

세상을 바꾸는 36시간: 소셜이노베이션캠프 실행 보고서

2010~2012

작성

사회혁신센터

곽현지 선임연구원 | trust01@makehope.org

이정인 연구원 | ihn@makehope.org

송하진 연구원 | ajsong@makehope.org

소셜이노베이션캠프 36은 희망제작소, 다음세대재단이 공동
주최·주관하며, 다음커뮤니케이션, 네오위즈마법나무재단,
NHN이 후원, CCKorea가 파트너로 함께 합니다.

본 보고서는 희망제작소에서 작성하였으며, 참여 기관의
의견과는 무관합니다.

목차

1_ 시작하며	· 2	4_ 2012 소셜이노베이션캠프 36 – 진화	· 27
1. 소셜이노베이션캠프	· 2	1. 개요	· 27
2. 소셜이노베이션캠프 36	· 3	2. 전체 진행 일정	· 28
3. 소셜이노베이션캠프 36 과 사회혁신	· 5	3. 아이디어 공모 및 참가자 접수	· 28
		4. 사전캠프-팀 매칭 및 아이디어 숙성	· 30
		5. 본 캠프	· 31
2_ 2010 소셜이노베이션캠프 36 – 시작	· 7	6. 심사운영 및 기준	· 32
1. 개요	· 7	7. 사후 운영	· 34
2. 전체 진행 일정	· 8	8. 운영정책	· 34
3. 아이디어 공모 및 참가자 접수	· 8	9. 홍보	· 35
4. 사전캠프-팀 매칭 및 아이디어 숙성	· 10	10. 참가자 평가	· 35
5. 본 캠프	· 11	11. 함께한 기관	· 36
6. 심사운영 및 기준	· 11	12. 예산	· 36
7. 사후 운영	· 14		
8. 운영정책	· 15	5_ 향후 비전 및 계획	· 37
9. 홍보	· 15	1. 위상과 목표	· 37
10. 참가자 평가	· 15	2. 규모와 확산	· 37
11. 함께한 기관	· 16		
12. 예산	· 16		
		부록 – 연도별 행사사진 및 참가자 명단	· 39
3_ 2011 소셜이노베이션캠프 36 – 변화	· 17		
1. 개요	· 18		
2. 전체 진행 일정	· 18		
3. 아이디어 공모 및 참가자 접수	· 19		
4. 사전캠프-팀 매칭 및 아이디어 숙성	· 20		
5. 본 캠프	· 21		
6. 심사운영 및 기준	· 22		
7. 사후 운영	· 25		
8. 운영정책	· 25		
9. 홍보	· 25		
10. 참가자 평가	· 26		
11. 함께한 기관	· 26		
12. 예산	· 26		

1_ 시작하며

1. 소셜이노베이션캠프¹

소셜이노베이션캠프는 2008년 영국 런던에서 처음 시작하였으며 유럽을 비롯하여 아프리카, 호주, 아시아 각지에서 실행되고 있는 실험적이고 진취적인 프로젝트이다.

이 프로젝트는 사회혁신을 촉진할 수 있는 온라인 프로토타입을 개발하여 보급하는 것을 목적으로 하고 있다. 이를 위해서 사회활동가, 사회적 기업가, 웹 기획자, 개발자, 디자이너들이 한 곳에 모여, 48시간 동안 지혜를 모아 섹터 간 협업에 의한 창조물을 만들어 내는 것이다.

결과물은 기업이나 집단의 특정 이해관계를 위한 것이 아닌 사회공익을 증진하기 위해 사용한다.

48시간이라는 시간적 제약을 극복하기 위해 캠프 기간 외에 개발 인큐베이팅을 위한 충분한 시간을 갖기도 한다. 이는 소셜이노베이션캠프만의 특징이며, 이 캠프의 성격을 단순히 해커톤 캠프로 규정할 수 없도록 하는 요소이다.

소셜이노베이션캠프는 다음의 주요한 속성을 가지는 유연하고 탄력적인 프로세스에 의해 진행된다.

(1) IT 기술과 사회적 가치의 만남

전통적으로 과학기술은 객관적인 분야로서 과학이론과 응용기술의 발전 자체로서 사회에 기여하는 것이라 여겨왔다. 소셜이노베이션캠프는 정보통신기술이 사회적 문제 해결을 위해 직접 결합하여 또 다른 사회적 가치를 창출하는 형태를 취하고 있다. 또한 영역 간 결합을 통해 시너지를 내는 방향으로 진화하고 있다. 사실 과학기술사적 입장에서 본다면 가치중립적인 과학기술은 근거 없는 믿음에 불과하며, 과학기술은 사회적 가치와 긴밀히 연결되어 발전해 왔다. 소셜이노베이션캠프는 이러한 증거의 일부이다.

(2) 다양한 섹터 간 협력으로 결과물 창조

사회혁신은 시장이나 정부가 해결하지 못한 문제들을 새로운 시각과 접근으로 풀어나가는 일련의 프로세스를 의미한다. 이 프로세스에서는 서로 다른 영역이라고 여겨졌던 분야의 인력들이 수평적으로 모여 협력하는 과정이 필수적으로 수반된다. 소셜이노베이션캠프 역시 일반시민, 사회 활동가,

1 캠프에 대한 보다 자세한 내용과 개발 결과에 대한 정보는 www.sicamp.org 에서 확인할 수 있다.

기업가, IT 인력, 이슈 및 주제와 관련한 여러 분야의 전문가들이 머리를 맞대고 숙의하는 과정으로 이루어지며 사회 제 분야의 노하우가 반영된 결과가 구체적인 구현물로 개발된다.

(3)비영리 및 공유의 정신

소셜이노베이션캠프는 자발성과 비영리를 기반으로 운영한다. 어떠한 수익이나 대가 없이 아이디어를 제안하고, 숙성과정을 거친다. 참가자들 역시 자발적으로 모여, 그들의 시간을 기꺼이 개발을 위해 헌신한다. 그렇기 때문에 소셜이노베이션캠프는 정치사회적 환경에서 독립적일 수 있으며, 각각의 동기로 모인 참가자들은 대회 과정을 거치면서 흥미롭고 의미 있는 공통의 경험을 갖게 된다. 프로젝트 진행 과정에서 참가자들이 느끼는 이러한 동질성과 연대감이 해를 거듭하여 자발적 참여를 이끌어내는 요인으로 작용한다.

(4)구체적인 사회혁신과 변화 지향

소셜이노베이션캠프의 과정과 결과물은 사회혁신을 위한 구체적인 사회변화를 지향한다. 단순히 아이디어에서 그치는 것이 아니라 프로토타입을 거쳐 개발물을 구현하며, 그것을 토대로 하여 또 다른 시도를 할 수 있게끔 유도한다. 영국 소셜이노베이션캠프는 아이디어 제안자로 하여금 구현된 결과물을 토대로 창조적 활동(소셜 벤처 등)으로 확장할 수 있도록 돕고 있다.

2. 소셜이노베이션캠프 36

희망제작소 사회혁신센터는 우리 사회의 사회혁신을 촉진하고 사회혁신 주체들의 수준과 발전 가능성을 확인할 수 있는 도구 중의 하나로 소셜이노베이션캠프에 주목했다. 2010년 아시아에서는 최초로 소셜이노베이션캠프를 개최하여 3년째 성공적으로 대회를 이어가고 있다. 기존 대회가 48시간으로 치러지던 것과는 달리 우리 사회 특수성(노동시간과 주말 여가 활용 패턴) 등을 고려하여 36시간으로 과정을 설계하였고, 캠프 과정을 일종의 시민 축제로 해석하여 다양한 이벤트 프로그램을 병행하여 실시하고 있다. 때문에 다른 지역의 사례와 비교하여 좀 더 압축적이고 짜임새 있는 대회로서 정체성을 만들어 나갈 수 있었고, 매 회를 거듭하면서 운영 노하우와 참가자들의 경험이 축적되면서 질적 진화가 이루어지고 있다.

소셜이노베이션캠프 36(이하 SI캠프 36)은 전세계에서 다발적으로 이루어지는 소셜이노베이션캠프의 공통 정신을 계승하는 가운데 다음과 같은 차별점을 가지고 있다.

(1) 다양한 운영주체와 후원

SI캠프 36은 희망제작소와 국내의 대표적인 IT 공익재단(다음세대재단, 네오위즈마법나무재단 등)들이 공동 주관, 운영을 하고 있다. 각자의 영역에서 전문성을 가진 운영 주체들의 결합은 대회의 전문성과 완결성을 지원하고 있다. SI캠프 36은 국내 IT, 게임 관련 기업의 사회공헌자금을 토대로 비용을 충당하고 있는데, 후원기업은 현금 지원뿐 아니라, 자사의 IT 인력을 캠프에 참여시키면서 능동적으로 결합하고 있다.

(2) 사전 숙성기간 및 기획과 이벤트를 가미한 캠프 운영

SI캠프 36은 줄어든 캠프 시간을 보완하고 개발물의 완성도를 높이기 위해 선정된 아이디어를 본 캠프 이전까지 아이디어 제공자와 개발팀들이 충분히 숙성할 수 있도록 인큐베이팅 기간을 제공한다. 개발팀은 이 기간을 활용하여 관련 분야의 전문가를 만나는 등 수차례 회의를 거쳐 아이디어를 정제하고 개발 가능한 수준으로 다듬는다.

본 캠프는 전문 기획사에 의뢰하여 36시간 자체를 즐길 수 있는 다양한 이벤트를 병행하면서 진행한다. 아이디어 제공자와 개발자들이 긴장과 피로를 풀 수 있도록 개인, 단체 게임을 수시로 진행하고 충분한 간식거리를 제공하고 있다.

캠프가 끝나면 서로의 노고에 감사하고 함께 모여 축하하는 의미에서 수상작을 선정하고 소정의 수상금 또는 수상품을 수여한다. 이는 아이디어와 결과물의 우열을 가리려는 목적이 아니라 팀워크를 다지고 참여하는 재미를 더하면서 마지막을 신나는 축제 분위기로 마무리하자는 의미이다.

(3) 공익적 사업 의지가 있는 개인 또는 비영리 단체 운영에 기여

SI캠프 36은 비영리단체와 시민사회의 사업이나 운영에 도움이 될 수 있는 아이디어, 공익적 사업에 의지가 있지만 자본이 없는 개인의 아이디어가 개발될 수 있도록 인센티브를 주고 있다. 이는 SI캠프 36이 막연하게 사회공익을 증진하려는 것이 아니라 열악한 상황에 놓여 있는 시민사회의 토대를 튼튼하게 만드는데 기여하고, 이들이 서로 교류할 수 있도록 촉매 혹은 플랫폼을 구축한다는 분명한 자기 역할을 지향하고 있기 때문이다.

기획부터 대회 완료까지 평균 4개월 가량 진행하는데, 처음 1개월은 운영주체들이 모여 금년도 대회 방향과 그에 따른 세부 계획을 합의한다. 이후 아이디어 모집과 캠프 참가자 모집이 이루어지는데 이 역시 보통 1개월 정도 기간이 소요된다.

아이디어 모집 기간에는 사회 기관 단체들을 방문하여 설명회를 열고, 관심 있는 개인들을 대상으로 아이디어 워크숍을 실시한다. 아이디어를 선정하고 대회 참가자들이 결정되면 아이디어와 참가팀

을 매칭하는 오리엔테이션이 열리면서 본격적으로 캠프가 시작된다. 이후 한 달간 팀별로 아이디어 숙성 작업이 이루어지고, 드디어 대회가 열리는 날이 되면 모든 참가자가 한 자리에 모여 36시간 동안 개발에 들어가게 된다.

36시간 캠프 이후에는 운영 주체가 결정된 아이디어는 프로토타입에서 실제 운영 가능한 형태로 보완하는 작업이 이어지고, 별도의 운영 주체가 정해지지 않은 아이디어의 경우는 오픈 소스 형태로 공개된다.

기간	내부	세부내용
1개월	아이디어 캠프 참가자 모집	자유주제 아이디어 모집
	아이디어 워크숍(단체, 개인)	참가자 모집: 기획, 개발, 디자인
1개월	아이디어 네티즌 투표	아이디어 공개 네티즌상 선정(자동진출)
	캠프 참가자 확정	아이디어 선정 및 캠프 참가자 공개
	오리엔테이션	아이디어 프리젠테이션 팀별 아이디어 매칭 참가자 파티(이벤트)
1개월	아이디어 개발, 인큐베이팅	팀별 사전 기획, 자문 회의 사전 개발비 지원
1개월	캠프 개최	36시간 개발 수상작 선정
	결과물 오픈 및 사후 운영	결과물 오픈 및 공유 운영주체 공모 및 운영비 지원 참가자 네트워크 조직

3. 소셜이노베이션캠프 36과 사회혁신

SI캠프 36은 각기 설립 비전이 다른 여러 운영 주최들의 화학적 결합에 따른 조정, 아이디어의 수집, 사회 환경적 변수에 따른 후원의 부침, 생방송 같은 대회 특성으로 인해 예상치 못하게 발생하는 어려움 등 많은 난관을 뚫고 세 차례 대회를 거치면서 진화를 거듭하고 있다. 그동안 진행된 SI캠프 36이 우리 사회와 사회혁신에 어떤 영향을 미쳤는지에 대해서는 다음과 같이 정리해 볼 수 있을 것이다.

(1) 새로운 사회사업분야 개척과 시민주체의 발굴

전통적으로 시민사회가 다루지 않았거나 생소했던 온라인, IT 분야를 구체적인 사회사업으로 만들어 새로운 분야를 개척해 냈다는 것과 이를 조직하고 운영해 나갈 수 있는 새로운 시민주체(IT 기술자 등)를 발굴하였다는 점에서 가장 큰 의미를 부여할 수 있다. 이전에 소극적이거나 전형적인 모니

터링 사업에만 국한되었던 온라인 분야를 생생한 아이디어를 중심으로 다양한 제 주체들이 모여 그들 스스로 자가발전하며 무언가를 만들어 내는 과정은 시민사회 사업 확장과 질적 발전에 기여했다고 평가할 수 있다.

(2) 정보통신기술인력들의 네트워크 증진을 통한 사회적 변화 유도

과도한 노동 시간과 열악한 개발환경으로 인해 고립되고 폐쇄적인 그룹의 대명사처럼 일컬어졌던 IT 인력들로 하여금 그들의 재능으로 사회와 소통하고 기여할 수 있는 기회를 제공하였다. 비슷한 뜻을 가진 동료들을 캠프를 통해 만날 수 있었고 공통의 과정을 경험하면서 연대감과 소속감이 형성되었다. 이들은 이후에도 만남을 계속하면서 자신들이 가장 잘 할 수 있는 창조적인 활동을 모색하기 시작했다. 온라인에 기반하여 움직이는 현대사회에서 가장 일선에서 온라인 세계를 만들어 내는 인재들이 보내는 이러한 사인은 대단히 중요한 메시지를 전해주고 있다.

(3) 새로운 차원의 사회공헌 시도

여전히 우리 사회 다수 기업들의 사회공헌은 일차적인 수준에 머물러 있다. 특정 계층에 국한된 일방적인 수혜자를 대상으로 이루어지는 전형적인 자선 사업들은 창의적인 시도와 아이디어가 설 자리를 잃게 만든다.

반면 SI캠프 36에 기부된 자금들은 사회 모든 계층을 대상으로 그들의 이익을 증진할 수 있는 다양한 웹 사이트와 어플리케이션을 만드는데 사용되며, 이렇게 창조된 구현물들은 또다시 자유로운 형태로 자가발전을 하게 된다. 가치가 또 다른 가치를 창출해내는 선순환적 구조가 이루어지고 있는 것이다. IT 기업들은 비로소 그들이 직접 연관된 사업 영역에서 제 역할을 하며 의미 있는 사회공헌을 할 수 있게 된 것이다.

(4) 기타 사회에 미친 긍정적 영향들

SI캠프 36이 처음 시작하던 3년 전까지만 하더라도 이러한 취지와 형태의 사업은 우리사회에 매우 드물었다. 그러나 3년이 지난 오늘날에는 상당히 많은 수의 캠프들이 개최되고 있다. 기업과 정부, 개인이 다양한 목적으로 대회를 만들며 더욱 더 많은 시민참여와 변화를 이끌고 있다. 최근에는 정부기관의 정보들을 대상으로 온라인 프로토타입을 만드는 공공데이터캠프가 개최되기도 하였다. 공공데이터캠프에 참여한 인력들의 다수가 우리 캠프를 이미 경험한 참가자들이다. SI캠프 36은 이들 대회와 서로 긍정적인 영향을 주고 받고 있다. 얼마 전 말레이시아에서 아시아 국가를 대상으로 열린 ‘SI캠프 아시아’ 역시, 서로의 경험을 주고받으면서 이루어졌다.

2_ 2010 소셜이노베이션캠프 36 – 시작

아시아 최초로 열렸던 2010소셜이노베이션캠프 36은 2009년 여름, 소셜이노베이션익스체인지(SIX) 홈페이지에서 우연히 영국의 소셜이노베이션캠프에 관한 이야기를 발견하면서 시작되었다. 여러 사람이 모여 공익적 가치의 앱과 웹사이트를 만들어 낸다는 2박 3일간의 워크숍은 IT기술을 활용한 새로운 사회혁신 방법론이자 디지털 강국인 우리나라에서 더욱 기대되는 캠프이기도 했다. 함께 할 사람들과 기관을 모으고, 여러 번의 회의를 거듭한 끝에 아이디어 모집→팀 빌딩→캠프 개최라는 기존 소셜이노베이션캠프의 큰 틀에 우리나라 특성과 여건을 고려한 구체적인 세부 기획들이 추가되었다. 아이디어션을 어려워하는 시민들을 위한 소규모 ‘수다 모임’과 사전 팀 모임, 선정된 아이디어에 대한 설명을 듣고 게임을 통해 팀을 구성하는 오리엔테이션, 한 장소에서 36시간을 내리 개발하는 독특한 방식은 SI캠프 36에서만 경험할 수 있는 과정이었다.

첫 해임에도 불구하고 전 과정은 순조롭게 진행되었다. 캠프 참가자들의 열의도 높았고, 동시간대에 진행하고 있는 영국 소셜이노베이션캠프 참가자들과 화상전화를 통해 서로를 격려하기도 했다. 쏟아지는 졸음과 피곤 속에서도 중간중간 이어진 각종 브리치 이벤트와 풍성한 간식 덕분에 참가자들은 웃음 띤 얼굴로 여정을 마무리할 수 있었다.

시간이 종료될 때까지 마무리를 못한 팀은 다른 팀 참가자들이 나서서 작업을 도와 주는 등 경쟁을 벗어난 집단지성의 참 모습을 보여주기도 했다. 다만, 아이디어 제안 과정에 NGO들의 참여가 저조하고, 대부분의 결과물이 프로토타입에 그쳐 실제 운영이 어려웠던 점은 아쉬움으로 남는다.

1.개요

- 행사명: 소셜이노베이션캠프 36
- 카피: 세상을 바꾸는 36시간
- 일시: 2010년 6월 18일(토) ~ 20일(일)
- 장소: 청호인재개발원 (경기도 화성시)
- 주최 · 주관: 희망제작소, 다음세대재단, 재단법인 해피빈
- 후원: NHN, 다음커뮤니케이션, 한국마이크로소프트
- 대상: 공익적인 사회변화와 이를 구현할 수 있는 협업에 관심 있는 모든 NPO/NGO, 기획자, 개발자, 디자이너 등 기관단체, 팀, 개인

- 인원: 59명, 9개 팀(스태프 제외, 기획자 16명, 개발자 24명, 디자이너 19명, 아이디어제안자 포함)
- 공식 웹사이트: 2010.sicamp36.org

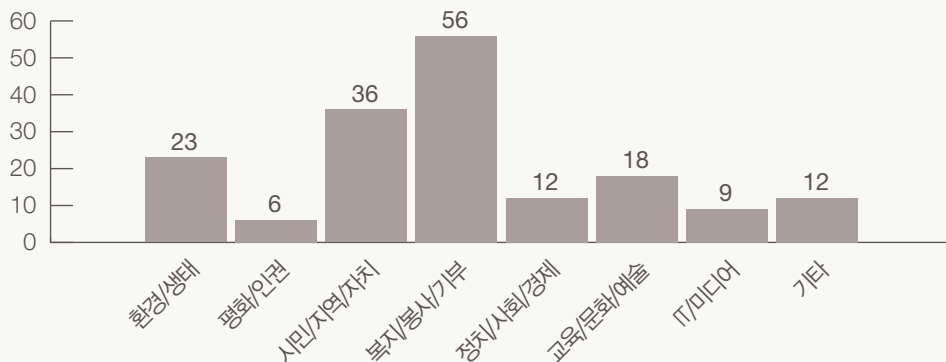
2.전체 진행 일정

일정	내용	세부내용
4.1 ~ 4.30	아이디어, 캠프 참가자 모집	· 아이디어 모집 · 캠프 참가자 모집: 기획, 개발, 디자인 직군별 선착순 모집
4.22	아이디어 Develop을 위한 Workshop	· 아이디어 모집 활성화를 위한 오프라인 모임
5.1 ~ 5.6	아이디어 네티즌 투표	· 아이디어 공개 · 투표 결과에 따라 네티즌 인기상 선정
5.10	선정 아이디어 발표 캠프 참가자 확정	· 선정 아이디어 발표 및 캠프 참가자 확정
5.15	사전 오리엔테이션	· 아이디어 PT 및 팀 조직, 팀별 아이디어 매칭 · 파티
5.16 ~ 6.18	사전 팀 미팅	· 팀별 사전기획 논의 · 사전 미팅비 지원
6.19 ~ 6.20	소셜이노베이션캠프 36	· 36시간 작업 · 총 3개 결과물 선정

3.아이디어 공모 및 참가자 접수

(1) 아이디어 공모

- 한 달 동안 총 172개 아이디어가 접수
- 분야별 아이디어 등록개수: 복지/봉사/기부 카테고리 가장 많음



- 네티즌 투표와 두 차례의 심사 끝에 최종 9개 아이디어 선정
- NGO의 참여가 저조한 편
- 최종 선정된 아이디어

No.	제목	내용	제안자
1	사회적 식당을 찾아서	4SQ 방식을 이용해 일정 방문 수 이상이 카운트 되면 해당 업체가 기부를 하는 모바일 서비스	이동균
2	우리가 만드는 FUN한 자전거 도로	자전거 이용자들이 참여하여 만드는 자전거 도로 정보 웹 아카이브	김민정
3	친절한 우리 기사님	친절한 버스 기사를 칭찬하는 모바일 서비스	양석원
4	창작을 위한 품앗이 펀딩	창작자가 자신의 작품계획을 웹에 게시하여 투자를 공모하고 투자자들이 창작자들에게 소액 투자하는 웹 서비스	이성은
5	시장을 찾아서	재래시장 정보공유 모바일 웹 서비스	최보름
6	도시텃밭 농장과 소비자를 이어주는 디지털 플랫폼	도시텃밭에서 친환경적으로 생산하는 소규모 생산자와 안전한 먹거리를 원하는 소비자를 연결하는 웹 서비스	백준상
7	우리 동네 사람들	지역을 기반으로 시간, 재능, 사람, 정보 등을 나누는 웹 서비스	한선경
8	프로보노 브릿지	재능기부를 하고 싶은 사람과 이를 필요로 하는 단체, 기관을 연결하는 웹 서비스	김동현
9	당신의 나무를 심어드립니다	자투리 땅에 대한 정보를 공유하고 해당 공간에 나무를 심고 관리하는 것을 매개하는 웹 서비스	이건희

(2) 참가자 모집

- 모집 5일만에 전 부문 마감
- 참가자 모집 카운트 기술적 오류로 인해 9개 팀으로 조정하게 됨
- 팀 당 최대 인원을 8명으로 두었기 때문에 대기자 리스트를 마련하지 않았으나 결원에 대비하여 대기자 리스트 마련 필요
- 관계사 직원들은 별도 팀을 만들었으나 차년부터는 일반 참가자와 섞어서 팀 구성 예정

(3) 아이디어 수다모임

- 행사 중간에 기획되어 1회 개최
- 공모전 중간 가벼운 오프라인 행사 차원에서 유의미함

4. 사전캠프-팀 매칭 및 아이디어 숙성

(1) 오리엔테이션

- 일시: 2010년 5월 15일(토) 13시 ~ 19시
- 장소: 다음커뮤니케이션 한남 사옥
- 참가자: 아이디어 제안자, 기획자, 개발자, 디자이너
- 프로그램: 팀 매칭, 아이디어 매칭, 팀별 논의시간, 파티

기간	내부	세부내용
팀 구성	13:00 ~ 14:00	· 캠프 참가자들 OT 이전 모여 인사 나누고 팀 구성
오프닝	14:00 ~ 14:15	· 개회 인사 · 소셜이노베이션캠프 경과 발표
아이디어 PT	14:15 ~ 15:30	· 9명의 아이디어 제안자들이 아이디어 발표 · 질의 응답
팀 별 논의 1	15:30 ~ 16:00	· 팀별 아이디어 선호도 논의 / 간식 / 휴식
아이디어 매칭	16:00 ~ 16:20	· 드레프트
오리엔테이션	16:20 ~ 16:30	· 소셜이노베이션캠프 전체 공지사항 - 사전작업의 내용과 범위 (상위기획 및 디자인 초안) - PM 역할 및 주최측과 소통 - 필요 장비 및 운송 방법 - 캠프 장소, 출발 시간 등 - 운영 정책 (CCL) 등 · OT 클로징 및 파티 안내
팀 별 논의 2	16:30 ~ 17:20	· 팀 별 코디네이션 논의 - PM 선정 및 역할 분담 - 제안자와 개발 팀 간 의견 조율 - 사전 모임 일정 - 팀명, 팀 색깔 등 팀별 아이덴티티 구축 - 온라인 커뮤니티 구성
파 티	17:20 ~ 19:00	· 팀워크를 위한 간단한 파티
정 리	19:00 ~	· 강의실 / 파티 물품 정리 / 철수

(2) 아이디어 숙성 및 자문

- 팀별 사전 모임 평균 1회 가짐 (지리적 거리와 시간 부족이 주원인)
- 팀별 25만 원씩 지원
- 제안자와 개발팀의 의사소통은 대체로 원활하게 이루어짐
- 차년도에는 아이디어 숙성과 발전을 위한 별도의 조치가 필요

(3) SNS 소통

– 트위터, 구글그룹스 활용

5.본 캠프

날짜	시간	내용	세부내용
18일 금요일	20:30	집결	양재역 집결
	21:00 ~ 23:30	출발- 도착- 작업환경 세팅	
	23:30	오프닝	
19일 토요일	00:00	시작	
	00:00 ~	팀별 작업 (야간)	이벤트: 야식 복불복 등
	08:00 ~ 09:00	아침 식사	
	09:00 ~ 12:00	팀별 작업	
	12:00 ~ 13:00	점심 식사	
	13:00 ~ 18:00	팀별 작업	이벤트: 다트 토너먼트
	18:00 ~ 19:00	저녁 식사	
	19:00 ~ 00:00	팀별 작업	이벤트: 라면 복불복
20일 일요일	00:00 ~	팀별 작업 (야간)	
	08:00 ~ 09:00	아침 식사	
	09:00 ~ 12:00	팀별 작업 및 작업완료	
	12:00 ~ 13:00	점심 식사	
	13:00 ~ 14:30	팀별 결과물 발표	이벤트: 트위터 응원
	14:30 ~ 14:40	심사	
		36시간 스케치 영상	
	14:40 ~ 14:50	심사위원 스피치	
	14:50 ~ 15:00	시상	
	15:00 ~ 15:10	클로징	기념촬영, 해산

6.심사운영 및 기준

(1) 아이디어

– 심사 방식 및 심사위원 구성

- 1차: 소셜이노베이션캠프 36 실무진이 1.5배 선정 (12~13개)

- 2차: 희망제작소, 다음세대재단, 재단법인 해피빈, 한국마이크로소프트 각 1인 (8개 선정)

– 수상 혜택

- 제안 내용에 어울리는 15만 원 이내의 재미있는 상품

– 심사기준

기준	내용	반영비율
공익성	· 아이디어 실행에 따른 공익적 가치가 분명한가? · 아이디어 실행이 사회적 문제의 해결에 도움이 되는가? · 제시된 문제의식이 빠른 시일 내 해결되어야 할 필요성이 존재하는가?	40%
실행 가능성	· 문제의식과 그 해결방안이 긴밀한 상관관계를 갖는가? · 제시된 해결방안이 실제 적용될 수 있는가? · 제한된 기간 동안 협업을 통해 구현이 가능한 규모와 범위인가?	30%
창의성	· 문제의식 및 해결방식이 독특하고 새로운가? · 기존의 방식을 새롭게 적용하거나 개선했는가? · 직간접적인 저작권 문제가 발생할 가능성은 없는가?	30%

(2) 구현 결과물

– 심사위원 구성

박원순 (심사위원장, 희망제작소 상임이사), 문효은(다음세대재단 대표), 권혁일(재단법인 해피빈 이사장), 권찬(한국 마이크로소프트 이사), 허진호 (한국인터넷기업협회 회장), 정지훈(우리들병원 생명과학기술연구소 소장)

– 심사기준

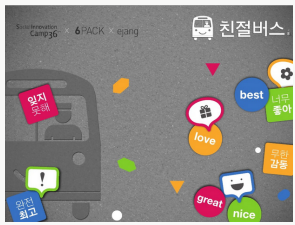
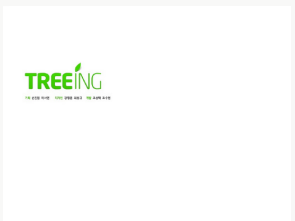
기준	내용	반영비율
구현방식의 적합성	· 아이디어를 적절하게 구현하였는가? · 아이디어의 목표와 그 목표를 이루기 위한 실행계획과 과정, 수단이 적절하게 연결되었는가? · 쉬운 접근, 활용 및 운영이 가능한가? · 기존 오픈 소스를 적절히 활용하였는가?	40%
완성도	· 전체 완성도 대비 구현 정도는 어떠한가? · 정해진 자원 안에서 얼마만큼 완성도를 높였는가?	30%
확장성	· 오픈 소스로서의 가치와 그에 따른 활용성, 확장성이 얼마나 되는가?	30%

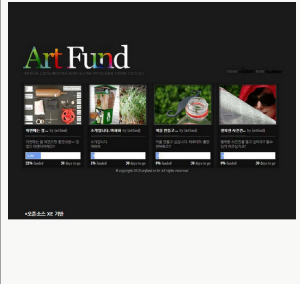
– 수상혜택

- 소셜이노베이션상: 300만 원
- 소셜임팩트상: 200만 원
- 소셜인스퍼레이션 상: 100만 원
- 해피이노베이션상: 외식 상품권

- 판타스틱이노베이션상: 외식 상품권
- 원더풀이노베이션상: 외식 상품권
- 우리의경쟁력상: 외식 상품권
- 소셜포텐셜상: 외식 상품권
- 즐거운변화상: 외식 상품권

(3) 구현 결과물 소개

썸네일	제목	형태	내용
	친절버스	앱 (아이폰)	친절한 기사님을 주위에 알리고 싶을 때, 같은 버스를 타는 사람들과 이야기를 나누고 싶을 때, 내 친구에게 내가 현재 타고 있는 버스 번호를 알려주고 싶을 때 사용. * 소셜이노베이션 상
	재래시장 검색 LET'S MARKET	모바일웹	전국 1,089개 재래시장의 위치, 이벤트, 가격정보 등 흩어져 있는 재래시장의 정보를 한 곳에서 제공. * 소셜임팩트 상
	온라인 나무 기부 서비스 TREEING	웹	SNS와 접목하여 온라인을 통해 나무를 기부하는 사이트. 내가 심은 나무가 자라는 것을 보는 재미도 느낄 수 있음. * 소셜인스퍼레이션 상
	사회적 식당 찾기 '심시일반'	앱 (아이폰)	식당을 선택하는 기준이 맛이나 가격이 아닌 식당의 사회적 책임이 되게 하는 서비스. 식당은 매출목표를 정하고 이를 달성하면 진짜 기부를 하고, 소비자는 기부를 많이 하는 식당을 검색하고 찾아가는 방식. * 해피이노베이션 상
	도심근교 농업과 소비자의 플랫폼 'Our Farm'	웹	복잡한 유통을 거치지 않고도 안전한 먹거리가 소비자에게 바로 전달될 수 있도록 도와주는 사이트. 가까운 위치의 농장, 판매하는 농산물 정보 검색이 가능. 농장 일손이 필요할 때 도와줄 수 있는 사람들을 찾는 '품앗이' 기능도 있음. * 판타스틱이노베이션 상

	동네 사람들을 이어주는 '우리동네 사람들'	웹	동네를 중심으로 이웃 사람들과 소통하고 도움을 나누는 웹서비스. SNS와 위치기반 서비스를 통해 도움이 필요한 사람과 도움을 줄 수 있는 사람들을 연결. * 원더풀이노베이션 상
	창작을 위한 품앗이 펀딩 'Art Fund'	웹	예술가들이 자기 작품이나 작품활동에 필요한 지원 내용과 그에 따르는 보상 내용을 홈페이지에 올리면, 관심 있는 사람들이 이를 보고 투자를 할 수 있는 사이트. 일반적인 후원이나 일회성 기부가 아니라 투자에 따라 창작자의 보상이 있는 펀딩 프로그램. 정해진 기간에 목표 금액을 달성하지 못하면 투자한 금액은 전부 환불됨. * 우리의경쟁력 상
	재능기부 사이트 'Social IN'	웹	사진 찍기, 글쓰기, 번역하기 등 자신의 재능을 나누고 싶은 사람들과, 특별한 재능이 필요한 NGO, NPO를 연결하는 사이트. 도움이 필요한 단체는 도움의 내용을 등록하고, 재능을 기부하고 싶은 사람은 자신의 재능과 참여 지역을 등록. * 소셜포텐셜 상
	다 함께 만들어가는 자전거지도 '세바퀴'	웹	자전거 도로 주변의 화장실, 매점, 자전거포에 대한 정보 등록. 훼손된 자전거 도로 신고, 자전거 타기 좋은 길 공유, 동행할 친구 찾기 등 자전거 이용자들이 함께 만들어가는 자전거 정보 아카이브. * 즐거운변화 상

7. 사후 운영

– 운영주체 공모

- 1차 대상: 제안자, 개발자 그룹
- 2차 대상: NGO, NPO

– 결과물 운영지원

- 운영계획 및 지원서를 받아 실질적인 운영이 될 수 있도록 유도

– 결과물 기본 지원 사항

- 도메인 호스팅
- 서버 호스팅
- 온라인 홍보 지원

- 유지 보수 작업 시 장소 대관이나 간식 마련을 위한 재정 지원
- 2012년 11월 현재 모든 사이트 폐쇄

8. 운영 정책

- 소셜이노베이션캠프 36을 통해 구현된 결과물(기획, 개발, 디자인 등)은 크리에이티브 커먼즈 저작자 표시-비영리-동일조건 변경허락 2.0 대한민국 라이선스가 적용되며 그에 따라 저작물을 누구나 자유롭게 이용할 수 있음
- 구현된 결과물은 특정 정당의 활동, 특정 종교의 활동 등으로 사용될 수 없음
- 구현된 결과물을 통한 영리행위는 원칙적으로 제한하나, 사회적 가치가 발생하는 영리사업의 경우 ‘사회적 기업’의 기준에 의거하여 부분적으로 허용함

9. 홍보

- 재단법인 해피빈, 다음세대재단과 공동으로 보도자료 작성 및 배포
- 아이디어 공모전, 본 캠프 개최, 본 캠프 결과 등 총 3회
- 성공적인 행사 브랜딩 구축, 인지도 확보
- 희망제작소 뉴스레터, 홈페이지, SNS 활용
- 전반적으로 언론홍보 약했음

10. 참가자 평가

- 본 캠프 종료 후 참가자 및 제안자 대상 설문
- 제안자 6명 전원 응답, 참가자 59명 중 35명 응답
- 전반적인 캠프 운영에 대해 긍정적인 평가를 내림
- 다른 팀원들과 교류 기회가 더 많았으면 좋겠다는 의견 다수
- 결과물의 완성도를 높일 수 있었으면 좋겠다는 의견
- 팀원 구성 조정에 대한 의견 (전체 팀원 최소 8명, 팀내 개발자 최소 3명) 등

11. 함께 한 기관

- 주최 · 주관: 희망제작소, 다음세대재단, 재단법인 해피빈
- 후원: 다음커뮤니케이션, NHN, 한국마이크로소프트
- 프랜즈: Social Innovation Camp

12. 예산

- 해피빈 35,000,000원
다음커뮤니케이션/다음세대재단 25,000,000원
한국마이크로소프트 10,000,000원
- 총 예산 70,000,000원 중 63,580,349원 집행
- 잔액 6,419,651원은 사후 운영비로 희망제작소에서 관리

3_ 2011 소셜이노베이션캠프 36 - 변화

2010년에 이어 2011년 SI캠프도 희망제작소와 재단법인 해피빈, 다음세대재단이 공동으로 주관하여 진행되었다. 전체적인 기획과 운영은 희망제작소에서 맡고 홈페이지 구축, 오리엔테이션 장소, 홍보 지원을 재단법인 해피빈과 다음세대재단이 나누어 담당했다. 2010년 SI캠프 36이 성공적으로 마무리 된 덕분에 공식 개최 전부터 많은 시민들이 SNS를 통해 관심을 표명하기도 했다. 또한 작년과 참여했던 단체와 기업뿐만 아니라 네오위즈마법나무재단과 크리에이티브커먼즈 코리아가 각각 후원사와 파트너로 참여하였다.

NGO/NPO들의 아이디어 제안 참여를 높이기 위해 별도의 수다모임을 개최하고, 운영의지가 있는 단체는 심사에서 가산점을 주기로 하는 등 시민사회단체들이 IT기술을 활용해서 활동 영역을 넓혀갈 수 있는 기회를 만들기 위해 노력했다. 그 결과 작년보다 NGO/NPO의 아이디어 참여율이 증가하여 최종 선정된 아이디어의 절반이 NGO/NPO에서 나오는 성과가 있었다.

작년의 경험과 평가를 바탕으로 몇 가지 운영 정책이 변경되었다. 한 팀당 기획자 2명, 개발자 3명, 디자이너 3명, UI개발 1명으로 구성되었으며, 작년과 달리 관계사 직원들도 구별 없이 일반 참가자들과 함께 팀을 이루었다. 결원에 대비한 대기자 리스트도 마련되었다. 특히 결과물의 완성도에 큰 영향을 미치는 아이디어 숙성 기간을 내실 있게 준비하기 위한 방안으로 전문가 자문제도를 신설하여 적극적인 활용을 권유했다. 단편적인 아이디어를 풍부하게 발전시키고, 구현 기술에 대한 조언을 받을 수 있기 때문에 대부분 유용했다는 평가를 내렸으나 적절한 전문가를 찾는 데 어려움을 겪었다는 의견도 많았다.

참가자 모집은 짧은 시간 안에 마감되어 높은 인기를 반영했다. 2010년 참가자들의 활약으로 팀별 활동 및 작업 공정 완속도가 전년 대비 향상되는 성과가 있었다.

홍보는 SI캠프 36의 특징을 가장 잘 보여줄 수 있는 방송 매체에 노출하기 위해 노력했으나 이루어지지 않았다. 방송 컨택 진행을 위해서는 전년도 결과물 활용에 대한 부분이 담보되어야 하는데 그 성과가 잘 드러나지 못한 것이 원인으로 파악된다. 캠프 종료 후에도 지속적인 운영지원으로 내년도 SI캠프 36 홍보에 활용될 수 있는 확실한 성공 사례를 만들어 내는 것이 필요하다.

1. 개요

- 행사명: 소셜이노베이션캠프 36
- 카피: 세상을 바꾸는 36시간
- 일시: 2011년 6월 17일(금) ~ 19일(토)
- 장소: 일산 동양인재개발원 (경기도 고양시)
- 주최 · 주관: 희망제작소, 재단법인 해피빈, 다음세대재단
- 후원: 다음커뮤니케이션, NHN, 한국마이크로소프트, 네오위즈마법나무재단
- 파트너: 크리에이티브커먼즈 코리아
- 대상: 공익적인 사회변화와 이를 구현할 수 있는 협업에 관심 있는 모든 NPO/NGO, 기획자, 개발자, 디자이너 등 기관단체, 팀, 개인
- 인원: 60명, 6개 팀(스텝 제외, 기획자 12명, 개발자 18명, 마크업 6명, 디자이너 18명, 아이디어 제안자 포함)
- 공식웹사이트: 2011.sicamp36.org

2. 전체 진행 일정

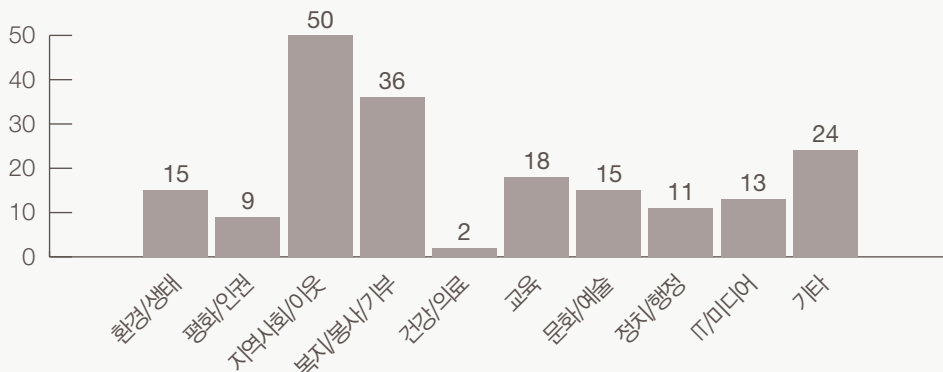
일정	내용	세부내용
3.1 ~ 4.7	기획 및 홍보	· 2010 성과물 활용 홍보 · 웹페이지 기획 및 개발
4.8 ~ 5.5	아이디어모집 캠프참가자모집	· 온라인 플랫폼을 활용한 아이디어 모집 · 기획, 개발, UI개발, 디자인 직군별 선착순 모집
	NGO/NPO 대상 사업 설명회	· NGO/NPO 및 사회적 기업 대상 캠프 홍보
	아이디어 수다모임	· 아이디어 발굴 및 창안을 위한 오프라인 워크숍 진행 · 강북 모임, 강남 모임으로 2회 진행
5.6 ~ 5.8	아이디어 1차 심사	· 응모 아이디어 중 2~2.5배수 선정
5.10 ~ 5.12	네티즌 투표	· 1차 심사 결과 아이디어 공개 · 네티즌 선정 아이디어는 자동 본선 진출
5.13	아이디어 2차 심사	· 1차 심사 결과 아이디어 중 5개 확정
5.16	본선진출 아이디어 발표 캠프 참가자 확정	· 아이디어 선정 6건 · 캠프참가자 및 대기자 확정
5.21	오리엔테이션	· 아이디어 제안자 프리젠테이션 · 팀조직/아이디어 팀별 매칭 · 네트워킹 파티

5.22 ~ 6.16	아이디어 숙성 및 개발을 위한 준비 작업	· 팀별 사전 기획 및 아이디어숙성 작업 · 전문가 멘토링, 회의지원 등
6.17 ~ 6.19	본 캠프	· 36시간 작업 · 결과물 공유, 수상작 선정
6.19 ~	결과물 오픈 사후 운영 지원	· 결과물 오픈 및 공유 · 운영주체 확정 및 지원 · 참가자 네트워크 조직

3. 아이디어 공모 및 참가자 접수

(1) 아이디어 공모

- 한 달 동안 총 145개 아이디어가 접수
 - 개인 99개, 팀 28개, NGO/NPO 18개
- 분야별 아이디어 등록개수: 지역사회/이웃 카테고리 가장 많음



- 네티즌 투표와 두 차례의 심사 끝에 최종 6개의 아이디어 선정
- NGO/NPO 제안 아이디어 증가, 최종 선정된 아이디어 6개 중 3개
- 최종 선정된 아이디어 소개

No.	제목	내용	제안자
1	사회적기업 희망키움 소셜스타	사회적 기업에 투자 및 지원할 수 있는 온라인 플랫폼	김현하
2	너의 도서관 나의 도서관	자전거 이용자들이 참여하여 만드는 자전거 도로 정보 웹 아카이브	양석원
3	청소년 봉사활동 찾기 고래고래	청소년들이 참여할 수 있는 자원봉사 활동처 및 프로그램 정보 제공 웹 서비스	이주희
4	윤리적 소비 모바일 웹	윤리적 소비 상품과 상점의 정보를 확인할 수 있는 모바일 웹 서비스	보라

5	길거리 공연 알리기	길거리 공연 정보를 공연자와 시민이 함께 공유하는 모바일 웹 서비스	현북진
6	장애인과 함께 살아가다, 장하다!	장애인을 만났을 때 상황 별 대처 에티켓 정보 제공 앱/웹 서비스	이성희

(2) 참가자 모집

- 모집 일주일 만에 전 부문 마감
- 대기자 리스트를 마련하여 결원에 대비하였으나 디자인 직군 대기자 확보 부족하여 어려움
- 관계사 직원들은 별도 팀을 만들지 않고 개인 참가로 진행

(3) 아이디어 수다모임

- 강북/강남 지역별로 나누어 2회 진행
- NGO/NPO를 대상으로 한 별도의 설명회 1회 진행
- 아이디어 수다모임에서 기발한 아이디어나 재미있는 아이디어가 많이 배출

4. 사전캠프-팀 매칭 및 아이디어 숙성

(1) 오리엔테이션

- 일시: 2011년 5월 21일(토) 13시 ~ 19시
- 장소: NHN 그린팩토리 (경기도 분당)
- 참가자: 아이디어 제안자, 기획자, 개발자, 디자이너
- 프로그램: 팀 매칭, 아이디어 매칭, 팀별 논의시간, 파티

기간	내부	세부내용
팀조직	13:00 ~ 14:00	· 6개 아이디어별 선호에 따라 착석 · 아이스브레이킹
오프닝	14:00 ~ 14:15	· 개회 인사 · 소셜이노베이션캠프 경과 발표
아이디어 PT	14:15 ~ 15:00	· 6명의 아이디어 제안자들이 아이디어 발표 · 질의 응답
아이디어 Bar Camp	15:00 ~ 16:00	· 아이디어 제안자의 생각을 최대한 확인할 수 있도록 진행 · 20분씩 3회 차로 나누어 진행
팀 선정	16:00 ~ 16:30	· 아이디어별 각 팀의 구성원을 선정 · 개발자, 기획자, 디자이너 순으로 팀 선정

공지사항 전달	16:30 ~ 16:40	· 소셜이노베이션캠프 전체 공지사항 – 운영정책 공지 – 캠프 장소 및 출발 시간 공지 – PM 역할 및 주최측과 소통 – 필요 장비 및 운송 방법
팀 별 논의 / 클로징	16:40 ~ 17:30	· 팀 별 코디네이션 논의 – PM 선정 및 역할 분담 – 제안자와 개발 팀 간 의견 조율 – 사전 모임 일정 – 팀 명, 팀장 선출 등 팀별 아이덴티티 구축 – 온라인 커뮤니티 구성
파티	17:20 ~ 19:00	· 팀워크를 위한 간단한 파티
정리	19:00 ~	· 물품 정리 / 철수

(2) 아이디어 숙성 및 자문

- 팀 내에서 1회 참가자의 활약이 두드러짐
- 팀별 활동비 25만 원 지원 (회의비 + 작업 장비 운송비)
- 팀별 전문가 자문비 3회까지 지원(1회당 20만 원씩)
- UX전문가 자문 지원
- 캠프 결과물 완성도 향상을 위해 사전 작업 허용(OT에서 가이드라인 제시)

(3) SNS 소통

- 팀원 간 소통 : 구글그룹스
- 참가자와 주최측 소통 : 페이스북, 트위터

5. 본 캠프

날짜	시간	내용	세부내용
17일 금요일	20:30	집결	양재역 집결
	21:00 ~ 23:30	출발-도착-작업환경 세팅	
	23:30	오프닝	Opening 영상 –각 기관 대표 인터뷰 –아이디어 제안자, 캠프 참가자 인터뷰 –공지사항 Opening Performance : 카운트다운

18일 토요일	00:00	시작	
	00:00 ~	팀 별 작업 (야간)	이벤트: 참가자 편 기념일
	08:00 ~ 09:00	아침 식사	
	09:00 ~ 12:00	팀별 작업	이벤트: 몸으로 말해요
	12:00 ~ 13:00	점심 식사	
	13:00 ~ 18:00	팀별 작업	이벤트: 눈치게임
	18:00 ~ 19:00	저녁 식사	
	19:00 ~ 00:00	팀별 작업	이벤트: 킥트 달리기게임
19일 일요일	00:00 ~	팀별 작업 (야간)	이벤트: 가위바위보
	08:00 ~ 09:00	아침 식사	
	09:00 ~ 12:00	팀별 작업 및 작업완료	
	12:00 ~ 13:00	점심 식사	
	13:00 ~ 14:30	팀별 결과물 발표	이벤트: 트위터 응원
	14:30 ~ 14:40	심사	
		36시간 스케치 영상	
	14:40 ~ 14:50	심사위원 스피치	
	14:50 ~ 15:00	시상	
	15:00 ~ 15:10	클로징	기념촬영, 해산

6. 심사운영 및 기준

(1) 아이디어

– 심사 방식 및 심사위원 구성

- 1차: 소셜이노베이션캠프 36 실무진이 2.5배 선정(15개), 네티즌 인기상 1개 선정
- 2차: 희망제작소(정성원 국장), 다음세대재단(방대욱 실장), 해피빈재단(권혁일 이사장), 한국마이크로소프트(권찬 이사), 네오위즈마법나무재단(홍승아 국장) 각 1인 (5개 선정)

– 수상 혜택

- 제안 내용에 어울리는 15만원 이내의 재미있는 상품

– 심사기준

기준	내용	반영비율
공익성	· 아이디어 실행에 따른 공익적 가치가 분명한가? · 아이디어 실행이 사회적 문제의 해결에 도움이 되는가? · 제시된 문제의식이 빠른 시일 내 해결되어야 할 필요성이 존재하는가?	40%

실행 가능성	· 문제의식과 그 해결방안이 긴밀한 상관관계를 갖는가? · 제시된 해결방안이 실제 적용될 수 있는가? · 제한된 기간 동안 협업을 통해 구현이 가능한 규모와 범위인가?	30%
창의성	· 문제의식 및 해결방식이 독특하고 새로운가? · 기존의 방식을 새롭게 적용하거나 개선했는가? · 직간접적인 저작권 문제가 발생할 가능성은 없는가?	30%

(2) 구현 결과물

– 심사기준

기준	내용	반영비율
구현방식의 적합성	· 아이디어를 적절하게 구현하였는가? · 아이디어의 목표와 그 목표를 이루기 위한 실행계획과 과정, 수단이 적절하게 연결되었는가? · 쉬운 접근, 활용 및 운영이 가능한가? · 기존 오픈 소스를 적절히 활용하였는가?	40%
완성도	· 전체 완성도 대비 구현 정도는 어떠한가? · 정해진 자원 안에서 얼마만큼 완성도를 높였는가?	30%
확장성	· 오픈 소스로서의 가치와 그에 따른 활용성, 확장성이 얼마나 되는가?	30%

– 심사위원 구성

박원순(심사위원장, 희망제작소 상임이사), 권혁일(재단법인 해피빈 이사장), 문효은(다음세대 재단 대표), 권 찬(한국 마이크로소프트 이사), 윤종수(크리에이티브커먼즈 코리아 프로젝트 리더), 문근재(전년도 소셜이노베이션상 수상팀장)

– 수상혜택

- 소셜이노베이션상: 300만 원
- 소셜임팩트상: 200만 원
- 소셜인스퍼레이션상: 100만 원
- 해피이노베이션상: 30만 원 상당의 외식 상품권
- 크리에이티브이노베이션상: 30만 원 상당의 외식 상품권
- 퓨처이노베이션상: 30만 원 상당의 외식 상품권

(3) 구현 결과물 소개

썸네일	제목	형태	내용
	길스타	모바일웹	인디밴드,비보이,길거리전시 등 내가 만난 길 위의 예술가들을 바로바로 홍보할 수 있는 서비스. 아티스트 명, 공연 종류, 공연 시간과 위치 등을 기본으로 올릴 수 있고, Youtube, SNS 등에도 바로 함께 올려 홍보할 수 있다. * 소셜이노베이션 상
	고래고래	웹	청소년들이 사회변화를 위해 스스로 원하는 자원활동을 직접 만들고 친구들을 모아 함께 행동할 수 있는 사이트. 어느 지역에서, 어떤 이들과, 어떤 활동을 하고 싶은지, 얼마나 자주 하고 싶은지 등등 본인의 기호를 입력하여 자원봉사처를 찾거나 직접 자원활동을 구성해서 올릴 수도 있다. * 소셜임팩트 상
	스마일핸즈	웹	장애인을 대할 때 지켜야 할 기본적인 에티켓 정보를 제공하는 서비스. 전체, 지체장애인, 시각장애인 등 3가지 유형으로 구분하여 상황별로 어떻게 대응하는 것이 적절한지에 대한 가이드를 제시한다. * 소셜인스퍼레이션 상
	라이프러리	웹, 모바일웹	지역 정보를 기준으로 한 도서관 위치 정보와 도서관에서 진행하는 행사에 대한 정보를 제공하는 서비스. 시험 공부나 자격증을 준비하는 목적으로 사용되는 '도서관'의 역할이 지역 주민이 함께 참여하는 공간으로 변해야 한다는 생각을 바탕으로 구성되었다. * 해피이노베이션 상
	소셜스탁	웹	사회적기업이 기획중인 프로젝트에 시민들이 파트너로서 투자에 동참할 수 있도록 플랫폼을 제공하는 서비스. 이용자는 관심있는 분야의 프로젝트를 검색하고 투자를 결정하고, 사회적기업으로부터 프로젝트 완료 후 보고서를 받아볼 수 있다. * 크리에이티브이노베이션 상
	바른쇼핑	모바일웹	윤리적 소비와 사회적기업에 대한 정보를 제공하는 어플리케이션 서비스. 공정무역, 공정여행, 로컬푸드, 윤리적 패션에 대한 정의와 해당가게 리스트에 대한 정보를 제공한다. * 퓨처이노베이션 상

7. 사후 운영

- 운영주체 공모
 - 1차 대상: 제안자, 개발자 그룹
 - 2차 대상: NGO, NPO
- 결과물 운영지원
 - 운영계획 및 지원서를 받아 실질적인 운영이 될 수 있도록 유도
- 결과물 기본 지원 사항
 - 도메인 호스팅
 - 서버 호스팅
 - 온라인 홍보 지원
 - 유지 보수 작업시 장소 대관이나 간식 마련을 위한 재정 지원
- 2012년 11월 현재 모든 사이트 업데이트 중단(4개는 호스팅 중단)

8. 운영 정책

- 소셜이노베이션캠프 36을 통해 구현된 결과물(기획, 개발, 디자인 등)은 크리에이티브 커먼즈 저작자 표시-비영리-동일조건 변경허락 2.0 대한민국 라이선스가 적용되며 그에 따라 저작물을 누구나 자유롭게 이용할 수 있음
- 구현된 결과물은 특정 정당의 활동, 특정 종교의 활동 등으로 사용될 수 없음
- 구현된 결과물을 통한 영리행위는 원칙적으로 제한하나, 사회적 가치가 발생하는 영리사업의 경우 '사회적 기업'의 기준에 의거하여 부분적으로 허용함

9. 홍보

- 재단법인 해피빈, 다음세대재단과 공동으로 보도자료 작성 및 배포 : 아이디어 공모전, 본 캠프 개최, 본 캠프 결과 등 총 3회
- 희망제작소 뉴스레터, 홈페이지, SNS 활용
- 1회 운영에 대한 성과가 가시적이지 않아 방송 매체 섭외에 어려움이 따름
- 퍼블리싱

- 사진: 플리커 게시(www.flickr.com/sicamp36)
- 동영상: 비메오 게시(www.vimeo.com/sicamp36)

10. 참가자 평가

- 본 캠프 종료 후 참가자 및 제안자 대상 설문
- 제안자 6명 중 5명 응답, 참가자 54명 중 19명 응답
- 소셜이노베이션캠프 인지 경로
 - 제안자: SNS
 - 참가자: 지인 소개
- 결과물에 대한 만족도는 중간 정도
- 좋은 사람들과의 협업, 성취감, 사회기여라는 측면에서 만족도가 매우 높음
- 선경험자의 역할이 작업 일정 및 작업량 계획 수립, 작업 상황 파악, 캠프 진행에 도움
- 전반적인 만족도는 매우 높음

11. 함께한 기관

- 주최 · 주관: 희망제작소, 재단법인 해피빈, 다음세대재단
- 후원: NHN, 다음커뮤니케이션, 한국마이크로소프트, 네오위즈마법나무재단
- 파트너: 크리에이티브커먼즈 코리아

12. 예산

- NHN 30,000,000원
- 다음커뮤니케이션/다음세대재단 40,000,000원
- 한국마이크로소프트 10,000,000원
- 총 예산 80,000,000원 중 74,500,000 집행
- 잔액 5,500,000원은 사후 운영비로 희망제작소에서 관리

4_ 2012 소셜이노베이션캠프 36 – 진화

그 동안 대내외적으로 좋은 평가를 받아온 SI캠프 36이었음에도 불구하고 사회정치적 변화의 영향으로 인해 후원사들의 참여를 이끌어내기가 상당히 어려웠다. 예기치 않았던 상황 때문에 초반 세팅이 다소 늦어지긴 했지만 2년 동안 축적된 경험의 노하우가 발휘되고, 전년도 참가자들이 다수 참가하면서 2012년 SI캠프 36은 안정적인 진행과 완성도 높은 결과물이 돋보였던 행사였다. 특히 운영 주체가 분명한 아이디어들이 다수 구현되면서 결과물의 지속적인 파급 효과에 대한 기대도 해 볼 수 있게 되었다.

지원하는 참가자수와 열기가 늘고 있는 반면, 유사한 내용의 아이디어가 반복되거나 아이디어 제안 개수는 감소하는 현상을 보인다. 다음 SI캠프 36은 좀 더 많은 시민들이 아이디어 제안 과정에 참여하고, 캠프 참여의 기회를 확대하는 '2.0'의 변화를 만들어내야 할 것이다.

1. 개요

- 행사명: 소셜이노베이션캠프 36
- 카피: 세상을 바꾸는 36시간
- 일시: 2012년 9월 14일(금) ~ 16일(일)
- 장소: 홍원연수원 (경기도 파주시)
- 주최 · 주관: 희망제작소, 다음세대재단
- 후원: 다음커뮤니케이션, 네오위즈마법나무재단
- 파트너: 크리에이티브커먼즈 코리아
- 대상: 공익적인 사회변화와 이를 구현할 수 있는 협업에 관심 있는 모든 NPO/NGO, 기획자, 개발자, 디자이너 등 기관단체, 팀, 개인
- 인원: 60명, 6개 팀(스텝 제외, 기획자 12명, 개발자 18명, 마크업 6명, 디자이너 18명, 아이디어 제안자 포함)
- 공식웹사이트: 2012.sicamp36.org

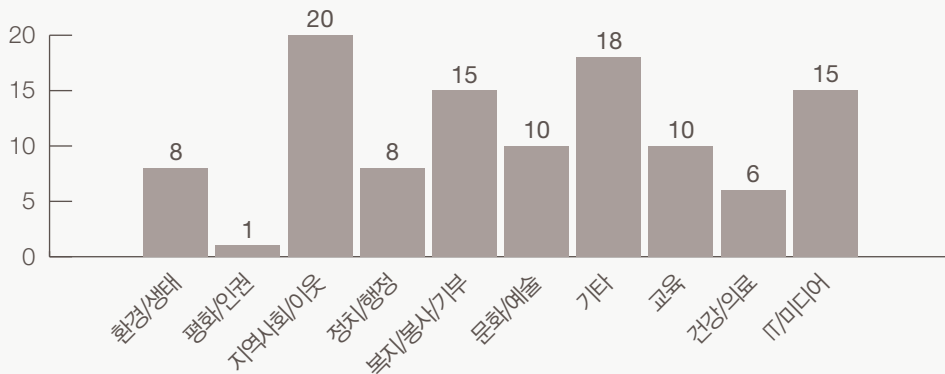
2. 전체 진행 일정

일정	내용	세부내용
6.1 ~ 7.9	기획 및 홍보	· 2011 성과물 활용 홍보 · 웹사이트 기획 및 개발
7.10~7.29	아이디어모집 캠프참가자모집	· 온라인 플랫폼을 활용한 아이디어 모집 · 기획, 개발, 마크업, 디자인 직군별 선착순 모집
	아이디어 수다모임	· 아이디어 발굴 및 창안을 위한 오프라인 워크숍 진행 · 강북 모임, 강남 모임으로 2회 진행
7.30 ~ 7.31	아이디어 1차 심사	· 응모 아이디어 중 2~2.5배수 선정
8.1 ~ 8.5	네티즌 투표	· 1차 심사 결과 아이디어 공개 · 네티즌 선정 아이디어는 자동 본선 진출
8.6	아이디어 2차 심사	· 1차 심사 결과 아이디어 중 5개 확정
8.8	본선진출 아이디어 발표 캠프 참가자 확정	· 아이디어 선정 6건 · 캠프참가자 및 대기자 확정
8.18	오리엔테이션	· 아이디어 제안자 프리젠테이션 · 팀조직/아이디어 팀별 매칭
8.19 ~ 9.13	아이디어 숙성 및 개발을 위한 준비 작업	· 팀별 사전 기획 및 아이디어숙성 작업 · 전문가 멘토링, 회의지원 등
9.14 ~ 9.16	본 캠프	· 36시간 작업 · 결과물 공유, 수상작 선정
9.17	결과물 오픈 사후 운영 지원	· 결과물 오픈 및 공유 · 운영주체 확정 및 지원 · 참가자 네트워크 조직

3. 아이디어 공모 및 참가자 접수

(1) 아이디어 공모

- 한 달 동안 총 111개 아이디어가 접수
- 개인 92개, 팀 8개, NGO/NPO 11개
- 분야별 아이디어 등록개수: 지역사회/이웃 카테고리 가장 많음



– 네티즌 투표와 두 차례의 심사 끝에 최종 6개 아이디어 선정

· NGO/NPO 제안 아이디어 감소

· 캠프 전 운영주체 설정을 완료한 아이디어 증가(5개)

· 1, 2회에서 이미 제안되었던 비슷한 아이디어들이 많이 제출

– 최종 선정된 아이디어 소개

No.	제목	내용	제안자
1	소셜통 캘린더	사회적기업, NGO/NPO들의 활동 내용을 공유하는 달력형 웹 서비스	주광진
2	공공 공간 공유	공공시설의 유휴공간을 사용하는 웹 서비스	김석동
3	로컬푸드 딜리버리 서비스	도시농업과 로컬푸드 캠페인에 참여할 수 있는 웹 서비스	나혜란
4	사회초년생을 위한 근로기준법 시행 지침이	사회초년생과 청소년 아르바이트생들의 피해를 줄이고, 고용주의 근로기준법 준수를 유도하는 앱/웹 서비스	이보람
5	열린옷장	정장이 필요한 청년 구직자와 기증자를 연결하는 멘토링 웹 서비스	한만일
6	특수교육 대상 아동을 위한 앱	이동식 수업을 하는 순회특수교사들을 위한 맞춤형 교육 앱 서비스	황민령

(2) 참가자 모집

– 모집 삼일 만에 전 부문 마감

– 1배수의 대기자 리스트를 마련하여 결원에 대비

– 관계사 참가자들은 사내에서 별도 사전 접수(다음커뮤니케이션 8명, NHN 4명)

(3) 아이디어 수다모임

– 강북/강남 지역별로 나누어 2회 진행

– NGO/NPO를 대상으로 한 별도의 설명회는 하지 않음

4. 사전캠프 – 팀 매칭 및 아이디어 숙성

(1) 오리엔테이션

- 일시: 2012년 8월 18일(토) 13시 ~ 18시
- 장소: 다음커뮤니케이션 한남 사옥
- 참가자: 아이디어 제안자, 기획자, 개발자, 디자이너
- 프로그램: 팀 매칭, 아이디어 매칭, 팀별 논의시간

기간	내부	세부내용
팀조직	13:00 ~ 13:15	· 6개 아이디어 별 선호에 따라 착석 · 아이스 브레이킹
오프닝	13:15 ~ 15:30	· 개회 인사 · 소셜이노베이션캠프 경과 발표
아이디어 PT	15:30 ~ 14:20	· 6명의 아이디어 제안자들이 아이디어 발표 · 질의 응답
아이디어 Bar Camp	14:20 ~ 15:20	· 아이디어 제안자의 생각을 최대한 확인할 수 있도록 진행 · 20분씩 3회 차로 나누어 진행
팀 선정	15:20 ~ 16:00	· 아이디어별 각 팀의 구성원을 선정 · 개발자, 기획자, 디자이너 순으로 팀 선정
공지사항 전달	16:00 ~ 16:10	· 소셜이노베이션캠프 전체 공지사항 - 운영정책 공지 - 캠프 장소 및 출발 시간 공지 - PM 역할 및 주최측과 소통 - 필요 장비 및 운송 방법
팀 별 논의 / 클로징	16:10 ~ 17:30	· 팀별 코디네이션 논의 - PM 선정 및 역할 분담 - 제안자와 개발 팀 간 의견 조율 - 사전 모임 일정 - 팀 명, 팀장 선출 등 팀별 아이덴티티 구축 - 온라인 커뮤니티 구성, 간단한 다과
정리	17:30 ~	· 물품 정리 / 철수

(2) 아이디어 숙성 및 자문

- 팀별 활동비 25만 원 지원 (회의비 + 작업 장비 운송비)
- 팀별 전문가 자문비 3회까지 지원(1회당 20만 원씩)
- 팀별로 전문가를 알아보고, 어려울 경우 제작소에서 주선하는 방식
- 팀별 성향에 따라 전문가 자문의 활용도가 차이 남
- 결과물 완성도 향상을 위해 사전 작업 허용(OT에서 가이드라인 제시)

(3) SNS 소통

- 팀원 간 소통 : 페이스북 그룹
- 참가자와 주최측 소통 : 페이스북, 트위터

5. 본 캠프

날짜	시간	내용	세부내용
14일 금요일	20:30	집결	양재역 집결
	21:00 ~ 23:30	출발-도착-작업환경 세팅	
	23:30	오프닝	Opening 입장 퍼포먼스 -개막식 -환영인사 -오프닝 영상(OT스케치) -각 기관 대표 인터뷰 및 응원 메시지 영상 -공지사항
15일 토요일	00:00	시작	
	00:00 ~	팀별 작업 (야간)	이벤트: 생일참가자
	08:00 ~ 09:00	아침 식사	
	09:00 ~ 12:00	팀별 작업	이벤트: Wii 게임
	12:00 ~ 13:00	점심 식사	
	13:00 ~ 18:00	팀별 작업	이벤트: 여자팔씨름
	18:00 ~ 19:00	저녁 식사	
	19:00 ~ 00:00	팀별 작업	
16일 일요일	00:00 ~	팀별 작업 (야간)	
	08:00 ~ 09:00	아침 식사	
	09:00 ~ 12:00	팀별 작업 및 작업완료	
	12:00 ~ 13:00	점심 식사	
	13:00 ~ 14:30	팀별 결과물 발표	
	14:30 ~ 14:40	심사	Fun Award 및 36시간 스케치 영상
		36시간 스케치 영상	
	14:40 ~ 14:50	심사위원 스피치	
	14:50 ~ 15:00	시상	
	15:00 ~ 15:10	클로징	기념촬영, 물총놀이, 해산

6. 심사운영 및 기준

(1) 아이디어

– 심사 방식 및 심사위원 구성

- 1차: 소셜이노베이션캠프 36 실무진이 2.5배 선정(15개), 네티즌 인기상 1개 선정
- 2차: 희망제작소(유시주 소장), 다음세대재단(방대옥 이사), 코업(양석원 대표) (5개 선정)

– 심사기준

기준	내용	반영비율
공익성	· 아이디어 실행에 따른 공익적 가치가 분명한가? · 아이디어 실행이 사회적 문제의 해결에 도움이 되는가? · 제시된 문제의식이 빠른 시일 내 해결되어야 할 필요성이 존재하는가?	40%
실행 가능성	· 문제의식과 그 해결방안이 긴밀한 상관관계를 갖는가? · 제시된 해결방안이 실제 적용될 수 있는가? · 제한된 기간 동안 협업을 통해 구현이 가능한 규모와 범위인가?	30%
창의성	· 문제의식 및 해결방식이 독특하고 새로운가? · 기존의 방식을 새롭게 적용하거나 개선했는가? · 직간접적인 저작권 문제가 발생할 가능성은 없는가?	30%

– 수상 혜택

- 제안 내용에 어울리는 15만 원 이내의 재미있는 상품

(2) 구현 결과물

– 심사위원 구성

윤석인(심사위원장, 희망제작소 소장), 문효은(다음세대재단 대표), 윤종수(크리에이티브커먼즈 코리아 프로젝트 리드), 정재승(카이스트 교수), 정지훈(명지병원 IT융합연구소 소장), 이 봄(전년도 소셜이노베이션상 수상팀원)

– 심사기준

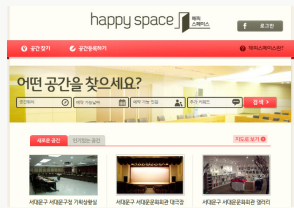
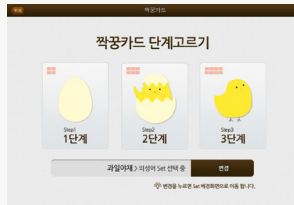
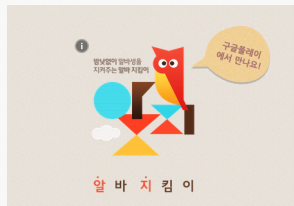
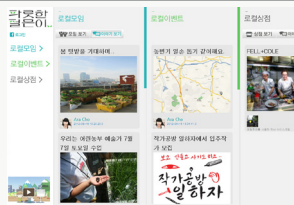
기준	내용	반영비율
구현방식의 적합성	· 아이디어를 적절하게 구현하였는가? · 아이디어의 목표와 그 목표를 이루기 위한 실행계획과 과정, 수단이 적절하게 연결되었는가? · 쉬운 접근, 활용 및 운영이 가능한가? · 기존 오픈 소스를 적절히 활용하였는가?	40%
완성도	· 전체 완성도 대비 구현 정도는 어떠한가? · 정해진 자원 안에서 얼마만큼 완성도를 높였는가?	30%
확장성	· 오픈 소스로서의 가치와 그에 따른 활용성, 확장성이 얼마나 되는가?	30%

실제운영가능성 (가산점)	· 아이디어 구현물을 실제 운영할 의지 및 구체적인 향후 계획이 있는가? (실제 운영에 대한 계획과 가능성이 있다면 10%의 가산점 부여)	10%
------------------	--	-----

– 수상혜택

- 소셜이노베이션상: 300만 원
- 소셜임팩트상: 200만 원
- 소셜인스퍼레이션상: 100만 원
- 해피이노베이션상: 30만 원 상당의 외식 상품권
- 크리에이티브이노베이션상: 30만 원 상당의 외식 상품권
- 퓨처이노베이션상: 30만 원 상당의 외식 상품권

(3) 구현 결과물 소개

썸네일	제목	형태	내용
	해피스페이스	웹	서울시내 유휴 공공 공간을 예약하는 웹사이트. 공공기관뿐만 아니라 일반 사무실, 작업실 등도 등록 가능하여 저렴한 가격에 다양한 공간을 이용할 수 있다. * 소셜이노베이션 상
	에그	태블릿 PC 앱	순회교사와 아이들이 가르치는 특수장애아동을 위한 태블릿 PC 어플리케이션. 이동이 잦고 반복학습이 많은 순회교육의 어려움을 맞춤형 앱을 통해 해결할 수 있다. * 소셜임팩트 상
	알바지킴이	모바일웹	아르바이트생들의 근로환경에 맞춰 근로기준법 정보를 제공하는 모바일 어플리케이션. 알바 시기, 성별, 연령, 기관별로 상세한 안내를 받을 수 있으며 이슈청원도 가능하다. * 소셜인스퍼레이션 상
	파절이	웹	지역에서 난 먹거리를 지역에서 소비하는 로컬푸드 캠페인 웹사이트. 로컬푸드에 관심 있는 사람들과 로컬마켓을 연결하고, 관련 정보를 제공하는 허브사이트 역할을 맡는다. * 퓨처이노베이션 상

	열린옷장	웹	정장 기부자와 구직자를 연결하는 커뮤니티 웹사이트. 기증, 대여, 이야기 메뉴로 구성되어 옷과 옷에 담긴 이야기를 서로 공유할 수 있다. * 크리에이티브이노베이션 상
	소셜캘린더	웹	시민사회단체와 사회적기업들의 활동 일정을 공유하는 웹사이트. 소셜로그인으로 누구나 쉽게 정보를 올리고 공유할 수 있다. * 해피이노베이션 상

7. 사후 운영

－ 운영주체 공모

- 1차 대상: 제안자, 개발자 그룹(해피스페이스, 에그, 파절이, 열린옷장, 소셜캘린더)
- 2차 대상: NGO, NPO (알바지킴이-청년유니온)
- 6개의 아이디어 중 5개가 캠프 전 운영주체 설정을 완료함

－ 결과물 운영지원

- 운영계획 및 지원서를 받아 실질적인 운영이 될 수 있도록 유도
- 캠프 종료 후 팀별로 후속개발하고 있으나 강제력이 없어 진행에 어려움
(운영주체가 개발팀의 후속지원을 요청하고 있는 상황)

－ 결과물 기본 지원 사항

- 도메인 호스팅
- 서버 호스팅
- 온라인 홍보 지원
- 유지 보수 작업시 장소 대관이나 간식 마련을 위한 재정 지원
- － 2012년 11월 현재 모든 사이트 12월 말 완성을 목표로 추가작업 중

8. 운영 정책

- － 소셜이노베이션캠프 36을 통해 구현된 결과물(기획, 개발, 디자인 등)은 크리에이티브 커먼즈 저작자 표시-비영리-동일조건 변경허락 2.0 대한민국 라이선스가 적용되며 그에 따라 저작물을

누구나 자유롭게 이용할 수 있음

- 구현된 결과물은 특정 정당의 활동, 특정 종교의 활동 등으로 사용될 수 없음
- 구현된 결과물을 통한 영리행위는 원칙적으로 제한하나, 사회적 가치가 발생하는 영리사업의 경우 '사회적 기업'의 기준에 의거하여 부분적으로 허용함

9. 홍보

- 다음세대재단과 공동으로 보도자료 작성 및 배포 : 아이디어 공모전, 본 캠프 개최, 본 캠프 결과 등 총 3회
- 희망제작소 뉴스레터, 네이버 테마캐스트 메인, 홈페이지, SNS 활용
- 희망제작소를 둘러싼 정치적 환경변화로 인해 후원사 모집과 방송 매체 섭외에 어려움
- 퍼블리싱
 - 사진: 플리커 게시(www.flickr.com/sicamp36)
 - 동영상: 비메오 게시(www.vimeo.com/sicamp36)

10. 참가자 반응

- 본 캠프 종료 후 참가자 및 제안자 대상 설문
- 제안자 5명 중 4명 응답, 참가자 50명 중 43명 응답
- 소셜이노베이션캠프 인지 경로
 - 제안자: SNS
 - 참가자: 지인 소개
- 결과물에 대한 만족도는 높음
- 운영주체가 사전에 참여할수록 아이디어 숙성 과정과 결과물 완성도가 높아짐을 확인
- 기존 캠프 참가 경험자들의 활약을 통한 팀별 활동 및 작업 공정 성숙도 향상
- 안정된 인원의 팀 구성과 작업 환경 제공을 통해 36시간 작업 성과물 구현에 유효
- 그 어느 해 보다 완성도 높은 결과물
- 전반적인 만족도는 매우 높음

11. 함께한 기관

- 주최 · 주관: 희망제작소, 다음세대재단
- 후원: 다음커뮤니케이션, NHN, 네오위즈마법나무재단
- 파트너: 크리에이티브커먼즈 코리아

12. 예산

- 희망제작소 31,781,279원
다음커뮤니케이션/다음세대재단 40,045,221원
NHN 10,000,000원
네오위즈마법나무재단 10,000,000원
- 총 예산 71,826,500원 중 66,526,500원 집행
- 잔액 5,300,000원은 사후 운영비로 희망제작소에서 관리

5_ 향후 비전과 계획

SI캠프 36은 지난 대회를 통해 나름의 성과와 호평을 받으며 순항해 왔다. 하지만 3년여의 시간이 흐른 만큼 대회의 목적이나 형태, 질적 확장에 대해 고민을 해야 하는 시점에 이르렀다. SI캠프 36이 지속가능한 발전 전망을 가지고 현재 수준에서 도약을 하려면 다음의 과제가 검토되어야 한다고 연구, 운영진은 판단하고 있다.

1. 위상과 목표

SI캠프 36은 사회혁신을 촉진하고 사회변화를 이루기 위한 도구로서 온라인 사용 툴을 개발하는 것에 그 목적이 있다. 실제로 지난 3년간 대회를 운영한 결과 IT 인력들의 재능기부를 통한 결과물 창조라는 과정은 무리 없이 달성하였지만 그 결과물이 사회혁신을 촉진하고 사회변화에 기여하고 있는가 묻는다면 회의적일 수밖에 없다.

현재 SI캠프 36은 대회 자체를 기획하고 운영하는 것에 방점이 찍혀 있는 바, 개발된 결과물이 사회변화를 위한 실질적인 작동기제로서 역할을 하게끔 조력하기 위해서는 또 다른 프로세스가 개발, 운영되어야 할 것이다. 이를 두고 서로 다른 설립비전을 가지고 있는 운영 주체들 사이에 다소의 이견이 있으며 조정이 필요한 사항이다. 한편으로는 사회혁신을 촉진하고 변화하는 것을 어떤 기준으로 측정할 것인가에 대한 고민도 묻어있다.

2. 규모와 확산

SI캠프 36은 런던이나 다른 도시에서 개최하는 행사 규모와는 차이가 있다. 운영 주체들의 수나 투입되는 기금, 참가자들에게 제공하는 혜택, 아이디어 인큐베이팅 등 평균보다 긴 시간과 상대적으로 많은 자본이 투입된다. 물론 이러한 요소로 인해 여타 도시와는 다른 차별적인 정체성을 획득할 수 있겠지만 대회의 규모가 크다 보니 확보한 기금 여부, 참여하는 운영주체들의 수에 따라 안정적인 대회 운영에 어려움이 따르는 것이 사실이다. 대회의 규모는 지역으로 확산을 막는 장애 요인이기도 하다. 상대적으로 인프라가 열악한 지역의 경우 서울에서 진행하던 기준과 운영 과정, 질적 퀄리티를 적용하기가 어렵다. 3년을 거치면서 자연스럽게 형성된 SI캠프 36에 대한 암묵적인 기준은 오히려 SI 캠프의 최대 장점이라고 할 수 있는 탄력적이고 유연한 운영을 가로막는 유리벽으로 존재

하고 있다

제기되고 있는 위와 같은 물음들을 해소하기 위해 연구 운영진의 노력은 계속되고 있으며 3년간 활동을 보고서로 정리하는 것도 이러한 물음에 답을 찾기 위한 작업의 일환이라고 볼 수 있다. 아직 확정되진 않았지만 그간의 논의와 향후 시대적 변화를 고려할 때, SI캠프 36은 다음과 같은 미래상을 가지고 단계별 변화와 발전을 해나가고자 한다.

(1) 공익 아이디어가 상시적으로 거래, 개발되는 상설 플랫폼으로 진화

현재 SI캠프 36은 매년 개최되고는 있지만 연중 4개월의 기간 동안만 움직이는 단기적인 사업이다. 이는 아이디어의 상시적인 관리나 참여자의 모집과 네트워크 관리, 개발 구현물이 또다른 형태로 창조적으로 진화하도록 조력하는데 한계가 분명한 모델이다. 때문에 희망제작소 사회혁신센터에서는 우리사회의 발전된 IT 인프라와 사회혁신 주체들의 역량을 기반으로 하여 공익 아이디어가 연중 거래, 개발되는 상설 플랫폼을 개발 운영할 예정이다.

공익적인 아이디어들이 상시적으로 올라오고 이를 토대로 어플리케이션과 웹 사이트들이 개발되며 소스가 공개되고 자체 발전하는 것을 매개하게 될 것이다. 이를 위한 시장이 만들어져 투자가 이루어지는 환경도 조성할 계획이다. SI캠프 36은 이러한 플랫폼의 가교이자, 핵심엔진으로서 역할을 재정립하게 될 것이다. 이러한 상 아래에서 SI캠프 36은 고립된 섬이 아니라 기획-개발-공유의 선순환 사이클의 중심이 되며 IT 혁신 생태계를 조성하는데 일조할 것이다.

(2) 유연하고 탄력적인 규모와 다양한 형태 개발

현재 설계되어 운영되고 있는 SI캠프 36 이외에도, 지역의 인프라와 상황에 맞춰 소규모 또는 수시로 열릴 수 있는 jam 형태의 SI캠프 프로세스를 개발하여 보급할 예정이다. 선한 의지가 있는 다수가 모여 무언가를 실험하고 만들어 내는 과정은 약간의 상상력과 창의성만 덧붙인다면 언제 어디서나 가능할 수 있다고 본다. 또한 가능하도록 만들어야 한다.

(3) 국제적인 시각과 교류

SI캠프는 세계 여러 도시에서 실시되고 있는 국제 행사이다. 따라서 국제 행사만이 누릴 수 있는 장점을 충분히 활용하는 방식으로 업그레이드를 하려 한다. 아시아의 공통 문제를 두고 아시아의 시민들이 함께 이를 해결하는 솔루션을 만든다거나, 도시 간 순회 개최를 한다거나 공동 개발을 해 본다거나 하는 방식도 얼마든지 시도해 볼 수 있다. 아시아를 넘어 유럽의 참가자들과 함께 보다 발전된 SI 캠프를 만들기 위한 방안을 모색하는 컨퍼런스를 개최하는 것도 가능할 것이다. *

부록 - 연도별 행사 사진 및 참가자 명단

1. 2010년 소셜이노베이션캠프 36

아이디어 수다모임



오리엔테이션



본 캠프



제안자 및 참가자

팀명	아이디어	참가자	직군	팀명	아이디어	참가자	직군
바라티에	바라티에 (Baratie) : feed your people	이동균	제안자	6-Pack	친절한 우리 기사님	양석원	제안자
		황선화	기획자			문근재	기획자
		김민정	기획자			이희덕	기획자
		이태우	개발자			김정현	개발자
		이한길	개발자			김석동	개발자
		이종찬	디자이너			김성구	개발자
		정하영	디자이너			박지원	디자이너
wefarm	도심 텃밭 농장과 소비자를 이어주는 디지털 플랫폼	백준상	제안자	컬처 펀드	창작을 위한 품앗이 펀딩	윤미영	디자이너
		김성숙	기획자			이성은	제안자
		이나무	기획자			이승민	기획자
		조선근	개발자			조정환	기획자
		조영주	개발자			이채현	개발자
		한홍석	디자이너			이철혁	개발자
		최윤희	디자이너			임수민	개발자
Treeing	당신의 나무를 심어 드립니다. 열혈나무꾼	이건희	제안자	Social 人	[프로보노 브릿지] 돕고 싶은 사람, 도움이 필요한 사람. 여기서 모이자!	김태곤	개발자
		손진원	기획자			곽경선	디자이너
		이서연	기획자			이경혜	디자이너
		조성택	개발자			김동현	제안자
		조수현	개발자			이길복	기획자
		최성규	디자이너			이지선	기획자
		강명훈	디자이너			김수영	개발자
트윙클	우리 동네 사람들	한선경	제안자	세바퀴	우리가 만드는 fun한 자전거 도로	이준홍	개발자
		박경오	기획자			김동욱	개발자
		김영지	개발자			이은아	디자이너
		이성대	개발자			정진희	디자이너
		이혜진	디자이너			장미연	디자이너
		이아름	디자이너			김민정	제안자
		Tomato	시장을 찾아서			최보름	제안자
양석원	기획자			박혜경	기획자		
박훈준	개발자			최성락	개발자		
이정균	개발자			박대환	개발자		
김민기	개발자			최재성	개발자		
양드레	디자이너			이승연	디자이너		
				이진한	디자이너		
				이상희	디자이너		

2. 2011년 소셜이노베이션캠프 36

아이디어 수다모임, NPO/NGO 설명회



오리엔테이션



본 캠프



제안자 및 참가자

팀명	아이디어	참가자	직군	팀명	아이디어	참가자	직군
소셜스타	사회적기업 희망키움 소셜스타	김현하	제안자	잠이오나	윤리적 소비어플	김결	제안자
		이지선	기획자			임보라	기획자
		나윤경	기획자			박내현	기획자
		김수영	개발자			강지훈	개발자
		조수현	개발자			김정석	개발자
		김대욱	개발자			김가현	개발자
		고지현	UI개발			이준우	UI개발
		이은아	디자이너			김소영	디자이너
		송혜미	디자이너			유성희	디자이너
		윤미영	디자이너			양윤희	디자이너
우리팀	너도나도	양석원	제안자/기획자	하이웨이 스타	길거리공연 어플알리미 길거리 스타	현복진	제안자
		노수진	기획자			정윤희	기획자
		김남우	개발자			문설아	기획자
		이성대	개발자			이철혁	개발자
		이희덕	개발자			최현준	개발자
		김석동	UI개발			김병수	개발자
		박지은	디자이너			문지애	UI개발
		현소연	디자이너			김선우	디자이너
		정성민	디자이너			장재연	디자이너
						이봄	디자이너
자기들끼리 고래고래	고래고래	이주희	제안자	그래요	장애인과 함 께 살아가다 장하다	이성희	제안자
		박경오	기획자			김모영	기획자
		나지웅	기획자			정희영	기획자
		홍영기	개발자			김범준	개발자
		이교진	개발자			김민환	개발자
		이창훈	개발자			강태호	개발자
		안성환	UI개발			이아름	디자이너
		김민지	디자이너			최성규	디자이너
		이가진	디자이너			유경진	디자이너
		최혜령	디자이너				

3. 2012년 소셜이노베이션캠프 36

아이디어 수다모임, NPO/NGO 설명회



오리엔테이션



본 캠프



제안자 및 참가자

팀명	아이디어	참가자	직군	팀명	아이디어	참가자	직군
소셜통	소셜통 캘린더	주광진	제안자	파로마	열린옷장	한만일	제안자
		백승화	기획자			배성훈	기획자
		조정환	기획자			임보라	기획자
		변경화	개발자			김남우	개발자
		이주원	개발자			이해정	개발자
		이준호	개발자			이준우	개발자
		김의산	마크업			윤병국	마크업
		서연주	디자이너			김누리	디자이너
		백수정	디자이너			전영주	디자이너
		최혜령	디자이너			이가진	디자이너
공간을 지배하는 자	공공공 (公空共) – 공공 공간 공유	김석동	제안자	JOB법	사회 초년생을 위한 도우미 & 근로기준법 시행 지침이	이보람	제안자
		김선우	기획자			이교진	기획자
		안세일	기획자			장대상	기획자
		김가현	개발자			이승주	개발자
		이철혁	개발자			문근재	개발자
		김양귀	개발자			차태진	개발자
		이정균	마크업			김현동	마크업
		박수정	디자이너			유슬기	디자이너
		김민지	디자이너			양윤호	디자이너
		김경환	디자이너			장재연	디자이너
파절이	가장 신선한 채소를 위해! 로컬푸드 딜리버리 서비스	나혜란	제안자	egg	특수교육대상 아동을 위한 앱	황민령	제안자
		나지웅	기획자			이성암	기획자
		조아라	기획자			김순	기획자
		최현준	개발자			임경택	개발자
		강태호	개발자			김준호	개발자
		박준혁	개발자			조우리	개발자
		신철호	마크업			조현길	마크업
		박지은	디자이너			김은영	디자이너
		이은희	디자이너			박혜연	디자이너
		차민규	디자이너			박봄이	디자이너

building hope together

더 많은 꿈이 현실이 될 수 있도록, 당신의 희망을 나눠주세요.



희망제작소는

지역과 현장 중심의 연구를 통해 살아있는 대안을 만듭니다.
농촌과 지방을 살기 좋은 마을로 가꿔나갑니다.
소기업과 사회적기업을 지원하며 새로운 경제 패러다임을 세웁니다.
공공리더와 시니어를 위한 교육프로그램을 제공하여 우리 사회에 활력을 불어넣습니다.
시민의 변혁이는 아이디어를 사회혁신의 원동력으로 삼습니다.
1만명 시민의 힘으로 움직이는 시민참여형 연구소입니다.

희망제작소의 후원회원이 되어주세요.



후원회원이 되시면,

다양한 분야에서 자원 활동에 참여할 수 있습니다.
희망제작소의 각종 강연, 세미나에 초청합니다.
희망제작소 발간도서 구입 및 교육, 강연 수강 시, 할인혜택을 받습니다.
후원회원을 위한 특별한 회원모임과 프로그램에 참여할 수 있습니다.
희망제작소의 연간 사업 활동을 정리한 애뉴얼리포트를 매년 보내드립니다.

click



후원하기

후원회원 가입 문의 : 02-2031-2130 / give@makehope.org

후원계좌 : 하나은행 271-910002-36004 (예금주-희망제작소)

