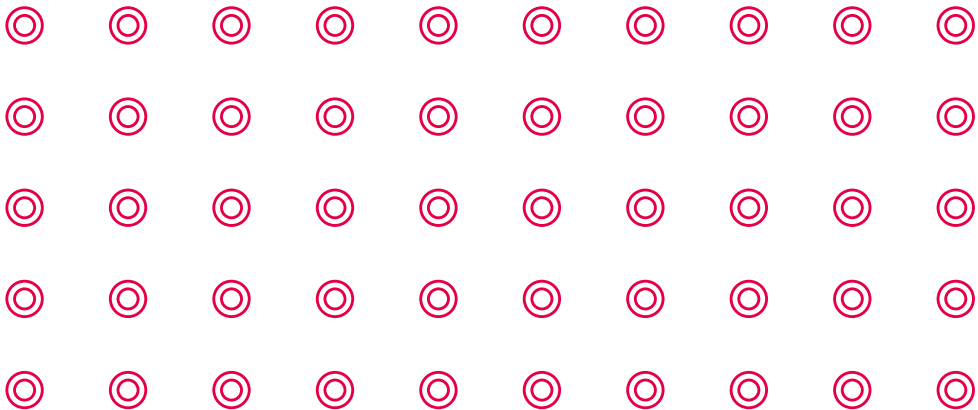


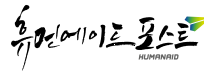
2018. STORY BOOK

2018 스토리북
발달장애인 New 직무개발
하나파워온임팩트



“하나파워온임팩트는
발달장애인 질 좋은 일자리를 위해
다양한 섹터간 협력 및 발달장애인 강점 기반의
새로운 직무를 개발하고 지속가능한
일자리 생태계를 만드는 사회적 가치
인큐베이팅 프로그램입니다.”

- 함께한 이들 -



Contents

1. 하나파워온임팩트 소개

인사말

하나파워온임팩트가 시작되기까지

하나파워온임팩트 진행과정

- 집합적 임팩트 기반 발달장애인 New 직무개발 및 모델 인큐베이팅

2. 발달장애인 일자리 창출, 사회혁신기업 이야기

7개 New 직무개발 스토리

3. 하나파워온임팩트를 마치며

참여자 & 보호자 소감

참여 기업 한마디

4. 하나파워온임팩트 포토스케치

01

하나파워온임팩트 소개

인사말

- 하나파워온임팩트가 시작되기까지
- 하나파워온임팩트 진행과정
 - 집합적 임팩트 기반 발달장애인 New 직무개발 및 모델 인큐베이팅

인사말

하나금융그룹은 휴머니티(Humanity)를 기반으로 그룹 중점 추진 과제인 함께 성장하며 행복을 나누는 금융을 실천하기 위한 노력의 일환으로 사회적 경제 활성화를 위해 새로운 방식의 사회공헌 프로그램을 런칭 하였습니다.

기존의 주는 사회공헌 방식의 틀을 깨고 소통하는 사회공헌 방식을 도입하였으며, 사회문제 해결에 적극 참여하고, 장기적인 지원을 바탕으로 사회에 임팩트를 주는 사업이 필요하였고, 때마침 MYSC의 김정태 대표님과 인연이 닿아 시작된 하나파워온임팩트(Hana Power on Impact) 프로그램은 혼자서는 해결하기 어려운 사회문제 해결을 위한 작은 노력의 시작이 되었습니다.

지금까지 풀리지 않는 문제들은 누구 혼자 힘 풀어나가기 힘들었기 때문일 것입니다. 발달장애인의 자립을 위한 직무개발을 위해 기획 단계 부터 실행까지 함께 해주신 사회혁신 컨설팅 기업 MYSC의 모든 임직원, 사회복지공동모금회, 한양대학교 LINC+사업단, 참여해 주신 사회적 기업 모두에게 감사드립니다.

발달장애인이 살아가기에는 지금 우리 사회는 너무 힘든 것이 사실입니다. 내가 어떤 일을 할 수 있을지에 대한 생각할 기회조차 없는 경우가 많으며, 직업교육을 받기에는 더 많은 차별이 기다리고 있습니다. 우리가 함께노력한 결과 비록 적은 숫자이지만 35명의 발달장애인이 본인이 원하는 곳에서 직무교육을 받을 수 있었으며, 그중 10명은 정규직으로 취업이 되는 성과를 얻었습니다.

여기에서 멈추지 않겠습니다. 저희들의 작은 노력들이 사회의 마중물 역할을 하고 모두가 행복한 사회를 만들기 위한 노력을 계속하겠습니다. 이 책자를 보시는 많은 분들의 참여와 조언을 기다리겠습니다. 감사합니다.

하나금융그룹 사회공헌담당 부장 황성훈

인사말

최근 한양대에 사회혁신의 바람이 불고 있습니다. 그동안 사랑의 실천이란 건학정신을 바탕으로 사회에 기여하기 위해 나름 노력을 해왔습니다만, 다양한 이해관계자와 함께 좀 더 근본적이고 지속가능한 변화를 만드는 것이 필요하다는 생각을 하게 되었습니다. 이러한 인식의 전환이 사회혁신이라는 기치 하에 다양한 활동들로 발현되고 있는 것입니다.

이러한 맥락에서 LINC+사업을 계기로 참여하게 된 하나파워온임팩트 프로젝트가 한양대학에 주는 메시지는 남다르다 할 수 있습니다.

성동 지역에도 발달장애라는 이슈를 두고 많은 사연들이 있고, 저희도 최근 이 문제에 관심을 두고 지역사회와 접점을 만들어 가고 있습니다. 특히 하나파워온임팩트 프로젝트를 함께하면서 발달장애인들이 직업을 통해 자립의 기회를 마련하는 것이 본인이나 가족은 물론 사회적으로도 절실히 필요하다는 것을 새삼 깨닫게 되었습니다.

물론 아직 갈 길이 멀고, 그 과정에서 무수한 시행착오를 겪게 되겠지만 하나금융그룹과 같은 대기업, MYSC와 같은 역량과 철학을 겸비한 혁신기업, 그리고 대학과 지역사회가 함께 한다면 충분히 극복할 수 있으며, 끝내 우리가 지향하는 목표점에 이르게 될 것이라고 확신합니다.

사회를 구성하고 있는 다양한 이해관계자가 자원의 교류를 통해 서로에게 도움이 되는 접점을 찾아가고, 이 과정에서 공동체의 일원으로서 상대의 가치를 확인해 나가며, 이러한 경험이 쌓여 '우리'라는 연대감 같은 정서가 만들어지는 미래.

하나파워온임팩트를 통해 이러한 방향으로 조금씩 전진해 나갈 희망찬 미래를 꿈꿔봅니다.

한양대학교 사회혁신센터 서진석

작년 순전히 제목에 이끌려 영화표를 사서 혼자 영화관람을 한 적이 있습니다. 그 영화의 원 제목은 ‘저스티스 리그’(Justice League)이고, 한국어 제목은 “혼자서는 세상을 구할 수 없다”입니다. 우리를 둘러싼 불안족스러운 문제는 수없이 많은 연결고리들이 지탱하고 있는 현실입니다. 이러한 현실의 매듭을 풀기 위해서는 각각의 연결고리마다 가장 효과적인 해결책을 강구해야 합니다. 영화 제목처럼 하나의 해결책 또는 한 명의 ‘영웅’이 문제를 해결할 수 없습니다. 세상에 존재하는 최고의 해결책들과 ‘영웅’들이 모일 때 변화의 가능성도 높아집니다.

하나파워온임팩트는 이렇게 믿는 다양한 이해관계자들이 ‘발달장애인의 미자립’이라는 현실을 바꾸어, ‘지속가능한 발달장애인의 자립’의 토대를 구축하고 변화를 만들기 위해 모인 발달장애인의 ‘저스티스 리그’입니다. 한국에 본격적인

전례가 없는 이러한 사회공헌 모델의 가능성을 믿고 든든한 후원자가 되어주신 하나금융그룹, 그리고 한양대학교와 함께, 7개의 사회혁신기업은 그 첫번째 도전으로 7개의 새로운 직무개발에 뛰어들었습니다.

‘비누 생산자’ ‘문화예술매개자’ ‘시데이터 매니저’ ‘게임마스터’ ‘초능력 콩 감별사’ ‘발달장애 가드너’에서 ‘미디어 콘텐츠 감수위원’까지 이름도 사랑스러운 강점기반의 일자리를 개발했습니다. 기업, 학교, 시민사회, 사회혁신기업, 당사자 조직 등이 함께 모여 이루어낸 열매입니다. 앞으로도 계속될 여정의 첫번째 모험 이야기를 우선 여러분들께 소개해드립니다. 이 다음의 여정에 함께 하시도록 초대합니다!

김정태 MYSC대표이사

발달장애인들은 너무나 다양한 특징과 강점을 가지고 있습니다. 그런데 오히려 성인이 된 발달장애인들은 바로 이러한 점 때문에 자신의 강점과 다른 보편적으로 개발된 일자리를 얻게 되거나 그러한 일자리의 기회마저 갖지 못하는 사례들이 많습니다.

발달장애인이 어떤 일을 할 수 있는지 없는지는 일단 그 일을 접해보고, 학습과 훈련이라는 시간을 거쳐봐야 알 수 있습니다. 하나파워온임팩트에 모인 파트너들은 바로 이러한 공동목표를 가지고, 발달장애인의 다양한 일자리 모델을 개발하는 여정에 함께 했습니다.

기존의 사례를 모방해 실행하는 것이 아니라, 새로운 직무개발이라는 도전목표를 세우고, 이 목표를 함께 수행할 혁신 네트워크를 형성하고, 이들과 함께 시행착오를 거쳐 도전목표를 실현해나가는 지닌한 과정이었습니다.

발달장애인 당사자가 진정 행복하게 일할 수 있는 일자리를 만들기 위해선 발달장애인이라는 보편성에 함몰되지 않고, 발달장애인 개개인의 강점이라는 특수성을 출발점으로 삼아 새로운 직무모델 개발을 도전목표로 나아가야 합니다. 발달장애인의 강점은 문제가 아니라 새로운 기회이며, 1명의 발달장애인이 일을 배우고 정착해 나가는 과정은 이정표를 보고 길을 따라가는 것이 아니라 개개인마다의 길을 만드는 창조적 고통이 따르는 과정입니다.

앞으로도 발달장애인을 수혜자가 아니라 새로운 도전목표를 함께 헤쳐나가는 주체적인 관점으로 바라보고, 발달장애인 일자리를 개발하는 혁신가들과 함께 의미 있는 시행착오를 이어나갈 것입니다.

이 시행착오는 의미 없는 실패가 아니라 “발달장애인이 일하고 싶은 일자리”라는 꿈을 설계해나가는 “의미 있는 축적”입니다.

정지연 MYSC 사회혁신랩 책임컨설턴트

하나파워온임팩트가 시작되기 까지

하나파워온임팩트란?

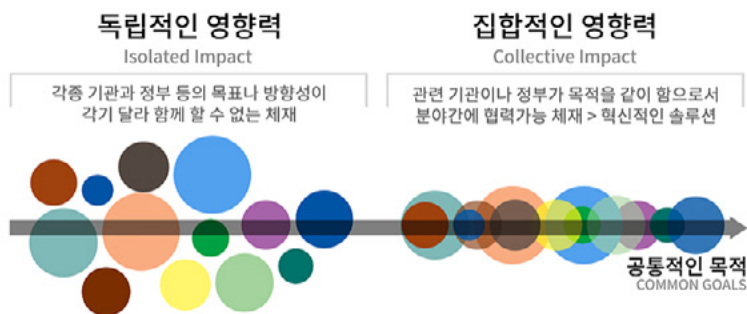


하나파워온임팩트는 발달장애인이 가장 어려움을 겪는 ‘질 좋은 일자리’ 문제를 사회혁신기업 및 정부, 민간, 시민사회 등 다양한 섹터간 협력을 통해 혁신적으로 해결하고자 하는 사회적 가치 인큐베이팅 프로그램입니다.

17'년 7월~ 18'년 2월 기간 하나금융그룹, 사회복지공동모금회, 한양대학교 LINC+사업단, (주)엠와이소셜컴퍼니

(이하, MYSC), 발달장애인을 고용하는 7개의 사회혁신기업이 참여하여 발달장애인 맞춤형 직무를 개발하고, 직무별 고용확대를 위한 주요 이해관계자 (정부기관, 기업, 당사자 등) 네트워크 결성하고, 발달장애인 일자리 확대 및 생태계 확대를 위한 발달장애인 맞춤형 구인구직 랜딩 페이지, 발달장애인 고용확대를 위한 포용적 근무가이드라인 개발을 진행했습니다.

하나파워온임팩트의 시작 배경



발달장애인의 직무 문제는 어려운(Complicated) 문제를 넘어 복잡한(Complex) 문제로 분류되며, 한 기관이 제공하는 하나의 솔루션으로는 해결이 불가능해 다양한 섹터의 (기업, 정부, NPO, 소셜 등) 기관들이 모여 각자의 역량과 솔루션을 기반으로 하나의 목표달성을 위한 공동기획이 필요합니다.

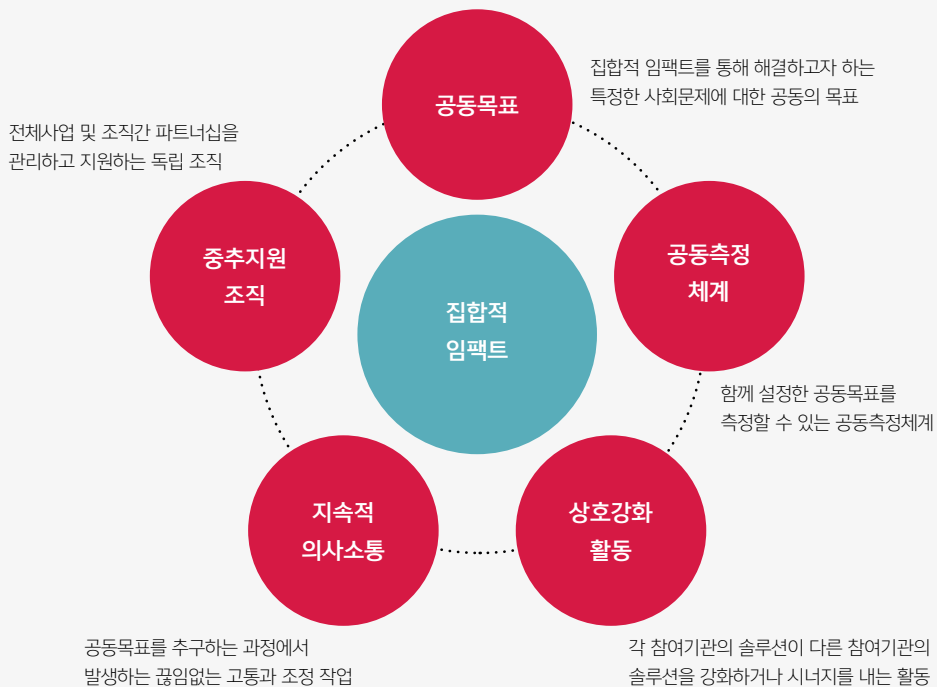
이에, 본 사업에서 '발달장애인의 질 좋은 일자리 개발' 문제를 다양한 부문의 기관들이 모여 상호 자원 및 전문성을 공유하며, 공동의 목표 설정에서부터 임팩트 창출까지 한 팀으로서 운영하는 문제 해결 전략인 '집합적 임팩트' 방식으로 발달장애인 일자리 문제를 해결하고자 했습니다.

하나파워온임팩트 진행과정

집합적임팩트 기반 발달장애인
New 직무개발 및 모델 인큐베이팅

집합적 임팩트의 5가지 구성요소를 토대로
하나파워온임팩트 진행과정을 소개해드립니다.

집합적 임팩트는 1. 공동 목표 / 2. 공동 측정 체계 /
3. 상호강화 활동 / 4. 지속적 의사소통 /
5. 중추 지원 조직의 5가지 구성요소로
이루어져 있습니다.

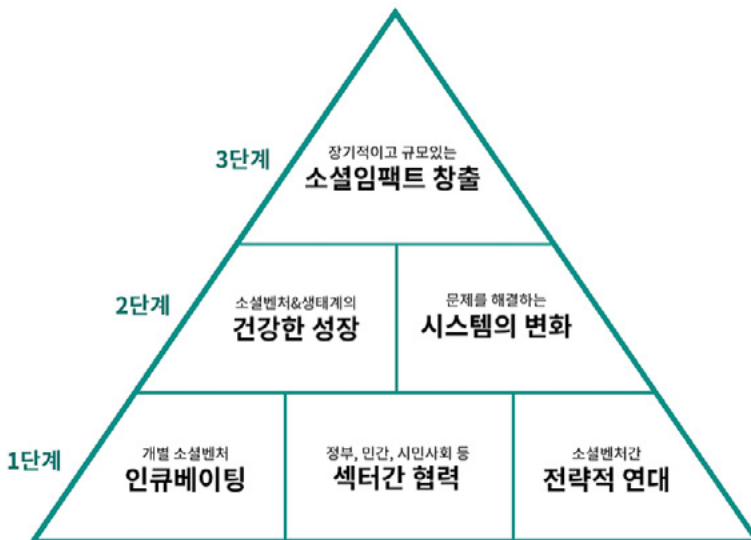


하나파워온임팩트 진행과정

집합적임팩트 기반 발달장애인
New 직무개발 및 모델 인큐베이팅

• 하나파워온임팩트 목표

우리는 함께 할 때 더 효과적이고 지속적인
사회적 임팩트를 창출할 수 있다고 믿습니다.



1단계 : 발달장애인 맞춤형 직무 개발 및 교육·인턴십 (교육 35명, 인턴십 21명), 직무별 고용확대를 위한 주요 이해관계자 (정부기관, 기업, 당사자 등) 네트워크 워킹그룹 결성

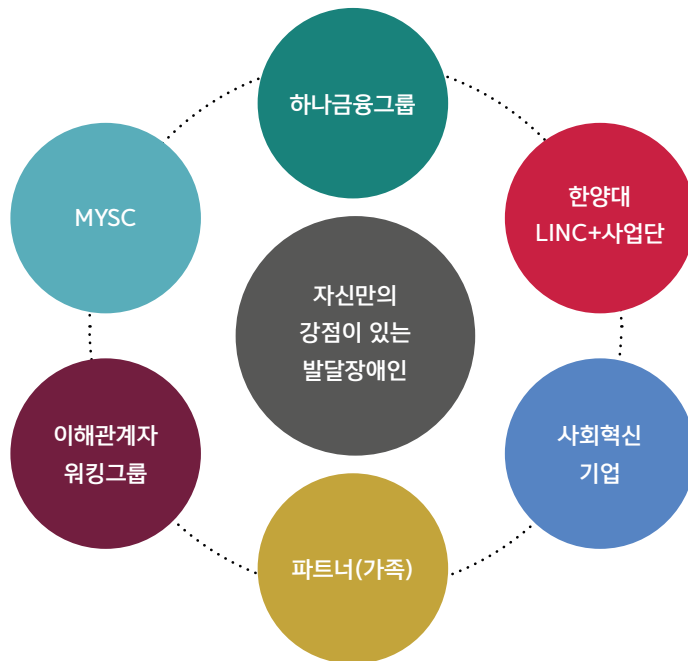
2단계 : 발달장애인 맞춤형 구인구직 홈페이지 개발, 발달장애인 포용적 근무가이드라인 개발, 발달장애인 인식제고를 위한 런치백 세미나, 최종성과 공유 진행, 언론 및 SNS 활용한 인식제고 진행, 프로그램 스토리북 배포

3단계 : 장기적이고 규모있는 소셜임팩트 창출

하나파워온임팩트 진행과정

집합적임팩트 기반 발달장애인
New 직무개발 및 모델 인큐베이팅

• 하나파워온임팩트 운영구조



하나금융그룹

- 프로그램 주최 및 기획

한양대 LINC+사업단 / MYSC

- 발달장애인 자립을 목적으로 필요한 가치사슬 관점에서의 지속가능한 집합적 임팩트 사업 설계
- 성과 달성을 위한 필요 자원 및 네트워크 연계

사회혁신기업

- 직무개발 및 교육 / 인턴십 운영

이해관계자 워킹그룹

- 직무별 고용확대를 위한 주요 이해관계자(정부기관, 기업 당사자 등) 네트워크 워킹 그룹 결성

파트너

- 발달장애인의 가장 중요한 이해관계자인 가족의 입장에서 다양한 피드백 / 의견 제시

하나파워온임팩트는 하나금융그룹 및 사회복지공동모금회가 주최하고, 한양대학교 LINC + 사업단과 사회혁신 컨설팅 임팩트 투자기관인 MYSC가 공동 중추지원조직 역할을 수행했습니다.

7개의 사회혁신기업이 워킹그룹으로서 발달장애인 직무개발 및 교육/ 인턴십을 진행하고, 다양한 이해관계자와 파트너를 통해 발달장애인 일자리 개발을 위한 시스템과 생태계 조성에 필요한 자원을 연계했습니다.

• 하나파워온임팩트 상호강화 활동

발달장애인 고용 생태계 조성이라는 공동목표를 달성하기 위해 직무기반 조성, 발달장애인 구인구직 활동 및 고용확대를 위한 세부활동을 정하고, 진행했습니다.



• 하나파워온임팩트 진행과정

	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월
주요일정	프로그램 전체 OT	참가자 모집/선발	프로그램 전체 OT					최종 공유회
참여기업	교육/인턴 계획 수립	교육과정 개발	교육 프로그램 진행			인턴십 프로그램 진행		

콘텐츠 개발	7개 직무소개 자료제작							
			랜딩페이지 개발 및 포용적 근무 가이드라인 개발					

• 하나파워온임팩트 공동측정지표

하나파워온임팩트는 수혜자 '개인', 그리고 개인과 그 이해 관계자로 구성된 '커뮤니티', 개인과 커뮤니티를 반영하는 '사회적 시스템' 부분에서 성과를 기대하며 프로그램 성과 측정을 진행했습니다.

발달장애인 (개인)

직무 역량 강화, 사회성 함양,
직무 만족도 향상

기업

발달장애인 고용을 위한
선발 기준, 교육 커리큘럼,
인턴 역량 평가 지표 개발

커뮤니티

범 섹터적 집합적 임팩트
파트너, 자문위원회, 워킹
그룹 멤버 확대

사회적 시스템

발달장애인의 안정적 자립을
위한 필요 가치사슬 추가 기획

• 지속적 커뮤니케이션

월별 정기모임, 설문조사, 이해관계자 초청 런치백 세미나를 진행하며 참여 기업들이 함께 학습하고 부족한 부분을 보완하는 시간을 가졌습니다.



정기모임	월별 정기모임을 통해 프로그램 주요 이슈사항 파악 및 추후 진행할 주요 안건을 논의하였습니다. 특별히 워킹 그룹은 상호 노하우 공유를 통해 함께 학습하고 어려움을 나누며 발달장애인 직원을 뽑는 기준, 인터뷰 노하우 등 서로에게 도움이 될 정보를 공유했습니다.
런치백 세미나	발달장애인 일자리 관련 다양한 이해관계자를 초청하여 세미나를 진행했습니다. 발달장애인 보호자 관점에서 일자리 창출을 위해 어떤 것이 필요하고, 또한 보호자는 어떤 것이 필요한지 기업들과 함께 모여 이야기했습니다. 또한, 한양대학교병원 발달장애인의학연구센터와 한국장애인고용공단 등 새로운 이해관계자와의 런치백 세미나를 통해 필요한 자원을 연계할 기회를 얻었습니다.
설문조사	하나파워온임팩트의 주요 참여 대상인 7개의 발달장애인 고용 기업, 프로그램 참여 발달장애인, 참여자의 보호자를 대상으로 매달 1회 만족도 조사를 진행해 프로그램을 보완했습니다. 프로그램에 참여하는 발달장애인에게는 ①업무교육 - '교육 내용을 이해하기 쉬웠는지?' ②사내 인간관계 - '같이 일하는 사람들과 이야기를 나누었는지?' ③직무 - '어떤 일이 가장 재밌는지?' ④인권존중 - '다른 사람들과의 차별적 대우는 없었는지?' ⑤업무환경 - '작업 환경은 어떤지?' 총 5가지 영역에 대한 직무만족도 조사를 진행했습니다.

• 하나파워온임팩트 결과

세부 프로그램명	주요내용	
발달장애인 맞춤형 직무개발 및 교육	직무별 역량개발 교육	- 발달장애인 35명 대상 맞춤형 7대 직무에 필요한 핵심 역량을 강화할 수 있는 커리큘럼 개발 및 교육 진행
	실무역량 강화 인턴십	- 교육수료생 중 기관별로 3~5명을 선발하여 실무능력 향상을 위한 3개월 인턴십 수행
발달장애인 가능성 제고 컨설팅	7대 NEW 직무 기반조성	- 7대 NEW 직무 소개자료 제작 - 직무별 고용확대를 위한 주요이해관계자(정부기관, 기업, 당사자 등) 워킹그룹 결성 및 협력모델 기획
	발달장애인 맞춤형 구인구직 홈페이지 기획개발	- 발달장애인이 쉽게 사용할 수 있는 구인구직 시스템 기획 및 홈페이지 개설 - 7대 직무에 대한 서비스 시연
	발달장애인 포용적 근무 가이드라인 개발	- 발달장애인 고용 시 발달장애인 관점에서 비장애인 고용 주가 참고할 수 있는 근무가이드라인 개발 - 장애인고용공단, 기업, 장애인표준사업장 보급, 홈페이지 내 무료다운용 업로드
이해도제고 및 성과확산	런치백세미나	- 발달장애인 일자리 개발 관련한 세미나 진행
	홍보	- 언론, SNS 채널을 활용한 인식제고
	최종성과 공유회	- 사업 결과, 기업 내 발달장애인 고용을 위한 직무개발 및 고용절차, 장애인고용부담금 감면 전략 공유를 통한 발달 장애인 고용에 대한 인식 제고
성과관리	집합적 임팩트 성과관리	- 교육 및 컨설팅 기관 선정 후 OT 시행을 통한 사업 공동목표 및 기대성과 공유 - 참여기관 전체 미팅을 통한 중간점검 - 참여기관 1:1 점검미팅 - 교육기관 교육/인턴십 일지 점검

• 발달 장애인 7개 직무 모델

3개월 교육 + 3개월 인턴십 기간을 통해 발달 장애인 강점 기반 7개 직무를 개발했습니다.

세부 프로그램명	직무명	직무소개
동구발	비누 생산자	비누 생산부터 필름 포장, 기계 조작, 패키지 포장, 배송 준비
로사이드	문화예술 매개자	초상화 그리기, 제품패턴 만들기, 그림 활용한 놀이 창작
테스트웍스	AI데이터 매니저	AI 학습을 위한 데이터 관리하기
모두다	게임 마스터	보드게임 매뉴얼 숙지 및 안내, 게임 개발
커피지아	초능력 공감별사	커피 로스팅 과정의 결정원두 핸드픽킹
루비	발달장애 가드너	가드너 양성 : 원예 교육을 통한 식물 가드닝 및 판매
휴먼에이드포스트	미디어 콘텐츠 감수위원	발달 장애인 및 느린 학습자를 위한 콘텐츠 제작 시 감수 (신문기사, 회사사보 등)

02

하나파워온임팩트 이야기

7개 New직무개발 스토리

- 동구밭 (비누 생산자)
- 테스트웍스 (AI 데이터 매니저)
- RUBY (실내정원사)
- 커피지아 (초능력 콩 감별사)
- 휴먼에이드포스트 (감수위원)
- 로사이드 (문화예술 매개자)
- 모두다 (게임경험 디자이너)



동구밭

동구밭은 발달장애인과 비장애인이 함께 텃밭을 가꾸며
발달장애인의 사회성을 신장시킵니다.
텃밭에서 수확한 채소를 원료로 활용한 천연비누를
제조 및 판매합니다.

동구발 사업소개

동구발 지기 프로그램

발달장애인과 비장애인이 1:1로 매칭되어 연간단위 텃밭을 가꾸며 사회성을 신장시키는 프로그램을 운영합니다.

가꿈비누 판매 사업

텃밭에서 수확한 채소를 원료로 활용한 천연비누 제품을 판매 합니다.

천연비누 OEM 제조 및 납품 사업

월 단위 10만개 생산이 가능한 천연비누 제조 capa를 통해 OEM 생산을 하고 호텔/리조트 어메니티 납품 등 사업을 통해 발달장애인 고용을 창출합니다.



동구발 직무소개

비누 생산자

비누생산자란?

비누생산부터 필름 포장기계조작, 패키지 포장, 배송준비까지 담당합니다.

① 비누생산 → ② 비누가공 → ③ 기계조작
→ ④ 패키지 포장 → ⑤ 청소



비누생산자 선발 기준

아래의 기준으로 동구발 교육생 5명을 선발하였습니다.

필요 특성 및 재능	<ol style="list-style-type: none"> 1. 작업 지시를 따르고 단순 기계조작 및 패키지 가능한 인지 및 소근육이 필요합니다. 2. 물건을 옮기거나 서서 하는 작업이 있으므로 이동 및 원활한 손 기능, 양호한 청력이 필요합니다.
우대 특성 및 재능	<ol style="list-style-type: none"> 1. 1~20까지 기본적인 수 개념이 필요 합니다. 간단한 덧셈 뺄셈 정도 가능하면 더 좋습니다. 2. 깔끔한 성격이면 좋습니다. 비누 가공, 자기자리 정리 정돈, 바닥 청소 등 매일 하는 업무를 스스로 깔끔하게 할 수 있으면 좋습니다.
업무 환경 및 제한되는 사항	<ol style="list-style-type: none"> 1. 각종 원료 사용시 냄새가 많이 납니다. 비누의 향기가 좋다고 하는 직원이 있는 반면, 냄새가 지독하다고 생각하는 직원도 있습니다. 2. 기계 사용이 많을 때에는 기계 소음이 꽤 큼니다. 업무 시간 내내 소음이 있으므로 소음에 민감하다면 업무가 힘들 수도 있습니다.

비누생산자가 되기까지

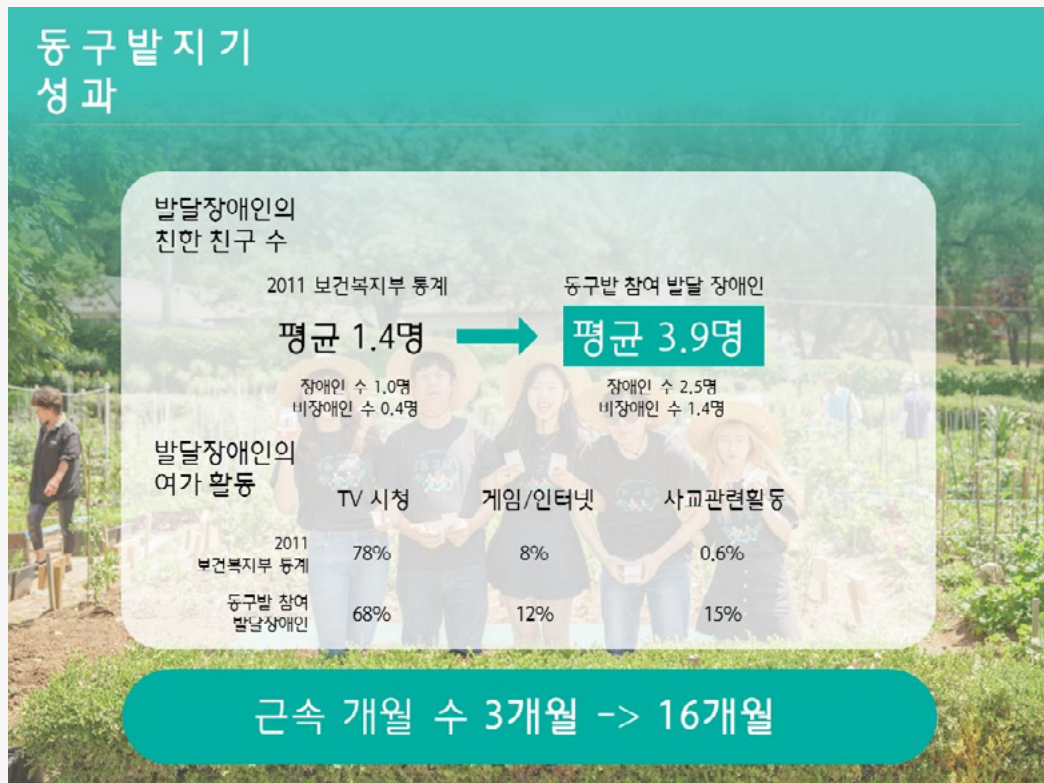
동구발의 교육 커리큘럼

회차	구분	교육 세부내용
1	전반적 OT	동구발 소개 / 직원과 인사 / 천연비누 소개
2	포장파트	가꿈비누 포장 1 (종류별)
3	포장파트	가꿈비누 포장 2 (종류별)
4	포장파트	가꿈비누 포장 3 (종류별)
5	포장파트	다채비누 포장
6	포장파트	세트 패키지 포장 1 (종류별)
7	포장파트	세트 패키지 포장 2 (종류별)
8	포장파트	택배박스 포장 1
9	포장파트	택배박스 포장 2 (심화)
10	포장파트	글루건 포장
11	포장파트	레이저 날인기계 작동 1
12	포장파트	레이저 날인기계 작동 2
13	포장파트	삼면포장기계 작동 1 (전 위치)
14	포장파트	삼면포장기계 작동 2 (전 위치)
15	포장파트	1차 커팅 및 계량 1
16	포장파트	1차 커팅 및 계량 2 (심화)
17	포장파트	2차 커팅 및 계량 1
18	포장파트	2차 커팅 및 계량 2 (심화)

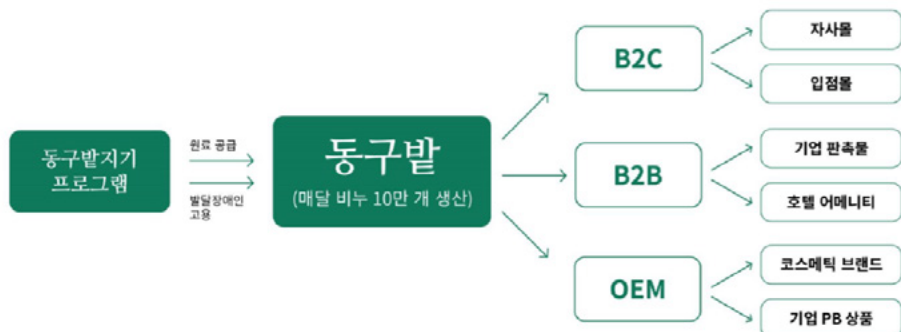
회차	구분	교육 세부내용
19	가공파트	성형 타정기계 작동
20	가공파트	대패 1
21	가공파트	대패 2 (심화)
22	가공파트	대패 3 (심화)
23	가공파트	모서리 각치기 1
24	가공파트	모서리 각치기 2 (심화)
25	가공파트	모서리 각치기 3 (심화)
26	가공파트	비누판에 비누 건조
27	가공파트	비누판 앵글대에 거치
28	생산파트	원재료 이해 및 계량 기계 및 부자재 이해 및 작동
29	생산파트	몰드 수평 운반 및 건조
30	생산파트	교반 기계 및 상하차 컨베이어 작동
31	정리파트	몰드 세척 및 건조
32	정리파트	몰드 뚜껑 세척 및 건조
33	정리파트	기계 청소
34	정리파트	비누판 닦기
35	정리파트	바닥 비누 제거 및 청소
36	마무리	교육훈련 내용 정리 및 마무리



최종공유회 주요 발표자료



동구발팩토리 사업개요



월 매출 400만원 창출 시 1명의 발달장애인을 고용한다

담당직무

천연비누 생산 프로세스

생산	가공	포장
<ul style="list-style-type: none"> • 전문가 담당 • 비누 레시피 구성 및 생산 	<ul style="list-style-type: none"> • 비누 사이즈 커팅 • 비누 모양 성형 	<ul style="list-style-type: none"> • 패키지 포장 • 배송을 위한 카톤박스 포장

업무에 관해서는 Y/N 다음으로 잘하는 것과 못하는 것

- 근무태도
정리정돈/근무태도/밝은 분위기/원만한 협조/솔선수범
- 업무역량
업무 정확도/책임감/문제해결 능력/지시 따르기/업무숙지

프로그램 성과

프로그램 참가 5명



인턴쉽 참가 3명



01.

발달장애인과 비장애인이 친구가 되어
텃밭에서 채소를 수확합니다.

2.

텃밭에 참가한 비장애인이 발달장애인
친구를 동구밭의 인턴사원으로
추천합니다.

03.

동구밭에서는 인턴과정을 통해
발달장애인을 고용하고 더 많은 텃밭을
만듭니다.

TESTWORKS



테스트웍스

테스트웍스는 SW 분야에서 잠재력을 가진 발달장애인을 위한
교육과 취업의 기회를 제공하며 기술과 사람의 무한한 가능성을
테스트하는 회사입니다. 남다른 관찰력과 집중력 그리고 정직한 업무태도를
보유한 발달장애인 직원들의 역량을 바탕으로 인공지능 기반
데이터 레이블링 업무 및 SW 테스트 서비스를 제공합니다.

테스트웍스 사업소개

소프트웨어 테스트

SW 제품이 고객(사용자)이 의도한대로 개발되었는지, 제3자가 확인하는 활동입니다.

SW 테스터 양성 교육

경력단절여성, 발달장애인, 청년을 대상으로 한 SW 테스터 양성 교육을 수행합니다.

테스트 컨설팅 및 연구개발 사업

테스트웍스는 핵심구성원의 전문성을 바탕으로 SW 개발 프로세스에 맞춘 단계별 테스트 컨설팅 및 ICT 전반에 대한 연구를 통해 신기술을 개발하고 이를 실무에 적용하는 연구개발 사업도 수행하고 있습니다.



테스트웍스 직무 소개

AI 데이터 매니저

AI 데이터 매니저란?

자율주행차 인공지능 엔진을 학습 시키기 위해 입력할 데이터를 사전에 검수, 분류하는 작업, 다양하고 복잡한 도로 상황을 촬영한 사진 속에서 자동차, 보행자 등을 정확하게 구분해 내는 태깅 등의 작업을 수행합니다.



데이터 매니저 선발 기준

아래의 기준으로 테스트웍스 교육생 5명을 선발하였습니다.

필요 특성 및 재능	<ol style="list-style-type: none"> 1. 기초 컴퓨터 활용 역량(브라우저 활용, 이메일 작성, 한글/워드/엑셀 문서 생성, 편집, 저장 등) 2. 작업 결과 보고 및 본인의 생각을 글을 통해 전달 할 수 있는 글쓰기 역량 3. 정해진 작업 시간동안 집중할 수 있는 집중력과 정직한 업무 태도 4. 가능한 정확하게 작업을 수행하려고 하는 꼼꼼한 성격
우대 특성 및 재능	<ol style="list-style-type: none"> 1. 소프트웨어를 다루고 새로운 컴퓨팅 스킬을 배우는데 흥미를 가진 지원자 2. 작업을 가지고 싶다는 강력한 동기를 가진 지원자 3. 본인의 감정을 스스로 컨트롤 할 수 있는 역량을 가진 지원자
업무 환경 및 제한되는 사항	<ol style="list-style-type: none"> 1. 활동적인 업무를 선호하시는 지원자에게는 업무 적응이 다소 힘들 수 있음. 2. 기본적인 컴퓨터 활용 역량을 보유하고 있지 않으면 원활한 업무가 힘들 수 있음. 3. 시각적으로 예민해 눈이 쉽게 피로해지는 경우, 업무 수행에 어려울 수 있음. 4. 사무실 내에서 팀별로 업무가 수행되기 때문에 소리를 지르는 등 다른 직원의 업무에 방해가 되는 습관을 가지고 있을 경우, 협업이 어려울 수 있음.

데이터 매니저가 되기까지

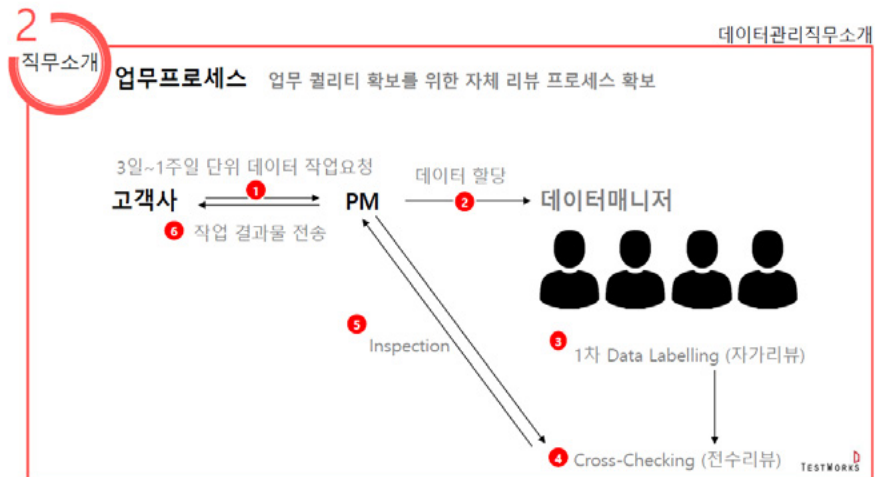
테스트웍스의 교육 커리큘럼

회차		교육 세부내용
1	오전	오리엔테이션 및 기본직무교육
	오후	데이터 레이블링 실습 기본교육
2	오전	직무 이해 기본교육
	오후	데이터 레이블링 실습 기본교육
3	오전	소프트웨어 개념 및 테스트
	오후	데이터 레이블링 실습 기본교육
4	오전	기본 OA 교육
	오후	데이터 레이블링 실습
5	오전	소프트웨어 테스트 프로세스
	오후	데이터 레이블링 실습
6	오전	소프트웨어 생명주기
	오후	데이터 레이블링 실습
7	종일	데이터 레이블링 실습
8	오전	소프트웨어의 이해-1
9	오전	SW테스트 절차 및 문서화 리뷰

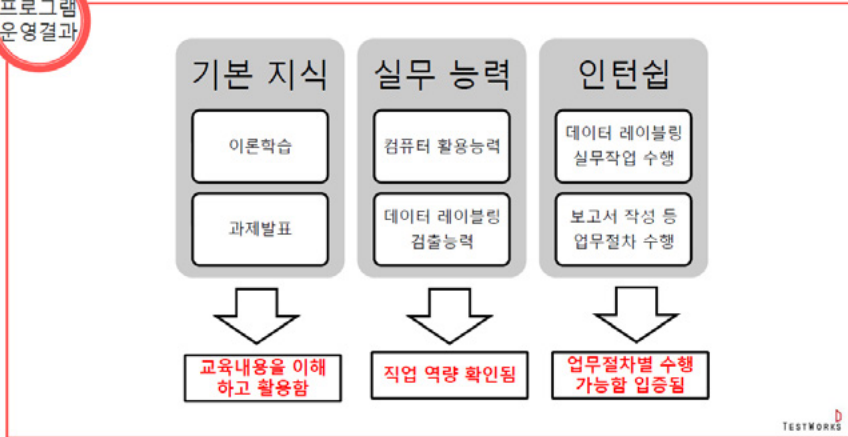
회차		교육 세부내용
10	오전	소프트웨어 설계-명세기반(1)
	오후	데이터 레이블링 실습
11	오전	소프트웨어 설계-명세기반(2)
	오후	데이터 레이블링 실습
12	종일	데이터 레이블링 실습
13	오전	SW 설계 구조기반(1)
	오후	데이터 레이블링 실습
14	오전	SW 설계 구조기반(2)
	오후	데이터 레이블링 실습
15	오전	수료식 및 과정정리
	오후	데이터 레이블링 실습
16	오전	회의기록 및 이메일 쓰기
	오후	데이터 레이블링 실습
17	오전	직장예절 및 근무태도
	오후	데이터 레이블링 실습
18	오전	도로표지판 및 사각형 작업 매뉴얼 작업
	오후	데이터 레이블링 실습



최종공유회 주요 발표자료



5 프로그램 운영결과



5 프로그램 운영결과

평가지표

교육 프로그램 운영을 통해

집중력, 완성도, 성실성 및 사회성을 고려하여 크게 4가지로 나누어 의견을 취합하여 평가 그 결과 3명이 선발되어 인턴쉽 프로그램에 참여

재정항목/점수(예시)	○○○	○○○	○○○	○○○	○○○
1 강의내용에 집중하는가	5	2	3	3	5
2 업무 숙지 및 제출된 결과물의 완성도가 높다	3	3	3	3	4
3 훈련시간에 성실하게 참여한다	5	1	2	3	5
4 강사와 매니저의 지시를 잘 따른다	5	1	3	2	5
합계	18	7	11	11	19

인턴쉽 프로그램 운영 중에는

데이터 레이블링 작업 결과물과 업무외적 생활태도를 매일 기록/종합한 일지를 기본으로 평가 그 결과 3명 모두 우수한 결과를 보였으나, 2명은 학업에 복귀하고 1명 정규직 채용

TESTWORKS

RUBY

RUBY

원예 직무 교육을 통해 양성된 발달장애 가드너들이 돌본 식물과
고부가가치의 홈가드닝 용품을 판매합니다.

창의적 원예활동을 통해 발달장애인의
정서적 회복을 돕고 경제활동의 시작을 함께합니다.

RUBY 사업소개

원예 교육

- 발달장애인 눈높이에 맞는 원예 교재 및 커리큘럼 개발
- 디자인이 접목된 교육 재료 개발
- 대상 : 발달장애인과 그 가족, 일반인, 기업, 기관

가드너 양성

- 발달장애인에게 유연한 형태의 경제적 활동 기회 제공
- 교육 → 실습 → 취업의 선순환 구조 마련

홈가드닝 용품 판매

- 종이화분 페이퍼루비 출시
- 디자인기업/아티스트와의 디자인 협업
- 디자인 측면에서 차별화되고 사용성 또한 높은 상품 제작



RUBY 직무 소개

실내정원사

실내정원사란?

식물의 관리부터 디자인부터 상품화에 이르는 전반적인 업무를 수행합니다.

① 식물 분갈이 → ②습도 확인 및 물주기 → ③식물
이사귀 닦아주기 → ④식물 관찰일지 작성 → ⑤상품
패키징 및 배송 준비



실내정원사 선발 기준

아래의 기준으로 RUBY 교육생 5명을 선발하였습니다.

필요 특성 및 재능	1. 기본적인 의사소통 능력 2. 식물 돌봄 활동을 위한 원활한 손 기능 3. 물주기/돌보기 활동의 필요성과 적절한 방법에 대한 인지 능력 4. 일지 작성을 위한 글쓰기 능력 5. 식물에 대한 관심과 애정
우대 특성 및 재능	식물 스타일링에 감각이 있거나 개성 있는 그림 실력이 있으면 좋음
업무 환경 및 제한되는 사항	1. 식물과 각종 재료 및 도구를 사용하기 때문에 항상 정리정돈을 잘 해야 함 2. 또한 작업 후 뒷정리는 필수 업무임

실내정원사가 되기까지

RUBY의 교육 커리큘럼

회차	구분	교육 세부내용
1	OT	개강식
2	OT	직업관 함양 특강
3	원예 기초	다육식물(1)
4	원예 특강	성남 시민 정원사와의 만남
5	원예 기초	다육식물(2)
6	원예 기초	꽃식물
7	원예 특강	성남 시민 정원사와의 만남(2)
8	원예 기초	관엽식물(1)
9	원예 기초	관엽식물(2)
10	디자인	다양한 자료의 탐색, 디자인스킬 익히기(1)
11	원예 기초	허브식물
12	-	중간점검
13	디자인	다양한 재료의 탐색, 기초 디자인 스킬 익히기(2)
14	원예 심화	행잉화분
15	원예 심화	이끼볼
16	디자인	화분에 다양한 디자인 적용해보기(1)
17	원예 심화	테라리움 만들기
18	원예 응용	천연 해충 퇴치제 만들기

회차	구분	교육 세부내용
19	디자인	화분에 다양한 디자인 적용해보기(2)
20	원예 심화	플라워 핸드 타이트
21	원예 응용	플라워(허브로 변경 가능) 오너먼트 만들기
22	디자인	화분에 다양한 디자인 적용해보기(3)
23	원예 심화	플라워 바스켓
24	-	중간 점검
25	디자인	업사이클링
26	원예 심화	그린소재 리스 만들기(크리스마스용)
27	원예 응용	허브 캔들 만들기
28	디자인	계절소품(화분) 만들기
29	플리마켓 개최	판매 상품 준비 & 판매 준비
30	플리마켓 개최	판매 상품 준비 & 판매 준비
31	플리마켓 개최	판매 상품 준비 & 판매 준비
32	플리마켓 개최	판매 상품 준비 & 판매 준비
33	플리마켓 개최	판매 상품 준비 & 판매 준비
34	플리마켓 개최	플리마켓 진행 및 교육수로 파티
35	플리마켓 개최	플리마켓 진행 및 교육수로 파티
36	주말 특강	스튜디오 플래그 디자인 워크샵 1회



최종공유회 주요 발표자료

인턴십 프로그램

• 인턴십 프로그램은 어떻게 기획/구성 되었나요?

11주 / 주3회 / 하루 4시간, 총 120시간



- 물주기
- 식물 돌보기
- 상품 제작
- 전시(팝업) 준비



- 인턴A
 - : IT기기에 관심이 많음
 - > 습도계 활용하여 식물의 습도 체크 후 일지 작성
- 인턴B
 - : 언어구사력이 좋음
 - > 식물 상태 관찰 일지 작성
- 인턴C
 - : 예술적 재능(드로잉) 보유
 - > 식물 관찰 스케치



- 인턴A
 - : 손기능과 체력이 좋음
 - : 상황판단능력이 부족함
 - 인턴B
 - : 상황판단능력과 리더십이 높음
 - : 손기능과 체력이 떨어짐
- > 인턴B의 리드 하에 인턴A가 습도 체크 및 일지 작성, 이후 인턴B의 판단 하에 물주기 수행

프로그램 운영 결과

• 교육 - 인턴십 프로그램을 운영한 결과는 어떠한가요?



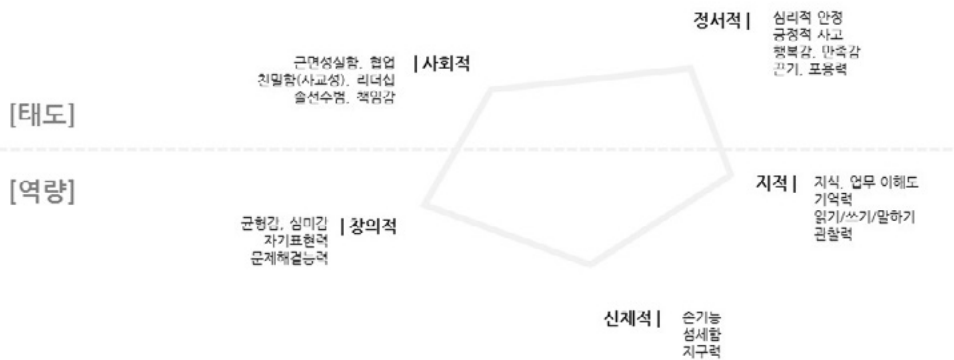
- 반복 훈련
 - : 수행 능력 향상
- 도구(습도계 사용)
 - : 맞춤형 TASK 설계
- 협업
 - : 시로의 역할을 보완하며 업무 수행

- 다양한 시도
 - : 예술적 재능을 활용해 다양한 시도를 해 봄으로써 상품화 가능성을 탐색함
- 재능의 극대화
 - : 전예활동론 통해 집중력과 지구력을 높이고, 자유로운 근무 환경을 제공함

- 정확도 훈련
 - : 정확하고 세심한 기술이 요구되기 때문에 손기능이 미숙할 경우 수행이 어려웠음
- 정리정돈 능력
 - : 많은 물건을 다루야 하므로 정리정돈 능력이 필수적임

프로그램 운영 결과

• 교육 ~ 인턴십 평가지표는 무엇이었나요?



프로그램 운영 결과

• 교육 ~ 인턴십 평가지표는 무엇이었나요?





COFFEE JIA

roasting factory

커피지아

커피지아의 발달장애인, 초능력 콩 감별사들과 함께
두번의 핸드픽을 진행한 결점두 없는 맛있는 커피를 만들고 있습니다.

커피지아 사업소개

커피 제조 사업

초능력 콩 감별사와 함께 로스팅 전, 후로 핸드픽을 진행하여 결점두가 없는 품질이 높은 커피를 생산하고 있습니다. 선 주문 후 로스팅을 진행하여 신선한 커피만을 납품하고 있습니다. 개인 및 머신렌탈 서비스, 연계고용 제도를 이용하여 기업에 커피를 납품하고 있습니다.

사내카페 운영 사업

2017년도 용산 LS 타워 존슨앤드존슨 사내카페를 운영하고 있습니다. 장애인과 비장애인 직원이 함께 근무하고 있으며 카페 메뉴 판매와 사내 행사 운영 등을 함께 제공하고 있습니다. 2018년도 상암에 추가적으로 카페 운영 및 커피 연구 시설 개설을 예정에 있습니다.

케이터링 사업

기업 내부 및 외부에서 진행되는 다양한 행사 및 컨퍼런스 모임 등에서 품질이 좋은 커피와 함께 커피와 어울리는 디저트를 서비스 하고 있습니다. 대기업, 중소기업, 지자체 등에 서비스를 납품하고 있으며 2017년도에는 청와대 영빈관에서도 케이터링을 진행하였습니다.



커피지아 직무 소개

초능력 콩 감별사

초능력 콩 감별사란?

로스팅 전, 후로 핸드픽을 진행하여 결점두가 없는 품질이 높은 커피를 생산합니다.

커피원두 제조 가공 공정에서 품질 향상을 위한 핸드픽 작업, 단순 박스포장 작업, 원두 봉투 중량 재는 작업, 간단한 스티커 부착작업을 합니다.



초능력 콩 감별사 선발 기준

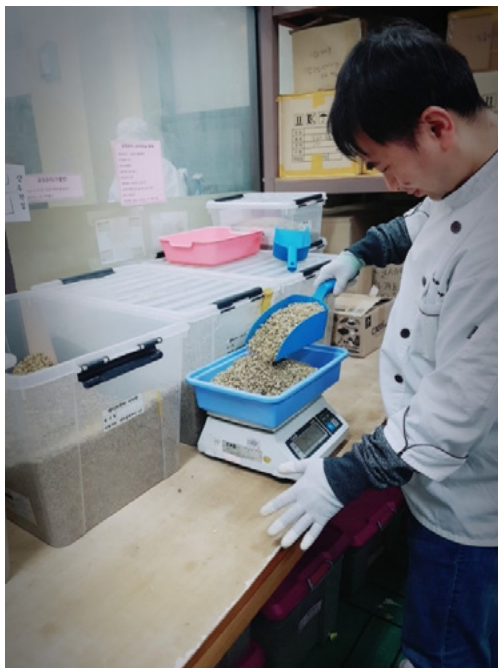
아래의 기준으로 커피지아 교육생 5명을 선발하였습니다.

필요 특성 및 재능	<ol style="list-style-type: none"> 1. 기본적인 의사소통 능력 2. 숫자에 대한 기본적인 이해(1000단위 숫자 이해와, 덧셈 뺄셈 능력)
우대 특성 및 재능	<ol style="list-style-type: none"> 1. 커피에 대해 관심이 있으면 더욱 좋음 2. 실제로 카페에서 음료 추출과, 손님 응대를 해본 경험이 있으면 좋음 3. 친근하고 사교적인 성격이면 더욱 좋음
업무 환경 및 제한되는 사항	<ol style="list-style-type: none"> 1. 다른 직원들과 여러 명에서 같은 공간에서 근무해야 하기 때문에, 타인과 같이 있는 것을 어려워하거나 불편해 하면 근무가 어려움 2. 폭력적인 언행을 하는 분(혼잣말로 욕을 하거나, 책상을 내려치는 행동, 고함을 지르는 행동)은 근무가 어려움 3. 손님응대를 해야 하기 때문에 타인에 대한 관심이 없고, 의사소통이 어려우면 근무가 어려움 4. 계산기로 계산 하기 때문에 어려운 연산을 해야 하는 것은 아니지만, 돈을 받고 거스름돈을 줄 수 있는 정도의 숫자 개념이 필요함

초능력 콩 감별사가 되기까지

커피지아의 교육 커리큘럼

주차	교육명	교육 세부내용
1	기업 소개 및 지원자 소개숫자 인지 능력 테스트	오리엔테이션 원두 수량체크
2-3	기본 단순 업무 수용능력 테스트	박스 제작 박스 포장 스티커 구분 스티커 부착
3-6	기본 업무 실무 교육 (업무 집중도 관찰)	커피 교육(생두) 커피 포장지 구분 커피 담기 원두포장 쉐링 작업
6-8	핸드픽 작업 소개 및 핸드픽 교육	커피교육(원두) 핸드픽 작업 교육 결점두 특징 반복 교육
9-11	핸드픽 과정 실습 및 실무작업	핸드픽 실무
12	개별 실습 교육 정리	기본 포장과 원두 제조 과정부터 핸드픽 작업까지 개인별로 테스트 및 정리



최종공유회 주요 발표자료

4. 인턴십 프로그램 구성

주 강사 3명, 보조강사 2명, 교육운영 1명으로 인턴십 프로그램 운영



5. 인턴십 평가지표

다각도의 평가항목을 구성하여 평가지표 작성

기본 평가 항목			
요모 단점	내화를 통한 상호작용	}	교육 및 업무 실습을 통하여 1-5점 사이의 점수 평가 진행 다양한 입문 교육으로 입문생 교육생의 흥미 및 집중도 평가
면접 태도 및 집중도	간단한 실기 테스트		
직업/업무의 적극성/자발성	그 외 평가 (사회복지사 코멘트)		
추가 평가 항목			
 <p>업무에 대한 관심</p> <p>무슨 업무든 문민이 할 일에 대해 아무 흥미가 없다면 그 일을 하기가 쉽지 않습니다. 커피 감별이나, 커피 자체를 좋아 하는지가 중요합니다.</p>		 <p>태도</p> <p>문민의 취업에 대한 의지 (부모님의 의지도 많이 반영 됨)나 면접 시 업무에 대한 적극적이고 긍정적인 태도는 좋은 점수를 받습니다.</p>	
 <p>사회성/기존 직위과의 균형감</p> <p>연령이 폭력적이거나 면접시 대화에 부정적인 모습을 보이는 경우, 기존 직원들과 잘 어울리지 못하고 돌발적인 행동을 하는 경우, 그리고 혼자서 슬피고 어려운 경우는 고려 대상에서 후 순위가 됩니다.</p>			

6. 프로그램 운영 결과

프로그램 참여자 중 인턴십 완료 후 75% 정직원 전환 [정삼영, 이윤지, 강선아]



기본 지식 습득	이론학습, 사회생활 기본 에티켓 습득, 업무 기초 학습
실무 능력 향상	반복 교육을 통한 실제 진행하는 업무 숙지
개인 역량 강화	업무 수행력 향상

7. 프로그램 보완점

인턴십 기간 확대	3주의 기간보다 2~3개월의 기간이 필요
사전 업무 안내	사전 오리엔테이션을 통한 업무 소개 필요
멘토그룹 매뉴얼	사전 노하우 공유 및 운영 매뉴얼, 자폐성 장애에 대한 교육 등의 정보 공유
서비스 컨설팅트	팀 내 자폐성 장애에 대한 경험에 대한 공유 필요
<p>자폐성 장애인은 모두 동일한 업무를 반복적으로 하는 것을 선호하는 것이 아닌 관심 있는 분야에 높은 집중력을 보이는 경향 > 태스크 풀을 미리 만들어 두고 활용하고 자폐성 장애의 스펙트럼이 넓어 인력 풀 형성 후 탄력적 업무 가능</p>	
취업 연계	실무 능력 검증 / 배양, 인턴십 종료 후 전문 테스터 활동 방안 필요



휴먼에이드포스트

휴먼에이드포스트는 누구나 이해하기 쉽고 유익한 기사를 제작하여
 정보소외층이 불이익을 겪지 않도록 사회공헌 미디어실천운동을
 전개하고 있습니다. 미디어NGO의 선구자로서 '쉬운말 뉴스 만들기'를 비롯하여
 정보소외층의 미디어 일자리 창출을 위해 노력하고 있습니다.

휴먼에이드포스트 사업소개

비장애인 자원봉사자와 발달장애인이 참여하는
쉬운말 뉴스 만들기

발달장애인, 발달장애인 부모, 대학생, 비장애인 등이 함께 참여한 '2017한글미디어문화제' 개최를 통해 발달장애인 포토뉴스 백일장과 감수코치 양성과정 이론수업 진행

발달장애인 등 사회적 약자의 정보복지와 일자리 창출을 위한 포럼 개최

감수위원들과 함께 감수활동을 하는 감수코치 선발을 위한 '감수코치 양성과정' 프로그램 실시

기자들의 포토뉴스 제작



휴먼에이드포스트
HUMAN AID POST

☰ 전체 뉴스 포토뉴스 우리모두뉴스 우리생각방 검색어 🔍 +

로봇청소기가 공간을 알아가는 방법은?

우리모두뉴스

로봇청소기가 공간을 알아가는 방법은?
롯데하이마트에 전시된 상품은 언제부터 전시된 것일까요?
"꽃무릇 활짝 핀 성주산 자연휴양림에서 자연의 아름다움을 느껴요"
'무한도전' 멤버들, 취업하려고 면접 봤다가 '맹봉'에 빠져
현대자동차, 버득을 잘 둔 이세돌에게 '코나'라는 자동차를 우승선물...
어르신이 행복한 '카네이션 마을'을 아시나요?
"역시 BTS" 인기 아이돌 방탄소년단이 매일매일 새로운 기록을 세웠어요
새로 만들어진 제2여객터미널 공장의 매력은 뭘까요

Aimez-vous Brahms..?
브람스를 좋아하세요...?
"브람스를 좋아하세요...?"

침착한 '갯상미', 쇼트트랙 여자 계주 우승에 포효

휴먼에이드포스트 직무 소개

감수위원

감수위원이란?

1차로 편집 자원봉사자가 바꾼 기사를 발달장애인 감수위원들이 다시 이해할 수 있는 말로 바꾸고 확인하는 작업을 하며, 데스크를 통해 최종적으로 수정된 기사를 인터넷에 웹 출판합니다.



감수위원 선발 기준

아래의 기준으로 휴먼에이드포스트 교육생 5명을 선발하였습니다.

필요 특성 및 재능	<ol style="list-style-type: none"> 1. 기사를 이해하고, 기사가 자연스럽게 읽힐 수 있도록 쉬운 말로 풀이하는 능력 2. 나의 재능으로 나보다 이해력이 부족한 사람들을 돕는 배려의 마음 3. 감수활동에 적극적으로 참여하고자 하는 의지 4. 감수코치, 감수위원과 소통하고자 하는 자세
우대 특성 및 재능	<ol style="list-style-type: none"> 1. 감수활동 진행 시 적극적으로 참여가 가능한 사람 2. 다른 사람과 의견을 나누고, 서로 다른 의견을 조율하여 종합적인 대안을 제시할 수 있는 사람 3. 자신의 의견이 틀릴 수 있더라도 자신 있게 의견을 개진하고 다른 감수위원들과 소통할 수 있는 자세 4. 평소 글 읽기를 좋아하고 단어 뜻을 깊이 생각해보거나 찾아보려는 태도 5. 다른 사람과 어울리며 작업할 수 있을 만큼 사회성이 좋거나 열린 마음을 가진 사람
업무 환경 및 제한되는 사항	<ol style="list-style-type: none"> 1. 사회성이 어느 정도 요구되므로 사람들과 잘 어울릴 수 있는 사람이 좋음 2. 자신의 의견을 확실하게 전달하고, 단어 뜻 풀이에 적극적으로 참여하는 사람 3. 스마트폰으로 사용이 익숙하고 검색 등 인터넷 활용이 가능한 사람 4. 나보다 이해력이 부족한 사람을 돕는다는 마음가짐과 일에 대한 자부심을 가지고 임할 수 있는 사람

감수위원이 되기까지

휴먼에이드포스트의 교육 커리큘럼

회차	교육 세부내용
1	감수활동 오리엔테이션 및 기자 교육
2	쉬운뉴스만들기 감수활동 상반기 실습 1
3	실습 2
4	실습 3
5	실습 4
6	실습 5
7	실습 6
8	2017한글미디어문화제 페스티벌 취재(한양대)
9	2017한글미디어문화제 포토뉴스 백일장 참가(한양대)
10	쉬운뉴스만들기 감수활동 하반기 실습 1
11	실습 2
12	실습 3
13	실습 4
14	실습 5
15	실습 6
16	실습 7
17	실습 8
18	실습 소감 발표 및 나눔·친교의 시간

Story Book

2017

하나파워업온인팩트



최종공유회 주요 발표자료

교육 프로그램

- **교육 프로그램(커리큘럼)은 어떻게 기획/구성 되었나?**
- 직무 교육은 포토뉴스 만들기과 우리모두뉴스 감수활동으로 구성되었습니다.
- **교육 프로그램 운영 방식은?**
- 주 2회 교육생이 모두 모여서 감수코치와 함께 기사를 감수하는 활동을 하였습니다.
- **교육 프로그램을 통해 검증이 필요한 가설은 무엇으로 설정했나?**
- 사회성 기르기, 팀워크가 가능한 지를 보았습니다.

인턴십 프로그램

- **인턴십 프로그램은 어떻게 기획/구성 되었나?**
- 우리모두뉴스 편집자원봉사자의 기사를 각자 빠르게 처리하는 감수활동으로 구성되었습니다.
- **인턴십 프로그램 운영 구조는 어땠나?**
- 출근은 주 3회, 나머지 2회는 제택으로 일일 5시간씩 기사를 감수하는 일을 했습니다.
- **프로그램을 통해 검증이 필요한 가설은 무엇으로 설정했나?**
- 감수코치의 진행 없이도 혼자서 감수활동을 온전하게 처리할 수 있는지를 보았습니다. 또한 휴먼에이드포스트 인턴기자로서 취재와 기사 작성이 가능한지 직접 경험하도록 했습니다.

프로그램 운영 결과

- **교육 ~ 인턴십 프로그램을 운영한 결과는 어땠나?**
 - 직무교육을 했던 재학생 4명을 제외한 나머지 친구들은 인턴으로 이어서 활동을 계속하게 되었고, 직무교육에 참여했던 재학생도 졸업 후 휴먼에이드포스트에서 일하고 싶어하는 등 꽤 좋은 성과로 이어졌습니다.
- **교육 ~ 인턴십 평가지표는 무엇이었나?**
 - 교육(업무)태도, 참여도, 팀워크 등이 고루 평가의 지표가 되었습니다.

Appendix

- 기타 추가 자료
 - 직무교육 중 교육생 전원 <휴먼에이드 한글미디어문화제> 참가 포토뉴스 백일장에서 직무교육생 2명 수상(입선, 대상)
 - 인턴십 기간 중 감수활동 뿐 아니라 휴먼에이드포스트 인턴기자로서 스타 인터뷰·명사 인터뷰에 직접 참여, '휴먼업파티' 현장 취재 등

HOME > 우리모두뉴스

"모두 손 머리 위로!" 25일 휴먼 업 파티의 흥분속으로 go go go!

김성훈 기자 | 2018.01.27 | 댓글 0 | 글자크기

기부와 재능기부, 발달장애인 인턴기자, 직무훈련 중인 발달장애인 학생들 모두 모두 행복했던 시간

지난 25일 서울시 마포구 상수동 블루나이트바에서 진행된 휴먼에이드포스트 및 휴먼에이드 주관 '휴먼 업 파티'의 주제는 '전정, 자유롭고 즐거운 것'이었다. 휴먼에이드포스트 인턴기자로 활동중인 송창진 기자, 박마틴 기자, 김민진 기자의 시선으로 그날의 즐거움을 사진에 담았다.

"이런 흥겹고 자유로운 놀자리가, 얼마만인지 모르겠어요. 시선이 두려워 피하기만 한 자리였는데... 휴먼업파티 너무 즐겁네요." "아이를 위해 온 자리였는데, 제가 더 신나요" -발달장애인 인턴기자 학부모님



송창진 인턴기자



로사이드

성인기 발달장애인이 제도권 교육 이후 자신의 의지와 상관없이
 획일적이고 단기적인 노동환경에 처하는 현실을 개선하고자 합니다.
 성인기 발달장애인이 '문화예술매개자'로서 수공예/그래픽 디자인 상품을
 제작하는 디자이너 및 워크숍 강사로 성장하도록 일자를 만듭니다.

함께그리는 풍감

소외계층 대상 순회 놀이/예술프로그램 및 순회전시 및 초상화 그리기, 놀이 프로그램 (직조 키트를 활용한 손놀이, 색칠놀이 등)

우리들의 손

놀이를 통한 수공예예술가/강사 양성 과정, 시민 대상 손놀이 워크숍 진행하는 강사 양성, 수공예 디자인 상품 제작하여 판매하는 디자이너/셀러 양성, 트마켓 준비 및 개최

로사이드 사업소개

예술단체 네트워킹 전시 <링크마켓 잇장> 개최

원화 및 원화를 디자인한 상품 전시 및 판매, 협력 프로젝트 전시 및 개발상품 판매, 발달장애 강사가 진행하는 수공예/놀이워크숍

동그란 작업실(열린 작업실) 운영

각 예술가 개인 예술작업 (그림, 수공예, 글쓰기 등), 그룹 예술워크숍

복지, 예술분야 전공자 및 실무자 대상

교육프로그램 실시

미술재료 사용워크숍, 전문가 초빙 강의 (저작권, 디자인, 장애예술운동), 손을 이용하여 만드는 예술창작, 놀이프로그램



로사이드 직무 소개

문화예술 매개자

문화예술 매개자 (디자이너/ 워크숍 강사)란?

디자이너는 자신의 개성을 살린 수공예/디자인상품을 전문 디자이너와의 협업을 통해 제작하며, 워크숍 강사는 초상화 그리기 워크숍 작가, 놀이워크숍 진행 강사의 직무를 수행합니다.



문화예술매개자 선발 기준

아래의 기준으로 로사이드 교육생 5명을 선발하였습니다.

필요 특성 및 재능	디자이너 : 수공예 및 그래픽 상품 제작을 위한 드로잉 및 공예제작 능력 워크숍 강사 : 응대를 위한 기본적인 소통능력 및 드로잉 스킬
우대 특성 및 재능	1. 자발적으로 창작하는 습관 2. 버리지 않고 작품을 취합, 기록해두는 습관 3. 창작물을 정리하는 습관 4. 같이 활동하는 참여자를 배려하는 마음
업무 환경 및 제한되는 사항	1. 참여자는 로사이드에서 진행하는 그룹 예술워크숍에 정기적으로 참여할 수 있음 2. 작업공간이 좁아 여럿이 함께 있는 것이 힘들 경우 작업이 어려울 수 있음 3. 욕설이나 타해가 심한 경우 참여가 어려울 수 있음

문화예술매개자가 되기까지

로사이드의 교육 커리큘럼

월	교육 세부내용
9월	미술 재료 및 소재탐구
	작업정리 및 자유로운 드로잉 작업
	자유로운 입체조형작업
	자유로운 드로잉 작업
10월	사진을 활용한 그림작업
	<초상화그리기> 프로그램 진행 및 드로잉 작업
	서부장애인종합복지관에서 진행하는 <손놀이워크숍>
	플레이씨포터즈로 참여 및 자유 조형작업
11월	창작자의 세계를 설명하는 VR컨텐츠 제작을 위한 1:1 아트링크
	그림판 또는 모양자를 사용한 로고 드로잉
	심화사진작업
	<초상화그리기> 프로그램 진행 및 드로잉 작업
	서부장애인종합복지관에서 진행하는 <손놀이워크숍>
12월	플레이씨포터즈로 참여 및 자유 조형작업
	강연 컨텐츠 제작 준비 및 드로잉 작업
	포토샵 및 일러스트레이터 프로그램 지도
	심화사진작업
	아트상품 디자인에 이용할 그림소스 작업
	자유로운 입체조형작업



최종공유회 주요 발표자료

교육 프로그램-기획방향과 운영구조

기획방향

1. 참여자 작업방식 관찰

각 창작자의 창작물과
작업방식을 상당기간 살펴봄



2. 주제와 재료모색

한 명, 한 명 그리고 싶은 주제와
재료를 찾는 시간이 필요했음



3. 향후 작업방향 모색

기존에 즐겁게 했던 작업을
좀 더 자연스럽게 발전시키는
방향성을 갖고 워크숍 진행



운영구조

1. 기존 그룹워크숍 참여

기존 그룹워크숍에 참여, 개별
작업 진행

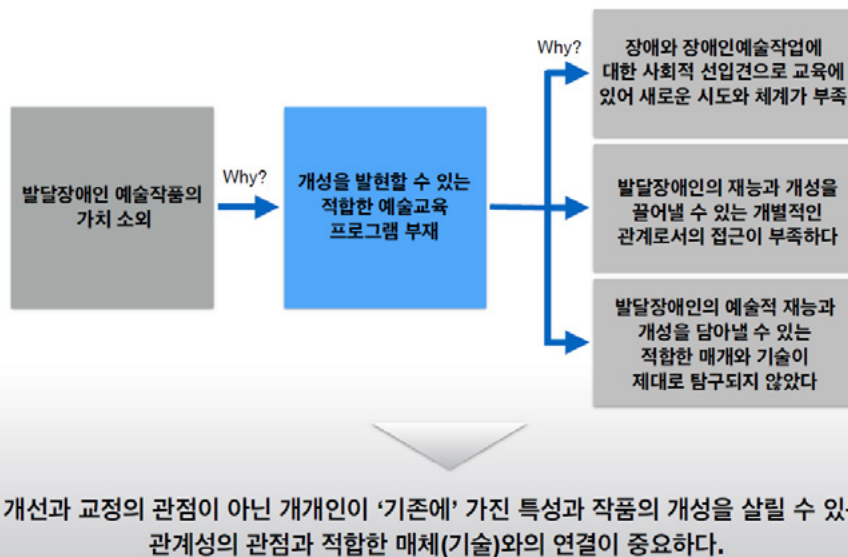
2. 공동창작자 매칭

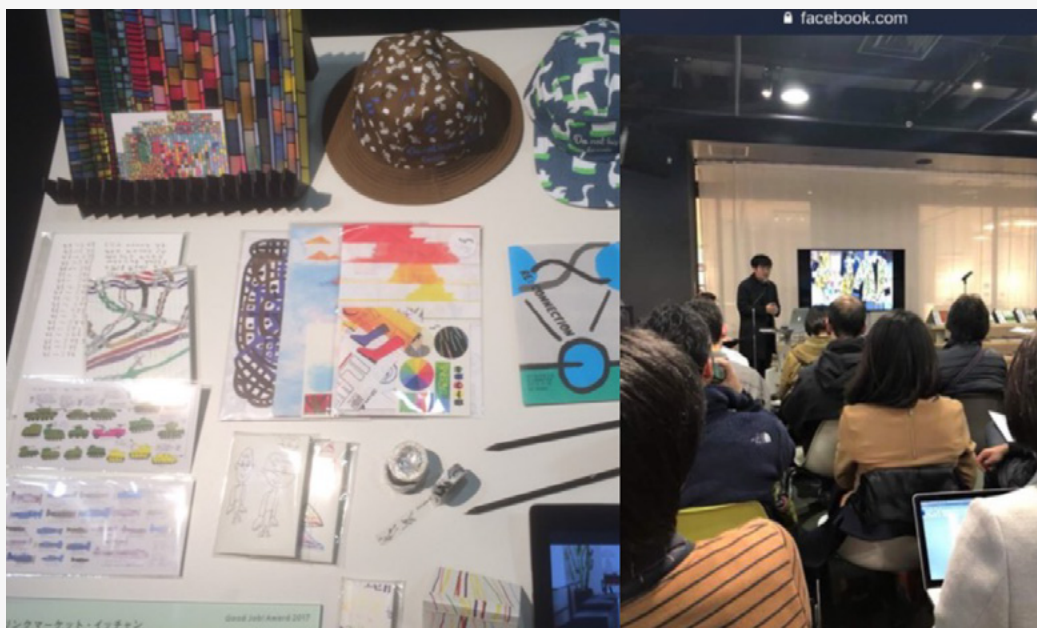
창작자/창작자의 작업과 어울려
새로운 영향을 줄 수 있는 공동창
작자 섭외

3. 실습

상품디자이너 또는 워크숍 강사
로서 경험을 쌓을 수 있도록
실습 기회 제공

교육프로그램-가설





참여작가 디자인상품이 일본 Good Job! award에 입선, 일본에서도 입점 진행중



참여창작자 중 신승호, 이동현 창작자는 한 디자인랩에 지속적으로 업무 연계해서 진행중



모두다

‘게임에 장애는 없다’를 모토로,
 게임을 통해 세상이 더 다양하고 풍요로워 지도록 기여합니다.
 게임을 추천하고 설명하는 역할의 퍼실리테이터로
 발달장애 인력을 교육하고 고용하여 장애가 장애로 인식되지 않는 세상을
 만들어가는 실천적 모델을 실현합니다.

모두다 사업소개

모두에게 열린 게임공간운영

모두다 게임공간에서 발달장애인의 전문적인 게임설명과 소개를 바탕으로 '게임에 장애는 없다'라는 뜻을 널리 알리고 있습니다.

내 삶의 변화가 시작되는 게임인문학

: 게임랩 “로그인 투 체인지”

로그인 투 체인지(LOGIN TO CHANGE)는 게임을 통해 개인과 사회의 변화를 모색하는 게임랩(GameLAB)의 스타트 프로그램을 운영하고 있습니다.



모두다 직무 소개

게임경험 디자이너

게임경험 디자이너란?

모두다에서 운영하는 게임공간에서 고객대상 게임추천 및 설명하며, 게임공간 카페를 운영하고, 게임 워크숍 및 행사를 기획하고 및 참여합니다.



게임경험 디자이너 선발 기준

아래의 기준으로 모두다 교육생 5명을 선발하였습니다.

필요 특성 및 재능	<ol style="list-style-type: none"> 1. 기초적인 의사소통 능력을 기반으로, 고객이 원하는 게임을 적절하게 추천할 수 있는 능력 2. 카페에 있는 머신이나 도구들을 사용할 수 있는 조작능력 3. 경험했던 게임들을 기반으로 하여 새로운 게임을 상상하고 기획하는 능력
업무 환경 및 제한되는 사항	<p>게임을 영위하고 즐기는 것 이상으로, 게임이라는 콘텐츠 자체에 관심이 있는 참여자가 좋음</p>

게임경험 디자이너가 되기까지

모두다의 교육 커리큘럼

Story Book

2017

하나파워온오피트

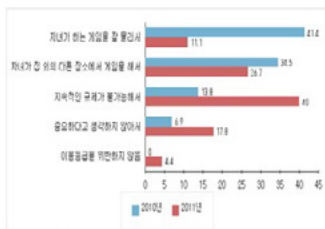
회차	주 진행내용	동시 진행내용
1	오리엔테이션/ 게임교육의 목적 설명	자기소개/ 관심분야 및 교육참여 목적 기술
2	오리엔테이션/ 게임교육 이후의 업무와 방향	자기소개/ 관심분야 및 교육참여 목적 기술
3	오리엔테이션/ 자유로운 교육 선택과 피드백	자기소개/ 관심업무 분야 및 피드백
4	오리엔테이션/ 콘텐츠 학습 방법 설명	자기소개/ 관심업무 분야 및 피드백
5	오리엔테이션/ 콘텐츠 학습 방법 설명	자기소개/ 관심업무 분야 및 피드백
6	게임 콘텐츠 선택과 학습방법/ 저널 작성 요령 설명	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용
7	게임 콘텐츠 선택과 학습방법/ 저널 작성 요령 설명	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용
8	게임 콘텐츠 선택과 학습/저널 작성	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용
9	게임 자율학습/ 엑스터리티 게임	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용
10	게임 자율학습/ 엑스터리티 게임	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용
11	게임 자율학습/ 엑스터리티 게임	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용
12	게임 자율학습/ 숫자로 하는 게임	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용
13	게임 자율학습/ 숫자로 하는 게임	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용
14	게임 자율학습/ 숫자로 하는 게임	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용
15	게임 자율학습/ 숫자로 하는 게임	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용
16	게임 자율학습	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용
17	게임 자율학습	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용
18	게임 자율학습	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용

최종공유회 주요 발표자료

기업소개



‘게임’이라는 콘텐츠를 깊게 이해하지 못하는 기성세대와 학부모



청소년 종합실태조사에 따르면 과반수가 넘는 청소년들이

부모와의 하루 대화 시간이 1시간이 되지 않음

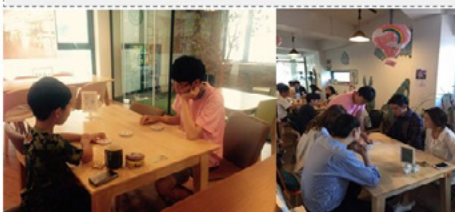
41.4%가 넘는 부모들이 게임에 대해 잘 모르기 때문에 지도할 수 없다고 답변함

직무소개

- 어떠한 직무를 개발하셨나요?
- 어떻게 이 직무를 개발하시게 되셨나요?

모두다 게임대장

- 모두다 게임공간 전체를 관리 및 조율하는 공간관리자
- 게임을 설명하고 큐레이션함
- 함께 게임플레이/결제&음료제조



모두다 게임경험 디자이너

- 보드게임 기반의 게임콘텐츠 개발 및 기획
- 다양한 게임경험을 기반으로 더 새롭고 재미있는 게임 개발
- 함께 게임플레이/결제&음료제조



교육&인턴십 프로그램

- 교육 프로그램&인턴십(커리큘럼)은 어떻게 기획/구성되었나요?
- 교육 프로그램&인턴십 운영 구조는 어떤가요?
- 교육 프로그램&인턴십을 통해 검증이 필요한 가설은 무엇으로 설정하셨나요?

하나파워온 임팩트 교육 커리큘럼
모두다

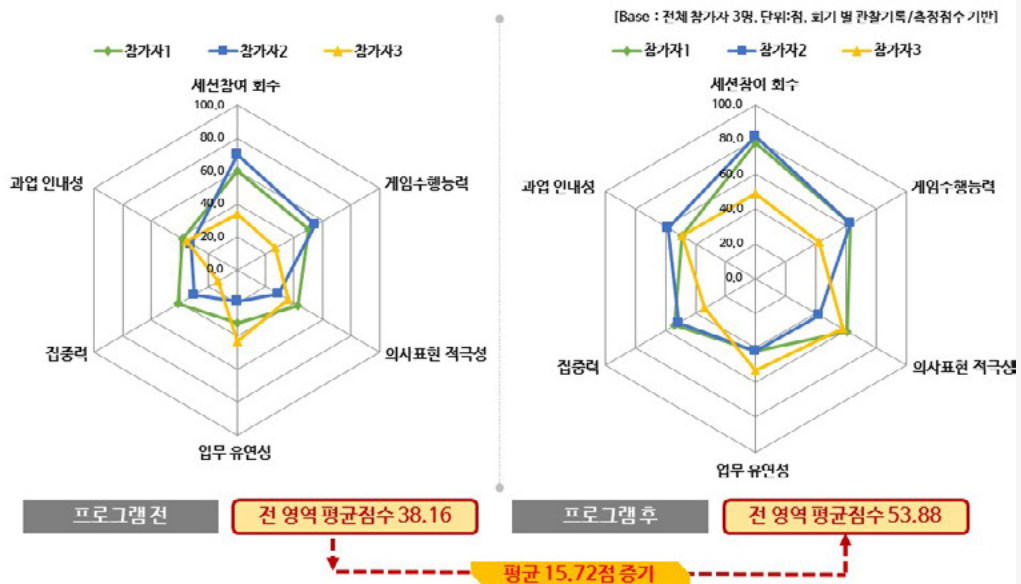
회차	일자	주 진행내용	동시 진행내용	교육시간	교육확인
1회	2017-10-06	오리엔테이션/ 게임교육의 목적 설명	자기소개/ 관심분야 및 교육참여 목적 기술	3시간	○
2회	2017-10-07	오리엔테이션/ 게임교육 이후의 업무와 방향	자기소개/ 관심분야 및 교육참여 목적 기술	3시간	○
3회	2017-10-09	오리엔테이션/ 자유로운 교육 선택과 피드백	자기소개/ 관심업무 분야 및 피드백	3시간	○
4회	2017-10-10	오리엔테이션/ 인턴즈 학습 방법 설명	자기소개/ 관심업무 분야 및 피드백	3시간	○
5회	2017-10-11	오리엔테이션/ 인턴즈 학습 방법 설명	자기소개/ 관심업무 분야 및 피드백	3시간	○
6회	2017-10-12	게임 선택의 선택과 학습방법/ 자율 학습 요강 설명	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용	3시간	○
7회	2017-10-13	게임 선택의 선택과 학습방법/ 자율 학습 요강 설명	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용	3시간	○
8회	2017-10-16	게임 선택의 선택과 학습/ 자율 학습	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용	3시간	○
9회	2017-10-18	게임 자율학습/ 엑스닥터리 게임	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용	3시간	○
10회	2017-10-20	게임 자율학습/ 엑스닥터리 게임	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용	3시간	○
11회	2017-10-23	게임 자율학습/ 엑스닥터리 게임	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용	3시간	○
12회	2017-10-25	게임 자율학습/ 순차로 하는 게임	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용	3시간	○
13회	2017-10-26	게임 자율학습/ 순차로 하는 게임	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용	3시간	○
14회	2017-10-27	게임 자율학습/ 순차로 하는 게임	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용	3시간	○
15회	2017-10-30	게임 자율학습/ 순차로 하는 게임	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용	3시간	○
16회	2017-11-01	게임 자율학습	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용	3시간	○
17회	2017-11-03	게임 자율학습	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용	3시간	○
18회	2017-11-06	게임 자율학습	자유로운 게임선택 및 학습/ 지난 게임 추가학습 허용	3시간	○

자율적인
유연 근무
/학습이
가능하다

검증

프로그램 운영 결과

- 교육 ~ 인턴십 프로그램을 운영한 결과는 어떠한가요?
- 교육 ~ 인턴십 평가지표는 무엇이었나요?



03

하나파워온임팩트를 마치며

참여자 & 보호자 소감

참여 기업 소감

참여자 소감
테스트웍스 김지옥

인턴 결과 보고서

김지옥

간략한 자기소개

- ◆ 이름: 김지옥
- ◆ 취미: 컴퓨터 다루기
- ◆ 인턴을 하게 된 동기: 제가 평소에 컴퓨터에 관심을 많이 두고 있어, 어머니의 권유로 나의 특성에 맞는 이 교육을 듣고 이를 성공적으로 완수하면서 인턴으로 이어지게 되었음.
- ◆ 저만의 장점: 주어진 일은 어떻게든 끝내려고 하며, 한 번 일에 흥미를 가지면 그 분야에 계속 몰두함.

테스트웍스는...

- ◆ 테스트웍스는 저처럼 잠재력이 풍부한 사람들을 위한 회사로 이런 사람들에게 일을 시킴으로써 꿈과 희망을 주기 위하도록 노력해주고 있습니다.
- ◆ 한편, 저에게 있어서 테스트웍스는 저에게 요즘 주목받고 있는 자율주행자동차에 관한 관심을 갖게 해주었으며, 이를 통해 저의 업무 능률을 많이 키워주었습니다. 또한 지속적인 교육과 실전, 그리고 쾌적한 업무환경을 통해 제가 이곳에서 잘 적응하고 업무를 지속적으로 수행할 수 있도록 만들어주었습니다.



TESTWORKS

인턴을 하면서 알게 된 점

- ◆ 교육 때 배웠던 데이터레이블링 태깅 업무 뿐만 아니라 그 결과물을 리뷰하거나 점검 및 수정하면서 팀원들과 함께 협업하는 경험을 함.
- ◆ 다른 사람이 했던 작업의 잘못된 부분을 캡처하여 지적된 부분을 찾아내고, 그 반대로 내가 했던 작업도 다른 사람이 캡처한 지적 사항에 따라 수정.
- ◆ 보행자 및 자동차와 표지판 및 신호등 태깅 작업 이외에도 데이터 오검출 분석 작업과 오검출이 발생할 가능성을 낮출 수 있는 새로운 매뉴얼도 알게 됨.
- ◆ 작업을 진행하면서 모르거나 모호한 부분은 카카오톡 대화방을 통해서 팀원들과 서로 내용을 공유.

인턴을 하면서 아쉬웠던 점

- ◆ 제가 가끔씩 오류를 범하는 실수가 아직도 조금 남아있다는 것임. 특히 점 생성이 가장 잦은 실수라는 것을 알게 되었으며, 저는 오류를 범하지 않기 위해 꼼꼼히 하도록 노력하고 있음.
- ◆ 가끔씩 일이 제대로 풀리지 않을 때 당황하여 일으키는 행동도 줄어들었으며, 이런 일이 안 일어나도록 필요한 것은 출근 전후에 미리미리 꼼꼼히 챙기도록 노력하겠음.

인턴을 하면서 느끼게 된 점

- ◆ 제가 지난 3개월 동안 인턴을 진행하면서 가장 크게 느꼈던 점은 인턴 생활이 실제 회사 생활과 업무를 미리 직접 체험하는 단계라는 점을 느끼게 되었습니다. 미리 회사 업무를 직접 체험하면서 저의 능력도 꾸준히 향상시켰다는 보람을 알게 되었음.
- ◆ 인턴을 진행하면서 일을 진행하기 위한 주어진 시간 내에 맞추어서 어떻게든지 마치려고 노력하는 최선을 다하는 책임감을 저의 장점으로 다시 한번 보여줬음.
- ◆ 인턴을 끝나치면서 팀원들끼리 서로 즐기는 시간도 가졌고, 새로운 출발을 하기 위하여 다짐하였음.

앞으로의 다짐 및 각오

- ◆ 앞으로 인턴을 할 때보다 더 신중하고 정직하게 일을 할 것임.
- ◆ 작업을 진행하면서 오류를 범하게 될 확률도 지금보다 줄이도록 노력하겠으며, 업무 매뉴얼에 맞추어 더 꼼꼼하게 작업을 진행하도록 하겠음.
- ◆ 인턴을 했을 때보다 부족한 점을 계속해서 고치겠으며, 업무 역량을 인턴을 할 때보다 더 많이 끌어올릴 것임.
- ◆ 내가 하는 일이 단순히 기계식 작업이 아닌 저에 주어진 최선의 일로 생각하여 보다 긍정적으로 이끌어 나가도록 하겠음.
- ◆ 또한 소프트웨어에 대해서도 배우도록 하겠고, 이를 다른 공부로도 확대하겠음.

그 동안 인턴은 힘들면서도 한편으로는 즐거웠습니다.
정식으로 직원이 되어서도 더 열심히 하겠습니다.

See you again~

참여자 소감

휴먼에이스포스트 송창진 보호자 서현옥

저희 아이는 호산나대학교 사무자동학과 올해 2월에 졸업하고, 휴먼에이드 기자로 취업을 하게 되었습니다. 창진이는 어려서부터 영어에 말문이 트여서 영어 쪽에 관심을 갖게 되다보니 디즈니 애니메이션이나 영화를 자주 즐겨 보게 되고 계속 영화를 반복해서 보게 되어, 영화 음악 쪽에도 관심을 갖게 되었습니다. 스스로 도서관을 가거나 책을 보고 인터넷을 통해서 공부를 해서 애니메이션, 영화, 오페라, 클래식 쪽으로 비장애인들보다 오히려 더 해박한 지식을 갖게 된 것 같아요.

대학을 졸업하고 취업으로 가게 되는 곳이 한계가 있다고 생각했어요. 일반 사무직을 근무한다고 하더라도 사무보조에서 끝나지 일반인 처럼 똑같은 업무 수행 능력이 안되기 때문에 저희 아이가 그 일을 원만하게 해낼 수 있을 거라는 자신이 없었거든요.

저희 아이는 본인 스스로가 음악 평론가에 대한 꿈을 가지고 있어서 주변 분들도 권하셨었고, 장문 쪽에 관련된 평생교육원이나 개인 레슨을 통해서 본인이 원하는 것을 해주고 싶었습니다. 마침 작년에 휴먼에이드에서 기사 쉽게 만들기 아르바이트를 하게 되었습니다. 아르바이트를 하는 도중에 파워온임팩트에 연결이 되어 교육, 인턴의 기회를 갖게 되었습니다.

인턴을 하면서 기사를 다루다 보니 아이의 언어능력이 성장하는 것을 느꼈습니다. 또한, 사회 전반적인 문제에 대해 관심을 갖게 되는 것도 보였습니다. 제가 더 놀랐던 것은 유명한 이루마 씨와 인터뷰 해보면서 본인이 갖고 있던 꿈에 대한 동기부여가 되었고, 자신의 꿈을 펼칠 수 있는 기회의 발판을 마련해 주셔서 좋았습니다.

누구든지 어디에서 100% 만족하면서 일할 수는 없을 것 같아요. 만족 속에서도 불만이 일어나기 마련이고 부족한 점도 느껴질 것이라 생각하는데, 서로간의 부족한 점이 있겠지만 앞으로도 잘 해낼 수 있을 것이라 생각합니다.

인턴 과정을 하면서 네이버에 클래식과 영화 오페라 관련 글을 쓰기 시작했는데 그게 100건이 넘었어요. 시간이 흐르면 그게 많이 누적이 되어 또 다른 길이 열릴 것이라 생각합니다. 저희 아이가 가진 달란트를 더 펼칠 수 있도록 또 다른 길을 열어 주셨으면 좋겠습니다. 감사합니다.

느낀 감정에 대해 네모난 칸에 표시해주세요.

이름: 안새미나는 출근할 때 어떻게
느끼는가?

- | | | |
|---|--------------------------------------|--------------------------------|
| 기쁘다 <input checked="" type="checkbox"/> | 나쁘다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 생기가 넘친다 <input checked="" type="checkbox"/> | 피곤하다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 슬겁다 <input checked="" type="checkbox"/> | 슬프다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 평온하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 안절부절
못한다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 행복하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 불행하다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |

왜냐하면?
이유를 적어주세요나는 새로운 일을 배울 때
어떻게 느끼는가?

- | | | |
|---|--------------------------------------|--------------------------------|
| 기쁘다 <input checked="" type="checkbox"/> | 나쁘다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 생기가 넘친다 <input checked="" type="checkbox"/> | 피곤하다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 슬겁다 <input checked="" type="checkbox"/> | 슬프다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 평온하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 안절부절
못한다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 행복하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 불행하다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |

왜냐하면?
이유를 적어주세요

느낀 감정에 대해 네모난 칸에 표시해주세요.

나는 일을 할 때 어떻게
느끼는가?

- | | | |
|---|--------------------------------------|--------------------------------|
| 기쁘다 <input checked="" type="checkbox"/> | 나쁘다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 생기가 넘친다 <input checked="" type="checkbox"/> | 피곤하다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 슬겁다 <input checked="" type="checkbox"/> | 슬프다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 평온하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 안절부절
못한다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 행복하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 불행하다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |

왜냐하면?
이유를 적어주세요나는 회사 사람들과
이야기 할 때 어떻게 느끼
는가?

- | | | |
|---|--------------------------------------|--------------------------------|
| 기쁘다 <input checked="" type="checkbox"/> | 나쁘다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 생기가 넘친다 <input checked="" type="checkbox"/> | 피곤하다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 슬겁다 <input checked="" type="checkbox"/> | 슬프다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 평온하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 안절부절
못한다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 행복하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 불행하다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |

왜냐하면?
이유를 적어주세요

하나파워온임팩트 인턴십

만족도조사

질문에 대한 답을 바로 밑에 적어주세요



내가 일을 할 때 가장 좋았던 때는?

비닐 씻우기. 비닐 벗기기



내가 일을 할 때 가장 힘들었던 때는?

어어어

느낀 감정에 대해 네모난 칸에 표시해주세요.

이름: 이윤지

나는 출근할 때 어떻게 느끼는가?



기쁘다 <input checked="" type="checkbox"/>	나쁘다 <input type="checkbox"/>	잘모르겠다 <input type="checkbox"/>
생기가 넘친다 <input type="checkbox"/>	피곤하다 <input type="checkbox"/>	잘모르겠다 <input checked="" type="checkbox"/>
즐겁다 <input checked="" type="checkbox"/>	슬프다 <input type="checkbox"/>	잘모르겠다 <input type="checkbox"/>
평온하다 <input type="checkbox"/>	안절부절 못한다 <input type="checkbox"/>	잘모르겠다 <input checked="" type="checkbox"/>
행복하다 <input checked="" type="checkbox"/>	불행하다 <input type="checkbox"/>	잘모르겠다 <input type="checkbox"/>

왜냐하면?
이유를 적어주세요 일을 하느니 좋아서

나는 새로운 일을 배울 때 어떻게 느끼는가?



기쁘다 <input checked="" type="checkbox"/>	나쁘다 <input type="checkbox"/>	잘모르겠다 <input type="checkbox"/>
생기가 넘친다 <input type="checkbox"/>	피곤하다 <input type="checkbox"/>	잘모르겠다 <input checked="" type="checkbox"/>
즐겁다 <input checked="" type="checkbox"/>	슬프다 <input type="checkbox"/>	잘모르겠다 <input type="checkbox"/>
평온하다 <input type="checkbox"/>	안절부절 못한다 <input type="checkbox"/>	잘모르겠다 <input checked="" type="checkbox"/>
행복하다 <input checked="" type="checkbox"/>	불행하다 <input type="checkbox"/>	잘모르겠다 <input type="checkbox"/>

왜냐하면?
이유를 적어주세요 코딩일이 재미 있어서

하나파워온임팩트 인턴십

만족도조사

느낀 감정에 대해 네모난 칸에 표시해주세요.

나는 일을 할 때 어떻게 느끼는가?



- | | | |
|--|--------------------------------------|---|
| 기쁘다 <input checked="" type="checkbox"/> | 나쁘다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 생기가 넘친다 <input type="checkbox"/> | 피곤하다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input checked="" type="checkbox"/> |
| 즐겁다 <input checked="" type="checkbox"/> | 슬프다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 평온하다 <input type="checkbox"/> | 만질부질
못한다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input checked="" type="checkbox"/> |
| 행복하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 불행하다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |

왜냐하면?
이유를 적어주세요로스팅일을 하는게
좋아서나는 회사 사람들과
이야기 할 때 어떻게 느끼
는가?

- | | | |
|--|--------------------------------------|---|
| 기쁘다 <input checked="" type="checkbox"/> | 나쁘다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 생기가 넘친다 <input type="checkbox"/> | 피곤하다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input checked="" type="checkbox"/> |
| 즐겁다 <input checked="" type="checkbox"/> | 슬프다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 평온하다 <input type="checkbox"/> | 만질부질
못한다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input checked="" type="checkbox"/> |
| 행복하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 불행하다 <input type="checkbox"/> | 잘모르겠다 <input type="checkbox"/> |

왜냐하면?
이유를 적어주세요나와 얘기 해주셔서
기분이 좋다

질문에 대한 답을 바로 밑에 적어주세요



내가 일을 할 때 가장 좋았던 때는?

로스팅하는일 . 생두 골랐을 때



내가 일을 할 때 가장 힘들었던 때는?

없다

느낀 감정에 대해 네모난 칸에 표시해주세요.

이름: 김지옥

나는 출근할 때 어떻게 느끼는가?



- | | | |
|---|-----------------------------------|---------------------------------|
| 기쁘다 <input checked="" type="checkbox"/> | 나쁘다 <input type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 생기가 넘친다 <input checked="" type="checkbox"/> | 피곤하다 <input type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 울겁다 <input checked="" type="checkbox"/> | 슬프다 <input type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 평온하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 안절부절 못한다 <input type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 행복하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 불행하다 <input type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |

왜냐하면?
이유를 적어주세요 일하는 것 자체가 부담스럽다.

나는 새로운 일을 배울 때 어떻게 느끼는가?



- | | | |
|---|-----------------------------------|---------------------------------|
| 기쁘다 <input checked="" type="checkbox"/> | 나쁘다 <input type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 생기가 넘친다 <input checked="" type="checkbox"/> | 피곤하다 <input type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 울겁다 <input checked="" type="checkbox"/> | 슬프다 <input type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 평온하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 안절부절 못한다 <input type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 행복하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 불행하다 <input type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |

왜냐하면?
이유를 적어주세요 새로운 것도 부담만 하다

느낀 감정에 대해 네모난 칸에 표시해주세요.

나는 일을 할 때 어떻게 느끼는가?



- | | | |
|--|--|---------------------------------|
| 기쁘다 <input checked="" type="checkbox"/> | 나쁘다 <input type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 생기가 넘친다 <input type="checkbox"/> | 피곤하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 울겁다 <input checked="" type="checkbox"/> | 슬프다 <input type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 평온하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 안절부절 못한다 <input type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 행복하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 불행하다 <input type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |

왜냐하면?
이유를 적어주세요 일을 할수록 힘이 많이 든다.

나는 회사 사람들과 이야기 할 때 어떻게 느끼는가?



- | | | |
|--|--|---------------------------------|
| 기쁘다 <input checked="" type="checkbox"/> | 나쁘다 <input type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 생기가 넘친다 <input type="checkbox"/> | 피곤하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 울겁다 <input checked="" type="checkbox"/> | 슬프다 <input type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 평온하다 <input type="checkbox"/> | 안절부절 못한다 <input checked="" type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |
| 행복하다 <input checked="" type="checkbox"/> | 불행하다 <input type="checkbox"/> | 잘 모르겠다 <input type="checkbox"/> |

왜냐하면?
이유를 적어주세요 회사에서 이야기는 조금 부담스럽다.

질문에 대한 답을 바로 밑에 적어주세요.



내가 일을 할 때 가장 좋았던 때는?

하던 일은 전부 다 끝마쳤을 때가 가장
좋았습니다. 하던 일을 다 끝마치면 성취감
을 얻을 수 있기 때문입니다.



내가 일을 할 때 가장 힘들었던 때는?

일을 하다보면 가끔씩 손놀림이 느려
양이 많이 남아 있을 때가 가장 힘든
었습니다.

참여기업 소감

동구발

교육과정 운영을 통한 배운 점/느낀 점/향후 개선점

- 생산, 후가공 및 포장까지 현재 공장에서 이루어지는 모든 업무를 거의 빠짐 없이 커리큘럼에 넣어 비누 생산에 필요한 업무, 다양한 기계 사용 등을 충분히 경험 해 볼 수 있도록 했고 다양한 교육훈련 과정을 통해 개인별 가능한 업무 범위 파악이 가능했음.

- 5명의 교육훈련생을 채우기 위해 서류상 탈락되어야 했을 지원자를 어쩔 수 없이 교육훈련에 참여 시켰으나 결과적으로 인턴십에 탈락이 되었고, 탈락이유 역시 서류 탈락의 이유와 동일했음. 훈련생 수를 정하는 데 좀 더 기업 상황에 맞게 유동적이었으면 좋겠음.

- 탈락된 훈련생의 경우, 36주의 긴 훈련기간 동안 받은 훈련이 의미 있는 훈련이 되기엔 cp비누 제조공장의 취업 문이 많지 않고, 어디서든 필요로 하는 보편적인 업무가 아닌 면도 있기 때문에 인턴십으로 연결 되지 않은 경우 너무 오랫동안 훈련생을 소정의 훈련비도 없이 붙잡고 있었다는 생각이 듦.기간 및 훈련비에 대한 개선이 필요하다 생각 됨.

인턴십 운영을 통한 배운 점/느낀 점/향후 개선점

- 집중적인 인턴십 과정을 통해 직접 고용 여부를 판단 할 수 있었음.

- 각각 맡은 바 업무에 투입되어 기존 사원과 동일하게 업무를 하며 스킬을 키움.

- 6개월에 걸친 프로그램 운영으로 기존 직원들까지도 인턴십이 끝나면 모두 정규직원이 되길 기대할 정도로 위화 감 없이 동구발 정식사원으로 자연스럽게 연결 됨.

- 인턴십 수를 정하는 데 좀 더 기업 상황에 맞게 유동적이 라면 더 많은 고용을, 혹은 더 적은 인원이라도 더 적절한 직원을 고용하는데 도움이 될 수 있을 것 같음.

- 교육훈련 과정에 비해 비교적 간단한 보고서로 업무에 크게 방해 받지 않고 인턴십을 진행 할 수 있었음.

발달장애인 고용과 관련한 본 기업의 비전과 향후 계획

- 표준사업장으로서 기업 간 연계고용을 통해 더 많은 발달 장애인의 고용 창출을 하길 기대함.

- 직무의 단순화와 시스템화로 다양한 발달장애인이 쉽고 정확하게 업무를 수행 할 수 있는 일자리를 만들기를 기대함.

참여기업 소감

로사이드

Story Book

2017

한파악업인페스트

교육과정 운영을 통한 배운 점/느낀 점/향후 개선점

- 각 교육생마다 특성이 현격히 달랐기 때문에 한 명 한 명에 맞추고 유연하게 변화할 수 있는 교육과정이 필요했음.
- 단체 또는 기업에서 교육생과의 관계의 경험으로 발견되어지는 부분들에 대해 매뉴얼을 섬세히 기록하고 축적할 필요가 있다는 것을 깨달음.
- 한명과 제대로 만나기 위해서는 1:1의 교육방식이 적합함.

인턴십 운영을 통한 배운 점/느낀 점/향후 개선점

- 기간동안 인턴으로서 역할을 잘 수행하는 모습을 보였음.
- 인턴십의 기간이 짧음에 아쉬웠음.

발달장애인 고용과 관련한 본 기업의 비전과 향후 계획

- 교육생들의 예술작업으로 디자인된 지속적인 아트상품 개발함.
- 병원과 연계된 예술프로그램을 늘려 창작자를 지원할 예정.
- 단체와 연결된 디자인 기업들과의 협업을 통해 일자리를 지속적으로 모색함.

참여기업 소감

테스트웍스

교육과정 운영을 통한 배운 점/느낀 점/향후 개선점

- 배운 점 : 발달장애 청년들의 양상이 제각각 다르며 도움이 되어야 할 부분에 대해서 각각 다르게 적용해야함을 느낀. 적응과정에서 어려움이 생기면 왜 그런 현상이 있는지 원인을 파악하여 교육진행 방식에 참고하도록 하고 발달장애 청년에게는 구체적인 행동방안을 제시하도록 해야 함.
- 느낀 점 : 교육과 동시에 인턴에 선발되고자 하는 심사가 진행되므로 회사에 필요한 인재임을 어필할 필요가 있는데 발달장애 청년들은 대부분 그런 모습을 보이지 않았음. 그러나 자세히 보면 나름대로 많은 노력을 하고 있지만 겉으로 표현되지 않을 뿐임. 1:1 면접을 통해 어떠한 노력을 하고 있고 불편사항은 무엇인지 파악함.
- 향후 개선 점 : 강사들은 짧은 기간 동안 강의를 하게되므로 교육대상에 대한 정보가 부족함. 더욱이 발달장애 청년들의 행동특성과 학습능력이 천차만별이므로 회사측에서 교육생들의 개개인에 대한 정보를 사전에 강사에게 간략하게 알려주어 강의를 진행할 때 참고할 수 있도록 해야 함. 이때 보조강사는 실습 등에 어려움을 겪는 교육생 곁에서 도움을 주어 원활한 강의를 진행되도록 함.

인턴십 운영을 통한 배운 점/느낀 점/향후 개선점

- 배운 점 : 인턴으로 선발된 청년들은 기본적인 이해도와 업무능력이 있으나 사소한 실수가 반복되지 않도록 구체적으로 리마인드 하도록 반복 지도할 필요가 있음.
- 느낀 점 : 발달 장애인과 같은 공간에서 업무를 하면 아무래도 발달장애인들의 특별한 습관이나 상동행동들이 이에 익숙치 않은 비장애인들의 업무에 방해가 될 수가 있음. 그러나 함께 업무를 진행한 장애인들은 도덕적이고 상식적인 선에서 행동하려고 노력하는 편이라 이럴 때 옆에서 이런 행동이 다른 사람에게 어떤 불편함을 줄지 알려주면 스스로 행동을 조정하도록 노력함.
- 향후 개선 점 : 인턴 스스로 업무에 관한 목표를 설정해보도록 하고 업무 효율을 높이려면 어떻게 하면 좋을지 회사와 논의하여 그에 따른 불편사항이나 보완점이 있으면 개선하도록 함.

발달장애인 고용과 관련한 본 기업의 비전과 향후 계획

발달장애인 고용은 향후에도 기업 성장에 많은 도움이 될 것이라고 판단 함. 발달장애인(자폐성장애인)은 업무에 대한 집중력과 세밀하게 업무하며, 이런 태도는 업무 결과에 긍정적인 결과를 제시할 수 있음. 이러한 장점을 더 극대화하고, 발달장애인 근무 만족도를 높이기 위해 구체적이고 세밀한 업무 매뉴얼과 관리 프로세스를 개발하여 업무 성과를 꾸준히 향상시킬 계획임.

참여기업 소감

RUBY

Story Book

2017

하나파워온인페스트

교육과정 운영을 통한 배운 점/느낀 점/향후 개선점

- 발달장애인을 실제 접해보면서 그들의 특징과 교육 진행 방향에 대해 가능할 수 있는 기회가 되었음. 교육과정을 통해 실내정원사 직무를 5개의 직무로 세분화할 수 있었고, 각 세부 직무 별 필요 역량을 설계할 수 있었음.

- 좀 더 많은 발달장애인에게 기회가 갈 수 있도록 직무가 설계된다면 제일 좋겠지만, 초기 단계에서는 직무에 맞는 대상자를 선정하는 것이 중요하다는 것을 느꼈음 교육과정 운영 결과를 통해 향후에는 좀 더 정교하게 대상자 선정 작업을 할 수 있을 것으로 생각됨.

- 대상자 구인 시 좀 더 많은 대상자 풀(pool)이 있었으면 함. 그리고 기업 규모와 상황에 맞추어 대상자 수가 정해졌으면 함.

인턴십 운영을 통한 배운 점/느낀 점/향후 개선점

- 교육과정 운영 결과를 바탕으로 맞춤 업무 설계와 협업 구조 마련이라는 2가지 방향성을 인턴십에 적용했었음. 장애 유형과 개개인의 특성에 맞춤 업무를 부여함으로써 기존의 업무 수행이 어려웠던 인턴의 경우 자기만의 역할을 수행해 낼 수 있었음. 협업 구조의 경우, 단독으로는 업무 성과를 제대로 내기 어려운 대상자의 경우 에도 팀을 이뤄 작업한다면 수행이 가능할 수 있다는 잠재력을 확인할 수 있었음.

- 인턴십 기간이 짧은 것은 아쉬운 부분임. 좀 더 개개인의 특성에 맞춤 업무를 개발하기 위해 지금보다는 기간을 길게 산정하면 어떨까 함. 또한 참여 기업 간 교류의 기회도 많으면 좋겠음. 타 기업 탐방이라던가, 그곳에서의 업무는 어떤 것이 있는지에 대해서도 소개할 수 있다면 더욱 효과적일 것 같음.

발달장애인 고용과 관련한 본 기업의 비전과 향후 계획

적합한 대상자를 선정하여 훈련을 반복한다면 실내정원사로서의 역량을 충분히 갖춘 인력을 양성할 수 있을 것이라고 생각함. 이들을 루비의 실내정원사로 고용함으로써, 루비에서 판매되는 식물은 모두 발달장애 실내정원사들의 손길을 거쳐 소비자에게 제공될 수 있도록 하겠음.

또한 향후 루비 뿐 아니라 다른 원에 관련 소규모/자영업 중에서도 이러한 인력이 필요할 경우 취업을 연계할 수 있도록 했으면 함.

참여기업 소감

휴먼에이드포스트

교육과정 운영을 통한 배운 점/느낀 점/향후 개선점

직무교육과정에서 발달이 느린 친구들의 발전 가능성과 사회성이 길러질 수 있다는 것을 눈으로 확인할 수 있었음.
추후 이런 프로그램을 진행한다면 해당 업무의 특성이 파악되고, 개인의 관심도가 반영될 수 있도록 사전에 공지가 잘 되면 좋겠다고 생각함. 하나파워온임팩트 랜딩페이지가 그 역할을 할 수 있을 것이라고 생각됨.

인턴십 운영을 통한 배운 점/느낀 점/향후 개선점

인턴십을 운영하면서 각자가 책임감을 가지고 사회 구성원으로서 역할을 다하려는 모습을 볼 때 직무교육부터 지켜봐 온 담당자로서 굉장히 보람되고 만족스러웠음.
자체 프로그램 운영 및 취재에 있어서도 개인의 역량을 십분 발휘해 주었고, 생각한 것 이상의 성과를 보여주고 있어서 앞으로의 활동이 더욱 기대됨.

발달장애인 고용과 관련한 본 기업의 비전과 향후 계획

휴먼에이드포스트는 1차로 직무교육생 3명을 인턴십을 통해 최종 선발함. 교육생 중 학기를 마치지 않은 대학생들은 지금도 파트타임으로 저희와 활동을 계속 하고 있음. 훈련을 통해 검증된 친구들이기 때문에 하반기에 그 친구들을 모두 채용할 예정에 있음. 뜻 깊은 프로그램에 재차 참가할 수 있다면 저희가 이들과 함께 일해 나가는데 있어서 좋은 밑거름이 될 수 있을 것이라고 믿음.

참여기업 소감

커피지아

교육과정 운영을 통한 배운 점/느낀 점/향후 개선점

교육과정 운영을 통해, 발달장애인의 특성에 더욱 근접한 교육 방법과 모집 방법에 대해 고민 할 수 있는 계기가 되었음. 또한 교육과정 운영을 진행 하면서 발달장애인 근로자들에게 좀더 효과적인 교육 방법과 좀 더 다양한 작업과정을 만들게 되었음.

발달장애인 고용과 관련한 본 기업의 비전과 향후 계획

발달장애인의 특성에 맞는 다양한 일자리 창출.

장애인 표준 사업장이나 사회적기업이 아닌 다른 사기업에서도 근로할 수 있을 정도의 실무적 역량을 갖춘 발달장애인 근로자를 교육하고 배출할 것임.

인턴십 운영을 통한 배운 점/느낀 점/향후 개선점

인턴십을 운영하면서 발달장애인 모집기준과 교육과정에 대해 조금 더 체계 있게 정리할 수 있는 계기가 되었고, 발달장애인 근로자에게 어떤 교육이 더욱 필요한지 알게 되었음. 인턴십에 참여한 개개인을 관찰하고, 슈퍼바이저 역할을 하는 직원이 개개인의 특성을 파악하여 관찰일지를 쓰는 과정이 있었기 때문에 조금 더 빨리 장애인 근로자의 특성을 파악할 수 있었음.

향후 개선점으로는 인턴십 모집과정이 조금 어려움이 있었음. 모집하는 과정을 좀더 광범위하고 체계적으로 알려서 더 많은 발달 장애인에게 기회가 주어졌으면 좋겠고, 커피지아에서는 인턴십 과정이 실제로 정직원을 선발하기 위한 프로세스의 하나였기 때문에 3개월이라는 기간보다는 사람에 따라 조금 더 길게 운용할 수 있었으면 좋았을 것이라 생각됨.

참여기업 소감

모두다

좋았던 점

각 기업이 갖고 있는 독자적인 발달장애 이해기반을 직무에 녹여낼 수 있는 것이 장점이라 여겨짐. 일률적이고 정형화된 직무에서 벗어나 특색있는 업무와 직무를 가능하게 할 수 있어 장점이라 여겨짐.

새롭게 배운 점

발달장애에 대한 기업들의 서로 다른 이해와 각각 다른 잠재가능성을 직무에 녹여내는 방법을 공유받고 지켜봄으로써, 기존에 없었던 새로운 이해와 정보들을 얻을 수 있음. 해당 정보가 본 기업의 직무 개발에 실제 도움이 됨.

어려웠던 점

발달장애 직무의 특성상, 교육의 케이스에 따라 중도 포기나 정원 초과/ 미달 등의 변수가 일어날 확률이 높으나, 이의 경우에 특정 조건을 반드시 충족해야만 하는 제한 등이 있어 진행에 어려움이 있었음.

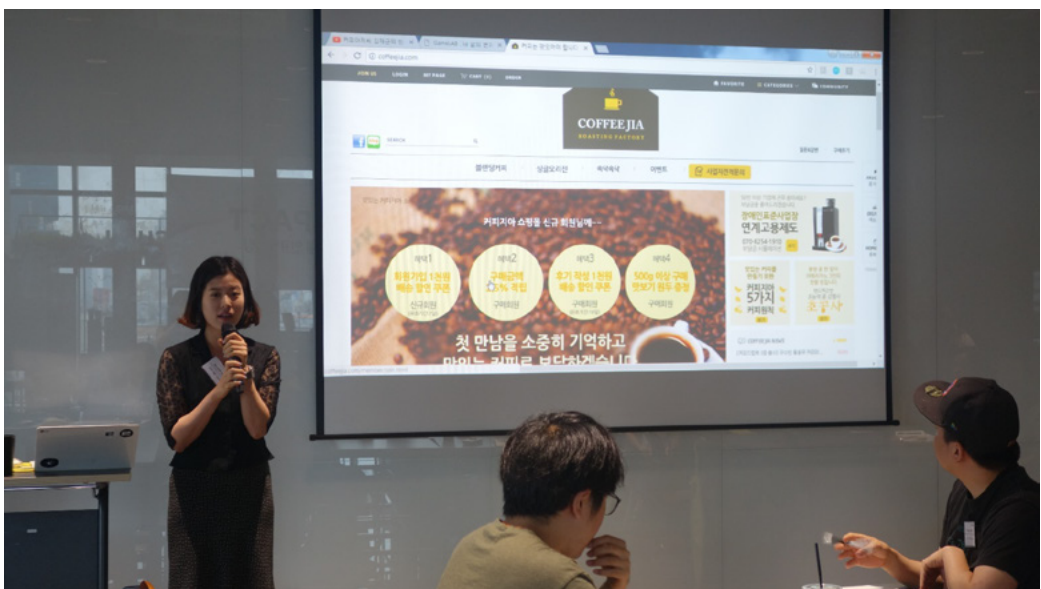
개선할 점

발달장애를 갖고 있는 지원자의 입장에서 참여기업 선정시 각각의 업무를 문서 형태의 소개를 읽고 지원하는 것이 아니라 각 기업의 부스에서 실제 업무를 간략체험할 수 있는 단계를 거친 후에 지원기업을 선정한다면, 각 지원자들이 더 높은 참여율과 수행률을 보일 수 있지 않을까 생각해봄.

04

하나파워온임팩트 포토스케치

하나파워온임팩트 kick-off 미팅





하나파워온임팩트 키오프 미팅



하나파워온임팩트 런치백 세미나

Story Book

2017

하나파워온임팩트



하나파워온임팩트 최종성과공유회





발행일 : 2018년 2월

발행처 : 하나금융그룹

기획감수 : 한양대 LINC+ 사업단 / MYSC

기획/편집 디자인 : 네모연구소

콘텐츠의 모든 저작권은 하나파워온임팩트와
하나파워온임팩트 참가팀에게 있습니다.

본 스토리북은 '2017 하나파워온임팩트'의 활동을
바탕으로 구성되었습니다.

스토리북에 포함된 모든 내용은 동의 없이 사용을
금합니다.



