

## 디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(ISC)



### 사업 내용

- 디자인·문화 콘텐츠 산업 협·단체 및 기업, 근로자 단체 등이 모인 인적 자원 개발 위원회(ISC)\*를 구성해 인적 자원 개발·관리·활용 등의 핵심 기준 마련
- 해당 산업의 인적 자원 관련 의사결정, 현장형 인재 수요 파악을 위한 산업인력 현황 분석, NCS 개발·개선, 일자리 창출 지원 사업 등을 수행

\*ISC(Industrial Skills Council): 수요자인 산업계가 주도하는 현장 중심의 인력양성 체계를 구축하기 위한 17개 산업별 인적 자원 개발 위원회 중 하나

ISC  
산업 분야  
(17개 산업)

### 디자인·문화 콘텐츠 ISC 참여 협·단체 및 기업, 근로자 단체

#### 참여기관·기업, 근로자단체(노동단체) 현황

| 대표기관     | 한국디자인진흥원  |
|----------|---|
| 참여기관 13개 | (사)한국생활산업디자인기업협회, (사)한국디자인산업연합회, (사)한국산업디자인협회,<br>(사)한국귀금속보석디자인협회, (사)한국전시디자인설치협회, (사)한국패키지디자인협회,<br>(사)디자인지식재산권협회, 한국콘텐츠진흥원, (사)한국디지털기업협회, (사)차세대융합콘텐츠산업협회,<br>(사)한국안구협회, (사)한국디자인학회, (사)한국캐릭터협회 |
| 참여기업 16개 | (주)미디어포스얼라이언스, (주)아이나무, 메가존(주), (주)레트로봇, (주)디자인넥스트,<br>(주)시디알어소시에이츠, (주)레몬엘로우, (주)유양디앤유, (주)코인스티튜트,<br>(주)글로벌창업연구소, MOT, (주)스코넥엔터테인먼트, 쿨스큐직, (주)삼화네트웍스,<br>(주)마즈커뮤니케이션, (주)비온드에이                  |
| 근로자단체 1개 | 전국공공산업노동조합연맹  |

## 추진 목적

대표기관인 한국디자인진흥원을 중심으로 산업계 협·단체와 근로자 단체, 연구기관, 기업 등이 참여해 디자인·문화 콘텐츠 산업의 수요자 및 현장 중심의 인적자원 개발을 통한 현장형 인력 양성 강화

## 추진 현황 및 경과

| 구분           | 주요 사업 결과물   |
|--------------|---|
| 연구보고서        | 2015 ~ 2019 산업인력 현황 보고서: 9건<br>2016 ~ 2019 전략 분야 발굴·조사 및 활용보고서: 4건(년 1회)<br>2018 ~ 2019 분기별 이슈 리포트: 7건  |
| NCS<br>개발·개선 | 2016(개발) 전시디자인<br>2017(개발) 3D 프린팅, VR 콘텐츠, 패키지<br>2018(개발) 드론 콘텐츠, 완구 콘텐츠<br>2019(개선) 실내디자인, 영상 조명, 영상 그래픽, 영상 음향   |
| SQF          | 2017 ~ 2018 산업별 역량체계(SQF) 구축 및<br>활용 사례 연구 보고서(1건)<br>연구 분야: 디지털디자인, 서비스·경험디자인, 제품디자인   |
| 교육<br>훈련 지원  | 2016 유망직종 교육 훈련 프로그램 및<br>직무능력 평가 체계 개발 보고서 발간(3건)<br>2017 미래 직무중심 융합형 인재 육성을 위한<br>NCS체계 개편 보고서 발간(2건)<br>2018 ~ 2019 4년제 대학교 NCS 활용모델 개발 및<br>특성화고 방과 후 수업 실무형 교육과정 개발 등 보고서 발간(3건)<br>2019 디자인 분류 체계 재정립(안) 연구보고서 발간(1건) |

## 사업 성과

- 산업 맞춤형 인재 양성 기반 마련으로 숙련 수요 부족에 대한 미스매칭 해소
- 산업 특성을 고려한 교육수요 분석과 훈련의 연계 표준체계 개발·정책 마련
- 산업 기상도에 따라 생성·소멸하는 일자리 변동성에 대한 대비 제언

