

2021

산업계 주도 청년맞춤형 훈련사업 교육훈련 수요조사 보고서



고용노동부

kidp 한국디자인진흥원

CONTENTS

part 1 조사 개요

01 조사 개요	3
1. 조사 목적	3
2. 조사 대상 및 응답자	3
3. 조사 기간	3
4. 조사 방법 및 절차	3
1) 조사 주관 및 실시 기관	3
2) 조사 방법	3
3) 조사 진행 과정 및 절차	3
5. 조사 항목	4
02 응답자 특성	5
03 해석 시 유의사항	5

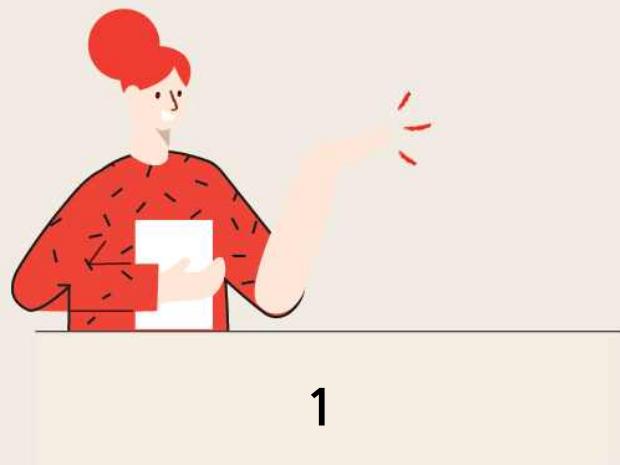
part 2 조사 결과 요약

part 3 조사 결과 분석

01 기업현황	19
1. 사업 관련 디자인/문화콘텐츠 영역 : 주력 분야	19
2. 사업 관련 디자인/문화콘텐츠 영역 : 관련 분야	20
3. 경영환경 변화에 대응하는 방법	21
4. 경쟁기업과의 격차 극복(기술, 인적역량 등)을 위한 조치	21
5. 임직원 및 디자이너에게 필요한 미래 유망역량	22
6. 내부 직원 역량개발 방법	22
02 채용 현황 및 계획	23
1. 직무별 인원현황	23
1) 총괄 인원현황	23
2) 사무관리직(경영기획/영업/마케팅) 인원현황	23
3) 연구개발직 인원현황	24
4) 기술직(생산직) 인원현황	24
5) 디자이너 인원현황	25
6) 콘텐츠 개발(기획/제작/관리) 인원현황	25
2. 채용 실시 이유	26
3. 채용에 어려움을 겪었던(또는 겪고 있는) 직무	26
4. 채용이 어려운 이유	27

CONTENTS

03 재직자의 직무능력 요구	28
1. 디자인 산업군에서 필요한 직무능력	28
1) 디자인 산업군에서 필요한 직무능력 : 업무연관성	28
2) 디자인 산업군에서 필요한 직무능력 : 현재 수준	29
3) 디자인 산업군에서 필요한 직무능력 : 요구 수준	30
4) 디자인 산업군에서 필요한 직무능력 : 교육 필요 대상	31
2. 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력	33
1) 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 : 업무연관성	33
2) 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 : 현재 수준	34
3) 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 : 요구 수준	35
4) 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 : 교육 필요 대상	36
3. 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력	37
1) 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 : 업무연관성	37
2) 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 : 현재 수준	38
3) 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 : 요구 수준	38
4) 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 : 교육 필요 대상	39
4. 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무 및 활용 Tool	40
1) 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무	40
2) 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무 시 활용 Tool	40
5. 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 추가로 필요한 직무능력	41
6. 선호하는 인력 요구사항	41
04 취업예정자의 직무능력 요구	42
1. 디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업예정자(신입사원)에게 필요한 직무능력	42
2. 디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업예정자(신입사원)에게 필요한 교육과정	44
05 교육훈련 수요조사	45
1. 한국디자인진흥원 교육훈련과정 참여의향 및 참여 가능인원	45
2. 참여 희망 교육과정의 가장 효과적인 교육방법	46
3. 교육훈련 참여 적합 요일 및 시간	46
4. 교육 요소별 중요도	47
5. 가장 선호하는 교육기관 유형	47
부록	
응답자특성별 세부결과	49
조사표	79



1

조사 개요

01 조사 개요

1. 조사 목적

- 디자인·문화콘텐츠 산업체가 요구하는 전문인력 육성을 위해, 한국디자인진흥원에서 진행한 사업 또는 교육에 참여했던 기업을 대상으로 수요조사를 실시해 현장에서 필요로 하는 훈련과정 설계를 위한 기초자료를 수집하고자 함

2. 조사 대상 및 응답자

- 조사 대상 : 한국디자인진흥원에서 진행한 사업 또는 교육에 참여했던 기업
- 조사 응답자 : 대표/인사부서장 등 인사권을 가진 임직원 361명

3. 조사 기간

- 2021년 6월 29일(화) ~ 7월 22일(목)

4. 조사 방법 및 절차

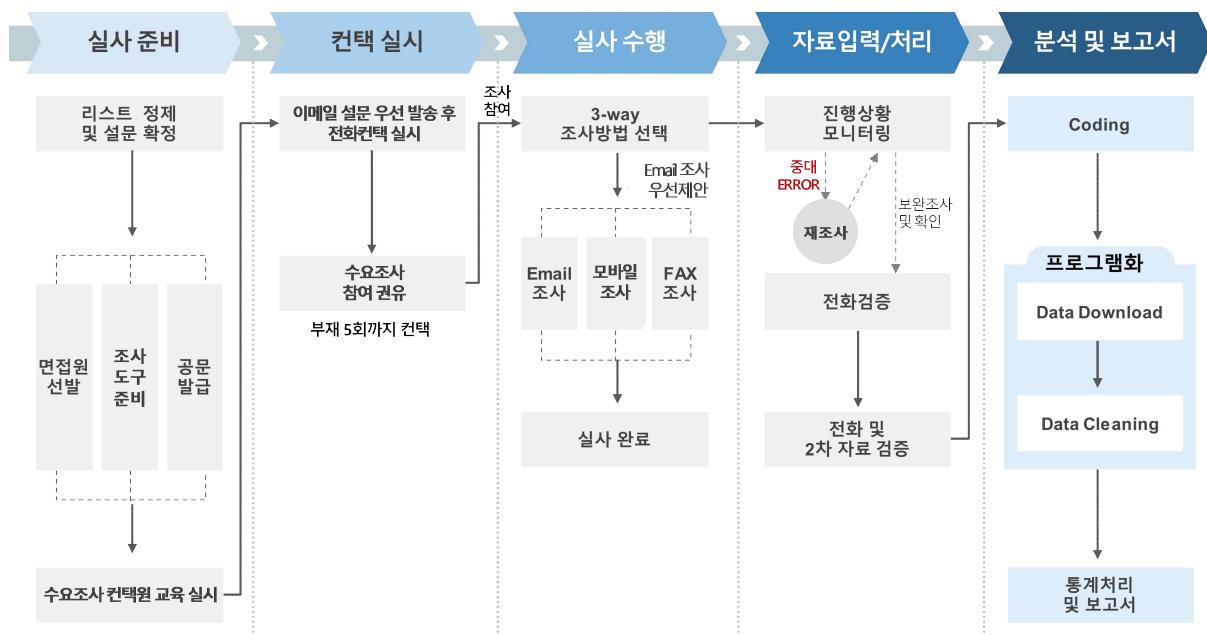
1) 조사 주관 및 실시 기관

- 조사 주관 : 한국디자인진흥원
- 조사 기관 : (주)케이스탯리서치

2) 조사 방법

- Email, 모바일, FAX 조사

3) 조사 진행 과정 및 절차



5. 조사 항목

■ 조사 항목

구분	내용	
기업 현황	주력 분야	관련 분야
	경영환경 변화에 대응하는 방법	경쟁기업과의 격차 극복 (기술, 인적역량 등)을 위한 조치
채용 현황 및 계획	임직원 및 디자이너에게 가장 필요한 미래 유망역량	내부 직원 역량개발 방법
	직무별 인원현황	채용 실시 이유
재직자의 직무능력 요구	채용에 어려움을 겪었던(또는 겪고 있는) 직무	채용이 어려운 이유
	디자인 산업군에서 필요한 직무능력	문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력
취업예정자의 직무능력 요구	디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력	
	디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무 및 활용 Tool	디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 추가로 필요한 직무능력
교육훈련 수요조사	디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업예정자(신입사원)에게 필요한 직무능력	
	디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업예정자(신입사원)에게 필요한 교육과정	
	한국디자인진흥원 교육훈련과정 참여의향 및 참여 가능인원	
	참여 희망 교육과정의 가장 효과적인 교육방법	교육훈련 참여 적합 요일 및 시간
	교육 요소별 중요도	가장 선호하는 교육기관 유형

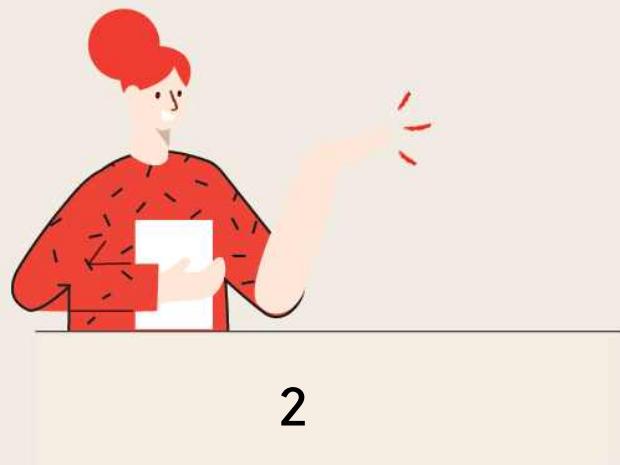
02 응답자 특성

■ 응답자 특성

구분	사례수(명)	비율(%)
전체	(361)	100.0
기업 소재지	수도권	(263)
	충청권	(22)
	호남권	(14)
	대구, 경북	(31)
	동남권	(24)
	강원권/제주권	(7)
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)
	정보통신	(50)
	전기·전자	(48)
	건설/기계/운전·운송	(45)
	화학/섬유·의복	(26)
	인쇄·목재·가구·공예	(24)
	영업판매	(23)
	보건·의료	(15)
	기타	(35)
	1~4인	(45)
상시 종업원 수	5~9인	(73)
	10~19인	(63)
	20~49인	(87)
	50인 이상	(93)
교육부서 유무	있음	(87)
	없음	(274)
주력 분야	제품(산업)디자인	(141)
	시각디자인	(32)
	디자인 기타	(38)
	방송/광고	(50)
	콘텐츠솔루션	(28)
	지식정보	(26)
	애니메이션/캐릭터	(11)
	문화콘텐츠 기타	(35)

03 해석 시 유의사항

- 본 보고서의 그래프·도표·교차분석표는 소수점 둘째자리에서 반올림하여 소수점 첫째자리(평균의 경우 소수점 셋째자리에서 반올림하여 소수점 둘째자리)까지 표기하였으므로, 세부항목의 합이 100.0%가 되지 않을 수 있으며 중복응답 및 순위문항의 경우 합이 100.0%를 초과할 수 있음
- 본 보고서에서는 응답 사례 수가 적은 경우($n < 25$) 결과 해석을 생략하였으며, 결과 분석 시 주의가 필요함



조사 결과 요약

01 기업 현황

1. 사업 관련 디자인/문화콘텐츠 영역 : 주력 분야

- 사업관련 디자인/문화콘텐츠 영역 중 주력 분야는 '제품(산업)디자인'이 39.1%로 가장 높게 나타났으며, '광고'(13.0%), '시각디자인'(8.9%) 등의 순으로 높게 나타남
- 업종별로 문화·예술·디자인·방송에서는 '제품(산업)디자인'(40.0%), '시각디자인'(15.8%), '광고'(7.4%), 정보통신에서는 '콘텐츠솔루션'(26.0%), '서비스/경험디자인' 및 '지식정보'(각각 12.0%), 전기·전자에서는 '제품(산업)디자인'(50.0%), '광고'(14.6%), '시각디자인'(10.4%), 건설/기계/운전·운송에서는 '제품(산업)디자인'(48.9%), '광고'(13.3%), '콘텐츠솔루션'(11.1%), 화학/섬유·의복에서는 '제품(산업)디자인'(34.6%), '광고'(19.2%), '패션/텍스타일 디자인'(15.4%) 등의 순으로 주력 분야가 높게 나타남

2. 사업 관련 디자인/문화콘텐츠 영역 : 관련 분야

- 사업관련 디자인/문화콘텐츠 영역 중 관련 분야는 '시각디자인'이 39.1%로 가장 높게 나타났으며(중복응답 기준), 이어서 '서비스/경험디자인'(27.1%), '제품(산업)디자인'(26.6%) 등의 순으로 높게 나타남

3. 경영환경 변화에 대응하는 방법

- '홍보·마케팅 강화, 유통관로 개척 등 기존 사업 확대'(33.5%)가 경영환경 변화에 대응하는 주 방법으로 나타남. 이어서 '신사업 진출'(18.6%), '4차 산업혁명 관련 신기술 및 디지털 전환 대응'(15.5%) 등의 방법 순으로 경영환경 변화에 대응하는 것으로 나타남

4. 경쟁기업과의 격차 극복(기술, 인적역량 등)을 위한 조치

- 경쟁기업과의 격차(기술, 인적역량 등) 발생 시 격차를 줄이기 위해 주로 '새로운 기술 보유자에 대한 신규 고용을 늘림'(41.0%) 조치를 통해 극복하는 것으로 나타남. 다른 조치로는 '임직원 역량강화를 위한 내부 및 외부교육 제공'(34.1%), '기존 구성원의 업무변경 또는 재배치'(11.9%) 등이 있음

5. 임직원 및 디자이너에게 가장 필요한 미래 유망역량

- 미래에 임직원 및 디자이너에게 가장 필요한 유망역량은 '창의력, 독창성, 능동적 업무처리'(76.7%)로 나타남(중복응답 기준). 또한 '능동적 학습 및 학습전략'(41.0%), '디자인 및 프로그래밍'(36.0%) 등의 역량도 미래에 임직원 및 디자이너에게 필요한 유망역량으로 나타남

6. 내부 직원 역량개발 방법

- '직원 개인별 자율적인 외부교육 수강 및 해당 교육비 지원'(42.7%)이 내부 직원 역량개발의 주 방법으로 나타났으며, '사내 전문가, 강사를 활용한 내부교육 또는 OJT' 및 '한국디자인진흥원 재직자 교육 등 공공기관 교육사업 참여'의 방법(각각 18.8%)을 통해 내부 직원의 역량을 개발하는 것으로 나타남

02 채용 현황 및 계획

1. 직무별 인원현황

■ 직무별 인원현황

(단위 : 명)

구분	현원	2020년 퇴직	2020년 채용	2021년 채용	2021년 채용예정	2022년 채용예정인력	
						신입	경력
사무관리직 (경영기획/영업/마케팅)	43.56	2.13	2.22	1.65	0.94	0.48	0.63
연구개발직	14.24	0.65	0.99	0.69	0.56	0.34	0.47
기술직 (생산직)	45.68	2.24	1.39	1.22	0.55	0.40	0.40
디자이너	4.73	0.75	1.00	0.59	0.48	0.27	0.37
콘텐츠 개발 (기획/제작/관리)	2.63	0.38	0.44	0.53	0.43	0.19	0.27
총괄	110.84	6.16	6.05	4.68	2.97	1.68	2.14

* Base = 전체

- ‘현원’은 기술직(생산직)이 45.68명으로 가장 높게 나타났으며, ‘2020년 퇴직’(2.24명) 또한 기술직(생산직)에서 높게 나타남. ‘2020년 채용’(2.22명), ‘2021년 채용’(1.65명) 및 ‘2021년 채용예정’(0.94명), ‘2022년 채용예정인력’(신입 0.48명, 경력 0.63명)은 사무관리직(경영기획/영업/마케팅)에서 높게 나타남

2. 채용 실시 이유

- 2020년 및 2021년에 채용을 실시한 기업에서는 ‘회사의 성장/확장’(60.5%), ‘자연소실(퇴직, 이직)’(28.3%), ‘회사 내 특정 기술 및 역량 부족’(9.4%) 등의 이유로 채용을 실시한 것으로 나타남

3. 채용에 어려움을 겪었던(또는 겪고 있는) 직무

- 기업들은 ‘디자이너’(50.1%) 채용에 어려움을 겪었거나, 겪고 있는 것으로 나타남(중복응답 기준). 이어서 ‘연구개발직’(37.4%), ‘사무관리직(경영기획/영업/마케팅)’(26.6%)의 직무 채용에도 어려움을 겪거나 겪고 있음

4. 채용이 어려운 이유

- 채용에 어려움을 겪었던 기업들은 ‘업무 관련 경험 및 경력 보유 지원자 부족’(41.0%), ‘업무 관련 직무기술 보유 지원자 부족’(18.7%), ‘제안한 것보다 많은 임금을 원함’(17.8%) 등의 이유로 채용에 어려움을 겪거나 겪고 있음

03 재직자의 직무능력 요구

1. 디자인 산업군에서 필요한 직무능력

1) 업무연관성

- 디자인 산업군에서 필요한 직무능력은 전략/기획 분야의 직무능력(평균 3.87점)이 업무연관성이 높은 것으로 나타났으며, 뒤를 이어 개발 분야 직무능력(평균 3.85점)이 높게 나타남. 세부적으로는 ‘아이디어 발상 및 표현과 구체화’(4.14점), ‘디자인 기획 및 콘셉트 개발’(4.07점), ‘디자인 설계, 모델링 및 도면 작성’(3.99점)으로 나타남

2) 현재 수준

- 디자인 산업군에서 필요한 직무능력 중 업무연관성이 가장 높았던 ‘아이디어 발상 및 표현과 구체화’가 현재 수준도 높은 것으로 나타남(3.45점). ‘디자인/콘텐츠 개발용 Tool 및 소프트웨어 활용’(3.38점), ‘디자인 설계, 모델링 및 도면 작성’(3.37점) 능력도 현재 수준이 높았음

3) 요구 수준

- 디자인 산업군에서 필요한 직무능력 중 ‘아이디어 발상 및 표현과 구체화’는 업무연관성도 높으며, 직원들의 현재 수준도 높았고, 요구되는 수준도 높게 나타남(4.06점). ‘디자인 기획 및 콘셉트 개발’(3.99점), ‘디자인 프로젝트 기획’(3.88점)도 원활한 업무수행을 위해 요구되는 수준이 높게 나타남

4) 요구 수준 - 현재 수준

- 직무능력의 요구 수준과 현재 수준을 역량 그룹별로 비교한 결과 유통(0.66점) 분야가 요구 수준과 현재 수준의 차이가 가장 큰 것으로 나타났으며, 뒤를 이어 전략/기획 분야(0.64)인 것으로 나타남

5) 교육 필요 대상

- 디자인 산업군에서 필요한 직무능력 중 ‘제품 포토그래피(촬영, 영상)’(39.3%) 능력 교육이 사원급에게 가장 필요했으며, ‘프레젠테이션/보고서·문서 작성’(39.0%), ‘디자인/콘텐츠 개발용 Tool 및 소프트웨어 활용’(36.5%) 등의 교육이 필요한 것으로 나타남
- 대리급에게는 ‘시제품/시안/프로토타입 개발’(42.5%) 교육이 가장 필요했으며, ‘사용자평가/사용성 테스트’(40.6%), ‘디자인 리서치(데이터 수집/분석)’(38.1%) 능력 또한 교육이 필요한 것으로 나타남
- 과장급에게 가장 교육이 필요한 직무능력은 ‘디자인 기획 및 콘셉트 개발’(38.2%), ‘디자인 프로젝트 기획’과 ‘제품/서비스의 제작/생산/양산 관리’(각각 38.0%)로 나타남
- 차장급 이상에게는 ‘사업 및 전략 기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)’(24.5%) 교육이 가장 필요했으며, ‘디자인 프로젝트 기획’(20.7%), ‘브랜드 개발’(18.8%) 능력의 교육이 필요한 것으로 나타남
- 대표 및 임원에게 교육이 필요한 직무능력은 주로 ‘사업 및 전략기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)’(19.2%)으로 나타났으며, ‘마케팅/영업’(8.1%), ‘디자인 프로젝트 기획’(4.0%) 능력 또한 교육이 필요한 것으로 나타남

2. 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력

1) 업무연관성

- 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 중 ‘사업 및 전략 기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)’이 3.77점으로 가장 업무연관성이 높은 것으로 나타났음. 이어서 ‘프레젠테이션/보고서 및 문서 작성’(3.66점)이 높은 것으로 나타나 문화콘텐츠 기획과 관련된 역량의 중요성이 높은 것으로 나타남. ‘마케팅/영업’(3.60점)도 문화콘텐츠 산업군과 업무연관성이 다른 능력에 비해 높았음

2) 현재 수준

- 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 중 업무연관성이 높았던 ‘프레젠테이션/보고서 및 문서 작성’(3.13점) 능력이 현재 수준 또한 높은 것으로 나타났음. 마찬가지로 업무연관성이 높았던 ‘사업 및 전략 기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)’(3.02점), ‘마케팅/영업’(2.89점) 또한 현재 수준이 높았음

3) 요구 수준

- 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 중 업무연관성이 높으며 현재 수준도 높았던 ‘사업 및 전략 기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)’(3.73점), ‘프레젠테이션/보고서 및 문서 작성’(3.66점), ‘마케팅/영업’(3.63점) 능력이 요구 수준 또한 높게 나타남

4) 요구 수준 - 현재 수준

- 직무능력의 요구 수준과 현재 수준을 비교한 결과 문화콘텐츠 전략/기획(0.67점) 분야가 요구 수준과 현재 수준의 차이가 가장 큰 것으로 나타났으며, 뒤를 이어 문화콘텐츠 제작(0.65점) 분야의 차이가 큰 것으로 나타남

5) 교육 필요 대상

- 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 중 사원급에게는 ‘문화콘텐츠 제작기술 (Tool 및 소프트웨어 활용)’(34.9%), ‘프레젠테이션/보고서·문서 작성’(32.7%), ‘문화콘텐츠 창작’(26.3%) 능력의 교육이 필요한 것으로 나타남
- 대리급에게는 ‘문화콘텐츠 유통/퍼블리싱’(38.3%) 능력 교육이 가장 필요했으며, ‘문화콘텐츠 창작’(38.2%), ‘문화콘텐츠 연출’(38.0%) 능력 또한 교육이 필요한 것으로 나타남
- 과장급에게 가장 교육이 필요한 직무능력은 ‘문화콘텐츠 기획’(33.6%), ‘사업 및 전략 기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)’(32.9%), ‘마케팅/영업’(30.6%)으로 나타남
- 차장급 이상에게는 ‘사업 및 전략 기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)’(18.4%) 교육이 가장 필요했으며, ‘마케팅/영업’(13.9%), ‘지적재산권 관리’(12.7%) 능력의 교육이 필요한 것으로 나타남
- 대표 및 임원에게 교육이 필요한 직무능력은 주로 ‘사업 및 전략기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)’(13.9%)으로 나타났으며, ‘마케팅 영업’(5.2%), ‘문화콘텐츠 기획’(4.4%) 능력 또한 교육이 필요한 것으로 나타남

3. 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력

1) 업무연관성

- 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 중 업무연관성은 ‘빅데이터 분석/활용 및 시각화’가 3.22점으로 가장 높게 나타남. ‘어플리케이션/웹 코딩 및 웹 퍼블리싱’(3.00점), ‘인공지능 툴 활용 및 관련 기술 이해’ 및 ‘AR VR, MR 관련 3차원 공간 인터페이스 및 인터랙션 디자인’(각각 2.91점) 능력도 업무연관성이 높았음

2) 현재 수준

- 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 중 업무연관성이 가장 높았던 ‘빅데이터 분석/활용 및 시각화’가 2.34점으로 현재 수준도 가장 높게 나타남. 이어서 업무연관성이 높았던 ‘어플리케이션/웹 코딩 및 웹 퍼블리싱’(2.29점), ‘인공지능 툴 활용 및 관련 기술 이해’(2.24점) 능력도 현재 수준이 높게 나타남

3) 요구 수준

- 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 중 ‘빅데이터 분석/활용 및 시각화’(3.23점), ‘어플리케이션/웹 코딩 및 웹 퍼블리싱’(3.14점), ‘인공지능 툴 활용 및 관련 기술 이해’(2.98점) 능력은 업무연관성이 높고 현재 수준도 높았으며, 요구 수준 또한 높게 나타남

4) 요구 수준 - 현재 수준

- 직무능력의 요구 수준과 현재 수준을 비교한 결과 ‘빅데이터 분석/활용 및 시각화’(0.90점) 역량이 요구 수준과 현재 수준의 차이가 가장 큰 것으로 나타났으며, 뒤를 이어 ‘어플리케이션/웹 코딩 및 웹 퍼블리싱’(0.84점)의 차이가 큰 것으로 나타남

5) 교육 필요 대상

- 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 중 ‘게임엔진 Tool 제작 및 활용’이 34.6%로 가장 높게 나타났으며, ‘어플리케이션/웹 코딩 및 웹 퍼블리싱’(33.1%), ‘시각특수효과(VFX) 기술’(30.6%) 능력이 사원급에게 교육이 필요한 직무능력으로 나타남
- 대리급에게는 ‘시각특수효과(VFX) 기술’(38.5%) 교육이 가장 필요했으며, ‘AR VR, MR 관련 3차원 공간 인터페이스 및 인터랙션 디자인’(38.4%), ‘게임엔진 Tool 제작 및 활용’(36.9%) 능력 또한 교육이 필요한 것으로 나타남
- 과장급에게 가장 교육이 필요한 직무능력은 ‘빅데이터 분석/활용 및 시각화’(28.4%), ‘인공지능 툴 활용 및 관련 기술 이해’(25.5%), ‘어플리케이션/웹 코딩 및 웹 퍼블리싱’(23.1%)으로 나타남
- 차장급 이상에게는 ‘인공지능 툴 활용 및 관련 기술 이해’(10.3%) 교육이 가장 필요했으며, ‘빅데이터 분석/활용 및 시각화’(9.7%), ‘AR VR, MR 관련 3차원 공간 인터페이스 및 인터랙션 디자인’(9.4%) 능력의 교육이 필요한 것으로 나타남
- 대표 및 임원에게 교육이 필요한 직무능력은 주로 ‘인공지능 툴 활용 및 관련 기술 이해’(3.4%)로 나타났으며, ‘빅데이터 분석/활용 및 시각화’(3.0%), ‘AR VR, MR 관련 3차원 공간 인터페이스 및 인터랙션 디자인’(2.3%) 능력 또한 교육이 필요한 것으로 나타남

4. 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무 및 활용 Tool

1) 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무

- 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무는 ‘제품디자인’(44.2%), ‘시각디자인’(10.3%), ‘시각효과’(3.3%), ‘제품설계’(3.2%), ‘UI/UX/GUI 디자인’(2.3%)으로 나타났음

2) 디자인 및 문화콘텐츠 주요 업무 시 활용 Tool

- 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무 시 주로 ‘Adobe 관련 Tool’(24.0%), ‘RHINO(라이노)’(14.4%), ‘Keyshot(키샷)’(7.9%), ‘AUTO CAD’(7.0%), ‘3d max’(3.6%) 등의 Tool을 활용하는 것으로 나타남

5. 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 추가로 필요한 직무능력

- 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 추가로 필요한 직무능력은 ‘의사소통 능력(커뮤니케이션 능력)’(6.9%)임. 이어서 ‘창의력’(5.5%), ‘최신 트랜드 및 시장동향 파악/선호도 파악 능력’(4.4%), ‘과업에 대한 전반적인 파악 및 이해도(비즈니스 이해도)’(3.9%), ‘윤리적 사고(인성/도덕성/예절)’(1.9%) 등의 직무능력도 필요한 것으로 나타남

6. 선호하는 인력 요구사항

- 기업들은 학력에서는 ‘학사’(75.3%)를 가장 선호하며, ‘전문학사’(18.3%), ‘석·박사’(6.4%) 순으로 선호하였으며, ‘1~3년 미만’의 경력(36.8%)을 가장 선호하며, 이어서 ‘3~5년 미만’(36.6%), ‘5~10년 미만’(13.0%)의 경력도 선호함. ‘산업디자인(제품디자인)’(45.7%), ‘시각디자인’(22.7%), ‘UX/웹디자인’(22.2%) 분야의 인력일수록 선호도가 높게 나타남

04 취업예정자의 직무능력 요구

1. 디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업예정자(신입사원)에게 필요한 직무능력

- ‘아이디어 발상 및 표현과 구체화’(71.5%), ‘디자인 기획 및 콘셉트 개발’(66.8%), ‘디자인 리서치(데이터 수집/분석)’ 및 ‘디자인 설계, 모델링 및 도면 작성’ 능력(각각 56.5%)이 디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업예정자(신입사원)에게 필요한 직무능력으로 나타남(중복응답 기준)

2. 디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업예정자(신입사원)에게 필요한 교육과정

- 디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업예정자(신입사원)에게 필요한 교육과정 중 ‘디자인 트렌드’가 66.2%로 비교적 높게 나타남. 이어서 ‘사용자 중심 디자인 리서치’(50.4%), ‘SNS 콘텐츠 디자인 기획’(44.3%) 교육과정이 취업예정자(신입사원)에게 필요한 교육과정으로 나타남(중복응답 기준)

05 교육훈련 수요조사

1. 한국디자인진흥원 교육훈련과정 참여의향 및 참여 가능인원

- 한국디자인진흥원에서 운영 중인 교육훈련과정 중 ‘디자인 트렌드’의 참여의향이 56.2%(참여 가능인원 2.16명)로 가장 높게 나타남. 이어서 ‘사용자 중심 디자인 리서치’(42.4%, 참여 가능인원 1.90명), ‘SNS 콘텐츠 디자인 기획’(41.0%, 참여 가능인원 1.70명) 등의 순으로 참여의향이 높게 나타남(중복응답 기준)

2. 참여 희망 교육과정의 가장 효과적인 교육방법

- ‘직무 적용을 위해 실습중심으로 기술 습득’(60.7%), ‘실무 적용을 위한 사례중심의 강의와 토론’(23.3%), ‘직무수행능력 향상을 위한 토론과 문제해결 중심의 교육’(8.9%)의 교육방법이 참여 희망 교육과정의 가장 효과적인 교육방법으로 나타남

3. 교육훈련 참여 적합 요일 및 시간

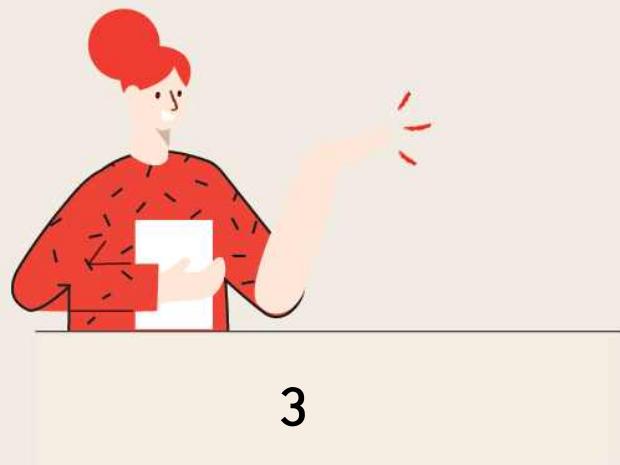
- ‘평일-오후(4시간)’(36.8%), ‘평일-오전·오후(8시간)’(25.2%), ‘토요일-오전(4시간)’(24.9%)이 직원들이 교육 훈련에 참여하기에 가장 적합한 요일 및 시간으로 나타남(중복응답 기준)

4. 교육 요소별 중요도

- 교육 요소 중에서 ‘교육 내용’(4.56점), ‘교육비 지원여부’(4.49점), ‘교육시설(접근성, 교육환경 등)’(4.39점)의 중요도가 다른 요소들보다 높게 나타남

5. 가장 선호하는 교육기관 유형

- 교육기관중 ‘한국디자인진흥원, 한국산업인력공단 재직자 교육 등 공공기관 교육사업 참여’(58.4%)가 가장 선호됨. 이어서, ‘디자인/콘텐츠 관련 민간 학원’(8.3%), ‘4년제 대학, 대학원 등 고등교육 기관’(6.6%) 순으로 선호됨



3

조사 결과 분석

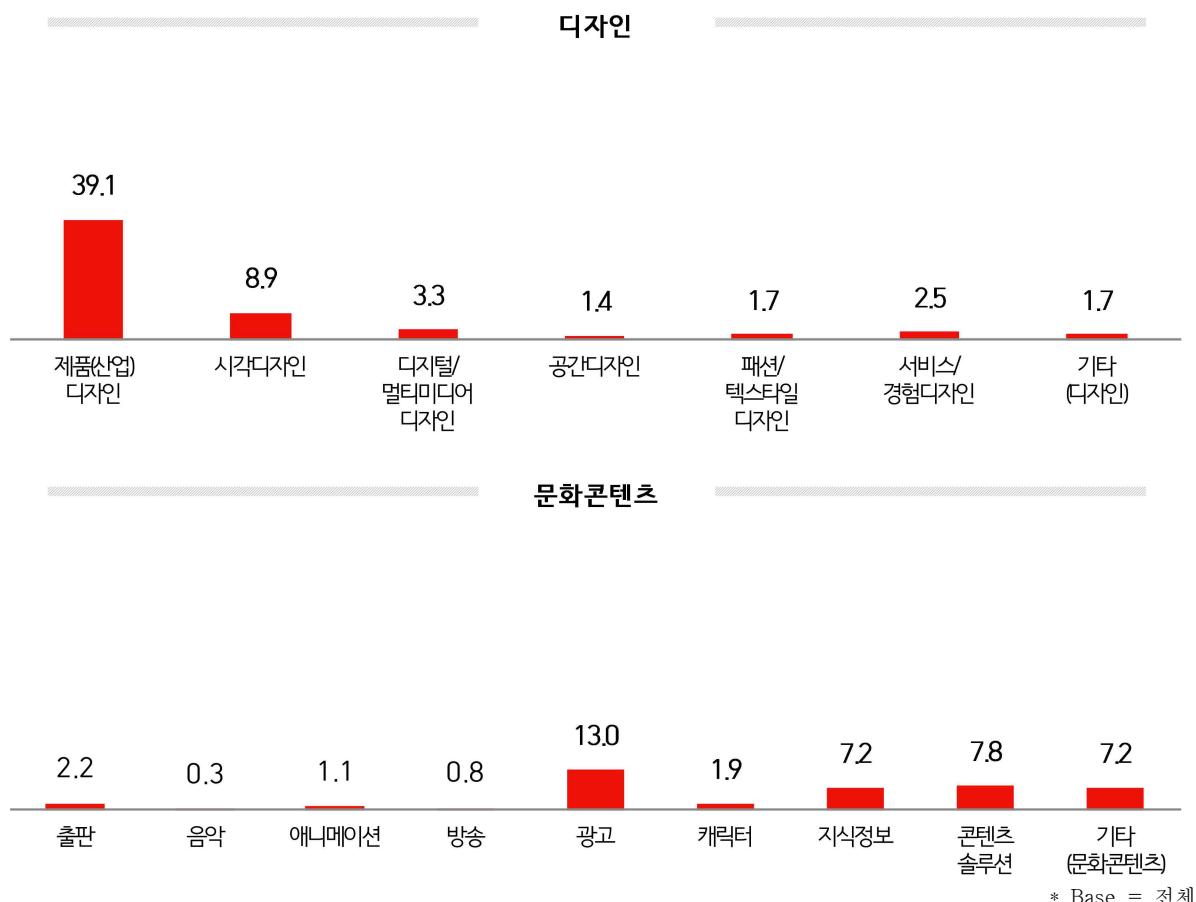
01 기업 현황

1. 사업 관련 디자인/문화콘텐츠 영역 : 주력 분야

- 사업관련 디자인/문화콘텐츠 영역 중 주력 분야는 '제품(산업)디자인'이 39.1%로 가장 높게 나타남
- 이어서 '광고'(13.0%), '시각디자인'(8.9%) 등의 순으로 높게 나타남

■ 사업 관련 디자인/문화콘텐츠 영역 : 주력 분야

(단위: %)

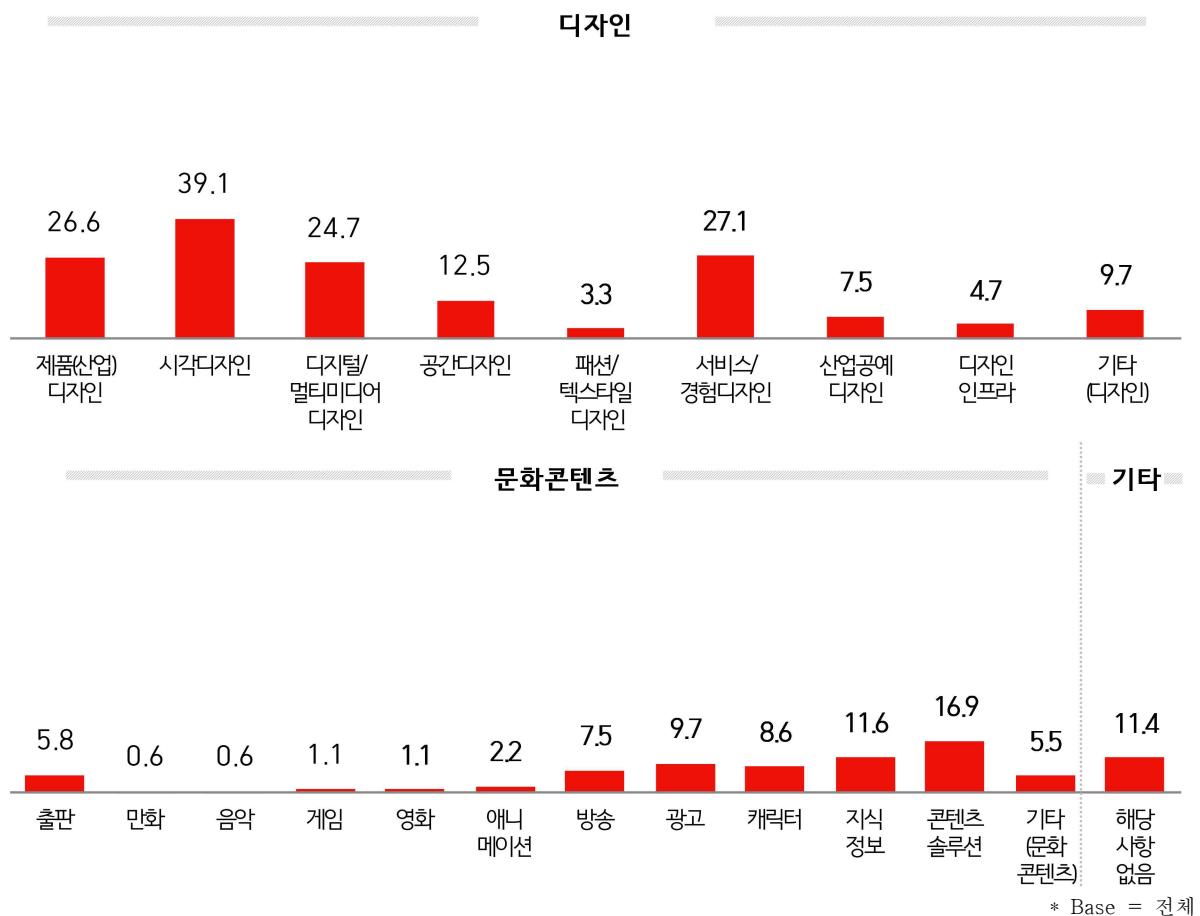


2. 사업 관련 디자인/문화콘텐츠 영역 : 관련 분야

- 사업관련 디자인/문화콘텐츠 영역 중 관련 분야는 '시각디자인'이 39.1%로 가장 높게 나타남(중복응답 기준)
- 이어서 '서비스/경험디자인'(27.1%), '제품(산업)디자인'(26.6%) 등의 순으로 높게 나타남

■ 사업 관련 디자인/문화콘텐츠 영역 : 관련 분야

(중복응답, 단위: %)

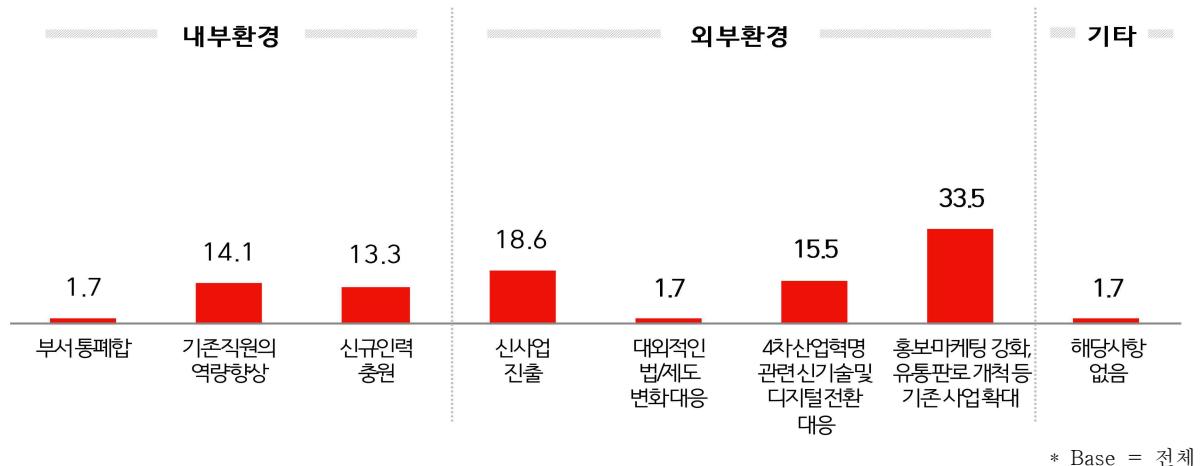


3. 경영환경 변화에 대응하는 방법

- 경영환경 변화에 대응하는 방법은 '홍보·마케팅 강화, 유통판로 개척 등 기존 사업 확대'가 33.5%로 가장 높게 나타남
- 이어서 '신사업 진출'(18.6%), '4차 산업혁명 관련 신기술 및 디지털 전환 대응'(15.5%) 등의 순으로 높게 나타남

■ 경영환경 변화에 대응하는 방법

(단위: %)

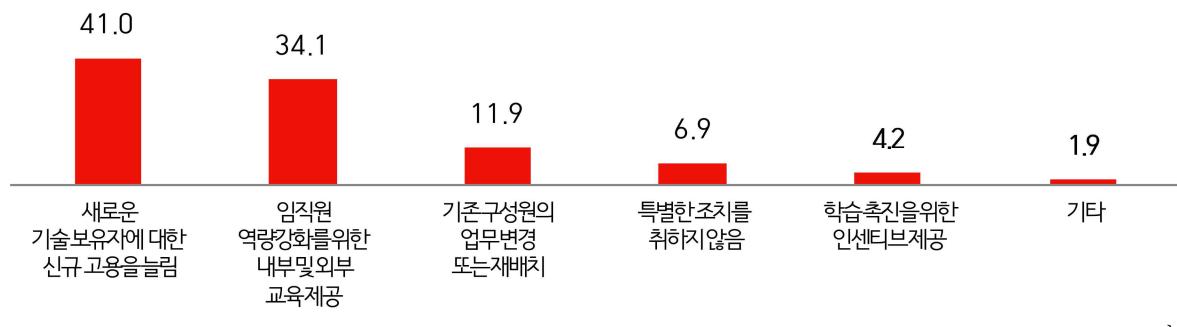


4. 경쟁기업과의 격차 극복(기술, 인적역량 등)을 위한 조치

- 경쟁기업과의 격차 극복(기술, 인적역량 등)을 위한 조치는 '새로운 기술 보유자에 대한 신규 고용을 늘림'이 41.0%로 가장 높게 나타남
- 이어서 '임직원 역량강화를 위한 내부 및 외부교육 제공'(34.1%), '기존 구성원의 업무변경 또는 재배치'(11.9%) 등의 순으로 높게 나타남

■ 경쟁기업과의 격차 극복(기술, 인적역량 등)을 위한 조치

(단위: %)

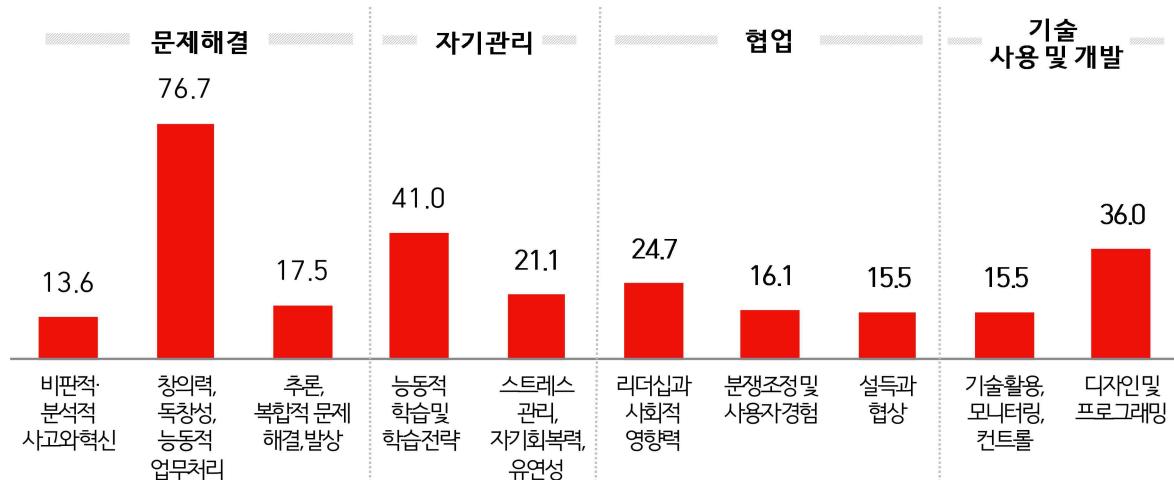


5. 임직원 및 디자이너에게 가장 필요한 미래 유망역량

- 임직원 및 디자이너에게 가장 필요한 미래 유망역량은 '창의력, 독창성, 능동적 업무처리'가 76.7%로 가장 높게 나타남(중복응답 기준)
- 이어서 '능동적 학습 및 학습전략'(41.0%), '디자인 및 프로그래밍'(36.0%) 등의 순으로 높게 나타남

■ 임직원 및 디자이너에게 가장 필요한 미래 유망역량

(중복응답, 단위: %)



* Base = 전체

6. 내부 직원 역량개발 방법

- 내부 직원 역량개발 방법은 '직원 개인별 자율적인 외부교육 수강 및 해당 교육비 지원'이 42.7%로 가장 높게 나타남
- 이어서 '사내 전문가, 강사를 활용한 내부교육 또는 OJT' 및 '한국디자인진흥원 재직자 교육 등 공공기관 교육사업 참여'(각각 18.8%) 등의 순으로 높게 나타남

■ 내부 직원 역량개발 방법

(단위: %)



* Base = 전체

02 채용 현황 및 계획

1. 직무별 인원현황

1) 총괄 인원현황

- 총괄 ‘현원’은 110.84명으로 나타남
- ‘2020년 퇴직’ 6.16명, ‘2020년 채용’ 6.05명, ‘2021년 채용’ 4.68명, ‘2021년 채용예정’ 2.97명, ‘2022년 채용예정인력(신입)’은 1.68명, ‘2022년 채용예정인력(경력)’은 2.14명임

■ 직무별 인원현황 – 총괄 인원현황

(단위: 명)



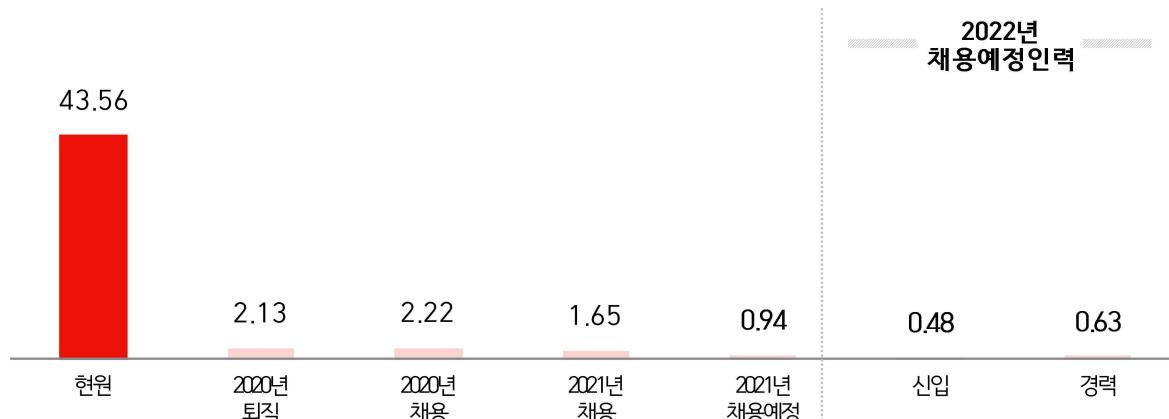
* Base = 전체

2) 사무관리직(경영기획/영업/마케팅) 인원현황

- 사무관리직(경영기획/영업/마케팅) ‘현원’은 43.56명으로 나타남
- ‘2020년 퇴직’ 2.13명, ‘2020년 채용’ 2.22명, ‘2021년 채용’ 1.65명, ‘2021년 채용예정’ 0.94명, ‘2022년 채용예정인력(신입)’은 0.48명, ‘2022년 채용예정인력(경력)’은 0.63명임

■ 직무별 인원현황 – 사무관리직(경영기획/영업/마케팅) 인원현황

(단위: 명)



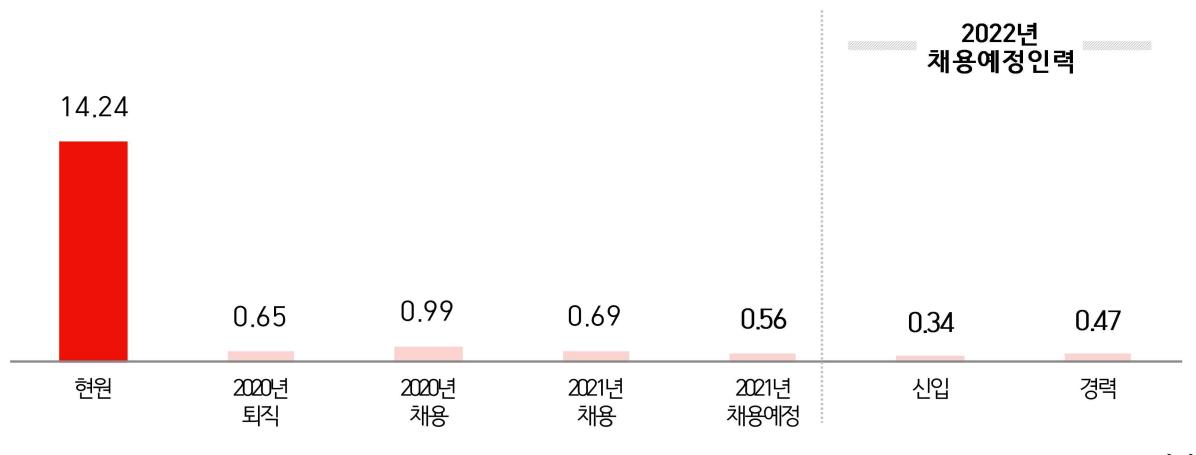
* Base = 전체

3) 연구개발직 인원현황

- 연구개발직 ‘현원’은 14.24명으로 나타남
- ‘2020년 퇴직’ 0.65명, ‘2020년 채용’ 0.99명, ‘2021년 채용’ 0.69명, ‘2021년 채용예정’ 0.56명, ‘2022년 채용예정인력(신입)’은 0.34명, ‘2022년 채용예정인력(경력)’은 0.47명임

■ 직무별 인원현황 - 연구개발직 인원현황

(단위: 명)



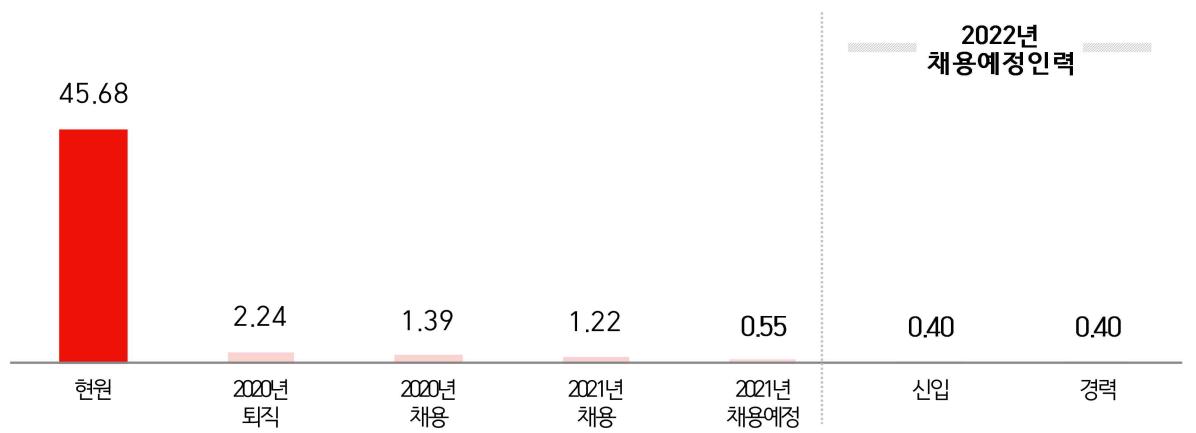
* Base = 전체

4) 기술직(생산직) 인원현황

- 기술직(생산직) ‘현원’은 45.68명으로 나타남
- ‘2020년 퇴직’ 2.24명, ‘2020년 채용’ 1.39명, ‘2021년 채용’ 1.22명, ‘2021년 채용예정’ 0.55명, ‘2022년 채용예정인력(신입)’은 0.40명, ‘2022년 채용예정인력(경력)’은 0.40명임

■ 직무별 인원현황 - 기술직(생산직) 인원현황

(단위: 명)



* Base = 전체

5) 디자이너 인원현황

- 디자이너 ‘현원’은 4.73명으로 나타남
- ‘2020년 퇴직’ 0.75명, ‘2020년 채용’ 1.00명, ‘2021년 채용’ 0.59명, ‘2021년 채용예정’ 0.48명, ‘2022년 채용예정인력(신입)’은 0.27명, ‘2022년 채용예정인력(경력)’은 0.37명임

■ 직무별 인원현황 - 디자이너

(단위: 명)

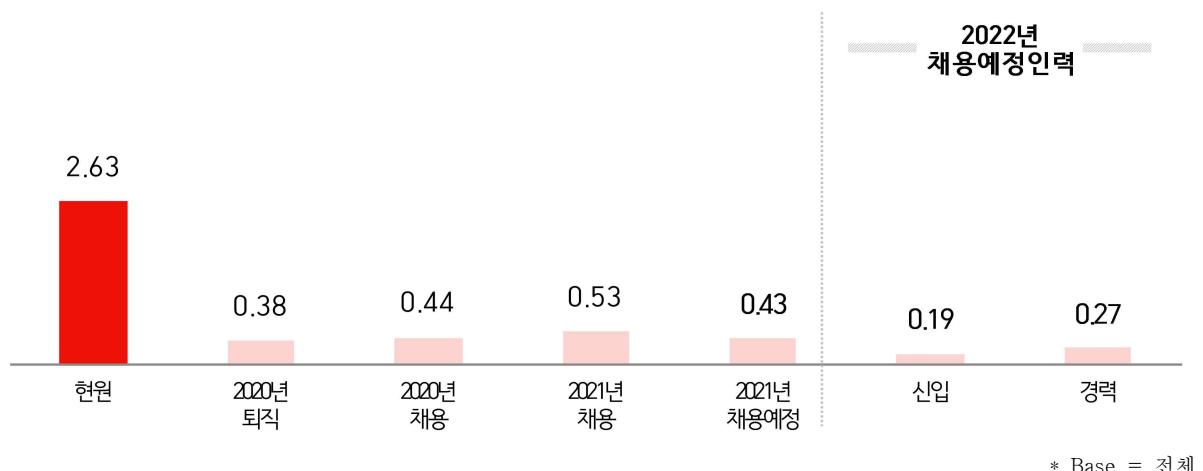


6) 콘텐츠 개발(기획/제작/관리) 인원현황

- 콘텐츠 개발(기획/제작/관리) ‘현원’은 2.63명으로 나타남
- ‘2020년 퇴직’ 0.38명, ‘2020년 채용’ 0.44명, ‘2021년 채용’ 0.53명, ‘2021년 채용예정’ 0.43명, ‘2022년 채용예정인력(신입)’은 0.19명, ‘2022년 채용예정인력(경력)’은 0.27명임

■ 직무별 인원현황 - 콘텐츠 개발(기획/제작/관리)

(단위: 명)



2. 채용 실시 이유

- 채용 실시 이유 '회사의 성장/확장'이 60.5%로 가장 높게 나타남
- 이어서 '자연소실(퇴직, 이직)'(28.3%), '회사 내 특정 기술 및 역량 부족'(9.4%) 등의 순으로 높게 나타남

■ 채용 실시 이유

(단위: %)



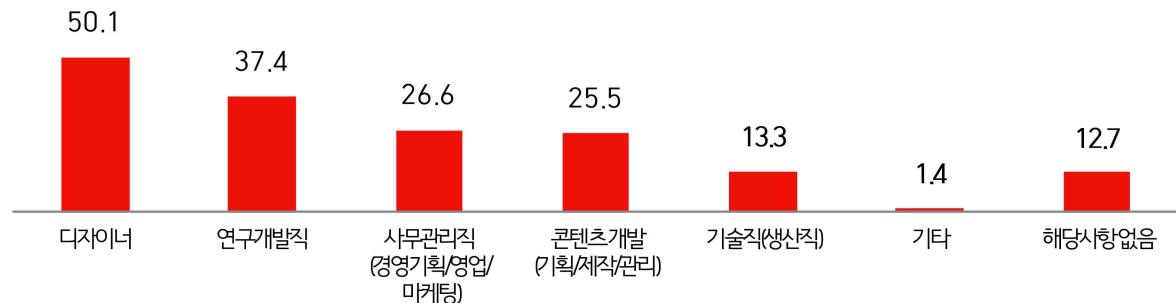
* Base = 2020년 채용 또는 2021년 채용이 있는 응답자

3. 채용에 어려움을 겪었던(또는 겪고 있는) 직무

- 채용에 어려움을 겪었던(또는 겪고 있는) 직무로 '디자이너'가 50.1%로 가장 높게 나타남(중복응답 기준)
- 이어서 '연구개발직'(37.4%), '사무관리직(경영기획/영업/마케팅)''(26.6%) 등의 순으로 높게 나타남

■ 채용에 어려움을 겪었던(또는 겪고 있는) 직무

(중복응답, 단위: %)



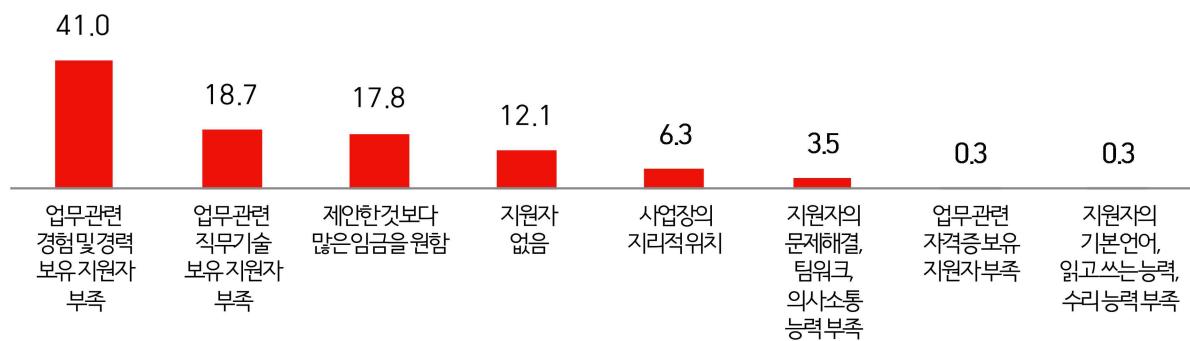
* Base = 전체

4. 채용이 어려운 이유

- 채용이 어려운 이유는 '업무 관련 경험 및 경력 보유 지원자 부족'이 41.0%로 가장 높게 나타남
- 이어서 '업무 관련 직무기술 보유 지원자 부족'(18.7%), '제안한 것보다 많은 임금을 원함'(17.8%) 등의 순으로 높게 나타남

■ 채용이 어려운 이유

(단위: %)



* Base = 채용 어려움 경험 응답자

03 재직자의 직무능력 요구

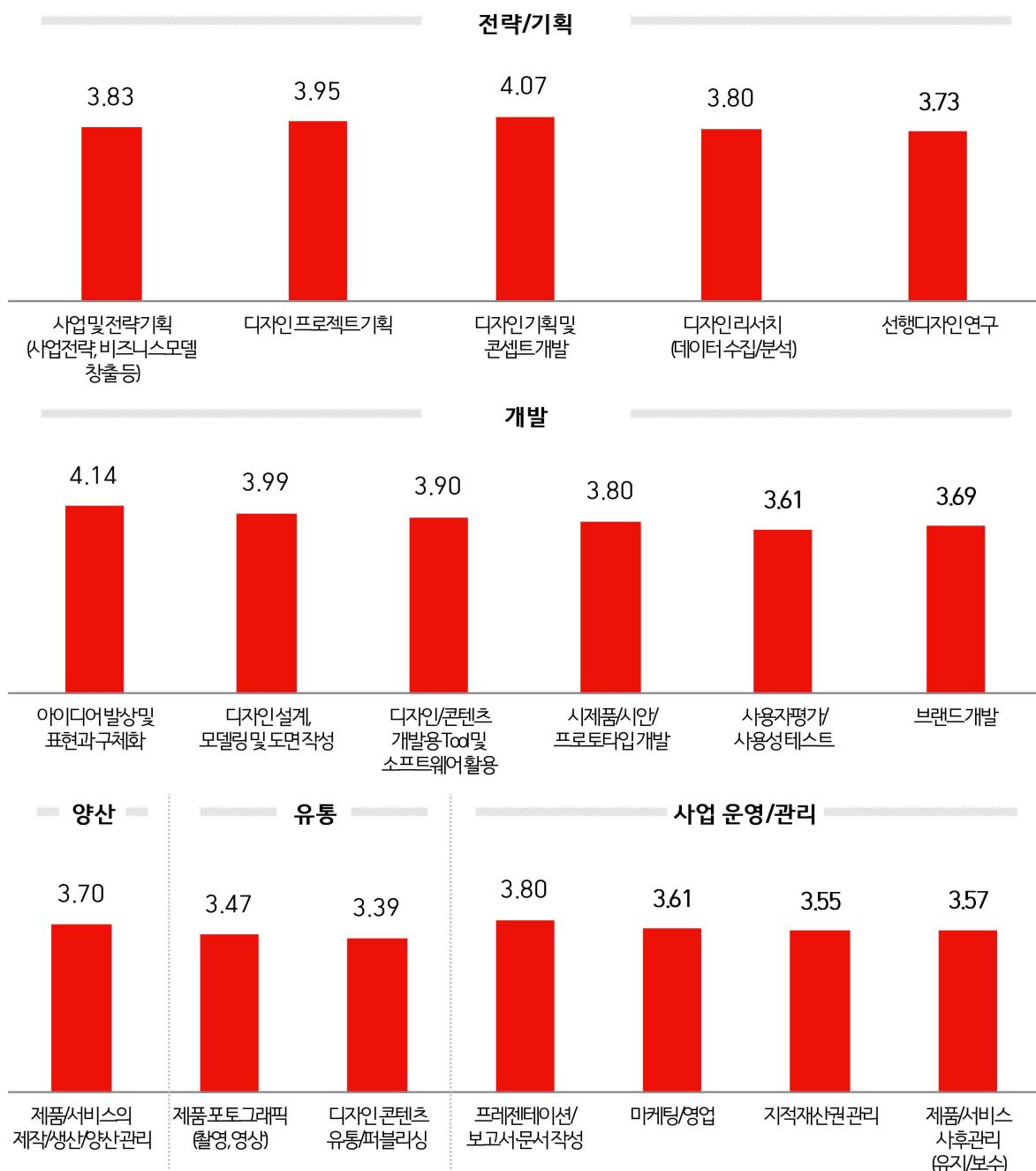
1. 디자인 산업군에서 필요한 직무능력

1) 디자인 산업군에서 필요한 직무능력 : 업무연관성

- 디자인 산업군에서 필요한 직무능력 중 업무연관성은 '아이디어 발상 및 표현과 구체화'가 4.14점으로 가장 높게 나타남
- 이어서 '디자인 기획 및 콘셉트 개발'(4.07점), '디자인 설계, 모델링 및 도면 작성'(3.99점) 등의 순으로 높게 나타남

■ 디자인 산업군에서 필요한 직무능력 : 업무연관성

(단위: 점)



* Base = 각 직무능력별 업무연관성이 있는 응답자

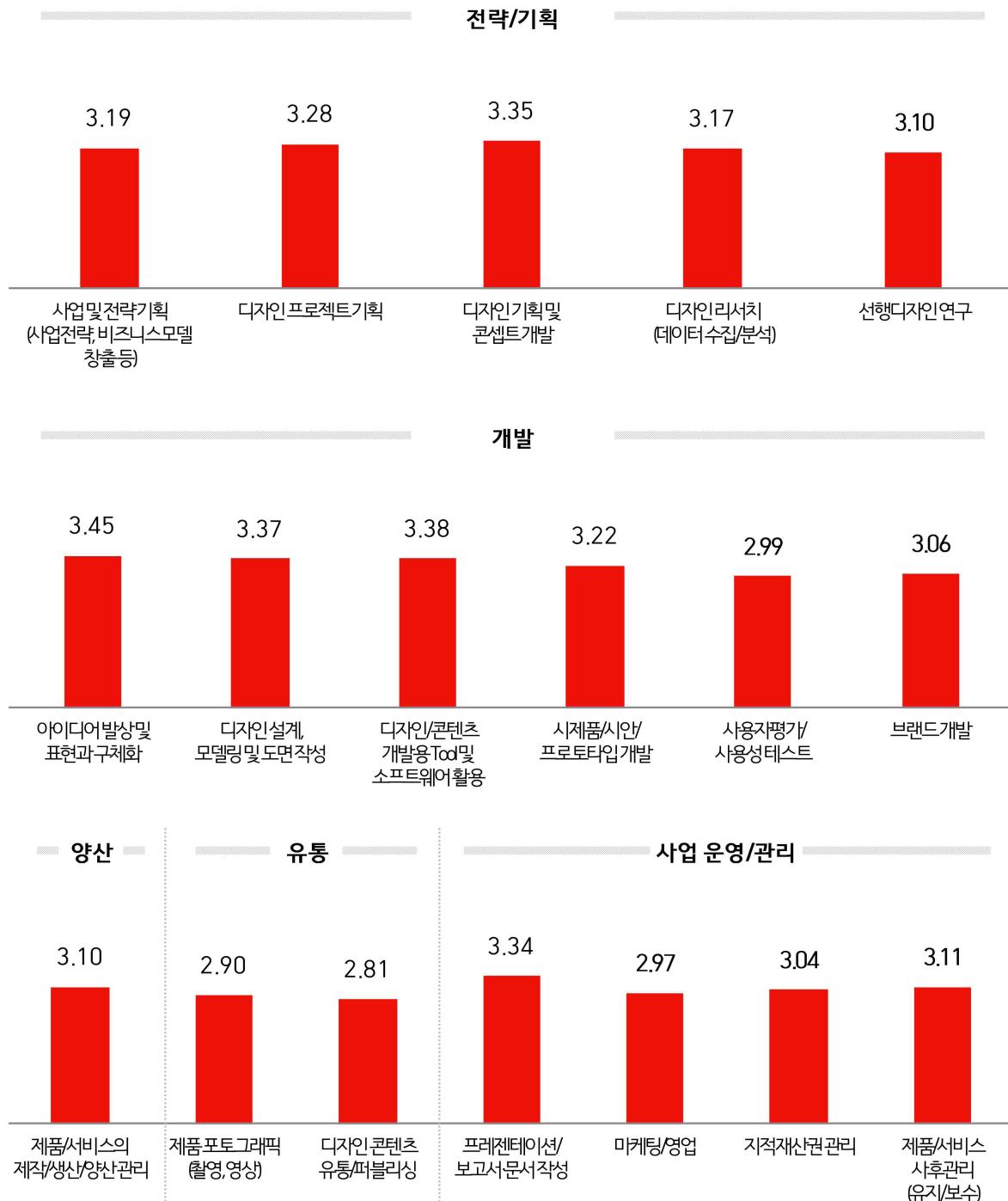
** 평균 값 환산 기준: 매우 높음 5점, 매우 낮음 1점

2) 디자인 산업군에서 필요한 직무능력 : 현재 수준

- 디자인 산업군에서 필요한 직무능력 중 현재 수준은 '아이디어 발상 및 표현과 구체화'가 3.45점으로 가장 높게 나타남
- 이어서 '디자인/콘텐츠 개발용 Tool 및 소프트웨어 활용'(3.38점), '디자인 설계, 모델링 및 도면 작성'(3.37점) 등의 순으로 높게 나타남

■ 디자인 산업군에서 필요한 직무능력 : 현재 수준

(단위: 점)

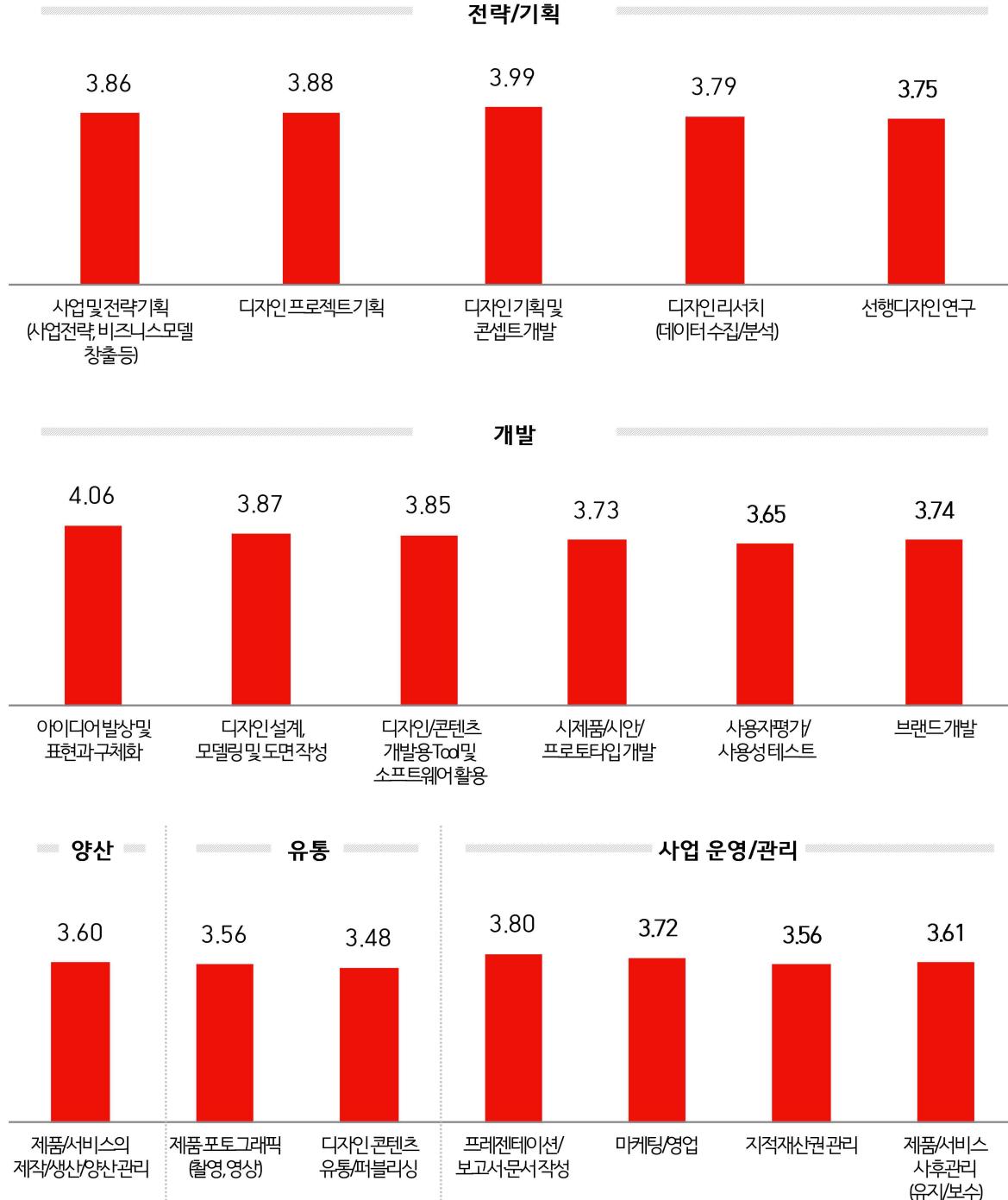


* Base = 각 직무능력별 업무 연관성이 있는 응답자
** 평균 값 환산 기준: 매우 높음 5점, 매우 낮음 1점

3) 디자인 산업군에서 필요한 직무능력 : 요구 수준

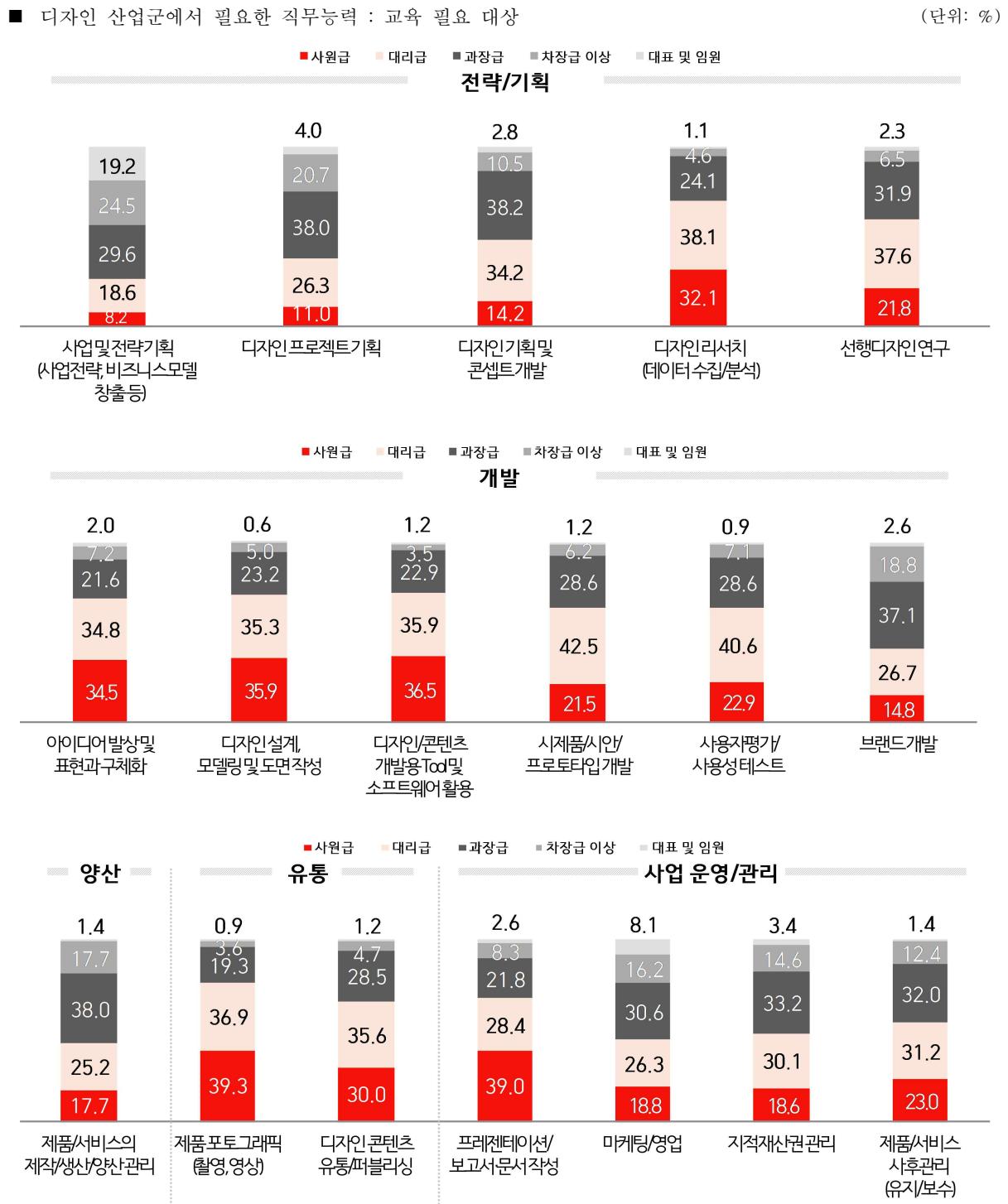
- 디자인 산업군에서 필요한 직무능력 중 요구 수준은 '아이디어 발상 및 표현과 구체화'가 4.06점으로 가장 높게 나타남
- 이어서 '디자인 기획 및 콘셉트 개발'(3.99점), '디자인 프로젝트 기획'(3.88점) 등의 순으로 높게 나타남
- 디자인 산업군에서 필요한 직무능력 : 요구 수준

(단위: 점)



* Base = 각 직무능력별 업무연관성이 있는 응답자
** 평균 값 환산 기준: 매우 높음 5점, 매우 낮음 1점

4) 디자인 산업군에서 필요한 직무능력 : 교육 필요 대상



- 디자인 산업군에서 필요한 직무능력 중 사원급에게 교육이 필요한 직무능력은 ‘제품 포토그래픽(촬영, 영상)’이 39.3%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 ‘프레젠테이션/보고서·문서 작성’(39.0%), ‘디자인/콘텐츠 개발용 Tool 및 소프트웨어 활용’(36.5%) 등의 순으로 높게 나타남
- 대리급에게 교육이 필요한 직무능력은 ‘시제품/시안/프로토타입 개발’이 42.5%로 가장 높았으며, 이어서 ‘사용자평가/사용성 테스트’(40.6%), ‘디자인 리서치(데이터 수집/분석)’(38.1%) 등의 순으로 높게 나타남
- 과장급에게 교육이 필요한 직무능력은 ‘디자인 기획 및 콘셉트 개발’이 38.2%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 ‘디자인 프로젝트 기획’과 ‘제품/서비스의 제작/생산/양산 관리’(각각 38.0%) 등의 순으로 높게 나타났음
- 차장급 이상에게 교육이 필요한 직무능력으로는 ‘사업 및 전략 기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)’이 24.5%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 ‘디자인 프로젝트 기획’(20.7%), ‘브랜드 개발’(18.8%) 등의 순으로 높게 나타남
- 대표 및 임원에게 교육이 필요한 직무능력은 ‘사업 및 전략기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)’이 19.2%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 ‘마케팅/영업’(8.1%), ‘디자인 프로젝트 기획’(4.0%) 등의 순으로 높게 나타남

2. 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력

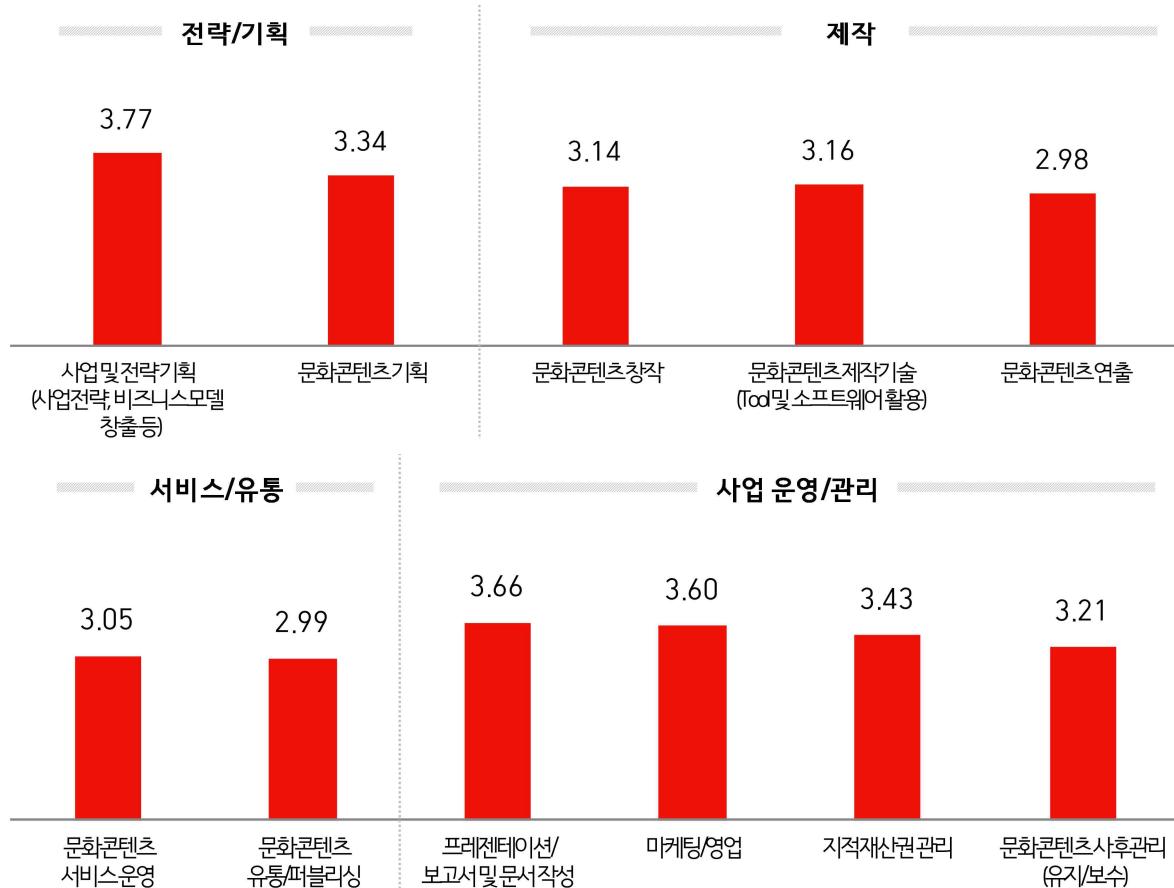
1) 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 : 업무연관성

- 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 중 업무연관성은 '사업 및 전략 기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)'이 3.77점으로 가장 높게 나타남

- 이어서 '프레젠테이션/보고서 및 문서 작성'(3.66점), '마케팅/영업'(3.60점) 등의 순으로 높게 나타남

■ 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 : 업무연관성

(단위: 점)



* Base = 각 직무능력별 업무연관성이 있는 응답자

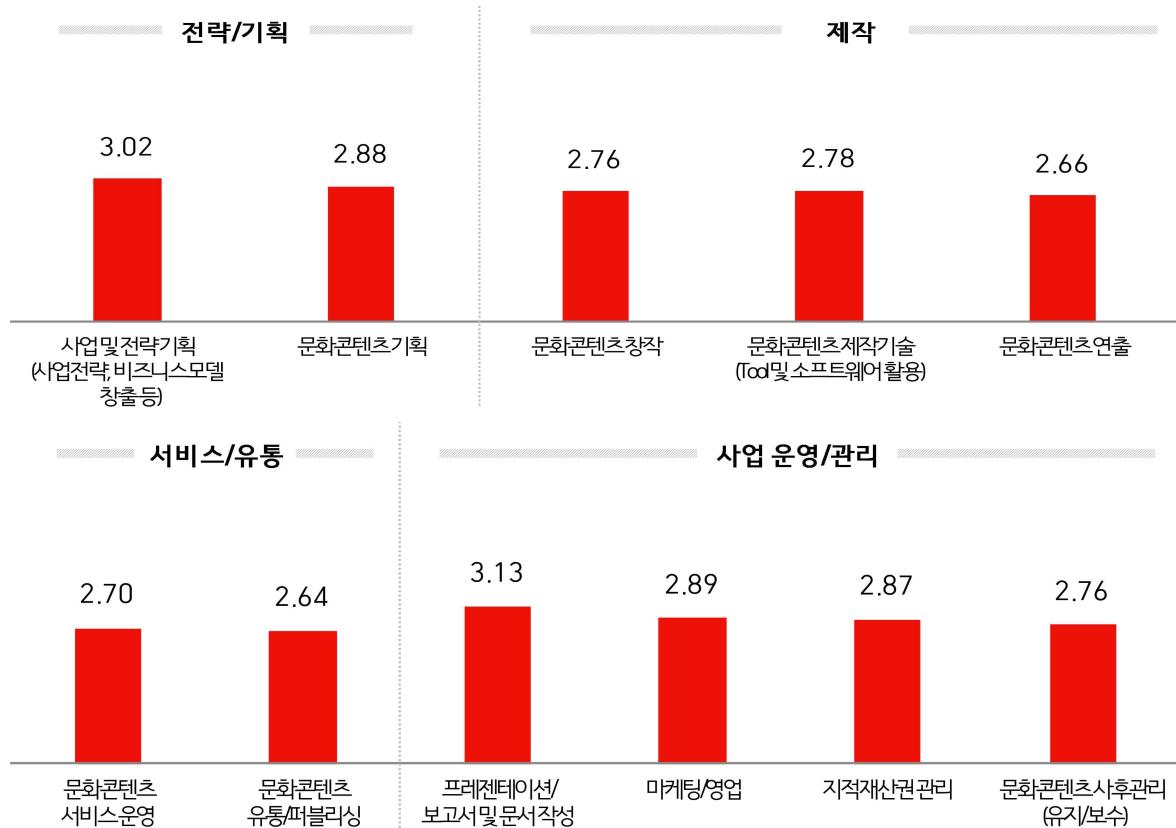
** 평균 값 환산 기준: 매우 높음 5점, 매우 낮음 1점

2) 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 : 현재 수준

- 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 중 현재 수준은 '프레젠테이션/보고서 및 문서 작성'이 3.13점으로 가장 높게 나타남
- 이어서 '사업 및 전략 기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)''(3.02점), '마케팅/영업'(2.89점) 등의 순으로 높게 나타남

■ 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 : 현재 수준

(단위: 점)



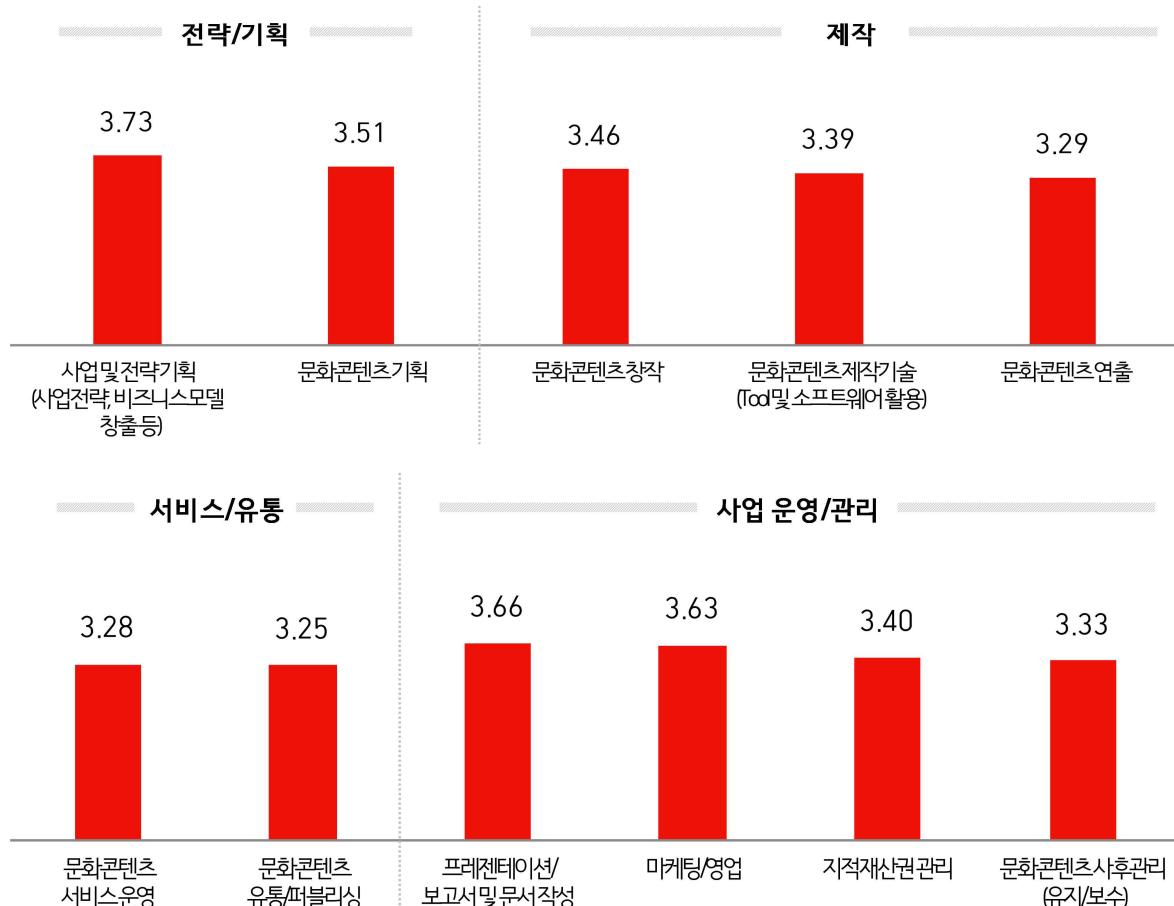
* Base = 각 직무능력별 업무연관성이 있는 응답자
 ** 평균 값 환산 기준: 매우 높음 5점, 매우 낮음 1점

3) 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 : 요구 수준

- 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 중 요구 수준은 '사업 및 전략 기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)'이 3.73점으로 가장 높게 나타남
- 이어서 '프레젠테이션/보고서 및 문서 작성' (3.66점), '마케팅/영업'(3.63점) 등의 순으로 높게 나타남

■ 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 : 요구 수준

(단위: 점)

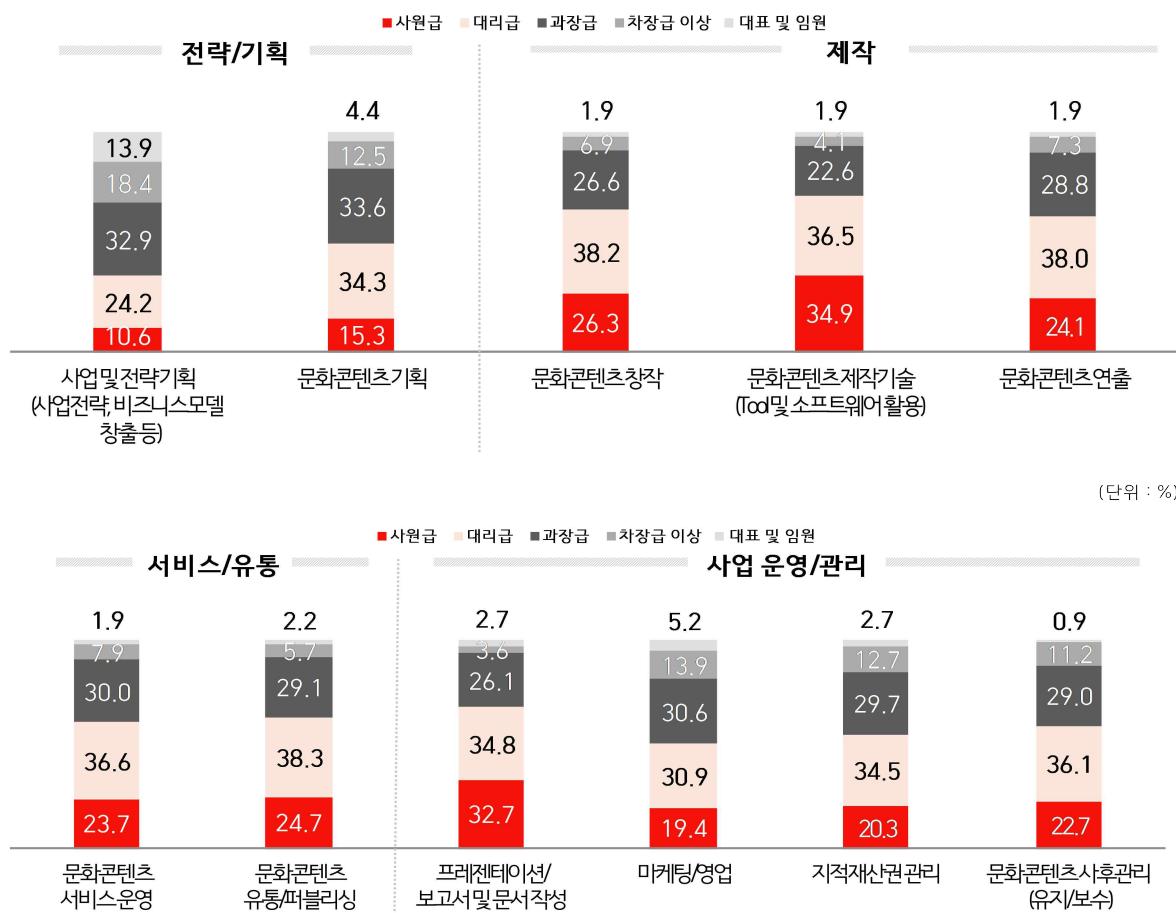


* Base = 각 직무능력별 업무연관성이 있는 응답자
** 평균 값 환산 기준: 매우 높음 5점, 매우 낮음 1점

4) 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 : 교육 필요 대상

■ 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 : 교육 필요 대상

(단위: %)



* Base = 각 직무능력별 업무연관성이 있는 응답자
** 각 직무능력별 교육 필요 대상의 비율 합은 100.0%임

- 문화콘텐츠 산업군에서 필요한 직무능력 중 사원급에게 교육이 필요한 직무능력은 ‘문화콘텐츠 제작기술 (Tool 및 소프트웨어 활용)’이 34.9%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 ‘프레젠테이션/보고서·문서 작성’(32.7%), ‘문화콘텐츠 창작’(26.3%) 등의 순으로 높게 나타남
- 대리급에게 교육이 필요한 직무능력은 ‘문화콘텐츠 유통/퍼블리싱’이 38.3%로 가장 높았으며, 이어서 ‘문화콘텐츠 창작’(38.2%), ‘문화콘텐츠 연출’(38.0%) 등의 순으로 높게 나타남
- 과장급에게 교육이 필요한 직무능력은 ‘문화콘텐츠 기획’이 33.6%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 ‘사업 및 전략 기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)’(32.9%), ‘마케팅/영업’(30.6%) 등의 순으로 높게 나타났음
- 차장급 이상에게 교육이 필요한 직무능력으로는 ‘사업 및 전략 기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)’이 18.4%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 ‘마케팅/영업’(13.9%), ‘지적재산권 관리’(12.7%) 등의 순으로 높게 나타남
- 대표 및 임원에게 교육이 필요한 직무능력은 ‘사업 및 전략 기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)’이 13.9%로 상대적으로 높게 나타났으며, 이어서 ‘마케팅/영업’(5.2%), ‘문화콘텐츠 기획’(4.4%) 등의 순으로 높게 나타남

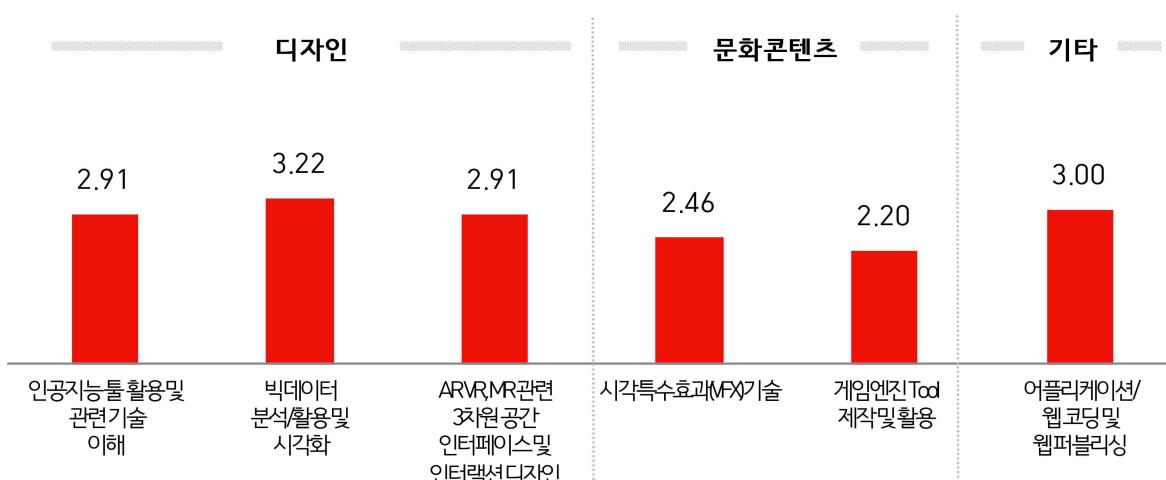
3. 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력

1) 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 : 업무연관성

- 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 중 업무연관성은 '빅데이터 분석/활용 및 시각화'가 3.22점으로 가장 높게 나타남
- 이어서 '어플리케이션/웹 코딩 및 웹 퍼블리싱'(3.00점), '인공지능 툴 활용 및 관련 기술 이해' 및 'AR VR, MR 관련 3차원 공간 인터페이스 및 인터랙션 디자인'(각각 2.91점) 등의 순으로 높게 나타남

■ 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 : 업무연관성

(단위: 점)



* Base = 각 직무능력별 업무연관성이 있는 응답자

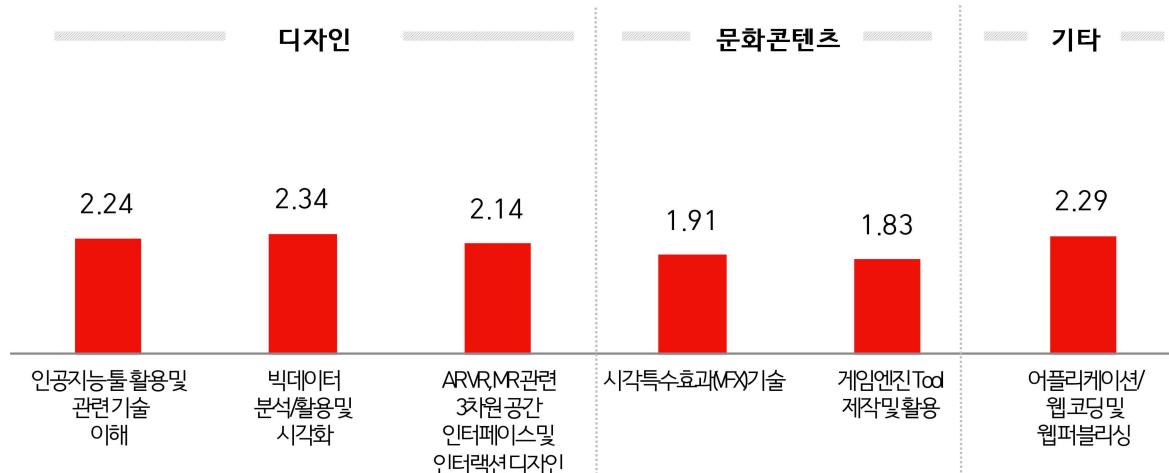
** 평균 값 환산 기준: 매우 높음 5점, 매우 낮음 1점

2) 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 : 현재 수준

- 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 중 현재 수준은 '빅데이터 분석/활용 및 시각화'가 2.34점으로 가장 높게 나타남
- 이어서 '어플리케이션/웹 코딩 및 웹 퍼블리싱'(2.29점), '인공지능 툴 활용 및 관련 기술 이해'(2.24점) 등의 순으로 높게 나타남

■ 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 : 현재 수준

(단위: 점)



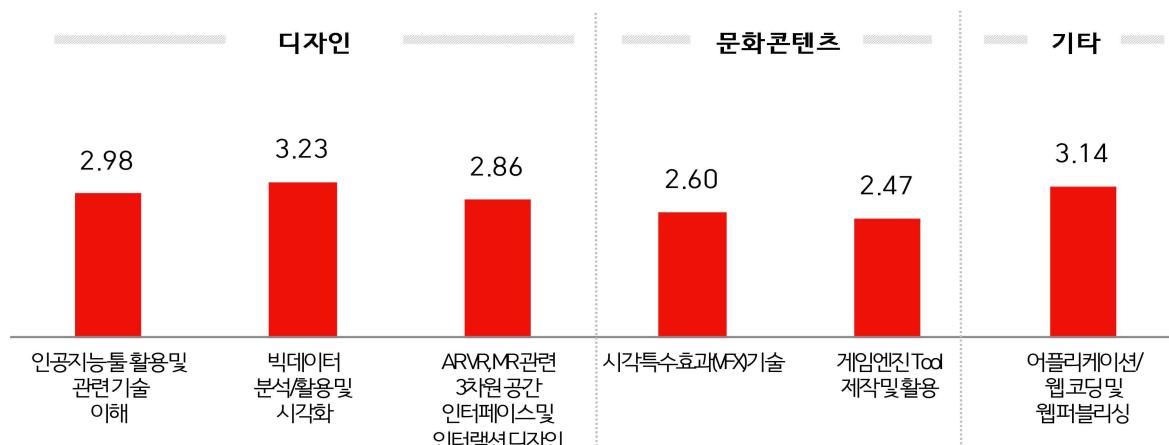
* Base = 각 직무능력별 업무연관성이 있는 응답자
** 평균 값 환산 기준: 매우 높음 5점, 매우 낮음 1점

3) 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 : 요구 수준

- 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 중 요구 수준은 '빅데이터 분석/활용 및 시각화'가 3.23점으로 가장 높게 나타남
- 이어서 '어플리케이션/웹 코딩 및 웹 퍼블리싱'(3.14점), '인공지능 툴 활용 및 관련 기술 이해'(2.98점) 등의 순으로 높게 나타남

■ 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 : 요구 수준

(단위: 점)

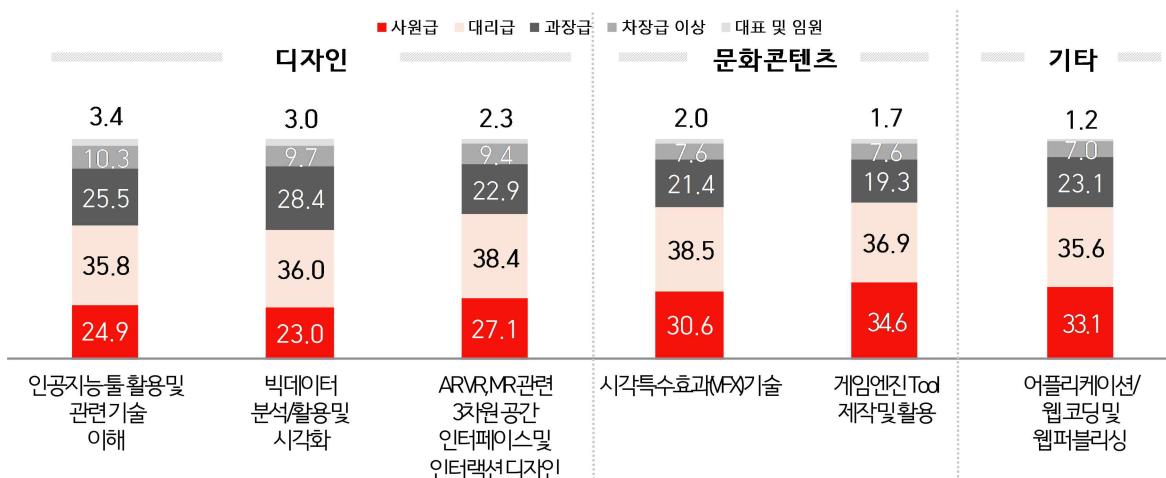


* Base = 각 직무능력별 업무연관성이 있는 응답자
** 평균 값 환산 기준: 매우 높음 5점, 매우 낮음 1점

4) 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 : 교육 필요 대상

■ 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 : 교육 필요 대상

(단위: %)



* Base = 각 직무능력별 업무연관성이 있는 응답자

** 각 직무능력별 교육 필요 대상의 비율 합은 100.0%임

- 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 직무능력 중 사원급에게 교육이 필요한 직무능력은 ‘게임엔진 Tool 제작 및 활용’이 34.6%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 ‘어플리케이션/웹 코딩 및 웹 퍼블리싱’(33.1%), ‘시각특수효과(VFX) 기술’(30.6%) 등의 순으로 높게 나타남
- 대리급에게 교육이 필요한 직무능력은 ‘시각특수효과(VFX) 기술’이 38.5%로 가장 높았으며, 이어서 ‘AR VR, MR 관련 3차원 공간 인터페이스 및 인터랙션 디자인’(38.4%), ‘게임엔진 Tool 제작 및 활용’(36.9%) 등의 순으로 높게 나타남
- 과장급에게 교육이 필요한 직무능력은 ‘빅데이터 분석/활용 및 시각화’가 28.4%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 ‘인공지능 툴 활용 및 관련 기술 이해’(25.5%), ‘어플리케이션/웹 코딩 및 웹 퍼블리싱’(23.1%) 등의 순으로 높게 나타났음
- 과장급 이상에게 교육이 필요한 직무능력으로는 ‘인공지능 툴 활용 및 관련 기술 이해’가 10.3%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 ‘빅데이터 분석/활용 및 시각화’(9.7%), ‘AR VR, MR 관련 3차원 공간 인터페이스 및 인터랙션 디자인’(9.4%) 등의 순으로 높게 나타남
- 대표 및 임원에게 교육이 필요한 직무능력은 ‘인공지능 툴 활용 및 관련 기술 이해’가 3.4%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 ‘빅데이터 분석/활용 및 시각화’(3.0%), ‘AR VR, MR 관련 3차원 공간 인터페이스 및 인터랙션 디자인’(2.3%) 등의 순으로 높게 나타남

4. 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무 및 활용 Tool

1) 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무

- 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무는 '제품디자인'이 44.2%로 가장 높게 나타났음
- 이어서 '시각디자인'(10.3%), '시각효과'(3.3%), '제품설계'(3.2%), 'UI/UX/GUI 디자인'(2.3%) 등의 순으로 나타남

■ 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무 - TOP 5

(단위 : 명, %)

응답내용	사례수	비율(%)
제품디자인	(334)	44.2
시각디자인	(78)	10.3
시각효과	(25)	3.3
제품설계	(24)	3.2
UI/UX/GUI 디자인	(17)	2.3

* Base = 전체

**상위 5개 항목만 제시

2) 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무 시 활용 Tool

- 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무 시 활용 Tool은 'Adobe 관련 Tool'이 24.0%로 가장 높게 나타났음
- 이어서 'RHINO(라이노)'(14.4%), 'Keyshot(키샷)'(7.9%), 'AUTO CAD'(7.0%), '3d max'(3.6%) 등의 순으로 나타남

■ 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무 시 활용 Tool - TOP 5

(단위 : 명, %)

응답내용	사례수	비율(%)
Adobe 관련 Tool	(181)	24.0
RHINO(라이노)	(109)	14.4
Keyshot(키샷)	(60)	7.9
AUTO CAD	(53)	7.0
3d max	(27)	3.6

* Base = 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무 응답자

**모름/무응답 11.3%

***상위 5개 항목만 제시

5. 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 추가로 필요한 직무능력

- 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 추가로 필요한 직무능력은 ‘의사소통 능력(커뮤니케이션 능력)’이 6.9%로 가장 높게 나타났음
- 이어서 ‘창의력’(5.5%), ‘최신 트랜드 및 시장동향 파악/선호도 파악 능력’(4.4%), ‘과업에 대한 전반적인 파악 및 이해도(비즈니스 이해도)’(3.9%), ‘윤리적 사고(인성/도덕성/예절)’(1.9%) 등의 순으로 나타남

■ 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 추가로 필요한 직무능력 – TOP5

(단위 : 명, %)

응답내용	사례수	비율(%)
의사소통 능력(커뮤니케이션 능력)	(25)	6.9
창의력	(20)	5.5
최신 트랜드 및 시장동향 파악/선호도 파악 능력	(16)	4.4
과업에 대한 전반적인 파악 및 이해도(비즈니스 이해도)	(14)	3.9
윤리적 사고(인성/도덕성/예절)	(7)	1.9

* Base = 전체

**모름/무응답 60.4%, 없음 8.3%

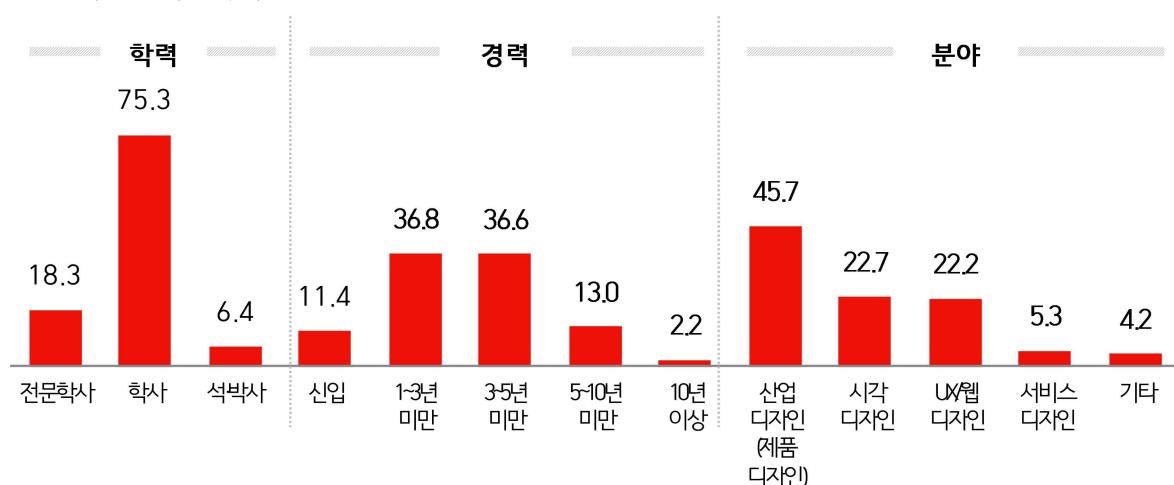
***상위 5개 항목만 제시

6. 선호하는 인력 요구사항

- 선호하는 인력 요구사항 중 학력에서는 ‘학사’가 75.3%로 가장 높게 나타났으며, 이어서 ‘전문학사’(18.3%), ‘석·박사’(6.4%) 순으로 나타남
- 경력에서는 ‘1~3년 미만’이 36.8%로 가장 높았고, 이어서 ‘3~5년 미만’(36.6%), ‘5~10년 미만’(13.0%) 등의 순으로 높게 나타남
- 분야에서는 ‘산업디자인(제품디자인)’이 45.7%로 가장 높았으며, 이어서 ‘시각디자인’(22.7%), ‘UX/웹디자인’(22.2%) 등의 순으로 높게 나타남

■ 선호하는 인력 요구사항

(단위: %)



* Base = 전체

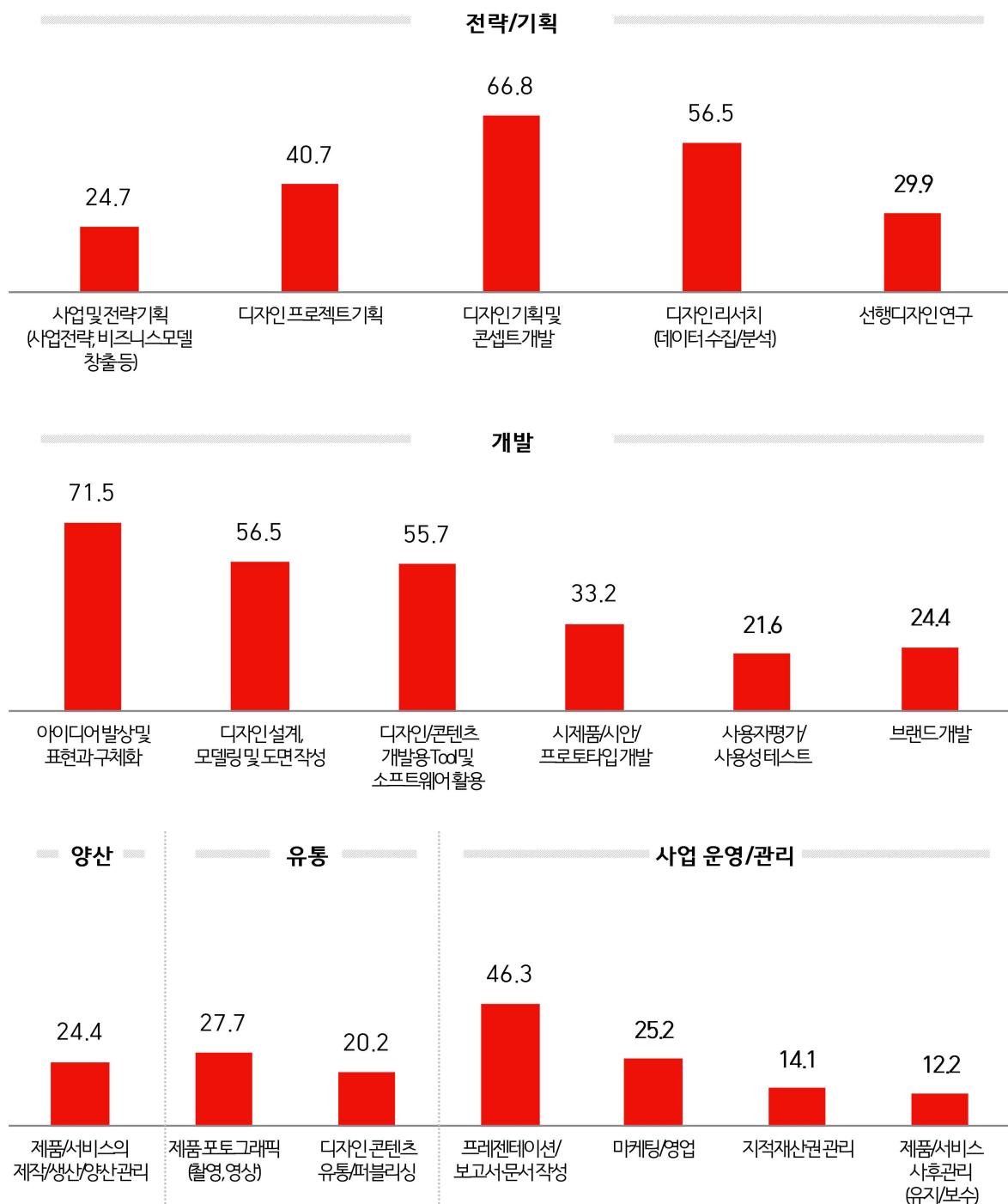
** 각 구분별 요구사항 비율 합은 100.0%임

04 취업예정자의 직무능력 요구

1. 디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업예정자(신입사원)에게 필요한 직무능력

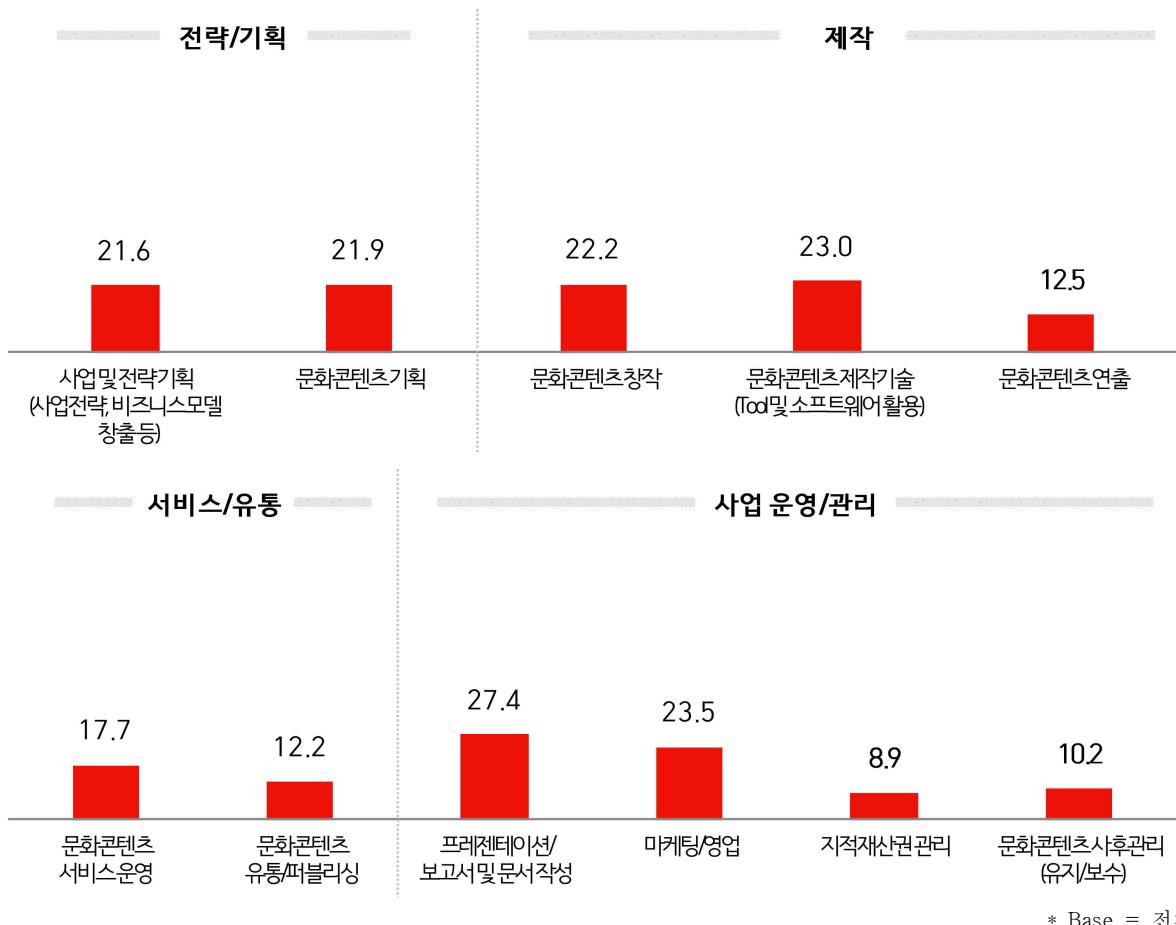
- 디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업예정자(신입사원)에게 필요한 직무능력은 ‘아이디어 발상 및 표현과 구체화’가 71.5%로 가장 높게 나타났음(중복응답 기준)
- 이어서 ‘디자인 기획 및 콘셉트 개발’(66.8%), ‘디자인 리서치(데이터 수집/분석)’ 및 ‘디자인 설계, 모델링 및 도면 작성’이 각각 56.5%로 높게 나타남

■ 디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업예정자(신입사원)에게 필요한 직무능력 – 디자인 (중복응답, 단위: %)

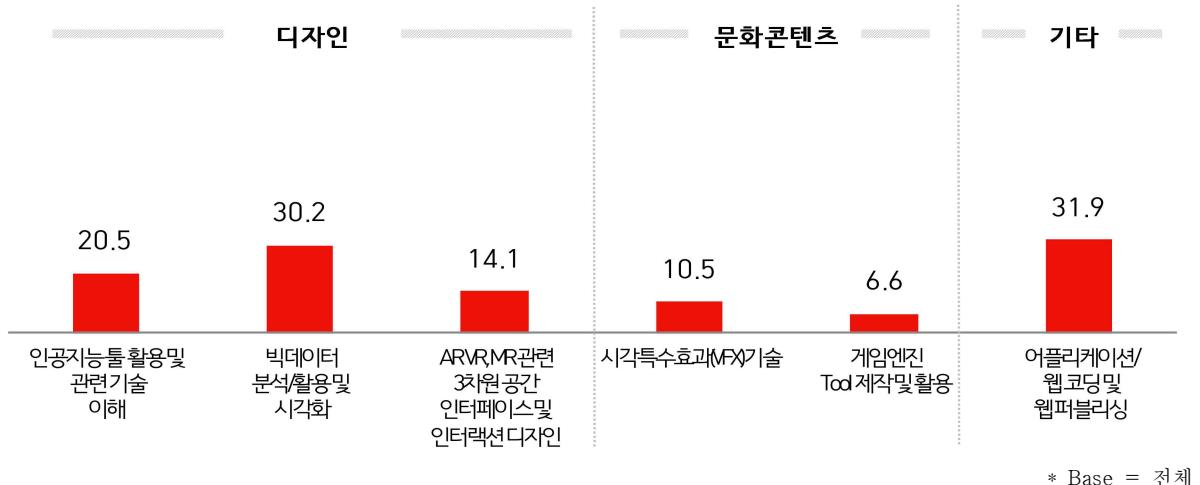


* Base = 전체

■ 디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업 예정자(신입사원)에게 필요한 직무능력 – 문화콘텐츠 (중복응답, 단위: %)



■ 디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업 예정자(신입사원)에게 필요한 직무능력 – 신규직무 (중복응답, 단위: %)



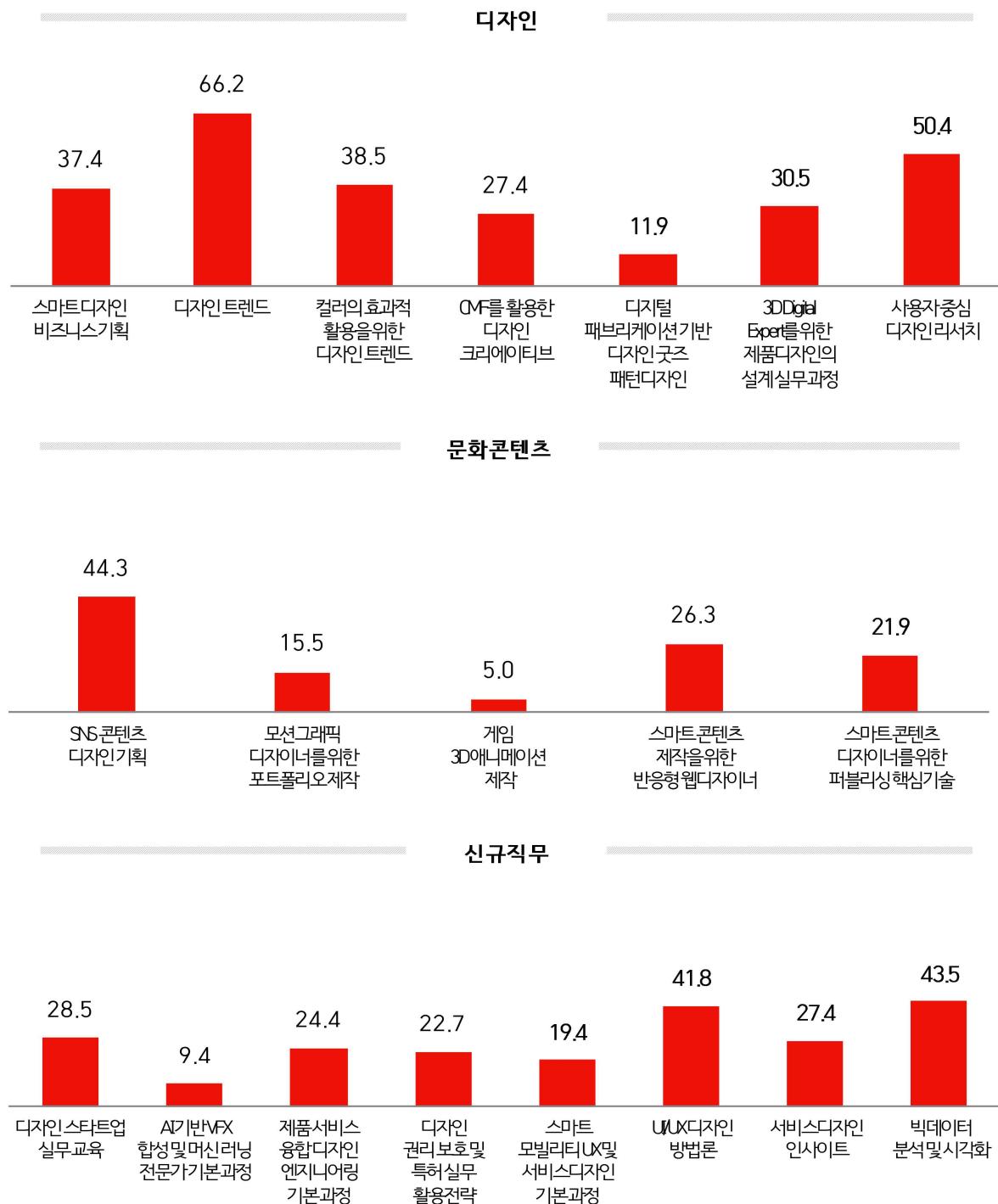
2. 디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업예정자(신입사원)에게 필요한 교육과정

- 디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업예정자(신입사원)에게 필요한 교육과정은 '디자인 트렌드'가 66.2%로 가장 높게 나타남(중복응답 기준)

- 이어서 '사용자 중심 디자인 리서치'(50.4%), 'SNS 콘텐츠 디자인 기획'(44.3%) 등의 순으로 높게 나타남

■ 디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업예정자(신입사원)에게 필요한 교육과정

(중복응답, 단위: %)



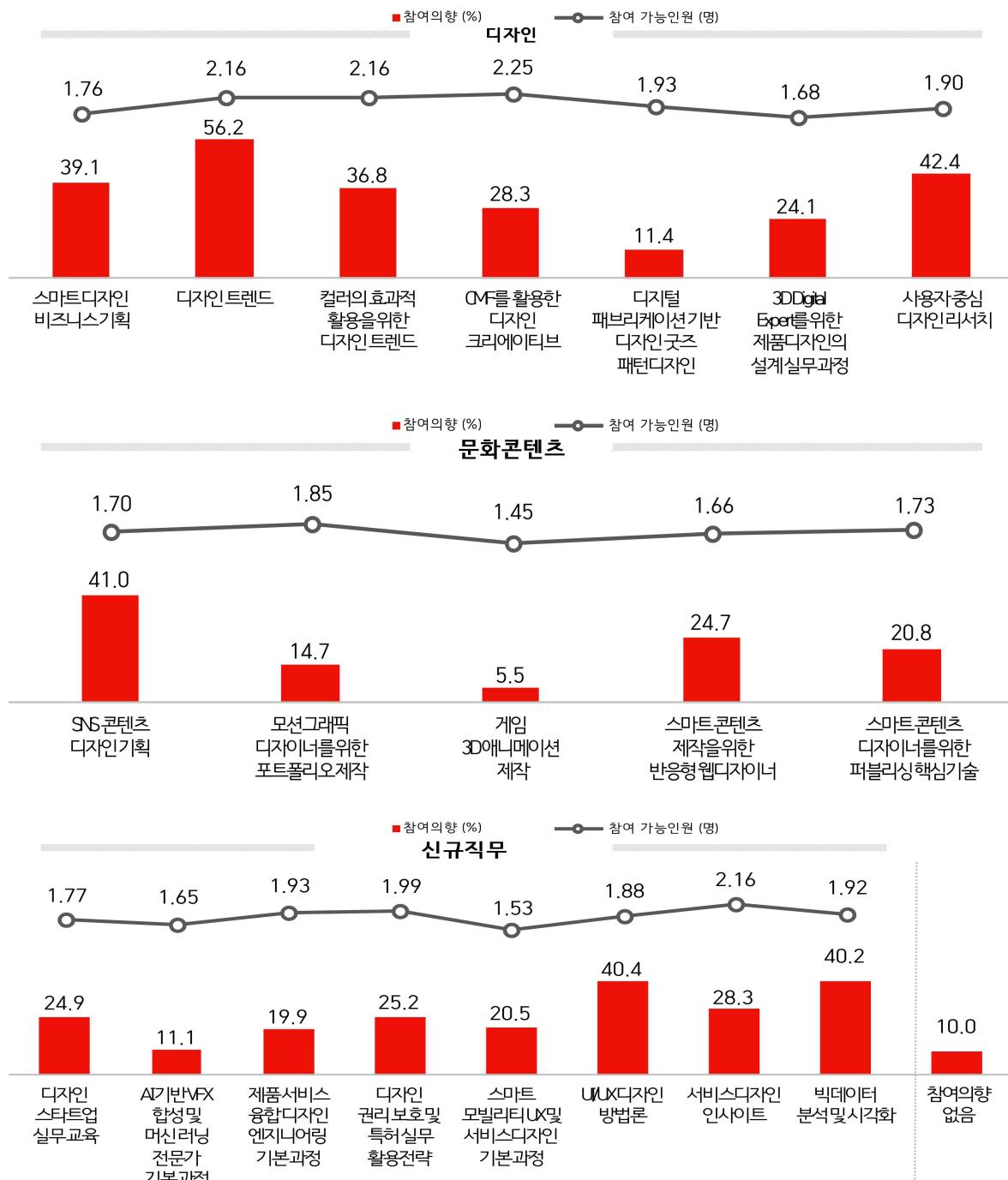
* Base = 전체

05 교육훈련 수요조사

1. 한국디자인진흥원 교육훈련과정 참여의향 및 참여 가능인원

- 한국디자인진흥원에서 운영 중인 교육훈련과정 중 '디자인 트렌드'의 참여의향이 56.2%(참여 가능인원 2.16명)로 가장 높게 나타남
- 이어서 '사용자 중심 디자인 리서치'(42.4%, 참여 가능인원 1.90명), 'SNS 콘텐츠 디자인 기획'(41.0%, 참여 가능인원 1.70명) 등의 순으로 참여의향이 높게 나타남

■ 한국디자인진흥원 교육과정 참여의향 및 참여 가능인원 (총복응답, 단위 : 명, %)



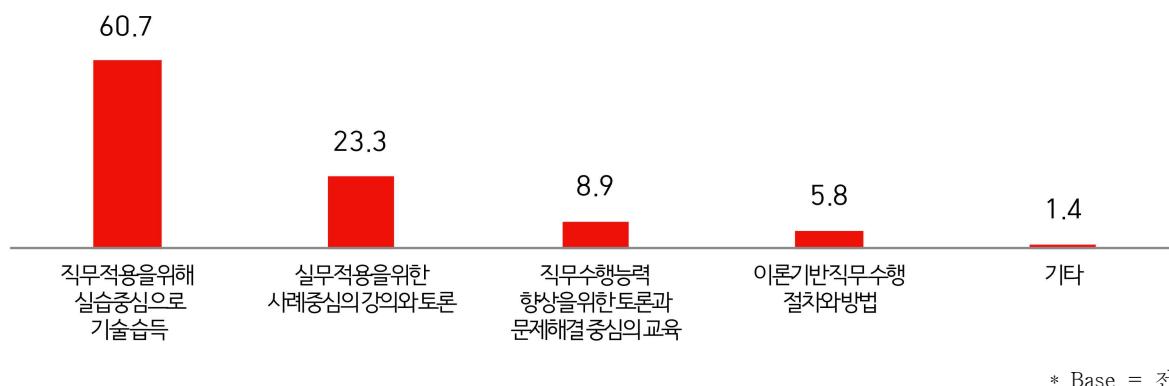
* 참여의향 Base = 전체
* 참여 가능인원 Base = 각 교육훈련과정별 참여의향 응답자

2. 참여 희망 교육과정의 가장 효과적인 교육방법

- 참여 희망 교육과정의 가장 효과적인 교육방법은 '직무 적용을 위해 실습중심으로 기술 습득'이 60.7%로 가장 높게 나타남
- 이어서 '실무 적용을 위한 사례중심의 강의와 토론'(23.3%), '직무수행능력 향상을 위한 토론과 문제해결 중심의 교육'(8.9%) 등의 순으로 나타남

■ 참여 희망 교육과정의 가장 효과적인 교육방법

(단위: %)



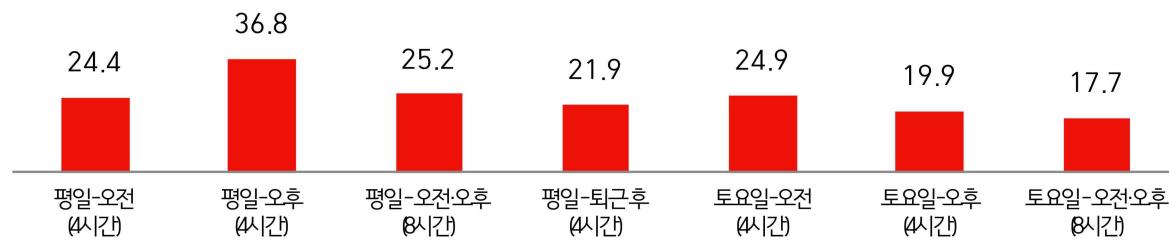
* Base = 전체

3. 교육훈련 참여 적합 요일 및 시간

- 직원들이 교육훈련에 참여하기 적합한 요일 및 시간은 '평일-오후(4시간)'가 36.8%로 가장 높게 나타남 (중복응답 기준)
- 이어서, '평일-오전·오후(8시간)''(25.2%), '토요일-오전(4시간)''(24.9%) 등의 순으로 높게 나타남

■ 교육훈련 참여 적합 요일 및 시간

(중복응답, 단위: %)



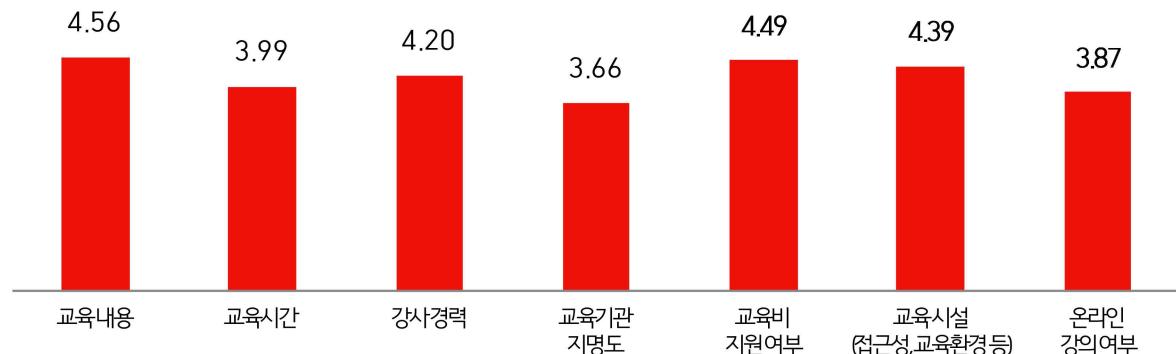
* Base = 전체

4. 교육 요소별 중요도

- 교육 요소 중에서 ‘교육 내용’이 4.56점으로 중요도가 가장 높게 나타남
- 이어서, ‘교육비 지원여부’(4.49점), ‘교육시설(접근성, 교육환경 등)’(4.39점) 등의 순으로 높게 나타남

■ 교육 요소별 중요도

(단위: 점)



* Base = 전체

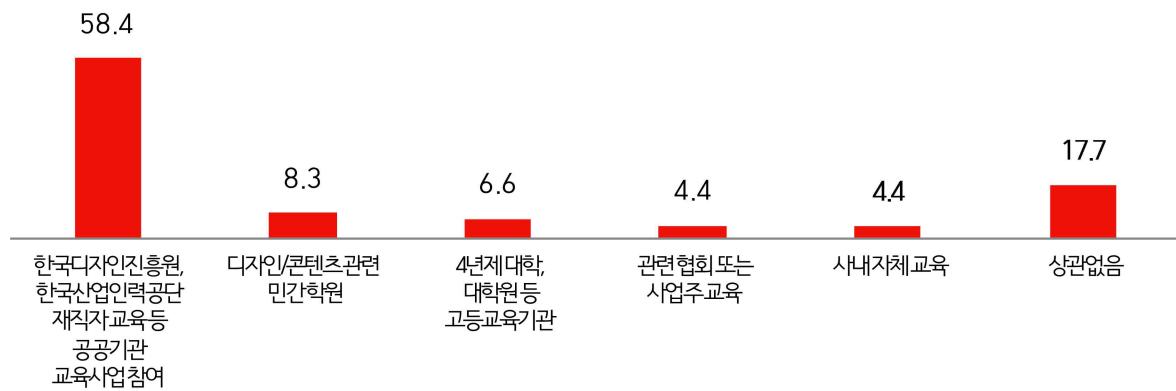
** 평균 값 환산 기준: 매우 중요하다 5점, 전혀 중요하지 않다 1점

5. 가장 선호하는 교육기관 유형

- ‘한국디자인진흥원, 한국산업인력공단 재직자 교육 등 공공기관 교육사업 참여’가 58.4%로 가장 선호하는 교육기관 유형으로 나타남
- 이어서, ‘디자인/콘텐츠 관련 민간 학원’(8.3%), ‘4년제 대학, 대학원 등 고등교육 기관’(6.6%) 등의 순으로 나타났으며, ‘상관없음’은 17.7%로 나타남

■ 가장 선호하는 교육기관 유형

(단위: %)



* Base = 전체



부록

응답자특성별 세부결과

01 기업 현황

1. 사업 관련 디자인/문화콘텐츠 영역 : 주력 분야

- 업종별로 ‘제품(산업)디자인’은 전기·전자(50.0%)에서 높았으며, ‘광고’는 화학/섬유·의복(19.2%)에서 높게 나타남
- 상시 종업원수별로 ‘제품(산업)디자인’과 ‘광고’는 50인 이상에서 각 43.0%와 18.3%로 비교적 높게 나타남
- 교육부서 유무별로 ‘제품(산업)디자인’은 없음(40.1%)에서 높게 나타났으며, ‘광고’는 있음(14.9%)에서 높게 나타남

■ 사업 관련 디자인/문화콘텐츠 영역 : 주력 분야

(단위 : 명, %)

구분	사례수	디자인						
		제품(산업) 디자인	시각디자인	디지털/ 멀티미디어 디자인	공간디자인	패션/ 텍스타일 디자인	서비스/ 경험디자인	기타 (디자인)
전체	(361)	39.1	8.9	3.3	1.4	1.7	2.5	1.7
기업 소재지	수도권	(263)	41.4	9.5	3.0	0.8	1.9	3.4
	충청권	(22)	22.7	4.5	13.6	4.5	0.0	0.0
	호남권	(14)	28.6	7.1	7.1	0.0	0.0	0.0
	대구, 경북	(31)	45.2	9.7	0.0	0.0	3.2	0.0
	동남권	(24)	33.3	8.3	0.0	4.2	0.0	0.0
	강원권/제주권	(7)	14.3	0.0	0.0	14.3	0.0	0.0
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	40.0	15.8	5.3	3.2	0.0	2.1
	정보통신	(50)	10.0	4.0	4.0	0.0	2.0	2.0
	전기·전자	(48)	50.0	10.4	0.0	0.0	0.0	2.1
	건설/기계/운전·운송	(45)	48.9	6.7	0.0	4.4	0.0	2.2
	화학/섬유·의복	(26)	34.6	0.0	3.8	0.0	15.4	0.0
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	62.5	0.0	0.0	0.0	0.0	4.2
	영업판매	(23)	52.2	8.7	4.3	0.0	0.0	4.3
	보건·의료	(15)	33.3	13.3	0.0	0.0	6.7	0.0
	기타	(35)	31.4	8.6	8.6	0.0	0.0	0.0
상시 종업원 수	1~4인	(45)	40.0	11.1	6.7	4.4	0.0	4.4
	5~9인	(73)	34.2	9.6	1.4	2.7	4.1	2.7
	10~19인	(63)	33.3	4.8	6.3	0.0	1.6	4.8
	20~49인	(87)	42.5	12.6	1.1	1.1	2.3	1.1
	50인 이상	(93)	43.0	6.5	3.2	0.0	0.0	1.1
교육부서 유무	있음	(87)	35.6	4.6	3.4	0.0	1.1	0.0
	없음	(274)	40.1	10.2	3.3	1.8	1.8	3.3

* Base = 전체

■ 사업 관련 디자인/문화콘텐츠 영역 : 주력 분야(계속)

(단위 : 명, %)

구분	사례수	문화콘텐츠								
		출판	음악	애니 메이션	방송	광고	캐릭터	지식 정보	콘텐츠 솔루션	기타 (문화 콘텐츠)
전체	(361)	2.2	0.3	1.1	0.8	13.0	1.9	7.2	7.8	7.2
기업 소재지	수도권	(263)	2.3	0.4	0.8	0.4	11.8	2.3	7.2	7.2
	충청권	(22)	4.5	0.0	4.5	0.0	13.6	0.0	9.1	9.1
	호남권	(14)	0.0	0.0	0.0	7.1	14.3	0.0	0.0	14.3
	대구, 경북	(31)	0.0	0.0	3.2	0.0	22.6	0.0	3.2	6.5
	동남권	(24)	4.2	0.0	0.0	0.0	16.7	0.0	16.7	8.3
	강원권/제주권	(7)	0.0	0.0	0.0	14.3	0.0	14.3	0.0	14.3
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	4.2	0.0	2.1	2.1	7.4	4.2	5.3	3.2
	정보통신	(50)	2.0	0.0	4.0	0.0	8.0	2.0	12.0	26.0
	전기·전자	(48)	0.0	0.0	0.0	0.0	14.6	0.0	6.3	6.3
	건설/기계/운전·운송	(45)	0.0	0.0	0.0	0.0	13.3	2.2	2.2	11.1
	화학/섬유·의복	(26)	0.0	0.0	0.0	0.0	19.2	0.0	7.7	7.7
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	12.5	0.0	0.0	0.0	12.5	0.0	0.0	4.2
	영업판매	(23)	0.0	4.3	0.0	0.0	17.4	0.0	4.3	0.0
	보건·의료	(15)	0.0	0.0	0.0	0.0	20.0	0.0	20.0	6.7
상시 종업원 수	기타	(35)	0.0	0.0	0.0	2.9	22.9	2.9	14.3	0.0
	1~4인	(45)	2.2	0.0	0.0	2.2	17.8	0.0	2.2	0.0
	5~9인	(73)	4.1	0.0	1.4	2.7	9.6	5.5	6.8	9.6
	10~19인	(63)	1.6	0.0	3.2	0.0	11.1	3.2	11.1	9.5
	20~49인	(87)	1.1	0.0	1.1	0.0	9.2	1.1	6.9	8.0
교육 부서 유무	50인 이상	(93)	2.2	1.1	0.0	0.0	18.3	0.0	7.5	8.6
	있음	(87)	4.6	0.0	0.0	1.1	14.9	1.1	8.0	12.6
	없음	(274)	1.5	0.4	1.5	0.7	12.4	2.2	6.9	6.2

* Base = 전체

2. 사업 관련 디자인/문화콘텐츠 영역 : 관련 분야

- 업종별로 '시각디자인'과 '서비스/경험디자인'은 문화·예술·디자인·방송(각각 48.4%, 34.7%)에서 높게 나타남
- 상시 종업원수별로 '시각디자인'은 5~9인(49.3%)에서, '서비스/경험디자인'은 10~19인(31.7%)에서 높게 나타났음
- 교육부서 유무별로 '시각디자인'은 없음(40.5%)에서, '서비스/경험디자인'은 있음(29.9%)에서 비교적 높게 나타남
- 주력 분야별로 살펴보면, '시각디자인'은 제품(산업)디자인(46.1%), '서비스/경험디자인'은 지식정보(46.2%)에서 상대적으로 높게 나타남

■ 사업 관련 디자인/문화콘텐츠 영역 : 관련 분야

(중복응답, 단위 : 명, %)

구분	사례수	디자인									
		제품 (산업) 디자인	시각 디자인	디지털/ 멀티 미디어 디자인	공간 디자인	패션/ 텍스타일 디자인	서비스/ 경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라	기타 (디자인)	
전체	(361)	26.6	39.1	24.7	12.5	3.3	27.1	7.5	4.7	9.7	
기업 소재지	수도권	(263)	23.2	36.9	23.2	13.7	4.2	27.4	8.0	3.4	11.0
	충청권	(22)	45.5	36.4	13.6	4.5	0.0	9.1	0.0	13.6	9.1
	호남권	(14)	42.9	42.9	14.3	0.0	0.0	14.3	0.0	0.0	7.1
	대구, 경북	(31)	35.5	48.4	22.6	19.4	0.0	38.7	9.7	9.7	6.5
	동남권	(24)	33.3	50.0	62.5	8.3	4.2	29.2	12.5	4.2	0.0
	강원권/제주권	(7)	0.0	42.9	14.3	0.0	0.0	42.9	0.0	14.3	14.3
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	22.1	48.4	21.1	14.7	3.2	34.7	10.5	7.4	16.8
	정보통신	(50)	26.0	26.0	46.0	6.0	2.0	32.0	0.0	4.0	2.0
	전기·전자	(48)	33.3	33.3	33.3	6.3	2.1	14.6	8.3	4.2	12.5
	건설/기계/운전·운송	(45)	24.4	40.0	20.0	35.6	0.0	24.4	11.1	2.2	6.7
	화학/섬유·의복	(26)	42.3	30.8	23.1	0.0	15.4	15.4	7.7	7.7	3.8
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	12.5	29.2	0.0	25.0	0.0	0.0	12.5	0.0	16.7
	영업판매	(23)	21.7	26.1	13.0	4.3	8.7	21.7	13.0	8.7	8.7
	보건·의료	(15)	46.7	46.7	20.0	6.7	0.0	46.7	0.0	0.0	0.0
	기타	(35)	25.7	57.1	25.7	2.9	2.9	42.9	0.0	2.9	5.7
	1~4인	(45)	20.0	40.0	15.6	2.2	4.4	22.2	15.6	6.7	8.9
상시 종업원 수	5~9인	(73)	26.0	49.3	27.4	9.6	2.7	28.8	5.5	6.8	12.3
	10~19인	(63)	27.0	36.5	28.6	11.1	6.3	31.7	7.9	4.8	7.9
	20~49인	(87)	32.2	35.6	27.6	16.1	3.4	23.0	4.6	5.7	8.0
	50인 이상	(93)	24.7	35.5	21.5	17.2	1.1	29.0	7.5	1.1	10.8
	있음	(87)	29.9	34.5	29.9	18.4	1.1	29.9	6.9	1.1	10.3
교육부서 유무	없음	(274)	25.5	40.5	23.0	10.6	4.0	26.3	7.7	5.8	9.5
	제품(산업)디자인	(141)	0.0	46.1	17.0	17.7	5.0	25.5	17.0	6.4	14.9
주력 분야	시각디자인	(32)	59.4	0.0	34.4	6.3	3.1	31.3	3.1	0.0	15.6
	디자인 기타	(38)	36.8	47.4	18.4	7.9	2.6	28.9	2.6	15.8	15.8
	방송/광고	(50)	52.0	44.0	32.0	6.0	2.0	22.0	0.0	2.0	2.0
	콘텐츠솔루션	(28)	35.7	35.7	42.9	14.3	0.0	39.3	3.6	3.6	0.0
	지식정보	(26)	34.6	23.1	15.4	7.7	3.8	46.2	0.0	0.0	7.7
	애니메이션/캐릭터	(11)	18.2	63.6	45.5	0.0	0.0	27.3	0.0	0.0	0.0
	문화콘텐츠 기타	(35)	45.7	37.1	28.6	17.1	2.9	11.4	0.0	0.0	0.0

* Base = 전체

■ 사업 관련 디자인/문화콘텐츠 영역 : 관련 분야(계속)

(중복응답, 단위 : 명, %)

구분	사례수	문화콘텐츠											기타		
		출판	만화	음악	게임	영화	애니 메이션	방송	광고	캐릭터	지식 정보	콘텐츠 솔루션	기타 (문화 콘텐츠)		
전체	(361)	5.8	0.6	0.6	1.1	1.1	2.2	7.5	9.7	8.6	11.6	16.9	5.5	11.4	
기업 소재지	수도권	(263)	4.9	0.8	0.8	1.1	1.1	2.3	7.2	9.5	8.0	11.8	18.3	4.9	9.9
	충청권	(22)	9.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	13.6	9.1	18.2	13.6	13.6	0.0	27.3
	호남권	(14)	7.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	21.4	21.4	21.4	7.1	14.3	21.4
	대구, 경북	(31)	3.2	0.0	0.0	0.0	0.0	3.2	6.5	6.5	3.2	9.7	19.4	3.2	9.7
	동남권	(24)	8.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	12.5	8.3	4.2	8.3	8.3	12.5	8.3
	강원권/제주권	(7)	28.6	0.0	0.0	14.3	14.3	14.3	0.0	14.3	14.3	0.0	14.3	14.3	14.3
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	13.7	1.1	1.1	0.0	1.1	2.1	3.2	8.4	8.4	7.4	15.8	6.3	6.3
	정보통신	(50)	0.0	0.0	2.0	6.0	0.0	6.0	8.0	10.0	16.0	28.0	30.0	8.0	20.0
	전기·전자	(48)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	4.2	6.3	4.2	8.3	10.4	4.2	18.8
	건설/기계/운전·운송	(45)	0.0	0.0	0.0	2.2	2.2	2.2	4.4	11.1	4.4	11.1	13.3	2.2	2.2
	화학/섬유·의복	(26)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	3.8	19.2	15.4	15.4	7.7	19.2	7.7	7.7
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	4.2	4.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	4.2	8.3	4.2	8.3	29.2
상시 종업원 수	영업판매	(23)	0.0	0.0	0.0	0.0	4.3	0.0	8.7	17.4	4.3	8.7	17.4	0.0	8.7
	보건·의료	(15)	0.0	0.0	0.0	0.0	6.7	0.0	6.7	6.7	0.0	0.0	33.3	13.3	6.7
	기타	(35)	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.9	22.9	14.3	14.3	17.1	14.3	2.9	8.6
	1~4인	(45)	8.9	0.0	2.2	0.0	0.0	0.0	8.9	4.4	0.0	4.4	15.6	4.4	15.6
	5~9인	(73)	9.6	0.0	1.4	1.4	1.4	1.4	4.1	13.7	13.7	16.4	21.9	9.6	6.8
	10~19인	(63)	3.2	0.0	0.0	0.0	1.6	1.6	7.9	7.9	11.1	9.5	17.5	1.6	11.1
교육부서 유무	20~49인	(87)	4.6	1.1	0.0	2.3	0.0	5.7	6.9	9.2	9.2	12.6	13.8	8.0	10.3
	50인 이상	(93)	4.3	1.1	0.0	1.1	2.2	1.1	9.7	10.8	6.5	11.8	16.1	3.2	14.0
	있음	(87)	3.4	0.0	0.0	2.3	2.3	2.3	14.9	6.9	10.3	16.1	14.9	3.4	9.2
	없음	(274)	6.6	0.7	0.7	0.7	0.7	2.2	5.1	10.6	8.0	10.2	17.5	6.2	12.0
	제품(산업)디자인	(141)	2.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.4	6.4	4.3	2.1	4.3	1.4	12.1
	시각디자인	(32)	9.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	9.4	3.1	6.3	3.1	3.1	3.1
주력 분야	디자인 기타	(38)	7.9	0.0	2.6	2.6	0.0	0.0	10.5	10.5	7.9	13.2	21.1	2.6	7.9
	방송/광고	(50)	14.0	0.0	2.0	2.0	6.0	4.0	30.0	2.0	12.0	28.0	40.0	12.0	14.0
	콘텐츠솔루션	(28)	3.6	0.0	0.0	3.6	0.0	7.1	3.6	28.6	21.4	39.3	0.0	7.1	10.7
	지식정보	(26)	3.8	0.0	0.0	0.0	0.0	3.8	11.5	11.5	19.2	0.0	53.8	3.8	11.5
	애니메이션/캐릭터	(11)	9.1	9.1	0.0	0.0	0.0	9.1	0.0	18.2	18.2	9.1	27.3	27.3	0.0
	문화콘텐츠 기타	(35)	2.9	2.9	0.0	2.9	2.9	5.7	5.7	14.3	5.7	17.1	25.7	11.4	20.0

* Base = 전체

3. 경영환경 변화에 대응하는 방법

- 업종별로 '홍보·마케팅 강화, 유통판로 개척 등 기존 사업 확대'는 화학/섬유·의복(61.5%)에서 특히 높게 나타났으며, '신사업 진출'은 건설/기계/운전·운송에서 26.7%로 높게 나타남
- 상시 종업원수별로 '홍보·마케팅 강화, 유통판로 개척 등 기존 사업 확대'는 1~4인(44.4%)에서 '신사업 진출'은 5~9인(23.3%)에서 높게 나타남
- 교육부서 유무별로 있음에서 '홍보·마케팅 강화, 유통판로 개척 등 기존 사업 확대'와 '신사업 진출'이 각각 34.5%, 20.7%로 비교적 높게 나타남
- 주력 분야별로 살펴보면, '홍보·마케팅 강화, 유통판로 개척 등 기존 사업 확대'는 방송/광고(50.0%)에서, '신사업 진출'은 지식정보(30.8%)에서 상대적으로 높게 나타남

■ 경영환경 변화에 대응하는 방법

(단위 : 명, %)

구분	사례수	내부환경			외부환경				기타
		부서 통폐합	기존 직원의 역량 향상	신규인력 채용	신사업 진출	대외적인 법/제도 변화 대응	4차 산업혁명 관련 신기술 및 디지털 전환 대응	홍보·마케팅 강화, 유통판로 개척 등 기존 사업 확대	
전체	(361)	1.7	14.1	13.3	18.6	1.7	15.5	33.5	1.7
기업 소재지	수도권	(263)	1.1	15.6	14.4	19.0	1.9	15.6	30.8 1.5
	충청권	(22)	4.5	9.1	13.6	13.6	4.5	13.6	40.9 0.0
	호남권	(14)	0.0	14.3	0.0	21.4	0.0	21.4	28.6 14.3
	대구, 경북	(31)	3.2	9.7	9.7	16.1	0.0	12.9	48.4 0.0
	동남권	(24)	4.2	12.5	16.7	20.8	0.0	16.7	29.2 0.0
	강원권/제주권	(7)	0.0	0.0	0.0	14.3	0.0	14.3	71.4 0.0
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	0.0	18.9	9.5	22.1	1.1	15.8	29.5 3.2
	정보통신	(50)	0.0	12.0	20.0	20.0	2.0	22.0	22.0 2.0
	전기·전자	(48)	0.0	14.6	18.8	20.8	0.0	20.8	25.0 0.0
	건설/기계/운전·운송	(45)	6.7	6.7	8.9	26.7	2.2	20.0	26.7 2.2
	화학/섬유·의복	(26)	0.0	15.4	3.8	3.8	0.0	11.5	61.5 3.8
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	4.2	8.3	20.8	4.2	4.2	8.3	50.0 0.0
	영업판매	(23)	4.3	4.3	21.7	13.0	0.0	0.0	56.5 0.0
	보건·의료	(15)	6.7	20.0	6.7	13.3	6.7	6.7	40.0 0.0
	기타	(35)	0.0	20.0	11.4	20.0	2.9	14.3	31.4 0.0
상시 종업원 수	1~4인	(45)	0.0	13.3	8.9	17.8	2.2	11.1	44.4 2.2
	5~9인	(73)	0.0	20.5	11.0	23.3	0.0	15.1	28.8 1.4
	10~19인	(63)	0.0	6.3	7.9	15.9	3.2	22.2	42.9 1.6
	20~49인	(87)	2.3	11.5	24.1	14.9	0.0	14.9	29.9 2.3
	50인 이상	(93)	4.3	17.2	10.8	20.4	3.2	14.0	29.0 1.1
교육부서 유무	있음	(87)	2.3	13.8	8.0	20.7	2.3	18.4	34.5 0.0
	없음	(274)	1.5	14.2	15.0	17.9	1.5	14.6	33.2 2.2
주력 분야	제품(산업)디자인	(141)	1.4	17.7	16.3	19.1	1.4	9.2	31.9 2.8
	시각디자인	(32)	6.3	25.0	25.0	12.5	3.1	9.4	18.8 0.0
	디자인 기타	(38)	0.0	21.1	13.2	10.5	5.3	15.8	34.2 0.0
	방송/광고	(50)	2.0	6.0	10.0	12.0	0.0	18.0	50.0 2.0
	콘텐츠솔루션	(28)	0.0	7.1	3.6	21.4	3.6	32.1	28.6 3.6
	지식정보	(26)	0.0	7.7	7.7	30.8	0.0	19.2	34.6 0.0
	애니메이션/캐릭터	(11)	0.0	0.0	0.0	45.5	0.0	18.2	36.4 0.0
	문화콘텐츠 기타	(35)	2.9	8.6	11.4	20.0	0.0	25.7	31.4 0.0

* Base = 전체

4. 경쟁기업과의 격차 극복(기술, 인적역량 등)을 위한 조치

- 업종별로 '새로운 기술 보유자에 대한 신규 고용을 늘림'은 정보통신(54.0%)에서 비교적 높게 나타났으며, '임직원 역량강화를 위한 내부 및 외부 교육 제공'은 문화·예술·디자인·방송(44.2%)에서 높게 나타났음
- 상시 종업원수별로 '새로운 기술 보유자에 대한 신규 고용을 늘림'은 20~49인(50.6%)에서 높게 나타났으며, '임직원 역량강화를 위한 내부 및 외부 교육 제공'은 5~9인 및 10~19인에서 각각 39.7%로 상대적으로 높게 나타남
- 교육부서 유무별로 '새로운 기술 보유자에 대한 신규 고용을 늘림'은 없음에서 41.2%, '임직원 역량강화를 위한 내부 및 외부 교육 제공'은 있음에서 36.8%로 비교적 높게 나타남
- 주력 분야별로 '새로운 기술 보유자에 대한 신규 고용을 늘림'은 제품(산업)디자인(51.1%)에서 높게 나타났고, '임직원 역량강화를 위한 내부 및 외부 교육 제공'은 콘텐츠솔루션(50.0%)에서 높게 나타남

■ 경쟁기업과의 격차 극복(기술, 인적역량 등)을 위한 조치

(단위 : 명, %)

구분	사례수	새로운 기술 보유자에 대한 신규 고용을 늘림	임직원 역량강화를 위한 내부 및 외부 교육 제공	기존 구성원의 업무 변경 또는 재배치	특별한 조치를 취하지 않음	학습 촉진을 위한 인센티브 제공	기타
전체	(361)	41.0	34.1	11.9	6.9	4.2	1.9
기업 소재지	수도권	(263)	40.7	31.6	13.7	7.6	3.8
	충청권	(22)	50.0	31.8	9.1	4.5	4.5
	호남권	(14)	42.9	50.0	0.0	0.0	7.1
	대구, 경북	(31)	48.4	41.9	3.2	6.5	0.0
	동남권	(24)	33.3	41.7	12.5	4.2	8.3
업종	강원권/제주권	(7)	14.3	42.9	14.3	14.3	14.3
	문화·예술·디자인·방송	(95)	29.5	44.2	11.6	7.4	4.2
	정보통신	(50)	54.0	28.0	8.0	8.0	2.0
	전기·전자	(48)	43.8	33.3	12.5	6.3	2.1
	건설/기계/운전·운송	(45)	31.1	37.8	15.6	8.9	4.4
	화학/섬유·의복	(26)	53.8	26.9	7.7	7.7	3.8
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	58.3	12.5	12.5	4.2	8.3
	영업판매	(23)	56.5	17.4	13.0	0.0	13.0
	보건·의료	(15)	40.0	40.0	13.3	6.7	0.0
	기타	(35)	31.4	40.0	14.3	8.6	2.9
상시 종업원 수	1~4인	(45)	42.2	35.6	8.9	8.9	0.0
	5~9인	(73)	37.0	39.7	9.6	6.8	6.8
	10~19인	(63)	36.5	39.7	9.5	7.9	4.8
	20~49인	(87)	50.6	23.0	10.3	9.2	4.6
	50인 이상	(93)	37.6	35.5	18.3	3.2	3.2
교육부서 유무	있음	(87)	40.2	36.8	14.9	2.3	3.4
	없음	(274)	41.2	33.2	10.9	8.4	4.4
주력 분야	제품(산업)디자인	(141)	51.1	27.0	9.9	4.3	5.7
	시각디자인	(32)	21.9	43.8	15.6	12.5	3.1
	디자인 기타	(38)	39.5	34.2	13.2	10.5	2.6
	방송/광고	(50)	40.0	32.0	14.0	8.0	4.0
	콘텐츠솔루션	(28)	28.6	50.0	7.1	7.1	0.0
	지식정보	(26)	38.5	34.6	19.2	3.8	3.8
	애니메이션/캐릭터	(11)	36.4	45.5	9.1	9.1	0.0
	문화콘텐츠 기타	(35)	34.3	40.0	11.4	8.6	0.0

* Base = 전체

5. 임직원 및 디자이너에게 가장 필요한 미래 유망역량

- 업종별로 '창의력, 독창성, 능동적 업무처리'는 정보통신(84.0%)에서 비교적 높게 나타났으며 '능동적 학습 및 학습전략'은 화학/섬유·의복(50.0%)에서 높게 나타났음
- 상시 종업원수별로 '창의력, 독창성, 능동적 업무처리'는 5~9인(83.6%), '능동적 학습 및 학습전략'은 1~4인(55.6%)에서 높게 나타남
- 교육부서 유무별로 없음에서 '창의력, 독창성, 능동적 업무처리'와 '능동적 학습 및 학습전략'이 각각 78.5%, 42.7%로 비교적 높게 나타남
- 주력 분야별로 '창의성, 독창성, 능동적 업무처리'는 콘텐츠솔루션(85.7%)에서 높게 나타났고, '능동적 학습 및 학습전략'은 방송/광고(52.0%)에서 상대적으로 높게 나타남

■ 임직원 및 디자이너에게 가장 필요한 미래 유망역량

(종복응답, 단위: 명, %)

구분	사례수	문제해결			자기관리		협업			기술 사용 및 개발	
		비판적·분석적 사고와 혁신	창의력, 독창성, 능동적 업무 처리	추론, 복합적 문제 해결, 발상	능동적 학습 및 학습 전략	스트레스 관리, 자기 회복력, 유연성	리더십과 사회적 영향력	분쟁 조정 및 사용자 경험	설득과 협상	기술 활용, 모니터링, 컨트롤	디자인 및 프로그래밍
전체	(361)	13.6	76.7	17.5	41.0	21.1	24.7	16.1	15.5	15.5	36.0
기업 소재지	수도권	(263)	16.0	73.8	20.5	39.2	19.4	21.7	16.7	14.8	16.3
	충청권	(22)	9.1	81.8	9.1	54.5	27.3	27.3	18.2	22.7	9.1
	호남권	(14)	0.0	92.9	7.1	57.1	14.3	21.4	0.0	21.4	14.3
	대구, 경북	(31)	9.7	87.1	6.5	54.8	22.6	35.5	16.1	6.5	9.7
	동남권	(24)	4.2	75.0	16.7	25.0	33.3	33.3	16.7	29.2	25.0
	강원권/제주권	(7)	14.3	100.0	0.0	28.6	28.6	57.1	14.3	0.0	0.0
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	12.6	83.2	14.7	40.0	26.3	21.1	12.6	20.0	14.7
	정보통신	(50)	16.0	84.0	22.0	42.0	12.0	24.0	16.0	8.0	20.0
	전기·전자	(48)	14.6	70.8	10.4	41.7	22.9	29.2	20.8	10.4	20.8
	건설/기계·운전·운송	(45)	20.0	64.4	22.2	35.6	24.4	31.1	8.9	24.4	13.3
	화학·섬유·의복	(26)	7.7	76.9	15.4	50.0	15.4	15.4	34.6	7.7	7.7
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	0.0	87.5	12.5	37.5	12.5	25.0	4.2	25.0	25.0
	영업판매	(23)	8.7	69.6	26.1	21.7	34.8	13.0	21.7	21.7	8.7
	보건·의료	(15)	6.7	80.0	20.0	53.3	6.7	26.7	20.0	6.7	13.3
	기타	(35)	22.9	68.6	20.0	51.4	20.0	34.3	17.1	8.6	11.4
	1~4인	(45)	6.7	82.2	15.6	55.6	26.7	11.1	17.8	8.9	17.8
상시 종업원 수	5~9인	(73)	13.7	83.6	12.3	39.7	23.3	20.5	15.1	20.5	11.0
	10~19인	(63)	12.7	79.4	19.0	39.7	19.0	20.6	22.2	7.9	14.3
	20~49인	(87)	14.9	77.0	17.2	36.8	20.7	27.6	10.3	14.9	17.2
	50인 이상	(93)	16.1	66.7	21.5	39.8	18.3	34.4	17.2	20.4	17.2
교육부서 유무	있음	(87)	14.9	71.3	19.5	35.6	18.4	35.6	14.9	13.8	19.5
	없음	(274)	13.1	78.5	16.8	42.7	21.9	21.2	16.4	16.1	14.2
주력 분야	제품(산업)디자인	(141)	14.2	73.8	19.9	39.7	19.9	26.2	13.5	15.6	12.1
	시각디자인	(32)	9.4	78.1	21.9	43.8	12.5	28.1	15.6	15.6	25.0
	디자인 기타	(38)	23.7	68.4	21.1	34.2	28.9	10.5	28.9	18.4	21.1
	방송/광고	(50)	10.0	76.0	12.0	52.0	24.0	26.0	12.0	18.0	26.0
	콘텐츠솔루션	(28)	3.6	85.7	3.6	46.4	21.4	21.4	25.0	17.9	14.3
	지식정보	(26)	19.2	69.2	26.9	42.3	19.2	26.9	19.2	0.0	19.2
	애니메이션/캐릭터	(11)	18.2	100.0	0.0	45.5	9.1	18.2	27.3	18.2	0.0
	문화콘텐츠 기타	(35)	11.4	88.6	17.1	28.6	25.7	31.4	5.7	17.1	2.9

* Base = 전체

6. 내부 직원 역량개발 방법

- 업종별로 '직원 개인별 자율적인 외부교육 수강 및 해당 교육비 지원'과 '사내 전문가, 강사를 활용한 내부교육 또는 OJT'(24.0%)는 정보통신(각각 56.0%, 24.0%)에서 높게 나타났으며, '한국디자인진흥원 재직자 교육 등 공공기관 교육사업 참여'는 문화·예술·디자인·방송에서 27.4%로 높게 나타남
- 상시 종업원수별로 '직원 개인별 자율적인 외부교육 수강 및 해당 교육비 지원'은 10~19인(46.0%), '사내 전문가, 강사를 활용한 내부교육 또는 OJT'는 50인 이상(23.7%)에서 높게 나타났으며, '한국디자인진흥원 재직자 교육 등 공공기관 교육사업 참여'는 상시 종업원수가 적을수록 높게 나타남
- 교육부서별 유무별로 '직원 개인별 자율적인 외부교육 수강 및 해당 교육비 지원'과 '사내 전문가, 강사를 활용한 내부교육 또는 OJT'는 있음(각각 47.1%, 24.1%)에서, '한국디자인진흥원 재직자 교육 등 공공기관 교육사업 참여'는 없음(22.3%)에서 높게 나타났음
- 주력 분야별로 '직원 개인별 자율적인 외부교육 수강 및 해당 교육비 지원'과 '사내 전문가, 강사를 활용한 내부교육 또는 OJT'는 콘텐츠솔루션(각각 53.6%, 21.4%)에서 높았으며, '한국디자인진흥원 재직자 교육 등 공공기관 교육사업 참여'는 방송/광고(22.0%)에서 높게 나타남

■ 내부 직원 역량개발 방법

(단위 : 명, %)

구분	사례수	직원 개인별 자율적인 외부교육 수강 및 해당 교육비 지원	사내 전문가, 강사를 활용한 내부교육 또는 OJT	한국디자인진흥원 재직자 교육 등 공공기관 교육사업 참여	전문교육기관을 활용한 교육대상자 위탁교육	한국산업인력공단 사업주 교육	기타
전체	(361)	42.7	18.8	18.8	11.6	1.4	6.6
기업 소재지	수도권	(263)	43.7	17.5	21.3	8.7	1.1
	충청권	(22)	36.4	27.3	4.5	22.7	4.5
	호남권	(14)	42.9	21.4	14.3	7.1	0.0
	대구, 경북	(31)	32.3	19.4	16.1	32.3	0.0
	동남권	(24)	41.7	20.8	16.7	12.5	4.2
	강원권/제주권	(7)	71.4	28.6	0.0	0.0	0.0
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	31.6	18.9	27.4	14.7	1.1
	정보통신	(50)	56.0	24.0	10.0	2.0	0.0
	전기·전자	(48)	45.8	22.9	12.5	6.3	2.1
	건설/기계/운전·운송	(45)	48.9	17.8	15.6	13.3	2.2
	화학/섬유·의복	(26)	53.8	7.7	26.9	7.7	0.0
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	29.2	8.3	20.8	25.0	4.2
	영업판매	(23)	43.5	43.5	13.0	0.0	0.0
	보건·의료	(15)	46.7	13.3	20.0	13.3	0.0
	기타	(35)	40.0	8.6	17.1	22.9	2.9
	1~4인	(45)	44.4	11.1	31.1	6.7	0.0
상시 종업원 수	5~9인	(73)	38.4	17.8	28.8	12.3	1.4
	10~19인	(63)	46.0	17.5	19.0	7.9	1.6
	20~49인	(87)	42.5	19.5	13.8	12.6	1.1
	50인 이상	(93)	43.0	23.7	9.7	15.1	2.2
	있음	(87)	47.1	24.1	8.0	12.6	1.1
교육부서 유무	없음	(274)	41.2	17.2	22.3	11.3	1.5
	제품(산업)디자인	(141)	39.7	19.1	20.6	13.5	0.7
주력 분야	시각디자인	(32)	46.9	18.8	15.6	9.4	0.0
	디자인 기타	(38)	52.6	15.8	18.4	5.3	0.0
	방송/광고	(50)	44.0	14.0	22.0	16.0	2.0
	콘텐츠솔루션	(28)	53.6	21.4	7.1	10.7	0.0
	지식정보	(26)	46.2	15.4	15.4	11.5	3.8
	애니메이션/캐릭터	(11)	36.4	27.3	36.4	0.0	0.0
	문화콘텐츠 기타	(35)	28.6	25.7	17.1	11.4	5.7
							11.4

* Base = 전체

02 채용 현황 및 계획

1. 직무별 인원현황

1) 총괄 인원현황

- 업종별로 ‘현원’은 건설/기계/운전·운송(336.27명)에서 가장 높게 나타남
- 상시 종업원수별로 인원현황이 50인 이상에서 높게 나타남
- 교육부서 유무별로 없음보다 있음에서 인원현황이 높게 나타남
- 주력 분야별로 방송/광고에서 ‘현원’(245.30명), ‘2020년 퇴직’(8.28명), ‘2020년 채용’(9.26명) 및 ‘2021년 채용’(6.38명)이 높게 나타남

■ 직무별 인원현황 – 총괄 인원현황

(단위 : 명)

구분	사례수	현원	2020년 퇴직	2020년 채용	2021년 채용	2021년 채용예정	2022년 채용예정인력	
							신입	경력
전체	(361)	110.84	6.16	6.05	4.68	2.97	1.68	2.14
기업 소재지	수도권	(263)	127.68	6.23	5.27	4.54	2.88	1.62
	충청권	(22)	48.36	6.41	12.09	7.09	3.73	2.64
	호남권	(14)	9.57	1.57	2.21	1.50	1.43	0.57
	대구, 경북	(31)	59.19	9.16	10.26	5.74	4.10	2.23
	동남권	(24)	120.67	2.88	3.54	2.75	1.71	1.58
	강원권/제주권	(7)	71.86	9.86	13.71	10.43	6.14	0.86
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	14.56	1.78	2.33	1.66	1.29	0.62
	정보통신	(50)	97.46	4.98	7.34	4.76	3.00	2.26
	전기·전자	(48)	111.06	3.77	4.54	5.33	3.31	1.94
	건설/기계/운전·운송	(45)	336.27	12.27	5.84	4.82	3.16	1.80
	화학·섬유·의복	(26)	121.35	14.42	10.58	8.46	3.42	1.92
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	56.71	6.58	6.75	5.29	2.13	1.63
	영업판매	(23)	95.39	10.96	10.61	10.65	6.65	1.00
	보건·의료	(15)	57.33	10.07	13.73	4.20	4.47	2.13
	기타	(35)	163.51	3.89	6.49	4.69	3.91	3.31
	1~4인	(45)	2.96	0.78	1.16	0.58	1.00	0.89
상시 종업원 수	5~9인	(73)	6.55	1.16	2.23	1.22	1.27	0.75
	10~19인	(63)	12.00	2.24	2.63	2.40	1.76	1.05
	20~49인	(87)	27.47	3.43	4.34	3.70	3.13	2.24
	50인 이상	(93)	389.84	17.89	15.31	11.83	5.91	2.69
	있음	(87)	352.32	13.90	10.28	7.66	3.76	3.05
교육부서 유무	없음	(274)	34.16	3.70	4.70	3.73	2.72	1.24
	제품(산업)디자인	(141)	74.67	5.29	5.20	4.52	2.66	1.33
주력 분야	시각디자인	(32)	87.31	4.47	6.31	3.31	2.97	2.13
	디자인 기타	(38)	40.18	4.00	6.84	2.71	1.87	0.74
	방송/광고	(50)	245.30	8.28	9.26	6.38	3.84	2.48
	콘텐츠솔루션	(28)	188.36	3.96	5.43	5.18	4.18	1.50
	지식정보	(26)	49.46	6.15	7.31	4.77	2.46	2.73
	애니메이션/캐릭터	(11)	15.00	1.18	1.36	1.55	1.36	0.73
	문화콘텐츠 기타	(35)	176.34	13.83	4.80	6.77	4.06	2.23
								3.49

* Base = 전체

2) 사무관리직(경영기획/영업/마케팅) 인원현황

- 업종별로 ‘현원’(73.02명)과 ‘2022년 채용예정인력’(각각 신입 0.76명, 경력 0.90명)은 정보통신에서 높게 나타남
- 상시 종업원수별로 인원현황이 50인 이상에서 높게 나타남
- 교육부서 유무별로 없음보다 있음에서 인원현황이 높게 나타남
- 주력 분야별로 콘텐츠솔루션(160.54명)에서 ‘현원’이 높게 나타남

■ 직무별 인원현황 – 사무관리직(경영기획/영업/마케팅) 인원현황

(단위 : 명)

구분	사례수	현원	2020년 퇴직	2020년 채용	2021년 채용	2021년 채용예정	2022년 채용예정인력	
							신입	경력
전체	(361)	43.56	2.13	2.22	1.65	0.94	0.48	0.63
기업 소재지	수도권	(263)	44.24	2.14	2.01	1.60	0.85	0.47
	충청권	(22)	28.50	3.32	6.23	3.59	1.50	0.59
	호남권	(14)	2.14	0.36	0.21	0.14	0.21	0.14
	대구, 경북	(31)	23.42	2.77	2.71	1.58	1.26	0.52
	동남권	(24)	104.00	1.29	1.13	1.17	0.54	0.71
	강원권/제주권	(7)	30.29	1.86	2.86	2.57	4.14	0.29
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	3.86	0.54	0.51	0.37	0.22	0.08
	정보통신	(50)	73.02	2.38	2.62	1.60	0.64	0.76
	전기·전자	(48)	33.35	1.25	1.40	1.67	0.94	0.44
	건설/기계/운전·운송	(45)	65.80	1.96	1.58	1.64	0.64	0.33
	화학/섬유·의복	(26)	54.35	6.65	5.35	3.50	1.50	0.65
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	26.96	1.88	2.00	1.42	0.83	0.42
	영업판매	(23)	44.09	4.09	3.57	3.43	2.83	0.26
	보건·의료	(15)	31.93	4.87	5.20	1.87	1.20	0.80
	기타	(35)	102.66	1.91	3.89	2.71	2.03	1.34
	1~4인	(45)	0.91	0.11	0.27	0.13	0.09	0.40
상시 종업원 수	5~9인	(73)	1.71	0.36	0.42	0.34	0.22	0.22
	10~19인	(63)	3.40	0.81	0.73	0.57	0.40	0.17
	20~49인	(87)	8.62	1.17	1.15	0.99	0.91	0.56
	50인 이상	(93)	156.95	6.30	6.57	4.76	2.32	1.01
	있음	(87)	145.63	5.01	5.08	3.40	1.53	1.10
교육부서 유무	없음	(274)	11.15	1.22	1.31	1.09	0.76	0.28
	제품(산업)디자인	(141)	24.26	1.65	1.61	1.43	0.91	0.30
주력 분야	시각디자인	(32)	21.63	1.44	1.97	1.16	0.84	0.66
	디자인 기타	(38)	21.11	1.97	3.24	1.45	0.63	0.21
	방송/광고	(50)	88.86	3.56	3.44	2.10	1.44	0.64
	콘텐츠솔루션	(28)	160.54	1.32	1.93	1.75	0.57	0.21
	지식정보	(26)	30.50	4.58	4.46	2.38	0.88	1.46
	애니메이션/캐릭터	(11)	4.55	0.18	0.09	0.45	0.18	0.18
	문화콘텐츠 기타	(35)	29.46	2.31	1.26	2.34	1.34	0.71

* Base = 전체

3) 연구개발직 인원현황

- 업종별로 ‘현원’은 전기·전자(40.94명)에서 비교적으로 높게 나타났으며, ‘2021년 채용예정’ 인력도 1.21명으로 높게 나타남
- 상시 종업원수별로 50인 이상에서 ‘현원’(47.77명), ‘2020년 퇴직’(1.54명), ‘2020년 채용’(1.98명), ‘2021년 채용’(1.28명), ‘2021년 채용예정’(0.96명) 및 ‘2022년 채용예정인력(경력)’(0.68명)이 높게 나타남
- 교육부서 유무별로 없음보다 있음에서 인원현황이 높게 나타남
- 주력 분야별로 ‘현원’(25.64명), ‘2020년 퇴직’(1.28명)이 방송/광고에서 높게 나타남

■ 직무별 인원현황 – 연구개발직 인원현황

(단위 : 명)

구분	사례수	현원	2020년 퇴직	2020년 채용	2021년 채용	2021년 채용예정	2022년 채용예정인력	
							신입	경력
전체	(361)	14.24	0.65	0.99	0.69	0.56	0.34	0.47
기업 소재지	수도권	(263)	17.52	0.70	1.00	0.71	0.58	0.33
	충청권	(22)	6.27	0.50	2.00	1.23	0.68	0.82
	호남권	(14)	1.57	0.29	0.50	0.29	0.29	0.14
	대구, 경북	(31)	7.90	0.81	1.00	0.52	0.58	0.26
	동남권	(24)	4.21	0.38	0.46	0.46	0.38	0.25
	강원권/제주권	(7)	3.71	0.29	0.43	0.29	0.57	0.14
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	1.51	0.12	0.26	0.12	0.13	0.05
	정보통신	(50)	9.88	0.84	1.72	1.70	1.18	0.80
	전기·전자	(48)	40.94	0.79	1.06	0.79	1.21	0.35
	건설/기계/운전·운송	(45)	33.38	0.96	1.49	0.78	0.56	0.24
	화학/섬유·의복	(26)	15.08	2.12	1.54	1.19	0.42	0.15
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	2.21	0.21	0.17	0.25	0.29	0.38
	영업판매	(23)	8.09	0.43	0.83	0.43	0.22	0.43
	보건·의료	(15)	10.73	1.60	3.27	0.80	0.87	0.47
	기타	(35)	6.94	0.20	0.51	0.57	0.37	0.57
	1~4인	(45)	0.40	0.11	0.18	0.04	0.18	0.04
상시 종업원 수	5~9인	(73)	1.16	0.19	0.60	0.12	0.26	0.14
	10~19인	(63)	3.02	0.35	0.63	0.67	0.51	0.25
	20~49인	(87)	4.63	0.59	0.95	0.87	0.63	0.62
	50인 이상	(93)	47.77	1.54	1.98	1.28	0.96	0.44
	있음	(87)	40.74	1.20	1.36	1.13	0.67	0.49
교육부서 유무	없음	(274)	5.82	0.48	0.88	0.55	0.53	0.29
	제품(산업)디자인	(141)	17.31	0.52	0.69	0.60	0.44	0.20
주력 분야	시각디자인	(32)	7.78	0.78	1.47	0.81	0.72	0.69
	디자인 기타	(38)	6.39	0.32	0.53	0.34	0.24	0.16
	방송/광고	(50)	25.64	1.28	1.46	0.98	0.54	0.54
	콘텐츠솔루션	(28)	8.00	0.61	0.61	0.71	1.00	0.36
	지식정보	(26)	9.50	0.77	1.92	1.42	0.85	0.58
	애니메이션/캐릭터	(11)	3.00	0.09	0.45	0.18	0.36	0.09
	문화콘텐츠 기타	(35)	12.00	0.66	1.43	0.49	0.80	0.40

* Base = 전체

4) 기술직(생산직) 인원현황

- 업종별로 건설/기계/운전·운송에서 '현원'(227.18명), '2020년 퇴직'(8.51명), '2021년 채용예정'(1.24명) 및 '2022년 채용예정인력(경력)'(0.73명)이 높게 나타남
- 상시 종업원수별로 인원현황이 50인 이상에서 높게 나타남
- 교육부서 유무별로 없음보다 있음에서 인원현황이 높게 나타남
- 주력 분야별로 방송/광고에서 인원현황이 높게 나타남

■ 직무별 인원현황 - 기술직(생산직) 인원현황

(단위 : 명)

구분	사례수	현원	2020년 퇴직	2020년 채용	2021년 채용	2021년 채용예정	2022년 채용예정인력	
							신입	경력
전체	(361)	45.68	2.24	1.39	1.22	0.55	0.40	0.40
기업 소재지	수도권	(263)	57.68	2.21	0.83	0.96	0.44	0.35
	충청권	(22)	9.91	1.73	2.18	1.50	0.82	0.73
	호남권	(14)	3.00	0.29	0.21	0.36	0.36	0.29
	대구, 경북	(31)	22.26	4.42	5.13	2.90	1.45	0.90
	동남권	(24)	7.04	0.46	0.88	0.50	0.29	0.13
	강원권/제주권	(7)	28.86	5.43	7.86	6.57	0.86	0.00
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	3.27	0.16	0.20	0.14	0.13	0.07
	정보통신	(50)	3.52	0.10	0.12	0.14	0.18	0.06
	전기·전자	(48)	32.52	1.33	1.40	2.40	0.73	0.88
	건설/기계/운전·운송	(45)	227.18	8.51	1.93	1.80	1.24	0.69
	화학/섬유·의복	(26)	43.27	4.88	2.69	2.62	0.50	0.65
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	21.54	3.71	3.58	2.58	0.21	0.25
	영업판매	(23)	33.00	1.87	2.65	2.17	0.48	0.09
	보건·의료	(15)	12.40	3.07	4.47	1.20	1.87	0.87
	기타	(35)	46.69	1.03	1.14	0.71	0.83	0.74
	1~4인	(45)	0.20	0.02	0.07	0.04	0.16	0.27
상시 종업원 수	5~9인	(73)	0.25	0.01	0.07	0.01	0.11	0.04
	10~19인	(63)	1.54	0.24	0.13	0.17	0.13	0.11
	20~49인	(87)	7.87	0.63	0.85	0.55	0.54	0.43
	50인 이상	(93)	168.63	7.91	4.44	4.05	1.38	0.90
	있음	(87)	153.83	6.64	2.69	2.22	0.87	0.84
교육부서 유무	없음	(274)	11.35	0.84	0.98	0.90	0.45	0.26
	제품(산업)디자인	(141)	26.23	1.75	1.51	1.11	0.36	0.43
주력 분야	시각디자인	(32)	51.09	1.03	0.94	0.31	0.44	0.25
	디자인 기타	(38)	3.76	0.18	0.16	0.11	0.13	0.00
	방송/광고	(50)	122.14	2.92	3.46	2.44	1.12	0.80
	콘텐츠솔루션	(28)	10.36	1.32	1.39	0.96	1.00	0.50
	지식정보	(26)	4.92	0.27	0.31	0.31	0.15	0.19
	애니메이션/캐릭터	(11)	3.18	0.00	0.00	0.00	0.18	0.00
	문화콘텐츠 기타	(35)	127.29	9.46	0.97	3.17	1.09	0.46

* Base = 전체

5) 디자이너 인원현황

- 업종별로 ‘현원’은 건설/기계/운전·운송(8.42명)에서 높게 나타났으며, ‘2022년 채용예정인력(신입)’ 또한 0.38명으로 높게 나타남
- 상시 종업원수별로 50인 이상에서 ‘현원’(9.85명), ‘2020년 퇴직’(1.22명), ‘2020년 채용’(1.33명) 및 ‘2021년 채용’(0.76명)이 높게 나타남
- 교육부서 유무별로 있음에서 ‘현원’은 8.11명, ‘2022년 채용예정인력(신입)’은 0.28명으로 높게 나타남
- 주력 분야별로 ‘현원’(5.61명), ‘2021년 채용예정’(0.89명) 및 ‘2022년 채용예정인력(경력)’(0.86명)은 콘텐츠솔루션에서 높게 나타남

■ 직무별 인원현황 – 디자이너

(단위 : 명)

구분	사례수	현원	2020년 퇴직	2020년 채용	2021년 채용	2021년 채용예정	2022년 채용예정인력	
							신입	경력
전체	(361)	4.73	0.75	1.00	0.59	0.48	0.27	0.37
기업 소재지	수도권	(263)	5.15	0.73	0.93	0.63	0.49	0.27
	충청권	(22)	2.68	0.82	1.27	0.45	0.55	0.27
	호남권	(14)	2.21	0.57	1.07	0.43	0.29	0.00
	대구, 경북	(31)	4.35	1.00	1.35	0.58	0.61	0.42
	동남권	(24)	3.88	0.54	0.88	0.42	0.33	0.29
	강원권/제주권	(7)	4.71	1.57	1.57	0.71	0.57	0.29
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	4.66	0.85	1.14	0.72	0.59	0.36
	정보통신	(50)	6.20	1.22	2.38	0.54	0.62	0.30
	전기·전자	(48)	2.96	0.27	0.54	0.27	0.27	0.17
	건설/기계/운전·운송	(45)	8.42	0.76	0.71	0.42	0.53	0.38
	화학/섬유·의복	(26)	3.73	0.58	0.85	0.58	0.62	0.15
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	4.38	0.38	0.54	0.54	0.50	0.29
	영업판매	(23)	5.13	1.78	0.70	1.83	0.30	0.13
	보건·의료	(15)	1.80	0.40	0.67	0.27	0.40	0.00
	기타	(35)	2.43	0.34	0.43	0.37	0.29	0.31
	1~4인	(45)	1.09	0.33	0.49	0.27	0.29	0.49
상시 종업원 수	5~9인	(73)	2.67	0.53	0.92	0.48	0.47	0.25
	10~19인	(63)	3.19	0.68	0.97	0.65	0.49	0.32
	20~49인	(87)	3.97	0.71	1.00	0.63	0.71	0.36
	50인 이상	(93)	9.85	1.22	1.33	0.76	0.38	0.18
	있음	(87)	8.11	0.68	0.80	0.54	0.37	0.28
교육부서 유무	없음	(274)	3.65	0.78	1.06	0.61	0.52	0.27
	제품(산업)디자인	(141)	4.55	0.80	0.78	0.72	0.35	0.28
주력 분야	시각디자인	(32)	3.94	0.75	1.38	0.59	0.66	0.34
	디자인 기타	(38)	6.50	1.53	2.71	0.63	0.63	0.32
	방송/광고	(50)	5.36	0.32	0.54	0.36	0.36	0.18
	콘텐츠솔루션	(28)	5.61	0.57	1.25	0.68	0.89	0.21
	지식정보	(26)	2.19	0.38	0.38	0.38	0.46	0.19
	애니메이션/캐릭터	(11)	2.55	0.73	0.45	0.45	0.45	0.27
	문화콘텐츠 기타	(35)	5.20	0.77	0.77	0.49	0.60	0.40
								0.66

* Base = 전체

6) 콘텐츠 개발(기획/제작/관리) 인원현황

- 업종별로 화학/섬유·의복에서 '현원'이 4.92명으로 높게 나타남
- 상시 종업원수별로 50인 이상에서 '현원'(6.63명), '2020년 퇴직'(0.92명), '2020년 채용'(0.99명), '2021년 채용'(0.97명) 및 '2021년 채용예정'(0.88명)이 높게 나타남
- 교육부서 유무별로 '현원'은 있음에서 4.01명으로 높게 나타났으며, '2022년 채용예정인력'(각각 신입 0.33명, 경력 0.28명) 또한 있음에서 높게 나타남
- 주력 분야별로 '현원'은 콘텐츠솔루션(3.86명)에서 높게 나타났고, '2021년 채용'(1.07명), '2021년 채용예정'(0.71명) 및 '2022년 채용예정인력(경력)'(0.61명) 또한 콘텐츠솔루션에서 높게 나타남

■ 직무별 인원현황 - 콘텐츠 개발(기획/제작/관리)

(단위 : 명)

구분	사례수	현원	2020년 퇴직	2020년 채용	2021년 채용	2021년 채용예정	2022년 채용예정인력	
							신입	경력
전체	(361)	2.63	0.38	0.44	0.53	0.43	0.19	0.27
기업 소재지	수도권	(263)	3.09	0.46	0.64	0.52	0.20	0.28
	충청권	(22)	1.00	0.05	0.41	0.32	0.18	0.23
	호남권	(14)	0.64	0.07	0.21	0.29	0.00	0.14
	대구, 경북	(31)	1.26	0.16	0.06	0.16	0.19	0.13
	동남권	(24)	1.54	0.21	0.21	0.21	0.17	0.21
	강원권/제주권	(7)	4.29	0.71	1.00	0.29	0.00	0.14
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	1.25	0.12	0.22	0.23	0.09	0.21
	정보통신	(50)	4.84	0.44	0.50	0.78	0.38	0.34
	전기·전자	(48)	1.29	0.13	0.15	0.21	0.17	0.10
	건설/기계/운전·운송	(45)	1.49	0.09	0.13	0.18	0.18	0.16
	화학/섬유·의복	(26)	4.92	0.19	0.15	0.58	0.38	0.31
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	1.63	0.42	0.46	0.50	0.29	0.25
	영업판매	(23)	5.09	2.78	2.87	2.78	2.83	0.09
	보건·의료	(15)	0.47	0.13	0.13	0.07	0.13	0.00
	기타	(35)	4.80	0.40	0.51	0.31	0.40	0.34
	1~4인	(45)	0.36	0.20	0.16	0.09	0.29	0.20
상시 종업원 수	5~9인	(73)	0.75	0.07	0.22	0.26	0.22	0.11
	10~19인	(63)	0.86	0.16	0.17	0.33	0.24	0.19
	20~49인	(87)	2.38	0.32	0.39	0.66	0.33	0.28
	50인 이상	(93)	6.63	0.92	0.99	0.97	0.88	0.15
	있음	(87)	4.01	0.37	0.34	0.37	0.32	0.33
교육부서 유무	없음	(274)	2.19	0.39	0.47	0.58	0.46	0.14
	제품(산업)디자인	(141)	2.33	0.57	0.61	0.66	0.60	0.13
주력 분야	시각디자인	(32)	2.88	0.47	0.56	0.44	0.31	0.19
	디자인 기타	(38)	2.42	0.00	0.21	0.18	0.24	0.05
	방송/광고	(50)	3.30	0.20	0.36	0.50	0.38	0.32
	콘텐츠솔루션	(28)	3.86	0.14	0.25	1.07	0.71	0.21
	지식정보	(26)	2.35	0.15	0.23	0.27	0.12	0.31
	애니메이션/캐릭터	(11)	1.73	0.18	0.36	0.45	0.18	0.18
	문화콘텐츠 기타	(35)	2.40	0.63	0.37	0.29	0.23	0.26
								0.60

* Base = 전체

2. 채용 실시 이유

- 업종별로 ‘회사의 성장/확장’은 정보통신(70.7%)에서 높았고, ‘자연소실(퇴직, 이직)’은 건설/기계/운전·운송(39.5%)에서 높게 나타남
- 상시 종업원수별로 ‘회사의 성장/확장’은 1~4인(70.0%)에서 높게 나타났고, ‘자연소실(퇴직, 이직)’은 50인 이상에서 42.6%로 상대적으로 높게 나타남
- 교육부서 유무별로 ‘회사의 성장/확장’은 있음(62.0%), ‘자연소실(퇴직, 이직)’은 없음(28.8%)에서 높게 나타남
- 주력 분야별로 ‘회사의 성장/확장’은 방송/광고(78.1%)에서 높고, ‘자연소실(퇴직, 이직)’은 제품(산업)디자인 및 시각디자인(각각 39.3%)에서 비교적 높음

■ 채용 실시 이유

(단위 : 명, %)

구분	사례수	회사의 성장/확장	자연소실 (퇴직, 이직)	회사 내 특정 기술 및 역량 부족	산업 기술변화와 규제 대응	기타
전체	(286)	60.5	28.3	9.4	0.3	1.4
기업 소재지	수도권	(203)	62.1	29.1	7.4	0.5
	충청권	(21)	76.2	4.8	19.0	0.0
	호남권	(13)	53.8	30.8	15.4	0.0
	대구, 경북	(27)	48.1	29.6	18.5	0.0
	동남권	(16)	56.3	43.8	0.0	0.0
	강원권/제주권	(6)	33.3	33.3	16.7	0.0
업종	문화·예술·디자인·방송	(74)	60.8	29.7	8.1	1.4
	정보통신	(41)	70.7	17.1	9.8	0.0
	전기·전자	(37)	45.9	37.8	10.8	0.0
	건설/기계/운전·운송	(38)	52.6	39.5	7.9	0.0
	화학/섬유·의복	(21)	61.9	23.8	14.3	0.0
	인쇄·목재·가구·공예	(15)	60.0	26.7	13.3	0.0
	영업판매	(19)	63.2	31.6	5.3	0.0
	보건·의료	(13)	69.2	23.1	7.7	0.0
	기타	(28)	67.9	17.9	10.7	0.0
	1~4인	(30)	70.0	20.0	10.0	0.0
상시 종업원 수	5~9인	(60)	58.3	26.7	13.3	1.7
	10~19인	(58)	58.6	25.9	13.8	0.0
	20~49인	(77)	67.5	23.4	7.8	0.0
	50인 이상	(61)	50.8	42.6	3.3	0.0
교육부서 유무	있음	(71)	62.0	26.8	7.0	0.0
	없음	(215)	60.0	28.8	10.2	0.5
주력 분야	제품(산업)디자인	(107)	49.5	39.3	10.3	0.9
	시각디자인	(28)	57.1	39.3	3.6	0.0
	디자인 기타	(31)	67.7	16.1	16.1	0.0
	방송/광고	(32)	78.1	15.6	6.3	0.0
	콘텐츠솔루션	(26)	65.4	15.4	19.2	0.0
	지식정보	(21)	71.4	23.8	4.8	0.0
	애니메이션/캐릭터	(9)	66.7	22.2	11.1	0.0
	문화콘텐츠 기타	(32)	62.5	21.9	3.1	0.0

* Base = 2020년 채용 또는 2021년 채용이 있는 응답자

3. 채용에 어려움을 겪었던(또는 겪고 있는) 직무

- 업종별로 '디자이너'는 문화·예술·디자인·방송(71.6%)에서 높게 나타났으며, '연구개발직'은 전기·전자(66.7%)에서 상대적으로 높음
- 상시 종업원수별로 '디자이너'는 5~9인(71.2%)에서 높고, '연구개발직'은 20~49인(44.8%)에서 높게 나타남
- 교육부서 유무별로 없음에서 '디자이너'와 '연구개발직'이 각각 54.0%, 38.7%로 높게 나타남
- 주력 분야별로 '디자이너'는 시각디자인에서 59.4%로 높았고, '연구개발직'은 지식정보(61.5%)에서 높게 나타남

■ 채용에 어려움을 겪었던(또는 겪고 있는) 직무

(중복응답, 단위 : 명, %)

구분	사례수	디자이너	연구개발직	사무관리직 (경영기획/ 영업/ 마케팅)	콘텐츠 개발 (기획/제작/ 관리)	기술직 (생산직)	기타	해당사항 없음	
전체	(361)	50.1	37.4	26.6	25.5	13.3	1.4	12.7	
기업 소재지	수도권	(263)	46.8	38.4	27.0	26.6	14.4	1.1	15.6
	충청권	(22)	40.9	36.4	27.3	22.7	4.5	4.5	4.5
	호남권	(14)	64.3	42.9	14.3	28.6	14.3	0.0	7.1
	대구, 경북	(31)	61.3	35.5	35.5	16.1	9.7	3.2	3.2
	동남권	(24)	66.7	33.3	12.5	25.0	8.3	0.0	8.3
	강원권/제주권	(7)	71.4	14.3	42.9	28.6	0.0	0.0	0.0
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	71.6	13.7	27.4	27.4	8.4	1.1	5.3
	정보통신	(50)	42.0	64.0	24.0	38.0	8.0	0.0	12.0
	전기·전자	(48)	39.6	66.7	29.2	18.8	10.4	4.2	16.7
	건설/기계/운전·운송	(45)	60.0	40.0	20.0	8.9	20.0	2.2	13.3
	화학/섬유·의복	(26)	46.2	26.9	38.5	30.8	19.2	3.8	7.7
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	37.5	25.0	29.2	25.0	33.3	0.0	16.7
	영업판매	(23)	17.4	21.7	17.4	34.8	17.4	0.0	26.1
	보건·의료	(15)	40.0	73.3	33.3	20.0	13.3	0.0	13.3
	기타	(35)	42.9	31.4	25.7	25.7	8.6	0.0	20.0
	1~4인	(45)	46.7	33.3	22.2	35.6	6.7	0.0	2.2
상시 종업원 수	5~9인	(73)	71.2	26.0	26.0	27.4	9.6	0.0	8.2
	10~19인	(63)	55.6	42.9	28.6	30.2	6.3	4.8	7.9
	20~49인	(87)	55.2	44.8	32.2	25.3	20.7	2.3	8.0
	50인 이상	(93)	26.9	37.6	22.6	16.1	17.2	0.0	29.0
교육부서 유무	있음	(87)	37.9	33.3	32.2	24.1	17.2	1.1	18.4
	없음	(274)	54.0	38.7	24.8	25.9	12.0	1.5	10.9
주력 분야	제품(산업)디자인	(141)	47.5	39.7	27.0	16.3	18.4	2.1	12.8
	시각디자인	(32)	59.4	34.4	28.1	28.1	9.4	0.0	6.3
	디자인 기타	(38)	63.2	28.9	18.4	18.4	13.2	5.3	7.9
	방송/광고	(50)	38.0	26.0	20.0	34.0	8.0	0.0	24.0
	콘텐츠솔루션	(28)	42.9	50.0	32.1	39.3	7.1	0.0	10.7
	지식정보	(26)	46.2	61.5	19.2	38.5	7.7	0.0	7.7
	애니메이션/캐릭터	(11)	63.6	18.2	36.4	36.4	9.1	0.0	18.2
	문화콘텐츠 기타	(35)	60.0	34.3	40.0	31.4	14.3	0.0	11.4

* Base = 전체

4. 채용이 어려운 이유

- 업종별로 ‘업무 관련 경험 및 경력 보유 지원자 부족’은 건설/기계/운전·운송(46.2%)에서 높게 나타났고, ‘업무 관련 직무기술 보유 지원자 부족’은 정보통신(27.3%)에서 비교적 높게 나타남
- 상시 종업원수별로 ‘업무 관련 경험 및 경력 보유 지원자 부족’은 5~9인(50.7%)에서 비교적 높게 나타났으며, ‘업무 관련 직무기술 보유 지원자 부족’은 상시 종업원수가 적을수록 높게 나타남
- 교육부서 유무별로 있음에서 ‘업무 관련 직무기술 보유 지원자 부족’(22.5%)이 높게 나타남
- 주력 분야별로 ‘업무 관련 경험 및 경력 보유 지원자 부족’은 콘텐츠솔루션(52.0%)에서, ‘업무 관련 직무기술 보유 지원자 부족’은 시각디자인(26.7%)에서 높음

■ 채용이 어려운 이유

(단위 : 명, %)

구분	사례수	업무 관련 경험 및 경력 보유 지원자 부족	업무 관련 직무기술 보유 지원자 부족	제안한 것보다 많은 임금을 원함	지원자 없음	사업장의 자리적 위치	지원자의 문제해결, 팀워크, 의사소통 능력 부족	업무 관련 자격증 보유 지원자 부족	지원자의 기본 언어, 읽고 쓰는 능력, 수리 능력 부족
전체	(315)	41.0	18.7	17.8	12.1	6.3	3.5	0.3	0.3
기업 소재지	수도권	(222)	42.8	18.0	19.8	9.9	5.0	4.1	0.0
	충청권	(21)	9.5	33.3	14.3	23.8	19.0	0.0	0.0
	호남권	(13)	38.5	23.1	0.0	23.1	7.7	0.0	7.7
	대구, 경북	(30)	50.0	6.7	16.7	16.7	6.7	3.3	0.0
	동남권	(22)	45.5	22.7	13.6	9.1	4.5	4.5	0.0
	강원권/제주권	(7)	28.6	28.6	14.3	14.3	0.0	0.0	0.0
업종	문화·예술·디자인·방송	(90)	42.2	25.6	14.4	10.0	3.3	4.4	0.0
	정보통신	(44)	38.6	27.3	13.6	11.4	4.5	4.5	0.0
	전기·전자	(40)	37.5	12.5	27.5	12.5	10.0	0.0	0.0
	건설/기계/운전·운송	(39)	46.2	10.3	12.8	17.9	5.1	5.1	2.6
	화학/섬유·의복	(24)	37.5	12.5	25.0	12.5	12.5	0.0	0.0
	인쇄·목재·가구·공예	(20)	40.0	20.0	5.0	10.0	15.0	10.0	0.0
	영업판매	(17)	41.2	0.0	29.4	29.4	0.0	0.0	0.0
	보건·의료	(13)	61.5	23.1	7.7	0.0	7.7	0.0	0.0
	기타	(28)	32.1	17.9	28.6	7.1	7.1	3.6	3.6
상시 종업원 수	1~4인	(44)	22.7	25.0	34.1	11.4	2.3	4.5	0.0
	5~9인	(67)	50.7	23.9	9.0	7.5	1.5	6.0	1.5
	10~19인	(58)	36.2	20.7	20.7	17.2	1.7	3.4	0.0
	20~49인	(80)	46.3	13.8	15.0	15.0	7.5	2.5	0.0
	50인 이상	(66)	40.9	13.6	16.7	9.1	16.7	1.5	0.0
교육부서 유무	있음	(71)	40.8	22.5	12.7	9.9	7.0	4.2	1.4
	없음	(244)	41.0	17.6	19.3	12.7	6.1	3.3	0.0
주력 분야	제품(산업)디자인	(123)	39.8	17.9	19.5	13.8	7.3	1.6	0.0
	시각디자인	(30)	50.0	26.7	10.0	3.3	3.3	6.7	0.0
	디자인 기타	(35)	40.0	17.1	20.0	11.4	5.7	5.7	0.0
	방송/광고	(38)	31.6	21.1	23.7	13.2	2.6	5.3	2.6
	콘텐츠솔루션	(25)	52.0	24.0	12.0	0.0	4.0	8.0	0.0
	지식정보	(24)	50.0	12.5	20.8	4.2	8.3	4.2	0.0
	애니메이션/캐릭터	(9)	44.4	11.1	11.1	33.3	0.0	0.0	0.0
	문화콘텐츠 기타	(31)	32.3	16.1	12.9	22.6	12.9	0.0	3.2

* Base = 채용 어려움 경험 응답자

03 재직자의 직무능력 요구

■ 재직자 직무능력

(단위 : 점, %)

구분	업무 연관성 (점)	현재 수준 (점)	요구 수준 (점)	교육 필요 대상(%)				
				사원급	대리급	과장급	차장급 이상	대표 및 임원
사업 및 전략 기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)	3.83	3.19	3.86	8.2	18.6	29.6	24.5	19.2
디자인 프로젝트 기획	3.95	3.28	3.88	11.0	26.3	38.0	20.7	4.0
디자인 기획 및 콘셉트 개발	4.07	3.35	3.99	14.2	34.2	38.2	10.5	2.8
디자인 리서치(데이터 수집/분석)	3.80	3.17	3.79	32.1	38.1	24.1	4.6	1.1
선행디자인 연구	3.73	3.10	3.75	21.8	37.6	31.9	6.5	2.3
아이디어 발상 및 표현과 구체화	4.14	3.45	4.06	34.5	34.8	21.6	7.2	2.0
디자인 설계, 모델링 및 도면 작성	3.99	3.37	3.87	35.9	35.3	23.2	5.0	0.6
디자인/콘텐츠 개발-용 Tool 및 소프트웨어 활용	3.90	3.38	3.85	36.5	35.9	22.9	3.5	1.2
시제품/시안/프로토타입 개발	3.80	3.22	3.73	21.5	42.5	28.6	6.2	1.2
사용자평가/사용성 테스트	3.61	2.99	3.65	22.9	40.6	28.6	7.1	0.9
브랜드 개발	3.69	3.06	3.74	14.8	26.7	37.1	18.8	2.6
제품/서비스의 제작/생산/양산 관리	3.70	3.10	3.60	17.7	25.2	38.0	17.7	1.4
제품 포토그래픽(촬영, 영상)	3.47	2.90	3.56	39.3	36.9	19.3	3.6	0.9
디자인 콘텐츠 유통/퍼블리싱	3.39	2.81	3.48	30.0	35.6	28.5	4.7	1.2
프레젠테이션/보고서·문서 작성	3.80	3.34	3.80	39.0	28.4	21.8	8.3	2.6
마케팅/영업	3.61	2.97	3.72	18.8	26.3	30.6	16.2	8.1
지적재산권 관리	3.55	3.04	3.56	18.6	30.1	33.2	14.6	3.4
제품/서비스 사후관리(유지/보수)	3.57	3.11	3.61	23.0	31.2	32.0	12.4	1.4
사업 및 전략 기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)	3.77	3.02	3.73	10.6	24.2	32.9	18.4	13.9
문화콘텐츠 기획	3.34	2.88	3.51	15.3	34.3	33.6	12.5	4.4
문화콘텐츠 창작	3.14	2.76	3.46	26.3	38.2	26.6	6.9	1.9
문화콘텐츠 제작기술 (Tool 및 소프트웨어 활용)	3.16	2.78	3.39	34.9	36.5	22.6	4.1	1.9
문화콘텐츠 연출	2.98	2.66	3.29	24.1	38.0	28.8	7.3	1.9
문화콘텐츠 서비스 운영	3.05	2.70	3.28	23.7	36.6	30.0	7.9	1.9
문화콘텐츠 유통/퍼블리싱	2.99	2.64	3.25	24.7	38.3	29.1	5.7	2.2
프레젠테이션/보고서 및 문서 작성	3.66	3.13	3.66	32.7	34.8	26.1	3.6	2.7
마케팅/영업	3.60	2.89	3.63	19.4	30.9	30.6	13.9	5.2
지적재산권 관리	3.43	2.87	3.40	20.3	34.5	29.7	12.7	2.7
문화콘텐츠 사후관리(유지/보수)	3.21	2.76	3.33	22.7	36.1	29.0	11.2	0.9
인공지능 툴 활용 및 관련 기술 이해	2.91	2.24	2.98	24.9	35.8	25.5	10.3	3.4
빅데이터 분석/활용 및 시각화	3.22	2.34	3.23	23.0	36.0	28.4	9.7	3.0
AR VR, MR 관련 3차원 공간 인터페이스 및 인터랙션 디자인	2.91	2.14	2.86	27.1	38.4	22.9	9.4	2.3
시각특수효과(VFX) 기술	2.46	1.91	2.60	30.6	38.5	21.4	7.6	2.0
게임엔진 Tool 제작 및 활용	2.20	1.83	2.47	34.6	36.9	19.3	7.6	1.7
애플리케이션/웹 코딩 및 웹 퍼블리싱	3.00	2.29	3.14	33.1	35.6	23.1	7.0	1.2

* Base = 각 직무능력별 업무연관성이 있는 응답자

** 평균 값 환산 기준: 매우 높음 5점, 매우 낮음 1점

*** 각 직무능력별 교육 필요 대상의 비율 합은 100.0%임

4. 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무 및 활용 Tool

1) 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무

■ 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무

(단위 : 명, %)

응답내용	사례수	비율(%)
제품디자인	(334)	44.2
시각디자인	(78)	10.3
시각효과	(25)	3.3
제품설계	(24)	3.2
UI/UX/GUI 디자인	(17)	2.3
웹디자인	(14)	1.9
시설물 디자인	(13)	1.7
디자인	(13)	1.7
영상	(13)	1.7
공간디자인	(12)	1.6
콘텐츠 제작	(10)	1.3
그래픽디자인	(9)	1.2
영상편집	(9)	1.2
인쇄물(홍보 및 판촉물) 디자인	(9)	1.2
PPT	(9)	1.2
3D 영상	(8)	1.1
UX/UI/GUI 기획	(8)	1.1
패키지 디자인	(8)	1.1
편집디자인	(8)	1.1

* Base = 전체

**1.0% 이하 응답 의견 생략

2) 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무 시 활용 Tool

■ 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무 시 활용 Tool

(단위 : 명, %)

응답내용	사례수	비율(%)
Adobe 관련 Tool	(181)	24.0
RHINO(라이노)	(109)	14.4
Keyshot(키샷)	(60)	7.9
AUTO CAD	(53)	7.0
3d max	(27)	3.6
SketchUp(스케치업)	(27)	3.6
SOLIDWORKS(솔리드 웍스)	(18)	2.4
Indesign(인디자인)	(16)	2.1
UG NX	(16)	2.1
CATIA(카티아)	(15)	2.0
premiere pro(프리미어 프로)	(14)	1.9
figma(피그마)	(12)	1.6

* Base = 디자인 및 문화콘텐츠 관련 주요 업무 응답자

**모름/무응답 11.3%

***1.0% 이하 응답 의견 생략

5. 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 추가로 필요한 직무능력

■ 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 추가로 필요한 직무능력

(단위 : 명, %)

응답내용	사례수	비율(%)
의사소통 능력(커뮤니케이션 능력)	(25)	6.9
창의력	(20)	5.5
최신 트랜드 및 시장동향 파악/선호도 파악 능력	(16)	4.4
과업에 대한 전반적인 파악 및 이해도(비즈니스 이해도)	(14)	3.9
윤리적 사고(인성/도덕성/예절)	(7)	1.9
응용력	(6)	1.7
ICT/IT 활용능력(AR/VR, 코딩 등)	(5)	1.4
직무에 대한 전문성(C4D, 서비스디자인, 시각, 패션 등)	(5)	1.4
외국어 언어 능력	(4)	1.1
문제해결 능력/대응 능력	(4)	1.1

* Base = 전체

**모름/무응답 60.4%, 없음 8.3%

***1.0% 이하 응답 의견 생략

6. 선호하는 인력 요구사항

- 업종별로 '학사'와 '산업디자인(제품디자인)'은 건설/기계/운전·운송(각각 84.4%, 64.4%)에서 높게 나타났으며 '1~3년 미만'은 정보통신(42.0%)에서 높게 나타남
- 상시 종업원수별로 '학사'는 5~9인(80.8%), '1~3년 미만'은 1~4인(44.4%) '산업디자인(제품디자인)'은 20~49인(50.6%)에서 비교적 높게 나타남
- 교육부서 유무별로 '학사'와 '산업디자인(제품디자인)'은 있음에서 각각 79.3%, 46.0%로 높게 나타났고, '1~3년 미만'은 없음에서 37.2%로 높게 나타남
- 주력 분야별로 '학사'는 지식정보(84.6%)에서 높았고, '1~3년 미만'은 방송/광고(44.0%)에서 높았으며, '산업디자인(제품디자인)'은 제품(산업)디자인(74.5%)에서 높게 나타남

■ 선호하는 인력 요구사항

(단위 : 명, %)

구분	사례수	학력			경력					분야					
		전문학사	학사	硕·박사	신입	1~3년 미만	3~5년 미만	5~10년 미만	10년 이상	산업디자인(제품디자인)	시각디자인	UX/웹디자인	서비스디자인	기타	
전체	(361)	18.3	75.3	6.4	11.4	36.8	36.6	13.0	2.2	45.7	22.7	22.2	5.3	4.2	
기업 소재지	수도권	(263)	18.6	74.9	6.5	11.8	36.5	35.4	13.7	2.7	44.1	22.4	24.0	6.1	3.4
	충청권	(22)	27.3	68.2	4.5	13.6	18.2	54.5	9.1	4.5	45.5	18.2	22.7	0.0	13.6
	호남권	(14)	14.3	71.4	14.3	0.0	57.1	28.6	14.3	0.0	35.7	50.0	7.1	7.1	0.0
	대구, 경북	(31)	16.1	83.9	0.0	19.4	29.0	38.7	12.9	0.0	67.7	19.4	6.5	3.2	3.2
	동남권	(24)	16.7	79.2	4.2	4.2	54.2	37.5	4.2	0.0	54.2	16.7	25.0	4.2	0.0
	강원권/제주권	(7)	0.0	71.4	28.6	0.0	42.9	28.6	28.6	0.0	0.0	28.6	42.9	0.0	28.6
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	20.0	72.6	7.4	15.8	31.6	32.6	17.9	2.1	45.3	30.5	11.6	5.3	7.4
	정보통신	(50)	16.0	76.0	8.0	8.0	42.0	38.0	10.0	2.0	10.0	16.0	64.0	10.0	0.0
	전기·전자	(48)	16.7	75.0	8.3	4.2	31.3	41.7	20.8	2.1	62.5	16.7	12.5	6.3	2.1
	건설/기계/운전·운송	(45)	15.6	84.4	0.0	11.1	40.0	37.8	11.1	0.0	64.4	17.8	8.9	4.4	4.4
	화학/섬유·의복	(26)	19.2	76.9	3.8	19.2	26.9	34.6	15.4	3.8	50.0	23.1	11.5	3.8	11.5
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	29.2	62.5	8.3	25.0	33.3	25.0	12.5	4.2	70.8	12.5	12.5	0.0	4.2
	영업판매	(23)	26.1	65.2	8.7	8.7	47.8	34.8	4.3	4.3	43.5	26.1	21.7	8.7	0.0
	보건·의료	(15)	0.0	86.7	13.3	0.0	46.7	46.7	6.7	0.0	20.0	46.7	33.3	0.0	0.0
	기타	(35)	17.1	80.0	2.9	5.7	45.7	42.9	2.9	2.9	42.9	20.0	31.4	2.9	2.9
	1~4인	(45)	26.7	68.9	4.4	15.6	44.4	33.3	6.7	0.0	28.9	44.4	15.6	6.7	4.4
상시 종업원 수	5~9인	(73)	15.1	80.8	4.1	16.4	35.6	28.8	17.8	1.4	42.5	24.7	20.5	6.8	5.5
	10~19인	(63)	19.0	69.8	11.1	4.8	41.3	44.4	6.3	3.2	47.6	15.9	30.2	3.2	3.2
	20~49인	(87)	16.1	79.3	4.6	10.3	36.8	36.8	13.8	2.3	50.6	17.2	25.3	2.3	4.6
	50인 이상	(93)	18.3	74.2	7.5	10.8	31.2	38.7	16.1	3.2	50.5	20.4	18.3	7.5	3.2
	있음	(87)	11.5	79.3	9.2	9.2	35.6	36.8	16.1	2.3	46.0	23.0	24.1	4.6	2.3
교육부서 유무	없음	(274)	20.4	74.1	5.5	12.0	37.2	36.5	12.0	2.2	45.6	22.6	21.5	5.5	4.7
	제품(산업)디자인	(141)	14.2	78.0	7.8	14.2	34.0	33.3	14.9	3.5	74.5	10.6	10.6	2.8	1.4
주력 분야	시각디자인	(32)	15.6	81.3	3.1	9.4	40.6	37.5	12.5	0.0	15.6	62.5	6.3	9.4	6.3
	디자인 기타	(38)	18.4	73.7	7.9	15.8	26.3	39.5	15.8	2.6	31.6	18.4	36.8	5.3	7.9
	방송/광고	(50)	34.0	62.0	4.0	12.0	44.0	38.0	4.0	2.0	32.0	30.0	26.0	6.0	6.0
	콘텐츠솔루션	(28)	7.1	82.1	10.7	3.6	39.3	39.3	14.3	3.6	17.9	14.3	57.1	10.7	0.0
	지식정보	(26)	15.4	84.6	0.0	3.8	38.5	50.0	7.7	0.0	38.5	19.2	38.5	3.8	0.0
	애니메이션/캐릭터	(11)	18.2	72.7	9.1	9.1	45.5	18.2	27.3	0.0	9.1	45.5	18.2	9.1	18.2
	문화콘텐츠 기타	(35)	25.7	68.6	5.7	8.6	40.0	37.1	14.3	0.0	31.4	31.4	22.9	5.7	8.6

* Base = 전체
** 각 구분별 요구사항 비율 합은 100.0%임

04 취업예정자의 직무능력 요구

1. 디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업예정자(신입사원)에게 필요한 직무능력

■ 디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업예정자(신입사원)에게 필요한 직무능력 (중복응답, 단위 : %)

구분	응답률(%)
사업 및 전략 기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)	24.7
디자인 프로젝트 기획	40.7
디자인 기획 및 콘셉트 개발	66.8
디자인 리서치(데이터 수집/분석)	56.5
선행디자인 연구	29.9
아이디어 발상 및 표현과 구체화	71.5
디자인 설계, 모델링 및 도면 작성	56.5
디자인/콘텐츠 개발용 Tool 및 소프트웨어 활용	55.7
시제품/시안/프로토타입 개발	33.2
사용자평가/사용성 테스트	21.6
브랜드 개발	24.4
제품/서비스의 제작/생산/양산 관리	24.4
제품 포토그래피(촬영, 영상)	27.7
디자인 콘텐츠 유통/퍼블리싱	20.2
프레젠테이션/보고서·문서 작성	46.3
마케팅/영업	25.2
지적재산권 관리	14.1
제품/서비스 사후관리(유지/보수)	12.2
사업 및 전략 기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)	21.6
문화콘텐츠 기획	21.9
문화콘텐츠 창작	22.2
문화콘텐츠 제작기술 (Tool 및 소프트웨어 활용)	23.0
문화콘텐츠 연출	12.5
문화콘텐츠 서비스 운영	17.7
문화콘텐츠 유통/퍼블리싱	12.2
프레젠테이션/보고서 및 문서 작성	27.4
마케팅/영업	23.5
지적재산권 관리	8.9
문화콘텐츠 사후관리(유지/보수)	10.2
인공지능 툴 활용 및 관련 기술 이해	20.5
빅데이터 분석/활용 및 시각화	30.2
AR VR, MR 관련 3차원 공간 인터페이스 및 인터랙션 디자인	14.1
시각특수효과(VFX) 기술	10.5
게임엔진 Tool 제작 및 활용	6.6
어플리케이션/웹 코딩 및 웹 퍼블리싱	31.9

* Base = 전체

2. 디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업예정자(신입사원)에게 필요한 교육과정

■ 디자인 및 문화콘텐츠 산업 취업예정자(신입사원)에게 필요한 교육과정 (총복응답, 단위 : %)

구분	응답률(%)
스마트 디자인 비즈니스 기획	37.4
디자인 트렌드	66.2
컬러의 효과적 활용을 위한 디자인 트렌드	38.5
CMF를 활용한 디자인 크리에이티브	27.4
디지털 패브리케이션 기반 디자인 굿즈 패턴디자인	11.9
3D Digital Expert를 위한 제품디자인의 설계 실무 과정	30.5
사용자 중심 디자인 리서치	50.4
SNS 콘텐츠 디자인 기획	44.3
모션그래픽 디자이너를 위한 포트폴리오 제작	15.5
게임 3D 애니메이션 제작	5.0
스마트 콘텐츠 제작을 위한 반응형 웹디자이너	26.3
스마트 콘텐츠 디자이너를 위한 퍼블리싱 핵심기술	21.9
디자인 스타트업 실무 교육	28.5
AI 기반 VFX 합성 및 머신 러닝 전문가 기본 과정	9.4
제품 서비스 융합 디자인 엔지니어링 기본 과정	24.4
디자인 권리 보호 및 특허 실무 활용전략	22.7
스마트 모빌리티 UX 및 서비스디자인 기본 과정	19.4
UI/UX 디자인 방법론	41.8
서비스디자인 인사이트	27.4
빅데이터 분석 및 시각화	43.5

* Base = 전체

05 교육훈련 수요조사

1. 한국디자인진흥원 교육훈련과정 참여의향 및 참여 가능인원

■ 한국디자인진흥원 교육훈련과정 참여의향 및 참여 가능인원

(종복응답, 단위 : 명, %)

구분	참여의향(%)	참여 가능인원(명)
스마트 디자인 비즈니스 기획	39.1	1.76
디자인 트렌드	56.2	2.16
컬러의 효과적 활용을 위한 디자인 트렌드	36.8	2.16
감성마감품질 향상을 위한 CMF 디자인	28.3	2.25
디지털 패브리케이션 기반 디자인 굿즈 패턴디자인	11.4	1.93
3D Digital Expert를 위한 제품디자인의 설계 실무 과정	24.1	1.68
사용자 중심 디자인 리서치	42.4	1.90
SNS 콘텐츠 디자인 기획	41.0	1.70
모션그래픽 디자이너를 위한 포트폴리오 제작	14.7	1.85
게임 3D 애니메이션 제작	5.5	1.45
스마트 콘텐츠 제작을 위한 반응형 웹디자이너	24.7	1.66
스마트 콘텐츠 디자이너를 위한 퍼블리싱 핵심기술	20.8	1.73
디자인 스타트업 실무 교육	24.9	1.77
AI 기반 VFX 합성 및 머신 러닝 전문가 기본 과정	11.1	1.65
제품 서비스 융합 디자인 엔지니어링 기본 과정	19.9	1.93
디자인 권리 보호 및 특허 실무 활용전략	25.2	1.99
스마트 모빌리티 UX 및 서비스디자인 기본 과정	20.5	1.53
UI/UX 디자인 방법론	40.4	1.88
서비스디자인 인사이트	28.3	2.16
빅데이터 분석 및 시각화	40.2	1.92

* 참여의향 Base = 전체
 ** 참여 가능인원 Base = 각 교육과정별 참여의향 응답자
 *** 모든 교육훈련과정 참여의향 없음 10.0%

2. 참여 희망 교육과정의 가장 효과적인 교육방법

- 업종별로 '직무 적용을 위해 실습중심으로 기술 습득'은 화학/섬유·의복(69.2%)에서 높게 나타났으며, '실무 적용을 위한 사례중심의 강의와 토론'은 건설/기계/운전·운송(28.9%)에서 상대적으로 높게 나타남
- 상시 종업원수별로 '직무 적용을 위해 실습중심으로 기술 습득'은 5~9인(71.2%)에서 높게 나타났으며, '실무 적용을 위한 사례중심의 강의와 토론'은 50인 이상(29.0%)에서 비교적 높게 나타남
- 교육부서 유무별로 '직무 적용을 위해 실습중심으로 기술 습득'은 없음(62.8%)에서, '실무 적용을 위한 사례중심의 강의와 토론'은 있음(29.9%)에서 상대적으로 높게 나타남
- 주력 분야별로 '직무 적용을 위해 실습중심으로 기술 습득'은 콘텐츠솔루션(75.0%)에서 높았으며, '실무 적용을 위한 사례중심의 강의와 토론'은 지식정보(26.9%)에서 높게 나타남

■ 참여 희망 교육과정의 가장 효과적인 교육방법

(단위 : 명, %)

구분	사례수	직무 적용을 위해 실습중심으로 기술 습득	실무 적용을 위한 사례중심의 강의와 토론	직무수행능력 향상을 위한 토론과 문제해결 중심의 교육	이론기반 직무 수행 절차와 방법	기타
전체	(361)	60.7	23.3	8.9	5.8	1.4
기업 소재지	수도권	(263)	60.1	24.3	8.4	6.1
	충청권	(22)	72.7	18.2	4.5	4.5
	호남권	(14)	64.3	28.6	7.1	0.0
	대구, 경북	(31)	51.6	25.8	19.4	3.2
	동남권	(24)	66.7	16.7	0.0	8.3
	강원권/제주권	(7)	57.1	0.0	28.6	14.3
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	66.3	17.9	9.5	5.3
	정보통신	(50)	58.0	24.0	8.0	2.0
	전기·전자	(48)	60.4	18.8	8.3	4.2
	건설/기계/운전·운송	(45)	53.3	28.9	13.3	4.4
	화학/섬유·의복	(26)	69.2	19.2	11.5	0.0
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	58.3	37.5	0.0	4.2
	영업판매	(23)	52.2	30.4	8.7	0.0
	보건·의료	(15)	60.0	26.7	13.3	0.0
	기타	(35)	60.0	22.9	5.7	8.6
	1~4인	(45)	71.1	22.2	4.4	2.2
상시 종업원 수	5~9인	(73)	71.2	15.1	5.5	8.2
	10~19인	(63)	58.7	20.6	9.5	6.3
	20~49인	(87)	56.3	26.4	10.3	5.7
	50인 이상	(93)	52.7	29.0	11.8	5.4
	있음	(87)	54.0	29.9	6.9	5.7
교육부서 유무	없음	(274)	62.8	21.2	9.5	5.8
	제품(산업)디자인	(141)	59.6	24.1	9.2	6.4
주력 분야	시각디자인	(32)	56.3	21.9	9.4	9.4
	디자인 기타	(38)	60.5	28.9	5.3	2.6
	방송/광고	(50)	66.0	18.0	12.0	4.0
	콘텐츠솔루션	(28)	75.0	21.4	0.0	0.0
	지식정보	(26)	50.0	26.9	19.2	3.8
	애니메이션/캐릭터	(11)	72.7	9.1	18.2	0.0
	문화콘텐츠 기타	(35)	54.3	25.7	2.9	14.3

* Base = 전체

3. 교육훈련 참여 적합 요일 및 시간

- 업종별로 ‘평일–오후(4시간)’는 건설/기계·운전·운송(55.6%)에서 높았으며, ‘평일–오전·오후(8시간)’는 화학/섬유·의복(46.2%)에서 높게 나타남
- 상시 종업원수별로 50인 이상에서 ‘평일–오후(4시간)’과 ‘평일–오전·오후(8시간)’가 각각 47.3%, 38.7%로 상대적으로 높게 나타남
- 교육부서 유무별로 ‘평일–오후(4시간)’는 없음(37.6%)에서, ‘평일–오전·오후(8시간)’는 있음(37.9%)에서 높게 나타남
- 주력 분야별로 ‘평일–오후(4시간)’는 시각디자인(43.8%)에서 상대적으로 높게 나타났으며, ‘평일–오전·오후(8시간)’는 방송/광고에서 28.0%로 비교적 높게 나타남

■ 교육훈련 참여 적합 요일 및 시간

(중복응답, 단위 : 명, %)

구분	사례수	평일–오전 (4시간)	평일–오후 (4시간)	평일– 오전·오후 (8시간)	평일– 퇴근 후 (4시간)	토요일– 오전 (4시간)	토요일– 오후 (4시간)	토요일– 오전·오후 (8시간)
전체	(361)	24.4	36.8	25.2	21.9	24.9	19.9	17.7
기업 소재지	수도권	(263)	23.2	36.5	25.5	25.5	20.5	19.0
	충청권	(22)	13.6	31.8	40.9	9.1	18.2	22.7
	호남권	(14)	35.7	42.9	0.0	7.1	28.6	21.4
	대구, 경북	(31)	32.3	38.7	22.6	16.1	19.4	9.7
	동남권	(24)	33.3	41.7	20.8	12.5	37.5	12.5
	강원권/제주권	(7)	14.3	28.6	42.9	14.3	0.0	14.3
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	18.9	29.5	14.7	26.3	28.4	26.3
	정보통신	(50)	16.0	28.0	24.0	24.0	36.0	24.0
	전기·전자	(48)	29.2	54.2	35.4	8.3	18.8	12.5
	건설/기계/운전·운송	(45)	37.8	55.6	17.8	17.8	15.6	11.1
	화학/섬유·의복	(26)	15.4	23.1	46.2	30.8	19.2	26.9
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	29.2	33.3	33.3	8.3	29.2	12.5
	영업판매	(23)	34.8	30.4	26.1	26.1	26.1	8.7
	보건·의료	(15)	26.7	33.3	40.0	53.3	26.7	20.0
	기타	(35)	22.9	40.0	22.9	17.1	20.0	25.7
	1~4인	(45)	24.4	26.7	15.6	17.8	26.7	28.9
상시 종업원 수	5~9인	(73)	24.7	32.9	11.0	27.4	34.2	24.7
	10~19인	(63)	15.9	31.7	23.8	25.4	23.8	25.4
	20~49인	(87)	27.6	37.9	28.7	20.7	20.7	14.9
	50인 이상	(93)	26.9	47.3	38.7	18.3	21.5	12.9
교육부서 유무	있음	(87)	28.7	34.5	37.9	14.9	18.4	17.2
	없음	(274)	23.0	37.6	21.2	24.1	27.0	20.8
주력 분야	제품(산업)디자인	(141)	22.7	40.4	24.8	18.4	21.3	16.3
	시각디자인	(32)	21.9	43.8	25.0	28.1	18.8	21.9
	디자인 기타	(38)	26.3	18.4	15.8	31.6	21.1	15.8
	방송/광고	(50)	22.0	42.0	28.0	16.0	30.0	24.0
	콘텐츠솔루션	(28)	39.3	28.6	25.0	21.4	35.7	28.6
	지식정보	(26)	34.6	42.3	26.9	30.8	38.5	30.8
	애니메이션/캐릭터	(11)	9.1	54.5	9.1	9.1	36.4	27.3
	문화콘텐츠 기타	(35)	20.0	25.7	37.1	25.7	20.0	14.3

* Base = 전체

4. 교육 요소별 중요도

- 업종별로 '교육 내용'과 '교육비 지원여부'는 정보통신에서 각각 4.68점, 4.76점으로 높게 나타남
- 상시 종업원수별로 '교육 내용'이 10-19인에서 4.63점으로 높게 나타났으며, '교육비 지원여부'는 상시 종업원수가 적을수록 높게 나타남
- 교육부서 유무별로 없음에서 '교육비 지원여부'가 4.52점으로 높게 나타남
- 주력 분야별로 '교육 내용'과 '교육비 지원여부'는 지식정보에서 각각 4.81점, 4.62점으로 높게 나타남

■ 교육 요소별 중요도

(단위 : 명, 점)

구분	사례수	교육 내용	교육시간	강사 경력	교육기관 지명도	교육비 지원 여부	교육 시설 (접근성, 교육환경 등)	온라인 강의 여부
전체	(361)	4.56	3.99	4.20	3.66	4.49	4.39	3.87
기업 소재지	수도권	(263)	4.57	3.98	4.20	3.66	4.48	4.35
	충청권	(22)	4.59	4.27	3.95	3.55	4.59	4.59
	호남권	(14)	4.43	3.64	4.21	3.36	4.64	4.71
	대구, 경북	(31)	4.55	3.97	4.19	4.03	4.55	4.52
	동남권	(24)	4.50	4.08	4.42	3.54	4.42	4.29
	강원권/제주권	(7)	4.29	4.14	4.14	3.43	4.29	4.14
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	4.63	4.03	4.36	3.77	4.52	4.54
	정보통신	(50)	4.68	4.12	4.22	3.62	4.76	4.44
	전기·전자	(48)	4.48	3.90	4.06	3.75	4.44	4.35
	건설/기계/운전·운송	(45)	4.53	3.96	4.04	3.53	4.27	4.38
	화학/섬유·의복	(26)	4.50	3.81	3.92	3.38	4.65	4.42
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	4.50	3.83	4.17	3.71	4.29	4.08
	영업판매	(23)	4.30	4.04	4.22	3.78	4.43	4.13
	보건·의료	(15)	4.80	4.07	4.53	3.33	4.73	4.40
	기타	(35)	4.46	4.06	4.20	3.71	4.37	4.31
	1-4인	(45)	4.49	3.91	4.22	3.53	4.62	4.44
상시 종업원 수	5-9인	(73)	4.60	4.07	4.22	3.74	4.60	4.51
	10-19인	(63)	4.63	3.94	4.14	3.57	4.56	4.41
	20-49인	(87)	4.51	3.92	4.14	3.57	4.53	4.37
	50인 이상	(93)	4.55	4.08	4.27	3.81	4.27	4.27
	있음	(87)	4.54	4.10	4.25	3.70	4.41	4.38
교육부서 유무	없음	(274)	4.56	3.96	4.18	3.65	4.52	4.39
	제품(산업)디자인	(141)	4.53	3.98	4.13	3.67	4.52	4.39
주력 분야	시각디자인	(32)	4.44	3.91	4.31	3.63	4.47	4.38
	디자인 기타	(38)	4.68	4.11	4.18	3.58	4.63	4.42
	방송/광고	(50)	4.52	4.00	4.10	3.64	4.30	4.30
	콘텐츠솔루션	(28)	4.61	3.82	4.39	3.79	4.61	4.29
	지식정보	(26)	4.81	4.15	4.42	3.73	4.62	4.50
	애니메이션/캐릭터	(11)	4.64	4.18	4.36	3.09	4.45	4.55
	문화콘텐츠 기타	(35)	4.43	3.94	4.17	3.80	4.37	4.43

* Base = 전체

** 평균 값 환산 기준: 매우 중요하다 5점, 전혀 중요하지 않다 1점

5. 가장 선호하는 교육기관 유형

- 업종별로 '한국디자인진흥원, 한국산업인력공단 재직자 교육 등 공공기관 교육사업 참여'는 전기·전자(62.5%), '디자인/콘텐츠 관련 민간 학원'은 정보통신(12.0%)에서 높게 나타남
- 상시 종업원수별로 '한국디자인진흥원, 한국산업인력공단 재직자 교육 등 공공기관 교육사업 참여'는 5~9인(63.0%), '디자인/콘텐츠 관련 민간 학원'은 10~19인(14.3%)에서 높게 나타남
- 교육부서 유무별로 '한국디자인진흥원, 한국산업인력공단 재직자 교육 등 공공기관 교육사업 참여'(65.5%)는 있음에서 높게 나타났으며, '디자인/콘텐츠 관련 민간 학원'(9.5%)은 없음에서 높게 나타남
- 주력 분야별로 '한국디자인진흥원, 한국산업인력공단 재직자 교육 등 공공기관 교육사업 참여'는 지식정보에서 84.6%로 높았고, '디자인/콘텐츠 관련 민간 학원'은 콘텐츠솔루션에서 17.9%로 높게 나타남

■ 가장 선호하는 교육기관 유형

(단위 : 명, %)

구분	사례수	한국 디자인진흥원, 한국 산업인력공단 재직자 교육 등 공공기관 교육사업 참여	디자인/콘텐츠 관련 민간 학원	4년제 대학, 대학원 등 고등교육기관	관련 협회 또는 사업주 교육	사내 자체 교육	상관없음	
전체	(361)	58.4	8.3	6.6	4.4	4.4	17.7	
기업 소재지	수도권	(263)	55.1	8.7	8.4	5.7	3.4	18.6
	충청권	(22)	50.0	9.1	0.0	0.0	13.6	27.3
	호남권	(14)	71.4	7.1	0.0	0.0	0.0	21.4
	대구, 경북	(31)	77.4	9.7	0.0	3.2	3.2	6.5
	동남권	(24)	66.7	4.2	8.3	0.0	12.5	8.3
	강원권/제주권	(7)	71.4	0.0	0.0	0.0	0.0	28.6
업종	문화·예술·디자인·방송	(95)	62.1	7.4	8.4	2.1	2.1	17.9
	정보통신	(50)	56.0	12.0	4.0	4.0	4.0	20.0
	전기·전자	(48)	62.5	4.2	4.2	10.4	4.2	14.6
	건설/기계/운전·운송	(45)	51.1	6.7	11.1	4.4	4.4	22.2
	화학/섬유·의복	(26)	61.5	7.7	7.7	0.0	0.0	23.1
	인쇄·목재·가구·공예	(24)	50.0	8.3	12.5	4.2	8.3	16.7
	영업판매	(23)	60.9	8.7	0.0	0.0	4.3	26.1
	보건·의료	(15)	60.0	13.3	6.7	6.7	6.7	6.7
	기타	(35)	57.1	11.4	2.9	8.6	11.4	8.6
	1~4인	(45)	51.1	6.7	8.9	6.7	2.2	24.4
상시 종업원 수	5~9인	(73)	63.0	5.5	4.1	0.0	2.7	24.7
	10~19인	(63)	54.0	14.3	3.2	4.8	3.2	20.6
	20~49인	(87)	60.9	8.0	8.0	2.3	6.9	13.8
	50인 이상	(93)	59.1	7.5	8.6	8.6	5.4	10.8
	있음	(87)	65.5	4.6	8.0	4.6	6.9	10.3
교육부서 유무	없음	(274)	56.2	9.5	6.2	4.4	3.6	20.1
	제품(산업)디자인	(141)	56.0	9.9	9.9	5.7	3.5	14.9
주력 분야	시각디자인	(32)	46.9	12.5	6.3	0.0	3.1	31.3
	디자인 기타	(38)	68.4	2.6	5.3	0.0	0.0	23.7
	방송/광고	(50)	56.0	8.0	4.0	6.0	10.0	16.0
	콘텐츠솔루션	(28)	50.0	17.9	3.6	10.7	3.6	14.3
	지식정보	(26)	84.6	3.8	0.0	0.0	7.7	3.8
	애니메이션/캐릭터	(11)	81.8	0.0	0.0	0.0	0.0	18.2
	문화콘텐츠 기타	(35)	51.4	2.9	8.6	5.7	5.7	25.7

* Base = 전체



부록

조사표

한국디자인진흥원 협약기업 교육훈련 수요 조사

안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

우리원은 '산업계 주도 청년맞춤형훈련 사업'과 관련하여

디자인 전문기업 및 디자인 활용기업을 대상으로 교육훈련 수요조사를 실시하고 있습니다.

본 조사는 기업의 디자인/문화콘텐츠 직무의 교육훈련 수요를 파악하여

기업에서 필요로 하는 교육과정 신설 및 교육운영 계획을 수립하기 위한 목적으로 활용됩니다.

응답하신 내용은 통계법 33조(비밀의 보호)에 의거하여

통계적 목적으로만 활용됨을 미리 알려드립니다.

바쁜시더라도 잠시만 시간을 내어 주셔서 이번 조사에 응답해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

주관 기관 : 한국디자인진흥원	조사 업체 : (주)케이스탯리서치
<input checked="" type="checkbox"/> 책임자 : 진연탁 <input checked="" type="checkbox"/> 담당자 : 유희상	<input checked="" type="checkbox"/> 조사 담당자 : 황유미 차장 - 전화 : 02-6188-6057 - FAX : 02-6188-6007

귀하의 개인정보와 응답하여 주신 내용들은 통계법 제 33조에 의거하여 철저히 비밀이 보장되며, DB작성, 통계분석 및 답례품 발송 이외의 어떠한 목적으로도 사용하지 않을 것을 약속드립니다.

(개인정보 활용 범위 : 사업체 현황, 개인 직책, 담례품 발송용 주소)

본 설문조사의 분석과 활용을 위하여 개인정보를 활용하는 것에 동의하십니까?

동의함 동의하지 않음 (☞ 동의하지 않음 응답 시 조사종료)

SQ. 사업체 현황에 대해 기입해 주십시오.

(국가직무능력표준 분류체계) * *

- 사업관리, 2. 경영·회계·사무, 3. 금융·보험, 4. 교육·자연·사회과학, 5. 법률·경찰·소방·교도·국방, 6. 보건·의료, 7. 사회복지·종교, 8. 문화·예술·디자인·방송, 9. 운전·운송, 10. 영업판매, 11. 경비·청소, 12. 이용·숙박·여행·오락·스포츠, 13. 음식서비스, 14. 건설, 15. 기계, 16. 재료, 17. 화학, 18. 석유·의복, 19. 전기·전자, 20. 정보통신, 21. 식품가공, 22. 인쇄·목재·가구·공예, 23. 환경·에너지·안전, 24. 농림어업

PART 1. 기업현황

Q1. 귀사의 사업과 관련 있는 디자인/문화콘텐츠 영역은 무엇입니까? 매출액 및 인력운영 규모 등 사업체 우선순위에 따라 주력 분야(1개) 및 관련 분야(중복선택 가능)를 골라 주십시오.

(☞ 주력 분야의 경우 디자인/문화콘텐츠 통틀어 1개만 응답해 주십시오.)

* 주력 분야: 매출액이 가장 많이 발생하는 분야 또는 가장 많은 인력을 보유하고 있는 분야

구분	분야	주력 분야 (1개)	관련 분야 (중복선택 가능)
디자인	1. 제품(산업)디자인		
	2. 시각디자인		
	3. 디지털/멀티미디어 디자인		
	4. 공간디자인		
	5. 패션/텍스타일 디자인		
	6. 서비스/경험디자인		
	7. 산업공예 디자인		
	8. 디자인인프라		
	9. 기타()		
문화콘텐츠	10. 출판		
	11. 만화		
	12. 음악		
	13. 게임		
	14. 영화		
	15. 애니메이션		
	16. 방송		
	17. 광고		
	18. 캐릭터		
	19. 지식정보		
	20. 콘텐츠솔루션		
	21. 기타()		
기타	22. 해당사항 없음		

Q2. 귀사에서 경영환경의 변화에 대응하는 주된 방법은 무엇입니까? ()

구분	내용
내부환경	① 부서 통폐합
	② 기존 직원의 역량 향상
	③ 신규인력 채용
외부환경	④ 신사업 진출
	⑤ 대외적인 법/제도 변화 대응
	⑥ 4차 산업혁명 관련 신기술 및 디지털 전환 대응
	⑦ 홍보·마케팅 강화, 유통판로 개척 등 기존 사업 확대
기타	⑧ 해당사항 없음

Q3. 귀사에서는 경쟁기업과의 격차 극복(기술, 인적역량 등)을 위해 어떤 조치를 주로 취하고 있습니까? ()

- ① 새로운 기술 보유자에 대한 신규 고용을 늘림
- ② 임직원 역량강화를 위한 내부 및 외부 교육 제공
- ③ 학습 촉진을 위한 인센티브 제공
- ④ 기존 구성원의 업무 변경 또는 재배치
- ⑤ 특별한 조치를 취하지 않음
- ⑥ 기타()

Q4. 다음은 세계경제포럼(WEF)에서 제시하고 있는 미래 유망역량입니다. 이중 귀사의 임직원 및 디자이너에게 가장 필요한 역량은 무엇이라고 생각하십니까? 최대 3개 선택 (, ,)

구분	관련 내용	
문제해결	①	비판적 · 분석적 사고와 혁신
	②	창의력, 독창성, 능동적 업무처리
	③	추론, 복합적 문제해결, 발상
자기관리	④	능동적 학습 및 학습 전략
	⑤	스트레스 관리, 자기회복력, 유연성
협업	⑥	리더십과 사회적 영향력
	⑦	분쟁조정 및 사용자 경험
	⑧	설득과 협상
기술 사용 및 개발	⑨	기술 활용, 모니터링, 컨트롤
	⑩	디자인 및 프로그래밍

Q5. 귀사에서는 주로 어떠한 방법으로 내부 직원의 역량개발을 실시하고 있습니까? ()

- ① 사내 전문가, 강사를 활용한 내부교육 또는 OJT
- ② 직원 개인별 자율적인 외부교육 수강 및 해당 교육비 지원
- ③ 전문교육기관을 활용한 교육대상자 위탁교육
- ④ 한국산업인력공단 사업주 교육
- ⑤ 한국디자인진흥원 재직자 교육 등 공공기관 교육사업 참여
- ⑥ 기타()

PART 2. 채용 현황 및 계획

Q6. 귀사의 직무별 인원현황에 대해 작성해주십시오(현원 및 퇴직, 채용, 채용예정 인력)

(☞ 정규직 인원 기준으로 응답해주십시오, 해당 인력이 없는 경우 0으로 응답해주십시오)

구분	현원	2020년 퇴직	2020년 채용	2021년 채용	2021년 채용예정	2022년 채용예정인력	
						신입	경력
사무관리직 (경영기획/영업/마케팅)							
연구개발직							
기술직 (생산직)							
디자이너							
콘텐츠 개발 (기획/제작/관리)							
합계							

Q7. (Q6에 채용이 있는 경우만) 귀사에서 채용을 실시한 주된 이유는 무엇입니까? ()

- ① 회사의 성장/확장
 ② 자연소실(퇴직, 이직)
 ③ 회사 내 특정 기술 및 역량 부족
 ④ 산업 기술변화와 규제 대응
 ⑤ 기타()

Q8. 채용에 어려움을 겪었던(또는 겪고 있는) 직무가 있다면 어떤 직무입니까?

모두 체크하여 주시기 바랍니다. ()

- ① 사무관리직(경영기획/영업/마케팅)
 ② 연구개발직
 ③ 기술직(생산직)
 ④ 디자이너
 ⑤ 콘텐츠 개발(기획/제작/관리)
 ⑥ 기타()
 ⑦ 해당사항 없음 (☞ 문10으로)

Q9. (Q8에 1~6번을 응답한 경우만) 채용이 어려운 주된 이유는 무엇입니까? ()

- ① 지원자 없음
 ② 제안한 것보다 많은 임금을 원함
 ③ 업무 관련 직무기술 보유 지원자 부족
 ④ 업무 관련 경험 및 경력 보유 지원자 부족
 ⑤ 업무 관련 자격증 보유 지원자 부족
 ⑥ 지원자의 기본 언어, 읽고 쓰는 능력, 수리 능력 부족
 ⑦ 지원자의 문제해결, 팀워크, 의사소통 능력 부족
 ⑧ 사업장의 지리적 위치

PART 3. 재직자의 직무능력 요구

※다음의 Q10 ~ Q12은 아래의 기준에 맞추어 응답바랍니다.

☞ 아래의 평가 기준에 해당하는 번호를 선택하여 주십시오.

- 업무연관성: 해당 직무능력이 기업의 업무수행과 관련된 정도
 - ① 매우 낮음 ② 낮음 ③ 보통 ④ 높음 ⑤ 매우 높음 ⑧ 해당사항 없음
- 현재 수준: 기업 내 디자인/문화콘텐츠 업무 담당자들의 현재 직무능력 수준
 - ① 매우 낮음 ② 낮음 ③ 보통 ④ 높음 ⑤ 매우 높음
- 요구 수준: 원활한 업무수행을 위해 요구되는 기업 내 디자인/문화콘텐츠 업무 담당자들의 직무능력 수준
 - ① 매우 낮음 ② 낮음 ③ 보통 ④ 높음 ⑤ 매우 높음
- 교육 필요 대상: 해당 직무능력 교육이 가장 필요한 직급
 - ① 사원급 ② 대리급 ③ 과장급 ④ 차장급 이상 ⑤ 대표 및 임원

Q10. 다음은 디자인 산업군에서 보편적이고 공통적으로 필요한 능력에 대한 질문입니다. 귀사 업무와의 연관성 및 직원들의 능력 수준, 교육 필요 대상에 대하여 응답바랍니다.

(☞ 각 직무능력에 업무연관성 ⑧ 해당없음 응답 시 다음 직무능력을 응답해주십시오)

구분	직무능력	업무연관성					현재 수준					요구 수준					교육 필요 대상					
		해당 직무능력이 기업의 업무수행과 관련된 정도					기업 내 디자인/문화콘텐츠 업무 담당자들의 현재 직무능력 수준					원활한 업무수행을 위해 요구되는 기업 내 디자인/문화콘텐츠 업무 담당자들의 직무능력 수준					해당 직무능력 교육이 가장 필요한 직급					
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	해당 사항 없음	매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	사원 급	대리 급	과장 급	차장 급 이상	대표 및 임원
전략/기획	1. 사업 및 전략 기획 (사업전략, 비즈니스모델 창출 등)	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	2. 디자인 프로젝트 기획	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	3. 디자인 기획 및 콘셉트 개발	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	4. 디자인 리서치(데이터 수집/분석)	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	5. 선행디자인 연구	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
개발	6. 아이디어 발상 및 표현과 구체화	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	7. 디자인 설계, 모델링 및 도면 작성	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	8. 디자인/콘텐츠 개발용 Tool 및 소프트웨어 활용	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	9. 시제품/시안/프로토타입 개발	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	10. 사용자평가/사용성 테스트	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	11. 브랜드 개발	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
양산	12. 제품/서비스의 제작/생산/양산 관리	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
유통	13. 제품 포토그래피(촬영, 영상)	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	14. 디자인 콘텐츠 유통/퍼블리싱	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
사업 운영/관리	15. 프레젠테이션/보고서·문서 작성	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	16. 마케팅/영업	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	17. 지적재산권 관리	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	18. 제품/서비스 사후관리(유지/보수)	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

**Q11. 다음은 문화콘텐츠 산업군에서 보편적이고 공통적으로 필요한 능력에 대한 질문입니다.
귀사 업무와의 연관성 및 직원들의 능력 수준, 교육 필요 대상에 대하여 응답바랍니다.**

(☞ 각 직무능력에 업무연관성 ⑧ 해당없음 응답 시 다음 직무능력을 응답해주십시오)

구분	직무능력	업무연관성						현재 수준			요구 수준			교육 필요 대상								
		해당 직무능력이 기업의 업무수행과 관련된 정도						기업 내 디자인/문화콘텐츠 업무 담당자들의 현재 직무능력 수준			원활한 업무수행을 위해 요구되는 기업 내 디자인/문화콘텐츠 업무 담당자들의 직무능력 수준			해당 직무능력 교육이 가장 필요한 직급								
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	해당 사항 없음	매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	사원 급	대리 급	과장 급	차장 급	대표 및 임원
전략/기획	1. 사업 및 전략 기획 (사업전략, 비즈니스모델 창출 등)	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	2. 문화콘텐츠 기획	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
제작	3. 문화콘텐츠 창작	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	4. 문화콘텐츠 제작기술 (Tool 및 소프트웨어 활용)	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	5. 문화콘텐츠 연출	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
서비스/ 유통	6. 문화콘텐츠 서비스 운영	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	7. 문화콘텐츠 유통/퍼블리싱	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
사업 운영/관리	8. 프레젠테이션/보고서 및 문서 작성	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	9. 마케팅/영업	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	10. 지적재산권 관리	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	11. 문화콘텐츠 사후관리(유지/보수)	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

**Q12. 다음은 디자인 및 문화콘텐츠 산업군에서 필요할 것으로 예상되는 새로운 직무 능력에
대한 질문입니다. 귀사 업무와의 연관성 및 직원들의 능력 수준, 교육 필요 대상에 대하여
응답바랍니다.**

(☞ 각 직무능력에 업무연관성 ⑧ 해당없음 응답 시 다음 직무능력을 응답해주십시오)

구분	직무능력	업무연관성						현재 수준			요구 수준			교육 필요 대상								
		해당 직무능력이 기업의 업무수행과 관련된 정도						기업 내 디자인/문화콘텐츠 업무 담당자들의 현재 직무능력 수준			원활한 업무수행을 위해 요구되는 기업 내 디자인/문화콘텐츠 업무 담당자들의 직무능력 수준			해당 직무능력 교육이 가장 필요한 직급								
		매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	해당 사항 없음	매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	사원 급	대리 급	과장 급	차장 급	대표 및 임원
디자인	1. 인공지능 툴 활용 및 관련 기술 이해	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	2. 빅데이터 분석/활용 및 시각화	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	3. AR VR, MR 관련 3차원 공간 인터페이스 및 인터랙션 디자인	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
문화콘텐 츠	4. 시각특수효과(VFX) 기술	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	5. 게임엔진 Tool 제작 및 활용	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
기타	6. 어플리케이션/웹 코딩 및 웹 퍼블리싱	1	2	3	4	5	8	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

Q13. 귀사에서는 디자인/문화콘텐츠 관련 업무를 수행할 시에 주로 어떤 Tool을 활용하고 있습니까? 주요 업무별 활용하는 Tool을 구체적으로 작성 바랍니다.(포토샵, 일러스트, 파워포인트 등 기본적인 Tool 제외)

주요 업무	Tool
예시) 제품디자인	Adobe 관련 Tool, CATIA
시각효과	언리얼, 유니티

Q14. <Part3. 재직자의 직무능력 요구>에서 제시된 디자인/문화콘텐츠 영역 직무능력 이외에 추가로 필요하다고 판단되는 직무능력이 있다면, 자유롭게 제시 바랍니다.

Q15. 한국디자인진흥원은 다양한 디자인인력 지원사업*을 통해 산업계에서 필요로 하는 디자인전문인력을 기업에 공급하고 있습니다. 귀사에서 인력지원사업을 통해 인력을 지원받을 경우 선호하는 인력의 세부적인 요구사항은 어떻게 됩니까? (, , ,)
(☞ 구분별 하나씩 응답해주십시오)

구분	내용
1) 학력	① 전문학사
	② 학사
	③ 석·박사
2) 경력	① 신입
	② 1~3년 미만
	③ 3~5년 미만
	④ 5~10년 미만
	⑤ 10년 이상
3) 분야	① 산업디자인(제품디자인)
	② 시각디자인
	③ 서비스디자인
	④ UX/웹디자인
	⑤ 기타 ()

* 중소·중견기업 디자인인력지원사업, 사회적기업 혁신역량강화사업, 제조기업 디자인인력 지원사업, 스타일산업 신생태계 구축사업 등

PART 4. 취업예정자의 직무능력 요구

Q16. 다음은 디자인/문화콘텐츠 산업의 취업예정자(신입사원)에게 필요한 능력에 대한 질문입니다. 취업예정자(신입사원)에게 필요한 직무능력에 모두 체크하여 주시기 바랍니다.

분야	구분	직무능력	필요여부
디자인	전략/기획	1. 사업 및 전략 기획(사업전략, 비즈니스모델 창출 등)	
		2. 디자인 프로젝트 기획	
		3. 디자인 기획 및 콘셉트 개발	
		4. 디자인 리서치(데이터 수집/분석)	
		5. 선행디자인 연구	
	개발	6. 아이디어 발상 및 표현과 구체화	
		7. 디자인 설계, 모델링 및 도면 작성	
		8. 디자인/콘텐츠 개발용 Tool 및 소프트웨어 활용	
		9. 시제품/시안/프로토타입 개발	
		10. 사용자평가/사용성 테스트	
		11. 브랜드 개발	
	양산	12. 제품/서비스의 제작/생산/양산 관리	
	유통	13. 제품 포토그래픽(촬영, 영상)	
		14. 디자인 콘텐츠 유통/퍼블리싱	
	사업 운영/관리	15. 프레젠테이션/보고서 · 문서 작성	
		16. 마케팅/영업	
		17. 지적재산권 관리	
		18. 제품/서비스 사후관리(유지/보수)	
문화콘텐츠	전략/기획	19. 사업 및 전략 기획 (사업전략, 비즈니스모델 창출 등)	
		20. 문화콘텐츠 기획	
	제작	21. 문화콘텐츠 창작	
		22. 문화콘텐츠 제작기술 (Tool 및 소프트웨어 활용)	
		23. 문화콘텐츠 연출	
	서비스/유통	24. 문화콘텐츠 서비스 운영	
		25. 문화콘텐츠 유통/퍼블리싱	
	사업 운영/관리	26. 프레젠테이션/보고서 및 문서 작성	
		27. 마케팅/영업	
		28. 지적재산권 관리	
		29. 문화콘텐츠 사후관리(유지/보수)	
신규 직무	디자인	30. 인공지능 툴 활용 및 관련 기술 이해	
		31. 빅데이터 분석/활용 및 시각화	
		32. AR VR, MR 관련 3차원 공간 인터페이스 및 인터랙션 디자인	
	문화콘텐츠	33. 시각특수효과(VFX) 기술	
		34. 게임엔진 TOOL 제작 및 활용	
	기타	35. 어플리케이션/웹 코딩 및 웹 퍼블리싱	

Q17. 다음은 한국디자인진흥원에서 운영 중인 교육훈련과정입니다.

다음의 교육훈련과정 중 취업예정자(신입사원)에게 필요한 교육과정이 있다면, 모두 체크하여 주시기 바랍니다.

분야	교육과정	필요여부
디자인	1. 스마트 디자인 비즈니스 기획	
	2. 디자인 트렌드	
	3. 컬러의 효과적 활용을 위한 디자인 트렌드	
	4. CMF를 활용한 디자인 크리에이티브	
	5. 디지털 패브리케이션 기반 디자인 굿즈 패턴디자인	
	6. 3D Digital Expert를 위한 제품디자인의 설계 실무 과정	
	7. 사용자 중심 디자인 리서치	
문화콘텐츠	8. SNS 콘텐츠 디자인 기획	
	9. 모션그래픽 디자이너를 위한 포트폴리오 제작	
	10. 게임 3D 애니메이션 제작	
	11. 스마트 콘텐츠 제작을 위한 반응형 웹디자이너	
	12. 스마트 콘텐츠 디자이너를 위한 퍼블리싱 핵심기술	
신규 직무	13. 디자인 스타트업 실무 교육	
	14. AI 기반 VFX 합성 및 머신 러닝 전문가 기본 과정	
	15. 제품 서비스 융합 디자인 엔지니어링 기본 과정	
	16. 디자인 권리 보호 및 특허 실무 활용전략	
	17. 스마트 모빌리티 UX 및 서비스디자인 기본 과정	
	18. UI/UX 디자인 방법론	
	19. 서비스디자인 인사이트	
	20. 빅데이터 분석 및 시각화	

PART 5. 교육훈련 수요조사

Q18. 다음은 한국디자인진흥원에서 운영 중인 교육훈련과정입니다.

귀사에서는 다음과 같은 교육훈련 과정에 귀사 직원을 참여시킬 의향이 있습니까?
과정별 참여의향과 참여가 가능한 인원을 기재하여 주십시오.

구분	교육과정	참여의향		참여 가능인원(명) (참여의향 '있다' 응답자만)
		있다	없다	
디자인	1. 스마트 디자인 비즈니스 기획			
	2. 디자인 트렌드			
	3. 컬러의 효과적 활용을 위한 디자인 트렌드			
	4. 감성미김품질 향상을 위한 CMF 디자인			
	5. 디지털 패브리케이션 기반 디자인 굿즈 패턴디자인			
	6. 3D Digital Expert를 위한 제품디자인의 설계 실무 과정			
	7. 사용자 중심 디자인 리서치			
문화 콘텐츠	8. SNS 콘텐츠 디자인 기획			
	9. 모션그래픽 디자이너를 위한 포트폴리오 제작			
	10. 게임 3D 애니메이션 제작			
	11. 스마트 콘텐츠 제작을 위한 반응형 웹디자이너			
	12. 스마트 콘텐츠 디자이너를 위한 퍼블리싱 핵심기술			
신규 직무	13. 디자인 스타트업 실무 교육			
	14. AI 기반 VFX 합성 및 머신 러닝 전문가 기본 과정			
	15. 제품 서비스 융합 디자인 엔지니어링 기본 과정			
	16. 디자인 권리 보호 및 특허 실무 활용전략			
	17. 스마트 모빌리티 UX 및 서비스디자인 기본 과정			
	18. UI/UX 디자인 방법론			
	19. 서비스디자인 인사이트			
	20. 빅데이터 분석 및 시각화			

Q19. 귀사에서 참여를 희망하는 교육과정은 어떤 교육방법을 활용하는 것이 가장 효과적이라고 생각하십니까? ()

- ① 이론기반 직무 수행 절차와 방법
- ② 직무 적용을 위해 실습중심으로 기술 습득
- ③ 직무수행능력 향상을 위한 토론과 문제해결 중심의 교육
- ④ 실무 적용을 위한 사례중심의 강의와 토론
- ⑤ 기타()

Q20. 직원들이 교육훈련에 참여하기에 적합한 요일 및 시간은 무엇입니까?

모두 체크하여 주시기 바랍니다. ()

구분	오전(4시간)	오후(4시간)	오전 · 오후(8시간)	퇴근 후(4시간)
평일	①	②	③	④
토요일	⑤	⑥	⑦	-

Q21. 귀사가 교육 시 중요하게 생각하는 요소에 대해 응답하여 주십시오.

항목	매우 중요하다	대체로 중요하다	보통이다	중요하지 않다	전혀 중요하지 않다
교육 내용	⑤	④	③	②	①
교육시간	⑤	④	③	②	①
강사 경력	⑤	④	③	②	①
교육기관 지명도	⑤	④	③	②	①
교육비 지원 여부	⑤	④	③	②	①
교육 시설 (접근성, 교육환경 등)	⑤	④	③	②	①
온라인 강의 여부	⑤	④	③	②	①

Q22. 귀사에서 가장 선호하는 교육기관 유형은 다음 중 무엇입니까? ()

- ① 4년제 대학, 대학원 등 고등교육기관
- ② 한국디자인진흥원, 한국산업인력공단 재직자 교육 등 공공기관 교육사업 참여
- ③ 관련 협회 또는 사업주 교육
- ④ 사내 자체 교육
- ⑤ 디자인/콘텐츠 관련 민간 학원
- ⑥ 상관없음

<장시간 설문에 응해주셔서 대단히 감사드립니다.>



산업통상자원부

kidp 한국디자인진흥원