

디자인 분야 교육 훈련 수요조사 결과보고서

2023년 산업계주도 청년맞춤형 훈련사업

PART 1. 조사 개요

I. 조사 목적	1
II. 조사 설계	1
III. 주요 조사 내용	1
IV. 응답자 특성	2

PART 2. 요약

1. 소속기관 특성	5
2. 응답자 특성	7
3. 교육과정 참여 시 고려사항	8
4. 교육 수요도 - 시기, 일정, 요일	9
5. 교육 수요도 - 교육 방식	11
6. 교육 수요도 - 방법	13
7. 교육 수요도 - 운영 시간, 지역	14
8. 교육 수요도 - 정보 습득 방법	15
9. 교육 프로그램 참여 시 문제점(장애요인 혹은 애로사항)	17
10. 디자인·문화콘텐츠 관련 업무 수행 시, 활용/필요로 하는 Tool	18
11. 디자인 교육 훈련 과정별 수요 종합 순위	19
12. 디자인 교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 연령별	20
13. 디자인 교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 직급별	22
14. 디자인 교육 훈련 조사 과정별 수요 - TOP3 수요도	24
15. 문화·콘텐츠 연계교육 훈련 과정별 수요 종합 순위	25
16. 문화·콘텐츠 연계교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 연령별	26
17. 문화·콘텐츠 연계교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 직급별	28
18. 문화·콘텐츠 연계교육 훈련 조사 과정별 수요 - TOP3 수요도	30

PART 3. 부록

I. 조사 설문지	32
-----------	----



PART 1

조사 개요

PART 1

조사 개요

I. 조사 목적

- 본 조사는 산업계 주도 청년 맞춤형 훈련 사업을 위한 교육 요구와 교육 훈련 수요를 파악하여, 교육과정 신설 및 교육운영 계획을 수립하기 위한 목적으로 진행됨

II. 조사 설계

구 분	내 용
1) 조사 기간	2023년 6월 26일 ~ 7월 7일 (약 2주간)
2) 조사 대상	(전국) 청년맞춤형 협약기업 및 예비 협약기업 담당자
3) 조사 방법	온라인 조사
4) 유효 표본 수	531명
5) 주관 기관	한국디자인진흥원(지역균형발전실 양산융합센터)
5) 조사 기관	한국갤럽조사연구소

III. 주요 조사 내용

구 분	내 용	
소속 기관 및 업무 관련 일반적 특성	<ul style="list-style-type: none"> ○ 협약기업 여부 ○ 소속기관 유형 ○ 소속기관의 소재 지역 ○ 소속기관의 업종 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 성별, 연령대 ○ 업무 경력, 현재 직급 ○ 교육과정 참여 시 고려 사항
교육 운영에 대한 선호도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 선호(희망)하는 교육 시기(월 중, 주 중) ○ 선호(희망)하는 교육 개설 요일 ○ 선호하는 교육 방식(온라인, 오프라인) ○ 선호(희망)하는 교육 방법 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 선호(희망)하는 교육 운영 시간 ○ 선호(희망)하는 교육 지역 ○ 선호하는 교육 정보 습득 방법
업무 수행 시 활용 Tool	<ul style="list-style-type: none"> ○ 디자인·문화콘텐츠 관련 업무 수행 시, 주로 활용하는 Tool ○ 디자인·문화콘텐츠 관련 업무 수행 시, 필요로 하는 Tool 	
교육 훈련 조사 과정별 수요	<ul style="list-style-type: none"> ○ 디자인 교육 훈련 과정별 수요 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 문화콘텐츠 연계 교육 훈련 과정별 수요
전반적 의견	<ul style="list-style-type: none"> ○ 그 외 교육운영에 대한 전반적인 의견 	

IV. 응답자 특성

구 분		사례수	%
전 체		(531)	100.0
성별	남성	(327)	61.6
	여성	(204)	38.4
연령대	20대	(29)	5.5
	30대	(199)	37.5
	40대	(182)	34.3
	50대	(111)	20.9
	60대	(10)	1.9
협약기업 여부	협약기업	(185)	34.8
	미협약기업	(346)	65.2
소속기관 유형	소셜벤처/임팩트 기업	(31)	5.8
	대학교(신학협력단)	(7)	1.3
	공공기관	(5)	0.9
	소기업/소상공인	(41)	7.7
	중소중견기업	(424)	79.8
	대기업	(11)	2.1
	기타	(12)	2.3
소속기관 소재 지역	수도권	(190)	35.8
	충청권	(68)	12.8
	전라권	(56)	10.5
	경상권	(186)	35.0
	강원권	(16)	3.0
	제주권	(15)	2.8
소속기관 업종	경영, 기획	(101)	19.0
	생산/품질 관리, 제조	(144)	27.1
	R&D 연구개발	(127)	23.9
	판매, 영업	(74)	13.9
	홍보, 마케팅	(140)	26.4
	교육 운영 및 기획	(37)	7.0
	디자인	(351)	66.1
	서비스업	(133)	25.0
	기타	(16)	3.0
현재 직급	실무자(대리급 이하)	(68)	12.8
	중간관리자(과장, 부장급 등)	(140)	26.4
	임원	(36)	6.8
	대표이사	(280)	52.7
	기타	(7)	1.3
업무 경력	1년 미만	(7)	1.3
	1~5년	(131)	24.7
	6~10년	(123)	23.2
	11~15년	(114)	21.5
	16~20년	(62)	11.7
	20년 이상	(94)	17.7



PART 2

요약

PART 2

요약

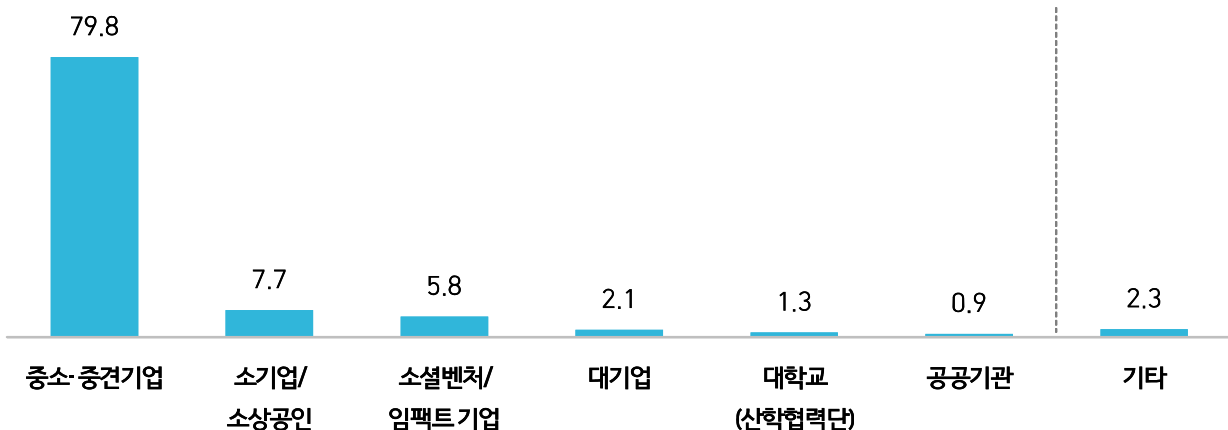
1. 소속기관 특성

- 조사에 참여한 응답자의 소속기관 특성을 확인한 결과, 소속기관 유형은 '중소·중견기업(79.8%)'의 응답 비율이 가장 높고, 다음으로 '소기업/소상공인(7.7%)', '소셜벤처/임팩트 기업(5.8%)' 등의 순임
- 소속기관의 소재 지역은 '수도권(35.8%)' > '경상권(35.0%)' > '충청권(12.8%)' 등의 순임
- 소속기관 업종은 '디자인(66.1%)' > '생산/품질관리, 제조(27.1%)' > '홍보, 마케팅(26.4%)' 등의 순임

[그림 1] 소속기관 특성

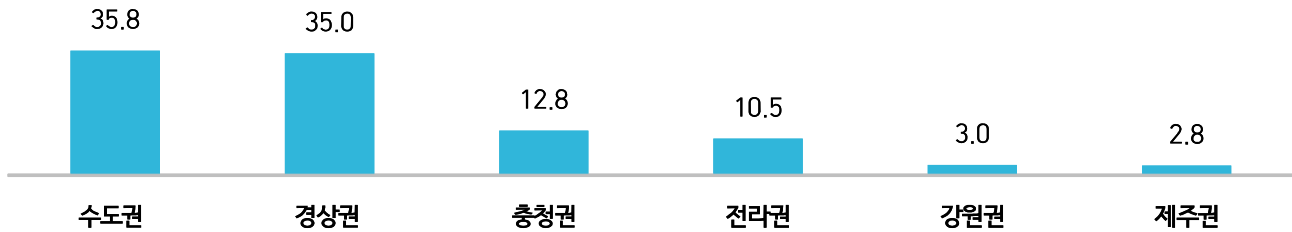
(Base: 전체, n=531, Unit: %)

소속기관 유형



문) 귀하의 소속 기관 유형을 선택해 주십시오.

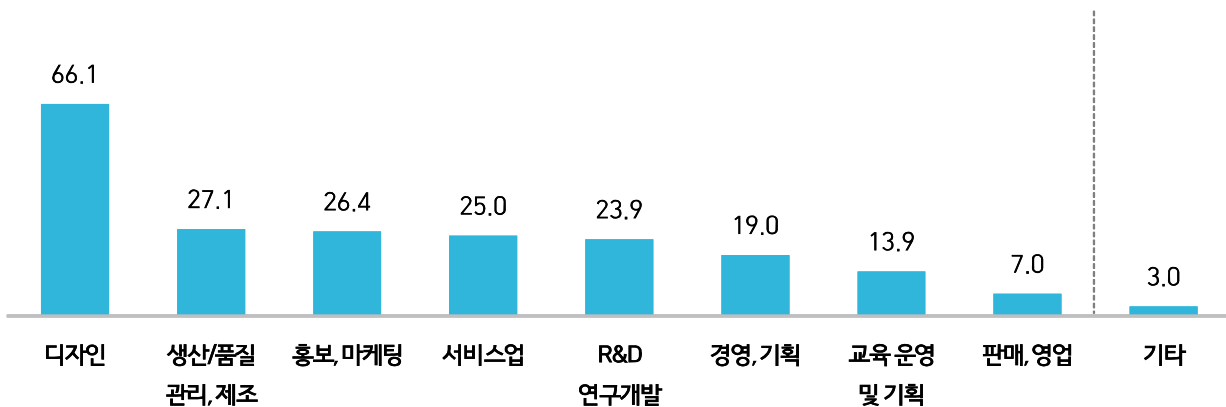
소속기관의 소재 지역



문) 소속 기관의 소재 지역을 선택해 주십시오.

(Base: 전체, n=531, Unit: %, multiple)

소속기관의 업종



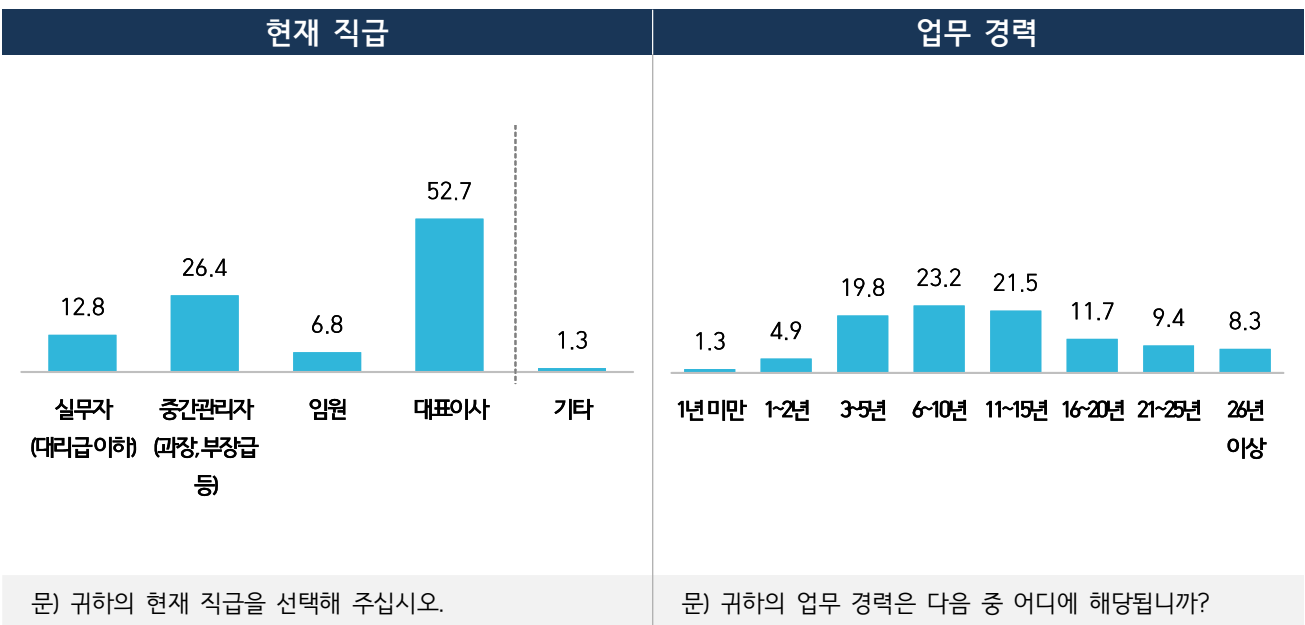
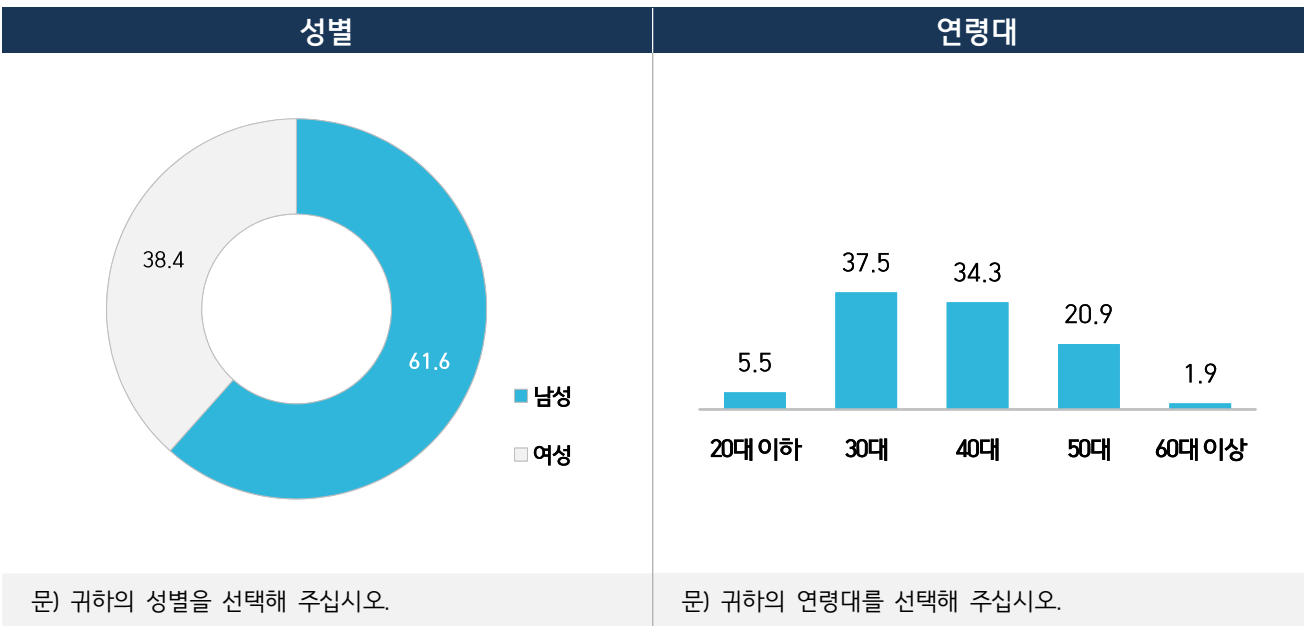
문) 귀하의 소속기관 “업종”은 다음 중 무엇입니까? 해당되는 업종을 모두 선택해 주십시오. (복수응답 가능)

2. 응답자 특성

- 조사에 참여한 응답자의 특성을 확인한 결과, 응답자의 성별은 '남성'이 61.6%, '여성'이 38.4%이며, 연령대는 '30대(37.5%)' > '40대(34.3%)' > '50대(20.9%)' 등의 순임
- 응답자의 현재 직급은 '대표이사(52.7%)' > '중간관리자(26.4%)' > '실무자(12.8%)' 등의 순임
- 응답자의 업무 경력은 '6~10년(23.2%)' > '11~15년(21.5%)' > '3~5년(19.8%)' 등의 순임

[그림 2] 응답자 특성

(Base: 전체, n=531, Unit: %)



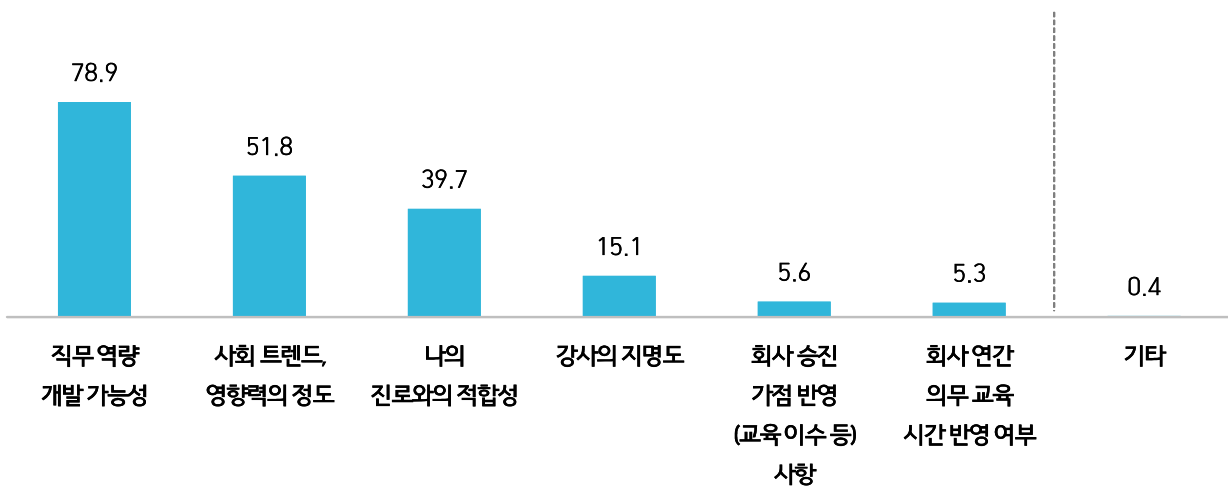
3. 교육과정 참여 시 고려사항

- 응답자가 교육과정 참여 시 고려하는 사항은 '직무 역량 개발 가능성(78.9%)' > '사회 트렌드, 영향력의 정도(51.8%)' > '나의 진로와의 적합성(39.7%)' 등의 순임

[그림 3] 교육과정 참여 시 고려사항

(Base: 전체, n=531, Unit: %, multiple)

교육과정 참여 시 고려 사항



문) 귀하께서 “교육과정” 참여 시 고려하는 사항은 다음 중 무엇입니까? 모두 선택해주시시오. (복수응답 가능)

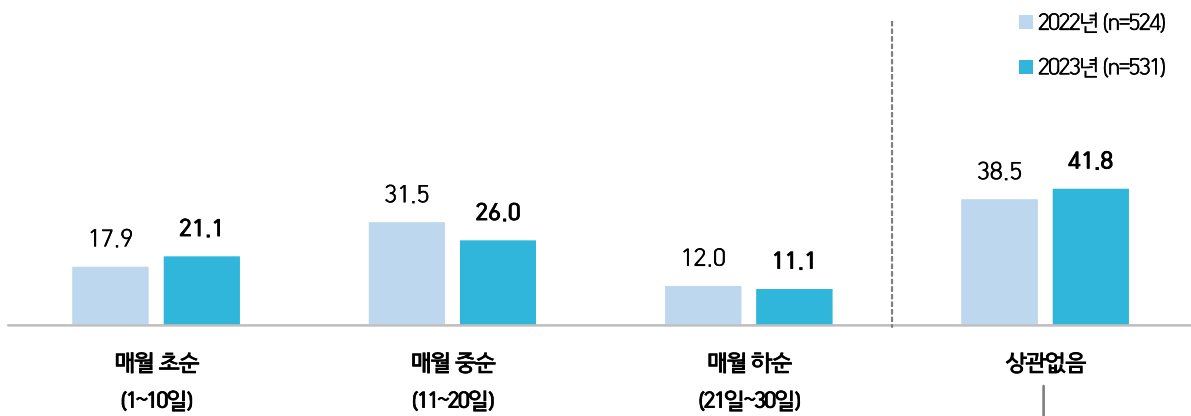
4. 교육 수요도 - 시기, 일정, 요일

- 응답자가 선호(희망)하는 교육 시기(월 중)는 '상관없음(41.8%)'을 응답한 비율이 가장 높고, 다음으로 '매월 중순(26.0%)' > '매월 초순(21.1%)' > '매월 하순(11.1%)' 순임
- 월 중 교육 시기 선호도에서 '상관없음'을 선택한 응답자의 소속 기관 소재 지역은 '제주권(53.3%)' > '수도권(47.9%)' > '경상권(39.2%)' 순임
- 선호(희망)하는 교육 일정(주 중)은 '평일 근무일(9~18시, 8시간)(45.0%)' > '평일 근무일(19~22시, 3시간)(26.6%)' > '주말(16.4%)' 순임
- 선호(희망)하는 교육 개설 요일은 '목요일(51.6%)' > '수요일(51.0%)' 등의 순임

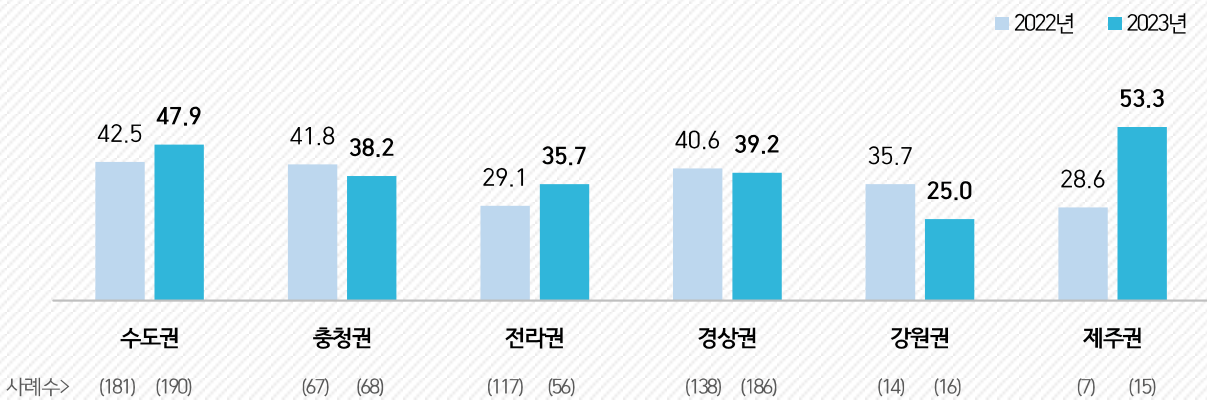
[그림 4] 교육 수요도 - 시기, 일정, 요일

(Base: 전체, n=2022년 524, 2023년 531, Unit: %)

선호(희망)하는 교육 시기(월 중)



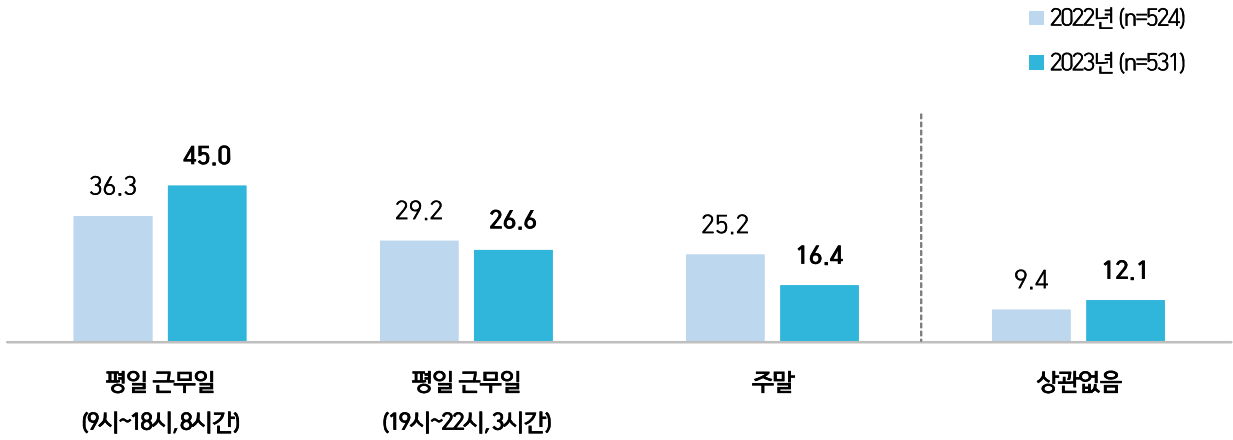
소속 기관 소재 지역



문) 선호(희망)하시는 교육과정 시기는 '월 중' 언제입니까?

(Base: 전체, n=2022년 524, 2023년 531, Unit: %)

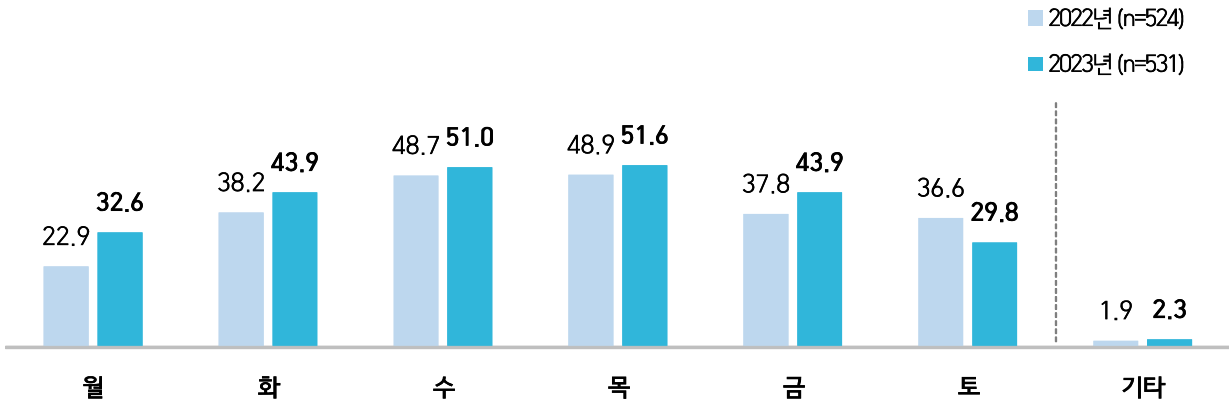
선호(희망)하는 교육 일정(주 중)



문) 선호(희망)하시는 교육과정 일정은 '주 중' 언제입니까?

(Base: 전체, n=2022년 524, 2023년 531, Unit: %, multiple)

선호(희망)하는 교육 개설 요일



문) 선호(희망)하시는 교육과정의 개설 요일을 모두 선택해 주십시오. (복수응답 가능)

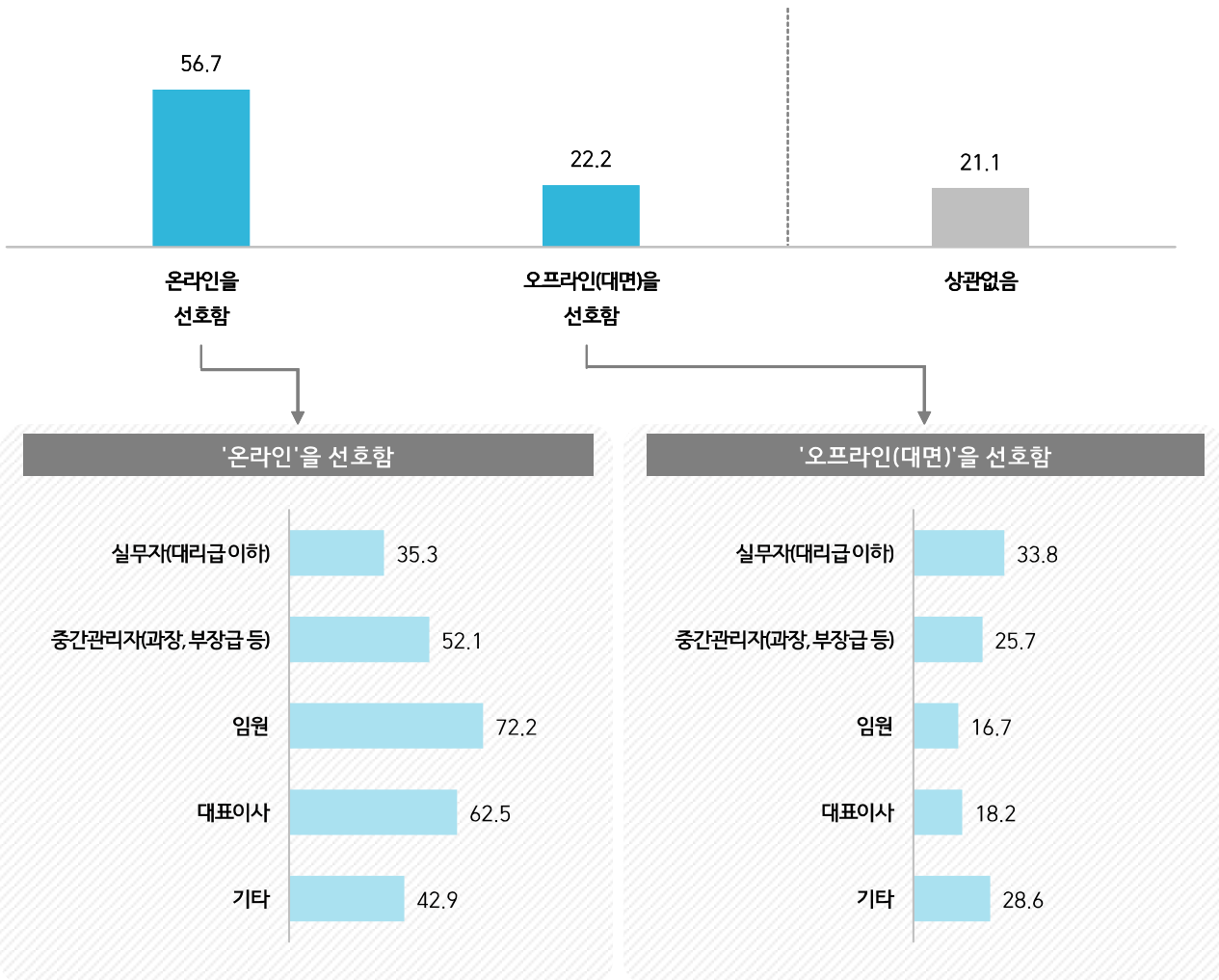
5. 교육 수요도 - 교육 방식

- 응답자의 온라인/오프라인 교육과정 방식에 대한 선호도는 '온라인(56.7%)'의 비율이 '오프라인(22.2%)' 대비 높게 나타남
- 온라인 교육을 선호하는 응답자의 현재 직급별 응답 비율은 '임원(72.2%)' > '대표이사(62.5%)' > '중간관리자(52.1%)' 순인 반면, 오프라인(대면) 교육을 선호하는 응답자의 현재 직급별 응답 비율은 '실무자(33.8%)' > '중간관리자(25.7%)' > '대표이사(18.2%)' 순임
- 온라인 교육을 선택한 응답자가 선호하는 교육 방식은 'e러닝 방식(70.5%)'의 비율이 '실시간 화상 회의 방식(28.8%)'의 비율 대비 높음

[그림 5] 교육 수요도 - 선호하는 교육 방식(온라인/오프라인)

(Base: 전체, n=531, Unit: %)

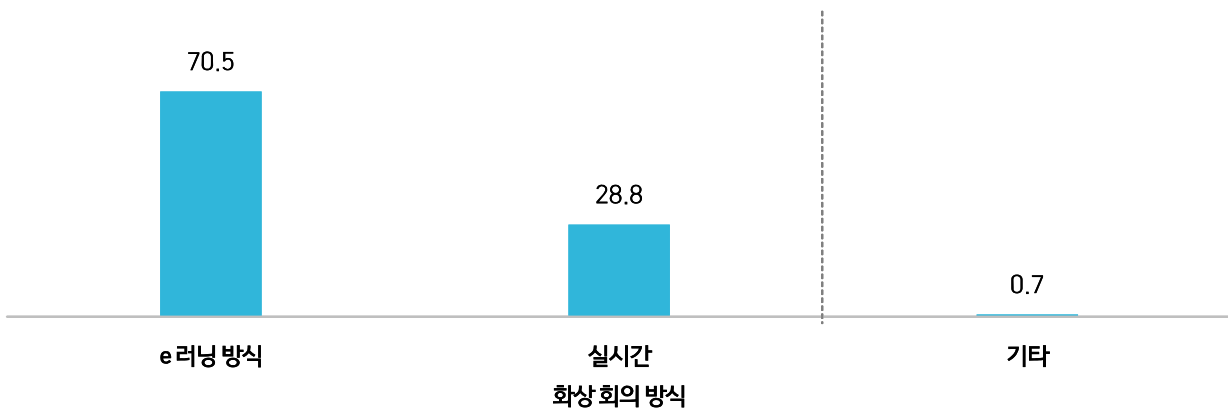
선호하는 교육 방식(온라인/오프라인)



문) 교육과정은 온라인을 선호하십니까 오프라인(대면) 을 선호하십니까?

(Base: 교육과정 중 '오프라인(대면)을 선호함' 제외한 전체, n=413, Unit: %)

선호하는 온라인 교육 방식



문) 다음 중 어떤 방법을 가장 선호하십니까?

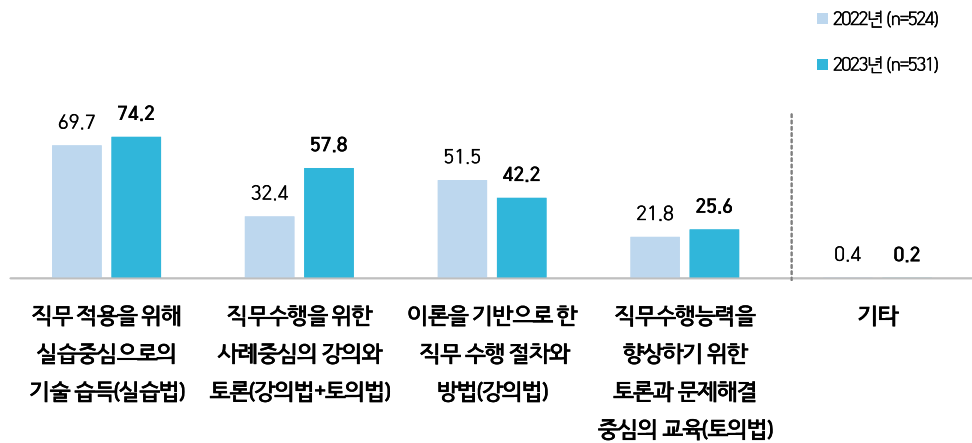
6. 교육 수요도 - 방법

- 응답자가 선호(희망)하는 교육 방법은 '직무 적용을 위해 실습중심으로의 기술 습득(실습법)(74.2%)' > '직무수행을 위한 사례중심의 강의와 토론(강의법+토의법)(57.8%)' > '이론을 기반으로 한 직무 수행 절차와 방법(강의법)(42.2%)' > '직무수행능력을 향상하기 위한 토론과 문제해결 중심의 교육(토의법)(25.6%)' 순임

[그림 6] 교육 수요도 - 방법

(Base: 전체, n=2022년 524, 2023년 531, Unit: %, multiple)

선호(희망)하는 교육 방법



현재 직급	실무자 (대리급 이하)		중간관리자 (과장, 부장급 등)		임원		대표이사		기타		
	인원	77.9	45.6	54.4	22.1	0.0	74.3	60.7	37.5	27.1	0.4
실무자 (대리급 이하)	(68)	77.9	45.6	54.4	22.1	0.0	74.3	60.7	37.5	27.1	0.4
중간관리자 (과장, 부장급 등)	(140)	73.6	55.0	48.6	22.9	0.0	74.3	60.7	37.5	27.1	0.4
임원	(36)	69.4	66.7	36.1	27.8	0.0	74.3	60.7	37.5	27.1	0.4
대표이사	(280)	74.3	60.7	37.5	27.1	0.4	74.3	60.7	37.5	27.1	0.4
기타	(7)	71.4	71.4	14.3	42.9	0.0	74.3	60.7	37.5	27.1	0.4

문) 선호(희망)하시는 교육과정은 다음 중 어떤 교육 방법을 활용하는 것이 효과적이라고 생각하십니까? 효과적이라고 생각하는 순서대로 2순위까지 선택해 주십시오.

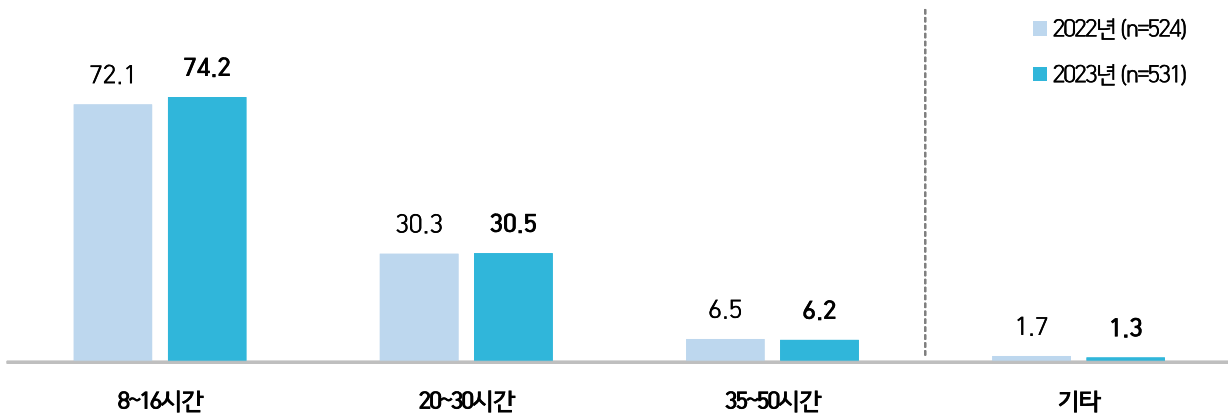
7. 교육 수요도 - 운영 시간, 지역

- 응답자가 선호(희망)하는 교육 운영 시간은 '8~16시간(74.2%)' > '20~30시간(30.5%)' > '35~50시간(6.2%)' 순임
- 선호(희망)하는 교육 지역은 '서울(30.9%)' > '부산(17.3%)' > '대구(11.1%)' > '경기(8.3%)' 등의 순이며, '상관없음'의 응답 비율은 5.1%로 나타남
- '부산' 지역의 선호 비율은 17.3%로 전년 대비 6.2%p 높게 나타남

[그림 7] 교육 수요도 - 운영 시간

(Base: 전체, n=2022년 524, 2023년 531, Unit: %, multiple)

선호(희망)하는 교육 운영 시간

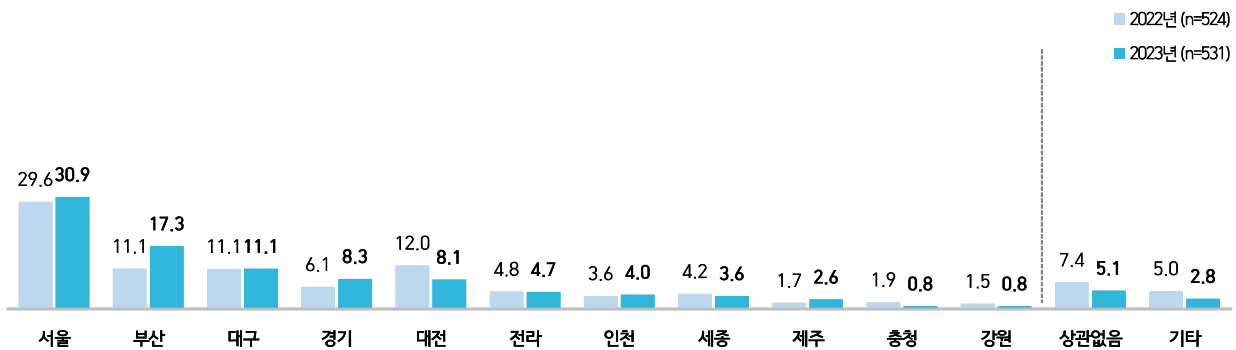


문) 선호(희망)하시는 교육 운영 시간을 모두 선택해 주십시오. (복수응답 가능)

[그림 8] 교육 수요도 - 지역

(Base: 전체, n=2022년 524, 2023년 531, Unit: %)

선호(희망)하는 교육 지역



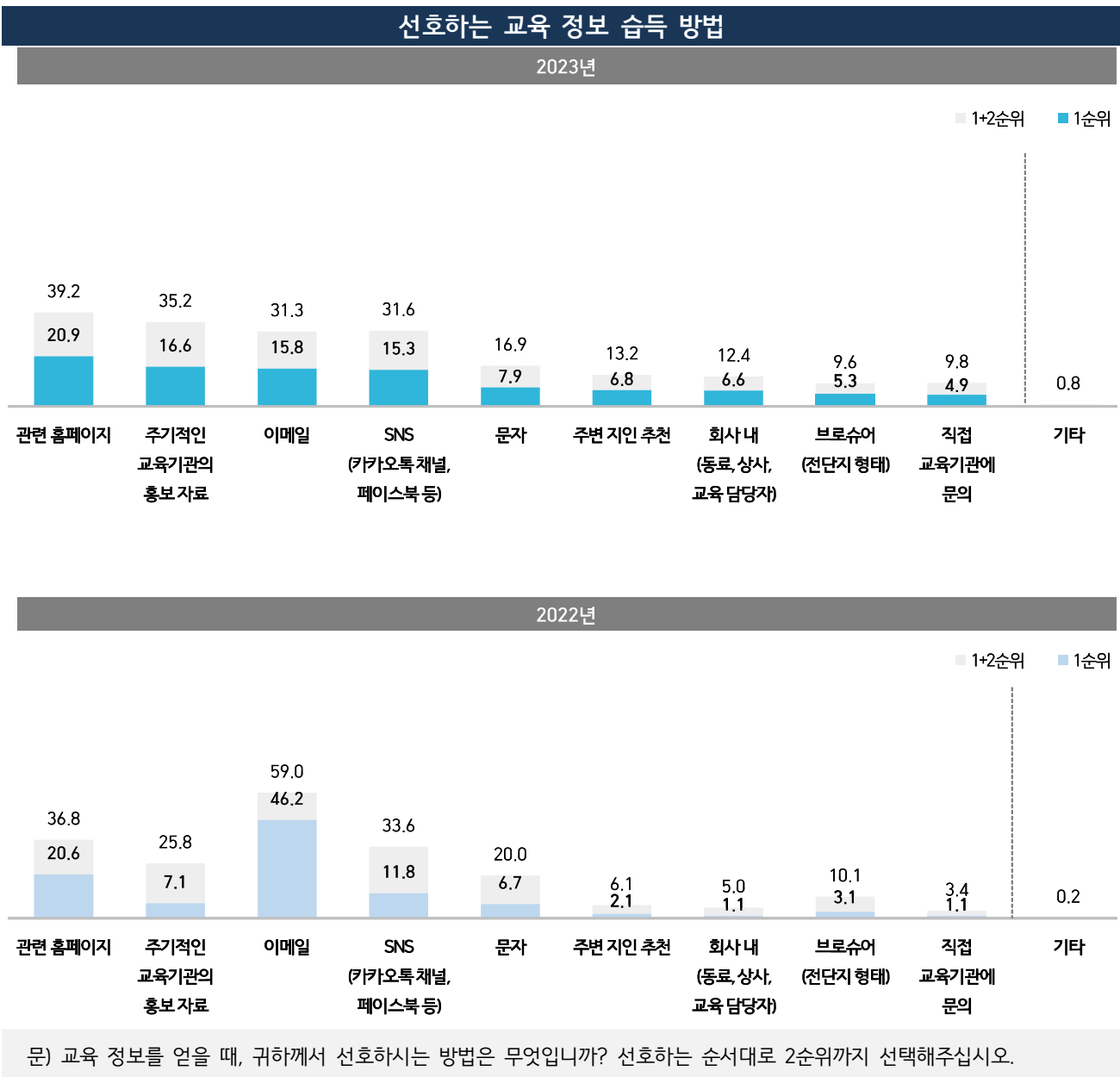
문) 선호(희망)하시는 교육 지역을 선택해 주십시오.

8. 교육 수요도 - 정보 습득 방법

- 응답자가 선호하는 교육 정보 습득 방법은 1순위 기준으로 '관련 홈페이지(20.9%)' > '주기적인 교육기관의 홍보 자료(16.6%)' > '이메일(15.8%)' 등의 순임
- '이메일'의 선호 비율은 15.8%로 전년 대비 30.4%p 낮게 나타남
- 협약기업 여부에 따라 선호하는 교육 정보 습득 방법이 상이하며, '협약기업'인 경우 '관련 홈페이지(22.2%)', '이메일(17.8%)', '주변 지인 추천(16.8%)' 순으로 응답 비율이 높게 나타남

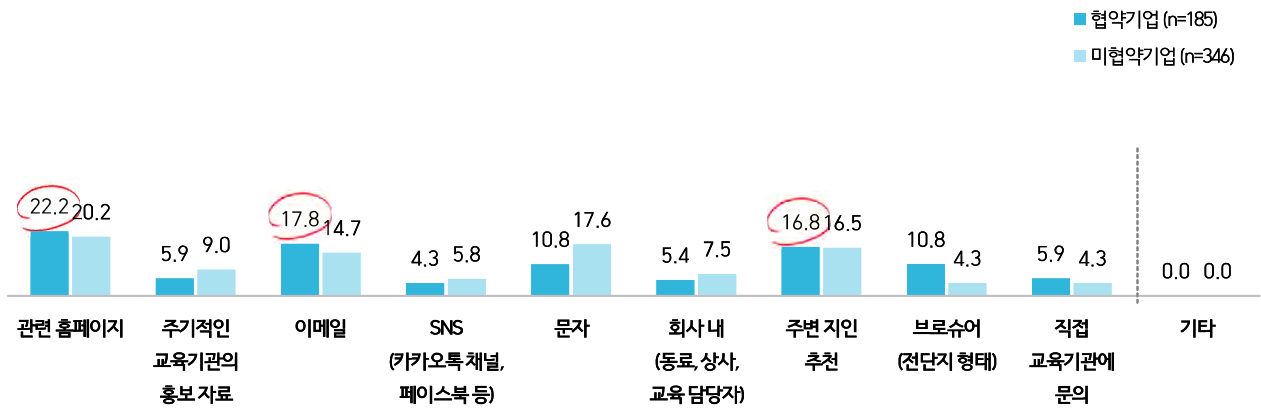
[그림 9] 교육 수요도 - 정보 습득 방법

(Base: 전체, Unit: %, multiple)



(Base: 전체, Unit: %, multiple)

협약기업 여부에 따른 교육 정보 습득 방법(1순위 기준)



문) 교육 정보를 얻을 때, 귀하께서 선호하시는 방법은 무엇입니까? 선호하는 순서대로 2순위까지 선택해주세요.

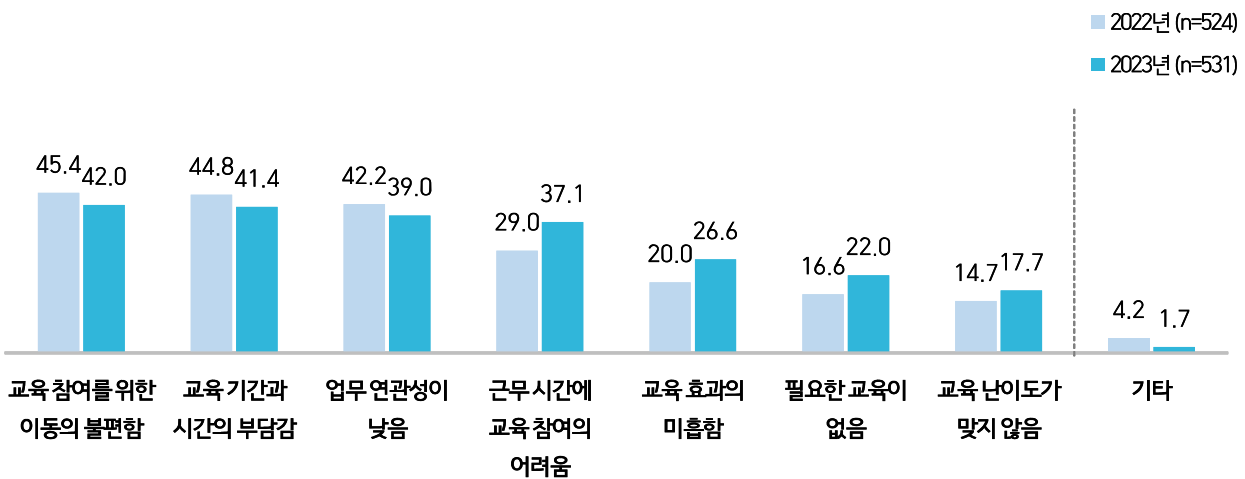
9. 교육 프로그램 참여 시 문제점(장애요인 혹은 애로사항)

- 응답자가 생각하는 교육 프로그램 참여 시 문제점(장애요인 혹은 애로사항)으로는 '교육 참여를 위한 이동의 불편함(42.0%)' > '교육 기간과 시간의 부담감(41.4%)' > '업무 연관성이 낮음(39.0%)' 등의 순임
- 소속기관 소재 지역에 따라 교육 프로그램 참여 시 문제점(장애요인 혹은 애로사항)이 상이하며, '전라권'과 '강원권'의 경우 '교육 참여를 위한 이동의 불편함(전라권 62.5%, 강원권 56.3%)'의 응답 비율이, '제주권'의 경우 '교육 기간과 시간의 부담감(73.3%)'의 응답 비율이 타 지역 대비 높게 나타남

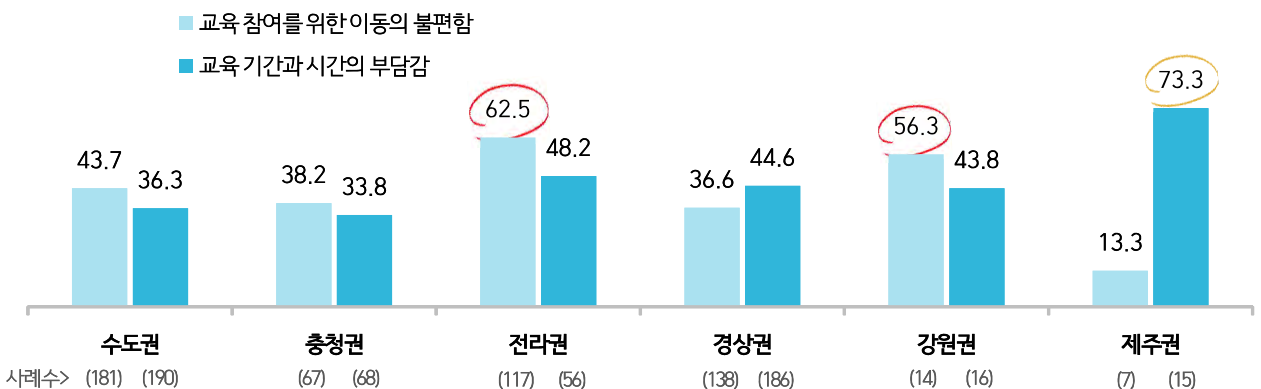
[그림 10] 교육 프로그램 참여 시 문제점(장애요인 혹은 애로사항)

(Base: 전체, n=2022년 524, 2023년 531, Unit: %, multiple)

교육 프로그램 참여 시 문제점(장애요인 혹은 애로사항)



소속기관 소재 지역



문) 교육 프로그램 참여 시 문제점(장애요인 혹은 애로사항)은 무엇이라고 생각하십니까? 모두 선택해 주십시오. (복수응답 가능)

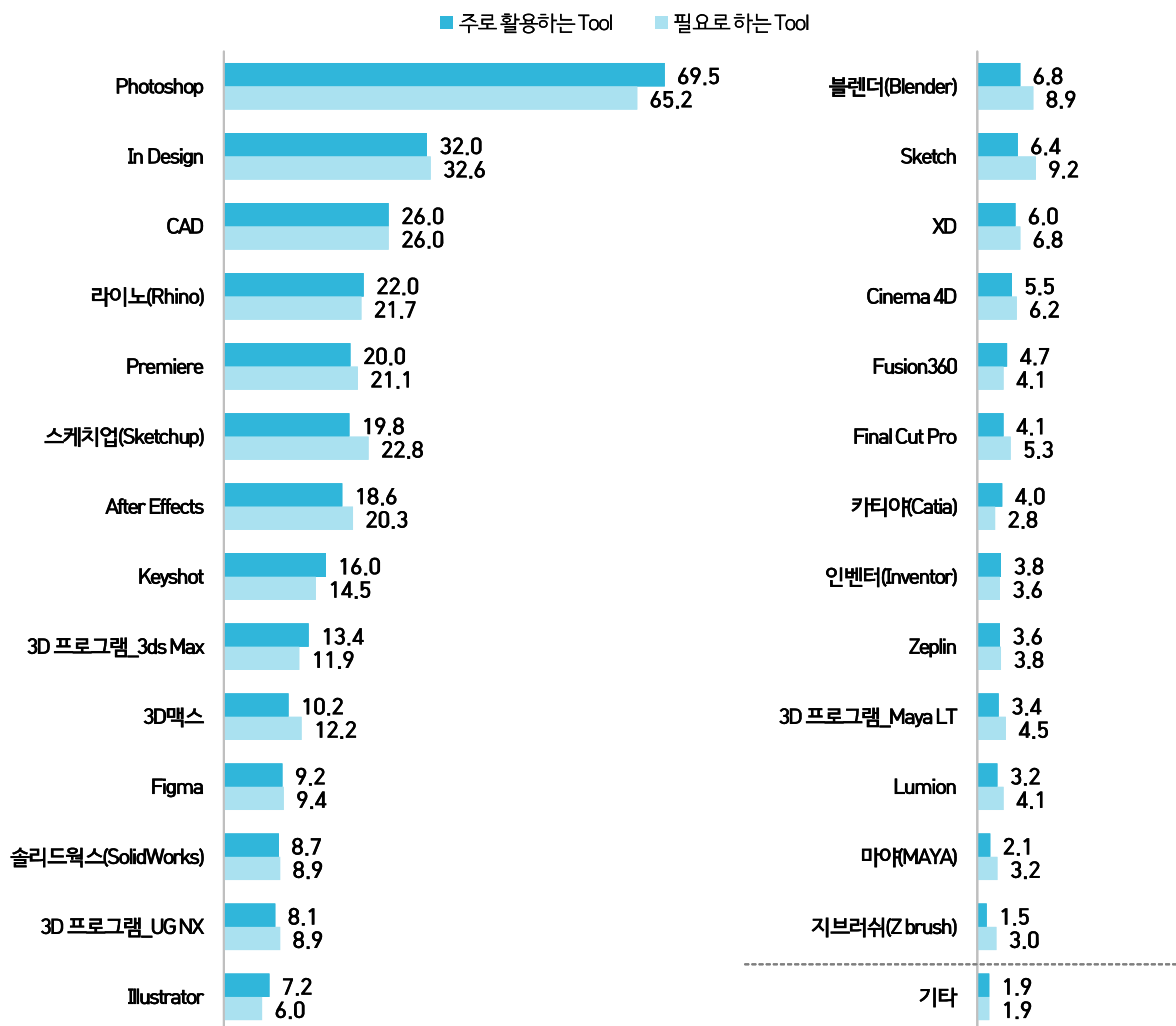
10. 디자인·문화콘텐츠 관련 업무 수행 시, 활용/필요로 하는 Tool

- 디자인·문화콘텐츠 관련 업무 수행 시, 주로 활용하는 Tool은 'Photoshop(69.5%)' > 'In Design(32.0%)' > 'CAD(26.0%)' > '라이노(22.0%)' > 'Premiere(20.0%)' 등의 순임
- 디자인·문화콘텐츠 관련 업무 수행 시, 필요로 하는 Tool은 'Photoshop(65.2%)' > 'In Design(32.6%)' > 'CAD(26.0%)' > '스케치업(22.8%)' > '라이노(21.7%)' 등의 순임

[그림 11] 디자인·문화콘텐츠 관련 업무 수행 시, 활용/필요로 하는 Tool

(Base: 전체, n=531, Unit: %, multiple)

디자인·문화콘텐츠 관련 업무 수행 시, 주로 활용/필요로 하는 Tool



문) 귀사에서 디자인·문화콘텐츠 관련 업무를 수행할 시 주로 활용하는 Tool을 모두 선택해주시요. (복수응답 가능)

문) 귀사에서 디자인·문화콘텐츠 관련 업무를 수행할 시 주로 필요로 하는 Tool을 모두 선택해주시요. (복수응답 가능)

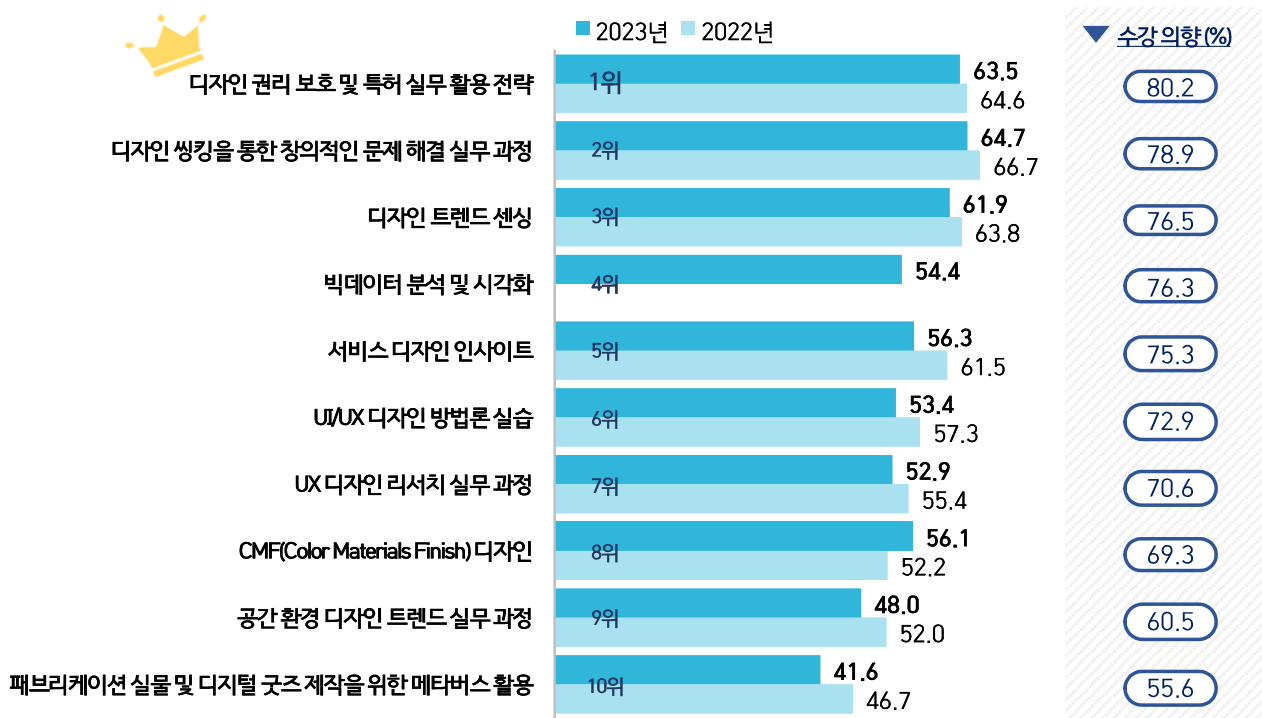
11. 디자인 교육 훈련 과정별 수요 종합 순위

- 디자인 교육 훈련 조사 과정별 업무 연관성과 수강 의향을 종합적으로 고려한 결과, 종합 순위 1위는 '디자인 권리 보호 및 특허 실무 활용 전략(업무 연관성 63.5점, 수강 의향 80.2%)'임
- 다음으로 2위 '디자인 씽킹을 통한 창의적인 문제 해결 실무 과정(업무 연관성 64.7점, 수강 의향 78.9%)', 3위 '디자인 트렌드 센싱(업무 연관성 61.9점, 수강 의향 76.5%)' 등의 순임

[그림 12] 디자인 교육 훈련 과정별 수요 종합 순위

(Base: 전체, n=2022년 524, 2023년 531, Unit: 점, %)

디자인 교육 훈련 과정별 업무 연관성 - 종합 순위



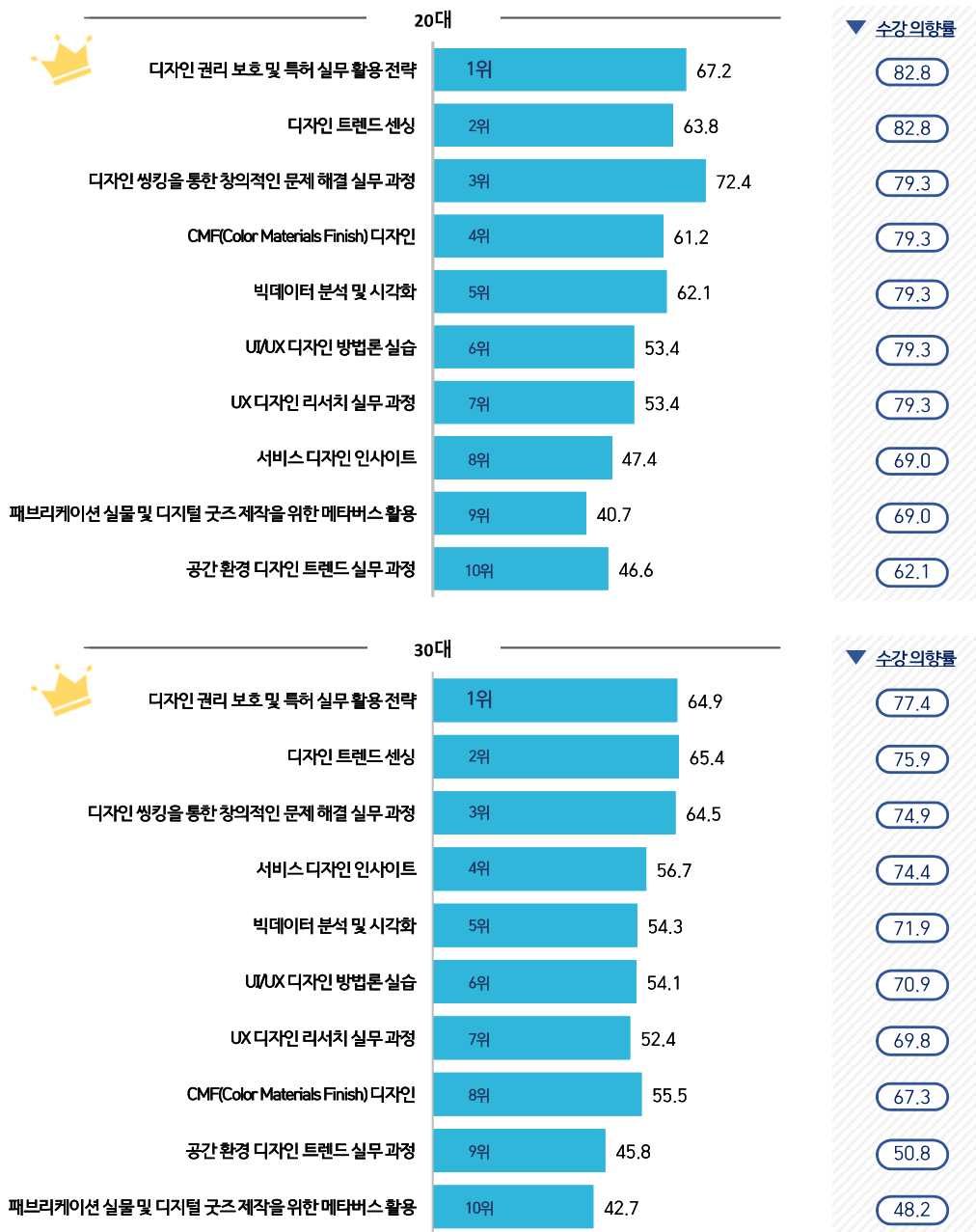
12. 디자인 교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 연령별

- 디자인 교육 훈련 조사 과정별 업무 연관성과 수강 의향을 종합적으로 고려한 결과, 종합 순위 1위는 '디자인 권리 보호 및 특허 실무 활용 전략(업무 연관성 63.5점, 수강 의향 80.2%)'임
- 다음으로 2위 '디자인 씽킹을 통한 창의적인 문제 해결 실무 과정(업무 연관성 64.7점, 수강 의향 78.9%)', 3위 '디자인 트렌드 센싱(업무 연관성 61.9점, 수강 의향 76.5%)' 등의 순임

[그림 13] 디자인 교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 연령별

(Base: 전체, n=531, Unit: %, 점)

디자인 교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 연령별

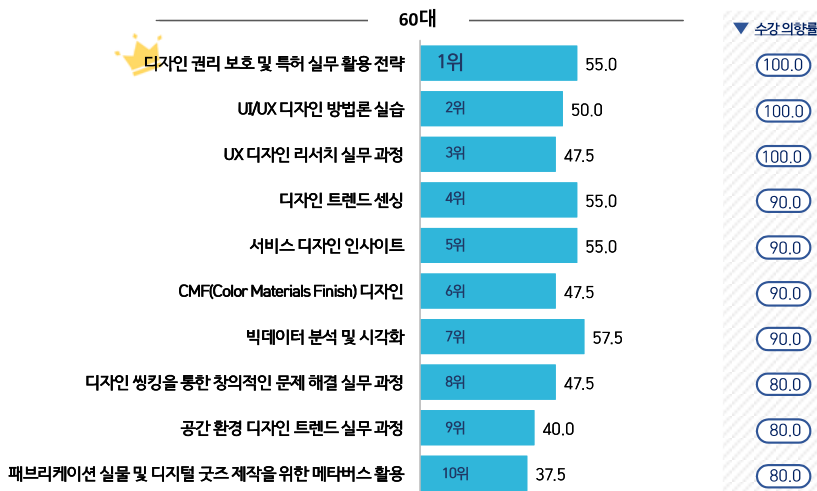
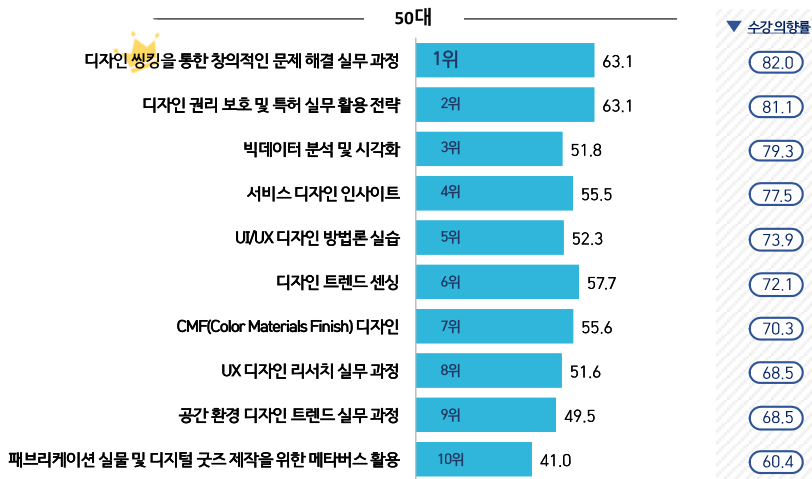
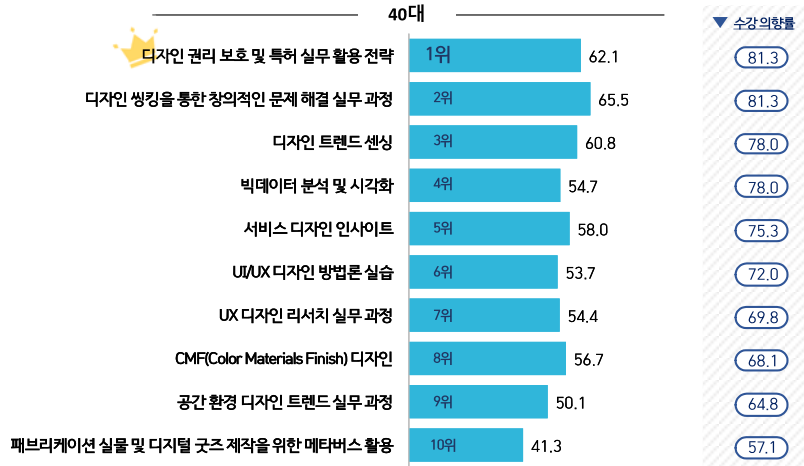


12. 디자인 교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 연령별

[그림 14] 디자인 교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 연령별

(Base: 전체, n=531, Unit: %, 점)

디자인 교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 연령별



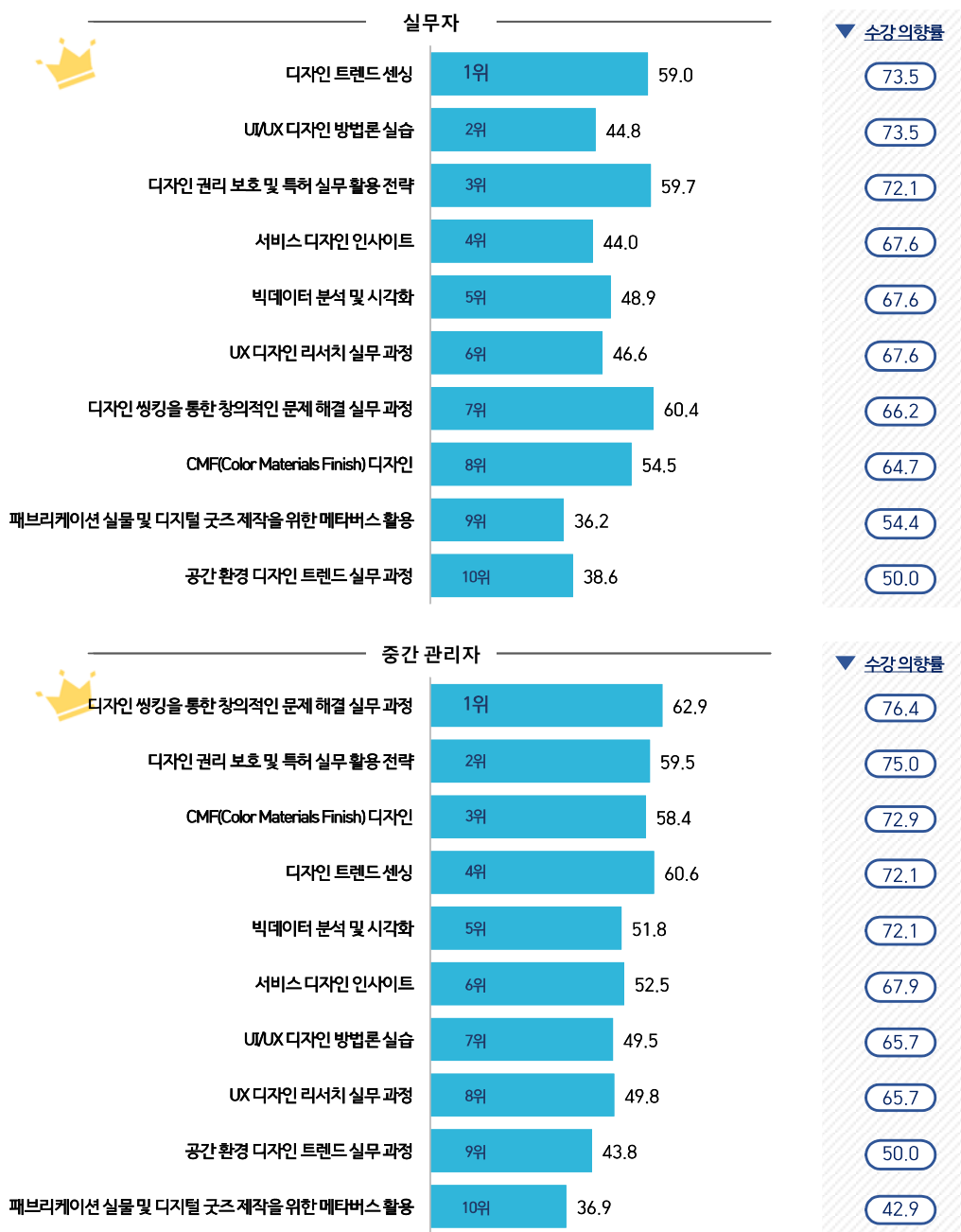
13. 디자인 교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 직급별

- 디자인 교육 훈련 조사 과정별 업무 연관성과 수강 의향을 종합적으로 고려한 결과, 종합 순위 1위는 '디자인 권리 보호 및 특허 실무 활용 전략(업무 연관성 63.5점, 수강 의향 80.2%)'임
- 다음으로 2위 '디자인 씽킹을 통한 창의적인 문제 해결 실무 과정(업무 연관성 64.7점, 수강 의향 78.9%)', 3위 '디자인 트렌드 센싱(업무 연관성 61.9점, 수강 의향 76.5%)' 등의 순임

[그림 15] 디자인 교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 직급별

(Base: 전체, n=531, Unit: %, 점)

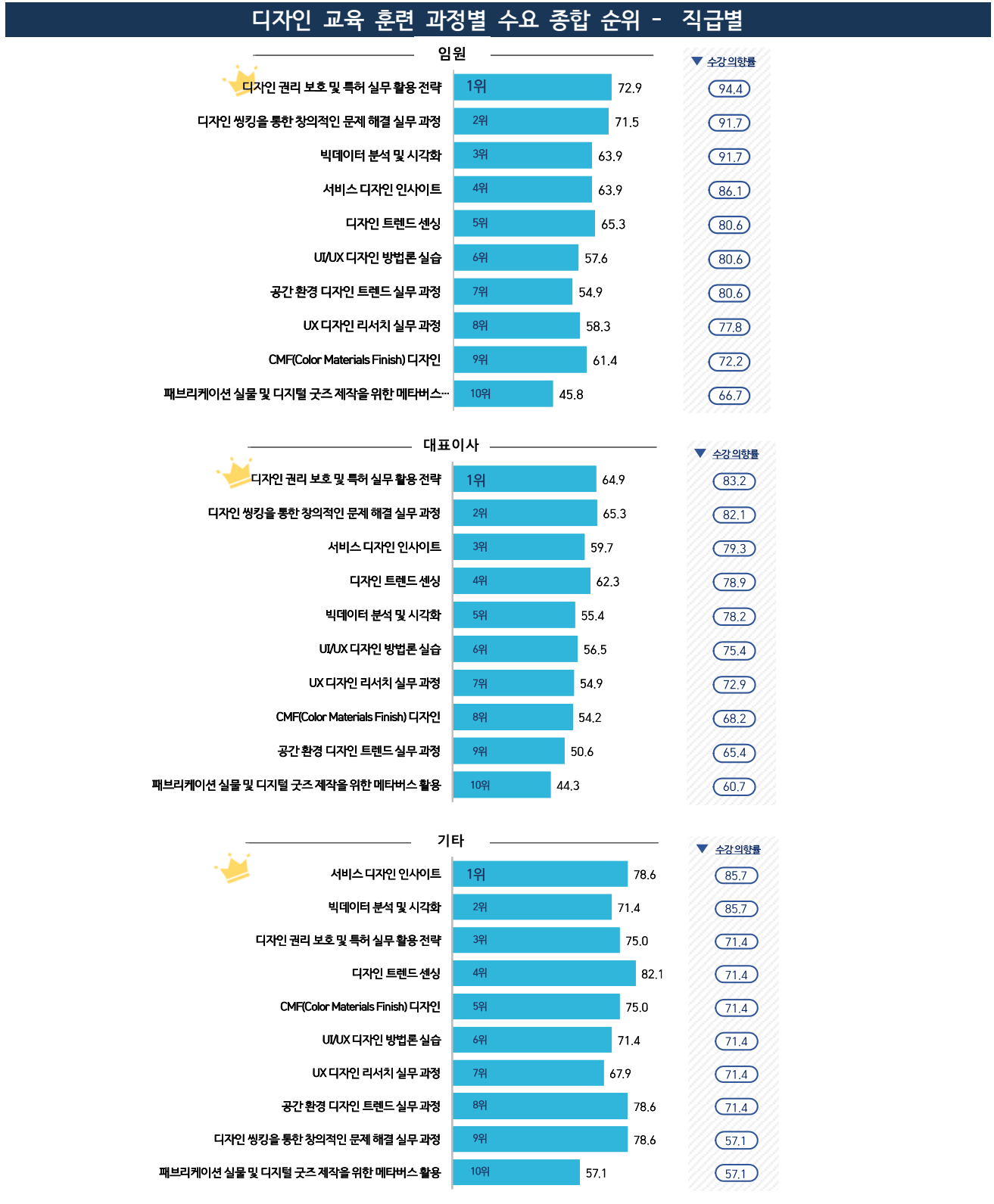
디자인 교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 직급별



13. 디자인 교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 직급별

[그림 16] 디자인 교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 직급별

(Base: 전체, n=531, Unit: %, 점)



14. 디자인 교육 훈련 조사 과정별 수요 - TOP3 수요도

- 디자인 교육 훈련 조사 과정 중 종합 순위 1~3위의 수요를 확인한 결과, 다음 표와 같음
- '디자인 권리 보호 및 특허 실무 활용 전략'은 전년 대비 수강 의향이 3.1%p 상승하여 전년도 종합 2위에서 종합 1위로 순위가 변동됨

[그림 17] 디자인 교육 훈련 조사 과정별 수요 - TOP3 수요도

(Base: 전체, n=2022년 524, 2023년 531, Unit: %, 점)

디자인 교육 훈련 조사 과정별 수요 - TOP3 수요도						
순위	1위		2위		3위	
과정명	디자인 권리 보호 및 특허 실무 활용 전략		디자인 씽킹을 통한 창의적인 문제 해결 실무 과정		디자인 트렌드 센싱	
	2022년	2023년	2022년	2023년	2022년	2023년
업무 연관성	64.6	63.5	66.7	64.7	63.8	61.9
수강 의향	77.1	80.2	79.0	78.9	76.3	76.5
교육의 요구 수준	57.0	56.6	60.6	59.2	58.1	57.2
교육이 필요한 대상	채용(신입)	8.5	16.6	13.0		
	실무자	26.6	37.1	44.8		
	중간관리자	40.5	32.0	29.9		
	임원/대표	24.5	14.3	12.2		
적정 교육 시간	8시간이상 ~16시간미만	69.3	58.0	61.2		
	16시간이상 ~23시간미만	23.4	26.9	26.6		
	24시간이상	7.3	15.1	12.2		
희망하는 교육 수준	초급	27.7	26.7	30.3		
	중급	52.0	45.4	46.3		
	고급	20.3	27.9	23.4		

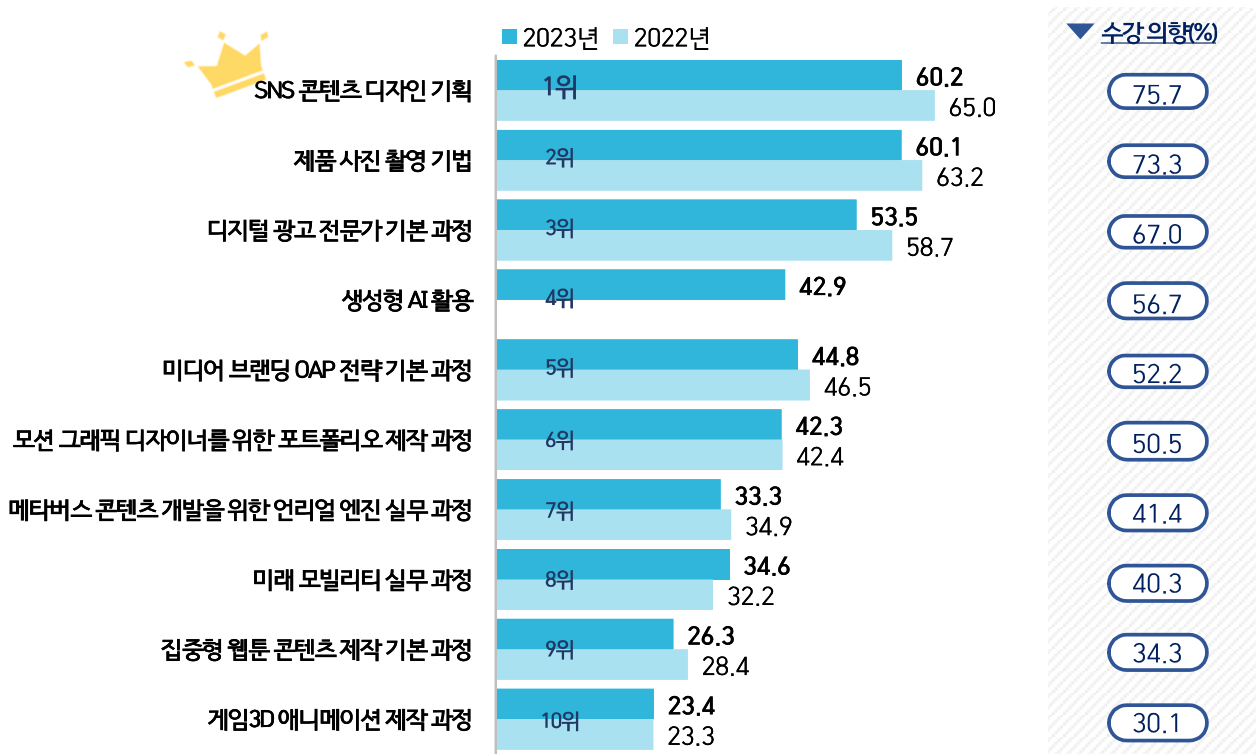
15. 문화·콘텐츠 연계교육 훈련 과정별 수요 종합 순위

- 문화콘텐츠 연계 교육 훈련 조사 과정별 업무 연관성과 수강 의향을 종합적으로 고려한 결과, 종합 순위 1위는 'SNS 콘텐츠 디자인 기획(업무 연관성 60.2점, 수강 의향 75.7%)'임
- 다음으로 2위 '제품 사진 촬영 기법(업무 연관성 60.1점, 수강 의향 73.3%)', 3위 '디지털 광고 전문가 기본 과정(업무 연관성 53.5점, 수강 의향 67.0%)' 등의 순위

[그림 18] 문화·콘텐츠 연계교육 훈련 과정별 수요 종합 순위

(Base: 전체, n=2022년 524, 2023년 531, Unit: 점, %)

문화·콘텐츠 연계교육 훈련 과정별 업무 연관성 - 종합 순위



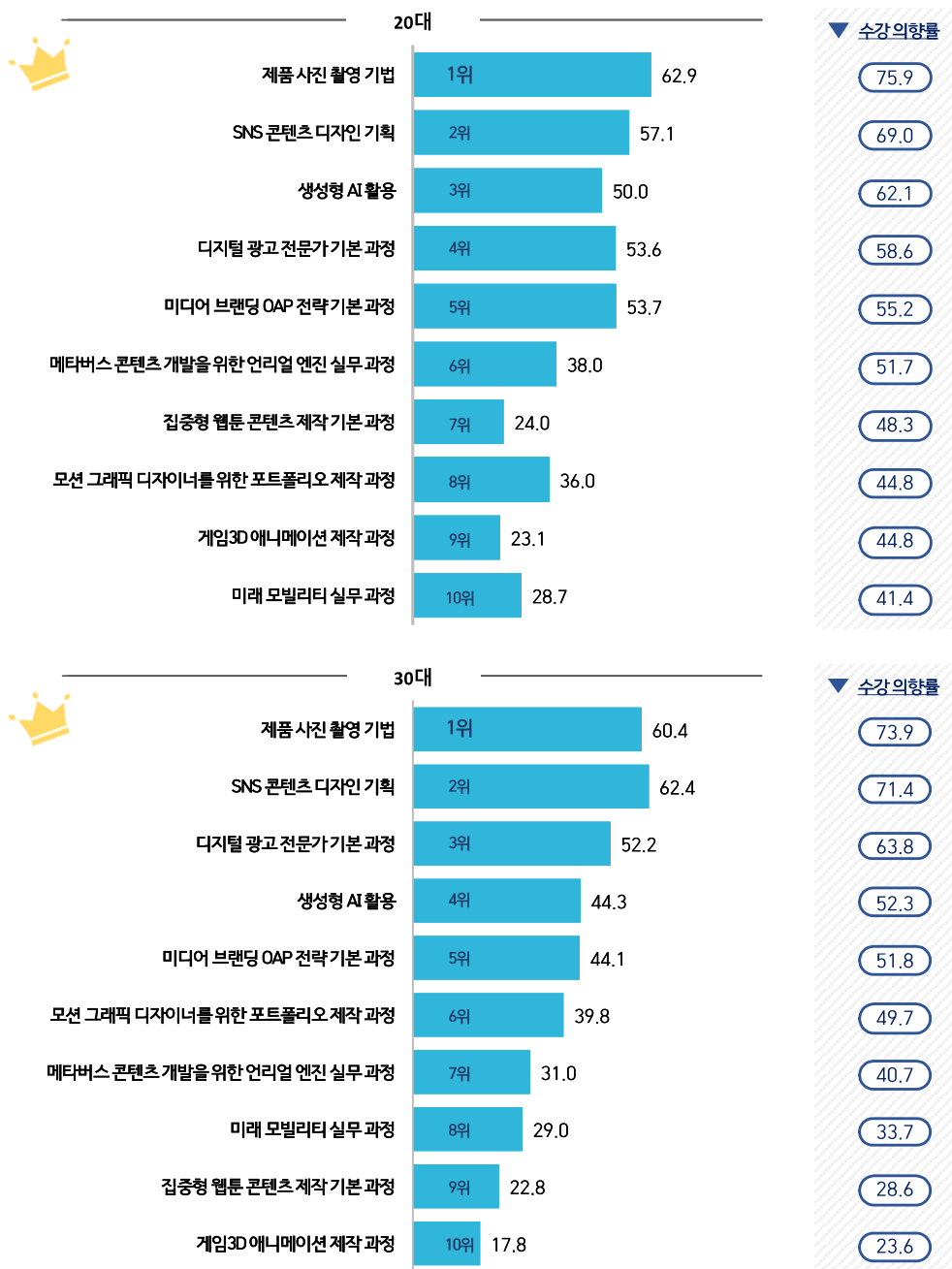
16. 문화·콘텐츠 연계교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 연령별

- 디자인 교육 훈련 조사 과정별 업무 연관성과 수강 의향을 종합적으로 고려한 결과, 종합 순위 1위는 '디자인 권리 보호 및 특허 실무 활용 전략(업무 연관성 63.5점, 수강 의향 80.2%)'임
- 다음으로 2위 '디자인 씽킹을 통한 창의적인 문제 해결 실무 과정(업무 연관성 64.7점, 수강 의향 78.9%)', 3위 '디자인 트렌드 센싱(업무 연관성 61.9점, 수강 의향 76.5%)' 등의 순임

[그림 19] 문화·콘텐츠 연계교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 연령별

(Base: 전체, n=531, Unit: %, 점)

문화·콘텐츠 연계교육 훈련 과정별 업무 연관성 순위 - 연령별

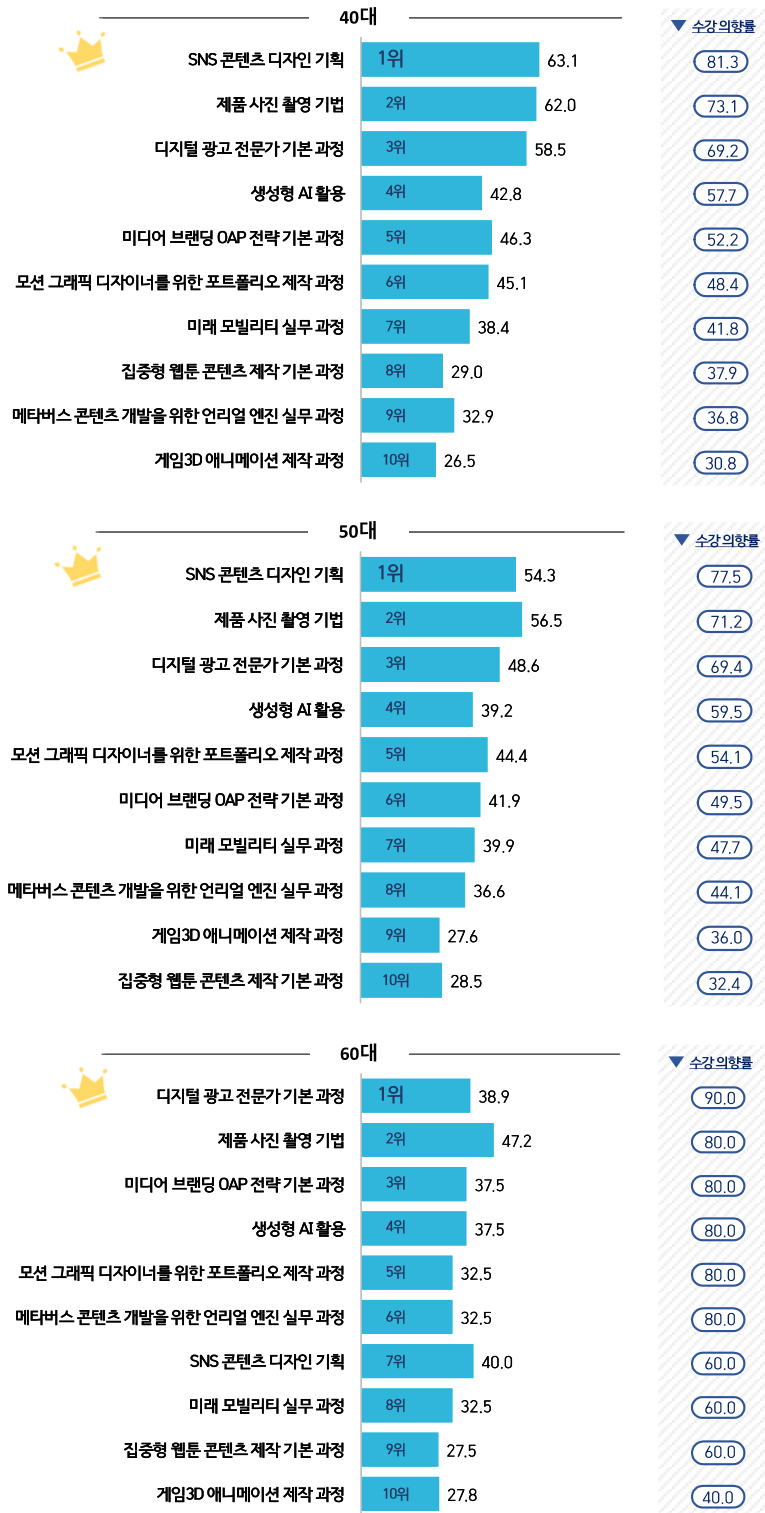


16. 문화·콘텐츠 연계교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 연령별

[그림 20] 문화·콘텐츠 연계교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 연령별

(Base: 전체, n=531, Unit: %, 점)

문화·콘텐츠 연계교육 훈련 과정별 업무 연관성 순위 - 연령별



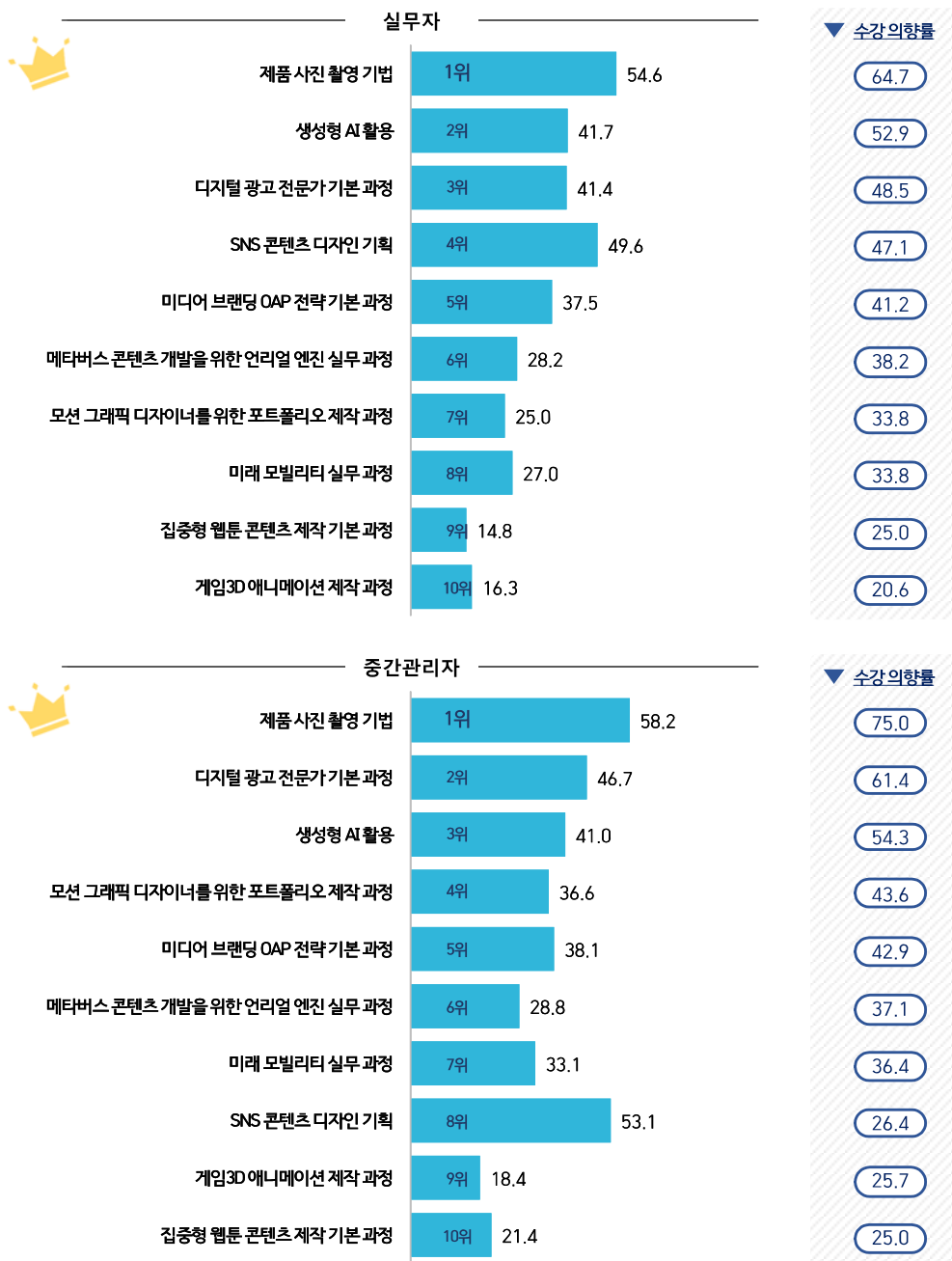
16. 문화·콘텐츠 연계교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 직급별

- 디자인 교육 훈련 조사 과정별 업무 연관성과 수강 의향을 종합적으로 고려한 결과, 종합 순위 1위는 '디자인 권리 보호 및 특허 실무 활용 전략(업무 연관성 63.5점, 수강 의향 80.2%)'임
- 다음으로 2위 '디자인 씽킹을 통한 창의적인 문제 해결 실무 과정(업무 연관성 64.7점, 수강 의향 78.9%)', 3위 '디자인 트렌드 센싱(업무 연관성 61.9점, 수강 의향 76.5%)' 등의 순임

[그림 21] 연령별문화·콘텐츠 연계교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 직급별

(Base: 전체, n=531, Unit: %, 점)

문화·콘텐츠 연계교육 훈련 과정별 업무 연관성 종합 순위 - 직급별

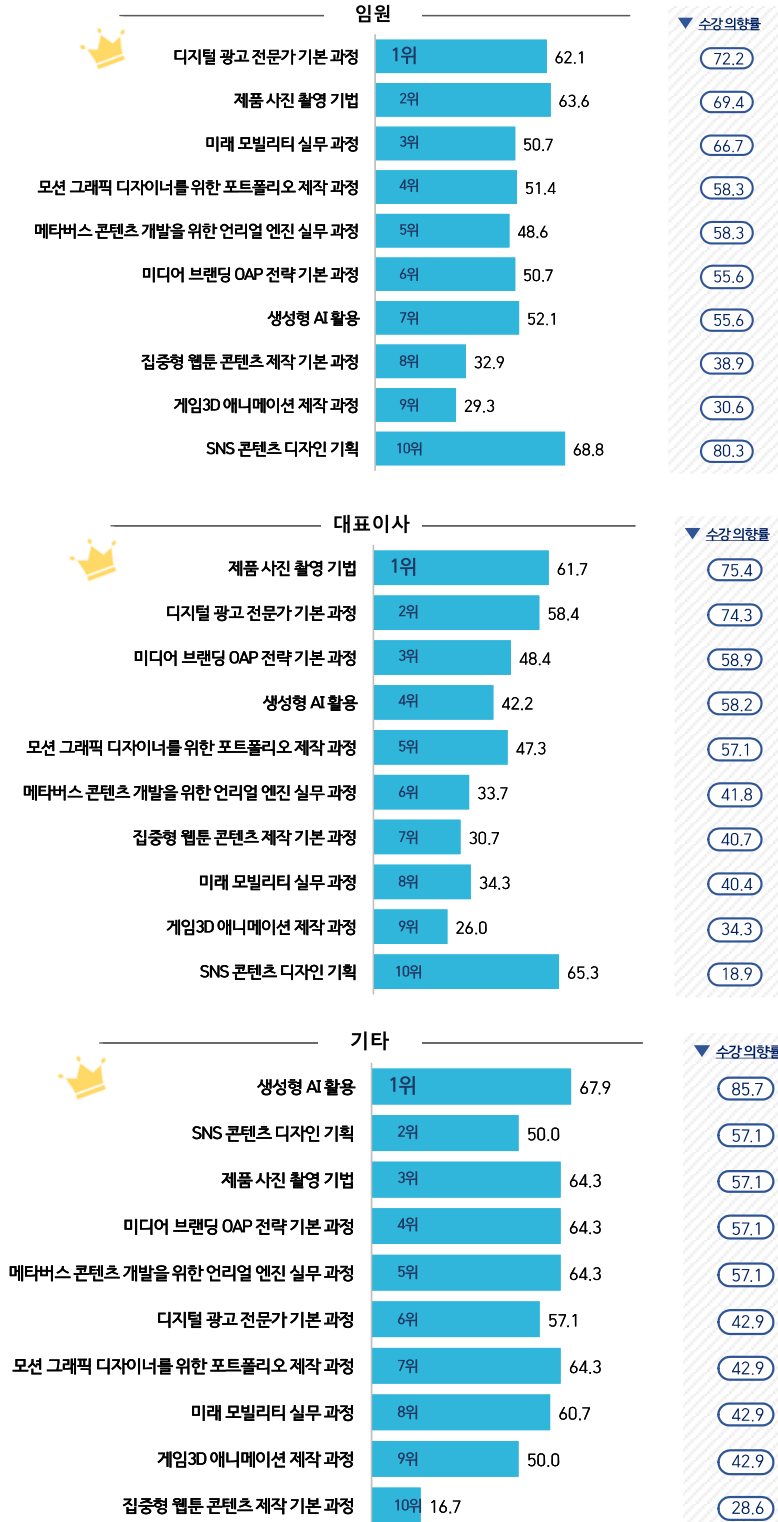


16. 문화·콘텐츠 연계교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 연령별

[그림 22] 연령별 문화·콘텐츠 연계교육 훈련 과정별 수요 종합 순위 - 직급별

(Base: 전체, n=531, Unit: %, 점)

문화·콘텐츠 연계교육 훈련 과정별 업무 연관성 종합 순위 - 직급별



17. 문화·콘텐츠 연계교육 훈련 조사 과정별 수요 - TOP3 수요도

- 문화콘텐츠 연계 교육 훈련 조사 과정 중 종합 순위 1~3위의 수요를 확인한 결과, 다음 표와 같음
- 교육의 업무 연관성은 전년 대비 모두 하락하였으나, 수강 의향은 'SNS 콘텐츠 디자인 기획'이 1.3%p 상승, '디지털 광고 전문가 기본 과정'이 1.0%p 상승함

[그림 23] 문화·콘텐츠 연계교육 훈련 조사 과정별 수요 - TOP3 수요도

(Base: 전체, n=2022년 524, 2023년 531, Unit: %, 점)

문화·콘텐츠 연계교육 훈련 조사 과정별 수요 - TOP3 수요도

순위	1위		2위		3위		
	SNS 콘텐츠 디자인 기획		제품 사진 촬영 기법		디지털 광고 전문가 기본 과정		
과정명	2022년	2023년	2022년	2023년	2022년	2023년	
업무 연관성	65.0	60.2	63.2	60.1	58.7	53.5	
수강 의향	74.4	75.7	73.5	73.3	66.0	67.0	
교육의 요구 수준	58.2	56.1	56.0	56.2	52.7	50.4	
교육이 필요한 대상	채용(신임)	22.6	23.4	21.1	48.2	51.2	44.4
	실무자	21.7	20.5	26.2	7.5	4.9	8.3
	중간관리자	7.5	4.9	8.3	58.6	63.1	59.9
	임원/대표	24.7	11.5	23.0	16.8	11.5	17.1
적정 교육 시간	8시간이상 ~16시간미만	24.7	11.5	23.0	16.8	11.5	17.1
	16시간이상 ~23시간미만	16.8	33.1	30.9	36.0	40.1	41.6
	24시간이상	33.1	30.9	36.0	26.7	27.3	22.4
희망하는 교육 수준	초급	33.1	30.9	36.0	40.1	41.8	41.6
	중급	40.1	26.7	27.3	22.4	22.4	22.4
	고급	26.7	22.4	22.4	22.4	22.4	22.4

PART 3

부록

I. 조사 설문지

산업계 주도 청년맞춤형 훈련사업 수요조사

본 조사는 산업계 주도 청년맞춤형 훈련사업을 위한 교육요구와 교육훈련 수요를 파악하여, 교육과정 신설 및 교육운영 계획을 수립하기 위한 목적으로 사용됩니다.

- 사업명: 2023년도 산업계 주도 청년맞춤형 훈련사업
- 조사 기간: 2023년 6월 26일 ~ 7월 7일(약 2주간)
- 조사 대상: (전국) 청년맞춤형 협약기업 및 예비 협약기업 담당자
- 조사 방법: 온라인 조사 (모바일 또는 웹으로 참여 가능)
- 주관 기관: 한국디자인진흥원 (지역균형발전실 양산융합센터)
- 조사 기관: 한국갤럽 (문혜령 연구원: 02-3702-1056)

끝까지 응답해주신 분에게는 한국디자인진흥원에서 3만원 상당의 답례품을 발송해 드리겠습니다.
(※ 조사 완료 후 답례품 수령자 정보를 정확히 기재하신 경우에만 발송이 가능합니다.)

PART I. 소속 기관/업무 관련 및 일반적 특성

SQ1. 귀하의 소속 기관 유형을 선택해 주십시오.

- ① 소셜벤처/임팩트 기업 ② 대학교(산학협력단) ③ 공공기관 ④ 중소기업
⑤ 대기업 ⑥ 기타 ()

SQ2. 귀하의 현재 직급을 선택해 주십시오.

- ① 실무자(대리급 이하) ② 실무자 및 중간관리자(과장, 차장, 부장 등) ③ 임원 ④ 대표이사 ⑤ 기타()

SQ3. 소속 기관의 소재 지역을 선택해 주십시오.

- ① 수도권(서울/경기/인천) ② 충청권(충북/충남/대전/세종) ③ 전라권(광주/전북/전남)
④ 경상권(부산/울산/대구/경북/경남) ⑤ 강원권(강원) ⑥ 제주권(제주)

SQ4. 귀하의 소속기관 "업종"은 다음 중 무엇입니까? 해당되는 업종을 모두 선택해 주십시오. (복수응답 가능)

- ① 경영, 기획 ② 생산/품질 관리, 제조 ③ R&D 연구개발 ④ 판매, 영업
⑤ 홍보, 마케팅 ⑥ 교육 운영 및 기획 ⑦ 디자인 ⑧ 서비스업
⑨ 기타 ()

SQ5. 귀하의 업무 경력은 다음 중 어디에 해당됩니까?

- ① 1년 미만 ② 1~2년 ③ 3~5년 ④ 6~10년 ⑤ 11~15년
⑥ 16~20년 ⑦ 21~25년 ⑧ 26년 이상

SQ6. 귀하의 성별을 선택해 주십시오.

- ① 남자 ② 여자

SQ7. 실례지만, 귀하는 몇 년생이십니까?

()년

SQ8. 귀하께서 “교육과정” 참여 시 고려하는 사항은 다음 중 무엇입니까? (복수응답 가능)

- ① 강사의 지명도
- ② 나의 진로와의 적합성
- ③ 사회 트렌드, 영향력의 정도
- ④ 회사 승진 가점 반영(교육 이수 등) 사항
- ⑤ 회사 연간 의무 교육 시간 반영 여부
- ⑥ 직무 역량 개발 가능성
- ⑦ 기타()

PART II. 교육 운영에 대한 선호도

Q1. 선호(희망)하시는 교육과정 시기는 ‘월 중’ 언제입니까?

- ① 매월 초순(1~10일) ② 매월 중순(11~20일) ③ 매월 하순(21일~30일) ④ 상관없음

Q2. 선호(희망)하시는 교육과정 일정은 ‘주 중’ 언제입니까?

- ① 평일 근무일(9시~18시, 8시간) ② 평일 근무일(19시~22시, 3시간) ③ 주말 ④ 상관없음

Q3. 선호(희망)하시는 교육과정의 개설 요일을 모두 선택해 주십시오. (복수응답 가능)

- ① 월 ② 화 ③ 수 ④ 목 ⑤ 금 ⑥ 토 ⑦ 기타 ()

Q4. 교육과정은 온라인을 선호하십니까 오프라인(대면) 을 선호하십니까?

- ① 온라인을 선호함 ② 오프라인(대면)을 선호함 ③ 상관없음

Q4-1. (1. 온라인을 선호함, 3. 상관없음 응답자만) 다음 중 어떤 방법을 가장 선호하십니까?

- ① e 러닝 방식 ② 실시간 화상 회의 방식 ③ 기타 ()

Q5. 선호(희망)하시는 교육과정은 다음 중 어떤 교육 방법을 활용하는 것이 효과적이라고 생각하십니까? 효과적이라고 생각하는 순서대로 2순위까지 선택해 주십시오.

1		2	
---	--	---	--

- ① 이론을 기반으로 한 직무 수행 절차와 방법(강의법)
- ② 직무 적용을 위해 실습중심으로의 기술 습득(실습법)
- ③ 직무수행능력을 향상하기 위한 토론과 문제해결 중심의 교육(토의법)
- ④ 직무수행을 위한 사례중심의 강의와 토론(강의법+토의법)
- ⑤ 기타()

Q6. 선호(희망)하시는 교육 운영 시간을 모두 선택해 주십시오. (복수응답 가능)

- ① 8~16시간 ② 20~30시간 ③ 35~50시간 ④ 기타()

Q12. 지금부터는 "디자인 교육" 훈련 조사 과정별 교육 수요에 대해 여쭙겠습니다.
 설문은 총 10가지 교육 과정에 대해 업무 연관성, 교육 요구 수준 등으로 구성되어 있습니다.

과정명	
12A	1. CMF(Color Materials Finish) 디자인 - 산업디자이너가 직접 제품을 기획하고 효율적으로 생산할 수 있는 능력을 갖출 수 있는 분야 - 이제는 CMF 디자인 테크놀로지 역량이 필요한 시기
12B	2. UI/UX 디자인 방법론 및 실습 - 과거 제품의 외관에 치중되어 있던 디자인의 영역과 디자이너의 역할이 IT와 디지털 기기의 부상에 따라 모바일 UI/UX 등 사용자 경험 및 인터랙션 영역 확장
12C	3. 디자인 트렌드 센싱 - 글로벌 디자인 트렌드 변화와 Post Covid 시대의 디자인 방향 - 디자이너는 물론, 상품기획, 마케터 누구나 쉽게 디자인 트렌드를 센싱하고 자신의 업무 활용 트렌드 소스 제공 및 분석법 실습
12D	4. 서비스 디자인 인사이트 - 디지털 패브리케이션 시대에 주류 트렌드를 파악하고 현장 중심의 인사이트를 도출하여, 혁신적인 비즈니스를 발굴 - 고객 경험과 스트리밍릴 기반점 교육
12E	5. 패브리케이션 실물 및 디지털 굿즈 제작을 위한 메타버스 활용 - 디지털 패브리케이션을 활용한 디자인 굿즈 패턴 디자인 교육 - 개별 디자인 상품 및 작품을 대량 생산화 가능한 패턴 디자인으로 연구 활동 및 실습을 통해 고유의 문화 콘텐츠 개발
12F	6. UX 디자인 리서치 실무 과정 - 디자인 및 문화 전반 콘텐츠의 지속적인 부가 가치를 높이기 위해 시장의 트렌드와 이용자 분석을 반영하여 활용 가능한 콘텐츠 분야를 선정하고 관리하는 것을 목표
12G	7. 디자인 권리 보호 및 특허 실무 활용 전략 과정 - 디자인 창작물의 개발자가 본 교육을 통해 디자인 권리 보호 방법 습득 - 이종 및 동종 특허 검색을 활용한 상황별 대응 전략 구성 방법 습득
12H	8. 공간 환경 디자인 트렌드 실무 과정 - 4차 산업혁명 시대를 이끄는 공간, 환경, 디자인 메가 트렌드 주요 핵심 내용을 교육하여 기업 실무디자이너가 4IR에 맞는 콘텐츠를 기획하고 설계하는데 필요한 뉴 트렌드 중심의 훈련
12I	9. 디자인 썬킹을 통한 창의적인 문제 해결 실무 과정 - 단순한 제품의 외양이나 개발단계에만 디자인적 사고방식과 프로세스를 적용하는 것이 아닌 작품의 기획, 마케팅, R&D 등 전 과정에 걸쳐 다양한 분야의 이해를 통해 창의적인 문제 해결
12J	10. 빅데이터 분석 및 시각화 - 데이터의 시각적 분석 도구와 기법을 중심으로 한 데이터 기반을 바탕으로 문제를 가장 빠르고 객관적으로 분석하면서도 창의적으로 해결하는 분야

Q12A-1. < 12A~J까지 순서대로 교육 과정명 나오게 프로그램 > 교육과 귀하의 업무 연관성은 어느 정도입니까?
 (업무 연관성이란 회사의 업무 수행과 관련된 정도를 의미합니다.)

- ① 매우 낮음 ② 낮음 ③ 보통 ④ 높음 ⑤ 매우 높음 ⑥ 해당사항 없음

Q12A-2. < 12A~J까지 순서대로 교육 과정명 나오게 프로그램 > 교육의 요구 수준은 어느 정도입니까? (요구 수준이란 담당자가 해당 능력을 필요로 하는 수준을 의미합니다.)

- ① 매우 낮음 ② 낮음 ③ 보통 ④ 높음 ⑤ 매우 높음

Q12A-3. < 12A~J까지 순서대로 교육 과정명 나오게 프로그램 > 교육이 필요한 대상은 다음 중 누구라고 생각하십니까? 필요하다고 생각하는 순서대로 2순위까지 선택해 주십시오.

1		2	
---	--	---	--

- ① 채용(신입) ② 실무자 (대리급 이하) ③ 실무자 및 중간 관리자(과장, 차장, 부장) ④ 임원 ⑤ 대표

Q12A-4. < 12A~J까지 순서대로 교육 과정명 나오게 프로그램 > 교육의 학습 시간은 어느 정도가 적당하다고 생각하십니까?

- ① 8시간 이상~16시간 미만 ② 16시간 이상~23시간 미만 ③ 24시간 이상

Q12A-5. < 12A~J까지 순서대로 교육 과정명 나오게 프로그램 > 교육의 강의 수준은 어느 정도로 희망하십니까?

- ① 초급 ② 중급 ③ 고급

Q12A-6. < 12A~J까지 순서대로 교육 과정명 나오게 프로그램 > 교육을 무료로 지원한다면 수강할 의향이 있으십니까? (단, 협약을 하시는 경우 무료로 지원받으실 수 있습니다.)

- ① 수강 의향 있음 ② 수강 의향 없음

Q13. 다음 "디자인 교육" 훈련 과정 중 귀하의 회사에 입사하려는 지원자가 수강하면 유용하다고 생각하는 강의를 유용하다고 생각하는 순서대로 2순위까지 선택해 주십시오. (보기 문항 로테이션)

1		2	
---	--	---	--

과정명	
13A	1. CMF(Color Materials Finish) 디자인 - 산업디자이너가 직접 제품을 기획하고 효율적으로 생산할 수 있는 능력을 갖출 수 있는 분야 - 이제는 CMF 디자인 테크놀로지 역량이 필요한 시기
13B	2. UI/UX 디자인 방법론 및 실습 - 과거 제품의 외관에 집중되어 있던 디자인의 영역과 디자이너의 역할이 IT와 디지털 기기의 부상에 따라 모바일 UI/UX 등 사용자 경험 및 인터랙션 영역 확장
13C	3. 디자인 트렌드 센싱 - 글로벌 디자인 트렌드 변화와 Post Covid 시대의 디자인 방향 - 디자이너는 물론, 상품기획, 마케터 누구나 쉽게 디자인 트렌드를 센싱하고 자신의 업무 활용 트렌드 스스 제품 및 분석법 실습
13D	4. 서비스 디자인 인사이트 - 디지털 트랜스포메이션 시대에 주류 트렌드를 파악하고, 현장 중심의 인사이트를 도출하여, 혁신적인 비즈니스를 발굴 - 고객 경험과 스토리텔링 기반형 교육
13E	5. 패브리케이션 실물 및 디지털 굿즈 제작을 위한 메타버스 활용 - 디지털 패브리케이션을 활용한 디자인 굿즈 패턴 디자인 교육 - 개별 디자인 상품 및 작품을 대량 생산화 가능한 패턴 디자인으로 연구 활동 및 실습을 통해 교육의 문화 콘텐츠 개발
13F	6. UX 디자인 리서치 실무 과정 - 디자인 및 문화 전반 콘텐츠의 지속적인 부가가치를 높이기 위해 시장의 트렌드와 이용자 분석을 반영하여 활용 가능한 콘텐츠 분야를 선정하고 관리하는 것을 목표
13G	7. 디자인 권리 보호 및 특허 실무 활용 전략 과정 - 디자인 창작물의 개발자가 본 교육을 통해 디자인 권리 보호 방법 습득 - 이종 및 동종 특허 검색을 활용한 상표별 대응 전략 구성 방법 습득
13H	8. 공간 환경 디자인 트렌드 실무 과정 - 4차 산업혁명 시대를 이끄는 공간, 환경, 디자인 메가 트렌드 주요 핵심 내용을 교육하여 기업 실무디자이너가 4IR에 맞는 콘텐츠를 기획하고 설계하는데 필요한 뉴 트렌드 중심의 훈련
13I	9. 디자인 썬킹을 통한 창의적인 문제 해결 실무 과정 - 단순히 제품의 외양이나 개발단계에만 디자인적 사고방식과 프로세스를 적용하는 것이 아닌 제품의 기획, 마케팅, R&D 등 전 과정에 걸쳐 다양한 분야의 이해를 통해 창의적인 문제 해결
13J	10. 빅데이터 분석 및 시각화 - 데이터의 시각적 분석 도구와 기법을 중심으로 한 데이터 기반을 바탕으로 문제를 가장 빠르고 객관적으로 분석하면서도 창의적으로 해결하는 분야

Q14. 지금부터는 “문화·콘텐츠 연계교육” 훈련 조사 과정별 교육 수요에 대해 여쭙겠습니다.
설문은 총 10가지 교육 과정에 대해 업무 연관성, 교육 요구 수준 등으로 구성되어 있습니다.

과정명	
14A	1. 생성형 AI 활용 - ChatGPT 등이 대표적인 생성형(Generative) AI로 명령어를 통해 사용자의 의도를 이해하고 주어진 데이터로 텍스트, 이미지, 오디오, 비디오 등 새로운 콘텐츠를 생성하는 기술 교육
14B	2. SNS 콘텐츠 디자인 기획 - 디지털 콘텐츠 시장의 트렌드를 이해하고 유튜브, 블로그, 인스타그램 등 채널의 특징에 맞게 콘텐츠를 기획하고 직접 제작
14C	3. 제품 사진 촬영 기법 - 글로벌 시대에 걸맞게 시장 진출에 필요한 요소 중 하나인 자사 제품의 전문적 홍보를 위해 결과물을 가지고 스타일사진과 함께 홍보용 카탈로그 제작 기획 실습
14D	4. 게임3D 애니메이션 제작 과정 - 게임3D 애니메이션 제작을 통해 게임콘텐츠 제작 과정 및 구체적인 산업 현장의 이해를 통한 게임 그래픽 디자인 실무 전문가 양성
14E	5. 모션그래픽 디자이너를 위한 포트폴리오 제작 과정 - 영상 제작에 있어 촬영하기 어려운 보거나 상황을 구현하기 위한 시각효과 작업과 영상에 움직임을 부여하는 모든 그래픽 작업을 통해 영상의 가치 극대화를 추구
14F	6. 집중형 웹툰 콘텐츠 제작 기본 과정 - 새로운 플랫폼의 중심에서 다양한 가능성을 보여주고 있는 분야로 글과 그림으로 연출된 이미지 콘텐츠를 제작, 활용하고 이를 새로운 매체인 웹을 통해 발표
14G	7. 디지털 광고 전문가 기본 과정 - 디지털 마케팅에 대한 기본 지식 습득을 통한 업무수행 능력 제고
14H	8. 미디어 브랜딩 OAP 전략 기본 과정 - OAP 전략을 토대로 브랜드 마케팅 전반의 이해를 돕고 전략적 미디어 브랜딩을 위한 기획 및 관리에 이르는 핵심개념의 심화 학습
14I	9. 메타버스 콘텐츠 개발을 위한 언리얼 엔진 실무 과정 - 4차 산업혁명 시대에 맞는 언리얼 전문가를 양성하기 위한 기본적인 직무능력을 바탕으로 효과적인 프로그램 등 활용을 위한 과정
14J	10. 미래 모빌리티 실무 과정 - 미래 모빌리티 산업 분야의 현업 실무 요구의 3D 디지털 제품 디자인 직무 능력을 향상시켜 4차 산업혁명 시대에 적합한 전문 인재 양성

Q14A-1. < 14A~J까지 순서대로 교육 과정명 나오게 프로그램 > 교육과 귀하의 업무 연관성은 어느 정도입니까?
(업무 연관성이란 회사의 업무 수행과 관련된 정도를 의미합니다.)

- ① 매우 낮음 ② 낮음 ③ 보통 ④ 높음 ⑤ 매우 높음 ⑥ 해당사항 없음

Q14A-2. < 14A~J까지 순서대로 교육 과정명 나오게 프로그램 > 교육의 요구 수준은 어느 정도입니까? (요구 수준이란 담당자가 해당 능력을 필요로 하는 수준을 의미합니다.)

- ① 매우 낮음 ② 낮음 ③ 보통 ④ 높음 ⑤ 매우 높음

Q14A-3. < 14A~J까지 순서대로 교육 과정명 나오게 프로그램 > 교육이 필요한 대상은 다음 중 누구라고 생각하십니까? 필요하다고 생각하는 순서대로 2순위까지 선택해 주십시오.

1		2	
---	--	---	--

- ① 채용(신입) ② 실무자 (대리급 이하) ③ 실무자 및 중간 관리자(과장, 차장, 부장) ④ 임원 ⑤ 대표

Q14A-4. < 14A~J까지 순서대로 교육 과정명 > 교육의 학습 시간은 어느 정도가 적당하다고 생각하십니까?

- ① 8시간 이상~16시간 미만 ② 16시간 이상~23시간 미만 ③ 24시간 이상

Q14A-5. < 14A~J까지 순서대로 교육 과정명 > 교육의 강의 수준은 어느 정도로 희망하십니까?

- ① 초급 ② 중급 ③ 고급

Q14A-6. < 14A~J까지 순서대로 교육 과정명 > 교육을 무료로 지원한다면 수강할 의향이 있으십니까? (단, 협약을 하시는 경우 무료로 지원받으실 수 있습니다.)

- ① 수강 의향 있음 ② 수강 의향 없음

Q15. 다음 “문화·콘텐츠 연계교육” 훈련 과정 중 귀하의 회사에 입사하려는 지원자가 수강하면 유용하다고 생각하는 강의를 유용하다고 생각하는 순서대로 2순위까지 선택해 주십시오. (보기 문항 로테이션)

1		2	
---	--	---	--

과정명	
15A	1. 생성형 AI 활용 - ChatGPT 등이 대표적인 생성형(Generative) AI로 영역어를 통해 사용자의 의도를 이해하고 주어진 데이터로 텍스트, 이미지, 오디오, 비디오 등 새로운 콘텐츠를 생성하는 기술 교육
15B	2. SNS 콘텐츠 디자인 기획 - 디지털 콘텐츠 시장의 트렌드를 이해하고 유튜브, 블로그, 인스타그램 등 채널의 특징에 맞게 콘텐츠를 기획하고 직접 제작
15C	3. 제품 사진 촬영 기법 - 글로벌 시대에 걸맞게 시장 진출에 필요한 요소 중 하나인 자사 제품의 효율적 홍보를 위해 결과물을 가지고 스틸사진과 함께 홍보용 카탈로그 제작 기획 실습
15D	4. 게임3D 애니메이션 제작 과정 - 게임3D 애니메이션 제작을 통해 게임콘텐츠 제작 과정 및 구체적인 산업 현장의 이해를 통한 게임 그래픽 디자인 실무 전문가 양성
15E	5. 모션그래픽 디자이너를 위한 포트폴리오 제작 과정 - 영상 제작에 있어 촬영하기 어려운 효과나 상황을 구현하기 위한 시각효과 작업과 영상에 움직임의 부여하는 모션 그래픽 작업을 통해 영상의 가치 극대화를 추구
15F	6. 집중형 웹툰 콘텐츠 제작 기본 과정 - 새로운 플랫폼의 중심에서 다양한 가능성을 보여주고 있는 분야로 글과 그림으로 연출된 이미지 콘텐츠를 제작, 활용하고 이를 새로운 매체인 웹을 통해 발표
15G	7. 디지털 광고 전문가 기본 과정 - 디지털 마케팅에 대한 기본 지식 습득을 통한 업무수행 능력 제고
15H	8. 미디어 브랜딩 OAP 전략 기본 과정 - OAP 전략을 토대로 브랜드 마케팅 전반의 이해를 돕고 전략적 미디어 브랜딩을 위한 기획 및 관리에 이르는 핵심개념의 심화 학습
15I	9. 메타버스 콘텐츠 개발을 위한 언리얼 엔진 실무 과정 - 4차 산업혁명 시대에 맞는 언리얼 전문가를 양성하기 위한 기본적인 직무능력을 바탕으로 효과적인 프로그래밍을 활용을 위한 과정
15J	10. 미래 모빌리티 실무 과정 - 미래 모빌리티 산업 분야의 현업 실무 요구의 3D 디지털 제품 디자인 직무 능력을 향상시켜 4차 산업혁명 시대에 적합한 전문 인재 양성

Q16. 그 외 교육운영(교과목, 강사, 평가방법, 교육진행 등)에 대한 전반적인 의견을 주시면 반영하도록 하겠습니다.

Q17. 조사 완료하신 분에게는 추후 3만원 상당의 답례품을 보내드리고자 합니다. 개인 정보 수집에 동의하십니까?

1. 개인정보의 수집 및 이용 목적
 수집하는 개인정보는 2023년도 산업계주도 청년맞춤형훈련사업의 수요조사를 위한 목적으로만 사용됩니다. 비동의시 답례품 발송이 제한됩니다.

2. 수집하려는 개인정보의 항목
 개인정보보호법 제15조에 따라 개인정보의 수집, 이용 시 본인의 동의를 얻어야 하는 정보를 수집하고 있습니다. 수집/이용 목적에 따라 수집하고 있는 항목은 아래와 같습니다.
 - 필수항목 : 성명, 휴대전화번호, 주소

수집된 개인정보는 본 수요조사의 근거로 사용할 뿐이며, 설문조사 완료 후 응답 사례 제공에만 이용됩니다. 답례품 발송 이후 설문조사 기관인 (주)한국개발조사연구소에서는 귀하의 개인정보를 즉시 파기합니다. 이용자는 동의를 거부할 수 있습니다. 위 사항에 동의하십니까?

- ① 동의 ② 비동의(답례품 발송이 제한됨)

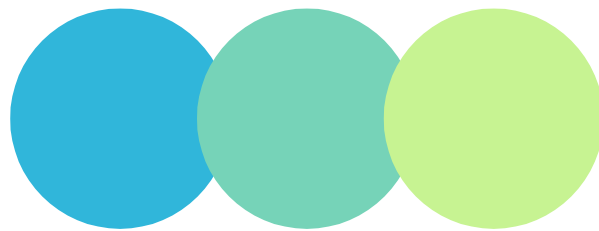
Q17-1. 답례품 발송을 위한 연락처(성명, 휴대전화번호, 주소)를 입력해 주십시오.
 답례품은 조사 종료 후 1개월 이내, 한국디자인진흥원에서 일괄 발송됩니다.

성명	
휴대전화번호	
주소	

※ 답례품 발송을 위해 정확한 주소를 기입해주세요. (반송될 경우 지급되지 않습니다.)

▣ 오랜 시간 설문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다. ▣

We discover trustworthy opinion.



If you have any inquiry on this material, please feel free to contact us.

Gallup Korea, Healthcare Division

Sungsoo Lim : 02-3702-1055 / sslim@gallup.co.kr
