

융복합 디자인씽킹 교육이 예비보건행정가의 사회적 문제해결능력에 미치는 영향: 사내기업가정신 통합교과 교육방안

유진영
수성대학교 보건행정과

The Effects of Convergence Design Thinking on Preliminary Health Administrators' Social Problem Solving Competency: Intrapreneurship Integrated Curriculum

Jin-Yeong Yoo
Dept. of Health Administration, SuSeong College

요 약 사내기업가정신 통합교과 교육에 학습자 중심의 융복합 디자인씽킹 교수법을 적용하고 사회적 문제해결능력 향상 효과를 평가함으로써 예비보건행정가의 사회적 문제해결능력 향상 효과를 확인하고자 하였다. 대구광역시 일개 대학의 보건행정과 2학년 학생 45명을 대상으로 2016년 3월부터 2016년 6월까지 총 15주간 융복합 디자인씽킹을 적용한 후 사전-사후 설문조사를 실시하였다. 주요 결과로서 예비보건행정가들의 사회적 문제해결능력 향상 효과는 부정적 문제지향과 충동-부주의적 반응양식, 회피적 반응양식에 긍정적 효과가 있는 것으로 나타났다. 특히 여학생과 근로경험이 없는 경우, 충동-부주의적 반응양식에 각각 긍정적 효과가 나타났다. 통합교과 교육에 융복합 디자인씽킹 교수법이 사회적 문제해결능력 향상에 긍정적인 영향을 미침을 확인하였다. 사회적 문제해결능력 향상을 위한 통합교과 프로그램 개발과 이 연구와 같은 창의적 교수법의 적용을 권장한다.

주제어 : 융복합 디자인씽킹, 액션러닝, 사내기업가정신, 사회적 문제해결능력, 학습자 중심

Abstract The purpose of the study is to verify the effectiveness the preliminary Health Administrators' Social Problem Solving Competency(SPSC) through the application of the learner-centered program Convergence Design Thinking(CDT) conducted by undergraduate school of Intrapreneurship the integrated curriculum, and evaluation of SPSC improvement effect. A pre-post-questionnaire survey was carried out that started March to June 2016 among the forty-five second-year college students from the Health Administration Department who participated in the CDT during the 15 weeks training. The main results are as follows. CDT were positive influenced on the improvement of Negative problem orientation, Impulsive careless style(ICS) and Avoidance coping style of the preliminary Health Administrators' SPSC. Especially, female college student or the absence of working experience, it was effective on the improvement of ICS of the participants. This CDT program identified having positive effects on their participation, SPSC. To further improve SPSC, The development of integrated curriculum and application of creative teaching method like this CDT is highly recommended.

Key Words : Convergence Design Thinking, Action Learning, Intrapreneurship, Social Problem Solving Competency, Learner-centered

* 이 연구는 2017년 중소기업청이 주최한 “기업가정신 교육우수사례 경진대회” 입상 프로그램을 보완한 결과임

Received 3 August 2017, Revised 27 October 2017
Accepted 20 November 2017, Published 28 November 2017
Corresponding Author: Jin-Yeong Yoo
(Department of Health Administration, Suseong College)
Email: yjyjin@daum.net

ISSN: 1738-1916

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

1. 서론

1.1 연구목적

21세기는 지능정보화사회로써 초고속정보통신을 기반으로 빠르게 변화하고 있으며 대학은 급변하는 사회에 대응할 수 있는 문제해결능력을 갖춘 창의적 인재양성을 요구받고 있다[1]. 사회적 상황을 인지하고 일상으로 직면할 수 있는 다양한 문제에 가장 효율적으로 해결해 나갈 수 있는 대안을 스스로 찾고 최선의 선택을 할 수 있도록 사회적 문제해결능력을 강화 시킬 수 있는 교과과정 개발과 교수학습전략이 필요하다. 사회적 문제해결능력은 직면한 해결과제에 대응한 심리적, 신체적 안녕은 물론, 직종이나 직위에 상관없이 대부분의 직종에서 직무를 성공적으로 수행하는데 필요한 기초직업능력으로써 요구된다[2, 3]. 세계경제포럼의 ‘미래의 직업’ 보고서에 따르면 미래사회 직무 수행에 필요한 핵심 역량은 문제해결능력(36%), 사회적 기술(19%), 탐구능력 (18%) 등으로, 문제해결능력이 미래사회가 필요로 하는 가장 중요한 직업 역량으로 평가하고 있다[4]. 지난해 교육부는 ‘지능정보사회에 대응한 중장기 교육정책의 방향과 전략’ 보고서에서 제4차 산업혁명에 대응하여 학습자의 잠재력과 창의성 그리고 문제 해결력을 발현시키는 교육, 흥미와 적성을 최대한 발휘할 수 있는 교육, 사람을 중시하고 사회통합에 기여하는 교육 등 우리나라 교육이 나아가야 할 다섯 가지 방향을 제시한 바 있다[5]. 미국, 핀란드, 독일 등 세계 각국은 ‘문제해결능력과 유연성, 창조성을 갖춘 미래인재 양성’을 위한 공통적 방안으로써 기업가정신 함양 교육을 학교 교육현장에 적극 반영하고 있다. 기업가정신 교육을 가르치고 지도하는 그 향방에 따라 각국의 국가경쟁력이 달라질 것으로 전망한다[6]. 기업가정신은 혁신적 아이디어와 변화의 주체로써 사고하고 행동하는 즉 ‘현재 보유하고 있는 자원이나 능력에 구애 받지 않고 기회를 포착하고 추구하는 사고방식 및 행동양식’이며[7], 시대의 문제를 해결하는 ‘가치와 쓸모를 창출하는 자기혁신’으로 정의된다[8]. 현재 학교 교육과정에 기업가정신 함양 교육은 세 가지 방식으로 이루어지고 있다. 첫째, 독립교과목 운영에 의한 교육방식, 둘째, 기존 교과목의 각 학습 영역을 기업가정신 교육 영역과 부합하여 교육하는 통합교과 교육방식, 셋째, 기존 교과목의 세부 영역중 하나로 기업가정신 교육을 수행하는 교육방

식이다. 독립교과목 운영 방식의 경우 대부분 선택교과목 형식으로써, 기업가정신 함양 교육의 지속성과 일관성이 보장되기 어려운 제한점이 있으며 세부영역 중 하나의 영역으로 교육되는 경우 깊이 있는 접근이 불가능하기에 통합교과 운영 방식에 의한 교육이 유럽, 싱가포르 등에서 가장 많이 선택하는 기업가정신 함양 교육방식이다[9]. 이처럼 세계 각국에서 기업가정신 교육이 미래인재 양성 방안으로 주목하는 이유는 기업가정신이 가지고 있는 혁신성, 진취성, 위험감수성 등의 속성 때문이다 [10]. 창조적 파괴와 과감한 도전 그리고 적극적인 의지가 문제해결능력을 강화시킨다. 기업가정신에서 함양해야 될 역량은 태도(attitude), 능력(skill), 지식(knowledge)로 구분 지을 수 있으며 태도 영역에선 자기인식과 자신감, 비판적 사고, 위험감수와 창의성, 문제해결능력이 습득해야 할 요소이다. 지식 영역에선 직업세계와 직업의 기회, 경제문해와 재정문해력을 갖추도록 하며 기술 영역에선 의사소통, 팀워크, 프레젠테이션, 기획을 학습한다[8]. 사내기업가정신은 기업가정신이 기존 조직의 영역으로 파생, 확장된 개념으로 소속 조직의 구성원으로써 조직의 변화와 가치 창출을 이끌어 낼 수 있도록 주어진 기회를 최대한 활용하여 아이디어를 도출하고 긍정적 조직성과를 창출하는 사고방식 및 행동양식으로 정의 될 수 있다 [11]. 많은 기업들이 기업환경 극복의 해결책으로 사내기업가정신 활성화와 혁신적 인재에 주목하고 있다. 자신이 소속되어 있는 조직, 자신의 업무 프로세스 문제점을 파악하고 해결방안을 찾을 수 있는 창의적 인재를 필요로 한다[12]. 대학은 사회가 요구하는 문제해결능력을 갖춘 창의적 인재양성을 위해 수업 혁신에 관심을 모으고 있다. 강의식 교육이 갖는 한계점을 인식하고 자기주도 학습 기반 교육으로 학습자의 주도적 사고와 문제해결능력을 강화할 수 있는 학습자중심 교육을 도입하고 있다 [13]. 문제를 찾고 창의적 자신감을 키우는 대표적 교수 학습전략으로써 디자인씽킹과, 액션러닝 교수법이 재조명되고 있다. 디자인씽킹은 고객의 진정한 필요와 욕구를 이해하고 고려할 수 있는 태도의 사고 체계 형성에 도움을 주는 방식으로써 아이디어를 내기 전에 고객에 대한 공감 단계를 통해 진정 개선이 필요한 진짜 문제를 발견하고 아이디어를 도출한다. 도출된 아이디어를 협업을 통해 그림이나 종이 모형 등으로 빠르게 형상화 하는 프로토타이핑과 테스트의 과정으로 피드백을 받아서 점진

적 개선을 이루어내는 교육방식이다[14]. 프로토타핑의 아이디어 즉, 문제의 형상화는 단쳐있는 마음과 사고가 자연스럽게 감화될 수 있도록 미술심리치료 영역에서도 활용되는 방법이다. 미술작품을 만드는 즐겁고 흥미로운 활동을 통해 목표의 구체화가 가능하며 문제의 외형화를 비위협적으로 표현할 수 있어 문제해결을 위한 새로운 접근법이 된다[15].

액션러닝은 학습팀 기반 협력·프로젝트 학습으로 운영되는 교육방식으로써 학습팀 상호 협력과 의견 교환하에 자료수집과 분석, 발표 및 성찰의 과정을 통해 창의적 사고와 자기주도적 학습능력을 향상시킴으로써 문제해결능력을 강화하는 교육방식이다[16,17]. 액션러닝은 현장중심학습방법으로 기업의 경영혁신과 업무개선 프로그램으로써 처음 활용된 방법이다. 문제규정과 대안적 해결책 모색, 의사결정, 실행과 평가의 문제해결능력 강화와 주도적 역량개발 측면에서 효과적인 학습방법이다[18]. 방법론적 측면에서 디자인씽킹은 과제 정의와 사용자 중심의 세심한 관찰 수행을 중요하게 강조하는 반면 팀활동의 중요성과 인식이 약한 편이며, 액션러닝은 학습팀 중심의 문제해결 프로세스를 통한 최적인 도출과 성장에 비중을 두지만 문제정의와 관찰 단계의 중요성이 낮게 인식됨에 따라 진행도중 잘못된 문제도출로 인해 문제정의부터 다시 시작해야 하는 상황이 발생하게 되는 측면이 있다. 따라서 디자인씽킹과 액션러닝 각각의 장점을 도입한 두 방법론의 통합모형이 창의적 아이디어 도출과 문제해결 방법으로써 보다 바람직하다[19].

병원서비스코디네이터실무 교과목은 의료기관에서 발생할 수 있는 임상 상황을 학습자에게 공개하고 해당 상황의 문제해결을 위해 필요한 비즈니스 매너 및 에티켓, 고객 심리 이해 및 커뮤니케이션 능력 등을 학습하는 과정으로 구성된다. 병원서비스코디네이터의 역할을 담당하게 되는 예비보건행정가는 성공적인 직무수행을 위해 의료기관을 찾은 환자들에게 접수·수납 및 예약관리를 비롯하여 치료의 진행과 경제적 부담 등에 대한 충분한 설명과 환자의 불편 사항을 듣고 적극적으로 해결하고자 노력하는 역할을 수행함에 따라 다양한 사회적 문제해결과제에 직면하게 된다[20]. 의료기관을 찾은 환자의 의료기관 만족도를 제고하고 병원경영 향상에 기여하는 원활한 직무수행을 위해선 임상 상황에 따른 바람직한 직무수행 태도와 지식, 기술을 사전에 충분히 이해하

고 준비할 때, 그 성과는 극대화 될 것이다. 그러나 기존 교육 방법은 지식 전달 중심의 교육 방법으로 문제해결을 위한 창의적 사고와 적극적 직무수행 역량 배양을 위한 시간적 안배가 충분하지 않았다. 사회적 문제해결과제를 능동적 행동 양식과 태도로 학습자가 문제해결과정을 주도하고 함께 성찰할 수 있도록 디자인씽킹과 액션러닝을 상호 보완한 융복합 디자인씽킹(Convergence Design Thinking) 교수방법을 병원서비스코디네이터실무 교과목에 적용한다면 예비보건행정가로써 직무수행을 위해 요구되는 직무수행능력 배양의 교육성과에 도움이 될 것이다. 기존의 해당 교과교육이 ‘what’ 라는 지식 전달이 주목적이었다면 융복합 디자인씽킹 교육은 ‘어떻게’라는 실천적 능력을 함께 갖출 수 있도록 교육하고자 함이다.

이에 본 연구에서는 시대정신이라 불리는 기업가정신이 예비보건행정가에게 함양될 수 있도록 사내기업가정신 함양 교육과 병원서비스코디네이터실무 교과교육을 문제해결능력에 초점을 맞추어 통합교과를 구성하고 ‘융복합 디자인씽킹(Convergence Design Thinking)’ 교수법으로 수업 설계함으로써, 예비보건행정가의 사회적 문제해결능력 향상 효과를 확인하고자 한다. 또한 융복합 기반의 창의적이고 혁신적인 수업 모델을 개발함으로써 학생 참여 중심 수업활성화 방안을 모색하고자 한다. 구체적인 연구 목적은 다음과 같다.

- 1) 사내기업가정신 함양 교육을 전공 교과목인 병원서비스코디네이터실무 과목 교육에 통합한 통합교과 교육 방식을 적용한다.
- 2) 사내기업가정신 함양 교육과 병원서비스코디네이터실무 통합교과목 교육에 적용될 융복합 디자인씽킹(Convergence Design Thinking) 수업설계를 한다.
- 3) 사내기업가정신 함양 교육과 병원서비스코디네이터실무 통합교과목 운영에 적용된 융복합 디자인씽킹 교수법이 예비보건행정가의 사회적 문제해결 능력에 미치는 효과를 확인한다.

2. 연구방법

2.1 연구대상

대구광역시 일개 대학 보건행정과 2학년 학생을 대상으로 하였으며 2016년 3월부터 2016년 6월까지 총 15주간 사내기업가정신 함양교육과 병원서비스코디네이터실무 통합교과 교육에 적용된 융복합 디자인씽킹 교수법으로 교육된 학생 45명을 대상으로 사전-사후 설문조사를 실시하였다. 응답이 불성실한 설문 6부를 제외한 39부를 분석하였다.

2.2 연구도구

사회적 문제해결능력에 미치는 영향을 측정하기 위한 연구 도구는 최이순(2002)이 우리말로 빈안한 Maydeu-Olivares와 D’Zurilla의 “사회적 문제해결능력 검사-개정판(SPSI-R: Social Problem Solving Inventory-Revised)”을 설문지로 사용하였다[21]1). 설문문항은 52개 문항이었으며 긍정적 문제지향(5문항), 부정적 문제지향(10문항), 합리적 문제해결(20문항), 충동-부주의적 반응양식(10문항), 회피적 반응양식(7문항)의 5개의 하위영역으로 구성되었다. 최종설문 문항은 인구사회학적 특성 3문항을 포함하여 55개 문항이었다. Likert 5점 척도로 측정하였으며 ‘매우 그렇지 않다’ 1점에서 ‘매우 그렇다’ 5점으로 점수가 높을수록 융복합 디자인씽킹 교수법에 의한 사회적 문제해결능력 향상에 효과가 높은 것을 의미한다<Table 1>.

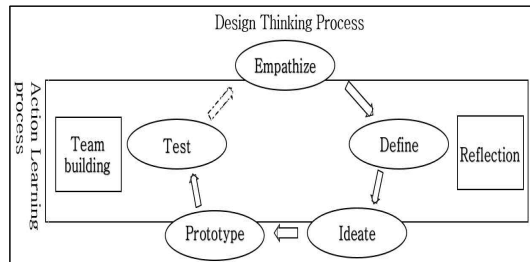
<Table 1> 5 sub-components of Social Problem Solving Competency

Classification	Component	Characteristic
Problem Oriented	Positive problem view orientation(PPO)	For constructive problem solving, view problems as a threat but rather as a challenge rather than a problem a tendency to think
	Negative problem orientation(NPO)	Dysfunctional cognition-related to emotions and problems with happiness there is no ability to successfully solve the reporting problem a tendency to think
Problem solving technology	Rational problem solving(RPS)	A constructive problem-solving pattern realistic, systematic and technical thinking
	Impulsive careless style(ICS)	An active attempt to apply problem-solving strategies and techniques but limited, impulsive, cautious, and rushed incomplete attempt
	Avoidance coping style(ACS)	If there is a problem, avoid the problem rather than face it, passive and dependent to postpone troubleshooting during the day

1) Quoted in Yi-Soon Choi, “A study of the reliability and validity of the social problem solving inventory-revised(SPSI-R).” Korean Journal of Clinical Psychology, Vol. 21, No. 2, pp. 413-428, 2002.

2.3 자료 수집 방법 및 절차

본 연구는 사전검사, 융복합 디자인씽킹 수업진행, 사후 검사 순으로 진행되었으며 연구기간은 2016년 3월부터 2016년 6월까지 총 15주였다. 연구 윤리적 측면을 고려하여 사회적 문제해결력 함양을 위해 ‘병원서비스코디네이터실무’ 교과목에 사내기업가정신 함양교육을 통합한 통합교과에 대한 설명과 융복합 디자인씽킹 교수법 수업적용에 대해 설명한 후 동의를 구하였으며 강의 첫 주에 연구대상자의 사회적 문제해결능력을 자기기입식 설문조사방식에 의해 측정하였고 융복합 디자인씽킹 수업을 진행한 후 사후 검사는 수업이 종료되는 15주에 측정된 자료를 수집하였다. 2학년 2개 반에 대해 융복합 디자인씽킹 교수법을 형평성을 고려하여 동일하게 적용한 강의를 실시하였다. 융복합 디자인씽킹은 디자인씽킹 프로세스에 액션러닝의 팀빌딩과 성찰 과정을 추가한 것이다. 디자인씽킹 프로세스 첫 단계인 ‘공감하기’ 단계 도입 전에 액션러닝의 팀빌딩이 추가되었으며 디자인씽킹 세부과정별로 팀활동, 성찰과정을 추가하였다. 팀빌딩 후 각 팀별로 고객의 진정한 필요와 욕구를 이해하고 고려할 수 있는 사고 체계 형성을 위한 ‘공감하기’ 과정을 수행했으며 팀활동 기반의 문제정의 과정을 이행하도록 하였다. 통합교과목 운영에 적용된 융복합 디자인씽킹은 전체 수업 과정 중 ‘공감하기’ 활동에 많은 비중을 둬으로써 진정한 문제를 정의하고 해결책을 찾는 정신과 태도, 마음가짐을 갖추도록 구성한 것이 특징이라 할 수 있다. ‘시각화하기’ 단계에서는 미술심리치료 방법을 일부 차용하여 프로토타이핑화 하였으며 시각과 촉각 등의 신체 활동 수행을 통해 과제를 실행하도록 구성하였다[Fig. 1].



[Fig. 1] Convergence Design Thinking’ Frame

2.4 자료분석

자료 분석은 SPSS 21.0을 이용하였으며, 측정 도구의 타당성과 신뢰성 검증을 위해 수집된 자료를 탐색적 요인분석과 Cronbach- α 계수를 이용한 신뢰도 검증을 실시하였다. 융복합 디자인씽킹 교수법의 사회적 문제해결능력 향상 효과를 파악하고자 대응표본 T검정 등을 실시하였다. 부정적 문제지향(10문항), 충동-부주의적 반응양식(10문항), 회피적 반응양식(7문항) 등의 부정문항은 역채점으로 변수 변환하여 사용하였다.

3. 연구결과

3.1 병원서비스코디네이터실무 과목에 융복합 디자인씽킹 교수법 적용

3.1.1 연구자 준비

2014년에서부터 2016년까지 기업가정신 교육자 양성 과정을 이수하였고 소속 대학은 물론 타 대학의 교수 학습지원센터와 창의교육센터 등에서 지원하는 디자인씽킹과 액션러닝 교수법, 학습전략 강좌와 창의적 교수법 관련 논문 등을 통해 기업가정신, 디자인씽킹, 액션러닝 교수법 자료를 수집하였다. 예비보건의행정가의 전문 직업정신 강화와 공감 능력 향상을 위해 소속대학의 교육학 박사와의 심도 깊은 논의를 통해 직업윤리에 대한 팀활동 과제를 일부 구성하였다. 현재 가장 많이 활용되는 디자인씽킹 프로세스는 스탠퍼드 대학교의 디스쿨에서 적용하고 있는 공감하기, 문제정의 하기, 아이디어화하기, 시각화 하기, 평가하기 단계로 수행하는 디자인씽킹 프로세스이다. 액션러닝의 주요 실행 구성요소는 러닝코치와 학습팀, 과제, 실행의지, 지식습득, 질문·성찰, 피드백이다[22]. 교수자는 러닝코치의 역할을 하면서 학습자들의 주도적 액션러닝 활동을 지지하는 조력자의 역할을 한다. 융복합 디자인씽킹 수업은 수업 운영 초기 단계(1주~4주)는 팀빌딩과 원활한 팀 학습활동 및 지속력을 위해 '팀원 사이의 친밀감 형성'과 '목표 설정', '과제해결을 위한 자원 찾기' 부분에 중점을 두었으며 진로마을 만들기의 '시각화하기'에서는 미술심리치료의 일부 방법을 차용하여 언어와 시각을 모두 활용함으로써 적절한 문제 해결방법을 효율적으로 찾도록 구성하였다. 또한 역할극을 활용한 현장 상황 재현의 시뮬레이션을 구성함

으로써 임상상황의 문제해결을 위한 융합적 교육 방법이 될 수 있도록 하였다.

3.1.2 융복합 디자인씽킹 교수법 적용 절차

사내기업가정신 함양 통합교과 교육을 위해 병원서비스코디네이터실무 교과목의 기존 교육영역 학습목표에 사내기업가정신 교육영역 학습목표를 부합시켰다. 병원서비스코디네이터실무 1~2주 학습목표 '자신에 대한 이해'는 사내기업가정신의 '소통과 팀워크'와 부합되었고 병원서비스코디네이터실무 3~4주 학습목표 '과제해결을 위한 자원 찾기'와 '목표의 시각화'는 '문제인식', '주도적 사고와 행동'과 부합되었다. 5~11주 '고객 심리의 이해', '비즈니스 매너와 에티켓 이해', '자존감 강화'는 '생각관점 바꾸기'와 '문제인식능력', '주도적 목표 구체화'와 부합되었으며 12주~15주 '고객과의 커뮤니케이션'은 '소통과 팀워크', '주도적 사고와 행동'과 부합되었다. 통합교과목 교육에 융복합 디자인씽킹 교수법(Convergence Design Thinking)을 적용하기 위해 강의 시작 전에 책상배치를 5~6명이 팀 학습 활동을 할 수 있도록 배치하였다. 융복합 디자인씽킹 운영내용은 <Table 2>와 같다.

○ 팀 친밀감 형성하기/소통과 팀워크(1주): 자기소개를 위해 자신을 나타낼 수 있는 별칭이나 소개 문구를 작성하게 하고 기억에 남는 사람, 고향, 취미 등을 미리 배부하여 삼각형 모양으로 접은 각자 자신의 명패에 기입하게 하였다. 팀원 모두가 볼 수 있도록 '자기소개 명패'를 배열하고 명패에 적힌 내용을 중심으로 각자 자기소개를 하도록 하였다. 선출된 팀장부터 돌아가며 자기소개를 하도록 하였으며 다소 긴장한 초반의 분위기와는 달리 2~3번째 팀원 소개 순서부터는 자기소개 내용 중 궁금한 부분에 대한 질문과 답변으로 팀 내 분위기는 웃음이 이어지는 반응을 보였다. 교수자는 예비보건의행정가들이 자기소개 시간을 통해 자신은 물론 타인의 이야기를 듣고 공유하며 공감할 수 있는 기회를 갖도록 하였으며 팀원들에게 공감의 표현을 할 수 있도록 코칭하였다.

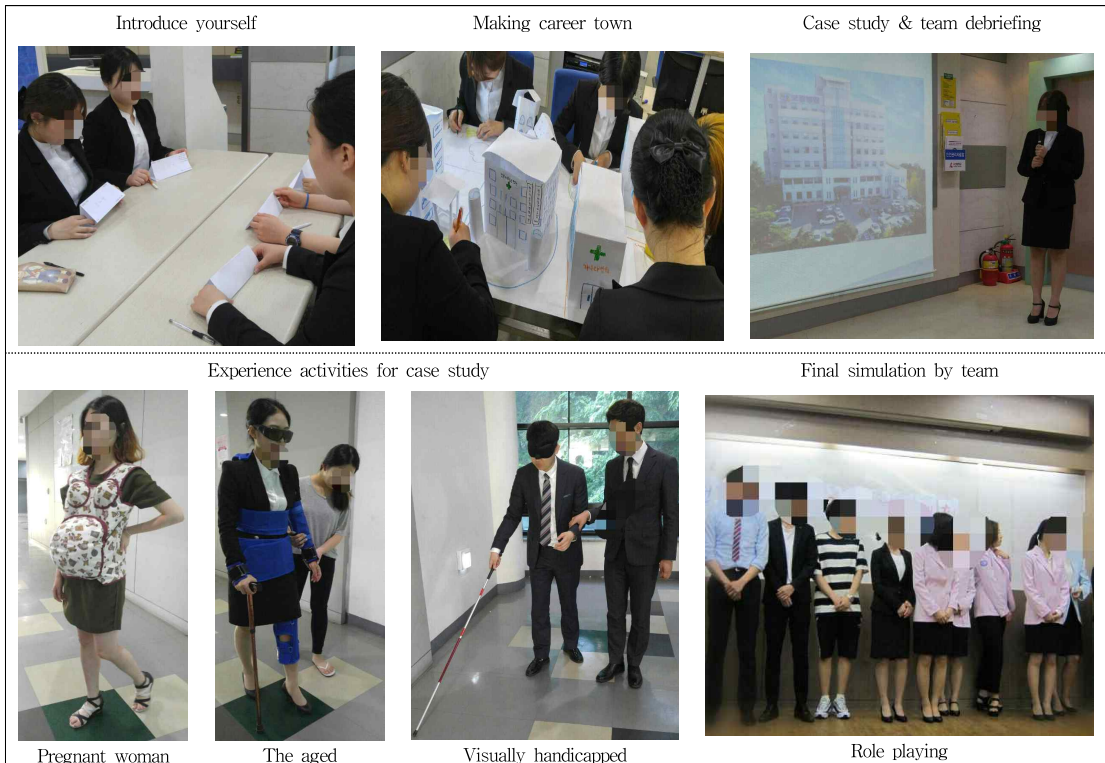
○ 자신에 대한 이해(삶의 목적과 목표 설정)/소통과 팀워크(2주): 예비보건의행정가로서 올바른 직업관과 성공적 직무수행을 위한 자존감형성을 위해 자신에 대한 이해를 돕고자 삶의 목적과 삶의 목표에 대한 설명 후 각자 사전에 배부된 A4 용지에 자신의 삶의 목적과 목표를 작성하도록 하였으며 이를 통해 자신을 성찰할 기회를 갖

고자 하였다.

○ 과제해결을 위한 자원 찾기, 목표 시각화/ 문제인식, 주도적 사고와 행동(3~4주): 각 팀에 도화지를 한 장과 포스트잇을 배분한 후 자신의 강점 세 가지를 각자의 포스트잇에 작성하도록 하였다. 강점 세 가지가 적힌 포스트잇을 자신의 별칭이 적힌 팀 도화지란에 붙이도록 하였으며 팀원 간에 돌아가며 하나씩 팀원의 강점을 포스트잇에 기입하여 도화지에 각각 붙이도록 하도록 하였다. 목표 시각화를 통해 자신의 목표를 자기 주도적으로 설정하고 도착점을 위한 구체적 행동 수행에 필요한 내적 동기를 강화하고자 '진로마을 만들기'를 수행하도록 하였다. 각 팀에 전지와 A4용지, 풀, 가위 등을 배분한 후 예비보건행정가들에게 향후 근무를 희망하는 직장을 형상화 하도록 하였다. '가위바위보'로 팀내 순위를 결정하게 한 후 순위에 따라 희망 근무지를 형상화할 전지 공간을 선점할 수 있도록 했으며 자율적인 공간 조절 또한 가능하도록 하였다. 형상화된 근무지 취업을 위한 실천 항

목 세 가지를 포스트잇에 작성하도록 하고 또한 자신의 강점 중 각자 설정된 진로 목표 달성을 위한 문제 해결에 도움이 되는 강점 세 가지를 형상화한 '진로 마을' 전지에 별칭과 함께 부착하도록 하였다. 팀장부터 팀원들이 만든 각각의 진로 영역에 대해 장점 및 좋은 점에 대해 긍정적으로 말로 표현하도록 하였다. '진로 마을 만들기'는 예비보건행정가들에게 모호한 미래 근무지를 구체적 형상으로 표현하도록 함으로써 명확한 목표설정, 실천세부 항목 수립, 직업관 확립은 물론 공동체와 공존이라는 명제를 사고할 수 있는 기회를 갖고자 함이다. 팀원이 합심하여 '진로 마을'을 만든다는 의미에서 마을이 되려면 자신의 공간이외 모두가 함께 사용하며 다닐 수 있는 '길'도 있어야 하며 '가위바위보' 후순위로 밀려 공간을 적게 차지한 팀원에 대해 배려 즉 자신과 타인에 대한 인지와 배려를 해당 활동을 통해 체득할 수 있도록 하고자 하였다.

○ 비즈니스 매너와 에티켓, 자존감 강화/생각관점 바꾸기, 문제인식능력, 주도적 목표 구체화(목표조정)(5주



[Fig. 2] Convergence Design Thinking' Tools

※ Existing 'Design thinking for intrapreneurship development' program quoted

~7주): 주도적 사고에 기반을 둔 학습 목표의 구체화를 위해 팀별 진로탐색·발표를 하였다. 비즈니스 매너와 에티켓을 이해하고 자존감을 강화할 수 있도록 예비보건행정가로서 갖춰야할 직업윤리에 대해 팀별 과제발표를 수행하도록 하였다. 윤리강령 및 논문 등을 활용하여 자료 조사를 수행하도록 하였으며 직업윤리에 따른 자발적 행동규범이 스스로 정립될 수 있도록 하였다. 팀별 과제 발표 이후 ‘배운 것, 느낀 것, 실천다짐’에 대한 개별 성찰일지를 작성하도록 하였다.

○ 고객심리의 이해/생각관점 바꾸기, 문제인식능력(9주~11주): 예비보건행정가로서 병원서비스코디네이터 실무에서 학습해야할 내외부 고객 만족도 향상을 위한 고객심리의 이해를 보다 실증적 채득을 위하여 체험학습과제를 수행하도록 하였다. 병원을 방문하게 되는 환자의 일반적 신체적 상태를 이해할 수 있도록 ‘임산부, 노인, 시각장애 등의 체험복을 팀 별로 착용하고 60분 동안 생활하도록 하였다. 팀 내에서도 안전을 위해 2인 1조로 나누어 체험 활동을 하도록 하였으며 특히 ‘시각장애인’ 체험의 경우 안대를 착용한 상태에서 계단 등 보행을 수행해야 함으로 2인 1조 행동 활동 수칙을 필히 지키도록 하였다. 팀별 과제 수행 후 ‘배운 것, 느낀 것, 실천다짐’에 대한 개별 성찰일지를 작성하도록 하였다. 또한 팀별 사례연구 및 발표를 통해 고객 심리를 보다 심층적으로 이해하고 공감할 수 있도록 하였다.

○ 고객과의 의사소통/소통과 팀워크, 주도적 사고와 행동(12주~15주): 병원에서의 내외부과의 원활한 의사소통을 위한 ‘역할극’ 과제를 통해 커뮤니케이션 상황을 보다 객관적으로 이해하고 표현할 수 있도록 생각하고 공감하며 표현하도록 유도하였다. 팀별로 역할극 대본을 작성하도록 하였으며 고객응대를 위한 대본 표현형식을 긍정형, 청유형, 개방형, 완곡형의 표현과 쿠션언어와 아이메세지로 대본을 작성하도록 코칭 하였다. 팀별로 자율적으로 배역을 나눈 후 중간 발표회를 가졌으며 중간 발표회에서 교수자(코치)의 평가 결과를 참고하여 최종 역할극 대본을 수정, 최종 발표회를 가졌다. 또한 엘리베이터 피치(1분 자기소개)를 통해 직무수행태도와 말하기 역량이 강화될 수 있도록 하였으며 우수자 선정과 동료 활동 평가 등의 과정을 구성함으로써 총체적 성찰을 할 수 있도록 하였다[Fig. 2].

3.2 융복합 디자인씽킹 교수법에 대한 예비보 건행정가의 사회적 문제해결능력 향상 효과

3.2.1 연구 대상자의 일반적 특성

연구 대상자의 일반적 특성은 여학생이 69.2%로 많았으며 아르바이트를 포함하여 근로경험이 있는 경우가 76.9%였다. 전공에 대한 부모의 기대 정도는 보통 이하인 경우가 64.1%였다<Table 3>.

<Table 2> Process of program

Week	Contents		
	Professor	Learner	Class objectives
1	Orientation	Team building & introduce yourself	·Understanding yourself/ ·Communication and teamwork
2	Education(your object & your goals in life)	Set goals and goals for your life	
3	Education(finding strengths) Team learning method	Create your own strengths	·Find resources for challenges ·Goal visualization/
4	Education(competition and care) Career navigation task	Making career town	·Leading Thinking and Behavior
5	Feedback & evaluation	Team debriefing(career search results)	·Business manners and etiquette ·Strengthen self-esteem/
6	Education(vocational ethics)	Team study (vocational ethics)	·Change Thinking Perspective
7	Feedback & evaluation Elevator pitch task	Team debriefing(vocational ethics)	·Problem recognition ability ·Refining goals
8		Midterm exam	
9	Education(customer psychology) Team learning method	Experience activities for case study(pregnant woman, the aged, visually handicapped)	·Understanding customer psychology/ ·Change Thinking Perspective
10	Feedback & evaluation	Case study & team debriefing	·Problem recognition
11	Feedback & evaluation	Team debriefing	
12	Education(communication)	Project paper writing for scenario	
13	Feedback & evaluation	Simulation by team	·Communication with customers/
14	Coaching	Prepare for elevator pitch Final Simulation by excellent team	·Communication and teamwork ·Leading Thinking and Behavior
15	Summary of presentation Feedback & evaluation Overall reflection	Elevator pitch(individual presentation) Peer activity evaluation Activity content and course evaluation	·Hospital service coordinator convergence training

* Existing 'Design thinking for intrapreneurship development' program quoted

<Table 3> General characteristic of the subjects

Classification	Item	N	%
Gender	Male	12	30.8
	Female	27	69.2
Working experience	Yes	30	76.9
	No	9	23.1
Parent's expectation about major	Below average	25	64.1
	High	14	35.9
Total		39	100.0

3.2.2 요인분석 및 신뢰도 검증

측정 도구에 대한 타당도 검증을 위해 탐색적 요인 분석을 실시하였으며 주성분 분석을 통해 측정변수의 구성 요인을 추출하였다. 고유값(eigen value)은 1.0 이상, 요인 적재치는 0.4 이상을 기준으로 하였다. 선행연구와 동일하게 5개의 요인으로 구분되었으며, 총 52개 문항 중 이론 구조와 맞지 않게 적재된 8개 문항을 제거한 최종 44개 문항을 분석하여 이용하였다<Table 4>. 44개 문항에 대한 구성요인별 신뢰도 분석결과 Cronbach- α 값이 긍정적 문제 지향 0.80, 부정적 문제지향 0.88, 합리적 문제지향 0.92, 충동-부주의적 반응양식 0.77, 회피적 반응양식 0.92로 구성요인 5개 모두 신뢰성 계수가 0.6이상인 것으로 나타났다<Table 5>.

3.2.3 예비보건행정가들이 인식하는 융복합 디자인 씽킹 교수법의 사회적 문제해결능력 향상 효과

융복합 디자인씽킹 교수법에 대해 예비보건행정가들이 인식하는 사회적 문제해결능력 향상 효과는 <Table 6>와 같다. 사회적 문제해결능력의 5가지 하위 요인 중 부정적 문제지향(p=0.01)과 충동-부주의적 반응양식(p=0.05), 회피적 반응양식(p=0.03)이 유의하게 높았고 긍정적 문제지향(p=0.12)과 합리적 문제해결기술(p=0.07) 측면에서는 특별한 차이가 없었다.

일반적 특성에 따른 사회적 문제해결능력은 여학생의 경우 부정적 문제지향(p=0.04)과 충동-부주의적 반응양식(p=0.05), 회피적 반응양식(p=0.01)이 유의하게 높은 반면 남학생은 부정적 문제지향(p=0.05)과 회피적 반응양식(p=0.05)에서 유의하게 높았다. 근로경험이 여부에 따른 사회적 문제해결능력의 차이는 근로경험이 없는 경우 부정적 문제지향(p=0.05)과 합리적 문제해결기술(p=0.05), 충동-부주의적 반응양식(p=0.05)에 유의하게 높았으며

근로경험이 있는 경우는 부정적 반응양식(p=0.05)과 회피적 반응양식(p=0.01)에서 유의하게 높았다. 전공에 대한 부모의 기대 정도에 따른 사회적 문제해결능력의 차이를 검증한 결과는 부모의 기대가 '높다' 는 경우가 부정적 문제지향(p=0.03)과 충동-부주의적 반응양식(p=0.05), 회피적 반응(p=0.05)이 유의하게 높은 반면 '보통 이하'의 경우 부정적 문제지향(p=0.05)에서만 유의하게 높은 것으로 나타났다.

<Table 4> Factor analysis of Social problem solving competency

Factor analysis	Variable	Factor loading	Eigen-value	R ² (%)	
Problem Oriented	Positive problem orientation	a28	.717	6.50	14.00
		a9	.712		
		a38	.701		
		a7	.693		
		a19	.570		
	Negative problem orientation	b1	.791	6.65	14.17
		b50	.774		
		b12	.773		
		b17	.761		
		b2	.748		
		b32	.706		
		b6	.640		
		b41	.588		
b13	.446				
Problem solving technology	Rational problem solving	c24	.807	12.38	17.10
		c40	.803		
		c27	.767		
		c47	.735		
		c18	.643		
		c26	.635		
		c5	.615		
		c39	.593		
		c20	.579		
		c37	.552		
		c33	.532		
		c25	.521		
		c11	.499		
c48	.454				
c49	.441				
c29	.436				
c44	.430				
Impulsive careless style	Avoidance coping style	d51	.711	5.26	11.84
		d3	.663		
		d4	.644		
		d45	.565		
		d22	.485		
		d52	.480		
		d21	.466		
		e16	.856		
		e23	.819		
		e31	.817		
e30	.738				
e14	.731				
e10	.723				
Total R ² (%)			73.88		

<Table 5> Reliability of Social problem solving competency

	Factor	Item(44)	Reliability
Problem Oriented	Positive problem orientation	5	0.80
	Negative problem orientation	9	0.88
Problem solving technology	Rational problem solving	17	0.92
	Impulsive careless style	7	0.77
	Avoidance coping style	6	0.92

4. 고찰

4차 산업혁명의 변화의 시대에 유연하게 대체할 수 있는 문제해결능력을 갖춘 창의적 인재양성을 위한 교육에 관심이 집중되고 있다. 세계 각국은 이미 미래사회가 필요로 하는 인재상과 핵심역량을 도출하고 이를 반영한

교육 개혁을 추진 중이다. 기업가정신은 기업가정신이 갖고 있는 본질적 특성이 사람들의 가치관과 태도를 바꿀 수 있기 때문에 이와 같은 당면과제를 해결할 수 있는 핵심동력으로 인식되고 있다[23,24,25,26]. 2018학년도 우리나라 중등교육에 적용되는 “2015 개정 교육과정”에 기업가정신 함양교육이 정규 교과교육 과정에 포함된 것은 이와 맥락을 같이한다 할 수 있다. 다양한 지식을 융합한 새로운 가치를 창출 할 수 있는 인재 양성을 위해 정규 교과교육에 기업가정신 함양교육이 포함된 것이다. ‘지능정보사회를 선도하는 창의융합 인재강국’이라는 비전하에 정부의 교육정책은 학생의 창의성 함양을 지원하는 다양한 형태의 학생 참여 중심 수업 활성화에 맞춰져 있으며 이를 위한 교육과 평가체제 구현이 추진 중이다[5]. 그러나 오랜 시간동안 교육 현장에서 교육의 기본적인 방법은 크게 바뀌지 않고 있음은 부인할 수 없는 사실이다. 여전히 제한된 물리적 공간에 모인 교수와 학생 그리

<Table 6> Difference analysis of pre-post test for Social problem solving competency

Factor		The whole	Gender		Working experience		Parent's expectation about job		
			Male	Female	Yes	No	Below average	Height	
			Mean(SD)	Mean(SD)	Mean(SD)	Mean(SD)	Mean(SD)	Mean(SD)	
Problem Oriented	Positive problem orientation	Pre	3.65(0.44)	3.65(0.48)	3.64(0.44)	3.67(0.47)	3.59(0.35)	3.61(0.47)	3.71(0.38)
		Post	3.66(0.47)	3.68(0.56)	3.65(0.45)	3.67(0.48)	3.69(0.54)	3.67(0.53)	3.64(0.40)
		t	-1.70	-0.44	-0.51	-0.17	-1.09	-1.74	0.64
		p	0.12	0.72	0.61	0.66	0.12	0.09	0.22
	Negative problem orientation	Pre	2.99(0.69)	3.03(0.67)	2.95(0.71)	2.95(0.69)	3.11(0.72)	3.06(0.67)	2.87(0.73)
		Post	3.17(0.64)	3.25(0.62)	3.13(0.65)	3.20(0.66)	3.33(0.56)	3.24(0.61)	3.17(0.71)
		t	-2.71	-2.03	-2.11	-2.03	-2.31	-2.11	-2.52
		p	0.01	0.05	0.04	0.05	0.05	0.05	0.03
Rational problem solving	Pre	3.40(0.53)	3.39(0.65)	3.40(0.48)	3.41(0.56)	3.36(0.40)	3.37(0.57)	3.41(0.46)	
	Post	3.45(0.46)	3.40(0.53)	3.49(0.43)	3.42(0.46)	3.52(0.45)	3.40(0.39)	3.49(0.56)	
	t	-1.94	-1.64	-1.56	0.57	-2.12	0.21	-1.04	
	p	0.07	0.08	0.12	0.58	0.05	0.34	0.06	
Problem solving technology	Impulse - careless style	Pre	3.10(0.59)	3.18(0.38)	3.02(0.66)	3.04(0.61)	3.20(0.50)	3.17(0.58)	3.03(0.60)
		Post	3.23(0.48)	3.19(0.44)	3.27(0.50)	3.14(0.48)	3.37(0.49)	3.20(0.39)	3.26(0.64)
		t	-2.42	0.10	-2.51	-1.07	-2.74	-0.31	-2.21
		p	0.05	0.12	0.05	0.19	0.05	0.09	0.05
Avoidance coping style	Pre	3.55(0.82)	3.25(0.91)	3.85(0.78)	3.38(0.82)	3.72(0.82)	3.74(0.87)	3.30(0.78)	
	Post	3.80(0.66)	3.48(0.83)	3.99(0.58)	3.63(0.63)	3.86(0.66)	3.70(0.79)	3.86(0.74)	
	t	-2.63	-2.39	-2.24	-2.54	-1.68	-0.34	-2.62	
	p	0.03	0.05	0.01	0.01	0.12	0.21	0.05	

* Existing 'Design thinking for intrapreneurship development' program quoted

고 강의 시간의 대부분이 지식 전달 중심으로 진행된다 [27]. 시대가 필요로 하는 문제해결능력을 갖춘 창의적 인재를 대학이 양성하기 위해선 학생의 자기 주도적 역량을 키울 수 있는 수업혁신과 지원을 위한 지속적 노력과 연구가 필요하다 생각한다. 이에 본 연구는 문제해결능력을 갖춘 예비보건행정가 양성을 위해, 사내기업가정신 함양 교육과 전공 선택 교과인 병원서비스코디네이터 실무 교과목을 서로 부합되는 연관된 학습목표를 통합한 문제해결능력에 초점을 맞춘 통합교과를 구성하고 융복합 디자인씽킹 교수법을 적용한 후 예비보건행정가의 사회적 문제해결능력에 미치는 영향을 확인하고자 한다.

통합교과에 디자인씽킹과 액션러닝 융합하고 활용방법에 미술심리치료방법을 일부 차용한 ‘융복합 디자인씽킹 교수법’을 수업에 설계하여 적용한 결과 예비보건행정가의 사회적 문제해결능력에 미치는 효과는 사회적 문제해결능력의 5가지 하위 요인 중 부정적 문제지향과 충동-부주의적 반응양식, 회피적 반응양식에 긍정적 효과가 있는 것으로 나타났다. 즉, 예비보건행정가들이 문제에 직면했을 때 그것을 막연히 두려워하거나 걱정하며 회피하고 부정하기 보다는 문제해결을 위해 시간 안배와 적극적인 행동 양식으로 반응하게 되었다는 것을 뜻한다. 또한 보다 다각적으로 사고하고 문제해결책을 찾자 노력함으로써 충동적이지 않은 반응 양식을 갖게 되었다는 것을 의미한다. 이는 선행연구[19]에서 융복합 디자인씽킹 수업이 협력적 사고 촉진시키며 적극적 대안개발과 팀활동을 유도함으로써 문제해결능력을 향상시킨다는 연구결과와 일치한다. 학생 참여 중심 교수법이 문제해결능력은 물론 대인관계능력에도 도움이 된다는 연구결과와도 맥을 같이 한다 할 수 있으며[28,29] 자기조절 효능감에 긍정적 효과가 있다는 연구결과와 일치한다 할 수 있다[30]. 또한 해결중심집단미술치료가 부정적 문제지향과 회피적 반응양식 그리고 긍정적 문제지향에 효과가 있다는 연구결과와 거의 일치한다 할 수 있다[15]. Park 등[19]은 디자인씽킹과 액션러닝 통합모형이 성찰 과정을 통해 팀활동 만족도를 향상시킴으로써 문제해결책 발굴에 성공률을 높을 수 있었다고 했으며 Moon[29]은 융복합 통합시뮬레이션 학습을 통해 문제해결과정을 향상시켰다고 하였다. 일반적 특성에 따른 사회적 문제해결능력은 남녀학생 모두 부정적 문제지향과 회피적 반응양식 개선에 효과가 있는 것으로 나타났다. 선행연구

[16]에서 남녀 성별에 따라 일상생활에서의 부정적 정서에 차이가 없다는 연구결과와 맥을 같이 한다 할 수 있다. 특히 여학생의 경우는 충동-부주의적 반응양식에서도 긍정적 효과가 있는 것으로 나타났는데 이는 여학생의 경우 융복합 디자인씽킹 교육을 통해 문제해결책을 결정하기에 앞서 각각의 경우의 수를 검토하고 해결책이 가져올 영향을 고려하는 분석적 태도에 긍정적 효과가 있다 할 수 있다. 근로경험이 여부에 따른 사회적 문제해결능력의 차이는 근로경험이 있는 경우는 부정적 반응양식과 회피적 반응양식 영역에서 효과가 있는 반면 근로경험이 없는 경우는 융복합 디자인씽킹 교육을 통해 부정적 문제지향과 합리적 문제해결기술, 충동-부주의적 반응양식에 긍정적 효과가 나타났으며 것으로 나타났다. 선행연구[16,17,18]에서 취업이나 직업훈련 등의 근로경험이 있는 경우가 우울 및 불안문제, 스트레스 완화에 상당히 도움이 된다는 연구결과와 맥을 같이 한다 할 수 있다.

전공에 대한 부모의 기대 정도에 따른 사회적 문제해결능력의 차이를 검증한 결과는 부모의 기대가 ‘높다’는 경우가 부정적 문제지향과 충동-부주의적 반응양식, 회피적 반응양식 개선에 긍정적 효과에 있는 반면 ‘보통 이하’의 경우 부정적 문제지향 영역에서만 긍정적 효과가 있었다. 전공에 대한 부모의 기대 정도가 높은 경우 자녀의 부정적 행동 양식을 보다 적극적으로 개선하는 긍정적 반응 양상을 보인다 할 수 있다. 선행연구[19]에서 부모의 자녀에 대한 성취기대가 자녀로 하여금 자신의 행동을 스스로 결정하고 선택하는 자기결정성 동기에 영향을 미친다는 연구결과를 지지하였다. 예비보건행정가들의 사회적 문제해결능력을 향상시키기 위해 자녀의 전공과 진로에 대한 이해도를 높일 수 있도록 대학과 학부모와의 상호교류에 대한 방법론적 고민이 필요하다 판단된다.

연구의 제한점으로는 연구 대상자가 일개 대학의 학생만을 대상으로 수행되었다는 점과 연구 대상자 수가 충분하지 않은 점 등을 들 수 있겠으나 사내기업가정신 함양 교육과 병원서비스코디네이터실무 과목 교육을 문제해결능력에 초점을 맞춘 통합교과를 구성했다는 점과 디자인씽킹과 액션러닝을 융합한 융복합 디자인씽킹 교수법을 적용하고 효과를 검증하는 시범적 사례연구로써 예비보건행정가의 병원코디네이터 직무수행 교육에 활용 가능성이 있음을 확인한 점, 예비보건행정가의 사회적 문제해결능력 향상에 긍정적 효과가 있음을 확인한

점 그리고 사전-사후 검정의 실험적 연구였다는 점은 의의가 있다고 하겠다.

이상의 결과를 토대로 예비보건행정가의 사내기업가 정신 함양 교육과 병원서비스코디네이터실무 통합교과에 적용한 융복합 디자인씽킹 교수법을 통한 사회적 문제해결능력 향상에 대한 향후 활용방안과 연구 방안을 제언하면 다음과 같다.

첫째, 통합교과 프로그램 개발과 반복적 연구를 통한 사회적 문제해결능력에 대한 효과 검정이 필요하다. 다양한 통합교과 프로그램 개발 및 반복연구를 통해 사회적 문제해결능력 향상에 대한 효과를 검증하는 연구가 필요하다 생각된다.

둘째, 융복합 디자인씽킹 교수법 적용을 기반으로 한 사회적 문제해결능력 향상에 대한 실험적 연구가 필요하다. 대조군·실험군 등의 다양한 실험적 연구를 통해 융복합 디자인씽킹 교수법 기반 사회적 문제해결능력 향상 효과 검정이 필요하다 생각된다.

셋째, 지능정보사회에 적합한 보다 다양한 매체를 활용한 기술의 교육적 활용의 융복합 디자인씽킹 교수법 개발과 적용, 그 효과성 검증에 대한 연구가 필요하다. 문제해결력을 갖춘 인재 양성을 위해서 강의·암기식 수업의 전통적 교수법을 보다 보완하고 개선할 수 있는 융복합적 사고의 교수법 개발을 위한 개선활동이 필요하다고 여겨진다.

예비보건행정가의 사회적 문제해결능력 향상을 위해 사내기업가정신 함양 교육과 병원서비스코디네이터실무 통합교과목에 융복합 디자인씽킹 교수법 활용이 필요함을 알 수 있다. 부정 문제지향과 충동-부주의적 반응양식, 회피적 반응양식 개선에 긍정적 효과가 있음을 알 수 있다. 특히 근로경험이 없는 경우와 여학생의 경우, 융복합 디자인씽킹 교수법 적용이 사회적 문제해결능력 향상에 더욱 효과적임을 알 수 있다. 또한 예비보건행정가들이 산업현장에서 발생하는 해결과제나 문제를 적극적으로 수행하고 완성도 높은 직무수행 능력을 갖출 수 있도록 자기주도 학습 기반의 융복합 디자인씽킹 교수법 활용이 필요함을 알 수 있다. 학생들의 문제해결능력 향상에 도움이 될 수 있는 다양한 형태의 대학 수업 혁신을 위한 정책적 지원과 교수법 진화를 위한 대학의 지속적 노력이 필요하리라 여겨진다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was the result of complementing “The entrepreneurship education best practices competition” prize program sponsored by the Small and Medium Business Administration in 2017.

REFERENCES

- [1] Jin-Ho Ji Chun, Jin-Yeong Yoo, “Trials and effects of a learner-centered creative training technique on undergraduate education of medical record information management.” *Journal of Digital Convergence*, Vol. 12, No. 3, pp. 277-288, 2014.
- [2] Eun-Hee Lee, Yoon-Ja Cho, “Psychological process of adolescents suicide: The protecting effects of social support and problem-solving ability.” *Social Research*, No. 16, pp. 105-143, 2008.
- [3] Seung-il Na, Sook-min Chang, Cheol-young Jeong, Woo-seok Seo, Jin-moon Kim, Sung Lee, “Industry basic competencies standards and utilization plan.” Human Resources Development Service of Korea, 2004.
- [4] World Economic Forum. “The future of jobs.” Geneva: World Economic Forum, 2016.
- [5] “Direction and strategy of medium and long-term education policy in response to intelligence information society.” The Ministry of Education, 2016. 12.
- [6] World Economic Forum. “The global competitiveness report 2009-2010.” Geneva: World Economic Forum, 2009.
- [7] Yoon-Min Hwang, Kun-Chang Lee, “Investigating the effect of social learning about entrepreneurship on creativity.” *Korean Society of Business Venturing*, Vol. 11, No. 5, pp. 165-174, 2016.
- [8] Chae-won Lee, Kyoung-kyoon Kang, “Entrepreneurship as the solution to social problems.” *Korean Academic Society of Business Administration*, Vol. 11, pp. 277-295, 2016.

- [9] Sun Young Park, "A study on entrepreneurship education in EU." Research Center for Korean Youth Culture, Vol. 41, No. 1, pp. 65-84, 2015.
- [10] Seung-Il Choi, Dong-Il Kim, "The entrepreneurship of convergence companies affect learning orientation." Journal of Digital Convergence, Vol. 15, No. 4, pp. 243-250, 2017.
- [11] In-Hyuk Ryu, Sun-Bae Kim, "Effects of knowledge-based service organization CEO' transformational leadership and learning organization building factors on innovative behavior in the age of convergence", Journal of Digital Convergence, Vol. 13, No. 4, pp. 147-161, 2015.
- [12] Ministry of Education, Korea Research Foundation, Korea Young Entrepreneurship Foundation. "Entrepreneurial spirit in your hands." Seoul National University Press, pp. 101-112, 2015.
- [13] Yeon-Soon Kim, Jin-Yeong Kim, "The effect of the cultural competence in multicultural nursing education by action learning." Journal of The Korea Academia-Industrial cooperation Society, Vol. 15, No. 11, pp. 6527-6535, 2014.
- [14] Müller Roland, Katja Thoring, "Design thinking VS. lean startup: A comparison of two user-driven innovation strategies", 2012 International Design Management Research Conference, pp. 151-161, 2012.
- [15] Yun-Sook Choi, Wae-Sun Choi, Gab-Sook Kim, "Effects of solution-focused group art therapy on the flow, self-efficacy, and problem-solving skills of female high school students." The Korean Journal of Art Therapy, Vol. 18, No. 4(SN. 55), pp. 845-873, 2011.
- [16] Eun-Hee Park, Hye-Suk Kim, Ja-Ok Kim, "The effect of convergence action learning techniques in simulation class." Korea Convergence Society, Vol. 6, No. 5, pp. 241-248, 2015.
DOI: <http://dx.doi.org/10.15207/JKCS.2015.6.5.241>
- [17] Brook Cheryl, Milner Christopher, "Reflections on 'creative' action learning in business education: Some issues in its theory and practice." Teaching in Higher Education, Vol. 19, No. 2, pp. 126-137, 2014.
- [18] Yun-Min Kim, Yun-Hee Kim, "Development and evaluation of action learning in clinical practice of nursing management." The Korea Contents Society, Vol. 10, No. 6, pp. 312-322, 2010.
- [19] Sang-Hyeok Park, Seung-Hee Oh, Jeong-Seon Park, Myoung-Kwan Lee, "A unified model of action learning and design thinking for social innovation", Korean Society of Business Venturing, Vol. 11, No. 2, pp. 89-100, 2016.
- [20] Soon-Hwa Kang, Mi-Ok Lee, "The effect of hospital coordinator role reaches to the customer satisfaction and performance of organization." The Korean Journal of local government & Administration, Vol. 26, No. 2, pp. 215-229, 2012.
- [21] Maydeu-Olivares Alberto, Rodriguez-Fornells Antoni, Gomez-Benito Juana, D'Zurilla Thomas, "Psychometric properties of the spanish adaptation of the social problem-solving inventory-revised(SP SI-R)." Personality and Individual Differences, Vol. 29, No. 4, pp. 699-708, 2000.
- [22] Hyun-Chul Bong, Pyeong-jun Yu, "Basic structure and core components of action learning." The Journal of Training and Development, Vol. 8, pp. 57-82, 2001.
- [23] Drucker Peter, "Innovation and Entrepreneurship Practice and Principle." New York: Harper and Row, 1985. Jae-Kyu Lee(Trans), "Entrepreneurship" Seoul: The Korea Economic Daily Co., 2004.
- [24] Myung-Kyu Kwon, Hae-Sool Yang, "The influence of entrepreneurial supporting policy and entrepreneurship on entrepreneurial intention in the fusion of industries: Considering the moderating effect of the business failure burden and self-efficacy." Journal of Digital Convergence, Vol. 14, No. 5, pp. 21-37, 2016.
- [25] Yoo-Jin Han, "Research Trend of Entrepreneurship in Korea." Journal of Digital Convergence, Vol. 14, No. 12, pp. 121-131, 2016.
- [26] Heung-Su Kim, "A study on the convergence entrepreneurship curriculum development." Journal of Digital Convergence, Vol. 13, No. 5, pp. 79-88, 2015.

- [27] Richard Susskind, Daniel Susskind, "The future of the professions: How the technology transform the work of human experts." Mirae N Press by arrangement with Oxford University Press, 2016.
- [28] Hyen-Joo Lee, Kyung-Won Chang, "Action learning instructional design and effects for preliminary social workers to improve the basic skills of the profession." *Journal of Digital Convergence*, Vol. 15, No. 7, pp. 271-284, 2017.
- [29] Mi-Young Moon, "Effects of convergence-based integrated simulation practice program on the clinical decision making, problem solving process, clinical competence and Confidence of core fundamental nursing skill performance for Nursing students." *Korea Journal of Social Welfare Education*, Vol. 21, pp. 40-68, 2013.
- [30] Sung-Sook Pu, "The effect of action learning program on self-concept and self-efficacy of pre-service early childhood teachers." *Korean Journal for Early Childhood Teacher Education*, Vol. 18, No. 5, pp. 29-52, 2014.
- [31] Eun-Hyouk Park, Eung-Taek Lee, "The effects of undergraduates' social problem solving ability and ego-resilience on jobs seeking stress." *Studies on Korean Youth*, Vol. 24, No. 4, pp. 5-30, 2013.
- [32] Jae-Yoon Chang, Eun-Young Jang, Hee-Cheon Shin, "The change of mental health according to the state of employment among the university graduates." *Korean Journal of Psychology*, Vol. 25, No. 1, pp. 65-87, 2006.
- [33] Ga-Yeol Park, Yeong-Min Cheon, "Analysis on the determinantal factors of college graduates' entrance to labor market." *Employment and Career Research*, Vol. 3, No. 1, pp. 29-59, 2009.
- [34] Jong-Ho Shin, Seong-Jo Jin, Yeon-Je Kim, "The influence of perceived parental academic support, achievement expectation and daily control on children's self-determination motivation according to their academic achievement Level." *The Korean Journal of Educational Psychology*, Vol. 24, No. 1, pp. 121-137, 2010.

유진영(Yoo, Jin Yeong)



정책

• E-Mail : jyjin@daum.net

- 2007년 8월 : 인제대학교 일반대학원 (보건학박사)
- 2009년 3월 ~ 2009년 12월 : 춘해보건대학 보건행정과 교수
- 2010년 3월 ~ 현재 : 수성대학교 보건행정과 교수
- 관심분야 : 보건의료빅데이터, 창의적 교수법, 전자 의무기록, 건강보험