

Hana — Power on Challenge

／
하나 파워 온 챌린지
2018 Story Book

Hana — Power on Challenge



목차

시작하며

01 하나 파워 온 챌린지 소개

02 하나 파워 온 챌린지 이야기

__1 사회혁신 프론티어

__2 사회혁신 앙트프러너

__3 사회혁신 체인지메이커

마무리하며

시작하며

안녕하세요.

‘하나 파워 온 챌린지’ 프로그램에 참여해 주신 많은 사회혁신기업과 함께 고민하고 협력해 주신 모든 참여자 분들께 머리숙여 감사드립니다.

2018년 시작된 ‘하나 파워 온 챌린지’ 프로그램이 1년도 되지 않은 지금 많은 관심을 받고 작은 성과도 이루어내고 있습니다.

사회혁신 프론티어를 통해서는 상호의 성장을 위해 사회혁신기업과 청년디자이너를 연계함으로써 11명의 청년 디자이너들이 정규직으로 취업하는 성과가 있었으며, 디자이너들이 취업에 만족하지 않고 사회혁신기업의 성장에 중추적인 역할을 담당하는 핵심인재로 성장하고 있다는 그들의 활약상을 전해 듣고 많은 보람을 느꼈습니다.

사회혁신 앙트프러너를 통해서는 아이디어를 기반으로 초기 모델을 검증해 볼 수 있도록 지원하고 또한 국내에 머물지 않고 글로벌 무대로 비즈니스 모델을 확장할 수 있는 기회를 제공하였습니다.

사회혁신 체인지메이커를 통해서는 사회 문제 해결 및 사회적 가치 창출을 위해 노력하는 사회혁신기업들의 프로젝트를 지원하였으며, 조금이나마 행복한 사회를 만들어 나가는데 도움이 되었으면 하는 바람입니다.

하나금융그룹은 함께 성장하는 금융을 달성하기 위한 사회책임경영의 일환으로 사회적경제를 활성화 하고 사회혁신기업의 성장을 돕기 위해 노력하고 있습니다. 이를 통해 창업 생태계가 조성되어 ‘소중한 일자리’가 늘어나고, 다양한 사회 문제가 해결됨으로 모두가 행복한 사회를 만들어 나가기 위해 노력하겠습니다.

다시 한번, 모든 참여자 분들에게 감사의 말씀을 드립니다.

매년 발전해 나갈 수 있도록 최선을 다하겠습니다.

하나금융그룹
사회공헌담당 황성훈 부장

01

하나 파워 온 챌린지 소개

하나 파워 온 챌린지 소개



하나금융그룹은 질문했습니다.

‘사회문제를 혁신적으로 해결하는 사회혁신기업의 진정한 파트너가 되기 위해서
하나금융그룹은 무엇을 해야할까?’

그래서 먼저 기획하기보다 그들의 필요에 귀를 기울였습니다.

“각 기업별 상황을 배려한, 제약 없이 활용 가능한, 진짜 필요한 것으로만 구성된..”

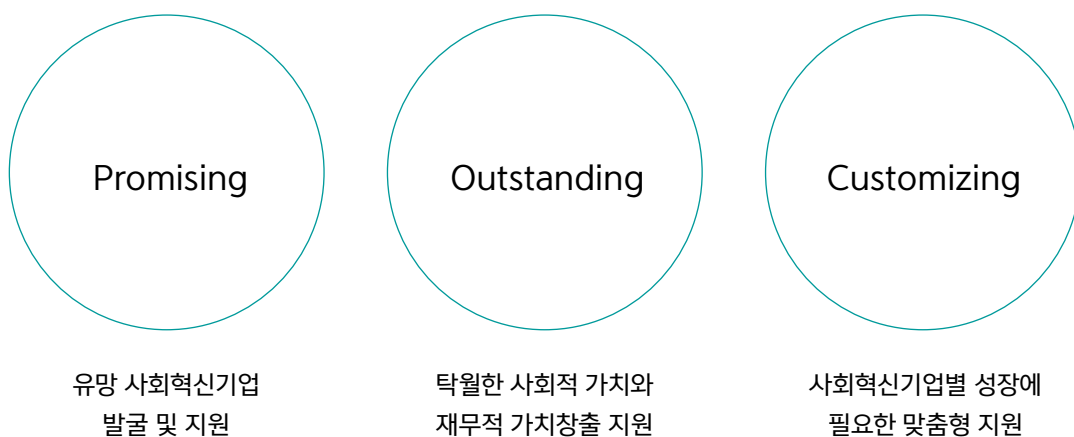
모두가 지금까지 이러한 기획은 불가하다 했지만

하나금융그룹은 도전했고,

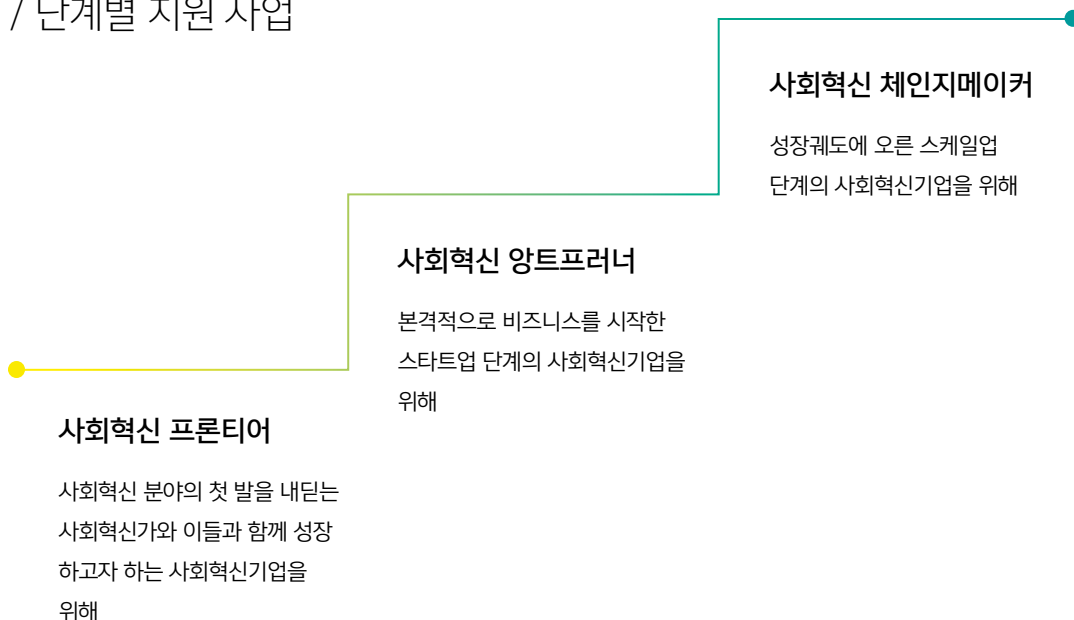
든든한 파트너들과 역량 있는 사회혁신기업들과 함께 가능성을 증명했습니다.

‘하나 파워 온 챌린지’는 다양한 단계의 사회혁신기업의 성장을 지원함으로 더 많은 사회문제가 규모 있고 지속 가능하게 해결될 수 있도록 함께 합니다.

/ Core Value



/ 단계별 지원 사업



02

하나 파워 온 챌린지 이야기

- 1__ 사회혁신 프론티어
- 2__ 사회혁신 앙트프러너
- 3__ 사회혁신 체인지메이커

청년들의 일자리 문제를 사회혁신기업과 함께 해결하는

하나 파워 온 챌린지: 사회혁신 프론티어



파트너기관 **kidp** 한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

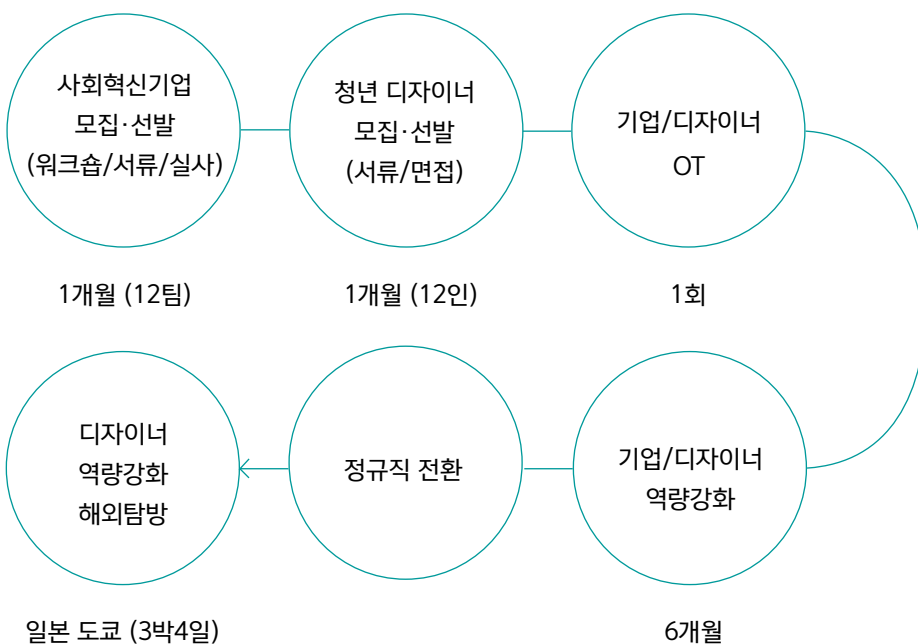
Hana
Power on
Challenge

사회혁신 프론티어 소개

/ 참여 대상

- 안정적 고용이 가능하며 지속가능한 조직문화를 갖추고자 하는 사회혁신기업
- 사회혁신 디자이너로서 성장하고 싶은 실력 있는 청년 디자이너

/ 진행 과정



/ 제공 혜택

사회혁신기업 혜택

- 기업 성장지원금 / 정규직 전환 시 추가 인센티브 (최대 1천만 원)
- 실력 있는 청년 디자이너 채용
- 지속가능한 조직에 대한 비콥(Bcorp) 기반 자문

청년디자이너 혜택

- 믿을 수 있는 사회혁신기업 입사
- 인턴십 기간 서울시 생활임금 기준 인건비와 정규직 전환 시 추가 인센티브 100만 원
- 선배 디자이너들과의 네트워킹 및 역량강화 워크숍
- 해외 사회혁신 디자인 기업 탐방 기회

사회혁신 프론티어 참여 기업



크래프트 링크 수공예품을 통해 사람과 세상을 연결하고 사회에 필요한 변화 조성하는 사회혁신기업



0001 사람과 환경이 공존하며, 자원의 낭비를 줄이는 지속가능한 디자인을 실천하는 사회혁신기업



플레이31 UN 어린이 권리조약 31조를 디자인을 통해 실현하며 함께하는 활동을 진행하는 사회혁신기업



모두의 캠퍼스 학생들이 합리적 가격에 대학교서를 거래함으로 더 좋은 환경에서 공부하도록 지원하는 사회혁신기업



동구밭 도시텃밭 가꾸기와 천연비누 만들기를 통해 발달장애인의 '갈 곳, 일할 곳'을 조성하는 사회혁신기업



닥터노아 친환경 대나무 칫솔과 치약 생산을 통해 대나무 농부와 지역 여성의 자립을 지원하는 사회혁신기업



모어댄 폐자동차의 가죽, 벨트 등을 활용한 업사이클링 디자인으로 자원의 선순환을 추구하는 사회혁신기업



페오펫 강아지 공장 문제를 해결하고 건강한 반려동물 입양 문화를 조성하는 사회혁신기업



재깍악어 아이의 성장과 가정의 행복을 돌보는 찾아가는 아이돌봄 서비스를 운영하는 사회혁신기업



아트 임팩트 신진 디자이너, 아티스트, 사회적기업가들의 제품과 브랜드를 선보이는 편집매장을 운영하는 사회혁신기업



하비풀 원하는 취미를 고르기만 하면 재료부터 도구까지 고객의 취미를 연결하는 사회혁신기업



MYSC 사회양극화 문제를 해결하는 것을 목적으로 사회혁신 컨설팅 및 임팩트투자를 진행하는 사회혁신기업

사회혁신 프런티어 참여기업 스토리

크래프트링크 (Craftlink)



Q. 크래프트링크는 어떤 기업인가요?

크래프트링크는 사람과 세상을 연결하고 더 나은 사회를 위한 변화를 만드는 소셜 수공예 브랜드입니다. 국가별로 취약 계층 분들과 협업하며 함께 수공예 제품을 만들고 판매하며 자활을 지원하고 있습니다. 현재 남미 원주민 여성분들과 함께하는 라틴 컬렉션, 한국의 미혼모 분들과 함께 하는 코리아 컬렉션, 그리고 필리핀의 성매매 위험 노출 여성분들과 함께 하는 필리핀 컬렉션을 운영하고 있으며, 팔찌와 인형 키링 등의 제품을 주로 다루고 있습니다.

또한, 이와 별도로 마리스 파인애플이라는 비건 패션 브랜드를 운영하고 있습니다. 마리스 파인애플은 잔인하게 동물을 희생시키며 만드는 가죽 제품 사용에 대한 반대의 입장으로써 파인애플의 부산물을 가공해 가죽과 유사한 질감을 만든 100% 애니멀 프리의 식물성 소재인 파인애플 가죽으로 카드 지갑, 백팩, 신발 등 패션 제품을 만들고 있습니다. 소재를 만드는 과정에서 동물성 부산물과 유해한 화학 용품은 사용되지 않으며 필리핀 농가의 열악한 경제 환경에 부수적인 수입을 드리는 등의 사회적 가치를 담고 있습니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

디자이너의 경우 기술직에 가깝기 때문에 공백이나 인풋 부족이 기업의 결과물에 너무나 선명하게 드러납니다. 하지만 이런 부분들을 해결하기 위해 바로 정규직으로 전환하거나 선별되지 않은 인재를 바로 영입한다는 것은 다소 어려운 부분입니다. 이러한 부분들에 있어서 인턴 기간을 두고 서로 신뢰를 쌓고 실력과 호흡을 맞춰볼 수 있는 시간을 통해 경제적 부담을 최소화하면서 진행할 수 있고, 좋은 인재를 선별해서 매칭시켜주는 프로그램을 통해 좋은 인재를 찾는 수고로움을 덜 수 있을 것 같다는 생각에 지원하게 되었습니다.

또한 사실 인건비를 지원하는 프로그램은 민간에서 몇 가지 운영되고 있는 바가 있지만 모두 수혜를 받기 위한 과정과 받는 과정에서의 까다롭고 비효율적인 기준과 불필요한 서류 증빙 등의 작업으로 인해 참여의 어려움이 있었습니다. 하지만 본 사업의 경우 회사의 성장, 디자이너의 성장, 정규직 전환 등의 명확하고 중요한 기준들에 집중하여 기업과 디자이너 모두에게 도움이 되는 프로그램이라 생각했고, 실제로 참여의 경험도 참여 전의 기대와 같았습니다.

Q. 기업에게 디자이너는 어떠한 의미인가요?

기업을 연예인으로 치자면 디자이너는 스타일리스트라고 생각합니다. 아무리 연예인이 예쁘고 잘생기고 매력이 있어도 그러한 요소를 강화해주고 더 선명하게 보여주는 메이크업, 스타일 등이 부재하다면 시청자들에게도 충분한 사랑을 이끌어 내지 못할 것입니다. 마찬가지로 기업은 제품이나 서비스 등의 결과물과 그에 뒤따르는 홍보물 등에 있어서 시각적으로 고객들의 마음을 사로잡아야 하는데 디자이너가 없다면 그러한 과정에서 충분한 성과를 내지 못할 것이고 그렇다면 자연스럽게 기업의 성장 역시 어려움을 겪을 수 밖에 없습니다.

디자이너는 기업에게 있어 이러한 의미라고 생각하며 이러한 의미를 존중하는 차원에서 디자이너 고유의 영역, 이를테면 심미적 판단에 대한 부분은 최종적인 의사 결정 권한을 주는 편입니다. 디자이너의 판단이 기업에 의미있는 비주얼 커뮤니케이션을 가능하게 하는 힘이 되어 주고 있습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

본 프로그램을 통해 좋은 디자이너를 찾고, 함께 호흡을 맞추고, 장기적인 계획을 공유하는 차원으로 나아갈 수 있었습니다. 이러한 과정에서 필연적으로 발생하는 경제적 비용 부분에 있어 큰 도움을 받았으며, 좋은 인재의 매칭은 곧 기업의 성과로 드러나는 법이기 때문에, 앞으로의 고용에 있어서는 추가적인 지원 없이도 문제없이 나아갈 수 있을 것으로 생각합니다.

공공공간 (Zero Space INC.)



Q. 공공공간은 어떤 기업인가요?

공공공간은 지역의 사회문제에 공감하고 솔루션을 공유하며, 지역 사회와 공생하는 지속가능한 '소셜 디자인'을 실천합니다. 2011년부터 서울의 대표적인 봉제생산지역인 창신동을 기반으로 창신동 저소득층 어린이들을 위한 지역 기반 문화 예술프로그램 진행과 커뮤니티 공간 조성을 해왔습니다. 2013년부터는 창신동 지역의 봉제 커뮤니티들과 버려지는 자투리 천을 줄이며 친환경적인 방식으로 의류를 제작하는 기술을 개발하고, 비수기의 안정적인 일거리를 늘리는 'ZERO WASTE DESIGN' 제품들을 만들어가고 있습니다. 또한 다양한 단체, 기업들과 지역의 소상공인의 생산을 연결하는 사업을 통해 지속가능한 생산에 대한 생태계를 구축해가고 있습니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

공공공간은 봉제산업과 디자인의 결합으로 지역사회에 공헌하는 사회혁신기업입니다. 청년크리에이터들의 창의성과 지역의 봉제산업의 기술이 상생하는 생산 생태계를 구축하는데 있어서 함께 과정을 설계하고, 소셜 디자인을 만들어 가기 위해 UX/UI 분야의 디자이너가 절실히 필요했습니다.

Q. 기업에게 디자이너는 어떠한 의미인가요?

디자이너는 조직 내에서 관찰자이자 관찰한 부분들에서 새로운 인사이트를 발견하는 사람입니다. 그리고 문제해결의 과정에서 어떤방식으로 보다 많은 사람들에게 공감하게 할지 상대방의 시선에서 사려 깊게 생각하고, 작업으로 표현합니다. 그래서 디자이너는 조직에서 사회적가치를 증폭시키는 나팔수의 역할을 한다고 생각합니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

본 프로그램은 우선 우수한 인재의 지원이라는 점에서 단순히 사업비 지원보다, '사람'을 남기는 사업이라는 점에서 큰 감동과 즐거움이 있었습니다. 물론 맞춰가는 과정은 힘들기도 하지만, 그 과정에서 조직에서도 기존에 하던 일에 대해서 보다 다시 근본적으로 생각하게 되는 계기가 되고, 또 함께 발 맞춰 소셜 임팩트를 만들어갈 '사람'이 성장해 가는 모습이 다른 직원들에게도 큰 동기부여가 되었습니다.

플레이31 (Play 31)



Q. 플레이31은 어떤 기업인가요?

플레이31은 어린이디자인 전문 사회혁신기업입니다. 54개 조항의 아동권리(UN Convention on the rights of the child) 실현을 위해 필요한 매체, 도구, 제품을 개발하여 소외아동과 활동가를 돕는 DESIGN AID 활동을 펼치고 있습니다.

놀이, 교육, 재활, 구호 영역에서 상업적 어린이 서비스가 주목하지 않는 소외아동을 위한 놀이 도구 및 지속가능교육을 위한 배움의 매체를 디자인합니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

플레이31은 디자인으로 어린이 관련 사회문제를 해결하는 디자인 전문 소셜벤처이기 때문에 디자인 인력 충원이 필요한 시점에서 본 사업을 발견하고 참여하게 되었습니다.

이미 어린이 관련 혁신활동가와 교사는 많지만 어린이 관련 사회적 문제에 관심을 갖는 ‘어린이 디자이너’는 국내 및 해외에서도 찾아보기 힘들기 때문에 기업의 성장을 위해 신입디자이너를 발굴하여 전문인력으로 양성하기 위해 참여하게 되었습니다.

Q. 기업에게 디자이너는 어떠한 의미인가요?

디자이너는 문제의 발견과 진단과 테스트를 진행하며 마침내 문제의 한가운데 있는 아동의 손에 쥐어줄 수 있는 ‘돕는 매체’를 만들어내는 사람입니다. 마음이 힘든 친구에게는 위로가 되는 도구를, 몸이 불편한 친구에게는 기능적이고 편리한 도구를 고안하여 모두에게 차별 없이 행복한 어린 시절을 디자인합니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

사회적 경제에 관심을 가진 디자이너를 만나 기업이 추구하는 가치와 고민을 공유하고 결과적으로 같은 꿈을 실현해가는 팀원으로 인연을 맺게 되었습니다. 또한 비콥 컨설팅, 리빙디자인 페어 부스지원, 디자이너 역량강화 등 소규모 디자인 기업에게 꼭 필요한 실질적인 도움을 받을 수 있어서 감사했습니다.

모두의캠퍼스 (moducampus)



Q. 모두의캠퍼스는 어떤 기업인가요?

모두의 캠퍼스는 공유경제를 기반으로 청년빈곤 대학생들의 생활비, 교재비를 절감하여 더 나은 환경에서 공부할 수 있도록 합니다. 온라인을 통해 공유경제 기반 P2P 대학 도서 거래 앱 '북딜'(iOS, Android)을 운영하며 학생들이 합리적인 가격에 양질의 대학도서를 거래할 수 있도록 합니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

저희는 대학생들을 대상으로 이들의 생활비를 절감해줄 수 있도록 온라인 서비스를 개발하고 있습니다. 디자이너가 합류하기 전에 개발팀은 개발자만 3명으로 되어 있어 개발인력들이 디자인을 하고 있는 상황이었습니다. 현재 사용자가 총 26만 명이 넘고 월간 사용자도 20만 명 수준인데 혜택을 받는 고객들이 좋지 않은 UX/UI 디자인으로 인하여 지속적인 피드백이 들어 오는 상황이었습니다. 이러한 상황에서 디자이너가 새롭게 들어와 서비스를 더 이용하기 쉽고, 미려하게 다듬어준다면 고객들에게 더 높은 가치를 줄 수 있고, 활성화시킬 수 있을 것 같다고 생각하여 신청하게 되었습니다.

Q. 기업에게 디자이너는 어떠한 의미인가요?

이번 프로그램을 통해 디자이너가 합류하며 느낀 부분은 디자이너는 고객과 우리 기업이 만날 수 있는 다리를 만들어준다는 것을 느꼈습니다. 기업이 전달하고자 하는 본질적인 부분을 고객에게 전달할 때 디자이너라는 통로를 통해서 우리를 더 잘 이해할 수 있도록 하고, 우리 기업에 대해 행복을 느낄 수 있도록 도와주는 역할을 해주는 것 같습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

고객입장에서 생각하는 사람이 조직 내에 조금 부족하다고 생각했는데 디자이너가 그 역할을 해주어서 큰 도움이 되고 있습니다. 단순히 서비스를 예쁘게 만드는 것도 도움이 되지만 그것보다 고객입장에서 생각하는 디자이너라는 역할이 서비스의 사용자 경험을 좋게 만들고 기업이 성장할 수 있도록 도와주는 부분에서 크게 도움받았습니다.

동구밭 (Donggubat)



Q. 동구밭은 어떤 기업인가요?

동구밭은 발달장애인과 함께 텃밭을 가꾸고 그 수확물을 가지고 발달장애인이 일하는 팩토리에서 천연비누를 생산하는 사회혁신기업입니다. 동구밭의 미션은 매출이 월 400만원 오를 때마다 발달장애인을 추가로 고용하고, 텃밭에서 사회성을 증진시키도록 돕는 것입니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

여러 방면으로 디자이너를 뽑기 위해 노력했지만 찾는것이 쉽지 않았습니다. 지원자가 많이 없고 시간적으로도 찾아나서기 쉽지 않았는데 본 프로그램을 통한 모집 홍보로 쉽게 후보자들을 만나볼 수 있었기 때문에 지원하게 되었습니다.

Q. 기업에게 디자이너는 어떠한 의미인가요?

작은 사회혁신기업에게 디자이너는 필요하지만 더 큰 우선순위에 들어가는 비용 때문에 외주로 많이 맡기고 있는 실정이었습니다. 그러나 실제로 디자이너는 단순히 예쁘게 무언가를 만들어내는 존재가 아니라 회사의 시스템을 설계하고, 다른 시각을 제공하는 중요한 역할을 한다는 것을 이번 계기로 깨닫게 되었습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

쉽게 찾을 수 없었던 좋은 디자이너를 급여에 대한 부담을 적게 갖고 고용하여 많은 이점을 얻게 되었습니다. 마찬가지로 디자이너도 급여나 고용에 대한 부담없이 마음 놓고 프로젝트를 했던 것 같습니다. 현재는 정규직 직원이 되어 회사에 큰 힘이 되고 있습니다.

닥터노아 (Dr.Noah)

Dr.Noah



Q. 닥터노아는 어떤 기업인가요?

닥터노아는 건강과 환경을 지키는 대나무 칫솔과 천연유래성분으로 만든 안전한 치약을 만듭니다. 우리는 칫솔, 치약의 생산과 판매를 통해 대나무 농부와 지역 여성들의 자립을 돕고 플라스틱 칫솔을 대체하여 우리의 환경을 더 지속가능하게 만들 것입니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

본 프로그램 참여 전에 닥터노아 내에는 디자이너가 한 명도 없었습니다. 닥터노아의 성장을 위해 지원하게 되었습니다

Q. 기업에게 디자이너는 어떠한 의미인가요?

닥터노아에게 디자이너는 branding을 하는 사람입니다. 고객과 접촉하는 모든 지점을 디자인 합니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

차별화된 닥터노아가 될 수 있도록 큰 역할을 해주는 디자이너와 함께 할 수 있게 해주었습니다. 디자이너 합류 후, 자연스럽게 매출도 급상승하였습니다.

모어댄(Morethan)

MORE
THAN



Q. 모어댄은 어떤 기업인가요?

모어댄은 자동차 생산과정 및 폐자동차에서 수거되는 천연가죽, 에어백 등을 재사용하여 가방 및 액세서리 제품을 제작합니다. 환경과 디자인을 동시에 생각하며 자원의 선순환을 돕는 브랜드를 추구합니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

사회적 목적을 실현을 우선으로 하는 회사의 특성상 사회문제해결에 관심이 있는 분을 채용하여 육성하고자 본 사업에 참여하게 되었습니다.

Q. 기업에게 디자이너는 어떠한 의미인가요?

사회문제에 대한 인식과 발견도 중요하지만, 해결하고자 하는 사회 문제에 대하여 어떠한 지속 가능한 솔루션을 제공할 것인지가 중요합니다. 그래서 모어댄에게 디자이너는 해결해야 할 문제의 솔루션을 찾는 사람이 디자이너라고 의미를 두고 있습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

이번 채용에서 모어댄은 이력서나 포트폴리오는 보지 않고 사람만 집중해서 채용했습니다. 잘못 채용하면 고정비만 지출되고 시간적 손해도 크니 실험하지 못하고 있었습니다. 이러한 부담을 덜게되어 도전적이고 더 과감하게 채용할수 있었고 결과도 만족합니다.

페오펫 (Peopet)



Q. 페오펫은 어떤 기업인가요?

페오펫은 두 가지 사회문제를 해결하고 있습니다. [1] 강아지 공장 문제를 해결하기 위하여 견종에 대해 전문 지식을 가지고 특정 견종에 대해서 전문적으로 브리딩하는 브리더 분들의 문화와 가치를 알리고 건강한 강아지까지 중개하는 사업을 합니다. [2] 현저히 낮은 동물등록률을 해결하기 위해 국내 최초로 온라인 동물등록 사업을 시작했습니다. 이는 강아지를 잃어버렸을 때 유기되지 않고 다시 주인 품에 돌아올 수 있는 것에 큰 도움을 줄 것입니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

페오핏에는 디자인이 매우 중요하지만 디자이너 채용에 어려움이 있어 도움을 받고자 지원하게 되었습니다.

Q. 기업에게 디자이너는 어떠한 의미인가요?

디자이너는 함수와 같은 사람입니다. 기업이 가지고 있는 여러가지 가치와 어떤 문제를 해결한 건지 등등 많은 것들을 하나의 공식 (정제된 비주얼)으로 정리하는 사람이기 때문입니다. 이 함수를 통해 기업은 '간결', '본질', '단순함'을 갖게 되고 무엇보다 이 함수를 유저에게 더 친숙하게 다가갈 수 있는 역할까지 하는 것이 디자이너라고 생각합니다. 다양한 구성원이 모여있을 때 디자이너는 철저하게 퍼실리테이터로서 조직의 여러 가치와 의견들을 심플화시켜야되고 그것을 고객 관점에서 가장 쉽고 직관적으로 표현할 수 있어야 합니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

페오핏 서비스는 강아지를 중심으로 다루는 회사이며 포커스하는 이슈도 굉장히 어둡고 오랫동안 감추어져 있었던 사실을 공공연하게 드러내야하기 때문에 어떤 식으로 이러한 것들을 표현할지 컨셉을 정의하고 그것을 일관되게 콘텐츠를 뽑아내는 능력이 꼭 필요했는데 디자이너를 통해서 이것을 많이 시도해보았습니다. 그리고 이전에는 디자인 능력이 없어서 콘텐츠가 텍스트로 머물러 있었지만 디자이너가 들어온 이후 '이미지 중심', '영상 중심'으로 좀 더 모바일에 친숙하게 비즈니스를 다가갈 수 있었던 것 같습니다.

째깍악어 (Tictoccroc)



Q. 째깍악어는 어떤 기업인가요?

아이를 키우는 부모님이 가장 힘든 순간은 '몇 시간 아이 맡길 곳이 없어 아무것도 하지 못할 때' 입니다. 째깍악어는 시간제로 아이 맡길 곳이 필요한 부모님과 철저하게 검증, 교육된 돌봄 교사를 연결하는 온디맨드 매칭 플랫폼입니다. 돌봄 선생님에게는 기술발전에 따른 노동의 유연성이 생기면서 째깍악어가 새로운 일자리 대안이 되고 있습니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

기업에게 특히 소비자와 밀접한 서비스/제품을 만드는 기업에게 디자인은 단순히 기능적인 효용을 넘어서 사업 초기부터 사용자 경험을 바탕으로 브랜드/서비스 컨셉을 잡고 지속적으로 보완 및 관리되어야 합니다. 디자이너는 중요한 역할이지만 초기 사회혁신기업에서 쉽게 채용할 수 없는 포지션 중 하나입니다. 또한 계층적 구조가 아닌 조직 내부에서 디자이너의 지속적 커리어 관리(Career path) 하기도 쉽지 않습니다. 본 지원을 통해서 디자이너에게 외부의 자원과 네트워크를 이용해 지속적 경력관리와 자극을 줄 수 있고 좋은 동료들을 만날 수 있어서 참여하게 되었습니다.

Q. 기업에게 디자이너는 어떠한 의미인가요?

기업이 시장에 전하고 싶은 이야기를 보다 효율적이고 설득력있게 전달해주는 역할이라고 생각합니다. 그게 제품의 형태를 통해서든, 서비스 경험을 제공하는 방법이든, 제작물이든.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

좋은 디자이너를 만날 수 있었습니다. 우리에게 좋은 디자이너란 우리가 지향하는 정신과 방법에 대해 충분히 전달 할 수 있었고 그에 공감으로 연결된 디자이너를 말합니다. 또한 좋은 디자이너 동료에게 외부에 멋진 동기와 멘토가 있어 내부에서 해주지 못하는 영역을 나눌 수 있었습니다.

사회혁신 프론티어 청년디자이너 스토리

이동해 크래프트링크 디자이너



Q. 디자이너 ‘이동해’는 어떤 사람인가요?

저는 섬유예술을 전공했고, 크래프트링크에서 디자인을 담당하고 있습니다.

주요 업무로는 팔찌 등 신제품의 컬러 선별, 패키지 디자인과 브로슈어 디자인, 컨셉(착장) 촬영의 가이드라인 만드는 것 등이 있고, 1년에 2-3차례 열리는 오프라인 행사(페어, 프리마켓)에서 공간을 구성하는 일을 하기도 합니다. 회사 내에 디자인 요소가 필요한 업무를 1차적으로 담당하고 있습니다.

Q. 하나 파워 온 챌린지는 왜 참여하게 되었나요?

사회적 문제에 관심이 있는 다른 디자이너 분들과 교류할 수 있는 기회라고 생각하여 지원하게 되었습니다.

Q. 하나 파워 온 챌린지 기간 동안 어떤 성장이 있었나요?

우선은 회사 내에서 자기 의견을 어필하고, 다른 사람의 의견을 수용하는 커뮤니케이션 능력이 향상되었다고 생각합니다. 또 일본탐방 등 다른 기업의 디자이너분들을 만나는 것으로 전에는 관심없던 사회문제에 대해 한 번 더 생각해볼 계기가 되었고, 지금 맡고 있는 일을 어떻게 하면 더 발전시킬 수 있는지 고민하게 하는 동기 부여가 되었다고 생각합니다.

Q. 사회혁신 디자이너는 어떤 사람이라고 생각하며 앞으로의 각오(계획)는 어떻게 되나요?

사회혁신 디자이너는 디자인을 통해 보다 많은 사람들이 이슈에 대해 한 번 더, 깊이 생각하도록 유도하는 사람이라고 생각합니다. 저 또한 앞으로 문제해결에 진심으로 관여하려고 노력하는 디자이너가 되고 싶고 효과적으로 문제를 제기하고 해결하기 위해 지치지 않고 고민하는 사람이 되고 싶습니다.

크래프트링크 이동해 디자이너의 작업시안



배성우 공공공간 디자이너



Q. 디자이너 ‘배성우’는 어떤 사람인가요?

안녕하세요. 저는 배성우입니다. 별명은 ‘숲’입니다. 나무나 숲을 좋아하기도 하고 디자인을 전문적으로 배우기 전에 ‘산림, 환경’을 전공으로 공부했기 때문에 이 별명에 애정을 가지고 있습니다. 숲은 많은 것을 품습니다. 다양한 동식물이 자랄 수 있도록 도와줍니다. 저 또한 사회의 다양한 이야기를 품고 담아, 그 이야기를 디자인적으로 잘 표현하는 사람이 되고 싶습니다. 현재 공공공간이라는 기업에서 그래픽 디자이너로 일하고 있습니다.

Q. 하나 파워 온 챌린지는 왜 참여하게 되었나요?

매년 2만여 명의 시각디자이너들이 졸업하여 사회에 나온다고 합니다. 또 시각디자인 생태계에서는 빈익빈 부익부가 강해 잘 알려지지 않은 디자이너들은 졸업 후 2년 안에 업종을 바꾸거나 전공을 바꾸는 게 현실입니다. 척박한 환경에서 어떻게 디자이너로 잘 살아남을 수 있을지 고민이 많았습니다. 그러다 보니 디자인은 무엇인지 더 본질적인 질문을 하게 되었습니다. 디자인은 단순히 아름답게 표현을 하는 것도 중요하지만 문제를 잘 정의하고 메시지를 명확하고 정확하게 담는 것이 더 중요하다는 생각을 하게 되었습니다. 비즈니스와 디자인으로 문제를 해결하는 방법은 무엇인지 궁금증을 가지고 있던 와중에 ‘하나 파워 온 챌린지’를 알게 되었고, ‘공공공간’을 만나게 되었습니다.

Q. 하나 파워 온 챌린지 기간 동안 어떤 성장이 있었나요?

첫 번째, 비즈니스의 언어를 배우고 있습니다. 공공공간에서 팀원들과 책 ‘블루오션 시프트’, ‘그로스 해킹’, ‘바이럴 루프’ 등을 함께 읽으면서 마케팅의 언어를 배우고 있습니다. 개인적으로는 친구들과 자본주의와 관련한 스터디를 만들어 자본에 대한 원론적인 공부도 하고 있습니다. 두 번째, 소통(커뮤니케이션)이 무엇인지 고민하게 되었습니다. 일본기업 Asobot과 Re:-public을 탐방하면서 느낀 점은 그들이 일본에 있는 다양한 사회적 문제를 해결하기 위해 다양한 분야의 사람들과 소통한다는 점이었습니다. 디자이너들끼리 또는 그 문제의 전문가들끼리만 이야기하는 것이 아니라 다양한 관점을 가진 사람들이 모여 ‘전해지는 사람’의 입장과 시선을 고려하고 배려하며 이야기하고 협업하는 모습이 인상적이었습니다.

Q. 사회혁신 디자이너는 어떤 사람이라고 생각하며 앞으로의 각오(계획)는 어떻게 되나요?

사회혁신 디자이너는 ‘디자인의 수혜를 받는 사람들’의 입장을 생각하는 시선과 배려심을 가진 디자이너라고 생각합니다. 저 또한 그러한 디자이너가 되기 위해 다양한 관점의 고민과 공부가 필요하다고 생각합니다. 고민하고 공부하는 좋은 디자이너가 되겠습니다.

공공공간 배성우 디자이너의 작업시안



조연우 플레이31 디자이너



Q. 디자이너 ‘조연우’는 어떤 사람인가요?

안녕하세요. 저는 시각디자인과 그림책을 전공하였고, 일러스트레이터 겸 현재는 ‘플레이31’에서 어린이 디자이너로 일하고 있습니다. 플레이31은 어린이들의 행복한 어린시절을 만들기 위한 놀이 디자인 및 그와 관련된 키트를 개발하고 있습니다.

Q. 하나 파워 온 챌린지는 왜 참여하게 되었나요?

졸업 후 뭘 해야하나 고민이 많았고 어느 쪽으로 취직을 해야하나 고민이 많았습니다. 그러던 중 우연히 ‘하나 파워 온 챌린지’를 알게 되었고 사회적기업과 소셜 기업들에 대해 알게 되었습니다. 평소에 대기업보다는 작은 회사에 들어가서 일을 하고 싶다는 생각을 하고 있었고 그 생각 때문에 하나 파워 온 챌린지에 지원하게 되었습니다.

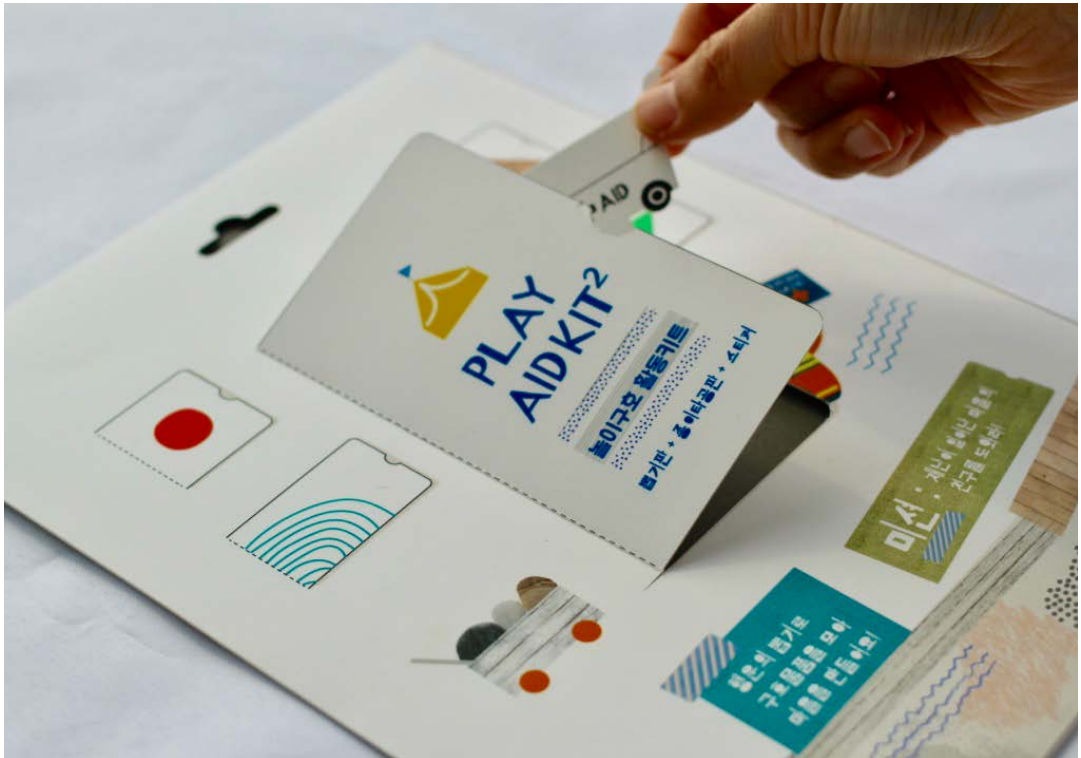
Q. 하나 파워 온 챌린지 기간 동안 어떤 성장이 있었나요?

사실 사회 문제에 대해 많은 관심이 있지 않았지만 플레이31에 들어오고 나서 생각이 많이 바뀌게 되었고 시각이 더 넓어진 것 같습니다. 하나 파워 온 챌린지를 통해 사회 문제에 대한 개념이 생기고 많은 좋은 분들과 좋은 경험을 하게 된 것이 가장 큰 부분인 것 같습니다.

Q. 사회혁신 디자이너는 어떤 사람이라고 생각하며 앞으로의 각오(계획)는 어떻게 되나요?

제 생각에 사회혁신 디자이너는 사회 문제(사소하고 작은 문제)에 관심을 가지고 생각하고 디자인 하는 사람이라고 생각합니다. 꼭 그 문제를 해결해야만 하는게 아니라 현재의 사회 문제에 대한 자신의 소신이 있고 그것에 따르는 행동과 생각을 하는 게 맞다고 생각합니다. 현재 문화다양성(다문화)에 대한 프로젝트를 진행중인데 이 프로젝트를 잘 마무리하고 싶은 게 앞으로의 계획 중 하나입니다. 다문화에 대한 사회적 인식을 디자인과 놀이로써 바꾸고 싶습니다.

플레이31 조연우 디자이너의 작업시안



채정훈 모두의캠퍼스 디자이너



Q. 디자이너 ‘채정훈’은 어떤 사람인가요?

안녕하세요. 모두의캠퍼스 UXUI디자이너 채정훈입니다. 저는 대학생들에게 더욱 질 높은 대학생활을 위한 ‘모두의캠퍼스’ 서비스의 UXUI 디자인을 담당하고 있어요. 저희 타겟은 20대 대학생인데 그들의 생각과 동향에 대해 많이 고민하고 이를 서비스에 잘 녹여내고 더욱 매력적인 모두의캠퍼스가 되기 위해 서비스 브랜딩과 콘텐츠 디자인도 함께 하고 있어요.

Q. 하나 파워 온 챌린지는 왜 참여하게 되었나요?

사실, 하나 파워 온 챌린지 모집보다 회사에서 올린 모집공고를 먼저 보고 지원했어요. 후에 회사가 하나 파워 온 챌린지를 통해 디자이너를 모집한 것을 알게되었고, 프로그램에 참여했는데 사회적인 문제를 인식하고 디자인씽킹을 통해 사람들의 생각을 가까이서 들어보고 고민하는 과정이 매우 흥미로웠어요. 그렇게 하나 파워 온 챌린지에 참여하게 되었고 다양한 프로그램과 워크숍을 통해 짧았지만 새로운 경험과 큰 깨달음을 느꼈어요.

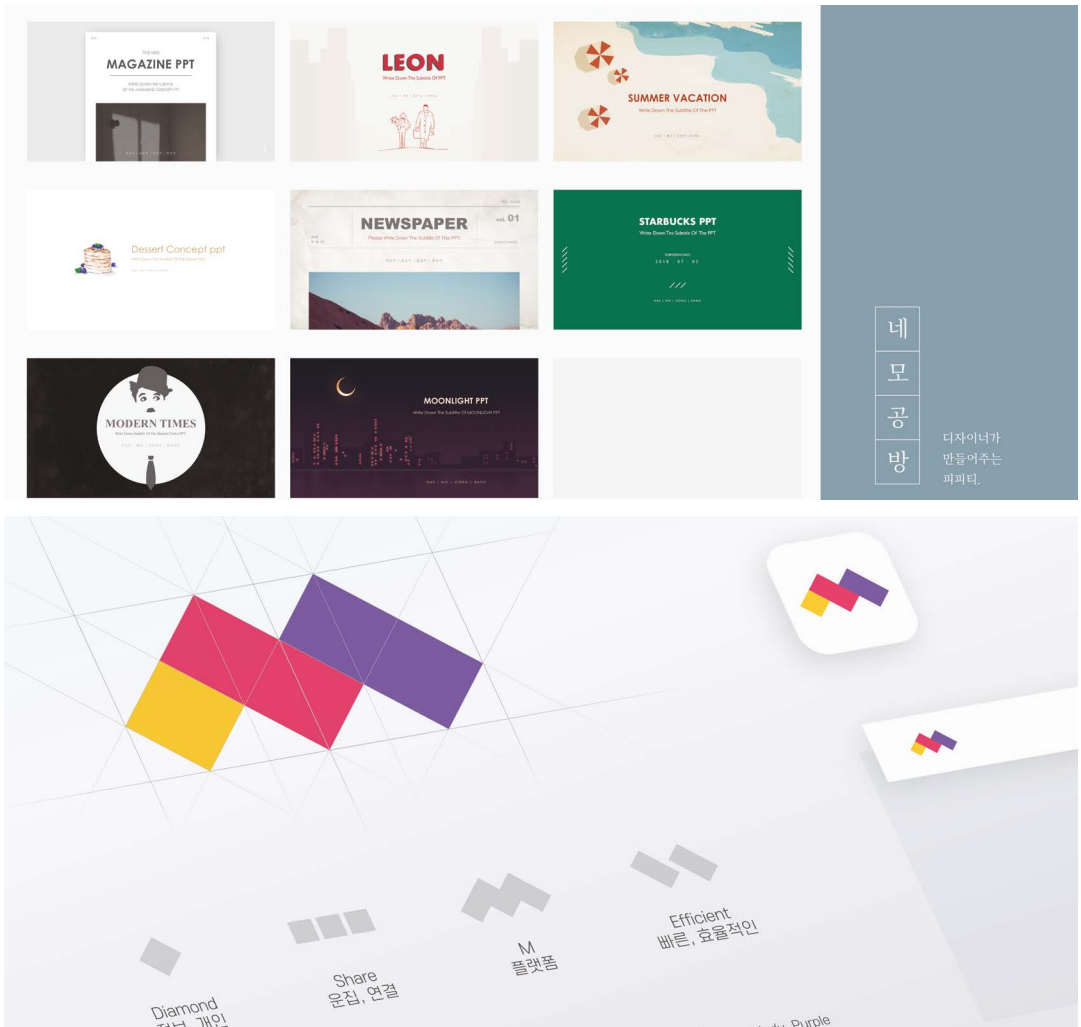
Q. 하나 파워 온 챌린지 기간 동안 어떤 성장이 있었나요?

일단 제일 크게 사회적 문제를 들여다보는 시각이 생겼다는 것과 이를 디자인씽킹이라는 방법, 사람들의 고민과 생각을 가까이 보고 소통하면서 풀어나가는 부분을 알게 된 것이 제일 큰 배움이었어요. 그래서 매번 문제가 생기거나 아이디어가 떠오르면 당사자 입장에서 고민하는 것을 우선적으로 하기 시작했어요. 그리고 선배들의 경험을 통해 더욱 다양한 문제들을 알 수 있었고 일본 탐방을 통해 문제들을 해결하는 방법에 대해 구체적인 사례를 통해 알 수 있었어요. 약 6개월의 시간은 저에게 ‘터닝포인트’라고 말할 수 있을 것 같아요. 단순히 ‘내가 하고 싶은 일’에서 ‘문제 인식과 해결 과정 그리고 소통’이라는 부분이 크게 더해지면서 제 자신이 더욱 깊어지고 시야가 넓어지는 경험이었어요.

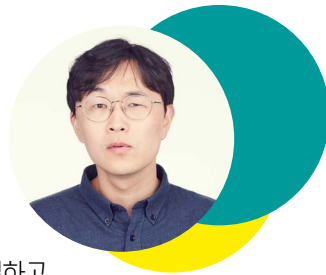
Q. 사회혁신 디자이너는 어떤 사람이라고 생각하며 앞으로의 각오(계획)는 어떻게 되나요?

제가 생각하기에 사회혁신이라는 것은 단순히 '생각의 전환'이라고 생각해요. 우리가 봤을 때 '이게 문제야!'에서 '왜 이럴까?'라고 당사자의 입장에서 고민하는 것이 바로 생각의 전환이고 그렇게 끊임없이 고민하면 바로 사회혁신 디자이너가 된다고 생각해요. 그래서 저는 항상 그렇게 고민하는 사람이 될 거예요. 결국 모든 일은 사람을 위해 하는 일이기 때문이죠. 사람으로부터 시작한다면 근본부터 시작하는 것이기 때문에 옳은 디자인, 사회 문제를 바꾸는 디자인이 될 것이고 앞으로 이런 생각의 전환이 자연스러운 문화로 정착되도록 먼저 실천하려고 합니다.

모두의캠퍼스 채정훈 디자이너의 작업시안



김성규 동구발 디자이너



Q. 디자이너 ‘김성규’는 어떤 사람인가요?

저는 커뮤니케이션 디자인을 전공하고, 현재 동구발에서 디자이너로 일하고 있습니다. 회사에서 나가는 시각물, 제품패키지, 홈페이지 등을 모두 맡아서 작업하고 있어요.

Q. 하나 파워 온 챌린지는 왜 참여하게 되었나요?

일반 기업보다는 소셜벤처나 사회적기업같이 미션을 가진 회사에서 일한다면 일에 대한 자부심과 보람을 더 크게 느끼고, 집중할 수 있을 거라고 생각했습니다. 그리고 동구발은 예전부터 한국의 러쉬같은 회사가 될 수 있을거라고 생각하고 마침 하나 파워 온 챌린지 공고를 보고 지원하게 되었습니다.

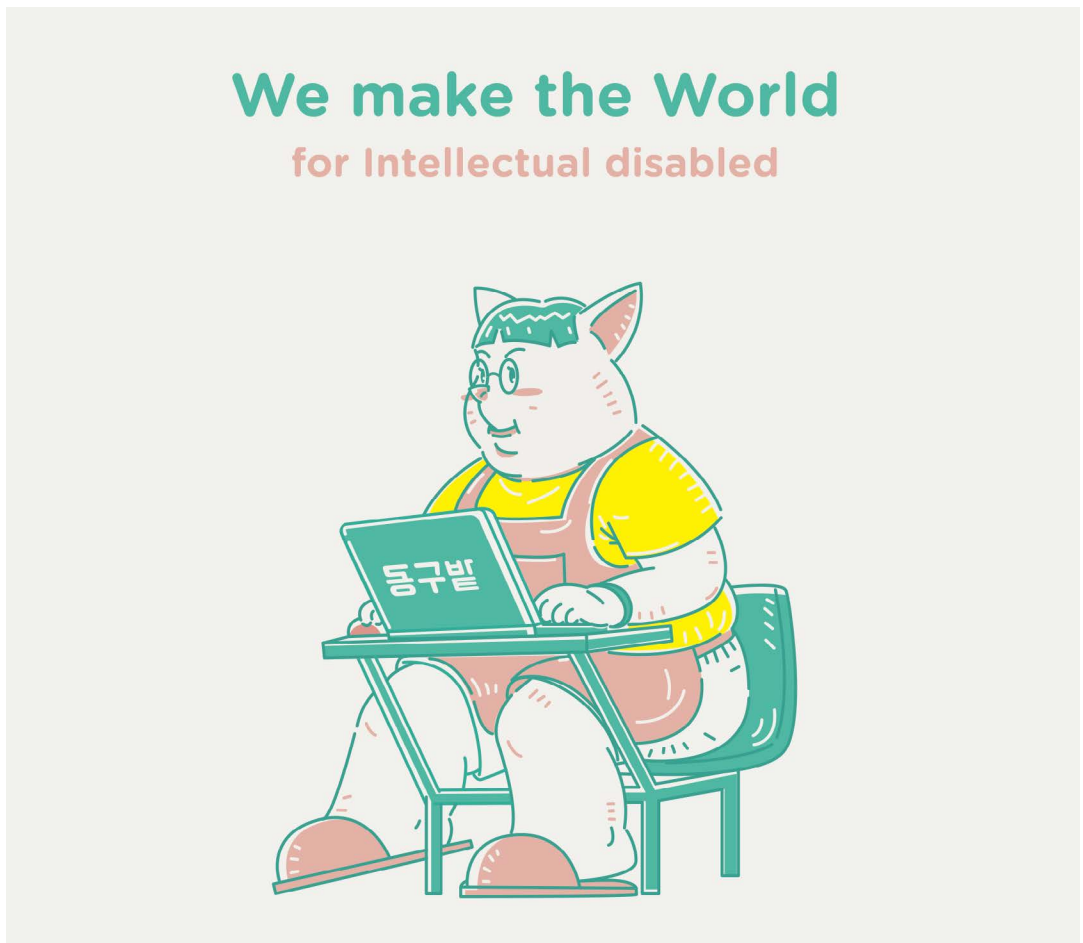
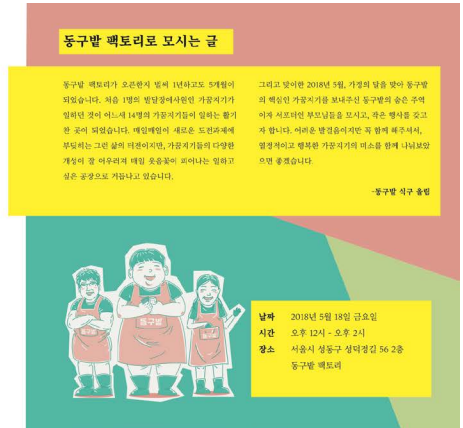
Q. 하나 파워 온 챌린지 기간 동안 어떤 성장이 있었나요?

회사 안에서는 업무를 수행하면서 실무 디자인과 사람들과 함께 협업하는 법을 배웠고, 하나 파워 온에서 만난 다른 디자이너들과 함께 일본을 탐방하면서 같은 sector에서 일하는 동료들 만나 힘이 된 것 같습니다.

Q. 사회혁신 디자이너는 어떤 사람이라고 생각하며 앞으로의 각오(계획)는 어떻게 되나요?

디자이너는 그래픽을 만드는 사람이기도 하지만 기업의 시스템을 설계하는 역할도 한다고 생각합니다. 그래서 영리기업에 비해 상대적으로 마케팅에 힘을 쓰기 힘든 사회적기업에게 잘 만들어진 디자인은 큰 무기가 된다고 생각합니다. 앞으로도 지금의 회사에 필요한 무기가 되도록 노력할 것이고, 나아가 이 sector에서 시스템을 만드는 디자이너로 활동하고 싶습니다. 개인적으로는 커뮤니티를 디자인하는 커뮤니티 디자이너가 되는 것이 목표입니다.

동구발 김성규 디자이너의 작업시안



이은아 닥터노아 디자이너



Q. 디자이너 ‘이은아’는 어떤 사람인가요?

안녕하세요, 저는 닥터노아의 이은아 디자이너입니다.

원래는 생명과학 전공이었지만, 좋아하는 일을 하기 위해 시각 및 제품 디자인으로 전과하였습니다. 대학 시절 UNAI ASPIRE, NIBI Cambodia 등의 다양한 국제 개발 활동을 통해 빈곤 문제에 관심을 갖게 되었고, 좋은 기회(하나 파워 온 챌린지)를 얻어 닥터노아 미션에 동참하게 되었습니다. 닥터노아에서 브로슈어, 카탈로그, 패키지 등 시각적인 부분들을 담당하고 있으며, 현재는 닥터노아의 브랜딩을 진행하고 있습니다.

Q. 하나 파워 온 챌린지는 왜 참여하게 되었나요?

친구와 대학교 선배의 추천으로 처음 알게 되었고, 좋은 취지로 설립된 회사들이 많아 참여하게 되었습니다.

Q. 하나 파워 온 챌린지 기간 동안 어떤 성장이 있었나요?

닥터노아는 제게 첫 직장이기에 디자인에 관련된 부분보다 커뮤니케이션 방법 등 사회생활에 관한 부분을 많이 배운 것 같습니다. 또한 일본 탐방을 통해 사람 중심 디자인 사례들을 직접 보고 들으면서 많은 인사이트들을 얻을 수 있었습니다.

Q. 사회혁신 디자이너는 어떤 사람이라고 생각하며 앞으로의 각오(계획)는 어떻게 되나요?

사회혁신 디자이너는 아무래도 사회 이슈를 다루는 회사에서 일을 하다 보니, 디자인 한 분야 뿐만 아니라 여러 방면으로 관심을 가지고 귀 기울일 수 있는 사람이라고 생각합니다. 앞으로 닥터노아에서 디자이너로 일하며 저희 회사 미션을 다루는 많은 프로젝트에 참여하고 이를 통해 성장하고 싶습니다!

닥터노아 이은아 디자이너의 작업시안



이준식 모어뎌 디자이너



Q. 디자이너 ‘이준식’는 어떤 사람인가요?

안녕하세요. 지금 (주)모어뎌에 다니고 있는 이준식이라고 합니다. 저희 회사의 브랜드명은 CONTINUEW입니다. 전공은 산업디자인과이고 제품 디자인입니다. 현재 기업에서는 개발팀에 있으며 제품 개발팀에 강동현 과장님 부사수로서 일을 하고 있습니다. 디자인과 더불어 유통도 같이 하고 있습니다.

Q. 하나 파워 온 챌린지는 왜 참여하게 되었나요?

제가 디자인공부를 하다가 아예 다른 직업으로 약 3년 정도 일하고 다시 디자인 쪽 일을 하게 되었는데요. 학문의 깊이가 깊지 않아서 다른 디자이너 분들은 어떤 생각과 어떤 업무를 하고 있는지 궁금해서 하나 파워 온 챌린지에 참여하게 되었습니다. 디자인이라는 하나의 공통된 주제를 가지고 만나는 사람들이라 보니 제가 모르는 부분과 궁금한 부분 고민하는 부분이 비슷하거나 배울 수 있는 점이 있을 것 같아서 지원하였습니다.

Q. 하나 파워 온 챌린지 기간 동안 어떤 성장이 있었나요?

저희 회사 같은 경우에는 패션디자인 회사로서 가방과 지갑을 직접 만들어 판매하는 제조업 이다 보니 다른 업체가 하는 일과는 조금 다르다고 느꼈습니다. 처음에는 디자인씽킹 사고방식은 나랑 맞지 않는 생각이라고 생각했지만 듣다 보니 디자인씽킹을 통해서 고민했던 부분을 해결할 수 있겠다는 생각이 들게 되었습니다. 나중에 디자인씽킹을 가지고 회사에 접목시키면 다른 방향으로도 문제를 해 할 수 있겠다는 생각의 폭이 넓어진 것 같습니다.

Q. 사회혁신 디자이너는 어떤 사람이라고 생각하며 앞으로의 각오(계획)는 어떻게 되나요?

일본 기업을 탐방 한 후에 가졌던 생각은 일본의 기업들은 물론 돈도 중요하다고 생각하지만 문제점에 대해 돈이 아닌 정말 그 문제점을 해결하기 위해 고민한다는 느낌을 많이 받았습니다. 저도 회사를 다니면서 회사의 이익 창출도 중요하지만 그 이익 창출 때문에 틀에 갇힌 생각이 아닌 자유로운 디자인씽킹을 통해 문제점을 해결할 수 있는 디자이너가 되어야겠다는 생각을 하게되었습니다.

모어댄 이준식 디자이너의 작업시안



오채리 페오핏 디자이너



Q. 디자이너 ‘오채리’는 어떤 사람인가요?

안녕하세요, 금속공예과를 졸업하고 현재 건강한 반려견 입양 중개 서비스 페오핏에서 BX디자이너로 일하고 있는 오채리라고 합니다. 주로 하는 업무는 컨셉 기획부터 시작해서 시각적으로 보여줄 수 있는 작업들을 맡고 있습니다.

Q. 하나 파워 온 챌린지는 왜 참여하게 되었나요?

빠르게 변하고 있는 스타트업계에서 사회적기업이라는 타이틀을 갖고 있는 회사들은 어떻게 빠른 트렌드를 따라서 일을 진행해가고 있는지 배우고 싶었습니다.

Q. 하나 파워 온 챌린지 기간 동안 어떤 성장이 있었나요?

무언가 배울 수 있는 좋은 인연들을 만나게 된 것이 저에게는 가장 큰 성장이 될 수 있었던 것 같습니다. 서로간에 다른 회사들은 어떤 방향으로 업무를 하는지 알게 되었고 이러한 상황에서는 어떻게 해결해나가야 하는지 많은 조언을 얻을 수 있었습니다. 때문에 난감한 상황에서 조금은 유연하게 상황을 해결해나가는 방법을 터득하게 되었습니다. 선배디자이너와의 만남에서 얻은 조언으로 회사의 큰 방향성이 생기기도 했으며 무언가를 제안하고 타당한 인사이트 안에서 설득하는 방법을 배울 수 있었던 좋은 경험이었습니다.

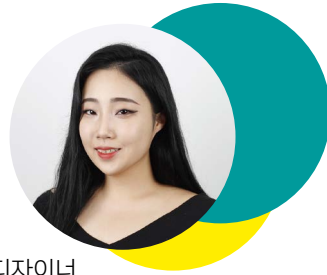
Q. 사회혁신 디자이너는 어떤 사람이라고 생각하며 앞으로의 각오(계획)는 어떻게 되나요?

사회혁신 디자이너는 하나의 문제점을 파악하고 그 문제점을 디자인씽킹을 통해서 수 없이 고민하고 지속적인 노력을 통해 해결책을 찾아내어 유연하게 해결할 줄 아는 디자이너라고 생각합니다. 이 하나 파워 온 챌린지를 통해서 저 역시 많은 생각을 하게 되었습니다. 최근에는 버려지는 것들에서 새로운 가치를 창출할 수 있는 방법이 있지 않을까 라는 생각을 자주 하게 되었습니다. 그러한 생각이 갑자기 세상을 바꿀 수는 없겠지만 생각에서 멈추지 않고 행동으로 옮겨 조금이나마 세상을 아름답게 바꾸어 나갈 수 있는 디자이너로 성장할 것 입니다.

페오펫 오채리 디자이너의 작업시안



박서현 째깍악어 디자이너



Q. 디자이너 ‘박서현’은 어떤 사람인가요?

안녕하세요. 째깍악어 브랜딩 디자이너 박서현입니다. 현재는 브랜딩 디자이너 겸 일러스트레이터로 일하고 있습니다. 주로 째깍악어의 이미지를 만들고 관리하는 일을 하고있어요.

Q. 하나 파워 온 챌린지는 왜 참여하게 되었나요?

졸업 전 취업 걱정이 참 많았습니다. 재수해서 남들보다 학교도 늦게 가고 또 휴학을 해서 늦었다고 생각하던 찰나 학교 교수님께서 청년 디자이너들을 지원하는 프로그램이 있다고 참여해보라고 말해주셔서 사전 OT에 참여하게 되었습니다. 사실 큰 뜻 없이 갔지만 가서 알 수 없는 에너지와 열정을 가득 느끼고 이곳에서 라면 나도 세상을 바꾸는 디자이너가 될 수 있겠구나 라는 느낌이 들었습니다.

Q. 하나 파워 온 챌린지 기간 동안 어떤 성장이 있었나요?

조직 안에서 디자이너라고 디자인만 시키지 않고 다양한 경험을 하도록 해주셨습니다. 그래서 좀 더 넓은 시야에서 생각하고 행동하는 법을 배웠습니다. 그리고 일본 탐방 중 아소봇 대표님께서 커뮤니케이션은 받는 쪽이 주도권을 가지고 있어야하고 무엇을 전달할 것인가가 아닌 '무엇이 전달 안되고 있는가'를 생각해보라고 하신 말씀이 가장 기억에 남고 앞으로 어떻게 생각하고 행동해야 하는가에 큰 깨우침을 주셨습니다.

Q. 사회혁신 디자이너는 어떤 사람이라고 생각하며 앞으로의 각오(계획)는 어떻게 되나요?

사람들에게 메시지를 디자인으로 전달할 수 있는 사람이라고 생각합니다. 어떤 메시지를 어떻게 누구에게 던질 것인지 항상 고민하고 방향을 찾아 모험을 떠나는 사람이 되고 싶습니다.

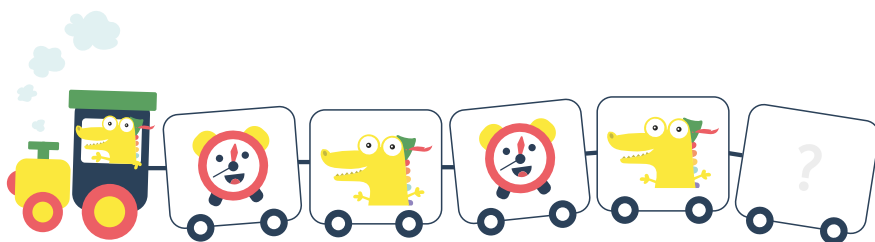
째깍악어 박서현 디자이너의 작업시안



연령 : 만 4-5세 규칙을 찾아보아요!

뭐가 올 차례야?

째깍악어 친구들이 모여 기차놀이를 한대요! 누가 올 차례인지 맞춰볼까요? 스티커를 붙여도 좋고 그려도 좋아요!
마지막 빈칸에는 자유롭게 규칙을 만들어보아요!



박용화 MYSC 디자이너



Q. 디자이너 ‘박용화’는 어떤 사람인가요?

안녕하세요 MYSC에서 디자이너로 일하고 있는 박용화입니다.

저는 산업디자인을 전공하였지만 현재는 UX, 서비스디자이너로 일하고 있습니다.

주된 업무로는 디자인씽킹 기반의 사업 운영과 워크숍을 주로 담당하고 있습니다.

Q. 하나 파워 온 챌린지는 왜 참여하게 되었나요?

산업디자인을 전공했지만 나아갈 디자인의 방향성에 있어 이윤 추구만을 목적으로 하는 디자인이 아닌 공공영역에서의 역할을 하는 디자이너로서 방향을 잡았습니다. 짧게 공공기관에서 실질적인 프로젝트를 경험하기 어려웠고, 프로젝트를 수행하는 기관인 MYSC로 오게 되었습니다.

Q. 하나 파워 온 챌린지 기간 동안 어떤 성장이 있었나요?

1. 좀 더 나은 인사이트 도출에 대한 가능성

디자인을 하면서 올바른 인사이트가 도출 되어 시각, 공간, 제품 등으로 나온 결과물이 제대로 된 디자인이라 생각합니다. 조직에서 업무를 하며 디자인씽킹이라는 방법론을 통해 아직 완벽하지는 않지만 좀 더 나은 인사이트를 도출할 수 있는 가능성을 경험하고 있습니다.

2. 새로운 것과 남들 앞에서의 대담성

누구나 그렇겠지만 저 역시 새로운 것(업무 등)에 대한 부담이 많았습니다. 아직도 부담이 크지만 MYSC에서 린(Lean)하게 접근하며 빠르게 실패해보는 문화는 저를 바꾸고 있습니다. 지금은 새로운 것에 대해 시도를 하는 자세를 만들고 있으며, 다양한 아이디어를 제안하고 있습니다.

Q. 사회혁신 디자이너는 어떤 사람이라고 생각하며 앞으로의 각오(계획)는 어떻게 되나요?

사회혁신 디자이너는 사적인 부분보다는 공적·사회적인 부분에서 많은 고민과 사고를 하는 사람이라 생각합니다. 사회혁신이 이루어지기 위해선 절대 혼자서 해결할 수 없다고 생각하며 이 부분에서 회사가 지향하는 섹터 간의 협업은 나은 방법이라 생각합니다. 이를 이루기 위해 많은 이해관계자들과 역할이 있겠지만 저는 디자이너로서 공공사회적인 부분에 보다 나은 인사이트를 발견할 수 있는 디자이너로 성장하려 합니다. 더 나아가서는 저와 같은 디자이너가 많이 생겨나고 활동할 수 있는 터전을 만들고 싶습니다.

MYSC 박용화 디자이너의 작업시안



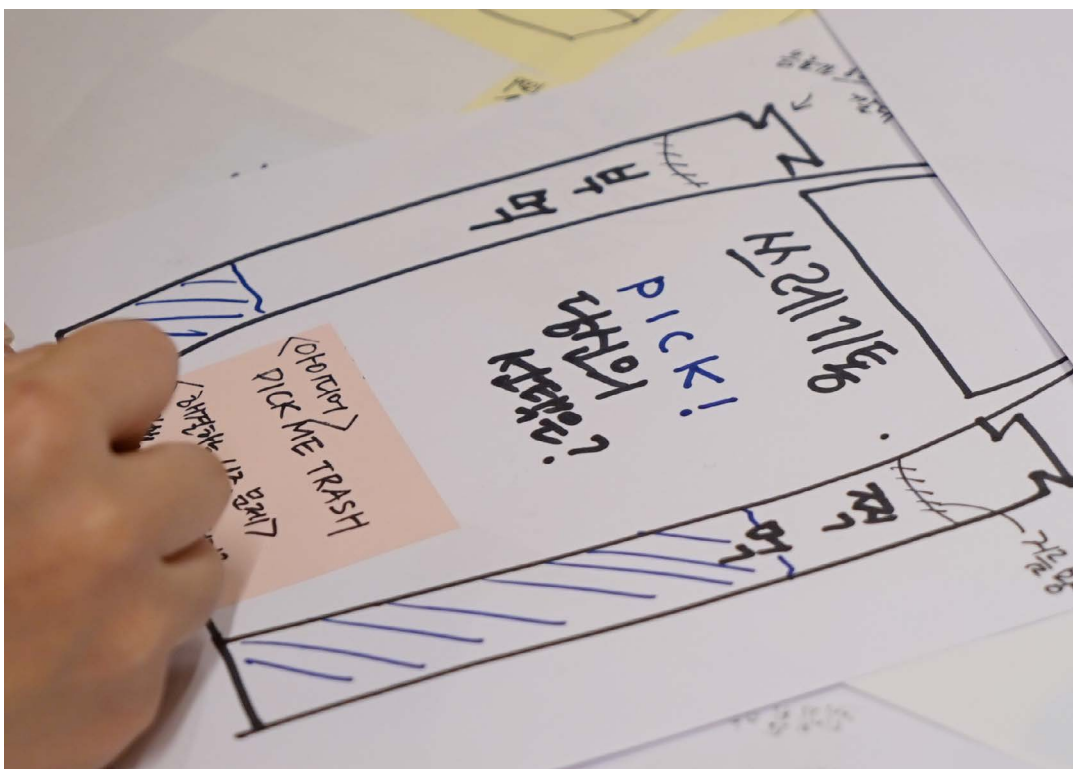
하나 파워 온 챌린지 : 사회혁신 프론티어 포토 스케치

사회혁신 프론티어 Changemaking Designers' Party



하나 파워 온 챌린지 2018 스토리북

사회혁신 프론티어 Design Thinking for Designers



사회혁신 프론티어 OT



하나 파워 온 챌린지 2018 스토리북

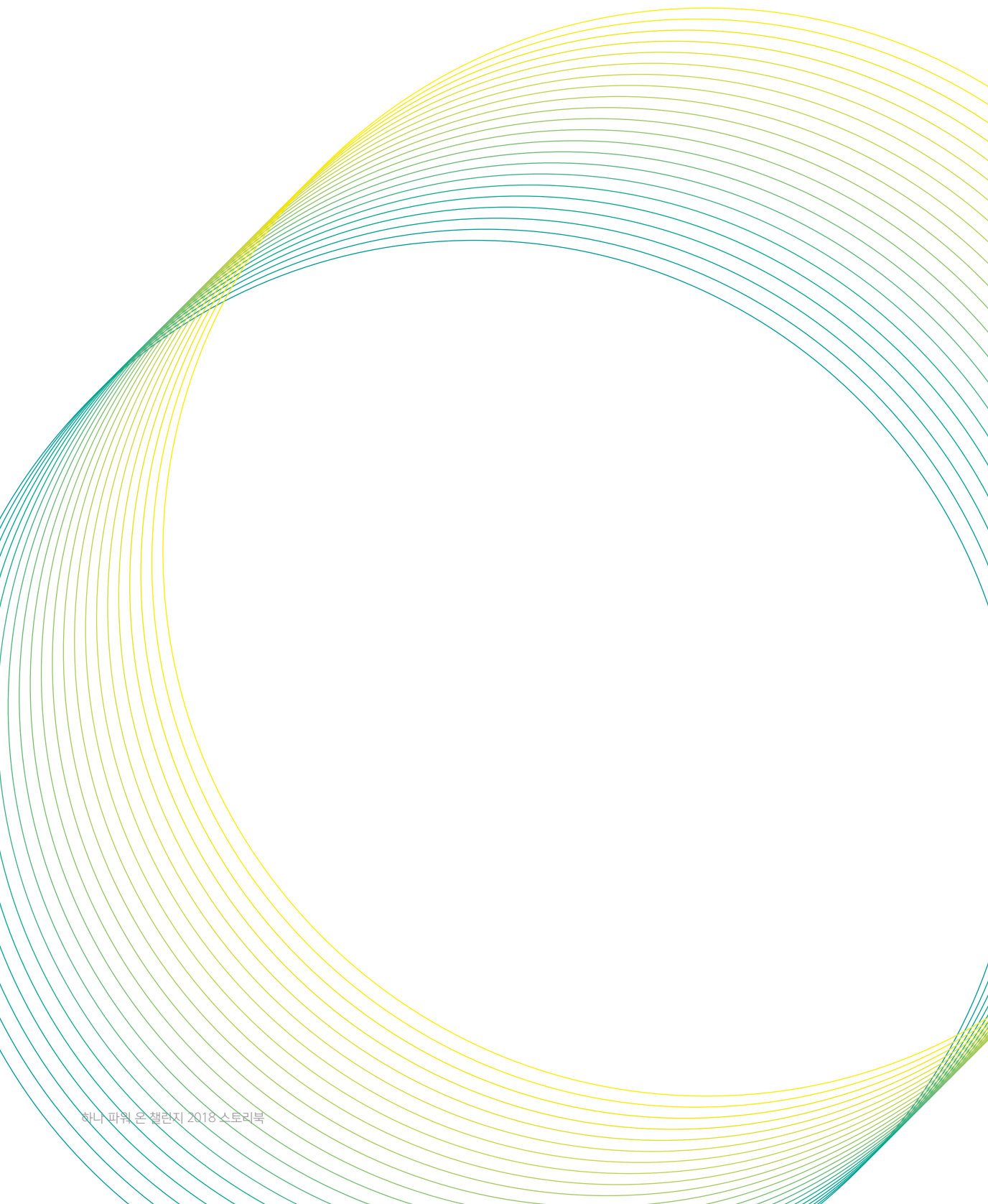
사회혁신 프런티어 디자이너/기업 대상 역량강화 교육



사회혁신 프런티어 일본 혁신기업 탐방







법인 3년 미만의 사회혁신기업 성장을 지원하는

하나 파워 온 챌린지: 사회혁신 앙트프러너



파트너기관



경기창조경제혁신센터

Kiin



GLOBAL SOCIAL VENTURE COMPETITION

BerkeleyHaas



Hana Power on Challenge

사회혁신 앙트프러너 소개

/ 참여 대상

- 본격적으로 비즈니스를 시작하는 법인 3년 미만 사회혁신기업
- 글로벌 시장에 진출하고자 하는 사회혁신기업
- 임팩트투자 등 성장에 필요한 각종 자원 연계가 필요한 사회혁신기업

/ 진행 과정



/ 제공 혜택

사회혁신기업 혜택

- 제약 없이 사용 가능한 사업 지원금 1천만 원
- 동북아라운드 수상 실적에 따라 5백만 원 ~ 2천만 원 추가 지원
- UC버클리 경영대학원에서 주최하는 글로벌 대회(GSVC) 출전 지원
- 각종 네트워킹, 자원연계(임팩트 투자자, 파트너사 등)

사회혁신 앙트프러너 참여 기업

스타트업 부문



**위대한
상사**

공간 웨어링 및 요식업 창업 전반에 대한 컨설팅/자원연계
SVCA Award 수상



**엘에스
테크놀로지**

고효율 오존 용해 솔루션을 활용해 깨끗한 수질을 만들어내는 정수 시스템
Grand Award 수상, GSVC 출전



밸리스

영양가 높은 생태계 교란종을 활용한 반려동물의 동결건조 사료 개발 판매
Excellence Award 수상, GSVC 출전



아토머스

공간적, 경제적 제약 없이 접근 가능한 모바일 심리상담 플랫폼 서비스
Excellence Award 수상

학생독립만세

**학생독립
만세**

입시생을 위한 '후불제 과외 서비스', 취준생을 위한 '후불제 배움 서비스'
SVCA 동북아라운드진출

AirOrder

에어오더

장애가 있어도 사용할 수 있는 모든 매장용 사이렌오더
SVCA 본선 진출



온아시아

위치기반 기술을 통한 다문화여성 통역가와 고객을 연결하는 실시간 통역플랫폼
SVCA 본선 진출



**파이브
센스**

발달 전문가 연계를 통한 발달지연 아동의 조기 중재 및 방향성 점검
SVCA 본선 진출



페오펫

강아지 공장 문제 해결하고자 건강한 반려동물 입양 문화를 조성
SVCA 본선 진출



**벨류
컴포짓**

터치스크린 기반 진동점차 입출력 시스템을 통해 시각장애인들도
시각정보 없이 사용 가능한 솔루션
SVCA 본선 진출

사회혁신 앙트프러너 참여 기업

아이디어 부문



운동장

정보의 비대칭과 커뮤니티 조성을 위한 장애인 스포츠 정보 검색 플랫폼
[Creative Award](#)



봄:그늘

시각장애인 상담사를 고용한 중증 시각장애인 특화직업 개발
[Visionary Award](#)

MONTSENU

몽세누

버려지는 폐플라스틱 원단을 활용한 다양한 의류잡화 제작
[Bright Award](#)



아이아이

음성 육아 다이어리 어플리케이션을 통해 시각장애를 가진 부모의 육아 기록
[SVCA 동북아라운드 진출](#)



로그

죽음에 대해 생각할 기회를 마련하고 죽음을 준비할 수 있도록 엔딩노트 제작
[SVCA 동북아라운드 진출](#)



소소

안전불감 문제를 해결하기 위한 지역 커뮤니티 기반 안전서비스
어플리케이션 개발
[SVCA 본선 진출](#)

Drone Weeeing

드론윙

드론과 IoT를 이용한 병원간 혈액 긴급 운송 시스템
[SVCA 본선 진출](#)



프레시니어

어르신이 재배하는 채소로 만든 샐러드 도시락 제작 판매를 통한 시니어 일자리 창출
[SVCA 본선 진출](#)

마음현상소

**마음
현상소**

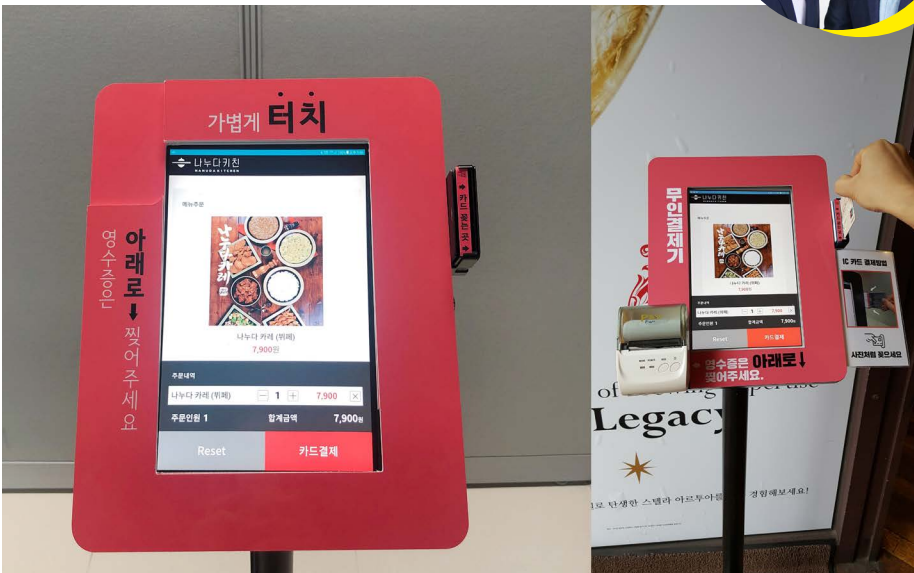
영화치료를 통한 심리상담을 일상의 문화로 조성
[SVCA 본선 진출](#)

Hana - Power on Challenge

사회혁신 앙트프러너 스타트업 부문 사회혁신기업 스토리

위대한상사 (나누다키친)

우리에게 하나금융그룹은 함께 꿈을 꾸는 동료다!



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

위대한상사가 운영하는 웨어스토어플랫폼 나누다키친은 점포의 유휴 시/공간을 새로운 창업자와 연결하여 수익과 창업, 고용을 창출시키는 온디맨드 기반 플랫폼 서비스입니다. 기존 샵인샵 점포나 점심뷔페가 단순한 중개인 역할만을 수행하여 창업자의 창업 이후를 케어하지 못했다면, 나누다키친은 창업자와 점포주의 '지속적 파트너'로서 혁신적인 비즈니스 모델과 자체 콘텐츠를 제공함으로써 소자본 창업의 실패 리스크를 낮춰 안정적인 창업과 운영을 돕고, 점포주의 임대료 부담을 낮춰 폐업률을 억제합니다. 공유경제라는 솔루션으로 부동산 시장의 비효율을 효율화시키는 본 비즈니스의 핵심은 창업자의 안정적인 수익에 달려 있기에 나누다키친의 웨어스토어 사업은 창업자의 '안전적이고 지속가능한 영업'을 할 수 있는 성공 모델 제시에 주안점을 두고 있습니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

‘함께 성장하며 행복을 나누는 금융’이라는 하나금융그룹의 미션은 공유경제와 IT 기술의 조화를 바탕으로 한 신규 창업을 통해 새롭게 부가가치를 이끌어내고, 점포주, 창업자, 근로자 동사가 이를 공정하게 배분함으로써 함께 성장하려는 나누다키친과 그 방향을 같이 합니다. 더 나은 사회를 만들기 위해 같은 방향을 바라보는 기업의 프로그램과 함께 성장할 수 있는 기회는 쉽게 오는 것이 아닙니다. 특히 국내 최초, 최장 사회혁신기업을 위한 경진대회에 참가함으로써 나누다키친의 이 다음을 준비하는 데 필요한 경험을 다층적으로 쌓을 수 있을 것이라는 기대가 있었습니다.

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있으셨나요?

참여하는 동안 나누다키친은 안전하고 효율적인 소자본 창업시장을 형성하고 경력단절주부 및 취업취약계층 등 사회적 약자계층의 일자리 매칭 플랫폼으로 성장하기 위해 최근 점포를 17호 점까지 오픈하여 30개의 신규일자리 창출하는 한편, 각 점포당 프랜차이즈 창업대비 약 1억 원 가량의 창업비용을 절감하여 소자본 창업자들의 삶의 질을 개선하고, 기존 점포의 임대차 비용 중 약 30%를 보전하여 임대업자 기준 안정적인 입주 파트너사로 성장해 왔습니다. 이러한 성장에 힘입어 나누다키친이 ‘사회혁신 앙트프러너’ 대상을 수상하는 영광을 누릴 수 있었다고 생각합니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

본 프로그램을 통해 나누다키친과 마찬가지로 사회혁신을 위해 창의적인 창업 아이디어를 보유하고, 이를 성공적인 비즈니스모델로 이어가는 다른 사회혁신 스타트업 기업들과 만날 기회가 있었습니다. 다른 기업들의 반짝이는 아이디어와 통찰력은 나누다키친에게도 신선한 자극이 되었습니다. 또한 나누다키친의 마케팅 부문, 개발 부문에서의 인적자원 동원 이슈에 있어서도 참여과정을 통해 도움을 얻을 수 있었습니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

사회혁신기업이 규모의 한계 등으로 인해 겪는 현실적 제약들 속에서 <하나 파워 온 챌린지: 사회혁신 앙트프러너>와 같은 임팩트있는 사회공헌사업이 지속적으로 견인차 역할을 해 주신다면 현존하는 사회 문제들을 해결하는 사회혁신기업들에게 큰 격려와 응원이 될 것입니다.

엘에스테크놀로지

우리에게 하나금융그룹은 **혁신동반자**이다!



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

LS Technologies는 오존을 이용한 혁신 고도정수처리 기술을 개발 및 적용하는 사회혁신 기업입니다. 회사명의 LS는 Life-Saving의 약자로 ‘물 문제로부터 모두가 안전한 그날까지’라는 우리회사의 소셜 미션을 반영하고 있습니다. 우리회사의 혁신기술로 수처리에 소요되는 사회적 비용을 절감, 국내 시장구조를 재편하는 목표와 동일기술을 적용, 개발도상국에 지속가능한 저가형 수처리 인프라 보급을 통한 위생식수 접근성, 수인성질환 등 보건지표 향상을 목표하는 사회혁신기업 입니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

우리 회사가 <하나 파워 온 챌린지: 사회혁신 앙트프러너>에 참가 사유는 아래와 같습니다.

1. 국내 소셜섹터 내 등용문으로써의 고유 명성
2. 하나금융그룹과의 협업으로 풍성해진 혜택
3. 네트워킹
4. 홍보/IR기회

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있으셨나요?

우리 회사의 성장은 아래와 같습니다.

1. 매출 신장 : 국내 시장 개척
2. 조직 강화 : 조직관리 멘토링
3. 영업력 강화 : 제품Line-up 완비, 영업자료 정비, 영업전략 정비
4. 네트워크 확장 : 한국수자원공사(K-Water, 환경부산하) 공식 파트너사 선정
5. 임팩트 측정 : 재무적, 개발협력적, 수질환경적 사회임팩트 측정 중
6. R&D : 간편 관로형 설비 개발 중

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

사무국 담당자들의 선정기업 지원의지 및 실력, 주최 및 주관기관의 네트워크 활용 지원, 그리고 GSVC로 이어지는 더 큰 기회까지 - 위 기술된 우리회사의 성장 모든 곳에 손길이 닿은 프로그램입니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

우리회사는 감히 재무적으로도, 사회적가치로도 가장 성공한 사회혁신기업이 되고 싶습니다. 이를 위해 당사의 국내시장 B2B 설비 판매 확장은 필연적입니다. 고객사에게 다가오는 초기 비용에 대한 부담을 줄일 수 만 있다면 우리 회사의 영업력은 크게 확장하게 됩니다. 하나금융 그룹에서 당사 설비의 '리스/할부 금융상품 기획'에 적극적인 협업과 도움을 주셨으면 합니다.

밸리스

우리에게 하나금융그룹은 든든한 친구다!



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

(주)밸리스는 편견으로 인해 가치를 인정받지 못한 국내산 농수산물을 업사이클하여 새로운 가치를 부여하는 사회혁신기업입니다. 구체적으로 어민소득 하락, 어민 생계유지 곤란, 생태계 파괴, 퇴치예산 낭비 등 여러 사회 문제를 야기하고 있는 생태계 교란어종 배스를 활용하여 Pet Food를 제조하고 있습니다. 생태계 파괴범이라는 부정적 인식과 다르게 프로틴, 타우린, DHA/EPA, 미네랄 등이 풍부한 배스에서 유효 성분을 효과적으로 추출하고 반려동물이 좋아하는 향을 입히는 기술을 개발하여 반려동물용 영양제, 동결건조사료 등 반려동물용 식품을 제조하고 있습니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

밸리스는 단순히 수익의 일부분을 사회에 환원하는 기업이 아닙니다. 편견으로 인하여 활용되지 못하던 국내산 농수산물에 새로운 부가가치를 창출하여 경쟁력있는 제품으로 합리적인 소비를 이끌며, 소비만으로 사회 문제를 해결할 수 있는 제품을 개발하고 있습니다. 때문에 사회적 가치 실현에 대한 정량적인 지표를 설정하는데 어려움이 있었고 <하나 파워 온 챌린지:사회 혁신 앙트프러너>를 통해 밸리스의 사회적가치 지표를 다시 설정하고 다른 사회혁신기업들과 협력하여 더 좋은 프로젝트를 진행할 수 있는 기회를 얻고자 하였습니다. 또한, GSVC에 참여할 수 있는 기회가 있어 밸리스의 소셜미션과 제품이 해외에서도 적용될 수 있는지 확인하고 싶어서 참여하게 되었습니다.

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있으셨나요?

신청 당시 개발하고자 하였던 생태계 교란어종 배스를 활용한 반려동물용 동결건조 사료의 시제품을 제작하였으며 현재 성분검사와 기능성 검사 등 테스트를 진행하고 있고 생산시설을 확장하여 이전보다 생산성이 훨씬 강화되었습니다. 또한 현재 밸리스가 보유하고 있는 기술을 활용하여 해외로 진출할 수 있는 구체적인 계획을 수립하고 향후 사업의 방향성을 바로 잡았습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

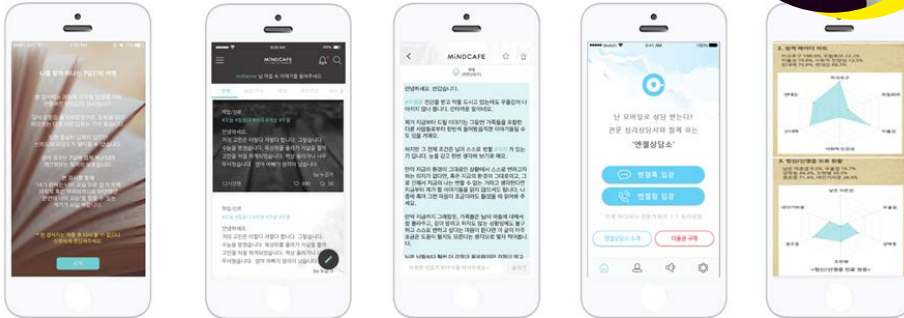
밸리스의 소셜미션에 대해서 멘토단이 함께 심도있게 고민하여 사회적가치지표를 설정할 수 있었고, 많은 대화를 통해 좋은 아이디어를 제공해주셔서 밸리스가 보유하고 있는 기술과 해결하고자 하는 사회 문제가 해외에서도 적용될 수 있는지 생각해보았습니다. 그 결과 해외에도 활용가치가 훌륭하지만 편견으로 인해 활용되지 않는 생물들이 많다는 것을 알게 되었고 향후 밸리스가 해외로 진출하기 위한 계획을 수립하는데 큰 도움이 되었습니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

밸리스의 성장을 위하여 해외진출을 준비하고 있으나 지금까지 국내에서만 사업을 진행해왔기 때문에 해외 진출에 대한 전반적인 지식과 능력이 부족합니다. 해외 진출을 위해서 필요한 준비 사항에 대한 컨설팅 혹은 해외 거래처와 연결 등의 부분으로 도움을 받을 수 있다면 좋을 것 같습니다.

아토머스

우리에게 하나금융그룹은 **따뜻한 미래를 열어준 열쇠다!**



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

현대인들은 심리적으로 취약해져 가는 반면, 전문 정신건강 서비스에 대한 접근성과 인식은 여전히 부족한 사회적 문제를 해결하기 위해 아토머스(주)는 마인드카페라는 심리상담 플랫폼을 개발하고 운영 중에 있습니다. 마인드카페는 익명 커뮤니티를 기반으로 전문가로 부터 심리 상담을(24시간 언제든지, 익명의 모바일 공간에서, 저렴한 비용으로) 받을 수 있는 온라인 원격 상담 서비스입니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

이번 참여는 저희 아토머스에게는 사회적가치를 추구하는 소셜 임팩트 생태계에 정식으로 첫 인사를 드린 것이라 말씀 드리고 싶습니다. 이번 계기를 통해 앞으로 더 많은 소셜 임팩트 관련 기관들과의 협업을 기대하며 본 행사에 참여하게 되었습니다.

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있으셨나요?

우선 프로그램 참여 이후 나아진 지표로 4곳의 기관들로부터 전략적 투자를 유치하였고, 자체 기술력을 인정받아 중기부 틱스 프로그램에도 선발이 되었습니다. 이를 통해 더 많은 팀원들이 합류하였고 탁월한 팀워크로 보다 선명한 조직 문화와 비전을 만들어 왔습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

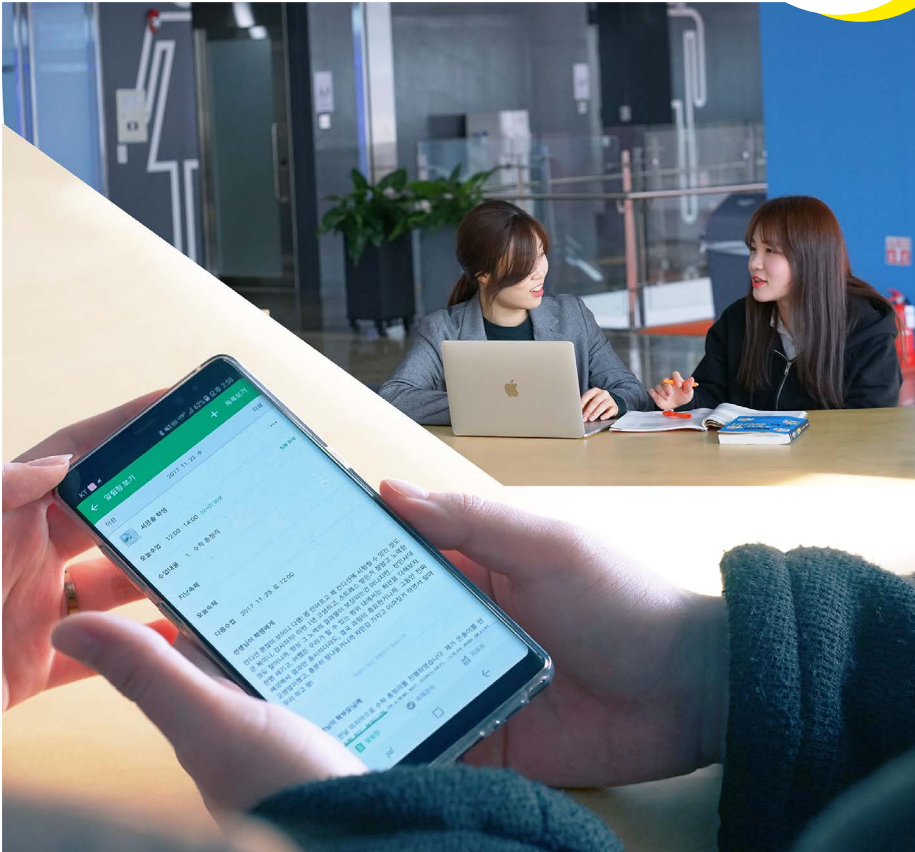
우선 저희에게 가장 큰 배움은 마냥 ‘착한 서비스를 만들자’라는 추상적 느낌을 넘어서 소셜 임팩트가 왜 중요한지, 그리고 사회적 가치가 재무적 가치로 전환될 수 있도록 임팩트 생태계 속에서 어떻게 성장할 수 있는지 등에 대한 구체적인 개념과 전략을 수립할 수 있는 계기가 되었습니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

좋은 성장을 이룬 기업들과 후속적으로 함께할 수 있는 정식 연계 프로그램이 있으면 좋을 것 같고, 하나금융그룹과의 팔로업을 통해 사회적 가치를 넘어 재무적 가치에 대한 증명을 보이고 싶습니다. 그리고 아토머스의 성장과 긍정적 인식 전환을 도와 주셔서 진심으로 감사드립니다.

학생독립만세

우리에게 하나금융그룹은 **키다리아저씨**다!



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

미션 : 학생이 학생만의 힘으로 원하는 배움을 누릴 방법을 만들어 갑니다.

문제 : 교육비가 부담스러워 필요한 교육을 받지 못하는 문제

교육비 후불제 솔루션 '학생독립만세'

- 먼저 배우고, 나중에 교육비를 낼 수 있도록 하는 서비스
- 기존 교육공급자(학원, 아카데미, 개인 과외 선생님 등)와 계약을 맺어 교육 공급자들이 학생들에게 교육비를 후불로 받도록 연계

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

사회혁신기업으로써 자연스럽게 글로벌 관문에 도전할 수 있는 좋은 기회라고 생각했습니다.
그 뿐만 아니라 하나금융그룹을 주축으로 해서 여러 임팩트 분야의 지원기관 분들이 많은 도움을 주시기 때문에 지원 했고, 실제로 굉장히 많은 도움을 받았습니다.

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있으셨나요?

외연적인 매출 200% 성장뿐만 아니라 내부적으로도 멘토링 지원 등을 통해 사업의 내실을 다질 수 있었습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

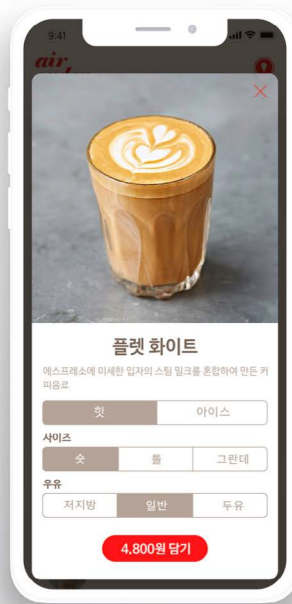
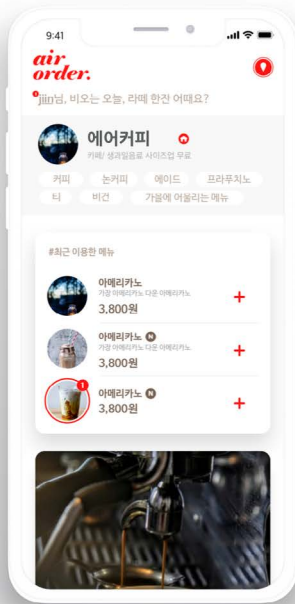
- 회사가 필요하여 요청드리는데 전문가 매칭 및 지원
- 담당 매니저님의 무한 피드백 및 지원
- Bcorp 등 다른 지원 사업에서 알기 힘든 임팩트 생태계 관련 유용 정보 획득

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

하나금융그룹과의 제휴, 연계 등을 통한 상호 성장을 적극적으로 지원해주시면 좋을 것 같습니다.

에어오더

우리에게 하나금융그룹은 **충전**이다!



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

“우리 매장도 사이렌오더”

소상공인을 위한 주문, 결제 플랫폼 서비스입니다. 오프라인에서 온라인으로 빠르게 변해가는 소비자 주문 방식의 변화들에 대응이 어려운 소상공인들을 위해 저렴한 이용료로 주문, 결제 플랫폼을 제공하고 생존력에 도움이 됩니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

에어오더가 하고 있는 비즈니스 모델이 사회에 어떻게 선순환 작용을 할 수 있을지 고민할 수 있는 기회라 생각했고, 가설이 아닌 사실 검증들을 해가고 싶었습니다. 탄탄한 비즈니스 모델로 지속성을 만들어가는 것도 중요하지만 이 비즈니스 모델이 어떠한 과정을 생각하는지가 더 중요하다고 생각했습니다. 사업 초기부터 고민하는 기업이 되고 싶었습니다.

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있으셨나요?

에어오더 서비스를 개발 단계에서 저희가 생각했던 소셜임팩트에 대한 부분들이 저희만의 생각일 수 있겠다는 측면아래 철저히 검증이 필요하다는 부분을 알게 되었습니다. 예를 들어 에어오더 서비스를 통해 시각장애인분들에게 음성지원 서비스를 제공함으로써 카페 이용에 도움이 될 수 있겠다고 생각(가설)을 했지만, 실제 인터뷰를 통해 시각장애인분들이 다니는 동선이 있고, 카페 이용 활성화라는 것이 단순 음성 지원만이 아닌 매장까지 가게 하는 서비스 등 복합적인 요소들이 있다는 사실을 알게 되었습니다. 소셜임팩트라는 것이 철저히 수혜자 중심으로 만들어져야 한다는 것을 경험했습니다. 이를 바탕으로 에어오더가 소상공인(영세사업자)의 생존에 도움이 되는 플랫폼일 때 그 역할을 할 수 있다 생각했습니다. 그리고 이를 좀 더 구체적으로 실현하기 위해 소상공인분들을 정말 많이 만나서 듣고 물어보게 되었습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

위에서 언급한대로 비즈니스 모델 자체가 어떤 부분에서 소셜임팩트를 만들어 갈 것인가에 대한 정의가 되었습니다. 가설에서 검증 단계로 넘어갈 수 있는 발판이 되었습니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

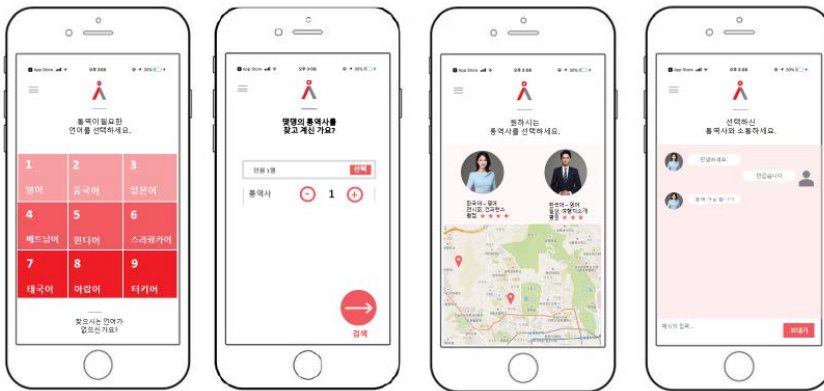
에어오더가 소셜임팩트 비즈니스 모델을 구체화 하는데 큰 도움을 주셔서 감사합니다! 앞으로도 다양한 기업들이 단순 비즈니스 모델이 아닌 사회에 선순환을 가지고 올 수 있는 건강한 비즈니스 모델들로 자리 잡을 수 있도록 다양한 지원사업을 이어가 주시기를 바랍니다.

온아시아

우리에게 하나금융그룹은 **선물**이다!



플랫폼 TERB



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

온아시아는 결혼이주여성분들의 장점인 언어를 활용하여 사회활동을 하실 수 있도록 비즈니스통번역 교육 및 사회연계활동을 하고 있습니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

특수언어 및 기타언어의 전문통역이 필요한 제 3섹터와 결혼이주여성 통역사 연결을 위한 통역플랫폼 제작을 위해 참가하게 되었습니다.

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있으셨나요?

참여기간동안 중간 매니저님께 자문을 받는 시간이 있었습니다. 멘토들께서 진심어린 마음으로 이끌어주시고, 관련 지원사업도 추천해 주셔서 도전해 볼 수 있는 기회를 가질 수 있었습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

먼저 가장 큰 원동력인 용기와 응원을 받았습니다. 일반 영리 섹터에서 소외된 사회혁신기업에게 관심을 보여주시고 또 코리아라운드까지 참여할 수 있었다는건 사회혁신기업을 경영하는 입장에 있어서 굉장히 큰 힘이 되었습니다. 시작의 원활한 출발이 될 수 있도록 도움주셔서 감사합니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

앞으로 사회혁신기업에 꾸준한 관심 부탁드립니다. 건강하게 성장할 수 있도록 많은 지원 부탁드립니다. 감사합니다!

파이브센스

우리에게 하나금융그룹은 더 확장하고,
멀리 내다 볼 수 있도록 해 준 망원경다!



어려운 전문용어도 이해가 **속속!**
우리 아이를 쉽게 이해할 수 있는 실생활 적용 발달육아 어플!

오감만발

- 1 **전문기관선정 앱**
대한작업치료사협회 인증, 한국콘텐츠진흥원 선정, 한국사회적기업진흥원 지원
- 2 **아동발달 분야 최고 전문가 구성!**
- 3 **엄마의 마음을 담은 어플 오감만발!**

Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

오감의 '마주보다' 서비스는 '두 살 이전의 모든 아이가 정상으로 자랄 수 있도록 한다.'를 모토로 두고, 아동의 발달뿐만 아니라 성장 시기에 가장 큰 역할을 하는 부모의 양육적, 심리적 어려움을 모바일로 전문가와 연결하여 쉽고 빠르게 해결할 수 있도록 돕는 사회혁신기업입니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

선정이 되지 않더라도 심사 기간동안의 심사위원 피드백이 비즈니스적인 부분을 돌아볼 수 있는 큰 도움을 받을 수 있다는 선배들의 권유로 참여하게 되었습니다.

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있으셨나요?

3개월 간의 서비스 체험단을 종료하고, 서비스가 어떤 방향성을 갖고 확장해 나가야 할 지 알게 되어 명확한 방향성을 찾게 되었습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

우리팀이 확장해서 생각하지 못했던 부분들에 대해 새로운 시도를 할 수 있는 계기가 되었습니다. 오랫동안 아동치료를 해왔기 때문에 우리 서비스가 치료를 받고 있는 아이들에게만 필요할것 이라 생각 했는데 체험단을 진행한 이후에 장애를 가진 아이들뿐만 아니라 발달에 크고 작은 어려움을 가진 아이와 부모를 위해 예방적 차원으로 사용될 수 있다는 확장을 하게 되었습니다. 뿐만 아니라 우리팀에 필요했던 자원 연계를 통해서 단기간 안에 사업의 방향성이 명확해져갈 수 있었습니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

그룹사와 함께 할 수 있는 방향으로 지속가능한 연계를 확장해 나가고 싶습니다.

페오펫

우리에게 하나금융그룹은 **충전**이다!



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

페오펫은 강아지 공장 사회적 문제와 유기견의 사회적 문제를 지속가능하게 해결하기 위한 두 가지의 사업을 하고 있습니다. 첫번째는 건강한 강아지 입양 O2O 서비스로, 강아지 공장의 문제를 해결하기 위해 강아지가 태어난 곳, 강아지의 부모견을 확인할 수 있는 강아지만을 선별하여 소개하고 멤버십을 통한 체계적인 사후 관리 및 지원을 합니다. 이에 따라 기존의 고객들은 훨씬 더 건강한 강아지를 합리적인 비용으로 입양받을 수 있고 앞으로 행복한 반려 동물 라이프에 집중할 수 있습니다. 이것이 문화화될 때 강아지 공장 문제도 해결될 것입니다. 두 번째는 간편한 강아지 등록 O2O 서비스입니다. 매년 10만 마리 이상이 버려지는 유기견의 문제는 말 그대로 '유실'의 문제가 아니라 '유기'의 문제입니다. 그래서 견주들이 강한 책임감 형성되는 문화가 필요한데 그것이 바로 강아지 등록 '강아지 출생신고'입니다. 견주들은 강아지 등록을 통해 좀 더 내 아이를 정식으로 가족으로 맞이하고 책임감을 형성할 수 있습니다. 기존에는 직접 동물병원 또는 구청에 가서 등록해야되는 불편함이 상당히 컸던 것을 1분만에 등록 대행을 해주는 서비스를 해드리고 있습니다. 등록하는 문화가 확산된다면 유기견의 확률도 크게 줄일 수 있을거라 기대합니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

저희 페오팻은 작년도 아이디어 부문에서 수상을 했었고 그 이후로 법인회사의 자격을 갖추고 이번에 다시 도전하게 되었습니다. 아무래도 주 동기는 질적인 성장을 할 수 있다고 확신했기 때문에 지원을 하게 되었습니다. 지원금뿐만 아니라 활용할 수 있는 소셜 네트워크를 통해 좀 더 사업의 시너지를 내고 성장의 가속도를 낼 수 있다고 생각했습니다.

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있으셨나요?

아마 페오팻은 참여 업체 중에서 가장 많은, 빠른 성장을 했다고 할 수 있을 것 같습니다. 기존 페오팻의 핵심 모델에서 스케일업을 못하는 상황이 반복되고 있었고 온 팀이 집중해서 다른 새로운 돌파구를 마련해야되는 상황이었습니다. 결국 저희는 돌파구가 될 수 있는 사업의 가설을 세웠고 팀 셋업을 다시 하였으며 빠르게 3개월 동안 테스트를 진행해서 흑자 전환까지 성공했습니다. 이제는 회사가 어느정도 여유있는 컨디션으로 좀 더 장기적으로 사업을 확장해나가고 공격적인 성장을 위해 또 잘 준비해 나가고 있습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

일단 저희가 풀려고 하는 문제에 대한 고민을 많이 할 수 있게 된 계기였습니다. 진짜 우리가 풀려고 하는 문제가 무엇인지, 그 문제를 얼마나 풀고 싶어하는지, 이 문제를 풀고 싶어하는 팀은 정말 잘 셋팅이 되어있는지에 대한 근본적인 고민들을 할 수 있어서 좋았습니다. 뿐만 아니라 사업 지원금은 가장 본질적으로 회사가 소수의 인원으로 시장에서의 학습 속도가 금전적 지원으로 생존하는 속도보다 빨라지는 그 타이밍을 만들어주는데 크나큰 기여가 있었습니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

회사가 성장하는 스테이지들마다 단계별로 지원하는 프로그램들이 체계적으로 추가로 생겼으면 좋을 것 같습니다. 정말로 사업에 많이 도움이 되었고 금융과 회사 차원에서도 협업 포인트들도 있으면 좋을 것 같습니다.

밸류컴포짓

우리에게 하나금융그룹은 **등불**이다!



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

저희는 시각장애인분들도 터치스크린 기기 사용을 편리하게 할 수 있도록 하는 진동점자 입출력 시스템을 개발한 밸류컴포짓 입니다. 본 시스템을 통해 스마트폰을 비롯한 터치도어락, ATM, 각종 IOT기기와 같은 터치스크린 기반 범용기기를 시각장애인분들도 사용할 수 있도록 함으로써 비장애인-시각장애인간 기술 불평등과 정보격차를 줄이고자 합니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

대외적으로 유명한 대회에 저희의 사업아이템과 우수성을 널리 알리고 싶었고, 사회혁신기업에 특화되어 있는 본 프로그램을 통해 한 단계 더 성장하고 싶었습니다.

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있으셨나요?

우선 기존에 서비스하고 있었던 저희 진동점자 학습용 어플리케이션 ‘VC진동점자 학습’의 글로벌 시장 진출과 확장을 위해 영어버전을 출시하여 영어권 국가의 사용자도 본 앱을 통해 점자를 배울 수 있도록 하였습니다. 그리고 실제 사용자인 시각장애인분들의 편의성을 증가시키기 위한 UI/UX 개선을 통해 서비스의 질을 한단계 더 발전시킬 수 있었습니다. 또한 같이 참여한 사회혁신기업들과 선의의 경쟁을 하면서 많이 배우고, 정보도 같이 공유할 수 있었습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

우선 스타트업에게 가장 필요한 금전적 지원을 통해 현실적으로 큰 도움이 되었고, 정기적으로 열리는 맞춤형 강의 및 세미나를 통해 성공한 기업들의 사례와 우리 팀에게 필요한 부분들을 지원받을 수 있어서 좋았습니다. 또 단순히 형식적인 강의와 금전적 지원에서 그치는 것이 아니라, 멘토분들이 마음으로 깊이 공감해주시고 1:1 멘토링 때마다 적극적으로 지원해주시려는 부분이 많이 느껴져 여타 지원프로그램과 많이 달랐고, 감사했습니다.

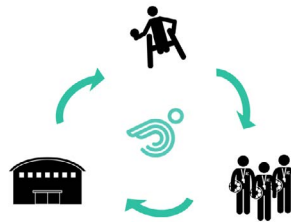
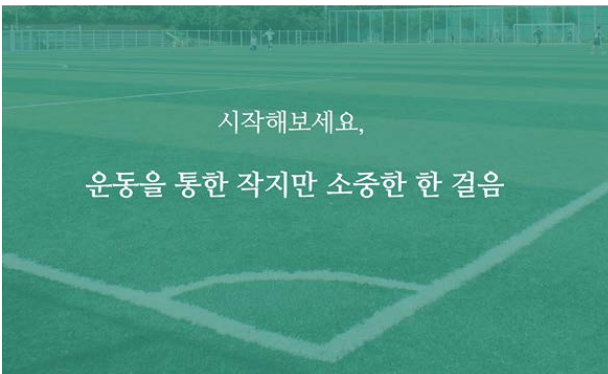
Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

앞으로도 사회 문제를 해결하기 위해 힘쓰고 있는 사회혁신기업들을 위해 지금처럼 많이 지원 해주시면 감사하겠습니다.

사회혁신 앙트프러너 아이디어 부문 사회혁신기업 스토리

운동장

우리에게 하나금융그룹은 디딤돌이다!



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

장애인이 취미생활과 커뮤니티를 충분히 즐기지 못하고 있는 문제를 해결하려 합니다. 저희 '운동장'은 장애인과 비장애인이 모두 장벽 없이 즐길 수 있는 취미생활 프로그램을 개발하면서, 동시에 자체 프로그램을 포함한 여러 취미 클래스와 커뮤니티를 소개하는 플랫폼을 만들고 있습니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

아이디어 단계였던 아이템을 더욱 발전시키고, 사업화하는 데에 동력을 얻고자 지원했습니다. 특히나 창업 경험이 없는 팀이었기에 여러 질 높은 교육프로그램과 맞춤형 멘토링을 받을 수 있다는 것이 큰 장점으로 느껴졌습니다. 또한 함께 참여하는 여러 팀들과 교류하며 시너지 효과를 낼 수 있을 것이라 기대했습니다.

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있으셨나요?

사용자가 불편함을 느끼는 지점이 무엇인지 알아내고, 그것을 해결하는 솔루션을 제시하는 데 필요한 여러 가정들을 점검하는 데에 집중할 수 있었습니다. 또 이를 사업화하기 위해 노력했습니다. 사회혁신 앙트프러너 기간동안 무료로 장애인, 비장애인이 모두 참여할 수 있는 스포츠 프로그램과 스포츠 플랫폼을 운영했습니다. 앞으로 이를 통해 수익을 창출할 수 있는 방법들을 고민하고, 또 여러 방법들을 테스트해볼 수 있었습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

필요한 자원을 연계해준 것이 가장 도움이 되었습니다. 여러 이해관계자들과 어떤 방식으로 소통해야 하는지에 대한 조언을 받을 수 있었고, 필요에 따라 전문가와 관련 단체들을 직접 연결해주시기도 했습니다. 교육 프로그램도 유익했습니다. 참여자들이 어떤 분야의 수업을 필요로 하는지 수요 조사를 통해 주제를 선정했고, 가장 적합한 강사를 섭외해 강연을 열어주셨습니다. 강의를 위한 강의가 아니라 실질적으로 사업에 도움이 되는 강의들을 들을 수 있어 좋았습니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

앞으로도 사회적기업을 꿈꾸는 사람들을 위해 이런 의미 있는 프로그램들 운영해주셨으면 좋겠습니다.

봄:그늘

우리에게 하나금융그룹은 **사랑**이다!



누구도 듣지 않고
누구도 보지 않는
암흑 속

Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

저희는 ‘블라인드 마음보듬’이라는 새로운 종류의 상담 서비스를 제공하여 기존 상담시장의 높은 진입장벽을 낮추는 동시에 시각장애인 특화직업을 개발하는 것을 목표로 하는 사회혁신 기업 ‘봄:그늘’입니다. 봄:그늘 팀은 아무것도 보이지 않는 어둠 속에서 자신이 원하는 주제로 자유롭게 대화를 나누는 서비스로 시선처리의 부담이 없고 완전한 익명성이 보장됩니다. 보다 가볍고 합리적인 가격과 회기로 찾을 수 있으며 치료를 목적으로 하는 전문상담이 아니기 때문에 기존의 상담보다는 경청과 공감에 중심이 됩니다. 이 때 어둠 속에서 유일하게 장시간 노동할 수 있는 시각장애인이 대화를 이끄는 마음보듬사로 활동하게 되며 블라인드 마음보듬사를 안정적인 특화직업으로 개발하여 시각장애인들의 직업 선택의 폭을 넓히기 위해 노력하고 있습니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

이제 막 걸음마를 시작하는 아이디어 단계의 팀이었기 때문에 봄:그늘은 지속적으로 교육과 멘토링을 제공하는 사회혁신 앙트프러너 프로그램의 참여가 절실했습니다. 사회혁신기업으로 시작하는 단계의 팀이라면 사회혁신 앙트프러너 프로그램을 통해 단순히 대회 수상의 기회뿐만 아니라 자신의 사업의 약점과 강점을 제대로 파악할 수 있는 소중한 기회를 얻을 수 있을 것이라고 생각합니다.

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있으셨나요?

참여 기간 동안 실제로 도움이 많이 되는 교육 들을 받을 수 있었습니다. 가설을 검증하는 방법을 배웠으며 실제로 조언과 교육 내용을 바탕으로 고객들을 만나며 심층인터뷰를 진행했고 고객가치를 확립할 수 있었습니다. 마케팅 교육 역시 실무 위주로 진행되어 실제 SNS 마케팅에 활용할 수 있는 좋은 기회였습니다. 또한 피칭 교육을 통해 사업 소개와 사업계획서 구성의 방법 역시 보다 정확하게 알 수 있었습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

프로그램을 통해 저희 사업은 꾸준히 성장할 수 있었습니다. 무엇보다 정기적으로 이루어졌던 매달 한번의 멘토링이 큰 도움이 되었다고 생각합니다. 멘토링을 통해 저희 팀의 상황을 객관화해서 확인할 수 있었으며, 긴장의 끈을 놓치지 않고 사업을 성장시켜나갈 수 있었습니다. 조언의 내용 역시 조직문화를 관리하는 방법부터 시작하여 마케팅과 IR 작성까지 풍부했기 때문에 많은 도움이 되었습니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

사회혁신 앙트프러너 프로그램과 같은 인큐베이팅 프로그램을 앞으로도 꾸준히 진행해주셨으면 좋겠다고 생각합니다. 규모가 작고 도움 받을 곳이 없는 초기 벤처들에게 매우 유익한 시간이었습니다.

몽세누

우리에게 하나금융그룹은 **희망**이다!



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

몽세누는 더 나은 지구환경과 지속가능한 소비를 확산하기 위해 디자인과 비즈니스를 이용하는 사회혁신기업입니다. 특히 해양오염과 지구 전체에 걸쳐 오염을 일으키는 플라스틱 폐기물들(페트병, 일회용 컵 등)을 업사이클링해서 패션의류 및 잡화로 제작합니다. 순환 경제와 지속가능한 소비를 통해 더 나은 세상을 만들 수 있다고 믿습니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

과정을 겪고 대회를 참가하면서 사회 문제를 해결하고 싶은 동기와 열정을 어떻게 비즈니스로 풀어내갈지 배우고 싶었습니다. 또한 선배 창업가들, 멘토님들과 정보를 공유하고 서로 배우며 함께 미래의 사회변화를 위한 고민을 같이 하고 싶었습니다.

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있었나요?

정말로 아이디어와 패기 그리고 문제를 해결하고 싶다는 미션에 대한 의지만 가지고 시작했다고 해도 과언이 아닌 초기 스타트업 팀이었습니다. 그런 저희 팀에게 사회혁신 앙트프러너는 5개월간 많은 것을 경험하게 해주고, 실제로 문제를 비즈니스로 풀어나가는 과정에 있어 다양한 영역에서의 성장과 발전을 지원해주었습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

내적으로는 소셜미션과 비전 그리고 비즈니스 모델을 견고히 하고 어떻게 풀어나가야 할지에 대한 기준들과 사항들을 구체화 할 수 있었습니다. 강의들과 네트워킹 그리고 과제를 고민하면서 성장할 수 있었습니다. 또한 외적으로는 실제로 사업이나 미션에 실질적인 도움이나 협력을 할 수 있는 여러 기업들을 만날 수 있었고 앞으로의 성장단계에 있어 어떻게 발을 내딛어야 할지 가이드가 되었습니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

사회혁신을 꿈꾸는 기업은 일반 스타트업보다 혹은 비영리 단체보다 더 생각하고 고민해야하고 해결해야 할 것들이 많습니다. 그만큼 초기단계에서 혹은 사업을 확장해 나갈 때에 지원이나 협력이 필요하며 조금 더 오래 걸릴 수 도 있습니다. 진정성을 가진 여러 소셜벤처들과 더 나은 사회를 위한 투자를 확산 시켜주시기를 바랍니다.

아이아이

우리에게 하나금융그룹은 든든한 지원군이다!



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

아이아이는 시각장애인 부모의 육아 정보 접근성이 낮다는 점에 주목해 서비스를 구상한 소셜 벤처입니다. 시각장애인은 원하는 육아 정보를 얻는 데 걸리는 비용이 커서, 양육에서 물리적/심리적 어려움을 겪고 있습니다. 저희는 시각장애인의 모바일 접근성을 향상시킨 육아 어플리케이션을 개발하여 이들의 육아를 돕고자 하였습니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

아이아이는 경희대학교 학생 4명으로 이루어진 대학생 팀으로 사회혁신비즈니스 연합동아리 SEN 소속입니다. SEN에서는 사회적기업의 비즈니스 과정 전반에 대해 같이 토론하고 공부하고 있습니다. 동아리를 통해 사회혁신 앙트프러너의 소식을 접할 수 있었고, 소셜비즈니스 아이디어를 직접 구상하고 BM를 계획하는 과정을 통해 더 큰 배움을 얻어갈 수 있을 거란 확신이 들었습니다. 또한 아이디어 부문일지라도 이러한 참여가 사회적 문제에 대해 대중의 관심을 환기하도록 만들 첫 걸음이라고 생각했습니다. 이에 뜻이 맞는 동아리 회원들과 팀을 꾸려 사회혁신 앙트프러너에 참여하게 되었습니다.

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있었나요?

실제 이해관계자 인터뷰를 통해 주 고객의 목소리를 들었다는 점이 가장 큰 성장이 아닐까 싶습니다. 대회 초반에는 시각장애인이 일반적인 육아일기를 작성하는 것에 어려움을 느낄 거라 생각하여 '음성 육아일기 서비스'를 주된 서비스로 삼았습니다. 하지만 참여 기간동안 여러 시각장애인분들을 만나 실질적인 어려움과 니즈를 파악하여 보니, 이들은 육아일기보다 육아 정보에 대한 접근을 더욱 필요로하고 있었습니다. 저희는 이에 따라 '정보'를 추가적으로 도입하여 기존 서비스를 다듬었습니다. 또한 참여 기간동안 시각장애인의 모바일 접근성 지침과 시각장애인 어플리케이션 사용법 등을 공부하고 조사하여 어플리케이션의 디자인이나 기능을 좀 더 세밀하게 발전시킬 수 있었습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

사회혁신 앙트프러너에서 매달 진행했던 비즈니스 관련 교육과 면대면 멘토링은 저희 팀의 성장에 큰 도움이 되었습니다. 특히 사회혁신 앙트프러너는 어떤 프로그램을 진행하더라도 매번 참가팀들에게 수요조사를 하여 가장 실질적인 도움이 될 수 있도록 지원해 주셨습니다. 아이디어 부문의 경우 김선미 멘토님께서 매달 지속적인 멘토링을 통해 저희 팀의 성장에 큰 도움을 주셨습니다. 또한 이전엔 기회가 없었는데, 사회혁신 앙트프러너 참여 기간동안 소셜비즈니스 관련 이해관계자와 임팩트투자자들을 직접 만나 뵈 수 있는 좋은 기회를 얻었습니다. 인터뷰 자리를 빌려 사회혁신 앙트프러너에 힘써 주신 모든 관계자분들에게 깊은 감사 인사드립니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

사회 곳곳의 문제를 해결할 수 있는 소셜벤처들이 지속 가능한 사업을 할 수 있도록 지금처럼 든든한 지원군이 되어주세요!

로그

우리에게 하나금융그룹은 동반자다!



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

안녕하세요. 저희는 로그입니다. 총 5명으로 구성되어 있고 'LOG'는 영어에서의 어미 -logue 또는 -log에서 따왔습니다. 이는 이야기, 담화와 같은 뜻을 지니고 있습니다. 프로젝트의 최종적인 목표가 '기록'을 통한 '웰다잉'이 목적이기 때문에 팀 이름을 'LOG'로 지었습니다. 현재 '나'의 죽음을 전체적으로 설계하는 'Die-ary'를 제작 중에 있습니다. 내 삶을 돌아보는, 그리고 나의 죽음에 대해 생각해볼 수 있는 기록들을 직접 소비자가 남기는 다이어리입니다. 예를 들자면, 내가 시한부라는 가상의 스토리를 설정 해놓고 버킷리스트를 적어본다던가, 내가 지금 당장 가족에게 전화해서 하고 싶은 말하기와 같은 콘텐츠들로 구성되어 있습니다. 또 현 장례 문화를 그대로 따라가기보다는 나의 장례식은 어떠하였으면 좋겠는지 직접 상상해보는 등 실질적으로 미래의 죽음을 생각해 볼 수 있도록 하고자 합니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

저희 팀은 'Well-living'을 통해 'Well-dying'의 길로 이끄는 게 최종 목표입니다. 사회혁신 앙트프러너에 참여한 첫번째 이유는 저희 팀으로 인해 웰다잉 문화가 사회 전반적으로 조성되었으면 하는 바람 때문입니다. 많은 사람이 자신을 돌아보고 집중하는 시간을 가졌으면 합니다. 이를 통해 그냥 죽음을 맞이하는 게 아니라 주체적으로 계획하고 준비하면 좋겠습니다. 두번째 이유는 여러 사람들의 조언을 듣고자 참여했습니다. 저희 팀원들끼리 웰다잉 교육도 받아보고 관련 서적도 읽고, 주변 사람들에게 물어도 보고, 수많은 회의를 하였지만 매번 느끼는 것은 웰다잉이라는 주제가 추상적이고 다루기 힘든 주제라는 것입니다. 그래서 저희는 옆에서 조언을 받을 수 있는 멘토링이 필요했습니다.

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있었나요?

사회혁신 앙트프러너 참여 기간동안 프로토타입으로 올린 클라우드 펀딩을 실패한 후 그에 따른 피드백, 원인분석, 가설검증, 퍼소나 분석 활동을 하였습니다. 이를 통해 저희가 잘못된 방향으로 나아가고 있다는 것을 알게 되었고, 다시 계획을 세워 올바른 방향으로 나아갈 수 있게 되었습니다. 이를 통해 현재 BM 피벗을 고려하고 있습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

사회혁신 앙트프러너에 참여하기 전까지 저희 프로젝트는 '사회적인 문제를 어떻게 해결할 것인가?'에 초점을 맞추어 진행해왔습니다. 그러나 사회혁신 앙트프러너를 통해 사회적인 문제 해결뿐 아니라 비즈니스적인 요소도 고려해야 한다는 점을 깨닫게 되었습니다. 그래서 현재 사회적인 문제 해결과 더불어 비즈니스적인 요소도 고려해 프로젝트를 진행 중에 있습니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

앞으로도 사회혁신가들을 위한 다양한 지원프로그램이 있었으면 좋겠습니다.

소소 (Society Solution)

우리에게 하나금융그룹은 I want이다!



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

시민안전에 관한 부분으로서 그 중에서도 안전불감이라는 부분을 집중적으로 해결하고자 하는 팀입니다. 기존의 일방적 소통 위주인 정부서비스와 차별화하여 커뮤니티 기술을 강화하고 제보와 함께 일련의 활동에 적절한 보상 혜택을 부여하는 지역 안전 커뮤니티입니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

사회 문제 해결을 목표로 행동하는 소셜벤처 위주 지원사업이라는 점이 매력적으로 느껴졌습니다.

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있었나요?

고객분석을 하는 과정에서 큰 도움을 받을 수 있었습니다. 추가적으로 필수 일정으로 구분되던 강의들이 도움이 되었고 현 실무자가 진행하는 강의 교육 내용이 좋았습니다. 사업화 과정에서 기본적인 토대를 마련하는데 도움이 되었습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

기본적인 부분을 다시 한번 돌아켜보는 시간이 되었습니다. 아이디어 부문 멘토링을 맡아주신 김선미 연구원님의 조언은 내적 성장을 이루는데 큰 도움이 되었습니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

앞으로도 좋은 사업 많이 해주세요.

드론잉 (Drone Weeeeing)

우리에게 하나금융그룹은 기회다!



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

현존하는 혈액 운반 시스템의 문제를 해결하고자 드론을 이용한 병원간 혈액 운송 시스템을 개발중입니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

해당 아이템 개발에 있어서 전문가분들의 피드백을 받고자 지원했습니다. 또한, 실제로 저희의 아이디어가 사회 혁신에 있어서 얼마나 보탬이 될지 또한 알아보고 싶은 마음에 참여하였습니다. 사회혁신 앙트프러너(SVCA) 아이디어 부문에서 우승하면 후에 창업쪽으로도 지원을 받을 수 있다는 점이 가장 메리트였습니다.

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있었나요?

아이템 구체화 뿐만 아니라 실제로 사회에 적용될 때 생길 문제들에 대해 생각할 수 있었습니다. 우선, 시스템에 있어서 필요한 기술들을 구축할 수 있었습니다. 자율주행, 자동착륙 등의 기술을 가지고 있는 드론 그리고 드론과 연동되어 실시간으로 위치는 확인할 수 있는 어플리케이션을 만들어냈습니다. 또한, 시스템 관리를 B2B 방식으로 할지 혹은 B2G 방식으로 할 지에 대해 알아보기도 하였습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

저희 팀원들끼리 일을 할 때와는 다른 관점을 가지신 분들의 피드백을 받으며 예상치 못했던 부분에 있어서 많은 도움을 받았습니다. 비즈니스 모델 등 저희의 아이템을 어떻게 실제로 적용시켜야 하는지에 대한 조언을 통해 시스템 전체를 어떻게 관리할 지에 대해 더 구체적으로 구상할 수 있었습니다. 뿐만 아니라 계획대로 진행중인지 매달 확인을 해주셔서 사전에 계획한대로 일을 진행시킬 수 있었습니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

앞으로도 사회혁신 앙트프러너와 같은 공모전을 통해서 좋은 아이디어로 스타트업을 하려는 사람들에게 많은 도움을 주시면 감사할 것 같습니다.

프레시니어

우리에게 하나금융그룹은 에너지다!



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

안녕하세요 저희는 SEN한양 프레시니어 팀입니다. 저희는 길거리에서 채소 노점을 하시는 할머니 할아버지 분들의 채소를 이용하여 당근컵케이크, 샐러드 등의 가공식품을 제작하여 판매하는 팀으로, 노인 일자리 창출과 안정적인 수입원 확보로 최종적으로는 노인빈곤의 해결 가능성을 제시하고 있습니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

저희는 SEN한양이라는 SEN소속 한양대학교 동아리입니다. 그 중에서도 평소에 노인 문제에 많은 관심을 가지고 있었던 친구들끼리 팀을 만들게 되었습니다. 동아리에서 사회 문제에 대해 강연도 듣고 스터디도 진행하지만 이러한 과정이 실제 사회에서 적용 되었을 때도 유의미할까? 라는 고민에서 시작되었던 것 같습니다. 저희들의 아이디어가 얼마나 가치가 있을지, 사회 문제를 혁신하는 데 얼마나 가능성이 있을지, 경제적으로 지속 가능한지를 측정해보기 위해 참여하였습니다.

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있었나요?

저는 사회 문제 혹은 사회혁신기업과 밀접하게 관련되어 있지는 않은 공과대학 학생입니다. 더불어 저희 과의 특성 상 주변에서 창업을 하거나, 사회 문제에 관심있는 사람들을 많이 볼 수 없었습니다. 사회혁신 앙트프러너 참여 기간 동안 마음이 맞는 사람들과 의견을 나누고, 열정 있는 사람들을 보면서 자기반성도 많이 하였고 앞으로 어떤 식으로 나아가야 하는지 어렵פות하게나마 방향도 잡을 수 있었습니다. 사회혁신기업에 대해 거의 무지한 상태에서 시작하여서 더 많은 것을 배우고, 듣고, 성장할 수 있었던 것 같아 사회혁신 앙트프러너에게 매우 감사한 마음을 가지고 있습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

사회혁신 앙트프러너 활동은 소셜 벤처에 대해 무지했던 저희에게는 매우 뜻깊고 잊을 수 없는 교육 기회였습니다. 단순히 교실 안에서 사회 문제에 대해 토론하는 것이 아닌 실질적으로 소셜 벤처가 운영되는 과정에 대해 쓰이는 많은 것들을 배울 수 있었습니다. 사회혁신 앙트프러너에서 제공해 주시는 멘토링, 교육, 강연 등의 기회가 매우 소중했고 앞으로의 일들을 해 나아갈 때 튼튼한 밑거름이 될 것 같습니다. 또 저희 팀들을 모두 하나하나 세심하게 관찰해주시고, 함께 고민해주시고, 좋은 말씀도 많이 해주셨던 김선미 연구원님께 정말 감사드린다는 말씀을 드리고 싶습니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

사회혁신 앙트프러너 사업을 통해 서로 다른 전공과 관점을 모아 시니어분들을 만나보고 문제를 찾을 수 있는 좋은 기회가 되었습니다. 감사드립니다.

마음현상소

우리에게 하나금융그룹은 **농부다!**



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

마음현상소는 20~30대 청년들은 현존하는 청년 문제로 인하여 불안과 번아웃증세로 인하여 정신건강에 적신호가 켜졌지만, 아동과 청소년에 비해 제한된 정신건강 서비스와 심리상담의 딱딱함, 높은 비용, 부정적 시선으로 인하여 자신을 마음 상태를 돌보지 못하는 20~30대 청년들에게 편안하게 이용할 수 있는 심리상담을 '영화'라는 처방 도구를 통해 문화화하여 문턱을 낮추어 청년들의 정신건강 향상을 기여하는 곳입니다.

Q. 본 사업에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

우연히 지인을 통해 알게 되어 신청하여 간 설명회에서 지난 SVCA(사회혁신 앙트프러너)에서 아이디어팀/스타트업팀 수상자들이 사회혁신 앙트프러너를 통하여 도움을 얻은 부분들에 대해서 것들을 나누는 토크쇼 시간 때 귀기울여 들으면서 ‘아! 이곳이라면 내 아이디어를 구체화 시키고 실현하는데 정말 실질적인 도움을 받을 수 있으며, 배울 점이 많은 곳이구나!’를 깨닫고 지원하게 되었습니다.

Q. 참여 기간동안 어떠한 성장이 있었나요?

개인적으로는 심리상담 연구 및 현장에서만 있었고 아이디어 하나로 올해 처음으로 소셜벤처 분야를 접하였습니다. 사회혁신 앙트프러너에 참여하면서 아이디어 검증 과정, 여러가지 브랜딩, 투자 교육 등을 통해서 이 분야를 이해하고 배워가며 어떻게 나가야하는지 등대의 불빛처럼 안내 받아 천천히 나아가는 시간이었습니다. 시도하고 도전하는 것에 그치는 것이 아니라 피드백을 받으며 제가 느낀 사회 문제를 해결해 나갈 수 있도록 정리하는 시간이 되었습니다.

Q. 본 프로그램이 기업에 어떻게 도움이 되었나요?

막연히 가지고만 있었던 아이디어의 큰 그림을 먼저 그리고 좀 더 구체화 해나가는 과정을 갖게 되었으며 인터뷰를 통해 타겟 고객들의 needs를 파악하였고 시장에서 확인해보는 시간을 갖게 되었습니다. 또한 멘토링과 교육을 통해 필요한 배움 및 정보를 획득하여 초반보다는 단단하게 세워나갈 수 있도록 토대를 만드는데 도움을 받았습니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

사회혁신 앙트프러너를 통해 마음현상소가 어떠한 방향으로 나아가야 할지 살펴보고 한 단계 성장할 수 있는 좋은 기회가 되었습니다. 감사드립니다.

하나 파워 온 챌린지 : 사회혁신 앙트프러너 포토 스케치

사회혁신 앙트프러너 사전설명회



하나 파워 온 챌린지 2018 스토리북

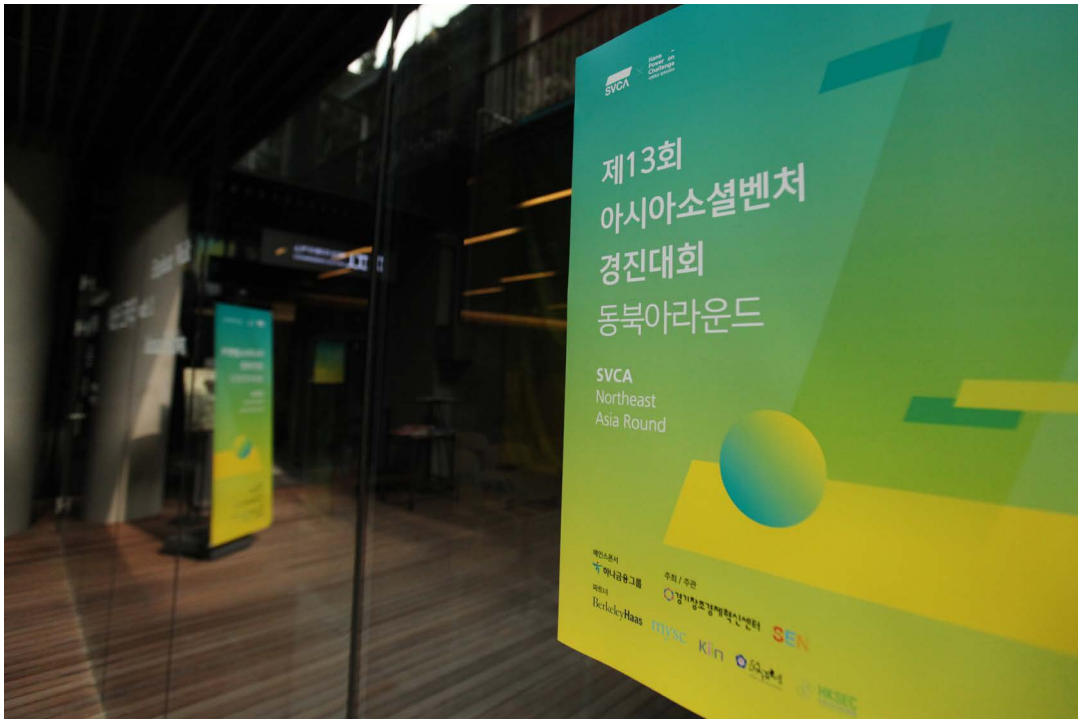
사회혁신 앙트프러너 OT



사회혁신 앙트프러너 교육



사회혁신 앙트프러너 동북아라운드



사회혁신 앙트프러너 동북아라운드



스케일업 단계 사회혁신기업의 프로젝트를 지원하는

하나 파워 온 챌린지: 사회혁신 체인지메이커



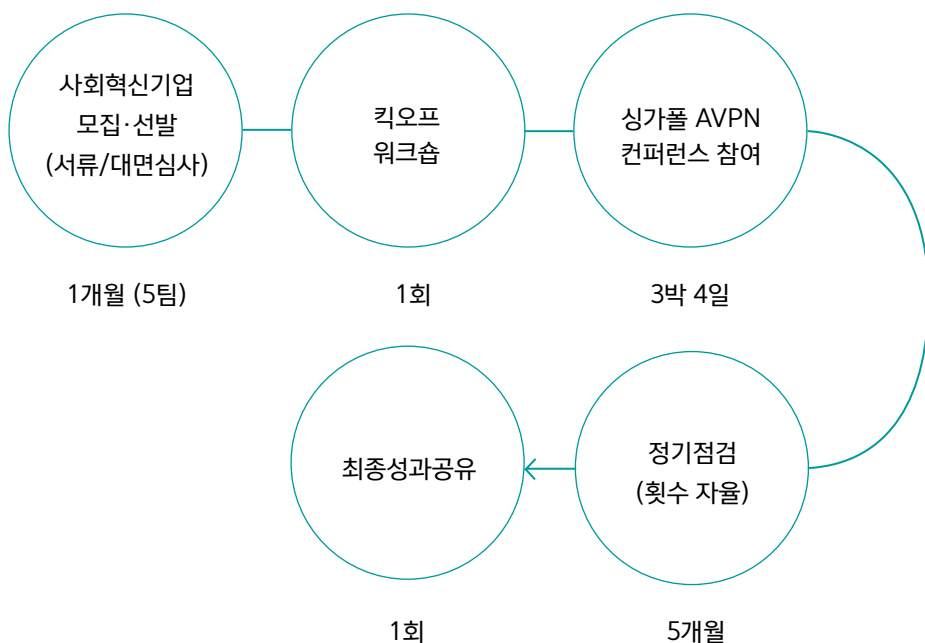
**Hana
Power on
Challenge**

사회혁신 체인지메이커 소개

/ 참여 대상

- 프로젝트를 통해 사회적 가치와 기업 성장을 모두 이루고자 하는 스케일업 단계의 사회혁신기업

/ 진행 과정



/ 제공 혜택

사회혁신기업 혜택

- 제약 없이 사용 가능한 프로젝트 지원금 (8천만 원)
- 기업 간 협업 시 추가 지원금 (최대 2천만 원)
- 최종 성과에 따라 2천만 원 추가 지원
- 글로벌 네트워킹을 위한 포럼 참여 지원 (Asian Venture Philanthropy Network 컨퍼런스 등)

사회혁신 체인지메이커 참여 기업



**유니크굿
컴퍼니**

시각장애인 등 자막을 볼 수 없는 이들에게 양질의 콘텐츠를 음성으로 제공하는 열린더빙 프로젝트 진행



재깍악어

아이 돌봄이 필요한 부모님과 각자의 사정으로 경력이 단절된 보육전문가를 연결하는 프로젝트 진행



토도웍스

국내 최초 휠체어 장애아동을 위한 교육장 설립 및 개인화된 휠체어 교육을 제공하는 프로젝트 진행



비플러스

사회적경제 기업들이 공공구매 납품을 위한 필요 준비자금을 시민 투자자들로부터 조달하는 프로젝트 진행



**이지앤
모어**

여성의 건강한 월경 라이프를 위해 개인 월경 패턴에 따라 정보와 제품을 추천하는 프로젝트 진행

사회혁신 체인지메이커

사회혁신기업 스토리

시각장애인, 시약자 등 자막을 볼 수 없는 이들에게 양질의 콘텐츠를 음성으로 제공하는
유니크굿컴퍼니 (Uniqegoodcompany)

우리에게 하나금융그룹은 유레카다!



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

유니크굿컴퍼니는 세상이 당면한 문제에 유니크굿한 솔루션을 제공하는 기업이며, 주요사업으로는 ‘헬렌’과 ‘리얼월드’가 있습니다. 헬렌(<https://helen.live>)은 영상콘텐츠에 누구나 자기의 목소리로 더빙을 할 수 있는 서비스로써 외국어로 된 영상콘텐츠를 소비하기 힘든 시각장애인, 시약자, 다문화가정, 어린이를 위한 유니크굿 솔루션입니다.

리얼월드는 현실공간에 가상의 이야기를 입히고 이것을 퀘스트 방식으로 경험하게 만드는 융복합 스토리텔링 플랫폼입니다. 리얼월드를 통해 지역 관광 및 기업브랜딩/마케팅, 기업교육 프로그램 등에 유니크굿 솔루션을 제공하고 있습니다.

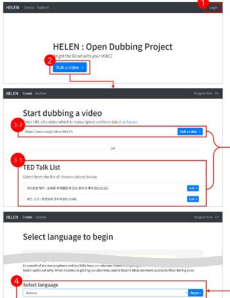
Q. 참여 기간 동안 어떠한 프로젝트를 진행하셨고, 어떠한 결과가 있었나요?

제1의 검색엔진이 유튜브가 될만큼 영상의 시대가 도래함에 따라 전 지구적으로 영상 콘텐츠에 대한 생산과 소비가 날로 증가하고 있습니다. 또한 외국어로 된 영상들도 자막을 활용하면 누구나 쉽게 접근하여 소비할 수 있습니다. 하지만 시각장애인이거나 시약자의 경우 외국어로 된 영상 콘텐츠를 소비하기란 매우 어렵고 번거로운 점이 많았습니다. 물론 현재 시약자들은 보이스오버 기능으로 자막을 기계음성으로 읽어주는 TTS(Text To Speech) 기능을 활용하지만 화자의 뉘앙스와 영상의 분위기를 살리는 것에는 한계가 명확합니다. 여러 봉사단체에서 시약자들을 위해 책이나 영상의 일부를 녹음해서 제공하는 하지만 일상의 영역에서 자연스럽게 접근하고 사용하기에는 턱없이 부족한 실정입니다.

유니크굿컴퍼니는 위와 같은 음성 서비스의 한계를 뛰어넘고, 장애인들의 영상 콘텐츠에 대한 접근성을 높일 수 있는 혁신적인 더빙솔루션인 '오픈더빙플랫폼, 헬렌'을 개발했습니다. 헬렌의 대표적인 특징으로는 시중에 공개된 영상들에 대해 손쉽게 더빙할 수 있는 기능으로 기존의 TED나 유튜브 등의 영상을 시청하면서 동시에 완전히 동기화된 더빙오디오를 들을 수 있습니다. 헬렌 더빙은 노트북과 이어폰만 있으면 시간과 장소에 구애 받지 않고 언제든지 참여가 가능하고 영상에서 제공되는 자막을 읽기만 하면 손쉽게 더빙할 수 있기 때문에 남녀노소 누구나 쉽게 참여할 수 있다는 것이 특징입니다. 특히 시각장애인들도 더빙에 참여할 수 있는 기회를 제공하기 때문에 더빙 콘텐츠의 생산자로서 역할을 할 수 있습니다. 이를 통해 외국어 영상 콘텐츠를 소비하기 어려웠던 이들에게 장벽을 낮춰줄 수 있을 뿐만 아니라 수많은 미디어 영상들에 대한 성우, 나레이션 분야에 있어서도 새로운 솔루션으로서 접근할 수 있다는 것이 주목할 만한 결과라 할 수 있습니다.

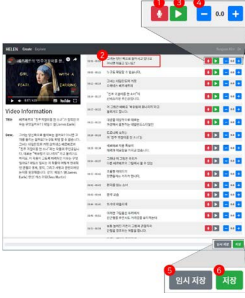
Step 01. 가입 및 더빙 영상 선택

- 1 헬렌 홈페이지(Helen.live)로 접속
→ 우측 상단 Join 버튼으로 가입
- 2 메인화면 **Join & Video** 버튼 클릭
- 3 영상 선택 방법
1) 더빙하고자 하는 영상을 목록에서 선택하여 **Join** 버튼 클릭
2) 목록에 없을 경우, Amara.org에서 번역된 영상 링크를 직접 입력 후 **Join & Video** 버튼 클릭
- 4 화면 하단에서 더빙할 언어 선택 후, **Join** 버튼 클릭



Step 02. 영상 더빙 작업 진행

- 1 **버튼** 클릭
- 2 주어진 문장을 주어진 시간 안에 말한다
[Tip] 표시 말하는 중간에 녹음 버튼이 사라집니다.
정신차리고, 오디오 녹음 버튼을 눌러서 진행하세요.
- 3 더빙된 목소리는 오른쪽의 **버튼**을 눌러서 확인
- 4 영상과 목소리의 싱크가 맞지 않는다면, **버튼**을 활용하여 싱크를 조절
- 5 작업 중간에 저장을 하고 싶다면, **임시저장** 버튼으로 중간 저장
- 6 더빙을 마치면, **완료** 버튼으로 저장하고 음성데이터가 합쳐지는 작업을 기다립니다



유니크굿컴퍼니 (Uniqegoodcompany)

Q. 본 프로그램이 기업과 사회에 어떻게 도움이 되었나요?

행전안전부에서 발표한 <2017 자원봉사 실태조사> 보고서에 따르면 자원봉사에 참여하지 않은 이유로 꼽은 1위(73%)가 바로 ‘시간적인 여유가 없어서’였습니다. 이 수치는 2014년 (61.2%)에 비해 무려 12% 늘어난 것으로 시간적 여유가 봉사활동 참여를 가로막는 큰 원인으로 지적됩니다. 뒤따르는 2위(11%)는 ‘관심(흥미)이 없어서’였습니다. 반면 자원봉사 참여 의사를 묻는 질문에는 30% 이상의 사람들이 참여의사를 밝혔습니다. 즉, 자원봉사에 참여 의지가 있지만 시간이 많이 걸리고, 흥미를 가지기 어렵다는 것으로 이는 현재 한국사회에서 봉사활동이 가지는 문제점과 어려움을 보여 줍니다.

반면, 헬렌은 시간과 공간의 제약을 받지 않는다는 점, 자신이 좋아하는 지식콘텐츠를 선정해 자막을 읽는 것만으로도 봉사과 기부 프로세스에 참여하여 사회적 임팩트를 만들 수 있기 때문에 새로운 지식 봉사활동의 장을 만들고 있습니다.

헬렌은 10월초 베타버전이 출시되었고, 아직 베타테스트 기간임에도 불구하고 기업과 단체 및 개인의 참여가 잇따르고 있습니다. 헬렌을 체험할 수 있는 공식이벤트인 헬렌데이는 2회차 연속으로 참석 신청이 매진되었으며, 하나금융그룹의 사내봉사단체인 하나사랑봉사단에서는 정기활동 프로그램으로 헬렌을 채택하기도 했습니다.

이날 행사에 참석한 하나금융그룹 관계자는 “장애인들 또한 비장애인과 동등하게 문화적 권리를 누릴 수 있어야하고 그들 역시 생산자로서 참여할 수 있을 때 더욱 조화롭고 풍요로운 사회를 만들 수 있음을 깨달았다”고 말했습니다. 또 다른 참석자는 “일손을 돕는 봉사가 아닌, 나의 목소리와 지식으로 하는 봉사활동이라 매우 새로웠다. 아이들과 함께 참여한다면 더욱 뜻 깊은 활동이 될 것 같다.”라고 전했습니다.

Q. 프로젝트의 임팩트가 지속적으로 확산되기 위해 어떠한 계획을 갖고 계신가요?

헬렌을 통해 시각장애인과 시약자들의 콘텐츠 접근성이 획기적으로 개선될 것으로 기대하고 있습니다. 뿐만 아니라 시각장애인과 시약자들이 콘텐츠를 향유하는 소비자로서만 머물게 하는 것이 아니라, 이들이 지식산업의 공급자로서 참여할 수 있게 이끌어주는 플랫폼으로 확장할 계획을 그리고 있습니다. 시각장애인이 기부의 수혜자로서 참여하는 것이 아닌 적극적인 공급자로 활동할 수 있도록 전문적인 성우 교육을 제공하여 그들이 직업으로 더빙을 할 수 있는 공간 헬렌스퀘어 마련을 목표로 삼고 있습니다. 현재 시각장애인을 위한 전문 성우 교육 기관은 전무한 실정입니다. 헬렌스퀘어에서는 전문적인 직업 교육뿐 아니라 새로운 일자리 창출의 공간이 되어 안정적으로 더빙 콘텐츠를 제공하는 공간으로 조성될 예정입니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

헬렌을 개발하는 과정에서 기존의 시각장애인들이 접근할 수 있는 일자리와 직업의 범위가 생각보다 매우 제한적이라는 것을 알게 되었습니다. 신체적 장애를 제외하고는 비장애인과 전혀 다르지 않음에도 불구하고, 비장애인이 받는 직업교육에 비해 혜택을 받지 못하는 부분이 매우 안타까웠습니다. 헬렌을 통해 시각장애인들이 자신의 목소리를 필요로 하는 곳에 더빙을 해주고, 전문직업인으로서 인정받으며 지식 콘텐츠 산업에 주역이 될 수 있는 장을 만들고 싶습니다. 그래서 시각장애인을 위한 성우 교육 및 전문직업교육 등을 지원할 수 있는 방법과 보다 편안하고 전문적인 더빙을 위한 공간 ‘헬렌스퀘어’를 마련하는 뜻에 하나금융그룹의 동참을 원합니다.

아이돌봄이 필요한 부모님과 경력이 단절된 보육교사를 연결한

째깍악어 (Tictocroc)

우리에게 하나금융그룹은 **똑똑하고 따뜻한** 실력자다!



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

우리나라에는 보육교사 자격증을 보유한 130만명의 보육전문가가 있습니다. 이 들 중 단 20% 만 현업에서 아이를 만나고 있습니다. 뉴스에서는 연일 아이를 맡길 곳이 없다고 난리이고, 최악의 실업률로 일자리가 없다고 합니다. 기존의 전통방식으로는 이 보육교사와 육아가정을 연결할 수 있는 방법이 “시설보육”밖에 없습니다. 육아의 니즈가 다양해지고 있는데 부모에게는 아이를 어린이집 아니면 유치원, 방과후 학교 이외 대안이 떠오르지 않습니다. 플랫폼을 통해 검증되고 교육 받은 돌봄 전문가와 부모님을 실시간 연결하면 어떨까요? 째깍악어는 기술을 이용해 보육과 일자리는 사회 문제를 규모와 속도감 있게 해결하고자 합니다. 아이를 키우는 부모님에게는 믿을 수 있는 보육의 도움을 제공하고, 보육전문가에게는 의미 있고 건강한 일자리가 제공합니다.

Q. 참여 기간 동안 어떠한 프로젝트를 진행하셨고, 어떠한 결과가 있었나요?

1) 돌봄 교사 대상 홍보

보육교사, 유치원정교사 자격증을 보유하고 일자리를 찾고 계시는 분들을 대상으로 째깍악어 라는 새로운 직업 대안에 대해서 알리고 다시 일할 수 있는 기회를 제공

보육교사 모집 : 180명

돌봄 일자리 제공 시간: 19,118 시간

2) 돌봄 서비스 제공

돌봄이 필요한 가정에서 쉽고 편리하게 돌봄을 신청하고 다양한 형태의 돌봄 (오늘돌봄, 그룹돌봄, 등하원, 놀이, 학습, 체험 등)을 연중무휴 365일 제공

부모 회원수 : 12,629명(18.05.01) à 19,371명(18년 11.01) (1.5배 증가)

돌봄 제공 시간 또는 횟수 : 19,118 시간

돌봄 후 서비스 만족도 : 4.90/5.0 점

Q. 본 프로그램이 기업과 사회에 어떻게 도움이 되었나요?

보육대안 부재, 일과 아이교육을 함께하고 싶은 경력단절 여성에게 전문성을 살린 시간제 일자리의 필요성 등 우리가 느꼈던 사회 문제에 깊은 공감을 해주신다는 것이 무엇보다 큰 힘이 되었습니다. 큰 네트워크와 평판을 가진 금융그룹이 지지해 준다는 것이 초기 사업을 만들어 가는 입장에서는 무엇보다 중요한 자선이 됩니다.

첫 회 운영이라는게 믿기지 않을 만큼 사회혁신기업에 필요한 운영방식과 지원 내용이 상호 시너지가 되어 성과를 냈다고 생각합니다. 함께 풀고자 하는 사회 문제와 풀려고 하는 방식에 대해 서로 협의된 것에만 집중하고 다른 행정적인 절차를 간소화하고 핵심적인 도움에 집중해 준 것이 가장 도움이 되었습니다.

Q. 프로젝트의 임팩트가 지속적으로 확산되기 위해 어떠한 계획을 갖고 계신가요?

투자로 마련된 자금을 통해 본격 확산하고 서비스를 더욱 정교화할 계획을 가지고 있습니다. 사회 문제를 해결하기 위해 임팩트는 더욱더 확산되고 일정 수준 이상의 스케일을 가질 때 변화의 시작을 마련할 수 있다고 생각합니다. 이를 위해 확산의 단계로 진입하도록 하겠습니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

팔로우온 지원 프로그램이 있다면 좋겠습니다. 몇 개월 멋진 지원이 아닌 우리가 함께 공감했던 사회 문제와 해결방법이 몇 개월 안에 열매를 맺기는 쉽지가 않습니다. 하나금융그룹이 시간을 갖고 긴 여정을 함께 한다면 더 가치있을 것 같고, 지원 기업의 성장을 계속적으로 함께 해주신다면 파트너로서 진정성 있게 다가오고 큰 힘이 될 것 같습니다.

휠체어 장애아동을 위한 국내 최초 휠체어 교육장 설립 및 개인화된 휠체어 교육을 제공한

토도웍스 (Todoworks)

우리에게 하나금융그룹은 **부싯돌**이다!



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

토도웍스는 기존 수동 휠체어에 간단한 킷(kit)을 장착함으로써 휠체어 장애인의 이동을 보다 편리하게 만들어 주는 '휠체어 파워 어시스트 킷'을 개발, 제조, 판매하고 있는 사회혁신기업입니다. 수동 휠체어는 인력을 사용하기 때문에 이동하기 너무 힘들고 또한 전동 휠체어는 부피가 크고 무게가 너무 무거워 장애인 이동권에 많은 문제를 야기시킵니다. 이에 간편하고 저렴한 장치를 보급함으로써 장애인 이동권을 향상 시키고자 합니다. 이로 인해 보다 많은 장애인들이 밖으로 나오고 또 적극적으로 활동 할 수 있게 함으로써 우리 사회의 큰 문제 중 하나인 '장애에 대한 편견'을 해소하고자 합니다.

Q. 참여 기간 동안 어떠한 프로젝트를 진행하셨고, 어떠한 결과가 있었나요?

토도웍스는 하나의 현상에 집중 했습니다. 저희 토도드라이브를 사용하는 아동들이 이동권이 증진됨에 따라 행동 및 심리적인 상황이 크게 변하는 현상을 지속적으로 목격한 후, 성인을 상대로한 장애 인식 개선 교육 보다는 휠체어 장애 아동을 통한 인식 개선의 파장이 더 크다는 것을 확인 했습니다. 이에 좀 더 대규모의 프로젝트 진행과 휠체어 사용 장애 아동들의 이동권 증진 필요성에 대한 객관적 자료를 확보하고자, 하나 파워 온 챌린지 지원금으로 '세잎클로버 플러스 프로젝트'를 기획하였고, 국내 최초 휠체어 교육장 설립 및 휠체어를 사용하거나 필요로 하는 아동 80명을 선정하여 몸에 맞는 휠체어, 파워 어시스트, 휠체어 사용 교육, 심리평가를 동시에 진행 하였습니다.

국내에는 휠체어 장애 아동에 대한 이러한 교육 프로젝트는 전혀 없었습니다. 이에 선정 아동 및 부모들의 큰 지지를 받았고 프로젝트 기간내내 100%의 참석률을 기록했습니다. 대상 아이들 모두가 많은 행동 및 심리 변화가 있음을 확인하였고, 이러한 변화 부분에 대한 객관적인 데이터는 곧 고려대학교 심리학과 논문으로 발표될 예정입니다.

Q. 본 프로그램이 기업과 사회에 어떻게 도움이 되었나요?

저희 제품을 사용하고 있는 사용자에 대한 긍정적인 변화를 목격하고 이를 확산 시키기 위한 행동 목적을 수립 함에 있어 특정 계층의 다수 사용자와 객관적인 연구를 통한 결과 데이터는 매우 중요 합니다. 이러한 요소를 통해 사회 문제 해결에 대한 방안을 제시하여야 하는데 이제 갓 시작한 스타트업 입장에서는 자금이 항상 문제가 됩니다. 하나금융그룹의 지원을 통해 그동안 기획 했던 사회에 꼭 필요한 프로젝트를 시도 할 수 있었고, 이를 통해 수집한 여러 객관적인 데이터는 추후 국내 장애아동 정책 수립에 큰 역할을 할 것이라 생각합니다. 결국 필요한 자금에 필요한 집행은 기업과 사회에 큰 도움이 된다는 점을 이번 프로그램에서 증명하지 않았나 생각해 봅니다.

Q. 프로젝트의 임팩트가 지속적으로 확산되기 위해 어떠한 계획을 갖고 계신가요?

국내 휠체어를 타는 초등학교 아동은 약 2~3천명 정도 이고 이 중 90% 이상의 아이들이 학교와 집을 오가는 작은 범위의 수동적인 삶을 살고 있습니다. 장애아동의 고립은 결국 미래에 '장애인에 대한 편견'을 낳게 됩니다. 우리가 추진하고 있는 '세익클로버 플러스 프로젝트'는 결국 이 아이들의 이동권 문제를 기술로써 해결하고 밖으로 나오게 함으로 장애인과 비장애인을 자주 접하게 하는데 목적이 있습니다. 장애인과 비장애인은 자주 사회 곳곳에서 만나야 합니다. 그러기 위해서는 이를 효율적으로 보조해 줄 수 있는 기술 기반의 장비가 필요합니다. 저희 기술은 이미 국내와 해외로 부터 인정을 받고 있습니다. 이에 저희 토도웍스는 단기 목표로 국내 장애 아동 모두(2~3천명)에게 저희 장비를 무상 지급할 예정이고, 또 많은 파트너들이 이 계획에 동참해 주고 계십니다. 실제 이번 하나 파워 온 챌린지를 통해 도출한 결과물 덕분에 많은 파트너들에게서 프로젝트 동참 문의가 오고 있는 상황입니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

실제 국내에는 아동을 위한 장애 지원 사업이 상당히 부족합니다. 그래서 한 가정에 장애 아동이 있으면 그 가정은 경제적 약자로 전락하는 경우가 많습니다. 결국 누군가는 지원이 절실한 실정입니다. 현재 예산상의 문제로 저희 '세익클로버 플러스 프로젝트'가 초등학교 한정으로 진행되고 있습니다. 하나금융그룹 및 동참을 희망하시는 파트너들과 함께 중학교, 고등학교 학생들을 위한 사업 신설에 관심을 기울여 주셨으면 좋겠습니다.

시민투자자들과 함께 사회적경제 조직들의 지속가능성을 위한 금융을 실험한

비플러스 (Bplus)

우리에게 하나금융그룹은 **연결**이다!

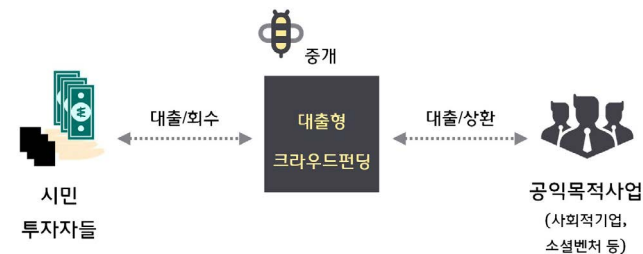


Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

시민 참여형 임팩트투자¹ 플랫폼, 비플러스

일반 시민들이 크라우드펀딩의 형태로 공익목적사업에 '대출'(기부가 아님)해서 사회적기업 등의 공익목적사업은 편리하게 자금을 조달할 수 있는 크라우드펀딩 플랫폼입니다. 일반 시민들의 자금과 참여로 공익목적사업의 성공을 돕고 있습니다.

임팩트투자¹: 재무 수익률 뿐만 아니라 투자를 통한 사회/환경적 가치를 적극적으로 의도하는 투자



공익 프로젝트(소셜벤처 등)의 자금조달 여전히 어려움

- 담보여력/신용 부족에 의한 기존 금융권 접근 제한
- 과도한 서류 및 긴 시간이 소요되는 정책자금

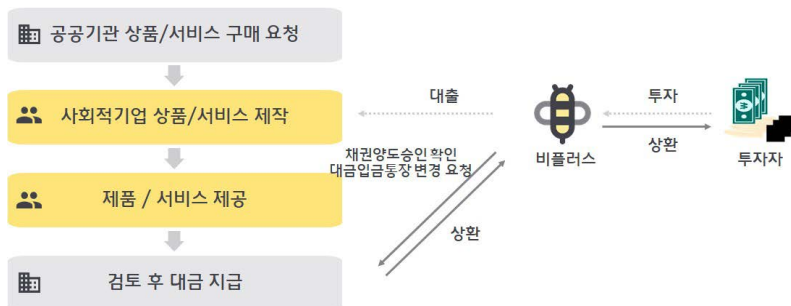
재미있고 의미있는 투자 경험

- 투자한 사회적기업의 제품 등을 현물 리워드로 직접 경험
- 수익률 극대화만이 아니라 내 돈이 올바르게 쓰이길 바라는 일반시민 투자자들의 문화 (옥시 가습기 살균제 사태 등)

비플러스는 '투자수익에 유익함(Benefit)을 더하는 즐거운 투자 경험 제공'의 미션을 갖고 있습니다. 투자자는 적정 수익을 얻으면서 공익목적 프로젝트를 지원할 수 있고, 공익목적 프로젝트는 편리하게 자금을 조달할 수 있습니다. 내 돈을 사회에 기여하는 방향으로 투자하고, 공익목적 프로젝트에는 원활히 자금이 융통될 수 있도록 하는 금융문화를 만들고 있습니다. 소수 기관 투자자들에게만 의존하는 투자를 넘어서 누구나 자유롭게 참여하고 토론하는 '커뮤니티'가 되고, 임팩트투자가 '금융'을 넘어 사회 전반의 '문화'로 확산되도록 노력하고 있습니다.

Q. 참여 기간 동안 어떠한 프로젝트를 진행하셨고, 어떠한 결과가 있었나요?

사회적경제 공공구매 납품비용 펀딩 프로젝트를 진행했습니다. 공공기관에 제품/서비스를 납품하는 사회적경제 기업이 납품을 위한 필요자금을 대중으로부터 조달하는 특화 펀딩 상품[사회적경제 공공구매 납품비용 펀딩]을 개발했습니다. 공공구매시장에 참여하는 사회적경제기업에 납품 필요 자금을 원활하게 지원하며, 투자자에게는 안전한 (공공기관에서 지급) 임팩트투자 채권을 제공해서 시민 참여 임팩트투자 시장의 저변을 넓혔습니다.



참여기간 동안 시장조사, 펀딩상품 설계 등을 진행했고, 실제로 4건, 1억 원의 펀딩을 진행했습니다. 공공기관에서 발주가 본격적으로 시작되는 내년 초에 펀딩이 더 증가할 것으로 예상합니다.

Q. 본 프로그램이 기업과 사회에 어떻게 도움이 되었나요?

하나금융그룹의 지원을 통해 사회적경제 공공구매 납품비용 펀딩 상품을 설계하고, 실제로 시장에 펀딩상품을 오픈할 수 있었습니다. 4건, 1억 원의 펀딩에 134명의 시민투자자들이 함께 했습니다. 펀딩을 진행한 사회적경제 기업들은 매출을 늘리고 공공시장에서의 실적을 쌓을 수 있었고, 투자자들도 공공기관의 지급에 기초한 안정적인 임팩트투자 상품에 투자할 수 있었습니다. 일반 시민들이 투자할 수 있는 임팩트투자 시장의 저변이 넓어졌다고 할 수 있습니다.

Q. 프로젝트의 임팩트가 지속적으로 확산되기 위해 어떠한 계획을 갖고 계신가요?

내년 초 사회적경제 공공구매 납품비용 펀딩을 더 늘릴 계획입니다. 보통 년초에 대부분의 거래가 체결되는 공공구매시장의 특성상 년초에 펀딩을 중점 진행할 예정입니다.

또한, 공공구매 납품비용 펀딩 이외에 지역 혁신 프로젝트 펀딩을 진행할 예정입니다. 지역재생, 지역 혁신 프로젝트 등 각 지역의 고유한 프로젝트에 대한 펀딩을 진행할 계획입니다.

Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

<하나 파원 온 챌린지>를 통해 사회혁신기업의 성장을 지원해주셔서 감사합니다! 함께 더 나은 사회를 만드는 파트너로서, 앞으로도 많은 관심 가져주세요!

여성들의 건강한 월경라이프를 위해 월경주기에 따른 제품 및 필요 정보 추천 서비스를 개발한

이지앤모어 (ease&more)

우리에게 하나금융그룹은 **영양제다!**



Q. 어떤 사회 문제를 어떻게 해결하는 사회혁신기업인가요?

이지앤모어는 여성들이 자신에게 맞는 월경라이프를 보낼 수 있도록 안전한 국내외 월경용품
을 선별하여 추천하고 전문성을 기반으로 월경과 여성건강에 대한 정보컨텐츠를 제공하는 월경
셀렉트샵입니다. 또한 소비를 기부와 연결하는 플랫폼으로 제품구매와 동시에 일부 금액이 기부
포인트로 적립되어 매월 약 560여 명의 저소득층 여학생들에게 월경용품을 지원하고 있는데요.
지원받고 있는 여학생들 역시 자신에게 맞는 월경용품을 선택해 지원받을 수 있도록 초이스샵
을 개발, 지원받는 각 여학생들에게 아이디어를 부여하고 4개월에 한번씩 기부포인트를 각 아이
디로 전달하여 원하는 상품을 지원받을 수 있도록 운영하고 있습니다.

Q. 참여 기간 동안 어떠한 프로젝트를 진행하셨고, 어떠한 결과가 있었나요?

다양한 월경용품들이 시장에 나와있지만 어떤 제품이 어떤 기준으로 안전하다라는 명확한 기준
은 사실 미비한 수준입니다. 일회용 생리대 유해성 논란, 라돈 생리대 등 끊임없이 월경용품에
대한 논란이 일어나고 있는 만큼 이러한 정보가 부족한 저소득층 여학생들과 여성들이 자신에
게 맞는 월경용품을 선택할 수 있는 기준을 세울 수 있도록 제품에 대한 데이터를 축적하는 프로
젝트를 진행하였습니다. 기존에 나와있는 월경용품과 새로운 월경용품 약 32종을 테스트하였
고 개인의 성향에 따라 체험의 호불호가 명확하게 구분되는 월경용품만큼 제품을 함께 테스
트할 수 있는 모험가를 선별, 제품 테스트 후 사용성평가를 수집하였습니다.

그 데이터를 토대로 이지앤모어만의 기준을 세우고 그 기준에 적합한 제품을 선별, 선별된 제품에는 사용성평가를 함께 수치화하여 상세페이지로 작성하여 나와 비슷한 혈의 양, 피부 민감도를 가지고 있는 여성들의 후기를 담아 해당 제품을 내가 사용했을 때 어떤 경험을 할 수 있는지 간접적으로 체험할 수 있도록 구성하였습니다. 그 결과 초이스샵 런칭 시 해당 내용을 적용하였고 후기를 통해 아이들이 좀 더 다양한 선택을 할 수 있고 지원에 대한 만족도가 올라가는 것을 경험할 수 있었습니다.

Q. 본 프로그램이 기업과 사회에 어떻게 도움이 되었나요?

다양한 제품을 구입하고 많은 사람들의 후기를 얻는 것은 기업 입장에서는 시간과 비용이 많이 드는 부분인데 하나금융그룹의 지원을 통해 그 동안 축적하지 못했던 제품 사용성에 대한 데이터를 수집할 수 있었고 이로 인해 제작한 상세페이지는 매출상승에도 큰 영향을 미쳤습니다. 또한 매월 지원대상 여학생들을 토대로 성교육과 월경용품 교육을 진행하며 성장기 아이들에게 단순히 제품만 전달하는 것이 아닌 건강한 여성으로 성장할 수 있는 방향을 잡아갈 수 있는 좋은 기회가 되었습니다.

Q. 프로젝트의 임팩트가 지속적으로 확산되기 위해 어떠한 계획을 갖고 계신가요?

더욱 정확한 제품에 대한 평가 데이터를 추출하기 위해 내년까지 데이터수집을 진행할 예정입니다. 이후 제품 데이터와 고객 사용성 데이터, 전문적인 콘텐츠 축적을 통해 이번 프로젝트를 통해 세상에 내놓고 싶었던 월경주기에 맞춰 제품과 정보를 추천하는 서비스를 개발할 예정입니다. 이 서비스를 통해 여성들이 자신에게 맞는 월경용품을 선택하고 자신의 주기에 필요한 정보를 습득함으로써 월경주기에 따른 몸의 변화를 인지하고 좀 더 건강한 월경생활, 더 나아가 자가관리를 통해 여성들의 2차적 질병율을 낮출 수 있는 서비스를 만들고자 합니다.

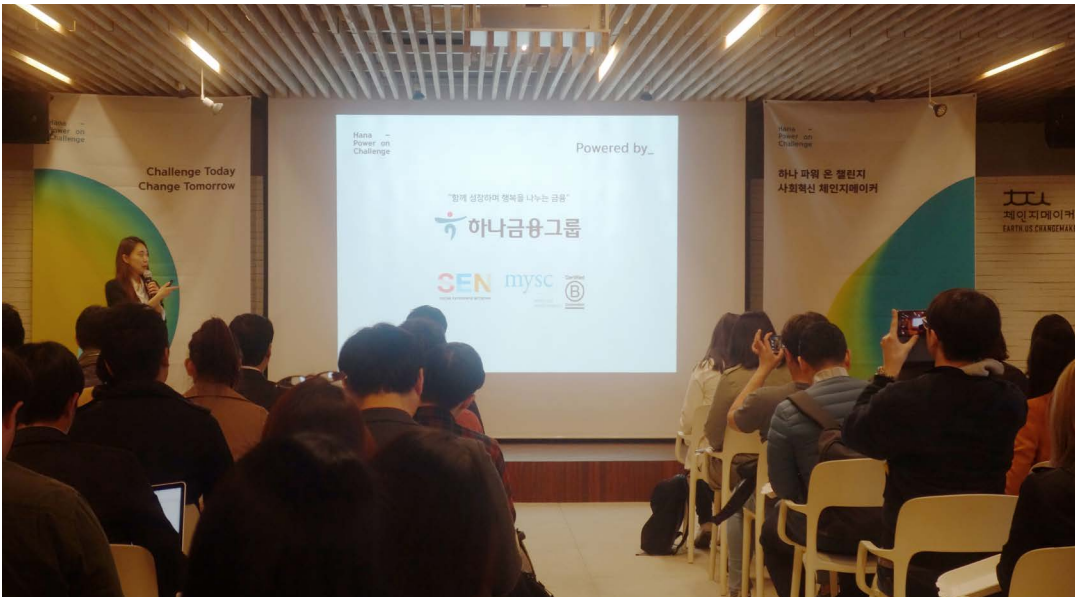
Q. 하나금융그룹에 바라는 바는 무엇인가요?

사회혁신기업을 지원하는 것을 넘어서, 하나금융그룹과 협업하여 새로운 사업을 추진할 수 있는 기회도 있으면 좋을 것 같습니다. 예를 들어 내년에 저희가 기획하고 있는 ‘월경박람회’는 여성 건강과 기부가 연결될 수 있는 프로그램으로 하나금융그룹이 후원사로 함께 한다면 하나금융그룹은 20대 여성들에게 홍보를 할 수 있고 하나금융그룹의 후원으로 더 많은 소외계층 여성들에게 월경용품을 지원해줄 수 있는 행사로 만들 수 있는 만큼, 앞으로도 파트너로서 하나금융그룹과 함께하는 프로젝트를 만들 기회가 있었으면 좋겠습니다.

Hana - Power on Challenge

하나 파워 온 챌린지 : 사회혁신 체인지메이커 포토 스케치

체인지메이커스 공간을 가득 채운 사회혁신 체인지메이커 설명회



하나 파워 온 챌린지 2018 스토리북

사회혁신 체인지메이커와의 OT 및 싱가포르 2018 AVPN 컨퍼런스 참가



2018 하나금융그룹 사회적가치 페스티벌에서의 최종 성과 공유 피칭



마무리하며

하나금융그룹은 2018년 한 해 동안 <하나 파워 온 챌린지>를 통해
멋진 사회혁신기업 여러분들과 함께 사회 문제에 대해 더 깊이 공감하고,
실현의 마중물을 제공할 수 있었음에 영광이었습니다.

그간 수 많은 밤을 지새며 더 나은 사회를 위해 수고하신 여러분 모두에게
따뜻한 격려의 박수를 보냅니다.

2019년 또한 '함께 성장하며 행복을 나누는' 하나금융그룹이 되기 위해
겸손히 그리고 열정적으로 준비하겠습니다.

진심으로 감사드립니다.

하나 파워 온 챌린지

홈페이지 | www.hanapoc.com

문의 전화 | 02-499-5111

문의 메일 | hanapoc@mysc.co.kr



Hana -
Power on
Challenge

우리는 모든
사회혁신기업과 함께 합니다



하나금융그룹은 '함께 성장하며 행복을 나누는 금융'이라는 그룹 미션을 실천하기 위해 사회문제를 혁신적으로 해결함으로 더 나은 사회를 만드는 사회혁신기업의 성장을 지원하고 있습니다.



SEN(소셜엔터프라이즈네트워크)은 국내 최초로 '사회적 기업'(Social Enterprise)라는 단어를 국내에 도입한 비영리 사단법인으로 사회혁신 비즈니스와 사회적 경제 활성화를 위해 공공부문, 민간부문, 시민사회 등과 적극 협력하여 관련 사업을 기획 및 운영하고 있습니다.



MYSC(엠와이소셜컴퍼니)는 사회양극화 및 사회문제 해결을 미션으로 다양한 파트너(공공 부문·민간부문·시민사회)와 함께 사회적 기업가정신을 발휘하여 국내 최초 사회혁신 컨설팅·임팩트투자를 실행하는 혁신조직입니다.