

개인 최적화 시대의 교육과 직업

안 진 훈 대표



브레인OS연구소

적성과 전공의 미스매치 문제

- 2017년 OECD가 발표한 한국의 미스매치율
 - 15~29세 37%
 - 전연령 22%
- “대학생 50% 잘못된 진로 선택” (매일경제, 16.10.16.)
- 스위스의 미스매치율인 5.9%까지 낮출 경우
국내 노동생산성 5% 상승

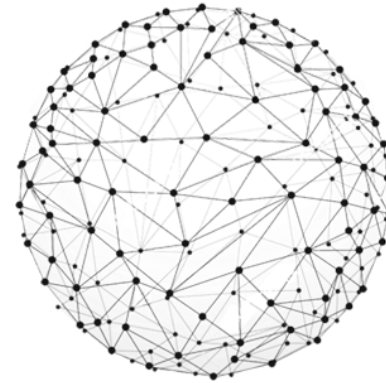
뇌인지 모델맵

좌뇌분석해결형	예술적/ 과학적상상형	카리스마적/ 전문가적 리더십형	자기희생형/ 순수 대인관계형	완벽주의적 실천형	스포츠형
좌뇌탐구통합형					
좌뇌실험탐구형	감성 풍부형	목표지향적 리더십형	관계 중심형	책임감있는 실천형	현장 중심형
좌뇌개념사고형					
우뇌논리사고형	감성 절제형	중용적 리더십형	관계 선택형	효율적 실천형	양면적 활동형
우뇌전략형					
우뇌소통형	현실 충실형	안정적 리더십형	관계 독립형	자기주도적 실천형	정적 활동형
우뇌직감형					
뇌인지유형	뇌활성화	진취성	사회성	실천성	신체 활동성

Brain-based Society



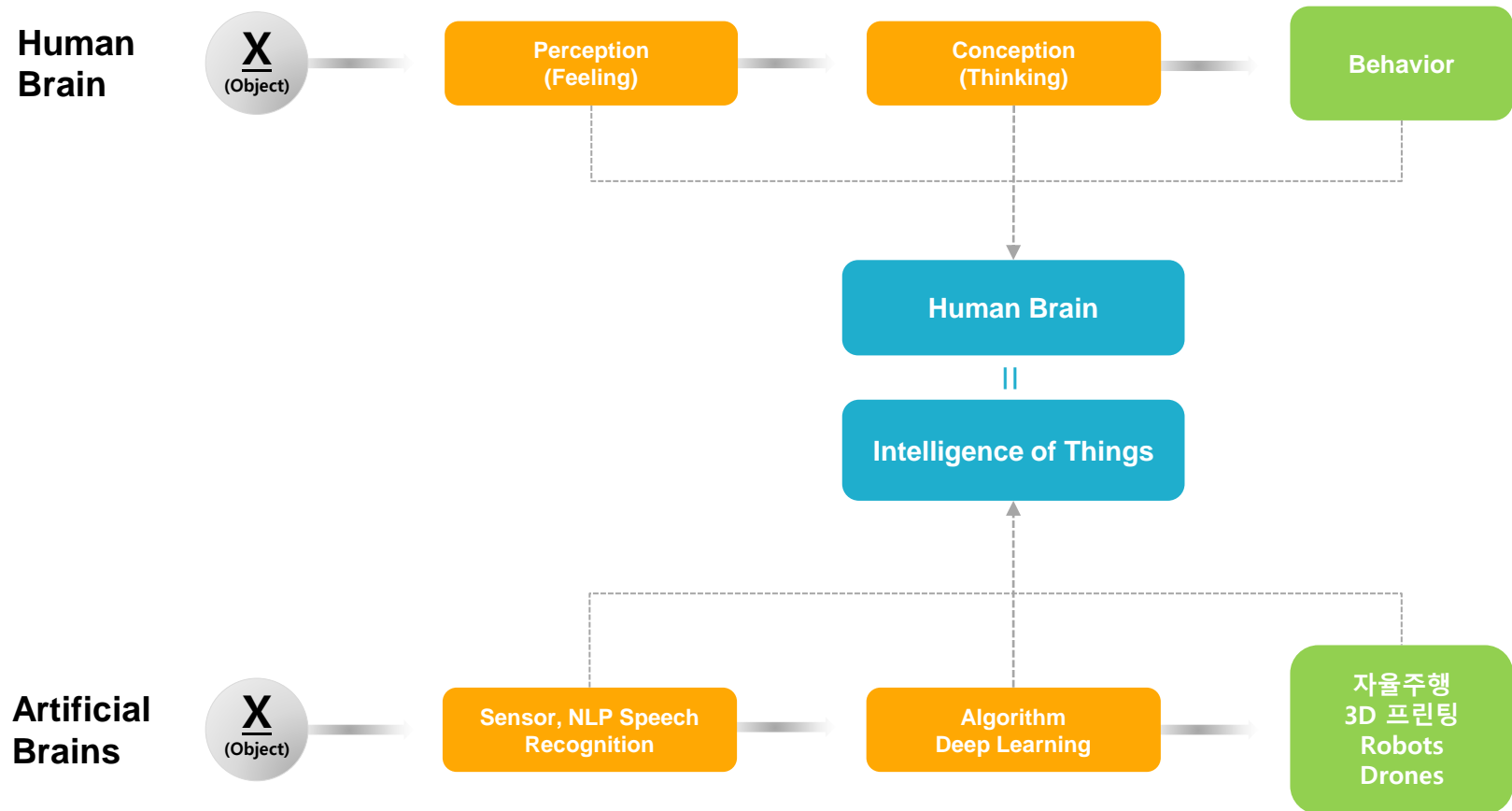
Earth



Brain Space

- 75억개의 Human Brains
- 천문학적 갯수의 Artificial Brains (AI)

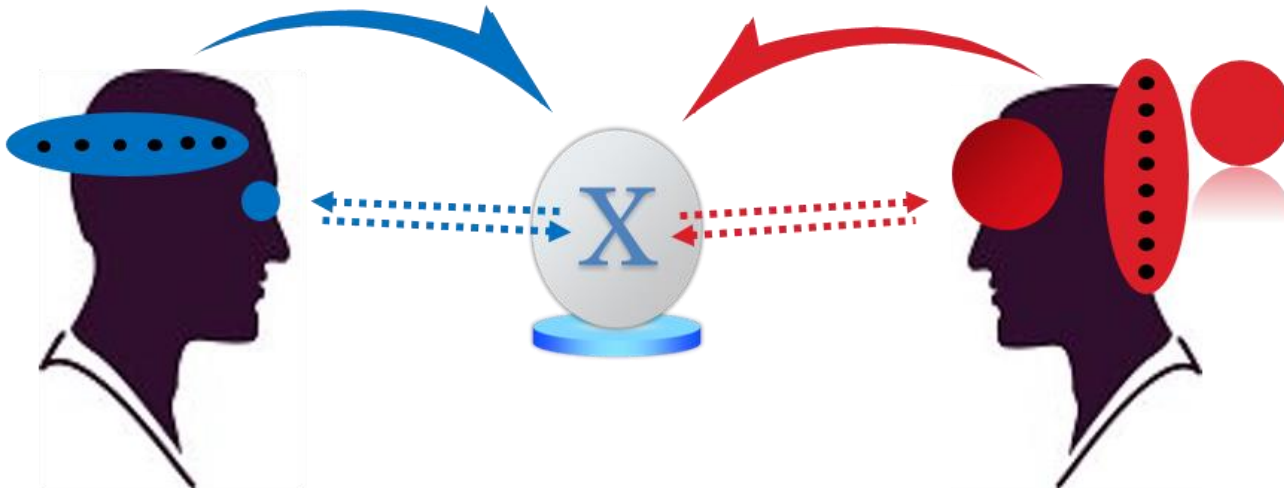
Brain Cognitive Structure



통합적 뇌인지 모델

Convergent thinking

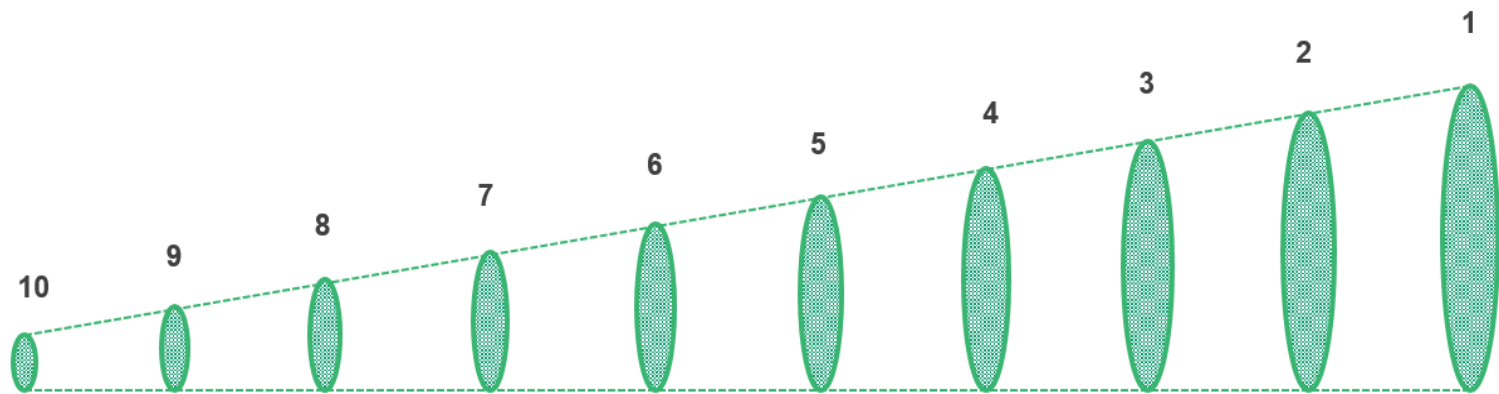
Divergent thinking



Sequential thinking
좌뇌적 인지모델

Spatial thinking
우뇌적 인지모델

뇌인지 스펙트럼

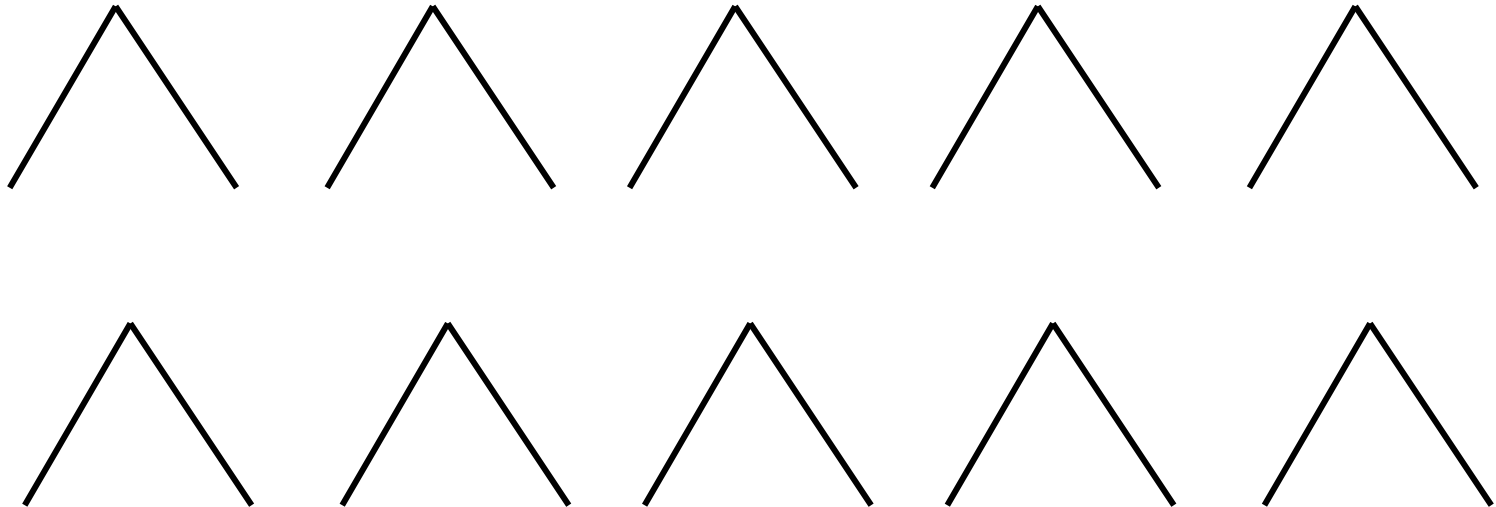


순수공학분야 응용공학분야 자연과학분야 사회과학분야 수리/데이터 분야 인문학분야 생활/예술 분야

기계공학	전자공학	의학	화학	기자	수학	경영(전략)	마케팅	심리상담	연예인
AI 전문가	건축공학	경제학	생물학	기술경영	물리학	정치학	커뮤니케이션	검사	패션디자이너
교육자	생명공학	산업공학	컨셉디자이너	철학	CFO	영문학	외교학	회계사	체육
판사	화학공학	약학	컨설턴트	사회학	데이터과학 (통계학)	식품영양학	중문학	사회복지	머천다이징 디렉터
물리학자	역사학	도시공학	기술영업	소셜미디어		부역학	협상전문가	광고	푸드 스타일리스트

우뇌적(반복/암기식) 학습의 부작용

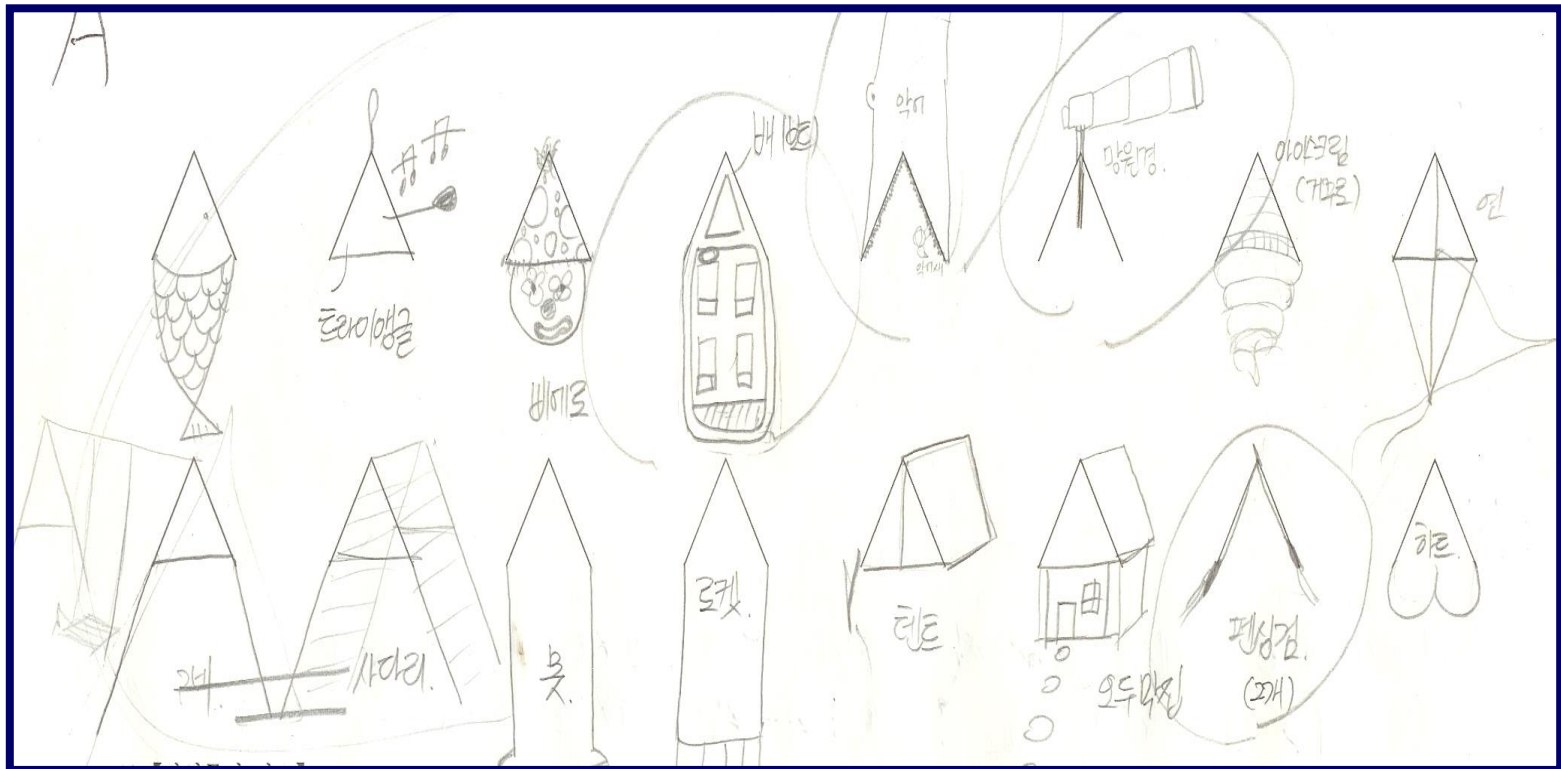
“ 다음의 도형을 활용하여 그림을 될 수 있는 한 많이 그리세요.”



토렌스 창의성 검사

우뇌적(반복/암기식) 학습의 부작용

우뇌의 창의성이 살아 있는 경우

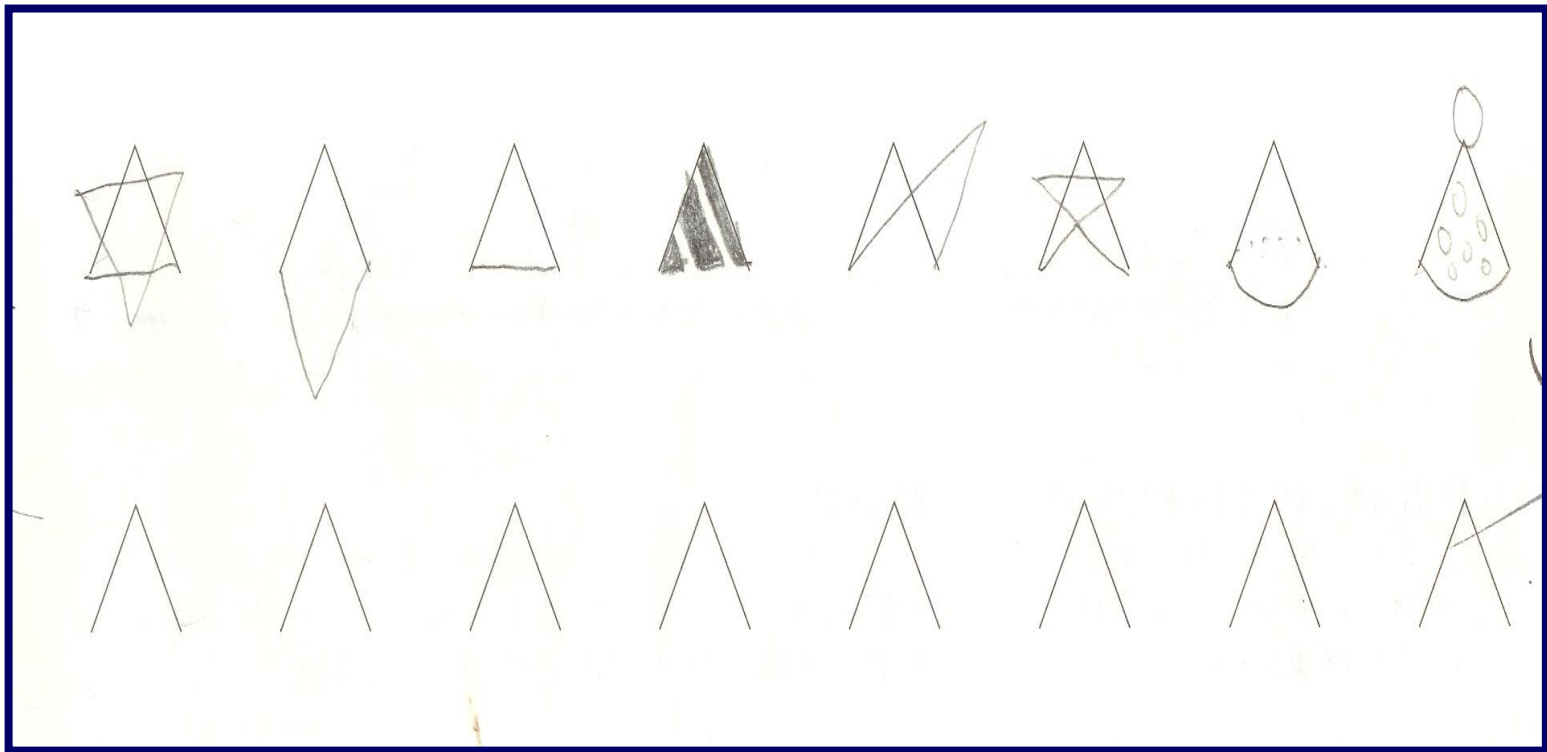


고등학교 1학년 학생

중학교 1학년 학생

우뇌적(반복/암기식) 학습의 부작용

우뇌로 수학을 해서 우뇌의 창의성이 사라진 경우 (II)



D외고 1학년 학생

수학으로 인해 창의성이 약화된 경우

KMIS-M report

다중지능검사 결과표 : 중학생용

본 지능검사는 대구대학교 심리학과 응용심리연구소와 성균관대학교 아동학과 창의성 및 영재교육팀이 공동으로 개발한 검사입니다. Gardner의 다중지능이론, Sternberg의 지능의 삼위일체론, Thurstone의 지능의 다요인설을 기반으로 인지능력 중심의 6개 요인을 측정하여 각 요소별 학생의 능력을 파악함으로써 학습지도에 유용한 자료를 제공하기 위해 제작되었습니다.

이종구, 현성용, 최인수 교수 공저

144 / 0.3%

학교/기관명 ..	MSC브레인컨설팅그룹
학년	1
반	10
번호	12
성별	남
성명	이승훈
검사일	2010년 11월 01일

:: 영역별 프로파일

각 영역별 수치보다는 동일집단 내에서의 상대적 위치와 발달정도를 아는 것이 중요합니다.

(단위 : T점수)

하위영역	T점수(백분위)	20	30	40	50	60	70	80
어휘적용력	76(99.5)							
이해력	77(99.6)							
도형지각력	69(97.1)							
수리력	82(99.9)							
공간지각력	57(75.8)							
공간추리력	49(46)							

* T점수는 평균이 50, 표준편차가 10인 분포를 이룹니다. 즉 T점수가 50점을 중심으로 1표준편차 떨어진 40-60점 사이에 전체 학생의 약 60%가 해당되며 2표준편차 떨어진 30-70점 사이에 속하는 학생이 약 95%, 그리고 3표준편차 떨어진 20-80점 사이에 약 99%의 학생이 해당하는 분포를 이룹니다. 일반적으로 T점수가 70점을 넘으면 전국기준 2.5%이내에 해당하는 상당히 높은 점수라고 할 수 있습니다.

:: 지능검사 해석상의 주의점

지능검사는 단순히 검사를 받은 사람이 머리가 좋다, 좋지 않다고 판단하기 위한 것이 아니라, 지적능력을 구성하는 몇 가지 요소들을 확인하여, 강점을 가지고 있는 부분과 보완을 해야 할 부분을 확인하고자 하는 것이 주요 목적입니다.

- ① 6개의 하위검사 점수가 63점(T 점수) 이상이면 해당 영역과 관련된 높은 학업성취를 기대할 수 있습니다. 56점 이상이면 해당 영역의 기본 능력을 갖추고 있다고 볼 수 있습니다.
- ② 하위검사별로 45점에서 55점 사이는 보통의 능력 소유자이며 넓게 보아 40 ~ 60점 사이이면 정상적인 범위로 볼 수 있습니다. 하위검사의 점수가 30점 이하이면 특별한 주목을 요한다고 볼 수 있습니다.

:: 하위영역별 측정내용과 수준

● 어휘적용력

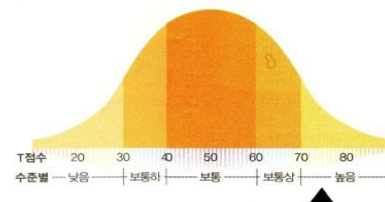
두뇌영역 |
주로 좌뇌

어휘 보유능력과 기본적인 어휘력, 문장의 정확한 이해 및 문맥에 맞는 적절한 어휘를 선택하는 능력을 측정합니다.

T점수 76 수준 상상

* 높은 점수의 경우 자신의 학년수준에 비해 풍부한 어휘를 보유하고 있으며 문장의 의미를 정확하게 이해하고 문맥에 맞는 적절한 어휘를 적용하는 능력을 보유하고 있습니다.

* 낮은 점수의 경우 지도방향 일상적 대화에서는 정확하지 않은 문장이나 어휘를 사용해도 소통에는 지장을 주지 않습니다. 그러나 학업과 글쓰기에서는 추상적 어휘가 많이 사용되고, 보다 정확한 표현이 강조됩니다. 문장력과 어휘적용능력을 높이려면 발표나 토론 및 발표문 작성과제가 필요하며, 풍부하고 적절한 어휘선택을 위해서는 독서지도와 독후감 작성 등의 과제가 요구되며, 문장에서 유사한 다른 어휘적용 연습이 필요합니다.



● 이해력

수학으로 인해 창의성이 약화된 경우

KMIS report

다중지능검사 결과표

본 지능검사는 대구대학교 심리학과 응용심리연구소와 성균관대 학교 아동학과 창의성 및 영재교육팀이 공동으로 개발한 검사입니다. Gardner의 다중지능이론, Sternberg의 지능의 삼위일체론, Thurstone의 지능의 다요인설을 기반으로 인지능력 중심의 6개 요인을 측정하여 각 요소별 학생의 능력을 파악함으로써 학습지도에 유용한 자료를 제공하기 위해 제작되었습니다.

이종구, 현성용, 최인수 교수 공동

147/0.2%

학교/기관명	MSC브레인컨설팅그룹
학년	2
반	07
번호	10
성별	남
성명	이예성
검사일	2010년11월01일

:: 영역별 프로파일

각 영역별 수치보다는 동일집단 내에서의 상대적 위치와 발달정도를 아는 것이 중요합니다.

(단위 : T점수)

하위영역	T점수(백분위)	20	30	40	50	60	70	80
어휘적용력	67(95.5)							
언어유추력	78(99.7)							
도형지각력	81(99.9)							
수리력	85(99.9)							
공간지각력	49(46)							
(공간)추리력	63(90.3)							

* T점수는 평균이 50, 표준편차가10인 분포를 이룹니다. 즉 T점수가 50점을 중심으로 1표준편차 떨어진 40-60점 사이에 전체 학생의 약 60%가 해당되며 2표준편차 떨어진 30-70점 사이에 속하는 학생이 약 95%, 그리고 3표준편차 떨어진 20-80점 사이에 약 99%의 학생이 해당하는 분포를 이룹니다. 일반적으로 T점수가 70점을 넘으면 전국기준 2.5%이내에 해당하는 상당히 높은 점수라고 할 수 있습니다.

:: 지능검사 해석상의 주의점

지능검사는 단순히 검사를 받은 사람이 머리가 좋다, 좋지 않다고 판단하기 위한 것이 아니라, 지적능력을 구성하는 몇 가지 요소들을 확인하여, 강점을 가지고 있는 부분과 보완을 해야 할 부분을 확인하고자 하는 것이 주요 목적입니다.

- ① 6개의 하위검사 점수가 63점(T 점수) 이상이면 해당 영역과 관련된 높은 학업성취를 기대할 수 있습니다. 56점 이상이면 해당 영역의 기본 능력을 갖추고 있다고 볼 수 있습니다.
- ② 하위검사별로 45점에서 55점 사이는 보통의 능력 소유자이며 넓게 보아 40 ~ 60점 사이이면 정상적인 범위로 볼 수 있습니다. 하위검사의 점수가 30점 이하이면 특별한 주의를 요한다고 볼 수 있습니다.

:: 하위영역별 측정내용과 수준

● 어휘적용력

두뇌영역
주로 좌뇌

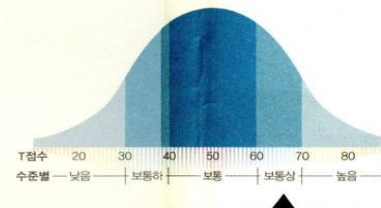
어휘 보유능력과 기본적인 어휘력, 문장의 정확한 이해 및 문맥에 맞는 적절한 어휘를 선택하는 능력을 측정합니다.

T점수 67

수준 상 중

* 높은 점수의 경우 자신의 학년수준에 비해 풍부한 어휘를 보유하고 있으며 문장의 의미를 정확하게 이해하고 문맥에 맞는 적절한 어휘를 적용하는 능력을 보유하고 있습니다.

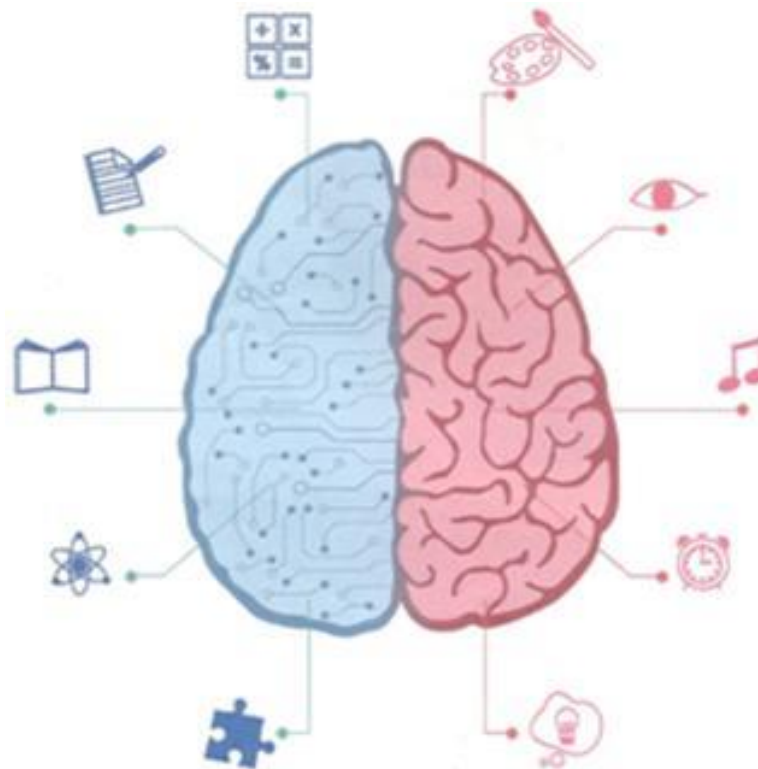
* 낮은 점수의 경우 지도방향 일상적 대화에서는 정확하지 않은 문장이나 어휘를 사용해도 소통에는 지장을 주지 않습니다. 그러나 학업과 글쓰기에서는 추상적 어휘가 많이 사용되고, 보다 정확한 표현이 강조됩니다. 문장력과 어휘적용능력을 높이려면 발표나 토론 및 발표문 작성과제가 필요하며, 풍부하고 적절한 어휘선택을 위해서는 독서지도와 독후감 작성 등의 과제가 요구되며, 문장에서 유사한 다른 어휘적용 연습이 필요합니다.



● 언어유추력

TEAManity 소개 영상

Introducing Brain OS Institute





Who We Are



브레인OS연구소

브레인OS연구소는 세계 최초로 뇌인지성향검사(BOSI)를 통해 사람의 뇌인지 성향을 파악하고, 사람이 어떻게 행동할지를 예측하는 알고리즘을 개발하였습니다. 이를 바탕으로 교육, HR, 창업 인큐베이팅, 개인소비성향 분석 등 다양한 분야에 연구 및 사업을 진행하고 있으며, 기존 빅데이터와 AI의 단점을 보완한 강인공지능(Strong AI) 개발로 분야를 확대하고 있습니다.

브레인OS연구소의 사업 전략은 다음과 같습니다.

- 1단계

뇌인지성향검사(BOSI)를 교육, HR, 데이팅, 헬스케어, 전자상거래 분야에 적용하여 분야별 빅데이터 분석

- 2단계

이렇게 모인 분야별 빅데이터를 통합, 활용하여 기존의 테스트 방식인 뇌인지검사를 하지 않고, 개인이 사용하는 텍스트 기반 AI를 만들어 상용화하는 단계

- 3단계

음성인식(텍스트) 기반 AI가 가속적으로 다양한 분야의 빅데이터를 통합하여 인간의 지능을 넘어서는 수퍼 인텔리전스, Super AI로 진화하는 단계

브레인OS연구소의 이론적 근거

1. 비엔나 서클

브레인OS연구소의 학문적 전통은 1900년대 초 유럽의 대표적 지식인 모임인 비엔나 서클로 거슬러 올라갑니다. 1920년대 초 오스트리아 비엔나에는 철학자, 수학자, 자연과학자들이 모여 철학적 문제들을 논의했습니다. 이 모임에는 수학자 한스 한, 물리학자 쉐리크, 법학자 펠리스 카우프만, 수학자이자 철학자인 괴델 등 당대의 대표적 지식인들이 참여했습니다. 이들은 영국에서 발흥한 경험주의와 20세기 초에 체계화된 논리학을 기반으로 철학에 막강한 영향력을 행사했습니다.



2. 프린스턴고등연구소

비엔나 서클 멤버 중 상당수가 히틀러의 유대인 박해를 피해 미국, 특히 프린스턴고등연구소(Institute For Advanced Study)로 자리를 옮깁니다. 그 결과 1930년 뉴저지주 프린스턴에 설립된 고등연구소에는 아인슈타인, 괴델 등 당대 최고의 수학, 과학, 철학 분야의 학자들이 연구활동을 했습니다.

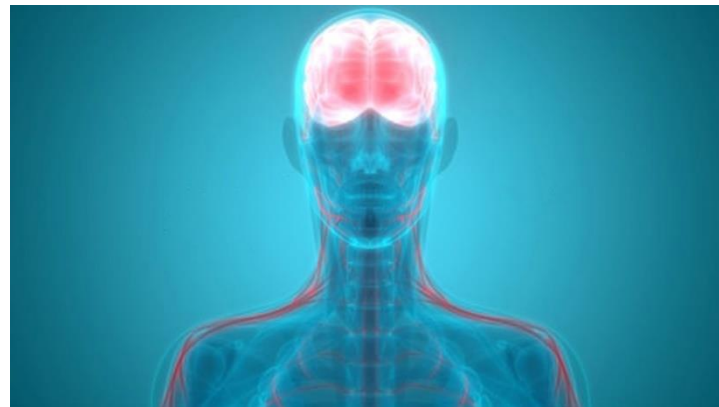
3. 한태동 박사

한태동 박사(前 연세대 교수)는 괴델로부터 직접 사사한 후 철학의 인식론적 기반에 현대 수학의 분석방법을 사용하여 다양한 분야의 거장들의 사고 구조(Thought Form)를 분석하는 일에 한 평생을 바쳐 탁월한 업적을 이루었습니다.

브레인OS연구소의 이론적 근거

4. 안진훈 박사

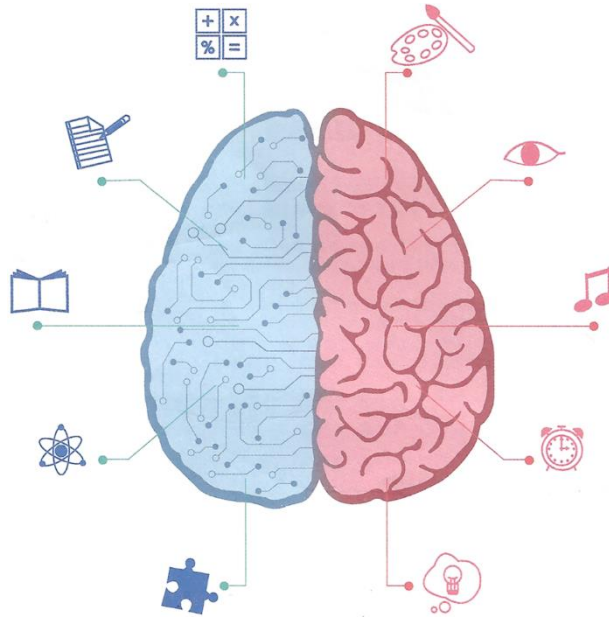
한태동 박사로부터 10년간 사사한 안진훈 박사는 기존의 심리학 기반의 뇌 인지 영역이 아닌, 현대 수학과 철학 기반의 인간의 사고구조와 뇌의 상관 관계를 밝혀 새로운 뇌인지 영역을 개척하였습니다. 사람마다 생각이 다른 데, 그것은 사람마다 외부 대상을 인지하는 프로세스, 즉 외부 대상에 대해서 느끼고(Perception) 생각하는(Conception) 인지처리(Cognitive process) 방식이 다르기 때문입니다. 이처럼 대상에 대해서 인간이 어떻게 느끼고, 어떻게 생각하는지를 다루는 영역이 바로 철학의 한 분야인 인식론(Epistemology)입니다.



이러한 인식론은 최근, 뇌과학의 발달로 뇌의 구조와 작용에 대한 메커니즘이 점진적으로 밝혀지면서 구체적으로 뇌에서 어떻게 구현되는 지 밝혀지는 단계로 진입하였습니다. 이처럼 철학과 과학이 만나는 융합연구 분야가 신경인식론(Neuroepistemology)입니다. 또 신경인식론에 기반한 인간의 인지처리방식이 인간의 행동에는 구체적으로 어떤 영향을 미치는지를 연구하는 분야 가운데 하나가 신경윤리학(Neuroethics)입니다.

안진훈 박사는 신경인식론과 신경윤리학 분야를 새롭게 개척하고 거기에 기반하여 인간의 뇌인지 행동 유형을 분류하였습니다. 더 나아가 10여 년에 걸친 수 많은 실험과 임상을 통해서 뇌-인지-행동의 시퀀스를 완성하고, 빅데이터를 활용하여 8,192가지 뇌인지 행동 유형을 확립하기에 이르렀습니다. 또한 이를 바탕으로 인간의 뇌인지 행동 유형을 파악할 수 있는 뇌인지검사 BOSI(Brain Orientation Suitability Inventory)를 개발하여 교육, HR, AI 등 다양한 사업 분야에 적용하고 있습니다.

뇌인지성향검사 BOSI 소개



“세상에 좋은 뇌, 나쁜 뇌는 없습니다.
단지 적합한 뇌만 있을 뿐입니다.”

뇌인지성향검사 BOSI 특징

분류의 정밀함

8,192 Type

행동의 원인

**Thinking
Mechanism**

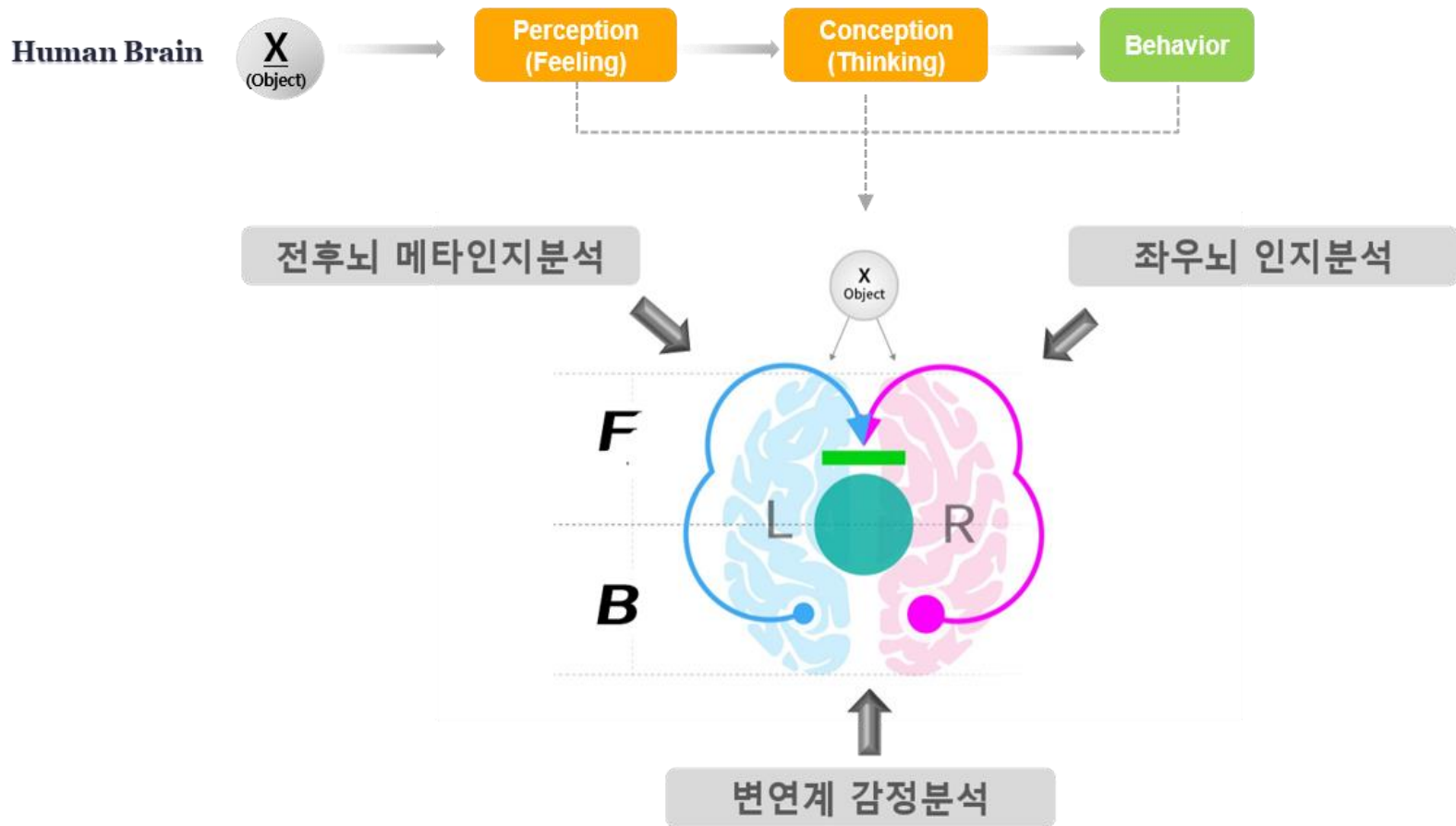
미래 행동 예측

Nature & Nurture

이해의 용이성

**Number &
Statistics**

뇌인지 프로세스



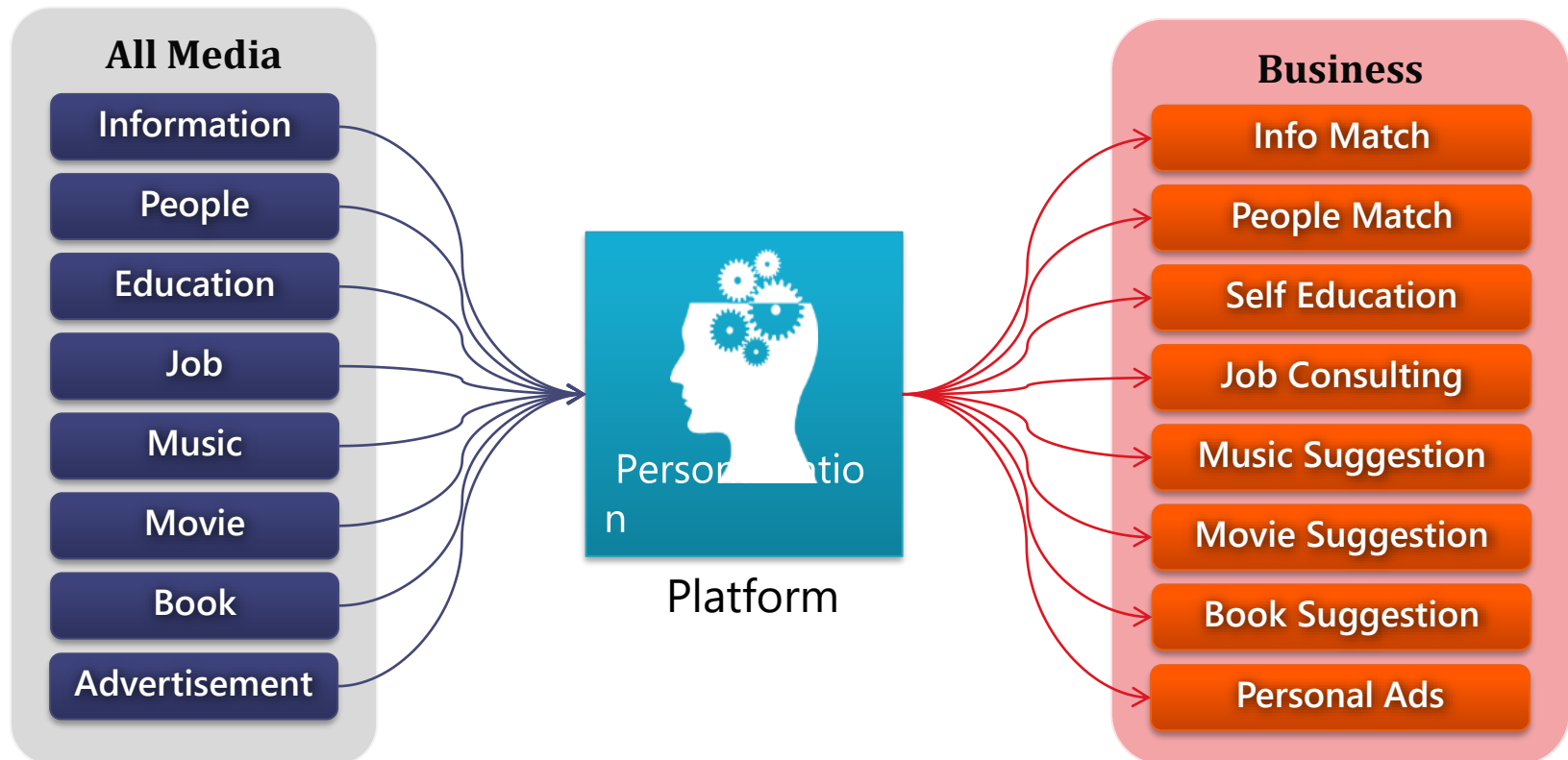
Our Services

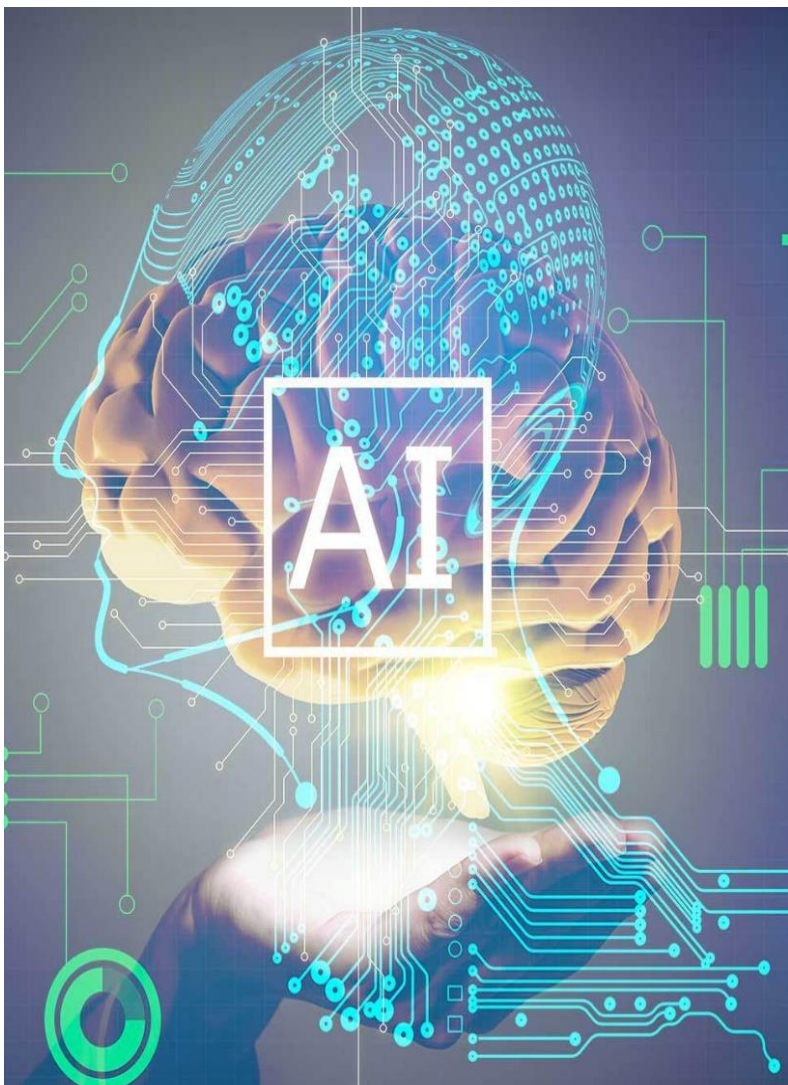


Smart Personalization

Real-Matching

브레인OS연구소가 제공하는 개인화된 플랫폼이 모든 데이터를 의미 있는 데이터로 바꾸어 놓는다.





Artificial Intelligence

• 빅데이터

현재 빅데이터 분석은 엄청난 양의 데이터를 필요로 할 뿐 아니라 인간에 대한 분석이 배제돼 있어 가치 있는 정보를 얻기가 쉽지 않습니다. 브레인OS연구소의 기술을 이용하면 훨씬 적은 정보로 보다 가치 있는 데이터를 창출할 수 있습니다. 또한 빅데이터의 궁극적 목적인 예측 알고리즘도 가능합니다.

• 강인공지능 (Strong AI)

현재 인공지능 기술은 빅데이터와 머신 러닝 기술을 토대로 한 분석 및 약한 수준의 예측에 기반한 의사 결정 정도에 그치고 있습니다. 진정한 의미의 인공지능이라고 하기에는 여전히 부족합니다. 이 때문에 글로벌 기업들은 강인공지능을 개발하기 위해 치열한 경쟁을 펼치고 있습니다. 하지만 인간의 인지구조에 대한 분석 및 이해 없이는 컴퓨터로 강인공지능을 구현하는 것은 상당한 난제입니다. 브레인OS연구소는 소비자의 인지구조 분석을 인공지능기술에 결합해 보다 정교한 예측 및 의사 결정을 할 수 있는 강인공지능 개발을 가능하도록 합니다.



Consumer Personalization

• 소비자들의 소비 패턴 분석

현재 대부분의 업체들은 소비자들의 구매 이력을 바탕으로 소비 패턴을 분석하고 있습니다. 하지만 이러한 방식으로는 정확한 소비 패턴 파악이 불가능합니다. 브레인OS연구소는 소비자들의 뇌 인지 유형을 분석함으로써 소비자들이 어떤 소비 패턴을 갖고 있는지 정확히 분석합니다.

• 소비 패턴 예측

소비자들의 소비 패턴을 분석하면 소비자들이 어떤 제품을 원하는지 예측이 가능합니다. 이를테면 좌뇌 유형의 소비자들은 보통 실용적인 제품을 선호합니다. 이러한 소비 패턴을 분석해 적합한 제품을 추천하면 구매로 이어질 확률을 크게 높일 수 있습니다. 또한 소비 패턴에 따른 서비스를 제공함으로써 소비자 만족도 향상에도 기여할 수 있습니다.



Career Brain Coaching Program

- **진로설계 브레인코칭**

중, 고등, 대학생 및 취업준비생의 뇌인지성향을 분석하여 자신의 강점을 파악하고, 적합한 진로와 취업 방향을 설계하도록 하는 맞춤형 코칭 프로그램입니다. 특히 50%가 넘는 대학생들이 자신과 맞지 않는 전공으로 인해 진로를 설계하는데 많은 어려움을 느끼고 있습니다. 진로설계 브레인코칭은 현재 전공하는 분야와 앞으로 보완해야 할 분야를 융합하여 성공적인 진로설계를 할 수 있도록 돕는 프로그램입니다.

Startup Incubation Program

- **스타트업 브레인코칭**

사람들이 창업에 쉽게 나서지 않는 이유는 창업을 하고 싶어도 자신이 무엇을 잘 할 수 있는지 정확하게 알지 못해 어떤 아이템으로 창업을 해야 할지 막연하기 때문입니다. 또 누군가와 함께 팀을 만들어야 하는데 실제로 뜻이 맞는 공동창업자를 찾기란 매우 어려운 일입니다. 스타트업 브레인코칭은 이러한 창업의 어려운 문제들을 해결해주는 프로그램입니다.

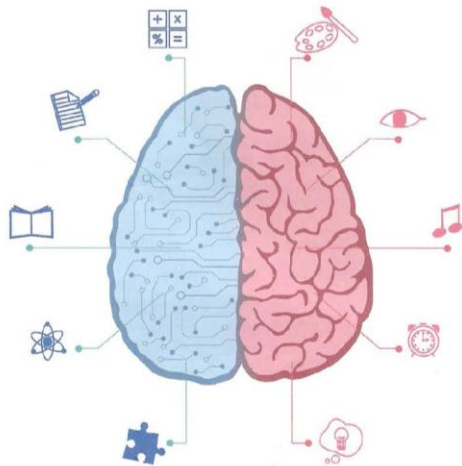
Our Latest Projects

Pursuing Opportunities in the World



육군 취업 및 창업 설계 워크숍 결과보고서

- 0포병여단 000대대



※ 본 자료는 대외비 자료입니다.

응용 사례

1. 육군

브레인OS연구소는 지난해 5개 사단 1,200여명 장병들을 대상으로 창업 프로그램을 시범적으로 운영하여 창업팀을 대대당 20개씩 구성하였습니다. 금년에는 24개 사단의 전체 장병들을 대상으로 창업 프로그램을 운영하고 있습니다.



브레인OS연구소

응용 사례 — 육군(동영상)



응용 사례 — 육군(검증자료1)

X1 그룹 (뇌 인지 적성검사를 실시하고, 뇌 인지 스타트업 캠프 참여)

상위변수	하위변수	사전설문(a)		사후설문(b)		평균차이(b-a)	t검정	유의확률	차이
		평균	표준편차	평균	표준편차				
진로성숙도		3.61	0.4755	3.78	0.4727	0.17	-1.412	0.163	없다
	자기이해	3.87	0.5702	4.09	0.5802	0.22	-1.537	0.129	없다
	독립성	3.56	0.4755	3.65	0.4429	0.09	-0.739	0.463	없다
	계획성	3.41	0.6656	3.61	0.6511	0.20	-1.189	0.239	없다
자기효능감		3.43	0.4833	3.58	0.5342	0.15	-1.122	0.226	없다
	정보수집	3.30	0.4505	3.41	0.7766	0.11	-0.700	0.488	없다
	목표설정	3.55	0.6850	3.65	0.6127	0.10	-0.580	0.564	없다
	미래계획	3.16	0.6365	3.31	0.6505	0.15	-0.944	0.349	없다
	문제해결	3.60	0.5128	3.74	0.5622	0.14	-0.846	0.401	없다
	자기평가	3.52	0.6418	3.82	0.5626	0.30	-1.916	0.060	없다
팀워크		3.00	0.3772	3.40	0.4779	0.40	-3.674	0.000	있다
	업무의존	2.67	0.4332	2.82	0.4927	0.15	-1.344	0.184	없다
	존중배려	3.18	0.5000	3.60	0.5665	0.42	-3.198	0.002	있다
	팀퍼포먼스	3.19	0.5204	3.78	0.5759	0.59	-4.279	0.000	있다
조직만족도		3.29	0.4620	3.63	0.5898	0.34	-2.579	0.012	있다
	장래성	2.73	0.8832	3.22	0.9781	0.49	-2.111	0.039	있다
	대인관계	3.71	0.4916	3.99	0.5567	0.28	-2.178	0.033	있다
	조직몰입	3.16	0.5002	3.47	0.6849	0.31	-2.115	0.038	있다
교육만족	검사만족			3.98	0.6519				
	캠프만족			4.00	0.7437				

X2 그룹 (뇌 인지 적성검사는 실시하나 뇌 인지 스타트업 캠프 미 참여)

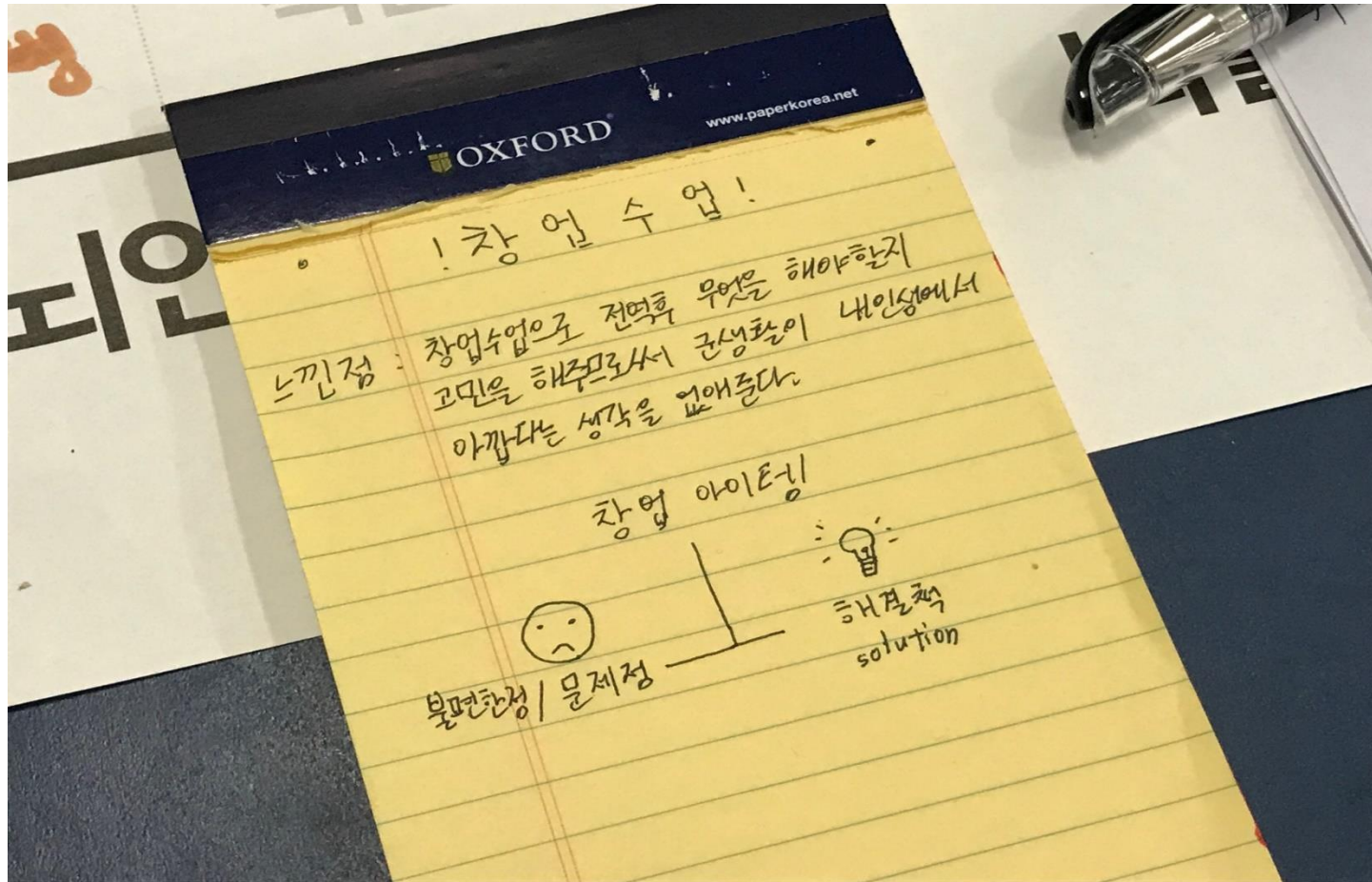
상위변수	하위변수	사전설문(a)		사후설문(b)		평균차이(b-a)	t검정	유의확률	차이
		평균	표준편차	평균	표준편차				
진로성숙도		3.68	0.3252	3.82	0.4868	0.14	-2.679	0.008	있다
	자기이해	3.92	0.3867	4.10	0.5463	0.18	-2.860	0.005	있다
	독립성	3.57	0.3661	3.63	0.4366	0.06	-1.193	0.234	없다
	계획성	3.53	0.5589	3.72	0.7007	0.19	-2.355	0.019	있다
자기효능감		3.52	0.3989	3.73	0.5418	0.21	-3.441	0.001	있다
	정보수집	3.36	0.5598	3.64	0.5880	0.28	-3.900	0.000	있다
	목표설정	3.63	0.5116	3.81	0.6316	0.18	-2.509	0.013	있다
	미래계획	3.30	0.5773	3.57	0.6866	0.27	-3.350	0.001	있다
	문제해결	3.68	0.4622	3.76	0.5872	0.08	-1.221	0.223	없다
	자기평가	3.64	0.4151	3.85	0.5850	0.21	-3.417	0.001	있다
팀워크		3.27	0.3936	3.40	0.4790	0.13	-2.537	0.012	있다
	업무의존	2.96	0.4667	2.96	0.5361	0.00	-0.094	0.925	없다
	존중배려	3.38	0.4863	3.53	0.6374	0.15	-2.176	0.031	있다
	팀퍼포먼스	3.49	0.5392	3.75	0.6007	0.26	-3.601	0.000	있다
조직만족도		3.46	0.4866	3.58	0.6308	0.12	-1.690	0.092	없다
	장래성	2.95	0.7914	3.18	0.9236	0.23	-2.169	0.031	있다
	대인관계	3.89	0.4703	3.97	0.6287	0.08	-1.253	0.211	없다
	조직몰입	3.30	0.5619	3.40	0.6874	0.10	-1.196	0.233	없다
교육만족	검사만족			3.58	0.8930				
	캠프만족								

해당사항 없음

Y 그룹 (어떠한 조사와 교육도 하지 않은 그룹)

상위변수	하위변수	사전설문(a)		사후설문(b)		평균차이(b-a)	t검정	유의확률	차이
		평균	표준편차	평균	표준편차				
진로성숙도		3.72	0.5195	3.75	0.5051	0.03	-0.611	0.541	없다
	자기이해	3.90	0.5886	3.93	0.5991	0.03	-0.502	0.616	없다
	독립성	3.61	0.5010	3.66	0.4887	0.05	-1.059	0.290	없다
	계획성	3.66	0.7404	3.67	0.7037	0.01	-0.163	0.871	없다
자기효능감		3.61	0.5865	3.67	0.5849	0.06	-1.182	0.238	없다
	정보수집	3.49	0.6532	3.66	0.6521	0.17	-2.88	0.004	있다
	목표설정	3.67	0.6419	3.73	0.6329	0.06	-1.992	0.322	없다
	미래계획	3.45	0.7510	3.64	0.7071	0.19	-2.849	0.005	있다
	문제해결	3.73	0.6011	3.64	0.7107	-0.09	1.455	0.146	없다
	자기평가	3.73	0.6377	3.71	0.6903	-0.02	0.258	0.796	없다
탐위크		3.41	0.4574	3.52	0.5551	0.11	-2.428	0.016	있다
	업무의존	2.99	0.4896	3.05	0.5782	0.06	-1.138	0.256	없다
	존중배려	3.55	0.6009	3.71	0.6732	0.16	-2.796	0.002	있다
	팀퍼포먼스	3.69	0.6358	3.81	0.6641	0.12	-2.015	0.044	있다
조직만족도		3.69	0.5754	3.77	0.6158	0.08	-1.664	0.097	없다
	장래성	3.29	0.8746	3.50	0.9485	0.21	-2.526	0.012	있다
	대인관계	3.87	0.5521	3.87	0.5621	0.00	-0.01	0.992	없다
	조직몰입	3.70	0.6601	3.82	0.6862	0.12	-1.963	0.050	있다
교육만족	검사만족	해당사항 없음							
	캠프만족								

응용 사례 — 육군(어느 용사의 노트)





HACK YOUR BRAIN

뇌 안에 숨겨진 **IPJP**를 찾아라!



IDENTITY

나는 어떤 사람일까?



POTENTIALITY

나의 뇌안에 숨겨진 무한한 가능성은 무엇일까?



JOB MATCHING

나에게 딱 맞는 일은 무엇일까?



PARTNER

나와 잘 맞고, 시너지를 낼 수 있는 사람은 누구일까?



진로설계 브레인 코칭

현재 자신의 전공이 뇌적성에 잘 맞는지 확인해 줍니다. 만약 맞지 않는다면 어떻게 해야 할지 알려줍니다.



TeamUpNow

내 주위에서 나를 보완해줄 사람이 누구인지를 족석에서 QR코드로 찾아 보고 매칭될까지 확인할 수 있습니다.



스타트업

혼자서는 결코 도전하기 어려웠던 창업의 길, 팀과 함께라면 창업조차도 신나고 재밌는 공동프로젝트일 뿐입니다.

기간: 2018년 12월 5일(수) - 2019년 2월 28일(목) 10:00 - 17:00 | 장소: 연세·삼성학술정보관 Y-Valley

주관: Yonsei Startup School | 후원: 고등교육혁신원, 경영대학, 학생복지처, 학술정보원, 창업지원단

응용 사례

2. 연세대

Yonsei Startup School을 오픈하여 기존의 창업 프로세스를 뒤집는 혁신적인 창업모델을 선보였습니다.

이를 통해 기존의 창업률을 무려 10배 가까이 높였습니다. 2개월 동안 860명의 학생들을 대상으로 뇌인지 진로창업설계를 실시하고, 62개의 창업팀을 구성하였습니다.

응용 사례

— 연세스타트업스쿨



연세대학교
YONSEI STARTUP SCHOOL





직 무 역 량 모 델						
구분	뇌인지	뇌활성화	진취성	사회성	실천성	신체활동성
지수	7	1	2~4	5	6~7	6~7

▶ 직무

- 부문지원
- 운영지원 (국내) 3

▶ 직무역량

- 수배송
- 배달 설치
- CSM 관리

▶ 직무역량 프로파일

- 뇌인지 지수는 7 정도로 분석력이 필요함
- 뇌활성화 지수는 1 정도로 차분하고 안정적이어야 함
진취성 지수는 2~4 정도로 안정적인 성향을 지녀야 함
- 사회성 지수는 5 정도로 전략적인 속성과 오픈 마인드의 경계선에 있어야 함
- 실천성 지수는 6~7 정도로 주어진 과제를 실행하는 능력이 요구됨
신체활동성 지수는 6~7 정도로 현장에서의 업무 감각이 필요함

▶ 종합

- 운영지원(국내) 업무 가운데 수배송, 배달 설치, CSM 관리 역량이 필요한 업무를 공통적으로 묶어 놓은 것을 <운영지원 (국내) 3>으로 분류함
- 위의 업무에 역량을 발휘하기 위해서는 직관적 판단력, 의사소통 능력, 리더십, 현장업무 능력이 요구되고, 그러한 요소들을 종합한 것이 위의 직무역량 모델 지수임

응용 사례

3. 삼성전자로지텍

삼성전자로지텍의 HR시스템 구축컨설팅을 실시하여, 각 직무에 가장 적합한 뇌인지를 모델링하였습니다. 그 모델링을 바탕으로 직원선발, 배치, 교육, 평가 등에 반영하였습니다.





MSC Brain- ISAFE Strategic Partnership Proposal

Overview

For purposes of this proposal we will be addressing the following market segments: Education, Government and Commercial. As it related to the education market section; educating students with the skills they need to compete in today's global economy depends greatly on the tools schools can provide students in the classroom. Due to declining budgets, most school districts in the country are attempting to decrease costs while still finding a way to enhance student knowledge. Over the past two years, in particular, education institutions believe technology adoption is key to decreasing costs. That is why schools, of all sizes, are working to build a 'classroom without walls.' The majority of this work is associated with curating content from new online sources in an attempt to become less reliant on textbooks and their exorbitant costs. However, to bring this strategy into fruition, education institutions need a robust technology infrastructure/framework, as well as better tools, to support all of the online resources classrooms require to educate their students in today's education technology environment.

Education institutions are very focused on student success and are feeling the pressure to deliver. However, improving student success is not a simple task. It requires stakeholders, from multiple departments within a school system, to come together in an effort to develop a sound institutional strategy, plans for execution, systems of accountability and the right mix of data and technology to make it all work. Knowing what technologies are helping schools achieve student success many times exist in a black hole. Moreover, due to the lack of data, some administrators are making procurement decisions, without validation, versus utilizing substantive data/information which shows student/educator participation with school-based content and products as well as academic development over time.

School systems are trying to solve three distinct problems:

1. How do schools effectively acquire permission from parents to collect student data so that it may be effectively used as part of a personalized or adaptive learning model in an effort to increase scholastic aptitude
2. Once approvals are secured, schools are challenged to identify a technology that can efficiently facilitate the delivery of a substantive aptitude test for both students and parents in an effort to learn how the child and the family think. Recognizing these scores will be elastic over time, an aptitude test will serve as a foundation benchmark helping in the delivery of materials as well as establishing projected career paths.
3. Finally, instituting a robust human resource engine which synthesizes the understanding of "teams" and how educators and their respective teams positively influence classrooms.

While State Departments of Education (DoE), Area Education Agencies (AEA), school districts, and schools have long collected student data, they still lack the ability to easily transform that data into information that will help guide policy or decisions affecting instruction, school administration, and operations. Student data and information systems need to be integrated into the school operations core competency – to facilitate learning. That is why school systems **MUST** think systemically about how to make information easily accessible to help guide decision-making in a way that is usable and in support of student success. Simply, school systems must increase their efforts of data collection, interoperability and parent engagement in an effort to increase the learning opportunities for all students. This strategic partnership provides a focused solution by wrapping these solutions around a broader human resource engine allowing MSC Brain and ISAFE to provide a solid solution for the education market sector that they have never experienced before.



ISAFE Background

ISAFE is a pioneer in the identity verification and authentication of students and their parents. By disrupting the paper permission slip process, schools currently deploy on campuses, ISAFE's electronic parental approval and notification system verifies and binds the identity and relationship of the parent/guardian and their child/student. Schools use ISAFE's electronic parental approval and notification system to collect approvals, digitize records, store documents in the cloud for compliance, but

추진 사업

1. ISAFE

ISAFE Ventures, Inc는 학교와 부모, 학생들을 연결하는 미국 1위의 Electronic Document Delivery School System 업체입니다. 현재 미국내 1만5000여개 교육구 중 3,300개 교육구가 이 업체 시스템을 사용하고 있습니다.

브레인OS연구소는 ISAFE와의 전략적 제휴를 통해 학생 및 교사들의 인지구조 분석은 물론 이를 통한 커리어 코칭, 개인 특성 맞춤형 교육, 학교 HR 등 공교육혁명을 이끌 계획입니다.

추진 사업 — ISAFE





추진 사업

2. Alef Foundation

Alef Foundation은 중동의 새로운 강자로 떠오른 아랍에미레이트의 Edtech 업체입니다. 독자적인 개인화 교육기술을 통해 새로운 형태의 교육시스템을 선보여 급속도로 성장하고 있습니다.

브레인OS연구소는 이 업체와 전략적 제휴 협상을 진행중이며 이를 통해 진정한 의미의 개인화 교육시스템 개발 및 중동 교육시장에 본격 진출할 계획입니다.



추진 사업

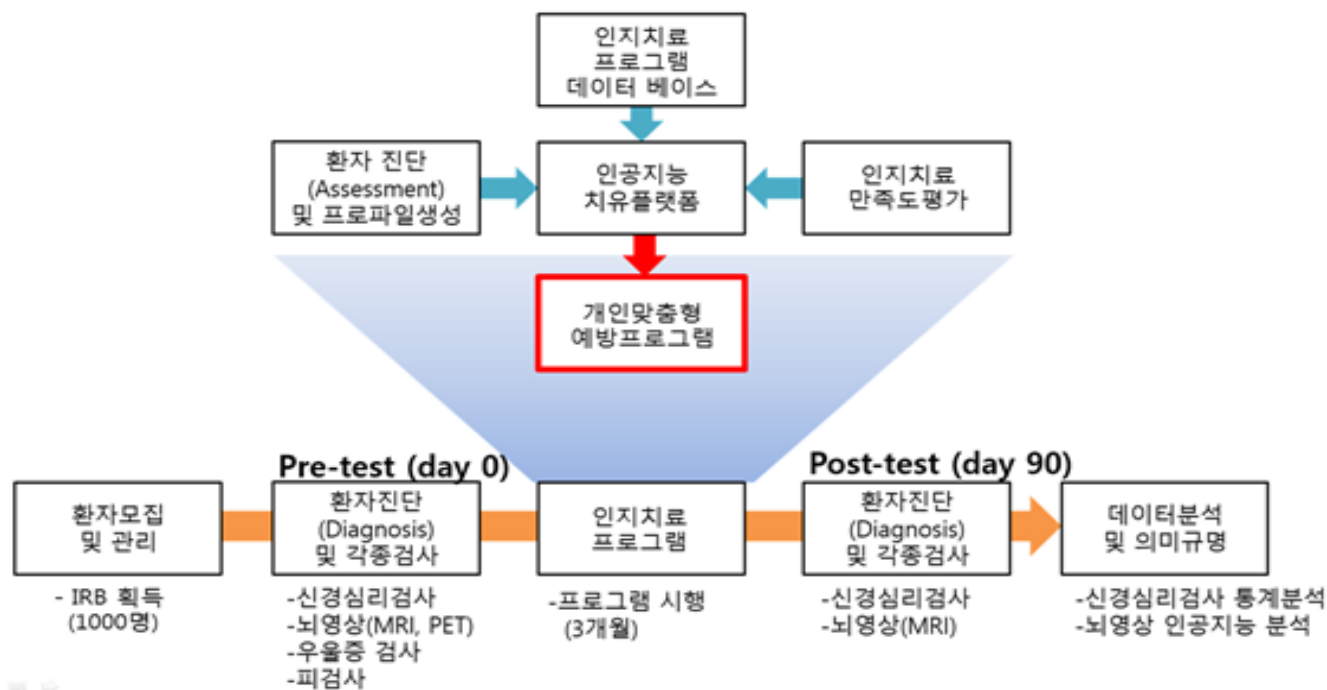
3. 하버드 의대 John Ratey 교수 - ADHD

하버드 의대 임상정신과 John Ratey 교수는 주의력결핍과잉행동장애(ADHD) 분야에 있어서 세계적인 권위자입니다. 레이티 교수 또한 정확한 ADHD 진단 틀이 없으며, 본인이 개발한 ADHD 치료법 또한 효과가 제한적이라는 것을 인정하고 있습니다. 브레인OS연구소는 레이티 교수와 함께 공동으로 ADHD 진단 및 치료법을 개발하여 ADHD를 극복하기로 협의하였습니다.

추진 사업 — John Ratey 교수 (ADHD)



추진 사업



4. 치매 예방

치매는 전 세계적으로 각국 정부가 가장 관심을 갖고 재정을 투입하고 있는 질병입니다. 아직까지 치료법이 개발되지 않은 데다 발병률도 갈수록 높아지고 있기 때문입니다.

브레인OS연구소의 연구 결과, 일정한 뇌인지 패턴의 사람들이 치매에 걸릴 확률이 높으며, 어떤 인지적 자극을 주면 치매 발병을 예방할 수 있는지가 어느 정도 드러나고 있습니다. 이러한 노력을 통해 브레인OS연구소는 치매 예방 및 치료에 획기적인 전기를 마련할 계획입니다.



브레인OS연구소

Thank You