기획 · 현지 청소년-대학생-사회인 멘토 발굴	· 현지 대학생 22명, 수혜 청소년 110명 · 필리핀 현지인 매니저 한국방문 교육 (3주) · 24. 12월까지 총 4,224시간의 교육 봉사 진행 · 라푸라푸 교육청과 MOU 체결
코이카 파트너십 (시민사회협력사업)	· 25년 KOICA 시민사회협력사업 공모 참여	· KOICA 필리핀 사무소에 사업 소개 및 긍정적 피드백 · 서류 통과, 면접 탈락
현대점프스쿨 파트너십	· 인도네시아 점프스쿨 런칭 추진	· 인도네시아 점프스쿨 9월 런칭 · UI대 학생50명 선발 · 베트남-인니-한국 글로벌 협업 시너지

(2) 지속가능성 연구 사업 (비영리 · 임팩트 생태계 연구 & 네트워크)

- 사업 가치
 - 점프의 사회적가치 연구 사업 통한 임팩트 측정하고 비영리의 지속가능성 제고
 - 비영리 및 소셜 생태계에서 활동하는 미래리더 성장에 필요한 네트워크 환경 제공
- 사업 내용
 - 점프의 사회적가치와 임팩트 그리고 지속가능성을 높이기 위한 연구 협업 진행
 - 비영리, 소셜 생태계 실무자(신입, 중간) 성장 위한 네트워크 행사 기획 및 운영

① 네트워크 사업 (낮선 이야기)

- 비영리 · 임팩트 신입 및 중간 연차 실무자 성장 위한 네트워크 행사
- 네트워크 통한 자기 영역을 넘어 새로운 영역 경험과 관점 확장

구분	진행 내용	주요 성과 요약
네트워크 사업 (낮선 이야기)	· 비영리, 소셜 생태계 실무자 위한 네트워크 · 회사 밖 새로운 관점을 얻을 수 있는 관계자본 · 리더(대표 등) 노하우와 경험 공유 통한 성장	· 총 9개 주제로 9번 모임 진행 · 총 신청자 223명, 총 참여자 183명 · 모임별 평균 20명 참여, 재참여율 97.8%

(상세 추진 성과)

정량적 성과	정성적 성과
· 총 9개 주제로 9번 낮선 이야기 진행 · 총 7명 낮선 선배 (비영리, 소셜벤처 등 C레벨&리더) · 총 2개 기업과 협업 (맥킨지, 멘토리) · 총 신청자 223명 중 183명 참여 · 신청 참여율 82% 및 재참여율 의사 97.8% · 참여자 만족도 평균 4.7점	· 비영리/임팩트 생태계 실무자 성장 네트워킹 네이밍 도출 및 브랜딩 · 비영리/일/소통 관련 상위 주제에 따른 기금 및 기부/커리어 로드맵/자기효능감/기획/소통 등 9가지 세부 주제로 낮선 이야기 진행 · Ep4부터 참여비(후원) 도입을 통한 지속가능한 운영 환경 마련

② 연구 사업 (사회적가치 측정)

- 나이오트와 협업으로 점프 사회적 미션 중심 관련 연구 방향 도출
- 엑셀러레이팅 형식 및 경영학, 사회학, 사회복지학, 행정학, 교육학 중심의 연구와 홍보 진행

구분	진행 내용	성과
연구사업 (사회적가치 측정)	· 연구사업 수행 파트너 발굴 및 섭외 (나이오트) · 월 1회 연구팀과 오프라인 미팅 및 피드백 · 연구자문위원회 구성 (점프, 현장 전문가, 연구 멘토 등)	· 사전 설명회에 총 99명(팀)이 참여 및 10팀 선발 · 영문 논문 포함 9개 논문 완성 및 특허 1건 신청 · 2차년도 연구대회(교육 솔루션 효과 비교) 추진 · 25년 1월21일 발표회에 200여명 참가 신청

(상세 추진 성과)

정량적 성과	정성적 성과
· 사회적 미션 연구 사전 설명회 총 99명(팀) 참여 · 서류 및 인터뷰 등을 통한 총 10팀 선발 · 하반기 연구 시작 후 총 30회 가량의 인터뷰 진행 · 연구 진행하며 39개 사업, 3550개 설문 분석	· 연구자 커뮤니티에서 점프 인지도 상승 · 연구자를 지원하는 소셜벤처 나이오트 발굴 · 점프 임팩트에 대한 객관적 가치 인정

(3) 커뮤니티 멤버십 강화 사업 (프로그램 개발 및 콘텐츠 체계화)

● 사업 가치

- 점프 구성원인 대학생·알럼나이·사회인 멘토 커뮤니티 응집력 향상
- 커뮤니티 응집 및 활성화 통한 구성원의 장기적인 후원자(지지자)로 성장 기대

● 사업 내용

- 점프 커뮤니티 취향 모임 아우어아우어 브랜딩 및 취향 모임 운영 활성화
- 점프 내 다양한 구성원의 삶과 이야기를 발굴해 유튜브 콘텐츠 제작
- 점프가 해온 사회문제(교육불평등) 해결 실험 10 년의 이야기

① 점프 커뮤니티 취향 모임 (아우어아우어)

- 점프 선순환 모델을 구성하는 커뮤니티 구성원들 멤버십 향상 위한 취향 모임 활성화
- 봄~겨울 총 4 개 시즌 기획 및 운영(3 개월씩) 및 캡틴 섭외와 모임 큐레이션 진행
- 커뮤니티 구성원 참여 경험 만족을 위한 온라인 플랫폼 개발

구분	봄 시즌	여름 시즌
참여 대상	· 점프 장학생(대학생) · 알럼나이 · 사회인 멘토 (+@외부 인원 중 추천 받은 인원)	
진행 일정	· 24년 3~5월 (3개월)	· 24년 6~8월 (3개월)
취향 모임	· 12개 모임 개설 11개 모임 진행 · 유학준비, 독서, 캠핑, 트레킹, 등산, 요가, 부업 · 영화, 위스키, 공간 브랜딩 등	· 11개 모임 개설 11개 모임 진행 · 유학준비, 독서, 커피, 음악, 명상, 요가, 테니스 · 데이터 분석, 부업 등
진행 횟수	· 취향 모임 별 최소 3회 모임 진행 (최소 44회 ~ 최대 80회) *총 참여자 누적 참여 횟수 ※ 점프 커뮤니티 목목 하우스 공간 사용을 통한 공간 활성화 마련	
참여 인원	· 총 96명 (신청자 119명)	· 총 81명 (신청자 83명)

구분	가을 시즌	겨울 시즌
진행 일정	· 24년 9~11월 (3개월)	· 24년 12월~25년 2월 (3개월)
취향 모임	· 18개 모임 개설 14개 모임 진행 · 유학준비, 투자, 러닝, 테니스, 글쓰기, 음악, 등산, 커리어, 요가, 와인, 맥주 등	· 16개 모임 개설 13개 모임 진행 · 유학준비, 맛집, 노래, 요가, 데이터 분석, 위스키, 글쓰기, 러닝, 등산, 목공, 작곡, LP 등
진행 횟수	· 취향 모임 별 최소 3회 모임 진행 (최소 55회 ~ 최대 100회) *총 참여자 누적 참여 횟수	

	※ 점프 커뮤니티 목록 하우스 공간 사용을 통한 공간 활성화 마련	
참여 인원	· 총 99명 (신청자 122명)	· 총 70명 (신청자 85명)

(상세 추진 성과)

정량적 성과	정성적 성과
· 사회인 멘토 중 시즌 별 활동 캡틴 총 33명 발굴 · 총 57개 모임 개설 및 49개 모임 운영 · 총 모임 개수 대비 모임 진행율 86% · 참여자 409명 중 재참여 인원 125명 비율 30.5% · 시즌별 최소 55회에서 최대 100회까지 모임 진행 · 참여비 2041만원 중 979만원 점프 운영비 적립	· 취향 모임 브랜딩 작업으로 아우어아우어(우리의 시간) 네이밍 도출 · 아우어아우어 브랜딩을 통한 점프 커뮤니티원들의 취향 모임 인식 제고 · 운영 페이지 제작: (봄 시즌) (여름 시즌) (가을 시즌) (겨울 시즌)

② 점프 유튜브 콘텐츠 (Life is Egg <가제>)

- 점프 대학생·알럼나이·사회인 멘토의 삶과 이야기를 발굴
- 점프 커뮤니티 구성원 이야기를 콘텐츠로 제작해 점프 가치를 확산
- 꾸준한 콘텐츠 제작 통한 점프 가치 확대와 수익 창구 마련

구분	진행 내용
참여 대상	· 점프 사회인 멘토 및 점프 대학생 교육 봉사자 등
진행 내용	· 7~8월 점프 사회인 멘토 섭외 및 촬영 시나리오 작업 · 8~9월 유튜브 촬영 진행 총 3편 · 10월 중 유튜브 촬영 편집 진행 및 제작 완료
추후 계획	· 25년 외부 파트너와 협업을 통한 유튜브 콘텐츠 촬영 진행 (매월 2편 이상)

③ 점프 10주년 프로젝트 (출판)

- 우리가 알아야할 교육 불평등 현실과 점프가 해온 10 년 간의 실험
- 점프가 목격한 아이들 교육 격차와 불안, 20 대의 고민과 성장, 어른들의 책임에 관해

구분	진행 내용
참여 대상	· 지역아동센터(청소년) · 점프 장학생(대학생) · 사회인 멘토 등
진행 내용	· 출판 기획서 세팅(엘로브릭 출판사) · 현장 참여자 인터뷰 및 콘텐츠 확보 · 초고 완성
추후 계획	· 24년 점프 10주년 프로젝트 출판 완료 (25년 봄 출간 예정) · 점프 커뮤니티 및 외부 독자 대상 판매 목표 5,000부

(4) 너를 응원해 미래응원기금 (점프 자체 사업)

- 사업 가치
 - 점프 커뮤니티 구성원(비영리 종사자)을 지원하며 경제적 안정성과 지속가능성을 확보
 - 점프와 함께 사회적 임팩트를 확산하는 일에 몰입할 수 있는 환경 제공
 - 너를 응원해 Dream, Univ, Home 으로 개선해, 교육·취업·주거를 응원하는 기금 운영
- 사업 내용
 - 너를 응원해 미래응원기금으로 청소년, 청년, 대학생이 내일을 꿈꿀 수 있는 환경 마련
 - 기존 너를 응원해 대상 지원을 넘어 교육·취업·주거를 지원하는 기금으로 확장

프로그램 구분	진행 내용	성과
너를 응원해 청소년 장학금	· 점프와 2년이상 된 학습센터 청소년 장학금 · 성장 장학금과 대학 진학금으로 구분해 지원	· 성장 장학금 71명 · 대학 진학금 8명 선발 · 24년 장학 금액 101,200,000원 · 21~24년 총 266명 선발 · 총 348,800,000원 지원 · 청소년 성장 일지 통한 장학금 사용 긍정성 확인
너를 응원해 무이자 대출	· 점프 장학생·알럼나이 무이자 대출 지원	· 24년 총 16명 무이자 대출 82,000,000원 · 20~24년 총 179명 무이자 대출 지원 · 20~24년 총 46명 상환 중 또는 완료 (26%) · 20~24년 총 936,000,000원 대출액 · 20~24년 총 110,040,000원 대출 상환액 (12%)
너를 응원해 Dream	· 너를 응원해 Dream 우수 청소년 장기 지원	· 24년 총 신청자 17명 중 10명 선발 · 성적 우수 청소년 5명 · 특기 청소년 5명 · 24년 장학금액 67,400,000원 *변동 가능 (특기: 복싱, 그림, 사진, 춤, 웹툰 등)
너를 응원해 Univ	· 너를 응원해 Univ 봉사/혁신 대학생 지원	· 24년 총 8명 선정, 무이자 대출 총 62,600,000원 · Univ 협업 캠퍼스 4곳 및 지역아동센터 등과 협업 (루트임팩트, 고려대, 한성대, 경북대, 지역아동센터) (위 기관에서 추천 받은 대학생, 청년이 신청 대상)

너를 응원해 Plus	· 너를 응원해 Plus 생태계 종사자 지원	· 점프와 2년 이상 함께 사업한 지역아동센터 종사자 대상으로 고금리대출 등 삶과 근무의 지속성에 영향을 미치는 긴급자금을 무이자로 전환대출
너를 응원해 HOME	· 너를 응원해 Home 미래세대 주거 지원	· 24년 총 8명의 청년에게 주거 지원(오피스텔) · 8명의 청년에게 총 320,000,000원 지원 · 기존 시세보다 40% 저렴하게 입주 가능한 환경 · 8명 청년이 주 4시간, 월 16시간 청소년 일대일 과외(교육봉사)를 하며 임팩트 창출 ※ 일부 청년 월세 납부로 진행

■ 25년 사업별 추진 계획

사업 구분	진행 계획	기대효과
글로벌 확산 사업 (체인 멘토링 선순환 모델)	· 필리핀 세부 점프스쿨 사업 지속 및 확장 - 25년 20명 대학생 규모로 운영 - 25년 약 100명의 청소년이 교육 혜택 - 25년 휴브 체육교육 콘텐츠 활용 · KOICA – 캄보디아와 점프 삼각 모델 - 위험 분산을 위해 캄보디아 코이카 사무소와 지속적으로 가능성 논의 중	1) 24~25년 2년 간, 누적 40명의 대학생 선발 및 봉사 활동 통해 누적 약 200명의 현지 청소년의 교육 격차 해소 2) 2년간 안정적 운영을 통한 현지에서 활동하는 현지 멘토 배출 3) 휴브 신체활동 콘텐츠 활용을 통한 세부 청소년, 대학생의 건강한 성장 지원 4) 2026년 KOICA 시민사회협력사업 선정
지속가능성 연구 사업 (비영리 · 임팩트 생태계 연구/네트워크)	· 네트워크 사업 (낮선 이야기) - 최대 10회 낮선 이야기 기획 및 운영 - 시즌 별 기획 및 묶음 운영/네트워크 강화 - 취향모임과 통합운영 · 연구 사업 (사회적가치 연구) - 1차년도 사업 평가 및 우수 논문 발굴 진행 - SSCI 급 학술지, 임팩트 관련 후속 연구 지원 - 2차년도 사업 진행여부 확정	1) 비영리, 소셜 생태계 실무자들 역량과 네트워크 강화. 2) 새로운 후원모델 개발 및 커뮤니티 확장 3) 점프 사회적가치에 대한 실질적 연구를 기반으로 지속가능성 제고 4) 데이터와 객관적 평가를 중심으로 예산과 사업을 결정하는 문화 확산에 기여
커뮤니티 멤버십 강화 사업 (프로그램 개발 및 콘텐츠 체계화)	· 취향모임 (아우어아우어) - 노선, 우피 활용 통한 베타 웹페이지 마련 - 4개월씩 3개 시즌으로 운영 - 시즌별 15~20개 모임 기획 및 운영 - 캡틴, 크루원 인물 조명 및 콘텐츠 제작 · 점프 유튜브 활성화 - 유튜브 콘텐츠 제작 위한 사회인 멘토 섭외 - 매월 2개 이상 콘텐츠 기획 및 제작 · 점프 10주년 프로젝트 (출판) - 25년 상반기 중 출간 및 홍보 진행 · 점프 네트워킹 행사 (멘토링 및 갈라) - 목목(커뮤니티 하우스) 활용과 월간 멘토링 - 연말 점프 네트워킹 행사(갈라) 운영	1) 점프 선순환 모델 핵심 구성원인 대학생 멘토 · 알럼나이 및 사회인 멘토 커뮤니티의 응집력 향상 2) 커뮤니티 구성원이 점프의 장기적 지지자(후원자)로 성장 3) 점프와 커뮤니티 구성원이 지닌 진정성 가득한 이야기를 통해 진심으로 응원하는 지지자 확대 4) 점프 커뮤니티 하우스 목목 공간 활성화 및 월간과 연말 네트워킹 행사 통한 점프 후원 및 커뮤니티 강화

너를 응원해 (점프 자체 사업)	· 너를 응원해 2.0 Dream, Univ, Plus, HOME - 너를 응원해 Dream, Univ. Plus, HOME 운영 - 청소년, 대학/청년까지 생애주기에 맞춘 장학금, 무이자대출, 주거 지원	1) 청소년 장기 지원으로 안정적 성장 환경 2) 점프 장학생(대학생) 외에 지역아동센터, 멘토 추천을 받은 청년에게 무이자 대출 확대 3) 생태계 종사자의 장기적 삶의 질 개선 4) 안정적인 주거 환경 지원으로 미래와 꿈에 도전할 수 있는 안정적 환경 제공
-------------------------------------	---	---