디자인 전공 졸업자의 경력경로 유형과 특성에 관한 연구

보고서

2017.12

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

디자인 전공 졸업자의 경력경로
유형과 특성에 관한 연구

CONTENTS

Ⅰ. 서론

1.1 연구의 필요성과 목적 ····· 2
1.2 연구 내용 및 연구 범위, 연구 방법 ····· 3

Ⅱ. 디자인 인력의 정의

2.1 디자인 인력 선행연구 ····· 6
1) 디자인 산업의 분류 ····· 6
2) 디자인 인력의 노동시장 실태 ····· 7
3) 디자인 산업 교육 및 직업훈련 현황 ····· 12
4) 디자인 인력 수급 전망 ····· 18
2.2 디자인 인력의 정의와 분류 ····· 20
2.3 분석 방법 및 이용 자료 ····· 21

Ⅲ. 디자인 인력의 초기 노동시장 현황 정의

3.1 디자인 인력 일반 현황 ····· 23
1) 디자인 인력 졸업 현황 ····· 23
2) 디자인 인력 경제활동 실태 ····· 26
3) 디자인 인력의 산업별·직업별 현황 ····· 30
3.2 디자인 인력 근로조건(현직장) ····· 41
1) 디자인 인력의 종사자 지위 ····· 41
2) 디자인 인력의 근로기간 및 고용 계약 ····· 45
3) 디자인 인력의 월평균 임금 및 근로시간 ····· 50
3.3 디자인 인력 초기 노동시장 이행 연황 ····· 54
1) 디자인 인력의 첫 직장 종사상 지위 ····· 54

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

2) 디자인 인력의 첫 직장 근로기간 및 고용계약 ····· 57
3) 디자인 인력의 첫 직장 입직당시 월평균 임금 및 근로시간 ····· 63
4) 디자인 인력의 첫 직장 산업별·직업별 현황 ····· 66

Ⅳ. 디자인 인력의 경력 경로 유형 분석

4.1 디자인 인력의 단기 노동시장 구조 변동 ····· 75
1) 디자인 인력의 단기 산업 직업 구조 변동 ····· 75
2) 디자인 인력의 단기 근로환경 변동 ····· 77
4.2 디자인 인력의 중장기 노동시장 구조 변동 ····· 79
1) 디자인 인력의 중기 경제활동 상태 변동 ····· 79
2) 디자인 인력의 중기 노동시장 상태 변동 ····· 81
3) 디자인 인력의 중장기 노동시장 상태 변동 ····· 90

Ⅴ. 요약 및 결론

5.1 요약 ····· 106
5.2 결론 ····· 110

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표 차례〉

〈표1-1〉 디자인 산업 규모 추이 ····· 2
〈표1-2〉 디자인의 경제적 가치 추이 ····· 3
〈표2-1〉 디자인 산업의 특수 분류체계 ····· 6
〈표2-2〉 다자인산업 종사자 수 추이 ····· 7
〈표2-3〉 2013 ~ 2015년 일반 업체(디자인 활용업체)의 업종별 및 규모별 종사자 수 ····· 8
〈표2-4〉 2013 ~ 2015년 전문 디자인업체의 업종별 종사자 및 디자이너 수 ····· 8
〈표2-5〉 전문 디자인 업체의 업종별 디자이너 평균 연봉 ····· 9
〈표2-6〉 2014년 일반 업체(디자인 활용업체) 업종별 신규 채용 디자이너 수 ····· 9
〈표2-7〉 2014년 전문 디자인업체 업종별 신규 채용 디자이너 수 ····· 10
〈표2-8〉 2015년 일반 업체(디자인 활용업체) 업종별 고용인력 미스매치 원인 ····· 11
〈표2-9〉 2015년 전문 디자인업체 업종별 고용인력 미스매치 원인 ····· 11
〈표2-10〉 2016년 학교별 대학(원)의 디자인학과 보유 학교 수 ····· 12
〈표2-11〉 2016년 대학(원)의 학교별 및 디자인 특수 분류별 디자인 관련학과 수 ····· 13
〈표2-12〉 2016년 대학(원)의 학교별 및 디자인 특수 분류별 디자인 관련 학과 입학자 수 ····· 14
〈표2-13〉 2016년 대학(원)의 학교별 디자인학과 학생 수 ····· 15
〈표2-14〉 2016년 대학(원)의 학교별 및 디자인 특수 분류별 디자인 관련학과 졸업자 수 ····· 16
〈표2-15〉 2016년 대학(원)의 학교별 및 디자인 특수 분류별 디자인 관련학과 취업률 ····· 17
〈표2-16〉 15. 3 - 4 분기별 신규 개설 직업훈련 및 교육생 수 ····· 18
〈표2-17〉 디자인 인력의 취업자 전망 ····· 19
〈표2-18〉 디자인 인력의 연령별 학력별 취업자 전망 ····· 19
〈표2-19〉 디자인 분야 특수 목적 분류 ····· 20
〈표3-1〉 디자인 관련 학과 졸업현황(디자인 특수분류 대분류 기준) ····· 24
〈표3-2〉 학교 유형별 성별 디자인 관련 학과 졸업현황(디자인 특수분류 대분류 기준) ····· 25
〈표3-3〉 디자인 전공별 경제활동상태 ····· 26
〈표3-4〉 학교 유형별 디자인 전공별 경제활동상태 ····· 28
〈표3-5〉 성별 디자인 전공별 경제활동상태 ····· 29
〈표3-6〉 디자인 전공 졸업자의 산업별 비중 ····· 31
〈표3-7〉 디자인 전공 졸업자의 산업별 비중(2~3년제 대학) ····· 32
〈표3-8〉 디자인 전공 졸업자의 산업별 비중(4년제 대학) ····· 34
〈표3-9〉 디자인 전공 졸업자의 직업별 비중 ····· 36
〈표3-10〉 디자인 전공 졸업자의 직업별 비중(2~3년제) ····· 38
〈표3-11〉 디자인 전공 졸업자의 직업별 비중(4년제) ····· 40
〈표3-12〉 디자인 전공 졸업자의 종사상 지위별 비중 ····· 42
〈표3-13〉 디자인 전공 졸업자의 종사상 지위별 비중(2~3년제 대학) ····· 43

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표3-14〉 디자인 전공 졸업자의 종사상 지위별 비중(4년제 대학) ····· 44
〈표3-15〉 디자인 전공 졸업자의 근로기간 결정 여부별 비중 ····· 45
〈표3-16〉 디자인 전공 졸업자의 근로기간 결정 여부별 비중(2~3년제 대학) ····· 46
〈표3-17〉 디자인 전공 졸업자의 근로기간 결정 여부별 비중(4년제 대학) ····· 47
〈표3-18〉 디자인 전공 졸업자의 고용 계약 기간별 비중 ····· 48
〈표3-19〉 디자인 전공 졸업자의 고용 계약 기간별 비중(2~3년제 대학) ····· 49
〈표3-20〉 디자인 전공 졸업자의 고용 계약 기간별 비중(4년제 대학) ····· 49
〈표3-21〉 디자인 전공 졸업자의 월평균 임금 및 근로시간 ····· 51
〈표3-22〉 디자인 전공 졸업자의 월평균 임금 및 근로시간(2~3년제 대학) ····· 52
〈표3-23〉 디자인 전공 졸업자의 월평균 임금 및 근로시간(4년제 대학) ····· 52
〈표3-24〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 종사상 지위별 비중 ····· 54
〈표3-25〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 종사상 지위별 비중(2~3년제 대학) ····· 55
〈표3-26〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 종사상 지위별 비중(4년제 대학) ····· 56
〈표3-27〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 근로기간 결정 여부별 비중 ····· 57
〈표3-28〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 근로기간 결정 여부별 비중(2~3년제 대학) ····· 58
〈표3-29〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 근로기간 결정 여부별 비중(4년제 대학) ····· 59
〈표3-30〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 고용 계약 기간별 비중 ····· 60
〈표3-31〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 고용 계약 기간별 비중(2~3년제 대학) ····· 61
〈표3-32〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 고용 계약 기간별 비중(4년제 대학) ····· 62
〈표3-33〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 입직당시 월평균 임금 및 근로시간 ····· 63
〈표3-34〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 입직당시 월평균 임금 및 근로시간(2~3년제 대학) ····· 64
〈표3-35〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 입직당시 월평균 임금 및 근로시간(4년제 대학) ····· 65
〈표3-36〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 산업별 비중 ····· 66
〈표3-37〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 산업별 비중(2~3년제 대학) ····· 68
〈표3-38〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 산업별 비중(4년제 대학) ····· 69
〈표3-39〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 직업별 비중 ····· 70
〈표3-40〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 직업별 비중(2~3년제) ····· 72
〈표3-41〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 직업별 비중(4년제) ····· 73
〈표4-1〉 디자인 전공 졸업자의 단기 산업별 비중 변동 ····· 76
〈표4-2〉 디자인 전공 졸업자의 단기 직업별 비중 변동 ····· 76
〈표4-3〉 디자인 전공 졸업자의 종사상 지위 단기 변동 ····· 77
〈표4-4〉 디자인 전공 졸업자의 월평균 임금 및 근로시간 단기 변동 ····· 78
〈표4-5〉 디자인 전공별 경제활동상태 ····· 79
〈표4-6〉 학교 유형별 디자인 전공별 경제활동상태 ····· 80
〈표4-7〉 성별 디자인 전공별 경제활동상태 ····· 81

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표4-8〉 디자인 전공 졸업자의 산업별 비중 ····· 83
〈표4-9〉 디자인 전공 졸업자의 산업별 비중(2~3년제) ····· 84
〈표4-10〉 디자인 전공 졸업자의 산업별 비중(4년제) ····· 85
〈표4-11〉 디자인 전공 졸업자의 직업별 비중 ····· 86
〈표4-12〉 디자인 전공 졸업자의 직업별 비중(2~3년제) ····· 87
〈표4-13〉 디자인 전공 졸업자의 직업별 비중(4년제) ····· 88
〈표4-14〉 디자인 전공 졸업자의 종사상 지위별 비중 ····· 89
〈표4-15〉 디자인 전공 졸업자의 종사상 지위별 비중(2~3년제) ····· 89
〈표4-16〉 디자인 전공 졸업자의 종사상 지위별 비중(4년제) ····· 90
〈표4-17〉 디자인 전공 졸업자의 경제활동상태 변화 ····· 91
〈표4-18〉 디자인 전공 졸업자의 종사상 지위 변화 ····· 97
〈표4-19〉 디자인 전공 졸업자의 경제활동상태 변화 ····· 98
〈표4-20〉 디자인 전공 졸업자의 종사상 지위 변화 ····· 101
〈부록5-1〉 2~3년제 대학 디자인 특수분류 대분류별 학과 세분류 ····· 112
〈부록5-2〉 4년제 대학 디자인 특수분류 대분류별 학과 세분류 ····· 115

〈그림 차례〉

〈그림3-1〉 디자인 관련 졸업생의 전공별 비중(전체) ····· 23
〈그림3-2〉 디자인 관련 졸업생의 학교 유형별 분포 ····· 24
〈그림3-3〉 디자인 관련 학과 졸업현황(디자인 특수분류 대분류 기준) ····· 25
〈그림3-4〉 디자인 관련 학과 졸업생의 산업별 분포 ····· 30
〈그림3-5〉 디자인 관련 학과 졸업생의 직업별 분포 ····· 35
〈그림3-6〉 디자인 관련 학과 졸업생의 근로형태별 분포 ····· 41
〈그림3-7〉 디자인 관련 학과 졸업생의 고용계약 기간별 비중 ····· 47
〈그림3-8〉 디자인 관련 학과 졸업생의 월평균 임금 ····· 50
〈그림3-9〉 디자인 관련 학과 졸업생의 주당 정규/초과 근로시간 ····· 51
〈그림3-10〉 디자인 관련 학과 졸업생의 학교 유형별 월평균 임금 ····· 53
〈그림4-1〉 디자인 관련 학과 졸업생의 단기 중장기 산업 분포 ····· 82
〈그림4-2〉 디자인 관련 학과 졸업생의 단기 중장기 산업 분포 ····· 85
〈그림4-3〉 디자인 관련 학과 졸업생의 단기 중장기 종사상 지위 변동 ····· 88

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

Ⅰ. 서론

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

Ⅰ. 서론

1.1 연구의 필요성과 목적

○ 디자인은 투자대비 효율이 큰 고부가가치 창출의 원동력으로 국가경쟁력의 원천으로 부각되며, 더 나아가 고효율 고용창출 산업으로 부상할 전망

- '14년 기준, 디자인 산업의 부가가치율[1]은 44.5%로 제조업 평균의 23.6%보다 1.5 ~ 2배 더 큰 부가가치를 창출

- 이에 따라 디자인의 개념이 산업구조와 밀접하게 연관이 되어 있으며, 디자인의 활용 영역과 중요성이 증대됨에 따라 디자인 산업은 고용유발효과가 큰 지식서비스 및 고용창출 산업으로 떠오를 전망

○ 국내 디자인 산업 규모는 2015년 기준 약 16조에 달하며 2008년부터 증가추세를 보이고 있음

- 산업규모는 일반 업체의 디자인투자금액, 전문디자인업 매출액, 공공부문 디자인 전담부서 예산, 프리랜서 및 고등교육 산업규모의 합으로 추정

〈표1-1〉 디자인 산업 규모 추이

(단위 : 백만원)

구 분	2008년	2010년	2012년	2013년	2014년	2015년
일반 업체	3,347,607	4,368,687	10,056,779	9,152,954	10,292,018	11,252,597
전문 디자인업	1,661,274	1,959,626	2,499,239	2,745,643	2,990,423	3,344,438
공공부문	223,000	342,246	363,045	247,758	138,281	271,727
프리랜서	-	223,282	593,268	691,968	715,641	820,990
고등교육	-	186,168	222,970	228,917	233,758	228,454
총계	5,231,881	7,090,009	13,735,301	13,067,240	14,370,121	15,918,206

※ 자료 : 2016 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2017)

○ 디자인의 경제적 가치는 2013년 89조원부터 2014년 93조, 2015년 94조원으로 꾸준히 증가 추세를 보임

1) 부가가치율(%) = 매출액 대비 부가가치액 비율

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

○ 규모별로는 서비스/경험디자인의 경제적 가치가 가장 높으며, 다음으로 디자인 인프라, 제품디자인, 공간디자인 등의 순으로 높게 나타남

○ 디지털/미디어디자인, 패션/텍스타일디자인, 서비스/경험디자인의 경제적 가치가 꾸준히 상승세를 보이며, 서비스/경험디자인의 경제적 가치 증가폭이 가장 큼

〈표1-2〉 디자인의 경제적 가치 추이

(단위 : 백만원)

디자인 특수 분류	2013년	2014년	2015년
제품디자인	12,326,363	11,861,637	14,493,627
시각디자인	4,264,818	4,417,277	4,190,538
디지털/미디어디자인	1,524,196	1,881,234	1,991,666
공간디자인	10,378,709	8,920,391	10,750,362
패션/텍스타일디자인	1,009,226	1,578,565	1,780,060
서비스/경험디자인	34,227,622	37,831,039	39,117,063
산업공예디자인	1,023,479	1,793,391	1,465,438
디자인인프라	24,185,966	24,731,805	20,091,957
전체	89,040,381	93,015,339	94,180,711

※ 자료 : 2016 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2017)
2014 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2015)

□ 본 연구에서는 디자인 전문 인력의 초기 노동시장 현황을 분석하고 전공계열별 비교를 통해 노동시장 안정성에 대한 기초적인 분석을 시도하고자 함

○ 디자인 인력의 노동시장 전반에 대한 상황을 포괄적으로 분석하여 향후 진로 및 경력 분석을 위한 기초자료를 구축하고 정책과제를 도출하는데 그 목적이 있음

1.2 연구 내용 및 연구 범위, 연구 방법

□ 전공계열별 경제활동 상태와 실업률 등 노동시장 기초 지표의 분석과 비교를 통해 디자인 인력의 초기 노동시장 상태 특성 파악

○ 디자인 인력의 정의와 분류

○ 전공계열별 취업자의 취업기업, 근무형태 및 근로조건 등 고용현황 분석과 비교를 통해 초기 노동시장에서 디자인 인력이 주로 취업하는 기업이나 고용 상태의 특성 분석

KIDP
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

❍ 전공 계열별 이직 경험 및 이직 경로 분석과 비교를 통해 디자인 인력의 초기 노동시장 직업안정성에 대한 시사점 도출

❍ 디자인 전공계열 대졸자의 초기 경력개발 경로 파악을 위해 직무 변화 현황 분석

□ 이를 위해 한국고용정보원의 대졸자직업이동경로조사 자료를 이용하여

❍ 정의된 디자인 전공 분류에 따라 졸업현황 및 경제활동 등을 파악하고,

❍ 이들의 노동시장에서의 환경, 즉 근로조건이나 근무형태 등에 대한 비교 분석을 진행하였으며,

❍ 디자인 인력을 대학교 졸업 시점을 기준으로 다음과 같은 세 기간에 걸쳐 경제활동 상태 및 노동시장 상태가 어떻게 변동하고 있는지 살펴보고 있음

- 단기 : 졸업 후 18-24개월
- 중기 : 졸업 후 3년 6개월 – 4년
- 장기 : 졸업 후 8년 6개월 – 9년

❍ 여기서 단기 시점은 첫 직장과 최초 조사 시점에서의 현 직장을 의미하며, 중기는 1차 조사 당시의 현직장과 3차 추적조사, 장기는 1차 추적 조사 당시의 현직장과 2016년 장기 추적조사 시점임

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

II. 디자인 인력의 정의

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

II. 디자인 인력의 정의

2.1 디자인 인력 선행연구

1) 디자인 산업의 분류

□ (산업) 디자인이란 '제품 등의 미적 · 기능적 · 경제적 가치를 최적화함으로써 생산자 및 소비자의 물질적 · 심리적 욕구를 충족시키기 위한 창작 및 개선행위와 그 결과물을 말하며, 제품디자인 · 포장디자인 · 환경디자인 · 시각디자인 · 서비스디자인 등을 포함함'으로 정의되고 있음 *산업디자인진흥법 (제2조) 참조

□ 우리나라는 디자인 산업 현황 파악을 목적으로 2013년부터 특수 목적 분류 체계를 마련하였고 8개의 대분류, 42개 중분류, 154개의 소분류로 구분하여 산업 구조의 변화를 반영함

〈표2-1〉 디자인 산업의 특수 분류체계

대분류	중분류	소분류
제품디자인	전기 전자 제품 디자인, 다목적 기계 및 공구 디자인, 생활/환경용품 디자인, 운송기기 디자인, 가구 디자인, 제조업 회사 본부 디자인, 기타 제품 디자인	38개
시각디자인	편집 디자인, 식 · 의약품 패키지 디자인, 비식 · 의약품 패키지 디자인, 광고 디자인 (인쇄 매체), 기타 시각 디자인	20개
디지털미디어디자인	영상 디자인, 웹 디자인, 게임 디자인, 기타 디지털/멀티미디어 디자인	11개
공간디자인	건축 디자인, 인테리어 장식 디자인, 전시 및 무대 디자인, 인테리어 자재 디자인, 익스테리어 디자인, 조경 및 레저 공간 디자인, 리모델링 디자인, 건설 환경 디자인, 토목 환경 디자인, 기타 인테리어 디자인	25개
패션/텍스타일디자인	패션 디자인, 기능성 패션 디자인, 텍스타일 디자인, 잡화디자인, 기타 패션 텍스타일 디자인	19개
서비스/경험디자인	서비스 디자인, 인터렉션 디자인, 기타 서비스/경험 디자인	11개
산업공예디자인	금속 공예, 도자 공예, 섬유 공예, 목공예, 기타 공예	20개
디자인인프라	디자인 모형, 디자인 연구 개발, 기타 디자인 서비스	10개

※ 주 : 자료: 2016 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2017)

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

2) 디자인 인력의 노동시장 실태

□ 디자인 산업 2015년 기준 종사자 수는 비디자이너를 포함하여 총 308,174명이고 디자이너로 한정하였을 때 300,678명임

○ 일반 업체(디자인 활용업체)의 디자이너 240,866명, 전문 디자인업체 종사자 22,728명, 공공부문 디자인 전담부서 직원 676명, 프리랜서 41,214명, 디자인계열 대학교원 2,690명으로 이루어져 있음

□ 디자인 산업 종사자 수는 디자인 산업 규모 추이를 따라 지속적으로 증가하고 있음

○ 이 계속적인 증가추이는 일반 업체와 전문 디자인업, 프리랜서에서 나타나고 있으며, 그 중 특히 프리랜서의 증가가 두드러지게 나타남

〈표2-2〉 다자인산업 종사자 수 추이

(단위 : 명)

구 분	2010년	2012년	2013년	2014년	2015년
일반 업체	89,441	219,454	220,038	230,979	240,866
전문 디자인업	11,477 (16,557)	13,854 (20,752)	13,863 (22,945)	13,249 (21,345)	15,232 (22,728)
공공부문	1,558	1,242	874	749	676
프리랜서	13,135	31,291	36,040	36,587	41,214
고등교육	2,305	2,725	2,710	2,711	2,690
총계	**117,916 (122,996)**	**268,556 (275,464)**	**273,525 (282,607)**	**284,275 (292,371)**	**300,678 (308,174)**

※ 주 : ( ) 안의 숫자는 비디자이너 포함 총 종사자를 나타냄
※ 자료 : 2016 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2017)
2015 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2016)

□ 디자인 활용업체의 종사자 수는 2015년 기준 업종별로 서비스/경험디자인이 가장 많고 디자인인프라, 공간디자인, 제품디자인 등의 순이며 기업 규모가 클수록 종사자 수는 적음

○ 업종별로 공간디자인과 패션/텍스타일디자인에서 급격하게 증가하고 있으며 규모별로는 2015년에 들어 소기업 종사자 수가 급격하게 증가하였고 대기업 종사자가 급감하였음

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표2-3〉 2013 ~ 2015년 일반 업체(디자인 활용업체)의 업종별 및 규모별 종사자 수

(단위 : 명)

구 분		2013년	2014년	2015년
업종별	제품디자인	40,063	35,830	37,264
	시각디자인	26,749	15,507	22,293
	디지털/미디어디자인	10,711	13,753	11,014
	공간디자인	28,741	35,684	45,958
	패션/텍스타일디자인	7,882	11,260	13,594
	서비스/경험디자인	48,024	56,032	52,203
	산업공예디자인	6,832	9,377	8,191
	디자인인프라	51,036	53,536	50,348
계		220,038	230,979	240,866
규모별	소기업	153,302	144,934	177,792
	중기업	52,322	45,230	36,063
	중견기업	-	-	10,881
	대기업	20,531	40,815	16,131
계		220,038	230,979	240,866

※ 자료 : 2016 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2017)
2015 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2016)

□ 전문 디자인 업체의 종사자 수는 2015년 기준 업종별로 시각디자인(8,190명)이 가장 많고 기타 패션텍스타일(3,260명)이 가장 적으며, 디자이너 수 역시 시각디자인(5,789명)이 가장 많고 기타 패션텍스타일(2,114명)이 가장 적음

○ 기타 패션텍스타일업의 종사자가 꾸준히 증가하고 있는 반면, 디자이너로 한정할 경우 시각디자인 디자이너 수가 빠르게 증가하고 있음

〈표2-4〉 2013 ~ 2015년 전문 디자인업체의 업종별 종사자 및 디자이너 수

(단위 : 명)

구분	2013년		2014년		2015년	
	종사자	디자이너	종사자	디자이너	종사자	디자이너
제품디자인	6,172	4,157	5,440	3,717	6,226	4,106
시각디자인	8,324	4,961	8,490	5,202	8,190	5,789
인테리어디자인	5,501	2,904	4,357	2,557	5,051	3,223
기타 패션텍스타일	2,948	1,841	3,058	1,773	3,260	2,114
계	22,945	13,863	21,345	13,249	22,728	15,232

※ 자료 : 2016 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2017)
2015 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2016)

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

❍ 2015년 기준, 전문 디자인업체의 신입 디자이너 평균 연봉은 2,019만원이며 연차가 높아질수록 평균 연봉도 높아졌으며 10년차에 이르렀을 때 3,687만원에 달함

- 업종별로 분석하였을 때 인테리어디자인업의 연봉이 모든 연차에서 가장 높았으며, 신입 디자이너를 제외하면 평균적으로 제품디자인업 디자이너의 평균 연봉이 가장 낮게 나타남

〈표2-5〉 전문 디자인 업체의 업종별 디자이너 평균 연봉

(단위 : 만원)

구분		신입 디자이너	3년차 디자이너	5년차 디자이너	10년차 디자이너
전문디자인업체		2,019.24	2,407.71	2,889.05	3,686.73
업종별	제품디자인	2,054.55	2,375.77	2,742.98	3,458.10
	시각디자인	1973.28	2,377.44	2,887.58	3,744.35
	인테리어디자인	2,066.63	2,472.78	3,019.16	3,887.63
	기타 패션텍스타일	2,008.39	2,442.13	2,945.31	3,630.57

※ 자료 : 2016 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2017)

□ 디자인 활용업체의 2014년 신규 채용 디자이너 수를 살펴보면 83.3%가 신규채용을 하지 않은 것으로 나타났으며 평균 0.10명을 채용한 것으로 조사됨

❍ 업종별로 디지털/미디어디자인업의 신규 디자이너 채용이 가장 많고(0.22명) 시각디자인(0.19명), 공간디자인(0.18명), 제품디자인(0.16명)이 그 뒤를 이음

〈표2-6〉 2014년 일반 업체(디자인 활용업체) 업종별 신규 채용 디자이너 수

(단위 : 만원)

구분		1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균(명)
활용업체		4.2	1.5	0.1	0.1	83.3	0.10
업종별	제품디자인	4.9	2.1	0.1	0.2	83.9	0.16
	시각디자인	12.7	2.6	0.0	0.0	79.2	0.19
	디지털/미디어디자인	8.3	1.8	0.4	0.2	79.4	0.22
	공간디자인	3.1	5.4	0.0	0.2	83.4	0.18
	패션/텍스타일디자인	4.6	1.4	0.0	0.0	73.9	0.09
	서비스/경험디자인	0.0	0.0	0.0	0.0	89.6	0.00
	산업공예디자인	0.0	0.0	0.0	0.0	94.0	0.00
	디자인인프라	4.7	0.7	0.1	0.0	80.4	0.10

※ 자료 : 2015 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2016)

□ 전문 디자인 업체는 평균 0.31명의 디자이너를 신규 채용한 것으로 나타남

○ 업종별로 시각 디자인업에서 평균적으로 가장 많은 신규 디자이너를 채용하였고 (0.37명) 인테리어 디자인업에서 가장 적은 수를 채용함(0.25명)

〈표2-7〉 2014년 전문 디자인업체 업종별 신규 채용 디자이너 수

(단위 : 명, %)

구분		1명	2명	3~5명	6명 이상	없다	평균(명)
활용업체		14.6	4.3	1.7	0.2	79.2	0.31
업종별	제품디자인	15.6	2.3	2.6	0.2	79.3	0.31
	시각디자인	15.5	6.6	2.2	0.1	75.6	0.37
	디지털/미디어디자인	11.1	4.8	0.6	0.2	83.3	0.25
	공간디자인	16.1	1.6	0.9	0.4	81.0	0.27

※ 자료 : 2015 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2016)

□ 2016 산업인력현황 보고서에 따르면, 2014년 기준 일반 업체(디자인 활용업체), 전문 디자인업체, 정부기관 모두 평균적으로 디자이너 인력 수가 부족한 것으로 나타남

○ 일반 업체에서 부족한 디자이너 인력 수는 평균 0.03명

○ 전문 디자인업체에서 부족한 인력 수는 평균 0.10명

○ 중앙부처 및 지방자체단체 정부기관의 부족한 디자이너 수는 평균 0.24명

□ 이 보고서를 통해 워크넷을 통해 2015년 디자인관련 직종(디자이너) 구인구직 현황을 알아본 결과, 신규 구직 건수 144,395건, 그리고 구인을 한 인원은 49,932명으로 조사되었고 취업 건수는 45,876건 (2015.12월 기준)

○ 구인 수보다 취업 건수가 부족하여 고용인력 미스매치가 발생

□ 일반 업체의 고용인력 미스매치 원인으로 '실무능력 불일치'가 가장 높았으며 '관련 분야 인력양성 부족'이 그 뒤를 이었음

○ 업종별로 차이를 보면, 디지털/미디어디자인업과 패션/텍스타일디자인업에서는 '관련분야 인력양성 부족'이 가장 높게 나타났고 이를 제외하면 '실무능력 불일치'가 원인으로 가장 높은 비율을 차지함

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표2-8〉 2015년 일반 업체(디자인 활용업체) 업종별 고용인력 미스매치 원인

(단위 : %)

구분		실무능력 불일치	관련분야 인력 양성 부족	학력 불일치	전공 불일치	근로조건 불일치	지원인력 미달
활용업체		49.2	34.5	27.5	19.5	28.3	10.2
업종별	제품디자인	56.1	28.8	24.3	21.8	20.4	9.3
	시각디자인	44.4	32.7	27.2	22.9	38.0	12.3
	디지털/미디어디자인	27.7	52.3	45.3	16.6	24.7	16.9
	공간디자인	54.3	30.4	24.4	16.5	29.9	8.3
	패션/텍스타일디자인	38.9	42.5	29.0	23.7	28.1	23.6
	서비스/경험디자인	52.5	35.5	31.2	16.1	28.8	1.5
	산업공예디자인	67.0	22.1	16.5	8.2	12.3	12.5
	디자인인프라	43.9	37.2	26.5	23.5	31.6	15.1

※ 주 : 중복응답에 의한 결과임
※ 자료 : 2015 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2016)

□ 전문 디자인 업체의 고용인력 미스매치 원인을 살펴보았을 때, 일반 업체 조사결과와 마찬가지로 그 원인으로 '실무능력 불일치'와 '관련분야 인력양성 부족'이 가장 높게 나타났으며 이는 디자인 인력의 인적자본과 밀접하게 연관되어 있음

○ 업종별로 보았을 때 역시 '실무능력 불일치'와 '관련분야 인력양성 부족'이 차례로 가장 높은 비율을 차지했으며 인테리어 디자인업에서 이 비율이 가장 높았음

〈표2-9〉 2015년 전문 디자인업체 업종별 고용인력 미스매치 원인

(단위 : %)

구분		실무능력 불일치	관련분야 인력양성 부족	학력 불일치	전공 불일치	근로조건 불일치	지원인력미달
전문디자인업체		64.1	57.2	10.6	29.4	32.2	3.0
업종별	제품디자인	61.9	53.8	14.2	32.5	33.9	1.9
	시각디자인	65.1	57.6	10.0	29.0	28.1	4.5
	디지털/미디어디자인	68.9	59.6	9.8	29.8	36.0	1.0
	공간디자인	58.5	58.2	7.4	24.6	32.8	4.4

※ 주 : 중복응답에 의한 결과임
※ 자료 : 2015 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2016)

3) 디자인 산업 교육 및 직업훈련 현황

□ 이전 절에서 살펴본 바와 같이 디자인 인력의 고용 미스매치의 원인은 디자인 인력의 인적자본과 밀접한 연관이 있음

□ 따라서 본 절에서는 디자인 산업에서 교육훈련과 직업훈련 현황을 파악하여 미래 전문 디자인 인력의 수급 전망을 위한 기초 자료를 파악하고자 함

□ 먼저, 2016년 디자인 대학(원) 디자인학과를 보유하고 있는 학교를 살펴보면, 디자인학 학사, 석사, 박사 과정을 각각 255개, 149개, 그리고 49개의 학교가 보유하고 있음

〈표2-10〉 2016년 학교별 대학(원)의 디자인학과 보유 학교 수

(단위 : 개)

구분	학교 수			
	학사	석사	박사	계
총 합계	255	149	49	453
전문대학	93	0	0	94
대학교	135	0	0	135
산업대학	2	0	0	2
각종대학(대학)	1	0	0	1
일반대학원	0	149	49	198
사이버대학(대학)	8	0	0	8
전공대학	1	0	0	1
기능대학	15	0	0	15

※ 자료 : 2016 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2017)

□ 국내 디자인 관련학과 수는 2016년 기준 학부 및 석 · 박사 과정을 포함하여 모두 1,303개로 조사되었으며 학부 과정에서는 961개, 석사 과정 269개, 박사 과정 73개임

❍ 디자인 특수 분류별로 학사 과정은 패션/텍스타일디자인 학과가 190개로 가장 많으며, 석사 과정과 박사 과정은 각각 제품디자인(50개), 디자인 일반(26개)이 가장 많은 것으로 나타남

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표2-11〉 2016년 대학(원)의 학교별 및 디자인 특수 분류별 디자인 관련학과 수

(단위 : 개)

구분		학교 수			
		학사	석사	박사	계
총 합계		961	269	73	1,303
학교 구분별	전문대학	422	-	-	422
	대학교	464	-	-	464
	산업대학	33	-	-	33
	각종대학(대학)	1	-	-	1
	일반대학원	-	269	73	342
	사이버대학(대학)	12	-	-	12
	전공대학	2	-	-	2
	기능대학	27	-	-	27
특수 분류별	디자인 일반	72	45	26	143
	제품디자인	151	50	8	209
	시각디자인	163	28	5	196
	디지털/멀티미디어디자인	125	26	5	156
	공간디자인	162	37	5	204
	패션/텍스타일디자인	190	38	6	234
	서비스/경험디자인	20	16	9	45
	산업공예디자인	60	22	8	90
	디자인인프라	18	7	1	26

※ 자료 : 2016 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2017)

□ 추가로 2016년 디자인 관련학과 입학자 수를 알아보면, 학사 과정 입학자가 25,987명, 석사 과정 1,707명, 박사 과정 321명으로 총 28,015명임

○ 학교 구분별로 보면 전문대학 입학자 수가 12,084명으로 가장 많았고 일반대학교 입학자 수가 11,445명으로 둘 합하여 학부 입학자의 대부분을 차지함

○ 디자인 특수 분류별로는 학사는 위와 살펴본 바와 같이 학과 수가 가장 많은 패션/텍스타일디자인 학과 입학자 수가 5,373명가 가장 많았고, 석사와 박사과정의 경우 디자인 일반 입학자 수가 각각 529명, 140명으로 가장 많음

〈표2-12〉 2016년 대학(원)의 학교별 및 디자인 특수 분류별 디자인 관련 학과 입학자 수

(단위 : 명)

구분		입학자			
		학사	석사	박사	계
총 합계		25,987	1,707	321	28,015
학교 구분별	전문대학	12,084	-	-	12,084
	대학교	11,445	-	-	11,445
	산업대학	134	-	-	134
	각종대학(대학)	21	-	-	21
	일반대학원	-	1,707	190	2,028
	사이버대학(대학)	864	-	-	864
	전공대학	278	-	-	278
	기능대학	1,161	-	-	1,161
특수 분류별	디자인 일반	3,150	529	140	3,819
	제품디자인	3,711	165	28	3,904
	시각디자인	3,543	171	14	3,728
	디지털/멀티미디어디자인	3,513	113	7	3,633
	공간디자인	4,178	131	11	4,320
	패션/텍스타일디자인	5,373	176	16	5,565
	서비스/경험디자인	541	119	30	690
	산업공예디자인	1,260	102	73	1,435
	디자인인프라	718	201	2	921

※ 주 : 2016년 3월 입학자 기준
※ 자료 : 2017 산업인력현황 보고서(디자인·문화콘텐츠 산업 인적자원개발위원회)

□ 디자인학과 학생 수를 살펴보면, 총 재적학생은 117,7470명이며 그 중 학부생 112,450명, 석사 과정생 4419명, 박사 과정생이 878명, 그 중 재학생은 학부 81,281명, 석사 3,556명, 그리고 박사 689명

○ 학교별 디자인학과 학생 수는 학사 과정은 일반대학교가 64,830명으로 가장 많았으며, 그 다음으로 전문대학생이 39,105명임

○ 재학생 역시 재적학생 수와 유사한 패턴을 보이며 학부의 경우 일반대학교 학생이 49,465명, 전문대학 학생이 25,732명으로 전체 중 높은 비율을 차지함

□ 전반적으로 디자인학과 졸업자 수는 입학자 수와 유사한 패턴을 보임

○ 2016년 4월을 기준으로 전체 25,975명이 졸업하였고 그 중 학사 24,474명, 석사 1,359명, 박사 142명임

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표2-13〉 2016년 대학(원)의 학교별 디자인학과 학생 수

(단위 : 명)

구분	재적학생			재학생		
	학사	석사	박사	학사	석사	박사
총 합계	112,450	4,419	878	81,281	3,556	689
전문대학	39,105	-	-	25,732	-	-
대학교	64,830	-	-	49,465	-	-
산업대학	1,178	-	-	754	-	-
각종대학(대학)	147	-	-	112	-	-
일반대학원	-	4,419	878	-	3,556	689
사이버대학(대학)	3,373	-	-	2,666	-	-
전공대학	705	-	-	485	-	-
기능대학	3,112	-	-	2,067	-	-

※ 주 : 휴학생 = 재적학생 수 - 재학생
※ 자료 : 한국교육개발원 자료 인용, 2016 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2017)

○ 학교별로 전문대학 졸업자가 11,250명으로 가장 많으며 다음으로 일반대학교 졸업자 11,167명

○ 디자인 특수 분류별로는 학사의 경우 패션/텍스타일 졸업자가 5,375명으로 가장 많은 수를 차지하였고 서비스/경험디자인 졸업자가 177명으로 가장 적었으며, 석사와 박사의 경우 디자인 일반 전공 졸업자가 가장 많음

〈표2-14〉 2016년 대학(원)의 학교별 및 디자인 특수 분류별 디자인 관련학과 졸업자 수

(단위 : 명)

구분		졸업자			
		학사	석사	박사	계
총 합계		24,474	1,359	142	25,975
학교 구분별	전문대학	11,250	-	-	11,250
	대학교	11,167	-	-	11,167
	산업대학	416	-	-	416
	각종대학(대학)	19	-	-	19
	일반대학원	-	1,359	142	1,501
	사이버대학(대학)	570	-	-	570
	전공대학	150	-	-	150
	기능대학	902	-	-	902
특수 분류별	디자인 일반	1,921	333	48	2,302
	제품디자인	3,675	176	13	3,864
	시각디자인	4,387	125	3	4,515
	디지털/멀티미디어디자인	3,350	98	8	3,456
	공간디자인	3,685	144	8	3,837
	패션/텍스타일디자인	5,375	166	9	5,550
	서비스/경험디자인	177	76	21	274
	산업공예디자인	1,246	73	32	1,351
	디자인인프라	658	168	-	826

※ 주 : 2016년 4월 1일 졸업자 기준
※ 자료 : 한국교육개발원 자료 인용, 2016 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2017)

□ 디자인학과의 전체 취업률은 65,1%이며 교육연수가 증가할수록 높아짐

○ 학사 65.0%, 석사 68.5%, 박사 77.7%로 점점 증가하는 경향을 보이며 학사의 경우 학교별로 기능대학의 취업률이 82.0%로 가장 높았으며 산업대학의 취업률이 62.4%로 가장 낮음

□ 디자인 특수 분류별 취업률의 경우 학사는 디자인인프라 학과의 취업률이 가장 높으며(73.4%), 다음으로 산업공예디자인(67.7%)로 다소 차이가 발생

○ 석사 취업률은 시각디자인 학과가 85.7%로 가장 높고 서비스/경험디자인 학과가 36.4%로 가장 낮아 큰 차이를 보임

○ 박사 취업률의 경우 시각디자인, 디지털/멀티미디어디자인 전공 취업률이 100%이며, 공간디자인 전공의 취업률이 33.3%로 석사와 마찬가지로 큰 차이가 존재함

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표2-15〉 2016년 대학(원)의 학교별 및 디자인 특수 분류별 디자인 관련학과 취업률

(단위 : %)

구분		취업률			
		학사	석사	박사	계
총 합계		65.0	68.5	77.7	65.1
학교 구분별	전문대학	64.3	-	-	64.3
	대학교	64.5	-	-	64.5
	산업대학	62.4	-	-	62.4
	각종대학(대학)	63.6	-	-	63.6
	일반대학원	-	68.5	77.7	70.8
	사이버대학(대학)	-	-	-	-
	전공대학	-	-	-	-
	기능대학	82.0	-	-	82.0
특수 분류별	디자인 일반	60.9	74.3	76.9	62.2
	제품디자인	63.8	74.3	73.3	63.9
	시각디자인	63.0	85.7	100.0	63.2
	디지털/멀티미디어디자인	65.4	70.0	100.0	65.5
	공간디자인	67.0	77.8	33.3	67.0
	패션/텍스타일디자인	64.9	43.8	83.3	64.8
	서비스/경험디자인	62.8	36.4	-	60.8
	산업공예디자인	67.7	72.7	77.4	68.1
	디자인인프라	73.4	66.7	-	72.9

※ 주 : 2015년 12월 31일 취업률 기준
※ 자료 : 한국교육개발원 자료 인용, 2016 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2017)

□ 교육훈련에 더 나아가 디자인분야 직업훈련에 대해 살펴보면 2015년 3분기와 4분기 2,554개의 훈련과정이 개설되었으며 3분기 대비 4분기 교육훈련기 증가한 것으로 나타남

○ 훈련과정으로 보면 시각디자인 훈련과정이 1,094개로 가장 많고 디지털디자인이 700개, 실태디자인 450개 등의 순이며, 서비스/경험디자인을 제외하면 모든 과정에서 3분기 대비 4분기 훈련과정의 수가 증가함

○ 2015 산업디자인통계조사에 따르면, 2016년 1분기 개설 훈련과정 수는 1,130개로 전년 같은 분기 대비 168% 증가함

□ 훈련 교육생의 수는 2015년 3 ~ 4 분기 전체 15,054명이며 3분기 6,875명에 비해 4분기 8,179명으로 크게 증가함

〈표2-16〉 15. 3 - 4 분기별 신규 개설 직업훈련 및 교육생 수

(단위 : 개, 명)

구분		3분기	4분기	계
신규 개설 훈련 과정	시각디자인	471	623	1,094
	제품디자인	79	121	200
	환경디자인	48	59	107
	디지털디자인	324	376	700
	텍스타일디자인	-	2	2
	서비스/경험디자인	1	-	1
	실태디자인	212	238	450
	색체디자인	-	-	-
	합계	1,135	1,419	2,554
교육학생 수		6,875	8,179	15,054

※ 자료 : 2015 산업디자인통계조사(한국디자인진흥원 2016)

4) 디자인 인력 수급 전망

□ 한국고용정보원 권우현 외(2014)는 디자인 산업이 빠르게 변화하는 동인을 수요와 공급의 측면에서 분석

○ 수요의 변화로서 기술 발달과 하이터치의 수요, 제조업의 서비스 비중이 높아지는 서비스화, 시장 세계화와 중국의 부상, 안전하고 지속 가능한 삶에 대한 수요, 지역사회 재생과 공동체 회복, 국가적 디자인 인식의 전환 등을 꼽음

○ 공급 측면으로 디자인 방식의 사고, 디자인 경영 관점의 확산, 서비스 디자인의 방법적 접근, 인간 중심 디자인, 디자인 초 · 중등 교육 확산을 꼽음

□ 이 보고서에서는 2013년부터 조사된 산업디자인통계조사 이전의 직업 분류 체계를 바탕으로 통계청의 '지역별고용조사' 자료를 활용하여 인력 수급 전망을 분석함

□ 디자인 인력의 취업자 전망을 살펴보면 2013년 기준 18만 6천 명에서 2018년 20만 6천명으로 약 2만 명이 늘어나고 연평균 2.0%로 증가할 것으로 전망됨

○ 직업별로는 시각디자이너가 5만 7천 명에서 6만 5천 명으로 상승폭이 가장 크고 연평균 증가율 기준으로 웹 및 멀티미디어 디자이너 수의 증가율이 3.0%로 가장 높을 것으로 전망

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표2-17〉 디자인 인력의 취업자 전망

(단위 : 천명, %)

구분	취업자		연평균 증가율(%)
	2013년	2018년	2013년 ~ 2018년
제품 디자이너	19	21	1.8
패션 디자이너	36	38	1.5
실내 장식 디자이너	30	30	-0.2
시각 디자이너	57	65	2.6
웹 및 멀티미디어 디자이너	44	51	3.0
전체	186	206	2.0

※ 자료 : 한국고용정보원 권우현 외(2014)

□ 연령별로는 10-29세를 제외한 모든 연령대에서 취업자가 증가할 것으로 전망되고 학력별로는 중졸 이하를 제외한 모든 학력에서 취업자 증가가 예상됨

○ 연령별로는 10-29세, 30-39세의 취업자 증가율이 50-59세, 60세 이상의 증가율보다 낮으며 이는 인구 절벽 및 고령화가 반영된 것으로 보임

○ 학력별 예상 취업자 수는 대졸 이상에서 빠르게 증가하며 다음으로 초대 졸, 고졸 순으로 고학력 예상 취업자의 수와 증가율 모두 높은 것으로 나타남

〈표2-18〉 디자인 인력의 연령별 학력별 취업자 전망

(단위 : 천명, %)

구분		취업자		연평균 증가율(%)
		2013년	2018년	2013년 ~ 2018년
전체		186	206	2.0
연령별	10-29세	68	68	-0.1
	30-39세	73	83	2.6
	40-49세	35	43	3.9
	50-59세	8	10	3.1
	60세 이상	2	2	3.9
학력별	중졸 이하	0	0	-14.1
	고졸	25	27	1.3
	초대 졸	46	50	1.8
	대졸 이상	115	129	2.2

※ 자료 : 한국고용정보원 권우현 외(2014)

2.2 디자인 인력의 정의와 분류

□ 2013년부터 마련 된 디자인 분야 특수 목적 분류[2] 체계에 따르면, 디자인 분야는 크게 제품디자인, 시각 디자인, 디지털멀티미디어 디자인, 공간 디자인, 패션/텍스타일 디자인, 서비스/경험 디자인, 산업공예 디자인, 디자인 인프라(디자인 기반 기술)으로 분류되며(디자인 특수 분류 대분류 코드 기준), 각 분야별 세부 분야는 〈표2-19〉와 같음

〈표2-19〉 디자인 분야 특수 목적 분류

대분류	중분류
제품 디자인	전기 전자 제품디자인, 다목적 기계 및 공구 디자인, 생활/환경용품디자인, 운송기기디자인, 가구 디자인, 제조업 회사본부 디자인, 기타 제품디자인
시각 디자인	편집디자인, 식·의약품 패키지디자인, 비식·의약품 패키지디자인, 광고디자인(인쇄매체), 기타 시각디자인
디지털미디어 디자인	영상디자인, 웹디자인, 게임디자인, 기타 디지털/멀티미디어디자인
공간 디자인	건축디자인, 인테리어장식디자인, 전시 및 무대디자인, 인테리어 자재디자인, 익스테리어디자인, 조경 및 레저공간디자인, 리모델링디자인, 건설환경디자인, 토목환경디자인, 기타 인테리어 디자인
패션/텍스타일 디자인	패션디자인, 기능성패션디자인, 텍스타일디자인, 잡화디자인, 기타패션텍스타일디자인
서비스/경험 디자인	서비스디자인[3], 인터렉션디자인, 기타 서비스/경험디자인
산업공예 디자인	금속공예, 도자공예, 섬유공예, 목공예, 기타공예
디자인 인프라 (디자인 기반 기술)	디자인 모형, 디자인 연구개발, 기타디자인서비스

□ 본 연구에서는 산업통상자원부와 한국디자인진흥원에서 실시하는 「산업디자인 통계조사」의 디자이너 기준[4] 중, 디자인 분야 관련 학과[5]를 졸업한 인력을 디자인 인력으로 정의함

2) 정부는 디자인 산업의 경쟁력 제고를 위한 디자인정책 수립 근거 및 예측 환경을 고도화하고, 디자인 전문기업과 디자인 활용기업으로 정의하는 디자인 산업 통계의 신뢰도 제고 및 시계열 예측 등 디자인정책의 실효성 제고를 위하여 한국표준산업분류와는 별도로 디자인 산업 특수 목적 분류를 제정함

3) 서비스를 설계하고 전달하는 과정 전반에 사용자 중심의 리서치가 강화된 디자인 방법을 적용하여, 사용자 경험을 향상시키는 디자인 분야

4) 산업통상자원부와 한국디자인진흥원에서 실시하는 「산업디자인 통계조사」에 따르면 디자이너의 기준은 "디자이너로 고용된 자 중 디자인 관련학과 전공 또는 디자인 직무 관련 자격증 소지자이거나, 디자인 관련학과 또는 자격증 소지자가 아니라도 디자인 업무 경력이 2년 이상인 자"임

5) 한국교육개발원에서는 각 대학별 세부전공을 디자인 특수분류 코드와 매치하여 제공하고 있으며, 각 디자인 분야와 관련 된 세부학과 리스트는 [부록]에 첨부하였음. 디자인 특수분류 코드와 매칭이 되지 않는 세부학과는 "디자인 일반"으로 분류함

kidp 한국디자인진흥원 KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

2.3 분석 방법 및 이용 자료

□ 본 연구에서는 한국고용정보원의 「대졸자직업이동경로조사」(GOMS; Graduates Occupational Mobility Survey) 자료를 활용하여 디자인 인력의 규모, 노동시장 진입 및 이동 등을 살펴봄

□ 「대졸자직업이동경로조사」는 2~3년제, 4년제, 교육대 졸업자를 모집단으로 하여, 매년 전년도 졸업자 1만 8천명을 표본으로 구축하여 1회 조사하는 횡단면 조사이고, 조사 된 표본에 대한 가중치 부여를 통해 전년도 대학 졸업자 전체 데이터로 수치를 확장함

○ 해당 조사는 대학 졸업 후 1년 6개월에서 2년이 경과된 대상에 대하여

- 교육과정, 구직활동, 일자리경험, 직업훈련, 자격증, 개인신상정보 및 가계배경 등 노동시장 진입 및 정착에 영향을 줄 수 있는 항목들을 조사하여,
- 대학을 졸업한 신규 인력의 학교에서 노동시장 이행 과정을 살펴볼 수 있음

□ 본 연구에서는 분석 당시 가장 최근 조사 자료인 2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS) 자료를 활용하여 분석을 실시하였고,

○ 2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)의 경우 2013년 8월 및 2014년 2월 졸업자를 대상으로 2015년 9월에 조사를 실시하므로, 취업여부 및 현재 일자리 정보 등은 2015년 9월 1일(조사 기준일)에 취업자인지 여부와 근무 중인 직장 정보를 조사함

○ 교육대 졸업자의 경우 해당 학과 졸업자가 없으므로 분석에서 제외함

Ⅲ. 디자인 인력의 초기 노동시장 현황

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

Ⅲ. 디자인 인력의 초기 노동시장 현황 정의

3.1 디자인 인력 일반 현황

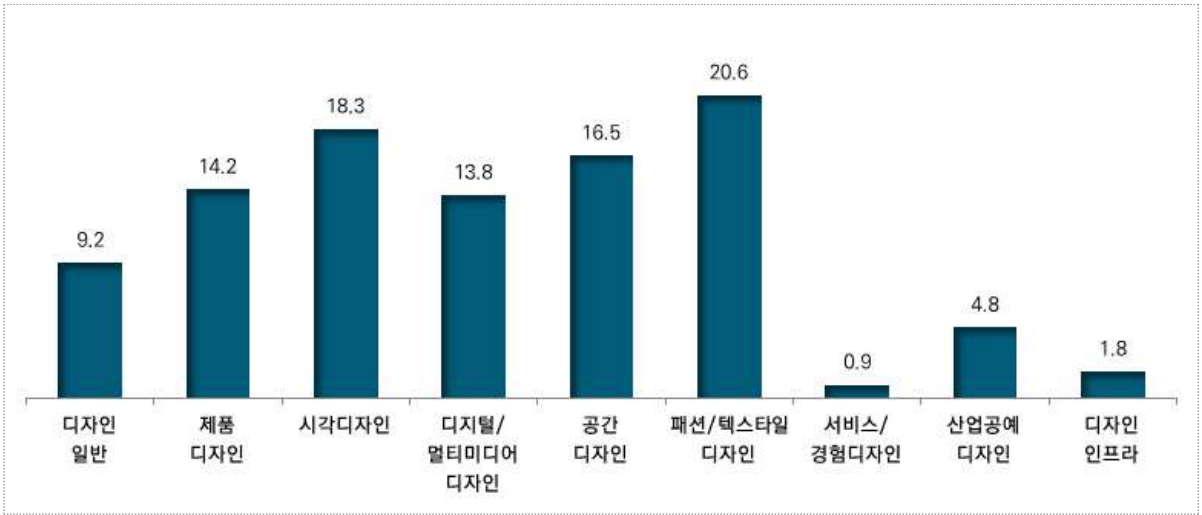
1) 디자인 인력 졸업 현황

□ 2014년 기준(2013년 8월 졸업생, 2014년 2월 졸업생) 디자인 관련학과 졸업생은 22,057명으로 해당 기간 전체 대학 졸업생(494,324명) 대비 4.5%에 해당하는 규모임

□ 디자인 관련 특수분류 대분류 기준으로 보면, 패션/텍스타일 디자인이 가장 많은 20.6%를 차지하고 있으며, 시각디자인 18.3%, 공간디자인 16.5%, 제품디자인 14.2% 등의 순으로 졸업생을 배출하고 있음

〈그림3-1〉 디자인 관련 졸업생의 전공별 비중(전체)

(단위 : %)



○ 학교 유형별로 살펴보면, 디자인 관련 2-3년제 전문대학 졸업생이 11,274명, 4년제 대학교 졸업생이 10,783명으로 나타나 졸업생 배출은 유사한 규모임을 확인할 수 있음

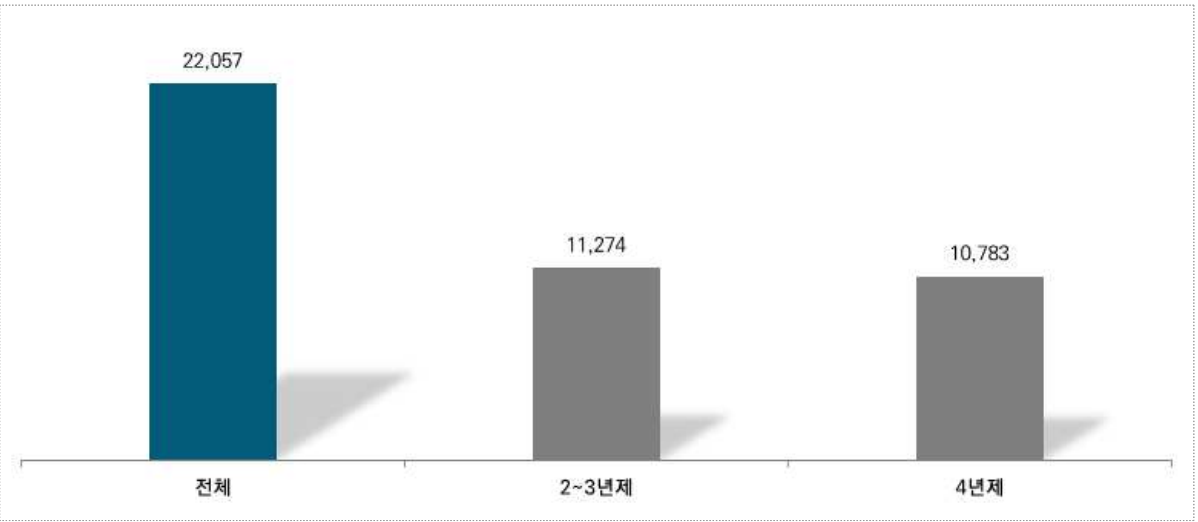
- 2-3년제 전문대학의 경우 공간디자인 전공이 22.2%로 가장 높고, 패션/텍스타일 디자인이 21.8%, 시간디자인이 18.0% 규모임

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

- 4년제 이상 대학교의 경우 패션/텍스타일 디자인이 19.4%로 가장 높고, 제품 디자인 19.1%, 시각디자인 18.6% 등으로 전문대 패션관련 전공 졸업자와는 다소 차이를 보임

〈그림3-2〉 디자인 관련 졸업생의 학교 유형별 분포

(단위 : %)



〈표3-1〉 디자인 관련 학과 졸업현황(디자인 특수분류 대분류 기준)

(단위 : 명, %)

대분류	전체		2~3년제		4년제	
	졸업인원	비중	졸업인원	비중	졸업인원	비중
디자인일반	2,019	9.2	868	7.7	1,151	10.7
제품디자인	3,122	14.2	1,064	9.4	2,059	19.1
시각디자인	4,036	18.3	2,034	18.0	2,001	18.6
디지털/멀티미디어디자인	3,040	13.8	1,508	13.4	1,532	14.2
공간디자인	3,638	16.5	2,499	22.2	1,139	10.6
패션/텍스타일디자인	4,544	20.6	2,456	21.8	2,088	19.4
서비스/경험디자인	209	0.9	63	0.6	146	1.4
산업공예디자인	1,052	4.8	463	4.1	588	5.5
디자인 인프라(디자인 기반기술)	397	1.8	318	2.8	79	0.7
소계	22,057	100.0	11,274	100.0	10,783	100.0

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

□ 디자인 관련 졸업생들의 성별 전공 분포를 살펴보면,

○ 전문대 남성의 경우 공간디자인의 비중이 가장 높은 37.4%를 보이고 있으며, 시각디자인 15.5%, 디지털/멀티미디어디자인 11.5%의 순으로 나타남

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

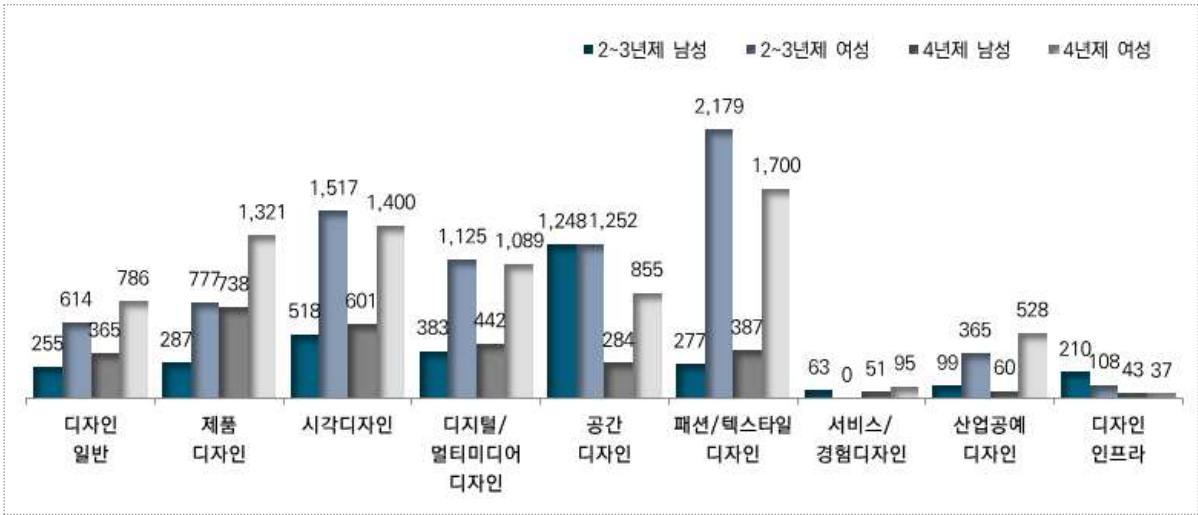
○ 전문대 여성의 경우엔 남성과 다르게 패션/텍스타일디자인이 가장 높은 27.5%를 차지하고 있으며, 시각디자인 19.1%, 공간디자인 15.8%, 디지털/멀티미디어디자인 14.2% 등의 순으로 나타나고 있음

○ 대졸 남성의 경우 제품디자인이 24.8%로 가장 많은 비중을 차지하였으며, 시각디자인 20.2%, 디지털/멀티미디어디자인 14.9%, 패션/텍스타일디자인 13.0% 등의 순서로 졸업생을 많이 배출하고 있음

○ 대졸 여성의 경우 패션/텍스타일디자인이 21.8%로 가장 높은 비중을 차지하였으며, 시각디자인 17.9%, 제품디자인 16.9% 등의 순으로 나타나고 있음

〈그림3-3〉 디자인 관련 학과 졸업현황(디자인 특수분류 대분류 기준)

(단위 : 명)



〈표3-2〉 학교 유형별 성별 디자인 관련 학과 졸업현황(디자인 특수분류 대분류 기준)

(단위 : 명, %)

대분류	2~3년제				4년제			
	남성		여성		남성		여성	
	인원	비중	인원	비중	인원	비중	인원	비중
디자인일반	255	7.6	614	7.7	365	12.3	786	10.1
제품디자인	287	8.6	777	9.8	738	24.8	1,321	16.9
시각디자인	518	15.5	1,517	19.1	601	20.2	1,400	17.9
디지털/멀티미디어디자인	383	11.5	1,125	14.2	442	14.9	1,089	13.9
공간디자인	1,248	37.4	1,252	15.8	284	9.6	855	10.9
패션/텍스타일디자인	277	8.3	2,179	27.5	387	13.0	1,700	21.8
서비스/경험디자인	63	1.9	0	0.0	51	1.7	95	1.2
산업공예디자인	99	3.0	365	4.6	60	2.0	528	6.8
디자인 인프라(디자인 기반기술)	210	6.3	108	1.4	43	1.4	37	0.5
소계	3,339	100.0	7,935	100.0	2,972	100.0	7,811	100.0

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

2) 디자인 인력 경제활동 실태

□ 이번 절에서는 디자인 관련 졸업생들의 졸업 후 경제활동상태를 살펴보도록 함

〈표3-3〉 디자인 전공별 경제활동상태

(단위 : 명, %)

			경제활동인구				비경제활동인구	
			취업자		실업자			
인문계열			29,942	(68.0)	4,577	(10.4)	9,517	(21.6)
사회계열			104,756	(74.1)	13,950	(9.9)	22,591	(16.0)
교육계열			23,161	(78.2)	1,155	(3.9)	5,293	(17.9)
공학계열			88,601	(76.7)	9,172	(7.9)	17,818	(15.4)
자연계열			34,586	(67.8)	4,455	(8.7)	12,005	(23.5)
의약계열			39,864	(85.9)	2,458	(5.3)	4,074	(8.8)
예체능계열			49,373	(74.4)	5,316	(8.0)	11,662	(17.6)
	디자인전공	디자인일반	1,303	(64.5)	190	(9.4)	526	(26.1)
		제품디자인	2,408	(77.1)	273	(8.7)	441	(14.1)
		시각디자인	2,983	(73.9)	337	(8.3)	716	(17.8)
		디지털/멀티미디어디자인	2,222	(73.1)	294	(9.7)	524	(17.2)
		공간디자인	2,578	(70.9)	379	(10.4)	681	(18.7)
		패션/텍스타일디자인	3,553	(78.2)	446	(9.8)	546	(12.0)
		서비스/경험디자인	146	(70.2)	31	(15.1)	31	(14.8)
		산업공예디자인	701	(66.7)	82	(7.8)	268	(25.5)
		디자인 인프라(디자인 기반기술)	263	(66.3)	0	(0.0)	134	(33.7)
		소계	16,158	(73.3)	2,032	(9.2)	3,867	(17.5)
계열 합계			370,282	(74.9)	41,083	(8.3)	82,959	(16.8)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

○ 2015 대졸자 직업이동경로조사는 2015년 9월 1일 기준으로 조사되었기 때문에 현재의 경제활동 상태는 졸업 이후 18개월에서 24개월이 지난 시점임

○ 우선 디자인 관련 전체 졸업생 가운데 16,158명이 현재 취업하고 있는 것으로 나타나 취업자의 비중은 73.3%를 차지하고 있음

- 이는 전체 계열 평균인 74.9%보다는 적은 수치지만 큰 차이를 보이진 않음
- 취업자의 비중이 높은 전공은 패션/텍스타일디자인으로 졸업생의 약 78.2%가 현재 취업 상태에 있었으며, 다음으로는 제품디자인 77.1%, 시각디자인 73.9%, 디지털/멀티미디어디자인 73.1%의 순으로 나타남

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

○ 반면 실업자는 2,032명(9.2%[6]), 비경제활동인구는 3,867명(17.5%)를 차지하고 있음

- 현재 실업자의 비중이 높은 전공은 서비스/경험디자인으로 졸업생 가운데 15.1%가 현재 구직중에 있으며, 공간디자인 10.4%, 디지털/멀티미디어디자인 9.7% 등의 순으로 실업자의 비중이 높은 것으로 나타남
- 현재 비경제활동 인구의 비중이 높은 전공은 디자인 인프라(디자인 기반기술) 전공이 33.7%로 가장 높게 나타났으며, 디자인일반 26.1%, 산업공예디자인 25.5%의 순으로 비경제활동인구 비중이 높게 나타남

□ 다음으로 학교 유형별 전공별로 디자인 관련 졸업생들의 졸업 후 경제활동상태를 살펴보도록 하자.

○ 전체 졸업생들을 대상으로 했을 때, 전문대학의 취업자 비중은 77.6%, 4년제 대학교의 취업자 비중은 73.1%로 나타남

○ 하지만 디자인전공자들만을 대상으로 했을 때

- 전문대학의 취업자 비중은 69.6%, 4년제 이상 대학교의 취업자 비중은 77.1%로 전문대학졸업생의 취업 비중은 상대적으로 떨어지고, 4년제 대학교의 취업자 비중은 상대적으로 높은 것을 확인할 수 있음
- 또한 전문대학의 취업자 비중은 4년제 이상 대학교 취업자 비중에 비해 낮게 나타나고 있음
- 즉, 디자인전공 졸업자 전체 취업자 비중은 전체 대학 졸업자 비중과 큰 차이가 없지만 졸업 학교 유형별로는 전체와 다른 양상을 보이고 있다는데 특징이 있음
- 전문대학 졸업자 가운데서는 시각디자인 전공의 취업자 비중이 78.2%로 가장 높게 나타났으며, 패션/텍스타일디자인 74.7%, 제품디자인 69.6%, 공간디자인 69.4% 등의 순으로 취업자 비중이 높게 나타남
- 4년제 대학교 졸업자 가운데서는 패션/텍스타일디자인 전공자의 취업자 비중이 82.3%로 가장 높고, 디자인 인프라(디자인 기반기술)이 82.0%, 디지털/멀티미디어 디자인 전공은 81.3%, 제품디자인 81.0%로 취업자의 비중이 높게 나타남

6) 일반적인 실업률 정의와는 차이가 있기 때문에 실업자 비중으로 정의되어야 한다

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

❍ 전문대학교 디자인 전공 졸업자 가운데 실업자의 비중은 10.8%이며, 비경제활동 인구의 비중은 19.6%로 나타났고, 4년제 이상 대학교 졸업생 가운데 실업자의 비중은 7.5%, 비경제활동 인구의 비중은 15.4%로 나타나 실업자나 비경활자의 비중 역시 4년제 대학교 디자인 전공 졸업자의 비중이 낮게 나타나고 있음

〈표3-4〉 학교 유형별 디자인 전공별 경제활동상태

(단위 : %)

			2~3년제			4년제		
			경활		비경제활동	경활		비경제활동
			취업자	실업자		취업자	실업자	
인문계열			(65.6)	(12.7)	(21.7)	(68.4)	(10.0)	(21.6)
사회계열			(74.2)	(9.2)	(16.6)	(74.1)	(10.2)	(15.6)
교육계열			(86.3)	(2.9)	(10.9)	(69.2)	(5.4)	(25.4)
공학계열			(79.3)	(9.4)	(11.4)	(75.2)	(7.2)	(17.6)
자연계열			(79.6)	(8.9)	(11.4)	(63.5)	(8.7)	(27.9)
의약계열			(85.6)	(5.8)	(8.5)	(86.4)	(4.4)	(9.2)
예체능계열			(72.4)	(8.4)	(19.2)	(76.2)	(7.7)	(16.1)
	디자인전공	디자인일반	(56.0)	(7.2)	(36.8)	(71.0)	(11.0)	(18.0)
		제품디자인	(69.6)	(16.2)	(14.3)	(81.0)	(4.9)	(14.1)
		시각디자인	(78.2)	(6.1)	(15.7)	(69.6)	(10.6)	(19.8)
		디지털/멀티미디어디자인	(64.7)	(13.3)	(21.9)	(81.3)	(6.1)	(12.6)
		공간디자인	(69.4)	(9.8)	(20.7)	(74.0)	(11.7)	(14.4)
		패션/텍스타일디자인	(74.7)	(12.1)	(13.2)	(82.3)	(7.1)	(10.6)
		서비스/경험디자인	(50.0)	(50.0)	(0.0)	(78.9)	(0.0)	(21.1)
		산업공예디자인	(54.6)	(17.7)	(27.8)	(76.3)	(0.0)	(23.7)
		디자인 인프라(디자인 기반기술)	(62.3)	(0.0)	(37.7)	(82.0)	(0.0)	(18.0)
		소계	(69.6)	(10.8)	(19.6)	(77.1)	(7.5)	(15.4)
계열 합계			(77.6)	(8.3)	(14.1)	(73.1)	(8.4)	(18.5)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

□ 이를 성별로 다시 구분하여 살펴보면,

❍ 전체 졸업자와 대비하여 디자인 전공의 취업자 비율은 각 성별에 따라 유사한 분포를 보이고 있음

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

❍ 남성은 디자인관련 전공 전체 졸업자 가운데 75.5%가 현재 취업 상태에 있으며, 여성은 72.4%가 취업 상태에 있어 남성의 취업자 비중이 약간 높은 것으로 나타남

- 남성의 취업자 비중이 높은 전공은 제품디자인으로 전체 졸업자 가운데 85.8%가 취업자로 나타났으며, 패션/텍스타일디자인이 85.0%, 디지털/멀티미디어디자인이 81.5%의 순으로 나타남
- 여성 취업자 가운데서는 시각디자인 전공이 77.6%로 가장 높은 비중을 차지하였고, 패션/텍스타일디자인이 77.0%, 디자인 인프라(디자인 기반기술)이 75.3% 등의 순으로 나타남

〈표3-5〉 성별 디자인 전공별 경제활동상태

(단위 : %)

디자인 전공			남성			여성		
			경활		비경제 활동	경활		비경제 활동
			취업자	실업자		취업자	실업자	
인문계열			(71.8)	(7.8)	(20.4)	(66.2)	(11.6)	(22.2)
사회계열			(76.7)	(9.1)	(14.2)	(72.1)	(10.5)	(17.4)
교육계열			(73.3)	(3.4)	(23.3)	(79.6)	(4.1)	(16.3)
공학계열			(77.7)	(7.5)	(14.8)	(71.8)	(9.9)	(18.3)
자연계열			(68.9)	(8.4)	(22.6)	(66.8)	(9.0)	(24.3)
의약계열			(85.0)	(5.2)	(9.8)	(86.2)	(5.3)	(8.4)
예체능계열			(75.7)	(6.9)	(17.3)	(73.7)	(8.6)	(17.7)
	디자인전공	디자인일반	(75.7)	(7.9)	(16.4)	(59.6)	(10.0)	(30.4)
		제품디자인	(85.8)	(8.6)	(5.6)	(72.9)	(8.8)	(18.3)
		시각디자인	(64.2)	(7.8)	(28.0)	(77.6)	(8.6)	(13.8)
		디지털/멀티미디어디자인	(81.5)	(5.5)	(13.0)	(70.0)	(11.2)	(18.8)
		공간디자인	(75.2)	(10.9)	(13.9)	(67.7)	(10.1)	(22.2)
		패션/텍스타일디자인	(85.0)	(2.9)	(12.1)	(77.0)	(11.0)	(12.0)
		서비스/경험디자인	(72.4)	(27.6)	(0.0)	(67.6)	(0.0)	(32.4)
		산업공예디자인	(44.6)	(0.0)	(55.4)	(70.6)	(9.2)	(20.2)
		디자인 인프라(디자인 기반기술)	(61.1)	(0.0)	(38.9)	(75.3)	(0.0)	(24.7)
		소계	(75.5)	(7.7)	(16.8)	(72.4)	(9.8)	(17.8)
계열 합계			**(76.3)**	**(7.8)**	**(16.0)**	**(73.7)**	**(8.8)**	**(17.5)**

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

❍ 디자인 전공 남성의 경우 실업자 비중은 7.7%로 여성의 9.8%에 비해 낮게 나타났으며 비경활인구의 비중은 여성이 17.8%로 남성의 16.8%에 비해 높게 나타나고 있음

- 이는 전체 졸업생 평균 수준으로 성별에 따른 특이점은 발견되지 않음

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

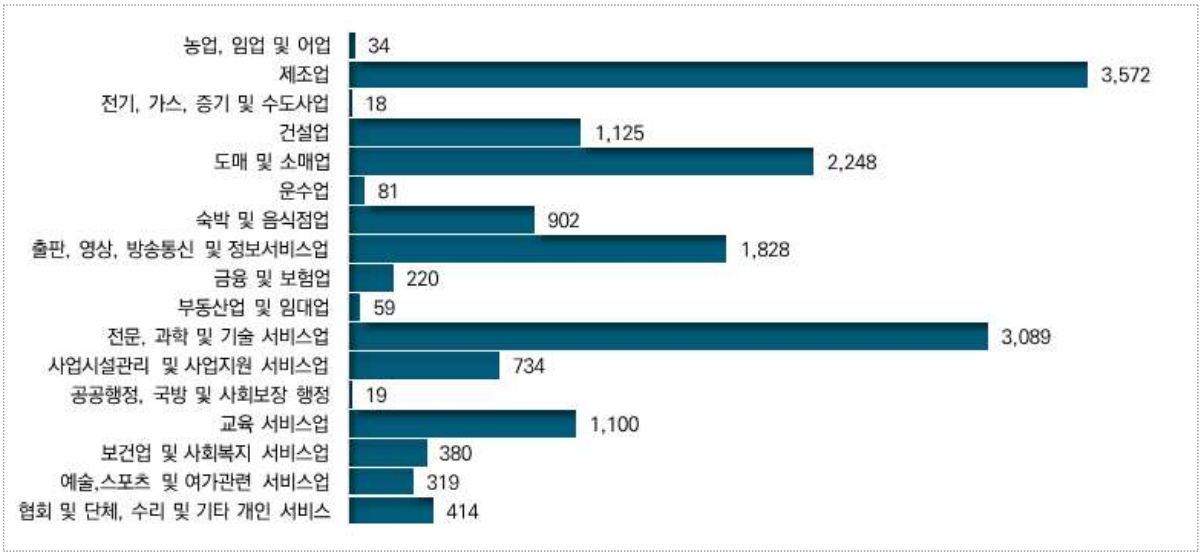
3) 디자인 인력의 산업별·직업별 현황

□ 디자인 전공 인력들이 졸업 후 현재 종사하고 있는 산업별 비중을 살펴보면,

○ 전체적으로 제조업이 22.1%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 전문, 과학 및 기술 서비스업 19.1%, 도매 및 소매업 13.9%, 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업 11.3% 등으로 분포하고 있음

〈그림3-4〉 디자인 관련 학과 졸업생의 산업별 분포

(단위 : 명)



- 전공별 졸업생을 기준으로 가장 많은 분포를 보이고 있는 패션/텍스타일 디자인 전공부터 살펴보면, 제조업이 33.1%로 가장 많은 비중을 차지하고 있고, 도매 및 소매업이 23.9%로 두 개의 산업이 57.0%로 과반수 이상을 차지하고 있음
- 다음으로 시각디자인 전공의 취업 분야를 살펴보면, 전문, 과학 및 기술 서비스업이 가장 많은 29.2%를 차지하고 있고, 제조업 20.0%, 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업 15.6% 등의 순으로 나타남
- 공간디자인 전공자의 경우엔 건설업이 31.0%로 가장 많은 비중을 차지하고 있으며, 전문, 과학 및 기술 서비스업이 26.4%, 숙박 및 음식점업이 11.9%를 차지하고 있음
- 제품디자인 전공자의 경우엔 제조업이 27.9%로 가장 많은 비중을 차지하고 있고, 전문, 과학 및 기술 서비스업 21.7%, 도매 및 소매업 12.7% 등의 순을 보임

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

- 디지털/멀티미디어 디자인 전공자의 경우 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업이 27.4%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 전문, 과학 및 기술 서비스업 23.5%, 제조업 16.8% 등의 순으로 취업자 비중이 높은 것을 확인할 수 있음

〈표3-6〉 디자인 전공 졸업자의 산업별 비중

(단위 : 명, %)

	디자인 일반	제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라	디자인 전공 소계		전 계열	
농업, 임업 및 어업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(1.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	34	(0.2)	1,899	(0.5)
광업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	97	(0.03)
제조업	(16.6)	(27.9)	(20.0)	(16.8)	(7.7)	(33.1)	(22.8)	(26.1)	(45.8)	3,572	(22.1)	66,948	(18.1)
전기, 가스, 증기 및 수도사업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(6.9)	18	(0.1)	2,036	(0.5)
하수·폐기물 처리, 원료재생 및 환경복원업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	584	(0.2)
건설업	(3.1)	(4.7)	(1.4)	(1.9)	(31.0)	(0.0)	(21.4)	(8.3)	(0.0)	1,125	(7.0)	13,088	(3.5)
도매 및 소매업	(25.5)	(12.7)	(10.6)	(8.6)	(4.4)	(23.9)	(38.8)	(6.0)	(16.0)	2,248	(13.9)	33,217	(9.0)
운수업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.8)	(1.5)	(0.0)	(16.9)	(0.0)	(0.0)	81	(0.5)	6,154	(1.7)
숙박 및 음식점업	(1.4)	(3.4)	(7.0)	(0.9)	(11.9)	(7.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	902	(5.6)	21,532	(5.8)
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	(12.8)	(10.3)	(15.6)	(27.4)	(2.4)	(4.5)	(0.0)	(11.9)	(12.4)	1,828	(11.3)	23,837	(6.4)
금융 및 보험업	(0.0)	(3.5)	(0.0)	(1.4)	(2.4)	(0.0)	(0.0)	(6.0)	(0.0)	220	(1.4)	11,459	(3.1)
부동산업 및 임대업	(1.4)	(0.0)	(0.9)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(5.4)	59	(0.4)	3,225	(0.9)
전문, 과학 및 기술 서비스업	(17.0)	(21.7)	(29.2)	(23.5)	(26.4)	(5.7)	(0.0)	(9.6)	(0.0)	3,089	(19.1)	26,301	(7.1)
사업시설관리 및 사업지원 서비스업	(9.1)	(2.3)	(3.2)	(3.3)	(5.7)	(5.1)	(0.0)	(8.9)	(0.0)	734	(4.5)	11,720	(3.2)
공공행정, 국방 및 사회보장 행정	(1.4)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	19	(0.1)	19,570	(5.3)
교육 서비스업	(4.0)	(6.0)	(8.3)	(7.9)	(2.5)	(8.1)	(0.0)	(18.4)	(0.0)	1,100	(6.8)	52,653	(14.2)
보건업 및 사회복지 서비스업	(3.7)	(3.4)	(0.7)	(1.1)	(1.6)	(3.6)	(0.0)	(0.0)	(13.5)	380	(2.4)	55,205	(14.9)
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	(0.0)	(0.6)	(0.9)	(4.9)	(1.0)	(3.1)	(0.0)	(4.9)	(0.0)	319	(2.0)	9,414	(2.5)
협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스	(3.9)	(2.8)	(2.3)	(0.0)	(1.5)	(5.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	414	(2.6)	10,986	(3.0)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

○ 전문대학 디자인 전공 졸업자들의 현재 일자리 산업 분포를 살펴보면,

〈표3-7〉 디자인 전공 졸업자의 산업별 비중(2~3년제 대학)

(단위 : 명, %)

	디자인 일반	제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업 공예 디자인	디자인 인프라	디자인 전공 소계		전 계열	
농업, 임업 및 어업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	963	(0.7)
제조업	(19.4)	(24.3)	(26.8)	(17.3)	(7.7)	(21.8)	(0.0)	(33.7)	(60.8)	1,610	(20.5)	23,494	(16.6)
전기, 가스, 증기 및 수도사업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	341	(0.2)
하수·폐기물 처리, 원료재생 및 환경복원업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	264	(0.2)
건설업	(4.6)	(7.5)	(1.5)	(2.2)	(35.2)	(0.0)	(100.0)	(0.0)	(0.0)	765	(9.8)	5,663	(4.0)
도매 및 소매업	(28.2)	(10.9)	(14.3)	(13.8)	(4.7)	(28.4)	(0.0)	(16.6)	(21.2)	1,266	(16.1)	12,501	(8.8)
운수업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(2.2)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	39	(0.5)	1,897	(1.3)
숙박 및 음식점업	(0.0)	(8.6)	(9.0)	(0.0)	(16.0)	(10.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	678	(8.6)	12,893	(9.1)
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	(0.0)	(11.0)	(15.7)	(18.7)	(1.7)	(6.0)	(0.0)	(33.2)	(0.0)	736	(9.4)	6,389	(4.5)
금융 및 보험업	(0.0)	(6.1)	(0.0)	(0.0)	(1.6)	(0.0)	(0.0)	(16.6)	(0.0)	116	(1.5)	2,910	(2.1)
부동산업 및 임대업	(0.0)	(0.0)	(1.6)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	26	(0.3)	1,633	(1.2)
전문, 과학 및 기술 서비스업	(14.7)	(18.5)	(19.6)	(22.9)	(20.1)	(2.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	1,130	(14.4)	7,915	(5.6)
사업시설관리 및 사업지원 서비스업	(12.6)	(0.0)	(3.6)	(4.3)	(6.1)	(5.8)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	372	(4.7)	5,965	(4.2)
공공행정, 국방 및 사회보장 행정	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4,816	(3.4)
교육 서비스업	(0.0)	(3.3)	(4.6)	(12.0)	(0.0)	(10.4)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	405	(5.2)	11,693	(8.3)
보건업 및 사회복지 서비스업	(9.9)	(2.3)	(0.0)	(2.4)	(2.4)	(2.0)	(0.0)	(0.0)	(18.0)	202	(2.6)	32,962	(23.3)
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	(0.0)	(2.0)	(1.7)	(6.5)	(0.0)	(4.1)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	181	(2.3)	3,376	(2.4)
협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스	(10.5)	(3.0)	(1.6)	(0.0)	(2.2)	(9.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	301	(3.8)	5,591	(4.0)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

- 제조업이 전체 취업자의 20.5%를 차지하고 있으며, 도매 및 소매업 16.1%, 전문, 과학 및 기술 서비스업 14.4%, 건설업 9.8%, 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업 9.4% 등의 순으로 나타남
- 전문대학 졸업자 가운데 공간디자인 전공자의 경우 건설업(35.2%), 전문, 과학 및 기술 서비스업(20.1%), 숙박 및 음식점업(16.0%)의 분포를 보임

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

- 패션/텍스타일 디자인의 경우 도매 및 소매업(28.4%), 제조업(21.8%), 숙박 및 음식점업(10.5%)의 순으로 나타남
- 시각디자인 전공의 경우 제조업(26.8%), 전문, 과학 및 기술 서비스업(19.6%), 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업(15.7%)의 분포를 보임
- 디지털/멀티미디어 전공자의 경우 전문, 과학 및 기술 서비스업(22.9%), 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업(18.7%), 제조업(17.3%) 등의 분포를 보이고 있음

❍ 4년제 대학 디자인 전공 졸업자들의 현재 일자리 산업 분포를 살펴보면, 제조업이 가장 높은 23.6%를 보이고 있으며, 전문, 과학 및 기술 서비스업도 유사한 규모로 23.6%를 보이고 있음. 또한, 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업이 13.6%, 도매 및 소매업 11.8%등의 순으로 나타남

〈표3-8〉 디자인 전공 졸업자의 산업별 비중(4년제 대학)

(단위 : 명, %)

	디자인 일반	제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업 공예 디자인	디자인 인프라	디자인 전공 소계		전 계열	
농업, 임업 및 어업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(2.7)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	34	(0.4)	936	(0.4)
광업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	97	(0.04)
제조업	(14.9)	(29.5)	(12.3)	(16.4)	(7.5)	(45.2)	(29.0)	(21.8)	(0.0)	1,962	(23.6)	43,454	(19.3)
전기, 가스, 증기 및 수도사업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(28.1)	18	(0.2)	1,696	(0.8)
하수·폐기물 처리, 원료재생 및 환경복원업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	320	(0.1)
건설업	(2.2)	(3.5)	(1.2)	(1.7)	(22.3)	(0.0)	(0.0)	(13.0)	(0.0)	360	(4.3)	7,425	(3.3)
도매 및 소매업	(23.9)	(13.4)	(6.3)	(4.6)	(3.8)	(19.1)	(49.4)	(0.0)	(0.0)	982	(11.8)	20,703	(9.2)
운수업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(1.4)	(0.0)	(0.0)	(21.6)	(0.0)	(0.0)	42	(0.5)	4,257	(1.9)
숙박 및 음식점업	(2.2)	(1.0)	(4.7)	(1.6)	(3.5)	(4.2)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	223	(2.7)	8,639	(3.8)
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	(20.4)	(10.0)	(15.5)	(34.3)	(3.9)	(2.9)	(0.0)	(0.0)	(50.0)	1,092	(13.1)	17,439	(7.8)
금융 및 보험업	(0.0)	(2.4)	(0.0)	(2.5)	(4.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	105	(1.3)	8,549	(3.8)
부동산업 및 임대업	(2.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(21.9)	33	(0.4)	1,591	(0.7)
전문, 과학 및 기술 서비스업	(18.4)	(23.1)	(40.2)	(23.9)	(39.4)	(9.8)	(0.0)	(14.9)	(0.0)	1,959	(23.6)	18,386	(8.2)
사업시설관리 및 사업지원 서비스업	(7.0)	(3.3)	(2.7)	(2.6)	(4.8)	(4.4)	(0.0)	(13.9)	(0.0)	361	(4.3)	5,736	(2.6)
공공행정, 국방 및 사회보장 행정	(2.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	19	(0.2)	14,589	(6.5)
교육 서비스업	(6.4)	(7.2)	(12.5)	(4.6)	(7.7)	(5.7)	(0.0)	(28.8)	(0.0)	696	(8.4)	36,885	(16.4)
보건업 및 사회복지 서비스업	(0.0)	(3.9)	(1.6)	(0.0)	(0.0)	(5.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	178	(2.1)	22,243	(9.9)
예술, 스포츠 및 여가 관련 서비스업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(3.6)	(3.1)	(1.9)	(0.0)	(7.6)	(0.0)	138	(1.7)	6,038	(2.7)
협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스	(0.0)	(2.7)	(3.1)	(0.0)	(0.0)	(1.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	112	(1.3)	5,395	(2.4)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

- 4년제 디자인 전공 가운데 가장 큰 비중을 차지하고 있는 패션/텍스타일 디자인 전공자의 경우 45.2%가 제조업에 종사하고 있으며, 도매 및 소매업 19.1%, 전문, 과학 및 기술 서비스업 9.8% 등의 순을 보이고 있음
- 다음으로 제품디자인 전공자들의 경우 제조업이 29.5%로 가장 높고, 전문, 과학 및 기술 서비스업 23.1%, 도매 및 소매업 13.4%, 출판 영상, 방송통신 및 정보서비스업 10.0% 등의 순으로 취업자가 분포하고 있음

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

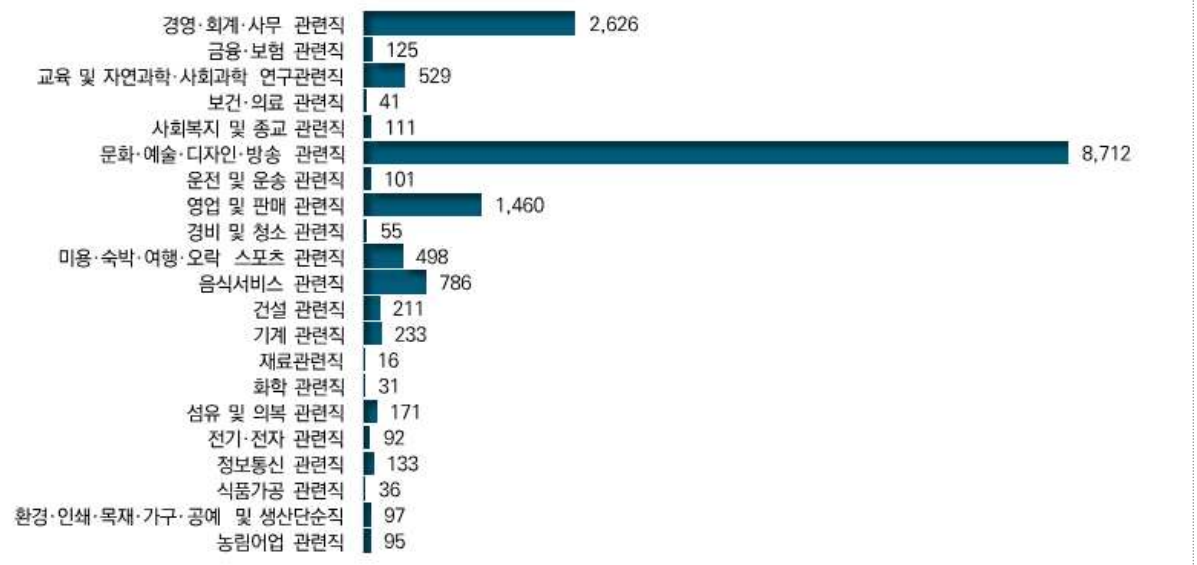
- 시각디자인 전공자의 경우 전문 과학 및 기술 서비스업이 가장 높은 40.2%를 보이고 있으며, 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업 15.5%, 교육 서비스업 12.5%, 제조업 12.3%의 분포를 보이고 있음
- 디지털/멀티미디어 전공자의 경우 출판 영상, 방송통신 및 정보서비스업이 34.3%, 전문, 과학 및 기술 서비스업 23.9%로 다수를 차지하였고, 제조업이 그 다음인 16.4%를 보이고 있음

□ 다음으로 디자인 전공 인력들이 졸업 후 현재 종사하고 있는 직업별 비중을 살펴보면,

○ 문화·예술·디자인·방송 관련직이 가장 높은 53.9%의 비중을 차지하고 있고, 경영·회계·사무 관련직이 16.3%, 영업 및 판매 관련직이 9.0% 등의 순으로 과반 수 이상이 전공과 유사한 직무를 수행하고 있는 것을 확인할 수 있음

〈그림3-5〉 디자인 관련 학과 졸업생의 직업별 분포

(단위 : 명)



〈표3-9〉 디자인 전공 졸업자의 직업별 비중

(단위 : 명, %)

	디자인 일반	제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업 공예 디자인	디자인 인프라	디자인 전공 소계		전 계열	
관리직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	812	(0.2)
경영·회계·사무 관련직	(12.3)	(17.2)	(14.8)	(12.1)	(12.1)	(23.0)	(21.4)	(23.0)	(6.9)	2,626	(16.3)	96,176	(26.0)
금융·보험 관련직	(0.0)	(0.9)	(0.0)	(0.0)	(2.4)	(0.0)	(0.0)	(6.0)	(0.0)	125	(0.8)	8,226	(2.2)
교육 및 자연과학 · 사회과학 연구관련직	(4.0)	(2.2)	(2.2)	(3.4)	(1.2)	(5.2)	(0.0)	(9.3)	(0.0)	529	(3.3)	32,455	(8.8)
법률·경찰·소방·교도 관련직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,727	(0.7)
보건·의료 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(1.6)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	41	(0.3)	40,164	(10.8)
사회복지 및 종교 관련직	(0.0)	(0.7)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(1.6)	(0.0)	(0.0)	(13.5)	111	(0.7)	18,609	(5.0)
문화·예술·디자인·방송 관련직	(52.5)	(61.0)	(66.0)	(71.9)	(55.5)	(31.0)	(22.8)	(49.0)	(31.6)	8,712	(53.9)	23,714	(6.4)
운전 및 운송 관련직	(1.4)	(0.0)	(0.6)	(0.0)	(1.5)	(0.0)	(16.9)	(0.0)	(0.0)	101	(0.6)	3,754	(1.0)
영업 및 판매 관련직	(14.7)	(4.7)	(4.0)	(3.1)	(4.4)	(20.0)	(38.8)	(6.0)	(16.0)	1,460	(9.0)	28,846	(7.8)
경비 및 청소 관련직	(0.0)	(0.0)	(1.0)	(0.0)	(1.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	55	(0.3)	2,876	(0.8)
미용·숙박·여행·오락 스포츠 관련직	(0.0)	(2.4)	(2.3)	(2.2)	(1.5)	(8.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	498	(3.1)	11,966	(3.2)
음식서비스 관련직	(0.0)	(3.4)	(5.4)	(0.9)	(11.9)	(6.1)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	786	(4.9)	14,957	(4.0)
건설 관련직	(0.0)	(1.0)	(1.4)	(0.0)	(4.7)	(0.0)	(0.0)	(3.4)	(0.0)	211	(1.3)	8,685	(2.3)
기계 관련직	(1.7)	(1.8)	(0.0)	(1.4)	(1.1)	(0.7)	(0.0)	(0.0)	(31.9)	233	(1.4)	17,259	(4.7)
재료관련직	(1.2)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	16	(0.1)	3,381	(0.9)
화학 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.9)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	31	(0.2)	4,000	(1.1)
섬유 및 의복 관련직	(3.9)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(3.4)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	171	(1.1)	550	(0.1)
전기·전자 관련직	(2.1)	(0.0)	(0.0)	(1.9)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(3.3)	(0.0)	92	(0.6)	14,437	(3.9)
정보통신 관련직	(0.0)	(1.5)	(2.3)	(0.0)	(1.1)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	133	(0.8)	16,735	(4.5)
식품가공 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(1.6)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	36	(0.2)	2,943	(0.8)
환경·인쇄·목재·가구·공예 및 생산단순직	(1.4)	(3.2)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	97	(0.6)	6,479	(1.7)
농림어업 관련직	(4.7)	(0.0)	(0.0)	(1.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	95	(0.6)	1,961	(0.5)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

- 전공별 졸업생을 기준으로 가장 많은 분포를 보이고 있는 패션/텍스타일 디자인 전공부터 살펴보면, 문화·예술·디자인·방송 관련직이 31.0%로 가장 높은 비중을 차지하고 있고, 경영·회계·사무 관련직이 23.0%, 영업 및 판매 관련직이 20.0%의 분포를 보이고 있음

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

- 다음으로 시각디자인 전공의 취업 분야를 살펴보면, 문화·예술·디자인·방송 관련직이 66.0%로 가장 높은 비중을 차지하고 있고, 경영·회계·사무 관련직이 14.8%, 음식서비스 관련직이 5.4%를 차지하고 있음
- 공간디자인 전공자의 경우엔 문화·예술·디자인·방송 관련직이 55.5%로 가장 높은 비중을 차지하고 있고, 경영·회계·사무 관련직이 12.1%, 음식서비스 관련직이 11.9%를 차지하고 있음
- 제품디자인 전공자의 경우엔 문화·예술·디자인·방송 관련직이 61.0%로 가장 높은 비중을 차지하고 있고, 경영·회계·사무 관련직이 17.2%, 영업 및 판매 관련직이 4.7%의 분포를 보이고 있음
- 디지털/멀티미디어 디자인 전공자의 경우 문화·예술·디자인·방송 관련직이 71.9%로 가장 높은 비중을 차지하고 있고, 경영·회계·사무 관련직이 12.1%, 영업 및 판매 관련직이 3.1%의 분포를 보이고 있음

❍ 전문대학 디자인 전공 졸업자들의 현재 일자리 산업 분포를 살펴보면, 문화·예술·디자인·방송 관련직이 41.8%로 가장 높은 비중을 차지하고 있고, 경영·회계·사무 관련직이 18.3%, 영업 및 판매 관련직이 11.8%, 음식 서비스 관련직 8.3%, 미용·숙박·여행·오락 스포츠 관련직 4.2%의 분포를 보이고 있음

- 전문대학 졸업자 가운데 공간디자인 전공자의 경우 문화·예술·디자인·방송 관련직이 43.0%로 가장 높은 비중을 차지하고 있고, 경영·회계·사무 관련직이 16.2%, 음식서비스 관련직이 16.0%의 분포를 보이고 있음
- 패션/텍스타일 디자인의 경우 영업 및 판매 관련직이 24.6%, 문화·예술·디자인·방송 관련직이 21.5%로 가장 높은 비중을 차지하고 있고, 경영·회계·사무 관련직이 19.4%의 분포를 보이고 있음
- 시각디자인 전공의 경우 문화·예술·디자인·방송 관련직이 58.0%로 가장 높은 비중을 차지하고 있고, 경영·회계·사무 관련직이 19.2%, 음식서비스 관련직이 7.3%의 분포를, 디지털/멀티미디어 전공자의 경우 문화·예술·디자인·방송 관련직이 57.2%로 가장 높은 비중을 차지하고 있고, 경영·회계·사무 관련직이 23.3%, 영업 및 판매 관련직이 5.2%의 분포를 보이고 있음

〈표3-10〉 디자인 전공 졸업자의 직업별 비중(2~3년제)

(단위 : 명, %)

	디자인 일반	제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업 공예 디자인	디자인 인프라	디자인 전공 소계		전 계열	
관리직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	410	(0.3)
경영·회계·사무 관련직	(19.5)	(18.9)	(19.2)	(23.3)	(16.2)	(19.4)	(100.0)	(0.0)	(0.0)	1,435	(18.3)	28,312	(20.0)
금융·보험 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(1.6)	(0.0)	(0.0)	(16.6)	(0.0)	70	(0.9)	1,644	(1.2)
교육 및 자연과학·사회과학 연구관련직	(0.0)	(0.0)	(1.4)	(3.8)	(0.0)	(6.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	170	(2.2)	6,665	(4.7)
법률·경찰·소방·교도 관련직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	297	(0.2)
보건·의료 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(2.4)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	41	(0.5)	23,990	(17.0)
사회복지 및 종교 관련직	(0.0)	(2.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(18.0)	53	(0.7)	10,003	(7.1)
문화·예술·디자인·방송 관련직	(23.7)	(49.0)	(58.0)	(57.2)	(43.0)	(21.5)	(0.0)	(57.8)	(18.4)	3,281	(41.8)	8,257	(5.8)
운전 및 운송 관련직	(0.0)	(0.0)	(1.2)	(0.0)	(2.2)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	57	(0.7)	1,934	(1.4)
영업 및 판매 관련직	(23.4)	(8.6)	(4.9)	(5.2)	(4.7)	(24.6)	(0.0)	(16.6)	(21.2)	924	(11.8)	10,867	(7.7)
경비 및 청소 관련직	(0.0)	(0.0)	(1.9)	(0.0)	(1.4)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	55	(0.7)	1,633	(1.2)
미용·숙박·여행·오락 스포츠 관련직	(0.0)	(5.0)	(1.7)	(2.5)	(2.2)	(11.1)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	328	(4.2)	5,726	(4.1)
음식서비스 관련직	(0.0)	(8.6)	(7.3)	(0.0)	(16.0)	(10.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	652	(8.3)	10,393	(7.4)
건설 관련직	(0.0)	(0.0)	(1.5)	(0.0)	(7.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	145	(1.8)	2,609	(1.8)
기계 관련직	(4.6)	(2.3)	(0.0)	(0.0)	(1.6)	(1.4)	(0.0)	(0.0)	(42.4)	176	(2.2)	8,245	(5.8)
재료 관련직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1,381	(1.0)
화학 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(1.7)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	31	(0.4)	1,571	(1.1)
섬유 및 의복 관련직	(10.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(3.9)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	122	(1.6)	180	(0.1)
전기·전자 관련직	(5.6)	(0.0)	(0.0)	(4.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(9.1)	(0.0)	92	(1.2)	5,721	(4.0)
정보통신 관련직	(0.0)	(2.1)	(3.0)	(0.0)	(1.7)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	92	(1.2)	3,852	(2.7)
식품가공 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(3.7)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	36	(0.5)	1,641	(1.2)
환경·인쇄·목재·가구·공예 및 생산단순직	(0.0)	(3.1)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	23	(0.3)	2,168	(1.5)
농림어업 관련직	(12.6)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	61	(0.8)	1,068	(0.8)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

❍ 4년제 대학 디자인 전공 졸업자들의 현재 일자리 산업 분포를 살펴보면, 문화·예술·디자인·방송 관련직이 65.3%로 가장 높은 비중을 차지하고 있고, 경영·회계·사무 관련직이 14.3%, 영업 및 판매 관련직이 6.4%의 순으로 나타남

- 4년제 대학교 디자인 전공자 가운데 가장 큰 비중을 차지하고 있는 패션/텍스타일 디자인 전공자의 경우 문화·예술·디자인·방송 관련직이 41.2%로 가장 높은 비중을 차지하고 있고, 경영·회계·사무 관련직이 26.9%, 영업 및 판매 관련직이 15.1%의 순을 보이고 있음
- 다음으로 제품디자인 전공자들의 경우 문화·예술·디자인·방송 관련직이 66.3%로 가장 높은 비중을 차지하고 있고, 경영·회계·사무 관련직이 16.5%, 교육 및 자연과학·사회과학 연구관련직이 3.2%, 영업 및 판매 관련직이 5.2% 등의 순으로 취업자가 분포하고 있음
- 시각디자인 전공자의 경우 문화·예술·디자인·방송 관련직이 75.0%로 가장 높은 비중을 차지하고 있고, 경영·회계·사무 관련직이 9.9%, 영업 및 판매 관련직이 3.1%, 미용·숙박·여행·오락 스포츠 관련직 3.1%, 음식서비스 관련직 3.1% 등의 분포를 보이고 있음
- 디지털/멀티미디어 전공자의 경우 문화·예술·디자인·방송 관련직이 83.4%로 가장 높은 비중을 차지하고 있고, 경영·회계·사무 관련직이 3.3%, 교육 및 자연과학·사회과학 연구관련직이 3.0%의 순으로 나타남

〈표3-11〉 디자인 전공 졸업자의 직업별 비중(4년제)

(단위 : 명, %)

	디자인 일반	제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업 공예 디자인	디자인 인프라	디자인 전공 소계		전 계열	
관리직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	401	(0.2)
경영·회계·사무 관련직	(8.1)	(16.5)	(9.9)	(3.3)	(3.5)	(26.9)	(0.0)	(36.0)	(28.1)	1,191	(14.3)	67,833	(30.2)
금융·보험 관련직	(0.0)	(1.2)	(0.0)	(0.0)	(4.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	54	(0.7)	6,582	(2.9)
교육 및 자연과학 ·사회과학 연구관련직	(6.4)	(3.2)	(3.1)	(3.0)	(3.8)	(4.3)	(0.0)	(14.6)	(0.0)	359	(4.3)	21,671	(9.6)
법률·경찰·소방·교도 관련직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,429	(1.1)
보건·의료 관련직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	16,174	(7.2)
사회복지 및 종교 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(3.4)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	58	(0.7)	8,606	(3.8)
문화·예술·디자인·방송 관련직	(69.6)	(66.3)	(75.0)	(83.4)	(81.4)	(41.2)	(29.0)	(44.1)	(71.9)	5,431	(65.3)	15,447	(6.9)
운전 및 운송 관련직	(2.2)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(21.6)	(0.0)	(0.0)	43	(0.5)	1,820	(0.8)
영업 및 판매 관련직	(9.5)	(3.0)	(3.1)	(1.4)	(3.8)	(15.1)	(49.4)	(0.0)	(0.0)	536	(6.4)	17,967	(8.0)
경비 및 청소 관련직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1,243	(0.6)
미용·숙박·여행·오락 스포츠 관련직	(0.0)	(1.2)	(3.1)	(2.0)	(0.0)	(4.8)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	171	(2.1)	6,239	(2.8)
음식서비스 관련직	(0.0)	(1.0)	(3.1)	(1.6)	(3.5)	(1.4)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	134	(1.6)	4,565	(2.0)
건설 관련직	(0.0)	(1.5)	(1.2)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(5.4)	(0.0)	66	(0.8)	6,070	(2.7)
기계 관련직	(0.0)	(1.5)	(0.0)	(2.6)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	57	(0.7)	9,014	(4.0)
재료관련직	(1.9)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	16	(0.2)	2,000	(0.9)
화학 관련직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,429	(1.1)
섬유 및 의복 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(2.9)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	49	(0.6)	370	(0.2)
전기·전자 관련직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8,716	(3.9)
정보통신 관련직	(0.0)	(1.2)	(1.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	41	(0.5)	12,883	(5.7)
식품가공 관련직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1,302	(0.6)
환경·인쇄·목재·가구·공예 및 생산단순직	(2.3)	(3.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	74	(0.9)	4,311	(1.9)
농림어업 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(2.7)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	34	(0.4)	893	(0.4)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

3.2 디자인 인력 근로조건(현직장)

1) 디자인 인력의 종사자 지위

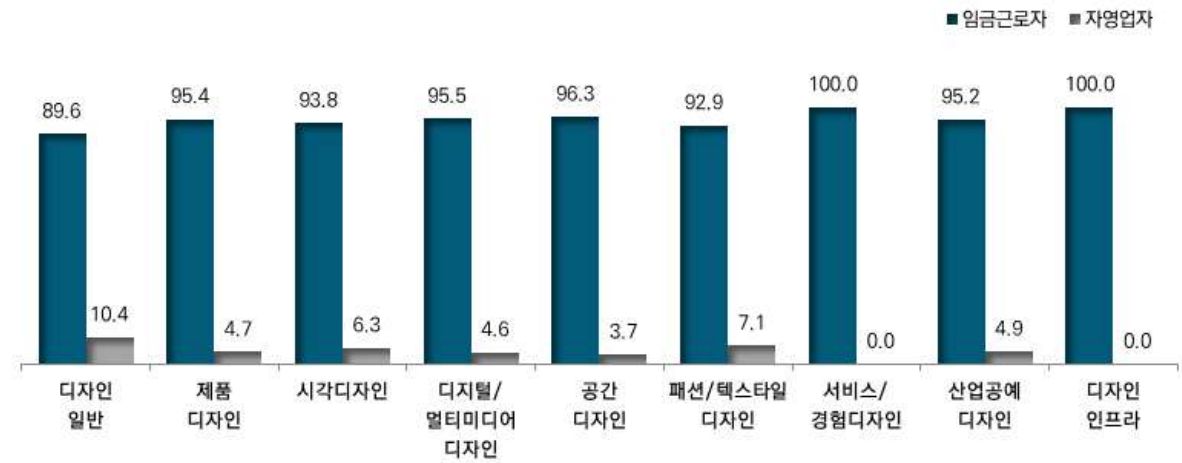
□ 현 일자리를 기준으로 디자인 관련 전공자들의 종사상 지위를 살펴보면 다음과 같음

○ 전체적으로 임금근로자는 95.5%로 대졸자 대부분이 임금근로자로 종사하고 있는 것으로 나타남

○ 디자인 전공만을 대상으로 보면 임금근로자가 94.3%를 차지하고 있는 것으로 나타나 전체적인 트렌드와 큰 차이가 없는 것으로 나타남

〈그림3-6〉 디자인 관련 학과 졸업생의 근로형태별 분포

(단위 : 명)



○ 이를 세부적으로 살펴보면, 상용직이 77.4%, 임시직이 15.5%, 일용직이 1.4%의 분포를 보이고, 자영업자 가운데 고용원이 있는 자영업자의 비중은 1.8%, 고용원이 없는 자영업자는 3.8%, 무급가족 종사자는 0.1%를 차지하고 있음

○ 임금근로자의 비중이 높은 전공은 서비스/경험디자인과 디자인 인프라(디자인 기반 기술) 전공으로 분석 표본 전체가 임금 근로자로 종사하고 있었으며, 공간디자인, 제품디자인, 산업공예디자인 전공의 경우도 임금 근로자 비중이 높은 것으로 나타남

○ 반면, 현재 자영업자의 비중이 높은 전공은 디자인 일반(10.4%), 패션/텍스타일 디자인(7.1%), 시각디자인(6.3%) 등으로 나타남

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표3-12〉 디자인 전공 졸업자의 종사상 지위별 비중

(단위 : %)

디자인 전공		상용	임시	일용	고용원이 있는 자영업자	고용원이 없는 자영업자	무급 가족 종사자
인문계열		70.8	22.0	2.4	1.8	3.0	0.1
사회계열		79.6	14.5	1.5	1.9	2.3	0.2
교육계열		80.7	15.1	1.2	1.8	1.1	0.1
공학계열		84.4	11.8	1.1	1.2	1.1	0.3
자연계열		72.5	20.6	1.7	2.0	2.9	0.3
의약계열		88.4	10.0	0.7	0.6	0.2	0.1
예체능계열		64.6	22.0	2.4	2.7	8.2	0.1
디자인전공	디자인일반	74.7	14.9	0.0	0.0	9.0	1.4
	제품디자인	81.5	13.3	0.6	3.3	1.4	0.0
	시각디자인	74.9	17.3	1.6	0.7	5.6	0.0
	디지털/멀티미디어디자인	80.5	13.9	1.1	1.4	3.2	0.0
	공간디자인	81.9	12.9	1.5	2.6	1.1	0.0
	패션/텍스타일디자인	73.8	18.2	0.9	1.7	5.4	0.0
	서비스/경험디자인	65.3	16.9	17.8	0.0	0.0	0.0
	산업공예디자인	76.6	18.6	0.0	4.9	0.0	0.0
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	70.5	13.5	16.0	0.0	0.0	0.0
	소계	77.4	15.5	1.4	1.8	3.8	0.1
계열 합계		**78.4**	**15.6**	**1.5**	**1.7**	**2.6**	**0.2**

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

□ 학교 유형별로 살펴보면, 전문대 졸업생 가운데 74.0%가 상용직으로 근무하고 있는 것으로 나타났으며 4년제 대학교 졸업생은 80.7%가 상용직으로 나타나 4년제 대학교 졸업생의 상용직 비중이 더 높게 나타나고 있음

○ 전문대 졸업 취업자 가운데 상용직의 비중이 높은 전공은 서비스/경험디자인과 산업공예디자인으로 나타났고, 그 외 제품디자인, 공간디자인 전공에서 비중이 높게 나타남

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표3-13〉 디자인 전공 졸업자의 종사상 지위별 비중(2~3년제 대학)

(단위 : %)

디자인 전공			상용	임시	일용	고용원이 있는 자영업자	고용원이 없는 자영업자	무급 가족 종사자
인문계열			67.0	28.2	1.9	1.3	1.5	0.0
사회계열			72.7	19.0	2.1	2.3	3.4	0.5
교육계열			85.1	8.0	2.3	4.1	0.5	0.0
공학계열			82.8	12.1	2.0	1.2	1.4	0.4
자연계열			69.7	20.0	3.1	3.0	3.5	0.6
의약계열			88.7	10.2	0.6	0.3	0.1	0.0
예체능계열			66.0	22.1	3.7	2.4	5.8	0.0
	디자인전공	디자인일반	62.5	17.4	0.0	0.0	20.1	-
		제품디자인	80.5	17.5	2.0	0.0	0.0	-
		시각디자인	71.0	22.7	1.7	0.0	4.6	-
		디지털/멀티미디어디자인	79.9	17.6	2.5	0.0	0.0	-
		공간디자인	80.3	13.6	2.3	3.8	0.0	-
		패션/텍스타일디자인	65.1	24.9	1.7	2.2	6.1	-
		서비스/경험디자인	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	-
		산업공예디자인	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	-
		디자인 인프라(디자인 기반기술)	60.8	18.0	21.2	0.0	0.0	-
		소계	74.0	18.8	2.3	1.3	3.6	-
계열 합계			**77.0**	**16.1**	**2.2**	**1.9**	**2.5**	**0.3**

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

○ 전문대 졸업 취업자 가운데 자영업의 비중이 높은 전공은 디자인일반 20.1%, 패션/텍스타일디자인 8.3% 등에서 많이 분포하고 있음

□ 4년제 대학교 졸업 취업자들의 경우 전문대에 비해 상용직의 비중이 높고, 임시직의 비중이 낮게 나타나고 있음

○ 특히, 디자인 인프라(디자인 기반기술) 전공자의 상용직 비중이 가장 높게 나타났으며, 공간디자인(85.0%), 패션/텍스타일디자인(83.1%), 디자인일반(82.0%)이 다른 전공 취업자들에 비해 높은 수준을 보임

○ 현재 일자리에서 자영업의 비중이 높은 전공을 살펴보면, 디지털/멀티미디어 디자인이 8.2%로 가장 높고, 시각디자인이 8.1%, 산업공예디자인이 7.6%의 순으로 나타나고 있음

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표3-14〉 디자인 전공 졸업자의 종사상 지위별 비중(4년제 대학)

(단위 : %)

디자인 전공		상용	임시	일용	고용원이 있는 자영업자	고용원이 없는 자영업자	무급 가족 종사자
인문계열		71.4	21.0	2.4	1.8	3.2	0.1
사회계열		83.7	11.8	1.1	1.6	1.7	0.1
교육계열		71.7	24.8	0.6	0.7	2.0	0.2
공학계열		85.4	11.7	0.6	1.2	0.9	0.2
자연계열		73.8	20.8	1.0	1.6	2.6	0.1
의약계열		87.8	9.7	0.9	1.0	0.3	0.4
예체능계열		63.4	22.0	1.3	3.0	10.2	0.1
디자인전공	디자인일반	82.0	13.5	0.0	0.0	2.3	2.2
	제품디자인	81.9	11.4	0.0	4.8	2.0	0.0
	시각디자인	79.3	11.0	1.6	1.5	6.6	0.0
	디지털/멀티미디어디자인	80.9	10.9	0.0	2.5	5.7	0.0
	공간디자인	85.0	11.5	0.0	0.0	3.5	0.0
	패션/텍스타일디자인	83.1	11.0	0.0	1.2	4.7	0.0
	서비스/경험디자인	55.8	21.6	22.7	0.0	0.0	0.0
	산업공예디자인	63.4	29.0	0.0	7.6	0.0	0.0
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	소계	80.7	12.4	0.6	2.2	3.9	0.2
계열 합계		**78.9**	**15.5**	**1.1**	**1.6**	**2.7**	**0.2**

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

2) 디자인 인력의 근로기간 및 고용 계약

□ 현 일자리를 기준으로 디자인 관련 전공자들의 근로 기간 및 고용 계약 형태를 확인해 보면 다음과 같음

〈표3-15〉 디자인 전공 졸업자의 근로기간 결정 여부별 비중

(단위 : 명, %)

디자인 전공		전체 임금근로자(A)	근로 기간을 정한 취업자(B)	비중(B/A)
인문계열		28,493	8,429	29.6
사회계열		100,097	24,618	24.6
교육계열		22,475	5,676	25.3
공학계열		86,330	15,497	18.0
자연계열		32,778	8,765	26.7
의약계열		39,506	9,082	23.0
예체능계열		43,945	11,646	26.5
디자인전공	디자인일반	1,168	255	21.8
	제품디자인	2,296	408	17.8
	시각디자인	2,797	799	28.6
	디지털/멀티미디어디자인	2,120	521	24.6
	공간디자인	2,483	399	16.1
	패션/텍스타일디자인	3,300	623	18.9
	서비스/경험디자인	146	25	16.9
	산업공예디자인	667	236	35.4
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	263	50	18.9
	소계	15,240	3,316	21.8
계열 합계		353,623	83,713	23.7

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

○ 일반적으로 정규직 근로자는 근로기간을 따로 정하지 않기 때문에 근로기간을 정한 취업자가 의미하는 것은 임금근로자 가운데 임시/일용직(한시적 기간제 근로자)일 가능성이 높음

○ 전체 졸업생 임금근로자 가운데 약 23.7%가 근로 기간을 정한 취업자로 구분되고 있으며, 디자인전공 임금근로 취업자 가운데 약 21.8%가 근로 기간을 정한 취업자로 구분되고 있어 디자인 전공 취업자의 비정규 비율이 상대적으로 낮을 것으로 예상됨

- 근로 기간을 정한 취업자의 비중이 높은 전공은 산업공예디자인 전공으로 취업한 전체 임금 근로자 가운데 35.4%가 이에 해당하였고,

KIDP
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

- 시각디자인 전공 취업자는 28.6%, 디지털/멀티미디어디자인 전공 취업자는 24.6%로 평균에 비해 높은 비중을 보이고 있음
- 반면, 공간디자인 전공(16.1%)이나 서비스/경험디자인 전공(16.9%), 제품디자인 전공(17.8%) 등은 근로 기간을 정한 취업자의 비중이 낮아 정규직 근무 가능성이 높은 전공으로 구분됨

□ 디자인 인력들의 졸업 학교 유형별로 근로 기간 계약 비중을 살펴보면,

○ 전문대 졸업자들의 경우 20.6%, 4년제 대학교의 경우 22.9%로 4년제 대학교 졸업 취업자에서 근로 기간을 정한 비중이 높게 나타나고 있음

○ 즉, 한시적 기간제 비중이 4년제 대학교 졸업자에서 더 높게 나타나고 있음

○ 전문대 졸업 취업자 가운데 근로 기간을 정한 취업자의 비중이 높은 전공은 시각디자인으로 전체 임금 근로자의 26.0%가 이에 해당하였으며, 디지털/멀티미디어디자인(22.6%), 패션/텍스타일디자인(22.3%)에서 그 비중이 높게 나타남

○ 4년제 대학교 졸업 취업자 가운데서는, 산업공예디자인 전공에서 46.7%로 가장 높게 나타났으며, 시각디자인(31.7%), 디자인일반(27.4%) 전공에서 높게 나타남

〈표3-16〉 디자인 전공 졸업자의 근로기간 결정 여부별 비중(2~3년제 대학)

(단위 : 명, %)

디자인 전공		전체 임금근로자(A)	근로 기간을 정한 취업자(B)	비중(B/A)
인문계열		3,888	1,125	28.9
사회계열		36,698	10,457	28.5
교육계열		7,909	1,724	21.8
공학계열		31,228	5,861	18.8
자연계열		10,004	2,252	22.5
의약계열		24,369	4,846	19.9
예체능계열		20,626	4,935	23.9
디자인전공	디자인일반	388	42	10.7
	제품디자인	740	124	16.8
	시각디자인	1,517	394	26.0
	디지털/멀티미디어디자인	977	220	22.6
	공간디자인	1,669	304	18.2
	패션/텍스타일디자인	1,682	375	22.3
	서비스/경험디자인	31	0	0.0
	산업공예디자인	253	43	16.9
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	198	36	18.0
	소계	7,455	1,537	20.6
계열 합계		134,722	31,201	23.2

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표3-17〉 디자인 전공 졸업자의 근로기간 결정 여부별 비중(4년제 대학)

(단위 : 명, %)

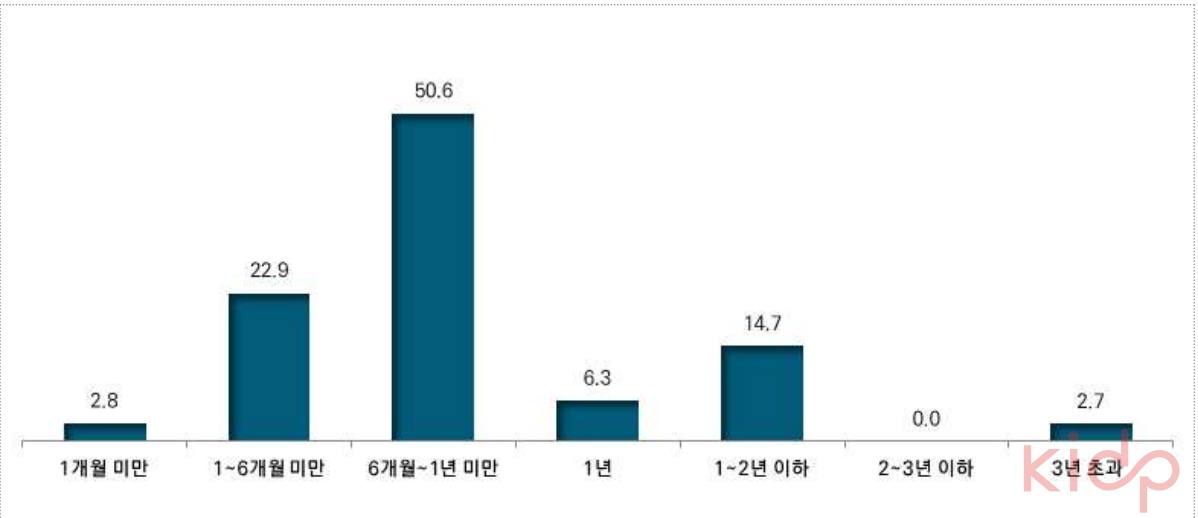
디자인 전공		전체 임금근로자(A)	근로 기간을 정한 취업자(B)	비중(B/A)
인문계열		24,605	7,304	29.7
사회계열		63,399	14,161	22.3
교육계열		10,292	3,515	34.2
공학계열		55,101	9,636	17.5
자연계열		22,774	6,512	28.6
의약계열		15,137	4,236	28.0
예체능계열		23,319	6,711	28.8
디자인전공	디자인일반	780	214	27.4
	제품디자인	1,556	284	18.2
	시각디자인	1,280	405	31.7
	디지털/멀티미디어디자인	1,144	301	26.3
	공간디자인	813	95	11.7
	패션/텍스타일디자인	1,617	248	15.3
	서비스/경험디자인	115	25	21.6
	산업공예디자인	415	194	46.7
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	65	14	21.9
	소계	7,785	1,779	22.9
계열 합계		214,627	52,074	24.3

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

□ 그렇다면, 근로 기간을 정한 취업자의 경우 계약 기간이 어느 정도인지 파악할 필요가 있음

〈그림3-7〉 디자인 관련 학과 졸업생의 고용계약 기간별 비중

(단위 : %)



kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표3-18〉 디자인 전공 졸업자의 고용 계약 기간별 비중

(단위 : %)

디자인 전공		1개월 미만	1~6개월 미만	6개월~1년 미만	1년	1~2년 이하	2~3년 이하	3년 초과
인문계열		1.0	29.5	49.8	7.1	8.1	1.3	3.1
사회계열		2.1	23.4	49.0	7.1	10.4	1.9	6.1
교육계열		0.3	28.7	48.0	9.3	4.2	3.2	6.3
공학계열		3.4	25.6	37.4	7.9	13.5	3.5	8.6
자연계열		2.0	29.4	39.5	8.3	12.3	1.9	6.6
의약계열		1.9	13.3	54.1	8.3	9.0	2.1	11.4
예체능계열		3.5	29.8	45.5	7.1	10.4	1.2	2.5
디자인전공	디자인일반	0.0	15.5	63.4	0.0	7.0	0.0	14.0
	제품디자인	0.0	27.8	48.6	9.2	14.4	0.0	0.0
	시각디자인	0.0	17.3	53.3	4.9	19.6	0.0	5.0
	디지털/멀티미디어디자인	4.6	23.7	46.9	6.7	18.1	0.0	0.0
	공간디자인	9.4	6.2	63.8	10.3	10.3	0.0	0.0
	패션/텍스타일디자인	5.0	31.1	45.9	4.0	14.1	0.0	0.0
	서비스/경험디자인	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	산업공예디자인	0.0	28.6	45.2	12.6	13.5	0.0	0.0
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	0.0	71.4	0.0	0.0	0.0	0.0	28.6
	소계	2.8	22.9	50.6	6.3	14.7	0.0	2.7
계열 합계		**2.3**	**25.2**	**45.9**	**7.7**	**10.4**	**2.1**	**6.4**

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

○ 디자인 전공을 전체적으로 보면, 6개월에서 1년 미만으로 계약하는 경우가 가장 높은 50.6%를 보이고 있으며, 1-6개월의 단기 계약도 22.9%로 높은 비중을 차지하고 있음

- 1년 미만의 단기 계약 비중이 높은 전공은 서비스/경험디자인 전공으로 계약 기간을 정하고 취업한 대부분이 이에 해당하였고, 패션/텍스타일 디자인이 81.9%, 공간디자인 79.4% 등의 순으로 단기 계약 비중이 높은 것으로 나타남

○ 전문대학 졸업자의 경우 1년 미만 단기 계약 비중이 80.2%로 4년제 대학 졸업자의 80.9%와 유사한 수준을 보임

- 제품 디자인 전공의 경우 1년 이상의 상대적 장기 계약 비중이 47.9%로 가장 높았으며, 공간디자인이 27.1%, 시각디자인이 21.4%가 이에 해당됨

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표3-19〉 디자인 전공 졸업자의 고용 계약 기간별 비중(2~3년제 대학)

(단위 : %)

디자인 전공		1개월 미만	1~6개월 미만	6개월~1년 미만	1년	1~2년 이하	2~3년 이하	3년 초과
인문계열		3.4	34.8	42.5	11.5	7.7	0.0	0.0
사회계열		3.1	24.1	46.4	7.2	10.9	1.0	7.3
교육계열		0.0	18.3	57.5	13.5	5.8	0.0	4.8
공학계열		7.1	24.6	39.0	7.6	11.2	1.7	9.0
자연계열		7.6	26.4	50.8	8.7	3.8	0.0	2.6
의약계열		2.6	16.3	55.0	11.2	8.1	0.0	6.8
예체능계열		6.6	29.6	46.8	4.5	9.6	0.2	2.7
디자인전공	디자인일반	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	제품디자인	0.0	33.4	18.6	16.0	31.9	0.0	0.0
	시각디자인	0.0	18.6	60.0	0.0	11.3	0.0	10.1
	디지털/멀티미디어디자인	10.9	36.9	34.2	0.0	18.0	0.0	0.0
	공간디자인	12.3	8.1	52.5	13.6	13.5	0.0	0.0
	패션/텍스타일디자인	8.2	26.8	54.8	0.0	10.1	0.0	0.0
	서비스/경험디자인	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	산업공예디자인	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	소계	6.0	23.2	51.0	4.0	13.2	0.0	2.6
계열 합계		4.5	24.1	47.2	8.1	9.4	0.7	6.1

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

〈표3-20〉 디자인 전공 졸업자의 고용 계약 기간별 비중(4년제 대학)

(단위 : %)

디자인 전공		1개월 미만	1~6개월 미만	6개월~1년 미만	1년	1~2년 이하	2~3년 이하	3년 초과
인문계열		0.6	28.7	51.0	6.4	8.2	1.5	3.6
사회계열		1.4	22.8	50.9	7.1	10.0	2.6	5.2
교육계열		0.5	32.9	45.8	7.7	3.3	4.7	5.0
공학계열		1.3	26.3	36.4	8.1	15.0	4.7	8.4
자연계열		0.0	30.5	35.6	8.2	15.2	2.5	8.0
의약계열		1.1	9.9	53.0	4.9	10.1	4.4	16.5
예체능계열		1.2	30.0	44.6	9.1	10.9	1.9	2.4
디자인전공	디자인일반	0.0	18.6	56.3	0.0	8.4	0.0	16.7
	제품디자인	0.0	25.4	61.8	6.2	6.7	0.0	0.0
	시각디자인	0.0	16.0	46.7	9.7	27.6	0.0	0.0
	디지털/멀티미디어디자인	0.0	14.0	56.3	11.5	18.2	0.0	0.0
	공간디자인	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	패션/텍스타일디자인	0.0	37.5	32.3	10.1	20.0	0.0	0.0
	서비스/경험디자인	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	산업공예디자인	0.0	35.0	33.1	15.4	16.5	0.0	0.0
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	소계	0.0	22.7	50.2	8.2	16.0	0.0	2.8
계열 합계		1.0	25.8	45.3	7.5	11.0	3.0	6.4

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

○ 4년제 대졸자의 경우 디자인인프라(디자인 기반기술) 전공에서 상대적 장기 계약 비중이 가장 높게 나타났으며, 시각디자인 37.3%, 산업공예디자인 31.9% 등에서 장기 계약 비중이 높게 나타남

3) 디자인 인력의 월평균 임금 및 근로시간

□ 디자인 인력의 현재 일자리를 기준으로 임금 및 근로시간 등에 대해 살펴보면 다음과 같음

○ 디자인관련 전공자들의 전체 월평균 임금은 168.1만원 수준임

○ 동일기간 전체 졸업생들의 월평균 임금이 199.4만원임을 감안한다면 약 31만원 가량 낮은 수준임

○ 디자인 전공자 가운데서는 디지털/멀티미디어 디자인 전공자들이 175.9만원으로 가장 높고, 공간디자인 175만원, 제품디자인이 173.7만원 수준으로 다른 전공자들에 비해 상대적으로 높은 임금 수준을 보이고 있음

〈그림3-8〉 디자인 관련 학과 졸업생의 월평균 임금

(단위 : 만원)

○ 이들의 주당 정규 근로시간을 보면, 평균 41.4시간으로 나타났고, 초과 근로시간은 주당 4.4시간 정도로 나타나고 있음

- 전체 졸업생 평균 정규 근로시간이 40.5시간, 초과 근로시간이 4.1시간임을 감안하면 디자인 전공자들의 경우 상대적으로 장시간 근무에 처해있는 것을 확인할 수 있음

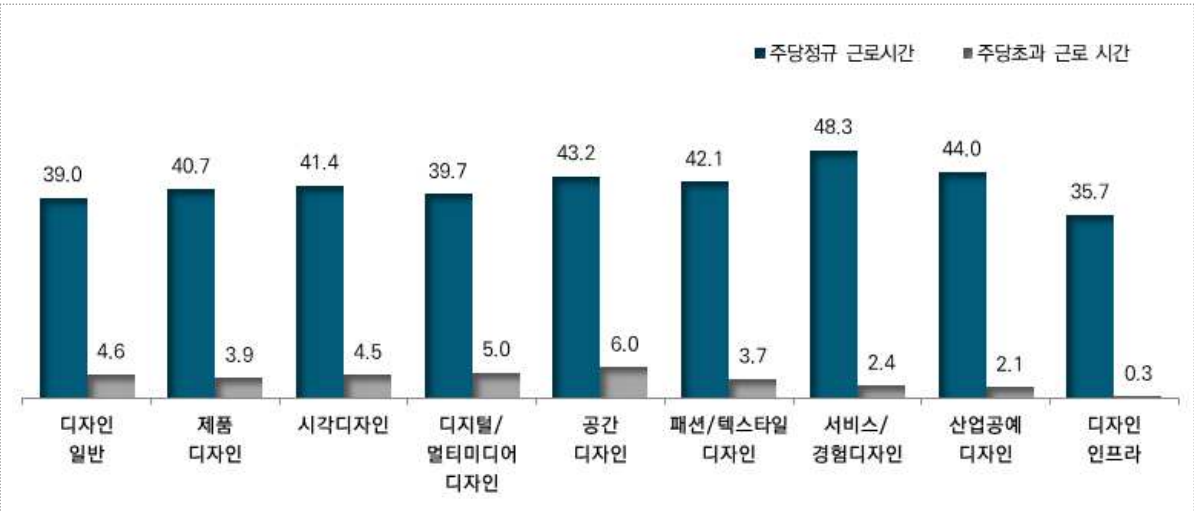
KIDP 한국디자인진흥원 KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

○ 디자인 전공자 가운데 주당 정규 근로시간이 높은 전공은 서비스/경험디자인으로 48.3시간으로 나타났고, 가장 적은 전공은 디자인인프라(디자인 기반기술) 전공으로 약 35.7시간으로 나타남

- 근로시간의 경우는 근로 형태(시간제 근로 등)에 따라 영향을 받을 수 있기 때문에 임시/일용직이나 시간제 근로의 비중이 높은 경우 낮게 나타날 수 있음

〈그림3-9〉 디자인 관련 학과 졸업생의 주당 정규/초과 근로시간

(단위 : 시간)



〈표3-21〉 디자인 전공 졸업자의 월평균 임금 및 근로시간

(단위 : 만원, 일, 시간)

디자인 전공		월평균 임금	주당정규 근로일	월평균 휴일근로	주당정규 근로시간	주당초과 근로시간
인문계열		188.1	4.9	0.6	38.3	3.7
사회계열		202.6	5.1	0.7	40.7	3.8
교육계열		186.0	5.0	0.5	39.8	2.9
공학계열		221.6	5.1	0.8	41.3	5.3
자연계열		187.7	5.1	0.7	41.0	3.5
의약계열		212.9	5.2	0.9	42.2	4.6
예체능계열		163.1	5.0	0.6	38.6	3.5
디자인전공	디자인일반	166.2	5.0	0.3	39.0	4.6
	제품디자인	173.7	5.1	0.5	40.7	3.9
	시각디자인	161.2	5.0	0.5	41.4	4.5
	디지털/멀티미디어디자인	175.9	5.0	0.8	39.7	5.0
	공간디자인	175.0	5.2	0.7	43.2	6.0
	패션/텍스타일디자인	163.8	5.1	0.8	42.1	3.7
	서비스/경험디자인	170.6	5.6	0.0	48.3	2.4
	산업공예디자인	162.7	5.2	0.5	44.0	2.1
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	143.8	5.0	0.1	35.7	0.3
	소계	168.1	5.1	0.6	41.4	4.4
계열 합계		199.4	5.1	0.7	40.5	4.1

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

kidp 한국디자인진흥원 KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

○ 학교 유형별로 나누어 살펴보면,

〈표3-22〉 디자인 전공 졸업자의 월평균 임금 및 근로시간(2~3년제 대학)

(단위 : 만원, 일, 시간)

디자인 전공		월평균 임금	주당정규 근로일	월평균 휴일근로	주당정규 근로시간	주당초과 근로시간
인문계열		166.9	4.9	0.6	39.3	3.0
사회계열		175.6	5.1	0.6	40.9	2.9
교육계열		170.0	5.1	0.5	42.9	3.4
공학계열		201.3	5.1	0.8	42.1	5.0
자연계열		173.5	5.2	0.5	43.0	3.1
의약계열		193.6	5.2	0.8	42.0	3.8
예체능계열		153.0	5.1	0.6	40.4	3.2
디자인전공	디자인일반	142.6	5.0	0.2	38.5	5.0
	제품디자인	143.8	5.0	0.4	40.0	1.3
	시각디자인	153.8	5.1	0.4	41.4	3.2
	디지털/멀티미디어디자인	159.7	5.0	0.4	41.0	3.6
	공간디자인	166.8	5.3	0.7	44.3	6.3
	패션/텍스타일디자인	145.9	5.1	0.7	42.6	3.8
	서비스/경험디자인	120.0	6.0	0.0	48.0	0.0
	산업공예디자인	152.3	5.3	0.6	47.4	3.4
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	135.3	5.0	0.2	34.3	0.4
	소계	153.3	5.1	0.5	42.0	3.9
계열 합계		180.2	5.1	0.7	41.5	3.6

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

〈표3-23〉 디자인 전공 졸업자의 월평균 임금 및 근로시간(4년제 대학)

(단위 : 만원, 일, 시간)

디자인 전공		월평균 임금	주당정규 근로일	월평균 휴일근로	주당정규 근로시간	주당초과 근로시간
인문계열		191.4	4.9	0.6	38.2	3.8
사회계열		218.7	5.0	0.7	40.5	4.3
교육계열		186.7	4.9	0.6	37.2	3.1
공학계열		233.2	5.0	0.9	40.9	5.5
자연계열		194.2	5.1	0.7	40.1	3.7
의약계열		243.5	5.1	1.2	42.5	6.0
예체능계열		171.5	4.9	0.6	37.1	3.7
디자인전공	디자인일반	180.1	5.0	0.4	39.3	4.4
	제품디자인	187.0	5.1	0.6	40.9	5.1
	시각디자인	169.6	5.0	0.7	41.5	6.0
	디지털/멀티미디어디자인	188.7	5.0	1.2	38.7	6.1
	공간디자인	192.0	5.1	0.6	40.9	5.4
	패션/텍스타일디자인	183.0	5.1	0.9	41.5	3.7
	서비스/경험디자인	184.4	5.5	0.0	48.4	3.1
	산업공예디자인	168.5	5.1	0.4	42.1	1.4
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	169.4	5.0	0.0	40.0	0.0
	소계	182.2	5.1	0.7	40.8	4.8
계열 합계		211.1	5.0	0.8	39.9	4.5

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

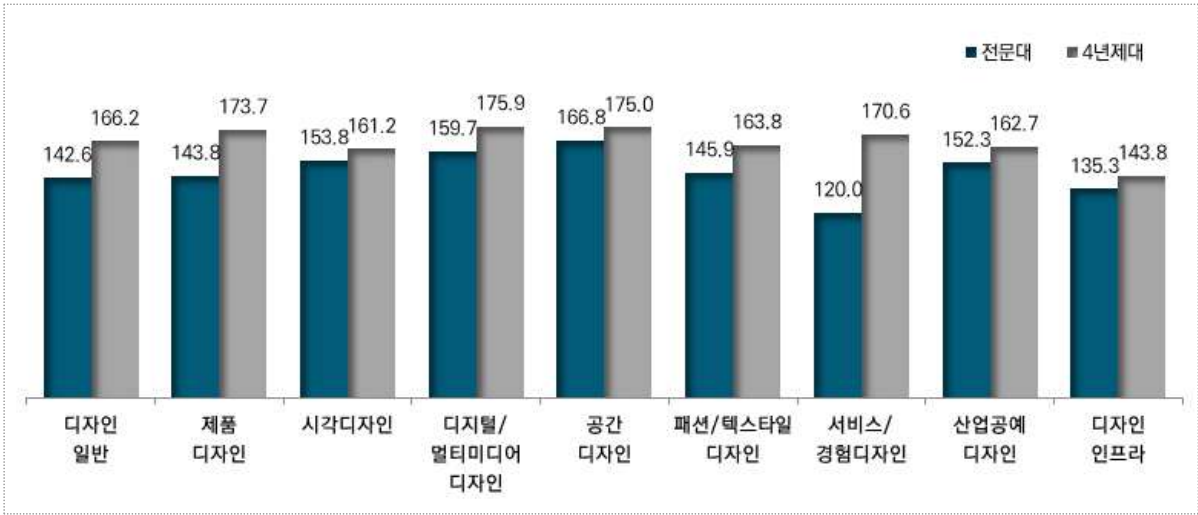
○ 디자인 전공 전문대 졸업자들의 월평균 임금은 153.3만원, 4년제 대학교 졸업자들의 월평균 임금은 182.2만원으로 약 30만원의 임금 차이가 발생하고 있음

- 하지만 전문대 전체 졸업자들의 월평균 임금은 180.2만원, 4년제 대학교 졸업자들의 월평균 임금은 211.1만원임을 감안한다면 디자인 전공자들의 월평균 임금은 상당히 낮은 수준에 머물러 있음

○ 디자인 전공 졸업자들의 주당 정규 근로시간을 비교하여 보면, 전문대 졸업생이 42시간으로 4년제 대학교 졸업생의 40.8시간에 비해 약 1.2시간 더 근로하는 것으로 나타났으며, 초과 근로시간은 각각 3.9시간과 4.8시간으로 4년제 대학교 졸업생들이 약 0.9시간 더 근로하는 것으로 나타남

〈그림3-10〉 디자인 관련 학과 졸업생의 학교 유형별 월평균 임금

(단위 : 만원)



3.3 디자인 인력 초기 노동시장 이행 연황

1) 디자인 인력의 첫 직장 종사상 지위

□ 본 절에서는 대학 졸업 후 첫 직장을 중심으로 학교에서 노동시장으로의 이행(school to work) 측면에서 디자인 인력들의 현황을 파악하고자 함

□ 이를 위해 우선 대학 졸업 후 첫 직장 종사상 지위를 살펴봄

〈표3-24〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 종사상 지위별 비중

(단위 : %)

디자인 전공		상용	임시	일용	고용원이 있는 자영업자	고용원이 없는 자영업자	무급 가족 종사자
인문계열		62.7	30.2	3.2	1.2	2.7	0.0
사회계열		73.9	20.9	1.8	1.3	1.9	0.2
교육계열		71.8	23.8	1.7	1.4	1.2	0.1
공학계열		80.6	15.8	1.6	0.9	0.8	0.2
자연계열		68.8	25.3	1.7	1.6	2.2	0.3
의약계열		82.6	15.6	1.1	0.4	0.3	0.1
예체능계열		62.9	26.3	3.1	1.9	5.7	0.0
디자인전공	디자인일반	70.2	21.5	1.4	0.0	6.9	-
	제품디자인	74.6	21.7	2.6	1.2	0.0	-
	시각디자인	67.0	29.8	0.6	0.6	2.0	-
	디지털/멀티미디어디자인	78.0	16.5	0.9	2.0	2.7	-
	공간디자인	73.6	23.1	3.3	0.0	0.0	-
	패션/텍스타일디자인	71.9	22.5	2.3	1.5	2.0	-
	서비스/경험디자인	58.3	41.7	0.0	0.0	0.0	-
	산업공예디자인	76.6	23.4	0.0	0.0	0.0	-
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	60.8	25.4	13.8	0.0	0.0	-
	소계	72.3	23.2	2.0	0.8	1.7	-
계열 합계		**73.3**	**21.3**	**2.0**	**1.2**	**2.1**	**0.2**

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

❍ 전체 졸업생들을 대상으로 살펴보면, 첫 직장의 경우 현 직장과 마찬가지로 상용직의 비율이 73.3%로 가장 높고, 임시직 21.3%, 일용직 2.0% 등의 비율을 보이고 있음

- 디자인 전공자들의 경우도 전체 추세와 거의 유사한 형태를 보이고 있으나 상용직의 비율은 다소 적고, 임시직의 비율이 조금 높다는 특성을 보이고 있음

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표3-25〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 종사상 지위별 비중(2~3년제 대학)

(단위 : %)

디자인 전공			상용	임시	일용	고용원이 있는 자영업자	고용원이 없는 자영업자	무급 가족 종사자
인문계열			61.5	32.3	3.2	1.3	1.6	0.0
사회계열			70.6	22.9	1.9	1.7	2.5	0.4
교육계열			84.3	11.0	1.1	3.2	0.5	0.0
공학계열			81.2	14.4	2.1	0.8	1.1	0.3
자연계열			74.1	18.1	1.6	3.0	2.7	0.5
의약계열			83.5	14.9	1.2	0.2	0.3	0.0
예체능계열			64.9	25.7	4.4	1.8	3.2	0.0
	디자인전공	디자인일반	60.7	21.4	3.5	0.0	14.4	-
		제품디자인	65.3	30.4	4.3	0.0	0.0	-
		시각디자인	69.3	29.1	0.0	0.0	1.5	-
		디지털/멀티미디어디자인	81.2	16.8	2.0	0.0	0.0	-
		공간디자인	69.4	25.7	5.0	0.0	0.0	-
		패션/텍스타일디자인	69.2	24.3	3.2	1.8	1.6	-
		서비스/경험디자인	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	-
		산업공예디자인	74.6	25.4	0.0	0.0	0.0	-
		디자인 인프라(디자인 기반기술)	50.2	32.3	17.5	0.0	0.0	-
		소계	69.4	25.4	3.2	0.4	1.6	-
계열 합계			**74.9**	**19.4**	**2.2**	**1.4**	**1.8**	**0.2**

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

○ 전문대학 졸업생들을 대상으로 살펴보면, 전체적으로 상용직의 비율이 74.9%로 가장 많고, 임시직 19.4%, 일용직 2.2% 등의 비율을 보이고 있음

- 하지만 전문대 디자인 전공자들의 경우엔 상용직이 69.4%로 전체에 비해 약 5.7%p 낮은 수준을 보이고 있으며, 임시직의 비율은 25.4%로 전문대 전체 졸업생에 비해 6.0%p 높은 수준을 보이고 있음

- 디자인 세부 전공별로 보면 디지털/멀티미디어디자인 전공의 상용직 비율이 81.2%로 가장 높게 나타났고, 서비스/경험디자인의 경우엔 임시직의 비율이 50.0%로 불안정 고용의 비중이 가장 높게 나타남

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표3-26〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 종사상 지위별 비중(4년제 대학)

(단위 : %)

디자인 전공		상용	임시	일용	고용원이 있는 자영업자	고용원이 없는 자영업자	무급 가족 종사자
인문계열		62.9	29.9	3.2	1.2	2.8	0.0
사회계열		75.9	19.7	1.7	1.1	1.6	0.1
교육계열		60.8	34.7	1.8	0.7	1.9	0.1
공학계열		80.2	16.7	1.3	1.0	0.7	0.1
자연계열		66.5	28.5	1.7	1.1	2.0	0.2
의약계열		81.1	16.8	0.9	0.8	0.3	0.2
예체능계열		61.2	26.8	2.0	2.0	7.9	0.1
디자인전공	디자인일반	76.5	21.6	0.0	0.0	1.9	-
	제품디자인	79.4	17.1	1.7	1.8	0.0	-
	시각디자인	64.5	30.4	1.3	1.2	2.6	-
	디지털/멀티미디어디자인	75.4	16.3	0.0	3.6	4.8	-
	공간디자인	82.1	17.9	0.0	0.0	0.0	-
	패션/텍스타일디자인	74.9	20.3	1.2	1.1	2.4	-
	서비스/경험디자인	61.9	38.1	0.0	0.0	0.0	-
	산업공예디자인	78.2	21.8	0.0	0.0	0.0	-
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	-
	소계	75.2	20.9	0.8	1.3	1.8	-
계열 합계		**72.2**	**22.6**	**1.8**	**1.1**	**2.2**	**0.1**

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

❍ 4년제 대학교 이상 졸업생들을 대상으로 살펴보면, 전체적으로 상용직의 비율이 72.2%로 가장 많고, 임시직 22.6%, 일용직 1.8% 등의 비율을 보이고 있음

- 그러나 4년제 대학교 이상 디자인 전공자들의 경우 첫 직장 상용직이 75.2%로 전체에 비해 약 3.0%p 높은 수준을 보이고 있으며, 임시직의 비율은 20.9%로 4년제 대학교 이상 전체 졸업생에 비해 2.7%p 낮은 수준을 보이고 있음
- 디자인 세부 전공별로 보면 디자인 인프라(디자인 기반기술) 전공의 상용직 비율이 100.0%로 가장 높게 나타났고, 서비스/경험디자인의 경우엔 임시직의 비율이 38.1%로 전문대 졸업생과 마찬가지로 불안정 고용의 비중이 가장 높게 나타남

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

2) 디자인 인력의 첫 직장 근로기간 및 고용계약

□ 다음으로 디자인 전공자들의 첫 직장을 대상으로 이들의 계약 근로 기간 및 고용계약을 살펴봄

〈표3-27〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 근로기간 결정 여부별 비중

(단위 : 명, %)

디자인 전공		전체 임금근로자(A)	근로 기간을 정한 취업자(B)	비중(B/A)
인문계열		34,857	11,687	33.5
사회계열		118,186	34,232	29.0
교육계열		25,928	8,411	32.4
공학계열		97,961	20,070	20.5
자연계열		38,773	12,008	31.0
의약계열		43,370	11,556	26.6
예체능계열		54,030	14,980	27.7
디자인전공	디자인일반	1,586	329	20.7
	제품디자인	2,859	626	21.9
	시각디자인	3,405	1,158	34.0
	디지털/멀티미디어디자인	2,533	643	25.4
	공간디자인	3,466	891	25.7
	패션/텍스타일디자인	4,047	1,003	24.8
	서비스/경험디자인	209	87	41.7
	산업공예디자인	972	241	24.8
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	305	128	42.0
	소계	19,381	5,105	26.3
계열 합계		413,104	112,943	27.3

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

○ 전체 졸업생들을 대상으로 살펴보면, 첫 직장의 경우 근로기간을 정한 취업자 즉, 비정규직일 가능성이 높은 취업자 비중이 27.3%로 나타났고,

- 디자인 전공 졸업자들의 경우엔 26.3%로 전체 추이와는 다소 적은 분포를 보이고 있음

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표3-28〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 근로기간 결정 여부별 비중(2~3년제 대학)

(단위 : 명, %)

디자인 전공		전체 임금근로자(A)	근로 기간을 정한 취업자(B)	비중(B/A)
인문계열		4,870	1,465	30.1
사회계열		43,612	13,073	30.0
교육계열		8,791	1,956	22.2
공학계열		36,266	6,891	19.0
자연계열		11,589	3,260	28.1
의약계열		27,013	6,333	23.4
예체능계열		26,013	5,779	22.2
디자인전공	디자인일반	584	42	7.1
	제품디자인	990	202	20.4
	시각디자인	1,733	481	27.7
	디지털/멀티미디어디자인	1,177	227	19.3
	공간디자인	2,327	571	24.5
	패션/텍스타일디자인	2,172	528	24.3
	서비스/경험디자인	63	31	50.0
	산업공예디자인	421	81	19.3
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	240	114	47.5
	소계	9,706	2,276	23.5
계열 합계		158,154	38,757	24.5

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

○ 전문대학 졸업생들을 대상으로 살펴보면, 전체적으로 근로기간을 정한 임금근로자 비율이 24.5%로 나타났고, 디자인 전공 졸업자의 경우엔 23.5%로 약 1.0%p 적은 수치를 보이고 있음

- 디자인 세부 전공별로 보면 서비스/경험디자인의 경우엔 근로기간을 정한 임금근로자의 비율이 50.0%로 불안정 고용의 비중이 가장 높게 나타났고, 디자인 일반 전공은 7.1%로 가장 안정적으로 첫 직장에 취업하고 있는 것으로 나타남

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표3-29〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 근로기간 결정 여부별 비중(4년제 대학)

(단위 : 명, %)

디자인 전공			전체 임금근로자(A)	근로 기간을 정한 취업자(B)	비중(B/A)
인문계열			29,986	10,222	34.1
사회계열			74,574	21,159	28.4
교육계열			12,548	5,474	43.6
공학계열			61,695	13,179	21.4
자연계열			27,184	8,748	32.2
의약계열			16,357	5,223	31.9
예체능계열			28,017	9,201	32.8
	디자인전공	디자인일반	1,002	287	28.6
		제품디자인	1,869	424	22.7
		시각디자인	1,672	677	40.5
		디지털/멀티미디어디자인	1,357	416	30.7
		공간디자인	1,139	320	28.1
		패션/텍스타일디자인	1,875	475	25.3
		서비스/경험디자인	146	56	38.1
		산업공예디자인	550	159	29.0
		디자인 인프라(디자인 기반기술)	65	14	21.9
		소계	9,675	2,829	29.2
계열 합계			250,361	73,204	29.2

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

○ 4년제 대학교 졸업생들을 대상으로 살펴보면, 전체적으로 근로기간을 정한 임금근로자 비율이 29.2%로 나타났고, 디자인 전공 졸업자의 경우엔 29.2%로 전체적인 추이와 동일한 양상을 보이고 있음

- 디자인 세부 전공별로 보면 시각디자인 전공의 기간의 정함이 있는 취업자 비중이 40.5%로 불안정 고용의 비중이 가장 높았으며,
- 디자인 인프라(디자인 기반기술) 전공자의 경우엔 21.9%로 상대적으로 안정적인 직장에 취업하고 있는 것을 확인할 수 있음

□ 첫 직장의 근로기간을 정한 졸업생들의 고용 계약 기간 분포를 살펴보면 다음과 같음

〈표3-30〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 고용 계약 기간별 비중

(단위 : %)

디자인 전공		1개월 미만	1~6개월 미만	6개월~1년 미만	1년	1~2년 이하	2~3년 이하	3년 초과
인문계열		2.0	43.5	38.7	5.9	7.6	0.6	1.7
사회계열		2.0	34.2	44.7	5.8	8.4	0.9	3.9
교육계열		1.5	38.2	45.0	6.6	3.0	2.1	3.6
공학계열		2.3	34.9	37.0	6.8	10.6	2.6	5.8
자연계열		1.3	35.7	40.8	7.6	8.3	1.2	4.9
의약계열		0.1	25.7	51.0	7.0	7.6	1.5	7.1
예체능계열		2.4	38.1	40.4	6.4	9.8	0.9	1.9
디자인전공	디자인일반	0.0	45.8	32.5	5.5	10.9	0.0	5.2
	제품디자인	3.6	26.6	54.3	6.2	9.4	0.0	0.0
	시각디자인	0.0	39.4	38.6	3.4	13.5	0.0	5.0
	디지털/멀티미디어디자인	3.7	35.9	42.5	0.0	17.9	0.0	0.0
	공간디자인	4.8	29.6	46.3	11.6	7.7	0.0	0.0
	패션/텍스타일디자인	3.6	46.1	37.3	2.5	10.5	0.0	0.0
	서비스/경험디자인	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	산업공예디자인	0.0	43.5	30.8	12.4	13.3	0.0	0.0
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	0.0	60.5	28.4	0.0	0.0	0.0	11.1
	소계	2.5	39.2	40.4	5.0	11.2	0.0	1.8
계열 합계		**1.8**	**35.4**	**42.4**	**6.4**	**8.4**	**1.4**	**4.2**

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

❍ 전체 졸업생들을 대상으로 살펴보았을 때, 첫 직장의 경우도 현 직장과 마찬가지로 6개월 이상 1년 미만의 계약 비중이 42.4%로 가장 높은 비중을 보였으며, 1-6개월 미만의 계약도 35.4%로 큰 비중을 차지하고 있는 것으로 나타남

❍ 디자인 전공 졸업자들의 경우엔 전체 졸업생들과 대비하여 1-6개월 미만의 근로계약 비중이 더 높고, 장기 계약의 비중이 상대적으로 낮아 계약의 정함이 있는 임금 근로자들의 경우도 일반 졸업생에 비해 처우가 낮음을 확인할 수 있음

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표3-31〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 고용 계약 기간별 비중(2~3년제 대학)

(단위 : %)

디자인 전공			1개월 미만	1~6개월 미만	6개월~1년 미만	1년	1~2년 이하	2~3년 이하	3년 초과
인문계열			2.6	45.8	37.2	6.1	8.3	0.0	0.0
사회계열			1.4	27.0	50.2	6.7	9.2	0.4	5.0
교육계열			0.0	14.0	67.3	11.9	2.6	0.0	4.2
공학계열			3.6	30.3	43.6	6.2	8.4	1.5	6.4
자연계열			3.4	33.9	48.0	9.4	2.4	0.0	3.0
의약계열			0.0	26.4	51.9	10.9	6.5	0.0	4.2
예체능계열			4.6	40.9	34.3	4.9	12.3	0.2	2.6
	디자인전공	디자인일반	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
		제품디자인	11.1	18.2	41.2	9.9	19.7	0.0	0.0
		시각디자인	0.0	40.4	38.2	0.0	9.3	0.0	12.1
		디지털/멀티미디어디자인	10.6	28.6	43.3	0.0	17.5	0.0	0.0
		공간디자인	7.5	35.2	32.9	12.5	12.0	0.0	0.0
		패션/텍스타일디자인	6.8	41.0	41.6	0.0	10.6	0.0	0.0
		서비스/경험디자인	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
		산업공예디자인	0.0	47.3	52.7	0.0	0.0	0.0	0.0
		디자인 인프라(디자인 기반기술)	0.0	68.1	31.9	0.0	0.0	0.0	0.0
		소계	5.5	37.8	39.2	4.0	10.9	0.0	2.6
계열 합계			2.2	30.2	47.1	7.5	8.2	0.4	4.4

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

○ 계약 기간의 정함이 있는 전문대학 졸업생들의 경우 디자인 전공자들의 계약 기간은 전문대 전체 졸업생에 비해 1-6개월 미만 계약 비중이 높고, 6개월에서 1년 미만 계약 비중이 낮은 것으로 나타남

- 즉, 단기 계약 비중이 높다는 것을 의미하며, 정기적인 일자리라기 보다는 프로젝트성 일자리일 가능성이 높아 고용이 상대적으로 불안정적인 양상을 보이고 있음

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표3-32〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 고용 계약 기간별 비중(4년제 대학)

(단위 : %)

디자인 전공		1개월 미만	1~6개월 미만	6개월~1년 미만	1년	1~2년 이하	2~3년 이하	3년 초과
인문계열		1.9	43.2	38.9	5.9	7.5	0.7	1.9
사회계열		2.3	38.6	41.3	5.3	8.0	1.3	3.3
교육계열		0.9	42.2	42.7	5.4	3.3	3.0	2.5
공학계열		1.6	37.3	33.6	7.1	11.7	3.2	5.5
자연계열		0.6	36.4	38.2	7.0	10.6	1.7	5.6
의약계열		0.2	24.7	50.0	2.3	8.9	3.4	10.6
예체능계열		1.0	36.2	44.3	7.3	8.3	1.4	1.5
디자인전공	디자인일반	0.0	52.4	22.8	6.4	12.5	0.0	5.9
	제품디자인	0.0	30.6	60.6	4.4	4.5	0.0	0.0
	시각디자인	0.0	38.8	38.9	5.8	16.5	0.0	0.0
	디지털/멀티미디어디자인	0.0	39.9	42.0	0.0	18.1	0.0	0.0
	공간디자인	0.0	19.7	70.3	10.0	0.0	0.0	0.0
	패션/텍스타일디자인	0.0	51.8	32.5	5.3	10.5	0.0	0.0
	서비스/경험디자인	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	산업공예디자인	0.0	41.6	19.6	18.7	20.1	0.0	0.0
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	소계	0.0	40.3	41.4	5.8	11.4	0.0	1.1
계열 합계		**1.5**	**37.7**	**40.3**	**5.9**	**8.6**	**1.9**	**4.0**

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

❍ 4년제 이상의 경우엔 전체적인 추세와 큰 차이를 보이지 않음

- 1-6개월 미만 단기 계약 비중이 높긴 하지만 전체적인 추세와 큰 차이를 보이진 않으며 6개월 이상 1년 미만의 계약 비중은 오히려 전 계열의 수치보다 조금 높은 수준에 있음

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

3) 디자인 인력의 첫 직장 입직당시 월평균 임금 및 근로시간

□ 디자인 인력의 첫 직장 입직당시 월평균 임금 및 근로시간을 확인해 보면 다음과 같음

〈표3-33〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 입직당시 월평균 임금 및 근로시간

(단위 : 만원, 일, 시간)

디자인 전공		월평균 임금	주당정규 근로일	월평균 휴일근로	주당정규 근로시간	주당초과 근로시간
인문계열		160.0	4.9	0.6	38.6	3.7
사회계열		171.4	5.1	0.7	40.7	3.8
교육계열		172.1	4.9	0.5	39.5	2.7
공학계열		195.2	5.1	0.9	41.7	5.4
자연계열		164.6	5.1	0.7	41.6	3.5
의약계열		184.5	5.2	0.9	42.5	4.5
예체능계열		141.2	5.0	0.6	39.4	3.7
디자인전공	디자인일반	143.5	5.1	0.4	40.6	5.3
	제품디자인	153.1	5.0	0.5	41.4	4.0
	시각디자인	139.8	5.1	0.6	41.0	4.7
	디지털/멀티미디어디자인	140.7	5.0	0.9	40.6	6.7
	공간디자인	145.8	5.2	0.6	42.4	5.4
	패션/텍스타일디자인	145.7	5.2	1.0	43.4	4.8
	서비스/경험디자인	119.1	5.0	0.0	39.8	2.4
	산업공예디자인	134.0	5.2	0.6	44.0	2.2
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	120.1	5.1	0.0	39.9	0.7
	소계	143.7	5.1	0.7	41.8	4.8
계열 합계		172.6	5.1	0.7	40.8	4.1

※ 주 : 월평균 임금은 첫 직장 입직당시 3개월 평균 응답값이고, 근로시간은 첫 직장 그만둘 당시 혹은 조사기준일 기준 시점의 응답 값임

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

○ 첫 직장의 임금 수준은 전 계열이 172.6만원임에 비해 디자인 전공자들의 경우 143.7만원으로 상당히 낮은 수준을 보이고 있음

- 디자인 전공 계열 가운데 첫 직장 임금이 가장 높은 전공은 제품디자인으로 153.1만원 수준을 보이고 있으며, 가장 낮은 임금 수준을 보이는 전공은 서비스/경험디자인으로 119.1만원 수준을 보이고 있음

- 또한 주당 정규 근로일이나 휴일근로는 전체 계열과 동일한 양상을 보이고 있으나 정규 근로시간이나 초과 근로시간은 높아 다른 전공 계열에 비해 장시간 근로를 하고 있는 것으로 나타남

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

- 디자인 전공의 경우 첫 직장이 다른 전공 계열에 비해 상당히 낮은 임금 수준을 보이고 있고, 근로 시간 또한 장시간 근로를 하고 있는 것으로 나타나 근로 환경 개선이 시급함

〈표3-34〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 입직당시 월평균 임금 및 근로시간(2~3년제 대학)

(단위 : 만원, 일, 시간)

디자인 전공		월평균 임금	주당정규 근로일	월평균 휴일근로	주당정규 근로시간	주당초과 근로시간
인문계열		138.1	5.0	0.5	39.4	2.6
사회계열		149.0	5.1	0.6	41.0	2.9
교육계열		157.8	5.1	0.6	43.5	3.2
공학계열		174.5	5.2	0.9	42.5	5.2
자연계열		151.7	5.3	0.6	45.0	3.2
의약계열		171.9	5.3	0.8	42.6	3.8
예체능계열		132.8	5.1	0.6	41.4	3.3
디자인전공	디자인일반	131.7	5.1	0.4	42.3	4.6
	제품디자인	124.1	4.7	0.5	37.5	2.0
	시각디자인	137.1	5.1	0.5	41.3	3.6
	디지털/멀티미디어디자인	127.5	5.1	0.6	42.0	5.6
	공간디자인	142.4	5.2	0.5	42.3	4.4
	패션/텍스타일디자인	134.1	5.3	1.0	44.5	4.9
	서비스/경험디자인	100.0	5.5	0.0	44.0	0.0
	산업공예디자인	122.1	5.3	0.5	44.2	2.7
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	117.7	5.2	0.0	39.8	0.9
	소계	133.5	5.1	0.6	42.1	4.1
계열 합계		156.3	5.2	0.7	42.1	3.7

※ 주 : 월평균 임금은 첫 직장 입직당시 3개월 평균 응답값이고, 근로시간은 첫 직장 그만둘 당시 혹은 조사기준일 기준 시점의 응답 값임

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

○ 전문대학 졸업생의 경우 첫 직장 임금은 전체 계열 156.3만원, 디자인 전공 계열 133.5만원으로 약 22.8만원의 차이를 보임

- 디자인 전공 계열 가운데 첫 직장 임금이 가장 높은 전공은 공간디자인 전공으로 142.4만원의 월평균 임금을 받는 것으로 나타났으며, 가장 낮은 전공은 서비스/경험디자인으로 100.0만원의 월평균 임금을 보이고 있음
- 디자인 전공 계열 가운데 가장 높은 공간디자인의 경우도 계열 전체 평균에 미치지 못함

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표3-35〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 입직당시 월평균 임금 및 근로시간(4년제 대학)

(단위 : 만원, 일 시간)

디자인 전공		월평균 임금	주당정규 근로일	월평균 휴일근로	주당정규 근로시간	주당초과 근로시간
인문계열		163.4	4.9	0.7	38.5	3.9
사회계열		184.6	5.0	0.7	40.6	4.3
교육계열		170.9	4.8	0.5	36.5	2.9
공학계열		207.4	5.1	0.9	41.2	5.4
자연계열		170.1	5.0	0.7	40.0	3.6
의약계열		204.3	5.2	1.0	42.4	5.7
예체능계열		148.6	4.9	0.7	37.7	4.0
디자인전공	디자인일반	150.1	5.1	0.4	39.5	5.8
	제품디자인	168.2	5.1	0.6	43.4	4.9
	시각디자인	142.5	5.1	0.7	40.8	5.8
	디지털/멀티미디어디자인	150.9	5.0	1.2	39.5	7.5
	공간디자인	152.6	5.2	0.6	42.6	7.4
	패션/텍스타일디자인	158.3	5.1	1.0	42.0	4.8
	서비스/경험디자인	127.4	4.8	0.0	38.0	3.5
	산업공예디자인	143.2	5.2	0.6	43.8	1.8
	디자인 인프라(디자인 기반기술)	130.5	5.0	0.0	40.0	0.0
	소계	153.4	5.1	0.8	41.5	5.6
계열 합계		182.3	5.0	0.8	40.0	4.4

※ 주 : 월평균 임금은 첫 직장 입직당시 3개월 평균 응답값이고, 근로시간은 첫 직장 그만둘 당시 혹은 조사기준일 기준 시점의 응답 값임

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

❍ 4년제 이상 대학교 졸업생의 경우 첫 직장 임금은 전체 계열 182.3만원, 디자인 전공 계열 153.4만원으로 약 28.9만원의 차이를 보임

- 디자인 전공 계열 가운데 첫 직장 임금이 가장 높은 전공은 제품디자인 전공으로 168.2만원의 월평균 임금을 받는 것으로 나타났으며, 가장 낮은 전공은 서비스/경험디자인으로 127.4만원의 월평균 임금을 보이고 있음
- 4년제 이상 대학교 졸업생도 마찬가지로 디자인 전공 계열 가운데 가장 임금이 높은 제품디자인 또한 계열 전체 평균에 미치지 못함

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

4) 디자인 인력의 첫 직장 산업별·직업별 현황

□ 디자인 관련 학과의 졸업생을 대상으로 첫 직장의 산업 분포를 살펴보면 다음과 같음

〈표3-36〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 산업별 비중

(단위 : 명, %)

	디자인 일반	제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라	디자인 전공 소계		전 계열	
농업, 임업 및 어업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1,782	(0.4)
광업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	83	(0.0)
제조업	(19.7)	(30.0)	(17.7)	(16.4)	(12.7)	(37.9)	(43.5)	(37.9)	(27.5)	4,829	(24.3)	74,323	(17.4)
전기, 가스, 증기 및 수도사업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,191	(0.5)
하수·폐기물처리, 원료재생 및 환경복원업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	543	(0.1)
건설업	(3.2)	(2.4)	(0.5)	(1.6)	(32.1)	(0.0)	(15.1)	(3.5)	(0.0)	1,360	(6.8)	15,146	(3.5)
도매 및 소매업	(17.7)	(10.1)	(11.0)	(12.0)	(8.8)	(21.6)	(0.0)	(7.3)	(13.8)	2,623	(13.2)	38,854	(9.1)
운수업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(1.1)	(1.8)	(11.9)	(0.0)	(0.0)	138	(0.7)	6,758	(1.6)
숙박 및 음식점업	(7.0)	(3.6)	(3.8)	(1.3)	(3.9)	(9.1)	(0.0)	(8.1)	(0.0)	986	(5.0)	28,338	(6.6)
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	(9.7)	(12.8)	(16.0)	(25.7)	(1.8)	(4.1)	(0.0)	(8.6)	(10.7)	2,130	(10.7)	27,703	(6.5)
금융 및 보험업	(0.0)	(1.6)	(0.0)	(1.2)	(1.8)	(0.0)	(0.0)	(4.3)	(0.0)	181	(0.9)	12,502	(2.9)
부동산업 및 임대업	(3.6)	(0.0)	(0.0)	(1.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(4.7)	111	(0.6)	3,338	(0.8)
전문, 과학 및 기술 서비스업	(15.6)	(22.6)	(34.2)	(25.5)	(25.0)	(3.0)	(0.0)	(8.7)	(0.0)	3,869	(19.5)	31,433	(7.3)
사업시설관리 및 사업지원 서비스업	(10.6)	(1.8)	(4.9)	(2.8)	(1.8)	(6.3)	(14.8)	(6.4)	(13.8)	940	(4.7)	15,364	(3.6)
공공행정, 국방 및 사회보장 행정	(1.1)	(0.8)	(0.7)	(0.0)	(2.2)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	142	(0.7)	20,443	(4.8)
교육 서비스업	(2.2)	(7.3)	(7.7)	(8.8)	(3.6)	(6.3)	(0.0)	(13.3)	(17.9)	1,328	(6.7)	64,627	(15.1)
보건업 및 사회복지 서비스업	(5.4)	(2.5)	(0.6)	(0.8)	(2.4)	(2.6)	(14.8)	(0.0)	(11.7)	465	(2.3)	59,411	(13.9)
예술,스포츠 및 여가관련 서비스업	(1.1)	(1.3)	(1.1)	(2.5)	(1.8)	(0.0)	(0.0)	(2.0)	(0.0)	242	(1.2)	11,824	(2.8)
협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스	(3.0)	(3.0)	(2.0)	(0.0)	(1.1)	(7.2)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	547	(2.8)	12,817	(3.0)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

○ 전체 졸업생들의 경우 졸업 후 첫 직장으로 제조업으로 취업하는 경우가 17.4%로 가장 많고, 교육서비스업이 15.1%, 보건업 및 사회복지 서비스업 13.9%를 차지함

- 디자인 전공만을 대상으로 하였을 때 첫 직장으로 가장 많은 분포를 보이고 있는 산업은 제조업으로 전체의 24.3%를 차지하고 있으며, 이는 전체 졸업생 가운데 제조업 취업 비중인 17.4%에 비해 6.9%p 높은 수치임
- 그 다음으로 전문, 과학 및 기술 서비스업이 19.5%, 도매 및 소매업 13.2%, 건설업 6.8% 등의 순을 보임

○ 전문대학 졸업자들을 대상으로 첫 직장 산업 분포를 살펴보면, 보건업 및 사회복지 서비스업이 22.1%로 가장 큰 비중을 차지하고, 제조업 16.9%, 숙박 및 음식점업 9.8%, 도매 및 소매업이 9.3%를 차지하고 있음

- 디자인 전공 전문대 졸업생의 경우엔 제조업이 24.7%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 도매 및 소매업 16.4%, 전문, 과학 및 기술 서비스업 13.4% 등의 순으로 나타나 다른 전공 계열과는 진출 분야에 큰 차이를 보임

○ 4년제 이상 대학교 졸업자들을 대상으로 첫 직장 산업 분포를 살펴보면, 제조업이 18.0%로 가장 큰 비중을 차지하였고, 교육서비스업 17.9%, 도매 및 소매업 9.1%, 보건업 및 사회복지 서비스업 9.0% 등의 분포를 보이고 있음

- 디자인 전공 4년제 대학교 졸업생의 경우엔 전문, 과학 및 기술서비스업이 25.5%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 제조업 23.9%, 출판, 영상, 방송통신 및 정보 서비스업 13.3%, 도매 및 소매업 10.0% 등의 순으로 나타남

〈표3-37〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 산업별 비중(2~3년제 대학)

(단위 : 명, %)

	디자인 일반	제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라	디자인 전공 소계		전 계열	
농업, 임업 및 어업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	847	(0.5)
제조업	(17.3)	(29.2)	(29.8)	(17.3)	(13.8)	(32.4)	(50.0)	(34.8)	(35.0)	2,445	(24.7)	27,662	(16.9)
전기, 가스, 증기 및 수도사업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	186	(0.1)
하수·폐기물처리, 원료재생 및 환경복원업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	219	(0.1)
건설업	(3.3)	(2.0)	(0.0)	(1.8)	(34.0)	(0.0)	(50.0)	(0.0)	(0.0)	887	(9.0)	6,557	(4.0)
도매 및 소매업	(23.3)	(6.4)	(11.7)	(18.5)	(13.1)	(24.9)	(0.0)	(16.8)	(17.5)	1,623	(16.4)	15,171	(9.3)
운수업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(1.7)	(3.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	113	(1.1)	1,969	(1.2)
숙박 및 음식점업	(11.9)	(8.9)	(3.8)	(0.0)	(4.9)	(12.4)	(0.0)	(18.6)	(0.0)	708	(7.1)	16,106	(9.8)
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	(0.0)	(10.2)	(16.6)	(19.0)	(1.3)	(3.3)	(0.0)	(19.9)	(0.0)	804	(8.1)	7,568	(4.6)
금융 및 보험업	(0.0)	(4.6)	(0.0)	(0.0)	(1.2)	(0.0)	(0.0)	(9.9)	(0.0)	116	(1.2)	2,879	(1.8)
부동산업 및 임대업	(6.3)	(0.0)	(0.0)	(2.9)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	78	(0.8)	1,464	(0.9)
전문, 과학 및 기술 서비스업	(4.4)	(19.1)	(23.8)	(22.9)	(18.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	1,327	(13.4)	9,557	(5.8)
사업시설관리 및 사업지원 서비스업	(12.5)	(0.0)	(7.4)	(3.6)	(1.8)	(6.2)	(0.0)	(0.0)	(17.5)	481	(4.9)	7,638	(4.7)
공공행정, 국방 및 사회보장 행정	(0.0)	(2.3)	(1.4)	(0.0)	(3.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	123	(1.2)	4,714	(2.9)
교육 서비스업	(0.0)	(8.9)	(2.9)	(9.9)	(1.7)	(3.5)	(0.0)	(0.0)	(15.2)	409	(4.1)	13,880	(8.5)
보건업 및 사회복지 서비스업	(13.5)	(4.1)	(0.0)	(0.0)	(3.5)	(3.6)	(0.0)	(0.0)	(14.8)	330	(3.3)	36,128	(22.1)
예술,스포츠 및 여가관련 서비스업	(0.0)	(0.0)	(1.2)	(4.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	69	(0.7)	3,871	(2.4)
협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스	(7.5)	(4.3)	(1.5)	(0.0)	(1.6)	(10.4)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	393	(4.0)	7,321	(4.5)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표3-38〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 산업별 비중(4년제 대학)

(단위 : 명, %)

	디자인 일반	제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라	디자인 전공 소계		전 계열	
농업, 임업 및 어업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	935	(0.4)
광업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	83	(0.0)
제조업	(21.4)	(30.4)	(5.5)	(15.7)	(10.5)	(44.2)	(40.8)	(40.2)	(0.0)	2,384	(23.9)	46,661	(18.0)
전기, 가스, 증기 및 수도사업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,005	(0.8)
하수·폐기물처리, 원료재생 및 환경복원업	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	324	(0.1)
건설업	(3.2)	(2.6)	(0.9)	(1.4)	(28.0)	(0.0)	(0.0)	(6.2)	(0.0)	473	(4.7)	8,589	(3.3)
도매 및 소매업	(14.1)	(12.1)	(10.3)	(6.8)	(0.0)	(17.8)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	1,000	(10.0)	23,657	(9.1)
운수업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(17.0)	(0.0)	(0.0)	25	(0.2)	4,789	(1.8)
숙박 및 음식점업	(3.7)	(0.9)	(3.8)	(2.4)	(1.8)	(5.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	278	(2.8)	12,191	(4.7)
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	(16.2)	(14.2)	(15.3)	(31.1)	(2.8)	(5.1)	(0.0)	(0.0)	(50.0)	1,326	(13.3)	20,117	(7.8)
금융 및 보험업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(2.1)	(3.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	65	(0.7)	9,624	(3.7)
부동산업 및 임대업	(1.8)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(21.9)	33	(0.3)	1,860	(0.7)
전문, 과학 및 기술 서비스업	(23.1)	(24.3)	(44.7)	(27.6)	(39.2)	(6.5)	(0.0)	(15.3)	(0.0)	2,542	(25.5)	21,876	(8.4)
사업시설관리 및 사업지원 서비스업	(9.3)	(2.8)	(2.3)	(2.2)	(1.8)	(6.4)	(21.1)	(11.4)	(0.0)	459	(4.6)	7,696	(3.0)
공공행정, 국방 및 사회보장 행정	(1.8)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	19	(0.2)	15,552	(6.0)
교육 서비스업	(3.7)	(6.5)	(12.5)	(7.9)	(7.6)	(9.7)	(0.0)	(23.4)	(28.1)	919	(9.2)	46,447	(17.9)
보건업 및 사회복지 서비스업	(0.0)	(1.7)	(1.2)	(1.5)	(0.0)	(1.5)	(21.1)	(0.0)	(0.0)	135	(1.4)	23,283	(9.0)
예술,스포츠 및 여가관련 서비스업	(1.8)	(2.0)	(0.9)	(1.4)	(5.4)	(0.0)	(0.0)	(3.4)	(0.0)	173	(1.7)	7,953	(3.1)
협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스	(0.0)	(2.3)	(2.4)	(0.0)	(0.0)	(3.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	154	(1.5)	5,496	(2.1)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

□ 다음으로 전체 졸업생을 대상으로 첫 직장의 직업 분포를 살펴보면 다음과 같음

〈표3-39〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 직업별 비중

(단위 : 명, %)

	디자인 일반	제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업 공예 디자인	디자인 인프라	디자인 전공 소계		전 계열	
관리직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	773	(0.2)
경영·회계·사무 관련직	(16.3)	(13.3)	(16.2)	(11.7)	(17.5)	(22.5)	(15.1)	(13.2)	(17.9)	3,306	(16.6)	114,450	(26.8)
금융·보험 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(1.8)	(0.0)	(0.0)	(4.3)	(0.0)	104	(0.5)	8,638	(2.0)
교육 및 자연과학·사회과학 연구관련직	(2.2)	(3.4)	(2.5)	(5.1)	(2.7)	(4.5)	(0.0)	(12.1)	(0.0)	758	(3.8)	39,212	(9.2)
법률·경찰·소방·교도 관련직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,863	(0.7)
보건·의료 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(1.2)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	41	(0.2)	43,123	(10.1)
사회복지 및 종교 관련직	(0.0)	(0.6)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.7)	(14.8)	(0.0)	(11.7)	112	(0.6)	20,172	(4.7)
문화·예술·디자인·방송 관련직	(50.4)	(68.5)	(68.4)	(71.6)	(50.6)	(37.8)	(28.5)	(47.9)	(29.1)	11,088	(55.7)	28,709	(6.7)
운전 및 운송 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(3.0)	(0.0)	(11.9)	(2.4)	(0.0)	152	(0.8)	3,876	(0.9)
영업 및 판매 관련직	(13.6)	(4.6)	(3.4)	(4.4)	(7.7)	(16.7)	(14.8)	(11.4)	(13.8)	1,749	(8.8)	33,957	(7.9)
경비 및 청소 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.9)	(0.0)	(1.2)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	72	(0.4)	4,022	(0.9)
미용·숙박·여행·오락 스포츠 관련직	(0.0)	(1.4)	(1.2)	(1.8)	(1.1)	(8.8)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	535	(2.7)	15,228	(3.6)
음식서비스 관련직	(5.9)	(3.6)	(3.1)	(1.3)	(3.3)	(6.5)	(0.0)	(3.9)	(0.0)	774	(3.9)	20,197	(4.7)
건설 관련직	(0.0)	(0.0)	(1.7)	(0.0)	(3.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	179	(0.9)	9,711	(2.3)
기계 관련직	(1.3)	(0.9)	(0.0)	(1.2)	(2.8)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(13.8)	217	(1.1)	18,866	(4.4)
재료관련직	(0.9)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	16	(0.1)	3,553	(0.8)
화학 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(15.1)	(0.0)	(13.8)	73	(0.4)	4,506	(1.1)
섬유 및 의복 관련직	(3.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(2.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	135	(0.7)	526	(0.1)
전기·전자 관련직	(2.7)	(0.0)	(0.0)	(1.6)	(1.1)	(0.0)	(0.0)	(2.4)	(0.0)	151	(0.8)	16,120	(3.8)
정보통신 관련직	(0.0)	(0.5)	(2.6)	(0.0)	(0.8)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	134	(0.7)	18,556	(4.3)
식품가공 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(1.4)	(0.0)	(0.6)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	60	(0.3)	3,460	(0.8)
환경·인쇄·목재·가구·공예 및 생산단순직	(0.0)	(3.1)	(0.0)	(0.0)	(1.7)	(0.0)	(0.0)	(2.5)	(0.0)	172	(0.9)	7,082	(1.7)
농림어업 관련직	(3.6)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	61	(0.3)	1,817	(0.4)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

○ 전체 졸업생들의 경우 졸업 후 첫 직장 직업으로 경영·회계·사무 관련직의 비중이 26.8%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 보건·의료 관련직이 10.1%, 교육 및 자연과학·사회과학 연구관련직이 9.2%, 문화·예술·디자인·방송 관련직이 6.7% 등의 분포를 보이고 있음

- 디자인 전공만을 대상으로 하였을 때 첫 직장에서 가장 많은 분포를 보이고 있는 직업은 문화·예술·디자인·방송 관련직으로 전체 취업자 가운데 55.7%를 보이고 있으며, 이는 전계열 해당 직종 취업자 비중인 6.7%와 비교해 49.0%p가 높은 수치임
- 그 다음으로 경영·회계·사무 관련직이 16.6%, 영업 및 판매 관련직이 8.8% 등의 분포를 보이고 있음
- 전공 특성이 반영된 결과로 상당수의 취업자와 전공과 관련된 일자리로 취업하고 있음을 알 수 있음

○ 전문대학 졸업자들을 대상으로 첫 직장 직업 분포를 살펴보면, 경영·회계·사무 관련직의 비중이 19.3%로 가장 높게 나타났으며 보건·의료 관련직이 16.1%, 사회복지 및 종교 관련직이 6.8% 등의 순을 보이고 있음

- 디자인 전공 전문대 졸업생의 경우엔 문화·예술·디자인·방송 관련직이 43.6%로 가장 많은 비중을 차지하였으며, 경영·회계·사무 관련직 18.0%, 영업 및 판매 관련직 13.5%, 음식서비스 관련직 6.4% 등의 순을 보임

○ 4년제 이상 대학교 졸업자들을 대상으로 첫 직장 직업 분포를 살펴보면, 경영·회계·사무 관련직의 비중이 32.0%로 가장 높게 나타났으며 교육 및 자연과학·사회과학 연구 관련직이 10.4%, 영업 및 판매 관련직이 7.9%, 문화·예술·디자인·방송 관련직이 7.0% 등의 순을 보이고 있음

- 디자인 전공 4년제 대학교 졸업생의 경우엔 문화·예술·디자인·방송 관련직이 67.8%로 가장 많은 비중을 차지하였으며, 경영·회계·사무 관련직 15.3%, 교육 및 자연과학·사회과학 연구 관련직이 5.6%, 영업 및 판매 관련직 4.1% 등의 순을 보임

○ 디자인 관련 전공자들의 경우 상당수가 전공에 따라 취업을 하고 있는 것으로 나타났고,

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

- 이러한 경향은 전문대(43.6%) 보다는 4년제 대학교 이상 졸업자(67.8%)에서 더 뚜렷하게 나타나고 있음

〈표3-40〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 직업별 비중(2~3년제)

(단위 : 명, %)

	디자인 일반	제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업 공예 디자인	디자인 인프라	디자인 전공 소계		전 계열	
관리직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	374	(0.2)
경영·회계·사무 관련직	(23.7)	(11.3)	(21.5)	(19.3)	(22.0)	(14.3)	(50.0)	(0.0)	(15.2)	1,779	(18.0)	31,525	(19.3)
금융·보험 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(1.2)	(0.0)	(0.0)	(9.9)	(0.0)	70	(0.7)	1,603	(1.0)
교육 및 자연과학·사회과학 연구관련직	(0.0)	(4.3)	(0.0)	(3.2)	(1.7)	(3.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	197	(2.0)	7,900	(4.8)
법률·경찰·소방·교도 관련직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	320	(0.2)
보건·의료 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(1.8)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	41	(0.4)	26,369	(16.1)
사회복지 및 종교 관련직	(0.0)	(1.7)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(14.8)	53	(0.5)	11,106	(6.8)
문화·예술·디자인·방송 관련직	(20.6)	(56.5)	(63.7)	(57.0)	(35.8)	(34.0)	(0.0)	(43.8)	(17.5)	4,316	(43.6)	10,534	(6.4)
운전 및 운송 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(4.5)	(0.0)	(0.0)	(5.5)	(0.0)	128	(1.3)	1,602	(1.0)
영업 및 판매 관련직	(19.9)	(10.0)	(4.3)	(9.9)	(11.5)	(21.8)	(0.0)	(26.3)	(17.5)	1,336	(13.5)	13,409	(8.2)
경비 및 청소 관련직	(0.0)	(0.0)	(1.7)	(0.0)	(1.8)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	72	(0.7)	2,369	(1.4)
미용·숙박·여행·오락 스포츠 관련직	(0.0)	(2.3)	(0.0)	(4.0)	(1.6)	(13.8)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	417	(4.2)	8,021	(4.9)
음식서비스 관련직	(11.9)	(8.9)	(3.6)	(0.0)	(4.9)	(11.1)	(0.0)	(9.1)	(0.0)	635	(6.4)	12,836	(7.8)
건설 관련직	(0.0)	(0.0)	(2.5)	(0.0)	(5.2)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	163	(1.6)	3,209	(2.0)
기계 관련직	(3.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(4.1)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(17.5)	160	(1.6)	9,171	(5.6)
재료관련직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1,469	(0.9)
화학 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(50.0)	(0.0)	(17.5)	73	(0.7)	1,757	(1.1)
섬유 및 의복 관련직	(7.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(1.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	86	(0.9)	140	(0.1)
전기·전자 관련직	(4.0)	(0.0)	(0.0)	(3.6)	(1.7)	(0.0)	(0.0)	(5.5)	(0.0)	132	(1.3)	6,937	(4.2)
정보통신 관련직	(0.0)	(1.5)	(2.7)	(0.0)	(1.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	92	(0.9)	4,765	(2.9)
식품가공 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(3.1)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	36	(0.4)	1,945	(1.2)
환경·인쇄·목재·가구·공예 및 생산단순직	(0.0)	(3.5)	(0.0)	(0.0)	(1.1)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	59	(0.6)	2,588	(1.6)
농림어업 관련직	(9.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	61	(0.6)	1,016	(0.6)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표3-41〉 디자인 전공 졸업자의 첫 직장 직업별 비중(4년제)

(단위 : 명, %)

	디자인 일반	제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라	디자인 전공 소계		전 계열	
관리직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	399	(0.2)
경영·회계·사무 관련직	(11.4)	(14.4)	(10.9)	(5.6)	(8.5)	(31.9)	(0.0)	(23.4)	(28.1)	1,527	(15.3)	82,872	(32.0)
금융·보험 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(3.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	34	(0.3)	7,035	(2.7)
교육 및 자연과학·사회과학 연구관련직	(3.7)	(3.0)	(5.0)	(6.5)	(4.7)	(5.7)	(0.0)	(21.3)	(0.0)	561	(5.6)	26,950	(10.4)
법률·경찰·소방·교도 관련직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,543	(1.0)
보건·의료 관련직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	16,754	(6.5)
사회복지 및 종교 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(1.5)	(21.1)	(0.0)	(0.0)	59	(0.6)	9,066	(3.5)
문화·예술·디자인·방송 관련직	(70.2)	(74.7)	(73.2)	(83.2)	(80.9)	(42.2)	(40.8)	(51.0)	(71.9)	6,772	(67.8)	18,165	(7.0)
운전 및 운송 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(17.0)	(0.0)	(0.0)	25	(0.2)	2,274	(0.9)
영업 및 판매 관련직	(9.4)	(1.8)	(2.5)	(0.0)	(0.0)	(10.7)	(21.1)	(0.0)	(0.0)	413	(4.1)	20,522	(7.9)
경비 및 청소 관련직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1,642	(0.6)
미용·숙박·여행·오락스포츠 관련직	(0.0)	(1.0)	(2.4)	(0.0)	(0.0)	(3.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	119	(1.2)	7,201	(2.8)
음식서비스 관련직	(1.9)	(0.9)	(2.5)	(2.4)	(0.0)	(1.2)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	139	(1.4)	7,319	(2.8)
건설 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.9)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	16	(0.2)	6,496	(2.5)
기계 관련직	(0.0)	(1.3)	(0.0)	(2.2)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	57	(0.6)	9,695	(3.7)
재료관련직	(1.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	16	(0.2)	2,085	(0.8)
화학 관련직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,750	(1.1)
섬유 및 의복 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(2.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	49	(0.5)	386	(0.1)
전기·전자 관련직	(1.8)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	19	(0.2)	9,183	(3.5)
정보통신 관련직	(0.0)	(0.0)	(2.4)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	42	(0.4)	13,790	(5.3)
식품가공 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(1.2)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	24	(0.2)	1,515	(0.6)
환경·인쇄·목재·가구·공예 및 생산단순직	(0.0)	(2.9)	(0.0)	(0.0)	(3.0)	(0.0)	(0.0)	(4.4)	(0.0)	113	(1.1)	4,494	(1.7)
농림어업 관련직	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	801	(0.3)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

Ⅳ. 디자인 인력의 경력 경로 유형 분석

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

Ⅳ. 디자인 인력의 경력 경로 유형 분석

4.1 디자인 인력의 단기 노동시장 구조 변동

1) 디자인 인력의 단기 산업 직업 구조 변동

□ 본 절에서는 디자인 인력의 졸업 후 첫 직장과 18개월 내지 24개월이 지난 시점에서의 현 직장을 비교함으로써 단기 시점에서의 노동시장 구조 변동이 어떻게 나타나는지 살펴보고자 함

○ 본 연구에서의 첫 직장은 졸업 이후 조사 시점까지의 유량(flow) 개념으로 조사시점 당시의 현 직장인 저량(stock) 개념과는 차이가 있기 때문에 빈도수에 차이를 보이고, 첫 직장의 빈도가 크게 나타남

- 하지만 비율을 이용하여 분포 변동을 살펴보는 것이기 때문에 비교 자체는 큰 무리가 없음

□ 우선 단기 시점에서의 산업 및 직업 변화를 살펴보면 다음과 같음

○ 단기 시점에서의 산업 변화는 초기 상태와 큰 차이는 없지만 보다 다양한 산업으로 변동한 것을 확인할 수 있음

- 그 가운데 제조업의 비중은 2.2%p 감소하고, 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업은 0.8%p 증가한 것으로 나타남
- 특히, 디자인 전공과 관련된 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업의 경우도 0.6%p 증가하고 있어 일부는 전공 특성에 맞게 단기 이동하고 있는 것으로 나타남

○ 직업 변동 또한 초기 상태와 큰 차이는 없는 것으로 나타남

- 대부분 1%p 미만의 낮은 변동을 보이고 있으나, 디자인 전공과 관련이 높은 문화·예술·디자인·방송 관련직은 -1.8%p의 감소를 보이고 있어 취업 후 업무가 일부 조정되고 있음을 알 수 있음
- 그 외 디자인 전공과 관련이 높은 건설 관련직(0.4%p), 섬유 및 의복 관련직(0.4%p) 등의 비중은 높아지고 있어 전공에 맞게 일부 조정이 이루어지고 있음

kido
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표4-1〉 디자인 전공 졸업자의 단기 산업별 비중 변동

(단위 : 명, %)

대분류	디자인 전공 첫 직장		디자인 전공 현 직장		비중변동
	인원	비중	인원	비중	
농업, 임업 및 어업	-	-	34	(0.2)	-
광업	-	-	-	-	-
제조업	4,829	(24.3)	3,572	(22.1)	-2.2
전기, 가스, 증기 및 수도사업	-	-	18	(0.1)	-
하수·폐기물처리, 원료재생 및 환경복원업	-	-	-	-	-
건설업	1,360	(6.8)	1,125	(7.0)	0.2
도매 및 소매업	2,623	(13.2)	2,248	(13.9)	0.7
운수업	138	(0.7)	81	(0.5)	-0.2
숙박 및 음식점업	986	(5.0)	902	(5.6)	0.6
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	2,130	(10.7)	1,828	(11.3)	0.6
금융 및 보험업	181	(0.9)	220	(1.4)	0.5
부동산업 및 임대업	111	(0.6)	59	(0.4)	-0.2
전문, 과학 및 기술 서비스업	3,869	(19.5)	3,089	(19.1)	-0.4
사업시설관리 및 사업지원 서비스업	940	(4.7)	734	(4.5)	-0.2
공공행정, 국방 및 사회보장 행정	142	(0.7)	19	(0.1)	-0.6
교육 서비스업	1,328	(6.7)	1,100	(6.8)	0.1
보건업 및 사회복지 서비스업	465	(2.3)	380	(2.4)	0.1
예술,스포츠 및 여가관련 서비스업	242	(1.2)	319	(2.0)	0.8
협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스	547	(2.8)	414	(2.6)	-0.2

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

〈표4-2〉 디자인 전공 졸업자의 단기 직업별 비중 변동

(단위 : 명, %)

대분류	디자인 전공 첫 직장		디자인 전공 현 직장		비중변동
	인원	비중	인원	비중	
관리직	-	-	-	-	-
경영·회계·사무 관련직	3,306	(16.6)	2,626	(16.3)	-0.3
금융·보험 관련직	104	(0.5)	125	(0.8)	0.3
교육 및 자연과학·사회과학 연구관련직	758	(3.8)	529	(3.3)	-0.5
법률·경찰·소방·교도 관련직	-	-	-	-	-
보건·의료 관련직	41	(0.2)	41	(0.3)	0.1
사회복지 및 종교 관련직	112	(0.6)	111	(0.7)	0.1
문화·예술·디자인·방송 관련직	11,088	(55.7)	8,712	(53.9)	-1.8
운전 및 운송 관련직	152	(0.8)	101	(0.6)	-0.2
영업 및 판매 관련직	1,749	(8.8)	1,460	(9.0)	0.2
경비 및 청소 관련직	72	(0.4)	55	(0.3)	-0.1
미용·숙박·여행·오락 스포츠 관련직	535	(2.7)	498	(3.1)	0.4
음식서비스 관련직	774	(3.9)	786	(4.9)	1.0
건설 관련직	179	(0.9)	211	(1.3)	0.4
기계 관련직	217	(1.1)	233	(1.4)	0.3
재료 관련직	16	(0.1)	16	(0.1)	0.0
화학 관련직	73	(0.4)	31	(0.2)	-0.2
섬유 및 의복 관련직	135	(0.7)	171	(1.1)	0.4
전기·전자 관련직	151	(0.8)	92	(0.6)	-0.2
정보통신 관련직	134	(0.7)	133	(0.8)	0.1
식품가공 관련직	60	(0.3)	36	(0.2)	-0.1
환경·인쇄·목재·가구·공예 및 생산단순직	172	(0.9)	97	(0.6)	-0.3
농림어업 관련직	61	(0.3)	95	(0.6)	0.3

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

2) 디자인 인력의 단기 근로환경 변동

□ 본 절에서는 단기 시점에서 디자인 인력의 근로 환경이 어떻게 변동하는지 살펴보고자 함

○ 우선 종사상 지위의 변동을 살펴보면,

- 전체 졸업생의 경우 상용직은 73.3%에서 78.4%로 증가하였고, 디자인 전공 계열도 마찬가지로 72.3%에서 77.4%로 증가하여 안정적인 추세로 변동하고 있음을 확인할 수 있음
- 이와 더불어 임시, 일용직의 비중은 감소하여 디자인 전공의 경우 첫 직장에서의 전체 계열과의 분포 갭이 조정되고 있는 것으로 나타남

〈표4-3〉 디자인 전공 졸업자의 종사상 지위 단기 변동

(단위 : %)

디자인 전공		상용		임시		일용		고용원이 있는 자영업자		고용원이 없는 자영업자		무급 가족 종사자	
		첫직장	현직장	첫직장	현직장	첫직장	현직장	첫직장	현직장	첫직장	현직장	첫직장	현직장
인문계열		62.7	70.8	30.2	22.0	3.2	2.4	1.2	1.8	2.7	3.0	0.0	0.1
사회계열		73.9	79.6	20.9	14.5	1.8	1.5	1.3	1.9	1.9	2.3	0.2	0.2
교육계열		71.8	80.7	23.8	15.1	1.7	1.2	1.4	1.8	1.2	1.1	0.1	0.1
공학계열		80.6	84.4	15.8	11.8	1.6	1.1	0.9	1.2	0.8	1.1	0.2	0.3
자연계열		68.8	72.5	25.3	20.6	1.7	1.7	1.6	2.0	2.2	2.9	0.3	0.3
의약계열		82.6	88.4	15.6	10.0	1.1	0.7	0.4	0.6	0.3	0.2	0.1	0.1
예체능계열		62.9	64.6	26.3	22.0	3.1	2.4	1.9	2.7	5.7	8.2	0.0	0.1
디자인전공	디자인일반	70.2	74.7	21.5	14.9	1.4	0.0	0.0	0.0	6.9	9.0	-	1.4
	제품디자인	74.6	81.5	21.7	13.3	2.6	0.6	1.2	3.3	0.0	1.4	-	0.0
	시각디자인	67.0	74.9	29.8	17.3	0.6	1.6	0.6	0.7	2.0	5.6	-	0.0
	디지털/멀티미디어디자인	78.0	80.5	16.5	13.9	0.9	1.1	2.0	1.4	2.7	3.2	-	0.0
	공간디자인	73.6	81.9	23.1	12.9	3.3	1.5	0.0	2.6	0.0	1.1	-	0.0
	패션/텍스타일디자인	71.9	73.8	22.5	18.2	2.3	0.9	1.5	1.7	2.0	5.4	-	0.0
	서비스/경험디자인	58.3	65.3	41.7	16.9	0.0	17.8	0.0	0.0	0.0	0.0	-	0.0
	산업공예디자인	76.6	76.6	23.4	18.6	0.0	0.0	0.0	4.9	0.0	0.0	-	0.0
	디자인포트폴리오개발실습	60.8	70.5	25.4	13.5	13.8	16.0	0.0	0.0	0.0	0.0	-	0.0
	소계	72.3	77.4	23.2	15.5	2.0	1.4	0.8	1.8	1.7	3.8	-	0.1
계열 합계		73.3	78.4	21.3	15.6	2.0	1.5	1.2	1.7	2.1	2.6	0.2	0.2

자료 : 한국고용정보원, 『2015년 대졸자직업이동경로조사(2014GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

○ 다음으로 임금 및 근로 환경 부문의 변동을 살펴보면,

- 월평균 임금의 경우 2015년 당시 전체 대학 졸업생은 월평균 172.6만원에서 199.4만원으로 15.5% 상승함
- 디자인 전공 계열의 경우 월평균 임금이 143.7만원에서 168.1만원으로 17.0% 가량 상승하고 있는 것으로 나타남
- 하지만 인상폭 자체는 전체 계열과의 갭을 크게 줄일 수 있을 정도는 아니어서 여전히 다른 계열과는 큰 차이를 보이고 있음
- 근로 일수나 근로 시간도 마찬가지로 시간이 지남에 따라 감소하고는 있지만 여전히 다른 전공 졸업자들이 근로하고 있는 일자리에 비해 길게 나타나고 있어 근로 환경 개선이 필요함

〈표4-4〉 디자인 전공 졸업자의 월평균 임금 및 근로시간 단기 변동

(단위 : 만원, 일, 시간)

디자인 전공		월평균 임금		주당정규 근로일		월평균 휴일근로		주당정규 근로시간		주당초과 근로시간	
		첫직장	현직장	첫직장	현직장	첫직장	현직장	첫직장	현직장	첫직장	현직장
인문계열		160.0	188.1	4.9	4.9	0.6	0.6	38.6	38.3	3.7	3.7
사회계열		171.4	202.6	5.1	5.1	0.7	0.7	40.7	40.7	3.8	3.8
교육계열		172.1	186.0	4.9	5.0	0.5	0.5	39.5	39.8	2.7	2.9
공학계열		195.2	221.6	5.1	5.1	0.9	0.8	41.7	41.3	5.4	5.3
자연계열		164.6	187.7	5.1	5.1	0.7	0.7	41.6	41.0	3.5	3.5
의약계열		184.5	212.9	5.2	5.2	0.9	0.9	42.5	42.2	4.5	4.6
예체능계열		141.2	163.1	5.0	5.0	0.6	0.6	39.4	38.6	3.7	3.5
디자인전공	디자인일반	143.5	166.2	5.1	5.0	0.4	0.3	40.6	39.0	5.3	4.6
	제품디자인	153.1	173.7	5.0	5.1	0.5	0.5	41.4	40.7	4.0	3.9
	시각디자인	139.8	161.2	5.1	5.0	0.6	0.5	41.0	41.4	4.7	4.5
	디지털/멀티미디어디자인	140.7	175.9	5.0	5.0	0.9	0.8	40.6	39.7	6.7	5.0
	공간디자인	145.8	175.0	5.2	5.2	0.6	0.7	42.4	43.2	5.4	6.0
	패션/텍스타일디자인	145.7	163.8	5.2	5.1	1.0	0.8	43.4	42.1	4.8	3.7
	서비스/경험디자인	119.1	170.6	5.0	5.6	0.0	0.0	39.8	48.3	2.4	2.4
	산업공예디자인	134.0	162.7	5.2	5.2	0.6	0.5	44.0	44.0	2.2	2.1
	디자인일반및디자인기반부문	120.1	143.8	5.1	5.0	0.0	0.1	39.9	35.7	0.7	0.3
	소계	143.7	168.1	5.1	5.1	0.7	0.6	41.8	41.4	4.8	4.4
계열 합계		172.6	199.4	5.1	5.1	0.7	0.7	40.8	40.5	4.1	4.1

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

4.2 디자인 인력의 중장기 노동시장 구조 변동

1) 디자인 인력의 중기 경제활동 상태 변동

□ 본 절에서는 중기 시점에서의 경제활동 상태 및 노동시장 현황을 살펴보고자 함

○ 이를 위해 추적 조사가 진행된 2011 대졸자 직업이동 경로조사 자료를 이용함

○ 이전 장까지는 최근의 현황 및 단기 변동을 파악하기 위함이 목적이었다면, 본 절에서는 중장기 시점에서의 상태 및 중장기 변동을 파악하는 것을 우선으로 함

○ 이에, 추적 조사가 있는 자료들을 이용하였고, 세부적인 분포는 이전 장에서 다루었으므로 일반 현황 및 변동을 중심으로 살펴보고자 함

□ 2011년 대졸자직업이동경로조사 추적조사(2010GOMS3)는 2009년 8월 및 2010년 2월 2~3년제, 4년제 및 교육 대학 졸업자를 대상으로 2011년 1차 조사 실시 후 2년이 지난 2013년 추적조사를 실시한 자료임

□ 본 절에서는 대학졸업 후 3년 6개월 ~ 4년이 지난 시점의 디자인 전공자들의 경제활동상태 및 근로실태를 살펴봄

○ 우선 중기 시점에서의 경제활동 상태를 보면,

○ 취업자 비중은 79.8%로 이전 장에서 나타났던 단기 시점(18-24개월)에서의 취업자 비중 74.9%에 비해 증가한 것을 확인할 수 있음

〈표4-5〉 디자인 전공별 경제활동상태

(단위 : 명, %)

대분류	경제활동 인구				비중변동	
	취업자		실업자			
디자인일반	1,390	(78.8)	146	(8.3)	228	(12.9)
제품디자인	2,961	(78.5)	215	(5.7)	594	(15.7)
시각디자인	2,507	(73.0)	432	(12.6)	495	(14.4)
디지털/멀티미디어디자인	2,673	(86.6)	194	(6.3)	221	(7.1)
공간디자인	3,010	(85.7)	161	(4.6)	342	(9.7)
패션/텍스타일디자인	2,967	(78.5)	485	(12.8)	327	(8.6)
서비스/경험디자인	39	(50.1)	39	(49.9)	0	(0.0)
산업공예디자인	992	(74.5)	122	(9.1)	218	(16.4)
디자인 인프라(디자인 기반기술)	303	(87.7)	42	(12.3)	0	(0.0)
소계	16,843	(79.8)	1,837	(8.7)	2,424	(11.5)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2011년 대졸자직업이동경로조사(2010GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

❍ 중기 시점(졸업 후 42개월-48개월)에서는 디자인 전공 4년제 대학교 졸업생의 취업자 비중이 84.3%, 전문대학 졸업생의 취업자 비중 76.9%으로 나타났고,

- 비경활인구의 비중은 전문대가 13.9%로 4년제 대학교 졸업생의 비경제활동 인구 비중 7.8%에 비해 약 두 배 가량 높게 나타남
- 단기 시점에서의 경제활동 상태에서는 전문대의 비경활 비중이 14.1%, 4년제 대학교의 비경활 비중이 18.5%로 4년제 대학교 졸업생에서 더 높은 비중을 보였으나 중기 시점에서는 역전된 현상을 보임
- 이는 디자인 전공 전문대 졸업생의 경력개발이 지속적이지 않다는 것을 의미하고, 지속적인 경력 개발을 위해 지원이 필요하다는 것을 시사함

〈표4-6〉 학교 유형별 디자인 전공별 경제활동상태

(단위 : %)

디자인 전공	2~3년제			4년제		
	경활		비경제 활동	경활		비경제 활동
	취업자	실업자		취업자	실업자	
디자인일반	(66.1)	(18.4)	(15.4)	(85.3)	(3.1)	(11.6)
제품디자인	(70.2)	(4.6)	(25.2)	(86.4)	(6.7)	(6.9)
시각디자인	(71.6)	(11.7)	(16.7)	(75.0)	(13.8)	(11.2)
디지털/멀티미디어디자인	(89.2)	(2.5)	(8.3)	(82.4)	(12.3)	(5.3)
공간디자인	(83.6)	(5.5)	(10.9)	(95.8)	(0.0)	(4.2)
패션/텍스타일디자인	(71.9)	(15.9)	(12.2)	(89.9)	(7.6)	(2.5)
서비스/경험디자인	(50.1)	(49.9)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)
산업공예디자인	(74.2)	(10.8)	(15.0)	(74.9)	(6.3)	(18.8)
디자인 인프라(디자인 기반기술)	(85.6)	(14.4)	(0.0)	(100.0)	(0.0)	(0.0)
소계	(76.9)	(9.3)	(13.9)	(84.3)	(7.8)	(7.8)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2011년 대졸자직업이동경로조사(2010GOMS)』

❍ 또한 성별로 구분하여 살펴보았을 때,

- 남성의 취업자 비중은 85.2%, 비경활 인구 비중은 9.5%로 나타났고,
- 여성은 취업자 비중이 77.6%, 비경활 인구 비중은 12.3%로 나타나 여성의 경제활동 참여율은 여전히 낮은 상태임
- 단기 시점에서와 비교하여 보더라도 남성의 비경활 인구는 16.8%, 여성은 17.8% 였던 점을 감안하면 여성의 비경제활동 인구 감소는 크지 않음
- 즉, 디자인 전공 여성의 경력개발을 지원할 필요가 있으며, 우수 여성 인재를 산업에 활용할 수 있는 방안들이 마련되어야 할 것으로 판단됨

kido
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표4-7〉 성별 디자인 전공별 경제활동상태

(단위 : %)

디자인 전공	남성			여성		
	경활		비경제활동	경활		비경제활동
	취업자	실업자		취업자	실업자	
디자인일반	(81.4)	(6.8)	(11.8)	(76.7)	(9.4)	(13.8)
제품디자인	(85.2)	(7.9)	(6.9)	(74.5)	(4.4)	(21.1)
시각디자인	(77.8)	(13.9)	(8.3)	(71.7)	(12.2)	(16.0)
디지털/멀티미디어디자인	(91.3)	(0.0)	(8.7)	(84.5)	(9.1)	(6.5)
공간디자인	(88.8)	(0.0)	(11.2)	(83.5)	(7.7)	(8.7)
패션/텍스타일디자인	(80.3)	(8.5)	(11.2)	(78.3)	(13.3)	(8.4)
서비스/경험디자인	(0.0)	(100.0)	(0.0)	(100.0)	(0.0)	(0.0)
산업공예디자인	(83.5)	(0.0)	(16.5)	(71.3)	(12.3)	(16.4)
디자인 인프라(디자인 기반기술)	(100.0)	(0.0)	(0.0)	(73.1)	(26.9)	(0.0)
소계	(85.2)	(5.4)	(9.5)	(77.6)	(10.1)	(12.3)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2011년 대졸자직업이동경로조사(2010GOMS)』

2) 디자인 인력의 중기 노동시장 상태 변동

□ 본 절에서는 중장기 시점에서의 산업 및 직업, 종사상 지위의 변동을 통해 산업 및 직업 구조의 변화, 고용안정성의 변화 등을 살펴보고자 함

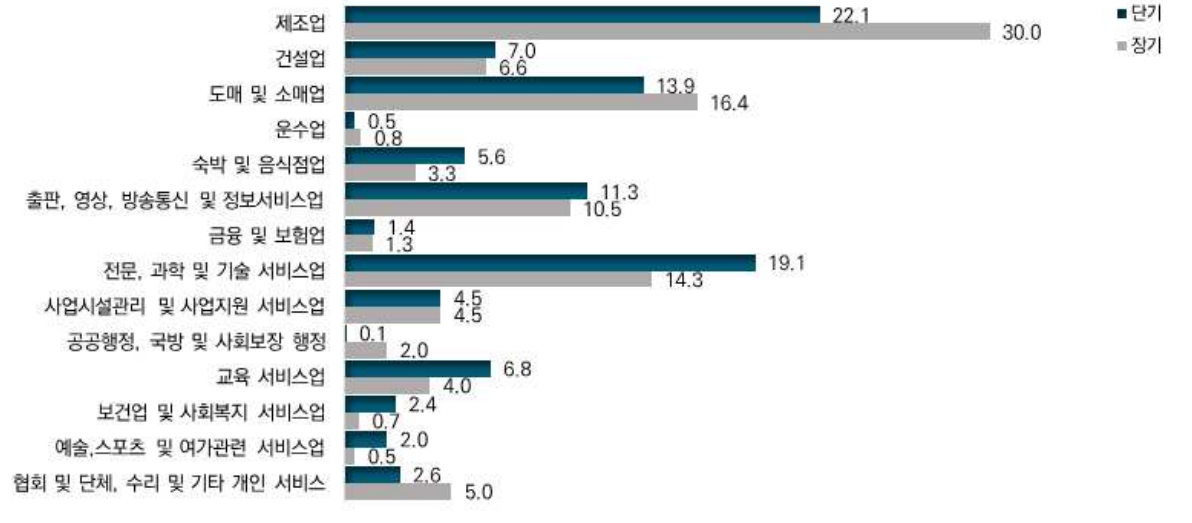
○ 먼저 중기 시점에서의 산업 분포를 보면,

- 제조업의 비중이 30.0%로 단기 시점의 22.1%에 비해 크게 상승함
- 도매 및 소매업의 비중도 16.4%로 단기 시점의 13.9%에 비해 상승하였지만, 디자인 전공과 관련이 높은 전문, 과학 및 기술 서비스업(19.1% → 14.3%), 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업(11.3% → 10.5%)의 경우엔 비율이 하락함
- 해당 산업은 디자인 전공과 관련이 높기 때문에, 이러한 결과는 중기적으로 전공 이탈이 발생할 가능성이 있음을 시사함

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈그림4-1〉 디자인 관련 학과 졸업생의 단기 중장기 산업 분포

(단위 : %)



❍ 하지만 이러한 중장기 시점에서의 산업 조정은 4년제 대학교 졸업생 보다는 졸업생에게서 더 크게 나타나고 있어, 디자인 인력에 대한 전문성 및 산업을 육성하기 위해서는 전문대 졸업생에 대한 경력개발이 더 필요해 보임

- 이를 위해 직업훈련 과정을 비전공자의 단순 취업 목적의 저숙련 과정보다는 전문대 교육과 연계할 수 있는 중숙련 이상으로 개발 및 개편될 수 있도록 지원할 필요가 있으며,
- 일자리 현장에서의 직무 교육(사업주 훈련)을 체계화시켜 전문대 졸업생의 전문성을 향상시킬 필요가 있음

〈표4-8〉 디자인 전공 졸업자의 산업별 비중

(단위 : 명, %)

	디자인 일반	제품 디자인	시각 디자인	디지털/ 멀티미디 어디자인	공간 디자인	패션/텍 스타일 디자인	서비스/ 경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라	합계		단기 시점
제조업	(50.3)	(33.5)	(25.8)	(17.8)	(13.8)	(36.3)	(0.0)	(72.6)	(78.5)	1,773	(30.0)	(22.1)
건설업	(0.0)	(11.5)	(0.0)	(0.0)	(20.4)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	391	(6.6)	(7.0)
도매 및 소매업	(0.0)	(17.8)	(11.7)	(11.3)	(23.7)	(23.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	967	(16.4)	(13.9)
운수업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(4.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	49	(0.8)	(0.5)
숙박 및 음식점업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(9.2)	(6.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	195	(3.3)	(5.6)
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	(15.9)	(4.3)	(28.6)	(28.1)	(5.2)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	618	(10.5)	(11.3)
금융 및 보험업	(6.9)	(0.0)	(0.0)	(5.4)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	78	(1.3)	(1.4)
전문, 과학 및 기술 서비스업	(19.5)	(13.0)	(14.2)	(21.4)	(17.6)	(6.7)	(0.0)	(0.0)	(21.5)	843	(14.3)	(19.1)
사업시설관리 및 사업지원 서비스업	(0.0)	(2.3)	(6.2)	(11.7)	(3.1)	(5.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	267	(4.5)	(4.5)
공공행정, 국방 및 사회보장 행정	(0.0)	(6.9)	(0.0)	(4.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	118	(2.0)	(0.1)
교육 서비스업	(7.3)	(7.9)	(3.8)	(0.0)	(0.0)	(6.6)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	237	(4.0)	(6.8)
보건업 및 사회복지 서비스업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(27.4)	(0.0)	44	(0.7)	(2.4)
예술,스포츠 및 여가관련 서비스업	(0.0)	(2.7)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	32	(0.5)	(2.0)
협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스	(0.0)	(0.0)	(9.7)	(0.0)	(3.1)	(15.6)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	296	(5.0)	(2.6)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2011년 대졸자직업이동경로조사(2010GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표4-9〉 디자인 전공 졸업자의 산업별 비중(2~3년제)

(단위 : 명, %)

	디자인 일반	제품 디자인	시각 디자인	디지털/ 멀티미디어디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/ 경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라	합계		단기 시점
제조업	(100.0)	(20.9)	(56.8)	(26.4)	(8.0)	(25.0)	(0.0)	(67.7)	(100.0)	852	(27.6)	(20.5)
건설업	(0.0)	(10.4)	(0.0)	(0.0)	(26.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	290	(9.4)	(9.8)
도매 및 소매업	(0.0)	(29.8)	(22.1)	(11.8)	(20.2)	(19.6)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	547	(17.8)	(16.1)
운수업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(5.2)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	49	(1.6)	(0.5)
숙박 및 음식점업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(8.8)	(6.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	128	(4.2)	(8.6)
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(27.8)	(4.7)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	199	(6.4)	(9.4)
금융 및 보험업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(8.1)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	45	(1.4)	(1.5)
전문, 과학 및 기술 서비스업	(0.0)	(20.1)	(0.0)	(8.6)	(18.6)	(6.6)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	344	(11.2)	(14.4)
사업시설관리 및 사업지원 서비스업	(0.0)	(0.0)	(21.1)	(17.4)	(4.0)	(8.7)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	239	(7.8)	(4.7)
교육 서비스업	(0.0)	(9.9)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(6.8)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	84	(2.7)	(5.2)
보건업 및 사회복지 서비스업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(32.3)	(0.0)	44	(1.4)	(2.6)
예술,스포츠 및 여가관련 서비스업	(0.0)	(8.9)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	32	(1.0)	(2.3)
협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(4.1)	(27.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	231	(7.5)	(3.8)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2011년 대졸자직업이동경로조사(2010GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표4-10〉 디자인 전공 졸업자의 산업별 비중(4년제)

(단위 : 명, %)

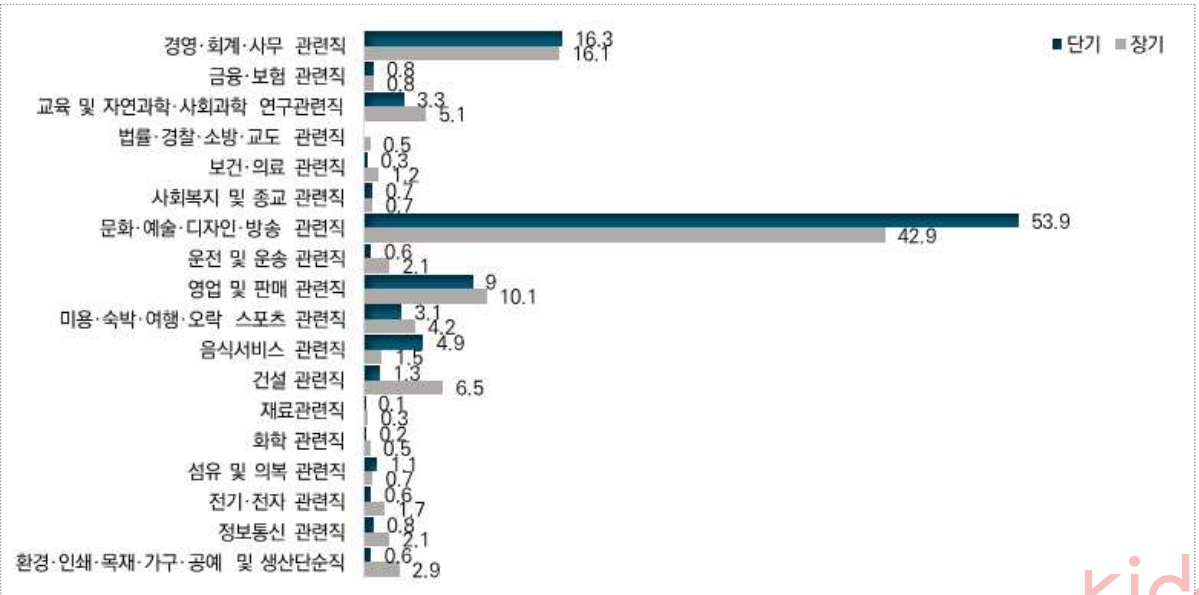
	디자인 일반	제품 디자인	시각 디자인	디지털/ 멀티미디어디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/ 경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라	합계		단기 시점
제조업	(38.0)	(39.0)	(12.8)	(0.0)	(32.8)	(51.6)	(0.0)	(100.0)	(0.0)	922	(32.6)	(23.6)
건설업	(0.0)	(12.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	100	(3.6)	(4.3)
도매 및 소매업	(0.0)	(12.7)	(7.3)	(10.5)	(35.6)	(28.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	419	(14.8)	(11.8)
숙박 및 음식점업	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(10.7)	(6.9)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	67	(2.4)	(2.7)
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	(19.9)	(6.2)	(40.7)	(28.8)	(6.8)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	420	(14.9)	(13.1)
금융 및 보험업	(8.7)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	33	(1.2)	(1.3)
전문, 과학 및 기술 서비스업	(24.3)	(10.0)	(20.1)	(47.7)	(14.2)	(6.8)	(0.0)	(0.0)	(100.0)	499	(17.7)	(23.6)
사업시설관리 및 사업지원 서비스업	(0.0)	(3.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	28	(1.0)	(4.3)
공공행정, 국방 및 사회보장 행정	(0.0)	(9.9)	(0.0)	(13.1)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	118	(4.2)	(0.2)
교육 서비스업	(9.1)	(7.0)	(5.4)	(0.0)	(0.0)	(6.4)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	153	(5.4)	(8.4)
협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스	(0.0)	(0.0)	(13.8)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	66	(2.3)	(1.3)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2011년 대졸자직업이동경로조사(2010GOMS)』

○ 중기 시점에서의 직업 분포를 보면,

〈그림4-2〉 디자인 관련 학과 졸업생의 단기 중장기 산업 분포

(단위 : %)



kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

- 디자인 전공과 관련이 높은 문화·예술·디자인·방송 관련직의 비중은 53.9%에서 42.9%로 하락하여 산업 관련 변동 분석에서 나타났듯이 상당수의 인원이 직업 조정이 일어나고 있음

〈표4-11〉 디자인 전공 졸업자의 직업별 비중

(단위 : 명, %)

	디자인 일반	제품 디자인	시각 디자인	디지털/ 멀티미디어디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/ 경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라	디자인 전공 소계		단기 시점
경영·회계·사무 관련직	(12.5)	(24.2)	(12.3)	(5.6)	(18.2)	(13.0)	(0.0)	(30.6)	(39.3)	951	(16.1)	(16.3)
금융·보험 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(5.4)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	45	(0.8)	(0.8)
교육 및 자연과학·사회과학 연구관련직	(7.3)	(10.3)	(3.8)	(4.3)	(0.0)	(6.6)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	301	(5.1)	(3.3)
법률·경찰·소방·교도 관련직	(0.0)	(2.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	30	(0.5)	-
보건·의료 관련직	(0.0)	(2.4)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(27.4)	(0.0)	72	(1.2)	(0.3)
사회복지 및 종교 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(3.1)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	39	(0.7)	(0.7)
문화·예술·디자인·방송 관련직	(67.2)	(39.5)	(66.9)	(59.5)	(26.2)	(36.5)	(0.0)	(0.0)	(21.5)	2536	(42.9)	(53.9)
운전 및 운송 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(7.1)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(39.2)	126	(2.1)	(0.6)
영업 및 판매 관련직	(0.0)	(6.9)	(11.9)	(3.9)	(15.1)	(17.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	596	(10.1)	(9.0)
미용·숙박·여행·오락 스포츠 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(6.1)	(0.0)	(16.1)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	249	(4.2)	(3.1)
음식서비스 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(3.5)	(3.6)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	89	(1.5)	(4.9)
건설 관련직	(0.0)	(7.4)	(0.0)	(0.0)	(23.8)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	384	(6.5)	(1.3)
재료관련직	(0.0)	(1.7)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	20	(0.3)	(0.1)
화학 관련직	(0.0)	(2.7)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	32	(0.5)	(0.2)
섬유 및 의복 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(3.4)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	42	(0.7)	(1.1)
전기·전자 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(12.2)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	100	(1.7)	(0.6)
정보통신 관련직	(13.0)	(0.0)	(5.1)	(3.1)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	122	(2.1)	(0.8)
환경·인쇄·목재·가구·공예 및 생산단순직	(0.0)	(2.4)	(0.0)	(0.0)	(2.9)	(3.4)	(0.0)	(42.0)	(0.0)	173	(2.9)	(0.6)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2011년 대졸자직업이동경로조사(2010GOMS)』

- 이러한 경향은 전문대 졸업생에게서 더 크게 나타나 문화·예술·디자인·방송 관련직의 분포 변화가 41.8% → 26.9%로 크게 감소하고 있음
- 4년제 대학교 이상에서는 문화·예술·디자인·방송 관련직의 직업 비중 감소는 65.3% → 60.4%로 크지 않음

○ 즉, 디자인 인력 양성을 위해서는 전문대 졸업생에 대한 지원이 필요함

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표4-12〉 디자인 전공 졸업자의 직업별 비중(2~3년제)

(단위 : 명, %)

	디자인 일반	제품 디자인	시각 디자인	디지털/ 멀티미디어디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/ 경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라	디자인 전공 소계		단기 시점
경영·회계·사무 관련직	(0.0)	(29.9)	(41.5)	(8.3)	(17.2)	(12.7)	(0.0)	(36.1)	(50.1)	576	(18.7)	(18.3)
금융·보험 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(8.1)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	45	(1.4)	(0.9)
교육 및 자연과학·사회과학 연구관련직	(0.0)	(9.9)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(6.8)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	84	(2.7)	(2.2)
보건·의료 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(32.3)	(0.0)	44	(1.4)	(0.5)
사회복지 및 종교 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(4.1)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	39	(1.3)	(0.7)
문화·예술·디자인·방송 관련직	(100.0)	(32.3)	(18.4)	(56.4)	(14.2)	(19.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	830	(26.9)	(41.8)
운전 및 운송 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(9.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(49.9)	126	(4.1)	(0.7)
영업 및 판매 관련직	(0.0)	(8.4)	(40.1)	(0.0)	(19.7)	(15.6)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	409	(13.3)	(11.8)
미용·숙박·여행·오락 스포츠 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(9.1)	(0.0)	(27.9)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	249	(8.1)	(4.2)
음식서비스 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(4.6)	(6.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	89	(2.9)	(8.3)
건설 관련직	(0.0)	(10.4)	(0.0)	(0.0)	(31.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	333	(10.8)	(1.8)
화학 관련직	(0.0)	(9.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	32	(1.0)	(0.4)
섬유 및 의복 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(5.9)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	42	(1.4)	(1.6)
전기·전자 관련직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(18.1)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	100	(3.3)	(1.2)
환경·인쇄·목재·가구·공예 및 생산단순직	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(5.9)	(0.0)	(31.5)	(0.0)	84	(2.7)	(0.3)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2011년 대졸자직업이동경로조사(2010GOMS)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표4-13〉 디자인 전공 졸업자의 직업별 비중(4년제)

(단위 : 명, %)

	디자인 일반	제품 디자인	시각 디자인	디지털/ 멀티미디어디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/ 경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라	디자인 전공 소계		단기 시점
경영·회계·사무 관련직	(15.6)	(21.8)	(0.0)	(0.0)	(21.5)	(13.5)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	375	(13.3)	(14.3)
교육 및 자연과학·사회과학 연구관련직	(9.1)	(10.5)	(5.4)	(13.1)	(0.0)	(6.4)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	217	(7.7)	(0.7)
법률·경찰·소방·교도 관련직	(0.0)	(3.6)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	30	(1.1)	(4.3)
보건·의료 관련직	(0.0)	(3.4)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	28	(1.0)	-
문화·예술·디자인·방송 관련직	(59.1)	(42.6)	(87.3)	(65.8)	(66.1)	(60.5)	(0.0)	(0.0)	(100.0)	1,706	(60.4)	(65.3)
영업 및 판매 관련직	(0.0)	(6.3)	(0.0)	(11.9)	(0.0)	(19.6)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	187	(6.6)	(6.4)
건설 관련직	(0.0)	(6.1)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	51	(1.8)	(0.8)
재료관련직	(0.0)	(2.4)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	20	(0.7)	(0.2)
정보통신 관련직	(16.2)	(0.0)	(7.3)	(9.3)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	(0.0)	122	(4.3)	(0.5)
환경·인쇄·목재·가구·공예 및 생산단순직	(0.0)	(3.4)	(0.0)	(0.0)	(12.4)	(0.0)	(0.0)	(100.0)	(0.0)	89	(3.1)	(0.9)

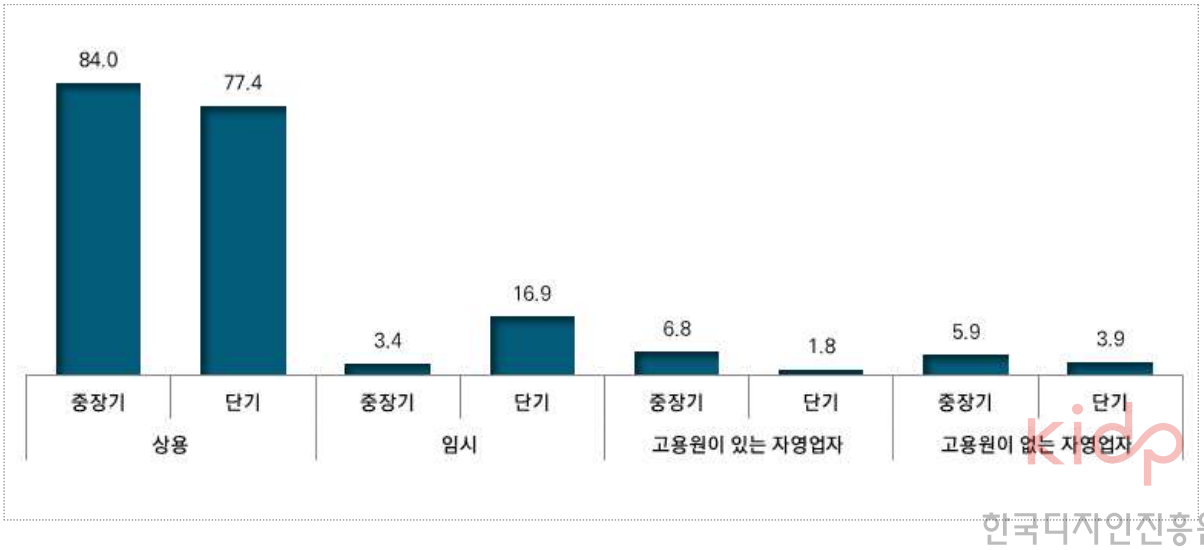
※ 자료 : 한국고용정보원, 『2011년 대졸자직업이동경로조사(2010GOMS)』

❍ 중기 시점에서의 종사상 지위의 변동을 보면, 졸업 후 4년이 흐른 시점에서는 상용직의 비율이 84.0%까지 상승하고 있으며

- 임시 일용직의 비율 또한 16.9%에서 3.4%대로 낮아져 고용의 안정성은 높아지고 있는 것으로 나타남

〈그림4-3〉 디자인 관련 학과 졸업생의 단기 중장기 종사상 지위 변동

(단위 : %)



kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표4-14〉 디자인 전공 졸업자의 종사상 지위별 비중

(단위 : %)

구분	상용		임시		고용원이 있는 자영업자		고용원이 없는 자영업자	
	중장기	단기	중장기	단기	중장기	단기	중장기	단기
디자인일반	82.0	74.7	7.3	14.9	10.7	0.0	0.0	10.4
제품디자인	84.7	81.5	8.0	13.9	2.3	3.3	4.9	1.4
시각디자인	81.9	74.9	0.0	18.9	18.1	0.7	0.0	5.6
디지털/멀티미디어디자인	91.0	80.5	4.3	15.0	0.0	1.4	4.7	3.2
공간디자인	79.5	81.9	0.0	14.4	10.3	2.6	10.2	1.1
패션/텍스타일디자인	88.9	73.8	2.7	19.1	5.6	1.7	2.9	5.4
서비스/경험디자인	0.0	65.3	0.0	34.7	0.0	0.0	0.0	0.0
산업공예디자인	58.0	76.6	0.0	18.6	0.0	4.9	42.0	0.0
디자인 인프라(디자인 기반기술)	78.5	70.5	0.0	29.5	0.0	0.0	21.5	0.0
소계	84.0	77.4	3.4	16.9	6.8	1.8	5.9	3.9

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2011년 대졸자직업이동경로조사 추적조사(2010GOMS3)』

〈표4-15〉 디자인 전공 졸업자의 종사상 지위별 비중(2~3년제)

(단위 : %)

구분	상용		임시		고용원이 있는 자영업자		고용원이 없는 자영업자	
	중장기	단기	중장기	단기	중장기	단기	중장기	단기
디자인일반	46.0	62.5	0.0	17.4	54.0	0.0	0.0	20.1
제품디자인	81.6	80.5	9.9	19.5	0.0	0.0	8.4	0.0
시각디자인	63.6	71.0	0.0	24.4	36.4	0.0	0.0	4.6
디지털/멀티미디어디자인	100.0	79.9	0.0	20.1	0.0	0.0	0.0	0.0
공간디자인	73.3	80.3	0.0	15.9	13.4	3.8	13.3	0.0
패션/텍스타일디자인	94.1	65.1	0.0	26.6	5.9	2.2	0.0	6.1
서비스/경험디자인	-	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
산업공예디자인	68.5	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	31.5	0.0
디자인 인프라(디자인 기반기술)	100.0	60.8	0.0	39.2	0.0	0.0	0.0	0.0
소계	82.8	74.0	1.1	21.1	9.6	1.3	6.5	3.6

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2011년 대졸자직업이동경로조사 추적조사(2010GOMS3)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표4-16〉 디자인 전공 졸업자의 종사상 지위별 비중(4년제)

(단위 : %)

구분	상용		임시		고용원이 있는 자영업자		고용원이 없는 자영업자	
	중장기	단기	중장기	단기	중장기	단기	중장기	단기
디자인일반	90.9	82.0	9.1	13.5	0.0	0.0	0.0	4.5
제품디자인	86.0	81.9	7.2	11.4	3.3	4.8	3.4	2.0
시각디자인	89.6	79.3	0.0	12.6	10.4	1.5	0.0	6.6
디지털/멀티미디어디자인	72.7	80.9	13.1	10.9	0.0	2.5	14.3	5.7
공간디자인	100.0	85.0	0.0	11.5	0.0	0.0	0.0	3.5
패션/텍스타일디자인	81.8	83.1	6.4	11.0	5.1	1.2	6.8	4.7
산업공예디자인	0.0	55.8	0.0	44.3	0.0	0.0	100.0	0.0
디자인 인프라(디자인 기반기술)	0.0	63.4	0.0	29.0	0.0	7.6	100.0	0.0
소계	85.3	100.0	5.8	0.0	3.7	0.0	5.2	0.0

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2011년 대졸자직업이동경로조사 추적조사(2010GOMS3)』

3) 디자인 인력의 중장기 노동시장 상태 변동

□ 본 절에서는 디자인 인력의 상태 변동을 추적하여 살펴보고자 함

○ 이를 통해, 각 세부 전공별로 경제활동 상태 및 종사상 지위 변동 상태를 세부적으로 확인할 수 있음

○ 이를 위해,

- 2011 대졸자 직업이동 경로조사를 이용하여 2013년 현재의 경제활동 상태 및 종사상 지위 변동을 세부적으로 살펴보고,
- 2009 대졸자 직업이동 경로조사 장기 추적 자료를 이용하여 졸업 후 9년이 지난 장기시점인 2016년 현재의 경제활동 상태 및 종사상 지위 변동을 확인하고 있음
- 다만 장기 추적 데이터의 경우 표본 확보율인 30% 미만으로 대표성을 확보하기에는 무리가 있으므로 참고용 자료로만 활용할 수 있음

□ 먼저 중기 시점에서의 경제활동 상태 변동을 살펴보면,

○ 2011년 당시 취업상태에서 2013년 추적 조사 당시 취업한 비율은 83.2%로 취업상태를 계속 유지하고 있다고 볼 수 있고,

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

- 실업이나 비경활 상태로 변동한 비율은 16.8%를 차지하였음

○ 반면에 2011년 당시에는 실업 상태였으나 2013년 현재 취업에 성공한 비율은 71.7%로 상당수가 취업에 성공하고 있으며,

- 취업에 성공하지 못한 상당수는 비경활 인구로 유입되고 있는 것으로 나타남

○ 2011년 당시 비경활 인구 가운데 2013년에 취업에 성공한 비율은 63.6%로 당시의 실업 인구가 취업한 비중보다는 작지만, 상당수가 취업을 하고 있는 것으로 나타남

○ 즉, 디자인 전공 졸업자는 중장기적으로 대부분 취업 상태를 유지하거나, 실업이나 비경활에서 재취업에 성공하여 일자리를 유지하고 있는 것으로 나타났고,

- 초기 상태에서의 실업이나 비경활일 경우 해당 상태를 지속적으로 유지하는 관성이 크게 작용하고 있는 것으로 나타남

○ 따라서, 초기 경력 형성을 위한 지원 정책이 마련되어야 할 것으로 보임

- 즉, 전공 관련 분야의 일자리 매칭 기회를 확대해야 하며,
- 전공 계열 관련분야 진출시 경력을 지속할 수 있는 여건 – 직업 훈련이나 경력 단절 이후 재교육 등이 충분히 마련되어야 할 것임

〈표4-17〉 디자인 전공 졸업자의 경제활동상태 변화

(단위 : 명, %)

디자인 전공	2011년	2013년	인원	비율
디자인일반	취업	취업	1,161	(82.8)
		실업	89	(6.4)
		비경활	153	(10.9)
	실업	취업	77	(44.4)
		실업	57	(32.8)
		비경활	39	(22.8)
	비경활	취업	152	(81.0)
		실업	0	(0.0)
		비경활	36	(19.0)
제품디자인	취업	취업	2,452	(84.2)
		실업	123	(4.2)
		비경활	336	(11.6)
	실업	취업	243	(71.7)
		실업	25	(7.4)
		비경활	71	(20.9)
	비경활	취업	265	(51.1)
		실업	68	(13.0)
		비경활	186	(35.9)
시각디자인	취업	취업	2,025	(76.6)

kidp 한국디자인진흥원 KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

디자인 전공	2011년	2013년	인원	비율
		실업	328	(12.4)
		비경활	290	(11.0)
	실업	취업	138	(68.3)
		실업	25	(12.4)
		비경활	39	(19.2)
	비경활	취업	344	(58.4)
		실업	79	(13.4)
		비경활	166	(28.2)
디지털/멀티미디어디자인	취업	취업	2,340	(89.5)
		실업	194	(7.4)
		비경활	82	(3.1)
	실업	취업	176	(100.0)
		실업	0	(0.0)
		비경활	0	(0.0)
	비경활	취업	158	(53.2)
		실업	0	(0.0)
		비경활	139	(46.8)
공간디자인	취업	취업	2,316	(88.0)
		실업	116	(4.4)
		비경활	199	(7.6)
	실업	취업	281	(85.2)
		실업	0	(0.0)
		비경활	49	(14.8)
	비경활	취업	413	(74.9)
		실업	44	(8.0)
		비경활	94	(17.1)
패션/텍스타일디자인	취업	취업	2,524	(80.9)
		실업	349	(11.2)
		비경활	247	(7.9)
	실업	취업	44	(55.5)
		실업	0	(0.0)
		비경활	35	(44.5)
	비경활	취업	399	(68.9)
		실업	136	(23.5)
		비경활	44	(7.6)
서비스/경험디자인	취업	취업	39	(50.1)
		실업	39	(49.9)
		비경활	0	(0.0)
	실업	취업	0	(0.0)
		실업	0	(0.0)
		비경활	0	(0.0)
	비경활	취업	0	(0.0)
		실업	0	(0.0)
		비경활	0	(0.0)
산업공예디자인	취업	취업	816	(77.8)
		실업	122	(11.6)
		비경활	111	(10.5)
	실업	취업	176	(62.1)
		실업	0	(0.0)
		비경활	108	(37.9)
	비경활	취업	0	(0.0)

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

디자인 전공	2011년	2013년	인원	비율
		실업	0	(0.0)
		비경활	0	(0.0)
디자인 인프라(디자인 기반기술)	취업	취업	303	(87.7)
		실업	42	(12.3)
		비경활	0	(0.0)
	실업	취업	0	(0.0)
		실업	0	(0.0)
		비경활	0	(0.0)
	비경활	취업	0	(0.0)
		실업	0	(0.0)
		비경활	0	(0.0)
소계	취업	취업	13,977	(83.2)
		실업	1,403	(8.4)
		비경활	1,418	(8.4)
	실업	취업	1,135	(71.7)
		실업	107	(6.7)
		비경활	341	(21.6)
	비경활	취업	1,731	(63.6)
		실업	327	(12.0)
		비경활	665	(24.4)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2011년 대졸자직업이동경로조사(2010GOMS1)』 및 『2011년 대졸자직업이동경로조사 추적조사(2010GOMS3)』

❍ 2011년 당시 디자인 전공 계열 졸업생 중 취업자만을 대상으로 이들의 종사상 지위 변동을 살펴보면,

- 상용직에서 상용직으로 유지하고 있는 확률은 75.5%이고, 임시/일용직에서 상용직으로 전환되는 확률은 49.0%, 자영업에서 상용직으로 이직하는 확률은 21.8% 가량으로 추정되었음
- 또한 임시/일용에서 실업이나 비경활 인구로 유입되는 확률은 27.4%인 것으로 나타남

❍ 이러한 수치들이 의미하는 바는 입직 이후 초기 상태가 이후에도 지속적인 영향을 미치고 있다는 것을 의미함

- 즉, 종사상 지위의 관성이 작용하는 것으로 초기 입직 상태가 매우 중요함을 시사
- 디자인 인력 양성을 위해서는 이들이 진출할 수 있는 안정적인 취업처 발굴이 중요하며, 취업 이후 관리에도 지속적인 관심이 필요하다는 점이 강조될 수 있음

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈표4-18〉 디자인 전공 졸업자의 종사상 지위 변화

(단위 : 명, %)

디자인 전공	2011년	2013년	인원	비율
디자인일반	상용	상용	685	(60.2)
		임시/일용	103	(9.0)
		자영업	142	(12.5)
		실업/비경활	209	(18.3)
	임시/일용	상용	104	(60.3)
		임시/일용	35	(20.4)
		자영업	0	(0.0)
		실업/비경활	33	(19.3)
	자영업	상용	0	(0.0)
		임시/일용	67	(72.3)
		자영업	26	(27.7)
		실업/비경활	0	(0.0)
제품디자인	상용	상용	1,794	(78.1)
		임시/일용	82	(3.6)
		자영업	92	(4.0)
		실업/비경활	328	(14.3)
	임시/일용	상용	111	(27.7)
		임시/일용	159	(39.8)
		자영업	29	(7.4)
		실업/비경활	101	(25.1)
	자영업	상용	61	(28.5)
		임시/일용	36	(16.9)
		자영업	87	(40.4)
		실업/비경활	30	(14.2)
시각디자인	상용	상용	1,394	(63.3)
		임시/일용	155	(7.1)
		자영업	146	(6.7)
		실업/비경활	505	(22.9)
	임시/일용	상용	162	(58.7)
		임시/일용	0	(0.0)
		자영업	0	(0.0)
		실업/비경활	114	(41.3)
	자영업	상용	45	(26.8)
		임시/일용	0	(0.0)

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

디자인 전공	2011년	2013년	인원	비율
		자영업	123	(73.2)
		실업/비경활	0	(0.0)
디지털/멀티미디어디자인	상용	상용	1,638	(87.9)
		임시/일용	0	(0.0)
		자영업	156	(8.4)
		실업/비경활	69	(3.7)
	임시/일용	상용	443	(69.7)
		임시/일용	35	(5.6)
		자영업	0	(0.0)
		실업/비경활	157	(24.7)
	자영업	상용	30	(25.3)
		임시/일용	0	(0.0)
		자영업	39	(32.6)
		실업/비경활	50	(42.2)
공간디자인	상용	상용	1,716	(84.1)
		임시/일용	0	(0.0)
		자영업	53	(2.6)
		실업/비경활	271	(13.3)
	임시/일용	상용	99	(57.1)
		임시/일용	0	(0.0)
		자영업	30	(17.4)
		실업/비경활	44	(25.5)
	자영업	상용	127	(30.3)
		임시/일용	0	(0.0)
		자영업	291	(69.7)
		실업/비경활	0	(0.0)
패션/텍스타일디자인	상용	상용	1,900	(76.4)
		임시/일용	122	(4.9)
		자영업	0	(0.0)
		실업/비경활	464	(18.7)
	임시/일용	상용	135	(30.9)
		임시/일용	169	(38.6)
		자영업	94	(21.5)
		실업/비경활	39	(9.0)
	자영업	상용	0	(0.0)
		임시/일용	0	(0.0)

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

디자인 전공	2011년	2013년	인원	비율
		자영업	104	(52.8)
		실업/비경활	93	(47.2)
서비스/경험디자인	상용	상용	39	(100.0)
		임시/일용	0	(0.0)
		자영업	0	(0.0)
		실업/비경활	0	(0.0)
	임시/일용	상용	0	(0.0)
		임시/일용	0	(0.0)
		자영업	0	(0.0)
		실업/비경활	39	(100.0)
	자영업	상용	0	(0.0)
		임시/일용	0	(0.0)
		자영업	0	(0.0)
		실업/비경활	0	(0.0)
산업공예디자인	상용	상용	524	(66.8)
		임시/일용	38	(4.9)
		자영업	92	(11.7)
		실업/비경활	130	(16.6)
	임시/일용	상용	53	(42.5)
		임시/일용	0	(0.0)
		자영업	0	(0.0)
		실업/비경활	72	(57.5)
	자영업	상용	0	(0.0)
		임시/일용	0	(0.0)
		자영업	109	(78.5)
		실업/비경활	30	(21.5)
디자인 인프라(디자인 기반기술)	상용	상용	152	(77.7)
		임시/일용	43	(22.3)
		자영업	0	(0.0)
		실업/비경활	0	(0.0)
	임시/일용	상용	43	(50.2)
		임시/일용	0	(0.0)
		자영업	0	(0.0)
		실업/비경활	42	(49.8)
	자영업	상용	44	(68.3)

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

디자인 전공	2011년	2013년	인원	비율
		임시/일용	0	(0.0)
		자영업	21	(31.7)
		실업/비경활	0	(0.0)
소계	상용	상용	9,842	(75.5)
		임시/일용	543	(4.2)
		자영업	681	(5.2)
		실업/비경활	1,976	(15.2)
	임시/일용	상용	1,149	(49.0)
		임시/일용	399	(17.0)
		자영업	154	(6.6)
		실업/비경활	642	(27.4)
	자영업	상용	307	(21.8)
		임시/일용	103	(7.3)
		자영업	798	(56.5)
		실업/비경활	203	(14.4)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2011년 대졸자직업이동경로조사(2010GOMS1)』 및 『2011년 대졸자직업이동경로조사 추적조사(2010GOMS3)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

○ 마지막으로 장기 추적 자료를 이용하여 졸업 후 9년 가량이 지난 장기 시점에서 디자인 전공 졸업자들이 노동시장에서 어떠한 모습으로 있는지 확인해 보자.

- 먼저 경제활동 상태를 보면, 2009년 당시 취업하고 있는 상태에서 2016년 현재 취업을 지속하는 비중은 91.3%로 상당히 안정적인 양상을 보이고 있으며,
- 당시 실업 상태에서 현재 취업 상태에 있는 비중은 100.0%,
- 당시 비경제활동 상태에서 현재 취업하고 있는 비중은 50.0%로 나타남

○ 즉, 장기적 관점에서는 중기 시점에서의 상태가 지속적으로 유지되는 것으로 보이며, 큰 상태 변동 없이 안정적으로 유지되는 양상을 보임

〈표4-19〉 디자인 전공 졸업자의 경제활동상태 변화

(단위 : %)

디자인 전공	2009년	2016년	비율
디자인일반	취업	취업	(100.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
	실업	취업	(100.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
	비경활	취업	(0.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
제품디자인	취업	취업	(81.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(19.0)
	실업	취업	(100.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
	비경활	취업	(0.0)
		실업	(100.0)
		비경활	(0.0)
시각디자인	취업	취업	(94.7)
		실업	(0.0)
		비경활	(5.3)
	실업	취업	(100.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
	비경활	취업	(100.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)

kido
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

디자인 전공	2009년	2016년	비율
디지털/멀티미디어디자인	취업	취업	(100.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
	실업	취업	(100.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
	비경활	취업	(0.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(100.0)
공간디자인	취업	취업	(90.9)
		실업	(0.0)
		비경활	(9.1)
	실업	취업	(0.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
	비경활	취업	(0.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
패션/텍스타일디자인	취업	취업	(87.5)
		실업	(12.5)
		비경활	(0.0)
	실업	취업	(0.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
	비경활	취업	(0.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
서비스/경험디자인	취업	취업	(100.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
	실업	취업	(0.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
	비경활	취업	(0.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
산업공예디자인	취업	취업	(100.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
	실업	취업	(100.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
	비경활	취업	(100.0)

KIDP 한국디자인진흥원 KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

디자인 전공	2009년	2016년	비율
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
디자인 인프라(디자인 기반기술)	취업	취업	(100.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
	실업	취업	(0.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
	비경활	취업	(0.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
소계	취업	취업	(91.3)
		실업	(1.3)
		비경활	(7.5)
	실업	취업	(100.0)
		실업	(0.0)
		비경활	(0.0)
	비경활	취업	(50.0)
		실업	(16.7)
		비경활	(33.3)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2011년 대졸자직업이동경로조사(2010GOMS1)』 및 『2011년 대졸자직업이동경로조사 추적조사(2010GOMS3)』

❍ 장기 시점에서의 종사상 지위의 변동을 보면,

- 상용직에서 상용직을 유지하고 있는 확률은 72.7%,
- 임시/일용직에서 상용직으로 전환한 확률은 90.0%,
- 자영업에서 자영업을 유지하고 있는 확률은 100.0%로 안정적인 방향으로 전환되어 유지되고 있는 것을 확인할 수 있음

〈표4-20〉 디자인 전공 졸업자의 종사상 지위 변화

(단위 : %)

디자인 전공	2009년	2016년	비율
디자인일반	상용	상용	(100.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
	임시/일용	상용	(100.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
	자영업	상용	(0.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
제품디자인	상용	상용	(58.8)
		임시/일용	(17.6)
		자영업	(5.9)
		실업/비경활	(17.6)
	임시/일용	상용	(100.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
	자영업	상용	(0.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(100.0)
		실업/비경활	(0.0)
시각디자인	상용	상용	(64.3)
		임시/일용	(14.3)
		자영업	(7.1)
		실업/비경활	(14.3)
	임시/일용	상용	(80.0)
		임시/일용	(20.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
	자영업	상용	(0.0)

kidp 한국디자인진흥원 KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

디자인 전공	2009년	2016년	비율
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
디지털/멀티미디어디자인	상용	상용	(87.5)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(12.5)
		실업/비경활	(0.0)
	임시/일용	상용	(0.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
	자영업	상용	(0.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
공간디자인	상용	상용	(80.0)
		임시/일용	(10.0)
		자영업	(10.0)
		실업/비경활	(0.0)
	임시/일용	상용	(0.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
	자영업	상용	(0.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(100.0)
		실업/비경활	(0.0)
패션/텍스타일디자인	상용	상용	(83.3)
		임시/일용	(16.7)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
	임시/일용	상용	(100.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
	자영업	상용	(0.0)

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

디자인 전공	2009년	2016년	비율
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(100.0)
		실업/비경활	(0.0)
서비스/경험디자인	상용	상용	(66.7)
		임시/일용	(33.3)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
	임시/일용	상용	(0.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
	자영업	상용	(0.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
산업공예디자인	상용	상용	(50.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(50.0)
	임시/일용	상용	(0.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
	자영업	상용	(0.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
디자인 인프라(디자인 기반기술)	상용	상용	(0.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
	임시/일용	상용	(100.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

디자인 전공	2009년	2016년	비율
	자영업	상용	(0.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
소계	상용	상용	(72.7)
		임시/일용	(12.1)
		자영업	(6.1)
		실업/비경활	(9.1)
	임시/일용	상용	(90.0)
		임시/일용	(10.0)
		자영업	(0.0)
		실업/비경활	(0.0)
	자영업	상용	(0.0)
		임시/일용	(0.0)
		자영업	(100.0)
		실업/비경활	(0.0)

※ 자료 : 한국고용정보원, 『2011년 대졸자직업이동경로조사(2010GOMS1)』 및 『2011년 대졸자직업이동경로조사 추적조사(2010GOMS3)』

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

V. 요약 및 결론

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

V. 요약 및 결론

5.1 요약

□ 본 연구는 디자인 전문 인력의 초기 노동시장 현황을 분석하고 전공계열별 비교를 통해 노동시장 안정성에 대한 기초적인 분석을 시도하고자 함

○ 디자인 인력의 노동시장 전반에 대한 상황을 포괄적으로 분석하여 향후 진로 및 경력 분석을 위한 기초자료를 구축하고 정책과제를 도출하는데 그 목적이 있음

□ 분석을 위해 디자인 인력 관련 선행연구를 살펴보았고, 계량적인 지표들을 측정하기 위해 한국고용정보원의 대졸자직업이동경로자료를 이용함

○ 특히 본 연구에서는 졸업 후 경제활동 상태 측정 시기를 단기(2년), 중기(4년), 장기(9년)로 구분하여 디자인 전문 인력의 모습을 입체적으로 살펴보고자 함

□ (졸업자 현황) 디자인 인력은 2014년 기준(2013년 8월 졸업생, 2014년 2월 졸업생) 디자인 관련학과 졸업생은 22,057명으로 해당 기간 전체 대학 졸업생(494,324명) 대비 4.5%에 해당하는 규모임

○ 디자인 관련 특수분류 대분류 기준으로 보면, 패션/텍스타일 디자인이 가장 많은 20.6%를 차지하고 있으며, 시각디자인 18.3%, 공간디자인 16.5%, 제품디자인 14.2% 등의 순으로 졸업생을 배출하고 있음

○ 학교 유형별로 살펴보면, 디자인 관련 2-3년제 전문대학 졸업생이 11,274명, 4년제 대학교 졸업생이 10,783명으로 나타나 졸업생 배출은 유사한 규모임을 확인할 수 있음

□ (경제 활동) 디자인 관련 전체 졸업생 가운데 16,158명이 현재 취업하고 있는 것으로 나타나 취업자의 비중은 73.3%를 차지하고 있음

○ 이는 전체 졸업생 평균인 74.9%보다는 적은 수치지만 큰 차이를 보이진 않음

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

○ 취업자의 비중이 높은 전공은 패션/텍스타일디자인으로 졸업생의 약 78.2%가 현재 취업 상태에 있었으며, 다음으로는 제품디자인 77.1%, 시각디자인 73.9%, 디지털/멀티미디어디자인 73.1%의 순으로 나타남

○ 반면 실업자는 2,032명(9.2%), 비경제활동인구는 3,867명(17.5%)를 차지하고 있음

□ (산업 분포) 디자인 전공 인력들이 졸업 후 현재 종사하고 있는 산업별 비중을 살펴보면 현직장 기준으로 제조업이 22.1%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 전문, 과학 및 기술 서비스업 19.1%, 도매 및 소매업 13.9%, 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업 11.3% 등으로 분포하고 있음

□ (직업 분포) 다음으로 디자인 전공 인력들이 졸업 후 현재 종사하고 있는 직업별 비중을 살펴보면, 문화·예술·디자인·방송 관련직이 가장 높은 53.9%의 비중을 차지하고 있고, 경영·회계·사무 관련직이 16.3%, 영업 및 판매 관련직이 9.0%등의 순을 보여, 과반 수 이상이 전공과 유사한 직무를 수행하고 있는 것을 확인할 수 있음

□ (종사상 지위 분포) 현 일자리를 기준으로 디자인 관련 전공자들의 종사상 지위를 살펴보면 임금근로자가 94.3%를 차지하고 있는 것으로 나타나 전체적인 트렌드와 큰 차이가 없는 것으로 나타남

○ 세부적으로 살펴보면, 상용직이 77.4%, 임시직이 15.5%, 일용직이 1.4%의 분포를 보이고, 자영업자 가운데 고용원이 있는 자영업자의 비중은 1.8%, 고용원이 없는 자영업자는 3.8%, 무급가족 종사자는 0.1%를 차지하고 있음

□ (임금 및 근로시간) 디자인관련 전공자들의 전체 월평균 임금은 168.1만원 수준임

○ 동일기간 전체 졸업생들의 월평균 임금이 199.4만원임을 감안한다면 약 31만원 가량 낮은 수준임

○ 이들의 주당 정규 근로시간을 보면, 평균 41.4시간으로 나타났고, 초과 근로시간은 주당 4.4시간 정도로 나타나고 있음

- 전체 졸업생 평균 정규 근로시간이 40.5시간, 초과 근로시간이 4.1시간임을 감안하면 디자인 전공자들의 경우 상대적으로 장시간 근무에 처해있는 것을 확인할 수 있음

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

□ (단기 시점에서의 산업·직업 변동) 단기 시점에서의 산업 변화는 초기 상태와 큰 차이는 없지만 보다 다양한 산업으로 변동한 것을 확인할 수 있음

○ 그 가운데 제조업의 비중은 2.2%p 감소하고, 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업은 0.8%p 증가한 것으로 나타남

○ 특히, 디자인 전공과 관련된 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업의 경우도 0.6%p 증가하고 있어 일부는 전공 특성에 맞게 단기 이동하고 있는 것으로 나타남

○ 직업 변동 또한 초기 상태와 큰 차이는 없는 것으로 나타남

- 대부분 1%p 미만의 낮은 변동을 보이고 있으나, 디자인 전공과 관련이 높은 문화·예술·디자인·방송 관련직은 -1.8%p의 감소를 보이고 있어 취업 후 업무가 일부 조정되고 있음을 알 수 있음
- 그 외 디자인 전공과 관련이 높은 건설 관련직(0.4%p), 섬유 및 의복 관련직(0.4%p) 등의 비중은 높아지고 있어 전공에 맞게 일부 조정이 이루어지고 있음

□ (단기 시점에서의 종사상 지위 변동) 전체 계열 졸업생의 경우 상용직은 73.3%에서 78.4%로 증가하였고, 디자인 전공 계열도 마찬가지로 72.3%에서 77.4%로 증가하여 안정적인 추세로 변동하고 있음을 확인할 수 있음

○ 이와 더불어 임시, 일용직의 비중은 감소하여 디자인 전공의 경우 첫 직장에서의 전체 계열과의 분포 갭이 조정되고 있는 것으로 나타남

□ (단기 시점에서의 임금 및 근로환경 변동) 월평균 임금의 경우 2015년 당시 전체 대학 졸업생은 월평균 172.6만원에서 199.4만원으로 15.5% 상승하였고, 디자인 전공 계열의 경우 월평균 임금이 143.7만원에서 168.1만원으로 17.0% 가량 상승하고 있는 것으로 나타남

○ 하지만 인상폭 자체는 전체 계열과의 갭을 크게 줄일 수 있을 정도는 아니어서 여전히 다른 계열과는 큰 차이를 보이고 있음

○ 근로 일수나 근로 시간도 마찬가지로 시간이 지남에 따라 감소하고는 있지만 여전히 다른 전공 졸업자들이 근로하고 있는 일자리에 비해 길게 나타나고 있어 근로환경 개선이 필요함

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

□ (중기 시점에서의 경제활동 상태 변동) 중기 시점(졸업 후 42개월-48개월)에서는 디자인 전공 4년제 대학교 졸업생의 취업자 비중이 84.3%, 전문대학 졸업생의 취업자 비중 76.9%로 나타났고,

○ 비경활인구의 비중은 전문대가 13.9%로 4년제 대학교 졸업생의 비경제활동 인구 비중 7.8%에 비해 약 두 배 가량 높게 나타남

○ 단기 시점에서의 경제활동 상태에서는 전문대의 비경활 비중이 14.1%, 4년제 대학교의 비경활 비중이 18.5%로 4년제 대학교 졸업생에서 더 높은 비중을 보였으나 중기 시점에서는 역전된 현상을 보임

□ (중기 시점에서의 노동시장 상태 변동) 중기시점에서의 산업 분포를 보면, 제조업의 비중이 30.0%로 단기 시점의 22.1%에 비해 크게 상승하지만, 직업 분포에서는 전공 관련 직종의 감소가 나타남

○ 도매 및 소매업의 비중도 16.4%로 단기 시점의 13.9%에 비해 상승하였지만, 디자인 전공과 관련이 높은 전문, 과학 및 기술 서비스업(19.1% → 14.3%), 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업(11.3% → 10.5%)의 경우엔 비율이 하락함

○ 해당 산업은 디자인 전공과 관련이 높기 때문에, 이러한 결과는 중기적으로 전공 이탈이 발생할 가능성이 있음을 시사함

○ 디자인 전공과 관련이 높은 문화·예술·디자인·방송 관련직의 비중은 53.9%에서 42.9%로 하락하여 산업 관련 변동 분석에서 나타났듯이 상당수의 인원이 직업 조정이 일어나고 있음

□ (중기 시점에서의 근로 환경 변동) 중기 시점에서의 종사상 지위의 변동을 보면, 졸업 후 4년이 흐른 시점에서는 상용직의 비율이 84.0%까지 상승하고 있으며 임시 일용직의 비율 또한 16.9%에서 3.4%대로 낮아져 고용의 안정성은 높아지고 있는 것으로 나타남

□ (중장기 경제활동 노동시장 환경 변동) 디자인 전공 계열의 경우 다른 전공과 마찬가지로 중기 이후 성립된 일자리 상태가 중장기 이후 지속되고 있음

○ 이는 입직 이후 초기 형성되는 경력이 중요하다는 것을 의미하며, 이에 대한 지원책 마련이 필요하다는 점을 시사함

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

5.2 결론

□ (디자인 인력의 처우 개선 노력 필요) 디자인 인력의 경우 전체 취업자와 대비하여 보면 임금은 낮은 수준이며, 장시간 근로가 만연한 양상을 보이고 있음

○ 월평균 임금의 경우 2015년 당시 전체 대학 졸업생은 월평균 172.6만원에서 199.4만원으로 15.5% 상승한 반면, 디자인 전공 계열의 경우 월평균 임금이 143.7만원에서 168.1만원으로 17.0% 가량 상승하고 있는 것으로 나타남

○ 하지만 인상폭 자체는 전체 계열과의 갭을 크게 줄일 수 있을 정도는 아니어서 여전히 다른 계열과는 큰 차이를 보이고 있음

○ 근로 일수나 근로 시간도 마찬가지로 시간이 지남에 따라 감소하고는 있지만 여전히 다른 전공 졸업자들이 근로하고 있는 일자리에 비해 길게 나타나고 있어 근로 환경 개선이 필요함

○ 따라서 지속적인 디자인 인력의 양성을 위해서는 근로 처우나 환경 개선이 시급해 보임

□ (디자인 인력의 초기 경력 형성을 위한 지원 정책 마련 필요)

○ 중기 이후의 디자인 인력의 경제활동 상태를 보면, 실업이나 비경활 상태를 지속할 경우 관성이 작용하여 이후에도 계속 노동시장에 진입하지 못하는 상태가 지속되고 있음. 이를 개선하기 위해 ① 전공 관련 분야의 일자리 매칭 기회를 확대해야 하며, ② 전공 계열 관련분야 진출시 경력을 지속할 수 있는 여건 – 직업 훈련이나 경력 단절 이후 재교육 등 – 이 충분히 마련되어야 할 것임

○ 또한 종사상 지위에 있어서도 입직 초기의 관성이 작용하는 경향이 크기 때문에 디자인 인력 양성을 위해서는 이들이 진출할 수 있는 안정적인 취업처 발굴이 중요하며, 취업 이후 관리에도 지속적인 관심이 필요하다는 점이 강조될 수 있음

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

□ (디자인 인력 우선 지원 대상 선정 필요 - 전문대 졸업생, 여성) 분석 결과에 따르면 입직 후 중장기 시점에서는 관련 전공과 무관한 업무로 진출하는 비중이 상당수 나타나고 있고, 여성의 경우 비경활 상태로 진출할 가능성이 높아 이에 대한 지원 대책이 필요해 보임

○ 특히, 이러한 경향은 4년제 대학교 졸업생 보다는 졸업생에게서 더 크게 나타나고 있어, 디자인 인력에 대한 전문성 및 산업을 육성하기 위해서는 전문대 졸업생에 대한 경력개발이 더 필요해 보임

○ 이를 위해 직업훈련 과정을 비전공자의 단순 취업 목적의 저숙련 과정보다는 전문대 교육과 연계할 수 있는 중숙련 이상으로 개발 및 개편될 수 있도록 지원할 필요가 있으며,

○ 일자리 현장에서의 직무 교육(사업주 훈련)을 체계화시켜 전문대 졸업생의 전문성을 향상시킬 필요가 있음

○ 또한 디자인 전공 경력단절 여성의 재취업 프로그램 개발도 필요. 즉, 디자인 전공 여성의 경력개발을 지원할 필요가 있으며, 우수 여성 인재를 산업에 활용할 수 있는 방안들이 마련되어야 할 것으로 판단됨

〈부록5-1〉 2~3년제 대학 디자인 특수분류 대분류별 학과 세분류

대분류	세분류
디자인 일반	색채산업디자인과, 색채산업디자인학과, 색채디자인과, 색채디자인학과, 디자인계열, 디자인학부, 디자인학전공, 조형디자인계열, 디자인과, 디자인예술학부, 예술디자인계열, 디자인학과, 예술체육학부 디자인과, 디자인스쿨, 유니버설디자인학과, 라이프스타일군(예술)
제품디자인	산업디자인계열, 산업디자인공학과, 산업디자인과, 산업디자인전공, 산업디자인정보계열, 산업디자인학과, 산업디자인학부, 산업정보디자인계열, 산업정보디자인과, 산업정보디자인학부, 산업제품디자인과, 정보산업디자인과, 컴퓨터산업디자인과, 멀티산업디자인계열, 산업디자인, 산업제품디자인전공, 멀티산업디자인과, 산업디자인계열(3년), 산업디자인과(예체능), 산업디자인계열(3년제), 산업디자인과(자연과학계열), 산업디자인학과(자연과학계열), 산업디자인학과(예체능), 테크노산업디자인과 산업디자인전공, 가구디자인과, 가구디자인전공, 공업디자인과, 기계디자인과, 실내제품디자인, 안경디자인공학과, 안경디자인과, 안경디자인전공, 인테리어상품디자인과, 인테리어제품디자인과, 제품디자인과, 제품디자인전공, 팬시디자인전공, 디자인공학과, 디지털제품디자인과, 시계 · 정보기계디자인전공, 컴퓨터제품디자인과, 팬시캐릭터전공, 생활가구디자인과, 자동차기계디자인과, 산업디자인계열 인테리어상품디자인전공, 인형캐릭터창작전공, 팬시캐릭터과, Mechanical Design, 팬시완구디자인과, 산업디자인학부 제품디자인전공, 떡.제과디자인전공, 유아교구디자인과, 베이킹디자인과, 토이캐릭터창작과
시각디자인	상업디자인과, 상업디자인학전공, 캐릭터산업디자인과, 캐릭터산업디자인전공, 광고사인디자인전공, 코디네이션광고디자인과, 시각디자인계열, 시각디자인과, 시각디자인문화상품전공, 시각디자인전공, 시각디자인학과, 비주얼디자인계열, 캐릭터시각디자인전공, 산업디자인계열 시각디자인전공, 광고시각디자인과, 산업디자인학부 시각디자인전공, 광고·시각디자인전공, 시각디자인과(예체능계열), 시각디자인과(예체능), 비주얼다이얼로그군, 디자인학부 산업디자인과 시각디자인전공, 산업디자인과 시각디자인전공, 커뮤니케이션디자인, 시각디자인과(자연과학계열), 시각디자인과(인문), 시각디자인과(2년제), 디자인학부 시각디자인전공, 시각디자인과 시각정보디자인전공, 시각디자인과 그래픽디자인전공, 시각디자인과 디지털디자인전공, 광고디자인과, 광고디자인전공, 광고디자인학과, 광고출판디자인계열, 광고편집디자인전공, 그래픽디자인, 그래픽디자인계열, 그래픽디자인과, 그래픽디자인전공, 그래픽산업디자인, 사진디자인전공, 출판디자인전공, 캐릭터디자인전공, 커뮤니케이션디자인과, 편집디자인과, 포장디자인과, 옥외광고디자인과, 캐릭터광고디자인과, 커뮤니케이션디자인계열, 출판디자인과, 광고미디어과, 광고·캐릭터디자인과, 광고그래픽디자인과, 캐릭터디자인과, 사인광고디자인과, 그래픽아츠미디어과, 광고편집과, 사진디자인과, 디스플레이·사인디자인과, 인테리어광고디자인과, 포장.디자인계열, 그래픽아츠미디어학과, 비주얼디자인과, 커뮤니케이션디자인학과, 광고편집과(예체능), 브랜드디자인과, 비주얼 · 패키지디자인과, 비주얼콘텐츠디자인과, 광고브랜드디자인과
디지털/멀티미디어디자인	디지털산업디자인계열, 디지털산업디자인과, 하이테크디자인과, 디지털산업디자인전공, 디지털산업디자인학과, 시각멀티미디어디자인계열, 시각멀티미디어디자인과, 시각미디어디자인과, 시각영상디자인계열, 시각정보디자인,영상디자인, 시각정보디자인과, 시각정보디자인전공, 시각정보디자인학과, 시각 · 애니메이션디자인전공, 시각정보디자인계열, 디지털시각디자인과, 시각디자인·애니메이션과, 시각미디어전공, 시각미디어디자인전공, 시각영상디자인과, 디지털광고시각디자인전공, 시각·미디어디자인과, 미디어아트앤디자인과, 미디어아트앤디자인학과, 게임디자인학과, 광고멀티미디어디자인과, 광고멀티미디어디자인전공, 디자인멀티미디어, 디자인미술영상학부, 디자인 · 멀티미디어전공, 디자인영상계열, 디지털광고디자인과, 디지털광고디자인전공, 디지털그래픽디자인, 디지털디자인계열, 디지털디자인학부, 디지털미디어디자인전공, 디지털미디어디자인학과, 디지털미디어디자인학부, 디지털전기디자인과, 디지털컨텐츠디자인과, 디지털컨텐트디자인전공, 멀티광고디자인전공, 멀티미디어/웹디자인전공, 멀티미디어디자인계열, 멀티미디어디자인과, 미디어디자인계열, 미디어디자인학부, 미디어아트디자인과, 사진영상디자인학과, 애니메이션디자인계열, 애니메이션디자인과, 영상디자인과, 영상디자인전공, 영상디자인학과, 영상미디어디자인전공, 영상사진디자인계열, 웹디자인과, 웹디자인전공, 전자디자인전공, 정보디자인계열, 컴퓨터광고디자인, 컴퓨터그래픽디자인과, 컴퓨터그래픽디자인전공, 컴퓨터그래픽디자인학과, 컴퓨터디자인계열, 컴퓨터디자인과, 컴퓨터정보디자인학부, 광고영상디자인, 광고영상디자인전공, 디지털디자인전공, 디지털영상디자인과,

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

대분류	세분류
	영상디자인계열, 웹스타일리스트전공, 캐릭터애니메이션디자인과, 컴퓨터그래픽디자인학부, 컴퓨터영상디자인계열, 디지털디자인과, 게임디자인과, 디지털그래픽디자인전공, 에듀미디어디자인과, 광고영상디자인과, 방송영상디자인과, 디지털미디어디자인과, 웹디자인 · 매니지먼트과, 웹스타일리스트과, 컴퓨터광고디자인전공, 컴퓨터디자인학부, 게임디자인전공, 캐릭터애니메이션디자인전공, 산업디자인계열 컴퓨터그래픽디자인전공, 컴퓨터영상디자인과, 인테리어디지털디자인과, 게임그래픽디자인전공, cf제작과, 웹코디네이션과, 애니메이션디자인전공, 디자인·멀티미디어과, 가상현실디자인전공, 디자인멀티미디어과, 3D그래픽과, 산업디자인학부 컴퓨터그래픽디자인전공, 콘텐츠디자인전공, 디지털디자인전공(컴디), 디지털디자인전공(컴정), 멀티디자인정보전공, 3D특수영상디자인전공, 디지털컨텐츠디자인과(2년), 영상디자인학부, 디지털디자인학과, 미디어디자인전공, 광고영상디자인과(예체능계열), 디자인 · 멀티미디어학과, 디지털컨텐츠디자인계열, 복원영상디자인과, 디자인애니메이션과, 디지털콘텐츠디자인과, 디지털미디어디자인과(공학), 미디어디자인과, 광고미디어디자인과, 디지털콘텐츠디자인과(3년), 미디어디자인학과, 게임미디어과, 방송영상디자인과(2년제), 컴퓨터영상디자인전공, 디자인·영상콘텐츠학부, 콘텐츠디자인계열, 미디어디자인학과(예체능), 미디어디자인과(예체능)
공간디자인	예술학부 시각 · 리빙디자인전공, 가구실내디자인, 건설디자인계열, 건축공간디자인계열, 건축디자인계열, 건축디자인과, 건축디자인 · CAD전공, 건축설비디자인과, 건축실내디자인학부, 건축 · 실내디자인과, 건축토털디자인과, 건축환경디자인계열, 건축환경디자인과, 공간디자인계열, 공간디자인학부, 공간조형디자인전공, 도시,조경디자인과, 도시건설디자인계열, 도시디자인계열, 도시환경디자인과, 생활장식디자인, 생활환경디자인과, 실내건축디자인계열, 실내건축디자인과, 실내건축디자인전공, 실내건축디자인학과, 실내디자인과, 실내디자인전공, 실내디자인학과, 실내환경디자인전공, 인테리어디자인과, 인테리어코디디자인과, 전시디자인전공, 조명디자인과, 화훼조경디자인과, 환경디자인과, 환경디자인전공, 건설공간디자인과, 건축&인테리어디자인과, 건축 · 인테리어디자인과, 공간연출과, 공간연출디자인과, 무대디자인전공, 샵(shop)디자인과, 인테리어디자인전공, 전시디자인과, 건축실내디자인과, 건축디자인학부, 인테리어리빙디자인과, 인테리어장식디자인과, 플라워디자인과, 환경조경디자인과, 실내장식디자인전공, 생활장식디자인전공, 생활장식디자인과, 산업디자인계열 실내디자인전공, 홈인테리어디자인과, 인테리어코디네이션과, 무대연출과, 스페이스디자인계열, 인테리어코디네이트과, 영화세트제작과, 건축인테리어디자인계열, 실내환경디자인전공(2년제), 가구실내디자인과, 건축공간디자인과, 리모델링디자인전공, 인레리어리모델링디자인과, 플로랄디자인과, 플라워디자인&실내조경과, 영화세트과, 인테리어디자인학부, 건축인테리어학부 인테리어디자인전공, 가구인테리어디자인, 인테리어디자인학과, 생활환경디자인전공, 가구인테리어디자인학과, 제품스페이스디자인전공, 건축디자인전공, 인테리어디자인과(예체능계열), 인테리어디자인과(공학계열), 무대디자인과, 가구인테리어디자인과, 광고 · 인테리어디자인과, 조경디자인전공, 실내환경디자인과, 건설환경디자인과, 디자인학부 산업디자인과 실내디자인전공, 산업디자인과 실내디자인전공, 제품공간디자인과, 예술학부 시각·리빙디자인, 예술학부 인테리어리모델링전공, 주거환경디자인과, VMD과, 리빙스타일디자인과, 조경디자인과, 패션리빙디자인과, 건축디자인학과, 공간디자인과, 리빙디자인과, 공간디자인과(인문), 공간디자인학과, 가구인테리어디자인과(2년제), 테크노산업디자인과 인테리어디자인전공
패션/텍스타일 디자인	섬유패션디자인계열, 섬유패션디자인학부, 의상디자인계열, 의상디자인과, 의상디자인전공, 전통복식디자인과, 토탈패션계열, 토탈패션과, 패션계열, 패션디자인계열, 패션디자인과, 패션디자인 · 산업과, 패션디자인 · 코디과, 패션디자인전공, 패션산업디자인계열, 패션산업디자인과, 패션섬유디자인계열, 패션코스튬디자인, 한국의상디자인전공, E-패션디자인계열, 섬유패션디자인과, 토탈패션디자인과, 패션 · 뷰티디자인학부, 니트패션디자인과, 토탈패션비즈니스과, 패션디자인·이벤트과, 패션뷰티디자인과, 섬유패션디자인전공, 패션뷰티코디네이션과, 패션섬유코디네이션과, 패션스타일디자인과, 패션학부, 패션디자인학과, 컴퓨터패션디자인전공, 패션메이킹과, 의상디자인학과, 패션 · 뷰티계열, 인테리어패션디자인과, 패션섬유코디네이션전공, 패션액세서리디자인전공, 패션웨딩스타일리스트과, 섬유의상코디과, 패션코디디자인과, 패션디자인과(3년제), 패션.문화디자인과, 디자인학부 패션코디디자인과, 패션·문화디자인과, 니트패션디자인과(3년제), 슈즈디자인전공, 리빙패션디자인과, 예술학부 뷰티 · 패션디자인전공, 섬유패션디자인학과, 패션 · 슈즈디자인과, 패션마케팅전공, 패션학부패션디자인전공, 패션테크니컬디자인전공, 패션 · 주얼리디자인과, 니트패션디자인학과 , 한국의상과,

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

대분류	세분류
	패션디자인비즈니스전공, 패션디자인과(2년제), 디자인학부 패션디자인전공, 패션·문화디자인과(자연과학계열), 패션브랜드매니저과, 패션디자인과(예체능), i-패션디자인과, 멀티뷰티디자인과, 뷰티디자인계열, 뷰티디자인과, 뷰티디자인전공, 뷰티디자인학과, 뷰티코디네이트디자인학과, 섬유디자인과, 섬유디자인전공, 섬유디자인학과, 섬유실용디자인전공, 컴퓨터텍스타일디자인과, 텍스타일디자인과, 텍스타일디자인전공, 패션악세사리디자인과, 표면장식디자인과, 신발디자인전공, 텍스타일미디어디자인과, 뷰티디자인학부, 뷰티스타일디자인전공, 쥬얼리악세사리디자인전공, 관광뷰티디자인과, 쥬얼리악세사리계열, 네일디자인전공, 패션주얼리과, 체형디자인전공, 패브릭디자인과, 텍스타일컬러과, 니트디자인과, 신발 · 네일디자인전공, 써피스디자인과, 뷰티토탈디자인과, 헤어메이크업뷰티디자인과, 텍스타일컬러디자인과, 헤어디자인전공(예체능), 뷰티디자인계열(예체능)
서비스/경험 디자인	문화정보디자인전공, 복지산업디자인과, 호텔 · 광고디자인과, 관광디자인계열, 뉴테크디자인계열, 테크노디자인과, 크로스디자인계열, 토탈디자인학부, 관광산업디자인과, 관광디자인과, 문화이벤트디자인과, 문화·이벤트디자인과, 의료환경디자인계열, 융합디자인과, 의료환경디자인과
산업공예디자인	문화산업디자인전공, 산업공예디자인과, 산업공예디자인전공, 산업도자기디자인전공, 산업도자디자인전공, 산업도자디자인과, 문화산업디자인과, 도예산업디자인과, 한지전공, 공예디자인과, 공예디자인전공, 귀금속디자인가공과, 귀금속디자인과, 귀금속디자인전공, 귀금속보석디자인, 귀금속세공디자인과, 금속공예디자인과, 금속공예디자인전공, 금속 · 금형디자인과, 금속제품디자인과, 도예디자인, 도자디자인과, 도자디자인전공, 문화상품디자인, 보석귀금속디자인과, 보석디자인과, 세라믹디자인전공, 염직디자인과, 장신구디자인과, 장신구디자인전공, 주얼리디자인전공, 크래프트디자인과, 크래프트코디디자인과, 공예상품디자인전공, 귀금속보석디자인과, 문화상품디자인과, 보석감정디자인과, 보석귀금속디자인계열, 공예디자인계열, 리빙세라믹디자인, 문화아트디자인전공, 금속장식디자인전공, 문화상품디자인전공, 리빙세라믹디지인과, 인테리어세라믹아트전공, 액세서리디자인전공, 악세서리디자인과, 귀금속.비주얼디자인과, 보석감정딜러&디자인과, 인테리어세라믹디자인전공, 주얼리금속디자인과, 액세서리디자인과, 텍스타일 & 메탈디자인전공, 토탈장신구디자인과, 공간장식도자디자인과, 주얼리디자인과, 액세서리공예디자인과, 귀금속주얼리과, 주얼리디자인계열, 보석귀금속디자인과(예체능계열), 리빙크라프트디자인전공, 문화디자인전공, 귀금속보석디자인학과, 보석감정&딜러 · 디자인과, 주얼리디자인학과, 아트앤디자인과, 아트앤디자인학과, 보석감정딜러디자인과, 귀금속보석공예과, 보석감정&디자인과, 공간장식도자디자인학과
디자인 인프라 (디자인 기반기술)	벤처창업디자인과, CAD/그래픽스전공, 로봇 · 금형디자인전공, CAD그래픽스과, 창업디자인학과, 금형디자인과, 아동미술디자인전공, 컴퓨터제품모델링과, 아트트랜드디자인계열, 아동미술디자인계열, CAD디자인전공, 컴퓨터응용모델링계열, 금형디자인전공, 컴퓨터제품모델링전공, 디지털금형디자인전공, 에코디자인전공, 에코스타일리스트전공, 금형디자인, 3D조형과

※ 자료 : 한국교육개발원 학과분류 기준 예체능계열(대계열) 〉 중계열(디자인)에 해당하는 학과 일체

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

〈부록5-2〉 4년제 대학 디자인 특수분류 대분류별 학과 세분류

대분류	세분류
디자인 일반	디자인(공통), 디자인계열, 디자인과, 디자인대학, 디자인전공, 디자인학과, 디자인학과군, 디자인학부, 디자인학전공, 예술학부(디자인전공), 디자인학부(예술대학), 디자인예술학부, 디자인학부(프로덕트디자인학, 커뮤니케이션디자인학,디지털콘텐츠디자인학), 디자인학부/미술대학, 자율전공학부(예체능), 디자인학부(신), 디자인학부(구), 디자인학부(제품·환경디자인학, 시각디자인학, 디지털콘텐츠디자인학), 디자인.문화학부, 미술디자인학과, 디자인학부(디자인전공), 건축 · 디자인 · 패션대학 산업디자인학과, 미술·디자인학부(디자인), 건축·디자인·패션대학 산업디자인학과, 시각디자인 · 실내디자인 · 애니메이션전공, 미술조형디자인학부, 예술디자인학부, 조형디자인전공, 조형디자인학부, 형상디자인전공, 형성디자인전공, 문화조형디자인전공, 조형디자인학과군, 조형 · 디자인학부, 예술 · 디자인대학, 디자인계열학부(과)군, 디자인학부(조형디자인), 디자인문화조형학부, 문화디자인학부, 조형정보디자인전공(미술대학), 미술 · 디자인학부(생활조형디자인학전공), 기독교문화예술학부 조형회화.인테리어디자인.공예디자인전공, 조형디자인학과, 디자인조형학부, 디자인학부(제품 · 환경디자인학, 시각디자인학, 디지털콘텐츠디자인학), 연계전공 통합창의디자인, 미술조형디자인학과, 디자인학부(제품 · 환경디자인학, 디지털콘텐츠디자인학), 예술디자인대학
제품디자인	디자인공학과, 디자인학부(디자인공학전공), 산업디자인계열, 산업디자인과, 산업디자인전공, 산업디자인학과, 산업디자인학부, 산업디자인학전공, 산업디자인학과(인더스트리얼 디자인), 산업제품디자인전공, 조형학군 산업디자인학과, 미술학부(산업디자인학전공), 미술 · 디자인학부(산업디자인학전공), 조형학부 산업디자인학과, 산업디자인학부(인더스트리얼전공), 미술학부(산업디자인전공), 디자인학부 산업디자인전공, 예체능대학 산업디자인학과, 문화예술대학 산업디자인학과, 토이디자인학과, 산업디자인전공(예술대학), 산업디자인학과(예체능대학), 산업디자인학과(문화사회대학), 산업디자인전공/미술대학, 산업디자인전공(신), 미술디자인학부(산업디자인전공), 디자인학부(산업디자인전공), 공간환경 · 산업디자인학과, 미술·디자인학부(산업디자인), 시각공업디자인전공, 가구·제품디자인전공, 가구디자인과, 가구디자인전공, 가구디자인학과, 공업디자인과, 공업디자인전공, 공업디자인학과, 생활디자인전공, 생활디자인학전공, 실내제품디자인, 실내제품디자인학전공, 운송기기디자인전공, 자동차디자인전공, 제품디자인공학과, 제품디자인전공, 제품디자인학과, 제품디자인학전공, 팬시프로덕트디자인전공, 퍼니처디자인전공, 프로덕트디자인학전공, 프로덕트컨텐츠디자인전공, 기계자동차디자인학부, 제품시스템디자인학전공, 프로덕트디자인전공, 실내가구디자인학과, 패션 · 제품디자인전공, 자동차디자인학과, 생활제품디자인전공, 패션 · 제품디자인과, 가구전공, 디자인학부(가구디자인), 디자인학부(제품디자인), 토이디자인학전공, 예체능대학 생활디자인학전공, 애니메이션제품디자인전공, 애니메이션 · 제품디자인전공, 인더스트리얼디자인전공, 생활제품디자인학과, 테크노프로덕트디자인학과, 자동차•운송디자인학과, 디자인·영상학부 프로덕트디자인전공
시각디자인	홍보디자인학전공, 홍보디자인학과, 디자인학부(비주얼콘텐츠디자인전공), 불교시각디자인전공, 비주얼컨텐츠디자인전공, 비쥬얼디자인학전공, 비쥬얼커뮤니케이션전공, 시각디자인과, 시각디자인전공, 시각디자인학과, 시각디자인학전공, 시각커뮤니케이션디자인전공, 시각커뮤니케이션디자인학과, 시각커뮤니케이션디자인학전공, 시각커뮤니케이션학전공, 시각 · 패키지디자인전공, 그래픽패키지디자인전공, 미술 · 디자인학부(시각디자인학전공), 시각디자인정보학과, 미술대학 시각디자인과, 디자인학부 시각디자인전공, 컴퓨터시각디자인전공, CT대학 시각디자인학과, 시각디자인전공(예술대학), 시각문화디자인학과, 시각브랜드디자인전공, 시각디자인전공/미술대학, 시각디자인 · 연극영화학과군, 디자인학부(시각.패키지디자인), 디자인학부(시각디자인전공), 비주얼디자인학과, 시각 · 패키지디자인학과, 시각문화융합디자인학과, 시각디자인학부, 시각광고디자인전공, 미술·디자인학부(시각디자인), 비주얼디자인전공, 디자인비즈학부 산업디자인과, 광고디자인과, 광고디자인전공, 광고디자인학과, 브랜딩디자인전공, 사진디자인전공, 상업디자인과, 상업디자인학전공, 커뮤니케이션디자인과, 커뮤니케이션디자인학과, 커뮤니케이션디자인학부, 커뮤니케이션디자인학전공, 커뮤니케이션학과, 포장디자인전공, 광고커뮤니케이션디자인전공, 캐릭터컨텐츠전공, 캐릭터컨텐츠학부, 캐릭터디자인학과, 물류포장학과, 패션 · 그래픽디자인학부, 커뮤니케이션디자인전공, 캐릭터상품개발학과, 디자인학부(포장디자인), 사진디자인과, 만화캐릭터광고디자인학부, 패션 · 시각디자인학부, CT대학 캐릭터디자인학과, 브랜드디자인학과, 캐릭터디자인학부, 토이캐릭터디자인학전공, 유니버설캐릭터디자인학전공, 비주얼아트디자인학과, 의료홍보디자인학과, 교통정보디자인전공, 브랜드디자인학전공, 디자인·영상학부 커뮤니케이션디자인전공, 토이캐릭터디자인학트랙 유니버설캐릭터디자인학트랙, 시각예술디자인학과

kidp
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

디지털/멀티미디어디자인	디자인 · 영상학부, 디자인·영상학부 디지털미디어디자인전공, 시각멀티미디어디자인과, 시각 · 멀티미디어디자인전공, 시각영상디자인, 시각영상디자인전공, 시각영상디자인학부, 시각정보디자인전공, 시각정보디자인학과, 시각정보디자인학부, 시각정보디자인학전공, 시각정보미디어전공, 시각정보디자인, 산업디자인학과(시각정보디자인), 시각멀티미디어디자인학과, 산업디자인학부(시각정보디자인전공), 디자인학부(시각정보미디어), 시각영상디자인학과, 디자인학부 영상디자인전공, 시각브랜드디자인·애니메이션학부, 디자인학부(시각정보디자인), 시각 · 영상디자인과, 디자인학부 시각영상디자인전공, 시각정보디자인과, 영상애니메이션학부, 시각미디어디자인학과, 게임디자인학과, 광고·멀티미디어디자인전공, 광고멀티미디어디자인전공, 디지털디자인학과, 디지털디자인학부, 디지털미디어디자인전공, 만화 · 영상디자인학전공, 멀티디자인학과, 멀티미디어디자인전공, 멀티미디어디자인학전공, 멀티영상디자인전공, 미디어디자인컨텐츠학부, 미디어디자인학부, 사진영상디자인학부, 애니메이션디자인전공, 영상디자인전공, 영상디자인학과, 영상애니메이션디자인전공, 인터넷디자인학부, 정보디자인계열, 정보디자인과, 정보컨텐츠디자인전공, 컴퓨터그래픽디자인과, 컴퓨터그래픽디자인전공, 컴퓨터그래픽디자인학, 컴퓨터디자인전공, 컴퓨터디자인학과, 컴퓨터디자인학부, 컴퓨터디자인학전공, 테크노미디어디자인학과, 디지털디자인전공, 디지털디자인학전공, 디지털미디어디자인학과, 멀티미디어디자인학부, 컴퓨터그래픽디자인학전공, 디지털미디어디자인학부, 컨텐츠 · 디자인학부, 산업디자인학과(광고영상디자인), 디자인영상학부, 멀티미디어디자인학과, 정보디자인학부, 그래픽정보디자인전공, 만화.애니메이션디자인전공, 미디어디자인전공, 디지털정보디자인전공, 미술·디자인학부(영상·애니메이션디자인학전공), 디자인학부(멀티미디어디자인), 게임학부 게임그래픽디자인전공, 디지털정보디자인학전공, 미술 · 디자인학부(영상 · 애니메이션디자인전공), 영상·애니메이션디자인전공, 산업디자인학부(광고영상디자인전공), 예체능대학 컴퓨터그래픽디자인학전공, 컴퓨터디자인과, 영상광고디자인전공, 관광영상디자인학과, 웹디자인학과, 영상디자인전공(예술대학), 디지털컨텐츠디자인전공, 영상디자인학전공, 컴퓨터그래픽디자인학과, 사진영상디자인과, 영상애니메이션과, 광고영상디자인전공, 디지털콘텐츠디자인학전공, 영상디자인학과(인문예술), 영상디자인학부, 영상미디어디자인전공, 사진영상디자인학과, 광고미디어디자인학과, 디지털디자인과, 아트컨텐츠전공, 광고컨텐츠디자인학과, 모바일영상디자인학과, 콘텐츠디자인학과, 광고미디어디자인전공, 영상융합디자인전공, 미디어콘텐츠디자인학과, 미디어융합학과, 게임학부 게임그래픽디자인전공(미술계), 광고미디어디자인과
공간디자인	인테리어산업디자인학과, 시각&실내디자인전공, 시각&실내디자인학과, 패션디자인주거환경디자인학과군, 건축디자인과, 건축디자인학전공, 공간연출디자인전공, 무대디자인학과, 생활환경디자인학부, 스페이스디자인학전공, 스페이스컨텐츠디자인전공, 실내건축디자인전공, 실내건축디자인학과, 실내디자인공학과, 실내디자인전공, 실내디자인학과, 실내디자인학전공, 실내환경디자인전공, 인테리어디자인전공, 인테리어디자인학과, 인테리어학과, 제품및환경디자인전공, 제품환경디자인전공, 주거실내디자인학과, 환경디자인공학부, 환경디자인과, 환경디자인전공, 환경디자인학과, 환경디자인학전공, 건축실내디자인전공, 건축 · 환경디자인학부, 디지털디자인 · 건축학, 인테리어조형디자인학부, 공간디자인학과, 제품 · 실내디자인전공, 산업디자인학과(제품및환경디자인), 건축디자인학과, 건축환경디자인학과, 패션디자인 · 실내환경디자인학과군, 도시조경·건축디자인전공, 도시환경디자인학과, 인테리어디자인학전공, 실내환경디자인학과, 주거인테리어디자인학과, 디자인학부(실내디자인), 공간환경디자인전공, 디자인학부(제품 · 실내디자인), 주거인테리어학과, 주거및실내계획전공, 이공대학 건축디자인학과, 공간디자인전공, 건축실내디자인학과, 화예디자인학과, 건축인테리어디자인학과, 디자인학부 공간디자인전공, 공간디자인전공(예술대학), 실내공간디자인전공, 공간조형디자인전공, 실내환경디자인과, 디자인학부(실내디자인학), 기독교인테리어디자인전공, 디지털디자인·건축학전공, 리빙디자인전공, 제품 · 환경디자인학전공, 생활과학부(실내디자인전공), 환경그린디자인학과, 플라워조경디자인학과, 디자인학부(실내환경디자인전공), 디자인학부(실내공간디자인학), 실내공간디자인학전공, 무대디자인전공, 서피스 · 인테리어디자인학과, 건축학부 공간디자인전공(5년제)
패션/텍스타일디자인	패션산업디자인과, 디지털패션디자인학과, 복식디자인전공, 생활과학(패션디자인전공)부, 의상디자인전공, 의상디자인학과, 의상디자인학전공, 패션디자인,비지니스학전공, 패션디자인과, 패션디자인산업학전공, 패션디자인전공, 패션디자인정보학과, 패션디자인정보학전공, 패션디자인학과, 패션디자인학부, 패션디자인학전공, 패션 · 뷰티디자인학부, 패션텍스타일디자인전공, 토탈패션디자인전공, 섬유 · 패션디자인전공, 공연의상학과, 패션스타일리스트학과, 패션뷰티디자인학과, 의류디자인학전공, 전통패션문화전공, 패션뷰티전공, 한국복식그래픽학전공, 패션디자인비즈니스학과, 패션디자인산업학과, 디자인학부(패션디자인), 생활과학부 패션디자인전공, 패션디자인·비지니스학전공, 디자인학부(섬유 · 패션디자인)

kidp 한국디자인진흥원 KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

	패션디자인산업전공, 패션소재디자인전공, 한국복식과학학과, 토탈패션디자인학과, 예체능대학 패션디자인학과, CT대학 패션디자인학부, 패션디자인 · 비즈니스학과, 패션이벤트학과, 텍스타일아트, 사회문화대학 패션디자인학과, 디자인학부 패션디자인전공, 패션디자인전공(예술대학), 디지털패션전공, 패션디자인·비지니스전공, 섬유패션디자인학부(섬유공학전공, 패션디자인전공), 섬유패션코디네이션과, 패션디자인전공(신), 섬유패션디자인학부 패션디자인전공, 의류디자인학과, 패션디자인및브랜딩학과, 섬유패션코디네이션학과, 디자인학부(패션디자인전공), 디지털패션학과, 섬유 · 패션코디네이션학과, 패션경영학과, 건축 · 디자인 · 패션대학 패션디자인학과, 뷰티 · 패션디자인학과, 주얼리 · 패션디자인학과, 무대패션전공, 미술·디자인학부(패션디자인), 패션디자인과(예체능), 뷰티패션디자인학과, 뷰티디자인학과, 섬유디자인전공, 섬유디자인학과, 섬유디자인학전공, 섬유산업디자인학과, 섬유조형디자인전공, 섬유패션디자인학과, 직물디자인전공, 텍스타일디자인전공, 미용디자인전공, 패션조형디자인학과, 패션쥬얼리디자인학과, 패션액세서리학과, 패션디자인섬유공학과, 디자인공예패션학부, 섬유패션디자인전공, 뷰티디자인학부, 디자인학부(섬유디자인), 섬유조형전공, 텍스타일디자인학과, 디자인소재학과, 뷰티디자인전공, 디자인학부(섬유디자인학), 섬유패션주얼리디자인전공, 섬유조형디자인학과, 뷰티사이언스디자인학과, 섬유아트전공, 패션디자인전공(섬유 · 패션학부), 섬유 · 패션디자인학과, 택스타일디자인전공, 뷰티디자인경영학과, 패션
서비스/경험 디자인	디자인스포츠학부, 스마트디자인학과, 인터디자인전공, 시각디자인 · 문화컨텐츠학부, GUInternationalSchool, 관광디자인학과, 대중소통디자인과, 문화이벤트디자인학전공, 프로세스디자인공학전공, IT디자인계열자율전공, 인터디자인학부, 문화컨텐츠.이벤트디자인전공, 유니버설디자인학과, 에듀테인먼트디자인전공, 라이프디자인학과, IT·디자인융합프로그램, 테크노디자인학전공, 문화콘텐츠디자인, 신체활동디자인학과, 산업인터랙션디자인학과, 유니버설디자인공학과, 의료공간디자인학과, 엔터테인먼트디자인학과, 생활문화디자인전공, 문화디자인학과, 디자인학부(융합디자인전공), 융합디자인학부, 디자인창의학과, 융합디자인학과, 건강·유니버설디자인학전공
산업공예디자인	산업공예디자인학과, 문화산업공예디자인전공, 디자인학부(문화산업디자인), 문화산업디자인학과, 한지문화산업학과, 문화산업디자인학부, 디자인학부(문화산업공예디자인전공), 공예디자인과, 공예디자인전공, 공예디자인학과, 공예디자인학부, 공예디자인학전공, 귀금속조형디자인전공, 금속조형디자인과, 도자디자인전공, 디자인공예학과, 디자인공예학부, 목조형가구디자인학과, 문화상품디자인, 세라믹디자인전공, 세라믹아트디자인전공, 요업디자인전공, 요업디자인학과, 장신구디자인전공, 주얼리디자인전공, 문화상품디자인전공, 보석귀금속감정디자인학과, 도자디자인학전공, 칠예디자인학전공, 귀금속디자인학전공, 문화공예품개발학전공, 금속디자인전공, 귀금속세공학과, 귀금속공예전공, 문화조형학부, 생활조형학부, 귀금속보석디자인전공, 미술학부(공예디자인학전공), 미술 · 디자인학부(공예디자인학전공), 디자인학부(도자디자인), 귀금속 · 보석디자인학과, 뷰티쥬얼리디자인학과, 디자인학부(공예디자인), 귀금속디자인세공학과, 공예 · 디자인학부, 공예학부화공예품개발학전공, 목가구디자인전공, 귀금속디자인전공, 목조형가구디자인전공, 생활환경도자디자인전공, 생활조형디자인학과, 주얼리디자인학과, 장신구 · 금속디자인전공, 공예학부 문화공예품개발학전공, 문화상품디자인학과, 귀금속공예학과, 디자인학부 도자디자인전공, 한지 · 조형디자인, 제품환경.도자디자인학과, 보석디자인학과, 장신구 · 금속디자인학과, 세라믹디자인학과, 귀금속디자인학과, 가구·도자디자인전공, 디자인학부(가구 · 도자디자인), 제품환경·도자디자인전공, 도자디자인학과, 미술디자인학부(세라믹디자인전공), 금속디자인학과, 금속 · 주얼리디자인전공, 가구아트전공, 세라믹콘텐츠디자인학과, 귀금속보석디자인학과, 금속 · 주얼리디자인과, 유리조형디자인학과
디자인 인프라 (디자인 기반기술)	산업정보디자인학과, 산업정보디자인학부, 생산디자인전공, 생산디자인학전공, 생산디자인공학과, 디지털조형디자인학과, 에코디자인학부

※ 자료 : 한국교육개발원 학과분류 기준 예체능계열(대계열) 〉 중계열(디자인)에 해당하는 학과 일체