

나만의 길 개척하기

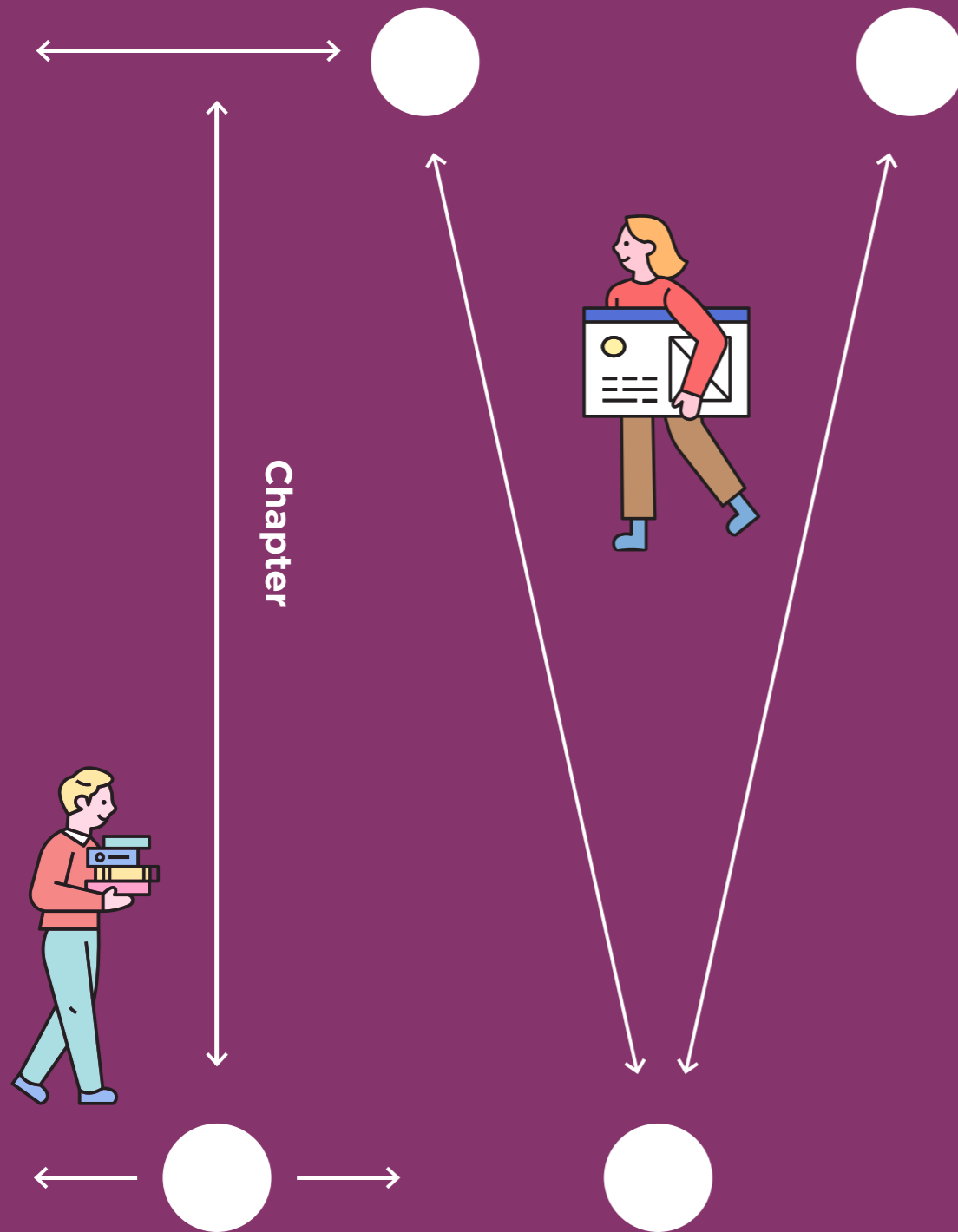
처음부터 보편적이었던 직업이나 직종은 세상에 없습니다. 사회의 급격한 변화와 필요에 앞서 신선한 안목과 도전정신, 창의적·혁신적 사고를 바탕으로 새로운 영역에 도전하여 사회에 기여할 준비를 해봅시다.

Part1 창업과 창직

- 창업? 창직?
- 기업가정신의 이해

Part2 도전! 창업·창직

- 창업·창직 역량 키우기
- 모의창업 기획하기



Part1. 창업과 창직

● **생각하기**

동영상 **선택되는 것들의 비밀**을 보고 생각해 봅시다.



<https://youtu.be/75FOiEy9O6w>



**창업·창직 사례: 종이비행기 전문가를 아시나요?
이정욱 위플레이 대표**

이정욱 위플레이 대표는 자신의 직업을 '종이비행기 전문가'라 소개한다. 시골에서 자란 그는 주변에서 쉽게 구할 수 있는 재료로 장난감을 만들곤 했는데 그중 가장 많이 만든 것이 바로 종이비행기였고, 우연한 기회에 보게 된 해외 종이비행기 대회 영상은 그를 더 마니아의 세계로 인도했다.

이 취미는 대학 입학 이후에도 이어졌고, 종이비행기가 원하는 방향으로 날아가지 않거나 추락하는 원인이 궁금했던 그는 종이비행기가 날아가는 원리에 대해 공부하기로 결심했다.

신문방송학을 전공하는 그였지만 공기 역학, 유체 역학, 항공 역학 등과 관련된 원서는 물론 각종 논문까지 직접 찾아 읽으며 비행에 영향을 주는 과학적 원리에 대해 혼자 공부하기 시작했다.

이런 열정을 바탕으로 대학 시절 종이비행기 날리기 한국대표가 된 그는 이색 인재로 소문이 나면서 몇몇 회사로부터 좋은 조건의 스카우트 제안을 받았지만 사양하고, 자신이 좋아하는 종이비행기로 사람들을 즐겁게 해주자는 비전을 실천하기 위해 이색 스포츠를 기획하고 마케팅 하는 회사를 만들어 운영하고 있다.

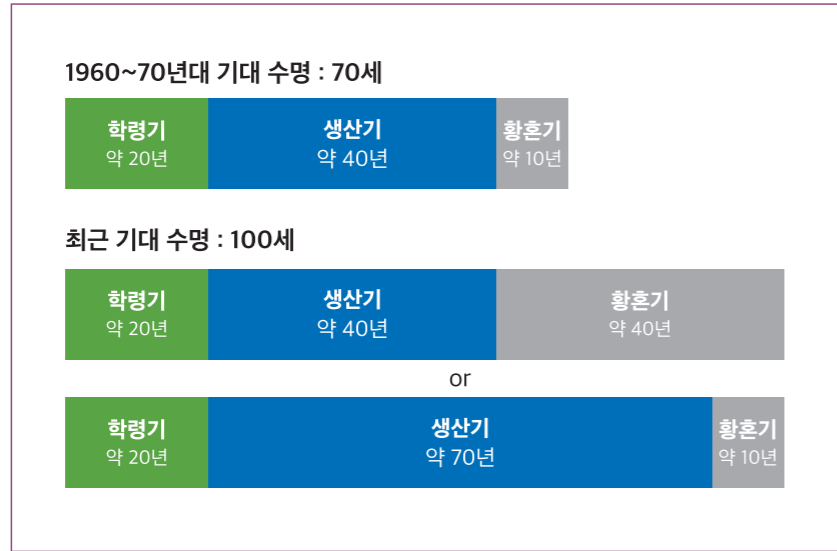
그는 창업에 성공할 수 있던 이유로 퍼스널 브랜딩을 꼽는다. 그는 “나를 종이비행기 전문가로 세분화하여 브랜딩 했다. 항공과학전문가로 브랜딩 했다면 경쟁자가 많았을 것”이라고 말한다. 스포츠마케팅 회사의 대표, 강연자, 작가로 활동의 폭을 넓히고 있는 그는 좋아하는 것이 일이 되고, 직업이 되고, 창업 아이템이 된 대표적인 사례이다.

○ 그는 어떠한 방법으로 새로운 직업을 창출했는가?

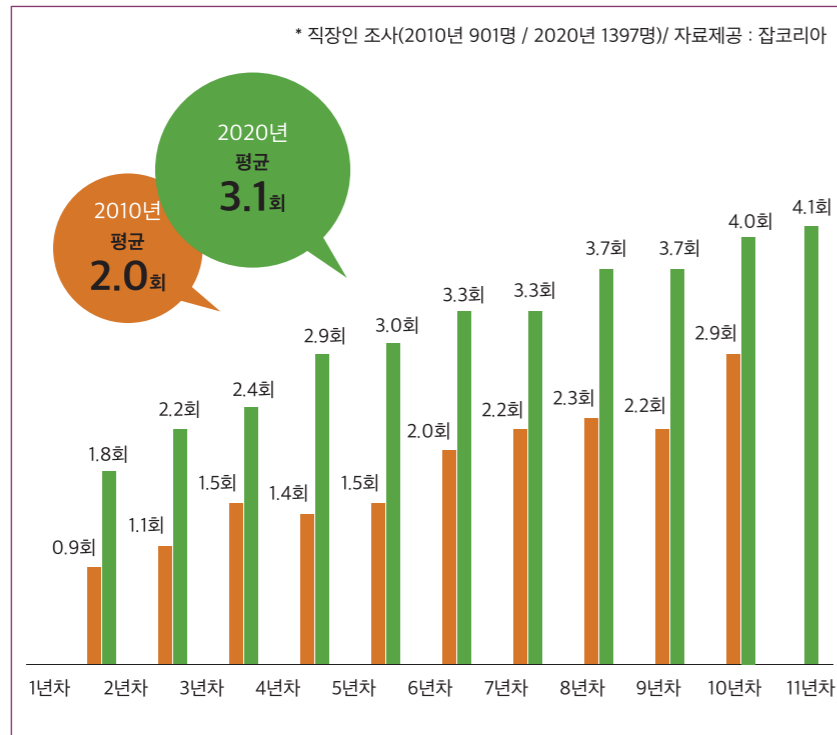
○ 그는 왜 안정된 일자리를 거절하고 창업을 선택했을까?

○ 그가 창업에 성공할 수 있었던 이유는 무엇일까?

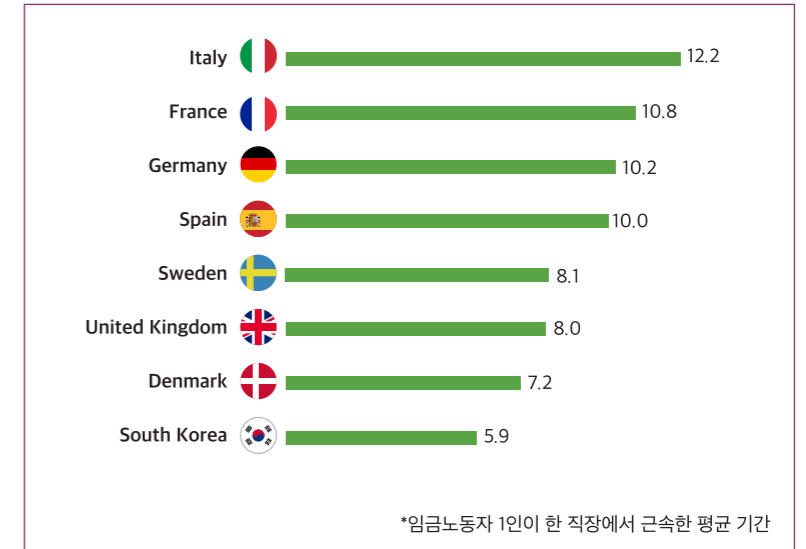
다음 자료들을 보고 아래 질문에 대해 생각해 봅시다.



[자료 1] 기대수명 증가에 따른 라이프 플랜



[자료 2] 우리나라 직장인의 평균 이직횟수



[자료 3] 국가별 임금노동자 평균 근속 기간

○ 위 자료에서 유추할 수 있는 노동시장의 변화상은 무엇인가?

○ 기대수명 증가에 따라 우리는 어떤 삶을 살게 될 것이며, 직업생활에는 어떤 변화를 겪게 될 것인가?

○ One life One job은 계속해서 유효할 것인가?

창업? 창직?



잠깐만! 창업·창직 왜 필요한가요?

- 노동이 기계화, 자동화되면서 일자리가 감소되고, 기존 직업에서 일자리를 추가 창출하는 것은 한계에 직면
- 기업의 수명과 직업의 생멸 주기 단축
- 평균 수명 증가에 따른 노동 기간 연장
- 새로운 상품과 서비스에 대한 소비자의 니즈 확대
- 4차 산업혁명 시대에 돌입하며 다양한 지식의 융합을 통한 새로운 가치 창출 필요성 증대
- 일의 기회와 가능성을 스스로 진단하고 창출하는 능력 요구
- 과학기술 발달, 사회경제적 가치 증대, 세상의 문제 해결, 경제적 이익 확보, 일자리 창출, 삶의 질 향상 등의 효과 기대



잠깐만! 창업? 창직? 무엇인가요?

‘창업’은 ‘사업을 새롭게 시작하는 것’, 창직은 ‘변화하는 직업세계에 맞추어 개인의 적성, 능력, 경험 등을 토대로 창의적인 아이디어를 찾아 새로운 직업을 만드는 것, 새로운 직업을 발굴 또는 개발하고 이를 토대로 일자리를 창출하는 활동’으로 정의된다.

일반적으로 창업이 ‘사업을 새롭게 시작하는 것’을 의미한다면 창직은 ‘기존에 없는 새로운 직업이나 직종을 만들어 내는 것’을 뜻한다. 하지만 창직은 새로운 직업을 만드는 것만을 의미하지는 않는다. 기존 직업 내에서도 새로운 일의 기회를 창출하거나, 일하는 방식에 전환을 꾀한다면 이 또한 넓은 의미의 창직이라 할 수 있으며 또 얼마든지 가능한 일이다. 따라서 창직을 특별한 누군가만이 하는 것으로 생각하지 말자. 이 또한 창업·창직이 요구하는 창의적 사고를 가로막는 고정관념일 뿐이다.

기업가정신의 이해

◆ 활동1

새로운 길을 개척하기 위해 요구되는 태도와 역량은 무엇일까?

창업과 창직의 공통점은 기존에 존재하지 않았거나 해보지 않았던 새로운 일에 도전한다는 사실입니다. 또한 그 새로운 일은 사회적 순기능을 수행하는 일이어야 하며, 누군가의 불편이나 니즈를 해소하는 데 도움이 되어야 합니다. 따라서 창업과 창직은 창의적 마인드, 도전정신, 실천력, 혁신적 사고, 내가 하는 일의 영향력에 대한 통찰 등이 요구됩니다. 이러한 태도와 역량을 잘 포괄하고 있는 개념으로 ‘기업가정신’이 있습니다. 기업가정신이라고 해서 반드시 기업의 대표나 창업자에게만 요구되는 것은 아닙니다. 새로운 니즈를 발견하고 문제해결을 위해 도전하며, 생각을 행동으로 구체화하는 것은 앞으로를 살아갈 누구에게나 필요한 보편 역량입니다.

1. 기업가정신과 관련하여 떠오르는 이미지를 단어로 표현하고 이를 포스트잇에 적어보자 (하나의 포스트잇에 하나의 단어만 기재).
2. 유사한 개념 및 의미를 가진 단어를 분류해 보자.
3. 기업가정신에 대해 우리가 갖고 있는 보편적 인식과 오해가 무엇인지 정리해 보자.

창업	도전	리더십	공익
고용 창출	혁신	부자	영향력

기업가정신 사례 탐색: 정주영 고 현대 회장

현대그룹 창업자인 고 정주영은 기업인으로 전후 한국의 경제성장을 주도한 장본인이자 기업가정신이 무엇인지를 보여주는 대표적인 인물이다. 그는 가난한 농부의 아들로 태어나 대한민국이 현대화되는 과정에 큰 족적을 남긴 창조적 기업가다. 보통학교(현재의 초등학교) 중퇴가 학력의 전부인 그였지만, 당시 누구도 불가능하리라 여겼던 일들을 성사시키며 우리도 할 수 있다는 자신감을 심어주었다

혁신과 도전의 아이콘과도 같은 그의 면모는 여러 사례를 통해 확인할 수 있다. 1976년 당시 20세기 최대 토목공사라고 불린 사우디아라비아 주베일 항만 건설 과정에서 그는 이전까지 누구도 생각하지 못했던 기발한 방법으로 세계를 놀라게 했다. 현지 제작에 어려움을 겪던 개당 10층 빌딩 규모의 철 구조물 89개를 분할 설계하여 울산 조선소에서 만든 후 바지선에 싣고 수천 km 떨어진 사우디아라비아까지 끌고가는 기발한 방법으로 공사 품질 향상, 공사기간 단축, 비용 절감 문제를 일거에 해결한 바 있다.

1984년 서산 간척지 사업 때에는 빠른 유속 때문에 마지막 270m 구간의 방조제 공사를 진행할 수 없어 전체 공정을 포기해야 할 절체절명의 위기 상황에서 건설전문가와 학자들이 온갖 수문학적 공법을 동원해서도 해결책을 찾지 못 하고 어려워하자 폐유조선에 가라앉혀 물살을 약화시키는 이른바 ‘정주영 공법’을 감행해 성공시켜 3년의 공사기간 단축과 290억원의 비용 절감을 이루어냈다.

그의 수많은 혁신과 도전의 과정에는 주변의 반대와 우려가 컸던 것도 사실이다. 특히 이전에 경험해 보지 않았던 새로운 시도에 대해 ‘안된다’, ‘불가능하다’는 이야기를 하는 사람들에게 그는 이런 대답을 하곤 했다.

“이 봐, 해보거나 했어?”



읽기자료와 함께 아래 웹툰을 추가로 읽어보고 기업가정신을 구성하는 태도와 능력이 무엇인지 생각해 봅시다.



대한상공회의소(<http://www.korcham.net/>) 상단 메뉴에서 [산업소식] → 만화CEO열전 → 한국 경제의 신화 아산 정주영]을 클릭하여 웹툰을 읽어봅시다.

1. 위 읽기자료와 웹툰을 통해 발견가능한 기업가정신의 특징 및 구성 요소는 무엇인가?

2. 기업가정신이 무엇인지를 보여주는 또 다른 사례로는 무엇이 있을까?

Part2. 도전! 창업·창직!

창업·창직 역량 키우기

◆ 활동1

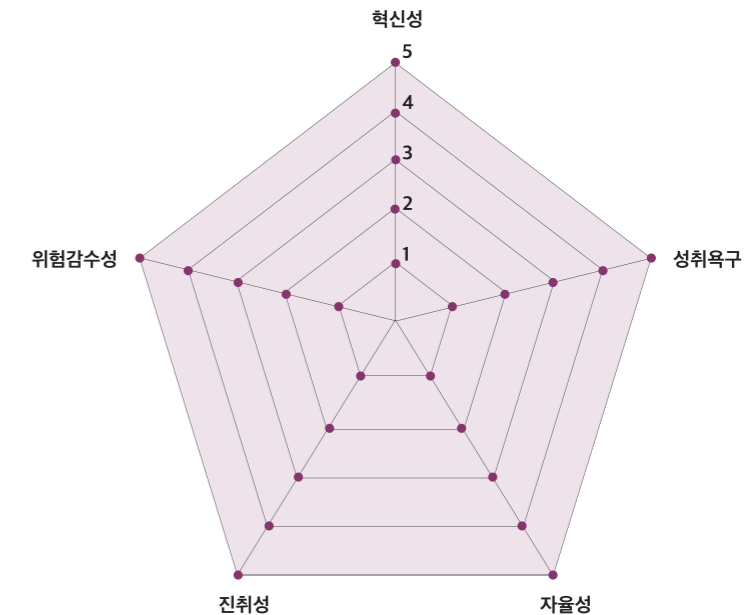
다음 질문을 통해 나의 창업·창직 역량을 진단해 봅시다.

영역	항목	점수					평균 점수
		1	2	3	4	5	
1 (혁신성)	나는 창의력이 뛰어나고 독창적이다.						
	주변에 관심이 많고 새로운 아이디어를 내는 것을 좋아한다.						
	기존 방법보다는 새로운 방법을 시도하는 것을 좋아한다.						
	목표 달성을 위해 새로운 것을 적극적으로 받아들여야 한다고 생각한다.						
	지금 갖고 있는 것이 좋더라도 상황에 따라 새롭게 바뀌어야 한다고 생각한다.						
2 (위험 감수성)	나는 새로운 도전에 대하여 두려움이 없는 편이다.						
	성과를 내기 위해서는 위험한 것도 감수한다.						
	위험을 무릅쓰며 환경 변화에도 불구하고 적극적으로 행동하기를 즐겨한다.						
	목표 달성을 위해 위험을 감수하는 것은 당연한 것이라 생각한다.						
	어떤 일을 할 때 실패에 대해 크게 걱정하지 않는다.						
3 (진취성)	나는 다른 친구들보다 먼저 행동하고 앞서 나가는 것을 좋아한다.						
	나는 마음만 먹으면 어떤 것이라도 배울 수 있다.						
	남이 하지 않는 새로운 일이나 신기한 일을 하고 싶다.						
	경쟁에 적극적으로 참여하는 편이다.						
	나는 복잡한 일이라도 시도하는 것을 즐기는 편이다.						

4 (자율성)	나는 어떠한 일도 혼자서 잘해 낼 수 있다.						
	진로나 미래 계획에 대해 항상 스스로 결정한다.						
	나는 나 자신의 행동에 책임을 진다.						
	주위 상황보다는 나 자신의 가치관에 따라 옳고 그름을 결정한다.						
	나는 다른 사람의 능력보다 나 자신의 능력을 더 믿는다.						
5 (성취욕구)	목적 달성을 위해 계획을 세우고 행동한다.						
	모든 일은 노력하면 할 수 있다고 생각한다.						
	어려운 일이 생기더라도 적극적으로 해결하고자 한다.						
	언제나 다른 사람들보다 잘 되기 위해(잘 하기 위해) 노력한다.						
	원하는 것은 반드시 달성하려고 한다.						

(출처: 진로와 기업가정신, 이오복스, p.109~111 재구성)

점수 종합 : 위 표의 평균점수를 그래프로 나타내 봅시다.



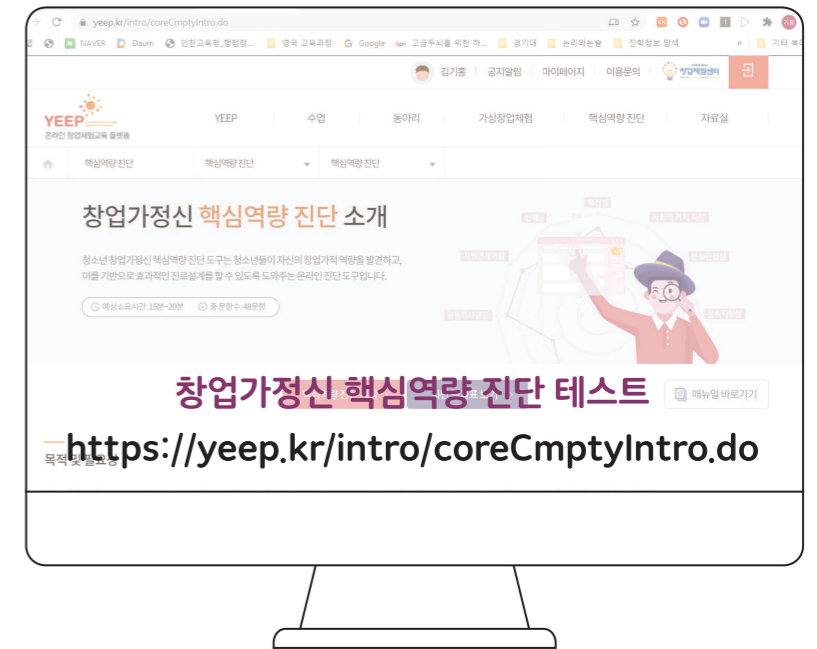
나의 삶에서 각 영역의 역량을 가장 크게 발휘한 경험을 찾아 그 내용을 정리해 봅시다.

항목	나의경험	이유
혁신성		
위험감수성		
진취성		
자율성		
성취욕구		

◆ TIP

창업가정신 핵심역량 진단

더욱 풍부한 문항을 기반으로 하는 더 자세한 진단결과가 궁금하다면 YEEP 홈페이지에서 제공하는 창업가정신 핵심역량 진단 테스트를 활용해 보세요. 48개의 문항을 통해 가치창출, 도전, 자기주도, 집단창의 등 4개 영역의 역량을 진단하고, 12개 하위 요소에 대한 측정치를 확인할 수 있습니다. 바로가기 URL은 다음과 같습니다.
URL: <https://yeep.kr/intro/coreCmptyIntro.do>



◆◆ 활동2

문제 발견하기

혁신적 사고와 실천은 생활 속에서 개선하거나 해결할 수 있는 다양한 문제들을 발견하는 것으로부터 시작됩니다. 사람들이 불편을 느끼고 있거나 개선의 여지가 있는 제품, 서비스, 제도 등을 찾아보고, 다른 사람들도 충분히 공감할만한 사안인지 점검해 봅시다



모둠별 활동 순서

1. 생활 속에서 발견가능하거나 직접 경험한 문제상황에 대한 의견 나누기(문제 떠올리기)
2. 가장 많은 공감을 얻은 문제 2가지를 설정하고 구체적인 내용과 문제 규정하기(문제 구체화 및 재정의)
3. 왜 문제 해결이 필요한지 근거 보강하여 발표하기(설득 및 진단)

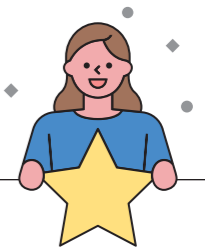
항목	나의경험	이유
발견한 문제		
세부 내용(불편 사항, 문제의 원인 등)		
진취성		

◆◆◆ 활동3

문제해결과 창의적 사고: SCAMPER

창업과 창직은 문제 상황에 대해 새로운 아이디어를 도출하고 이를 현실에서 구현해 가는 과정이라고 볼 수 있습니다. 따라서 창업과 창직의 과정은 늘 새로운 아이디어, 독창적 시각, 창의적 문제해결방안을 요구합니다. 문제의식을 갖고 창의적인 해결 방법을 모색하는 것은 창업·창직의 시작점이자 앞으로의 사회가 요구하는 가장 중요한 역량이기도 합니다.

이 활동에서는 SCAMPER 기법을 활용해 특정 문제에 대한 새로운 아이디어와 해결방안을 도출하는 연습을 해 보도록 합니다. SCAMPER 기법은 특정 대상이나 특정 문제에서 출발하여 그것을 변형시키는 방법으로 아이디어와 상상력을 동원하는 7가지 체크리스트이자, 아이템 개발, 품질 개선, 실용성 증진 등을 위한 창의적 사고법으로 널리 활용되고 있습니다.



SCAMPER 기법을 활용한 아이디어 발상

1. 문제나 주제 확인하기(문제 및 기회 발견)
2. 문제나 주제를 스캬퍼 목록에 따라 새 아이디어 구상하기
3. 구상한 아이디어의 실현가능성 검토 및 세부 실행계획 수립

SCAMPER 의미와 사례

약자	의미	설명(사고법)	예
S	Substitute (대체)	대체 가능한 재료, 요소, 원동력, 방법 등	종이컵, 나무젓가락, 스크린 골프 등
C	Combine (결합)	기능, 작동, 단위, 방법 등의 결합	지우개 달린 연필, 하이브리드 자동차, 스마트폰, 복합기 등
A	Adapt (적용)	다른 용도, 과거의 적용, 다른 아이디어의 차용	벨크로(산우영가시의 특징을 차용), 철조망(장미덩굴에서 영감), 낙하산(민들레 씨에서 영감) 등
M	Modify, Magnify (수정 및 변형)	의미, 색깔, 동작, 모양, 성분 등을 수정하거나 변형	주름빨대, 아이보리비누 등
P	Put to other Use (용도 변경)	원래 용도 외 적용 가능한 용도 구상	Post-it(실수로 개발된 약한 접착제를 문구로 활용), 비닐봉지(물을 채워 파리를 쫓아내는 용도로 사용) 등
E	Eliminate (제거)	제거, 분리, 경량화, 축소, 세분화 등	노카페인 커피, 무선마우스 등
R	Reverse, Rearrange (거꾸로)	방향, 순서, 용도, 사용방법 등 에 대한 역발상	누드김밥, 발가락양말, 병어리장갑 등

1. 임의의 해결과제를 선정한 후 SCAMPER 기법에 따라 개선방안을 도출하고, 그 방안을 실제로 구현하려면 어떤 문제를 해결해야 하는지 검토해 봅시다.

해결하고자 하는 과제: ○○○

약자	의미	아이디어	아이디어 구현을 위한 해결 과제	문제 해결 방법
S	Substitute (대체)			
C	Combine (결합)	예시: A 제품의 기능과 B 제품의 기능을 결합	예시: 두 제품의 장점이 결합되면서 도 제품의 사이즈가 커지거나 무게 가 일정 이상 늘어난다면 실용성 저 하가 예상됨. 따라서 부품 크기 축소 및 경량화가 반드시 요구됨.	OO 부품과 OO 부품 의 소재를 00으로 변경하거나, OO 부 품을 두가지 용도에 공통적으로 사용할 수 있도록 재설계
A	Adapt (적용)			
M	Modify, Magnify (변형 및 확대)			
P	Put to other Use (다른 용도)			
E	Eliminate, Minify (최소화)			
R	Reverse, Rearrange (역방향)			

2. 도출된 아이디어가 최종적으로 구현된 모습을 그림으로 표현하고 작동 원리, 장점, 기대 효과 등에 대한 설명을 함께 적어봅시다.

제목: 000 개선안 개념도	
그림	설명

3. 2번의 개념도를 다른 친구들(또는 모둠)과 공유(또는 발표)한 후 피드백을 수합하여 최종적으로 채택할 아이디어를 결정하고, 실제 구현에 필요한 시간, 비용, 인력 등에 대한 계획을 수립해 봅시다.

모의창업 기획하기

◆◆◆◆ 활동4

모의창업: 창업계획서 작성

순서

1. 개인 또는 모둠별로 창업을 한다면 어떤 아이템으로 창업에 도전할 것인지 구상한다.
2. 활동지의 각 항목에 대해 분석 또는 계획 수립 후 창업계획서를 작성한다.
3. 작성한 창업계획서를 발표하고, 친구들과 선생님의 피드백을 참고하여 수정·보완한다.
4. 최종 작성한 창업계획서를 공유하고 투표를 통해 최고의 창업 계획서를 선정한다.

항목	내용
창업 아이템	예) 창업 아이템의 기능, 효과, 장점, 차별화 포인트 등
시장 분석	예) 해당 종목의 시장 현황과 점유율은 어떠한가, 수요 증감 추이는 어떠한가?
제품성 분석	예) 시장에서 경쟁이 예상되는 제품은 무엇인가? 경쟁제품과 어떤 차별성과 장점을 갖고 있는가?
수익성 분석	예) 예상 매출과 수익은? 손익분기를 맞추기 위한 최소 판매량은 얼마인가?, 제조 단가를 낮출 수 있는 방법은 무엇인가?
재무성 분석	예) 초기 투자금은 얼마인가. 자금 조달 계획은?, 경비 지출 계획은?
판매 및 마케팅 전략	예) 아이템의 우수성을 어떻게 알릴 것인가? 어떤 방법으로 유통·보급 시킬 것인가? 인지도 및 이미지 제고를 위한 방안은 무엇인가?
인력 확보 및 운용 계획	예) 어떠한 인력을 어떻게 확보할 것인가? 어떤 처우와 경영철학으로 창업활동에 동참시킬 것인가?

창직 연습

기존에 존재하지도 않았고 현재와 관련성이 전혀 없는 직업이 갑자기 생겨나는 경우는 없습니다. 새롭게 생겨나는 직업의 대부분은 해외에서 유입되었거나, 기존 직업에서 갈라져 나왔거나, 서로 다른 직업들이 결합되는 형태로 나타납니다. 다음의 질문에 대해 생각해 보면서 새로운 직업을 만들어 봅시다

1. 외국에는 있지만 우리나라에는 없는 직업에는 무엇이 있을까?
(해외 사례 탐구)

2. 어떤 직업들을 결합하면 새로운 직업을 창출할 수 있을까?(결합·융합)

3. 기존 직업의 기능, 직무 등을 세분화해서 더 전문적이고 차별화된 새로운 직업이나 직무를 만들어 낼 수 있는 가능성이 있는 영역은 무엇일까?(세분화·전문화)

* 참고 사이트(해외 직업정보 제공 사이트)

- ONET(미국) www.onetonline.org
- 노동통계국(OOH, 미국) www.bls.gov
- NCS(National Career Services, 영국)
www.nationalcareerservice.direct.gov.uk
- 헬로우워크(일본) www.hellowork.mhlw.go.jp
- BERFUNET(독일) www.berufenet.arbeitsagentur.de



창직 방법	내가 만든 직업	전망	갖추어야 할 자격이나 능력
해외 사례 탐구	예) 브루마스터: 유럽에서는 일 반적인 직업이었지만, 우리나라의 경제성장과 함께 해외 유학생이 늘어나면서 우리나라로 유입된 직업 VJ: 노르웨이, 미국, 일본 등에서 먼저 생겨난 후 우리나라에 전파		
결합·융합	예) 미술치료사: 미술+심리 분야의 직업과 학문이 결합 사이버경찰관: 경찰+IT분야의 결합		
세분화·전문화	예) 애견 옷 디자이너: 패션디자이너에서 분화 게임중독 치료 전문가: 심리치료, 의료인 등에서 분화		



1. 발상의 전환을 시도하라!

창의적인 아이디어가 중요하다. 발상의 전환으로 다른 사람이 못 본 틈새시장을 찾아내자. 이미 독특한 아이디어로 성공한 사례를 살펴보면 위험을 줄일 수 있다.

2. 직업의 세계를 이해하라!

이미 있는 직업들을 합치거나 세분화하면 블루오션을 찾을 수 있다. 음악과 치료가 만나 음악 치료사가 탄생했고, 애견 옷 디자이너는 패션디자이너에서 특화된 직업이다. 새 직업 중에는 해외 직업의 영향을 받은 것도 많다.

3. 잘할 수 있는 분야를 찾아라!

잘할 수 있는 일, 학창시절부터 줄곧 관심을 갖고 있는 분야, 하고 싶은 일이 무엇인지를 제대로 파악하자.

4. 시대보다 반박자만 앞서가라!

시장 동향이나 미래 트렌드를 분석해 수요가 커지고 있는 분야를 포착한다. 남보다 앞서 가야 한다. 지나치게 시대를 앞서가도 안 된다. 시대보다 10년을 앞서면 시장성을 찾기 어렵다. 5년 정도 앞서 가라.

5. 도움을 구하라!

시간을 아끼고 시행착오를 줄이려면 반드시 전문가의 의견을 참고하고 실행에 옮겨라. 각종 지원제도를 활용해라.

6. 실패를 활용하라!

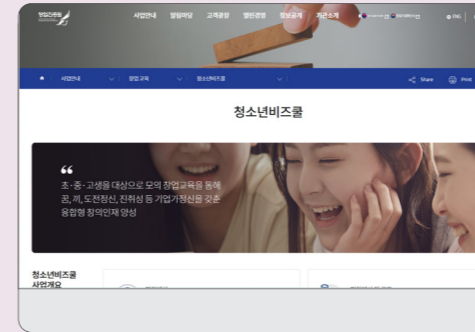
하나의 직업이 탄생하려면 많은 경험과 시간이 필요하다. 당장 원하는 결과물이 안 나오더라도 좌절하면 안 된다. 꾸준히 노하우를 쌓아야 한다.



고용노동부, 우리들의 직업 만들기, 2016, 38-39p

부록

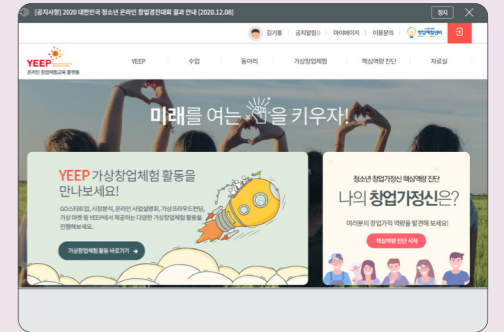
청소년 창업·창직 교육 지원 사이트



청소년 비즈쿨

<https://www.kised.or.kr/menus?mid=a10202010000>

정부산하기관인 창업진흥원에서 운영하는 청소년 창업교육 지원 사이트이다. 창업진흥원은 창업교육, 창업 지원, 관련 조사 연구 등을 담당하고 있으며, 청소년 비즈쿨은 초·중고생을 대상으로 창업교육을 통해 기업가정신을 갖춘 융합형 창의인재 양성을 목적으로 운영되고 있다. 공모사업에 선정되면 창업 교육 프로그램 및 활동을 지원받을 수 있다.



YEEP(Youth Entrepreneurship Experience Program)

<https://yeep.kr/main/main.do>

한국청년기업가정신재단에서 운영하는 청소년 대상 온라인 창업체험교육 플랫폼으로, 창업가정신과 창의적 진로 개발 역량을 함양할 수 있도록 교사 진로 수업 지원, 온라인 스타트업 동아리, 가상창업체험 등 다양한 프로그램을 제공하고 있다.

