한국진로창업경영학회지 제6권 2호: pp. 21~44
2022년 02월

체험형 창업교육 활성화를 위한 온라인 플랫폼 구축에 관한 탐색적 연구

김용태(남서울대학교 교양대학 부교수)*

< 목 차 >

Ⅰ. 서 론
Ⅱ. 국내외 체험형 창업교육 현황 및 개선방안
2.1 국내 체험형 창업교육 사례분석
2.2 해외 체험형 창업교육 현황 및 시사점
2.3 체험형 창업교육(EE) 활성화 방안
Ⅲ. 온라인 창업교육 플랫폼 구성체계 및 운영방안
3.1 온라인 창업교육 플랫폼(OEEP)구축 필요성
3.2 온라인 창업교육 플랫폼 구성체계
3.3 온라인 창업교육 플랫폼 운영모델 및 실행방안
Ⅳ. 결론 및 제언
참고문헌
Abstract

< 요 약 >

최근 국내 창업교육은 급격한 양적 확산을 통해 창업교육 강좌 및 지원제도 등 환경적 요인은 충분해졌으나, 양질의 콘텐츠 및 교수 역량, 지역 및 대학 간 편차 해소 등 질적인 부분에 있어 새로운 변화와 보완이 요구되고 있다. 이에 본 연구는 국내 창업교육의 현황 진단 및 분석, 해외 창업교육 우수사례 검토 등을 통해 온라인 창업교육 플랫폼 구축 및 활용을 위한 탐색적 연구를 진행하였다. 이를 통해 향후 중장기적 관점에서 국내 체험형 창업교육 추진내용 및 방법, 운영 활성화 방안 등 질적인 영역에서의 고도화 기반을 제언하고자 한다. 본 연구를 통해 체계적인 온라인 창업교육 플랫폼을 구축, 활용하게 되면 창업교육 담당 교직원이 온라인 플랫폼을 통해 최신 창업교육 트렌드를 빠르게 접할 수 있고, 우수 커리큘럼을 창업 강좌에 적용할 수 있어 창업교육 수준이 상승할 수 있음을 강조하였다. 아울러 지방대학, 창업교육 후발대학 등 상대적으로 우수 멘토와 강사를 확보하지 못하는 대학들에게 양질의 창업교육을 제공할 수 있고, 분야별 현실감과 일관성 있는 멘토링을 실시하여 학생들의 실전 창업역량도 강화할 수 있게 될 것이며, 전국 단위의 대학 창업팀 발굴 채널을 마련함으로써 우수팀을 발굴할 수 있는 One-채널 구축이 가능할 것이다. 뿐만 아니라 온라인 창업교육 플랫폼 구축을 통한 연차별

• 논문투고일 : 2022-04-25. • 수정일 : 2022-05-22. •게재확정일 : 2022-05-31.
* 남서울대학교 교양대학 부교수, ytkim@nsu.ac.kr

조사를 통해 창업교육 효과 측정, 증거기반 교육 콘텐츠 개발, 추적조사 등 정책 발굴 및 누적 데이터의 확보가 가능하게 될 것이므로 학술적으로도 국내 창업교육 관련 연구조사의 기반을 마련할 수 있고, 질적인 종단 연구를 할 수 있는 표본 집단의 확보가 가능하게 될 것이다. 결론적으로 본 연구 결과는 대학 내 교수자, 교직원, 학생 들이 손쉽게 접근하고 활용할 수 있는 온라인 창업교육 플랫폼 구축 필요성, 구성 체계 및 주요 기능, 활용방안 및 기대효과 등에 대한 탐색적인 대안이 될 수 있으며, 향후 창업교육 교수자 및 학생, 수도권과 지역 대학 간 발생하고 있는 창업교육의 편차를 해소하고 질 좋은 창업 시뮬레이션 프로그램 운영 및 콘텐츠 지원에 도움에 될 것으로 기대된다.

키워드 : 체험형 창업교육, 온라인 창업교육 플랫폼, 창업 시뮬레이션 프로그램

Ⅰ. 서 론

최근 범정부 차원의 다양한 창업교육 지원으로 대학 현장에서의 창업교육은 양적으로 크게 확산되었다. 다양한 온・오프라인 콘텐츠가 지속적으로 개발되었으며, 창업교육 표준교재 및 동영상 강좌 등도 개발되어 표준교재를 기반으로 정규 강좌로 운영할 수 있는 동영상 강좌도 활용되고 있다. 하지만 정부재정지원에 수혜여부에 따른 대학 창업교육 확대에 따른 교육 환경 및 내용의 편차가 점점 심화되어지고 있다. 창업교육은 기업가적 대학(Entrepreneurial University) 구현을 위해 매우 중요함에도 불구하고 정부 재정 지원 사업 선정여부에 따라 지역 및 규모별 격차가 발생하고 있는 것이다.

실제로 전국 산학협력단 소속 73개(39.3%), LINC 사업단 소속 35개(14.5%)대학의 창업교육 전담조직 및 창업교육 활동 상당수가 정부사업비에 의존하고 있는 현실이다. 뿐만 아니라 대학 내 창업경험 보유 교육자가 충분하지 않아 대학생들의 창업도전에 필요한 실전 창업 노하우의 제공이 부족하다. 국내외 창업경험을 보유한 교육자의 노하우 활용도를 높여 실전 창업에 필요한 경험이 전수될 수 있도록 지원이 필요하다. 또한 창업・투자 관련 주요 인프라가 서울・경기 등 수도권에 편중되어 있어 지역 간 교육수준 및 창업문화 격차가 발생하고 있다. 따라서 향후 온라인 창업교육 플랫폼 구축을 통한 창업교육 고도화가 절실하게 필요하다고 할 수 있다.

대학 내 창업교육은 급격한 양적 확산을 통해 창업교육 강좌 및 창업친화적 학사제도 등 인프라 및 환경적 요인은 충분해졌으나, 양질의 콘텐츠 및 교수 역량, 지역 및 대학 간 편차 해소 등 질적인 부분에 있 새로운 변화와 보완이 요구되고 있다. 이에 본 연구는 ‘대학 창업교육 5개년 계획(2018)’ 및 ‘창업 친화적 학사제도(2014)’ 등의 정책적 노력과 성과 분석을 기반으로 최근 국내・외 창업교육의 현황 진단 및 분석, 개선방안 등을

제시하고자 한다. 이를 통해 향후 중장기적 관점에서 국내 대학 창업교육 추진내용 및 방법, 운영방안 등 질적인 영역에서의 고도화 기반을 마련하고자 하며, 온라인 창업교육 플랫폼 구성 체계 및 기능을 제언하고자 한다. 대학 내 교수자, 교직원, 학생 들이 손쉽게 접근하고 활용할 수 있는 온라인 창업교육 플랫폼 구축 필요성, 구성 체계 및 주요 기능, 활용방안 및 기대효과 등을 제시하는 것이 본 연구의 목적이다. 이를 통해 창업교육 교수자 및 학생, 수도권과 지역 대학 간 발생하고 있는 창업교육의 편차를 해소하고 질 좋은 창업교육 운영 및 콘텐츠 지원을 위한 체계적인 온라인 창업교육 시스템 개발에 일조하고자 한다. 최근 해외 선진국의 경우 이론적인 창업교육의 한계를 극복하고자 체험형 창업교육(experiential entrepreneurship education)을 확대해 가고 있으며, 모바일 기기를 기반으로 온・오프라인을 융합한 교육 콘텐츠 운영 확대, 창의적 교수법 개발 등의 노력을 지속하고 있다. 본 연구는 이러한 체험형 창업교육 확대를 기반으로 한 창업교육 고도화 방안을 도출하고자 한다. 지금까지의 국내 대학 창업교육 문제점을 개선하고 향후 대학 현장에서의 창업교육 성과를 제고하기 위해 다양한 해외 선진국 우수 사례 검토 및 고도화 방안을 제언하고자 한다.

Ⅱ. 국내・외 체험형 창업교육 현황 및 개선방안

2.1 국내 체험형 창업교육 사례 분석

최근 들어 국내 창업교육은 이론과 실습 등 오프라인 중심의 교육에서 인터넷, 모바일 앱 등 온라인을 이용한 교육방법이 적극 활용되고 있다. 오프라인 중심의 교육에서 ‘온・오프 융합 교육’, ‘온라인 시뮬레이션 게임 교육’ 등으로 교육 프로그램이 진화하고 있는 것이다. 구체적으로 인터넷 동영상 수강과 온・오프라인을 연계한 학습, 가상기업을 이용한 온라인 시뮬레이션 교육, 게임 활용 등 창업교육 및 기업가정신 교육 수단이 다양화하고자 하는 노력이 활발하게 전개되고 있다. 교육자료, 동영상, 온라인학습 등 통합서비스 제공뿐만 아니라 학습자를 위한 온라인 게임이나 시뮬레이션을 개발하여 학습효과를 향상시키는 추세라고 하겠다. 국내・외 등에서 시행되고 있는 대표적인 체험형 창업교육 프로그램을 살펴보면 아래와 같다.

교육부와 한국직업능력개발원이 청소년들의 진로설계와 중학교 자유학기제 동안 학생들의 창의성과 기업가정신 함양을 목적으로 ‘15년 9월 개발한 온라인 기반의 교육 및 체험 프로그램 YEPP을 개발하여 창업경진대회와 연계하여 운영중이며, 국내 스타트업 엑셀러레이터 프라이머가 스타트업의 엔젤투자와 경영을 지원하기위해 ‘스타트업 랩’이

라는 웹사이트를 운영하며, 이것과 연계하여 오프라인으로 창업과 경영의 실제를 가르치고 실습하는 ‘엔턴십’ 프로그램을 융합하여 운영하고 있다. 하지만 아직까지 국내에는 체험형 창업교육 프로그램이 현저히 부족하다고 할 수 있다. 창업교육 분야의 체험형 프로그램 활용에 대한 인식이 낮아 해외의 다양한 체험형 창업교육프로그램에 비해 국내에는 활용할 수 있는 프로그램이 부족하고, 실제 개발된 프로그램의 활용도 제한적이다.

2.1.1 청소년 기업가체험 프로그램(YEEP)

YEEP(Youth Entrepreneurship Experience Program)은 교육부와 한국직업능력개발원이 청소년들의 맞춤 진로설계와 중학교 자유학기제 동안 학생들의 창의성과 기업가정신 함양을 목적으로 ‘15년 9월 개발되었다. 학교 내에서 창업 및 기업가정신에 대한 체험교육을 통해 청소년들의 도전정신과 창의적 진로개발 역량을 함양시키기 위해 개발한 온・오프라인 융합형 진로체험 프로그램으로 크게 수업 프로그램과 자율동아리 활동으로 구분되며 온라인 기반의 교육 및 체험 프로그램으로 창업경진대회와 연계하여 운영된다.

YEEP의 특징을 살펴보면 기업가정신 교안의 전체적인 구성은 창업을 위한 경영학적인 관점의 교안들과 유사한 형태로 구성되어 있으며, 온라인에서 총 34강을 거치면서 회사 설립을 위한 초기 과제부터 제품 생산 과정을 통해 창업의 전 과정을 체험하게 된다. 교안의 주요 내용은 창업 아이템 선정, 회사 및 제품 이름 짓기, 비전 및 전략 수립, 홍보・마케팅 계획 수립, 회사 및 제품 소개서 작성, 투자유치 및 주주총회 개최 등 회사 설립에 필요한 전 과정을 학습할 수 있도록 구성되어 있다.

수업방식은 수업 유형 및 학생의 수준을 고려하여 교사가 탄력적으로 수업 프로그램을 구성할 수 있으며, 커리큘럼을 선택하여 개설 가능하다. 교사의 강의를 토대로 한 이론식 수업이 아니라 학생들의 모둠별 토론과 활동을 중심으로 수업을 진행하고, 차시별 모둠활동을 위한 전문가 멘토 영상을 제공하며, 교사의 수업진행 및 관리, 학생의 과제물 등록과 상호교류 활동이 가능한 온라인 시스템을 제공한다. YEEP 수업 프로그램의 세부내용은자유학기제 선택 프로그램 등 학교 내 각종 수업에 활용할 수 있는 교육프로그램으로 창업과정과 기업가정신에 대한 이해를 높여주는 내용으로 구성되었다. 퍼실리테이터나 교사를 중심으로 ‘그림으로 소통하기’, ‘마음 나누기’ 등의 기법을 통해 창업 아이템을 선정하고 아이템의 디자인을 발전시키는 과정으로 구성되고, 학생용 워크북은 교안과 동일한 형태로 구성되어 있으며 교사의 지도에 따라 학생들이 창업의 실무 과정을 학습할 수 있는 형태로 구성되었다. 전체 수업은 7개 단원, 15개 모듈 34강으로 구성되며, 각 수업은 45분으로 구성된다.

2.1.2 프라이머 엔턴십 프로그램

프라이머(Primer)는 성공한 창업가들의 역량을 새로운 잠재 창업자들에게 전달함으로써 역량 있는 신규 창업가들의 성공을 돕는 국내 최초의 스타트업 엑셀러레이터로서 2010년 설립 이후 105개의 스타트업을 지원하고 있다. 창업가들에게 엔젤자금을 투자하고 경영을 도와주는 '인큐베이팅' 프로그램과 창업과 경영의 실제를 가르치고 실습하는 '엔턴십' 프로그램을 운영한다. Entrepreneur + Internship의 합성어인 엔턴십 프로그램은 스타트업 멘토링 및 교육 프로그램으로 1년에 1-2회 개최되며, 역량 있는 팀에 투자와 멘토링을 통해 사업화로 연결시킨다. 졸업 팀 가운데 우수한 팀들은 프라이머가 투자하고 인큐베이팅 팀으로 선정하기도 하며, 국내 대학과 연계하여 국민대 K-엔턴십, 단국대 글로벌 엔턴십 등 대학별로 엔턴십을 수업의 형태로 진행되기도 한다.

엔턴십 프로그램 세부 내용을 살펴보면, 린 스타트업을 실행할 수 있는 온라인플랫폼 '스타트업랩(www.startuplab.co.kr)'을 운영함으로써 린 스타트업 프로세스를 익힐 수 있는 각종 문서와 동영상 자료, 프로세스 실행을 위한 팀 구성 도구, 멘토링을 위한 커뮤니케이션 도구 등이 탑재되어 있고, 플랫폼 참여자들은 함께 창업할 팀원을 찾고, 자신의 비즈니스모델을 발전시키고, 고객을 찾는 등 총 8단계의 프로세스를 진행하게 된다. 프로그램 (www.startuplab.co.kr)은 총 8단계로 구성되어 있으며, 매 단계별로 별도의 과제가 부여되며 기간 안에 완료하지 못하면 다음 단계로 넘어가지 못하게 된다. 공개강좌를 운영하기도 하며, 2014년 스타트업 인큐베이터 Y-Combinator가 설계하고, 스탠포드 대학에서 개설한 'How to Start a Startup' 수업 동영상 강좌 수강도 가능하다.

〈표 1〉 프라이머 엔턴십 사례 : 국민대 K-엔턴십

구분	강의주제	
step 1	첫인상평가	비즈니스 모델에 대한 다양한 의견 듣기
step 2	그룹토론(kickoff)	다양한 사람들과 토론하며 서로 배우고, 정보를 교류하면서 함께할만한 팀원을 찾음
step 3	팀빌딩	팀원 모집, 참여하고 싶은 비즈니스 모델에 참여하기 등을 통해 창업팀 형성
step 4	멘토와 어드바이저/ 엔턴십마켓	오프라인으로 모여서 CEO들의 비즈니스모델 발표를 듣고, 직접 만나 대화를 나누며 팀을 최종적으로 확정
step 5	BM Canvas/고객검증	비즈니스모델을 캔버스로 작성하면서 비즈니스모델을 검증
step 6	랜딩페이지 및 마케팅	랜딩페이지를 만들고 초기 마케팅을 실시하며 측정하는 훈련 수행

step 7	사업계획서 작성 및 피칭	피칭용 사업계획서를 작성하고 그것을 이용해 3-5분 동안 피칭하는 방법을 배움
step 8	사업계획서 발표	오프라인으로 모여 사업계획서를 발표하면서 상호 평가함

[출처] 교육부 외 (2016), 창업교육 이슈 페이퍼

2.1.3 Korea PEN 프로그램

PE(Practice Enterprise)는 실제기업환경을 재현한 실습기업이라는 의미로, 참가자들이 창립멤버 및 임직원이 되어 운영하는 실습기업으로 'Learning by Doing" 을 모토로 1948년 독일에서 처음 시작된 이래, '17년 기준 전 세계 42개 국에 7,500여 개의 단체가 활동 중이다. PE의 국제본부는 유로펜-펜 인터내셔널(www.penworldwide.org)이며, Korea PEN은 실습기업(PE)을 한국에 보급하고 시행하기 위해 글로벌 네트워크 플랫폼 및 제반 운영 서비스를 제공하는 유로펜-펜 인터내셔널의 한국 본부이다. PE는 온-오프라인에 구축된 가상의 세계 시장과 기업을 활용하여 자율 실습을 체험함으로써 참여자들을 취・창업 분야의 글로벌 비즈니스 리더로 성장하게 하는 실용주의적 체험, 실습모델이며, 2017년 2월을 기준으로 국내에는 20 여개의 실습기업이 설립되어 있다.

주요 프로그램 세부 내용을 살펴보면 전 세계의 실습기업을 온・오프라인으로 연결하여 실질적인 창업과정을 체험할 수 있다. 은행거래, 조달, 물류, 세무 관련 업무를 온라인에서 체험할 수 있는 글로벌 경제생태계를 제공하고, 오프라인에서 창업과 아이디어 사업화를 체험하며, 아이디어 창출, 사업계획 및 전략수립, 팀 빌딩, 마케팅/영업, 홍보, 생산, 구매, 매출, 발표 및 전시 등의 과정을 통해 창업의 전 과정을 경험할 수 있다. 크라우드 펀딩, 국제지식등록, IP교육, 사회적기업 및 협동조합에 대한 교육이 제공되며, 기업 및 전문가 멘토링이 함께 이루어지기도 한다.

<표 2> Korea PEN의 창업 체험 프로그램 예시

구분	교육 내용	학습목표	소요 시간
오리엔테이션	오리엔테이션 - 실습기업 및 실습기업 환경 이해: 실습기업 글로벌 네트워크와 생태계, 업무환경 이해 - 스마트워크와 그룹워크 방법론 학습 - 회의와 토론을 통한 의사결정 프로세스 실습	기업과 기업생태계 및 업무환경 이해	8 시간
기업설립 / 사업계획	직원교육 - 실습기업 국제 네트워크, 기업생태계 이해 - 크라우드 펀딩, CSR/CSV, IP교육 - 사업아이템 선정: 아이디어 발굴, 시장조사,	창업 초기 프로세스 실습 창의적 문제의식 윤리적	24~ 40 시간

	사업타당성 검토 및 토론 - 기업명 결정 - 비즈니스 모델링: 사업 목표와 비전 수립, 팀빌딩, - 자금조달 및 지분 분배 - 이사회 및 기업 등록 및 회사소개서 작성	기업가정신 교육	
기업운영 (전략수립)	- 사업계획서 작성: 영업, 마케팅 전략수립, 가격책정, 상품소개서(국/영문), 재무 계획, 급여결정, 구매/생산 전략 등 - 기업운영계획서 수립	사업화/커뮤니케이션 능력 협상력, 팀워크, 문제해결능력 자발성	16~ 40 시간
기업운영 (사업발전)	- 직원교육: 은행, 물류업무 등 실습기업 환경 이해 - 영업/마케팅: 온/오프라인 판매촉진 활동, 홍보대행사 활용 등 홍보, 주문확인서 작성 및 발송(구매생산부 전달) - 구매/생산 - 생산관리: 원자재구매, 견적비교표 작성, 비품견적 의뢰서 작성 및 송부, 구매, 주문, 재고관리 등 - 직원교육: 재무회계 - 경영관리: 조직도 구축, 직무기술서(인사고과, 근무평가표), 급여명세서, 직원복지 등 - 재무회계: 예산서, 청구서 작성, 입금 확인, 대금결재 및 수금관련 은행업무, 급여지급, 4대 보험료 납부	창업의 전과정 경험 혁신적 문제해결 능력 기회포착 능력 리더십: 조직운영의 전 과정과 구조를 이해 회사의 대외관계 이해 실패를 통한 배움	32~ 80 시간
보고서	중간 성과보고서 준비 - 영업성과, 재무회계, 구매/생산 및 조직도 현황	전문가 피드백을 통해 현실 창업 환경에 대한 이해 향상 창업성과의 중요성 이해, 기업가정신 강화	16~ 24 시간
최종발표	발표 및 수료		

[출처] KOREA PEN 내부자료

2.1.4 B2L Soft 시뮬레이션 프로그램

민간기업인 한국창업교육센터와 한양대학교 경영컨설팅 대학원 교수진이 개발한 창업교육 방법론 및 솔루션을 활용한 시뮬레이션 프로그램으로 단계별로 실습형 교육 프로그램과 코칭을 병행하여 사업계획서의 완성도 및 창업능력을 높이게 된다.

첫 번째로 창업자의 창업 사업계획 수립 능력을 향상시키는 교육과정으로 아이템 발굴, 사업모델 개발, 사업계획 수립 능력을 목표로 한다. 대학생 및 일반 창업자들을 대상으로

16시간 혹은 한 학기 동안 강의하며, 이론 중심의 교육에서 벗어나 팀 단위의 실습 중심의 교육 진행하며, 교육 종료 후 사업 계획서가 만들어 진다. 한양대학교 경영컨설팅 대학원 교수와 공동 개발한 창업 사업계획 솔루션 Biz-Incubator을 활용한다. 두 번째로 창업 시뮬레이션 과정으로 창업자의 경영 마인드, 사업능력 및 경영 분석, 이사결정 능력을 향상시키는 과정이다. 대학생 및 일반 창업자들을 대상으로 16시간 혹은 한 학기 동안 강의하며, 이론 중심의 교육에서 벗어나 팀 단위의 실습 중심의 교육을 진행한다. 한양대학교 경영컨설팅 대학원 교수와 공동 개발한 창업 경영 시뮬레이션 솔루션 Biz-Champion을 활용한다. 마지막으로 창업 경영 시뮬레이션 솔루션 Biz-Champion은 팀으로 가상 기업을 직접 경영하면서 자연스럽게 경영 마인드, 경영 의사결정 능력, 경영 분석 능력을 향상하는 웹 기반의 경영 시뮬레이션 교육 솔루션으로, 교육 관리 시스템(LMS)를 기반으로 한 학기 단위로, 창업 교육, 창업 동아리, 창업 캠프 등의 교육 도구로 활용한다.

2.2 해외 체험형 창업교육 현황 및 시사점

2.2.1 PEN(Practive Enterprise Network)

EUROPEN-PEN International은 실습기업들의 네트워크(Practice Enterprise Network, PEN)로서 'Learning by Doing'을 모토로 전 세계 42개국 본부들 간의 협업, 정보교류 및 네트워크와 서비스 업무를 지원한다. 독일 에센(Essen)에 위치한 직업개발원(Berufs forderungs zentrum: Bfz-Essen GmbH)에서 유럽 실습기업 (EuroPEN) 이라는 아이디어에 착안하여, 에센 직업개발원 부원장이었던 구머스바흐 (Gummersbach) 박사가 1992년 11월 실습기업들을 위한 독일 중앙본부 (German Central Office - ZUF)를 구축하여 PE 프로그램을 시행하였다. 전 세계 42개국의 중고등학교, 대학, 직업훈련기관, 기업 및 연수기관 등에서 7,500여개 이상의 실습기업(Practice Enterprise)이 활동 중이며, 체험을 통한 교육(Learning-by-doing)으로 참가자들의 경력 준비 및 실질적인 역량을 습득하게 한다. 실습기업은 참가자들이 직업시장에서 필요한 역량을 계발할 수 있도록 동기를 부여하며, 참가자들이 임직원이 되어 코칭 역할을 수행하는 참가자가 운영하는 가상 기업이다. 실습기업의 형태와 조직, 기능, 비즈니스 프로세스, 제품 및 서비스 등이 실제 기업과 동일하며, 각 실습기업은 엄격한 상업적 비즈니스 절차를 준수하면서 전 세계의 다른 실습기업들과 거래하며, 퍼실리테이터가 참가자들의 기업 설립과 상거래 활동을 지원하여 직접 비즈니스 스킬을 익히고 사업에 필요한 지식과 경험을 향상시키도록 지원한다.

PEN의 목적은 엄격한 상거래 원칙을 토대로 다른 실습기업과의 거래를 통해 현실세계

에서 요구하는 비즈니스 역량과 지식을 습득하는 것이며, 교육훈련의 목표는 참여자들이 글로벌 리더로 성장하도록 지원하고, 기업과 훈련기관 및 학교에서의 교육훈련 투자에 대한 성과를 최대화하여 교육의 실용적 가치를 구현하는 것이다. 참가자들의 추진력과 자립능력 향상, 회사설립 및 운영 방법에 대한 지식을 제공하고, 참가자들은 팀 활동 방식과 책임감 고취, 자기 결단력, 전문적이고 기술적인 역량 개발 방법을 학습하게 된다.

PEN 프로그램의 주요 내용을 살펴보면 PE는 창업 및 취업에 필요한 지식과 기술 제공하며, 주요훈련 분야는 관리업무, 회계, 컴퓨터 활용 기술, 인력관리, 마케팅 및 영업, 구매, 기업가정신 등이다. 청년층과 직장인, 실업자, 대학생, 장애인 및 경제활동을 희망하는 여성들에게 기업가적인 태도와 기술을 함양시키고, 실질적인 재화나 자금의 이동은 발생하지 않으나 채무자, 채권자, 주식보유 등을 포함하여 주문, 인보이스 발행 및 재무적인 기록이 유지된다. 실습기업과 유사한 제품과 서비스를 보유한 멘토 기업이 실습기업을 지원하고 기술 및 경영과 관련된 이슈에 대해 정보를 제공하며, 실습기업은 기업운영에 필요한 시장조사, 광고, 원자재 구매, 물류, 주식, 가상 재화의 제조 및 판매, 임금지불, 세무업무, 사원복지 등을 제공한다.

PEN의 핵심 운영자로 참가자들은 실습기업의 종업원 및 관리자로써 팀 활동을 통해 특정 부서에서 요구하는 업무를 수행하며, 팀워크, 비즈니스 커뮤니케이션, 목표설정, 사업기획, 시간관리 및 취업능력 향상에 필요한 기술을 학습한다. 다음으로 트레이너는 퍼실리테이터 역할을 수행하며, 이론 중심의 수업 보다는 참가자들이 현실적인 비즈니스 환경에서 요구하는 기술을 습득할 수 있는 기회를 제공한다. 처음에는 트레이너가 모든 실습기업의 활동을 촉진・지원하며 참가자들은 팀으로 활동하면서 감독을 받으나 참가자들이 자신감을 획득함에 따라 트레이너는 퍼실리테이터의 역할로 변하게 된다. 퍼실리테이터는 참가자들의 경험과 아이디어를 공유할 수 있는 환경을 조성하고 일반적인 역할 뿐만 아니라 커리큘럼의 성과와 평가를 충족시켜야 한다. 멘토는 비즈니스 활동을 발전・수행하는데 주요한 지원수단이며, 근무환경의 관행과 절차에 관해 조언하며, 제품의 효과적인 홍보나 제품에 적합한 조직 정비 방법 등을 제시한다. 참가자들은 현장 방문을 통해 실제 사업현장에 대한 이해를 증진시키며, 각국 본부는 각 국가별 실습기업에 필요한 경제환경을 조성하기 위해 비즈니스 세계에서 활용하는 거시 경제적 기능과 지원역할을 수행한다. 가상 은행, 관세 및 세무업무, 공공시설 및 우체국 등 현실 세계에서 활용하는 상업적이고 규제적인 서비스 일부를 제공하며, 트레이너의 훈련과 국가별 자료, 은행시스템, 국가별 실습기업과 각 국 트레이너와 참가자들을 연결하는 전 세계 실습기업의 온라인 연결을 관리하게 된다.

PEN의 주요 특징은 전 세계 주요 도시에서 실습기업 무역 엑스포를 정기적으로 개최

하여 오프라인으로 비즈니스 실습을 연계하는 점이며, 전 세계 40여개국 7,500개 실습기업 네트워크와 연결하여 최신 비즈니스 기술과 경험을 보유한 인력과 접촉하게 된다는 점이다. 기업체 종업원들에게 해외훈련과 매년 개최되는 국제 실습기업 박람회 참여가 가능하며, 다양한 국가의 많은 실습기업 파트너와 거래 가능한 전 세계 시장과 EUROPEN INT' L이 지원하는 국제 실습기업 데이터베이스에 접근할 수 있다. 아울러 각 회원국 실습기업의 국제적인 금융거래를 지원하는 소프트웨어가 제공되고, 국제적인 참가자와 트레이너의 교환, 멘토 기업 및 제품의 국제적 홍보도 가능하다. 다양한 프로젝트와 활동의 파트너 발굴이 가능한 실습기업 네트워크와 국제 워크샵 및 세미나 참석이 가능하고, 외국 교육 시스템 및 훈련 방식에 대한 정보 습득이 가능하고 실습기업과 본부를 위한 소프트웨어 제공, 기술지식의 교환 및 개발도 할 수 있다.

2.2.2 GoVenture Program 사례

Media Spark사가 개발한 교육용 게임 및 시뮬레이션으로 미국, 캐나다를 포함한 전 세계 교육기관에서 사용 중이다. 유치원부터, 초중고, 대학, 정부기관과 기업체 등 유아부터 성인까지 모든 계층과 지역을 대상으로 서비스를 제공하고, 학생과 트레이너를 위한 교안 및 비디오 등의 참고자료를 제공한다. 수요자의 사업모델, 훈련목적 및 브랜드를 고려하여 기존의 시뮬레이션 프로그램을 주문제작 방식으로 제공하거나 신규 시뮬레이션도 개발하여 제공하며, 각 프로그램은 시뮬레이션 S/W, 보드게임, 전자 게임북 등의 형태로 제공되며 스마트기기를 위한 어플리케이션도 개발되었다.

GoVenture의 특징은 경험학습(Experiential Learning) 기반의 교육용 게임 및 시뮬레이션으로, 참여자는 가상세계에서 제공하는 시각적・상호작용적 환경에서 학습할 수 있고, 전 세계 다양한 연령, 문화를 지닌 온라인 참가자들과 함께 학습, 커뮤니케이션할 수 있는 기회가 제공된다. GoVenture의 세부 프로그램을 살펴보면 GoVenture는 비즈니스 및 기업가정신, 자금 및 투자, 건강 등 3가지 분야를 대상으로 다양한 프로그램을 제공한다. 세부 프로그램은 주제 및 난이도의 적합도에 따라 구분되며 Personal Card Game을 제외한 모든 프로그램에서 기업가정신을 컨텐츠로 취급하고 있다. 화려한 그래픽과 재미를 갖춘 창업/기업가정신 교육용 시뮬레이션 게임으로, 콘텐츠 구성은 회사 설립, 경영, 상품제조, 상품개발, 영업 및 마케팅, 인적 자원, 고객 및 경쟁사, 회계/재무 등으로 구성되고, 참여자는 개인 혹은 팀으로 활동 가능하며, 참여자 간 경쟁형태로 옵션을 설정하여 동시에 수많은 인원이 경쟁하거나 협력하여 시뮬레이션이 가능하다. 경험을 통한 학습으로 각 참여자는 관심을 갖는 제품, 산업 및 시장 등 선택할 수 있어 관심분야에 대한 비즈니스

현실 체험이 가능하며, 각 주제별 활동 보고서와 전문가 조언, 동료평가 등이 제공되어 참여자의 결단력과 책임감을 향상시키게 된다. 시뮬레이션에 걸리는 시간은 활동에 따라 최소 한 시간부터 최대 몇 개월까지 소요되며 참여자의 자유로운 프로그램 입장 및 퇴장이 가능하다. 주제별・연령별 세분화된 프로그램 제공으로 참여자의 관심에 따라 선택이 가능하며 노점상 운영(Micro Business), 카페나 아이스크림점 운영 등 소규모 사업운영(Small Business Entrepreneur), 일반 기업 운영 등 사업규모별 다양한 기업가정신 시뮬레이션 프로그램을 제공한다.

2.2.3 The Start-up Game 사례

펜실베이니아대학교 와튼 스쿨의 Ethan Mollick 교수가 개발한 기업가정신 교육 프로그램으로 학생들의 실질적인 창업체험을 제공하고 있다. 1회에 20-86명의 학생들이 시뮬레이션에 참여 가능하고, 기업에 대한 제한된 정보를 기반으로 게임을 수행하면서 기업의 성공전략을 습득한다. 다양한 역할 시뮬레이션을 통해 신생기업의 복잡한 창업과정을 경험하게 되는데 시뮬레이션 시작 전에 역할 결정 후 팀을 형성하고 기업을 설립하여 설립자, 투자자, 종업원 등 역할 수행을 통해 기업가로서의 협상기술, 인력 구성, 종업원들과의 관계수립, 창업 초기의 핵심적 의사결정을 경험하게 된다.

시뮬레이션 게임의 특성으로 다른 참여자들과 각자의 역할 수행을 통해 거래・협상함으로써 기업성과 극대화를 경험하게 되며, 종업원들은 자신의 역량에 맞게 적절히 보상하는 기업을 찾아내고, 투자자들은 뛰어난 조건과 ROI를 제시하는 창업기업을 확인하며, 기업가는 자산 또는 임금을 과다하게 지불하지 않으면서 기업을 설립하며 직원을 채용해야 한다. 거래가 성사되어 학생들이 세부사항을 시뮬레이션에 입력하게 되면 교실의 게임보드에 이러한 세부사항이 보여지며, 교수들(instructors)이 수업 시간에 사용할 수 있는 interactive scoreboards를 제공하고, 안경 유통 혁신기업 Warby Parker의 Neil Blumenthal, 벤처 캐피탈리스트 Josh Kopelman, 이베이의 Bruce Brownstein과의 인터뷰 영상 등을 제공하고 있다. 독특한 배경을 지닌 각 가상기업을 통해 학생들은 비즈니스 모델, 기업가정신, 마케팅, 협상, 영업, 창업, 기업가치 평가, 벤처자본에 대해 학습할 수 있으며, 각 가상기업은 예술, 오락 및 스포츠, 생명공학, 벤처자본 분야에 속한다.

학습목표는 창업초기 인적 자원 관리, 인력구성, 자산유지, 가치평가에 초점을 맞춰 기업가적인 전략을 탐험하는 것으로 창업과 관련된 역학관계와 성공・실패를 가름하는 특성을 설명하고, 전략적 기획, 고용관행, 성장 관리, 창의적 문제해결 및 분석 기술, 경쟁환경에서의 협상 전술을 연습하며 기업가정신 시뮬레이션 수업을 통해 학생들은 창업가

의 복잡한 경영 상황을 경험할 수 있게 된다.

2.2.4 Harvard Working Capital 시뮬레이션 사례

Working Capital 프로그램에서 학생들은 소기업인 Sunflower Nutraceutical의 CEO로써 성장을 위한 투자와 모의실험으로 설정된 3단계 10년간의 현금흐름 개선기회를 결정하게 된다. 학생들은 각 기회마다 제공되는 재무 프로파일을 이용해 자본운영 효과를 분석한다. 각 기회는 신규고객 발굴, 공급자 할인 활용, 재고 감소 등을 포함하며, 학생들은 소득 상태와 재무상태, 현금흐름표의 연관성을 이해해야 하고 기업의 재무 상태에 따른 각 기회의 효과를 고려해야 한다. 학생들은 한정된 현금과 신용을 가진 기업의 유동성 확보와 성장 간의 균형을 통해 내・외부의 신용을 최대한 활용해야 하며, 시뮬레이션 과정을 통해 기업의 재무관련 의사결정, 자산 가치 추적 등이 가능하고, 재무, 회계, 소기업 경영 및 창업기업 재무 관련 개론 수업으로 적합하다.

이 프로그램의 학습 목표는 기업의 현금흐름과 전략적 성장을 가장 적합한 재무 선택과 연계하고, 자산 및 부채의 비교와 대조, 자산의 소유와 활용의 의미를 이해하는 것이다. 기업의 현금 변환 주기와 경영 이율에 대한 직관력을 개발하고, 순수 운영자본 관리를 통해 경영수익과 영업이익, 성장 간의 상쇄효과를 학습한다. 순수 운영자본의 과다 혹은 과소 투자 결과와 재무 상태표, 현금 흐름표에 치중한 결과를 이해하고, 이를 통해 직관력을 개발하며, 성장과 유동성부족, 신용경색 하에서 성장기회를 극대화시키는 방법을 학습하게 된다. 주요 학습 내용으로는 회계, 현금흐름 및 현금 흐름표, 신용관리, 창업기업의 재무와 경영, 재무, 성장전략, 소기업 관리 및 자본 운영을 학습하게 된다.

2.2.5 해외 체험형 창업교육 시사점

체험형 창업교육을 통해 창업의 전 과정과 기업가정신을 자연스럽게 체험하였는데, 체험형 창업교육 프로그램을 통해 창업단계부터 제품개발, 판매, 투자자금 확보 등 활동 단계별로 기업가에게 요구되는 주요 의사결정을 실질적으로 체험할 수 있다는 점이다. 글로벌 비즈니스 수행에 필요한 물류, 주문서 작성, 은행 업무 등에 관한 실무적인 지식을 습득(PEN)할 수 있으며, 역할 플레이와 상호작용, 경쟁을 통해 실질적인 비즈니스 환경을 경험할 수 있다. GoVenture 프로그램은 종업원, 변호사, 회계사, 기업가 등 다양한 역할 수행이 가능하고, 팀별, 개인별 경쟁 환경을 설정하여 기업의 실질적 경쟁 환경을 경험할 수 있으며, The Startup Game은 시뮬레이션 시작 전 역할 설정 후 시뮬레이션 과정에 참

여하여, 여러 명이 동시에 참여·경쟁하면서 사업 과정을 체험할 수 있다. 활동에 대한 즉각적인 피드백 제공으로 기업성과 달성에 필요한 다양 한 전략과 의사결정 역량을 습득할 수 있다. 다양한 활동 결과에 대한 피드백, 보고서, 가상 전문가의 조언, 기업성과를 나타내는 그래픽을 확인함으로써 스스로 기업가 역할 체험(GoVenture)할 수 있다. 기업규모, 산업 분야별 세분화된 프로그램을 통해 참가자는 프로그램별로 관심 있는 산업분야에 속하는 가상기업을 선택하여 시뮬레이션에 참여할 수 있다. GoVenture는 micro business, small business, CEO 등 기업규모별 세분화된 프로그램을 제공함으로써 창업부터 기업경영, 투자금 유치까지 직접적으로 체험할 수 있는 장점을 가지고 있다.

뿐만 아니라, 글로벌 경영환경 및 생태계를 체험할 수 있으며, 전 세계 지역에 위치한 PEN의 실습기업들과 거래하고, 기업 활동을 수행함으로써 실질적인 글로벌 경영 환경을 체험하게 된다. GoVenture와 The Startup Game도 참여자의 환경설정을 통해 글로벌 환경에서 창업과 기업경영 활동을 체험할 수 있으며, 사용자 친화적인 인터페이스와 오락적 요소를 가미하여 흥미를 유발하고, 각 주제 활동별로 화려한 그래픽과 오락적 요소를 지닌 화면을 제공하여 참여자의 흥미를 유발하고, 온라인/모바일 게임 및 다중접속 온라인 역할게임 방식을 활용하여 교육효과를 높이고 있다. 온/오프 융합형 프로그램 및 모바일 앱을 이용하여 교육 참여자의 접근성이 향상되고, 오프라인 수업과 온라인 시뮬레이션 프로그램 및 게임을 연계한 교육을 통해 창업 및 기업가정신 교육의 효과성을 제고(PEN, Startup Game, GoVenture 등)하고 있다. 아울러 모바일 앱을 통한 서비스 제공으로 학습자의 프로그램 접근성도 제고하고 있음을 알 수 있다.

2.3 체험형 창업교육(EE) 활성화 방안

국내에서는 활용 가능한 체험형 창업교육 프로그램이 부족하다. 체험형 창업교육 분야의 시뮬레이션 게임 활용에 대한 인식이 낮아 해외의 다양한 체험형 창업교육 프로그램에 비해 국내에는 활용할 수 있는 프로그램이 부족하고, 실제 개발된 프로그램의 활용도 제한적이라고 할 수 있다. 향후 'Fun' 요소를 지닌 다양한 가상 실습·체험용 시뮬레이션 개발이 필요하며, 게임의 재미와 몰입을 통해 창업과정 체험 및 기업가정신 교육이 가능하도록 개발되어야 할 것이다. 창업진흥원의 어린이들을 위한 '어린이 CEO 게임'이 개발되었으나 대학생 및 예비창업자를 대상으로 흥미와 몰입을 유발하는 창업교육용 시뮬레이션 게임의 개발이 요구된다.

아울러 실질적인 창업과 기업경영 체험이 가능한 프로그램 개발을 통해 현실기반의 가상 데이터와 기업환경을 토대로 구축된 시뮬레이션 게임을 통해 실질적인 창업의 전 과정

체험이 가능한 시뮬레이션 프로그램 개발을 통한 교육 효과 제고가 필요하다. 또한 온·오프 융합을 통한 쌍방향 학습 인프라가 필요하며, 교수(멘토)와 학생 간 상호작용을 통한 교육 효과가 높다는 연구에도 불구하고 온라인 동영상을 통한 일방향 학습 비중이 높은 점은 개선이 필요하므로 창업교육의 효과성 제고를 위해 온·오프라인을 연계한 쌍방향 학습이 가능한 플랫폼의 개발이 무엇보다 필요하다고 할 수 있을 것이다.

개방형 온라인 플랫폼 구축을 통해 지속적인 멘토링과 기업 경영 컨설팅을 제공하고, 대학생을 포함한 (예비)창업자들이 창업과정에서 직면하는 문제점을 해결하고, 창업기업의 지속가능성을 확보하기 위해 지속적인 멘토링을 제공할 수 있어야 한다.

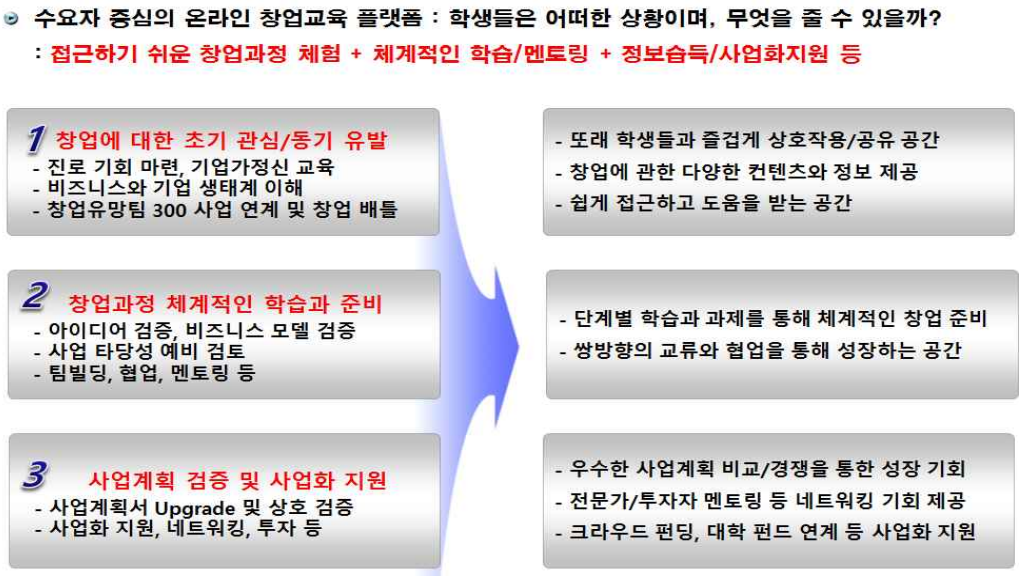
[그림 1] 온라인 창업교육 플랫폼 구축 개요

Ⅲ. 온라인 창업교육 플랫폼 구성체계 및 운영방안

3.1 온라인 창업교육 플랫폼(OEEP) 구축 필요성

최근 범정부적인 창업교육 확산 노력이 지속되고 있다. 교육부는 중소벤처기업부와 공동으로 "도전하는 학생을 위한 쉽고 열린 창업 지원체계 구축"을 위한 대학 창업교육 5개년 계획을 발표하여 추진하고 있다. 이를 통해 창업도전을 위한 환경 조성과 학생을 위한 열린 창업 지원체계를 구축하여, 사회의 창조적 성장 동력을 확보하고자 한다. 2013년부터 추진된 '대학 창업교육 5개년 계획'은 대학 창업교육 생태계 조성을 위한 3대 전략과 8개 과제로 구성되어 있으며, 대학 내 창업전담 조직 운영 활성화를 통한 세부 주제로 실천되었다. 이후 2차 '대학 창업교육 5개년 계획'과 '창업 친화적 학사제도' 등을 통해 축적된 창업교육 양적 기반을 점검하고, 대학 간 편차해소, 교수자 역량강화, 개방과 공유, 효과적인 정보 교류 등을 위한 창업교육 고도화 방안에 대한 정책적 요구가 증가하였다. 아울러 학생 주도 교육의 중요성이 대두되었으며, 대학 내 창업경험 보유 교육자가 충분하지 않아 대학생들의 창업도전에 필요한 실전창업 노하우 제공이 부족한 문제가 발생하였다. 국내외 창업경험을 보유한 교육자의 노하우 활용도를 높여 실전 창업에 필요한 경험이 전수될 수 있도록 지원이 필요하며, 창업·투자 관련 주요 인프라가 서울·경기 등 수도권에 편중되어 있어 지역 간 교육수준 및 창업문화 격차가 발생하게 되었다. 이에 창업교육 수준의 상향 평준화와 우수 창업교육 기회를 균등하게 제공할 필요가 발생하였다. 시대 흐름에 맞도록 교육방법은 진화되었고 기술적으로는 스마트 교육 시대를 맞아 모바일 기기를 활용하고, 교실을 벗어나 시장 속에서 해답을 찾아가는(paper work→field work) 교육방법의 실현이 필요하게 되었다. 미국을 중심으로 린 스타트업 방식*이 창업교육에 적용되어 현재는 과학기술 분야에서도 시장중심 창업 및 기술개발이 실현중이다. 아이디어를 빠르게 최소요건 제품으로 만들어 시장의 반응을 통해 다음 제품 개선에 반영. '만들기-측정-학습' 을 빠르게 반복적으로 실행하여 지속적인 혁신 추진이 가능하고, 체험과 실습이 중요한 창업교육의 특성상, PBL, flipped learning 등 학생주도의 교육이 이루어지도록 하는 것이 중요해지고 있다.

[그림 2] 온라인 창업교육 플랫폼 구축 배경



3.2 온라인 창업교육 플랫폼 구성 체계

3.2.1 플랫폼 설계 기본 및 추진방향

본 연구는 대학에서 운영하고 있는 창업교육 관리시스템을 개발하기 위해서 시스템 개발의 기본 방향을 설정하고, 그에 따른 정보화교육 관리시스템에 대한 준수하여야 할 기본 설계 방향을 설정하고자 한다. 구조적 개발 방법론을 적용하여 시스템의 기능적 요구사항을 도출하고, 시스템 요구를 만족시킬 수 있도록 설정한 시스템의 주요 기능에 대하여 기술하고자 한다. 아울러 개발해야 할 된 시스템의 구성도 및 시스템 운영 시 필요한 하드웨어·소프트웨어 제반 운영환경에 대하여도 제언한다.

온라인 창업교육 플랫폼을 개발함에 있어 가장 우선 검토해야 할 요건은 창업교육과정을 원하는 학생들과 교・강사가 플랫폼에 간단하게 접근할 수 있도록 하는 것이다. 또한 교・강사들이 언제든 플랫폼을 통하여 시스템에 접근하여 학생의 교육과정 내용과 진도사항, 창업 관련 자료에 대하여 제공 받을 수 있도록 하며, 학생들이 교・강사에게 멘토링 받고 싶은 내용이 있다면 플랫폼을 통하여 멘토링이 가능하여야 한다는 점이다. 본 연구를 통하여 개발하는 온라인 창업교육 플랫폼은 관리자, 학생, 교・강사 등 전체 구성원들의 요구사항을 청취하고, 이들의 요구를 정확히 분석하여 구성원들의 불편함을 해소할 수 있도록 개발해야 할 것이다.

주요 플랫폼 구성요소는 첫째, 온라인 창업 교육 플랫폼은 온라인 기반으로 구성하여 교・강사와 학생들이 교육의 효율성을 위하여 공동으로 사용할 수 있는 사이트 공간 제공이 필요하고, 학생들은 개개인의 의견을 신속하게 확인하고, 교・강사의 의견을 청취할 수 있어야 한다. 아울러 교・강사는 창업교육에 관련하여 다양한 정보와 자료를 공간과 시간에 구애받지 않고 쉽게 접근하여 창업 교육을 위한 계획을 작성할 수 있도록 제공되어야 한다. 둘째, 온라인 창업 교육 플랫폼의 주된 이용자는 창업 교육을 받는 학생과 창업교육을 하는 교・강사이며, 이를 관리하기 위한 전체 및 지역별 운영관리자도 존재해야 할 것이다. 학생과 교・강사는 창업교육에 관련하여 언제든 궁금한 사항에 대하여 플랫폼을 통하여 의논할 수 있어야 한다. 또한 시스템의 사용자가 온라인을 통하여 언제, 어디서든 관리시스템에 접근하든 공지사항, 개강되는 교육과정, 창업관련 정보 등을 실시간으로 처리되어야 하며 이로 인하여 구성원 개개인에 따라 유효한 접근 제어가 확보되어야 할 것이다. 셋째, 창업교육에 참여하 학생 및 교・강사들의 컴퓨터 활용도의 차이가 있을 수 있으며, 플랫폼은 비주얼하게 개발하여 학생 및 교・강사가 쉽고, 부담 없이 접근할 수 있는 이용자 인터페이스를 채택해야 하며, 아울러 이해하기 쉬운 메뉴와 간결하게 구현해서 제공할 필요가 있으며, 이것은 온라인 창업교육 플랫폼 사용의 효율성을 제공하는 것이다. 학생들에게는 플랫폼 통하여 자신들의 창업 능력을 배양하여 학습에 도움이 되어야 하며, 교・강사에게는 언제든 실시간으로 최신의 정보를 제공함으로써 플랫폼에 대한 신뢰성이 확보 될 수 있도록 설계 되어야만 창업교육의 효과를 극대화 할 수 있으며, 대학 등에서는 보다 안정적인 학생 관리에 최선을 다 할 수 있을 것이다.

3.3 온라인 창업교육 플랫폼 운영모델 및 실행방안

3.3.1 메인화면 및 My Class 구성

메인화면은 창업교육 카테고리별로 추천강좌들로 구성하고, 상단에는 전체 추천 BEST와 신규강의 추천이 올라오고, 스크롤 시 대상별 추천 BEST 강좌가 보여지며, 강의형태는 동영상 강의뿐만 아니라, PDF 형식의 다양한 형태의 강의가 가능하게 된다. 카테고리(대분류)를 클릭하면, 중분류 단계의 카테고리별 BEST 강좌와 신규강좌가 보여지고, 로그인을 하지 않아도, 자유롭게 시청 가능하며, 단 로그인을 하고 수강하는 경우는 사용자의 해당 강의 수강이력을 제공하게 구성한다.

[그림 3] 온라인 창업교육 플랫폼 My Class(일반사용자) 화면 예시

My Class를 구성하여(일반 사용자) 체계적으로 듣고 싶은 경우는 상단의 클래스 만들기 버튼을 클릭하여 My Class를 구성할 수 있다. 예를 들어, 클래스 만들기를 클릭 → 사업계획서 작성의 카테고리 클릭하면 my class 화면(중분류로 구분)이 나오고, 옆에 best강의를 중심으로 강의콘텐츠가 보임 → 클릭해서 맛보기 영상 + 강의별 평점 + 댓글 확인 후 my class에 담을 수 있도록 설계한다. 대분류 단위에서 class구성이 끝나면, 강의구성 완료 버튼을 눌러 해당 카테고리 강의구성이 완성되며, 최대 3개까지 강좌를 담을 수 있으며, 필요 없는 영역은 강의를 담지 않아도 가능하도록 구성한다.

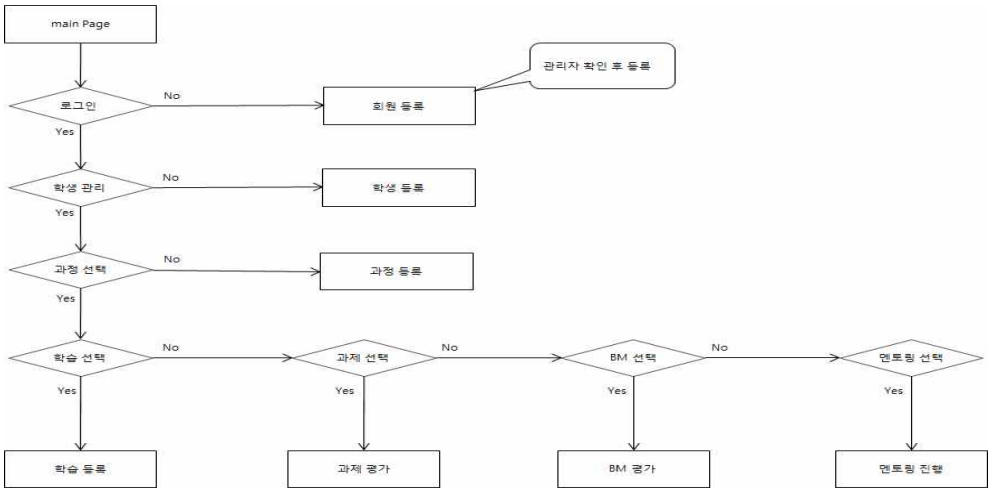
교원의 경우도 동일하게 My Class를 구성할 수 있으며, 이를 수업과 연계하여 운영 가능하다. 교원이 온라인 플랫폼을 통해 정규교과와 연계하는 경우, 교원에 대한 기본 정보 등을 확인하고 교원 아이디를 부여한다. 교원은 교원 아이디로 접속하여 My Class를 구성(일반인과 동일)하고, 수업을 듣는 학생들에게 아이디를 부여하고 학생들은 부여된 아이디로 로그인한다. 학생들이 1주차 첫 번째 강의를 클릭하게 되면 우측과 같은 화면으로 이동하게 되고, 수강 후 과제를 제출하고, 평가를 실시할 수 있다. 교원이 관리자 아이디로 로그인하는 경우 수업관리 화면을 볼 수 있으며, 수업관리 화면에는 출석 현황, 진도 현황, 과제 확인, 평가 확인, 질문 확인 등을 통하여 수업관리가 가능하도록 구성한다.

3.3.2 콘텐츠 올리기

메인화면의 강좌 올리기를 클릭하게 되면, 강좌를 올릴 수 있는 화면이 나오고, 전체카테고리를 클릭하면 중분류 수준의 카테고리와 강의를 올릴 수 있는 화면이 생성된다. 자기가 올리려는 콘텐츠가 속해 있는 분류를 클릭하고, 콘텐츠 유형을 선택하고, 파일을 탑재하게 되며, 필요한 경우 수행과제 등을 제시할 수 있다. 올라간 강좌는 관리자(재단)가 최소한의 내용을 검증하고 신규강의로 등록하여 수요자가 사용 할 수 있도록 하며, 검증은 검증위원회를 구성하여 하되, 최소한의 내용(음란, 도박, 폭력 등)을 확인하여 검증하고, 2인 이상이 OK하는 경우 탑재할 수 있도록 한다. 강좌 올리기에 신규로 등록된 콘텐츠는 위 과정을 거쳐 최대 1주일 이내에 탑재할 수 있다.

학생 측면에서의 운영 프로세스를 살펴보면 학생은 회원 가입 이후 교육을 받는 교・강사 또는 창업팀에 따른 소속을 관리할 수 있어야 하며, 학생은 자신에게 주어진 창업교육을 확인하여 학습을 진행하고 그에 따른 과제를 등록할 수 있어야 한다. 학생은 자신 또는 창업팀이 보유하고 있는 사업계획서를 등록할 수 있으며, 정보를 입력하여 예비타당성 검토를 진행 할 수 있어야 한다. 교・강사 측면에서의 운영 프로세스를 살펴보면 교강사는 운영관리자 확인을 통해 회원 가입이 가능하며, 자신의 수업에 해당하는 학생들을 선택하거나 요청되어진 학생들을 관리할 수 있어야 한다. 교・강사는 학습과 과제를 등록하고 관리할 수 있어야 하고, 자신에게 속한 학생들의 사업계획서를 평가 할 수 있어야 하며, 각 과정에 있어 학생들에게 멘토링 진행이 가능해야 한다.

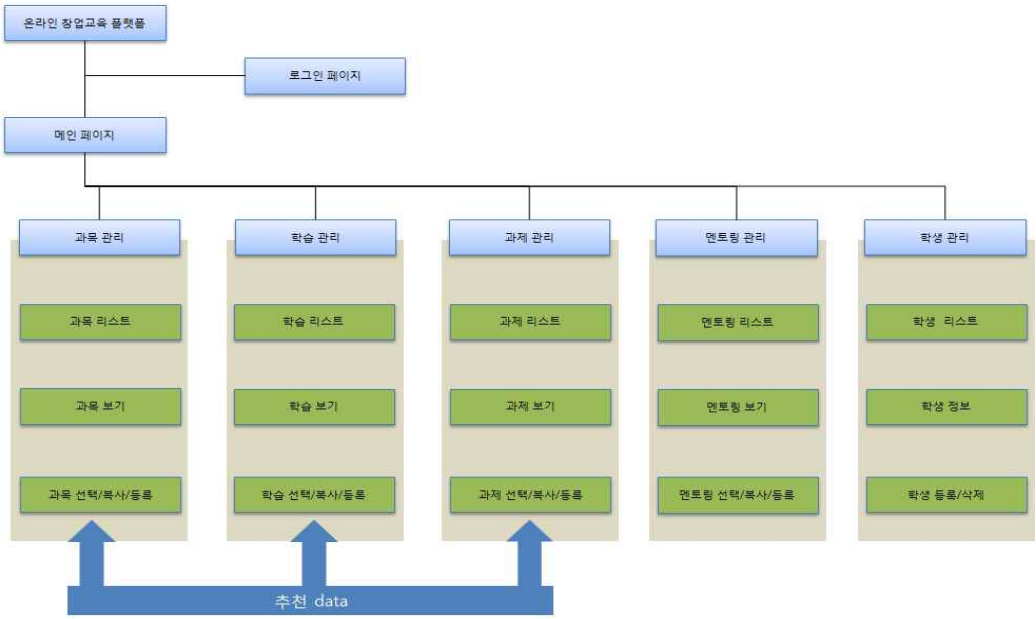
[그림 4] 온라인 창업교육 플랫폼 운영 프로세스(안)



3.3.3 운영 매뉴 구성

교・강사는 과목 관리를 통해 직접 과목을 등록하거나 타인의 과목을 복사하여 사용할 수 있으며, 학습 관리를 통해 직접 학습내용을 등록하거나 타인의 학습내용을 복사하여 사용할 수 있어야 한다. 과제 관리를 통해 직접 과제를 등록하거나 타인의 과제를 복사하여 사용할 수 있으며, 멘토링 관리에서 학생들의 멘토링 요청내용을 확인하고 멘토링을 진행할 수 있고, 학생 관리에서 교・강사에게 속한 학생들을 관리할 수 있어야 한다.

[그림 5] 온라인 창업교육 플랫폼 운영메뉴 구성(안)



Ⅳ. 결론 및 제언

최근 국내에서 정부 주도의 다양한 창업교육 및 지원정책이 적극적으로 추진되고 있음에 따라 창업교육 효과 제고를 위한 연구가 활발하게 진행되고 있다. 특히 청년 기업가정신과 학생 창업 활성화를 위해 대학을 중심으로 아이디어 발굴에서 실제 창업 단계에 이르는 과정을 경험할 수 있는 체험형 창업교육이 증가하고 있다(김용태, 2021). 본 연구에서는 국내에서 태동하고 있는 체험형 창업교육을 좀 더 효과적으로 추진할 수 있는 체계적인 온라인 플랫폼 구축의 필요성과 주요 구성요인, 운영 프로세스 등의 전반적인 내용을

탐색적으로 살펴보고 향후 발전 방안을 제언하고자 하였다. 본 연구를 통해 도출된 주요 연구 결과 및 시사점을 정리해보면 다음과 같다.

첫째, 다양한 형태를 통해 이뤄지고 있는 창업교육 현장에서 온라인 창업교육 플랫폼을 구축, 활용하게 되면 창업교육을 담당하는 교・직원이 온라인 플랫폼을 통해 최신 창업교육 트렌드를 빠르게 접할 수 있고, 우수 커리큘럼을 보다 빠르게 창업 강좌에 적용할 수 있어 창업교육 수준이 상승할 수 있다. 둘째, 수도권 중심의 창업 생태계 및 정책 지원의 한계를 보완할 수 있을 것이며, 다수의 지방대학 및 창업교육 후발대학 등 상대적으로 우수 멘토와 강사를 확보하지 못하는 대학들에게 양질의 창업교육 콘텐츠와 교수법 등을 제공할 수 있으며, 분야별 현실감과 일관성 있는 멘토링을 실시하여 학생들의 실전 창업역량도 강화할 수 있게 될 것이다. 셋째, 전국 단위의 대학생 창업팀 발굴 채널을 마련함으로써 전국 대학(원)생 창업팀들이 경쟁하여 우수팀을 발굴할 수 있는 One-채널 구축이 가능하다. 오디션 방식을 적용하여 대학별, 권역별, 전국 단위 우수팀을 선발하여 성공 창업자를 육성할 수 있으며, 공공과 민간 창업지원사업과 연계하여 효과를 극대화할 수 있을 것이다. 마지막으로 온라인 창업교육 플랫폼 구축을 통해 창업교육 관련 연구조사의 기반을 마련할 수 있고 창업교육 이력, 참가자 주변 상황, 소속 대학 창업문화 등에 대해 종적 연구를 할 수 있는 표본 집단의 확보가 가능하게 될 것이다.

뿐만 아니라 본 연구를 통해 도출된 정책적인 시사점을 정리해 보면 첫째, 플랫폼을 활용한 주기적인 조사를 통해 창업교육 효과 측정, 증거기반 교육 콘텐츠 개발, 추적조사 등 정책 발굴 및 누적 데이터의 확보가 가능하게 될 것이다. 아울러 온라인으로 표준화된 콘텐츠를 지속적으로 공급하여 창업교육자들이 별도로 콘텐츠를 마련하는데 소요되는 시간을 절약하고, 오프라인으로 추진될 업무를 일부 온라인화 하여 창업교육 운영에 소요되는 비용을 절감할 수 있을 것이라고 판단된다.

본 연구는 지금까지 제시한 학술적, 실무적, 정책적인 시사점을 가지고 있지만 아래와 같은 한계점을 가지고 있기에 향후 후속적인 보완 연구가 필요할 것이다. 첫째, 본 연구는 온라인 플랫폼을 필요성, 주요 구성체계, 운영 프로세스 등을 제언하였으나, 실제 창업교육의 대상자인 교수자와 학생들을 대상으로 한 수요조사가 반드시 선행될 필요가 있을 것이다. 둘째, 본 연구는 온라인 플랫폼의 주요 운영 메뉴를 제언하였으나, 각 운영 메뉴별 카테고리 및 보다 세부적인 콘텐츠 내용이 개발되어야 할 것이다. 향후 위의 내용이 보완된다면 더욱 의미있는 연구가 될 것이라 판단된다.

참 고 문 헌

1. 국내문헌

교육부・한국연구재단・한국청년기업가정신재단(2016), *창업교육 이슈 페이퍼,* 서울: 한국청년기업가정신재단

교육부・한국연구재단・한국청년기업가정신재단(2016), *2015 대학 창업교육 우수사례집 '대학, 스펙업을 넘어 스타트업으로',* 서울: 한국청년기업가정신재단

군산대학교(2018), *실습기업 매뉴얼 ZET5 한영 매뉴얼,* from www.kunsan.ac.kr, 군산대학교

김용태(2021). 체험형 창업교육이 대학생의 창업의도에 미치는 영향, **한국진로창업경영학회지**, Vol.5(1), pp.51-75

소상공인시장진흥공단 (2016), *가상창업체험서비스 구축 계획(안),* 대전: 소상공인시장진흥공단.

양현봉・박종복(2011). *청년창업 생태계 조성 및 활성화 방안*(정책자료 2011-159), 대전: 산업연구원.

유현경・남정민(2021), 청년의 창업교육 참여가 기업가정신에 미치는 영향, **한국진로창업경영학회지**, Vol.5(2), pp.28-52

정차근(2013). *청년창업활성화를 위한 대학 창업교육의 현황과 과제,* The HRD Review, Vol.15(5)

조형래(1998). 새로운 창업교육의 방향. Korea Business Review, Vol.2(2), pp.49-74

카우프만 재단. from www.kauffman.org. 카우프만 재단

코리아펜(2017), *온・오프라인 창업실습 시범사업 운영 용역 결과보고서,* 서울: 코리아펜.

코리아펜(2016), *2017 글로벌 미래 리더 기업가정신 서밋(가칭),* 서울: 코리아펜.

한국연구재단(2016), *창업교육효과 실증조사를 통한 창업교육 활성화 정책 제시*, 대전: 한국연구재단.

배규한(2011). 대학의 연구역량 강화와 산학협력 활성화 방안 모색. **사회과학연구,** vol.23(2), pp.65-89

한길석(2007), 창업교육 체계화 방안에 대한 연구, **경영교육논총**, 제47집, pp.379-405

대학 알리미, from https://www.academyinfo.go.kr, 한국대학교육협의회

2. 국외문헌

Ashmore, M. C. (1989), The Power of the Entrepreneurial Vision, Vocational Education

Journal, Vol.64(8), pp.28~29.
Carrier, C. (2007), Strategies for teaching entrepreneurship: What else beyond lectures, case studies and business plans, Handbook of research in entrepreneurship education, Vol.1, pp.143~159.
Oosterbeek, Praag, & Ijsselstein A., The impact of entrepreneurship education on entrepreneurship skills and motivation, European Economic Review, Vol.54(3), pp.442-454.
Sexton, D. L., & Bowman-Upton, N. (1988), Validation of an innovative teaching approach for entrepreneurship courses, American Journal of Small Business, Vol.12(3), pp.11~18.
B2L Soft 홈페이지, http://b2lsoft.co.kr/?page_id=797
KOCW(Korean Open CourseWare), www.kocw.net
한국 창업 교육센터, from www.biz-incubator.co.kr, 한국창업교육센터
PEN WORLDWIDE, from www.penworldwide.org, PEN WORLDWIDE
프라이머, from www.startuplab.co.kr, 프라이머
Harvard Business Publishing, from https://cb.hbsp.harvard.edu/resources/marketing/docs/M13870_Startup_Game.pdf, Harvard Business Publishing
Harvard Business Publishing, from https://cb.hbsp.harvard.edu/resources/marketing/docs/M13862-WorkingCapital_V2.pdf, Harvard Business Publishing
Harvard Business Publishing, from https://cb.hbsp.harvard.edu/resources/marketing/docs/M13862-WorkingCapital_V2.pdf, Harvard Business Publishing
GoVenture, from https://edu.k-startup.go.kr/Intro/Intro_Introduction.asp, GoVenture
GoVentureCEO, from http://goventure.net/suitability/suitability-by-subject-and-depth.html, GoVentureCEO
GoVentureCEO, from http://goventureceo.com/index.html, GoVentureCEO
https://jr.k-startup.go.kr/
온라인 창업체험교육 플랫폼 YEEP, from https://yeep.kr, YEEP
https://www.yeep.kr/reference/M
http://neurope.eu/article/ja-europe-brings-policy-makers-back-to-school/ 참조
http://www.42.fr/etre-admissible/
OXYGEN ACCELERATOR, from www.oxygenaccelerator.com, OXYGEN ACCELERATOR.
OXYGEN ACCELERATOR, from www.oxygenaccelerator.com/accelerator/programme/, OXYGEN ACCELERATOR.

theJunction, from thejunction.co.il/#Advisory-Board, theJunction
theJunction, from thejunction.co.il/#about, theJunction
theJunction, from thejunction.co.il/the-program/, theJunction
http://www.velocity.auckland.ac.nz/Portals/38/2016%20Velocity%20Innovation%20Challenge%20Entry%20Form.docx
http://www.velocityauckland.ac.nz/Portals/38/PDFs/Innovate%202%20Business%20Programme%202016.pdf.

<ABSTRACT>

A study on the establishment of an online platform for revitalization of experiential entrepreneurship education

Yong-tae Kim*

Recently, through rapid quantitative expansion of entrepreneurship education within universities, infrastructure and environmental factors such as entrepreneurship education lectures and start-up-friendly academic system have become sufficient. New changes and supplements are required. Therefore, this study intends to present a diagnosis and analysis of the current status of domestic and foreign start-up education and improvement plans based on policy efforts and performance analysis such as the five-year plan for university start-up education and the start-up-friendly academic system. Through this, from a mid- to long-term perspective, we intend to suggest a foundation for upgrading in qualitative areas such as the contents and methods of domestic university start-up education, and operation plans. In particular, this study intends to suggest the necessity of establishing an online startup education platform that can be easily accessed and utilized by professors, faculty, and students in the university, its composition system and main functions, and its application and expected effects. Through this, it is intended to help to resolve the discrepancy in entrepreneurship education that is occurring between entrepreneurship education professors and students, the metropolitan area and local universities, and to provide high-quality start-up education operation and content support.

Keywords : experiential entrepreneurship education, on-line entrepreneurship education platform, entrepreneurship simulation program

* First Author, Associate Professor of Liberal Arts College at Namseoul University, ytkim@nsu.ac.kr