

대학 현장실습 고도화를 위한 선순환 프로그램에 관한 연구

홍은영*

국립 한밭대학교 경영회계학과 겸임교수

최종인**

국립 한밭대학교 경영회계학과 정교수

국 문 요 약

현장실습은 이론 위주의 대학교육과 실무 역량을 중요시하는 산업체 수요를 매칭시켜 취업률을 제고할 수 있는 중요한 수단으로 최근 청년 일자리 창출 및 취업 역량 제고를 위해 현장실습이 중요하게 인식되면서, 정부의 현장실습 관련 재정지원 프로그램들이 다양하게 추진 중이다. 하지만, 정부지원의 현장실습 사업들은 서로 다른 운영기준을 제시하여 참여학생 뿐만 아니라, 산업체와 대학에서도 혼란이 가중되고 있으며, 사업 추진 상의 각종 문제들이 발생하고 있다. 특히 이러한 다양한 프로그램이 유기적 연계가 미흡하여 그 고유의 목적을 달성하는 데에 어려움이 예상된다. 이에, 국내의 현장실습 프로그램을 조사하고 산업체, 대학, 학생의 애로사항 뿐만 아니라, 제도적 문제점을 파악한다. 또한 이러한 문제점을 분류하고 통합하여 개선해야 할 사항에 대해 문제제기를 통해 국내 현장실습 프로그램의 고도화를 위한 유기적인 선순환 프로그램 모형을 제시하고 이의 실현을 위한 산학관 주체의 정책 및 시사점을 제언한다.

1. 서론

현장실습은 이론 위주의 대학교육과 실무 역량을 중요시하는 산업체 수요를 매칭시켜 취업률을 제고할 수 있는 중요한 수단이다.(장후은 등, 2017)

국내 법적 차원의 현장실습은 고등교육법 제2호의 각 호에 따른 학교와 현장실습기관이 공동으로 참여하여 산업체 현장에서 학생에게 이론의 적용, 실무교육 및 실습 등을 실시하는 산학협력 교육과정을 말한다.(교육부, 2017)

관련법에서 제시하는 현장실습의 운영원칙으로는 학생이 향후 관련 산업에 종사하는 데 있어서 필요한 지식·기술·태도를 습득할 수 있게 하는 것을 목적으로 하며, 산학협력을 기반으로 해당 전공분야의 실무능력 향상을 위해 학생 전공과 관련된 실무 실습 과정으로 운영한다.

최근 청년 일자리 창출 및 취업 역량 제고를 위해 현장실습이 중요하게 인식되면서, 정부의 현장실습 관련 재정지원 프로그램들이 다양하게 추진 중이며, 이에 참여하는 대학 및 학생, 산업체(실습기관)도 양적으로 크게 성장하고 있다(장후은 등, 2017). 2016학년도 현장실습 참여대학은 305개교, 참여 학생 수는 160,324명, 참여 실습기관은 97,413개사로, 운영대학수를 제외한 참여학생수와 참여 실

습기관이 각 2012년 대비 44.5%, 53.2%로 큰 폭 증가하였다.

하지만, 정부지원의 현장실습 사업들은 서로 다른 운영기준을 제시하여 참여학생 뿐만 아니라, 산업체와 대학에서도 혼란이 가중되고 있으며, 사업 추진 상의 각종 문제들이 발생하고 있다(이중호, 2016). 특히 이러한 다양한 프로그램이 유기적 연계가 미흡하여 그 고유의 목적을 달성하는 데에 어려움이 예상된다.

이러한 시각에서 그동안 국내 현장실습 관련 연구들은 주로 현장실습의 실태와 문제점을 다룬 논문이 주를 이뤘으나 특정분야에 한정되어서 다루어졌고, 전체적인 시각에서 다룬 논문은 소수에 불과하다. 또한, 부처별로 상이한 규정과 대학내 현장실습 관련 부서가 산재함으로 인한 혼란에 대한 개선이 필요하다. 특히, 최근 취업과 창업이 중요한 정책으로 다루어지며 규모가 대폭적으로 성장하고 있는 현장실습에 대한 유기적 연계를 다룬 연구는 이루어지지 않아, 관련 정부 정책을 설계시 심각한 정책의 오류를 낳을 것이다.

이에, 국내의 현장실습 프로그램을 조사하고 산업체, 대학, 학생의 애로사항 뿐만 아니라, 제도적 문제점을 파악한다. 또한 이러한 문제점을 분류하고 통합하여 개선해야

* spark@gntech.ac.kr

** najin87@naver.com

할 사항에 대해 문제제기를 통해 국내 현장실습 프로그램의 고도화를 위한 유기적인 선순환 프로그램 모형을 제시하고 이의 실현을 위한 산학관 주체의 정책 및 시사점을 제언한다.

II. 연구 배경

2.1. 선행 연구

국내의 현장실습은 부처별 특성에 따라 다양하게 추진되고 있다(이종호, 2016).

본 연구에서는 현장실습이 결국은 산업체 수요에 맞는 인재를 키우고 발굴한다는 차원에서, 현장실습 뿐만 아니라 취업 또는 창업을 목적으로 정부에서 지원하고 있는 프로그램도 함께 조사하였다.

2.1.1. 현장실습

현장실습이란 현장 적응력과 창의력을 지닌 인재 양성을 위해 대학과 기업(기관)이 공동으로 참여하여 쌍방 간에 합의한 기간 동안 국내·외 산업현장에서 학생의 실습교육을 실시하고 이를 통해 학점을 부여하는 대학의 교육과정을 의미한다.(교육부, 2017)

정부의 현장실습 현황을 살펴보면, 중앙 부처·청 소관 현장실습 관련사업은 14개 부·청에서 30개 사업이 추진되고 있는 것으로 나타났다. 이 중 고용노동부가 가장 많은 7개 사업을 추진하고 있으며, 교육부가 4개 사업, 국토교통부 3개 사업, 문화체육관광부·미래창조과학부·중소벤처기업부가 2개사업, 기획재정부·산업통상자원부·외교부·해양수산부·환경부·기상청·농촌진흥청·산림청이 각각 1개 사업을 추진하고 있다. 최근 인력 양성 사업의 일환으로 청년 일자리 창출 및 취업 역량 제고를 위한 현장실습 관련 사업들이 활발하게 추진되고 있으며, 이에 대한 재학생 만을 위한 사업뿐만 아니라 대학 재학생을 포함한 미취업 청년층에 대한 사업들도 많은 것으로 나타났다.(이종호, 2016)

현재 국내 대학의 현장실습 이수학생수는 약 16만명이며 2012년 대비 44.5%가 증가되었다. 운영대학은 2016년 305개로 2012년 319개 대비 4.4% 감소하였으나, 대학당 평균 이수학생은 2012년 대비 42.2%(370명→526명) 증가한 것으로 조사되었다. 2016년 현장실습 이수학생은 대학이 71,735명이고 전문대학이 88,589명인 것으로 조사되었으며, 상대적으로 전문대학에서 현장실습이 활발히 운영되는 것으로 나타났다.

2016년 현장실습 참여기업 수는 97,413개로 2012년

63,556개 대비 53.2% 증가하였고, 대학당 평균 319개 기업이 현장실습에 참여한 것으로 나타났다. 2016년 현장실습 지원비 수령 학생 수는 97,758명으로 전체 이수학생의 61.0%에 이른 것으로 나타나 전년도 수령학생 비율 25.6% 대비 35.4%p 상승한 것으로 나타났다. 전체 현장실습 이수학생 중 4주 이상(160~320시간)은 76.6%, 8주이상(320~480시간)은 11.3%, 12주이상(480시간 이상)은 12.1%를 차지하는 것으로 나타났다.(교육부, 2017)

이처럼 국내 현장실습은 그 규모와 양적인 면에서 꾸준히 성장하고 있는 것으로 파악된다. 특히 관련법령인 ‘교육기관의 정보공개에 관한 특례법’이 발효된 이후 대학정보공시가 본격적으로 시행된 2010년 이후의 부처별로 산재되어있는 관련 실적을 파악하기가 용이한 부분도 무시할 수 없을 것으로 판단된다.

2.1.2. 캡스톤디자인

캡스톤디자인(capstone design)이란 1~2학년 동안 배우 전공교과목 및 이론 등을 바탕으로, 산업체(또는 사회)가 필요로 하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제해결을 통해 창의성과 실무능력, 팀워크, 리더십을 배양하도록 지원하는 정규교과목을 의미한다(교육부, 2017).

공학설계교과목중의 하나인 종합설계 교과목인 캡스톤디자인의 사전적 정의는 “공학계열 학생들에게 산업현장에서 부딪칠 수 있는 문제들을 해결할 수 있는 능력을 길러주기 위해 졸업 논문 대신 작품을 설계·제작하도록 하는 종합설계 교육프로그램”이라고 정의하며 캡스톤은 “돌기둥이나 담 위 등 건축물의 정점에 놓인 장식, 최고의 업적·성취”를 뜻한다(고현선, 2016; 이현이, 2014).

또한, 캡스톤디자인은 공학계열뿐만 아니라 디자인계열에서도 본 교과목을 활용하여 학생들에게 실제 산업현장에서 부딪히는 문제를 해결할 수 있는 능력을 갖추도록 종합설계교과목으로 활용되어 오고 있다. 캡스톤 디자인은 산업체가 요구하는 산업현장 적응능력을 갖춘 창의적 종합설계 교육프로그램이라는 측면에서 “창의성”과 “융합능력” 배양 및 향상에 연관성이 매우 높다고 말할 수 있다(고현선, 2016; 윤명한, 2012).

캡스톤디자인 이수학생 수는 20만명으로 2012년 대비 132.9% 증가되었다. 2016년 캡스톤디자인 운영대학은 218개로 2012년보다 48.3% 증가한 것으로 나타났다. 2016년 캡스톤디자인 이수학생 수는 200,563명으로 2012년 86,107명보다 132.9% 증가한 것으로 조사되었다. 2016년 캡스톤디자인 지원금 수령학생 수는 170,049명으로 전체 캡스톤디자인 이수학생 수 중 84.8%가 실습 지원금을 수령한 것

으로 나타났다. 2016년 캡스톤디자인 지원금액은 17,155백만원으로 2012년 이후 지속적으로 증가하고 있다.(교육부, 2017)

2.1.3. 메이커 스페이스 리빙랩

혁신적 아이디어의 빠른 사업화가 새로운 부가가치를 창출한다. 즉, 빠른 소비트렌드 변화(수요)와 1인 제조환경 확산(공급) 등으로 ‘아이디어’가 ‘新산업’이 되는 혁신의 대중화 시대가 도래하였다. 특히, 우리 경제가 요소투입경제에서 생산성 중심경제로 전환하기 위해서는 창의적 아이디어의 창출이 무엇보다 중요하다.

이러한 시점에서 주요국에서는 창의적 아이디어가 사업화 및 창업으로 연결되는 핵심기반으로 메이커 활동공간(메이커 스페이스)의 중요성이 부각되었다. 즉, 아이디어가 3D프린터와 같은 디지털 장비 등을 통해 구현되고, 자금 조달·판로·창업컨설팅과 연계되면서 사업화로 연결된다. 미국, 유럽, 중국 등은 정부의 적극적 지원하에 민간의 자생적 생태계가 형성되면서 다양한 사업화 및 창업 성공사례를 창출하였다.

반면, 국내의 경우 전반적인 메이커 활동 수준이 초기단계에 있다. 일반인들의 메이커 활동 참여와 참여자들간의 정보공유 등을 위한 커뮤니티 결성 등 자생적 생태계가 아직 형성되어 있지 않으며, 정부 및 지자체 등 공공 주도로 물리적 공간은 조성되고 있으나, 사업화 및 창업으로 연결되는 혁신의 거점기반 기능은 미흡한 실정이다.

즉, 메이커 활동을 쉽게 경험할 수 있는 공간기회가 크게 부족한 편인데, 도심 외곽 지역에 주로 위치하고 있어 시설 접근성이 낮고, 지역적으로도 수도권 및 대도시에서 편중되어있다. 또한, 실습 프로젝트 중심의 메이커 활동 교육수요는 증가하는 반면, 공간을 운영할 전문인력 및 인력 양성 프로그램이 부족하며 상당수 공간이 장비 및 공간 상설 운영보다 일회성 체험과 기초교육 위주로 운영되고 있다.

이에, 그림 1과 같이 경제 전반으로의 혁신확산과 창업 활성화를 위한 토대로서 한국형 메이커 스페이스 구축 및 확산 추진이 필요하다. 기본방향으로 한국형 메이커 스페이스는 ‘물리적 공간’과 ‘플랫폼공간’으로서 혁신성장 및 창업저변을 확산하는 토대를 구축한다. 추진전략으로 1) 인프라 구축 2) 문화적 저변 확산 3) 제조창업 기반을 마련하였다(관계부처 합동자료, 2017).

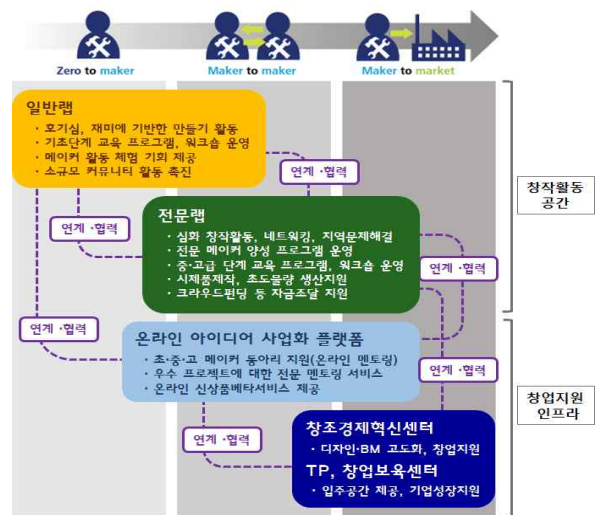
2.1.4. 학생 창업관련

2.1.4.1. 정규교과(창업실무 / 기업가 정신 등)

대학생의 기업가정신 및 창업역량 배양을 목적으로 개설

된 학점이 부여되는 정규교육과정으로, 교과목명에 창업과 관련된 키워드가 포함된 강좌로 구성된다.

대학정보공시에 포함될 수 있는 창업과 관련된 키워드는 “기업가정신”, “창업가정신”, “창업”, “사업계획서”, “지식재산권”, “특허”, “비즈니스모델”, “앙트로파라십”, “앙트레프레너십”, “entrepreneurship”, “스타트업”, “startup”, “테크노프레너십”, “technopreneurship”, “테크앙트러팔러십”, “IP(Intellectual Property)”, “지식재산”, “지적재산”, “산업재산”, “PEV(카우프만재단의 기업가정신교육 약자)”, “사업제안서” “벤처”, “venture”, “기술사업화”, “창직”으로 한정된다(교육부, 2017)



<그림 1> 메이커 발전단계에 따른 지원체계

*출처 : 관계부처 합동자료, 2017

2016년 창업강좌 이수학생 수는 약 39만명으로 2012년 약 16만명 대비 141.8% 증가하였다. 2016년 창업강좌 개설 학교와 이수학생 수는 전년대비 각각 7.6%(291개교→313개교), 33.0%(289,886명→385,571명) 증가하였다. 창업강좌 수는 전년대비 145.4%(4,262개→10,461개)로 대폭 증가하였다. 창업강좌 개설대학 재학생의 19.4%가 창업강좌를 수강하고 있고, 2015년 16.6%에서 2.8%p 증가하였다.

2016년 개설된 창업강좌 중 이론형 강좌는 8,295개(79.3%), 실습형 강좌는 2,166개(20.7%)이다. 2016년 개설된 창업강좌 중 전공과목이 5,352개(51.2%), 교양과목이 5,109개(48.8%)이다. 특이할 만한 점은 2016년 창업강좌수가 대폭 증가하였다는 것이다. 이는 전년도인 2015년 대학 산학협력활동 실태조사에서 창업강좌를 분반, 학기별로 나눠있는 것을 통합하여 기재함에 따라 강좌수가 감소하였으나, 2016년 조사에서는 분반, 학기별 강좌를 모두 인정함에 따라 강좌수가 증가한 것으로 판단하고 있다(교육부, 2017).

2.1.4.2. 비정규교과(창업동아리 / 창업경진대회 / 창업캠프)

창업동아리는 기업가정신 함양과 창업을 목적으로 하는 동아리로서 대학(창업교육 전담 조직 포함)에 등록을 하고 지도교수(전임, 비전임 포함)가 있으면서 참여인원 수가 2인 이상인 동아리를 말한다.

2016년 창업동아리 참여학생 수는 45,387명으로 최근 5년간 연평균 18.9% 증가하였다. 2016년 창업동아리 수와 참여 학생 수는 전년 대비 각각 24.8%(4,380개→5,468개), 17.6% (38,588명→45,387명) 증가하였다. 창업동아리를 운영하는 총 268개 대학에서 5,468개의 동아리를 운영하고 있고, 대학 당 평균 20.4개의 동아리를 운영하는 것으로 나타났다.(교육부, 2017)

창업경진대회는 창업 아이디어 및 우수창업자원 발굴을 목적으로 대학이 주관(총장명의로 시상 포함)하여 일정한 공모·평가과정을 거쳐 수상자를 선정하는 대회를 일컫는다.

2016년 창업경진대회 참여 학생 수는 3.6만명으로 창업경진대회를 운영하고 있는 243개 대학에서 총 537개의 대회를 개최하였고, 36,341명의 학생이 참여한 것으로 나타났다. 창업캠프는 창업아이디어 발굴, 비즈니스플랜작성 등 창업역량배양을 목적으로 일정 기간 동안 집합적으로 이루어지는 체험위주의 교육을 말한다.

2016년 창업캠프 참여 학생 수는 3.2만명으로 창업캠프를 운영하고 있는 216개 대학에서 총 724번의 창업캠프를 운영하였고, 31,953명의 학생이 캠프에 참여하였다.

2.1.4.3. 학생 창업

학생 창업은 재학생 또는 최근 졸업자 중 학생이 창업한 경우를 말한다. 2016년 신규 학생창업기업 수는 총 1,191개로 2015년 861개 대비 38.3% 증가하였다. 2016년에 설립된 1,191개의 학생창업기업 중에서 당해 연도에 매출이 발생한 기업은 총 351개로 2015년(262개 기업)보다 34.0% 증가하였다. 2016년 학생창업기업의 매출 총액은 약 144억원으로 2015년(83억원)보다 72.7% 증가하였고, 고용인원은 391명으로 2015년(280명) 보다 39.6% 증가하였다.

2.2. 기존 현장실습의 문제점과 극복방안

현장실습의 문제점과 극복방안을 파악하기 위하여 DBPIA에서 최근5년간 ‘현장실습’과 관련한 문헌을 검색하였고, 이를 제도적, 학생, 산업체, 대학의 4가지 차원에서 정리하였다.

먼저 기존현장실습의 문제점은 다음과 같다.

첫째, 현장실습의 제도적 차원의 문제는 다음과 같다. 최순식(2015)은 현장실습 이수제 미흡, 캠퍼스 분산으로 통

합행사개최와 소통의 애로, 수도권 지역실습기관(산업체) 확보애로를 이순구(2015)는 한 달정도의 단순한 단기 현장 체험형 실습시스템을 차성중(2015)는 실습의 형식성 추구, 실습관련 인프라미비, 현장의목소리보다 주로 교육기관과 전공교수인 공급자관점으로 설계됨을 지적하였다. 김수정 등(2017)은 실질적 노동력 제공에 따른 보호 및 지원체계가 미흡함을 장후은 등(2017)은 12주 이상의 장기현장실습 참여자는 전체의 8.8%에 불과하고 현장실습이 주로 단기 위주임을 지적하였다. 황의택 등(2016)은 해외(미국, 캐나다)의 경우, 장기현장실습이 필수학점이나 국내의 경우 대다수 모두 선택제로 운영함을 이종호(2016)는 부처별로 서로 다른 운영기준, 지원내용 상이로 혼란 가중, 별도 조직이 산재되어있어 관리의 미흡을 지적하였다.

둘째, 실습 참여 학생의 문제는 다음과 같다. 최순식(2015)은 학생이 느끼는 실습비의 불만족, 실습기간이 너무 짧음, 전공보다도 잡무에 투입됨을 차성중(2015)은 방학중에 현장실습신청이 집중되어 실습교육기관을 찾기가 어려움을 김수정 등(2017)은 실습을 하찮게 여기고 얼른 해치우자 식의 태도를 장후은 등(2017)은 실습지원비 지원 애로를 나한범 등(2016)은 현장실습이 학점취득을 위한 수단이란 인식으로 전공과 맞지않는 실무를 경험해야함을 이종호(2016)는 부처별 현장실습 프로그램이 다름에 따라 학생이 받는 혜택이 차별되어 이제 대한 불만을 지적하였다.

셋째, 산업체(실습기관)의 문제는 다음과 같다. 이순구(2015)는 현장 실습생들에 대한 기업체의 지도와 감독 미흡을 차성중(2015)는 기업 현장의 인식부족과 실습지도자의 능력 및 자질 부족을 김수정 등(2017)은 문제해결에 소극적인 기관에 대한 실망감과 실습생에게 과도한 책임과 방임을 나한범 등(2016)은 산업체에서 요구하는 실무와 대학교육과정과의 괴리와 실습비 지급에 대한 부담감을 이종호(2016)은 산업체의 실습학생에 대한 지원 부족과 어려움을 지적하였다.

마지막으로, 대학(운영기관)의 문제는 다음과 같다. 최순식(2015)은 대학측의 현장실습 인식 미흡, 현장실습기관 수요조사 기능 취약, 현장실습 유지관리활동 부족, 트렌드에 맞는 현장실습 모델 개발 미흡을 이순구(2015)는 실습을 총체적으로 관리하는 산학협력단의 역할 미약, 사전 오리엔테이션 부재와 지속적인 교육 미흡을 차성중(2015)은 실습교육의 비전문성과 불충분성, 대학과 실습기관과의 유기적이고 협조적인 관계형성 미흡, 실습교육모델 부족을 지적하였다. 또한 김수정 등(2017)은 문제해결에 소극적인 대학에 실망을 장후은 등(2017)은 현장실습 지원조직의 전문인력 부족과 단순한 운영매뉴얼 및 운영매뉴얼 활용도

미흡을 황의택 등(2016)은 장기현장실습 참여전 의무 이수 교과목이 충분히 제공되지 못함(선택과목으로 분류됨)과 장기현장실습 전담조직과 인력구축 미흡, 지속적 산학협력 부족으로 기업확보 어려움을 이종호(2016)는 부처별 상이한 현장실습 운영기준으로 발생하는 문제에 대처가 어려움을 지적하였다.

다음으로 기존현장실습의 문제점을 극복하기 위한 요인은 다음과 같다.

최순식(2015)은 현장실습 교과목 이수제 실시, 현장실습 온라인시스템 정착, 현장실습기관 DB 구축, 현장실습 플랫폼 시스템 구축, 현장실습 빅데이터 서비스시스템 구축을 이순구(2015)는 대학 교육 후 실시하는 현장 맞춤형 교육으로의 전환이 필요함을 김수정 등(2017)은 적절한 관리와 주도성이 동반되는 실습지도 필요, 학습권 및 노동권 보장을 위한 실습제도 개선 필요, 실질적인 노동력 제공에 따른 보호 및 지원 요구를 나한범 등(2016)은 전공에 맞는 부서 배치, 학생수요조사(학생, 산업체), 진행사항 점검(교수), 실전정보제공(산업체), 사후관리(고용연계), 학생만족도체크를 제시하였다. 이종호 등(2015)는 지역의 민관기관들이 장기현장실습(Co-op)의 참여와 지원에 있어서 호혜적이며 상호의존적인 태도를 가지고 적극적으로 참여, 많은 학생들이 극도의 전문성을수행하는 일보다는 서비스직 혹은 사무관리직의 직무를 수행하고 있다. 학생들의 실습은 업무의 내용과 실습기관의 문화적 환경을 파악하는 수준에서 이루어지며, 같은 실습기관에서 여러 번 Co-op을 실습하는 학생의 경우 업무의 전문성이 더 높게 나타나는 것으로 파악, CWU Co-op 프로그램에 참여하는 학생의 임금은 실습기관과의 계약 시 협의에 의해서 임금지급시기, 급여 등을 결정, 전체 Co-op 참가자들 중 약 37.8%에 해당 하는 학생들이 Co-op 참여를 통해 정규직으로 취업, CWU의 Co-op 프로그램은 지역 내 우수인재 유출방지와 인력난 해소에 큰 도움, CWU의 Co-op 프로그램의 실습학생과 실습기관 간에 상호 니즈가 충족된 적절한 매칭, CWU는 효율적인 Co-op을 위해 실습기관간의 긴밀한 협력을 유지, Co-op 참가학생에 대한 지속적인 관심과 지원이 필요함을 주장하였다.

III. 현장실습 고도화를 위한 개선방안

앞서 현장실습과 관련 프로그램을 살펴보았으며, 현장실습 운영의 문제점과 이를 개선할 수 있는 요인을 탐색하였다. 지금까지의 연구를 다음과 같이 요약하고자 한다.

첫째, 현장실습 참여전 충분한 교육이 이루어져야 한다.

기업에서 필요로 하는 기본소양을 갖추지 못한채 실습에 참여함으로 인해, 전공보다는 잡무에 관련된 실습에 시간을 소모하게 되며, 실습기관인 산업체에서도 학생의 역량에 대한 불만을 토로하는 등 일이 발생하게 된다. 이를 해결하기 위해 실습기관 수요자 중심의 현장 맞춤형교육이 이루어져야 한다. 이 뿐만 아니라 창업을 위한 교과목으로 이해되고 있는 기업가 정신, 리더십에 관련된 교육을 통해 실습생이 기업가적인 시각을 가지고 능동적인 현장 참여가 이루어지도록 지원해야 할 것이다. 현재 교육부기준(2017) 대학정보공시를 통해 보면, 창업관련 교육은 크게 정규교과와 비정규교과로 나누어진다. 기업가정신 등의 정규교과와 창업동아리, 창업경진대회 등의 비교과 등의 교과운영이 현장실습전에 실습학생이 이수되도록 유도하는 프로세스가 필요하다. 이를 통해 자연스럽게 취업 또는 창업에 대한 마인드를 함양 할 수 있는 기회가 이루어지게 될 것이다.

둘째, 현장실습 관련 시스템 구축이 필요하다. 현장실습이 단기위주로 진행되다 보니 실제 전공분야 산업체에서 요구하는 기업현장 밀착형 실습에 어려움이 있다. 이에 장기현장실습의 확대 또는 현장실습 트랙 다양화를 위해서는 프로세스를 관리하는 플랫폼이 구축되어야 한다. 이를 통해 단기보다 상대적으로 부족한 장기현장실습을 위한 실습기관을 확보하고 실습지도자의 역량 등에 대한 정보를 확보하도록 한다. 이러한 시스템은 대학의 현장실습 교육조직 또는 취업 및 창업시스템과 연계가 되어 이루어져야 한다.

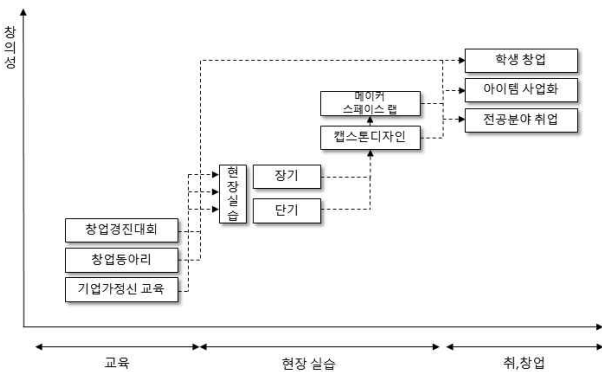
셋째, 현장실습 통일된 기준 마련을 위한 제도개선이 필요하다.

부처별로 상이한 운영규정과 서로다른 조직이 산재함으로 인해 현장실습이 선순환 프로그램이 작동하지 못하게 된다. 정부부처별로 산재되어 있는 현장실습 관련 기준을 통일화하고 컨트롤 타워를 구축하는 등의 제도개선 작업이 절실히 필요하다. 대학내에 현장실습지원센터를 중심으로 유기적연계를 통해 선순환 프로세스를 구축할 수 있다. 마지막으로, 현장실습의 연계프로그램이 필요하다.

먼저, 실습에 참여하는 학생은 창업지원단 또는 창업보육센터의 도움으로 기업가정신 교과목 뿐만 아니라 창업동아리 창업경진대회 참여를 통해 리더십을 함양하고 창업의식 고취한다. 다음으로, 단기 또는 장기 현장실습을 이수한 후에 실습 중 뛰어난 아이디어를 기업 수요에 맞는 설계과정인 캡스톤디자인 트랙과 연계한다. 마지막 단계에서 대학내 기술사업화센터 등을 통해 이를 특허 등으로 사업화할 수도 있다. 리더십을 함양하고 이를 구체적으로 실현한 학생은 기업에 맞는 현장중심형 인재로 해당 전공

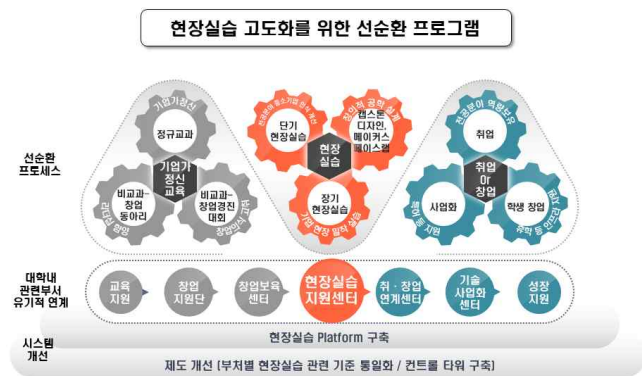
분야에 취업하여 역량을 충분히 발휘할 수 있을 것이고, 일부는 창업을 통해 청년 일자리를 창출하게 될 것이다.

즉, 현장실습에서 일회성으로 끝나는 것이 아닌 지속적인 연계 교육 또는 취업 및 창업으로의 연계를 피하기 위해 이러한 연계는 반드시 필요하다. <그림 2>와 같이 현장실습 전에 기업가정신 등의 교육을 통해 리더십을 함양하고 실습을 통해서는 산업체 현장의 문제를 파악한다 → 캡스톤디자인을 통해 산업체(또는 사회)가 필요로 하는 과제를 대상으로 학생들이 스스로 기획과 종합적인 문제를 해결하며 → 이 중 좋은 아이디어를 가진 학생은 창업으로 연계하여 기업가정신을 위한 선순환 구조로의 개선이 요구된다.



<그림 2> 현장실습 고도화 단계

<그림 3>와 같이 연구자는 지금까지 밝힌 현장실습 고도화를 위한 개선된 프로그램을 제시한다.



<그림 3> 현장실습 고도화를 위한 선순환 프로그램

IV. 결론 및 시사점

최근 정부의 재정지원프로그램들이 다양하게 추진되면서, 현장실습도 그 규모가 양적으로 크게 성장하였다.

이제는 양적성장과 더불어 현장실습 고도화를 위한 질적

성장을 피하여야 한다. 연구자는 지금까지 국내 현장실습 관련 문헌을 통해 문제점과 극복방안, 그리고 이의 개선을 위한 ‘현장실습 고도화를 위한 선순환 프로그램’ 모형을 제시하였다. 현장실습을 거쳐 결국은 학생이 취업 또는 창업으로 사회에 발을 내딛게 된다. 특히 창업 측면에서 국내의 경우, 생계형 창업활동 지수가 높고 젊은층의 기업가형 창업지수는 낮다. 또한 구직단념 청년은 OECD 중 세 번째로 높으며, 청년 실업이 심각한 사회문제로 대두되었다. 즉, 고용없는 성장 시대 맞아 경제성장을 통한 일자리 창출의 한계가 온 것이다. 이는 창업에 대한 부정적인 인식이 팽배함에서 오는 것이며, 한편으론 ‘기업가정신’함양을 위한 교육이 제대로 이루어지고 있지 않음을 의미한다.

미 스탠퍼드 대학의 경우 동문 창업기업 수가 39,900개에 이르며 이를 통한 일자리수 약 540만개와 매출액이 약 2조7천억달러에 이르고 세계 5위 경제규모를 형성하였다. 이러한 결과는 창업실패도 자산이며, CEO의 창업횟수, 실패를 통한 교훈 등이 엔젤이나 벤처투자자의 투자결정에 중요한 요소로도 작용하는 등 미국의 유연한 정책에 그 힘이 있다. 중국은 하루 1만5000개 이상의 기업이 창업을 이루고 있고 현재 1세대 창업기업인 알라바마, 텐센트 등의 기업가치가 세계 10위권안에 있다. 중국 정부는 창업과 혁신을 경제발전의 원동력으로 삼겠다는 의미인 “대중창업 만인창신(大衆創業 萬人創新)”의 기조아래 정부가 직접적으로 ‘기업가정신’을 강조하고 있으며, 이는 중국 창업 열풍의 배경이 되었다.

이러한 점에서, ‘현장실습’은 기업가정신 등의 창업관련 교육과정과 학생창업과도 별개가 아닌 통합된 시각에서 접근해야 한다. 최근 이러한 위기인식으로 정부에서 초·중·고 정규과목으로 ‘기업가정신’을 정규과목으로 채택하여 시행하고 있다. 이는 국민소득 3만불을 넘어 선진국을 향해 나아가기 위해서는 새로운 성장동력확보가 필요하다는 것을 뜻하며, 미국과 중국의 사례에서 그 의미를 찾아볼 수 있을 것이다.

이에 지금까지의 연구를 통해 다음과 같은 정책 시사점을 제시하고자 한다.

첫째, 현장실습의 고도화와 성과확산이 필수적이다. 유기적인 연계를 위해 현장실습, 캡스톤, 전문트랙, 연계전공 등 교육과정 등의 학생의 창업교육으로 연계가 이루어져야 한다. 또한 캡스톤의 내실화(Keystone, Corner stone, Mile stone, + Cap stone)도 피하여야 할 것이다. 이와 더불어 지원조직의 협업도 피할 필요가 있다. 창조경제혁신센터, 산학협력중개센터, 대학 3자간 협업을 통해 실습 프로그램을 고도화 할 수 있을 것이다. 또한 사업 추진을 위한 성과정리와 홍보를 통해 현장실습의 성과를 확산하여야

한다.

둘째, 지속가능성을 확보하여야 할 것이다. 최근 특성화 고의 실습사고로 안타까운 청춘이 꽃도 피우지 못한 채 희생되어야 했다. 이런 부정적 시각은 현장실습의 지속가능성을 저해한다. 또다른 문제로 앞서의 선행연구에서 언급된 현장실습비의 미스매치로 비롯된 ‘열정페이’ 문제이다. 부처별 다르게 책정된 실습비지원과 기업의 실습비에 대한 부담은 현장실습의 지속가능성을 저해한다. 정부의 현장실습 지원이 중단되더라도 산과 학 자율적인 생태계 조성으로 지속가능성을 가지도록 노력하여야 한다. 이를 위해 현장실습의 자립기반 및 산업체와 호혜적 문화를 정착이 필요하다. 한편으로 현장실습이 PBL(Project Based Learning)단위의 진행도 고려해 보아야 할 것이다. 이를 위해서는 대학 내 관련 조직들의 연계를 통해 ‘학생중심의 원스톱서비스’를 피하여야 한다. 즉, 현장실습, 창업교육, 공동장비지원과 산학협력단조직 및 대학조직의 연계가 필요하다. 이러한 연계가 지속적으로 이루어지기 위해 산학협력중점교원들의 역할도 기대가 크다. 그러려면 그들의 정착을 위한 선발, 평가, 개발 시스템도 선행되어야 할 것이다. 또한, 국내 중소기업의 대다수가 영세하여(홍은영, 최종인, 2017) 학생들이 실습참여시 기업에 대한 시각이 부정적으로 인식되는 사례가 있었다. 이를 위해 중소기업에 대한 인식개선을 위해 작지만 성장가능성과 진정성을 가진 청년벤처, 글로벌 벤처기업등으로의 현장실습 파견을 적극 유도하여야 한다.

넷째, 산학협력분야를 확대하고 모델을 다양화 하여야 할 것이다. 기존의 산학협력 분야 외에 지식콘텐츠, 사회문제, 인적자원 기반의 인문사회 산학협력 모델을 확산을 위해, 지자체와 협력해야 하며, 필요에 따라 글로벌 산학협력도 적극 추진하여야 할 것이다.

마지막으로, 대학의 기술이전 시스템이 뒷받침되어야 한다. 실질적 시스템 내실화를 위해 산업체 수요를 반영한 대학기술의 사업화가 이루어져야 할 것이다. 특히 현장실습, 캡스톤디자인을 통해 현장을 체득한 학생이 우수한 아이디어를 가지고 특허를 출원하고 창업동아리로 활동하며 결국은 창업을 통해 사업화를 이루도록 아낌없는 지원이 필요하다. 이를 위해서는 학내 우수사례 발굴을 통해 산학협력 문화가 충분히 구축되도록 해야 할 것이다.

참고문헌

경제관계장관회의 관계부처 합동 회의자료(2017). 참여형 혁신 창업 기반 구축을 위한 한국형 메이커 스페이스 확산 방안, 17-7-2.

고현선(2016). 캡스톤 디자인 운영사례 및 발전방향 모색, *예술인문사회 융합 멀티미디어 논문지*, 6(5), 197-210.

교육부 (2 0 1 7) . <http://www.law.go.kr/%ED%96%89%EC%A0%95%EA%B7%9C%EC%B9%99%EB%8C%80%ED%95%99%EC%83%9D%ED%98%84%EC%9E%A5%EC%8B%A4%EC%8A%B5%EC%9A%B4%EC%98%81%EA%B7%9C%EC%A0%95>.

교육부 한국연구재단(2017). 2016 대학 산학협력활동 조사보고서.

김수정·김은정(2017). 사회복지 현장실습 참여 대학생의 권리에 대한 탐색적 연구, *한국사회복지학*, 69(1), 147-174.

나한범, 장영주(2016). 산업디자인 현장실습 참여 주체별 인식도 조사를 통한 현장실습 시스템 개발 연구, *디지털디자인학 연구*, 16(3), 49-64.

오창현·엄기용(2015). 대학 장기현장실습 프로그램의 성과평가지표 개발 및 적용에 관한 연구, *경영과학*, 32(4), 155-173.

윤명환(2012). 디자인분야의 캡스톤디자인 적용사례 및 성과 고찰, *한국콘텐츠학회논문지*, 12(12), 111-118.

김우승(2017). 현장실습, 이렇게 달라져야 합니다. 기업 채용문화 변화를 위한 현장실습의 역할 및 방법에 관한 연구, 2017 인재양성위원회 보고서, 한국공학한림원.

이순규(2015). 국가직무능력표준 (NCS) 활용을 통한 호텔현장실습 프로그램 개선방안에 관한 연구, *관광레저연구*, 27(12), 411-425.

이재환(2015). 광양만권 산업체 맞춤 현장실습 활성화 방안 마련을 위한 인식 연구, *한국콘텐츠학회논문지*, 15(12), 504-516.

이종호(2016). 부처별 현장실습 관련 사업 현황 및 시사점, 교육부지정 경상대학교 산학협력정책연구소

이종호·채민수·장후은(2015). 지역 대학의 장기현장실습(Co-op) 활성화를 위한 사례 분석 및 정책적 시사점: 미국 센트럴 워싱턴 대학교를 사례로, 21(4), 639-648.

이현이(2014). 디자인 산업융합전과 캡스톤디자인, *한국콘텐츠학회지*, 12(2), 68-72.

장후은·허선영·이종호(2017). 대학의 현장실습 운영 실태 및 정책 과제, *산학기술학회지*, 18(2), 493-500.

차성중(2015). 문헌정보학 전공 학생의 현장실습만족도에 영향을 미치는 요인에 관한 학제별 비교 연구, *한국문헌정보학회지*, 49(2), 355-379.

최순식(2015). 현장실습 운영활성화를 위한 효율적 방안에 관한 연구, *경영컨설팅리뷰*, 6(1), 151-175.

홍은영·최종인(2017). 대학행정 노력 및 산학간 신뢰가 산학협력 장애에 미치는 영향에 관한 연구, 13(1), 105-117.

황의택·이춘우·류준열(2016). 중소기업 인력채용 방안으로서의 장기현장실습제도 (Co-op: Cooperative Education Program) 의 국내외 운영사례의 시사점과 정책적 과제, *중소기업연구*, 38(1), 49-85.