

사회적기업가 교육사례 및 방법론

주식회사 베네피트

목차

01/ 회사소개

02/ 기획배경

03/ 프로그램 소개

04/ 프로그램 상세 내용

05/ 프로그램 진행 사례

01/ 회사소개

01/ 회사소개

BENEFIT

소셜벤처

2011년 11월 설립

기업/시민/사회-사회혁신 접점

벤처기업 / 출판사 / 언론사
미디어 / 콘텐츠 / 교육 / 컨설팅

성수동 소재
직원수 : 18명

미디어 채널 월 PV(페이지뷰) 100만

네이버 등 각종 대형 포털 메인페이지 콘텐츠 제휴

블로그 방문객 1천만명 돌파

지구환경 지키기 영상 공모전 – 환경부장관상

CSR필름페스티벌 사회혁신상(사회적기업진흥원장상)

대한민국 사랑받는 기업 대상 – 소셜벤처 산업통상자원부장관상

2015 블로그 어워드 대상

서울시 일가족 양립 우수기업 선정

서울시 혁신형 사회적기업 선정(종료)

서울시 예비 사회적기업 선정(종료)

베네픽 툴킷 교육 수료생 1,800명 돌파

베네픽 툴킷 굿디자인 선정

사회적기업가육성사업 최우수 사례

01/ 회사소개

비영리단체/협회/재단 등

사단법인 아쇼카 한국

사단법인 루트임팩트

사단법인 씨즈

재단법인 NHN Next

HGI

희망제작소

함께일하는재단

여성가족재단

아산나눔재단

아이쿱생협

서울사회적기업협의회

사단법인 BBB코리아

한국문화예술교육진흥원

서울평생교육진흥원

서울사회적기업협의회

성남시사회적기업진흥원

유니세프

기업

현대자동차 / 기아자동차

메르세데스벤츠 / 삼성디스플레이

애셋플러스 / 현대증권

유한킴벌리 / SK

금강오길비 / 크림유니언

카카오 / 드림폴리오

네이버 / SM엔터테인먼트

서울대학교병원 / 베타카

공공기관

서울시혁신과 / 서울시설공단

서울시자원봉사센터

환경부 환경산업기술연구원

사회적기업진흥원

연구개발인력교육원

서초구청 / 중랑구청

시흥시청 / 산업통상진흥원 IPS

대학

서울대학교

서강대학교

성균관대학교

이화여대

충북대학교

소셜벤처/사회적기업

로앤컴퍼니

모티브하우스

소셜멘토링 잇다

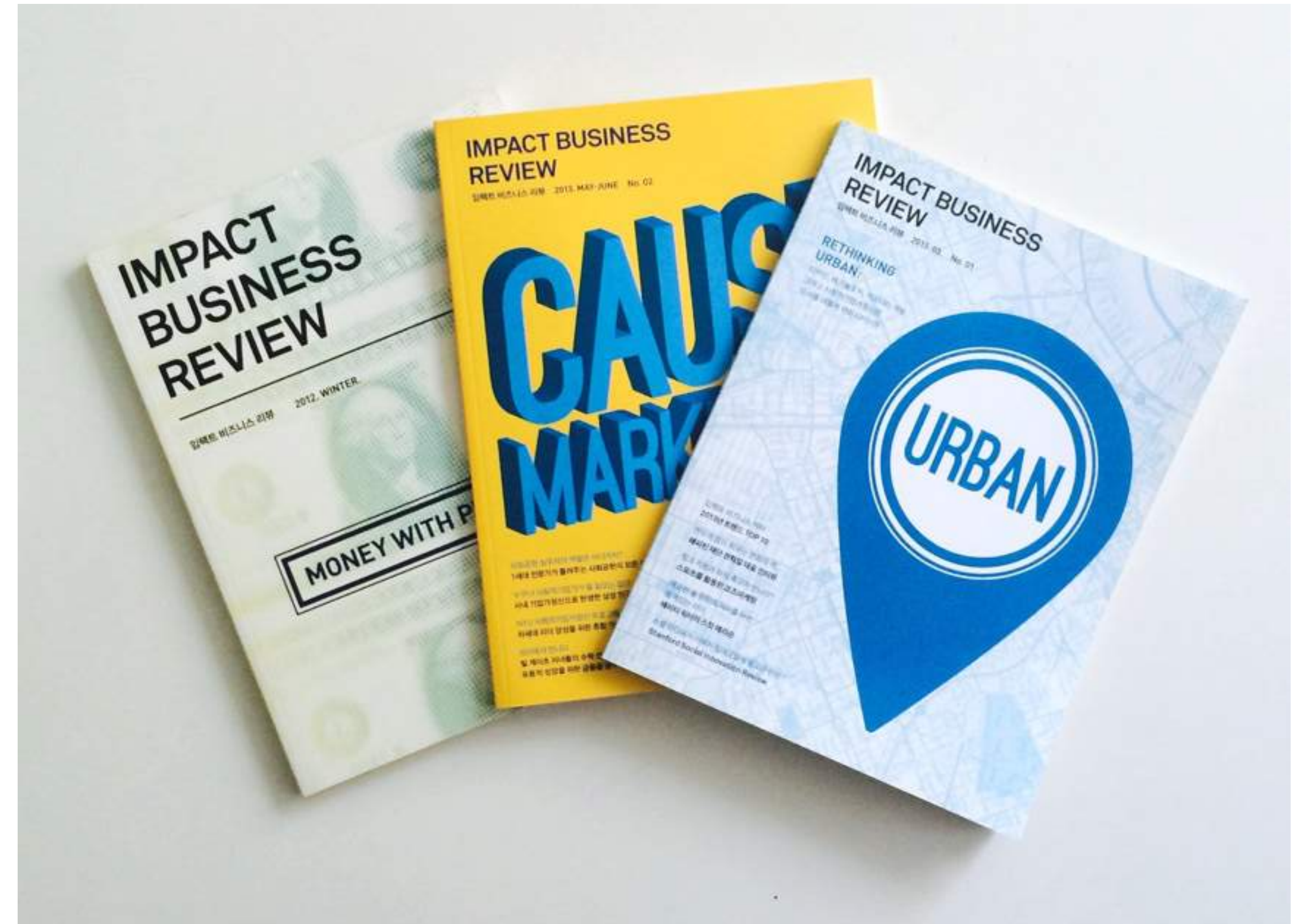
공유독서실

프로젝트노아

투표함닷컴

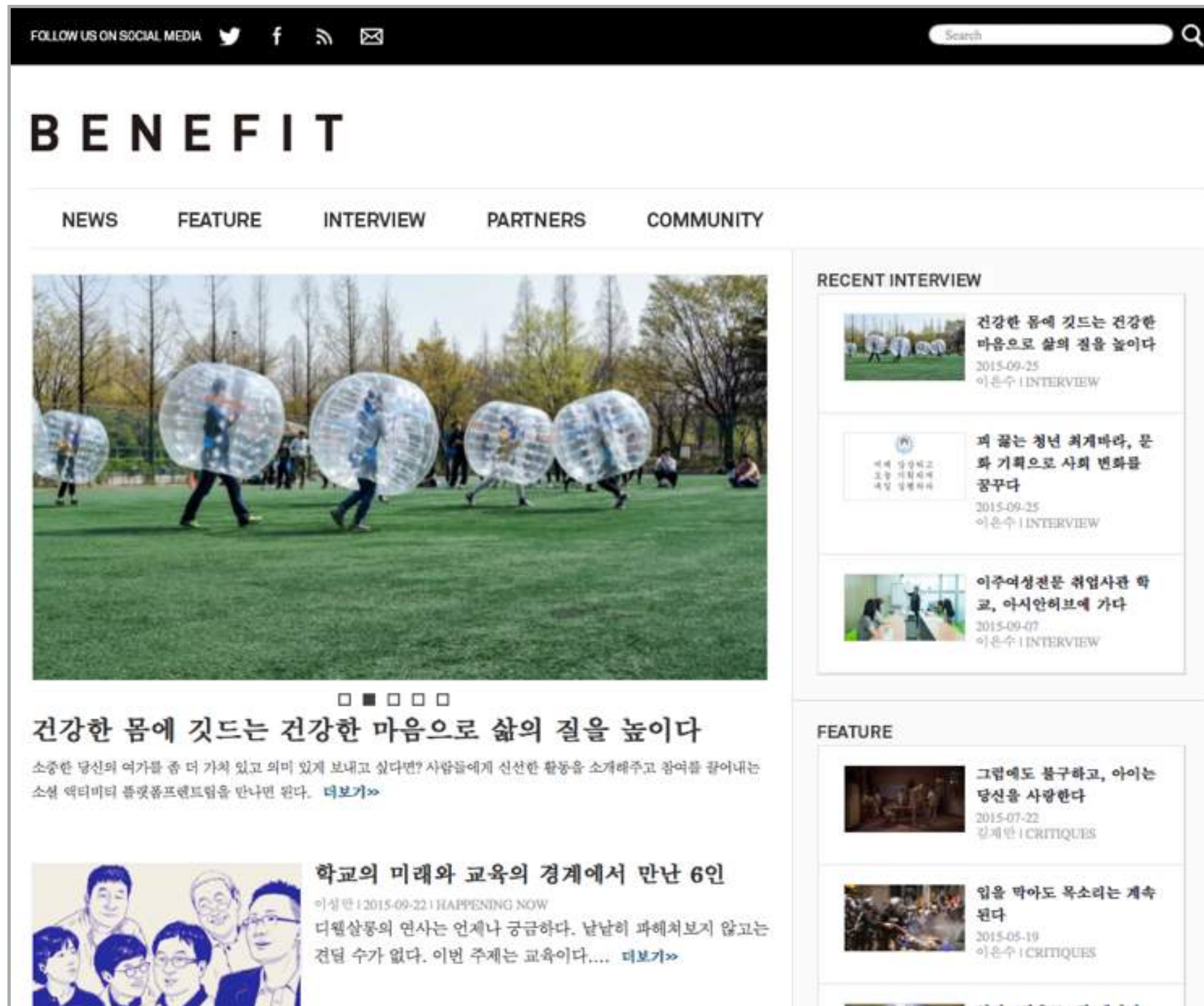
에이컴퍼니

01/ 회사소개



사회혁신 전문 매거진 발간 (2011~2013)
베네핏 매거진, 임팩트 비즈니스 리뷰

01/ 회사소개



사회혁신 미디어 운영 / 1,200개 콘텐츠
네이버 메인페이지 고정 노출 / 피키캐스트, 쉐어하우스 등 미디어 협약
미디어 사이트, 페이스북, 네이버 블로그 운영

01/ 회사소개



지식영상 전문 스튜디오 / 가치의 시각화

화이트보드애니메이션, 모션그래픽, 촬영 / 혁신정책, 혁신인물, 철학

01/ 회사소개



1명의 “센” 아이가
100명의 위기청소년을
변화시키다

명성진 아쇼카 펠로우
세상을 품은 아이들

WELCOME TO
ASHOKA'S MOVEMENT OF CHANGEMAKERS



임팩트 측정 / 투자 설계

000간, 모티브하우스 (현대자동차 그룹)

마리몬드, 두손컴퍼니, 소녀방앗간(HGI) / 세상을품은아이들(SK 그룹)

01/ 회사소개



사회혁신 비즈니스 모델 발상 도구 ‘베네핏 툴킷’ 개발

2,000명, 60개단체 (고등학교/대학교/창업/조직)

유엔협회세계연맹/유엔아카데미임팩트 글로벌시민교육 ‘SDGs 툴킷’ 공동개발

평생교육진흥원 / 임팩트 러너스 툴킷 연구 개발사업

02/ 기획 배경

모든 문제는 해결 가능하다

상상력

혁신력

시민력

03/ 프로그램 소개

베러월드스쿨 : 서울
상상력 혁신력 그리고 시민력

Better World School : Seoul
Imagine Innovate Change

상상력

변화의 가능성 발견
다각적 관점의 발견
상식을 깨는 혁신의 시작

혁신력

공감
전략
실행

시민력

협력
소통
변화

03/ 프로그램 소개

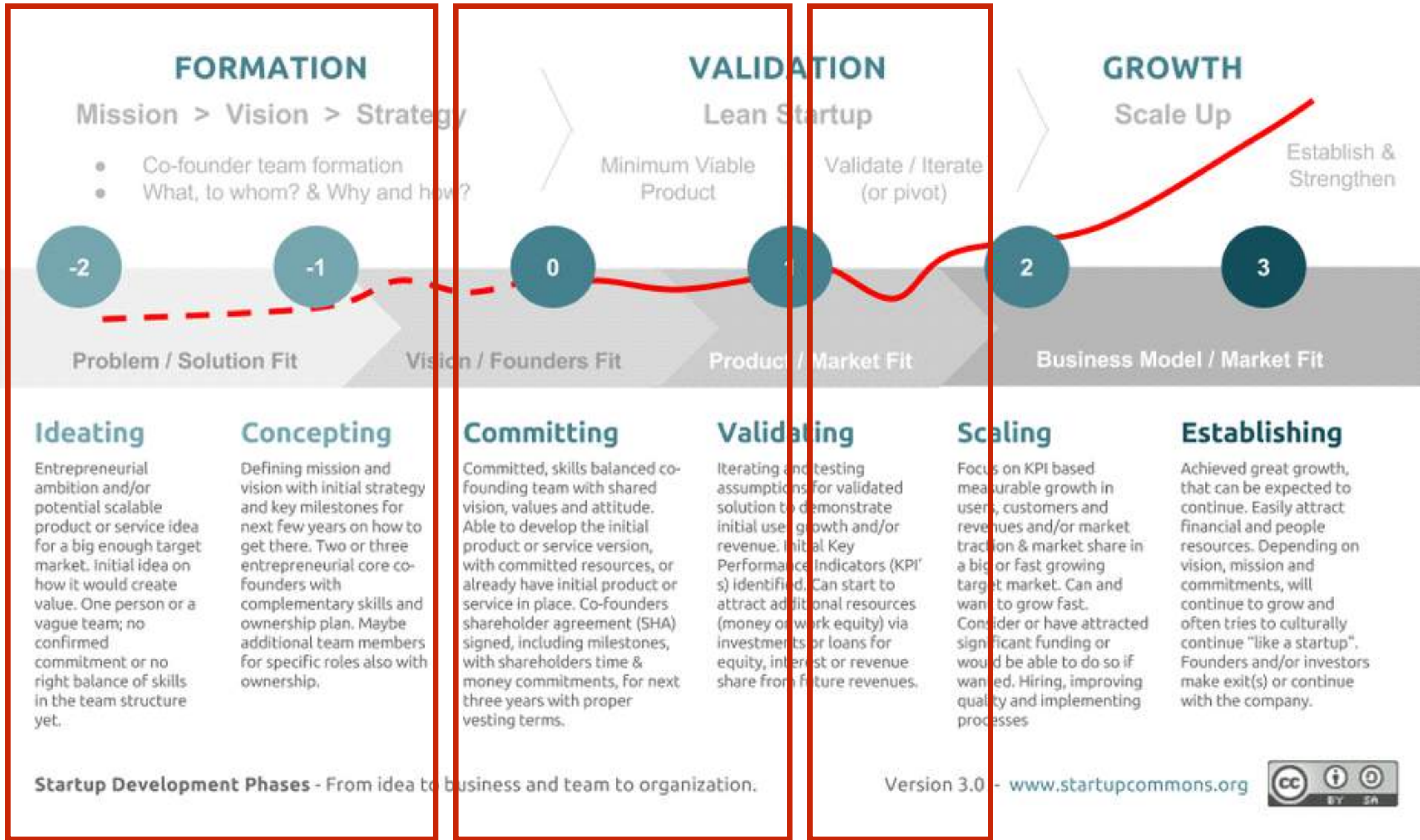
캠프

혁신 커리큘럼

임팩트 커리큘럼

데모데이

Inspire
Motivation
Networking



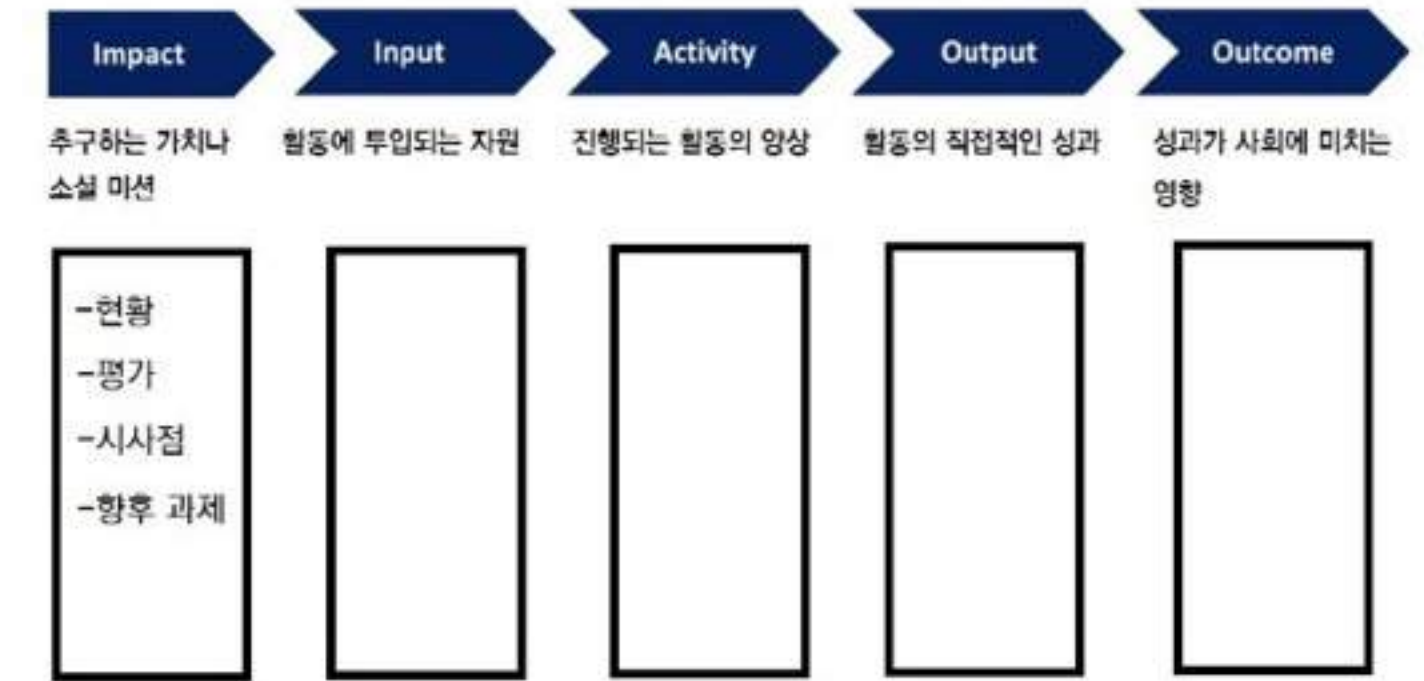
03/ 프로그램 소개



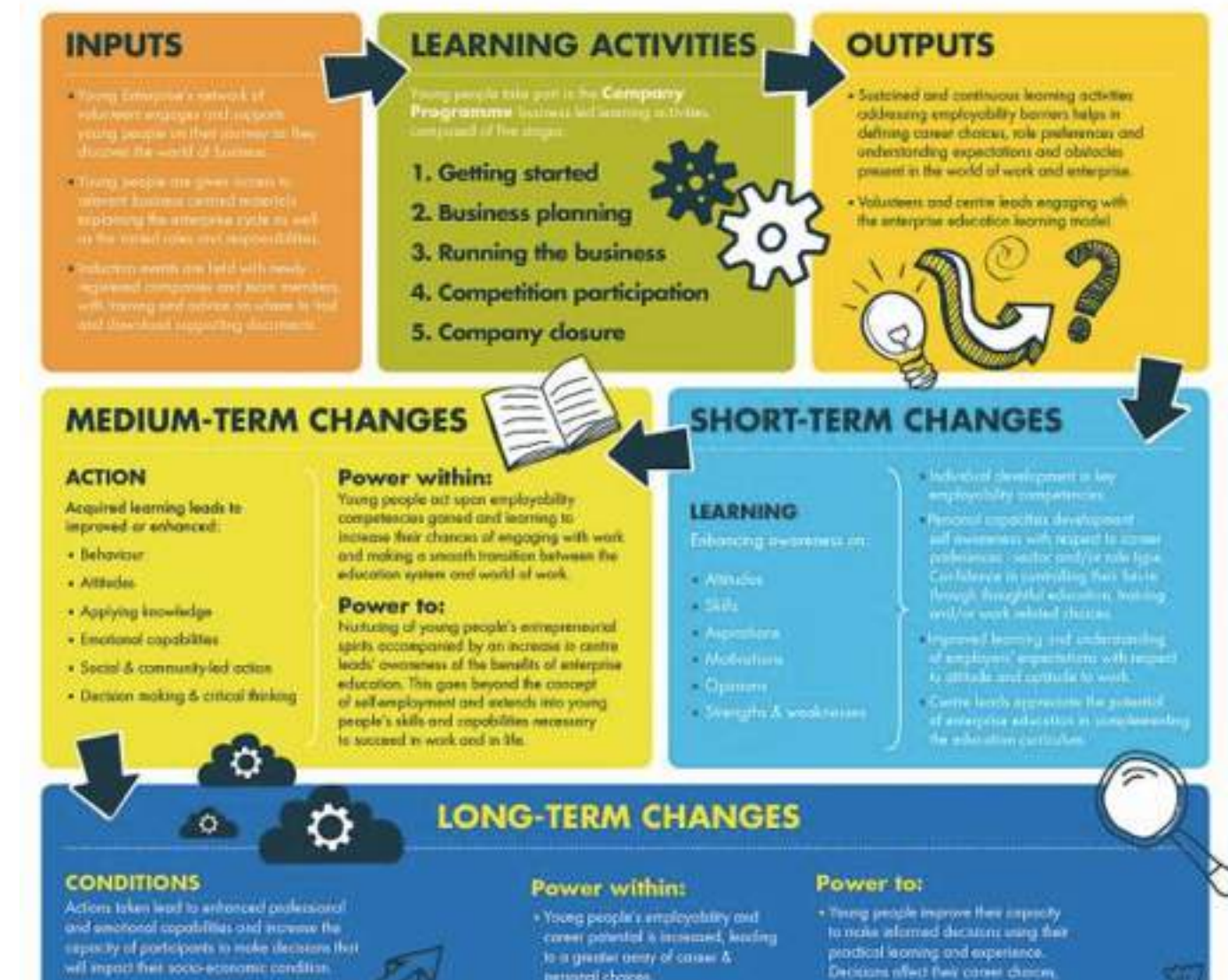
전세계 우수 사례기반
베네핏 툴킷 활용



전문 퍼실리테이터 배치

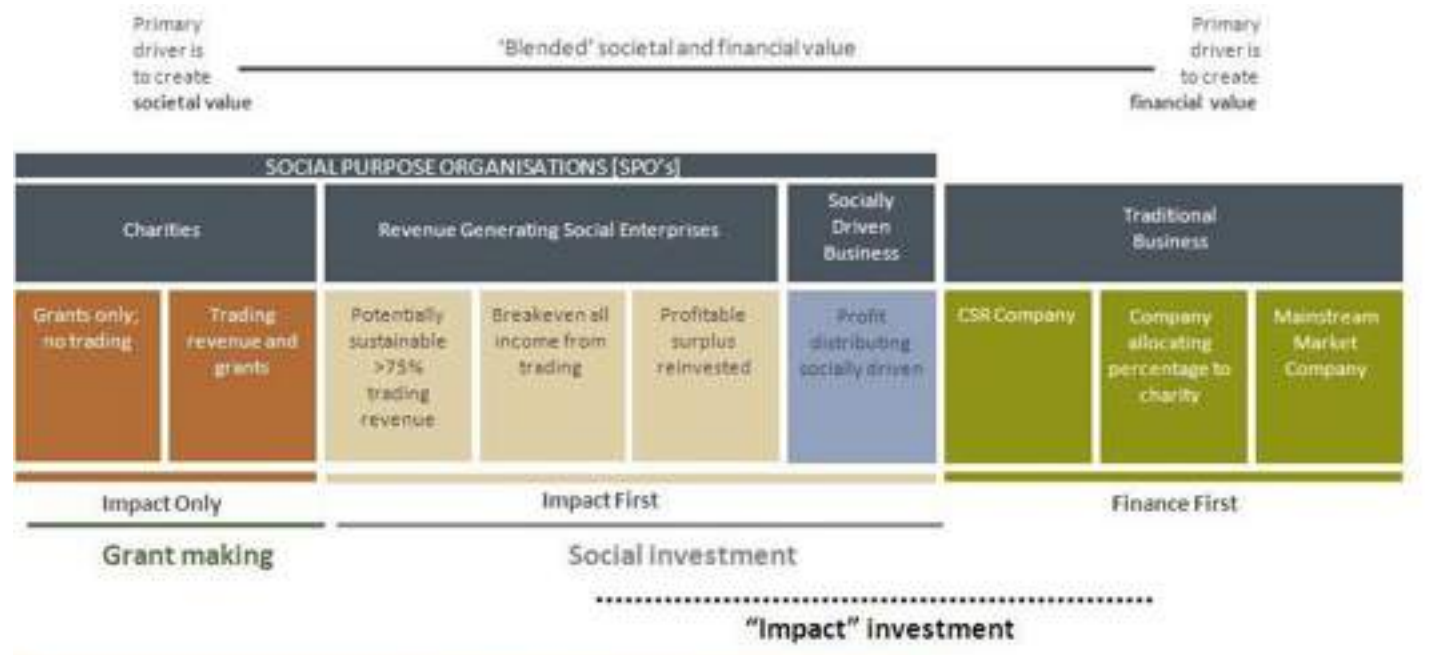


LOGIC MODEL YOUNG ENTERPRISE'S COMPANY PROGRAMME



사회혁신에 특화된
프레임워크

03/ 프로그램 소개



다양한 차원 및 영역에서의 사회혁신 경험



미디어를 통해 검증된 멘토 풀

Score/Value Rank

Social Progress Index (2016) 113/133

GDP PPP per capita (2014) \$4,590 96/133

Pakistan

Category	Score/Value	Rank	Category	Score/Value	Rank	Category	Score/Value	Rank
Basic Human Needs	62.81	101	Foundations of Wellbeing	53.87	119	Opportunity	30.70	123
Nutrition and Basic Medical Care	75.16	106	Access to Basic Knowledge	55.37	119	Personal Rights	35.43	95
Undernourishment (% of pop.)	22.20	113	Adult literacy rate (% of pop. aged 15+)	58.88	102	Political rights (1=full rights, 7=no rights)	4.00	79
Depth of food deficit (nonreduced/undernourished persons)	172.00	114	Primary school enrollment (% of children)	72.98	117	Freedom of speech (2=low, 3=high)	0.00	82
Maternal mortality rate (deaths/100,000 live births)	177.94	96	Lower secondary enrollment (% of children)	55.88	113	Freedom of assembly/association (2=low, 2=high)	1.00	47
Child mortality rate (deaths/1,000 live births)	81.10	118	Upper secondary enrollment (% of children)	31.08	114	Freedom of movement (2=low, 4=high)	2.00	86
Deaths from infectious diseases (deaths/100,000)	296.02	96	Gender parity in secondary enrollment (girls/boys)	0.79	117	Private property rights (2=none, 100=full)	30.00	70
Water and Sanitation	66.69	90	Access to Information and Communications	49.99	122	Personal Freedom and Choice	49.94	105
Access to piped water (% of pop.)	36.83	93	Mobile telephone subscriptions (subscriptions/100 people)	73.33	114	Freedom over life choices (% satisfied)	58.88	108
Rural access to improved water source (% of pop.)	65.91	70	Internet users (% of pop.)	13.80	107	Freedom of religion (1=low, 4=high)	2.00	95
Access to improved sanitation facilities (% of pop.)	63.90	91	Press Freedom Index (2=most free, 100=least free)	50.48	122	Early marriage	5.11	72
Shelter	56.76	96	Health and Wellness	62.05	71	Satisfied demand for contraception (% of women)	47.30	121
Availability of affordable housing (% satisfied)	55.47	37	Life expectancy at 60 (years)	17.45	92	Corruption (2=high, 100=low)	30.00	88
Access to electricity (% of pop.)	93.60	82	Prevalence deaths from non-communicable diseases (probability of dying)	20.51	85	Tolerance and Inclusion	18.86	132
Quality of electricity supply (1=low, 7=high)	2.07	111	Obesity rate (% of pop.)	14.30	45	Tolerance for immigrants (2=low, 100=high)	48.64	95
Household air pollution attributable deaths (deaths/100,000)	98.58	101	Suicide rate (deaths/100,000)	4.96	18	Tolerance for homosexuals (2=low, 100=high)	2.73	117
Personal Safety	52.64	116	Environmental Quality	49.97	100	Discrimination and violence against minorities (2=low, 10=high)	10.00	132
Homicide rate (deaths/100,000)	7.75	85	Outdoor air pollution attributable deaths (deaths/100,000)	82.75	127	Religious tolerance (1=low, 4=high)	1.00	120
Level of violent crime (1=low, 5=high)	4.00	109	Wastewater treatment (% of wastewater)	0.10	100	Community safety net (2=low, 100=high)	36.17	127
Perceived civility (1=low, 5=high)	4.00	82	Biodiversity and habitat (2=no protection, 100=high protection)	70.04	101	Access to Advanced Education	18.58	105
Political terror (1=low, 5=high)	5.00	130	Greenhouse gas emissions (CO2 equivalents per GDP)	411.88	86	Years of tertiary schooling	0.18	84
Traffic deaths (deaths/100,000)	14.20	98			Women's average years in school	4.28	117	

Legend: Underperforming (red), Less than one point under neutral (orange), Neutral (yellow), Less than one point over neutral (green), Overperforming (dark green)

Strengths and weaknesses are relative to 15 countries of similar GDP per capita: Nicaragua, Moldova, Honduras, Laos, Uzbekistan, India, Ghana, Yemen, Mauritania, Nigeria, Republic of Congo, Kyrgyzstan, Djibouti, Bolivia, Cambodia

	IBM Rating	Operations Rating
Overall	PLATINUM	★★★★★
Governance	PLATINUM	★★★★★
Workers		★★★★★
Community	PLATINUM	★★★★★
Environment	SILVER	★★★☆☆
Customers	PLATINUM	

변화의 측정을 통한 실질적 성취경험

03/ 프로그램 소개



자체 미디어를 활용한 홍보



캠페인 및 콘텐츠 제작 역량



다각적 솔루션에 접근이 가능한 팀과 네트워크

04/ 프로그램 방법론 – 베네핏 툴킷 활용을 중심으로

04/ 프로그램 방법론

5~6인의 팀 워크숍

8시간

1박2일

2박3일

4주

10주

이슈선정

문제정의

솔루션도출

전략설정

가치관 설정

변화이론 도출

임팩트가치사슬 도출

임팩트 정량화

강의

가이드

선택

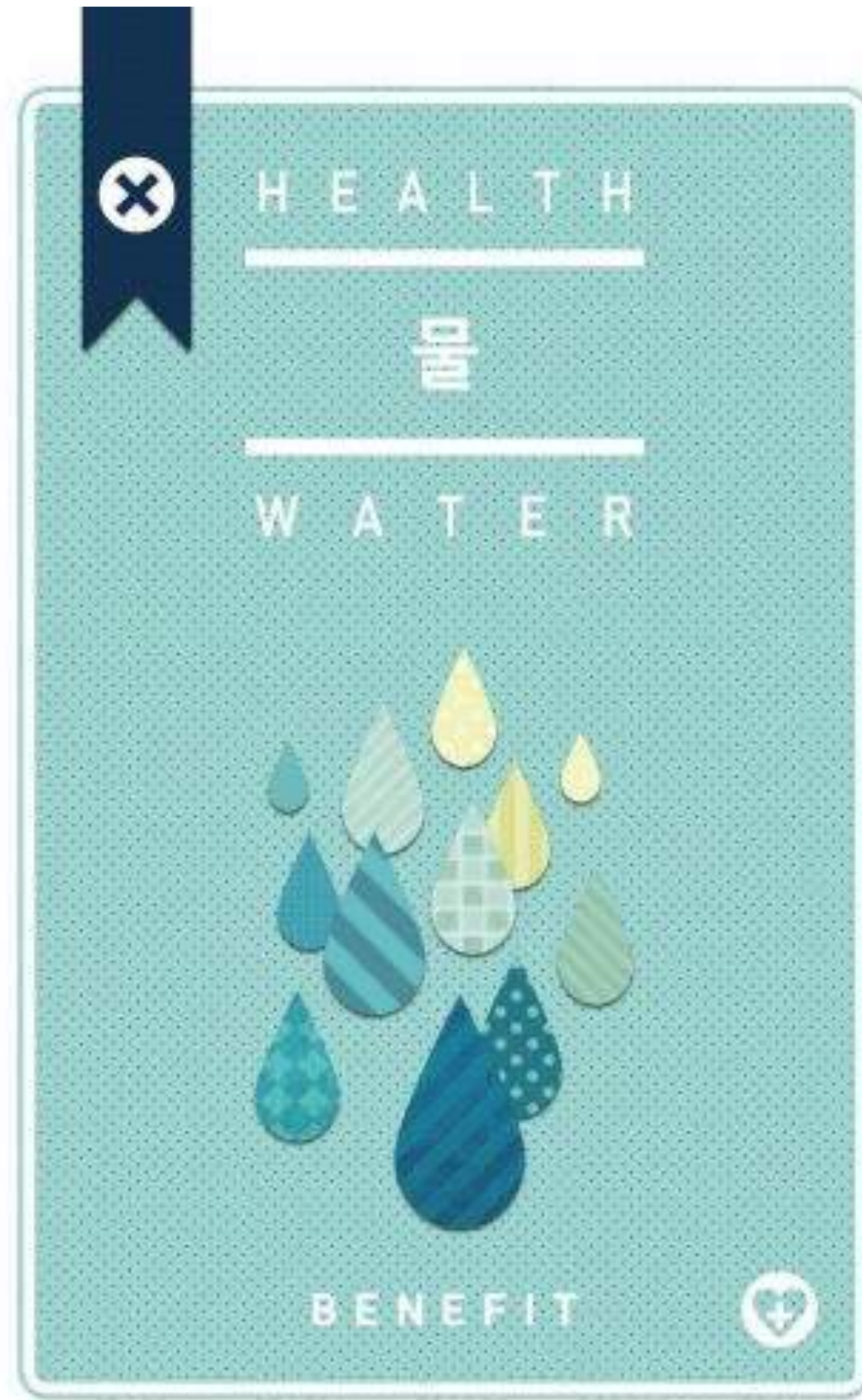
토론

합의

STEP 1 : 문제 발견

수많은 문제들 중 우리가 해결할 문제는?

문제 - 문제카드 선택



문제 카드 선택

- 사회에서 일어나는 다양한 문제를 찾아봅니다.
 - 한 사람 당 카드를 1장씩 선택합니다.
 - 돌아가며 카드를 고른 이유에 대해 이야기합니다.
- ※ 자신이 선택한 문제를 해결해야 하는 이유를 충분히 얘기하세요.

문제 구체화

현상과 피해

-문제는 “현상과 피해” 로 구성됩니다.

-문제를 구체화하여 정리합니다.

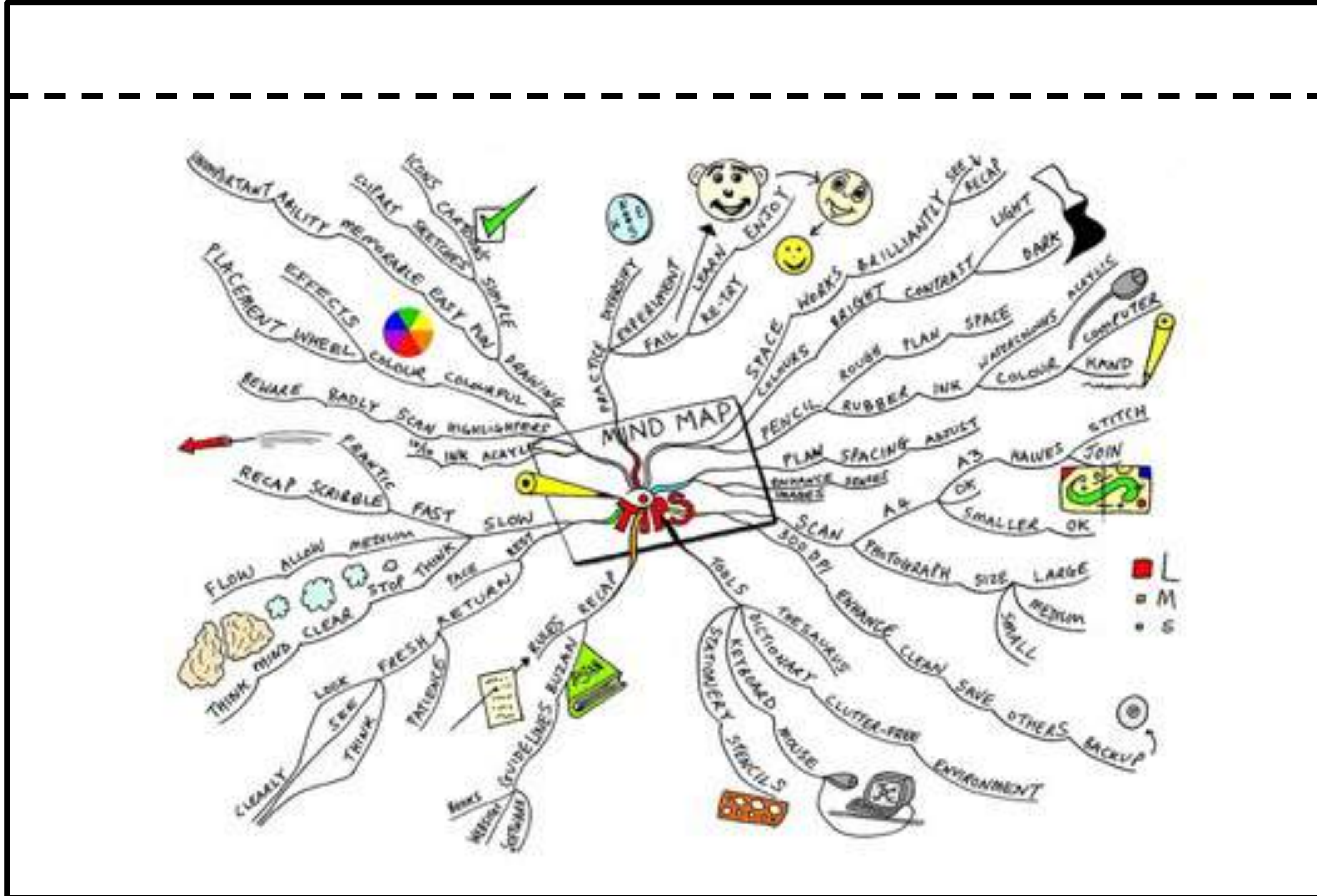
-현상 예시 : 산사태로/ 간병 스트레스로 / 빛 공해로

-피해 예시 : 100만 명의 사람들이 집을 잃었다./

암 환자 가족들 80%가 우울증에 걸린다./

연간 최대 1,000만 마리의 새들이 건물에 부딪혀 죽는다.

문제 - 마인드맵 작성



문제 - 마인드맵 작성



- ※ 실제 해결하고자 하는 문제를 구체적으로 정해봅니다.
- ※ 피해가 일어나는 장소, 규모 등 자세한 정보를 적으면 좋습니다.

문제 정리

현상과 피해

-문제는 “현상과 피해” 로 구성됩니다.

-문제를 구체화하여 정리합니다.

-현상 예시 : 산사태로/ 간병 스트레스로 / 빛 공해로

-피해 예시 : 100만 명의 사람들이 집을 잃었다./

암 환자 가족들 80%가 우울증에 걸린다./

연간 최대 1,000만 마리의 새들이 건물에 부딪혀 죽는다.

STEP 2 : 문제 분석

여러 원인들 중 우리가 해소할 수 있는 것은?

-단계별 분석을 통해 문제를 야기하는 핵심 원인을 찾아냅니다.

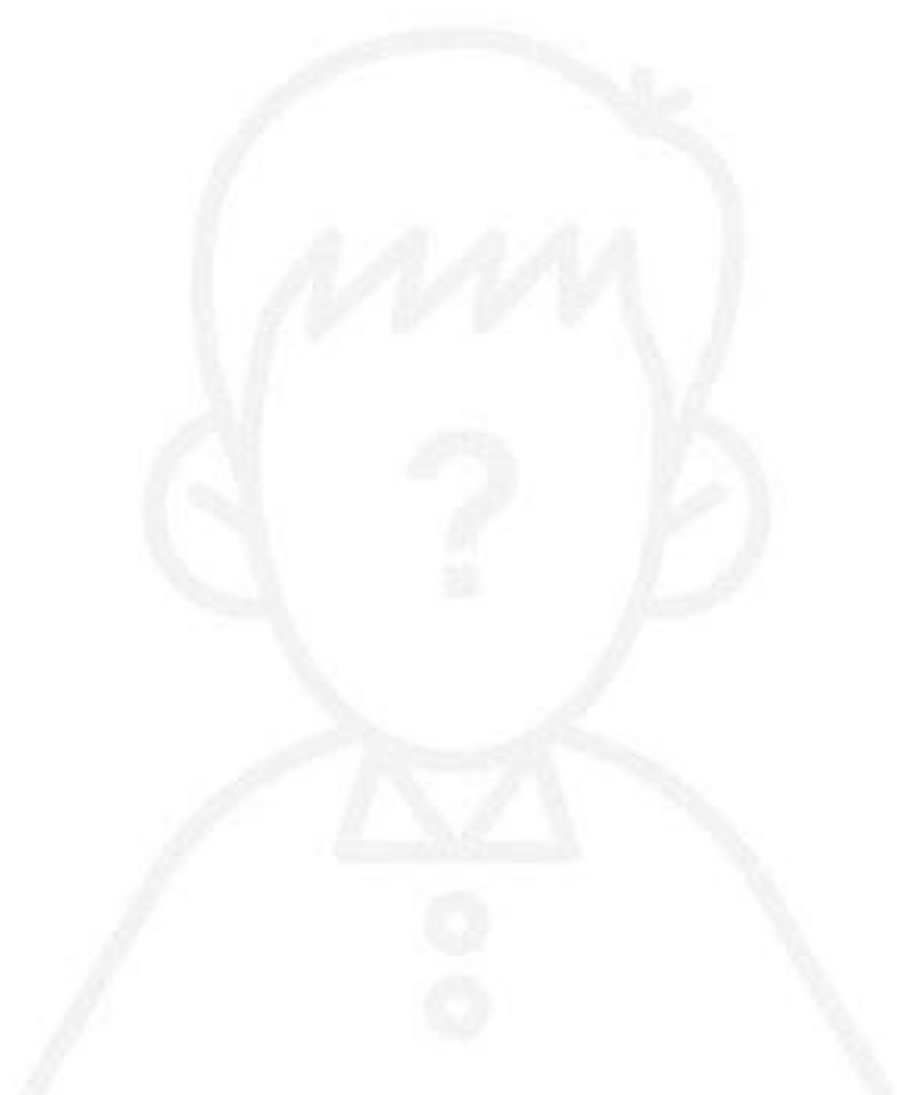
핵심원인 정리 :
C때문에 D가 발생했다.



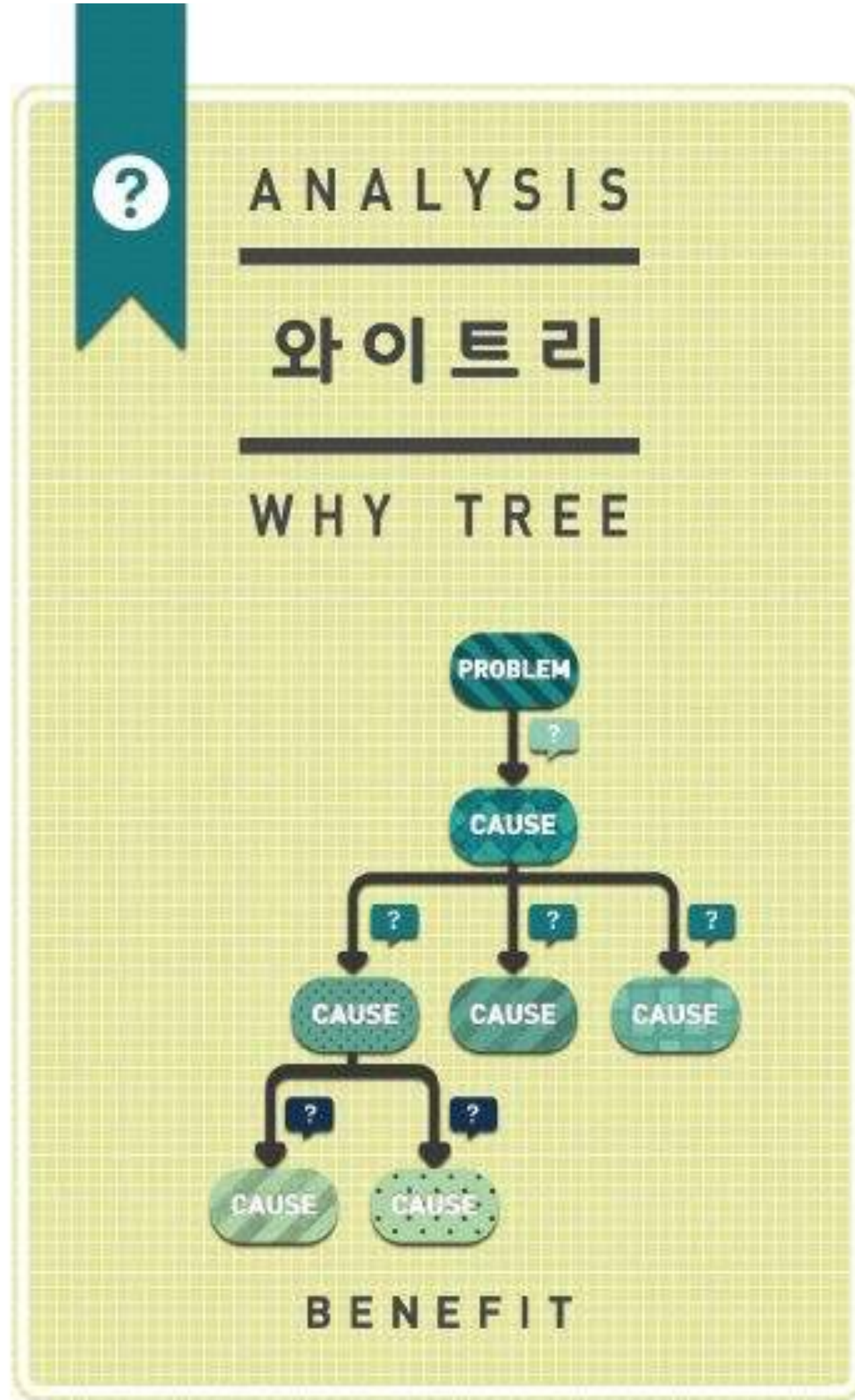
프로파일 작성

- 문제를 겪는 가상 주인공을 설정합니다.
- 해당 주인공의 필요 및 욕구에 대해 상상합니다.

페르소나 프로파일

	⁰ 이름	¹ 성별	² 나이
	³ 성격	⁴ 거주지	
	⁵ 취미	⁶ 직업/진로	
	가족관계		

전기 작성 (문제상황, 해결을 위해 본인이 해온 노력, 문제 해결을 위해 필요로 하는 것 포함해서 최대한 구체적으로 작성)



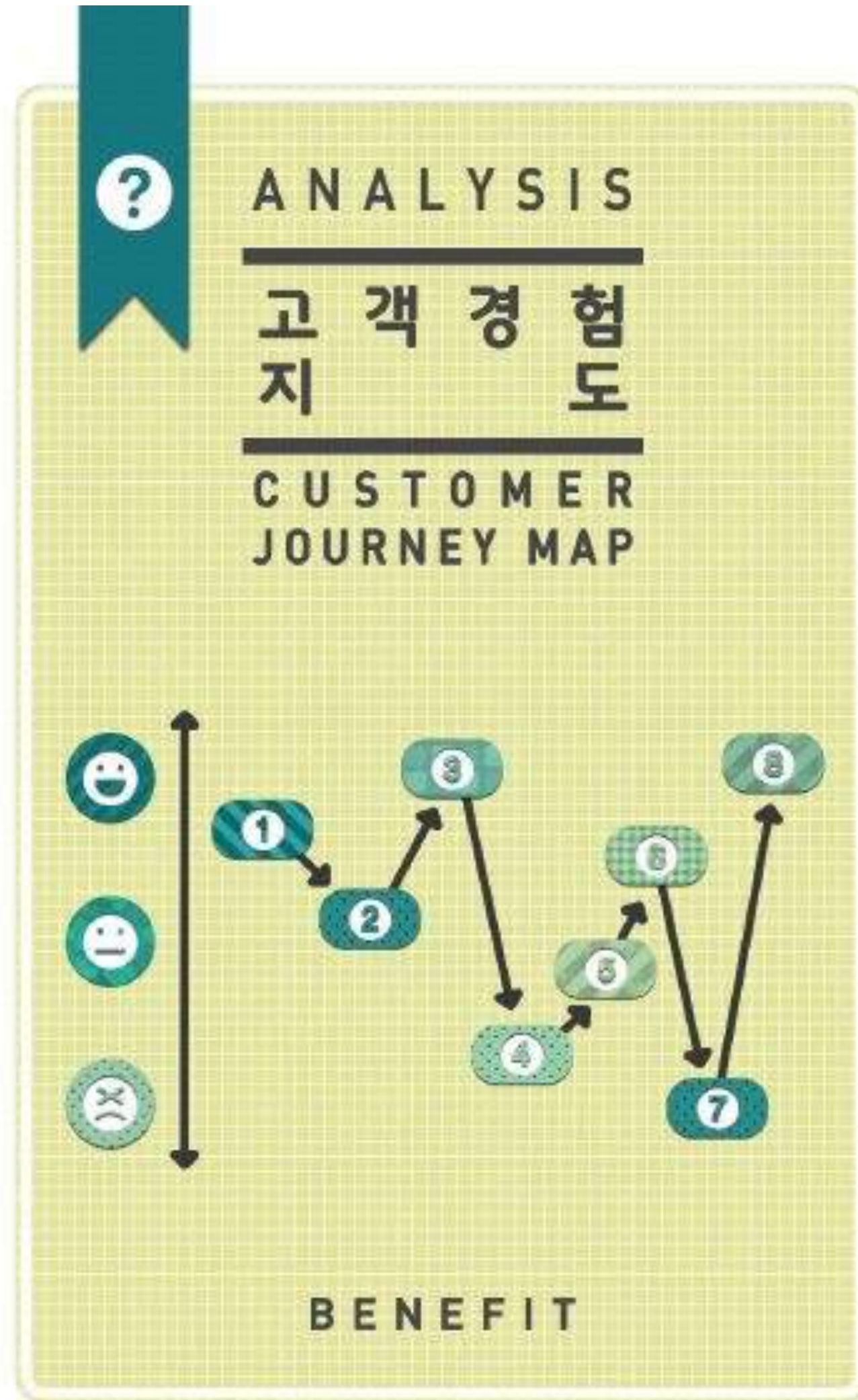
원인 찾아가기

-앞 단계에서 선택한 문제상황을 작성합니다.

-왜?라는 질문을 하고 답을 합니다.

-질문과 답은 다양하게 해볼 수 있습니다.

-우리가 해소할 수 있는 문제의 핵심원인을 찾아봅니다.



대상자를 따라가기




-문제 당사자의 하루를 따라가봅니다.

-시간에 따라 대상자가 이동한 공간과 경험한 순간들을 생각해 봅니다.

-각 순간에 느꼈을 감정을 그래프로 나타냅니다.

-결정적 지점들에 대상자가 경험한 것을 찾아봅니다.

분석 - 고객경험지도

단계 & 시간					
장소 & 이동 경로					
일어난 일 & 감정					
					
					
가능했던 일 / 희망사항					
안 한/못 한 이유					



문제를 둘러싼 당사자 찾기

-문제에 연관된 이해관계자를 찾아봅니다.

-직접적, 간접적, 사회환경으로 나눕니다.

-각 이해관계자가 문제상황과 얽힌 이해관계를 작성합니다.

-문제상황을 야기하는 핵심 이해관계자를 찾아봅니다.

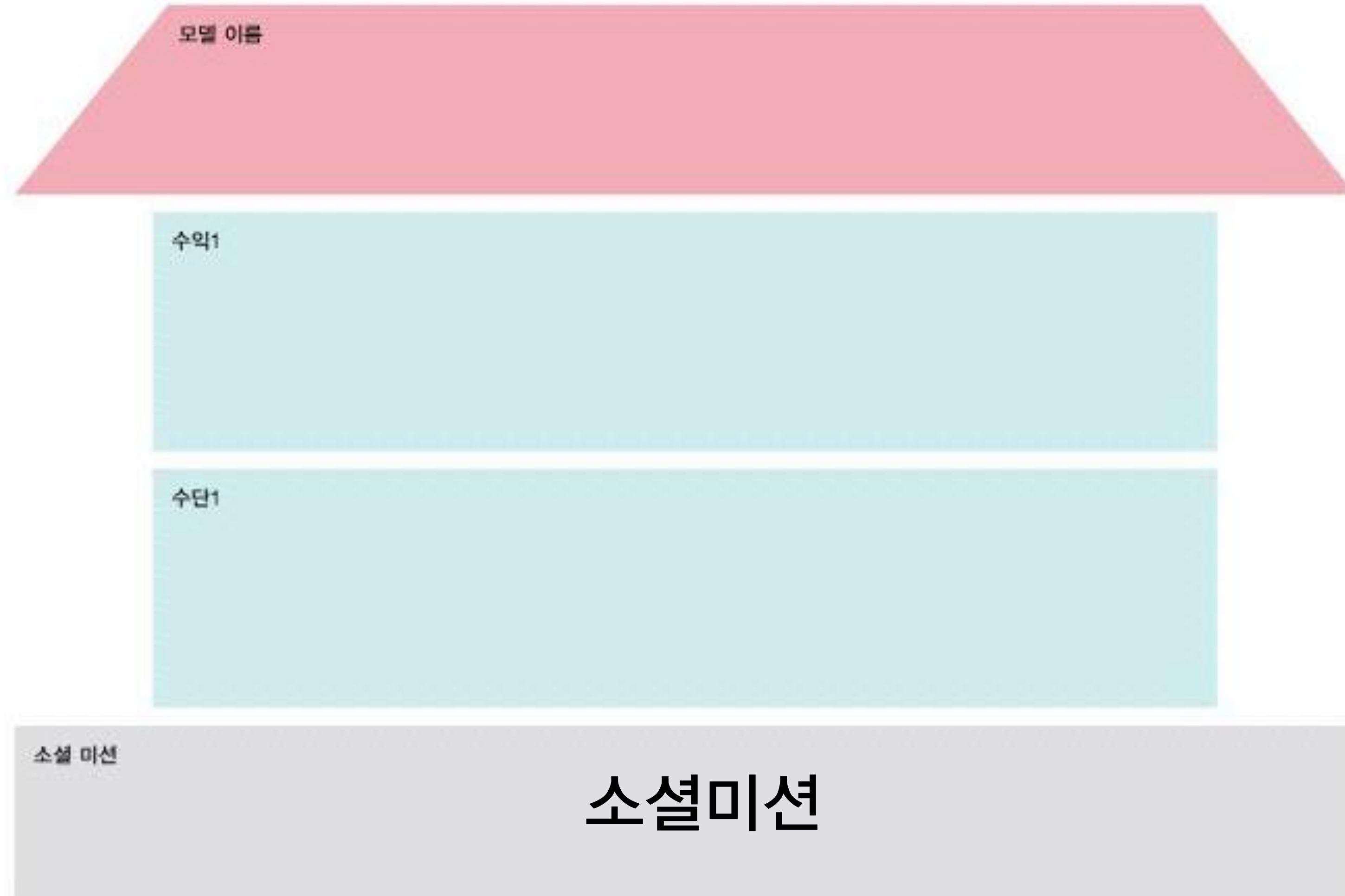
STEP 3 : 문제 해결 접근

우리는 어디로 가야하는가?

소셜미션 Social Mission

소셜미션은 우리는 무엇을 하려는 곳인가. 를 나타냅니다.
우리 조직이 추구하는 가치를 담고 있는 문장으로 작성합니다.

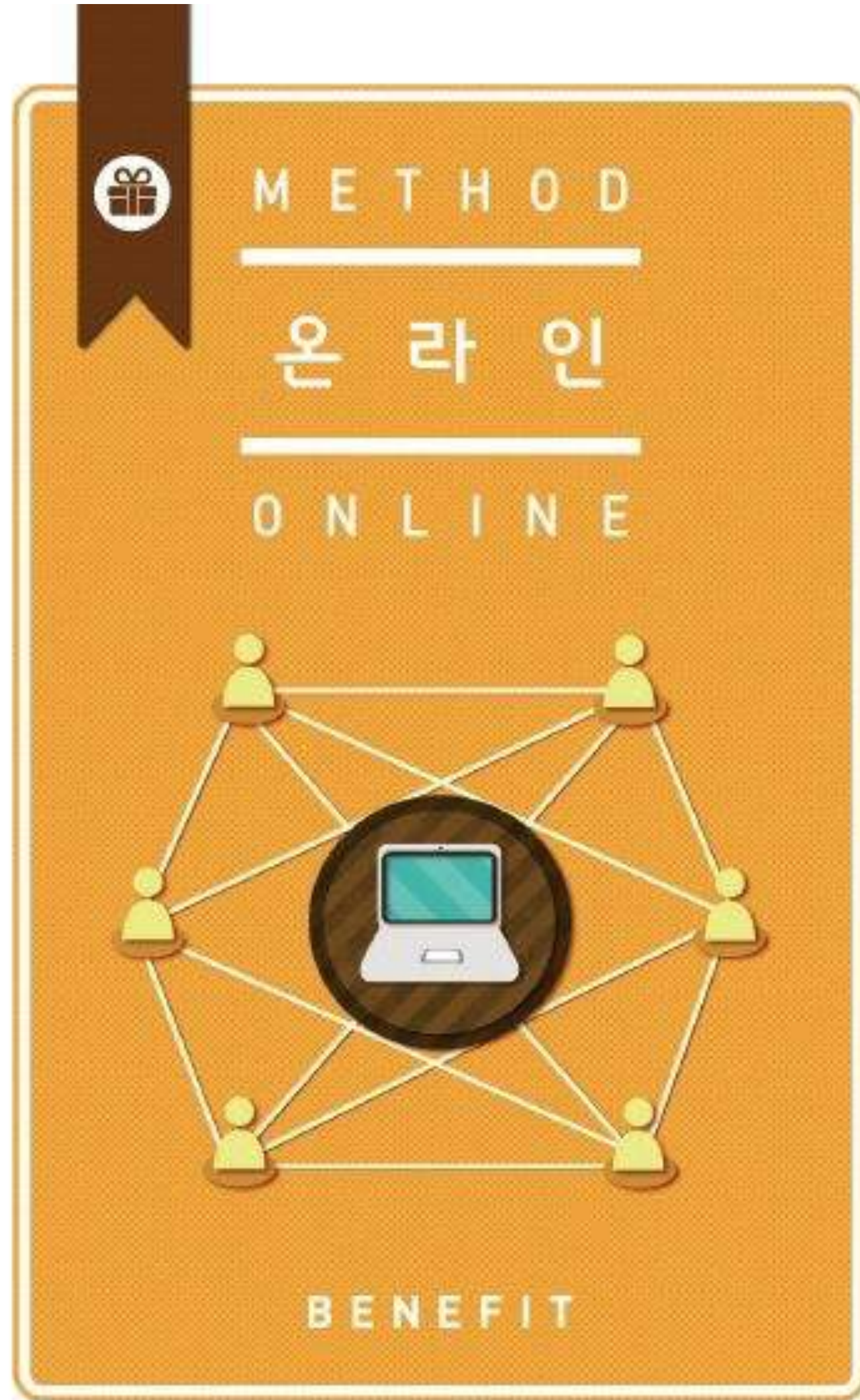
사회문제를 해결해나가면서 생기는 의사결정을 좌우하는 기준이 됩니다.



Solution House

STEP 4 : 비즈니스 모델 수립

우리는 어떻게 살아남는가?



수익 모델 연결

-수단 카드 8장을 펼쳐놓습니다.

-우리의 소셜미션을 달성하기 위한 구체적인 수단을 한가지 찾아봅니다.

수익

지속가능성



수단 카드 선택

-수익카드 10장을 펼쳐 놓습니다.

-수단에 가장 장 맞는 수익모델을 한가지 선택합니다.



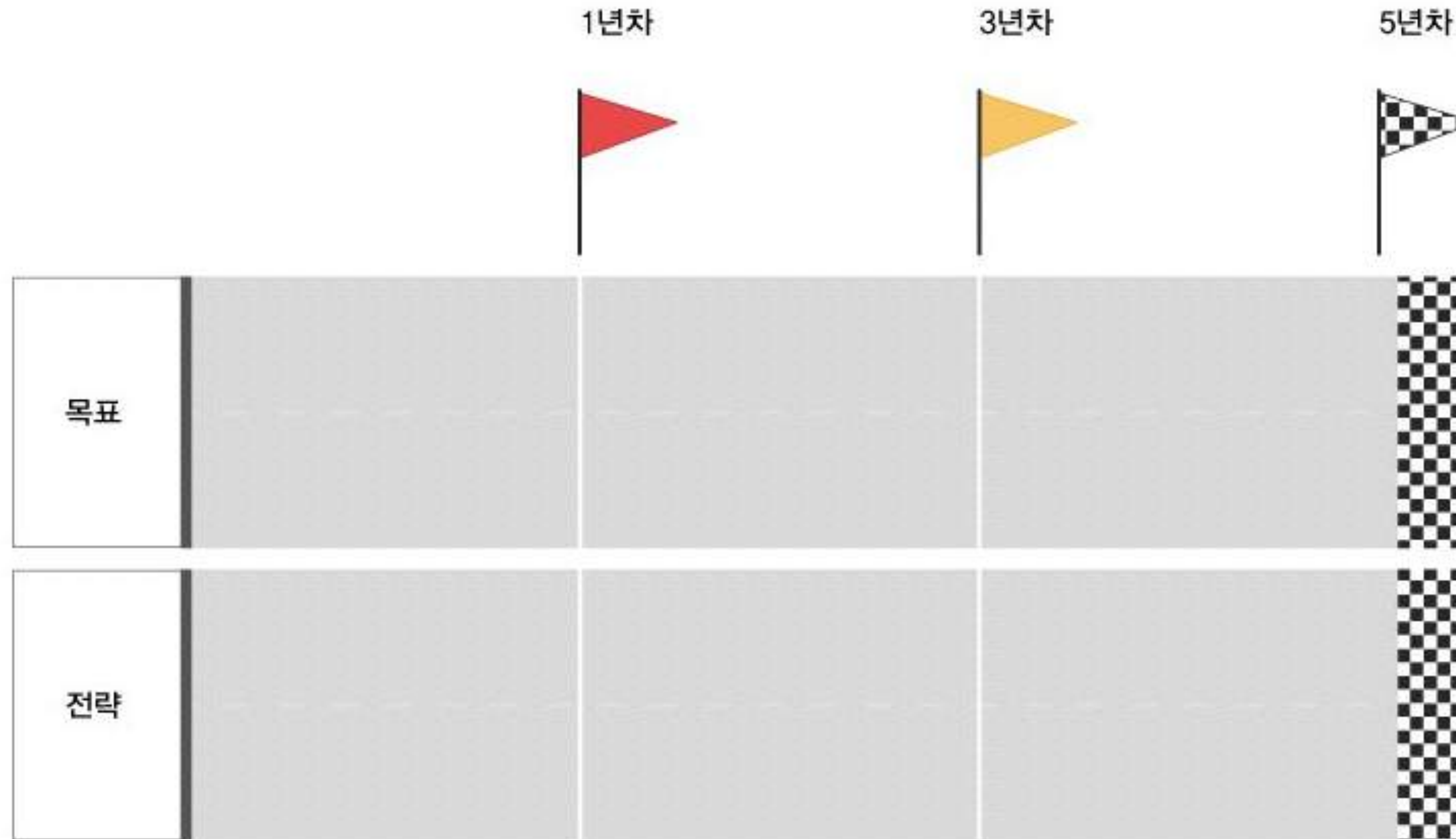
Solution House

STEP 5 : 핵심전략

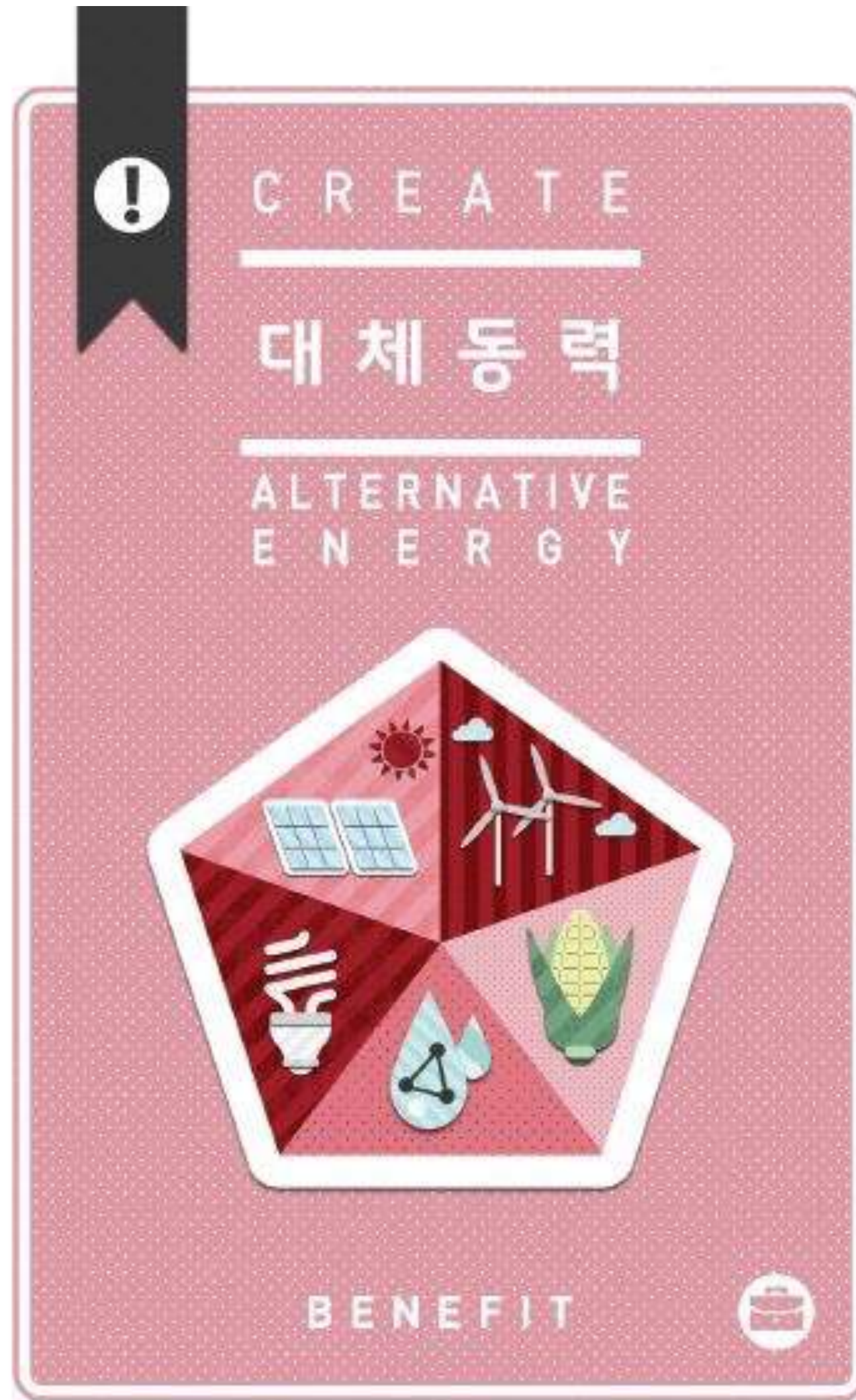
우리는 어떻게 차별화 하는가?

전략- 카테고리

- Vision Race Track 을 완성합니다.
- 비즈니스의 성장단계별 목표와 전략을 수립합니다.



Vision Race Track



목표 세우기

-1년차(창업기), 3년차(생존기), 5년차(확장기)의 정량적 목표와 기대효과를 비전레이스 트랙에 적습니다.



사업화 전략 선택하기

-각 목표를 달성하기 위해 필요한 전략을 1장씩 선택하여 비전레이스 트랙에 적습니다.

C-O-D-E

-우리 비즈니스의 사회적 영향력을 생산-운영-전달-확장의 단계에서 극대화할 수 있는 전략들입니다.

Create(생산) : 상품 / 서비스

Operate(운영) : 생산 / 획득

Deliver(전달) : 채널 / 마케팅

Expand(확장) : 네트워크 / 금융

프로토타입

프로토타입 Prototype

프로토타입은 고안한 상품 또는 서비스의 모습을 사람들에게 보여줄 수 있는 것으로 paper mock-up (종이 모형 또는 스케치, 손으로 그린 스토리보드 등) 또는 역할극(서비스)을 활용합니다.

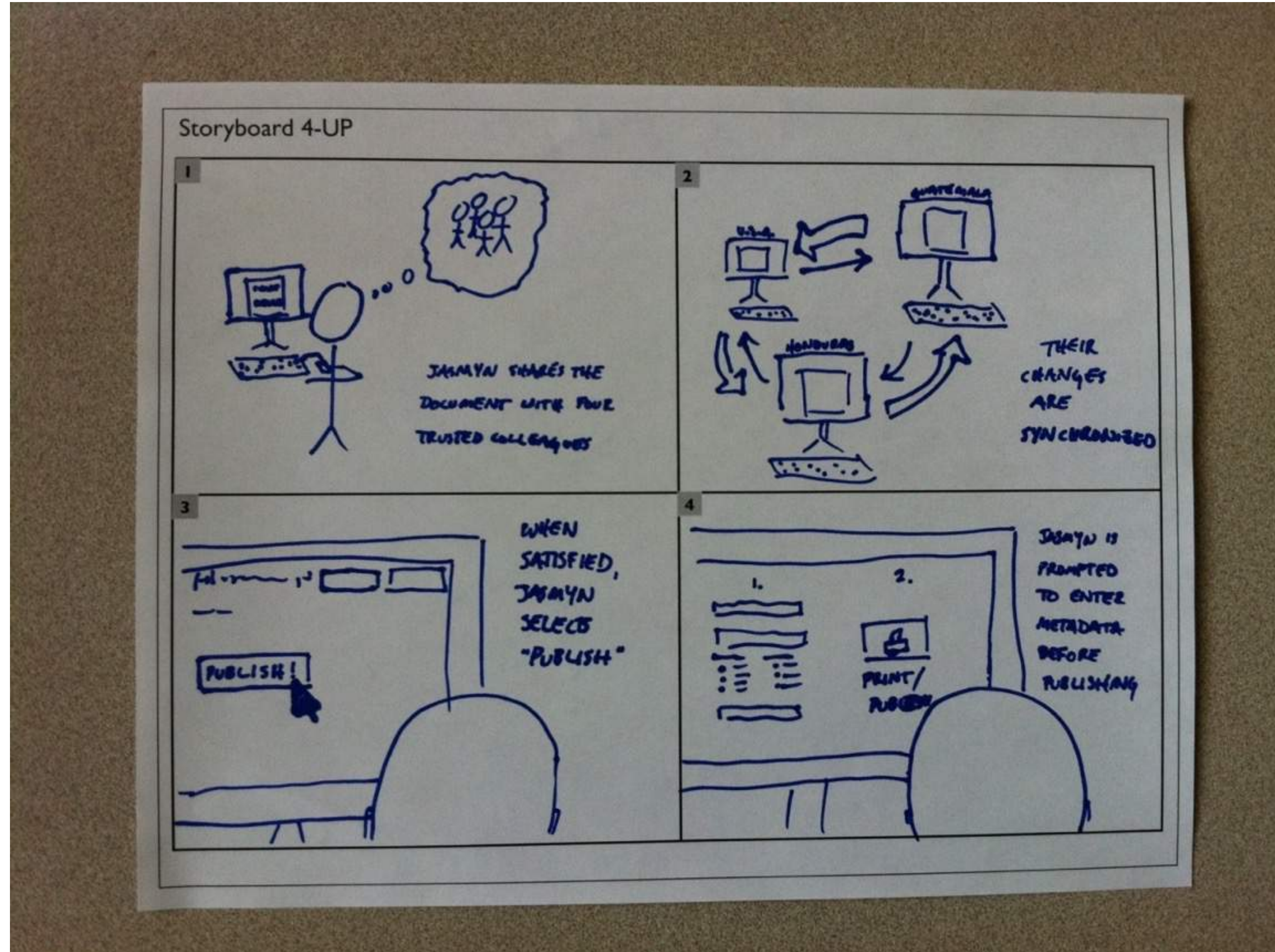
프로토타입을 활용하면 개발시 재작업이 80%가량 감소합니다.

제품/서비스 만들기

우리가 제공할 제품 혹은 서비스의 이름을 정해봅니다.

“If a picture is worth 1000 words, a prototype is worth 1000 meetings.”
– IDEO





STEP 6 : 문제해결 아이디어 발표

우리는 누구인가?

05/ 프로그램 진행 사례



BETTER
WORLD
SCHOOL
@SEOUL

2017. 8.12
10.20

2017
서울시
청년사회혁신가
양성과정
베러월드스쿨@서울

2017 서울시 청년 사회혁신가 양성 교육
BETTER WORLD SCHOOL@SFOUL CAMP

2017 서울시 청년 사회혁신가 양성 교육

2017 서울시 청년 사회혁신가 양성 교육



연극 기법을 활용한 몸 깨우기



연극 기법을 활용한 몸 깨우기



10개 가치관을 중심으로 한 팀빌딩



10개 가치관을 중심으로 한 팀빌딩



점선면의 개념을 활용한 세계관 창조 워크숍



**요소 제거/창조, 현상의 극단, 구조 설계를 통한
세계관 창조**



문학, 영화, 영국 드라마, 게임, 디스토피아, 유토피안 커뮤니티, 사회이슈, 테크놀로지, 예술, 정책, 종교, 생물, 물리

이상하다싶을 정도로 특이한 상상력을 배울 수 있었던 것 같습니다

첫 날 OT캠프가 가장 기억에 남는다. 세계관을 구축하면서 작은 시야를 큰 관점으로 확대할 수 있었고, 그 때의 깨달음과 역량이 지금 프로젝트를 생각해내고 끌어오고 실천할 수 있는 기반이 되어 준 것 같다.

세계관을 만들면서 처음 생각하는 가치가 중요하다고 느꼈습니다

너무 많은 활동들이 있어서 다 기억에 남긴 하지만 팀빌딩 자체가 너무 신기했다. 팀빌딩을 ‘가치’로 한다는 것이 신기했다.

당연하다고 생각해왔던 것이 정말 당연한 것인가?라는 물음의 중요성

내 가치관의 우선순위를 재정비하는 기회가 되었습니다. 저는 A라는 가치관을 늘 최고라고 느꼈지만 B가 없이는 A의 의미가 너무나 퇴색되는 것을 느꼈기에 결국 B를 선택하게 되었습니다. 후에 팀 선정이 되고 보니 정말로 성향이 좀 비슷한 사람들끼리 모인것 같아 신기하게 느껴졌습니다.

현상의 극단을 상상하는 활동을 하며 팀원들과 기발하고 다양한 생각을 나누었습니다.평소 창의력이 부족하다고생각했는데 이활동을 통해 없는 상상력,창의력을 최대한 끌어내는 법을 배웠습니다

굉장히 신선한 팀 선별 방식이 너무 인상 깊었어요... 그리고 같은 가치관끼리 모였음에도 불구하고 생각보다 의견차이를 조정할 일이 많았던게 여러모로 깨달음을 얻었어요. 나름 가치관이 맞는 사람들끼리 모였다고 생각했는데도 약간이라도 관점의 차이가 있다 싶으면 엇갈릴 위험이 있다는게, 소통이 정말 중요하단 걸 깨닫게 되네요 ㅎㅎ (물론 우리팀에 싫은 멤버가 계시다는건 저어 얼대 아니에용♡)

가치공동체를 요즘 많이 상상해보게 되었는데, 가치가 맞는 사람들끼리 모인다면 이런느낌이겠구나~를 느껴볼 수 있었어요.


한가지 가치에 대해 팀원들과 심도깊은 다양한 생각들을 나눌수있어서 좋았고 발표할때도 다른 가치들에 대해 다른사람들이 생각하는것을 듣고. 각 각의 가치가 어떤 상관관계를 가지고있을지 생각해볼수 있어서 좋았습니다

굳어있던 사고의 틀을 부수는데도움이 많이 되었습니다. 가치관에 대해서 깊이, 다양하게 생각해볼 수 있는 계기가 되었을 뿐 아니라 팀플을 하면서 협동심, 의견 조율, 다양한 가치관 탐색 등을 경험할 수 있었던 것 같습니다. 사실 가장 힘들었고, 그래서 더 얻은 게 많은 것 같습니다.

생각의 사고를 확장하는 시간에 신체를 확장하는 시간이었습니다



**비영리-영리, 마을-글로벌, 문화-정책을 아우르는
사회혁신의 스펙트럼 경험**

A man in a white shirt and glasses is speaking into a microphone at a night event. He is surrounded by an audience of people, some of whom are looking at him. The background shows a cityscape at night through a window. The text at the bottom of the image lists several companies and organizations.

**달꽃창작소, LG전자, 르 캐쉬미어, 모두다, 슬로워크,
유엔협회세계연맹, 소셜멘토링 있다, N잡러, 아름다운가게**



**성수동 소셜밸리, 지리산 산내마을, 불광동 혁신파크,
창조경제혁신센터, 해방촌 지역재생, 대전 벌집, 시청 시민청**



**비영리-영리, 마을-글로벌, 문화-정책을 아우르는
사회혁신의 스펙트럼 경험**



**비영리-영리, 마을-글로벌, 문화-정책을 아우르는
사회혁신의 스펙트럼 경험**



**비영리-영리, 마을-글로벌, 문화-정책을 아우르는
사회혁신의 스펙트럼 경험**



**비영리-영리, 마을-글로벌, 문화-정책을 아우르는
사회혁신의 스펙트럼 경험**

A diverse group of young people, including men and women of various ethnicities, are seated in a theater or lecture hall. They are all smiling and clapping, indicating they are enjoying a performance or presentation. The lighting is warm and focused on the audience.

**비영리-영리, 마을-글로벌, 문화-정책을 아우르는
사회혁신의 스펙트럼 경험**



"베러월드스쿨 때문에 불광동 청년허브에 갔을 때 저한테는 은평구 관련된 행사 포스터들이 신선한 충격이었어요. 제가 몰랐던 행사나 지역 자치활동이 굉장히 많은 거예요. 이렇게까지 지역사회가 활발했나? 하고 굉장히 놀랐어요. 그래서 요 근래에는 지역사회를 위해서는 뭘 할 수 있지? 이런 생각을 하기도 하고요." -[베러월드스쿨(BWSS) 인터뷰 : 임원묵 (Wonmook Lim)]

사회혁신과 관련된 토크콘서트가 가장 기억에 남습니다. 제가 알지 못했던 다양한 분야의 전문가들의 이야기를 들을 수 있었고 진로를 고민하는 데에도 큰 영향을 받았어요.

사회혁신 현장 방문 경험이 가장 기억에 남습니다. 처음 와봤던 성수동의 아름다운 거리 덕분이었던 것도 있지만 실제로 운영되고 많은 사람들이 이용하고 있는 사회적기업이었다는 점에서 많이 와닿았습니다. 성수동 소셜 밸리투어? 사실 이번 기회에 다 처음 접했던 기업들이었지만 짧은 시간동안 둘러보고 나서 더욱 관심이 있고 개인적으로 한 번 더 방문하게 되었브니다. 베네피트 베러월드스쿨이 아니었다면 생각도 못한 경험이었을 것 같아 기억에 남습니다.

성수동 사회혁신 현장 방문이 가장 기억에 남습니다. 그 동안 추상적으로만 다가왔던 사회혁신에 대해 구체적인 이미지를 가질 수 있었습니다.

성수동 현장 방문이요! 실제 장소에 가서 현업 종사자 분들을 보니 몰입이 잘 되었습니다.

사회혁신 현장 방문. 사회적경제가 돈이 되지 않는다는 생각이 있었는데 실제 현장을 방문해보니 생각보다 잘 운영되는 기업들이 많았다.



**베네핏 툴킷을 활용한 사회문제해결 아이디어 도출
(문제-분석-접근-수단-수익-전략)**



**베네핏 툴킷을 활용한 사회문제해결 아이디어 도출
(문제-분석-접근-수단-수익-전략)**

임팩트밸류체인

해결해야 할 문제를 찾을 때 정작 발생한 피해를 보지 못했는데, 어떤 피해가 발생하는지를 생각해 보라고 한 것. 본질을 많이 놓친다는 것을 깨달았다.

영상만들기

2일차에 사회문제를 통해 비즈니스 기회를 포착하고, 구체화하는 부분

툴킷에서 제시된 틀에 따라 사회문제에 접근하는 방식이 흥미로웠다. 구체적 방안을 수립하기에 좋다.

우리도 무엇인가를 할 수 있다.

사회혁신 비즈니스에 대한 강의들

이튿날 구체적인 사회혁신 접근 시도가 흥미로웠어요. 끼 살리는 포인트들.

Toolkit 사용한 교육
미니 강의, 사업구상

강연

2일째 솔루션 찾기

베네피트 툴킷이라는 도구를 통해 사회문제와 해결 방안에 접근하는 방식이 재미있었다.

카드를 통한 토론의 방향 제시 및 적절한 자료로 인한 생산적인 토론. 소셜 비즈니스를 그에 대한 제반 지식이 없는 사람들이 모여 만든다는 것

어마무시하게 체계적임 ㅎㅎ

직접 비즈니스모델을 만들어 사회적기업을 이루려고 했던 점

단순 토의, 토론이 아니라 새로운 방식으로 문제를 찾고 수단을 탐색할 수 있어 흥미로웠다.

직접 비즈니스모델을 구축해나가는 것

프로토타입 제작 + 한 안건에 대해 며칠씩 고민한 것!

발표준비

'문제 악화시키기'

다양한 사회적 활동을 강의, 이야기하며 듣고 그 영향력, 파급력을 아는 것이 흥미로웠다.

TOOLKIT, 교육 process

2박 3일 긴 시간 동안 여러 선배, 친구분들과 사회문제를 분석하고, 비즈니스로 구

성할 수 있었던 점

프로세스

막연하게 문제해결을 하려고 하는 것이 아니라 정말 진지하게 실현 가능한 해결책 찾기를 고민할 수 있어서 정말 좋았어요! >_<

참신. 깔끔. 굿..

예쁘고 참신하다.

단계화 과정이 흥미로웠고 교육 측면에서 도움이 클 것 같다. 체계적이다, 다양하다

어떤 모호한 방법 ex. impact valuation을 구체화하는 것이 좋았습니다. 디자인이 예쁘다. 집중할 수 있다.

일단 예뻐고, 처음 보는 내용이 많아서 신기했다
약간의 제한이 있지만 많은 문제를 해결할 수 있다.

처음에는 회의감이 드나, 파고들 수록 선명하다.

비즈니스 경험이 없거나 적은 사람에게 굉장히 도움이 많이 될 것 같다.

카드에 적힌 모델을 보면서 체계적이라고 생각했고, 정리하는 데 도움이 많이 되었습니다.

혁신을 체계화시킨 것이 뭔가 이상했지만 상당히 자세하게 되어 있어 좋다는 인상이 있습니다.

어떠한 가이드라인을 제공하여 그 끝에 결과물이 나온다는 것이 인상적이었다. 정형화된 해결 단계를 구상한 것이 참신했다. 국내에 활성화되었으면. 형식적인 교육수단에 그치지 않고 생각을 현실적으로 넓히는 데 도움이 된다. 생각보다 굉장히 구체적이다.

굉장히 체계적이고 신선했음.

혁신적이다

카드디자인이 정말 좋다. 사례도 들어가 있어 이해에 도움이 되었다.

정말 정교하고 다양하며 여러 명의 멘토가 있구나.

예뻐요. 단어가 조금 애매모호할 때가 어려울 때가 있어요 ex) 사회혁신채권

여러 방법론을 구체화시켰다는 것이 인상적이었고, 생각 못 미친 부분까지 아이디어를 얻어 낼 수 있어 도움이 되었다.

이런 매뉴얼을 처음 봤고 또 효과적인 것 같아 하나 사서 공부하고 싶다♡ 어마무시하게 혁신적이고 접근성을 높여줌

좋음, 신선. 체계화된 ideas를 접하게 되어서 기쁘다.

참신하다. 사업 시작시 구매하고 싶다

갖고싶다


D.CAMP

3분 설명, 5분 피드백

IDENTITY CARD
김동현

균형2

**임팩트 중심 모델 개선 및 실행
(베스트 시나리오, 변화이론, 임팩트 측정)**

A group of four people are seated around a dark wooden table in a dimly lit room, likely a cafe or meeting space. They are engaged in a discussion. In the foreground, a man with glasses and a dark shirt is speaking and gesturing with his hands. To his right, a bald man with glasses and a blue checkered shirt is listening intently. On the left, a man in a green jacket and a woman are also looking towards the speaker. The table is cluttered with papers, a laptop, several glasses of water with straws, and a small potted cactus. The background features a white wall with a framed picture, a fire extinguisher, and a doorway leading to another room.

**임팩트 중심 모델 개선 및 실행
(베스트 시나리오, 변화이론, 임팩트 측정)**



프로토타이핑
상품, 웹 스토리보드, 인쇄, 영상, 기사, 협동조합 가입 협약서



프로토타이핑

상품, 웹 스토리보드, 인쇄, 영상, 기사, 협동조합 가입 협약서



프로토타이핑

상품, 웹 스토리보드, 인쇄, 영상, 기사, 협동조합 가입 협약서

사회혁신에 대해 더 관심을 가지게 되고 문득 드는 사회문제도 그냥 조금만 생각하고 던지는 게 아니라 좀 깊게 깊게 현실적으로 해결할 수 있는 방안은 무엇인지 고민해보게 되고 더 프로불편러가 되었다 – 세상 살기 힘들어졌다.

공적인 이익과 사적인 이익을 분리해서 생각했었는데 공익이 곧 나의 이익이며 나의 이익이 곧 모두의 이익이 될 수 있다는 것을 느꼈습니다.

참여 전의 나는 추상적이고 두루뭉술했지만 참여 후의 나는 점점 형태를 잡아가지게 됐다.

어떤 분야에 대한 문제를 접했을 때 이걸 정부가 해결해야해 라고만 생각했다면, ‘아 이걸 민간분야에서 해결할 수 있지 않을까? 한번 다르게 생각해보자.’ 라고 해결방식을 생각하는 관점이 바뀌었습니다.

사실 저의 실천력, 행동에 대해 다시 생각해 보는 시간이 되었어요. 항상 관심 많던 사회에 문제에 나의 의견만 나만 알고 지나쳤었는데 실제로 조원들과 이러한 활동을 세심하게 구체화하는 과정을 보면서 ‘나도 이 세상을 바꿀 수 있는 힘이 있구나.’라는 자긍심을 얻으며 저의 실천에 대해 한번 더 용기를 얻고 그에 따른 책임까지 생각해볼 수 있는 시간이었어요.

조금 더 늙고 술이 많이 늘었습니다. 이번 프로그램을 통해 자존감이 늘고 사회성이 더욱 길러진 것 같아 베네피트에 감사를 표하고 싶습니다.

사회 문제보다는 내 자신의 영달을 추구했었는데, 이제는 사회의 문제가 나의 문제라는 인식이 생겼어요.

늘 아이디어를 구상하거나 문제를 인식하는 과정에서 그쳤었다면, 베러월드스쿨을 통해 실천하는 방법을 배웠다. 처음이 어렵지 그 다음은 쉽다고 이제 시도하고 싶어 매일이 기대된다.

사회를 바라봄에 있어 조금 더 다양한 시각을 갖게 되었습니다. 여러 이해관계자들을 고려하게 되며 행위의 여파가 어찌될지 고려하게 되었습니다.

우선 소셜섹터 전반에 대한 이해를 할 수 있었습니다. 생각보다 많은 분들이 많은 영역에서 더 나은 사회를 위해 뛰고 있다는 것을 알았습니다. 평소 고민하던 주제에 대해 실제로 접근해 해결책을 생각해본 경험도 아주 소중한데요. 머릿속에서만 떠돌던 문제의식을 현실에 옮기고 풀어나가고자 했던 시간들은 앞으로 삶을 살아 나가는 데에 “우선 행동해보자”는 마인드를 갖게 해준 듯합니다.

자신의 의견 표현에 좀 더 자유로워졌습니다. 그리고 더 많은 문제에 관심 가지며 살 원 동력을 얻었습니다. 그리고 제가 가는 길에 대한 응원, 확신을 얻을 수 있었습니다.

변화는 가능하다. 믿어 의심치 마라.

모든 문제는 해결가능하다.

날선 비판들보다, 할 수 있다는 희망을 심어주는 프로그램들로 이루어져 있었기에 처음엔 될까? 싶었던 것들에도 자신감을 가질 수 있었습니다.

이 사회를 바꾸는 건 ‘나’라는 것을 깨닫게 해주었습니다. 내가 관심이 가고 가슴이 뛰는 문제에 달려들어 해결을 생각해 볼 때라야 그 문제를 푸는 움직임이 생기지 않는가 하는 생각이 들었습니다. 그래서 막연히 ‘세상을 “어떻게” 바꿀까’라는 생각보다 ‘내가 뭘 하면 바뀔까’라는 생각을 더 하게 됐습니다. 앞으로 보다 적극적인 스스로를 기대합니다.

모든 문제는 해결가능하다는 것을 믿게 됨



Q.어떤 점이 좋았나?

임팩트 성과를 설계하고 측정할 수 있다는 점이 가장 컸다. 프로젝트 진행을 해보면 지도교수님이 줄 수 있는 도움과 프로젝트 운영에 필요한 도움은 다르다. 지도교수님은 정책적 조언, 관련 기관 연결, 학문적 자문까지 해줄 수 있다. 반면 프로젝트 목표 설정, 성과 측정에는 또 다른 도움이 필요했다.



“고등학교 때 베네피트 툴킷을 이용하는 캠프에 참여했었어요. 그 때 왕따 문제를 해결하는 솔루션으로 왕따 양말을 기획했어요. 저희 팀은 왕따 문제의 큰 원인 중 하나가 수많은 방관자들이라고 생각했어요. 그래서 왕따 양말을 신으면 '나는 왕따라는 행동을 지지하지 않는다'라는 메시지를 간접적으로 나타내고, 그런 식으로 가해자를 압박하는 것을 솔루션으로 제시했었죠.”
“그러다가 인액터스 활동을 하면서 툴킷 프로그램이 생각이 났어요. 고등학교 때 1년, 대학교 때 2년 정도 인액터스 활동을 해 오고 있는데 프로그램이 좋은 것에 비해서 통합, 누적된 교육자료가 하나도 없다는 점이 너무 아쉬웠거든요. 그래서 베네피트의 툴킷을 배워보고 싶어요. 교육에 이용할 수 있는 정형화된 툴을 더 구체적으로 배워보고 싶어서 지원했어요.”



“제 삶의 큰 두 축은 요가와 사회혁신이에요. 원래 사회혁신 분야에 관심이 많아서 IBC(임팩트베이스캠프)나 글로벌리더십캠프에 참여하기도 했는데 한 1년 전쯤 슬럼프가 오면서 내가 행복해지려면 요가만 해야겠다고 생각했었어요. 그땐 요가가 내 개인의 행복을 위한 일이었다면 사회혁신은 화가 많이 필요한 일이라는 생각이 들었거든요. 그런데 요가만 하니까 제 삶이 온전히 채워지지 않는 거예요. 나는 사회적 욕구가 표출되지 않으면 덜 행복한 사람이라는 걸 많이 느꼈어요.”

“그래서 사람들과 가치중심적인 이야기들을 나누는 것이 제가 베러월드스쿨에 가지고 있는 기대예요. 사람들이 왜 툴킷 프로그램에 다시 참여를 하냐고 물어보기도 하는데 저는 그 질문이 굉장히 의아했어요. 그 때와 지금의 내 관심사도 다르고 여기 모인 사람들의 관심사도 다르기 때문에 다시 참여하는 것도 충분히 의미가 있다고 생각해요.”