

지역사회 문제해결형 기업가정신 교육과정 개발: 역량 기반 교육과정 설계를 기반으로*

최용석 (중앙대학교 산학협력단 조교수)**

박종석 (중앙대학교 산학협력단 산학협력중점교수)***

백보현 (중앙대학교 산학협력단 전임연구원)****

국 문 요 약

지역사회의 경제, 사회, 환경 문제가 심각한 수준에 이르자, 우리 사회는 기업가정신 교육을 통해 지역문제에서 기회를 발견하고 창의적 도전을 통해 사회적 가치를 창출하는 청년 인재 육성의 필요성을 절감하고 있다. 그러나 기업가정신 교육 프로그램은 대체로 상업성에 방점을 두고 있어 지역문제 해결 맞춤형 교육 프로그램이 미비한 상황이다. 이에 본 연구에서는 지역사회 문제 해결형 기업가정신 교육과정을 개발하는데 연구의 목적을 두었다.

본 연구는 교육과정 개발을 위해 역량 중심 교육과정 모형(Competency based Curriculum)을 적용하였으며, 총 10인의 전문가 자문을 거쳐 지역문제 해결형 기업가정신 역량을 도출하였다. 그 과정에서 역량 모형의 오류 발생 가능성을 낮추고자 델파이 방법론을 추가로 활용하였다.

연구 결과, 총 23개의 지역문제 해결형 기업가정신 역량이 확정되었으며, 역량별 지식(K)-기술(S)-태도(A)는 각각 5개, 9개, 9개로 구성되었다. 이를 Dunham의 문제해결 6단계 모형에 적용하여 Phase 1 문제 발굴, Phase 2 문제 분석, Phase 3 계획, Phase 4 조치, Phase 5 평가 순으로 모듈식 학습지원책을 개발하였다.

본 연구는 사회복지학에서 자란 이론적 모형을 기반으로 구체적인 기업가정신 교육과정 및 학습지원책을 개발함으로써 이론과 실천을 통합하였다는 점에서 의미가 있다. 또한 전문가 자문을 토대로 지역문제 해결형 기업가정신 역량 모형을 개발하고 이를 근거로 구체적인 교육과정을 제안하였다는 점에서 시사점이 있다.

핵심주제어: 지역사회, 지역문제해결, 기업가정신교육, 역량기반교육과정, 델파이

1. 서론

지역사회 문제란 사회의 구조적 결함으로 인해 기존의 제도 내에서 해결되지 못한 문제가 주민의 삶을 불편하게 하거나 집단 간 갈등을 유발하는 경제적, 사회적, 환경적 현상이다(성지은 외, 2016). 과거에는 취약 계층을 대상으로 하는 경제적 위험이 주요 문제로 여겨졌으나, 국가의 경제 수준이 높아지고 사회 구조가 복잡화됨에 따라 사회 및 안전 문제도 심각한 수준에 도달했다. 지역의 문제가 심각해질수록 일자리 감소와 고령화가 나타나면서 지역 스스로 문제를 해결할 자생력이 낮아지고, 이는 곧 지역소멸로 이어진다. 실제로 2022년 3월 한국고용정보원은 전국 228개 시·군·구 중 113개 지역(전체의 49.6%)이 소멸위험 단계에 진입했다고 발표하였으며, 이

를 토대로 우리나라의 지역문제 해결이 얼마나 시급한지 가늠할 수 있다.

이에 지역에서 새로운 기회를 발견하고 창의적 관점을 통해 사회문제를 해결할 수 있는 청년층의 역할이 주목받고 있다(목영두·최명길, 2012). 지역사회에서 청년은 단순히 생산가능 인구를 넘어 지역의 자원을 활용하여 사회적 가치를 창출하고 각종 문제를 해결하는 기여자의 역할을 하기 때문이다(이상욱·권철우, 2019; 임태경, 2021). 청년들의 새로운 도전은 지역사회 문제를 해결할 뿐만 아니라 개인의 가치실현에 영향을 미친다는 점에서 지속가능성이 높다(모종린, 2021).

이에 정부는 ‘지역기반 혁신가(로컬크리에이터) 활성화 지원 사업(중소벤처기업부)’, ‘청년마을 만들기 지원 사업(행정안전부)’ 등을 통해 청년 인재 양성을 추진하고 있다. 그러나 상

* 이 논문은 2022년 정부(중소벤처기업부)의 재원으로 (재)한국청년기업가정신재단의 지원을 받아 수행된 연구임

** 주저자, 중앙대학교 산학협력단 조교수, profcys@cau.ac.kr

*** 공동저자, 중앙대학교 산학협력단 산학협력중점교수, jspark12@cau.ac.kr

**** 교신저자, 중앙대학교 산학협력단 전임연구원, bellart318@naver.com

· 투고일: 2022-09-10 · 수정일: 2022-10-15 · 게재확정일: 2022-10-18

기 정책은 지역에 대한 충분한 이해와 구체적인 아이디어를 가진 이들 위주로 수혜가 가능하여 정책 참여의 허들이 존재한다. 물론, 지역에 대한 관여도가 높은 청년을 지원하는 것도 중요하지만, 지역사회 문제를 외면하고 있는 일반 청년을 대상으로 문제의 심각성과 해결역량을 교육하여 잠재적인 지역문제 해결자로 육성하는 것이 선행되어야 할 것이다.

따라서 지역사회 문제해결형 기업가정신 교육의 필요성이 높아지고 있다. 기업가정신이란 미래의 불확실성과 위험에도 불구하고 주도적으로 기회를 포착하여 도전하며, 혁신 활동을 통해 개인적·사회적 가치를 창조하는 실천적 역량이다(이운준, 2017). 즉, 문제 상황에서 기회를 포착하고 그것을 해결하는 아이디어를 실현한다는 점에서 지역사회 문제해결에 적용하기 가장 적합한 교육개념이라고 할 수 있다. 그러나, 기업가정신에 대한 교육과정은 무수히 존재하지만 대부분 수익성을 목적으로 삼은 비즈니스 아이디어를 다루는 경우가 많아, 사회성에 방점을 두고 있는 지역사회 문제 해결이라는 주제와 거리가 먼 것이 사실이다. 따라서 기존 기업가정신 교육 체계와 달리 지역사회 혁신 특화형 기업가정신 프로그램 개발이 요구되고 있다.

결과적으로, 본 연구는 지역사회의 중요성이 증대되고 각종 사회문제가 심각하다는 점에 착안하여 지역사회 문제해결형 기업가정신 교육과정을 개발할 필요가 있다고 판단하였다. 본 연구에서는 지역문제 해결형 기업가정신을 지역사회의 문제에서 기회를 포착하고 혁신적인 아이디어를 통해 개인적·사회적 가치를 창출할 수 있는 역량으로 정의하고, 해당 역량을 배양할 수 있는 청년 대상의 교육 프로그램을 개발하고자 한다. 이를 위해, 문제해결 실천모형과 기업가정신에 관한 선행 연구를 고찰하고, 역량 기반 설계 모형을 토대로 지역문제 해결형 기업가정신 핵심 역량을 도출하고 학습지원책을 개발하고자 한다. 본 연구 결과는 지역문제에 대한 청년들의 관여도와 도전의식을 고취할 수 있을 것이며, 기존의 기업가정신 교육 프로그램이 지역적 특성을 반영하지 못하여 나타났던 성과 확산의 한계를 개선할 수 있을 것으로 기대된다.

II. 이론적 배경

2.1. 지역사회 문제해결

지역사회의 문제는 개인만의 노력으로는 해결하기 어렵기 때문에 지역민 전체의 문제를 경감하기 위한 집단적 실천이 필요하다. 이에 사회복지학에서는 지역사회 곳곳에 산재한 문제를 해결하기 위해 실천모형을 연구해왔다. 문제해결 실천모형이란 지역사회가 당면하고 있는 문제를 발굴하고, 이에 대한 효과적인 대응책을 수립하여 실천에 옮기는 일련의 과정으로 정의할 수 있다.

실천모형은 대표적으로 Sanders(1968)의 지역사회개발 모형, Dunham(1972)의 6단계 모형, Perlman(1975)의 문제해결모형 등

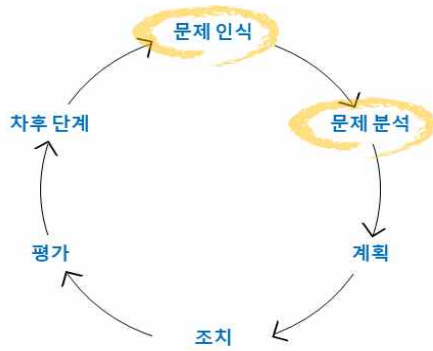
을 들 수 있다. Sanders(1968)는 실천모형의 개념을 처음으로 이론화했다는 점에서 의미가 있으나, 문제에 대한 객관성과 사실성에만 집중하기 때문에 지역 이해관계자의 문제에 공감하기 어렵다는 특성이 있다. 또한 Perlman(1975)은 사회복지학에서 그간 주요하게 활용되었으나, 문제를 겪는 대상을 취약계층에 한정하고, 그 문제를 해결하는 주체를 제 3섹터인 사회복지 기관으로 설정하고 있다.

반면에, Dunham(1972)의 문제해결 6단계 모형은 문제에 대한 주관적 인식과 객관적 분석을 2회에 걸쳐 진행하여 이성적 및 감성적 상황을 모두 파악한다는 장점이 있어 지역사회 문제 해결 단계로 유연하게 활용 가능하다(Hardcastle et al., 2004; 조성숙, 2013). 실제로 Dunham(1972)은 문제를 성급하게 정의하면 해결방향이 잘못되어 상당한 비용을 낭비할 수 있기 때문에 초기 단계에서 문제를 체계적으로 발굴하는 것이 중요하다고 강조하였다.

또한 문제해결 6단계 모형은 교육학자인 듀이의 반성적 사고(reflective thought) 이론에서 파생되었는데, 반성적 사고란 인간이 외부환경과 자신의 행위를 객관적으로 되돌아보고 문제를 발견하여 이를 해결하는 과정을 학습하는 교육이론이다. 따라서 이 모형은 지역 사회문제를 발굴하고 이를 해결할 수 있는 능력을 향상시키는 기업가정신 교육과정 개발에 적합한 이론이라 할 수 있다.

마지막으로, 문제해결 6단계 모형은 개입과 결과가 계속적으로 반복되는 순환적 인과 관계를 가진다(조성숙, 2013). 지역사회 문제에 개입하여 일부 문제를 해결하였다 해도 변형된 문제가 발생할 수 있으며 이때 수정된 개입이 필요하다. 따라서 완전한 문제 해결이 발생할 때까지 지속적인 피보타여 해결책 업데이트가 가능하다는 특징이 있다. 이러한 특성에 따라 본 연구에서는 Dunham의 6단계 모형을 지역문제 해결형 기업가정신 교육과정 개발에 적용하기 적합하다고 판단하였다.

문제해결 6단계 모형은 <그림 1>과 같으며, 각 단계의 내용은 다음과 같다. 첫째, ‘문제 발굴(problem recognition)’은 문헌조사, 표적 집단 인터뷰, 관찰 등을 통해 지역사회에 내재된 문제에 대해 정보를 수집하는 단계이다. 둘째, ‘문제 분석(problem analysis)’은 문제의 객관적인 사실을 발견하고 문제의 정의, 원인, 조건, 결과를 조작적으로 정의하며, 이를 해결할 수 있는 아이디어를 제안하는 단계이다. 셋째, ‘계획(planning)’은 지역사회 문제를 해결하기 위한 개입 계획을 수립하는 단계이다. 넷째, ‘조치(action)’는 수립된 실천계획을 실행에 옮기는 단계이며, 다섯째, ‘평가(evaluation)’는 해결 방안의 성공 여부를 평가하는 단계로, 문제가 해결되지 않았다면 앞선 단계로 회귀한다.



<그림 1> 문제해결 6단계 모형

2.2. 지역사회와 기업가정신

지역사회 문제해결 모델은 사회복지 분야의 실천모형으로 활용되어왔다. 그런데 사회복지의 취약계층 개개인의 문제를 해결하는 것에 집중하기 때문에 지역사회 전반에 파급력이 약하고, 정부 차원의 복지에 해당하기 때문에 행정적 지원이 있어야만 지속 가능하기 때문에 기업가정신과의 융합이 논의되고 있다(Mulder, 2016; 류제우·김병근, 2019; 최용식·백보현, 2020). 기업가정신은 사회성뿐만 아니라 수익성을 동시에 추구하여 지속가능한 지역사회 문제 해결이 가능하기 때문이다.

기업가정신(entrepreneurship)란 문제 상황에서 기회를 발견하고 이를 해결하는 역량으로, 일자리 창출 및 경제 성장에 기여하여 국가의 경쟁력을 형성하는 핵심 동력이다(World Economic Forum, 2009). 세계 각국에서 기업가정신을 사회문제를 해결하는 광의의 개념으로 보는 것과는 달리, 우리나라에서는 2010년대까지 기업가정신을 벤처 창업 혹은 기업가의 행동양식으로 국한하여 사용해왔다(이채원·강경균, 2016). 그러나 다양한 사회 문제가 발생하기 시작하면서, 경영의 효율성보다 사회적 문제 해결과 가치 창출까지 기업가정신의 역할이 확대되기 시작하였다(박지훈 외, 2018).

<표 1>에서 보는 바와 같이, 1~2세대 기업가정신이 기업의 경제적 성과 창출을 지지하는 개념이었다면, 3세대 기업가정신은 사회문제에 공감하며 창의성 있는 아이디어를 실현하여 사회에 긍정적인 영향력을 미치는 것을 목표로 한다. 그 결과 경제적 성과뿐만 아니라 사회 및 환경적 성과까지 창출하는

트리플 바텀 라인(triple bottom line)을 달성할 수 있을 것으로 기대된다. 즉, 3세대 기업가정신 관점은 지역사회문제를 해결하여 장기적으로 지역의 시스템을 변화시킬 수 있다고 여겨진다(Sternberg, 2011).

이러한 제 3세대 기업가정신은 산업계에서도 활발하게 추진되고 있다. 지난 5월 국내 경제계 76개 기업이 모여 사회문제 해결을 위한 새로운 역할을 제안하며 출범한 신기업가정신협의회(Entrepreneurship Round Table; ERT)에서는 5대 실천명제 중 하나로 ‘지역 사회와 함께하는 성장’을 제시하였다. 이는 지역사회의 문제 해결을 위해 기업가정신 적용 필요성이 실무적으로 증가하고 있음을 시사한다.

더불어, 학계에서도 지역사회와 기업가정신에 대한 연구가 활발한데, 지역의 경제적 지표와 기업가정신 간의 상관관계를 분석한 연구를 찾아볼 수 있다. Sternberg(2011)는 기업가정신은 지역의 행위자에게 ‘지역특화지식’을 학습하게 하고, 지역 간 발전 격차를 만든다고 보고하였으며, Andersson et al.(2012)은 기업가정신은 지역 자원의 효율적 재분배와 경쟁을 확산하여 경제성장과 사회문제 해결에 긍정적인 영향을 미친다고 분석하였다. 또한 Haltiwanger et al.(2013)와 Mulder(2016)는 기업가정신이 지역의 경제 문제를 해결하는 주요 변수이며, 기업가정신이 지역의 일자리 창출 및 취업을 향상에 기여하는데 긍정적인 영향을 미친다는 것을 증명하였다.

위와 같은 지역의 주요 지표와 기업가정신 간의 상관관계에 대한 연구는 기업가정신이 높은 지역과 낮은 지역 간의 차이를 입증하였다는 점에서 시사점이 있다. 그러나 Mulder(2016)는 단일 지역에 대한 실증 분석만큼이나, 지역의 기업가정신 고취를 위한 질적 연구 역시 중요하다고 제안하였다. 지역문제 해결에 기업가정신이 긍정적 영향을 미친다는 것은 입증되었으며, 그렇다면 실로 중요한 것은 ‘어떻게 지역의 기업가정신을 함양할 것인가’에 있기 때문이다.

이러한 상황에 입각하여 이원철·최종인(2017, 2019), 박정연(2021) 등의 연구에서는 선진국의 지역연계 기업가정신 교육 사례를 고찰하고 국내 대학의 교육 전략에 대해 제안하고 있으나, 구체적인 교육과정까지 개발하지 못하고 있다. 이에 본 연구에서는 청년층을 대상으로 하는 지역문제 해결형 기업가정신 교육과정과 학습지원책 개발하고자 한다.

<표 1> 기업가정신 개념의 변화

	제 1세대 기업가정신	제 2세대 기업가정신	제 3세대 기업가정신
주요 시기	고도성장기(1950~1980년대)	벤처성장기(1990~2010년대)	창업대중화기(2010~2020년대)
주요 유형	생계유지형	기회추구형	사회공헌형
주요 산업	소비재/중화학 공업	IT/첨단산업	ICT 융합/사회 서비스
주요 자원	노동력	기술력	창의성 및 아이디어
목표 성과	경제적 성과	경제·기술적 성과	경제·사회·환경적 성과(triple bottom line)

출처 : 김선우 외(2017), 김선우·고혁진(2017)

2.3. 기업가정신 역량

OECD(2018)는 복잡한 사회 문제를 해결하기 위해서는 문제에 대해 다각적인 해결책을 찾고 이를 실현할 줄 아는 ‘역량(competence)’이 필요하다고 설명하며, 역량 기반 교육과정 개발의 중요성을 제시하였다. 역량이란 복잡한 요구를 충족시키기 위한 지식(Knowledge; K), 기술(Skill; S), 태도(Attitude; A)의 가동 능력으로, 사회문제를 해결하고 지역의 포용적 성장을 위한 자질로 정의된다.

역량 중심의 교육과정은 2000년대 OECD의 DeSeCo (Definition and selection of competencies) 프로젝트를 계기로 전 세계에 도입되었으나, 개념의 틀이 추상적이어서 교육과정 개발에 실질적으로 적용하기 어렵고, 평가방식에 집중하여 교육의 과정적 측면에 대한 고려가 부족하다는 지적을 받았다. 이에 OECD(2018)는 ‘Education 2030’ 프로젝트를 통해 역량 기반 교육과정의 새로운 방향을 제시하였다.

새롭게 제시된 역량 기반 교육과정은 지식 학습을 강조했던 과거 교육과는 달리 프로젝트 기반의 학습(Project based learning)을 강조한다는 점에서 학습 과정상의 차이가 있다. 또한 학습의 결과가 개인의 성취와 성공뿐만 아니라 공동체의 경제적 풍요, 시민 연대, 교육, 안전, 환경 등 ‘사회적 웰빙(social well-being)’에 있다는 점에서 학습 목적상의 차이가 있다(Webb et al., 2019). 따라서 지역사회의 문제를 해결하고 지역의 포용적 성장을 추진할 수 있는 인재 양성을 위해서는 역량 기반의 기업가정신 교육과정 개발이 필요하다.

이러한 필요성에 의거하여 국내외에서는 기업가정신 역량에 대한 연구가 이루어져왔으며, 선행연구에서 언급하고 있는 역

량 요인을 문제해결 6단계 모형에 따라 종합하면 <표 2>와 같다. 문제 발굴에서는 윤리적 사고력과 메타인지력이 언급되는 추세이며, 문제분석단계에서는 기회포착력, 창의력, 문제해결력 등이 언급되었다. 그러나 문제가 무엇인지 발굴하고 분석하는 도입단계 보다는, 어떻게 계획하고 조치할 것인지 경영적 측면의 역량이 두드러지게 언급되고 있음을 알 수 있다. 선행연구들은 기업가정신 역량의 중요성을 인지하고 이를 개발했다는 점에서 의미가 있으나, 다음과 같은 한계점을 내포한다.

첫째, 기업가정신의 개념이 광범위하고 선행연구마다 초점을 맞추는 분야 혹은 교육 대상이 상이하기 때문에 역량 요인에 대한 의견이 분분하여 완전히 통일되지 못하는 실정이다. 둘째, 대체로 영리적 기업가정신에 초점을 맞추는 연구가 많아, 사회문제 해결을 위한 역량 연구는 매우 희소한 상황이다(Ploum et al., 2018; 변지유·이장희, 2020). 셋째, 해외 문헌의 경우 이성적 역량만큼이나 타인을 위하는 심리적 혹은 감성적 역량의 중요성도 언급하고 있으나, 국내 문헌은 주로 기업가 관점에서 기본적인 창업스킬(역량)을 중심으로 연구되고 있는 실정이다. 마지막으로, 일부 연구에서는 단순히 역량을 도출하고 교육과정 개발까지 이어지지 못하거나, 역량이 창업 의도에 미치는 영향을 실증 분석하는 정도에 그치고 있어 구체적인 역량 기반 교육과정 개발이 필요한 실정이다(안태욱 외, 2017; 이상길, 2018; 양경애·하규수, 2020).

따라서 본 연구에서는 지역사회 문제 해결형 기업가 정신 프로그램을 개발하기 위해 기존 기업가 정신 역량 관련 선행 연구를 분석하고, 이를 기반으로 지역문제 해결형 기업가정신 역량을 개발할 필요가 있다고 판단하였다.

<표 2> 기업가정신 역량 관련 선행연구

구분		1	2	3	4	5	6	7	8	9
문제발굴	윤리적 사고력		○			○	○			
	메타인지력	○	○	○	○	○	○			
문제분석	기회 포착력		○	○		○		○	○	○
	창의력		○	○		○	○	○	○	○
	문제해결력	○			○			○		○
계획	자원 활용력			○	○		○			○
	경제 이해력		○			○			○	○
	인력 활용력			○			○			
	기술 활용력								○	○
조치	운영 능력		○		○	○	○		○	○
	위험 관리력		○		○					
	협업 능력		○		○	○	○		○	○
평가	학습(개선) 능력	○	○	○		○				

1. Ploum et al.(2018)
2. Strauti et al.(2018)
3. Bauman & Lucy(2019)

4. Daliman et al.(2019)
5. Tovar et al.(2020)
6. Hu & Yuan(2020)

7. 안태욱 외(2017)
8. 이해영·김진수(2018)
9. 변지유·이장희(2020)

III. 연구설계 및 방법

본 연구에서 지역문제 해결형 기업가정신 교육과정의 프레임워크로 선정된 문제해결 6단계는 교육학에서 파생되어 교육과정 개발에 적합하기는 하지만, 구체적인 단계나 절차는 제시되어 있지 않다. 따라서 본 연구에서는 구체적인 교육과정 개발 절차에 역량 기반 교육과정(Competency based Curriculum; CBC) 개발 방법론을 적용하고자 한다.

역량 중심 교육과정이란 교육과정 개발에 활용되는 가장 대표적인 방법론으로, 성과 달성을 위해 필요한 조직 구성원의 역량을 도출하고 이를 개발하기 위한 교육 훈련 체계를 수립하는 방법론이다(이재경, 2002; 강수영·홍아정, 2013). 역량 중심 교육과정은 <그림 2>와 같이 총 3단계로 구성되어 있다. '1단계: 역량 개발'은 문헌조사, 인터뷰 등을 토대로 역량요인을 도출하는 단계이다. '2단계: 학습목표 개발'은 도출한 역량을 지식(Knowledge; K), 기술(Skill; S), 태도(Attitude; A)로 구분하여 구체적인 학습 목표를 작성하는 단계이며, '3단계: 학습지원책 개발'은 학습목표를 달성할 수 있는 구체적인 프로그램 설계를 하는 단계이다. 이 방법론은 역량을 기반으로 개별 교육과정을 설계하기 때문에 모듈화가 가능하다는 장점이 있다.

그러나, 역량 기반 교육과정 모형은 역량이 잘못 도출될 경우, 교육과정 자체에 오류가 발생할 가능성이 높기 때문에 역량 개발 과정에 주의가 필요하다. 예를 들어, 역량을 제대로 개발하지 않을 경우, 역량의 수준(초보~전문가)이나 유형(중복 혹은 치우침)에 문제가 발생할 수 있다. 따라서 역량 모형을 개발할 때에는 심층인터뷰, 포커스 그룹 인터뷰, 델파이 등 추가로 방법론을 활용하는 경우가 일반적이다. 그 중 이재경(2002)은 특히 델파이 방법론은 다른 기법에 비해 연구 기간이 오래 소요되지만, 체계적이고 종합적으로 역량을 도출할 수 있어 역량 기반 교육과정에 적용하기 적합하다고 평가하였다.

따라서 본 연구에서는 역량 모형의 오류가 발생할 가능성을 낮추기 위해 추가적으로 델파이 방법론(Delphi technique)을 활용하여 역량 개발의 타당성을 확보하고자 하였다. 델파이 방법론은 특정한 주제에 대한 전문가들의 견해를 체계적으로 통합하여 문제를 예측, 진단, 해결하는 질적연구 방법론이다(Rower & Wright, 1999). 델파이 방법론은 효율적인 의사결정을 요하는 다양한 연구 분야에서 활용되고 있으며, 특히 선행연구가 부족하거나, 합의점을 도출하지 못한 분야에서 활용할 때 효과적이라고 알려져 있다(Dalkey, 1969; 류귀진 외, 2011).

델파이 설문은 전문가들의 의견의 합의가 이루어질 때까지 반복적으로 진행되는데, 측정치의 정확도가 3차까지 증가하다 4차부터 감소되기 때문에, 3차 설문이 적합하다(Rowe & Wright, 2001). 따라서 본 연구에서는 지역문제 해결형 기업가정신 역량을 도출하기 위해 총 3라운드에 걸쳐 개방형 설문, 폐쇄형 설문, 오류 수정 설문을 순차적으로 진행하였다.

1라운드(개방형 설문)에서는 연구소개 및 관련 용어의 조작적 정의를 설명한 후 완전 개방형과 부분 개방형 설문을 순차적으로 실시하였다. 본래 1라운드에서는 탐색에 주목적을 두기 때문에 비구조화 된 설문지를 활용하는 것이 일반적이지만, 본 연구에서는 비구조화 및 구조화 설문지를 혼합 활용하여 설문의 효율성을 높였다.

2라운드(폐쇄형 설문)에서는 전문가 의견을 바탕으로 선행연구 기반의 핵심요인 및 세부요인을 수정 및 보완하여 새롭게 범주화하였고, 각 세부요인에 대한 중요성을 Likert 7점 척도로 측정하였다. 3라운드(오류 수정 설문)에서는 전체 패널의 응답과 각 전문가의 응답을 비교한 뒤 중요성을 응답하도록 하였으며, 그 결과를 토대로 지역문제 해결형 기업가정신 역량을 최종 확정하였다.

마지막으로 지역문제 해결형 기업가정신 역량의 K-S-A를 구분하고, 학습자 중심의 학습 목표 개발하였다. 이를 토대로 각 역량별 학습지원책을 개발하였는데, 도구명(Task), 핵심 역량, 학습 목표, 활동 내용, 기대 효과가 포함되도록 작성하였다. 본 연구 방법론을 종합하여 정리하면 <그림 2>와 같다.

델파이 설문에서 동원되는 적정 전문가 수는 약 10~35명이다(Anderson, 1977). 본 연구에서는 전문가는 응답 회수율과 패널 크기에 관한 선행연구를 감안하여 본 연구에서는 전문가 10인을 선정하였고, 지역사회, 사회복지, 경영, 창업 등에서 10년 이상 종사한 자로 선정하였다.

구분	연구 절차	연구 방법
역량 개발	<ul style="list-style-type: none"> 지역문제 해결을 위한 기업가정신 역량 도출 Round 1 개방형 설문: 비구조화된 역량 요인 확정 Round 2 폐쇄형 설문: 역량 요인에 대한 중요도 측정 Round 3 오류 수정 설문: 역량 요인의 중요도에 대한 전문가 합의 도출 	델파이
커리큘럼 개발	교육과정 프레임워크 개발	내용분석
학습지원책 개발	학습용 교안 설계	내용분석

<그림 2> 연구 프로세스

IV. 연구결과

4.1. 역량 개발

4.1.1 델파이 1라운드

델파이 1라운드에서는 선행연구를 통해 도출된 총 14개의 요인에 대한 적합성과 적절성을 설문하였고, 지역문제 해결에 초점을 맞추어 새로운 역량을 추가하여 결과적으로 총 35개의 역량이 <표 3>과 같이 도출되었다.

먼저, 문제 발굴 단계에서는 총 8개의 요인이 추가로 도출되었으며, 선행연구에서 도출된 자료 수집 능력은 <문헌 자료 수집력>으로 명칭이 변경되었고, 윤리적 사고력은 <비전 설정 능력>으로 명칭을 변경하여 문제 분석 단계로 이동하였다. 다음으로, 또한 문제 분석 단계에서는 총 4개의 요인이 추가로 도출되었으며, 선행연구에서 언급되었던 창의력과 문제해

결력을 결합하여 <창의적 문제해결력>으로 명칭이 변경되었다. 계획 단계에서는 총 4개의 요인이 추가로 도출되었으며, 선형연구에서 언급되었던 인력 활용력은 팀 내부와 외부로 구분해야한다는 의견에 따라 <외부 협업 능력>과 <내부 관리

능력>으로 구분하였다. 조치 단계에서는 <설득력>과 <실행력>이 추가되었으며, 평가 단계에서도 4개의 요인이 추가되어, 총 5개의 역량으로 정리하였다.

<표 3> 델파이 1라운드 결과

단계	역량		설명
문제 발굴	1	메타인지력	자신과, 자신이 속한 팀의 능력에 대해 자각하고 학습 과정을 조절하는 역량
	2	추진력	프로젝트의 주요 일정을 체크하여 진행 계획을 수립하는 역량
	3	지역 이해력	지역의 지리, 역사, 문화 등 현황을 이해하는 역량
	4	도구 선택 능력	문제 발굴을 위해 어떤 방법을 활용하는 것이 적절한지 선택하는 역량
	5	문헌 자료 수집력	지역사회의 문제 현황에 대해 정보를 수집하는 역량
	6	이해관계자 선정력	지역사회 문제 해결과 연관된 이해관계자가 누구인지 파악하는 역량
	7	리포 형성 능력	문제와 관련된 이해관계자들과 리포를 형성하는 역량
	8	인터뷰 진행 능력	지역사회에 대한 정성적 자료 취합을 위해 인터뷰를 준비 및 진행하는 역량
	9	관찰 능력	지역 사회 문제를 발굴하기 위해 이해관계자를 직접 관찰하는 역량
	10	공감 능력	이해관계자들의 입장이 되어 문제에 공감하는 역량
문제 분석	11	문제 식별력	지역사회에 발생하고 있는 문제가 무엇인지 파악하는 역량
	12	비전 설정 능력	지역사회에 발생한 문제를 해결하기 위한 가치 혹은 비전을 설정하는 역량
	13	사례 분석력	유사한 문제를 해결한 지역의 사례를 조사 및 비교분석하는 역량
	14	기회 포착력	문제의 원인을 해결하기 위한 결정적인 니즈를 정의하는 역량
	15	창의적 문제해결력	니즈에 기반하여 문제를 해결할 수 있는 창의적 아이디어를 발산하는 역량
	16	우선순위 결정력	다양한 해결방안 중 가장 적당하고 현실적인 아이디어를 선정할 수 있는 역량
계획	17	문서 작성력	지역사회 문제 해결 아이디어를 문서화 하는 역량
	18	비즈니스 모델 기획력	지역사회 문제해결형 아이디어를 비즈니스 모델 캔버스에 도식화하는 역량
	19	전략 기획력	경쟁 기업보다 우위를 차지하기 위해 전략을 기획하는 역량
	20	자금 관리력	비즈니스의 자생력을 확보할 수 있는 수익창출 구조 마련 역량
	21	외부 협업 능력	지자체, 지역사회, 기업 등 협력할 이해관계자와 네트워킹 하는 역량
	22	계획 수립력	비즈니스 모델을 구현하기 위해 단, 중, 장기 로드맵을 수립하는 능력
	23	자원 활용력	문제 해결을 위해 지역의 자원을 적절하게 활용하는 역량
	24	내부 관리 능력	프로젝트의 안정적인 운영을 위해 내부 팀원 간 성과 지표 설정 역량
조치	25	기술 활용력	지역사회에 적용 가능한 적정 기술을 활용하는 역량
	26	설득력	비즈니스 모델에 대해 효과적으로 피칭하는 역량
	27	실행력	계획한 내용을 가지고 과감히 현장에 뛰어들어 실행에 옮기는 역량
	28	관계 관리 능력	이해관계자 및 고객과의 우호적 관계 유지 역량
	29	사업 운영 능력	비즈니스 모델을 효과적으로 운영하는 역량
평가	30	위험 관리 능력	비즈니스 모델 테스트 과정에서 발생할 위험에 예측 및 방어하는 역량
	31	성과 관리 능력	테스트베드에서 얻은 성과를 양적, 질적으로 측정하는 역량
	32	피드백 분석 능력	고객과 이해관계자의 피드백 내용을 분석하고 적용할 것을 선택하는 능력
	33	학습 능력	고객과 이해관계자의 피드백을 바탕으로 수정사항을 학습하는 역량
	34	회복 탄력	지속가능한 경영을 위해 수정사항을 빠르게 적용하는 역량
	35	의사결정 능력	피드백 결과에 따라 프로젝트 회귀 혹은 종료를 결정하는 역량

4.1.2 델파이 2라운드

델파이 1라운드 응답 결과를 기반으로 2라운드 설문을 폐쇄형으로 실시하였으며, 그 결과는 <표 4>와 같다. 역량은 Likert 7점 척도로 측정하였으며, 각 요인에 대한 평균값 (Mean), 내용타당도(Content Validity Ratio; 이하 CVR), 안정도 (coefficient of variation), 합의도(Consensus) 분석을 실시하였다.

평균값은 응답 데이터에 대한 기본 정보로써 제시하지만, 평균이 척도의 중간값 이하로 내려가면 해당 요인은 제거하는 것이 일반적이다. 본 연구에서는 Likert 7점 척도로 측정했

음을 감안하여 5점 이하로 나타난 답변은 제거하였는데, 분석 결과 <리포 형성 능력(Mean=4.80)>, <문서 작성력(Mean=4.80)>이 기각되었다. 사회문제 해결을 위해 대상자와 상호작용하면서 깊이 공감하는 능력은 중요하지만, 리포 형성이 지나치게 이루어지면 불필요한 감정이입이 들어가 객관적으로 문제를 분석하지 못할 수 있기 때문에 <리포 형성 능력>이 기각되었다. 또한 <문서 작성 능력>은 일반적으로 모든 단계에 해당하는 내용이기 때문에 특정 단계에 포함되기 어렵고, 또한 지역문제 해결을 위해 필수적인 요소가 아니라는 의견이 제시

되었다.

CVR은 델파이에서 항목을 보존하는데 가장 결정적인 역할을 하는 지표로, 해당 문항이 타당하다고 응답한 전문가 수가 50% 이상이면 타당성이 있으며, 타당하다고 인식하는 전문가 수가 많을수록 CVR 값이 증가한다. CVR의 기준값은 설문 대상자의 수에 따라서 달라지는데, 본 연구에서는 10명의 전문가가 설문에 응했기 때문에 CVR 기준값은 0.62에 해당한다 (Lawshé, 1975).

CVR 분석 결과, 평균을 기준으로 삭제된 <라포 형성 능력(CVR=0.6)>과 <문서 작성력(CVR=0.4)>이 여전히 조건을 충족하지 못했으며, 이외에도 <기회 포착력(CVR=0.6)>, <전략 기획력(CVR=0.4)>, <자원 활용력(CVR=0.4)>, <기술 활용력(CVR=0.4)>, <관계 관리 능력(CVR=0.4)>, <성과 관리력(CVR=0.6)>이 기각되었다. <기회 포착력>이 기각된 이유는 <문제 식별력> 안에 포함될 수 있기 때문에 역량 중복처럼 느껴진다는 전문가 의견이 있었으며, <전략 기획력>은 ‘전략’이라는 용어는 아이디어를 실제 창업하는 단계에서 고안할만한 단어이지만 본 연구의 범위가 청년 대상의 기업가적 역량이기 때문에 적절하지 않다는 의견이 있었다.

다음으로, <자원 활용력>은 <비즈니스 모델 기획력>안에 자원에 대한 충분한 논의가 가능하기 때문에 역량이 중복된다는 의견이 있었으며, <기술 활용력>은 사회문제를 해결하는 과정에서 반드시 기술을 활용하지 않아도 해결 가능한 문제들이 많으며, 대학 중심의 기업가정신 교육 과정에서 실제로 특정 기술을 다루기 어려울 것이라는 의견이 있었다. <관계 관리 능력>이 기각된 이유는 앞선 계획 단계에서 <외부 협력 능력>과 <내부 관리 능력>으로 이미 관계에 대한 역량이 언급되었으며, 초치 단계에 맞지 않는다고 보았으며, <성과 관리력>은 본 연구의 범위가 청년 중심의 기업가정신교육을 범위로 하기 때문에 실제 사업의 성과를 관리할 수 있는 역량까지 다루기에 현실적으로 무리가 있기 때문에 기각되었다. 안정도는 반복되는 설문과정에서 패널들의 응답을 변이계수

로 판단하는 지표이다. 변이계수가 0.5 이하인 경우에는 매우 안정적이라 하고, 0.5~0.8 사이면 비교적 안정적이라 판단하며, 0.8 이상인 경우에는 추가적인 설문조사가 필요하다. 분석 결과, 안정도에는 무리가 없어 모든 응답이 안정적이었으므로 제거되는 항목이 없었다.

합의도란 응답자 사이의 합의가 얼마만큼 잘 이루어졌는가를 검증하는 방법으로, 1에 가까운 값이 나올수록 강한 합의가 이루어진 것으로 판단한다. 일반적으로 합의도는 0.6 이하의 경우 낮다고 보는데, 분석결과 합의도가 0.6 이하인 경우는 이미 다른 항목에 의해 기각되었기에, 합의도만으로 삭제한 역량은 없었다.

4.1.3 델파이 3라운드

이상의 결과를 기반으로 3라운드 설문을 구조화하였으며, 3개의 역량이 추가 기각되어 총 27개의 역량이 확정되었다. 평균값 분석 결과, 5점 이하로 나타난 답변이 없어 제거할 역량이 없었으며, 안정도 분석에서도 모든 역량이 0.5 이하로 나타나 추가 설문 조사할 필요하지 않을 것으로 판단하였다. 다만 CVR 분석 결과, <도구 선택 능력(CVR=0.4)>, <계획 수립력(CVR=0.6)>, <위험 관리 능력(CVR=0.6)>, <회복 탄력(CVR=0.6)>의 값이 0.62보다 낮게 나타나 기각되었다. 마지막으로, 합의도가 0.6 이하인 경우는, 이미 CVR 값에 의해 제거되었음을 확인하였다.

<계획 수립력>은 본 프로젝트의 결과물이 실제 사업화로 이루어지는 것이 아니기 때문에 구체적인 로드맵까지 설계할 필요가 없어 기각되었다. <위험 관리 능력>의 경우, 위험에 대한 예측은 매우 어렵고, 이러한 역량을 개발하기 위해 교육 활동에서 시간을 투자하는 것은 실행의 시간과 노력을 저하시킬 수 있기 때문으로 해석할 수 있다. <회복 탄력>은 평가 단계의 다른 역량과 내용의 유사성이 있으며, 회복 탄력은 교육 가능한 역량이라기보다는 개인의 성향에 가깝기 때문에 기각되었다. 이상의 분석 결과를 종합하면 <표 4>와 같다.

<표 4> 델파이 2차 및 3차 라운드 결과

단계	역량	2 라운드						3 라운드					결과
		평균	SD	CVR	안정도	합의도	평균	SD	CVR	안정도	합의도		
문제 발굴	1	메타인지력	5.90	1.10	0.8	0.19	0.67	5.80	0.63	1	0.11	0.83	채택
	2	추진력	5.60	0.84	0.8	0.15	0.83	6.10	0.32	1	0.05	1.00	채택
	3	지역 이해력	6.00	0.67	1	0.11	0.92	5.90	0.57	1	0.10	0.96	채택
	4	도구 선택 능력	5.30	0.95	0.8	0.18	0.82	5.10	1.45	0.4	0.28	0.50	기각
	5	문헌 자료 수집력	6.40	0.84	1	0.13	0.82	6.30	0.48	1	0.08	0.83	채택
	6	이해관계자 선정력	6.30	0.82	1	0.13	0.81	6.60	0.52	1	0.08	0.86	채택
	7	라포 형성 능력	4.80	1.32	0.6	0.27	0.55	-	-	-	-	-	기각
	8	인터뷰 진행 능력	6.10	0.88	1	0.14	0.67	6.10	0.88	1	0.14	0.67	채택
	9	관찰 능력	6.50	0.53	1	0.08	0.85	6.60	0.52	1	0.08	0.86	채택
	10	공감 능력	6.70	0.48	1	0.07	0.86	6.80	0.63	1	0.09	1.00	채택
문제	11	문제 식별력	6.50	0.53	1	0.08	0.85	6.50	0.53	1	0.08	0.85	채택

분석	12	비전 설정 능력	5.40	0.84	0.8	0.16	0.80	5.40	0.84	1	0.16	0.80	채택
	13	사례 분석력	6.10	0.57	1	0.09	0.96	6.10	0.32	1	0.05	1.00	채택
	14	기획 포착력	5.50	1.51	0.6	0.27	0.58	-	-	-	-	-	기각
	15	창의적 문제해결력	5.90	0.74	1	0.13	0.79	6.00	0.47	1	0.08	1.00	채택
	16	우선순위 결정력	5.60	0.97	0.8	0.17	0.77	5.50	0.53	1	0.10	0.82	채택
계획	17	문서 작성력	4.80	1.40	0.4	0.29	0.45	-	-	-	-	-	기각
	18	비즈니스 모델 기획력	5.40	1.07	0.8	0.20	0.82	5.90	0.32	1	0.05	1.00	채택
	19	전략 기획력	5.00	1.56	0.4	0.31	0.35	-	-	-	-	-	기각
	20	자금 관리력	5.20	0.92	1	0.18	0.64	5.20	0.63	1	0.12	0.80	채택
	21	외부 협업 능력	6.20	0.79	1	0.13	0.79	6.30	0.48	1	0.08	0.83	채택
	22	계획 수립력	5.30	1.16	0.8	0.22	0.77	5.50	0.53	0.6	0.10	0.82	기각
	23	자원 활용력	5.50	1.78	0.4	0.32	0.33	-	-	-	-	-	기각
	24	내부 관리 능력	5.80	0.79	1	0.14	0.79	5.90	0.32	1	0.05	1.00	채택
조치	25	기술 활용력	5.30	1.64	0.4	0.31	0.45	-	-	-	-	-	기각
	26	설득력	5.80	0.79	1	0.14	0.79	6.00	0.47	1	0.08	1.00	채택
	27	실행력	6.50	0.53	1	0.08	0.85	6.60	0.52	1	0.08	0.86	채택
	28	관계 관리능력	5.50	1.78	0.4	0.32	0.33	-	-	-	-	-	기각
	29	사업 운영능력	6.00	0.82	1	0.14	0.67	6.30	0.48	1	0.08	0.83	채택
평가	30	위험 관리능력	5.40	1.17	0.8	0.22	0.79	5.40	1.43	0.6	0.26	0.71	기각
	31	성과 관리력	5.30	1.34	0.6	0.25	0.75	-	-	-	-	-	기각
	32	피드백 분석 능력	6.20	0.42	1	0.07	0.96	5.90	0.74	1	0.13	1.00	채택
	33	학습 능력	6.00	0.67	1	0.11	0.92	6.00	0.00	1	0.00	1.00	채택
	34	회복 탄력	6.20	0.79	1	0.13	0.79	5.50	1.58	0.6	0.29	0.46	기각
	35	의사결정 능력	5.90	0.74	1	0.13	0.79	6.00	0.00	1	0.00	1.00	채택

4.2. K-S-A 및 학습목표 개발

지역문제 해결형 기업가정신 역량으로 도출된 27개의 요인별 K-S-A와 학습 목표를 <표 5>와 같이 설정하였다. K-S-A는 각각 지식(K) 5개, 기술(S) 9개, 태도(A) 9개로 고르게 구성하

였으며, 해당 내용의 적합성을 검증하기 위해 동일한 전문가 집단에게 검증을 요청하였다. 그 결과, 역량별 K-S-A와 학습 목표가 적합하게 개발되었음을 확인하였다. 마지막으로 학습 목표를 토대로 학습지원책을 고안하였다.

<표 5> 역량별 K-S-A 및 학습목표

단계	역량	구분			학습 목표	학습지원책
		K	S	A		
문제 발굴 (8)	메타인지력	○			자기소개를 통해 나와 팀원의 상황과 역량을 이해한다.	자기소개하기
	추진력			○	프로젝트의 일정의 계획하면서 주도적인 태도를 갖는다.	프로젝트 계획 세우기
	지역 이해력	○			대상 지역의 일반 현황을 이해한다.	지역 이해하기
	문헌 자료 수집력		○		대상 지역의 문제에 대해 자료를 수집하고 정리하는 능력을 갖는다.	지역 문제 파악하기
	이해관계자 선정력	○			문제에 관련된 이해관계자와 그들이 처한 상황을 이해한다.	이해관계자 선정하기
	인터뷰 진행 능력		○		이해관계자를 능숙하고 효율적으로 인터뷰하는 능력을 갖는다.	인터뷰하기
	관찰 능력		○		이해관계자를 객관적이고 합리적으로 관찰하는 능력을 갖는다.	관찰하기
	공감 능력			○	이해관계자가 겪고 있는 문제에 대해 공감하는 태도를 갖는다.	체험하기
문제 분석 (5)	문제 식별력	○			지역의 문제가 무엇인지 객관적으로 이해한다.	지역문제 정의하기
	비전 설정 능력			○	지역 문제 해결을 위한 윤리적 태도를 갖는다.	지역 비전 설정하기
	사례 분석력	○			유사 지역의 문제 상황이나, 그것을 해결하기 위한 과정을 이해한다.	유사 지역 분석하기
	창의적 문제해결력		○		지역 문제 해결 방법에 대해 혁신적으로 사고하는 능력을 갖는다.	아이디어 쏟아내기/다시보기
계획 (4)	우선순위 결정력			○	가장 효과적인 아이디어를 선정한다.	아이디어 결정하기
	비즈니스 모델 기획력		○		아이디어를 비즈니스 모델로 구체화하는 능력을 갖는다.	비즈니스 모델 기획하기
	자금 관리력		○		지속가능한 자금 흐름을 구체화하는 능력을 갖는다.	재무 계획 세우기

	외부 협업 능력		○	아이디어 실현을 위해 필요한 협력자를 모색한다.	파트너십 구축하기
	내부 관리 능력		○	아이디어의 성공 기준에 대한 명확한 태도를 갖는다.	성과지표 설계하기
조치 (3)	설득력		○	발표를 통해 우리 팀의 아이디어를 타인에게 설득하는 능력을 갖는다.	프리젠테이션하기
	실행력		○	아이디어를 선보이고, 검증하는 능력을 갖는다.	부스 운영하기
	사업 운영능력		○	시범사업을 운영하고, 검증하는 능력을 갖는다.	시범사업 운영하기
평가 (3)	피드백 분석 능력		○	피드백에 대해 수용적인 태도를 갖는다.	피드백 받기
	학습 능력		○	피드백을 적용하며 아이디어에 대한 유연한 태도를 갖는다.	개선하기
	의사결정 능력		○	프로젝트의 반복 혹은 종료에 대한 명확한 태도를 갖는다.	의사결정하기
계	5	9	9	-	

4.3. 학습지원책 개발

본 연구는 지역문제 해결형 기업가정신 역량별 K-S-A 및 학습목표를 기반으로 23개의 모듈식 학습지원책을 <표 6>과 같이 개발하였으며, 부록에 수록된 <표 7>과 같이 모든 교안을 개발하였다. 학습지원책의 단계는 Dunham(1972)의 문제해결 6단계 모형을 토대로 Phase 1 문제 발굴, Phase 2 문제 분석,

Phase 3 계획, Phase 4 조치, Phase 5 평가 순으로 구성하였다.

Phase 1(문제 발굴)은 보고서, 뉴스 등의 문헌자료를 기반으로 해당 지역에 관한 현황을 분석하고, 이해관계자의 인터뷰, 관찰 등을 토대로 현재 그들이 느끼는 편안함(gainpoint)과 불편함(painpoint)을 파악하는 단계로, 총 8개의 학습지원책으로 구성되어 있다.

<표 6> 학습지원책 구성 및 내용

단계	도구	역량 (K-S-A)	활동 내용	기대효과
문제 발굴 (8)	자기소개하기	메타인지력 (K)	팀원의 전공, 성격, 장단점 그리고 지역사회에 대한 관심도에 대해 얘기하면서 서로에 대해 파악함 각자의 역량을 기반으로 프로젝트에서 어떤 역할을 할 수 있을지 정의함	팀원 간의 성향과 역량을 알아가면서 서로의 역할을 가능할 수 있음
	프로젝트 계획 세우기	추진력 (A)	교과목의 주요 일정, 확보 가능한 예산 등 기본 정보를 토대로 프로젝트의 일정을 계획함	일정 공유를 통해 손조로운 프로젝트 추진이 가능함
	지역 이해하기	지역 이해력 (K)	지역의 생애주기 단계와 단계별 특성에 대해 교육함 인구 구조, 산업 구조, 고용 동향 등에 초점을 맞추어 조사하고, 특색 있는 문화가 있다면 추가로 정리하여 대상 지역의 현황을 파악함	지역에 대한 이해도 증진이 가능함
	지역 문제 파악하기	문헌 자료 수집력 (S)	해당 지역에서 발생하고 있는 사회문제에 대해 사회, 기술, 경제, 환경, 정치적 키워드를 중심으로 자료를 조사함	지역의 문제에 대해 깊이 있는 분석이 가능함
	이해관계자 선정하기	이해관계자 선정력 (K)	이해관계자의 대표 유형인 수요자, 공급자, 공공지원자, 보조자의 역할과 예시를 설명함 대상 지역의 이해관계자 간의 갈등과 협력 상황을 맵으로 표현함	지역문제를 해결하기 위해 누구를 인터뷰, 관찰해야할지 선정할 수 있음
	인터뷰하기	인터뷰 진행 능력 (S)	인터뷰에서 질문할 영역을 범주화하고 각 영역별로 세부 질문을 구성함 팀원들 간의 인터뷰로서의 역할을 명확히 구분하고, 인터뷰 결과를 토대로 대상자가 느끼는 편안함(Gainpoint)과 불편함(Painpoint)을 작성함	문헌자료에서 놓칠 수 있는 부분을 채워주고, 배경이나 맥락에 관한 주요 통찰을 제공함
	관찰하기	관찰 능력 (S)	관찰 할 대상을 선정하고, 관찰 기간과 방법을 결정하고, 관찰한 내용을 토대로 관찰 일지를 작성하여 대상자가 느끼는 편안함(Gainpoint)과 불편함(Painpoint)을 작성함	인터뷰에서 파악할 수 없었던 정성적 맥락(표정, 행동, 감정 등)을 파악할 수 있음
	체험하기	공감 능력 (A)	직접 대상 지역에서 문제를 경험하고, 시간과 비용이 충분하지 않을 경우 역할극을 활용하여 지역민의 문제를 직접 체험함 체험일지를 작성하여 대상자가 느끼는 편안함(Gainpoint)과 불편함(Painpoint)을 작성함	지역의 문제가 온전히 나의 문제인 것처럼 깊이 공감하는 태도를 가질 수 있음
문제 분석 (5)	지역문제 정의하기	문제 식별력 (K)	SDGs와 ESG 등의 개념을 통해 사회적 가치에 대해 학습함 지역 비전을 달성하기 위한 세부목표를 개발함	지역사회 문제의 근본 원인을 파악하고, 어디에 초점을 맞추어 아이디어를 도출해야할지 파악 가능
	지역 비전 설정하기	비전 설정 능력 (A)	사회적, 경제적, 문화적 상황이 비슷한 유사 지역을 선정하고, 이들을 3가지 기준(고객, 문제, 해결방안)에 따라 4개의 집단으로 구분함 각 지역의 문제상황, 해결과정, 결과 그리고 우리 지역에 적용할 수 있는 시사점이 무엇인지 파악함	지역 비전 설정을 통해 문제 해결 아이디어를 어떤 가치에 초점을 맞추어 도출해야 할지 파악함
	유사 지역 분석하기	사례 분석력 (K)	유사 지역의 개념과 유형별 특성을 설명함 고객, 문제, 해결방안은 3가지 기준으로 유사 지역을 유형화함 유사 지역의 사례 분석을 통해 문제 상황, 해결과정, 결과 그리고 대상 지역에 적용할 수 있는 시사점을 도출함	유사 지역의 사례분석을 통해 대상 지역이 취해야할 전략을 마련할 수 있음
	아이디어 쏟아내기	창의적 문제해결력 (S)	마인드맵 기법에 대해 설명하고, 지역 문제를 해결할 수 있는 다양한 아이디어를 포스트잇에 작성하고, 화이트 보드에 붙이며 회의를 진행함	지역 문제를 해결할 수 있는 다양한 아이디어 도출이 가능함

	아이디어 결정하기	우선순위 결정력 (A)	모든 아이디어를 스케치, 그림, 영상 등의 시각 자료로 만들 각 아이디어를 하나씩 훑어보고 장단점을 이야기하고, 그 내용을 토대로 모든 팀원이 합의하는 가장 효과적이고 타당한 아이디어 한 가지를 선정함	가장 효과적이고 타당한 아이디어 선정이 가능함
계획 (4)	비즈니스 모델 기획하기	비즈니스 모델 기획력 (S)	지역 사회문제와 관련된 3가지 블록이 더해진 비즈니스 모델 캔버스(BMC)를 소개함 12개의 블록을 작성하면서 아이디어를 비즈니스 모델로 구체화함	비즈니스 모델에 어떠한 요소가 수정, 보완이 필요한지 파악함
	재무 계획 세우기	자금 관리력 (S)	이해관계자를 주요 객체로 설정하고, 이들 간의 금전적 내용(이익 분배 비율, 수수료, 지원금, 요금제 유형)을 요약하여 정리함 비용대비 수익이 높아 지속가능성이 있는 과금체계인지 검토함	비즈니스 모델의 자금 흐름을 파악하고 지속가능성을 검증 가능
	파트너십 구축하기	외부 협업 능력 (A)	지자체, 언론, NGO, 기술 보유 회사, 공간 보유 회사 등 협력자의 예시와 사례에 대해서 학습함 지역문제를 해결하기 위해 우리 팀이 함께 해야 할 협력자는 누구이며, 그들과 무엇을 주고받을 수 있는지 고민함	파트너에 대한 협력적 태도를 갖고, 그들을 설득할 수 있는 논리를 마련함
	성과지표 설계하기	내부 관리 능력 (A)	성과 지표의 예시와 측정 방법을 학습함 수익, 고객의 수, 조직의 안정성, 지역민의 삶의 질 등 다양한 관점에서 성과 목표를 마련하고, 그것을 측정할 수 있는 세부 지표를 마련함	프로젝트의 성공 기준이 무엇인지 공동의 목표를 마련함
조치 (3)	프리젠테이션하기	설득력 (S)	좋은 발표의 예시와 주의사항, 발표문 작성법을 학습함 발표문을 작성하고, 발표 시간 및 순서를 다양하게 조정하며 연습함 팀별로 20분씩 할애하여 프로젝트 결과물을 전체 학습자에게 발표하는 시간을 가짐	발표를 통해 우리 팀의 아이디어를 타인에게 설득하는 능력을 가짐
	부스 운영하기	실행력 (S)	부스 운영 및 검증 계획서 양식을 제공하고, 이를 기반으로 언제, 어디서, 누구를 대상으로 부스를 운영하여 검증 받을 것인지 결정하는 과정을 거침	비즈니스 모델의 부족한 점을 파악하고 수정할 기회를 얻을 수 있음
	시범사업 운영하기	사업 운영능력 (S)	시범 사업의 실행 계획을 세우기 위해 사업계획서를 작성하고 발표함 시범 사업을 운영하면서 어떤 문제가 발생했으며, 어떤 해결책을 적용했는지 자세히 기록함	실제 시장에서 우리 팀의 아이디어가 어떤 평가를 받는지 확인할 수 있음
평가 (3)	피드백 받기	피드백 분석 능력 (A)	비즈니스의 컨셉, 전략, 효과에 대해 피드백을 수집함 피드백을 유사한 내용끼리 유목화하고 개선사항으로 정리함	결과물을 진단 및 개선할 수 있음
	개선하기	학습 능력 (A)	사업의 10가지 혁신 요소를 바탕으로, 피드백을 비즈니스 모델에 적용하여 결과물을 개선하기 위해서 어떤 블록에서 해결책을 찾을 수 있는지 고민함	결과물에 대한 수정과 보완이 가능함
	의사결정하기	의사결정 능력 (A)	팀원들과 함께 논의하여 프로젝트를 종료할지, 앞의 단계로 회귀하여 결과물을 개선할 것인지 결정함	프로젝트의 피벗 혹은 종료에 대한 명확한 태도를 가짐

<Task01. 자기소개하기>는 함께하는 팀원의 성향과 역량을 이해하기 위한 도구로 설계하였다. 교수자가 참여 학생의 수에 따라 팀을 배분한 후에, 팀원끼리 각자의 전공, 고향, 성격, 장단점 등에 대해 논의한다. 서로의 역량을 바탕으로 이번 프로젝트에서 어떤 역할을 할 수 있을지 분담하는 과정을 거친다.

<Task02. 프로젝트 계획세우기>는 프로젝트의 일정을 계획하며 주도적인 태도를 함양하도록 설계하였다. 교수자가 교과목의 주요 일정, 확보 가능한 예산 등 기본 정보를 제공하면, 학습자가 현장방문, 인터뷰 등이 포함된 프로젝트의 일정을 계획하는 과정을 거친다.

<Task03. 지역 이해하기>는 프로젝트 대상 지역을 선정하고, 그 지역의 일반 현황이 어떠한지 이해하도록 설계하였다. 교수자는 지역 생애주기 단계(city life cycle)의 단계와 단계별 특성에 대해 교육한다. 이후 학습자는 해당 지역의 인구구조, 산업구조, 고용동향, 문화적 특성 등에 초점을 맞추어 조사하는 과정을 거친다.

<Task04. 지역 문제 파악하기>는 대상 지역의 문제에 대해 자료를 수집하는 능력을 학습하도록 설계하였다. 교수자가 거시환경 분석 도구의 종류와 분석방법에 대해 설명하면, 학습자가 지역사회의 문제에 대해 문헌, 뉴스, 논문 등을 토대로 자료를 수집하고 시사점을 도출하는 과정을 거친다.

<Task05. 이해관계자 선정하기>는 문제와 관련된 이해관계

자들과 그들이 처한 상황을 이해하는 역량을 함양하도록 설계하였다. 교수자가 주요 이해관계자의 유형과 역할에 대해서 설명하면, 학습자가 수요자, 공급자, 공공지원자, 보조지원자로 구분하여 세부 이해관계자를 선정하도록 하였다. 또한 이해관계자 간의 갈등과 협력 상황을 맵으로 표시하도록 고안하였다.

<Task06. 인터뷰하기>는 이해관계자를 능숙하고 효율적으로 인터뷰하는 능력을 함양할 수 있도록 설계하였다. 교수자가 인터뷰의 개념과 유형, 절차, 주의사항에 대해 설명하도록 하였다. 학습자는 인터뷰 대상을 선정하고 자신에게 주어진 시간과 예산을 고려하여 인터뷰 방식을 결정하도록 하였다. 또한 인터뷰 질문지 양식을 제작하여 질문할 영역을 어떻게 범주화할 것이며, 세부 질문은 무엇인지 작성하도록 유도한다. 마지막으로 인터뷰 진행 결과를 토대로 이해관계자가 느끼는 편안함과 불편함을 도출하는 과정을 거친다.

<Task07. 관찰하기>는 이해관계자를 객관적으로 관찰하는 능력을 함양하도록 설계하였다. 교수자가 관찰의 개념과 절차, 주의사항에 대해서 설명하면, 학습자는 관찰 대상과 기간을 결정한다. 또한 관찰일지 양식을 제공하여 관찰자의 주관적 견해를 배제하고 상황에 대해서 객관적으로 묘사할 수 있도록 지도한다. 관찰 결과를 토대로 대상자가 느끼는 편안함과 불편함을 도출하는 과정을 거친다.

<Task08. 경험하기>는 이해관계자가 겪고 있는 문제에 대해

직접 공감하는 태도를 갖도록 설계하였다. 교수자가 체험의 개념과 절차, 주의사항에 대해 설명하고, 학습자는 체험 일시, 장소 그리고 준비물을 파악한다. 짧게는 하루 길게는 며칠 동안 해당 지역에 방문하여 지역민과 함께 문제를 직접 경험하는 시간을 가지도록 구성하였다. 만약 시간과 비용이 충분하지 않은 경우, 역할극을 통해 간접경험을 할 수 있도록 학습 자료를 추가로 제작하였다. 또한 체험일지 양식을 제공하여 경험한 내용을 토대로 지역의 이해관계자가 느꼈을 편안함과 불편함을 도출하는 과정을 거친다.

Phase 2(문제 분석)은 지역의 문제점이 무엇인지 정확히 정의하고, 그것을 해결하기 위한 다양한 서비스 아이디어를 도출하는 아이디어이션(ideation)을 하는 단계로, 총 5개의 학습 지원책으로 구성되어 있다.

<Task09. 지역 문제 정의하기>는 Phase 1에서 수집한 자료를 기반으로 지역의 문제가 무엇인지 객관적으로 정의하도록 설계하였다. 교수자가 로직트리에 대해 설명하면, 학습자는 지역사회의 문제에 대한 미시적 원인, 거시적 원인, 최종 원인까지 순차적으로 정의하는 과정을 거친다. 이를 통해 지역사회가 겪고 있는 문제의 근본 원인을 파악할 수 있고, 이것을 해결하기 위해 어디에 초점을 맞추어 아이디어를 도출해야 할지 파악할 수 있다.

<Task10. 지역 비전 설정하기>는 지역의 문제를 해결하기 위한 목표를 설정하도록 설계하였다. 교수자가 SDGs와 ESG 등의 개념을 통해 사회적 가치에 대해 설명하면, 학습자는 지역 문제를 해결하기 위해 설정해야 할 지역의 비전을 구상한다. 또한 모든 목표가 해결된다면 지역의 근본적인 문제가 해결될 수 있을지 판단하는 시간을 거친다.

<Task11. 유사 지역 분석하기>는 유사한 문제를 가지고 있거나 그것을 해결한 경험이 있는 타 지역을 분석하는 능력을 함양하도록 설계하였다. 교수자는 유사 지역의 개념과 유형별 특성을 설명한다. 학습자는 고객(who), 문제(what), 해결방안(how)라는 3가지 기준으로 유사 지역을 유형화하고, 이들의 문제 상황, 해결과정, 결과 그리고 우리 지역에 적용할 수 있는 시사점을 도출하는 과정을 거친다.

<Task12. 아이디어 쏟아내기>는 지역 문제를 해결하는 방법을 고안하기 위해 확산적으로 사고하는 능력을 함양하도록 설계하였다. 교수자는 마인드맵 기법에 대해 설명하며 학생들이 최대한 다양한 아이디어를 상상할 수 있도록 돕는다. 학습자는 지역 문제를 해결할 수 있는 다양한 아이디어를 포스트잇에 작성하고, 화이트 보드에 붙이며 회의를 진행한다. 원활한 회의의 진행을 위해 교안에 언플러킹 규칙, 회의 시간과 준비물 등의 가이드라인을 작성하였다. 또한 몇 가지 아이디어가 도출되었다면, 자신의 감정과 성향을 억제하고 주어진 관점으로만 아이디어를 깊이 되새길 수 있도록 색깔모자 기법을 교안에 수록하였다.

<Task13. 아이디어 결정하기>는 도출한 아이디어 중 가장 타당하고 효과적인 것을 결정하는 태도를 갖도록 설계하였다. 학습자들은 도출된 모든 아이디어를 스케치, 그림, 영상 등을

활용하여 최대한 시각적으로 표현한다. 이후 자료를 보며 각 아이디어에 대한 장단점을 논의하도록 하였으며, 투표를 실시하여 가장 효과적인 아이디어를 선정하는 과정을 거친다.

Phase 3(계획)은 가장 효과적이고 실현가능한 아이디어를 한 가지를 지속가능한 비즈니스 모델로 고도화하고, 그것을 운영하기 위한 재무, 협력, 성과평가 등을 계획하는 단계로, 총 4개의 학습지원책으로 구성되어 있다.

<Task14. 비즈니스 모델 기획하기>는 아이디어를 비즈니스 모델로 구체화하는 능력을 함양하도록 설계하였다. 교수자는 비즈니스 모델 캔버스의 9 building block과 지역사회와 관련해서 추가된 3개의 block(지역 문제, 지역 비전, 소셜 임팩트)에 대해 소개한다. 이후 학습자들은 12개의 블록을 채우면서 비즈니스 모델을 기획한다.

<Task15. 재무 계획 세우기>는 지속가능한 자금 흐름을 구체화하는 능력을 함양하도록 설계하였다. 학습자는 이해관계자를 주요 객체로 설정하고, 이들 간의 금전적 내용(이익 분배 비율, 수수료, 지원금, 요금제 유형)을 요약하여 정리한다. 비용대비 수익이 높아 지속가능성이 있는 과금체계인지 검토한다. 이 과정을 통해서 비즈니스 모델의 자금 흐름을 파악하고 지속가능성을 검증할 수 있다.

<Task16. 파트너십 구축하기>는 아이디어를 실현하기 위해 협력해야 할 파트너가 누구인지 파악하고, 그들과의 협업 능력을 함양하도록 설계하였다. 교수자는 지자체, 언론, NGO, 기술 보유 회사, 공간 보유 회사 등 협력자의 예시와 사례에 대해서 설명한다. 학습자는 지역문제를 해결하기 위해 함께 해야 할 협력자는 누구이며, 그들과 무엇을 주고받을 수 있을지 고민하는 과정을 거친다.

<Task17. 성과지표 설계하기>는 프로젝트의 성공 기준이 무엇인지 공동의 목표를 마련함으로써 내부 인력을 관리할 수 있도록 설계하였다. 교수자는 성과 지표의 예시와 측정 방법이 정리된 교안을 바탕으로 이 단계의 목적과 방법을 설명한다. 학습자는 수익, 고객의 수, 조직의 안정성, 지역민의 삶의 질 등 다양한 관점에서 성과 목표를 마련하고, 그것을 측정할 수 있는 세부 지표를 마련하는 과정을 거친다.

Phase 4(초치)는 결과물을 지역 이해관계자 혹은 산업 전문가에게 선보여 피드백을 수집하는 단계로, 총 3개의 학습지원책으로 구성되어 있다.

<Task18. 프리젠테이션 하기>는 발표 연습을 통해 아이디어를 타인에게 효과적으로 전달하고 설득하는 능력을 함양하도록 설계하였다. 교수자는 좋은 발표의 예시와 주의사항, 그리고 반드시 포함되어야 할 핵심 요소에 대해 설명한다. 학습자는 발표문을 작성하고, 이해관계자를 설득하는데 필요한 시간이나 발표 순서를 다양하게 조정하면서 발표 연습을 진행한다. 팀별로 20분씩 할애하여 프로젝트 결과물을 전체 학습자에게 발표하는 시간을 갖는다.

<Task19. 부스 운영하기>는 아이디어를 현장에서 선보이고 검증하는 능력을 함양할 수 있도록 설계하였다. 부스 운영 및 검증 계획서 양식을 제공하고, 이를 기반으로 언제, 어디서,

누구를 대상으로 부스를 운영하여 검증 받을 것인지 결정하는 과정을 거친다. 이 과정을 통해서 팀의 사업 모델이 고객에게 어떤 평가를 받을지 예상할 수 있으며, 부족한 점을 파악하고 수정할 기회를 얻도록 한다.

<Task20. 시범사업 운영하기>는 시범사업을 운영하는 능력을 함양할 수 있도록 설계하였다. 사업 운영 기간, 참여 인력, 사업 추진 전략 및 목표, 인력 운영계획, 자금 운영 계획 등이 포함된 사업계획서를 작성하도록 교육한다. 이를 토대로 시범사업을 운영하면서 어떤 문제가 발생하였으며, 어떤 해결책을 적용하였는지 상세하게 기록하도록 지도안을 작성하였다. 이 도구는 아이디어를 실제로 사업화할 예정이라면 필수적인 도구이지만, 그렇지 않은 경우에는 생략할 수 있다.

Phase 5(평가)는 결과물에 대한 평가를 토대로 비즈니스 모델을 개선하고 프로젝트 종료에 대해 의사결정 하는 단계로, 총 3개의 학습지원책으로 구성되어 있다.

<Task21. 피드백 받기>는 결과물에 대한 피드백을 받고, 그것을 분석하는 능력을 함양할 수 있도록 설계하였다. 먼저 비즈니스 컨셉, 전략, 효과 등 피드백 수집 항목을 분류한다. 이후 지역 이해관계자, 수업 참여자, 대중을 대상으로 피드백을 수렴한다. 피드백 결과를 유사한 것끼리 유목화하도록 교육한다.

<Task22. 개선하기>는 피드백 내용을 토대로 우리 팀의 비즈니스 모델을 어떻게 개선할 수 있을지 고민하는 단계이다. 교수자는 사업운영의 10가지 핵심 요소(수익 모델, 네트워크, 구조, 프로세스, 성능, 시스템, 서비스, 채널, 비전, 고객 참여)에 대해 설명한다. 학습자는 피드백을 비즈니스 모델에 적용하여 개선하기 위해서 어떤 요소에서 해결책을 찾을 수 있을지 고민하는 과정을 거친다.

<Task23. 의사결정하기>는 프로젝트의 피벗 혹은 종료를 선택하는 도구이다. 팀원의 합의 하에 프로젝트를 종료하거나 앞의 단계로 회귀하여 결과물을 개선하도록 지도안을 작성하였다.

V. 결론

본 연구는 지역문제 해결형 기업가정신 역량을 도출하고, 이를 기반으로 교육과정을 개발하는데 연구의 목적을 두었다. 이를 위해, 역량 중심 교육과정 모형을 적용하였으며, 오류 발생 가능성을 낮추고자 델파이 방법론을 추가로 활용하여 지역사회 및 창업 분야 전문가 10인을 대상으로 설문을 진행하였다.

분석결과, 총 23개의 지역문제 해결형 기업가정신 역량이 확정되었으며, 역량별 지식(K)-기술(S)-태도(A)를 구분하고, 이를 Dunham의 문제해결 6단계 모형에 적용하여 모듈형 학습지원책을 개발하였다. 문제해결을 위해서는 문제가 무엇인지 정확하게 파악하는 것이 중요하기 때문에, 본 연구에서는 Phase 1(문제 발굴)과 Phase 2(문제분석) 단계의 학습지원책

비중을 높게 구성하였다. 반면에 본 연구는 실제 창업지망생을 대상으로 개발한 교안이 아니기 때문에, 창업교육에서 강조하는 Phase 3(계획)과 Phase 4(조치) 등의 단계는 적은 비율로 학습지원책을 구성하였다.

본 연구에서 개발한 지역문제 해결형 기업가정신 교육프로그램은 모듈형으로 구성되어 있기 때문에 교육기관의 여건에 따라 교육시간을 조절하여 활용할 수 있으며, 수강생은 10~20명 이내로 구성하는 것이 수업의 집중도를 높일 수 있을 것으로 사료된다. 교육 장소는 이론식, 실습식, 토론식 수업이 원활하게 이루어질 수 있도록 기자재가 유동적인 환경이 적합할 것이다. 또한 비용과 시간이 충분한 경우 현장 견학 수업을 추진하여 문제 해결 우수사례 지역을 선정하여 방문할 수 있도록 계획하는 것이 효과적인 것이다. 마지막으로 교수는 기업가정신 혹은 창업 분야에 전문성을 갖고 있으면서, 지역사회의 여건에 대해 이해하고 현장에 밀착된 지식과 정보를 제공할 수 있는 자로 선정하는 것이 적합하다.

최근 실제적인 사회문제를 해결하기 위해 학습자가 스스로 문제를 도출하고, 그것에 대한 해결책을 제안하는 문제 기반 학습(problem based learning)의 중요성이 높아지고 있으므로, 본 연구 결과는 대학 내 정규 혹은 비정규 교과외 수업 자료로 활용 가능할 것이다. 이때, 교수자와 학생뿐만 아니라, 지역 자치단체나 중소기업 등 외부 기관이 협력하여 프로젝트 중심의 교육과정이 설계된다면 교육 효과가 더욱 높아질 수 있다. 뿐만 아니라 지역사회 관련 기관, 비영리 기관 등에서도 수업 자료를 변형하여 활용할 수 있을 것이다.

본 연구는 다음과 같은 시사점을 갖는다. 첫째, 본 연구는 사회복지학에서 제안된 이론적 모형을 기반으로 구체적인 기업가정신 교육과정 및 학습지원책을 제안함으로써 이론과 실천을 통합하였다는 점에 의미가 있다. 둘째, 본 연구는 기업가정신 역량 관련 선행연구를 종합하고, 이를 기반으로 전문가 설문문을 통해 기존 요인을 정제하고 새로운 요인을 도출하였다는 점에서 창업연구 분야에서 학술적 의미를 지닌다. 셋째, 본 연구는 역량 기반 교육과정 설계 방법의 한계점을 극복하기 위해 델파이 방법론을 결합하여 역량 개발의 오류를 최소화하였다는 점에서 시사점이 있다.

그러나 본 연구는 다음과 같은 한계점을 갖는다. 첫째, 총 10명의 전문가를 대상으로 설문을 진행하였기 때문에 응답자료 및 결과가 산업 전체를 대변하기 어렵다는 한계성을 지니고 있다. 따라서 후속 연구에서는 응답자의 수를 확대하여 역량 요인을 보완할 필요가 있다.

둘째, 본 연구는 교육과정을 제안하는 것에 그치고 실제 수업현장에서 이를 적용하지 못하였다는 한계가 있다. 이에 후속 연구에서는 설계기반연구(Design-Based Research) 방법론을 기반으로 교육 현장에 연구 결과물을 적용하여 부족한 부분을 보완하고 교육과정을 더욱 정교화 할 예정이다. 설계기반 연구는 실제적 교육상황에서 연구자와 현장전문가가 상호 협력하여 반복적으로 교육과정을 개선하는 연구방법론이다. 후속 연구에서는 설계기반 연구의 기본으로 가장 널리 활용되

는 Reeves(2006)의 4단계 모델에 형성적 순환단계를 내포하여 지속적 수정이 가능한 Voigt & Swatman(2006) 모형을 결합하여 교육과정을 고도화하고자 한다.

셋째, 본 연구의 결과물을 교육현장에 적용하지 않았으므로, 실질적인 교육과정의 효과를 검증하지 못하였다. 이에 후속 연구에서는 학습 성과 변인으로 추정되는 요인을 이론에 기반하여 상정하고, 이에 대한 효과성을 검증할 필요가 있다. 차후 연구에서는 사전-사후 분석을 통해 교육 만족도(교수법, 교재, 창업인식), 효과성(기업가적 역량, 기업가적 태도, 기업가적 의도, 창업 인식) 등이 교육 전에 비하여 교육 후에 증가하였는지 확인하고자 한다.

REFERENCE

- 강수영·홍아정(2013). 사회적 기업가정신 실천과정에 관한 연구. *역량개발학습연구*, 8(1), 1-26.
- 곽정연(2021). 로컬크리에이터 중심의 지역문화 발전을 위한 독일 창업 지원방안 연구. *문화콘텐츠연구*, (23), 55-86.
- 김선우·고혁진(2017). 4차 산업혁명시대 기업가정신의 방향. *한국창업학회 학술대회*, 2017(2), 96-105.
- 김선우·김영환·이정우·손하늬(2017). 4차 산업혁명 시대 기업가정신의 의의와 방향. 세종 : 과학기술정책연구원
- 류귀진·백보현·김도윤·이한솔(2018). 블록체인 기반의 디지털 콘텐츠 산업 ICO(Initial Coin Offering) 핵심요인 도출: 텔과이 기법을 중심으로. *경영교육연구*, 33(6), 475-492.
- 류제우·김병근(2019). 지역혁신시스템과 기업가정신에 관한 실증적 연구. *산업혁신연구*, 35(3), 1-24.
- 모종린(2021). *머물고 싶은 동태가 뜬다*. 서울: 알키.
- 목영두·최명길(2012). 대학의 창업교육 체계화를 위한 창업학교육 과정 개발 모형 연구. *대한경영학회지*, 25(2), 833-857.
- 박지훈·배중태·강신형(2018). 사회적기업가의 사업기회 개발과정에 관한 연구. *사회적기업연구*, 11(3), 57-93.
- 변지유·이장희(2020). 기업가정신역량기반 교육 연구: 대학 창업교육 고도화를 위한 EntreComp (Entrepreneurship Competence) Frame 도출. *벤처창업연구*, 15(6), 189-207.
- 성지은·한규영·정서화(2016). 지역문제 해결을 위한 국내 리빙랩 사례 분석. *과학기술학연구*, 16(2), 65-98.
- 안태욱·이일한·박재환(2017). 창의성역량 교육이 자기효능감과 창업 의지에 미치는 영향 부모협력을 통한 사회적지지의 조절효과 중심으로. *벤처창업연구*, 12(6), 25-39.
- 양경애·하규수(2020). 중장년층의 창업의도에 미치는 영향 요인에 관한 연구. *벤처창업연구*, 15(4), 45-55.
- 이상길(2018). 진취성, 지각된 유용성 및 학습지향성이 업무몰입에 미치는 영향. *벤처창업연구*, 13(6), 167-175.
- 이상욱·권철우(2019). 청년층의 지역이탈과 이주지역 선택: 울산지역을 중심으로. *경제연구*, 37(1), 43-66.
- 이원철·최종인(2017). 지역연계 대학창업교육 방향 연구. *벤처창업연구*, 12(6), 89-98.
- 이원철·최종인(2019). 지속 가능한 사회적 가치 창출 방안 연구: 사회적 사내기업가를 중심으로. *인적자원개발연구*, 22(3), 107-129.
- 이윤준(2017). 이 시대가 필요로 하는 기업가정신: 한·미·일·중 4개국 비교. *STEPI Insight*, (206), 1-30.
- 이재경(2002). 역량 기반 교육과정 개발 방법론에 대한 고찰: 마케팅 역량 강화 교육과정 체계 개발 사례를 중심으로. *교육공학연구*, 18(4), 25-56.
- 이재원·강경균(2016). 국민의식과 사회문제 해결 대안으로서의 기업가정신 탐색. *Korea Business Review*, 20(4), 277-295.
- 이혜영·김진수(2018). 초기 및 후기 기술창업기업 창업가의 역량 모델에 관한 연구. *벤처창업연구*, 13(4), 99-116.
- 임태경(2021). 지역경제 활성화에 대한 청년인구 유입의 효과성 분석. *한국지방행정학보*, 18, 73-94.
- 조성숙(2013). 지역사회복지실천 이해 도구로서 시스템 다이내믹스의 가능성에 관한 고찰. *한국시스템다이내믹스연구*, 14(1), 89-104.
- 최용석·백보현(2020). 사회적 혁신 기반 소셜벤처 생태계 활성화 전략. *벤처창업연구*, 15(3), 1-17.
- Ahn, T. U., Lee, I. H., & Park, J. W.(2017). A study on the effects of creativity competency education on self-efficacy and entrepreneurial intention: the moderating role of social support through parent cooperation. *Asia-Pacific Journal of Business Venturing and Entrepreneurship*, 12(6), 25-39.
- Anderson, D. R.(1997). *Strand of system: the philosophy of charles Pierce*, West lafayette: Purdue University Press.
- Andersson, S., Berglund, K., Gunnarsson, E., & Sundin, E.(2012). *Promoting innovation: Policies, practices and procedures*. Stockholm : Vinnova.
- Bauman, A., & Lucy, C.(2021). Enhancing entrepreneurial education: Developing competencies for success. *The International Journal of Management Education*, 19(1), 100293.
- Byun, J. Y., & Lee, J. H.(2020). Entrepreneurship Competency-Based Education Research: EntreComp (Entrepreneurship Competence) Frame for Advancement of University Startup Education, *Asia-Pacific Journal of Business Venturing and Entrepreneurship*, 15(6), 189-207.
- Cho, S. S.(2013). A Study on the Potentials of System Dynamics as a Tool to Understand the Community Welfare Practice, *Korean System Dynamics Review*, 14(1), 89-104.
- Choi, Y. S., & Baek, B. H.(2020). Strategies for revitalizing social venture ecosystem based on social innovation theory. *Asia-Pacific Journal of Business Venturing and Entrepreneurship*, 15(3), 1-17.
- Daliman, D., Sulandari, S., & Rosyana, I.(2019). The achievement of entrepreneurship competence and entrepreneurial intentions: Gender role, attitude and perception of entrepreneurship controls mediation. *Journal of Social Studies Education Research*, 10(4), 392-426.
- Dalkey, N. C.(1969). *The delphi method: An experimental study of group opinion, delphi and decision making*. Lexington: D. C. Helath & Co.
- Dunham, A.(1972). Community Development in North America. *Community Development Journal*, 7(1), 10-40.
- Haltiwanger, J., Jarmin, R. S., & Miranda, J.(2013). Who creates jobs? Small versus large versus young. *Review of Economics and Statistics*, 95(2), 347-361.
- Hardcastle, D. A., Powers, P. R., & Wenocur, S.(2004). *Community practice: Theories and skills for social workers*. Oxford: Oxford University Press.

- Hu, M., & Yuan, Y.(2020). Constructing the assessment scale of youth's restaurant entrepreneurship competency: the Case of Taiwan. *Sage Open*, 10(1), 2158244019900566.
- Im, T. K.(2021). An Analysis of the Effectiveness of Young Population Inflow on the Revitalization of the Regional Economy, *Korean Local Administration Review*, 18, 73-94.
- Kack, J. Y.(2021). A Study on German Start-up Support Measures for the Development of Local Culture Centered on Local Creators, *Journal of Culture Contents*, 23, 55-86.
- Kang, S. Y., & Hong, A. J.(2013). A Qualitative Study on Social Entrepreneurship Process, *Journal of Competency Development & Learning*, 8(1), 1-26.
- Kim, S. W., Kim, Y. H., Lee, J. W., & Son, H. N.(2017). *The significance and direction of entrepreneurship in the era of the Fourth Industrial Revolution*. Sejong: STEPI.
- Kim, S. W., & Ko, H. J.(2017). The direction of entrepreneurship in the era of the Fourth Industrial Revolution, *Journal of the Korean Entrepreneurship Society Conferences*, 2017(2), 96-105.
- Lawshe, C. H.(1975). A quantitative approach to content validity, *Personnel Psychology*, (28), 563-575.
- Lee, C. W., & Kang, K. K.(2016). Entrepreneurship as the Solution to Social Problems, *Korea Business Review*, 20(4), 277-295.
- Lee, H. Y., & Kim, J. S.(2018). A Study on the Entrepreneurial Competency Model in Early-and Late-Stage Technology-Based Ventures, *Asia-Pacific Journal of Business Venturing and Entrepreneurship*, 13(4), 99-116.
- Lee, J. K.(2002). Reflection on a Methodology of Developing Competency-Based Curriculum: based on a Case of Curriculum Development for Improving Marketing Competency, *Journal of Educational Technology*, 18(4), 25-56.
- Lee, S. K.(2018). The Influence of Proactiveness, Perceived Usefulness and Learning Orientation on Work Commitment, *Asia-Pacific Journal of Business Venturing and Entrepreneurship*, 13(6), 167-175.
- Lee, W. C., & Choi, J. I.(2017). A Study on the Direction of Entrepreneurship Education in Universities linked to Community. *Asia-Pacific Journal of Business Venturing and Entrepreneurship*, 12(6), 89-98.
- Lee, W. C., & Choi, J. I.(2019). A Study on Ways to Make Sustainable Social Value Creation: Focus on the 'Social Intrapreneur'. *Korean Journal of Human Resources Development*, 22(3), 107-129.
- Lee, S. W., & Kwon, C. W.(2019). An Analysis on the Determinants of the Migration of the Young in Ulsan Area, *Journal of Economics Studies*, 37(1), 43-66.
- Lee, Y. J.(2017). Entrepreneurship needed in this era: Comparison of Korea, the United States, Japan, and China, *STEPI Insight*, (206), 1-30.
- Mo, J. L.(2021). *The neighborhood that I want to stay in appears*, Seoul: Alki.
- Mock, Y. D., & Choi, M. K.(2012). A Study on the Entrepreneurship Curriculum Development Model to Systemize Entrepreneurship Education in Undergraduate School, *Korean Journal of Business Administration*, 25(2), 833-857.
- Mulder, M.(2014). *Conceptions of professional competence*. New York: Springer.
- OECD(2018). *The future of education and skills: Education 2030*.
- Park, J. H., Bae, J. T., & Kang, S. H.(2018). A Study on Opportunity Development Process of Social Entrepreneurs, *Social Enterprise Studies*, 11(3), 57-93.
- Perlman, H. H.(1975). *Social casework: A problem-solving process*. University of Chicago press.
- Ploum, L., Blok, V., Lans, T., & Omta, O.(2018). Toward a Validated Competence Framework for Sustainable Entrepreneurship. *Organization & Environment*, 31(2), 113-132.
- Reeves, T.(2006). *Design research from a technology perspective*. in Educational design research 1st edition, Routledge.
- Rowe, G., & Wright, G.(2001). *Expert opinion in forecasting: The role of the delphi technique in j. armstrong (Ed.). Principles of Forecasting*, Boston: Kluwer Academic, 125-144.
- Rower, G., & Wright, G.(1999). The delphi technique as a forecasting tool: Issues and analysis. *International Journal of Forecasting*, 15(4), 353-375.
- Ryu, G. J., Baek, B. H., Kim, D. Y., & Lee, H. S.(2018). Evaluating Key Aspects of Initial Coin Offering(ICO) in Digital Contents Industry. *Korean Business Education Review*, 33(6), 475-492.
- Ryu, G. J., Baek, B. H., & Kwon, H. I.(2019). Evaluation of Key Elements and Priorities of Initial Coin Offering (ICO) for Integrating Blockchain Technology and Digital Content. *The Journal of the Korea Contents Association*, 19(8), 194-204.
- Ryu, J. W., & Kim, B. K.(2019). An Empirical Study on the relationship between Regional Innovation System and Entrepreneurship. *Journal of Industrial Innovation*, 35(3), 1-24.
- Sanders, I. T.(1968). "Community Development." in David L, Sills(ed.). *International Encyclopedia of the Social Sciences*. 3.
- Stenberg, R.(2011). *Regional determinants of entrepreneurial activities-theories and empirical evidence*. In *Handbook of research on entrepreneurship and regional development*. Edward Elgar Publishing.
- Strauti, G., Dumitrache, V. M., & Taucean, I. M.(2018). Entrepreneurial competences in economical engineering curriculum in Romania. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 238, 737-742.
- Sung, J. E., Han, K. Y. & Jung, S. H.(2016). A Case Study on Korean Living Labs for Local Problem-Solving, *Journal of Science & Technology Studies*, 16(2), 65-98.
- Tovar, E., Tabuenca, B., & Piedra, N.(2020). EntreCom4ALL MODEL to sustain the entrepreneurship competence needs. In *2020 IEEE Global Engineering Education Conference*, 1937-1940.

- Voigt, C., & Swatman, P. M.(2006). Learning through interaction: Improving practice with design-based research. *Interactive Technology and Smart Education*, 3(3), 207-224.
- Webb, S., Holford, J., Hodge, S., Milana, M., & Waller, R. (2019). Conceptualising lifelong learning for sustainable development and education 2030. *International Journal of Lifelong Education*, 38(3), 237-240.
- World Economic Forum(2009). *The global competitiveness report*.
- Yang, K. A., & Ha, K. S.(2020). A Study on the Factors Affecting the Intention of Entrepreneurial of Middle-Aged and Older Adults, *Asia-Pacific Journal of Business Venturing and Entrepreneurship*, 15(4), 45-55.

Appendix

<표 7> Phase1(문제 발굴) 워크시트 예시

<p>Task 01 자기 소개하기</p> <p>01. 당신의 이름과 전공(혹은 직업)은 무엇인가요?</p> <p>02. 당신의 고향은 어디인가요? 팀원들에게 고향에 대해 소개해주세요.</p> <p>03. 당신이 어떤 사람인지 3가지 단어로 묘사하여 설명해주세요.</p> <p>04. 당신이 최근 관심을 갖고 있는 지역사회의 문제는 어떤 것이 있나요?</p> <p>05. 당신이 가장 잘 하는 것과 도움이 필요한 것은 각각 무엇인가요?</p> <p>06. 이 팀에서 당신이 하고 싶은 역할은 어떤 것인가요?</p>	<p>Task 02 프로젝트 계획 세우기</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">단계</th> <th rowspan="2">주요 일정</th> <th colspan="4">1M</th> <th colspan="4">2M</th> <th colspan="4">3M</th> </tr> <tr> <th>1W</th> <th>2W</th> <th>3W</th> <th>4W</th> <th>1W</th> <th>2W</th> <th>3W</th> <th>4W</th> <th>1W</th> <th>2W</th> <th>3W</th> <th>4W</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>문제발굴</td> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>문제분석</td> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>계획</td> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>조치</td> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>평가</td> <td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td> <td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>	단계	주요 일정	1M				2M				3M				1W	2W	3W	4W	1W	2W	3W	4W	1W	2W	3W	4W	문제발굴														문제분석														계획														조치														평가													
단계	주요 일정			1M				2M				3M																																																																																					
		1W	2W	3W	4W	1W	2W	3W	4W	1W	2W	3W	4W																																																																																				
문제발굴																																																																																																	
문제분석																																																																																																	
계획																																																																																																	
조치																																																																																																	
평가																																																																																																	
<p>Task 03 지역 이해하기</p> <p>03. 지역의 일반 현황을 토대로 생애주기 단계를 파악해봅시다. 우리가 선택한 지역은 어느 단계에 있습니까?</p> <ul style="list-style-type: none"> 성장기 지역이 처음 생성되어 발전해 가는 시기로, 지역 내 입지 경쟁이 치열하고 지가 상승률이 높은 시기 성숙기 지역이 안정화된 상태로, 부동산 가격이 최고에 이르며 주민의 사회 경제력 수준이 높은 시기 쇠퇴기 지역 인프라가 노후화되어 기능이 감소하고, 종교 부동산 거래가 많으며 생산 가능 인구가 낮아지는 시기 전이기 쇠퇴기를 인식하고 재개발 혹은 인프라 개선이 이루어지는 시기 약화기 전이기를 놓쳐 슬럼화 현상이 시작되는 시기 <p><지역 생애주기(Life Cycle)></p>	<p>Task 04 지역 문제 파악하기</p> <p>01. 해당 지역에서 해결해야 할 중요한 사회문제는 무엇인가요?</p> <p>02. 지역 내 사회문제에 초점을 맞추어 이슈를 정리해봅시다.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사회(S)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>기술(T)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>경제(E)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>환경(E)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>정치(P)</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	구분	내용	사회(S)		기술(T)		경제(E)		환경(E)		정치(P)																																																																																					
구분	내용																																																																																																
사회(S)																																																																																																	
기술(T)																																																																																																	
경제(E)																																																																																																	
환경(E)																																																																																																	
정치(P)																																																																																																	
<p>Task 05 이해관계자 선정하기</p> <p>02. 이해관계자 간의 갈등 및 협력 상황을 맵으로 표현하고, 상황을 구체적으로 논의해봅시다.</p> <p>03. 지역 문제 해결을 위해 우리 팀이 인터뷰 혹은 관찰해야 할 이해관계자는 누구입니까?</p>	<p>Task 06 인터뷰하기</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>인터뷰 명</th> <th colspan="2"></th> <th colspan="2"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>인터뷰 방식</td> <td>진행방식</td> <td></td> <td>기록방식</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>인터뷰 시간</td> <td></td> <td>인터뷰 장소</td> <td></td> </tr> <tr> <td>담당자</td> <td>이름 / 역할</td> <td></td> <td>이름 / 역할</td> <td></td> </tr> <tr> <td>대상</td> <td>성명</td> <td></td> <td>나이</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>관심 분야</td> <td></td> <td>직업</td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="3">내용</td> <td>Q</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td>A</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td>Q</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td></td> <td>A</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td>GainPoint</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>PainPoint</td> <td colspan="4"></td> </tr> </tbody> </table>	인터뷰 명					인터뷰 방식	진행방식		기록방식			인터뷰 시간		인터뷰 장소		담당자	이름 / 역할		이름 / 역할		대상	성명		나이			관심 분야		직업		내용	Q				A				Q					A				GainPoint					PainPoint																																										
인터뷰 명																																																																																																	
인터뷰 방식	진행방식		기록방식																																																																																														
	인터뷰 시간		인터뷰 장소																																																																																														
담당자	이름 / 역할		이름 / 역할																																																																																														
대상	성명		나이																																																																																														
	관심 분야		직업																																																																																														
내용	Q																																																																																																
	A																																																																																																
	Q																																																																																																
	A																																																																																																
GainPoint																																																																																																	
PainPoint																																																																																																	
<p>Task 07 관찰하기</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">관찰 개요</th> <th colspan="2">관찰 대상자</th> <th colspan="2">관찰 지역</th> </tr> <tr> <th>관찰 기록자</th> <th>성명</th> <th>관찰 기간</th> <th>나이</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>대상</td> <td>관심 분야 <td>직업 <td colspan="2"></td> </td></td></tr> <tr> <td>구분</td> <td colspan="3">관찰 내용</td> <td>평가</td> </tr> <tr> <td>A영역</td> <td colspan="3"></td> <td></td> </tr> <tr> <td>B영역</td> <td colspan="3"></td> <td></td> </tr> <tr> <td>C영역</td> <td colspan="3"></td> <td></td> </tr> <tr> <td>GainPoint</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>PainPoint</td> <td colspan="4"></td> </tr> </tbody> </table>	관찰 개요	관찰 대상자		관찰 지역		관찰 기록자	성명	관찰 기간	나이	대상	관심 분야 <td>직업 <td colspan="2"></td> </td>	직업 <td colspan="2"></td>			구분	관찰 내용			평가	A영역					B영역					C영역					GainPoint					PainPoint					<p>Task 08 체험하기</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">체험 개요</th> <th colspan="2">체험자</th> <th colspan="2">동행자</th> </tr> <tr> <th>체험 일시</th> <th>체험 장소</th> <th>체험 장소</th> <th>체험 장소</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>준비물</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>사전 준비</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td rowspan="4">체험 내용</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>관련 사진</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>GainPoint</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>PainPoint</td> <td colspan="4"></td> </tr> </tbody> </table>	체험 개요	체험자		동행자		체험 일시	체험 장소	체험 장소	체험 장소	준비물					사전 준비					체험 내용																	관련 사진					GainPoint					PainPoint					
관찰 개요		관찰 대상자		관찰 지역																																																																																													
	관찰 기록자	성명	관찰 기간	나이																																																																																													
대상	관심 분야 <td>직업 <td colspan="2"></td> </td>	직업 <td colspan="2"></td>																																																																																															
구분	관찰 내용			평가																																																																																													
A영역																																																																																																	
B영역																																																																																																	
C영역																																																																																																	
GainPoint																																																																																																	
PainPoint																																																																																																	
체험 개요	체험자		동행자																																																																																														
	체험 일시	체험 장소	체험 장소	체험 장소																																																																																													
준비물																																																																																																	
사전 준비																																																																																																	
체험 내용																																																																																																	
관련 사진																																																																																																	
GainPoint																																																																																																	
PainPoint																																																																																																	

Development of Regional Problem Solving Entrepreneurship Education Program: Based on Competency-Based Curriculum Design*

Choi Yong Seok**

Part Jong Seok***

Baek Bo Hyun****

Abstract

As the economic, social, and environmental problems of the local community reach a serious level, our society is realizing the need to foster young talents who discover opportunities in local issues through entrepreneurship education and create social values through creative challenges. However, entrepreneurship education programs are generally focused on commerciality, so customized education programs to solve regional problems are insufficient. Therefore, this study aimed to develop a community problem-solving entrepreneurship curriculum.

In this study, a competency based curriculum model was applied to develop the curriculum, and regional problem-solving entrepreneurship competencies were derived through expert advice from a total of 10 people. In the process, the Delphi methodology was additionally used to reduce the possibility of errors in the competency model.

As a result of the study, a total of 23 regional problem-solving entrepreneurship competencies were confirmed, and knowledge(K) - skill(S) - attitude(A) by competency consisted of 5, 9, and 9, respectively. By applying this to Dunham's problem-solving six-step model, modular learning support measures were developed in the order of phase 1(problem discovery), phase 2(problem analysis), phase 3(plan), phase 4(measure), and phase 5(evaluation).

This study is meaningful in that it integrated theory and practice by developing specific entrepreneurship curriculum and learning support measures based on the theoretical model devised in social welfare. In addition, it has implications in that it developed a regional problem-solving entrepreneurship competency model based on expert advice and proposed a specific curriculum based on this.

Keywords: Regional Innovation, Regional Problem Solving, Entrepreneurship Education, Competency based Curriculum, Delphi

* This research was supported by Research Program through the Korea Entrepreneurship Foundation funded by the Ministry of SMEs and Startups(2022)

** First Author, Assistant Professor, Industry Academic-Cooperation Foundation, Chung-Ang University, profcys@cau.ac.kr

*** Co-author, Assistant Professor, Industry Academic-Cooperation Foundation, Chung-Ang University, jspark12@cau.ac.kr

**** Corresponding Author, Associate Researcher, Industry Academic-Cooperation Foundation, Chung-Ang University, bellart318@naver.com