

의안번호	제 1 호	보 고 사 항
의결 연월일	2012. 11. 21. (제3회)	

콘텐츠 전문인력양성 중장기 계획(안)

콘텐츠산업진흥위원회

제출자	콘텐츠산업진흥위원회 간사 최광식 (문화체육관광부 장관)
제출연월일	2012. 11 . 21.

1. 보고주문

「콘텐츠 전문인력양성 중장기 계획(안)」을 별지와 같이 보고함.

2. 보고이유

- 창조시대에 콘텐츠산업은 고부가가치를 창출하고 일자리 창출효과가 큰 대표적인 서비스산업으로 산업발전을 위해 창의인력 양성이 필요
- 특히, 3D입체화.스마트화.융복합화 등과 같이 급격한 트렌드 변화에 신속히 대응하고 글로벌 경쟁력을 강화하기 위해서 종합적이고 체계적인 콘텐츠 전문인력 양성계획을 수립하여 선제적으로 대응코자 함

3. 주요내용

가. 추진경과

- 문화콘텐츠 인력양성 중장기 계획 수립연구('11.10.~'12. 3. 한국콘텐츠진흥원)
- 창조경제시대 문화콘텐츠 인력양성 중장기 계획(안) 수립 ('12.4~10)
- 관계 부처 협의('12.11.)

나. 현황 및 문제점

- 최근 콘텐츠 산업 종사자수가 증가하고 있고, 앞으로도 안정적인 성장이 예상되나, 현장에서 필요한 창작인력은 부족 예상
* 2017년에 이르면 약 3만7천명의 창작인력 부족 예상
- 기초 교육단계부터의 창의교육 필요성, 대학 커리큘럼의 차별성과 전문성 한계, 융합 시대를 이끌어갈 글로벌 인재 부족 등이 지적

다. 비전 및 목표

- 비전: 콘텐츠 5대강국 실현을 위한 창의인재 육성
- 목표: 교육역량 강화와 기반구축으로 차세대 전문가 2만명 양성

라. 주요정책 과제 (4대 전략과제, 10대 중점과제)

① 창의력 넘치는 인재 양성

- 초·중 '창의교육 지원 프로그램' 개발*, 중·고생 대상 '콘텐츠 창작 공모전', '콘텐츠 창의교실' 등을 통해 창의인재 조기 발굴 육성
- * 초기 2년간 방과 후 학교 중심으로 시범 운영 후, 정규교과 반영 등 점차 확대
- '17년까지 우수 창작인력 1,500명 양성 및 「포스트 창작 지원과정」 신설

② 현장 수요에 부응하는 콘텐츠 전문인력 개발

- 대학커리큘럼 개편 지원 및 예술·인문·기술간 융합인재 육성
- 예비 창작자 스텝업 프로그램 및 현업인 대상 장르별 특화 교육(매년 300명)
- 재직근로자의 능력개발을 위한 사업자의 투자촉진 및 취약자 대상 전문인력 취업·창직 지원

③ 산업인력 고도화와 글로벌 경쟁력 강화

- 스토리·입체영상·스마트·K-Style 등 4대 분야 전문역량 강화 (매년 천명)
- 프로젝트 기반 '해외 전문가 초청 교육', '해외거장 마스터 클래스'(연 4회), 콘텐츠 수출 전문가, 해외대학 석·박사 지원 등 글로벌 인재 육성

④ 창의인력 양성기반 및 정책추진 지원체계 구축

- 창의인재개발원 설립, 콘텐츠 통합교육 포털 구축 등 기반 조성
- 정기적 인력 조사연구 실시, 공공기관 네트워크, 정책 협의체 구성

4. 참고 사항

- 콘텐츠 전문인력양성 중장기 계획(안) : 붙임

**창조경제 시대를 이끄는
콘텐츠 전문인력양성 중장기계획**

2012. 11. 21.

콘텐츠산업진흥위원회

**교육과학기술부, 문화체육관광부,
고용노동부, 방송통신위원회**

목 차

I. 추진배경	1
II. 현황 및 문제점	2
1. 콘텐츠산업 고용 및 인력수급 현황	2
2. 그간 인력양성 사업 추진 현황	3
3. 문제점 및 개선방향	4
III. 비전 및 전략	6
IV. 중점 추진과제	7
1. 창의력 넘치는 인재 양성	7
2. 현장 수요에 부응하는 콘텐츠 전문인력 개발	10
3. 산업인력 고도화와 글로벌 경쟁력 강화	13
4. 창의인력 양성기반 및 정책추진 지원 협의체 구축	15
V. 추진체계	17

I

추진배경

□ 문화와 창조성이 이끄는 시대 진입

- 최근 「콘텐츠 미래전략 포럼」(8.30)에서는 우리나라가 30-50 국가로 진입하기 위해서는 창조산업의 국가전략산업화 필요성 강조
 - 중국을 제외한 미국, 일본, 독일, 영국, 프랑스, 이탈리아 등 세계 콘텐츠 강국 모두가 30-50 국가
- 국제관계도 군사력을 기반으로 하는 하드파워에서 지식, 외교 등 소프트 파워와 문화가 결합된 스마트파워가 핵심요소로 부상

□ 콘텐츠 산업은 대표적인 창조 산업

- 창조사회에서는 매력적인 스토리와 감성, 경험, 상상력 등 인간적인 요소가 반영된 콘텐츠가 고부가가치를 창출
 - * 아바타 영화 한편의 매출(33억불)은 YF 소나타 16만대 수출과 같은 효과
 - * 2012년도 1/4분기 삼성과 애플의 매출은 비슷하나 수익률은 애플이 3배 높음
- 특히, 고용 없는 성장시대에 콘텐츠 산업은 일자리 창출 효과가 큰 대표적인 서비스 산업으로 기대
 - * 문화서비스 산업의 고용유발계수(11.5명)는 반도체의 2배 (한국은행, 2010)

□ 창의인재 육성은 창조경제 실현의 핵심요소

- 창조시대에는 창의적인 인재가 시스템을 혁신하고 산업 전반에 창조성을 높이는 혁신가(Innovator) 역할 수행
- 콘텐츠산업의 3D입체화·스마트화·융합화 등 산업 트렌드 변화를 이끌어 갈 수 있는 전문인력 육성 시급

- 국내 3D 콘텐츠산업 규모는 2011년 기준 2,618억원이며 2015년까지 연평균 26% 증가예상
- 국내 스마트폰 가입자 3,000만명 돌파, 태블릿 PC 500만대 보급 및 스마트 TV 2020년까지 890만대 보급 전망

II

현황 및 문제점

1. 콘텐츠산업 고용 및 인력수급 현황

- (고용전망) 콘텐츠 산업은 경기변동에 민감하게 반응하는 경향이 있으나, '12-'17년에는 안정적인 성장추이를 보일 것으로 전망
* '12~'17년 연평균 1.04%씩 증가('12년 한국고용정보원 테마산업 분석 결과)
- (대학 및 배출현황) '11년 기준 콘텐츠 관련학과(전문대, 대학, 대학원) 2,318개, 졸업자 33,193명으로 전체 대비, 학과수 7.26%(전체 31,931학과), 졸업자 6.32%(전체 524,898명) 수준

<'10~'11 콘텐츠 관련학과 인력 배출현황>

구분	학과수(개)			학생수(명)			비고
	전체	콘텐츠	비중(%)	전체	콘텐츠	비중(%)	
2010	31,826	2,321	7.29	511,510	32,203	6.29	
2011	31,931	2,318	7.26	524,898	33,193	6.32	

* 한국교육개발원 cesi.kedi.re.kr, 교육통계서비스를 참조하여 재구성

- (콘텐츠산업 종사자) '11년 59.6만명으로 전년('10년 58.1만명)대비 2.5% 증가하여 지난 5년간('05~'10) 평균 증가율(0.52%) 상회

구분	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	2011년p	증감율('10~'11)	연성장률('05~'10)
종사자(만명)	57.5	55.6	56.4	54.9	57.1	58.1	59.6	2.5%	0.52%

* 한국콘텐츠진흥원, 2011 콘텐츠 산업백서

- (창작인력 부족) 대학생 등 예비인력의 지속적인 배출에도 불구하고, 산업체는 전문경력직 선호 등으로 현장에서 필요한 창작인력은 부족

※ 콘텐츠 산업현장의 인력부족 현황(100명당 부족률)

(단위 : 명)

구분	창작	기획	제작	기술	사무	전체
인원	7.1	5.9	6.2	6.7	2.7	5.9

* 한국콘텐츠진흥원, 2010, 콘텐츠산업의 창의인력육성과 일자리창출 방안에 관한 연구

⇒ 2017년도에 이르면 약 3만 7천명의 창작인력 부족 예상

2. 그간 인력양성 사업 추진 현황

□ 총괄

- 콘텐츠 분야별 예비인력(대학생포함) 및 산업계 종사자를 대상으로 콘텐츠의 기획창작·제작·마케팅 등 다양한 인력 양성사업 시행
- '07년-'11년 간 총 975억원 예산 투입, 총 133,538명 교육 실시

□ 주요내용

① 예비인력의 실무능력 강화

- (콘텐츠아카데미 운영) 방송영상·기획창작·게임분야 아카데미 운영을 통해 전문인력 양성('07년~'11년, 680명)
- (산업계 맞춤형 인력양성) 계약학과 지원, 특성화 대학 지원, 기업 프로젝트 참여교육, 융합형 교육 등('07년~'11년, 6,123명)

② 산업계 종사자의 직무능력 강화

- (직무능력 향상 프로그램 운영) 방송, 게임, 문화콘텐츠분야 현업인 대상 교육운영('07년~'11년, 7,114명), 3D 입체영상('11년, 439명), 방송 현업인 전문성 강화('09년~'11년, 6,469명)
- (해외전문가 양성) 글로벌리더, 전략지역연수, 시장개척 에이전트 양성 등 해외전문인력 양성('07년~'11년, 659명)

③ 사이버 아카데미 운영을 통한 인력양성 저변 확대

- (사이버 아카데미 운영) 방송, 게임, 문화콘텐츠 분야 운영('07년~'11년, 118,036명 교육)

④ 기술-인문 융합 전문인력 양성

- (KAIST CT대학원 운영) 글로벌 경쟁력을 가진 문화기술(CT)고급 인력 양성('05~ '12년까지 석사 166명, 박사 8명 배출)
- (방송통신정책연구센터(CPRC) 지원) 방송통신정책 및 융합형 정책 연구 인력 양성('09~'11년까지 석사 82명, 박사 24명 양성)

3. 문제점 및 개선방향

콘텐츠 인력양성사업에 대한 진단, 국내 전문가 대상 델파이 조사, 대학 문화콘텐츠 분야 커리큘럼 분석을 기초로 문제점 및 개선 방향을 도출(문화콘텐츠 인력양성 중장기 계획 수립연구/12.1, 한국콘텐츠진흥원)

□ 기초 단계부터의 창의교육 확산 필요

○ (청소년 창의교육 확대) 청소년 대상 문화예술 및 인문학적 소양 교육 등 다양한 콘텐츠를 활용한 교육방법 필요

* 2009 개정교육과정 적용으로 국내 초·중·고의 창의성 교육기반을 구축 하였으나, 다양한 수업방법이 확대될 수 있도록 콘텐츠 제공 필요

〈외국의 주요사례〉

- 프랑스 CNC(국립영화센터) 초중고 대상 예술 및 영상교육 프로그램 운영
- 미국 NEA Challenge America 프로그램을 통해 방과후 예술학교의 청소년 예술소양교육에 투자
- 영국의 Digital Britain과 Find Your Talent를 통한 창조 교육 지원

○ (창의인재 조기발굴 필요) 창의교육은 단기간에 성과를 기대하기 어려워 창의성 육성을 위한 유아·청소년기에 창의 인재의 조기 발굴 필요

□ 대학 커리큘럼의 차별성과 창의성 부족

○ (창작·창의 프로그램 취약) 학교간 커리큘럼에 차별성이 없으며, 창의성을 높일 수 있는 인문학적 소양교육 부족

* 매출액 상위 100대기업이 요구하는 인재상으로 창의성(71%), 전문성(65%), 도전 정신(59%) 등을 꼽고있음 [대한상공회의소 리서치 '08. 9]

○ (현장 맞춤형 전문교육 미흡) 문화콘텐츠 분야의 경우 기초교육 위주로 이루어지고 있어 현장에서 요구하는 수준의 전문교육이 미흡

□ 교육의 질 제고를 통한 수급해소 미흡

- (산학연계 활성화에 대한 요구 증가) 콘텐츠 트렌드 변화에 따라 산업계 수요에 맞는 인재양성 등 산학연계 활성화에 대한 요구 증가
- (신시장 창출 위한 경쟁력 강화필요) 콘텐츠 트렌드 변화에 능동적 대처를 위해 3D입체·스토리·스마트 분야 창작경쟁력 강화 필요
 - * 현장인력의 새로운 제작기술에 대한 전환 및 신규 교육 확대가 필요하나 콘텐츠기업 영세성으로 자체 연수기능 한계

□ 차세대 융합형 글로벌 인재 양성 시급

- (글로벌 전문인력 수요 확산) 협소한 내수시장 산업구조로 글로벌 시장 진출 확대를 위한 언어·기술·현지지식을 갖춘 글로벌 전문인력 수요가 급증하고 있으나 관련한 교육체계 미흡
- (융합형 전문인력 확대) 장르·서비스·기기 등 기존 시장별 경쟁구조를 뛰어넘어 융복합 Biz모델확산 등을 위한 융합형 인력양성 필요

□ 창의인력양성을 위한 종합적 정책지원시스템 취약

- (체계적 조사분석 부족) 콘텐츠 분야의 고용 동향, 대학 인력 배출 현황, 업계의 수요 등을 정기적이고 체계적으로 분석하는 노력 부족
- (창의인재 양성 종합지원 체계 미흡) 교육콘텐츠 개발, 시설·장비 구축, 취업지원 등 창의인력 양성을 위한 종합지원 체계와 정책추진을 위한 학계·산업계·정부전문가 등이 참여하는 협의체 구축 필요

Ⅲ

비전 및 전략

비전	콘텐츠 5대 강국 실현을 위한 창의인재 육성
-----------	--------------------------

목표	교육역량 강화와 기반구축으로 차세대 전문가 2만명 양성
-----------	--------------------------------

전략



10개 중점과제	창의력 넘치는 인재 양성	기초교육 단계의 창의교육 프로그램 확산 창의인재 조기발굴 및 체계적 육성 창의인재 동반사업 확대
	현장 수요에 부응하는 콘텐츠 전문인력 양성	대학의 콘텐츠 특화교육 강화 예비인력 및 현업인 직무능력 향상 능력개발 및 취업·창직지원
	산업인력의 고도화와 글로벌 경쟁력 강화	스토리·입체영상·스마트분야 전문역량 강화 콘텐츠 글로벌 핵심인력 육성
	창의인력 양성기반 및 정책추진 지원체계 구축	콘텐츠 창의교육 기반 조성 조사연구·평가시스템 및 지원체계 구축

IV

중점 추진과제

1. 창의력 넘치는 인재 양성

1-1 | 기초교육단계의 창의교육 프로그램 확산

— <목적 및 필요성> —

- ▶ 학교 교육시스템과의 연계를 통한 학생들의 창의력 증진
- ▶ 콘텐츠를 활용한 체험 중심 교육을 통해, 콘텐츠 창작의 개발역량을 조기 발굴

□ 콘텐츠 꿈나무 육성을 위한 「창의교육 지원 프로그램」 개발

- 초중등 학생들의 창조력 제고를 위해 디자인·미술·연극·스토리텔링 등을 활용한 다양한 프로그램을 개발하여 단계적 보급 확대

- * (디자인/미술) 사물 거꾸로 그리기, 입체를 평면으로 평면을 입체로 등
- * (연극) 자연에게 말 걸기, 이미지와 소리를 몸짓으로 표현하기 등
- * (스토리) 스토리속 인물에 대해 말하기, 이야기 순서 바꾸어 보기 등

- 초기 2년간 방과 후 학교 중심으로 시범 운영 후(10개교), 점차 확대

- 유관기관과 산학전문가로 구성된 ‘창의능력교육 추진위원회’ 구성
 - 창의교육 대상 콘텐츠 분야 선정, 커리큘럼 구성, 전문가(강사) 추천 등 운영전반에 걸친 자문

□ 고등학교 대상 「콘텐츠 창작 교육프로그램」 지원

- 마이스터고, 특성화고에 콘텐츠 교육 강화 지원
 - 애니메이션, 공연(뮤지컬), 음악, 게임 등 콘텐츠 제작 참여 기회 제공
 - 교육인프라 구축, 커리큘럼 개발, 전문가 초빙 특강 등 지원 (매년 3개교)
- 현장 취업 지원을 위한 인턴십과 산학연계 등 프로그램 운영

1-2

창의인재 조기 발굴 및 체계적 육성

<목적 및 필요성>

- ▶ 콘텐츠영재를 조기 발굴하여 콘텐츠 핵심인력으로 육성
- ▶ 콘텐츠 분야에 대한 청소년들의 관심과 참여를 제고할 프로그램 운영

- 우수인재 발굴을 위한 청소년 대상 「콘텐츠 창작 공모전」 개최
 - 중·고생 대상 우수한 콘텐츠와 인재발굴을 위한 콘텐츠 공모전 개최
 - 스토리·만화·스마트콘텐츠·영상·공연(음악/뮤지컬) 등의 분야에 대해 전국 규모의 공모전과 오디션 프로그램 등 실시
 - 공모전 수상 인재에 대해서는 지속적인 경력관리(인재 풀 포함 등)와 정부 지원 콘텐츠 인력양성 사업에 참여기회 제공
- 「콘텐츠 창의교실」을 통한 발굴 인재의 체계적 양성 지원
 - “콘텐츠 창작 공모전”에서 선발된 인재를 중심으로 재능을 살릴 수 있도록 “콘텐츠 창의교실” 운영 (연 5개 분야 100명/ 방학기간 활용)
 - 대학 및 기업 등과 연계하여 현장성 있는 교육과 체계적 이론교육 병행
 - * 스토리·만화·스마트 콘텐츠·영상·공연(음악·뮤지컬) 등
 - 창의교실 수료생에 기업체 취업 가점 등 혜택을 받을 수 있도록 지원
 - 현장적응 능력 강화를 위한 멘토링 교육 프로그램 등 운영
 - 인문학적 소양, 창작자로서의 감수성을 계발하기 위한 콘텐츠 창의 교육 프로그램 개발 및 교육 실시

<목적 및 필요성>

- ▶ 멘토와 창의교육생 간 밀착식 숙련과정을 통한 창작능력 개발 및 일자리 창출
- ▶ 창의창작 활동 지원체제 구축과 프로젝트 과정을 통한 상업화 지원 필요

- 「콘텐츠 창의인재 동반사업」을 통한 우수 창작인력 1,500명 양성
 - 콘텐츠 창조분야에 특화한 멘토링 프로그램인 창의숙성과정을 확대 운영하여 창작능력개발과 청년일자리 창출(매년 300명)
 - 시나리오·만화·공연기획 외에 캐릭터(컨셉아트)·스마트콘텐츠·패션·디자인 분야로 확대 추진
 - * '12년 창의인재동반사업 : 운영플랫폼기관 선정(8개), 멘토105명, 창의교육생 250명
 - 창의인재들간의 온라인 소통 창구로서 '창의드림'을 확대 개편하여 지속적 네트워킹과 창작·창직지원 및 인재관리 기능 수행
 - 단계적으로는 콘텐츠 창작자 모두가 참여하는 '스마트 월드'로 확산
- 프로젝트 상업화를 위한 「포스트 창작 연구 과정」 운영
 - 창의인재 숙성과정을 마친 우수 창작자를 선발하여 작품을 상업화 할 수 있도록 피칭까지 지원(연간 10개)
 - 멘토 추천 및 프로젝트 심사를 통해 선발, 상업화 교육과 제작지원 병행
 - 타 분야 정부 지원 사업에도 참여할 수 있도록 추천을 통한 지원
 - 창작자들이 자유롭게 제작하고 소통할 수 있는 창작지원 인프라 구축
 - 팀 작업실, 자료실, 회의실, 장비대여(촬영 등) 등 창작 공간 제공

2. 현장 수요에 부응하는 콘텐츠 전문인력 양성

2-1 대학의 콘텐츠 특화교육 강화

<목적 및 필요성>

- ▶ 대학의 교육 경쟁력 강화를 위한 콘텐츠 특화교육 강화
- ▶ 대학 학과 간 장벽을 허물고 융합교육 강화를 통한 신인재 양성

□ 산업 현장 및 트렌드 수요에 맞는 「콘텐츠 커리큘럼」 개편 지원

- 대학 졸업자가 콘텐츠산업 현장에서 최대한 전문성을 발휘할 수 있도록 현장형 교과과정 개설·운영지원
 - 산업계 수요의 정기적 조사 및 산업계와 협력하여 취약한 분야의 커리큘럼 개발 및 현장전문가 지원(콘텐츠진흥원이 코디네이터 역할)

DB진흥원의 경우 업계와 공동으로 전국 24개 대학에 222억원 규모의 국산 DB 솔루션을 제공하고 DB 교과개선 지원

- 융합 콘텐츠·스토리·스마트 등 분야별 선도대학을 선정하여 산업 트렌드에 맞는 탄력적인 교과과정 개발연구·보급 추진(매년 5개 대학)

□ 예술·인문·기술 융합형 인재 육성

- KAIST 문화기술대학원의 역량 강화를 통해 고급형 융합인재 양성 대표 기관으로 육성
 - 우수교수 확보, 외국어 강의 전면실시, 학제연구 활성화, 유관기관과의 협력 네트워크 확대 등
- 다양한 인문-기술 융합 프로젝트를 통한 협업기회 확대
 - 공동 콘퍼런스, 글로벌 R&D 프로젝트, 교환교수(학생)프로그램 등을 통한 협업 프로젝트 발굴 및 지원(연 10건)
 - * 한예종, 아시아문화개발원, 문화기술연구원, KAIST, ETRI, 국내외 대학 등

- 계약학과 지원사업을 융합교육 분야로 개편 운영 (4개대학)

2-2

콘텐츠 산업을 선도할 예비 인력 양성

<목적 및 필요성>

- ▶ 산업계 요구수준에 맞춘 신규인력 양성
- ▶ 장르별 균형 발전을 위한 집중 육성

□ 「예비 창작인력 스텝 업 프로그램」 도입

- 창작자들의 지속적인 창작활동 지원을 위해 새로운 소재 발굴, 차기 작품 준비 등에 필요한 정보제공 및 교육 지원(5개분야, 매년 총 100명)
 - 멘토·해외교육·타 분야 전문가 연계·피칭 지원 등 장르 및 프로젝트에 따른 개별 교육과정 지원

□ 국가기간·전략직종 훈련 실시

- 학력·전공 제한 없이 청년구직자 대상, 콘텐츠 전문인력 양성 훈련
 - * 게임, 멀티미디어, 영상제작 등 '12년 958명 훈련 → '13년 1,500명

□ 폴리텍 대학을 통한 중간기술 인력 양성

- HD, 특수촬영 및 지역산업 수요를 반영한 학과 또는 과정개설·운영
 - * '12년 529명 훈련 → '13년 540명 계획

□ 콘텐츠 산업 균형 발전을 위한 「장르별 특화 교육과정」 운영

- 공연·만화·애니메이션·영화·게임 등 취약분야 연간 10개 과정 200명 운영
- 전문강사 양성을 위해 제작전문가 육성, 해외전문가 리더과정 등 운영
- 사이버 아카데미 내실화를 위한 모바일 서비스 등 개선
- 방송분야 전문성 강화를 위한 신기술 공통교육(3D, N-Screen 등) 및 PD, 방송기자, 작가 등 전문직종에 대한 분야별 특성화 교육 실시

2-3

자율 능력개발 촉진 및 취업창직 지원

<목적 및 필요성>

- ▶ 현업 종사자의 끊임없는 능력개발 투자를 통한 산업 전체 인력 수준 업그레이드
- ▶ 콘텐츠 전문인력의 취업 및 창직 활성화

□ 재직 근로자의 능력개발을 위한 투자 촉진

- 재직근로자의 직무능력 향상을 위한 훈련지원 강화
 - e러닝, 집체훈련 등을 제공하는 사업주에게 훈련비 지원 및 시설·장비비 용자
 - 트렌드와 기술변화를 반영한 고수준 훈련, 자율적 학습조직 운영 지원 강화
- 대기업 및 관련 단체 등의 자체 훈련인프라 활용 교육 지원 확대
 - 중소콘텐츠 기업이 컨소시엄을 구성, 훈련을 실시할 경우 시설·장비비 등 지원
 - * '13년 안드로이드 제작과정, 스토리텔링 등 훈련 계획('12년 530명)

□ 취약자 대상 자율 능력개발 지원 및 전문인력의 취업·창직 지원

- 계약직 등 취약자에게 '내일배움카드 발급' 등을 통해 자율적 능력 개발 지원
 - * 계약직 등을 대상으로 내일배움카드(1인당 연 2백만원 한도), 직무능력향상 지원금(1인당 연 1백만원 한도) 지원
- 청년취업아카데미를 통해 기업·사업주 단체가 맞춤형 교육과정 개설시 교육비 지원, 협력 기업과 취업 연계 및 재학생 학점 인정
 - * 1인당 347만원(운영기관 매칭 20%, 정부지원 278만원)
- 문화콘텐츠 분야의 사업자, 프로젝트 관리자, 명인 명장, 벤처기업 등을 통한 창직 인턴제 지원
 - * 인턴시 3개월 임금의 50% 지원, 인턴수료 후 창직·창업 성공 시 창직지원금(200만원) 지원
- 창작활동 및 창직지원을 위한 멤버십 공간 운영
 - 자료실·세미나실·작업실 등의 인프라를 구축하여 창작활동 지원
 - * 전문가 초빙 특강, 계약·저작권·회계 교육 및 커뮤니티 활동 지원 등
 - 창의공간 사용계획, 프로젝트 및 현업경력 등을 평가하여 멤버십 선발

3. 산업인력 고도화와 글로벌 경쟁력 강화

3-1 | 스토리 · 입체영상 · 스마트 분야 전문역량 강화

< 목적 및 필요성 >

- ▶ 새로운 콘텐츠 창작활성화를 위한 창의적 스토리텔러의 집중양성
- ▶ 콘텐츠산업의 트렌드 변화에 따른 새로운 장르 · 플랫폼 · 기술에 적응과 습득을 위한 전문인력의 역량 강화

- 창의적 스토리텔러 양성을 위한 「스토리 역량강화 과정」 신설
 - 인큐베이팅 시스템으로 아이디어와 소재를 확장할 수 있는 다양한 분야의 교육프로그램 운영 (연간 100명 규모)
 - * 스토리 창작아카데미, 스토리 마스터클래스, 콘텐츠 소재개발지원, 콘텐츠 창의워크숍 등
 - K-Story 개발, 신화창조 사업 등과 연계를 통한 실질적 효과 제고
- 3D · 홀로그램 등 입체영상분야 교육 프로그램 강화
 - 공공 3D 콘텐츠 제작 등 실제 제작 지원사업과 교육 프로그램을 연계 운영하여 교육 효과 제고 (매년 10개 프로젝트 선정 교육 지원)
 - 교수요원양성을 위한 해외연수 및 해외 전문가초청 인증과정 운영
 - * 스테레오그래퍼, 리그테크니션 등 3D제작 분야별 과정 운영 (매년 30명)
 - 4K디지털촬영, 스테디캠 등 차세대 방송기술관련 현업 방송인 대상 공통교육
- 신규 플랫폼 인력확대 위한 「스마트 · 융합분야 전문교육」 운영
 - 기획개발 · 디자인 · 소프트웨어 등 분야별 전문교육 프로그램 운영
 - * 스마트 콘텐츠 지원센터(안양)를 통해 창업 · 마케팅 · 투자 등 원스톱 서비스
 - 타 플랫폼 · 장르 등과 연계하는 융합 및 스마트 전환교육과정 운영
- 전통기반의 콘텐츠 발굴을 위한 「한류 아카데미」 운영
 - 콘텐츠 제작자 · 창작자 대상, 전통예술 기반 K-Style 콘텐츠 제작 인력 양성(연 200여명)

3-2

콘텐츠 글로벌 핵심인력 육성

<목적 및 필요성>

- ▶ 선진국가의 제작 노하우 공유를 통한 콘텐츠 제작 경쟁력 강화
- ▶ 변화하는 해외 전략국가의 시장을 파악하고 글로벌 비즈니스 경쟁력 강화를 위해 현지 전문가 육성 필요

□ 프로젝트에 기반한 「해외전문가 초청 교육」 내실화

- 지원대상을 국내 대학·연구소 외 지자체도 포함하고 건당 지원규모도 확대
 - 일자리 창출을 위해 공동프로젝트에 인턴십 연계 운영
- 국내외 콘텐츠 제작 우수 사례발표 등 콘퍼런스 추진(500명)

□ 「해외 거장 마스터 클래스」 운영

- 해외 산학연전문가(거장)를 국내에 초빙하여 워크숍·세미나 등을 개최, 선진기술 습득 및 공동 프로젝트 추진(연 4회, 200여명)
 - * 스토리(로버트맥기), 컨셉디자인(스티브정), VFX(정미보거트), 3D입체(앨러릭 하마커) 등의 세미나를 개최하여 좋은 반응을 얻었으며 공공부문 주도 필요성 제기

□ 콘텐츠 수출확대를 위한 「해외지역전문가 양성」 운영

- 한류 확대 및 선진제작사례 도입을 위한 연수 운영(4회 60명)
 - 일본·중국·유럽·북미 등 전략 수출 지역 선정, 단기과정 운영
- 지역전문가 양성을 위한 해외비즈니스 전문가 과정 운영(10개월, 20명)

□ 대학 글로벌 경쟁력 강화를 위해 「글로벌 캠퍼스연계」 지원

- 해외우수교육기관과 교수·학생 교환, Po-Doc 등의 운영(연 50명)
- 콘텐츠분야 해외우수대학 석·박사과정 지원 프로그램 운영(연 30명)
 - 현재 CMU ETC 석사과정 중심으로 운영되어 왔으나, 이를 콘텐츠 분야 MBA, 파브리카* 등과 같은 다양한 분야로 확대
 - * 파브리카: 이탈리아 베네통에서 운영하는 25세 이하 젊은 디자이너 50명을 엄선해 6개월 ~ 2년 동안 교육과 창작활동을 함께 시키는 연구센터

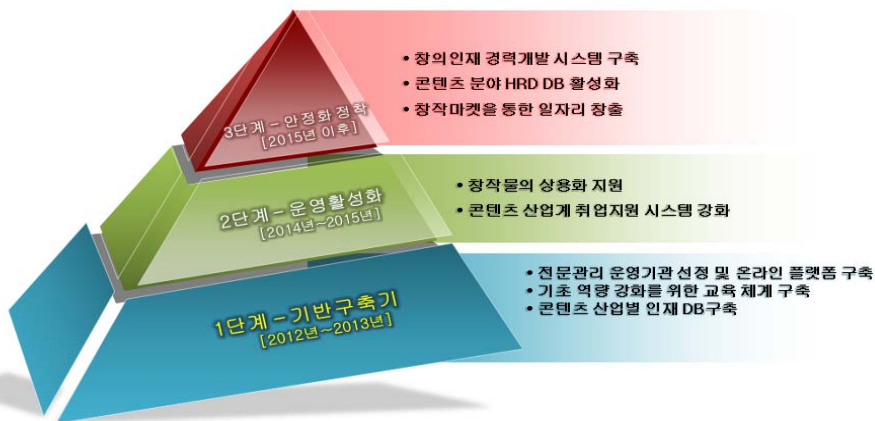
4. 창의인력 양성기반 및 정책추진 지원체계 구축

4-1 콘텐츠 창의교육 기반 조성

<목적 및 필요성>

- ▶ 창의인력 양성을 위한 종합지원 체계 구축
- ▶ 온라인 커뮤니티와 경력관리, 인력DB 등 콘텐츠 분야 HRD 종합 시스템 구축 필요

- 콘텐츠 창의교육 종합지원 지원기관인 가칭 「창의인재개발원」 설립
 - 창의인력양성을 위한 교육콘텐츠 연구·개발, 교수요원 양성, 교육 시설·장비 지원체계구축, 취업지원 등 종합 인력양성 지원
 - 스마트화·다채널화·3D 콘텐츠산업의 패러다임 변화에 신속히 대응하고, 선도할 수 있는 융합형 창의인재 양성기반 마련
- HRD Bank, 사이버아카데미 구축을 통한 「콘텐츠분야 통합교육 포탈」 운영
 - 지속적인 관계형성을 지원하고 향후 경력관리, 인력DB 구축 등 콘텐츠분야 인력양성 중심 사이트로 발전
 - * 드림월드, 종합인력정보시스템, 사이버아카데미시스템을 통합 운영
 - 온라인 원격교육시스템 운영과 온오프 연계프로그램 등 운영(연 15만명)



[HRD Bank 구축 체계]

4-2**조사연구 · 평가시스템 및 정책추진 지원 협의체 구축****<목적 및 필요성>**

- ▶ 콘텐츠 인력양성 사업의 성과제고를 위한 조사연구 및 평가시스템 마련
- ▶ 산학연 협력을 통한 인력양성사업의 원활한 추진

- 사업의 성과 제고를 위한 「인력양성 조사·연구 및 평가시스템」 구축
 - 콘텐츠 산업 및 고용 현황·인력 수급전망 등 조사 연구시스템 구축
 - 정기적으로 조사 연구, 인력양성 백서 등 정책자료 발간 (격년→매년)
 - 인력양성사업 평가시스템 개발 보급, 정책추진 성과 제고

- 지역교육 활성화와 활용을 위해 「공공교육(지원)기관 네트워크」 구축
 - 전국의 공공 교육기관 간 네트워크를 구축, 커리큘럼·강사·교육 인프라를 공유하여 지역교육의 활성화 추진
 - * 경기, 대전, 대구, 부산, 전주, 강원 등의 지자체 및 진흥원과 네트워크 연결을 통해 지역 인프라 활용한 교육프로그램 공동 운영 등
 - 지역의 공공 교육기관과 지역기업 간 산학협력 지원

- 인력양성 정책추진 지원을 위한 「인력양성 선진화 협의체」 구성·운영
 - 산·학·연 협력을 통한 콘텐츠 인력양성사업의 원활한 추진
 - 교육계획 수립, 교육프로그램 개발·운영, 취업, 평가 등 전반에 대한 협의
 - 관련부처(고용부 등)·학계·산업계로 협의체를 구성·운영
 - 협의체에서 결정된 인력양성방안을 고용부 고용보험기금 인력양성 플랫폼과 연계
 - * 양성수요 중 지원가능 사업을 검토하여 예산반영

V

추진체계

(단위: 명)

10대 중점과제	세부사업	2013	2014	2015	2016	2017	계	관계부처
		인원	인원	인원	인원	인원	인원	
창의교육 프로그램 확산	창의교육 지원	-	300	300	300	300	1,200	문화부(교과부)
	고교 전문화 교육 프로그램 지원	-	600	600	600	600	2,400	문화부(교과부)
창의인재 발굴 및 육성	콘텐츠분야 영재 육성	-	100	100	100	100	400	문화부(교과부)
	콘텐츠 창작 공모전	-	-	-	-	-	0	문화부(교과부)
창의창작인재 확대	콘텐츠 창의인재 동반 사업	240	300	300	300	300	1,440	문화부
	포스트창작연구과정운영	-	100	120	120	120	460	문화부
소계		240	1,400	1,420	1,420	1,420	5,900	
대학의 콘텐츠 특화교육 강화	콘텐츠 교육커리큘럼 지원	-	-	-	-	-	-	문화부(교과부)
	문화콘텐츠융합인재육성(CT대학원)	50	50	50	50	50	250	문화부
	융합방송통신전문인력양성(CPRC)	50	50	50	50	50	250	빙통위
	사학연계 맞춤형 인력양성	268	220	220	220	220	1,148	문화부, 빙통위
제작자 직무능력 향상 및 맞춤형 인력 양성	장르별 특화 교육과정 운영	100	200	200	200	200	900	문화부
	방송 직군별 특성화 교육	2,000	2,800	2,800	3,000	3,000	13,600	빙통위
	국가기기간전략직종 훈련	1,500	1,500	1,500	1,500	1,500	7,500	고용부, 문화부
	풀타임대학기술인력양성	540	540	540	540	540	2,700	고용부
	창작인력 스텝업 프로그램 운영	-	100	100	150	150	500	문화부
능력개발 촉진 및 취업·창직 지원	창작자 멘십 프로그램 운영	-	50	50	50	50	200	문화부
	사업주능력개발지원	1,500	1,500	1,500	1,500	1,500	7,500	고용부
	내일배움카드 발급 지원 등	300	300	300	300	300	1,500	고용부
	청년아카데미 운영	700	700	700	700	700	3,500	고용부
소계	창직인턴제 지원	1,400	1,400	1,400	1,400	1,400	7,000	고용부
		8,408	9,410	9,410	9,660	9,660	46,548	
산업인력 고도화와 글로벌 경쟁력 강화	스토리 역량강화 과정	-	100	100	100	100	400	문화부
	3D입체영상 전문화 교육과정 운영	500	500	500	500	500	2,500	문화부
	방송통신 신기술공통교육	580	900	900	1,000	1,000	4,380	빙통위
	스마트, 융합분야 전문교육과정 운영	660	940	940	1,030	1,030	4,600	문화부, 빙통위
	K-Arts아카데미 문연	300	300	300	300	300	1,500	문화부
콘텐츠 글로벌 핵심인력 육성	해외전문가연계 프로젝트 교육	500	500	500	500	500	2,500	문화부
	해외거장 마스터클래스운영	-	500	500	500	500	2,000	문화부
	콘텐츠 분야 해외지역 전문가 양성	80	80	80	80	80	400	문화부
	글로벌 캠퍼스 연계	100	100	100	100	100	500	문화부
소계		2,720	3,920	3,920	4,110	4,110	18,780	
콘텐츠 창의교육 기반 조성	콘텐츠 분야 통합 교육포털 운영	15,000	15,000	15,000	16,000	17,000	78,000	문화부
	창의인재개발원 설립	-	-	-	-	-	0	문화부
	취업지원센터 설치운영	-	-	-	-	-	0	문화부
전문인력 활용 기반 구축	인력양성 R&D와 평가시스템 확대	-	-	-	-	-	0	문화부
	공공교육(지원)기관 네트워크 구축	-	-	-	-	-	0	문화부(교과부)
	인력양성 선진화 협의체 운영	-	-	-	-	-	0	문화부, 고용부(교과부)
소계		15,000	15,000	15,000	16,000	17,000	78,000	
총계		26,368	29,730	29,750	31,190	32,190	149,228	