

‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

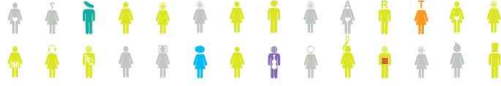
A Guide Book of Project based Entrepreneurship Education / Training

기업가정신 훈련 가이드북

A Guide Book of Project based Entrepreneurship Education / Training

– 캠퍼스영웅전 사례 중심 –





[목 차]

Introduce

들어가기 ... 2

#기업가정신 교육의 필요성 ... 5

#캠퍼스영웅전 소개

- 캠퍼스영웅전의 교육철학이란 ... 14
- 캠퍼스영웅전이 생각하는 기업가정신이란 ... 18
- 캠퍼스영웅전이 생각하는 기업가정신 훈련은 ... 22
- 캠퍼스영웅전의 교육·훈련과정은 ... 26
- 캠퍼스영웅전의 기대효과란 ... 35

A.O.E.

학습자의 성장을 위해 설계(A)하고 운영(O)하며 평가(E)하기 ... 47

<설계와 운영, 그리고 평가하기> 단계는 행동지향적인 기업가정신 훈련에 적합한 프로젝트 기반 학습 (Project based Learning) 방법론을 활용하여, 여러분이 캠퍼스영웅전 같은 기업가정신 훈련 프로그램을 기획하고 설계하며 운영하는 과정을 도와줍니다.

#기업가정신 훈련 설계 / 운영 / 평가 방법 ... 48

#캠퍼스영웅전의 설계 / 운영 / 평가 사례 ... 85

- 미션 1 - 나(우리)의 멘토를 찾아라 ... 85
- 미션 2 - 나의 꿈과 목표를 찾아라 ... 103
- 미션 3 - 직접 문제를 해결하라 ... 119
- 미션 4 - 문제해결 시스템을 구축하라 ... 145
- 미션 5 - 新사업 / 제품을 기획하라 ... 197
- 미션 6 - 마케팅 전략을 수립하라 ... 237

Ent. Story

참가 학생들의 기업가정신 스토리 ... 309

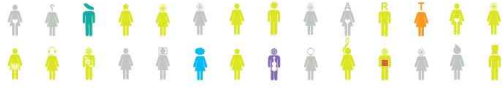
<사례 연구> 단계는 캠퍼스영웅전 미션수행 이후, 참가 학생들의 의미 있는 활동사례를 정리하였습니다.

캠퍼스영웅전 활동 후 창업가적 사고와 활동 우수사례

- Case Story-I 김요무(대구과학대)의 순수하고 무식한 몰입 ... 310
- Case Story-II 전북대 만4OK팀의 해외탐방 후 진로결정 사례 ... 311
- Case Story-III 유홍연(동아대)의 기업가적 사고와 활동 사례 ... 318
- Case Story-IV 김지혜(울산대학교) '단디만주' & 카페 창업 사례 ... 322

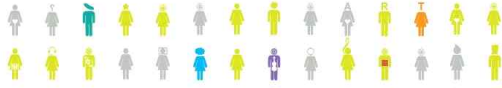
etc

부록 : 기업가정신 훈련을 위한 각종 서식 ... 337

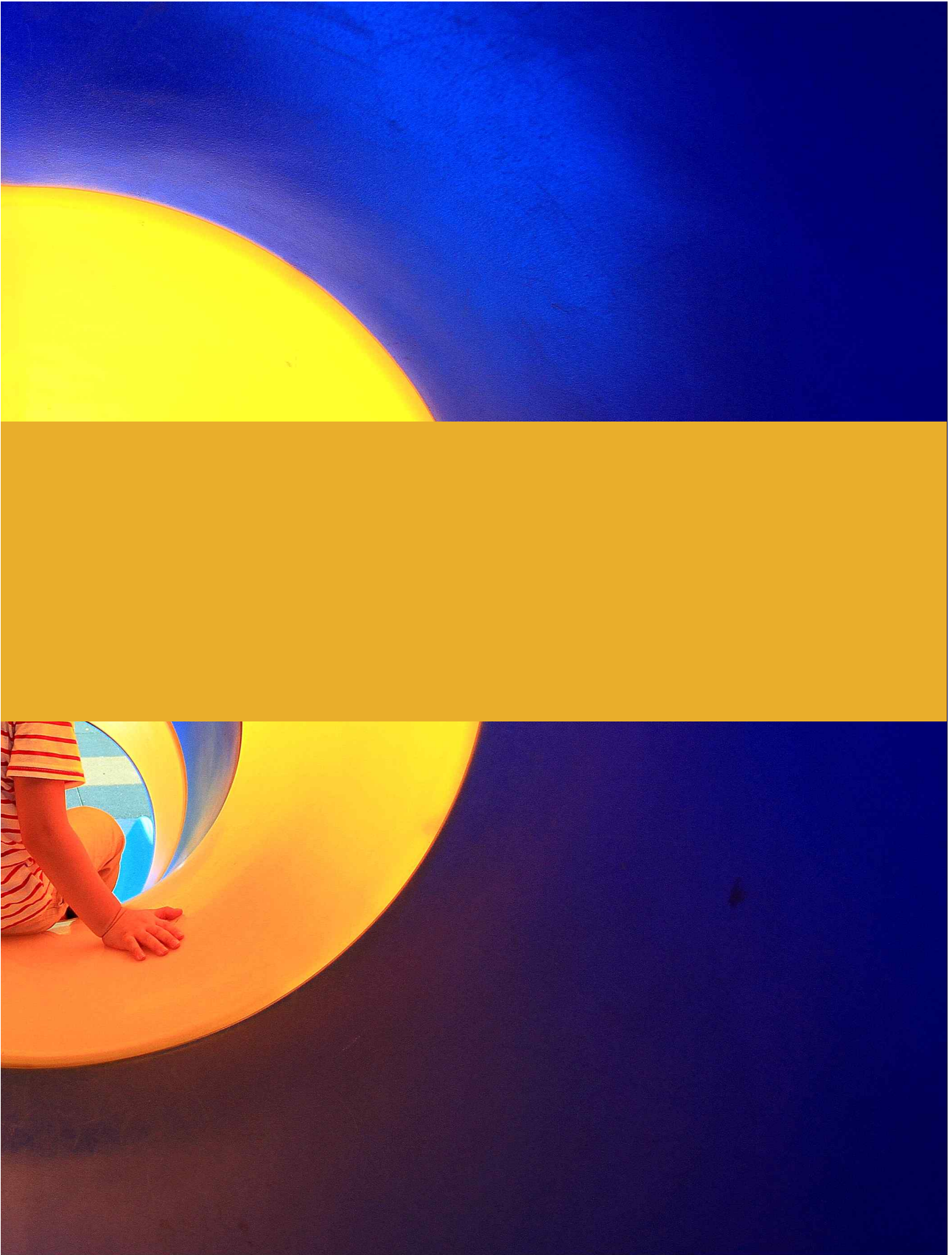


들어가기

아이의 뒷모습에서 또 다른 세상으로 모험을 떠나는 기대와 흥분과 긴장감을 느낄 수 있다.



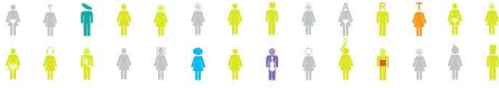
‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



[모험의 세계로, 윤승희 - 기업가정신 사진 공모전 수상작]



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련

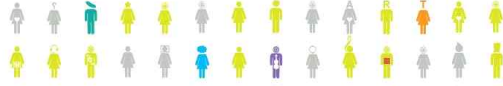
캠퍼스영웅전

[Stories of Little Heros]

기업가정신 교육의 필요성

캠퍼스영웅전 소개

- 캠퍼스영웅전의 철학이란
- 캠퍼스영웅전이 생각하는 기업가정신이란
- 캠퍼스영웅전이 생각하는 기업가정신 훈련은
- 캠퍼스영웅전의 교육·훈련 과정은
- 캠퍼스영웅전의 기대효과란



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



요즘 청년들은 무엇을 고민하고 있을까요?

꿈? 삶의 목적? 그런 건 한 번도 생각해본 적이 없는데요?

토익, 토플 등 각종 스펙을 열심히 쌓고 있는데, 남들이 다 하니까 그냥 해요.

부모님이 공무원 시험보라고 해서 요즘 준비하고 있어요.

요즘 어떤 일이 벌어지냐구요? 알면 뭐해요? 저랑 상관없잖아요.

도전요? 그냥 시키는 일만 잘하고, 줄만 잘 서면 되는 거 아닌가요?



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



여러분은 무엇을 찾고 있습니까?

청년들이 관심분야와 꿈을 찾아가길 도와주고 싶은데 좋은 방법이 없을까?
자신의 인생을 스스로 개척해 나갈 수 있도록 도와줄 순 없을까?
다양한 활동을 통해 교실에서는 배울 수 없는 것을 가르쳐 줄 순 없을까?
어떻게 하면 미래의 꿈나무들에게 기업가정신을 함양시킬 수 있을까?
핵심역량을 갖춘 인재로 성장시키기 위해서 어떤 기회를 만들어 줘야 할까?



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



이 가이드북은 기업가정신 교육자를 위해 만들어졌습니다.

이 가이드북은 『캠퍼스영웅전』이라는 프로그램을 기반으로 기업가정신 훈련 프로그램을 설계하고 운영하며 어떻게 평가할 것인가에 대한 체계적인 프로세스와 노하우를 제공합니다.

캠퍼스영웅전은 존 듀이(John Dewey), 알프레드 노스 화이트헤드(Alfred North Whitehead) 등 100년이 넘도록 많은 교육전문가들이 주장하고 오늘날에도 발전되어 가고 있는 경험학습, 실천학습, 학생 주도적 학습과 관련한 ‘경험 중심 교육철학’과 기업가정신을 기초로 만들어졌습니다.

지난 40년 동안 다양한 교육기관과 현장에서 발전되어 온 프로젝트 기반 학습(Project based Learning, PBL)의 체계적인 방법론을 기업가정신 훈련에 도입하며 캠퍼스영웅전을 2년간 설계·운영했던 노하우를 바탕으로 본 가이드북을 제작하였습니다.



“그냥 책상에 앉아서 사업계획서만 쓰면 되는 줄 알았다.
왜냐고? 창업 동아리 선배들이 다 그렇게 해왔었거든!!!”

유홍연(동아대), 캠퍼스영웅전을 경험하기 전의 인식

왜 기업가정신을 훈련해야 할까요?

자전거를 잘 타기 위해서는 자전거 타는 법을 책으로 공부하는 것보다 실제 타보고 익혀야 자전거를 잘 탈 수 있듯이, 기업가정신은 단순한 이론 교육만으로는 현장에서 제대로 발현되기 어렵기 때문입니다.

자신이 속한 상황 속에서 목표를 달성하고 가치를 만들어내는 과정은 취업을 한 직장인이나 창업을 한 창업가나 다를 바가 없습니다. 현장에서 문제의 본질을 꿰뚫고 적합한 방법론을 찾아가면서 더 나은 새로운 가치를 제공하는 데에 가장 효과적인 것은 다양한 현장 경험과 노하우입니다.

그 경험과 노하우를 창업가적 사고와 행동과 체계적인 훈련을 통해 미리 체득할 수 있다면, 복잡한 상황과 풀기 힘든 문제 속에서도 유연하게 대처하며 그 해결책을 찾고 유의미한 가치를 만들어 낼 수 있을 것입니다.



“우리는 정말 無에서 有를 창조했다”

김성훈(경상대), 2013년 캠퍼스영웅전 활동을 마치고

왜 이 가이드북이 필요할까요?

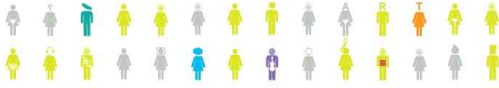
현장에서 활동하고 있는 기업가정신 교육자들이 전문가이기 때문입니다.

가장 좋은 솔루션이 무엇인지는 바로 현장에 있는 ‘전문가’들이 알고 있습니다.

이 가이드북(Guide Book)은 완벽한 솔루션을 제공하고 있지는 않습니다. 그 대신 프로세스를 진행하는 기술과 방법, 조언, 워크시트를 제공하여 여러분들이 보다 손쉽게 체계적인 기업가정신 교육·훈련을 운영할 수 있도록 도와줍니다.

여러분이 이 가이드북을 가장 잘 활용할 수 있는 기업가정신 교육 전문가이기 때문입니다.

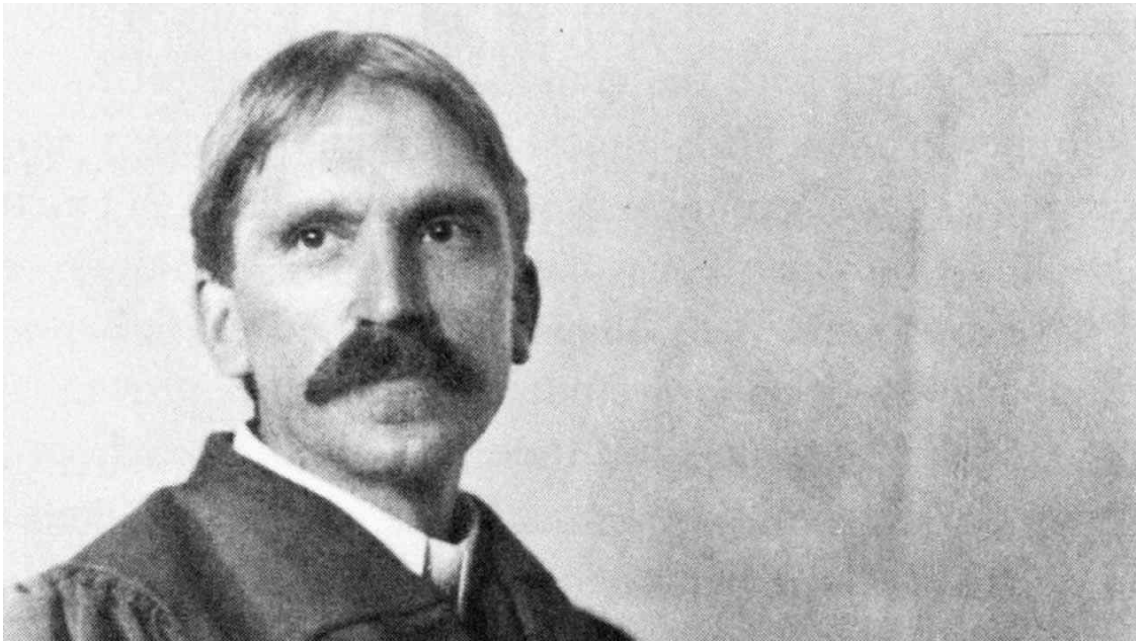
기업가정신 훈련 가이드북은 학습자가 스스로 실제적인 문제를 해결하는 프로젝트를 운영하면서 기업가정신을 현장에서 학습하고 경험할 수 있도록, 현장에서 활동하고 있는 기업가정신 교육자들이 체계적인 교육과정 설계를 할 수 있도록 도와줍니다. 따라서 여러분이 처해 있는 다양한 상황과 환경에서 가장 적합한 방법을 부분적으로 선택해서 적용할 수 있습니다.



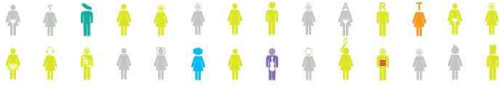
‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

#캠퍼스영웅전의 교육철학이란

“교육이란 경험의 끊임없는 개조(改造)이며, 미숙한 경험을 지적인 기술과 습관을 갖춘 경험으로 발전시키는 것이다”



[사진 : 교육 철학자, 존 듀이(John Dewey 1859~1952)]



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

#캠퍼스영웅전의 교육철학이란

“진정한 교육이란, 지식활용 방법을 체득하게 하는 것이다”



[사진 : 교육 철학자, 알프레드 노스 화이트헤드(Alfred North Whitehead) 1861~1947]

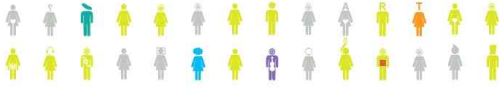


‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

#캠퍼스영웅전의 교육철학이란

훌륭한 교육자란,

지나치게 많은 지식을 가르치기 보다는
반드시 필요한 내용과 그것을 실제 상황에 적용시킬 수 있는 응용력을 가르치는 교육자



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

#캠퍼스영웅전의 교육철학이란

교육의 성공적인 모습이란,

관념을 비판적으로 생각할 줄 알고 이를 구체적으로 응용할 수 있으며,
관념을 실생활과 경험에 대입해보면서 자신이 배운 내용을 단순 반복하기 보다는
관념의 재배열을 통해 올바른 가치를 창조할 수 있는 배움과 익힘의 균형

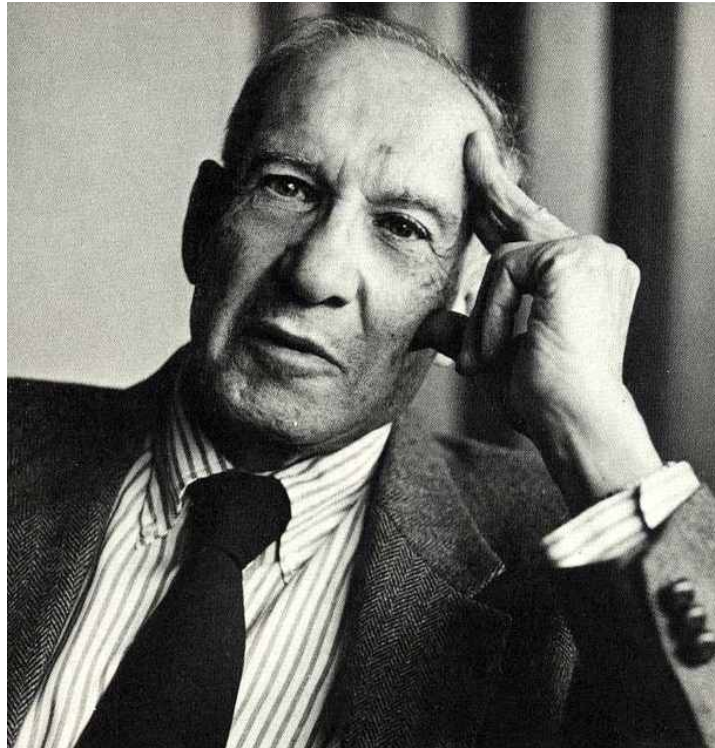


‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

#캠퍼스영웅전이 생각하는 기업가정신이란

Entrepreneurship is neither a science nor an art.

It is a practice!



[사진 : 피터 드러커, Peter F. Drucker 1909~2005]

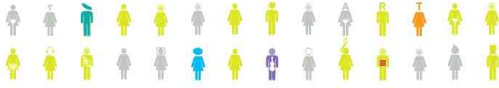


‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

#캠퍼스영웅전이 생각하는 기업가정신이란

**아무것도 아닌 것으로부터 가치를 만들어 내는
인간적이며 창조적인 행동**

제프리 티몬스 교수(Jeffrey A. Timmons, Babson Colleague)



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

#캠퍼스영웅전이 생각하는 기업가정신이란

**현재 보유하고 있는 자원이나 능력에 구애받지 않고
기회를 포착하고 추구하는 사고방식 및 행동양식
배종태 · 차민석 박사(2009)**



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

#캠퍼스영웅전이 생각하는 기업가정신이란

**기회를 포착하고 추구하며 부족한 자원은 조달하여,
창의적인 문제해결과정을 통해 가치를 만들어 내는
사고와 행동을 학습하고 체득하는 활동**

캠퍼스영웅전[Campus Hero] 운영지원팀

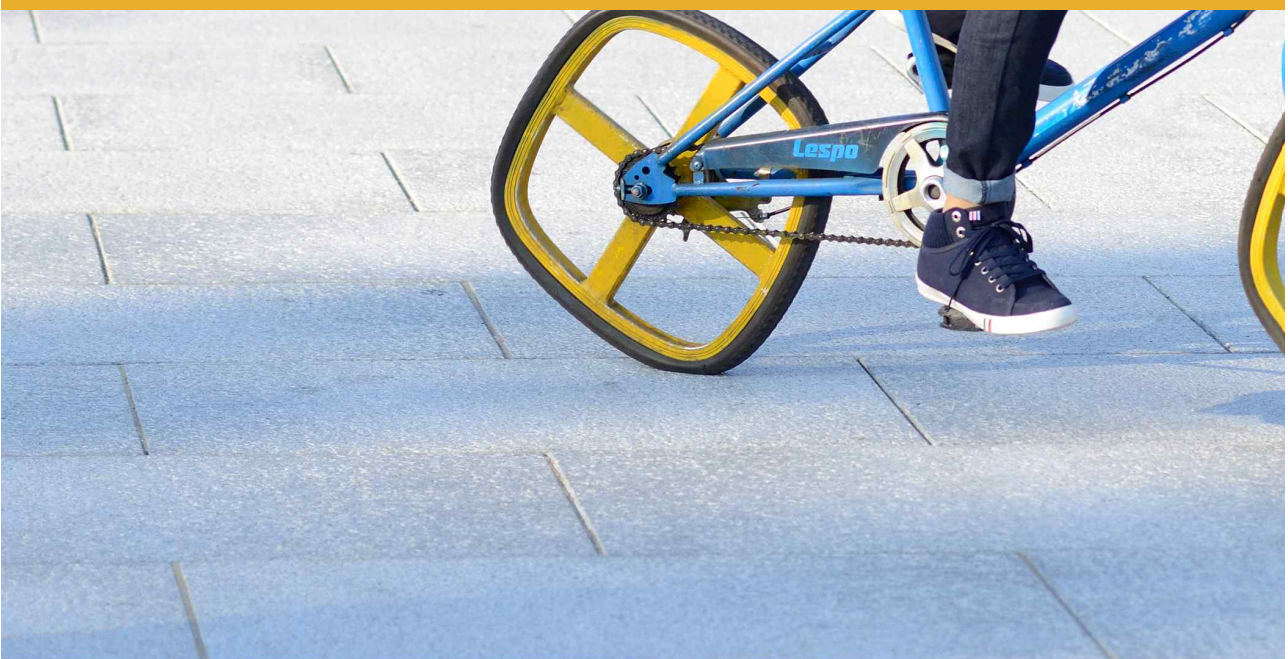


#캠퍼스영웅전이 생각하는 기업가정신 훈련은

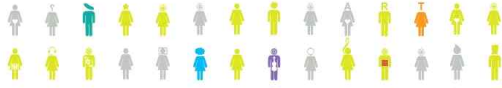


자전거 타기를 배우려면,

**자전거를 타는 방법에
시행착오를 거쳐**



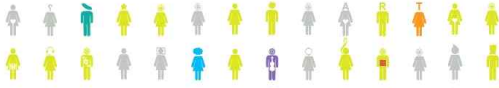
바퀴는 모두 '둥글다'라는 편견을 버려야한다



**대한 책을 읽는 것보다,
자전거 타기를 경험해야 합니다.**



[모난 자전거, 김유나 - 기업가정신 사진 공모전 수상작]



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

#캠퍼스영웅전이 생각하는 기업가정신 훈련은

**암묵지와 노하우를 형식화하여 실천학습을 통해
창업가적 사고와 행동을 체계적으로 경험**



#캠퍼스영웅전이 생각하는 기업가정신 훈련은

암묵지
 (暗黙知, Tacit Knowledge)

->

형식지
 (形式知, Explicit Knowledge)

오늘날 많은 학생들이 기업가정신을 강연장이나 교실에서 배우고 있습니다. 또 훌륭한 기업가적 경험을 가진 사람들의 특강을 통해 그들의 경험과 철학과 노하우를 배울 수 있습니다. 기업가정신 교육이라고 하면 이와 같이 교수 또는 강사의 강의 중심 교육들이 대부분입니다.

개념을 이해하고 학습하기 위해서는 해당 방법론이 유용하지만, 학습자들이 실제로 기업가정신을 발현하는 과정에서 또 다른 벽에 부딪히게 됩니다. 그 연결고리를 만들어 주는 것이 바로 학습자들이 실제 문제를 실제로 해결해 보고 가치를 만들어가는 과정을 통해 학습하는 것입니다.

기업가정신 교육에서 실천학습(Learn by Doing)이 매우 중요하다는 것을 많은 전문가들도 알고는 있지만, 이를 교육현장에서 기업가정신을 체계적으로 교육하는 것을 넘어 훈련을 통해 체화하는 수준의 학습을 실시하고 있는 사례는 매우 드문 것이 현실입니다. 기업가정신은 아직까지 상당 부분이 암묵지(暗黙知, Tacit Knowledge)의 영역에서 다루어지고 있기 때문입니다.

우리는 학습자들이 균형 잡힌 기업가정신 교육을 받을 수 있도록 암묵지를 형식지(形式知, Explicit Knowledge)화하여 이론을 배경으로 체계적인 실천학습을 할 수 있도록 기본적인 가이드라인을 제공합니다.



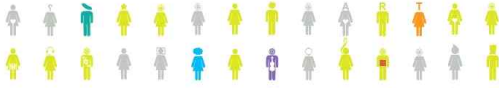
#캠퍼스영웅전의 교육·훈련과정은



창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련

캠퍼스영웅전 [Campus Hero]

- 대 회 명 : 2013 학생 창업교육 챔피언십 경진대회(부제 : 캠퍼스영웅전)
- 목 적 : 행동지향적이고 문제해결 중심의 창업교육을 실현합니다. 학생들에게 창업에 필요한 기업가정신, 창의성, 도전정신, 협업 등을 경험할 수 있는 기회를 제공합니다.
- 대회기간 : 2013년 5월~10월 (약 6개월)
 - 부트캠프 : 5월 말 실시
 - 1차, 2차 미션 : 6월~7월
 - 3차, 4차 미션 : 7월~8월
 - 5차, 6차 미션 : 9월~10월
 - 시 상 식 : 10월 말
 - 해외탐방 : 12월
- 추진체계 : 교육부 주최, 한국연구재단 / 한국청년기업가정신재단 주관
- 참가대상 : 산학협력 선도대학 대학생 250명(팀당3~4명)
 이미 다양한 교육을 통해 기업가정신과 창업에 대한 이해가 높은 학생들을 중심으로 학교의 추천을 받은 팀(단, 팀원에 이공계 학생을 포함하여야 함)



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

#캠퍼스영웅전의 교육·훈련과정은

- 캠퍼스영웅전의 인재상

**21세기를 살아가는 데 있어 꼭 필요한 핵심역량을 함양하고,
기업가정신을 통해 세상에 올바른 가치를 만들어 가는 인재**



#캠퍼스영웅전의 교육·훈련과정은

- 캠퍼스영웅전의 운영 프로세스



이론과 개념, 기초 방법론을 훈련시키는 부트캠프와 다양한 미션을 체계적으로 경험할 수 있도록 설계된 3개 테마 / 6개 미션으로 구성되어 있습니다.

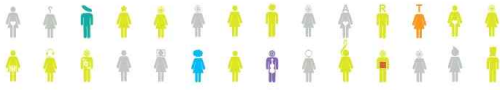


#캠퍼스영웅전의 교육·훈련과정은

-캠퍼스영웅전의 운영 프로세스

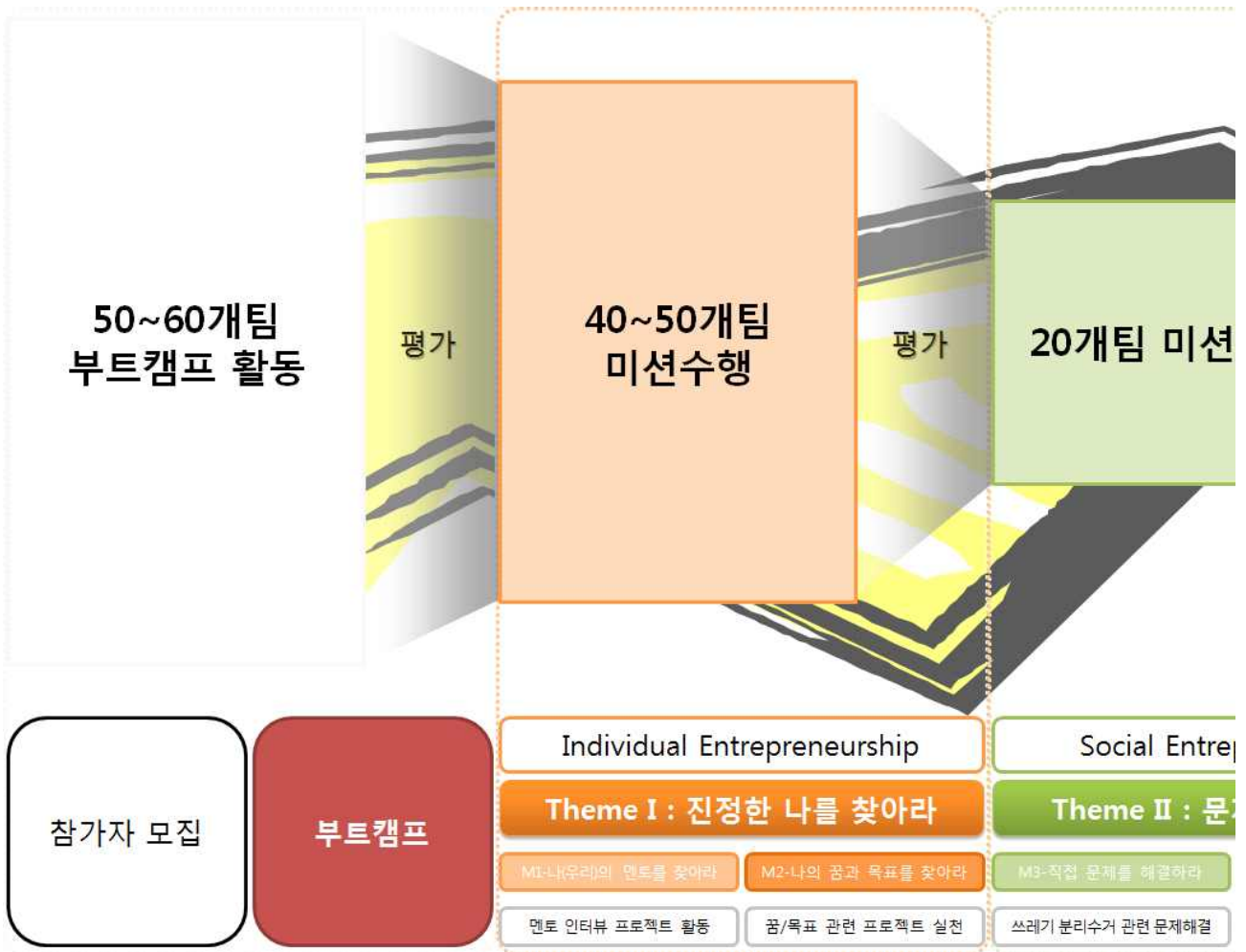


학습자는 미션수행 과정을 통해
기업가정신 관련 모든 영역을
체계적으로 학습할 수 있습니다

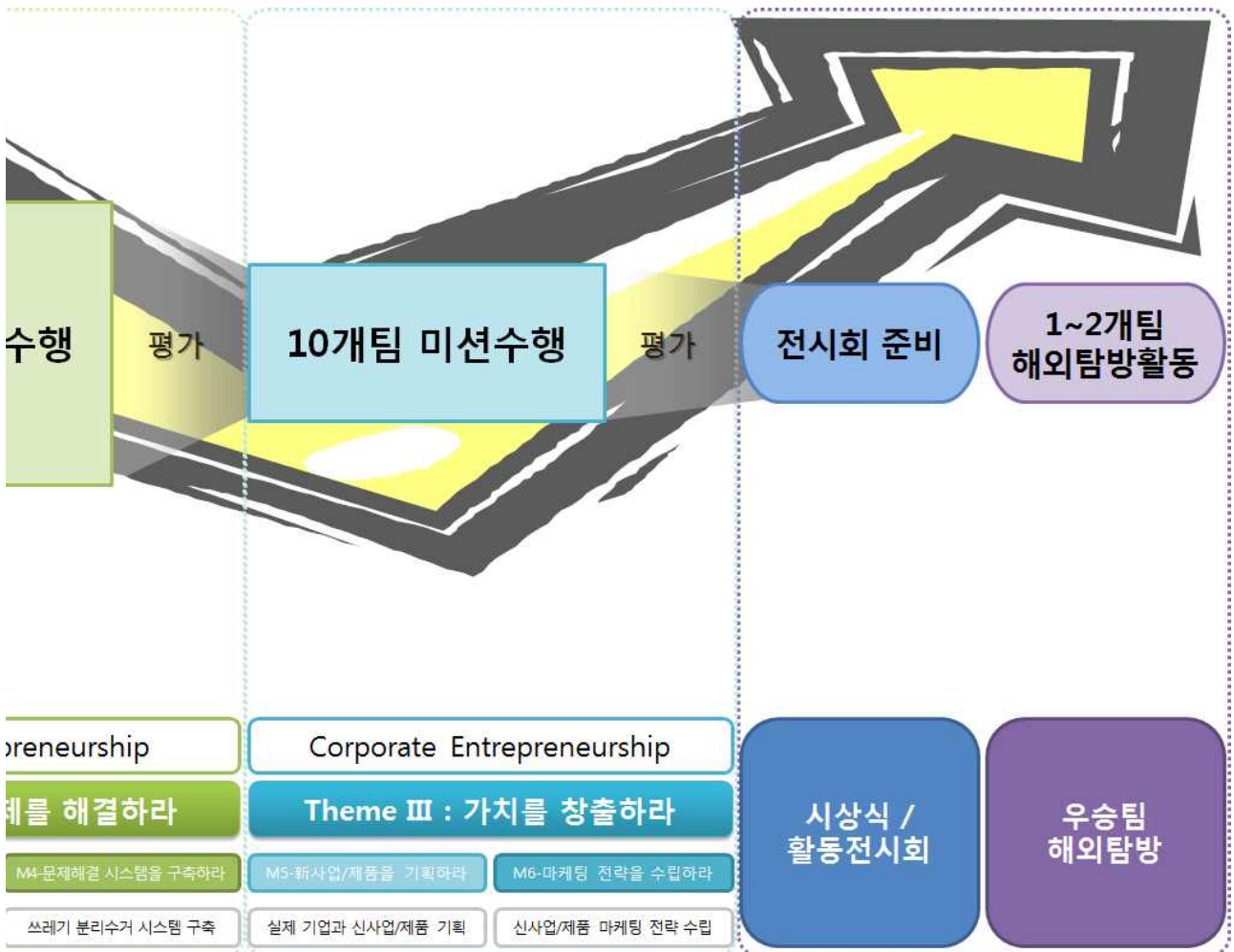
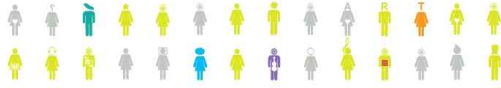


#캠퍼스영웅전의 교육·훈련과정은

-캠퍼스영웅전의 미션수행 및 평가 프로세스

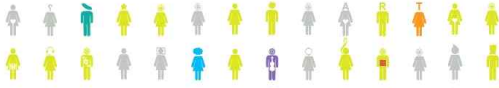


캠퍼스영웅전은 총 4회의 종합 평가와 미션수행 과정을 통해



[그림 : 2013년 캠퍼스영웅전 미션수행 및 평가 프로세스]

창업가적 사고와 행동을 경험하고 창업가적 역량을 함양

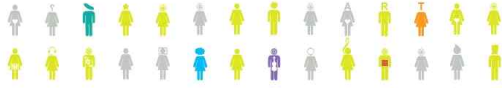


#캠퍼스영웅전의 교육·훈련과정은

-미션수행 과정 로드맵



캠퍼스영웅전의 6단계 미션수행 과정은 PBL 일반모형을



[그림 : 2013년 캠퍼스영웅전 미션수행 과정 로드맵]

기업가정신 훈련에 맞게 발전시킨 체계적인 모형



#캠퍼스영웅전의 교육·훈련과정은

프로젝트 기반 학습을 활용한 기업가정신 훈련 프로그램

캠퍼스영웅전은 프로젝트 기반 학습 방법론을 중점적으로 활용하여 기업가정신 훈련 프로세스를 구성하였습니다. 다양한 실천학습 방법 중에서 프로젝트 기반 학습을 선택한 이유는 프로젝트 단위로 아이디어와 활동의 범주를 정확하게 구분할 수 있고 팀 활동을 장려할 수 있으며 명확한 기준을 바탕으로 체계적인 평가가 가능하기 때문입니다.

프로젝트 기반 학습(project based learning: PBL)은 구성주의에 입각한 교수법 중의 하나로, 실제적인(비구조화된) 문제를 학생들이 스스로 해결하는 과정을 통해 자기주도적 학습이 이루어지게 하는 학습자 중심의 교수학습방법입니다.(주현재, 2011)

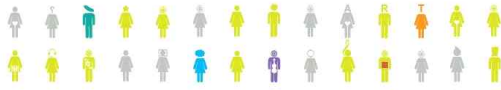
학생들은 협동학습을 통해 문제 정의를 위한 자료수집과 동료들 간의 커뮤니케이션 과정(설득과 조정 및 의견수렴과정)을 경험하게 됩니다. 이 과정을 통해 프로젝트 기반 학습은 전통적인 교수 주도의 주입식 강의에서 육성하기 힘든 리더십, 커뮤니케이션 역량, 창의성, 자기주도적 학습역량, 협동심 등을 함양할 수 있는 기회를 학생들에게 제공합니다.(교육 설계자의 의도에 따라 다른 역량을 함양시킬 수 있습니다.)

실제로 학습자들은 주어진 정보에 수동적으로 반응하는 것뿐만 아니라 자신이 가진 지식을 스스로 적극 활용해서 새로운 지식을 탐구 / 해석 / 협상 / 창조하는 모습을 보여 주었는데, 이는 기업가정신의 발현에 꼭 필요한 활동과정입니다.

교육자들이 이야기하는 프로젝트 기반 학습(PBL)의 장점

- 학생들로 하여금 ‘읽’과 ‘행함’을 같이 수행하게 하여, 지식과 사고의 양분을 극복한다.
- 학생들이 문제해결 상황에서 학습하고, 기술 습득 시 의사소통과 자기관리를 돕는다.
- 다양한 배경의 능력수준과 학습양식을 가진 학생들의 요구를 충족시킨다.
- 수업을 지루해하거나 무관심한 학생들의 적극적인 참여와 동기 유발을 돕는다.

※본 가이드북은 프로젝트 기반 학습(Project based Learning)뿐만 아니라, 문제 중심 학습(Problem based Learning), 도전 기반 학습(Challenge based Learning), 탐구 기반 학습(Inquiry based Learning), 창의적 문제해결(Creative Problem Solving) 등 실천학습의 여러 방법론을 참고하여 반영하였습니다.



#캠퍼스영웅전의 기대효과란

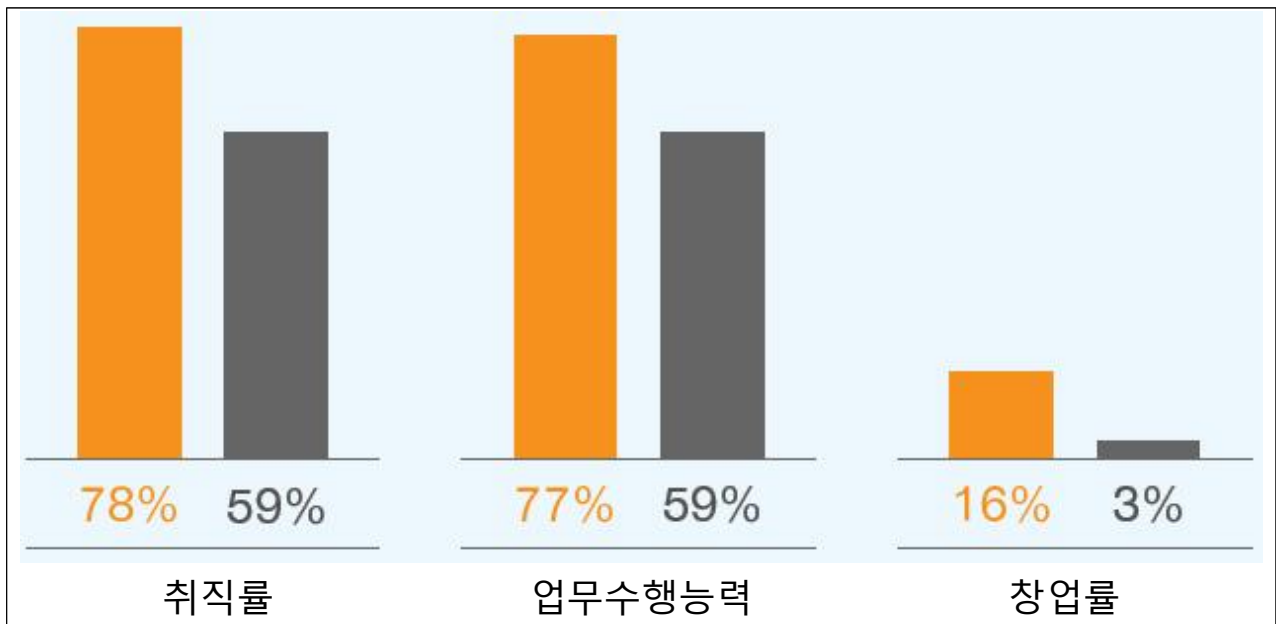
실제 업무 수행능력을 고취시킬 수 있습니다

<미국과 유럽연합의 기업가정신 교육·훈련 효과>

미국에서는 초등학교부터 평생교육 과정에 이르기까지 기업가정신 교육·훈련을 진행하고 있습니다. 유럽연합(EU)에서는 자아발견에 기반을 두고, 기업가정신 교육·훈련을 통해 경제적 가치를 창출하도록 다양한 지원을 하고 있습니다.

OEC(Open Entrepreneurship Center)의 자료에 의하면, 유럽연합(EU)에서 청소년 시절에 기업가정신 교육·훈련을 받은 학생들 중 15~20%는 창업을 선택하고, 취업을 선택한 경우에도 교육을 받지 않은 학생들에 비해 19% 정도 취업률이 높았습니다. 취업 후, 업무수행에 대해서도 기업가정신 교육·훈련을 받은 사람들이 보다 높은 업무수행 능력을 발현하고 있습니다.

기업가정신 교육·훈련을 받은 학생 VS 비교육 학생



[자료 : Open Entrepreneurship Center, 2014]



#캠퍼스영웅전의 기대효과란

기업가정신 역량과 기업가적 전문역량을

-기업가정신 역량 및 하위요소

구분	하위요소	정의
기업가적 포부	포부	기업가로서의 꿈을 이루기 위한 열정을 품고 지속적으로 몰입
	세계 마인드	다양한 문화를 이해하고 유연하게 적응하며 자신의 관심분야와 사회기회를 해외로 확대
	자기성찰	자기 스스로 문제를 지속적으로 제기하고 이에 대해 깊이 있게 반성
	인문·사회·문화적 지식	기업가로서 종합적인 관점을 형성하는데 토대가 되는 철학, 사상, 역사, 예술, 문화 등에 대한 기본 지식획득
	사회 공헌에 대한 이해	사회적 목적을 추구하는 활동을 수행
혁신적	문제해결지향	현상이나 사물을 관찰하여 문제를 발견하고 이를 지속적으로 해결하려는 행동
	고객지향	고객의 욕구를 찾고, 욕구를 충족시키려는 시도
	관찰력	기존의 현상이나 사물을 주의 깊게 관찰하는 태도
진취성	도전정신	자신의 목표를 달성하기 위해 불굴의 의지로 난관을 극복하는 태도
	자기주도성	비전과 목표를 스스로 설정하고 이를 성취하기 위하여 적극적인 태도로 임함
	목표지향	도전적인 목표를 추구하며 이를 달성하기 위한 지속적인 노력
위험감수	위험감수	어떤 일에 따르는 위험을 받아들이고 기회를 추구하는 태도
	모호함에 대한 인내	불확실한 상황을 긍정적으로 인식하고 이를 인내하고자 하는 태도

[자료 : 도전정신 중심의 청소년문화 조성 방안, 경제·인문사회연구회 미래사회협동연구총서 2013, 재수정]



함양할 수 있습니다.

-기업가적 전문역량 및 하위요소

구분	하위요소	정의
지식재산 기반능력	지식재산에 대한 이해	패러다임의 변화에서 지식재산의 중요성 인식, 지식재산의 개념 이해
	지식재산기반 기술능력	지적재산권 창출에 대한 기술능력
	기초학문분야에 대한 지식	자신만의 지식재산권 확보를 위한 기초학문 지식 확보
인지적 능력	분석적 사고능력	사물이나 현상의 함축된 의미를 단계적 또는 인과론적으로 파악하는 능력
	전략적 사고능력	설정된 목적을 달성하기 위해 변화하는 환경, 기회, 위협, 개인 및 조직의 강약점 등을 파악하여 최적의 대응책 마련
대인관계 능력	협상능력	자신과 상대방의 의견 격차를 최소화하고 타협점을 이끌 수 있는 능력
	네트워킹	다양한 이해관계자들을 파악하고 이들을 대상으로 긴밀한 협력 관계를 구축하고 유지하는 능력
	팀워크	공동의 목표를 달성하기 위해 구성원으로서 적극적으로 협력하는 능력
기술사업화 능력	정보수집 및 활용능력	기업가적 과정에서 요구되는 다양한 정보를 수집하고 분석하여 그 결과를 활용
	시장조사 및 마케팅능력	고객의 욕구와 필요를 관찰하고 이를 토대로 아이디어, 서비스, 제품의 개발, 가격결정, 판매촉진, 유통 등에 대한 조사, 계획, 조사수행능력
	비즈니스 모델 개발능력	기업이 이익을 창출할 수 있도록 사업을 운영하는 방법을 개발할 수 있는 능력

[자료 : 도전정신 중심의 청소년문화 조성 방안, 경제·인문사회연구회 미래사회협동연구총서 2013, 재수정]



#캠퍼스영웅전의 기대효과란

21세기 학습자로서 핵심역량을 키울 수 있습니다

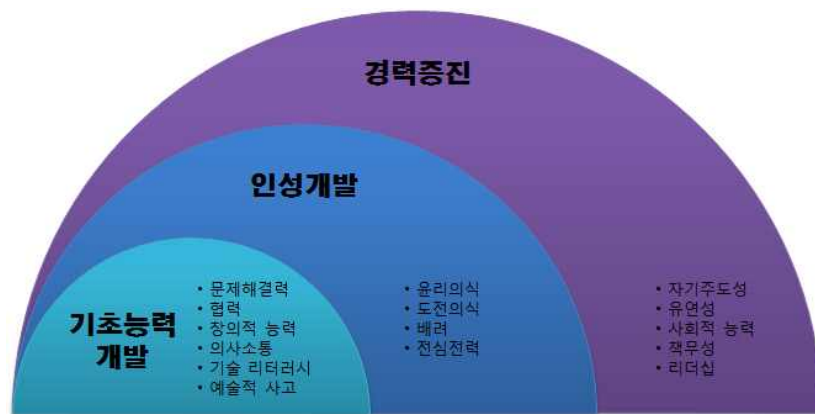
캠퍼스영웅전은 21세기 핵심역량을 바탕으로 급변하고 있는 사회에서 요구되는 학습자로서의 역할을 잘 할 수 있도록 프로그램 설계 / 운영 / 평가에 일부 항목을 반영하였습니다.

2011년 21세기 학습자 및 교수자 역량 모델링 연구보고서에 따르면, 21세기 학습자에게 요구되는 역량은 크게 3가지 영역으로 분류 할 수 있습니다.

첫째, 기초능력개발 영역은 21세기를 살아가면서 필요한 기초적이고 필수적인 능력이 포함되었습니다. 주로 인지적 영역의 학습능력과 밀접한 관계를 가지고 있는데, 창의적 능력, 문제해결력, 협력, 기술 리터러시, 예술적 사고 등이 여기에 포함됩니다.

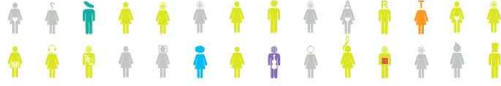
둘째, 인성개발 영역은 21세기 사회에서 요구되는 도덕적 윤리적 가치관 형성을 포함하며, 주로 정의적 영역의 학습능력과 밀접한 관계를 가지고 있습니다.

셋째, 경력증진 영역은 기초적인 지적능력과 인성이 조화롭게 융합되어, 실제적 사회 상황에서 활용될 수 있는 능력과 연계됩니다.



[그림 : 21세기 학습자 역량 프레임워크, 한국교육학술정보원 2011]

※캠퍼스영웅전에 포함된 21세기 학습자의 역량 항목은 기초능력개발 항목과 인성개발 항목, 그리고 경력증진 항목입니다.



-21세기 학습자 역량 및 하위요소

구분	하위요소	정의
기초능력개발	창의적 능력	새로운 생각이나 개념을 찾아내거나 기존의 생각이나 개념을 새롭게 조합하여 가치 있는 결과물을 만들어내는 능력
	문제해결력	다양한 사고 방법을 이용하여 주어진 문제를 분석하여 파악하고, 적절한 해결방안을 수립하고 적용하여 해결하는 능력
	의사소통	언어적, 비언어적으로 표현된 생각, 감정, 의견 등을 해석하고 표현하며, 사회적 상황에서 적절하게 상호작용하는 능력
	협력	문제해결, 새로운 산출물 창출, 학습 및 숙련을 위하여 다른 사람과 함께 일함으로써, 한 명 이상의 다른 사람들과 효과적으로 상호작용하는 능력
	기술리터러시	정보의 수집, 해석, 활용, 창조를 위하여 다양한 기술을 취사선택하여 활용할 수 있는 능력
	예술적 사고	감각, 감정, 지성에 영향을 줄 수 있는 다양한 방법으로 대상을 파악하고 표현할 수 있는 능력
인성개발	배려	타인의 생각과 행동을 인식하고 공유하며, 다른 사람에 대한 친절하고 관대한 태도
	전심전력	자신의 감정, 말, 행동, 충동과 의욕을 적절히 조절해가면서 주어진 모든 상황에서 최선을 다하는 성향
	도전의식	많은 노력과 결정이 필요한 새롭고 어려운 일을 시도하는 성향
	윤리의식	목적, 가치, 방법, 결과, 기대가 일관되게 합리적으로 진행되는 행동의 정확성과 윤리성
경력증진	사회적 능력	개인, 대인간, 문화간 이해를 기반으로 다양한 사회적 삶에 효과적 생산적으로 참여하고 여러 가지 사회적 갈등을 해소할 수 있는 능력
	유연성	다변하는 사회에서 다양성을 적극적으로 수용하고 이를 공동의 이익을 위한 실현 가능성으로 만들어 가는 능력
	자기주도성	개인이 자신의 목적을 달성하기 위하여, 계획하고 수행하고 결정하여 진행하는 능력
	리더십	목표와 비전을 설정하고, 사람과 조직을 안내하고 이끄는 능력
	책임성	최종 목표를 설정하고 이를 달성하기 위하여 활동을 계획하고 진행함과 동시에, 성과를 도출하고 결과에 책임을 지는 성향

[자료 : 21세기 학습자 및 교수자 역량 모델링, 한국교육학술정보원 2011]



#캠퍼스영웅전의 기대효과란

-각 미션별 기업가정신 / 전문역량 / 21세기 핵심역량 함양 연관표

구분	미션 취지 / 설계 주안점	기업가정신 역량	기업가적 전문역량	21세기 핵심역량	
테마 I	미션 1	멘토를 찾고 관계를 형성하는 미션수행을 통해 티몬스 모델의 창업가적 과정 중에서 특히 기회 포착활동을 참가자들이 중점적으로 경험	포부, 자기성찰, 도전정신, 자기 주도성, 목표지향 등	정보수집 및 활용능력, 전략적 사고능력, 분석적 사고능력 등	문제해결력, 의사소통, 협력, 유연성, 기술리더리시 등
	미션 2	명확한 인생 목적과 목표를 설정해보고, 이를 달성하기 위한 자신만의 프로젝트를 기획/수행하며 자연스럽게 기업가정신을 발현하도록 유도	포부, 자기주도성, 자기성찰, 목표지향, 도전정신, 위험감수, 모호함에 대한 인내, 문제해결지향 등	정보수집 및 활용능력, 시장조사 및 마케팅능력, 전략적 사고능력 등	문제해결력, 유연성, 자기주도성, 도전의식, 전심전략 등
테마 II	미션 3	문제를 다양한 관점에서 바라보고 여러 가지 문제해결 방안을 수행하면서 문제의 핵심본질을 파악하는 활동을 통해 문제해결역량 고취	문제해결지향, 사회 공헌에 대한 이해, 인문·사회·문화적 지식, 관찰력, 위험감수 등	팀워크, 분석적 사고능력, 전략적 사고능력, 정보수집 및 활용능력, 시장조사 및 마케팅능력 등	창의적 능력, 문제해결력, 유연성, 사회적 능력, 윤리의식, 기술리더리시, 리더십 등
	미션 4	사소한 문제라도 우리가 속한 사회 내에서 매우 복잡한 이해관계와 과정에 의해 해결된다는 사실을 자신이 직접 시스템을 기획해보면서 학습	관찰력, 인문·사회·문화적 지식, 사회 공헌에 대한 이해, 문제해결지향 등	비즈니스 모델 개발능력, 시장조사 및 마케팅능력, 정보수집 및 활용능력, 팀워크, 네트워킹	문제해결력, 유연성, 협력, 자기주도성, 도전의식 등
테마 III	미션 5	시장/고객 현장조사 활동을 기반으로 기업의 필요/요구를 경청하고 내/외부 환경 분석활동을 통해 기업의 미션과 비전을 정확하게 파악한 뒤, 그에 맞는 새로운 사업과 제품기획	문제해결지향, 고객지향, 관찰력, 목표지향, 인문·사회·문화적 지식, 글로벌 마인드 등	시장조사 및 마케팅능력, 비즈니스 모델 개발능력, 전략적 사고능력, 분석적 사고능력, 정보수집 및 활용능력, 네트워킹 등	의사소통, 협력, 창의적 능력, 예술적 사고, 기술리더리시 등
	미션 6	참가자들이 신사업/제품 마케팅 전략에 대한 단기 프로젝트를 수행하면서 고객과 이해관계자들을 직접 경험. 고객개발 및 시장개척 과정	문제해결지향, 고객지향, 도전정신, 목표지향, 모호함에 대한 인내, 위험감수	전략적 사고능력, 시장조사 및 마케팅능력, 팀워크, 정보수집 및 활용능력, 협상능력 등	창의적 능력, 의사소통, 협력, 문제해결력, 유연성, 리더십, 책임성 등

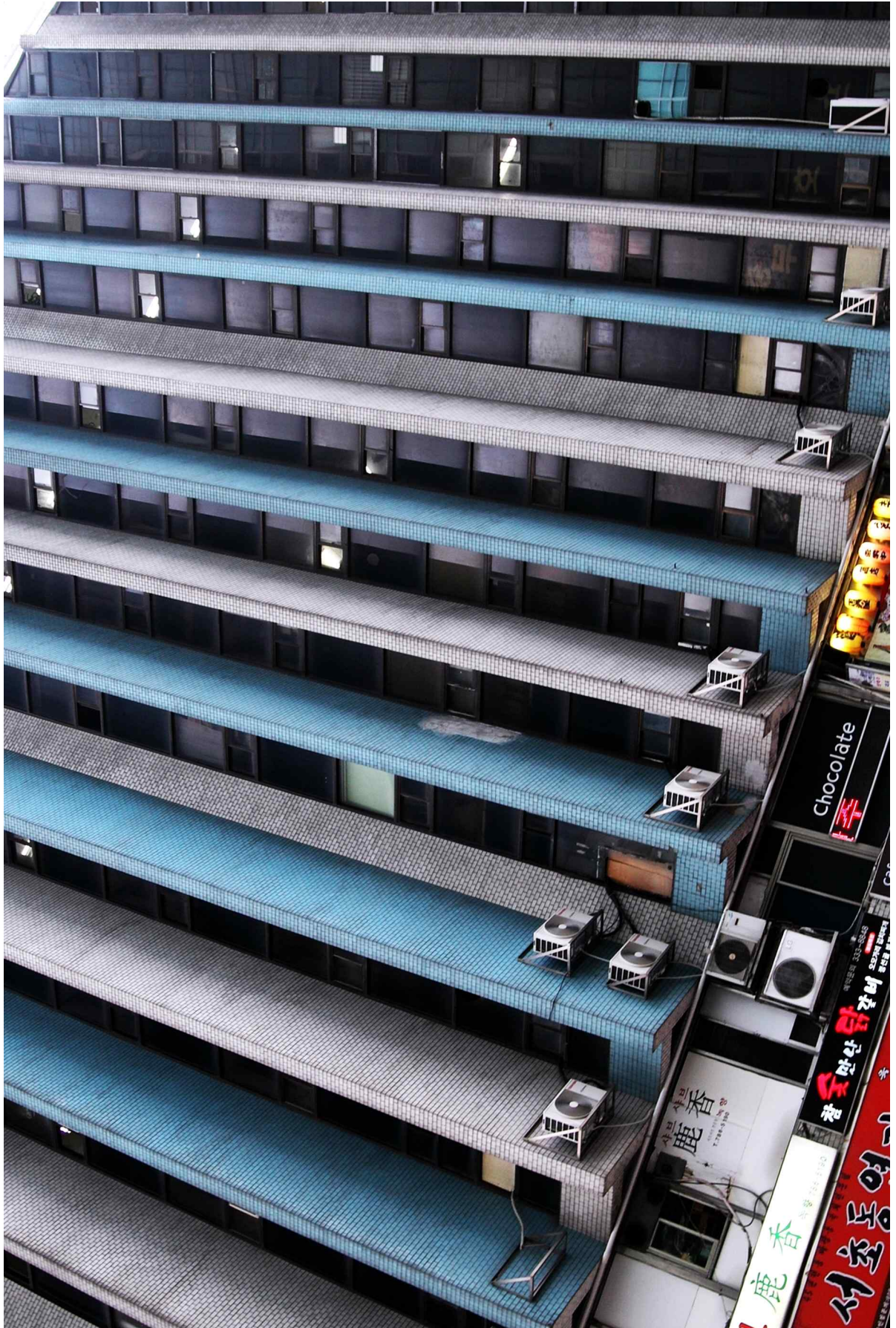
[자료 : 2013년 캠퍼스영웅전 미션 설계에 대한 내부자료]



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

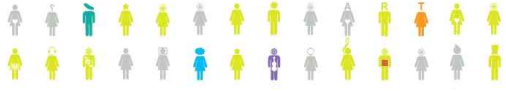




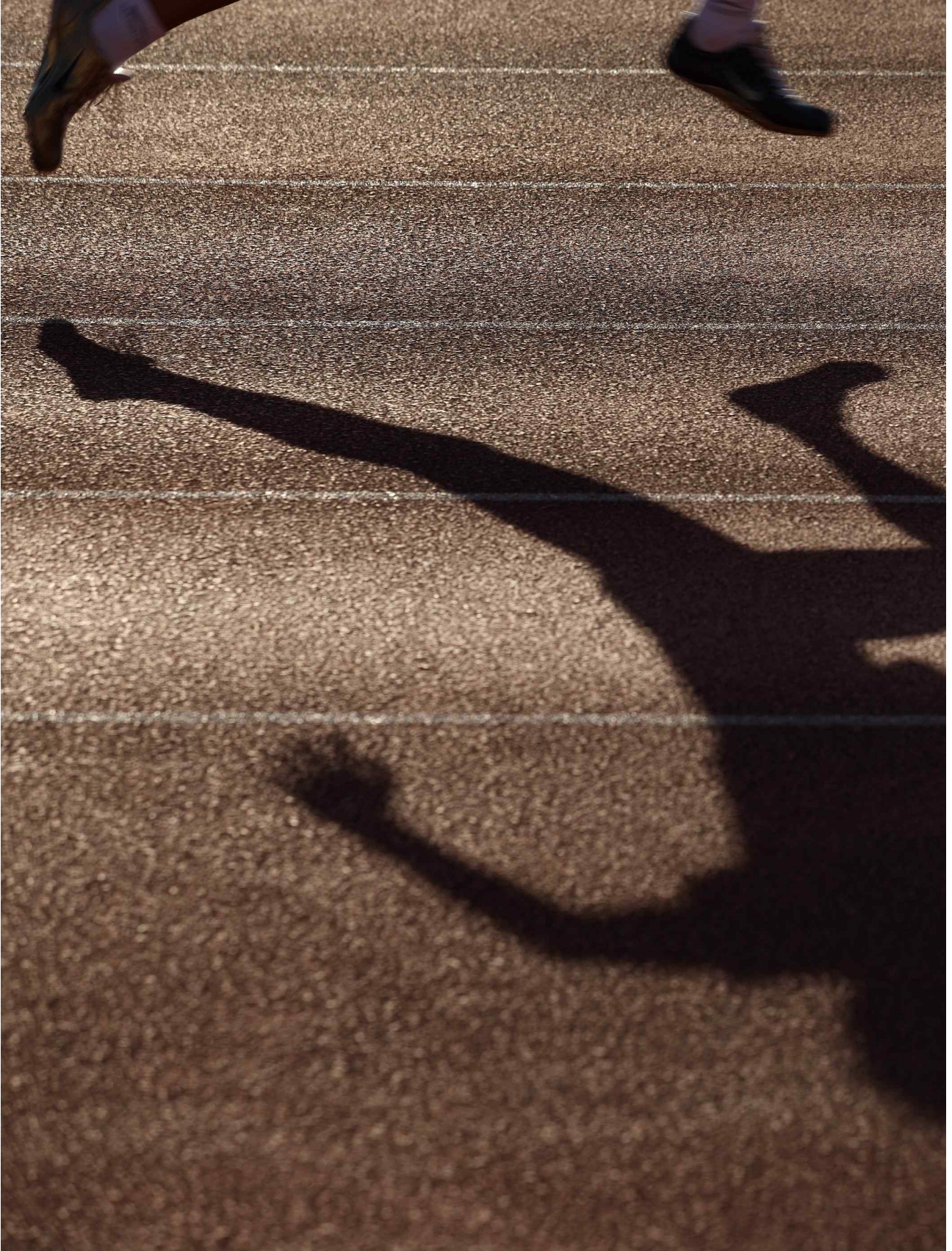
‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



[Hidden Stairs 이찬희 - 기업가정신 사진 공모전 수상작]



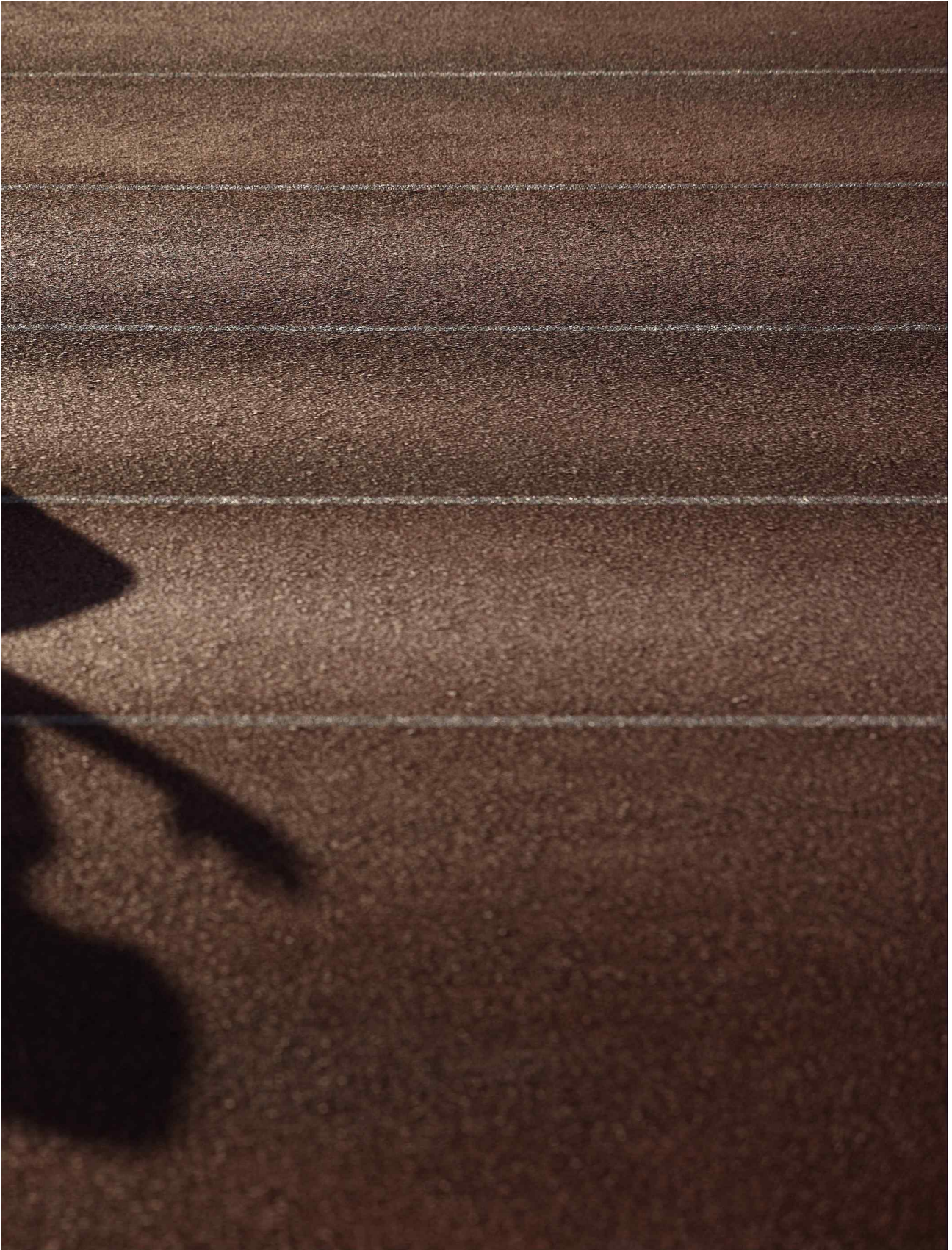
‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



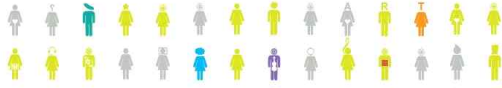
끝없는 도전정신



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

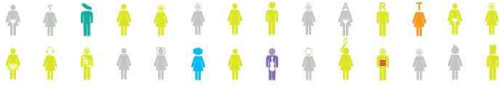


[난 할 수 있어, 박호광 - 기업가정신 사진 공모전 수상작]



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr





창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련

캠퍼스영웅전

[Stories of Little Heros]

-학습자의 성장을 위해 설계(A)하고 운영(O)하며 평가(E)하기-

#기업가정신 훈련 설계 / 운영 / 평가 방법

#캠퍼스영웅전의 설계 / 운영 / 평가 사례

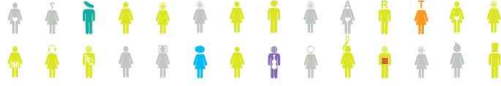
- 미션 1 나(우리)의 멘토를 찾아라
- 미션 2 나의 꿈과 목표를 찾아라
- 미션 3 직접 문제를 해결하라
- 미션 4 문제해결 시스템을 구축하라
- 미션 5 新사업 / 제품을 기획하라
- 미션 6 마케팅 전략을 수립하라



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

프로젝트 기반 학습을 통해

미션 설계하기



설계자와 운영자의 역할

미션 설계의 단계

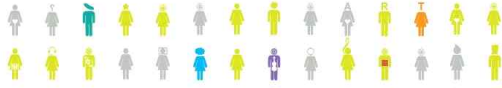
- STEP I : 미션(프로젝트) 아이디어 개발하기
- STEP II : 미션(프로젝트)의 범위 결정하기
- STEP III : 기준(standards) 선택하기
- STEP IV : 다양한 과정산출물 설계하기
- STEP V : 프로젝트 설계 핵심요소에 기반하여 작업하기
- STEP VI : 최적의 미션수행환경(학습 환경) 조성하기



설계/운영자의 역할

미션 계획을 수립할 때에는 우선 프로젝트의 범위와 흐름에 대한 개념을 명확하게 잡는 것이 중요합니다. 기업가정신 훈련 프로그램의 각종 미션을 설계하기 위해 프로젝트 기반 학습을 활용하는 것은 매우 효과적이지만, 관점과 구조, 학습과정에 대한 확실한 이해, 많은 노력과 준비가 요구되는 교수방법이라는 점을 알고 있어야 합니다.

좋은 미션(프로젝트)이란 우연하게 만들어지는 것이 아닙니다. 만반의 준비를 통한 명확한 설계와 체계적인 운영, 객관적이고 신뢰성 있는 평가까지 어느 하나도 쉬운 과업은 없습니다. 결과를 바탕으로 설계를 시작함으로써, 설계/운영자는 미션(프로젝트)을 계획하는 능력을 발전시킬 수 있을 뿐만 아니라, 학습자와 함께 미션의 목적, 맥락 등에 대해 의논할 수 있게 됩니다.



STEP I : 미션 아이디어 개발하기

미션 개발 아이디어는 단순하게 일상으로부터 자연스럽게 얻을 수도 있고, 설계/운영자의 문제의식과 가치관으로부터 나올 수도 있으며, 체계적인 아이디어 개발 방법론을 활용해서 의도적으로 개발할 수도 있습니다.

1. 특정분야의 주제, 키워드 또는 여러 사례들로부터 역발상을 해봅니다.
 미션 개발 아이디어는 기사, 논제, 사건, 대화, 의문점 등으로부터 시작됩니다. 이는 같은 분야에 있는 사람들과 이야기 나누는 과정에서 자주 나타납니다.
2. 인터넷을 활용하여 미션(프로젝트) 아이디어를 찾아봅니다.
 인터넷에는 다양한 미션(프로젝트) 아이디어와 여러 성공사례가 많이 있습니다. 실제 발생했던 사건을 벤치마킹해서 미션(프로젝트) 아이디어를 도출하는 것도 좋은 방법입니다.
3. 지역사회를 탐색해봅니다.
 우리 지역사회에는 많은 미션(프로젝트) 소재들이 존재합니다. 특히, 지역사회의 문제 또는 아이디어를 다루게 되면, 학습자에게 흥미를 불러일으킬 수 있고 좀 더 빠르게 다가갈 수 있습니다. 또한, 학습자로 하여금 자신도 구성원으로서 지역사회에 기여한다는 성취감과 보람을 가질 수 있습니다.
4. 일상적인 삶 속에서 소재를 찾아봅니다.
 미션(프로젝트) 아이디어는 일상적인 생활 속에서 직면하게 되는 불편함, 불만, 의문과 문제들. 직업과 관련된 기술적인 작업 또는 학교에서 마주하게 되는 문제들을 바탕으로 소재를 발견할 수 있습니다.
5. 지역 및 국가적 사건에서 아이디어를 도출합니다.
 학습자로 하여금 최근에 발생하고 있는 지역이나 국가의 사건이나 문제들로부터 미션(프로젝트) 아이디어를 도출 할 수 있습니다. 실제적인 문제를 다루기 때문에 높은 흥미를 이끌어 낼 수 있고 다양한 관점으로 미션 진행을 유도해보면 좋습니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 10~30분

★ 난이도 : ★☆☆☆☆

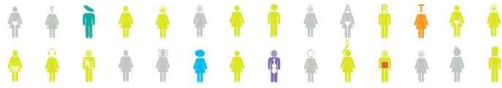
1. 학습자에게 미션활동을 통해 무엇을 경험하게 해 줄 것인가에 대해 고민해보고 작성해봅니다.
2. 미션(프로젝트) 아이디어에 대해 고민한 뒤, 떠오른 아이디어를 순서대로 기재합니다.
3. 해당 아이디어에 대해 간단히 조사합니다.
4. 학습자들이 관심가질 수 있고 도움이 될 만한 아이디어를 몇 가지 선정합니다.

설계/운영자는 상기와 같은 소재나 주제에 대해 관심과 탐색 등으로부터 가치 창출로의 연결이 가능한 것을 중심으로 탐색해보시기 바랍니다. 미션에 대한 아이디어는 학습자로부터 학습의지와 학습동기를 불러일으킬만한 주제라면 좋습니다. 실제로 학습자의 학습의지와 학습동기가 기업가정신에 긍정적인 영향을 주기 때문입니다.(송정현, 2010)



<활용팁>

♀아이디어 창출 시, 2개의 주요 방법론을 추천합니다. 첫째, 40가지 발명원리를 이용해 문제의 근본원인인 모순을 극복하고 문제를 해결하는 체계적인 방법으로 트리즈(TRIZ)를 활용하는 것이 좋습니다. 둘째, 9가지 사고의 확장을 통해 다소 구체적인 아이디어를 도출 할 수 있도록 유도하는 스텀퍼(scamp)라는 방법을 활용하는 것이 좋습니다. 보다 자유로운 사고의 확장을 원한다면, 브레인스토밍이나 브레인라이팅과 같은 자유 연상방법을 활용해도 좋습니다.



STEP Ⅱ : 미션의 범위 결정하기

미션은 2~3일 또는 2주 정도 소요되는 단기간에 해당되는 미션에서부터, 몇 개월이 소요되는 개방형(open-ended) 미션에 이르기까지 다양한 폭을 가지고 있습니다. 미션의 범위를 결정하는 것은 미션을 설계할 때 이루어져야 하며, 학습자의 수준과 역량, 환경, 일정, 운영진의 전문성, 운영예산 등을 고려하면서 결정해야 합니다.

미션(프로젝트) 범위 구성		
	소규모 미션(프로젝트)	대규모 미션(프로젝트)
진행기간	2주 미만	12주 이상
범위(폭)	단일 주제 단일 기준	다양한 주제 다양한 기준
활동내용	조사, 분석 등	문제해결, 가치창출
활동영역	교실/강의장 기반	지역/사회 기반
파트너십	교사/멘토 등	다양한 이해관계자 등
청중	운영진/행사 참가자 등	전문가/이해관계자 등

미션수행은 실제 문제를 다루는 데 적합하기 때문에, 학습자들이 현장 중심의 실천 역량을 강화하는데 매우 도움이 됩니다. 지역사회를 기반으로 한 미션은 매우 이상적인 형태의 미션이라고 볼 수 있습니다. 이와 같은 개방형 탐구는 문제에 대한 매우 다양한 해결방법을 가지고 있기 때문에, 학습자로 하여금 창의적인 과정과 결과물을 낼 수 있는 좋은 소재가 됩니다.

미션 운영 여건상 소규모로 진행해야 할 때는, 지역사회에서 활동하는 전문가 또는 창업가와 함께 학습자와 단기 미션 프로젝트를 진행해보는 방법을 고려하는 것도 하나의 방법이라고 볼 수 있습니다.

미션(프로젝트)의 범위를 결정할 때 중요한 요인은 2가지로 볼 수 있습니다.

1. 미션(프로젝트)수행에서의 협업 파트너

미션(프로젝트)의 범위에 대한 결정은 학습자들이 만들어 낼 결과물에 대한 협업 파트너 또는 청중에 따라 달라질 수 있습니다. 예를 들어, A기업과 함께 미션(프로젝트)을 진행하게 된다면, 해당 기업의 상황과 여건, 욕구에 맞는 미션이 주어지고 그들의 관점에서 미션결과물과 평가기준이 마련되기 때문입니다. 이렇게 협업 파트너 또는 실제적인 청중과 함께 미션을 진행하게 되면, 수행결과물에 대한 완성 수준을 높여야 하는 부담감이 발생하기도 합니다.

캠퍼스영웅전은 협업파트너를 아예 운용하지 않거나 파트너를 선정해서 설계부터 함께 미션을 진행하는 등 미션의 성격에 맞게 운영했습니다.



<주의>

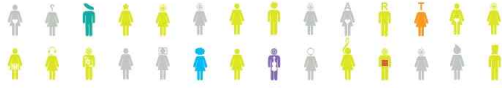
△청중에 대해 설계자들이 별로 신경을 안 쓸 수도 있는데, 사실 청중은 매우 중요합니다. 활동 결과를 청중이 확인하거나 평가를 하기 때문에 청중에 따라 결과물의 컨셉과 수준이 달라지기 때문입니다. 청중은 미션과 관련된 이해관계자일 경우도 있고, 해당 분야의 전문가일 수도 있습니다. 아니면, 같은 학습자나 일반인일 수도 있구요. 설계자가 어떤 목적과 목표를 가지고 어떻게 설계하느냐에 따라 달라집니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 60~120분

★ 난이도 : ★★★☆☆

1. 목적과 목표, 주관하는 조직의 여건과 환경을 충분히 고려하여, 미션 규모와 기간을 결정합니다.
2. 규모와 기간에 맞는 주제와 기준의 범위(폭)에 대해 결정합니다.
3. 교육 목적과 목표에 가장 효과적인 활동 내용과 영역에 대해 고민해보고, 결정합니다.
4. 교육 목적과 목표를 달성하기 위해 우리 조직에서 갖추지 못한, 우리보다 더 잘할 수 있는 외부에서 필요한 역량과 자원이 무엇인지 살펴보고, 이와 관련해서 협력할 수 있는 파트너를 모색합니다.
5. 최종 미션 활동결과를 확인하고 평가해줄 청중 또는 전문가, 이해관계자 등에 대해 고려해봅니다.
6. 학습자가 미션설계와 운영, 평가에 대해 얼마만큼 참여권한을 부여할지에 대해 고민해봅니다.



2. 학습자의 자율성

협업 파트너와 더불어 학습자들의 경험과 역량도 미션(프로젝트) 범위를 결정하는데 많은 영향을 줍니다. 학습자의 자율성은 미션 수행에 있어 가장 중요한 요인이자 특징입니다. 미션을 설계할 때부터 학습자를 미션 설계에 어느 정도 참여시킬 것인지를 염두에 두고 있는 것이 좋습니다.


미션(프로젝트) 설계와 학습자의 역할		
학습자의 제한된 참여		학습자의 열린 참여
설계자(운영자)가 내용주제를 선정	설계자(운영자)가 학습자의 참여를 권유	학습자가 내용주제를 선정
설계자(운영자)가 학습 과정산출물을 결정	설계자(운영자)와 학습자가 논의하여 학습 과정산출물을 결정	학습자가 학습 과정산출물을 결정

참고로, 협업 파트너가 설계자(운영자) 또는 학습자와 함께 내용주제를 선정하고 과정산출물을 결정하는 경우도 있습니다.

학습자의 자율성은 미션수행과정에 따라 다양하게 바뀔 수 있습니다.

미션(프로젝트) 수행과정과 학습자의 역할		
학습자의 제한된 참여		학습자의 열린 참여
설계자(운영자)가 결과물과 학습활동을 결정	설계자(운영자)가 학습자의 참여를 권유	학습자가 결과물과 학습활동을 결정
설계자(운영자)가 미션수행 일정과 진행속도를 조절		학습자가 미션수행 일정과 진행속도를 조절

캠퍼스영웅전은 미션을 단계별로 학습자의 역할을 다변화시키면서 난이도를 조절했습니다. 단, 프로그램 특성상 미션 수행 일정과 결과물에 대해서는 설계자(운영자)가 모두 결정했으나, 설계와 수행과정 내에서 최대한 학습자의 자율성을 보장하여 능동적인 역할을 부여하고 창의적인 활동과 과정을 경험할 수 있도록 고려하였습니다.



♀ 설계/운영자의 스타일에 따라 학습자와의 역할에 대해 결정하시면 됩니다. 무조건 학습자 참여 비율이 높은 프로그램이 좋은 프로그램이 아니라, 설계/운영자의 가치관, 교수법, 성향 등에 맞춰서 가장 잘 맞고 효과적인 방법을 선택하여 교육목적과 목표를 달성하면 됩니다.

<활용팁>



STEP Ⅲ : 기준(standards) 선택하기

미션수행 결과에 대한 책임은 명확한 기준과 확고한 평가실행을 요구합니다. 프로젝트 기반 학습을 통해 미션을 설계할 때, 가장 핵심이 되는 질문은 ‘미션을 계획하는 설계/운영자는 학습자들이 무엇을 알고, 무엇을 할 수 있게 되기를 기대하는가?’입니다.

프로젝트 기반 학습을 통한 기업가정신 훈련에 있어 기준(standards)이라 하면, 설계/운영자의 미션설계 취지와 주안점에 따라 미션수행의 기본이 되는 모범적인 활동이라고 할 수 있습니다.

설계/운영자는 미션을 설계할 때 해당 프로그램과 관련된 기준을 전체적으로 살펴보고, 각각의 미션에서 가장 적합하다고 생각하는 핵심적인 기준을 구체화해야 합니다.

단, 각 미션당 너무 많은 기준을 다루지 않는 것이 좋습니다. 미션을 설계할 때, 너무 많은 기준을 포함하게 되면 많은 교육적 목표를 달성할 수 있을 것 같지만, 이 기준들을 모두 평가하기가 힘든 경우가 발생합니다. 평가할 수 없는 결과물은 어떤 것도 계획에 포함시키지 않은 것이 좋습니다.

미션(프로젝트) 아이디어와 예상되는 활동 결과물을 바탕으로 설계자는 학습자로 하여금 가르치고 익혀야 할 기준이 무엇인지에 대해 역발상을 해보는 것도 효과적입니다. 가장 중요한 것은 미션에서 평가되어야 할 기준이 무엇인지, 어떻게 하면 모든 학습자가 배우고 익힌 것을 결과물로 잘 표현할 수 있도록 설계를 통해 명확하게 하는 것입니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 30~60분

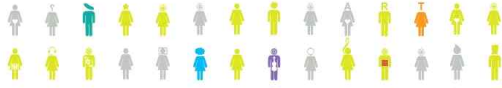
★ 난이도 : ★★★☆☆

1. 미션의 취지에 잘 맞고 학습목표를 달성할 수 있는 기준이 될만한 상황 또는 활동수준에 대해 기재합니다.
2. 미션의 목적과 목표에 적합한 모범적인 활동수준의 모습을 구체적으로 작성하고 이를 모범적 미션수행 기준으로 선정합니다.
3. 해당 기준내용을 바탕으로 평가항목과 평가표를 작성할 때 참고하도록 합니다.



<주의>

△단기 미션(프로젝트)수행에서는 너무 많은 기준을 다루지 않도록 합니다.
 △12주 이상의 장기간이 소요되는 프로그램에서도 각 미션당 3가지 이상의 기준을 다루지 않는 것이 좋습니다.



STEP IV : 다양한 과정산출물(outcomes) 설계하기

미션 수행과정은 효과적으로 학습하는 방법일 뿐만 아니라, 정보를 수집하고 표현하기 위해 공동으로 작업하는 방법이기도 합니다. 협력은 성공적인 미션수행의 핵심이라고 볼 수 있습니다. 그 결과는 프리젠테이션, 성과 전시 등과 같은 수행기반 결과물을 통해 가시화될 수 있습니다.

프로젝트 기반 학습의 가장 효과적인 부문은 학습활동으로부터 특정한 기술과 사고양식(habits of mind)의 형태로 학문적인 성과 이상의 것을 동시에 통합할 수 있고, 학습자의 역량을 고취시킬 수 있다는 것입니다.

1. 기술들(skills)

학습자들에게는 문제를 해결하고, 협력하여 작업하고, 정보를 수집/분석하고, 비판적 사고를 하고, 프로젝트를 운영하고, 작업기한과 제한사항을 지키고, 여러 기술과 도구를 효과적으로 활용하는 능력이 요구됩니다. 미션(프로젝트)을 설계할 때 학습자가 미션수행과정을 통해 사용하게 될 1~2가지의 기술들을 구체화하는 것이 좋습니다. 이 때, 해당 기술들에 대한 평가를 어떻게 설계할 것인지도 고려하면 좋는데, 루브릭(rubric)으로 불리우는 수행기반 측정법을 사용하여 평가하는 것이 가장 적합합니다. 루브릭은 오랫동안 학습자의 수행과정을 평가하는 도구로서 활용되고 발전되어 왔습니다. 학습자의 활동 수준/단계에 따라 구체적인 평가기준을 제시함으로써 보다 용이하게 평가가 가능하기 때문에 프로젝트 기반 학습과 같은 경험학습, 실천학습과정에서 주된 평가방법으로 활용되어 왔습니다. 이러한 평가표를 어떻게 만들고 사용하는지는 ‘미션 평가하기’ 단계에서 다시 설명하겠습니다.

설계자 노트

⌚ 시간 : 20~40분

☆ 난이도 : ★★☆☆☆

1. 모범적 미션수행활동과 세부 과업(과제)에 따른 각각의 과정산출물을 정리해봅니다.

2. 각 과정산출물을 작성하고 도출하는 과정에서의 학습자가 경험할 수 있는 기술과 사고양식 등에 대해 정리합니다.

2. 사고양식(habits of mind)

과정산출물의 또 다른 영역은 사고양식에 대한 것입니다. 이것은 평생학습에 영향을 주는 심도 있는 학습과 사고, 직업 세계에서 성공, 개인적인 만족감을 의미합니다. 설계자는 학습자들의 성장을 위해 중요한 것이 무엇인지 선택하고, 미션수행의 과정산출물로 반영하면 됩니다. 허나, 이런 무형의 과정산출물은 평가하기가 어렵기 때문에, 해당 부분의 정성적 자료를 수집할 때에는 개인별 활동일지 또는 보고서를 작성하도록 하여 평가할 수 있습니다.

참고로 캠퍼스영웅전에서는 티몬스(Jeffry A. Timmons) 교수의 창업가적 사고와 행동양식에 기반하여 설정하고, 21세기 핵심역량에서 제시하고 있는 3가지 요소를 부가적으로 적용하였습니다.



STEP V : 프로젝트 설계 핵심요소에 기반하여 작업하기

좋은 프로그램과 미션은 우연히 만들어지는 것이 아니라, 프로젝트를 체계적으로 설계하고 성공적인 수행을 할 수 있도록 도와주는 핵심요소들을 기반으로 하고 있습니다.

체계적인 프로젝트 설계와 성공적인 수행을 도와주는 핵심요소는 6A로 정리할 수 있습니다. 좋은 미션(프로젝트)은 신뢰성(authenticity)과 학문적 엄격함(academic rigor)이 있어야 하고, 응용학습(applied learning)과 적극적인 탐구(active exploration), 관계자와 연계(agent connections) 활동을 증진시킬 수 있어야 하며, 실제적 평가(assessment practices)를 포함하고 있어야 합니다.

미션(프로젝트)을 설계하는 설계자(운영자)는 프로젝트 설계에 포함되어야 할 또 다른 중요한 요소는 없는지 아래 질문들을 통해 점검해보시기 바랍니다.

미션(프로젝트)은 :

기준을 따르는가?

학습자가 참여할 수 있도록 자율성을 부여하고 있는가?

본질적인 이해에 초점을 두고 있는가?

높은 수준의 사고를 촉진하거나 장려하고 있는가?

기본적인 기술을 강조하고 있는가?

대상 학습자들이 대부분 성공적으로 수행할 수 있는가?

명확하고 정확한 평가방법을 사용하고 있는가?

기술의 적절한 사용이 필요한가?

실제적인 문제를 다루고 있는가?

설계자 노트

🕒 시간 : 60~90분

★ 난이도 : ★★★★★

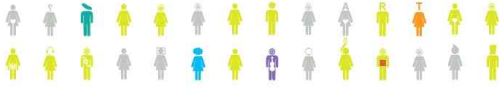
1. 기획 초기의 교육목적과 목표를 달성하기에 적합한 미션 설계인지 다시 한번 점검해봅니다.
2. 미션을 설계하면서 작성한 내용들이 6가지 프로젝트 설계 핵심요소에 맞게 작성되었는지 살펴봅니다.
3. 왼쪽과 같은 구체적인 질문을 통해 스스로 점검하고, 부족한 부분이 있으면 이를 추가, 보완하면서 미션 설계를 한 차원 더 발전시킵니다.



<주의>

△프로젝트를 설계할 때는 반드시 새로운 기술과 지식을 습득할 수 있도록 하는 것이 중요합니다.

△프로젝트의 과제, 행동, 요구사항은 학습자로 하여금 새로운 기술을 습득하고 새로운 지식의 구성을 촉진시킬 수 있어야 합니다.



STEP VI : 최적의 미션수행환경(학습 환경) 조성하기

설계자는 학습자들이 미션수행을 통해 새로운 기술과 지식을 배우고 익힐 수 있도록 최적의 환경을 만들어 줌으로써 미션을 성공적으로 수행하는데 많은 영향을 줍니다. 좋은 학습 환경을 구축하는 것은 학습자들의 동기부여와 흥미를 촉진시킬 수 있는 좋은 방법이 될 수 있습니다.

최적의 학습 환경을 조성하는 방법은 2가지로 구분할 수 있습니다.

1. 미션이 실세계에서 경험할 수 있는 것이어야 합니다. 프로젝트 기반 학습의 가장 강력한 동기부여 효과는 학습자들로 하여금 보다 실제적인 과제가 주어졌을 때, 이를 전문가와 협력을 통해 미션을 수행하는 과정에서 두드러지게 나타납니다.

2. 학습공간에 변화를 주거나, 실제 현장을 중심으로 활동하도록 구성합니다. 미션 설계자는 프로젝트의 실제성을 극대화하기 위해 학습공간에 현장처럼 변화를 주거나, 아예 현장을 중심으로 활동하도록 미션을 구성합니다. 특히, 외부 파트너와의 협업과 제휴, 다른 팀과의 교류, 다양한 이해관계자와 교류 등 이는 학습자들의 프로젝트에 대한 소유의식을 증대시키고 흥미를 증진하는 역할을 합니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 30~90분

☆ 난이도 : ★★☆☆☆

1. 학습자들이 미션수행 활동을 가장 적합하게 할 수 있을 최적의 환경에 대해 생각해봅니다.
2. 미션수행에서 선행학습이 필요하다면 그것은 어디에서 어떻게 실시하면 가장 현실감 있게 학습할 수 있을지 고민해보고 결정합니다.
3. 실제 학습자들이 미션을 수행할 현장에 대해 필요하다면 관계자들과 미리 협의 또는 협조를 요청합니다.

단, 교실(강연장)에서 학습을 개선시키기 위해서는 아래 3가지 아이디어를 미리 고려합니다.

-부분을 연습하기 전에 전체를 볼 수 있도록 합니다.

-내용을 학습한 뒤에 실제적인 문제에 적용합니다.

-학교에서의 학습을 실제보다 더 실제처럼 설계합니다.

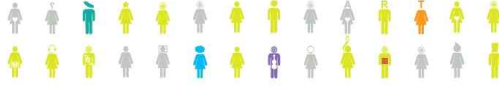
최적의 미션수행환경을 조성하는 것은 설계/운영자, 멘토, 학습자 모두의 몫입니다. 서로 각자의 제한된 여건 속에서도 최선을 다할 때, 최적의 환경을 만들 수 있습니다. 기업가정신 훈련에서 문제해결능력이 가장 필요한 사람은 학습자가 아니라 바로 설계/운영자입니다.



<주의>

△설계/운영자는 예산 등 상황과, 환경의 제약조건에 맞춰서 운영하기 보다는 부족한 자원과 제한된 환경 속에서도 어떻게 하면 계획한 목적과 목표를 달성할 수 있을지, 학습자를 위한 보다 나은 환경을 제공할 수 있을지와 같은 문제해결에 집중합니다.

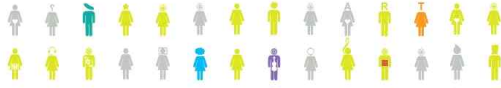
△예상치 못한 안전사고 등에 관한 부분도 대책방안도 고려하는 것이 좋습니다.



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

프로젝트 기반 학습을 통해

미션 운영하기



설계자와 운영자의 역할

미션 운영의 단계

- STEP I : 학습자와 미션수행 목적과 목표를 공유하기
- STEP II : 문제해결도구 활용하기
- STEP III : 미션수행 과정 점검표 활용하기
- STEP IV : 평가와 반성하기



설계자와 운영자의 역할

미션 설계자와 운영자의 역할은 매우 중요합니다. 성공적인 기업가정신 훈련 프로그램을 운영하기 위해서 다음과 같은 중요한 운영과제가 있습니다.

-미션수행(프로젝트)의 시점에서뿐만 아니라, 정기적으로 프로젝트의 목적을 학습자에게 상기시킵니다. 학생들이 지속적으로 집중하고 동기유발이 되도록 멘토를 활용하거나 직접 추진질문을 하여 미션의 목적과 목표를 상기 시킵니다. 학습자가 미션수행에 몰입할 수 있도록 정기적으로 다음 단계에 대해 의사소통하는 것이 좋습니다.

-학습자들이 팀을 구축하도록 합니다. 프로젝트 기반 학습의 특징인 협동은 다양하게 팀 활동을 통해 창발됩니다. 학습자들이 자율적으로 팀을 구성하거나, 몇 가지 제한사항을 주고 자유롭게 팀을 구성할 수 있습니다. 또한, 운영자가 팀을 직접 구성해주는 방법 등 다양한 방안이 있으니 상황과 환경 등 운영 여건에 맞게 가장 효과적인 방법을 사용하는 것이 좋습니다.

-탐구하며 과제를 이해하고, 문제를 해결하거나 추진질문에 답하는 과정을 일과시간 동안 지속적으로 정의해봄으로써 미션을 조직화합니다. 마감일을 설정하고 준수하며, 미션수행 과정에서 나오는 산출물을 수집하고, 성공적인 미션수행을 위해 필요한 지원과 피드백을 제공합니다.

-미션 운영과 관련해서 모든 일을 명확하게 수행합니다. 미션은 여러 가지 과제를 수행함은 물론 학습자가 어디에서 시간과 에너지를 쏟아야 할지 의사결정하고, 이를 그대로 실천해야 합니다. 학습자는 다음 단계에서 무엇을 해야 할지, 무엇을 아는 것이 중요한지 수많은 질문을 설계자나 운영자에게 하게 되는데, 이런 학생들에게 명료한 설명을 통해 안내하는 것이 매우 중요합니다.

-학생들의 행동을 모니터하고 활동규정을 제시합니다. 미션수행은 학습자가 개별 또는 팀별로 교실과 강연장이 아닌 현장 중심으로 활동하기 때문입니다. 이는 설계/운영자의 지시 없이도 보다 효율적으로 올바르게 미션을 수행할 수 있도록 학습자를 훈련시킬 필요성이 있습니다. 특히, 수동적인 학습자에게 더욱 필요합니다. 학습자의 각기 다른 프로젝트와 일정을 관리하기 위한 마감시간과 활동규정 등이 필요합니다. 학습자가 스스로 자료나 교수-학습자원을 효율적으로 사용할 수 있도록 지도하는 것이 좋습니다.



- 작업의 흐름을 조절합니다. 결과물과 산출물 등 다양한 학습결과를 제때 제출하도록 합니다. 학습자가 제대로 미션을 수행하고 있는지 중간점검이 필요합니다. 대부분의 학습자에게 너무 어렵거나 너무 쉬운 과제는 아닌지 그들의 활동을 확인하고 대화를 통해 학습내용을 점검합니다. 필요하다면, 적시에 학습이 일어나도록 지원합니다.
- 체계적으로 평가합니다. 프로젝트가 성공했는지 그 여부를 평가하며, 학습자가 프로젝트의 결과로서 무엇을 배우고 익혔는지 그러지 못한 것은 무엇이고 그 원인은 무엇인지 인식하도록 도와줍니다.

캠퍼스영웅전에서는 학습자에게 보다 훌륭한 학습 과정과 경험을 유도할 수 있도록 효과적인 운영 방법에 많은 고민과 노력을 해왔습니다.

캠퍼스영웅전은 체계적으로 설계된 미션을 가장 효과적으로 운영하기 위해 자문단, 평가단, 운영지원단으로 구성하여 각자의 전문성을 프로그램 운영에 적극 반영하되, 캠퍼스영웅전의 교육철학과 체계적 방법론이 일관성 있게 유지될 수 있도록 각별히 운영하였습니다.

미션 설명회를 개최하여 학습자에게 보다 정확하게 미션, 학습목표, 평가에 대해 이해를 증진시켰습니다. 멘토단을 운영하여 주요 과업별로 정기적으로 1:1 멘토링을 실시하여, 학습자의 부족한 이해와 잘못된 프로젝트 진행을 최소화하여 교육목적과 목표를 달성시켰습니다. 또한, 학습자로부터 운영과 평가에 대한 신뢰성을 확보하기 위해서 운영 전반에 각종 규정과 제출기한 등의 점검항목을 철저하게 실시하였습니다.



STEP I : 학습자와 미션수행 목적과 목표를 공유하기

미션수행(프로젝트) 목적과 목표는 학습자의 일상과 관련이 있거나, 그들에게 의미가 있어야 합니다. 가능하다면 학습자가 느낄 수 있는 가치를 공유하고, 자신의 미래와 매우 밀접하게 연관성이 높다는 것을 알려주면 동기부여가 잘 될 것입니다.

미션 설명회 등의 방법을 통해 학습자와 미션수행 목적과 목표를 공유하는 것은 매우 중요합니다. 초기 단계에는 학습자와 연관이 있는 주제와 소재를 바탕으로 미션을 수행하면 동기부여하기가 쉽습니다. 심화단계에서는 친근한 미션 주제와 소재보다는 도전적이고 호기심을 유발하는 주제와 소재를 바탕으로 설계/운영자가 원하는 미션의 목적과 목표를 달성할 수 있도록 유도하는 것이 현장에서 유용합니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 10~15분

★ 난이도 : ★☆☆☆☆

1. 학습자의 미션수행 목적과 목표에 대해 공유할 시점과 상황에 대해 생각해보고 결정합니다.
2. 학습자에게 미션수행 목적과 목표에 대해 설명하고, 이에 대한 학습자의 의견을 수렴합니다.
3. 수렴한 의견 중 학습자의 교육효과와 미션수행과정에 도움이 될 만한 사항들은 반영하여 미션계획을 보다 발전시킵니다.

학습자와 프로젝트 정교화하기

아무리 잘 설계된 미션이라도 학습자의 관심분야나 그들이 학습하고 싶은 역량과 관련되도록 미션 설계를 수정/보완할 수 있습니다. 이는 전체 토론이나 의견수렴 또는 면담 등을 통해 가능합니다. 또한, 미션 설계과정, 미션 설명회, 미션 수행과정, 미션 종료 후 피드백을 통해 수시로 실시/점검/반영할 수 있으며, 학습자를 위한 설계/운영자의 헌신과 노력에 의해 이루어집니다.



<활용팁>

♀ 가장 효과적인 전략은 가능한 빨리 학습자와 설계/운영자가 미션의 목적과 목표와 문제 상황을 나누는 것입니다.

♀ 학습자에게 미션수행 목적과 목표를 아무리 강조해도 지나치지 않습니다. 설계/운영자뿐만 아니라 멘토들도 반복적으로 점검하는 것이 좋습니다.



<주의>

♂ 목표설정은 학습자의 일상과 관련이 있거나, 반드시 그들에게 의미가 있어야 합니다. 해당 부분의 난이도는 낮지만 가장 중요한 부분이기 때문에 소홀히 진행하거나 생략한다면, 이는 바람직하지 않습니다.



STEP II : 문제해결 도구 활용하기

문제해결 도구를 활용하는 것은 학습목표를 효과적으로 달성하고, 학습자가 좀 더 편리하게 미션수행 과정을 기록하고 표현할 수 있도록 도와주는 도구입니다.

미션수행 계획과 활동은 문제 혹은 이슈에 초점을 둘 수 있도록 문제해결 도구를 선정/개발합니다. 학습자는 문제해결과정에서 확산과 수렴과정을 자연스럽게 경험하면서, 보다 본질적인 접근과 심도 있는 이해를 경험할 수 있는 기회를 가지게 됩니다.

프로젝트 기반 학습과 문제 중심 학습에서 유용한 3가지 핵심도구는 다음과 같습니다.

-알고 있는/알아야 하는 목록은 시작 시점에서 그들이 문제 혹은 프로젝트를 이해하는데, 중요한 역할을 합니다. 두 칸으로 이루어진 차트에 학습자는 문제에 대해 알고 있는 모든 내용 또는 추진질문을 작성합니다. 주제에 대해 알고 있는 것들을 정리해보고 난 뒤, 마찬가지로 문제를 풀거나 질문을 하는데 알아야 할 모든 것을 정리합니다. 이 두 가지 목록은 매우 중요한 역할을 합니다.

-학습일지는 학습자의 미션수행과정을 나타내는 일기 혹은 저널 형식을 포함합니다. 학습일지는 문제해결과정에서 흔히 나타나는 좌절과 성취 등을 포함하는 중요한 기록이자, 프로젝트의 'how'에 해당하는 유용한 자료입니다. 또한, 미션수행 과정을 문서화하는데 매우 중요한 역할을 합니다.

-계획, 관찰, 결과물 요약은 어떠한 문제에 대해 학생들이 집중하고 그들의 탐구를 계속하도록 추진역할을 하며, 유용한 학급 경영도구가 됩니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 120~240분

★ 난이도 : ★★★★★☆

1. 학습자들이 미션수행 과정에서 자신의 활동과 학습성과를 기록할 문제해결 도구(양식)에 대해 기존에 존재하고 있는 다양한 정보를 찾아봅니다.
2. 다양한 도구를 살펴보고 난 뒤, 미션수행에 있어서 활용하면 좋을 도구를 별도로 정리하고 각 도구별로 활용 방법 등에 대한 아이디어를 간단히 메모해 봅니다.
3. 미션수행 과정 및 각 과업별 적용할 도구를 정리하고, 개선해야할 도구는 별도로 메모해 놓습니다.
4. 각 도구별 저작권 등에 대한 법적 문제를 확인하고, 문제의 여지가 없는 도구만 활용합니다.
5. 미션수행 과정 및 각 과업별 적용할만한 도구가 없는 부분에는, 가장 효과적인 도구를 개발합니다. 또한 개선해야할 도구도 미션수행에 맞게 개선합니다.



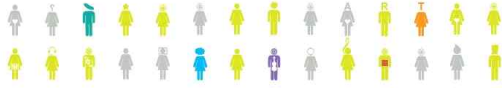
<활용팁>

♀ 문제해결 도구는 학습자의 역량과 수준에 맞게 개발되고, 활용되어야 합니다. 문제해결 도구가 사용하기 어렵다면 오히려 미션수행 과정에 집중하지 못하는 결과가 초래될 수도 있습니다.



<주의>

△ 문제해결 도구는 효과적이며 효율적인 수단과 방법이지, 목적과 목표가 될 수는 없습니다. 즉, 해당 도구가 미션수행을 원활하게 하거나 문제를 해결해주는 것은 아니기 때문에 설계/운영자는 이점을 유념하셔야 합니다. 좋은 도구를 주었다고 해서 모든 학습자가 훌륭하게 도구를 사용할 수 있을 거라는 착각은 금물입니다.



STEP Ⅲ : 미션수행 과정 점검표 활용하기

효과적인 미션운영을 위해서 학습자의 활동에 대한 체계적인 점검이 필요합니다. 이를 위해서는 일정 및 과업별 세부적인 확인/점검 과정과 그 결과에 대한 빠른 판단과 운영대처가 매우 중요합니다.

미션수행 과정과 같이 학습자의 활동이나 학습과정을 모니터하는, 형식적이거나 비형식적인 체계가 필요합니다. 관리체계의 활용은 프로젝트 결과물로 요소를 나누는 수단이 됩니다.

#미션수행 진행과정에 대한 점검 방법

- 미션(문제)에 대한 이해 여부를 질문합니다.
- 미션수행 목적과 목표에 대해 질문합니다.
- 개인 또는 팀, 무작위 혹은 의도된 학습자를 인터뷰 합니다.
- 개인 혹은 팀이 작성한 미션활동 기획안, 중간 활동보고 등을 점검합니다.

설계자 노트

☉ 시간 : 30~60분

☆ 난이도 : ★★☆☆☆

1. 미션수행 과정 및 과업별 점검항목을 구체적으로 작성합니다.
2. 점검항목은 책임자에 따라 구분합니다.
3. 점검항목별로 정확한 점검을 위한 질문과 판단 기준에 대해 작성해봅니다.
4. 점검결과에 대해 어떻게 대처해야 하는지에 대한 방안을 마련합니다.

프로젝트 과정 점검표는 다음 내용을 우선적으로 고려합니다.

- 프로젝트 활동을 어떻게 이끌어 낼 것인가?
- 개별 학습자 및 팀 활동의 완성 과정/기준
- 개별 학습자 및 팀의 동기/참여활동
- 특별한 활동 혹은 결과물에서 발견되는 문제점/성공
- 예기치 못한 성취물 (설계/운영자가 관심있게 지켜보아야 할 점)
- 개별 학습자 혹은 팀에서 나온 새롭고 발전적인 전략들
- 구체적인 자료 혹은 교수적 지원에 대한 학습자의 요구사항



<활용팁>

♀ 미션수행 과정 점검표는 설계/운영자, 멘토, 협력/협조 담당자 등 다양한 이해관계자들과 함께 작성하고, 모두 함께 실시간으로 점검할 수 있으면 매우 효과적입니다.



STEP IV : 평가와 반성하기

미션 운영과정에서 평가와 반성하기는 매우 중요합니다. 이는 미션 운영 중간에 수시로 시행해볼 수도 있고, 미션 운영이 끝난 뒤에 실시해볼 수도 있습니다. 평가와 반성의 목적은 학습자의 학습 목표의 효과적, 효율적 달성에 집중을 하는 것이 좋습니다.

미션수행 마무리 시점에 학습자의 프로젝트 결과를 분석하고 정리하는데 충분한 시간을 부여하는 것은 학습자로 하여금 미션수행을 통해 배운 것은 무엇이며 무엇을 익혔는지를 정확하게 자각하게 하는 것입니다. 이를 통해 자신감을 갖고 다른 프로젝트나 과제를 할 때에도 충분히 제 능력을 발휘하며 향상될 것입니다.

특히, 추진질문에 대해 반성하고 토의하게 함은 매우 효과적입니다. 학습자가 스스로 무엇을 배웠는지 가늠해볼 수 있는 다양한 도구와 방법을 활용하는 것이 좋습니다.

#평가 마무리하기

평가는 사회구성원으로서 실무역할을 수행할 때, 필요한 반성, 분석과 같은 태도와 수행능력을 갖도록 하는데 도움이 됩니다. 토의를 위한 질문이나 주제는 내용 자체뿐만 아니라 미션수행 과정과 과정산출물 모두가 중요합니다. 다음은 고려하면 좋은 질문들이다.

- 무엇을 배웠는가?
- 효과적으로 협력하였는가?
- 배우고 익힌 수행능력은 무엇인가?
- 좀 더 훈련이 필요한 수행능력은 무엇인가?
- 수행한 과정의 질은 어떠한가?

평가 마무리는 개인 또는 협력적으로 이루어질 수 있습니다. 그러나, 평가가 한 번 이루어지면, 그 결과를 학습자와 나누어야 합니다. 평가 마무리에 관한 4가지 방법은 전체 학급 요약방법(whole-class debriefing session), 전체 학급 토의(fishbowl), 간단한 설문(survey), 자기평가(self-evaluation)가 있습니다. 일반적으로 많이 활용되는 평가 마무리 방법은 설문과 자기평가 방법이 있습니다.

#축하하기

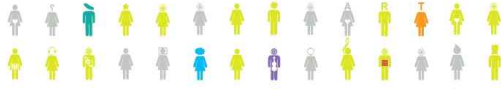
프로젝트의 마지막 단계에서 평가와 회고뿐만 아니라, 축하하는 과정도 중요합니다. 학습자는 커다란 프로젝트에 시간과 에너지를 쏟아 성공적으로 수행하였을 때, 그들이 이루어낸 성과에 대해 프로젝트에 참여한 다양한 이해관계자들(창업가, 지역사회 리더, 멘토 등)과 기타 참여자들에게 감사하는 기회를 갖고, 그동안 열심히 참여하고 활동한 스스로에게도 격려와 박수를 보낼 수 있도록 합니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 30~60분

★ 난이도 : ★★☆☆☆

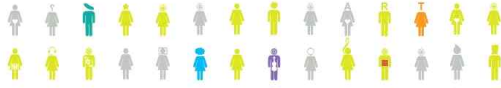
1. 미션수행 과정에서 평가와 반성에 대한 시점을 결정합니다.
2. 학습자의 미션수행 과정과 결과에 대한 평가와 반성 방법에 대해 생각해보고, 상황과 여건에 맞는 효과적인 방법을 선택합니다.
3. 피드백 결과에 대한 정리, 활용에 대한 부분도 결정합니다.
4. 관련해서 준비해야 할 사항이 있는지 점검해 봅니다.



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

프로젝트 기반 학습을 통해

미션 평가하기



설계자와 운영자의 역할

미션 평가의 단계

STEP I : 목표에 맞는 결과물 설계하기

STEP II : 결과물을 바탕으로 역(逆)으로 설계하기

STEP III : 평가내용 결정하기

STEP IV : 평가표 활용하기

STEP V : 평가표 작성하기



설계/운영자의 역할

프로젝트 기반 학습을 활용한 기업가정신 훈련 프로그램은 교수, 운영자의 주관적인 관점과 노하우에 치중되었던 암묵지적 평가로부터 ‘신뢰성 있는(authentic)’ 객관적 기준이 있는 평가로서의 새로운 방향을 제시합니다. 이 프로그램의 교수목표는 문제해결 학습 활동을 수행하는 과정에서 학습자들이 지식과 기술뿐만 아니라 창업가적 사고와 행동을 체화하는 것입니다.

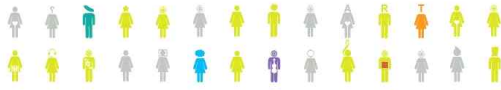
이런 고차원적 사고와 행동이 요구되는 기술과 바람직한 성과를 만들 수 있도록 학습자들에게 부과되는 과제들, 훌륭한 활동과정을 평가하기 위해서는 루브릭과 같은 수행 평가가 이루어져야 합니다.

기회의 포착, 자원조달, 문제해결, 가치창출, 상호협력, 의사소통 등과 같은 실제적인 활동을 평가하기 위한 수행기반평가(performance based assessment)는 전통적인 평가방법에 비해 보다 다양한 방법으로 이루어집니다. 이러한 방법들은 매우ダイナミック하고, 실험적이며, 표준화하기에는 다소 어려움이 있습니다. 그렇기 때문에 학습의 최종 결과물뿐만 아니라 학습 과정을 포착할 수 있는 평가가 요구됩니다.

캠퍼스영웅전에서는 최종 학습결과 뿐만 아니라, 학습자의 훌륭한 학습 과정을 유도하고 이를 포착하고 평가하기 위한 방법에 많은 고민과 노력을 해왔습니다.

캠퍼스영웅전에서 활용한 수행평가의 주요 평가항목은 미션 활동 기획안, 중간 활동 보고서, 최종 활동 보고서, 활동 동영상 등과 같은 주요 활동 산출결과물로서 해당 자료를 바탕으로 수행평가를 실시했습니다. 그 이외에 가·감점 항목으로는 중간 활동보고 및 홈페이지 활동/추천수, 활동 동영상의 유튜브 조회수와 추천수 등과 같은 활동은 가점 항목이며, 감점 항목으로는 각종 관련 참여/제출기한 미준수, 각종 제출 양식/규정 미준수 등과 같은 항목으로 구성하여 운영해왔습니다.

학습자로부터 평가에 대한 객관성과 신뢰성을 확보하기 위해서는 주요 산출결과물뿐만 아니라 가·감점 항목까지 매우 엄격하게 점검하고 평가하는 것이 매우 중요합니다.



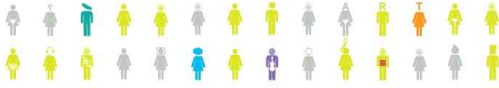
체계적이고 균형잡힌 평가계획 세우기

설계자는 학습 목적과 목표를 달성하기 위해 적합한 학습결과물과 평가방법에 대해 고민과 선택해야 하며, 학습자의 과정산출물을 평가하기 위해서도 어떤 평가방법을 혼용할 것인지 결정해야 합니다. 전통적인 시험, 연구논문, 보고서, 에세이는 프로젝트 기반 학습을 활용한 기업가정신 훈련 프로그램에 쉽게 통합될 수 있습니다. 이와 동시에, 미션은 수행과정 지향적인 산출물을 위한 평가방법이 포함되어 있어야 하며, 프로젝트의 결과물은 창업가적 사고와 행동뿐만 아니라 여러 가지 지식과 기술 습득이라는 목표에도달하고 이를 측정할 수 있도록 설계되어야 합니다.

기업가정신 훈련을 위한 균형감 있고 체계적인 평가계획에는 내용적 기준, 기술, 사고와 행동양식 등과 같은 프로젝트의 성과물들을 디테일한 부분까지도 아우를 수 있는 다양한 평가방법을 구성해야 합니다. 무엇보다 중요한 것은 수행을 위한 다양한 지표들은 여러 학습자들에게, 각각 다양한 관점 정도의 평가의 기회를 부여한다는 점입니다.

미션이 끝날 무렵에는 설계자나 운영자, 또는 담당자는 다음과 같은 3가지 핵심 질문에 대해 대답할 수 있어야 합니다.

1. 학습자는 창업가적 사고와 행동에 대해 얼마나 이해하고, 실천했는가?
2. 학습자의 지식, 기술 수준은 어떠하며, 미션 주제를 잘 이해하게 되었는가?
3. 학습자는 미션수행 결과물을 준비하는 과정을 통해 기업가정신뿐만 아니라, 다양한 분야의 지식과 기술을 얼마나 잘 적용할 수 있게 되었는가?



STEP I : 목표에 맞는 결과물 설계하기

미션수행을 위한 과정산출물을 결정했다면, 체계적인 평가계획에는 역으로 과정산출물들을 결과물이나 수행과정에 맞게 조정하는 작업이 필요합니다. 여기서 이야기하는 결과물이란, 프레젠테이션, 보고서, 시제품, 전시 등을 말합니다.

과연 어떤 결과물들이 학습자의 기업가정신 훈련과 성취에 적합한 증거를 제공할까요? 모든 과정산출물들이 반드시 평가되어야 하며, 학습자에게는 그들이 생각하고 행동해야 하는 것들을 결과물을 통해서 표현할 수 있는 기회가 주어져야 합니다. 그 과정은 다음과 같습니다.

1. 미션 최종 결과물(culminating products)을 구체화합니다.
2. 학습자에게 피드백을 주기 위해 다양한 결과물(multiple products)과 점검표 체계를 활용합니다.
3. 사고와 활동을 평가하기 위해, 학습자의 사고과정의 증거가 될 수 있는 산출물(artifacts)을 활용합니다.

최종 결과물을 결정한 뒤에는 각각의 학습 결과물 또는 미션수행 과정을 평가하기 위한 준거를 수립합니다. 그 과정은 다음과 같습니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 30~60분

★ 난이도 : ★★★☆☆

1. 미션 최종 결과물을 구체화합니다.
2. 최종 결과물과 미션수행과정을 평가하기 위한 준거(기준/기술 추출, 평가표 작성)를 수립합니다.
3. 3가지 핵심 질문을 통해 결과물 설계가 제대로 이루어졌는지 점검합니다.

1. 내용적 기준과 기술을 추출하기
2. 평가표(rubrics) 작성하기

이러한 과정은 공정하고, 정확하며, 특정한 내용과 기술을 목표로 하는 평가계획을 고안하고, 학습자에게 적절한 시간 내에 유용한 피드백을 제공할 수 있도록 도와줄 수 있습니다.



STEP II : 결과물을 바탕으로 역(逆)으로 설계하기

미션수행과정으로 인한 다양한 예상 결과물을 바탕으로 역으로 구체적인 프로젝트 활동과 학습요소 등을 정리하고, 필요한 평가항목, 평가표를 작성하는 것이 좋습니다.

과정산출물들은 반드시 평가되어야 합니다. 또한, 미션수행 결과물에는 하나 이상의 학습요소들이 포함되어 있어야 합니다.

설계자는 학습자가 다음의 결과물을 산출할 수 있도록 결정해야 합니다.

1. 내용적 기준에 기반하고 있는 교과적 지식과 프레젠테이션 기술을 나타내도록 요구하는 비디오 또는 구두식 프레젠테이션과 같은 전시회
2. 내용적 기준과 일치하는 주제에 대한 미션활동보고서
3. 미션(프로젝트) 수행 동안의 학습과정을 기록한 일지

이런 결과물에 나타난 학습자들의 활동결과물의 질적 평가는 다양한 방법이 존재합니다. 프레젠테이션과 연구보고서는 수행평가표를 사용하여 평가할 수 있습니다. 일지는 형식적 또는 비형식적인 방법으로 평가 할 수 있습니다. 부가적인 과정산출물은 시험을 통해 평가될 수 있습니다. 설계자는 최종결과물, 다양한 결과물, 산출물을 제대로 평가하기 위해 다양한 평가방법론을 배경으로 효과적인 평가계획을 만들기 위한 기초를 완성하게 됩니다.

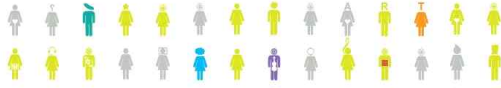
결과물은 최종 결과물, 다양한 결과물, 산출물 등으로 구성되어 있습니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 30~60분

★ 난이도 : ★★★☆☆

1. 최종결과물, 다양한 결과물, 과정 산출물 등 항목별 평가방법을 선택합니다.
2. 예상 결과물을 바탕으로 구체적인 미션수행 과정과 학습요소를 평가할 수 있는 방안 모색
3. 결과물의 중요도에 따라 배점을 다르게 구성합니다.



#최종 결과물

최종 결과물은 미션수행이 끝날 때까지 진행하며, 학습자가 다양한 주제와 기술들에 대하여 학습한 내용적 지식과 기술을 담고 있습니다. 최종 결과물은 주로 교실 밖의 청중들을 대상으로 하는 행사를 통해 발표되기 때문에 학습자들은 ‘주제를 정해서 토론하는 학습활동(show-and tell)을 넘어서서 심도 있는 학습의 결과를 표현할 수 있어야 합니다.

※최종 결과물 예시

-보고서, 멀티미디어 쇼, 프레젠테이션, 전시회, 연구논문 등

※캠퍼스영웅전의 최종 결과물

-최종 활동보고서, 활동 동영상, 우수 활동사례발표, 전시회 등

#다양한 결과물

다양한 결과물은 미션수행의 초반, 중반, 결말 단계에 기한을 가지고 있습니다. 다양한 결과물에는 예비적 또는 최종 결과물이 포함되며, 개인 또는 팀 활동을 통해 만들어집니다.

프로젝트를 설계하는 기술은 신중하게 계획된 학습활동과 결과물을 바탕으로 이루어집니다. 각각의 학습활동은 정보를 산출하고, 성공적인 결과물에 대한 결과로 나타나게 될 기술들을 길러주는 것이어야 합니다.

※다양한 결과물 예시

-초기 기획안, 개요, 계획서, 중간보고서, 초안, 편집된 초안, 수정된 초안, 논문의 최종본, 청사진, 결과물에 대한 비평, 동영상, 웹사이트 등

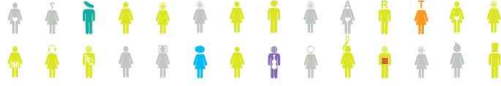
※캠퍼스영웅전의 다양한 결과물

-활동기획안, 중간활동보고서, 활동 동영상 등



<주의>

△결과물의 대부분은 학습자가 기본이 되는 배경연구들을 완전히 이해할 것을 요구합니다. 결과물은 특정한 나이와 학년에 적절한 수준의 것이어야 합니다.



#산출물

적극적인 학습 활동은 프로젝트 기반 학습을 통한 기업가정신 훈련 프로그램의 목표이자 바람직한 학습자의 모습 중 하나입니다. 효과적인 프로그램 설계의 힘은 복잡하고 문제를 창업가적 사고와 행동을 통해 해결하면서 가치를 증대시키는 과정을 학습할 수 있습니다. 문제해결과정은 원래 모호한 특성을 가지며, 학습자가 조사하고 고민하며 해결방안을 제시하고, 다양한 가설을 검증하는 창조적인 과정과 관련되어 있습니다. 이러한 작업들은 초기 창업팀의 모습처럼 매우 활동적이며 무질서한 분위기에서 협동이 이루어집니다. 이런 과정의 가치는 실제 현실에서 이런 작업과정으로 이루어지기 때문입니다. 이런 과정을 통해 학습자의 양질의 작업을 수행할 수 있도록 도와주는 것은 그들의 삶에서 매우 귀중한 경험이 될 것입니다.

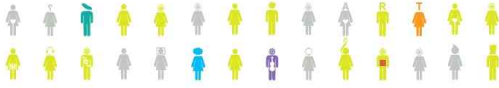
평가를 위해서는 이런 과정에서 어떤 것을 주로 살펴봐야 할까요? 주로 미션 수행과정에서의 산출물을 살펴보아야 합니다. 이때, 산출물이란, 미션 활동계획을 수립하고, 문제와 미션의 본질을 추구하며, 모르는 것은 끊임없이 질문하고 실천하면서, 문제를 해결하는 과정에서 발생하는 증거들을 의미합니다. 해당 산출물은 학습자의 기술과 사고.행동양식의 2가지를 평가하는 데 사용될 수 있습니다. 즉, 설계자는 산출물과 관련된 기준과 도달점을 확실히 하고, 이를 학습자와 공유하도록 합니다. 산출물을 만들어내는 것은 기록을 남기는 기술, 실생활과 현실에서 중요한 기술을 함양시킬 수 있도록 해줍니다.

※산출물 예시

-노트, 일지목록, 이메일 기록, 토론/결정/수정에 대한 기록, 구조화된 질문들에 의한 인터뷰, 프로젝트의 과정을 나타내는 간단한 반성적 기록물 등

※캠퍼스영웅전의 산출물 예시

-이메일, 활동일지, 회의록, 각종 활동기록물, 인터뷰 활동 등



STEP Ⅲ : 평가내용 결정하기

미션수행을 통해 학습자가 학습해야 할 내용적 지식과 기술들은 무엇이 있는지 구체적으로 정리하여 제시할 필요가 있습니다. 이런 과정은 프로젝트 평가를 위한 기초가 되며, 학습자들이 무엇을 학습해야 하는지를 안내하는 역할을 하게 됩니다.

기존 프로그램의 평가내용을 벤치마킹하는 것은 상기와 같은 목적을 달성하는데 도움이 됩니다. 벤치마킹한 것을 수정보완해서 수업이나 프로그램에 적용시키기 위해서는, 학습자들에게 그들이 무엇을 해야 하는지에 대해서 정확하게 정리해야 할 필요성이 있습니다.

학습내용을 정리한 과제의 예시로는, 프레젠테이션을 들어 설명해보겠습니다. 프레젠테이션에는 최소한의 3가지 보조기술(시선 맞추기, 발표자의 자세, 음성 의 명료성)이 포함됩니다. 여기에는 또 다른 요소들, 도입부에 관심 유도하기, 일관된 논조를 제시하기, 프레젠테이션의 내용과 관련된 핵심적 내용과 용어를 포함하는 것 등이 포함될 수 있습니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 20~40분

☆ 난이도 : ★★☆☆☆

1. 모범적인 미션수행에 대한 기준과 세부 과업(과제)별 결과물을 다시 확인합니다.
2. 미션수행을 통해 각 과업별 또는 결과물별로 학습자가 학습해야 할 내용적 지식에 대해 구체적으로 정리합니다.
3. 각각의 기술에 대해서 구체적으로 정리합니다.
4. 해당 결과물과 수행과정에 대해 무엇을 어떻게 평가할 것인지에 대해 구성요소를 정리합니다.
5. 결과물의 세부 평가항목을 구체적으로 기재하고, 항목별 배점을 구성합니다.

혁신성, 진취성, 위험감수성, 모호함에 대한 인내와 유연함 등과 같은 사고/행동양식도 구체적인 진술과 지표를 통해 정의될 수 있습니다. 예를 들어, 연구 논문에서 사용된 많은 자료들 또는 미션을 수행하는 동안에 조사된 많은 참고 웹사이트와 문헌들은 학생들이 프로젝트를 통해 연구를 수행했다는 증거가 될 수 있습니다.



STEP IV : 평가표 활용하기

미션(프로젝트)의 과정산출물들은 내용 주도적이면서 행동 중심적입니다. 따라서, 프로젝트 기반 학습을 활용한 기업가정신 훈련 프로그램은 학문적 성취도와 지식의 응용을 효과적으로 측정할 수 있는 평가방법이 요구됩니다.

평가표는 학습자의 미션수행 수준을 명확하게 구별하여 점수화할 수 있도록 도와줍니다. 잘 작성된 평가표는 학습자의 작업 숙련도에 대한 명확한 서술을 제공하며, 학습자의 수행목표 기준을 제시하고 이를 달성 또는 초과달성할 수 있도록 도와주는 안내자의 역할을 합니다. 학습자의 관점에서 중요한 사실은 평가표가 공개된다는 점입니다. 또한, 평가표는 학습자의 미션수행 과정에 도움이 될 수 있습니다. 반대로, 학습자가 평가표의 제작에 도움을 줄 수도 있으니 평가표 작성 시 학습자의 의견을 수렴하는 것도 좋은 방법입니다.

평가표는 모범사례(exemplar)와 함께 주어질 때 가장 효과적이기 때문에, 학습자가 미션(프로젝트)을 수행하면서 그들이 달성하도록 기대되는 기준뿐만 아니라 숙련을 위해 숙지해야하는 성취도에 대한 구체적인 지표에 대해서 정확하게 알게 됩니다. 이와 같은 연계 과정을 통해, 학습자와 운영진은 평가표에 활용된 용어에 대해 공통적인 시각과 이해를 가지게 됩니다. 이는 누가 아는지 모르는지를 드러내는 과정을 통해 학생들을 구별하기 위함 보다는, 모든 학습자가 수행의 기준에 도달 할 수 있도록 도와주기 위한 설계 목표를 촉진시키는 역할을 합니다.

설계/운영자의 입장에서 평가표는 미션수행을 위한 훌륭한 분류도구입니다. 평가표를 작성하는 과정에서 설계자는 자신의 학습자가 무엇을 알고 무엇을 할 수 있기를 원하는지에 대해서 심도 있는 고민을 하게 됩니다. 이는 설계자와 학습자로 하여금 과정산출물과 과제가 무엇인지를 명료하게 이해하고, 보다 나은 결과물을 만들어낼 수 있도록 도와줍니다.

설계자 노트

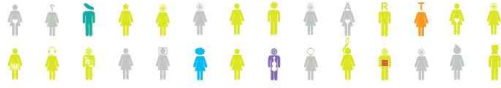
🕒 시간 : 60~120분
 ☆ 난이도 : ★★★★★

1. 여러 가지 상황과 여건에 대해 고려해보고 학습자의 미션수행과정과 결과물에 대해 평가방법을 결정합니다.
2. 평가표와 같이 적용 가능한 모범사례를 찾아봅니다.
3. 모범사례를 예시로 설명할 수 있도록 정리합니다.



<활용팁>

♀ 평가방법은 분석적 평가방법과 총체적 평가방법이 있습니다. 총체적 평가는 수행평가의 전반적인 활동과정과 결과를 평가하기에 좋습니다. 분석적 평가방법은 특정 결과물에 대해 심도 있게 해당 활동과 결과를 단계별로 평가하기에 좋습니다. 캠퍼스영웅전은 프로그램 특성상 총체적 평가방법에 분석적 평가방법을 일부 도입하여 사용했습니다.



총체적(holistic) 평가표는 다양한 준거를 사용하지만, 이는 하나의 점수를 위해 준거들을 통합합니다. 예를 들어, 프레젠테이션을 위한 준거에는 청중과 시선 맞추기, 동작, 노트의 사용, 내용 전달성 등이 포함될 수 있습니다. 이 항목들은 전체로서 채점되며, 하나의 점수로 표기됩니다. 총체적인 평가표는 계획서 또는 프로젝트에 대한 신속하고 전반적인 평가를 하기에는 유용할 수 있지만, 학습자에게 유용한 세부적인 면은 부족하다고 할 수 있습니다.

미션 수행에서 사용하기를 권장하는 평가표는 분석적(analytic) 평가표이며, 이는 평가하기에 적합하도록 주어진 미션을 분절하여 여러 가지 영역으로 구분하고 있습니다.

일반적으로 효과적인 평가표는

- 학습자의 작업의 분석에 기초를 하고 있습니다. 평가된 작업들의 수가 많아질 수록, 평가표의 타당성과 신뢰도는 높아집니다.
- 쉽게 보이고, 셀 수 있고, 점수화 할 수 있는 특징들 대신에, 행동지향적인 특징에 중점을 둬으로써 미션수행을 구별할 수 있게 합니다.
- 정당하고 객관적인 평가를 할 수 있도록 하는 유용하고 적절한 구별법을 제공하지만, 수행의 영역 간 결정하는 것이 불가능한 경우에는 해당 척도에 많은 점수를 부여하지 않도록 합니다.
- 학습자들이 그들의 점수를 확인하고, 정확하게 자기평가를 하며, 스스로 수정할 수 있도록 충분하고 풍부한 기술어를 사용하도록 합니다.
- 비교를 하거나 가치를 나타내는 용어(예시 : ~만큼, ~하지 않음)와 같은 기술어보다는 수행의 수준을 확인하기 위해서 어떤 부분을 보는지에 대한 예를 제시함으로써 평가의 모호함을 줄이고 신뢰도를 향상 시킵니다.



STEP V : 평가표 작성하기

평가표는 팀 활동에서의 상호간에 협력과 개별적인 수행을 각각 평가할 수 있도록 설계되어야 합니다. 중요한 것은, 프로젝트별로 각각의 중요한 결과물에 대해 별도의 평가표가 주어져야 한다는 것입니다.

평가표를 작성하는 것은 설계자(운영자)가 직면하게 되는 가장 힘든 과제로 느껴질 수도 있습니다. 그만큼 어렵다는 의미도 있지만, 그만큼 중요하고 효과적입니다. 학습자의 미션수행과정의 숙련도를 명확하게 구별할 수 있도록 작성하기 위해서는 사려 깊은 분석, 초안 작성, 수정본 작성 및 사전실험을 거쳐야만 합니다.

평가표의 사용은 등급을 정하고, 그 등급을 구별하는데 있어서 발생하는 학습자의 이의제기를 감소시키는 등 평가결과가 공정하다는 인식을 심어줍니다. 평가표는 등급을 매김에 있어서 주관성을 갖지만, 이와 동시에 정확하고 객관적인 피드백의 도구가 될 수 있습니다. 평가표를 작성함에 있어서 많은 어려움이 있더라도, 이러한 설계자(운영진)의 노력에 의해 학습자의 학습과 평가가 보다 발전할 수 있을 것입니다.

모든 평가표는 3가지 공통적인 특징을 갖고 있습니다.

1. 요소(elements)

어떤 수행 또는 결과물도 일련의 요소 또는 개별적인 성분으로 구분하여 정리할 수 있습니다. 이런 요소들은 결과물의 다양한 요소를 표현해주기도 하며, 평가표를 위한 전체적인 틀이 될 수도 있습니다.

2. 척도(scales)

저조함, 보통, 뛰어남 등과 같이 수행의 수준을 나타내는 척도는, 평가표에서 각각의 요소와 함께 제시됩니다. 대부분의 평가표는 3, 4, 5점 또는 7점 척도를 사용합니다.

3. 준거(criteria)

준거는 성공여부, 성공의 정도, 목표 및 성과에 부합하는지를 판단하는데 사용되는 구체적인 기술어를 의미합니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 120~180분

★ 난이도 : ★★★★★

1. 미션수행과정에서 평가할 결과물별로 정리를 합니다.
2. 결과물별로 가장 효과적이고 효율적인 평가 방법을 선택합니다.
3. 평가방법에 따라 결과물에 대한 평가항목이나 평가요소를 기재합니다.
4. 해당 평가항목과 요소별 척도를 선정합니다.
5. 해당 척도별 준거내용에 대해 구체적으로 기술합니다.



<활용팁>

♀ 각각의 미션수행에 적합한 준거를 찾아 어떻게 적용할 것인지를 결정합니다.

♀ 운영진이 쉽게 관찰하고 측정할 수 있는 행동 또는 결과를 준거로 평가표를 작성합니다.

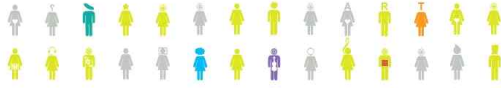
♀ 어떤 준거가 특정 과제에 적합한지 결정합니다.

♀ 평가표는 가장 이상적인 훌륭한 수행에 대한 서술로부터 시작하여 작성합니다.



<주의>

△ 평가표를 작성할 때는 학습자가 정확하게 인식할 수 있도록, 용어의 타당성과 명료성을 확보하는데 많은 시간을 투자해야 합니다.



#평가방법의 장단점

다양한 평가방법에는 각각의 장단점이 존재합니다. 설계자(운영자)는 학습자의 여러 가지 과정산출물에 대해서, 미리 구체화해둔 평가방법을 적용할 수 있어야 합니다. 다음의 표는 몇 가지 예를 나타낸 것입니다.

	프레젠테이션	지필 결과물	시험	자기 보고서
가장 적합한 적용 분야	내용적 지식과 기술	내용적 지식, 내용적 기술의 일부	내용적 지식	사고양식
장점	실제적인 맥락을 위한 기회를 제공합니다. 학습자가 청중들에게 미션수행결과를 발표할 수 있도록 기회를 줍니다. 복합적인 기술들을 통합할 수 있도록 해줍니다.	학습자가 장기간 작업할 수 있도록 해주며, 개선된 바를 통합하는 것을 가능하게 합니다. 학생들이 기교, 자신감, 개인적인 장식을 가능하게 합니다.	대규모의 학생 모둠에 대하여 표준화된 관리가 가능하도록 합니다. 학생 개인을 평가하는데 유용합니다.	설계자(운영자)가 학습자의 태도, 반성, 사고과정을 평가하는 것이 가능합니다. 학생들이 프로젝트 작업을 구체화할 수 있도록 합니다.
단점	많은 수의 학생들과 함께하는 경우에는 이를 시작하고 관리하는데 어려움이 있습니다.	결과물이 팀 활동 결과물일 때, 개별적인 기여도를 평가하는 데 어려움이 있습니다. 결과물을 통해서 무엇을 학습하였는지에 대한 판단은 항상 명확하지는 않습니다.	지필평가를 통해 기술을 평가하는데 어려움이 있습니다.	신뢰할 수 있는 증거를 만드는 데 어려움이 있습니다.



#평가표의 예시

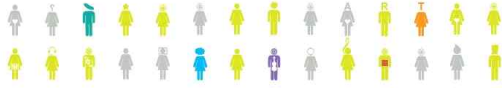
캠퍼스영웅전은 프로그램의 특성상 주로 총체적 평가표를 사용하여 평가를 하였기 때문에, 예시는 다른 프로그램의 분석적 평가표를 활용하였습니다. 총체적 분석표는 캠퍼스영웅전 미션평가 부분에서 별도로 예시를 확인할 수 있습니다.

- 분석적 평가표 사례

	매우 미흡한 단계	미흡한 단계	적절한 단계	훌륭한 단계
인터뷰 결과요약	인터뷰를 통해 학습한 주제가 불분명하거나, 활동 내용에 대한 흐름과 논리도 매우 어수선했음. 결과 요약은 읽어도 활동과 교훈이 그려지지 않음	인터뷰를 통해 학습한 주제를 요약하였지만, 과정 또는 결과만 기재하거나, 흐름과 논리가 다소 어수선했음	인터뷰를 통해 학습한 주제를 요약하였고 논리에 맞게 잘 작성했으나, 인터뷰 전체 흐름파악이 어려움	인터뷰 과정과 결과를 통해 학습한 주제를 핵심적인 내용만 요약하여 흐름과 논리에 맞게 잘 구성
인터뷰 동기	인터뷰 동기가 매우 부족하고, 의무감 때문에 인터뷰 대상자를 선정하는 등 해당 설명이 매우 부족함	개인이나 팀원들의 꿈과 목표 또는 공통 관심사와 전혀 무관한 인터뷰 대상자를 선정하였고, 그 과정 설명이 부족함	개인이나 팀원들의 꿈과 목표 또는 공통 관심사와 간접적 관련이 있고, 인터뷰 대상자를 선정하는 과정을 구체적으로 표현	개인이나 팀원들의 꿈과 목표 또는 공통 관심사와 매우 적합한 인터뷰 대상자를 선정하는 과정을 구체적으로 잘 표현
인터뷰 과정 (기회포착)	주변에서 쉽게 기회를 잡을 수 있는 인터뷰 대상자로 별다른 노력 없이 기회를 잡음, 팀원들과의 상호협력과 고민한 흔적을 발견할 수 없음	인터뷰 대상을 선정하고 섭외에 다소 적극적이거나, 일반적인 방법만을 시도하며 대안이 없고, 팀원들과 상호 협력하고 고민한 흔적이 다소 부족함	인터뷰 대상을 선정하고 섭외하기 위한 몇 가지 방법만 고민해보고 이를 팀원들이 적극적으로 시도하며 기회를 잡기 위한 과정을 구체적으로 표현	인터뷰 대상을 선정하고 섭외하기 위한 다양한 방법을 고민해보고 이를 팀원들이 적극적으로 다양한 방법을 시도하며 기회를 잡기 위한 과정을 구체적으로 표현
인터뷰 과정 (문제해결)	인터뷰 준비과정에서 여러 가지 발생하는 문제를 해결하기 위한 의지와 노력이 부족했고, 제대로 해결도 안됨	인터뷰 준비과정에서 여러 가지 발생하는 문제 상황에 대해 의지를 가지고 노력은 했으나 제대로 대처하지는 못함	인터뷰 준비과정에서 발생하는 여러 가지 문제 상황에 대해 해결은 했으나, 매우 일반적인 대처 방법으로 문제를 해결	인터뷰 준비과정에서 여러 가지 발생하는 문제 상황을 창업가적 사고와 행동으로 해결하는 과정을 구체적으로 표현
인터뷰 과정 (자원조달)	인터뷰에 필요한 다양한 자원 조달방법과 조달 결과 매우 미흡함	인터뷰를 하기 위해 필요한 다양한 자원을 조달하려 했으나, 매우 일반적인 시도였고, 결과는 일반적이거나 좋음	인터뷰를 하기 위해 필요한 다양한 자원(자원, 인맥, 소요물품 등)을 창업가적 사고와 행동으로 조달하려 했으나, 그 결과는 좋지 않음	인터뷰를 하기 위해 필요한 다양한 자원(자원, 인맥, 소요물품 등)을 창업가적 사고와 행동으로 거의 대부분 조달 성공
실패(수)과정	프로젝트 수행 중 다양한 어려움, 실수나 실패사례에 대한 언급이 없음	프로젝트 수행 중 다양한 실수나 실패사례만 도출하고, 원인/시사점에 대한 고민은 매우 미흡함	프로젝트 수행 중 다양한 실수나 실패사례를 구체적으로 짚어보고 그에 대한 원인만 분석함	프로젝트 수행 중 다양한 실수나 실패사례를 구체적으로 짚어보고 그 원인을 분석하여 학습점 또는 시사점, 실천방안을 도출
즐거움/학습	다른 팀원들과 즐겁게 프로젝트를 수행하지 못했고, 학습 포인트도 없음	다른 팀원들과 즐겁게 프로젝트를 수행하였으나, 별다른 학습 포인트는 없음	다른 팀원들과 즐겁게 프로젝트를 수행하였고, 그 과정에서 1가지 이상 배우고 익힌 것에 대해 구체적으로 표현	프로젝트 내내 문제나 미션에 대한 깊은 사고/활동 뿐만 아니라 다른 팀원들과 즐겁게 프로젝트를 수행하였고, 그 과정에서 1가지 이상 배우고 익힌 것에 대해 구체적으로 표현
회고/인생 적용점	프로젝트 활동과정에 대해 돌이켜보거나, 인생 적용점을 찾아보려고 노력하지 않음	프로젝트 활동과정에 대한 회고내용이 다소 미흡하고, 인생 적용점도 없거나 부족함	프로젝트 활동과정에 대해 심도 있게 돌이켜보면서 잘한 것과 못한 것에 대해 회고 또는 자기반성, 인생 적용점은 다소 미흡	프로젝트 활동과정에 대해 심도 있게 돌이켜보면서 잘한 것과 못한 것에 대해 회고하면서, 자신의 인생에 적용할 계획을 구체적으로 수립

[참고자료 : 기업가정신 훈련 전문 프로그램 'Quest 4 - Write it' 과정의 인터뷰 최종 결과물에 대한 분석적 평가표]

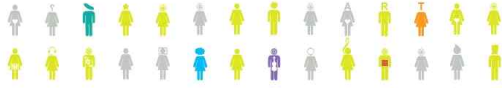
※캠퍼스영웅전 첫 번째 미션과 유사한 주제의 기업가정신 훈련과정이라 해당 자료를 참고하였습니다.



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

Stay Hungry





‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



Stay Foolish



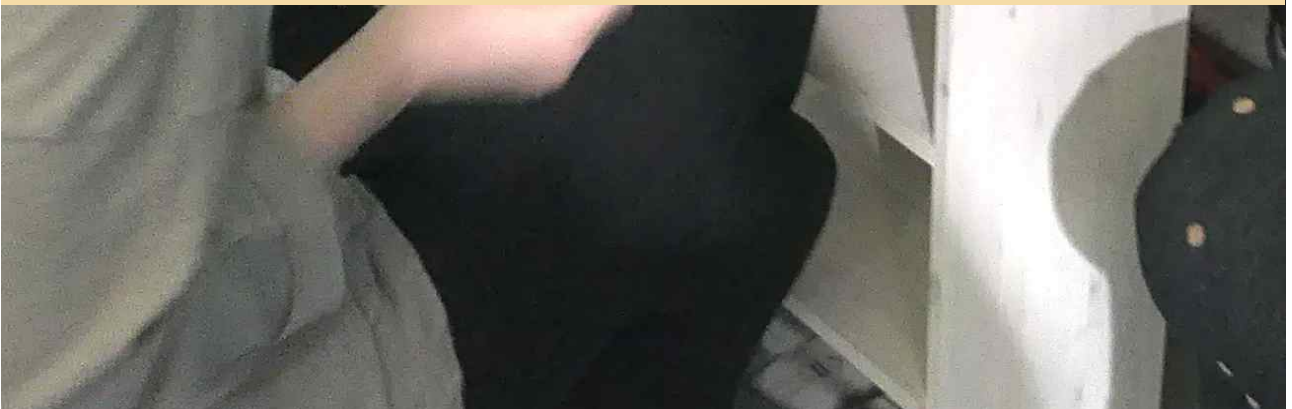
「다시 한번, 정육섭 | 기업가정신 사진 공모전 수상작」



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



함께 꿈꾸고



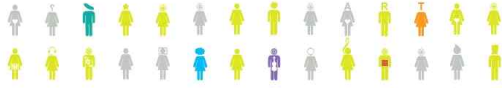


‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



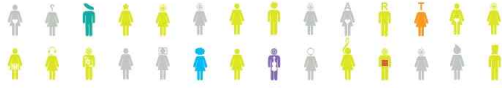
함께 실천하는





‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr





Mission 1

나(우리)의 멘토를 찾아라



#미션 취지

팀의 공통 관심사와 관련된 멘토들을 조사해보고 실제 인터뷰를 통해 그들의 노하우와 가치관, 기업가정신에 대해 학습 및 인적 네트워크 확장

#경험할 수 있는 21세기 학습자 역량요소

문제해결력, 의사소통, 협력, 유연성 등

#학습자 활동 난이도 ★☆☆☆☆

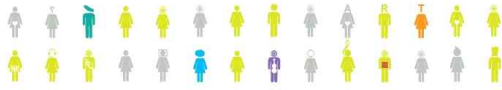
#주안점

멘토를 찾고 관계를 형성하는 미션수행을 통해 티몬스 모델의 창업가적 과정 중에서 특히 기회 포착활동을 참가자들이 중점적으로 경험

#경험할 수 있는 기업가정신 구성요소

진취성 등

#설계/운영/평가 난이도 ★☆☆☆☆



Mission 1

나(우리)의 멘토를 찾아라!

■ 미션 활동 개요

- 본 미션은 참가자(팀)의 꿈과 목표에 도움을 줄 수 있는 멘토를 스스로 찾아 그들과 신뢰관계를 형성하면서 자신들의 삶을 스스로 개척해나가는 과정을 경험

■ 미션 수행 목표

- 나(팀)의 꿈, 진로, 관심분야와 관계있는 멘토를 찾고 그들과 관계를 형성하는 활동과정을 통해, 창업가적 과정(Entrepreneurial Process)중 기회 포착활동을 중점적으로 경험

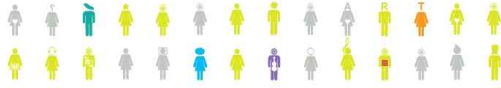
■ 모범적인 미션수행 기준

- 참가자들이 ‘다른 팀원의 인생 목적과 목표’에 관심을 기울이며, ‘공동의 목적과 목표를 세우는 상호간의 협업과정을 통해 조직활동을 경험
- 팀 협업과정을 통해 선정된 멘토를 만나기 위해 참가팀은 자원과 인맥을 동원하고, 멘토를 만나서 인터뷰 활동을 통해 정보와 각종 노하우를 학습
- 인터뷰 활동 후, 자기주도적인 변화와 자기 성장의지 형성 및 지속적인 관계 개발/유지

■ 주요 활동내용 (미션 수행 단계)

- (과제 1-1) 개개인의 멘토 찾기
- (과제 1-2) 공동의 멘토 선정 및 인터뷰 활동 기획안 작성
- (과제 1-3) 부족한 자원을 조달하고, 보유하고 있는 인적 네트워크를 최대한 활용하면서 인터뷰 준비
- (과제 1-4) 인터뷰 활동을 통해 멘토의 노하우, 정보 등 학습하고, 유대감 형성
- (과제 1-5) 인터뷰 활동결과를 글로 정리하면서 학습 명문화, 자아성찰의 시간

수행과제	수행과제 세부 활동내용	학습결과물	학습요소
1-1 개개인의 멘토 찾기	참가자 개인이 자신의 꿈, 진로, 관심분야와 관계있는 멘토에 대해 조사해보고, 실제 멘토를 만나 인터뷰를 통해 직접적인 조언을 듣기 위한 가안을 작성	활동기획안	진로탐색 정보리더러시 기획능력
1-2 공동의 멘토 선정 및 인터뷰 활동기획안 작성	공동의 멘토를 선정하는 과정에서 다른 팀원들의 꿈과 진로, 관심 분야에 대해 경청하고 존중 인터뷰 활동기획을 통해 공동의 목적과 목표를 설정하고 상호 간에 협의과정을 경험	활동기획안	대인관계능력 의사소통능력
1-3 인터뷰 준비활동 (부족한 자원 조달 및 인적 네트워크 활용)	인터뷰 준비활동을 하면서 부족한 자원을 파악하고 이를 조달하기 위해 새로운 방법을 모색 인적 네트워크를 활용하여 부족한 자원을 조달하거나 새로운 기회를 만드는 과정을 경험	활동기획안 활동동영상	문제해결능력 자원조달능력 네트워크활용능력
1-4 멘토 인터뷰 활동	궁금했던 사항을 질문해보고 멘토의 성공 노하우와 실패 원인 등 다양한 경험담을 학습 멘토의 기업가정신 발현사례를 듣고 내 삶에 적용할 점을 벤치마킹	활동보고서 최종보고서 활동동영상	기초학습능력 의사소통능력
1-5 인터뷰 결과 정리	인터뷰를 통해 학습하거나 느낀 내용을 다양한 형식과 소재(글, 사진, 동영상 등)로 정리하고, 그 학습 결과를 다른 사람들과 공유	최종보고서	자기주도학습능력 비판적사고능력



STEP 1 : 미션 설계하기

캠퍼스영웅전의 3개 테마 6개 미션 중 첫 번째 미션으로서 다른 미션에 비해 학습자들이 상대적으로 쉽게 활동할 수 있고 이번 활동을 통해 전반적인 호기심과 흥미를 느낄 수 있도록 가볍게 설계를 하였습니다.

설계자 노트


- ⌚ 시간 : 60~120분
- ☆ 난이도 : ★★☆☆☆
- 1. 미션활동 개요 및 취지, 목적에 대해 작성합니다.
- 2. 미션수행 목표를 구체적으로 설정합니다.(단, 학습자의 수준과 역량을 고려해서 작성합니다.)
- 3. 목표를 달성하기 위한 활동 과업을 구분해보고 과업별로 세부 활동내용을 작성합니다. 과업별 학습요소와 준비사항, 양식 등을 함께 고려합니다.
- 4. 학습자의 바람직한 미션수행 모습을 구체적으로 작성해보고 모범적인 미션수행 기준으로 내용을 정리합니다.
- 5. 세부 양식과 필요한 사항과 관련 점검표를 준비합니다.
- 6. 평가표를 작성합니다.


첫 번째 테마인 Individual Entrepreneurship에 적합하게 우선 자아발견 활동에 집중할 수 있도록 관심분야의 롤모델(멘토)를 찾을 수 있도록 구성해보았습니다. 이는 자아 정체성 확립과 인생의 목적과 목표가 명확할 때 기업가정신이 제대로 발현될 수 있다는 운영진의 관점에 따라 구성된 미션입니다.


수행목표는 첫 번째 미션이기에 비구조화된(복잡한) 문제를 부여하지 않고, 활동과업만 제시하되 캠퍼스영웅전의 교육철학에 맞는 행동지향적인 실천학습을 가볍게 경험할 수 있도록 난이도를 상대적으로 낮게 목표를 설정하였습니다.

모범적인 미션수행 기준은 설계자의 의도를 잘 반영한 학습자의 활동 모습을 설명한 것으로서, 프로그램 설계자는 학습자들이 무엇을 알고 무엇을 할 수 있게 되기를 기대하는가? 에 대한 명확한 대답을 서술하는 것입니다.

프로젝트 기반 학습에서는 반드시 이렇게 해야 된다는 정답이란 없습니다. 다만, 이렇게 미션수행 기준을 마련하는 이유는 설계자가 의도한 학습자의 최소한의 활동과정이 어떠한가하는지 보다 쉽게 이해하고 운영진들과 공유하기 위함입니다. 그리고, 미션 설계자와 평가자가 다를 경우, 미션 취지에 대한 이해의 깊이와 관점의 차이 때문에 미션 설계자가 애초에 설계자가 의도한 방향과는 전혀 다른 평가 결과가 나올 수도 있기 때문입니다.

 활동적인 프로그램이나 행사 경험이 부족한 학습자들이 대부분일 경우, 멘토를 만날 수 있는 기타 부대행사나 네트워크 파티와 연계해서 미션을 진행하면 학습자들의 부담을 다소 줄이면서 미션을 진행할 수 있습니다.
 ♪미션활동에 잘 적응한 팀에게는 만나기 다소 어려운 멘토를 목표로 설정하도록 유도해주는 것이 학습자로 하여금 도전과제로 느껴져서 흥미와 동기부여를 증진시킬 수 있습니다.

 학습자가 본 미션의 취지와 전혀 다른 활동을 하더라도 멘토 또는 운영진이 지나친 관여나 의사결정에 직접적으로 영향력을 행사해서는 안됩니다.
 △모든 것은 학습자가 스스로 생각하고 판단해서 활동할 수 있도록 자율성을 부여해주고 올바른 학습을 할 수 있도록 지원해주어야 합니다.
 △설계가 다소 부족하면, 운영자가 프로그램 진행에 다소 어려움을 겪을 수 있습니다. 가급적 빠진 것이 없는지 체계적으로 설계하는 것이 중요합니다.

 미션을 설계하기 전에는 사전 학습처럼 시뮬레이션을 해보는 것이 효과적입니다. 실제 멘토링 행사를 많이 진행하셨던 부분과 학생들이 직접 멘토를 찾아가게끔 진행하는 것과는 많이 다르기 때문에, 실제 행사 전 시뮬레이션을 충실하게 해보거나, 실제 학습자와 함께 미션과 유사한 활동을 해보는 것이 매우 도움이 됩니다.



STEP 2 : 미션 운영하기

학습자가 멘토를 찾기 위해 활동하는 것이 아니라, 자신의 꿈과 목표를 구체화시키기 위해 멘토를 찾을 수 있도록 지도하는 것이 좋습니다.

프로젝트 기반 학습을 바탕으로 기업가정신 훈련 프로그램을 진행하는 것은 상당한 시간과 노력을 필요로 합니다. 다른 프로그램을 진행하는 것보다 교수-학습자 모두 많은 부담을 느낄 수밖에 없습니다. 허나 노력한 만큼 훌륭한 학습효과와 프로그램 성과를 보장합니다.

기본 미션설계가 끝나면, 학습자를 대상으로 미션설명회를 개최하는 것이 좋습니다. 이런 행동지향적인 수업 또는 프로그램에 대한 경험이 부족하기 때문에 단순한 공지만으로는 학습자의 높은 이해와 참여를 이끌어 내기가 어렵습니다. 그래서 미션 설명회에서는 학습목표와 프로젝트의 범위가 명확하게 기재된 자료와 설명이 진행되어야 합니다.

미션 설명회가 성황리에 잘 마쳤다고 하더라도, 참여한 학습자 중에서 상당수는 정확하게 미션을 이해하고 있지 못한 경우가 많습니다. 그렇기 때문에 멘토 또는 운영진이 각 팀장에게 연락하여 미션을 정확하게 이해했는지 확인하는 과정을 멘토링 과정에서 반복적으로 실시하는 것이 효과적입니다. 미션에 대해 보다 깊은 이해가 보다 나은 성과를 창출하기 때문입니다.

학습자가 팀 공동의 멘토를 선정하고 섭외하는 과정을 잘 헤쳐 나갈 수 있도록 운영진 또는 운영멘토가 잘 지도해줍니다. 학습자가 프로젝트 기반 학습을 처음 접하는 경우라면, 멘토가 많이 모일 수 있는 다른 행사와 연계하여 미션을 진행하는 것도 좋은 방법입니다. 다른 행사도 보다 풍성하고 윤택해지고, 미션에 참가한 학습자도 성취감을 느끼게 하여 보다 큰 도전을 기꺼이 수행할 수 있도록 도와줍니다. 대신에 멘토를 만나기 전 사전 준비를 열심히 하도록 유도하는 것이 중요합니다. 많은 준비를 한 학습자일수록, 많은 학습과 성취감을 느낄 수 있기 때문입니다. 좋은 질문을 준비할 수 있도록 운영진과 멘토단은 각별히 신경을 써서 점검하시기 바랍니다.

설계자 노트

🕒 시간 : XX분

★난이도 : ★★☆☆☆

1. 학습자를 대상으로 미션 설명회를 개최합니다.
2. 개인별 자신의 꿈과 목표, 관심분야와 관련된 멘토 리스트를 작성하고 팀 회의를 통해 멘토를 선정합니다.
3. 인터뷰 대상 멘토에 대해 조사와 섭외를 잘 할 수 있도록 여러 가지 팁을 줍니다.
4. 인터뷰를 섭외하고 일정이 잡히면, 보다 좋은 질문을 할 수 있도록 인터뷰 목적, 목표를 스스로 세우고 그에 맞는 질문지를 작성하도록 합니다.
5. 인터뷰 시, 녹화, 녹취 등 최대한 많은 소스를 확보할 수 있도록 지도합니다.
6. 인터뷰가 성공적으로 끝나면, 학습결과물을 잘 정리할 수 있도록 가이드라인을 제시합니다.
7. 미션 최종활동보고서 중에서 설계/운영자의 취지에 맞게 모범적인 활동을 한 팀에 한해, 우수활동사례를 발표하여 공유합니다.



<주의>

△프로젝트 기반 학습을 바탕으로 한 기업가정신 훈련 프로그램은 운영이 매우 중요한 역할을 합니다. 설계가 아무리 체계적으로 잘 구성되었다하더라도 운영을 제대로 하지 못하면 학습효과가 나지 않습니다.
 △프로그램 운영자는 꼭 해당 프로젝트 기반 학습, 또는 훈련 경험이 많은 전문가가 운영해야 교육의 목적과 목표를 달성하기가 쉽습니다.



STEP 3 : 미션 평가하기

캠퍼스영웅전의 3개 테마 6개 미션 중 첫 번째 미션으로서, 각 팀의 변별력을 평가하기 보다는 캠퍼스영웅전의 교육철학과 기업가정신 훈련에서의 기초내용을 얼마나 잘 수행하였는지에 대해 평가 중점을 두었습니다.

미션을 평가하기 위해서 이번 미션의 주제와 관련해서 가장 적합한 평가단을 모집하는 것이 매우 중요합니다. 일반적으로 평가단은 담당자 본인이 편한, 심사자격을 갖춘 사람이 대부분 평가위원으로 선정합니다. 하지만, 관점을 조금 달리해서 평가위원을 선정할 필요성이 있습니다. 캠퍼스영웅전은 미션을 중심으로 다양한 관점을 가질 수 있는 평가단으로 구성하였습니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 30~90분

★ 난이도 : ★★☆☆☆

1. 미션에 적합한 평가단 구성합니다.
2. 평가일정 및 장소 선정합니다.
3. 평가 전 미션에 대해 자세한 설명을 통해 평가위원에게 프로그램 취지와 목적, 목표를 정확하게 이해할 수 있도록 점검합니다.
4. 평가 후, 간단한 피드백과 함께 평가를 완료합니다.
5. 평가 결과를 정리한 후, 학습자에게 평가결과를 공지합니다.

미션의 주제나 활동과 관련해서 가장 적합하고 많은 현장경험을 가지고 있는 전문가와 기업가정신/창업 교육훈련 전문가 등으로 5명으로 구성된 평가단을 사전에 선정하여 운영하였습니다.

설계/운영자는 미션 평가에 앞서 평가위원들에게 캠퍼스영웅전의 교육철학과 비전에 대해 명확하게 설명하고, 1차 미션에 대한 설계배경 및 주안점, 모범적인 미션수행 기준에 대해 구체적으로 설명합니다. 평가위원에게 캠퍼스영웅전과 미션의 핵심에 대해 완벽하게 이해가 되었을 때, 평가를 시작합니다.

캠퍼스영웅전은 특성상, 기본적으로 학습자의 결과물을 총체적 평가방법을 사용하여 평가하고 있습니다. 캠퍼스영웅전에서는 프레젠테이션 평가를 배제하였지만, 여러분은 상황에 따라 프레젠테이션 평가 등을 함께 균형감 있게 실시하는 것이 중요합니다.

평가위원이 각자의 노트북에 담긴 팀별 학습 결과물을 확인하는 동시에 활동 동영상을 재생시켜 보다 다양한 관점에서 학습자의 활동을 조감하고 평가할 수 있도록 구성하였습니다. 1차 미션은 동영상을 주요 결과물로 설정하여 50% 배점하였고, 주제적합성과 현장성, 창의성, 작품성을 주로 살펴보았습니다.



<활용팁>

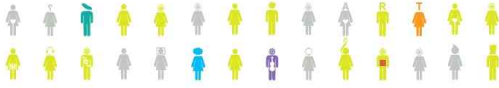
♀ 평가 후, 평가위원의 프로그램 피드백을 받아 미션의 설계 / 운영 / 평가에 반영하는 것은 매우 효과적입니다.



<주의>

△ 적절한 시간 안배가 꼭 필요합니다. 캠퍼스영웅전의 경우에 50개 참가팀이 운영되었기 때문에, 한 팀당 10분 내외의 시간을 초과하지 않는 것이 좋습니다.

△ 평가위원은 프로그램을 잘 이해하지 못하는 경우가 대부분입니다. 게다가 프로젝트 기반 학습과 같은 수행평가방법은 대중화되어 있지 않기 때문에, 프로그램의 교육철학과 미션설계배경 및 주안점 등에 대해 사전에 충분히 이해를 시켜야 합니다.



[심사결과 양식]

1차 미션 심사 기준표

심사내용	“나(우리)의 멘토를 찾아라!”
<p>#미션 설계배경 및 주안점</p> <p>본 미션은 참가자(팀)의 꿈과 목표에 도움을 줄 수 있는 멘토를 스스로 찾아 그들과 신뢰관계를 형성하면서 자신들의 삶을 스스로 개척해나가는 과정을 경험해볼 수 있도록 설계. 멘토를 찾고 관계를 형성하는 미션수행을 통해 티몬스 모델 Timmons Model의 창업가적 과정 Entrepreneurial Process 중에서 특히 ‘기회 포착활동 Opportunity Seeking을 참가자들이 중점적으로 경험’할 수 있도록 하는데 주안점을 둠.</p> <p>#모범적인 미션수행 기준</p> <ul style="list-style-type: none"> -참가자들이 ‘다른 팀원의 인생 목적과 목표’에 관심을 기울이며, ‘공동의 목적과 목표를 세우는 상호간의 협업과정 Collaboration을 통해 조직활동 Team Work을 경험. -팀 협업과정을 통해 선정된 멘토를 만나기 위해 참가팀은 자원 Resource과 인맥 Human Network을 동원하고, 멘토를 만나서 인터뷰 활동을 통해 정보와 각종 노하우를 학습. -인터뷰 활동 후, 자기주도적인 변화와 자기 성장의지 형성 및 지속적인 관계 개발/유지. 	

평가대상	평가항목	평가내용(의견)	배점
활동기획서 (10)	주제적합성	주어진 미션을 정확하게 이해하고, 수행계획을 수립하였는가?	5
	목표구체화	활동기획서의 목표는 주제에 맞게 구체적으로 설정되었는가?	5
활동결과 보고서 (40)	팀 협업활동	팀원들은 각자의 역할분담에 따라 책임감 있게 수행하였고, 상호간 의견조율 및 조정을 통해 협동하였는가?	10
	자원조달/활용	목표달성을 위해 자원활용 및 조달활동을 훌륭하게 수행하였는가?	10
	인터뷰 성과 (학습성과)	각종 정보 및 노하우를 익히며 충분한 학습성과를 통해 자기주도적인 변화와 성장을 창출하였는가?	10
	인적네트워크	멘토와의 지속적인 관계형성 및 신규 인적 네트워크 구축에 적극적인 의지가 있는가?	10
동영상 결과물 (50)	주제적합성	동영상은 미션 주제에 맞는 내용을 담고 있는가?	15
	현장성	주제와 관련된 현장조사 및 촬영에 많은 노력을 기울여, 인물 또는 현장의 모습을 생동감 있게 잘 살려냈는가?	15
	창의성	신선하고 색다른 관점으로 영상을 기획 / 연출을 하였는가?	10
	작품성	영상은 완성도 높게 편집 / 제작되었는가?	10
총 합 계			100

#주요 참고문헌

-이현숙, 이민화. (2013). *기업가정신*, 동서미디어.
 -Jeffry A. Timmons, Stephen Jr Spinelli. (2009). *New Venture Creation*, McGraw-Hill Education.
 -Thom Markham & John Karmar & Jason Ravitz. (2003). *Project Based Learning Handbook 2nd edition*, BIE.



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

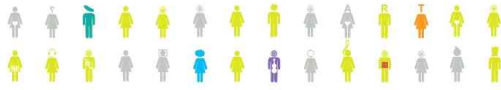
■ 미션 활동결과물 ■ 건양대학교 활동결과(예시)

2013 학생 창업교육 챔피언십 경진대회

캠퍼스영웅전 [Campus Hero]



건양대학교 - AIM



[Mission no.1 활동결과요약서]

■ 1page 활동결과 요약서

학교명 : 건양대학교	팀명 : AIM
동영상 연결주소 : http://www.youtube.com/watch?v=fEfpEUUdiNs	
<ul style="list-style-type: none"> - 6월 6일 : 기획 회의 - 6월 7일 : 멘토 섭외 완료 (진성원, 소셜비즈니스네트웍스 대표) - 6월 7일~10일 : 영상 시나리오 작성 완료 <li style="padding-left: 20px;">: 카메라 두 대를 설치(픽스, 핸드 헬드), 인트로에서 설정샷-본 인터뷰 영상-팀원들의 생각-활동영상 순서로 영상 구성 - 6월 11일 : 장소 섭외 완료 (논산역 근처 카페) <li style="padding-left: 20px;">: 비교적 손님이 적고 팀장 송혁과 사장님이 개인적인 친분이 있어 카페 음악을 잠시 중단시켜주는 등의 촬영에 협조해 주실 것이라고 함 - 6월 11일 : 인터뷰 질문지 완성 및 메일 발송 - 6월 13일 : 기획 회의 - 6월 14일 : 촬영 당일 갑작스러운 멘토님의 사정으로 촬영 취소, 6월 21일로 촬영을 미루게 됨 - 6월 18일 : 촬영 2차 불발 - 6월 21일 : 인터뷰 촬영 (PM 4:30~6:30) - 6월 21일~23일 : 영상 파일 정리 - 6월 24일~27일 : 영상 편집 - 6월 25일 : 영상 편집 경과 확인차 모임 - 6월 27일 : 영상 최종본 유튜브 업로드 - 6월 25~27일 : 활동결과 보고서 작성 - 6월 28일 : 활동결과 보고서 취합 후 제출 	



[Mission no.1 활동기획서]

학교명 : 건양대학교

팀명 : AIM

1. 목적 : 기업가 정신 및 도전의식 배우기

**2. 목표 : 인터뷰를 통한 청년 창업자들의 기업가 정신을 배우고
 미션에 대한 문제해결 능력을 키운다**

3. 수행방안

1) 기획

- (1) 멘토 선정 : 진성원, 소셜비즈니스네트워크 대표 (SNS 마케팅 전문 기업, SNS 컨설팅 및 교육)
- (2) 멘토 섭외 : 촬영 날짜 · 촬영 장소 협의, 이메일로 인터뷰 질문지 사전 발송
- (3) 촬영 장소 섭외 : 건양대학교 내 야외 테라스
- (4) 영상 컨셉 : 픽스 샷과 핸드 헬드 샷을 활용한 페이크 다큐멘터리 컨셉의 영상.
- (5) 시나리오 및 콘티 작성 : 컨셉을 바탕으로 촬영 전까지 완료
- (6) 기타 : 매주 목요일 1차 미션 경과에 대한 회의 진행

2) 촬영

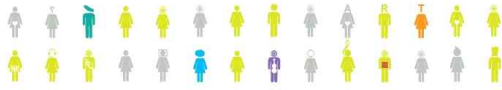
- (1) 촬영날짜 : 2013년 6월 17일
- (2) 촬영장소 : 건양대학교 내 야외 테라스
- (3) 촬영장비 : 소니 알파57 DSLR, Z-1 6mm 카메라, 와이어리스 마이크, 트라이포트

3) 편집

- (1) 편집기간 : 2013년 6월 15일~ 2013년 6월 26일
- (2) 편집장소 : 건양대학교 디지털콘텐츠학과 편집실
- (3) 편집장비 : Adobe Premiere Pro CS6, Adobe After Effects CS6
- (4) 러닝타임 : 5분 이내

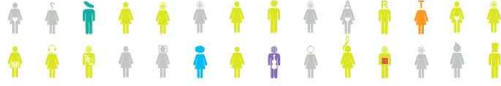
4) 결과 보고

- (1) 영상 최종본 유튜브에 업로드
- (2) 활동 결과 보고서 제출
- (3) 결산 보고서 제출



4. 일정계획

일	월	화	수	목	금	토
						1
2	3 -영상 컨셉 회의→ -멘토 선정→ -기획서 작성→	4 -영상 컨셉 선정 -멘토 선정 완료	5 -기획서 제출 -시나리오 작성→ -활동 결과 보고서 작성→	6 -기획 회의	7 -멘토 섭외→	8
9 -시나리오 작성 완료	10 -멘토 섭외 완료 -콘티 작성→	11 -인터뷰 질문지 완성, 메일 발송 -촬영장소 섭외 완료	12 -콘티 작성 완료	13 -기획 회의	14 -인터뷰 촬영	15 -영상 편집→
16	17	18 -중간활동 보고서 작성 및 제출	19	20 -1차 편집완료 -기획 회의	21	22
23	24	25	26 -영상 최종 완료 -활동결과 보고서 작성 완료 -결산 보고서 작성 완료	27 -영상 최종본 유튜브 업로드 -활동결과 보고서, 결산 보고서 제출	28	29
30						



5. 소요예산

일자	교통비	식비	소모품	기타	합계	비고
6/5						컨셉 회의
6/7				섭외비용 (음료)		멘토 섭외
6/9						시나리오 회의
6/11						촬영장소 섭외
6/14			HDV TAPE 스케치북	음료		인터뷰 촬영
6/15						영상 편집
6/18						중간 활동 보고서 회의
6/26						최종 회의
합계						



[Mission no.1 활동보고서]

학교명 : 건양대학교

팀명 : AIM

■ 세부 활동내용

1. 6월 3일~4일 : 멘토 선정

서울대학교에서 ‘대학생 창업문화 한마당’을 개최하여 30인의 Y 멘토와 이야기 할 수 있는 시간을 마련해 주었지만 해당 프로그램이 시작하는 시간 자체가 늦고 저희가 다시 논산에 있는 저희 학교로 돌아가는데 시간이 오래 걸려서 일단 학교로 돌아올 수밖에 없었습니다. 학교로 돌아온 후 6월 3일~4일 이틀 동안 멘토 선정에 대해 회의를 하였는데, Y 멘토를 선정할 것인지, 접근성을 고려해서 주변에서 멘토를 선정할 것인지, 아니면 이와 관계없는 새로운 인물을 멘토로 선정할 것인지 많은 의논을 나누었습니다. 후보로 불가능 공장, 재미 공작소, 꿈꾸는 카메라, 앱 관련 대표등 다양한 인물이 나왔는데, 저희 학교에서 창업개론 강의를 하시는 진성원 교수님께서 SNS 마케팅과 SNS 컨설팅 및 교육을 담당하는 기업 소셜비즈니스네트웍스 대표라는 사실을 접하고 진성원 교수님을 멘토로 선정하게 되었습니다.

2. 6월 6일 : 기획 회의

영상 컨셉을 잡기 위한 팀원 전체가 모여 기획 회의를 하였습니다. 유튜브에서 다양한 인터뷰 영상을 같이 보고 괜찮은 부분을 저희 영상에도 적용해보자는 의견이 나왔고, 인터뷰 질문지에 필요하다고 생각되는 질문을 자유스럽게 이야기 하였습니다.

3. 6월 7일 : 멘토 섭외 완료 (진성원, 소셜비즈니스네트웍스 대표)

진성원 멘토님과의 연락을 통해 6월 14일 금요일 오후 2시 30분부터 3시 30분 시간대에 인터뷰를 진행하겠다고 약속을 잡았습니다.

4. 6월 7일~10일 : 영상 시나리오 작성 완료

영상 제작을 맡은 현광진 팀원과 조애심 팀원이 영상 내용에 대해 구체적으로 이야기를 한 끝에 카메라 두 대를 설치(픽스, 핸드 헬드)하여 인트로 부분에서 AIM로고 영상, 교수님과 AIM이 만나는 설정 영상, 질문과 답변으로 구성된 본 인터뷰 영상, 팀원들의 생각을 밝히는 부분, 그동안의 활동을 담은 영상 순서로 구성을 하기로 결정하였습니다.

또한 6월 7일 팀원 전체가 모여, 회의를 통해 17개의 인터뷰 질문을 고안하게 되었습니다.

5. 6월 11일 : 장소 섭외 완료 (논산역 근처 카페)

영상의 퀄리티를 위해서 카페 섭외를 고려하였지만 카페 내의 음악 소리가 문제였습니다. 이때 송혁 팀장이 개인적으로 친분이 있는 카페 사장님이 있어 카페 음악을 잠시 중단시켜 주는 등의 촬영에의 협조가 가능할 것이라고 하였습니다. 카페 사장님과의 연락 끝에 기꺼이 촬영에 응해주신다는 답변을 받았습니다.



6. 6월 11일 : 인터뷰 질문지 완성 및 메일 발송

6월 7일 회의 결과 나왔던 17개의 인터뷰 질문을 진성원 멘토님께 사전에 전달하기 위해 메일을 전송하였습니다.

진성원 교수님 안녕하세요^^

창업개론 수업을 듣는 사회복지학과 송혁입니다.

사전에 연락 드렸다고, 제가 속한 팀에서

‘캠퍼스 영웅전’이라는 전국대학교 창업경진대회에 참가하게 되었는데요,

‘창업가 멘토와의 인터뷰’를 영상으로 제작하라는 과제를 받고

교수님을 섭외하게 되었습니다.

인터뷰 촬영 시 저희가 여쭙어볼 질문에 대해 미리 전달해드리오니,

읽어 보시고 수정할 사항이나 궁금하신 점이 있다면 언제든지 연락주세요.

인터뷰에 선뜻 응해주셔서 정말 감사합니다. 수고하세요!

1. 창업을 하게 된 계기가 무엇인가요?
2. 창업 초기에 힘들었던 점이 무엇인가요?
3. 창업 아이디어는 어떻게 생각하셨나요?
4. 창업을 한다고 했을 때 주변의 반응은 어떠했나요?
5. 창업 실패 시 대처 방안이 있었나요?
6. 멘토님의 멘토는 누구인가요?
7. 창업 준비과정에서의 에피소드가 있다면 무엇인가요?
8. 창업에 있어 적절한 시기가 언제라고 생각하시나요?
9. 청년 창업의 가장 큰 문제점이 무엇이라고 생각하시나요?
10. 창업에 있어 어떤 마음가짐이 필요하다고 생각하시나요?
11. ‘창조의 가치’가 무엇이라고 생각하시나요?
12. 의사 결정 시 자신의 선택에 대한 확고한 신념이 있었다면 그게 무엇인가요?
13. ‘기업가 정신’이 무엇이라고 생각하시나요?
14. 청년 창업 시 목표를 어디에 두어야 한다고 생각하시나요?
15. 멘토님의 최종 목표는 무엇인가요?
16. 창업은 ()이다.
17. 창업을 준비하는 청년 창업가들에게 남기는 응원 메시지

7. 6월 13일 : 기획 회의

인터뷰를 하루 앞두고 촬영 장비 준비 여부와 촬영 현장에서의 컨셉을 간단하게 체크하였습니다.

8. 6월 14일 : 첫 번째 촬영 취소

촬영 당일 갑작스러운 멘토님의 사정으로 촬영이 취소되고, 6월 18일로 촬영을 미루게 되었습니다.

9. 6월 18일 : 두 번째 촬영 취소

또다시 멘토님의 갑작스러운 사정으로 당일날 촬영이 어렵다는 연락을 받았습니다. 시험 기간임에도 불구하고 6월 21일 금요일에 인터뷰 촬영을 하기로 다시 약속을 잡았습니다.



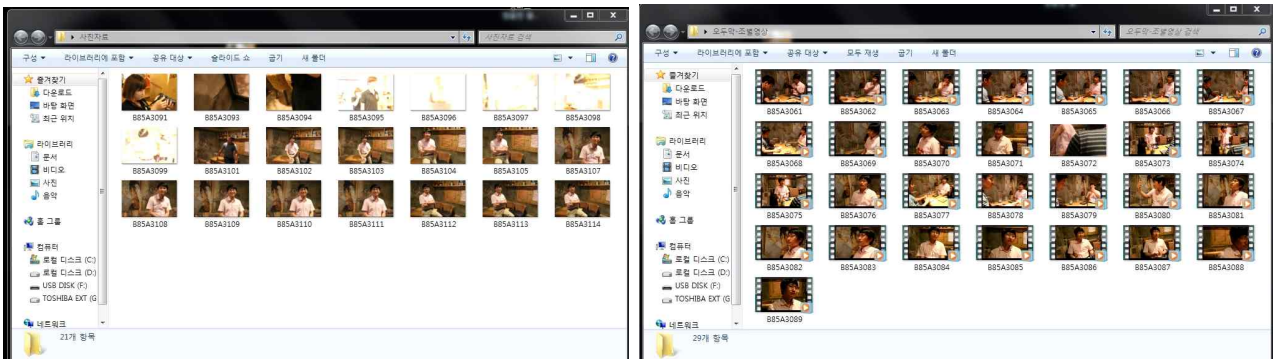
10. 6월 21일 : 인터뷰 촬영 (PM 4:30~6:30)

논산역 근처에 있는 ‘Topresso’ 카페에서 진성원 멘토님의 인터뷰 촬영을 진행하였습니다. 학교에서 이동시간이 40분정도 걸린 탓에 실제 인터뷰 진행시간은 한 시간 정도 진행되었습니다. 송혁 팀장이 교수님에게 질문을 하고 현광진 팀원과 조애심 팀원이 각각 카메라를 하나씩 맡아 촬영을 하였습니다. 기획 과정에 참여했던 강대규 팀원은 아쉽게도 학교일로 참여를 하지 못했습니다. 진성원 멘토님은 사전에 메일로 보내준 질문에 성실하게 답변을 해주셨고, 화기애애한 분위기에서 인터뷰를 마칠 수 있었습니다.



11. 6월 21일~23일 : 영상 파일 정리

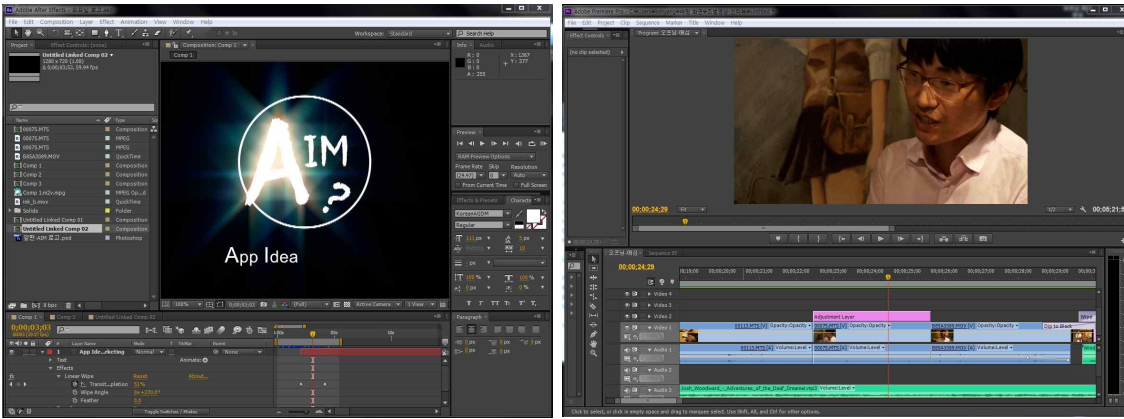
카메라 두 대로 촬영한 영상과 사진파일을 분류하여 정리하였습니다.





12. 6월 24일~27일 : 영상 편집

- 6월 24일 : 인트로 영상 제작 - AIM 로고 영상, 본 영상 인터뷰 전 설정 샷



- 6월 25일 : 영상 컷 편집



교수님이 많은 질문에 대해 답변을 충실히 해주셨음에도 불구하고 편집 과정에서 절반가량을 잘라낼 수 밖에 없었습니다.

- 6월 26일 : 영상 자막 작업, 음악 선정



음악 파일은 저작권이 없는 음악을 사용하였습니다.

Josh Woodward

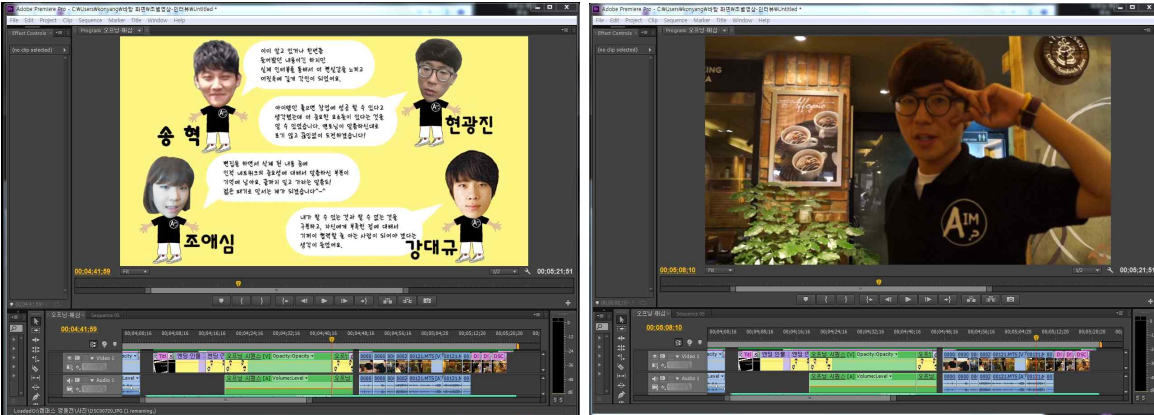
- Adventures of the Deaf Dreamer

- I'll Be Right Behind You

Josephine



- 6월 27일 : AIM 소감 영상 및 활동 영상, 최종 출력

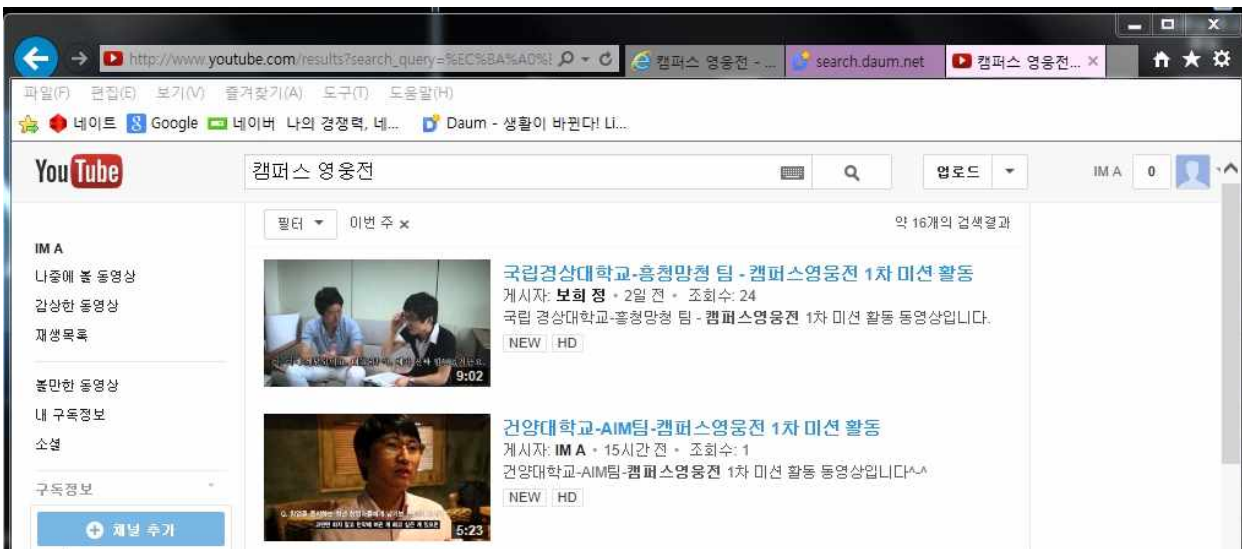


13. 6월 25일 : 영상 편집 경과 확인차 모임

모든 팀원이 모여 영상 제작 팀이 편집하고 있는 영상을 확인하고 길이를 즐겼으면 좋겠다는 피드백을 받았습니다.

14. 6월 27일 : 영상 최종본 유튜브 업로드

업로드 과정에 맞게 올렸는데도 유튜브에서 검색했을 때 영상이 뜨지 않아 꽤나 초조했습니다. 다행히 28일 오전에 '캠퍼스영웅전', 'AIM팀'으로 검색이 가능하여 영상을 확인할 수 있었습니다.





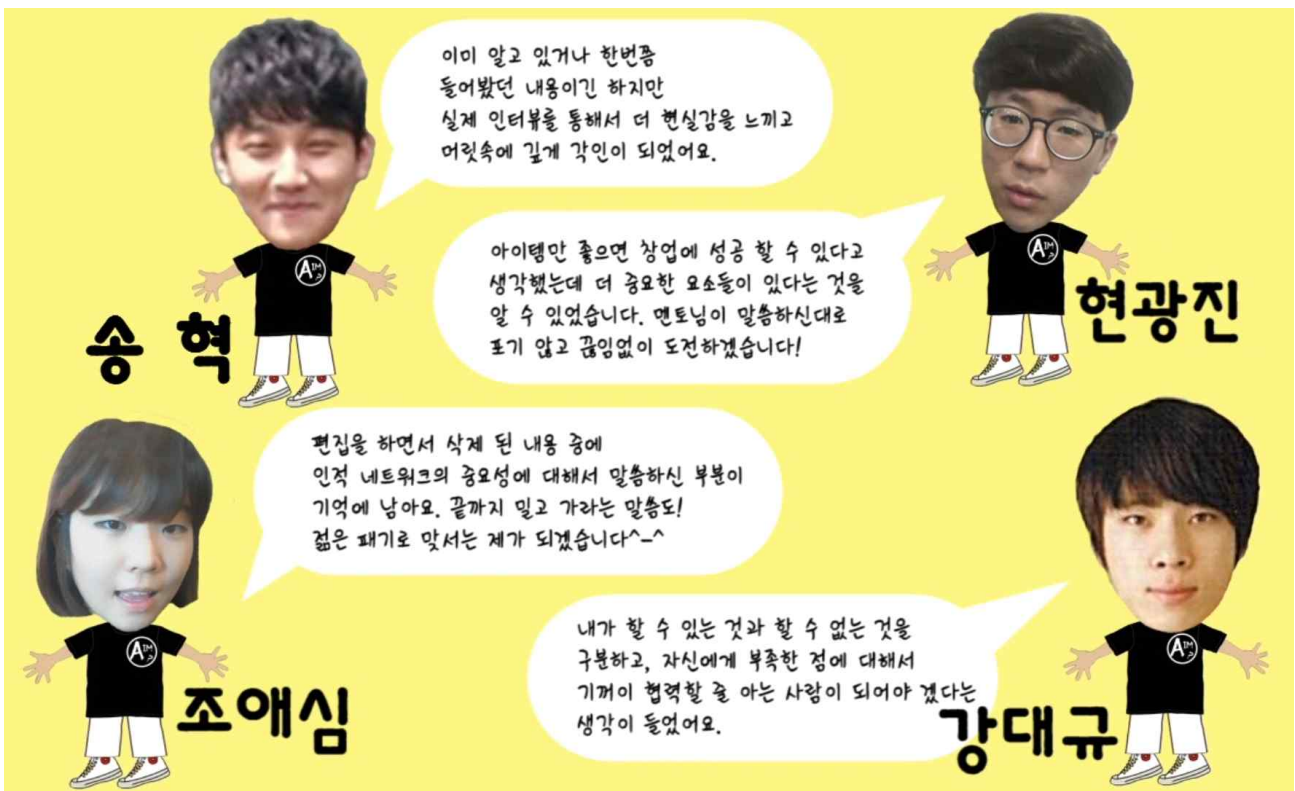
15. 6월 25~27일 : 활동 결과 보고서 작성

영상 편집과 더불어 틈틈이 각자 개인 미션에 대한 활동 결과 보고서를 작성하였습니다.

16. 6월 28일 : 활동 결과 보고서 취합 후 제출

팀원들의 모든 개인 활동 결과 보고서를 취합하고 조별 미션 활동 보고서를 작성한 뒤, 중간보고서와 함께 제출하였습니다.

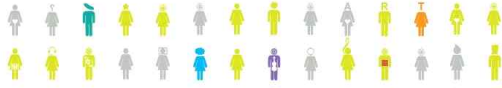
■ 최종 활동성과 및 활동후기



동영상의 경우 유튜브에 업로드 하여 최종보고서를 작성하는 시점으로 조회 수 18개와 좋아요 5개의 기록을 세우고 있습니다. 이번 1차 미션을 통해 멘토님과의 인터뷰를 하면서 느낀 점을 영상에도 기재했지만, 다음과 같습니다.

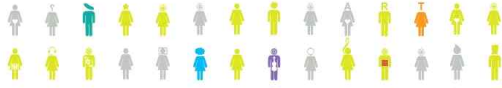
‘멘토’란 단어 자체에 대해서도 고민해보는 시간을 가졌던 것 같습니다. 창업, 기업가 정신에 얽매어 멘토를 선정하고 인터뷰했지만 멘토란 창업 분야에서의 스승이 아니어도, 그 어떤 사람도 멘토가 될 수 있다는 것어요. 저희 팀원들도 언젠가 누군가의 멘토가 되어 이끌어 올려주는 역할을 할 수 있기를 바랍니다.

각자 학과도 다르고, 방학 중에 하는 일도 다르기에 스케줄 조정이 어려웠습니다. 더구나 다른 학교에 비해서 1주일 늦게 기말고사를 보는 탓에 더욱 일정이 바빴던 것 같습니다. 그러나 협력을 통해서 한 달의 기간 동안 미션을 잘 미칠 수 있어 뿌듯했고, 다양한 분야의 개인 미션을 통해 폭넓은 경험을 할 수 있었습니다. 앞으로의 미션 또한 기대됩니다!



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr





Mission 2

나의 꿈과 목표를 찾아라

#미션 취지

자신이 진정으로 원하는 삶에 대한 진지한 성찰과 빠르게 실천해볼 수 있는 프로젝트 수행

#경험할 수 있는 21세기 학습자 역량요소

문제해결력, 유연성, 자기주도성, 도전의식 등

#학습자 활동 난이도 ★★☆☆☆

#주안점

명확한 인생 목적과 목표를 설정해보고, 이를 달성하기 위한 자신만의 프로젝트를 기획/수행하며 자연스럽게 기업가정신을 발현하도록 유도

#경험할 수 있는 기업가정신 구성요소

혁신성, 진취성 등

#설계/운영/평가 난이도 ★★☆☆☆



Mission 2

나의 꿈과 목표를 찾아라

■ 미션 활동 개요

- 자신을 돌아켜보고 자신이 진정으로 원하는 삶에 대한 진지한 성찰과 이와 관련 도전해보는 자기주도적인 프로젝트를 기획 / 수행하는 경험을 제공

■ 미션 수행 목표

- 명확한 인생 목적과 목표를 설정해보고 이를 달성하기 위한 자신만의 프로젝트를 기획하고 수행하며 자연스럽게 기업가정신을 발현

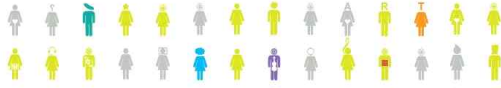
■ 모범적인 미션수행 기준

- ‘Business Model You’ 등과 같은 도구를 활용하여 각자 자신에 대해 진지한 고민과 성찰과정을 경험하고 이를 구체적으로 기록(삶의 목적과 목표를 설정)
- 참가자 자신의 꿈과 목표를 위한 프로젝트를 스스로 기획하고 실천하는 과정을 통해 현실을 정확하게 직시하고 이상적인 목표를 달성하기 위해 끊임없는 고민과 실천하면서 성장
- 프로젝트 수행 후, 스스로에 대한 평가와 회고과정을 통해 보다 명확한 목적 / 목표의식을 형성하여 추가적인 활동을 구상하고 실천하는 의지 제고

■ 주요 활동내용 (미션 수행 단계)

- (과제 1-1) 자신의 꿈과 목표를 구체화, 명문화 작업
- (과제 1-2) ‘Business Model You’를 통해 자신의 삶을 모델링
- (과제 1-3) 자신의 꿈과 관련된 프로젝트를 스스로 기획하고 실천
- (과제 1-4) 프로젝트 활동 결과물 정리 및 회고

수행과제	수행과제 세부 활동내용	학습결과물	학습요소
1-1 자신의 꿈과 목표를 구체화, 명문화 작업	자신의 삶의 목적, 원대한 꿈과 목표에 대해 생각해보고, 이를 구체화, 명문화 작업	활동기획안	진로탐색
1-2 ‘Business Model You’를 통해 자신의 삶을 모델링	Business Model You 도구를 활용해서 미래의 꿈꾸는 삶에 대해 모델링, 이를 통해 삶을 구조화시켜보고, 전략적 이슈 사항에 대해 고민	활동기획안	진로탐색
1-3 자신의 꿈과 관련된 프로젝트를 스스로 기획/실천	자신의 꿈, 목표, 관심분야 등과 관련된 프로젝트를 직접 기획 및 실천해봄으로써, 창업가적 사고와 행동을 체득	활동기획안 활동동영상	문제해결능력 자원조달능력 네트워크활용능력
1-4 프로젝트 활동결과물 정리 및 회고	프로젝트 기획/활동하면서, 경험했던 각종 사례를 잘 정리해서 잘 한 점과 잘 못한 점을 정리해보고, 회고를 통해 반성과 미래 전략 수정/보완	활동보고서 최종보고서 활동동영상	기초학습능력



STEP 1 : 미션 설계하기

학습자 개개인의 꿈과 목표와 관련된 미션수행을 통해 친숙하게 학습자의 일상에서 스스로 미션을 기획/실천해보고, 자신의 미래와 관련된 미션수행으로 자발적 참여를 극대화 할 수 있도록, 가볍지만 의미있는 미션이 될 수 있도록 설계하였습니다.

아무래도 미션수행의 초기단계라서, 아무나 거리낌 없이 즐겁게 미션 활동이 가능할 수 있도록 가장 낮은 등급의 난이도로 맞추었습니다. 그리고, 자신과 관련된 미션이 아니라, 자신을 위한 미션으로, 학습자의 동기부여뿐만 아니라, 개인적인 즐거움과 호기심을 극대화하도록 설계하였습니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 60~120분

★ 난이도 : ★★☆☆☆

1. 미션활동 개요 및 취지, 목적에 대해 작성합니다.
2. 미션수행 목표를 구체적으로 설정합니다.(단, 학습자의 수준과 역량을 고려해서 작성합니다.)
3. 목표를 달성하기 위한 활동 과업을 구분해보고 과업별로 세부 활동내용을 작성합니다. 과업별 학습요소와 준비사항, 양식 등을 함께 고려합니다.
4. 학습자의 바람직한 미션 수행 모습을 구체적으로 작성해보고 모범적인 미션수행 기준으로 내용을 정리합니다.
5. 세부 양식과 필요한 사항과 관련 점검표를 준비합니다.
6. 평가표를 작성합니다.

우선 학습자 개개인의 삶의 목적에 대해 고민해볼 수 있도록 환경을 조성하는 것이 중요합니다. 자연스럽게 꿈과 목표에 대해 고민할 수 있도록 충분한 시간과 환경을 만들어 갑니다. 학습자가 이 과정을 통해 충분히 자신의 내면을 들여다보고, 이를 자연스럽게 각종 도구 등으로 명문화할 수 있도록 유도합니다.

학습자의 삶의 목적 또는 꿈과 목표를 이루기 위한 프로젝트를 스스로 기획해서 실천하게 됩니다. 1-1~2 과제 활동을 통해서 돌이켜 생각해볼 수 있는 시간을 많이 드렸습니다. 그렇기 때문에 본격적인 미션수행을 하기엔 상당히 모자란 상황이었기에 아주 작은 프로젝트라도 기획해서 빠르고 가벼운 성취감을 느낄 수 있는 경험을 주는 것이 설계 주안점이었습니다.

프로젝트 활동 결과를 학습자 스스로 정리해보면서 자신감과 성취감을 느끼거나, 부족한 부분을 스스로 찾고 개선시키기 위한 자기반성을 할 수도 있습니다.



<활용팁>

♀ 학습자를 위한 과제로 느껴져서 흥미와 동기부여를 증진시킬 수 있도록 하는 것이 중요합니다.

♀ Business Model You에 대한 사전학습을 선행시키거나, 소개자료를 공유하여 활용도구에 대한 학습자의 이해도를 높이는 것이 좋습니다.



<주의>

△ 다양한 미션이 오랫동안 진행되는 프로그램의 경우에는 특히 초기 단계의 미션은 학습자와 관련된 미션으로 설계하는 것이 좋습니다.



STEP 2 : 미션 운영하기

멘토와 운영자는 친근한 ‘선배’ 컨셉으로 학습자의 꿈과 목표를 지원하고 도와주는 역할로서 미션을 운영하는 것이 가장 중요합니다.

미션설명회는 미션 설계 취지를 가급적 정확하게 학습자와 교감하고, 미션 활동에 필요한 도구 활용법을 학습자에게 가르쳐 주는 것이 매우 중요합니다. 학습자가 미션에 대해 정확하게 숙지하지 못했다고 하더라도 멘토단을 통해 이해를 증진시키고 올바른 방향으로 갈 수 있도록 이끌어주면 됩니다. 그리고, Business Model You와 같은 도구 활용법에 대해선 부트캠프나 미션설명회를 통해 실습하면 좋습니다. 가급적 미션에 사용할 도구가 있다면 미리 부트캠프에서 교육 또는 실습을 해보는 것이 좋습니다.

미션 활동 기획안 제출 전후 단계에, 멘토들이 미션 이해도와 도구 활용도 등의 내용을 점검하면 좋습니다.

멘토는 학습자의 개개인의 역량과 수준을 잘 파악해두었다가, 그에 맞게 그들의 꿈과 목표에 대해 경청해주는 것이 중요합니다. 그래서, 그들이 스스로 자신의 꿈과 목표를 구체화해보고, Business Model You와 같은 도구를 활용하여 명문화 작업을 해보면서 미션에 대한 흥미를 느낄 수 있도록 유도합니다.

도구를 활용한 자기분석이 끝나면, 학습자의 꿈과 목표 달성을 위한 프로젝트를 기획하도록 진행합니다. 자유롭게 기획안을 작성할 수 있도록 긍정적이고 창의적인 분위기가 이어지도록 하는 것이 매우 중요합니다. 그래야 그 분위기가 미션을 실천할 때도 그대로 이어지고 자유로운 창발이 이루어져서, 학습자의 학습 성취도가 매우 높아집니다.

이번 미션에서 멘토와 운영자의 역할은 ‘선배’로서, 후배(학습자)의 꿈과 목표, 진로에 대해 관심을 가져주고 조언을 아끼지 않는 것입니다. 미션을 진행하면서 겪는 다양한 시행착오와 현실감은 학습자로 하여금 이상적이었던 자신의 꿈과 목표에 대해 현실성을 가질 수 있도록 가까이에서 도와줍니다. 단, 이 과정에서 좌절하는 멤버들도 있으니, 이들을 각별히 살펴보면서 다른 대안을 함께 모색해보는 것이 좋습니다.

설계자 노트

🕒 시간 : XX분

★ 난이도 : ★★☆☆☆

1. 미션 설명회를 준비합니다.
2. 미션 설명회를 통해 학습자의 이해를 증진하고, 각종 도구활용법에 대해 교육합니다.
3. 미션 설명회가 끝나고 활동기획안이 제출되기 전후로 멘토링 시간을 가지면, 미션에 대해 잘못 이해하고 있는 팀을 빠르게 방향 전환 시킵니다.
4. 도구활용법에 대해 잘 모르는 학습자 역시 멘토링을 통해 보완합니다.
5. 학습자들이 결과를 제출 마감 시간을 빠짐없이 지킬 수 있도록 문자/이메일 공지를 활용합니다.



<활용팁>

♀ 다른 미션에 비해 기획단계를 좀 더 시간을 많이 부여하는 것도 나쁘지 않습니다. 그만큼 꿈과 목표에 대해 생각할 수 있는 시간을 많이 가질 수 있는 것이 중요하기 때문입니다.



<주의>

- △ 프로젝트 기반 학습을 바탕으로 한 기업가정신 훈련 프로그램은 운영이 매우 중요한 역할을 합니다. 설계가 아무리 체계적으로 잘 구성되었다 하더라도 운영을 제대로 하지 못하면 학습효과가 나지 않습니다.
- △ 프로그램 운영자는 꼭 해당 프로젝트 기반 학습, 또는 훈련 경험이 많은 전문가가 운영해야 교육의 목적과 목표를 달성하기가 쉽습니다.
- △ 운영자와 멘토의 긍정적 분위기 발산이 전체 행사에도 영향을 많이 미치기 때문에, 운영자와 멘토는 이를 각별히 주의하여 실시합니다.



STEP 3 : 미션 평가하기

자신의 꿈과 목표에 대해 고민해보고, 이를 위해 진정성 있게 프로젝트를 실천한 학습자를 선별하는 것이 평가의 주요 관점 이었습니다.

미션을 평가하기 위해서 2차 미션의 주제와 관련해서 가장 적합한 평가단을 모집하는 것이 매우 중요합니다. 운영진은 미션을 중심으로 다양한 관점을 가질 수 있는 평가단으로 구성하였습니다.

미션의 주제나 활동과 관련해서 가장 적합하고 많은 현장경험을 가지고 있는 전문가와 기업가정신 교육훈련 전문가, 창업 멘토 등으로 5명으로 구성된 평가단을 사전에 선정하여 운영하였는데, 다른 현장에서는 진로, 경력개발 관련 전문가를 평가위원 또는 멘토로 선정하여 운영해도 좋습니다. 캠퍼스영웅전에 대한 자세한 설명과 평가위원의 정확한 이해 후, 평가를 실시하였습니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 90~120분

☆ 난이도 : ★★☆☆☆

1. 미션에 적합한 평가단 구성합니다.
2. 평가일정 및 장소 선정합니다.
3. 평가 전 미션에 대해 자세한 설명을 통해 평가위원에게 프로그램 취지와 목적, 목표를 정확하게 이해할 수 있도록 점검합니다.
4. 평가 후, 간단한 피드백과 함께 평가를 완료합니다.
5. 평가 결과를 정리한 후, 학습자에게 평가결과를 공지합니다.

평가위원이 각자의 노트북에 담긴 팀별 학습 결과물을 확인하는 동시에 활동 동영상을 재생시켜 보다 다양한 관점에서 학습자의 활동을 조감하고 평가할 수 있도록 구성하였습니다. 2차 미션에서부터는 활동 동영상은 최종 결과물이 아닌 과정산출물로서 가점 요소로 배점하였습니다. 주요 활동과정을 구체적으로 담아 달라는 요청을 학습자에게 공지하였습니다.

학습자의 관심분야가 워낙 다양하기 때문에 평가하기가 다소 어려울 수도 있습니다. 하지만, 이럴 때 바로 평가에 대한 주요 관점과 모범적인 미션수행 기준, 평가항목을 명확하게 설정한 것이 빛을 발하게 됩니다. 전혀 다른 다양한 활동과 다양한 결과물이 있지만, 해당 주제를 중심으로 평가 설계를 잘 했다면 큰 어려움 없이 모두 동일한 기준으로 평가를 할 수 있을 것입니다.



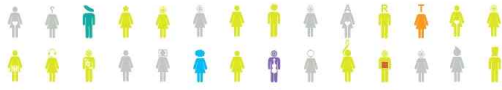
<활용팁>

♀ 다양한 과정산출물은 가감점 항목으로 설정해서 평가에 반영하는 것이 효과적입니다.



<주의>

△ 열심히 활동하지 않았지만 문서작성을 잘하는 팀과 문서작성은 잘 못 하지만 열심히 활동한 팀을 구별할 수 있어야 합니다.



[심사결과 양식]

2차 미션 심사 기준표

심사내용 “나의 꿈과 목표를 찾아라!”

#미션 설계배경 및 주안점

본 미션은 참가자 개개인이 자신을 돌아켜보고 자신이 진정으로 원하는 삶에 대한 진지한 성찰과 이와 관련 도전해보는 자기주도적인 프로젝트를 기획 / 수행하는 경험을 제공할 수 있도록 설계. 명확한 인생 목적과 목표를 설정해보고 이를 달성하기 위한 자신만의 프로젝트를 기획하고 수행하며 자연스럽게 기업가정신이 발현될 수 있는 환경을 조성하는데 주안점을 둠.

#모범적인 미션수행 기준

- Business Model You 등과 같은 도구를 활용하여 각자 자신에 대해 진지한 고민과 성찰과정을 경험하고 이를 구체적으로 기록(목적과 목표를 설정).
- 참가자 자신의 꿈과 목표를 위한 프로젝트를 스스로 기획하고 실천하는 과정을 통해 현실을 정확하게 직시하고 이상적인 목표를 달성하기 위해 끊임없는 고민과 실천하면서 성장.
- 프로젝트 수행 후, 스스로에 대한 평가와 회고과정을 통해 보다 명확한 목적/목표의식을 형성하여 추가적인 활동을 구상하고 실천하는 의지 제고.

평가대상	평가항목	평가내용(의견)	배점
활동기획서 (20)	주제적합성	주어진 미션을 정확하게 이해하고, 수행기획을 수립하였는가?	5
	목표구체화	활동기획서의 목표는 주제에 맞게 구체적으로 설정되었는가?	5
	자기분석	자신의 정체성, 비전, 역량, 자원 등에 대해 진지한 성찰과 고민을 하였는가?	10
활동결과 보고서 (60)	실천/추진력	적극적이며 능동적으로 프로젝트를 수행하였는가?	15
	자원조달	목표달성을 위해 기존 보유자원활용 및 조달활동을 훌륭하게 수행하였는가?	15
	창의성	신선하고 색다른 관점을 가지고 프로젝트를 수행하였는가?	15
	네트워크 활용	신규 또는 주변에 활용 가능한 인적 네트워크를 적극적으로 활용하였는가?	15
프로젝트 활동성과 (20)	프로젝트 성과	성실하게 프로젝트를 수행하여 계획한 목표를 달성하였는가?	5
	학습성과(성취감)	프로젝트 활동을 통해 긍정적인 자기변화와 성장을 창출하였는가?	5
	비판적 사고	자신의 활동을 회고를 통해 스스로 객관적 평가를 하고 있는가?(보완사항 도출 등)	5
	향후 계획	자신의 목표를 위한 추가적인 프로젝트를 수행할 의지와 계획이 있는가?	5
총 합 계			100

#주요 참고문헌

- 이현숙, 이민화. (2013). *기업가정신*, 동서미디어.
- Jeffry A. Timmons, Stephen Jr Spinelli. (2009). *New Venture Creation*, McGraw-Hill Education.
- Thom Markham & John Karmar & Jason Ravitz. (2003). *Project Based Learning Handbook 2nd edition*, BIE.



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

■ 미션 활동결과물 ■ 대구과학대학교 활동결과(예시)

2013 학생 창업교육 챔피언십 경진대회

캠퍼스영웅전

[Campus Hero]



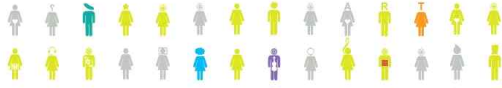
대구과학대학교 - TSU아토



[Mission no.2 활동결과요약서]

■ 1page 활동결과 요약서

팀명 : TSU아토	참가자 이름 : 김영무
<p>첫 번째 프로젝트) 자유롭게 바이크여행을 하며 다양한 사람과 접촉해보고, 사람들이 생각하는 가장 소중한 가치란 무엇인지, 파악하고 공유, 교감하기.</p>	
<p>1) 여행기간 : 6.19 - 6.20 (1박2일) // 총 운행 거리 : 532km // 운행시간 : 왕복 11시간 2) 거쳐간 지역 : 대구 ->옥포 ->고령 ->거창 ->함양 ->남원 ->순창 ->담양 ->광주 3) 만난 사람들 : 총 16명 (미화원아저씨, 풀뽑고계시던 할머니, 편의점알바생, 실습나가던 대학생, 우체부아저씨, 타코집아줌마, 축구하러가던친구들, 우크라이나미녀누나, 게스트하우스에서 만난독일친구, 팔다친주인아저씨, 5·18묘역안내이모, 친구의 친구 정열군, 외환은행직원, 광주극장알바생, 승마학교꿈나무, 교환학생중인 친구) 4) 사람들이 생각하는 소중한 가치 : 사랑, 돈, 명예, 의리, 신앙, 믿음, 편안함, 평범함 등 자세한 내용은 아래 기재</p>	
<p>두 번째 프로젝트) 최대한 다양한분야의 전공자들을 모아 자유로운 토론모임을 개설. 최신 트렌드와 주요 사회이슈에 대해 자신의 의견을 공유하며 비판의식을 키우고, 그 안에서 내 의견을 정확하게 피력하는 능력기르기.</p>	
<p>1) 토론 날짜 및 시간 : 6.16, 6.22 현재 총 2회 진행 / 매주 토요일 오전 10시 - 12시 (현재 진행형) 2) 토론 주제 : 6.15 / “안락사. 과연 바람직한 선택인가?” 6.22 / “택시... 대중교통으로 인정할 것인가?” 3) 토론 장소 : 발표자가 선별한 장소 (주로 카페) 4) 토론 참여대상 : 김영무(본인,컴퓨터전공대학생) , 김미화(여성쇼핑몰 썸마월드 대표), 서한빈(아마추어 클라이머), 이현직(세무사준비생), 황재원(경영학전공대학생), 김동영(패션디자인전공대학생), 신명규(사회복지전공대학생) 이하 7명</p>	



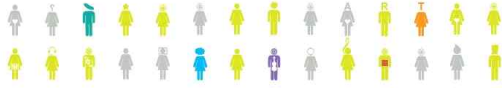
[Mission no.2 활동기획서]

팀명 : TSU아토

참가자 이름 : 김영무

첫 번째 프로젝트) 자유롭게 바이크여행을 하며 다양한 사람과 접촉해보고, 사람들이 생각하는 가장 소중한 가치란 무엇인지, 파악하고 공유, 교감하기.

6.17일(월)	기말고사종료와 동시에 여행방식, 여행목적지 등 구체적인 계획수립.
6.18일(화)	기존일정은 18일 출발예정이었으나 갑작스런 장맛비로 인해 19-20일로 여행계획 최종수정. 여행짐싸기. 해당지역의 특성을 간략하게 조사하고 이해하기.
6.19일(수)	오전9시 대구를 시작으로 옥포 ->고령 ->거창 ->함양 ->남원 ->순창 ->담양을 거쳐 최종목적지 광주에 도착. 길에서 만나는 여러사람들과 접촉. 함께 사진을 남기고 서로의 주요가치관에 대하여 공유.
6.20일(목)	오전9시 광주를 대표할 수 있는 장소(5·18묘역,민중화박물관 등)에 들러 지역의 역사와 색깔을 이해하기. 수요일과 마찬가지로 길에서 만나는 여러사람들과 접촉. 함께 사진을 남기고 서로의 주요가치관에 대하여 공유.
6.21-26일	여행기록 문서화 및 최종보고서 작성



[Mission no.2 활동보고서]

팀명 : TSU아토

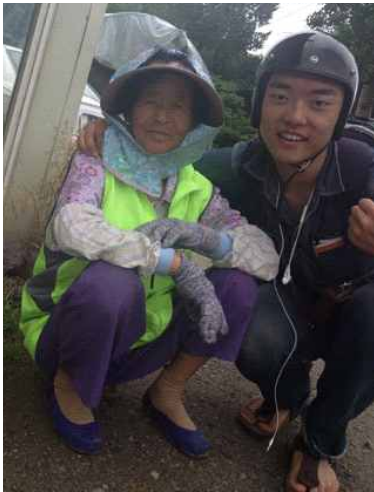
참가자 이름 : 김영무

■ 세부 활동 내용

첫 번째 프로젝트) 자유롭게 바이크여행을 하며 다양한 사람과 접촉해보고, 사람들이 생각하는 가장 소중한 가치란 무엇인지, 공유하고 교감하기.



* 오전 9시. 주 내내 장마라는 기상청의 보도와 어젯밤 미친듯이 쏟아지던 비때문에 신경이 쓰이긴 했지만 정해진 플랜을 순간적인 불안에 따라 쉽게 번복하는 일은 기업가 정신에 맞지 않다고 판단. 어떻게든 되겠지. 젊은이 패기로 바이크에 올라탔다. 길에서 어떤 사람들을 만나게 될지 설레는 가슴을 안고 출발 -*



* 대구시 외곽. 쪽 펼쳐진 국도를 달리던 중 옥포시부근 장마로 인해 지저분해진 국도주변을 청소하고 계시는 할머니들이 눈에 띄었고 다가가 양해를 구했다.

*이름 : 김희숙 할머니(67세)
 *직업 : 간단한 청소일
 *할머니의 가장 소중한 가치 : 자식들의 건강과 행복
 *나의 느낀 점 : 수줍게 자식의 행복을 말씀하시는 김희숙 할머니와의 시간을 통해, 세상에서 가장 아름답고 순수한 감정인 자식에 대한 부모마음을 다시 한번 느끼게 되었고, 기업에서도 단순 교환가치만을 생각하는 운영보다 순수한 사회공익적인 모습을 지속적으로 접목시키는 것이, 많은 사람들에게 감동을 주고 오히려 이것이 돌아서 회사에 더 큰 이익을 가지고 오지 않을까 라는 생각을 하게 되었다.



* 한 시간쯤 달렸을까, 함양군에 도달 했을 때 흰색 가운을 입고 바빠 어디론가 뛰어가시는 여성분이 눈에 띄었다. 처음엔 약사인줄 알았으나 알고 보니 나와 같은 대학생이었고, 실습에 늦어 뛰어가느 길이었지만 감사하게도 잠깐 시간을 내 주셨다.

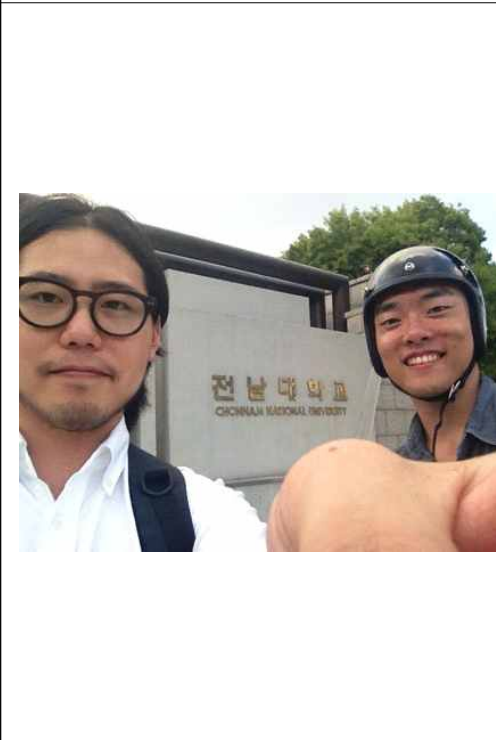
*이름 : 최빛나(21세)
 *직업 : 예비 치위생사. 치위생전공 대학생
 *최빛나양의 가장 소중한 가치 : 꿈과 목표
 *나의 느낀 점 : “꿈꾸는 사람은 눈동자가 항상 초롱 초롱 빛난대요. 저도 항상 눈동자가 초롱초롱한 사람이 될 거예요.” 21살 최빛나양이 나에게 해 준 말이다. 친구가 나에게 이 이야기에서 나는 ‘어떤 꿈과 목표는 결과만을 쫓는 그런 것이 아닌, 찾아가는 과정자체가 이미 아름답고 멋진 일이고 그렇지 않은 사람과는 다른 삶을 살게 된다’ 라는 느낌을 받게 되었다.



* 춘향이의 도시 남원시에 도착. 어디로 가야 할지 길을 몰라 헤매던 중 더위를 피해 들어간 편의점에서 또 한 명의 꿈을 좇아 열심히 살고 있는 친구를 만날 수 있었다.

*이름 : 이정미(24세)
 *직업 : 취업준비생 (유아교육임용고시준비)
 *이정미양의 가장 소중한 가치 : 사랑

*나의 느낀 점 : 아이들을 보고만 있어도 그냥 행복해지고 웃음이 필 만큼 너무 사랑한다는 정미양. 예전에는 단순히 남 녀 관계에서 형성되는 것만이 사랑이라고 생각했었는데, 한 살 한 살 먹어 갈수록 사랑이라는 감정은 자신이 어떤 사람이나에 따라서 굉장히 광범위해지는 것이고 위대한 것이라는 것을 느끼게 되었다. 그러므로 나 또한 넓은 사람이 되기 위해 노력해야겠다는 생각을 다시 한 번 하게 되었다.



* 민주화의 성지이자 여행의 목적지인 광주에 도착했다. 때마침 전남대학교에 교환학생으로 가 있는 친한 친구 신명규군을 만나게 되었다. 사진은 민주화운동으로 유명한 전남대학교 정문 앞에서 한컷 :-)

*이름 : 신명규(26세)
 *직업 : 사회복지학을 공부하는 대학생(경북대학교)
 *신명규군의 가장 소중한 가치 : 모든이의 평등

*나의 느낀 점 : 현재 사회의 불균형적인 경제흐름과 사회적 약자들이 힘을 내어 살아가는데 도움이 되고 싶다는 신명규군. 우리가 살고 있는 세상 속 여기저기엔 아직 불평등한 사례들이 너무 많이 일어나고 있는데, 이것들을 극복하기 위해서 이제는 혁명같은 것은 실현이 어렵고, 중소기업들의 조합을 활성화하고 대기업들의 공익투자가 현재보다 더욱 커져야 한다. 그렇지 않은 경우엔 국가의 개입이 어느 정도 필요할 시기가 아닌가 라는 이야기도 해주었다.

이를 통해 나는, 기업가들이 처음에는 회사운영과 유지를 위해 이익에 포커스를 맞추어 경영되어야 하지만, 일정이상 규모가 커지고 이윤이 늘어나게 되면 자연스럽게 공익에 더 포커스를 맞춰주어야 한다는 생각을 하게 되었고, 내가 창업을 하게 된다면 이를 잊지 않도록 노력해야겠다고 다이어리에 메모를 해 놓았다.



* 고된 피로를 달래러 들린 광주의 모 게스트하우스에서 나는 또 새로운 친구를 만날 수 있었다. 한국문화를 알고 싶어 현재 바텐더 일을 하며 1년 가까이 한국에 머물고 있다는 그와 이야기를 나눠 보자.

*이름 : 크리스티안(28세)
 *직업 : 바텐더. 백패커
 *크리스티안의 가장 소중한 가치 : 예술의 아름다움

*나의 느낀 점 : 그는 음악을 매우 사랑하는 사람이었다. 특히 미국재즈와 블루스문화에 대해 아주 깊은 애정이 있어 보였다. 예술은 인간에 삶에 꼭 필요한 것이며 예술문화가 많이 발전되어야 사람들의 사고가 갇히지 않고 창의적인 일들이 지속적으로 일어날 수 있을 거라고 이야기 해 주었다.

평소 본인도 음악과 영화 등을 좋아하고 즐기는 편이라 매우 반가운 대화 시간이었다. 한국은 급진적인 경제성장 덕분에 아직 미적인 영역에 대한 관심이 많이 떨어진다고 생각한다. 그로 인해 크리스티안의 이야기가 많이 공감되게



	<p>느껴졌고, 그의 말처럼 한국도 이제 예술이 소수자본가들만의 세계가 되지 않도록 노력하고 다양한 이들에게도 일상적으로 참여할 수 있는 여건을 만들어야한다는 생각을 다시 한번 하게 되었다.</p>
	<p>* 친절한 안내와 배려로 나의 여행중 보다 편안하게 쉴 수 있는 공간을 마련해 주신 게스트하우스의 주인장 아저씨. 그와 대화를 나누어 보았다.</p> <p>*이름 : 김명민(36세) *직업 : 게스트하우스 사장. 작가 *주인장아저씨의 가장 소중한 가치 : 자유 *나의 느낀 점 : 자유로움을 모르는 사람은 한 마리의 쳇바퀴속 햄스터의 삶과 다를게 없다고 말씀해 주셨다. 본인도 이제 꽤나 나이를 먹어가지만 꾸준히 방방 곳곳을 쉬지 않고 여행하신다고 하셨다. 게스트하우스를 차리게 된 이유도 본인이 여행을 많이 다녀 불편함을 잘 알기에 백패커들의 편의를 위한 공간을 제공하고 싶어서였다고 한다. 자유는 누구나 추구해야될 소중한 가치임과 동시에 그에 맞는 책임 또한 본인에게 있다는 것만 망각하지 않으면 된다는 말씀도 같이 해주셨다. 사회 속 일원으로서 열심히 본인 위치에서 책임을 지며 살아가지만 그만큼 자유를 즐기며 리프레쉬하는 것 또한 굉장히 소중한 것이라는 것을 느끼게 되었다.</p>
	<p>* 1934년에 설립되어 광주의 역사를 함께 하고 있으며, 주로 예술영화와 독립영화를 상영하고 있는 국내에 있는 가장 큰 규모의 예술극장인 광주극장을 찾았다. 그 곳에서 일하고 있는 장수민씨와 잠깐 이야기를 나눌 수 있었다.</p> <p>*이름 : 장수민(26세) *직업 : 광주극장티케팅 아르바이트 / 전남대 학생 *장수민씨가 생각하는 가장 소중한 가치 : 아침에 눈 떴을때 느껴지는 평범한 평화 *나의 느낀점 : 일하시는 중이라 깊은 대화는 나누지 못했지만 그가 이야기하는 평범한 평화를 가장 소중한 가치로 뽑는 그와의 이야기에서 나는, 꼭 화려하거나 반짝이는 일이 아니더라도 스스로 행복해질 수 있는 방법은 무수하고, 젊은이들이 모두 꼭 화려한 삶을 원하는 것이 아니라는 것을 몸소 느낄 수 있었다.</p>
	<p>*전남대 앞 타코집 도스마스의 여장부 아주머니. 대구에서 대화하기 위해 광주 왔다고 말했더니 흔쾌히 사진을 찍어주시고 시간을 내 주셨다.</p> <p>*이름 : 여쭙보지못함 *직업 : 전남대 앞 타코음식점 운영 *아주머니가 생각하는 가장 소중한 가치 : 웃으면서 사는거지 뭐 *나의 느낀 점 : 처음 밥 먹으러 들어갔을 때 구수한 광주말투로 나를 맞이해 주신 아주머니는 굉장히 긍정적인 마인드의 소유자 이셨다. 행복해서 웃는 게 아니라 웃어서 행복하다 라는 말이 있듯이 웃고 살면 알아서 복이 온다고 말씀해 주셨고, 평소 다소 이성적이고 비판적인 성향의 나는 때론 앞 뒤 가리지 않고 호탕하고 한번 웃고 넘기는 것이 얼마나 삶에 있어서 큰 도움이 되는 것인지를 다시 한번 새기게 되었다.</p>



* 대학생들의 방학시즌을 맞아 집으로 내려가는 학생들의 짐을 운반하기 위해 내리찍는 태양 아래 열심히 일하고 계시는 우체부 아저씨와도 잠깐 이야기하는 시간을 가져 보았다.

* 이름 : 이한교(32세)
 * 직업 : 우체국 물류팀 근무
 * 우체국아저씨가 생각하는 가장 소중한 가치 : 열정
 * 나의 느낀 점 : 나이를 먹는 것은 두렵지 않지만 열정이 식는 건 두렵다는 아주 기가 막히는 명언을 해 주신 이한교 아저씨! 열정적이고 항상 뜨거운 사람과 주어진 삶에 안주하며 만족하며 사는 사람. 물론 두 부류 모두 장·단점이 있지만 내 나이대 친구들에게는 뜨거운 열정이 더욱 어울리는 모습이 아닐까 하는 생각을 했다.



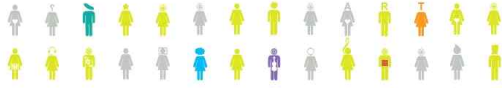
* 광주에 오면 꼭 가 보고 싶었던 5·18 묘역을 찾았다. 그곳에서는 친절하신 가이드님께서 대구에서 온 나를 매우 반갑게 맞이해 주셨다.

* 이름 : 이해숙 (41세)
 * 직업 : 5·18묘역 안내
 * 5·18가이드님께서 생각하는 가장 소중한 가치란 : 존중해 주는 마음
 * 나의 느낀 점 : 본인은 5·18민주화운동과 직접관련이 있는 광주사람이지만, 5·18민주화운동을 다른 시각으로 보는 사람들의 의견 또한 존중한다는 말씀하셨다. 하지만 요즘 인터넷에서 생겨난 5·18민주화운동을 폭동으로, 전라도사람들을 기본 교양도 없는 폭도들로 매도하는 젊은 네티즌들이 생겨난 것은 매우 안타깝고 이해되지 않는다고 속상해 하셨다. 나는 아주머니가 말씀하신 서로 존중하는 습관을 길러야 한다는 말씀을 듣고 이런 생각을 했다. “그들은 나와 다를 뿐이지 절대 틀린 것이 아니다.”

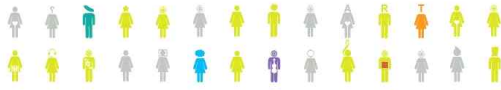


* 광주 전남대 근처 어슬렁거리다 만난 축구부 친구들! 친구들끼리 친목으로 축구팀을 만들어서 가끔 공을 차러 간다는 그 친구들과 접촉을 시도해 보았다.

* 이름 : 너무 많아 물어보지 못함
 * 직업 : 대학생
 * 축구팀 친구들이 생각하는 가장 소중한 가치란? : 많은 돈, 자본
 * 나의 느낀 점 : 요즘은 어쩔 수 없이 일단 돈이 많아야 행복한 시대인 것 같다는 말을 해주었다. 사실 돈이 많으면 여러 행복을 좀 더 누려볼 순 있겠지만 나는 그게 전부라는 생각은 하지 않는다. 돈은 행복을 위한 수단이지 목적이 되어서는 안 된다는 이야기처럼 말이다. 왜 친구들이 돈을 소중한 가치로 꼽게 되었을까? 생각해 보았다. 돈 말고도 다양한 가치가 있다는 것을 아직 경험해보지 못해서가 아닐까란 생각이 들었다. 나라나 기업차원에서 이러한 양질의 문화컨텐츠를 만들어 사람들에게 제공해야 하지 않나 라는 생각으로 마무리를 하였다.



	<p>* 돌아오는 담양거리에서 우크라이나미녀와 함께 !</p> <p>* 이름 : 루키야노바 씨 (27세) * 직업 : 유학생 * 우크라이나미녀가 생각하는 가장 소중한 가치는? : 신앙 * 나의 느낀 점 : 세상에는 많은 어려움과 시련이 있고 그 중엔 때론 인간의 힘만으론 버틸 수 없을 만큼의 무게도 있다. 그때는 예수님의 지혜를 빌리고 문제를 헤쳐나갈 수 있다고 말해주었다. 나는 무신론자이지만 올바른 신앙이라면 종교인들도 존중하는 편이다. 루키야노바 씨의 뜨거운 신앙심에 대한 이야기를 통해 나는 부러움을 느꼈다. 언젠든 위로받을 수 있고 힘을 북돋아줄 수 있는 사람이 가족 말고도 더 있다는 이야기가 아닌가, 비록 나는 무신론자이지만 그들의 깊은 믿음에 존경을 표한다.</p>
	<p>* 남원을 지나오는 국도를 달리다 한국에서는 제주도가 아니면 쉽사리 보기 힘들다는 넓고 푸른 초원이 내 시선을 사로잡았다. 웬지 심상치 않아 보이는 그곳을 따라가보니 승마선수를 길러내는 경마 축산고등학교가 있었습니다. 그곳에서 만난 예비승마꿈나무와 잠시 시간을 나눌 수 있었습니다.</p> <p>* 이름 : 최지원(17세) * 직업 : 승마꿈나무 * 승마꿈나무가 생각하는 가장 소중한 가치는? : 잘 먹고 잘 사는 것 * 나의 느낀 점 : “아직 잘은 모르겠지만.. 남들보다 잘 먹고 잘 살게 되면 행복할 것 같아요.” 라는 다소 귀여운 답변을 해주었다. 하지만 그 친구가 어린나이에 승마학교에서 기숙을 하며 성공하기 위해 노력하는 모습에서 느껴지는 열정은 처음 본 나에게 느껴졌으며, 나 또한 이 어린 친구를 통해 노력하는 자세를 배우게 되었다.</p>
	<p>* 돌아오는 고된 길, 거창시에서 휴식을 취하던 중, 잠시 식사하시러 나오시던 은행직원분을 섭외해서 잠깐 시간을 가질 수 있었다. 나의 프로젝트에 마지막 손님이 되어주신 박헌수씨의 이야기를 들어 보자.</p> <p>* 이름 : 박헌수(29세) * 직업 : 은행 입출금창구 직원 * 박헌수 씨가 생각하는 가장 소중한 가치는? : 가족 * 나의 느낀 점 : 이제 막 2세를 출산하셨다는 박헌수 씨. 역시 가족을 가장 소중한 가치로 꼽아주셨다. 얼굴이 매우 행복해 보이셔서 나까지 기분이 좋았다. 무엇을 해도 가족을 생각하면 힘이 난다고 용기가 난다고 신기해 하시던 모습 속에서, 나는 지금 내 할 일이 바쁘다는 핑계로 가족들에게 소홀하게 굴고 있진 않은가에 대해 한번 생각해 보게 되었다. 그리고 어머니한테 전화를 바로 한통 드렸다. 헤헤.</p>



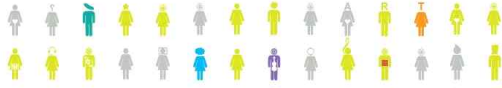
■ 최종 활동성과

자유롭게 바이크여행을 하며 다양한 사람과 접촉해 보고, 사람들이 생각하는 가장 소중한 가치란 무엇인지, 파악하고 공유, 교감하기.

* 원래 나는 여행을 좋아하고 자주 해보기도 했지만 스마트폰 검색 한번이면.. 가는 길, 지역의 문화 등 모든 나의 궁금증을 한번에 그리고 손쉽게 해결할 수 있었기 때문에, 다소 불편할 수도 있는 사람들과의 커뮤니케이션은 자주 선호하지 않게 되었다. 그러므로 이렇게 단기간에 다양한 사람들과 접촉을 해본 건 태어나 처음인 경험이었다. 처음엔 무턱대고 말을 걸어오는 날 보고 이상한 사람으로 생각하지 않을까? 다소 친절하 그닥 친절하 비주얼이 아닌 터라 이런 걱정이 먼저 되기도 했지만 대부분 사람들은 나를 친절히 받아주었고 그 자체만으로 나는 너무 큰 감동을.. 그리고 사람과 사람 사이에서만 가질 수 있는 따뜻하고 끈끈한 무언가를 느낄 수 있는 소중한 시간이었다.

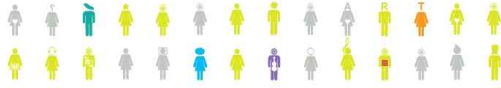
1) 짧은 1박 2일이라는 한정된 시간 속에서 532km 라는 거리를 달리는 바이크 여행을 통해 내가 거둔 첫 번째 성과는 바로 자신감이다. 가득 찬 무거운 배낭을 메고 끝없는 도로 위를 혼자 달리는 동안 나는, 힘든 육신, 정신과의 끊임없는 싸움을 해야 했고, 목적지를 돌아 집에 돌아왔을 때는, 마치 군 시절 40km 유격행군을 마치고 돌아 왔을 때만 느낄 수 있었던 희열과 ‘할 수 있다’ 는 젊은 패기를 다시 한 번 느끼고 충전할 수 있었다.

2) 다양한 사람들과의 대화를 통해, 두 번째 내가 거둔 성과는 몸소 내가 느낀 그들의 다양한 가치관이다. 나는 처음으로 사람들의 다양한 가치관에 대해 생각해 볼 수 있는 시간을 가질 수 있었고, 이것을 통해 사람들의 보편적으로 원하는 니즈란 어떤 것인가? 에 대한 대략적인 통계를 가질 수 있게 되었고 앞으로 창업에 있어서 타겟층 선별과 니즈파악에 큰 도움이 될 것 같다는 생각이 들었다.



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr





Mission 3

직접 문제를 해결하라

#미션 취지

참가팀이 문제의 현장을 조사해보고, 다양한 문제 해결방안을 찾고 직접 수행하도록 설계

#경험할 수 있는 21세기 학습자 역량요소

창의적 능력, 문제해결력, 유연성, 사회적 능력 등

#학습자 활동 난이도 ★★★☆☆

#주안점

문제를 다양한 관점에서 바라보고 여러 가지 문제 해결 방안을 수행하면서 문제의 핵심본질을 파악하는 활동을 통해 문제해결 역량 고취

#경험할 수 있는 기업가정신 구성요소

혁신성, 진취성, 위험감수성 등

#설계/운영/평가 난이도 ★★★☆☆



Mission 3

직접 문제를 해결하라

■ 미션 활동 개요

- 일상생활에서 흔히 접하지만 잘 모르는 주변의 문제에 대해 스스로 관심을 가지고 문제의식을 가질 수 있도록 대상을 쓰레기 분리수거로 선정하고, 학습자가 문제의 현장을 다양하게 조사해보면서 다양한 문제해결방안을 찾고 직접 수행

■ 미션 수행 목표

- 문제를 다양한 관점에서 바라보고 여러 가지 문제해결 방안을 수행하면서 문제의 핵심본질을 파악하는 활동을 통해 문제해결 역량을 키울 수 있도록 주안점을 둬

■ 모범적인 미션수행 기준

- 문제에 대해 다각적인 조사활동(문헌조사, 현장답사, 인터뷰 활동, 관찰조사 등)을 통해 사전 지식을 충분히 습득
- 조사활동을 통해 문제에 대한 원인을 찾고, 이와 관련된 이해관계자들과 함께 그 원인을 해결할 수 있는 다양한 해결방안을 제시하면서 하나씩 실천
- 다양한 문제해결 과정 속에서 문제의 핵심본질에 대해 심도있게 이해

■ 주요 활동내용 (미션 수행 단계)

- (과제 1-1) 문제의 현장을 조사하여 문제의 본질을 파악
- (과제 1-2) 다양한 이해관계자를 만나보면서 문제에 대한 재정의
- (과제 1-3) 가장 효과적인 해결방안을 선택하고 이를 구체적으로 실천
- (과제 1-4) 부족한 자원을 조달하고 이해관계자와 함께 상호 협조를 통해 문제해결
- (과제 1-5) 활동과정과 성과를 보고서로 정리, 회고를 통한 추후 발전방향 모색

수행과제	수행과제 세부 활동내용	학습결과물	학습요소
1-1 문제의 현장을 조사하여 문제의 본질을 파악	쓰레기 분리수거에 대한 학습자의 정의 및 각종 문헌조사를 통해 이해 증진, 쓰레기 분리수거 현장의 사실을 조사하면서 재학습/검증	활동기획안 활동동영상	정보리터러시 기획능력
1-2 다양한 이해관계자 미팅, 문제에 대한 재정의	쓰레기 분리수거와 관련된 직간접 이해관계자를 미팅하면서 다양한 관점의 정보를 수집하고, 그들의 각기 다른 고통점이나 욕구가 무엇인지 파악/분석	활동기획안 활동동영상	대인관계능력 의사소통능력
1-3 가장 효과적인 해결방안 선택 및 실천	해당 문제를 해결할 수 있는 여러 가지 방안을 찾아보고, 이 중 쓰레기 분리수거 문제를 해결할 수 있는 가장 적합한 해결방안을 선택하여 실천	활동보고서 활동동영상	문제해결능력 기획능력
1-4 부족한 자원을 조달, 이해관계자와 상호 협조를 통해 문제해결	문제해결에 필요한 자원은 이해관계자 또는 인적 네트워크를 활용하여 조달하고, 다양한 이해관계자와 상호 협조를 통해 시장(고객)이 원하는 방향이 무엇인지 살펴보면서 문제해결을 통한 가치창출	활동보고서 최종보고서 활동동영상	의사소통능력 자원조달능력 네트워크활용능력 문제해결능력
1-5 활동과정과 성과를 보고서로 정리 / 회고	프로젝트 기획/활동하면서, 경험했던 각종 사례를 잘 정리해서 잘 한 점과 잘 못한 점을 정리해보고, 회고를 통해 반성과 미래 전략 수정/보완	최종보고서	자기주도학습능력 비판적사고능력



STEP 1 : 미션 설계하기

학습자가 자신의 아이디어를 실현해보는 과정이 아니라, 최대한 현장을 경험해보고 다양한 이해관계자들을 만나서 그들의 필요와 욕구로부터 문제해결의 실마리를 찾아갈 수 있도록 구성하였습니다.

문제와 관련된 첫 미션이기 때문에 학습자가 일상 속에서 흔히 접해 왔지만, 정확하게 잘 모르는 주제와 소재로 미션을 설계하였습니다. 해당 주제에 대한 평소의 관념, 편견, 인식의 전환을 통해 새로운 기회를 발견할 수 있는 경험을 할 수 있도록 구성하는데 주안점을 두었습니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 120~240분

☆ 난이도 : ★★☆☆☆

1. 미션에 대한 전반적인 사항을 정리합니다.
2. 미션의 목적과 목표를 명문화 합니다.
3. 바람직한 활동 결과물에 대해 구상해보고, 이 결과물을 만들어 내기 위해 어떻게 학습자들이 미션활동을 해야하는지 생각해봅니다.
4. 학습자들의 주요 활동 내용을 구체화시켜 봅니다. 이 과정에서 설계/운영자가 현장조사를 직접해보는 것이 매우 유용합니다.
5. 모범적인 미션수행 기준을 마련합니다.
6. 평가항목과 평가표를 작성합니다.

현장조사 활동을 최대한 많이 할 수 있도록 설계하거나 운영하는 것이 핵심입니다. 이 과정을 통해 다양한 이해관계자들을 만나서 그들의 필요나 욕구를 정확하게 파악하는 것도 매우 중요한 활동인데, 해당 경험을 통해 학습자 스스로 무엇이 모자라고 필요한지를 깨닫게 만드는 것이 중요합니다. 이와 관련된 역량을 키워줄 수 있는 교육 프로그램(인간중심 디자인, 인간중심 혁신 과정, 서비스 디자인 등의 주제 교육에서 해당 내용을 다루고 있습니다.)과 연계하는 것도 좋은 방안입니다.

캠퍼스영웅전에서는 학습 대상이 대부분 기본적인 창업교육을 이수하고 창업과 관련된 다양한 경험을 갖고 있는 학생들이 선발되어 참가하고 있기 때문에, 그들의 창의적인 발상과 활동을 촉진시켜주기 위해 별도의 구체화된 양식이나 도구를 최대한 자제하였습니다. (다만, 부트캠프에서 구체화된 도구를 활용하여 문제기반학습의 가장 핵심적인 프로세스를 이미 실습을 통해 경험할 수 있도록 훈련을 시켰습니다.)



<활용팁>

♀현장에 대한 호기심을 자극할 수 있는 주제와 소재를 선택합니다. 일상에서 흔히 접할 수 있지만, 구체적인 정보나 자료는 별로 없는 주제나 소재일수록 학습자는 더욱 자극을 받고, 활동을 선별하기도 쉽습니다.
 ♀유사하고 난이도가 낮은 활동이나 시뮬레이션을 사전학습을 하는 것은 훈련의 효과를 높일 수 있습니다.



<주의>

△현장에서의 안전사고 등에 대한 주의는 반드시 필요하며, 필요시에는 해당 활동에 대한 안전사고 책임에 대한 동의와 같은 절차도 필요합니다.



STEP 2 : 미션 운영하기

유의미한 현장조사를 통해 문제의 본질을 정확하게 이해하는 과정을 경험하고, 이에 대한 해결방안도 다양한 이해관계자들과 상호협조를 통해 이루어질 수 있도록 장려합니다.

미션설명회는 미션 설계 취지를 가급적 정확하게 학습자와 교감하고, 현장조사와 다양한 이해관계자들을 만날 수 있도록 유도하고 호기심을 자극하는 것이 매우 중요합니다.

특히, 이 과정에서는 멘토단의 역할이 매우 중요합니다. 미션수행과정에서는 멘토는 각 팀의 활동 수준을 확인하고 활동이 저조한 팀에는 현장활동을 장려하고, 활동을 잘하고 있는 팀에게는 보다 고차원적 분석적 사고과정이 일어날 수 있도록 다양한 질문들로 이를 촉진시킵니다. 이런 과정을 통해 이해를 증진시키고 올바른 방향으로 갈 수 있도록 이끌어줍니다.

문헌/현장조사, 사고와 분석과정에서 다양한 도구 활용법에 대해선 부트캠프나 미션설명회를 통해 실습할 수 있다면 좋습니다. 가급적 미션에 사용할 도구가 있다면 사전에 부트캠프와 같은 워크샵 교육 또는 실습을 통해 미리 숙지하고 있는 것이 효과적입니다. 멘토는 미션 활동 기획안 제출 전후 단계에, 미션 이해도와 도구 활용도 등의 내용을 점검하면 좋습니다.

학습자 스스로 다양한 도구를 활용하여 사고와 활동과정을 자유롭게 표현할 수 있도록, 긍정적이고 창의적인 분위기가 이어지도록 하는 것이 매우 중요합니다. 그래야 그 분위기가 미션을 실천할 때도 그대로 이어지고 자유로운 창발이 이루어져서, 학습자의 학습 성취도가 매우 높아집니다.

이번 미션에서 멘토와 운영자의 역할은 ‘현장 전문가’로서, 학습자의 현장조사 활동과 다양한 이해관계자와의 미팅에 관심을 가져주고 노하우 전수와 조언을 아끼지 않는 것입니다. 미션을 진행하면서 겪는 다양한 시행착오와 사실 정보들은 학습자로 하여금 기존에 갖고 있던 관념과 편견, 제한된 인식으로부터 넓은 시야를 확보하고 현실성 있는 계획과 실천을 할 수 있도록 도와줍니다. 단, 이 과정에서 적극적인 활동을 두려워하거나 꺼려하는 학습자들도 있으니, 이들을 각별히 살펴 보면서 현장 활동이 어렵지 않음을 저항수준에 맞게 단계별로 지원하는 것이 좋습니다.



<활용팁>

♀현장에 대한 호기심을 자극할 수 있는 추진질문을 지속적으로 던집니다.
 현장조사를 한 팀들을 홈페이지, 커뮤니티 등에 자주 노출시키거나 멘토/운영자의 칭찬을 통해 다른 팀을 자극하는 것도 좋은 방법입니다.
 ♀현장경험도 다양하고, 멘토링 경험이 많으며, 학습자와 나이대가 많이 차이나지 않는 멘토를 선정하는 것이 멘토링의 효과를 증대시킵니다.



<주의>

△무의미한 현장조사가 되풀이되지 않도록 학습자의 수준과 역량을 고려해서 실시해야 합니다. 현장조사를 하면 반드시 유의미한 학습성고가 있어야 하며, 이와 관련된 교육과 연계해서 운영하는 것도 효과적입니다.

설계자 노트

⌚ 시간 : XX분

☆ 난이도 : ★★★★★

1. 미션 설명회를 준비합니다.
2. 미션 설명회를 통해 학습자의 이해를 증진하고, 각종 도구활용법에 대해 교육합니다.
3. 미션 설명회가 끝나고 활동기획안이 제출되기 전후로 멘토링 시간을 가지면, 미션에 대해 잘못 이해하고 있는 팀을 빠르게 방향 전환 시킵니다.
4. 도구활용법에 대해 잘 모르는 학습자 역시 멘토링을 통해 보완합니다.
5. 학습자들이 결과물 제출 마감 시간을 잘 빠짐 없이 지킬 수 있도록 문자/이메일 공지를 충분히 활용합니다.



STEP 3 : 미션 평가하기

현장 중심의 활동과 다양한 이해관계자들과의 미팅이 잘 이루어졌는지, 그리고 어떤 유의미한 학습과정을 거쳤는지가 평가에 중요한 관점이며, 신선한 관점으로 문제를 정의하고, 직접적인 문제해결 여부를 주로 판단하였습니다.

3차 미션의 주제와 관련해서 가장 적합한 평가단을 모집하는 것이 매우 중요합니다. 운영진은 미션을 중심으로 다양한 관점을 가질 수 있는 평가단으로 구성하였습니다.

미션의 주제나 활동과 관련해서 많은 현장경험을 가지고 있는 업계 전문가와 기업가정신 교육훈련 전문가, 관련 이해관계자 등 5명으로 구성된 평가단을 사전에 선정하여 운영하였습니다. 특히, 관련 이해관계자를 평가위원 또는 멘토로 선정하여 운영하는 것이 매우 효과적입니다. 캠퍼스영웅전에 대한 자세한 설명과 평가위원의 정확한 이해 후, 평가를 실시하였습니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 120~150분

★ 난이도 : ★★☆☆☆

1. 미션에 적합한 평가단 구성합니다.
2. 평가일정 및 장소 선정합니다.
3. 평가 전 미션에 대해 자세한 설명을 통해 평가위원에게 프로그램 취지와 목적, 목표를 정확하게 이해할 수 있도록 점검합니다.
4. 활동 동영상을 보완자료로 활용하면서, 최종 결과물을 평가합니다.
5. 평가 후, 간단한 피드백과 함께 평가를 완료합니다.
6. 평가 결과를 정리한 후, 학습자에게 평가결과를 공지합니다.

평가위원이 각자의 노트북에 담긴 팀별 학습 결과물을 확인하는 동시에 활동 동영상을 빔 프로젝트에 재생시켜 보다 다양한 관점에서 학습자의 활동을 조감하고 평가할 수 있도록 구성하였습니다.

활동 동영상은 과정산출물로서 가점 요소로 배점하였지만, 매우 중요한 평가요소로 작용될 수 있습니다. 왜냐하면, 문서편집능력의 부족이나 논거의 부족 등으로 인해 문서화된 결과물의 한계가 분명히 존재하기 때문에 이에 대한 보완 자료로서 활동 동영상은 가치가 있습니다. 주요 활동과정을 구체적으로 동영상으로 담는 과정은 학습자의 현장 활동을 직접 모니터링 할 수 있기 때문에 수행평가 부가도구로 매우 유용한 정보를 도출할 수 있습니다. 그렇기 때문에 학습자의 활동과정을 현장감 있게 사실 그대로 담아낸 동영상 자료를 확보하는 것이 매우 중요합니다.

하나의 문제를 대상으로 조사하고 해결방안을 찾기 때문에, 각 팀의 다양한 관점을 바탕으로 한 문제정의를 촉진시키는 활동이 매우 중요합니다. 동일한 문제라도 관점이 다르면 해결방안도 다르기 때문입니다. 하지만, 다양성에 대한 멘토링을 잘 하지 않으면, 모든 팀들이 서로 비슷한 과정과 해결방안이 나올 수 있기 때문에 운영자와 멘토의 역량이 이 과정에서도 매우 중요합니다.



<활용팁>

- ♀ 동일한 문제를 다양한 시각에서 바라볼 수 있도록 멘토와 운영자는 이를 확인하고 다양성이 촉진 될 수 있도록 지원해주어야 합니다.
- ♀ 최대한 현장을 조사하고, 다양한 아이디어가 촉발될 수 있도록 다양한 자극을 주는 것이 효과적입니다.



[심사결과 양식]

3차 미션 심사 기준표

심사내용	“직접 문제를 해결하라!”
<p>#미션 설계배경 및 주안점</p> <p>본 미션은 참가팀이 문제의 현장을 다양하게 조사해보고, 다양한 문제해결방안을 찾고 직접 수행하도록 설계. 일상생활에서 흔히 접하지만 잘 모르는 주변의 문제에 대해 스스로 관심을 가지고 문제의식Critical Mind을 가질 수 있도록 대상을 쓰레기 분리수거로 선정. 문제를 다양한 관점Variety Perception에서 바라보고 여러 가지 문제해결 방안을 수행하면서 문제의 핵심본질을 파악하는 활동을 통해 문제해결 역량Problem Solving Competence을 키울 수 있도록 주안점을 둠.</p> <p>#모범적인 미션수행 기준</p> <ul style="list-style-type: none"> -문제에 대해 다각적인 조사활동(문헌조사, 현장답사, 인터뷰 활동, 관찰조사 등)을 통해 사전 지식을 충분히 습득. -조사활동을 통해 문제에 대한 원인을 찾고, 문제와 관련된 이해관계자들과 함께 그 원인을 해결할 수 있는 다양한 해결방안을 찾아보면서 하나씩 실천. -다양한 문제해결 과정 속에서 문제의 핵심본질에 대해 심도있게 이해. 	

평가대상	평가항목	평가내용(의견)	배점
활동기획서 (20)	주제적합성	주어진 미션을 정확하게 이해하고, 주제에 맞게 수행기획을 수립하였는가?	5
	현장조사	다양한 방법을 통해 문제에 대한 자료와 정보를 파악했는가?	10
	목표구체화	활동기획서의 목적과 목표 및 기획안은 구체적으로 설정되었는가?	5
활동결과 보고서 (60)	실천/추진력	적극적이며 능동적으로 프로젝트를 수행하였는가?	15
	창의성	신선하고 색다른 관점과 다양한 방법으로 프로젝트를 수행하였는가?	15
	네트워크 활용	신규 또는 주변에 활용 가능한 인적 네트워크를 적극적으로 활용하였는가?	15
	통찰력	다양한 문제해결과정 속에서 문제의 핵심을 파악하려고 노력했는가?	15
프로젝트 활동성과 (20)	활동성과	성실하게 프로젝트를 수행하여 계획한 목표를 달성하였는가?	10
	학습성과(성취감)	프로젝트 활동을 통해 긍정적인 자기변화와 성장을 창출하였는가?	5
	비판적 사고	자신의 활동을 회고를 통해 스스로 객관적 평가를 하고 있는가?(보완사항 도출 등)	5
총 합 계			100

#주요 참고문헌

-Steve Blank (May 2013). *Why the Lean Start-up Changes Everything*, Harvard Business Review
 -Bernie Trilling and Charles Fadel (2009). *21Century Skills : Learning for Life in Our Times*, John Wiley & Sons, Inc.
 -Eggen, Paul D., Kauchak, Donal (1995). *Strategies for teachers : Teaching Content and Thinking Skills*, Allyn & Bacon
 -Thom Markham & John Karmar & Jason Ravitz. (2003). *Project Based Learning Handbook 2nd edition*, BIE.



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

■ 미션 활동결과물 ■ 부산대학교 활동결과(예시)

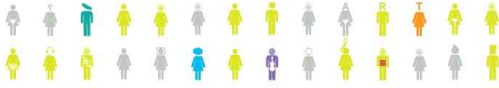
2013 학생 창업교육 챔피언십 경진대회

캠퍼스영웅전

[Campus Hero]



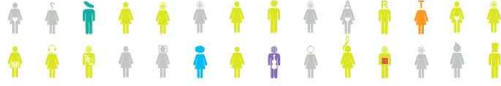
부산대학교 - 도투마리



[Mission no.3 활동결과요약서]

■ 1page 활동결과 요약서

학교명 : 부산대학교	팀명 : 도투마리
<p>● 7월 7일</p> <p>미션수행을 위한 기획을 하기에 앞서, ‘분리수거 문제 해결’이라는 주어진 미션의 본질과 명분에 대해 먼저 생각해 보는 시간을 가졌다. 그 결과, 여태껏 대부분의 분리수거 관련 정책은 부적강화, 즉 ‘처벌’을 가하는 방식으로 이루어졌으나, 이제는 기존의 강압적인 방식에서 벗어나 ‘자율’적으로 분리수거를 하는 분위기를 조성할 필요가 있다는 생각에 이르렀고, 결론적으로 ‘(처벌 없이도 자생할 수 있는) 분리수거 생태계 조성’을 목표로 설정하였다.</p> <p>장소선정은 ① 특히 분리수거가 안 되는 장소이면서, ② ‘부산’이라는 지역색이 돋보이고, ③ 팀 내에서 컨트롤 할 수 있는 정도의 규모, 여야 한다는 나름의 기준을 가지고 고려한 끝에 세 가지 조건에 모두 부합하는 부산광역시에 소재하는 민락 수변공원을 선택하였다.</p> <p>● 7월 10일</p> <p>미션 수행에 앞서, 채택된 미션수행지에 대한 기본정보를 얻기 위해 현장방문에 나섰다. 그 결과, 분리수거 문제 해결을 위해 수영구청에서 많은 노력을 하고 있음을 알 수 있었다. 수변공원에는 일반쓰레기통은 없고 총 5개의 분리수거함만 있는데, 모두 ‘말하는 쓰레기통’으로 CCTV 촬영은 물론, 일반쓰레기 무단 폐기 시 100만원 이하의 과태료가 부과된다는 사실을 시민들이 쓰레기함 앞에 올 때마다 음성으로 언급한다. 뿐만 아니라, 성수기에 한해 ‘쓰파라치’로 불리는 계도원들이 시민들의 분리수거를 새벽까지 돕고 있다. 일반 쓰레기함이 없는 것을 감안해 작은 종량제 봉투도 판매하고 있으나, 최대한 분리수거를 하자는 의미에서 적극적으로 행하고 있지는 않다.</p> <p>● 7월 12일</p> <p>본격적인 미션수행을 위해 수영구청에 의뢰하여 오후 6시 30분부터 10시 30분 까지, 약 4시간 가량 계도원들과 함께 직접 분리수거 작업에 참여했다. 직접 분리수거 작업에 참여해 봄으로써 알게 된 사실을 요약하자면, 첫째, 나들이객들은 일반적으로 자리를 정리할 때 아예 분리수거를 고려하지 않아 한 곳에 모든 쓰레기를 담아오게 된다. 두번째, 수변공원에는 일반쓰레기함이 없고, 대신 집에 가져가거나 구입한 업소에 되돌려 주어야 한다는 사실을 제대로 인식하지 못하고 있다. 셋째, 일반쓰레기 배출이 불가하자 본래 방침대로 집으로 들고 가거나 업소에 되돌려주는 것이 아니라 공원 화장실에 투기하는 경우가 많다. 네번째, 음식물로 인해 오염된 재활용 쓰레기들은 재활용이 되지 않는다는 사실을 알지 못한다. 다섯번째, 분리수거함의 분류 마크를 제대로 확인하지 않고 엉뚱한 곳에 쓰레기를 배출하는 사람들이 많다. 여섯번째, 분리수거함 주변이 어두워 일반쓰레기 투기를 더 쉽게 만드는 것 같다. 는 사실이다.</p> <p>3차 미션을 통해 알게 된 사실을 바탕으로 대략적인 실행방안을 선정하고 구체화 해본 결과는 다음과 같다. ① 홍보물의 부착 ② 대용량 병 분리수거 Zone설치 ③쓰레기통 근처를 밝게.</p>	



[Mission no.3 활동기획서]

학교명 : 부산대학교

팀명 : 도투마리

직접 문제를 해결하라!!

- I 목적
- II 목표
- III 수행방안
- IV 일정계획
- V 소요예산

I. 목적

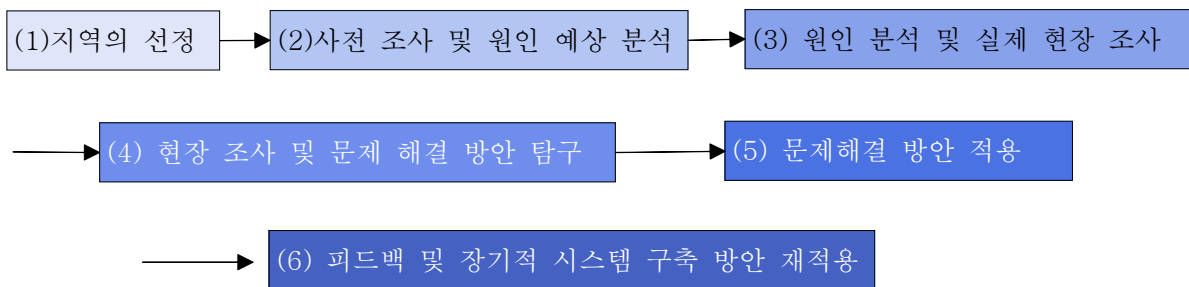
부산광역시 수영구에 소재하고 있는 민락 수변공원의 분리수거 문제를 해결한다.

II. 목표

시민들이 쓰레기 중 재활용 가능한 자원이 무엇인지를 명확히 알게 하고, 자발적으로 분리 배출할 수 있도록 유도한다. 일반쓰레기를 줄여 장기적으로는 매립지로 들어가는 일반 폐기물량을 줄이는 것을 목표로 한다.

III. 수행방안

미션을 수행하는 과정은 다음과 같다.

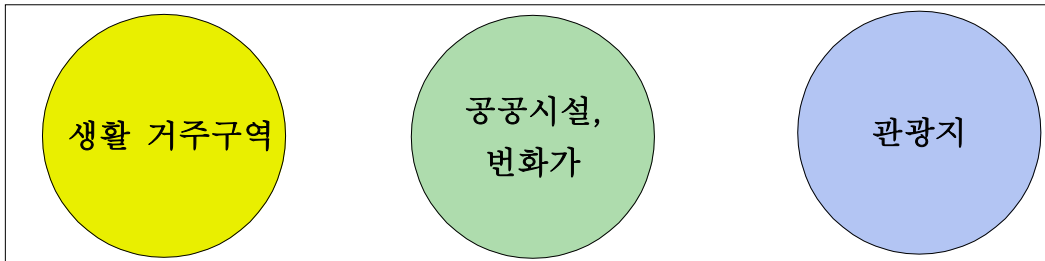




[1] 지역의 선정

(미션 수행지의 선정과정)

후보군의 설정



이렇게 세 곳의 지역을 가지고 논의를 한 결과, 첫째인 **생활 거주구역**은 대부분이 아파트 단지이고, 부산의 지역적 특색을 살리려면 감천동 같은 ‘산복도로 마을’이 적당하다고 생각했다. 하지만 주택가는 시스템의 정착이나 분리수거 시스템 자체가 불모지인 경우가 많아, 제로베이스에서 시작하기엔 무리가 있다고 판단했다.

두번째인 **공공시설에서 지하철**에 대한 의견이 나왔는데, 이는 예비조사를 실시한 바, 교통기관에서는 쓰레기 배출에 대한 억제책의 일환과 함께 테러방지 목적으로 쓰레기통 수 자체를 줄이는 추세였다. 이런 특수성을 감안하여 부산지하철을 살펴 보니 대부분이 일반쓰레기통을, 그것도 아주 적은 수만 비치해 놓았기에 이 또한 탈락이었다.

결국 최종 논의의 결과로, 미션 수행지를 관광지인 **‘민락 수변공원’**으로 선정하기로 하였다. 조사에 따르면, 해변 공원 중 유일한 ‘먹자공원’ 컨셉으로 전국에서도 이미 유명세를 타고 있는 공원이고, 부산만의 정취를 느낄 수 있는 특별한 곳이기 때문이다. 또한 먹자공원의 특성상 발생하는 쓰레기양은 타 관광지의 양 보다 몇 배로 많고, 실제로 담당 구청에서는 수변공원 쓰레기 문제를 해결하기 위해 갖은 노력을 해오고 있기 때문이다.

[2] 사전 자료조사 및 문제 원인 예상 분석

(여러 매체와 채널을 통하여 사전 정보를 수집하고 실태와 문제점에 대해 논의한다.)

먼저 실태 배경을 살펴보면, **관광지**의 경우 해운대에는 너무나 많은 유동, 방문인구 때문에 사실상 쓰레기 분리 배출을 포기한 상태이고, 큰 컨테이너 형식의 쓰레기통이 비치되어 있다. 그나마도 사람들이 쓰레기통으로 배출하지 않고 해변에 버리고 있다. 광안리의 경우에는 쓰레기통 개수가 현저히 부족하다. 백사장 양 끝을 기점으로 한두 개씩 있을 뿐이다. 이렇게 쓰레기통이 적은 이유는, 가정에서나 상업시설에서 쓰레기를 투기하는 경우가 발생하기 때문에, 지자체의 재정 부담비용이 커지는 이유도 있을 것이다. 대표적으로 쓰레기가 많이 발생하는 곳은 민락동 **수변공원**인데, 여기 또한 일반 쓰레기통 자체가 없다. 아마 구청에서 요구하는 것은 가져온 것은 가져가서 버리라는 취지겠지만, 그런 수고를 하는 사람은 거의 없고, 화장실이나 주변 으스스한 곳에 투기하는 실정이다.

우리의 예상 결과로는 관광지의 경우, ‘쓰레기 처리비용에 대한’ 딜레마에 빠졌다고 결론지었다. 쓰레



기 분리 배출을 장려하기 위해 쓰레기통을 여러 개로 나누어 체계적으로 만들어 놓으면, 그 곳에 의도치 않은 (생활, 상업용 쓰레기) 투척이 일어나기에, 비용부담이 실제 필요보다 더 커진다는 위험 때문이다. 그렇기 때문에 아예 쓰레기통을 없애버리는 현상이 일어나는 것이다. 정당한 비용을 지불하고 쓰레기를 배출하고 싶은 여행객들은, **어떻게 보면 무단투기를 강요받고 있는 것일 수도 있다**는 생각이 들었다.

[3] 원인 분석 및 실제 현장 조사

(우리가 사전에 진행한 원인 분석들을 바탕으로, 해당 기관의 담당자나 실무자를 만나 실제 사정이나 현실태에 대해 정확한 정보를 수집하고 이야기를 듣는다.)

(가) 실태

수변공원은 취사나 캠핑은 금지가 되어 있지만, 전국에서 보기 드물게, 공적으로 ‘식사가 가능한’ 공원이다. 그렇기에 나들이하기에 좋은 날씨만 되면 주변 상가에서 사온 회나 통닭, 여러 간식거리와 함께 음주를 즐기는 특별한 해안공원 명소로 자리 잡았다.

이 때문에 수변공원 근처에는 치킨과 짜장면 같은 배달요리는 물론, 홍합탕부터 과전, 떡볶이, 팔빙수, 김밥 등 가지각색의 음식점을 파는 상점과 노점상들이 즐비하다.



[그림 1] 수변 공원 노점상들



[그림 2] 수변공원 앞에서 구매 가능한 것들

이렇게 시민들에게 쾌적한 놀이 환경을 부여하고 있음에도 불구하고, 시민들은 자신들이 먹다 남은 음식이나, 먹고 난 뒤에 발생한 쓰레기를 가져가지 않고 공원 곳곳에 투기하고 있는 실정이다. **하루 최대 5톤의 무단투기** 쓰레기가 발생하고 있고, 대부분이 공원에서 음주를 하고 있기에 더욱 계도가 힘든 상황이다. 관련기관의 조사에 따르면 지난 5월부터 현재까지 무단투기 등의 기초질서 위반행위 적발 건수가 5천여 건에 달한다고 한다.



[그림 3] 수변공원에서 야식을 즐기는 나들이객

(나) 기관의 실제 해결 노력

실제 수영구청 청소과에서는 이번 년도부터 여러 가지 제도를 도입하였는데, 첫번째는 **말하는 쓰레기통**이다. 이 쓰레기통의 매커니즘은, 위의 태양광 전지판으로 전력을 모으고, 중앙의 센서와 CCTV를 동작한다. 사람이 쓰레기통 앞에 서면 센서가 인식을 하고, CCTV 촬영 중이라는 메시지가 음성이 나온다. 또한 쓰레기 분리 배출 불이행, 일반쓰레기 투기시 과태료 100만원이라는 안내 멘트도 뒤따라 나온다. 이처럼 감시 체계의 첨단화를 통한 일반쓰레기 투기 방지 및 분리수거 장려 아이템을 구청에서 올해부터 설치하여 운영 중이었다.



[그림 4] CCTV를 통해 투기자를 감시한다.
 자세히 보면 재활용 4분류(비닐, 캔병, 플라스틱, 종이)만 버릴 수 있다.

수영구청에서는 원천적으로 일반 쓰레기는 ‘집으로 가져’ 가거나 ‘구매했던 업소에 처리’ 하도록 유도하고 있다. 수변공원 주변상인들과 협의가 끝난 부분이라고 한다. 또한 재활용 쓰레기통 옆에는 3일 교대로 매일 저녁 6시부터 새벽1시까지 쓰레기 배출을 배치시킴으로써 일반쓰레기는 가져가고, 분리수거는 제대로 하도록 홍보하고 있다. 실제로 도투마리가 가서 본 결과, 역시 사람이 상주하며 지키고 있기에 분리수거는 철저히 되고 있었으며, 일반쓰레기는 다들 공원 밖으로 가져갔다. 현장에 있던 계도원들과 무단투기 감시반 분들과 인터뷰를 한 결과, 이 제도 활동은 해수욕장 개장시기인 7~8월간 실시



되며, 방문객이 폭주하는 7월말 8월초에는 pm6~am6시까지 12시간 근무도 한다고 한다. 수영구청에서는 수변공원의 쓰레기 문제 해결을 위해 각고의 노력을 하고 있었다. 실제로, 상위의 말하는 쓰레기통의 경우 현직 수영구청 청소과 계장님의 작품이며 특허출원까지 했다고 한다.

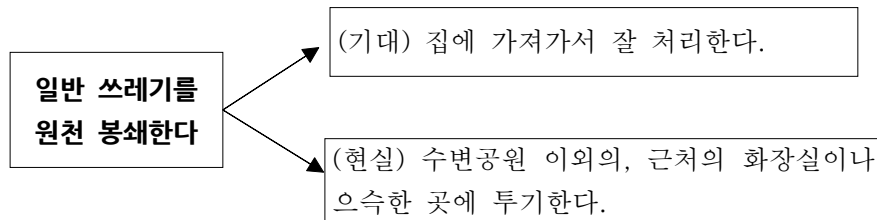


[그림 5] 스프라치 제도 실행, 일반쓰레기의 원천봉쇄

[4] 현장 조사 및 문제 해결 방안 탐구

(조사한 내용들과 실태를 종합하여 문제 해결에 대한 방향을 탐구한다.)

표면적인 분리수거 행태만 보았을 경우, 일반쓰레기와 분리수거 문제가 적절히 해결되고 있는 것으로 보였다. 하지만 자세히 현장을 둘러본 결과 도투마리의 시각에는 큰 문제점이 보였다.



우리는 위 도표와 같은 생각이 들었는데, 그 이유는 두 가지로 들 수 있다. 첫째, 인터뷰를 하러 오는 길에 광안리 해수욕장에 있는 분리수거통을 전수조사 했는데 총 8개의 쓰레기통은 아직 관광객이 얼마 없어 비교적 쓰레기양도 적고 분류가 잘 되어 있었다. 하지만 간간히 보이는 암체족의 사례가 있었는데, 비닐 수거함에 들어있는 아주 뽕뽕한 비닐을 꺼내어 살펴보니 역시나 **비닐 속에 일반쓰레기**를 가득히 넣어놓고는 비닐 수거함에 투기한 경우를 보았다. 이런 식의 **암체 행위**가 방문객이 많아질수록 점점 더 많아질 것이라는 점이다.

둘째, 쓰레기를 억제한다고는 했지만, 주변상인에서 사지 않은 물품은 집에 가져가야 한다. 하지만 현실적으로 이게 잘 될까? 하는 의문이 들었다. 대부분 수변공원을 오는 사람은 인근지역 주민이 아니라 관광객이 많거나 타 지역사람이 많다. 그런 사람들이 발생하는 쓰레기의 대부분인 일반 쓰레기를 ‘과연 정말 가지고 집으로 갈까?’라는 의문이 들었다. 타 지역에서 온 연인들이 맛있게 먹고 그 쓰레기를 손에 들고 다시 데이트 하러 공원 밖으로 나서는 그림은 상상하기 어렵다. 구청에서도 그런 것을 알고, 종이류 수거함 쪽에 작은 종량제 봉투를 숨겨놓고 있었다. 타 지역 사람들이나 집으로 수거하기 곤란한 경우에만 ‘살짝’ 이 종량제 봉투를 팔고, 정당하게 버리도록 유도하고 있는 것이었다.



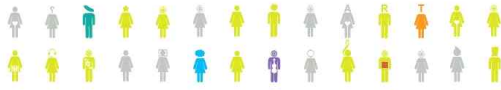
[그림 6] 일반 쓰레기를 원천 봉쇄 하였지만, 주변 상가에서 사지 않은 사람들, 타 지역에서 온 관광객들은 과연 쓰레기를 가지고 집까지 돌아갈까?

하지만 인터뷰 내내 스파라치 아주머니는 ‘이 종량제 봉투는 권장사항이 아니라 불가피 하기에 팔고 있는 것이니까 홍보를 자제해 달라’고 말씀하셨다. 사실상 관련 기관도, 관광객들에게 쓰레기 수거를 요구하고는 있지만 **현실적으로 불가한 부분이 많다는 것을 스스로 인정**하고 있었다.

위의 문제점을 바탕으로 도출할 수 있는 결론은 바로, 쓰레기 투기 장소가 ‘수변공원에서 다른 곳으로 바뀌었다.’ 라는 사실이다. 구체적인 실태 조사를 유관기관이나 미화부 등의 인터뷰를 통해 더 면밀한 조사가 필요한 부분이지만, 현장에서 느낄 수 있었던 취객들의 분위기나, 자주 이용하는 주민의 시각으로써 숙고한 결과, 분명히 해당 문제점이 발생할 것이라는 확신이 들었다.

도투마리 팀은 이러한 문제점을 인식하여, **음성적으로 이루어지고 있는 일반쓰레기 투기를 막기 위해서는, 합법적 배출 체계를 구성하여야 한다**는 판단이 섰다. 우리의 생각에는 일반쓰레기 배출 자체를 금지하여 억제하기 보단, 유상으로 일반쓰레기를 배출할 수 있는 제도의 확립이 필요하다는 것이다. 그럼으로써 해당 문제를 양성화 하고, 동시에 분리수거도 가능하게 하는 것을 목표로 설정하였다. 목표를 달성하기 위해 일반쓰레기를 지정된 장소에 작은 크기의 종량제 봉투를 통해 배출하게 함으로써 일반쓰레기는 종량제 봉투를 사용해 버리고 나머지 재활용이 가능한 쓰레기는 분리수거가 되도록 유도하는 방안을 계획 중이다.

해당 안전에 대해서는 구청과 협의가 필요한 부분이기예 구체적인 시행 모델은 회의가 조금 더 진행되고, 담당자와 면담 뒤에 설계, 시행할 예정이다.



IV. 일정계획

기간	내용
07.07 - 07.08	미션주제 분석, 조사 지역 선정
07.09 - 07.10	조사 지역분석, 분리수거에 대한 조사, 현장 조사 내용 계획, 사전 답사
07.12 - 07.14	선정 지역 현장조사, 원인 도출
07.15 - 07.16	담당행정기관 및 폐기물관련단체를 통한 조사
07.18 - 07.19	해결방안 도출
07.20	해결방안 수행
07.21	피드백

V. 소요예산

일자	금액	내용
07.07 - 07.08		회의 및 식사
07.09 - 07.10		회의
07.12 - 07.14		교통비, 식사
07.15 - 07.16		교통비, 식사
07.18 - 07.19		회의
07.20		회의
07.21		회의



[Mission no.3 활동보고서]

팀별 계획 대비 활동과정을 매우 상세하고 구체적으로 기록할 것
 팀별 활동과정의 기록(회의록, 개인 메모 등)을 잘 정리하여 기재할 것
 팀 내 역할분담과 실제 활동, 팀원별 활동하면서 느꼈던 사항 등 기재할 것
 활동결과는 의견 / 주장은 가급적 배제하고 사실(Fact) 위주로 기재할 것
 일시, 장소, 만났던 사람, 대화내용 등에 대한 정보를 구체적으로 기재할 것
 사진을 삽입할 때는 반드시 파일당 100kb이하로 크기변환하여 삽입할 것

학교명 : 부산대학교

팀명 : 도투마리

■ 세부 활동내용

1 3,4차 미션의 기초 다지기. (7/7)

: 미션의 명분과 본질을 생각하며 미션을 시작하다.

- 미션의 본질: 자발적으로 분리수거하는 생태계를 조성하자.
- 지역선정: 민락 수변공원

1:2차 미션의 합격 소식을 듣고 참석한 대전 워크샵. 우수팀과 작년 참가팀의 발표를 들으며 큰 동기부여를 받았다. 그 후 팀원들과의 첫 만남. 미션 통과를 자축하기 위해서 맛있는 음식점에서 밥을 먹으며 회의를 진행했다. 대전에서의 워크샵 내용을 팀원들과 공유하면서, 우리 팀에게 지금 가장 필요한 것은 ‘미션의 본질과 명분에 대해서 생각해 보고, 그 토대 위에서 미션을 수행하는 것’이라는 생각이 들었다. 그래서 다 함께 ‘분리수거를 해보고, 시스템을 구축하라!’라는 미션의 본질과 명분부터 천천히 생각해 보았다.



[그림 1] 7월7일 회의장면

먼저, 분리수거란 폐기물의 처리를 용이하게 하기 위해서, 재질마다 폐기물을 분류하고 그것을 수



집하는 일련의 활동이다. 이 활동을 통해서 폐기물을 원천적으로 줄이고 다시 자원화 하여 경제적인 효과는 물론이고 환경오염을 감소시킬 수 있다. 한국의 경우 1990년대부터 분리수거를 시행하였고 이것을 활성화하기 위해서 쓰레기 종량제를 실시하였다. 이는 분리수거 행동을 강화하는데 큰 도움이 되었지만 약간의 부작용도 낳았다. 몇몇 사람에게 ‘돈을 내고 종량제 봉투를 산 것은 분리수거를 하지 않고 쓰레기를 버리는 권리를 산 것이다.’라는 인식을 심어주게 된 것이다.

우리는 쓰레기 분리수거의 기저에 깔려있는 일련의 정책과 인식에 모순적인 요소가 있다고 생각했다. 쓰레기 분리수거를 하면서 가장 먼저 생각해야 하는 것은 ‘분리수거를 하지 않는다면 (돈을 지불함으로써) 불이익을 받는다.’가 아니라 ‘**분리수거를 하지 않는다면 환경이 오염되고 자원이 고갈된다.**’여야 한다는 것이 우리들의 생각이었다. 그래서 우리는 **종량제 봉투라는 차별요소가 제거되더라도 환경을 위하여 자발적으로 분리수거를 하는 생태계를 조성하겠다**는 야심찬 꿈을 품고 앞으로의 미션에 임하기로 했다.

위와 같은 명분과 본질을 가지고, 본격적인 미션 기획에 들어갔다. 가장 먼저 미션을 수행할 장소를 선정했다. 후보지는 크게 세 범위로 나눌 수 있었는데, 첫째가 생활 거주구역. 두번째가 공공시설이나 변화가. 세번째가 관광지였다.

이렇게 세 곳의 지역을 가지고 논의를 한 결과, 첫째인 **생활 거주구역**은 대부분이 아파트 단지이고, 부산의 지역적 특색을 살리려면 감천동 같은 ‘산복도로 마을’이 적당하다고 생각했다. 하지만 주택가는 시스템의 정착이나 분리수거 시스템 자체가 불모지인 경우가 많아, 제로베이스에서 시작하기엔 무리가 있다고 판단했다.

두번째인 **공공시설에서 지하철**에 대한 의견이 나왔는데, 이는 예비조사를 실시한 바, 교통기관에서는 쓰레기 배출에 대한 억제책의 일환과 함께 테러방지 목적으로 쓰레기통 수 자체를 줄이는 추세였다. 이런 특수성을 감안하여 부산지하철을 살펴보니 대부분이 일반쓰레기통을, 그것도 아주 적은 수만 비치해 놓았기에 이 또한 탈락이었다.

마지막 관광지가 적절하다고 생각했고, 후보군으로 광안리와 수변공원, 다대포, 송정, 일광해수욕장, 삼락공원 등이 물망에 올랐다. 결국 최종 논의의 결과로, 미션 수행지를 관광지인 ‘**민락 수변공원**’으로 선정하기로 하였다. 조사에 따르면, 해변 공원 중 유일한 ‘**먹자공원**’ 컨셉으로 전국에서도 이미 유명세를 타고 있는 공원이고, 부산만의 정취를 느낄 수 있는 특별한 곳이기 때문이다. 또한 먹자공원의 특성상 발생하는 쓰레기양은 타 관광지의 양 보다 몇 배로 많고, 실제로 담당 구청에서는 수변공원 쓰레기 문제를 해결하기 위해 갖은 노력을 해오고 있기 때문이다.

그 동안 수변공원을 방문했던 경험으로 미루어 보았을 때, 우리가 예측해 본 수변공원의 현황은 다음과 같다. ①전국 각지에서 사람들이 찾아오는 관광지이기 때문에 쓰레기가 많을 것이다. ②특히 수변 공원은 전국 최초의 취식 해안공원으로 음식을 먹을 때 필요한 일회용품이 다량으로 배출될 것으로 예상된다. ③수변공원에는 쓰레기통이 없거나 찾기 어려운 곳에 위치하고 있을 것이다. ④현장에서 음식을 섭취한 뒤 처리를 할 때, 보통 봉지 하나에 모든 쓰레기를 담아서 버리려고 한다. 이런 습관 때문에 분리수거를 할 수 있는 여지가 줄어들게 된다. ⑤주로 밤늦게 취식하고 쓰레기를 버리기 때문에, 분리수거를 유도하거나 감시하기가 상당히 어렵다. ⑥ 정부에서 쓰레기 버리는 행위를



조장하거나 가정용·상업용 쓰레기 투기의 우려 때문에 공공장소에 쓰레기통을 설치하는 것을 권장하지 않는다.

이것은 평소의 관찰을 토대로 한 예측일 뿐, 실제 현황은 어떨지 알 수 없었다. 다음 우리가 해야 할 일로는, ①해당 장소의 분리수거 체계 연구 ②해당 장소를 방문하는 사람들에 대한 분석 ③해당 장소에서 쓰레기를 버리는 행동의 프로세스 관찰이 필요하다고 생각했다.

장장 네 시간에 걸쳐 미션의 본질과 명분의 설정, 장소선정, 아이디어에 회의를 마친 뒤 헤어졌다. 아래는 오늘의 회의에 대한 회의록이다.

회의록

회의일시	2013년 7월 7일 오전10시-오후2시	장소	부산대 허디거디 카카오'두	회의비	63,000원
참석자	장동석 윤형섭 남솔잎 정희경				
회의안건	1. 7월 6일 대전 발표내용 공유 2. 미션 기획의 목적, 목표 설정 3. 장소선정 4. 실태예측 5. 아이디어 브레인스토밍				
회의내용	<p>내용</p> <p>2. 미션 기획의 목적, 목표 설정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 여태껏 대부분의 분리수거 관련 정책은 부적강화(처벌)를 제공하는 방식으로 이루어졌다. 이제는 기존의 강압적인 방식에서 벗어나, 자율적으로 분리수거를 하는 생태계를 조성하는 것이 필요한 단계이다. - 질문: 분리수거를 하는 이유는 무엇인가? 분리수거가 이루어지는 과정은 어떻게 되는가? 해외의 분리수거 서진사례는 어떤 것이 있는가? 한국의 분리수거 역사는 어떻게 진행되어왔는가? <p>3. 장소선정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 고려사항: ① 여름 성수기 쓰레기가 많이 모이고, 부산만의 지역 색이 보이는 곳. ② 장소의 규모는 우리 팀 내에서 컨트롤 할 수 있는 정도. ③ 특히 분리수거가 안 되는 장소 - 후보지: 광안리 해수욕장, 다대포 해수욕장, 송정 해수욕장, 일광 해수욕장, 장산계곡, 수변공원, 삼락공원 (이 중에서 광안리와 수변공원이 선정한 고려사항에 적절히 충족되는 지역이라고 판단하여, 최우선 후보로 선정하였다.) - 연계 및 자문을 구할 수 있는 기관: 각 구역의 담당 구청, 자원순환시민센터(사무국장: 김추중, 전화번호: 010-8811-8***, www.zerowaste21.org) <p>4. 실태예측 (광안리와 수변공원의 쓰레기 실태는 어떨지 예측해보고, 브레인스토밍을 위한 가정을 세워본다.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수변공원에는 쓰레기통이 없고, 광안리에는 쓰레기통과 분리수거통이 있지만, 구석진 곳에 멀리 위치해 있어 실질적으로 사용되기가 어렵다. - 이 곳은 전국각지의 사람들이 찾아오는 관광지이기 때문에, 특히 쓰레기 무단투기가 많을 것이다. 특히 수변공원은 전국 유일의 먹는 해안공원으로, 음식을 먹을 때 필요한 각종 일회용품들이 다량으로 배출될 것으로 예상된다. - 음식 등을 섭취한 뒤 뒤처리를 할 때 봉지 하나에 모든 쓰레기를 담아서 버린다. 그래서 분리수거를 할 수 있는 여지가 없어진다. 				



- 밤늦게 취식하는 경우가 많아, 음주 후 분리수거를 하기가 상당히 어렵다.
- 쓰레기통 입구가 충분히 크면, 분리수거를 하지 않고 한꺼번에 쓰레기를 버린다.
- 정부에서 공공장소에는 쓰레기통을 설치하는 것을 권장하지 않는다. (쓰레기 버리는 행위의 조장, 가정용·상업용 쓰레기의 투기 위험)
- 위의 예측을 검증하기 위해서 광안리를 방문하여 분리수거 체계를 확인하고, 어떤 사람들이 찾아오며 어떤 방법으로 쓰레기를 버리는지 관찰하자.

5. 아이디어 브레인스토밍

- 아예 쓰레기통이 설치되어있지 않은 경우, 종량제 봉투를 판매하여 일반쓰레기를 합법적으로 배출하도록 유도하고 동시에 분리수거 통도 설치하는 것이 더 효율적이지 않을까? 이를 통해서 쓰레기 무단투기도 줄일 수 있을 것 같다.
- 쓰레기통에 거울을 부착하는 것은 어떨까? 그래서 자신이 분리수거하는 모습을 스스로가 보게끔 하면 적절한 행동이 더 잘 유도되지 않을까?
- 어떻게 분리수거해야할지 애매한 물건들을 확실히 하는 가이드라인을 제시하면 어떨까?
- 일본 쓰레기통의 사례처럼 쓰레기장 주변을 아주 깔끔하고, 쓰레기통도 예쁘게 하면 쓰레기를 버리고 분리수거를 할 때 더 신경을 쓰게 되지 않을까? 깨진 유리창 효과같이...
- 분리수거 처리 개선방법은 크게 양심을 자극하거나, 재활용 체계를 바꿔 재활용을 보다 쉽게 하도록 하거나, 행동 유도성을 높이는 쓰레기통을 설치하거나, 사회적인 압박을 가하거나(2002년 월드컵 때 사람들이 길거리 응원 후 쓰레기를 전부 정리한 것처럼), 환경문제에 대한 교육을 하는 방법이 있을 수 있다.
- 분리수거를 잘 할 때마다 일정한 보상을 제공한다. (분리수거를 하면, ‘당신은 방금 분리수거를 통해 지구를 깨끗이 하는데 동참하셨습니다.’ 라는 멘트가 나오는 등의 방법)

	내용	진행일정
결정사항	각자 분리수거에 대한 공부 및 조사를 통해서 ‘분리수거의 역사, 이유, 과정, 사례, 등에 대해서 파악하고 이해한다.	다음회의까지
	최우선 후보지들의 현장조사를 통해 실태예측과 현황의 차이를 확인한다.	다음회의에서
	다음 회의: 7월 10일 수요일 6시 30분, 광안리	

2 1, 2차 현장조사. (7/10~7/13)

: 예상보다 훌륭했던 분리수거 체계, 그러나 맹점은 있었다.

- 현장조사를 통해 알아낸 점들
 - 행정 시스템: 일반쓰레기를 허용하지 않음. 사람들이 많은 시간에는 계도원들을 배치하여 분리수거를 도움.
 - 방문객 행동: 자리를 정리할 때 분리수거를 해야 한다는 사실 자체를 인지하지 못함, 일반쓰레기는 배출할 수 없다는 사실을 모름, 오염된 쓰레기들도 분리수거통에 버리려고 함, 분리수거통의 사인을 잘 확인하지 않음.
- 개선방안
 - 행정 시스템: 일반쓰레기를 허용하여, 일반쓰레기를 음성화 했을 때의 부작용을 감소시킨다. 만일 일반쓰레기를 양성화 하지 못한다면, 양심비닐을 무상으로 제공한다.
 - 방문객 행동: 다양한 분리수거 홍보방안을 실시한다.

7월 10일 저녁시간. 우리는 민락 수변공원에서 만나 민락 수변공원이 적절한 미션장소인지 파악하기 위해 현장조사를 실시했다. 현장조사는 다음과 같은 크게 세 가지 범주에서 이루어졌다.



1) **분리수거 체계 조사.** 수변공원의 경우 총3개의 분리수거 통이 설치되어 있었다. 특히, 이 쓰레기통은 전국 최초의 ‘말하는 쓰레기통’으로, 사람이 가까이 오면 CCTV를 촬영하고 분리수거를 하지 않으면 100만원 상당의 과태료를 부과한다는 사실을 알려준다. 또한, 수변공원의 경우 ‘쓰파라치’라는 이름의 계도원들이 오후2시부터 새벽2시까지 상주하여 분리수거 작업을 돕고 있었다. 이 정책은 2013년 6월부터 실시된 것이며, 이 덕분에 쓰레기 분리수거는 훨씬 더 효과적으로 이루어지고 있었다. 이곳에서는 분리수거만 허용이 되며, 일반쓰레기의 경우 종량제 봉투를 판매하고 있으나 이를 적극적으로 사용하지는 않는다.



[그림 1] 수변공원에 설치된 말하는
쓰레기통

2) **해당 장소를 방문하는 사람들에 대한 분석.** 광안리를 방문하는 사람들은 젊은이들이 대부분으로 부산에서 해수욕을 즐기고자 하는 피서객들이 주를 이루었다. 밤이 되면 산책을 하거나 운동을 하는 주변 주민들로부터 관광을 하는 관광객까지 다양했다. 하지만 주된 방문객들은 20~30대의 젊은 층이었다. 그리고 많은 경우, 이들이 수변공원까지 유입된다. 수변공원의 경우 노부부, 중년층, 아이를 포함한 가족단위 방문객, 친구와 함께한 20~30대, 연인 등 방문객의 범위가 실로 다양했다. 낮에는 중·장년층이 월등히 많고, 시간이 늦어질수록 방문객들의 연령이 다양하게 분포하는 것을 알 수 있었다.

3) **쓰레기 배출 행동 조사.** 수변공원은 전국 최초의 취식공원인 만큼 바다를 보며 음식을 즐길 수 있는 여건이 잘 마련되어 있어 사람들이 빼곡하게 들어차서 음식을 먹고 쓰레기를 배출하고 있었다. 주된 취식 품목으로는 회와 통닭이 가장 많았고, 그 외 팔빙수, 파전, 피자 등 그 종류가 다양했다. 음식을 먹고 자리 정리를 할 때 쓰레기 분리수거를 고려하지 않고 한 봉지에 모두 담아 가져오기 때문에 분리수거를 하려면 봉지를 다시 열어서 분리수거를 해야 하는 어려움이 있었다.

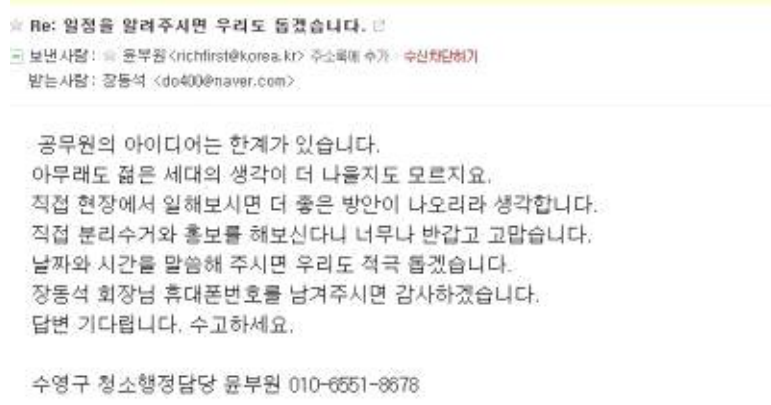
이런 현재 상황을 어떤 방식으로 개선할 수 있을지, 그 방식에 대해서 브레인스토밍을 해 보았다.

첫째. 차라리 일반쓰레기 배출을 양성화하기. 분리수거를 먼저 철저히 실시하고 남은 쓰레기는 정당하게 처리할 수 있는 시스템을 마련하는 것이 필요했다. 수변공원은 일반쓰레기 배출을 차단 혹은 음성적으로 실시하고 있었다. 일반쓰레기가 생기면 이는 그 물건을 처음에 산 해당 업소에 되돌려 주거나 집으로 가져가게끔 하고 있었다. 하지만 다른 도시에서 놀러온 사람들이 많은 장소의 특성상, 집으로 가져가는 것이 어려울 뿐더러 다양한 장소에서 구매한 음식을 다시 업소로 되돌려 주는 것도 한계가 있었다. 이렇게 되자, 오히려 쓰레기 무단투기가 많아지고 분리수거를 아예 시도하지 않는 경우가 많았다.



둘째. 계도원이 없는 경우에도 분리수거가 지속될 수 있는 환경이 필요했다. 수변공원의 경우 쓰파라치들이 분리수거를 감시 및 직접적으로 도와주고 있었는데, 쓰파라치가 있으면 이 시스템이 잘 지속될 수 있었으나 쓰파라치가 장소에 없으면 그냥 쓰레기를 버리는 등 분리수거가 지속되지 않았다.

이어서 7월 12일, 두 번째 현장 조사하는 날이자 본격적으로 3차 미션을 수행하는 날이었다. 수영구청 청소과 계장님과 협의하여 오후 6시 30분부터 10시 30분 까지 4시간가량 직접 분리수거를 해보았다. 아래는 계장님께 연락하여, 분리수거를 돕겠다고 말씀드리자 이를 받기며 주신 메일이다.



[그림 2] 수영구청 청소과 계장님으로부터의 메일

시작 시간인 6시 30분에는 사람들이 많지 않아, 쓰레기 배출도 적었지만 8시가 넘어가자 자리를 정리하는 사람들이 생기기 시작했고 분리수거 통 앞이 번잡해지기 시작했다.

쓰레기 분리수거 활동을 직접 해보니, **분리수거를 하는 사람들이 행동에 대해 자세히 알 수 있었다.**

수변공원을 방문하여 취식을 하고 쓰레기를 배출하는 대부분의 사람들은 ①자리를 정리할 때 분리수거를 고려하지 않고 쓰레기를 정리했다. 즉, 한 비닐봉지 안에 모든 쓰레기를 담아 오기 때문에 결국 쓰레기통 앞에서 다시 분리수거를 해야만 했다. 이 과정에서 재활용 쓰레기가 더러워지기도 했으며 쓰레기통 앞이 붐벼서 쓰레기 처리에 많은 시간이 소요되었다.

또한, ②수변공원에는 일반쓰레기를 배출할 수 있는 곳이 없고 일반쓰레기는 가져가거나 구입한 업소에 다시 되돌려주게 되어있는데, 이 사실을 제대로 인지하지 못하고 있었다. 그러다 보니 많은 사람들이 일반쓰레기를 불법적으로 처리하려고 시도하였다. 예를 들어서 비닐봉지 안에 쓰레기를 넣고는 비닐인 척하며 투기하려는 사람, 혹은 쓰파라치의 시선을 의식하고 공원을 나가면서 화장실이나 길가에 무단 투기하는 사람도 있었다.

뿐만 아니라 많은 사람들이 ③음식물로 인해 오염된 재활용쓰레기들을 투기하려고 했다. 예를 들어, 초장 등으로 오염된 스티로폼은 더 이상 재활용 할 수 없기 때문에 일반쓰레기로 버려야한다. 하지만 대부분이 이러한 사실을 모르고 재활용 쓰레기를 더럽혔고, 이렇게 더러워진 쓰레기는 재활용이 안 되어 결과적으로 분리수거율이 낮아지게 되었다.

마지막으로 ④쓰레기를 투기하는 사람들이 분리수거 통에 적혀져 있는 사인을 잘 확인하지 않는 것도 문제였다. 그래서 엉뚱한 곳에 쓰레기를 버리기도 하고 분리수거를 하는데 시간이 많이 지체되게 되었다.



4시간에 걸쳐 팀원들과 직접 분리수거를 도우며 **사람들의 분리수거에 대한 태도** 또한 알게 되었다. 쓰레기를 그냥 버리면 으레 정부예산으로 분리수거를 할 것이라고 생각하는 경우가 많았다. 또는 쓰레기 분리수거 자체에 대한 관념이 없는 사람도 많았고, 쓰레기 분리수거를 권유했을 때 불공손한 태도로 대꾸하는 사람도 많았다. 쓰파라치 이모님들이 얼마나 고생하시는지 깨닫게 되었고 앞으로 분리수거를 잘 해야겠다는 다짐을 한 것은 물론이다.

이 모든 상황들을 개선하기 위한 아이디어가 절실히 필요하다는 생각이 들었다. 현장조사가 끝난 다음날, 분리수거를 유도하는 구체적인 방안에 대해 회의를 진행했다. 1차 현장 조사를 끝낸 후 생각한 바처럼, 일반쓰레기를 배출하는 과정이 양성화 가능할 때와 그렇지 않을 때를 나누어서 아이디어를 내어 보았다. 또한 계도원들이 없을 때 어떻게 분리수거를 홍보할 수 있을지 생각해 보았다.



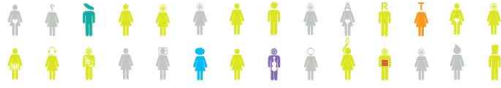
[그림 3] 분리수거 홍보 방법에 대한 아이디어 회의

일반쓰레기 배출의 양성화가 가능할 경우, 현재 비공식적으로 판매하고 있는 일반쓰레기 봉투를 활성화 시키되 사이즈를 작게 하고 작고 천 원 정도의 가격으로 1사람당 1장씩 판매하여 지정된 장소에 배출을 유도할 수 있을 것이다. 반면 분리 수거되는 것들은 되도록 분리 배출하게 한다면 일반쓰레기를 아예 받지 않음으로써 생길 수 있는 문제점들 (아예 분리수거를 시도하지 않고 무단투기 하거나, 분리수거 하고 남은 쓰레기들을 무단투기 하는 것)을 해결할 수 있을 것이다.

일반쓰레기 배출이 양성화되기 어려울 경우, 음식물을 판매하는 상점을 이용하여 양심 비닐을 무상으로 제공해, 남은 쓰레기를 가져갈 수 있도록 하고 무단투기를 할 경우 양심의 가책을 받게 하는 방법이 있을 것이다.

분리수거의 홍보방법으로는 캠페인 및 방문객들의 교육을 할 수 있을 것이다. 혹은 포스터 등을 부착하여 분리수거에 대해서 알리거나 홍보물을 나눠주고, 음성이 나오는 센서를 부착하여 쓰레기를 버릴 때 마다 경각심을 불러일으키는 방법이 있을 것이다.

아래는 10일과 13일의 회의록으로, 논의를 거쳐 어떤 아이디어가 나왔는지 자세히 확인할 수 있다.

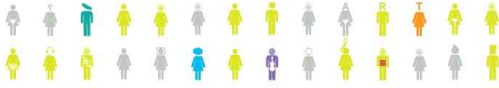


회의록

회의일시	2013년 7월 10일 오후6시30분-오후10시30분	장소	광안리 국밥집, Cafe Tiamo	회의비	25,500원
참석자	장동석 윤형섭 남솔잎 정희경				
회의안건	<ol style="list-style-type: none"> 1. 광안리, 수변공원의 쓰레기 분리수거 실태조사 2. 각자 조사 및 실태조사를 바탕으로 아이디어 회의 3. 3차 계획서 작성 4. 실태예측 5. 아이디어 브레인스토밍 				
회의내용	<p>내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 광안리, 수변공원의 쓰레기 분리수거 실태조사 <ul style="list-style-type: none"> - 광안리와 수영구청에는 전국 최초로 말하는 쓰레기통이 설치되어 있었다. - 피서철을 맞이하여, 비록 일반쓰레기통은 없었지만 분리수거 통은 광안리만 총 8군데, 수변공원은 3군데에 쓰레기통을 설치해 놓았다. - 특히 수변공원에는 ‘쓰파라치’라는 이름의 계도원들이 분리수거통 옆에 오후2시~ 새벽2시까지 상주하여 분리수거 작업을 돕고 있었다. 이 계도원 정책은 올해부터 시행된 것이며, 이 덕분에 쓰레기 분리수거는 훨씬 효과적으로 이루어지고 있었다. - 쓰레기 종량제 판매의 경우, 적극적으로 홍보하지는 않았지만 정 사정이 여의치 않은 경우에 한해서 판매를 하고 있었다. 2. 각자 조사 및 실태조사를 바탕으로 아이디어 회의 <ul style="list-style-type: none"> - 현재의 분리수거 체계가 예상보다는 체계적이긴 하나, 몇 가지 맹점을 발견할 수 있었다. 첫째 일반쓰레기의 배출을 차단하여 오히려 일반쓰레기 무단투기가 높아지고 분리수거가 유명무실해질 우려가 있다. 둘째, 쓰파라치들이 있을 때는 분리수거통의 관리가 체계적으로 이루어지나 없을 때는 분리수거가 잘 행해지지 않거나 교묘하게 쓰레기를 버리는 우려가 있다. - 일반쓰레기 투기의 양성화를 하면서 동시에 분리수거도 가능하게끔 하는 프로그램이 필요하다. 3. 3차 계획서 작성 				

회의록

회의일시	2013년 7월 13일 오후2시-오후5시30분	장소	광안리 커피빈	회의비	50,740원
참석자	장동석 윤형섭 정희경				
회의안건	<ol style="list-style-type: none"> 2가지 방향으로 현재의 문제점 해결 방향 제시 <ul style="list-style-type: none"> - 현 시스템 내에서 분리수거 가능하게 하는 방안 - 새로운 방안으로 분리수거 유도 방안 				
회의내용	<p>내용</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 일반쓰레기 배출 안 되는 상황에서 개선안 <ul style="list-style-type: none"> - 바닥에 포스터를 부착하여 사람들에게 분리수거에 대하여 알리는 방안 - 분리수거통 주변 조도를 확보하는 조명을 설치하는 방안 				

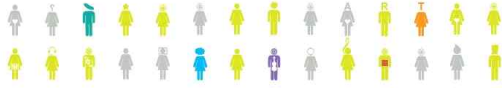


- 사람들이 앉아서 먹는 장소 눈높이에 홍보물을 부착하여 계속적으로 정보를 노출시키는 방안
 - 일반쓰레기를 가져가는 현 상황에서 일반쓰레기를 들고 갈 수 있는 봉투를 나눠준다.(이 봉투는 형광색의 눈에 띄는 봉투로 봉투의 가시성이 높기에 무단으로 버릴 경우 주위 시선을 많이 받을 수 있게 고안됨)
 - 분리수거 통에 분리수거물을 넣을 때마다 음성이 나오는 센서를 부착하여 경각심을 불러일으키는 방안. (디바이스 마트에서 부품 구입하여 제작 시 개당 1만원내의 제작비 예상)
2. 일반쓰레기 배출되게 현 상황이 변경될 시의 개선안
- 현재 비공식적으로 판매하고 있는 일반쓰레기 봉투를 활성화 시키되 작고 천 원 정도의 가격으로 1사람당 1장씩 판매하여 지정된 장소에 배출을 유도하여 분리 수거되는 것들은 되도록 분리 배출하여 작은 봉투 하나로 일반쓰레기 배출이 되도록 유도하는 방안
3. 수행방안
- 주류가 많이 소모되는 지역 특징을 고려하여 지역 주류회사 마케팅팀과 연계하여 재활용 관련 행사 협조를 얻는다.
 - 담당 행정관청인 수영구청의 계장님과의 면담을 통해 광안리 쓰레기 현황과 쓰레기 배출 방안을 이렇게 결정하게 된 이유와 대안에 대해 들어 본다.
 - 담당 계장님과의 면담을 통해 우리가 도출해 낸 안의 실행 가능성을 파악하고 실행가능한 안을 다음 회의를 통해 구체화



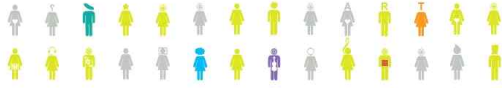
■ 최종 활동성과

-
- **7월 10일~12일:** 7월 10일 수요일 저녁 7시부터 10시, 13일 일요일 오후 3시부터 5시, 20일 토요일 저녁 6시부터 12시 까지 총 11시간가량 광안리 수변공원에서 현장조사 및 분리수거 진행. 쓰레기 분리수거 체계 조사, 방문객 분석, 쓰레기 투기 행동 분석 실시.
 - **현장조사를 통해 알아낸 점들**
 - 행정 시스템: 일반쓰레기를 허용하지 않음. 사람들이 많은 시간에는 계도원들을 배치하여 분리수거를 도움.
 - 방문객 행동: 자리를 정리할 때 분리수거를 해야 한다는 사실 자체를 인지하지 못함, 일반쓰레기는 배출할 수 없다는 사실을 모름, 오염된 쓰레기들도 분리수거통에 버리려고 함, 분리수거통의 사인을 잘 확인하지 않음.
 - **개선방안**
 - 행정 시스템: 일반쓰레기를 허용하여, 일반쓰레기를 음성화 했을 때의 부작용을 감소시킨다. 만일 일반쓰레기를 양성화 하지 못한다면, 양심비닐을 무상으로 제공한다.
 - 방문객 행동: 다양한 분리수거 홍보방안을 실시한다.
-



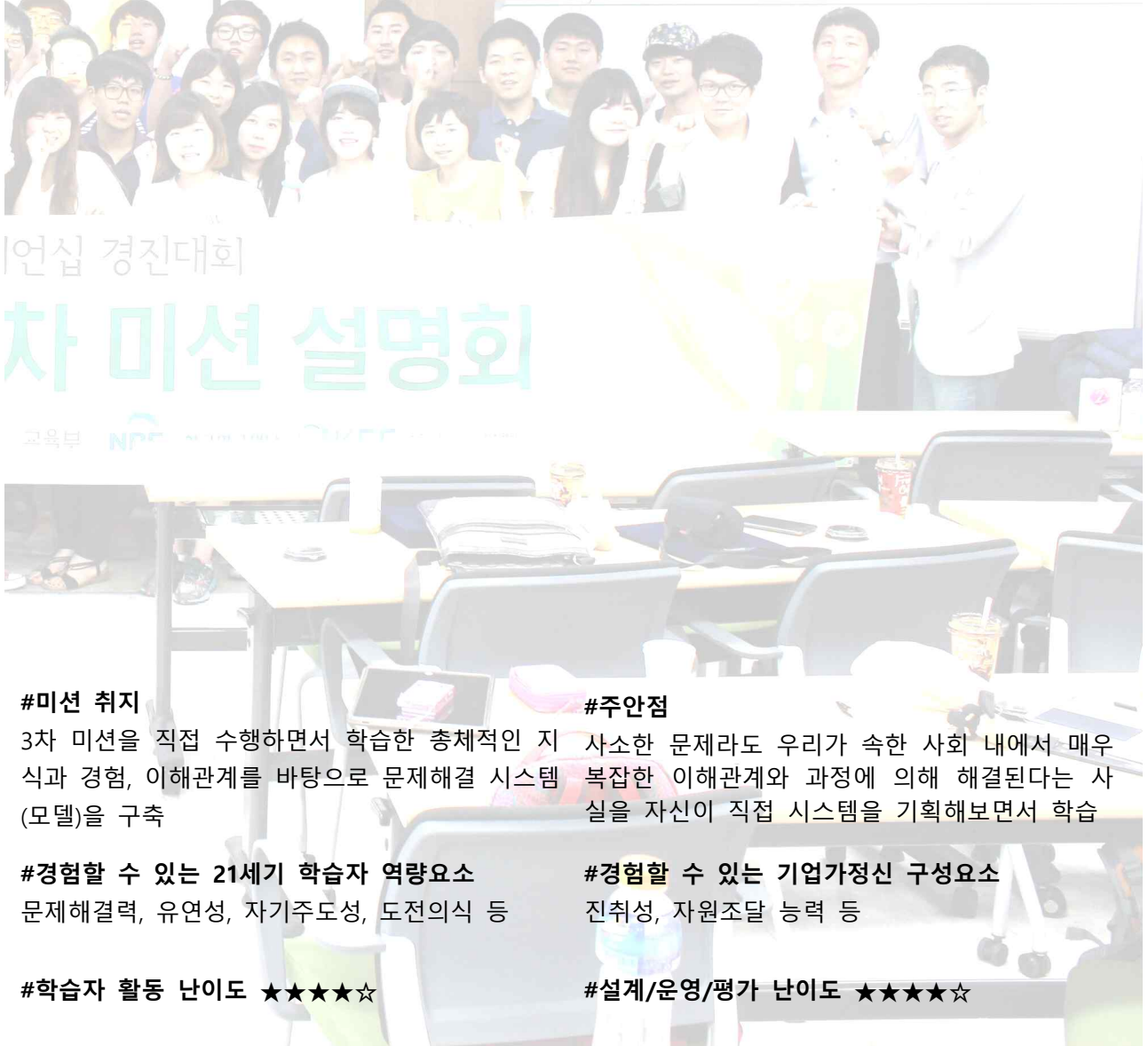
‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr





Mission 4

문제해결 시스템을 구축하라



언십 경진대회

3차 미션 설명회

교육부 NCF

#미션 취지

3차 미션을 직접 수행하면서 학습한 총체적인 지식과 경험, 이해관계를 바탕으로 문제해결 시스템 (모델)을 구축

#경험할 수 있는 21세기 학습자 역량요소

문제해결력, 유연성, 자기주도성, 도전의식 등

#학습자 활동 난이도 ★★★★★☆

#주안점

사소한 문제라도 우리가 속한 사회 내에서 매우 복잡한 이해관계와 과정에 의해 해결된다는 사실을 자신이 직접 시스템을 기획해보면서 학습

#경험할 수 있는 기업가정신 구성요소

진취성, 자원조달 능력 등

#설계/운영/평가 난이도 ★★★★★☆



Mission 4

문제해결 시스템을 구축하라

■ 미션 활동 개요

- 3차 미션과 연계된 미션으로, 문제에 대한 다양한 해결방안을 직접 수행하면서 학습한 총체적인 지식과 경험, 이해관계를 바탕으로 문제해결 시스템(모델)을 구축하도록 설계

■ 미션 수행 목표

- 아주 작은 문제라도 우리가 속한 사회 내에서 매우 복잡한 이해관계와 과정에 의해 해결된다는 사실을 학습자가 직접 시스템을 구축해보면서 학습할 수 있으며, 다양한 자료와 정보를 활용하여 체계를 만들어 보는 과정 System Structuring을 경험할 수 있는 기회 조성

■ 모범적인 미션수행 기준

- 3차 미션에서의 총체적 지식과 경험과 이해관계를 바탕으로 문제해결 시스템 초안 1.0을 고안
- 해당 시스템 중에서 일부를 직접 수행해보거나 조사해보면서 시스템 구현 가능성을 점검해보고 도출 가능한 예상문제 또는 각종 이슈사항을 점검
- 시스템 1.0 구현 과정에서 체득한 다양한 정보와 경험, 이해관계를 바탕으로 보다 현실적인 문제해결 시스템 2.0을 고안하고 도식화하여 표현

■ 주요 활동내용 (미션 수행 단계)

- (과제 1-1) 3차 미션의 다양한 자료와 정보를 정리
- (과제 1-2) 결과를 바탕으로 문제해결 시스템 1.0 고안
- (과제 1-3) 시스템 1.0 구현 프로젝트 실시
- (과제 1-4) 시스템 1.0 구현 과정에서 다양한 학습결과 정리
- (과제 1-5) 문제해결 시스템 2.0으로 고도화

수행과제	수행과제 세부 활동내용	학습결과물	학습요소
1-1 다양한 자료와 정보 정리	3차 미션에서 수집한 자료와 정보, 미션수행을 통한 다양한 노하우와 관계를 종합하여 정리	활동기획안	정보리터러시
1-2 문제해결 시스템 1.0 고안	종합된 정보를 바탕으로 쓰레기 분리수거 문제해결 시스템 1.0을 고안해보고, 실현 가능성 점검	활동기획안	기획능력 정보분석능력
1-3 문제해결 시스템 1.0 구현	해당 시스템 1.0을 바탕으로 다시 현장조사 및 이해관계자 미팅을 통해 시스템의 구현 가능성을 검증하거나 일부/전체를 실천	활동보고서 활동동영상	문제해결능력 자원조달능력 네트워크활용능력
1-4 시스템 1.0 학습결과 정리	시스템 1.0 구현과정에서 경험했던 각종 정보 및 노하우를 정리하여 유의미한 학습 성과 도출	활동보고서 최종보고서 활동동영상	기초학습능력 정보분석능력
1-5 문제해결 시스템 2.0으로 고도화	시스템 1.0 구현 노하우를 바탕으로 문제해결 시스템 2.0으로 실현 가능성 및 시스템 고도화	최종보고서	기획능력 정보분석능력



STEP 1 : 미션 설계하기

학습자가 자신의 다양한 경험과 정보를 구조화해보고, 이를 활용해 다양한 이해관계와 환경, 상황을 고려한 문제해결 시스템을 고안해보는 복잡한 과정을 경험을 촉진시키는데 주안점을 두었습니다.

4차 미션은 3차 미션활동과 매우 밀접하게 연계시켰습니다. 이전 미션에서의 다양한 정보와 자료뿐만 아니라 직접 문제해결을 하면서 쌓은 다양한 경험과 노하우를 바탕으로 미션 수행이 시작됩니다. 그렇기 때문에 3차 미션활동을 제대로 수행하지 못한 팀은 4차 미션을 수행할 때도 다소 어려움을 겪을 수 있습니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 120~240분

★ 난이도 : ★★★☆☆

1. 미션에 대한 전반적인 사항을 정리합니다.
2. 미션의 목적과 목표를 명문화 합니다.
3. 바람직한 활동 결과물에 대해 구상해보고, 이 결과물을 만들어 내기 위해 어떻게 학습자들이 미션활동을 해야하는지 생각해봅니다.
4. 학습자들의 주요 활동 내용을 구체화시켜 봅니다. 이 과정에서 설계/운영자가 현장조사를 직접해보는 것이 매우 유용합니다.
5. 모범적인 미션수행 기준을 마련합니다.
6. 평가항목과 평가표를 작성합니다.

4차 미션은 3차 미션 활동을 통해 경험했던, 현장조사 활동과 다양한 이해관계자들을 만나서 그들의 필요나 욕구를 정확하게 파악하는 활동 등 해당 경험을 통해 학습자가 종합적인 사고를 할 수 있도록 유도하는 것이 매우 중요합니다.

이 미션에서 사용하고 있는 ‘시스템’이라는 단어의 정의와 의미는 매우 중요합니다. 여기서 사용된 시스템은 다양한 정의와 의미를 가지고 있습니다. 다양한 상황과 여건에 따라 비즈니스 모델로 정의할 수도 있고, 일련의 프로세스로서의 의미를 지닐 수도 있습니다. 이는 설계/운영자의 정의와 의미에 따릅니다.

학습자도 이런 다양한 함의를 가진 단어로 인해 다양한 결과물이 발현될 수 있는 기회이기도 하지만, 잘못된 이해로 인해 설계자의 의도와는 무관한 방향으로 나아갈 수도 있기 때문에 매우 주의해야합니다. 미션설명회를 통해 학습자와 이에 대한 정확한 의사소통이 중요합니다.

학습자의 효과적인 시스템 고안을 위해 다양한 모델링 방법 또는 가시화 Visualization 방법 등 다양한 방법을 사전에 교육하는 것도 좋은 방법입니다. 캠퍼스영웅전에서는 몇 가지 사례를 제시하고 설명함으로써 해당 시스템을 고안하고 표현할 수 있도록 유도하였습니다.



<주의>

△시스템에 대한 다양한 정의와 의미를 열어둘 것인지, 그 범위를 제한할 것인지는 설계자의 판단에 맡기는 것이 좋습니다. 열어두면 다양한 결과물을 기대할 수 있으며, 제한을 두면 특정 영역에 대한 체계적인 사고를 경험할 수 있지만 좀 더 발전된 결과물의 한계를 초래할 수 있습니다.



STEP 2 : 미션 운영하기

유의미한 현장조사를 통해 문제의 본질을 정확하게 이해하는 과정을 경험하고, 이에 대한 해결방안도 다양한 이해관계자들과 상호협조를 통해 일련의 체계화 과정을 경험할 수 있도록 장려합니다.

미션설명회는 체계화와 관련된 고차원적 단어에 대한 정의와 의미에 대한 설명으로 시작해서 그에 대한 확인으로 마무리합니다. 특히, 이 과정에서 설계/운영자와 멘토단의 역할이 매우 중요합니다. 미션 설명회에서는 학습자가 시스템과 체계화와 관련된 이해를 촉진하고 정확한 이해를 할 수 있도록 쉽고 충분한 예시를 바탕으로 설명을 해야 합니다. 미션수행과정에서 멘토는 그에 대한 각 팀의 이해와 활동방향을 빠르게 점검하고 필요할 시에는 즉시 교육을 통해 명확한 이해를 돕는 것이 중요합니다. 또한, 활동 수준을 확인하고 활동이 저조한 팀에는 현장 활동을 장려하고, 활동을 잘하고 있는 팀에게는 보다 고차원적 사고의 체계화 과정이 일어날 수 있도록 다양한 질문들로 이를 촉진시킵니다. 이런 과정을 통해 이해를 증진시키고 올바른 방향으로 갈 수 있도록 이끌어줍니다.

이번 미션에서 멘토와 운영자의 역할은 ‘체계적인 분석자’로서, 학습자의 현장조사활동과 다양한 이해관계자와의 미팅결과를 어떻게 구조화시키고 가시화시켜 시스템을 완성하는가에 초점을 두어야 합니다. 그리고 학습자가 고안하는 시스템은 현장과 이해관계자를 중심으로 구조화될 수 있도록 운영자와 멘토가 매우 각별하게 신경을 써야 합니다.

학습자 스스로 다양한 도구를 활용하여 사고와 활동과정을 자유롭게 표현할 수 있도록, 긍정적이고 창의적인 분위기가 이어지도록 운영하거나, 몇 가지 개념과 도구로 제한하여 보다 심도 있는 학습이 이어지도록 운영할 수 있습니다. 이는 설계/운영자의 자유 판단에 맡기도록 하겠습니다. 설계하기에서도 언급했듯이 설계의 범위와 마찬가지로 도구 활용의 범위도 각각 장단점이 있기 때문입니다.

단, 이 과정에서 체계적 사고역량이 모자라거나 어려워서 꺼려하는 학습자들이 발생할 수 있으니, 이들을 각별히 살펴 보면서 멘토가 이를 촉진시켜 줄 수 있는 질문과 예시 설명으로 저항수준을 낮추어 주는 것이 좋습니다.



<활용팁>

♀ 시스템과 관련된 자료를 홈페이지, 커뮤니티 등에 공유하거나 멘토/운영자의 설명과 멘토링을 통해 학습자의 사전 이해도를 높이는 것이 매우 중요합니다.

♀ 현장경험도 다양하고, 멘토링 경험이 많으며, 학습자와 나이대가 많이 차이 나지 않는 멘토를 선정하는 것이 멘토링의 효과를 증대시킵니다.



<주의>

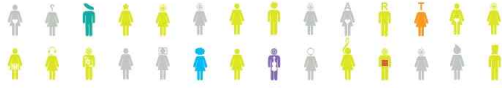
△ 무의미한 현장조사가 되풀이되지 않도록 학습자의 수준과 역량을 고려해서 실시해야 합니다. 현장조사를 하면 반드시 유의미한 학습성과가 있어야 하며, 이와 관련된 교육과 연계해서 운영하는 것도 효과적입니다.

설계자 노트

🕒 시간 : XX분

★ 난이도 : ★★★★★

1. 미션 설명회를 준비합니다.
2. 미션 설명회를 통해 학습자의 이해를 증진하고, 각종 도구 활용법에 대해 교육합니다.
3. 미션 설명회가 끝나고 활동기획안이 제출되기 전후로 멘토링 시간을 가지면, 미션에 대해 잘못 이해하고 있는 팀을 빠르게 방향 전환 시킵니다.
4. 도구 활용법에 대해 잘 모르는 학습자 역시 멘토링을 통해 보완합니다.
5. 학습자들이 결과물 제출 마감 시간을 잘 빠짐 없이 지킬 수 있도록 문자/이메일 공지를 충분히 활용합니다.



STEP 3 : 미션 평가하기

현장 중심의 활동과 다양한 이해관계자들을 바탕으로 구조화, 체계화된 시스템 인지 여부를 주로 판단하고, 실제 구현 가능성이 있는 시스템을 구축하는 것이 평가의 주안점입니다.

4차 미션의 주제와 관련해서 가장 적합한 평가단을 모집하는 것이 매우 중요합니다. 미션과 관련해서 많은 현장경험을 가지고 있는 업계 전문가, 시스템/비즈니스 모델 구축 관련 경험이 많은 전문가 등 5명으로 구성된 평가단을 사전에 선정하였습니다. 특히, 관련 이해관계자를 평가위원 또는 멘토로 선정하여 운영하는 것이 매우 효과적입니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 120~150분

☆ 난이도 : ★★☆☆☆

1. 미션에 적합한 평가단 구성합니다.
2. 평가일정 및 장소 선정합니다.
3. 평가 전 미션에 대해 자세한 설명을 통해 평가위원에게 프로그램 취지와 목적, 목표를 정확하게 이해할 수 있도록 점검합니다.
4. 활동 동영상을 보완자료로 활용하면서, 최종 결과물을 평가합니다.
5. 평가 후, 간단한 피드백과 함께 평가를 완료합니다.
6. 평가 결과를 정리한 후, 학습자에게 평가결과를 공지합니다.

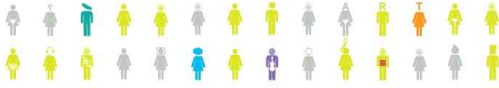
평가위원이 각자의 노트북에 담긴 팀별 학습 결과물을 확인하는 동시에 활동 동영상을 빔 프로젝트에 재생시켜 보다 다양한 관점에서 학습자의 활동을 조감하고 평가할 수 있도록 구성하였습니다.

4차 미션은 현장 활동보다는 해당 활동으로부터 도출한 여러 정보와 노하우를 바탕으로 어떤 객체를 링크시키고 이를 논리화/체계화시켜 하나의 시스템으로 구축하는가에 대한 사고의 고도화 과정이 중요하기 때문에, 최종 결과물인 문제해결 시스템 2.0과 1.0의 발전 정도와 현실화 가능성에 평가의 초점을 두었습니다.



<활용팁>

- ♀ 동일한 문제를 다양한 시각에서 바라볼 수 있도록 멘토와 운영자를 이를 확인하고 다양성이 촉진 될 수 있도록 지원해주어야 합니다.
- ♀ 최대한 현장을 조사하고, 다양한 아이디어가 촉발될 수 있도록 다양한 자극을 주는 것이 효과적입니다.



[심사결과 양식]

4차 미션 심사 기준표

심사내용	“문제해결 시스템을 구축하라!”
------	--------------------------

#미션 설계배경 및 주안점
 본 미션은 3차 미션에서 문제에 대한 다양한 해결방안을 직접 수행하면서 학습한 총체적인 지식과 경험, 이해관계를 바탕으로 문제해결 시스템(모델)을 구축하도록 설계.
 아주 작은 문제라도 우리가 속한 사회 내에서 매우 복잡한 이해관계와 과정에 의해 해결된다는 사실을 자신이 직접 시스템을 기획해보면서 학습할 수 있으며, 다양한 자료와 정보를 활용하여 체계를 만들어 보는 과정 System Structuring을 경험할 수 있는 기회 조성에 주안점을 둠.

#모범적인 미션수행 기준
 -3차 미션에서의 총체적 지식과 경험과 이해관계를 바탕으로 문제해결 시스템 초안 1.0을 고안.
 -해당 시스템 중에서 일부를 직접 수행해보면서 시스템 구현 가능성을 점검해보고 도출 가능한 예상문제 또는 각종 이슈사항을 점검.
 -시스템 구현 과정에서 체득한 다양한 정보와 경험, 이해관계를 바탕으로 보다 현실적인 문제해결 시스템 2.0을 고안하여 도식화하여 표현.

평가대상	평가항목	평가내용(의견)	배점
활동기획서 (20)	주제적합성	주어진 미션을 정확하게 이해하고, 수행기획을 수립하였는가?	5
	목표구체화	활동기획서의 목표는 주제에 맞게 구체적으로 설정되었는가?	5
	문제해결시스템	시스템은 한 눈에 알아보기 쉽게 도식화 되어 있고 체계적인가?	10
활동결과 보고서 (60)	실천/추진력	적극적이며 능동적으로 프로젝트를 수행하였는가?	15
	정보활용능력	다양한 자료와 정보를 다양한 측면에서 수집/분석하고 이를 활용하였는가?	15
	이해관계성	시스템 구현과 관련된 이해관계자들의 니즈를 정확하게 파악하고 반영하였는가?	15
	체계성	다양한 이해관계와 활동과정을 체계적으로 시스템에 담으려고 노력했는가?	15
프로젝트 활동성과 (20)	프로젝트 성과	성실하게 프로젝트를 수행하여 계획한 목표를 달성하였는가?	5
	문제해결시스템	시스템은 현실 적용 가능성이 높고 효과와 효율이 좋은가?	10
	비판적 사고	자신의 활동을 회고를 통해 스스로 객관적 평가를 하고 있는가?(보완사항 도출 등)	5
총 합 계			100

#주요 참고문헌

-Steve Blank (May 2013). *Why the Lean Start-up Changes Everything*, Harvard Business Review
 -Eggen, Paul D., Kauchak, Donal (1995). *Strategies for teachers : Teaching Content and Thinking Skills*, Allyn & Bacon
 -Bernie Trilling and Charles Fadel (2009). *21Century Skills : Learning for Life in Our Times*, John Wiley & Sons, Inc.
 -Thom Markham & John Karmar & Jason Ravitz. (2003). *Project Based Learning Handbook 2nd edition*, BIE.



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
 캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
 www.campushero.or.kr

■ 미션 활동결과물 ■ 부산대학교 활동결과(예시)

2013 학생 창업교육 챔피언십 경진대회

캠퍼스영웅전 [Campus Hero]



부산대학교 - 도투마리



[Mission no.4 활동결과요약서]

■ 1page 활동결과 요약서

팀명 : 도투마리	참가자 이름 : 장동석, 윤형섭, 남슬 앞, 정희경
동영상 연결주소 : http://youtu.be/vf4resdO91Q	
<p>● 7월 15일 ~ 7월 19일</p> <p>4차 미션 수행을 위한 시스템적 해결방안 도출하기에 앞서, 자세한 통계적, 행적적 사항들을 알기 위해 수영구청 청소과 윤부원 계장님과 인터뷰를 계획하고 실행했다. 그 결과, 여러 가지 새로운 정보들을 얻을 수 있었는데, 첫째, 일반쓰레기를 배출 금지하는 것이 행정적 측면에서, 운영비용 측면에서 더 적합하다. 둘째, 오염된 쓰레기들을 깨끗하게 하여 분리 배출할 수 있다면 전체 일반쓰레기의 양을 현재의 1/5로 줄일 수 있다. (그러나 아직 기계가 없고, 비용적으로도 불가능한 상태) 셋째, 계도 활동과 캠페인을 위해 다양한 홍보를 했지만 효과를 제대로 보지 못했다. 참신하고 적극적인 홍보방안이 필요하다. 는 사실이다. 결론적으로, 일반쓰레기 투기를 양성화하자는 분리수거 시스템 개선은 불가능하다는 결론에 이르렀고, 대신 홍보에 전면 집중하여, 포스터, 조명, 화장실 문구, CM송, 감지센서, 플랑 등 시청각을 두루 활용한 적극적인 홍보 전략을 사용하기로 하였다.</p> <p>● 계획했던 수행방안</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 포스터 부착: 수변공원에서는 쓰레기를 분리 배출해야 하며, 음식물이 묻은 쓰레기는 분리배출할 수 없다는 것을 알리기 위함 ② 플랑 부착: 나들이객들이 음식을 즐기고 자리를 정리하는 동안 지속적이고 무의식적인 노출이 되도록 하기 위함 → 비실행 (비용적 문제) ③ 화장실 문구 부착: 일반쓰레기 무단투기를 하러 화장실에 온 나들이객들에게 경각심을 불러일으키기 위함 ④ 쓰레기통 주위 조명 부착: 양심에 호소함과 동시에 분류 마크가 잘 보일 수 있도록 하기 위함 ⑤ CM송 제작: 반강제적인 지속적 기억 속 각인을 위함 → 비실행 (장소 및 가수 섭외 문제) ⑥ 감지센서와 효과음: 경각심을 불러일으키고 흥미를 유발하기 위함 → 비실행 (번거로움과 고장위험) <p>● 실행된 수행방안의 효과검증</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 직접관찰: 설치 후 4시간에 걸쳐서 방문객들의 반응과 쓰레기 투기 모습을 관찰함. ② 인터뷰: 계장님과 환경미화원을 상대로 효과 검증 인터뷰 실시. ③ 설문조사: 총 86명을 대상으로 설문지배부 및 결과 분석. 	



[Mission no.4 활동기획서]

학교명 : 부산대학교

팀명 : 도투마리

■ 문제해결 시스템 구축 기획안

- I 목적
- II 목표
- III 3차 요약보고
- IV 수행방안
- V 수행일정
- VI 예산계획

I. 목적

분리수거율을 높이는 다양한 방안을 찾는다

II. 목표

분리수거가 잘 이뤄지지 않고 있는 비닐, 스티로폼 용기의 분리수거를 확보한다.

III. 3차 요약보고

1. 현장 조사 결과



[▲그림 1] 쓰레라치와 분리수거를 돕는 모습

[▶그림 2] 음식물쓰레기로 오염된 쓰레기들이 버려진 모습

7월 10일 수요일 저녁 7시부터 10시, 13일 일요일 오후 3시부터 5시, 20일 토요일 저녁 6시부터 12시 까지 총 11시간가량 광안리 수변공원에서 현장조사 및 계도원을 도와 직접 분리수거를 진행 했다. 공원에는 총 4개의 분리 수거통이 있는데 우리는 입구 쪽, 가장 사람들이 많이 버리는 쓰레기통 옆에서 진행하였다. 4개의 쓰레기통 중, 주 출입구 쪽과 노점상이 있는 출구 쪽 수거통에는 계도원들이 교대 근



무로 새벽까지 근무를 서는데, 도투마리는 이분들과 같이 작업을 하였다. 진행하면서 발견한 문제점은 이렇하다.

*** 처리 가용량에 비해 너무 쓰레기 발생량이 많다.**

피서철을 맞이하여 방문객의 수는 평균의 십여 배로 증가한다. 쓰레기 발생량도 이와 함께 증가해서, 분리수거함의 그물망을 한 시간에 두세 번 갈아줘야 했다. 더불어 쓰레기를 버리려는 사람들이 너무 많이 몰려서, 계도원들은 단순히 그들이 분리수거를 잘 하는지 ‘감시’하는 것이 아니라 실질적으로 모든 분리수거를 도맡고 있었다.

*** 오염이 된 것들을 재활용함에 넣는 경우가 많았다.**

분리수거에 가장 애로사항이 많은 물품은 종이류 및 비닐과 스티로폼이었다. 기본적으로 재활용에 들어가는 물품들은 깨끗한 것들을 넣어야 하지만. 방문객들은 다 젖거나 음식물로 범벅된 종이류, 비닐, 플라스틱 등도 재활용이 되는 줄로 아는 경우가 거의 대부분이었다. 이런 오염된 것들을 포함하여, 우리가 있던 6시간 동안 나온 쓰레기는 종이류 6마대, 캔·병류 12마대, 비닐류 8마대 정도이다. 계도원들 말에 따르면, 깨끗하게 재분류를 해야 하긴 하지만 그렇게까지 완벽하게 하기엔 방문객이 너무 많아서 어쩔 수 없다고 하셨다. 이용객들이 먼저, 재활용 가능한 품목과, 어떻게 오염이 되지 않아야 재활용이 가능한지를 알아야 된다고 하셨다.

*** 지키는 사람이 없을 때, 비닐에 일반 쓰레기를 넣어 투기하는 경우가 많았다.**

계도원이 있을 경우에는 계도원들의 도움으로 분리수거가 잘 되었다. 그러나 계도원이 없는 분리수거통에 한 시간 단위로 점검하러 가보면, 일반쓰레기를 담아 분리수거 통 근처나 분리수거 통 안에 버리는 경우가 많았다. 특히 이것은 계도원이 없고 어두운 분리수거함인 공원 가장 안쪽의 쓰레기통에서 많이 발생했다. 그리고 망을 갈아 끼울 때마다 느낀 점인데, 누군가 한번 비양심 투기를 하면 뒤따라서 사람들이 많이 하지만, 다들 깨끗이 쓰고 있으면 누군가가 비양심 투기를 하기 어려워지는 것 같았다.

*** 공원 화장실에 투기하는 경우가 정말 많았다.**

공원 근처 공용화장실에는 일반쓰레기를 투기하지 말라는 문구를 화장실 안팎으로 아주 강조하여 붙여져 있었고, LED 라이트 까지 달아서 문구가 눈에 들어오도록 해놓았다. 하지만 공원 화장실에 무단 투기가 이루어지고 있었다.

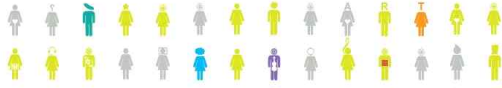
*** 쓰레기통 주변이 너무 어둡다.**

첫번째 분리수거함 이외에는 쓰레기통 근처에 조명이 없다. 이 때문에 쓰레기를 버리고 있는 사람이 대체 누구인지 얼굴이 인식이 되질 않는다. 양심은 타인이 지켜볼 때 더욱 잘 지켜지는 것인데, 애당초 버리는 사람이 누구인지 잘 보이지 않으니 더욱 쉽게 투기가 되는 것 같다는 생각이 들었다. 가장 어두운 네번째 쓰레기통에서 비닐이나 종이 속에 일반쓰레기를 싸서 버리는 비양심 투기가 가장 많았다.

2. 담당자 인터뷰

수영구청 청소행정과를 방문하여 수변공원 총괄책임 담당자를 만나, 우리가 체험하고 조사하고 분석한 결과들을 바탕으로 문제점에 대해 상세히 인터뷰를 진행 하였다. 인터뷰하고 알게 된 새로운 사실이 나, 우리가 잘못 알고 있던 점들을 중요한 것만 요약하자면 다음과 같다.

*** 일반 쓰레기 배출 금지 실시 후 처리 비용은 전체적으로 감소하였다.**



도투마리는, 일반 쓰레기 배출을 허용하지 않아서 무단투기가 발생하고 분리수거가 잘 안된다고 생각하였다. 또한 이렇게 발생하는 무단투기 때문에 청소비용이 더 많이 든다고 생각했기 때문에 종량제를 사서 일반쓰레기를 정당하게 버릴 수 있도록 하자는 취지의 말씀을 드렸는데, 그것은 행정적 일관성에 위배되기도 하고, 구청입장에서 쓰레기 처리 비용도 대폭 감소한 것이 사실이기 때문에 현행 제도가 맞다는 말을 하셨다.



[그림 3] 수영구청 청소행정과 윤부원 계장님과의 인터뷰

*** 가장 많이 발생하는 쓰레기는 병, 가장 부피가 많은 것 종이, 가져오는 횡수가 가장 많은 것은 스티로폼(회접시) 이다.**

공원 특성상 술과 안주를 먹는 일이 많은 수변공원에서는 깔고 앉을 신문지 등의 쓰레기 발생량이 많아, 종이류도 꽤나 많이 발생한다. 단일 품목으로 가장 많은 비중을 차지하는 것은 스티로폼이다.

*** 비닐과 스티로폼 처리비용이 생각보다 많이 든다.**

스티로폼과 비닐은 재활용 할 수 있지만, 실제 수변공원에서 나오는 것들은 초장이나 다른 음식물 등이 덕지덕지 묻어 있어서 사실상 재활용이 아니라 바로 매립지로 가버린다고 한다. 그래서 이 비닐과 스티로폼만 제대로 재활용이 된다면 매일 발생하는 5~10톤의 쓰레기 중 2~3톤가량을 줄일 수 있다고 한다. 담당자는 이 문제를 위해 다각도로 고민해 보았지만, 결국 시민들의 의식개선 (해당 품목을 깨끗이 쓰고 분리배출을 하는)이 선행되지 않는 이상엔 실현이 힘들다고 했다.

*** 제도 활동과 캠페인을 위해 방송도 하고 벽보도 붙여 봤지만 효과를 제대로 보지 못했다.**

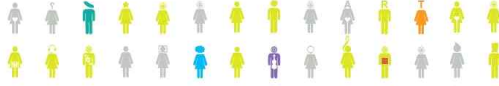
계장님은 다각도로 현 문제를 개선하기 위해 여러 가지 방안을 해 보았지만 실패한 경우가 많았다고 한다. 홍보 전단, 기둥에 문구 부착, LED라이트 설치, 수거차 탑승하여 안내 방송하기 등등 많은 것을 해 보았지만 구청에서 시행하는 업무들에는 신선한 아이디어가 적어서 효과를 보기 힘들었다고 하시며, 이 부분에 대해서 도움이 필요하다고 하셨다.

IV. 수행방안

4차 미션 추진 계획

4차 미션은 담당행정기관인 ‘수영구청’과 협업을 통해서 진행될 예정이다. 사전 분석, 현장체험, 담당자 인터뷰를 종합하여 도투마리가 시행하고자 하는 미션의 세부내용은 다음과 같다.

(1) 출입구 바닥에 홍보물 부착



[그림 4] 임시 시안



[그림 5] 실제 부착 예상 모습

사람이 가장 많이 다니는 주 출입구 바닥에 두 가지 메시지를 담은 홍보 포스터를 코팅 처리하여 부착한다. 내용은 “일반쓰레기는 집으로 가져가세요.” 라는 것과 “재활용 쓰레기는 깨끗해야 재활 가능합니다.” 라는 내용으로, 텍스트 포스터와 이미지 포스터를 섞어서 배열하는 방식을 계획 중이다. 구청에서도 포스터 시안을 잘 만들어 주면 직접 구청홍보 예산으로 제작까지 해 주겠다는 제안을 들었다.

(2) 기둥에 배너 및 바람개비 설치



[그림 6] 수변공원에 설치된 지붕 구조물

수변공원 주 출입구부터 약 150m에 이르는 거리에 지붕이 있다. 이 지붕 아래에 보다시피 정방향으로 지지대가 있는데, 여기에 직사각형의 천으로 된 배너를 설치할 계획이다. 배너의 가시성을 높이기 위해 기둥의 외곽에는 바람개비를 설치하고, 가능하다면 발광다이오드 같은 줄에 감는 조명도 설치할 계획이다. 지속적으로 정보를 노출시켜 경각심을 불러일으킬 것으로 예상된다. 배너 내용은 기발한 문구, 재밌는 문구를 통해 쓰레기 배출 양심이나, 요령, 재활용 배출 장려 등의 메시지로 할 계획이다. 담당자가 이 아이디어를 굉장히 마음에 들어 했으며, 설치 작업도 적극적으로 도와주겠다는 약속을 받았다.



(3) 어두운 쓰레기통 근처 조명설치



[▲그림 7] 어두운 수변공원의 쓰레기통

[▶그림 8] 조명설치 예상도

쓰레기통이 너무 어두워서 분리수거가 잘 이루어지지 않는 심리적인 요인을 없애고자, 쓰레기통 주변에 조명을 설치하기로 했다. 조명기 가격은 10만원 안에서 구할 수 있으나, 전원을 구할 방법이 없어, 이는 아직 구청과 협의하여 수행여부를 결정 할 것이다.

V. 수행일정

일자	내용
07. 21 - 07. 22	포스터, 배너 디자인 시안 디자인
07. 23	구청에 시안 제안, 수변공원 전원 사용관련 협의
07. 24	조명 주문(예정)
07. 24 - 07. 25	바람개비 제작
07. 26	현장 내 각 물품 설치 장소 선정
07. 27 - 07. 28	제작물 및 조명 설치, 현장상황 촬영
07. 29	결과평가 및 개선안 도출
07. 30 - 08. 1	3-4차 영상제작
08. 1	최종보고서 작성
08. 2	영상 및 최종보고서 수정
08. 6	결과물 제출

VI. 예산계획

일자	금액	내용
07. 22		회의비
07. 24		설치 조명 구입(2개)
07. 24		바람개비 제작 재료구입
07. 25		배너 및 포스터 제작
07. 26		회의비, 석식비
07. 27		촬영장비 운송비
07. 28		회의비
08. 2		회의비
총계		



[Mission no.4 활동보고서]

개인별 계획 대비 활동과정과 활동결과를 상세하고 구체적으로 기록할 것
 활동과정은 구체적 활동을 상세히 기재하고, 본인의 의견도 충분히 기재할 것
 활동결과는 의견 / 주장은 가급적 배제하고 사실(Fact) 위주로 기재할 것
 일시, 장소, 만났던 사람, 대화내용 등에 대한 정보를 구체적으로 기재할 것
 사진을 삽입할 때는 반드시 파일당 100kb이하로 크기 변환하여 삽입할 것
 마지막 부분에 미션활동을 통해 느낀 점과 향후 계획을 반드시 작성할 것
 동영상은 유튜브 주소(link address)만 허용함(Vimeo 등 다른 방법 감점)

학교명 : 부산대학교

팀명 : 도투마리

■ 세부 활동내용

1 수영구청 계장님과의 면담. (7/15~7/19)

: 경험 많으신 계장님과, 신선한 아이디어를 가진 대학생들의 만남!

- 인터뷰를 통해 알아낸 사실들
 - 일반쓰레기를 배출 금지하는 것이 행정적 측면에서, 운영비용 측면에서 더 적합하다.
 - 오염된 쓰레기들을 깨끗하게 하여 분리 배출할 수 있다면 전체 일반쓰레기의 양을 현재의 1/5로 줄일 수 있다.
 - 계도 활동과 캠페인을 위해 다양한 홍보를 했지만 효과를 제대로 보지 못했다. 참신하고 적극적인 홍보방안이 필요하다.

수변공원의 실태를 좀 더 정확하고 거시적으로 파악하고 프로젝트의 허가를 받기 위해서 수영구청 청소과 계장님과의 인터뷰를 약속했다. 수변공원의 쓰레기 배출 현황에 대한 의문점을 정리하여 질문 리스트를 만들고, 프로젝트 제안서를 만들기 위한 회의를 진행했다.

먼저 쓰레기 배출 현황에 대해 궁금했던 점들을 정리하고 이를 질문으로 만들었다. 이 때 한 가지 고려사항이 있었는데, 인터뷰가 현황을 파악하기 위한 용도일 뿐만 아니라 결과 비디오에도 포함시키고 싶었다. 그렇기 때문에 계장님께서 질문을 받았을 때 장황하게 이야기하지 않고 요점으로 바로 들어갈 수 있도록 핵심을 짚는 질문을 만들어 내야만 했다. 이 부분이 가장 어려웠다. 결과적으로 만들어진 인터뷰 질문은 아래 첨부된 7월 18일 회의록에서 확인할 수 있다.

인터뷰와 함께, 우리의 아이디어에 대한 협조를 얻고자 기획서를 제작하였다. 기존 아이디어에서



제시되었던 시스템 자체를 바꾸는 방법은, 인터뷰를 한 뒤 좀 더 구체화 할 수 있는 부분이기 때문에 제안서에 포함시키지는 않았다. 홍보방법을 좀 더 구체화하여 세 가지 방략으로 줄여 기획서를 제작했다. 그 세 가지 방법으로는 수변공원에 들어오는 입구에 플랑을 부착하여 분리수거의 필요성에 대해 알리고 행동을 촉진하는 방법, 투기량을 전부 수용하지 못하는 현재의 분리수거 통을 개선하는 방법, 조명을 이용하여 분리수거를 활성화하는 방법이었다. 기획서의 구체적인 내용은 아래 첨부에서 확인할 수 있다.



[그림 1] 인터뷰 내용 구체화 및 제안서 제작을 위한 회의

7월 19일 오전 10시. 이때까지 기획한 인터뷰리스트와 아이디어 기획서를 들고 수영구청 청소과 담당 계장님을 찾아보았다. 자상한 삼촌 같은 느낌의 계장님께서는 우리가 진행하고 있는 미션에 깊은 관심을 보여주시면서, 기특해하셨다. 그리고 수변공원의 쓰레기 처리 현황에 대해서 말씀해 주시면서 어떤 고민들이 있으며 이를 해결하기 위해 기울이고 있는 노력까지 자세히 알려주셨다.

먼저, 수변공원의 분리수거 현황에 대해서 자세히 알려주셨다. 수변공원은 피서객이 모이는 여름에 가장 많은 쓰레기가 배출되며, 날씨 등에 따라 변동량이 크지만 여름철의 하루 쓰레기 배출량은 약 5~10톤에 이른다. 하루 방문객은 3,000~5,000명에 달한다.

수변공원에서 쓰레기 분리수거를 유도하기 위해서 특히 고려해야할 사항은 두 가지가 있는데, 첫째는 전국 각지에서 방문객이 오기 때문에 매번 다른 사람이 오더라도 분리수거에 대해 쉽게 인지하고 잘 따를 수 있도록 해야 한다는 점. 둘째는 음식물 쓰레기가 묻은 쓰레기들은 재활용이 되지 않는데, 이것을 재활용 하는 방법을 고안하는 것이 중요하다는 점이다. 취식공원의 특성상 음식물 묻은 쓰레기들이 많이 배출되는데, 이를 제대로 재활용할 수만 있다면 기존의 일반쓰레기 배출량을 1/5까지 줄일 수 있다고 말씀하셨다.

현재 계장님께서는 음식물 쓰레기가 묻은 스티로폼 등을 처리하기 위해서 여러 가지 방법을 고안하고 계신데, 스티로폼을 씻는 기계를 개발하거나 인력을 투입해서 씻도록 하는 방법을 생각하고 계셨다. 하지만 둘 다 그 경제적인 효과나 환경적인 효과에 비해서 소요 자원이 너무 큰 것이 단점이 있었다. 또 다른 방법으로는 시민의 의식을 개선하는 방법이 있었다. 계장님 말씀에 따르면, 시민들의 환경 보존에 대한 의식도 부족 하거니와 행정을 너무 신뢰한 나머지 쓰레기를 투기하면 알아서 분리수거를 할 것으로 기대하고 있었다. 시민의 의식을 개선하기 위해서는 적절한 교육을 통해서 환경보존의 필요성을 교육하고, 개개인의 역할이 중요함을 강조할 필요가 있다고 하셨다. 하지만 이것은



장기적이고 대규모 프로젝트이기 때문에 수영 구청에서 시행하기에 어려움이 있고, 시행된다 하더라도 당장 효과를 보기 어렵다는 단점이 있다.

일반쓰레기통이 없는 것은, 먼저 행정상의 이유 때문이라고 말씀하셨다. 정부 정책을 반영한 것인데, 이를 쉽게 바꿀 수 없는 이유는 행정상에 일관성이 있어야 하기 때문에 수변공원에서만 허용하는 등의 활동은 어렵다고 말씀하셨다. 또한 관리자가 일반쓰레기통을 관리할 수 없다면 재활용 쓰레기나 음식물 쓰레기까지 함께 버려지기 때문에 허용할 수 없는 측면도 있다고 말씀하셨다. 일반쓰레기를 허용하지 않음으로써 무단투기가 늘어, 무단투기 단속 비용이 다소 증가한 것은 사실이라고 하셨다. 하지만 쓰레기 처리 비용이 1/2로 줄어서, 전체적인 행정비용은 감소했다고 알려주셨다.

현황에 대한 설명을 듣고, 본격적으로 인터뷰에 들어갔다. 인터뷰에 뒤이어 우리가 생각한 분리수거 개선방안에 대해서 제안서를 드렸다. 계장님께서 제안서의 아이디어를 상당히 마음에 들어 하셨다. 플랑의 경우 시안성이 높을 것 같고, 사람들이 취식하면서 볼 수 있기 때문에 효과가 좋을 것 같다고 말씀하셨다. 포스터의 경우, 메시지가 마음에 깊이 박히고 시인성이 좋은 포스터로 제작해 달라고 부탁하셨다. 그리고 홍보물 자체가 쓰레기가 되지 않도록 주의해달라고 하셨다. 예를 들어, 부착한 뒤 시간이 지나면 떼어져 버리면 쓰레기가 되지만, 바닥을 뚫어서 아크릴 판 안에 포스터를 넣는다면 영구적으로 사용할 수 있을 것이라고 말씀하셨다. 혹은 주변 업소에 부착을 하여, 사람들이 물건을 사러 왔을 때 노출되도록 해도 좋을 것이라고 말씀하셨다. 조명의 경우 정말 좋은 아이디어이며 입구 쪽의 분리수거 통은 밝은 편이나 중간과 뒤쪽에 있는 분리수거 통은 어두워 불편한 점이 있다고 말씀하셨다. 하지만 전기를 끌어오는 것이 어렵기 때문에 이를 고려해야한다고 말씀하셨다. 또 청장님께서 새로운 아이디어를 제시해 주셨는데, 시각적으로 노출하는 광고는 많은 것 같은데, 청각적인 자극도 좋을 것 같다고 말씀하셨다. 수변공원에는 오디오가 있는데 CM송 같은 것을 만든다면 공원에서 틀어서 사람들의 이목을 집중시키고 손쉽게 분리수거를 유도할 수 있을 것이라고 말씀하셨다.

계장님께서 여태까지 많은 아이디어를 생각해내고, 시행해 보았는데 구청에서 시행하는 아이디어들은 신선한 아이디어가 적어서 효과를 보기 어려웠다고 말씀해 주셨다. 우리의가 가져온 아이디어에서 젊은 대학생다운 신선함과 열정이 느껴진다고 말씀해주셨다. 덧붙여 어떤 도움이 필요하다면 적극적으로 협조할 것을 약속해주셨다.

아래는 계장님과의 인터뷰를 계획하는 과정에서 했던 두 번의 회의에 대한 회의록과, 수영구청에 제출한 프로젝트 제안서이다.

회의록

회의일시	2013년 7월 15일 오후8시-오후10시 30분	장소	부산대앞 봉추점 닭, coffee elfin	회의비	56,500원
참석자	장동석 윤형섭 남솔잎 정희경				
회의안건	1. 실행 방안 선정 및 구체화 2. 수영구청 청소과 계장님과 인터뷰 내용				
회의내용	내용				



1. 실행 방안 선정 및 구체화

① 홍보물의 부착

- 들어오는 입구의 바닥에 8장씩 부착 (각 입구마다 4~5개)
- 피켓이나 플랑의 멘트에 재미나고 오락적인 요소를 넣는 건 어떨까? 공익적인 광고는 많지만, 재미있는 문구로 자연스럽게 분리수거를 유도하는 것도 좋을 것 같다.

② 병 분리수거 Zone설치 (병(소주병)의 경우 새벽이 되면 그 양이 너무 많아서 쓰레기통이 유명무실해진다. 병을 위한 쓰레기 Zone이나 Sector를 따로 만들자.)

- 바닥에 칠을 하거나 구획을 나누어 병을 위한 구간을 만든다.
- Zone안에 쓰레기를 잘 버리는 사람을 대상으로 이벤트를 제공한다.

③ 쓰레기통 근처를 밝게 만들

- 조명을 쓰레기통 옆에 세운다.

2. 수영구청 청소과 계장님과 인터뷰 내용

① 현황에 관한 질문

- 수변공원의 쓰레기 배출량, 예산, 지원 현황
- 쓰레기의 처리방법 (수거부터 처리까지의 구체적인 프로세스)
- 올해 수변공원의 쓰레기 정책은 구체적으로 어떠한지? (일반쓰레기 비허용, 분리수거만 허용, 음식점과의 협약 내용을 구체적으로)
- 위와 같은 정책의 결과, 효과는?
- CCTV쓰레기통을 만든 계기는?

② 제안서 및 협조요청

- 홍보물 부착, 분리수거 방식 효율화(Zone설치), 조명의 설치

회의록

회의일시	2013년 7월 18일 오후2시-오후5시	장소	부산대앞 자스민 커피	회의비	8,500원
참석자	윤형섭 남솔잎 정희경				

회의안건 1. 수영구청 청소과 계장님과 인터뷰 내용 구체화

내용

수영구청 청소과 계장님과 인터뷰 내용 구체화

회의내용

1. 소개 및 취지
 본 팀은 교육부와 청년기업가정신재단에서 주최하는 창업 경진대회인 ‘캠퍼스영웅전’에 부산대학교 대표로 참가하고 있는 도투마리 팀입니다. 본 팀은 쓰레기 분리수거를 활성화하라는 사업의 일환으로 '민락 수변공원 쓰레기 처리 문제 해결'에 대해 접근하기로 하였습니다.
2. 인터뷰 내용
 - 1) 쓰레기 무단투기
 - ① 공공장소에 일반쓰레기통을 설치하지 않기로 한 정부방침에 발맞춰 수변공원에서도 일반쓰레기통을 없애고,



분리수거통만 설치하게 된 것입니까?

- ② 일반쓰레기 통이 없음으로써 생기는 부작용은 없습니까? 저희 생각에는 오히려 무단투기가 늘어나지 않을까 우려됩니다.
- ③ 무단투기가 특히 많이 일어나는 장소가 있습니까? 저희가 실시한 사전조사에 따르면 화장실이나 주변 상업 시설에 무단투기가 많이 눈에 띄었는데요, 특히 민원이 많이 들어오는 장소가 있습니까? 또, 그렇게 무단투기되는 쓰레기의 양은 어느정도 됩니까?
- ④ 무단투기를 줄이기 위한 노력으로 수영구청에서 실시하고 있는 구체적인 프로그램이나 정책이 있다면 소개 부탁드립니다. 실질적인 효과는 보고 있습니까?
- ⑤ 무단투기 단속과 처리 비용 등을 감안하면 오히려 쓰레기 처리 비용이 증가하지는 않을까 우려됩니다. 실제로는 어떻습니까?

2) 쓰레기 분리수거

- ① 쓰레기 분리수거를 효과적으로 실시하기 위해 시행하고 있는 구체적인 프로그램이나 정책이 있다면 소개 부탁드립니다. 실질적인 효과는 보고 있습니까?
- ② 수변공원에서 쓰레기를 모으고, 처리할 때 가장 문제가 되는 부분은 무엇입니까?
- ③ 배출되는 쓰레기의 종류는 어떤 것이 있고, 가장 많이 배출되는 쓰레기는 무엇입니까? 저희는 소주병과 신문지가 가장 많이 배출되는 재활용쓰레기라고 예측하고 있는데, 실제로는 어떤지 궁금합니다.
- ④ 요즘과 같은 피서철엔 쓰레기가 특히 많이 배출될 것입니다. 쓰레기의 처리 과정에 대해서 설명해 주시겠습니까? 예를 들어서, 몇 시와 몇 시에 쓰레기차가 와서, 어떤 방식으로 쓰레기를 싣고, 어디로 가서, 2차 처리가 이루어지는지와 같은 전반적인 과정이 궁금합니다.

3) 추가질문

① 쓰레기통

- 쓰레기통의 개수는 몇 개입니까?
- 특히 쓰레기가 많이 나오는 구역이 있습니까?

② 스파라치

- 스파라치라는 제도는 언제부터 시행되었습니까?
- 스파라치 제도의 시행 전과 후를 비교해 보았을 때, 어느 정도 효과가 있습니까?
- 스파라치가 없는 시간대에도 분리수거가 잘 이루어집니까?
- 스파라치 제도의 부작용이 있다면? 개선의 여지를 꼽자면?

③ 종량제봉투

- 종량제봉투를 판매하는 것이 혹시 정부의 정책에 위배되는 것은 아닌지? 구청의 재량권이 어느 정도 있는 것인지?
- 종량제 판매를 권하지 않고 있는데, 이에 대한 수영구청의 입장은?
- 종량제를 400원에 사야한다는 사실에 대한 사람들의 반응은 어떠한지?

④ 업소에 쓰레기 반납

- 이 제도에 대한 음식점체들의 반응은 어땠는지?
- 협약을 맺은 업체가 7군데라고 알고 있는데, 이것이 맞는지?
- 실제로 제도가 잘 시행되고 있는지?
- 이 제도를 시행함에 있어서 어려운 점은?



프로젝트 기획서

[기안 내용]

○ 홍보물 부착

- 세부 내용



[그림 1] 포스터 시안
(A3 사이즈 세로 420*297)

[그림 2] 실제 부착 예상 모습

수변공원으로 입구 총 5곳의 바닥에 <재활용 쓰레기만 배출이 됩니다. 일반 쓰레기는 가져가세요.>라는 분리수거 안내 문구를 담은 포스터를 각각 8장씩 부착한다.

- 시행 이유

대부분의 이용객들이 일반 쓰레기를 버릴 수 있을 줄로 알고 방문하는 경우가 많다. 그래서 집에 갈 때 분리수거 함 앞에 서고 나서야 일반쓰레기통이 없다는 사실을 알고 당황하다가 결국 무단투기로 이어지는 경우가 많다. 이런 것을 미연에 방지하기 위해, 들어오는 순간부터 일반 쓰레기 배출에 대해 미리 인지 시키고, 먹고 난 후 쓰레기 처리에 대해 경각심을 불러일으킴으로써, 이용객들 스스로가 일반 쓰레기 처리에 대해 적극적으로 대처 할 수 있는 분위기를 만든다.

- 구청 협조 사항

홍보물 게시 허용, 제작지원

○ 한시적 분리수거 방식 효율화

- 세부 내용

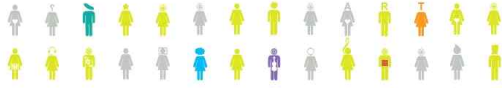
분리수거함 주변으로 발생량이 많은 쓰레기(소주병 맥주캔 등)를 효율적으로 배열 할 수 있게 유도한다. 이때의 유도 방안은 어떤 게임적 요소를 사용하든가 시각적인 알람 요소를 사용한다.



[그림 3] 쓰레기통이 협소하여, 길거리에 방지된 소주병들

- 시행 이유

분리수거 함 안에 모두 적재가 불가능 한 양의 쓰레기가 발생 하였을 경우에는 결국 분리수거함 주변으로 환경이 더러워진다. 이



것을 미연에 방지하고, 주로 발생하는 항목들을 함 근처에 시각적으로 모을 수 있게 함으로써 불편을 줄이고 참여를 유도한다.

- 구청 협조 사항
배출 방식의 허용

○ 조명의 설치



[그림 4] 조명 설치 예상도

- 세부 내용
분리수거함 주변으로 환하게 조명을 설치한다.

- 시행 이유
사람들은 양심에 따를 때 질서를 지키기 보다는, 타인의 시선에 대한 부담 때문에 질서를 지키는 경우가 많다. 이처럼 쓰레기통 주변을 밝게 하여 분리수거를 하는 사람의 행동이 타인들에게 잘 보일 수 있도록 주변을 밝게 만들어서 분리수거 동참을 높인다. 쓰레기통 앞이 혼잡하고 더럽고 어두울 때 보다 훨씬 적극적인 분리수거 참여율을 기대 해 볼 수 있다.

- 협조 사항
설치 광원에 대한 협의, 설치허가, 전원제공

[세부 활동 계획]

○ 활동 일정

- 실제 7월 26일 27일 양일간 세 개 항목을 적용하여 분리수거율, 일반쓰레기 투기 비율에 대한 변화를 취재 한다.
- 양일간의 활동에서 얻어진 데이터를 바탕으로 추가적인 계획을 수립한다.
- 30일 31일 양일간 수정된 방향을 적용한다.
(사전 전략 수립 및 해당 기간 동안의 모든 활동은 취재를 하여 ucc로 제작한다.)
- 8월 3일부터 활동에 대한 최종보고서 작성 및 ucc업로드를 통한 수변공원 현황 홍보를 한다.

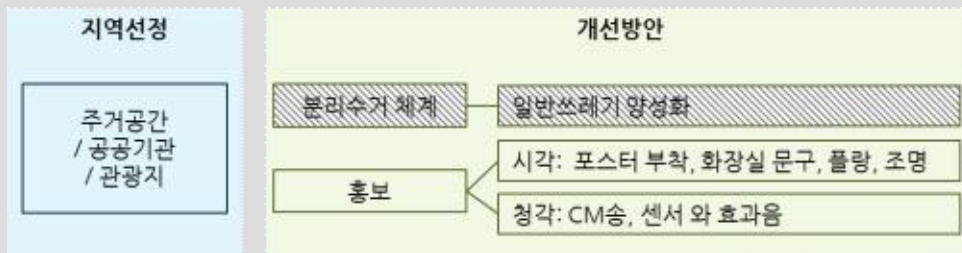


2 프로젝트 구체화. (7/19~7/20)

: ‘분리수거 시스템 개선’은 불가능. 홍보에 전면 집중하자!

- 결정사항
 - 일반쓰레기 투기를 양성화 하여 분리수거 체계를 개선하자는 아이디어는 실효성이 없다.
 - 분리수거 체계를 개선하지 못하는 만큼, 홍보 방안에 전략을 쏟아.
 - 시청각을 두루 이용하여 다양한 방법으로 홍보 방안을 세우자.
 - 포스터, 조명, 화장실문구, CM송, 감지센서, 플랑을 이용한 홍보 계획 세움.

미션 진행 프로세스



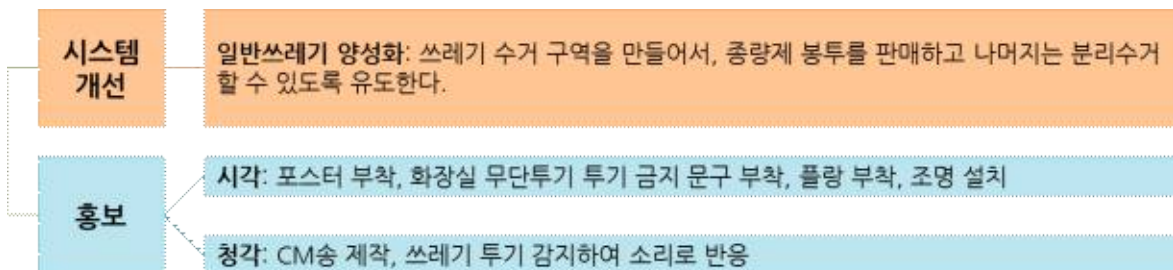
이제 수변공원의 쓰레기 분리수거 실태를 심도 있게 파악했다. 그리고 현상을 조사하면서 다양한 개선 아이디어들이 제시되었다. 그 모든 것을 한번 정리하고, 우리가 실시하려는 프로젝트를 명확히 해야 할 시점이었다.

먼저 우리가 이 미션을 하는 명분과 본질은 ‘자발적으로 분리수거를 하는 생태계를 조성하기 위해서’이다.

수변공원의 분리수거 활성화 방안을 마련할 때 고려해야 할 점으로는, 첫째. 일반쓰레기 양성화는 일관성 유지와 비용대비 효과 측면에서 타당하지 않다. 둘째. 전국에서 오는 관광객들이 많으므로 지속적으로 효과를 발휘할 수 있는 수단이 필요하다. 셋째. 많은 재활용 쓰레기 중에서도 특히 음식물 묻은 쓰레기들이 문제가 된다. 넷째. 일반쓰레기 투기는 안 되고, 분리수거만 가능하다는 사실을 홍보할 필요가 있다.

현재까지 제시된 아이디어들은, 크게 다음과 같이 분류하여 정리할 수 있다.

현재까지 제시된 아이디어들



우리의 본래 기획에 따르면 시스템을 개선하는 것이 두 가지 큰 축의 하나로 매우 중요했다. 하지



만 계장님과 인터뷰 결과, 현재의 시스템을 개선하는 것은 행정방침과 비용 측면에 있어서 여러모로 불가능했다. 그래서 우리는 홍보에만 집중하되, 시스템 개선을 못하게 된 만큼 더 풍부하고 다양한 홍보방략들을 시행하기로 결정했다.



[그림 1] 회의모습

① 포스터 부착.

포스터를 통해서 수변공원에서는 쓰레기를 분리 배출해야 하며, 음식물이 묻은 쓰레기는 분리배출할 수 없다는 것을 알리는 것이 우리의 목표이다.

물론, 현재 수변공원에 분리수거를 촉구하는 다양한 포스터가 붙어있지만 흥미를 유발할 수 있는 요소가 전무하다. 아래는 수영구에 부착된 분리수거 안내 포스터의 종류이다. 보시다시피 노란 배경과 파란 글자를 사용하여 시선을 유도하고는 있지만 질적인 가시성, 즉 흥미를 유발하고 정보를 습득하는 효과는 미미하다.





[그림 2] 현재 수변공원에 부착된 분리수거 안내 포스터

우리는 기존 포스터들의 단점을 보완하여, 가시성을 확보할 수 있을 뿐 아니라 흥미를 유발시킬 수 있는 포스터를 제작할 것이다. 그렇게 한다면 사람들의 이목을 끌어 포스터를 보게끔 유도할 수 있을 뿐 아니라 정보를 습득하고 실제 행동에 옮기게 유도할 수 있을 것이다.

② 플랑 부착.

플랑은 포스터와 비슷하게 분리수거를 활성화 하고, 음식물이 묻은 쓰레기는 재활용이 되지 않는다는 사실을 알릴 것이다. 포스터와 플랑이 다른 점은, 이 플랑은 음식을 취식하는 장소 바로 위, 옆에 설치되어 취식을 하면서 분리수거에 대한 정보를 인지할 수 있게 하는 것이 우리의 목표이다. 즉, 미처 포스터에 노출되지 못한 관광객들을 겨냥한 것이다. 또한 사람들의 시선을 끌기 위해서 플랑에 움직이는 바람개비나 소리가 나는 풍경을 부착 할 것이다.

③ 화장실 문구 부착.

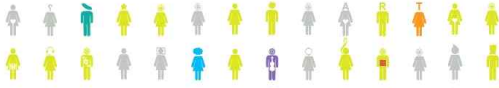
일반쓰레기 배출이 허용이 되지 않으니, 많은 사람들이 화장실 쓰레기통에 일반쓰레기를 투기했다. 지금 화장실 앞에 일반쓰레기 투기 금지 문구가 있기는 하지만, 눈높이에 있지 않고 쓰레기통 바로 위에는 이런 문구가 없는 것이 문제점이라고 생각되었다. 그래서 우리는 쓰레기통 바로 위에, 눈높이에 맞추어 일반쓰레기 투기 금지 문구를 부착하려 한다. 이를 통해 불법 투기자들이 양심의 가책을 더 느껴, 불법 투기를 하지 않을 것으로 기대한다.

④ 쓰레기통 주위 조명 부착.

여기에는 두 가지 심리적인 요소가 개입된다. 먼저, 현재 쓰레기통이 매우 어두워서 남모르게 분리수거를 하지 않고 가더라도 양심의 가책을 덜 느낀다. 하지만 쓰레기통이 밝아지고 불빛이 쓰레기 버리는 사람을 직접적으로 비추면, 타인의 시선에 대한 부담 때문에 질서를 지키는 경우가 많다. 두 번째로, 사람들이 깨끗한 상황에서는 쓰레기를 덜 버리게 된다는 연구결과를 이곳에 적용시켜 볼 수 있다. 쓰레기 통 자체가 불빛으로 밝아지고 환해지면서 쓰레기통 주변이 어두울 때보다 쾌적하고 밝은 환경이 되고, 이것이 사람들의 분리수거를 유도하게 될 것이다.

⑤ CM송 제작.

플랑과 포스터 모두가 시각적인 촉매제라면, CM송은 청각적 촉매제가 되어줄 것이다. 특히 청각은 일방향 메시지 전달 도구로, 선택적으로 정보를 지각하는 시각과는 달리 특정 장소에 있으면 청각 자극에 노출될 수밖에 없다. 이러한 특성 덕분에 메시지 전달력이 매우 클 것으로 기대하고 있다. 더불어, 음악은 주목도가 상당히 높은 도구이기 때문에 이를 빌어서 적절한 메시지를 전달할 수 있



다면 분리수거 행동을 유도하는 효과가 매우 클 것으로 기대한다.

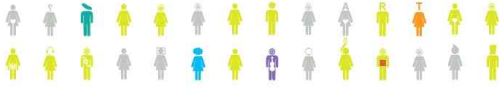
⑥ 감지센서 와 효과음.

쓰레기통에 감지센서를 달아, 쓰레기를 버릴 때 소리가 나도록 구성할 계획이다. 본래 사람은 자신이 한 행동에 즉각적인 피드백이 제공될 경우, 자신이 한 행동에 대해서 반추하는 경향이 있다. 쓰레기를 버릴 때 마다 소리가 난다면 자신이 하는 행동에 대해서 더 민감하게 인지하게 되고 분리수거를 제대로 할 가능성이 높아지게 될 것이다.

아래는 제시된 아이디어들에 대한 자세한 회의록이다.

회의록

회의일시	2013년 7월 19일 오전10시-오후3시	장소	수변구청, 광안리	회의비	28,800원
참석자	윤형섭 남솔잎 정희경				
회의안건	1. 수영구청 청소과 계장님과 인터뷰 2. 인터뷰 결과 정리 및 구체적 아이디어 브레인스토밍				
회의내용	<p>내용</p> <p>1. 수영구청 청소과 계장님과 인터뷰</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수변공원의 하루쓰레기 배출량은 여름에는5t~10t, 겨울에는 1t이하로 발생한다. 방문객 수는 3,000~7,000명 정도 (대략적으로) - 일반 사람들과 실제 분리수거에 관여하는 사람들은 서로 관점이 다르다. 이론상으로는 모든 쓰레기들이 분리수거 되어야 하지만, 오염된 스티로폼이나 종이 등은 분리수거가 되지 않는데, 관광객들은 잘 모르고 다 분리수거통에 버리려고 한다. 특히 수변공원의 특성상 오염된 스티로폼과 비닐의 쓰레기가 많은데, 이를 처리하기가 힘들다. 오염된 물질이 포함되면 재활용할 수 없어서 다 매립해야 한다. (음식물 묻은 쓰레기들을 제대로 재활용할 수 있다면, 현재 수변공원에서 배출되는 일반쓰레기를 1/5까지 줄일 수 있다.) - 쓰레기분리수거를 하는 방법은 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 첫째, 시민들의 의식을 개선한다. 둘째, 행정상 투자를 늘린다. 특히, 의식 개선은 여러 방향에서 접근할 수 있다. 보통 환경 문제에 대한 인식 자체가 없거나 있다 하더라도 분리수거에 대한 인식이 없는 경우가 있다. 또 다른 경우에는, 행정을 너무 신뢰하거나 쓰레기를 버리는 것을 시민의 권리로 인식하는 경우가 있다. - 말하지 않는 쓰레기통과 비교해 보았을 때 말하는 쓰레기통은 실제로 분리수거를 더 활발하게 하는 효과가 있다. 또한 상주하는 환경미화원의 여론을 들어봤을 때 훨씬 더 긍정적이었다. - 일반쓰레기통을 철거한 뒤, 무단투기를 단속하는 비용은 다소 증가하였으나 쓰레기 처리비용이 1/2로 줄어들어서 전체적인 행정비용은 감소했다. - 쓰레기 처리 과정은, 먼저 새벽 4시에 쓰레기차가 오면 4시간 동안 수거작업이 이루어진다. 재활용쓰레기는 클린센터로 가서 ‘센곡’이라는 곳에 판매하고, 일반쓰레기는 센곡에서 매립한다. - 일반쓰레기를 처리할 때, 행정상의 일관성이 있어야 하기 때문에 수변공원에서만 일반쓰레기를 허용하기는 어렵다. 또한, 관리자가 일반쓰레기통을 관리할 수 없다면 재활용 쓰레기나 음식물쓰레기까지 함께 버려질 것이기 때문에 이를 허용할 수 없다. - 홍보물의 경우, 홍보물 자체가 쓰레기가 된다면 환영하지 않는다. 또한 전국 각지에서 방문객들이 모여들기 때문에 자칫 일회성으로 그칠 수 있다. 매년, 매일 다른 방문객들이 온다는 것을 고려해서 장기적이고 영구적인 홍보방안을 생각해야 한다. - 전등의 경우, 좋은 아이디어이다. 입구 쪽엔 전등이 있으나 중간과 뒤쪽의 쓰레기통에는 전등이 없다. 전등을 설치한다면 좋으나 전기를 끌어오는 것이 문제다. 필요사항이 있다면 협조해 주겠다. 				

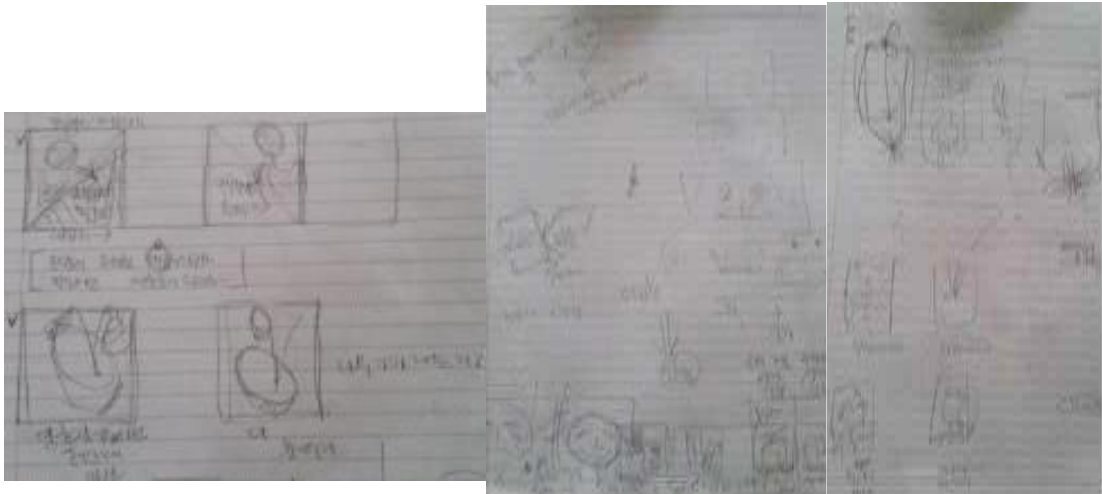


- 배너나 플랑의 경우 아이디어는 좋다. 이때, 시안성이 굉장히 중요하다. 처음 부임했을 때 기동에 안내문을 달았는데 거의 시안성이 없었다. 개인적으로 LED광고판을 설치하고 싶으나 800만원이 넘어서 무리가 있다.
- 청각적인 광고도 해주었으면 한다. 수변공원에는 오디오가 있는데 너무 멘트가 딱딱하고 일반적이라서 사람들이 인식을 잘 못한다. CM송이라던가 멘트의 내용을 참신하게 제작해주면 수변공원에서 틀 수 있다.

2. 인터뷰 결과 정리 및 구체적 아이디어 브레인스토밍

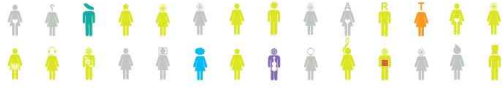
① 포스터와 추가적으로 배너를 설치하자.

- 문구의 핵심 메시지는 ‘재활용 쓰레기만 받습니다. 일반 쓰레기는 가져가세요.’ 그리고 ‘스티로폼, 비닐에 음식물이 묻어있으면 재활용이 안 되니 일반쓰레기통에 버리세요.’
- 다양한 연령층이 방문하는 공원인 만큼, 아이부터 어른까지 관심을 가질 수 있는 요소를 넣자.
- 배너, 포스터 사이즈 측정필요.
- 포스터 및 배너 아이디어 브레인스토밍



② CM송

- 메인 CM송을 하나 만들되, 다른 스타일(군가, 동요, 방정, 귀요미, 등)로 다양한 버전을 만드는건 어떨까?
- 임시 가사:
 일반쓰레기는 집으로.
 재활용 분리수거 철저히.
 음식물 묻으면 재활용 안 돼.
 우리 모두 지켜 아름다운 수변공원. 짹짹.
 - 사람들의 귀에 맴돌게 하는 음과 캐치프레이즈를 만들자. (인맥활용)



4 홍보, 방향성을 확립하다. (7/21~7/28)

: 방문객에게 끊임없이 분리수거를 환기시키자.

- 아이디어 진척 상황
 - 포스터: 계장님과 팀원들의 피드백을 거쳐 최종 시안 완성, 인쇄 맡김
 - 화장실 문구: A4용지로 제작 완료
 - 플랑: 2차 시안까지 제작했으나 비용 및 부착 문제로 인해 포기
 - 조명: 다운라이트 LED조명 주문 및 배송 완료
 - CM송: 가사와 멜로디 까지 완성했으나 녹음실 대여 문제 및 제작시간 문제로 실행되지 못함.
 - 센서와 효과음: 쓰레기 배출 및 쓰레기통 망 교체, 안전 등을 고려했을 때 선행되어야 할 문제가 너무 많아 실행되지 못함

21일. 본격적으로 프로젝트를 실행에 옮기기 시작했다.

수변공원을 다시 한 번 방문해서 현장에 장착할 부착물과 조명 설치를 위해 수변공원 기둥 높이, 바닥면 폭, 분리수거 장치의 재질과 사이즈 등을 측정하였다.

포스터의 경우, 3,500mm 정도의 폭을 가진 공원 입구에 폭사이즈 420mm인 A2사이즈 4장 정도를 수평으로 배치하고 위에 아스테이지로 덮어 많은 교통량에도 포스터 훼손이 적을 수 있도록 구성했다. 플랑의 경우, 천장의 높이가 3,000mm정도이며 여기서부터 눈높이인 900mm까지 내려오게끔 2,000mm의 길이로 정하였다. 조명의 경우 기존의 쓰레기통 옆에 스탠드 형식으로 설치하려고 처음 기획했다. 하지만 전원을 공급할 수 있는 곳이 마땅치 않고, 빛의 확산이 너무 심해 이용객들에게 눈부심을 유발하기 쉽다고 판단해서 다른 조명으로 변경하기로 했다. 마침 분리수거 설비 위쪽에 빈공간이 많이 있고 철재로 제작된 점에 착안하여, 자석으로 부착이 가능한 직진성이 강한 다운라이트 방식의 LED조명을 설치하기로 결정했다.



[그림 1]

플랑을 달기위해 기둥의 사이즈를 측정하는 모습



[그림 2]

조명을 부착할 분리수거 설비 위쪽에 있는 빈 공간



사이즈 측정이 완료 된 후, 본격적으로 포스터와 플랑 등을 제작하기 시작했다.

① 포스터 제작

포스터는 무엇보다도, 사람의 시선을 끌고 즉각적으로 메시지를 전달하는 것이 중요하다고 생각했다. 그래서 가시성과 단순성을 염두에 두고, 포스터 아이디어를 내기 시작했다. 처음 나온 몇 가지 아이디어 중 하나는, 여름이라는 계절 특성을 고려하여 사람들의 시선을 확 끌 수 있는 컨셉의 포스터였다. 여름에 많은 사람들이 피서를 즐기는데, 그만큼 쓰레기가 발생한다는 메시지를 전달하려고 했다.

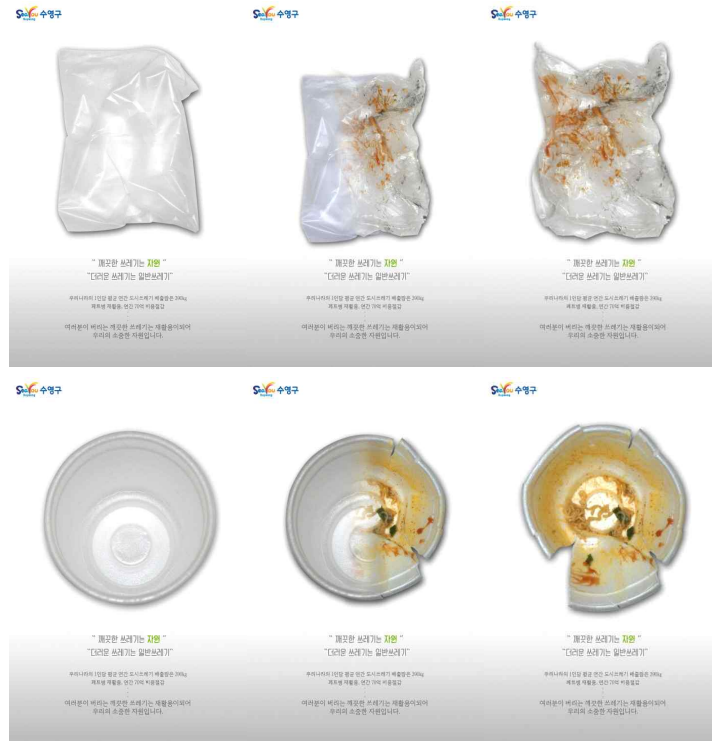


[그림 3] 초기 포스터 시안

아이디어 자체는 나쁘지 않았고, 무엇보다 이런 포스터가 걸려있으면 보행자들의 이목을 집중시킬 수 있는 장점이 있었다. 하지만 ‘쓰레기를 분리배출하자.’라는 메시지를 전달하기 어려웠다. 좀 더 직접적으로 의미를 전달할 수 있는 포스터를 구상할 필요가 있었다. 이어서 두 번째 포스터를 구상했다. 초기에 기획했던 메시지인 ‘분리수거를 하자’ 및 ‘재활용품을 깨끗하게 배출하자’를 직접적으로, 간결하게 표현하기 위해 애썼다. 아래는 그 시안이다.



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
 www.campushero.or.kr



[그림 4] 두 번째로 기획한 포스터의 1차 시안

스티로폼 및 비닐 사진을 실제 제품에 가깝게 선명하고 뚜렷하게 촬영하였다. 이런 사진이 바닥에 있으면 단순한 글자만 붙은 것 보다 주의를 집중 될 것이었다. 뿐만 아니라 더러워진 모습과 깨끗한 모습을 대조시켜 어떤 행동이 추천되는 행동인지 눈으로 보고 확인할 수 있게끔 했다.

위의 시안을 수영구청 계장님께 보여드리고 의견을 구했다. 계장님과 주고받은 메일은 다음과 같다.

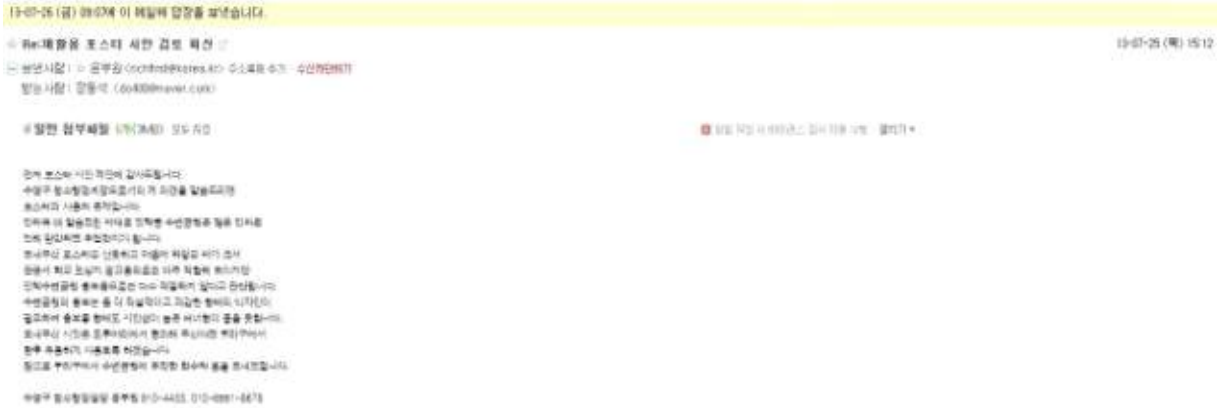


[그림 5] 수영구청 청소과 계장님께 1차 시안과 함께 드린 메일

이 메일에 계장님께서 다음과 같은 답을 주셨다.



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
 www.campushero.or.kr



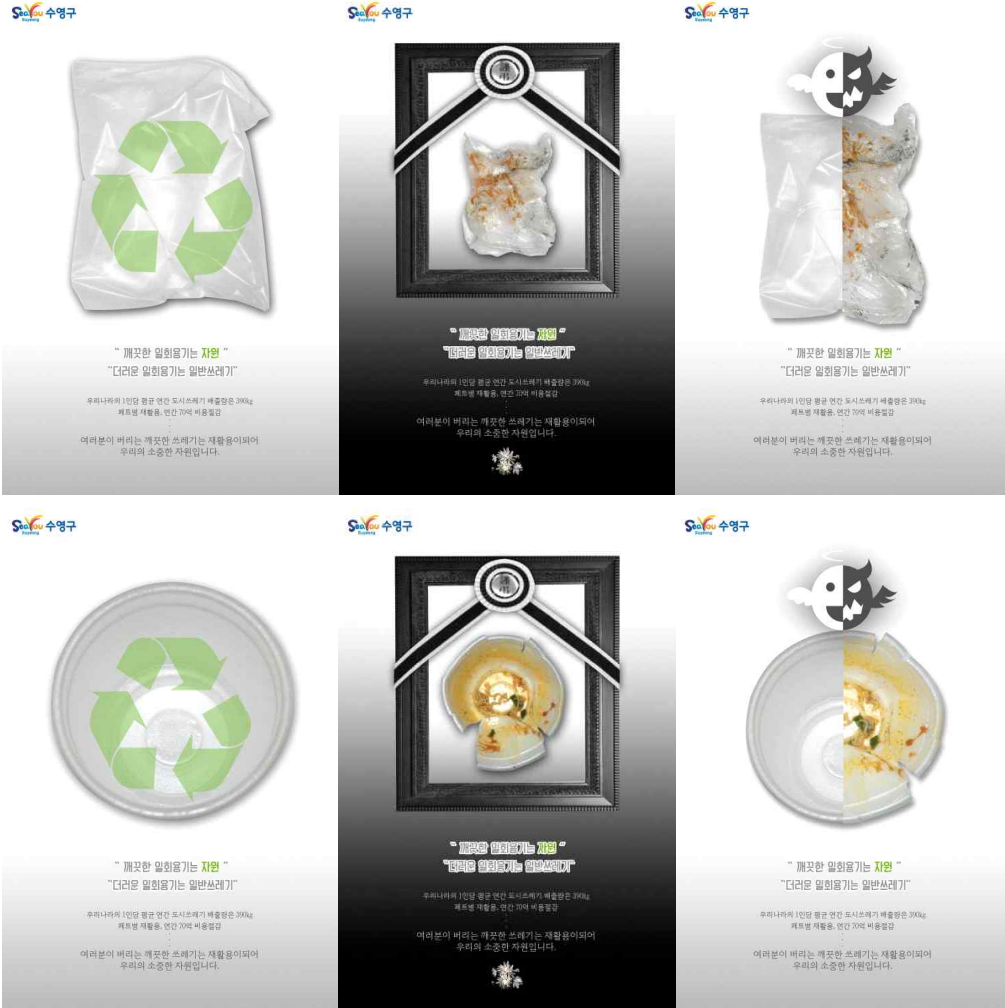
[그림 6] 수영구청 청소과 계장님의 답변

내용을 간추려 언급하자면, ‘포스터가 산뜻하고 메시지가 마음에 와 닿는다. 학교나 관공서에 잘 어울릴 것 같은 포스터 이다. 하지만 인과가 넘치는 수변공원에는 잘 어울릴지 확신이 서지 않는다.’ 라고 말씀하시며 현재 수변공원에 부착된 포스터들의 그림 파일을 보내주셨다.

계장님의 의도를 이해했지만, 기존의 포스터가 주목도는 좋은 반면 충분한 효과가 없었기 때문에 새로운 시도를 통해서 효과를 검증해 보는 것도 나쁘지 않다는 판단에서 우리의 포스터를 그대로 진행하기로 했다. 하지만 계장님의 우려를 반영하여 2차 시안을 제작하였다. 그 결과는 아래와 같다.



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
 www.campushero.or.kr



[그림 7] 2차 시안

2차 시안에서는, 1차의 잔잔한 느낌을 많이 배제하고 더러운 쓰레기는 재활용이 안 된다는 메시지를 좀 더 강하게 어필하려고 노력했다. 특히 깨끗한 쓰레기와 더러운 쓰레기를 대조시켜 제시하고, 깨끗한 쓰레기에는 녹색의 재활용 마크를 붙이고, 음식물이 묻은 일회용품은 초상이 났을 때 사용하는 액자형태를 취해 다시 태어나지 못하고 죽는다, 즉 매립된다는 사실을 표현하고자 했다.

계속해서 포스터를 제작하고 의견을 덧붙이는 피드백 과정을 여러 차례 반복한 결과, 민락 수변공원에 부착할 최종 시안이 나왔다.



수영구



[그림 8] 최종 포스터 시안

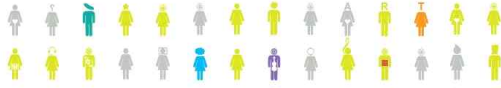
깨끗한 용기와 더러운 용기의 연결선을 명확히 구분해서, ‘깨끗하면 재활용, 더러우면 일반쓰레기’라는 대조적 의미를 더 잘 드러낼 수 있게끔 했고, 한 장에 두 가지 상반되는 예시를 함께 보여주어, 기존 포스터에서 두 장을 겹쳐야만 의미를 전달할 수 있었던 문제점을 해결하였다.

② 플랑 제작

기존에 수영구청에서 기획하여 부착한 포스터들은 ‘시인성’이라는 목적만을 위해 전혀 디자인적 요소도 가미하지 않고 원색만을 사용해 만들어졌으나, 시인성 역시 기대치에 전혀 못 미칠 뿐 아니라 공원의 경관을 훼손하는 경향이 있다. 따라서 이번에 제작하고자 하는 플랑은 공원경관과 잘 어울림과 동시에 공원의 미적인 측면을 증진시키고, 뿐만 아니라 시인성을 확대할 수 있도록 계획하였다.

시인성을 높이기 위한 방안으로는 첫째, 나들이객들이 수변공원에서 더위를 식히거나 가져온 먹거리를 즐길 때 지속적으로 나들이객들의 시선이 머무는 곳에 플랑을 위치시키는 것이다. 그래서 선택된 곳은 나들이객들이 자리를 펴고 앉는 스탠드 바로 옆 기둥이다. 둘째, 바람이 불면 플랑이 흔들린다는 점에 착안하여 계속해서 움직임이 생길 수 있는 물체, 예를 들어 바람개비를 부착한다거나 플랑이 잘 펴질 수 있게 하자는 의견이 나왔다. 셋째, 사실만 전달하는 긴 문구보다는, 직관적으로 의미를 전달할 수 있는 간단한 문구나 사람들의 기억에 오래 남을 수 있도록 유행어와 같은 재미난 문구를 넣기로 하였다.

결과적으로, 플랑의 목적은 포스터와 비슷하게 분리수거를 활성화 하고, 음식물이 묻은 쓰레기는 재활용이 되지 않는다는 사실을 알리는 것이다. 하지만 이 플랑은 음식을 취식하는 장소 바로 위, 옆에 설치되어 취식을 하면서 분리수거에 대한 정보를 인지할 수 있게 하는 것이 우리의 목표이다. 즉, 미처 포스터에 노출되지 못한 관광객들을 겨냥한 것이다. 이를 위해서는 관광객들의 시선을 사로잡아 플랑을 보게끔 하는 것이 중요하다.



[그림 9] 플랑 첫 번째 시안

플랑의 첫 번째 시안이다. 기존의 구청제작 포스터에 등장하는 원색이 아닌 발랄한 색깔을 선택하여 색감이 아주 좋다는 팀원의 평가를 받았고, 또한 배경에 재활용 마크도 직관적인 의미전달이 되어 잘 만들었다는 반응이었다. 그러나 디자인은 좋은 반면, 문구가 ‘너무 대학생 느낌이 난다’는 반응도 있었다. 좀 더 공익적인 느낌이 나고, 모든 연령층에 긍정적으로 받아들여질 수 있는 문구가 어떨것냐는 의견이 계속해서 나왔다. 더욱 적절한 문구를 생각해 내기 위해서 팀원들이 많은 시간을 할애했지만, 별 다른 아이디어가 잘 나오지 않아서 회의를 통해 얻은 것에 비해 시간소모가 심했다. 몇 시간의 회의를 하고, 회의가 끝나기 직전 그냥 단순히 분리수거 마크만 인쇄하여 부착하는 것은 어떠하냐는 의견도 나왔다. 그렇게 제작된 두 번째 시안은 다음과 같다. 사실만을 명확하게 전달하면 서도 초록색과 흰색의 강렬한 대비로 주목을 끌 수 있을 것이라고 생각했다.



분리수거

[그림 10] 플랑 두 번째 시안

그러나 안타깝게도 결과적으로 플랑은 제작하지 못했다. 디자인을 어느 정도 제작한 후에 제작업체에 연락을 해보니 플랑 하나의 제작 가격이 4~5만원에 달했다. 총 90만 원가량의 예산중에서 포스터에 이미 20만원을 지출했고, 회의비에도 지출한 상황이었기 때문에 예산이 빠듯해지기 시작했다. 원래 의도대로 6개를 설치하게 되면, 30만원을 지출해야 하고 개수를 축소하면 의도했던 효과가 나지 않을 우려가 있었다. 이런 고민들을 하고 있던 와중 다른 문제점이 연달아 발생했다. 플랑을 만



약에 부탁한다면 포스터와 달리 천장에 부착하는 것이므로 전문가의 도움이 필요했다. 수영구청 시설과에 이에 도움을 줄 수 있는지 문의를 했다. 하지만 시설과와 우리의 일정이 맞지 않아서 설치에 어려움이 있었다. 이 두 가지 어려움 때문에 어쩔 수 없이 플랑은 포기해야만 했다. 다른 기획들에 비해서 특히 플랑에 많은 효과를 기대했고, 그랬기에 더 많은 시간과 노력을 투자했던 까닭에 아쉬움은 배가 되었다.

③ 쓰레기통 주위 조명 부착

기존에 기획한 조명은 스탠드형 조명이었다. 하지만 전력수급의 문제와 눈부심이 심한 점 때문에, 다운라이트 형식의 자석으로 탈부착이 가능한 LED 조명을 구매하였다. 분리수거의 분류가 4개로 나뉘어 있는 만큼, 4개를 필수적으로 구입했고 쓰레기통 투기하는 사람까지 밝힐 수 있도록 2개를 추가 구매했다. 7월 28일 배송이 완료되었는데, 아래 사진에서 보드시피 어두운 장소에서 실험해본 결과 충분한 조도를 확보 할 수 있을 정도로 밝혔다.



[그림 11] 다운라이트 형식의 탈부착 LED 조명



[그림 12] 어두운 조건에서의 조도 실험

④ CM송 제작

시각뿐만 아니라 청각적 메시지를 노출시켜 나들이객들에게 각인을 시키는 것이 중요하다는 수영구청 윤부원 청소과 계장님의 말씀에 따라, 플랑과 포스터라는 시각적 촉매제에 이어 청각적 촉매제가 되어줄 CM송 제작을하기로 하였다. 특히 청각은 시각과 달리 특정 장소에 있는 사람들은 듣기 싫더라도 들을 수밖에 없는 강제적인 요소가 있다. 더불어, 음악은 주목도가 상당히 높은 도구이기 때문에 이를 빌어서 적절한 메시지를 전달할 수 있다면 분리수거 행동을 유도하는 효과가 매우 클



것으로 기대한다.

팀원들간 거듭 회의를 거쳐 가사를 선정했다. 정해진 가사는 다음과 같다.

갈매기 노래하는 수변공원
 바다 내음 풍겨오는 수변공원
 깨끗이 지키려면 어떻게 하죠?

하나, 일반쓰레기는 집으로
 둘, 재활용 분리수거 철저히
 셋, 음식물 묻으면 재활용 안 돼

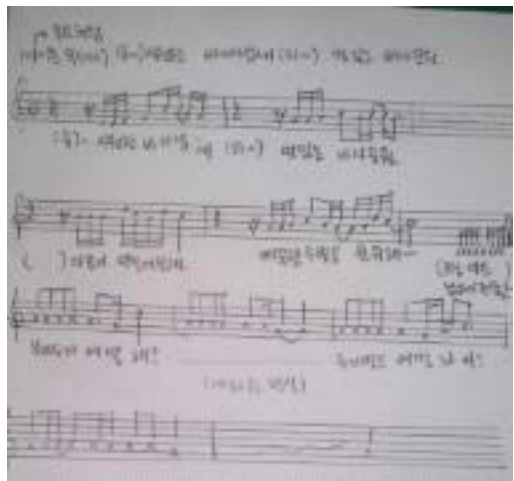
함께 아름다운 수변공원

[그림 13] CM송 가사

이 가사에 멜로디를 붙였다. 전체 멜로디는 추가 작업을 통해 제작 및 수정 할 것이며 대략적인 분위기는 다음과 같이 정했다.

[그림 14] CM송 가사 및 멜로디

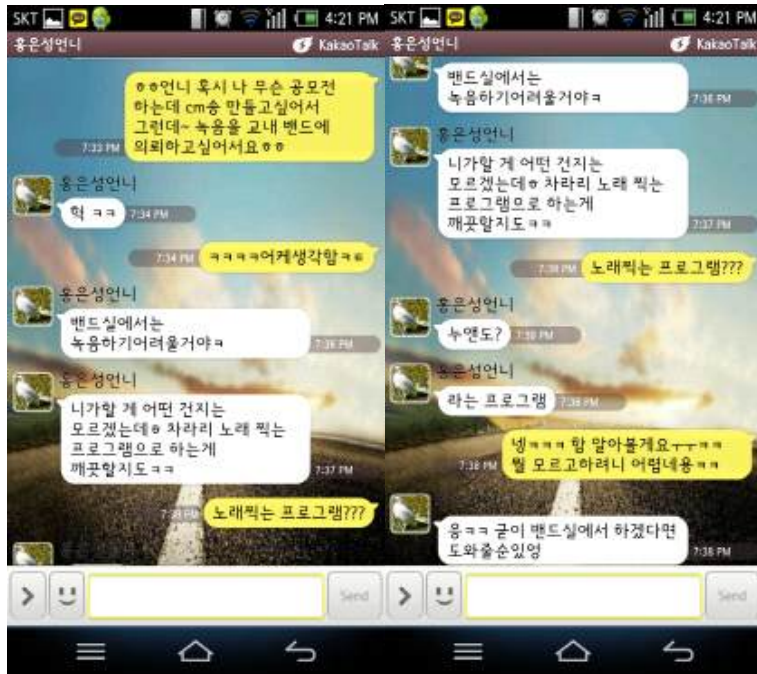
이 시안을 가지고 CM송을 제작하고 녹음해 줄 수 있는 인맥을 탐색하기 시작했다. CM송의 멜로디를 완성시켜줄 분과 연락을 취했다. 작곡과 졸업자에 작곡 교습소를 운영하시는 분으로, 우리의 아이디어를 들으시고 다음과 같은 CM송 초안을 제작해주셨다.



[그림 15] CM송 1차 시안



이어서 교내 음악밴드 동아리와 연락을 취하여, 우리의 노래를 연주하고 불러주겠다는 구두 약속을 받아내었다. 다만 밴드실에서 녹음하기 어려우니, 녹음실을 구할 필요가 있다고 말했다.



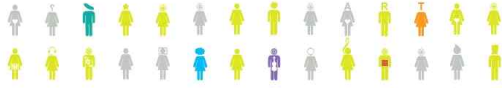
[그림 16] 교내 음악 동아리와의 컨택

하지만 전문적인 녹음실을 구하는데 비용의 한계가 찾아왔다. 보통 녹음실을 대여해서 녹음을 하는데 필요한 가격이 20만원 정도였다. 그것도 한번 녹음에 필요한 금액이었는데, 녹음실에 문의를 해 본 결과 전문적인 성과물을 내기 위해서는 네댓 번의 반복 녹음이 필요하다는 사실을 알게 되었다. 우리는 여기서 또 진퇴양난의 상황에 처했다. CM송은 수변공원의 이미지를 대표하게 될지도 모르는 만큼 많은 준비와 높은 수준의 완성도가 필요했다. 그런데 그런 요건을 맞추려고 하면 할수록 더 많은 비용이 요구되었다. 우리 팀은 현실을 고려하여, 이번 계획을 포기할 수밖에 없었다.

⑤ 감지센서와 효과음

감지센서를 어떤 방식으로 부착하는 것이, 관리가 쉽고 더 큰 효과를 낼 수 있을지 토의해 보았다. 감지센서를 통해 쓰레기를 버리는 행동이 감지되면, 효과음으로 동전 소리가 나는 것이 어떨까 하는 의견이 나왔다. 다른 소리에 비해서 동전소리는 주목효과가 높을 뿐 아니라, 분리수거를 하는 것이 자원을 저축 하는 행위임을 알릴 수 있을 것이라고 기대되었다.

감지센서에 대한 자세한 논의는, 우리 팀원 중 공학에 대해 자세한 지식을 가진 사람이 없었으므로 부산대 대학원 기계과를 재학 중인 김일권 학생의 조언을 구했다.



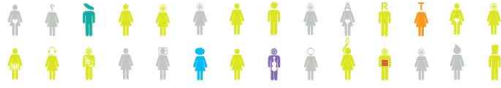
[그림 17] 김일권 학생과의 회의 모습

김일권 학생의 말에 따르면, 감지 센서 자체는 큰 기술이 없어도 설치할 수 있으나, 진선 등 부대 기기가 많이 필요하기 때문에 쓰레기통을 갈 때 감지센서를 뗐다가 다시 설치하는 등 번거로울 우려가 있다고 말했다. 뿐만 아니라 외부에 설치되는 만큼 비나 바람 등에 노출되어 있는데, 고장위험이 높을 것이라고 말했다. 이런 단점을 보완할 방법에 대해서 2회에 걸쳐 토의를 해 보았는데, 적절한 방안이 도출되지 않았다. 결국 이 방법을 포기할 수밖에 없었다.

여태까지 제시된 아이디어들을 구체화하는 과정에서, 팀원들 간의 역할 분담이 적절히 이루어지지 않았다. 그러다 보니 특정 아이디어가 진행되면 모든 인력의 시간과 노력이 한 곳에 집중되어 버렸다. 그 덕에 각 기획이 수차례 피드백을 받으며 완성도를 높일 수 있었지만, 외부적인 요건으로 아이디어가 무산되었을 경우 그만큼의 시간과 노력이 수포로 돌아가 버렸다. 뿐만 아니라 피드백을 통해 지나치게 완성도 높은 결과물을 추구하다보니 기획의 방향이 계속 바뀌어 하나의 아이디어를 현실화 시키는데 까지 예상보다 시간이 많이 소요되었다. 팀 내에서 적절히 역할을 분담하고 균형을 맞추어 업무를 진행하여, 하나의 기획이 무산되더라도 리스크를 최소화 할 필요가 있다는 것을 절실하게 깨달았다.



[그림 18] 아이디어 구체화를 위한 회의

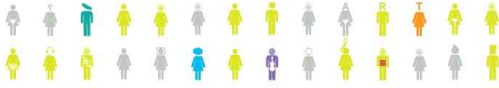


회의록

회의일시	2013년 7월 21일 오후3시-오후11시	장소	광안리 coffee smith	회의비	84,300원
참석자	장동석 윤형섭 남솔잎 정희경				
회의안건	1. 4차 계획서 작성 2. 배너 및 플랑 문구내용 정하기				
회의내용	<p>내용</p> <p>1. 4차 계획서 작성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4차 계획서 작성을 위해 의견을 교환하다가, 다음과 같은 의문점을 발견했다. 첫째, 아직 3차 미션을 수행하지 않은 상태에서 어떻게 4차 미션 계획서를 구성할 것인가? 둘째, 3차와 4차의 차이점 ‘시스템화’는 구체적으로 무엇인가? 송정현 멘토님께 자문을 구하여 위의 의문을 해결할 수 있었다. 먼저 3차는 현황을 자세히 분석하여 실태를 파악하는 것이 주된 내용이고, 4차는 파악한 내용을 바탕으로 실천안을 제시하는 것이었다. 비록 미션을 잘못 이해하고 있었지만 이미 우리는 3차 미션에 필요한 내용을 전부 수행하고 있었다. - 기획서 개요는 현장조사의 디테일을 제시하고, 구청에 제시한 제안서를 보완하여 완성하기로 했다. <p>2. 인터뷰 결과 정리 및 구체적 아이디어 브레인스토밍</p> <p>① 포스터와 추가적으로 배너를 설치하자.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 문구의 핵심 메시지는 ‘재활용 쓰레기만 받습니다. 일반 쓰레기는 가져가세요.’ 그리고 ‘스티로폼, 비닐에 음식물이 묻어있으면 재활용이 안 되니 일반쓰레기통에 버리세요.’ - 시안성이 높고, 재미적인 요소도 있으면서 공익까지 챙기는 포스터를 만들자. - 다양한 연령층이 방문하는 공원인 만큼, 아이부터 어른까지 관심을 가질 수 있는 요소를 넣자. - 배너, 포스터 사이즈 측정필요. - 플랑 핵심 메시지는 ‘일반쓰레기는 가져가거나 음식점에 반납하세요.’, ‘음식물이 묻은 쓰레기는 분리수거 할 수 없다.’, ‘제자리를 치워달라.’, ‘수변공원에서 재미있게 노세요.’, ‘아름다운 광안리 수변공원.’ - 플랑 문구 제안: ‘나는 들고가는데... 넌?’, ‘쓰레기 놔두고가기 있길 없길?’ <p>② CM송</p> <ul style="list-style-type: none"> - 메인 CM송을 하나 만들되, 다른 스타일(군가, 동요, 방정, 귀요미, 등)로 다양한 버전을 만드는건 어떨까? - 임시 가사: 일반쓰레기는 집으로. 재활용 분리수거 철저히. 음식물 묻으면 재활용 안 돼. 우리 모두 지켜 아름다운 수변공원. 짹짹. - 사람들의 귀에 맴돌게 하는 음과 캐치프레이즈를 만들자. (인맥활용을 하여 만들 예정 -활용가능 인맥 정보 적어놓기) 				

회의록

회의일시	2013년 7월 25일 오후7시-오후10시	장소	부산대 안다미로, Sleepless in Seattle	회의비	37600원
참석자	장동석 윤형섭 남솔잎 정희경				
회의안건	1. 플랑 문구 정하기 2. 조명 구체적 계획하기 3. CM송 계획				
회의내용	내용				



1. 플랑 문구 정하기

- 타깃을 ‘아이와 부모’, ‘젊은 남녀’, ‘40~50대’로 정해서 각각 타깃에서 메시지를 전하는 방식으로 문구를 설정하면 어떨까? (‘엄마야! 일반쓰레기는 가져가래요!’, ‘훈남훈녀 훈훈하게 분리수거’, ‘할아버지~ 약주는 적당히 하세요~’, ‘오빠야~ 다 먹고 치워줘~’)
- 개그코드를 담거나, 유행어를 사용한 문구로 사람들의 관심을 끌어보는 것은 어떨까? (‘분리수거 안하는가 봉가?’, ‘아빠 어디가? 분리수거하러~’, ‘분리수거하는 당신! 살아있네!’)
- 강요하기 보다는, 분리수거를 하는 사람에게 감사의 메시지를 전하는 문구는 어떨까? (‘반갑습니다, 수변공원을 찾아주셔서. 감사합니다, 분리수거를 해주셔서.’, ‘수변공원은 바랍니다. 여러분이 더 쾌적한 여름을 즐기기를. 분리수거를 도와주세요.’)
- 결국 깔끔하게 ‘분리수거’를 적고, 분리수거 픽토그램을 그려 넣어 한눈에 메시지가 파악되는 플랑을 제작해 보기로 결정함.

2. 조명 구체적 계획하기

- 길다란 막대 조명을 사용하기로 함.
- 전력공급 및 조명의 조립은 지인에게 부탁

3. CM송 계획

- 작곡을 누구에게 맡길지 아직 미정.
- 녹음할 수 있는 스튜디오 미정.

4. 기타

- 배너 및 플랑의 제안서를 수영구청에 제출하여서, 수영구청의 제작 및 설치 도움을 받도록 한다.

회의록

회의일시	2013년 7월 28일 오후4시-10시 30분	장소	광안리 젤라테리아	회의비	26,000원
참석자	장동석 윤형섭 남솔잎 정희경				

회의안건

1. 비디오 시나리오 구성 및 연출계획
2. 세부실천계획 변경

내용

1. 비디오 시나리오 구성 및 연출계획

- ① 미션내용에 대해 소개 : 공익광고처럼 극영화 스타일로 연출한다. 쓰레기 분리수거를 첫 번째 과제로 제시한 의도까지 살려서 영상에 담을 수 있도록 노력한다. 특히 제일 첫 장면인 만큼, 앞으로의 영상을 기대할 수 있게끔 구성한다.
- ② 수변공원을 선정한 이유에 대한 소개
- ③ 수변공원 분리수거 실태 체험하는 영상
- ④ 체험을 통해 느낀점, 문제점 소개 : 수변공원에서 분리수거를 몸소 체험해보며 느낀 가장 큰 문제점은 다음 세 가지다. 음식물 묻은 것은 재활용이 되지 않는다. 비닐 속에 일반 쓰레기를 넣고 비닐인 척 암투투기를 하려고 한다. 화장실에 무단 투기한다. 이 부분을 짚막한 콩트를 통해 보여준다. 이 때 담당자와의 인터뷰도 적절히 섞어서 보여줄 수 있을 것이다.
- ⑤ 문제점을 해결하기 위한 아이디어 소개
- ⑥ 마무리

2. 세부실천계획 변경

- 플랑 설치 취소
- CM송 계획 무효화
- 조명은 기존 제안서에 제출한 조명과는 다른 종류의 조명으로
- 포스터 세부 시안 확정

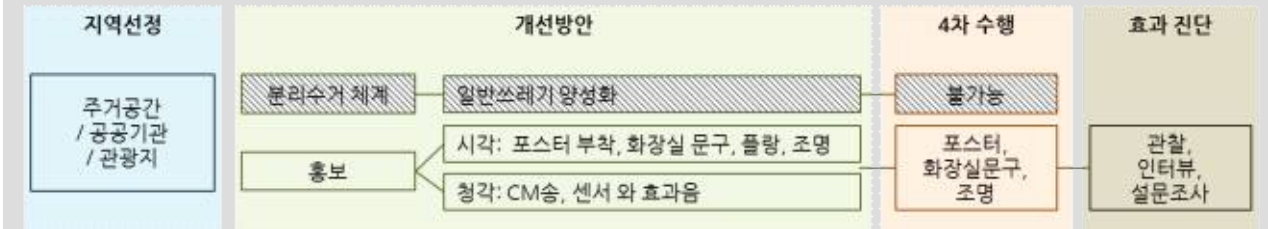


5 프로젝트 실행. (7/30~8/3)

: 우리의 아이디어를 실행하고 효과를 진단하다.

- 설치
 - 포스터: 세 군데의 입구와 구조물의 기둥에 부착
 - 화장실 문구: 큰 쓰레기통의 바로 위, 눈높이에 부착
 - 조명: 가장 어두운 안쪽 분리수거통에 부착
- 효과진단
 - 4시간 동안 쓰레기 배출자 직접 관찰
 - 계도원 및 환경미화원께 유효성에 관한 질문
 - 86명을 대상으로 설문 실시

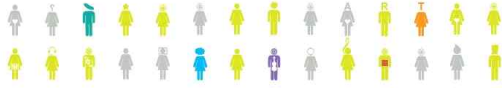
미션 진행 프로세스



7월 31일 4차 미션 수행을 위해 포스터와 이를 부착할 도구들, 화장실 문구, 조명 등을 가지고 수변공원을 찾았다. 수변공원 이용객이 적은 낮 1시경에 포스터와 조명을 사전에 설치하였다.

① 포스터 부착

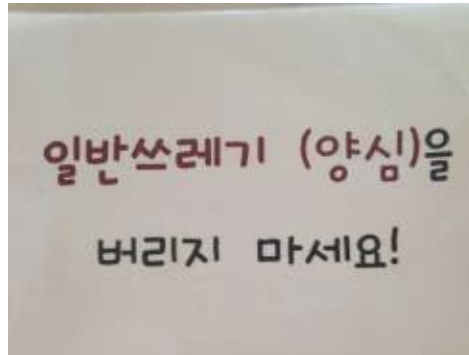
포스터를 아스테이지에 접착시킨 후 아스테이지째로 옮겨서 바로 부착시키려고 하였지만 바람 탓에 이 방법으로는 힘이 들었다. 그래서 포스터를 바닥면에 투명테이프로 고정 시킨 후 2명에서 한쪽면에 아스테이지를 부착 시킨 후 조금씩 비접착면을 벗기며 한명이 지속적으로 접착 면을 손으로 눌러주는 방식으로 설치를 하였다. 포스터의 경우 바닥면에 부착할 때 뜨거운 날씨 때문에 설치에 어려움을 겪었으나 무사히 설치할 수 있었다. 입구 쪽에 설치 후 지켜본 바로는 이동하는 사람들의 시선이 포스터로 향하는 것을 쉽게 볼 수 있었다. 미션 수행 도중 해프닝이 하나 있었는데 바람이 많이 불어 포스터 부착을 위해 수변공원 공연장에서 포스터 부착을 위해 바닥에 포스터를 깔아놓고 있었는데 관리하시는 분이 멀리서 포스터에 있는 일회용기 사진을 보고는 정말 일회용기라고 착각하시고 ‘거기서 음식물 먹으면 안 돼요!’라면서 나오라고 하는 웃지 못 할 에피소드도 있었다. 세 군데의 입구에 포스터를 부착하고, 이어서 수변공원 지붕 아래 기둥에 앉았을 때 잘 보이는 눈높이에 포스터를 부착했다. 아마도 사람들은 고원에 앉아서 바다를 바라보며 자연스레 포스터에 눈이 갈 수 있을 것이다.



[그림 1] 수변공원 입구에 부착한 포스터

② 화장실 문구 부착

화장실에 위치한 큰 쓰레기통 바로 위, 눈높이에 문구를 부착했다. 부착한 곳이 화장실이라는 특성 상 촬영을 하기에는 적합하지 않아서 하지 않았다. 화장실에 부착한 문구는 다음과 같다.



[그림 2] 화장실에 부착한 문구

③ 조명 설치

가장 어두운 세 번째 분리수거통에 총 6개의 조명을 설치했다. 해가 지고, 실질적으로 조명이 어느 정도 효과가 있는지 확인할 수 있었다. 조명 부착 전 후를 비교해 보면 다음과 같다.



[그림 3] 조명 부착 전 후 쓰레기통의 모습

실제로, 왼쪽의 이미지는 오른쪽의 이미지보다 3시간 전에 촬영된 것이기 때문에 주위가 비교적 밝음에도 불구하고 쓰레기통 사인이 어두우며 쓰레기통 자체도 전반적으로 어두운 모습이다. 한편, 조명을 부착한 오른쪽 사진은 조명이 신기하리만큼 정확히 분리수거 사인을 비춰 마치 처음부터 분



리수거 설비를 위해 설계된 조명처럼 사인을 밝히고 있는 모습을 볼 수 있다.

수변공원에 도착한지 2시간 후. 우리가 기획한 모든 부착물들의 설치가 끝났다. 이어서 UCC에 들어갈 폰트를 촬영하다보니 날이 점점 어두워지면서 사람들이 하나 둘 늘어갔다. 이제 **우리의 프로젝트가 얼마나 효과가 있는지** 알아 볼 시간이었다. 지난 몇 주 동안 모든 환경적, 행정적 요건과 심리적 요인을 모두 고려해 고심 끝에 생각해 낸 우리들의 아이디어였기 때문에 그 실제 효과와 사람들의 반응이 너무나도 궁금했다.

① 직접관찰

포스터를 부착하고, 또 포스터 주위를 관찰하니 많은 사람들이 길을 가다말고 중간에 서서 포스터를 한번 읽고 지나가는 모습이 보였다. 심지어 어떤 분은, 블로그에 올린다고 하시면서 포스터를 찍더니 우리의 모습도 함께 찍어가셨다. 그런 모습을 보니 포스터가 확실히 시선을 끌고, 흥미를 불러 일으켰다고 판단되었다. 여태껏 많은 수정을 거치면서 완성한 포스터가 좋은 평가를 받은 것 같아서 마음이 흐뭇해졌다. 밤이 되어 어두워져도, 포스터를 부착한 입구 주변은 상가의 불빛으로 환해서 포스터는 여전히 잘 보였다. 다만, 통행량이 너무 많아 포스터를 충분히 보고 지나가려면 혼잡이 발생한다는 것이 문제점이었다.

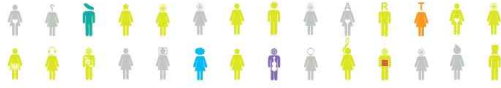
조명의 경우, 실제로 정확한 조명설치의 효과를 알기 위해서는 쓰파라치들이 없는 상태에서 조명설치를 한 분리수거함과 조명 설치를 하지 않은 분리수거함(비교 집단)을 동일한 조건(예: 시간, 장소) 하에 비교를 해 보아야 한다. 그러나 여건상 동일한 조건을 맞추는 것이 힘들고, 또 계도원 분들께 잠시 자리를 비켜달라고 부탁하는 것 또한 조명설치의 효과 유무에 대한 확신이 없는 상태에서 실시했을 경우 쓰레기처리가 엉망이 될 가능성이 있으므로, 아쉽지만 모든 조건을 그대로 유지하고 조명만 부착하여 사람들의 반응을 살펴보기로 하였다.

4시간 동안 조명이 설치된 쓰레기통을 관찰한 결과, 사람들이 보다 손쉽게 분리수거를 하는 모습이 관찰되었다. 현장 조사에서 조명 없이 분리수거를 했을 때는, 어떤 쓰레기를 어디에 버려야 하는지 즉각적으로 알아차리지 못했다. 그러다 보니 쓰레기통 앞에서 시간을 많이 지체할 수밖에 없었다. 하지만, 조명이 설치된 후에는 분리수거에 소요되는 시간이 감소된 것을 확인할 수 있었다.

② 계도원 및 환경미화원 인터뷰

계도원과 환경미화원께 조명과 포스터에 대해서 어떻게 생각하는지, 방문객들이 쓰레기 분리수거에 협조를 하거나 쉽게 분리수거를 하는 것 같은지에 대한 질문을 던졌다. 포스터의 경우, 잘 만들었다며 칭찬을 해주셨지만 이것이 직접적인 분리수거 유도 효과를 나타낼 것인지에 대한 확신을 가지지 못하시는 것 같았다.

반면 조명에 대한 반응은 생각이상으로 좋았다. 어두운 환경 때문에 발생하는 이용객들의 불편을 말씀하시면서 조명 설치를 잘했다고 연신 칭찬을 아끼지 않으셨다. 조명을 설치하니, 쓰레기를 어느 분류에 배출할지 몰라 헤매거나 엉뚱한 분류함에 집어넣는 사람들이 줄어들었다고 하셨다. 전에는 자꾸만 사람들이 엉뚱한 곳에 집어넣어서 일일이 다 도와줘야 했는데, 그런 부분이 많이 덜어진 것 같다고 좋아하셨고, 아무래도 사인이 잘 보이니까 짜증을 내는 사람도 적고, 사인을 보러다가 뚜껑부분에 머리를 박는 위험도 줄어들 것 같다고 말씀하셨다.



[그림 4] 계도원과의 인터뷰

③ 설문조사

관찰 및 인터뷰와 더불어, 쓰레기 배출이 활발한 저녁 6시부터 10시까지, 약 4시간가량 총 86명을 대상으로 설문조사를 실시했다. 처음에는 쓰레기를 배출하러 온 사람들을 대상으로 실시하려고 했으나, 대부분이 빨리 가고 싶은 마음에 제대로 설문조사에 응해주지 않았다. 그래서 자리에 앉아있는 사람도 포함하여 설문조사를 실시했다. 아래는 우리가 제작하여 배부한 설문지이다.

민락 수변공원 쓰레기 분리수거 설문조사

안녕하세요.

먼저 귀중한 시간을 할애해 설문조사에 참여해주신 점에 대해 감사의 말을 올립니다. 본 설문은 민락 수변공원을 방문하시는 모든 나들이객들에게 더욱 쾌적한 환경을 제공하고자하는 순수 공익적 목적 하에 이루어지는 조사입니다. 귀하께서 응답해주신 내용은 모두 무기명으로 기입하여 전산으로 일괄처리 한 후, 통계분석에만 사용하기 때문에 귀하에 대한 비밀 보장은 물론, 응답 내용 역시 다른 어떠한 목적으로 절대 사용되지 않을 것임을 약속드리는 바입니다.

귀하께서 응답해주신 모든 내용은 민락 수변공원 쓰레기 문제를 개선하는 데 있어 매우 귀중한 자료가 될 것이기에, 다시 한 번 귀하의 협조에 대해 감사드립니다. 혹시 설문내용에 대해 의문사항이 있으신 경우 아래의 연락처로 연락해 주시기 바랍니다.

연구자 | 부산대학교 주거환경학과 장동석, 문화예술영상학과 윤형섭, 경영학과 남솔잎, 국제학부 정희경

E-mail | gladysperry@naver.com

● 다음은 인적사항에 대한 질문입니다.

1. 귀하의 성별은?

- ① 남 ② 여



2. 귀하의 연령대는?

- ① 20대 ② 30대 ③ 40대 ④ 50대 ⑤ 60대 이상

3. 귀하의 거주지는?

- ① 부산 ② 부산 외

● 다음은 공통 질문입니다.

1. 귀하의 수변공원 방문횟수는?

- ① 처음 ② 2회~5회 ③ 5회 초과 ④ 10회 이상

(①을 체크하신 분은 2번으로 넘어가주시기 바랍니다)

1-1. 수변공원 방문이 처음이 아니라면, 처음 방문했을 당시 분리수거 경험이 있으십니까?

- ① 예 ② 아니오

1-2. 전과 비교했을 때, 분리수거가 더 용이합니까?

- ① 예 ② 아니오 ③ 모르겠다

1-3. 분리수거함에 조명이 새로 설치되었다는 사실을 눈치 채셨습니까?

- ① 예 ② 아니오

1-4. 조명 설치로 어떠한 효과가 있다고 생각하십니까? (복수응답 가능)

- ① 사인이 잘 보인다 ② 분리수거 함 내부가 잘 보인다
 ③ 분리수거통 위치가 눈에 잘 띈다 ④ 무단투기를 하기 어려운 분위기가 조성된다
 ⑤ 내가 들고 온 쓰레기가 잘 보여 분리배출 할 때 편리하다

2. 수변공원 분리수거함을 사용하는 데 불편한 점이 있었다면, 간단한 서술 부탁드립니다.

3. 수변공원에서 목격한 포스터 및 팸말을 골라 주십시오. (복수응답 가능)

- | | | | |
|---|---|---|--|
| ① |  | ② |  |
| ③ |  | ④ |  |



⑤

⑥

4. 3번 물음의 ⑥번 포스터를 보셨다면, 포스터가 의미하는 바로 추측되는 것을 고르십시오.

① 무단투기를 하지 맙시다

③ 더러워진 쓰레기는 분리수거가 안 됩니다

② 쓰레기 분리수거를 합시다

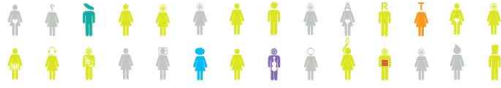
④ 모르겠다

설문에 응답해 주셔서 감사합니다.



[그림 5] 설문조사를 하는 모습

이렇게 하여 모은 설문지를 분석한 결과는 아래 표와 같다.



민락수변공원 분리수거함 조명설치 효과측정 설문결과

총 설문인원	86명	분리수거를 마친 나들이객 대상으로 설문			
성별	남	여			
	33명(약 38%)	53명(약 61%)			
연령대	20대	30대	40대	50대	60대 이상
	12명(약 13%)	13명(약 15%)	25명(약 29%)	21명(약 24%)	15명(약 17%)
거주지	부산	부산외			
	60명(약 69%)	26명(약 30%)			
방문횟수	처음	2회~5회	6회~10회	10회 초과	
	8명(약 9%)	17명(약 9%)	34명(약 39%)	27명(약 31%)	
분리수거 경험 유무	있다	없다			
	60명(약 69%)	26명(약 30%)			
조명설치 인지 여부	예	아니오			
	34명(약 39%)	52명(약 60%)			
조명설치 효과	사인잘보임	75명			
	분리수거함 내부가 잘보임	51명			
	위치가 잘보임	60명			
	무단투기어려운 분위기 조성	8명			
	내가 들고온 쓰레기가 잘보여 편리	2명			
포스터 시인성	1번포스터	6명(약 6%)			
	2번포스터	2명(약 2%)			
	3번포스터	34명(약 39%)			
	4번포스터	5명(약 5%)			
	5번포스터	1명(약 1%)			
	6번포스터	24명(약 24%)			
포스터 의미전달	무단투기방지	4명(약 4%)			
	더러운거분리수거안됨	24명(약 27%)			
	분리수거하자	25명(약 29%)			
	모르겠다	33명(약 38%)			

설문조사 결과를 세부적으로 살펴보면, ① **조명의 효과**로는 ‘**사인이 잘 보인다**’는 반응이 75명으로 가장 보편적인 반응 이었고, 두 번째로는 ‘**분리수거함의 위치가 잘 보여서 좋다**’는 반응이 60명, 그 다음으로는 ‘**분리수거함 내부가 잘 보여서 분리수거를 할 때 편리하다**’는 반응이 51명으로 세 번째로 많았다. ② **포스터의 시인성**에 관한 문항에서는 3번과 6번 포스터를 제외하고는 거의 효과가 없음을 보여주고 있어 굉장히 놀라웠다. 응답자 가운데 약 39%를 차지하는 34명의 사람이 본 적이 있다고 답변한 3번 포스터는 수영구청에서 최근에 제작한 팻말로 분리수거함 근처에 있어 비교적 시인성이 높았던 것으로 예상된다. 6번 포스터는 우리 도투마리팀이 제작한 포스터인데, **응답자 가운데 약 24%를 차지**하는 24명의 사람들이 답변해 주어 예상치보다 꽤 효과가 있었던 것으로 판단된다. 아무래도 기존의 사실전달에만 목적을 둔 팻말보다 이질감 있는 그림을 넣어 사람들의 시선을 끌려고 했던 전략이 효과가 있었던 듯하다.

이로써 우리가 실시한 계획에 대한 다각도의 분석을 마쳤다.

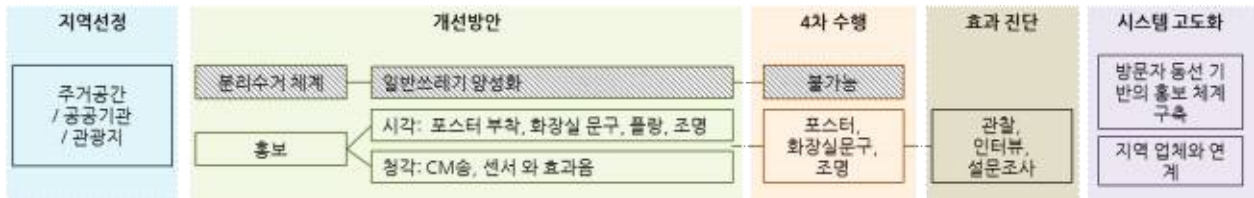


■ 최종 활동성과

- 7월 19일: 계장님과의 인터뷰
 - 일반쓰레기를 배출 금지하는 것이 행정적 측면에서, 운영비용 측면에서 더 적합하다.
 - 계도 활동과 캠페인을 위해 다양한 홍보를 했지만 효과를 제대로 보지 못했다. 참신하고 적극적인 홍보방안이 필요하다.
 - 7월 19~20일: 분리수거 체계 개선은 불가능. 홍보에 힘쓰기로 결정내림
 - 포스터, 조명, 화장실문구, CM송, 감지센서, 플랑을 이용한 홍보 계획
 - 7월 21~28일: 홍보방안의 구체화
 - 포스터 완성, 화장실 문구, 조명 준비 완료. 나머지 계획들은 수포로 돌아감
 - 7월 30~8월3일: 4차 미션 실행 및 효과 진단
 - 4차 미션 실행: 포스터, 화장실 문구, 조명
 - 효과진단: 직접관찰, 인터뷰, 설문조사
-

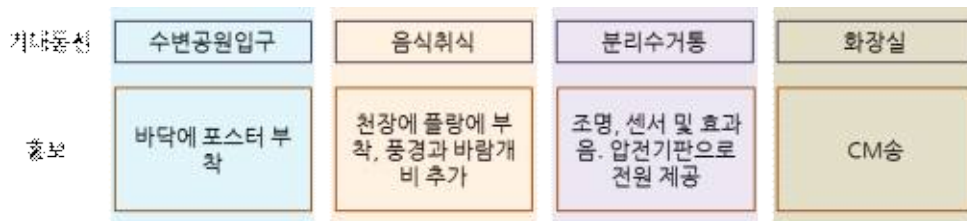


■ 문제해결 시스템 고도화 방안



1) 방문자 동선 기반의 홍보체계 구축

우리는 지금까지 산발적으로 제시된 홍보방안을 하나로 묶어, **이용자의 동선을 고려한 체계적인 분리수거 홍보 솔루션**을 구성했다. 이 방법은 방문객들의 동선을 따라 시간의 단절 없이 지속적으로 분리배출과 관련된 정보를 노출, 전달하는 방법이다. 먼저 공원 입구에서 바닥에 배열된 포스터를 통해 시각적인 정보를 얻고 공원을 거닐며 포스터나 지붕을 따라 규칙적으로 나열된 플랑에 시·청각이 노출되고 분리수거통 앞에서는 조명 및 효과음을 통해서 자극을 받게 된다. 마지막으로 화장실에서 나오는 흥겨운 CM송을 들으며 분리수거를 해야한다는 메시지를 각인할 수 있을 것이다. 이를 도식화하면 다음과 같다.



① 수변공원입구

4차 미션에서, 수변공원 입구에 포스터를 설치했다. 하지만 이 포스터는 아스테이지로 일시적으로 부착한 것이므로, 장기적인 홍보를 위해서는 영구적인 방법의 포스터 부착이 필요하다. 이를 위해서 수변공원 바닥에 천공을 통한 얇은 아크릴 박스를 매립하여 포스터를 부착하려고 한다. 특히, 가시성과 주목도를 더 높이고 야간에도 가시성을 확보하기 위해, 주변에 조명이 발광하도록 한다. 조명이 발광하는 방식은 아크릴 박스 전면부에 압전기식 발판(다음 장의 ‘참고’에서 압전기식 발판에 대한 자세한 설명을 확인할 수 있습니다.)을 설치하여 포스터 전방 1m에 들어오면 아크릴 박스 아래쪽에서 조명이 발광하게 된다.

② 음식취식

4차 미션에서 여러 제약조건으로 포기할 수밖에 없었던 플랑. 이 플랑을 실제적으로 적용한다면 큰 홍보효과가 있을 것이라 생각한다. 플랑이 바닷바람에 펄럭거리기 때문에, 시선을 사로잡을 수 있으며, 취식하며 플랑을 바라보게 되므로 장기간 노출이 가능하다. 또한, 여기에 잔잔한 풍경을 설치하고 바람개비를 설치한다면 더욱 확실히 홍보효과를 낼 수 있을 것이라 생각한다.

③ 분리수거통

미션에서 설치한 조명의 경우, 기대이상으로 미적으로나 기능적으로나 효과적이었다. 하지만 건전지를 전원으로 이용하여 주기적으로 배터리 교환이 이뤄져야 하는 점이 문제로 떠올랐다. 장기적인 설치를 위해서는 지속적인 전력공급원이 필요한 상황이다. 분리수거 장치의 CCTV는 태양광집열판을 이용하여 낮에 태양광을 통한 에너지 저장을 통해 전력을 공급받고 있는데, 이 경우 날씨라는 변수에 전력이 크게 좌우되게 된다. 이를 해결하기 위해 압전기적 방식의 전력공급을 제공하려고 한다. 이 전력을 센서와 효과음을 내는 기계에도 연결할 수 있다면, 장비의 설치가 간편해질 수 있을 것이라고 생각한다.



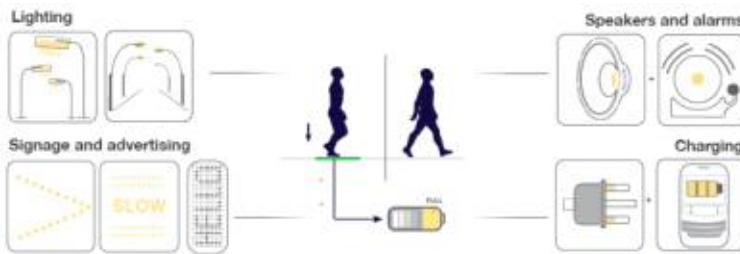
④ 화장실

CM송은, 수변공원 전체에 내보내려고 처음 기획했었다. 하지만 공원에서 밤이 되면 갖가지 공연이 벌어지기 때문에 실제로 CM송을 방송할 기회가 줄어들 것으로 보였다. 그래서 화장실에서 CM송을 흘러보내어, 무단투기를 방지하고자 한다.

참고

압전기식 발판(Piezoelectric Effect)이란?

압전기적방식의 발전은 물체의 변형이 생기고 변형된 형태가 원래형태로 돌아가는 과정에서 전력이 발생하는 방식이다. 이 방식은 보행자로나 자전거를 통한 발전에 쉽게 응용이 되고 있다. 이 방식은 현재 부산지하철 역내에서 휴대폰 충전을 위해서 사용되고 있다.



[그림 1] 압전기적 방식의 작동 원리와 응용영역



[그림 2] 부산지하철 역내 압전기적 방식을 이용한 휴대폰 충전기

Traffic이 많이 발생하는 수변공원에 발판형식의 압전소자 발전방식을 사용하여 기존의 태양광을 전력원으로 사용하는 방식의 단점을 극복하고 수변공원의 사람이 붐비는 특성을 최대한 활용할 수 있다.

2) 지역 업체와 협력

위와 같은 홍보를 수영구청에서 전부 실시하게 되면, 초기 예산이 많이 투입되게 되고 이후 관리비용도 증가하게 된다. 이런 문제점을 해결하기 위해, 지역기업과 주변 상인들과의 연계를 하여 비용적인 문제를 해결하고 효과도 증대하려고 한다. 특히, 지금 수영구청은 주변 상인들과 협약을 통해서 일반쓰레기 수거활동을 하고 있기 때문에 큰 어려움 없이 네트워크를 확장하고, 지원을 받을 수 있을 것이라고 생각한다.

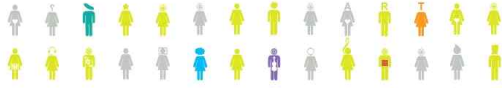
① 일반쓰레기 반납시 주차할인권 증정

현재 수영구청과 수변공원 상가연합회는 구매처에서 구매자가 가지고온 일반쓰레기를 받아주기로 협약을 체결 하였다. 하지만 실상은 의도한 바와는 많이 다르다. 대부분 쓰레기들이 무단 투기되거나 공중 화장실에 버려진다. 일반쓰레기를 상가에 되돌려주는 활동을 유도하기 위해서, 방문객들이 일반쓰레기를 반환할 경우 구매처에서 주차 할인권을 주는 방안이 효과가 있을 것으로 보인다.

특히, 수변공원인근은 방문인원 대비 주차공간이 부족하며 수변공원 입구에 위치한 공영주차장은 높은 가격으로 이용객이 부족하다. 만약 주차할인권 발급이 시행되면 주차비용의 부담 완화와 쓰레기 무단투기의 감소의 두 가지 효과가 기대된다.

② 수변공원 상업구획 지정

현재 수변공원은 자유롭게 앉고 싶은 자리에 앉아서 먹고 싶은 음식을 구매해서 먹을 수 있는 자율적



인 공원이다. 하지만 이러한 자유 때문에 쓰레기가 마구 버려지고 이러한 쓰레기로 공원은 더럽혀지고 있는 실정이다. 이러한 현실을 감안할 때 누군가가 책임을 지고 구역별로 관리를 하는 것이 필요하다고 생각된다. 이것이 수변공원을 상대로 음식물을 판매하는 상인이라고 생각하면 어떠할까? 수변공원을 구획하여 구획마다 특정 상인이 그 안에서 음식물을 판매하고 그 구획의 정화활동을 담당하는 것이다. 상인에서 일정 구역의 독점권을 주는 대신 그에 따르는 환경 정화비용을 부담하게 하는 개념이다.

③ 향토기업과의 연계

- 플랑에 홍보문구 게재: 수변공원의 파사드를 형성할 플랑의 비용적인 문제를 해결하기 위해 향토기업이나 지역 상인들의 협조를 통해 문제를 해결하고 도움을 준 대상에게 플랑을 통한 홍보효과를 제공한다.



[그림 1] 지역 업체의 이름을 게재한 플랑

- 홍보물 대신 종량제 봉투 배부: 수변공원은 주류소비가 많이 일어나는 구역이다. 이곳에서 주류 업체가 홍보를 하게 된다면 대학가나 번화가만큼 큰 효과가 있을 것으로 예상 되는 바, 지역 주류 업체와 연계를 통한 분리수거 문제 해결을 위한 방안을 도출한다. 주류업체는 주로 홍보도우미를 통한 물티슈, 볼펜 등을 나눠주는 홍보 마케팅을 주로 사용하는데 물티슈나 볼펜대신 수변공원에서는 250원 가량에 판매하는 종량제 봉투를 물티슈나 기타 홍보물 대신 나눠주면 기업 홍보 효과도 있고 무단투기 대신 종량제 봉투로 합법적으로 일반쓰레기를 배출하는 사람들도 많아질 것으로 예상된다.

- 압전기적전 발전기 제작 지원: 분리수거통의 조명과, 효과음을 위해서 압전기전 방식으로 전력을 공급하려고 한다. 이 기기를 설치할 때, 발판의 윗부분에 업체의 로고 등을 부착하고 설비비용을 후원받을 수 있을 것으로 예상된다.

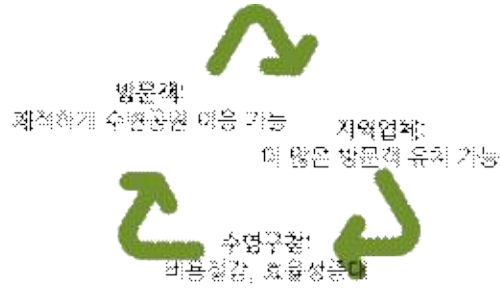


[그림 2] 압전기관 위에 향토기업의 홍보로고를 부착한 모습

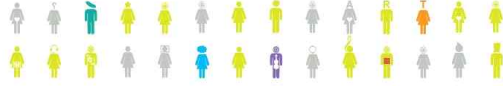


‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
 www.campushero.or.kr

협력활동을 통해서 방문객과 지역 업체, 수영구청이 얻을 수 있는 이득을 도식화하면 다음과 같다.



지역 업체와 정부의 협업을 통해서 분리수거를 유도할 수 있음은 물론, 방문객을 늘릴 수 있을 것으로 바라본다. 더구나 지역업체와 정부의 협업 체제는 수변공원 뿐 아니라 전국적으로 적용하여, 분리수거 문제를 해결하는데 일조할 수 있을 것이다.

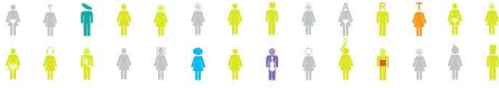


‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



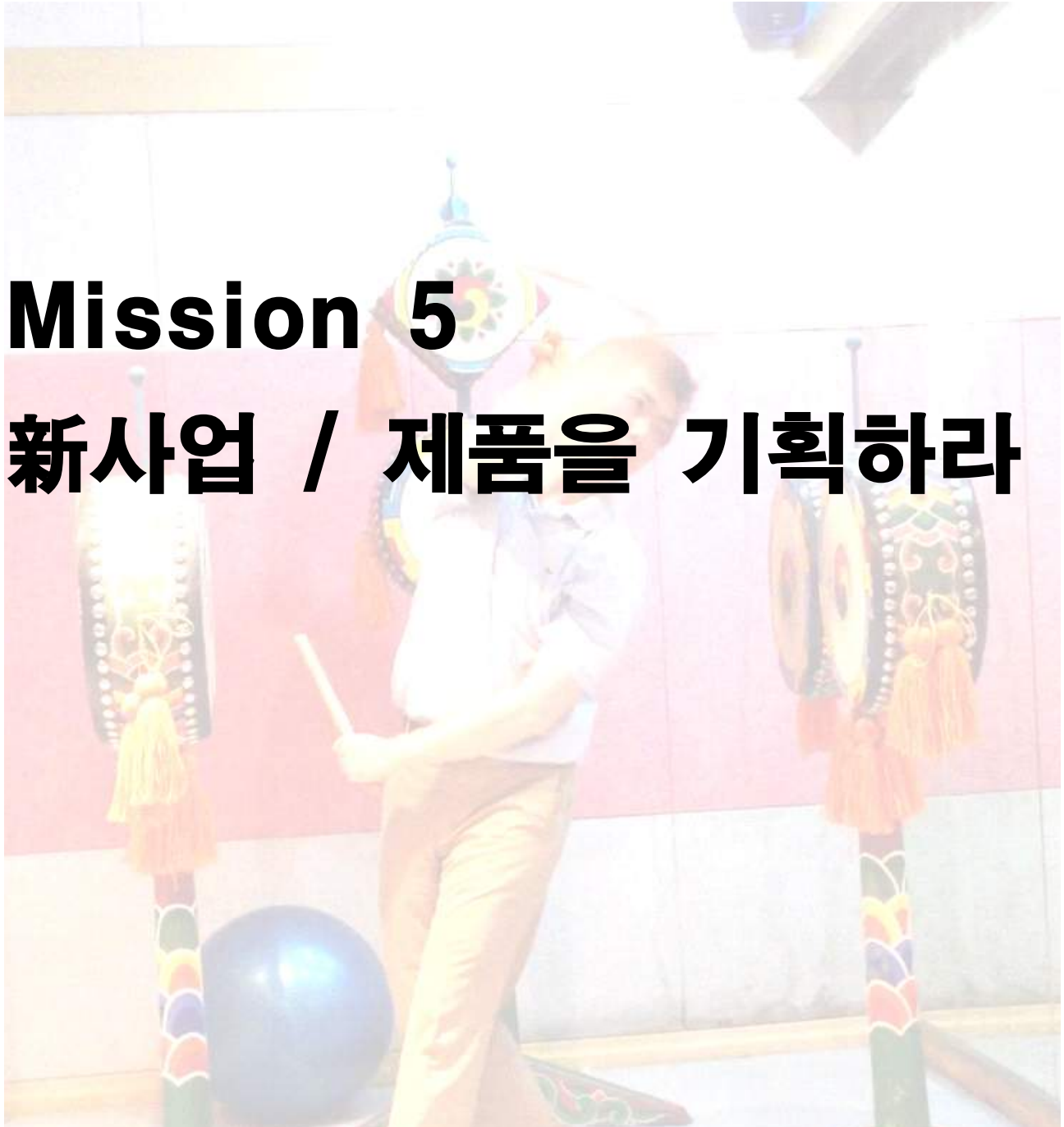
‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr





Mission 5

新사업 / 제품을 기획하라



#미션 취지

기업의 필요/요구를 경청하고 내/외부 환경 분석 활동 등을 통해 기업의 미션과 비전을 정확하게 파악한 뒤, 그에 맞는 새로운 사업과 제품기획

#경험할 수 있는 21세기 학습자 역량요소

의사소통, 협력, 창의적 능력, 예술적 사고 등

#학습자 활동 난이도 ★★★★★

#주안점

시장/고객 현장조사 활동을 통한 해당 기업과 상호 협력적 문제해결과정을 경험

#경험할 수 있는 기업가정신 구성요소

혁신성, 진취성, 민첩성 등

#설계/운영/평가 난이도 ★★★★★☆



Mission 5

新사업 / 제품을 기획하라

■ 미션 활동 개요

- 기업의 필요와 요구를 경청하고 내/외부 환경분석 활동 등을 통해 기업의 미션과 비전을 정확하게 파악한 뒤, 그에 맞는 새로운 사업과 제품을 기획

■ 미션 수행 목표

- 다양한 요소로 구성된 기업의 요구를 어떤 관점과 방법론으로 접근하고 충족시켜나가는지, 대화와 협력을 통해 얼마만큼 상호보완을 해내는지를 확인
- 데이터 분석력을 바탕으로 한 상호협력적 문제해결 역량(Problem Solving Competence)을 강화할 수 있는 경험 제공

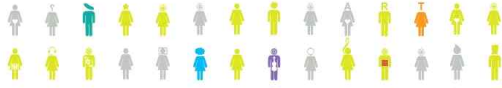
■ 모범적인 미션수행 기준

- 참여기업에 대해 다각적인 조사활동(문헌조사, 현장답사, 인터뷰 활동, 내외부환경분석 등)을 통해 그들의 미션과 비전, 전략 등 경영/환경요소에 대해 데이터를 근거로 한 이해.
- 참여기업에 대한 학습과 정확한 이해를 바탕으로 외부환경 분석(특히, 경쟁우위 등의 요소)을 위한 다양한 조사, 검증, 확인 활동.
- 참여기업의 내/외부환경 분석에 대한 다양한 데이터와 통찰력을 바탕으로 신사업/제품을 기획.

■ 주요 활동내용 (미션 수행 단계)

- (과제 1-1) 협력기업의 현재 상황과 필요와 욕구 파악
- (과제 1-2) 새로운 사업 또는 제품을 기획
- (과제 1-3) 기획안을 바탕으로 비즈니스 모델 현장 테스트
- (과제 1-4) 현장조사를 통한 비즈니스 모델 수정/보완
- (과제 1-5) 활동과정과 성과를 보고서로 정리, 회고를 통한 추후 발전방향 모색

수행과제	수행과제 세부 활동내용	학습결과물	학습요소
1-1 협력기업 분석, 필요/욕구 파악	협력기업의 현재 상황과 향후 계획을 정확하게 파악하고 분석하고, 현 단계의 필요와 욕구를 정확하게 파악	활동기획안	정보리터러시 정보분석능력
1-2 새로운 사업/제품 기획	협력기업에 대한 분석을 바탕으로 기업의 욕구와 참가팀의 핵심역량과의 접점을 찾아 새로운 사업/제품을 기획	활동기획안	기획능력 의사소통능력
1-3 비즈니스 모델 테스트	해당 기획안의 비즈니스 모델의 가능성을 점검해보고, 실제 고객 또는 다양한 이해관계자들을 만나며 BM 구현가능성 점검	활동보고서 활동동영상	문제해결능력 자원조달능력
1-4 비즈니스 모델 수정/보완	현장 테스트 결과를 바탕으로 도출한 주요 이슈사항의 원인/상황 분석을 통해 이를 BM에 재반영	활동보고서 최종보고서 활동동영상	기획능력 정보분석능력
1-5 활동과정과 성과를 보고서로 정리 / 회고	프로젝트 기획/활동하면서, 경험했던 각종 사례를 잘 정리해서 잘 한 점과 잘 못한 점을 정리해보고, 회고를 통해 반성과 미래 전략 수정/보완	최종보고서	자기주도학습능력 비판적사고능력



STEP 1 : 미션 설계하기

협력기업과 참가팀의 유기적인 협력관계를 통해, 실제 기업이 필요 하고 절실히 원하는, 기업에서 런칭이 가능한 새로운 사업 / 제품을 기획하는 과정을 경험할 수 있도록 하였습니다.

5차 미션은 협력기업과의 실제적 활동이 매우 중요하기 때문에, 사전에 협력할 수 있는 회사와의 협조가 절실히 필요합니다. 미션에 대한 기초 설계를 하고 난 뒤, 협력 의사가 있는 기업과의 긴밀한 의사소통을 통해 미션 참여의사도 확인하고, 그들이 원하는 방향으로 미션을 일부 추가/보완하는 등의 조정과정을 거치게 됩니다. 이 과정에서 가장 중요한 점은 해당 기업과의 협력이 미션 설계의 취지와 학습 목표를 학습자가 충분히 경험하고 달성할 수 있는가에 대한 여부입니다. 해당 부분에 대한 확신이 없다면, 어렵더라도 다른 회사와의 협력을 모색하는 것이 좋습니다.

이런 미션의 경우 협력 회사에게도 상당한 부담을 줄 수 있습니다. 기업 정보를 공개해야하는 점과 참가팀과의 의사소통 과정에서 소요되는 많은 시간과 노력이 필요합니다. 그래서 설계/운영자는 이를 상황에 맞게 적절하게 조정하는 것이 필요한데, 해당 학교의 창업보육센터에 입주한 기업이나, 졸업기업, 가족기업 등 운영조직과 어느 정도 관계와 신뢰가 형성되어 있는 회사일수록 미션을 진행하기가 쉽습니다.

협력하는 기업은 대기업에서 창업기업까지 다양한 단계로 구분할 수 있으며, 이와 관련된 사업적 권리, 결과물에 대한 저작권 등에 대한 민감한 사항들은 사전에 충분히 협의하여 명확하게 결정하는 것이 중요합니다. 참고로 캠퍼스영웅전에서는 지금까지 아모레 퍼시픽, 중소기업, 벤처기업, 창업기업 등 다양한 단계의 기업들과 미션을 진행하였는데, 당시 상황과 여건에 따라 상호 협의하여 미션을 결정하였습니다. 미션을 진행하기 전, 명확한 상호 협조 범위와 내용을 명문화시켜놓는 것이 매우 중요하며, 명문화된 내용은 반드시 상호간의 확인을 받아놓는 것이 좋습니다.

2개 이상의 협력기업을 모집하고 선정할 때, 기본적으로 욕구가 좀 다른 기업을 모집하는 것이 좋습니다. 예를 들면, 제품/서비스 개발에 욕구가 있는 기업과 홍보/마케팅에 욕구가 있는 기업 등 그들의 욕구가 하나에 치중되지 않도록 신경쓰는 것이 중요하며, 학습자와 가까운 지역 기반의 기업이 미션을 진행하는데 좋습니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 90~120분

★ 난이도 : ★★★★★

1. 미션에 대한 전반적인 사항을 정리합니다.
2. 미션의 목적과 목표를 명문화 합니다.
3. 협력기업을 모집/선정 합니다.
4. 협력기업과의 미션수행 범위, 업무분담 등에 대해 명확한 협의를 거쳐 이를 명문화 합니다.
5. 협력기업과 함께 바람직한 활동 결과물에 대해 구상해보고, 이 결과물을 만들어 내기 위해 어떻게 학습자들이 미션활동을 해야 하는지 생각해보고, 미션에 반영합니다.
6. 주요 활동내용을 구체화시켜 봅니다.
7. 모범적인 미션수행 기준을 마련합니다.
8. 평가표를 작성합니다.



<활용팁>

♀협력기업을 모집할 때, 가급적 이미 상호 관계가 형성되어 있는 협력기업을 모집하는 것이 전반적인 미션수행이 원활하며, 학습자의 학습성과도 관계가 없을 때보다 좀 더 높은 경우가 많습니다.



<주의>

△협력기업을 모집하는 것은 쉽지 않습니다. 하지만, 프로그램의 목적과 목표를 달성할 수 없는 상호 협력과 협조라면 과감하게 다른 협력기업을 모색하는 것이 효과적입니다.



STEP 2 : 미션 운영하기

멘토와 운영자는 친근한 ‘고객/바이어 또는 조정자’ 컨셉으로 학습자가 기업의 필요와 니즈를 정확하게 파악하고, 기획한 신사업/제품의 예상 고객과 이해관계자의 필요와 니즈를 최대한 학습하고 유의미한 성과를 창출하는데 중점을 두어야 합니다.

미션설명회는 협력기업에서 직접 회사소개와 더불어 학습자와 의사소통 시간을 가지는 것이 매우 중요합니다. 사전에 회사에 대한 정보를 미리 제공하는 것도 사전 이해를 높이는데 효과적입니다.

학습자가 협력기업과 자유롭게 의사소통하되, 너무 많은 참가팀이 한 개 기업에 배정되지 않도록 하는 것이 중요합니다. 왜냐하면, 협력기업의 담당자가 미션수행으로 인한 참가팀과의 의사소통 때문에 고유의 업무를 못하게 되는 경우가 발생할 수 있기 때문입니다. 협력기업 방문, 회의 등은 배정된 팀 전체가 일정 조정하여 한 번에 밀도 있게 진행하는 것이 협력기업의 담당자의 부담을 줄여줄 수 있습니다. 사전에 참가팀에게 이에 대한 각별한 주의와 예의범절에 대한 교육을 하는 것을 권장합니다.

학습자의 미션수행에 있어 조언을 해줄 때, 기본적으로 운영자와 멘토는 해당 아이디어의 고객이나 이해관계자의 관점에서 질문을 던지는 것이 좋습니다. 또한, 협력기업과 학습자가 서로 원활하게 미션을 수행할 수 있도록 상호 관계를 상황에 따라 조정하는 조정자 역할도 하게 됩니다.

미션을 수행하는 과정에서 최대한 해당 아이디어의 예상 고객과 이해관계자들을 만나보고 해당 아이디어에 대한 다양한 피드백을 받도록 촉진시켜 주어야 합니다. 또한, 해당 결과를 협력기업과 함께 공유하고 협의하는 과정을 거쳐, 해당 기업에 적합한 새로운 사업과 제품을 런칭하는 것이 무엇보다 중요합니다. 운영자와 멘토는 이와 같은 미션수행과정에서 가상의 고객도 되었다가, 조정자의 역할도 되는, 다양한 역할과 책임을 소화해야 합니다. 협력기업의 담당자에게는 참가팀의 다양한 아이디어에 대해 사전에 부정적 피드백을 하지 않는 것이 아이디어의 다양성 측면에서는 중요합니다.

설계자 노트

🕒 시간 : XX분

☆ 난이도 : ★★★★★

1. 협력기업과 함께 미션 설명회를 준비합니다.
2. 미션 설명회를 통해 협력기업에 대한 학습자의 이해를 증진하고 목표설정을 도와줍니다.
3. 미션 설명회가 끝나고 활동기획안이 제출되기 전후로 멘토링 시간을 가지면서, 협력기업과의 원활한 의사소통을 할 수 있도록 조정자 역할을 수행합니다.
4. 비즈니스 모델 또는 기획안을 작성하고 테스트하기 전, 고려해 볼 수 있는 여러 이슈 사항에 대한 점검을 도와줍니다.
4. 학습자의 현장활동을 촉진시키며, 현장 활동 관련 의사결정, 피드백 결과에 대해 함께 살펴보고 조언을 멘토링을 통해 실시합니다.
5. 현장조사를 통해 수정/보완된 비즈니스 모델 또는 기획안에 대해 멘토링을 실시합니다.



<주의>

△협력기업과 학습자 모두의 욕구를 조정해야하기 때문에 다른 미션에 비해 설계/운영자, 멘토의 역할과 책임이 큰 편입니다. 각자 역할분담을 명확하게 해서 다양한 이해관계자들과의 분쟁이 없도록 운영하는 것이 중요합니다.



STEP 3 : 미션 평가하기

협력기업과의 상호 원만한 의사소통과 고객과 시장기반의 새로운 사업과 제품을 기획한 것인지의 여부를 판단하는 것이 중요합니다.

미션을 평가하기 위해서 협력기업과의 협의가 가장 중요합니다. 미션설계와 평가에 협력기업이 일부 참여하기도 하고, 미션 설계와 평가 전체를 협력기업에서 진행하는 경우도 있습니다. 평가도 역시 가급적 협력기업과 함께 협의하여 진행하는 것이 학습자의 평가에 현실성을 부여하게 됩니다. 가급적 협력기업의 담당자가 직접 평가에 참여하고, 기업가정신 교육훈련 전문가, 창업 멘토 등으로 구성된 평가단을 운영하는 것이 효과적입니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 90~120분

★ 난이도 : ★★★☆☆

1. 미션에 적합한 평가단 구성합니다.
2. 평가일정 및 장소 선정합니다.
3. 평가 전 미션에 대해 자세한 설명을 통해 평가위원에게 프로그램 취지와 목적, 목표를 정확하게 이해할 수 있도록 점검합니다.
4. 평가 후, 간단한 피드백과 함께 평가를 완료합니다.
5. 평가 결과를 정리한 후, 학습자에게 평가결과를 공지합니다.

하지만, 협력기업의 평가위원이 미션의 취지와 목표에 맞게 평가할 것이라는 막연한 기대는 하지 않는 것이 좋습니다. 왜냐하면, 미션의 평가기준과 협력기업의 평가기준은 명확하게 다르기 때문입니다. 설계/운영자는 협력기업의 평가위원에게 체계화된 평가표와 가이드라인에 대해 사전에 충분히 설명하고 반드시 관점을 맞추는 것이 필요합니다.

평가위원이 각자의 노트북에 담긴 팀별 학습 결과물을 확인하는 동시에 활동 동영상을 재생시켜 보다 다양한 관점에서 학습자의 활동을 조감하고 평가할 수 있도록 구성하였습니다.

캠퍼스영웅전에서는 5차 미션 평가결과와는 무관하게, 협력기업에게 그들의 관점에서 가장 진행해보고 싶은 신사업/제품 기획안에 대해 선택권을 주어서, 해당 기획안을 바탕으로 6차 미션을 진행하도록 구성하였습니다.



<활용팁>

♀ 평가 기준은 가급적 협력기업의 눈높이에서 마련하는 것이 좋고, 프로젝트 이후 활동에 대해서는 부가적/비공식 활동으로 진행하는 것을 권유하는 것이 좋습니다.



<주의>

△ 활동 결과물을 잘 살펴보면, 1차 자료와 2차 자료를 구분할 수 있습니다. 문헌조사와 현장조사를 정확하게 구분하여, 현장조사를 많이 한 팀이 가산점을 받게 해주는 것이 옳을 듯



[심사결과 양식]

5차 미션 심사 기준표

심사내용	“신사업/제품을 기획하라!”
<p>#미션 설계배경 및 주안점 본 미션은 참가팀이 기업의 필요와 요구를 경청하고 내/외부 환경분석 활동 등을 통해 기업의 미션과 비전을 정확하게 파악한 뒤, 그에 맞는 새로운 사업과 제품을 기획해볼 수 있도록 설계. 참가팀과 참여기업의 대화방식은 철저히 B2B 방식이지만, 그들의 고객 접점은 B2B와 B2C방식 모두 활용하고 있기 때문에, 철저히 기업의 요구를 반영하고 내부 환경분석을 하면서 이와 동시에 이용자와 고객, 시장의 상황 등을 모두 고려해야 함. 다양한 요소로 구성된 기업의 요구를 어떤 관점과 방법론으로 접근하고 충족시켜나가는지, 대화와 협력을 통해 얼마만큼 상호보완을 해내는지를 확인. 특히, 데이터 분석력을 바탕으로 한 상호협력적 문제해결 역량(Problem Solving Competence)을 키울 수 있도록 설계에 주안점을 둬.</p> <p>#모범적인 미션수행 기준 -참여기업에 대해 다각적인 조사활동(문헌조사, 현장답사, 인터뷰 활동, 내외부환경분석 등)을 통해 그들의 미션과 비전, 전략 등 경영/환경요소에 대해 데이터를 근거로 한 이해. -참여기업에 대한 학습과 정확한 이해를 바탕으로 외부환경분석(특히, 경쟁우위 등의 요소)을 위한 다양한 조사, 검증, 확인 활동. -참여기업의 내/외부환경분석에 대한 다양한 데이터와 통찰력을 바탕으로 신사업/제품을 기획.</p>	

평가대상	평가항목	평가내용(의견)	배점
활동기획서 (5)	주제적합성	주어진 미션을 정확하게 이해하고, 추진계획을 수립하였는가?	5
활동결과 보고서 (50)	현장조사	다양한 방법을 통해 문제에 대한 자료와 정보를 파악했는가?	10
	자료분석력	체계적이고 방법론을 바탕으로 기업의 내/외부환경을 분석하였는가?	10
	기획력	활동기획서의 목적과 목표 등의 사항이 체계적으로 설정되었는가?	10
	실천/추진력	적극적이며 능동적으로 프로젝트를 수행하였는가?	10
	창의성	신선하고 색다른 관점과 다양한 방법으로 프로젝트를 수행하였는가?	10
프로젝트 활동성과 (45)	활동성과	성실하게 프로젝트를 수행하여 계획한 목표를 달성하였는가?	30
	학습성과(성취감)	프로젝트 활동을 통해 긍정적인 자기변화와 성장을 창출하였는가?	10
	비판적 사고	자신의 활동을 회고를 통해 스스로 객관적 평가를 하고 있는가?(보완사항 도출 등)	5
총 합 계			100

#주요 참고문헌

-Eric Ries (2011). *The Lean Startup*, Penguin Group.
 -Ash Moria (2012). *Running Lean Second Edition*, O'Reilly Media, Inc.
 -Bernie Trilling and Charles Fadel (2009). *21Century Skills : Learning for Life in Our Times*, John Wiley & Sons, Inc.
 -Thom Markham & John Karmar & Jason Ravitz. (2003). *Project Based Learning Handbook 2nd edition*, BIE.



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

■ 미션 활동결과물 ■ 경상대학교 활동결과(예시)

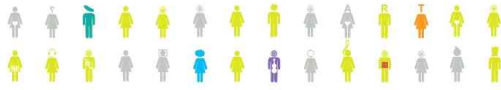
2013 학생 창업교육 챔피언십 경진대회

캠퍼스영웅전

[Campus Hero]



경상대학교 - 흥청망청



[Mission no.5 활동결과요약서]

■ 1page 활동결과 요약서

학교명 : 경상대학교	팀명 : 흥청망청
<ol style="list-style-type: none"> 1. 방향성 수립 <ul style="list-style-type: none"> - 미션 설명회 녹음파일 시청을 통한 프로젝트 방향성 수립 2. 성공적인 新사업 기획을 위한 교육 수강 <ul style="list-style-type: none"> - 경상대학교 / KT&G 주관, 2013 하계 상상 취,창업 캠프 참가 3. 사업타당성 분석 기법 교육 <ul style="list-style-type: none"> - 레드브릭스 김광연 대표님 강의 4. 김형철 대표님 1차 미팅 <ul style="list-style-type: none"> - 기획타당성 검증 및 방향성 확립 5. 네트워크 활용 <ul style="list-style-type: none"> - 참가팀 합동회의: 경상대학교, 동서대학교, 전남대학교 6. 김형철 대표님 2차 미팅 <ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 보완 및 기업가정신 멘토링 7. 방향성 재수립 <ul style="list-style-type: none"> - 新제품/사업 재 기획 8. 제한된 환경 역 이용 <ul style="list-style-type: none"> - 팀원 총원, 경영 관련 강의 수강신청 9. 新제품 선정 <ul style="list-style-type: none"> - 팀원변경 전, 경상대학교 흥청망청팀장 김태현 학우의 조언 10. 경쟁사 분석 <ul style="list-style-type: none"> - 3사 편의점(CU, GS25, 세븐일레븐) 직접 조사 11. 기획안 작성 요령 교육 <ul style="list-style-type: none"> - 국립경상대학교 경영학과 장형유 교수님(이주상 팀원 멘토) 멘토링 12. 선정 아이디어 보완 <ul style="list-style-type: none"> - 국립경상대학교 산학연구과 강현정 교수님 멘토링 13. 선정 아이디어 문제해결 <ul style="list-style-type: none"> - 짧은 유통기한에 대한 문제 해결 - 김재욱 이학박사님 (前오뚜기연구원) 14. 최종 선정된 기획안 분석 <ul style="list-style-type: none"> - 선정 기획안 대학별 핵심정리 15. 新제품 샘플 제작 및 시식 <ul style="list-style-type: none"> - 콩고기와 샐러드의 종류별 조합 비교 	



[Mission no.5 활동기획서]

학교명 : 경상대학교

팀명 : 흥청망청

■ Mission 5 - 新사업/제품을 기획하라!!

- 미션내용 - 참여기업 및 관련 시장, 경쟁사에 대해 조사 / 분석
 - 참여기업에 가장 적합한 新사업 또는 新제품 기획

1. 목적

- 기존 성장률 대비, 웰니스팜의 10%의 매출 성장률을 추가 달성한다.
- 新사업/新제품 출시를 통해 웰니스팜의 장기적인 성장판로를 모색한다.
- 증가하는 비만인구를 감소시키고 균형 있는 몸에 대한 새로운 해결책을 제시한다.
- 기업의 실질적 성장에 도움이 되는 기획안을 수립하는 과정에서 멘토링을 통해 배워온 기업가정신, 도전정신을 직접 실천한다.

2. 목표

- 가설이 아닌, 네트워크와 직접실천을 통해 실증적 자료를 수집함으로써 신뢰 있는 新사업 또는 新제품을 기획한다.
- 소비자로부터 웰니스팜의 브랜드입지를 넓힌다.
- 기존 브랜드의 가치를 높이는 동시에 더욱 많은 이윤을 창출한다.
- 전혀 새로운 제품이 아닌, 기존제품들의 융합을 통해 新제품을 기획함으로써 높은 판매율을 제고하는 동시에 R&D 비용을 최소화시킨다.
- 항상 현실가능성을 고려하여 참여기업에서 실현 가능한 기획안을 수립한다.
- 실패의 위험부담을 최소화하기 위해 수많은 전문가의 자문을 구한다.
- 소비자들의 Needs를 정확히 파악하여 참가팀 또한 구매하고 싶어 하는 흥청망청팀의 新제품을 기획한다.



3. 수행방안

1) 시장조사를 통한 정확한 문제 파악

- 웰니스팜의 식품군 인지도 조사
(브랜드가 아닌 웰니스팜이 취급하는 새로운 식품종류에 대한 인지도조사)
- 웰니스팜 제품의 판매경로 파악
- 웰니스팜의 잠재고객을 대상으로 영업하는 경쟁상대 파악

2) 프로젝트 시행에 필요한 관련 기업 및 시설 접촉

- 네트워크 활용
- 모집단의 변화된 체형을 분석하기 위한 헬스장, PT센터 또는 병원 섭외

3) 프로젝트 시행 모집단 선정

- 몸의 알맞은 균형, 또는 다이어트를 위해 운동을 계획 중인 일반인 4명 선정
- 동성, 비슷한 체형을 조건으로 한 2개 그룹 결성
- 일정 검사를 통한 현재 체형, 몸의 상태 분석
- 차후 몸의 변화를 실증적 자료로서 활용

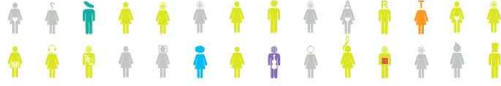
4) 일정 대상 선정 프로젝트 실시

5) 결과 도출

- inbody 검사를 통한 몸무게, 몸의 균형 변화 측정
- 웰니스팜 제품 미섭취 모집단으로부터 다이어트의 방해요소 조사
- 다이어트 기간 중, 식욕에 대한 부담감 차이 비교조사
- 웰니스팜 제품 섭취 시, 느껴지는 장단점 조사
- 완벽한 필수영양분의 공급 가능여부 조사

6) 수집 자료를 통한 新제품 출시

7) 마케팅 전략 수립



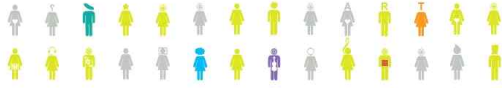
4. 일정계획 (08.25 ~ 09.30)

일	월	화	수	목	금	토
8/25	8/26	8/27	8/28	8/29	8/30	8/31
방향성 선정 시장 세분화		미션활동 기획서 제출	월니스팜 기업 조사 (기업 경쟁력 분석, SWOT 분석)		국내 시장조사	
			콩고기 조사 (콩고기 효능, 인지도, 상품성 등)			
9/1	9/2	9/3	9/4	9/5	9/6	9/7
가설 설정	검증 및 설문조사			교수님과 멘토링	사업기획서 작성	사업 기획서 제출일
9/8	9/9	9/10	9/11	9/12	9/13	9/14
기획서 선정 및 마케팅 전략 수립		마케팅 전략 수립			중간보고	교수님과 멘토링
1주차 프로젝트 시행						
9/15	9/16	9/17	9/18	9/19	9/20	9/21
마케팅 전략 수정 및 보완				교수님과 멘토링 및 검증 준비		
1주 점검						
2주차 프로젝트 시행						
9/22	9/23	9/24	9/25	9/26	9/27	9/28
전략 및 검증 조사				결론 도출	영상제작	
2주 점검						
3주차 프로젝트 시행						
9/29	9/30					
2차 결론 도출	미션 활동 결과 제출					
최종 점검						



5. 소요예산

항목	내역	세부내역	금액
교통비	실제 유동업체 방문	오프라인 매장 방문 (진주<->부산)	
	기업방문 및 멘토링 이동	기업방문 및 멘토링 이동 교통비	
	소 계		
활동비	프로젝트를 위한 대상자 검진비용	정밀 검사비용	
	트레이닝	트레이닝 등록비	
	물품구매	웰니스팜 제품, 조사 설문지 인쇄비용	
	소 계		
기타비용	회의 다과비		
	식비		
	소 계		
합 계			



[Mission no.5 활동보고서]

팀별 계획 대비 활동과정을 매우 상세하고 구체적으로 기록할 것
 팀별 활동과정의 기록(회의록, 개인 메모 등)을 잘 정리하여 기재할 것
 팀 내 역할분담과 실제 활동, 팀원별 활동하면서 느꼈던 사항 등 기재할 것
 활동결과는 의견 / 주장은 가급적 배제하고 사실(Fact) 위주로 기재할 것
 일시, 장소, 만났던 사람, 대화내용 등에 대한 정보를 구체적으로 기재할 것
 사진을 삽입할 때는 반드시 파일당 100kb이하로 크기 변환하여 삽입할 것

학교명 : 경상대학교

팀명 : 흥청망청

■ 세부 활동내용

8월 25일 부산 카페베네

1. 방향성 수립

미션 설명회 녹음파일 시청을 통한 프로젝트 방향성 수립





1) 웰니스팜이 추구하는 사업 방향성

- 푸드 마일리지 줄이기 위한 노력
- 로컬 푸드를 지역에서 소비함으로써 지역 경제 활성화에 이바지하는 지속적인 사업 추구
- 지역의 농산물을 정기적으로 배송해주는 꾸러미사업을 진행함으로써 농촌의 경제 활성화와 제철음식을 먹을 수 있는 소비자, 생산자 실명인증제를 통한 신뢰 구축
- 식량안보에 대비할 수 있는 제품을 개발 및 생산하고자 노력

2) 웰니스팜의 현주소

- 오픈 마켓의 경우 11%의 낮은 수수료로서 다양한 고객층 공략 가능
- 학교급식 조달 시스템 등록
- 40여 가지의 재료를 이용한 맞춤형 선식 사업 진행
- 자연 그대로의 과일을 오래도록 보관하기 위해 맛과 영양은 유지하고 수분만 제거하는 동결 건조 시스템 도입
- 콩 원료를 강조한 새로운 콩고기 포장 10월 출시 예정

3) 웰니스팜의 성과부진 사례

- 닭이 없던 기존 닭죽에 36%의 닭을 첨가하여 新사업을 진행하였으나, 포장지의 높은 단가와 대기업의 1+1 마케팅전략 등에 의해 사업실패
- 육류대체식품 사업을 진행하고 있으나, 1%의 우리나라 채식인구와 부진한 홍보를 비롯한 다양한 사유로 인해 비활성화 상태
- 유명 연예인의 홍보 비활성화

4) 경영측면의 한계

- 홈쇼핑의 경우 30분 방송에 5억에 달하는 제품을 준비해야 하고, 판매가 저조하더라도 전적으로 본사가 책임을 지기 때문에 큰 부담으로 작용
- E마트, 홈플러스와 같은 오프라인 매장은 대금지불이 늦기 때문에 납품이 힘든 실정



5) 흥청망청팀 방향성 설정 - 5차 미션의 출발점

마케터라면 어느 질문을 먼저 던져야 할까?

- 우리는 어디서 싸우고 있는가?
- 우리는 누구와 싸우고 있는가?

= 시장의 규정

= 경쟁의 성격과 범위의 규정

“고객의 욕구충족을 둘러싼 경쟁”이라는 넓은 시각이 필요

* 삼성경제연구소 - ‘디지털환경에서의 새로운 마케팅’ 한신대 경영학과 오창호 교수 자료 인용

- 웰니스팜 기업에 대한 더욱 객관적이고 정확한 자료수집의 필요성 인식
- 현재시장 및 경쟁상대 분석의 필요성 인식
- 특정한 타겟을 설정한 뒤 新제품 또는 新사업을 기획하는 것으로 결정

6) 대기업 식품과의 경쟁에서 승리한 사례조사

사례 2: “바나나는 원래 하얗다”

목표

- 신제품 “바나나는 원래 하얗다” 출시에 따른 제품 인기 유도
- 빙그레의 우유 우유 공격
- “핵심강점 동영상” 활용을 통한 이슈화 유도

기간 전체 캠페인 기간: 2007년 2월 16일-2007년 4월 16일

1단계: Viral Marketing

동영상 이슈 사이트들 중심으로 인터넷 상에 핵무기 관련 및 관련 킷킷들을 유통하여 동영상에 대한 인기와 호응 유도

2단계: Online 캠페인

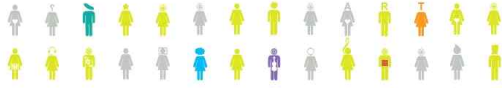
바이럴 활동을 통해 조성된 호기심과 관심을 “대화의 인자” 및 UCC 콘텐츠 생산확산으로 연결

성과

- 이벤트 진행 20여일만에 참여인원 약 1만명 기록
- “바나나는 원래 하얗다” 브랜드 인지도 상승
- 3월 네이버 캐 “바나나는 원래 하얗다” 검색 횟수 299,320 회 기록 (1월 791회, 2월 1,582회)
- 트윅클 판매량 10만개 (2007. 3. 29)
- 공유와 광고 없이 케이팝광고와 유명광고인이 진행되 점을 감안이인리해 광고와 마이일 마케팅 활동이 상당부분 제공인기에 기여했을 것으로 예상 (1974년 출시된 경쟁사 제품과 판매량 약 45만개)

* 삼성경제연구소 - ‘디지털환경에서의 새로운 마케팅’ 한신대 경영학과 오창호 교수 자료 인용

- 사례) 빙그레-‘바나나맛 우유’ vs 매일유업-‘바나나는 원래 하얗다’
- 성과) 日평균 판매량 10만개(2007.3.29.), 2007년 3월 네이버 “바나나는 원래 하얗다” 검색 횟수 299,320회 기록 (1월 791회, 2월 1,582회)



8월 28일 경주 2. 성공적인 新사업 기획을 위한 교육 수강

경상대학교 / KT&G 주관, 2013 하계 상상 취,창업 캠프 참가

1) 사례조사를 통한 미션수행 방향성 보완

- 대기업의 식품과의 경쟁이기 때문에 제품의 선택과 집중이 필요하다.
- 최종미션의 경우, 新제품 또는 新사업의 성과가 중요하므로 팀내 회의가 아닌 전문가 자문을 최대한 활용할 필요가 있다.

2) 경상대학교 LINC 육성사업단 창업교육센터 하태호 교수님 강의

- 시장세분화를 정확히 할수록 제품판매에 대한 높은 성과 도출 가능
- 수익구조분석 : 기존 회사들의 매출방법에 대한 조사 필요
- 4C 분석 필요 : Contents, Communication, Commerce, Community.
- 타겟층을 정한 뒤, 구체적인 제품을 구상

3) 강의내용 : 마케팅

- 과거에는 오프라인이 메인이었으나, 현재는 스마트폰과 같은 온라인이 주 홍보 활동무대이다.
- 현실성(실현가능성)이 가장 중요하다.
- 네이버 ‘광고’ 페이지를 이용해서 홍보의 방향성을 판단하는 방법도 있다.
 : 귀걸이에 대한 키워드 검색이 인터넷 웹상으로 한 달에 19,000건,
 모바일검색으로 30,000건이 검색되었다면, 모바일 마케팅을 하라.
- 제품기획 및 마케팅 전략수립은 현실성(실현가능성)이 가장 중요하다.
- 새로운 마케팅 기법의 수립은 성공 가능성이 매우 낮다. 기존 마케팅 방법 중 해당 기업에 가장 적합한 마케팅을 선정하라.

4) 웰니스팜 자사분석 항목 정리

- 웰니스팜의 판매 업체 / 제품 가격 / 디자인 / 자사 인지도 현황
- 경쟁사 분석 : 해찬들, 풀무원, CJ (매출 / 유사제품군 / 판매경로 조사)
- 환경 분석 : 경제 / 사회 / 법률 등
- 고객 분석 : 현재 웰니스팜의 주 고객층 조사



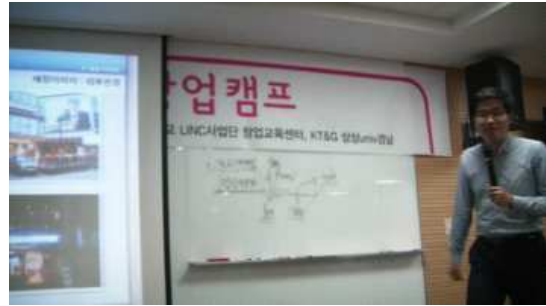
8월 29일 경주

3. 사임타당성 분석 기법 교육

레드브릭스 김광연 대표님 강의



Red-Bricks



3. 자료조사



Red-Bricks

체크사항1. 4C를 바탕으로 조사하라

환경조사(Circumstance), 자사조사(Company), 타사조사(Competitor), 고객조사(Customer)를 철저히 필수로 유리하다

체크사항2. 자료의 신뢰도는 전문기관 > 논문 > 보도자료 > 개인조사

삼성경제연구소, LG경제연구소, KOTRA, 통계청, KT경제연구소, 현대경제연구소, 한국 신용평가 등의 자료를 많이 활용

체크사항3. 자료는 누구나 찾을 수 있다. 나만의 분석을 이끌어 내라

인터넷에 찾을 수 있는 자료는 누구나 볼 수 있다.
 나만의 분석과 논리를 세워, 필요한 자료를 찾는다.

Red-Bricks

1) 강의내용 : 떡볶이와 김밥

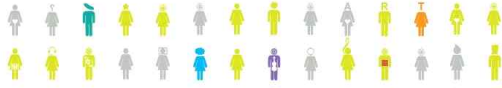
- 소비자가 떡볶이를 먹을 것인지, 김밥을 먹을 것인지에 대해 물었을 때, 기획자는 최소 50가지의 근거를 들어 사업자를 설득해야 한다.
- ex) 건물 구조 특성상 인테리어가 유리하다. 가격이 저렴하다.
- 홍보/법률/재무/경영 측면에서 더 많은 이윤을 창출할 수 있다.

2) 강의내용 : 기획안 작성 시 주의사항

- 주제를 명확하게 제시하라.
- 자료에 대한 출처가 없다면, 기획안의 신뢰도가 전혀 없다.
- 성공사례와 실패사례를 조사함으로써 미래를 예측하라.

3) 강의내용 : 자료조사

- 4C를 바탕으로 자료를 조사하라.
- 전문기관의 자료가 가장 신뢰도가 높다.
- 수집된 자료를 바탕으로 하여 나만의 분석과 논리를 이끌어내라.



8월 30일 부경대학교

4. 김형철 대표님 1차 미팅

기획타당성 검증 및 방향성 확립

1) 웰니스팜 현주소 보충설명

- 로컬 푸드의 이점 : 유통마진이 줄어들면서 실질적으로 소비자에게 가장 와 닿는 혜택 제공이 가능
- 현재 타겟층은 20대 다이어트를 하는 여성과 건강을 생각하는 40대
- 육류대체식품의 포장이 고기처럼 보이는 사진이기 때문에 원료가 콩이라는 것을 소비자가 인지하지 못하는 문제점 발생 -> 문제해결방안 강구
- 현재 비건 뿐만 아니라, 육류를 대체할 수 있는 마늘 쌀국수 또한 개발 중
- 카페 인테리어를 이용한 마케팅 전략
 - : 부산지역 생산물로서 물량 공급 / 소상공인 생산식품 판매
 - 가공 도시락, 샐러드, 차, 쿠키 판매 / 소통의 공간으로서 자리매김
- 과거 마케팅 전략 : 협회, 기업 등에 유통 / 판매대행 방식
- 미래 마케팅 전략 : 올해 말~ 내년 초 부산 9개 조합원 구성
만두 HACCAP인증 및 마트입점

2) 기획안 작성 시 주의사항

- 높은 R&D 비용이 부담스럽기 때문에 충분한 타당성 분석이 필요
- 먹어보기 전, 심미를 통해 소비자로부터 주목을 받을 수 있는 마케팅이 필요
- 비건 라면, 비건 빵 등 기존제품으로 새로운 것을 만드는 방식도 좋은 생각

3) 참가팀 질문 및 답변

Q : 현재 가장 매출이 높은 제품이 무엇인가요?

A : 콩 불고기, 콩 가스, 콩 만두, 콩 스틱 입니다.

Q : 제품이 다양한 이유는 무엇인가요?

A : 현재는 하나의 사업을 포기함으로써 총 4개의 사업을 진행 중입니다.
 제품이 다양한 이유는 식품회사로서의 확실한 자리매김을 위함입니다.

Q : 학교 조달 시스템에 포함되는 학교는 몇 개인가요?

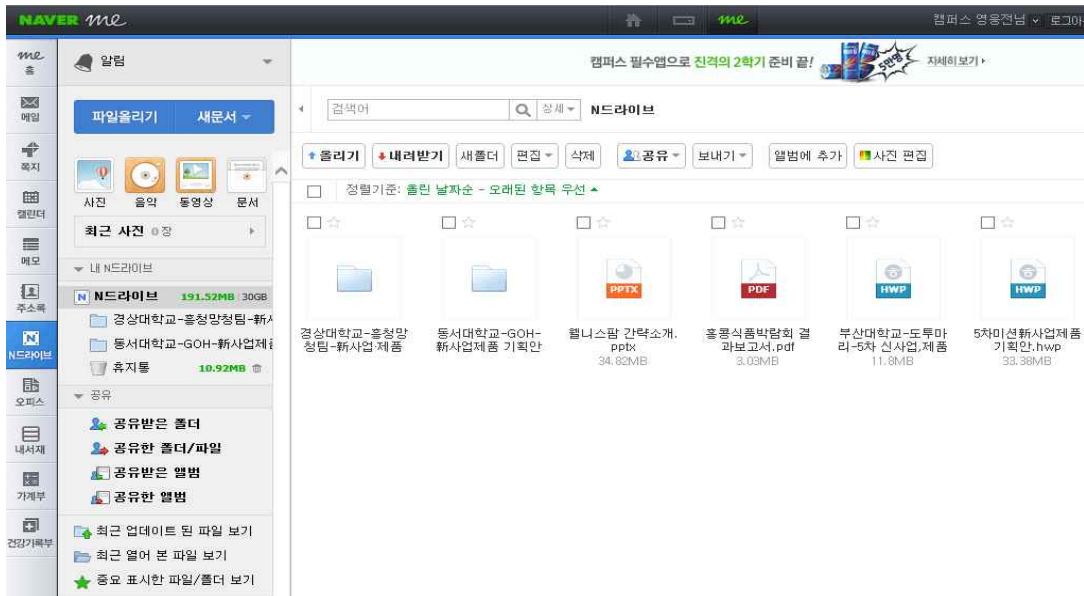
A : 약 20개입니다.



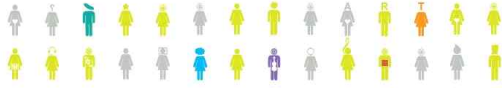
8월 30일 부산 카페

5. 네트워크 활용

참가팀 합동회의: 경상대학교, 동서대학교, 전남대학교



- 1) 대표님과 멘토링 직후 미팅 - 멘토링에 대한 생각 공유
 - 기업이 추구하는 가치관과 일치하는 방향성의 수립에 큰 도움
- 2) 대학별 진행상황 및 애로사항 공유
 - 대부분 구체적 新제품/사업 기획 미완성
- 3) 6개 선정대학 네트워킹 구축 (네이버 N드라이브, 카카오톡 이용)
 - 샘플 구매 경로 및 선정 기획안 공유
 - 웰니스팜의 기초적 정보 공유



8월 31일 부산 맥도날드

6. 김형철 대표님 오차 미팅

프로젝트 보완 및 기업가정신 멘토링



1) ‘언론을 통한 고객의 신뢰 확보 계획’ 승인

- 최종 기사문을 보고한 뒤 레드브릭스를 통해 언론보도
- 웰니스팜이 추구하는 가치관과 반대되는 기사 보도 시 발생할 수 있는 악영향 초래 방지

2) 한 달간 콩고기 섭취 프로젝트에 대한 대표님의 생각

- 시간이 촉박한 관계로 원하는 결과를 얻기가 힘들 수 있으나, 만약 계획대로 진행하여 프로젝트가 성공한다면 좋은 홍보 수단으로 작용할 가능성이 높다.

3) 질문 및 답변

Q : 어떻게 해서 웰니스팜을 창업하게 되셨나요?

A : 식량안보를 대비해야 한다는 생각과 지속가능한 농업 시스템을 구축하겠다는 의지가 있었습니다.

Q : 원재료가 아닌 완제품 형태로 판매를 하시는 이유가 무엇인가요?

A : 음식의 원재료 형태로 판매를 해봤으나, 가정마다 맛의 편차가 심하고 조리시간이 길기 때문에 좋은 결과를 얻지 못했습니다.

Q : 기획안을 제시할 때, 주의해야 할 점이 무엇일까요?

A : 단순히 ‘어떻게 해야 한다’는 주장이 아니라, 이를 뒷받침할 수 있는 근거에 대한 실질적인 액션이 필요합니다.

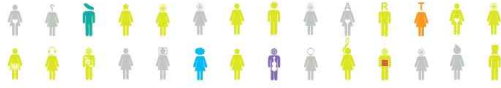


4) 미션 종료 후, 명심해야 할 기업가정신 멘토링

- 실패는 할 수 있으나, 포기를 해서는 안 된다.
- 학생창업을 함에 있어서 기존 세대가 겪었던 시련을 반복하지 않기 위해서는 많은 사람과의 네트워킹을 통해 위험요인을 사전에 예방해야한다.
- 현재 대기업의 인턴 사원은 100만원의 월급에도 불구하고 경쟁이 치열하나, 중소기업의 경우 180만원의 월급을 제시해도 지원자가 부족하다. 도전정신을 함양하는 동시에 전략적 관점을 가까이 두지 않는 것이 중요하다.
- 습관적으로 주위 사물에 대한 $+a$, $-a$ 를 생각하는 훈련을 통해 창의적 역량을 강화하라.
- ‘사업자등록’과 같이 경기장의 입장을 목표로 두는 학생창업가가 많다. 훌륭한 경기 내용이 목표임을 명심하라.

5) 결론 도출

- 콩고기 섭취 프로젝트를 성공시키기 위해선 치밀한 계획을 수립하여 즉각 행동으로 옮겨야만 가능하다.
- 소비자에게 콩고기는 수년에 걸쳐 노출되어 왔으나, 비건 만두 등과 같은 제품은 홍보 자체가 되지 않기 때문에 전략적인 키워드광고로써 이를 극복해야한다.
- 최초 구매자에게 지속적인 구매를 유도하는 시스템을 구축한다.
- 제품 포장에 QR코드를 삽입함으로써, 웰니스팜의 전반적인 제품에 대한 광고를 통해 자연스럽게 인지도를 상승시키고 다른 제품의 구매를 유도한다.
- 상품이 단일 품목으로서 오프라인에 노출을 할 경우, 많은 비용이 소비되고 홍보의 미비로 인하여 판매량이 저조할 것이므로 오프라인의 진출보다는 효과적인 홍보방법에 대한 회의를 진행한다.
- 언론을 이용한 브랜드 신뢰도 상승 전략을 구사할 땐, 기사가 수년간 지속적으로 노출이 되기 때문에 끊임없는 기사 수정과 대표님의 검증과정을 거쳐 실행한다.



8월 31일 부산 카페

7. 방향성 재수립

新제품/사업 재 기획



1) 新제품/사업 기획 및 문제점 제시

- ① 기존 육류대체식품에 니코틴 제거의 효과가 있는 메틸메타오닌, 카테킨 등의 성분을 포함한 파래, 녹차 등을 첨가함으로써 담배로부터 건강을 지키는 제품 브랜드 기획
 - 문제점 : ‘담배’라는 부정적 이미지가 너무 강하여 식품과의 연계에 있어 큰 위험성이 동반
- ② 아기에게 좋은 것만을 먹이려는 신세대 엄마를 주 타겟층으로 선정, 유아를 대상으로 한 이유식 콩고기 제품 기획 (소아비만 사전 예방)
 - 문제점 : 30대 초반 기혼여성 10명을 대상으로 하여 제품이 출시되면 구매의사가 있는지에 대한 조사단계까지 거쳤으나, 이유식을 만들기 위한 R&D 비용이 막대할 것으로 예상하여 경영적 측면에서 위험성이 동반
- ③ 간편 도시락의 형태로서 웰니스팜의 선식, 과일 칩, 콩고기를 동시 패키징한 新제품 기획, 소비자에게 일종의 매뉴얼 제시
 - ex) 전채요리 - 선식 / 주 요리 - 조탕수 / 후식 - 과일 칩 등
 - 문제점 : 과일 칩과 콩고기의 조합이 부적절하다고 판단, 3종류의 제품이 하나의 제품으로 탄생함으로써 발생하는 제품의 고가격 현상

2) 웰니스팜과 방향성 일치화 - 마케팅 측면

- 新제품의 고기성분이 순전히 콩으로 만들어진 것임을 소비자에게 어필
- 저비용 고효율의 마케팅 전략 수립



9월 1일

8. 제한된 환경 역 이용

팀원 총원, 경영 관련 강의 수강신청



1) 제한된 환경적 한계 극복

- 팀원 총원이 경영과 관련된 강의를 수강신청 함으로써 개강으로 인한 회의 시간부족 한계를 극복 → 생산적이고 효율적인 회의 가능
- 캠퍼스영웅전 미션활동으로 인한 저조한 성적의 위험 최소화, 오히려 적극적 수업자세로 인한 높은 학점 기대

2) 주어진 자원의 활용과 동시에 1차 미션 ‘나의 멘토를 찾아라’ 재 수행

- 新제품 기획 및 마케팅 전략 수립을 체계적으로 공부
- 자연스러운 경영 전문가(교수님)와의 멘토링
- 팀원 개개인이 경영전문가 멘토를 찾아, 팀 회의 시 정보공유
- 지속적 네트워킹으로 인한 꾸준한 4인의 전문가 피드백

3) 흥청망청팀 생각

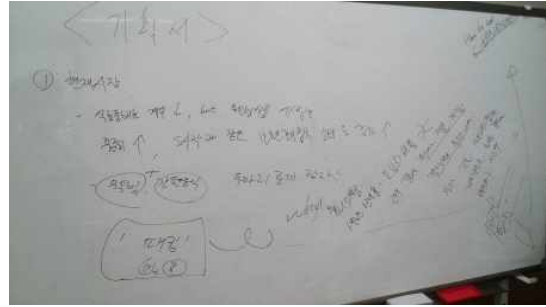
- 9월 말의 시기에는 중간고사 시험을 치는 교과목이 일부 발생하여 미션활동을 수행하는 데 시간적 어려움이 따를 수 있을 것이라 판단하였다. 때문에 경영 또는 마케팅과 관련된 교과목을 수강 신청하여 과제에 대한 부담을 최소한으로 덜기 위해 노력했다.



9월 20일 경상대학교

9. 新제품 선정

팀원변경 전, 경상대학교 흥청망청팀장 김태현 학우의 조언



1) 新제품 선정

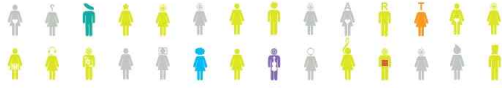
- 콩고기와 선식의 동시 패킹
- 웰니스팜의 제품을 동시다발적인 이윤 창출

2) 기획서 구성 회의

- ① 현재 시장흐름 제시 : 식료품비 지출 감소, 웰빙식품 판매량 증가
도시락과 같은 간편 조리음식 소비 증가
- ② 아이디어 제시 : 웰빙과 간편 음식의 융합 제품 소개 (콩고기 + 선식)
- ③ 기획타당성 제시 : 경영적인 측면에서 높은 R&D비용의 부담감 기준
판매 제품 각각의 경쟁력에 대한 우수성 제시
→ 자사의 능력을 최대한 이용한 新제품임을 강조

3) 김태현 학우의 경상대학교 산학연구과 강현정 교수님 소개

- 비건 등 철저한 채식을 하시는 동시에 교내 아이디어 공모전 평가 경험
- 저비용 고효율의 마케팅 전략 수립



9월 3일 경상대학교

10. 경쟁사 분석

3사 편의점(CU, GS25, 세븐일레븐) 직접 조사



1) 샌드위치 주재료

NEW게맛살&햄 치즈샌드위치	식빵37.21%	햄24.81%	게맛살4.23%	치즈2.02%
NEW4단점보샌 드위치	식빵40%			
점보케이준치킨 샌드위치	식빵36.36%	케이준치킨 9.93%		

2) 샌드위치 영양성분

- 콩고기와 선식의 동시 패키징 ※ ()안의 수치는 1일 영양소 기준치에 대한 비율임.

구성성분	탄수화물	당류	단백질	지방	포화지방	콜레스테롤	나트륨	칼로리
제품명								
NEW게맛살 &햄치즈샌드 위치	41g (13%)	2g	9g (15%)	16g (32%)	4.1g (27%)	15.2mg (5%)	330mg (17%)	346kcal
NEW4단점보 샌드위치	51g (16%)	11g	10g (17%)	13g (26%)	4g (26%)	0mg (0%)	680mg (34%)	365kcal
점보케이준치 킨샌드위치	37g (11%)	3g	11g (18%)	11g (22%)	2.4g (16%)	10mg (3%)	487mg (24%)	293kcal



3) 삼각김밥 주재료

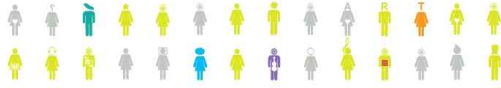
닭갈비 삼각 김밥	쌀 34.87%	닭가슴살 1.68%	김 0.99%		
해바라기씨& 멸치삼각김밥	쌀 38.45%	해바라기씨 1.51%	김 0.98%	지리멸치 0.62%	
치킨마요 삼각 김밥	쌀 34.87%	닭가슴살 3.95%	김 0.99%	난황액 1.9%	
새우 삼각 김밥	쌀 32%	정제소금 9.09%	김 0.99%	새우살 2.33%	옥배유 0.99%
제육볶음 삼각 김밥	쌀 34.87%	돼지고기 4.09%	김 0.99%	양파,양배추 1.62%	

4) 삼각김밥 영양성분

구성성분 제품명	당류	지방	포화지방	나트륨	칼로리
닭갈비 삼각 김밥	0.4g	1.4g	0.3g	237mg	195kcal
해바라기씨& 멸치 삼각 김밥	0g	2.6g	0.4g	486mg	183kcal
치킨마요 삼각 김밥	0g	1.1g	0g	300mg	171kcal
새우 삼각 김밥	3.6g	2.1g	0.4g	553mg	159kcal
제육볶음 삼각 김밥	0.2g	1.6g	0g	227mg	163kcal

5) 타 기업 도시락 주재료

제육볶음정식	쌀26.12%	고추장돼지제육 볶음	소맥14.48%	고추장불고기양 념소스
갈릭&양념치킨 정식	쌀17.42%	치킨가라아게 20.17%	양념치킨용 소스	마늘
더블BIG요일정 식	쌀20.23%	소불고기8.06%		



9월 3일 경상대학교

11. 기획안 작성 요령 교육

국립경상대학교 경영학과 장형유 교수님(이주상 팀원 멘토) 멘토링



1) 눈에 띄는 기획안 작성 요령

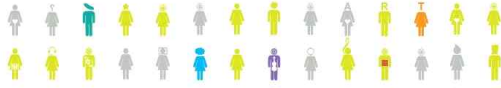
- 물론 기획안의 양식은 있으나, 틀에 박힌 기획안보다는 오히려 순서를 역전시킴으로써 시선을 집중
- 제품명을 제시함으로써 새로운 브랜드에 대한 현실적 감각 보충
- 기획안 서두에 ‘고민’을 제시함으로써 호기심 유발
- 대장금의 명장면을 벤치마킹 : ‘홍시 대사’를 패러디하여 재밌는 기획안 작성

2) 설득력 높은 기획안 작성 요령

- 환경, 자사, 타사, 고객조사 진행
- 국내 사례 뿐 아니라 해외 사례까지 조사하여 제시
 (미국, 일본사례 중심 : 삼성경제연구소와 같은 전문기관 발표 자료 인용)
- 없던 것에서 완전 새롭게 만들기 위해 접근하는 방법보다, 기존에 있는 산업분야에서의 힌트를 활용

3) 흥청망청팀 생각

- 드라마의 명대사를 인용함으로써 다소 흥미로운 기획안을 제출하는 것은 자칫하면 본래 전달하고자 했던 메시지의 의미가 잘못 전달 될 가능성이 있다고 판단했다. 따라서 명대사를 인용하는 것 보다 새로운 브랜드명을 창조함으로써 흥미로운 기획서를 작성하고자 노력했다.



9월 5일 경상대학교

12. 선정 아이디어 보완

국립경상대학교 산학연구과 강현정 교수님 멘토링

1) 육식자 보다는 채식자를 타겟팅

- 콩고기 자체는 육식자보다는 채식자가 좋아하는 음식의 형태가 유리
- 채식주의자로서 샐러드를 먹을 때, 단백질의 결여에 대한 우려가 존재
 많은 채식주의자들이 샐러드와 함께 두부를 섭취하는 이유를 생각할 것

2) 콩고기와 선식 조합의 부조화

- 웰니스팜 두 제품의 동시다발적인 이윤을 창출하겠다는 생각은 참신
- 콩고기와 선식의 조화가 이상적일지에 대한 것은 의문

3) 최종 아이디어 선정

- 샐러드와 콩고기의 패키징
 : 채소의 부족한 단백질을 콩고기가 보충
 콩고기에 샐러드의 상큼함을 더한 패키징 구성의 조화

9월 6일 경상대학교

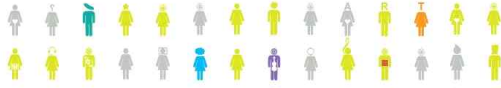
13. 선정 아이디어 문제해결

짧은 유통기한에 대한 문제 해결 - 김재욱 이학박사님 (前오투기연구원)



1) 유통기한이 긴 살균 샐러드

- 80℃에서 40분 간 살균 or 85℃에서 30분간 살균
- 5~10℃ 냉수를 이용하여 냉각 후 x-ray 과정을 거쳐 유통기한 확대
- pH를 낮추는 방법도 유용



9월 8일

14. 최종 선정된 기획안 분석

선정 기획안 대학별 핵심정리

I. 부산대학교 도투마리팀

1. 기존제품 보완 및 개선 - 콩, 밀고기용 비건 소스 개발



출처 : www.funnytravel.co.kr

- 기존 문제점 : 다양하지 못한 콩고기의 맛
- 소스를 사용하지 않는 기존제품에 대한 다양한 소스를 개발
- 같은 제품, 다른 맛을 느낄 수 있는 강점을 이용해 소비자 유도
- 적용가능 제품 : 콩까스, 콩불구이, 양념콩치킨, 콩탕수, 콩고기볶음 등

2. 기존제품 보완 및 개선 - 포장 개선



출처 : <http://www.wellnessfarm.co.kr>



출처 : <http://www.lovinghut.co.kr>

- 기존 문제점 : 스티커를 이용한 경쟁업체 포장지의 재활용, 경쟁업체와의 차별성 없는 제품사진
- 직접인쇄방식을 이용한 독자적인 자체 비닐포장 개발
- 적용 제품 : 콩까스, 콩불구이, 콩탕수
- 3개 제품 적용, 2만개 생산 비용 약 480만원



3. 新제품 개발 - 치아바타 샌드위치 / 콩고기 브런치



출처 : 부산대학교-도투마리-5차 新사업/제품 기획안

- 부산대 앞 상권의 특성을 이용한 新제품 출시
- Main Target : 부산대학생, 일대주민
- 치아바타 샌드위치 재료 : 치아바타 샌드위치 빵, 드레싱, 콩고기 양념소스, 콩고기, 양상추, 토마토, 블랙올리브, 치커리, 양파
- 콩고기 브런치 재료 : 콩 프랑크 소시지, 콩단백슬라이스, 칠리소스, 오리엔탈 드레싱, 양상추, 치커리, 토마토, 슬라이스 양파, 곡물빵, 연두부

4. 新제품 개발 - 뮤즐리 (곡물, 견과, 말린 과일 등을 섞어 우유와 함께 먹는 조식)



출처 : 부산대학교-도투마리-5차 新사업/제품 기획안

- 압착 과정, 굵기 과정을 거친 웰니스팜 곡류 제품과 건조과일의 패키징
- Main Target : 20대 여성, 30대 주부
- 제품의 낮은 Gi수치(당 지수), 높은 식이섬유·비타민·미네랄 함량 강조
- 심혈관질환 및 비만을 예방할 수 있는 제품



5. 新제품 개발 - 라면건더기



출처 : 부산대학교-도투마리-5차 新사업/제품 기획안

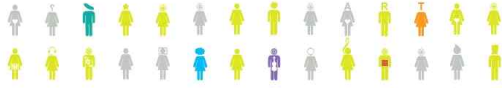
- 라면의 높은 시장성을 이용한 소분포장의 콩고기 新제품 출시
- 양념 조미한 12g의 콩고기 5개 (총량 60g) 패킹
- 프리미엄 이미지를 더하기 위한 진공포장
- 유부와 비슷한 쫄깃한 식감 강조

6. 선정 기획안과 관련된 부산대학교 기획안 분석

- 경상대학교, 부산대학교, 충남대학교가 제시한 기획안의 공통분모는 HMR(Home Meal Replacement)의 新제품
- 부산대학교의 HMR 제품 : 치아바타 샌드위치, 콩고기 브런치
- 치아바타 샌드위치
 - : 다소 생소한 제품으로서 소비자의 호기심 유발 가능
 - 젊은 세대의 Main Target에 의한 콩고기 소비자의 평균나이 감소효과
 - 양상추, 토마토, 치커리, 양파 등 유통기한이 짧은 식재료의 사용으로
 - 기한만료 시 폐기처분에 따른 기업의 경제적 손실 위험
 - 수많은 라인 개설에 의한 막대한 투자비용 발생
- 콩고기 브런치
 - : 다양한 구성 재료를 노출시킴으로써 소비자로부터 ‘풍족한 간편 도시락’ 이미지 제고 가능
 - 치아바타 샌드위치와 공통으로 사용되는 채소의 짧은 유통기한에 의한 기업의 경제적 손실 위험

7. 문제해결방안

- 치아바타 샌드위치와 콩고기 브런치 新제품에 함께 구성되는 채소를 살균샐러드로 대체함으로써 유통기한 문제를 해결



II. 경상대학교 흥청망청팀

1. 건강한 간편 도시락 ‘샐러드빈’ 개발



- 부산지역의 B2B 시장에 치중된 판매 ∴ 다양하지 못한 시장 계층
- 기존에 시중에서 판매되고 있는 웰니스팜 콩고기와 MDS코리아에서 판매되는 야채샐러드를 패키징
- 다이어트와 웰빙에 관심이 많고 바쁜 일상의 현대인의 특성을 고려한 ‘간편하고 건강한 도시락’ 제작
- 新브랜드를 중심으로 웰니스팜의 콩고기 제품을 적용시킴으로써 기존제품의 활성화와 다양한 제품 확대 도모 (ex: ‘콩불 샐러드빈’, ‘콩햄 샐러드빈’ 등)

2. 샐러드의 짧은 유통기한 문제 해결

(주) 엠디에스코리아(MDS Korea Co., Ltd.)

- 소 재 지 : 경기도 파주시 파주읍 봉곡리 880번지
- 설 립 일 : 1993년 4월 20일
- 대 표 자 : 대표이사 박용준
- 주 요 제 품 : 샐러드, 드레싱, 마요네즈, 소스, 간편가정식
- 주 요 인 증 : 식약청 HACCP 인증, 기업부설연구소 인증

Mission & Vision

1. 보다 나은 품질

보다 나은 품질향상을 위해 엠디에스코리아는 자연 친화적인 원재료 사용과 엄격한 품질관리를 실시하여 최상의 생산과 유통의 관리, 유통기한 유지에 최선을 다하며 소비자들에게 보다 나은 품질 향상을 통해 최고의 맛과 품질을 제공하는 데 최선을 다하고 있습니다.

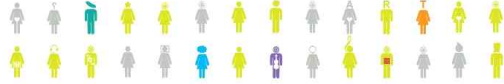
2. 신뢰받는 기업

엠디에스코리아는 철저한 품질 관리 시스템을 바탕으로 신뢰받는 기업으로 국민 생활 향상에 기여하기 위해 영양, 생산, 유통, 관리 등 모든 부서에서 알선 및 검사와 최선을 다하고 있습니다.

개별로 깊은 편안함을 만들겠다는 미션으로 고객들 위한 가치 창출 및 고객 신뢰와 사랑을 통해 믿는 미래 식품 기업으로 도약해오려 합니다.

출처 : <http://mdskorea.co.kr>

- 살균샐러드를 이용한 MDS korea의 샐러드 제품의 계약 공급
- 新제품 R&D 비용의 획기적인 절감효과를 통한 경영측면의 한계 극복
- HACCP 인증기업의 탄탄한 기술력을 바탕으로 한 win-win 협업전략



3. 제품 기획 근거



출처 : 삼성경제연구소 소비자태도조사(2013년3/4분기)

- 소비자태도지수가 2012년 4/4분기부터는 4분기 연속 상승세를 시현하고 있으나, 여전히 기준치를 하회
- 경기회복 지연으로 소비심리 부진이 장기화
- 식료품비 지출이 지역과 소득에 관계없이 감소하고 있는 추세



출처 : CJ제일제당

- 그러나, 꾸준한 성장세를 보이고 있는 건강식, 간편식 시장
- 간편하고 알차며 건강기능을 강화한 음식의 Needs 인식
- 가치소비 중 건강, 웰빙, 다이어트와 관련된 시장은 불황속에서도 활성화!!

4. 선정 기획안과 관련된 경상대학교 기획안 분석

- 경상대학교의 HMR 제품 : 간편한 건강도시락 ‘샐러드빈’
- 샐러드만을 제시한 한계로 다양한 고객층 확보의 어려움과 동시에 한 끼 식사의 이미지 제고 불가

5. 문제해결방안

- 콩고기 샐러드를 구성으로 한 부산대의 ‘콩고기 브런치’ 융복합



Ⅲ. 충남대학교 IDEAN팀

1. 현 시점 웰니스팜의 문제점



출처 : 웰니스팜 기업소개 자료

- 부산지역의 B2B 시장에 치중된 판매 ∴ 다양하지 못한 시장 계층
- 식품박람회 치중된 마케팅 ∴ 홍보의 파급력 저조
- 부족한 자금력
- 짧은 회사 경력에 의한 소비자 인지도 부족

2. 해결방안

- B2G 시장 확보와 전국적 판로개척을 통한 시장 확대
- 확실한 매출 자원을 확보할 수 있는 시장 및 소비자층 개척
- 전략적 SNS 마케팅을 통한 소비자 인지도 상승

3. 상세 기획안 - 학교조달 시스템 시장개척



출처 : 5차미션新사업제품기획안-충남대학교-IDEAN

- 충남대학교 내 학생식당, 기숙사식당, 충남학사 판로 개척



4. 상세 기획안 - 도시락 메뉴 개발



출처 : 5차미션新사업제품기획안-충남대학교-IDEAN

- Main Target : 교내 이슬람 교환학생
- 도시락 메뉴 개발 이후, 도시락 업체에게 납품 의뢰
- 돼지 및 소고기를 먹지 않는 이슬람 종교적 특성을 고려한 新제품
- 방문 도시락 업체 : 한솔, 맘마킹 도시락, 도매 반찬가게

5. 상세 기획안 - 사상체질 맞춤형 생식 & 선식

- Main Target : 사상체질에 관심 있는 5,60대
- 생식과 선식에 대한 효능을 한의사의 견해를 통해 홍보
- 소비자에게 태음인, 태양인, 소양인, 소음인에 따른 맞춤 자료 제공

6. 마케팅 기획안

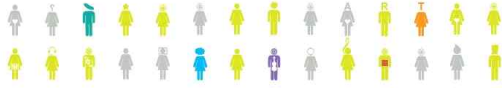
- ‘끌리는 소셜마케팅’의 이현진 멘토에게 문의

7. 선정 기획안과 관련된 충남대학교 기획안 분석

- 실제 적용 가능한 유통채널을 제시
- 시장 개척 및 판로확대에 대한 방향성 제시
- 미션 종료 후, 웰니스팜의 시장개척 과제에 대한 방향성 제시의 부족
- 실제 제품 출시를 가능하게 하는 아이디어 제시 부족

8. 문제해결방안

- 부산대의 ‘콩고기 브런치’와 경상대의 ‘샐러드빈’의 아이디어 사용
- ‘융복합 新제품’ 선정 : 유통기한이 긴 콩고기 브런치
- 웰니스팜의 구체적인 시장개척 과제에 대한 방향성을 제시



9월 11일, 16일 경상대학교

15. 新제품 샘플 제작 및 시식

콩고기와 샐러드의 종류별 조합 비교

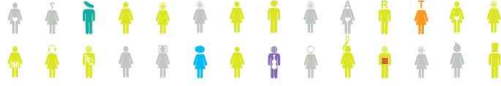


1) 블라인드 테스트 시, 조사할 제품구성조합 기준 설정

- 콩고기 제품 고유의 식감과 맛을 비교하여 샐러드와의 조화성 투표
- 만장일치 부조화 구성은 블라인드 테스트 시 조사품목에서 제외

2) 블라인드 테스트 시, 조사할 제품구성조합 결정

- 비건스틱 + 감자샐러드 / 비건스틱 + 호박샐러드 / 비건스틱 + 계살샐러드
- 콩불구이 + 감자샐러드 / 콩불구이 + 호박샐러드 / 콩불구이 + 계살샐러드
- 콩패티 + 감자샐러드 / 콩패티 + 호박샐러드 / 콩패티 + 계살샐러드
- 콩탕수 + 감자샐러드 / 콩탕수 + 호박샐러드 / 콩탕수 + 계살샐러드



■ 최종 활동성과

1. 경영마인드 함양

- 시장세분화의 중요성 인식
- 수익구조분석, 4C 분석 등 지식 함양
- 타겟층을 정한 뒤, 구체적인 제품을 구상하는 경영마인드 함양

2. 설득력 높은 기획안 작성 방안 습득

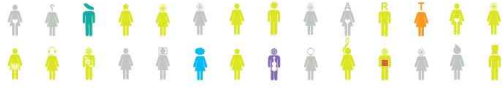
- 명확한 주제 제시의 중요성 인지
- 신뢰도를 높이기 위한 전문기관 등의 자료에 대한 출처
- 성공사례와 실패사례를 조사함으로써 미래를 예측
- 수집된 자료를 바탕으로 하여 분석과 논리를 이끌어내는 방법 터득

3. 기존 네트워크의 강화

- 제주대학교, 전남대학교, 충남대학교, 부산대학교, 동서대학교와의 상호 유기적 관계 구축 (미션종료 후 더욱 활발한 네트워킹 예상)
- (주)마켓파트너 김부성 대표님
- 경상대학교 산학협력과 하태호 교수님

4. 새로운 인적자본 연결망 구축

- 레드브릭스 김광연 대표님
- 경상대학교 산학연구과 강현정 교수님
- 공학과 경영 강의 최철현 교수님
- 前오뚜기 연구원 김재욱 이학박사님
- 이은미 웹디자이너
- 네이버 파워블로거



5. 웰니스팜 김형철 대표님으로부터 기업가정신 함양

- 실패는 할 수 있으나, 포기를 해서는 안 된다.
- 학생창업을 함에 있어서 기존 세대가 겪었던 시련을 반복하지 않기 위해서 많은 사람과의 네트워킹을 통해 위험요인을 사전에 예방해야한다.
- 습관적으로 주위 사물에 대한 +a, -a를 생각하는 훈련을 통해 창의적 역량을 강화하라.
- ‘사업자등록’과 같이 경기장의 입장을 목표로 두는 학생창업가가 많다. 훌륭한 경기 내용이 목표임을 명심하라.

6. 주어진 자원의 활용능력 강화

- 단기간 미션이었기 때문에 주변의 자원을 최대한 활용하고자 노력
- 그 결과, 수강신청 및 교내 수많은 전문가 멘토링 등 주어진 자원의 활용능력이 강화

7. 최종 기획안으로서 선정된 아이템 시제품 제작 성공

- 시제품을 제작함으로써 新제품의 이상적인 조합을 찾는 등 실현가능성 보완

8. 살균 셀러드에 대한 이론 교육

- 80℃에서 40분 간 살균 or 85℃에서 30분간 살균
- 5~10℃ 냉수를 이용하여 냉각 후 x-ray 과정을 거쳐 유통기한 확대
- pH를 떨어뜨림으로써 유통기한을 늘리는 원리 습득

9. 웰니스팜 미션 참가팀들로부터 배운 기업가정신

- 부산대학교 : 완성도 높은 시제품을 제작하는 등의 적극적인 자세
- 제주대학교 : 유치원, 식당, 마라톤대회 방문 등의 광범위한 사고의 폭
- 충남대학교 : 대표님과의 미팅에 있어 참가대학의 일정을 조정하고자 노력하는 등 효율적 일처리 진행 및 높은 추진력
- 전남대학교 : 대표님으로부터 받은 자료를 공유하는 등 경쟁을 떠나 동시 성장을 하고자 하는 선의의 인간성
- 동서대학교 : 각 대학의 미팅을 주도하는 등 활발하고 지속적인 네트워킹을 위한 노력정신



■ 최종 신사업/제품 기획안

1. 제품설명



1) 상세내용

(1) 용기 제작비용

- 사이즈 : 260 x 120 x h45mm(캡높이 포함)
- 단가: 1pcs당 290원

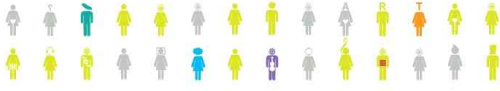
(2) MDS코리아 샐러드 납품 단가

- 고구마샐러드/호박샐러드/계살샐러드 단가 1kg당 4,000원

도시락 1pcs당 샐러드 100g 제공
 도시락 100개 x 100g = 10,000g = 10kg

(3) 제품에 담길 양상추 등 각종 채소 납품방안

- 웰니스팜이 기존에 거래하는 업체 및 농가가 48곳이기 때문에 웰니스팜의 기존 업체와 납품받는 것이 새로운 업체와의 계약보다 효율적으로 판단됨.



PROJECT PLAN 3.

Canvas S

그림을 그릴 수 있





Mission 6

마케팅 전략을 수립하라

이룰 수 있는 무대.

#미션 취지

신사업/제품 기획에 대한 마케팅 전략을 수립하고
 실제 단기 프로젝트를 실천해볼 수 있도록 설계

#경험할 수 있는 21세기 학습자 역량요소

창의적 능력, 의사소통, 협력, 문제해결력 등

#학습자 활동 난이도 ★★★★★

#주안점

참가자들이 고객과 이해관계자들을 직접 대면하면서
 마케팅 전략 수립과 전술 활동 모두 경험

#경험할 수 있는 기업가정신 구성요소

혁신성, 진취성, 위험감수성, 민첩성, 자원조달능력 등

#설계/운영/평가 난이도 ★★★★★☆



Mission 6

마케팅 전략을 수립하라

■ 미션 활동 개요

- 5차 미션과 연계되는 미션으로, 선정된 신사업/제품 기획에 대한 마케팅 전략을 수립하고 실제 단기 프로젝트를 실천

■ 미션 수행 목표

- 고객과 이해관계자들을 대면하면서 실천 마케팅 역량을 강화하고, 마케팅 전략 수립과 전술 활동 모두 경험해볼 수 있는 기회 제공

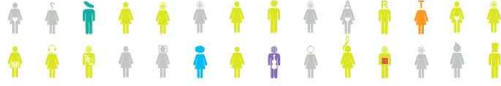
■ 모범적인 미션수행 기준

- 신사업/제품의 런칭을 위한 다양한 이해관계자들과 고객조사 활동을 통한 마케팅 전략 수립
- 다양한 이해관계자와 고객들의 요구가 반영되고, 참가팀의 역량과 자원을 고려한 단기 프로젝트 기획
- 신선한 접근방법으로 제한된 환경과 자원을 극복하고 마케팅 성과를 창출

■ 주요 활동내용 (미션 수행 단계)

- (과제 1-1) 다양한 이해관계자와 고객을 대상으로 시장조사
- (과제 1-2) 시장조사 결과를 기반으로 마케팅 전략 수립
- (과제 1-3) 협력기업과 협의하여 마케팅 프로젝트 실천
- (과제 1-4) 프로젝트 결과를 협력기업과 공유
- (과제 1-5) 활동과정과 성과를 보고서로 정리, 회고를 통한 추후 발전방향 모색

수행과제	수행과제 세부 활동내용	학습결과물	학습요소
1-1 이해관계자/고객 대상 시장조사	신사업/제품 기획안을 기반으로 다양한 이해관계자와 고객을 대상으로 마케팅 전략 수립을 위한 시장조사	활동기획안	정보리터러시 의사소통능력
1-2 마케팅 전략 수립	시장조사 결과를 바탕으로 마케팅 전략 수립하고, 협력기업과 해당 마케팅 전략에 대한 협의	활동기획안	기획능력 정보분석능력
1-3 협력기업과 협의, 마케팅 프로젝트 실천	협력기업과 마케팅 전략을 기반으로 단기 프로젝트를 수립하고 실행을 통해 유의미한 사업적 학습 성과를 도출	활동기획안 활동동영상	문제해결능력 자원조달능력 네트워크활용능력
1-4 프로젝트 수행결과/공유	프로젝트 수행 결과 및 사업적 학습성고를 협력기업과 공유하고 피드백	활동보고서 최종보고서 활동동영상	의사소통능력
1-5 활동과정과 성과를 보고서로 정리 / 회고	프로젝트 기획/활동하면서, 경험했던 각종 사례를 잘 정리해서 잘 한 점과 잘 못한 점을 정리해보고, 회고를 통해 반성과 미래 전략 수정/보완	최종보고서	자기주도학습능력 비판적사고능력



STEP 1 : 미션 설계하기

협력기업과 참가팀의 유기적인 협력관계를 통해, 실제 기업이 필요 하고 절실히 원하는, 기업에서 런칭이 가능한 새로운 사업 / 제품에 대한 마케팅 전략 수립 및 전술 활동을 경험할 수 있도록 하였습니다.

6차 미션은 5차 미션의 연계 미션입니다. 5차 미션수행 과정을 통해 도출된 신사업/제품 기획안 중에서 가장 진행해보고 싶은 기획안을 협력기업이 직접 선정하여 이에 대한 마케팅 전략을 수립하고 단기 프로젝트를 수행할 수 있도록 설계하였습니다.

설계자 노트

⌚ 시간 : 90~120분

☆ 난이도 : ★★★★★

1. 미션에 대한 전반적인 사항을 정리합니다.
2. 미션의 목적과 목표를 명문화 합니다.
3. 협력기업에서 선정한 기획안에 대해 프로젝트 수행 가능성 및 문제점 등에 대해 검토/의사결정 합니다.
4. 협력기업과 함께 바람직한 활동 결과물에 대해 구상해보고, 이 결과물을 만들어 내기 위해 어떻게 학습자들이 미션활동을 해야 하는지 생각해보고, 미션에 반영합니다.
6. 주요 활동내용을 구체화시켜 봅니다.
7. 모범적인 미션수행 기준을 마련합니다.
8. 평가표를 작성합니다.

협력기업과의 유기적인 실제적 활동이 매우 중요하기 때문에, 협력회사가 선정한 기획안에 대해서 미션수행 시 예상되는 각종 문제점이나 어려움 등에 대해 검토한 후, 의사결정 하는 것이 좋습니다. 이 과정에서 협력기업의 요구사항이 있을 수도 있는데, 이는 프로그램의 취지와 권한 범위 내에서 수용할 수 있고, 원활한 미션수행이 가능할지 여부에 대한 상호간의 협의와 판단이 필요합니다.

짧은 기간 내 마케팅 전략수립 및 실제 프로젝트를 수행해야 되기 때문에 상당한 집중과 투자가 필요한 미션이다. 학습자의 미션에 대한 피로도가 상당히 높은 고난이도의 미션이기 때문에 미션수행을 위한 충분한 시간과 여건, 환경적 편의를 최대한 배려해주는 것이 좋습니다. 학습자도 다른 부담을 덜고 미션 활동에만 집중할 수 있기 때문에 좋은 성과를 낼 가능성이 높습니다. 멘토와 운영자는 학습자의 활동과 피로도를 틈틈이 체크하여 심리적 압박감을 다소 덜어 줄 수 있는 환경을 만들어주는 것도 효과적일 수 있습니다.



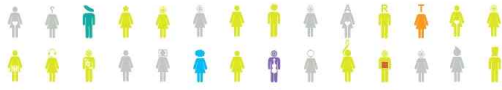
<활용팁>

♀ 학습자를 위한 과제로 느껴져서 흥미와 동기부여를 증진시킬 수 있도록 하는 것이 중요합니다.



<주의>

△ 다양한 미션이 오랫동안 진행되는 프로그램의 경우에는 특히 초기 단계의 미션은 학습자와 관련된 미션으로 설계하는 것이 좋습니다.



STEP 2 : 미션 운영하기

멘토와 운영자는 친근한 ‘고객/이해관계자 또는 조정자’ 컨셉으로 마케팅 전략을 수립하고 단기 프로젝트 수행을 통해 유의미한 학습과 성과를 창출하는데 중점을 두었습니다.

미션설명회는 협력기업에서 직접 소개하고 학습자와 의사소통 시간을 가지는 것도 좋고, 상황이 여의치 않을 때는 설계/운영자가 직접 소개해도 무방합니다. 이미 5차 미션을 수행하면서 해당 미션과 협력기업에 대한 이해도가 높기 때문에, 6차 미션으로 선정된 기획안에 대한 소개와 협력기업의 요구사항을 명확하게 학습자에게 전달합니다.

해당 기획안을 바탕으로 제한된 기한 내에 마케팅 전략을 수립해야하기 때문에 미션의 난이도와 학습자의 부담감은 상당히 높은 편입니다. 게다가, 마케팅 전략 수립을 바탕으로 단기 프로젝트를 수행하고 유의미한 학습과 기업이 원하는 성과도 함께 창출해야하기 때문에 상당한 수준의 역량과 노력이 필요한 미션입니다. 설계/운영자는 학습자의 부담을 덜고 미션수행에 집중 할 수 있도록 다양한 측면에서 학습자의 편의를 봐주는 것이 피로를 줄일 수 있는 방법입니다.

미션을 수행하는 과정에서 최대한 해당 아이디어의 예상 고객과 이해관계자들을 만나보고 해당 아이디어에 대한 다양한 피드백을 받도록 촉진시켜 주어야 합니다. 또한, 해당 결과를 협력기업과 함께 공유하고 협의하는 과정을 거쳐, 해당 기업에 적합한 마케팅 전략과 기술적 방법에 대한 유의미한 성과를 창출하는 것이 무엇보다 중요합니다. 운영자와 멘토는 이와 같은 미션수행과정에서 가상의 고객도 되었다가, 조정자의 역할도 되는, 다양한 역할과 책임을 소화해야 합니다.

미션수행활동이 궁극적으로 협력기업에게도 상당한 도움이 될 수 있도록 밀도 있고 성과 있는 활동이 될 수 있도록 멘토와 운영자 역시 보다 빠르고 심도 있는 멘토링이 필요합니다. 그 과정에서 학습자는 실제 기업의 마케팅 활동과정을 직간접적으로 경험하게 됩니다. 이 과정에서 고객과 다양한 이해관계자들의 필요와 욕구를 발견하는 경험을 체화할 수 있도록 강도 높은 지원을 하는 것이 중요합니다.



<활용팁>

♀ 다른 미션에 비해 기획단계를 좀 더 시간을 많이 부여하는 것도 나쁘지 않습니다. 그만큼 꿈과 목표에 대해 생각할 수 있는 시간을 많이 가질 수 있는 것이 중요하기 때문입니다.



<주의>

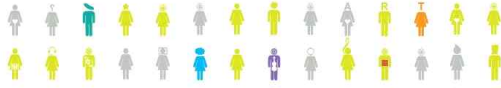
△ 프로그램 운영자는 꼭 해당 프로젝트 기반 학습, 또는 훈련 경험이 많은 전문가가 운영해야 교육의 목적과 목표를 달성하기가 쉽습니다.

설계자 노트

⌚ 시간 : XX분

☆ 난이도 : ★★★★★

1. 협력기업과 함께 미션 설명회를 준비합니다.
2. 미션 설명회를 통해 협력기업에 대한 학습자의 이해를 증진하고 목표설정을 도와줍니다.
3. 미션 설명회가 끝나고 활동기획안이 제출되기 전후로 멘토링 시간을 가지면서, 협력기업과의 원활한 의사소통을 할 수 있도록 조정자 역할을 수행합니다.
4. 마케팅 전략 또는 단기 프로젝트 계획을 작성하고 테스트하기 전, 고려해볼 수 있는 여러 이슈사항에 대한 점검을 도와줍니다.
4. 학습자의 현장활동을 촉진시키며, 현장 활동 관련 의사결정, 피드백 결과에 대해 함께 살펴보고 조언을 멘토링을 통해 실시합니다.
5. 미션수행을 통해 도출된 결과를 정리하고 분석하여 협력기업과 공유합니다.



STEP 3 : 미션 평가하기

최종 선정된 신사업/제품의 마케팅 전략과 단기 프로젝트 활동이 유의미한 학습결과와 기업에서 원하는 성과를 창출한 것인지에 대해 판단하는 것이 중요합니다. 이 과정에서 학습자는 실전과 같은 마케팅 활동을 경험하게 됩니다.

미션을 평가하기 위해서 협력기업과의 협의가 가장 중요합니다. 미션설계와 평가에 협력기업이 일부 참여하기도 하고, 미션 설계와 평가 전체를 협력기업에서 진행하는 경우도 있습니다. 평가도 역시 가급적 협력기업과 함께 협의하여 진행하는 것이 학습자의 평가에 현실성을 부여하게 됩니다. 가급적 협력기업의 담당자가 직접 평가에 참여하고, 기업가정신 교육훈련 전문가, 창업 멘토 등으로 구성된 평가단을 운영하는 것이 효과적입니다.

설계자 노트

🕒 시간 : 90~120분

★ 난이도 : ★★★★★

1. 미션에 적합한 평가단 구성합니다.
2. 평가일정 및 장소 선정합니다.
3. 평가 전 미션에 대해 자세한 설명을 통해 평가위원에게 프로그램 취지와 목적, 목표를 정확하게 이해할 수 있도록 점검합니다.
4. 평가 후, 간단한 피드백과 함께 평가를 완료합니다.
5. 평가 결과를 정리한 후, 학습자에게 평가결과를 공지합니다.

하지만, 협력기업의 평가위원이 미션의 취지와 목표에 맞게 평가할 것이라는 막연한 기대는 하지 않는 것이 좋습니다. 왜냐하면, 미션의 평가기준과 협력기업의 평가기준은 명확하게 다르기 때문입니다. 설계/운영자는 협력기업의 평가위원에게 체계화된 평가표와 가이드라인에 대해 사전에 충분히 설명하고 반드시 관점을 맞추는 것이 필요합니다.

평가위원이 각자의 노트북에 담긴 팀별 학습 결과물을 확인하는 동시에 활동 동영상을 재생시켜 보다 다양한 관점에서 학습자의 활동을 조감하고 평가할 수 있도록 구성하였습니다.

학습자가 미션수행 과정을 통해 실전과 같은 마케팅 활동을 경험하고 유의미한 학습과 기업이 원하는 성과를 창출하는 것이 미션 평가에서 가장 관심 있게 살펴봐야 할 부분입니다. 이를 평가표에 적극적으로 담을 수 있도록 설계하고, 평가할 때도 평가위원들에게 충분한 설명을 통해 반영될 수 있도록 노력합니다.



<활용팁>

♀ 린스타트업의 고객개발 방법론, 서비스디자인 방법론 등을 활용하면, 실전에서 학습자들이 활용하여 고객개발 및 시장을 이해하는데 실무적 도움을 받을 수 있습니다. 미션 수행 전에 사전교육을 병행하면 보다 실제적인 성과를 창출 할 수 있을 것입니다.



<주의>

△ 열심히 활동하지 않았지만 문서작성을 잘하는 팀과 문서작성은 잘 못 하지만 열심히 활동한 팀을 구별할 수 있어야 합니다.



[심사결과 양식]

6차 미션 심사 기준표

심사내용	“마케팅 전략을 수립/실천하라!”
<p>#미션 설계배경 및 주안점</p> <p>본 미션은 5차 미션과 연계되는 미션으로, 신사업/제품 기획에 대한 마케팅 전략을 수립하고 실제 단기 프로젝트를 실천해볼 수 있도록 설계. 마케팅 전략 수립 후, 실제 프로젝트 수행을 통해 고객과 이해관계자들을 대면하면서 실천 마케팅 역량을 강화. 참가자들이 직접 기획안 마케팅에 대해 전략 수립과 전술 활동 모두 경험해볼 수 있는 기회 제공에 주안점을 둠.</p> <p>#모범적인 미션수행 기준</p> <ul style="list-style-type: none"> -신사업/제품의 런칭을 위한 다양한 이해관계자들과 고객조사 활동을 통한 마케팅 전략 수립. -다양한 이해관계자와 고객들의 요구가 반영되고, 참가팀의 역량과 자원을 고려한 단기 프로젝트 기획. -신선한 접근방법으로 제한된 환경과 자원을 극복하고 마케팅 성과를 창출. 	

평가대상	평가항목	평가내용(의견)	배점
활동기획서 (5)	주제적합성	주어진 미션을 정확하게 이해하고, 추진계획을 수립하였는가?	5
활동결과 보고서 (50)	기획력	활동기획서는 주제에 맞게 체계적으로 작성되었는가?	10
	전략적사고	자료분석을 통해 실현 가능한 마케팅 전략을 수립했는가?	10
	실천/추진력	적극적이며 능동적으로 프로젝트를 수행하였는가?	10
	문제해결능력	시스템 구현과 관련된 이해관계자들의 니즈를 정확하게 파악하고 반영하였는가?	10
	자원조달	프로젝트 수행과정에서 부족한 자원을 잘 조달하였는가?	10
프로젝트 활동성과 (45)	프로젝트 성과	성실하게 프로젝트를 수행하여 계획한 목표를 달성하였는가?	30
	학습성과(성취감)	프로젝트 활동을 통해 긍정적인 자기변화와 성장을 창출하였는가?	10
	비판적 사고	자신의 활동을 회고를 통해 스스로 객관적 평가를 하고 있는가?(보완사항 도출 등)	5
총 합 계			100

#주요 참고문헌

<ul style="list-style-type: none"> -Eric Ries (2011). <i>The Lean Startup</i>, Penguin Group. -Ash Moria (2012). <i>Running Lean Second Edition</i>, O'Reilly Media, Inc. -Bernie Trilling and Charles Fadel (2009). <i>21Century Skills : Learning for Life in Our Times</i>, John Wiley & Sons, Inc. -Thom Markham & John Karmar & Jason Ravitz. (2003). <i>Project Based Learning Handbook 2nd edition</i>, BIE.



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

■ 미션 활동결과물 ■ 경상대학교 활동결과(예시)

2013 학생 창업교육 챔피언십 경진대회

캠퍼스영웅전

[Campus Hero]



경상대학교 - 흥청망청



[Mission no.6 활동결과요약서]

■ 1page 활동결과 요약서

팀명 : 흥청망청	참가자 이름 : 이주상,김성훈,정보희,안영진
동영상 연결주소 : http://youtu.be/SWtffhRnTQ	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 기획타당성 교육 <ul style="list-style-type: none"> - 레드브릭스 김광연 대표님 멘토링 2. 마케팅 전략 수립 <ul style="list-style-type: none"> - 콩고기 섭취 후 신체변화 실시간 업로드 3. 마케팅계획 문제발생 및 전략수정 <ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트의 성공에도 불구하고 신뢰 있는 자료전달 불가 4. 공학과 경영 최철현 교수님 멘토링 <ul style="list-style-type: none"> - 효과적 마케팅의 제시 및 검증의 필요성 역설 5. (주)마켓 파트너 김부성 대표님 협조 <ul style="list-style-type: none"> - 소프트웨어 개발 견적서 협조 부탁 6. 블라인드 테스트 사전 준비 <ul style="list-style-type: none"> - 샐러드 및 소스 구입 / 현수막 제작 및 주문 / 샘플 新제품 용기 구입 7. 新제품 시식 사전 테스트 <ul style="list-style-type: none"> - 콩고기와 일반고기의 맛 차이 조사 8. 新제품 샘플 블라인드 테스트 <ul style="list-style-type: none"> - 여러 가지 新제품 조합 중 가장 어울리는 조합 조사 9. 보고서의 높은 완성도를 위한 회의 <ul style="list-style-type: none"> - 현실가능성과 파급력을 높이기 위한 전략 회의 10. 견적서 회신 및 기사전문 피드백 <ul style="list-style-type: none"> - (주)비엔에스에프씨 견적서 송부 및 웰니스팜 기사 피드백 11. 샐러드의 자체생산 자료수집 <ul style="list-style-type: none"> - 前오뚜기 연구원 김재욱 이학박사님으로부터 자료 수취 12. 아파트 블라인드 테스트를 위한 협조 <ul style="list-style-type: none"> - 경남서부아동보호전문기관 테이블 협조 13. 新제품 구성 샐러드의 g수 측정 <ul style="list-style-type: none"> - 실험실 정밀저울을 이용한 구성 샐러드 g수 측정 및 단가 계산 14. 新제품 시식회 <ul style="list-style-type: none"> - 새로운 유통채널에 대한 파급력 검증 15. 흥청망청팀의 계속되는 도전 <ul style="list-style-type: none"> - 경상대학교 흥청망청팀의 향후계획 16. 흥청망청팀의 소감 <ul style="list-style-type: none"> - 5,6차 미션을 비롯한 캠퍼스영웅전 모든 일정을 마치며... 	



[Mission no.6 활동기획서]

학교명 : 경상대학교

팀명 : 흥청망청

■ 단계별 마케팅 전략수립 및 新 시장 개척방안

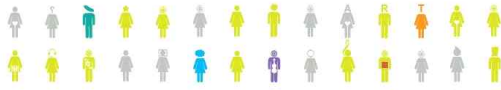
○ 미션내용 - 新제품 출시를 위한 마케팅 전략 및 新시장 개척방안

1. 목적

- 다양한 마케팅 전략을 통해 웰니스팜 브랜드 인지도 향상시킨다.
- 새로운 유통경로를 제시함으로써 웰니스팜의 장기적인 성장판로를 모색한다.
- 웰니스팜을 부산 대표 친환경 식품기업으로 브랜드화 한다.
- 기업과의 직·간접적인 멘토링을 통해 그동안 배워온 기업가정신, 도전정신을 직접 실천한다.

2. 목표

- 소비자와 직·간접적인 만남을 통해 웰니스팜 브랜드를 홍보하여 인지도를 상승시킨다.
- 소비자로부터 웰니스팜의 브랜드입지를 넓힌다.
- 새로운 판로개척을 위해 제 3의 참여기업과의 협력을 강화한다.
- 웰니스팜의 새로운 브랜드 가치를 창출할 방안을 제시한다.
- 흥청망청팀의 新제품인 ‘샐러드빈’ 출시를 위한 시장성 평가를 실시한다.
- 신제품 마케팅전략을 위한 멘토 및 전문가의 자문을 구한다.



<1단계> 웰니스팜의 인지도를 향상시켜라.

“웰니스팜의 신제품 출시를 위한 블라인드 맛 테스트” 실시

- 경상대학교 학우들을 대상으로 콩고기 vs 고기 / 콩고기 샐러드를 시식하게 한 다음 그에 대한 반응 조사 및 분석

<2단계> 웰니스팜과 관계를 형성하라.

1) SNS 마케팅

- 1단계에서 실시한 블라인드테스트 과정을 촬영, 편집하여 페이스북, 유튜브 등에 게재하여 홍보

2) 블로그 마케팅

- 블라인드테스트 전 과정을 시리즈별로 포스팅을 한 후 마켓파트너, 파워블로거 등과 협력하여 블로그 상위노출을 통해 웰니스팜의 인지도를 향상시킨다.

3) 레드브릭스

- 온라인마케팅 전문 업체인 레드브릭스와 협력하여 온라인 기사 보도를 통해 웰니스팜의 브랜드를 홍보한다.

<3단계> 웰니스팜의 새로운 시장을 개척하라.

1) 주기적으로 열리는 아파트 단지 내 시장

- 높은 인구 밀집도를 가진 아파트 단지의 특성을 활용하여 지속적인 고객 유치 및 높은 수익을 창출할 수 있다.

2) 모바일 어플리케이션

- 부산을 기반으로 하는 소규모 업체들과 함께 공동 어플리케이션을 제작하고, 어플리케이션 내에서 제품을 판매함으로써 대기업과의 경쟁에서 경쟁력 확보와 더불어 시너지 효과를 창출한다.



[Mission no.6 활동보고서]

개인별 계획 대비 활동과정과 활동결과를 상세하고 구체적으로 기록할 것
활동과정은 구체적 활동을 상세히 기재하고, 본인의 의견도 충분히 기재할 것
활동결과는 의견 / 주장은 가급적 배제하고 사실(Fact) 위주로 기재할 것
일시, 장소, 만났던 사람, 대화내용 등에 대한 정보를 구체적으로 기재할 것
사진을 삽입할 때는 반드시 파일당 100kb이하로 크기 변환하여 삽입할 것
마지막 부분에 미션활동을 통해 느낀 점과 향후 계획을 반드시 작성할 것
동영상은 유튜브 주소(link address)만 허용함(Vimeo 등 다른 방법 감점)

학교명 : 경상대학교

팀명 : 흥청망청

■ 세부 활동내용

8월 29일 경주 떡갈비 식당

1. 기획타당성 교육

레드브릭스 김광연 대표님 멘토링



1) 제품 구매자에 대한 조사의 중요성 강조

- 제품을 접하지 않은 사람이 왜 제품을 사지 않았는지에 대한 조사도 중요하지만, 그것보다 더 중요한 것은 제품을 구매한 사람에게 왜 제품을 구매했는지에 대한 조사이다.
- 웰빙에 대한 어필을 최대한 많이 하라.



2) 소비자로부터의 신뢰 확보 중요성 역성

- TV, 신문, 라디오를 통한 언론 보도를 통한 고객의 신뢰를 확보하라.
- TV출연을 한 식당의 매출이 상승하는 이유는 신뢰도 확보이다.

3) 온라인 마케팅 방법 제시

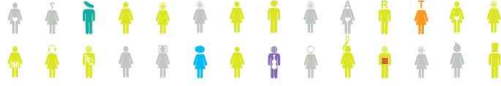
- 특별한 고객층이 모인 블로그 또는 카페에 대한 마케팅 전략을 수립하라.
- 경쟁 키워드의 자사화 : 웰니스팜의 키워드와 같이 1차적인 마케팅이 아닌, 경쟁사에 대한 키워드를 검색했을 경우에도 본사의 정보가 노출되어야 한다.

4) 레드브릭스와의 구두계약 성사

- 최초 1회에 한하여 웰니스팜의 무료 언론보도 계약 성사
- 언론보도 과정 : 흥청망청팀의 웰니스팜에 대한 기사 작성 → 웰니스팜 김형철 대표님의 승인 (기사내용에 대한 커뮤니케이션) → 레드브릭스 수정 및 보완 → 웰니스팜 최종승인 → 언론사

5) 기사작성 요령

- 기업홍보가 아닌 다른 핫 이슈 주제를 내세워 많은 이들의 눈길을 끈 뒤, 자연스러운 홍보를 하라.
- 비유법을 사용하여 재미있는 기사 제목을 작성하라.
- 홍보하고자 하는 기업에 대한 조사는 물론이고, 홍보 기업으로부터 수많은 피드백을 통해 기업이 추구하는 가치관과 일치하는 기사를 작성하라.
- 긴 문장을 사용하기 보단, 짧은 문장을 통해 전달력을 높여라.
- 해당 기업에 대한 최근의 이벤트를 주제로 하여 전달하고자 하는 내용을 강조하되, 어떠한 경우에도 사실에 가감 없이 작성해야한다.



8월 31일 부산 카페

2. 마케팅 전략 수립

콩고기 섭취 후 신체변화 실시간 업로드

채팅방[팝업] | 수강신청 | 진주버스안내 | 경커모바일 | 트윗경상대당 | 성적조회 | 경상대 | 기숙사 | 도서관 | 미러닝

국립경상대학교 **경커** COMMUNITY

대학이야기 | 감의이야기 | 생활이야기 | 나머지가야기 | 총학생회공지 | 자유게시판

포인트순위 | 현재접속자 | 전체글보기

통합검색 >

- 대학이야기 >
- 자취/하숙이야기 >
- 생활이야기 >
- 계척광장 >
- 감의이야기 >
- 사이트 >

대학이야기

[공개모집] 헬스 체험단 모집합니다!! 3개월 헬스장무료! [자유게시판] 2013.08.31

[공개모집] 헬스 체험단 모집합니다! 3개월 헬스장무료! 헬스 체험단을 모집합니다. 저희는 경상대학교를 대표하여 캠퍼스 영웅전에 참가중인 출청...

[대학이야기 더보기](#)

2013-08-31 (토) 2013-08-31 (토) 2013-08-31 (토)

2013-09-02 (월)

2013-09-02 (월)

2013-09-02 (월)

2013-09-02 (월)

25/남/수리학과/176/99kg

25/남/금속재료/183/95

87년생(2기)/남/수리학과/185cm/90kg

샤워시설이 있다고는 들었는데 제가 확인해본게 아니어서 확실하지는 않네요^^ 죄송합니다

죄송한데 면접시간이 얼마나 되는지요? 기숙사생이라 저녁시간이 정해져있어서요

네 10분 휘하입니다^^

[제목: 신청마감됐습니까?] 신청마감됐습니까? 25살 남자 식품공학과 181cm 85kg 입니다

내용을 입력하세요. 전송

1) 프로젝트 시행 모집단 선정

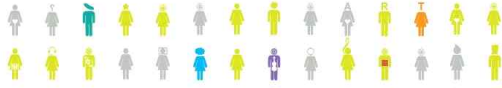
- 몸의 알맞은 균형, 또는 다이어트를 위해 운동을 계획 중인 일반인 4명 선정
- 동성, 비슷한 체형을 조건으로 한 2개 그룹 결성

2) 일정 대상 선정 프로젝트 실시 계획 수립

- 콩고기 섭취와 운동을 병행하는 실험군, 단순히 운동만 하는 대조군 분류
- 매주 월요일, inbody검사를 통한 긍정적 신체변화 조사

3) 마케팅 실시 계획 수립

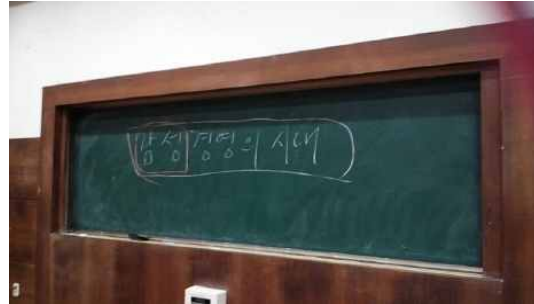
- 1주일을 주기로 하여 실험자들의 신체변화를 블로그에 업로드
- 스토리텔링 형식으로 소비자들의 지속적인 관심 유도



9월 6일 경상대학교

4. 공학과 경영 최철현 교수님 멘토링

효과적 마케팅의 제시 및 검증의 필요성 역설



- 1) 어플리케이션을 통한 온라인 마케팅의 높은 효과 강의
 - 빠르고 손쉬운 조작을 통해 편리하게 제품을 구입할 수 있는 이점
 - 해당 어플리케이션이 활성화 시, 홈페이지보다 높은 접근성으로 인한 자연스러운 매출 증가

- 2) 유동적인 소비자가 아닌, 지속적인 이익 창출을 위한 장소 탐색
 - 새로운 유통채널의 지속적 판매가능성 강조
 - 일정한 주기를 설정하여 제품을 판매함으로써 소비자의 기대심 유도

- 3) 소비자의 감성을 자극하는 획기적 마케팅 성공사례 제시
 - 박카스 : 풀러라 4천8백만! 풀러라 피로! 현대인의 피로에 대한 공감을 이끌어냄으로써 힘을 얻는 피로회복제임을 강조
 - 초코파이 : 情이라는 단어를 통해 고마운 마음을 전하는 매개체임을 강조
 - 카드업계 : 콘서트, 뮤지컬과 같은 문화라는 소재를 이용하여 소비자들로부터 브랜드에 대한 따뜻한 인식을 심어 자연스럽게 소비를 유도하는 마케팅 기법

- 4) 新제품 출시 전, 소비자에게 예상가격을 제시할 수 있는 사전준비 요구
 - 新제품의 구체적 단가 측정
 - 제품의 규격 및 무게 (g수) 제시의 필요성
 - 기존 구성에(콩고기) 新제품을(샐러드) 추가 시, 상승/하락하는 가격 제시



9월 9일 경상대학교 5. (주)마켓파트너 김부성 대표님 협조

소프트웨어 개발 견적서 협조 부탁

소프트웨어 개발 견적서

(주)마켓파트너에서 아래와 같이 견적합니다.

2013년 9월 16일

No. 20130916-02	
사업자등록 번호	
종 목	
주 소	
전화 번호	
대표이사	김 부 성 (인)

김성훈 귀하

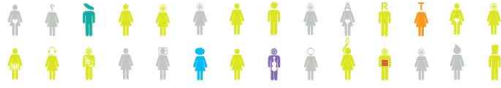
[단위: 원]

1. 개발 내역 및 단가

순위	개발내역	규격	단가	수량	공급가	세액
(1)	Java	.java	2,000,000	1	2,000,000	200,000
(2)	Objective_C	.m	2,000,000	1	2,000,000	200,000
(3)	PHP	.php	1,500,000	1	1,500,000	150,000
(4)	Design	.psd/.ai	1,500,000	1	1,500,000	150,000
제안가 (합계)		₩ 7,000,000 (VAT별도)				

2. 기간 대비 가격 안내

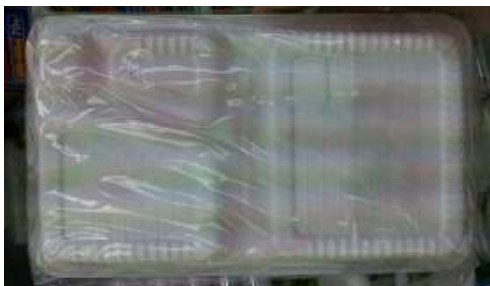
종류	등급	노임단가(원)	기간(일)	인원	계
기획	중급기능사	107,288	7	1	751,016
디자인	중급기능사	107,288	7	1	751,016
개발	상급기능사	138,613	21	2	5,821,746
제경비		200,000			200,000
항 목	직접인건비				7,323,778
	기술료(직접인건비 + 제경비) * 기술료율 8%				601,902
	견 적 가				7,925,680
	제 안 가				7,000,000 (VAT별도)
안 내 사 항					
※ 개발인력 노임단가는 2011년 SW기술자의 등급별 노임단가 기준표 근거(2011년 9월 1일 시행) 월 노임단가 = 노임단가 * 21.5일로 산정					



9월 11~14일 경상대학교

6. 블라인드 테스트 사전 준비

샐러드 및 소스 구입 / 현수막 제작 및 주문 / 샘플 新제품 용기 구입



1) 샐러드 : 채소 샐러드 및 MDS Korea 샐러드 구입

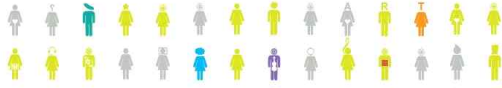
- 채소샐러드 : 양상추
- MDS Korea 샐러드 : 단호박 샐러드, 고구마 샐러드, 스위트 맛살 샐러드

2) 현수막 제작

- 블라인드 테스트로서 자연스러운 웰니스팜 홍보를 위해 기업로고와 높은 폰트의 기업명 삽입
- 친환경 식품기업의 이미지를 시각화하기 위해 채소 사진 삽입
- 잠재고객으로부터 웰니스팜에 대한 궁금증을 유발하기 위해 네이버 검색창 이미지 삽입

3) 샘플 新제품 용기 구입

- 소스 2종류, 채소 및 MDS Korea 샐러드, 콩고기 구성이 가능한 용기 탐색
- 부산 창원 롯데마트, E마트, 홈플러스 / 진주 E마트, 홈플러스 등 대형매장을 방문해도 홍청망청팀이 원하는 용기를 찾는데 실패
- 부산 / 창원 / 진주의 다이소를 방문하여 용기 구입 성공



9월 17일 경상대학교

7. 新제품 시식 사진 테스트

콩고기와 일반고기의 맛 차이 조사

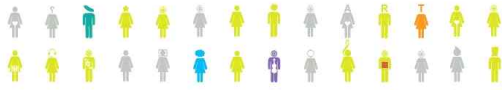


1) ‘5가지 음식 중 재료가 콩고기인 것을 찾아라!’

- 표본대상 : 대학생 100명 (표본추출방법 : 판단표본추출)
- 콩고기 3종류, 일반고기 2종류를 일정한 규칙 없이 임의 배치 후, 콩고기와 일반고기를 구분하도록 유도
- 콩고기 종류 : 콩패티, 비건스틱, 콩탕수
- 일반고기 종류 : 떡갈비, 동그랑땡

2) 블라인드 테스트 결과





3) 블라인드 테스트 결과 분석

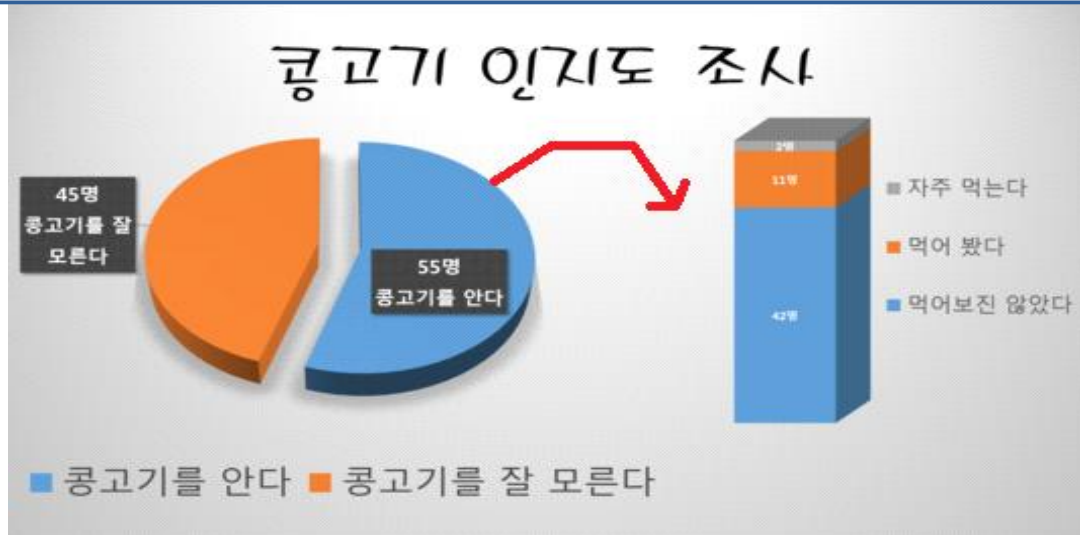
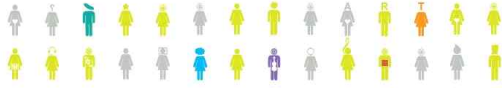
- 일반고기를 알아차리는 확률은 상당히 높으나, 콩고기를 알아차리는 확률은 비교적 저조
- 콩고기를 정확히 맞춘 잠재고객들로부터 인터뷰를 시행한 결과, 그들이 꼽은 콩고기와 고기의 차이점은 식감
- 블라인드 테스트 시 사용했던 웰니스팜 제품 중, 가장 반응이 좋았던 제품은 비건스틱 (100인 중 72명이 고기일 것이라 답했으며, 맛있다는 감탄사가 자주 나왔다)
- 육류 대체식품으로서 판매를 해도 좋은 성과를 얻을 수 있으리라 생각되지만, 식감차이 등을 최소화하기 위해 샐러드와 같은 추가 구성제품을 함께 패키징하여 콩고기의 약점을 보완하면 더욱 좋은 결과를 예상

4) 블로그 포스팅과 같이 홍보를 위한 영상 제작 돌입

- story telling 형식으로서 1편(콩고기와 고기의 차이점 조사)
2편(콩고기와 샐러드를 함께 패키징한 新제품 반응 조사)을 나누어 영상 제작
- 현대인의 특성상 길이가 짧은 동영상을 선호하기 때문에 2분 이내의 영상을 제작
- 콩고기와 고기의 차이점 조사는 1편의 영상이기 때문에 블라인드 테스트 현장뿐만 아니라, 기존 웰니스팜의 홍보영상을 편집하여 함께 삽입

5) 콩고기 인지도 조사

- 설문지 조사를 통한 금일 이전까지의 콩고기에 대한 소비자 인지도 측정



9월 17일 경상대학교

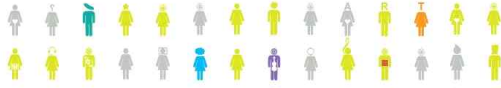
8. 新제품 샘플 블라인드 테스트

여러 가지 新제품 조합 중 가장 어울리는 조합 조사

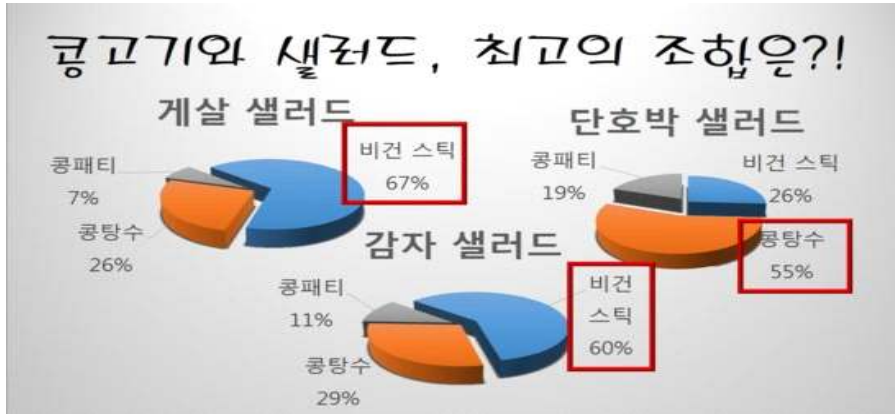


1) 블라인드 테스트 시 제시했던 新제품 조합

- 비건스틱 + 감자샐러드 / 비건스틱 + 호박샐러드 / 비건스틱 + 계살샐러드
- 콩패티 + 감자샐러드 / 콩패티 + 호박샐러드 / 콩패티 + 계살샐러드
- 콩탕수 + 감자샐러드 / 콩탕수 + 호박샐러드 / 콩탕수 + 계살샐러드
- 기존 계획되었던 콩불구이 제품은 조합 품목에서 제외
 사유 : 냉장보관 실험을 하여 제품이 부패



2) 가장 어울리는 조합 조사



9월 22일 진주 카페 9. 보고서의 높은 완성도를 위한 회의
 현실가능성과 파급력을 높이기 위한 전략 회의



1) 어플리케이션 아이디어의 구체화

- 가독성을 높이기 위한 디자인 수정 의뢰 및, 젊은이들이 채소를 가슴에 품은 채 행복한 표정을 짓는 사진을 통해 메인화면을 장식
- 어플리케이션 개발 시, 협동조합을 이루게 될 후보 기업으로부터 협동조합 참가의향 조사

2) 아파트 콩고기 시식회 실시

- 새로운 유통채널(아파트 단지 내 시장)에 대한 사전반응 조사 필요

3) 신제품의 구체적인 단가 추정계산

- 新제품의 구체적 단가 측정을 위한 샐러드 견적서 회신
- 실험실 무게저울을 이용한 샐러드의 도시락 구성 g수 측정 및 평균값 계산
- 샐러드 공급량 별 단가 리스트 작성



4) 역할분담

- 안영진 : 실험실 정밀저울을 이용한 셀러드 g수 측정
레드브릭스 김광연 대표님으로부터 효과적 기사보도 방법 자문
아동학대예방 캠페인 시 사용되는 간이 테이블 협조
웰니스팜 기사작성 및 김형철 대표님으로부터의 피드백
- 김성훈 : (주)마켓파트너 김부성 대표님으로부터 어플리케이션 개발비용
견적서 회신 및 블로그 상위노출 방법 멘토링
이은미 웹디자이너로부터 어플리케이션 컨셉 이미지 제작 요청
- 이주상 : 경상대학교 블라인드 테스트 포스팅 및 파워블로거 접촉
- 정보희 : 경상대학교 블라인드 테스트 영상제작 및 포스팅 결산보고서 작성

9월 23일 경상대학교 10. 견적서 회신 및 기사전문 피드백 (주)비앤에스에프씨 견적서 송부 및 웰니스팜 기사 피드백

견 적 서

견적일시 : 2013년 9월 23일	등록번호 : 117-81-58757
발주처 : 웰니스팜 귀하	상호 : (주)비앤에스에프씨 담당 : 이인범 (인)
내 주 : 견적서	주소 : 경기도 고양시 덕양구 양재동 306 비앤에스빌딩
이해와 동의에 동의합니다.	법인 : 도계소재 공적 : 비영리후회

발주금액 : 원금 후단축인금액 원정 (66,000)	(VAT 제외)		
품목명	수량	단가	금액
고구마셀러드/MDS/1kg*10	1kg	4,000	4,000
단호박셀러드/MDS/1kg*10	1kg	4,000	4,000
포케이프셀러드/MDS/1kg*10	1kg	3,500	3,500
콘셀러드/MDS/1kg*10	1kg	4,100	4,100
감프스파케티셀러드/MDS/1kg*10	1kg	4,400	4,400
파야오니셀러드/MDS/1kg*10	1kg	3,700	3,700
베추리셀러드/MDS/1kg*10	1kg	5,400	5,400
감사추추리셀러드/MDS/1kg*10	1kg	3,200	3,200
완전야셀러드/MDS/1kg*10	1kg	4,600	4,600
신카추추링(4+5)/MDS/1kg*10	1kg	3,200	3,200
유적추추링(4+5)/MDS/1kg*10	1kg	3,200	3,200
방고추추링(4+5)/MDS/1kg*10	1kg	3,400	3,400
방기향추추링(4+5)/MDS/1kg*10	1kg	3,400	3,400
감꽃추추링(4+5)/MDS/1kg*10	1kg	3,400	3,400
방프스파케티셀러드/MDS/1kg*10	1kg	4,500	4,500
익슬추추링(4+5)/MDS/1kg*10	1kg	3,400	3,400
베치만맛포케이프셀러드/MDS/1kg*10	1kg	3,900	3,900



1) MDS Korea 셀러드 공급회사 (주)비앤에스에프씨 연결

- (주)비앤에스에프씨 유용덕 부장님으로부터 셀러드 견적서 회신
- 무게 별 상이하지 않은 단가
- 차후 공급량 상승 시, 가격 협상 가능확인

2) 기사 초안 완성 및 웰니스팜 김형철 대표님 2차례 피드백

- 기존 배포되었던 기사에 대한 인용문 수정 요청
- 자연스럽게 읽히는 문장 수정



3) 김형철 대표님과 전화통화를 통한 샐러드 아이디어에 대한

- 제품공급이 아닌 자체생산 또한 고려 : 경제적 비교분석을 통한 추후 결정

9월 24일 경상대학교

11. 샐러드의 자체생산 자료수집

前오뚜기 연구원 김재욱 이학박사님으로부터 자료 수취

1) 식품유형 : 즉석섭취식품 (즉섭섭취 편의식품류)

- 동식물성 원료를 식품이나 식품첨가물을 가하여 제조 가공한 것으로서 더 이상의 가열, 조리과정 없이 그대로 섭취할 수 있는 김밥, 햄버거, 샌드위치 등의 식품을 말한다.

2) 규격

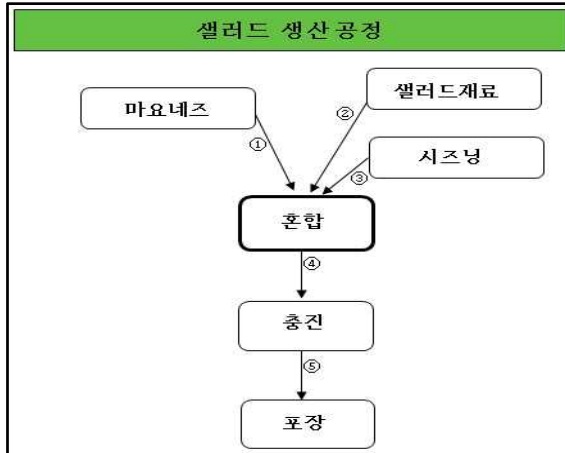
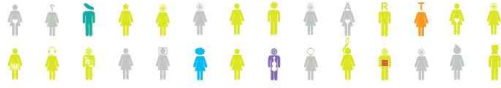
- 대장균 : 음성
- 황색포도상구균 : 음성
- 살모넬라 : 음성
- 바실러스 세레우스 : 1,000/g 이하

3) 재료

- 마요네즈, 소스, 드레싱, 야채, 곡류, 과일, 감자, 고구마, 호박, 햄, 계란 등

4) 샐러드 공정

- 마요네즈 → 샐러드재료 → 시즈닝 → 혼합 → 충전 → 포장



- 마요네즈 : 내열성 마요네즈
- 샐러드 재료 : 자숙 → 진공냉각 → 혼합(배합) → S/T → 충전 → 진공포장
 → 살균(80℃ x 40min / 85℃ x 30min) → 냉각(5~10℃ 냉수)
 → x-ray → 냉장

5) 설비 투자 전략 제시

- 단기적으로는 설비투자를 최소화, 수작업 중심으로 생산하고, 추후 사업 확대에 따라 자동화, 설비 투자 확대

1단계 샐러드시장 진입

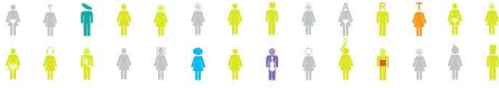
- 수작업 중심
- 투자 최소화

2단계

- 샐러드사업확대
- 기설비 추가
- 자동화 검토

3단계

- 샐러드 다양화
- 설비투자 확대
- 자동화 투자



구분	1단계	2단계	3단계
	2013 ~ 2014년	2014 ~ 2015년	2015 ~ 2016년
소요설비	<ul style="list-style-type: none"> • (원료)진공냉각기- 신규80백만원 • (제품)냉각기- 기존 활용 • 진공포장기 - 신규 20백만원 • 열탕살균기- 기존 살균기 활용 • 냉장실(콜드체인) - 기존 냉장고 	<ul style="list-style-type: none"> • 자동화 설비 검토 - 배합 믹서, 자동 충전 진공 포장기 	<ul style="list-style-type: none"> • 설비 증설 검토 - 소포장기
투자액 (천만원)	<ul style="list-style-type: none"> • 100백만원 * Mayo 추가설비비 별도 		

9월 24일 진주시 상대동

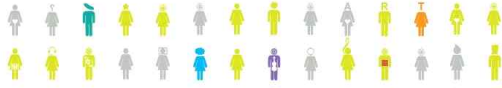
12. 블라인드 테스트를 위한 형조

경남서부아동보호전문기관 테이블 협조



1) 아동학대예방 캠페인 시 사용하는 간이 테이블 협조

- 네트워크 활용
- 주변식당으로부터 협조를 받는 방법이 있으나, 이는 프로젝트 진행에 있어 시간적 공간적 제약이 발생할 수 있으므로 방해요소를 사전 차단



9월 25일 경상대학교 13. 新제품 구성 샐러드의 g수 측정

실험실 정밀저울을 이용한 구성 샐러드 g수 측정 및 단가 계산



1) 샐러드 g수 측정

- 측정방법 : 저울 위 샐러드 용기 설치 → 영점처리 → 샐러드 적당량 투입

시간적 공간적 제약이 발생할 수 있으므로 방해요소를 사전 차단

- 측정 평균값 : 106.84g

무게측정	1회	2회	3회	평균
단호박 샐러드	122.07g	115.33g	122.16g	119.85g
계살 샐러드	108.44g	97.07g	101.24g	102.25g
감자샐러드	94.15g	103.14g	98.01g	98.43g
평균	-	-	-	106.84g

1) 단가 계산 (엑셀이용)

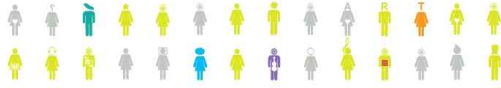
- 고구마 샐러드(30kg) / 단호박 샐러드(30kg) / 감자 샐러드(40kg)
 구매 시 단가 측정

<100kg 주문 시>

고구마 샐러드 : 4,000 x 30 = 120,000원

단호박 샐러드 : 4,000 x 30 = 120,000원

감자 샐러드 : 3,900 x 40 = 116,000원



견적서			
견적일자 : 2013년 9월 23일	등록번호	117-81-56757	
펠리스팜 귀하	상호	주비엔에스에스씨	설립 이인업 (인)
계 목 : 견적서	주소	경기도 고양시 덕양구 강계동 206 비엔에스빌딩	
아래와 같이 견적합니다.	업태	도매,소매	종목 식용유외
합계금액 : 입금 삼심오만육천 원정		(356,000)	
(VAT.별도)			
품목 및 규격	수 량	단 가	합계금액
고구마젤리드/MDS/1Kg*10	30kg	4000 x 30	120,000
단호박젤리드/MDS/1Kg*10	30kg	4000 x 30	120,000
로파이토젤리드/MDS/1Kg*10	40kg	3900 x 40	116,000
콘젤리드/MDS/1Kg*10	0kg	4,100	-
칼리스파게티젤리드/MDS/1Kg*10	0kg	4,400	-
카카도니젤리드/MDS/1Kg*10	0kg	3,700	-
베루리말젤리드/MDS/1Kg*10	0kg	5,400	-
삼사투실리젤리드/MDS/1Kg*10	0kg	3,800	-
맛콘젤리드/MDS/1Kg*10	0kg	4,600	-
아과주딩(4+5)/MDS/1kg*10	0kg	3,300	-
오거브주딩(4+5)/MDS/1Kg*10	0kg	3,300	-
참고주딩(4+5)/MDS/1Kg*10	0kg	3,400	-
별기향주딩(4+5)/MDS/1Kg*10	0kg	3,400	-
참꽃향주딩(4+5)/MDS/1kg*10	0kg	3,400	-
분포스파게티젤리드/MDS/1kg*10	0kg	4,900	-
단류주딩(4+5)/MDS/1kg*10	0kg	3,400	-
케이천맛포케이토젤리드/MDS/1Kg*10	0kg	3,900	-

<100kg 주문 시 생산가능 pcs 갯수>
 고구마 : 1,000g x 30개 / 100g = 300개
 단호박 : 1,000g x 30개 / 100g = 300개
 감자 : 1,000g x 40개 / 100g = 400개

<1pcs당 셀러드 단가>
 고구마 : 100g x 4,000원 / 1kg = 400원
 단호박 : 100g x 4,000원 / 1kg = 400원
 감자 : 100g x 3,900원 / 1kg = 390원

9월 26일 부산 개금주공아파트

14. 新제품 시식회

새로운 유통채널에 대한 파급력 검증





1) 실제 현장에서 파급력 검증

- “육류가 아닌 콩고기를 사용해서 건강해질 것 같다.”는 평가
- 남녀노소에 관계없는 新제품에 대한 긍정적인 평가

2) 자연스러운 웰니스팜 홍보

- 시식회에 참여한 40여명의 아파트 주민으로부터 자연스러운 웰니스팜 브랜드 홍보

3) 아파트 주민으로부터의 피드백

- 콩고기와 샐러드의 조합은 어울리지만, 피클과 같은 깔끔한 음식이 함께 구성되었으면 더 좋을 것 같다.



10월 1일 이후~

15. 흥청망청팀의 계속되는 도전

경상대학교 흥청망청팀의 향후계획

1) 어플리케이션 개발에 따른 친환경 식품을 판매하는 기업 추가 섭외

- 목적

- ① ‘모두가 함께 성장’ 이라는 웰니스팜의 가치관을 실현한다.
- ② 시장을 확대하여 동시다발적 이윤을 추구하는 동반성장 문화를 구현한다.
- ③ ‘대기업의 규제’로써 대기업과 중소기업의 양극화를 해결하는 것이 아니라 중소기업들의 새로운 판매유통채널로써 양극화를 해결한다.
- ④ 웰니스팜이 주축이 되어 어플리케이션 시스템을 구축하는 과정에서 발생하는 업무적 부담을 흥청망청팀이 해소한다.

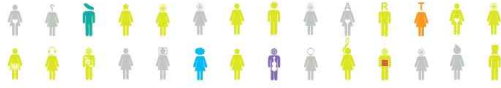
- 목표

- ① 부산 전 지역이 배송 가능한 친환경 식품기업 20개 섭외한다.
- ② 서로 다른 기업들이 매개체로 인해 네트워크가 구축됨으로써 발생할 수 있는 배송 및 모바일 결제문제 등의 현실적 문제 해결에 일조한다.
- ③ 웰니스팜의 장기적 성장을 위해 어플리케이션 동반성장 문화 전국 확대
 ex) 울산 전 지역이 배송 가능한 울산소재 친환경 식품기업들의 공간
 대구 전 지역이 배송 가능한 대구소재 친환경 식품기업들의 공간
 → 푸드 마일리지 줄임으로써 소비자가 더욱 신선한 제품을 섭취할 수 있는 효과가 부수적으로 발생!

2) 웰니스팜이 ‘친환경 힐링 페스티벌 - 2013 에코쇼’ 참가 시, 웰니스팜 대학생 서포터즈 역할 수행

- 목적

- ① 경상대학교 흥청망청팀이 웰니스팜에 대한 기사를 보도함으로써 참가 안내 메일이 수취된 점에 기인하여, 책임감 있는 향후 서포터즈 활동을 통해 미션과제가 아닌 실질적 웰니스팜의 성장에 이바지한다.
- ② 에코쇼에서의 웰니스팜 브랜드 및 제품홍보에 있어 파급력을 높인다.



- 목표

- ① ‘친환경 힐링 페스티벌 - Eco Show 2013’을 주관하는 친환경생활연합동조합이 ‘친환경 농·식품 직거래 행사’를 진행한 경험이 있는 만큼 이후 또 다른 웰니스팜의 홍보기회를 얻을 수 있으리라 판단하여, 해당 조합에 확실한 웰니스팜 브랜드 인식을 심어줄 것이다.
- ② ‘친환경 힐링 페스티벌 - Eco Show 2013’에 참가하는 수많은 업체들 중에서도 사람들의 이목을 집중시킬 수 있는 차별성을 두기 위해, 다소 이색적인 대학생 홍보대사 역할을 수행하여 해당 행사에서 웰니스팜을 주인공으로 만들 것이다.

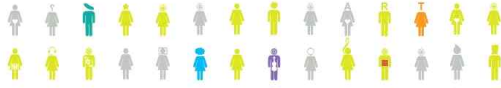
3) 부산 소재, 아파트 단지 내 형성되는 시장 섭외 도움

- 목적

- ① 직접적인 접촉이 필요할 수 있는 시장 섭외를 홍청망청팀이 적극적으로 도움으로써 출범한 지 오랜 시간이 지나지 않아 역할분담에 한계가 있는 웰니스팜의 경영적 어려움을 해결한다.

- 목표

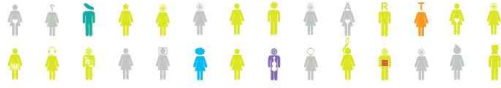
- ① 웰니스팜 김형철 대표님과 회의 이후 활동 승인 시, 600세대 이상의 인구밀집도가 높은 다섯 곳의 아파트 장에 입점할 수 있도록 한다.
- ② 아파트 단지 내 시장을 통하여 소비자로부터 지속적인 사랑을 받았을 때, 홍청망청팀이 대형마트에 비해 비교적 입점 대금의 수수료가 적은 아파트 주변의 마트를 상대로 이러한 증빙자료를 제시하여 웰니스팜의 시장을 더욱 확대한다.



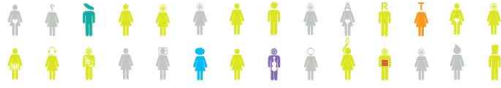
16. 흥청망청팀의 소감

5,6차 미션을 비롯한 캠퍼스영웅전 모든 일정을 마치며...

<p style="text-align: center;">안 영 진 팀 장</p>	<p>1,2차 미션을 수행하면서 기업과 연계하여 新사업/제품을 기획하고 미션을 수행하는 2012 캠퍼스영웅전 참가팀에 대한 활동영상을 접했을 때, 진심으로 부러웠고 반드시 최종미션까지 진출하자는 목표를 가졌습니다. 최종미션에 걸맞게 흥청망청팀 한계에 도전하는 여정이었지만, 수개월 간 기다렸던 미션이었기 때문에 1,2차 미션 때 느꼈던 감정을 상기하며 끝까지 포기하지 않을 수 있었습니다. 신입사원의 단계를 넘어 기업가의 마음으로 미션활동에 임했던 한 달이었습니다. 5,6차 미션을 수행하는 동안 흥청망청팀이 기획한 新제품이 실질적으로 웰니스팜에 도움이 되기를 간절히 원했고, 이러한 목표를 달성하기 위해 수많은 검증 등을 거치며 실패할 위험 부담을 최소화 시켰습니다. 캠퍼스영웅전만이 가지고 있는 특별한 교육방법 즉, 스스로 기획하고 행동함으로써 배우는 일련의 미션활동을 창업동아리 멤버들에게 경험시켜 주고 싶은 마음입니다. 수없이 들으며 배워왔던 기업가정신을 직접 실천하며 많은 성장을 할 수 있었습니다. 흥청망청팀을 대표하여 이러한 성장을 가능하게 해준 웰니스팜 김형철 대표님과 캠퍼스영웅전의 모든 관계자님께 진심어린 감사의 말씀을 전합니다.</p>
<p style="text-align: center;">김 성 훈 팀 원</p>	<p>캠퍼스영웅전에 중간 합류를 하여 처음에는 본 경진대회의 목적과 목표를 제대로 파악하지 못한 채 미션을 수행하였습니다. 이 과정에서 팀원들에게 누가 될까 하는 개인적인 걱정을 자주 하게 되었습니다. 허나, 끝까지 신뢰해주는 팀원들에게 보답하고자 노력하다 보니 어느덧 본 대회의 주제를 인지하게 되었고 이에 흥미를 붙여 미션활동에 더욱 박차를 가할 수 있었습니다. 매 미션마다 팀원 간의 의견충돌이 있어 미션활동의 진행이 느리게 느껴진 적도 있었지만, 개방되어 있는 사고로서 색안경을 끼지 않고 논리적인 의견만을 최종적으로 수렴함으로써 저조한 완성도의 위험을 극복할 수 있었습니다. 5,6차 미션에 관해 말씀드리자면, 접하기 쉽지 않은 실제 기업의 新사업/제품을 기획함으로써 우리가 생각하지 못했던 장애요소가 상당히 많다는 것을 깨달았고 역시 탁상공론이 전부가 아니라는 것을 또 한 번 느꼈습니다. 본 활동을 통해 4명의 팀원들 모두 하나가 되었고, 함께 울고 웃었던 추억들이 제 머릿속에 오래도록 남을 것 같습니다.</p>



<p>이 주 상</p> <p>팀 원</p>	<p>처음 5월 달에 캠퍼스영웅전을 시작해서, 어언 6개월이 지난 지금 되돌아 보니 너무나도 빨리 지나온 시간이었습니다. 6개월 동안 진행되는 대회는 처음이라 걱정도 많이 하였는데, 팀원들과 합심하여 하나씩 하나씩 진행하다 보니 지금까지 올라오게 되었습니다. 지금까지 올라온 것만 해도 너무나도 저 자신에게 큰 기쁨이고, 경험이며, 뜻 깊은 시간이었습니다. 이러한 시간을 제공해준 모든 분들께 감사한 마음입니다. 마지막으로 6개월 동안 함께한 팀원들 정말 고생 많았고, 대회가 끝나고 사석에서 즐거운 시간을 보내봅시다.</p>
<p>정 보 회</p> <p>팀 원</p>	<p>2013년 9월은 제 인생에 있어 가장 바빴던 한 달이었습니다. 팀원 모두가 개인적인 일정을 최대한 자제하고 미션활동에 집중하는 모습에 저 또한 모든 것을 제쳐두고 완성도 높은 미션수행에 집중했습니다. 전문가를 만나 기획서 내에 포함되어야 할 내용에 대해 자문을 구하고, 해당 자료를 조사하여 보고서에 기입하는 패턴으로 활동을 이어나갔습니다. 결과보고서와 영상을 마지막으로 점검하는 과정에서 문득 들었던 생각이 있습니다. 수많은 멘토가 존재하지 않았더라면 이러한 짜임새 있는 결과물을 결코 만들어내지 못했을 것 이라는 생각이 바로 그 생각이었습니다. 3,4차 미션과는 다르게 이번 최종미션 보고서는 수많은 도움에 의해 작성이 되었다고 해도 과언이 아닐 것입니다. 1차 미션으로서 ‘멘토를 찾아라’는 미션을 제시한 이유를 이제야 알겠습니다. 덕분에 팀원 모두 각자의 멘토에게 한층 더 익숙한 태도로써 자문을 구할 수 있었습니다. 또한, 영상을 제작하는 과정에서 팀원들의 많은 조언과 코치로 인해 혼자 영상을 만든다는 생각보다는 4명의 모든 팀원들과 영상을 만든다는 생각이 많이 들었습니다. 마지막 미션까지 완수하느라 고생한 우리 팀원들과 이런 뜻 깊은 기회를 주신 관계자 여러분께 진심으로 감사하다는 말씀드리고 싶습니다.</p>



1. 신제품 홍보 마케팅

<1단계> 웰니스팜의 인지도를 향상시켜라.

1. 블라인드 테스트

신제품을 출시하기에 앞서 미래의 고객이 될 소비자들이 어떠한 소비성향을 가지고 있으며, 어떠한 것에 관심을 가지고 있는지에 대해 알아보는 것도 중요하다 하겠지만, 그러한 것을 알아본 뒤 제품을 만들어 출시 전 제품에 관한 소비자들의 반응을 조사하는 것도 매우 중요하다고 할 수 있다. 그 반응을 알아볼 수 있는 방법에는 구매의향조사, 테스트 마케팅조사, 인터뷰조사, 델파이분석법 등이 있지만, 그중에서도 우리의 아이템을 특정 소비자들에게 경험하게 함으로써, 아이템에 대한 반응을 알아 볼 수 있고, 인터뷰를 통해 앞으로의 방향성과 조언 등을 구할 수 있는 블라인드 테스트가 가장 적합하다고 생각했다. 그리하여 우리는 블라인드 테스트를 실시. 소비자들의 반응을 알아보았다.

1) 블라인드 테스트를 통한 예상 성과

- 블라인드 테스트를 통해 현재 웰니스팜 콩고기에 대한 소비자들의 반응을 살펴봄으로써 앞으로의 방향성을 잡을 수 있다.
- 우리가 만들고자 하는 간편 콩고기 샐러드 시제품을 소비자들에게 선보임으로써 아이템에 대한 반응과 조언 등을 구할 수 있다.
- 웰니스팜 현수막을 설치하여 실시하기에 자연스럽게 웰니스팜 기업에 대한 홍보효과를 가질 수 있다.



2) 블라인드 테스트의 방법



- 웰니스팜에서 판매하는 콩탕수와 비건미트, 비건스틱, 콩불고기, 그리고 시중에서 판매하는 떡갈비, 동그랑땡을 무작위로 진열한 뒤 ‘어느 것이 콩고기인가?’에 대한 대상자들의 반응 조사를 실시함.



- 시중 편의점에서 판매하는 도시락용기와 유사한 도시락용기에 양상추와 MDS Korea에서 판매하는 샐러드를 넣은 뒤 나머지에 웰니스팜의 비건미트, 비건스틱, 콩탕수를 넣어 대상자들에게 ‘어떠한 조합이 가장 맛있는지.’에 대한 반응 조사를 실시함.

3) 블라인드 테스트의 진행순서



- 먼저 무작위로 진열한 고기들을 놓고 ‘어느 것이 콩고기인가?’에 대한 대상자들의 반응 조사를 실시함.



- 그 다음 웰니스팜에서 판매하는 각종 콩고기와 양상추 및 샐러드를 넣은 도시락에서 최고의 조합에 대한 반응조사를 실시함.



4) 블라인드 테스트 모습



[그림1] 블라인드 테스트를 준비하는 모습



[그림2] 시작 전 간단한 설명 중



[그림3] 1차시행 후 간단한 인터뷰



[그림4] 2차 시행 후 간단한 인터뷰 모습



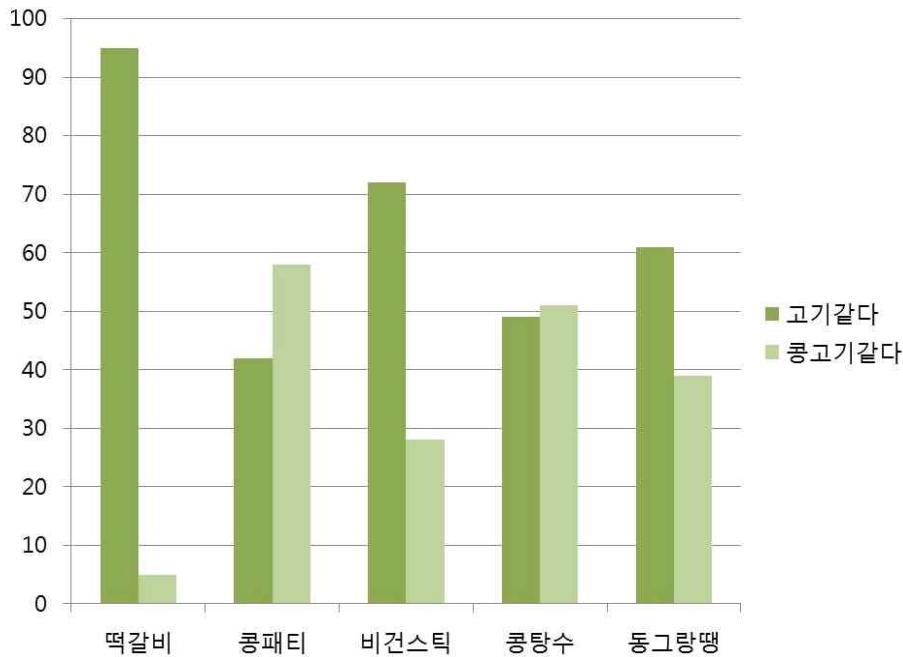
[그림5] 2차 블라인드 테스트 촬영 모습



[그림6] 2차 테스트에 관한 반응을 수렴하는 모습



5) 블라인드 테스트 성과



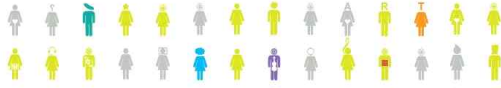
→ 현재 시중에서 판매되는 냉동육과 웰니스팜의 콩고기를 무작위로 나열해 놓고, ‘어떤 고기가 콩고기 같냐?’ 라는 질문으로 반응조사를 한 결과 비건스틱의 경우 많은 수의 사람들이 콩고기라는 것을 인지하지 못하였다.



→ 블라인드 테스트를 하기 전에 블라인드 테스트 및 제품에 관한 질의응답시간을 가졌는데, 웰니스팜에 대한 사람들의 질문으로 인해 자연스럽게 웰니스팜 회사에 대한 홍보효과를 가질 수 있었다.



→ 우리들의 아이টে 기존에 웰니스팜에서 판매하는 여러 가지의 콩고기 아이টে 섞어 놓았을 때, 비건스틱과 샐러드의 조합을 사람들이 가장 선호하는 경향을 보였다.



1. 신제품 홍보 마케팅

<2단계> 웰니스팜과 관계를 형성하라.

2. 블로그 및 SNS 마케팅1)

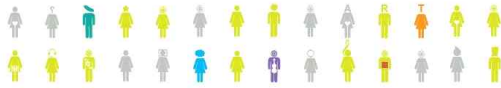
1) 블로그 마케팅

블로그 마케팅을 할 때에는 해당 블로그에 ‘어떤 키워드를 가지고 포스팅을 하느냐?’에 따라 검색 시 상위 노출되는 정도가 다르다. 이에 우리는 ‘샐러드빈’과 ‘웰니스팜’을 홍보하기 위한 키워드를 웰니스팜, 콩고기 샐러드, 닭가슴살 샐러드, 고단백 샐러드, 다이어트 샐러드, 콩고기, 샐러드, 다이어트, 건강 도시락, 친환경 샐러드, 간편 도시락, 다이어트 도시락 이렇게 총 12가지 정도로 추려, (주)마켓파트너(웹디자인, 인터넷광고 대행업체)에 의뢰. 그 키워드가 PC나 모바일로 얼마나 검색되는지 그 추이를 알아봄으로써 우리가 블로그에 ‘어떤 키워드를 가지고 포스팅을 해야 할 지’ 알아보았다.

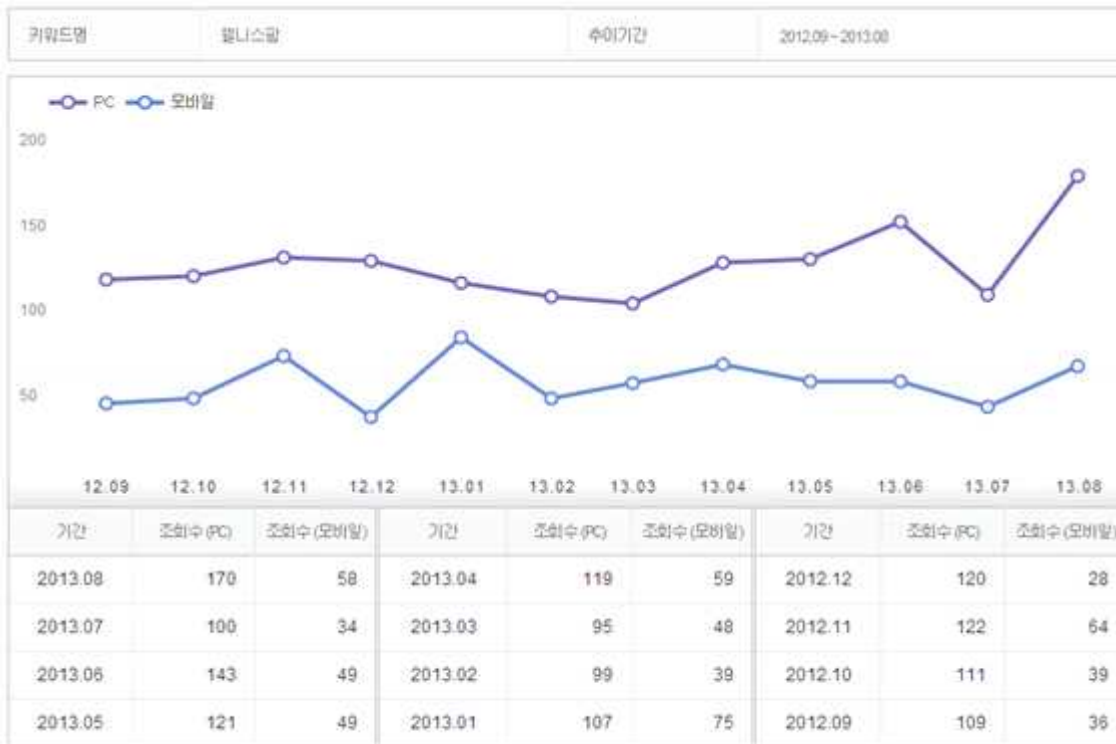
· 다이어트 도시락



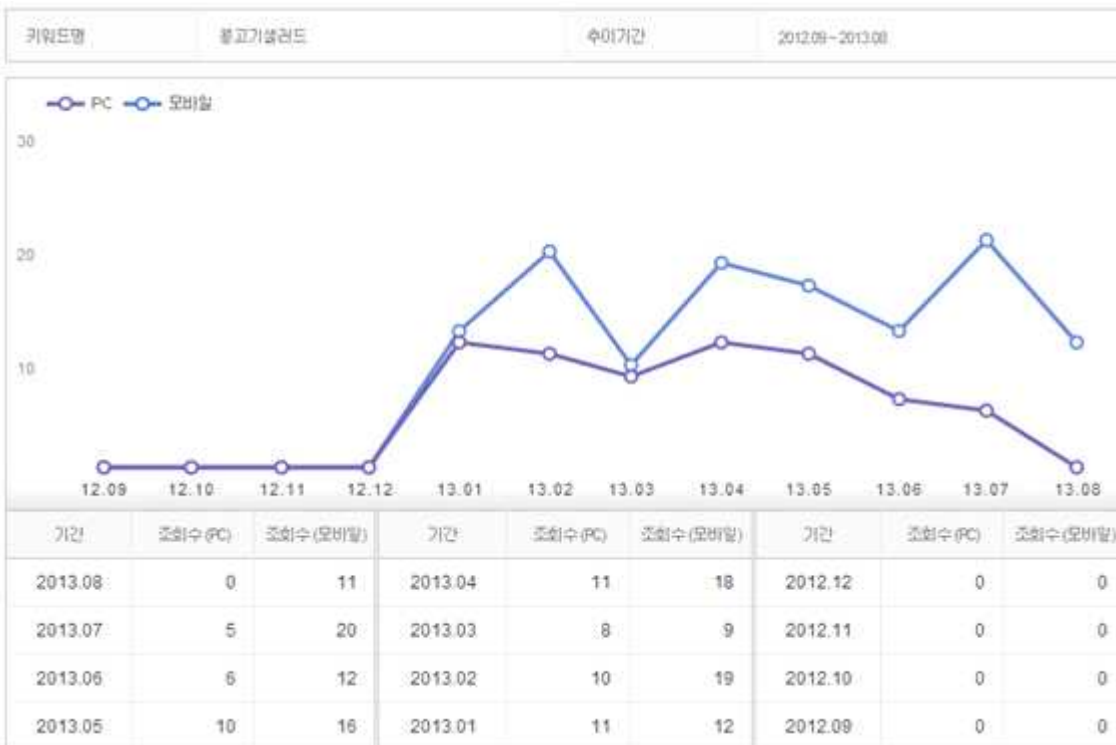
1) 자료제공 : (주)마켓파트너. 2013.09.15.



· 웰니스팜

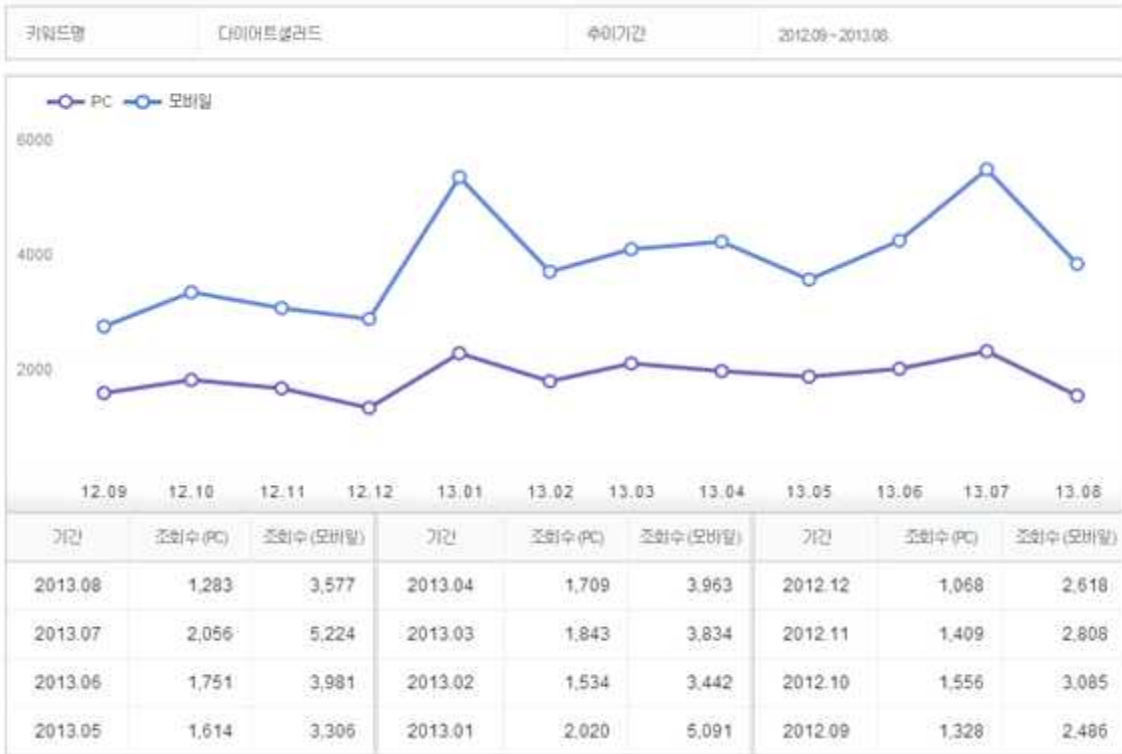


· 콩고기샐러드

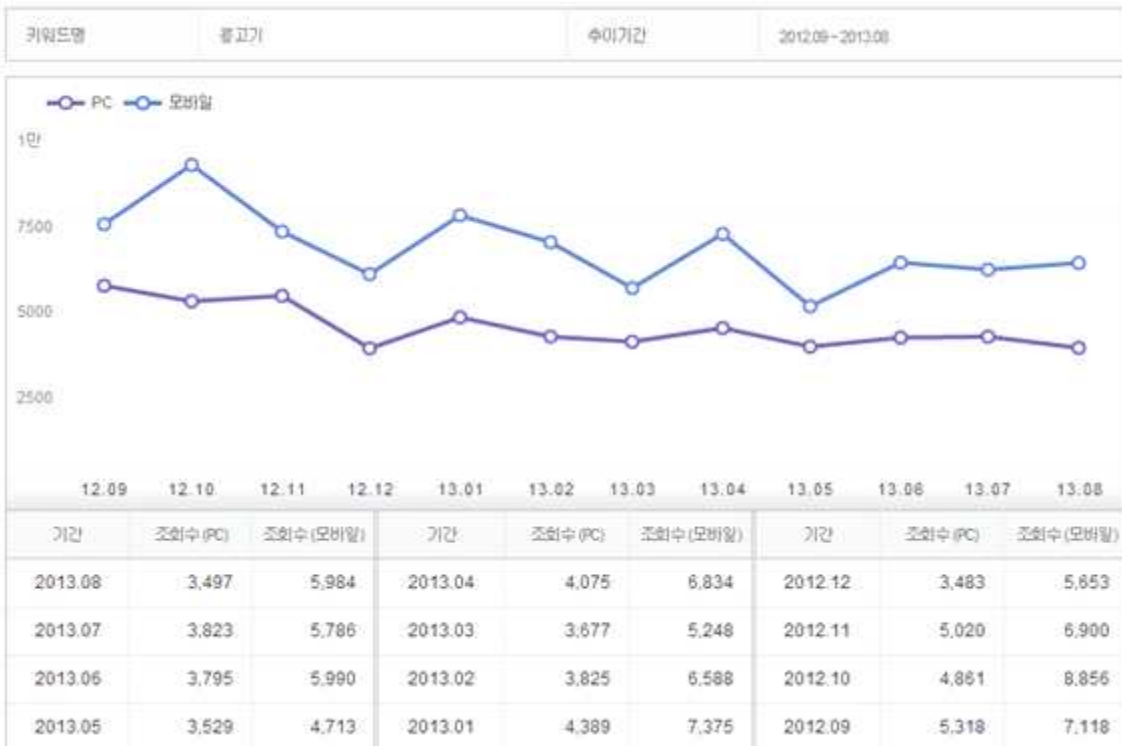


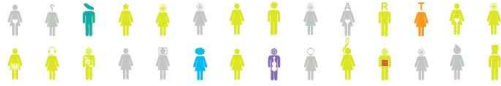


· 다이어트 샐러드

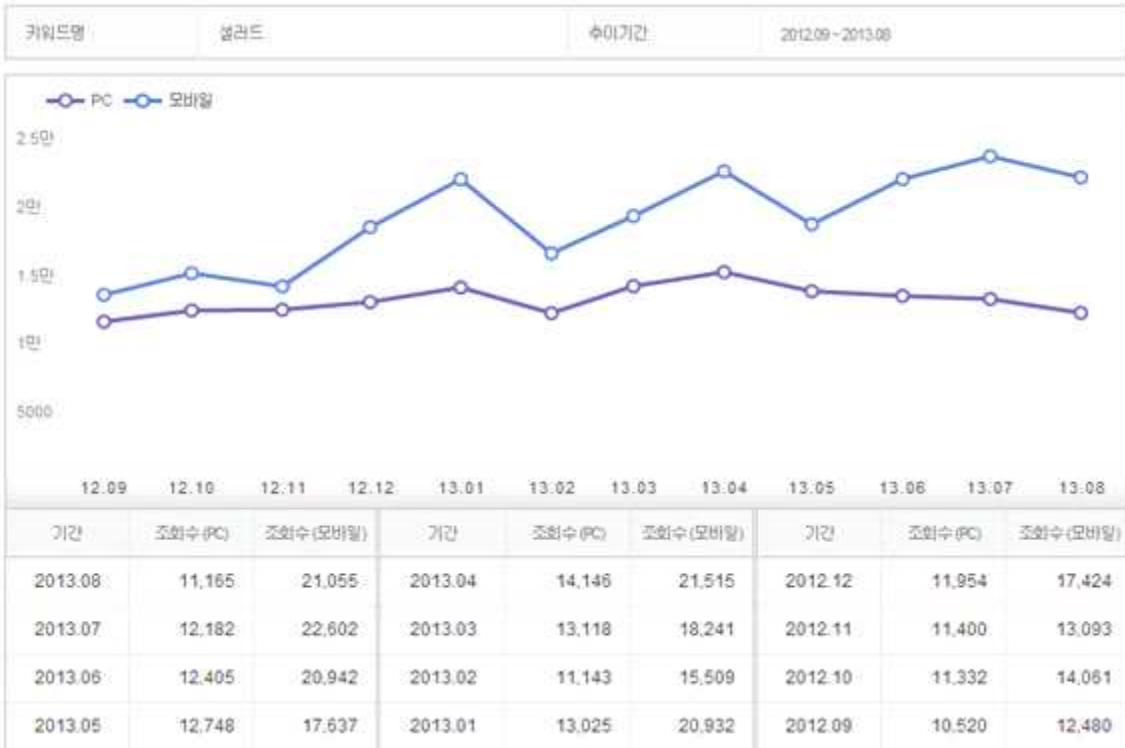


· 콩고기



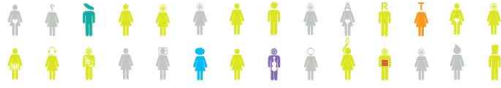


· 셸러드

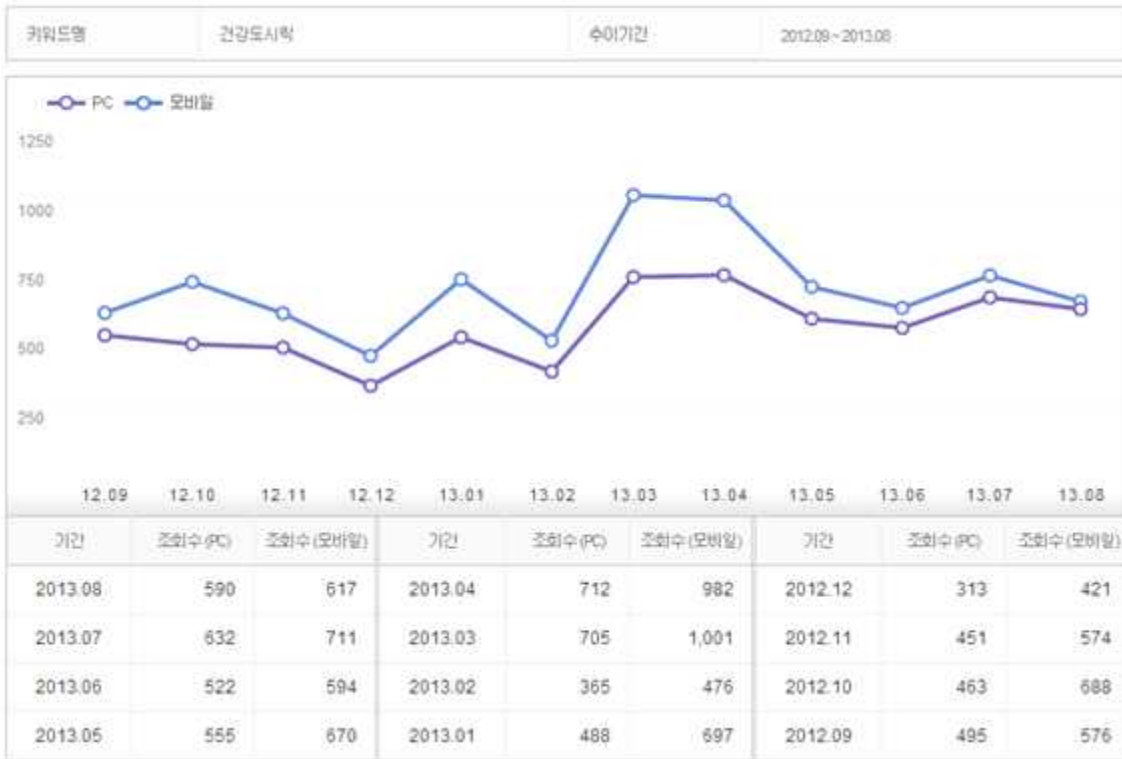


· 다이어트

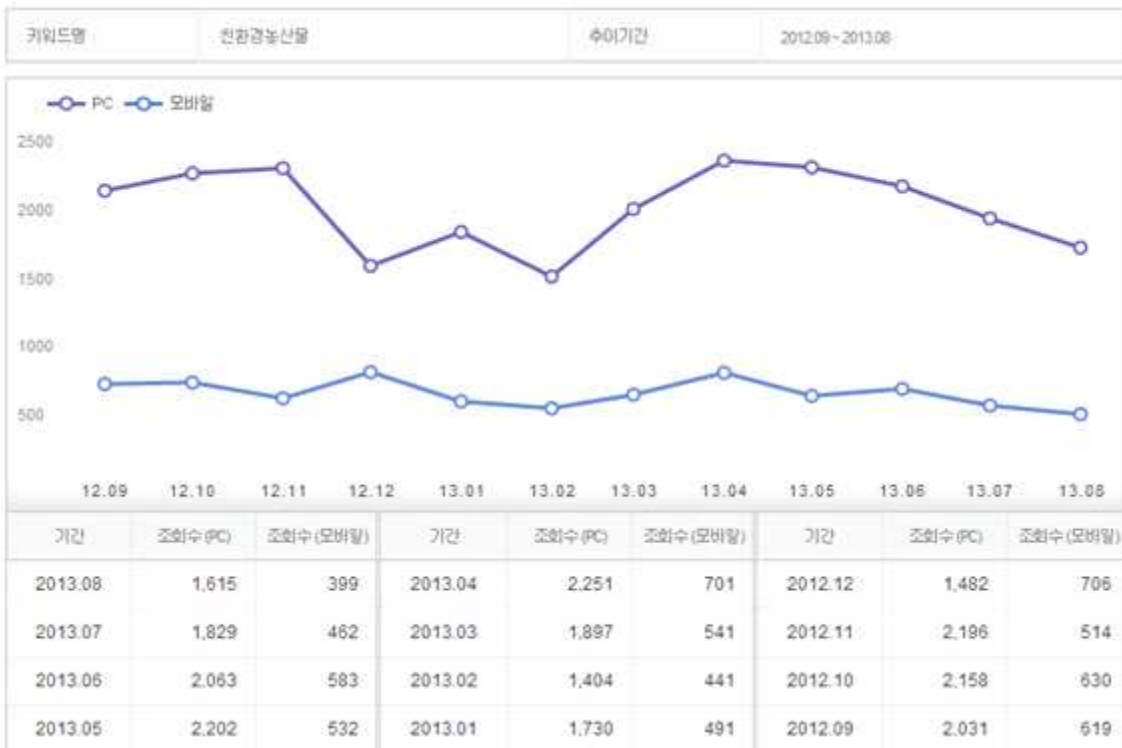


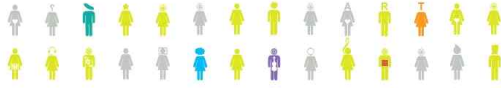


· 건강 도시락

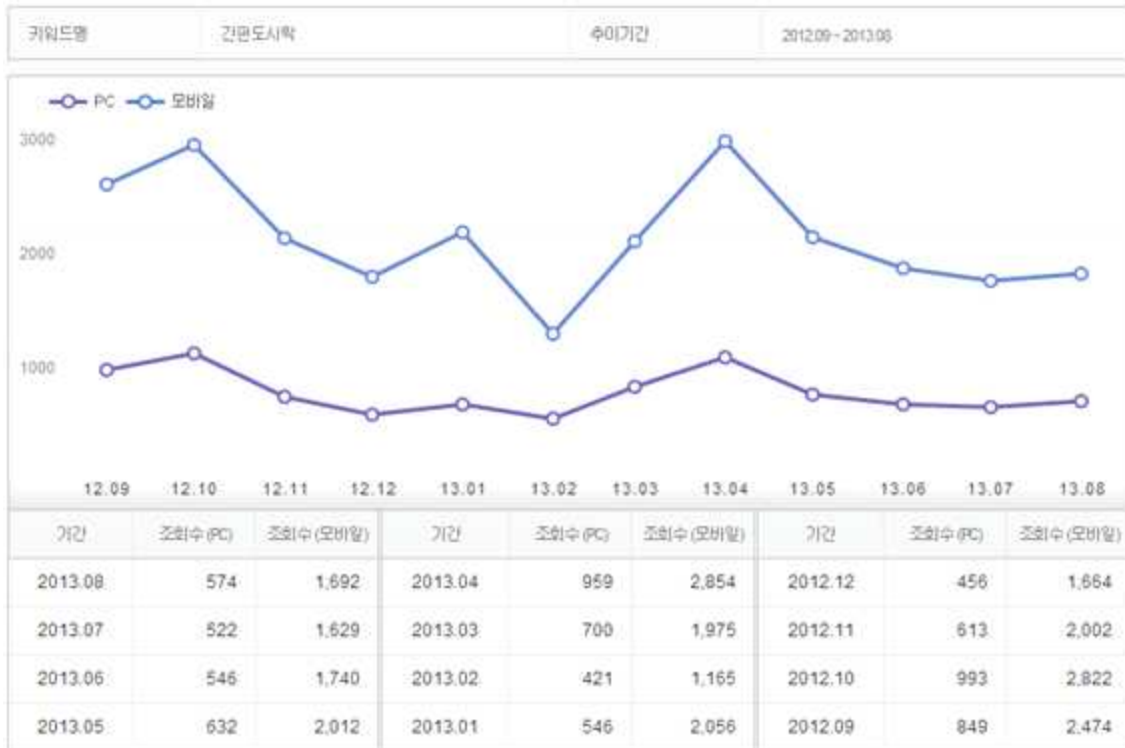


· 친환경 농산물

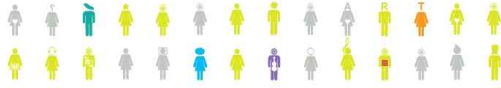




· **간편 도시락**



- 키워드 검색 빈도수를 검색해본 결과 웰니스팜, 다이어트 샐러드, 콩고기, 샐러드, 다이어트, 건강도시락, 친환경 농산물, 콩고기 샐러드, 간편 도시락이 검색 되고 있었으며, 그 중에서도 콩고기와 샐러드, 다이어트 같은 경우는 그 검색빈도수가 너무 높아 블로그 포스팅 후 상위 노출이 어렵다고 판단하였다. 그리하여, 우리는 전략적으로 ‘웰니스팜, 다이어트 샐러드, 건강도시락, 친환경 농산물, 콩고기 샐러드, 간편 도시락’을 중점적으로 블로그 포스팅을 결정 하였다.



(1) 블로그 포스팅 내용

[웰니스팜] 웰니스팜 건강식 다이어트 신제품 출시 콩고기 블라인드 테스트 현장 ##2편## | 오늘의핫뉴스 / 연합뉴스 2013/09/24 18:30

<http://blog.naver.com/ljsppy1000/90181603747> **복사**

[웰니스팜] 웰니스팜 건강식 다이어트 신제품 출시 콩고기 블라인드 테스트 현장 ##2편##

[그림1] 웰니스팜 블라인드 테스트 2편
<http://blog.naver.com/ljsppy1000/90181603747>

웰니스팜 신제품 출시 블라인드 테스트! 그 현장을 찾아가다! with 경상대학교 <1편> | 마이썬의 일상다반사 2013/09/23 08:32

<http://ljsppy3000.blog.me/30176333891> **복사**

[웰니스팜] 웰니스팜 新제품 출시 블라인드 테스트! 그 현장을 찾아가다! with 경상대학교 <1편>

[그림2] 웰니스팜 블라인드 테스트 1편
<http://ljsppy3000.blog.me/30176333891>



(2) 성과

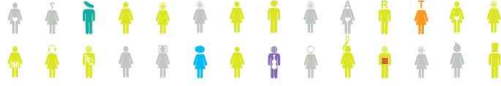
① 국내 대형 포털사이트를 중심으로 성과 측정

<네이버>

<다음>

<줌>

- 국내 4대 포털사이트 중 3곳 (네이버, 다음, 줌) 사이트에서 '웰니스팜' 키워드로 검색 시 최상위 노출 효과 (계재 시점부터 지금까지 8일 동안 지속적으로 상위노출 유지하고 있음)



② 블로그 유입 검색키워드 분석

□ 검색어 검색엔진 별 유입률

순위	검색어	유입률
1	데파페페 풍향계	33.3% 네이버 100.0%
1	취업포트폴리오ppt	33.3% 네이버 100.0%
1	캠퍼스영웅전	33.3% 네이버 100.0%

[그림1] 2013. 09월 22일

□ 검색어 검색엔진 별 유입률

순위	검색어	유입률
1	웹니스팜	50.0% 네이버 100.0%
2	데파페페 풍향계	20.0% 네이버 100.0%
3	비즈니스 발표주제	10.0% 네이버 100.0%
3	취업포트폴리오ppt	10.0% 네이버 100.0%
3	포트폴리오 발표	10.0% 네이버 100.0%

[그림2] 2013. 09월 23일

□ 검색어 검색엔진 별 유입률

순위	검색어	유입률
1	웹니스팜	73.7% 네이버 100.0%
2	데파페페 풍향계	10.5% 네이버 100.0%
2	포트폴리오 발표	10.5% 네이버 100.0%
4	iframe src https://www.fe.	5.3% 네이버 100.0%

[그림3] 2013. 09월 24일

□ 검색어 검색엔진 별 유입률

순위	검색어	유입률
1	샐러드빈	38.5% 네이버 100.0%
2	웹니스팜	23.1% 네이버 100.0%
3	국제경영발표	15.4% 네이버 100.0%
4	블라인드 테스트 시식	7.7% 네이버 100.0%
4	블라인드 테스트 영상	7.7% 네이버 100.0%
4	카톡 불소 테마	7.7% 네이버 100.0%

[그림4] 2013. 09월 25일

□ 검색어 검색엔진 별 유입률

순위	검색어	유입률
1	웹니스팜	29.4% 네이버 100.0%
2	샐러드빈	23.5% 네이버 100.0%
3	데파페페 풍향계	5.9% 네이버 100.0%
3	모닝샌드	5.9% 네이버 100.0%
3	웹니스팜 신제품	5.9% 네이버 100.0%
3	웹니스팜 신제품 출시 불라.	5.9% 네이버 100.0%
3	제주 가운길	5.9% 네이버 100.0%

[그림5] 2013. 09월 26일

□ 검색어 검색엔진 별 유입률

순위	검색어	유입률
1	웹니스팜	37.5% 네이버 100.0%
2	매물 컴퓨터 ppt	12.5% 네이버 100.0%
2	웹니스팜 블로그	12.5% 네이버 100.0%
2	융복합 아이디어	12.5% 네이버 100.0%
2	캠퍼스영웅전	12.5% 네이버 100.0%
2	콩고기샐러드	12.5% 네이버 100.0%

[그림6] 2013. 09월 27일

- 블로그 포스팅 게재일인 09월 22일부터 09월 27일까지 블로그 유입 검색키워드를 분석한 결과 시간이 지나갈수록 웹니스팜, 콩고기샐러드 등 웹니스팜과 관련된 검색키워드를 통해 블로그에 유입된 유입률이 증가하고 있으며, 순위 또한 꾸준히 상위권에 랭크되었다. 이것으로 볼 때 상위노출을 위한 유입키워드 선정은 탁월했으며, 그 효과 또한 지속적으로 나타나고 있음을 알 수 있다.



③ 블로그 검색 조회수 분석

순위	포스트명	구분
1	ㅋㅋㅋㅋ 안깝겠게요 ㅋㅋㅋㅋ(협)	블로그
2	마음먹기에 달린 일입니다.	블로그
3	에오스 온라인...좋은거야 나쁜거야..?	블로그
3	이런...	블로그
3	2013/08/08 캠퍼스 영웅전 3차, 4차 미션 활동영상 (국립경성대학교 ...)	블로그
3	11.01 - 취업 포트폴리오 발표	블로그
3	아...학교 무슨 와이러나 ㅋㅋㅋ	블로그
3	2013/08/23 캠퍼스 영웅전 5,6차 미션 설명회	블로그
3	[작사곡] 별 - 원곡 : 데파피에 - 풍향계	블로그

[그림1] 2013. 09월 22일

순위	포스트명	구분
1	2013/09/17 건강에 도움을 주다!! 웰니스팜 신제품 출시 블라인드 테스트.	블로그
2	잘 될까야, 잘 될까야..	블로그
3	ㅋㅋㅋㅋ 안깝겠게요 ㅋㅋㅋㅋ(협)	블로그
3	2013/09/19 현충일 고고고	블로그
3	11.01 - 취업 포트폴리오 발표	블로그
3	[작사곡] 별 - 원곡 : 데파피에 - 풍향계	블로그
3	마음먹기에 달린 일입니다.	블로그
8	에오스 온라인...좋은거야 나쁜거야..?	블로그
8	[작사] Comeback To Me (원곡 : Spatium - 김경)	블로그
8	2013/08/26 아버지께 정말 죄송스럽게 돈 받은 날...(부계-내일 등..)	블로그

[그림2] 2013. 09월 23일

순위	포스트명	구분
1	2013/09/17 건강에 도움을 주다!! 웰니스팜 신제품 출시 블라인드 테스트.	블로그
2	한 번에 한 가지씩..	블로그
3	2013/09/17 건강에 도움을 주다!! 웰니스팜 신제품 출시 블라인드 테스트.	블로그
4	분명한 목표..	블로그
5	잘 될까야, 잘 될까야..	블로그
6	[작사곡] 별 - 원곡 : 데파피에 - 풍향계	블로그
6	11.01 - 취업 포트폴리오 발표	블로그
8	ㅋㅋㅋㅋ 안깝겠게요 ㅋㅋㅋㅋ(협)	블로그
8	2013/08/08 캠퍼스 영웅전 3차, 4차 미션 활동영상 (국립경성대학교 ...)	블로그
8	교통 사고가 났습니다...	블로그

[그림3] 2013. 09월 24일

순위	포스트명	구분
1	문제를 효과적으로 해결하는 방법	블로그
2	2013/09/17 건강에 도움을 주다!! 웰니스팜 신제품 출시 블라인드 테스트.	블로그
3	2013/09/17 건강에 도움을 주다!! 웰니스팜 신제품 출시 블라인드 테스트.	블로그
4	2013/05/29 국제경영 발표	블로그
5	분명한 목표..	블로그
5	한 번에 한 가지씩..	블로그
7	2013/09/19 현충일 고고고	블로그
7	ㅋㅋㅋㅋ 안깝겠게요 ㅋㅋㅋㅋ(협)	블로그
7	카톡 테마 두 번째 블랙 스타일	블로그
7	지속의 근로시간..	블로그

[그림4] 2013. 09월 25일

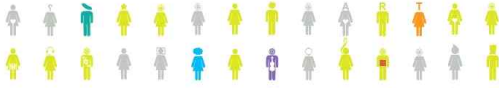
순위	포스트명	구분
1	2013/09/17 건강에 도움을 주다!! 웰니스팜 신제품 출시 블라인드 테스트.	블로그
2	2013/09/17 건강에 도움을 주다!! 웰니스팜 신제품 출시 블라인드 테스트.	블로그
3	2013/08/23 캠퍼스 영웅전 5,6차 미션 설명회	블로그
4	문제를 효과적으로 해결하는 방법	블로그
4	2013/05/29 국제경영 발표	블로그
6	교통 사고가 났습니다...	블로그
6	2013/09/19 현충일 고고고	블로그
6	ㅋㅋㅋㅋ 안깝겠게요 ㅋㅋㅋㅋ(협)	블로그
6	11.01 - 취업 포트폴리오 발표	블로그
6	[작사곡] 별 - 원곡 : 데파피에 - 풍향계	블로그

[그림5] 2013. 09월 26일

순위	포스트명	구분
1	2013/09/17 건강에 도움을 주다!! 웰니스팜 신제품 출시 블라인드 테스트.	블로그
2	2013/09/17 건강에 도움을 주다!! 웰니스팜 신제품 출시 블라인드 테스트.	블로그
3	문제를 효과적으로 해결하는 방법	블로그
3	잘 될까야, 잘 될까야..	블로그
3	한 번에 한 가지씩..	블로그
3	분명한 목표..	블로그
3	2013/05/21 2013-GNU창업올림픽 아이디어공모전 발표	블로그
3	2013/08/26 아버지께 정말 죄송스럽게 돈 받은 날...(부계-내일 등..)	블로그
3	2013/04/08 인터넷 비즈니스 전략 발표	블로그
3	ㅋㅋㅋㅋ 안깝겠게요 ㅋㅋㅋㅋ(협)	블로그

[그림6] 2013. 09월 27일

- 블로그 검색 조회수를 분석한 결과 게재일인 09월 22일 당일에는 검색 조회수 순위가 하위권에 머물렀지만, SNS와 유튜브를 통한 홍보와 병행하여 9월 23일부터는 '웰니스팜 블라인드 테스트' 포스팅이 꾸준히 검색 조회수 상위권에 랭크되었으며 웰니스팜 홍보 효과가 나타나고 있음을 알 수 있다.



2) SNS 마케팅

- 대표적 SNS인 facebook 상에 블라인드테스트 포스팅 및 영상을 게재하여 공유 및 좋아요 득려 → 웰니스팜의 브랜드를 최대한 노출시킨다.

(1) 성과

Jusang Lee님이 링크를 공유했습니다.
9월 24일 ·

경상대학교 학우들을 대상으로 진행한 "웰니스팜 신제품 출시 블라인드테스트" 프로젝트가 기사에도 났네요!!!!

더욱더 열심히 하겠습니다 ㅎㅎ 공유, 좋아요 많이많이 해주세요!!^^

창업동아리, 친환경 식품기업 신제품 출시에 융합유 역할 '특독'
media.daum.net

(부산=뉴스와이어) 청년창업을 꿈꾸는 대학생들이 친환경 식품기업의 신제품 출시를 기획하는 기회를 얻었다. 교육부가 주최하고 한국연구재단 및 한국청년 기업가정신재단에서 주관하는 '2013 학생창업 아이디어'...

좋아요 취소 · 댓글 달기 · 홍보 · 공유하기

회원님, 김유미님, 정보희님, Young Im Kang님 외 22명이 좋아합니다.

댓글 9개 더 보기

Jusang Lee 안영민 많은 홍보와 관심 바랍니다 안영민군 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋㅋ
9월 24일 오후 7:22 · 좋아요

Jusang Lee 최장우 장우 땡땡땡류 ㅋㅋ
9월 24일 오후 7:22 · 좋아요

김혜수 흥청망청 ㅋㅋㅋㅋㅋㅋ 오빠 하이팅이예요*^^*
9월 24일 오후 7:39 모바일에서 · 좋아요 취소 ·

Jusang Lee님이 링크를 공유했습니다.
9월 23일 · 수정됨 ·

경상대학교 학우문들과 진행한 광고기 블라인드테스트 현장! 포스팅/영상이 굉장히 재밌으니 한번 읽어봐주세요ㅎㅎ

[웰니스팜] 웰니스팜 신제품 출시 블라인드 테스트! 그 현장을 찾아간다. <1편>
!sppy3000.blog.me

웰니스팜 닭고기샐러드, 콩고기 샐러드, 샐러드도시락, 건강도시락, 친환경 도시락, 콩고기[웰니스팜] 웰니스팜 신제품 출시 블라인드 테스트

좋아요 · 댓글 달기 · 홍보 · 공유하기

강초이, Jaewoo Mitt Park, 박나운님 외 12명이 좋아합니다.

심동현 난 안읽?ㅋㅋㅋㅋ
9월 23일 오전 8:58 모바일에서 · 좋아요

Jusang Lee 심동현 블로그 들어가서 댓글까지 달아야 카운팅 된다 통허이 ㅋㅋㅋㅋ
9월 23일 오전 9:00 · 좋아요

Jusang Lee ** 페이스북 공유/좋아요/블로그댓글 세가지 모두 해주시는분께 한해서 추천하겠습니다!! 최대한 교관권 많이 뿌릴 예정이니 많은 참여부탁드립니다^^**
9월 23일 오전 9:18 · 좋아요 ·

- 9월 29일 현재 페이스북 상에 웰니스팜 관련 블로그(20개), 유튜브 영상(20개)가 업로드 되어 있으며, 공유수 총 38개, 좋아요 수 총 308개를 받았다. 이 결과를 통해 ‘웰니스팜’이라는 브랜드를 SNS상에 다수 노출시키는 효과를 얻었으며, 블로그와 유튜브 동영상과 게시글과 함께 링크시킴으로써 2차적으로 블로그와 유튜브로 자연스럽게 유입시키는 효과를 보였다.



3) 레드브릭스

(1) 레드브릭스 김광연 대표님으로부터 효과적 기사 보도방법 습득

The screenshot shows an email interface with a sidebar on the left containing various folders like '받은메일함', '우함', and '내계손메일함'. The main content area displays an email with the subject 'RE: 대표님 안녕하십니까 ^^ 경상대학교 안녕입니다.' and a sender '보낸사람: "김광연" <ceo@redbricks.co.kr>'. The email body contains the following text:

안녕하세요. 레드브릭스 김광연입니다.
 먼저 보내준 기사자료 잘 확인하였습니다. 저희가 직접 배포를 해드릴수도 있으나, 그 진행절차가 궁금하시다 하여 방법을 알려드리니, 아래와 같이 해보시기 바랍니다.

1. 뉴스와이어 <http://www.newswire.co.kr/>
2. 보도자료등록 -> 기사작성 1건 88,000원 출전 -> 다음을 통해 해당키워드 검색.
3. 보통 오후 3시정도에 배포가 되기에 당일 5~6시 정도면 확인하실수 있을겁니다.

다만 위와 같은 방법은 특정신문사가 개런티 되지 않고,
 기사의 이슈성에 따라 많게는 몇십건에서 적게는 몇건밖에 나가지 않을수 있다는 점 확인하시고,
 기타 궁금사항은 뉴스와이어에 직접 문의하시는 것도 좋을듯 합니다.

아마 이러한 노하우를 웰니스폼에 알려드린다면 그들도 좋아할듯 하네요!
 그럼 좋은 하루 되세요

(2) 뉴스와이어 홈페이지 접속





(3) 기업 등록

NEWSWiRE
 보도자료 배포 서비스 뉴스와이어 | 안영진 님 | 마이뉴스 설정 | 로그인 | English | 보도자료 수신 언론인 11,827명 | 보도자료 | 검색

홈 | 뉴스룸 | **서비스 안내** | 언론인 도구 | 교육 센터 | 회사 소개 | 기업 계정

보도자료 배포 서비스 구매 > 회원가입 > 기업 프로필 등록 > 서비스 신청 및 결제 > 보도자료 등록 및 배포 > **뉴스와이어 서비스 소개서**

보도자료 배포 서비스를 구매하면 뉴스와이어에 보도자료를 온라인으로 직접 등록할 수 있습니다. 등록된 보도자료는 다음 뉴스 섹션에 전송되고 뉴스와이어와 제휴된 SBS, 한국경제 등 100여개 제휴언론과 포털에 원문 그대로 노출됩니다. 또한 구글 네이버 네이버 등 검색엔진에서 검색될 수 있도록 해드립니다. 또한 뉴스와이어에 가입한 언론인 회원과 전문가에게 매일 4차례씩 매일링하는 개인 맞춤형 보도자료 목록에 제목이 노출됩니다. 뉴스와이어에 가입한 조선일보, 중앙일보, KBS, 매일경제 등 1,032개 언론사 소속 **11,827명**의 언론인 회원은 뉴스와이어를 통해 배포한 기업의 보도자료를 인용해 매일 뉴스 보도를 하고 있습니다. 더불어 보도자료 배포 서비스를 이용하는 기업에게는 뉴스룸을 제공합니다. 이 뉴스룸은 언론인이 쉽게 접촉해 취재를 할 수 있도록 합니다. 기업별 보도자료 RSS 서비스로 특정 기업의 보도자료를 구독하는 기능도 제공합니다.

*보도자료 배포 서비스(5회 이상)를 구매한 고객에게는 프리미엄 배포 서비스를 10% 할인해 드립니다.

서비스명	서비스 횟수	요금(부가세 포함)
보도자료 배포 1회	1회	88,000원
보도자료 배포 5회	5회	253,000원
보도자료 배포 10회	10회	363,000원
보도자료 배포 20회	20회	550,000원
보도자료 배포 30회	30회	726,000원
보도자료 배포 50회	50회	990,000원
보도자료 배포 75회	75회	1,320,000원
보도자료 배포 100회	100회	1,650,000원

서비스 결제

보도자료 배포 서비스 상담

☎ 02-737-3600

온라인 상담 >

평일 08:30-18:30
 일요일 10:00-17:00 (토요 휴무)
 cs@newswire.co.kr

서비스를 신청하면 즉시 온라인으로 보도자료를 등록할 수 있습니다. [보도자료 배포 서비스 신청 >](#)

보도자료 전송 채널

뉴스와이어는 아래 언론 매체 및 포털과 제휴해 보도자료를 전송합니다. [보도자료 전송채널 >](#)

(4) 보도자료 1회 결제 - 88,000원 지불

NEWSWiRE
 Korea Press Release Network | 안영진 님 | 마이뉴스 설정 | 로그인 | 보도자료 수신 언론인 11,827명

기업계정 홈 | 보도자료 등록 | **보도자료 관리** | 기업 관리 | 주소록 관리 | 결제 정보 | 서비스 신청 | 교육 센터 | 홈으로 이동

보도자료 목록

총 등록:1건, 승인:1건, 보류:0건 ※ 뉴스 등록이 보류된 뉴스에 대해서는 쿠폰이 차감되지 않습니다.
 트래픽 증가에 따라 100여개 제휴 언론사 보도자료 섹션을 분산 처리함에 따라 6월9일부터 뉴스와이어 보도자료 조회수만 집계되고 있습니다. [자세히보기 >](#)

제목	작성자	예약시간	등록시간	게재시간	조회	상태	관리
창업동아리, 친환경 식품기업 신제품 출시에 윤활유 역할 '특목'	안영진	-	09-24 12:33	09-24 13:04	1,154	승인	

뉴스와이어는 기업의 보도자료를 언론과 포털에 배포하는 서비스입니다.

가입하면 기업은 보도자료를 등록하고 언론인은 이메일로 보도자료를 구독할 수 있습니다.

[보도자료 등록](#)

135-080 서울시 강남구 역삼동 733-6 레베뉴보 빌딩 4층 코리아뉴스와이어(주)
 대표이사 신동호 / 사업자등록번호 104-86-07713 / 통신판매업신고번호 서울제01-3225호
 보도자료 배포 서비스 신청 / 서비스 문의전화 02-737-3600 / 팩스 02-737-3611
 보도자료 보낼 곳: desk@newswire.co.kr

고객 센터 | 제휴 제안 | **이용 약관** | 개인정보 취급방침 | 이메일주소 무단수집 거부 | RSS 피드

관련 사이트 : 뉴스와이어, 코리아 뉴스와이어, 미디어맵, 블로그

보도자료 서비스

- 보도자료 배포
- 보도자료 프리미엄 배포
- 보도자료 해외 배포
- 보도자료 작성
- 동영상 서비스
- 전시회 서비스
- 보도자료 배포 채널
- 서비스 요금
- 보도자료 서비스 종류

뉴스룸

- 마이 뉴스
- 최신 보도자료
- 산업별 보도자료
- 주제별 보도자료
- 지역별 보도자료
- 상장사 보도자료
- 사진 보도자료
- 동영상 보도자료
- 영문 보도자료


회사 소개

- 회사 소개
- 연락처
- 연혁
- 찾아오시는 길
- 뉴스와이어 블로그
- 인재 채용
- 전시회와 행사
- 기업 뉴스룸

© Korea Newswire



(5) 기사전문 작성




NEWSWiRE
Korea Press Release Network

안영진 님 | 마이뉴스 설정 | 로그아웃

보도자료 수신 인원인 11,827명

기업계정 홈
보도자료 등록
보도자료 관리
기업 관리
주소록 관리
결제 정보
서비스 신청
교육 센터
홈으로 이동


내 기업 정보

기업로고			
회사명(국문)	웰니스팜		
회사명(영문)	wellnessfarm		
사업자 등록번호	미등록	법인 등록번호	미등록
대표자명	김형철		
대표전화	070-7841-3707	팩스번호	051-797-8723
업태	미등록	종목	미등록
주소	600-015 부산광역시 중구 중앙동5가 중앙대로 56 웰니스팜		
지역	부산/출산/경남	본사 소재지	부산
홈페이지	wellnessfarm.kr/		
상장여부	비상장	기업구분	기업/기관
연관 연락처	웰니스팜 홍보팀 안영진 대학생서포터즈 010-3715-6386 ayj3679@nate.com		
회사소개	웰니스팜은 "WELLNESS"라는 [건강·웰기]의 원래의 의미에 더하여, "FITNESS"라는 [적극적인 건강지향]의 추구와 우리 농수산물 생산의 장인 농장 "FARM"을 더한 합성어로서 생산자와 소비자를 연결하는 "작은 유통"을 지향하는 친환경 우리 농수산물 제조, 유통 전문 기업이다. 웰니스팜은 기존 농수산물 유통 방식의 틀에서 벗어나, 대한민국의 팔도 4계절(사계) 친환경 농수산물, 우리 먹거리를 알린다는 슬로건으로, SNS 온라인 커뮤니티 형성과 컴퓨터 운영 등을 통해 농산물 생산에서 수확까지 직·간접적으로 소비자가 참여하며, 신뢰하고 먹을 수 있는 우리 농수산물에 대한 데이터베이스를 제공함으로써 건강한 웰니스 생활을 지향하고, 농어촌의 판로개척과 소비자의 권익을 확보하고자 한다. 또한, 공동의 경제적 사회적 목적을 달성하기 위해 상대적으로 경제력 약자인 농산물을 생산자 소비자들이 모여 합동적으로 경제 사업을 수행하는 소비자 참여형식의 친환경 로컬푸드 협동조합으로 발전해나가고자 한다.		

수정신청
뒤로가기

[뉴스와이어 서비스 소개서](#)

서비스 상담

 02-737-3600

[온라인 상담 >](#)

평일 08:30~18:30
 일요일 10:00~17:00 (토요 휴무)
 cs@newswire.co.kr

보도자료 배포 서비스 신청

- 보도자료 배포 서비스
- 보도자료 프리미엄 배포 서비스
- 보도자료 해외 배포 서비스
- 보도자료 작성 서비스
- 동영상 보도자료 제작 서비스

입금 계좌번호

신한은행: 140-006-781675
 (구계좌번호: 274-05-025090)
 예금주: 코리아뉴스와이어(주)

뉴스와이어 블로그 더보기

- 잘 검색되는 보도자료를 사전 만들기
- 홍보 담당자가 알아야 할 기자 응대법
- 언론과 함께하는 10가지 방법
- 기사 출신 홍보맨 '언론홍보블러닉' 출간
- 검색엔진에 잘 검색되는 보도자료 양식

공지사항 더보기

- 이메일 스펀지 방지 기능 신설
- 보도자료 조회수 안내
- 오늘의 보도자료가 더 빠르게 공개
- 뉴스와이어 파일서버 점검에 따른 서비스
- 뉴스와이어 DB 점검에 따른 서비스 이용

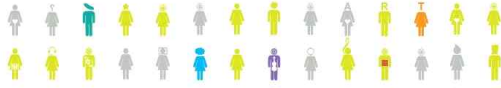
(6) 뉴스와이어 기사 보도

향년 70여대, 친환경 약용재배 신제품 출시에 공헌을 이룩한 '복분'
 - 2011 하반기에 출시된 웰니스팜의 친환경 약용재배 신제품 '복분'은...
 웰니스팜은 친환경 약용재배 신제품 '복분'을 출시하여 많은 소비자를 위해 건강한 생활을 영위하는 데 공헌을 하고 있다.



(7) 기사 상위노출

(8) 타 언론으로부터 재보도 되는 기사 → 파급력 상승!



1. 신제품 홍보 마케팅

<3단계> 웰니스팜의 新 시장을 개척하라.

3. 모바일어플리케이션

1) 제작개요

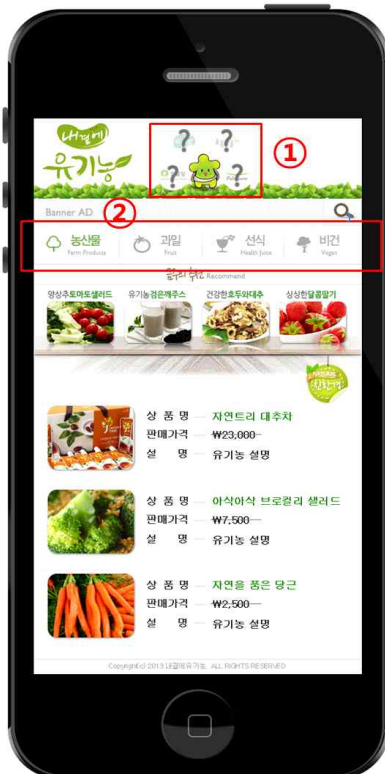
- 부산, 경남지역 내에서 사업장을 두고 이를 기반으로 친환경 유기농 식품을 판매하는 소규모 업체들의 공동 제품판매 모바일 어플리케이션 제작
- 시너지 효과를 위해 업체들의 규모는 웰니스팜과 매출규모가 비슷하거나 작은 업체들을 선정
- 어플리케이션 제작 및 관리는 웰니스팜이 담당하며, 각 업체들은 어플리케이션에 자사 입점을 위한 일정금액의 로열티 납부
- 이때 얻어진 로열티는 어플리케이션의 지속적인 관리에 사용
- 각종 농수산물을 비롯해 과일, 선식, 비건 카테고리를 배치하여 다양한 제품군 판매가능
- 어플리케이션의 전체적인 디자인은 친환경의 느낌을 살려주기 위해 연두와 초록색을 사용하여 디자인



2) 상세설명

“내 곁에 유기농”

- 자신의 곁에 항상 유기농이 함께 한다는 의미와 더불어 부산경남지역 친환경 유기농 식품업체들이 한데 모여 있다는 중의적 뜻을 포함하고 있다.
- 비포장 도로 흙 길을 따라 끝에는 부산의 대표적 다리인 광안대교가 있는 모습을 통해 부산의 도시와 친환경적인 모습을 자연스럽게 어우러짐을 표현



① 어플리케이션 LOGO

LOGO 디자인은 입점한 여러 업체들의 로고들과 함께 웰니스팜의 LOGO를 중앙에 배치함으로써 ‘친환경 유기농 업체들의 조합의 중심에 웰니스팜이 있다’라는 것을 보여주도록 한다.

② 카테고리

- 농산물, 과일, 선식, 비건 4가지 카테고리를 배치하여 각 업체들마다 카테고리에 맞는 상품을 업로드 가능하게 제작한다.
- ‘비건’이라는 카테고리를 따로 배치시켜 웰니스팜의 콩고기 상품들을 판매할 수 있도록 하며, 또한 소비자들에게 자연스럽게 콩고기에 대한 이미지를 인식시켜 줄 수 있는 효과를



얻는다.



③ 금주의 추천

매주 상품을 추천하는 시스템을 도입하여 '금주의 추천'에 상품을 업로드하기 위해서는 입점한 업체들이 일정한 수수료를 지불하여 업로드 하게 되며, 자사가 판매하려는 주력상품들을 좀 더 시각적으로 홍보할 수 있는 효과를 얻는다.

④ 상품 판매

상위에 배치된 카테고리를 클릭하게 되면 아래 카테고리에 맞는 상품들이 나열되며, 회사별, 종류별, 가격별 등으로 카테고리를 세분화 검색을 가능하도록 제작한다.

<기타 컨셉이미지>





3) 제작 소요예산

소프트웨어 개발 견적서

(주)마켓파트너에서 아래와 같이 견적합니다.
 2013년 9월 16일

No. 20130916-02	
사업자등록 번호	
종 목	
주 소	
전화 번호	
대표이사	

김성훈 귀하

[단위: 원]

1. 개발 내역 및 단가

순위	개발내역	규격	단가	수량	공급가	세액
(1)	Java	.java	2,000,000	1	2,000,000	200,000
(2)	Objective_C	.m	2,000,000	1	2,000,000	200,000
(3)	PHP	.php	1,500,000	1	1,500,000	150,000
(4)	Design	.psd/.ai	1,500,000	1	1,500,000	150,000
제안가 (합계)		₩ 7,000,000 (VAT별도)				

2. 기간 대비 가격 안내

종류	등급	노임단가(원)	기간(일)	인원	계
기획	중급기능사	107,288	7	1	751,016
디자인	중급기능사	107,288	7	1	751,016
개발	상급기능사	138,613	21	2	5,821,746
제경비		200,000			200,000
항 목	직접인건비				7,323,778
	기술료(직접인건비 + 제경비) * 기술료율 8%				601,902
	견 적 가				7,925,680



제안가	7,000,000 (VAT별도)
안내사항	
※ 개발인력 노임단가는 2011년 SW기술자의 등급별 노임단가 기준표 근거(2011년 9월 1일 시행) 월 노임단가 = 노임단가 * 21.5일로 산정	

3. 개발 환경 안내

(1) Web Service	
언어	java, objective_c, php
환경	PHP 5.3 / Mysql 5.x UTF-8
비고	
<ul style="list-style-type: none"> ● 본 견적은 견적일로부터 2주 간 유효함 ● 무상 유지·보수 기간 : 최종 납품일로부터 1년 ● 무상 유지·보수 내용 : 최종 납품 시의 기능과 디자인이 정상적으로 구동되지 않을 시 정상화 작업 ※ 새로운 기능 추가는 무상 유지·보수에 해당하지 않음 	

4. 개발 기간 안내

작업일정	35 Days(1 Cell / 7 Days)				비고
기획	7 Days				
디자인 · 코딩		7 Days			
디버깅 · 수정			21 Days		
비고					



4) 제작배경

웰빙 문화가 시대의 한 트렌드로 자리매김함으로써 친환경적인 유기농 식품에 대한 소비자들의 관심 또한 매우 높아지고 있다. 또한 유기농 식품을 판매하는 기업들도 매년 생겨나고 있으며 웰빙식품의 시장은 날이 갈수록 커지고 있다. 하지만 건강, 다이어트 등을 표방하고 유기농 식품을 판매하는 업체들은 대기업과의 경쟁에 밀려 결국 도산하는 것이 현실이다.

이러한 경쟁에서 살아남기 위해 소규모 업체들은 로컬 푸드 협동조합과 같은 공동 조합을 만들고, 각 시, 군, 구에서도 서로 연계한 협동조합을 만들어 경쟁력을 키워나가고 있다.

그러나 현재 스마트폰의 대중화로 인해 모바일 시장이 급격하게 성장하고 있지만 모바일에서는 여러 업체들이 함께 상품을 판매하는 모바일 로컬푸드협동조합은 거의 전무하다.

이에 착안하여 경쟁력 강화 및 시너지효과를 위해 온라인에서 뿐만 아니라 모바일에서도 여러 업체들과 함께 공동 어플리케이션을 제작하여 상품을 판매하고, 정보를 공유할 수 있도록 하나의 조합을 형성하면 경쟁력을 강화시킬 수 있을 것이라는 생각을 하였다.

그리고 서로 경쟁관계에 있는 친환경 유기농 식품을 판매하는 업체들이 함께 하나의 어플리케이션에서 제품을 판매한다는 이런 판매방안이 좋은 효과를 낼 수 있을까 라는 의문에는 현재 기존의 가구업체들이 한데 모여 있는 가구거리, 컴퓨터 상가 등을 들 수 있다.

<경제적 타당성이 숨어 있는 상점 군집현상>

상점들이 몰려 있는 것은 언뜻 이해가 잘 되지 않는다. 편의점처럼 소비자들 주변에 가까이 있어야 한다면, 여러 상점이 몰려있기보다는 골고루 퍼져있어야 소비자들이 방문하기에 편할 텐데 말이다. 게다가 몰려 있으면 바로 옆에서 다른 상점과 경쟁해야 하므로 서로 불편하지 않겠느냐 하는 생각도 든다.

누가 계획하거나 유도하지 않았는데도 상점들이 자연스럽게 한 지역에 집중적으로 자리 잡는 경우도 있고, 백화점이나 재래시장에서처럼 유사한 상품의 상점



들을 같은 층이나 비슷한 규격으로 배치하는 경우도 있다.

또한, 지방자치단체 등에서 특정지역에 비슷한 유형의 상점들이 입주하도록 구역을 정하여 유치하기도 한다. 의도적으로 집중시켰든 또는 자연스럽게 집중되었든 간에 이러한 군집현상이 지속될 수 있는 것은 그 이면에 어떤 경제적 타당성이 숨어있기 때문이다. 왜 상점들은 몰려 있을까?

가장 큰 이유는 소비자의 탐색을 돕기 위해서이다.

대표적으로 우리는 가구점들이 몰려있는 것에 주목할 필요가 있다. 예를 들어 서울의 녹번동, 논현동, 동교동, 아현동, 을지로, 사당동, 신당동, 중곡동 등에는 가구거리가 자연스럽게 조성되어 있다.



[그림1] 논현동 가구거리



[그림2] 좌천동 가구거리



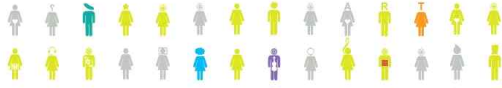
[그림3] 남포동 조명거리

가구 하나를 구입하는 경우에도 대부분의 소비자들은 다양한 제품과 종류 및 디자인을 구경하려고 여러 가구점을 방문한 후 구입을 결정하게 마련이다. 처음 들어가는 가구점에서 바로 가구를 구입하는 소비자는 거의 없다.

가구점들이 서로 멀리 떨어져 있다면 소비자들은 한 가구점에서 다음 가구점으로 이동하는데 큰 불편을 겪게 된다. 그렇지만 가구점들이 단지를 이루어 몰려 있다면 소비자들은 편할 수밖에 없다.

이런 점을 잘 알고 가구점들은 소비자의 탐색을 돕기 위해 몰려있다는 것이다.

소비자들이 구매를 결정하기 전에 여러 상품과 디자인을 두루 탐색하는 의류, 조명기구, 전자재 등과 같은 경우에도 이처럼 상점들이 군집하는 현상을 쉽게 발견할 수 있다. 예전에 청계천에 중고책방이 몰려있었던 것도 중고 책을 싸게



구입하려고 이 책방, 저 책방을 소비자들이 돌아다니기 쉽게 만든 장치였던 것이다.



[그림4] 용산 컴퓨터 전자상가



[그림5] 가야 컴퓨터 상가

여러 유형의 상점에서 나타나는 군집현상은 이와 같은 수요측 및 공급측 원인이 적절하게 조화되어 나타나는 것이라고 볼 수 있다. 예를 들어 테크노마트나 용산 전자상가에서 볼 수 있는 전자제품의 상점의 군집현상은 소비자들의 탐색을 돕고 공급자들의 물류 비용을 절감해주기 위한 복합적 이유가 그 배경이다.

마찬가지로 역사, 쇼핑몰, 백화점 등에서 쉽게 볼 수 있는 푸드코트도 소비자들의 탐색과 공급자들의 비용절감을 동시에 추구하기 위한 것이다. 상점의 군집현상 이면에도 이렇듯 경제원리가 숨어 있다.

출처: 조성봉의 알기쉬운 경제



5) 진행상황

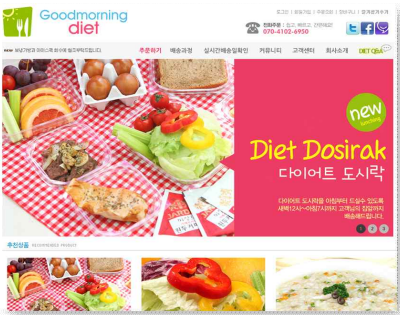


기업명 : 푸드라피

홈페이지 : <http://www.foodrapy.com>

참가여부 : 지나친 단가를 제외한 경우, 참가 약속

진행상황 : 전화통화 상 긍정적 답변을 들은 후,
E-mail을 통한 자료전송 및 답변 대기



기업명 : 아침이

홈페이지 : <http://www.ichimi.co.kr>

참가여부 : 사장님과의 회의 후 결정

진행상황 : 전화통화 상 긍정적 답변을 들은 후,
E-mail을 통한 자료전송 및 답변 대기



기업명 : 굿모닝다이어트

홈페이지 : <http://www.goodmorningdiet.net>

참가여부 : 부산지역은 택배만 가능하기 때문에
사장님과의 회의 후 결정

진행상황 : 전화통화 상 긍정적 답변을 들은 후,
E-mail을 통한 자료전송 및 답변 대기

4. 아파트 장 입점

자본이 많지 않은 기업은 대형마트나 점포운영 등의 오프라인 매장에 입점하기



란 경제적으로 많은 애로사항을 겪기 십상이다. 하지만 아파트 단지 내에서 일정한 날에만 열리는 장 같은 경우는 진출비용이 저렴할 뿐만 아니라, 단지 내의 주민들에게 인정받는다면, 그 매출 또한 좋은 편이다. 또한 대형마트나 점포운영 등의 절차보다 간편하여, 입점하는 것에 큰 어려움이 없다. 이러한 아파트 공동부지사용에 대해 알아보자.

1) 아파트 주거단지 공동부지 사용 절차

- 소상공인들이 모여 아파트 관리사무실에 제안 (물품과 가격, 월간 횟수 등)
- 아파트 대표회의에서 소상공인들이 제안한 물품과 가격, 월간 횟수 등이 적절한지를 판단
- 대표회의의 심의를 통과하면 소상공인들은 정해진 날짜에 아파트 공동부지 사용
- 사용 후 일정금액의 사용료 지급

2) 사용료 책정 기준

사용료 책정 기준은 단지의 규모에 따라 다르지만, 소규모일 경우 한 회당 10-20만원 사이에 책정이 된다. 보통 형식적으로 소상공인들 다 합쳐 15만 원 선에서 책정된다.

3) 차후 사용료 사용경로

아파트 입장에서 벌어들인 수익은 아파트의 기타수익으로 분리되어, 아파트 시설 및 설비에 필요한 자급에 보충되어 사용된다.



4) 아파트 공동부지 사용의 모습



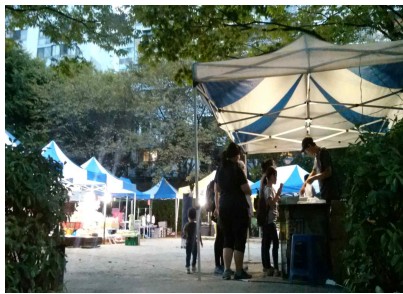
[그림1] 부산금정구우신아파트



[그림2] 부산금정구우신아파트



[그림3] 부산금정구우신아파트



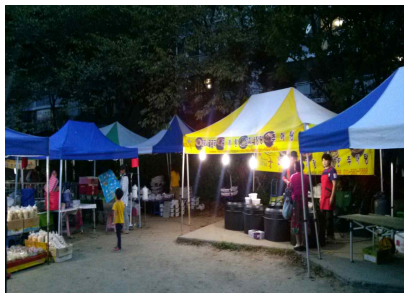
[그림4] 부산진구개금주공아파트



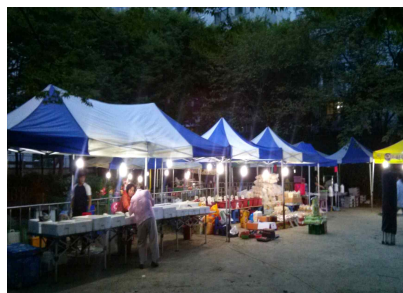
[그림5] 부산진구개금주공아파트



[그림6] 부산진구개금주공아파트



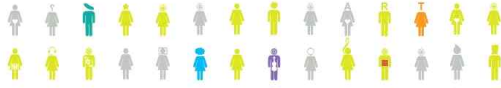
[그림7] 부산진구개금주공아파트



[그림8] 부산진구개금주공아파트



[그림9] 부산진구개금주공아파트



2. 향후 전망

마케팅 전략과 새로운 유통채널을 통한 향후 전망

1) 블로그 마케팅

- 지속적인 블로그 포스팅 활동으로 불특정 다수에게 꾸준한 인지도 상승 효과를 기대할 수 있다.
- 블로그 이웃을 통해 자연스러운 입소문이 퍼진다.

2) SNS 마케팅

- SNS 주 고객층인 20~30대층을 타겟으로 웰니스팜의 브랜드를 홍보할 수 있다.
- 페이스북 페이지에 일정수의 고정 팬들을 확보할 경우, 자발적인 홍보 채널로서의 역할을 기대할 수 있다.

3) 온라인 기사보도

- 온라인 매체를 통한 기사보도로 인해 웰니스팜의 신뢰도 향상과 더불어 홍보 효과를 얻을 수 있다.
- 블로그 및 관련 카페 등에 스크랩되어 2차 홍보효과를 가질 수 있다.

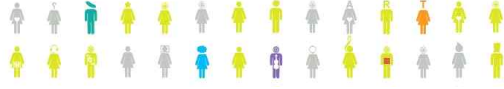
4) 모바일 어플리케이션

- 소규모 영세 기업들과 함께 친환경 유기농 제품을 판매할 수 있는 모바일 공동 어플리케이션을 제작함으로써 CJ, 풀무원 등 대기업들과의 경쟁에서 밀리지 않고 새로운 시장을 창출할 수 있는 경쟁력을 가진다.
- 향후 어플리케이션이 활성화되어 경쟁력을 가지게 된다면 어플리케이션 내에서 웰니스팜만을 위한 광고나 홍보를 할 수 있는 막강한 홍보수단이 될 수 있다.
- 모바일 어플리케이션에 입점하는 기업들이 많아질수록 모바일에서 얻어지는 수익도 늘어나기 때문에 웰니스팜의 새로운 시장개척 및 수익원이 될 수 있다.

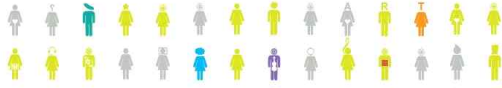


5) 아파트 단지 장 입점

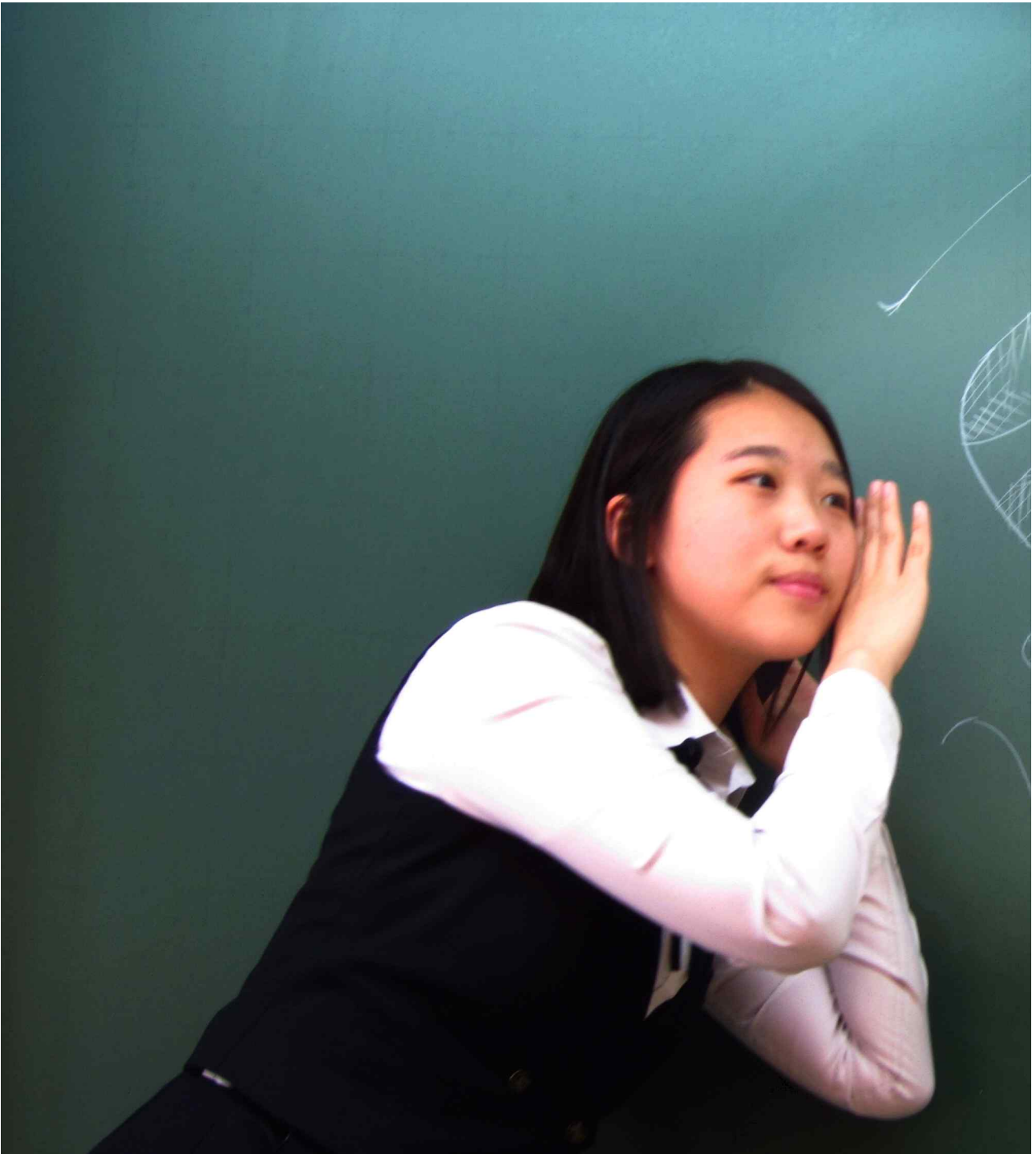
- 웰니스팜의 새로운 신시장을 개척함으로써 웰니스팜의 장기적인 매출판로를 확보할 수 있다.
- 신시장 진입에 있어 진입장벽이 낮기 때문에 쉽게 시장에 진출 가능하여 웰니스팜의 수익창출에 도움을 줄 수 있다.
- 아파트 단지 내 남녀노소 다양한 연령층이 존재하기에, 다양한 소비층을 형성할 수 있다.



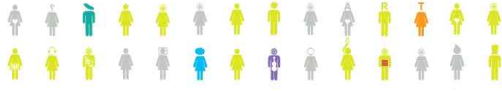
‘행동지향적인 문제해결 중심의 창업교육’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



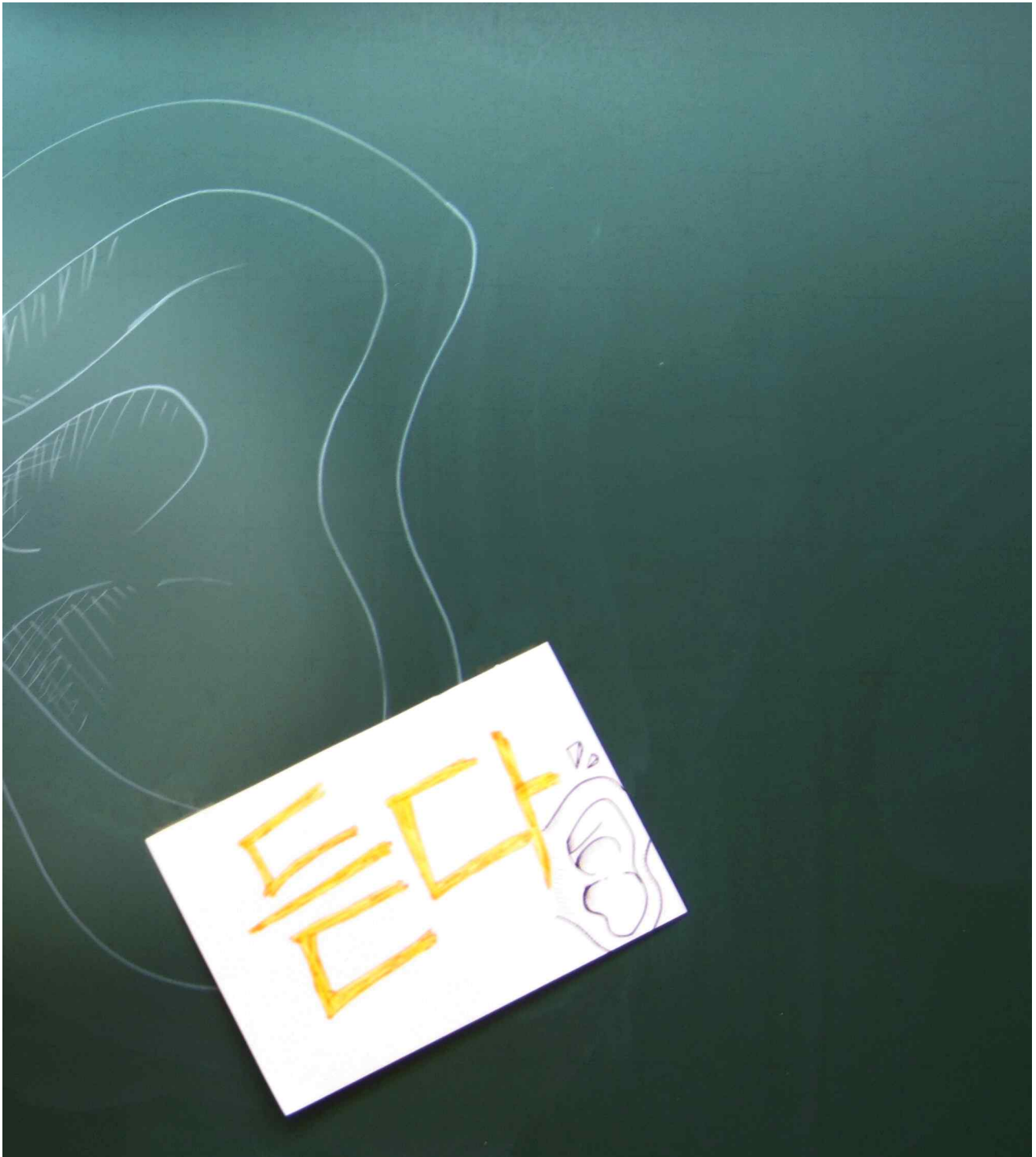
‘행동지향적인 문제해결 중심의 창업교육’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



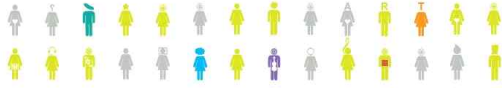
기업가는 다른 사람들의 이야기를 경청하는 사람이다



‘행동지향적인 문제해결 중심의 창업교육’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



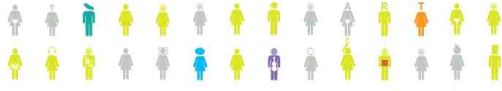
[제가 들어줄게요, 정수연 - 기업가정신 사진 공모전 수상작]



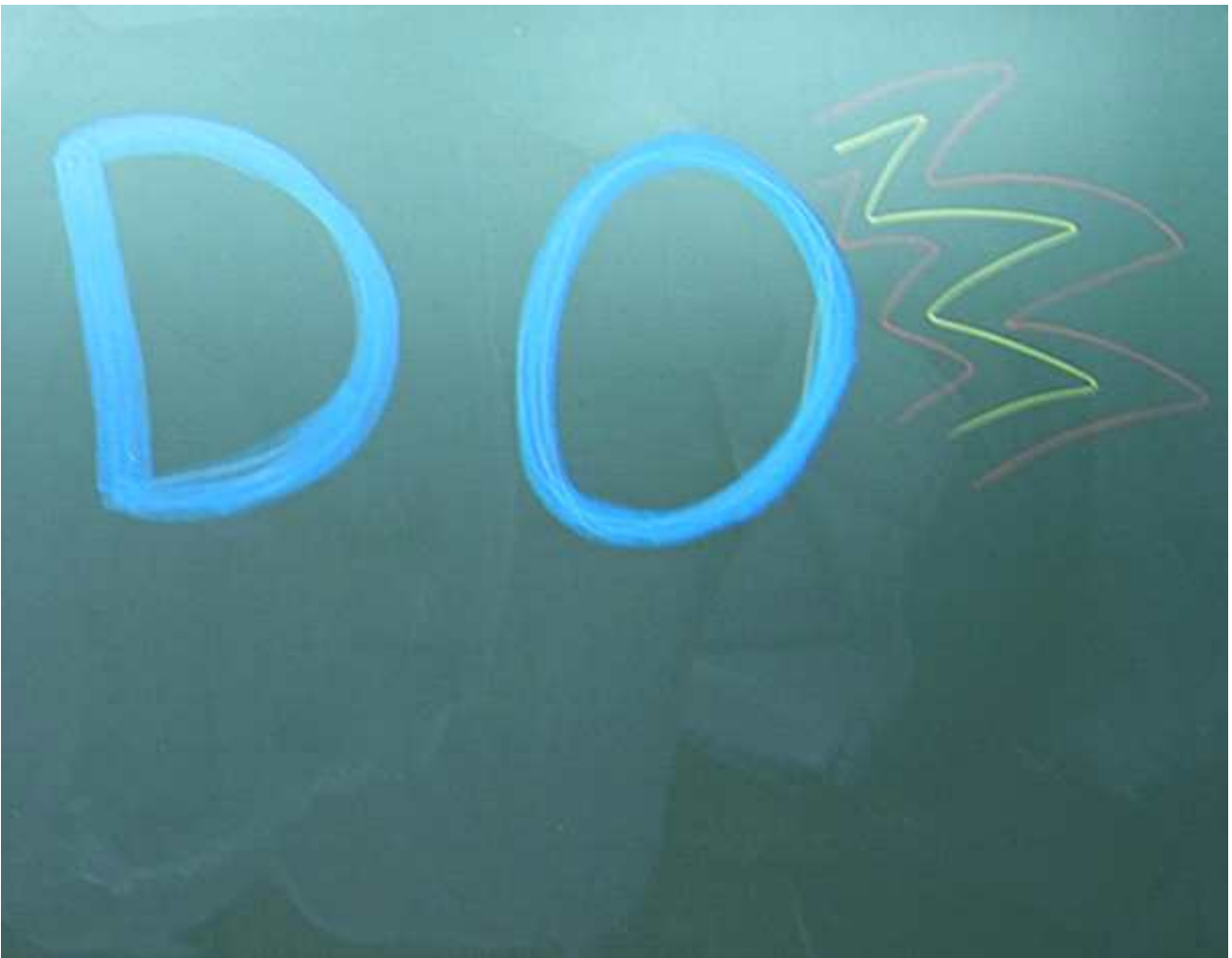
‘행동지향적인 문제해결 중심의 창업교육’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



기업가는 실천하는 사람이다



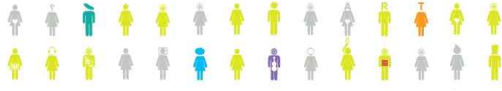
‘행동지향적인 문제해결 중심의 창업교육’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



[제가 할게요, 정수연 - 기업가정신 사진 공모전 수상작]



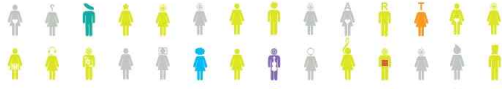
오래된 퇴적암 지층에서 새로운 시각으로 행복을 만들어 가는 모습



‘행동지향적인 문제해결 중심의 창업교육’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

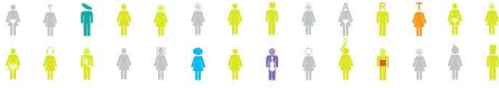


[새로운 시각(과학과 일상이 만나는 놀이터), 백두성 - 2013년 기업가정신 사진 공모전 수상작]



‘행동지향적인 문제해결 중심의 창업교육’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr





창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련

캠퍼스영웅전

[Stories of Little Heros]

-참가 학생들의 기업가정신 스토리-

캠퍼스영웅전 활동 후, 창업가적 사고와 활동 우수사례

- | | |
|----------------|----------------------------|
| Case Story- I | 김요무(대구과학대)의 순수하고 무식한 몰입 |
| Case Story-II | 전북대 만4OK팀의 해외탐방 후 진로결정 사례 |
| Case Story-III | 유홍연(동아대)의 기업가적 사고와 활동 사례 |
| Case Story-IV | 김지혜(울산대) '단디만주' & 카페 창업 사례 |



Case Story- |

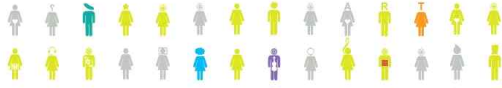
김요무(대구과학대)의 순수하고 무식한 몰입

**스스로가 주체가 되어서 목표를 설정하고 활동할 수 있어서
 대학 생활의 순수한 낭만을 찾을 수 있었던 정말 멋진 경험**



전 개인적으로 캠퍼스히어로를 통해서 소위 말하는 대학생의 낭만 같은걸 찾은 것 같습니다. 그 활동을 통해 내가 '대학생이구나!'를 새삼 깨닫게 된 것 같아요. 좀 이상하게 들리실 수도 있을 것 같은데, 왜 요즘 대학생들은 예전 세대들이 느끼던 그런 '대학생활의 낭만' 같은 것이 결여되어 있다는 생각이 들었거든요. 배우고 싶다는 열정보단 학점을 위해 선택하는 강의 전략적인 인맥, 왜 있어야 되는지 알 순 없지만 하루 종일 가야 하는 학교 독서실 생활.

그런데, 이번 대회를 하면서 대구촌놈 넷이서 무작정 서울행 기차 타고 대기업 대표 인터뷰도 따 보고, 불법으로 고수부지 땡벌 아래서 못질도 해 본 결과, 캠퍼스영웅전을 통해 스스로가 주체가 되서 목표를 설정하고 활동할 수 있어서 정말 멋진 것을 경험했다는 것을 깨달았어요. 좋은 말로는 순수하게, 나쁘게는 무식하게, 이윤배반을 따지지 않고 완전히 내가 "몰입" 할 수 있었구나! 라는 걸 느낄 수 있었어요. 사회에 나가서는 접하기 어려울 그런 소중한 순간들을 접할 수 있었다는 '순수한 경험'이 제가 얻은 가장 큰 가치였던 것 같아요. 저는 캠퍼스영웅전 활동 과정들을 겪으면서 저는 '아! 그래! 이런 게 대학생이야!' 라는 쾌감 같은 걸 처음으로 느껴볼 수 있었습니다.



Case Story - II

전북대 만40K팀의 해외탐방 후 진로결정 사례

#해외탐방 사례(전북대 진로결정 사례)

미션 1 - 말레이시아 사업기회 모색

- 포스터 사업의 적합성이 낮아 아이디어 회의를 통해 간판 사업의 가능성 발견

미션 2 - 싱가포르 창업지원체계 조사

- 싱가포르에서 열린 워크숍에 참가하여 현지 대학생들에게 실시한 설문조사와 인터뷰를 통해 싱가포르의 창업지원체계 확인

미션 3 - 한국인 해외 창업자 인터뷰

- 싱가포르 현지에서 한국인 해외 창업자와의 인터뷰를 통해 해외 창업시의 문제점과 고려사항을 파악하여 해외 창업 성공요인 분석

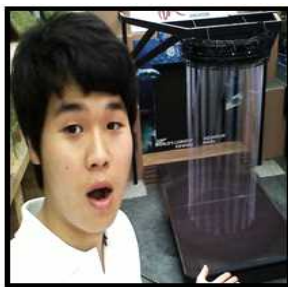
미션 4 - 테크노니아의 블루투스 스피커 제품 사용성 테스트

- 5차 미션 선정기업인 테크노니아의 니즈를 확인하기 위해 블루투스 스피커에 대한 시장조사를 실시한 결과 블루투스 스피커에 대한 인지도도 높지 않고 사용빈도도 적었으므로 경쟁력이 있다고 판단됨. 하지만 휴대하기 불편한 크기와 낮은 음이 더 낮게 들리는 느낌으로 판단된다고 하여 고려해야 함.

우리의 소감



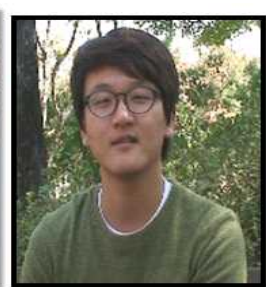
정말 많은 것들을 몸소 느끼고 배웠지만 가장 큰 부분은 해외의 시장을 우리의 시각에서 바라보는 것이 아니라 현지 사람들의 시각에서 사업과 문화 등 여러 가지들을 이해해야지 창업에 '성공' 할 수 있다는 점이였다.



한국에서 생각하는 정보랑 싱가포르에 가서 직접 얻은 정보는 정말 차이가 컸다. 창업을 하기 위해서는 지식을 쌓고 정보탐색을 하는 것 보다 때로는 직접 발로 뛰면서 부딪혀 보는 것이 더 도움이 된다는 것을 이번 기회에 한번 더 느끼게 되었다.



창업에 있어서 가장 중요한 것은 창업을 하는 곳에 대한 정보이다. 같은 창업을 하더라도 'Place'가 다르게 되면 아이템이 바뀌고, 창업전략과 마케팅이 바뀐다. 싱가포르와 한국과의 창업분위기를 비교하면서 느꼈던 가장 큰 점이였다.

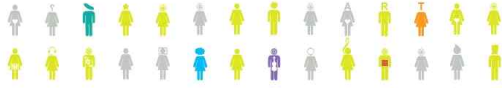


아이디어는 누구나 생각할 수 있지만 이것을 끌어올리기 위해서 얼마나 많은 노력을 기울이느냐가 중요하다. 이것을 싱가포르에 가서 다시 한번 배웠다. 특히 나는 언어에 대해 소중함을 배웠는데 싱가포르는 영어를 쓰는 나라이다. 더 이상 창업은 국내용으로만 생각해서는 안되고 세계시장을 바라봐야 한다. 그러기에 영어는 필수라는 것을 직접 현장에서 느꼈다.



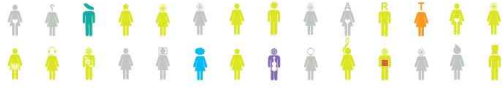
말레이시아 사람들은 화려한 걸 좋아한다는 사실을 전혀 몰랐어요.





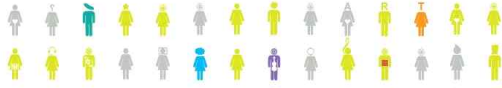
**여러 가지 아이디어를 말레이시아 현지
사람들에게 물어보며 조사하기 시작했어요.**





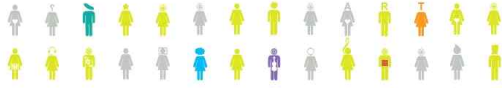
**처음에 생각했던 방법이 잘 안될 때,
문제점을 신속하게 파악하고**





**대처하는 시각과 행동이 중요하다는
것을 실천해보면서 깨달았어요!**





그냥 책상에 앉아 생각하고 사업계획서만 쓰면 다 끝나는 것인 줄 알았어요.



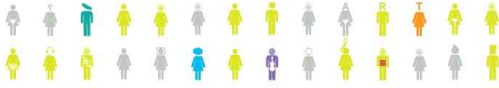


‘행동지향적인 문제해결 중심의 창업교육’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



창업 동아리 선배들이 다 그랬었거든요.





Case Story- III

유홍연(동아대)의 기업가적 사고와 활동 사례

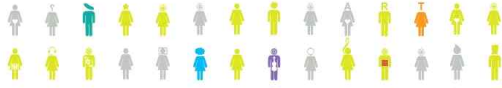
사람들의 공통점을 찾아 해결안을 제시하고 2주에 2500\$ 수입을 내는 일을 스스로 창출

캠퍼스영웅전이 저의 대학교 1학년의 시절의 전부였었는데, 여러 가지 많은 것들을 배웠던 것 같아요. 첫째로, 참가자들은 누구나 다 똑같이 대답하겠지만, '도전'이 아닐까 싶어요. 캠퍼스영웅전을 참여하기 전에는 그냥 책상에 앉아서 생각하고 사업계획서만 쓰면 다 끝나는 것인 줄로만 알았어요. 제가 이 방면으로는 아무 경험 없는 1학년일 뿐이기도 했겠지만, 창업 동아리 선배들이 다 그랬었거든요. 사업계획서 쓰고 공모전 입상해서 스펙을 한 줄씩 늘려나가면 다 된다는 듯이 말하고, 그렇게 해왔었으니까요. 하지만 캠퍼스영웅전을 경험 해보고 나니 가만히 앉아서 아무것도 안 된다는 것을 알았어요. 백날 앉아서 생각만 해봐야 바뀌는 건 아무것도 없다는 걸 캠퍼스영웅전 활동을 하면서 알게 되었어요. 무조건 실천에 옮기고 그 결과가 좋던 나쁘던, 이렇게 한 번 두 번 해보는 것이 제게 엄청난 발전을 가져다 주었어요. 그렇게 대회가 끝나고 제 삶 곳곳에서 캠퍼스영웅전이 제게 가져다 준 것들이 많은 도움이 되었어요.



그 이후, 말레이시아에 갔을 때도 도전병?이 도져서 티셔츠를 팔아보고 싶다는 생각을 했었어요. 그때는 실패해도 상관없고, 경험만 해도 좋다는 생각이었어요. 그렇게 안 될 것을 뻔히 알면서 무작정 '내 진심은 이건데 좀 도와주시면 안 될까요!?'라며 학교에 지원금을 요청했는데, 딱하니 150만원까지 지원을 받을 수 있었어요. 덕분에 외국에서 티셔츠 팔기 프로젝트에 탄력이 붙었었죠. 캠퍼스영웅전에서 배운 '깨지더라도 찢러보자!'라는 마인드가 없었으면 지원금도 못 받고, 실천에 옮기는데 많은 힘이 들었을 거라 생각되요. 지원금을 받았다고 해서 말레이시아 도착하고 티셔츠 판매가 처음부터 잘된 것도 아니었어요. 갑자기 말레이시아 세관으로부터 딱하니 관세를 내라는 통보를 받고, 전혀 예상하지 못했던 사태라 멘탈붕괴 빠졌더랬죠.

그렇다고, 또 첫 판매를 시작했을 때 잘 팔린 것도 아니었어요. 말레이시아 사람들은 화려한 걸 좋아하는다는 사실을 전혀 몰랐어요. 저희는 시장조사를 제대로 하지 못하고, 아주 심플한 티셔츠를 제작해 갔었

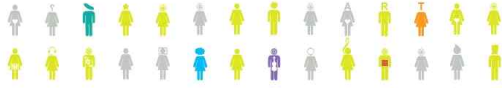


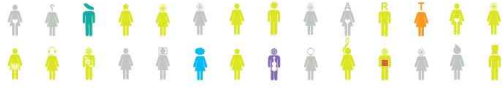
거든요. 며칠 동안 한 두 장 잘 팔리지 않았지만 포기하지 않았어요. 송정현 멘토님께서 항상 강조하시던 현장조사를 생각해 냈죠! 그렇게 여러가지 아이디어들을 말레이시아 현지 사람들에게 물어보며 조사하기 시작했어요. 그 당시, 한류열풍 때문이었는지 만약 티셔츠에 한글로 나의 이름을 새겨준다면 구매하겠다는 사람이 많았었어요. 우리는 바로 핸드페인팅용 페인트를 구매하고 디자인과 학생 두 명에게 부탁해서 구매자의 이름을 한글로 적어주는 이벤트를 개시했었어요. 그 결과는, 대성공!! 2주일 만에 가져간 티셔츠를 모두 팔았어요. 캠퍼스영웅전을 할 때 **처음에 생각했던 방법이 잘 안되었을 때, 문제점을 신속히 파악하고 대처하는 시각과 행동에 대한 경험이 없었더라면, 그 티셔츠는 아마 귀국선물이 되지 않았을까** 싶어요.



그리고 이건 호주에서 워킹홀리데이 할 때의 일인데, 제가 살고 있던 쉐어하우스의 사장님께서 혼자서 너무 많은 쉐어하우스를 관리하는 바람에 많이 힘들어 하고 있다는 것을 우연히 알게 되었어요. 그 순간, 내가 쉐어하우스 몇 채를 받아서 사장님 대신에 관리하고 사람이 빠질 때마다 대신 채워주면 수수료를 주지 않을까란 생각에 물어봤더니 흔쾌히 제 제안을 승낙하시더라고요. 그렇게 **처음에는 5채 그 다음엔 10채** 그리고, 아는 다른 사장님 소개를 받아 **몇 채 더 받아서 관리하다 보니 2주에 2,500불 정도 수입이 생기는 일을 스스로 만들었어요.** 이 또한 캠퍼스영웅전의 경험이 없었더라면, 이런 새로운 도전을 해 볼 생각을 하지 못하고, 워킹홀리데이 가서 남들과 같이 농장가거나 접시 닦고 있었을 것 같아요. 이것들이 캠퍼스영웅전을 마치고 1년간의 경험이에요. 앞으로 또 어떤 일이 생길진 모르겠지만 여타 공모전에서 얻을 수 없었던 것을 캠퍼스영웅전을 통해 많이 배웠어요. 지난 1년간을 돌이켜 보고, 정말 몸소 실감하고 있어요. 감사합니다.

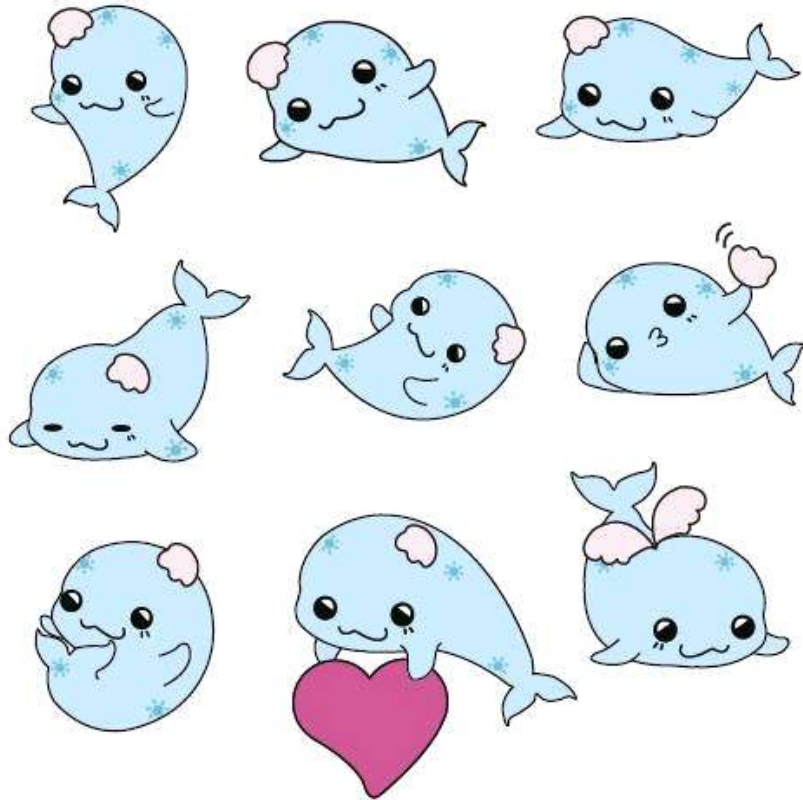
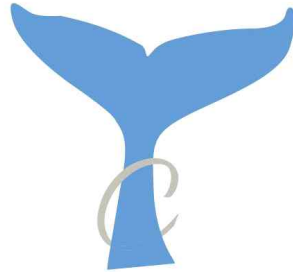


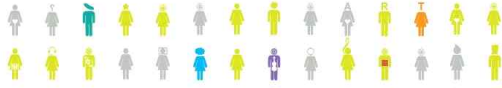




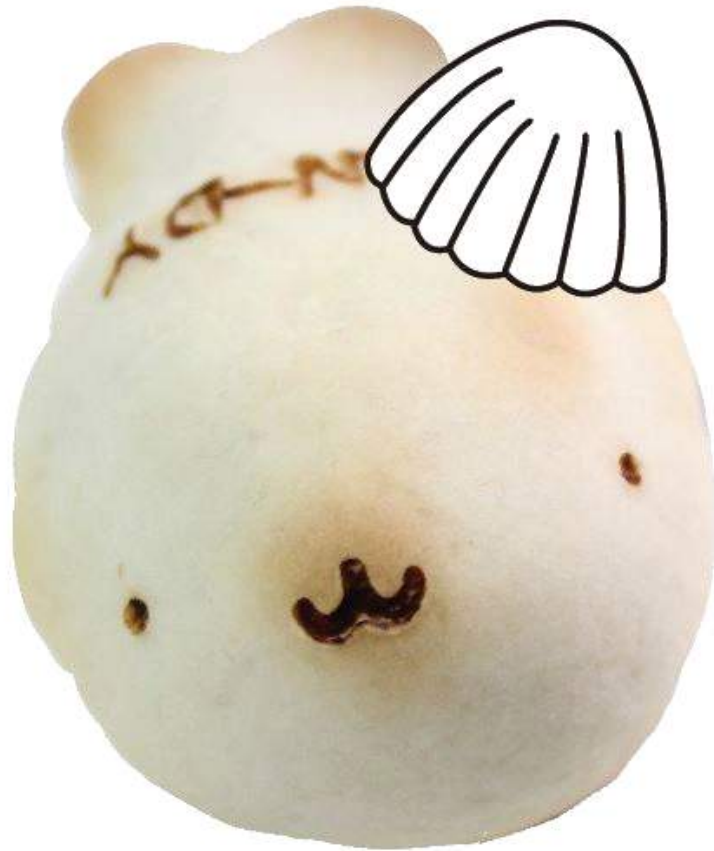
Case Story - IV

김지혜(울산대) '단디만주' & 카페 창업사례





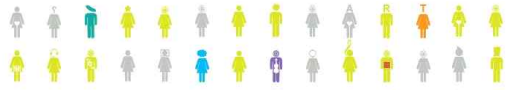
고단디





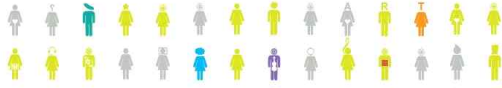
'행동지향적인 문제해결 중심의 창업교육'
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr





‘행동지향적인 문제해결 중심의 창업교육’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr





<사이드 메뉴>





#캠퍼스영웅전 활동과정

<p>1차 미션</p> <p>나만의 기업가 마인드 확립</p>	<p>2차 미션</p> <p>태안의 기적 상장조형물건립을 위한 홍보 프로젝트 실행</p>	<p>3차 미션</p> <p>부산 영화의 전당 활성화 방안 기획 및 실행</p>
 	 	 
<p>4차 미션</p> <p>울산대학교&오설록 연계 비즈니스 모델 수립</p>	<p>5차 미션</p> <p>크리스티앙-위드인터페이스 태양광 초박막 셀 충전 시스템을 기반으로 신제품 개발</p>	<p>단체 사진</p>
 	 	 



모든 팀원들의 문제는 리더의 문제다.

대학생활 3년간 참 열심히 보냈다고 생각했었습니다. '대외활동-학점-나만의 확고한 비전-도전' 부족한 것이 없다고 자부했습니다. 그러나 캠퍼스영웅전을 통해 작은 사회를 경험하면서 그 생각은 바뀌었습니다.

캠퍼스영웅전 출전 당시, 크리스티앙은 '울산의 문화를 세계에 알릴 수 있는 프로젝트'를 기획하고 실행하고자 울산을 사랑하는 대학생들이 모여 만든 창업동아리였습니다. 캠퍼스영웅전에서의 각종 미션에서는 '지역의 문제를 발견하고 해결방안을 찾는 방식'의 미션이 주어졌고, 이를 통해 더욱 계획적이고 구체적으로 울산을 알리기 위한 '고래 프로젝트' 활동을 해 나갈 수 있었습니다. 이 과정에서 저와 팀원들은 대학생활 동안 배우거나 경험하지 못했던 것을 배울 수 있었습니다. 그 충격에도 불구하고 우린 계속해서 배우기 위해 움직였고, 나의 문제-서로의 문제와 끊임없이 부딪혔고, 목적을 달성하기 위한 용납을 배웠습니다. 캠퍼스영웅전 활동을 통해 배운 것은 바로 '리더의 책임감'

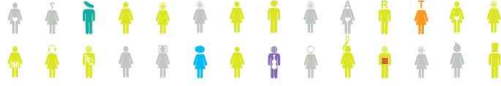
캠퍼스영웅전 우승, 그리고 창업

캠퍼스영웅전 미션수행의 일환으로 울산을 상징하는 고래 캐릭터를 구체화했고, 본 고래 캐릭터를 알리기 위해 다양한 실물(인형 등)을 만들어냈는데, 그 중 가장 지역성을 알릴 수 있었던 제품이 '단디만주'였습니다. 단디만주는 울산의 상징인 귀신고래로부터 모티브를 얻어 모양을 고래모양으로 빚었으며, 고래만주 속에는 울산의 떠오르는 특산품 '무화과'를 넣어 만둣으로서 지역 특산품 활성화에도 기여할 것을 기대하고 있습니다.

캠퍼스영웅전 미션을 통해 다양한 인적 네트워크를 형성할 수 있었고, 크리스티앙의 사업에 대해 다양한 조언을 들을 수 있었습니다. 캠퍼스영웅전의 미션을 수행하지 않았다면 창업아이템을 사업화하는데 있어 생각만 하거나 시도해보지 않고 포기하는 사례가 더욱 많았을 것이라 생각합니다. 뿐만 아니라, 미션을 수행하며 쌓은 실무(기획 및 보고서작성 등) 능력은 단디만주를 사업화하는데 결정적인 역량을 키울 수 있었고, 정부 지원 사업을 준비하는 과정에서도 많은 도움이 되었습니다.

2012년 캠퍼스영웅전에서 우승을 하고 난 뒤, 크리스티앙은 2012년 12월을 마지막으로 창업동아리로서의 졸업을 선언하였고, 2013년 사업자 등록과 함께 정식 회사로서의 모습을 갖추게 되었습니다. 단지 창업동아리의 프로젝트로만 머물러 있던 우리의 아이디어가 시제품(단디만주)으로 나올 수 있게 되었고, 시제품을 판매할 수 있는 오프라인매장(단디카페)도 오픈하게 되었습니다.

단디만주 사업 프로젝트는 '2011벤처창업아이디어경진대회'에서 최우수상을 수상하면서 처음 사업화를 계획했고, 캠퍼스영웅전 이후 중소기업청 예비기술지원사업을 통해 완성도 높은 시제품을 개발하게 되었습니다. 그리고 2013년 3월 울산 중구 옥교에 오프라인매장 및 단디만주 제조공장을 설립했습니다.



특히 설·추석과 같은 명절, 특별한 기념일에 만주를 찾는 사람들이 늘어나고 있으며 타 지역, 외국에서도 주문을 하는 횟수가 늘고 있습니다. 현재는 대량생산의 한계가 있지만 오히려 한정판매라는 마케팅으로 고객들에게 관심을 받고 있으며 최근 온라인 쇼핑몰을 통해 주문량이 급속도로 증가하고 있습니다. 단디카페는 청년창업전용 매장에 위치한 카페이기에 일반카페와 같은 아늑함 보다는 타 창업 대표들과 함께 이색적인 메뉴와 볼거리를 선보이고 있으며 울산 특산물인 무화과가 들어간 음료와 디저트 메뉴를 끊임없이 개발 중입니다. 그리고 크리스티앙은 단디만주 속에 들어가는 무화과를 직접 재배하고 있는데, 올해부터 울산에서 수확한 무화과와 호두를 사용하여 단디만주를 만들어 판매할 것입니다. 이를 통해, 울산관광기념품으로서의 입지를 더욱 굳건히 할 것입니다.

모든 일에 목적과 명분이 중요, 향후 세계화에 앞장서

그동안 캠퍼스영웅전 활동을 통해 사업을 진행함에 있어 목적과 명분이 바로서야 한다는 귀한 깨달음을 얻었습니다. 그리하여 현재의 만주 사업과 카페사업을 시행함에 있어 올바른 비전과 그에 합당한 사업 계획을 세울 수 있었고, 지속적으로 성장시킬 수 있었습니다. 향후에는 수제 만주 생산/판매와 동시에 대량생산이 가능한 시스템을 구축하여 단디만주 대량생산을 통해 세계화를 준비 할 것입니다.

‘울산을 사랑하는 마음으로 울산을 알린다!’



크리스티앙 창업동아리 시초의 목적을 발전시켜 나가고,
 울산을 사랑하는 만큼 울산시민들에게도 사랑받는 회사가 되고,
 세계인들에게 주목받는 ‘단디만주’가 되겠습니다.



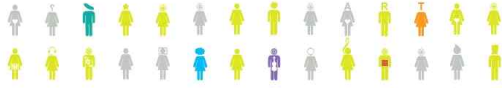
'행동지향적인 문제해결 중심의 창업교육'
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr





‘행동지향적인 문제해결 중심의 창업교육’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr





‘행동지향적인 문제해결 중심의 창업교육’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



아이들은 자신이 닮고 싶은 사람들을 흉내 낸다.



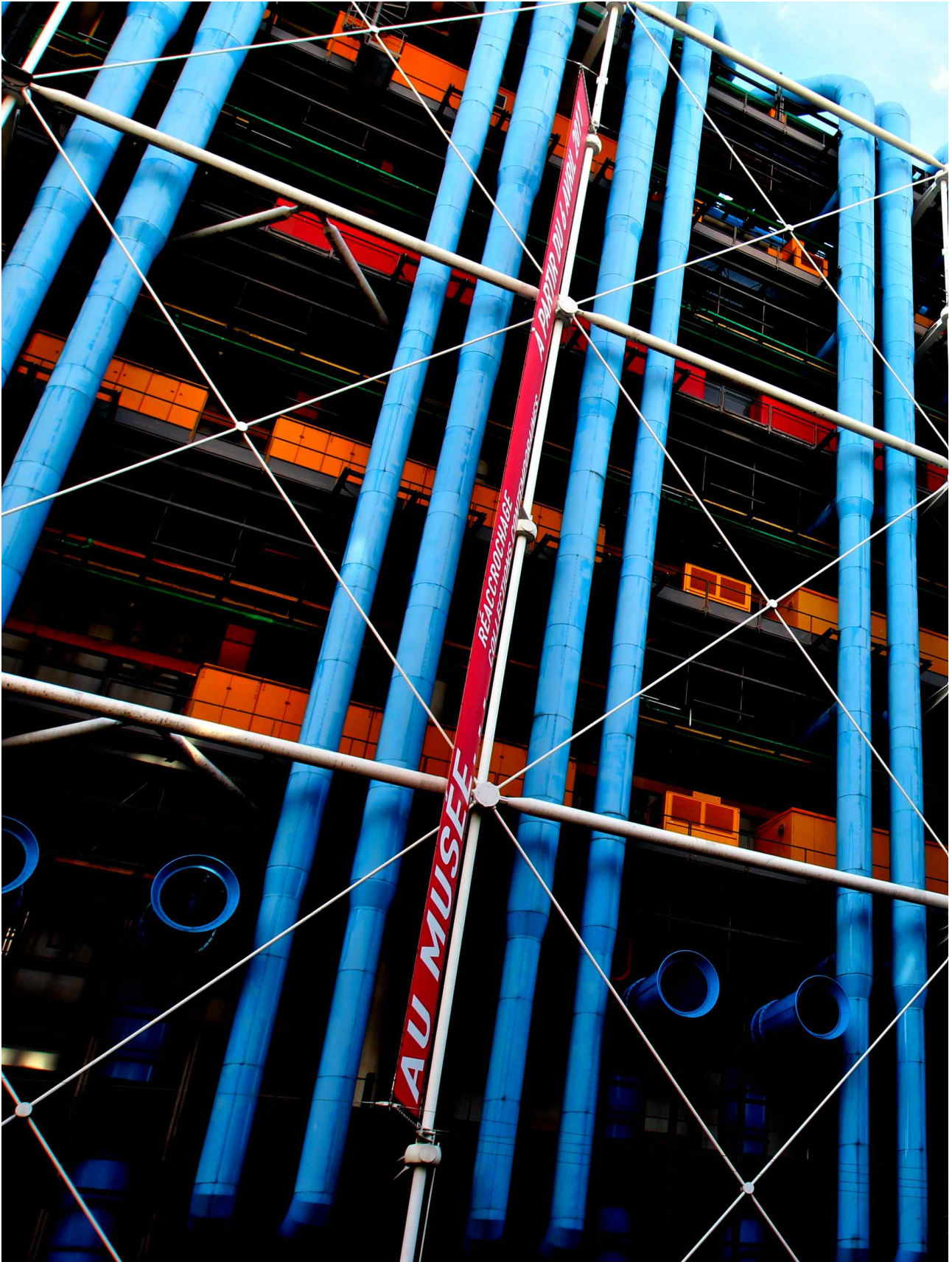
‘행동지향적인 문제해결 중심의 창업교육’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



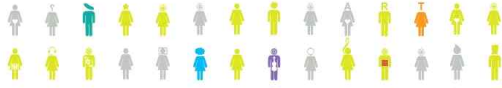
[Vision 비전, 윤승희 - 기업가정신 사진 공모전 수상작]



'행동지향적인 문제해결 중심의 창업교육'
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



통념을 깨뜨리는 다른 생각은 차이를 만들고, 새로운 결과를 가져 온다.



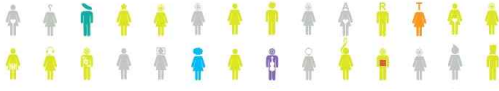
‘행동지향적인 문제해결 중심의 창업교육’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr



[2% 다른 생각은 98%의 차이를 만든다, 박태현 - 기업가정신 사진 공모전 수상작]



‘행동지향적인 문제해결 중심의 창업교육’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

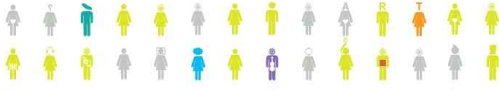


부 록

-기업가정신 훈련을 위한 각종 서식-

<설계/운영자용>
설계/운영/평가 워크시트

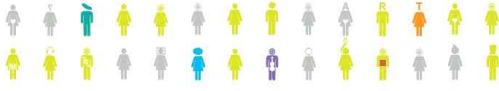
<학습자용>
미션활동 워크시트



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

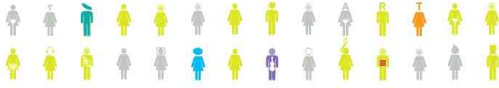
〈설계 / 운영자용〉

설계/운영/평가 워크시트



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

미션 설계에 도움이 되는 워크시트



[미션 설계양식]

기업가정신 훈련 프로그램 설계양식

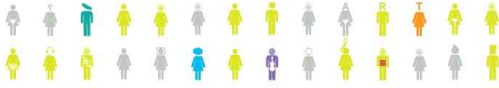
프 로 그 램 명	
설계/운영자 이름	
학 교 명	
주 제	



[미션 설계양식]

기업가정신 훈련 프로그램의 주제 혹은 핵심 아이디어를 요약합니다.
학습자가 훈련과정에서 배우거나 익히게 될 내용의 기준을 기재합니다.
학습자가 훈련과정에서 배우거나 익히게 될 핵심 기술을 기재합니다.
설계/운영자가 훈련과정에서 학습자를 평가하고자 하는 기술을 기재합니다.(각 미션마다 2~4개)
훈련과정에서 학습자가 배우거나 익히게 될 사고양식 또는 행동양식을 기재합니다.
해당 훈련과정에 포함되어야 할 학습 목표를 기재합니다.

※기업가정신 훈련과정은 프로젝트 기반 학습의 준거에 적합한가요?

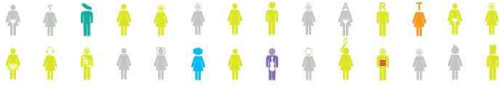


[미션 설계양식]

미션(프로젝트)의 핵심요소와 구체적 내용 설계하기

미션(프로젝트)의 핵심질문 혹은 문제를 서술합니다. 이때 미션의 내용, 과정산출물들을 포함하며, 학습자의 창업가적 사고와 행동의 핵심 포인트를 제시합니다.

- ※이 미션(문제)은 학습자를 동기부여하기에 충분히 실제적인 내용을 다루고 있습니까?
- ※이 미션(문제)은 기업가정신을 함양할 수 있는 주제와 활동과정에 기반하고 있습니까?



[미션 설계양식]

미션(프로젝트) 결과물과 산출물을 정의하기

프로젝트 도입 단계 :

프로젝트 전개 단계 :

프로젝트 마감 단계 :



[미션 설계양식]

결과물별로 모범적인 수행 기준의 준거 작성하기

결과물 :
 준 거 :

결과물 :
 준 거 :

결과물 :
 준 거 :

결과물 :
 준 거 :

※결과물과 준거들은 기업가정신 훈련 프로그램의 모범적인 기준과 학습목표와 일치합니까?



[미션 설계양식]

결과물별로 요구되는 학습자의 지식 및 기술 설계하기

결과물 :

기존 기업가정신 훈련 프로그램의 결과물을 보고 수준 높은 결과물을 산출하는 과업(과제)들을 분석합니다. 그런 과업(과제)을 성공적으로 수행하기 위해 필요한 학습자의 창업가적 사고와 행동 및 지식과 기술은 무엇입니까? 학습자는 그런 다양한 요소들을 언제 어떻게 학습할 수 있을까요?

필요한 지식 및 기술	선행지식	미션수행 전 학습	미션수행 과정 학습
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

※필요한 지식 및 기술에 대해 기재하고, 3가지 항목 중 해당되는 항목에 체크합니다.

미션(프로젝트)에 여러분이 사용할 도구는 무엇입니까?

- 알아야 할 사항 리스트
- 일(주차)별 학습목표
- 활동일지
- 서류함
- 세부 과업(과제) 리스트
- 문제일지

-
-
-
-
-
-

※모든 학습자는 결과물과 산출물을 통해 그들이 알고 있는 지식과 기술을 표현할 기회가 있습니까?



[미션 설계양식]

Mission

미션 주제를 기재합니다.

■ 미션 활동 개요

- 미션에 대한 개요, 취지, 목적 등의 내용을 기재합니다.

■ 미션 수행 목표

- 미션 수행 목표를 구체적으로 기재합니다.

■ 모범적인 미션수행 기준

- 설계자가 의도한 목적과 목표에 적합한 바람직한 학습자의 활동 모습을 구체적으로 기재합니다.
-
-

■ 주요 활동내용 (미션 수행 단계)

- (과제 1-1) 미션 수행 목표를 달성하기 위한 세부 과업을 나열해보고 각 단계별 활동내용을 기재합니다.
- (과제 1-2)
- (과제 1-3)
- (과제 1-4)
- (과제 1-5)

수행과제	수행과제 세부 활동내용	학습결과물	학습요소
1-1	세부 과업별 학습요소, 준비물, 양식 등에 대한 내용을 구체적으로 기재합니다.		
1-2			
1-3			
1-4			
1-5			



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

미션 운영에 도움이 되는 워크시트



[미션 운영양식]

미션(프로젝트) 운영계획

미션(프로젝트)의 스토리 보드, 활동과제, 자원, 일정표, 과정점검표를 그려봅니다.

미션(프로젝트) 운영계획 수정하기

미션 조정 의정서(tuning protocol)를 작성하여 고객과 다양한 이해관계자들과 함께 미션(프로젝트)을 재구성합니다. 미션수행 과정을 통해 여러 가지 다양한 관점을 다시 기재합니다.

※이 미션(프로젝트)과 관련해서 예상되는 문제점이나 제한/이슈 사항은 무엇입니까?



[미션 운영양식]

미션(프로젝트) 운영 준비사항

다양한 학습유형을 가진 학습자를 위해 기업가정신 훈련 프로그램의 준비사항을 기재합니다.

미션(프로젝트) 운영평가와 반성

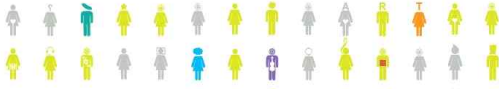
설계/운영자와 학습자의 미션(프로젝트)수행 과정을 평가하고 반성하는 방법은 무엇입니까?

- | | |
|---------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> 교실 토의 | <input type="checkbox"/> 설계/운영자 주도 발표보고회 |
| <input type="checkbox"/> 전시회 평가 | <input type="checkbox"/> 개별 평가 |
| <input type="checkbox"/> 학습자 주도 발표보고회 | <input type="checkbox"/> 모둠 평가 |
| <input type="checkbox"/> 기타 : | <input type="checkbox"/> |

-평가방법 :

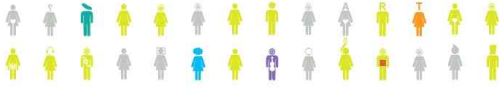
-반성방법 :

※설계/운영자는 이번 미션(프로젝트)에서 무엇을 배울 것을 기대하고 있습니까?



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

미션 평가에 도움이 되는 워크시트



[미션 평가양식]

<총체적 평가표>

미션내용

#미션 설계배경 및 주안점

-미션 설계 취지 및 설계자의 주안점에 대해 구체적으로 기재합니다.

#모범적인 미션수행 기준

-미션에 대한 모범적인 미션수행 기준에 대해 구체적으로 기재합니다. 4개 이상의 기준을 설정합니다.

평가대상	평가항목	평가내용(의견)	배점
		항목에 대한 구체적 준거내용에 대해 질문형식으로 기재합니다.	
총 합 계			100

#주요 참고문헌

-평가에 참고했던 문헌 등에 대한 내용을 기재합니다.



[미션 평가양식]

<활동과정 평가표>

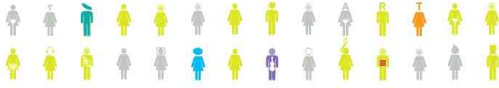
	평가항목	날짜	점수/만점	비고
설계/운영자 관찰	관찰 #1	2014.xx.xx	20/25	자원조달 활동이 우수
시험	시험 #1			
결과물	결과물 #1			
학생 자기평가	자기평가 #1			
미션활동	활동 #1			
기타	기타 #1			
총 점				



‘창의적 문제해결 중심의 기업가정신 훈련’
캠퍼스영웅전 [Campus Hero]
www.campushero.or.kr

〈학습자용〉

미션활동 워크시트



[미션 활동양식]

미션활동 계획 요약서 I

프로젝트 명 :

학습자명 :

날짜 :

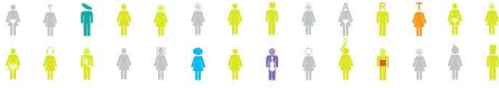
미션활동의 목적과 목표 :

나/우리가 하고자 하는 것들 :

나/우리가 완성하고자 하는 것들 :

나/우리가 해야할 것들 :

방법 :



[미션 활동양식]

미션활동 계획 요약서 II

프로젝트 명 :

학습자명 :

날짜 :

나/우리가 조달해야할 자원 또는 인적 네트워크 :

나/우리에게 필요한 자료 또는 지원 :

미션(프로젝트) 완료단계의 최종 결과물 :

부가 산출물 :

무엇을?

어떻게?

누가? 어디서?



[미션 활동양식]

미션 주간 활동 계획서

프로젝트 명 :

학습자명 :

날짜 :

내가 수행해야 할 미션(과업)들 :

내가 수행해야 할 조사들 :

반성 그리고 내가 배운 것들은 무엇인가?



[미션 활동양식]

학습자 활동일지

프로젝트 명 :

학습자명 :

날짜 :

미션수행과정의 학습 목표 :

미션수행 세부내용 :

미션활동에서 내가 달성한 것 :

미션활동에서 내가 성취한 것 :

미션활동에서 내가 배운 것 :



[미션 활동양식]

학습자 탐구/관찰 일지

프로젝트 명 :

학습자명 :

날짜 :

나/우리가 탐구/관찰해야 할 의문사항(문제점, 이슈) :

탐구/관찰 일정계획 :

자료 수집방법 :

탐구/관찰 결과내용 요약 :

탐구/관찰 활동을 통해 배운 점 :



[미션 활동양식]

학습자 조사 일지

프로젝트 명 :

학습자명 :

날짜 :

나/우리가 조사한 자료/문헌 등(자세한 출처, 인용 기재) :

배운 점 :



[미션 활동양식]

미션 활동결과 1page 요약서

프로젝트 명 :

학습자명 :

날짜 :

동영상 연결 주소 :

각종 결과물 주소 :

활동결과 요약해서 기재합니다.



[미션 활동양식]

미션 활동보고서

프로젝트 명 :

학습자명 :

날짜 :

나/우리가 목표하고자 한 결과물 :

나/우리에게 필요한 자료들 :

자료 수집방법 :

탐구/관찰 결과내용 요약 :

탐구/관찰 활동을 통해 배운 점 :



[미션 활동양식]

자기평가 보고서

프로젝트 명 :

학습자명 :

날짜 :

미션(프로젝트) 수행과정에서 완성한 과제 :

배운 점 :

-미션 주제에 대해

-미션 수행과정에서

-조사/탐구/관찰 과정에서

-결과 발표과정에서

-기타 활동을 통해서

알게 된 나의 장점 :

나에게 필요한 부분(개선해야 할 부분) :

다음 미션(프로젝트)에서 개선되어야 할 점 :



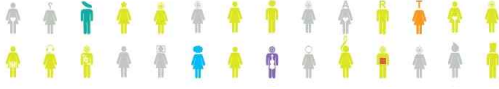
주요 참고문헌

<국내문헌>

- 김승경·김명희(2013), "도전정신 중심의 청소년문화 조성 방안", 경제·인문사회연구회.
- 배종태·차민석(2009), "기업가정신의 확장과 활성화", <중소기업연구>, 제31권 제1호, pp.109-128.
- 송정현(2010), "기술창업자의 학습동기, 학습의지가 기업가정신과 기업성과에 미치는 영향", 중앙대학교 산업창업경영대학원 석사학위논문.
- 이현숙, 이민화(2013). 기업가정신, 동서미디어.
- 주현재(2011), "고등교육에서의 학습자중심 교육이론에 기반한 PBL 모형 개발", 경희대학교 대학원 박사학위청구논문.
- 허희옥 외(2011), "21세기 학습자 및 교수자 역량 모델링", 미래학교 지원을 위한 21세기 교수-학습 활동 개발 시리즈 1, 한국교육학술정보원.
- Open Entrepreneurship Center(2014) "기회발견 & 문제해결형 인재로 성장하는 앙트십 교육프로그램 자료".

<해외문헌>

- Ash Moria(2012), "Running Lean" Second Edition, O'Reilly Media, Inc.
- Drucker, P.(1985), "Innovation and Entrepreneurship," New York: Harper & Row.
- Eggen, Paul D., Kauchak, Donal(1995), "Strategies for teachers : Teaching Content and Thinking Skills", Allyn & Bacon
- Eric Ries(2011), "The Lean Startup", Penguin Group.
- Jeffrey A. Timmons, Stephen Spinelli(2009), "New Venture Creation", McGraw-Hill Education.
- Steve Blank(2013), "Why the Lean Start-up Changes Everything", Harvard Business Review
- Thom Markham & John Larmer & Jason Ravitz(2003), "A Guide to Standards-Focused Project Based Learning", Buck Institute for Education.



기업가정신 훈련 가이드북

발행일 : 2014년 2월

발행처 : 교육부

한국연구재단

(재)한국청년기업가정신재단

수행기관 : (재)한국청년기업가정신재단

참여연구원 : 이채원 총괄책임자 (서울과학기술대학교, 교수)

송정현 책임연구원 (기업가정신 문화센터, Creative Director)

김용신 참여연구원 ((사)GET21, 대표)

전중양 참여연구원 (한국생산기술연구원, 연구원)

최민정 참여연구원 (중앙대학교 창업학 박사 수료)

자문 : 목영두 창업학 박사 (르호봇 본부장)

이영달 교수 (동국대학교)
