전공진로

예술체육대학

ROAD MAP



인천대학교
취 업 경 력 개 발 원
대학일자리플러스센터

INU 전공진로 Road Map

예술체육대학



Contents

전공·진로 지도 로드맵 4
STARinU 기반 진로·취업 통합지원체계도 6
STARinU「역량/인증관리」주요 메뉴 안내 7
STARinU「미래설계」주요 메뉴 안내 8
STARinU「경력관리」주요 메뉴 안내 9
진로·취업 부서 및 프로그램 안내 10

예술체육대학

조형예술학부 12
- 한국화전공 13
- 서양화전공 15

디자인학부 28
공연예술학과 50
스포츠과학부 68
운동건강학부 92



전공·진로 지도 로드맵

START

진로 탐색을 위한 진로적성검사를 받은적이 있나요?

YES

진로가 결정되었나요?

YES

경력개발을 위한 역량진단을 받았나요?

YES

진로를 위한 구체적인 학습계획을 가지고 있나요?

NO

STARinU 진로검사 실시

NO

STARinU 진로탐색

NO

STARinU 핵심역량(6C) 진단 실시

NO

지도교수 상담




YES
YES
YES
설계한 학습계획에 대해 충분한 정보를 알고있나요?
진로를 위한 학습을 충분히 이수하셨나요?
취업 준비가 충분히되었나요?
사회진출
NO
NO
NO
STARinU 학업목표 수립
비교과 부서 상담
진로취업지원관 취업상담
INU 인천대학교

STARinU 기반 진로·취업 통합지원체계도

STARinU(학생역량관리시스템)



학생지원과
- 학생 전반 관리
- 총학생회 연계, 홍보

혁신인력개발센터
- 지역산업맞춤 인력양성 과정운영
- 구직자, 재직자 교육

기초교육원
- 교양교과목 개설 운영

국제교류원
- 외국인 유학생 관리
- 해외인턴 연계 및 교육
- 취업영어 등 외국어강좌 운영

취업경력개발원 대학일자리플러스센터
- 진로취업 교과목 및 프로그램 운영
- 취업정보 수집/발굴/매칭

교육혁신원
- STARinU 운영 및 관리
- 학습법, 소그룹 학습지원
- 인증제 및 핵심역량 비교과 운영

현장실습지원센터
- 단기/장기 현장실습 운영
- 현장실습 교과목운영
- 기업체발굴

대학생활지원팀
- 기초진단/심리상담/학업상담
- 취업스트레스 관련 통합연계상담

단과대학/학과
- 진로취업지원 교수 운영 – 학생상담 의무화
- 단과대학 취업역량 제고사업

대학혁신사업단
- 취/창업지원을 위한 교육 및 훈련 운영
- 산학협력 플랫폼 구축

STARinU「역량/인증관리」주요 메뉴 안내

starinu.inu.ac.kr



1 역량소개

인천대 비전 및 인재상, 핵심역량 소개



2 핵심역량진단

역량진단검사 실시



3 역량별 교육과정

6C 역량별 교육과정 안내 및
본인 수준에 맞는 교육과정 추천



4 INU 인증제도

INU SURPRISE 인증제도 안내



5 나의 인증현황

본인 교과, 전공능력, 비교과 등 인증현황 파악



STARinU 「미래설계」 주요 메뉴 안내

starinu.inu.ac.kr



1 진로검사

직업선호도 검사 L/S형, 직업가치관검사, 창업 적성검사 실시



2 진로탐색

직업정보, INU기업정보, 워크넷강소기업 등 정보 검색



3 진로목표

학과전공 로드맵 조회, 학업목표 설정



4 채용정보

추천 및 외부 채용정보 확인 및 신청 등



5 취업멘토링, 취/창업동아리, 선배 취업 노트

국내/해외취업멘토링, 전공취업동아리,
취업성공수기 및 자소서 정보 확인



STARinU 「경력관리」 주요 메뉴 안내

starinu.inu.ac.kr



1 이력서

채용조건에 맞는 이력서 등록



2 자기소개서

자기소개서 등록



3 e-포트폴리오

개인 포트폴리오 구성



진로·취업 부서 및 프로그램 안내

job.inu.ac.kr

취업경력개발원

취업경력개발원의 궁극적인 목표는 '행복한 인재양성'입니다. 인생의 비전을 설계하고 진정 원하는 직업을 선택할 수 있도록 지원하는 학생들의 멘토로서 대학교육에서 가장 중요한 진로와 취업을 담당하고 있습니다.

입학에서 취업까지 진로, 경력, 취업을 One-Stop으로 지원하는 학생역량관리시스템(STARinU)을 구축하여 학생들의 현명한 진로선택과 성공적인 경력개발 및 취업에 관련된 모든 정보를 제공하고 있으며, 학년별·학과(부)별 맞춤형 프로그램 운영하고 있습니다.

- **주요업무 :** 진로·취업 종합계획 수립, 진로·취업 프로그램 운영, 취업정보 수집 및 제공, 취업지도 및 취업추진, 취업통계 관리, 기업체 방문 홍보, 졸업생 추수 지도 등

대학일자리플러스센터

대학일자리플러스센터는 청년특화 원스톱 진로·취업지원 인프라 구축, 청년 진로탐색 및 전문상담 지원, 취업컨설팅 및 일자리 매칭 서비스 제공, 청년정책 체감도 제고, 지역청년고용거버넌스 기반 고용지원 서비스 제공 등을 위하여 설립되었습니다.

2022년 사업 선정에 따라 전문 진로취업지원관 7명이 각 단과대학별 전담으로 배치되어 학년별, 학과(전공)별 체계적인 상담과 프로그램을 운영하고 있으며, 사업은 2026년까지 지속될 예정입니다.

취업경력개발원 및 대학일자리플러스센터 교육체계도





INU 전공진로 Road Map

예술체육대학

- 조형예술학부
  (한국화전공, 서양화전공)
- 디자인학부
- 공연예술학과
- 스포츠과학부
- 운동건강학부

예술체육대학

조형예술학부

한국화전공
서양화전공

조형예술학부는 1981년 미술학과(동양화, 서양화)로 출발하였고, 2010년 조형예술학부(한국화전공, 서양화전공)로 개편된 이후 현재 국립대로 전환되었다. 조형예술학부는 한국화, 서양화 두 영역에서 전문적이고 체계적인 이론과정과 심화된 전문창작실기과정을 하여, 전통회화의 발전적 계승과 미래지향적인 현대 미술문화 창출을 목적으로 한다.

한 사람의 예술인으로 문화예술 분야에서 주도적 역할을 할 수 있는 인재양성을 목표로 쾌적하고 아름다운 캠퍼스에서 각자 간직한 꿈과 포부를 이루기 위하여 노력하고 있다.



예술체육대학

조형예술학부 | 한국화전공

교육 목표

예술의 조형이론과 기법, 전통적 창작, 한국미를 계승 탐구하여 창조적인 실험정신과 나아가 창조적 삶을 영위하는 미술인 양성과 시대요구에 맞춰 다양한 미술관련 분야로의 진출 목표

트랙 소개

트랙	주임교수	소개
채색과 실제	고찬규	전통과 현대의 채색작품에 대한 연구, 기초적인 채색화 재료사용(호분, 아교, 장지 등)의 이해, 화조화, 인물화 등의 화목 실습과 창작의 과정을 거쳐 채색화 관련 분야로 진출하고자 함.
드로잉 확장	우종택 장경애	기초적 드로잉에서 출발하여 드로잉의 확장된 개념과 독립된 매체로서의 가능성을 탐구하고자 함. 동양의 모필에 의한 선묘(線描)를 다양한 매체와 개성있고 현대적인 조형으로 새롭게 창출하는데 중점으로 두고 평면에서 설치까지 이어질 수 있는 예술영역을 확장하고자 함.
수묵과 이론	송윤주	동양회화의 역사와 철학을 기반으로 현대미술을 이해하고, 수묵화의 현대적인 변용을 통해 이를 구현하고자 함. 다양한 이론수업을 통해 시대적 비판의식과 감각을 익히고 이를 작품으로 실현시켜 작가가 되거나 현장에서 이론가로 활동하고자 함.

진로

- 채색과 실제 : 작가, 문화재보존수복가, 영화미술감독, 무대미술가, 영정초상화제작자, 벽화제작자, 미술교사, 교수 등
- 드로잉 확장 : 작가, 설치미술가, 공공미술 코디네이터, 일러스트레이터, 인테리어디자이너, 패션디자인, 3D디자이너, 시각디자이너 등
- 수묵과 이론 : 작가, 학예사, 큐레이터, 미술치료사, 미술사학자, 공공미술 코디네이터, 미술교사, 교수, 미술행정가 등



자격증

- 채색과 실제 : 문화재수리기능사(문화재청), 박물관 및 미술관 준 학예사 자격증
- 드로잉 확장 : 실내건축(산업)기사, 건축목공산업기사, 목재창호산업기사
- 수묵과 이론 : 교원자격증, 박물관 및 미술관 준 학예사 자격증, 문화예술교육사

비교과 활동

- 채색과 실제 : 문화재연구소 인턴, 전통회화 연구소 인턴, 무대제작소 인턴, '인물크로키'동아리, 사진동아리 등
- 드로잉 확장 : 지자체 공공미술 프로젝트 인턴, 도시 재생사업 프로젝트인턴, '북메이크'동아리 등
- 수묵과 이론 : 국공립미술관 및 갤러리 인턴, 미술교육 관련 인턴, 미술치료 관련 봉사활동 등

트랙 교과목

	채색과 실제	드로잉 확장	수묵과 이론
1학년 공통	기초드로잉(적용과응용), 입체와공간1, 기초동양화, 기초서양화, 기초인체드로잉, 디지털드로잉, 현대예술의이해(20세기이후)		
1학년 선택	입체와공간2	입체와공간2	한국미술사 한국근현대미술사
2학년 필수	채색기법(1)(2)	표현과매체(1)(2)	표현과매체(1)(2)
2학년 선택	한지조형(1)(2) 현대사진미디어 스토리아트	디지털편집실무(1)(2) 영상미술(1)(2) 도예	동양미술사 서양미술사 수묵드로잉(1)(2), 서예
3학년 필수	현대수묵(1)(2)	현대수묵(1)(2)	현대수묵(1)(2)
3학년 선택	채색화실기(1)(2) 바이오아트 판화(1)(2)	복합표현연구(1)(2) 현장드로잉(1)(2) 3D모델링(1)(2) 뉴미디어아트(1)(2)	예술가와글쓰기 동시대현대예술가연구 현장실습
4학년 선택	스튜디오(1)(5) 캡스톤디자인융합실습	스튜디오(2)(4)(6)(8)	스튜디오(3)(7) 예술시장실무 미술교육실무
관련 전공 전공명	서양화전공 공연예술학과	서양화전공, 디자인전공 패션산업학과	서양화전공, 디자인전공 교직관련교과
관련 전공 과목명	회화재료연구(1)(2) 설치미술(1)(2) 공연예술학개론 무대기술 (1)(2) 무대조명 연출론 무대미술(1)(2) 무대분장 무대감독	영상연구(1)(2) 뉴미디어기법(1)(2) 기초디자인실기 디지털그래픽 그래픽디자인 기초시각디자인 CAD 입체이미지 영상디자인 패션표현기법 패션일러스트레이션 패션디자인	서양미술사 미술감상론 현대미술의 이해 미술비평 타이포그래픽 타이포와 이미지
석사, 박사 대학원	일반대학원	일반대학원	일반대학원, 교육대학원
석사, 박사 전공명	한국화전공	한국화전공	한국화전공, 교육전공

취업기업

동문선배 취업기업

한국문화예술교육진흥원, 킨더노리 통합예술회사, 동화체육주식회사, 경남대학교 교수, ㈜대은건축, 메종드한디자인, 꿈꾸는미술학원 등

예술체육대학

조형예술학부 | 서양화전공

교육 목표

조형예술의 이론과 기법을 연구하고 창조적 실험정신을 배양하여 진취적이고 창조적인 삶을 영위하는 미술인 양성

트랙 소개

트랙	주임교수	소개
현대미술작가	**차기율 권순학**	국공립은 물론 사립미술관과 갤러리들은 지속적으로 작품을 구매하여 소장과 전시기획 능력을 키우고 있어 이를 위해 자신만의 독창적이고 완성도 높은 작품세계를 제시할 수 있도록 함
미술행정 및 미술교육	**이계원**	미술행정 및 미술교육, 미술치료 분야에서 실기전공을 기반한 전문가들이 실제적인 업무에서 탁월한 능력을 인정받으며 실기와 이론을 겸비한 미술행정과 교육자들이 주목받고 있음
아트산업	**한효석**	아트산업은 4차 산업시대의 주목받는 분야 중의 하나로 연간 수조원의 시장을 형성하고 있으며 서양화 전공자들이 고도의 기술력을 수년간 키워 내야하는 노력이 수반됨

진로



- 현대미술작가
  - 서양화작가, 설치미술가, 조각가, 판화작가, 벽화가
  - 종교화가, 미디어 아티스트, 사진가
- 미술행정 및 미술교육
  - 미술관 및 박물관 학예연구관, 갤러리 큐레이터(전시기획자)
  - 갤러리 관장, 미술경매사, 미술학원장, 미술중등교원
  - 미술관련 대학교수, 미술평론가, 창의미술지도자
  - 미술실기치료전문가, 문화예술교육사, 미술전문기자
- 아트산업
  - 아트산업가(조형물 제작자, 유명브렌드와의 콜라보레이션 산업, 아트 토이)
  - 미술품 복원가, 컬러리스트, 일러스트레이터, 애니메이션작가
  - 영화미술감독(아트디렉터), 게임캐릭터 디자이너

자격증

- 현대미술작가
  - 멀티미디어 컨텐츠 전문가 자격증, 용접기능사(전기(아아크)용접 및 특수용접(CO2,TIG(알곤)용접))
- 미술행정 및 미술교육
  - 박물관(미술관)1,2,3급 정학예사, 중등교원1,2급 정교사 자격증, 컬러리스트 산업기사, 청소년미술심리상담사1급, 아동미술상담사1급, 미술심리상담사1급, 아동미술지도사1급
- 아트산업
  - 문화재 수리기술자 자격증(문화재청 국가고시-복원, 단청, 보존과학), ACA/GTQ 컴퓨터 그래픽 운용기능사, 3D프린팅지도사1급

비교과 활동

- 현대미술작가 : 전문 전업작가 작업실 인턴, 조형연구소 인턴
- 미술행정 및 미술교육 : 국공립미술관 및 갤러리 인턴, 전문 입시미술 및 아동 미술학원 인턴
- 아트산업 : 조형물 업체 인턴, 국가유산청 인턴, 아트디렉터 인턴, 애니메이션 업체 인턴, 조형연구소 인턴

트랙 교과목

	현대미술작가	미술행정 및 미술교육	아트산업
1학년	공통	기초드로잉(적용과응용), 입체와공간1, 기초동양화, 기초서양화, 기초인체드로잉 디지털드로잉, 현대예술의이해(20세기이후)	
	선택	입체와공간2, 한국미술사, 한국근현대미술사	
2학년	필수	회화(1)(2), 현대미술세미나1모더니즘, 현대미술세미나2포스트모더니즘	
	선택	회화재료연구, 유화심화연구, 드로잉(1)(2), 한지조형(1)(2), 영상미술(1)(2) 디지털편집실무(1)(2), 스토리아트, 서예, 도예, 현대사진미디어, 서양미술사, 동양미술사	
3학년	필수	동시대회화연구(1)(2)	
	선택	드로잉과설치미술(1)(2), 실험회화, 뉴폼드로잉, 복합매체표현, 판화(1)(2), 바이오아트, 동시대현대예술가연구현장실습, 예술가와글쓰기, 3D모델링(1)(2), 뉴미디어아트(1)(2)	

트랙 교과목

	현대미술작가	미술행정 및 미술교육	아트산업

4학년

선택	스튜디오(01)(02)(03)(04)(05)(06)(07)(08) 예술시장실무 미술교육실무 캡스톤디자인융합실습		

관련 전공

전공명	독어독문학과 패션산업학과 나노바이오공학전공	독어독문학과 불어불문학과 영어영문학과 일본지역문화학과 중어중국학과 소비자학과 패션산업학과 사회복지학과	일본지역문화학과 중어중국학과 소비자학과 패션산업학과 동북아국제통상물류학부 나노바이오공학전공
과목명	유럽의 역사와 문화 서양복식사 센서공학	유럽의 역사와 문화 독일어 기초독일어연습(1)(2) 독일어회화(1)(2) 프랑스어, 중국어, 일본어 아동관찰 및 행동연구 색채와 디자인 복지론 (아동, 청소년, 장애인 복지론) 기사작성실습	마케팅전략계획수립 아이디어와 창업 글로벌 창업가 정신 일본지역문화기획 캡스톤디자인 중국사회론, 중국문화산업특강 중국사회 경제사, 소비문화와 트렌드분석, 서양복식사 경제특강(미국, 러시아, 일본 중국경제 특강), 센서공학

석사, 박사

대학원	일반대학원	교육대학원 인문 사회계열	일반대학원
전공명	미술학과	미술교육전공 상담심리전공 윤리학과(문화윤리 연구)	미술학과

취업기업

동문선배 취업기업

대구예술대학교 서양화과, 우리미술관, 갤러리 관장, 서양화작가, 세종C&P 편집디자인, 갤러리 도슨트, 맛꾼푸드 마케팅부, 폴리어학원 강사, 갤러리 듬, 시흥문화발전소 창공

주요 진출 현황 : 워크넷

워크넷

주요진출분야

고용노동부

- 기업체 : 미술관, 갤러리, 미술교육, 미술심리치료기관 등
- 학　교 : 중·고등학교, 대학교 등
- 정부 및 공공기관 : 박물관, 문화재단, 미술심리치료기관 등

진출직업

- 디자인 : 일러스트레이터, 제품디자이너, 조명디자이너, 만화가, 컬러리스트, 시각디자이너, 웹디자이너, 아트디렉터
- 교　육 : 미술강사, 예능강사
- 사　무 : 광고 및 홍보사무원, 광고기획자, 미술품감정사, 미술프로그램기획자, 미술서적출판기획자, 미술관장, 문화컨텐츠기획자
- 영　업 : 미술품경매사, 아트딜러
- 연　구 : 미술예술정책평가연구원, 미술사학자, 문화보존가

※ 자료출처 : 고용노동부 워크넷 (www.work.go.kr) → 직업진로 → 학과정보 → 미술학과

주요 진출 현황 : 직업/기업 및 직무

주요 진출 직업/기업 및 직무 정보 안내

- 고용노동부 워크넷(www.work.go.kr) → 직업·진로 → 직업정보 → 한국직업전망 → 분류별 검색 → 문화·예술관련직 → 화가 → 하는 일/근무환경
- 삼성채용(www.samsungcareers.com) → 채용공고 → 제일기획 → 제작직(Art)
- 국립중앙박물관(www.museum.go.kr) → 소식참여 → 소식 → 채용안내 → 학예연구직 공무원
- 아트센터나비미술관(www.nabi.or.kr) → news/notice



주요 진출 현황
: 직업/기업 및 직무

화가 직업소개

화가

[직업소개]

화가는 다양한 그림 재료와 적합한 회화기법을 이용해 그림을 그린다. 먼저 작품의 구도를 구상하고 유채, 수채, 연필, 파스텔, 잉크 등의 그림 재료를 선택한 후 캔버스, 나무판, 종이 등의 표면에 작품의 윤곽을 미리 그린다. 원하는 그림의 효과를 얻기 위하여 선, 공간, 크기, 색채, 원근, 농담 등의 시각적 요소를 활용해 작품을 완성한다. 장르에 따라 크게 한국화가(동양화가)와 서양화가로 나뉘는데, 한국화는 주로 붓과 먹을 써서 표현하며 서양화는 재료에 따라 유화·수채화·펜화·연필화·파스텔화·크레용화 등으로 나뉜다.

[교육 및 훈련]

화가가 되기 위해서는 대학의 회화과, 동양화과, 서양화과, 조소과 등에 진학하는 것이 일반적이다. 주로 선에 의하여 어떤 이미지를 그려내는 기술인 드로잉부터 색채학, 미술사, 동양화, 서양화, 조소 등 기초적인 이론과 실기를 비롯하여 전공 분야의 깊이 있는 교육을 받을 수 있다. 대학의 관련 학과에서는 대개 실기시험을 치르기 때문에 중고등학교 때 미리 자신의 진로를 결정하고 학업과 미술실기 준비를 병행해야 한다. 무엇보다도 꾸준히 재능을 개발하고 작품전시회, 공모전 출품 등을 통해 작품 활동을 하는 것이 필요하다. 정규교육과정을 거치지 않고 개인적으로 공부하고 훈련하여 공모전에 입상한 뒤 미술가의 길을 걸을 수도 있다. 또한 문화센터나 사회교육원의 관련 교육을 받고 화가로 입문하기도 한다.

▲ 관련 학과 : 미술학과, 예체능교육과 등



[입직 및 경력개발]

대부분 프리랜서로 활동하므로 취업을 위한 별도의 과정은 없다. 각종 미술대회 등에 입상하거나 전시회를 통해 공식적으로 활동하게 된다. 전업으로 하는 화가는 소수이며 대학, 학원, 문화센터, 사회교육원 등에서 강의하기도 하고, 중고등학교에서 미술교사 등을 겸직하거나 학원 또는 화실을 운영하기도 한다. 화가로 인정받기 위해서는 꾸준히 재능을 개발하고 작품전시회, 공모전 출품 등을 통해 활동해야 한다. 학예사(큐레이터), 미술 분야 기자, 디자이너, 무대미술가 등으로 진출할 수 있으며, 대학 강단에 서거나 학원을 직접 운영하는 경우도 있다.

[근무환경]

화가는 대부분 프리랜서로 활동하기 때문에 시간적 제약 없이 자유롭게 작업을 한다. 그러나 전시나 각종 미술대회를 앞두고 있을 때는 온종일 작품 창작에만 전념하기도 한다. 주로 실내에서 작업하지만 그림을 그리거나 작품을 구상하기 위해 야외로 스케치를 나가기도 한다.

[적성 및 흥미]

미술적 감각과 예술적 지식, 창의력과 표현력이 필요하다. 각종 미술작품은 물론, 시각문화 전반에 대한 관심과 흥미도 요구된다. 창작활동을 위해 사물에 대한 관찰력이 뛰어나고 호기심이 많으면 좋다. 장기간의 숙련을 견딜 수 있는 성실함과 인내력도 요구되며, 동서양 미술사에 대한 전문서적을 읽기 위해 한자, 영어 등 외국어 실력을 쌓아 놓는 것도 필요하다.

[전 망]

화가는 예술 분야에서 본인이 원하는 진로를 개척하기 위해 선택하는 직업이라는 점에서 미술과 예술에 대한 인간의 갈망이 사라지지 않는 한 미술가 활동을 희망하는 사람들은 꾸준히 생겨날 전망이다. 또한 문화예술 분야는 자생적으로 시장이 커지기보다는 정부에서 예산을 늘리고 정책적으로 뒷받침되면서 확대되는 시장이라는 점에서 향후 문화예술에 대한 정책적 지원에 힘입어 화가의 활동이 활발해질 것으로 전망된다. 정부에서도 다양한 정책적 지원으로 침체된 기초예술을 발전시키고 자생력을 강화하기 위해 노력하고 있다. 시각예술 전시의 경우, 국내외 교류 증가로 미술품을 접할 기회가 꾸준히 마련되고 있으며, 인터넷의 발달로 온라인과 모바일을 통해 전시회가 적극적으로 홍보되고 있다. 또한 4차 산업혁명 및 디지털 기술 혁명의 영향으로 기존의 전통적인 미술 표현 방식을 넘어서 VR이나 3D프린팅과 같은 첨단 기술을 접목한 창의적인 작품에 대한 기대가 커지는 만큼, 새로운 시도와 작품을 선보이는 작가들의 활동이 점차 활발해질 것으로 전망된다. 다만, 미술계 내부적으로는 빈익빈 부익부 현상이 심해 소수의 유명 미술관이나 갤러리를 제외하고는 운영난을 겪는 경우가 많다. 미술가들도 작품 활동만으로 안정적인 경제생활을 유지하기 어려운 현실이다. 더욱이 무명 및 신진작가들은 전시나 작품 판매가 상대적으로 더 어렵기 때문에 활동상 제약이 있을 수 있다. 기업의 문화예술후원인 기업 메세나(Corporation Mecenat) 활동은 기업의 이미지 제고 차원에서 꾸준한 편이지만 대규모 투자가 확대되는 편은 아니다. 후원방식도 문화예술 단체나 개인에 직접적으로 이뤄지는 것이 아니어서 일부 유명한 미술가를 제외하고는 후원의 실익은 크지 않은 편이다.

주요 진출 현황
: 직업/기업 및 직무

제일기획 직무소개

제일기획 직무소개 - 제작직(Art)

SAMSUNG

[2022년 채용전형 및 전형절차]

• 모집분야

지역직군	모집전공	주요업무
기획직	전공무관	클라이언트 통합 솔루션 제공
제작직 (Art)	디자인, 미술전공	캠페인 아이디어 구상 및 시안 제작 (ATL/BTL/디지털/공간디자인)
UI/UX 디자인직	디자인, 미술전공	Web/Mobile 및 신규 플랫폼/서비스

• 지원자격
- 2023년 2월 이전 졸업 또는 졸업 예정자
- 병역필 또는 면제자로 해외여행에 결격사유가 없는 분
- 영어회화자격을 보유하신 분(OPic 및 토익스피킹에 한함)

구분	지원가능 최소등급
기획직	IH(OPic) Level 7 또는 60점 이상 (토익스피킹)
제작직 (Art)	해당사항 없음
UI/UX 디자인직	해당사항 없음

• 전형절차

직무 적합성 평가 → 직무적성 검사 → 면접 → 건강검진



아트센터 나비미술관
직무소개

아트센터 나비미술관 직무소개 - 학예사

art center nabi

- 채용분야 : 학예팀 보조연구원/연구원(큐레이터)
- 업무내용 : 전시 기획 및 운영, 작가 아카이브 및 연구(출판)
- 응시자격 : 전공 무관, 경력 2년 이상
- 우대사항
  - 작가 아카이빙 및 연구 경험이 있거나 관심이 있는 자
  - 미디어아트 분야 경험이 있거나 관심이 있는 자
  - 학예사 자격증 소지자
  - 외국어 능력 우수자
- 전형 절차

서류 전형 → 1차 합격자 발표 (서류 합격자에 한해 개별 통보) → 면접 전형 (프레젠테이션) → 최종 합격자 발표

아이헤리티지
직무소개

아이헤리티지 직무소개 – 미술프로그램 기획

생각하는박물관

- 담당업무
  - 어린이 미술프로그램 온·오프라인 교재, 실기, 교구 기획 및 개발
  - 온·오프라인 아트클래스(유튜브 등) 수업 진행
  - 박물관 및 미술관 수업 현장 지원

- 자격요건
  - 학력 : 4년대 대학졸업 이상
  - 전공 : 미술사, 미술학, 미술교육, 아동미술, 박물관학, 예술경영 등 관련 학과
  - 경력 : 신입 또는 경력 1년 이상
  - 디자인 관련 프로그램 가능하신 분(포토샵, 일러스트, 인디자인 등)
  - 주말(토+일) 근무 가능하신 분(평일 휴무)
  - 유관업무 경험자 우대
    (미술관, 갤러리, 유치원, 프랜차이즈 미술학원 등)
  - 관련 포트폴리오 필수 제출

- 전형절차

서류 전형 → 면접

주요 진출 현황 : NCS

NCS 직무소개

NCS 관련 직무

- 국가직무능력표준(www.ncs.go.kr) → NCS 및 학습모듈 검색 → 분야별 검색
- 08. 문화·예술·디자인·방송 → 01. 문화·예술 → 04. 문화재관리 → 01. 학예
- 08. 문화·예술·디자인·방송 → 01. 문화·예술 → 01. 문화예술경영 → 01. 문화·예술기획
- 08. 문화·예술·디자인·방송 → 01. 문화·예술 → 01. 문화예술경영 → 03. 문화·예술경영

NCS 직무명 : 학예

[직무정의]

학예란 자연 및 인류에 관한 유·무형 자료를 보존, 전승하고 활용하기 위해 자료를 수집하고 연구조사를 실시하여 이를 바탕으로 전시, 교육, 교류, 평가, 경영, 마케팅, 정보서비스를 수행하는 일이다.

[능력단위]

① 문화재 수집 ② 문화재 관리 ③ 문화재 조사 ④ 문화재 연구
⑤ 문화재 전시 ⑥ 문화재 교육 ⑦ 문화재 교류 ⑧ 문화재 평가
⑨ 문화재 경영 ⑩ 문화재 마케팅 ⑪ 문화재 정보서비스

NCS 직무명 : 문화·예술기획

[직무정의]

문화·예술기획은 인간 삶의 질적 가치를 높이고 예술가들의 지속적인 창작활동을 위하여 문화예술작품을 선정하고 실행하여 사후관리하는 일이다.

[능력단위]

① 문화예술 예산관리 ② 문화예술 작품선정 ③ 문화예술 실행계획 수립
④ 문화예술 장소계획 수립 ⑤ 문화예술 인력구성 ⑥ 문화예술 작품실행
⑦ 문화예술 홍보관리 ⑧ 문화예술 실행 위기관리 ⑨ 문화예술 실행 사후관리

NCS 직무명 : 문화·예술경영

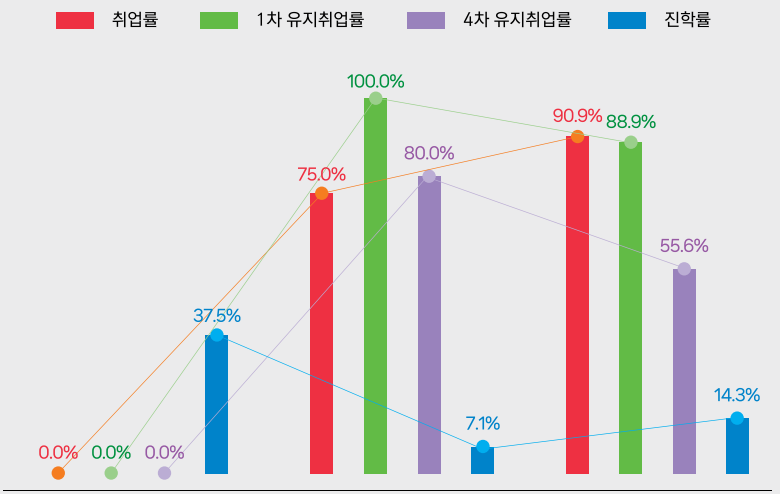
[직무정의]

문화·예술경영은 문화예술 활동을 지속적, 안정적, 효율적으로 수행하기 위하여 경영전략, 조직과 인력, 홍보마케팅, 자금 등의 제반계획 수립을 통해 실무적 관리방안을 수행하는 일이다.

[능력단위]

① 문화예술 경영전략수립 ② 문화예술 인사조직관리 ③ 문화예술 회계재무관리
④ 문화예술 재원조성 ⑤ 문화예술 작품유통 ⑥ 문화예술 고객관리
⑦ 문화예술 경영지원관리 ⑧ 문화예술 부가상품관리 ⑨ 문화예술 경영성과관리
⑩ 문화예술 마케팅 전략수립 ⑪ 문화예술 마케팅 실행

취업 및 진학현황 | 한국화전공



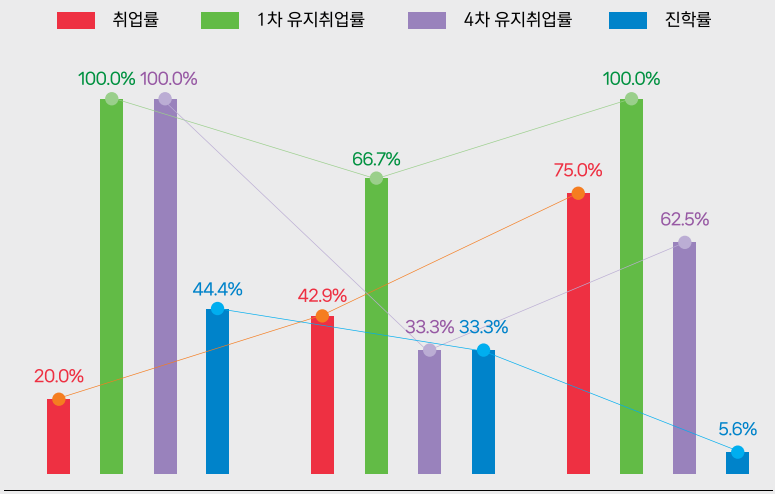
연도	졸업자	취업대상자	취업자	진학자	취업률	유지취업률		진학률
						1차	4차	
2021	8명	5명	0명	3명	0.0%	0.0%	0.0%	37.5%
2022	14명	12명	9명	1명	75.0%	100.0%	80.0%	7.1%
2023	14명	11명	10명	2명	90.9%	88.9%	55.6%	14.3%

- 출처 : 한국교육개발원(KEDI) 12. 31 공시취업률 기준 (대학 알리미 www.academyinfo.go.kr 참조)
- 기준 : 3개년 12월 31일자 공시 취업률 기준 (2021년, 2022년, 2023년)
- 취업률 산출방식 (취업자 / 취업대상자) × 100
- 진학률 산출방식 (진학자 / 졸업자) × 100



취업통계분석 | 취업률 · 유지취업률 · 진학률

취업 및 진학현황 | 서양화전공



연도	졸업자	취업대상자	취업자	진학자	취업률	유지취업률		진학률
						1차	4차	
2021	9명	5명	1명	4명	20.0%	100.0%	100.0%	44.4%
2022	20명	14명	6명	6명	42.9%	66.7%	33.3%	33.3%
2023	18명	16명	12명	1명	75.0%	100.0%	62.5%	5.6%

■ 출처 : 한국교육개발원(KEDI) 12. 31 공시취업률 기준 (대학 알리미 www.academyinfo.go.kr 참조)
■ 기준 : 3개년 12월 31일자 공시 취업률 기준 (2021년, 2022년, 2023년)
■ 취업률 산출방식 (취업자 / 취업대상자) × 100
■ 진학률 산출방식 (진학자 / 졸업자) × 100

예술체육대학

디자인학부



디자인학부에서는 21세기 지식정보사회가 요구하는 새로운 디자인문화 창출을 위해 다양한 학제운영을 통하여 균형있는 통합교육을 실시함으로써, 디자인에 관련된 제반 문제를 합리적으로 해결하고, 유연하고 폭넓은 개인의 디자인적 사고방식을 고취시켜 미래지향적 디자인가치와 비젼을 제시할 수 있는 창의적 디자인 인재양성을 교육목표로 하고 있다.

또한 전문분야로 시각디자인, 영상디자인, 미디어디자인, 포장디자인, 일러스트레이션, 애니메이션, 디지털 콘텐츠, 3D입체영상, 제품디자인 등 디자인 전반에 걸친 다양한 분야를 경험케 하고, 국제적 디자인교류를 확대하며, 디자인과 첨단 디지털 미디어 기술과의 융합교육 실시와 함께, 지역산업경제의 고부가가치 실현을 위한 디자인 지원 정책을 펼치는 등 인천의 문화예술 향상과 신지식 사회 정착을 주도하는 선진적인 디자인 교육을 펼쳐나가고 있다. 디자인학부 학위과정에는 학사과정, 석사과정, 박사과정이 개설되어 있다.

예술체육대학

디자인학부

교육 목표

미래사회가 요구하는 디자인의 미적가치 창조와 실현을 위하여 다양한 영역에서 필요한 교과과정과 이론과 실무를 겸비한 실험적 연구활동을 교육하며, 균형있는 디자인 이론과 실기교육을 통해 창의적 전문성과 시회적 윤리성을 겸비한 디자이너 양성 목표

트랙 소개

트랙	주임교수	소개
시각디자인	김시연, 이서진, 전혜연	시각디자인, 영상디자인, 제품디자인 등 디자인 전반에 걸친 분야뿐만 아니라 공공디자인, 도시문화 환경디자인 영역까지 교육범위를 확대하여 학제간 융합을 통해 디자인연구의 원리와 방법론적 체계를 확립하고자 함
영상디자인	송현호, 이운형, 한혜진	
제품디자인	안혜신, 박동명, 조유석	

진로



- 기업체취업 : 대기업/중소기업, 디자인전문회사, 디자인벤처회사, 우수디자인보유기업, 디자인트랜드선도기업, 방송국, 인테리어, 공간/환경기업
- 디자인창업 : 스타트업, 클라우드 펀딩(아이디어 창업), 지역특화산업개발, 발명특허상품화개발, 성공브랜드개발창업, 디자인융합벤처창업
- 해외취업 : 해외진출벤처중소기업, 현지기업, 해외유명디자인업체,
- 대학원(연구소) : 일반대학원, 전문대학원, 특수대학원, 해외대학원, 디자인연구소, 연구센터
- 문화예술직 : 해외진출벤처중소기업, 현지기업, 해외유명디자인업체

자격증

- 공통 : 시각디자인기사/산업기사, 컴퓨터그래픽스운용기능사, 컬러리스트기사, 웹디자인기능사, 게임그래픽 전문가, 게임기획전문가, 제품디자인기사/산업기사, 제품디자인기술사, 제품응용모델링기능사

비교과 활동

• 공통 : 사진동아리, 전공소모임, INU교내전시회, 아이디어 공모전모임, 3D 프린팅경진대회, 디자인창업 워크샵, 산업체 인턴, 발명경진대회, 산학협동연계교육, 캡스톤디자인, 디자인리서치, 디자인기획, 지적재산권, 디자인경영, 디자인개발, 실무외국어교육, 글로벌디지털교육, 해외기업인턴제사업화, 체험학습관련교육, 체험, 소통, 디자인SW교육, 학생교수 친화활동, 산업체 전문가 디자인특강

분야별 취업진출방향

트랙	관련산업(직업군)	직무
기업체 취업	가전, 자동차, 가구, 사무, 조명, 팬시, 스포츠, 생활용품, 게임, 방송영상, 웹, 디지털콘텐츠, 전시, 디스플레이 등	디자인 solution 제공, 디자인개발 방법론, 선진디자인프로세싱, 품질개선, 공정개선
디자인 창업	디지털엔터테인먼트, 가상현실/증강현실, 모바일, 헬스케어, 문화기반디자인, 실버산업, 생활소비재, 사물인터넷	블로그, SNS마케팅, 시제품, 3D프로토타입핑, 온/오프라인채널, 신제품개발프로젝트관리
해외 취업	어학연수, 현지취업(창업)영주권취업, 해외인턴	해외현지교류 확대, 비지니스 활성화, 디자인종합지원
대학원 (연구소)	교직(교사, 교수), 연구소연구직, 공공기관(KIDP, 연구센터)	디자인정보(DB)구축, 디자인혁신네트워크, 디자인혁신연구
문화 예술직	무대미술, 메이크업, 패션악세사리, 큐레이터, 에듀케이터, 연출가, 학예연구사	문화예술특성화프로그램 운영 및 기획, 체험교육활동

트랙 교과목

시각디자인	제품디자인	영상디자인

1학년

공통	평면과디자인, 입체디자인, 영상과디자인, 디자인문화와역사
선택	디자인 Thinking, 카메라와이미지디자인, 디자인발상과드로잉, 디지털그래픽, 타이포그래피, 3D영상과안전디자인, 제품디자인방법론, 디자인리서치

2학년

공통	기초제품디자인
선택	레이아웃디자인, 그래픽디자인, 타이포와이미지, 실감콘텐츠영상디자인, GUI디자인, 3D컴퓨터디자인, 디자인구현프로그래밍, 모션일러스트레이션, 캐릭터디자인, 멀티미디어프로그래밍, 디지털영상제작, 디지털엔터테인먼트콘텐츠, 사용자경험디자인, 증거기반제품디자인 웨어러블헬스케어디자인, 디자인구축프로그래밍, 모션그래픽스

트랙 교과목

	시각디자인	제품디자인	영상디자인
3학년 공통	색채와디지털이미지, 디자인마케팅, 캡스톤디자인		
3학년 선택	시각디자인, 인포그래픽디자인, 편집디자인, 광고디자인스튜디오, 비주얼스토리텔링, 제품서비스시스템디자인, 헬스케어서비스디자인, 데이터주도제품디자인, 아이덴티티디자인, 패키지디자인, 크리에이티브디자인, UI/UX디자인, 내러티브영상, 사물인터렉션디자인, 스마트헬스케어솔루션디자인		
4학년 공통			
4학년 선택	브랜드디자인프로젝트, 시각디자인프로젝트, 융합시각디자인, 융합브랜드디자인 산업디자인프로젝트, 제품디자인프로젝트, 융합제품디자인, 융합산업디자인 미디어디자인프로젝트, 영상디자인프로젝트, 융합미디어디자인, 융합영상디자인		
관련 전공 과목명	공연예술 : 무대미술, 무대조명 경영학부 : 마케팅원론, 소비자행동분석, 기업창업론 산업경영 : CAD/CAM, UX/UI디자인 컴퓨터공학 : 창의공학설계, 프로그래밍입문 도시건축 : 건축과 문화예술, 건축조형, 실내디자인, 조경설계, 주거론		
석사, 박사 대학원 전공명	아이덴티티디자인연구, 제품서비스디자인, 영상미디어디자인특론, 융복합디자인연구, 실감미디어와영상, 영상콘텐츠시스템, 동시대디자인문화론, 입체영상시스템디자인, 디자인심리와입체이미지, 미디어커뮤니케이션세미나, 영상미디어문화론, 디자인트렌드리서치 글로벌제품디자인워크샵, 디다진방법론, 시각디자인세미나, 시각디자인마케팅론, 영상시각효과연구, 영상내러티브구조론, 브랜드디자인연구, 정보디자인연구, 디자인문화답사, 융합3D애니메이션, 애니메이션방법론연구, 디자인역사와사회문화, 신제품개발방법론, UI디자인연구, 시각디자인논문연구, 시각디자인스튜디오, 디지털미디어와 프로그래밍, 스마트제품디자인연구, 산업디자인특론, 사용자중심디자인연구, 문화기반제품디자인연구, 디자인연구질적방법론, 디자인연구양적방법론, 논문연구및작성방법론, 현대영상문화비평		

취업기업

동문선배 취업기업

인천디자인지원센터, (주)영림임업, (주)다이소, (주)에몬스가구, (주)연합뉴스, (주)쇠부리, (주)플라즈마텍, (주)다올커뮤니케이션즈, (주)위아이엠, (주)더파머스, (주)와일리, (주)로운컴퍼니, (주)월메이드인터내셔날, (주)HUNO, (주)라인플러스, (주)매드맨퍼스트, (주)핸드, (주)삼양에프앤비, 비콘디자인, 크림커뮤니케이션즈, (주)중앙일보, YJ코믹스, 라핸느, 테드맨포스트마이브라더스, 헬로우타이브, 알비코퍼레이션, 이지커머스, 부가부스튜디오, 쁘띠팬시, 크릭앤리버, (주)NEOCYON, (주)네이버, (주)에이치나인, 일룸, MBC, 포켓몬코리아, 네이버스노우, (주)텐바이텐, (주)삼성전자, 우리은행, (주)바디프랜드, (주)이렌드리테일, (주)오리온 등

주요 진출 현황 : 워크넷

워크넷

주요진출분야

고용노동부

- 학　교 : 중·고등학교, 대학교 등
- 기업체 : 산업디자인(자동차제조, 전자제품, 문구/완구, 3D업체, 생활소품 등), 시각디자인(디자인컨설팅, 홍보/기획실, 신문방송/출판잡지, 광고 관련, 캐릭터, UI/UX/GUI 등)
- 정부 및 공공기관 : 디자인/문화예술 관련 정부부서 및 국책연구소

진출직업

• 시각디자인

영상그래픽디자이너, 웹디자이너, 일러스트레이터, 제품디자이너, 시각디자이너, 편집디자이너, UX/UI디자이너, 캐릭터디자이너, 컬러리스트, 게임그래픽디자이너, 아트디렉터, 디스플레이어, 패션그래픽디자이너, 인포그래픽디자이너, 모션그래픽디자이너, 홍보디자이너, 브랜딩디자이너, 광고제작감독, 광고디자이너, 디자인강사, 교수

• 영상디자인

게임그래픽디자이너, 영상그래픽디자이너, 일러스트레이터, 공연기획자, 사진작가, 애니메이션기획자, 조명기사, 영사기사, 촬영기사, 드론촬영기사, 애니메이터, 광고제작감독, 영화감독, 방송영화 및 방송기술감독, 연극연출가, 방송연출가, 다큐작가, 비디오자키, 영화제작자, 음향 및 녹음기사, 방송송출장비기사, 게임기획자, 홀로그램감독자, 가상현실전문가, 증감현실전문가, 사진기자, 잡지기자, 방송기자, 촬영기자, 신문기자, 디자인강사, 교사, 방과후교사

• 산업/제품 디자인

게임그래픽디자이너, 광고디자이너, 무대디자이너, 시각디자이너, 영상그래픽디자이너, 운송기기디자이너, 웹디자이너, 의료기기디자이너, 전시디자이너, 제품디자이너, 주얼리디자이너, 출판물편집자, 캐릭터지자이너, 교수, 디자인강사, 제조분야 기술기능계 강사, 광고 및 홍보사무원, 홍보전문가

※ 자료출처 : 고용노동부 워크넷 (www.work.go.kr) → 직업진로 → 학과정보 → 시각디자인학과 / 사진영상예술학과 / 산업디자인학과



주요 진출 현황 : 기업 및 직무

주요 진출 기업 및 직무 정보 안내

- 삼성채용(www.samsungcareers.com) → 채용공고 → 제일기획 → 제작직(Art)
- 아모레퍼시픽(https://careers.apgroup.com/ → AP CAREERS → DESIGN
- 네오플(https://career.nexoncom) → 직무소개 / 채용공고

제일기획 직무소개

제일기획 직무소개 - 제작직(Art)

[2022년 채용전형 및 전형절차]

- 모집분야

지역직군	모집전공	소개
기획직	전공무관	클라이언트 통합 솔루션 제공
미디어직	전공무관	디지털미디어/인쇄/옥외미디어기획 및 운영
제작직 (Art)	디자인, 미술전공	캠페인 아이디어 구상 및 시안 제작 (ATL/BTL/디지털/공간디자인)
UI/UX 디자인직	디자인, 미술전공	Web/Mobile 및 신규 플랫폼/서비스



- 지원자격
  - 2023년 2월 이전 졸업 또는 졸업 예정자
  - 병역필 또는 면제자로 해외여행에 결격사유가 없는 분
  - 영어회화자격을 보유하신 분(OPic 및 토익스피킹에 한함)

구분	지원가능 최소등급
기획직	IH(OPic) Level 7 또는 60점 이상 (토익스피킹)
제작직(Art)	해당사항 없음
UI/UX 디자인직	해당사항 없음

- 전형절차

직무 적합성 평가 → 직무적성 검사 → 면접 → 건강검진

아모레퍼시픽 직무소개

아모레퍼시픽 직무소개 – UI/GUI 디자인 AMOREPACIFIC

[업무소개]

- e커머스 플랫폼과 신규/기존 서비스에 대한 UI/GUI 디자인
- 자사 디지털 서비스의 UI/GUI 디자인에 대한 컨셉과 전략 방향을 수립
- 프로토타이핑을 통해 모델을 구현 및 테스트

[지원자격]

- 경력 : 모바일/E커머스 서비스의 UI/GUI 디자인 분야에 경험자
- 학위 : 학사 이상(전공 무관)
- 모바일/e커머스 서비스의 UI/GUI 디자인 관련 업무 경험자
- IOS, ANDROID, WEB 등 디바이스별 UI에 대한 높은 이해도 보유자
- 디자인 시스템 설계 및 제작 경험자
- 데이터 분석을 통한 UI 개선 경험자

[필요역량 및 경험]

- e커머스의 UI/GUI 디자인 신규 구축/리뉴얼을 위한 디자인 분야 PM/PL 경험
- 반응형 UI에 대한 높은 이해도 및 경험
- react 개발자와의 협업 경험

[전형절차]

모집 공고 확인 → 지원서 작성 → 서류전형 → AI역량검사(온라인) → 1차면접 → Culture Fit면접 / 2차면접 → 처우 협상 → 최종합격

※ 직무에 따라 전문성 검증을 위한 사전 테스트나 포트폴리오 제출을 요구할 수 있음

네오플 직무소개

네오플 직무소개 - 일러스트 디자이너

WE MAKE WONDERS! neople

[배경소개]

- 네오플의 미디어실 영상팀은 영상 디자인파트와 영상 원화파트로 구성되어 있고, 원화를 기반으로 하는 시네마틱 영상으로 게임 내에서 표현하지 못하는 폭넓은 세계관을 확장하여 표현
- 영상 원화파트는 게임 세계관이 좀 더 몰입할 수 있도록 고퀄리티의 시네마틱 영상 원화 제작을 목표로 하고 있으며, 영상디자인파트, 시나리오팀, 사운드팀과 밀접하게 협업하며 업무 진행

주요 진출 현황
: 기업 및 직무

[주요업무]

- 영상 원화파트는 영상 제작에 필요한 전반적인 원화 제작(원화 베이스의 시네마틱 영상은 원화가의 결과물이 영상화되어 결과물로 나옴)
- 원화를 베이스로 하여 3D 영상을 R&D하며 제작
- 각종 프랍디자인과 캐릭터 비주얼의 가이드 제작
- 캐릭터와 사건, 이야기 제작
- 지속적인 제작 R&D를 진행하고 있으며 게임 외적으로도 활용도를 높임
- 이야기를 효과적으로 전달하기 위한 다양한 고민을 하고, 극의 상황, 감정선 등을 고려하여 표현 방법을 논의하며 작업
- 연출 아이디어를 제안하고 기획 내용을 연출에 맞게 변형하는 등 능동적인 작업 수행

[지원자격]

- 포토샵이나 클립스튜디오 등 디지털 드로잉 프로그램 사용자
- 인물의 다양한 동세, 감정과 빛의 표현, 앵글 등 기본기가 탄탄하고 그림 그리기를 좋아하는 자
- 피드백 수용이 가능하고 의견도 제시하는 능동적인 마인드를 지닌 자
- 협업 시 원활한 커뮤니케이션이 가능한 자

※ 서류 작성 시 참고 사항
- 아래 내용 중 하나 이상 포함된 포트폴리오 첨부 필수
  1) 캐릭터와 배경이 함께 있는 일러스트 작업
  2) 영상/애니메이션의 콘티/스토리보드 등 프리 프로덕션 작업
  3) 톤/무드 페인팅 작업
  4) 컨셉/시트 원화 작업
- 원화를 활용하여 영상 작업에 참여한 경험 작성
- 3D 영상 작업에 필요한 원화 대응 경험(텍스쳐, 매트페인팅 등) 작성
- 협업 프로젝트라면 본인이 맡은 역할과 담당 업무를 상세히 작성



[우대사항]

- 게임 원화, 일러스트나 영상/애니 콘티 제작 경험 보유자
- 애니메이션, 영화를 다양하게 시청한 경험 보유자
- 스크립트, 기획서, 대본 등 텍스트를 가지고 영상/이미지/카툰으로 표현한 경험 보유자
- 애니메이션이나 웹툰 제작 경험 보유자

주요 진출 현황 : NCS

NCS 직무소개

NCS 관련 직무

- 국가직무능력표준(www.ncs.go.kr) → NCS 및 학습모듈 검색 → 분야별 검색
- 08. 문화·예술·디자인·방송 → 02. 디자인 → 01. 디자인 → 01. 시각디자인
- 08. 문화·예술·디자인·방송 → 02. 디자인 → 01. 디자인 → 02. 제품디자인
- 08. 문화·예술·디자인·방송 → 03. 문화콘텐츠 → 04. 영상제작 → 01. 영상연출
- 08. 문화·예술·디자인·방송 → 02. 디자인 → 01. 디자인 → 12. VR콘텐츠디자인

NCS 직무명 : 시각디자인

[직무정의]

시각디자인은 시각정보 전달을 목적으로 콘셉트에 맞는 아이디어를 발상하여 디자인 요소를 시각화하고 매체별 다양한 제작기법을 활용하여 창의적으로 표현하는 일이다.

[능력단위]

① 프레젠테이션
② 디자인 제작 관리
③ 디자인 자료화
④ 시각디자인 프로젝트 기획
⑤ 시각디자인 리서치 조사
⑥ 시각디자인 리서치 분석
⑦ 시각디자인 전략수립
⑧ 비주얼 아이데이션 구상
⑨ 비주얼 아이데이션 전개
⑩ 비주얼 아이데이션 적용
⑪ 시안 디자인 개발 기초
⑫ 시안 디자인 개발 응용
⑬ 시안 디자인 개발 심화
⑭ 최종 디자인 실행
⑮ 디자인 개발 완료

NCS 직무명 : 제품디자인

[직무정의]

제품디자인은 제품이 갖는 본질적 특성을 이해하고 그를 바탕으로 수요예측과 시장변화를 반영하여 사용자의 요구에 의해 다양한 소재를 활용하여 사용목적에 적합한 심미적이고 독창적인 형태와 감성적·기능적 가치가 겸비된 제품을 창조하는 일이다.



주요 진출 현황
: NCS

[능력단위]

① 모형 제작 ② 양산 관리
③ 제품디자인 프로젝트 기획 계획수립
④ 제품디자인 프로젝트 기획 제안발표
⑤ 제품디자인 리서치 기초 ⑥ 제품디자인 리서치 분석
⑦ 제품디자인 전략수립 방향설정 ⑧ 제품디자인 전략수립 콘셉트 구체화
⑨ 디자인 아이디어 발상 기초 ⑩ 디자인 아이디어 발상 표현
⑪ 디자인 아이디어 발상 구체화 ⑫ 디자인 구체화
⑬ 디자인 구체화 렌더링 및 평가관리 ⑭ 프로젝트 유지·관리 체계구축
⑮ 프로젝트 유지·관리 데이터 작성 ⑯ 프로젝트 유지·관리 피드백

NCS 직무명 : 영상연출

[직무정의]

영상연출이란 다양한 미디어를 통해서 대중들에게 정보, 재미, 감동을 전달하기 위하여 스토리가 있는 영상 콘텐츠를 예술적이고, 기술적으로 창작하는 일이다.

[능력단위]

① 영상콘텐츠 기획 ② 스토리텔링
③ 미술 콘셉트 결정 ④ 연기연출
⑤ 장면연출 계획 ⑥ 촬영/녹화
⑦ 영상편집 ⑧ CGI/VFX 확정
⑨ 사운드 연출 ⑩ 최종 완성

NCS 직무명 : VR콘텐츠디자인

[직무정의]

VR콘텐츠디자인은 가상현실 스토리텔링에 의한 세계관에 따라 3D 객체 또는 360도 영상으로 구축된 가상 공간 내에서 사용자가 사용자 인터페이스를 통해 다양한 경험을 습득할 수 있도록 가상현실 콘텐츠를 기획, 디자인, 프로그래밍하는 일이다.

[능력단위]

① 가상현실 공간파악 ② 가상현실 스토리텔링 ③ 가상현실 공간제작
④ 가상현실 UI/UX 디자인 ⑤ 가상현실 캐릭터디자인
⑥ 가상현실 프로그래밍 ⑦ 씬(공간)디자인 후반작업
⑧ 혼합현실 촬영영상 디자인 ⑨ 가상현실 애니메이션 디자인
⑩ 가상현실게임디자인 ⑪ 가상현실 교육/훈련 콘텐츠디자인

취업성공 수기

디자인학부 조○○ - 제품디자인 분야

합격정보

- 기 업 명 : 삼성전자
- 졸업년월 : 2022년 02월
- 입사년월 : 2023년 02월

기본 인적사항

- 평균학점 : 4.28
- 영어회화점수 : OPIC IH
- 취업시 연령 : 25세
- 인턴쉽 : 스타트업 인턴 1회, 학부생 연구원 1년
- 수상경험 : 11회
- 동아리 : 제품디자인 소모임, 인천대 앱센터

취업 준비 과정

1. 진로 설정

저는 진로 설정을 15살 때 해서 일찍부터 준비를 했습니다. 제품 디자이너가 되기 위해 커리어 패스를 계획하고 삼성전자를 목표로 꾸준히 준비했습니다. 덕분에 전자제품에 관심을 가지고 관련된 분야에 대한 포트폴리오를 만들 수 있었습니다.

진로를 설정할 때 스스로가 어떤 성격인지, 성격의 장점과 단점을 파악하고 내가 하고 싶은 일이 무엇인지에 대해 고민을 했습니다. 저는 늘 제품들에 호기심을 가지고 있어 문제점 또한 빠르게 파악했고, 이것을 개선해보고 싶다는 생각에 제품 디자인이라는 직무를 선택하게 되었습니다. 진로 설정을 빠르게 하고 직무와 산업군에 맞는 활동들을 찾아서 한 것이 취업에 도움이 된 것 같습니다.

2. 스펙관리

스펙의 기본은 학점 관리라고 생각해서 학교생활에 충실히 임했습니다. 디자인 직무 특성상 학점이 크게 중요하지는 않지만 다른 스펙과 더불어 학점 또한 높다면 인하우스에서 훨씬 가점을 받을 수 있습니다. 인하우스 취업을 희망 한다면 어느 정도 학점 관리를 하시길 바랍니다.

과제에 시간과 정성을 많이 쏟았더니 좋은 학점을 받아 수석 졸업을 할 수 있었습니다. 다만 학점 관리만 하지 않고, 동시에 공모전을 위한 프로젝트들을 준비하고, 부족한 역량을 보완하기 위해 방학 땐 포트폴리오 학원에 다니기도 했습니다. 공모전, 대외활동, 학부생 연구원, 인턴 등등 해볼 수 있는 것은 최대한 해보려고 노력했고 작은 활동들이 쌓여 좋은 경험이 되었습니다.

3. 이미지 컨셉 정하기
자기소개서, 포트폴리오, 면접에서 보여질 본인의 이미지를 잘 설정해야 합니다. 그러기 위해 스스로의 장단점과 강약점을 명확하게 파악하고 어떤 점을 강조할 것인지 선택해야 합니다. 욕심을 부려 이것 저것 다 강조를 했다간 오히려 설득력이 떨어지고 원하는 이미지로 보여지지 않기 때문에 선택과 집중을 잘 하시길 바랍니다.

4. 경험 정리
자기소개서와 면접 준비에 가장 기본이 되는 것이 경험 정리인 것 같습니다. 그동안 어떤 활동들을 해왔고, 그 활동들을 통해 어떤 것을 배울 수 있었는지, 또 입사해서 어떻게 활용할지에 대해 명확히 정리가 된다면 자기소개서와 면접 준비의 반은 한 것입니다.
기본 질문인 '성공경험/실패경험/도전경험/힘들었던 경험/갈등경험/팀워크 경험'이 잘 정리된다면 어떤 질문을 받아도 해당 경험을 이용하여 답변을 잘 할 수 있습니다.



[주요평가요소]

- 직무 적합성 : 수강교과목, 자격증, 직무 관련 교육 및 경험(일경험) 등
- 조직 적합성 : 인성 및 태도, 기업 인재상 및 핵심가치 적합여부, 미래비전 등
- 직무역량이 중요시되는만큼 이를 입증할 수 있는 관련 역량, 그 역량의 근거를 본인의 경험을 바탕으로 구체적으로 작성 필수

서류 후기 및 작성 Tip

1. 삼성전자

- 전형단계 [서류 - 포트폴리오 평가 - 실기시험, 원데이 면접 - 최종합격]

1) 자기소개서 질문과 답변 방향

① 삼성전자를 지원한 이유와 입사 후 회사에서 이루고 싶은 꿈을 기술하십시오. (700자)
: 지원 동기는 단순히 1등 기업이라서가 아니라 다른 기업과 차별화되는 삼성전자만의 장점을 어필하고 제가 가진 장점과 시너지 효과를 발휘할 수 있다는 점을 서술했습니다. 제가 회사에서 이루고 싶은 목표를 최대한 디테일하게 작성하여 회사에 관심을 가지고 있다는 것을 어필했습니다.

② 본인의 성장과정을 간략히 기술하되 현재의 자신에게 가장 큰 영향을 끼친 사건, 인물 등을 포함하여 기술하시기 바랍니다. (1500자)
: 어린 시절의 성장 과정보다는 대학에서 의미있었던 일에 대해 이야기하고, 이로 인해 어떤 강점을 가질 수 있었는지, 이러한 강점이 앞으로 회사에 어떻게 도움이 될지에 대해 서술했습니다.



③ 최근 사회이슈 중 중요하다고 생각되는 한 가지를 선택하고 이에 관한 자신의 견해를 기술해 주시기 바랍니다. (1000자)
: 사회이슈는 어떠한 주제로든 상관이 없으나 논란이 될 수 있는 주제는 피하는 것이 좋습니다. 저는 저의 작품과 수상경력을 어필하기 위해 해당되는 사회 이슈를 선택하여 평상시에도 사회이슈에 관심을 가지고 있고, 이를 해결하기 위한 디자인을 해왔음을 표현했습니다. 이 부분과 관련하여 면접 때 질문이 들어올 수 있으니 본인이 선택한 사회 이슈에 대해서 확실히 알고 있어야 합니다.

④ 본인이 수행했던 디자인 프로젝트/과제 중 사용자 경험 관점에서 기존 대비 개선한 경험에 대해 기술해주시기 바랍니다. (해당 과제에서 사용한 방법, 본인의 기여도, 결과 포함) (1000자)
: 가장 성공했던 프로젝트를 선택하여 어떻게 결과물이 나오게 됐는지 과정에 대해 서술했습니다. 삼성전자는 사용자 경험을 강조하고 있는 회사이기 때문에 제품디자인을 할 때도 사용자 경험 관점에서 어떤 점이 불편하고, 이 부분을 해결하기 위한 방법이 타당했는지 설득력이 있어야 합니다.

2) 전반적인 자기소개서 작성
삼성전자는 2022년 하반기부터 ai 평가가 도입 되었고, 그럴수록 하나의 '키워드'를 강조하는 것이 중요하다고 생각했습니다. 나를 잘 표현할 수 있는 하나의 키워드를 찾아 전체적인 컨셉으로 삼았고, 4개의 질문 모두 같은 키워드를 사용하여 중구난방이 아닌 하나의 컨셉을 보여주고자 했습니다. 또한 자소서는 면접 때 면접관에게 보여질 나의 이미지이자 예상 질문을 뽑아내는 중요한 요소이므로 단순히 서류 합격을 위한 자소서가 아니라 면접까지 생각한 자소서를 작성해야 합니다. 무조건 많은 경험을 쓰는 것이 좋다고 생각하여 관련 없는 경험들을 작성한다면 자충수가 될 수도 있으니 신중히 생각하고 작성하는 것을 추천드립니다.
자기소개서 질문은 매년 동일하므로 미리 작성해 놓는 것이 좋습니다. 내가 어필하고자 하는 것을 쉽고, 잘 읽히도록 작성한다면 서류 통과는 어렵지 않은 것 같습니다. 또한 삼성은 영어 스피킹 점수가 필수인데 디자인 직무만 유일하게 스피킹 점수가 필요없습니다. 그렇기 때문에 영어 점수가 준비 안 되었더라도 부담 없이 지원하셨으면 좋겠습니다.

취업성공 수기

2. 인바디

– 전형 단계 [서류+포트폴리오 – 인적성 시험 – 1차면접 – 2차면접 – 최종합격]

1) 자기소개서 질문과 답변 방향

① [직무 관련 경험] 교과목, 동아리, 프로젝트 등을 통해 실제로 구현과정에 참여했던 직무 관련 경험을 서술하고, 그 과정에서 드러난 본인의 강점분야 또는 관심분야를 작성하시오. (2000자)

: 직무 관련 경험들을 3가지로 나누어 서술하였습니다. 직무와 관련된 경험을 했고, 이러한 경험이 앞으로 직무를 수행할 때 어떤 도움이 될지 이야기해야 합니다.

② [전공지식/학습이력 등] 중점적으로 수강한 전공과목의 세부 분야(예를 들어, 전자공학 내 통신분야)와 이수한 주요 과목명과, 능숙하게 활용할 수 있는 skill을 작성하시오. (1500자)

: 가장 기억에 남고 좋은 결과물을 만들었던 수업 몇 개를 골라 작성하였습니다. 수업에서 배웠던 것과 앞으로 활용할 수 있는 능력에 대해 어필하면 좋은 점수를 받을 수 있습니다.

2) 전반적인 자기소개서 작성

급하게 서류를 준비하느라 걱정했는데 다행히도 자기소개서 질문이 2개밖에 안 되어 하루 만에 금방 작성할 수 있었습니다. 질문이 주로 그동안의 경험을 정리하는 것이었는데 직무 관련 경험이 있어야 작성할 때 도움이 됩니다. 없다면 학교 수업 때의 경험을 작성하셔도 좋습니다.

큰 기업은 아니기에 서류 경쟁률이 높지는 않은 것 같습니다. 삼성 자소서와 형태가 많이 다르고 키워드가 딱히 중요하지 않은 경험 나열식이기에 부담 없이 작성하면 무난하게 합격하는 것 같습니다.



[주요평가요소]

- 많은 기업들이 자체 인적성검사를 실시하면서 서류전형 이후 인적성의 비중이 중요해지고 있음
- 사기업 : 수리논리, 추리 등의 영역을 기반으로 단편적인 지식보다는 주어진 상황을 유연하게 대처하고 해결할 수 있는 종합적인 논리력과 사고능력을 평가(GSAT 기준)
- 공기업 : NCS 직업기초능력(10개 영역) 평가 기반으로 시험이 구성되며, 공기업마다 채택하는 영역의 수는 다르지만, 주로 6개 영역(의사소통, 수리능력, 문제해결능력, 자원관리, 조직이해&정보능력)에서 출제되는 경향이 있음

인적성 후기 및 준비 과정

1. 삼성전자

1) 포트폴리오 평가

삼성전자 디자인 직무는 다른 직무와 달리 gsat을 보지 않기 때문에 인적성 공부를 하지 않아도 됩니다. 대신 포트폴리오 평가를 통해 직무 적합성을 판단합니다. 자유 형식의 포트폴리오를 제출하는 일반 기업들과는 달리 삼성전자 포트폴리오는 매우 제한적입니다. 개인 프로젝트와 팀 프로젝트의 최소 개수가 정해져 있기 때문에 개인 프로젝트와 팀 프로젝트 모두 골고루 해놓는 것이 좋습니다. 또한 20장 제한이 있어서 제한된 페이지 안에 중간 과정과 퀄리티 높은 결과물까지 모두 담아서 보는 사람에게 매력적으로 보여야 합니다. 프로젝트별로 1~3장 정도로 정리를 해놓는 것이 좋습니다.

포트폴리오를 단순히 예쁘게 꾸미는 것 보다는 왜 이런 작품을 만들게 됐는지에 대한 과정을 잘 담아야 합니다. 그렇기 때문에 평상시에 작업하면서 스케치나 목업과 같은 중간 과정에 대한 정리를 잘 해놓는 것을 추천드립니다. 디자인 어워드에서 수상을 몇 번 해본 사람이라면 포트폴리오 합격하기에 충분할 것 같습니다. 급하게 준비하기 보단 서류 때부터 착실히 정리만 잘 해놓는다면 합격이 어렵지 않을 것입니다.

2) 실기고사

2차 전형인 포트폴리오에 합격하게 되면 마지막으로 실기시험과 면접을 치루게 됩니다. 일반 직무는 원데이 면접만 치루게 되는데, 디자인 직무는 면접 전 날 회사에서 약 8시간의 실기 시험을 칩니다. 아침 7시 30분에 집합하여 저녁 6시가 넘어서 끝나는 일정이라 체력적으로 매우 힘드니 평상시에 체력 관리를 해놓는 것이 좋습니다. 시험 주제는 그 자리에서 공개되고 어떠한 인터넷도 사용할 수 없습니다. 회사에서 노트북이 제공 되고 제한된 툴을 이용해 시험을 치루게 됩니다. 제품디자인 직무는 모델링을 할 수 없고 스케치로만 디자인 제안을 해야 합니다. 그래서 평상시에 손 스케치를 꾸준히 연습하는게 좋습니다.

인터넷을 사용할 수 없기에 어떠한 자료도 검색할 수 없습니다. 그래서 평상시에 다양한 분야에 관심을 가지고 배경지식을 가지고 있어야 훨씬 유리합니다. 실기 시험을 위해 틈틈이 다양한 사회 이슈에 대해 조사하면서 그에 대한 생각을 해놨습니다. 다행히 준비 했던 분야가 시험 주제로 나와 컨셉을 빠르게 정할 수 있었습니다.

상반기 하반기 모두 시험을 겪어본 결과, 외관 디자인 보다는 디자인의 컨셉과 그 컨셉이 나오게 된 과정을 어필하는 것이 훨씬 유리합니다. 면접관 분들은 왜 이런 디자인을 하게 됐는지에 대한 생각을 궁금해 하기 때문에 이 과정만 잘 풀어낸다면 직무 면접에서 좋은 성적을 받을 것입니다.



2. 인바디

인바디는 서류합격 후 인적성 시험을 치룹니다. 제품 디자인 직무는 인바디 제품을 리디자인 하는 직무 시험과 수리 능력 평가를 보게 됩니다. 수포자인지라 수리 시험에 대한 걱정이 많았는데 인터넷에서 중고등학교 수학 개념을 다시 익히며 준비했더니 무난하게 통과 했습니다. 시험 문제가 매우 쉽기 때문에 따로 준비하지 않아도 될 정도입니다.

직무 시험은 삼성전자처럼 그 자리에서 시간을 주고 푸는 것이 아니라 일정 기간을 주고 디자인을 제안하는 것이기에 부담이 적습니다. 원하는 제품을 골라서 리디자인 하면 되고 삼성과는 다르게 모델링과 렌더링까지 작업해서 제출했습니다. 그렇기에 어느 정도 퀄리티만 나온다면 아주 좋은 평가를 받을 수 있습니다.

취업성공 수기



[주요평가요소]

- 보편적으로 기업은 2단계 면접으로 진행
  - 1차 면접 : 직무면접, 실무진 면접
  - 2차 면접 : 인성면접, 임원면접
- 기업/직무에 따라 PT면접, 토론 면접, 롤플레이, 영어면접 등을 진행
- BEI(경험) 면접을 통해 지원자의 경험을 토대로 꼼꼼히 검증하고 보유 역량을 판단하는 면접유형이 확대, 자신의 행동을 중심으로 구체적 과정과 성과를 설명하는 것이 중요

면접 후기 및 준비 과정

1. 삼성전자

삼성전자는 원데이 면접으로, 임원면접, 직무면접, 창의면접(dx부문만 해당)을 하루에 보게 됩니다. 면접은 3:1으로 각 면접마다 약 30분씩 치루게 됩니다. 면접 순서는 개인마다 랜덤으로 정해지며 면접장에 가야 알 수 있습니다. 직무마다 면접장 규정이 다른데 디자인 직무는 아날로그 시계 착용 가능하고, 면접 준비를 위한 페이퍼도 소지하여 대기장에서 볼 수 있으니 챙겨가는 것을 추천 드립니다.

상반기 땐 코로나로 인하여 면접장에 가서 화상으로 면접을 봤고, 이번 하반기엔 마스크를 착용하고 대면 면접을 봤습니다. 당분간은 마스크를 착용한 채 대면 면접을 볼 것 같습니다.
채용과정에서 가장 어렵고 힘든 단계가 바로 면접인 것 같습니다. 다른 직무는 보통 2~3:1 정도로 경쟁률이 높지는 않지만 디자인은 소수직무이기 때문에 그 때 그 때 차이도 많이 나고 경쟁률이 높습니다. 이번 하반기 공채 제품디자인 직무는 면접 때 10:1 경쟁률이었고, 다른 디자인 직무는 4~7:1 정도였습니다. 그렇기 때문에 서류와 포트폴리오는 최대한 미리 끝내고 면접 준비에 힘을 쏟아야 할 것입니다.

1) 임원면접

첫 면접이 임원 면접이어서 굉장히 긴장을 많이 했는데 면접관분들께서 긴장을 풀어주려 가벼운 질문들을 먼저 하셨습니다. 힘들었던 경험', '삶의 가치관', '본인의 강점'과 같은 질문들을 받았고, 대체로 어렵지 않았습니다. 솔직하게 말하되, 이랬다 저랬다 하지 않고 뚝심 있게 스스로를 어필 했습니다. 면접관이 유도할 때 넘어가지 않고 스스로의 가치관에 대해 명확하게 말한 것이 면접의 성패를 가른 것 같습니다. 면접에서 가장 중요한 것은 바로 '솔직함'입니다. 신입 면접이기 때문에 지원자들 모두 비슷비슷한 경험과 실력을 가지고 있고, 면접관들 또한 이를 인지하고 있기 때문에 부족한 부분에 대해서는 솔직하게 인정을 하고 앞으로 어떻게 개선해 나갈지에 대한 답변을 하는 것이 좋습니다. 부족한 부분을 억지로 포장한다면 오히려 역효과가 날 것입니다.



저는 면접 준비를 하며 예상 질문과 답변을 약 150개 가까이 준비했고, 중요한 몇몇 질문에 대한 답은 달달 외웠습니다. 외운 티가 나면 좋지 않기 때문에 자연스럽게 말하는 연습까지 했습니다. 그래서 어떤 질문에도 문제없이 잘 답변할 수 있었던 것 같습니다. 전반적인 면접 질문을 봤을 땐 과거-현재-미래로 가는 흐름이어서 면접을 잘 치루고 있다고 느꼈습니다. 면접관들 또한 계속 웃어주며 좋은 분위기였습니다. 물론 분위기가 좋다고 합격을 하고 분위기가 좋지 않다고 해서 불합격을 하는 것은 아닙니다.

2) 직무면접

직무 면접은 전날 치룬 실기시험 작품에 대해 pt 발표를 하게 됩니다. 미리 대본을 준비해 가거나 집에서 연습을 할 수 없기 때문에 실기 시험 때 본인 ppt를 잘 외우고 최대한 많은 설명을 적어 놓는 것이 좋습니다. pt 발표 후엔 작품에 대한 질의 응답이 이어졌고, 추가적으로 포트폴리오에 있는 본인 작품에 대해 소개 하거나 지원서에 적었던 경험에 대한 질문들을 받았습니다.

실기 시험을 치룬 후 집에서 스스로 작품에 대해 피드백 하는 시간을 가졌고, 어떤 부분을 강조할지, 부족한 부분은 무엇인지를 파악했습니다. 부족한 부분에 대해 분명히 질문이 들어올 것이기에 어떤 답변을 할지 미리 준비 했던 것이 직무 면접 때 도움이 됐습니다.

전반적으로 분위기는 딱딱하게 느껴졌고, 오히려 디테일한 질문들을 받지 못해 아쉬웠습니다. 그래도 기죽지 않고 작품에 대해 더 어필하려고 했고, 자신감 있었던 태도가 좋은 점수를 받은 것 같습니다.

3) 창의면접

창의 면접은 문제가 그 자리에서 주어지고 문제 풀이 시간 30분이 주어집니다. 노트북으로 타이핑해서 풀이를 작성하면 되고 면접장에 들어가기 전에 프린트해서 주십니다. 면접에서는 작성한 풀이에 대해 발표하게 되고, 왜 그렇게 생각했는지에 대한 질문들을 받았습니다. 정답이 따로 있는 문제는 아니기에 본인의 생각과 그 근거에 대해 잘 이야기 하면 됩니다. 그 외에도 '평상시에 창의력을 발휘했던 경험'이나, '성공 경험', '실패 경험' 등과 같은 무난한 질문들로 이어졌습니다.

굉장히 편안한 면접 분위기여서 답변하기 수월했고 30분 꽉 채워서 면접을 봤습니다. 들리는 말로는 창의면접은 가산점 정도일뿐 크게 영향을 미치지는 않는다고 하니 부담 없이 편안하게 보면 좋을 것 같습니다.



취업성공 수기



2. 인바디

1) 직무면접

직무 면접은 면접관 2명: 지원자 1명인 면접으로 줌으로 집에서 가볍게 봤습니다. 직무시험에서 했던 리디자인 제안서를 발표하고 왜 이런 디자인을 하게 됐는지에 대한 질의 응답을 이어갔습니다. 또 포트폴리오에 있는 본인 작품에 대해 짧게 이야기 하거나 인턴 경험을 하며 어떤 것을 느꼈는지에 대한 질문들을 받았습니다.

디자이너라면 면접에서 본인 작품에 대해 짧게 설명해야 하는 경우가 많으니 각 작품을 요약해서 설명하는 연습을 해두는 것이 좋습니다.

2) 임원면접

최종 면접은 회사에서 ceo 2명: 지원자 1명으로 보게 됩니다. 면접 당시 예상 됐던 시간보다 4시간 이상 딜레이 돼서 너무 오래 기다렸습니다.

디자인 직무는 임원 면접에서 직무 시험 때 했던 리디자인 제안 ppt를 발표하게 됩니다. 시장 조사 보다는 기존 제품의 문제점과 솔루션을 집중적으로 발표하라고 가이드를 주십니다. pt 발표 후에는 간단한 질문들이 이어졌는데 이미 너무 딜레이가 된 상태여서 2~3 질문만 받고 끝났습니다. 시간은 총 5분 정도 걸린 것 같습니다.

질문은

① '제품 디자이너인데 시각 디자인도 잘하는 것 같다. 어떻게 했는지?'
- 디자인학부를 졸업하여 제품뿐만이 아니라 시각, 영상 디자인 수업도 다 들었고 다양한 툴도 다룰 수 있게 된 것 같다.

② '포트폴리오를 보니 다채로운 색감을 잘 사용하는 것 같은데 인바디의 디자인 스타일과는 많이 다른 것 같다. 앞으로 잘 할 수 있겠는지?'
- 색감에 자신이 있어 센스 있게 색감을 잘 쓸 수 있다. 하지만 직무시험과 같이 무채색도 다양한 질감을 이용하여 퀄리티 있는 제품으로 만들어 낼 수 있다.

다양한 툴과 디자인 능력을 가진 것에 흡족해 하신 것 같습니다. 한 분야만 어필하기 보다는 다양한 일을 해낼 수 있다는 것을 어필한다면 합격할 수 있을 것입니다.

■ 취업경력개발원 및 대학일자리(플러스)센터 이용 사례

상반기에 삼성전자에서 최종 불합격을 하고 문제점을 찾기 위해 취업경력개발원의 도움을 받았습니다. 면접 예상 질문과 답변에 대한 피드백을 받았는데 준비했던 것들이 약간씩 아쉽다는 것을 깨달았습니다. 그래서 하반기엔 답변들을 다시 뜯어 고쳤고, 좋은 결과를 얻을 수 있었습니다.

아직 직무를 정하지 못했거나 혹은 취업 준비를 위한 자소서 첨삭, 면접 준비

를 어떻게 해야할지 모르겠다면 취경원의 도움을 받는 것을 추천합니다. 사설 업체 같은 경우에는 취준생이 이용하기엔 가격이 부담스러운 경우가 많은데 학교에서 비슷한 퀄리티의 도움을 무료로 받을 수 있어 좋습니다.

마지막으로 후배들에게 하고 싶은 말

직무와 산업군을 최대한 빨리 정해서 그에 맞는 활동을 하고 포폴을 쌓는다면 면접까지는 어렵지 않게 갈 수 있을 것입니다. 만약 정하지 못했다면 최대한 다양한 활동들을 해보며 어떤 일을 하고 싶은지 스스로 파악해야 합니다. 도전하는 것을 두려워하지 마세요. 실패하더라도 그것이 다 도움이 되는 소중한 경험이 됩니다.

제품 디자인 직무 특성상 인하우스 채용 인원이 워낙 적고 에이전시로 많이 가다보니 "내가 대기업에 갈 수 있을까?"라는 생각에 지원조차 해보지 않는 사람이 많은 것 같습니다. 비록 쉽지는 않겠지만 누구나 노력하면 할 수 있다고 느꼈습니다. 조금 시간이 걸릴지라도 더 큰 곳을 위해 도전하는 사람들이 많아졌으면 좋겠습니다.

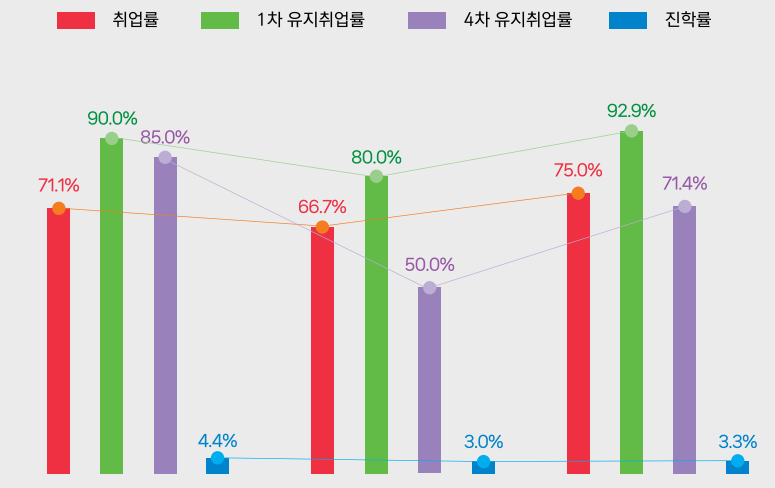
저 역시 취업 준비를 하는 1년 가까운 시간 동안 많이 초조하고, 불안한 시간을 겪었습니다. "내가 너무 큰 꿈을 꾸고 있나", "제품 디자인을 더 이상 하지 말아야 하나," 아니면 "디자인을 포기해야 하나" 하는 생각까지 했었습니다. 저는 디자인에 재능이 있지도 않고 남들보다 뛰어난 무언가를 가지지도 않았습니다. 저보다 뛰어난 실력을 가진 사람은 정말 너무 많습니다. 그럼에도 불구하고 제가 합격할 수 있었던 이유는 포기하지 않는 끈기와 자신감 때문이라고 생각합니다. 그러니 학우분들도 조금 더 자신감을 가지고 취업에 임한다면 좋은 결과를 얻을 수 있을 것입니다.

추가로, 삼성전자 디자인 직무는 1년에 1~2번씩 채용하는 공채와 삼성 디자인 멤버십 출신들을 뽑는 특채로 이루어져 있습니다. 보통 특채가 공채보다는 경쟁률이 낮은 편이고, 공채와 달리 별도로 임원면접만 보게 됩니다. 또, 디자인 멤버십 활동을 2년 정도 하면서 회사에서 정말 많은 것을 배울 수 있는 기회인 것 같습니다. 저는 비록 도전하지 못해 힘들게 공채로 들어갔지만 아직 졸업 전이라면 학교를 다니는 동안 삼성 디자인 멤버십에 꼭 지원해서 활동 해보셨으면 좋겠습니다.



취업통계분석 | 취업률 · 유지취업률 · 진학률

취업 및 진학현황



연도	졸업자	취업대상자	취업자	진학자	취업률	유지취업률		진학률
						1차	4차	
2021	45명	38명	27명	2명	71.1%	90.0%	85.0%	4.4%
2022	33명	24명	16명	1명	66.7%	80.0%	50.0%	3.0%
2023	30명	24명	18명	1명	75.0%	92.9%	71.4%	3.3%

■ 출처 : 한국교육개발원(KEDI) 12. 31 공시취업률 기준 (대학 알리미 www.academyinfo.go.kr 참조)
■ 기준 : 3개년 12월 31일자 공시 취업률 기준 (2021년, 2022년, 2023년)
■ 취업률 산출방식 (취업자 / 취업대상자) × 100
■ 진학률 산출방식 (진학자 / 졸업자) × 100



예술체육대학

공연예술학과

공연예술학과는 2010년 우리대학의 신설학과로 공연문화를 이끌어갈 창조적인 예술인 양성을 목적으로 한다.

21세기 현대 사회에 있어 중요한 화두가 된 문화예술을 위해 연기와 무용을 중심으로 한 공연예술을 선도할 창의적인 인재의 육성으로 한국을 대표하는 예술인은 물론 창조적인 작품 활동을 할 수 있는 전문예술인의 육성으로 한국공연예술의 세계화를 위한 교육에 역점을 둔다.



예술체육대학

공연예술학과

교육 목표

21세기 현대 사회에 있어 중요한 화두가 된 공연예술을 선도할 창의적인 인재의 육성으로 한국을 대표하는 예술인은 물론 창조적인 작품활동을 할 수 있는 전문예술인을 육성하여 한국 공연예술의 세계화를 위한 교육에 역점을 둠

트랙 소개

트랙	주임교수	소개
배우	**하병훈** **박근수**	공연예술학과의 대다수의 학생들이 배우의 꿈을 가지고 입학하는 만큼 현대공연예술 흐름에 맞는 창조적이고 다재다능한 배우로 성장시키는 것을 목표로 한다. 연기의 기본인 호흡과 발성은 물론 카메라 연기까지 교육하고 있다. 공연예술의 다양한 장르에 쓰임새 있는 배우를 양성하는데 초점을 맞추고 있다.
무용	-	현대공연예술의 흐름에 맞게 다양한 발표회를 통하여 창작능력을 개발시키며, 기본기에서부터 전통무용, 창작무용까지 교육을 한다. 창조적인 무용수를 육성하여 무용계를 주도해갈 인재 양성을 목적으로 한다.
공연예술 창작	**구태환**	학생들이 졸업 후 스스로 공연을 창작 할 수 있도록 공연예술의 전반을 교육하는 과정이다. 희곡집필, 연출, 연기, 조명, 무대 등 공연예술의 각 요소들을 이론과 실습 교육을 통해 접하게 하며, 자신들만의 창작물을 만들어 낼 수 있는 능력을 개발한다. 순수창작물을 생산해 봄으로써 졸업 후 진로 설계 시 본인의 적성을 파악 할 수 있으며, 경쟁력을 갖출 수 있다.
무대예술 및 프로덕션	**임일진**	공연예술제작의 전반적인 흐름을 이해하고 파악하는 것은 주체적인 공연예술가를 위해 반드시 필요한 요소이고 이점은 현대공연예술에서 점차 중요해지고 있다. 무대예술가로 진로를 모색 할 수 있으며, 무대미술, 무대기술, 의상, 소품, 기획 등 공연예술의 전반적인 디자인 및 프로덕션 능력들을 개발하여 연기뿐만 아니라 다양한 분야로 진출할 수 있는 경쟁력을 키워낸다.

진로

- 배우 : 교수, 아나운서, MC, 리포터, 영화배우, 연극배우, 뮤지컬배우, 연기자, 개그맨, 성우
- 무용 : 교수, 교사, 전문무용수, 무용지도자, 사회문화교육원, 안무가, 이론가
- 공연예술 창작 : 연출, 작가, 드라마트루기, 조명디자이너, 연극제작, 연극평론가, 연예매니지먼트



• 무대예술 및 프로덕션 : 공연예술행정가, 공연기획, 무대미술가, 분장, 무대기술, 무대감독, 예술교육가, 공연기획

자격증

• 배우 : 연극지도자, 예술강사, 문화복지사, 영어뮤지컬 지도사
• 무용 : 무용지도자자격증, 예술강사 교원자격증, 난타자격증, 바른자세체형지도자
• 공연예술 창작 : 무대조명예술전문인, 무대음향예술전문인, 연극지도자
• 무대예술 및 프로덕션 : 연극 치료사, 무대예술전문인, 문화예술교육사, 학예사

비교과 활동

• 배우 : 배우 특강, 교수친화활동, 전공동아리, 방학 워크숍
• 무용 : 무용수특강, 교수친화활동, 전공동아리, 무용제 참가
• 공연예술 창작 : 교수친화활동, 전공동아리, 연극제 출품, 연출가 특강, 현장 견학
• 무대예술 및 프로덕션 : 교수친화활동, 전공동아리, 문화예술교육사, 기획특강, 극장답사, 제작소 실습, 디자인 참여

트랙 교과목

1학년

	배우	무용	공연예술 창작	무대예술 및 프로덕션
공통	전공심화연기, 글쓰기이론과실제, 자기설계Seminar(1) 자기설계seminar(2), 대학영어(1)(2)			
필수	한국무용기초(1)(2)			
선택	호흡과발성(1)(2) 연기입문 연극론 공연예술학개론	난타(1)(2)	연극론 무대기술(1)(2) 공연예술학개론	공연예술학개론 연극론 무대기술(1)(2) 무대분장

2학년

공통	전공심화연기, 전공심화총체극, 전공심화무용, 대학영어회화(1)(2)			
필수	현대공연예술론, 무용학개론			
선택	연출론 성격구축실습 역할창조실습 신체표현(1)(2) 뮤지컬성악(1)(2)	신체표현(1)(2) 한국무용중급(1)(2)	무대조명 무대의상제작 연출론 연출기법(1) 무대미술(1)	무대미술(1) 연출론 무대조명

트랙 교과목

	배우	무용	공연예술 창작	무대예술 및 프로덕션

3학년

공통	전공심화총체극, 전공심화연출, 전공심화무용			
선택	뮤지컬연기 전통연희연구 고급연기(1)(2)	한국창작무용(1)(2) 안무실기(1)(2) 전통연희연구	문화행사기획 희곡작법(1) 무대감독 무대미술(2)	문화행사기획 무대미술(2) 전통연희연구 무대감독

4학년

공통	전공심화연출, 캡스톤디자인공연창작워크숍, 전공심화무용			
선택	영화촬영이론 연극감상과 비평 오디션방법연구	안무실기(3) 실용무용	기획제작 및 시연 영상제작 영화촬영이론 희곡작법(2) 연극감상과 비평	기획제작 및 시연 영화촬영이론 영상제작

관련전공

전공명	조형예술 스포츠과학부	조형예술 패션산업 불어불문 독어독문 영어영문	조형예술 디자인학부 패션산업학과
과목명	인체의 구조와 표현 조형론 운동역학	입체와 공간 서양미술사 현대 예술의 이해 프랑스문학입문 프랑스명저의 이해(1)(2) 독일문학개론 독일문학사 희곡개론 영어권문학 인체와의복구성	현대 예술의 이해 영상과디자인 디지털영상제작 공연의상디자인 특수의상

취업기업

동문선배 취업기업

CJ푸드빌, 올리브영, 다솔투어, ㈜루라이트, ㈜일송개발, 힐링엔젤스, ㈜바우테크, 제주특별자치도립무용단, 준짐, 씨앗터 문화학교, 배우공동체 자투리, 한국문화예술위원회, 부산시립무용단 등

주요 진출 현황 : 워크넷

워크넷

주요진출분야

고용노동부

- 학　교 : 고등학교, 대학교 등
- 기업체 : 공연/연출기획자, 극장 및 극단, 방송국(음향), 영화제작사 등
- 정부 및 공공기관 : 문화예술 관련 기관 등

진출직업

- 배우
  - 공연배우 : 영화배우 및 탤런트, 연극배우, 뮤지컬배우, 모델, 가수, 개그맨 및 코미디언
  - 방　송 : 리포터, 아나운서, 성우
  - 기획/제작 : 영화제작자, 영화배급관리자, 공연기획자, 광고제작감독, 방송연출가, 메이킹필름제작자, 게임기획자, 연극영화 및 방송기술감독, 연극연출가, 영화감독
  - 기　사 : 영사기사, 영화녹화 및 편집기사, 조명기사, 촬영기사, 드론촬영기사, 무대 및 세트디자이너
  - 작　가 : 평론가, 방송작가, 영화시나리오작가
  - 교　육 : 예체능계열교수, 연기학원 강사, 방과후교사

- 무용
  - 공　연 : 무용가, 안무가, 대중무용수, 공연기획자
  - 기　자 : 잡지기자
  - 교　육 : 예능강사, 체육교사
  - 무　용 : 방과후강사, 스포츠강사

- 공연예술창작
  - 기획/제작 : 문화예술프로그램기획자, 애니메이션기획자, 연극영화 및 방송기술감독, 연극연출가, 공연제작관리자, 영화제작자, 영화감독, 영화배급관리자, 공연기획자, 광고제자감독

※ 자료출처 : 고용노동부 워크넷 (www.work.go.kr) → 직업진로 → 학과정보 → 방송연예과 / 무용학과 / 연극영화학과



주요 진출 현황 : 직업/기업 및 직무

주요 진출 직업/기업 및 직무 정보 안내

- 고용노동부 워크넷(www.work.go.kr) → 직업·진로 → 직업정보 → 한국직업전망 → 분류별 검색 → 디자인 및 방송 → 배우 및 모델
- 고용노동부 워크넷(www.work.go.kr) → 직업·진로 → 직업정보 → 한국직업전망 → 분류별 검색 → 문화예술 → 무용가 및 안무가
- 고용노동부 워크넷(www.work.go.kr) → 직업·진로 → 직업정보 → 한국직업정보 → 키워드 검색 → 방송연출가
- 국립박물관문화재단(https://nmf.jobnlab.co.kr/) → 소식 → 채용공고
- 국립정동극장(https://www.jeongdong.or.kr/) → 커뮤니티 → 공지사항
- CJ 그룹(http://recruit.cj.net/) → 인재채용 → 채용정보 → 직무정보 → CJ ENM → 크리에이터

배우 및 모델 직업소개

배우 및 모델

[직업소개]

배우는 드라마, 영화, 연극, 뮤지컬, 광고 등에 출연하여 연기를 하며, 활동 분야에 따라 영화배우, 연극배우, 탤런트, 뮤지컬배우, 개그맨, 코미디언, 스턴트맨 등으로 불린다. 모델은 패션쇼, 광고 등에서 주로 활동하는데, 패션쇼의 경우 의상, 무대, 조명 등 전체 콘셉트에 맞춰 워킹이나 표정을 연출한다. 배우는 배역이 결정되어 작품 출연이 확정되면 인물의 캐릭터를 분석하고, 연출자 및 감독, 작가 등과 논의하여 극중 인물에 맞는 표정, 행동, 대사 톤 등을 설정한다. 인물의 성격을 잘 표현할 수 있는 의상, 소품, 분장 등을 담당자와 협의하며 대본 연습, 리허설 등을 통해 함께 출연하는 배우와 호흡을 맞추고 자신의 대사를 암기한 후 촬영 혹은 공연에 들어간다. 극중에서 필요한 노래, 무용, 격투 등을 별도로 연습하여 연기 준비를 한다. 특히 연극배우는 무대에서 즉석 공연을 해야 하기 때문에 철저한 리허설을 통해 인물과 극의 흐름을 완벽히 소화해내어야 한다. 코미디언이나 개그맨은 코미디나 쇼 등에서 익살스러운 대사나 행동으로 연기를 한다. 공연무대의 경우 다양한 즉흥 연기와 돌발 상황 연출이 가능하며, 방송의 경우에는 아이템 회의 때부터 프로듀서, 작가와 함께 대본을 만든다. 성우는 지상파방송을 비롯해 케이블방송과 극장용 영화, 애니메이션 등을 더빙하고 다큐멘터리, 광고, 기업체 홍보물 등 각종 영상물의 내레이션을 담당한다. 배역이 정해지면 맡은 배역의 나이, 직업, 성격, 환경 등을 파악하고, 이를 잘 표현할 수 있도록 목소리 연습을 한다. 특히 외화더빙의 경우 목소리 연기로 인물을 완벽히 표현해야 하기 때문에 캐릭터 분석력과 연기력이 요구된다. 스턴트맨은 무술이나 자동차 사고 등 위험한 장면을 촬영할 때 배우를 대신하여 연기를 펼친다. 촬영 전 미리 현장을 답사하고, 카메라의 위치와 거리, 연기 시간 등을 확인하여 연기 준비를 한다. 모델은 패션쇼, 광고 등에서 주로 활동하는데, 패션쇼의 경우 의상, 무대, 조명 등 전체 콘셉트에 맞춰 워킹이나 표정을 연출할 줄 알아야 하며, 리허설을 거쳐 패션쇼에 참가하게 된다. 광고나

화보촬영 역시 표현하고자 하는 제품이나 분위기에 맞는 연기와 표현력이 필요하며, 광고감독 혹은 사진작가와의 호흡도 중요하다.

[업무환경]

배우의 경우 대본 암기, 극중 인물에의 몰입, 관객이나 시청자의 반응 등에 스트레스를 받을 수 있다. 촬영이나 패션쇼를 위해 지방이나 해외를 다니고, 몹시 좋지 않은 기상 상황에서 촬영해야 할 때도 한다. 때로는 밤샘 촬영도 해야 한다. 연극공연은 대부분 평일 저녁이나 주말에 있으며, 순회공연을 위해서 장기간에 걸쳐 여러 도시를 다니기도 한다. 코미디언이나 개그맨은 참신한 아이디어를 구상해야 한다는 부담으로 스트레스를 받기도 한다. 성우는 녹음 및 더빙 스케줄에 맞춰 녹음실에서 녹음하며, 스케줄에 따라 야간에 녹음을 하기도 한다. 모델의 경우 여름에 겨울용 의상, 혹은 겨울에 여름용 의상을 입고 촬영하는 등의 어려움이 있을 수 있다.

[교육 및 훈련]

요구되는 학력이나 전공 등에 제약은 없다. 배우는 무엇보다 연기력이 뒷받침되어야 하므로 예술고등학교나 대학에서 연기를 전공하거나 사설 교육기관의 연기자 양성과정에서 훈련을 받고 진출하는 사람이 많다. 대학의 관련 학과에서는 연기에 필요한 발성, 동작, 대사훈련, 연기실습 등을 하며, 영화, 연극, TV 드라마 등의 제작과정에 대해서도 공부한다. 대학에서 연기 동아리 활동 등으로 연기경험을 쌓기도 한다. 모델은 기존에는 사설학원에서 워킹, 재즈댄스, 표정, 이미지메이킹 등 모델에게 필요한 자질을 배웠으나 요즘에는 대학의 모델학과에서도 전문모델을 양성하고 있다. 성우는 관련 학과나 아카데미를 통해 공채에 합격한 후 2년 전속 기관을 거친 후 프리랜서로 활동한다. 전속 기간 이후 한국성우협회에 가입하고 활동한다.

▲ 관련 학과 : 예술고등학교, 전문대학 및 대학교의 연극영화과, 연기과, 코미디연기학과, 방송연예과, 모델과 등



[적성 및 흥미]

배우는 다양한 배역을 소화할 수 있는 연기력과 연기에 대한 열정, 끼, 남 앞에서 당당할 수 있는 자신감과 개성이 필요하다. 자신이 겪어보지 못한 상황을 연기해야 하는 배우의 특성상 평소 문화예술 방면에 관심이 있어야 하고, 인간과 사회에 대한 공부를 통해 표현력을 기르는 과정도 중요하다. 개그맨은 자신만의 개성을 잘 살릴만한 다양한 개그 아이디어를 창작할 수 있는 사람이 적합하며, 성우는 정확한 발음과 발성, 호흡을 할 수 있어야 한다.

[입직 및 경력개발]

영화배우는 영화사에서 실시하는 신인배우 공개오디션을 보거나 기획사나 사설 연기학원의 추천을 받기도 하고, 자신이 직접 프로필과 사진 등을 영화사, 기획사 등에 보내 오디션을 거쳐 영화에 출연하기도 한다. 연극배우는 오디션에 합격

주요 진출 현황
: 직업/기업 및 직무

하거나 선후배의 추천으로 극단에 입단하여 활동하는 경우가 많다. 탤런트는 방송사의 공개채용을 통해 활동할 수 있으며, 보통 즉석연기와 개인기심사, 카메라테스트 등의 시험을 치른다. 하지만 방송사의 공개채용은 비정기적으로 이루어지고 있고 점차 폐지되는 추세이다. 기획사나 전문사설학원 등의 추천을 통해 출연하거나 연극, CF, 잡지모델 등의 활동 경험으로 캐스팅되기도 한다. 배우 및 모델 중에는 매니저나 기획사의 관계자들이 길거리에서 섭외하는 로드캐스팅을 통해 데뷔한 사람도 있다. 모델은 모델양성기관의 오디션을 거쳐 일정 기간 교육을 받은 후 활동하며 모델전문 에이전시에 등록하여 활동하거나 프리랜서로 활동하기도 한다. 모델의 경우 일정한 신체조건을 갖춘 사람을 대상으로 용모, 개성 등을 평가하여 교육한다. 이제는 연기자를 비롯해 모델을 시작하는 연령이 점차 낮아져 10대에 진출하는 사람도 많다. 개그맨은 방송사의 정기공채에 합격하거나 인맥에 의한 추천, 그리고 기획사에서 실시하는 공개오디션을 거쳐 활동하며 연기경험이 있으면 많은 도움이 된다. 공채시험에서는 자신이 직접 구성한 콘티로 개그를 해야 하므로 시험 준비와 연습에 상당기간이 소요되기도 한다. 일시적이기는 하나 개그맨 정기공채는 거의 사라지고 있다.

무용 및 안무가 직업소개

무용 및 안무가

[직업소개]

무용가는 음악에 맞추어 혼자 또는 단체의 일원이 되어 예술적으로 춤을 춘다. 안무가는 고전무용을 새로운 시각으로 재해석하거나 창작무용을 고안하는 등 무용을 창작하며 무용가의 안무를 지도한다. 무용가는 음악에 맞추어 혼자 또는 단체의 일원이 되어 예술적으로 춤을 춘다. 주로 한국무용, 발레, 현대무용 등의 장르에서 고전작품 또는 창작작품을 공연하며, 전공에 따라 한국무용가, 현대무용가, 발레리나(남자는 발레리노) 등으로 불린다. 무용가는 공연을 목적으로 안무가가 개발한 무용을 지도받고 연습한다. 극의 스토리와 메시지를 몸의 표현으로 전달하며, 예술적 감동을 주기 위해 음악에 맞추어 춤을 통해 연기한다. 공연이 결정되면 연습스케줄을 계획하고 자신이 맡은 배역과 전체적인 공연 콘셉트 및 분위기를 파악한다. 또 회의를 통해 동작과 움직임을 조율하고 공연에 맞는 몸을 만든다. 무용창작을 위한 구상 및 안무는 안무가가 담당하며, 무용가는 이들의 안무에 맞춰서 전체적인 춤이나 동작을 연습한다. 이밖에 스태프들과 의상이나 분장을 맞추기도 하고 최종 리허설을 거쳐 실제 무대 공연을 하게 된다. 안무가는 고전무용을 새로운 시각으로 재해석하거나 창작무용을 고안하는 등 무용을 창작하며 무용가의 안무지도를 담당한다. 무용가로 오랜 경력을 쌓다가 안무가로 활동하는 경우가 많다.

[업무환경]

무용가의 근무시간은 공연 일정에 따라 다소 유동적이다. 오전에는 단원들끼리 공연 연습을 하고, 오후에는 개인 연습이나 무용레슨 등 개인 활동을 하는 것이

일반적이다. 보통 정기공연의 경우 무대에 오르기까지 3~4개월의 연습기간을 거치는데, 공연을 앞두고는 최종 리허설을 위해 늦게까지 공연연습을 하는 경우가 많다. 공연은 주로 평일 저녁과 주말에 있으며, 지방이나 해외 공연을 위해 장기간 출장을 가기도 한다. 항상 체력 유지에 힘써야 하고, 몸매 관리를 위해 노력해야 한다. 안무가의 경우 창작 활동으로 인한 스트레스가 있을 수 있다.
예술계 중고등학교와 전문대학 및 대학교의 무용과를 전공하는 것이 유리하다. 이들 중에는 어린 시절부터 무용교육을 받으면서 일찍 진로를 결정한 사람이 많다. 대학의 무용과는 학교에 따라 한국무용, 현대무용, 발레 등으로 세부전공이 나뉜다. 무용과에서는 전공 실기수업과 공연 활동을 통해 표현력과 창작능력을 기르고, 이론수업을 통해 무용의 학문적 탐구방법을 배우게 된다. 이 외에 사설 무용 교육기관을 통해서도 관련 교육을 받을 수 있다.
▲ 관련 학과 : 무용학과

[적성 및 흥미]

무용가는 유연한 신체와 균형 감각이 있어야 하며, 음악에 대한 리듬 감각과 풍부한 표정 등 연기력이 뒷받침되어야 한다 오랜 연습시간과 공연을 견뎌낼 수 있는 건강한 신체와 끈기가 필요하며, 하나의 작품을 여러 명이 협업하여 공연하는 경우가 많아 원만한 대인관계도 요구된다. 안무가는 몸으로 예술적 감동과 의지를 표현할 수 있는 능력, 극의 스토리와 메시지를 잘 표현해낼 수 있는 능력, 창의력 등과 풍부한 감정표현 능력, 신체표현 능력 등이 필요하다.

[입직 및 경력개발]

무용가는 국·시립무용단을 포함한 직업무용단과 동일한 학교의 졸업생이나 특정 스승의 제자들이 주축이 된 동문무용단, 공연에 따라 수당을 받는 전문무용단 등에서 주로 활동하거나 개인 무용가로 활동한다. 직업무용단에서 정규직으로 활동하는 무용가는 많지 않고 대부분 프리랜서, 임시직, 파트타임 등의 형태로 활동한다. 무용단에 들어가기 위해서는 단원모집 오디션을 거치는 것이 일반적이며, 무용단에 따라 전문대학 이상의 학력 등을 요구하기도 한다. 또 공연작품에 따라 그에 맞는 단원을 공개 오디션으로 뽑기도 하며, 대학에서 운영되는 무용단은 추천을 통해 단원으로 선발되기도 한다. 일부는 연수 단원으로 활동하다가 오디션을 거쳐 정식 단원이 되기도 한다. 보통 오디션은 지원자 자유무용과 무용단 지정무용 등으로 구성된다. 무용단에 따라 차이가 있지만 보통 '준단원 → 정단원 → 수석단원' 등의 승진체계가 있다. 또 발레단은 '(일반)단원 → 드미솔리스트(Demi-Soloist) → 솔리스트(주연무용수) → 수석무용수' 등으로 승진한다. 무용가로 일정 경력을 쌓아 안무가로 진출하기도 하며, 무용가, 안무가 등을 거쳐 무용단 단장이 되기도 한다. 또한 학교에서 강의를 하거나 사설 무용학원 등을 운영하는 사람도 있다.

주요 진출 현황
: 직업/기업 및 직무

방송연출가 직업소개

방송연출가

[직업소개]

라디오 혹은 텔레비전의 보도, 교양, 오락(예능, 드라마, 스포츠) 등의 프로그램 기획부터 촬영, 편집 등 제작과정과 섭외, 예산에 이르기까지 방송 제작 전반을 총괄한다.

[수행직무]

- 방송편성의 기본 방향과 방송법, 심의기준, 방송강령, 제작 가이드라인을 숙지한다.
- 프로그램 아이디어 창출을 위한 기획회의를 한다.
- 아이디어에 따른 예비조사 자료를 수집하며, 특정분야의 전문가에게 자문을 구하기도 한다.
- 프로그램의 제작방식을 정하고 기본 구성요소(토론, 인터뷰, 방청객 여부, 스튜디오, 생방송, 녹화방송, 제작소요시간 등)를 기획한다.
- 제작비 추정 예산안을 작성한다.
- 기획회의 보고서 및 제작기획서를 제출하고 결재를 받는다.
- 제작진행표를 작성하고 큐시트, 대본, 제작일정표를 작성한다. 출연자를 섭외한다.
- 제작진 회의를 통해 프로그램의 구성개요, 요점, 목표전달, 프로그램 유형, 세트위치, 연출의 주요 무대, 제작진행 상의 특별한 계획, 효과구성(음악, 음향효과, 컴퓨터 그래픽, 애니메이션, 특수효과, 캡션) 등을 세부적으로 기획·수립·전달한다.
- 홍보전략을 구상하고 홍보문안 및 사전 자료를 준비한다.
- 녹화 전 최종점검(자막, 소도구, 애니메이션, 인서트용 등)을 한다.
- 카메라 리허설을 진행하기도 한다.
- 방송녹화(또는 생방송)를 진행·관장한다.
- 방송 기획에 따라 촬영된 영상을 편집한다.
- 제작분석 평가 및 시청자 반응을 검토한다.
- 제작하는 프로그램의 종류에 따라 교양프로그램, 뉴스, 드라마, 라디오프로그램, 스포츠프로그램, 시사다큐프로그램프로 등을 전문으로 한다.



주요 진출 현황
: 직업/기업 및 직무

[필요 기술 및 지식]

방송연출가가 되기 위해서는 대학의 관련 학과나 사설학원 등에서 방송, 영화, 연극 제작 등에 관한 전문적인 교육을 받는 것이 유리하다. 해외유학 등을 통해 이론 뿐 아니라 시나리오 작업에서부터 촬영, 편집 등에 대한 것을 전문적으로 공부하는 사람들의 진출도 많고, 대학에서부터 동아리활동, 단편영화제작 등 연출 경험을 미리 쌓는 사람도 많다. 방송프로듀서는 대학에서의 동아리활동, 방송아카데미 등에서 프로그램 제작에 대한 교육을 받는 것이 입직 후 업무를 수행할 때 유리하다. 방송프로듀서는 일반적으로 각 방송사의 공개채용을 통해 입직한다. 지상파방송사의 경우 4년제 대학 졸업 이상, 독립프로덕션 등에서도 전문대 졸업 이상을 요구하고 있으나 점차 학력 제한을 폐지하는 추세이다. 외국어 프로그램 제작 및 방송을 위해 해당 언어 전문 프로듀서를 채용하기도 한다. 방송사에 따라 채용 과정에 차이가 있지만 대개 '서류전형-필기시험(시사교양, 논술)-실무능력평가-면접' 등의 단계를 거친다. 종합유선방송사, 독립프로덕션 등의 경우에는 인맥이나 학원 추천 등 다양한 경로로 채용이 이루어진다. 방송프로듀서의 경우 입사 후 일정기간 수습과정을 거쳐 조연출로 활동하게 된다. 보통 '조연출자 → 연출자(PD) → 책임연출자(CP : Chief Producer)' 등으로 승진한다. 방송사에 입사 후 독립적으로 프로그램을 맡게 되기까지 교양프로그램은 5년 내외, 예능프로그램은 7년 내외, 드라마는 그 이상의 경력이 요구되어, 과거에 비해 방송사의 인력 적체로 2~3년이 더 소요되고 있다. 또한 전체 프로그램을 기획·관리하는 책임연출자(CP)까지는 입사 후 10년 이상이 소요된다. 방송프로듀서는 어느 정도 경력을 쌓아 프리랜서로 활동하기도 하며, 직접 독립프로덕션을 차려 방송사와 계약을 맺고 프로그램을 제작하기도 한다.

국립박물관문화재단
직무소개

국립박물관문화재단 직무소개 - 공연장 무대감독

[담당업무]

- 공연·행사(극장 '용' 공연, 야외 문화행사 등) 무대기술 지원 및 감독 : 공연 제작 세트물 설치, 전환, 철거 등 관리, 공연장 무대시설장비 운영 및 유지보수 관리
- 무대시설의 안전 관리 : 무대장치 운전 상태 및 화재 예방 관리
- 기타 무대 비품 및 소모품 장비 관리

[자격요건]

- 채용예정 직무분야에서 2년 이상 근무한 경력이 있는 자 : 무대감독(기계) 관련 경력 2년 이상
- 필수자격증 : 무대예술전문인 무대기계 3급 이상
- 필요지식 및 우대경력 : 무대 기계 운용 기술 및 무대 감독 관련 지식이 있는 자

주요 진출 현황
: 직업/기업 및 직무

국립박물관문화재단
직무소개

국립박물관문화재단 직무소개 – 공연기획

국립박물관문화재단
National Museum Foundation of Korea

[직무수행내용]

- 공연 기획 및 운영 : 작품 조사 및 스태프·배우·고객 관리, 원활한 공연 진행을 위한 업무
- 공연 홍보 마케팅(홍보물·영상 제작 등)
- 기타 공연 및 예술행사 관련 업무

[필요지식]

- 예술장르에 대한 지식, 공연에 대한 지식, 문화예술 환경에 대한 지식, 예술가 및 작품에 대한 지식
- 커뮤니케이션 방법에 관한 지식, 홍보·마케팅 전략에 관한 지식, 문화예술상품별 홍보사례에 관한 지식
- 문화정책 및 동향에 대한 이해, 공공 문화예술기관의 역할 및 운영 시스템에 대한 이해

[필요기술]

- 기획의도 파악 능력, 아이디어 도출 및 실행 능력, 문서화 및 시각화 자료 작성능력
- 유관부서와 협의 능력, 홍보·마케팅 수행 능력, 문화예술상품 수용자 분석 능력, 홍보·마케팅 채널 개발능력
- 문화예술단체 관리능력, 창작 스태프 및 배우 등과의 원활한 커뮤니케이션, 상황 조율 능력, 제작 시 발생할 수 있는 위기 대처 능력
- 공연 제작 및 진행 스케줄 관리 능력, 원활한 공연 운영 능력 등

정동극장 직무소개

정동극장 직무소개 – 연수단원

국립정동극장

[모집부문]

- 연수단원 : 한국문화예술위원회 전통분야 연수단원
  · 한국무용 실연자(국립정동극장 예술단 공연 출연)
  · 공연 기획·제작 업무(국립정동극장 전통예술분야 공연의 기획·제작)

[지원자격]

- 해당 공연의 연습 및 출연이 가능하며, 결격사유가 없는 자
- 응시연령 : 만34세 이하
- 전공기준
  · 문화예술분야 전공 졸업자 또는 2023년 2월 졸업예정자
  · 문화예술분야 비전공자 경우 문화예술분야 자격증 보유자, 교육과정(3개월 이상) 이수자는 신청가능
  · 연수단원 경력자 및 기존 근무자는 채용불가
  · 대학교 재학생 및 휴학생, 졸업유예자는 신청불가

CJ ENM 직무소개

CJ ENM 직무소개 – CREATOR

[모집부문]

직군	모집전공	주요업무
Contents Producer	예능제작PD	– tvN채널/OTT 디지털예능 프로그램 기획 및 구성 – 예능 프로그램 촬영 및 연출 – 프로그램 제작/운영 지원 및 성과관리

[전형절차]

– 전형단계 : 지원서접수 → Test → 면접전형 → 직무수행능력평가/최종면접

※ 직무수행능력평가 : 지원 직무 유관부서에서 과제 및 업무수행(3주 Full Time 근무형태)



주요 진출 현황 : NCS

NCS 직무소개

NCS 관련 직무

- 국가직무능력표준(www.ncs.go.kr) → NCS 및 학습모듈 검색 → 분야별 검색
- 08. 문화·예술·디자인·방송 → 01. 문화·예술 → 03. 공연예술 → 01. 무대연출
- 08. 문화·예술·디자인·방송 → 01. 문화·예술 → 03. 공연예술 → 04. 무대음향
- 08. 문화·예술·디자인·방송 → 01. 문화·예술 → 03. 공연예술 → 06. 무대감독

NCS 직무명 : 무대연출

[직무정의]

무대연출은 언어적·비언어적 재료들을 바탕으로 공연참여자와의 협업을 통해 무대화에 필요한 요소들을 조정·중재·통합·지휘하여 관객이 공감할 수 있도록 공연을 창작하는 일이다.

[능력단위]

① 공연구상	② 공연텍스트 결정	③ 공연텍스트 분석
④ 연출계획 수립	⑤ 공연 제반요소 구성	⑥ 연습실 리허설 주관
⑦ 무대 리허설 실시	⑧ 공연 점검	⑨ 공연 사후평가

NCS 직무명 : 무대음향

[직무정의]

무대음향은 원활한 공연을 위하여 무대음향 계획에 따라 음향시스템을 구성하고, 설치, 조정, 운용, 철수, 유지보수 업무를 수행함으로써 무대음향의 안전성을 확보하는 일이다.

[능력단위]

① 무대음향 계획	② 음향스피커시스템 디자인	③ 음향신호계통 디자인
④ 음향시스템 설치	⑤ 음향시스템 조정	⑥ 믹싱 콘솔 운영
⑦ 공연실황 녹음	⑧ 음향시스템 철수	⑨ 무선음향시스템 운용
⑩ 음향재생기기 운용	⑪ 시그널프로세서 운용	⑫ 음향시스템 유지보수

NCS 직무명 : 무대감독

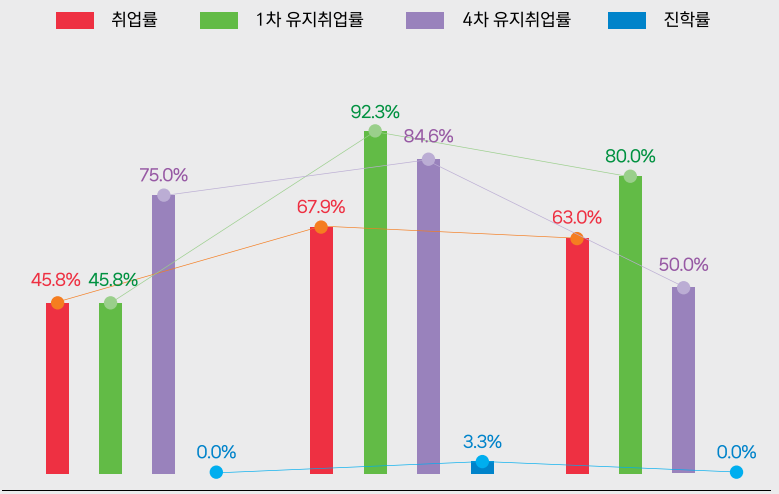
[직무정의]

무대감독은 다양한 장르의 공연예술 작품을 제작의도에 맞게 공연하기 위해 출연진 및 스태프와 조율(협의, 조정, 분배)하여 제작 회의, 연습 및 일정 수립, 공연 준비 및 리허설, 공연 등을 진행, 관리(Management)하는 일이다.

[능력단위]

① 공연 제작 준비	② 공연 연습 진행	③ 공연 전 반입·설치 관리
④ 공연 리허설 진행	⑤ 공연 진행	⑥ 공연 후 철거·반출 관리
⑦ 공연 후 관리 감독	⑧ 공연 안전관리	⑨ 공연장 무대 운영

취업 및 진학현황



연도	졸업자	취업대상자	취업자	진학자	취업률	유지취업률		진학률
						1차	4차	
2021	25명	24명	11명	0명	45.8%	45.8%	75.0%	0.0%
2022	30명	28명	19명	1명	67.9%	92.3%	84.6%	3.3%
2023	27명	27명	17명	0명	63.0%	80.0%	50.0%	0.0%

- 출처 : 한국교육개발원(KEDI) 12. 31 공시취업률 기준 (대학 알리미 www.academyinfo.go.kr 참조)
- 기준 : 3개년 12월 31일자 공시 취업률 기준 (2021년, 2022년, 2023년)
- 취업률 산출방식 (취업자 / 취업대상자) × 100
- 진학률 산출방식 (진학자 / 졸업자) × 100



예술체육대학

스포츠과학부



스포츠과학부에서는 스포츠 과학 영역을 포함하는 스포츠 산업 전반에서 핵심적인 역할을 수행할 수 있는 전문인력을 양성하는데 목적이 있으며, 임상 운동(운동검사 및 운동프로그램 계획), 건강체력(체계적인 건강관리를 수행력 극대화), 스포츠 경영(인사, 마케팅, 재무, 고객관리)의 세가지 영역의 전문가를 배출하는데 주안점을 두고 운영되고 있습니다.

이를 위해 '스포츠 교육자','스포츠 현장 지도자', '스포츠행정 관리자'라는 세가지 전공 진로 로드맵을 운영하고 있으며, 최근 졸업생의 진로 현황을 분석하면 체육교사, 연구원, 트레이너, 유아·노인체육지도사, 프로스포츠구단 사무국 직원, 스포츠용품업 등과 같이 다양한 직군으로 졸업생들을 배출하였습니다.

스포츠과학부에서는 특성화 사업을 통해 스포츠과학부 재학생을 스포츠 전문가로 양성하기 위해 특성화 기반의 교육과정 개정 운영, 특성화 기반 스마트 강의실 구축, 비교과 프로그램 운영, 스포츠클럽대회 개최 및 운영 등 건강 수행증진 신체활동 프로그램을 효과적으로 개발하고 적용 할 수 있는 스포츠 전문가를 양성하는 방향에 중점을 두고 더욱 더 발전할 것입니다.

예술체육대학

스포츠과학부

교육 목표

스포츠 교육 전문가(Specialists for Exercise Science Educator), 스포츠 현장지도 전문가(Specialists for Sport Coaching), 스포츠 행정관리 전문가(Specialists for Sport Administration)를 양성함으로써 스포츠과학에 기반한 건강관리 및 임상운동 관리, 스포츠 관련 현상을 통합적으로 이해하고 신체활동 프로그램 개발 및 실천 전문가 배출을 통해 국내의 다양한 체육 분야의 성장에 이바지하고자 함.

트랙 소개

트랙	주임교수	소개
스포츠 교육자 (인문/자연)	**김민철(인문)** **윤기준(인문)** **이세원(자연)**	스포츠 인문과학(스포츠사회학, 스포츠심리학, 체육철학 등)과 자연과학(운동생리학, 운동역학, 운동 등)의 최신 이론, 실험, 연구논문 작성에 대한 학습을 심화시켜 스포츠교육자로서 다양한 전문분야에 적극적으로 진출
스포츠 현장지도자 (선수/임상)	**강년주(임상)** **전경규(선수)** **변경호(선수)** **박상혁(선수)**	실제 현장에서 스포츠 선수의 부상예방/재활을 담당하는 스포츠 전문지도 분야와 움직임 장애가 동반되는 각종 성인 및 신경질환의 예방과 치료를 위한 임상운동 분야의 이론과 실기능력을 배양하여 관련분야에 적극적으로 진출
스포츠 행정관리자	**홍진배** **임새미**	스포츠산업 관련 다양한 공공기관 및 민간기업을 효과적으로 행정, 관리 및 기술 · 경영하기 위한 전략수립, 마케팅, 재무, 프로그램관리 등에 관련된 이론 및 현장경험을 갖추어 관련분야에 적극적으로 진출

진로

- 스포츠 교육자 : 대학교수, 체육교사, 체육과학연구원, 스포츠 용품 개발연구원, 임상 재활 연구원, 민간기업 실험장비 개발 연구원
- 스포츠 현장지도자 : 대학교수, 연구원, 선수 트레이너, 재활 트레이너, 임상운동처방사, 장애인 체육지도사, 노인체육지도사, 유아체육지도사, 심리치료사
- 스포츠 행정관리자 : 대학교수, 연구원, 프로스포츠구단, 스포츠협회 및 공공기관, 스포츠시설 운영업, 스포츠마케팅 에이전시, 복합리조트, 스포츠용품업, 스포츠관광업



자격증

- 스포츠 교육자 : 건강운동관리사, 영어성적(TOEFL, GRE), MATLAB Professional, Certified LabVIEW Associate Developer
- 스포츠 현장지도자 : 건강운동관리사, ACSM Certification, NATA Certification(Athletic Trainer), 대한선수트레이너 AT 자격증, 장애인스포츠 지도사, 유소년스포츠 지도사, 노인스포츠 지도사
- 스포츠 행정관리자 : 스포츠경영관리사, 외국어(영, 일, 중) 본교 해외교환학생프로그램 적극 활용

비교과 활동

- 스포츠 교육자 : 정보전산원특강(MOS Master, SPSS 논문활용), 인천대동아리(TIME, 영어토론회EDA, PINCOM), 각종 코딩 교육
- 스포츠 현장지도자 : 학부스포츠동아리, 스포츠재활병원 인턴쉽, 카이로프랙틱 교육, 스포츠테이핑 교육, 특수학교 특수체육 봉사, 장애인스포츠대회 자원봉사, 국립재활원인턴쉽
- 스포츠 행정관리자 : 스포츠마케팅연구동아리 '나인포텐', 인천연고프로구단 인턴십, 미국 현지 스포츠 용품 회사 해외인턴십 등

트랙 교과목

	스포츠 교육자	스포츠 현장지도자	스포츠 행정관리자
1학년			
공통	자기설계 Seminar(1), 자기설계 Seminar(2), 대학영어(1)		
필수	응용인체해부학		
선택	스포츠윤리론 레크리에이션론	에어로빅스, 육상 수영, 웨이트트레이닝 스키	스포츠윤리론 레크리에이션론
2학년			
공통	글쓰기실제와이론, 대학영어(2)		
필수	운동생리학, 운동역학, 스포츠심리학, 스포츠경영학원론		
선택	운동생리학실습 운동역학실습 체육측정평가, 스포츠사	구급및안전관리 윈드서핑, 배드민턴 농구, 탁구	스포츠와미디어 스포츠사
3학년			
공통	대학영어회화(1)		
필수	트레이닝방법론, 체육학연구법, 스포츠사회학, 운동학습및제어		
선택	스포츠코칭론, 특수체육론 노인체육론, 유아체육론		스포츠예산과재정 글로벌스포츠문화론

트랙 교과목

	스포츠 교육자	스포츠 현장지도자	스포츠 행정관리자
4학년			
공통	대학영어회화 2		
선택	운동기구정보론, 스포츠교육학 운동기술분석, 스포츠철학		스포츠마케팅 스포츠시설프로그램 관리론
관련전공			
전공명	연계전공 : 운동건강학부 체육교육과	연계전공 : 운동건강학부 체육교육과 타대학 : 물리치료학과	스포츠, 관광 MICE산업 전공 21학점 추가 취득 후 경영학부전공 인정 스포츠마케팅 스포츠경영학원론 6학점 인정으로 학기 중 5과목 (15학점) 추가 취득 필요
과목명	해부기능학 운동영양학 운동심리학 운동처방론 운동기능학 여가 및 레크리에이션 운동발달학습	병태생리학 전공실기지도 (PT, GX, AT, RT) 신체활동측정 카이로프랙틱 특수인운동처방 운동코칭론 노인운동 재활운동 노화와 운동	경영학부 (경영학원론, 경제학원론, 관광경영) 무역학부 (경영학원론, MICE기획론, 글로벌경제와관광)
석사, 박사			
대학원	국외(미국/캐나다/일본) 주립대, 서울대, 고려대 연세대, 경희대, 인천대 : 일반대학원 체육학 전공 교육대학원 체육교육 전공	국외(미국/캐나다/일본) 주립대, 서울대, 고려대, 연세대, 경희대, 인천대 : 일반대학원 체육학 전공	국외(미국/캐나다/일본) 주립대, 서울대, 연세대 한양대, 국민대, 단국대 : 스포츠산업경영전문 대학원 인천대 : 일반대학원 체육학
전공명	Kinesiology Exercise Science 스포츠사회학 스포츠심리학 운동생리학 스포츠의학 운동역학 운동제어	Athletic Training Sport Medicine Physical Therapy 운동재활, 특수체육	스포츠 행정 및 관리 스포츠경영 스포츠마케팅 스포츠법

취업기업

동문선배 취업기업

교수, 연구원, 중등교사, 국민체육진흥공단, 대한축구협회, 키스포, 운동처방사, 유아체육, 코리아농구교실, 라온바스켓볼클럽, 인하체대입시, 고양시스포츠재활센터, PT, (주)코오롱스포츠, (주)이랜드, (주)인바디, 인천시체육회, 인천시체육회 산하 가맹 경기단체, SK와이번스 야구단, 인천유나이티드 축구단, 평창동계올림픽 조직위원회, 인천시설관리공단, 스포츠센터, 드림파크골프장, 티웨이항공 등

주요 진출 현황 : 워크넷

워크넷

주요진출분야

고용노동부

- 학　교 : 어린이집, 유치원, 중·고등학교, 대학교 등
- 기업체 : 스포츠용품 회사, 프로구단, 경호전문업체 등
- 정부 및 공공기관 : 국민체육진흥공단, 대한체육회, 시/구 체육시설 등

진출직업

- 스포츠 : 선수, 경기감독 및 코치, 경기기록원, 경기심판, 스포츠트레이너, 스포츠비디오판독가, 스포츠에이전트, 스포츠마케터, 스포츠캐스터
- 교　육 : 체육교사, 방과후 교사, 스포츠강사, 레크레이션 강사, 생활스포츠 지도사
- 경찰/경호 : 경찰관, 경호원
- 보　건 : 운동처방사
- 기　자 : 방송기자, 잡지기자, 신문기자

※ 자료출처 : 고용노동부 워크넷 (www.work.go.kr) → 직업진로 → 학과정보 → 체육학과

주요 진출 현황 : 직업/기업 및 직무

주요 진출 직업/기업 및 직무 정보 안내

- 고용노동부 워크넷(www.work.go.kr) → 직업·진로 → 직업정보 → 다양한 직업세계 → 테마별 찾기 → 스포츠 → 스포츠에이전트
- 고용노동부 워크넷(www.work.go.kr) → 직업·진로 → 직업정보 → 한국직업전망 → 분류별 검색 → 디자인 및 방송 → 경기감독 및 코치
- 국민체육진흥공단(www.kspo.or.kr) → 알림·소식 → 채용정보 → 채용공고 및 입사지원

스포츠에이전트 직업소개

스포츠에이전트

[직업소개]

스포츠 선수의 협상, 계약, 이적, 마케팅 등의 업무를 대리하고 각종 관리서비스를 제공하는 일입니다.

[수행직무]

- 스포츠 선수 계약에 관련된 법률, 스포츠 협회 및 단체의 규정·규약, 국내외 스포츠 시장의 동향, 경기 및 대회일정 등에 대한 자료 수집 및 지식 학습
- 유능한 선수를 발굴하고 육성하며 선수의 상품성 전망
- 스포츠 선수 또는 스포츠 관련 협회와 계약을 체결하고 연봉협상, 광고계약, 이적, 마케팅 등의 업무 대리 수행
- 선수에게 언론홍보, 의료지원, 법률지원, 훈련프로그램 제공, 선수의 가족에 대한 지원, 스폰서쉽 및 광고모델 출연계약, 팬 관리 등의 서비스 제공 및 관리

주요 진출 현황
: 직업/기업 및 직무

[필요역량]

스포츠에이전트가 되기 위해서는 무엇보다 스포츠에 대한 열정과 관련 경험이 필요합니다. 또한 스포츠에이전트는 선수로부터 계약상의 업무를 위임 받아 선수와 구단과의 계약을 대행하기 때문에 법적인 지식과 협상력이 뛰어난 사람에게 유리합니다. 법학전공이 도움이 될 수 있습니다. 미국의 경우 변호사 출신 에이전트들이 많이 활동하고 있기도 합니다. 체육 관련 학과를 졸업하는 것도 이 분야에 대한 이해도와 지식을 높일 수 있어 좋습니다.
이 분야에서 전공이나 자격증은 크게 중요하지 않지만, 스포츠마케팅학과나 스포츠매니지먼트 등 관련학과를 나오면 좀 더 전문적이고 체계적인 지식을 쌓을 수 있습니다. 다만, 축구의 경우에는 관련 자격증이 있어야만 스포츠에이전트로 활동할 수 있습니다. 현재 스포츠에이전트와 관련한 자격증으로 FIFA에서 실시하는 에이전트 시험이 있습니다.

[전망]

최근 다양한 스포츠 종목에서 해외 유명 리그로 진출하는 선수들이 늘어나고 있습니다. 더욱이 주5일제 근무의 정착으로 여가시간이 많아지고, 생활수준이 향상되면서 스포츠에 대한 관심도 크게 높아지고 있습니다. 점차 스포츠 시장이 확대되고 관련 산업이 성장하게 될 것은 분명해 보입니다. 기업들도 자사를 홍보하고 이윤을 창출하기 위한 수단으로 스포츠 스타를 곧잘 활용하고 있습니다. 다만, 아직 국내의 스포츠 시장 규모가 크지 않고, 스포츠에이전트가 필요한 선수가 제한적이어서 이들에 대한 고용이 활발한 편은 아닙니다. 그러나 과거에는 단순히 선수의 광고나 스폰서를 연결해주는 업무였지만, 점차 선수의 이미지컨설팅까지 담당할 만큼 업무 내용이 다양해지고 있는 등 이들의 손길을 필요로 하는 일은 더욱 늘고 있습니다.

경기감독 및 코치
직업소개

경기감독 및 코치

[직업소개]

경기감독 및 코치는 운동선수들의 훈련을 지도하고 시합 전략을 수립하는 등 운동선수단의 운영 및 경기력 향상에 관련된 제반 사항을 총괄한다. 경기감독 및 코치는 국가대표팀을 비롯해 학교, 직장, 지역사회 등의 운동선수를 관리·지도하고 훈련하여 경기에서 좋은 성적을 거둘 수 있도록 돕는다. 또한 선수들의 부상예방과 건강관리에도 신경 써야 한다. 첨단계측기 등을 이용해 선수들의 몸 상태를 테스트하고 적절한 운동처방과 치료를 통해 선수들이 최상의 컨디션을 유지할 수 있도록 돕는다. 선수가 경기에 출전할 때는 개최지의 위치와 환경, 기후 등 제반조건을 미리 파악하여 작전을 세우고 훈련 시 참고한다. 경기감독은 운동·훈련을 비롯한 선수단 전반을 지휘하는 총책임자이다. 선수들의 장단점을 파악하여 최고의 기량을 얻을 수 있도록 훈련계획을 세우고, 코치에게 선수 훈련을 지시한다. 경기 전략과 전술을 세워서 선수들을 지도하고, 시합 시 출전 선수를 선발·배치하며, 선수 교체 및 작전을 지

주요 진출 현황
: 직업/기업 및 직무

시한다. 판정에 이의가 있으면 판정위원회나 본부에 이의신청을 하기도 한다. 합숙훈련을 계획하고, 팀의 운영 및 행정 관련 업무를 수행하거나 다른 팀의 경기를 참관하고 특정선수를 테스트하여 스카우트하기도 한다. 코치는 경기감독의 총지휘 아래 현장에서 선수들과 함께 운동하며 직접적으로 선수들을 지도하는 역할을 담당한다. 선수들의 체력을 관리해주고, 운동기술을 직접 보여주면서 훈련시키며, 선수들의 개인기록을 점검하여 실력 향상을 돕는다. 경기 중에는 감독과 함께 선수들을 관찰하고 작전을 짜며, 부상선수가 생기면 치료 및 선수교체 등의 조치를 취한다. 대체로 해당 종목의 운동기량이 뛰어난 선수 출신이 코치를 맡고 있으며, 일부는 선수생활을 병행하기도 한다. 종목마다 다르지만 일부 종목(야구)은 코치를 세분화하여 트레이닝코치, 컨디셔닝코치, 재활코치 등으로 구분하기도 한다. 경기감독 및 코치는 운동종목에 따라 축구감독 및 코치, 씨름감독 및 코치, 수영감독 및 코치 등으로 불리며, 소속에 따라 초중고·대학감독 및 코치, 프로팀·실업팀 감독 및 코치 등으로 나눌 수 있다. 코치 중에는 학교를 순회하며 해당 종목의 선수 훈련이나 선수 발굴 등을 담당하는 순환코치도 있다. 이들은 각 교육청에서 고용하여 상임감독 및 코치를 두기 어려운 학교를 돌아다니며 선수를 관리한다. 초중고등학교에서는 체육교사가 운동부 지도자를 겸임하는 경우가 많으며, 대학은 체육학과의 실기교수가 감독 및 코치의 역할을 하기도 한다.

[교육 및 훈련]

해당 종목의 선수로 활동하다가 감독 및 코치가 되는 경우가 많다. 선수로 활동했더라도 감독이나 코치로 활동하기 위해서는 선수들을 이끌 수 있는 지도력 뿐 아니라 이론과 기술적 지식이 필요하기 때문에 대학에서 체육 관련 학문을 전공하는 것이 유리하다. 감독 및 코치로 일하려면 국민체육진흥공단의 지도자연수과정을 이수하고 전문스포츠지도사 1, 2급을 취득하는 것이 좋은데, 특히 국가대표팀 감독이나 코치가 되기 위해서는 이 자격이 필수적으로 요구된다. 학교 운동부의 순회코치도 해당 종목의 선수로 활동했거나 해당 종목의 전문스포츠지도사 자격증 취득자로 자격을 제한하고 있다. 초·중·고등학교의 운동부지도자 역시 전문스포츠지도사 또는 체육2급 정교사 자격소지자로 자격을 제한하는 경우가 많다. 전문스포츠지도사 자격 관련 정보는 국민체육진흥공단 자격검정 연수원 홈페이지(www.insports.or.kr)에서 확인할 수 있다.

▲ 관련 학과 : 체육학과, 사회체육과, 생활체육과, 체육교육과, 특수체육교육과, 스포츠과학과, 태권도학과, 유도학과, 경호학과

▲ 관련 자격 : 전문스포츠지도사 1급/2급(국민체육진흥공단)

[적성 및 흥미]

경기감독 및 코치는 선수들을 이끌 수 있는 지도력과 통솔력, 의사소통 능력이 요구된다. 해당 종목에 대한 지식과 다양한 기술을 알고 있어야 하며, 상대편을 분석하고 전략을 세울 수 있는 분석력과 판단력이 요구된다. 선수들의 컨디션 조절과 체력 증진을 위한 훈련방법을 고안하고 이를 적용할 수 있

주요 진출 현황
: 직업/기업 및 직무

는 능력과 선수들의 기량과 능력에 따라 운동량을 지시할 수 있는 분석력, 다양한 운동방법과 스포츠와 관련된 의학 지식이 요구된다.

[입직 및 경력 개발]

공개채용보다는 개인의 실적을 평가하여 스카우트하는 체제가 보편화되어 있으며 주로 국가대표팀, 실업팀, 프로팀, 학교 운동부 등에서 활동하게 된다. 선수로 활동한 경력이 있고 선수나 지도자로서 좋은 성적을 거둔 전력이 있으면 취업하는 데 매우 유리하다. 특별한 승진 체계가 있는 것은 아니지만, 대개 운동선수로 일정 경력을 쌓은 후 코치나 감독으로 진출하는 경우가 많다. 코치로 활동하면서 지도자로서의 경력을 쌓은 다음 수석코치를 거쳐 그 능력을 인정받으면 감독으로 승진하기도 한다. 초·중·고등학교에서 경험을 쌓는 동안 경기 성적이나 지도력이 우수하다고 평가받으면 대학팀이나 실업팀, 국가대표팀 감독 및 코치 등으로 진출한다. 이 밖에 체육관을 직접 운영하거나 스포츠해설가, 스포츠센터의 강사, 스포츠에이전트, 전문 스카우터 등으로 진출할 수 있으며, 본인의 체육시설을 경영하기도 한다.

국민체육진흥공단
직무소개

국민체육진흥공단 직무소개 – 스포츠지도사

[직무수행내용]

- 담당종목 관련 프로그램 운영 및 지도
- 유소년 청소년 성인 스포츠 프로그램 기획 및 지도 등
- 스포츠가치센터 시설 운영 및 관리

[필요지식]

- 시설 운영 관리 : 스포츠가치센터 운영 프로그램 지식, 주간 월간 연간 시설 운영에 대한 지식, 스포츠 시설 마케팅 지식, 예산편성 및 재무 회계관리 지식, 시설 안전유해요소 진단 및 개선에 대한 지식, 법리상 문제 발생 시 분석 및 해결을 위한 지식, 기자재 및 보수 안전관리에 대한 지식
- 스포츠 지도 : 스포츠가치센터 입소 연령대별 스포츠 프로그램 기획 및 지도에 대한 지식, 연령대별 신체 활동 프로그램 지도법, 스포츠환경관리 지식, 성희롱 성폭력 예방에 대한 지식 고객 소통 및 응대지식

[필요기술]

- 시설 운영 관리 : 스포츠가치센터 운영프로그램 기획 및 개선 능력, 주간 월간 연간 시설 운영계획 작성 능력, 스포츠 시설 마케팅에 대한 능력 예산편성 및 재무 회계관리 능력, 시설 안전유해요소 진단 및 개선에 대한 능력 법리 상 문제 발생 시 분석 및 해결능력 기자재 및 보수 안전관리 기술
- 스포츠 지도 : 스포츠가치센터 입소 연령대별 스포츠 프로그램 기획 및 지도능력 연령대별 신체활동 프로그램 지도기술, 스포츠환경 관리 능력 성희롱 성폭력 예방에 대한 능력 고객 소통 및 응대능력

[필요자격]

- 1, 2급 전문스포츠지도사 또는 생활스포츠지도사

주요 진출 현황 : NCS

NCS 직무소개

NCS 관련 직무

- 국가직무능력표준(www.ncs.go.kr) → NCS 및 학습모듈 검색 → 분야별 검색
- 12. 이용·숙박·여행·오락·스포츠 → 04. 스포츠 → 01. 스포츠용품 → 01. 스포츠용품제작
- 12. 이용·숙박·여행·오락·스포츠 → 04. 스포츠 → 04. 스포츠마케팅 → 03. 스포츠에이전트
- 12. 이용·숙박·여행·오락·스포츠 → 04. 스포츠 → 03. 스포츠경기·지도 → 01. 선수스포츠지도
- 12. 이용·숙박·여행·오락·스포츠 → 04. 스포츠 → 04. 스포츠마케팅 → 01. 스포츠이벤트
- 12. 이용·숙박·여행·오락·스포츠 → 04. 스포츠 → 04. 스포츠마케팅 → 04. 스포츠정보관리

NCS 직무명 : 스포츠용품제작

[직무정의]

스포츠용품제작은 스포츠과학에 근거하여 스포츠에 사용되는 용품을 개발하고 성능을 검증하여 수요자 요구에 맞는 제품을 제작하고 유지관리 하는 일이다.

[능력단위]

① 스포츠용품 제작 기획 ② 스포츠용품 개발 계획수립
③ 스포츠용품 시제품 제작 ④ 스포츠용품 검증 ⑤ 스포츠용품 인증관리
⑥ 스포츠용품 생산공정 설계 ⑦ 스포츠용품 자재관리
⑧ 스포츠용품 생산관리 ⑨ 스포츠용품 설치·사후관리

NCS 직무명 : 스포츠에이전트

[직무정의]

스포츠에이전트는 운동선수 개인 또는 스포츠 구단을 대리하여 입단과 이적, 연봉협상, 후원계약 등의 각종 계약을 처리하고 선수의 경력관리, 권익 보호를 지원하는 일이다.

[능력단위]

① 선수정보파악 ② 선수이적계약 ③ 선수연봉계약
④ 선수용품 후원계약 ⑤ 선수광고계약 ⑥ 스포츠미디어관계관리
⑦ 퍼블리시티권 관리 ⑧ 스포츠법률 지원 ⑨ 선수생활·자산관리 지원
⑩ 사회공헌활동관리

NCS 직무명 : 선수스포츠지도

[직무정의]

선수스포츠지도란 대한체육회 산하의 가맹 경기단체에 등록된 선수의 경기력 향상과 함께 전인적 인간의 완성을 목적으로 해당종목의 전문적인 스포츠 이론과 실기를 지도하는 일이다.

[능력단위]

① 선수스포츠 안전지도 ② 선수스포츠 윤리지도
③ 선수스포츠 심리훈련지도 ④ 선수스포츠 체력육성지도
⑤ 선수스포츠 컨디셔닝지도 ⑥ 겨루기종목지도 ⑦ 조준종목지도
⑧ 경연종목지도 ⑨ 라이딩종목지도 ⑩ 체력육성종목지도
⑪ 선수스포츠 경기력분석관리 ⑫ 선수상담지도 ⑬ 선수체력평가
⑭ 동작분석지도 ⑮ 스포츠마사지지도 ⑯ e스포츠지도
⑰ 골경기지도 ⑱ 네트경기지도 ⑲ 야구형경기지도

NCS 직무명 : 스포츠이벤트

[직무정의]

스포츠이벤트는 해당 스포츠가 갖고 있는 특성을 활용하여 이벤트 개최를 위한 기획 단계부터 준비, 운영, 실행, 평가하는 과정을 통해 이벤트의 다양한 목적을 실현하는 일이다.

[능력단위]

① 스포츠이벤트 전략기획 ② 스포츠이벤트 비즈니스 툴 개발
③ 스포츠이벤트 협상 ④ 스포츠이벤트 자원관리 기획
⑤ 스포츠이벤트 경기운영 지원 ⑥ 스포츠이벤트 마케팅
⑦ 스포츠관광 기획 ⑧ 스포츠이벤트 안전 기획
⑨ 스포츠이벤트 결과보고·사후평가 ⑩ 스포츠관광상품 개발
⑪ 스포츠관광상품 샘플투어 ⑫ 스포츠관광상품 출시관리
⑬ 스포츠관광상품 고객관리 ⑭ 스포츠관광상품 출입국 관리
⑮ 스포츠관광행사관리 ⑯ 스포츠관광상품 마케팅
⑰ 스포츠이벤트 중계권관리

NCS 직무명 : 스포츠정보관리

[직무정의]

스포츠 정보관리는 효율적인 마케팅 활동을 위해 스포츠 관련 정보를 수집하고, 가공, 분류, 분석 및 활용하는 일이다.

[능력단위]

① 스포츠정보체계 기획 ② 스포츠정보 수집 ③ 스포츠정보 분류
④ 스포츠정보 가공 ⑤ 스포츠정보 분석 ⑥ 스포츠정보 활용
⑦ 스포츠정보 평가관리 ⑧ 대안적 정보 생성

취업성공 수기

체육학과 서○○ – 승무원

t'way

합격정보

- 기 업 명 : 티웨이항공
- 졸업년월 : 2019년 08월
- 입사년월 : 2019년 06월

기본 인적사항

- 영어점수 : 토익 945
- 평균학점 : 3.62
- 영어회화점수 : OPIC IH
- 자격증 : 수상인명구조요원(라이프가드), CPR, 유도 1단, 생활스포츠지도사 2급
- 취업시 연령 : 28세(만 26세)
- 수상경험 : INU 라오스 봉사단 총장상 멀티미디어 사진 부문
- 해외경험 : 미8군 용산미군기지 카투사 병장 만기전역, 국제교류원 교환학생 프로그램(방콕 탐마삿대학교), 국제교류원 단기 인턴십(미국 뉴욕), 창업지원단 프론티어 프로그램(중국 상해)
- 봉사활동 : 인천대학교 사회봉사센터 I&U 글로벌 해외봉사단(라오스 비엔티엔), 국제교류원 버디 프로그램 참여, 사회공헌 컨퍼런스 참가 등 – 총 120시간 이상
- 동 아 리 : TIME(교내 중앙동아리)

취업 준비 과정

우선 기본적으로 대부분의 직무에서 공통으로 영어성적을 요구한다고 판단되었기 때문에 영어에 대한 친밀도를 높이려 노력하였습니다. 교내 성적 장학금 요구조건을 갖춰야하기도 하였고, 우연히 교내 어학원에서 주최한 토익 설명회에서 카투사라는 제도를 알게 되어서 동기부여가 더 컸습니다. 수능 이후로 따로 영어교재를 본적은 없었지만 팝송이나 미드를 즐겨 보았던 것이 큰 도움이 된 것 같습니다. 여름 방학기간을 활용하여 강남 해커스 어학원을 다녔습니다. 두 달 동안 학원 수강을 하면서 시험은 매달 응시하였습니다. 자신 있는 LC를 위주로 우선 공략하였고, 모두 해커스 교재를 활용하였습니다. 토익보카는 기본적으로 5회 이상 돌려보았고, 부족한 문법파트의 경우에는 추가적으로 파트5, 6은 문제집을 풀었고, 해커스 1000제 모의고사 문제집도 항상 시간을 체크하며 꾸준히 풀었습니다.

카투사에 지원하여 운 좋게 카투사로 선발되었고, 용산 미8군 기지에서 카투사 행정병으로 군 복무를 하였습니다. 카투사 선발 기준은 토익 780-990점까지 무작위 추첨입니다. 총 점수구간을 3구간(780~849/850~920/921~990)으로 나누어서 공평하게 인원수를 차출하기 때문에 고득점이라고 해서 무조건 유리하거나 하지 않습니다. 오로지 운으로만 결정됩니다. 지원하는 월에 따라서

취업성공 수기

경쟁률이 각기 다르며 3,4월 달이 경쟁률이 가장 높은 편이며, 7-8월과 12-1월 등 한여름과 겨울기간에는 조금이나마 경쟁률이 낮은 편입니다.
2년간 미군들과 동고동락하면서 영어 회화 실력이 크게 향상되었습니다. 이후에는 구 토익 점수가 만기되어 방학 때 교내 어학센터에서 실전 문제풀이반을 수강하며 모의고사 문제 풀이 위주로 준비하였고, 학기 중에도 중간, 기말 시험 기간 외에 틈틈이 교내 중앙동아리 TIME에서 토익 스터디를 하며 만족할만한 점수가 나올 때까지 총 7번의 토익 시험을 응시하여 945점을 취득하였습니다.

전역 후 좀 더 본격적으로 학교 홈페이지를 활용하기 시작하였습니다. 교내 국제교류원을 통해 교환학생 프로그램을 다녀왔습니다. 국제교류원 페이지를 방문하시면 교환학생 후기와 나라별 교환학생 프로그램이 체결된 학교 리스트를 조회할 수 있습니다. 교환학생 프로그램을 통해 여행과 어학이라는 두 마리 토끼를 모두 잡을 수 있다면 좋겠지만 시간과 금전적인 여건으로 인해 많이 힘들다고 판단되어 여행을 테마로 방콕 탐마삿대학교로 지원하였습니다. 국제교류원 교환학생 지원자 면접 때는 지원동기와 어학실력 테스트 등을 위주로 질문을 받았습니다. 해당 국가의 언어를 하면 가산점 요소가 되었고, 제가 지원한 탐마삿대학교 타 프라찬 캠퍼스는 국제캠퍼스였기 때문에 영어 면접 위주로 진행되었습니다. 방콕에서도 미주, 유럽, 대만, 일본, 중국 등 여러 국적의 교환학생들과 만날 수 있던 있었고, 모두 영어로 대화를 하여 원활한 소통과 교류를 할 수 있었습니다.
* 탐마삿 대학교 교환학생 프로그램에 대한 자세한 정보는 국제교류원에 제가 작성한 수기글을 참고해주세요.



교환학생을 다녀와서도 꾸준히 학교 홈페이지를 둘러보며 현재 제가 할 수 있는 작은 것부터 차근차근 하였습니다. 교내 기초교육원이라는 곳에서 주최한 정주대학 영어반에 참석하여 무료로 외국인 교수들에게 영어수업을 받을 수 있었습니다. 동시에 외국인 교수님의 영어 이력서 첨삭 및 영어구술 면접 준비하는데 있어 도움을 받아 국제교류원 단기 인턴십 프로그램에 합격하여 지원금을 받아 뉴욕에 다녀올 수 있었습니다.

또한 인천국제개발협력 IODAS 라는 대외활동을 시작으로 ODA라는 분야에 대해서 처음 알게 되었습니다. 축제 기간에는 부스 활동을 하였고, 페이스북 페이지 홍보활동을 하면서 공적개발원조와 봉사활동에 대해 자연스레 관심이 생겼습니다. 이러한 활동을 토대로 교내 사회봉사센터에서 I&U 글로벌 사회공헌 봉사단 2기 모집에 지원하였고 라오스 해외봉사를 다녀왔습니다.

이외에도 생활원 제 1기숙사에서 야간 사감으로 1년간 근로하면서 각종 민원응대 및 행정 업무를 하였습니다. 외국인 대학원생이나 어학당, 교환학생들의 영어 통역을 하기도 하였고, 국제교류원 버디 프로그램을 통해 봉사활동을 하

취업성공 수기

면서 꾸준히 영어를 사용하였습니다. 창업지원센터 프론티어 프로그램을 통해 상해 창업센터를 다녀오는 등 다양한 대외활동을 하였습니다.

취업준비를 하는데 있어서 가장 큰 도움이 되었던 곳은 취업경력개발원이었습니다. 기업에 대한 부족한 정보와 직무에 대한 이해를 위해서 취업경력개발원의 프로그램을 이용하고, 지속적으로 장재연 선생님께 진로상담 및 면담을 통하여 객실 승무원이라는 진로를 설정하였습니다. 위에서 언급한 스펙과 대외활동은 모두 상담을 통해 우선순위를 정했던 것이고 좋은 결과로 이어졌습니다. 취업경력개발원에서 진행한 '엘리트 승무원반' 프로그램을 통해서 기본적인 승무원 면접 준비를 하면서 스터디 모임을 하였습니다. 추가적으로는 네이버 '전현차' 카페를 통해서 스터디를 병행하였습니다.그 후 지원하는 각 기업의 성향, 인재상, 사업 분야를 참고하여 제가 지원하는 직무에 알맞게 조금씩 변형하였습니다.



[주요평가요소]

- 직무 적합성 : 수강교과목, 자격증, 직무 관련 교육 및 경험(일경험) 등
- 조직 적합성 : 인성 및 태도, 기업 인재상 및 핵심가치 적합여부, 미래비전 등
- 직무역량이 중요시되는만큼 이를 입증할 수 있는 관련 역량, 그 역량의 근거를 본인의 경험을 바탕으로 구체적으로 작성 필수

서류 후기 및 작성 Tip

이력서의 경우에는 자격증, 대외활동, 해외경험, 경력증명 등을 기입하는데 반드시 서류 상으로 증명할 수 있는 것을 기입하셔야 합니다. 서류 증명이 되지 않는 것을 기입할 시 추후 불이익이 있을 수 있습니다. 자격증이나 대외활동은 대부분 관련 증빙 서류를 발급받아 제출할 수 있습니다. 해외경험과 경력증명의 경우 반드시 짚고 넘어가야할 부분이 있습니다. 우선 해외경험을 어학연수로 기입할 경우에는 굉장히 애매하기 때문에 해당기관에 관련 증명서류를 발급받을 수 있는지 혹은 이력서에 기입할 시 해당 회사에서의 인정여부를 잘 알아보셔야 합니다. 교환학생의 경우 국제교류원에서 증빙 서류 발급받아 증명이 가능하였습니다. 경력증명란에는 재직증명서 및 고용보험 가입 관련 서류를 발급받아 증명이 가능합니다. 최소한 6개월 이상을 경력으로 작성할 것을 추천드리며, 그 이하의 짧은 아르바이트 경력은 되려 성실하지 못한 인상을 심어줄 수 있습니다.

자기소개서를 작성할 때 가장 좋은 것은 해당 항공사 홈페이지를 참고하는 것입니다. 해당 항공사 홈페이지에 게시되어 있는 인재상을 참고하여 관련된 에피소드를 녹여 작성하는 것을 추천합니다. 이외에도 항공사가 어떤 새로운 취항지 및 서비스를 제공하고 있는지 파악하고, 만약 이 항공사에 객실 승무원으로 입사한다면 본인의 어떤 장점을 살려 새로운 서비스를 제공할 수 있고, 다른 지원자들과 차별화를 줄 수 있는지에 대해서 준비하면 좋습니다. 이외에도 저는 항상 항공사에 대한 뉴스 스크립트를 모아두며 읽었고, 뉴스 기사 외에도 지속가능경영보고서를 찾아보거나, 이 항공사가 앞으로 어떻게 나아갈 것인지에 초점을 두고 자신의 장점과 아르바이트 경험 혹은 자기만의 스토리를 녹여 쓰려 했던 것이 좋게 작용한 것 같습니다.

취업성공 수기

자기소개서를 쓸 때 쓸모없는 경험은 없었습니다. 정말 사소한 것이어도 키워드를 잘 잡는다면 항공사나 승무원과 관련 없다고 생각되는 에피소드도 자기소개서에 충분히 녹여 쓸 수 있었습니다. 저는 기내안전에 대한 책임감을 건설현장에서 일했던 경험으로 녹여냈습니다. 작은 안전사고가 인명사고로 이어지는 것은 건설 현장뿐만 아니라 기내에서도 마찬가지이기 때문에 충분히 스토리를 쓸 수 있었습니다. 이와 함께 기내안전을 책임질 수 있는 역량으로 응급상황에 대처할 수 있는 심폐소생술(CPR)과 수상인명구조요원 자격증에 대한 강점을 연결하였습니다.
또한 전공이 체육학이었고, 이력서에 기입한 취미나 특기 또한 운동이었기 때문에 체력관리 면에서는 어필하기가 굉장히 쉬웠습니다. 서비스 마인드는 아르바이트 경력이 많았기 때문에 민원응대를 주로 했었던 기숙사 근로 경험을 소재로 잡고 작성하였습니다. 글로벌 역량이나 외국어 실력은 카투사 생활과 교환학생 프로그램 등 쓸 수 있는 소재가 많았기 때문에 크게 어렵지 않았습니다. 다른 이야기를 쓰더라도 자기소개서 항목에 대한 역량이나 강점이 겹치지 않도록 다양하게 작성하였습니다.

대한항공의 경우 서류 합격률이 2019년 상반기에는 60%였던 것으로 알고 있습니다. 대한항공 객실승무원 채용의 경우 첫 지원 시 서류 합격률이 굉장히 높은 편입니다. 이 지원자가 어떤 사람인지, 우선 한번 면접 때 얼굴은 보자는 느낌의 항공사라고 생각하시면 될 것 같습니다. 하지만 두 번째, 세 번째 지원 시에는 이전보다 스펙이 더 나아지지 않는다면 서류전형 탈락율이 굉장히 높아집니다. 평균 학점 3.5 미만은 서류 합격이 매우 어려워졌습니다.

FSC 항공사인 대한항공과 아시아나항공의 경우 자기소개서 항목이 정형화되어 있습니다. 항목의 질문요지는 결국 성장과정, 입사 후 포부, 자신의 장점 등을 녹여 쓰는 것이 대부분이기 때문입니다. 평균적으로 각 항목마다 500자씩 쓸 수 있습니다. 이에 반해 LCC 항공사는 각 항목 당 300자 이내이기 때문에 간결하게 쓰는 것이 매우 중요합니다. 또한 FSC 항공사와 달리 LCC 항공사 자기소개서 항목의 경우, 차별화된 지원자 혹은 그 항공사에 대한 자부심, 관심도, 애정 등을 확인하려고 하는 항목이 있습니다. 그래서 앞서 말씀 드린대로 항공사 홈페이지를 살펴보고 각 항공사별 특징을 알아두는 것이 가장 중요합니다. FSC 항공사가 세련되고 절제된 이미지를 원한다면 LCC 항공사는 적극적이고, 개성 있는 지원자를 선호합니다.

아시아나항공과 에어서울은 남자승무원을 굉장히 적게 뽑는 항공사이기 때문에 서류 합격률이 굉장히 낮은 항공사입니다. 2019년 상반기 채용 당시 두 항공사 모두 남자승무원 서류 합격자는 100명 이내였던 것으로 알고 있습니다.

취업성공 수기

티웨이항공은 서류 합격률이 20%였던 것으로 알고 있습니다. 대체적으로 LCC 항공사는 남녀 승무원 할 것 없이 서류 합격률이 20% 미만입니다. 또한 최근 자기소개서 항목당 글자수를 줄여 500자 및 300자로 자기소개서를 작성하여야 하는데 그만큼 자기소개서를 꼼꼼히 잘 읽겠다는 의미로 자기소개서에도 큰 비중을 둔다는 것을 알아두었으면 합니다.
티웨이 항공 상반기 19-3차 면접의 경우 2기수를 뽑았으며, 27명(남7) / 26명(남6)을 선발하였습니다. 남자 승무원의 경우 4년제 기준으로 나이가 최소 25살 최대 29살까지 있었으며, 여자 승무원의 경우 항공과 2년제 전문대 출신의 경우에는 22살도 있으며, 4년제의 경우 27살이 마지노선으로 알려져 있지만 28살 여자 동기도 있었습니다.

면접 후기 및 준비 과정

1. 대한항공

- 1차 실무면접, 2차 임원면접, 체력 & 수영 테스트, 3차 최종면접으로 구성되어 있습니다.

대한항공은 보수적인 기업이라는 느낌이 굉장히 강했습니다. 면접장에 들어선 순간, 모든 면접관, 면접 보조자, 면접자들 모두 넥타이가 두툼한 탑노트 계열을 메고 계셨습니다. 저는 하프윈저 스타일의 젊은 스타일로 타이를 메고 갔었지만 눈치껏 타이를 고쳐 메고 면접에 들어갔던 것으로 기억하고 있습니다.

저의 1차 실무면접은 G조 오전 8시 15분조로 편성되었고, 면접관은 30대 초중반 많게는 40대로 예상되는 3명의 남성으로 구성되어 있었습니다. 사실 앞서 말씀드렸던 '전현차' 카페를 통해 대한항공 서류 합격자 G조 실무면접 오픈 카톡방에 들어가 있었기 때문에 면접관들의 나이대와 성별은 미리 알고 갔습니다. 또한 저는 첫날 면접이 아닌 3일차 면접이어서 앞서 면접을 보았던 분들의 후기들을 조금이나마 참고하고 갈 수 있었습니다.

면접자들은 한 조에 8명으로 구성되어 있었고, 남녀 나누어서 면접을 보았던 것으로 알고 있습니다. 8명의 면접자가 들어갈 때는 랜덤으로 자리 순서가 배정되며 가장 앞에 있는 사람이 처음 면접장에 들어갈 때 노크를 하고 가장 먼저 들어가며 이후로 줄 지어 들어가게 됩니다. 들어가기 전에 면접 보조 분께서 해당 조원 모두가 호흡을 맞추어 인사를 할 수 있도록 연습할 기회를 줍니다. 첫 번째로 들어간 사람이 면접조원들이 모두 들어온 것을 확인한 후 인사를 하며 면접이 시작됩니다. 면접이 끝날 때도 첫 번째 사람이 마무리 인사를 하게 됩니다. 나갈 때는 마지막으로 들어왔던 사람이 먼저 문을 열고 나갑니다.



[주요평가요소]

- 보편적으로 기업은 2단계 면접으로 진행
  - 1차 면접 : 직무면접, 실무진 면접
  - 2차 면접 : 인성면접, 임원면접
- 기업/직무에 따라 PT면접, 토론 면접, 롤플레이, 영어면접 등을 진행
- BEI(경험) 면접을 통해 지원자의 경험을 토대로 꼼꼼히 검증하고 보유 역량을 판단하는 면접유형이 확대, 자신의 행동을 중심으로 구체적 과정과 성과를 설명하는 것이 중요

면접이 시작되기 전 편안한 분위기를 만들어주고 싶다며 분위기를 풀어주었지만 사실 면접자 입장에서 긴장되는 것은 마찬가지였습니다. 또한 준비되고 만들어진 답변이 아닌 솔직한 답변으로 해줄 것을 당부하며 면접을 시작하였습니다. 대한항공 실무면접은 자기소개서를 보지 않고 이력서 기반으로 이미지 체킹을 주로 하는 것으로 알고 있습니다. 그 때문인지 한 남성 면접관은 노트북으로 해당 면접자가 질문에 답변을 할 때마다 뚫어지게 쳐다보며 노트북으로 무언가를 계속해서 작성하였습니다. 대체적으로 발성, 답변 시 표정, 미소, 진실성, 등등을 따질 수 있습니다. 다른 2명의 면접관분들은 번갈아 가면서 질문을 하셨습니다.



대한항공 실무면접에서는 대부분 공통질문 1개와 개별질문 1개를 받았으며, 제 경우에는 공통질문으로 '왜 승무원이 되고 싶은지?', 개별 질문으로는 '기내에서 남자 승무원의 역할은 어떤 것인지 말해보시오' 였습니다.
질문에 대한 답변이 충분하지 않다고 생각되거나 혹은 조금 흥미로운 지원자라거나, 떨어뜨리기에는 아까운 지원자라고 생각되어 추가질문을 하는 경우도 있습니다. 이러한 꼬리질문에서 답변을 잘 한다면 면접을 통과할 확률이 높습니다. 저의 경우에는 너무 준비된 답변을 하여 떨어진 것으로 예상됩니다.

· 대한한공 면접질문 모음

(공통)
- 외국인에게 추천하고 싶은 음식

(개별)
- 서비스란 무엇인지 한문장으로 정의하기
- 경력 있는데 일하면서 힘들었던 점
- 7살아이에게 승무원은 어떤 직업인지 설명
- 승무원이 되면 하고싶은 대한항공 서비스
- 공항에서 일한경력이 있는데 무엇을 배웠는지
- 기억에 남는 대한항공 광고
- 본인의 어떤 점이 대한항공 승무원과 맞다고 생각하는지
- 승무원이 되고 싶은이유

(공통)
- 자기소개
- 자신의 장단점
- 전공이랑 다른데 왜 승무원 택했나
- 지원동기
- 마지막으로 하고 싶은 말
- 승무원이 되기 위해 이것까지 해봤다
- 면접 끝나고 뭐하고 싶은지
- 입사 후 포부

취업성공 수기

(개별) 이력서 기반
- 취미
- 전문학과에서 승무원 지원 동기
- 경력사항
- 경희대 응원단장인데 단장으로서 힘들었던 점
- 제주항공 승무원인데 왜 이직하려는지
- 전세시 허가해주는 업무를 했는데 서비스는 안하고 허가만 내렸는지?
- (의전업무도 했다 하여 꼬리질문) 가장 까다로웠던 사람은?
- 작업치료학관데 어떤 과인지
- 승무원 체력관리 어떻게 하는지
- (큰 개도 키우고 크로스핏 한다 하여 꼬리질문) 왜 크로스핏인가
- 전공이 한문교육과인데 왜 승무원 하려는지
- 대한항공 지원한 것 주변에 말했는지?
- 대한항공 안 좋은 얘기 많은데 주변에 어떻게 말했는지?
- 출신 대학교의 가장 좋은 점
- (취미가 등산) 어느 산을 주로 가는지
- 근무경력
- 전공 살리지 않은 것 후회하지 않겠는지

대한항공 남자승무원의 경우 전체적으로 키가 180cm 이상인 분들이 많았으며 깔끔한 피부와 하얀 치아, 고른 치열을 가지신 분들이 많았습니다.

2. 아시아나항공

- 1차 실무면접, 2차 임원 최종면접, 이후 합격자들을 대상으로 체력검사와 더불어 수영 테스트를 실시합니다. 아시아나항공의 경우 체력검사를 엄격하게 시행하기 때문에 평소에 체력관리를 잘 해두시길 바랍니다.

저는 아시아나항공 1차 실무 면접을 오후 시간대에 보았습니다. 면접관은 나이대가 조금 있는 50대 여성 임원으로 추정되는 분과 30-40대 남성 2분으로 총 세분이 계셨습니다. 공통질문으로 2개의 면접 질문을 받았으며. 첫 번째로는 '왜 승무원이 되고 싶은지'에 대한 한국어 답변과, 두 번째로는 '다른 항공사도 많은데 왜 아시아나항공의 승무원이 되고 싶은지'에 대한 영어 답변을 요구하였습니다.

아시아나항공 남자 승무원은 1-2명 정도로 채용하며 뽑히는 경우는 극히 드물기 때문에 '신의 아들'이라는 별명을 가지고 있습니다. 그만큼 아시아나항공 남자 승무원은 이미지나 키, 고스펙인 지원자를 채용한다고 알고 있습니다.

3. 에어서울

– 1차 실무면접, 2차 임원면접, 이후 입사검진과 수영 테스트를 실시합니다.

에어서울은 아시아나항공의 자회사 중 하나로 면접장은 같은 아시아나 교육원이었습니다. 면접관은 남성 세 분으로 면접 분위기는 가장 별로였습니다. 면접이 오후 늦은 시간으로 가장 뒷 조였기 때문인지 이미 면접장에 들어갔을 때부터 면접관분들 표정 완전 피곤에 찌들어 계셨고, 엄청 지쳐보였었습니다. 공통 질문으로 '승무원 지원동기' 물으셨을 때 앞 번호 면접자 한 분이 너무 길게 답변을 했다가 중간에 잘렸고, 그 다음 3번이 바로 저여서 짧게 40초 가량 했습니다. 다른 분들도 다 정도로 답변을 하셨고, 말을 더듬으셨던 분들도 꽤 많으셨습니다.
다음으로는 개별질문을 진행하던 중 공통질문으로 영어 자기소개를 요구하였습니다.

4. 티웨이항공

LCC 항공사 중 유일하게 3차까지 면접을 보는 항공사입니다. 1차 실무면접, 2차 임원면접, 수영 테스트, 3차 최종면접으로 구성되어 있습니다. 2차 임원면접 합격자들을 대상으로 수영테스트를 먼저 실시합니다. 이후 수영 테스트 통과자들을 대상으로 3차 최종면접을 진행합니다. 3차 최종면접의 경우 임원급에서도 높은 직급의 임원분들과 함께 티웨이항공 대표이사 정홍근 대표님이 면접에 참여하십니다.



이전까지만 하더라도 면접 질문 유형이 정형화되어왔지만 최근에는 항공사별로 승무원 학원과 사교육 조성에 대한 우려로 이러한 정형적인 틀을 깨는 면접 질문 유형이 쏟아져 나오고 있습니다. 제가 겪었던 면접장에서 또한 학원에서 준비한 것들로는 준비하기 힘든 질문들이 많이 쏟아져 나왔습니다. 굳이 학원에 다닐 바에는 개인과외나 스터디를 통해 바른 자세, 미소, 발성 등을 바로잡으시면 될 것 같습니다.

· 티웨이 면접 질문 모음

- 전공 설명해주시고 승무원 직무에 어떻게 도움이 될지 말씀해주세요. (전공과 승무원 연관성)
- 면접장에 와보니 느껴지는 느낌 혹은 드는 생각 말씀해주세요.
- 일본어로 지금 기분 말해보세요.(가능자)
- 중국어로 앞에 계신 면접관님들 묘사해보세요.(가능자)
- 출결이 매우 중요한데 이에 대해서 말씀해보세요.
- 임산부석에 임산부가 아닌 사람이 앉아있으면 어떻게 할 건가요?
- 본인이 승무원이 되어야하는 이유 말씀해주세요.

취업성공 수기

- 영어로 '티웨이 항공 이야기' 해주시거나 '전공 소개 및 전공에서 깨달은 점' 말씀해주세요.
- 승무원이 되면 스케쥴도 불규칙하고 주말, 휴가도 없고 규율도 많아서 힘든데 잘 할 수 있어요? 이 규율에 대해서는 어떻게 생각해요?
- 티웨이에 대해 아는 거 (겹치지않게) 말씀해주세요.
- 왜 그 옷 입으셨어요?
- (나라에 비유해서/티웨이항공기에 있는 색상으로/티웨이 취항지에 빗대서) 자기소개 해주세요.
- 타 LCC와 비교했을 때 티웨이의 장점 말씀해주세요.
- 불의를 보시면 참는 성격이신가요?
- 연봉 예측해보세요.
- 첫 월급을 받으시면 뭐 하실 거예요?
- 마지막으로 하고 싶은 말 있으신가요?
- 면접장 오기 전까지 뭐 하셨어요?
- 도전적인 사람이세요 안정적인 사람이세요? 승무원은 도전적인 직업인데 왜 안정적이세요? 도전적인데 왜 면접복장 정장식으로 입었어요?
- 항공과이신데 학교에서 뭘 하며 발전시켰어요?
- 항공과 아니신데 왜 승무원 하세요?
- 성격 장점에 대해 말씀해주세요.
- 티웨이 지원동기 말씀해주세요.
- 객실승무직이 적성에 맞지 않으면 어떡하실 거예요?
- 언제 스트레스를 받고 해소법은 뭔가요?
- 서비스할 때 중요한 점이 뭔가요?
- 뭐 드시고 오셨어요?
- 가위바위보 해서 이긴 분이 하고 싶은 질문 해주세요.
- 본인이 면접관이라면 뭐 볼 것 같으세요?
- 연봉과 적성 중 뭐가 더 중요하세요?
- 면접 끝나고 뭐 하세요?
- 평소에 뭐 하세요?
- 자신의 어떤 성격이 승무원과 적합한가요?
- 전직 승무원이 과외하는 것에 대해 어떻게 생각하세요?
- 공채 많은데 왜 티웨이인가요?
- 미세먼지 어떻게 생각하세요?

저의 경우 1차 실무면접이 굉장히 늦은 오후 면접이었기 때문에 앞서 기본적인 면접 질문들과 다르게 전혀 예상할 수 없는 질문들로 면접을 보았습니다. 공통질문으로 '요즘 취업난으로 굉장히 힘든데, 젊은 세대가 눈높이를 낮춰야 한다는 기성세대에 대해서 어떻게 생각하는지 말해보시오' 라는 질문을 받았습니다. 1차 실무면접에서 첫 번째 순서였기 때문에 질문에 바로 대답하

여야 했고, 준비되지 않은 솔직한 느낌으로 답변을 하였습니다. 청년구직활동지원금과 더불어 정부 차원에서 지원해주는 정책들에 대한 예시를 들며 이야기를 풀어갔고, 기성세대의 기대치를 낮춰야 한다는 의견에도 공감하고, 젊은 세대로서 기대치를 낮추지 못하는 점에 대해서도 공감하는 중립적인 답변을 하였습니다.
두 번째 공통질문으로는 면접소감에 대해서 물어보았고 이 또한 첫 면접으로 굉장히 긴장된다는 답변으로 간결하게 마무리하였습니다. 준비하거나 예상한 질문들이 나오지 않아서 오히려 솔직하게 답변한 것이 크게 작용하여 실무 면접에 통과한 것으로 느껴졌습니다.

2차 임원면접에서는 1분 자기소개를 하였고, 개별질문으로만 이루어졌습니다. 첫 번째 개별질문으로는 '티웨이항공이 다른 항공사와의 차별성을 말해보라' 였고 당시 보잉 737 맥스8 기종 도입예정으로 굉장히 핫 이슈였지만 면접 당시 에티오피아 추락 사건으로 국토부에서 전면 중단되었기 때문에 짧은 시간 안에 다른 답변을 준비하여야만 했습니다. 이 질문에 다른 답변을 준비하느라 면접장에서 답변 시 조금 머뭇거렸습니다. 해서 이에 대한 답변으로는 부정적인 보잉 737 맥스8 건을 언급하지 않았고, 5자유 운수권에 대한 설명과 함께 간결히 답변하였습니다. 꼬리질문으로 그 외에 또 다른 것이 없냐는 질문에는 항공사 기내식으로는 최초로 '본죽' 서비스를 도입하는 것에 대해 인상 깊다는 답변을 하였습니다. 두 번째 개별질문으로는 '체육학이라는 전공은 항공과는 관련이 없는 전공인 것 같은데 어떻게 생각하냐' 는 질문을 받았습니다. 답변으로는 자기소개서에 작성하였던 내용과 비슷한 답변으로 체육학을 전공하면서 체력관리를 해온 것과, 기내안전을 책임지기 위한 역량으로 수상인명구조요원 자격증과 CPR 교육 이수를 강점으로 어필하였습니다.

3차 최종 면접에서는 공통질문으로 '승무원이라는 직업이 아니라면 어떤 직업을 했을 것인지?' 였고 저는 답변으로 수영강사를 했을 것 같다고 체력적인 측면과 수영실력에 대한 어필을 염두해 솔직하게 답변하였습니다. 또 다른 공통질문으로는 '인생의 가치'에 대해서 말해보라는 추상적인 면접 질문이 있었습니다. 준비되지 않은 질문에 다들 괜찮은 답변을 순간적으로 만들려고 하다 보니 많은 면접자들의 답변이 길어지고 조금 앞뒤가 안 맞는 답변이 많았습니다. 저 또한 당황해서 조금 횡성수설한 답변을 했던 것으로 기억합니다. 우선 저의 답변은 솔직하게 '어디서든지 필요한 사람이 되려 노력하는 것이 제 인생의 가치입니다' 라고 답변하였습니다. 체육학을 전공했지만 카투사를 지원해 거기서도 필요한 사람이 되기 위해 노력하여 한미연합훈련에 중대 대표로 참여할 수 있었던 것과, 등록금과 생활비를 벌기 위해 건설현장에서 일하면서도 용접사나 배관사분들게 폐를 끼치지 않도록 열심히 배우고 일했던 경험에 대하여 답변하였습니다.

취업성공 수기

면접 시 꼬리질문을 하는 경우에는 답변이 조금 아쉽다고 생각되는 경우도 있으며 대부분 면접자에 대하여 확신이 없어 한번 더 기회를 주고자하는 경우입니다. 그 외에 추가질문이 없을 경우에는 관심이 없다기보다는 확실하다고 생각되어 다른 지원자에게 질문을 하는 경우가 많으니 큰 걱정은 하지 않으셔도 될 듯합니다. 저 또한 다른 면접자에 비하여 추가질문을 받지 못하고 일명 병풍합(?)을 많이 한 편입니다.

티웨이 항공뿐만 아니라 승무원 면접은 솔직하게 자기 얘기를 하는 것이 가장 중요하다고 생각합니다. 누구나 할 수 있는 진부한 답변보다는 자신의 경험 혹은 자기소개서를 바탕으로 한 솔직한 답변을 좋아하는 것 같습니다. 자기소개서 내용과 상반되거나 다른 답변을 하였을 경우에는 바로 떨어진다고 보시면 됩니다.
1차, 2차 면접을 거치고 올라갈수록 어느 정도 준비된 지원자들이 많았고, 그만큼 긴장감이 더해지지만 답변을 더듬지 않고 의사전달을 정확하게 하는 것이 중요합니다. 준비되지 않은 답변이나 돌발질문일수록 답변이 길어지고 발성이 부정확해지기 마련인데 많은 연습을 필요로 합니다. 답변 내용도 생각해두면 좋겠지만, 답변 시간을 너무 길게 가져가면 다른 면접자에 대한 배려가 없다는 것으로 받아들여 탈락할 확률이 높아집니다. 답변은 최소 40초에서 최대 1분 내로 짧고 간결하게 준비하면 좋습니다.
또한 공통 질문으로 자주 출제되는 예상 질문이 나올 경우 다른 면접자의 의해 준비된 답변이 겹칠 가능성이 있습니다. 답변을 한가지로만 준비하시지 마시고 여러 가지 답변 내용을 준비해두면 좋습니다.



면접 복장의 경우 많은 항공사들이 자율복장을 이야기하지만 무난한 다크 네이비 수트계열로 준비하시면 좋습니다. 자신의 개성을 어필하고 싶은 면에서 항공사 유니폼과 비슷한 계열의 색상을 입고 온다거나 캐쥬얼 정장을 입고 면접에 참여하여 합격한 경우도 더러 있습니다. 하지만 과한 색상이나 튀는 면접복의 경우에는 바로 탈락하실 수 있기 때문에 이점 유의하시면 좋습니다. 또한 면접 시에는 메이크업샵에서 헤어메이크업과 피부 메이크업을 받고 가시는 것을 추천드립니다.

취업경력개발원 및 대학일자리(플러스)센터 이용 사례

취업경력개발원의 '외국계 엘리트 프로그램'과 '엘리트 승무원 프로그램'에 참여하였습니다. 외국계 엘리트 프로그램에서는 기업에 대한 분석과 직무에 대한 이해를 넓힐 수 있는 기회였습니다. 스터디원들과 기업분석을 하고 공유하는 자리를 가지면서 많은 시간을 아낄 수 있었습니다. 또한 세일즈와 회계 인사노무 등 직무별 특성과 필요 역량을 파악하면서 진로 설정을 하는데 매우 큰 도움이 되었습니다. 엘리트 승무원 프로그램의 경우 면접장 인사법, 아이컨택, 자연스러운 미소 연습, 발성, 면접 답변 만들기 등을 준비하였습니다. 학과

수업을 병행하면서 주1회 이상을 하는 것이 조금 벅차기도 하였지만 스터디를 하면서 직무에 대한 구체적인 이해와 역량을 키울 수 있었습니다.
선예원 프로그램에 참여하면서 체육공기업 입사 준비를 병행하였습니다. NCS 기출 문제집과 관련 자격증 준비를 하는데 있어 각종 지원금과 교내 독서실 좌석을 제공 받아 면접 준비 및 자격증 준비를 하는데 수월하였습니다.

또한 취업경력개발원 선생님들, 특히 장재연 선생님과 지속적인 면담을 통해 우선순위를 잘 정하였던 것이 좋은 결과로 이어졌습니다. 혼자서 판단이 잘 되지 않고 애매할 경우에는 담당 선생님을 찾아가 면담을 하면서 조언을 구하였고, 취업시장 트렌드와 많은 정보들을 얻어갈 수 있는 기회가 되었습니다.

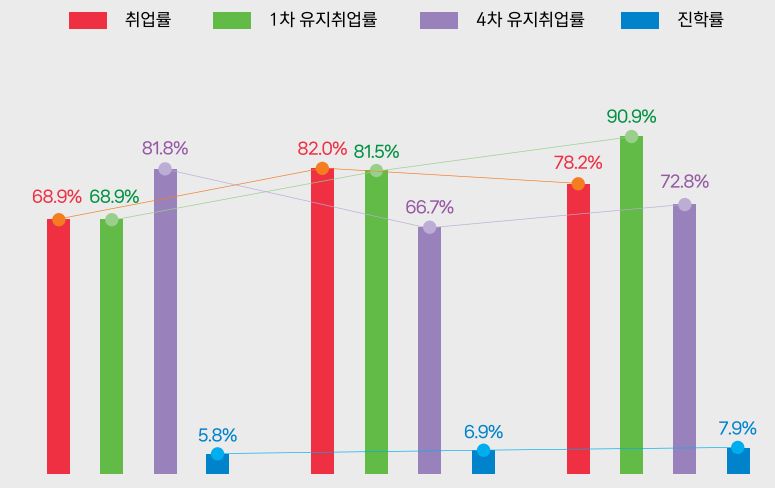
마지막으로 후배들에게 하고 싶은 말

저는 제가 무엇을 하고 싶은지, 좋아하는 것과 잘하는 것을 알아보기 다양한 경험을 하였습니다. 전공을 살리는 것도 좋고, 복수전공을 하는 것도 좋았지만 좀 더 다양한 분야에 대해서 직접 체험해보고 알고 싶었습니다. 학벌에 대한 콤플렉스, 전공의 한계 등 열등감을 가진 적도 있었습니다. 현실적으로 예체능 계열 중에서 체육학이라는 전공은 큰 어드밴티지가 있다고는 말할 수 없지만 이에 굴하지 않고 여러 분야의 문을 두드렸습니다. 특히 제가 주로 활용했던 것은 학교 홈페이지입니다. 위에 언급된 스펙과 대외활동은 모두 학교 홈페이지에서 찾아보고 활용한 결과입니다. 개인적인 사비를 들여서 활동한 것보다는 학교로부터 지원금을 받은 것이 대부분입니다. 후배님들도 학교 홈페이지를 자주 보시고, 교내 기관들을 적극 활용하시길 추천드립니다.
위에 언급했던 스펙이나 대외활동 외에도 국제교류원 인턴십 프로그램이나 IPP인턴십, 교환학생 체류비용을 지원해주는 미래에셋 장학금, 현대 자동차 해피무브, SK 써니, 인천국제공항 봉사활동 등 수많은 대외활동 기회가 있습니다. 후배님들의 우선순위를 정하시고 필요한 스펙과 대외활동을 잘 준비하시기 바랍니다.
사실 승무원 면접은 복불복이 많습니다. 같이 들어간 지원자들 혹은 양 옆의 지원자와의 비교를 통해 이미지가 좋아지고 나빠질 수도 있으며, 면접관의 성향에 따라 합불 당락이 크게 작용되기 때문입니다. 다가가기 쉬운 호감형 이미지를 만들고 자연스러운 미소를 잘 준비하시면 좋을 것 같습니다. 면접 탈락의 고배를 마시더라도 포기하시지 마시고 꾸준히 스터디를 하시며 면접 준비를 하신다면 좋은 결과가 따를 것입니다.



취업통계분석 | 취업률 · 유지취업률 · 진학률

취업 및 진학현황



연도	졸업자	취업대상자	취업자	진학자	취업률	유지취업률		진학률
						1차	4차	
2021	52명	45명	31명	3명	68.9%	68.9%	81.8%	5.8%
2022	58명	50명	41명	4명	82.0%	81.5%	66.7%	6.9%
2023	63명	55명	43명	5명	78.2%	90.9%	72.8%	7.9%

■ 출처 : 한국교육개발원(KEDI) 12. 31 공시취업률 기준 (대학 알리미 www.academyinfo.go.kr 참조)
■ 기준 : 3개년 12월 31일자 공시 취업률 기준 (2021년, 2022년, 2023년)
■ 취업률 산출방식 (취업자 / 취업대상자) × 100
■ 진학률 산출방식 (진학자 / 졸업자) × 100



예술체육대학

운동건강학부

운동건강학부의 설립취지는 체력관리, 건강증진, 운동 재활 등을 위하여 치료와 운동이 필요한 사람에게 수행방법을 지도 및 관리하는 AT(Athletic Trainer), PT(Personal Trainer), GX(Group exercise), RT(Rehabilitation Training)의 각 분야에 대해 전문가로 배양하는 것이다.

본 학과의 교육목표는 각 전공실기지도를 중점으로 이루어지며 주요 교과목인 운동심리학, 운동생리학, 스포츠의학, 운동영양학, 해부기능학, 스포츠사회학 등을 전문적이고 체계적으로 심화 교육시켜 각 분야별 현장에서 전문가로서 경쟁력을 향상시키기 위함에 있다.

또한 체육수요의 증가에 따른 다양한 현장 투입여건을 위하여 배드민턴, 스포츠테이핑, 수중운동, 에어로빅, 필라테스, 스포츠클라이밍 등 다양한 실기 과목을 편성하여 운영하고 있다.



예술체육대학

운동건강학부

교육 목표

학부생들에게 체계적인 학문형 이론교과와 실전형 실기교과를 제공하여 4차 산업혁명 시대 수요 증가가 예상되는 건강체력전문가, 임상운동전문가, 스포츠 창업 전문 인력을 양성

트랙 소개

트랙	주임교수	소개
건강체력	**임명주 박영민, 김동일**	건강체력 전문가에게 요구되는 필수 이론교과와 PT/GX와 같은 전공 심화 실기교과이수, 관련 자격증 취득 및 풍부한 현장경험을 제공하여 졸업 후 관련 분야 선도할 인재 양성
임상운동	**황문현, 고주필 김남웅**	임상운동 전문가에게 요구되는 심화된 이론 및 실습교과를 제공하여 관련 자격증 취득을 돕고 현장(연구소, 보건소, 병원, 스포츠팀 등)에서 체계적인 임상 실습을 통해 준비된 임상운동 분야전문가 양성
스포츠창업	**성창훈, 성호준**	스포츠 창업 분야 필수 소양인 수요자에 대한 이해, 시장 트렌드 분석, Big Data활용 능력 배양에 필요한 전공 이론 및 실습 교과를 제공하여 미래 먹거리 창출을 선도할 전문가 양성

진로

- 건강체력 : Strength & Conditioning Expert, Personal Trainer, Group Exercise Instructor, 생활스포츠지도
- 임상운동 : Clinical Exercise Physiologist, Exercise Rehabilitation Expert, Athletic Trainer
- 스포츠창업 : 바이오/스포츠 분야 창업, 스포츠 코칭 및 서비스 개발자, 스포츠 행정/경영 전문가



자격증

- 건강체력 : 건강운동관리사, 생활스포츠지도사, ACSM CPT/CGXI
- 임상운동 : 건강운동관리사, 임상운동사(KACEP), 선수트레이너(KATA), ACSM CEP
- 스포츠창업 : 건강운동관리사, 생활스포츠지도사, 스포츠경영관리사

비교과 활동

- 건강체력 : 학부 내 소모임 활동, 전국규모의 대회 출전
- 임상운동 : 학부 내 소모임 활동, 각종 세미나 참석, 학내 봉사활동(운동부 지원)
- 스포츠창업 : 학부 내 소모임 활동, 창업 아이디어 공모전 참가, 메가 스포츠이벤트 인턴쉽, 대학스포츠 이벤트 기획 및 실행

트랙 교과목

	건강체력	임상운동	스포츠창업
1학년			
공통	자기설계 Seminar Ⅰ, Ⅱ		
필수	인체표면해부학, 운동과스포츠생리학, 동계훈련		
선택	수영기초, 수영심화 스트레칭, 에어로빅스운동 웨이트트레이닝 건강워킹&러닝 장애인체육론 전공실기실습(PT, ERD)	수영기초, 수영심화 에어로빅스 건강워킹&러닝 장애인체육론 전공실기실습(AT)	스포츠시설 및 이벤트경영 전공실기실습(PT, AT, ERD)
2학년			
공통	전공실기실습(PT, AT, ERD 중 택1), 실기적성탐색		
필수	운동영양학, 운동손상학원론, 운동처방론, 해양훈련		
선택	스포츠클라이밍, 배드민턴 필라테스, GX, GX코칭 기능해부학 장애 및 질환에 따른 신체활동	필라테스 운동건강과학실습 기능해부학 장애 및 질환에 따른 신체활동	운동건강산업론 운동건강과학실습
3학년			
공통	전공실기실습(PT, AT, ERD 중 택1), 진로설계세미나 Ⅰ		
필수	생체역학, 운동심리학, 현장지도실습 Ⅰ		
선택	수중운동, 요가 인도어스포츠 아웃도어스포츠 운동비만관리 스포츠사회학문화론 장애유형별운동처방 현장지도실습 Ⅱ	병태생리학개론 특수계층을위한운동처방 운동손상평가 현장지도실습 Ⅱ	스포츠데이터분석 스포츠사회문화론 현장지도실습 Ⅱ
4학년			
공통	전공기실습(PT, AT, ERD 중 택1)		
선택	펜싱, 수상스포츠, 웰빙댄스 컨템포러리스포츠 운동코칭론 장애인스포츠지도법	장애인스포츠지도법 운동재활론 노화와 운동	운동소비자행동론 스포츠법률
관련전공			
전공명	체육학부	생명과학부	경영학부/생명과학부
과목명	유아체육론, 스쿼시 탁구, 농구 럭비, 풋살 골프, 테니스	물리학, 화학 생물학기초, 인체생명과학 내분비대사학	경영학원론, 기업창업론 빅데이터경영 IT융합산업세미나 바이오비즈니스
석사, 박사			
대학원	일반대학원, 교육대학원	일반대학원, 교육대학원	일반대학원, 교육대학원

취업기업

동문선배 취업기업

스포츠콰트로 컨디셔닝센터, 호텔신라, 하얏트호텔, 강남초이스병원, 보건소(인천 연수구, 부평구, 동구 등), 경남FC, 축구국가대표팀, 헬스토피아, Ra.D Gym, 시/구 체육회(서비스 기획 및 제공)

주요 진출 현황 : 워크넷

워크넷

주요진출분야

고용노동부

- 학　교 : 어린이집, 유치원, 중·고등학교, 대학교 등
- 기업체 : 병원, 스포츠센터, 재활센터, 체형관리센터, 스포츠용품회사 등
- 정부 및 공공기관 : 국민생활체육회, 국민체육진흥공단, 보건소 등

진출직업

- 스포츠 : 선수, 경기감독 및 코치, 경기기록원, 경기심판, 스포츠트레이너, 스포츠비디오판독가, 스포츠에이전트, 스포츠마케터, 스포츠캐스터
- 교　육 : 체육교사, 방과후 교사, 스포츠강사, 레크레이션 강사, 생활스포츠 지도사
- 경찰/경호 : 경찰관, 경호원
- 보　건 : 운동처방사
- 기　자 : 방송기자, 잡지기자, 신문기자

※ 자료출처 : 고용노동부 워크넷 (www.work.go.kr) → 직업진로 → 학과정보 → 체육학과

주요 진출 현황 : 직업/기업 및 직무

주요 진출 직업/기업 및 직무 정보 안내

- 고용노동부 워크넷(www.work.go.kr) → 직업·진로 → 직업정보 → 다양한 직업세계 → 테마별 찾기 → 스포츠 → 스포츠마케터
- 고용노동부 워크넷(www.work.go.kr) → 직업·진로 → 직업정보 → 한국직업정보 → 키워드 검색 → 스포츠트레이너
- 서울시 중구청(www.junggu.seoul.kr) → 중구소개 → 알림마당 → 채용정보

스포츠마케터 직업소개

스포츠마케터

[직업소개]

인기 스포츠 선수가 기업이나 제품의 광고모델로 나서고, 관련 행사에 참여하는 모습을 종종 볼 수 있습니다. 기업이 자사의 제품이나 회사의 이미지를 개선하고 인지도를 향상하는 데 스포츠 선수가 지닌 긍정적인 이미지와 인기를 활용하는 것입니다. 말하자면 스포츠를 통해 마케팅을 하는 겁니다. 이때 기업이 더욱 효과적으로 스포츠 마케팅을 할 수 있도록 스포츠와 관련된 각종 행사지원, 선수지원, 스포츠 용품 판매 등을 대행하는 사람이 바로 스포츠마케터입니다.

[수행직무]

스포츠마케터는 스포츠팬의 의식과 행태를 분석해 각 매체(TV, 라디오, 신문, 잡지, 옥외광고, 전광판, 포스트 등)를 통해 스포츠와 관련된 홍보 및 마케팅

을 하기도 하고, 각종 스포츠 행사의 개최, 후원, 진행 등을 통해 기업명 혹은 단체명, 상품명 등이 대중에게 널리 인지될 수 있도록 기획하는 일을 수행합니다. 스폰서십 계약체결, 프로선수들이 각종 대회를 참가하는데 있어서 계약을 하고 의류용품을 지원하는 일 등을 수행하다 보면, 스포츠마케터가 팀과 선수, 에이전시와 선수, 광고주와 에이전시 등 다양한 관계를 중재해야 할 때가 종종 있습니다. 따라서 협상능력이 중요한 능력으로 꼽힙니다. 이해관계가 다른 사람들 간의 관계를 중재해야 하고 적절한 합의점을 도출하기 위해 다른 사람들을 잘 설득할 수 있는 논리와 진심이 있는 사람에게 적합합니다. 이처럼 스포츠마케터는 스포츠를 이용해 수익을 창출하는 직업이기 때문에 다양한 시각으로 스포츠를 바라볼 줄 알아야 하며, 창조적인 사고와 기발한 발상 등이 요구됩니다. 그러기 위해서는 무엇보다도 스포츠에 대한 열정이 바탕이 되어야 합니다.

[필요역량]

스포츠마케터로 활동하는 사람 대다수는 경영이나 마케팅 전공자입니다. 체육학과 스포츠경영 등을 복수전공하는 사례도 많습니다. 스포츠경영학, 스포츠마케팅학, 체육학, 사회체육학 등이 관련 전공으로 꼽히며, 사설 아카데미에 스포츠마케터 양성과정이 마련되어 있기도 합니다. 관련 자격증으로는 한국산업인력공단의 스포츠경영관리사가 있습니다.

스포츠마케터가 가장 많이 종사하는 회사는 스포츠 마케팅 서비스 전문업체입니다. 그밖에 대기업 내 스포츠 마케팅팀, 유명 스포츠의류·용품회사, 프로스포츠팀, 스포츠 관련 조직 및 협회, 스포츠미디어(방송, 신문), 그리고 대기업의 스포츠마케팅 업무를 담당하는 종합 광고대행사 등에서 근무하고 있어요. 대표적으로 DREAM THE BRUES 캠페인은 삼성-첼시 FC Youth 축구 캠프 프로그램으로 4대륙 8개 국가에서 진행하는 다음 세대 축구 스타 양성을 위한 캠페인입니다. 9세에서 13세 아이라면 누구나 참가할 수 있고, 이미 2007년부터 5,000명 이상의 아이들이 참여하고 있습니다.

스포츠마케터로 일하려면 마케팅에 대한 기본적인 지식 외에 광고미디어 운영 전문지식, 통계지식 등이 요구됩니다. 성공적인 스포츠 마케팅을 위해서는 스포츠 관련 시장에 대한 시장조사 및 분석 등의 능력이 요구되기 마련이기 때문입니다. 또한, 스포츠는 전 세계를 무대로 하기 때문에 해외 스포츠 비즈니스 수행에 대비하여 일정 이상의 영어실력도 갖춰야 합니다. 일어나 중국어 또는 스페인어 등 특정 분야나 종목에서 선호하는 언어실력을 쌓아두는 것도 좋습니다.



[전망]

아직은 선진국에 비해 국내 스포츠 시장 규모가 작습니다. 미국의 스포츠산업 규모는 우리나라의 약 10배에 달하며, 일본도 규모가 훨씬 큽니다. 하지만 점차 우리 기업들도 자사를 홍보하고 이윤을 창출하기 위한 수단으로 스포츠마케팅을 적극적으로 활용하고 있습니다. 생활수준이 향상되면서 스포츠에 대한 관

주요 진출 현황
: 직업/기업 및 직무

심이 증가해 스포츠 산업도 성장이 기대됩니다. 최근 다양한 종목에서 해외 유명 리그나 구단으로 진출하는 국내선수가 증가하는 추세도 스포츠마케터의 전망을 밝게 하고 있습니다.
정부도 약 10여 년 전부터 스포츠산업을 적극 육성하고자 노력하고 있습니다. 국제 규모의 스포츠 대회 유치, 박지성, 김연아, 박세리, 최경주 등 한국선수의 국제적 활약에 따라 스포츠의 산업적 가치에 대한 인식이 넓어졌고, 이제 스포츠산업을 고부가가치 산업으로 분류하고 있습니다. 다양한 스포츠를 즐길 수 있는 매체(케이블, 위성 TV, 웹사이트 등)도 증가하고 있으며, 기업 입장에서는 이러한 매체가 좋은 광고처가 되고 있습니다. 이러한 추세는 향후 스포츠산업에서 스포츠마케터의 입지를 넓히는 데 도움을 줄 것으로 보입니다.

스포츠트레이너 직업소개

스포츠트레이너

[직업소개]

아마추어 운동선수나 직업 운동선수의 신체 및 건강 상태를 진단하여, 경기에 참가할 수 있는 최상의 신체적성(몸 컨디션)을 유지할 수 있도록 조언을 하고 최상의 능력을 발휘할 수 있도록 훈련시킨다.

[필요역량]

스포츠트레이너가 되기 위해서는 일반적으로 4년제 대학에서 스포츠 및 체육관련학과, 물리치료학과, 재활치료학과 등을 졸업한 후 대한선수트레이너협회, 한국선수트레이너협회 등에서 실시하는 교육과 (민간)자격증을 취득한 후 종사하며, 트레이너가 된 이후에도 주기적인 교육을 통해 전문성을 쌓기도 한다. 프로구단의 경우 경력과 전문성을 인정받아야 입직이 가능하며 최근에는 각 구단에 해외선수도 많아지면서 영어 등 외국어에 능통하다면 유리하다. 국내보다 스포츠트레이닝이 발달한 미국 등에서 유학하고 자격을 취득한 후 귀국하는 경우도 있다.

운동처방사 직무소개

일반임기제공무원 직무소개 - 운동처방사

언제나 든든한 내편 중구

[임용분야]

- 운동처방사

[근무부서]

- 보건지소과

[임용계급]

- 일반임기제(8급)

주요 진출 현황
: 직업/기업 및 직무

[담당업무]

- 주민밀착형 건강증진사업 총괄
- 건강지도자회 운영 총괄
- 주민건강증진 프로그램 운영
- 운동상담실 운영
- 보건지소 기타 사업 등

[응시요건]

- 운동 관련 전문 자격증(건강운동관리사 또는 생활체육지도자 2급 이상)을 소지한 날로부터 아래의 자격 요건 중 하나 이상을 갖춘 자
  1) 고등학교를 졸업한 후 1년 이상 임용예정 직무분야의 실무 경력이 있는 사람
  2) 2년 이상 임용예정 직무분야의 실무경력이 있는 사람
  3) 9급 또는 9급 상당 이상의 공무원으로 1년 이상 임용예정 직무분야의 실무경력이 있는 사람

※ 직무분야 인정 범위 : 운동 또는 보건관련업무일반(운동처방사)
※ 실무경력 인정 범위 : 국가·지방자치단체, 공공기관, 민간기관, 연구기관, 관련단체에서 직무분야와 관련된 업무수행 경력



주요 진출 현황 : NCS

NCS 직무소개

NCS 관련 직무

- 국가직무능력표준(www.ncs.go.kr) → NCS 및 학습모듈 검색 → 분야별 검색
- 12. 이용·숙박·여행·오락·스포츠 → 04. 스포츠 → 03. 스포츠경기·지도 → 03. 건강운동관리
- 12. 이용·숙박·여행·오락·스포츠 → 04. 스포츠 → 04. 스포츠마케팅 → 03. 스포츠에이전트
- 12. 이용·숙박·여행·오락·스포츠 → 04. 스포츠 → 03. 스포츠경기·지도 → 02. 일반인스포츠지도

NCS 직무명 : 스포츠에이전트

[직무정의]

스포츠에이전트는 운동선수 개인 또는 스포츠 구단을 대리하여 입단과 이적, 연봉협상, 후원계약 등의 각종 계약을 처리하고 선수의 경력관리, 권익 보호를 지원하는 일이다.

[능력단위]

① 선수정보파악 ② 선수이적계약 ③ 선수연봉계약
④ 선수용품 후원계약 ⑤ 선수광고계약 ⑥ 스포츠미디어관계관리
⑦ 퍼블리시티권 관리 ⑧ 스포츠법률 지원 ⑨ 선수생활·자산관리 지원
⑩ 사회공헌활동관리

NCS 직무명 : 일반인스포츠지도

[직무정의]

일반인스포츠지도는 국민 건강 증진과 삶의 질 향상을 목적으로 스포츠 기능과 방법을 지도하고 제반 환경을 관리하는 일이다.

[능력단위]

① 일반인스포츠 프로그램 기획 ② 일반인스포츠 회원관리
③ 유소년스포츠지도 ④ 청소년·성인스포츠지도
⑤ 노인스포츠지도 ⑥ 장애인스포츠지도
⑦ 스포츠클럽 지도사관리 ⑧ 일반인스포츠 환경관리
⑨ 생활자세교정지도 ⑩ 신체활동지도
⑪ 해양스포츠지도 ⑫ 항공스포츠지도
⑬ 뉴스포츠지도 ⑭ 아웃도어스포츠지도 ⑮ 전통스포츠지도

NCS 직무명 : 건강운동관리

[직무정의]

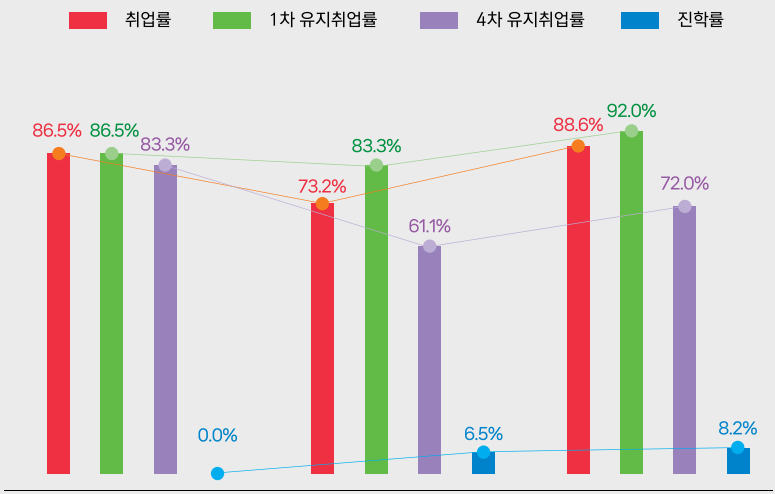
건강운동관리는 의사의 의뢰를 받은 환자이거나 건강증진을 위해 운동이 필요한 사람을 대상으로 운동수행 방법을 계획하고 지도·관리하는 일이다.

[능력단위]

① 건강운동기획 ② 건강운동상담 ③ 건강운동검사
④ 건강운동평가 ⑤ 건강운동 프로그램개발
⑥ 유산소성 운동지도 ⑦ 유연성 운동지도
⑧ 운동환경 안전관리 ⑨ 체형개선
⑩ 신체대사기능향상지도 ⑪ 운동수행능력지도
⑫ 체형분석지도 ⑬ 신체교정운동지도
⑭ 바디웨이트운동지도 ⑮ 프리웨이트운동지도
⑯ 머신웨이트운동지도 ⑰ 심부근운동지도
⑱ 심혈관계질환자운동지도 ⑲ 대사성질환자운동지도
⑳ 근육계질환자운동지도 ㉑ 골격계질환자운동지도
㉒ 다이어트프로그램지도 ㉓ 그룹운동지도
㉔ 펑셔널트레이닝지도 ㉕ 유연성회복 ㉖ 고유수용성회복
㉗ 근력회복 ㉘ 운동기능회복 ㉙ 수중운동회복
㉚ 동기유발 ㉛ 테이핑지도

취업통계분석 | 취업률 · 유지취업률 · 진학률

취업 및 진학현황



연도	졸업자	취업대상자	취업자	진학자	취업률	유지취업률		진학률
						1차	4차	
2021	38명	37명	32명	0명	86.5%	86.5%	83.3%	0.0%
2022	46명	41명	30명	3명	73.2%	83.3%	61.1%	6.5%
2023	49명	44명	39명	4명	88.6%	92.0%	72.0%	8.2%

- 출처 : 한국교육개발원(KEDI) 12. 31 공시취업률 기준 (대학 알리미 www.academyinfo.go.kr 참조)
- 기준 : 3개년 12월 31일자 공시 취업률 기준 (2021년, 2022년, 2023년)
- 취업률 산출방식 (취업자 / 취업대상자) × 100
- 진학률 산출방식 (진학자 / 졸업자) × 100

