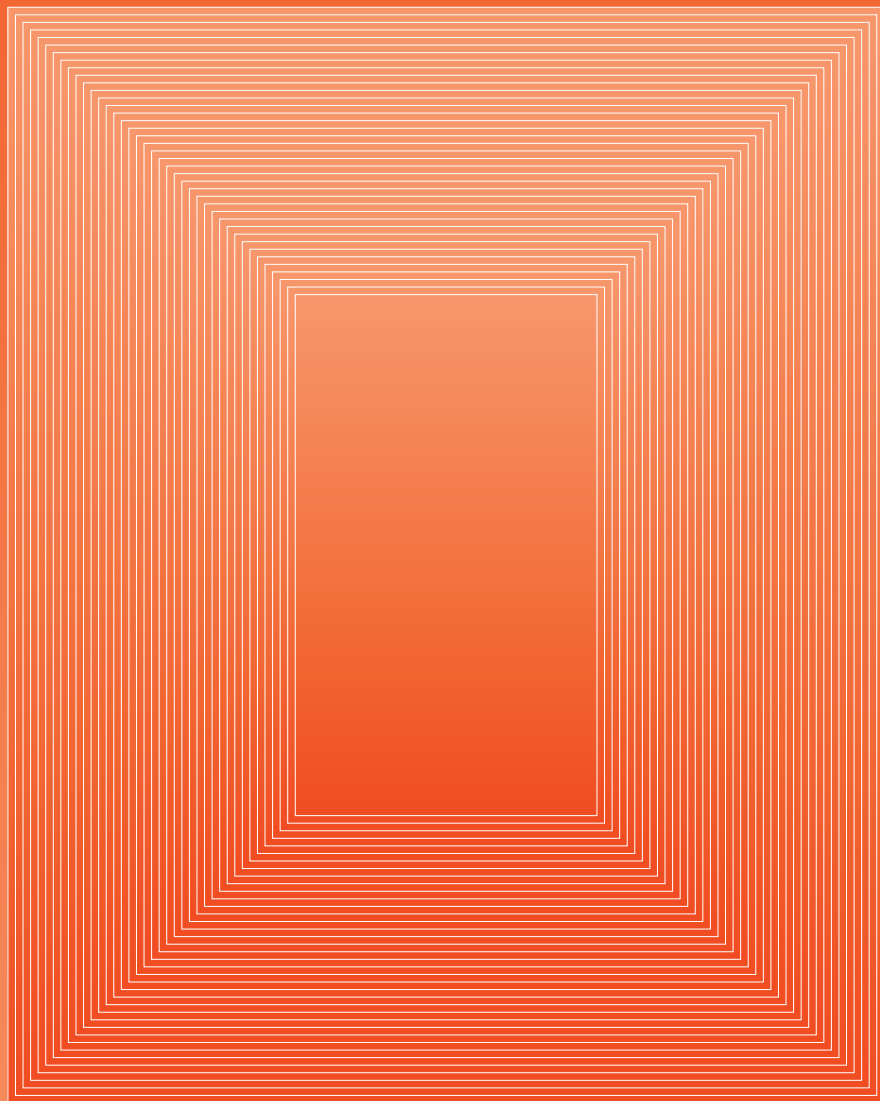


청년미래직진프로그램

교수용 매뉴얼



고용노동부
Ministry of Employment and Labor



한국고용정보원
Korea Employment Information Service

청년미래직진프로그램

교수용 매뉴얼

07 청년미래직진프로그램 전체 개요

1차시. 미래 직업세계 변화

11 프로그램 개요

12 Chapter 1. 미래 직업세계 변화 이해의 중요성

16 Chapter 2. 미래 직업세계 변화 요인의 이해

28 Chapter 3. 미래 직업세계 변화 대응 역량 및 주요 정보의 이해

32 Chapter 4. 사례분석을 통한 미래 직업세계 영향요인 및 주요 역량 이해

읽기자료

34 1.1 세상이 바뀌고 있는 걸 그들만 몰랐다

35 1.2 줄어드는 학령인구, 대학 경쟁률 낮아질까?

36 1.3 (보도자료) '인구구조 변화와 대응방안' 4대 분야·6대 핵심과제 선정

37 1.4 기후변화, 이제는 막아야 할 때 1. 기후변화의 정의와 원인

38 1.5 MZ세대를 사로잡은 프리미엄 이코노미

39 1.6 성인 2명 중 1명 "워라밸 중요"... '일 우선' 42→34% 감소

40 1.7 제4차 산업혁명 시대의 산업구조 변화 방향과 정책과제

42 1.8 가트너가 선정한 2023년 10대 전략 기술 트렌드

44 1.9 알기 쉬운 ESG

45 1.10 달라지고 있는 직장관 그리고 기업 문화 '오피스 빅뱅'

46 1.11 AI가 스스로 설명하는 '생성형 AI'와 '인공일반지능'

47 1.12 국외 주요 직업정보시스템 사례

활동지

48 1.1 미래 직업세계 변화와 관련된 주요 사례 분석을 통한 이해(인구구조의 변화 ①)

49 1.2 미래 직업세계 변화와 관련된 주요 사례 분석을 통한 이해(인구구조의 변화 ②)

50 1.3 미래 직업세계 변화와 관련된 주요 사례 분석을 통한 이해(사회환경의 변화 ①)

51 1.4 미래 직업세계 변화와 관련된 주요 사례 분석을 통한 이해(사회환경의 변화 ②)

52 1.5 미래 직업세계 변화와 관련된 주요 사례 분석을 통한 이해(생활방식의 변화 ①)

54 1.6 미래 직업세계 변화와 관련된 주요 사례 분석을 통한 이해(생활방식의 변화 ②)

55 1.7 미래 직업세계 변화와 관련된 주요 사례 분석을 통한 이해(산업/기술환경의 변화 ①)

56 1.8 미래 직업세계 변화와 관련된 주요 사례 분석을 통한 이해(산업/기술환경의 변화 ②)

57 1.9 미래 직업세계 변화와 관련된 주요 사례 분석을 통한 이해(기업환경의 변화 ①)

58 1.10 미래 직업세계 변화와 관련된 주요 사례 분석을 통한 이해(기업환경의 변화 ②)

2차시. 계열별 진출 가능 신직업 탐색

- 61 프로그램 개요
- 62 Chapter 1. 신직업 개념 및 사례
- 68 Chapter 2. 계열별 진출 가능 신직업
- 85 Chapter 3. 계열별 진출 가능 신직업 탐색

읽기자료

- 90 2.1 과거 신의 직장이라 불리던 직업들, 1950~80년대 시대별 인기 직장
- 91 2.2 웹툰 번역가
- 92 2.3 신직업의 개념과 정의
- 93 2.4 동물보건사(Veterinary Nurse)
- 95 2.5 전통문화스토리텔러
- 96 2.6 그로스해커(Growth Hacker)
- 98 2.7 농촌교육농장운영자(농촌교육농장 플래너)
- 100 2.8 오디오북내레이터(오디오북크리에이터) 최세준
- 102 2.9 생태모방기술전문가
- 103 2.10 스마트돌봄시스템전문가(스마트헬스시스템전문가)
- 104 2.11 재난안전, 우리를 위해 기여하는 일
- 106 2.12 의약품인허가전문가(의약품규제업무전문가)
- 108 2.13 인류에게 새겨진 유전체 이야기
- 110 2.14 게임테크니컬아티스트(Game Technical Artist)
- 111 2.15 산림레포트초지도사
- 113 2.16 스토리텔링과 기술로 만드는 신비로운 세상

활동지

- 115 2.1 관심 있는 신직업 찾아보기
- 116 2.2 나만의 미래직업 명함 만들기
- 117 2.3 직업 빙고!

3차시. 내가 만드는 일, 사회에 필요한 일, 창직

121	프로그램 개요
122	Chapter 1. 창직이 뭐예요?
127	Chapter 2. 내가 좋아하는 일
132	Chapter 3. 사회가 필요로 하는 일
135	Chapter 4. 창직연습 : 내가 만드는 직업

읽기자료

146	3.1 창직의 기준
147	3.2 창직의 운영 형태
148	3.3 창직의 등장 배경
150	3.4 “지원자가 직접 자신이 할 직무를 회사에 제안하고 입사한다”
151	3.5 종이비행기와 함께 나의 꿈과 재능도 함께 비상합니다
155	3.6 창직자의 역량
158	3.7 정리수납전문가 인터뷰
160	3.8 창직과정과 창직원리의 이해
162	3.9 RABBIT JUMP 더 높은 도약을 준비하는 검은 토끼의 해
164	3.10 가트너가 선정한 2023년 10대 전략 기술
167	3.11 암환우 뷰티관리사 유지영
168	3.12 창직 아이디어 검증의 준거
170	3.13 창직 플래닝

활동지

171	3.1 내가 생각하는 창직이란
172	3.2 창직 역량
173	3.3 내가 좋아하는 일, 잘하는 일
176	3.4 창직미션 선언문
177	3.5 신직업 카드

4차시. 미래 진로목표 설정과 계획수립

- 181 프로그램 개요
- 182 Chapter 1. 진로탐색 구체화
- 197 Chapter 2. 진로목표 설정과 계획 수립

읽기자료

- 204 4.1 빅데이터, Big Value 시대를 열다
- 206 4.2 메타버스, 초연결사회로 나아가다
- 208 4.3 탄소중립, 지구의 미래를 살리는 길
- 210 4.4 바이오산업, 건강과 생명 연장의 꿈
- 212 4.5 지속가능한 미래 도시가 온다. 스마트시티
- 214 4.6 기술과 콘텐츠, 상상과 현실의 결합 실감콘텐츠
- 216 4.7 K-POP@K-contents 세계 엔터산업의 판을 흔든다
- 218 4.8 자율주행차의 시대가 온다
- 220 4.9 게임 산업의 진화는 계속된다
- 222 4.10 재난안전, 당신은 안녕한가요?
- 224 4.11 지속가능한 에너지로의 전환, 신재생에너지
- 226 4.12 안전한 데이터 사슬로 연결하다, 블록체인
- 228 4.13 전통적 직업기초능력 중요성 분석 결과
- 231 4.14 미래형 직업기초능력 중요성 분석 결과
- 234 4.15 1인 창조기업 출신 '휴머닛' 글로벌 디지털 악보시장 석권 도전
- 235 4.16 사회적기업의 개념 및 유형
- 237 4.17 사회적기업 유형별 대표 사례
- 238 4.18 박한솔 '꽃피어날' 대표 인터뷰
- 240 4.19 협동조합 소개 및 종류
- 241 4.20 협동조합의 국내외 대표 사례
- 242 4.21 지역의 가치 활용해 창업하는 '로컬크리에이터'
- 243 4.22 목표설정 법칙: SMART기법
- 244 4.23 만다라트(Mandal-Art)

활동지

- 245 4.1 내 역량 파악하기-전통적 및 미래형 직업기초능력 진단
- 247 4.2 신직업 미래직업 아이디어 공모전 활동
- 249 4.3 만다라트(Mandal-Art)
- 250 4.4 진로 로드맵 I
- 252 4.5 진로 로드맵 II



청년미래직진프로그램 전체 개요

프로그램 명	청년미래직진프로그램	강의대상	4년제 : 1~2학년 2, 3년제 : 1학년		
학습목표	저학년 대학생의 직업선택 폭을 확대하기 위해 미래 직업세계 변화에 대한 이해, 계열별 진출 가능 신직업 분야 소개 및 창직과 관련된 내용을 전달하고, 이를 바탕으로 개인별 진로로드맵 작성을 시행함으로써 외부 노동시장 진입 전 체계적인 진로탐색 및 설계 역량을 강화한다.				
주요내용	• 1차시: 미래 직업세계 변화 • 2차시: 계열별 진출 가능 신직업 탐색 • 3차시: 내가 만드는 일, 사회가 필요한 일, 창직 • 4차시: 미래 진로목표 설정과 계획수립				
교육방법	• 강의, 활동				
구성	세부내용	시간 구성			
		4시간	6시간	8시간	
1차시	• 미래 직업세계 변화 이해의 중요성	●	●	●	
	• 미래 직업세계 변화 영향요인의 이해	●	●	●	
	• 미래 직업세계 변화 대응 역량 및 주요 정보원의 이해	◎	◎	●	
	사례분석을 통한 미래직업세계 영향요인 및 요구 역량 이해	◎	◎	◎	
2차시	• 신직업 개념 파악 및 사례	●	●	●	
	• 계열별 진출 가능 신직업	●	●	●	
	• 계열별 진출 가능 신직업 탐색	◎	●	●	
3차시	• 창직이 뭐예요?	◎	●	●	
	• 내가 잘하는 일	◎	●	●	
	• 사회가 필요로 하는 일	◎	●	●	
	• 내가 만드는 창직	◎	◎	●	
4차시	• 진로탐색 구체화(전공 및 역량 파악)	●	●	●	
	• 진로탐색 구체화(신직업 및 창직 도전)	◎	◎	●	
	• 진로목표 설정	●	●	●	
	• 진로로드맵 구성	◎	●	●	

주1) ●(필수영역), ◎(선택영역)

주2) 차시 운영을 위한 세부내용별 시간 구성은 강의 상황 등에 따라 유연하게 수정 가능함

프로그램 특징점

- 미래 직업세계, 신직업, 창직 등 기존의 유사 프로그램과는 다른 콘텐츠 제공을 통한 차별성을 도모함
- 계열별 맞춤형 프로그램 제공을 통해 프로그램 참여자의 수요를 반영한 정보 제공을 유도함
- 차시별 프로그램 콘텐츠 간의 연계성 강화를 통해 체계적이고 내실 있는 프로그램 운영을 도모함
- 프로그램을 구성하는 참고자료를 최신의 내용으로 반영함으로써 시의성 있는 프로그램 운영을 유도

프로그램 운영 시 유의사항

- 해당 개요는 원활한 프로그램 운영을 지원하기 위한 가이드라인이며, 기관이 유연하게 변형할 수 있음
- 프로그램 운영 환경(예: 대면/비대면, 대규모/소규모)에 따라 적합한 프로그램 운영 방식 조정이 필요함
- 차시 운영에 따른 미제공 콘텐츠 발생 시 이를 보완하는 추가 방안의 검토가 필요함(예: 과제 대체)
- 원활한 프로그램 운영을 위해 프로그램 참여자의 현재 수준을 확인하는 절차를 활용할 수 있음

1차시

미래 직업세계 변화

프로그램 개요

과목명	미래 직업세계의 변화		강의시간	총 110분(휴식시간 10분 포함)		
학습목표	미래 직업세계 변화 요인, 요구 역량에 대한 이해를 바탕으로 주도적인 관점에서 미래 직업세계 대응력을 강화한다.					
주요내용	<div>• 미래 직업세계 변화 이해의 중요성</div> <div>• 미래 직업세계 변화 영향요인의 이해</div> <div>• 미래 직업세계 변화 대응 역량 및 주요 정보원의 이해</div> <div>• 사례분석을 통한 미래 직업세계 영향요인 및 요구 역량 이해</div>					
교육방법	<div>• 강의, 활동</div>					
준비물	<div>• 강의 ppt, 읽기자료, 활동지, 직업카드(청소년용/필요시)</div>					
구성	세부내용	강의구성		교육방법	준비물	시간
		필수	선택			
도입	<div>• 들어가기 전에</div>	<div>●</div>		강의	강의 ppt	5분
	<div>• 이번 차시에 대한 소개</div>	<div>●</div>				
전개	<div>• 사례분석을 통한 미래 직업세계 대응의 필요성</div>	<div>●</div>		강의·활동	강의 ppt 읽기자료 활동지	90분
	<div>• 미래 직업세계 변화 영향요인(인구구조의 변화, 사회환경의 변화, 생활방식의 변화, 산업/기술환경의 변화, 기업환경의 변화)</div>	<div>●</div>				
	<div>• 미래 직업세계 변화 영향요인별 주요 신직업</div>	<div>●</div>				
	<div>• 국내외에서 제시한 미래 직업세계 대응 역량</div>		<div>●</div>			
	<div>• 생성형 인공지능, 워크넷 직업정보, 국외 주요 직업정보시스템 소개</div>		<div>●</div>			
	<div>• 미래 직업세계 영향요인 및 요구 역량 이해 실습</div>		<div>●</div>			
정리	<div>• 강의내용 종합 및 마무리</div>	<div>●</div>		강의	강의 ppt	5분
	<div>• 다음 차시에 대한 소개</div>		<div>●</div>			

교육 시 유의사항

- 해당 매뉴얼은 원활한 수업 운영을 지원하기 위한 가이드라인이며, 프로그램이 운영되는 기관의 상황에 따라 유연하게 수정하여 운영할 수 있다.
- 본 수업 이외에 모듈에 포함된 다른 수업을 병행하여 진행할 경우, 학생들의 참여도 향상을 위해 프로그램 종료 후 일정 수준의 휴식시간(10분 내외)을 부여해야 한다.
- 본 매뉴얼에 제공된 읽기자료와 활동지 이외에 다양한 교수학습자료를 활용할 수 있다(예시: 워크넷 진로·직업 정보, KOCW, K-MOOC, 유튜브(예: 한국고용정보원 직업진로동영상, EBS) 등).
- 생성형 인공지능(ChatGPT 등)을 활용할 경우에는 참여자들의 원활한 사용을 유도하기 위해 주요 사용법을 간략하게 설명하는 시간을 배정해야 한다. 더불어 해당 검색을 통해 도출된 결과를 별도의 검증 없이 일방적으로 활용하는 행위는 지양해야 한다는 점을 전달해야 한다.



도입

- 청년미래직진 프로그램을 진행한다는 점을 학습자에게 소개한다.
- 해당 장표에서 청년미래직진 프로그램 1차시를 진행하게 될 강사의 소개를 한다.
- 강사소개에 경우 프로그램을 운영하는 강사가 별도의 자료를 준비하여 진행할 수 있다. 더불어 본 강의안은 원활한 수업을 지원하기 위한 목적으로 제작된 자료라는 점에서 실제 프로그램을 운영하는 강사가 유연하게 수정하여 활용하는 것이 가능하다.



announcement

안녕하십니까. 청년미래직진 프로그램 1차시를 진행하게 된 저는 000입니다.



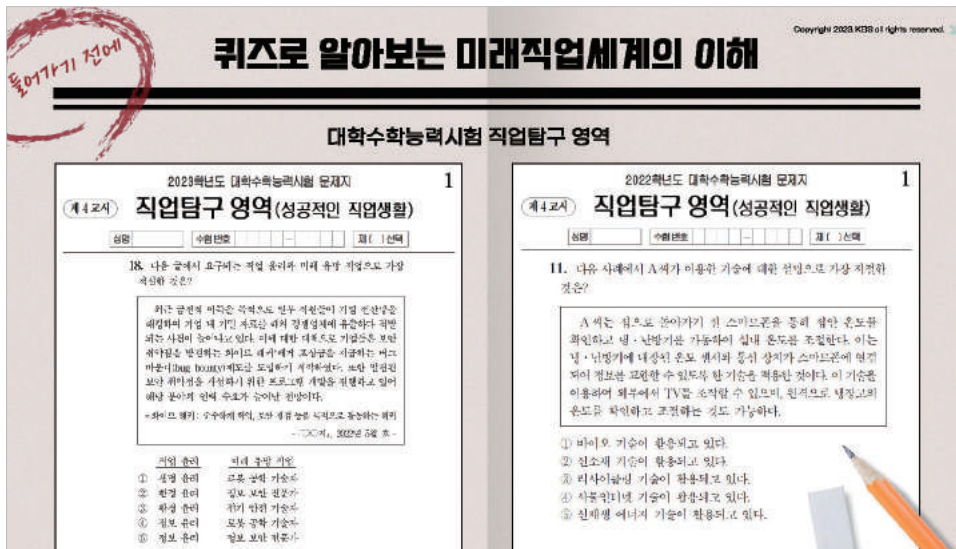
도입

- 미래 직업세계 변화라는 주제로 강의를 진행한다는 점을 학습자에게 전달한다.
- 해당 장표는, 별도의 소개 없이 바로 다음 장표의 강사소개와 함께 진행하는 것이 가능하다.
- 본 강의안은 원활한 수업을 지원하기 위한 목적으로 제작된 자료라는 점에서 실제 프로그램을 운영하는 강사가 유연하게 수정하여 활용하는 것이 가능하다.



announcement

이번 차시에서는 '미래 직업의 변화'라는 주제로 강의와 실습을 진행하도록 하겠습니다.



도입

들어가기 전에

- 직업세계의 변화와 관련된 간단한 퀴즈를 풀어보면서 참여자로 하여금 이번 차시의 내용에 대해 스스로 생각할 수 있도록 유도한다(1번 문제 정답: 5번, 2번 문제 정답: 4번).
- 퀴즈 내용은 강사가 해당 슬라이드에 제시된 내용 이외에 다른 내용으로 대체하여 활용할 수 있다.



announcement

본격적으로 이번 차시의 주제인 미래 직업세계 변화와 관련된 내용을 설명하기 전에 간단한 퀴즈를 먼저 풀어보는 시간을 갖도록 하겠습니다.



도입

학습내용

- 1차시 주제인 '미래 직업세계 변화'에서 다룰 주요 내용을 전달한다.



announcement

이번 차시에서는 사례를 바탕으로 미래 직업세계를 이해하는 것이 중요하다는 것을 확인하고, 이후 미래 직업세계 영향요인 및 핵심 역량을 이해하고, 미래 직업세계 탐색을 위한 다양한 정보원에 대해 알아보겠습니다. 그리고 마지막으로 오늘 배운 내용을 바탕으로 간단한 실습을 한 후 수업을 마무리하도록 하겠습니다.



도입

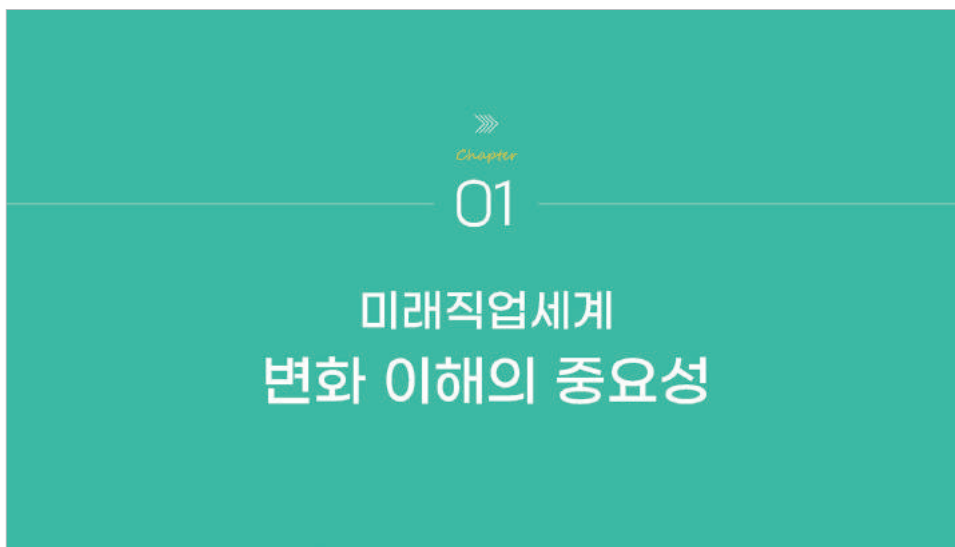
학습목표

- 1차시 주제인 '미래 직업세계 변화'의 주요 학습목표를 설명한다.



announcement

이번 차시에서는 미래 직업세계 변화와 관련된 종합적인 이해를 바탕으로 주도적인 미래 직업세계 대응력을 강화하는 것을 목적으로 합니다. 이를 위해 사례를 바탕으로 미래 직업세계 이해의 중요성을 인지하고, 미래 직업세계 영향요인 및 핵심 역량을 이해하며, 미래 직업세계 탐색을 위한 다양한 정보원에 대한 이해 및 실습을 진행하고자 합니다.



전개

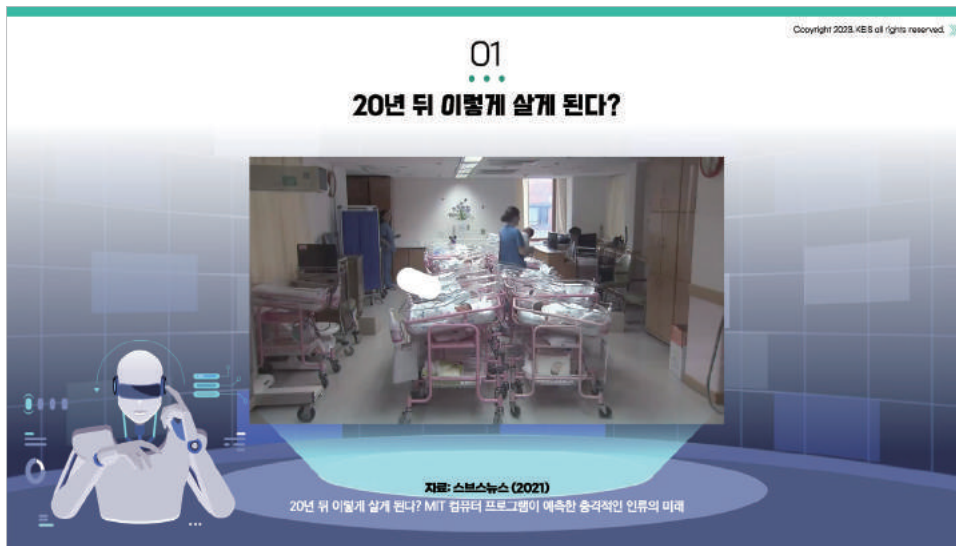
Chapter 1 소개

- 1장에서 다루게 될 주요 내용에 대해 간략하게 설명한다.
- 해당 장표는 프로그램 운영 환경에 따라 생각하고 다음 장표로 바로 진행해도 무방하다.
- 프로그램에 참여자의 적극적인 참여를 유도하기 위해 질문을 던지는 방식을 활용할 수 있다.



announcement

이제부터 본격적인 수업을 시작하도록 하겠습니다. 우리가 이번 차시에 다룰 주제가 미래 직업세계의 이해인데요, 그렇다면 미래 직업세계의 변화를 이해하는 것이 어떤 면에서 중요할까요?



전개

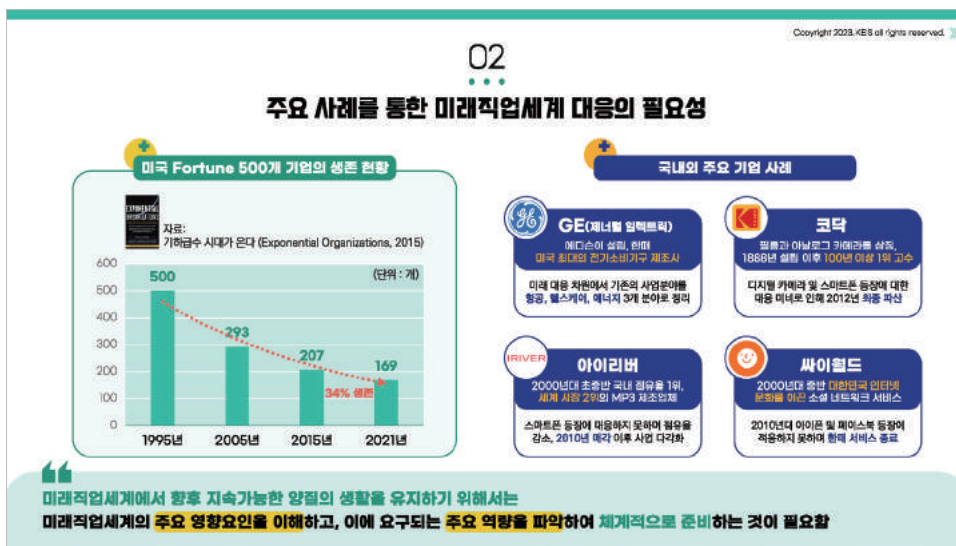
미래 직업세계 변화 이해의 중요성 ①(20년 뒤 이렇게 살게 된다)

- 미래 직업세계 변화를 이해하는 것의 중요성을 다루고 있는 동영상을 시청한다(4:05).
- 동영상을 시청한 후 학생들이 느낀 점을 이야기하는 시간을 갖는다. 동영상을 시청하기 전에 해당 동영상을 시청하는 목적에 대해 간단하게 설명하는 것이 필요하다.



announcement

최근 미래 직업세계 변화의 중요성을 이야기하고는 있지만, 실제로 어떤 측면에서 중요한 지에 대해서는 많은 사람의 이해가 부족한 것이 현실입니다. 이에 이번 수업을 진행하기 전에 이와 관련된 내용을 다룬 동영상을 시청하도록 하겠습니다.



전개

미래 직업세계 변화 이해의 중요성 ②(주요 사례를 통한 미래 직업세계 대응의 필요성)

- 미국 Fortune 선정 500대 기업의 생존 현황, 기존의 방식을 고수하다가 외부환경에 대응하지 못한 기업의 사례를 통해 미래 직업세계 변화 대응의 중요성을 학생들에게 전달한다([읽기자료 1.1] 참고).
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다.



announcement

미국 포춘지에서 수행한 조사결과에 따르면 1995년 500대 기업 중 2021년까지 생존한 기업은 34%였습니다. 이 외에도 오른쪽에 제시한 사례를 통해서 알 수 있듯이 미래 직업세계에 대응하기 위해서는 현시점에서 주요 영향요인을 이해하고, 요구되는 역량을 준비하는 것이 필요하겠습니다.

미래직업세계 변화 요인의 이해

전개

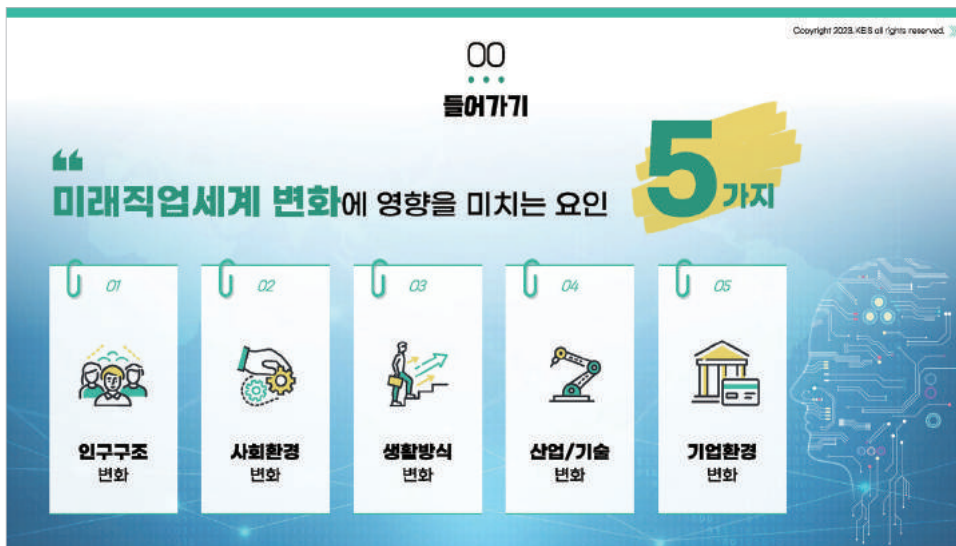
Chapter 2 소개

- 2장에서 다루게 될 주요 내용에 대해 간략하게 설명한다.
- 해당 장표는 프로그램 운영 환경에 따라 생각하고 다음 장표로 바로 진행해도 무방하다.
- 프로그램에 참여자의 적극적인 참여를 유도하기 위해 질문을 던지는 방식을 활용할 수 있다.



announcement

지금까지 우리는 간단한 사례를 통해 미래 직업세계를 이해하는 것이 향후 우리에게 있어 얼마나 중요한지를 확인했습니다. 그렇다면, 미래 직업세계의 변화에 영향을 미치는 요인으로는 무엇이 있을까요?



전개

미래 직업세계 변화 영향요인의 이해(들어가기)

- 해당 차시에서 미래 직업세계 변화 요인으로 소개할 5개의 주요 주제에 대해 간략하게 소개한다.
- 학생들로 하여금 앞으로 어떠한 내용을 중심으로 차시가 진행될지에 대해 상기할 수 있도록 한다.
- 개별 영향요인별로 ① 사례를 통한 생각하기, ② 요인별 세부 내용, ③ 영향요인에 따른 주요 신직업 소개 구성으로 정보가 제공된다는 내용을 전달한다.



announcement

이번 차시에서는 미래 직업세계 변화에 영향을 미치는 요인을 총 5가지로 구분하여 알아보도록 하겠습니다.

Copyright 2023, KBS all rights reserved.

01 인구구조의 변화

사례를 통한 주요 변화 생각해보기

01

기사보기

02

기사보기

제시된 그림 사례를 바탕으로 대표적인 인구구조의 변화로는 무엇이 있을지 생각해 봅시다

전개

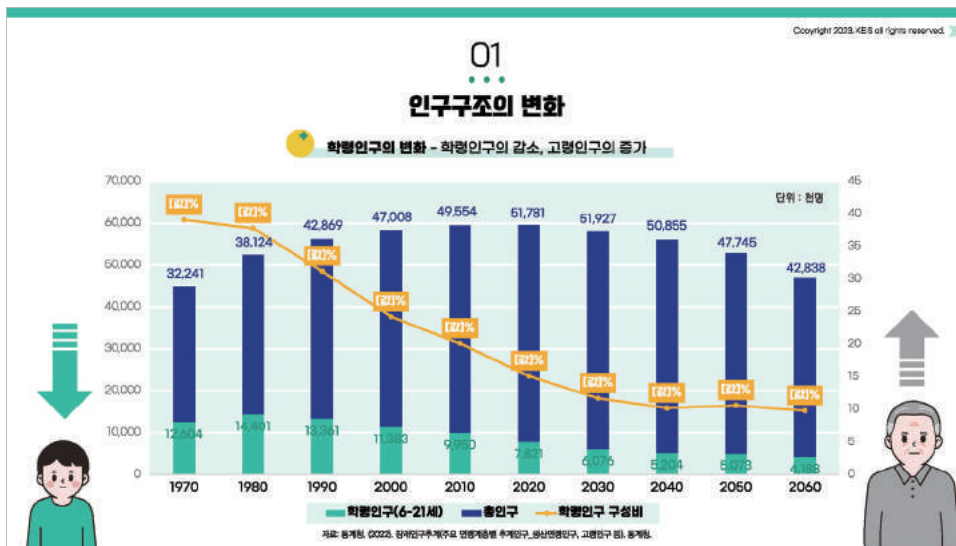
인구구조의 변화 ①(사례를 통한 주요 변화 생각해보기)

- 인구구조의 변화를 보여주는 두 개의 그림 사례를 바탕으로 학생들이 스스로 인구구조의 변화로 인해 파생되는 대표적인 변화로는 무엇이 있을지에 대해 생각해볼 수 있도록 한다.
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다.



announcement

미래 직업세계 변화 영향요인으로 설명할 첫 번째 주제는 인구구조의 변화입니다. 본격적으로 해당 내용을 알아보기 전, 장표에 제시된 두 개의 그림을 통해 오늘날의 대표적인 인구구조 변화로는 무엇이 있을지를 생각해보도록 합니다.



전개

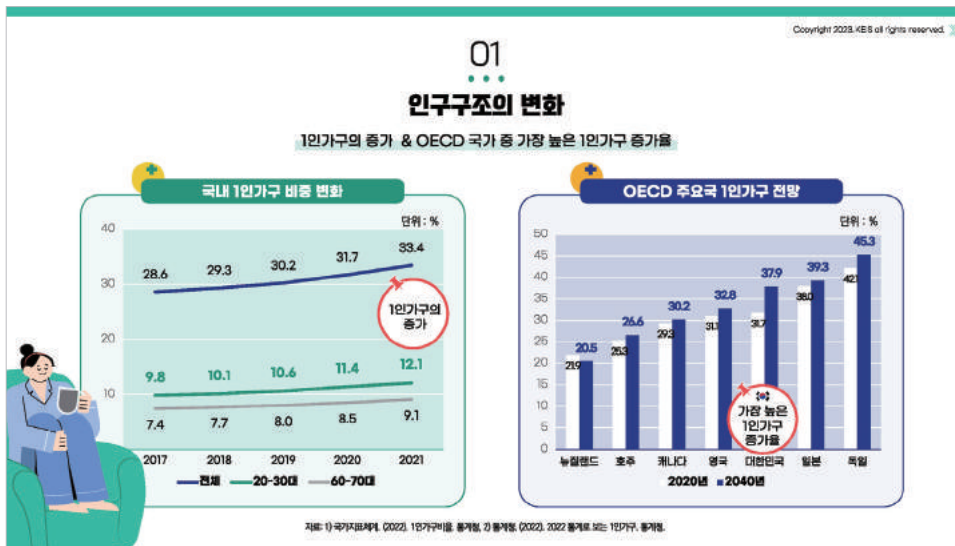
인구구조의 변화 ②(학령인구의 변화)

- 미래 직업세계 변화 영향요인 중 하나인 인구구조 변화를 학령인구의 변화를 통해 설명한다.
- 통계청의 데이터를 바탕으로 학령인구가 감소하고 있다는 점을 언급한다(읽기자료 1.2 참고).
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다.



announcement

인구구조의 변화를 설명해줄 수 있는 요인 중 하나는 학령인구의 변화입니다. 통계청의 자료에 따르면 전체 인구 중 만 6~21세 인구의 구성비는 1970년 39.1%에서 2060년 9.8%까지 감소할 것으로 예측하고 있습니다.



전개

인구구조의 변화 ③(1인 가구의 증가)

- 미래 직업세계 변화 영향요인 중 하나인 인구구조 변화를 1인 가구의 증가를 통해 설명한다.
- 통계청의 데이터를 바탕으로 국내 1인 가구의 비중이 증가하고 있으며, OECD 국가 중 가장 높은 증가 추세를 보인다는 점을 언급한다(읽기자료 1.3) 참고).
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다.



announcement

통계청의 조사에 따르면 국내 1인 가구의 비중은 점차 증가하고 있습니다. 이는 OECD 주요 국가 중에서도 가장 높은 증가 추세를 보이는 것으로 나타나고 있습니다.



전개

인구구조의 변화 ④(인구구조의 변화에 따른 주요 신직업)

- 인구구조의 변화에 따른 주요 신직업을 소개한다.
- 인구구조의 변화에 따른 추가적인 신직업 그리고, 현재 제시된 신직업에 대한 구체적인 내용을 확인하기 위해서는 워크넷 내 직업정보를 활용하면 된다는 점을 언급한다.



announcement


학령인구의 변화에 따른 대표적인 신직업으로는 노년플래너, 원격진료코디네이터, 1인 가구의 증가에 따른 신직업으로는 동물보건사, 주거복지사, 주변환경정리전문가 등이 있습니다.

Copyright 2023, KES all rights reserved.

02 사회환경의 변화


사례를 통한 주요 변화 생각해보기

01



기사보기

02



기사보기

제시된 그림 사례를 바탕으로 대표적인 **사회환경의 변화**로는 무엇이 있을지 생각해 봅시다

전개

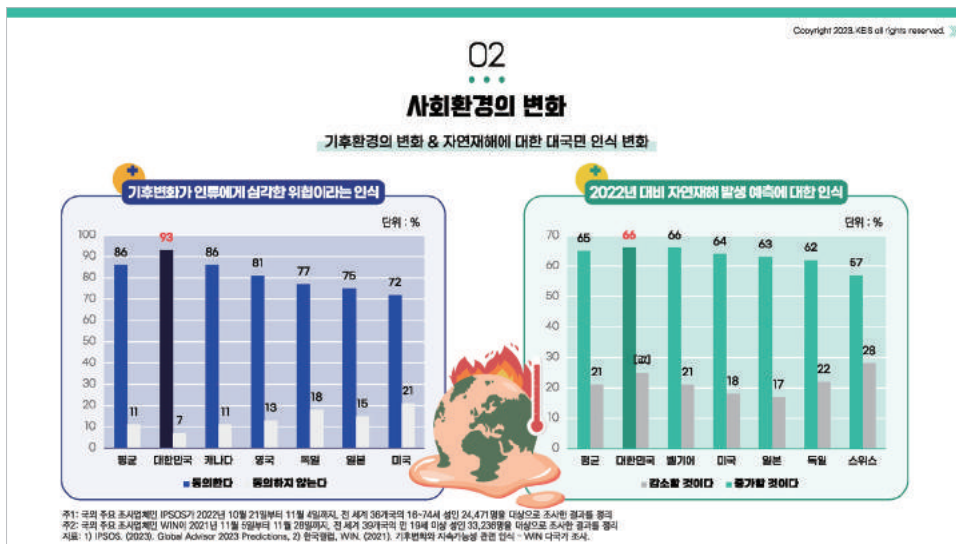
사회환경의 변화 ①(사례를 통한 주요 변화 생각해보기)

- 사회환경의 변화를 보여주는 두 개의 그림 사례를 바탕으로 학생들이 스스로 사회환경의 변화로 인해 파생되는 대표적인 변화로는 무엇이 있을지에 대해 생각해볼 수 있도록 한다.
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다.



announcement

미래 직업세계 변화 영향요인으로 설명할 두 번째 주제는 사회환경의 변화입니다. 본격적으로 해당 내용을 알아보기 전, 장표에 제시된 두 개의 그림을 통해 오늘날의 대표적인 사회환경 변화로는 무엇이 있을지 생각해보도록 합니다.



전개

사회환경의 변화 ②(기후환경의 변화)

- 미래 직업세계 변화 영향요인 중 하나인 사회환경의 변화를 기후변화 사례를 통해 설명한다.
- 자연재해 및 기후변화와 관련하여 진행한 조사결과를 바탕으로 자연재해에 대한 대국민 인식이 이전과는 달리 많이 변화했다는 점을 바탕으로 환경변화의 중요성을 전달한다(읽기자료 1.4 참조).
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다.



announcement

미래 직업세계 변화에 영향을 미치는 또 다른 요인으로서는 사회환경의 변화를 들 수 있습니다. 특히 우리나라 국민은 자연재해 및 기후변화의 위험성에 대해 더 크게 인식하는 것으로 조사되었습니다.



전개

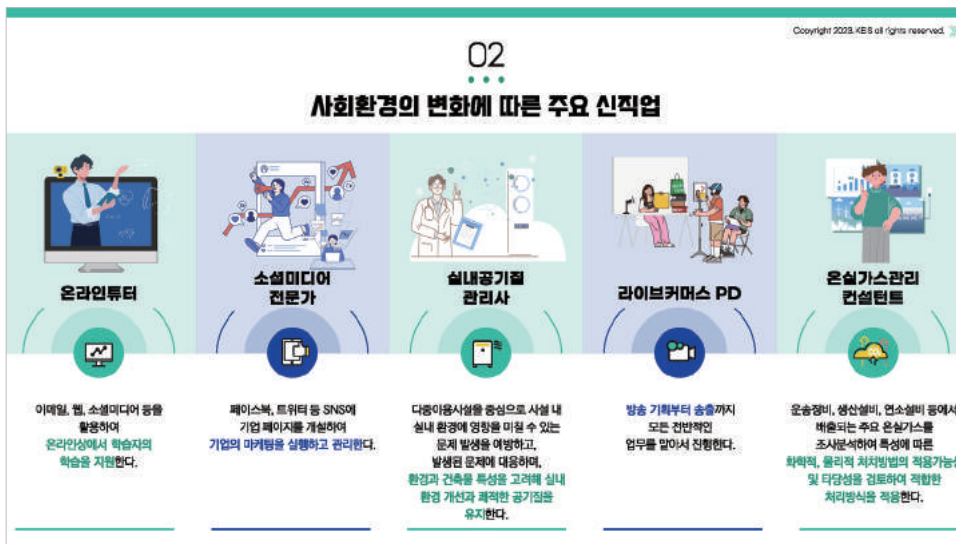
사회환경의 변화 ③(관계 형성 방식의 변화)

- 미래 직업세계 변화 영향요인 중 하나인 사회환경의 변화를 보여주는 비대면 환경의 보편화 현상을 동영상상을 통해 확인한다(5:16).
- 동영상을 시청하기 전에 해당 동영상을 시청하는 목적에 대해 간단하게 설명하는 것이 필요하다.



announcement

특히 코로나로 인해 새롭게 다가온 비대면 환경은 가장 기본적인 타인과의 관계 형성 방식에도 근본적인 변화를 만들어내고 있으며, 이것은 여러분들도 실제로 많이 체감하고 있을 것입니다. 이와 관련된 내용을 다룬 영상을 시청해보도록 하겠습니다.



전개

사회환경의 변화 ④(사회환경의 변화에 따른 주요 신직업)

- 사회환경의 변화에 따른 주요 신직업을 소개한다.
- 사회환경의 변화에 따른 추가적인 신직업, 그리고 현재 제시된 신직업에 대한 구체적인 내용을 확인하기 위해서는 워크넷 내 직업정보를 활용하면 된다는 점을 언급한다.



announcement

비대면 환경의 확산에 따른 대표적인 신직업으로는 온라인튜터, 소셜미디어전문가, 라이브커머스PD, 기후변화 및 자연재해에 따른 신직업으로는 실내공기질관리사와 온실가스관리컨설턴트 등이 있습니다.

Copyright 2023, KBS all rights reserved.

03 생활방식의 변화

사례를 통한 주요 변화 생각해보기

01

02

제시된 그림 사례를 바탕으로 **대표적인 생활방식의 변화로는 무엇이 있을지 생각해 봅시다**

전개

생활방식의 변화 ①(사례를 통한 주요 변화 생각해보기)

- 생활방식의 변화를 보여주는 두 개의 그림 사례를 바탕으로 학생들이 스스로 생활방식의 변화로 인해 파생되는 대표적인 변화로는 무엇이 있을지에 대해 생각해볼 수 있도록 한다.
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다.



announcement

미래 직업세계 변화 영향요인으로 설명할 세 번째 주제는 생활방식의 변화입니다. 본격적으로 해당 내용을 알아보기 전, 장표에 제시된 두 개의 그림을 통해 오늘날의 대표적인 생활방식 변화로는 무엇이 있을지를 생각해보도록 합니다.

Copyright 2023, KBS all rights reserved.

03 생활방식의 변화

소비형태의 변화 소비 방식을 자신의 생각 전달을 위한 수단으로 활용

2023년 트렌드 주요 키워드

체리수머 (Cheery-sumer)

1인가구에 확산으로 인한 소비변화, 세계적인 경제 위기로 인해 한정된 자원을 효율적으로 사용하고자 다양한 소비관행을 펼치는 '체리수머'들이 등장.

체리수머들은 자신이 필요한 만큼만 딱 맞춰 구매하는 것과 전량으로 살수를 포기하고, 함께 모여 소비하는 빈번한 전략으로 살수를 도모한다. 그리고 발명 전략으로 유망한 개념을 찾으며 리스크를 줄인다.

다킹모멘텀 (Digging Momentum)

'100여전'을 인식하며 보고 있다.

한번이면 끝까지 파고드는 사람들이 많아, '먼저 취향성'을 넘어 '이 행적'과 '성공'을 위해 몰아붙이는 것과 과몰입하는 행태가 정평.

'착한 소비' 활동에 동참하는 소비자들

물건 하나를 사더라도 **가장 많은 소비를** 하려는 사람들이 많아진 것 같다

구분	단위 : %
친환경 제품 구매	49.1
재래시장 이용	48.3
작은 규모의 상점에서 물품구매	31.2
사회적 기업에서 만든 제품 구매	25
공정무역 제품 구매	24.7
광매인 및 홀우가 만든 제품 구매	23.1
사회적 약자가 만든 제품 구매	17.3

주: 연인 1,000명을 대상으로 진행한 2019 대한민국 생활 및 SNS 기류 조사(연인 20만 2,541명) 결과 종합
자료: 1) 대한민국의학신문, 2023. 2) 한국농수산식품유통공사, 2023. 3) 한국농수산식품유통공사, 2023. 4) 한국농수산식품유통공사, 2023. 5) 한국농수산식품유통공사, 2023. 6) 한국농수산식품유통공사, 2023. 7) 한국농수산식품유통공사, 2023. 8) 한국농수산식품유통공사, 2023. 9) 한국농수산식품유통공사, 2023. 10) 한국농수산식품유통공사, 2023.

전개

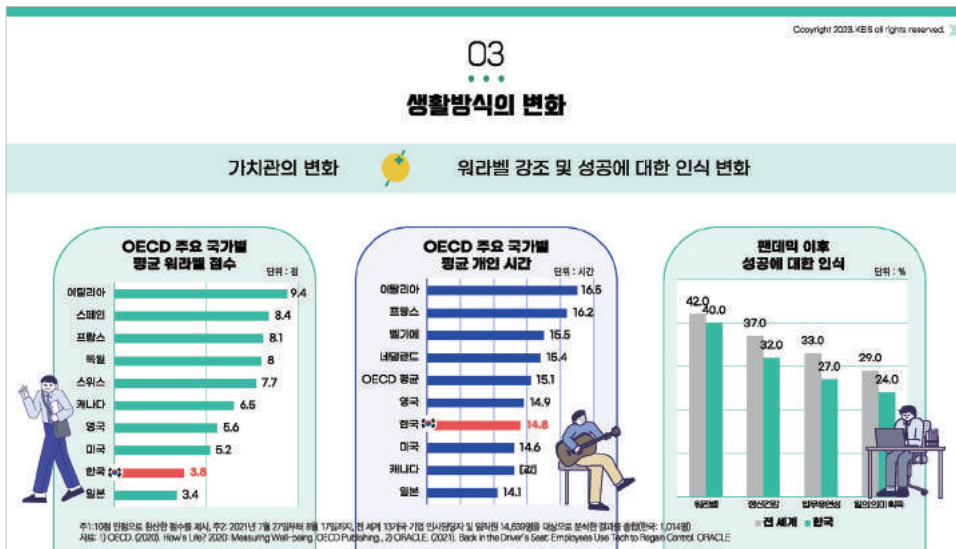
생활방식의 변화 ②(소비형태의 변화)

- 미래 직업세계 변화 영향요인 중 하나인 생활방식의 변화를 소비형태의 변화를 통해 설명한다.
- 2023년 트렌드 주요 키워드 및 가치소비와 관련된 사례를 통해 이전과는 다른 소비패턴을 보인다는 점을 언급한다(읽기자료 1.5) 참고).
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다.



announcement

예전과는 달리 오늘날의 소비자는 단순히 물건을 구매하는 것에서 더 나아가 구매행동에 본인이 생각하고 있는 다양한 가치를 부여하고 있는 것을 확인할 수 있습니다.



전개

생활방식의 변화 ③(가치관의 변화)

- 미래 직업세계 변화 영향요인 중 하나인 생활방식의 변화를 가치관의 변화를 통해 설명한다.
- 워라밸의 중요성이 강조되며, 코로나 이후 성공에 대한 인식이 변했다는 점을 제시하며, 오늘날의 사람들은 직업과 개인의 삶 간의 균형을 추구하는 성향이 높다는 점을 언급한다(참고자료 1.6 참조).
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다.



announcement

예전에는 개인의 삶보다는 본인의 직업을 중요시했다면, 오늘날에는 개인의 삶과 직업 간의 균형을 추구하는 방향으로 직업문화가 변화하고 있습니다.



전개

생활방식의 변화 ④(생활방식의 변화에 따른 주요 신직업)

- 생활방식의 변화에 따른 주요 신직업을 소개한다.
- 생활방식의 변화에 따른 추가적인 신직업, 그리고 현재 제시된 신직업에 대한 구체적인 내용을 확인하기 위해서는 워크넷 내 직업정보를 활용하면 된다는 점을 언급한다.



announcement

소비 형태의 변화에 따른 대표적인 신직업으로는 상품·공간 스토리텔러, 문화여가사, 가치관의 변화에 따른 신직업으로는 생활코치, 산림치유지도사 그리고 협동조합코디네이터 등이 있습니다.

Copyright 2023. EBS all rights reserved.

04 산업/기술환경의 변화

사례를 통한 주요 변화 생각해보기

01

기사보기

02

기사보기

제시된 그림 사례를 바탕으로 대표적인 **산업/기술환경의 변화**로는 무엇이 있을지 생각해 봅시다

전개

산업/기술환경의 변화 ①(사례를 통한 주요 변화 생각해보기)

- 산업/기술환경의 변화를 보여주는 두 개의 그림 사례를 바탕으로 학생들이 스스로 산업/기술환경의 변화로 인해 파생되는 대표적인 변화로는 무엇이 있을지에 대해 생각해볼 수 있도록 한다.
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다.



announcement

미래 직업세계 변화 영향요인으로 설명할 네 번째 주제는 산업/기술환경의 변화입니다. 본격적으로 해당 내용을 알아보기 전, 장표에 제시된 두 개의 그림을 통해 오늘날의 대표적인 산업/기술환경 변화에는 무엇이 있는지 생각해보도록 합시다.

Copyright 2023. EBS all rights reserved.

04 산업/기술환경의 변화

산업환경의 흐름 과거를 통한 미래 일자리 예측

자료: EBS Culture(EBS교양), 2018
지식채널e-일자리 미래_#001

전개

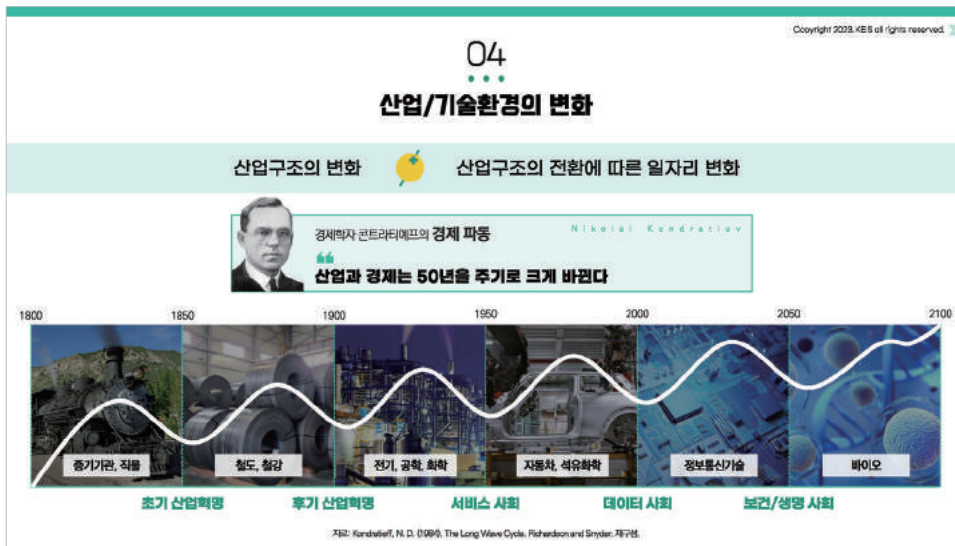
산업/기술환경의 변화 ②(산업환경의 흐름)

- 미래 직업세계 변화 영향요인 중 하나인 산업/기술환경의 변화와 관련하여 산업환경의 흐름을 조명한 내용을 담은 동영상상을 시청한다(4:59/동영상상을 전부 보는 것이 어려울 경우에는 ~2:15까지 시청).
- 동영상상을 시청하기 전에 해당 동영상상을 시청하는 목적에 대해 간단하게 설명하는 것이 필요하다.



announcement

미래 직업세계 변화에 영향을 미치는 또 다른 요인으로서는 산업/기술환경의 변화를 들 수 있습니다. 이와 관련한 내용을 다룬 동영상상을 시청하면서 과거에서 지금까지 산업/기술환경은 어떠한 방향으로 전개되어왔는지를 확인해보도록 합시다.



전개

산업/기술환경의 변화 ③(산업구조의 변화)

- 미래 직업세계 변화 영향요인 중 하나인 산업/기술환경의 변화를 경제파동을 통해 설명한다.
- 산업과 경제는 50년을 주기로 크게 변화한다는 점을 언급한다([읽기자료 1.7] 참고).
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다.



announcement

경제학자 콘드라티예프가 제시한 경제파동 그래프에 따르면 전 세계의 산업과 경제는 50년을 주기로 산업혁명에서 서비스 사회, 데이터 사회로 바뀌었으며 앞으로는 보건/생명 사회로의 전환이 이루어질 것이라고 언급했습니다.



전개

산업/기술환경의 변화 ④(신기술의 발전)

- 미래 직업세계 변화 영향요인 중 하나인 산업/기술환경의 변화를 신기술의 발전을 통해 설명한다.
- 가트너가 2023년에 선정한 10대 미래 전략 기술을 언급하며, 기술의 다양성을 강조한다([읽기자료 1.8] 참고).
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다.



announcement

미국의 대표적인 IT업체인 가트너는 미래세계변화에 대응하기 위한 일환으로 매년 10대 미래 전략 기술 목록을 발표하고 있습니다.



전개

산업/기술환경의 변화 ⑤(정부의 신산업 육성)

- 미래 직업세계 변화 영향요인 중 하나인 산업/기술환경의 변화를 정부의 신산업 육성을 통해 설명한다.
- 주요 정부부처 및 연구기관에서 선정한 주요 신산업 분야를 언급한다.
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다.



announcement

이처럼 산업/기술환경이 빠르게 변화함에 따라 국가적인 차원에서도 다양한 정부부처에서 주요 신산업 분야를 선정하고 핵심인력을 육성하기 위한 다양한 정책을 추진하고 있습니다.



전개

산업/기술환경의 변화 ⑥(기업의 사회적 책임)

- 미래 직업세계 변화 영향요인 중 하나인 산업/기술환경의 변화를 기업의 사회적 책임을 통해 설명한다.
- 최근 산업환경에서 화제가 되고 있는 ESG의 정의 및 주요 내용을 언급한다([읽기자료 1.9] 참고).
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다.



announcement

더불어 예전과 달리 기업의 사회적 책임이 강조됨에 따라 오늘날의 기업들은 ESG를 반영한 경영활동을 수행하는 것으로 확인되고 있습니다.

04
...
산업/기술환경의 변화에 따른 주요 신직업



의료기기규제 과학전문가

의료기기 설계, 개발부터 임상시험, 제품화, 생산, 시판 후 관리 등 의료기기 제를 전 주기에 필요한 법적, 과학적 규제기준에 근거하여, 국내외 적합성 인정 및 인허가, 임상시험 지원과 판매 후 사후관리업무 등을 담당하고 규제 당국과의 의사소통 창구역할을 한다.



가상현실 전문가

이용자가 실제 세계와 유사한 느낌을 갖도록 컴퓨터로 3차원 가상현실시스템을 개발한다.




사물인터넷 전문가

사물과 사물, 사물과 사람이 인터넷으로 연결되어 서로 소통하고 상호작용하는 지능형 서비스 인프라를 구축하기 위해 관련 하드웨어, 소프트웨어 등을 설계하고 개발한다.



핀테크 전문가

블록체인, P2P, Lending, 금융결제, 자산관리 등 금융의 수요자와 공급자를 연결하여 금융 거래가 이루어질 수 있도록 지원하는 IT 플랫폼을 구축한다.



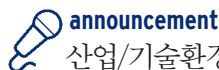
지속가능경영 전문가

기업의 지속가능경영보고서를 발간하기 위한 기획과 검증을 비롯해 관련 자문이나 컨설팅을 한다.

전개

산업/기술환경의 변화 ⑦(산업/기술환경 변화에 따른 주요 신직업)

- 산업/기술환경의 변화에 따른 주요 신직업을 소개한다.
- 산업/기술환경의 변화에 따른 추가적인 신직업, 그리고 현재 제시된 신직업에 대한 구체적인 내용을 확인하기 위해서는 워크넷 내 직업정보를 활용하면 된다는 점을 언급한다.




산업/기술환경의 변화에 따른 대표적인 신직업으로는 의료기기규제과학전문가, 가상현실전문가, 사물인터넷전문가, 핀테크전문가 및 지속가능경영전문가 등이 있습니다. 그리고 이와 관련된 추가적인 정보를 확인하기 위해서는 워크넷 내 직업정보를 활용하는 방법이 있습니다.

05
...
기업환경의 변화


● 사례를 통한 주요 변화 생각해보기

01



이민지 출처: <https://www.metroseoul.co.kr/article/2014120100183>

02

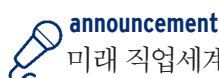


제시된 그림 사례를 바탕으로 **대표적인 기업환경의 변화로는 무엇이 있을지 생각해 봅시다**

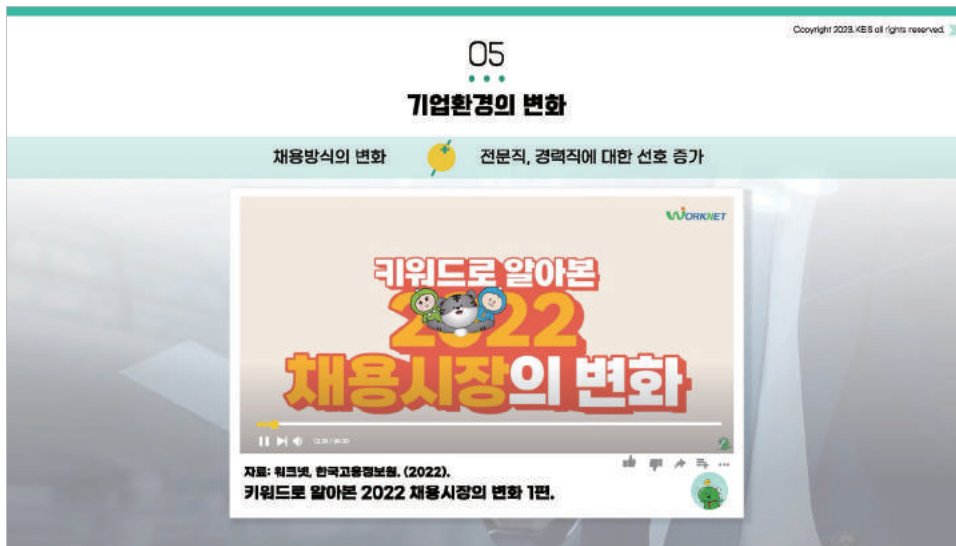
전개

기업환경의 변화 ①(사례를 통한 주요 변화 생각해보기)

- 기업환경의 변화를 보여주는 두 개의 그림 사례를 바탕으로 학생들이 스스로 기업환경의 변화로 인해 파생되는 대표적인 변화로는 무엇이 있을지에 대해 생각해볼 수 있도록 한다.
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다.



미래 직업세계 변화 영향요인으로 설명할 다섯 번째 주제는 기업환경의 변화입니다. 본격적으로 해당 내용을 알아보기 전, 장표에 제시된 두 개의 그림을 통해 오늘날의 대표적인 기업환경 변화로는 무엇이 있을지를 생각해보도록 합니다.



전개

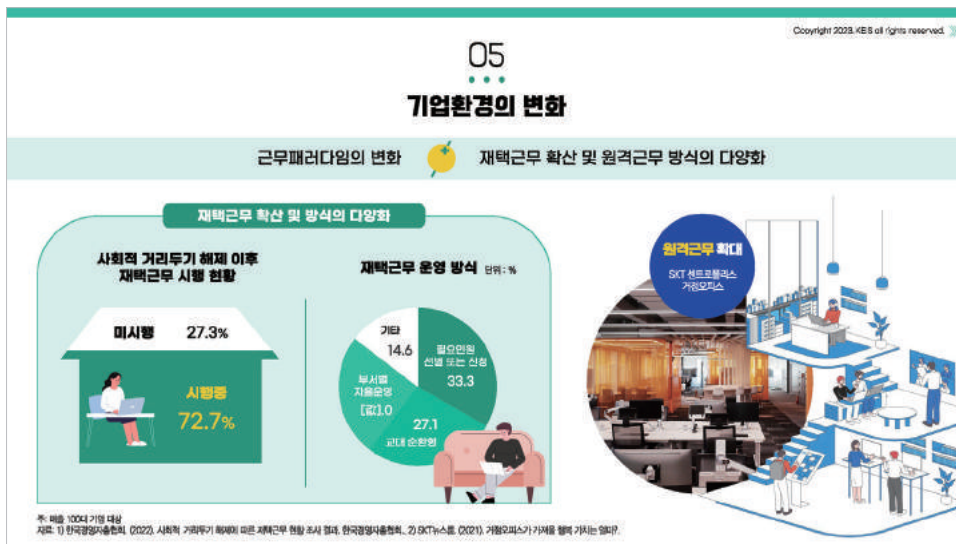
기업환경의 변화 ②(채용방식의 변화)

- 미래 직업세계 변화 영향요인 중 하나인 기업환경의 변화와 관련된 채용방식의 변화를 동영상을 통해 확인한다(5:36/동영상을 전부 보는 것이 어려울 경우 ~3:30까지 시청).
- 동영상을 시청하기 전에 해당 동영상을 시청하는 목적에 대해 간단하게 설명하는 것이 필요하다.



announcement

미래 직업세계 변화에 영향을 미치는 또 다른 요인으로서는 기업환경의 변화를 들 수 있습니다. 특히 여러분과 가장 밀접한 관련이 있는 채용과 관련해서는 이전과 달리 어떻게 달라졌을지를 동영상을 통해 확인해보도록 합시다.



전개

기업환경의 변화 ③(근무 패러다임의 변화)

- 미래 직업세계 변화 영향요인 중 하나인 기업환경의 변화를 근무 패러다임의 변화를 통해 설명한다.
- 재택근무 및 원격근무 확산과 관련된 사례를 통해, 근무환경이 변화하고 있다는 점을 언급한다.
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다([읽기자료 1.10] 참고).



announcement

기존에는 특정 공간에서 업무를 수행하는 것이 일반적인 방식이었습니다. 하지만 최근에는 재택근무를 수행하거나, 혹은 기업에서 여러 지역에 스마트 오피스를 운영하면서 근무자들이 본인이 희망하는 공간에서 업무를 수행할 수 있는 원격근무 방식이 확산되고 있습니다.



전개

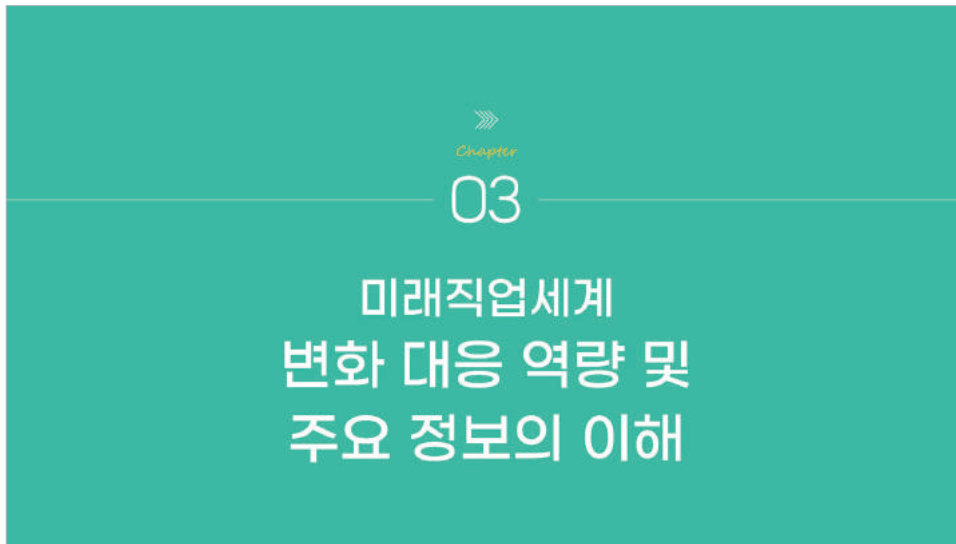
기업환경의 변화 ④(기업환경의 변화에 따른 주요 신직업)

- 기업환경의 변화에 따른 주요 신직업을 소개한다.
- 기업환경의 변화에 따른 추가적인 신직업 그리고, 현재 제시된 신직업에 대한 구체적인 내용을 확인하기 위해서는 워크넷 내 직업정보를 활용하면 된다는 점을 언급한다.



announcement

채용방식의 변화에 따른 대표적인 신직업으로는 직무능력평가사와 직업연구원, 근무 패러다임의 변화에 따른 신직업으로는 기술문서작성자, 기업컨시어지 그리고 빌딩정보모델링디자이너 등이 있습니다.



전개

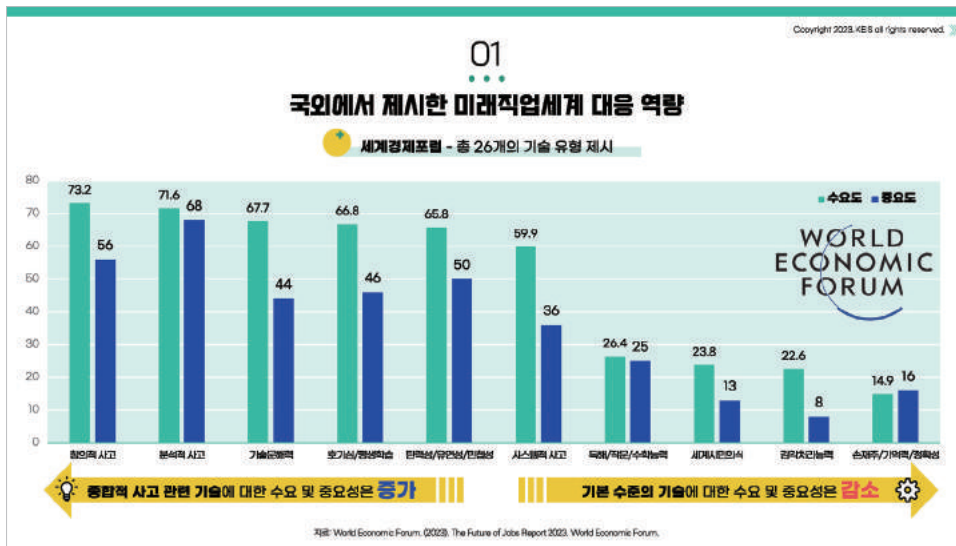
Chapter 3 소개

- 2장의 내용을 마무리하고, 3장에서 다루게 될 주요 내용에 대해 간략하게 소개한다.
- 해당 장표는 프로그램 운영 환경에 따라 생각하고 다음 장표로 바로 진행해도 무방하다.
- 참여자의 흥미를 유발하기 위해 2장에서 배운 내용을 바탕으로 3장에서는 무엇을 학습할 것인지에 대해 강연자가 먼저 설명하는 것이 아니라, 참여자에게 질문을 던지는 방안을 고려할 수 있다.



announcement

지금까지는 미래 직업세계의 영향요인을 총 5개의 영역을 중심으로 알아보았습니다. 그렇다면, 우리는 3장에서 무슨 내용을 학습하게 될까요?



전개

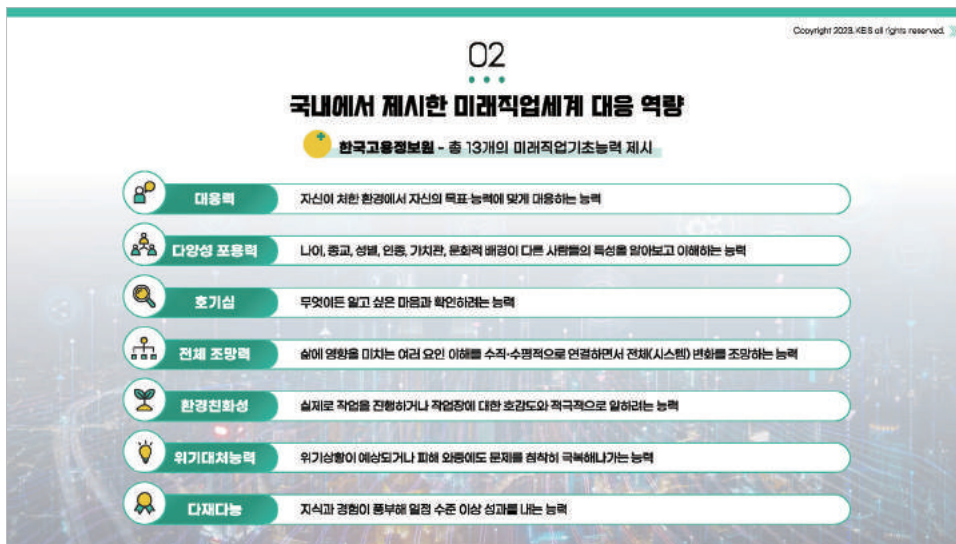
국외에서 제시한 미래 직업세계 대응 역량(세계경제포럼)

- 앞으로 우리가 가져야 하는 미래 직업세계 변화 대응 역량과 관련하여 국외 사례를 설명한다.
- 세계경제포럼에서 제시한 주요 기술에 대한 내용 바탕으로 단순 기술에 대한 수요는 감소하는 반면, 종합적 사고를 필요로 하는 수요와 중요도는 증가할 것이라는 점을 언급한다(전체 26개).
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다.



announcement

지금까지 우리는 미래 직업세계 영향요인을 확인해보았습니다. 그렇다면 앞으로 미래 직업세계에 대응하기 위해 필요한 주요 역량은 무엇인지 확인해보는 시간을 갖도록 하겠습니다.



전개

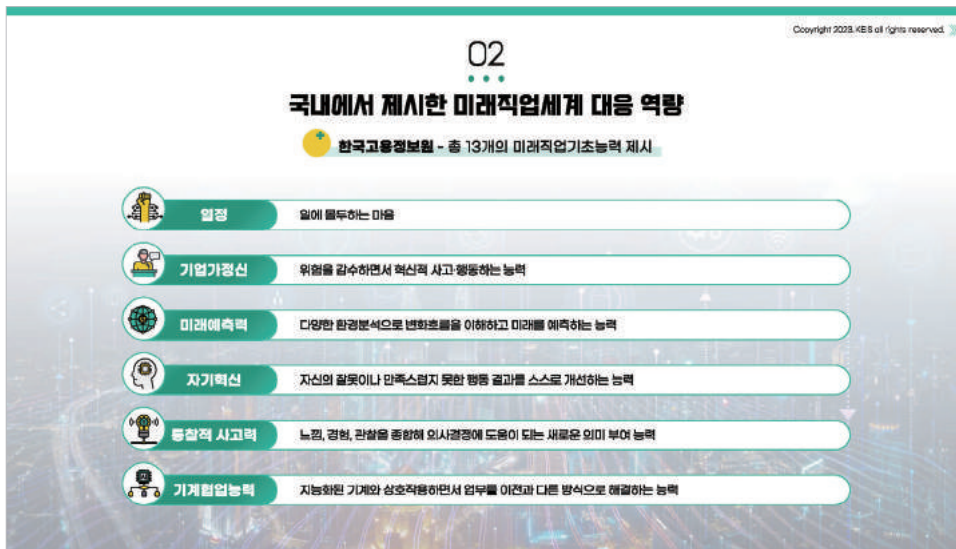
국내에서 제시한 미래 직업세계 대응 역량(한국고용정보원)

- 앞으로 우리가 가져야 하는 미래 직업세계 변화 대응 역량과 관련하여 국내 사례를 설명한다.
- 3장부터는 III. 미래 직업세계 변화 대응 역량 및 주요 정보원의 이해와 관련된 내용임을 전달한다.
- 한국고용정보원에서 제시한 4차 산업혁명 시대의 미래 직업기초능력의 영역 및 정의를 언급한다.
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다.



announcement

우리나라에서도 국외 사례, 그리고 국내 현장 전문가들의 의견을 바탕으로 4차 산업혁명 시대에 대응하기 위해 요구되는 미래 직업능력 13개를 제시했습니다.



전개

국내에서 제시한 미래 직업세계 대응 역량(한국고용정보원)

- 한국고용정보원에서 제시한 4차 산업혁명 시대의 미래 직업기초능력의 영역 및 정의를 언급한다.
- 학생들의 원활한 이해를 도모하기 위해 영역별 주요 사례를 간략하게 제시할 수 있다.
- 현재 제시하고 있는 미래 직업기초능력 중 학생들이 생각하기에 가장 중요하다고 생각하는 능력 및 이유에 대해 질문하는 시간을 갖는다.



announcement

여러분들이 생각하시기에 현재 국내외에서 제시하고 있는 미래 직업능력 중 가장 중요한 능력은 무엇이라고 생각하시나요? 그 이유에 대해 잠시 이야기해보는 시간을 갖도록 합시다.



전개

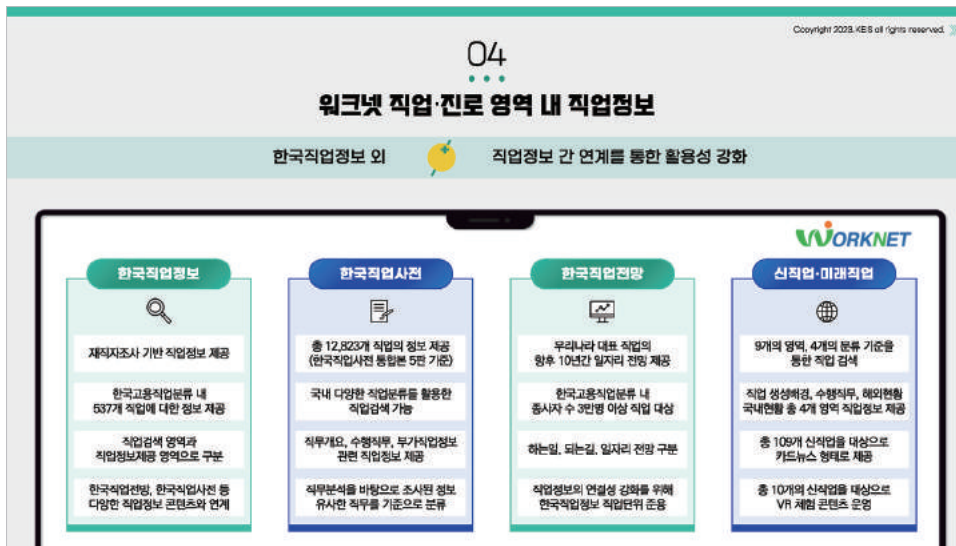
생성형 인공지능(텍스트 인공지능)

- 학생들이 강의 종료 후에도 주도적으로 정보를 획득할 수 있도록 다양한 정보원을 소개한다.
- 최근 언론매체에서 소개하고 있는 생성형 인공지능 중 대표 사례를 제시한다([읽기자료 1.11] 참고).
- 생성형 인공지능에서 제공하는 정보의 경우, 정확하지 않은 정보를 제공하는 경우가 많기 때문에 해당 정보를 활용할 때에는 정확한 정보인지를 검증하는 과정이 진행되어야 한다는 점을 언급한다.



announcement

다음으로는 여러분들이 이후 미래 직업세계와 관련된 정보를 획득할 수 있는 정보원을 소개하도록 하겠습니다. 우선 최근에 주목받고 있는 생성형 인공지능을 활용할 수 있습니다.



전개

워크넷 직업·진로 영역 내 직업정보(한국직업정보 외)

- 학생들이 강의 종료 후에도 주도적으로 정보를 획득할 수 있도록 다양한 정보원을 소개한다.
- 현재 한국직업정보에서 운영하는 워크넷 내에 탑재되어 있는 직업정보 사례를 언급한다.
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다.



announcement

이 외에도 한국고용정보원에서는 워크넷 내 직업정보 영역에서 한국직업정보, 한국직업사전, 한국직업전망, 신직업·미래직업 등 양질의 직업정보를 제공하고 있습니다.



전개

국외 주요 직업정보시스템(미국 외 4개국)

- 학생들이 강의 종료 후에도 주도적으로 정보를 획득할 수 있도록 다양한 정보원을 소개한다.
- 국외 주요 직업정보시스템 사례를 통해 학생들이 직업정보에 대한 시야를 확장하도록 한다.
- 강의안에 제시된 사례 이외에 강사가 추가 사례를 제시하는 것이 가능하다(읽기자료 1.12 참고).



announcement

국내 외에도 해외에서는 신기술 및 신산업 분야를 반영한 새로운 직업, 그리고 해당 직업과 관련된 직업정보를 제공하고 있습니다. 우리나라의 워크넷과 유사한 직업정보시스템을 운영하고 있는 대표적인 국가로는 미국, 일본, 영국, 뉴질랜드 및 독일 등이 있습니다.

사례분석을 통한 미래직업세계 영향요인 및 주요 역량 이해

전개

Chapter 4 소개

- 3장의 내용을 마무리하고, 실습의 내용으로 구성된 4장을 진행한다는 내용을 전달한다.
- 해당 장표는 프로그램 운영 환경에 따라 생략하고 다음 장표로 바로 진행해도 무방하다.
- 프로그램을 강의와 실습으로 구분하여 진행된다면, 해당 장표를 기점으로 별도의 쉬는 시간(약 10분 내외)을 부여하거나, 다음 차시와 분리하는 방안을 고려할 수 있다.



announcement

지금까지는 미래 직업세계의 영향요인과 이에 요구되는 주요 역량, 그리고 이러한 정보를 획득할 수 있는 주요 정보원에 대해 학습했습니다. 이제 다음 콘텐츠를 진행하도록 하겠습니다.



전개

실습 내용 및 방법

- 사례분석을 통해 학생들이 스스로 미래 직업세계 영향요인 및 요구역량을 파악할 수 있도록 한다.
- 프로그램 진행 환경에 따라 조를 편성하거나, 개인 단위로 실습을 진행할 수 있다.
- [활동지 1.1~1.10] 중 조별로 하나를 선택하여 조 단위로 토의를 진행한다. 마지막에는 이번 차시에 참여한 전체 학생들을 대상으로 서로의 의견을 공유하는 시간을 갖는다.



announcement

이제부터는 지금까지 학습했던 내용을 종합하여 특정 사례 분석을 통해 미래 직업세계의 영향요인과 이에 따라 요구되는 주요 역량을 확인해보는 시간을 갖도록 하겠습니다.



마무리

이번 차시 주요 내용 종합

- 이번 차시에서 학습한 주요 내용을 간략하게 설명하는 시간을 가짐으로써 학생들에게 미래 직업세계를 이해하는 것이 중요하다는 점을 스스로 환기할 수 있도록 한다.



announcement

이번 시간에는 미래 직업세계 이해를 주제로 수업을 진행했습니다. 구체적으로 미래 직업세계 변화 이해가 어떠한 점에서 중요한지를 확인했습니다. 이후 미래 직업세계 변화 영향요인을 5가지의 영역을 중심으로 확인해보았으며, 이러한 미래 직업세계 변화에 대응하기 위해 요구되는 주요 역량, 그리고 이를 지원해주는 주요 정보원을 확인했고 간단한 실습을 진행하였습니다.



마무리

마무리

- 이번 차시에서 다루었던 내용과 관련하여 질의응답을 간단하게 진행한다.
- 다음 차시에 다루게 될 주요 내용에 대해 간략하게 설명한다.
- 차시 운영에 따른 시간이 부족한 경우에는 다음 차시에 대한 설명을 생략해도 무방하다.



announcement

이것으로써 '미래 직업세계의 이해' 수업을 마무리하도록 하겠습니다. 오늘 진행했던 수업과 관련하여 혹시 추가적인 질문이 있을까요? (질의응답 진행) 그러면 이번 차시 강의를 마무리하도록 하겠습니다. 수고하셨습니다.

세상이 바뀌고 있는 걸 그들만 몰랐다

환경에 적합한 종만이 살아남는다는 다윈의 자연선택설은 생물에만 해당하는 것이 아니다. 기업의 생존에서도 시대의 흐름에 따른 변화와 혁신은 선택이 아닌 필수가 됐다. 기존의 방식과 이익에만 집착하다 명성을 잃어버린 브랜드의 사례를 정리했다.

도토리왕국의 몰락 ‘싸이월드’ / 2004년 SERI 선정 ‘올해의 히트상품’이었는데...

1999년 시작, 2000년 초중반 국민적인 인기를 얻었던 싸이월드의 미니홈피는 대한민국 대표 1인 미디어이자 소셜미디어였다. 서비스를 시작한 지 3년 만에 회원이 1,000만 명을 넘었고, 싸이질·싸이홀릭·도토리 등의 신조어를 유행시키며 2004년 삼성경제연구소가 발표한 그해 최고의 히트상품으로 선정됐다. 당시 한 개인의 모든 인맥과 일상은 미니홈피 하나에 담겼다고 해도 과언이 아니다. 싸이월드가 본격적으로 내리막길을 걷기 시작한 원인은 여러 가지가 있겠지만, 첫째 페이스북의 등장이 가장 크다. 페이스북은 초창기 싸이월에 밀려 국내 시장에서는 큰 성과가 없었으나 2008년 한국어판을 처음 실시하고 서비스가 날로 진화하면서 이용자 수가 점점 늘어갔다. 같은 시기 싸이월드는 국내 이용자의 수와 주요 비즈니스 모델이었던 도토리 매출이 주춤세였다.

게임의 법칙 바뀌었는데도 ‘닌텐도’ / 2007년은 ‘닌텐도의 해’였었지...

2000년대 초반 한때 부진을 겪다가 닌텐도DS의 출시로 재기에 성공한 닌텐도의 2007년과 2008년은 눈부셨다. 2006년 9,665억 엔이던 매출은 이듬해 1조 5,724억 엔으로 치솟았고 2008년엔 1조 8,386억 엔을 기록하며 정점을 달렸다. 게임 산업뿐만 아니라 전 세계 산업계에서 주목할 만한 성장세였다. 그러나 2009년부터 이런 성장세는 대폭 둔화하다 못해 오히려 감소하기 시작해 2011년부터는 영업이익이 적자가 나는 상황에 이른다.

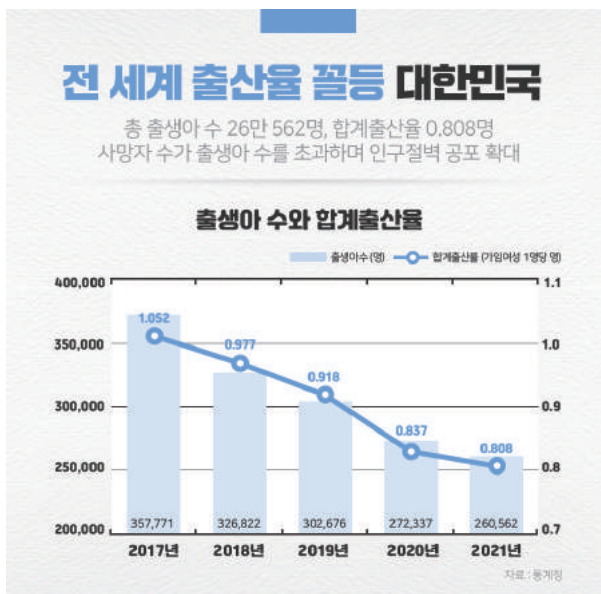
필름에만 갇혀있었던 세월 131년 ‘코닥’ / 한때는 필름 시장 90% 차지하던 공룡기업

롤필름, 컬러필름, 코닥카메라와 같은 독보적 기술 개발을 주도해온 코닥은 1970년대 미국 필름 시장의 90%, 카메라 시장의 85%를 점유했던 공룡기업이었다. ‘사진으로 남기고 싶은 인생의 소중한 순간을 코닥의 순간(Kodak moment)이라고 합니다’가 코닥의 전성기 시절 세계에 울려 퍼진 광고문구다. 하지만 1980년대 디지털 기술이 도래한 것을 과소평가했다가 치명타를 맞는다. 1975년 최초로 디지털카메라 기술을 개발하고도 세계 시장의 3분의 2를 장악한 필름 사업에 안주하면서 급속한 내리막길을 걷기 시작한다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

줄어드는 학령인구, 대학 경쟁률 낮아질까?

교육부와 통계청에 따르면 2024학년도 대학 입학 인원은 약 37만 명으로 전망됩니다. 2000년까지만 해도 82만 7,000명에 달하던 대학 입학 인원은 2022년 42만 8,000명으로 절반으로 줄어들었습니다. 전문대학 포함 전체 대학 신입생 충원율은 91.4%로 100%를 채우지 못하며 입시제도 전반에 파장을 미칠 것으로 예상되고 있습니다.



전 세계 출산율 꼴등 대한민국

한국의 출산율은 전 세계 최하위 수준입니다. 세계 평균(2.4명)의 절반에도 못 미치는 수준이며, 유엔인구기금(UNFPA)에서 발표한 '2020 세계인구현황보고서'에서는 합계출산율 항목에서 최하위권을 기록한 적도 있습니다. 통계청 인구동향조사에 따르면 2021년 총 출생아 수는 26만 562명으로 합계출산율은 0.808명입니다. 2020년과 비교했을 때 총 출생아 수는 1만 1,775명이 감소했고, 합계출산율은 0.29명 감소했습니다. 이는 1970년 통계 집계를 시작한 이후 가장 낮은 수준입니다.

사라진 학생들, 학령인구 감소

출산율 감소는 학령인구 감소로 이어졌습니다. 대학교육연구소의 '대학 구조조정 현재와 미래' 연구보고서에 따르면 대학 입학 가능 인원은 2021년 43만 2,453명에서 2040년 28만 3,017명으로 14만 9,436명이 감소할 것으로 보입니다. 해당 보고서는 대학교육연구소 자료, 대학알리미 신입생 충원현황, 통계청 인구추계를 통해 추계한 결과입니다.

대학 입학 정원 미달 사태

학령인구가 줄어들며 2021학년도에는 수험생보다 대학 모집 정원이 많은 최악의 입학 정원 미달 사태가 발생했습니다. 한국교육과정평가원에 따르면 2021학년도 수능 응시자는 42만 1,034명으로 2020학년도에 비해 수능 응시자는 6만 3,703명이 줄어들었습니다. 이로 인해 2021학년도에는 대학 입학 정원보다 수능 응시자가 13만 4,740명이 더 많았습니다. 수능 응시자 인원이 감소하면서 대학에서는 입학 정원수를 줄여가고 있습니다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

(보도자료) '인구구조 변화와 대응방안' 4대 분야·6대 핵심과제 선정

회의 개요

이번 대책은 축소사회 적응 및 미래 성장 동력 확보를 위한 과제까지 아우르는 인구위기대응 종합대책으로서, 4대 분야·6대 핵심과제를 선정하여 집중 추진할 계획을 담고 있습니다.

주요 내용

인구구조 변화에 따른 시기별 영향

- 세계 최고 수준의 속도로 가속화되고 있는 인구구조 변화는 시차를 두고 교육, 병역, 지역경제, 성장잠재력, 산업 구조, 복지제도 등 경제·사회 전반에 광범위한 영향을 미칠 전망입니다.
- 단기적으로 학령인구·병역자원 감소 및 지역소멸 가속화 등에 따른 축소사회 도래, 중기적으로 생산연령인구 감소 및 고령화 등으로 성장잠재력 악화, 장기적으로 노년부양비 급등에 따른 복지제도 안정성 저하가 우려되는 상황입니다.

인구위기대응 6대 핵심과제

- 첫째, 여성의 경력단절 현상이 지속되고, 중소기업 근로자·프리랜서 등에 대한 모성보호제도의 사각지대가 존재하는 상황 등을 감안하여, 일·생활이 조화를 이루고 차별 없는 출산·양육환경 조성을 위해 노력하겠습니다.
- 둘째, 저출산·고령화 지속에 따른 산업 전반의 인력부족 현상을 완화하기 위해 외국인력의 적극적·탄력적 유치를 위한 규제완화를 추진하고 경제활동인구 감소에 대응한 체계적 이민정책 수립을 검토하겠습니다.
- 셋째, 영유아·아동 및 노인 등 생애주기 전체에 걸친 촘촘한 돌봄체계를 구축하여 돌봄의 사회적 책임을 강화해 나가겠습니다.
- 넷째, 고령자 고용 활성화 및 복지제도 개편 논의를 본격화하여 노인빈곤율을 완화하고 지속가능한 사회안전망 시스템을 구축하겠습니다.
- 다섯째, 학령인구 감소에 적응하고 지방소멸에도 효과적으로 대응하기 위하여 교육부문 재원·시설·인력의 효율화·재배분을 추진하고, 지자체 협업·공간정보 빅데이터 활용 등을 통해 광역 경제·생활권을 육성토록 하겠습니다.
- 여섯째, 정책 효과성 평가를 통해 제도를 보완·재설계하겠습니다. '06~'21년간 약 280조 원의 저출산 대응 예산 투입에도 불구하고 그간 인구정책의 효과가 제한적이었다는 평가를 감안하여, 효과성 평가를 기반으로 정책을 수립·개선하여 정책 체감도를 제고해 나가겠습니다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

참고자료 대한민국 정책브리핑(2022). 인구구조 변화와 대응방안 발표.
<https://www.korea.kr/briefing/pressReleaseView.do?newsId=156545172>

기후변화, 이제는 막아야 할 때

1. 기후변화의 정의와 원인

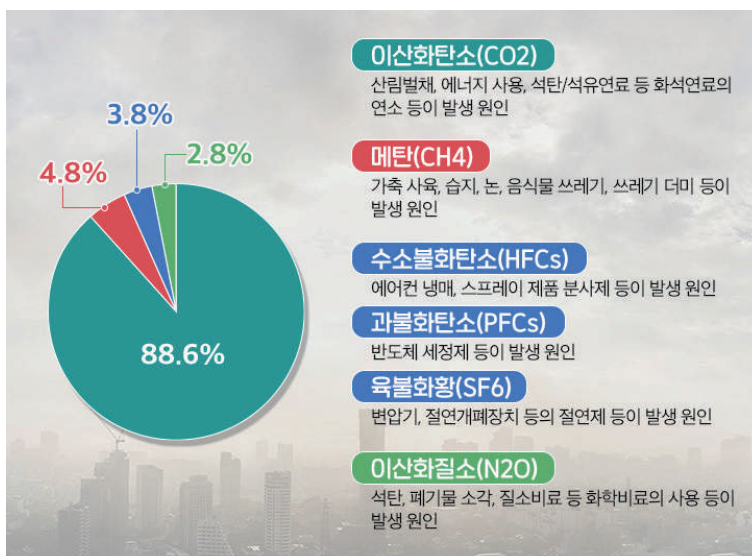
2020년 1월 21일부터 23일까지 스위스 다보스에서 세계경제포럼(WEF) 연례총회(다보스포럼)가 열렸습니다. 올해의 화두는 다름 아닌 ‘기후 위기(Climate Crisis)’였는데요, 이달 15일 다보스포럼 개막을 앞두고 발간된 2020년 ‘세계 위험 보고서’에서도 세계를 위협하는 요인 1위로 ‘기상 이변’이 꼽히기도 했고요, 전 세계가 주목하고 있는 환경문제, 그중에 기후 위기를 초래하는 ‘기후변화’에 대해 지금부터 하나하나 짚어보도록 하겠습니다.

기후변화, 완벽히 이해하기

직접적 또는 간접적으로 전체 대기의 성분을 바꾸는 인간 활동에 의한, 그리고 비교할 수 있는 시간 동안 관찰된 자연적 기후 변동을 포함한 기후의 변화..

온실효과, 지구온난화를 부추기는 것

인간이 지구에서 살 수 있는 이유는 대기 중 온실가스가 온실의 유리처럼 작용하여 지구표면의 온도를 평균 15℃로 일정하게 유지해주기 때문입니다. 그러나 온실가스 농도가 급격히 짙어지면서 지구의 평균 기온이 비정상적으로 높아지고 있어요. 이것이 현재 우리가 직면하고 있는 ‘강화된 온실효과로 인한 지구온난화’인 것이죠.



온실효과를 강화하는 주범들

지구온난화가 일어나는 것은 대기 중에 붙잡혀 있는 에너지의 양 자체가 증가했기 때문입니다. 이는 인구의 증가와 산업화 진행에 따라 온실가스의 양이 과거에 비해 늘어난 것이 원인이데요, 온실효과를 인위적으로 강화시키는 온실가스에는 어떤 것들이 있는지 그래프로 살펴봅시다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

참고자료 GS칼텍스 미디어허브(2020). 기후변화, 이제는 막아야 할 때_1. 기후변화의 정의와 원인.
<https://gscalexmediahub.com/csr/esg-climate-change-definition-and-causes/>

MZ세대를 사로잡은 프리미엄 이코노미

사람들은 가격이 비싸도 나에게 더 큰 가치를 주는 제품을 선택한다. 다만 그것이 단순히 과시 목적으로 값비싼 물건을 사는 ‘플렉스(Flex)’ 소비에서 코로나19를 거치며 일상의 지속적 행복을 추구하는 ‘팬시(Fancy)’ 소비로 성숙해가고 있다. MZ세대들은 왜, 어떠한 곳에 지갑을 열고 있을까?

1. 소비의 고급화, 명품이 다일까?

모건 스탠리의 명품 소비 보고서에 따르면 2022년 한국인의 명품 구입액은 전년보다 24% 증가해 168억 달러(약 20조 9,000억 원)이며, 인당 환산 금액은 325달러(약 40만 원)로 전 세계 1등이다. 럭셔리 굿즈 외에도 프리미엄 비즈니스가 크게 성장하고 있으며, 이를 견인하는 것은 MZ세대의 프리미엄 소비 경향이다. MZ세대는 과시적 소비를 즐기며, 소위 ‘플렉스해버린다’고들 말한다. 중요한 것은 이들이 프리미엄 소비 시장의 패러다임을 바꾸고 있다는 사실이다. 소비하는 품목도 개인이 추구하는 가치와 취향에 따라 다르다.

2. 다양해지는 프리미엄 소비

언젠가부터 사람들은 프리미엄 제품에 ‘OO계의 명품’이라는 별명을 붙이곤 한다. 그만큼 작은 물건 하나에도 자신의 가치와 취향을 드러내며 행복을 느낀다. ‘비타민계의 에르메스’, ‘치약계의 샤넬’ 등 기존에는 사치재로 볼 수 없었던 일상품이나 ‘경험’을 사치재처럼 소비한다. 단순히 고가의 제품을 ‘지름’으로써 잠깐의 만족을 얻으려는 욕구 이상으로, 일상에서 지속적으로 이어지는 자기만족을 추구하는 심리가 있다. 일상생활을 더 잘 누리는 것에 프리미엄의 가치를 두는 ‘누리미엄’을 추구하는 것이다.

3. 부러우면 지는 거야? 부러워야 이기는 것

팬시(Fancy)는 ‘멋지고 고급스러우면서 질 높음’이라는 뜻의 형용사로 힙하고 가치 있다는 심리적 만족감을 주는 제품에 기꺼이 지갑을 여는 요즘 소비 트렌드를 말한다. 이러한 팬시 소비를 하게 하는 프리미엄 브랜드로 성공하기 위해서는 소비자에게 ‘나만을 위한 최상의 가치’를 줄 수 있어야 한다. 선망은 나에게겐 없지만 다른 사람이 가진 특질이나 업적, 재산 등을 부러워하고 바라는 것이다.

4. ‘알파세대’가 만들어갈 또 다른 프리미엄 세상

MZ세대가 주도한 프리미엄 소비의 다양화와 대중화 현상이 다음 세대인 알파세대에게는 어떠한 영향을 미칠까? 알파세대는 2010년과 2024년 사이에 태어난 0세부터 14세까지를 말한다. 알파세대가 소비를 시작하는 나이가 이전 세대보다 앞당겨지고, 브랜드에 대한 선호도 현상이 뚜렷해질 것으로 예상된다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

참고자료 Cheil magazine(2023). MZ세대를 사로잡은 프리미엄 이코노미. <https://magazine.cheil.com/52880>

성인 2명 중 1명 “워라밸 중요”... ‘일 우선’ 42→34% 감소

남성은 ‘일 우선’ 비중 감소 속도 더뎠 / 20대 ‘일 우선’ 응답 35.9%로 평균 이상

19살 이상 인구의 절반 정도가 ‘워라밸’을 중요시하는 것으로 나타났다. 일을 우선시한다는 응답은 2013년 이후로 내리 감소세다. 20대와 30대는 일과 삶의 균형을 대하는 태도에서 큰 차이를 보였다. 통계청이 17일 발표한 ‘2021년 사회조사 결과’를 보면, 19살 이상 인구 가운데 일과 가정생활의 균형을 중요시한다고 응답한 비중이 48.2%로 2년 전과 견주면 4%포인트 늘어났다.

이 수치는 2011년 첫 조사가 시작된 이래로 매년 증가해왔는데 10년 전과 비교하면 14.2%포인트나 늘었다. 일을 우선시한다고 응답한 비중은 33.5%로 2년 전보다 8.6%포인트나 줄었다. 이 수치는 2013년 이후 내리 감소세를 나타냈는데, 남성의 경우 여성보다 ‘일 우선’ 비중이 줄어드는 속도가 약간 더디다. 올해에도 ‘일이 우선’이라는 남성은 38.8%, 여성은 26.3%로 나타났다. ‘엠제트(MZ)세대’라는 한 묶음으로 통칭되는 20대와 30대는 일과 가정생활의 균형에 대한 인식에서 확연한 차이를 보였다. 19~29살은 ‘일 우선’을 택한 응답자가 35.9%로 전 세대 평균보다 높았고, ‘일과 가정생활의 균형을 중요시한다’는 응답은 44.7%로 전 세대 가운데 가장 낮았다. 일과 삶의 분리를 추구하는 밀레니얼세대와 달리, 제트세대가 비혼주의를 바탕으로 일과 삶을 적절히 섞는 ‘워라블(워크 앤 라이프 블렌드)’ 추구 경향이 드러난 것으로 해석된다. 30대는 전 세대를 통틀어 ‘가정 우선’ 응답이 24.3%로 가장 높았고, ‘일 우선’ 응답은 28.8%로 가장 낮았다.

“워라밸이 최고”... 20대 주 35시간 원하는데 50대는

취업자 희망 근로시간이 주 40시간 미만인 것으로 나타났다. 한국보건사회연구원이 19일 발표한 ‘2022년 전국 일-생활 균형(워라밸) 실태조사’에 따르면 취업자 주간 희망 근무시간은 36.7시간으로 조사됐다. 근무형태별로 보면 상용근로자는 37.6시간을, 임시·일용 근로자는 32.36시간 근무를 희망했다. 희망 근무시간은 연령대가 낮을수록 줄었다. 20대 이하(19~29세)는 34.9시간, 30대는 36.3시간이지만, 40대는 37.1시간, 50대는 37.9시간에 달했다. 20대 이하와 50대 간에는 3시간 차이가 났다. 미혼자는 35.4시간으로 37.5시간인 기혼자보다 짧았다. 보사연은 “일과 생활 균형을 중시하는 문화가 확산되면서 일하는 시간이 줄고 있는 있지만, 한국은 여전히 장시간 노동국가”라며 “희망 근로시간을 고려하면 일하는 시간에 대한 관리가 꾸준히 필요하다”고 평가했다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

참고자료 한겨레(2021). 성인 2명 중 1명 “워라밸 중요”... ‘일 우선’ 42→34% 감소.

https://www.hani.co.kr/arti/economy/economy_general/1019651.html

매일경제(2023). “워라밸이 최고”... 20대 주 35시간 원하는데 50대는. <https://stock.mk.co.kr/news/view/68946>

변수정 외(2022). 2022년 전국 일-생활 균형 실태조사. 보건사회연구원.

통계청(2021). 2021년 사회조사 결과(복지, 사회참여, 여가, 소득과 소비, 노동).

제4차 산업혁명 시대의 산업구조 변화 방향과 정책과제

산업혁명의 정의

일반적으로 산업혁명은 18세기 중반부터 19세기 초반까지 영국에서 시작된 기술혁신과 이로 인해 일어난 사회·경제적 변혁을 일컫는다. 제1차 산업혁명은 증기기관을 동력으로 한 기계의 등장으로 인해 공장생산체제가 도입되었고, 제2차 산업혁명을 거치며 전기동력에 의한 대량생산체제가 가능해졌다. 제3차 산업혁명 시기에는 컴퓨터·ICT 분야의 발전으로 정보화·자동화 시스템이 등장했다고 할 수 있다.

2016년 세계경제포럼(World Economic Forum)에서 논의된 제4차 산업혁명은 제3차 혁명을 주도한 ICT 또는 디지털 기술을 기반으로 물리학, 생물학 분야의 기술이 상호 교류와 융합하면서 이전의 산업혁명과는 비교할 수 없을 만큼의 새로운 사회경제적 변혁을 초래할 것으로 전망된다. 이런 점에서 클라우스 슈밥 회장은 이번 제4차 산업혁명의 특징으로 “속도(Velocity), 범위와 깊이(Breath&Depth), 시스템적 충격(System Impact)의 측면에서 이전의 산업혁명과는 확연히 구분되며, 근본적으로 그 궤를 달리한다”라고 보았다.

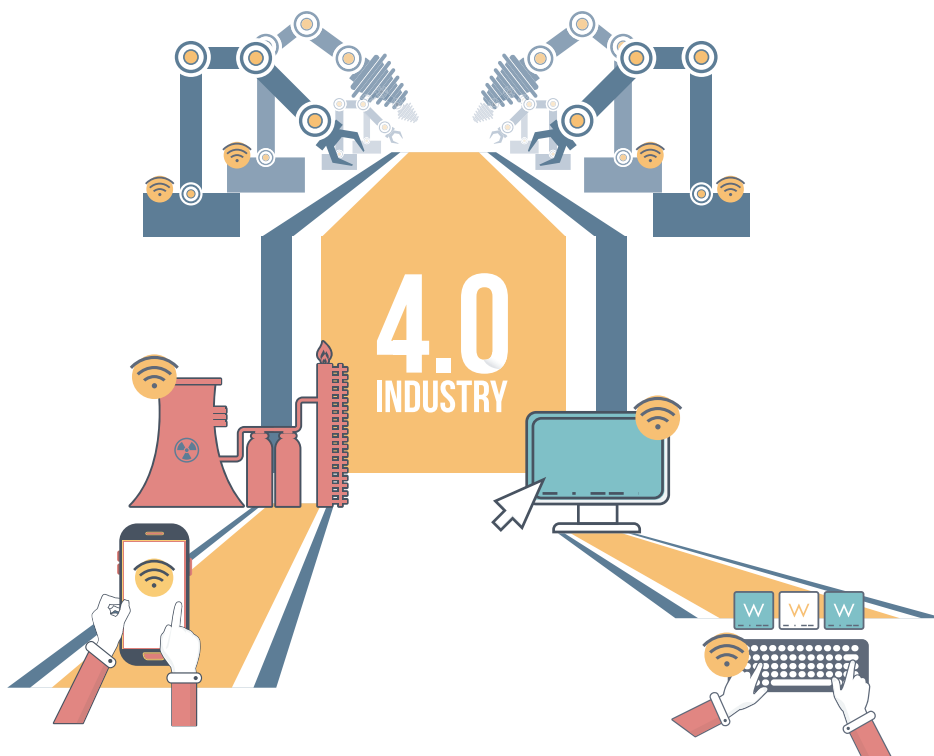


제4차 산업혁명의 핵심 주도기술

현재 제4차 산업혁명을 주도할 기술로 인공지능과 로봇공학, 사물인터넷, 자율주행자동차, 3D 프린팅, 나노기술, 생명공학, 재료공학, 에너지 저장기술, 유비쿼터스 컴퓨팅 등 다양한 첨단기술들이 거론되고 있다. 특히 이들 기술 중 물리학, 생물학 분야의 기술은 디지털 기술과의 상호 교류와 기술융합을 통해 서로의 분야를 더욱 증폭시키는 한편 일부 분야의 기술변화는 기하급수적인 속도로 이루어져 이미 발전의 변곡점에 도달한 것으로 평가되고 있다. 산업혁명의 핵심 주도기술은 특정 시점에 출현했다가 사라지는 그런 기술이 아니라 현재까지도 그 영향력을 지속적으로

발휘하면서 소위 범용기술의 특성을 지닌다. 여기서 범용기술의 특성은 첫째, 특정 분야에 국한되지 않고, 다양한 분야의 기술혁신을 유발하여 기존 생산양식을 변화시키며, 둘째, 새로운 기술 패러다임을 이용하는 다양한 보완적 발명과 혁신이 장기간에 걸쳐 연쇄적으로 나타나는 것을 말한다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고



참고자료 장석인(2017). 제4차 산업혁명 시대의 산업구조 변화 방향과 정책과제. 국토 제424호, pp. 22-32.

가트너가 선정한 2023년 10대 전략 기술 트렌드

1. 디지털 면역 시스템 구축(Digital Immune System)

디지털 면역은 데이터를 바탕으로 IT 시스템 운영을 최적화·자동화하면서, 시스템 장애 같은 갑작스러운 문제를 자동 해결하는 것을 말합니다. 최근 데이터 화재와 관련된 국내 메인 채팅 서비스가 다운되면서 이로 인해 디지털 시스템이 취약할 경우 위험이 얼마나 높을 수 있는지 화제가 된 바 있습니다.

2. 관찰 가능성 응용(Applied Observability)

많은 기업들이 대량의 데이터와 복잡해지고 유동적인 시스템 때문에 이를 관리하고 고도화하는 데 어려움을 겪고 있습니다. 관찰이 가능한 데이터(Observable data)는 로그, API 호출, 다운로드, 파일 전송 등과 같이 시스템에서 사용자가 어떤 액션을 취했을 경우에 나타나는 객관적 지표들을 말하는데요, 이런 지표들을 복합적으로 응용한다면, 어떤 문제사항이 있을 때 이를 실시간으로 추론할 수 있습니다.

3. 신뢰, 위험 및 보안 등 전방위적 AI 관리(AI Trust, Risk and Security Management - AI TRISM)

AI 편향성과 각종 오류가 사회적 문제로까지 이어지고 있는 상황에서 가트너는 AI가 더욱 발전하기 위해 AI TRISM(Trust, Risk, Security Management)이 필요하다고 주장합니다. 바로 신뢰성 확보 및 위험, 보안 관리가 선행되어야 한다는 뜻입니다. AI가 빠르게 발전하면서 수많은 문제들이 발생했고, 이를 해결하기 위한 전방위적 관리는 필수가 되었습니다.

4. 산업 클라우드 플랫폼 확대(Industry Cloud Platforms)

가트너는 2027년까지 기업의 50% 이상이 산업 클라우드 플랫폼을 사용할 것이며, 클라우드 네트워크는 비즈니스 핵심 자원이 될 것으로 전망합니다. 이처럼 산업용 클라우드는 물론 업무에 필요한 여러 가지 자산이 포함된 통합 클라우드 플랫폼이 수직적으로 확장되고 있습니다.

5. 플랫폼 엔지니어링(Platform Engineering)

플랫폼 엔지니어링은 소프트웨어를 제공하고 수명 주기를 관리하기 위한 내부 개발자 플랫폼 구축 및 운영을 의미합니다. 플랫폼 엔지니어링의 목표는 개발자 경험을 최적화하고 최종 사용자의 생산성을 높이는 데 있습니다. 개발자와 최종 사용자가 쉽게 사용할 수 있도록 기능 및 프로세스 세트를 제공하는 방식으로, 개발자가 새로운 시스템에서 직면하는 어려움을 줄일 수 있도록 도와줍니다.

6. 무선의 가치 실현(Wireless-Value Realization)

무선 통신 기술이 앞으로 모바일 서비스는 물론 광범위한 환경에 맞춰 더욱 확대될 것으로 전망됩니다. 이러한 네트워크는 내장된 분석 기능을 활용해 실시간 정보를 토대로 한 인사이트를 제공할 수 있습니다. 앞으로 Wi-Fi 및 통신 기술은 기

업이 비즈니스를 진행할 수 있는 기반에 그치는 것이 아니라, 그 자체로 중요한 기술이 될 것이라는 전망입니다.

7. 슈퍼앱(Superapps)

앞으로 여러 앱 및 서비스 기능을 슈퍼앱으로 통합하는 새로운 종류의 플랫폼이 도입될 전망입니다. 이는 플랫폼 경쟁력을 확보하기 위함으로, 앱이나 플랫폼 기능을 하나의 앱에 결합하여 확장될 수 있다는 것을 의미합니다. 이런 슈퍼앱은 자체 미니앱을 개발하고 게시할 수 있는 플랫폼을 제공합니다. 즉, 슈퍼앱은 다양한 서비스를 이용할 수 있는 앱으로, 쇼핑부터 송금, 투자 등 금융에 관련된 전반적인 기능을 수행할 수 있습니다.

8. 적응형 AI의 도입(Adaptive AI)

적응형 AI는 새로운 데이터를 기반으로 모델을 지속적으로 재교육하고 학습해 초기 개발 단계 당시 존재하지 않았거나 예측 불가능한 실제 상황의 변화에 신속하게 적응하는 것을 목표로 하는 기술입니다. 실시간 피드백을 통해 학습 알고리즘을 터득하고 적용해 AI 모델 동작 및 목표도 변경할 수 있습니다.

9. 메타버스(Metaverse)

메타버스는 그 자체로 AR, VR, XR 등과 같이 다양한 첨단기술로 구성되어 있으며, 이런 기술이 콘텐츠 서비스나 사용자 경험 향상에 적극 활용되면서 고객과의 커뮤니케이션을 보다 적극적으로 할 수 있고, 더 나아가 비즈니스 문제까지 해결할 수 있다고 전망했습니다. 더욱이 메타버스 분야는 교육을 목적으로 하는 게임과 증강현실을 활용한 쇼핑 경험 등 다른 분야 기술들과 융합하여 보다 많은 시너지가 발휘될 수 있을 것으로 전망됩니다.

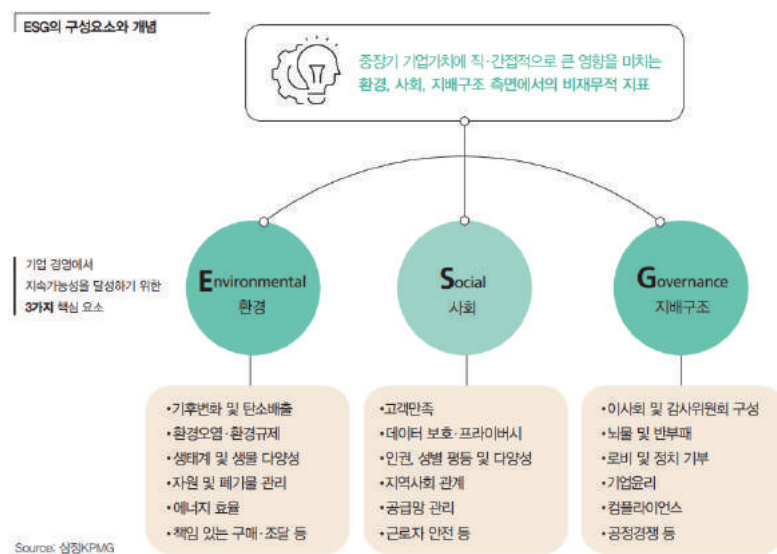
10. 지속가능한 기술(Sustainable Technology)

2023년을 넘어 우리 미래를 더욱 발전시킬 9개의 기술을 알아보았습니다. 현재 당면한 기후 위기 상황에서 지속가능한 기술은 지대한 역할을 할 것으로 보이는데요, 이에 대한 투자는 더 큰 운영 탄력성과 재무 성과를 창출하므로 소극적인 태도를 취해서는 안 된다고 경고합니다. 또한 기업의 사회적 책임, 조직 문화 개선, 직원의 다양성 개선 등의 키워드도 지속해서 주목해야 한다고 전했습니다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

알기 쉬운 ESG

ESG는 Environmental(환경), Social(사회), Governance(지배구조)의 영문 첫 글자를 조합한 단어입니다. 여기서 Environmental은 기업의 친환경 경영, Social은 기업의 사회적 책임, Governance는 기업의 투명한 지배구조 등을 의미합니다. ESG는 기업이 '지속가능한' 비즈니스를 달성하기 위한 세 가지 핵심 요소이며, 재무제표에는 직접적으로 보이지 않아도 기업의 중장기 기업가치에 막대한 영향을 주는 비재무적 지표로 정의할 수 있습니다.



ESG를 환경, 사회, 지배구조의 세 가지 하위 요소로 나눠 살펴보면, 먼저 환경에서 가장 핵심적인 사안은 기후변화와 탄소 배출 관련 이슈입니다. 전 세계 인류의 지속가능성과 생존을 위해 앞으로 기업은 과감한 탄소배출 절감, 한발 더 나아가 탄소 제로화를 추구해야만 하는 상황에 직면하고 있습니다. 이와 함께 환경오염 완화를 위한 자원 및 폐기물 관리, 더 적은 에너지와 자원을 소모하는 에너지 효율화도 중요한 이슈로 떠오르고 있습니다.

사회 측면에서는 기업이 인권 보장과 데이터 보호, 다양성의 고려, 공급망 및 지역사회와의 협력관계 구축에 힘써야 합니다. 마지막으로 지배구조 측면에서는 이러한 환경과 사회 가치를 기업이 실현할 수 있도록 뒷받침하는 투명하고 신뢰도 높은 이사회 구성과 감사위원회 구축이 필요합니다. 또한 뇌물이나 부패를 방지하고, 로비 및 정치 기부금 활동에서 기업 윤리를 준수함으로써 높은 지배구조 가치를 확보할 수 있습니다.

ESG를 정확히 이해하기 위해서는 보다 근원적인 개념인 지속가능발전에서 출발해, 기업가치에 영향을 주는 지표로 ESG가 부상하게 된 역사적인 흐름을 함께 살펴볼 필요가 있습니다. 세계적인 차원에서 지속가능발전이 의제로 등장한 것은 1987년에 유엔환경계획(UNEP)과 세계환경개발위원회(WCED)가 공동으로 채택한 '우리 공동의 미래(Our Common Future)'라는 보고서입니다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

참고자료 대한상공회의소, 삼성KPMG(2021). 중소·중견기업 CEO를 위한 알기 쉬운 ESG.

달라지고 있는 직장관 그리고 기업 문화 ‘오피스 빅뱅’

특히나 우리의 삶의 절반 이상을 차지하는 일터의 변화는 새로운 개념을 만들어내고 문화를 바꾸었다. 이와 같은 일하는 방법에 대한 새로운 업무방식을 경험했던 청년 세대들에게 과거 전통적인 기업의 가치와 신념을 강조하거나, 구성원들에게 회사에서의 몰입과 충성만을 강조하는 조직은 더 이상 청년들에게는 매력적인 선택지가 되지 못한다. 매년 트렌드 이슈를 정리하는 한 책에 따르면 이와 같은 기존 조직의 관행이나 문화에 대한 의문을 갖게 되면서 겪는 현상과 변화에 대해 ‘오피스 빅뱅’이라 칭하였다. 또한 이는 코로나 시대에 의한 단순한 트렌드가 아닌 앞으로, 산업 전반에 걸친 전방위적인 현상으로 나타날 것이라고 보고 있다.

그렇다면, 현재 기업들은 더 좋은 근무환경을 위해 어떠한 노력을 하고 있을까? 첫째, 공정한 성과와 평가 및 보상을 원하는 청년들에게 기업을 선택할 때 가장 중요한 요소가 되고있는 ‘연봉 등 금전적 처우’에 대해서, 많은 기업들이 주 52시간 근무제 시행을 비롯하여 최근 포괄임금제를 폐지하는 추세이며, 스타트업에서는 기업의 성장과 함께하는 스톡옵션과 사이닝 보너스 지급 등 다양한 보상제도를 통해 직원과 회사의 동반성장과 나눔을 함께 강조한다. 둘째, 최근에는 근무 방식 역시 사무실 출근과 재택근무 연장을 요구하는 갈등이 이어지고 있으나, 분명한 것은 코로나 이전과는 다르게 근무 형태가 주4일, 주4.5일 근무, 격주 금요일 휴무, 하이브리드 근무, 거점 오피스 및 위케이션 근무 등 다양해지고 유연해짐으로써 선택이 가능하게 되었다.

셋째, 애자일 조직 및 사내벤처기업 육성을 확대함으로써 업무의 자율성과 책임감 있는 업무방식을 통해 민첩한 업무 환경과 빠른 피드백으로 직무 만족을 돕고 있다. 넷째, 운동비, 미용실, 세탁서비스, 여행 코스 계획 대행, 선물 배달은 물론 캠핑 이용 지원비, 정신건강 상담 등과 같은 특화된 복지제도는 사소하지만 소셜 네트워크 서비스(SNS)와 커뮤니티를 통해 콘텐츠가 빠르게 퍼져 나가는 데 이는 젊은 임직원 세대들의 사기를 높이는 데 중요한 수단이 되기도 한다. 다섯째, 조직문화팀을 별도로 신설·운영하고 있는 추세로 전체 회의를 통해 기업의 정보를 투명하게 공유하고 소통하고, 입사 시 신입뿐만 아니라 경력직 직원들의 온보딩 정착을 위한 노력에 많은 힘을 기울이고 있다. 이는 기업의 성장이 경영진은 물론 구성원들의 적극적인 참여와 노력이 함께 있어야 함을 보여줌으로써 표현의 자유와 함께 코로나 시대에 낮아진 소속감을 강화하려는 요소가 되고 있다. 최근 설문조사에 따르면, 청년들이 가장 선호하는 직업으로 ‘유튜버’, ‘프리랜서’가 급부상했다. 이는 시간에 구애받지 않고 스스로가 자유롭게 근무시간을 조절하고 일할 수 있는 환경을 선호하고 있다는 것으로, 디지털기기와 영상과 같은 기술적인 진보를 경험하며 자란 세대들에게 디지털 노마드를 꿈꾸며 생활하는 것은 이제 현실이 되고 있다. 이처럼 청년들의 달라진 직장관에 대하여 기성세대들이 보았을 때 생각이 다르다는 이유로 그들의 생각을 나쁘다 깎아내리기보다는 그들과 함께 균형을 맞추는 부분을 고민하고 해결하는데 집중하는 것을 고민할 때이다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

AI가 스스로 설명하는 '생성형 AI'와 '인공일반지능'

생성형 AI의 정의

생성형 AI는 텍스트, 이미지, 음악, 비디오와 같은 원본 콘텐츠를 생성할 수 있는 일종의 인공지능이다. 알고리즘을 사용하여 패턴을 학습하고 해당 학습을 기반으로 새로운 출력을 생성한다. 생성형 AI 시스템은 일반적으로 신경망과 같은 딥러닝 기술을 사용하여 방대한 양의 데이터를 분석하고 입력 데이터와 유사한 새로운 콘텐츠를 생성한다.

생성형 AI가 영향을 끼칠 산업

생성형 AI는 이미 다양한 산업에 상당한 영향을 미치고 있으며 미래에 대한 전망은 매우 유망하다. 다음은 생성 AI의 영향을 받을 가능성이 있는 산업의 몇 가지 예다.

- **엔터테인먼트 및 미디어:** 생성형 AI는 이미 게임이나 영화를 위한 더욱 사실적이고 몰입감 있는 가상 환경을 만드는 데 사용되고 있다.
- **전자상거래:** 생성형 AI는 고객 데이터를 분석하고 제품·서비스에 대한 개인화된 추천을 생성하는 데 사용되고 있다. 이를 통해 기업은 마케팅·판매 전략을 개선하고 고객 만족도와 충성도를 높일 수 있다.
- **의료:** 생성형 AI를 사용하여 의료 이미지를 분석하고, 의사가 질병을 더욱 정확하고 빠르게 식별하고 진단할 수 있다. 또 다양한 질병에 대한 신약·치료법을 개발하는 데 사용될 수 있다.
- **교육:** 생성형 AI를 사용하여 학생을 위한 개인화된 학습 경험을 만들고 대화형 교육 콘텐츠를 생성할 수 있다.
- **제조 및 설계:** 생성형 AI를 사용하여 새로운 제품 설계·제조 프로세스를 생성하고 공급망·물류 운영을 최적화할 수 있다. 이를 통해 기업은 비용을 절감하고 효율성을 높일 수 있다.

일반인공지능의 등장과 한계

일반인공지능(AGI)은 AI 시스템이 인간이 할 수 있는 모든 지적 작업을 수행할 수 있는 능력을 말한다. AGI의 개발은 많은 분야를 혁신하고 복잡한 문제를 해결할 수 있는 잠재력을 가지고 있지만 고려해야 할 중요한 제한 사항과 우려 사항도 있다.

- **기술적 한계:** AGI 개발은 아직 초기 단계이며 극복해야 할 기술적 과제가 많다. 예를 들어, 현재 AI 시스템은 자연어를 이해하고 복잡한 데이터를 해석하는 능력이 여전히 제한적이다.
- **윤리적 한계:** AI가 더욱 발전함에 따라 프라이버시, 편견 및 책임과 관련된 문제를 포함하여 AGI의 윤리적 영향에 대한 우려가 있다.
- **경제적 한계:** AGI의 광범위한 채택은 잠재적으로 특정 산업에서 상당한 실직과 경제적 혼란으로 이어질 수 있다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

참고자료 포브스코리아(2023). AI가 스스로 설명하는 '생성형 AI'와 '인공일반지능'.
<https://jmagazine.join.com/forbes/view/337513>

국외 주요 직업정보시스템 사례

- 1. 미국(O*NET)** 1998년 미국직업사전(DOT)을 바탕으로 개발되었음. 직업정보와 직업분류를 통합하여 개별 직업에 대한 정보를 제공하고 있으며, 현재 여러 나라에서 운영되고 있는 직업정보시스템 중 가장 체계적인 것으로 평가됨에 따라 한국, 일본 등 여러 직업정보시스템 개발의 토대가 되었음.
- 2. 일본(Jobtag)** 일본의 직업정보시스템으로 활용되던 커리어 매트릭스(Career Matrix)를 수정·보완하여 2020년 대 국민 서비스를 시작함. 기업체 담당자가 활용할 수 있는 별도의 영역을 구성하고 있으나, 실제 구직자의 활용빈도는 높지 않은 것으로 확인됨.
- 3. 영국(National Careers Service)** 영국 고용부에서 운영하고 있는 직업정보시스템. 2023년 현재 750개의 직업정보를 제공하고 있으며, 직업정보 콘텐츠는 미국 O*NET을 기반으로 개발되었음. 콘텐츠 개선을 위해 정기적으로 사용자 만족도 조사를 수행하고 있음.
- 4. 뉴질랜드(Careers.nz)** 뉴질랜드 고등교육위원회에서 운영하고 있는 직업정보시스템. 뉴질랜드의 교육 및 훈련법에 따라, 직업, 고등교육 및 교육훈련에 대한 정보 데이터베이스를 포함하여 공개적으로 사용이 가능한 직업정보 서비스를 제공하고 있음.
- 5. 독일(BERUFENET)** 독일연방고용공단에서 운영하고 있는 직업정보시스템. 2023년 현재 약 4,800개 개별 직업별 직업정보를 제공하고 있으며, 실업급여 신청, 아동수당 신청, 사고 및 질병수당의 신청, 직업훈련 보조금 신청 등 각종 고용서비스 관련 업무도 담당하고 있음.

국가	특징	관리주체	제공정보	특징
미국		고용노동부	6개 주요 영역을 중심으로 제공	국가 통계데이터와 직업정보 연계
일본		후생노동성	3개 주요 영역을 중심으로 제공	직업검색을 위한 다양한 콘텐츠 제공
영국		교육부	4개 주요 영역을 중심으로 제공	취약계층을 위한 맞춤형 직업정보 제공
뉴질랜드		고등교육위원회	6개 주요 영역을 중심으로 제공	진로설계 관련 다양한 워크시트 제공
독일		독일연방고용공단	6개 주요 영역을 중심으로 제공	이공계 분야 특화 직업정보 운영

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

참고자료 양인준 외(2022). 한국직업정보시스템(KNOW) 콘텐츠 강화를 위한 영역 재구조화 연구. 한국고용정보원.

활용방법

- 총 5개 영향요인과 관련된 주요 사례 중 하나를 선택하여 개별적으로 분석하는 시간을 가진다.
- 개인적으로 분석이 마무리되면, 조원들과 의견을 나누는 시간을 통해 1) 앞으로 예측되는 미래 직업세계 변화, 2) 미래 직업세계 변화에 대응하기 위해 우리에게 요구되는 주요 역량에 대해 정리하고 발표하는 시간을 가진다.
- 해당 내용은 프로그램의 원활한 운영을 위해 제공한 사례라는 점에서 세부 내용을 수정하여 활용해도 무방하다. 더불어 영향요인별 추가 사례가 더 필요할 경우 강사의 재량하에 사례를 더 추가하여 프로그램을 운영할 수 있다.
- 세부 내용 작성을 위한 활동지는 사이버진로교육센터 내 '청소년용 직업카드'를 참고하여 활용한다.

지난해 고독사 3,378명… 최근 5년간 연평균 8.8% 증가

지난해 고독사 사망자는 모두 3,378명으로, 최근 5년 동안 8.8%의 연평균 증가율을 보인 것으로 조사됐다. 보건복지부는 지난 4월부터 약 8개월에 걸쳐 2017년부터 2021년까지 5년간 우리나라에서 발생한 고독사 현황 및 특징을 조사한 '2022년 고독사 실태조사' 결과를 14일 발표했다. 이번 조사에 의하면 매년 남성 고독사는 여성 고독사에 비해 4배 이상 많았고, 가장 많은 비중을 차지하는 연령은 50~60대로 매년 50% 이상으로 확인됐다. 또 가장 많이 발생하는 장소는 주택·아파트·원룸 순이며, 최초 발견자는 형제·자매, 임대인, 이웃주민 순으로 나타났다.



지난해 고독사 사망자는 모두 3,378명으로, 2019년을 제외하면 증가 추세에 있다. 한편 고독사 사망자 수는 해마다 남성이 여성에 비해 4배 이상 많았는데, 특히 지난해에는 5.3배로 격차가 확대됐다. 전체 사망자는 고연령자일수록 사망자에서 차지하는 비중이 높아져 80대 이상의 비중이 가장 높으나, 고독사는 50~60대가 가장 많은 비중을 차지하는 특징이 있다. 고독사가 많이 발생하는 장소는 해마다 주택, 아파트, 원룸 순으로 주택에서 발생한 고독사가 해마다 절반 이상인 50.3~65.0%를 차지했다. 이에 고독사 위험군 발굴을 위해서는 다세대 주택 밀집 지역 중심의 예방 체계 구축이 시급한 것으로 보인다. 조규홍 복지부 장관은 “이번 실태조사는 고독사라는 새로운 복지사각지대 위기에 대해 정부와 지자체가 책임감 있게 대응하기 위한 첫걸음이라는 의미가 있다”고 설명했다. 이어 “최근 외로움·고독사를 담당하는 전담조직 설치와 정부 전략을 발표한 주요 해외국가와 마찬가지로, 우리나라 역시 관계부처와 지자체 협조로 내년 1분기까지 ‘제1차 고독사 예방 기본계획’ 수립에 만전을 기하겠다”고 밝혔다.

참고자료 보건복지부(2022). 2022년 고독사 실태조사 결과 발표.

https://www.mohw.go.kr/react/al/sal0301vw.jsp?PAR_MENU_ID=04&MENU_ID=0403&page=1&CONT_SEQ=374084

대한민국 정책브리핑(2022), 지난해 고독사 3,378명…최근 5년간 연평균 8.8% 증가.

<https://www.korea.kr/news/policyNewsView.do?newsId=148909442>

활용방법

- 총 5개 영향요인과 관련된 주요 사례 중 하나를 선택하여 개별적으로 분석하는 시간을 가진다.
- 개인적으로 분석이 마무리되면, 조원들과 의견을 나누는 시간을 통해 1) 앞으로 예측되는 미래 직업세계 변화, 2) 미래 직업세계 변화에 대응하기 위해 우리에게 요구되는 주요 역량에 대해 정리하고 발표하는 시간을 가진다.
- 해당 내용은 프로그램의 원활한 운영을 위해 제공한 사례라는 점에서 세부 내용을 수정하여 활용해도 무방하다. 더불어 영향요인별 추가 사례가 더 필요할 경우 강사의 재량하에 사례를 더 추가하여 프로그램을 운영할 수 있다.
- 세부 내용 작성을 위한 활동지는 사이버진로교육센터 내 '청소년용 직업카드'를 참고하여 활용한다.

학생수 급감, 서울도 '중·고 통합학교' 생긴다

저출산 여파로 서울에서 첫 중·고교 통합운영학교가 공식 출범한다. 2일 서울시교육청은 상반기 중 서울형 통합운영학교인 '이음학교'를 공모한다고 밝혔다. 새 학기부터 일신여중과 잠실여고가 일반 중·고교로는 처음으로 통합 운영을 시작한다. 이음학교는 학령인구 급감에 따른 대책으로 학교의 적정 규모를 유지하기 위해 서로 다른 학교급 간 교육과정을 연계하는 학교 운영 모델이다. 두 학교가 통합되면 교장이 1명으로 줄고 행정실과 학교운영위원회, 학부모회, 학생회 등이 하나로 운영된다.

특히 중·고 통합 운영학교는 교사가 학교를 넘나들며 가르치고, 창의적 체험활동이나 동아리 활동과 같은 비교과 교육 활동을 같이 운영한다. 학생 수가 줄어들고 소규모 학교가 늘어나면서 학교 재배치나 통·폐합 필요성이 커졌다. 전국 17개 시도교육청에서 총 123곳의 통합학교가 운영 중이다. 지역별로는 충남(20곳), 전북·경북(16곳), 전남(13곳) 순으로 통합학교 수가 많다. 서울도 학생 수 감소를 피하지 못했다. 서울 초·중·고 학생 수는 2016년 처음 100만 명대 선이 무너진 후 지난해엔 80만 6,340명으로 줄었다. 서울시교육청은 2019년 특성화중·특목고인 서울체육중·고를 이음학교로 지정해 운영하고 있다. 일반 중·고 이음학교는 지난해 시범운영을 거쳐 3월 정식 출범하는 일신여중·잠실여고가 처음이다. 서울시교육청은 다른 사립학교도 공모를 받아 9월부터 이음학교로 운영할 수 있도록 지정하겠다고 밝혔다.

학교 남는 공간을 '마을복합시설'로

교육부가 올해 학교복합시설 40곳을 공모한다고 6일 밝혔다. 학교복합시설은 체육관, 수영장, 도서관 등 학교 유휴 부지에 설치한 문화·체육·복지시설이다. 저출생으로 학생 수가 줄어들면서 남은 학교 공간을 활용하기 위해 학생과 지역주민이 함께 이용할 수 있는 학교복합시설을 조성한다. 학교복합시설은 정부의 주요 교육개혁 과제인 늘봄학교와 연계해 추진된다. 앞서 교육부는 지난 3월 '학교복합시설 활성화 방안'을 발표하면서 늘봄학교에 다양한 학교복합시설을 우선 설치해 방과 후 프로그램 운영 등을 적극적으로 지원하겠다고 밝혔다. 교육부는 학교복합시설을 통해 늘봄학교를 운영할 시설을 확충함으로써 사교육비 부담을 줄이고 저출생에 대응할 수 있다고 기대했다. 교육부는 올해 사업 대상 학교 약 40곳을 시작으로 2027년까지 총 200곳을 선정해 총 1조 8,000억 원을 지원할 계획이다. 교육부는 지역별 시설 분포 현황과 시설 접근성, 늘봄학교 등 교육개혁 과제와의 연계성 등을 고려해 사업 대상 학교를 선정한다. 올해 늘봄학교를 시범운영 중이거나 방과 후 프로그램을 운영하는 학교가 우선 대상이다.

참고자료 The JoongAng(2023), 학생수 급감, 서울도 '중·고 통합학교' 생긴다(2023.01.03).

<https://www.joongang.co.kr/article/25130770#home>

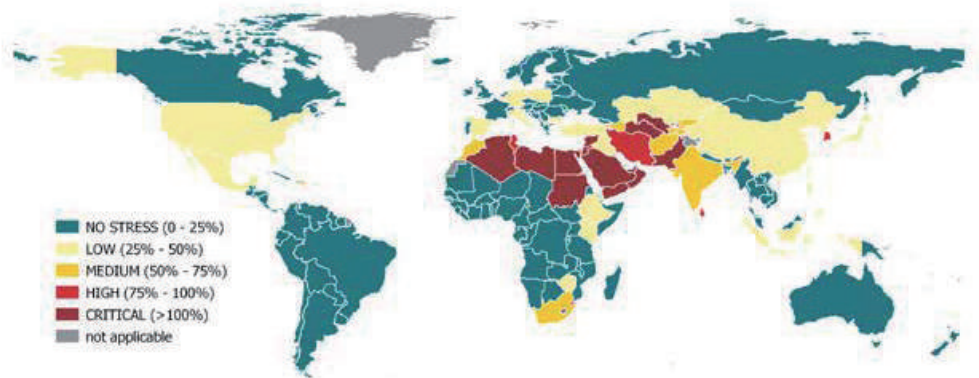
경향신문(2023), 학교 남는 공간을 '마을복합시설'로.

<https://m.khan.co.kr/national/education/article/202306062135005#c2b>

활용방법

- 총 5개 영향요인과 관련된 주요 사례 중 하나를 선택하여 개별적으로 분석하는 시간을 가진다.
- 개인적으로 분석이 마무리되면, 조원들과 의견을 나누는 시간을 통해 1) 앞으로 예측되는 미래 직업세계 변화, 2) 미래 직업세계 변화에 대응하기 위해 우리에게 요구되는 주요 역량에 대해 정리하고 발표하는 시간을 가진다.
- 해당 내용은 프로그램의 원활한 운영을 위해 제공한 사례라는 점에서 세부 내용을 수정하여 활용해도 무방하다. 더불어 영향요인별 추가 사례가 더 필요할 경우 강사의 재량하에 사례를 더 추가하여 프로그램을 운영할 수 있다.
- 세부 내용 작성을 위한 활동지는 사이버진로교육센터 내 '청소년용 직업카드'를 참고하여 활용한다.

강수량 풍부하지만 한국은 '물 스트레스 국가' 계절·지역별 편차 때문



22일(현지시간) 미국 뉴욕 본부에서 사흘 일정으로 '2023 유엔 물 회의'가 개막했다. 유엔은 46년 만에 처음으로 '물 지키기' 회의를 열어 인류 공동의 자산인 물을 잘 관리하기 위한 범세계적인 노력을 촉구했다. 한화진 환경부 장관도 23~24일 이 자리에 참석한다. 물 부족은 전 세계적인 문제이자 한국의 고민이다. 유엔 식량농업기구(FAO)가 2021년 공개한 '국가별 물 스트레스 수준의 진전' 보고서에 따르면 한국은 2018년 기준으로 물 스트레스가 85.52%로 매우 심각한 나라로 분류돼 있다.

아프리카와 중동의 심각한 물 부족 현상을 겪고 있는 나라들을 제외하면 가장 높다. 한국은 상대적으로 풍부한 강수량에도 불구하고, 하천과 해양으로 흘러내려가는 물이 많아 사용 가능한 수자원은 많지 않다. FAO 보고서를 보면 한국의 '전체 재생가능한 담수 자원'은 2018년 기준 약 697억㎥인데, 이는 남미 페루처럼 물이 풍부한 나라의 3.7%, 한국보다 면적이 작은 파나마의 절반 수준이다. 사막과 초원이 많은 몽골과 비교해도 2배 정도에 불과하다. 한국은 강수량의 계절별, 지역별 편차가 크다.

국내의 연평균 강수량은 대체로 1,300㎜ 안팎인데 이는 전 세계 평균 강수량의 1.6배 정도다. 지난해처럼 연간 강수량이 1150.4㎜로 평년 대비 86.7% 수준이었던 해에도 전 세계 평균보다는 비가 많이 오는 편이라 할 수 있다. 계절별 편차가 크다 보니 여름에는 물을 가뭄놓을 곳이 없어서 흘러보내야 하고, 겨울에는 물이 부족해서 하천이 말라붙고, 기뿐이 이어지는 상황이 해마다 반복된다. 국내 수자원 가운데 각종 용수로 이용되는 비중은 28%에 불과한 것으로 알려져 있다. 높은 인구 밀도로 인해 전체 강수량을 1인당으로 나눈 강수 총량은 연간 2546㎥로 세계 평균의 17% 정도 수준이다.

참고자료 경향신문(2023). 강수량 풍부하지만 한국은 '물 스트레스 국가'...계절·지역별 편차 때문.
<https://m.khan.co.kr/environment/climate/article/202303231550001#c2b>

활용방법

- 총 5개 영향요인과 관련된 주요 사례 중 하나를 선택하여 개별적으로 분석하는 시간을 가진다.
- 개인적으로 분석이 마무리되면, 조원들과 의견을 나누는 시간을 통해 1) 앞으로 예측되는 미래 직업세계 변화, 2) 미래 직업세계 변화에 대응하기 위해 우리에게 요구되는 주요 역량에 대해 정리하고 발표하는 시간을 가진다.
- 해당 내용은 프로그램의 원활한 운영을 위해 제공한 사례라는 점에서 세부 내용을 수정하여 활용해도 무방하다. 더불어 영향요인별 추가 사례가 더 필요할 경우 강사의 재량하에 사례를 더 추가하여 프로그램을 운영할 수 있다.
- 세부 내용 작성을 위한 활동지는 사이버진로교육센터 내 '청소년용 직업카드'를 참고하여 활용한다.

‘교실에서 마스크 벗기 창피해… 옆자리서도 카톡으로 소통’

학생 대부분 여전히 교실에서 마스크 착용 / “마스크 쓴 게 자기 얼굴이라고 생각하는 것 같아요”

코로나19 이후 일상 회복 움직임이 빨라지고 있지만, 교실에 남은 상흔은 쉽게 사라지지 않았다. 18일 교육계에 따르면 실내 마스크 착용 의무가 해제된 첫 학기를 맞이한 지 보름이 지났지만, 대부분 학생이 여전히 교실에서 마스크를 착용한다. 서울의 한 초등학교의 경우 한 반(20명 정원)에 1명만 마스크를 벗었으며 나머지 학생들은 체육 시간에도 마스크를 썼다. 한 중학교도 전체 200명 정원에 마스크를 벗은 학생은 10명이 안 됐다고 했다. 고등학교 체육수업에서도 절반이 넘는 학생들이 마스크를 낀 채 운동장을 달렸다. 초등학교 3~4학년의 경우 더 어릴 때부터 마스크를 착용한 채 학교에 다녀 벗기를 어색하다고 했다. 중학생은 마스크를 벗은 자기 외모가 익숙하지 않아 그대로 쓰기도 했고 일부 학생들은 학부모의 권고대로 마스크를 쓰고 다녔다. 마스크를 쓰고 학교에 다닌 학생들은 또래 관계 형성도 어려워했다. 코로나19 유행 이후 학교에서 비대면 수업과 대면 수업이 병행되면서 집에 있는 기간이 길어졌고 친구를 만날 기회도 줄었다. 서울 지역 초등학교 3학년 교사인 정혜영 서울교사노조 대변인은 “아이들은 마스크를 벗었을 때의 자기 얼굴이 부끄럽다는 말을 많이 한다. 서로 표정이 안 보이는 것이 익숙해진 것 같다”며 “지금 아이들은 친구들 이름 외우기도 어려워하고, 짝꿍이랑 붙여 앉게 해도 친구에게 무관심하고 어색해한다”고 말했다. 대면소통이 줄었고 또래 관계 형성도 어려워지면서 학생들의 정신건강에도 적신호가 켜졌다. 서울 지역 상담교사는 “최근 학생들의 심리검사를 해보면 자기 사고나 판단에 대해 객관화하기 어려워하고 있다”며 “인터넷에 더욱 빠져서 현실과 비현실 구분을 못 하기도 하고 대인관계도 어려워한다”고 말했다. 서울지역 한 중학교 교감은 “대면보다는 SNS로 주로 의사소통을 하니까 현실에서 느끼는 박탈감이 큰 것 같다. 이런 박탈감들이 10대들의 우울감을 증가시켰을 수도 있다”고 분석했다. 교육부가 2022년 2월에 실시한 ‘2022년 학생건강실태조사’에 따르면 초등학생 27%가 우울감을 경험했으며 중·고등학생 12.2%가 중증도의 우울감을 느끼고 있었다. 관계 맺기에서 어려움을 호소하는 경우도 많았는데 특히 초등학교 저학년이 가장 힘들어했다. 초등학교 1~4학년의 43.2%가 친구와 멀어졌다고 답했다. 이에 교육 당국은 학생들의 사회성을 회복하기 위한 방안을 마련하기 위해 고심하고 있다. 서울시교육청 관계자에 따르면, “교사들이 학생들의 관계 형성이나 협업 프로젝트를 가르치는 데 어려움을 느끼고 있다. 교사가 사회관계 기술을 처음부터 가르쳐야 하는 상황”이라며 “교육청에서는 이를 위한 생활지도 부분 역량 강화 연수를 준비 중이다”라고 말했다. 관계자는 “코로나 키즈들이 어른이 됐을 때 과연 어떤 결과가 나올까에 대한 우려도 크다. 아이들의 성장을 위해 고민을 많이 하고 있다”고 말했다.

참고자료 연합뉴스(2023). “교실에서 마스크 벗기 창피해… 옆자리서도 카톡으로 소통”.
<https://www.yna.co.kr/view/AKR20230317115300530>

활용방법

- 총 5개 영향요인과 관련된 주요 사례 중 하나를 선택하여 개별적으로 분석하는 시간을 가진다.
- 개인적으로 분석이 마무리되면, 조원들과 의견을 나누는 시간을 통해 1) 앞으로 예측되는 미래 직업세계 변화, 2) 미래 직업세계 변화에 대응하기 위해 우리에게 요구되는 주요 역량에 대해 정리하고 발표하는 시간을 가진다.
- 해당 내용은 프로그램의 원활한 운영을 위해 제공한 사례라는 점에서 세부 내용을 수정하여 활용해도 무방하다. 더불어 영향요인별 추가 사례가 더 필요할 경우 강사의 재량하에 사례를 더 추가하여 프로그램을 운영할 수 있다.
- 세부 내용 작성을 위한 활동지는 사이버진로교육센터 내 '청소년용 직업카드'를 참고하여 활용한다.

“어린이 아닌 ‘어른이’날” 커져가는 키덜트 시장

키덜트 시장 규모 최대 11조 원 성장 예상

장난감 시장은 어느새부터 ‘어른이’들이 주름잡고 있다. 이들은 수십, 수백만 원의 레고나 피규어를 과감히 구매한다. 전문가들은 과거 콘텐츠를 향유했던 세대가 성인이 되어서 개인의 정체성 및 취향을 드러내고 있다고 봤다. 여기에 온라인 판매처 및 리셀 시장의 성장 등이 영향을 미쳤다고 봤다. 5일 업계에 따르면 한국콘텐츠진흥원의 ‘콘텐츠 산업전망보고서’에 따르면 키덜트 관련 시장 규모는 2014년 5,000억 원대, 2015년 7,000억 원대 등 매년 20%씩 성장했다.

2020년 1조 6,000억 원을 넘어선 것으로 추산되며 앞으로 최대 11조까지 성장할 수 있을 것으로 예측된다. 키덜트란 아이들을 뜻하는 ‘키즈’와 어른을 뜻하는 ‘어덜트’의 합성어다. 어린 시절 추억을 바탕으로 레고나 피규어 등 장난감을 소비하는 어른을 뜻한다. 키덜트 시장은 팬데믹을 거치면서 더욱 성장했다. 재택근무가 정착되거나 장기화되면서 취미나 오락을 즐기는 시간이 늘어났다. 대표적인 키덜트 장난감은 레고다. 레고는 코로나 이후 성인을 위한 제품 출시에 더욱 집중하고 있다.

현재 전 세계에서 판매되는 레고의 20%는 성인이 구입한다. 직장인 A씨(45)는 “20년째 레고를 수집하고 있다. 어렸을 때 최고 장난감은 블록 장난감이었다. 최근 레고사에서 과거 초창기 모델들을 리뉴얼해서 새로 내주고 있는데, 이를 보면 과거의 향수가 느껴져 묘한 기분이 든다”라고 말했다. 이어 “출시 시점은 놓치면 리셀 시장에서 매물을 구해야 한다”며 “인기가 많고 한정판 제품일 경우 가격은 그야말로 부르는 게 값이 된다”고 설명했다. 전문가들은 키덜트 시장이 성장 이유로 △콘텐츠 향유 세대의 증가 △1인가구의 증가로 개인의 정체성 및 취향 반영 욕구 △온라인 판매처 및 리셀 시장의 성장 등 다양한 요인이 복합적으로 작용했다고 설명했다.

“원손은 거들 뿐” 다시 돌아온 슬램덩크… 3040 팬심 ‘들썩’

90년대 유명 만화 ‘슬램덩크’를 원작으로 하는 애니메이션 영화 ‘더 퍼스트 슬램덩크’가 개봉하며 30~40대 ‘팬심’ 저격에 나섰다. 5일 영화관입장권 통합전산망에 따르면 애니메이션 ‘더 퍼스트 슬램덩크’는 개봉 첫날인 4일 6만 2,000여 명의 관객을 모으며 ‘아바타: 물의 길’(아바타2)에 이어 박스오피스 2위에 올랐다. ‘슬램덩크’는 1990~1996년 연재된 일본 만화로 전 세계에서 약 1억 2,000만 뷰가 넘는 누적 판매 부수를 기록하며 사랑을 받았다. 국내에서도 ‘원손은 거들 뿐’, ‘농구가 하고 싶어요’, ‘포기를 모르는 남자’ 등 각종 명대사, 명장면을 남기며 큰 인기를 얻었다. 작품은 만화 원작자 이노우에 다케히코가 각본과 연출을 직접 맡으면서 제작 때부터 화제가 됐다. 이와 함께 스크린으로 돌아온 ‘슬램덩크’가 서점가도 장악했다.

예스24에 따르면 영화 개봉을 맞아 출간된 특별판 ‘슬램덩크 챔프’는 새해 첫날 베스트셀러 1위를 차지했다. 이 책은 ‘슬램덩크’를 처음 접하는 독자를 위해 원작 만화 전체 276화에서 이야기의 베이스가 되는 24화를 엄선해 수록한 책이다. ‘슬램덩크 챔프’의 주 구매층은 20여 년 전 만화를 즐겨봤던 30~40대로 이들은 전체 도서 구매자 중 87% 이상을 기록했다.

활용방법

- 총 5개 영향요인과 관련된 주요 사례 중 하나를 선택하여 개별적으로 분석하는 시간을 가진다.
- 개인적으로 분석이 마무리되면, 조원들과 의견을 나누는 시간을 통해 1) 앞으로 예측되는 미래 직업세계 변화, 2) 미래 직업세계 변화에 대응하기 위해 우리에게 요구되는 주요 역량에 대해 정리하고 발표하는 시간을 가진다.
- 해당 내용은 프로그램의 원활한 운영을 위해 제공한 사례라는 점에서 세부 내용을 수정하여 활용해도 무방하다. 더불어 영향요인별 추가 사례가 더 필요할 경우 강사의 재량하에 사례를 더 추가하여 프로그램을 운영할 수 있다.
- 세부 내용 작성을 위한 활동지는 사이버진로교육센터 내 '청소년용 직업카드'를 참고하여 활용한다.

국내도 ‘조용한 사직’ 바람… “무책임하다” vs “현명한 태도”

신조어인 ‘조용한 사직’은 실제 퇴사하진 않지만 자신이 맡은 최소한의 업무만 처리하는 업무 태도를 뜻한다. 올 7월 미국 뉴욕의 20대 엔지니어 자이들 펠린이 소셜네트워크서비스(SNS) 틱톡에서 처음 사용하면서 유행했다. 펠린은 17초짜리 영상에서 지금 ‘조용한 사직 중’이라고 말했다. 그는 “실제로 일을 그만두는 것이 아니다. 다만 주어진 일 이상의 노동과 열정을 바라는 ‘허슬(hustle)’ 문화를 그만두는 것”이라며 “일은 당신의 삶이 아니다. 당신의 가치는 당신이 하는 일의 결과물로 정의되지 않는다”라고 설명했다.

여론조사기관 갤럽은 9월에 미국인 18세 이상 근로자 1만 5,000여 명을 설문조사한 뒤 “미국인 근로자 50% 이상이 사실상 ‘조용한 사직’ 중”이라고 밝혔다. 갤럽은 응답자들에게 업무 몰입도를 물어본 결과 각각 ‘업무에 몰입 중’(32%) 이라거나 ‘큰 불만을 갖고 있다’(18%)고 답한 이들을 제외한 나머지 50%에 주목했다. 이들을 일에 열중하거나, 큰 불만도 없이 회사를 다니는 ‘조용한 퇴사자’로 분석한 것이다. 갤럽은 특히 35세 미만 청년 근로자들의 직장에 대한 기대가 현저히 떨어졌다고 덧붙였다. 미국 정치전문매체 ‘더힐’ 역시 “조용한 사직은 일과 삶의 균형을 유지하겠다는 의지로 MZ세대가 주도한다”며 “코로나19 팬데믹이 초래한 ‘대퇴직(Great Resignation)’의 연장선”이라고 분석했다.

한국도 조용한 사직이 ‘2023년 트렌드’로

금융권 기업에 다니는 직장인 김모 씨(32)는 회사 내 ‘주요 부서’로 꼽히는 자리에 갈 기회가 있었지만 잠시 고민한 뒤 가지 않았다. 그는 “열심히 해서 승진해 봐야 임원이 되는 건데, 임원은 파리 목숨이고 큰 장점도 없다”며 지금 부서에 남기로 했다. 그 대신 맡은 업무를 ‘문제 생기지 않을 정도로’ 처리하고, 체시간에 퇴근 후 저녁엔 아내와 함께 집밥을 해 먹는다. 달리기도 즐기고 있다.

한국에서도 김 씨와 같은 사람을 쉽게 찾아볼 수 있게 됐다. 채용 플랫폼 사람인이 지난해 12월 직장인 3,923명을 대상으로 진행한 설문조사에서도 응답자의 70%가 “딱 월급 받은 만큼만 일하면 된다”고 응답했다. 특히 20대와 30대 직장인의 78.5%, 77.1%가 이렇게 답한 반면, 40대(59.2%)와 50대(40.1%)로 갈수록 그 비율이 낮아졌다. 이른바 MZ세대가 상대적으로 ‘조용한 사직’에 더 참여하고 있는 셈이다.

이런 조용한 사직 분위기가 기업의 생산성 저하로 이어질 것이란 우려도 나온다. 하지만 전문가들은 이를 무조건 비판하기보다는 합리적인 보상 체계를 만들고 내적 동기부여를 하는 등의 변화가 필요하다고 지적한다. 김난도 서울대 소비자학과 교수는 “MZ세대에게는 보수나 복지보다 구성원이 함께 성장해갈 수 있는 회사라는 메시지를 주는 것이 중요하다”고 조언했다.

참고자료 동아일보(2022). 국내도 ‘조용한 사직’ 바람… “무책임하다” vs “현명한 태도”.
<https://www.donga.com/news/Economy/article/all/20221101/116251238/1>

활용방법

- 총 5개 영향요인과 관련된 주요 사례 중 하나를 선택하여 개별적으로 분석하는 시간을 가진다.
- 개인적으로 분석이 마무리되면, 조원들과 의견을 나누는 시간을 통해 1) 앞으로 예측되는 미래 직업세계 변화, 2) 미래 직업세계 변화에 대응하기 위해 우리에게 요구되는 주요 역량에 대해 정리하고 발표하는 시간을 가진다.
- 해당 내용은 프로그램의 원활한 운영을 위해 제공한 사례라는 점에서 세부 내용을 수정하여 활용해도 무방하다. 더불어 영향요인별 추가 사례가 더 필요할 경우 강사의 재량하에 사례를 더 추가하여 프로그램을 운영할 수 있다.
- 세부 내용 작성을 위한 활동지는 사이버진로교육센터 내 '청소년용 직업카드'를 참고하여 활용한다.

아무도 안 만나도 아무 문제 없는 하루... “일부러 무인 상점 찾아다녀요”



지난 28일 서울대 학생회관 지하 1층에 있는 무인 학생식당에는 '과잠'(학과 점퍼)을 입은 학생들이 저마다 이어폰을 낀 채 떡볶이, 라면 '밀키트'(반조리 식품)를 조리해 먹고 있었다. 왁자지껄한 1층 학생식당과 달리 지하 1층에선 밥 먹는 소리와 냉장고 기계 소리만 들렸다. 이곳에서 혼자 라면을 먹고 있던 남승현(20·기계공학과 22학번)씨는 "입학 후 비대면으로 학교를 1년간 다녔더니 혼자 밥을 먹는 게 더 익숙하다"며 "무인 식당이라 메뉴를 오래 고민할 수 있고 사람이 없으니 자유롭게 이용할 수 있어 무인 학식을 자주 찾는다"고 말했다.

코로나19로 비대면 생활이 익숙해지고 구인난과 물가 상승 등으로 무인 상점이 업종별로 생겨나면서 마음만 먹으면 하루 종일 사람을 만나지 않고도 불편함 없이 일상생활이 가능해졌다. 실제 대학가에서 만난 상당수 학생도 "비대면이 더 편하다"며 사람을 마주치지 않는 무인 상점을 선호한다고 했다.

서울신문이 인터뷰한 대학생들 일과를 따라가 보니 오전 등굣길부터 저녁 귀갓길까지 하루 내내 무인 상점만 이용하는 것도 불가능한 건 아니었다. 오전 8시 학교 수업을 듣기 위해 집을 나서면서 무인카페에 들려 '아이스아메리카노'를 포장하고, 오전 10시 무인 편의점에서 간식류를 산 뒤 점심시간에는 대학교 학생식당 '밀키트 자판기'에서 한 끼를 해결하는 이도 있었다. 오후 수업이 끝난 뒤에는 자격증 공부를 위해 무인 스터디카페에서 '3시간 이용권'을 구입해 혼자 공부하고 저녁에는 무인 술집을 들려 냉장고에서 술과 안주를 꺼내 '셀프 계산' 후 먹는 것도 가능했다. 김지호 경북대 심리학과 교수는 "키오스크에 거부감이 없는 젊은 세대는 추가 비용을 내면서까지 대면 서비스를 이용하는 것이 합리적이지 않다고 보는 것"이라고 설명했다.

참고자료 서울신문(2023). 아무도 안 만나도 아무 문제 없는 하루... “일부러 무인 상점 찾아다녀요”.
<https://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20230330500218>

활용방법

- 총 5개 영향요인과 관련된 주요 사례 중 하나를 선택하여 개별적으로 분석하는 시간을 가진다.
- 개인적으로 분석이 마무리되면, 조원들과 의견을 나누는 시간을 통해 1) 앞으로 예측되는 미래 직업세계 변화, 2) 미래 직업세계 변화에 대응하기 위해 우리에게 요구되는 주요 역량에 대해 정리하고 발표하는 시간을 가진다.
- 해당 내용은 프로그램의 원활한 운영을 위해 제공한 사례라는 점에서 세부 내용을 수정하여 활용해도 무방하다. 더불어 영향요인별 추가 사례가 더 필요할 경우 강사의 재량하에 사례를 더 추가하여 프로그램을 운영할 수 있다.
- 세부 내용 작성을 위한 활동지는 사이버진로교육센터 내 '청소년용 직업카드'를 참고하여 활용한다.

[2023 포브스 사회공헌대상] 따뜻한 나눔·사회적 책임 이끈 영광의 주인공들

‘대한상공회의소·포브스 사회공헌대상’이 올해로 14회째를 맞았다. 올해는 총 19개 기업·기관이 수상의 영광을 안았다. 특히 KB저축은행과 오비맥주, 한국피앤지가 5년 연속 수상한 기업에 주어지는 명예의 전당 타이틀을 거머쥐었다. KB저축은행은 세상을 바꾸는 금융그룹 미션을 바탕으로 글로벌 사회공헌 혁신 사례를 지속적으로 이어오고 있다. 오비맥주는 ‘음주운전 방지장치’ 설치 등 주류 선도기업으로 사회적 책임 강화에 힘쓰고 있다. 한국P&G는 사회적 약자 지원, 지역사회 재난재해 극복, 환경 지속가능성 개선 등의 노력을 기울이고 있다. 4년 연속 수상의 영광을 안은 곳은 서울의과학연구소, 한국보건산업진흥원 등이다.

서울의과학연구소는 ‘서비스·품질·연구로 건강한 사회를 이룩한다’는 이념 아래 지역 소외계층을 돕는 다양한 활동을 이어왔다. 한국보건산업진흥원은 지역산업 경쟁력을 강화하며 지역사회 공헌 공로를 인정받았다. 이 밖에도 농협중앙회, 다올저축은행 등이 3년 연속 수상을, 덕산네오룩스, 청밀 등이 2년 연속 수상의 영광을 안았다. 올해 처음으로 사회공헌대상 수상자 리스트에 이름을 올린 기업과 단체는 경상북도경제진흥원, 대전정보문화산업진흥원, 모아저축은행, 서울관광재단, 서울문화재단, 서일대학교, 에스앤에스, 올림푸스한국, 정산업, 주식회사 플레이스 등이다.

[대한상공회의소·포브스 사회공헌 대상] 명예의전당 현황

기업명	부문	현역연도	기업명	부문	현역연도
신한카드	기부문화	2014	사회보장정보원	사회책임	2019
하나투어	문화예술		파나소닉코리아	CSV경영	
하나은행	다문화가정지원		한국지엠	글로벌공헌	
KB금융그룹	사회공익	2015	국민건강보험공단	사회적책임	2020
이랜드그룹	글로벌공헌		하나로의료재단	의료봉사	2021
인텔코리아	학술교육		한국해발라이프	어린이복지	
한국지역난방공사	사회책임	2016	근로복지공단	사회책임	2022
한국건강관리협회	보건복지		신한금융투자	소외계층 및 장애인복지지원	
대한무역투자진흥공사	글로벌공헌		인천도시공사	도시재생	
한국수력원자력	지역사회공헌	2017	KB저축은행	사회적약자 및 소외계층지원	2023
한국맥도날드	어린이복지	2018	오비맥주	사회적책임	
			한국P&G	사회책임	

참고자료 포브스코리아(2023). [2023 포브스 사회공헌대상] 따뜻한 나눔·사회적 책임 이끈 영광의 주인공들.
<https://jmagazine.joins.com/forbes/view/337698>

활용방법

- 총 5개 영향요인과 관련된 주요 사례 중 하나를 선택하여 개별적으로 분석하는 시간을 가진다.
- 개인적으로 분석이 마무리되면, 조원들과 의견을 나누는 시간을 통해 1) 앞으로 예측되는 미래 직업세계 변화, 2) 미래 직업세계 변화에 대응하기 위해 우리에게 요구되는 주요 역량에 대해 정리하고 발표하는 시간을 가진다.
- 해당 내용은 프로그램의 원활한 운영을 위해 제공한 사례라는 점에서 세부 내용을 수정하여 활용해도 무방하다. 더불어 영향요인별 추가 사례가 더 필요할 경우 강사의 재량하에 사례를 더 추가하여 프로그램을 운영할 수 있다.
- 세부 내용 작성을 위한 활동지는 사이버진로교육센터 내 '청소년용 직업카드'를 참고하여 활용한다.

재택근무는 줄어도… 휴양지서 원격근무하는 ‘워케이션’은 계속된다

기업도 직원도 호평하는 워케이션

LG유플러스는 지난 1월 강원도 강릉과 경기도 광주에서 최장 일주일간 머물며 일할 수 있는 ‘워케이션(휴양지 원격근무)’ 제도를 도입했다. 회사가 비용을 대는 호텔·리조트에서 머물며 낮에는 업무 공간으로 출근해 일하고, 업무 시간이 끝나면 인근에서 자유롭게 시간을 보낼 수 있다. 휴가를 소진하는 개념이 아니라 출근으로 인정하는 제도다. 회사 관계자는 “평소와 다른 공간에서 일하며 새로운 아이디어를 얻고 충전도 하자는 취지”라며 “현재까지 7개 팀과 직원 10명이 이용했고 다음 달에도 이미 50건 이상 신청이 들어온 상태”라고 말했다. 코로나가 종료 국면으로 접어들면서 사무실 복귀가 본격화되자 일부 기업들이 보상책의 일환으로 워케이션 제도를 확대하고 있다. 국내 지자체들도 재택근무가 종료돼도 워케이션은 유지될 것으로 보고 지역 경제 활성화 차원에서 워케이션 지원 프로그램을 늘리고 있다.

재택근무 끝나도 워케이션은 계속

일(work)과 휴가(vacation)의 합성어인 워케이션은 휴양지에서 일하면서 휴식도 취하는 업무 방식이다. 코로나 기간 화상 회의 등 비대면 근무가 일상화되자 세계 각지로 워케이션을 떠나는 직장인들이 크게 늘었다. 국내외 기업들도 직원 창의성을 높이고 복지를 강화하는 차원에서 워케이션 제도를 속속 도입했다.

현대백화점은 작년 6월부터 선임급(주임~대리) 직원을 대상으로 일주일간 제주도나 강릉에서 근무할 수 있는 워케이션 제도를 운영하고 있다. 현지 체류 숙박비와 교통비, 공유오피스 이용비를 회사가 내준다. 작년에만 130여 명이 이 제도를 이용했다. 현대백화점은 올해 초 재택근무를 이미 종료한 상태지만, 워케이션 참여 인원은 오히려 올해 두 배가량으로 늘릴 계획이다. 창의적인 업무 환경을 조성하고 직원 복지도 챙긴다는 취지다. 기업들은 워케이션이 업무 생산성 측면에서도 나쁘지 않다고 본다. 새로운 장소에서 일하면서 좀 더 창의적인 아이디어가 나올 수 있는 데다, 사무 환경이 갖춰진 거점·공유 오피스를 이용하는 경우가 많아 일에 집중하기도 수월하기 때문이다. 다양한 부서 사람들과 소통할 수 있는 것도 장점이다. 제주도에서 워케이션용 거점오피스를 운영하고 있는 CJENM 관계자는 “참가자 피드백을 받아보니 평소 접점이 없었던 직원들과 네트워크가 생겨 업무 효율이 높아졌다는 반응이 꽤 있었다”고 말했다. 재작년 한국관광공사가 기업 인사 담당자를 대상으로 조사한 결과 워케이션 제도가 업무 생산성 향상에 긍정적이라고 응답한 비율이 61.5%에 달했다. 직무 만족도 증대(85%), 직원 삶의 질 개선(92%), 복지 향상(98%)에 도움이 된다는 의견도 많았다. 모든 직원이다 따로 떨어져 일하는 재택근무와 달리 워케이션 제도는 한시적 기간에 일부 직원만을 대상으로 하기 때문에 기업입장에서도 부담이 덜하다.

참고자료 조선일보(2023). 재택근무는 줄어도.. 휴양지서 원격근무하는 ‘워케이션’은 계속된다.
<https://www.chosun.com/economy/weeklybiz/2023/03/23/GJONPH3HFRDRDHVYM3VYSSN7SQ/>

활용방법

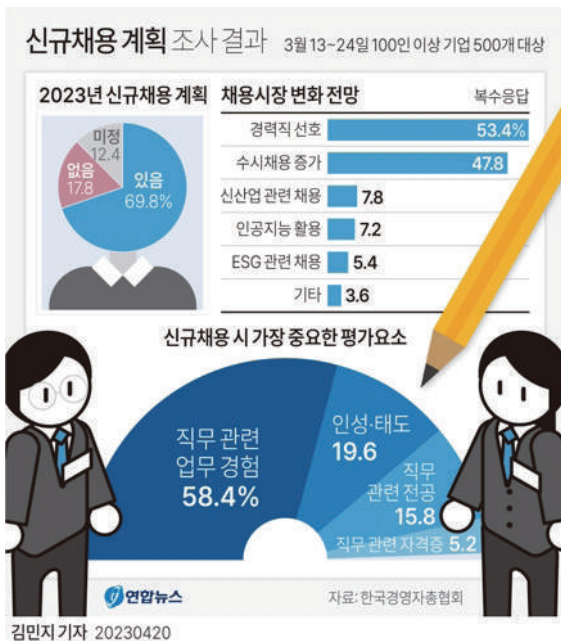
- 총 5개 영향요인과 관련된 주요 사례 중 하나를 선택하여 개별적으로 분석하는 시간을 가진다.
- 개인적으로 분석이 마무리되면, 조원들과 의견을 나누는 시간을 통해 1) 앞으로 예측되는 미래 직업세계 변화, 2) 미래 직업세계 변화에 대응하기 위해 우리에게 요구되는 주요 역량에 대해 정리하고 발표하는 시간을 가진다.
- 해당 내용은 프로그램의 원활한 운영을 위해 제공한 사례라는 점에서 세부 내용을 수정하여 활용해도 무방하다. 더불어 영향요인별 추가 사례가 더 필요할 경우 강사의 재량하에 사례를 더 추가하여 프로그램을 운영할 수 있다.
- 세부 내용 작성을 위한 활동지는 사이버진로교육센터 내 '청소년용 직업카드'를 참고하여 활용한다.

올해 채용시장 트렌드는 '경력직 선호·수시채용 증가'

기업들이 올해 채용시장에서 경력직을 선호하고 정기 공채보다 수시 채용을 늘리려는 경향이 있는 것으로 나타났다. 한국경영자총협회(경총)는 100인 이상 기업 500개사를 대상으로 한 '2023년 신규채용 실태조사' 결과 기업들이 채용시장 트렌드로 '경력직 선호 강화'(53.4%)와 '수시 채용 증가'(47.8%)를 가장 많이 꼽았다고 20일 밝혔다. 이어 '미래 신산업 관련 인재 채용 증가'(7.8%), '인공지능 활용 증가'(7.2%), 'ESG(환경·사회·지배구조) 관련 인재 채용 증가'(5.4%) 순이었다. 신규 채용에서 가장 중요한 평가 요소로는 응답 기업 중 58.4%가 '직무 관련 업무 경험'을 선택했다. 인성과 태도(19.6%), 직무 관련 전공(15.8%), 직무 관련 자격증(5.2%)이 뒤를 이었다.

올해 신규 채용 계획은 응답 기업 69.8%가 있다고 답해 전년대와 유사한 수치를 보였다. 올해 신규 채용 계획이 없다는

응답은 17.8%, 결정되지 않았다는 답변은 12.4%였다. 신규 채용 계획이 있는 기업 가운데 67%는 채용 규모가 '작년과 유사하다'고 했고 19.2%는 '작년보다 확대한다'고 밝혔다. '작년보다 축소한다'는 응답은 13.8%였다. 채용 규모를 확대하는 이유로는 '결원 충원'(35.6%)을 가장 많이 꼽았다. 경총은 채용 규모를 확대한다고 답한 기업 비중이 작년(30.6%)보다 줄어든 점을 볼 때 올해 고용시장 상황이 어려울 것으로 전망했다. 신규 채용 방식에 대해서는 '수시 채용만 실시한다'는 응답이 67.4%로 가장 많았다. '정기 공채와 수시 채용 병행'은 25.4%, '정기 공채만 실시'는 7.2%의 응답률을 보였다. 지난해 신입사원을 채용한 기업을 대상으로 '입사한 지 1년 안에 퇴사한 직원이 있는가'라고 묻은 결과 81.7%가 '있다'고 답했다. 사유로는 '직무가 적성에 안 맞아서'(58%)가 가장 높았다.



2차시

계열별 진출 가능 신직업 탐색

프로그램 개요

과목명	계열별 진출 가능 신직업 탐색	강의시간	총 110분(휴식 10분 포함)			
학습목표	계열·전공별로 진출 가능한 신직업과 필요한 역량을 학습함으로써 다차원적인 진로 탐색을 촉진하고, 역량 점검 및 진로 설정에 도움을 제공한다.					
주요내용	• 다양한 신직업·미래직업정보를 확인할 수 있다. • 신직업·미래직업별로 요구되는 직무, 자격 및 역량을 학습할 수 있다. • 내 전공에 맞는 진로 탐색에 신직업·미래직업정보를 활용할 수 있다.					
교육방법	• 강의, 활동					
준비물	• 강의 PPT, 읽기자료, 활동지					
구성	세부내용	강의구성		교육방법	준비물	시간
		필수	선택			
도입	• 이전 차시에 대한 내용 확인		●	강의·활동	강의 ppt 활동지	10분
	• 이번 차시에 대한 소개	●				
전개	• 신직업의 개념과 정의 소개	●		강의·활동	강의 ppt 읽기자료 활동지	80분
	• 신직업 사례 소개		●			
	• 인문·사회·교육 계열 진출 가능 신직업 소개	●				
	• 자연·공학 계열 진출 가능 신직업 소개	●				
	• 의료·보건 계열 진출 가능 신직업 소개	●				
	• 예체능 계열 진출 가능 신직업 소개	●				
	• 계열별 진출 가능 신직업 탐색 및 공유		●			
정리	• 강의내용 종합 및 마무리	●		강의	강의 ppt	10분
	• 다음 차시에 대한 소개		●			

교육 시 유의사항

- 해당 매뉴얼에서는 원활한 수업 운영을 지원하기 위한 가이드라인을 제시하고 있다. 따라서 프로그램이 운영되는 기관의 상황에 따라 내용의 구성 일부를 수정할 수 있다. 또한 멘트 예시의 경우 강의 상황에 맞게 참고하여 활용할 수 있다.
- 계열별 진출 가능 신직업 소개(인문·사회·교육, 자연·공학, 의료·보건, 예체능)의 경우, 수강생의 계열 및 전공에 따라 1개 이상 계열을 선택하여 구성할 수 있다.
- 본 수업 이외에 모듈에 포함된 다른 수업을 병행하여 진행할 경우, 학생들의 참여도 향상을 위해 프로그램 종료 후 일정 수준의 휴식 시간(10분 내외)을 부여해야 한다.
- 본 매뉴얼에 제공된 읽기자료와 활동지 이외에 다양한 교수학습자료를 활용할 수 있다(예시: 워크넷 진로·직업 정보, KOCW, K-MOOC, 유튜브(예: 한국고용정보원 직업진로동영상, EBS) 등).
- 본 차시 강의자료 및 매뉴얼에 수록된 신직업 정보는 2023년 7월 기준으로 검색한 내용을 바탕으로 게재하였다. 신직업의 특성상 직업 현황과 관련 자격제도 등에 추후 변동사항이 있을 수 있음을 감안하여 강의를 진행하여야 한다.



도입

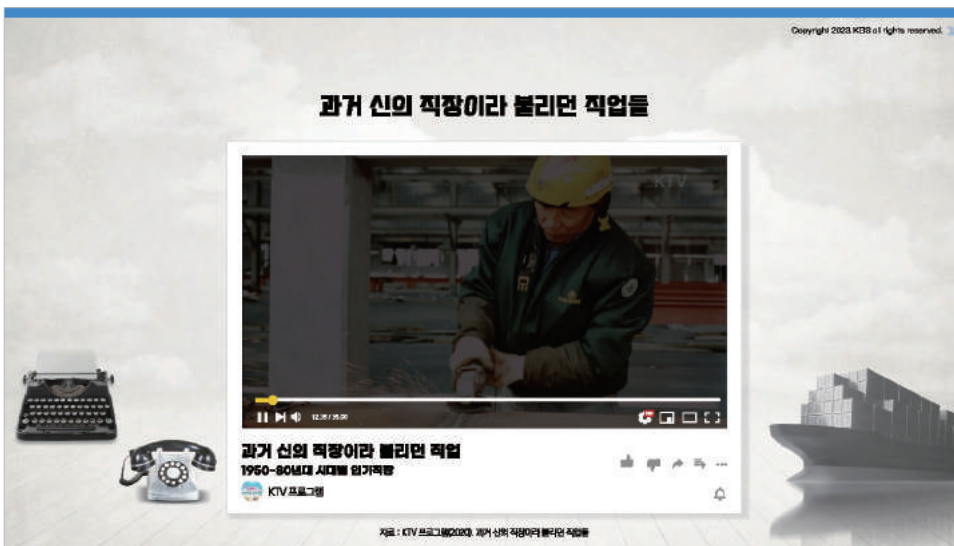
전 차시 리뷰 및 이번 차시 소개

- 지난 차시에 학습한 주요 내용을 간단하게 정리하고, 이번 차시에서 다루게 될 주요 내용에 대해 소개한다.



announcement

이번 차시에서는 지난 차시에 학습한 미래직업세계 내용에 이어, 신직업의 개념을 학습하고 계열별로 진출할 수 있는 신직업을 살펴보도록 하겠습니다.



도입

신직업을 알아야 하는 이유 : 과거 신의 직장이라 불리던 직업들

- 영상자료를 활용하여 시대별 인기 직업의 등장과 쇠퇴에 대해 학습한다(3:08).
- 1950년대~1980년대 인기 직업([읽기자료 2.1] 참고)



announcement

직업의 세계는 꾸준히, 끊임없이 변화하고 있습니다. 기술이 발전하고 사회환경이 바뀌면서 생겨나는 직업도 있었고, 찾는 사람들이 적어져 역사 속으로 사라지는 직업도 있었습니다.



도입

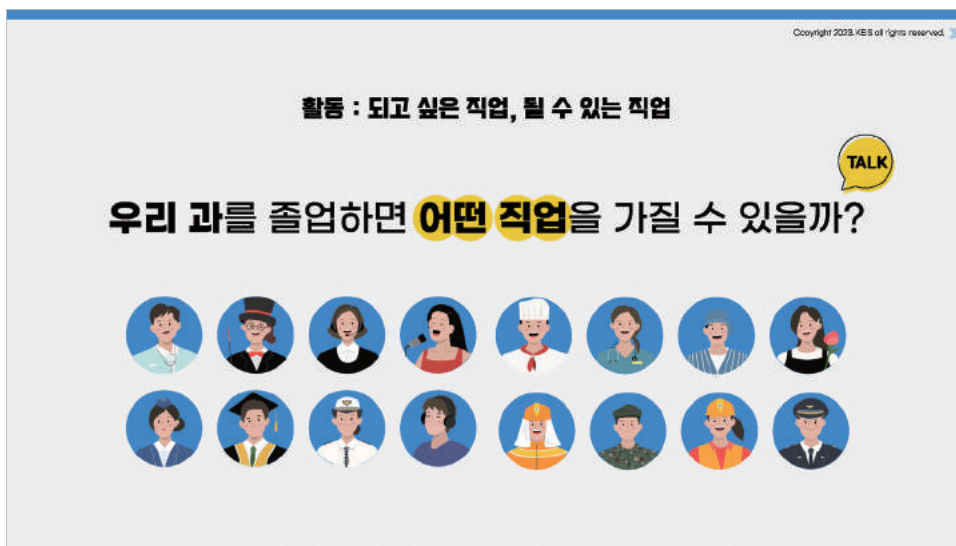
신직업을 알아야 하는 이유 : Chat GPT가 일자리를 대체한다?

- 영상자료를 활용하여 Chat GPT의 등장으로 각광받는 직업과 사라질 직업을 예상해 본다(2:28).
- 제시된 직업들은 Chat GPT가 예측한 직업 예시이므로, 내용 소개에 유의할 필요가 있다.



announcement

ChatGPT는 의사 시험과 변호사 시험도 합격할 정도로 똑똑하고, 글을 쓰고 작사를 하는 등 창의적이기까지 합니다. 그동안 인간의 영역으로만 여겨지던 지적 노동이 AI에게 위협받는 반면, AI를 다루는 직업은 각광받고 있는 추세입니다. 전화 교환원, 버스 안내양과 같이 판사, 의사 등의 전문직도 언젠가는 자동화되어 사라질지도 모릅니다.



도입

활동 : 학과별 진출 가능 직업 이야기해 보기

- 계열(전공)별 학생들이 졸업하면 주로 진출하는 직업에 대해 가볍게 이야기해 보는 시간을 가진다.
- 도입부에 본 활동을 진행함으로써 학생들이 계열(전공)별 기존 진출 분야를 어느 정도 알고 있는지 확인해볼 수 있다.
- 계열별 신직업 학습 전에 본 활동을 실시함으로써 해당 계열(전공)에서의 주요 진출 분야 외에도 새로운 분야로도 진출할 수 있음을 인지하는 데 도움을 줄 수 있다.
- 본 활동은 '직업 빙고' 활동으로 대체할 수 있다(활동지 2.3 참조).



도입

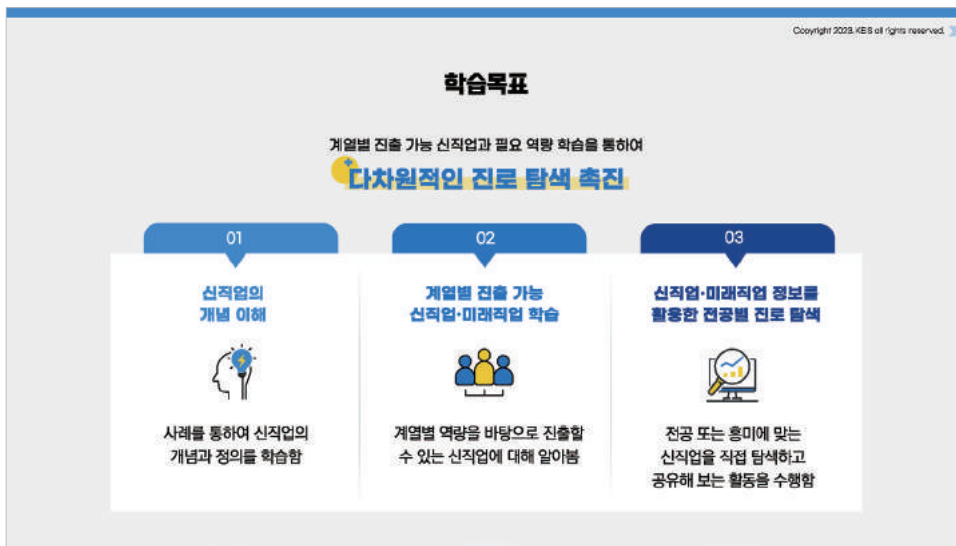
이번 차시 학습 내용 소개

- 이번 차시에 진행할 주요 학습 내용을 소개한다.



announcement

지난 차시에 학습한 ‘미래직업세계에 영향을 주는 요인과 미래직업세계 탐색’에 이어, 이번 차시에서는 신직업이 무엇인지 학습하고, 계열(전공)을 기반으로 하여 진출할 수 있는 신직업들에 대해 알아보려고 합니다. 그리고 관심 있는 신직업을 선택해 직업 정보를 찾아보는 활동도 진행해 보겠습니다.



도입

학습목표

- 이번 차시 학습목표를 소개한다.
- 이번 차시를 통해 신직업의 개념을 이해하고, 계열(전공)을 기반으로 진출할 수 있는 신직업에 대해 알아봄, 신직업 정보를 탐색하는 방법을 학습할 수 있음을 참여자들에게 안내한다.

신직업 개념 및 사례

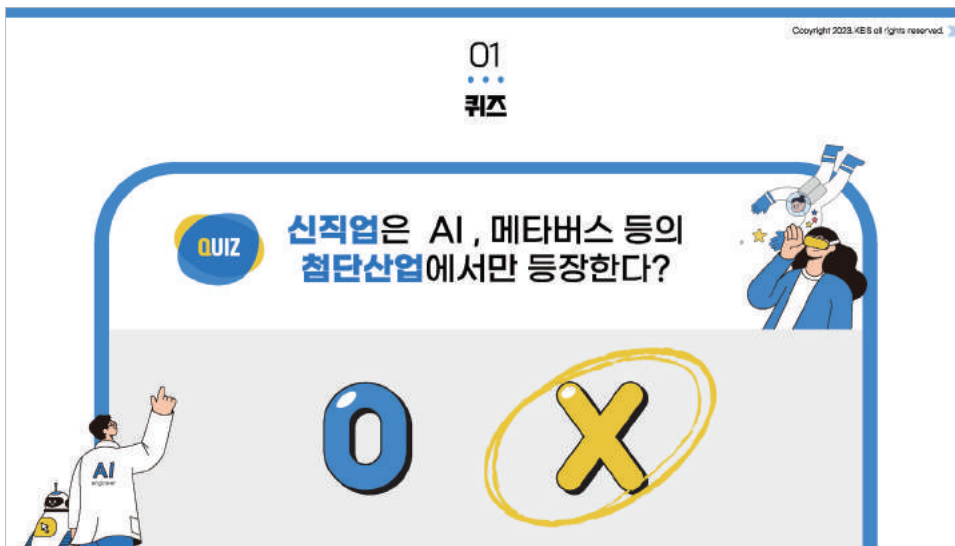
전개

신직업 개념 파악 및 사례 소개



announcement

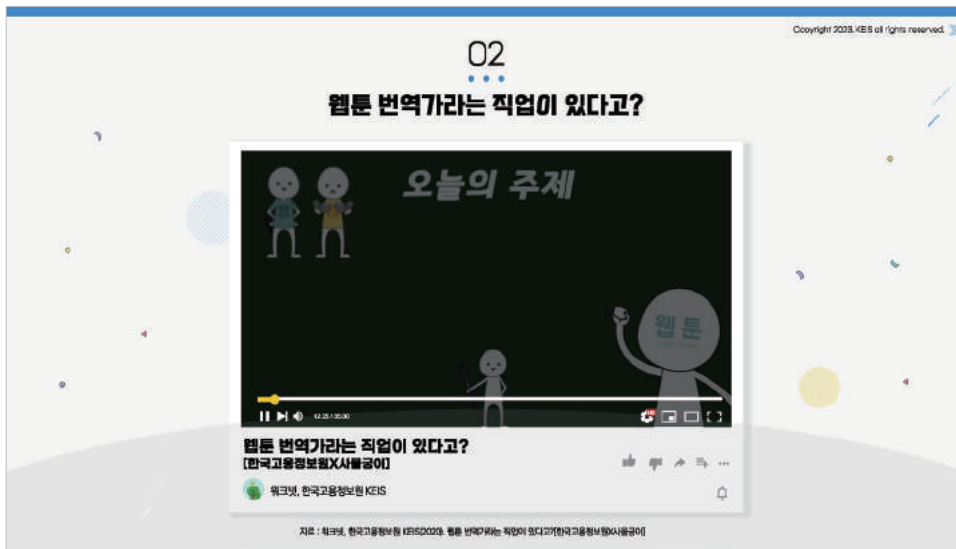
신직업이란 무엇이고, 어떤 직업이 신직업에 해당되는 걸까요? 신직업의 개념과 그 사례에 대해 알아보겠습니다.



전개

퀴즈 : 신직업 개념 파악 및 사례 소개

- 퀴즈를 통하여 신직업이 첨단산업뿐만 아니라 기존 산업에서의 확장으로도 등장하고 있음을 설명한다.
- Q. 신직업은 AI, 메타버스 등의 첨단산업에서만 등장한다?
- A. 아닙니다. 기존 산업과 직업에서 새로운 영역으로 진출하는 경우에도 신직업이 될 수 있습니다!



전개

기존 직업에서 확장된 신직업 사례 소개(웹툰 번역가)

- 이전 슬라이드에서 제시한 퀴즈 내용과 연계하여, 번역가라는 기존 직업에서 확장하여 등장한 웹툰 번역가를 사례로 소개한다.
- 영상 시청을 통하여 웹툰 번역가의 등장 배경, 기존 번역가와 차이점, 하는 일, 필요 역량 및 향후 전망 등에 대해 알아본다(3:48)([읽기자료 2.2] 참고).



announcement

웹툰 번역가는 스마트폰의 대중화로 인해 웹툰 산업이 급성장하면서 등장한 직업으로, 한정적인 공간 안에서 원작의 의도와 문화적 상황을 반영하여 작품을 번역합니다. 웹툰 번역가는 어떤 직업인지 영상을 통해 알아봅시다.



전개

신직업의 개념과 정의

- 신직업의 개념과 정의를 3가지 사례와 함께 설명한다([읽기자료 2.3] 참고).



announcement

신직업이 무엇인지는 아직 명확하게 정의되지 않았습니다. 하지만 직업 연구자들의 의견을 종합해 보면, 다음과 같이 크게 세 가지로 요약해 볼 수 있습니다.



전개

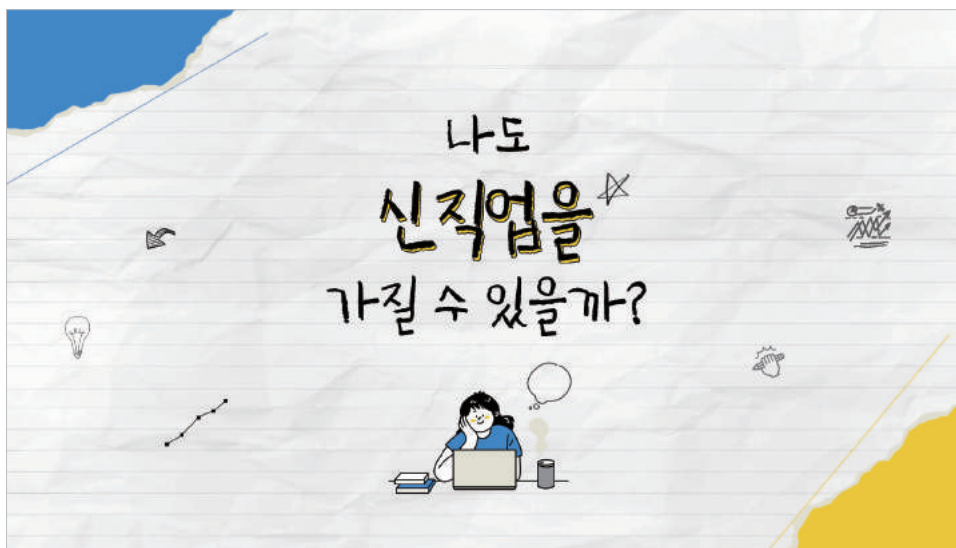
신직업 도입 사례 : 동물보건사

- 이전 슬라이드에서 제시한 '신직업의 개념과 정의'에 이어, 우리나라에서 신직업이 정착한 사례를 동물보건사의 예를 들어 설명한다([읽기자료 2.4] 참고).



announcement

최근 우리나라에 '동물보건사' 제도가 도입되면서 동물보건사라는 직업이 활성화되고 있습니다. 동물병원에서 진료를 보조하는 직업인 동물보건사는 1960년대 영국에서 유래되어 현재 영국, 미국, 일본, 호주, 뉴질랜드, 홍콩 등 반려동물 선진국에서 전문직으로 자리잡고 있습니다. 동물보건사는 우리나라에 없던 직업이지만 반려동물에 대한 관심이 증가하고 관련 제도가 생기면서 하나의 직업으로서 자리잡게 되는 계기를 마련하게 된 것이지요.



전개

신직업 개념 소개 마무리

- 신직업의 개념과 정의에 대해 정리하고, 계열별 신직업을 소개할 것임을 안내한다.



announcement

신직업에 대해 아직 감이 안 잡히는 분들을 위해, 계열별로 신직업을 소개하고자 합니다. 내 전공과 역량으로 도전할 수 있는 직업은 무엇일지 잘 생각해 보세요.

계열별 진출 가능 신직업

인문·사회·교육 계열

전개

계열별 진출 가능 신직업 소개(인문·사회·교육)

- 인문·사회·교육 계열별로 진출 가능한 신직업 및 미래직업을 직무개요와 영상 등으로 소개한다.
※ '계열별 진출 가능 신직업' 소개 자료는 한국교육개발원(2022)의 '2022 학과(전공) 분류 자료집'을 바탕으로 7개 계열을 '인문·사회·교육', '자연·공학', '의료·보건', '예체능'의 4개 단위로 구성하였다.
- 본 챕터에서 소개되는 신직업들은 인문·사회·교육 계열 전공자들이 진출할 수 있는 신직업에 대한 예시이다. 따라서 변화하는 환경과 제시된 신직업에 대해 인문·사회·교육 계열에서 요구되는 역량 및 지식을 어떻게 활용할 수 있는지에 중점을 두어 강의를 진행한다. 해당 계열과 관련 있는 신직업을 예시로 추가하는 것도 가능하다.
- 대학 특성 또는 강의 상황 등에 따라 여러 계열 중 취사선택하여 강의를 재구성할 수 있다.




announcement

지금부터는 인문 계열, 사회 계열과 교육 계열에서 진출할 수 있는 신직업에 대해 알아보겠습니다.

01

인문·사회·교육 계열 개요



인문계열

인간과 문화에 관심을 갖고 이해하는 데 초점을 두는 기초 학문

언어·문학
인문과학

사회계열

사회에서 나타나는 다양한 현상을 과학적이고 체계적으로 연구하는 학문

경영·경제
법률
사회과학

교육계열

지식과 문화 전달을 위하여 교사와 교육지도자를 양성하고 교육의 원리를 연구하는 학문

교육학
특수교육학
온라인교육학
출판교육학

전개

계열별 개요(인문·사회·교육)

- 인문·사회·교육 계열의 특성과 관련 전공 등을 소개한다. 대학에 개설된 계열(전공)과 연계하여 소개할 수 있다.
- 계열 소개 후 계열별 특성과 요구되는 역량, 수강 과목 등에 대해 참여자들과 자유롭게 이야기해 보는 시간을 가질 수 있다.



announcement

계열별 진출 가능 신직업을 알아보기 전, 여러분들이 입학하여 공부하고 있는 인문, 사회, 교육 계열에 대해 먼저 간단히 정리해 보겠습니다.



전개

계열별 진출 가능 신직업(인문·사회·교육)

- 새로운 콘텐츠와 플랫폼이 등장함으로써 생겨나거나 수요가 많아진 직업에 대해 소개한다.
- 게임번역사 : 게임시장의 규모가 커지고 게임의 수출입이 활성화되면서 게임 번역에 대한 수요 증가.
- 온라인튜터 : 통신의 발달, 비대면 교육 환경이 구축되면서 생겨난 직업.



announcement

새로운 유형의 콘텐츠와 다양한 플랫폼들이 등장하면서 생겨난 직업에는 게임번역사와 온라인튜터가 있습니다.



전개

계열별 진출 가능 신직업(인문·사회·교육)

- 기업 등에서의 사회적 책임이 중요해지면서 등장하거나 수요가 많아진 직업에 대해 소개한다.
- 지속가능경영전문가 : 기업 등에서 지속가능경영을 위하여 전문 인력 필요.
*지속가능경영(Sustainability Management) : 기업이 속한 사회에서 사회적 책임을 이행하여 기업의 지속적인 성장, 발전 및 가치를 높이는 것. 경영학, 경제학, 환경 관련, 개발학 등의 전공과 관련 있으며, 기업 경영과 경제 개발, 환경 및 민관 협력 등에 관심을 가진 사람에게 적합.
- 온실가스관리컨설턴트 : 환경보호의 중요성이 커짐에 따라 온실가스 관리 필요성 증가. 경영 및 경제 분야 지식과 이공계열 적성을 갖추는 것이 좋음.



announcement

최근 환경보호, 윤리경영 등 사회적 책임이 중요해지면서 수요가 늘어난 직업으로는 지속가능경영전문가, 온실가스관리컨설턴트가 있습니다.



전개

계열별 진출 가능 신직업(인문·사회·교육)

- 진로 탐색의 중요성이 커지면서 등장하거나 수요가 많아진 직업에 대해 소개한다.
- 전직지원전문가 : 이·전직, 창업 등이 증가하면서 수요 증가. 심리학, 사회복지학, 인적자원개발 및 관리 관련 전공과 지식을 갖추면 유리하며, 상담에 관심이 많고, 책임감과 서비스 정신이 투철한 사람에게 적합함. 다만, 풍부한 인생 경험과 상담 능력을 갖춘 30대 이상에게 추천하는 직업임.
- 진로체험코디네이터 : 자유학기제 등의 도입으로 진로 탐색 활동에 대한 수요와 중요성 증가. 직업 및 산업, 청소년에 대한 이해가 필요하며 교육학, 청소년학, 심리학, 사회복지학, 사회학 등의 전공과 관련 있음. 기업체와의 연계를 위하여 경영학 전공도 도움이 될 수 있음.



announcement

진로 탐색의 중요성이 커지면서 등장한 직업으로는 전직지원전문가, 진로체험코디네이터가 있습니다.



전개

계열별 융합 직업 사례(인문·사회·교육)

- 전통문화스토리텔러가 하는 일, 등장 배경, 필요한 역량 등을 소개한다([읽기자료 2.5] 참고).
- 관련 전공, 지식 및 역량 : 인문학적 지식 및 역량과 함께 콘텐츠 개발 역량, 문화산업에 대한 지식도 요구된다.



announcement

이번에는 인문·사회·교육 계열에서의 전공 지식을 바탕으로 하면서 다른 계열에서 요구되는 역량도 함께 필요로 하는 신직업들을 살펴보겠습니다. 우선, 전통문화스토리텔러는 인문학적 지식과 문화예술적 역량이 함께 요구되는 직업입니다. 전통문화스토리텔러가 하는 일, 등장 배경과 필요 역량은 다음과 같습니다.

Copyright 2023. KES all rights reserved.

03 인문·사회·교육 계열 융합 직업 사례



그로스해커 (Growth Hacker)

하는 일

사용자 빅데이터 분석
빅데이터를 통해 인터넷 서비스 이용자들의 이용 행태 분석·활용

마케팅 업무
새로운 이용객을 불러 모으거나 재방문을 극대화하는 등 마케팅 업무 수행

등장 배경

- 스타트업과 IT기업의 발전에 따라 그로스해킹*에 대한 관심 증가

* 그로스해킹(Growth Hacking): 데이터 등을 기반으로 고객을 모집하기 위한 획기적인 전략을 세워 기업에 성장하도록 하는 마케팅 기법

필요한 역량

- 데이터 분석 능력이 요구되며 인터넷, 모바일 환경에 친숙해야 함
- 마케터로서의 분석력, 광범위한 호기심, 창의력, 인내심과 공감 능력 필요

#데이터 분석 능력
#분석력
#호기심
#창의력
#인내심
#공감 능력

전개

계열별 융합 직업 사례(인문·사회·교육)

- 그로스해커가 하는 일, 등장 배경, 필요한 역량 등을 소개한다([읽기자료 2.6] 참고).
- 관련 전공, 지식 및 역량: 마케팅, 데이터 분석, 프로그래밍 능력 등을 포괄적으로 요구한다.



announcement

그로스해커는 인문, 사회, 교육 계열에서의 전공 지식과 IT 역량이 모두 요구되는 직업입니다. 그로스해커가 하는 일, 등장 배경과 필요 역량은 다음과 같습니다.

Copyright 2023. KES all rights reserved.

03 인문·사회·교육 계열 융합 직업 사례



농촌교육 농장운영자

하는 일

교육프로그램 기획
학교 교육 과정과 연계하여 농업·농촌 자원을 바탕으로 교육프로그램 기획

프로그램 운영
학교 교사와 초·중·고등학생·교육대상별로 농촌교육 자료를 만들고 프로그램 등 운영

등장 배경

- 정부와 지자체의 지원을 받아 농촌교육농장이 육성되고 있음
- 학생들의 진로탐색, 여가 및 관광 등의 확산으로 농촌교육농장에 대한 관심이 높아짐

필요한 역량

- 농촌교육농장을 운영하기 위해서는 농촌교육농장 교사양성과정을 이수하여야 함
- 교육적 지식과 농촌에 대한 이해 필요

#농촌교육농장 교사양성과정 이수
#교육적 지식
#농촌 이해도

전개

계열별 융합 직업 사례(인문·사회·교육)

- 농촌교육농장운영자가 하는 일, 등장 배경, 필요한 역량 등을 소개한다([읽기자료 2.7] 참고).
- 관련 전공, 지식 및 역량: 교육프로그램 기획 및 개발, 농촌에 대한 지식 및 농업자원 활용 능력이 요구된다.



announcement

농촌교육농장운영자는 교육학적 지식과 농촌 환경에 대한 이해가 요구되는 직업입니다. 농촌교육농장운영자가 하는 일, 등장 배경과 필요 역량은 다음과 같습니다.



전개

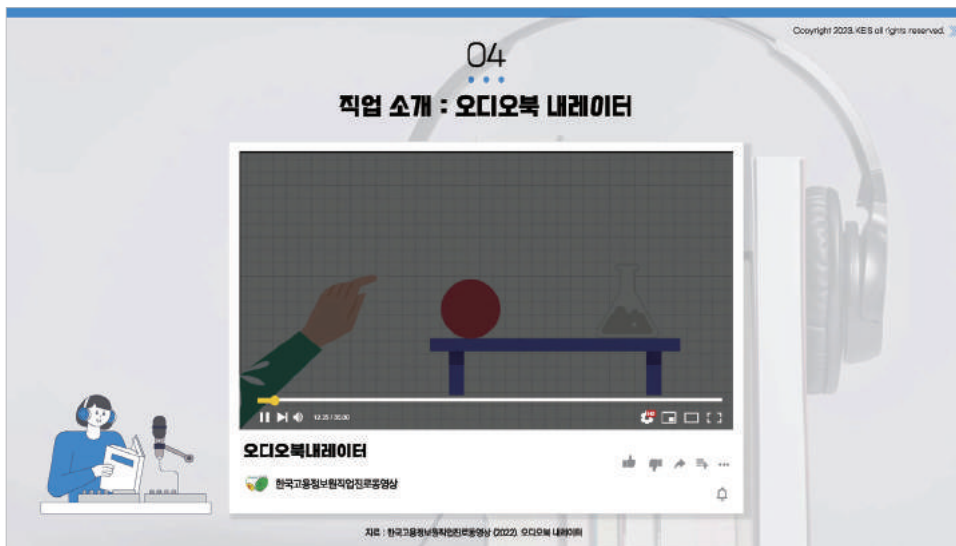
계열별 융합 직업 사례(인문·사회·교육)

- 오디오북내레이터가 하는 일, 등장 배경, 필요한 역량 등을 소개한다([읽기자료 2.8] 참고).
- 관련 전공, 지식 및 역량 : 텍스트에 대한 관심과 이해력이 기본적으로 요구되며, 스토리를 효과적으로 전달하기 위하여 연기, 호흡, 발성 등의 기술이 중요하다.



announcement

오디오북내레이터는 책과 텍스트에 대한 이해력과 스토리 표현 및 전달력이 요구되는 직업입니다. 오디오북내레이터가 하는 일, 등장 배경과 필요 역량은 다음과 같습니다.



전개

계열별 진출 가능 신직업(인문·사회·교육) - 직업 소개(오디오북내레이터)

- 직업인 인터뷰를 시청함으로써 오디오북 내레이터가 하는 일과 필요한 역량 등을 알아본다(7:19).
- 인터뷰 내용 : [읽기자료 2.8] 참고



announcement

오디오북내레이터가 어떤 직업인지 인터뷰 영상을 통해 더 자세히 알아보겠습니다.

Chapter 2-2

계열별 진출 가능 신직업

자연·공학계열

전개

계열별 진출 가능 신직업 소개(자연·공학)

- 자연, 공학 계열에서 진출 가능한 신직업 및 미래직업을 직무개요와 영상 등으로 소개한다.
※ '계열별 진출 가능 신직업' 소개 자료는 한국교육개발원(2022)의 '2022 학과(전공) 분류 자료집'을 바탕으로 7개 계열을 '인문·사회·교육', '자연·공학', '의료·보건', '예체능'의 4개 단위로 구성하였다.
- 본 챗터에서 소개되는 신직업들은 자연·공학 계열 전공자들이 진출할 수 있는 신직업에 대한 예시이다. 따라서 변화하는 환경과 제시된 신직업들이 자연·공학 계열에서 요구되는 역량 및 지식과 어떤 연관이 있는지에 중점을 두어 강의를 진행한다. 해당 계열과 관련 있는 신직업을 예시로 추가하는 것도 가능하다.
- 대학 특성 또는 강의 상황 등에 따라 여러 계열 중 취사선택하여 강의를 재구성할 수 있다.



announcement

지금부터는 자연 계열과 공학 계열에서 진출할 수 있는 신직업에 대해 알아보겠습니다.

01

자연·공학 계열 개요

자연·공학

자연계열

다양한 자연현상의 원리와 그 법칙을 과학적인 방법으로 탐구하는 기초학문

물리·수산

생물·환경·화학

생물과학

수학·물리

천문·지리

공학계열

자연과학을 바탕으로 공업생산기술을 개발하고 실천하는 응용학문

건축

토목·도시

교통·운송

기계·금속

전기·전자

정밀·에너지

소재·재료

컴퓨터·통신

산업

화학

전개

계열별 개요(자연·공학)

- 자연·공학 계열의 특성과 관련 전공 등을 소개한다. 대학에 개설된 계열(전공)과 연계하여 소개할 수 있다.
- 계열 소개 후 계열별 특성과 요구되는 역량, 수강 과목 등에 대해 참여자들과 자유롭게 이야기해 보는 시간을 가질 수 있다.



announcement

계열별 진출 가능 신직업을 알아보기 전, 여러분들이 입학하여 공부하고 있는 자연·공학 계열에 대해 먼저 간단히 정리해 보겠습니다.



전개

계열별 진출 가능 신직업(자연)

- 자연 계열의 지식과 역량을 바탕으로 동식물과 자연에 대한 지식이 요구되는 신직업에 대해 소개한다.
- 곤충컨설턴트 : 미래 식량으로 곤충이 주목받으면서 식용곤충이 미래 식량으로 각광받고 있음.농생물학, 응용생물학, 천연섬유학과 등과 관련 있으며 곤충 사육 등에 대한 관심과 애정 필요.
- 나무의사 :나무의사가 국가공인자격제도로 도입됨으로써 수목진료 전문 인력으로 진출 가능.수목진료 관련 학과 또는 관련 자격을 취득하면 시험을 통해 나무의사가 될 수 있음.
- 기후변화전문가 : 기후변화에 대한 전 세계적 관심 증폭으로 기후변화 전문 인력 양성 필요.환경 관련 전공이 관련 있으며 수학, 물리학, 통계학적 지식도 요구됨.



announcement

동물과 식물, 자연환경에 대한 지식이 요구되는 신직업으로는 곤충컨설턴트, 나무의사와 기후변화전문가가 있습니다.오디오북내레이터가 하는 일, 등장 배경과 필요 역량은 다음과 같습니다.



전개

계열별 진출 가능 신직업(자연)

- 안전의 중요성이 강조되면서 등장하거나 수요가 많아진 직업에 대해 소개한다.
- 연구실안전전문가 : 연구실 내 안전관리와 사고 예방의 중요성에 대한 인식이 증가하면서 관련 법령과 국가자격제도 등이 도입됨. 공학, 자연, 의료 계열 전공과 관련 있으며, 연구실 내 실험 공정에 대한 지식 필요.
- 화학물안전관리사 : 화학사고 등 안전사고 예방과 대응을 위하여 화학물질 전문 인력 육성 필요.화학, 안전, 환경 관련 전공과 관련 있으며 환경문제에 관심이 많은 사람에게 적합함.



announcement

최근 안전에 대한 중요성이 강조되면서 수요가 많아진 직업으로는 연구실안전전문가, 화학물안전관리사가 있습니다.



전개

계열별 진출 가능 신직업(공학)

- 환경보호 및 에너지 절약의 중요성이 증가하면서 등장하거나 수요가 많아진 직업을 소개한다.
- 녹색건축전문가 : 정부 차원에서의 에너지 절감 및 친환경 건축 인증제도 등 도입으로 전문 인력 필요. 건축, 도시 및 조경 관련 전공과 관련 있으며 환경에 대한 지식, 컴퓨터 활용 능력 등이 요구됨.
- 에너지효율측정전문가(에너지효율검증전문가) : 에너지 고갈 문제가 대두되면서 에너지 절감 측정 및 검증인력의 전문화가 요구됨. 따라서 관련 기사 자격을 취득할 수 있는 공학 계열 전공과 관련 있음.



announcement

환경문제가 심각해지면서 환경보호와 에너지 절약에 대한 관심도 증가하고 있습니다. 이와 관련하여 새롭게 주목받는 직업으로는 녹색건축전문가, 에너지효율측정전문가가 있습니다.



전개

계열별 진출 가능 신직업(공학)

- 첨단 기술의 발전으로 등장하거나 수요가 많아진 직업을 소개한다.
- 뉴로모픽칩 : 사람의 뇌신경을 모방한 차세대 반도체. 딥러닝 등 인공지능을 구현할 수 있다. 뉴로모픽칩은 하나의 반도체가 저장과 연산은 물론 인식, 패턴 분석까지 하므로 기존 반도체보다 이미지 및 소리 인식 기능이 뛰어나다. 뉴로모픽칩 개발을 위해서는 반도체공학, 재료공학, 인공지능 등의 전공과 관련 있음.
- 블록체인시스템 : 네트워크 및 암호학을 바탕으로 거래 데이터를 중앙에서 보관하는 것이 아닌 거래 참여자들의 합의를 통해 분산 저장해 나가는 기술. 블록체인시스템 개발을 위해서는 컴퓨터공학, 정보통신기술, 암호학 및 경제학 등 다양한 학문적 지식이 요구됨.




announcement

첨단 기술의 발전으로 새로운 소재와 기술을 개발하는 직업도 새롭게 생겨나고 있습니다. 뉴로모픽칩개발자, 블록체인시스템개발자가 그 예입니다.

Copyright 2023. KES all rights reserved.

03 자연·공학 계열 융합 직업 사례



생태모방 기술전문가

하는 일

연구, 제품 개발 및 디자인
자연 생태계의 여러 기능을 기술과 제품에 접목하기 위한 연구, 제품 개발 및 디자인 등을 담당

등장 배경

- 자연이 지닌 뛰어난 기능에 영감을 얻은 생태모방기술(형색 기술, Blue Technology)의 등장
- 국내외에서 생태모방기술을 미래 유망 기술로 주목하면서 미래형 신산업으로 떠오름

필요한 역량

- 자연과 생태계에 대한 원리를 파악하기 위하여 생물학, 생태학 및 환경(공)학적 지식이 요구됨
- 자연의 기능과 형상을 기술적으로 구현하고 일상생활에 적용하기 위해서는 나노공학, 재료공학, 뇌과학, 의학, 디자인학 등 다양한 분야와 결합 필요

#생물학 #생태학 #환경(공)학 #다 분야 융합지식

전개

계열별 융합 직업 사례(자연·공학)

- 생태모방기술전문가가 하는 일, 등장 배경, 필요한 역량 등을 소개한다([읽기자료 2.9] 참고).
- 관련 전공, 지식 및 역량 : 자연과 생태계의 원리를 바탕으로 이를 기술로 구현하기 위한 공학 및 디자인적인 지식을 총체적으로 활용함.




announcement

이번에는 자연·공학 계열에서의 전공 지식을 바탕으로 하면서 다른 계열에서 요구되는 역량도 함께 필요로 하는 신직업들을 살펴보겠습니다. 우선, 생태모방기술전문가는 자연과 생태계의 원리를 바탕으로 공학과 예술 등과의 결합이 필요한 직업입니다. 생태모방기술전문가가 하는 일, 등장 배경과 필요 역량은 다음과 같습니다.

Copyright 2023. KES all rights reserved.

03 자연·공학 계열 융합 직업 사례



스마트돌봄 시스템전문가

하는 일

스마트돌봄 시스템 구축 및 유지
인공지능, IoT기술 등을 활용하여 고령인구의 건강을 지원하는 스마트돌봄 시스템 구축 및 유지

등장 배경

- IoT와 인공지능 기술의 발전과 보급으로 돌봄서비스와 헬스케어 분야의 서비스 개발의 활성화 기대
- 독거노인, 취약계층 및 1인가구 등을 대상으로 한 돌봄시스템의 수요가 증가할 것으로 보임

필요한 역량

- 컴퓨터공학, 전자공학 등에 대한 공학적 지식과 기술을 바탕으로 함
- 의료기기 및 의학적 지식을 갖추고 있다면 유리하며, 신체 움직임을 분석하기 위한 심리학적 지식이 활용됨

#컴퓨터공학 #전자공학 #의학적 지식 #심리학 지식

전개

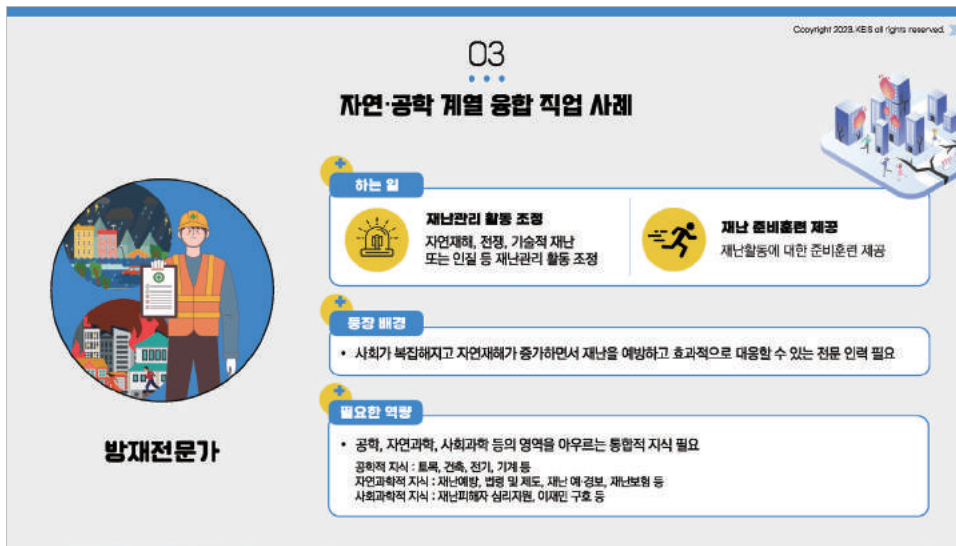
계열별 융합 직업 사례(자연·공학)

- 스마트돌봄시스템전문가가 하는 일, 등장 배경, 필요한 역량 등을 소개한다([읽기자료 2.10] 참고).
- 관련 전공, 지식 및 역량 : 공학적 지식과 기술을 바탕으로 의료·보건 및 심리학적 지식과 돌봄서비스에 대한 관심이 요구됨.



announcement

스마트돌봄시스템전문가는 공학적 지식과 기술을 바탕으로 의료보건, 심리학 등에 대한 지식, 돌봄서비스에 대한 관심이 함께 요구되는 직업입니다. 스마트돌봄시스템전문가가 하는 일과 등장 배경, 필요 역량은 다음과 같습니다.



전개

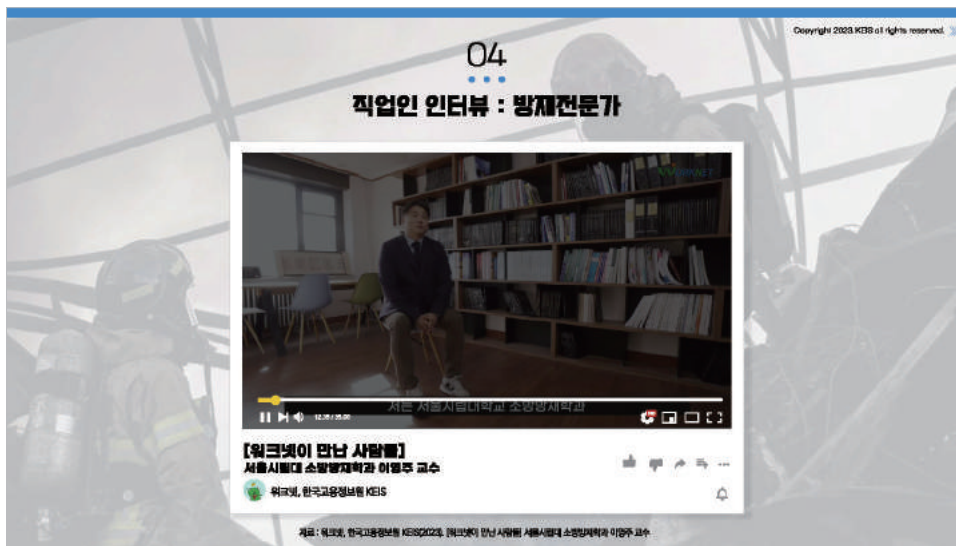
계열별 융합 직업 사례(자연·공학)

- 방재전문가가 하는 일, 등장 배경, 필요한 역량 등을 소개한다([읽기자료 2.11] 참고).
- 관련 전공, 지식 및 역량 : 공학을 비롯하여 자연과학, 사회과학 등을 모두 아우르는 융합적 지식이 필요함.



announcement

방재전문가는 공학, 자연과학과 사회과학 등의 다양한 영역을 아우르는 직업입니다.
방재전문가가 하는 일, 등장 배경과 필요 역량은 다음과 같습니다.



전개

계열별 진출 가능 신직업(자연·공학) - 직업 소개(방재전문가)

- 방재전문가 이영주 교수의 인터뷰를 통해 재난관리에 대해 학습한다(4:27).
- 인터뷰 내용 : [읽기자료 2.11] 참고



announcement

방재전문가가 어떤 직업인지 인터뷰 영상을 통해 알아봅시다.

Chapter 2-3

계열별 진출 가능 신직업 의료·보건 계열

전개

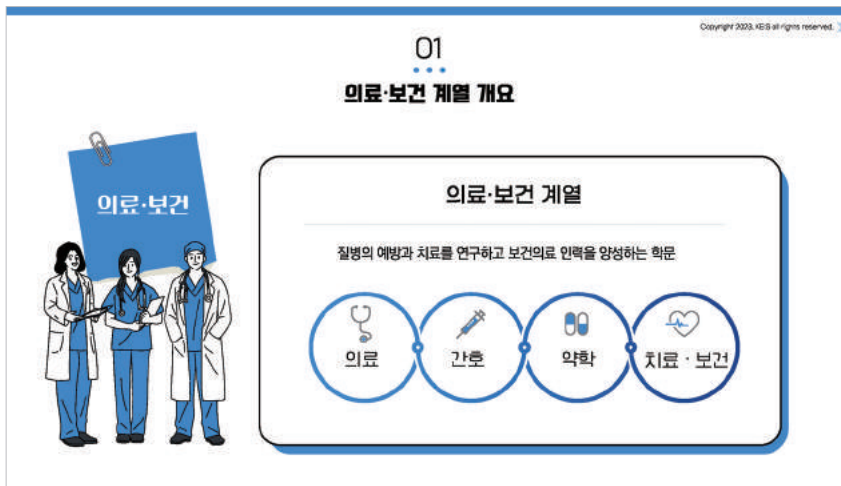
계열별 진출 가능 신직업 소개(의료·보건)

- 의료·보건 계열에서 진출 가능한 신직업 및 미래직업을 직무개요와 영상 등으로 소개한다.
※'계열별 진출 가능 신직업' 소개 자료는 한국교육개발원(2022)의 '2022 학과(전공) 분류 자료집'을 바탕으로 7개 계열을 '인문·사회·교육', '자연·공학', '의료·보건', '예체능'의 4개 단위로 구성하였다.
- 본 챗터에서 소개되는 신직업들은 의료·보건 계열 전공자들이 진출할 수 있는 신직업에 대한 예시이다. 따라서 변화하는 환경과 제시된 신직업들이 의료·보건 계열에서 요구되는 역량 및 지식과 어떤 연관을 가지는지에 중점을 두어 강의를 진행한다. 해당 계열과 관련 있는 신직업을 예시로 추가하는 것도 가능하다.
- 대학 특성 또는 강의 상황 등에 따라 여러 계열 중 취사선택하여 강의를 재구성할 수 있다.



announcement

지금부터는 의료 계열과 보건 계열에서 진출할 수 있는 신직업에 대해 알아보겠습니다.



전개

계열별 개요(의료·보건)

- 의료·보건 계열의 특성과 관련 전공 등을 소개한다. 대학에 개설된 계열(전공)과 연계하여 소개할 수 있다.
- 계열 소개 후 계열별 특성과 요구되는 역량, 수강 과목 등에 대해 참여자들과 자유롭게 이야기해 보는 시간을 가질 수 있다.



announcement

계열별 진출 가능 신직업을 알아보기 전, 여러분들이 입학하여 공부하고 있는 의료·보건 계열에 대해 먼저 간단히 정리해 보겠습니다.



전개

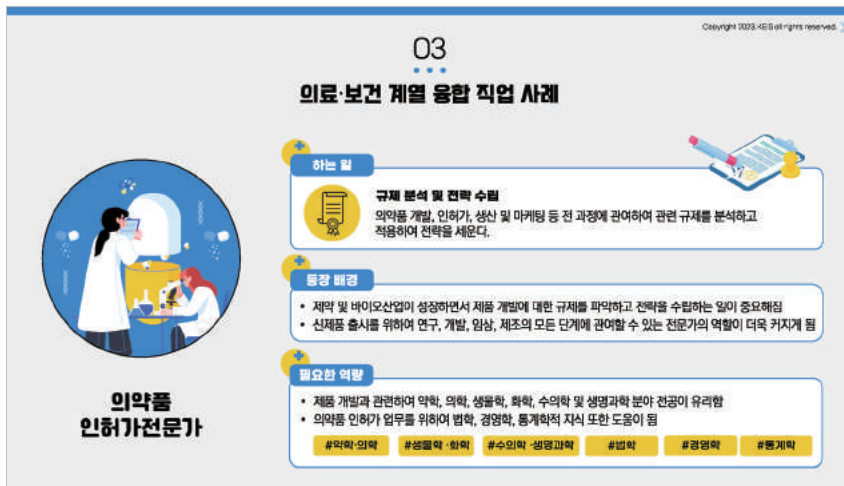
계열별 진출 가능 신직업(의료·보건)

- IT 기술의 발전과 확산으로 등장하거나 수요가 많아진 직업을 소개한다. 소개된 세 직업은 의료 및 보건 분야에 데이터 및 통신 기술을 활용할 수 있는 사례들이다.
- 보건의료정보관리사: 전산학 및 데이터베이스에 대한 지식과 임상의로 분야 전반에 대한 지식, 진료 정보의 흐름을 알아야 함. 관련 교육과정 인증 대학에서 교과목과 학점을 이수하면 보건의료정보관리사 면허시험에 응시할 수 있음.
- 원격진료코디네이터: 2023년 현재 국내에서는 원격진료를 위한 인프라 구축을 위하여 의료법 개정 검토 중. 해외의 경우, 건강·의료·임상 관련 전공과 헬스케어 관련 업무 경험, 프로그램 개발 및 소프트웨어 활용 지식 등을 요구하고 있음.
- 스마트헬스케어기기개발자: 의료(공)학적 지식 및 전자공학, 소프트웨어공학, 정보통신공학 등 전공과도 관련 있음.



announcement

IT 기술의 발전은 의료, 보건 분야의 직업에도 영향을 끼쳤습니다. 데이터 및 통신 기술의 발전으로 생겨난 직업으로는 보건의료정보관리사, 원격진료코디네이터, 헬스케어기기개발자가 있습니다.



전개

계열별 진출 가능 신직업 사례(의료·보건)

- 의약품인허가전문가(의약품규제업무전문가)가 하는 일, 등장 배경, 필요한 역량을 소개한다([읽기자료 2.12] 참고).
- 관련 전공, 지식 및 역량: 의약학 및 자연과학 계열 전공이 관련 있으며, 업무적으로는 법학, 경영학, 통계학 등 사회과학적 지식도 도움이 됨.




announcement

의료·보건 계열에서의 전공 지식을 바탕으로 하면서 다른 계열에서 요구되는 역량도 함께 필요로 하는 신직업들을 더 알아보겠습니다. 우선, 의약품인허가전문가(의약품규제업무전문가)는 의약학 전공 지식과 함께 자연과학 및 사회과학적 지식도 요구합니다. 의약품인허가전문가가 하는 일, 등장 배경과 필요 역량은 다음과 같습니다.

Copyright 2023 KES all rights reserved.

03

의료·보건 계열 융합 직업 사례



유전체 분석가

하는 일

유전체 분석
인간·동물 등 유전체 빅데이터 분석

의료서비스 개발
질병 예방, 환자 맞춤형 의약품과 의료서비스 개발

배경

- 인간게놈프로젝트 완성 이후 인간 유전체분석 시장이 성장함
- 신약, 맞춤형 화장품, 건강기능식품, 운동처방 등 개인의 유전체 특성을 반영한 맞춤 융합 서비스 제공 가능

필요한 역량

- 분자유전학적 지식을 바탕으로 컴퓨터 운영 체제 및 프로그래밍 언어, 통계학적 역량 필요

#분자유전학적 지식 #컴퓨터 운영 체제 #프로그래밍 언어 #통계학

전개

계열별 진출 가능 신직업 사례(의료·보건)

- 유전체분석가가 하는 일, 등장 배경, 필요한 역량을 소개한다([읽기자료 2.13] 참고).
- 관련 전공, 지식 및 역량 : 생물학, 유전학적 지식 및 컴퓨터공학, 프로그래밍, 통계학 등 역량이 함께 요구됨.



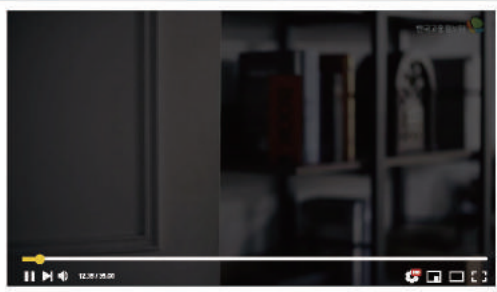
announcement

유전체분석가는 맞춤형 의약품과 의료서비스를 개발하기 위하여 공학과 통계학적 역량을 필요로 합니다. 유전체분석가가 하는 일, 등장 배경과 필요 역량은 다음과 같습니다.

Copyright 2023 KES all rights reserved.

04

직업 소개 : 유전체 분석가



(2020신직업)영광 Mr. JOB의
신직업을 찾아라_유전체분석가(Short)

한국고용정보원직업정보영광

자료 : 한국고용정보원직업정보영광 (2023), (2020신직업)영광 Mr. JOB의 신직업을 찾아라_유전체분석가(Short)

전개

계열별 진출 가능 신직업(의료·보건) - 직업 소개(유전체분석가)

- 유전체분석가에 대하여 영상을 통해 학습한다(3:19).
- 인터뷰 내용 : [읽기자료 2.13] 참고



announcement

유전체분석가가 어떤 직업인지 인터뷰 영상을 통해 더 자세히 알아보겠습니다.

계열별 진출 가능 신직업

예체능 계열

전개

계열별 진출 가능 신직업 소개(예체능)

- 예체능 계열에서 진출 가능한 신직업 및 미래직업을 직무개요와 영상 등으로 소개한다.
※ '계열별 진출 가능 신직업' 소개 자료는 한국교육개발원(2022)의 '2022 학과(전공) 분류 자료집'을 바탕으로 7개 계열을 '인문·사회·교육', '자연·공학', '의료·보건', '예체능'의 4개 단위로 구성하였다.
- 본 챗터에서 소개되는 신직업들은 예체능 계열 전공자들이 진출할 수 있는 신직업에 대한 예시이므로, 따라서 변화하는 환경과 제시된 신직업들이 예체능 계열에서 요구되는 역량 및 지식과 어떤 연관을 가지는지에 중점을 두어 강의를 진행한다. 해당 계열과 관련 있는 신직업을 예시로 추가하는 것도 가능하다.
- 대학 특성 또는 강의 상황 등에 따라 여러 계열 중 취사선택하여 강의를 재구성할 수 있다.



announcement

지금부터는 예체능 계열에서 진출할 수 있는 신직업에 대해 알아보겠습니다.

01

예체능 계열 개요

예체능계열

미를 창작하고 표현하는 활동인 예술과
신체 및 운동능력을 육성하는 체육을 포괄하는 학문

음용
예술
디자인

무용·
체육

미술·
조형

연극·
영화

음악

부디
아트

전개

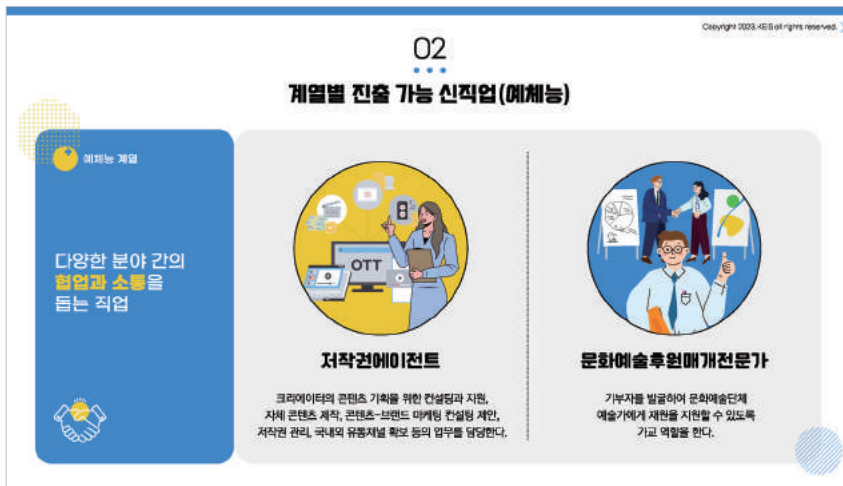
계열별 개요(예체능)

- 예체능 계열의 특성과 관련 전공 등을 소개한다. 대학에 개설된 계열(전공)과 연계하여 소개할 수 있다.
- 계열 소개 후 계열별 특성과 요구되는 역량, 수강 과목 등에 대해 참여자들과 자유롭게 이야기해 보는 시간을 가질 수 있다.



announcement

계열별 진출 가능 신직업을 알아보기 전, 여러분들이 입학하여 공부하고 있는 예체능 계열에 대해 먼저 간단히 정리해 보겠습니다.



전개

계열별 진출 가능 신직업(예체능)

- 문화예술적 지식과 역량을 바탕으로 예술 분야와 타 분야 간의 협업과 소통을 돕고 예술가의 활동을 지원하는 신직업을 소개한다.
- 저작권에이전트 : 창작물의 저작권 보호와 창작자의 권리 등이 중요해지면서 생겨난 직업. 문화예술에 대한 관심과 지식을 바탕으로 매니저로서의 기본 소양이 필요하며, 법률 지식과 경영학적 지식을 갖춘 사람에게 적합함
- 문화예술후원매개 전문가 : 기부자와 예술가를 연결하는 매개자의 필요성 인식에 따라 생겨난 직업. 문화예술 전공과 관련 있으며, 경영학적 지식, 문화예술 후원에 대한 업무적 이해 및 대인관계 역량이 중요함. 자금 조성 업무를 수행하므로 높은 윤리 의식이 요구됨



announcement

문화예술 분야와 다른 분야 간의 협업과 소통을 돕는 직업으로는 저작권에이전트, 문화예술후원매개전문가가 있습니다.



전개

계열별 진출 가능 신직업(예체능)

- IT 기술을 활용하여 새로운 분야와 영역에서 예술을 창작하는 신직업에 대해 소개한다.
- 디지털헤리티지전문가 : 디지털 기술의 발달로 문화재나 예술작품 등을 인간이 창조한 자원과 정보 등을 영구적으로 보존할 수 있는 '디지털 헤리티지(Digital Heritage)' 기술이 주목받고 있음. 미술학과 IT, 건축, 보존과학 등 융합적인 지식과 문제 해결 능력이 요구됨.
- 사이버큐레이터 : 문화예술 분야에 대한 풍부한 배경지식이 요구되며, 웹 편집, 프로그래밍 언어, 콘텐츠 개발 등의 디지털 역량도 필요함.



announcement

예술 분야와 첨단 기술을 접목한 직업으로는 디지털헤리티지전문가와 사이버큐레이터가 있습니다.



전개

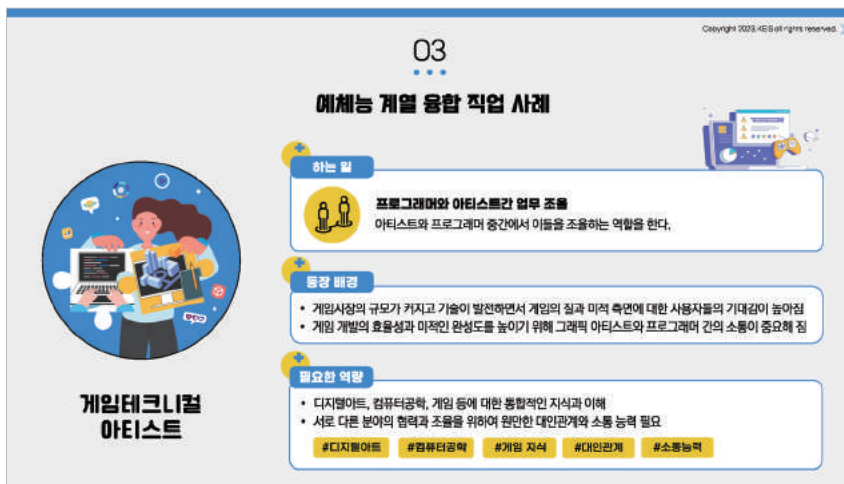
계열별 진출 가능 신직업(예체능)

- 삶의 질 향상에 대한 관심이 높아짐에 따라 등장하거나 수요가 많아진 신직업을 소개한다.
- 생활체육복지사 : 스포츠복지 분야에서 잠재성이 높은 직업으로, 체육 또는 사회복지 관련 전공을 바탕으로 하여 사회적 소외 계층의 삶의 질 향상을 지원할 수 있음.
- 시니어여가생활매니저 : 평균수명의 증가로 노인의 삶의 질 향상을 지원하는 직업들이 등장함. 스포츠 및 레저, 레크레이션 관련 전공과 관련 있으며, 시니어 계층 대상 서비스에 대한 관심과 프로그램 기획 및 운영 능력이 요구됨.
- 모바일 건강관리코치 : 건강상담 분야에 대한 수요와 모바일 서비스의 발달이 결합하여 생성된 직군. 체육 및 스포츠, 영양학, 심리학 등의 전공이 주로 연관을 보임.



announcement

삶의 질 향상에 대한 관심이 높아지면서 생겨난 직업으로는 생활체육복지사, 시니어여가생활매니저, 모바일건강관리코치가 있습니다.



전개

계열별 진출 가능 신직업 사례(예체능)

- 게임테크니컬아티스트가 하는 일, 등장 배경, 필요한 역량을 소개한다([읽기자료 2.14] 참고).
- 관련 전공, 지식 및 역량 : 영역 간 소통을 위하여 디지털 아트, 컴퓨터공학, 게임 등에 대한 통합적인 지식이 요구되며, 그래픽 아티스트와 프로그래머 간 협력을 돕기 위하여 대인관계 및 소통 역량이 중요함.




announcement

예체능 계열에서의 전공 지식을 바탕으로 하면서 다른 계열에서 요구되는 역량도 함께 필요로 하는 직업에 대해 알아보겠습니다. 우선, 게임테크니컬아티스트는 예술 분야와 공학, 게임 등에 대한 지식이 요구되는 직업입니다. 게임테크니컬아티스트가 하는 일, 등장 배경과 필요 역량은 다음과 같습니다.

Copyright 2023. KES all rights reserved.

03

예체능 계열 융합 직업 사례



**산림레포츠
지도사**

하는 일

산행 및 레포츠 안내
산과 숲을 이용하는 사람들이 산행과 레포츠를 안전하게 즐길 수 있도록 안내한다.


등장 배경

- 산행인구 및 숲길 이용 인구가 늘어나면서 산과 숲을 안전하고 풍부하게 즐기자 하는 수요 증가
- 숲길을 관리함으로써 산행의 안전과 즐거움을 높이고 역사성과 경관성을 가진 숲길을 보존할 필요성이 커짐

필요한 역량

- 스포츠에 대한 지식뿐만 아니라 산과 숲의 생태계를 이루는 다양한 동식물에 대한 관심과 전문 지식 필요
- 스포츠지도사 자격 보유 시 산림레포츠지도사 자격 취득 가능

#스포츠 지식 #동식물 관심 #스포츠지도사 자격



전개

계열별 진출 가능 신직업 사례(예체능)

- 산림레포츠지도사가 하는 일, 등장 배경, 필요한 역량을 소개한다([읽기자료 2.15] 참고).
- 관련 전공, 지식 및 역량 : 스포츠에 대한 전문 지식을 갖추어야 하며, 산과 숲의 생태계에 대한 관심과 지식 또한 요구된다. 2023년 기준으로 스포츠지도사 자격을 취득하여야 산림레포츠지도사 자격시험에 응시할 수 있다.



announcement

산림레포츠지도사는 스포츠 지식뿐만 아니라 생태계와 동물에 대한 지식도 함께 요구하는 직업입니다. 산림레포츠지도사가 하는 일, 등장 배경과 필요 역량은 다음과 같습니다.

Copyright 2023. KES all rights reserved.

03

예체능 계열 융합 직업 사례



**융복합문화
기획자**

하는 일

융복합 문화 기획
융복합 문화 기획을 위하여 리서치, 프로듀싱, 아카이빙 및 교육 등을 수행한다.

등장 배경

- 예술과 과학, 기술 등 다양한 분야가 함께 접목된 '융복합 문화 기획'이 새로운 문화예술 영역으로 확대됨

필요한 역량

- 예술사적 소양, 인문사회학적 소양, 기술적 이해력 등 다양한 분야에 대한 호기심과 지식 필요
- 다양한 분야와의 협업을 위한 소통 능력, 새로운 분야에 대한 학습능력과 순발력도 중요함

#예술사 #인문사회학 #기술 이해 #소통 능력 #학습 능력 #순발력



전개

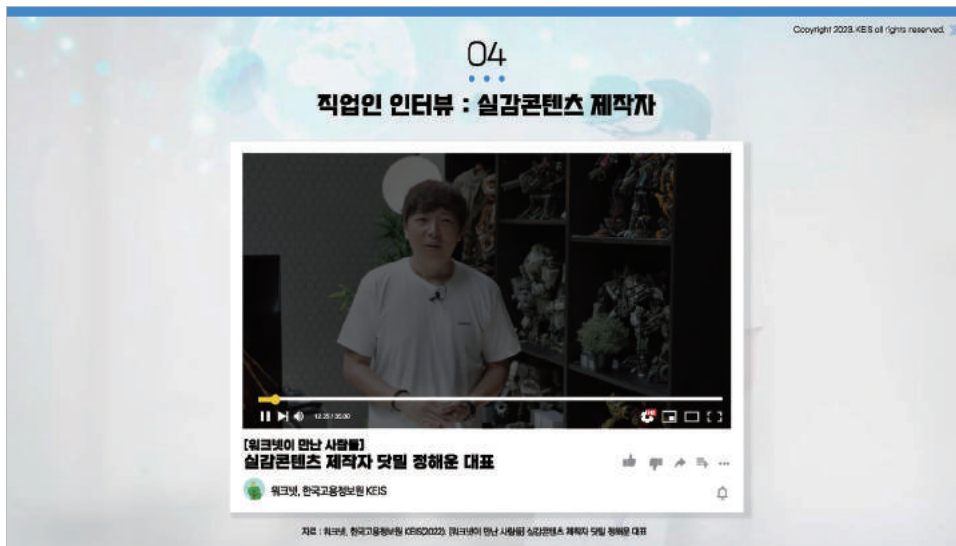
계열별 진출 가능 신직업 사례(예체능)

- 융복합문화기획자가 하는 일, 등장 배경, 필요한 역량을 소개한다([읽기자료 2.16] 참고).
- 관련 전공, 지식 및 역량 : 예술사 및 인문사회학적 소양, 미디어아트 및 디지털 관련 역량, 그리고 다양한 분야 간의 협업 및 소통 능력과 새로운 분야에 대한 관심과 학습 능력 등이 요구됨.



announcement

융복합문화기획자는 예술사적 소양뿐만 아니라 인문사회적 소양, 기술적 역량 등 다양한 분야에 대한 관심과 역량을 필요로 하는 직업입니다. 융복합문화기획자가 하는 일, 등장 배경과 필요 역량은 다음과 같습니다.



전개

계열별 진출 가능 신직업(예체능) - 직업 소개(실감콘텐츠제작자)

- 직업인 인터뷰를 통하여 실감콘텐츠제작자에 대해 학습한다(03:19).
- 인터뷰 내용 : [읽기자료 2.16] 참고



announcement

융복합문화기획자 중 실감콘텐츠제작자에 대하여 인터뷰 영상을 통해 더 자세히 알아보겠습니다.



전개

계열별 진출 가능 신직업 탐색

- 이전 챗터에서 소개한 계열별 신직업을 바탕으로, 학생들의 전공 또는 흥미에 맞는 신직업을 직접 탐색하고 공유하는 활동을 진행한다.
- 신직업을 선택할 때는 전공과 관련 있는 신직업을 우선적으로 고려하되, 전공이 특수하여 신직업과 매칭하기 어려울 경우 학생의 흥미와 적성에 맞는 신직업을 조사하도록 지도한다.



announcement

지금부터는 전공과 흥미를 살릴 수 있는 신직업을 찾아보고 공유하는 시간을 갖도록 하겠습니다.



전개

신직업 정보 찾아보기

- 워크넷-직업·진로 페이지를 활용하여 학생들이 관심 있는 신직업 정보를 탐색하도록 한다.
- 워크넷-직업·진로-‘학과정보’에서 학과별 진출 직업 등에 대한 정보도 확인할 수 있다.



announcement

워크넷-직업·진로 페이지에는 신직업을 포함한 다양한 직업 정보와 학과 정보를 제공하고 있습니다. 궁금한 직업이 있거나, 우리 학과를 졸업하면 진출할 수 있는 직업이 궁금하다면 다음 사이트에서 검색해 보세요.



전개

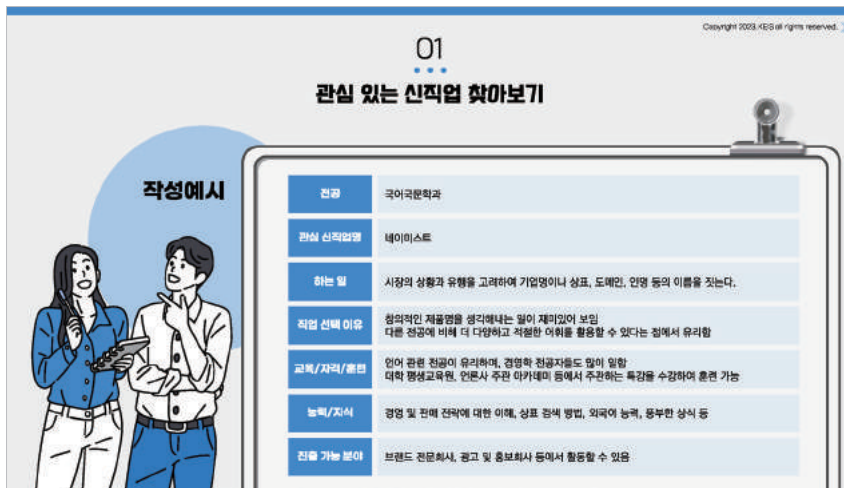
신직업 정보 찾아보기

- 직업진로정보서 페이지에서 한국고용정보원에서 발간하는 신직업 정보서를 이용할 수 있다.



announcement

워크넷 직업·진로 페이지에서는 신직업과 미래직업정보를 다룬 책자도 이용할 수 있습니다. 관심 있는 정보서를 이용해 보세요.



전개

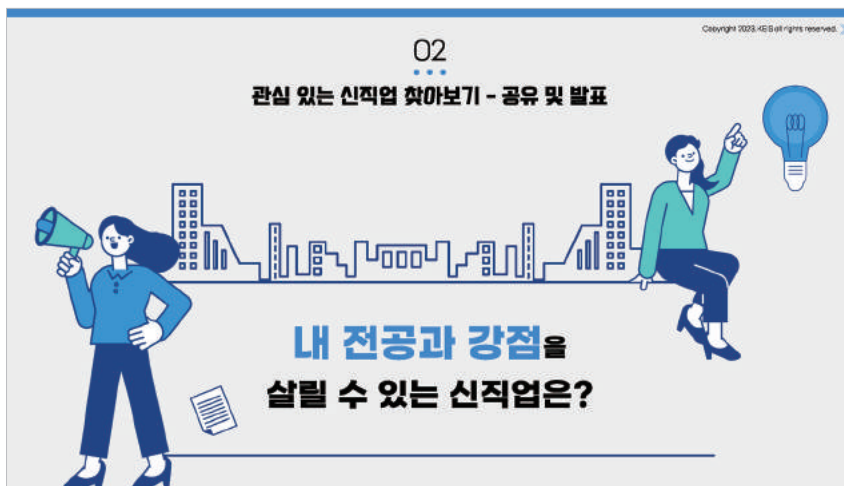
활동 : 관심 있는 신직업 찾아보기(작성 예시 소개)

- 활동지 작성 예시를 소개하여 이해를 돕고, 작성 시 유의 사항에 대해 설명한다.
- 학생들이 선택한 신직업에 대한 정보가 충분하지 않은 경우, 해당 신직업에 필요할 것으로 예상되는 내용을 생각해 보고 직접 작성할 수 있다.
- '직업 선택 이유' 란에는 해당 신직업과 전공 간에 어떤 연관이 있는지, 학생들의 역량이나 흥미와 밀접한 연관이 있는지 등에 초점을 두어 3개 내외로 작성하도록 지도한다.
- [활동지 2.1] 관심 있는 신직업 찾아보기를 활용하여 활동을 진행한다.
- 강의 상황에 따라 [활동지 2.2] '나만의 미래직업 명함 만들기', [활동지 2.3] '직업 빙고!' 등으로 본 활동을 대체하거나, 추가로 활동을 진행할 수 있다.



announcement

관심이 가는 신직업을 1개 정한 다음, 그 직업을 갖기 위해서는 어떤 것들이 필요한지 조사해 봅시다.



전개

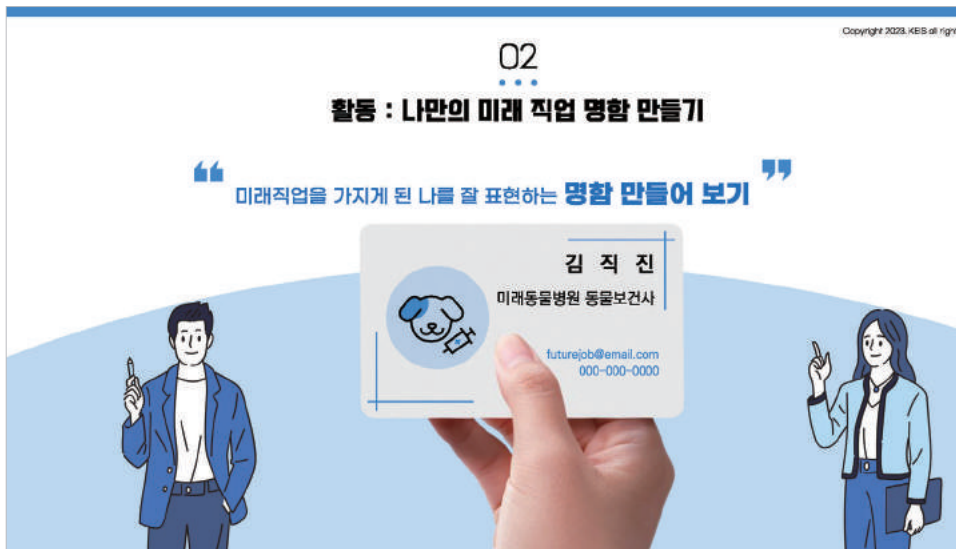
관심 있는 신직업 찾아보기 : 공유 및 발표

- 신직업에 대해 조사한 내용을 발표하는 시간을 가진다.
- 해당 신직업을 선택한 이유에 초점을 두어 발표하도록 지도함으로써, 유사한 전공이나 역량을 가진 학생들이 내용을 참고할 수 있도록 한다.
- 강의 상황에 따라 [활동지 2.2] '나만의 미래직업 명함 만들기', [활동지 2.3] '직업 빙고!' 등으로 본 활동을 대체하거나, 추가로 활동을 진행할 수 있다.



announcement

조사해 본 신직업 정보에 대해 공유해 보는 시간을 가져 보겠습니다.



전개

(추가 활동) 나만의 미래직업 명함 만들기

- 강의 상황에 따라 본 활동으로 '관심 있는 신직업 찾아보기' 활동을 대체하거나 추가하여 진행할 수 있다 ([활동지 2.2] 참고).
- 관심 있는 신직업을 1개 선택한 후, 미래의 내가 신직업에 종사할 경우를 상상하며 명함을 만들어 본다.
- 명함을 완성한 후 학생들끼리 서로 명함을 교환하는 시간을 마련할 수 있다.



announcement

만약 내가 신직업을 가지게 된다면 어떤 명함을 가지고 싶은지 상상해 보며 명함을 만들어 봅시다.



전개

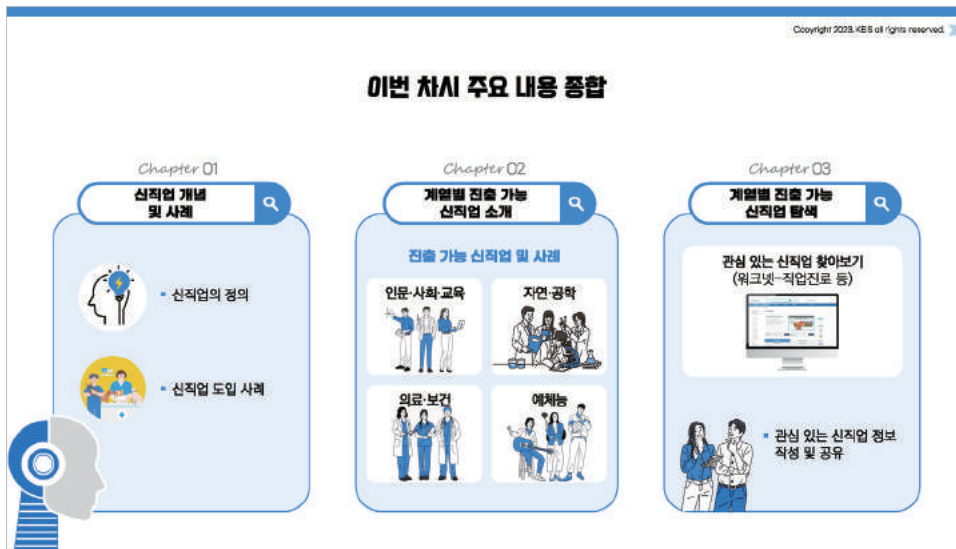
(추가 활동) 직업 빙고!

- 이전 챕터에서 직업 빙고를 진행하지 않은 경우, 강의 상황에 따라 본 활동으로 '관심 있는 신직업 찾아보기' 활동을 대체하거나 추가하여 진행할 수 있다 ([활동지 2.3] 참고).
- 'OO 계열에서 진출할 수 있는 신직업', '환경보호와 관련된 신직업' 등으로 주제를 정해 빙고를 진행한다.
- 강의 상황에 따라 빙고의 칸(예. 3×3, 4×4, 5×5)과 빙고 완성 기준(1줄~3줄 등) 등을 조정할 수 있다.



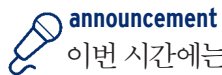
announcement

직업 빙고 활동을 해봅시다. 주제에 맞는 직업을 칸에 작성한 후, 돌아가면서 빙고칸에 작성한 직업을 1개씩 말해 봅시다.



마무리 이번 차시 내용 마무리

- 이번 차시에 학습한 내용을 요약하여 정리하고 다음 차시에 학습할 내용을 안내한다.



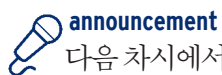
announcement

이번 시간에는 신직업의 개념과 사례, 계열별 진출 가능 신직업을 알아본 후, 관심 있는 신직업을 찾아보고 공유해 보았습니다.



마무리 2차시 마무리

- 이번 차시를 마무리하고 강의를 종료한다.



announcement

다음 차시에서는 내가 직접 신직업을 만드는 '창직'에 대해 알아보겠습니다. 이번 차시를 마치겠습니다. 감사합니다.

과거 신의 직장이라 불리던 직업들, 1950~80년대 시대별 인기 직장

1950년대 인기 직업 : 타이퍼, 전화교환원

타이퍼: 1950년대에는 개인 및 업무용 컴퓨터가 보급되지 않아 문서 작성과 업무 처리에 타자기를 많이 이용하였다고 합니다. 1990년대부터 컴퓨터가 보급되면서 타자기 사용이 줄어들었고, 그에 따라 타이퍼라는 직업도 사라지게 되었습니다.

전화교환원: 통신 기기가 보급되지 않았던 1950년대는 교환원을 거쳐야 전화를 걸고 받을 수 있었습니다. 전화교환원은 전화 교환 업무뿐만 아니라 전화번호 안내와 정보를 제공하고, 장거리 전화 요금을 계산하고, 비상 상황에는 경찰서나 소방서 등의 기관에 전화 연결을 보조하는 역할을 하였습니다. 통신 기술의 발달로 교환원을 거치지 않고도 전화를 연결할 수 있게 되면서 전화교환원도 자취를 감추었습니다.

1960년대 인기 직업 : 가발 및 섬유 기술자, 버스 안내양

가발 및 섬유 기술자: 인건비가 낮았던 1960년대에는 노동집약적 산업 형태에 집중하면서 값싼 노동력으로 가발과 섬유를 수출하여 국가 경제를 이끌었습니다.

버스 안내양: 버스 안내양은 버스 탑승을 돕는 역할을 하는 직업입니다. 버스 안내양은 당시 도시에 상경한 젊은 여성들 사이에서 인기가 많은 직업이었으며, 한때는 9급 공무원보다 높은 연봉을 받았다고 합니다.

1970년대 인기 직업 : 무역회사 직원

1970년대부터는 정부 주도적인 수출 지원 정책으로 무역업에 대한 관심도 크게 증가하였습니다. ‘수출만이 살길’이라는 구호를 외치며 더욱 다양한 품목들을 적극적으로 해외에 수출하는 시기였습니다. 따라서 종합상사를 다니는 무역회사 직원이 최고의 결혼 상대로 꼽힐 만큼 인기가 많은 직업이었다고 합니다.

1980년대 인기 직업 : 반도체 엔지니어

1980년대에는 반도체 산업이 우리나라 수출 산업에 큰 비중을 차지하면서 반도체 산업이 크게 발전하였습니다. 반도체를 다루는 직종은 전문성을 요구하여 사회적 인식이 좋았고, 높은 대우를 받으며 인기 있는 직업으로 떠올랐습니다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

웹툰 번역가

웹툰 번역가는 한국어로 제작된 국내 웹툰 작품을 외국어로 번역하거나 외국어로 된 만화를 웹툰 형식에 맞춰 한국어로 번역한다. 웹툰 번역은 일반 번역과 달리 만화 컷과 말풍선 등 제약된 공간 안에 글자를 맞춰 번역하며 원작의도를 잘 전달하면서 현지인이 이해할 수 있는 표현을 쓴다. 만화 특성상 비속어에 대한 이해를 비롯해 2차 저작이라고 부를 정도의 창의성도 필요하다.

종사 현황 웹툰 번역가에 대한 구체적인 고용통계 자료는 없으며 소수가 종사하고 있다. 이들은 대부분 프리랜서로 활동하고 있으며 업무량에 따라 보수가 정해진다. 주로 영상번역 등에서 활동한 사람들이 이 업무를 병행하거나 일부 번역가는 웹툰만 전문으로 하기도 한다. 규모가 큰 웹툰 회사는 번역 인력을 두고 있는 곳도 있으나 대부분 외부 전문 인력과 계약하여 프로젝트로 운영한다.

관련 자격 웹툰 번역가와 관련된 자격은 없다.

관련 협회 한국만화영상진흥원 등이 있다.

교육 및 훈련 만화에 대한 이해와 해당 외국어에 대한 원어민 수준의 언어 실력이 필요하며 만화에 주로 쓰이는 의성어, 의태어, 구어체 등의 표현에 익숙해야 한다. 또한 무엇보다도 해당 국가의 문화, 사회와 관련된 풍부한 지식과 미디어콘텐츠에 대한 관심이 중요하다. 최근 한류의 영향으로 해외 수출이 꾸준히 지속되고 있으며, 신진 웹툰 번역가의 지원을 위한 웹툰 번역 콘테스트가 개최되기도 한다.

향후 전망 웹툰의 해외 수출이 확대되면서 만화 번역 수요도 늘고 있으나 웹툰의 특성과 표현언어를 이해하고 해당 언어에 정통한 사람이 부족하다. 최근에는 번역 대상 언어도 기존 영어, 중국어, 일본어, 프랑스어, 스페인어, 이탈리아어, 포르투갈어, 인도네시아어 등 다양화되고 있으며 장르별로 번역의 전문성이 요구되고 있다.

관련 전공 외국어, 만화 및 애니메이션 전공 등

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

신직업의 개념과 정의

신(新)직업은 새롭게 나타난 직업으로 기존 직업과 대별된다. 통상 직업은 하는 일의 내용과 그 일을 수행하는 데 요구되는 수준에 따라 구분된다. 정확한 기준은 없으나 신직업은 10년 이내에 나타난 직업으로 기존 직업과 비교하여 수행직무, 요구되는 지식, 기술, 태도 등이 다른 직업으로 정의할 수 있으며 태동 시기보다는 직무 내용으로 구분하는 것이 원칙이다.

외국에서도 신직업의 개념에 대해 명확히 기술된 문헌이 없다. 우리처럼 직업적 특성에 기반하여 직업분류체계를 기준으로 적용한다. 미국 등에서는 기존 분류체계에 포함되지 않은 직업으로 정의하고 있다. 예를 들어, 미국직업분류체계(SOC)의 '기타코드(code)에 잡힌 다양한 직무를 검토하여 신직업 여부를 평가한다. 미국은 인구센서스 등의 통계조사 결과를 토대로 신직업을 도출하는데, 어느 직업으로도 분류하기 어려워 '기타코드'에 잡힌 직무를 직업전문가가 검토하여 신직업으로 확정한다.

한편, 해외에서 신직업 도출은 인력양성과 직업정보 개발 차원에서 활용하고 있어 현장에서 직무를 수행하는 데 요구되는 지식, 기술, 능력 등에 차이가 있는지, 일자리 증가 가능성 등을 토대로 선정한다. 따라서 새롭게 태동하여 성장가능성이 높은 소위 '부상하는(Emerging)' 직업과 함께 묶어 신직업을 'New&Emerging Occupation'으로 명명한다. 그럼에도 현실적으로 신직업에 대한 정의를 명확히 설정하기 어려워 신직업 활용 목적에 따라 개념을 달리 사용하고 있으며 통상 국내 신직업 연구에서는 사업 취지에 맞게 광의로 접근하고 있다.

신직업 육성지원을 통한 일자리 창출과 직업 전문화, 국민에게 새로운 진로 대안 제시, 그리고 창직, 창업의 아이টে으로의 활용 지원 등의 목적으로 다음과 같이 정의한다.

첫째, 우리나라에는 없으나 외국에 있는 직업으로 도입 시 일자리 창출이 가능한 직업

둘째, 국내에 새롭게 나타난 직업으로 향후 일자리 창출이 가능한 직업

셋째, 기존 직업으로 법, 제도적으로 확립되지 않은 직업과 기존 직업이지만 정부의 육성지원을 통해 전문화 및 활성화가 가능한 직업

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

동물보건사(Veterinary Nurse)

직업 생성 배경

반려동물을 기르는 인구가 증가하면서 관련 산업 규모 또한 커지고 있다. 반려동물과 관련한 용품, 미용, 행동교정 등에 더해 반려동물에 대한 의료시장 또한 확대되고 있다. 반려동물을 가족의 일원으로 여기며 건강과 진료에 대한 관심 또한 높아지고 있기 때문이다. 그러나 국내에서는 동물병원에서 진료를 보조하는 인력에 대한 별도의 자격요건이 없었다. 이미 1960년대 동물보건사 제도를 시행한 영국이나 다른 반려동물 선진국에 비교해 관련 인프라 구축이 더딘 현실이다. 국내에서는 2019년 수의사법이 개정되며 동물보건사 관련 조항이 신설되었고, 자격요건과 양성기관의 평가 인증에 대한 내용 등이 정리되었다.

수행 업무

동물보건사는 대부분 동물병원이나 수의 임상과 관련한 기관에서 동물 간호와 수의사의 진료를 보조하는 업무를 수행한다. 수의사가 동물을 진료, 진단, 처치, 수술하는 과정에서 수의사를 보조하여 동물의 회복을 돕고 질병을 예방하는 역할을 한다. 동물과 보호자에게 편안한 진료환경을 제공하고 동물병원의 진료내용과 관련하여 보호자에게 전문적인 조언을 하는 상담자의 역할도 한다. 또한 실험실에서는 혈액과 소변 등의 샘플을 채취하고 엑스레이 등의 검사를 실시한다. 수의사가 처방한 약물과 처치를 실시하고 검사기록을 보관한다.

해외 현황

미국의 동물보건사는 일반적으로 수의테크놀로지스트(Veterinary Technologists)와 수의테크니션(Veterinary Technicians)으로 구분되는데, 수의테크놀로지스트는 보통 4년제 학위 소지자로서 개인 동물병원에서 일하거나 수의사의 지도 아래 함께 연구를 진행하기도 한다. 미국의 일부 주에서는 면허제도를 운영하고 있으며 일반적으로 직업학교 교육훈련이나 준학사학위(수의테크놀로지스트는 4년제 학위, 수의테크니션은 준학사학위)를 요구한다. 동물보건사(수의테크니션)가 되기 위해서는 수의테크니션 프로그램에 등록해야 하는 데 프로그램은 단기간 자격증 프로그램과 2년 과정 프로그램, 4년 과정 학위 프로그램 등 다양하다. 프로그램을 이수한 후 동물병원에서 실습 훈련을 받아야 한다.

국내 현황

동물보건사 자격제도 마련

우리나라의 동물병원에도 수의사를 도와 동물 간호와 처치에 종사하는 인력이 있었다. 그러나 자격제도가 갖춰진 것은 2019년 수의사법이 개정되면서다. 대한수의사회에 따르면, 우리나라의 동물병원은 2020년 기준 총 4,604개이며 이중 반려동물병원은 77.5%에 해당하는 3,567개이다. 종사하는 수의사 수는 7,667명이었고 해마다 증가하는 추세다. 동물병원마다 적게는 1~2명에서 많게는 10명 이상의 동물보건사가 종사하고 있으므로 최소 6,000명 이상의 동물보건사, 동물간호사가 활동하고 있을 것으로 추산된다.

기존 수의사법은 오직 수의사만이 동물 진료를 할 수 있고, 동물 간호에 대한 별도 규정이 없어 동물보건사의 명확한 업무 내용과 범위를 규정할 수 없었다. 개정된 수의사법에서는 동물보건사 관련 조항을 신설해 자격제도의 내용을 포함했다. 동물보건사가 되기 위해선 농림축산식품부 장관의 평가 인증을 받은 양성기관에서 일정 수준의 이론과 실습 교육을 이수한 후, 국가자격시험에 응시해 자격을 취득해야 한다. 다만 기존에 동물병원에서 종사했던 보조 인력은 일정 자격을 갖춘 자에 한해 소정의 실습 교육 후 자격시험에 응시할 수 있도록 특례조항을 마련했다.

동물보건사가 전문직업으로 제도화된 것은 동물복지에 대한 관심 증가와 양질의 동물 진료 서비스에 대한 수요 증가에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 예상된다. 더불어 동물보건사의 직업적 위상 또한 높아질 것으로 전망된다.

준비 방법

우리나라에서는 2022년 동물보건사 국가자격이 시행되었다. 개정된 수의사법에 따라 정부의 평가인증을 받은 양성기관에서 이론과 실습교육을 이수한 후 국가자격시험에 응시해 자격증을 취득해야 한다.

동물간호사로 진입할 수 있는 반려동물 관련 학과는 특성화고등학교와 전문대학, 대학교, 직업전문학교 등에 마련되어 있다. 양성기관의 교육프로그램 이수 후에는 국가자격시험에 응시하여야 한다. 동물보건사 국가자격시험은 2021년 이후 매년 시행되고 있다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고



참고자료 최영순 외(2019). 2019 미래를 함께할 새로운 직업. 한국고용정보원. pp. 45-47.

“동물보건사”. 워크넷 직업·진로. (검색일 : 2023. 08. 22)

https://www.work.go.kr/consItJobCarpa/srch/newJob/futureNewJobDetail.do?board_no=100&write_no=10092

전통문화스토리텔러

직업 생성 배경

우리나라 역시 각 지역의 고유한 전통문화가 곳곳에 자리 잡고 있음에도 불구하고 박물관 등을 중심으로 한 유물보존에 그치거나 역사적 사실 위주로만 전달하는 곳도 있어서 보다 풍부한 문화 콘텐츠를 개발하고 보급하기 위해서 각 지역을 거점으로 전통문화 기반의 스토리텔링이 보다 많이 개발되고 확산될 필요가 있다.

수행 직무

전통문화스토리텔러는 지역마다 유서 깊은 관광지, 인물, 음식자원 등 다양한 소재로 이야기를 만들고 만들어진 이야기를 토대로 직접 공연을 기획하거나 문화콘텐츠를 기획, 개발한다.

유무형 문화재의 탄생 배경, 당시의 역사적 시대적 배경, 인물 등에 스토리를 입혀 보다 흥미진진한 이야기를 만들어 내는데 문화재가 가지는 가치를 보다 극대화하고 사람들에게 잘 알려져 있지 않은 숨은 이야기와 이미지를 끌어냄으로써 많은 사람들이 공감하고 호기심을 가지도록 한다.

국내 현황

문화관광부에서는 천연기념물 등의 문화재 유형별 이야기 발굴 사업을 추진 중에 있는데 무형, 민속문화재, 보물 등 지속적으로 전국의 문화유산 스토리 자원을 발굴하고 이를 많은 사람들에게 알릴 수 있도록 하고 있다.

전국에 위치한 지역스토리랩(예. 청주시 문화산업진흥재단, 광주 정보문화산업진흥원 등)을 중심으로 스토리 공모전, 지역 스토리를 기반으로 한 스토리텔러 양성과정 등을 운영 중에 있다.

현재 전통문화스토리텔러로 종사하고 있는 인원에 대한 현황은 정확히 파악하기 어렵다. 최근에는 콘텐츠기획업체, 극단 등을 통해 지역문화의 소재를 발굴하여 직업적으로 종사하는 사람도 있지만 상당수는 여타의 콘텐츠 개발, 기획과 병행하여 종사하기도 하고 작가들이 함께 병행하기도 한다.

대학의 문예창작, 역사콘텐츠 관련 학과가 관련 있지만 전공이나 전문교육에 상관없이 본인 스스로 고고학, 역사학에 대한 지식을 바탕으로 글쓰기, 전달력을 더해 차별화된 콘텐츠를 개발하는 사람도 있다. 또한 각 지역에 있는 문화산업관련 기관이나 단체에 소속되어 스토리를 개발하고 보급하는 일을 하기도 한다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

그로스해커(Growth Hacker)

직업 생성배경

그로스해킹(Growth Hacking)이란, 새로운 이용자를 만들어 가는 과정에서 마치 해커가 해킹을 하듯이 사용자의 숨은 의도를 찾아내어 능동적으로 고객을 끌어모은다는 뜻이다.

이들의 출현은 스타트업의 시작과 그 궤를 같이한다고 볼 수 있다. 스타트업의 경우 초기 마케팅 비용이 적기 때문에 기존 대기업처럼 마케팅비를 쓸 수 없다. 하지만 에어비앤비, 핫메일, 소셜리빙, 드롭박스 등과 같은 서비스들이 그로스해킹이라는 테크닉으로 엄청난 효과를 내면서 이들에 대한 관심이 매우 높아져 있는 실정이다.

미국의 실정처럼 국내에서도 스타트업과 IT기업들이 점점 더 발전할수록 그로스해커에 대한 관심은 높아질 것으로 보인다.

수행 직무

그로스해커는 기존 인터넷서비스(이메일, SNS 등) 이용객들에 대한 빅데이터를 통해 이들의 이용 행태를 분석하고 활용함으로써 새로운 이용객을 불러 모으거나 재방문율을 극대화하는 등의 새로운 마케팅 기법(그로스해킹: Growth Hacking)을 개발 및 사용하여 저비용 고효율의 마케팅 업무를 수행한다.

그로스해커는 적은 비용으로 성장 가능한 그들만의 그로스 머신(프로세스)을 만들어내는 것을 가장 큰 목표로 한다. 그로스해커는 서비스 기획과 구현에 깊이 관여하고 최적의 서비스를 만들어내는 과정을 주도한다. 분석을 통해서 효율적인 커뮤니케이션 채널을 확보하고 타깃 고객들을 유입시킨다.

유입된 고객들의 데이터를 바탕으로 구매, 회원가입 등의 목표 성과를 극대화한다. 그리고 고객들을 충성고객으로 변환시키고 서비스를 확산시키는 다양한 프로모션을 진행한다. 이와 같은 기본적 직무를 수행함으로써 그로스 머신(프로세스)을 만들어 가는 것이다.

해외 현황

최근, 그로스해커의 전문성이 인정되어 마케터라는 직업에서 분리되어 새로운 직업군으로 인정받고 있고, 전문가들이 배출되면서 높은 몸값을 받고 있다. 최근에는 그로스해커 육성 아카데미들이 생겨나고 있으며, 온라인과 오프라인 교육을 통해서 그로스해커를 배출하고 있는 상황이다.

국내 현황

그로스해커를 도입한 국내 대표적인 스타트업은 '마이리얼트립'이다. 데이터 분석가와 마케터 등으로 구성된 마이리얼트립의 그로스해커들은 예약 데이터와 이용자의 행동 로그 등을 분석해 제품과 서비스를 성장시키는 방법을 찾았다. 항공권을 구매한 고객이



해당 플랫폼에서 숙소, 투어상품, 여행자보험 등을 교차 구매할 수 있도록 유도해 특정 도시에서는 교차구매율이 60%까지 상승했다.

세탁 전문 스타트업 '런드리고' 역시 페이스북과 비슷한 추천인 코드 공유를 통해 신규 가입자를 유치하는 그로스 해킹을 도입했다. 추천인 프로모션을 통해 신규 가입자가 유입돼 서비스를 이용할 경우, 기존 가입자와 신규 가입자 모두에게 혜택을 제공하는 방식으로 가입자를 확대했다.



준비 방법

데이터 분석력 필요

그로스 해킹은 데이터를 기반으로 기업의 서비스 활성화와 개선을 위한 마케팅 전략을 수립하는 일로, 일반적인 마케팅과 달리 데이터에 대한 이해와 훈련이 필요하다. 구체적으로는 다양한 데이터 분석 툴을 사용해 데이터 추출과 분석, 분석을 위한 대시보드 설계 및 자동화 능력 등을 갖추면 도움이 된다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

농촌교육농장운영자(농촌교육농장 플래너)

직업 생성배경

농촌교육농장 사업은 「지역아카데미」가 2005년 '농업·농촌의 교육적 가치 재발견과 실현을 통한 농업·농촌의 새로운 부가가치 창출'을 목적으로 정책을 제안하면서 시작되었다. 이 사업은 기존의 농산물을 중심으로 하는 따고, 잡고, 캐고, 먹는 단순 일회성 농촌체험에 대한 반성과 농업·농촌이 지닌 교육적 가치를 제대로 실현하여 교육계를 만족시킬 수 있는 농장을 육성하여야 한다는 인식, 그리고 더불어 농가의 소득향상이라는 목적이 있었다.

2017년 농촌진흥청의 지원사업이 종료된 후에도 각 지방자치단체에서 자체적으로 농촌교육농장을 육성하고 있으며 또한 자발적으로 교육농장을 운영하고자 하는 귀농·귀촌인과 청년농업인의 증가로 양적 성장을 이루고 있다.

수행 직무

농촌교육농장플래너는 학령별 학교 교육과정과 연계하여 농산업 관련 농촌체험 프로그램을 기획 및 설계하고, 농촌 체험시설에 대한 운영계획수립, 환경관리, 안전관리, 서비스품질관리, 프로그램 운영관리 업무를 수행한다.

세부업무로는 농촌체험상품 자원발굴 조사 및 기획, 개발전략과 실행전략을 수립한다. 이에 맞춰 농업·농촌의 자원을 활용해 농촌교육농장을 설계하고 구성한다. 교육대상과 교과과정을 연계한 교육 소재를 토대로 프로그램을 기획하고 개발한다. 이를 위한 교구와 교재를 개발하고, 프로그램을 홍보한다. 학교 등 참여기관 담당자와 일정과 내용을 논의하고, 프로그램에 맞춰 강의활동, 체험활동 등을 안전하게 운영한다. 프로그램이 완료된 후에는 교육대상의 반응을 평가하고 교육농장시설 등을 점검하고 관리한다.

농촌교육농장의 품질을 결정하는 주요 사항은 농장주의 역량, 교육 관련 서비스 및 교육환경이다. 효과적인 농촌교육농장의 운영을 위해 시장분석 및 프로그램 개발과 관리, 마케팅 활동 등이 중요하다.

해외 현황

미국은 농업에 대한 최소한의 이해, 즉 농업교양개선 활동을 정부가 지원하면서 공식적으로 '교실에서의 농업(AICT, Agriculture in the Classroom)'으로 조직화하였다. 미국 농업부는 모든 주(洲)가 AICT를 위한 지원조직을 갖추고 초·중·고 교사들에게 농업 교안과 각종 교육자료 개발을 위한 전문성 제고를 지원하기 위해 체험기회를 제공한다.

일본의 경우 20세기 후반부터 자라나는 세대의 영양 불균형으로 인한 비만 및 각종 생활습관병 증가와 전통적인 식문화 부재 등에 따른 각종 사회문제의 해결을 모색하면서 식육을 국민운동으로 추진하고 있다. 농림수산성은 체험활동을 제공하고 문부과학성과 함께 작물의 재배와 수확 등과 관련된 견학 및 체험프로그램을 진행하고 있다.

유럽의 경우 미국이나 일본과 같이 농촌과 농업에 대한 이해를 증진해야 할 사회적 필요와 요구에 따라서 지역사회, 학교, 교육부처가 교육농장의 정책과 사업을 실시하고 있다.

국내 현황

2006년 시작한 교육농장 사업은 농촌진흥청과 지방자치단체가 육성하고 있다. 농촌교육농장은 유치원생과 초등생이 주로 이용하고 있으며 중학생에게도 확대되고 있다. 한편 성인들도 각종 레포츠 활동 등을 위해 농촌체험시설을 이용하고 있다.

최근 자유학기제와 연계하여 농촌교육농장의 사용자가 확대되고 있으며 관광, 여가 등의 확산으로 활성화에 긍정적이다. 또한, 농촌교육농장의 산업적 성장 가능성과 귀농·귀촌인의 사회 경험을 바탕으로 농업과 농촌자원을 결합한 다양한 형태의 농장이 생길 수 있다. 이로 인한 새로운 일자리가 늘어날 수 있을 것으로 기대되고 있다.

준비 방법

농촌교육농장은 농촌진흥청에서 정한 교사양성과정을 이수한 농업인이 운영하고 있다. 농촌교육농장 교사양성과정은 기초와 심화로 나누어졌으며 교육 시간은 각 12시간 이상이다. 교육내용은 농업·농촌의 가치, 농촌교육농장의 개념 및 방향 이해, 농업활동의 중요성 및 교육농장 브랜드관리 등 교육프로그램 개발 원리의 이해와 적용 등으로, 각 도의 농업기술원과 시·군 농업기술센터를 통해 운영되고 있다. 중학교 자유학기제 전면시행(2016)에 따라 진로탐색프로그램을 비롯한 현장체험의 수요가 증가하고 관광자원으로서의 효과도 높은 편이다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

참고자료 김중진 외(2019). 2019 국내외 직업 비교 분석을 통한 신직업 연구-환경·에너지·안전·보안·농림어업을 중심으로-. 한국고용정보원. pp. 157-166.
“농촌교육농장플래너”. 워크넷 직업·진로. (검색일 : 2023. 08. 22)
https://www.work.go.kr/consiltJobCarpa/srch/newJob/futureNewJobDetail.do?board_no=100&write_no=10109

오디오북내레이터(오디오북크리에이터) 최세준

안녕하세요. 독자와 작가를 이어주는 오디오북크리에이터 최세준입니다.

윌라, 밀리의 서재의 등 오디오북 플랫폼에서 오디오북내레이터로 활동하고 있습니다. 제 작품들을 윌라나 밀리의 서재, 오디오 클립, 구글 플레이 등에서도 보실 수 있습니다.

꿈의 시작

본래 방송국 전속 성우 시험을 준비하면서 비슷한 업종에서 일을 해보려고 하다가 오디오북도 함께 진행하게 되었습니다. 이후로 한 권, 한 권 녹음해 오다 보니 어느새 100권이 넘게 진행을 하게 되었습니다.

과정

특별한 과정이 있지는 않습니다. 우리나라에서 아직은 오디오북내레이터라는 일이 직업으로 되기에는 수요나 공급이 부족한 게 사실이어서, 배우나 탤런트, 성우들이 이 일을 하는 경우가 많습니다. 제가 알고 있는 방법으로는 오디오북 콘텐츠 제작사에서 검증된 성우나 내레이터를 소개받기도 하고, 아니면 직접 제작사에 녹음 샘플을 보내서 피디와 일정을 조율하고 진행하는 방식으로 하고 있습니다.

첫 느낌

글을 파악하고 전달하면서 다음 글을 눈으로 쫓아가는 작업이다 보니 복잡한 일을 한 번에 해야 하는 경우가 힘들 수 있습니다. 저도 처음에 긴 글을 읽는 것 자체가 부담이 많이 됐었습니다. 그래서 많이 읽고, 연습하고, 글도 많이 보면서 모르는 단어는 찾아보기도 하면서 준비했습니다. 처음 하는 일이었지만 성우 녹음과 크게 다르지 않아 즐거운 마음으로 준비할 수 있었습니다.

노력

말로 무언가를 이야기할 때, 가장 중요한 것이 전달력입니다. 전달력을 높이기 위해서는 평소 말하듯이 목으로만 이야기하는 게 아니라 몸을 많이 써야 합니다. 운동을 해서 체력을 기르고, 목 관리를 위해서 평소에 물을 자주 마시는 걸 지키려고 노력하고 있습니다.

고충, 어려움

스케줄 상 녹음 일을 하다 보면 책 내용을 다 알지 못한 상태로 진행을 하는 경우가 많습니다. 처음 보는 글을 마치 내가 알고 있는 것을 이야기하듯이 읽어야 하기 때문에 눈으로는 다음 문장을 읽으면서 입으로는 현재 읽고 있는 내용을 정확하게 표현해 주고 있는지 확인하면서 작업을 해야 합니다. 그러다 보니 NG가 많이 날 수 있고, 입에 힘이 많이 들어가서 경직돼 발음이 잘 안 될 때도 있습니다. 그럴 때는 10분 정도 스트레칭을 해서 몸을 충분히 풀어주고 다시 녹음에 들어가는 경우가 있습니다.

보람, 에피소드

최근에 녹음한 소설 ‘불편한 편의점’의 플랫폼 리뷰에서 독자들이 댓글을 달아주는 것 중에 영화, 드라마, 연극을 보듯이 너무 잘 들었다는 내용이 있어서 그걸 보면서 보람을 느꼈습니다. 독자들이 남긴 글이 계속 늘고 있어서, 가끔 한 번씩 들어가서 ‘힐링’받고 있습니다.

매력

저 같은 경우는 책의 저자나 그 책에 관련된 전문가가 아니지만, 제가 그걸 마치 잘 아는 이야기인 것처럼 표현하고자 합니다. 독자들에게 어떤 직군과 경험, 생각들을 다양하게 전달할 수 있다는 게 가장 큰 매력인 것 같습니다.

자질

오디오북내레이터이기 때문에 아무래도 책에 대한 흥미가 가장 중요합니다. 올바른 발음과 올바른 언어습관을 가지고, 또는 그것을 만들어서 준비하는 것이 가장 중요하다고 할 수 있습니다.

계획과 목표

오디오북내레이터로 더 많이, 오래 활동하는 게 목표입니다. 오디오북내레이터로 활동을 하고 있지만, 다른 녹음을 더 많이 하고 있기 때문에 조금 더 다양한 분야에서 다양한 목소리로 많은 분들에게 제 목소리를 들려드리는 게 제 목표입니다.

청소년들에게

평소에 책을 많이 소리 내서 읽으면서 그걸 녹음해서 들어보고 다양한 분야의 책을 읽어서 어휘량을 늘린다면 저보다 훨씬 더 좋은 오디오북내레이터가 될 수 있습니다. 파이팅!

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

생태모방기술전문가

직업 생성 배경

생태모방 기술은 생태계의 원리를 각종 기술과 제품에 응용하는 기술로, 청색기술(Blue Technology)이라고도 불린다. 일본 고속열차처럼 물총새의 모습을 보고 만들었다거나, 극한의 추위를 견디는 펭귄을 모방하여 따뜻한 섬유 재질을 개발하는 것, 담쟁이덩굴에서 분비되는 물질을 모방하여 의료용 접착제를 만드는 것, 그리고 일명 찌찌이라고 하는 벨 크로 테이프 등이 모두 생태모방기술의 예라고 할 수 있다. 즉 생태모방 기술은 자연이 가지고 있는 뛰어난 기능 모든 것이 그 대상이 될 수 있고 생물 분야뿐만 아니라 의료, 나노, 환경 등 다양한 분야에 적용될 수 있다.

수행 직무

생태모방기술전문가는 자연 생태계의 여러 기능을 기술과 제품에 접목하기 위한 연구, 제품개발, 디자인 등을 담당하는 사람이라고 할 수 있다. 여러 분야가 융합될 수 있고, 응용되는 분야도 다양한 만큼 생물학, 나노공학, 재료공학, 환경(공)학, 뇌과학, 의학 등 다양한 분야의 전문가가 해당될 수 있으며 자연의 기능과 형상을 모방하는 것이 포함되는 만큼 우리 일상생활에 접목할 수 있도록 디자인하는 ‘디자이너’까지도 넓게는 포함될 수 있다. 또한, 최근 사물인터넷 등 첨단화되는 과학기술과 접목하는 방안까지 포함될 수 있으므로 직무 범위는 매우 광범위하다.

국내 현황

2017년 환경부가 부처별 혁신성장 선도사업으로 생태모방기술 개발사업을 선정하였고, 2019년부터 2023년까지 총 312억 5,000만 원(국고 250억 원)을 지원하여 생태모방 기반 환경오염관리 기술개발 R&D 사업을 추진하고 있다. 공기정화 식물 구조를 모방한 실내공기 오염 저감장치 등 8개 생물기능 모방 환경기술 과제와 6개 브릿지 프로그램이 선정되어 연구가 진행 중이다.

준비 방법

생태모방전문가가 되기 위해선 생태학에 대한 지식을 바탕으로 융복합에 필요한 로봇공학, 의학, 재료공학, 환경공학 등에 대한 전문성이 필요하다. 연구개발 직무에 필요한 석박사 이상의 교육이 요구된다. 기술·공학 연구자와 생물·생태 연구자 간의 이해와 협력, 상호 교류가 중요하다.

생태모방기술에 대한 전문적인 교육 기회로는, 자연모방 교육·컨설팅 기관인 MIMICUS에서 초급, 중급, 고급으로 나누어 중고등학생부터 기업의 연구자들에게 자연모방 교육을 실시하고 있다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

참고자료 김중진 외(2019). 2019 국내외 직업 비교 분석을 통한 신직업 연구(환경·에너지·안전·보안·농림어업을 중심으로). 한국고용정보원. pp. 347-348. 원문인용 및 재작성.
한국고용정보원 신직업 모니터링 결과(비공개 내부자료).

스마트돌봄시스템전문가(스마트헬스시스템전문가)

직업생성 배경

4차산업혁명의 핵심은 '초연결'이다. IoT에 기반하여 인공지능, 빅데이터가 융합되면서 고령자를 위한 돌봄과 헬스케어도 '스마트'해지고 있다. 특히 집안에 연결되어 있는 센서를 통해 고령자의 거동이 자동 전송되거나, 당뇨, 고혈압 등의 만성질환을 손안의 스마트폰으로 관리하고 개인마다의 영양정보, 건강기록에 따라 정보가 수집 및 분석되어 맞춤 정보가 제공되기도 한다. 고령자를 위한 스마트돌봄시스템은 현재 (고급)실버타운 등에서 선도적으로 구축하고 있으며 향후 독거노인이나 취약계층, 1인 가구 등에서도 수요가 증가할 것으로 보이며 다양한 수준의 시스템과 기기들이 개발 및 활용될 것으로 보인다. 최근에는 텔레케어, 또는 텔레호스피스라는 개념으로 스마트돌봄을 지하기도 한다. 특히 IoT와 연동된 AI 기술의 발전 및 보급과 더불어 가속화할 것으로 기대되며, 스마트돌봄시스템이 구축되면 유지·보수하고 운영하는 인력도 더불어서 늘어날 것으로 전망된다.

수행직무

스마트돌봄시스템전문가는 동작감지센싱 등 디바이스 개발, 모바일이나 플랫폼을 통한 각종 헬스정보 수집 및 제공 애플리케이션 개발 등을 담당한다. 컴퓨터공학, 전자공학 등에 대한 지식과 기술뿐만 아니라 사람의 신체운동, 의료기기, 의학 등에 대한 지식을 갖추고 있다면 유리하며, 신체 움직임을 분석하기 위해 심리학 전공자들이 진출할 수도 있다.

국내 현황

해외에는 먼 거리의 고령자 거동이나 일상을 동작감지 센서로 모니터링하면서 신체활동의 이상징후를 미리 포착하고 필요한 경우 응급의료시스템과 연계하여 의료진이나 구조대원이 출동하는 서비스가 제공되고 있으며 국내 국토교통부는 공공임대주택의 독거노인 가정에 센서를 설치해서 일정 시간 동안 움직임이 없으면 관리실에 자동으로 연결하는 시스템을 도입하고자 한다.

서울 송파구에서는 2016년부터 '독거어르신 텔레케어 시스템'을 도입하여 관내 독거노인 20가구에 동작감지센서를 설치하여 수면시간, 평상시 활동량, 외출 등의 움직임이 모니터링되고 이상징후 발생 시 가정에 방문하고 있기도 한다. 헬스케어와 관련해서는 스마트폰과 연동되는 다양한 애플리케이션과 스마트밴드, 개인용 헬스기기가 개발 및 보급되고 있다. 하지만, IoT, AI 등과 연계되는 부문이 많고 개인 의료정보의 수집 및 축적과 관련하여 개인정보보호 법상의 제한이 있어 향후 관련 제도 개선도 필요하다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

재난안전, 우리를 위해 기여하는 일

방재전문가 이영주(서울시립대학교 소방방재학과 교수)

크고 작은 재난이 발생할 때마다 매뉴얼과 그 실행의 중요성이 요구되고 있다. 서울시립대학교에서 재난안전에 대해 연구하고 있는 이영주 교수가 우리 사회의 재난안전 의식과 시스템, 전망에 대한 조언을 전한다.

교수님 소개를 해주세요.

서울시립대학교 소방방재학과 이영주 교수입니다. 국가와 사회에서 발생하는 여러 가지 재난에 관련된 공학적, 이론적 베이스, 또 그것과 관련된 재난관리 체계 등에 대한 연구를 하고 있습니다.

재난안전 관리에는 어떤 분야가 있나요?

우선 기본적으로 안전관리라는 분야가 과거의 산업현장에서는 안전, 환경, 복원 쪽 관리를 일컬었습니다. 또 건축물에서는 가장 많이 발생할 수 있는 재난이 화재이기 때문에 화재 안전이나 기타 비상상황 시에 안전할 수 있는 조치들, 이런 것들이 안전관리나 재난관리의 범주에 들어가 있었습니다. 다만 최근 들어서는 사회적으로나 국가적으로 다양한 재난들이 발생하고 있습니다.

자연재해와 사회적 인위적 재난, 이런 여러 가지 재난에 대해서 예방, 대비, 복구에 대한 부분들이 체계성을 갖추는 과정에서 재난관리, 안전관리에 관련된 영역은 점점 더 넓어지고 전문화가 이루어지고 있는 상황입니다.

우리나라의 재난안전 시스템은 어느 정도의 수준인가요?

1990년대 이후 우리나라가 OECD에 가입하고 글로벌 스탠더드를 따라가게 되면서 상당히 많은 발전을 이뤘습니다. 또 한편으로는 다양한 단계별, 시점별로 대형 사고들이 발생하면서 사회적인 안전관리에 대한 필요와 중요성이 부각되고, 최근 들어서는 국가와 민간에서의 시스템, 안전관리에 대한 노력과 체계를 갖추는 것이 상당 부분 이루어졌습니다. 따라서 시스템적인 측면으로 본다면 이런 부분들에 대한 매뉴얼, 또 매뉴얼에 관련된 이행이나 안전을 위한 여러 가지 노력이 같이 어우러지는 과정이라고 보면 되겠습니다.

재난안전 분야의 전망은 어떻게요?

과거에는 사실 천재지변이라고 해서 태풍, 가뭄, 지진 등 자연재해에 관련된 위험에 대해 대비를 해왔었습니다. 하지만 많은 사람들이 도시로 몰리고, 인구가 도시로 집중되면서 인프라 시설들이 집적된 인공적인 환경에서의 재난이 발생했을 때 더 큰 피해, 또 다양한 양상의 피해가 발생한다는 것을 경험을 통해 알게 되었습니다. 또한 여러 가지 기후변화까지 포함되면서 새로운 피해 유형이 계속 발생할 수밖에 없게 되었습니다. 재난의 다양한 속성이 바뀌고 있는 것이죠. 방재, 안전에 관련된 부분을 하나로 국한하는 것이 아니라, 환경이나 기타 행정 제도적인 부분, 또 기술적인 부분들과 접목하는 과정에 있습니다. 다양한 영역에서 좀 더 많은 분야에 기여할 수 있는 학문으로서 발전할 가능성이 충분하다고 생각합니다.

안전관리 분야에 관심 있는 청년들에게 조언을 해주세요.

안전이라는 분야는 다양한 영역에 걸쳐 있습니다. 따라서 기본적으로는 기술과 공학에 대한 이해가 분명히 필요합니다. 또 사회의 여러 제도에 대한 관점과 이해도 필요합니다. 가장 중요한 것 중 하나는 재난안전이라는 것이 사실은 나를 위한 것이라기보다는 나와 우리 사회 전체에 대한 기여를 목적으로 하고 있다는 것입니다. 때문에 공익성과 이타성 같은, 타인을 위해 일할 수 있는 긍정적인 생각을 갖는 것도 매우 중요합니다. 더불어 기술적인 부분이나 인문사회과학적인 부분, 또 본인이 평소에 안전에 대해 많은 관심을 갖고 이웃을 도우려는 마음이 필요하지 않을까 생각합니다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고



참고자료 워크넷, 한국고용정보원 KEIS(2023). [워크넷이 만난 사람들] 서울시립대 소방방재학과 이영주 교수.
<https://youtu.be/MmoEhf4tLEI>

의약품인허가전문가(의약품규제업무전문가)

직업 생성 배경

새로운 약이 만들어져 국민들이 복용하기까지, 오랜 시간과 투자, 기술과 인력이 소요된다. 이때 인허가를 위해 약을 개발한 제약회사와 허가를 내주는 국가기관 사이에서 규제에 대한 근거자료를 마련해 의사소통 역할을 하는 직업이 바로 ‘의약품인허가전문가’이다.

*최근에 의약품인허가전문가에서 의약품규제과학전문가, 의약품규제업무전문가로 명칭이 변경되었다.

의약품인허가전문가는 주로 약사 등이 종사했던 직업군으로, 훈련을 통해 만들어진 새로운 일자리라기보다 재직자의 전문성을 강화하는 차원에서 인력양성이 이루어지고 있다. 직업의 전문성에 비해 체계적인 교육·양성 시스템이 갖춰지기 어려워 정부의 지원을 통해 인력이 배출되고 있다.

수행 업무

의약품인허가전문가는 의약품의 개발과 인허가, 생산, 마케팅의 전 과정에 관여하여 관련 규제를 분석하고 적용하여 전략을 세우는 일을 담당한다. 개발된 의약품에 대한 인허가 업무가 주 업무라고 할 수 있다. 통상 소속된 회사의 인허가 관련 부서에서 개발 제품에 대해 식품의약품안전처와 같은 국내의 해당기관에 인허가를 받을 수 있도록 계획을 세우고, 관련 업무를 수행한다. 또한 대행업체에 소속되어 제약회사 등의 의뢰를 받아 의뢰자 측 회사에서 개발한 의약품, 건강기능식품, 기능성화장품, 의료기기 등의 인허가 관련 업무를 대행하기도 한다.



국내 현황

의약품인허가전문가가 되려면 대학에서 약학, 의학, 생물학, 화학, 수의학, 공학 등을 전공해야 한다. 의약품 개발 시 제품의 특성을 면밀히 살펴볼 수 있는 분석력, 각종 허가 규정을 이해하고 차별화된 제품 개발 전략 및 계획을 수립할 수 있는 능력이 필요하다. 논리적이고 체계적인 문서 작성 및 관리 능력, 커뮤니케이션 기술 등과 더불어, 최근에는 해외 등록업무를 수행하기 위한 외국어 구사 능력도 요구된다.

2014년부터 정부 주도로 의약품인허가전문가(의약품규제업무전문가) 양성을 위한 전문교육이 실시되고 있다. 제약 분야 진출 희망자 등을 대상으로 교육생을 선발하며, 이들은 약 100시간 동안 임상, 허가, 제조 등 8개 영역 30개 이상의 과목을 교육받는다. 의약품인허가전문가가 되기 위해 요구되는 자격이나 면허는 없으며, 현재 운영되고 있는 전문가 인증도 획득만으로 취업을 보장하는 것은 아니다.

준비 방법

대학에서 약학, 의학, 생물학, 화학, 수의학, 공학 등을 전공해야 한다. 의약품 개발 시 제품의 특성을 면밀히 살펴볼 수 있는 분석력, 각종 허가 규정을 이해하고 차별화된 제품개발 전략 및 계획을 수립할 수 있는 능력이 필요하다. 논리적이고 체계적인 문서 작성 및 관리 능력, 커뮤니케이션 기술 등과 더불어, 최근에는 해외 등록업무를 수행하기 위한 외국어 구사 능력도 요구된다.

2014년부터 정부 주도로 의약품인허가전문가(의약품규제과학전문가) 양성을 위한 전문교육이 실시되고 있다. 제약 분야 진출 희망자 등을 대상으로 교육생을 선발하며, 이들은 약 100시간 동안 임상, 허가, 제조 등 8개 영역 30개 이상의 과목을 교육받는다. 교육 이수자를 대상으로 시험을 실시하여 식약처장 인증서를 부여한다.

※ 의약품인허가전문가가 되기 위해 요구되는 자격이나 면허는 없으며, 현재 운영되고 있는 전문가 인증도 획득만으로 취업을 보장하는 것은 아니다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

참고자료 이윤선 외(2015). 2015 신직업 육성 추진 계획 미래를 함께할 새로운 직업. 한국고용정보원. pp. 28-31.
최영순 외(2021). 2021 신직업 모니터링 보고서. 한국고용정보원 내부 보고자료. pp. 60-62.
“의약품인허가전문가”. 워크넷 직업·진로(검색일 2023.08.22.)
https://www.work.go.kr/const/JobCarpa/srch/newJob/futureNewJobDetail.do?board_no=100&write_no=10047

인류에게 새겨진 유전체 이야기

유전체분석가 이태영((주) 마크로젠 BI연구소 과장)

헬스케어 분야에서 유전체 관련 연구는 화두이기도 한데요, 유전체분석가는 어떤 일을 어떻게 하나요?

유전체는 생물체 내의 DNA와 유전자, 염색체를 포괄해 부르는 것인데요, 유전체 분석가는 여러 가지 방법으로 생산된 유전체 관련 데이터를 가공하고 분석해서 유의미한 정보를 얻고 이를 해석하는 일을 합니다. 그래서 유전체 관련 데이터라는 원석을 가공해 생명체와 관련된 정보를 만든다는 측면에서 유전체분석가라는 직업은 보석을 만드는 세공사와 같다고 생각하고 있습니다.

유전체분석가로서의 일은 언제부터 어떻게 시작하게 되었나요?

대학교 3학년 때 대학원 인턴으로 일하면서 생물정보학을 처음 접했는데, 여러 가지 매력을 알게 되었어요. 생물정보학은 데이터를 활용해 생물학적 연구를 하는 학문입니다. 대학에서 농업생명과학 계열에서 작물유전체학을 전공했지만, 어린 시절부터 컴퓨터에 대한 관심도 많았어요. 그래서 생명과학이라는 제 전공을 살리면서도, 평소 관심 있던 컴퓨터를 이용해 연구를 할 수 있다는 점이 매력적으로 다가오더라고요. 특히 문자열에 불과한 데이터를 가공해 유전체에서 우리가 알고자 하는 정보를 얻어낼 수 있다는 게 가장 매력적이었어요. 제게는 이러한 재미와 성취감이 유전체 분석가로서 이 일을 계속하는 원동력이라고 할 수 있겠습니다.

유전체분석가가 되려면, 혹은 관련 직종에 종사하려면 어떤 역량이 필요할까요?

우선 유전체분석은 생물정보학(Bioinformatics)을 기반으로 하고요, 생물정보학 분야는 생물학을 통계학과 컴퓨터 시스템의 도움을 받아 해석하는 방식이라, 생물학과 코딩에 관한 이해가 기본이 됩니다.

앞으로 유전체분석가라는 직업은 어떻게 발전할 것으로 보시나요?

유전체분석가라는 직업은 4차산업혁명의 중심에 있습니다. 딥러닝 방식을 이용한 인간 유전체의 변이 검출은 이미 활용 중이고, 농업 분야에서도 딥러닝을 이용해 유전체의 형질이나 변이 등의 데이터를 연구해서 작물을 개선하려는 시도를 선보이고 있고요, 이러한 변화가 앞으로 유전체분석 업계에 발전적인 영향을 미칠 것이라고 생각합니다. 또한 소비자 직접의료(DTC, Direct To Consumer) 유전자 검사 시장이 성장하고 있어요. 이렇게 시장이 확장되고 유전체분석 업계에 발전적인 바탕이 마련되고 있어, 유전체분석가의 역할과 비중도 점차 커지게 될 것이라고 봅니다.

유전체분석가에 관심 있는 청년층에게 도움이 되는 메시지를 전한다면?

유전체분석가라는 직업은 미래 산업을 이끌어갈 청년들이 도전해볼 만한 블루오션의 직업군이라고 말씀드리고 싶습니다. 유전체분석 데이터를 필요로 하는 산업은 많지만, 국내뿐 아니라 해외에서도 유전체분석 전문가의 수는 많지 않기 때문이지요. 그만큼 청년들이 관련 산업으로 진출할 수 있는 분야도 많고 발전의 폭이 큰 직업이라고 생각합니다. 유전체분석가에게 가장 중요한 것은 포기하지 않는 끈기라고 생각합니다.

문자열로 가득한 데이터를 가공해 유의미한 정보로 만들어내는 것은 사실 쉬운 일은 아니에요. 하지만 포기하지 않고

끝을 보았을 때, 얻어내는 것들은 유의미한 정보뿐만 아니라 성취감 그리고 성장이라고 생각해요. 때로는 답이 보이지 않더라도 포기하지 말고 힘내셨으면 좋겠습니다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고



게임테크니컬아티스트(Game Technical Artist)

직업 생성 배경

2014년 국내 게임시장은 10조 원 규모로 성장하였다. 초기엔 1인 기업과 같이 관심 있는 소수 프로그래머들에 의해만 들어졌고, 몇몇 게임이 기대 이상의 큰 성공을 거두면서 기업화되기 시작하여 전체 게임시장의 규모도 커지게 되었다. IT 기술과 인프라, 모바일 기기의 발전으로 게임산업이 성장하고, 보다 복잡하고 정교한 게임이 등장하게 되었다. 이용자의 증가는 다양한 기능과 수준 높은 게임에 대한 요구로 이어졌고, 게임상의 캐릭터와 기능뿐만 아니라 심미적인 부분이 게임 선택의 중요한 요소이자 경쟁력으로 자리 잡게 되었다. 이러한 변화는 그래픽아티스트뿐만 아니라 프로그래머와 그래픽아티스트 사이에서 게임개발을 보다 효율적이고 미적인 완성도를 높여주기 위해 게임테크니컬아티스트(Technical Artist)가 출현하는 계기가 되었다.

수행 직무

게임테크니컬아티스트는 게임제작팀에서 보다 퀄리티 높은 결과물을 효율적으로 만들 수 있는 기술 제안과 작업 프로세스를 개선하고 툴을 제작하는 일을 한다. 이들은 그래픽아티스트의 감성과 예술적 지식, 기술을 가지고 있으면서도 프로그래밍 단계에서의 효율성을 이해하고 직접 구현할 수 있으며 작업 효율적인 프로세스를 제안하는 능력을 가진 하이브리드형 직업이라고 할 수 있다.

게임테크니컬아티스트의 업무 범위는 게임개발사마다 차이가 있으나 게임의 시각적 완성도를 높이고, 개발의 효율을 향상시키는 데 필요한 업무, 즉 그래픽아트와 프로그래밍, 커뮤니케이션에 관하여 다음과 같은 업무를 수행한다. 캐릭터와 월드의 다양한 질감과 특수한 효과를 표현하는 셰이더 작성, 아티스트들의 개발 툴을 좀 더 편리하게 사용할 수 있도록 지원하는 스크립팅, 아트와 프로그램에 관한 다양한 문제를 파악하여 해결방안을 모색하고, 공감대를 형성할 수 있도록 제안서(혹은 지침서)를 작성한다. 기술적 난이도가 높은 아트 리소스 제작이나 간단한 툴을 개발하고, 아트 리소스 제작 과정의 기술적 지원 등의 업무를 담당한다. 또한 아트디렉터와 협의하여 게임 내 다양한 연출 콘셉트를 제안하고 관련 요소들(카메라세팅)을 세팅하는 연출 디렉팅을 한다.

준비 방법

게임테크니컬아티스트가 되기 위한 전문 교육과정은 없으며, 관련 학과 등 규정된 것이 없다. 관련 업계에서는 그래픽아티스트 출신을 선호하고 있으며, 채용 후 한 프로젝트 이상을 진행하며 프로그램 기반 지식을 쌓아 독자적으로 관련 업무를 할 수 있다. 무엇보다 프로그래머와 디자이너 사이에서 의견전달 역할을 하므로 공유와 소통이 중요하다. 따라서 원만한 대인관계는 물론이고, 프로그래밍 단어를 쉽게 전할 수 있도록 프로그래밍 지식도 쌓아야 한다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

참고자료 김한준 외(2015). 2015 국내외 직업 비교 분석을 통한 신직업 연구. 한국고용정보원. pp. 564-569. 원문인용 및 재작성.

산림레포츠지도사

필요성 및 등장 배경

산행인구 및 숲길이용인구가 급증함에 따라 산과 숲을 안전하고 풍부하게 즐기고자 하는 수요가 증가하고 있다. 특히 우리나라처럼 백두대간 등산로와 같이 역사성, 경관성, 문화성을 가진 숲길은 산행인구의 밀도가 높아, 체계적이고 지속가능한 관리를 통해 이용자의 안전과 즐거움을 높이는 동시에 보다 오랫동안 후손이 아름다운 숲길을 즐길 수 있도록 할 필요성이 커지고 있다.

수행 직무

산림레포츠지도사는 산악승마, 산악자전거, 산악마라톤, 산악스키 등 '산림문화·휴양에 관한 법률'에서 정하는 종목별 자격 기준을 갖춘 사람으로서 최근 늘어나고 있는 각종 산림레포츠를 즐길 수 있는 시설을 운영하거나 레포츠 프로그램 개발 및 보급, 레포츠 활동지도, 안전관리 등을 담당한다. 스포츠 관련 전문가가 현재도 다수 있으나 산림자원을 활용한 암벽등반, 산악마라톤, 산악승마 등 산림레포츠가 점차 다양해지고 각 종목에 대한 이해와 지도역량을 갖춘 전문 인력의 양성 필요성이 커짐에 따라 정부 차원에서 자격을 갖춘 인력을 양성하고자 한다. 또한 이를 통해 산림레포츠 활성화, 산림 관련 일자리를 창출할 예정이다.

해외 현황

해외의 유사한 예로서 아웃피터(Outfitter)를 들 수 있다. 보통 아웃피터/가이드로 통칭한다. 아웃피터는 애초에는 야외활동을 위한 의복 등을 판매하는 업체나 개인을 말했으나, 근래에는 사냥, 낚시 등 야외활동을 위한 숙소나 프로그램 등을 제공하는 전문영역의 사람들을 의미한다. 야외활동이 발달한 북미 지역에서는 아웃피터/가이드 연합회가 활발하다.

국내 현황

산림청에서 발급하는 자격제도인 산림복지 전문가는 산림교육전문가(숲해설가, 유아숲지도사, 숲길체험지도사)와 산림치유지도사(1, 2급)로 이루어진다. 산림레포츠지도사는 이러한 산림복지 전문가와 함께 산림레포츠 분야의 전문 자격으로 자리매김할 전망이다. 특히 스포츠지도사는 산림레포츠지도사 자격증 보유의 전제 조건이 된다. 스포츠지도사는 56개 종목의 분야에서 전문 자격 및 일반자격 제도를 가지고 있으며 이 중 산림레포츠 분야와 관련이 있는 종목의 자격증을 가진 자는 산림 분야 교육을 산림교육원 또는 국립등산학교 등에서 일정 시간 이수를 받고 산림레포츠 지도사 자격증을 보유할 수 있다.

준비 방법

산림레포츠지도사 양성과정은 산림교육원과 국립등산학교에서 운영하며, 정해진 교육을 이수하면 국가전문자격증 취득이 가능하다. 산림교육원은 이론교육을 진행하고, 국립등산학교는 실습교육을 진행하는데 총 10일 75시간 과정이다. 교과

목은 산림생태계의 이해부터 산림레포츠 지도방법론, 프로그램 개발 및 활용, 응급처치, 안전관리, 개별 종목별 교육 등으로 이루어져 있다.

생활스포츠지도사, 전문스포츠지도사 등 ‘국민체육진흥법’에 따른 체육지도자 자격을 취득한 자가 교육기관의 교육 이수 후 자격을 취득하는 방식이다. 예를 들어, 산악승마 종목의 산림레포츠지도사 자격을 취득하려면 승마 또는 근대 5종 자격 종목에 대한 체육지도자 자격을 취득한 후 산림레포츠지도사 교육기관에서 산림청장이 정하여 고시한 교육과정을 이수한 사람만이 자격 기준을 갖춘다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

참고자료 최영순 외(2018). 고령사회 대응을 위한 2018 신직업. 한국고용정보원, pp. 75-79.
최영순 외(2021). 2021 신직업 모니터링 보고서. 한국고용정보원(내부 보고자료), p. 148.
“산림레포츠지도사”. 워크넷 직업·진로. (검색일 : 2023. 08. 22)
https://www.work.go.kr/constJobCarpa/srch/newJob/futureNewJobDetail.do?board_no=100&write_no=10085

스토리텔링과 기술로 만드는 신비로운 세상

융복합문화기획자 정해운(닷밀 대표)

평창동계올림픽 개·폐막식, MAMA의 BTS 홀로그램, 2021년 DDP ‘서울라이트’, N서울타워 ‘인사이트서울’ 등 대표적 실감콘텐츠는 ‘닷밀’이라는 방앗간에서 만들어졌다. ‘세상을 더 신비롭게’ 만들고 싶다는 목표로 작은 점 하나에서 메타버스로까지 세상을 확장하고 있는 정해운 대표를 만난다.

닷밀의 창업 히스토리

제가 대학을 좀 늦게 입학해 졸업도 늦었어요. 졸업 후 취업을 했는데 1년 정도 만에 회사를 나와 창업을 하게 됐어요. 친구와 둘이 마지막으로 받은 월급과 컴퓨터 한 대로 홍대에 있는 보증금 없는 조그만 단칸방에서 시작했죠. 그래도 정말 하고 싶었던 일을 열심히 했어요. 초창기에는 실패한 프로젝트도 있었지만 지금까지 10년 동안 이 일을 하고 있습니다. 창업 후 5~6년 정도 버티며 평창동계올림픽 일을 하게 되었고, 올림픽을 목표로 하니 투 두 리스트(To Do List)가 생기고, 그 리스트를 완성시켜 나가는 과정이었어요.

닷밀이 만드는 실감콘텐츠

닷밀의 실감콘텐츠는 기술과 콘텐츠를 융합해 사람들이 살면서 한 번도 경험해보지 못한 신비로운 경험을 창조합니다. LED 착시현상을 이용한 아나모픽 콘텐츠, 어떤 공간이나 오브젝트를 다르게 보이게 하는 프로젝션 맵핑, 건축물에 프로젝션이나 LED를 활용해 또 다른 방식으로 보이게 만드는 미디어 파사드, 아웃도어 홀로그램 등을 연출합니다. 그 외에도 다양한 아날로그적인 조형물에 디지털 기술을 융합해 완전히 새로운 경험을 만들죠.

닷밀의 도약은 평창동계올림픽 개·폐막식을 빼놓고 얘기할 수 없어요.

평창동계올림픽 개·폐막식 연출은 창업 초부터 꿈이었어요. 올림픽 무대에서 영상을 전달하고 닷밀을 알리기 위해 많이 노력했어요. 무척 뿌듯하고 즐겁게 일했던 기억이 있습니다. 당시 비당을 통해 닷밀이 평창동계올림픽 개·폐막식 미디어 콘텐츠 연출사로 선정됐고, 저희는 굉장히 넓은 공간에 그라운드 맵핑을 통해 수백 명의 퍼포머가 어우러지는 모습을 연출했어요. 무척 어려운 작업이었지만 전 세계인이 보고 있다는 책임을 갖고 열심히 만들었습니다. 당시에는 혹여나 저희 작업이 올림픽에 누가 되지 않을까 압박도 컸어요. 끝나고는 다들 눈물이 날 만큼 보람찬 작업이었습니다.

닷밀의 작업 중 MAMA 무대의 BTS 얘기를 빼놓을 수 없죠.

CJENM이 주관하는 MAMA라는 큰 무대에 참여할 수 있는 기회를 주셔서 여러 아티스트들과 협업할 수 있었어요. 그 중에 운 좋게도 BTS 무대의 홀로그램 부분을 저희가 맡아 하게 되었죠. 사실 너무 좋았죠. BTS의 애티튜드와 열정도 훌륭했어요. 엄청 강한 조명 때문에 무척 힘드셨을 텐데 밤새 굉장히 열심히 촬영해주셨어요. 덕분에 저희가 더 즐겁게 작업할 수 있었습니다. 작업이 끝나고 BTS의 팬이 됐습니다.

닷밀의 미래, 혹은 비전

어떻게 보면 감성적인 목표라 생각할 수도 있겠지만 저희는 뚜렷한 목표가 있어요. 저희 콘텐츠는 스토리텔링과 기술로 사람들이 살면서 단 한 번도 해볼 수 없는 신비로운 경험을 만들어주고 싶어요. 우리가 사는 세상에선 솔직히 판타지, 혹은 신비로운 일들은 일어나지 않잖아요. 물리적으로 눈앞에 신비로운 일들이 일어나지 않더라도 마음속에선 기적이 일어날 수 있죠. 사람들에게 그런 경험을 만들어주고 싶어요.

닷밀의 인재상

저희는 전공이나 학력을 보지 않아요. 오직 포트폴리오만 보죠. 전공이 미디어아트나 디지털 쪽이면 더 편한 부분이 있겠죠. 어느 정도 기본이 갖춰질 테니까요. 그러나 그보다 더 중요한 건 본인의 의지예요. 내가 얼마만큼 이 일을 좋아하고, 더 많이 찾아봤고, 더 많이 해봤는지는 전공으로 결정되는 게 아니니까요. 실감콘텐츠와 메타버스는 미래에 우리의 일상 속에 더 많이 스며들고 일상 그 자체가 될 수 있는 산업이라고 생각해요. 한번 몸을 던져봐도 될 만한 일이라고 생각합니다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

활용방법

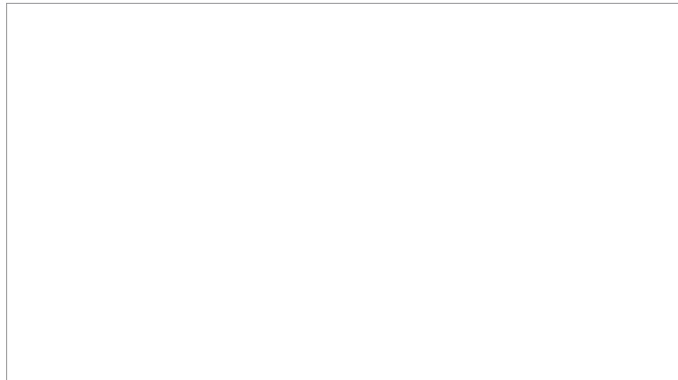
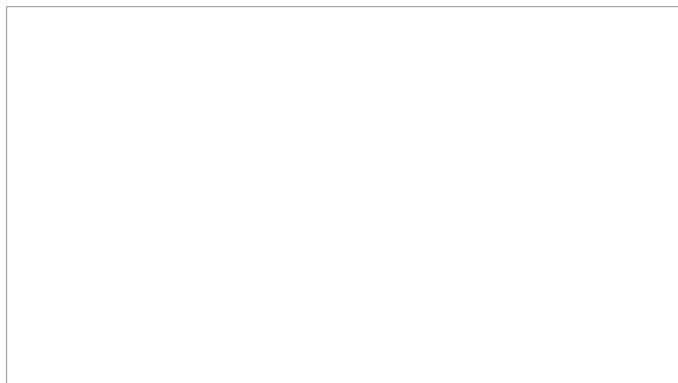
- 계열별 신직업 소개 후, 학생들이 관심있는 직업을 1개 선택하여 직업정보를 찾아보는 활동을 진행한다.
- 워크넷-[직업·진로] - [직업정보] - [신직업·미래직업] 페이지에서 신직업과 관련된 정보를 이용할 수 있다.
(관련 페이지 주소 : <https://www.work.go.kr/constJobCarpa/srch/newJob/getNewJobList.do>)
- 강의 상황에 따라 개별 과제로 제공하고 차시를 마무리하거나, 강의 시간에 작성 후 내용을 발표하거나 공유하는 방식 등으로 진행할 수 있다. 만약 모둠 단위로 활동을 진행할 경우, 유사한 전공 또는 계열별로 모둠을 구성하여 모둠 내에서 계열별 진출 가능 직업정보를 공유할 수 있다.
- 해당 내용은 매뉴얼이라는 점에서 세부 내용을 수정하여 활용해도 무방하다.

구분	내용
나의 계열(전공)	● 참여자의 계열 또는 전공 작성
관심 신직업명	● 알아보고 싶은 신직업 1개 선택하여 작성
하는 일	● 선택한 신직업에서 하는 일을 한 문장으로 간략하게 작성
직업 선택 이유	● 선택한 신직업과 참여자의 전공, 흥미 및 역량 간의 관련성 위주로 작성
교육 / 자격 / 훈련	● 신직업에 종사하기 위한 전공, 교육기관, 자격증, 훈련과정 등 작성
능력 / 지식	● 신직업에 종사하기 위하여 필요한 능력, 이해도, 지식 수준 등을 작성
진출 가능 분야	● 신직업 종사자가 근무할 수 있는 산업, 업종 등을 작성

활용방법

- 신직업 중 관심 있는 직업을 선택하여 명함을 만드는 활동을 진행한다.
- 명함에는 이름, 직업명, 소속, 연락처 등을 간략히 작성한다. 직업을 잘 나타내는 일러스트를 그릴 수도 있다.
- 명함을 완성한 후에는 명함을 교환하도록 하여 다른 학생들은 어떤 직업을 선택하였는지 공유하는 활동을 추가로 진행할 수 있다.

미래직업 명함 만들기

활용방법

- 학생들이 직업에 대해 얼마나 알고 있는지를 알아보기 위하여 빙고 형태로 게임을 진행한다.
- 빙고의 주제는 '계열(학과)별 기존 주요 진출 직업', '계열별 진출 가능 신직업', 'OO과 관련된 기존 직업(또는 신직업)' 등 강의 상황에 따라 변경 가능하다.
- 빙고 칸은 학생들의 직업 이해도와 강의 시간 등을 고려하여 3×3, 4×4, 5×5 등으로 조정할 수 있다.
- 빙고 완성 기준은 강의 시간과 빙고 칸 등을 고려하여 1줄에서 3줄 등으로 설정 가능하다.
- 학생들이 빙고 칸을 완성하는 데 어려움을 겪는 경우, 워크넷-[직업·진로]-[한국직업정보]. [신직업·미래직업] 페이지를 참고하도록 하여 활동 진행에 도움을 줄 수 있다. (관련 사이트 주소 : <https://www.work.go.kr/jobMain.do>)

직업빙고 판 예시 (4×4)

3차시

**내가 만드는 일,
사회에 필요한 일, 창직**

프로그램 개요

과목명	내가 만드는 일, 사회에 필요한 일, 창직		강의시간	총 110분(휴식 10분 포함)		
학습목표	창직의 통해 자신이 잘하는 일과 사회적으로 필요한 일에 대해 고민하고 진로사고를 확장해 볼 수 있다.					
주요내용	<ul style="list-style-type: none">• 창직의 개념과 정의를 이해할 수 있다.• 창직자의 역량과 자신의 강점을 연결시켜 이해할 수 있다.• 사회가 필요로 하는 일로서의 창직을 생각해 볼 수 있다.• 창직 활동을 통한 자신의 진로에 대해 사고를 확장할 수 있다.					
교육방법	• 강의, 활동					
준비물	• 강의 PPT, 읽기자료, 활동지					
구성	세부내용	강의구성		교육방법	준비물	시간
		필수	선택			
도입	• 이전 차시에 대한 내용 확인		●	강의	강의 ppt 활동지	10분
	• 인트로 영상을 통한 창직 소개	●				
전개	• 퀴즈를 통한 창직의 인식 확인		●	강의·활동	강의 ppt 읽기자료 활동지 스티커 전지 등	80분
	• 창직의 개념 이해 및 사회적 필요성	●				
	• 덕업일치의 창직 사례를 통한 창직자 역량	●				
	• 자신의 강점과 창직역량의 이해		●			
	• 사회적으로 필요한 일로서의 창직	●				
	• 창직 활동 설명		●			
	• 창직 활동을 통한 신직업 만들기		●			
정리	• 창직 결과물 평가와 실행방법 설명		●	강의	강의 ppt	10분
	• 진로에서 창직의 의미(요약)	●				

교육 시 유의사항

- 창직이라는 새로운 사회적 기회와 트렌드에 대해 이해할 수 있도록 한다.
- 자신의 강점과 사회적 트렌드를 분석해 보고 새로운 진로 대안으로서의 창직에 대해 실습을 통해 사회에 필요한 직무를 발굴함으로써 창의적인 진로사고를 확장할 수 있다.
- 창직자의 역량과 미래 직업사회에 필요한 역량이 매우 유사하며 미래 직업사회에서 필요한 직업인으로서의 요구에 대해 생각해 볼 수 있다.
- 시간이 1시간으로 구성되는 경우 창직활동을 과제로 제시하고 필수 차시만 진행할 수 있다.
- 창직 활동은 단계별 구성에 따라 60분에서 120분 정도로 구성할 수 있습니다. 참여자 또는 수업환경에 따라 팀으로 작업을 진행하거나 개인별 활동으로 진행이 가능하다.
- 본 차시는 한국고용정보원에서 발간된 청년을 위한 창직 프로그램의 일부 내용을 수정·요약하여 작성되었다. 긴 차시로 운영을 하거나 수업 운영 중 자세한 설명은 한국고용정보원에 청년을 위한 창직 프로그램을 참고하여 진행할 수 있다.



도입

전 차시 리뷰 및 이번 차시 소개

- 미래 직업세계의 변화, 전공별 진출 가능한 신직업, 창직으로 전체 프로그램의 구성과 앞선 차시에서 확인한 전공별 진출 가능한 신직업에 대해 간단하게 리뷰하고, 이번 시간 창직 모듈의 진행에 대해 설명한다.
- 전 차시를 간단히 요약한 PPT 자료를 만들어서 리뷰할 수 있다.



announcement

전 시간에는 전공별 신직업에 대해 알아보는 시간이었습니다. 이러한 신직업이 어떻게 새롭게 등장하게 되었는지 궁금하지 않나요? 우리가 만났던 신직업도 창직의 과정을 거쳐서 만들어졌습니다. 오늘의 강의주제는 최근에 새로운 진로 대안으로 논의되고 있는 창직이 무엇인지 알아보려고 합니다. 창직의 원리를 이해하고 여러분이 직접 세상에 없는 신직업을 만들어 보는 활동을 해보도록 하겠습니다(과제로 창직 활동의 결과물인 신직업 카드를 제시하는 경우에는 신직업을 만드는 과정을 설명 후 과제로 제출해야 함을 설명한다).



도입

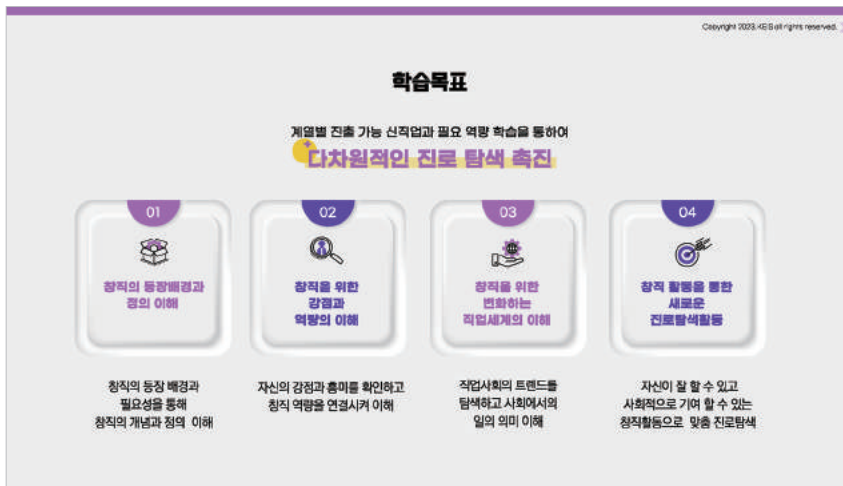
들어가기 전에

- 한국고용정보원 동영상을 시청하고 창직과 창업의 차이, 창직이란 어떤 것인지를 생각해 볼 수 있도록 진행한다. 시청 전 창직에 대한 전체적인 이해를 돕기 위한 영상임을 설명한다.
- 참여자들과 동영상을 시청 후 창직이라는 개념에 대해 이해한 사항에 대해 질문하고 [활동지 3.1]을 적고 이야기를 나눈다. 시간이 짧을 경우 참여자들과 의견을 나누는 정도로 진행하고 활동지는 사용하지 않는다.



announcement

우선 전체적인 내용을 이해하기 위해 한국고용정보원에서 창직에 성공하거나 창직을 준비하는 사람들을 대상으로 만들어진 동영상을 시청하려고 합니다. 동영상을 보면서 창직과 창업의 차이, 창직이 어떤 것인지 생각해 보고 시청 후에 이야기를 나눠 보도록 합니다.



도입

학습 목표

- 학습 목표와 목차를 통해 이번 학습에서 이해시킬 주제와 구성에 대해 설명한다.
- 총 4개의 주제로 진행이 되는 각 주제별 학습목표에 대해 설명한다.
- 진행되는 내용을 통해 수업에 대한 기대를 가질 수 있도록 안내할 수 있다.



announcement

오늘 진행되는 수업은 내가 만드는 사회에 필요한 일 창직이라는 주제로 ‘창직이 뭐예요?’ ‘내가 잘하는 일’, ‘사회가 필요한 일’, ‘내가 만드는 창직’ 순으로 강의를 진행하겠습니다.



전개

창직이란?(창직퀴즈)

- 앞선 영상을 보고 창직이 어떤 개념인지 이해했는지 사례퀴즈를 통해 확인해본다.
- 애견사진사의 사례로 창직의 개념에 대해 확실하게 이해했는지를 점검한다([읽기자료 3.1] 참고).
- 작은 상품을 준비해 학습을 독려해볼 수 있다.



announcement

영상을 통해 창직의 개념에 대해 간략하게 봤는데요, 어느 정도 이해했는지를 확인해볼까요?

Q: 사진사로 활동하는 김 모 씨가 애완동물 시장이 확대될 것으로 판단하여 동물을 피사체로 사진을 찍는 ‘애완동물사진사’를 창직하였다고 주장하였다. 이 경우 창직으로 볼 수 있나?

창직 여부를 어떻게 판단할 수 있을까?

A: 창직은 새로운 직업, 즉 직무를 만드는 것입니다. 직무는 해당되는 일을 수행하는 데 필요한 지식, 기술, 능력, 태도 등으로 구현됩니다. 따라서 새로운 직무는 기존 직무와 차별화되는 지식, 기술, 능력, 태도가 있어야 합니다.



전개

창직이란?(창직의 정의)

- 학생들이 창직의 명확한 정의를 이해할 수 있도록 창직의 정의에 대해 설명한다([읽기자료 3.2] 참고).
- 다양한 형태로 운영이 되는 창직에 대해 설명함으로 창업과 창직의 개념을 이해할 수 있도록 한다.



announcement

창직이란 기존 노동시장 일자리에 진입하는 것이 아니고 창조적인 아이디어와 활동을 통해 새로운 일자리를 창출하는 행위를 창직이라고 합니다. 창직은 개인의 지식, 기술, 능력 외에도 자신의 흥미나 적성을 고려하여 지속적으로 수익을 창출할 수 있도록 사회가 필요한 직업을 발굴하는 것입니다. 우선 이렇게 만들어진 결과물로서의 직업들이 신직업이라고 합니다. 새로운 직무나 직업이 생겨나는 것은 어떤 기준으로 이야기할 수 있을까요? 기존에 실행이 되는 것과는 지식, 기술, 태도 면에서 차별화된 새로운 것이 있으면 창직으로 볼 수 있습니다.

그럼 창직과 창업은 어떤 차이가 있을까요? 어려운 질문이죠? 보통 창직이 창업의 형태로 구현이 되기 때문에 창직은 곧 창업이다라고 생각하는 사람도 많습니다. 창업은 창직과 달리 창업자가 이익을 얻기 위해 자본을 이용하여 사업 아이디어를 가지고 재화와 서비스를 생산하는 조직이나 시스템을 설립하는 행위를 말합니다. 창업의 경우 기존 재화, 서비스를 생산하는 조직이나 서비스를 모두 포함하기도 하고 더 큰 범위라 생각할 수도 있기는 합니다. 하지만 창직은 새로운 노동시장에 진입하는 형태로 프리랜서의 형태로도 또 일반 기업에 새로운 직무를 만들어서 할 수도 있습니다. 창업과 교집합이 발생하는 형태의 일종이라고 이해하면 될 것 같습니다.



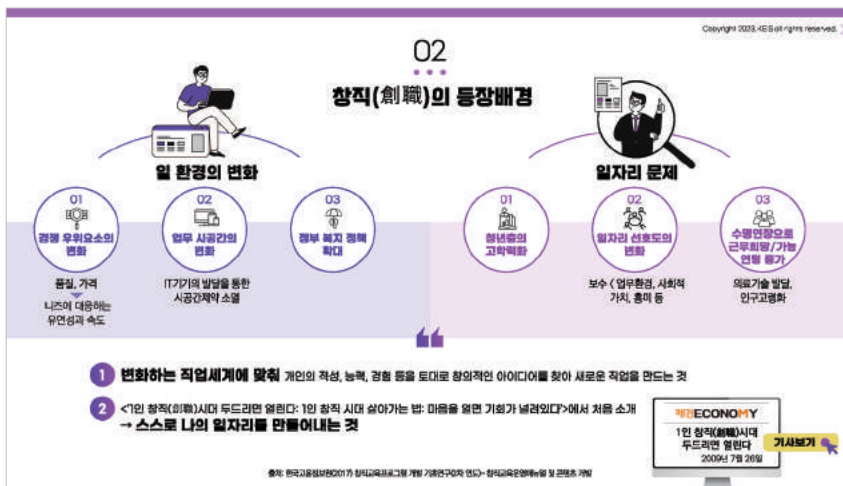
전개

창직이란?(취업 형태의 창직)

- 창직의 형태 중 취업의 경우, 학생들이 이해할 수 있도록 KT의 사업 변화를 설명한다. 학생들이 관심 가질 만한 전공별 다른 회사의 자료를 이용하는 것도 좋다.
- 시대가 변화에 따라 같은 기업 내에서도 새로운 직무에 대한 요구가 있고, 기존의 직원이 이동하거나 새로운 직무를 맡을 사람을 신규 채용을 진행함으로써 창직이 기업 내에서도 새롭게 이루어질 수 있음을 설명한다.

announcement

앞서 이야기한 KT의 창직 사례처럼 회사 역시 시대의 변화에 따라 끊임없이 새로운 사업들을 시도하고 확장해 나갑니다. 여러분이 아는 KT는 1981년 12월 세워진 한국전기통신공사입니다. 처음에는 114전화통신 서비스회사였죠. 하지만, 현재는 사명도 바뀌었고 초고속인터넷, 데이터 서비스 전문기업이지요. 한국에서 초고속인터넷과 데이터 서비스를 처음 시작했고, 관련 직업이 생겨났습니다. 새로운 직무의 탄생인 것이죠.



전개

창직의 등장 배경

- 창직의 등장 배경에 대해 설명한다([읽기자료 3.4] 참고).

announcement

창직(創職)이라는 용어는 최근에 만들어진 개념이지만 창직이 이루어진 것은 정말 오래된 일입니다. 다이어트 프로그램, 반려동물행정교정사, 드론기술자 등 사회적 필요에 의해 계속 새로운 직업이 생겨나고, 그 일을 잘할 수 있는 사람들이 수행하게 됩니다. 이처럼 창직은 업무환경의 빠른 변화와 선호하는 일자리 부재와 같은 문제에 대한 대안으로서 사회 속에서 자신이 잘할 수 있는 일을 적극적으로 개발하고 창의적인 아이디어를 더해 자신의 적성과 능력 가치에 맞는 일을 찾는 방법으로 이야기되고 있습니다.



전개

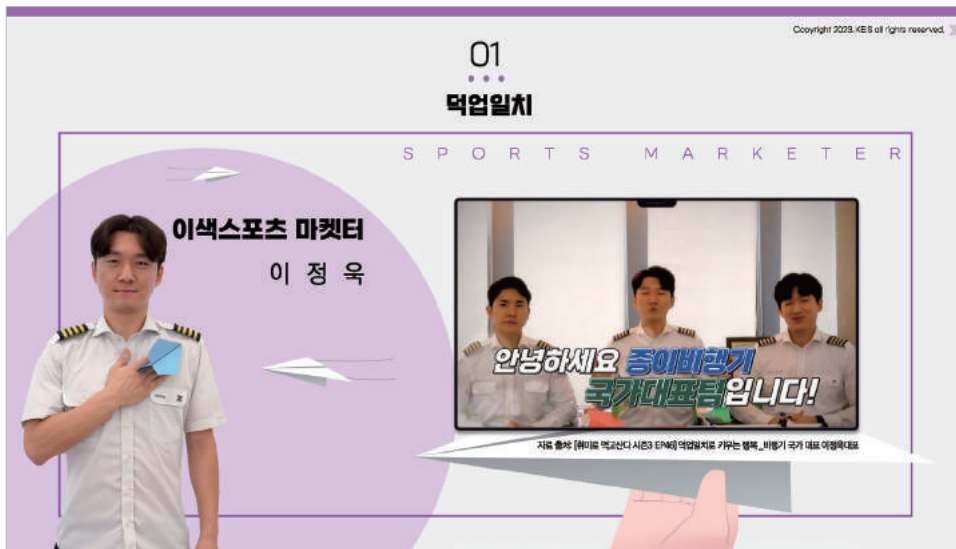
덕업일치(들어가기)

- 자신이 좋아하는 일을 직업으로 연결한 사례를 나눈다. 창직은 자신이 주체가 되어 일을 만들어 가는 과정으로 개인의 역량을 기반으로 만들어진다.
- 잘하는 일로서 창직을 이룬 사례를 통해 자신이 가지고 있는 강점과 역량을 찾아보고, 일과 연결시킬 수 있도록 동기부여를 할 수 있다([읽기자료 3.4] 참고).



announcement

이제 본인이 좋아하는 일을 직업으로 삼은 사례로 이야기를 나눠 볼까요? 최근에는 덕질 전성시대라는 말이 있을 정도로 좋아하는 일에 몰입하는 사람들이 늘고 있습니다. 매스컴을 통해서 덕질, 덕후라는 단어를 많이 들어보았을 것입니다. 덕질과 직업이 일치했다는 의미의 덕업일치는 덕후 중에서도 관심사로 자신의 직업을 찾은 사람들을 일컫는 단어입니다. 창직자들의 특징을 잘 들여다보면 자신이 관심 있거나 잘할 수 있는 일들이 직업이 되는 경우가 많습니다. 청년 중에 이렇게 자신이 좋아하는 일을 새로운 직업으로 만든 청년의 영상과 읽을거리를 읽고 나서 이야기를 나눠 보도록 합시다.



전개

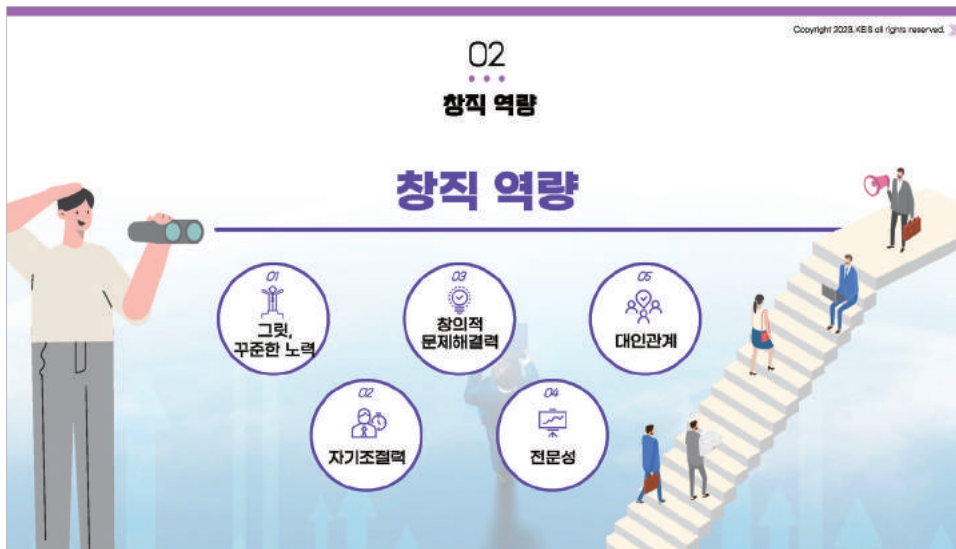
덕업일치(청년창직사례)

- 덕업일치라는 용어에 대한 이해와 자신이 좋아하는 일을 직업화한 청년 사례로 동기부여를 할 수 있다.
- '취미로 먹고산다 시즌 2' 덕업일치로 키우는 행복 _ 이정욱 대표 동영상과 보고 이야기를 나눈다([읽기 자료 3.5] 참고).
- 동일 전공으로 구성된 반인 경우, '취미로 먹고산다' 시리즈(직업방송)를 읽기자료로 활용하여 맞는 사례를 가지고 이야기를 나눈다.



announcement

청년 창직자 중 종이비행기 국가대표이자 이색스포츠 마케터인 이정욱 대표가 운영하는 위플라이 영상을 보고 이야기 나눠 보도록 합시다. 그냥 영상을 감상하는 게 아니라 이정욱 대표와 그의 동료들의 어떤 점들이 성공적으로 창직을 이루게 했는지 생각하면서 봐주길 바랍니다. 영상 속에 이정욱 대표가 종이비행기 국가대표가 되기 위해 했던 행동이나 활동 속에서 창직자의 특징들을 찾아볼 수 있을 것 같은데요. 어떤 것들이 새로운 직업을 만들 수 있는 동력이 되었을까요?



전개

창직 역량

- 앞서서 영상으로 본 창직자들의 행동 특성 중에 위의 사항들에 해당되는 것이 있는지 이야기한다.
- 직업 시장에 성공적으로 안착한 창직자의 공통점 5가지에 대해 설명한다.
- 각각의 특성이 갖는 의미에 대해 자세히 설명하고 이러한 역량이 창직 과정 중에 어떻게 나타나는지에 대해서도 연결시켜서 설명한다(읽기자료 3.5) 참고).



announcement

우리가 알고 있는 다양한 신직업군에서 창직을 이루어낸 사람들은 각기 다른 장점과 역량이 있지만, 공통된 특징 5가지가 있습니다. 첫째는 창의적인 문제해결력입니다. 이는 당면한 문제를 새로운 시각으로 접근해서 해결해 나갈 수 있는 힘입니다. 두 번째는 그릿이라고 하는 지속적인 열정과 실패를 두려워하지 않는 끈기를 나타내는 역량입니다. 이러한 특징은 목표를 이루는 과정에서 자신의 감정을 조절하고 긍정적인 정서를 바탕으로 문제를 해결해나가는 힘이라 할 수 있습니다.

세 번째, 창직은 혼자만의 힘으로는 어려운 과정입니다. 그 과정 중에 주변에 사람들과 협력하고 조력할 수 있는 대인관계능력입니다.

네 번째, 전문가로서의 역량입니다. 창직은 기존 직무와 해당 분야의 융합을 통해 만들어지기 때문에 지속적으로 전문성을 강화해야 합니다. 전문성이 담보되지 못한 상황에서의 창직은 성공 가능성이 낮다고 볼 수 있습니다. 그러므로 창직을 이루는 과정 중에서 한 분야에 대한 전문성을 가지기 위해 끊임없이 노력해야 합니다. 마지막으로 자기 자신의 시간과 능력, 기분과 같은 것을 잘 조절할 수 있는 역량으로서 자기조절능력이 필요합니다. 창직이나 창업의 경우 자기주도적인 시간관리와 감정 행동 등이 수반되지 않으면 목표를 이루기 어렵기 때문입니다.



전개

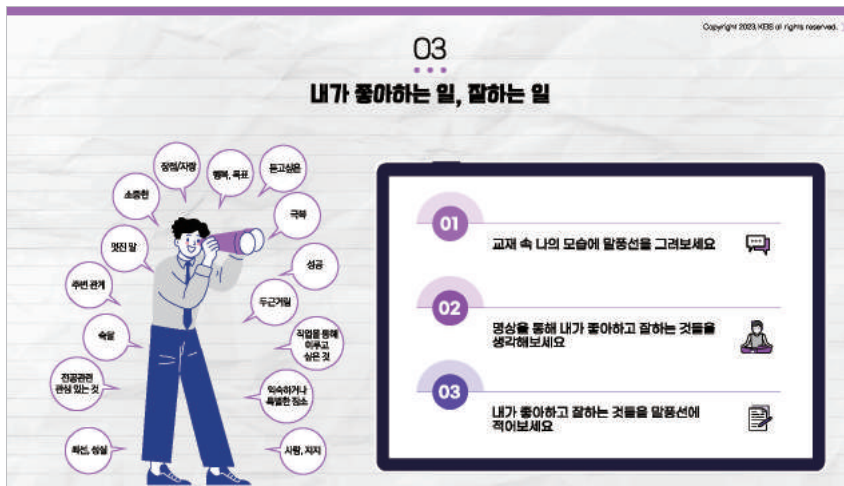
창직역량(창직역량과 미래직업역량)

- 1차시에서 학습한 미래 직업역량 리스트를 참고하여 창직역량과 개인의 능력이 미래직업세계에 필요한 역량이라는 것을 설명한다. 모든 학생이 경쟁력 있는 인재로서 미래직업 세계에 잘 대비할 수 있음을 이야기하고 창직활동에 대해 동기부여를 한다.



announcement

지금까지의 활동을 통해 우리 안에 있는 창직역량을 알아보았는데요, 아마도 많은 학생이 앞서 1차시 때 들었던 미래역량과 많은 부분이 비슷하다는 생각을 했을 거예요. 맞습니다. 창직역량 그리고 여러분들이 가지고 있는 역량은 어떻게 보면 앞으로 미래직업세계에 필요한 능력이기도 합니다.



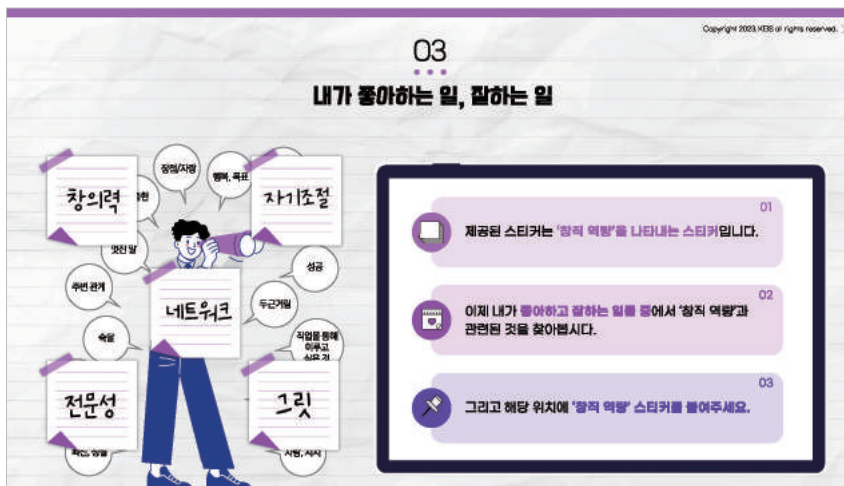
전개

내가 좋아하는 일, 잘하는 일(자기의 이해) - 활동

- 창직은 특별한 사람이 한다고 생각하지만, 학생들도 창직을 할 수 있는 역량이 있음을 확인하고, 동기부여를 위해 진행하는 활동이다. 학생들의 다양한 흥미와 강점을 확인해본다.
- 조용한 음악을 배경으로 교수자의 멘트에 따라 같이 작성하거나, 워크북의 자기 자신에 대한 질문지에 답을 하도록 하여 나의 좋아하는 일과 잘하는 것, 그리고 삶의 가치에 대해 답해 볼 수 있도록 한다([활동지 3.3-1/3.3-2] 중 택 1).

announcement

앞선 창직자들이 창직을 이루는 과정을 보니 어떨까요? 자신이 좋아하는 일을 업으로 삼는다는 것은 어렵지만 즐거운 일이 될 수 있습니다. 다음에 진행되는 창직활동에 앞서 자신이 잘하거나 관심이 있는 일을 찾아볼까요? 취업은 직무에 자신을 맞추는 과정이지만, 창직은 나로부터 시작되는 일입니다.



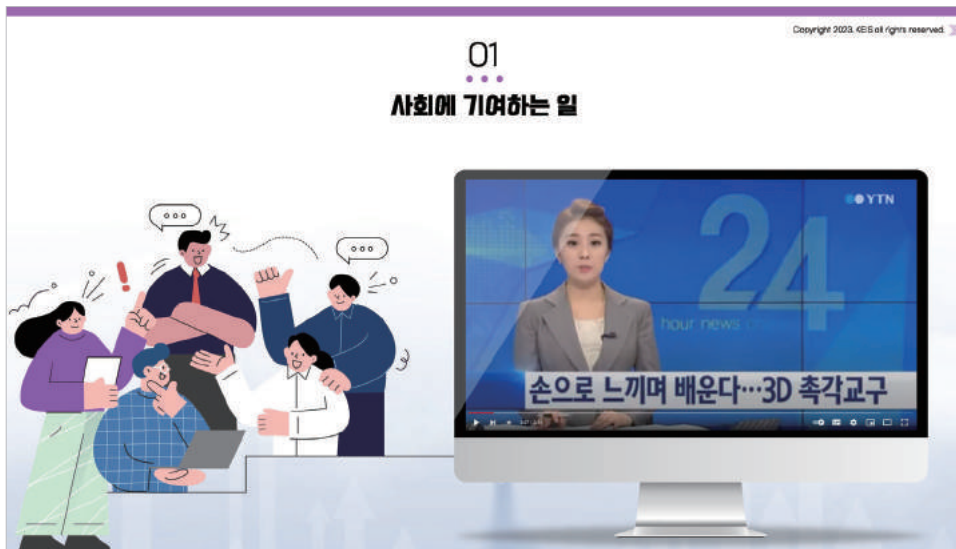
전개

내가 좋아하는 일, 잘하는 일(나의 창직역량 찾기) - 활동

- 학생들이 자신의 강점, 인생 목표, 성공 등의 답 속에서 창직역량을 찾아보는 시간을 갖는다.
- 이전 차시에서 언급된 창의력, 그림, 네트워크, 자기조절 능력, 전문성에 대해 다시 한번 설명하고 예시를 들어서 자신에게도 창직을 이룰 수 있는 자원들이 있음을 찾아보게 한다.
- 각각 역량을 나타내는 색깔이 다른 스티커나 컬러 펜을 준비해 동그라미를 쳐보거나 적어보는 활동을 한다.

announcement

앞서 활동지에 자신의 강점과 흥미를 알아봤는데요. 내가 가진 강점과 흥미 중에서 창직역량을 찾아보도록 합시다.



전개

사회에 기여하는 일(들여가기)

- 창직은 직업을 만드는 활동임으로 직업의 요건인 경제성과 사회성, 윤리성에 대한 요건에 대해서도 고려할 수 있어야 한다.



announcement

창직은 직업을 만드는 일이기에 내가 잘해서만 되는 것이 아닌 사회가 필요로 하는 일이어야 합니다. 이는 직업이 생계유지와 같이 금전적인 성과가 나야 하는 일이기 때문에 사회적인 필요가 있어야 사회적인 기여를 통해 자긍심을 가질 수도 있어야 합니다. 사례로 제시된 영상은 3D프린터라는 새로운 기술로 나왔을 때 이 기술을 이용하여 창직어워드에서 시각장애인용 3D교구제작사라는 직업군을 만든 학생들이 있습니다. 이처럼 새로운 기술과 사회적 필요가 만나서 새로운 직업을 만들 수 있는 것입니다.



전개

직업의 변화 - 사회적 필요성

- 직업은 시대에 따라 변화하는데, 이러한 변화를 만드는 큰 요인들을 메가트렌드라고 한다. 1차시 때 학습한 최근에 직업의 변화를 이끄는 요인을 다시 한번 확인한다.



announcement

새로운 직업의 등장은 앞서 1차시 때 학습한 여러 요인들에 의해 직업이 없어지기도 하고 새롭게 만들어지기도 한다는 것을 우리는 알고 있습니다. 이러한 요인들에 의해 사회적 필요성을 확인해 볼 수 있을 것입니다.



전개

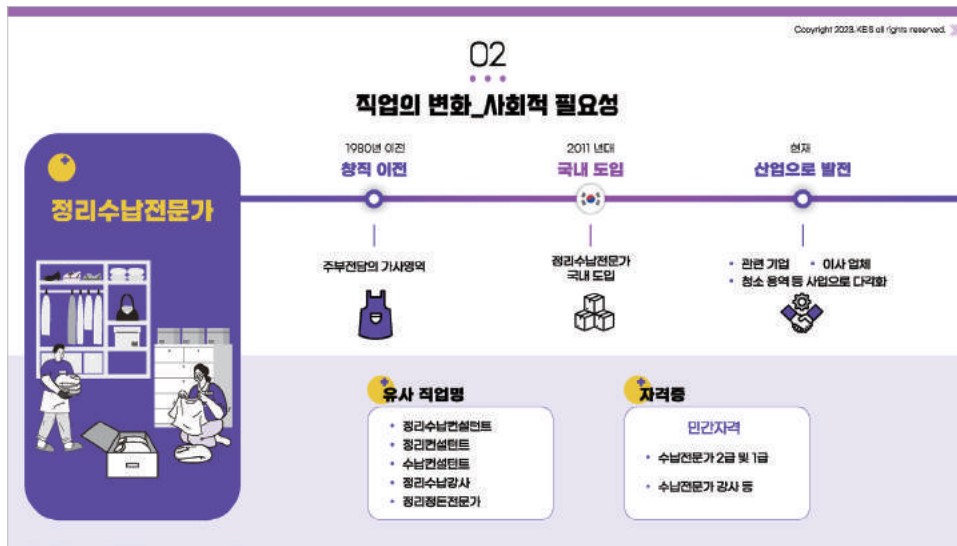
직업의 변화 - 사회적 필요성(직업의 생성)

- 직업의 생성 또는 소멸되는 다양한 형태에 대해 설명한다.



announcement

직업의 변화는 시대가 변함에 따라 쇠퇴 또는 소멸하기도 하고 새로운 직업은 번역가와 같이 전문 분야로 나누어 세분화되거나 미술을 이용한 치료사와 같이 융합되기도 합니다. 예를 들어서 영화 간판화가는 1970년대까지 모든 영화관에 있었던 직업군이지만, 현재는 남아있지 않은 직업입니다. 또한 새로운 기술이 발견되면 전혀 새로운 직업들이 새롭게 생겨나기도 합니다. 앞선 3D프린터와 같이 새로운 기술들이 생겨남으로써 이러한 기술을 이용한 직업군이 생겨나는데, 이와 같은 신직업이 만들어지는 것도 창작이라고 할 수 있습니다. 또한 새롭게 직업이 만들어지는 방법 중 한 가지는 사회적으로 생활방식이 우리보다 조금 더 앞선 해외에 있는 직업을 한국화해서 들어오는 것입니다. 예를 들어 모 공중과 방송에서 나왔던 수납정리전문가나 유품정리사 같은 경우 한국에 없던 직업이지만 해외에서는 이미 존재했던 직업을 한국 사정에 맞춰 직업화된 것입니다.



전개

직업의 변화 - 사회적 필요성(직업 정착 사례)

- 최근에는 잘 알려진 직업이지만, 새로운 직업으로 정착한 지 20년이 채 되지 않은 정리수납전문가에 대해 소개한다. 전공에 맞춰서 다른 직업에 대한 사례를 들 수 있다[읽기자료 3.7] 참고).

announcement



정리수납전문가는 최근 모 방송을 통해서 잘 알려진 직업이죠. 사실 정리수납은 과거에는 주부가 전담한 가사에 해당되는 영역이고, 이러한 일들은 직업으로 비용을 지불하고 서비스를 이용하지 않았습니다. 하지만 해외에서는 이러한 서비스를 한 직업들이 있었고요. 우리나라 역시 여성의 사회진출, 1인 가구의 증가로 정리수납에 대한 전문적인 필요성에 대한 인식이 생겼습니다. 2011년 직업화되었고, 현재는 취업, 창업 등 다양한 형태로 일을 할 수 있게 되었죠. 자격증이 만들어지고, 협회도 존재하고, 유사 직업들도 생겨나면서 직업군으로 자리잡게 되었습니다.



전개

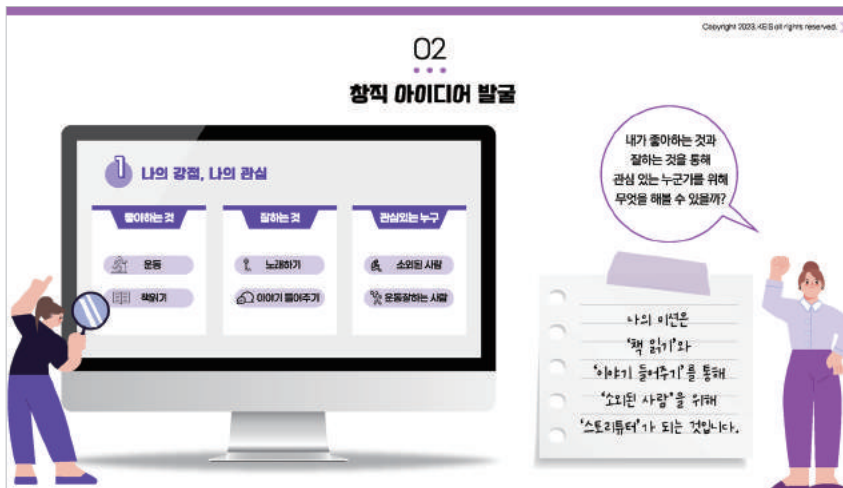
창직과정

- 창직활동 과정을 간략하게 총 3단계로 설명한다[읽기자료 3.8] 참고).
- 3단계를 다 진행하지 않고 1단계 또는 2단계까지 진행한다. 창직 아이디어 발굴 후 신직업카드 작성을 통해 자신에게 맞는 직무를 생각해 보거나 사회에 필요한 새로운 일을 생각해 보는 시간을 가져 봄으로 진로를 확장해 볼 수 있다.



announcement

이번 시간은 앞선 설명을 토대로 실제 창직을 한번 해볼까 합니다. 간단하게 설명하면 3단계로 설명할 수 있는데 1단계는 창직 아이디어 발굴 단계입니다. 새로운 직업으로서 가능성 있는 아이디어를 발굴해 보는 단계로서 이후에 단계로 진행됨에 따라 수정, 보완 또는 새로운 아이디어로 변경될 수 있는 직업을 생각해 보는 단계입니다. 2단계는 발굴된 창직 아이디어를 창직 아이템으로서 정착시키기 위해 직업요건에 맞는지, 창직으로서의 가치가 있는지에 대한 타당성 조사를 통해 구체화시켜 보는 단계입니다. 마지막 3단계는 창직을 이루기 위해 구체적인 직업요건을 갖추기 위한 모델링을 진행합니다. 본 수업에서는 1단계(2단계)까지 진행하도록 하겠습니다.



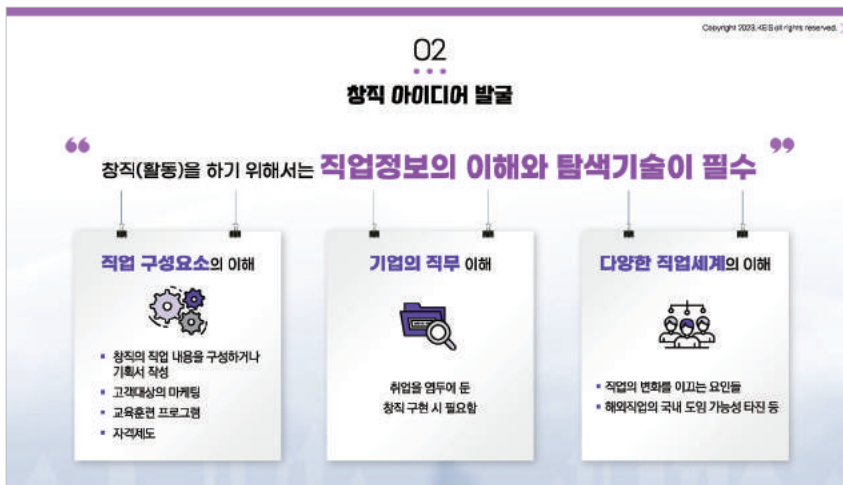
전개

창직아이디어 발굴(나의 강점, 나의 관심) - 활동

- 창직 아이디어 발굴을 위해 자신의 좋아하는 일과 잘하는 일을 통해 창직 아이디어를 적을 수 있도록 지도한다 ([활동지 3.4] 참고).

announcement

창직의 주체는 자신입니다. 자신이 잘할 수 있는 일을 직업을 잡았을 때 성공할 수 있겠죠. 앞선 활동을 통해 알아본 본인의 흥미와 강점을 그리고 관심 있는 대상과 같은 정보를 통해 미션을 만들어 봅시다. 이러한 작업은 창직 아이디어 전개에 도움이 되는 생각을 구체화시킬 수 있습니다.



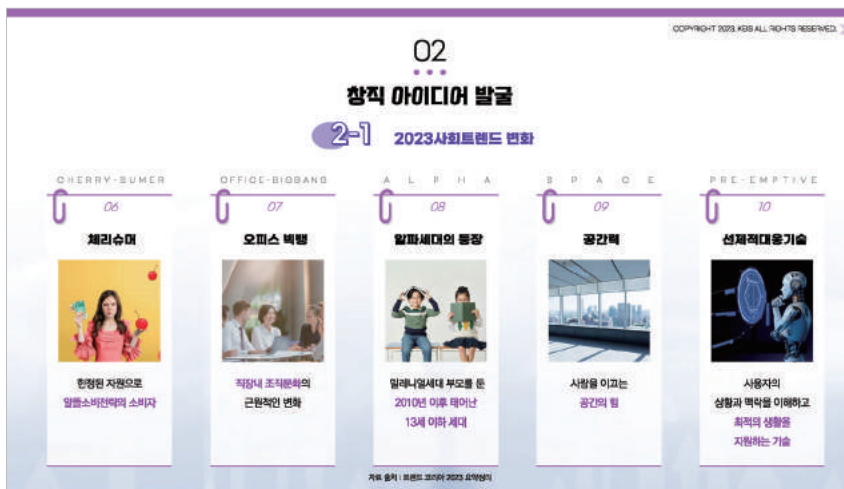
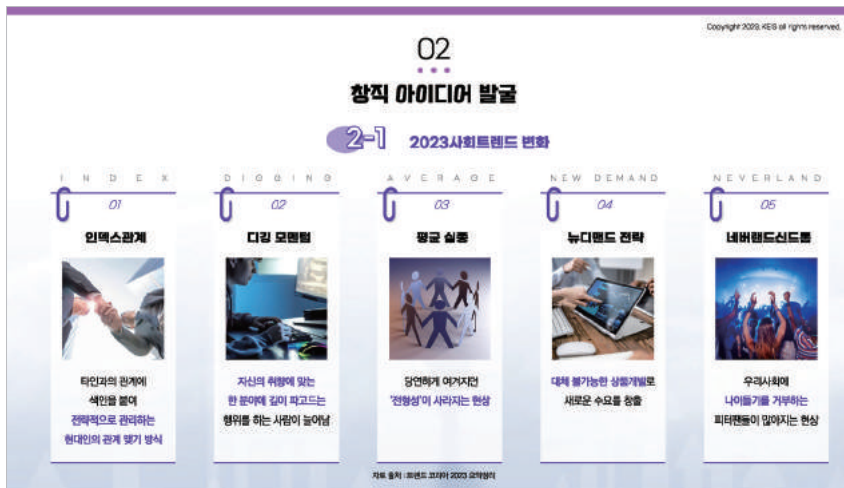
전개

창직아이디어 발굴(직업정보기술의 필요성)

- 창직은 기존 직업과 다른 새로운 영역의 직업을 만드는 작업임으로 경쟁력 있는 직업을 만들기 위해 기존 직업 정보를 검색하는 능력도 필요하다.
- 직업의 요건(경계성, 사회성, 윤리성, 계속성)과 직업에 구성요인 (직무-지식, 기술, 태도) 직무기술서 작성 등 창직을 위한 기본적인 사전 지식에 대해 타 진로 교과목에 교육이 이루어졌다면 간단한 설명만으로 진행한다.

announcement

창직에 있어서 직업정보와 직업정보 검색 능력은 필수입니다. 첫째, 직업의 구성요소를 이해하여 창직하는 직업의 내용을 구성하고 계획서를 작성할 때 참고할 수 있습니다. 직업의 구성요소를 잘 정리하면 소비자에게 새로 만든 직업을 잘 설명할 수 있으며, 향후 교육훈련프로그램과 자격을 만드는 데도 유용합니다. 둘째, 창직을 통해 취업을 목표로 하는 경우 기업의 직무를 이해하는 데 도움이 됩니다. 마지막으로 직업정보는 다양한 직업세계를 이해하고 이를 통해 새로운 직업을 도출하는 데 유용합니다. 특히 국내 직업을 토대로 세분화 및 융합 가능성이 있는 직업을 찾아보거나 우리나라에 없는 해외 직업을 탐색하여 우리나라에 도입 가능성도 타진해 볼 수 있습니다.



전개

창직아이디어 발굴(사회 트렌드 변화)

- 매년 사회에 이슈가 되는 키워드를 준다. 자세한 사항은 관련 매스컴의 자료를 검색해서 직업의 필요성에 대해 생각해 볼 수 있도록 지도한다([읽기자료 3.9] 참고).
- 앞서 설명한 자료 외에도 매년 발간되는 <트렌드 코리아> 자료의 내용이나 기타 사회적인 변화에 맞는 직업적인 니즈를 생각해 보도록 한다.



announcement

창직 아이디어를 이끌어내기 위해 다양한 사회변화에 대한 트렌드를 보면 최근 사람들이 어떤 일에 관심이 있는지 알 수 있습니다. 이러한 관심사를 직업과 연결해보는 것도 창직 아이디어를 내는 데 도움이 됩니다.

Copyright 2023. KEIS all rights reserved. >>

02 ... 창직 아이디어 발굴

2-2 2023기술트렌드



 <p>Digital Immune System 디지털 면역체계</p> <p>01</p> <p>데이터 중심의 운영, 통찰력, 자동 및 극한 테스트, 자동화된 문제 해결, IT 운영 내부의 소프트웨어 엔지니어링 및 애플리케이션 공급량 보안을 결합하여 시스템의 복원력과 안정성을 향상시켜 시스템 다운타임을 최대 60%까지 감속가능한 체계</p>	 <p>Applied Observability 응용관측가능성</p> <p>02</p> <p>관측가능한 로그, 추적(trace), API 호출, 제류 간, 다운로드, 파일 전송과 같은 데이터 이벤트를 증폭 조직의 의사결정을 가속화 시킬 수 있는 기술</p>	 <p>Trust, Risk and Security Management AI신뢰 위험 보안관리</p> <p>03</p> <p>AI 신뢰도 리스크 관리(TRISM)에 새로운 조치를 실행이 기업 시프로그래프의 성과에 큰 영향을 줌</p>	 <p>Industry Cloud Platform 산업클라우드 플랫폼</p> <p>04</p> <p>서비스형 소프트웨어(SaaS), 서비스형 플랫폼(PaaS), 서비스형 인프라(IaaS)를 통합하여 특정 산업 비즈니스 이용할 수 있도록 지원</p>	 <p>Platform Engineering 플랫폼 엔지니어링</p> <p>05</p> <p>소프트웨어를 제공하고 유지보수를 위한 셀프서비스 개발자 플랫폼을 구축/운영 하는 기업</p>
--	---	---	---	--

자료 출처 : <https://www.gartner.com/en/articles/gartner-top-10-strategic-technology-trends-for-2023>

Copyright 2023. KEIS all rights reserved. >>

02 ... 창직 아이디어 발굴

2-2 2023기술트렌드

 <p>Wireless Value Realization 무선의 가치실현</p> <p>06</p> <p>사무실 내 와이파이, 모바일 디바이스 서비스, 지능적 서비스 및 무선 연결에 이르는 다양한 무선 솔루션 사용 등 기업의 사무 환경에서 5G 이상의 무선기술 사용에 대한 전망으로 빌드업 또는 자전력사용과 같은 네트워크상의 메타지 확보 기술</p>	 <p>Metaverse 메타버스</p> <p>07</p> <p>가상세계에서 강화된 물리적 디지털 현실의 융합으로 생성된 복합적인 가상 3D 공유 공간으로 정의. 지속적이며 향상된 몰입 경험 기술</p>	 <p>Super apps 슈퍼앱</p> <p>08</p> <p>앱이나 플랫폼 등의 기능을 하나의 애플리케이션으로 결합된 형태로 고객 직원사용 등 다양한 통합해서 사용 가능한 형태의 앱</p>	 <p>AI : adaptive AI 적응형 AI</p> <p>09</p> <p>실시간 피드백을 통해 학습하고 동작으로 목표를 수정 조정하여 외부환경의 변화나 기업목표 변경에 최적화된 대응이 필요한 운영가능한 AI시스템</p>	 <p>Sustainable Technology 지속가능한 기술</p> <p>10</p> <p>지속가능성 목표를 달성하기 위해 환경 사회 지배력(ESG) 요구를 해결하도록 설계된 혁신적인 솔루션에 더 많이 투자를 할 기술프웨어의 필요성</p>
--	--	--	---	--

자료 출처 : <https://www.gartner.com/en/articles/gartner-top-10-strategic-technology-trends-for-2023>

전개

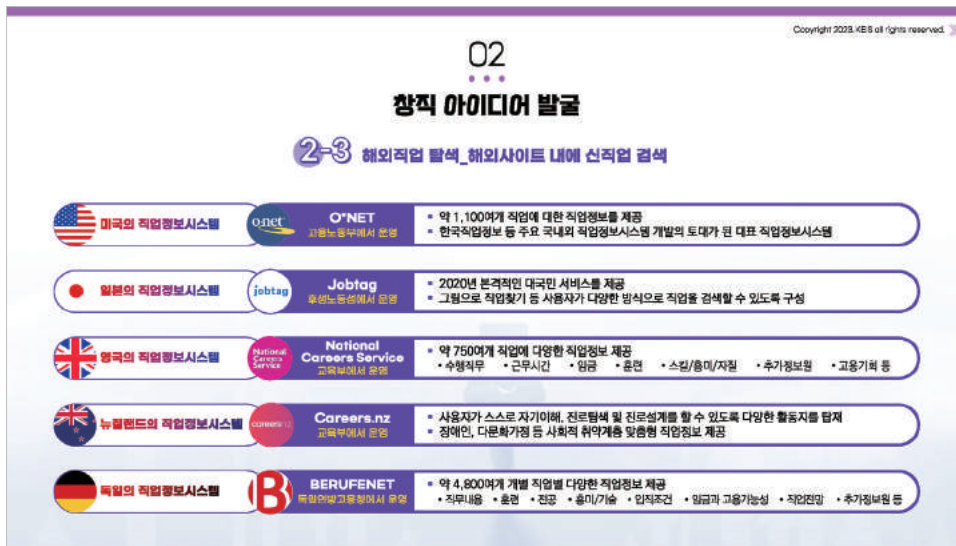
창직아이디어 발굴(기술 트렌드)

- 기술 트렌드의 경우 공학계열 학생들 대상의 수업자료로 사용한다.(읽기자료 3.10) 참고).
- 매년 리서치 그룹 가트너(www.gartner.com)를 통해 발표되는 기술 트렌드의 키워드를 주고 자세한 사항을 관련 매스컴의 및 자료를 찾아서 새로운 기술이 도래하는 경우 새로 생겨날 직업의 필요성에 대해 생각해 볼 수 있도록 지도한다.



announcement

기술의 변화나 새로 나온 기술들은 새로운 직업들을 만들어냅니다. 새롭게 만들어진 기술을 직업과 연결해보는 것도 창직 아이디어를 내는 데 도움이 됩니다.



전개

창직아이디어 발굴(해외 직업 탐색)

- 창직 아이디어를 이끌어내기 위해 해외 직업 사이트에서 신직업 매뉴를 검색해 볼 수 있도록 한다 ([읽기자료 1.12] 참고).
- 1차시 때 직업정보에 대한 PPT나 자료를 추가해서 사용해도 좋다.
- 사전에 이론을 진행했기 때문에 사이트에 접속해서 찾아볼 수 있도록 지도한다.



announcement

앞서 신직업이 만들어지는 방법으로 해외에서 먼저 직업으로 정착되었던 직업이 우리나라 사정에 맞춰 직업으로 도입되는 사례를 설명했었습니다. 현재 우리나라에는 없지만, 해외에서 이미 정착된 직업들을 알아보는 것은 새로운 직업을 발굴하는 데 도움이 됩니다.



전개

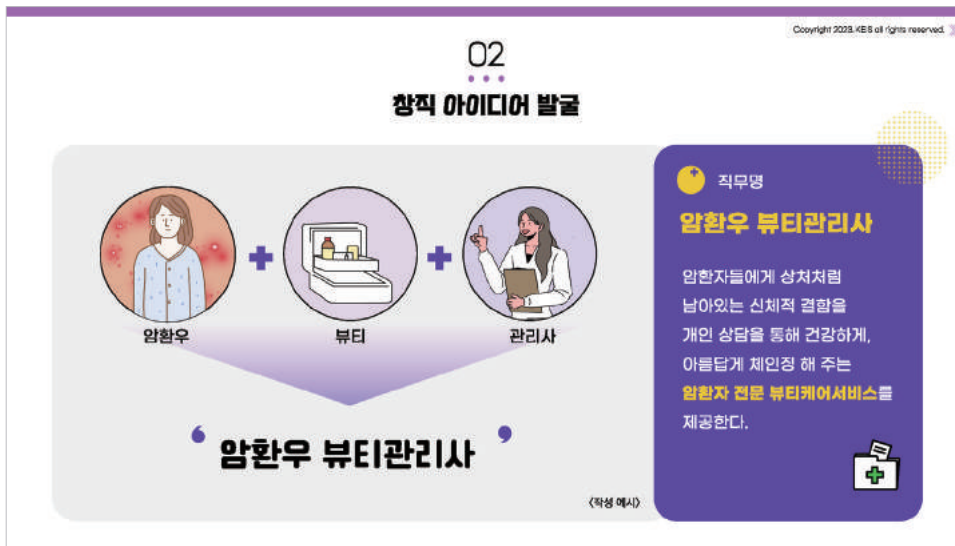
창직아이디어 발굴(직무명 정하기)

- 직무명은 전공이나 자신이 잘할 수 있는 강점에 따라 정해정보도록 지도한다.
- PPT에 제시된 직무명은 사례이고, 그 외에도 다양한 직무에 대해 접근할 수 있도록 안내한다.



announcement

활동들을 통해서 생각해 본 관심 있는 대상이나 사회적으로 필요한 대상, 직업적으로 서비스가 필요한 분야에서 일하기 위해 직무명을 정해정보도록 합니다.



전개

창직아이디어 발굴(직무개요 작성)

- 학습자들이 생각해 본 창직을 설명하게 하고, 직업명을 정하거나 직업명을 정하고 어떤 일을 하는지 생각해 보게 할 수 있다([읽기자료 3.11] 참고).
- 앞으로의 신직업 카드를 완성하기 위한 자료는 암환우 뷰티관리사 유지영의 직무로 사례를 보고 작성할 수 있도록 지도한다. 읽기자료와 인트로 영상에 나온 것을 참고하여 지도한다. 전공에 맞는 창직자의 사례로 변경하여 지도가 가능하다.



announcement

본인의 전공, 강점 분야, 최신 사회 트렌드를 통해 생각해 본 직업명을 정해보고 어떤 일을 할지 한두 줄의 문장으로 정의해봅시다. 직무명은 어떤 일을 하는지 명확하게 드러낼 수 있도록 하는 것이 좋습니다.



전개

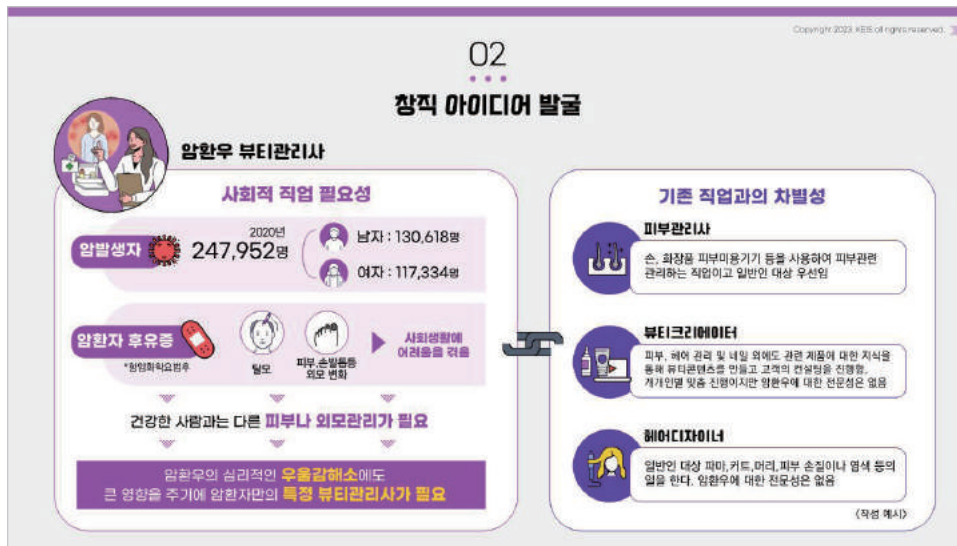
창직아이디어 발굴(직무기술서 작성)

- 직업명과 직무 개요가 결정되었다면 일을 수행하기 위한 기술을 정리해 보도록 한다.
- 관련된 단어나 표현을 어려워하는 경우, 유사한 직무를 NCS사이트에서 다운받은 후 추가하거나 삭제해볼 수도 있다.
- 직무의 이해가 없는 경우, 사전에 직무에 대한 설명을 진행할 수 있다.
- 직무의 구성요건 중 지식, 기술, 태도가 중요하고 이러한 부분들이 역량으로 표현된다.



announcement

직업명과 직무 개요가 결정이 되었다면 일을 수행하기 위한 기술을 정리해 볼까요? 암환우 뷰티관리사 자료를 보고 적어보세요. 직무의 지식, 기술, 태도를 확인하는 것은 이후에 필요한 자격을 취득하거나, 교육 또는 자격을 신설하게 되는 경우 중요합니다. 유사한 산업 분야의 직업들의 차별점을 기술하는 데도 도움이 됩니다.



전개

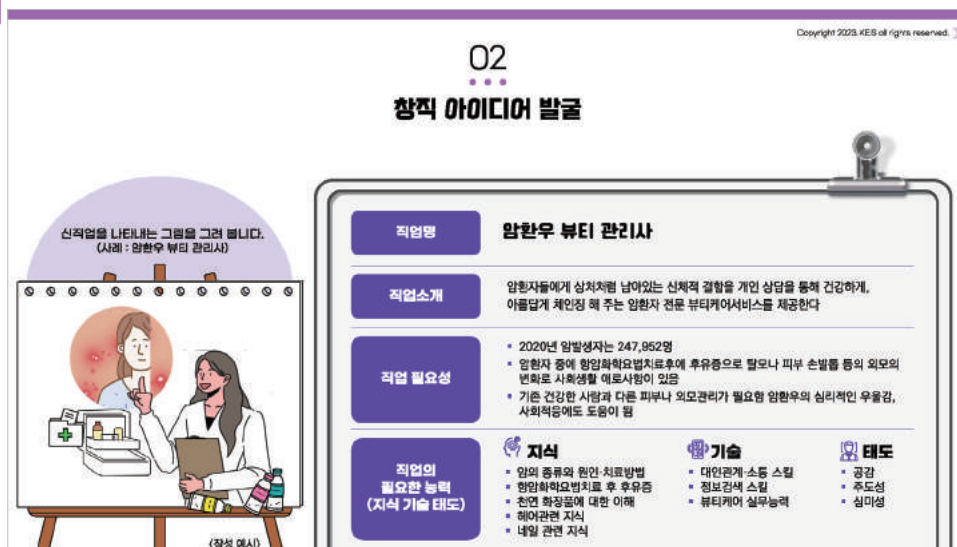
창직아이디어 발굴(직업필요성 및 차별성 작성)

- 창직의 경우 기존 직업과의 차별성이 직업의 경쟁력이 된다.
- 기존 직업과 차별성이 없다면 창직이라고 하기 어렵지만, 학생들이 자신의 강점과 사회적인 필요에 대해 생각해 보는 것만으로도 의의가 있으므로 아이디어 발굴을 진행할 수 있도록 한다.



announcement

앞서 설명한 대로 사회적으로 직업, 산업의 필요성은 사람들이 직업의 서비스를 비용을 지불하고 이용 가능할 수준이 되어야 합니다. 이 때문에 기존 직업과의 직무적 차별성이나 필요도가 높을수록 창직의 실현 가능성이 높을 수 있습니다.



전개

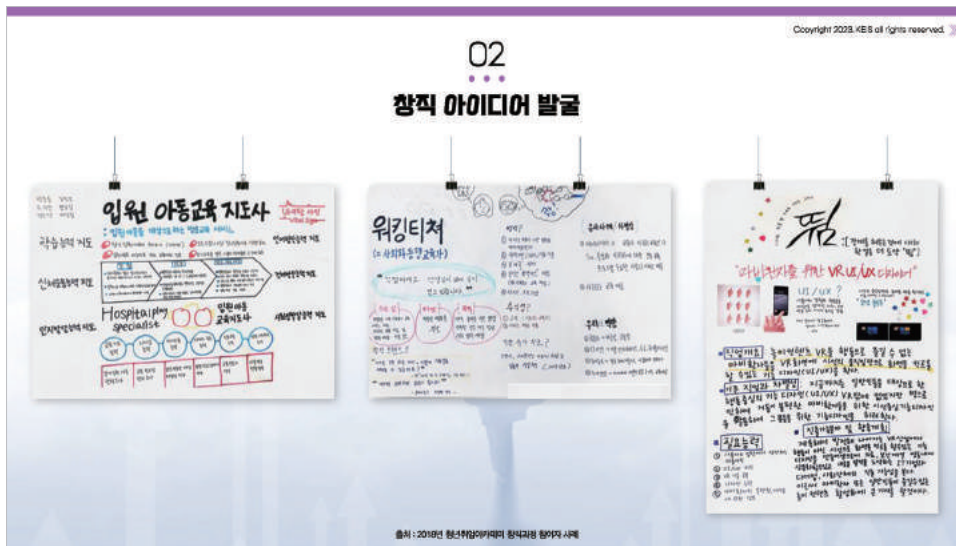
창직아이디어 발굴(신직업카드 작성)

- 뒷면에는 관련 그림을 그려서 나만의 신직업 카드를 만들어 볼 수도 있다.
- 시간 중에 활동이 어려운 경우에는 창직활동의 방법을 설명한 후에 관련 결과물은 과제로 제시하도록 한다.



announcement

앞서서 활동한 내용을 사례로 제시된 암환자 뷰티 관리사를 참고로 해서 [활동지 3.5]에 정리해서 작성해보도록 합니다.



전개

창직아이디어 발굴(발표자료 만들기)

- 추가로 시간이 배정되면 창직 아이디어 발표 자료를 전지 또는 PPT로 제작하여 발표 후에 피드백을 받을 수 있다.



마무리

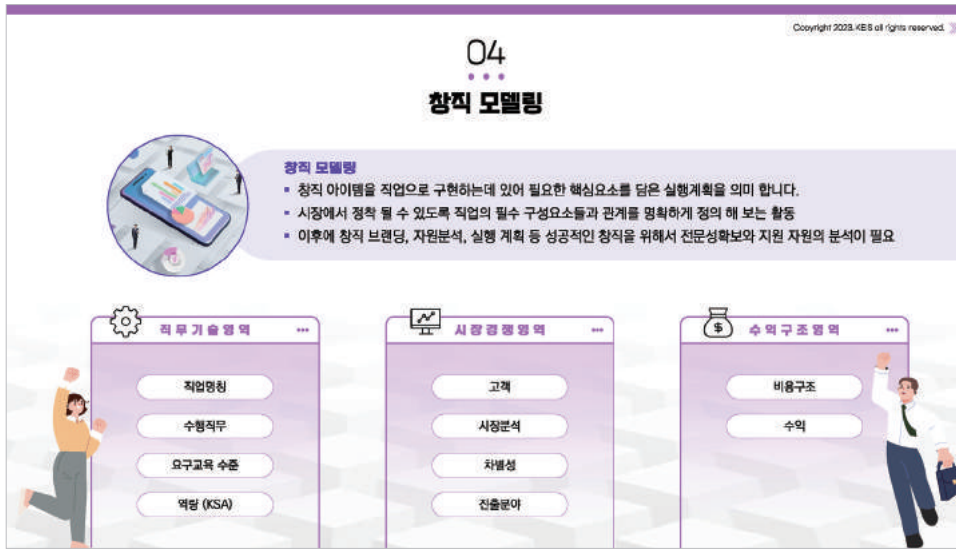
창직 타당성 조사

- 우수팀을 선정할 때 기준에 대해 이야기한다.
- 과제로 제시할 경우, 창직 평가는 총 5가지 기준으로 이루어진다는 것을 전달한다([읽기자료 3.12] 참고).
- 직업의 위법성의 경우, 타다의 사례를 통해 이야기해볼 수 있다.



announcement

창직 아이디어에 대해서는 창직자의 경우 자신의 아이디어 장점만 보고, 한계나 단점을 놓치기 쉬운 확증편향의 오류를 범하기 쉽습니다. 따라서 다양한 방식의 타당성 검토를 통해 실현가능하고 시장성이 확보된 직업을 골라낼 수 있어야 합니다.



마무리 창직 모델링

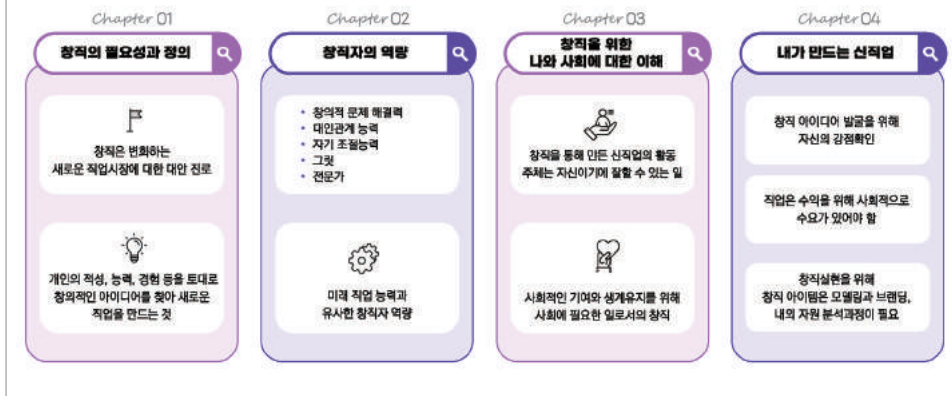
- 시간을 추가로 배정할 수 있다면 창직의 아이디어 단계 이후에 창직 모델링을 통해 창직 모델을 구성하고 브랜딩, 자원분석 등을 통해 창직을 구체화시켜 볼 수 있다. 이를 통해 본인이 생각한 직업을 시장에서 신직업으로서 실현해 볼 수 있다([읽기자료 3.13] 참고).
- 창직 모델링에서 구체화시키는 영역은 직무기술 영역과 시장경쟁 영역, 수익 구조에 대한 현장 탐방, 설문, 전문가 인터뷰 등을 통해서 구체적인 직무를 디자인해 보는 과정이다.
- 창직 아이디어 결과물은 매년 한국고용정보원에서 진행이 되는 신직업 아이디어 공모전과 같은 대외활동으로 연결해서 진행해 볼 수 있다.



announcement

창직 모델링은 창직 아이디어를 한 단계 나아가 구체화시키기 위한 계획단계로 좀 더 명확한 구성요소를 정의해 보는 활동입니다.

이번 차시 주요 내용 종합



마무리 이번 차시 주요 내용 종합

- 3차시 창직 과정에서 다루어진 내용에 대해 요약해서 마무리한다.
- 창직활동은 학습자들이 직업에 대한 요건, 직무, 미래 직업세계에 대한 이해를 실습을 통해 내면화할 수 있는 종합적인 진로활동이다.



announcement

취업으로만 고정되어 있는 진로 탐색에서 창업이나 프리랜서, 또는 취업을 위한 나만의 강점들을 생각해 볼 수 있습니다. 시대 변화에 따른 창직의 필요성과 정의에 대해 오늘 학습하였습니다. 창직자의 역량과 자신의 역량에 대해 확인하고 미래 직업세계에서 자신의 진로를 개척해 나갈 힘에 대해 생각해 보는 시간을 가졌습니다. 단순히 잘하는 일만으로 창직하기가 어려운 것은 사회적인 수요와 가치가 있어야 경제성과 사회성이 충족될 수 있기 때문입니다. 새로운 직업을 만드는 일은 쉽지 않은 일이지만, 자신이 잘할 수 있고 사회적으로 필요한 일을 도전해 볼 경험을 해봤을 것으로 생각합니다.

다음 차시는 신직업에 대한 정보를 찾고 진로 로드맵을 만들어 보는 시간을 갖도록 하겠습니다.

창직의 기준

퀴즈

Q 사진사로 활동하는 김 모 씨가 애완동물 시장이 확대될 것으로 판단하여 동물을 피사체로 사진을 찍는 ‘애완동물사진사’를 창직하였다고 주장하였다.

이 경우 창직으로 볼 수 있나? 창직 여부를 어떻게 판단할 수 있을까?

A 만약 김 모 씨가 사진 촬영의 대상인 피사체를 사람에서 동물로만 변경하였다면 이는 창직으로 받아들이기 어렵다. 창직은 새로운 직업, 즉 직무를 만드는 것이다. 직무는 해당되는 일을 수행하는 데 필요한 지식, 기술, 능력, 태도 등으로 구현된다. 따라서 새로운 직무는 기존 직무와 차별화되는 지식, 기술, 능력, 태도가 있어야 한다. 즉 애완동물사진사가 창직으로 인정받기 위해서는 기존 사진사와 다른 지식, 기술, 능력 등을 제시해야 한다. 예컨대 동물에 대한 이해, 동물을 다룬 방법, 동물에 특화된 사진기술 등이 애완동물사진사가 갖추어야 할 것들이다. 한편 직무에 부합하는 새로운 인력을 양성하여 일자리를 창출하는데, 창직은 앞서 제시된 지식, 기술, 능력 등을 토대로 교육훈련프로그램과 자격제도를 만들어서 인력을 양성할 수 있다. 따라서 새로운 직무에는 기존 것과 다른 새로운 것을 가르칠 만한 것 등이 포함되어야 한다.

창직의 기준

- **참신성(차별성):** 기존 직업과 직무상에 차이가 있어야 함. 참신성은 차별성으로 불리며 창직이 기존 일자리(직업)에 진입하기보다는 새로운 직업을 만들어 스스로 고용을 창출한다는 점에서 기존 직업과 차이가 있어야 함.
- **경제성(시장성):** 수익 창출을 목적으로 함. 수익 창출이 우선이 되지 않을 수 있으나 활동을 통해 돈을 벌어야 함.
- **실행가능성:** 창직 아이디어는 실현 가능성이 높고 지속적인 활동을 할 수 있어야 함. 특히 기존 직업과 충돌 여부와 개인이 창직할 수 없도록 법적으로 규정되었는지 파악해야 함.
- **사회성 및 윤리성:** 사회에 도움이 되고 각종 법적 문제에 저촉되어서는 안 됨.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

창직의 운영 형태

현장에서 가장 혼동하는 것은 창직과 창업의 차이점이다. 창직과 창업을 같은 것으로 인식하고 있는 사람도 많다. 창직은 창의적 아이디어를 통해 잠재적 수요가 있는 직업을 만드는 것이다. 기존에 없거나 세분화, 전문화된 직업이다. 창업은 기업을 새로이 설립하는 것으로 창업자가 이익을 얻기 위해서 자본을 이용해 사업 아이디어에서 설정한 재화와 서비스를 생산하는 조직 또는 시스템을 설립하는 행위이다. 한편 새로 만든 직무를 토대로 창업 외에 취업을 하거나 프리랜서로 활동할 수도 있을 것이다. 따라서 창직은 창업, 취업, 프리랜서 활동 등의 상위 개념으로 창직을 통해 구현된 제품과 서비스, 역량을 결집해 창업하거나 취업하거나 프리랜서로 활동할 수 있다. 그럼에도 현실적으로 창직과 창업을 혼동하는 이유는 창직을 통해 구현되는 방법이 대부분 창업이기 때문이다.

창업은 창직을 통한 창업과 창직 과정 없이 창업한 경우로 구분할 수 있으며 취업도 창직을 통한 취업과 일반 구직 활동을 통한 취업으로 나누어볼 수 있다. 창직을 통한 취업에는 창직 활동을 통해 구현된 창직역량을 기반으로 취업한 경우도 있다.

창업의 경우 같은 사업 아이템의 등장시 시장에서 위협요인이 되지만, 창직의 경우는 사회적 필요에 의해 같은 직업을 가진 사람들이 많이 생겨나서 직업군으로 자리잡게 된다. 창직이 성공적으로 사회에 안착하게 되면, 관련 직업을 교육하게 되는 교육, 자격과 같은 이슈가 생겨나게 된다는 점이 창업과 창직에 큰 차이점이다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

창직의 등장 배경

창직(創職)이라는 용어는 2009년 7월 26일 매경 Economy의 <‘1인 창직(創職) 시대 두드리면 열린다: 1인 창직시대 살아가는 법: 마음을 열면 기회가 널려있다’>에서 처음 소개되었다. 주요 골자는 일자리 없는 경제 성장이 지속되는 가운데 경제 불안으로 취업은 어려워지고 있어 개인이 직접 이전에 없던 직종을 만들어내면서 1인 기업가가 되어야 한다는 것이다. 취업난의 해결책으로 기존 일자리에 들어가기보다는 새로운 직업을 발굴하여 스스로 일자리를 만들어내자는 것이다.

사실 창직은 예전부터 있었다. 현재 대중화된 직업인 ‘다이어트프로그래머’, ‘웨딩컨설턴트’ 등의 직업은 한 개인의 노력으로 시작되어 오랜 기간을 걸쳐 직업으로 성장한 것이다.

창직이 부각된 배경에는 일 환경 변화와 일자리 문제가 있다.

일 환경 변화

창조경제시대에는 기업이나 개인의 경쟁 우위 요소가 상품이나 서비스의 품질과 가격이 아닌 다양한 소비자의 니즈에 대응하는 유연성과 속도에 있다. 따라서 세분화·다양화된 시장과 소비자의 요구에 따라 새로운 산업이 등장하고 컴퓨터 등 디지털 기기 진화와 인터넷의 발전 등 IT의 발전을 기초로 개인의 독특한 아이디어와 창의력으로 시간공간을 초월하는 비즈니스가 가능하게 되었다(구문모, 2010).



이와 맞물려 새로운 직업이 많이 등장하고 있다. 예전에는 경제적 가치를 가질 수 없었던 단순한 직무 수준의 직업도 우리 사회의 다양한 상황과 요구에 따라 직업으로 발전하고 있다. 저출산 및 고령화, 여성의 경제활동인구 증가도 직업세계 변화에 한몫하고 있다. 생활수준이 향상되면서 건강, 복지, 뷰티, 웰빙과 관련된 직업이 많이 나타나고 있으며 인터넷 등 과학기술의 발전이 교육, 판매, 의료 등 다른 산업과 융합되면서 새로운 직업이 나타나고 있다. 한편, 경제전망이 불투명한 가운데 기업에서는 불확실성에 대비하기 위해 조직의 규모를 줄이고 핵심기능 외에는 외부위탁(아웃소싱) 등 외부의 힘을 빌리고 있다. 이러한 시장변화에 따라 프로젝트 중심의 일거리가 많아지고 있으며 프리랜서와 1인 사업자 및 소규모 사업자에게는 사업 기회를 얻는 데 중요한 계기가 되고 있다.

일자리 문제

일자리 창출이 부진한 가운데 국민들이 진입할 양질의 일자리 부족이 문제가 되고 있다. 청년층의 고학력화에 따른 중소기업 기피와 양질의 일자리 선호가 맞물려 청년층의 실업은 더욱 가중되고 있다.

반면 사회적 가치를 추구하거나 자신이 좋아하는 일자리를 찾는 청소년도 나타나고 있다. 청년층은 기성세대와 달리 정보화 기기를 잘 다루고 보수보다는 근무환경, 성취 기회, 사회적 기여, 여가 등을 중요하게 여기며 독립성, 근무 유연성, 자율성, 집단성(인터넷 채팅, 개인 블로그 등을 통해 쉽게 사람을 만나고 상호작용하는 것에 익숙함), 재미(흥미) 등에 가치를 둔다(강승훈, 2004; 이영현 외, 2008; 박진성, 2009). 따라서 이러한 특성에 기인하여 가치적인 일자리를 찾는 청년층도 많을 것으로 보인다.

미래 주역인 청년이 직업세계의 변화에 맞춰 자기주도적인 진로활동을 적극적으로 수행할 수 있도록 기회를 제공하고, 스스로 일자리를 창출할 수 있도록 지원하는 것은 사회적 요구이기도 하다.

베이비부머 등 중장년층의 일자리 문제는 기존의 청년실업 문제만큼이나 사회적 이슈가 되고 있다. 인간의 기대수명이 높아지면서 늦은 나이에 일할 수밖에 없는 시대가 되었고, 재취업은 쉽지 않은 것이 현실이다. 이러한 이유로 퇴직 후 창업을 시도하는 중장년층이 많다. 그러나 기업생멸행정통계에 따르면 2021년 기업의 1년 생존율은 64.8%, 5년 생존율은 33.8%였다(통계청, 2023). 5년 만에 3곳 중 1곳은 문을 닫는다. 또한 재취업을 하는 경우에도 단기적 일자리가 많아 경력 쌓기가 매우 힘들고 생애 근로기간을 볼 때 장기적인 관점에서 지속가능한 진로설계가 필요하다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

“지원자가 직접 자신이 할 직무를 회사에 제안하고 입사한다”

내 일, 내가 만들어서 입사한다 | 잡아라잡 | 작성자 jobsN

많은 취준생들이 면접장에서 ‘붙여만 주면 무슨 일이든지 정말 열심히 하겠습니다’라고 말할 정도로 일자리가 절실합니다. 그런데 ‘내 직무, 내가 만들어서 입사한다’는 기업이 있습니다.

이른바 ‘창조직무’라는 이름의 제도를 도입한 기업은 바로 모바일 게임 개발사 에이스프로젝트입니다. 2010년 7월에 설립, 애플 앱스토어(2013년)와 구글플레이(2015년)에서 올해의 게임으로 선정됐던 ‘컴투스프로야구 for 매니저’를 만든 곳입니다. 직원 수 50명에 지난해 매출이 120억 원에 이를 만큼 실적도 좋습니다.

이 회사가 도입한 ‘창조직무’란 회사가 정한 직무에 적합한 사람을 뽑는 게 아니라 지원자가 직접 자신이 할 직무를 회사에 제안해 회사가 받아들이면 입사하는 제도를 말합니다. 요즘 흔히들 말하는 ‘덕업일치’라는 말처럼 ‘세상 어딘가에 우리가 생각하지 못한 능력자가 있을 것’이란 생각에 도입한 제도입니다. 덕업일치는 한 가지에 깊이 빠져 있는 사람을 뜻하는 덕후와 일자리를 뜻하는 업을 합쳐 만든 단어입니다. 즉 자신이 푹 빠져 있는, 혹은 잘 아는 것을 살려 일하는 사람을 말합니다.

2015년 1회 창조직무 전형으로 들어온 3명 가운데 2명은 ‘조직문화 지킴이’와 ‘운영의 달인’이라는 회사에 없던 직무를 제안해 합격했습니다.

‘조직문화 지킴이’를 제안한 김주성 씨는 현재 자신이 입사한 창조직무채용 담당자로 근무 중입니다. 김 씨는 “대기업 인턴을 3번 거치면서 기업문화가 좋은 회사에 재직하고 싶다는 생각을 많이 했다”며 “업계에서 조직문화가 좋기로 알려진 에이스프로젝트를 접하고 창조직무 채용에 ‘조직문화 지킴이’로 지원했다”고 말했습니다. 김영민 인사팀장은 “올해 전형에도 ‘스트레스 해소’, ‘비품 정리의 달인’ 같은 생각지도 못했던 직무를 제안한 이들이 많다”고 전했습니다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

종이비행기와 함께 나의 꿈과 재능도 함께 비상합니다

이색스포츠 마케터 이정욱(위플레이 대표)

이색스포츠 마케터인 이정욱 대표는 종이비행기 오래 날리기 국가대표이자 기네스북 기록자로 취미로 시작한 종이비행기를 이용해 현재는 위플레이라는 이색스포츠 마케팅 회사를 운영하고 있다. 단순히 놀이로 시작한 종이비행기로 어떻게 국가대표가 되었고, 이색스포츠 마케터라는 직업을 창직하게 됐는지 그의 성공 일기를 들어봤다.

가난한 시골 소년, 종이비행기로 비상을 꿈꾸다

◎ 한국고용정보원(이하 ◎) 종이비행기로 시작해 이색스포츠 마케팅 회사의 대표가 됐는데 언제부터 종이비행기에 관심을 갖게 됐나요?

● 이정욱(이하 ●) 경북 상주가 고향인 저는 집안이 어려워서 어렸을 때부터 이런저런 아르바이트를 많이 했어요. 딱히 놀거리가 없어서 물수제비 같은 놀이를 하며 지냈죠. 그러다가 중학교 2학년 때, 우연히 TV에서 미 공군 엔지니어 출신의 켄 블랙번이 종이비행기 오래 날리기를 하는데 무려 27초 이상 공중에 떠 있는 거예요. 신기하고 멋있어서 따라 했는데 저는 3초도 안 돼서 떨어지더라고요. 그때부터 종이비행기를 공부하면서 날리는 연습을 했어요.

◎ 아무래도 종이비행기 오래 날리기는 공간에 제약이 있을 텐데 어떻게 연습하셨나요?

● 종이비행기를 어린 시절 잠깐 즐기는 놀이라고 생각할 수 있지만 사실 종이비행기는 과학과 스포츠의 집약체라고 볼 수 있어요. 선수가 직접 현장에서 종이비행기를 접어야 해서 항공역학에 대한 깊이 있는 이해가 필요하고, 날아가는 경로를 보고 미세하게 조종 면을 튜닝하는 공학 기술도 중요해요. 5g 밖에 나가지 않는 종이비행기를 60m 이상 날리기 위해서 체중을 증량하고, 투창 던지기 기술까지 훈련하는 선수도 있어요.

저는 주로 학교 운동장에서 연습을 많이 했어요. 오래 날리기 연습을 하려면 수직으로 30m 이상이 되는 공간이 있어야 하는데 실내에서는 연습할만한 곳이 없어서 학교 운동장에서 연습하며 실력을 길렀죠. 또 종이비행기를 높이 쏘아 올리기 위해 야구 선수처럼 고무줄 당기는 훈련도 하면서 투력을 길렀어요. 종이비행기도 항공기와 똑같은 원리를 가지고 있어서 유체역학, 항공역학, 관련 영상과 논문과 기사도 찾아서 읽고, 대회 나가기 전에는 프로야구 선수를 만나 트레이닝을 받기도 했어요.

◎ 종이비행기를 오래 날리기 위한 팁이나 요령이 있을까요?

● 종이비행기는 접는 방식과 종이 재질에 따라 조금씩 방향이나 체공 시간이 달라지지만 대회에서의 컨디션이 가장 중요해요. 대회 당일 종이를 주는데 여러 개를 접어서 가장 좋은 컨디션을 가진 종이비행기를 선택하는데 오래 날리기는 날리는 기술과 힘이 중요해요.

비행기 접기는 기본일 뿐이죠. 저는 하루에 100회 이상 고무줄 잡아당기는 훈련을 했어요. 어린 시절부터 경험한 다년간의 아르바이트와 물수제비 실력으로 체력을 키운 게 도움이 된 것 같아요.

1초 차이로 국가대표 실격 그리고 6년의 기다림

◎ 종이비행기 오래 날리기 국가대표가 된 건 언제부터였나요?

● 23살 때 국내에서 제1회 코리아컵종이비행기대회가 열렸는데 여기서 우승을 하면 세계대회에 갈 수 있었어요. 켄 블랙번이 심사위원으로 온다고 해서 정말 열심히 연습해서 대회에 나갔는데 1초 차이로 대회에서 떨어졌어요. 종이비행기 대회가 3년에 한 번씩 개최되는데 2012년에는 우리나라가 참가하지 않아서 6년을 기다렸죠. 2015년 레드 불페이퍼윙스 종이비행기 국가대표 선발전에서 총 1,600명이 참가했는데 우리나라에서 제일 높은 순위 기록이 13.5 초였어요.

전 세계 4만 6천 명 중 10위 안에 들어가는 기록이라서 걱정이 됐죠. 그래도 될 때까지 해보자는 마음으로 힘껏 날렸고 14.19초로 우승을 차지했어요. 한국 선수로는 처음으로 레드불세계종이비행기대회에 나갔고 오래 날리기 종목에서 13위를 하면서 심사위원이었던 켄 블랙번을 만났어요. 그가 전 세계 4만 5천 명 중에 이 자리에 온 것도 대단하다고, 너는 한국에서 종이비행기 최고 전문가니까 자부심을 가지라는 말을 하더군요.

◎ 종이비행기로 타깃 맞히기로도 기네스북에 올랐는데 어떻게 참여하게 되셨나요?

● 중국 CCTV에서 매년 춘절 특집으로 ‘기네스 중국의 밤’이라는 프로그램을 만드는데, 저와 함께 새로운 종목의 기네스 세계기록에 도전하고 싶다고 하더라고요. 종이비행기와 관련된 기존의 기네스 종목은 오래 날리기, 멀리 날리기, 타깃에 집어넣기 이렇게 3종목이 있는데 저는 타깃에 맞히기로 새로운 4번째 종목에 도전했어요. 정확도와 더불어 힘까지 측정할 수 있도록 타깃을 수박으로 정했는데 다른 나라 선수가 종이비행기로 수박에 쏘는 게 안 된다고 해서 저 혼자 참가했죠. 자블린이라는 뽀족한 비행기로 1분에 12개의 종이비행기를 쏘아서 2016년 ‘종이비행기로 타깃 맞히기’ 기네스 기록을 수립하게 됐어요.

◎ 선수로 활동하시다가 이색스포츠 마케터가 된 계기는 무엇이었나요?

● 세계대회를 다녀온 이후 ‘종이비행기 국가대표’로 언론에 언급되면서 종이비행기 관련 청소년 캠프 프로그램의뢰가 많이 들어왔어요. 종이비행기를 이색스포츠로 성장시키기 위해 2015년에 종이비행기 세계대회에 출전한 멀리 날리기 국가대표 김영준, 곡예비행 국가대표 이승훈 두 친구와 함께 위플레이를 만들었습니다. 종이비행기를 비롯해 다양한 이색스포츠로 세상을 즐겁게 만들고 싶다는 마음에서 ‘이색스포츠 마케터’라는 새 직업을 만들었고, 각종 종이비행기 대회 주최, 종이비행기 공연, 과학 및 진로 특강, 교구 개발을 하는 등 이색스포츠 문화 활성화를 위해 노력하고 있습니다.

회사 이름은 ‘WE PLAY’, 즉 함께 놀자는 뜻으로 종이비행기를 만들고 날리는 행사를 기획하고, 학생들을 대상으로 과학 관련 캠프를 진행하는 교육사업도 진행하고 원데이 클래스 수업도 해요. 캠프 강연뿐만 아니라 이색스포츠 관련 지역 문화축제 기획도 시작해서 한강종이비행기축제의 경우 기획부터 운영, 홍보까지 맡아서 진행합니다. 최근 2022년 제6회 종이비행기세계대회 곡예비행 부문에서 우리나라가 우승하면서 종이비행기가 이색스포츠로서 다시 한 번 주목받게 되었어요. 덕분에 전국 각지의 축제에서 종이비행기 대회가 열리기도 하고, 올해는 사천에어쇼에서 최초로 실내 대회가 열리게 되었습니다. 사천에어쇼 실내 종이비행기 대회에는 무려 공군참모총장상이 걸려 있어서 더 큰 화제를 모았어요.

◎ 대학에서 신문방송과를 전공하셨는데 새로운 직업으로 진로를 바꾸는 데 어려움은 없으셨나요?

● 신문방송학과 재학 중에 영상 제작 동아리에 있으면서 인정도 받고 상도 받으면서 다큐멘터리 PD를 꿈꾸기도 했어요. 전공과 진로를 바꾸면서 종이비행기를 선택하기는 쉽지 않았지만, 저는 어린 나이에 학비와 생활비를 벌면서 나중에 시간과 돈을 바꾸는 일은 하지 않겠다고 결심했어요. 밥 먹고 살 수 있을 만큼 돈을 벌면 꼭 즐겁게 할 수 있는 직업을 가져야겠다고 생각했고, 저를 즐겁게 해주는 일은 종이비행기라는 생각에 창직을 결심했어요. 제가 제일 중요하게 생각하는 가치가 재미거든요. 내가 이 일을 좋아하는지, 앞으로도 꾸준히 할 수 있는 일인가가 중요했어요.

전 세계 이색스포츠 올림픽 꿈꿔

◎ 이 일을 하면서 잘했다고 느꼈던 일은 무엇이고, 가장 보람이 컸던 순간이 있다면 언제인가요?

● 어른들의 잃어버렸던 동심을 발견하는 순간인 것 같아요. 이 일을 하면서 미취학 어린이, 초등학교생, 대기업 임원, 창직을 준비하는 취준생, 치매 예방 활동으로 소근육의 활용이 중요한 어르신들까지 다양한 계층의 사람을 만났는데요. 종이비행기를 만들고 띄우면서 모두 즐거워하고 행복해지는 모습을 보면서 힘을 얻어요. 종이비행기 국가대표가 되겠다는 꿈을 가진 아이들도 만나게 되면서 이 일을 시작하길 잘했다는 생각을 많이 합니다.

◎ 종이비행기 날리기의 장점은 무엇인지 궁금하네요.

● 저는 종이비행기가 특별한 도구 없이도 자신의 노력과 실력으로 더 높이, 오래 날 수 있다는 게 좋았어요. 가정형편이 어려웠지만 주어진 환경 속에서 최선의 결과를 내려고 노력했고, 그러한 과정에서 종이비행기가 주는 의미가 컸어요. 종이비행기를 아이들이나 잠깐 노는 놀이라고 생각할 수 있지만 저는 어린이부터 어르신까지 모두 즐길 수 있는 놀이 스포츠라고 생각해요. 종이비행기를 접다 보면 소근육이 발달하고 집중력이 높아지고, 열심히 노력해서 비행기가 잘 날면 성취감과 자존감도 쑥쑥 자라요. 저희가 운영하는 온·오프라인 강의에서는 '기네스북 기록을 달성한 종이비행기'의 접는 방법을 배우고 조종할 때 어떤 과학이 적용되는지를 알아봐요. 실제로 다양한 종이비행기를 함께 날려보고 비행기 원리를 배우는 거죠.

◎ '새로운 시장을 개척한 만큼 힘든 일도 많았을 테고, 또 코로나로 방역이 강화됐을 때는 대면 서비스가 어려웠을 텐데 어떻게 극복하셨나요?

● 코로나로 방역이 강화됐을 때는 대회나 축제가 취소되거나 연기되면서 어려움이 많았는데요. 유튜브나 온라인 서비스를 강화하면서 방법을 찾아 나갔고 책도 쓰면서 제가 할 수 있는 일들에 투자하는 시간을 가졌어요. 어떻게 보면 성장하기 위한 재정비 시간을 가졌다고 생각하면 될 것 같아요. 이색스포츠 마케터의 상위 직업은 스포츠 마케팅입니다. 주로 스포츠 마케팅은 축구, 농구, 야구와 같은 프로리그가 있는 종목에서 이뤄집니다. 종이비행기와 같은 이색스포츠는 프로 선수와 관중의 경계가 분명하지 않기 때문에 대회가 축제의 성격에 가까워요. 그래서 대회 기획, 모객, 운영까지 기존의 스포츠 마케팅과는 다른 부분이 많습니다. 종이비행기 세계대회에 선수로 참가한 경험이 없었다면 이색스포츠 마케터라는 직업을 만들 수 없었을 거예요.

◎ 이색스포츠 마케터로서 목표와 꿈이 있다면 말씀해 주세요.

● 지금은 종이비행기 감독과 선수를 겸용하면서 회사를 운영하고 있는데요. 더 많은 선수를 육성해서 종이비행기를 당당히 즐기고 누리는 문화를 만들어 가고 싶고, 회사에 필요한 인재를 영입해서 전문적이고 체계적인 회사로 만들어 갈 생각입니다. 또 앞으로 종이비행기 외에 다양한 이색스포츠를 만들어서 국내뿐만 아니라 전 세계인이 이색스포츠를 즐길 수 있는 곳으로 만들고 싶어요. 누구나 자기가 가진 작은 재주로 챔피언이 될 수 있다는 취지를 널리 전하고 싶어요. 개최 종목은 구슬치기, 물수제비, 종이비행기 날리기 등 누구나 참여할 수 있는 것들로 넣고 싶어요.

◎ 마지막으로 대표님처럼 새롭게 시장을 개척하려는 예비 창직인을 위해 한마디 해주세요!

● 경제적 형편을 이유로 꿈을 포기하거나 지금의 현실과 타협하지 말라고 말씀드리고 싶어요. 일단 다른 일을 하다 다시 하고 싶은 일을 하면 되지 않냐는 분도 계시는데 꿈은 한 번 멀어지면 되돌아오지 않습니다. 내가 하고 싶은 일에 대한 가치를 생각하고 계속 노력하고 정진해나가면 길을 찾게 될 거예요. 내가 하는 일의 가치와 내가 이 일을 얼마나 원하고 잘하는지, 흥미를 느끼는지가 가장 중요하다고 생각합니다.

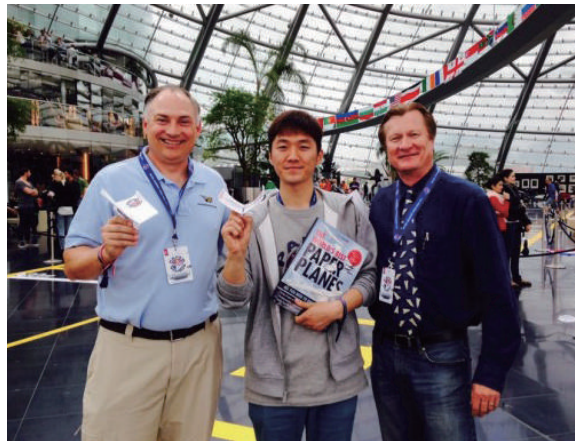


사진 출처

서강가젯(2023. 03.31). “들어는 보았나, 종이비행기 국가대표! ‘덕업일치’를 이룬 이색스포츠 마케터, 이정욱(신방 11) 동문을 만나다”
조선일보(2017.02.22). “공장 다니던 시골 흡수저 초딩→‘월수입 300 이상’ 사업체 대표 “취미로 돈까지 벌어요””

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

창직자의 역량

창직에서 가장 중요한 것은 창직자의 역량이다. 창직 과정 동안 무수히 많은 난관에 봉착하게 되는데, 이것을 극복하고 창직에 이르기 위해서는 창직자의 역량이 매우 중요하다. 창직을 실현하기 위해서는 다양한 교육활동을 통해 창직역량을 키울 필요가 있다.

- 역량(competency)은 특정한 상황이나 직무에서 준거에 따른 효과적이고 우수한 수행의 원인이 되는 개인의 내적인 특성(underlying characteristics causally related to criterion-referenced effective and/or superior performance)을 말한다. 역량은 개인의 내적인 특성으로서 다양한 상황에서 일반적으로 나타나며 비교적 장시간 지속되는 행동 및 사고방식을 의미한다(민병모 외, 1998).

창직 역량

역량	내용
창의적 문제해결 역량	문제와 관련된 기본적인 지식을 보유하고, 어떤 대상이나 사건에 대한 고정관념 없이 다양하게 생각해 보는 확산적 사고와 답이 명확하다고 가정하는 수렴적 사고를 종합하여 문제에 접근하는 것
GRIT역량	한 가지 일에 몇 년간 지속해서 집중할 수 있는 열정과 실패한 뒤에도 계속해서 도전할 수 있는 끈기
네트워크역량	타인과의 관계에서 서로를 존중하고 신뢰감을 형성하여 서로가 원하는 목표를 달성하는 것
전문성역량과 융·복합적 이해역량	한 분야에서 고도의 전문성을 가지는 동시에 창직 실현을 위해 필요한 다양한 영역의 업무를 활용하는 것
자기조절역량	자기주도적인 태도로 창직목표를 세우고, 자신의 사고, 행동 및 감정을 인식하고 창직목표를 달성하기 위해서 자신을 조절해가는 것

창직역량은 창직활동 과정에서 필요한 창직자의 내적인 특성으로 설명한다.

창의적 문제해결 역량

창의적 문제해결이란 분명하게 인식한 문제를 풀었거나 창직활동에서 마주친 상황을 잘 해결하여 관련 타인에게 객관적 평가를 받을 수 있어 가치가 만들어졌을 때를 말한다. 창의적 문제해결을 위해서는 문제와 관련된 기본적인 지식이 있어야 하고 어떤 대상이나 사건에 대해 제한을 없애고 고정관념을 넘어서 최대한 다양하게 생각해 보는 확산적 사고 능력이 필요하다. 이를 바탕으로 답이 명확하게 정해져 있다고 가정하는 수렴적 사고와 기본 지식 그리고 확산적 사고가 더해져서 문제에 접근할 때 비로소 창의적 문제해결이라고 할 수 있다. 창의적 문제해결을 도와줄 수 있는 기법은 다음과 같다.

창의적 문제해결을 도와주는 기술

집단용	개인용
브레인스토밍, 스캠퍼기법(SCAMPER)트리지(TRIZ) 등	유추(직접, 의인, 상징, 환상), 심상과 상상기법, 연상기법 등

GRIT역량

한 가지 일에 몇 년간 지속해서 집중할 수 있는 열정과 실패한 뒤에도 계속해서 도전할 수 있는 끈기를 말한다. 그릿(GRIT)은 타고난 재능보다 노력의 중요성을 강조하는 역량이다. 일반적인 역량변수인 위험감수와 애매모호함에 대한 인내와 관련된다. 창직활동에서 명확한 목표를 세우고 스스로 내적동기화를 하면서 누군가의 안내로 결정을 하는 것이 아닌 스스로 자기결정을 하고 꾸준한 노력을 하는 행동은 창직 실현의 성패에 중요한 변수이다.

또한 목표를 이루는 과정에서 자신의 감정을 조절하고 긍정적인 정서를 바탕으로 지속적으로 문제를 해결해나가는 힘이라 볼 수 있다. 창직활동을 경험하면서 이러한 그릿역량을 키울 수 있을 것이다.

네트워크역량

직업을 창조하는 작업은 혼자서 결과를 도출하는 과정이 아니라 상호작용을 통해서 사회에 의미 있는 결과를 만들어내는 과정이다. 또한 사회활동에서 네트워크역량은 업무능력만큼 중요한 변수이다. 이러한 측면에서 네트워크역량은 창직활동에서 중요하다. 창직활동에서 네트워크는 협업(collaboration)을 위한 역량과 개방적 의사소통역량으로 간단히 정리해볼 수 있다. 궁극적인 목표는 타인과의 관계에서 서로를 존중하고 신뢰감을 형성하는 것이라 말할 수 있다. 물론 상황에 따라 계약적인 관계가 맺어질 수도 있지만 이러한 상황에서도 적절한 존중과 신뢰감이 바탕이 될 때 서로가 원하는 목표를 이룰 수 있을 것이다.

해당 분야의 전문성역량과 융·복합적 이해역량

해당 분야의 전문성역량과 융·복합적 이해역량을 쉽게 이해하기 위해서 'T'자형 인재라는 개념을 활용할 수 있다. 'T'자형 인재는 융합형 인재라는 전제가 바탕이 된다. 미래 비즈니스 환경에서는 문제의 복잡성이 그 어느 때보다도 높아지기 때문에 한두 사람의 노력으로 해결이 불가능한 경우가 많다. 창직활동 역시 전문성 하나만으로 원하는 결과를 얻기에는 거의 불가능하다. 창직활동은 새로운 직무를 개발하고 기존 직무와 융합을 통해서 지속적으로 노력해야 한다는 점에서 해당 분야의 전문성역량과 융·복합적 이해역량이 중요하다는 점을 알 수 있다. 그리고 전문성이 담보되지 못한 상황에서 창직활동을 진행한다면 성공 가능성이 낮다고 볼 수 있다. 그러므로 창직활동을 하면서 어떤 한 분야에서 고도의 전문성을 가지려고 노력하면서도, 창직 실현을 위해 필요한 다양한 영역의 업무를 배우고 활용해야 한다. 그리고 전문성을 가진 분야 이외에 다른 분야와도 잘 융합되고 협력하며 통섭할 수 있는 인재가 되도록 노력해야 한다.

자기조절역량

2014년 141개국을 대상으로 한 갤럽 조사에 따르면 '성인의 3분의 2 이상이 직장에서의 업무에 몰두하지 않으며 그중에 상당수는 '딴짓'을 한다'는 것이다. 이 결과는 직장에서의 자신의 사고, 행동 및 감정 등을 조절하는 과정을 거쳐 자신이

정한 목표에 도달하기 위한 개인적 차원에서의 심리적, 행동적 통제가 부족하다는 것을 나타낸다.

창직활동은 직장에서 업무를 보는 것 이상의 스스로에게 자기조절역량을 요구한다. 처음부터 끝까지 스스로 결정하고 결과에 책임을 져야 하는 과정이기 때문에 자기조절역량이 중요하며 창직활동을 통해서 이러한 역량이 높아질 수 있다. 자기조절역량은 자기주도적인 태도로 창직목표를 세우고, 자신의 사고, 행동 및 감정을 인식하고 창직목표를 달성하기 위해서 자신을 조절해가는 고도의 역량으로 볼 수 있다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

**교수
TIP**

창직에 필요한 역량과 교육과정을 통해 습득 가능한 역량을 소개한다. 창직역량에는 기업가정신을 비롯해 직업인에게 필요한 다양한 자질과 능력이 포함되므로 창직을 통해 미래 사회를 준비하는 데 큰 도움이 된다는 점을 강조한다.

정리수납전문가 인터뷰

(주)딤인 정경자 대표

집안일로 여겨지던 정리와 수납이 직업의 영역으로 들어왔다. 2015년 정리수납 컨설턴트가 한국직업사전과 고용노동부 신직업에 선정되면서 이 분야에 대한 관심도 커지고 있다. 정리수납전문가는 어떤 일을 할까? 한국정리수납협회 회장이자 국내 최초의 정리수납 컨설팅 전문기업 (주)딤인 정경자 대표를 만나 정리수납전문가의 세계에 대해 알아보았다.

공간을 업그레이드해주는 사람

정리수납 대행을 넘어 시스템을 만든다

“정리수납에도 전문가가 있나요?” 혹자는 이렇게 물을지도 모른다. 하지만 지금은 시대가 달라졌다. 정리수납전문가는 이미 선진국에서는 일반화된 직업이다. 정경자 회장 역시 2000년에 직장생활 중 주재원으로 파견을 갔던 캐나다에서 정리수납전문가의 세계를 처음 접했다. 언젠가는 한국에도 이러한 일이 필요해질 거로 전망했던 정 회장. 2003년부터 창업의 꿈을 꾸며 사업을 준비했지만, 그때만 해도 국내에서는 비용을 지급하고 정리수납을 의뢰한다는 것에 대한 인식이 없었다. 정리수납 매뉴얼과 교육 교재를 개발하며 기회를 보던 정 회장은 2011년에 한국정리수납협회를 처음 설립하면서 본격적으로 정리수납전문가를 양성했다.

“사업을 준비하면서 전문가 양성이 시급하다는 걸 알게 되었습니다. 당시 국내에서는 정리수납전문가를 직업으로 인식하지 않았기 때문에, 주변에도 전문가들이 없었죠. 그래서 협회를 만들어서 전문가를 양성하기 시작했습니다.” 정경자 회장은 정리수납전문가를 “공간을 업그레이드해주는 사람”이라고 이야기한다. 공간에 들어차 있는 물건을 지혜롭게 재배치하지만 해도 공간의 가치는 올라간다. 정리수납은 청소와는 다른 개념으로 접근해야 한다. 바닥을 열심히 쓸고 닦는 사람이라도 정리수납은 제대로 못 할 수도 있다. 어떤 물건을 사용하려고 했을 때, 바로 찾아 쓸 수 있게 시스템을 만드는 것. 이것이 바로 정리수납전문가들이 하는 일이다.

직업으로서 정리수납전문가의 장점은 성별과 이에 상관없이 모두에게 열려 있다는 것이다. 실제로 협회를 통해 교육받은 수강생 중 최연소자는 10세 초등학생이고, 최고령자는 84세다. 자격증을 취득하고 현장에 투입되어 활동하는 이들 중에는 60대도 적지 않다. 디자인 감각이 있으면 활동하기에 더욱 유리하다. 그런 점에서 디자인을 전공한 20~30대라면 경쟁력을 가질 수 있다. 정경자 회장은 정리수납전문가가 “다른 사람이 일할 기회를 빼앗는 것이 아니라 새로운 일을 창출한다는 점에서 더욱 의미 있는 직업”이라고 말한다. 자격증이 있어야만 정리수납전문가로 활동할 수 있는 것은 아니다. 하지만 현장에서 필요한 매뉴얼을 숙지하고 정리수납 기법을 익히려면 일정 기간 훈련을 받는 것이 좋다. 자격증 취득 여부는 고객들이 정리수납전문가를 선택할 때 참고할 수 있는 중요한 기준이다. “정리수납전문가 자격증은 크게 1급과 2급으로 나뉩니다. 2급 과정을 이수하면 자신의 집을 스스로 정리할 수 있는 기초적인 훈련을 받을 수 있어요. 1급 과정은 대고객 서비스가 가능한 전문 직업인으로서 훈련을 받습니다. 한국정리수납협회에서는 강사 과정도 운영하고 있는데요, 강사가 되면 정리수납전문가를 희망하는 분들에게 정리수납 노하우를 가르치는 일을 하게 됩니다.”

물건을 세분화해 체계를 만들고 재배치하는 일이기에, 정리수납을 하는 데 필요한 인력은 예상외로 많다. 98㎡(약 30

평) 크기의 집이라면 최소 7명에서 10명 정도가 투입된다. 평수가 같아도 집 안에 있는 물건이 많으면 서비스 내용이나 비용에도 차이가 발생한다. 그래서 정리수납 컨설팅은 반드시 사전 방문 상담이 필요하다. 팀 단위로 일하기 때문에 팀워크도 필수. 사람을 상대하는 일인 만큼 서비스마인드 역시 갖추어야 한다.

기회는 더욱 많아지고 있다. 개인 고객과 계약해 일할 수도 있지만, 차별화된 고객서비스를 기획하는 기업과 연계해 대규모 계약을 수주하기도 한다. 가전업체의 냉장고 정리 서비스, 가구업체의 수납 시스템 서비스, 건설회사의 정리 수납 컨설팅 지원 등 진출 분야도 다양하다. 1인 가구와 맞벌이 가구가 늘어나는 요즘, 정리수납에 대한 수요는 계속해서 증가하고 있다. 이와 더불어 국내 정리수납전문가 숫자도 많아졌다. 현재 한국정리수납협회에 등록된 회원 수만도 5만 6천여 명에 달한다. 언젠가부터 포장이사가 대세가 된 것처럼, 머지않아 정리수납 서비스도 자연스러워질 날이 올 것이다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

창직과정과 창직원리의 이해

창직과정의 이해

새로운 직업을 만드는 과정은 창직 아이디어 도출→창직 타당성 조사→창직모델링(새롭게 만든 직업을 구조화) 과정을 거친다.

창직 조건

새롭게 개발(발굴)한 직업은 직업의 성립조건인 ①경제성, ②지속성, ③윤리성과 사회성을 만족해야 하며, 특히 기존 직업과 중복되지 않은 ④참신성, ⑤차별성, ⑥실행가능성을 확인해야 한다.

- 새로운 직업이 도출되어 시장에 정착하려면 수요자가 있어야 하며 어느 정도 소득이 있어야 하므로 이는 경제성과 시장성을 의미한다.
- 또한 창직한 직업은 기존 직업과 수행직무, 지식, 기술, 태도 등에서 차이가 있어야 하며(참신성), 유사 직업의 경쟁자와 경쟁하기 위해서는 차별성을 확보해야 한다.
- 새로 만든 직업은 각종 법률에 위배되지 않도록 해야 한다. 의료법처럼 특정 직업인만을 할 수 있는 일인지를 확인해야 한다. 예컨대 의료행위 등은 국가가 인정한 자격자만이 할 수 있다. 즉 실행가능성이 있어야 한다.

창직 원리의 이해

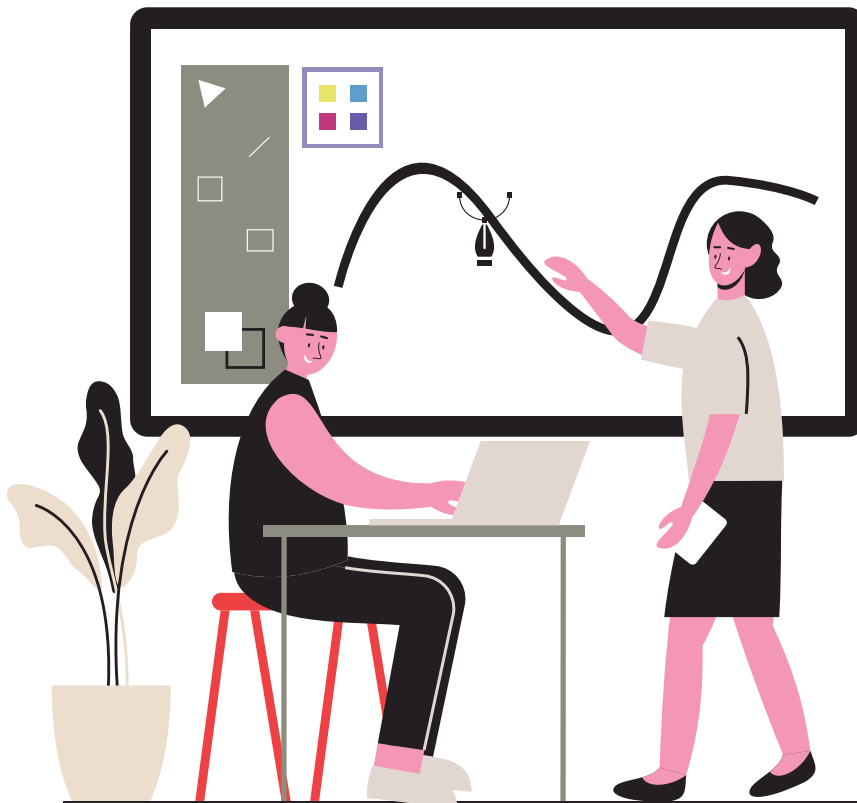
직업은 소비자의 요구변화에 부응하거나 사회의 문제해결로 나타난다. 직업은 정치, 경제, 사회, 기술의 발전 등의 요인이 서로 작용하여 만들어지고 발전한다.

- 정치는 정부의 정책이나 법, 제도 등이다. 주세법이 완화되면서 브루마스터가 등장하였고 최근에는 양조장 이외에서도 막걸리를 빚을 수 있어 막걸리소믈리에가 나타나게 되었다.
- 경제적 측면에서는 경제가 성장하고 소비자의 가처분소득의 증가 등 소비력이 증가되어야 새로운 서비스를 살 수 있다.
- 사회(문화포함)적인 측면에서는 고령화, 저출산 등의 인구학적 측면이나 소비자의 가치관이나 라이프스타일 등의 변화로 새로운 직업이 나타난다. 대표적으로 애완동물 관련 직업이며, 이 외에도 웨딩컨설턴트, 정리전문가 등이 있다.
- 기술의 발전은 3D프린팅기술 보급 등 과학 및 기술의 발전으로 직업이 나타나게 된다. 따라서 새로운 직업을 만들려면 관심 분야를 둘러싼 정치, 경제, 사회, 기술적 요인을 충분히 살펴야 한다. 창직은 정치, 경제, 사회, 기술 등의 변화에 따라 기존에 없는 아주 새로운 것을 만들 수 있지만, 이미 있는 직업을 토대로 세분화(전문화)와 융합을 통해서도 창조할 수 있다.
- 세분화(전문화) : 새로운 수요에 따라 기존 직업에서 분화 또는 전문화하여 직업이 나타나기도 한다. 애완동물시장의 확대되면서 애견의 옷만을 전문으로 만드는 ‘애견옷디자이너’가 나타났는데, 이는 패션디자이너 직업에서

분화된 것으로 볼 수 있다. 기존에 없던 아주 새로운 직업을 예측하기가 어렵기 때문에 분화가능성 있는 직업을 찾아보는 것이 현실적이다.

- 융합: 상이한 직무/직업 중에서 연계 가능성이 높고 연계를 통해 사용자에게 보다 질 높고 편리한 서비스를 제공할 수 있는 경우에 융합을 통해 새로운 직업을 창조할 수 있다. 예컨대 음악치료사는 음악+치료(사), 사이버경찰은 사이버+경찰의 융합을 통해 나타난다. 그러나 융합은 세분화(전문화)의 일종으로 볼 수 있다. 사이버경찰은 경찰의 세분화(전문화) 사례이기도 하다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고



RABBIT JUMP

더 높은 도약을 준비하는 검은 토끼의 해

세계화의 종말, 갈등과 분열, 그리고 전쟁. 수십 년간 이어져 온 평화와 공존의 시대는 막을 내리고 엄청난 위기감 속에서 사람들은 다가올 미래를 두려워한다. 자산시장 및 증시의 버블붕괴는 마치 2008년 글로벌 경제위기의 테자뵤를 보는 듯하다. 제2의 외환위기 경고도 들려온다.

매우 부정적인 전망이 압도하는 2023년을 목전에 두고 있는 지금, 소비 트렌드 전망에서 가장 중요한 것은 무엇이 반복되고 무엇이 달라질 것인가를 구별하는 작업일 것이다. 즉, ‘불황기의 소비 패턴’을 과거와 비교해보는 것이고, 또 하나는 ‘소비의 전형성’이 사라지는 시대의 흐름을 분석하는 것이다. 이른바 ‘평균 실종’이 가장 첫 번째 키워드인 이유다. 변화의 속도가 더욱 빨라지는 2023 대한민국. 소비자들은 어떤 선택을 할 것인가?

2023 10대 트렌드 키워드

평균실종(Redistribution of the Average)

평균, 기준, 통상적인 것들에 대한 개념이 무너지고 있다. 소득의 양극화는 정치, 사회 분야로 확산되고 갈등과 분열이 전 세계적인 현상이 되었다. 소비 역시 극과 극을 넘나들고 시장은 ‘승자독식’으로 굳혀지고 있다. 중간이 사라지는 시대, 평균을 뛰어넘는 당신만의 대체불가능한 전략은 무엇인가?

오피스 빅뱅(Arrival of a New Office Culture: ‘Office Big Bang’)

팬데믹 이후 일터로의 복귀를 거부하는 ‘대사직’, 최소한의 일만 하는 ‘조용한 사직’ 현상이 나타나고 있다. 출퇴근과 워라벨, 재택과 하이브리드 근무가 뒤섞이는 가운데 과거의 직장문화는 이제 역사 속으로 사라진다. 송두리째 달라지는 일터에서, 조직과 개인은 무엇을 준비해야 하는가?

체리슈머(Born Picky, Cherry-sumers)

구매는 하지 않으면서 혜택만 챙겨가는 소비자를 ‘체리피커’라고 한다면, ‘체리슈머’는 한정된 자원을 극대화하기 위해 최대한 알뜰하게 소비하는 전략적 소비자를 일컫는다. 무지출과 조각, 반반, 공동구매 전략을 구사하는 이들은 현 대판 보릿고개를 지혜롭게 넘고자 하는 진일보한 합리적 소비자들이다.

인덱스 관계(Buddies with a Purpose: ‘Index Relationships’)

관계의 ‘밀도’보다 ‘스펙트럼’이 더 중요해지고 있다. 로빈 던바가 말한 인간관계의 적정인수 150명은 이 시대에도 맞는 걸까? SNS를 통한 목적지향적 만남이 대세가 된 오늘날, 소통의 스펙트럼이 넓어지면서 관계는 여러 인덱스(색인)로 분류되고 정리된다. 이제 나의 친구는 어디까지인가?

뉴디맨드 전략(Irresistible! The 'New Demand Strategy')

아이폰을 내놓은 스티브 잡스는 말했다. “사람들은 자신이 뭘 원하는지 모른다.” 소비자가 아예 생각지도 못한 제품을 내놓았을 때 그들은 줄을 서고 지갑을 연다. 사지 않고는 배길 수 없는 대체불가능한 상품, 지금껏 써 왔지만 더 새롭고 매력적인 상품, 결제 방식이 유연한 상품 등, 다채로운 뉴디맨드 전략을 만나보자.

디깅모멘텀(Thorough Enjoyment: 'Digging Momentum')

파고, 파고, 또 파고, 끝까지 파고 들어가 행복한 '과몰입'을 즐기는 사람들, 디깅러의 세상이 오고 있다. 자신의 열정과 돈, 시간을 아낌없이 투자하는 이들은 과거 오타쿠와 달리 현실도피적이지 않으며 덕후와 팬슈머보다 더 진일보한 사람들이다. 우리 모두 다 같이, Let's dig in!

알파세대가 온다(Jumbly Alpha Generation)

2010년 이후에 태어난 진짜 신세대, 알파세대가 떠오르고 있다. 태어나서 처음 한 말이 '엄마'가 아닌 '알렉사'였다는 이들은 단순히 Z세대의 다음 세대가 아니라 완전히 새로운 종족의 시작이다. 100퍼센트 디지털 원주민이자 벌써부터 세상을 놀라게 하는 알파세대, 그들의 미래가 곧 우리의 미래다.

선제적 대응기술(Unveiling Proactive Technology)

지금 기분에 맞는 노래 뭐가 있을까? 실내가 좀 어두운데 밝으면 좋겠어. 냉장고에 남은 우유가 있던가? 살면서 마주하게 되는 이 모든 순간에, 요구하기 전에 미리 알아서 배려해주는 기술이 나오고 있다. 이른바 '선제적 대응기술'이다. 삶의 각종 편의를 넘어서, 사회적 악자를 돕고 사고를 미리 예방하는 차원에서도 매우 중요한 기술이다.

공간력(Magic of Real Spaces)

멋지다고 소문이 난 공간은 어디에 있든 늘 사람들로 붐빈다. 실제공간은 단지 온라인의 상대 개념이 아니라 우리 삶의 근본적인 토대이자 터전이다. 아무리 정교한 가상공간이라도 실재를 이길 수는 없다. 소매의 종말이 언급되는 시기지만, 매력적인 컨셉과 테마를 갖추고 '비일상성'을 제공하는 공간력은 리테일 최고의 무기가 될 것이다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

가트너가 선정한 2023년 10대 전략 기술

가트너는 20일까지 미국 플로리다 주 올랜도에서 개최되는 가트너 IT 심포지엄/엑스포에서 기업에서 주목해야 할 2023년 주요 전략 기술 트렌드를 발표했다. 올해 가트너가 선정한 전략 기술 트렌드는 향후 5년에서 10년간 상당히 급격한 변화 및 기회를 창출할 것으로 전망된다.

가트너의 특임 VP 애널리스트인 프란시스 카라모지스는 “경제가 혼란스러운 상황에서 조직의 재무 상태를 개선하기 위해 CIO와 IT 임원은 비용 절감을 넘어 새로운 형태의 효율적인 운영을 추구하면서 디지털 전환을 가속화해야 한다”며 “가트너가 선정한 2023년 전략 기술 트렌드는 최적화, 확장, 개척 등 세 가지 주요 테마를 기반으로 한다. 해당 기술들은 조직이 탄력성, 운영 또는 신뢰를 최적화하고, 수직적 솔루션 및 제품 제공을 확장하며, 새로운 형태의 참여, 신속한 대응 또는 기회를 개척하는 데 도움이 될 수 있다”고 말했다.

가트너의 또 다른 특임 VP 애널리스트인 데이비드 그룹브리지는 “그러나 2023년에 기술을 제공하는 것만으로는 충분하지 않을 것”이라며 “이러한 테마들은 환경, 사회 및 거버넌스(ESG) 기대와 규제의 영향을 받는데, 이는 지속 가능한 기술을 적용하기 위한 공동 책임으로 해석된다”고 전했다.

그는 이어 “모든 기술 투자는 환경에 미치는 영향을 고려하여 미래 세대를 염두에 둔 것이어야 한다”며 “자동적으로 지속 가능한’ 목표를 달성하려면 지속 가능한 기술이 필요하다”고 강조했다.

가트너는 기업에서 주목해야 하는 2023년 10대 전략 기술 트렌드를 선정했다.

■ 지속가능성(Sustainability)

지속가능성은 2023년의 모든 전략 기술 트렌드를 관통하는 주제다. 최근 가트너의 설문조사에서 CEO들은 환경 및 사회적 변화를 오늘날의 투자자들에게 수익과 매출 다음으로 중요한 세 번째 우선순위로 꼽았다. 이는 경영진이 지속 가능성 목표를 달성하기 위해 ESG 요구사항을 충족하도록 설계된 혁신적인 솔루션에 더 많이 투자해야 함을 의미한다. 이를 위해 조직은 새로운 지속 가능한 기술 프레임워크가 필요하다. 이 프레임워크는 IT서비스의 에너지 및 자원 효율성을 높이고, 추적성, 분석, 재생 에너지 및 AI와 같은 기술들을 통해 기업의 지속 가능성을 실현하며, 고객이 지속 가능성 목표를 달성할 수 있도록 IT 솔루션을 배치한다.

■ 메타버스

가트너는 메타버스를 가상으로 강화된 물리적 현실과 디지털 현실의 융합으로 생성된 집합적인 가상 3D 공유 공간으로 정의한다. 메타버스는 지속적이며 향상된 몰입 경험을 제공한다. 가트너는 완전한 메타버스가 디바이스로부터 독립적이며 단일 공급업체의 소유가 되지 않을 것으로 예상된다. 메타버스는 디지털 화폐와 대체불가능토큰(NFT)으로 구현되는 자체적 가상 경제를 갖출 것이다. 가트너는 2027년까지 전 세계 대기업의 40% 이상이 수익 증대를 목표로 하는 메타버스 기반 프로젝트에서 웹3, AR 클라우드 및 디지털 트윈의 조합을 사용할 것으로 예측한다.

■ 슈퍼앱

슈퍼앱은 앱, 플랫폼 및 생태계의 기능을 하나의 애플리케이션에 결합한다. 슈퍼앱은 자체적인 기능 집합체를 보유할 뿐만 아니라 써드파티에서 자체 미니 앱을 개발하고 배포할 수 있는 플랫폼을 제공한다. 가트너는 2027년까지 전 세계 인구의 50% 이상이 여러 슈퍼앱의 일일 활성 사용자가 될 것으로 예측한다.

카라모지스는 “슈퍼앱의 대부분의 예는 모바일 앱이지만, 해당 개념은 마이크로소프트 팀즈, 슬랙 같은 데스크톱 클라이언트 애플리케이션에도 적용될 수 있다”며 “핵심은 슈퍼앱이 고객 또는 직원의 사용을 위해 여러 앱을 통합하고 대체할 수 있다는 것”이라고 말했다.

■ 적응형 AI(Adaptive AI)

적응형 AI 시스템은 새로운 데이터를 기반으로 런타임 및 개발 환경 내에서 모델을 지속적으로 재교육하고 학습해 초기 개발 단계 당시 존재하지 않았거나 예측 불가능한 실제 상황의 변화에 신속하게 적응하는 것을 목표로 한다. 적응형 AI 시스템은 실시간 피드백을 사용하여 학습을 동적으로 변경하고 목표를 조정한다. 따라서 외부 환경의 급격한 변화나 기업의 목표 변경에 최적화된 대응이 필요한 업무에 적합하다.

■ 디지털 면역 시스템(Digital Immune system)

현재 디지털 제품 총괄팀의 76%가 기업의 수익 창출 또한 담당하고 있다. CIO는 리스크를 완화하고 고객 만족도를 높이는 동시에 높은 비즈니스 가치를 제공하기 위해 팀이 도입할 수 있는 새로운 관행과 접근 방식을 모색하고 있다. 디지털 면역 시스템이 이러한 로드맵을 제공한다.

디지털 면역은 운영에 대한 데이터 기반의 인사이트, 자동화된 익스트림 테스트, 자동화된 사건 해결, IT 운영 내 소프트웨어 엔지니어링 및 애플리케이션 공급망의 보안을 결합하여 시스템의 복원력과 안전성을 높인다. 가트너에 따르면, 2025년까지 디지털 면역 구축에 투자하는 기업은 시스템 다운타임을 최대 80%까지 감축할 수 있으며, 이는 곧 수익 증가로 이어질 것이다.

■ 관찰 가능성 응용(Applied Observability)

관찰 가능한 데이터는 로그, 흔적(trace), API 호출, 체류 시간, 다운로드, 파일 전송 등과 같이 이해관계자가 특정 행동을 취할 경우 나타나는 디지털화된 아티팩트를 반영한다. 관찰 가능성 응용은 관측 가능한 아티팩트를 고도로 조정하고 통합된 접근 방식을 통해 피드백을 제공함으로써 조직의 의사 결정을 가속화한다.

카라모지스는 “관찰 가능성 응용을 통해 조직은 데이터 아티팩트를 활용해 경쟁 우위를 확보할 수 있다”며, “이는 의도가 아닌 검증된 이해관계자 행동에 기반해 신속한 조치를 취하고 적절한 시점에 적절한 데이터 사용의 전략적 중요성을 높이기 때문에 강력한 기능이다. 전략적으로 계획되고 성공적으로 실행될 경우, 관찰 가능성 응용은 데이터 기반 의사 결정의 가장 강력한 원천이 될 것”이라고 설명했다.

■ AI 신뢰, 리스크 및 보안 관리

AI 리스크 관리에 대응할 수 있는 기업은 많지 않다. 미국, 영국, 독일에서 실시한 가트너의 설문조사에 따르면, 조직의 41%가 AI 관련 개인 정보 침해 또는 보안 사고를 경험한 것으로 나타났다. 하지만, 동일한 조사에서 AI 관련 리스

크, 프라이버시, 보안 문제에 적극적으로 참여한 조직은 훨씬 향상된 AI 프로젝트 결과를 달성했다. 이전과 비교하여 더 많은 AI 프로젝트가 개념 증명 단계에서 생산 단계로 이동했으며, 기능 관리에 적극적으로 나선 조직이 그렇지 않은 조직보다 보다 높은 수준의 비즈니스 가치를 달성했다.

가트너는 조직이 모델의 안정성, 신뢰성, 보안 및 데이터 보호를 보장하기 위해 새로운 역량들을 도입할 것을 강조했다. AI 신뢰, 리스크 및 보안 관리(TRISM)에 새로운 조치를 실행하기 위해서는 각기 다른 사업부 간의 협력이 필요하다.

■ 산업 클라우드 플랫폼

산업 클라우드 플랫폼은 서비스형 소프트웨어(SaaS), 서비스형 플랫폼(PaaS), 서비스형 인프라(IaaS)를 통합하여 특정 산업의 비즈니스 사용 사례를 지원하는 일련의 모듈식 기능을 제공한다. 기업은 산업 클라우드 플랫폼의 통합적 기능을 독특하고 차별화된 디지털 비즈니스 이니셔티브 구성요소로 사용함으로써 종속 현상을 방지하고 시장에 민첩성, 혁신 및 시간 절감 효과를 제공할 수 있다.

가트너는 2027년까지 기업의 50% 이상이 산업 클라우드 플랫폼을 사용하여 비즈니스 이니셔티브를 가속화할 것으로 예측한다.

■ 플랫폼 엔지니어링

플랫폼 엔지니어링은 소프트웨어를 제공하고 수명 주기를 관리하기 위해 셀프 서비스 내부 개발자 플랫폼 구축 및 운영을 의미하는 학문이다. 플랫폼 엔지니어링의 목표는 개발자 경험을 최적화하고 제품 팀의 고객 가치 전달을 가속화하는 것이다.

가트너는 소프트웨어 엔지니어링 기업의 80%가 2026년까지 플랫폼 팀을 구축할 것이며, 이 중 75%는 개발자 셀프 서비스 포털을 포함할 것으로 예측한다.

■ 무선의 가치 실현

단일 기술이 시장을 독점하는 경우는 없겠으나 기업들은 모든 환경을 수용하기 위해 사무실 내의 와이파이, 모바일 디바이스 서비스, 저전력 서비스, 심지어 무선 연결에 이르는 다양한 무선 솔루션을 사용할 것이다. 가트너는 2025년까지 기업의 60%가 다섯 개 이상의 무선 기술을 동시에 사용할 것으로 예측한다.

네트워크가 단순 연결성의 개념을 넘어 확장함에 따라, 내장 분석 기능을 사용하여 인사이트를 제공하고 저전력 시스템은 네트워크에서 직접 에너지를 확보하게 될 것이다. 다시 말해, 이는 네트워크가 직접적인 비즈니스 가치의 원천이 될 것임을 의미한다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

암환우 뷰티관리사 유지영

- 암환우 뷰티관리사는 여성 암환우를 대상으로 그들의 건강 상태, 피부 상태 등을 토대로 아름다움을 관리해주는 사람이다.

자신의 전공을 살리는 것은 좋은 방법이라고 생각합니다. 전 메이크업 전공으로써 이 직업을 발현해 나갈 때 훨씬 수월했고, 이해가 빨랐어요. 그렇지만 도출 과정에서 어려웠던 건 이 서비스를 제공받을 대상을 주변에서 흔하게 만날 수 없었기 때문에 시행착오가 컸습니다.

아무런 정보와 친분이 없던 관계에서 암환우에게 외모관리를 해주겠다며 나타난 저희를 어떤 사람들이 믿고 만나 주느냐 고민이었습니다.

그래서 암에 대한 이해가 있는 암센터와 제휴된 가발업체 등을 통해 암환우 분들에게 신뢰를 얻고, 가발을 저렴하게 제공해 드리는 방법으로 센터 또는 환우분을 소개받으며 지속적인 접촉을 시도하고, 거기에서 서비스에 대한 참여도와 가격 선정 등 필요한 정보를 도출했습니다.

처음에 저희는 시각장애인을 위한 메이크업 키트 개발사를 생각했습니다. 이 아이디어는 메이크업 아티스트를 검색해보다가 시각장애인들에게 외모 관리 방법을 가르쳐주는 메이크업 아티스트 임현수 씨를 통해 얻은 아이디어였습니다. 그러나 작년 4월에 있었던 창직 과정 연수를 통해 키트는 물건일 뿐 창직이 아니라는 것을 교육을 통해 알게 되고, 또 다른 직업을 생각해 보다가 우연히 저희 팀원의 어머니가 암 투병을 하고 계시다는 이야기를 듣게 되었습니다. 독한 항암치료로 인한 외적인 변화가 상실감이 크시다는 이야기를 듣고 메이크업 학과인 우리가 어머니를 위한 새로운 직업을 만들어보자라는 뜻을 모아 암환우 외모관리사를 창직하게 되었습니다.

그리고 정말 많은 것들이 동기부여를 주었는데요. 아무래도 저희 직업에 관련된 암환우들을 만났을 때 동기부여가 컸던 것 같습니다. 제가 어느 날 암환우에 대한 기사를 보고 기사를 쓰신 기자님께 메일로 정중히 부탁하여 서울삼성병원소속 유방암 환우회인 '비너스회' 유경희 회장님을 만나 뵈던 적이 있었습니다. 회장님께서도 "이 전에 오랫동안 암 투병을 하셨고, 그 과정으로 찾아온 외모 변화는 여자로서 정말 괴로웠지만, 혹시나 약 효과를 방해하거나 외모 관리로 인해 병이 더 악화될까 두려워서 외모 관리를 생각도 못 했다. 그러나 정말 안전하고 검증된 서비스가 있다면 분명 모두가 받으려고 할 것이다, 라는 말씀을 남겼습니다". 그때 저는 시간이 오래 걸려도 정말 안전하고 검증된 암환우를 위한 서비스를 만들어야겠다! 생각했습니다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

창직 아이디어 검증의 준거

새로운 형태의 노동이 등장하고, 기존의 직업이 해체되어 가는 미래 사회에 등장하게 될 직업은 무엇이며, 그러한 직업을 평가하는 기준이 무엇인가? 지금까지 학습했던 내용에 대해 간단하게 리뷰를 실시함으로 창직 타당성의 준거에 대해 생각해 본다.

- 사람들은 자신의 아이디어에 대해서는 장점만 보고, 한계나 단점을 놓치기 쉬운 확증편향의 오류를 범하기 쉽다. 따라서 다양한 방식의 타당성 검토를 통해 실현가능하고 시장성이 확보된 직업을 골라낼 수 있어야 한다.
- 신직업은 직업으로서의 조건인 경제성, 계속성, 윤리성, 사회성을 가지고 있어야 한다.
- 창직활동은 현재의 니즈에 근거할 수도 있지만, 아직은 존재하지 않지만 미래 사회에 요구되는 새로운 수요에 대한 예측에 근거해 이루어질 수 있다. 미래 사회에 요구되는 새로운 직업으로 현존하는 직업과는 차별화된 참신함을 지녀야 하고 동시에 실현가능해야 한다. 실현가능성이란 잠재된 수요의 여부와 직업으로서의 구현가능성(기술 및 경험의 보유 정도)에 의해 결정될 수 있다.



1) 경제성(시장성)

직업으로서 지속가능성을 갖기 위해서는 경쟁력이 있어야 하며, 따라서 잠재적 수요가 충분해야 한다. 창직이 스스로의 고용을 창출한다는 점에서 창직 초기 단계에서는 시장수요가 많을 필요가 없다. 창직에서 경제성은 시장성과도 같다. 사실 시장성을 정확히 파악하기 어렵다. 아이디어 도출 단계에서는 고령화, 다문화, 여가에 대한 선호 등 트렌드의 부합성을 토대로 그리고 시장성을 확인하는 단계에서는 실제 서비스를 제공하고 고객의 반응을 살피는 것이 필요하다. 이를 위해서 서비스 대상이 누구인지 어떤 부분이 어필할 수 있는지 꼭 확인해야 한다.

2) 참신성과 차별성

창직에 해당하기 위해서는 새롭거나 기존에 없던 직업이어야 한다. 지식, 스킬, 태도, 능력 등이 기존 직업과 달라야 한다. 한국직업사전 등 기존 직업정보서와 비교를 통해 직업 등재 여부를 확인해볼 수 있다. 단, 어느 정도 새로워야 하는지에 대한 기준은 없다. 참신성이 요구되는 이유는 창직의 특성상 기존 직업과 지나친 경쟁을 방지하기 위한 목적이다. 차별성은 유사한 직무를 수행하는 집단과 충분한 차별성과 수요층이 넓어짐에 따라서 공급이 과잉되는 등 경쟁자가 진입 시 경쟁력을 확보할 만한 ‘무기(킬링콘텐츠)’를 갖고 있어야 한다.

3) 실현가능성

새롭게 만드는 직업은 실현가능성이 있어야 한다. 현행법상 특정 자격자에게만 허용되는 직무이거나 법적, 제도적으로 제한이 따르는 직업은 가급적 삼가는 편이 좋다. 또한 관련 직업과의 법적인 문제를 피하기 위해 관련 법이나 제도를 충분히 살펴야 한다.

타다와 같은 사례의 경우 위법까지는 아니지만 택시 업계의 반발이 심해 모빌리티 산업의 새로운 직업으로서의 인정을 받지 못했다. 시장에서 고객의 니즈는 있었으나 4년간의 법적 공방이 있었고 무죄 판결을 받았으나 관련 서비스를 더 이상 진행할 수 없었다. 이처럼 창직 아이디어도 기존 시장의 장벽에 대해 확인해야 할 필요가 크다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

창직 플래닝

창직 플래닝은 전 단계에서 확정된 창직 아이템을 창직 모델로 구현하는 과정에서 점검하는 제반 요소들을 다룬다. 따라서 창직플래닝 과정은 그동안 배운 내용을 바탕으로 정리한 창직모델 기초안을 현장에 설명하고 점검하는 과정으로 전문가 인터뷰, 유관산업 현장 탐방, 그리고 소비자들을 대상으로 하는 설문조사를 주요 과제로 하고 있다.

●창직 아이디어를 구체화 것을 창직 아이템이라 한다. 따라서 창직 아이디어→창직 아이템→창직 모델로 구체화된다.

주요 활동내용으로는 창직의 시장가치 등 창직 여건을 이해한다 → 창직 시장 도입 가능성을 타진하기 위해서 시장 분석의 요소, 환경분석의 요소, 직업분석의 요소를 이해하고 파악하며 → 최종적으로 직무 프로토타입, 즉 창직한 직무를 디자인한다.

현장 탐방, 설문, 전문가 인터뷰 등 다양한 방법으로 창직아이템을 확인하는 과정을 거친다. 세 가지 방법을 모두 사용하는 것이 창직모델을 구체화하는데 도움이 되지만 시간 제약이 있다면 세 가지 중 한 가지라도 진행해 볼 수 있다. 이후에 창직 모델링, 브랜딩과 창직의 자원분석 등과 같은 단계에 대한 사항은 한국고용정보원 제공 청년을 위한 창직 프로그램의 창직 셋팅업과 러닝업 단계의 자료를 추가로 검토하여 제안할 수 있다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고



참고자료 최영순 외(2019). 청년을 위한 창직 프로그램 교육용 매뉴얼. 한국고용정보원. p.119.

내가 생각하는 창직이란

활용방법

- 창직 동영상 시청 후 내가 생각하는 창직은 어떤 것인지 정리해서 발표해 봅니다.

창직자의 역량

활용방법

- 창직 동영상 시청 후 창직을 하기 위한 창직자의 역량에는 어떤 것들이 있었을지 생각해 봅시다.

내가 좋아하는 일, 잘하는 일

활용방법

- 창작은 자신이 잘 할 수 있는 일, 좋아하는 일을 탐색하는 과정이 필요합니다. 학습자 자신에 대해 생각해 볼 수 있도록 시간을 가지고 질문에 답할 수 있도록 합니다. 그림 시트를 이용한 탐색이나 질문지를 이용한 탐색방법중 한가지만을 선택해서 제시하면 됩니다.

		내용
1	Q	심장: 살아오면서 가장 두근거렸던 경험을 간단히 작성해보세요.(5분 이내).
	A	
2	Q	머리: 살아오면서 가장 행복했던 경험을 간단히 작성해보세요.(5분 이내) 머리: 살아오면서 세웠던 목표들을 적어보세요(5분 이내).
	A	
3	Q	손: 살아오면서 가장 기억에 남는 성공 경험을 간단히 작성해보세요. 손: 살아오면서 나에게 가장 숙달된 기술을 간단히 적어보세요(5분 이내).
	A	
4	Q	눈: 자신의 장점 10가지를 작성해보세요(5분 이내). 눈: 상대방에게 자신을 자랑해 보세요(3분 이내).
	A	
5	Q	코: 자신에게 가장 소중한 것을 생각나는 대로 작성해보세요(5분 이내).
	A	
6	Q	귀: 자신이 가장 듣고 싶은 말을 적어보세요(5분 이내).
	A	

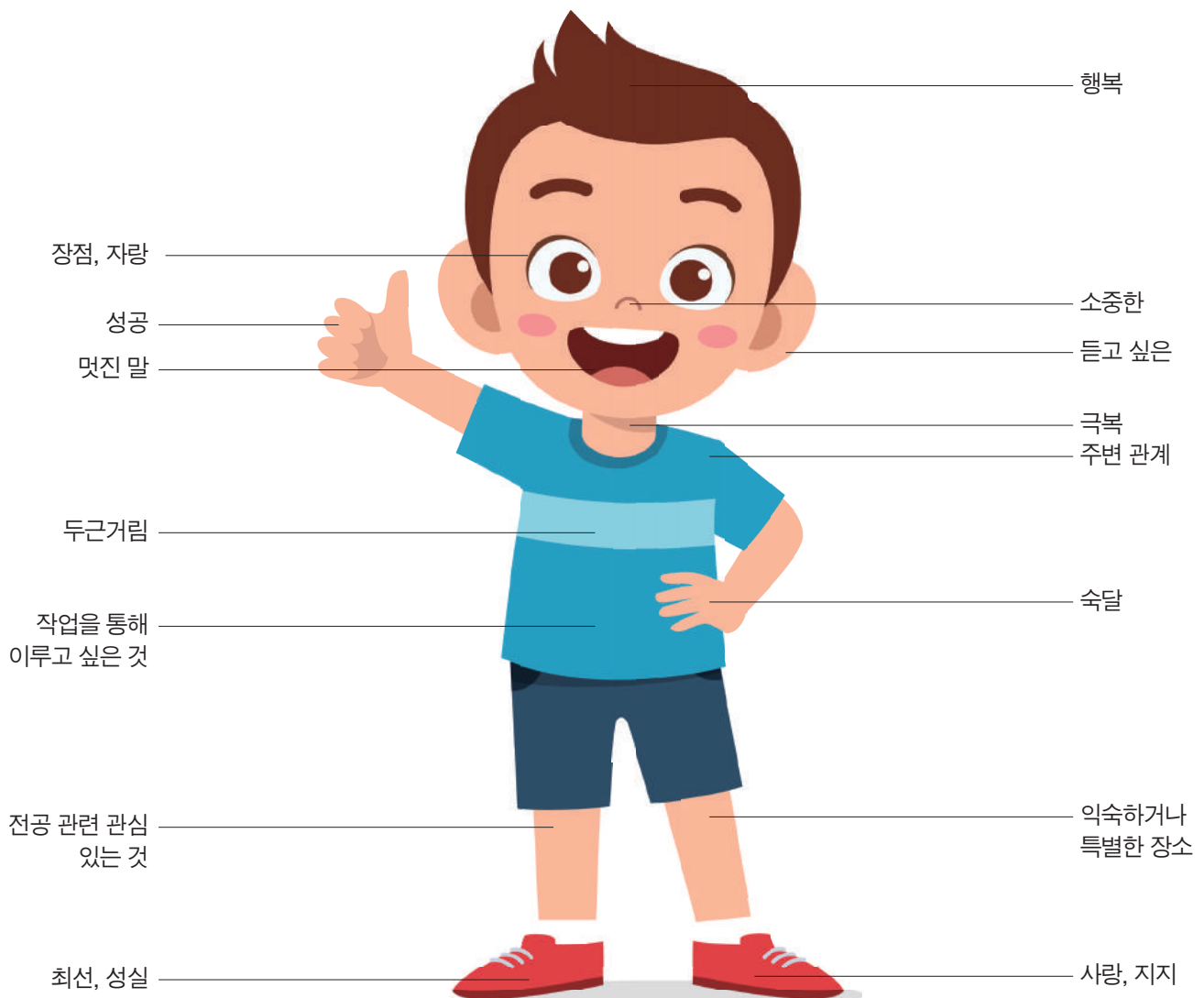
		내용
7	Q	입: 자신이 했던 말 중에 가장 기억에 남는 멋진 말을 작성해보세요(5분 이내). 입: 자신이 했던 말 중에 관심과 호기심이 느껴져서 열정적으로 말했던 기억을 떠올려보고 그 분야나 내용을 작성해보세요(5분 이내).
	A	
8	Q	어깨: 자신의 주변 관계에서 중요한 사람을 떠올려보고 어떤 관계인지 적어보세요(5분 이내).
	A	
9	Q	배: 지금까지 살아오면서 최선을 다해서 했던 일을 적어보세요(5분 이내).
	A	
10	Q	허벅지: 전공과 관련된 관심 있는 것이 있다면 적어보세요(5분 이내).
	A	
11	Q	무릎: 자신에게 가장 익숙하거나 특별한 장소가 있다면 적어보세요(5분 이내).
	A	
12	Q	발: 지금까지 살아오면서 최선을 다해서 했던 일을 적어보세요. 자신이 결정하고 최선을 다한 일에 대해서 누군가에게 사랑과 지지를 받았던 경험도 떠올려보세요(5분 이내).
	A	

내가 좋아하는 일, 잘하는 일

활용방법

- 창작은 자신이 잘할 수 있는 일, 좋아하는 일을 탐색하는 과정이 필요합니다. 학습자 자신에 대해 생각해 볼 수 있도록 시간을 가지고 질문에 답할 수 있도록 합니다. 그림 시트를 이용한 탐색이나 질문지를 이용한 탐색방법 중 한 가지만을 선택해서 제시하면 됩니다.

My Body



창직미션 선언문

활용방법

- 자신이 좋아하는 것과 잘하는 것을 통해 사회에 기여할 수 있는 일을 생각해 보도록 합니다.
관심 있는 대상에 대해 어떤 일을 할 수 있는가를 생각해 보는 것은 창직 아이디어를 구체화시키는데 도움이 됩니다.

좋아하는 것

잘하는 것

관심있는 누구

나의 창직 미션 선언문

신직업 카드

활용방법

- 창직 아이디어를 통해 만든 신직업 카드를 작성해 봅니다.
- 1. 직업에 특성이 잘 반영된 직업명을 적어 봅니다.
- 2. 한두 문장으로 간략하게 직업이 어떤 일을 하는지에 대해 적어 봅니다.

직업명	직업의 명칭을 간략히 적는다.
직업소개	어떤 일을 하는지 적는다.
직업의 필요성 (기존 직업과의 차별성)	기존 직업과 무엇이 다른지 적는다. 창직배경과 연계하여 기술한다.
직업의 필요한 능력 (지식, 기술, 태도)	지식 기술 태도

신직업 카드(작성 사례)

직업명	암환우 뷰티관리사								
직업소개	암환자들에게 상처처럼 남아있는 신체적 결함을 개인 상담을 통해 건강하게, 아름답게 체인징해주는 암환자 전문 뷰티케어서비스를 제공한다.								
직업의 필요성 (기존 직업과의 차별성)	<ul style="list-style-type: none"> • 2020년 암 발생자는 247,952명 암환자 중에 항암화학요법 치료 후에 후유증으로 탈모나 피부 손발톱 등의 외모에 변화로 사회생활 애로사항이 있음. • 기존 건강한 사람과 다른 피부나 외모관리가 필요함. 암환우의 심리적인 우울감, 사회적응에도 도움이 됨. <table> <tr> <th>기존 직업명</th><th>차별성</th></tr> <tr> <td>피부관리사</td><td>손, 화장품 피부미용기기 등을 사용하여 피부관련 관리하는 직업 이고 일반인 대상의 관리우선임</td></tr> <tr> <td>뷰티크리에이터</td><td>피부,헤어 관리 및 네일 외에도 관련 제품에 대한 지식을 통해 뷰티컨텐츠를 만들고 고객의 컨설팅을 진행함, 개개인별맞춤 진행이지만 암환우에 대한 전문성은 없음</td></tr> <tr> <td>헤어디자이너</td><td>일반인 대상 파마 커트 머리 피부 손질이나 염색 등의 일을 한다. 암환우에 대한 전문성은 없음</td></tr> </table>	기존 직업명	차별성	피부관리사	손, 화장품 피부미용기기 등을 사용하여 피부관련 관리하는 직업 이고 일반인 대상의 관리우선임	뷰티크리에이터	피부,헤어 관리 및 네일 외에도 관련 제품에 대한 지식을 통해 뷰티컨텐츠를 만들고 고객의 컨설팅을 진행함, 개개인별맞춤 진행이지만 암환우에 대한 전문성은 없음	헤어디자이너	일반인 대상 파마 커트 머리 피부 손질이나 염색 등의 일을 한다. 암환우에 대한 전문성은 없음
기존 직업명	차별성								
피부관리사	손, 화장품 피부미용기기 등을 사용하여 피부관련 관리하는 직업 이고 일반인 대상의 관리우선임								
뷰티크리에이터	피부,헤어 관리 및 네일 외에도 관련 제품에 대한 지식을 통해 뷰티컨텐츠를 만들고 고객의 컨설팅을 진행함, 개개인별맞춤 진행이지만 암환우에 대한 전문성은 없음								
헤어디자이너	일반인 대상 파마 커트 머리 피부 손질이나 염색 등의 일을 한다. 암환우에 대한 전문성은 없음								
직업의 필요한 능력 (지식, 기술, 태도)	<ul style="list-style-type: none"> • 지식 : 암의 종류와 치료방법/ 항암화학요법치료 후 후유증 / 천연 화장품에 대한 이해/ 헤어 관련 지식 /네일 관련 지식 • 기술 : 대인관계·소통 스킬/ 정보검색 스킬/ 뷰티케어실무능력 • 태도 : 공감/ 주도성/ 심미성 								

4차시

미래 진로목표 설정과 계획수립

프로그램 개요

과목명	미래 진로목표 설정과 계획수립			강의시간	총 110분(휴식 10분 포함)	
학습목표	내 전공 및 역량 파악, 신직업 및 창작활동 탐색을 통해 미래직업세계 변화에 맞는 나만의 진로목표 설정과 계획을 수립한다.					
주요내용	• 내 전공 바로알기 • 내 역량 파악하기 • 새로운 도전 준비하기 • 진로목표 설정 및 계획수립					
교육방법	• 강의, 활동					
준비물	• 강의 PPT, 읽기자료, 활동지					
구성	세부내용	강의구성		교육방법	준비물	시간
		필수	선택			
도입	• 들어가기 전에		●	강의	강의 ppt 읽기자료	5분
	• 학습목표 소개	●				
전개	• 내 전공 바로알기를 통한 진로탐색		●	강의·활동	강의 ppt 읽기자료 활동지	90분
	• 현재 직업역량 파악 및 강화방안 이해	●				
	• 신직업 및 창작활동을 통한 새로운 도전 준비	●				
	• 신직업 공모전 참여 활동		●			
	• 진로목표 설정(SAMRT 기법)	●				
	• 진로목표 설정을 위한 목표 구체화		●			
	• 진로로드맵-시기별 목표설정	●				
정리	• 강의내용 종합 및 마무리	●		강의	강의 ppt	5분
	• 프로그램 종료		●			

교육 시 유의사항

- 해당 매뉴얼은 원활한 수업 운영을 지원하기 위한 가이드라인이며, 프로그램이 운영되는 기관의 상황에 따라 유연하게 수정하여 운영할 수 있다.
- 본 수업 이외에 모듈에 포함된 다른 수업을 병행하여 진행할 경우, 학생들의 참여도 향상을 위해 프로그램 종료 후 일정 수준의 휴식시간(10분 내외)을 부여해야 한다.
- 본 매뉴얼에 제공된 읽기자료와 활동지 이외에 다양한 교수학습자료를 활용할 수 있다(예시: 워크넷 진로·직업 정보, KOCW, K-MOOC, 유튜브(예: 한국고용정보원 직업진로동영상, EBS 등)).
- 현재 직업역량을 진단하는 활동의 경우는 학생이 진로활동을 탐색하기 위한 참고자료로만 활용하는 것을 권장한다. 본 차시에서 소개한 공모전 활동의 경우, 신직업 및 미래직업을 구체적으로 기술하며 상상하는 활동으로 활용할 것을 권장한다.



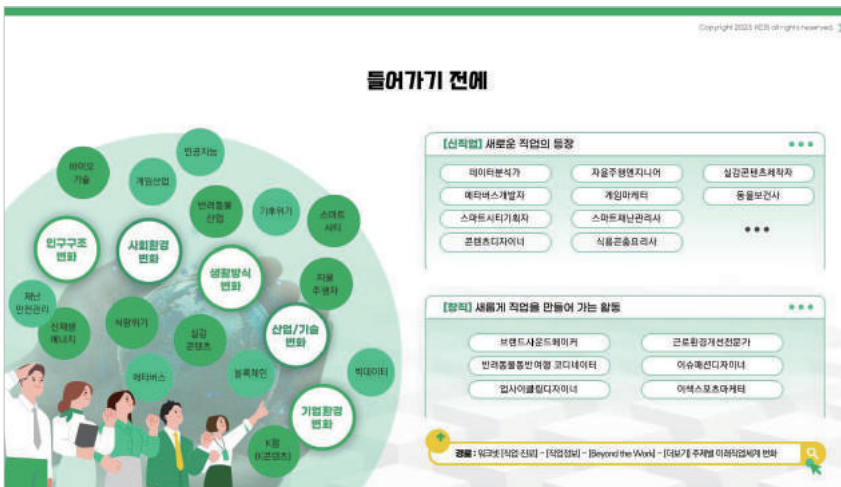
도입

- 1차시 미래 직업세계 변화, 2차시 신직업, 3차시 창직활동에 대한 학습 결과를 토대로, 진로탐색과 미래 진로목표 설정, 계획을 구체적으로 수립하는 차시임을 전달한다.
- 1~3차시 내용이 중복되지 않는 선에서 전체적인 내용을 요약해 전달하고, 실제 대학 저학년 단계에서 실천할 수 있는 진로탐색 방법과 목표설정 방법 등을 제시한다.



announcement

이번 차시에서는 1차시부터 3차시 학습내용을 간략히 정리하고, 각 개인이 실행할 수 있는 진로탐색-미래 진로목표 설정-계획수립 단계를 학습하겠습니다.



도입

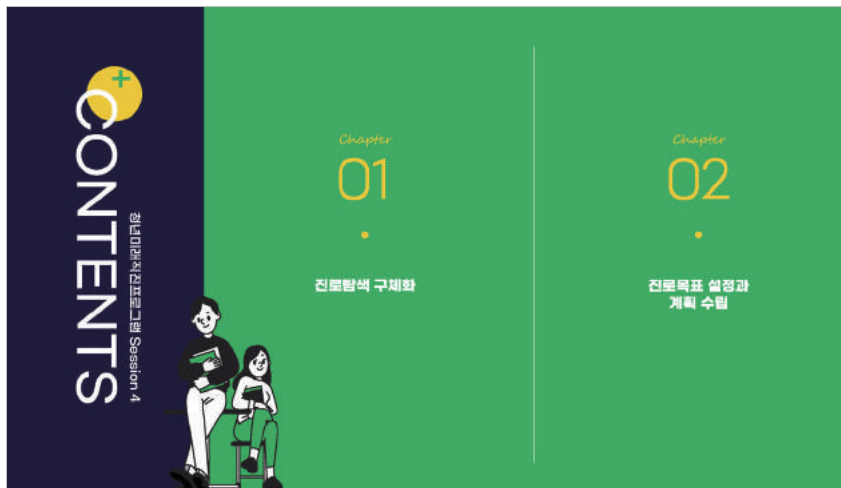
들어가기 전에

- 1차시부터 3차시까지 다뤘던 전체 내용을 한눈에 조망하면서 미래 직업세계에서 나타나는 변화를 키워드 중심으로 살펴보고, 새롭게 등장하는 신직업 및 새롭게 직업을 만들어가는 창직활동 사례를 살펴본다.



announcement

4차시에 본격적으로 들어가기 전에, 앞서 배운 미래 직업세계 변화와 신직업의 등장, 새롭게 직업을 만들어가는 창직활동의 사례를 살펴보겠습니다. 미래 직업세계는 인구구조 변화, 사회환경 변화, 생활방식 변화, 산업 및 기술변화, 기업환경 변화 등에 의해 영향을 받습니다. 이런 변화와 함께 메타버스, 자율주행차, 빅데이터, 블록체인, 스마트시티, 식량 위기, 반려동물산업 등 새로운 사회변화 키워드들을 자주 접하게 됩니다(읽기자료 4.1~4.12 참고). 이런 과정에서 새로운 직업들이 등장하고, 아예 새로운 아이템을 발굴해 직업을 만드는 창직활동도 활발하게 나타납니다. 미래에는 이러한 새로운 변화들이 더 다양하고 광범위하게 나타날 것으로 전망됩니다.



도입

학습내용

- 4차시 '미래 진로목표 설정과 계획수립'에서 다룰 주요 내용을 목차를 중심으로 전달한다.



announcement

학습목차는 1장 진로탐색 구체화 과정, 2장 진로목표 설정과 계획수립으로 구성되어 있습니다.



도입

학습목표

- 이번 4차시에서 다룰 주요 내용과 학습목표를 소개한다.



announcement

이번 차시에서는 진로탐색과 진로목표 설정 등을 위해 우선 개인의 전공을 다시 한번 살펴보고, 현재 자신의 직업역량을 파악하는 시간을 가져보겠습니다. 이후 앞서 배운 신직업, 창직활동과 관련해 새로운 도전을 준비하기 위한 시장진출 방법과 사례를 살펴보고, 마지막에 개별 진로방향에 맞게 진로목표를 세우고 실천하기 위한 계획을 수립할 예정입니다.



전개

들어가기(고민 시작)

- 대학 저학년으로서 현재의 진로 고민과 준비 방법에 대한 공감대를 형성한다.



announcement

대학에 입학하고도 진로고민은 계속됩니다. 당장 학점관리와 어학시험 준비, 자격증 취득 등 미래를 준비할 것들이 많을 겁니다. 대학을 졸업하고 나서 취업할지, 대학원에 가거나 해외로 유학을 갈지, 또는 창업에 대해 고민하는 학생들도 있을 겁니다. 또 이번 미래직진프로그램을 접하고 나서 신직업에 도전하거나 새롭게 창직에 도전해보면 어떨까 하는 호기심이 생긴 학생들도 있을 겁니다. 진로문제가 고민된다면, 앞으로 무엇을 준비하고 실천해야 할지 이번 시간을 통해 차근차근 살펴보도록 합시다.



전개

내 전공 바로 알기(학과정보 탐색)

- 진로탐색 구체화 과정 1단계로서, 내 전공을 다시 한번 탐색하는 시간을 가져본다.



announcement

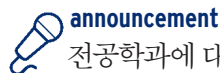
진로탐색을 구체화하는 단계로서, 우선 내가 선택한 대학의 전공에 대해 제대로 알아보는 시간을 가져봅시다. 단순히 각 학과에서 무슨 과목을 배우는지 살펴보는 것이 아니라, 향후 직업선택을 위해서는 적성 및 흥미를 비롯해 학과별 관련 자격증이나 진출직업 등을 살펴보는 것이 중요합니다. 학과정보 탐색에 도움이 되는 곳으로 워크넷의 학과검색 섹션을 소개합니다. 워크넷 학과정보에서는 130여 개 학과의 상세정보와 특정 전공의 진로가이드를 살펴볼 수 있습니다.



전개

내 전공 바로 알기(학과정보 탐색)

- 워크넷 학과정보에서 자신의 전공에 대한 정보를 검색해보고, 취득자격이나 진출직업 등을 살펴본다.



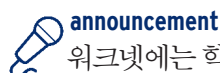
전공학과에 대한 이해와 함께 학과별 진출 가능 직업을 파악하는 것이 중요하고, 학과정보와 각 직업에 대한 정보를 함께 살펴보는 것이 중요합니다. 예를 들어, 워크넷 학과정보에서 시각디자인학과를 검색하면 해당 전공에 적합한 적성 및 흥미, 대학에 개설된 대표 학과명, 취득자격 및 진출직업 등을 한눈에 살펴볼 수 있습니다.



전개

내 전공 바로 알기(전공별 진로 탐색)

- 워크넷 학과정보 중 전공 진로가이드 영역에서 특정 학과의 더 상세한 진로탐색 방법을 살펴본다.



워크넷에는 학과정보 검색뿐 아니라 특정 전공의 상세한 진로가이드를 PDF 파일로 제공하고 있습니다. 현재 심리학, 문헌정보학, 미술학, 디자인학, 체육학, 통계학 등의 전공별 진로가이드가 제공되고 있고, 각 학과에서 배우는 교과목을 비롯해 다양한 진출직업 등이 매우 상세하게 정리되어 있습니다. 전공별 진로가이드는 한국고용정보원에서 앞으로도 지속적인 내용 업데이트를 할 예정이므로, 관심 있는 학과의 보다 상세한 정보가 궁금할 때 적극 활용하길 바랍니다.



전개

내 전공 바로 알기(자격증 취득-국가자격)

- 취업이나 전공과목 심화학습 등을 위해서는 전공에 적합한 자격증을 준비하는 것이 유용하다는 점을 안내하고 국가자격 시험정보나 접수 등을 총망라한 Q-net을 소개하고 활용방법을 알려준다.

announcement

자격증은 크게 국가자격과 민간자격으로 구분되며, 국가자격은 한국산업인력공단에서 운영하는 국가자격 포털 Q-net에서 자격정보 확인 및 원서접수부터 합격자 발표 등 자격에 대한 모든 것을 확인할 수 있습니다. 국가자격은 국가기술자격과 국가전문자격으로 구분되며, Q-net에서는 분야별 국가기술자격을 확인할 수 있어 자신의 전공과 관련된 자격정보를 확인할 수 있습니다. 국가전문자격은 소관부처별 자격정보의 시험일정이나 응시자격, 합격기준, 취득방법 등을 확인할 수 있습니다. 또한 민간자격과 외국자격에 대한 운영현황에 대해서도 알 수 있습니다.



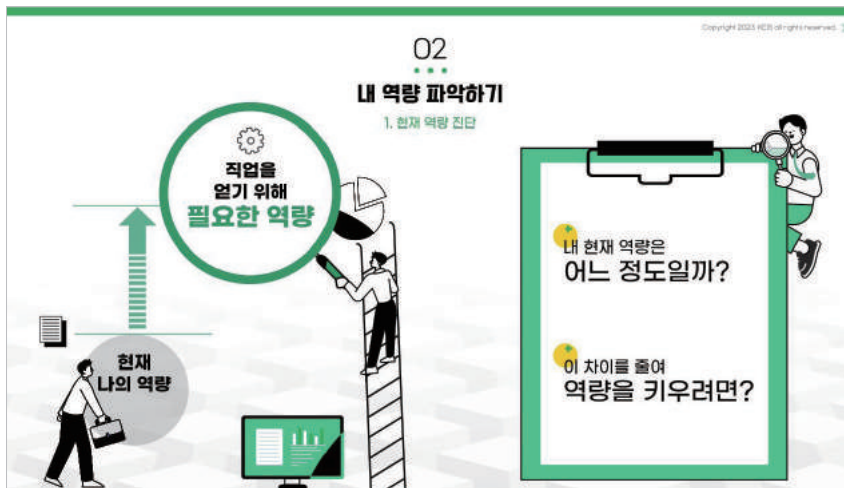
전개

내 전공 바로 알기(자격증 취득-민간자격)

- 국가자격 외에도 미래 진로설계에 도움이 되는 자격증으로 민간자격증도 많이 있다는 점에서 한국직업능력연구원에서 운영하는 민간자격 정보서비스(pqi.or.kr)를 소개한다.

announcement

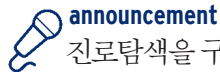
일부 전공에서는 민간자격증이 국가자격증보다 취업에 영향력이 더 큰 경우도 있습니다. 민간자격은 국가자격에 비해 빠르게 변하는 사회변화를 반영해 등장하기 때문에 종류도 다양하고 발행하는 기관도 다양합니다. 민간자격은 등록제로 운영되며, '민간자격 국가공인제도'에 따라 국가가 심사를 거쳐 공인하는 국가공인 민간자격도 포함되어 있습니다. 참고로, 민간자격 국가공인제도는 「자격기본법」 제19조에 따라 국가 외의 법인·단체 또는 개인이 운영하는 민간자격 중에서 사회적 수요에 부응하는 우수 민간자격을 국가가 공인해 주는 제도입니다.



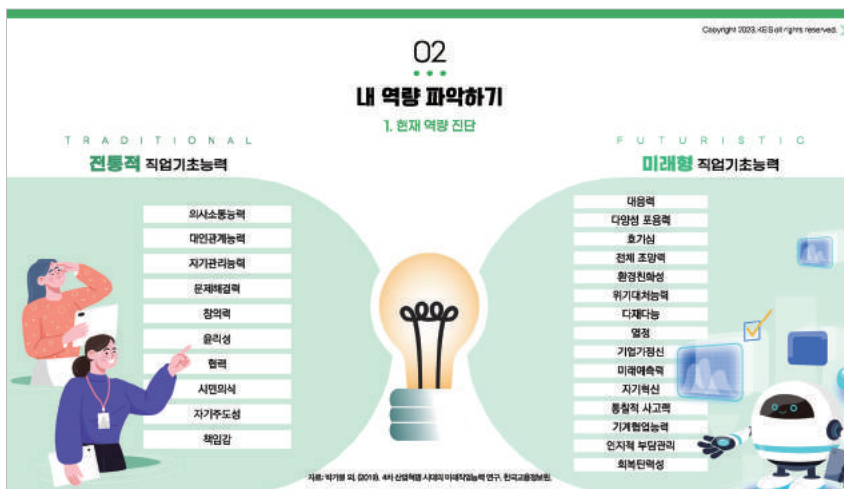
전개

내 역량 파악하기(현재 역량 진단)

- 진로탐색 구체화 과정의 2단계로서, 현재 내 역량에 대한 진단과 미래 역량의 차이를 진단하고 역량을 강화하는 방법을 살펴본다.



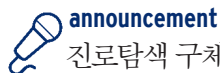
진로탐색을 구체화하는 과정에서 자신의 전공에 대한 이해를 마쳤다면 현재 나의 역량을 진단하는 시간이 필요합니다. 이번 시간에는 현재 내가 가지고 있는 역량과 미래에 직업을 얻기 위해 필요한 역량의 차이를 파악하고, 이 차이를 줄이기 위한 목적으로 역량을 강화하려면 어떤 준비를 해야 하는지 살펴보는 시간을 가져보도록 하겠습니다.



전개

내 역량 파악하기(현재 역량 진단)

- 현재 자신의 직업역량을 진단하는 시간을 가져본다. 전통적 직업기초능력과 미래형 직업기초능력으로 구분하여 현재 직업역량을 진단한다.



진로탐색 구체화 과정에서 현재 자신의 직업역량을 진단하는 시간은 매우 중요합니다. '4차 산업혁명 시대의 미래직업능력 연구(2019)'에 따르면, 전통적 직업기초능력에는 의사소통능력, 대인관계능력, 자기관리능력, 문제해결력, 창의력, 윤리성, 협력, 시민의식, 자기주도성, 책임감이 있습니다. 미래형 직업기초능력으로는 대응력, 다양성, 포용력, 호기심, 전체 조망력, 환경친화성, 위기대처능력, 다재다능, 열정, 기업가정신, 미래예측력, 자기혁신, 통찰적 사고력, 기계협업능력, 인지적 부담관리, 회복탄력성이 있습니다. 이번에는 전통적 직업기초능력과 미래형 직업기초능력의 종류와 정의를 살펴보고, 현재 역량을 진단하는 활동을 해보겠습니다 (활동지 4.1 참고).



전개

내 역량 파악하기(현재 역량 진단)

- 전통적 직업기초능력의 중요성 격차 분석 결과를 공유한다.
- 과거, 현재, 미래에 중요한 전통적 직업기초능력을 중요성 순서대로 살펴본다.
- 과거보다 현재에 더 중요한 능력, 현재보다 미래에 더 중요해질 능력을 순서대로 살펴본다.



announcement

연구결과에 따르면, 과거에는 책임감이나 대인관계능력이 가장 중요했던 반면, 현재와 미래에는 의사소통능력이 가장 중요한 것으로 나타났습니다. 과거-현재-미래의 전통적 직업기초능력 중요성 격차 분석 결과에 따르면, 과거보다 현재에는 의사소통능력, 창의력, 문제해결능력 등이 더 중요하다고 평가되었고, 현재보다 미래에는 창의력과 자기주도성, 자기관리능력, 시민의식과 윤리성도 중요해질 것으로 평가되었습니다. 의사소통능력이 과거보다 현재와 미래에 중요해지는 것과 관련해서는 조직의 의사결정과 업무수행 방식이 근본적으로 변화하고 있음을 보여줍니다. 즉, 과거에는 최고경영자나 중간 간부가 아래 한 방향으로 지시하고 직원들은 성실하고 책임감 있게 업무를 수행해 성과를 내면 됐지만, 현재와 미래에는 주요 업무 의제 발굴과 처리방식이 시시각각 변화하는 사업환경을 반영하기에 적합한 네트워크형 양방향이나 다방향 의사소통 방식이 적합하기 때문으로 설명할 수 있습니다([읽기자료 4.13] 참고).





전개

내 역량 파악하기(미래 역량 강화)

- 미래 업무수행 꼭 필요한 주요 직업기초능력을 다시 한번 확인한다.
- 미래 역량 강화를 위해 학교생활과 대외활동, 직업능력개발 측면에서 실천할 활동들을 제시한다.



announcement

앞서 미래에는 의사소통능력과 문제해결력, 자기관리역량, 창의력, 책임감 등을 갖추는 게 중요하다고 배웠습니다. 또한 미래형 직업기초능력으로서 위기대처능력과 대응력, 미래예측력, 인지적 부담관리, 기계협업능력 등이 중요하다고 배웠습니다.

종합하면, 창의적 문제해결과 위기대처, 미래예측, 의사소통, 자기관리와 책임감 등을 기본적인 역량으로 인식하고 이를 강화하는 노력을 해야 할 필요가 있습니다. 이를 위해 학교생활과 대외활동 측면에서는 팀 프로젝트에 적극적으로 참여하거나 동아리 활동, 공모전, 봉사단, 기자단, 멘토링 등의 활동을 해보면 도움이 될 수 있습니다. 또한 직업능력을 향상시키기 위한 방법으로 기업의 홍보 마케팅 등의 기업서포트 활동을 경험하거나 기업인턴십, 해외취업준비, 그 외 직업훈련 등을 적극 활용하는 것도 미래 역량을 강화하는 데 도움이 됩니다.



전개

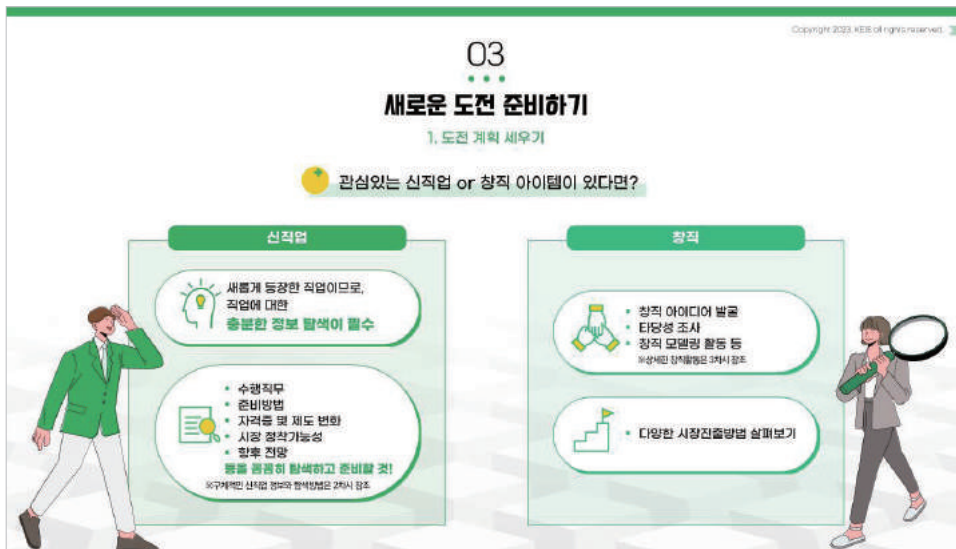
내 역량 파악하기(미래 역량 강화)

- 미래 역량 강화에 도움이 되는 정보와 관련 정보처를 안내한다.



announcement

미래 역량 강화를 위한 방법을 실천하기 위해 몇 개 도움이 될만한 홈페이지를 소개하겠습니다. 첫째, 대한민국 청년정책을 한눈에 볼 수 있는 온라인청년센터(youthcenter.go.kr)입니다. 온라인청년센터에서는 청년을 위한 일자리, 주거, 교육, 복지·문화, 참여·권리 등에 대한 주요 정책을 소개하고 청년의 고민해결을 도와주는 청년상담실을 운영합니다. 둘째, 청년 해외취업의 모든 것을 살펴볼 수 있는 월드잡플러스(worldjob.or.kr)입니다. 해외 채용공고를 비롯해 해외연수, 해외인턴, 해외봉사 등 해외에서의 다양한 일경험 기회를 확인할 수 있습니다. 셋째, 평생 직업훈련의 시작! 직업훈련 지식포털 HRD-net(hrd.go.kr)입니다. 내일배움카드 발급을 비롯해(대학 3학년부터 발급 가능), 취업, 이직, 역량개발에 필요한 훈련과정을 찾아 신청할 수 있습니다.



전개

새로운 도전 준비하기(도전 계획 세우기)

- 신직업이나 창직활동에 대한 준비 방법을 간략하게 재정리한다.



announcement

앞서 내 전공 바로 알기와 현재 역량진단을 잘 이해했나요? 그럼 이번에는 새로운 도전을 해보는 건 어떨까요? 1차시부터 3차시까지 미래 직업세계 변화와 신직업, 그리고 창직활동을 배운 것을 떠올려보고, 새로운 분야에 도전해보고 싶은 마음이 생겼나요?

만약 관심 있는 신직업이 생겼다면, 새롭게 등장한 직업이라는 점에서 직업에 대한 충분한 정보 탐색은 기본입니다. 정보를 찾아볼 때는 수행직무, 준비 방법, 자격증 및 제도 변화, 시장 정착 가능성, 향후 전망 등을 꼼꼼히 살펴보고 준비하는 게 중요합니다. 구체적인 방법은 2차시 내용을 다시 한번 살펴보세요.

창직활동에 관심이 생겼거나 창직아이템을 찾았다면, 3차시 내용을 참고해 창직아이디어를 구체화하고 타당성 조사와 창직 모델링 활동을 차근차근 실천해보세요. 또한 창직은 세상에 없는 새로운 나만의 직업을 만들어가는 과정이라는 점에서 기존의 취업 준비 방법으로는 시작하기 어렵습니다. 따라서 다양한 시장진출 방법을 살펴보는 시간도 필요합니다.



전개

새로운 도전 준비하기(도전 계획 세우기)

- 신직업 및 창직활동을 구체화하기 위한 방법으로 관련 ‘공모전’을 소개하고 활동해본다.



announcement

신직업이나 창직활동에 대한 계획을 세워보는 하나의 방법으로써, 한국고용정보원에서 주최하는 ‘신직업 미래직업 아이디어 공모전’을 소개합니다. 2023년에 제4회를 맞았으며, 크게 청소년부와 성인부로 구분하고 있어 대학생도 도전할 수 있습니다. 최우수상은 고용노동부장관상을 수상하고, 미래에 도전할 새로운 직업에 대한 아이디어를 구체화해 볼 좋은 기회가 될 수 있습니다.

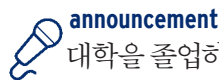
진로 관련 모임이나 동아리 활동을 활용해 5명 이내 팀으로도 도전할 수 있습니다 ([활동지 4.2] 참고).



전개

새로운 도전 준비하기(진출방법 탐색)

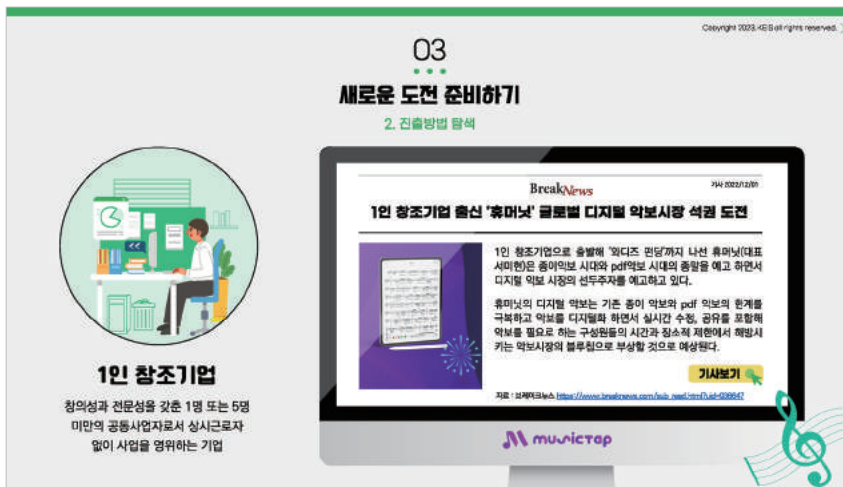
- 새로운 도전을 준비하기 위해 다양한 시장 진출방법을 살펴본다.



announcement

대학을 졸업하고 대기업에 취업하는 방법 말고도 다양한 방법으로 노동시장에 진출할 수 있습니다. 특히, 신직업이나 창직을 통한 사회 진출은 다양하면서도 낯설 수 있습니다. 예를 들어, 1인 창조기업이나 사회적 기업, 협동조합 등으로 취업을 할 수도 있고, 이런 기업 형태로 창업을 하거나 프리랜서로 활동할 수도 있습니다([읽기자료 4.15~21] 참고).

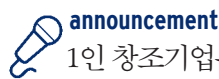
또 처음부터 해외진출을 목표로 창업을 하거나 원하는 새로운 직업을 찾아 해외취업을 경험하게 될 수도 있습니다.



전개

새로운 도전 준비하기(진출방법 탐색)

- 1인 창조기업의 의미와 새로운 분야에 도전한 사례를 살펴본다.

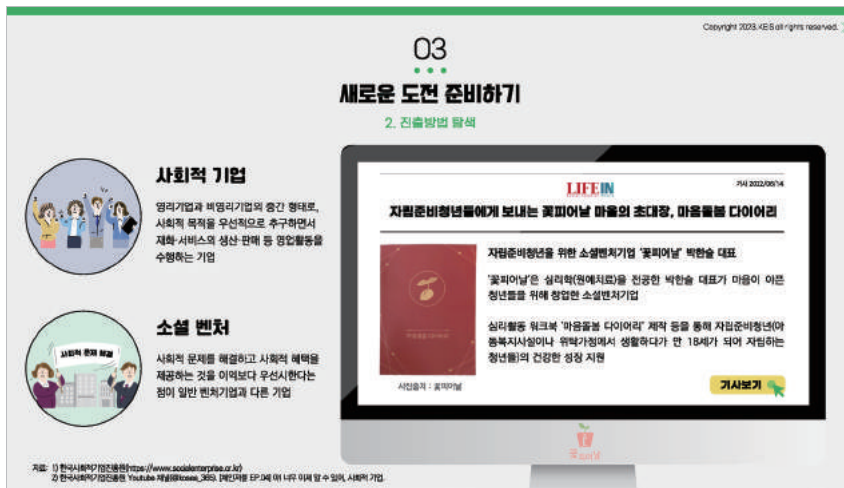


announcement

1인 창조기업은 창의성과 전문성을 갖춘 1명 또는 5명 미만의 공동사업자로서 상시근로자 없이 사업을 영위하는 기업을 말합니다. 1인이 창업하는 자영업과는 다른 의미이며, 창의성과 전문성을 요구하는 분야에서 적은 인원이 운영하는 기업 형태라고 볼 수 있습니다.

예를 들어, 글로벌 디지털 악보시장에 도전장을 내민 '휴머넷'이란 기업을 살펴볼까요?

종이악보의 불편함과 PDF 악보의 한계를 넘어 악보를 디지털화하면서 실시간 수정이나 공유 등의 기능을 포함한 악보플랫폼 서비스를 개발·운영하고 있습니다. 악보를 단지 연주를 위한 종이 아님, 디지털 세상에 살아 숨 쉬게 한 참신한 아이디어라고 할 수 있죠. 전문 뮤지션뿐만 아니라 음악에 관심 있는 사람들이라면 누구나 악보를 더 쉽고 편리하게 사용할 수 있도록 만든 사례입니다([읽기자료 4.15] 참고).



전개

새로운 도전 준비하기(진출방법 탐색)

- 사회적 기업과 소셜벤처의 의미를 살펴보고, 새로운 분야에 도전한 소셜벤처 사례를 살펴본다.



announcement

사회적 기업은 영리기업과 비영리기업의 중간 형태로, 사회적 목적을 우선적으로 추구하면서 재화와 서비스의 생산과 판매 등 영업활동을 수행하는 기업을 말합니다. 영리기업이 주주나 소유자를 위해 이윤을 추구하는 것과는 달리, 사회적 기업은 사회서비스를 제공하고 취약계층에게 일자리를 창출하는 등 사회적 목적을 조직의 주된 목적으로 추구한다는 점에서 차이가 있습니다. 소셜벤처는 사회적 문제를 해결하고 사회적 혜택을 제공하는 것을 이익보다 우선시하는 형태의 벤처기업이라고 할 수 있습니다.

예를 들어, 자립준비청년을 위한 소셜벤처 '꽃피어날'의 사례를 살펴볼까요? 여기서 자립준비청년이란 아동복지시설이나 위탁가정에서 생활하다가 만 18세가 되어 자립하는 청년들을 말하는데, 보호자의 따뜻한 보살핌 아래 자라야 했지만, 그것을 온전히 누리지 못했던 청년들은 성인이 되어서도 마음이 공허하고, 갑작스레 홀로 서야 하는 현실 앞에 살아갈 날들이 막막해집니다. 이런 청년들을 위해 '꽃피어날'에서는 자립준비청년의 마음을 다독이는 '마음돌봄 다이어리'라는 심리활동 워크북을 제작합니다(읽기자료 4.16~18 참조).



전개

새로운 도전 준비하기(진출방법 탐색)

- 협동조합의 의미와 지역의 가치를 활용해 창업하는 ‘로컬크리에이터’ 사례를 살펴본다.

announcement

협동조합은 재화 또는 용역의 구매, 생산, 판매, 제공 등을 협동으로 영위함으로써 조합원의 권익을 향상하고 지역사회에 공헌하는 사업조직을 말합니다. 대표적인 협동조합으로 많은 사람들이 농협, 수협, 축협, 새마을금고 같은 형태를 떠올릴 텐데요, FC바르셀로나 축구클럽도 협동조합이고, 선키스트나 제스프리 같은 익숙한 브랜드도 세계적으로 유명한 협동조합에 해당합니다. 협동조합은 자본주의 심화로 발생한 사회적 약자의 집단이 대자본에 대한 자기방어수단으로 설립되었기 때문에 조합원의 이익을 대변하고 지역사회활동과도 밀접한 관련이 있습니다.

최근 지역의 가치 있는 자원을 알리고 활용하는 ‘로컬크리에이터’의 활동이 활발한데, 해당 지역의 관광자원이나 농산물 등의 가치를 높이고 홍보한다는 점에서 협동조합을 만들어 활동하는 사례가 많이 나타나고 있습니다. 서핑으로 유명한 강원도 양양의 ‘양양청년협동조합’의 경우, 페서프보드로 작품을 만들거나 지역 청년의 지역 정착을 위한 프로젝트를 추진하고 있습니다([읽기자료 4.19~21] 참고).

Chapter
02

진로목표 설정과 계획 수립

전개

Chapter 2 소개

- 진로목표 설정하는 방법에 대해 배우고, 진로로드맵을 작성해보는 실습으로 2장을 진행한다.
- 해당 장표는 프로그램 운영 환경에 따라 생략하고 다음 장표로 바로 진행해도 무방하다.
- 프로그램을 강의와 실습으로 구분하여 진행한다면, 해당 장표를 기점으로 별도의 쉬는 시간(약 10분 내외)을 부여하거나, 다음 차시와 분리하는 방안을 고려할 수 있다.



announcement

지금까지는 진로탐색 방법에 대해 알아보았습니다. 이제는 진로 목표를 설정하고 실습하는 시간을 갖겠습니다.



전개

진로목표 설정

- 목표의 개념과 목표설정의 필요성에 대해 설명한다.
- 해당 장표는 프로그램 운영 환경에 따라 생략하고 다음 장표로 바로 진행해도 무방하다.



announcement

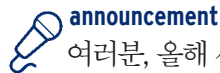
여러분, 목표는 왜 중요할까요? 목표는 우리가 행동하고자 하는 방향성을 결정하는 등대 같은 역할을 해줍니다. 또한 목표를 설정하게 되면 목표를 달성하기 위해 노력하고자 하는 힘이 생깁니다.



전개

진로목표 설정(지식채널-새해 계획, 안녕하세요)

- 목표를 이루기 위해 '계획을 어떻게 세워야 하는지'에 대한 내용의 동영상을 시청한다(5:08). 시간이 부족하다면 4:22 이후부터 약 1분간 동영상을 시청한다.
- 동영상을 시청한 후 학생들과 느낀 점을 이야기하는 시간을 갖는다.



announcement

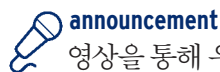
여러분, 올해 새해 목표는 잘 실천하고 계신가요? 새해 목표가 흐지부지되었다면 왜 그럴까요? 어떻게 하면 목표를 달성하기 위해 계획을 더 효과적으로 세울 수 있을지 고민해보면서 동영상을 시청해봅시다.



전개

진로목표 설정: SMART기법

- 앞선 동영상의 내용과 연결하여 목표를 구체적으로 설정해야 하는 필요성에 대해 다시 한번 강조한다.
- 목표를 구체적으로 설정하는 방법(SMART기법)에 대해 설명한다.
- [읽기자료 4.22]를 참고한다.



announcement

영상을 통해 우리가 알게 된 것은 목표를 구체적으로 세워야 실천할 수 있다는 것입니다. 이번에는 구체적으로 목표를 설정하는 방법에 대해 알아보시다.



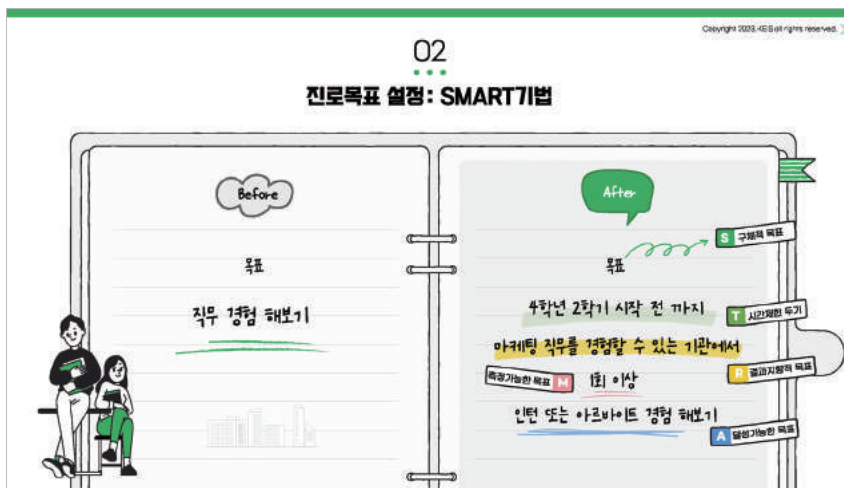
전개

진로목표 설정: SMART기법

- SMART기법의 5가지 방법에 대해 설명한다.
- [읽기자료 4.22]를 참고하여 SMART기법의 예시를 설명할 수 있다.



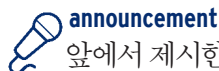
SMART기법이 무엇인지 하나씩 살펴보도록 합시다.



전개

진로목표 설정: SMART기법

- 5가지 S.M.A.R.T 기법을 어떻게 적용해서 목표를 수정하였는지 설명한다.



앞에서 제시한 '직무 경험해보기' 목표를 세웠을 때는 무슨 직무 경험을 할지, 어떻게 경험을 할지, 언제까지 할지, 얼마나 할지 등이 정해지지 않았기 때문에 결국 실천을 제대로 할 수 없게 됩니다. 그렇다면 '4학년 2학기 시작 전까지 마케팅 직무를 경험할 수 있는 기관에서 1회 이상 인턴 또는 아르바이트 경험해보기'는 어떤가요? 구체적으로 작성되어 있어서 실천계획을 세우기에 용이합니다. 아래 목표 예시에서 SMART기법이 어떻게 적용되었는지 알아보도록 합시다. '4학년 2학기 시작 전'은 T(시간제한두기) 기법을 적용한 것이고, 마케팅 관련 직업을 가지고 싶은 학생이라고 가정했을 때 '마케팅 직무를 경험할 수 있는 기관'으로 구체화한 것은 R(현실적인 목표)기법을 적용한 것입니다. '1회 이상'은 M(측정가능한 목표) 기법을 적용한 것이며, '인턴 또는 아르바이트 경험'은 A(달성 가능한 목표)를 상정한 것이다. T.R.M.A. 기법을 적용하여 목표를 구체화시킴으로써 S(구체적 목표) 기법도 적용된 것입니다.

Copyright 2023, KES all rights reserved

03 진로목표 설정: 목표 구체화

만다라트 Mandal-Art

활동지 4.23

과를 투수 오타니 쇼헤이의 만다라트

마쓰무라 야스오 플로버 경영연구소장이 고안한 사고 기법

책으로 발간된 후 여러 일본 기업에서 경영 전략이나 업무 개선 아이디어를 내는데 활용

야구 선수 오타니 쇼헤이의 만다라트 예시가 유명

- 8개 구단 드레프트 1순위를 핵심목표로 작성
- 핵심목표를 달성하기 위한 여덟 가지 세부목표로 '물만들기, 체구, 구위, 스피드 160km/h, 변화구, 운, 인간성, 망설임'을 정함
- 각 세부목표를 달성하기 위한 실천 과제들로 바깥 쪽 표를 작성

자료 1) 최규환(2022). 오타니 쇼헤이를 만든 8개 핵심목표 설정방법-진로목표 설정 가이드. 서울: 한국진로개발연구원. 2) 김도현(2017). 올베로 투수인생! -세로 활동 7종 '만다라트'를 소개합니다. SBS뉴스.

전개

진로목표 설정: 목표 구체화

- 진로목표를 구체화하기 위한 방법으로 만다라트 방법을 안내한다.
- [읽기자료 4.23]을 참고하여 만다라트에 대해 설명하고, 야구 선수 오타니 쇼헤이의 예시를 소개한다.



announcement

이번에는 목표를 구체적으로 생각해보는데 효과적인 방법인 만다라트를 소개합니다.

Copyright 2023, KES all rights reserved

03 진로목표 설정: 목표 구체화

만다라트 Mandal-Art

활동지 4.3

만다라트 작성방법

- 산직업/장직 중 선택한 진로를 "핵심목표"에 작성한다.
- 목표를 이루기 위해 달성해야 할 세부목표1~8을 작성한다.
- 세부목표를 이루기 위한 과제들을 가장자리에 표에 작성한다.

전개

진로목표 설정: 목표 구체화

- 앞서 설명한 만다라트 방법을 실제 활동을 통해 수행해본다.
- [활동지 4.3] 작성방법 및 교수 Tip을 참고하여 작성방법을 안내한다.



announcement

앞서 설명했던 만다라트를 직접 해보는 시간을 가져보겠습니다.



전개

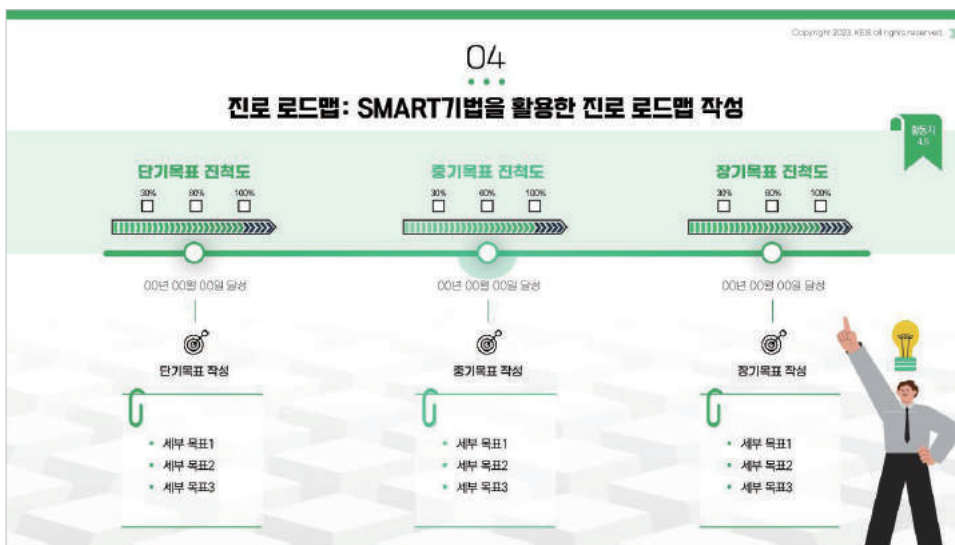
진로 로드맵

- 진로 로드맵을 작성하기 전 세부목표를 시기별로 구분하여 체계화한다.
- SMART기법을 활용하여 세부목표를 구체화한다.
- [활동지 4.4] 작성방법 및 교수 Tip을 참고하여 활동방법을 안내한다.



announcement

이번에는 앞서 작성한 만다라트를 토대로 진로 로드맵을 만들어보는 시간을 가지겠습니다. 먼저, 만다라트에서 작성했던 세부목표를 시기별로 구분하여 작성해보도록 합니다. 다음에는 앞서 배웠던 SMART기법을 다시 한번 떠올리면서 세부목표를 좀 더 구체화해봅시다.



전개

진로 로드맵

- 진로 로드맵을 작성하고 이후 단기, 중기, 장기 목표 진척도를 점검하도록 안내한다.
- [활동지 4.5] 작성방법 및 교수 Tip을 참고하여 활동방법을 안내한다.



announcement

SMART기법을 활용하여 진로 로드맵을 완성해봅시다. 이번 시간에 진로 로드맵을 완성한 후 일상생활에서 본인이 세운 진로목표를 얼마나 달성했는지 점검해봅시다.



마무리

이번 차시 주요 내용 종합

- 이번 차시에서 학습한 주요 내용을 간략하게 설명하는 시간을 가짐으로써 학생들에게 미래 직업세계를 이해하는 것이 중요하다는 점을 스스로 환기할 수 있도록 한다.



announcement

이번 시간에는 미래 진로목표 설정과 계획수립을 주제로 수업을 진행했습니다. 전공별 진출 가능 직업과 자격증 취득방법 등을 알아보고, 전통적 직업기초능력과 미래형 직업기초능력을 비롯해 신직업 및 창직 활동 도전을 위해 구체적인 시장진출 방법을 알아보았습니다. 마지막으로 진로목표를 설정하는 방법을 알아보고 진로 로드맵을 작성해보는 시간을 가졌습니다.



마무리

마무리

- 이번 차시에서 다루었던 내용과 관련하여 질의응답을 간단하게 진행한다.



announcement

이것으로 '미래 진로목표 설정과 계획수립' 수업을 마무리하도록 하겠습니다. 오늘 진행했던 수업과 관련하여 혹시 추가적인 질문이 있을까요? (질의응답 진행) 이제 질의응답 시간을 끝으로 이번 차시 강의를 마무리하도록 하겠습니다. 수고하셨습니다.

빅데이터, Big Value 시대를 열다

빅데이터란?

디지털 세상이 확장되면서 세상은 더 긴밀하고 빠른 네트워크로 연결되고 있다. 정보통신기술(ICT)의 융합으로 각종 미래기술이 다양하고 거대한 데이터들을 생산해내고 있다. 빅데이터란 단지 양이 거대한 데이터만을 이르는 것이 아니다. 정형·비정형 데이터 모두를 이르고, 숫자, 문자, 사진, 영상 등 다양한 형태로 생성된다. 우리가 숨 쉬고 있는 이 순간에도 세계 곳곳에서 쉼 없이 만들어지고 있는 빅데이터는 수집, 저장, 분석의 과정을 거쳐 또 다른 쓰임새를 만든다. 단지 '데이터'로 존재했던 것에 가치가 더해지는 것은 바로 이때부터다. 눈에 보이지 않지만 분명히 존재하는 빅데이터는 정교한 분석을 통해 의미 있는 정보로 새롭게 가공된다. 국가는 이 빅데이터를 토대로 국민을 위한 정책을 수립할 수 있고, 기업은 고객 서비스를 위한 마케팅 도구로 활용하기도 한다.

빅데이터, 어떻게 쓰여?

그저 상상 속의 빅데이터는 모호한 데이터 덩어리처럼 느껴진다. 하지만 일상을 돌아보자. 이미 인류의 생활 곳곳엔 빅데이터가 가득한 쓰임을 다하고 있다. 구글의 자동 번역시스템이 대표적이다. 구글은 수천만 권의 도서 정보와 유엔과 유럽의회, 웹사이트의 자료를 활용해 64개 언어 간 자동번역 시스템 개발에 성공했다. 구글이 보유한 광범위한 데이터가 있기에 가능한 시도였다.

더 가깝게는 우리 손의 모바일 속에서도 의미 있는 정보로 가공된 빅데이터를 만날 수 있다. 운동화 쇼핑을 위한 정보를 얻기 위해 인터넷 쇼핑몰이나 SNS를 검색해본 경험이 있다면, 어느덧 나의 온라인 흔적은 데이터로 저장·분석되어 다양한 운동화 쇼핑몰 배너를 추천하고 있을 것이다.

빅데이터전문가, 어떻게 준비할까?

이미 미래 유망직종으로 주목받고 있는 빅데이터전문가가 되려면 기본적인 교육이 필요하다. 데이터를 추출하고 저장, 분석하는 과정에서 필요로 하는 전문 지식에 더불어, 이를 활용하기 위한 인문학적 상상력이 요구된다. 빅데이터 전문가로 부를 수 있는 직업군은 크게 세 가지 분야로 나눌 수 있다. 첫 번째는 데이터 엔지니어다. 데이터를 수집, 저장, 분석하고 시각화를 통해 정보를 전달하는 일이다. 데이터 알고리즘에 대한 이해가 필요하고 설계(기획)하는 일을 담당한다. 구체적으로 Java, 파이썬 같은 코딩언어에 익숙해야 한다.

두 번째는 데이터 사이언티스트, 혹은 데이터 분석가다. 데이터 결과를 이해하고 해석해 실제 기업이나 공공기관 등에서 활용할 수 있도록 결과를 도출해내는 일이다. 최근에는 IT업계뿐 아니라 정부, 공공기관, 제조, 금융, 소매, 농업, 서비스, 의료 등 산업 전반에서 빅데이터 분석 전문인력을 필요로 하고 있다. 데이터 분석가가 창출해낸 빅데이터 정보는 데이터 사이언티스트에 의해 더 고차원의 기술로 치환된다. 인공지능, IoT, 로봇공학, 의학 등 빅데이터 분석에 기초한 과학기술의 발전이 여기에 해당한다.

빅데이터, 그 미래는?

데이터가 쌓이는 속도는 기술발전 속도를 능가할 것으로 보인다. 이제는 일상의 모든 분야에서 대량의 데이터가 쌓이고 분석되고 응용되고 있기 때문이다. 어느 빅데이터전문가는 “빅데이터전문가란 직업 분류 자체가 이제 어색해질 것”이라고 했는데, 이는 빅데이터 분석이 앞으로 더욱 많은 분야에서 방대하게 활용될 것이기 때문이다. 마케팅에서 소비자 반응을 수집해 제품이나 서비스에 반영하는 것이 일상이 된 것처럼 이제는 이런 의견 수집이 빅데이터 분석에 근거하게 되면서 빅데이터는 일반적인 분석기법이 되고 있다. 사무직에서 워드프로세서와 엑셀 등이 기본인 것처럼 빅데이터 분석이 기본적인 직무역량이 될 전망이다.

INTERVIEWXClips

당신은 빅데이터로 무엇을 하고 싶은가 빅데이터로 사람의 마음을 읽는 ‘송길영’ 바이브 컴퍼니 부사장

정형, 비정형, 무정형의 무수한 디지털 데이터의 세상에서 사람의 마음을 캐내는 일을 한다. 데이터에서 의미를 찾아내 현실에 이롭게 적용하는 빅데이터전문가 송길영을 만난다.

빅데이터 전문가가 하는 일? 저는 사람들의 생각을 끌어모아서 그 속에 들어있는 사람들의 마음을 읽는 일을 합니다. 제가 만드는 자료들에 기초가 되는 연구를 하는 분들, 저희 데이터를 원하고 인사이트를 원하셨던 분들, 이런 형태의 연구를 진행하고 있는 다양한 연구자들을 만나서 논의하고 토론하고 그 결과를 전달하는 작업들을 하고 있습니다.

빅데이터의 가치는? 데이터를 보고 있는 행위가 우리 사회의 어떤 문제를 풀고 있는 건지, 저희는 사람의 생각을 이해하고 이를 기반으로 대중의 욕망의 합의점을 바라보고 이것이 흐르는 방향을 관찰하고 이를 기반으로 준비하도록 도와드리고 있어요. 사회 트렌드, 라이프스타일의 변화 같은 것을 보는 거죠. 그런 작업들은 이제 상품과 서비스를 만드는 내용들, 더 나아가서 우리의 삶을 바꾸는데 소중한게 쓰이죠.

빅데이터전문가에게 중요한 역량? 정보가 폭증하고 정보 접근형태의 서비스가 많아지면서 이제 데이터를 이해하는 작업들은 삶에서 굉장히 중요한 이슈로 떠오르게 될 거예요. 그럼 이제 남은 건, 지금의 데이터를 가공하는 사람들이 어떤 형태의 위상을 가져야 하는 것인가인데, 저는 더 깊은 사고를 해야 한다고 생각해요.



[동영상 보기] 송길영 부사장 인터뷰

알쓸 신잡

알고보면 쓸데 있는 JOB 이야기

빅데이터 대표 직무 3가지

- 데이터엔지니어
- 데이터분석가
- 데이터과학자

응용된 빅데이터 직종

- 데이터마케팅전문가
- 데이터시각화디자이너
- 공간빅데이터전문가



해당 읽기 자료와 관련된 추가적인 내용은
하단의 참고 자료 URL 및 QR코드 참고

참고자료 한국고용정보원(2021. 08). Beyond the Work 빅데이터.

https://www.work.go.kr/constJobCarpa/srch/jobInfoWebzine/jobInfoWebzineMain.do?cntsSecd=&ismh=&wbznSeq=&_csrf=b-2fb9ce6-c4f2-4efb-a23a-2f2dc25f5f5e&befJobInfoWebzine=202108%2C1&isuYear=

메타버스, 초연결사회로 나아가다

메타버스라는 신대륙의 등장

1세대 소셜네트워크서비스(SNS) ‘싸이월드’는 이번 세기 초, 이제 막 디지털 세상에 입성한 젊은이들에게 높은 인기를 누렸다. 하지만 기술의 진보는 모바일 시대를 앞당겼고 싸이월드의 자리는 트위터, 페이스북, 인스타그램 등 모바일 기반의 새로운 SNS로 대체되었다. 그렇게 10여 년, 세상은 또 한 번의 진화의 변곡점에 서 있다.

우리가 맞닥뜨리게 될 새로운 세상의 이름은 ‘메타버스(Metaverse)’다. 3차원 가상세계를 이르는 메타버스는 ‘초월, 가상’을 뜻하는 그리스어 ‘메타와 우주, 세계’를 의미하는 ‘유니버스’의 합성어다. 현실의 지구가 아닌, 가상 디지털 공간에서 자신의 분신인 ‘아바타’를 활용해 타인과 소통하고 즐긴다. 팬데믹의 비대면 추세 속에서 메타버스는 대안의 공간이자 새로운 소통, 놀이, 체험의 우주로 성장 중이다.

성큼성큼 가상 우주에 올라타는 인류

가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR) 기술을 바탕으로 하는 메타버스는 5G 상용화에 따른 정보통신 기술의 발달에 힘입어 가상의 우주에서 실제 현실과 같은 사회 문화 활동을 할 수 있다. 아바타를 꾸미고 게임을 즐기는 단순한 형태부터 가상의 부동산 거래, K팝 스타의 콘서트, 팬사인회 등 콘텐츠의 규모를 확장하고 있다.

현재 가장 인기 있는 메타버스 플랫폼은 미국의 로블록스(Roblox)다. 미국 16세 미만 청소년의 55%가 가입해 게임을 만들거나 즐기며 부차적 경제활동 역시 활발히 일어나고 있다. 로블록스는 2021년 3월 뉴욕 증시에 상장된 후 시가총액 약 470억 달러(약 55조 원)를 넘나들고 있다.

국내 메타버스 플랫폼으로는 네이버 자회사 ‘네이버Z’가 운영하는 ‘제페토’가 있다. 로블록스보다 친근한 디자인의 아바타 캐릭터를 만들어 개성을 표현할 수 있다. 로블록스와 마찬가지로 제페토에서도 패션 아이템을 만들어 판매하는 형식으로 경제활동이 가능하다. 2021년 기준, 제페토 가입자 수는 약 2억 명을 돌파했다. 이중 약 90%가 해외 이용자다. 가입자의 연령대는 80%는 10대가 차지하고 있다.

아바타, 가상 인간의 등장

메타버스라는 가상공간의 가장 큰 특징은 ‘아바타’로 표현되는 또 다른 나다. 게임의 주체, 콘텐츠 제작의 주체로 가상세계의 나를 대신하는 아바타는 메타버스 기업에 의해 새로운 인류로 등장하기도 했다. 최근 금융기업의 광고모델로 등장한 가상인간 ‘로지’가 대표적이다. 광고 공개 후 유튜브 조회 수 천만 뷰를 돌파한 파워 인플루언서로 등장한 로지는 싸이더스 스튜디오 X에서 개발했다.

로지 외에도 LG전자가 선보인 ‘래아’, 디오비스튜디오가 제작한 ‘루이’, 온마인드의 ‘수아’ 등은 SNS를 중심으로 성장하고 있는 가상 인간들이다. 정교한 컴퓨터그래픽의 힘으로 디자인 컴퓨팅 기술을 선보이는 가상 인간들은 개성 넘치는 외모와 활발한 활동으로 마케팅 시장을 장악하고 있다.

세상의 확장, 메타버스가 연 미래

메타버스의 도래는 IT 기술의 발전, 5G 통신망의 확대, 반도체 성능의 강화 등으로 인해 필연한 미래가 되고 있다. 이 흐름에 박차를 가한 건 아이러니하게도 팬데믹 위기다. 재택근무와 비대면이 일상이 되면서 초월과 가상이라는 개념은 공간의 확장을 갈망하는 인류의 또 다른 선택이 되고 있다. 새로운 기술로 IT 기술을 선도하는 기업들은 빠르게 이 흐름에 올라타고 있다. 모바일 기반의 SNS 기업 페이스북은 VR 메타버스 플랫폼 호라이즌(horizon)을 서비스하며 5년 내에 회사 자체를 메타버스 플랫폼 기업으로 전화하겠다고 밝혔다. 메타버스란 그저 가상현실만을 의미하진 않는다. 물리적 현실과 가상현실의 연결, 현실과 연결된 또 다른 공간으로의 확장, 그 공간 안에 AR, VR, 게임, 상거래, 소셜 네트워킹이 복잡하게 포함되어 있다. 그리고 그 중심에 '내가 있다. 나라는 존재감을 느낄 수 있는 저 너머의 세계. 기묘한 헛소리처럼 들리는 메타버스 세상이 이미 열리고 있다.

INTERVIEWXClips

메타버스, 기술이 아니라 콘텐츠다 '싸이더스 스튜디오X' 대표 백승엽

싸이더스 스튜디오X는 국내 최초의 버추얼 인플루언서 '로지'를 탄생시킨 회사다. 메타버스와 현실, 인간과 아바타의 경계에서 가장 힙한 브랜드를 만들고 마케팅한다. 백승엽 대표의 인터뷰를 통해 메타버스와 가상 인간과 관련된 신직업의 등장을 살펴보자.

버추얼 인플루언서 로지 어디든 갈 수 있고 언제든지 자유로울 수 있는 가상 인간. 인간이 할 수 있는 모든 것을 가장 인간적인 형태로 해내는 존재. 가상과 현실, 생각의 경계를 허물겠다는 목표. 버추얼 인플루언서 로지에 대한 설명이고, 로지를 탄생시킨 싸이더스 스튜디오X의 비전이다. 금융그룹 광고에 등장해 소비자의 마음을 사로잡은 버추얼 인플루언서 로지는 메타버스 시대의 도래를 가장 시각적으로 이해시킨다. 여간한 아이돌보다 더한 인기로 광고와 협찬을 휩쓸고 가상 인간과 인간의 공존이 머지않았음을 증명한다.



[동영상 보기] 백승엽 대표 인터뷰

알쓸 신잡

알고보면 쓸데 있는 JOB 이야기

메타버스 관련 새로운 직업

- 메타버스 개발 기획자
- 메타버스 플랫폼(서비스) 개발자
- 메타버스 콘텐츠 크리에이터
- 아바타 디자이너
- 아바타 패션디자이너
- 메타버스 게임개발자
- 메타버스 건축가
- 메타버스 여행가이드
- 메타휴먼의사
- 스마트계약 변호사
- 데이터 사냥꾼
- 디지털 자산관리자
- 게임아이템 추격자
- 메타버스 이벤트디렉터 등



해당 읽기 자료와 관련된 추가적인 내용은
하단의 참고 자료 URL 및 QR코드 참고

참고자료 한국고용정보원(2021.10). Beyond the Work 메타버스.

https://www.work.go.kr/constJobCarpa/srch/jobInfoWebzine/jobInfoWebzineMain.do?cntsSecd=&ismh=&wbznSeq=&_csrf=b-2fb9ce6-c4f2-4efb-a23a-2f2dc25f5f5e&befJobInfoWebzine=202110%2C2&isuYear=

탄소중립, 지구의 미래를 살리는 길

#1. 그리스의 산불

2021년, 그리스는 악몽 같은 여름을 보냈다. 기록적인 고온과 이로 인해 촉발된 산불이 약 5만 6천ha를 불태웠다. 섭씨 50도에 육박하는 기록적인 열파 더위에 습도는 10%에 불과했다. 섭씨 47도의 고온은 일주일 넘게 지속됐고 지상 온도는 섭씨 55도까지 치솟았다.

#2. 시베리아의 산불

같은 시기, 북아메리카를 뒤덮은 폭염은 섭씨 50도를 넘나들고 서유럽을 삼킨 1천 년만의 대홍수는 도시를 물바다로 만들었다. 시베리아에선 18만 1천 평방미터가 불탔다. 시베리아 산불로 불타버린 땅은 미국과 캐나다, 터키, 그리스, 이탈리아의 산불 면적을 모두 합친 것보다 넓다. 동토층이 녹으며 매립된 탄소가 배출되는 시베리아의 산불은 심각한 위기를 경고한다.

지금 지구에서 벌어지고 있는 기후변화

지구가 몸살을 앓고 있다. 지독한 폭염과 물난리, 온난화와 해수면 상승으로 위기 경보를 쏟아내고 있다. 과학자들은 그 원인을 온실가스 배출(이산화탄소와 메탄)에서 찾는다. 인류가 화석연료를 사용한 이래 지구의 온도는 1°C 상승했다.

과학자들의 경고에 따르면 지구의 온도가 6°C 상승하면 인류의 미래는 멸종이다. 당장 눈앞의 재앙으로 닥친 기후 위기는 전 지구적 행동을 요구한다. 탄소배출을 줄여 지구의 온도를 낮추는 일, 그리하여 인류가 더 오래 지구에서 살 수 있도록 현재를 바꾸는 일은 피할 수 없는 과제가 되었다.

2015년 유엔 기후변화협약 당사국총회(COP21) 본회의에서는 195개 당사국이 기후변화협정을 체결했다. 파리기후변화협정으로 불리는 이것은 급변하는 기후 상황에 대응하기 위해 온실가스 감축 목표를 각 국가가 자발적으로 결정하고, 절대량 감축을 약속했다. 목표는 지구 평균기온 상승을 산업화 이전 대비 2°C보다 낮은 수준으로 유지하고 1.5°C 이하로 제한하기 위한 노력을 추구하는 것이다.

탄소감축을 위한 노력

기후 위기의 대응방법은 탄소배출을 줄이는 길뿐이다. 지구 평균온도 상승 폭을 1.5°C 이내로 유지하려면 인류는 200기가~900기가톤 CO₂e 만큼의 한도 내에서 탄소를 배출할 수 있다. 이는 인류에게 주어진 탄소 잔여 배출량이다. 2020년 전 세계는 34기가톤 CO₂e의 탄소를 배출했다. 짧으면 9년 후, 지구의 평균온도는 1.5°C 상승할 수 있는 양이다. 위기를 절감한 국제사회는 국경을 넘어선 탄소 배출 규제 방안을 제시하고 있다. 유럽연합(EU) 집행위원회는 탄소국경조정제도(CBAM) 도입 등 탄소배출 감축을 위한 법안 패키지 '피트 포 55'를 발표했다. 탄소세로 불리는 탄소국경조정제도는 유럽으로 수입되는 제품 중 탄소 배출을 많이 한 제품에 추가로 세금을 물리는 제도다. 철강·석유·화학·자동차 등 탄소고배출 업종 중심의 산업구조를 가진 우리나라로서는 추가관세, 탄소세를 피해갈 수 없는 구조

다. 우리나라는 2050년 탄소중립 목표를 선언했다. 주요 온실가스 배출원인 화석연료발전에서 벗어나는 것을 1차 목표로 설정했다. 현재 운영 중인 석탄발전소는 조기에 폐쇄하고, 2050년까지 재생에너지 비율을 재생에너지 비율을 56~78% 수준으로 높이겠다는 목표를 설정했다. 국회는 2021년 8월 31일 본회의를 통해 온실가스 감축 목표를 규정한 탄소중립·녹색성장 기본법 제정안을 의결했다. '기후위기대응법'으로 불리는 이 법안은 2030년까지 중장기 국가 온실가스 감축목표(2030NDC)를 2018년 대비 35% 이상으로 결정했다.

탄소중립, 재생에너지의 미래

탄소중립은 이제 전 지구적 목표가 되었다. 탄소중립이란 지구 시스템이 흡수할 수 있는 양 이상의 온실가스를 더 이상 배출하지 않는 것이다. 인류의 발전은 전기 수요의 증가를 가져왔고, 전기 수요가 늘어난다는 것은 화석연료 생산 역시 증가한다는 결과를 도출했다. 탄소중립을 위해선 비탄소전력의 비중이 높아져야 하지만 신재생에너지는 결코 싸지 않다. 계절과 날씨 등의 자연 변동성, 새로운 송전설비 구축, 배터리 기술 발전은 막대한 투자가 필요한 일들이다. 하지만 탄소중립 없는 인류의 미래는 재난이 될 것이고, 재앙은 가난한 이들, 가난한 나라에 더욱 가혹할 것이다.

INTERVIEWXClips

기후위기가 산업·일자리의 판도를 바꾼다 서울대학교 환경대학원 홍종호 교수

기후 위기는 인류의 생산과 소비활동이 촉발한 혹독한 대가이며, 그 위기로부터 벗어나기 위한 노력은 먹고사는 문제와 동떨어져 있지 않다. 경제학자의 눈으로 짚어보는 기후 위기, 해결을 위한 실천노력, 다음 세대를 위한 조언을 듣는다.

기후 위기와 일자리 변화 일자리 문제는 지금 전 세계적으로 모든 정부가 국가 경제 정책의 최우선 순위에 두고 있는 이슈입니다. 일자리를 만드는 게 무척 중요한 일인데 기후 분야에서도 일자리는 앞으로 크게 변화할 것입니다. 녹색 일자리, 녹색산업은 커지고 많아질 반면에 회색산업, 회색 일자리는 갈수록 줄어들 거예요. 석탄발전이 대표적 회색산업입니다. 재생에너지 분야나 에너지와 IT가 연결된 스마트그리드, 스마트 도시, 이런 분야는 지속적으로 새로운 부가가치가 창출되고 일자리가 만들어지는 분야가 될 거예요. 그 변화의 속도는 제가 보기에 굉장히 빠릅니다.



[동영상 보기] 홍종호 교수 인터뷰

알쓸
신잡

알고보면 쓸데 있는 JOB 이야기

새 일자리가 생길 주요 분야

풍력 프로젝트, 태양광 프로젝트,
디지털기반 계통연계, 스마트시티,
바이오경제, 그린모빌리티

기후와 경제를 동시에 고민하는

새로운 일자리

탄소배출권 거래중개인,
에코제품디자이너, 환경교육강사,
오염부지 정화연구원,
도시농업활동가, 무탄소 여행가이드,
공정 무역가



해당 읽기 자료와 관련된 추가적인 내용은
하단의 참고 자료 URL 및 QR코드 참고

참고자료 한국고용정보원(2021, 12). Beyond the Work 기후위기.

https://www.work.go.kr/constJobCarpa/srch/jobInfoWebzine/jobInfoWebzineMain.do?cntsSecd=&ismh=&wbznSeq=&_csrf=b-2fb9ce6-c4f2-4efb-a23a-2f2dc25f5f5e&befJobInfoWebzine=202112%2C3&isuYear=

바이오산업, 건강과 생명 연장의 꿈

코로나-19 팬데믹이 불러온 인류의 위기

2019년 말, 중국에서 처음 발견된 바이러스가 한 달도 채 안 돼 전 세계로 퍼져나갔다. 코로나바이러스감염증-19(COVID-19). 치료약은 물론 감염을 진단할 시약이나 백신 등 인류는 그 무엇도 준비하지 못한 상황이었다. 우리나라에서는 34만 명 이상이 확진되었고, 2,700명 이상이 코로나19로 사망하였다(2021년 10월 기준, 질병관리청). 그 사이 인류는 진단키트, 백신, 치료약 개발에 집중했다. 이후 전 세계로 백신 보급과 접종이 이뤄지며 감염증으로 인한 치사율은 낮아지기 시작했다. 코로나19 팬데믹은 바이오산업의 현재를 가장 선명히 비추는 거울이다. 인류가 이룩한 바이오테크놀로지 기술을 증명하고, 바이오산업의 필요와 전망을 보여준다. 우리나라뿐 아니라 바이오테크놀로지 선진국들은 바이오산업이야말로 21세기 최후의 산업, 이번 세기 주력산업이라고 기대한다.

바이오산업이란?

바이오산업이란 바이오테크놀로지(생명과학기술, Biotechnology, BT)를 기반으로 생물의 기능과 정보를 활용해 다양한 부가가치를 생산하는 산업이다. 주요한 기반 기술은 유전자, 단백질, 세포 등의 바이오테크놀로지이고, 융합되는 신기술의 범위는 의약, 화학, 전자, 에너지, 농업, 식품 등 다양하다. 따라서 바이오산업이란 개념적 정의만으로는 이 미래산업을 온전히 이해하기 어렵다. 우리나라는 산업통상자원부 주도로 '생명공학기술을 연구개발, 제조, 생산, 서비스 단계에 이용하는 기업'으로 바이오산업의 카테고리를 규정하고 있지만 미국과 유럽, OECD 등은 명확한 범위를 정하지 않고 응용 분야별, 기술 적용 분야별로 구분하기도 한다. 하지만 공통점은 있다. 바이오테크놀로지 기술이 전제되고, 그에 따른 기술·산업간 융합이 발생한다는 점이다.

고위험 고수익의 융합산업

바이오산업은 우리 조상들이 풍족한 양식을 얻기 위해 새 품종의 벼를 개량했던 먼 옛날부터 있어왔고, 인류가 존속하는 한 미래를 보장할 수 있는 주요한 산업이다. 기초 기술에 대한 의존도가 높아 전문인력이 필요한 기술집약적 지식기반 사업이기도 하다. 그래서 무엇보다 연구개발(R&D)에 대한 투자와 역량이 산업의 성패를 가르기도 한다. 집적된 기술, 전문인력에 대한 장기적 투자가 반드시 성공하는 것도 아니어서 실제로 시장에서 바이오산업은 '고위험 고수익(High-risk, High-return)산업'으로 꼽히기도 한다. 투자 금액의 규모가 크고 회수 기간이 긴 장기투자가 이뤄져야 하기 때문이다. 그럼에도 불구하고 바이오산업이 미래산업일 수 있는 이유는 분명하다. 기술을 기반으로 융합할 수 있기 때문이다. 바이오테크놀로지를 토대로 IT, 에너지, 빅데이터, 기계공학, 로봇 등 이웃 산업들과 만나 가치를 키운다.

건강과 수명연장의 꿈

젊음, 건강, 수명연장은 인간의 오래된 욕망이다. 평균수명은 늘어나지만, 건강수명은 줄어드는 아이러니한 현대사회에서 인간은 자연의 질서를 거스르는 도전을 계속해왔다. 탄생, 성장, 노화, 죽음에 이르는 인간의 삶 곳곳에서 생명의 신비를 파헤치고 의학·약학뿐 아니라 식품·화장품·농업·축산업·전자 등 인류와 밀착한 산업들에서 시너지를 발휘한

다. 일례로 화장품과 바이오테크놀로지를 연결해보자.

기술의 발전으로 동식물의 유효성분을 대량 추출할 수 있게 된 현대사회에서, 화장품은 주요성분에 바이오테크놀로지를 결합시켰다. 적극적으로 바이오테크놀로지를 끌어안은 화장품 산업은 기능성화장품이라는 새로운 시장을 열며 환영받고 있다. 바이오테크놀로지와 전자가 융합한 바이오엔지니어링은 대학의 학과로 존재할 정도로 유망한 산업이다. 특히, 바이오 메디칼 엔지니어링(BME, 의공학)은 유망한 전공 분야로 꼽힌다. 진단·관찰·치료 등에 쓰이는 다양한 의료기기를 개발해 인간의 수명연장에 대한 꿈을 실현하고 있다. 4차 산업혁명의 유망산업군이자 국가가 지원하는 미래 신사업 중 하나로 꼽히는 바이오산업은 인류의 건강과 삶의 질 향상이라는 커다란 목표를 향해 전진하고 있다.

INTERVIEWXClips

데이터분석으로 생명을 살리다 생명정보학자 김상우 교수

바이오산업의 핵심은 융합이다. 다른 기초과학, 또는 신기술과 결합해 새로운 시장과 가치를 창출한다. 생명과학과 데이터를 융합해 사람을 살리는 생명정보학자 김상우 교수를 만난다.

생명정보학자가 하는 일? 생명현상에 대한 데이터를 컴퓨터로 분석합니다. 유전자에 돌연변이가 있거나 또는 그 유전자가 어떤 질병에서 제대로 작동하지 않는다면, 그런 것들을 생명 데이터로 생산하고 컴퓨터로 분석해 파악하는 일을 합니다.

생명정보학자로서 필요한 역량? 유연한 생각, 창의적인 생각을 할 수 있는 스킬이 필요합니다. 왜냐면 서로 다른 두 분야를 융합하는 것이기 때문에 생각이 한 곳에만 머물러 있으면 그 둘을 뛰어넘기가 어렵습니다. 그리고 커뮤니케이션 스킬이 굉장히 중요합니다. 자기가 생각하는 것을 남들에게 논리적으로 잘 전달하고, 또 그것을 글로 쓰거나 화면으로 보여줄 수 있어야 합니다.



[동영상 보기] 김상우 교수 인터뷰

알쓸
신잡

알고보면 쓸데 있는 JOB 이야기

바이오산업의 직군

바이오의약품: 신약개발자,
품질관련전문가, 인허가전문가,
의약품마케팅전문가, 임상전문가
바이오식품산업: 식품공학기술자
및 연구원, 식품가공기능증사자,
식품품질검사원, 식품분석연구원
바이오화학·에너지산업:

바이오화학제품 생산, 품질관리,
연구개발, 안정성 평가, 소재연구
바이오환경산업: 환경직 공무원,
공공기관·대학·기업체의 연구원,
바이오환경기업 진출



해당 읽기 자료와 관련된 추가적인 내용은
하단의 참고 자료 URL 및 QR코드 참고

참고자료 한국고용정보원(2022. 02). Beyond the Work 바이오산업.

https://www.work.go.kr/constJobCarpa/srch/jobInfoWebzine/jobInfoWebzineMain.do?cntsSecd=&ismh=&wbznSeq=&_csrf=b-2fb9ce6-c4f2-4efb-a23a-2f2dc25f5f5e&befJobInfoWebzine=202202%2C4&isuYear=

지속가능한 미래 도시가 온다. 스마트시티

#스마트시티의 아침 풍경

오전 7시, 알람과 함께 온 집안이 깨어난다.

창문의 블라인드가 자동으로 열리며 환기가 시작되고, 주방의 냉장고에선 보관 중인 식재료로 아침 식사 레시피를 보여준다. 태블릿에선 오늘의 날씨와 뉴스가 뜨고, 회사까지의 실시간 교통상황을 볼 수 있다. 휴대폰으로 오후 치과 예약 문진표가 도착했다. 재빨리 회신하면 출근 전까지 입주 공동체에서 제공하는 실시간 요가 클래스를 수련할 시간은 충분하다. 저녁엔 쇼핑한 구두를 드론 택배로 받을 수 있을까?

SF영화 속 미래도시가 온다

4차 산업혁명의 시대, 인공지능과 전자통신기술의 발달, 빅데이터, 사물인터넷 등의 신기술이 일상에 밀착하면서 스마트시티가 도래하고 있다. 급격한 도시화와 그에 따른 다양한 문제에 해법을 제시할 스마트시티는 도시교통, 환경, 안전, 주거, 복지 서비스 등에 첨단 IT를 적용한 도시 형태이다. 스마트시티는 도시의 지속가능성, 도시화에 따른 제반 문제 해결을 통한 쾌적한 도시 생활이 목표다. 좀 더 구체적으로는, 데이터와 인공지능을 기반으로 인간의 온몸에 퍼져 있는 신경망처럼 도시 구석구석이 연결되는 네트워크 도시를 상상할 수 있다.

우리나라의 스마트시티, 국가시범도시

세계적 수준의 ICT 기술력을 보유한 우리나라는 이미 스마트시티의 첫 삽을 떴다. 십여년 전, 유비쿼터스시티의 청사진을 제시하며 도시개발에 ICT 기술을 접목한 것이 출발이었다. 이후 2018년부터 본격적으로 4차 산업혁명 신기술의 테스트베드, 리빙랩*, 혁신 생태계 등 새로운 개념을 정책으로 확대해 공공과 민간이 함께 국가시범도시 조성, 기존 도시 스마트화 강화, 산업 생태계 구축 등의 정책과 사업을 추진 중이다.

현재 조성 중인 국내 스마트시티로는 세종과 부산의 국가시범도시가 대표적이다. 세종 시범도시의 특징은 인공지능을 기반으로 모빌리티, 헬스케어, 교육, 에너지 등에 신기술을 도입한 것이다. 카셰어링, 자율주행셔틀 등의 교통 인프라, 원격진료와 스마트 응급호출 등의 헬스케어는 이전 도시 개발에서는 볼 수 없었던 혁신적 요소다.

데이터와 증강현실 기반의 부산 시범도시에는 수열에너지를 활용한 신재생에너지로 도시 내 소비 에너지의 100퍼센트를 충당할 예정이며, 케어 로봇·택배 로봇·주차 로봇 등의 로봇 친화 인프라, 스마트한 물 관리 기술을 적용한 한국형 물 특화 도시를 특징으로 한다.

*리빙랩(Living Lab): 주민들이 직접 참여·기획하여 도시문제를 스마트 기술을 통해 해결하는 개방·협력형 혁신 모델

세계의 스마트시티

스마트시티가 미래의 도시로 주목받는 이유는 새롭고 과학적이기 때문만은 아니다. 도시화로 인해 진행된 다양한 문제 해결이 첫 번째 목적이었다면, 더 큰 의미는 도시와 인류의 지속가능성에서 찾을 수 있다. 깨끗한 에너지의 활용으로 탄소배출을 줄이고, 새로운 산업을 육성해 새 일자리를 창출하는 의미도 크다. 해외에서도 스마트시티는 도시문제

와 국민의 삶을 향상시킬 수 있는 대안으로 떠오르고 있다.

대표적으로는 핀란드의 시민 참여형 스마트시티 '칼라사타마'를 꼽을 수 있다. 버려진 항구도시였던 칼라사타마(Kal-satama)는 시민들이 리빙랩 시스템을 통해 4차 산업혁명의 핵심 기술이 집약된 스마트시티를 열고 있다. 칼라사타마의 대표적 기술은 시내 모든 교통수단을 모바일 앱 '휼(Whim)'으로 연결하는 '마스' 프로젝트이다. 버스, 지하철, 자가용은 물론, 자전거와 오토바이까지 모든 교통수단을 연결해 이동의 혁신을 이루고 있다. 중국 항저우시는 도시 빅데이터를 실시간으로 수집·분석해 공공자원을 효율적으로 사용하고 있다. 시티브레인 프로젝트로 불리는 항저우의 스마트시티는 도시 곳곳에 설치된 CCTV에서 촬영한 영상을 AI를 통해 분석해 교통량 조절, 실시간 사건·사고 모니터링 등에 활용하고 있다. 실제로 항저우시는 2017년 이전까지 중국 내 3위의 교통체증 도시였으나, 시티브레인 프로젝트 도입 후 전국 48위로 개선이 이뤄졌다.

네덜란드 암스테르담은 공공과 민간이 함께 생활, 근로, 교통, 공공시설, 데이터 개방이라는 다섯 가지 테마를 중심으로 무료 와이파이, 사람이 지나갈 때만 켜지는 스마트 가로등, 공기오염 상태와 무료 와이파이 제공을 연동하는 프로젝트, 스마트 주차, 교통 트래픽 관리, 스마트홈 등 170개 이상의 프로젝트를 진행 중이다.

INTERVIEWXClips

시민을 위한 안전하고 편안한 도시 설계자 스마트시티전문가 이인환 본부장

‘딱딱한 도시’ 스마트시티는 교통, 환경, 주거 등 다양한 분야에서 시민들이 편리하고 안전하도록 설계한 도시다. 국가과학기술연구회 이인환 본부장은 스마트시티 전문가로서 스마트시티의 현장과 미래를 연결한다.

대한민국 스마트시티, 어디까지 왔나? 현재 국내에는 스마트시티 테마형 특화단지, 스마트시티 챌린지, 스마트시티형 도시재생, 스마트시티 통합플랫폼, 국가시범도시, 그리고 국가전략 R&D 등 70여 개의 크고 작은 스마트시티 프로젝트가 진행 중에 있습니다. 현재 우리나라의 스마트시티는 시민이 체감할 수 있는 서비스를 개선하기 위한 데이터를 통합하는 단계라고 볼 수 있습니다.



[동영상 보기] 이인환 본부장 인터뷰

알쓸 신잡

알고보면 쓸데 있는 JOB 이야기

스마트 시티 관련 새로운 직업

- 도시계획가
- 교통전문가
- 컴퓨터보안전문가
- CCTV 관제사



해당 읽기 자료와 관련된 추가적인 내용은
하단의 참고 자료 URL 및 QR코드 참고

참고자료 한국고용정보원(2022.04). Beyond the Work 스마트시티.
https://www.work.go.kr/constJobCarpa/srch/jobInfoWebzine/jobInfoWebzineMain.do?cntsSecd=&ismh=&wbznSeq=&_csrf=b-2fb9ce6-c4f2-4efb-a23a-2f2dc25f5f5e&befJobInfoWebzine=202204%2C5&isuYear=

기술과 콘텐츠, 상상과 현실의 결합 실감콘텐츠

가상과 현실의 경계가 무너지고 있다. 뉴욕 타임스퀘어에선 거대한 폭포가 시선을 사로잡고, 통영 디피랑에선 해가 지면 시비한 숲이 펼쳐진다. 팬데믹이 불러온 비대면의 요구는 좀 더 진짜 같은 가짜를 원하고 있다. ICT와 5G를 토대로 더 정교한 상상을 꿈꾸는 실감콘텐츠의 문이 열렸다.

오감을 자극하는 실감콘텐츠

실감콘텐츠란 인간의 오감을 극대화하여 실제와 유사한 경험을 제공하는 차세대 콘텐츠다. 미디어 파사드, 프로젝션 맵핑, 홀로그램 등의 기술을 공간에 결합해 생생함을 전달한다. 정보통신기술(ICT)을 기반으로 하며, 5G 상용화 이후 날개를 달게 되었다.

실감콘텐츠를 이해하기 위해선 실감미디어를 아는 게 우선이다. 실감미디어(Tangible Media)란 현실과 가상이 접목된 미디어로 3D, UHD, 홀로그램 등의 차세대 영상기술이 적용된 미디어다. 입체감 넘치는 영상(3D), 해상도 높은 초고화질 대형 디스플레이(UHD)에 구현되는 미디어를 뜻한다. 인간의 오감이 얼마나 진짜처럼 느끼는가, 얼마만큼 생생한가, 어느 정도로 실재감을 제공하는가를 목표로 발달했다.

그런데 문제는 그것을 채울 콘텐츠이다. 바로 실감콘텐츠. 실감미디어 시장은 무르익고 있는데 그것을 채울 양질의 콘텐츠 부족은 이 신산업의 발목을 붙드는 요인이 되고 있다.

메타버스에 올라타 날개를 달다

가상의 것을 아름답고도 사실적으로 표현하는 실감콘텐츠는 기존의 디지털 콘텐츠에 몰입(Immersive), 상호작용(Interactive), 지능화(Intelligent)라는 3I를 얹어 인간이 경험할 수 있는 감각의 영역을 확장시킨다. 실감콘텐츠는 엔터테인먼트나 예술을 넘어 교육, 국방, 의료 등 다양한 분야에서 체험형 콘텐츠를 제공할 수 있는 토대가 되고, 비대면 교육 및 진료 등에 활용되면서 다양한 분야의 산업으로 효용을 확장하고 있다. 무엇보다 실감콘텐츠의 주가가 높아지는 또 하나의 요인은 메타버스다. 가상의 우주, 메타버스를 구현하기 위해서는 이 새로운 유니버스를 채울 실감콘텐츠가 필요하기 때문이다.

우리 정부는 실감콘텐츠와 메타버스를 차세대 주력산업으로 지정해 적극적인 투자와 지원을 아끼지 않고 있다. 2019년, 정부는 ‘실감콘텐츠 산업 육성 범정부 5개년 추진계획’, ‘콘텐츠 산업 3대 혁신 전략’, ‘실감콘텐츠 산업 활성화 전략(2019~2023)’ 등을 통해 정부 차원의 구체적인 계획을 세우고, ‘가상융합경제 발전 전략(2022년 12월)’으로 5G 기술과 결합한 ‘가상융합경제’ 개념을 확장하고 있다. 실제로 전 세계 실감콘텐츠 시장은 2017년부터 연평균 52.5%의 가파른 속도로 성장 중이다.

실감콘텐츠, 어쩌면 미래의 일상

국내에서는 5G 상용화와 함께 5G 확산 킬러 서비스로 실감콘텐츠가 꼽히며 시장에 대한 투자와 지원을 아끼지 않고 있다. 그러나 아직 글로벌 경쟁력을 확보하진 못한 상황. 미국, 중국, 유럽 등은 한발 앞서 시장을 열고 있다.

미국은 국가 차원 실감 콘텐츠 연구개발을 추진하며 교육과 국방, 의료 등 공공 분야 콘텐츠 개발에 집중하고 있고, 유럽 역시 2015년부터 대형 연구개발 프로젝트를 추진하며 차세대 실감 콘텐츠 기술 확보를 위해 프로젝트 지원을 실행하고 있다. 중국은 2025년까지 VR 산업 경쟁력을 세계 수준으로 끌어올리기 위해 '가상현실 산업발전 가속화'에 관한 지도의견을 발표하는 등 발 빠른 움직임을 보이고 있다.

최근 국내에서는 실감콘텐츠 제작에 필요한 버추얼 스튜디오 건설이 한창이다. 더불어 국내 전자기업들의 움직임도 빨라지고 있다. 콘텐츠 스튜디오에 사이니지를 공급하는 LG전자, 삼성전자 등은 실감콘텐츠 제작에 배경이 되는 전용 LED 사이니지 개발에 착수해 세계시장 진출을 서두르고 있다.

실감콘텐츠 시장의 확장은 인류의 일상과 예술적 경험에 커다란 변화를 가져올 미래산업이다. 고인이 된 엘비스 프레슬리가 힙합 뮤지션 투팍과 한 무대에 서는 것을 감상할 수 있고, 전 세계에 흩어져 있는 기업이 홀로그램 영상 회의를 통해 한자리에 모이는 것을 가능하게 한다. 머지않은 미래, 드라마 <엑스파일-미래에서 온 사나이>처럼 홀로그램 비서가 우리의 스케줄을 관리할 수도 있다. 기술과 콘텐츠의 결합, 무엇을 상상하든 그 이상을 감각할 수 있는 세상이 성큼 다가왔다.

INTERVIEWXClips

스토리텔링과 기술로 만드는 신비로운 세상 닷밀 정해운 대표

평창올림픽 개폐막 시, MAMA의 BTS 홀로그램, 2021년 DDP '서울라이트' 등 대표적 실감콘텐츠는 '닷밀'라는 방앗간에서 만들어졌다. '세상을 더 신비롭게' 만들고 싶다는 목표로 작은 점 하나에서 메타버스로까지 세상을 확장하고 있는 정해운 대표를 만난다.

닷밀이 만드는 실감콘텐츠 닷밀의 실감콘텐츠는 기술과 콘텐츠를 융합해 사람들이 살면서 한 번도 경험해보지 못한 신비로운 경험을 창조합니다. LED 착시현상을 이용한 아나모픽 콘텐츠, 어떤 공간이나 오브젝트를 다르게 보이게 하는 프로젝션 맵핑, 건축물에 프로젝션이나 LED를 활용해 또 다른 방식으로 보이게 만드는 미디어 파사드, 아웃도어 홀로그램 등을 연출합니다. 그 외에도 다양한 아날로그적인 조형물에 디지털 기술을 융합해 완전히 새로운 경험을 만들죠.



[동영상 보기] 정해운 대표 인터뷰

알쓸 신잡

알고보면 쓸데 있는 JOB 이야기

실감콘텐츠 관련 새로운 직업

- 콘텐츠(전시) 기획자
- 콘텐츠 디자이너
- 프로그래머(개발자)
- 프로젝션 맵핑 디자이너
- 공간(전시) 디자이너
- 3D 모델러
- 실감콘텐츠 개발 연구원



해당 읽기 자료와 관련된 추가적인 내용은
하단의 참고 자료 URL 및 QR코드 참고

참고자료 한국고용정보원(2022. 06). Beyond the Work 실감콘텐츠.

https://www.work.go.kr/constJobCarpa/srch/jobInfoWebzine/jobInfoWebzineMain.do?cntsSecd=&ismh=&wbznSeq=&_csrf=b-2fb9ce6-c4f2-4efb-a23a-2f2dc25f5f5e&befJobInfoWebzine=202206%2C6&isuYear=

K-POP@K-contents 세계 엔터산업의 판을 흔든다

K콘텐츠의 소프트 파워

K콘텐츠 이전에 '한류'가 있었다. 우리나라 드라마가 중국, 일본 등의 아시아 지역에서 인기를 얻기 시작하며 붙은 명칭이다. 2002년 국내 방영된 드라마 <겨울연가>가 그 신호탄을 쏘아 올렸다. '윤사마' 배용준, '지우히메' 최지우의 인기는 일본을 비롯한 아시아 지역에서 뜨거웠다. <겨울연가>를 기폭제로 한국 드라마의 해외 수출이 시작되었다. 한국 드라마는 스토리 외에도 다양한 한국문화를 세계로 실어 날랐다. 패션, 치킨과 맥주, 한글과 뷰티 트렌드 등이 세계인을 사로잡았다.

한국 드라마는 글로벌 OTT(Over The Top) 넷플릭스 오리지널 시리즈 <오징어 게임>은 2021년 9월 23일부터 11월 7일까지 46일간 1위에 올라 넷플릭스 사상 최장 1위 기록을 세웠다. 전 세계 1억 개 이상의 계정이 시청하고 넷플릭스 전 세계 구독자의 절반가량이 <오징어게임>을 즐겼다.

K팝의 글로벌 인기

21세기, K드라마가 성장하는 동안 또 한 축에서는 K팝이 도약했다. 시작점은 한국 가수 최초로 일본 오리콘 앨범 차트 1위에 오르며 100만 장의 앨범 판매고를 세운 보아다. SM엔터테인먼트가 글로벌 시장을 겨냥해 키운 보아에 이어 동방신기, 슈퍼주니어 등이 글로벌 팬덤을 형성하기 시작했다. K팝이 로컬의 장벽을 뛰어넘어 세계인의 시선을 받게 된 계기는 싸이의 '강남스타일'이다. 2012년 7주간 미국 빌보드 싱글 차트 2위까지 오른 '강남스타일'은 유튜브의 글로벌 성장세와 맞물려 2021년 40억 뷰를 돌파했다. 이어진 히트곡 '젬틀맨'까지 더하면 무려 46주간 유튜브 조회 수 1위라는 전무후무한 기록을 세웠다. 세계인들이 K팝을 아시아 먼 나라의 음악이 아닌, 동시대 음악의 한 갈래로 받아들이는 '강남스타일'을 계기로 K팝의 성장세는 더욱 가파르다. 2013년 데뷔한 남성 7인조 보이그룹 BTS는 2020년 디지털 싱글 '다이너마이트'로 빌보드 핫100 차트 1위에 오르며 '버터', 'Permission To Dance' 등으로 새로운 K팝 역사를 쓰고 있다. 글로벌 팬덤을 형성한 BTS의 인기는 가히 '21세기 팝 아이콘'이라 불러도 무방할 정도다. 국내외 음원 차트는 물론, 음반 판매량과 뮤직비디오 조회 수, SNS 지수 등에서 독보적인 기록을 써 내려가고 있다. 63회 그래미어워드에서는 한국 가수 최초로 단독 무대를 펼쳤으며, 전 세계 콘서트 시장에서도 글로벌 아티스트로서 탄탄한 입지를 다지고 있다.

K팝 산업의 성장

K팝의 위상이 높아진 것은 경제효과에서도 확인할 수 있다. 2019년 포브스가 발표한 BTS의 경제효과는 최소 1조 7천억 원 규모였다. 2021년 현대경제연구원의 보고서에 따르면 BTS는 매년 우리나라에 약 50억 달러(약 5조 7천억 원)의 경제적 효과를 가져다주고 있는 것으로 조사됐다. K팝이 불러일으키는 경제효과는 콘서트와 음원 등의 수익을 넘어 관광, 패션, 음식, 관련 분야의 일자리 등 다양한 분야로 파생되고 있다. 현재 세계 시장에서 K팝과 K콘텐츠를 즐기는 소비자는 약 2억 명 규모로 추산된다. 한국국제교류재단이 집계한 자료에 따르면, 세계 98개국의 K콘텐츠 온라인 동호회 회원 수는 약 1억 478만 명에 이른다.

K팝, K콘텐츠의 가능성

K팝은 특별한 시스템을 가지고 있다. 기획사의 주도로 철저한 트레이닝 과정을 거쳐 '만들어진' 그룹이 독자적인 세계관과 대중성을 목표로 한 음악, 정확하게 맞아떨어지는 군무로 무장한 채 세계의 팬덤과 만난다. 만남의 방식은 오프라인의 음반과 공연을 넘어 디지털 세상의 다양한 플랫폼이다. K팝의 디지털 비즈니스는 음원, 뮤직비디오, 굿즈(상품) 판매, 온라인 콘서트, 팬 커뮤니티 등 모든 방향을 향해 열려있다. 철저히 디지털과 결합한 K팝은 대한민국이라는 한계를 뛰어넘어 세계의 팬들과 소통한다. 4차 산업혁명과 맞물려 산업 규모를 키우고 있는 K팝, K콘텐츠는 지속적으로 영역을 확장하며 새로운 일자리를 만들고 있다. K콘텐츠는 K팝과 드라마, 영화와 더불어 웹툰, 웹소설, 게임 등의 콘텐츠와 함께 이미 68만 개 이상(2019년 기준, 문화체육관광부 자료)의 일자리를 만들었고, 반도체에 비견되는 대한민국 주력산업이 되고 있다.

INTERVIEWXClips

음악을 짓는 설계자 뉴런 뮤직 박진우 대표

K팝 씬의 한 켠에서 존재감 뚜렷한 음악을 프로듀서하는 박진우 대표. 뉴런뮤직의 프로듀서이자 수장이다. 대학에서 컴퓨터공학을 전공하다 취미였던 음악으로 진로를 바꿔 뮤지션, 프로듀서의 길을 연 그가 음반제작자라는 직업 이야기를 들려준다.

음반제작자와 프로듀서는 어떤 일을 하나요? 음반을 제작할 때는 송 프로듀서, 앨범 프로듀서, 이그제큐티브 프로듀서라는 제작자가 참여합니다. 송 프로듀서는 한 곡 한 곡 완성하는 책임을 지는 사람들이에요. 연주자도 섭외하고 녹음실도 섭외하고 또 좋은 사운드가 나올 수 있도록 믹싱 스튜디오도 섭외하는 일 등을 해요. 이 곡들이 다 모였을 때 어떻게 하나의 앨범으로 만들지, 그 일을 하는 것이 앨범 프로듀서입니다. 앨범 프로듀서는 곡들을 수집한다고 하죠. 가수에게 가장 맞는 곡을 찾아내는 일도 하고, 앨범을 시각적으로 어떻게 표현할지, 재킷 디자인부터 뮤직비디오까지 많은 일에 기여하죠. 여기서 이그제큐티브 프로듀서는 그 프로듀서들이 제대로 일을 할 수 있게 자원을 지원하고, 함께 결정하고 어떤 것들을 진행시킬지 가장 큰 결정권을 가진 사람입니다.



[동영상 보기] 박진우 대표 인터뷰

알쓸 신잡

알고보면 쓸데 있는 JOB 이야기

k팝과 함께 성장하는 신직업

- A&R
- 저작권 관리사
- 공연기획자
- 해외투어매니저
- 비주얼 디렉터
- 영상촬영과 편집자
- 안무가, 댄서



해당 읽기 자료와 관련된 추가적인 내용은
하단의 참고 자료 URL 및 QR코드 참고

참고자료 한국고용정보원(2022.10). Beyond the Work 자율주행차.
https://www.work.go.kr/constJobCarpa/srch/jobInfoWebzine/jobInfoWebzineMain.do?cntsSecd=&ismh=&wbznSeq=&_csrf=b2fb9ce6-c4f2-4efb-a23a-2f2dc25f5f5e&befJobInfoWebzine=202208%2C7&isuYear=

자율주행차의 시대가 온다

자동차의 출현

세계 최초의 자동차는 1866년 칼 벤츠(Karl Benz)가 “말 없이 달리는 마차를 만들겠다”며 발명한 ‘페이턴트 모터바겐(Patent Moterwagen)’이다. 마차 모양의 탈 것에 가솔린 엔진을 장착한 이 발명품은 1888년부터 대중에 판매되기 시작했다. 이 차의 최고 속도는 16Km/h이며 차량 천장이 없는 오픈카 형태이다. 이것이 최초의 가솔린 내연기관 엔진을 사용한 자동차이자 우리가 아는 벤츠라는 브랜드의 시작이다. 그로부터 130여 년이 지난 지금, 가솔린 엔진 자동차는 역사의 뒤안길로 사라질 운명에 처했다. 마차와 증기기관차가 그러했듯 새로운 동력의 출현과 과학기술의 진보가 이뤄낸 성과다. 내연기관 자동차는 전기차, 수소차 등 미래 세대의 자동차에 자리를 내주고 있으며 사람이 조작(운전)해 목적지로 향한다는 자동차 본래의 의미조차도 변화하고 있다.

자율주행차의 시대가 열린다

이제 운전자 없는 자동차의 시대가 열리고 있다. 우리나라를 비롯한 세계의 자동차 기업들은 부분적인 자율주행의 개념을 이미 자동차에 적용하고 있다. 자율주행의 개념 중 이미 일상 속에서 실현되고 있는 것은 차로 유지, 적응속도 유지 등의 기술이다. 자동차가 일정 차로에서 벗어났을 때 경고음을 울려 운전자에게 주의를 주는 차로 유지 경고는 메르세데스 트럭과 닛산에서 개발된 이래 현재 대부분의 신차에 적용되고 있다. 적응 속도 유지 기술은 ‘크루즈 컨트롤(Cruise Control)’이란 이름으로 이미 여러 차종에 기본 옵션이나 추가 옵션으로 제공되고 있다. 운전자가 설정한 일정 속도를 유지해 차량을 진행시키는 기술로 차량이 적은 고속도로 등에서 운전자의 피로도를 낮출 수 있는 똑똑한 자율주행 기술이다. 이런 기능들만으로 자율주행차의 기술을 전부 설명할 수는 없다. 자율주행차 궁극의 목표는 운전자의 도움 없이 자동차 스스로 주행하는 기술이기 때문이다.

자율주행차의 딜레마

운전의 위험으로부터 운전자를 해방시킬 자율주행차가 갖고 있는 가장 큰 딜레마는 피할 수 없는 사고 상황에 맞닥뜨리는 문제다. 자동차가 직진하면 5명을 치게 되고 방향을 틀면 1명만 추돌하게 되는 경우, 이런 긴급한 상황에서 자율주행차는 어떤 판단을 내리도록 프로그램되어야 할까? 트롤리 딜레마라 불리는 윤리적 문제 외에도 운전 중 교통사고는 여전히 자율주행차가 풀어야 할 숙제다. 실제로 최근 자율주행차의 사고는 심심찮게 보고되고 있다. 2020년에는 현대자동차의 자율주행 테스트 차량이 감속하지 않은 채 앞차의 후미를 들이받는 사고가 발생했고, 북미에서는 2018년 테슬라 모델 X가 오토파일러 모드에서 오작동으로 인해 콘트리트 바리케이드에 충돌하기도 했다. 이 외에도 우버 자율주행차는 보행자를 치는 첫 사망사고로 안전성 논란을 증폭시키기도 했다. 안전에 대한 우려 외에도 자율주행차가 야기시킬 미래의 또 한 가지 문제는 일자리다. 운전자를 대신할 인공지능은 아마도 많은 운전 종사자의 일자리를 빼앗게 될 것이다. 긍정적인 측면에서는 운전자의 부주의에 의한 교통사고와 보복운전 등을 감소시키는 효과가 있겠지만, 물류를 담당할 운수업체와 B2C 서비스 종사자(택시기사, 개인 운전사)들의 대부분은 직업을 잃게 될 것이다.

자율주행차 규제혁신과 상용화의 길

완전한 자율주행으로 나아가는 길목에서 주의 깊게 살펴야 할 것은 관련 규제다. 최근 중국 우한과 충칭시에서는 운전자가 타지 않는 완전 자율주행 택시(로보 택시)가 운행 허가를 받았다. 긴급상황 발생에 대비해 차 안에 사람이 있어야 한다는 규정을 적용해 온 중국 정부가 이를 완화해 바이두의 완전 자율주행 택시에 대해 운행 허가를 내준 것이다. 바이두의 로보 택시에 대한 중국 정부의 규제 완화는 시작에 불과할 것이다. 우리 정부 역시 자율주행자의 빠른 상용화에 앞서 규제 개선에 나서고 있다.

사실, 완전한 자율주행차의 시대는 아직 오지 않았지만 우리는 이미 자율주행기술 3단계쯤의 시대에 살고 있다. 글로벌 자동차회사들은 가가의 자율주행기술을 적용한 차량을 시판 중이며, 실제로 국내에서도 서울을 비롯한 세종, 광주 등 주요 도시에선 자율주행 셔틀이 단거리 시범운행 중이며, 중국을 비롯한 해외에서도 자율주행차의 테스트가 진행 중이다. 공상과학영화에서 보듯 자율주행하는 자동차 내부에서 승객들이 둘러앉아 보드게임을 하는 수준에는 아직 이르지 못했지만, 인류가 꿈꾸는 자율주행차의 목표는 더욱 가까워지고 있다.

INTERVIEWXClips

자율주행은 융합기술이다

한국자동차연구원 스마트카연구본부 이재관 본부장

한국자동차연구원에서 스마트카연구본부를 총괄하고 있는 이재관 본부장이 자율주행 기술에 대한 기초부터 발전 현황에 대해 설명한다.

자율주행이란 무엇인가요? 사람들은 자동차를 주행할 때 인지·판단·제어라는 계층 구조에 따라 운전을 합니다. 이때 사람이 아닌 시스템이 이것들의 역할을 맡아 자동 운전을 하는 걸 자율주행이라고 합니다.

자율주행이 가져올 사회적 변화에는 어떤 것이 있나요? 자동차는 약 130년 정도의 역사를 갖고 있는데요, 우리 인류에게 이동의 자유와 경제성장 면에서 크게 기여했습니다. 반면에 교통사고, 교통체증, 배기가스 같은 사회적 문제도 야기했습니다. 그래서 자율주행 시대가 오면 교통사고가 현저하게 줄 것이고, 교통체증도 많이 개선될 것으로 보고 있습니다.



[동영상 보기] 이재관 본부장 인터뷰

알쓸
신잡

알고보면 쓸데 있는 JOB 이야기

자율주행차와 관련된 새로운 직업

- 자율주행차 엔지니어
- 지리정보 시스템 전문가
- 빅데이터 분석가
- 도시 및 교통설계 전문가
- 정보보호 전문가
- 자동차 음향 전문가
- 자율주행차 정비원



해당 읽기 자료와 관련된 추가적인 내용은
하단의 참고 자료 URL 및 QR코드 참고

참고자료 한국고용정보원(2022.08). Beyond the Work K-POP@K-contents.
https://www.work.go.kr/constJobCarpa/srch/jobInfoWebzine/jobInfoWebzineMain.do?cntsSecd=&ismh=&wbznSeq=&_csrf=b-2fb9ce6-c4f2-4efb-a23a-2f2dc25f5f5e&befJobInfoWebzine=202210%2C8&isuYear=

게임 산업의 진화는 계속된다

어떤 게임을 좋아해?

일상의 친숙한 놀이문화로 자리 잡은 게임은 플레이 방식에 따라 다양한 장르로 분화되었다.

초기 게임은 주로 슈팅게임이었다. 플레이어가 순발력을 이용해 총기를 쏘거나 상대를 ‘클리어’하는 게임으로 ‘스페이스 인베이더(Space Invader)’, ‘갤러그(Galaga)’ 등이 대표적이다. 이후 동네 골목마다 ‘전자오락실’이 등장하면서 인기를 끈 게임은 액션 게임이다. 플레이어의 신속한 조작을 승부로 펼치는 ‘철권’, ‘슈퍼마리오’ 등이 있다. 개인용 컴퓨터가 보급되고 컴퓨터 사양이 높아지면서 등장한 게임은 어드벤처 게임이다. 플레이어가 게임의 주인공이 되어 각종 아이템과 스킬로 모험을 펼치는 게임으로, ‘페르시아의 왕자’, ‘툼레이더’ 등이 인기를 얻었다. 롤 플레잉 게임은 플레이어가 게임의 주인공이 되어 역할을 수행하며 성장하는 게임이다. ‘디아블로’, ‘파이널 판타지’ 시리즈 등이 대중적 성공을 거뒀다. 롤 플레잉 게임이 한층 업그레이드된 다중접속역할수행 게임(MMORPG)인 ‘바람의 나라’, ‘리니지(LINEAGE)’, ‘월드 오브 워크래프트(World of Warcraft Online)’ 등도 크게는 롤 플레잉 게임의 범주에 속하는 작품들이다. 스포츠 게임은 스포츠를 소재로 한 게임으로 향상된 그래픽을 바탕으로 현실감 넘치는 플레이를 즐길 수 있는 ‘FIFA 축구’, ‘NBA 농구’ 등이 있고, FPS 게임은 플레이어 1인칭 시점 슈팅 게임으로 ‘둠(Doom)’, ‘서든어택(Sudden Attack)’ 등이 대표적이다. 플레이 방식에 따른 장르 분화 외에도 게임은 사용하는 기기에 따라서도 모바일 게임, PC 게임, 아케이드 게임, 콘솔 게임, VR 게임 등으로 나눌 수 있다.

게임산업은 어떻게 공룡이 되었나?

우리나라에서 게임이 산업으로 자리 잡기 시작한 것은 1990년대 이후다. 하지만, 초기 게임산업의 전망은 암울했다. 아직 뿌리내리지 못한 저작권 문화로 인해 불법 복제와 불법 다운로드가 시장의 성장을 가로막고 있었다.

게임 회사들이 오랜 시간과 비용을 투자한 게임으로 수익을 낼 수 있게 된 계기는 정액제 요금제의 등장이다. 게임 개발사들은 온라인 게임에 고정 금액을 부과했다. 이 비용은 당시 전국적으로 확대되기 시작한 PC방이 회선당 월정액을 게임사에 부담하고, 실제 게임 유저인 PC방 이용자는 PC방 이용료를 내는 방식으로 지불되었다. 유료 게임의 성공은 게임이라는 새로운 산업군의 성장에 중요한 계기가 되었다. 하지만, PC방 업주들과 게임 플레이어들은 매년 새롭게 등장하는 신규 게임에 얼마만큼의 비용을 지불할 수 있을까? 아직 재미와 가치를 가늠할 수 없는 새로운 게임이 더 많은 플레이어를 만나기 위해선 새로운 유료화 모델이 필요해졌다.

그래서 등장한 것이, 게임은 무료로 즐기는 대신 게임 아이템을 판매하는 부분 유료화 방식이다. 초기 유료 아이템은 일종의 확률형 아이템이었다. 같은 비용을 결제해도 얼마만큼의 가치가 있는 아이템이 뽑힐지는 알 수 없었다. 당연히 사용자들은 승부의 확률을 높여줄 수 있는 아이템을 얻기 위해 더 많은 비용을 들이기 시작했다. 게임은 사행성을 조장한다는 비판에 직면했다.

최근 게임 업계를 지배하고 있는 이슈는 부분 유료화 모델에서 더 나아가 대체불가토큰(NFT)을 이용한 P2E(Play to Earn) 모델이다. NFT를 통해 게임 이용자가 구매한 아이템의 일부 권리를 소유하는 방식이다. 게임은 놀이에서 더 나아가 수익을 창출할 수 있는 방법이 되었다.

미래는 더욱 창대할 것

1990년대 후반, 컴퓨터의 빠른 보급과 함께 국내 게임 산업은 온라인 게임의 전성시대를 열었다. 특히 엔씨소프트의 '리니지'는 넥슨의 '메이플스토리' 등과 함께 2000년대 국내 온라인 게임 시장을 비약적으로 성장시켰다. 2000년 약 4,621억 원 규모였던 온라인 게임은 연평균 31.6%씩 성장하며 2010년 4조 7,793억 원 규모로 시장을 키웠다(유진투자증권 자료).

게임산업의 판도가 또 한 번 바뀐 것은 2009년 애플의 아이폰이 등장하면서부터다. 스마트폰의 보급이 빨라지면서 본격적인 모바일 게임의 시대가 도래했다. 초기 대표적인 모바일 게임은 '애니팡', '쿠키런' 같은 캐주얼 게임이 주를 이뤘다. 이후 스마트폰 사양이 좋아지면서 PC에서만 가능했던 MMORPG 게임들이 모바일 게임을 점령하기 시작했다. 가파른 속도로 성장하는 국내 게임 산업의 규모는 2020년 들어 18조 8,855억 원(국내)에 이른다. 세계 게임 시장의 규모는 더 어마어마하다. 2018년 1,776억 달러(약 215조 원)였던 시장은 코로나19를 겪으면서 더욱 빠르게 성장해 2023년 2,624억 달러(약 318조 원)에 이를 것으로 보고 있다(한국콘텐츠진흥원 통계).

INTERVIEWXClips

비주얼 리소스를 디자인해요

5민랩 게임 아트디렉터 이주영

'스매시 레전드'부터 '빌리언 빌더스'까지 모바일 게임, VR 게임, 하이퍼 캐주얼 게임 등 다양한 장르의 게임을 개발하고 있는 5민랩의 이주영 아트디렉터를 만난다. 게임 디자이너를 꿈꾸는 이들에게 전하는 게임 아트팀 진입을 위한 힌트.

게임 아트디렉터에게 필요한 자질은 무엇인가요? 아트팀은 리소스를 제작하는 팀이기 때문에 생산되는 리소스들이 게임 화면 안에서 어떻게 구현돼 보이게 할지 파악할 수 있어야 하고, 리소스 제작 전반에 대해서 이해하고 있어야 하고 개발 일정 대비 퀄리티 산정을 예상할 수 있어야 합니다. 그리고 게임 개발 프로세스에 대한 큰 흐름을 이해할 수 있어야 협업하는 데 중요한 역할을 할 수 있습니다.



[동영상 보기] 이주영 아트디렉터 인터뷰

알쓸 신잡

알고보면 쓸데 있는 JOB 이야기

게임도 하고 돈도 버는 직업이 있다

- 게임기획자
- 게임시나리오 작가
- 게임프로그래머
- 게임캐스터
- 게임 디자이너
- 프로그래머
- 게임마케터



해당 읽기 자료와 관련된 추가적인 내용은
하단의 참고 자료 URL 및 QR코드 참고

참고자료 한국고용정보원(2022.12). Beyond the Work 게임.

https://www.work.go.kr/constJobCarpa/srch/jobInfoWebzine/jobInfoWebzineMain.do?cntsSecd=&ismh=&wbznSeq=&_csrf=b-2fb9ce6-c4f2-4efb-a23a-2f2dc25f5f5e&befJobInfoWebzine=202212%2C9&isuYear=

재난안전, 당신은 안녕한가요?

재난의 정의

과거의 재난은 인간의 힘이 닿지 않는 자연재해를 주로 의미했다. 그러나 현대사회에서 대규모 인위적 사고로 인한 피해가 자연재해를 뛰어넘으면서 자연재해와 인위적 재난을 포괄하는 개념으로 사용되고 있다. 현재는 중앙과 지방정부의 일상적인 절차나 지원을 통해 관리할 수 없는 심각한 대규모의 사망자, 부상자, 재산 손실이 발생한 것을 재난이라 칭한다. 또한 현대적 의미의 재난은 이원화되었던 자연재해와 인적 재난에 더해 사회적 재난을 포함하고 있다. 사회적 재난이란 에너지·통신·교통·금융 등 국가기반체계 마비로 인한 피해까지를 포함한다.

우리 사회의 재난안전관리

현재 우리나라에서는 국가적 재난안전관리에 대해 행정안전부 산하 재난안전관리본부를 설치해 안전 및 재난에 관한 정책 수립, 총괄, 조정, 비상 대비, 민방위, 방재 등 중앙정부 차원의 안전 점검, 재난 관리를 시행하고 있다. 재난안전에 관한 법령은 2004년 제정된 「재난안전법」을 근거로 한다. 「재난안전법」 제2조에 따르면, “모든 국민과 국가·지방자치단체가 국민의 생명 및 신체의 안전과 재산 보호에 관련된 행위를 할 때는 안전을 우선적으로 고려함으로써 국민이 재난으로부터 안전한 사회에서 생활할 수 있도록 함을 기본 이념으로 한다”고 밝히고 있다. 이 법에 따르면 재난 안전을 책임지는 주체는 국가와 자치체이다. 그러나 과연 법이 만들어진 지 18년이나 지났지만 대한민국 사회의 안전도는 신뢰할 수준일까? 최근 이어진 대형 참사, 특히나 사회적 재난은 이 질문에 의문을 품게 한다.

안전불감증, 위험한 일상

고도화되는 사회에서 안전의식은 높아지지 않고 있고, 각종 생활안전사고 인명피해 역시 되풀이되고 있다. 행안부 ‘2022년 지역안전지수’를 살펴보면, 생활안전 사망자 수는 2019년 3,356명, 2020년 3,425명, 2021년 3,424명으로 의사, 중독, 추락 등으로 인한 사망사고는 제자리걸음을 피하지 못하고 있다. 사회재난과 함께 자연재해 역시 피해를 불리고 있다. 2018년 자연재해 피해액이 1,412억 8,400만 원이었다면, 2019년엔 2,162억 2,600만 원, 2020년 1조 3,181억 7,700만 원으로 크게 늘었다. 기후 위기와 함께 반복되는 호우, 태풍, 대설이 주요 원인이었다. 재해와 재난은 매해 반복되는 왜 예방과 조치는 불충분하고 피해는 늘어가는 것일까? 통계청이 발표한 2022년 사회조사 결과에 따르면 우리 사회의 안전 신뢰도는 매우 낮은 편이다. 국민 10명 중 3명(33.3%)만이 우리 사회가 전반적으로 안전하다고 느꼈다. 그렇다면 미래에는 더 안전해질 것이라는 기대는 어떨까? 불행히도 우리 사회가 과거에 비해 안전해졌거나, 미래에 더 안전해질 것이라는 전망은 매우 큰 폭으로 줄었다.

크고 작은 재난과 재해가 발생할 때마다 반복적으로 등장하는 목소리는 예고된 재난, 인재(人災)에 대한 비판이다. 이태원 참사 역시 예고된 재난이었다. 2016년 서울연구원이 발표한 ‘신종 대형 도시재난 전망과 정책방향’ 보고서는 압사를 신종 사회재난 유형으로 분류하고 “압사 사고는 공연시설, 체육시설, 대형 쇼핑시설, 지하철역, 각종 행사장과 집회장 등 한정된 공간에 많은 사람이 밀집한 장소에서 혼잡으로 인해 발생할 수 있다. 최근 문화축제, 공연, 경기, 집회 등이 많이 늘어남에 따라 압사 사고의 발생 잠재성 또한 높아지고 있다”고 경고한 바 있다.

사후 약방문보다 예방과 안전교육

재난과 안전사고는 정말 어쩔 수 없는 사고일까? 사고 뒤 책임자를 처벌하고 관련 법규를 강화하는 것으로 충분할까? 대다수의 전문가는 재난에 앞서 발생하는 신호에 주목해야 한다고 지적한다.

실제로 일부 사회재난은 발생 전 사고를 알아챌 수 있는 신호를 보냈다. 예를 들어 1955년 삼풍백화점 붕괴사고 전, 백화점 건물에서는 지하 식당이 흔들리고 천장 일부가 내려앉았다. 이태원 참사 역시, 사고 발생 4시간여 전부터 압사의 위험을 언급하는 112신고가 11건이나 접수되었다. 민감하게 알아채고 미리 대응했다면 예견된 재난을 피할 수도 있었을 것이다. 안전불감증에 가까운 우리 사회의 재난 인식은 아직도 ‘사후 약방문’에 머무는 수준이다. 재난에 앞선 안전 교육, 소 잃기 전 외양간을 고치는 노력이 필요하다.

INTERVIEWXClips

재난안전, 우리를 위해 기여하는 일 서울시립대학교 소방방재학과 이영주 교수

크고 작은 재난이 발생할 때마다 매뉴얼과 그 실행의 중요성이 요구되고 있다. 서울시립대학교에서 재난안전에 대해 연구하고 있는 이영주 교수가 우리 사회의 재난안전 의식과 시스템, 전망에 대한 조언을 전한다.

우리나라의 재난안전 시스템은 어느 정도의 수준인가요? 자연재해와 사회적 인위적 재난, 이런 여러 가지 재난에 대해서 예방, 대비, 복구에 대한 부분들이 체계성을 갖추는 과정에서 재난관리, 안전관리에 관련된 영역은 점점 더 넓어지고 전문화가 이루어지고 있는 상황입니다. 1990년대 이후 우리나라가 OECD에 가입하고 글로벌 스탠더드를 따라가게 되면서 상당히 많은 발전을 이뤘습니다. 또 한편으로는 다양한 단계별, 시점별로 대형사고들이 발생하면서 사회적인 안전관리에 대한 노력과 체계를 갖추는 것이 상당 부분 이루어졌습니다. 따라서 시스템적인 측면으로 본다면 이런 부분들에 대한 매뉴얼, 또 매뉴얼과 관련된 이행이나 안전을 위한 여러 가지 노력이 같이 어우러지는 과정이라고 보면 되겠습니다.



[동영상 보기] 이영주 교수 인터뷰

알쓸
신잡

알고보면 쓸데 있는 JOB 이야기

안전을 책임지는 미래직업

- 소방공무원
- 스마트 재난관리전문가
- 응급구조사
- 정보보안전문가
- 산업안전기사 (자격)
- 화재감식평가기사 (자격)
- 소방안전교육사 (자격)



해당 읽기 자료와 관련된 추가적인 내용은
하단의 참고 자료 URL 및 QR코드 참고

참고자료 한국고용정보원(2023. 02). Beyond the Work 재난안전.

https://www.work.go.kr/constJobCarpa/srch/jobInfoWebzine/jobInfoWebzineMain.do?cntsSecd=&ismh=&wbznSeq=&_csrf=b-2fb9ce6-c4f2-4efb-a23a-2f2dc25f5f5e&befJobInfoWebzine=202302%2C10&isuYear=

지속가능한 에너지로의 전환, 신재생에너지

신에너지와 재생에너지란?

신재생에너지란 기존의 화석연료를 변환시켜 이용하거나 햇빛, 물, 지열, 강수, 생물유기체 등을 포함해 재생 가능한 에너지를 변환시켜 이용하는 에너지를 뜻한다. 크게 신에너지와 재생에너지로 나누는데 신에너지에는 연료전지, 수소, 석탄액화·가스화 및 중질잔사유 가스화가 포함되고, 재생에너지에는 태양광, 태양열, 바이오, 풍력, 수력, 해양, 폐기물, 지열이 속한다. 좀 더 구체적으로 살펴보면, 신에너지는 수소·연료전지 등과 같이 새롭게 등장한 에너지 수단이다. 연료전지는 수소와 산소를 전기 화학적으로 반응시켜 나오는 에너지를 전기에너지로 변환한 것으로, 에너지 효율이 높고 공해물질 배출이 없다는 장점을 지니고 있다. 재생에너지에 속하는 태양광, 풍력 등은 이미 우리 주변에서 많이 찾아볼 수 있는 대체 에너지원이다.

우리나라의 신재생에너지는 어떨까?

우리나라의 에너지 생산량을 살펴볼 수 있는 전력통계정보시스템(EPSS) 2021년 5월 1일 기준 발전 설비용량변경 자료에 따르면, 국내 신재생에너지 설비용량은 태양광 15.87GW(84,228대), 풍력 1.68GW(128대), 소수력 223.8MW(173대), 연료전지, 해양 바이오 등 기타 신재생에너지 2.2GW(171대)로 총 199.8GW(84,700대)이다. 국내 발전 설비가 생산하는 에너지 총량이 128.44GW이니, 신재생에너지는 전체 에너지 중 약 15.6% 정도에 불과하다. 에너지 용량이 아닌 발전설비 대수로 비교하면, 국내 전력망에 연결된 총 발전기 수가 85,411대이니 신재생에너지 발전설비 수는 무려 99.1%에 달한다. 숫자상 많이 설치된 발전설비에 비해 생산하는 에너지량은 적다는 것을 알 수 있다. 그렇다면 신재생에너지는 설비 대비 에너지 생산량이 적은 에너지원일까? 원인은 신재생에너지의 주요 에너지원인 태양광과 풍력 등의 발전 효율이 일조량과 바람 등 자연의 영향을 많이 받기 때문이다. 석탄이나 천연가스, 원자력처럼 일 년 내내 고르게 에너지를 생산할 수 있는 설비와 달리, 아직 신재생에너지는 일정한 효율을 내지 못하고 있다.

에너지 전환의 필연

우크라이나와의 전쟁으로 러시아의 천연가스 수출 중단으로 유럽은 지난겨울 유례없는 에너지 한파를 겪었으며, 에너지난이 불러온 물가 상승과 경기침체는 최악의 인플레이션을 불러오고 있다. 전쟁이 촉발한 에너지 쇼크는 인류가 맞는 위기의 단면일 수 있다. 보다 근본적인 문제는 에너지원의 고갈과 독점이 불러올 인류의 불평등이며, 더 근본적으로는 환경오염으로 인한 기후 위기로 인간과 자연의 공존이 갈수록 위태로워지고 있다는 사실이다. 따라서 에너지 전환은 필연적 선택이 되었다.

국제사회는 에너지와 환경오염 문제의 심각성을 인식해 '교토 의정서'(1997)와 '파리협정'(2015)을 통해 선진국과 개도국이 함께 산업화 이전 대비 지구 평균온도 상승을 2°C보다 낮은 1.5°C로 억제하겠다는 파리협정을 비준하였다. 탄소 순 배출량 제로, 탄소중립과 관련해 최근 이슈가 된 것은 미국의 조 바이든 대통령이 서명한 '인플레이션' 감축 법이다. 74,400억 달러(973조 원)의 지출 계획을 담은 이 법안 중 예산의 절반이 넘는 3,750억 달러(494조 원)가 에너지 안보와 기후 위기에 쓰일 전망이다.

유럽의회 역시 올해 6월 590억 유로 (79조 원)의 기금 마련을 승인했다. 이 기금은 에너지 정책 개편으로 피해가 예상되는 저소득층과 기업을 위해 지출될 예정이다. 유럽의회는 탄소국경조정제도를 더욱 강화하는 법률 초안에도 동의했다. 이 법안의 새로운 내용은 탄소배출 규제가 강한 국가가 약한 국가의 제품이나 서비스를 수입할 때 추가 관세를 물려 규제 장벽을 높이겠다는 취지를 갖는다.

이쯤되면 신재생에너지의 생산과 사용은 전 지구적 공통의 관심사이자 늦출 수 없는 목표가 되었다. 일상에서 소비하는 에너지가 더 이상 당연하지 않은 시대, 지속가능한 미래는 신재생에너지에 답이 있다.

INTERVIEWXClips

에너지에 대한 관심과 지향이 미래 사회를 바꾼다 한국에너지기술연구원 재생에너지연구소 곽지혜 소장

신재생에너지 생산과 사용은 국가적 과제가 되었다. 한국에너지기술연구원에서 재생에너지 연구소를 총괄하는 곽지혜 소장이 국내 신재생에너지 현황과 에너지 전환의 미래를 이야기한다.

전 세계가 탄소중립을 향해 힘을 모으고 있어요. 국내의 재생에너지 현황을 알려주세요.
탄소중립 구현이 전 세계적 목표가 되면서 재생에너지에 대한 관심이 더 높아지긴 했는데요. 1992년 기후변화협약(UNFCCC, United Nations Framework Convention on Climate Change) 채택 이후, 장기적 목표로서 산업화 이전 대비 지구 평균 기온 상승을 어느 수준으로 억제해야 하는지 논의가 이어져 왔습니다. 2100년까지 1.5℃ 이내로 지구 온도 상승을 막기 위해서는 2050년까지 탄소 순배출량이 0이 되는 탄소 중립 사회로의 전환이 필요하기 때문에 최대한 이산화탄소와 같은 온실가스 배출이 없는 에너지원 사용이 필수적인 일이 된 것이죠. 이산화탄소 배출을 하지 않는 에너지는 재생에너지와 원자력뿐이잖아요. 그런데 완벽한 에너지란 없고 모두 장단점을 갖고 있기 때문에, 각 에너지의 장점을 극대화하고 단점은 최소화하도록 에너지 구성을 이뤄 수요·공급·활용을 감당해야 합니다. 따라서 원자력을 안전하게 잘 활용하면서 재생에너지를 체계적으로 보급하자는 국가적 논의가 있었고, 현재는 자연이 주는 에너지의 간헐성과 변동성을 기술적으로 극복하면서 재생에너지를 현명하게 활용·보급하도록 많은 노력을 기울이고 있습니다.

[동영상 보기] 곽지혜 소장 인터뷰



알쓸
신잡

알고보면 쓸데 있는 JOB 이야기

미래에너지를 만드는 일자리

- 신재생에너지 연구원
- 에너지관리기사
- 신재생에너지 발전설비기사
- 태양광발전 연구개발자
- 풍력발전 연구개발자
- 바이오에너지 연구개발자
- 에너지시험원



해당 읽기 자료와 관련된 추가적인 내용은
하단의 참고 자료 URL 및 QR코드 참고

참고자료 한국고용정보원(2023. 04). Beyond the Work 신재생에너지.
https://www.work.go.kr/constJobCarpa/srch/jobInfoWebzine/jobInfoWebzineMain.do?cntsSecd=&ismh=&wbznSeq=&_csrf=b-2fb9ce6-c4f2-4efb-a23a-2f2dc25f5f5e&befJobInfoWebzine=202304%2C11&isuYear=

안전한 데이터 사슬로 연결하다, 블록체인

블록체인이란 이미지로 그려볼 수 있는 상자인 블록(Block)이 체인(Chain)으로 연결되어 있다는 뜻이다. 블록은 데이터 혹은 온라인에서 발생한 일정 거래 내용을 담은 기록을 말하며 장부, 또는 거래원장이라고도 불린다. 블록체인은 이러한 블록들이 체인(사슬)으로 연결되어 사용자들 각각의 컴퓨터에 공유되고 인증되는 시스템이다.

블록체인은 비트코인이 아니다.

블록체인이란 새로운 기술이 떠오르고 주목받는 이유는 무엇일까? 단초는 디지털 통화이자 암호화폐, 가상화폐라는 다양한 이름으로 불리는 비트코인(Bitcoin)의 등장부터라고 봐야 타당할 듯하다.

2008년 10월, 비트코인은 사토시 나카모토라는 정체불명의 인물(혹은 조직)에 의해 발행된 9쪽짜리 논문에서 처음 등장했다. 사토시 나카모토는 2007년 글로벌 금융위기를 겪으며 중앙집권화된 금융시스템의 위험을 알아채고 개인 간의 빠르고 안전한 거래를 꿈꾸며 블록체인이란 기술을 토대로 비트코인이라는 새로운 화폐를 제안했다. 여기서 주목할 점은 블록체인은 비트코인이 아니라는 점이다. 비트코인은 블록체인이라는 기술을 토대로 하지만, 탈중앙화된 디지털 원장으로 설계된 블록체인 기술을 활용해 만들어진 암호화폐일 뿐이다. 비트코인을 시작으로 수많은 암호화폐가 만들어지고 있고, 우리가 아는 것만도 이더리움(Ethereum), 리플(Ripple) 등 천여 종이 넘는다.

투명한 연결, 블록체인의 핵심 기술

블록체인은 사용자의 컴퓨터에 거래 내역을 투명하게 기록하고 저장할 수 있는 분산형 데이터 저장 기술이다. 따라서 여러 대의 컴퓨터가 기록을 검증하고 해킹을 예방할 수 있어 중앙의 통제로부터 자유롭고, 거래를 조작할 수 없다는 점에서 투명하다. 블록체인의 이러한 특징은 몇 가지 핵심적인 요소들로 인해 현실 세계의 유용한 기술로 자리매김하고 있다. 가장 뚜렷한 특징은 분산 원장이라는 점이다. 그동안 현실 세계에서 이루어진 개인, 기업, 국가 간의 다양한 거래에는 거래를 증명하는 (종이나 전자과일 형식의) 원장이 존재했다. 그러나 이것은 편집 권한이 있는 누군가에 의해 편집되거나 삭제될 수 있었다. 하지만 블록체인은 기록된 거래에 대해 네트워크 참여자들의 합의 후, 블록이 연결되면 수정이나 위·변조가 불가능한 원장을 시스템 참여자 모두가 공유하게 된다. 이 엄격한 원칙은 스마트한 계약을 가능하게 하고, 위변조나 해킹이 어렵다는 점에서 고도로 안전한 시스템을 생성할 수 있다.

일상 곳곳에 활용되는 블록체인 기술

블록체인의 투명성과 보안성은 유통, 물류, 의료산업, 저작권 관리, 스마트 계약 등 기존 산업의 틈새에서 새로운 시장을 열고 있다. 식료품 유통을 예로 들면, 미국의 유통기업 월마트는 최근 블록체인을 활용해 식품의 원산지를 추적할 수 있는 플랫폼을 구축했다. 특정 식자재를 외국에서 수입할 경우 인증서를 업로드하도록 하여 원산지를 추적하고, 제품에 사물인터넷 센서를 부착해 생산지(자)로부터 보관과 운송 경로까지 추적할 수 있도록 공개하고 있다. 의료산업에서는 블록에 저장된 개인의 의료기록은 애플리케이션 등의 플랫폼을 통해 기록 저장과 더불어 보험금 청구 등에 쓰이고 있다. 문서관리는 기업, 정부 등에서 발급하는 증명서 등의 각종 문서를 블록체인으로 저장해 관리하는

방식이다. 실제로 우리나라 행정안전부는 공공기관에서 발급하는 약 2,700여 종의 증명서에 대해 블록체인 기술을 도입해 개인이 모바일 기기를 통해 전자문서 형태로 발급받을 수 있도록 플랫폼 구축에 나섰다.

블록체인은 NFT로 흐른다

최근 들어 블록체인이 각광 받고 있는 또 하나의 분야는 NFT(Non Fungible Token, 대체 불가능 토큰)이다. NFT란 비트코인과 마찬가지로 블록체인 기술을 이용한 새로운 토큰을 뜻한다. 디지털 공간에 존재하는 디지털 자산이나 콘텐츠에 대해 소유를 증명하는 방식으로 블록체인 기술을 활용하고 있다. 기존의 디지털 콘텐츠나 자산이 쉽고 간편하게 무단복제가 가능했다면 NFT는 여기에 블록체인 기술을 활용해 저작권이나 소유권을 새겨넣는 방식이다. 실제로 최근 들어 블록체인을 이용한 NFT는 그림, 영상, 게임, 음악 등과 같은 다양한 콘텐츠를 토큰 안에 보관함으로써 원본의 고유함과 소유권을 나타낼 수 있게 되었다.

INTERVIEWXClips

블록체인과 NFT가 결합한 새 마켓을 열다 코인플러그 허원호 이사

코인플러그는 국내 블록체인 1세대 기업이다. 330개가 넘는 국내외 최대 블록체인 특허를 출원했고, 메타파이, 메타패스, 메타디움 등을 서비스하고 있다. 최근 NFT와 관련해 마켓 메타파이를 론칭하고 블록체인과 NFT의 시너지를 이루고 있는 코인플러그 허원호 이사를 만난다.

코인플러그만의 자랑할만한 특허, 기술이 있을까요? 저희는 DID라는 탈중앙화 신원 인증에 처음부터 초점을 맞췄습니다. DID란 그동안 우리가 어떤 서비스를 이용할 때 개인정보를 입력하고 이용했습니다. 그런데 탈중앙화 신원인증이라고 하는 것은 그런 개인정보를 암호화하고 그 암호화된 데이터에서 블록체인에 저장된 킷값을 가져와서 내가 필요한 서비스를 이용할 때 최소한의 정보만 제공하더라도 그 서비스를 이용할 수 있도록 해주는 거죠. 기업들 입장에서 DID를 적용하게 되면 개인정보를 데이터베이스라든가 아니면 데이터센터에 저장해둘 필요가 없기 때문에 비용 절감과 개인정보 유출로 인한 피해, 이미지 손상 등을 줄일 수 있습니다.



[동영상 보기] 허원호 이사 인터뷰

알쓸
신잡

알고보면 쓸데 있는 JOB 이야기

블록체인으로 미래를 여는 직업

- 블록체인 프로젝트 관리자
- 블록체인 개발자
- 블록체인 엔지니어
- 보안감사전문가
- 블록체인 웹 디자이너
- 암호화폐 연구원
- 마이너, 블록 프로듀서



해당 읽기 자료와 관련된 추가적인 내용은
하단의 참고 자료 URL 및 QR코드 참고

전통적 직업기초능력 중요성 분석 결과

박가열 외(2019) 연구의 전통적 직업기초능력에 대한 중요성 격차 분석에 따르면, 과거에는 책임감을 가장 중요한 역량으로 평가하였고, 현재는 의사소통능력이 가장 중요한 역량인 것으로 나타났다. 또한 순위에 변동이 있지만 과거와 현재 모두에서 책임감과 문제해결력, 대인관계능력이 중요한 역량인 것으로 나타났다. 미래에도 의사소통능력은 가장 중요한 역량이었고, 과거와 현재에 비해 미래에는 자기관리능력, 창의력이 중요한 역량이 될 것으로 나타났다. 과거-미래-현재를 비교한 중요성 격차 순위에 따르면, 과거보다 현재에 더 중요한 능력은 의사소통능력, 창의력, 문제해결능력, 자기관리능력, 주도성 등의 순이었고, 현재보다 미래에 더 중요한 능력은 창의력, 자기주도성, 자기관리능력, 시민의식, 윤리성의 순으로 나타났다.

전통적 직업기초능력에 대한 중요성 격차(Gap) 분석

구분	과거중요성(a)	현재중요성(b)	미래중요성(c)	현재-과거(b-a)		미래-현재(c-b)	
				점수	순위	점수	순위
의사소통능력	3.70	4.37	4.50	0.67	1	0.13	7
대인관계능력	3.75	4.15	4.21	0.40	8	0.06	9
자기관리역량	3.64	4.12	4.39	0.48	4	0.27	3
문제해결력	3.72	4.21	4.42	0.49	3	0.21	6
창의력	3.33	3.90	4.34	0.57	2	0.44	1
윤리성	3.54	3.99	4.22	0.45	6	0.23	5
협력	3.71	4.00	4.04	0.29	10	0.04	10
시민의식	3.18	3.63	3.88	0.45	7	0.25	4
자기주도성	3.38	3.86	4.16	0.48	4	0.30	2
책임감	3.93	4.23	4.33	0.30	9	0.10	8

중요성 분석 결과(순위)

과거		현재		미래	
1	책임감	1	의사소통능력	1	의사소통능력
2	대인관계능력	2	책임감	2	문제해결력
3	문제해결력	3	문제해결력	3	자기관리역량
4	협력	4	대인관계능력	4	창의력
5	의사소통능력	5	자기관리역량	5	책임감
6	자기관리역량	6	협력	6	윤리성
7	윤리성	7	윤리성	7	대인관계능력
8	자기주도성	8	창의력	8	자기주도성
9	창의력	9	자기주도성	9	협력
10	시민의식	10	시민의식	10	시민의식

격차 분석 결과(순위)

과거보다 현재에 더 중요한 능력(현재-과거)	
1	의사소통능력
2	창의력
3	문제해결능력
4	자기관리능력
4	자기주도성
6	윤리성
7	시민의식
8	대인관계능력
9	책임감
10	협력

현재보다 미래에 더 중요한 능력(미래-현재)	
1	창의력
2	자기주도성
3	자기관리능력
4	시민의식
5	윤리성
6	문제해결력
7	의사소통능력
8	책임감
9	대인관계능력
10	협력

〈시사점〉 전통적 직업기초능력

전통적 직업기초능력에서 의사소통능력이 과거보다 현재와 미래에 중요해지고 필요 수준이 높아지고 있다. 이것은 조직의 의사결정과 업무수행 방식이 근본적으로 변화하고 있음을 시사한다. 즉 과거에는 최고경영자나 중간 간부가 아래로 한 방향으로 지시하면 성실하고 책임감 있게 수행해 성과를 낼 수 있었다. 전에는 3개년, 5개년 사업계획을 수립하고 하향식으로 지시하면 그 실행에 중점을 두었으므로 미리 선행된 계획을 성실히 정확히 실천만 하면 되었다. 이와는 달리 현재와 미래에서는 주요 업무 의제 발굴과 처리방식이 시시각각 변화하는 사업환경을 반영하는데 적합한 네트워크형 양방향이나 다방향 의사소통 과정이 적합하기 때문으로 볼 수 있다. 이제 사업계획을 점진적으로 수립하고 조직 내 상사, 동료, 하급자, 외부 전문가들로부터 다방향으로 피드백 받는 방식으로 변화하고 있다.

이러한 조직에서 의사결정과 업무처리 방식 변화와 궤를 함께하며 전통적 직업기초능력에서 현재 대비 미래에서 창의력의 중요성 변화폭이 상대적으로 더 커짐을 확인할 수 있다. 이것은 조직문화가 점점 수평화되고 권한위임이 일상화되면서 주어진 문제의 답을 스스로 찾고 창의적으로 해결해야 하는 상황이 증가하기 때문으로 판단된다.

한편, 조직문화가 수평화되고 권한위임에 따른 판단과 결정의 순간에 빈번히 노출되면서 하위직원들은 상사로부터 지시받던 때보다 모든 것이 오히려 불확실해지고 더 큰 위기감을 갖고 있다. 특히 기존 경험만으로는 안 되는 신생 스타트업에 종사하는 경우, 그 위기감은 상대적으로 클 것으로 예상된다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

참고자료 박가열 외(2019), 4차 산업혁명 시대의 미래직업능력 연구, 한국고용정보원.

- 전통적 직업기초능력에 대한 중요성 격차(Gap) 분석 결과는 박가열 외(2019) 보고서 p.100 참조.
- 연구 시사점의 내용은 박가열 외(2019) 보고서 p.155 인용.

미래형 직업기초능력 중요성 분석 결과

박가열 외(2019) 연구의 미래형 직업기초능력에 대한 중요성 격차 분석에 따르면, 과거에는 열정이 가장 중요한 역량이고, 현재와 미래에는 위기대처능력이 가장 중요한 역량이라고 평가하였다. 과거와 현재, 미래 모두에서 위기대처능력과 대응력은 업무수행에 있어 중요한 역량이었고, 특히 미래에는 과거와 현재에 비해 미래예측력과 인지적 부담관리, 기계협업능력이 상대적으로 중요한 것으로 나타났다.

과거-미래-현재를 비교한 중요성 격차 순위에 따르면, 과거보다 현재에 더 중요한 능력은 의지적 부담관리, 기계협업능력, 전체조망력, 다양성 포용력, 미래예측력, 호기심, 대응력, 자기혁신, 위기대처능력의 순이었고, 현재보다 미래에는 기계협업능력이 중요해지고 인지적 부담관리나 다양성 포용력, 미래예측력, 전체조망력, 호기심, 통찰적 사고력 등 기계협업을 비롯해 업무를 통찰적으로 조망하고 예측하는 수준 높은 역량이 요구될 것으로 평가하였다.

미래형 직업기초능력에 대한 중요성 격차(Gap) 분석

구분	과거중요성(a)	현재중요성(b)	미래중요성(c)	현재-과거(b-a)		미래-현재(c-b)	
				점수	순위	점수	순위
대응력	3.54	3.95	4.24	0.41	7	0.29	8
다양성 포용력	3.07	3.65	4.10	0.58	4	0.45	3
호기심	3.24	3.66	3.98	0.42	6	0.32	6
전체 조망력	3.11	3.71	4.13	0.60	3	0.42	5
환경친화성	3.40	3.75	3.91	0.35	9	0.16	13
위기대처능력	3.70	4.03	4.29	0.33	10	0.26	9
디재다능	3.37	3.50	3.62	0.13	15	0.12	14
열정	3.84	3.97	4.09	0.13	14	0.12	15
기업가정신	3.14	3.43	3.67	0.29	12	0.24	12
미래예측력	3.36	3.80	4.23	0.44	5	0.43	4
자기혁신	3.46	3.84	4.09	0.38	8	0.25	11
통찰적 사고력	3.45	3.78	4.09	0.33	11	0.31	7
기계협업능력	2.82	3.50	4.17	0.68	2	0.67	1
인지적 부담관리	2.96	3.71	4.19	0.75	1	0.48	2
회복탄력성	3.65	3.90	4.15	0.25	13	0.25	10

중요성 분석 결과(순위)

과거		현재		미래	
1	열정	1	위기대처능력	1	위기대처능력
2	위기대처능력	2	열정	2	대응력
3	회복탄력성	3	대응력	3	미래예측력
4	대응력	4	회복탄력성	4	인지적 부담관리
5	자기혁신	5	자기혁신	5	기계협업능력
6	통찰적 사고력	6	미래예측력	6	회복탄력성
7	환경친화성	7	통찰적 사고력	7	전체조망력
8	다재다능	8	환경친화성	8	다양성 포용력
9	미래예측력	9	전체조망력	9	열정
10	호기심	9	인지적 부담관리	9	자기혁신
11	기업가정신	11	호기심	9	통찰적 사고력
12	전체 조망력	12	다양성 포용력	12	호기심
13	다양성 포용력	12	기계협업능력	13	환경친화성
14	인지적 부담관리	14	다재다능	14	기업가정신
15	기계협업능력	15	기업가정신	15	다재다능

격차 분석 결과(순위)

과거보다 현재에 더 중요한 능력(현재-과거)	
1	인지적 부담관리
2	기계협업능력
3	전체조망력
4	다양성 포용력
4	미래예측력
6	호기심
7	대응력
8	자기혁신
9	환경친화성
10	위기대처능력
11	통찰적 사고력
12	기업가정신
13	회복탄력성
14	열정
15	다재다능

현재보다 미래에 더 중요한 능력(미래-현재)	
1	기계협업능력
2	인지적 부담관리
3	다양성 포용력
4	미래예측력
5	전체조망력
6	호기심
7	통찰적 사고력
8	대응력
9	위기대처능력
10	회복탄력성
11	자기혁신
12	기업가정신
13	환경친화성
14	다재다능
15	열정

〈시사점〉 미래형 직업기초능력

미래형 직업기초능력 중 과거에 중요하다고 평가된 능력은 열정인 반면, 현재와 10년 후 미래 시점에서는 위기대처 능력이 가장 중요하고 필요 수준도 높을 것으로 전문가 의견이 모이고 있다. 이것은 직업기초능력도 직무능력과 동떨어질 수 없어 개인별 직무에 대한 기본적 이미지가 반영된 것이다. 예를 들어, 엔지니어 관점에서 미래로 갈수록 시스템이 복잡해지고 다양한 버그와 문제점이 발생이 예상되므로 위기대처능력을 가장 중요하게 꼽은 것으로 추정된다.

이 결과는 과거 산업기반이 전무한 상태에서 근면 성실히 1·2차 생산·제조업에 경제구조가 집중된 시대에서 탈피해 1990년대 이후 컴퓨터와 네트워크 융합에 따른 정보통신혁명과 세계화에 따른 글로벌 경쟁 본격화 등으로 불확실성이 커지고 변화 속도가 빨라지면서 위기 상황에 대한 신속한 대응만 기업생존과 개인 일자리 보전과 직결되었기 때문으로 판단된다.

무조건 전문지식을 많이 쌓았다고 회사에서 기량을 발휘하던 시대는 지났다. 오히려 사전에 아무것도 모르는 고등학생이 새로 배워 직무에 적합한 프로그래밍을 더 깔끔히 설계하는 경우도 있다. 이러한 변화가 자주 체감되고 불확실성이 커지다 보니 미래에는 신속한 ‘대응력’이 중요해질 것으로 판단된다. 최근 문제를 혼자 해결하기 어려워지면서 해당 주제 관련 동호회나 소셜미디어가 활성화되는 현상이 늘고 있다.

‘내일조차 예측 못 하겠다’라고 말할 정도로 하루하루가 급변하고 있다. 지식 유통기한도 급격히 짧아지고 있다. 전에는 정보처리기사 자격증을 따면 10년 이상 관련 직업을 유지할 수 있었지만 현재는 약 5년간 겨우 유지되는 수준이다. 비즈니스 모델이 지속적으로 급변하므로 기업은 미래 성장동력 확보를 위해 ‘미래예측능력’을 가진 사람이 필요해 보인다.

한편, 미래형 직업기초능력에서 과거 대비 현재에서는 ‘인지적 부담관리능력’, 현재 대비 미래에서는 ‘기계협업능력’의 중요성이 상대적으로 큰 폭으로 상승할 것으로 나타났다.

인지적 부담관리는 쉬다가 일하고 일하다가 쉬는 업무·휴식 전환방식(Switch Mode)으로 지속가능하고 건강한 직업생활 유지를 위해 굉장히 중요한 능력이다. 지금 우리는 정보홍수 속에서 살기 때문에 자료를 검색할 때도 내가 쉽게 찾은 자료는 누구나 찾을 수 있으므로 더 심도 있게 찾아야 한다는 스트레스가 존재한다. 그동안 전통적 회사에서는 회사에서만 일했지만 지금은 어디서나 일하는 상황이므로 상황 전환(Context Switch) 능력이 매우 중요한 능력으로 부각될 것으로 보인다. 과거에는 업무시간과 휴식시간의 기준이 회사 현관이었지만 이제는 언제 어디서나 일해 업무시간과 휴식시간을 자신이 결정해야 하므로 자기관리와 자기결정능력이 더 중요해질 것이다.

한편, 과거처럼 기계를 잘 다루는 것이 아닌 기계와 상호작용하며 일하는 기계협업능력의 중요성 급증이 예상된다. 기술에 능하고 어떤 낯선 환경에서도 마음 놓고 맡길 수 있는 적극성과 열린 자세, 수용력을 갖춘 기계협업능력이 향후 기술혁신사회를 이끄는 인재의 중요 덕목이 될 것으로 예상된다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

참고자료 박가열 외(2019), 4차 산업혁명 시대의 미래직업능력 연구, 한국고용정보원.
• 미래형 직업기초능력에 대한 중요성 격차(Gap) 분석 결과는 박가열 외(2019) 보고서 p.121 참조.
• *연구 시사점의 내용은 박가열 외(2019) 보고서 p.157 인용.

1인 창조기업 출신 '휴머닛' 글로벌 디지털 악보시장 석권 도전

대전의 한 유망기업 주식회사 휴머닛(대표 서미현)이 디지털 악보시대를 이끌며 주목을 받고 있다. 1인 창조기업으로 출발해 '와디즈 펀딩'까지 나선 휴머닛은 종이 악보 시대와 PDF 악보 시대의 종말을 예고 하면서 디지털 악보 시장의 선두주자를 예고하고 있다. 휴머닛의 디지털 악보는 기존 종이 악보와 PDF 악보의 한계를 극복하고 악보를 디지털화하면서 실시간 수정, 공유를 포함해 악보를 필요로 하는 구성원들의 시간과 장소적 제한에서 해방시키는 악보 시장의 블루칩으로 부상할 것으로 예상된다. 휴머닛은 악보를 디지털화해 실시간 수정, 공유할 수 있는 악보플랫폼 서비스 MusicTap(이하 뮤직탭)을 국내 최대 크라우드펀딩 플랫폼 '와디즈'를 통해 리뉴얼하고 초기 사용자를 모집하면서 관련업계의 관심을 끌고 있다.

악보 재생은 물론, 조성(key) 변환, 실시간 메모 동기화, 밴드 마스터와 연주자 간 악보 넘김 동기화 기능을 제공하는 등 단순한 출력 매체 전환에 그치는 기존의 서비스와는 다른 새로운 형태의 디지털 악보 서비스를 제공하는 뮤직탭은 악보 템플릿과 악상 기호 스티커 등 이번에 대폭 추가된 기능으로 '뮤지션은 오직 연주에만 집중할 수 있게 한다'는 목표에 한 발 더 다가선다는 계획이다.

서 대표는 "디지털 악보가 오케스트라 연주나 오페라와 같이 공연시장은 물론 버스킹 등 연주가 필요한 곳에 반드시 필요하다"며 "디지털 악보를 사용하게 되면 각각의 연주자들이 공연을 위해 기존의 방식을 탈피하고, 온라인상에서 실시간 악보를 수정하고 공유할 수 있는 장점이 있어 시간과 돈을 획기적으로 절약할 수 있는 시스템이다"라고 우수성을 설명했다. 휴머닛은 현재 실용음악을 교육하고 있는 서울예술대학교, 목원대학교, 여주대학교, 백제예술대학교, 강동대학교 등과 업무연계를 위한 협약을 체결하는 한편 방송음악 프로듀서, 작곡가, 영화&드라마 음악감독, 방송 세션 등에 종사하고 있는 음악인들로부터 관심을 끌면서 그 가능성을 엿보이고 있다. 이어 서 대표는 디지털 악보의 글로벌화에 대한 강한 의지를 보였다. 서 대표는 "현재 디지털 악보는 최초 수작업 악보 제작을 통한 단일 악보를 제공하고 있지만, 현재 준비하고 있는 음원에서 각 악기별 디지털 악보로 추출, 변환되는 개발을 추진하고 있기 때문에 이 개발이 마무리되면 악보시장에서 큰 반향을 불러올 것으로 기대된다"고 말했다.

인공지능 OMR 악보 인식 엔진 독자 기술을 갖췄으며, 악보 저작권자의 권익 보호를 위해 저작권 보호기술을 도입하여 2021년 한국저작권보호원의 한류 콘텐츠 저작권보호기술 적용·지원 사업 우수사례에 선정되기도 했다. 단순히 종이에서 디지털로의 포맷 변화가 아닌, 고정되지 않은 형태의 디지털 악보라는 점에서 완전히 새로운 분야의 지평을 열어가고 있는 서미현 대표는 "뮤지션은 물론 음악에 대한 호기심이 있는 사람이라면 누구나 악보에 더욱 쉽고 편리하게 접근할 수 있도록 하고 싶다"고 포부를 밝혔다.

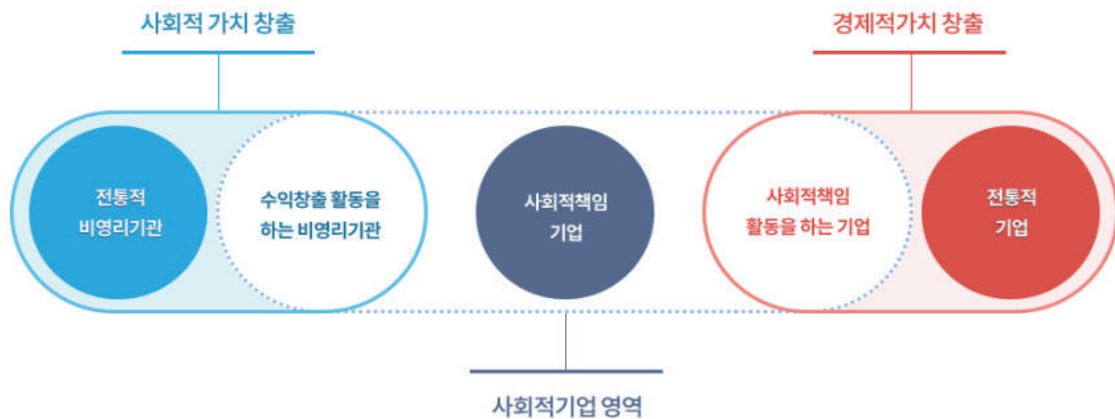
※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

사회적기업의 개념 및 유형

사회적기업(Social Enterprise)이란?

개념

- 사회적기업이란 영리기업과 비영리기업의 중간 형태로, 사회적 목적을 우선적으로 추구하면서 재화·서비스의 생산·판매 등 영업활동을 수행하는 기업(조직)을 말한다.
- 「사회적기업 육성법」에서는 사회적기업을 취약계층에게 사회서비스 또는 일자리를 제공하여 지역주민의 삶의 질을 높이는 등의 사회적 목적을 추구하면서 재화 및 서비스의 생산·판매 등 영업활동을 하는 기업으로서 고용노동부 장관의 인증을 받은 기관으로 정의하고 있다.
- 영리기업이 주주나 소유자를 위해 이윤을 추구하는 것과는 달리, 사회적기업은 사회서비스를 제공하고 취약계층에게 일자리를 창출하는 등 사회적 목적을 조직의 주된 목적으로 추구한다는 점에서 차이가 있다.



등장 배경

- 외환위기 이후 짧은 기간 동안 공공근로, 자활 등 정부 재정지원에 의한 일자리가 확대되었으나, 안정적인 일자리로 연결되지 못함에 따라 정부 재정지원 효과성과 관련한 논란이 지속적으로 제기되었다.
- 2000년대에 들어 고용 없는 성장의 구조화, 사회서비스 수요의 증가 등에 대한 대안으로 유럽의 사회적기업 제도 도입과 관련한 논의가 본격화, 비영리법인·단체 등 제3섹터를 활용한 안정적인 일자리 창출 및 양질의 사회서비스 제공모델로서 사회적기업 도입 논의가 구체화되었다.

사회적기업의 유형

유형	세부내용
사회서비스 제공형	• 조직의 주된 목적이 취약계층에게 사회서비스를 제공하는 사회적기업
일자리 제공형	• 조직의 주된 목적이 취약계층에게 일자리를 제공하는 사회적기업
지역사회 공헌형	• 조직의 주된 목적이 지역사회에 공헌하는 것인 사회적기업
혼합형	• 조직의 주된 목적이 취약계층에게 사회서비스와 일자리를 제공하는 것인 사회적기업
기타형	• 위 4개의 유형에 해당하지 않아 사회적기업육성전문위원회에서 결정하는 사회적기업

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

사회적기업 유형별 대표 사례

1. 일자리제공형: 한빛예술단(사회복지법인 한빛재단 효정, 홈페이지: <http://www.hanbitarts.co.kr>)

- 시각장애인 연주단의 전문적인 연주를 통하여 장애인 공연 예술을 발전시키고 장애인 예술 인재를 발굴 및 양성한다. 또한 시각 장애인 연주단의 다양한 공연을 통하여 일반인들의 장애인식개선을 도모하고, 취약계층에게 지속적인 일자리나 사회서비스를 제공하여 삶의 질 향상에 기여한다. 그리고 지역사회와의 연대활동에 적극 참여함으로써 지역주민들이 경제적 안정과 자립기반 및 문화선진국으로서의 발돋움에 목적을 둔다.

주요 사업: 음악 및 예술분야의 시각장애인 전문인력 일자리 창출 사업, 문화 콘텐츠 개발 등

2. 사회서비스제공형: 사회적협동조합 휴먼케어(홈페이지: <http://www.ehumancare.com>)

- 노인과 장애인의 이해와 요구를 우선 배려하면서도 직원의 근무여건 개선을 위해 노력하는 조정자 역할을 수행하여 지역사회 내 정직하고 질 좋은 사회서비스를 제공하는 기업이다.

주요 사업: 요양기관, 복지용구사업, 장애인 활동보조 지원 사업 등

3. 지역사회공헌형: 흥성유기농영농조합법인(홈페이지: <https://hslohas.co.kr>)

- 풀무학교와 친환경 농산물을 중심으로 형성해 온 흥동지역의 많은 시설기반과 인적기반 등을 통해 친환경 농산물 소포장 및 도농교류사업을 추진함으로써 친환경 농산물의 품질을 높이고, 소비자의 만족도를 증진하는 한편, 농촌여성인력의 생산가공활동 참여를 통한 일자리 창출과 가정경제의 활성화를 도모한다.

주요 사업: 친환경 농축산물 생산 및 유통사업 등

4. 혼합형: 영세프(홈페이지: <https://www.orgyori.com>)

- 청소년, 여성결혼이민자, 경력단절여성 등 희망을 가진 사람들이 더불어 성장하는 공동체회사이다. '가르치면서 배우기', '배우면서 일하기', '여성이 삶과 함께하는 건강한 일터 만들기'를 중심으로 여성친화적인 기업문화를 만들기 위해 노력하고 있다. 주요 사업: 케이터링, 레스토랑, 하모니식당, 카페, 교육 등

5. 기타(창의/혁신)형: (재)아름다운가게(홈페이지: <https://www.beautifulstore.org>)

- 물건의 재사용과 순환을 통해 우리 사회의 생태적/친환경적 변화를 추구하고, 나눔을 통해 도움의 손길이 필요한 우리의 이웃들과 단체들의 공익활동을 지원하는 시민단체이다. 아름다운 가게 매장은 단순히 물건을 사고파는 곳이 아닌 수익배분을 통한 나눔, 지역 주민들의 기증을 통한 물품의 순환을 실천하는 지역공동체의 중심으로서 그 역할을 다하고 있다.

주요 사업: 재사용 나눔가게, 공익캠페인, 자선/나눔 사업, 공정무역, 국제지원 모금사업 등

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

참고자료 한국사회적기업진흥원(<http://www.socialenterprise.or.kr>) 내 사회적기업(유형별 사례).

박한슬 '꽃피어날' 대표 인터뷰

자립준비청년들에게 보내는 '꽃피어날' 마을의 초대장, '마음돌봄다이어리'

자립준비청년을 아는가? 자립준비청년이란 아동복지시설이나 위탁가정에서 생활하다가 만 18세가 되어 자립하는 청년들을 의미한다. 보호자의 따뜻한 보살핌 아래 자라야 했지만 그것을 온전히 누리지 못했던 청년들은 성인이 되어서도 마음이 공허하고, 갑작스레 홀로 서야 하는 현실 앞에 살아갈 날들이 막막하기만 하다. 이들이 사회에 자신의 두 발로 당당히 서고 걸어갈 미래를 그리기 위해서는 거주, 경제 활동 등 다방면의 교육과 지원이 필요하며 심리 및 정서적 지원 역시 중요하다.

여기, 자립준비청년들의 마음을 헤아리고 다독여주고자 하는 사람이 있다. '꽃피어날'의 박한슬 대표. 그는 조손 가정에서 자라며 정서적으로 힘든 시기를 겪었으나 이를 극복하기 위해 심리학과 원예치료를 공부했으며, 자립준비청년들이 더 건강한 마음으로 성장할 기회를 제공하고자 심리활동 워크북 '마음 돌봄 다이어리'를 제작했다. 자립준비청년들의 마음을 어루만져줄 소셜벤처, 꽃피어날의 박 대표를 만나 기업의 설립 배경과 목적, 설립 이후 현재까지의 이야기를 들어보았다.

Q. 왜 자립준비청년에게 관심을 갖게 되었는지 궁금하다.

나는 자립준비청년 당사자는 아니다. 그러나 조손 가정에서 "재는 엄마가 없어서 그래"라는 말을 들으면 안 된다는 소리를 많이 듣고 자랐다. 물론 그 말은 나를 위한 말이었지만 자라면서 큰 억압이 되고 마음을 아프게 만들었다. 그래도 나는 할머니라도 계셔서 든든하게 의지하며 지낼 수 있었지만 '할머니 같은 존재조차 없는 친구들은 얼마나 더 힘든 상황에서 살까?'라는 생각을 하게 되면서 자립준비청년들에 대해 알게 되고 관심 갖게 됐다. 그 친구들이 사회에 나오고 기댈 곳이 없어서 마음이 힘들어하기도 하고, 극단적인 선택을 하는 경우도 정말 많다고 들었다. 결핍된 환경에서 자라면서 억압과 스트레스를 받은 친구들이 사회에 나왔을 때 든든하게 의지할 수 있고 도움이 되는 사람이 되고 싶었다. 자립준비청년들에게 여러 가지 도움이 필요하지만, 내가 심리학을 공부했고 사람들을 만나는 것을 좋아하니 이 방향으로 도와줄 수 있는 기회가 오면 참여해야겠다는 생각을 했다.

Q. '마음 돌봄 다이어리'는 심리활동 워크북인데 게임과 스토리를 접목한 방식이 특이하다. 도입된 스토리는 무엇이며, 왜 게임 방식을 넣게 되었는가?

내가 우울증으로 힘들었을 때 어떻게 하면 극복할 수 있을지 생각했는데 정말 침대 밖을 벗어나는 것, 씻고 신발을 신고 밖으로 나가는 것조차 너무 어려웠다. 그때 친구들이 "밥은 꼭 먹어. 잠깐 모자라도 쓰고 하늘만 보고 와"라는 조언을 해 줘서 힘을 내어 밖으로 나갔다. 그런데 우울한 상태가 계속되면 친구들에게 너무 의존하게 될 것 같아서 미안한 마음도 들었다. '나 자신을 어떻게 달랠 수 있을까?'라고 생각하다가 마음 학습지 같은 것을 보거나 책을 사거나 했다. 그런데 내 마음에 활력이 없는 상태에서 그런 것을 읽고 행동으로 옮기기가 쉽지 않았다. 기존의 것을 사서 보니 뻘뻘한 글 속에서 엄청난 것들을 쓰게 하고 생각하게 하는데 힐링이 아니라 스트레스가 됐다. 그래서 끝까지 하지

못하고 책상에 넣어둔 경우가 많았다. 결핍된 환경에서 자란 친구들이 심리적, 정서적으로 안정되게 사는 것을 도와주는 일을 하자고 생각했을 때 그 경험이 제일 먼저 떠올랐다. 그 친구들이 집에서 쉽게 재밌게 할 수 있는 무엇인가를 만들어주면 자기를 돌아보면서 다독이고 힘을 낼 수 있지 않을까 생각해서 재미있는 활동의 워크북을 기획했다.

Q. 꽃피어날은 예비사회적기업이 되기 위해 준비 중이다. 소셜 미션을 가진 기업으로서 운영에 어떤 어려움이 있었고 어떻게 극복했는지 궁금하다.

사회적기업 육성사업에 선정되어 지원을 받고 있고, 예비사회적기업이 되기 위해서 준비할 것들을 갖추어 나가고 있다. 가장 큰 어려움은 명확한 비즈니스 모델을 만드는 것이다. 우리는 소셜 미션만 가지고 모인 팀이었다. 소셜 미션은 처음부터 지금까지 한결같이 유지하고 있다. 그것을 어떻게 달성할 수 있을지 계속 고민하면서 꽃다발과 편지 이벤트도 하고, '마음 돌봄 다이어리'라는 워크북도 만들고, 플라워 힐링 클래스도 기획하는 등 여러 가지 시도를 하는 중이다. 그런데 사회적기업으로서 성장하려면 진짜 사회적으로 환원할 수 있는 기업이 되는 것도 중요하다. 그것은 탄탄한 비즈니스 모델이 만들어졌을 때 가능하다고 생각한다. 그런 비즈니스 모델을 만들어나가는 과정이 지금 제일 어렵다.

Q. 요즘 많은 청년들이 창업을 꿈꾼다. 창업하는 것도, 사회 문제 해결을 회사의 미션으로 삼는 것도 쉽지 않을 텐데, 이런 청년들에게 조언을 해준다면?

개인사업자로 창업하고 폐업해본 경험도 있지만, 사업이 어떻게 돌아가는지에 대해 너무 모르는 사람이었다. 소셜 미션만 가지고 창업을 한 케이스다. 그렇다 보니 세금 신고나 계약서 작성과 같이 사업자로서 해야 할 것들을 아무 것도 모른 채 창업을 했다. 정말 창업하고 싶은 분이 있다면 조금 다양한 것을 배운 다음에 창업하는 것도 좋을 것 같다. 또, 꽃피어날은 소셜 미션만 있고 아이템이 불분명한 상태에서 창업해서 여러 시도를 하고 있는 상태인데, 창업 아이템에 대한 검증을 충분히 해본 다음에 창업하면 덜 힘들지 않을까 생각한다. 창업하기 전 회사에 다닐 때는 내가 하고 싶지 않은 일이더라도 회사의 업무이기 때문에 해야 하는 일이 많았는데, 창업해보니까 하고 싶지 않더라도 할 사람이 나밖에 없으므로 해야 하는 일들이 있다. 창업하면 하고 싶은 것만 할 수 있다는 생각보다는 어떠한 일도 다 해야 하고 할 수 있다고 생각해야 한다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

협동조합 소개 및 종류

협동조합이란?

- 지속가능한 경제발전을 위한 대안으로서의 협동조합
- 2008년 글로벌 금융위기 당시 전 세계적으로 다양한 협동조합들이 뛰어난 위기극복 능력을 보여주면서, 협동조합은 지속가능한 경기회복을 이끌 수 있는 자본주의 경제의 새로운 대안으로 대두되었다.
- 이런 가운데 UN은 2012년을 '세계협동조합의 해'로 정하고 협동 중심의 사회적 경제를 강조하였고, 우리나라에서도 「협동조합 기본법」이 2012년 1월에 제정·시행되어 협동조합에 대한 관심이 높아졌다.

협동조합의 정의

- 협동조합이란 법적으로 재화 또는 용역의 구매·생산·판매·제공 등을 협동으로 영위함으로써 조합원의 권익을 향상하고 지역사회에 공헌하고자 하는 사업조직을 말한다(※ 「협동조합 기본법」 제2조 제1호).
- 국제협동조합연맹(International Cooperative Association, ICA)에서는 협동조합을 '공동으로 소유하고 민주적으로 운영하는 사업체를 통하여 공통의 경제적, 사회적, 문화적 필요와 욕구를 충족시키고자 하는 사람들이 자발적으로 결정한 자율적인 조직'이라고 정의하고 있다.

‘국제협동조합연맹’이란? ‘국제협동조합연맹’은 협동조합사업을 보급하고 조합원의 이익 증진을 위해 활동하는 국제적인 협동조합 연합체로 본부는 스위스 제네바에 있다. 1895년에 만들어졌으며, 보통 ICA라고 부른다. 국제협동조합연맹의 조직은 총회, 지역총회, 위원회, 감사규제위원회 등으로 이루어지는데, 최고 정책기관인 총회는 2년마다 개최된다. 지역총회도 2년마다 열리나, 총회가 겹치지 않도록 하고, 아프리카, 아메리카, 아시아태평양, 유럽 지역으로 나누어 개최한다. 지역총회에서는 총회에서 결정한 사항을 지역별로 집행하고 지역 상호간 협력을 증진하며, 지역문제에 관한 의견을 나눈다. 위원회는 ICA를 전체적으로 감독하고, 예산을 설정하며 회원 문제에 관한 결정권을 갖고, 감사규제위원회는 재정상황을 감독하고 총회와 위원회에 보고서를 제출한다.

협동조합의 종류

- 「협동조합 기본법」은 설립 가능한 수많은 협동조합을 다음과 같은 종류로 구분한다.

종류	개념
협동조합	• 재화 또는 구매·생산·판매·제공 등을 협동으로 영위함으로써 조합원의 권익을 향상하고 지역사회에 공헌하고자 하는 사업조직
협동조합연합회	• 협동조합의 공동이익을 도모하기 위하여 설립된 협동조합의 연합회
사회적협동조합	• 협동조합 중 지역주민들의 권익·복리증진과 관련된 사업을 수행하거나 취약계층에게 사회서비스 또는 일자리를 제공하는 등 영리를 목적으로 하지 않는 협동조합.
사회적협동조합연합회	• 사회적협동조합의 공동이익을 도모하기 위하여 설립된 사회적협동조합의 연합회
이종협동조합연합회	• 협동조합 기본법 또는 다른 법률에 따른 협동조합이 공동이익을 도모하기 위하여 설립한 연합회

※ 해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

참고자료 찾기쉬운생활법령정보(<https://www.easylaw.go.kr>) 내 협동조합이란 목차 내 협동조합 소개.

협동조합의 국내외 대표 사례

협동조합의 국내 사례

- 우리나라의 협동조합이라면 아마 농협, 수협, 축협, 신협, 새마을금고와 같은 것들이 떠오를 수 있다. 그도 그럴 것이 그동안 우리나라의 협동조합은 1957년 「농업협동조합법」을 시작으로 주로 농·임·수산업 등 1차 산업과 금융업 등에서 자발적이기보다는 국가의 지원에 의존해 설립되고 성장해 왔다.

하지만 최근 우리나라도 한살림, 아이쿱생협, 두레생협과 같은 생협(소비자생활협동조합)이 매우 활성화되어 있고, 「협동조합 기본법」 시행 두 달 만에 전국에 349개의 협동조합이 설립 신고를 마쳤다고 한다. 따라서 우리나라에서도 머지않아 협동조합이 바람직한 경제모델로 잘 정착될 것으로 보인다.

협동조합의 탄생 배경

역사적으로 협동조합은 자본주의 확립과 발달에 의해 나타났다. 자본주의는 사유재산제도를 바탕으로 자유경쟁과 사적이윤추구를 중심으로 하는 시장경제체제로서, 자본주의의 발전과정은 곧 경쟁의 심화과정이고 이는 곧 사회적 약자를 발생시키게 되었다.

즉, 자본주의 체제하에서는 불가피하게 임금노동자, 농어민, 중소기업자 등 사회적 약자가 나타날 수밖에 없고, 이들은 대자본에 의한 지배를 받게 된다. 이 때문에 사회적 약자들은 대자본에 대한 자기방어수단으로서 자주적인 주체체를 필요로 하게 되었고 이로써 협동조합이 시작되었다. 협동조합은 산업혁명의 성공을 통해 자본주의가 가장 먼저 발전한 19세기 영국에서 처음 시작되었고 이후 20세기에 유럽과 북미 등 전세계 각지로 확산된 조직체라고 할 수 있다. 최초의 성공한 협동조합으로는 영국의 로치데일협동조합을 들 수 있는데, 1844년에 28명의 방직공이 모여 자율적이고 공정한 규율을 정하고 그들이 필요로 하는 식료품을 사고파는 협동조합을 경영하게 되었다.

출처 : 기획재정부(2013). 아름다운 협동조합 만들기. pp. 26~36

협동조합의 해외 사례

- 세계 최고의 축구클럽 중 하나인 FC바르셀로나는 축구팬들이 출자한 세계 최고의 명문 축구클럽으로 17만 5,000여 명의 회원(출자자)이 주인인 협동조합이다. FC바르셀로나의 회원 중 가입 경력 1년 이상 18세 이상이면 누구나 6년에 한 번씩 치러지는 회장 선거에서 회장을 선출할 권리를 가지며 이사회의 구성원이 될 수 있다. 회원은 또 FC바르셀로나의 최고 의사결정기관인 총회의 구성원으로서 2년간 활동할 수 있으며 총회는 연간보고서, 장기계획, 예산 등을 결의한다.
- 세계의 수많은 통신사 중 5대 통신사로 꼽히는 AP통신도 협동조합의 형태로 운영되는 통신사이다. AP통신의 주인은 바로 미국 내 1,400여 개의 개별 언론사인데, AP통신은 이들 언론사들이 발행 부수에 따라 경비를 분담하고 자신을 대표할 이사회를 스스로 구성해 운영하고 있다.
- 6,000여 명의 오렌지농민과 8개 협동조합이 중간상인의 독과점 횡포에 대응하기 위해 만든 미국의 선키스트, 생필품의 유통마진을 줄여 경쟁자보다 40% 저렴한 가격으로 판매하는 스위스 최대의 유통마트 미그로, 2,700여 키위 생산농가가 100% 지분을 보유한 뉴질랜드의 제스프리도 세계적으로 유명한 협동조합에 해당한다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

참고자료 찾기 쉬운 생활법령정보(<https://www.easylaw.go.kr>) 내 협동조합이란 목차 내 협동조합 소개.

지역의 가치 활용해 창업하는 ‘로컬크리에이터’

로컬크리에이터, 처음 들어보셨다고요?

지역의 자원이나 문화, 커뮤니티를 연결하고 창의적인 아이디어를 결합해 새로운 가치를 창출하는 소상공인 창업가를 로컬크리에이터라 한다. 침체기에 놓인 지역사회의 발전을 위해 로컬크리에이터들의 활약이 중요해지고 있다. 강원도 동부 지역에 위치한 양양 역시 다양한 로컬크리에이터들의 활동 무대다. 최근 서핑의 중심지로도 떠오르면서 젊은 층 사이에서 인기 관광지로 떠오르고 있는 양양에서 활동 중인 김석기 대표와 윤지상 대표를 만났다.

양양 지역에서 협동조합을 하고 있는 것으로 안다. 정확히 어떤 일을 하나.

김: 양양청년협동조합을 운영하고 있습니다. 로컬 지역에서 다소 부족한 브랜딩과 디자인 영역의 사업을 통해 로컬 브랜드를 발굴, 개발, 강화하는 로컬 브랜딩 대행업도 병행하고 있어요. 요즘 양양에 서핑이 유행인데요, 그러다 보니 페서프보드도 많이 발생합니다. 이러한 문제를 해결하기 위해 페서프보드 업사이클링 프로젝트 서프사이클링을 추진하고 있습니다. 페서프보드를 활용한 아트웍과 가구, 체험 프로그램 등을 운영 중입니다.

양양 토박이인가. 협동조합을 설립한 이유는 무엇인가?

김: 양양에서 태어나 초등학교 2학년까지 양양 지역에서 살았어요. 귀촌 3년 차가 되던 해, 제 개인적인 노력만으로는 지역에서 사업을 유지하고 안정적으로 정착하는 것에 한계를 느꼈어요. 그때 우연히 저와 귀촌 시기가 비슷했던 사람들과 만나서 비슷한 고민을 나눴죠. 그렇게 멤버 5명이 모여 커뮤니티를 구축하고 서로 도움을 주고 받자라는 차원에서 협동조합을 설립하게 되었습니다.

조합원들과 기억에 남는 에피소드가 있다면?

김: 막상 조합을 설립하려고 하니, 사무실이 필요했어요. 조합원 중 한 분의 사무실에 임시로 법인을 설립했는데, 각자 그 사무실이 없어졌어요. 새로운 사업장 구하는 데에 6개월이나 걸렸어요. 그 사이에 양양 지역의 임대료가 많이 올랐거든요. 20년 10월에 법인을 설립했는데 사업자등록은 이듬해인 21년 6월에 했습니다. 그렇게 어렵게 사무실을 얻고 또 사무실을 꾸미는 과정이 우리 조합에게는 가장 의미있는 시간이었어요. 역시 사무실이 생기니 정식으로 시작하는 느낌도 들었고요.

양양 지역 활성화를 위해서 고민이 많을 것 같다. 어떤 부분에서 가장 큰 고민이 있는지.

김: 사실 저는 로컬이라는 키워드 자체가 한계를 만드는 가장 큰 허들이라고 생각해요. 지역을 활성화해야 한다면 자꾸 창업을 조장하는 식이 되어버리는 것 같아요. 우리 조합은 로컬이고 양양에 있으니까 뭔가 특별한 것을 만들어 내야 한다는 강박을 느끼지 않아요. 서울에도 있는 일반적인 직장이라 생각하고 생각하면 돼요.

※ 해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

참고자료 한국일보(2022). “로컬크리에이터, 처음 들어보셨다고요?”
<https://n.news.naver.com/mnews/article/469/0000715274?sid=110>

목표설정 법칙: SMART기법

목표설정 법칙

미국 경영학자 피터 드러커(Peter Drucker)는 목표설정 시 고려해야 할 다섯 가지 요소를 묶어서 SMART 기법이라고 제시하였다. 목표는 구체적이어야 하고, 측정 가능해야 하며, 달성 가능해야 하고, 결과 지향적이며, 시간제한이 있어야 한다는 것이다.

S(Specific) 구체적 목표

막연한 목표보다는 명확하고 구체적인 목표가 실현 가능성이 훨씬 크다. 자신이 할 수 있는 만큼 최대한 상세하고 명확히 잘 정의된 목표를 만들어야 한다. 예를 들어 ‘자격증을 따겠다’보다는 ‘4월 신청서 접수, 5월 필기, 6월 실기’처럼 목표를 명확히 세우는 것이 좋다.

M(Measurable) 측정 가능한 목표

진행 상황을 측정하고 진척도를 알 수 있는 구체적인 기준을 만드는 것이 목표 달성하는 데 도움이 된다. 목표를 세운 후 목적한 방향으로 진행되어 가는지는 진척도를 측정하여 계획을 실천해나가는 것이 필요하다. 예를 들어 ‘독서하기’ 보다는 ‘1달 2권, 1년 24권’처럼 측정 가능한 수치로 목표를 잡는 것이 효과적이다.

A(Achievable, Action-oriented) 달성 가능한, 행동지향적인 목표

너무 어렵지 않고 너무 쉽지도 않은 실천적인 목표를 만들어야 한다. 설령 명확히 설정했어도 실현 불가능한 목표는 의미가 없다. 목표에 다가갈 수 있게 단계별로 현명하게 계획하는 것이 필요하다. 예를 들어 ‘원어민처럼 영어회화할 수 있게 만들기’보다는 ‘TOEIC 오전반을 2개월 등록하여 꾸준히 출석하기가 달성 가능한 목표일 수 있다.

R(Result-oriented, Realistic) 결과지향적인, 현실적인 목표

자신의 꿈과 미션에 맞는 중요한 목표를 설정하는 것이 필요하다. 자신에게 동기부여와 성취감을 주는 현실적인 목표를 설정함으로써 목표를 성취하고자 하는 의욕을 키울 수 있다. 예를 들어 ‘시사상식과 관련된 기사를 매일 2시간 이상 읽겠다’ 보다는 ‘취업하고자 하는 OO기관을 들어가기 위해 필요한 자격증을 취득할 때까지 매일 2시간 이상 공부를 하겠다’가 자신의 꿈을 이루기 위한 현실적인 목표일 수 있다.

T(Time-bound, Timely) 시간제한, 시기적절한 목표

기한이 없는 목표는 의미가 없다. 언제까지 달성할 것인지 완료 시기를 정해두는 것이 목표를 달성하는 데 효과적이다. 예를 들어 ‘1주일 내 30쪽까지, 한 달 내 120쪽까지 공부하기’처럼 ‘1주, 한 달’이라는 완료 날짜를 지정하는 것이 필요하다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 참고

참고자료 김금찬, 김병화, 오중현, 정진(2020). 전로설계와 취업전략. 지식인.

만다라트(Mandal-Art)

오타니를 만든 64개의 실천과제… ‘만다라트 기법’ 아시나요

일본 야구 선수 오타니 쇼헤이가 미국 메이저리그에서 투수와 타자 양면에서 놀라운 활약을 보이며 센세이션을 일으키자, 오타니가 학창 시절부터 활용했다는 자기계발법이 덩달아 화제가 되고 있다. 이른바 ‘만다라트(Mandal-art) 기법’이다. 42년 전 일본의 한 경영 컨설턴트가 개발한 방법인데, 최근 이를 소개하는 책들도 잇따라 출간되면서 오타니의 성공만큼이나 관심을 끌고 있다. 미국 월스트리트저널은 ‘오타니 쇼헤이는 어떻게 그의 야구 성공을 시각화했나’라는 제목의 기사에서 오타니의 성공에 이 기법이 크게 기여했다고 전했다.

만다라트 기법은 1979년 마쓰무라 야스오 클로버 경영연구소장이 고안한 사고법이다. 책으로 발간된 후 여러 일본 기업에서 경영전략이나 업무 개선 등 아이디어를 내는 데 활용되어왔다. 1990년 미국에서 출간된 ‘일본에서 창조된(Created in Japan): 모방자에서 월드클래스 혁신가 되기까지’라는 책에 ‘일본 4대 브레인스토밍 기법’중 하나로 소개되기도 했다.

원리는 간단하다. 가로세로 세 칸씩 구성된 아홉 칸 네모 상자 중 가운데 칸에 핵심 목표를 써넣고, 그 주변 여덟 칸에 핵심 목표를 달성하기 위한 세부 목표를 적는다. 이 여덟 개 세부 목표를 다시 바깥에 있는 여덟 개의 가로세로 세 칸의 네모 상자 가운데 칸에 각각 옮겨 적은 다음, 각 세부 목표를 달성하기 위한 구체적인 실천과제를 주변 여덟 칸에 적는다. 이렇게 하면 총 64개의 실천과제가 완성된다.

고교시절 오타니는 ‘8개 구단 드래프트 1순위’를 핵심 목표로 적고, 이를 달성하기 위한 여덟 가지 세부 목표로 ‘몸만 들기, 제구, 구위, 멘탈, 구속 160km/h, 변화구, 운, 인간성’을 정했다. 이어 각 세부 목표를 달성하기 위한 실천과제들로 표를 채웠다. 예를 들어 ‘운’을 높이려는 방법으로 ‘인사, 쓰레기 줍기, 방청 소, 물건을 소중히 쓰자, 심판을 대하는 태도, 긍정적 사고, 응원받는 사람이 되자, 책 읽기’ 등 여덟 가지를 적었다.

이 기법을 개발하고 전파해온 마쓰무라 하라다 씨는 ‘만다라트 기법은 목표와 달성 방법을 체계화하고 시각화하는데 장점이 있으며, 인생의 여러 분야에 응용할 수 있다’고 주장한다. 가령 ‘다이어트로 10kg 감량하기’를 핵심 목표로 정했다면, 이 목표를 달성하기 위해 필요한 여덟 가지 세부 목표로 ‘식사관리, 체중관리, 운동습관, 기초대사, 체지방 감소, 생활습관 개선, 멘탈 관리, 기타 실천법’을 정할 수 있다. 이어 각 세부 목표 달성을 위해 필요한 실천과제들을 채워 넣는다. 예를 들어 ‘식사 관리’를 위한 실천과제로 ‘목표 칼로리 정하기, 칼로리 기록하기, 물 2L 마시기, 규칙적인 식사, 야식 안 먹기, 채소 500그램 먹기, 당분 줄이기, 지방 섭취 줄이기’를 적는 식이다. 표를 완성한 후에는 64개 과제를 실행하며 실천 여부를 스스로 점검하면 된다.

※해당 읽기자료와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

참고자료 조선경제(2023). 오타니를 만든 64개의 실천과제… ‘만다라트 기법’ 아시나요.
<https://www.chosun.com/economy/weeklybiz/2021/07/30/DNEIX25TP5FF7EX3XZZHSQLIXA/>

활용방법

- 전통적 직업기초능력의 정의를 살펴보고 개별적으로 중요도와 현재 자신의 충족 정도를 평가하는 시간을 가져본다.
- 중요도는 개인이 생각하기에 업무수행에 있어 얼마나 중요하다고 생각하는지 정도를 평가하는 것이다.
- 충족 정도는 개인이 생각하기에 현재 자신의 수준이 어느 정도인지를 평가하는 것이다.
- 전통적 직업기초능력과 미래형 직업기초능력을 동일하게 평가해보고 그 차이가 큰 항목이 무엇인지 살펴본다.
- 결과를 발표하고 공유하는 시간을 가져보고, 이 차이를 줄이기 위한 활동 계획을 세워본다.

전통적 직업기초능력

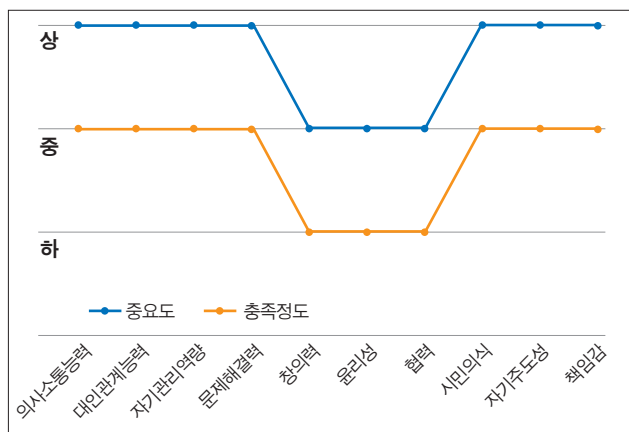
	직업수행능력	정의	중요도			충족정도		
			상	중	하	상	중	하
1	의사소통능력	업무를 수행할 때 글과 말을 통해 상대방의 의견을 듣거나 자신의 뜻한 바를 정확히 전달할 수 있는 능력						
2	대인관계능력	조직구성원의 협조와 원만한 관계를 유지하며 고객의 요구를 충족시키는 능력						
3	자기관리역량	자신의 행동을 변화시키려고 자신의 행동을 관리하고 자신의 행동에 책임지는 능력						
4	문제해결력	문제 상황이 발생했을 경우, 창조적이고 논리적인 사고를 통해 적절히 해결하는 능력						
5	창의력	새로운 생각이나 개념을 만들어내거나 기존 생각이나 개념들을 새로 조합해내는 능력						
6	윤리성	직업생활에서 지켜야 할 도리를 숙지하고 내 행동이 적합한지 이기적인지 깊이 생각해 결정하는 능력						
7	협력	2명 이상이 특정 목표를 공유하고 역할을 분담해 임무를 완수할 수 있는 능력						
8	시민의식	한 사회의 시민으로 사회발전을 위해 자신의 의사를 해결하는 능력						
9	자기주도성	자신의 의지대로 행동하며 문제를 스스로 찾거나 해결하는 능력						
10	책임감	자신의 임무나 의무를 중시하고 행동하는 능력						

※각 직업기초능력에 대한 중요도와 충족정도에 대한 인식 항목은 본 프로그램에서 개인의 역량 수준 평가를 위해 임의 설정한 것임.

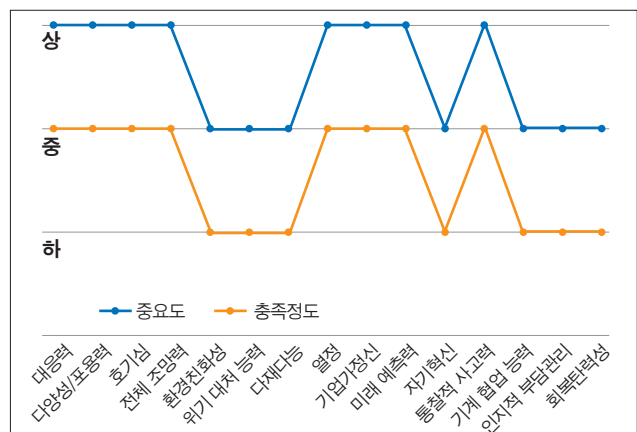
미래형 직업기초능력

	직업수행능력	정의	중요도			충족정도		
			상	중	하	상	중	하
1	대응력	자신이 처한 환경에서 자신의 목표나 능력에 맞게 대응할 수 있는 능력						
2	다양성/포용력	나이, 종교, 성별, 인종, 가치관, 문화적 배경이 다른 타인들의 특성을 알아보고 포용하는 능력						
3	호기심	무엇이든 알고 싶어하는 마음과 확인하려는 능력						
4	전체조망력	삶에 영향을 미치는 여러 요인에 대한 이해를 수직적·수평적으로 연결시키면서 전체(시스템)가 어떻게 변화하고 있는지 조망하는 능력						
5	환경친화성	실제로 작업을 진행하거나 작업하는 곳에 호감도와 적극성을 가지고 일하려는 능력						
6	위기대처능력	위기 상황이 예상되거나 피해보는 와중에도 침착하게 문제를 극복해나가는 능력						
7	다재다능(팔방미인)	지식과 경험이 풍부해 일정 수준 이상 성과를 내는 능력						
8	열정	특정일에 열정을 가지고 몰두하는 마음						
9	기업가정신	위험을 감수하면서도 혁신적 사고와 행동을 하는 능력						
10	미래예측력	다양한 환경분석을 통해 변화흐름을 이해하고 미래를 예측하는 능력						
11	자기혁신	자신의 잘못이나 만족스럽지 못한 행동 결과를 스스로 개선하는 능력						
12	통찰적 사고력	느낌, 경험, 관찰을 종합해 의사결정에 도움이 되는 새로운 의미를 부여하는 능력						
13	기계협업능력	지능화된 기계와 상호작용하면서 임무를 이전과 다른 방식으로 해결하는 능력						
14	인지적 부담관리	통화요청, 이메일, 문자, 인스턴트 메시지, 트윗, RSS 피드 등 쏟아지는 정보홍부 속에서 능숙하게 자신의 인지적 수용력(capacity)을 관리하는 능력						
15	회복탄력성	실패에 좌절하지 않고 끊임없이 배우고 문제를 해결하는 능력						

전통적 직업기초능력 차이 그래프 그려보기



미래형 직업기초능력 차이 그래프 그려보기



활용방법

- 미래 직업세계 변화에 따라 새롭게 등장한 신직업의 일자리 창출 아이디어를 구체적으로 정리해본다.
- 새롭게 부상할 수 있는 미래직업에 대한 창의적인 아이디어를 구체적으로 정리해본다.
- 작성양식에 맞게 직업명, 직업 개요, 필요성, 필요역량, 일자리 창출 방안, 활용성 및 향후 전망에 대해 기술해본다.
- 개별로 작성하거나 모둠활동으로 참여해볼 수 있다.
- 작성한 내용을 발표하고 공유하는 시간을 가져볼 수 있다.
- 정리한 아이디어를 응모 기간에 맞춰 제출하는 등 실제 참여해볼 수 있다.

※ 공모전 홈페이지 참조(작성양식 다운로드 가능) www.newjobidea.com

제4회 대한민국 신직업·미래직업 아이디어 공모전

주제 1·2

※ AI-Tool을 사용한 경우 반드시 출처를 표기해주세요

1. 제안 직업(일자리)명

※ 제안하는 직업의 명칭을 기재합니다.

2. 직업(일자리) 개요

※ 해당 직업의 하는 일(수행 직무) 업무내용 등을 기재합니다.

3. 필요성

※ 해당 직업을 제안한 이유나 배경, 필요성 등을 기재합니다.

4. 필요 역량

※ 제안 직업의 현장에서의 활용 및 적용 가능성, 향후 일자리 전망, 미래 성장가능성 등을 기재합니다.

5. 일자리 창출방안

※ 본 직업의 활성화 및 일자리 창출을 위한 방안을 구체적으로 기재합니다. (예 : 어떻게 직업적으로 성장하고 정착하게 되는지의 과정과 실행방안, 지역차원에서의 일자리 창출방안, 청년 및 중장년 등 세대맞춤 일자리 창출 방안, 기업차원에서의 실행방안, 제도 및 정책을 통한 실행방안 등)

6. 활용성

※ 제안 직업의 현장에서의 활용 및 적용 가능성에 대해 기재합니다.

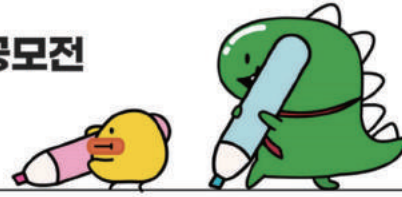
7. 향후 전망

※ 향후 일자리 전망, 미래 성장가능성 등을 기재합니다.

제4회 대한민국 신직업·미래직업 아이디어 공모전

부가자료

※ AI-Tool을 사용한 경우
반드시 출처를 표기해주세요



※ 해당하는 부가자료 형식들을 모두 선택해 주세요

이미지/일러스트/사진	문서(논문, 보고서 등)
영상	이 외 기타

- ※ 제안하는 아이디어에 대한 부가자료를 첨부(작성)해 주세요.
- ※ 영상 등 부가자료는 URL이 아닌 MP4 등 영상 파일 형식일 경우 해당 파일을 공모전 홈페이지 접수시스템에서 별도로 업로드하여 제출해주세요.
- ※ 부가자료의 출처를 반드시 표기해주세요.
- ※ 본 양식은 부가자료 작성에 도움이 되고자 제공하는 양식입니다.
본 양식에 맞춰 작성하는데 어려움이 있을 경우 별도의 양식으로 부가자료를 작성하여도 무방합니다.

※ 해당 활동지와 관련된 추가적인 내용은 하단의 참고자료 URL 참고

참고자료 한국고용정보원. 제4회 신직업 미래직업 아이디어 공모전.
<https://www.newjobidea.com/filaboard/detail.php?c=n&v=v&s=63>

작성방법

- (Step 1) 중앙에 핵심 진로목표를 작성한다.
- (Step 2) 핵심 진로목표 주변 8개 칸에 핵심 진로목표를 이루기 위한 세부 목표를 작성한다. 왼쪽 상단부터 시계방향으로 회전하면서 우선순위로 작성한다.
- (Step 3) 8개 세부목표를 가장자리 표 중앙에 각각 작성하고, 각 세부목표를 달성하기 위한 구체적인 과업에 대해 주변 8개 칸을 채운다.



- 핵심목표는 본인이 이루고자 하는 미래의 신직업 또는 창직에 대해 작성할 수 있도록 안내한다.
- 모든 칸을 다 채울 필요는 없으며, 다만 가장 가운데 표는 9칸은 모두 작성해보도록 독려한다.
- SMART기법을 적용할 필요는 없으며, 핵심 목표를 세부 목표로 구체화 시키고 세부목표를 다시 과업 수준으로 세분화하는 활동에 초점을 둔다.

과업1	과업2	과업3
과업8	세부목표1	과업4
과업7	과업6	과업5

	세부목표2	

	세부목표3	

	세부목표8	

세부목표1	세부목표2	세부목표3
세부목표8	핵심목표	세부목표4
세부목표7	세부목표6	세부목표5

	세부목표4	

	세부목표7	

	세부목표6	

	세부목표5	

작성방법

- (Step 1) 만다라트에서 작성한 세부목표 8가지를 단기, 중기, 장기로 나눈다.
- (Step 2) 단기, 중기, 장기의 달성 시기를 구체적으로 작성한다. (※ SMART 기법의 'Time-bound' 방법 적용)
- (Step 3) 세부목표를 SMART기법을 적용하여 재작성한다.

교수 TIP

- Step 1에서는 만다라트에서 작성한 세부목표를 수정하지 않고 단기, 중기, 장기로만 나누어서 작성하도록 안내한다.
 - Step 2 달성 시기는 정확한 날짜(예, 00년 00월 00일)로 작성하기 어려운 경우, '3개월 후, 1년 후, 5년 후'와 같은 방법으로 작성할 수 있다고 안내한다. 또한 달성 시기를 최대한 구체적으로 작성하는 것의 필요성에 대해 설명한다. 목표 달성시기를 구체적으로 작성하면, 이후 본인의 목표달성 진척도를 확인하기 더 효과적이며 이는 진로목표 달성에 도움이 된다고 설명한다.
 - Step3 세부목표를 구체화하는 단계에서 만다라트에서 작성한 과업 1-8을 참고할 수 있다고 안내한다.
- ※ Step 2-3 수행 없이 '활동지 4.5] 진로 로드맵 II' 활동으로 넘어가도 무방하다. 다만 Step2-3 단계를 수행하지 않을 경우 SMART기법을 적용하여 '활동지 4.5] 진로 로드맵 II'를 작성하도록 안내한다.

Step1. 만다라트 세부목표 8가지를 시기별로 나눠보기

구분	세부목표
단기	
중기	
장기	

Step 2-3. SMART 기법을 활용하여 세부 목표를 구체화하기

구분	시간제한 (Time-bound)	세부목표		
		측정가능한(Measurable)	달성가능한(Achievable)	결과지향적(Result-oriented)
단기	00년 00월 00일			
중기	00년 00월 00일			
장기	00년 00월 00일			

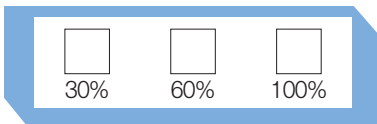
작성방법

- (Step 1) 단기, 중기, 장기 목표를 달성할 시기를 작성한다.
- (Step 2) 단기, 중기, 장기 목표로 나눈 세부 목표를 작성한다([활동지 4.4] Step 2-3 참고하여 작성).
- (Step 3) 각 세부목표를 바탕으로 단기, 중기, 장기 목표를 작성한다.
- (Step 4) 진로 로드맵을 작성한 후, 목표진척도를 점검한다. 단기, 중기, 장기 목표별 '30%, 60%, 100%' 완성도에 체크하면서 현재 목표 달성 정도를 파악하고 동기부여를 받을 수 있다.

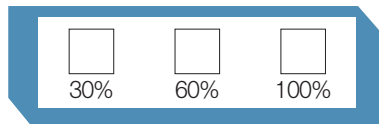
교수 TIP

- Step 2와 Step 3의 순서를 바꾸어 수행하여도 무방하다. [활동지 4.4] Step 2-3'을 수행한 경우는 기존의 순서대로 수행하는 것이 효과적이며, [활동지 4.4] Step 2-3'를 하지 않은 경우는 Step 3 → Step 2의 순서로 수행하는 것 또한 가능하다.
- 단기, 중기, 장기 목표를 작성할 경우는 각 시기별 세부목표들을 포괄할 수 있는 수준의 목표를 작성하도록 안내한다.

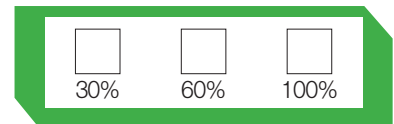
단기목표 진척도



중기목표 진척도



장기목표 진척도



단기목표 작성

- 세부 목표1
- 세부 목표2
- 세부 목표3

중기목표 작성

- 세부 목표1
- 세부 목표2
- 세부 목표3

장기목표 작성

- 세부 목표1
- 세부 목표2
- 세부 목표3

00년00월00일 달성

00년00월00일 달성

00년00월00일 달성

memo

memo

memo

청년미래직진프로그램

교수용 매뉴얼

발행일 2023년 8월 31일

발행인 김영중

발행처 한국고용정보원

연구진 이 랑 (한국고용정보원 미래직업연구팀장)

최영순 (한국고용정보원 청년정책모니터링팀 연구위원)

양인준 (한국고용정보원 미래직업연구팀 부연구위원)

이유진 (한국고용정보원 미래직업연구팀 연구원)

최효임 (한국고용정보원 미래직업연구팀 연구원)

이윤경 (강남대학교 진로취창업센터 교수)

편집 및 디자인 그린클라우드

PPT 디자인 더생각

※ 본 출판물의 내용은 한국고용정보원의 사전 승인 없이 전재 및 역재할 수 없습니다.

※ 본 출판물에 사용한 사진 및 이미지는 구매 및 출처명기를 통해 저작권을 표시하였으며,
무단 사용이 불가합니다.

청년미래직진프로그램

교수용 매뉴얼