

디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(ISC)

전략분야 발굴·조사 및 활용

- 게임 산업 -

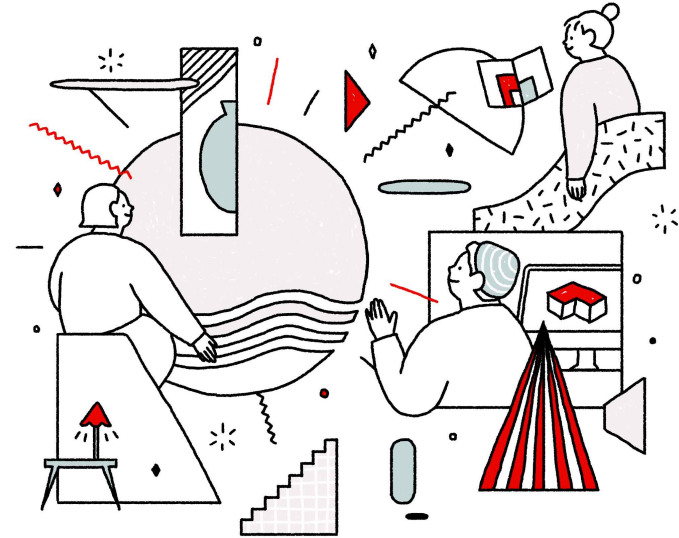
2018. 10. 31

kidp 한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION



디자인·문화콘텐츠 인적자원개발위원회
Industrial Skills Council

디자인·문화콘텐츠 인적자원개발위원회(ISC) 역할 소개



업의 정의

우리의 일은 왜 필요한가?

(공급자) 기업과 인력의 역량과 경쟁력 향상
(수요자) 디자인·문화콘텐츠를 통한 매출 확대 등 비즈니스 활성화

실행 방법

어떻게 일해야 할 것인가?

· 국가 정책적 방향 제시
· 새로운 전략 분야 발굴·육성 및 신시장 창출
· 정보, 기술, 인력, 인프라, 플랫폼 등 서비스 제공

목표

무엇을 목표로 일해야 할까?

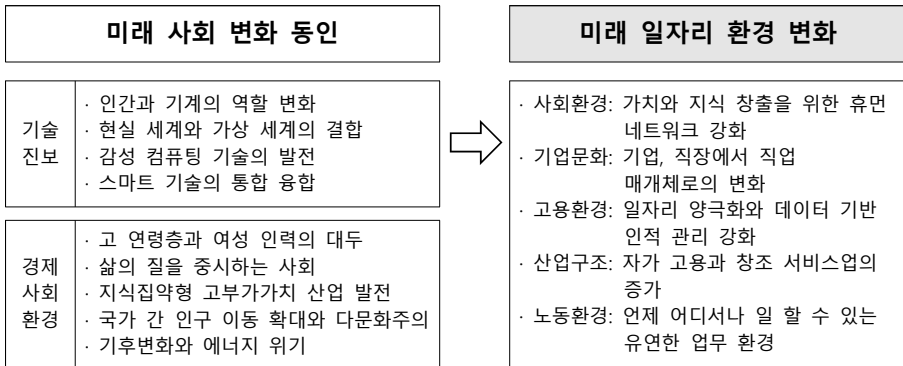
· 디자인·문화콘텐츠 가치 상승과 산업 활성화
· 국민행복 등 삶의 질 개선
· 고용 안정 및 인력양성을 통한 국가 경쟁력 제고

□ 디자인·문화콘텐츠 개요

사용 범위	· 중분류 2개, 소분류 4개
조직 정의	· 산업별로 협·단체(사업주 단체), 기업, 근로자단체 등이 모인 인적자원개발위원회(ISC: Industry Skills Council) · 디자인·문화콘텐츠 산업계 대표로서 역할을 수행하여 산업계 주도의 능력중심사회 구현에 기여
역할	· 디자인·문화콘텐츠 산업의 인적자원 관련 의사결정 · 현장형 인재 수요파악을 위한 산업인력 현황 분석 · NCS·NCS 자격, 일학습병행제 등 사업 수행 · 각종 고용, 노동 관련 사업 추진

□ 산업구조 변화와 노동시장 구조 태동, ISC의 포지션

- 신기술 결합, 디자인·문화콘텐츠 산업의 비즈니스 영역 확장
 - 3D 프로토타이핑 기술 및 IoT 활용 제품 상용화 기술 개발
 - * 디지털 CMF BANK 및 IoT 콘텐츠 라이브러리를 포함하는 데이터베이스 구축
 - 제품개발 및 상품화를 위한 지원기술 개발(신상품 디자인개발)
 - * 디자인-상용기술을 활용하여 신제품 개발을 위한 컨셉을 도출하도록 지원하는 디자인개발플랫폼 구축
 - 시스템 Tool 활용을 위한 데이터베이스 구축
 - * 전략DB: 산업 기술·시장, 메가트렌드, PEST 트렌드, 사용자 니즈, 씨드 아이디어
 - * 스타일DB: 제품속성, CMF, 기술, 특허, 인지 감성, 사이즈 등
- 4차 산업 신기술 혁명으로 산업구조와 미래 일자리 환경 변화



목 차

제 1장. 전략분야 발굴·조사 및 활용 연구개요1.

1. 추진배경1.
2. 추진근거1.
3. 추진목적 및 목표2.
4. 추진방법3.

제 2장. CT(문화기술)의 전략분야 게임 산업 선정5.

1. 4차 산업혁명, CT(문화기술)의 발전5.
2. CT(문화기술), 게임 산업의 경쟁력6.
3. 전략분야, 게임 산업 선정 이유8.

제 3장. 현장수요에 부응하는 전문인력 교육 체계 현황9.

1. 게임 산업의 교육훈련 현황 및 NCS 활용성9.
2. 게임 산업계 인력 채용 수요 현황13.

제 4장. 교육훈련과 NCS 및 현업 간 직무 괴리 파악25.

1. 인텔스 인터뷰 실시25.
2. 인텔스 인터뷰 결과26.
3. 서베이 설문조사 실시29.
4. 서베이 설문조사 결과(요약)30.
5. 서베이 설문조사 결과(세부내용)40.

제 5장. 결론 및 시사점330.

[붙임. 설문조사 문항]331.

문화·ICT 융합 콘텐츠 신 시장 창출, 산업경제 활성화 기여

- 4차 산업혁명에 대응하는 게임분야 교육훈련 과정 방향 모색-

제 1장. 전략분야 발굴·조사 및 활용 연구개요

1. 추진 배경 및 근거

□ 추진 배경(노동시장 구조)

- 문화콘텐츠 산업 노동시장은 관련 산업의 생산물 시장의 특수성 및 인력유형별 성과 보상의 특수성이 있음
 - (중소기업 위주의 수요 시장 구성) 문화콘텐츠 인력 수요기업은 전체 사업체의 94.5%가 10인 미만의 규모로 영세기업이 대부분 차지
 - * 시장 구성의 영세성은 보상체계와 맞물려 성장잠재력이 높은 산업이라는 향후 전망에도 불구하고 신규 우수 인력의 노동시장 진입을 방해하는 요소로 작용하고 있어 중소기업 및 우수한 중견기업 육성이 절실
 - (프로젝트 단위의 불안정한 고용상태) 다른 산업의 비정규직과 달리 콘텐츠 산업 분야의 비정규직은 많은 인력의 산업 핵심 분야라고 할 수 있는 창작부문에 종사
 - * 게임 산업과 캐릭터 산업을 제외한다면 특히 창작 및 제작 관련 종사자들은 프로젝트를 매개로 팀을 구성하여 지속성을 지니지 않고, 경력 역시 프로젝트와 연결되며 조직 구성원들의 충성도 역시 일시적이라 현재 고용자보다 프로젝트 결과에 따른 보상과 명성에 의해 결정됨
 - * 장르에 따라 프리랜서, 계약직 등의 명칭으로 불리고 있으며, 임금 지급 방식 역시 프로젝트 당 얼마(영화 제작 등), 매당 얼마(애니메이터 등) 등의 방법으로 지급되는 경우가 대부분임

- (상대적으로 높은 비정규직 비율) 영화, 음악 등과 같은 고위험·고수익 프로젝트 단위 문화 상품 생산기업의 경우는 일반적으로 필요 인력에 대한 장기 계약을 기피하는 경향

* 애니메이션은 20%가 조금 넘는 인력만이 정규직 형태로 일을 하고 있는 것으로 나타났으며, 게임은 예외적으로 정규직의 비중이 88%로 높게 나타남(* 출처: 한국콘텐츠진흥원, 문화콘텐츠 인력양성 중장기 종합 정책 방안 수립, 2008.)

- (전문성 획득에 불리한 근로조건_경력 경로의 불안정성) 분야별 전문성을 축적하기 위한 지속적 현장 경험이 필요함에도 불구하고 고용의 불안정성과 열악한 근로조건에 따라 전문성 향상의 한계를 나타냄

* 게임의 경우 프로젝트 그룹 단위로 대/중견기업과 연계하여 경력을 쌓거나 단계별 이직을 통해 전문성과 연봉을 높이는 경로가 많음

□ 추진 근거

- 본 조사 사업은 아래와 같은 운영규정에 근거하여 수행되었음

인적자원개발위원회 운영규정(고용노동부 고시 제2017-3호)의 제4장, 제21조(산업인력 현황자료 조사·분석 등) ③항에 의거,

③ ISC는 산업인력 현황조사, 산업동향, 현장의견 수렴 등을 통해 인적자원개발이 필요하거나 산업기술발전 등으로 인력수요가 유망한 분야를 전략 분야로 발굴하고 지원방안 등을 제시한다.

3. 추진 목적 및 목표

□ 추진 목적

- 디자인·문화콘텐츠 산업범위 중 인적자원 개발·관리·활용이 집중적으로 필요하거나 산업기술 발전으로 인력수요가 유망한 분야를 발굴하여 조사와 제언을 통해 활용방안 구축

□ 추진 목표

- CT(문화기술)의 전략분야 발굴과 활용방안 제시(보고서 1건)

<표> 2015~2018 전략분야 발굴 현황

구분	내용
2015년	—
2016년	· 3D프린팅 교육훈련프로그램 표준 개발 보고서 1건 · VR콘텐츠 디자인 교육훈련프로그램 표준 개발 보고서 1건
2017년	· 디자인 분야: 3D프린팅과 소비자 주문생산, IoT와 제조서비스화, 스마트공장과 다품종 적량생산, VR콘텐츠 디자인 · 문화콘텐츠 분야: 게임, 영화, 뉴미디어 콘텐츠
2018년	· CT(문화기술) 산업의 전략분야 발굴과 활용방안 제시(게임 분야)

5. 추진방법

- (자료 활용) 2018년 디자인·문화콘텐츠 ISC 산업인력현황 자료 조사·분석 보고서, 게임콘텐츠제작NCS 훈련과정, 채용 공고사이트 기업별 채용 직무조사, 게임 학원 커리큘럼 자료 활용
- (전략분야 범위 설정) CT(문화기술)의 게임 산업
- (정성조사) 심층 인터뷰를 통해 얻는 교육훈련 및 NCS와 현업 간 직무 괴리 파악
 - * 기업규모별(대/중견), 훈련유형별(NCS, 민간 교육과정 등), 채용(채용 사이트 등)
- (설문 문항 설계) 기업 규모별, 직급별, 경력별 심층 인터뷰를 통해 도출된 결과 활용
- (설문조사) 게임 관련 종사자 대상 조사(표본 수 목표 200~300명)
 - 조사 시기: 2018.10. ~ 2018.11.20.(화)
 - 조사 도구: 서베이
 - 조사 대상: 게임 종사자
 - 조사 방법: 온라인 설문조사

- (정량적 데이터 수집) 게임계 기업에서 원하는 신규인력을 양성하여 공급하고, 재직인력의 역량을 향상시키기 위하여 기초자료 확보 및 분석

□ (보고서 발간 및 활용)

- 발굴분야를 훈련과정, NCS 분류체계, 일학습병행제, 자격제도 개편 등 자율추진 계획 수립에 활용

□ (산출물 및 기대효과)

- CT(문화기술) 산업 전략분야 도출과 활용방안 강구 등 융·복합 콘텐츠 산업의 육성과 발전을 위한 정책 수립과 시행하는데 기여 기대

<표> 전략분야 발굴·조사 추진절차



제 2장. CT(문화기술)의 전략분야 게임 산업 선정

1. 4차 산업혁명, CT(문화기술)의 발전

□ 창의성·상상력이 원동력이 되는 융·복합 시대 도래

- 사회경제구조가 산업경제, 지식경제에서 창의성·상상력·과학기술이 중요한 융·복합 패러다임으로 변화되고 있는 시점
- 상상력과 창의성은 과학기술·ICT와 접목하여 새로운 산업과 시장을 키우는 창의적 콘텐츠로서 고부가가치 창출 효과를 기대

〈표〉 콘텐츠와 기술이 결합해 탄생한 문화기술 사례

성공 요인	영국: 해리포터('97) 복유립 신화(소설) + CG 기술	미국: 아바타('09) 스토리텔링/메시지(영화) + 3D 입체/CG 기술	한국: 카카오톡('10) 창의적 아이디어 + ICT 기술	한국: 방탄소년단('17) 노래/퍼포먼스(K-팝) + 온라인 플랫폼/유튜브
				
경제	이야기 경제(Storinomics)	할리우드 경제	C-P-N-D 통합 경제	소셜(Social) 경제

- 문화서비스 고용유발계수는 반도체나 자동차의 2배 이상의 잠재적 고용인력 창출 효과를 갖고 있음

〈표〉 문화서비스와 타 산업의 고용유발계수 비교(10억 원당)

제조업			서비스업			전산업
반도체	자동차	조선	문화서비스	금융	방송	
4.2	6.0	5.9	12.4	6.2	7.9	7.8

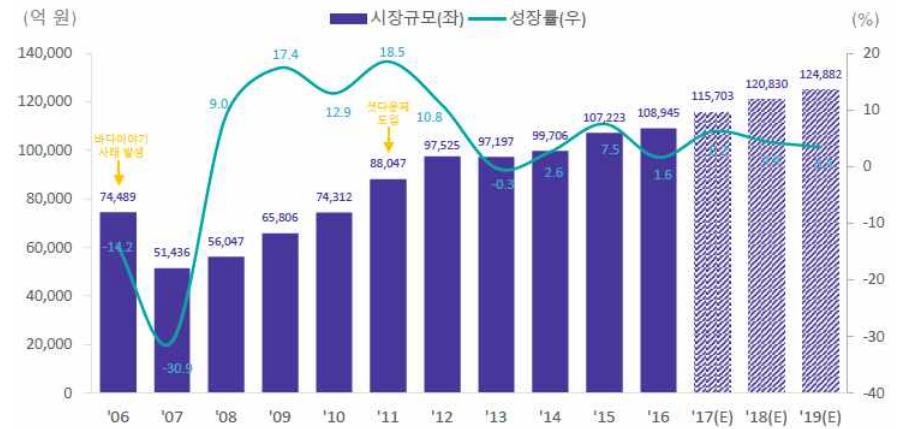
* 출처: 테이코, CT(문화기술)와 콘텐츠산업 동향과 전망 재해석, 2014, 59p

2. CT(문화기술), 게임 산업의 경쟁력

□ CT(문화기술)는 유비쿼터스 시대와 디지털 융복합의 발전으로 게임, 영상, 가상세계 등 콘텐츠 산업 성장의 새로운 기회 제공 예상

- '2017년 게임백서'에 따르면, 국내 게임 시장 규모는 '16, 10조 8,945억 원으로 전년 대비 1.6% 증가
- 게임제작 기술의 발전, 3D 그래픽처리 기술, VR-AR과 같은 신기술이 게임 업계에 도입되면서 게임 시장의 성장세
 - 한국콘텐츠진흥원은 '17, 11.6조원, '18, 12.1조원, '19, 12.5조원 규모로 국내 게임 시장이 커질 것으로 전망

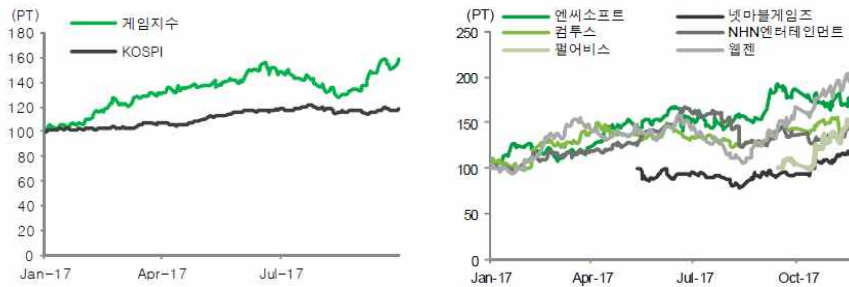
〈그림〉 국내 게임 시장 규모



* 출처: 한국콘텐츠진흥원, 삼정KPMG 경제연구원 재구성, 2018.

- 게임 수출 연평균 17.1%, 한국영화 7년 만에 흑자 전환, YouTube 한국음악 조회 수 40억 회 돌파 등 장르별로 성과 축적
- 국내 대표 게임사가 주력으로 삼고 있는 모바일 게임 시장에서 전년 대비 42.2% 성장하여 올해 약 5조원 시장을 형성
 - 상반기 넷마블게임의 '리니지2 레볼루션' 출시와 하반기 엔씨소프트 '리니지M' 출시로 월 4천억 원에 가까운 매출 달성

<그림> 국내 게임 및 KOSPI 지수/ 국내 주요 게임 기업 주가



* 출처: Fnguide, 신영증권 리서치센터, 2018.

(엔씨소프트, 넷마블게임즈, 컴투스, NHN엔터테인먼트, 펠어비스, 웹젠)

□ 게임 산업의 주요 특성

- 게임 산업은 창의/창조적인 아이디어, 풍부한 소재 기반으로 한 고부가가치의 지식집약적 서비스 산업
 - 게임 산업은 오락성, 캐릭터 등 무형 자산이 산업의 가치를 결정하며 전문 개발 인력에 대한 의존도가 매우 높은 편
 - 또한 IT·뉴미디어 기술, 컴퓨터 프로그램과 같은 기술적 요소 활용이 대부분이며 신기술 발전의 기여도가 큼
- (고부가가치의 지식집약적 산업) 네트워크 서버, IT인프라와 같은 유형자산보다 게임의 오락성, 캐릭터의 대중성 등 무형자산이 산업의 가치를 결정하는 핵심요인
- (타 산업과의 연계성이 높은 산업) 대표적인 문화 콘텐츠 산업으로 음악, 영화, 방송, 애니메이션 등 타 산업 간 연계성이 높음
- (수출 주도형 산업) 전통적인 제조업과는 달리 재고자산이 없어 원자재 가격상승, 대외 경제 상황 등에 크게 영향을 받지 않음
- (고위험-고수익 산업) 대표적인 고위험-고수익 산업으로 게임 개발에 높은 연구개발비가 들며 투자여력이 있는 대형 게임사를 중심으로 시장이 재편되고 있음
- (신기술 발전에 기여하는 산업) 정보통신기술, VR(가상현실), AR(증강현실),

AI(인공지능)등 신기술 발전에 기여

- (규제에 직접 영향을 받는 산업) 게임 산업은 대표적인 규제 산업으로, 크게 게임물의 내용에 관한 등급분류 규제와 게임 이용에 관한 규제가 있음

* 출처: 삼정KPMG 경제연구원, 게임 산업을 둘러싼 10대 트렌드, 2018. 5p

□ 게임 산업의 성장 대비 불안정한 요소들

- 중소 콘텐츠 업체들의 제작 및 자금조달, 판로확보가 어렵고 프로젝트형 임시고용과 취약한 근무여건 등 고용환경이 불안정
 - 매출액 10억 원 미만(94.2%), 종사자 수 9인 이하(94.5%)인 영세 사업체가 대부분으로, 투자유치 및 판로확보에 애로
- 급성장 중인 융·복합 문화 시장 선점을 위해 핵심인재를 확보하려 노력하고 있으나, 고급인력은 여전히 부족 * 출처: 콘텐츠산업 인력수급망, 2010
 - 대학교 등에서 신규인력이 지속적으로 배출됨에도 불구하고, 산업체의 경력 인재 선호 현상과 융합형 인재 부족으로 업계는 인력채용의 어려움을 토로
- 글로벌 경쟁 심화, 온라인 게임 등 콘텐츠 시장의 성숙기 진입으로 신규 이용자 감소 등 제2의 게임 산업 부흥을 위한 육성대책이 필요한 시점

3. 게임 산업의 전략분야 선정 이유

□ 수익은 증가하나 사람과 업체 수는 줄고 있는 산업

- 게임 산업의 매출 및 수출액은 근 몇 년간 지속적으로 증가한 반면, 종사자 수와 사업체 수는 거꾸로 감소하고 있어 자본 및 사업체 규모별 역량의 불균형이 심화되고 있는 것으로 판단됨

□ 신규인력과 인력수급 불균형 이슈

- 기업이 신규인력 채용을 기피하고 경력인재를 원하는 경향 등의 현상으로 인력수급 불균형 발생
- 인력수급 불균형 문제를 완화하기 위하여, 대학 또는 학원 교육을 받은 신규인력과 기업이 실무에서 필요로 하는 인재상 간의 차이를 조사하고 개선방향을 도출할 필요가 있음

제 3장. 현장수요에 부응하는 전문인력 교육 체계 현황

1. 게임 산업의 교육훈련 현황 및 NCS 활용성

□ 게임 산업 관련 대학 학과 및 인력배출 현황

- (학과 운영 현황) 전국의 정규교육과정 중 게임 학과는 1990년 중반 이후 관련 학과 개설 학교 수가 2006년 62개교에서 2010년 79개교로 증가

<표> 문화콘텐츠 관련학과 보유 학교의 분포

(단위: 개)

구분	연도	사례 수	애니메이션	캐릭터	만화	음악	게임	방송	영화
전체	'06	306	139	15	14	75	62	214	77
	'08	370	173	12	18	149	79	272	104
	'10	372	145	55	21	152	79	282	112
2,3년제 대학	'06	114	58	11	8	31	38	74	26
	'08	101	42	6	6	33	36	67	18
	'10	101	31	22	5	40	30	72	25
4년제 대학	'06	111	50	1	4	32	17	75	32
	'08	156	98	4	9	59	34	116	61
	'10	160	77	22	9	62	35	126	54
대학원	'06	81	31	3	2	12	7	65	19
	'08	113	33	2	3	57	9	89	25
	'10	111	37	11	7	50	14	84	33

* 출처: 한국콘텐츠진흥원, 콘텐츠교육기관 현황조사, 2010.

- (인력배출 현황) 분야 관련 학과 입학생은 2010년 9,756명에서 2012년 11,013명으로 꾸준히 증가 추세

<표> 문화콘텐츠 관련 정규교육기관 인력배출 현황

중분류	소분류	학과	교육훈련 기관	'10년(명)		'11년(명)		'12년(명)		
				입학	졸업	입학	졸업	입학	졸업	
3. 문화콘텐츠	1. 문화콘텐츠 제작	영극영화	대학원	193	43	182	44	233	57	
			대학	2,070	1,269	2,152	1,440	2,229	1,572	
			전문대학	1,331	693	1,484	840	1,667	892	
		사진·만화	대학원	138	34	150	34	134	32	
			대학	999	827	1,007	800	1,151	848	
			전문대학	1,372	1,127	1,277	1,092	1,180	930	
	응용소프트웨어	대학원	271	68	354	146	289	124		
		대학	1,057	970	1,317	1,076	1,862	967		
		전문대학	2,325	1,554	2,207	1,528	2,268	1,478		
	합계				9,756	6,585	10,130	7,000	11,013	6,900

* 출처: 한국교육개발원 교육통계서비스, <http://std.kedi.re.kr>

□ 게임 산업의 민간 교육과정 현황

- (민간 교육과정 현황) 게임 학원가 교육과정 운영 구성

- 게임 분야의 민간 교육과정을 조사해본 결과 교육과정 구성이 실제 업무에 필요한 내용으로 구성되어 있음을 알 수 있으나, 비용이 비싸고 교육기간이 길어 효율성이 낮음

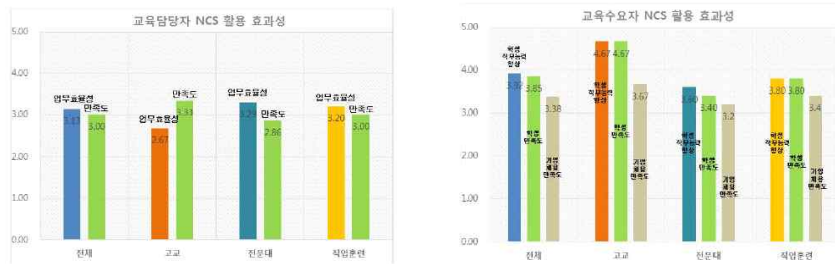
분야	교육과정 명	교육기관명	교육시간 (h)	교육기간 (M)	운영횟수 (Y)	비용 (만원)
게임	게임프로그래밍	SBS아카데미	1,400	7개월	2회	650
	3D 캐릭터 디자인	SBS아카데미	1,400	7개월	2회	650
	아이폰 게임	SBS아카데미	1,000	5개월	2회	450
	게임 기획	서울게임아카데미	400	2개월	6회	150
	3D 배경 디자인	서울게임아카데미	1,600	8개월	2회	750
	웹게임	서울게임아카데미	600	3개월	4회	250
	3D 게임 프로그래밍 개발자과정	비트컴퓨터	800	4개월	3회	500
광고	크리에이티브 과정	KOBACO광고교육원	30	4일	3회	무료
	광고카피 과정	KOBACO광고교육원	30	4일	3회	무료
	미디어 플래닝 과정	KOBACO광고교육원	30	4일	3회	무료
	광고기획	광고연구원	180	6개월	2회	280
	기획&PT	광고연구원	14	2일	2회	35
방송	PD	MBC아카데미	500	6개월	2회	350
	드라마작가	MBC아카데미	450	6개월	2회	120
	방송연출(PD)	KBS아카데미	160	6개월	2회	195
	방송카메라	KBS아카데미	160	6개월	2회	195
	방송영상제작과정	서울방송아카데미	360	3개월	4회	대학생무료
애니메이션	마야(3D)애니메이션 전문과정	SBS아카데미	50	6개월	2회	550
	애니 전문인 과정	3D플레이	50	1개월	6회	26
	3D 애니메이션 전문가 과정	3D플레이	50	1개월	6회	26
영화	독립영화연출론	미디어엑트	13	6일	6회	8
	영화시나리오	미디어엑트	35	3개월	4회	25
	촬영실무교육	영화인교육센터	105	15일	2회	40
음악	콘텐츠 제작	노블레스뮤직아카데미	120	1개월	3회	200
	실용음악 과정	서울뮤직타운	300	6개월	2회	400
	컨셉트캐릭터디자인	SBS아카데미	455	7개월	1회	650
캐릭터	3D캐릭터 디자인	SBS아카데미	455	7개월	1회	600
	출판만화전문 창작교육과정	네오모드만화학원	140	1개월	6회	30
만화	만화창작	씨존만화학원	360	6개월	2회	175
	문화마케터양성과정	송파여성인력개발센터	100	2.5개월	4회	6
문화APP 개발	안드로이드 과정	IT뱅크	140	1개월	8회	30
	모바일앱만들기 과정	그린이카데미	140	1개월	10회	45

□ 교육계(교육자, 수요자)의 국가직무능력표준체계(NCS) 활용 효과성

○ (NCS 활용도 현황) 교육담당자 NCS 활용 효과성

- 교육담당자의 NCS 활용 효과성에 대한 시뮬레이션 결과 자료에 따르면 업무효율성 및 만족도 수준에서 보통 수준이며,
- 이와 같은 결과는 NCS를 활용하고자 교육훈련과정 개발 및 운영에 어려움을 다소 느끼고 있다고 사료됨

<그림> 교육담당자/수요자 NCS 활용 효과성 시뮬레이션 결과



* 참고: 시뮬레이션에 참여한 10개 기관에서는 NCS 기반 능력중심채용 실시 업체의 응답 결과로 전체 확대 해석 주의

* 출처: 한국산업인력공단 NCS 사이트, NCS 활용확산 성과분석 연구, 2015. 119p

○ (NCS 활용도 현황) 교육수요자 NCS 활용 효과성

- 교육수요자 NCS 활용 효과성 시뮬레이션 결과 자료에 따르면 학생의 직무능력 향상 및 만족도 수준은 비교적 높았으며, 기업의 졸업생에 대한 채용 만족도는 보통 수준으로 나타남
- 학생의 직무능력 향상 효과는 3.92로 가장 높게 나타났고, 학생 만족도 역시 3.85로 높은 수준을 유지하고 있고, 기업의 졸업생 채용 만족도는 3.38로 다소 낮게 나타났으나, 이는 NCS 교육을 받은 학생들의 본격적인 취업이 활성화되지 않았다는 점을 감안할 필요가 있음

* 참고: 시뮬레이션에 참여한 10개 기관에서 NCS 기반 능력중심채용 실시 업체의 응답 결과로 전체 확대 해석 주의

* 출처: 한국산업인력공단 NCS 사이트, NCS 활용확산 성과분석 연구, 2015. 120p

□ 게임콘텐츠 제작 NCS 교육훈련 구성

- (직무정의) 컴퓨터 그래픽과 프로그래밍을 기반으로 만들어진 가공의 세계에서 사용자가 상호작용을 통해 재미있는 경험을 제공하는 게임의 기획, 개발, 운영하는 업무 * 출처: NCS 홈페이지, 게임콘텐츠 제작NCS

<표> 게임콘텐츠 제작 능력단위 구성 현황: 27개 단위로 구성

연번	능력단위	수준
1	게임 사전 기획	5
2	게임 콘셉트 기획	5
3	게임 스토리텔링/시나리오	5
4	게임 시스템 기획	5
5	게임 레벨 기획	5
6	게임 UI/UX 기획	4
7	게임원화 디자인	5
8	게임 2D 그래픽 디자인	5
9	게임 3D 캐릭터 디자인	5
10	게임 3D 배경 디자인	5
11	게임 애니메이션 디자인	5
12	게임 UI 그래픽 디자인	5
13	게임 이펙트 디자인	5
14	게임 배경음악	5
15	게임 효과음	5
16	게임알고리즘	5
17	게임엔진 응용 프로그래밍	5
18	게임플랫폼 응용 프로그래밍	5
19	게임 UI/UX 프로그래밍	5
20	게임 인공지능	5
21	게임 그래픽 프로그래밍	5
22	게임 데이터베이스 프로그래밍	5
23	게임 웹 프로그래밍	5
24	게임 서버 프로그래밍	5
25	게임 개발 관리	6
26	게임 서비스 운영	6
27	게임 사업 기획	7

2. 게임 산업계 인력 채용 수요 현황

○ (인력수요 현황) 2018년 기업 채용 직무 현황

- 2018년 기준 국내 게임 기업별 채용 수요 직군을 알아보하고자 채용 사이트 조사 결과, 게임기획 12개, 게임 프로그래밍 31개, 그래픽 32개 직무의 자격요건을 갖춘 인력을 고용하고자 나타남

〈표〉 채용공고 사이트 직무 수요조사

구분	내용	
채용공고 사이트 조사 (게임회사 직군)	게임기획	운영기획, 시스템 기획, 전투 기획, 콘텐츠 기획, 게임 기획, 서비스 기획, 레벨 기획, UX기획, UI기획, 시나리오 기획, 용병기획, 콘텐츠 시스템 기획
	게임 프로그래밍	클라이언트 프로그래밍, 카트라이더 프로그래머, 클라이언트(보완/해킹툴/라이브/엔진/콘텐츠), 클라이언트 프로그래머, 클라이언트 개발, 서버 프로그래머, 웹 프로그래머, AI 개발자, UI 프로그래머, 라이브 프로그래머, 테크니컬 게임 디자이너, 유니티 UI 프로그래머, 그래픽스 프로그래머, 로직 프로그래머, 엔진(그래픽스) 프로그래머, 콘텐츠 프로그래머, 데이터 엔지니어, 모바일 앱 개발자, 웹퍼블리셔,
	그래픽 직군	게임 디자인, 컨셉 아티스트, 2D 컨셉아티스트, 캐릭터 컨셉 아티스트, 컨셉 원화, 배경3D모델링, 배경 모델링, 배경 원화, 배경 컨셉 원화, 원화, 애니메이션, 이펙트, 유니티 3D이펙터, 게임 이펙터, 이펙터, 이펙트 아티스트, 테크니컬 아티스트, 컨셉 아티스트, 캐릭터 원화, 3D 캐릭터 모델링, 캐릭터 원화, 캐릭터 컨셉, 무기제작, 레벨 디자인, 애니메이션, 3D애니메이터, 3D 캐릭터 배경 모델러, 3D배경 디자이너, 3D Environment Art, 배경 일러스트레이터, 아트 디렉팅

* 출처: 채용사이트(사람인 사이트-엔씨소프트, 넥슨, 스마일게이트, 컴투스, 네오위즈)

〈표〉 채용 수요 직군별 세부내용

* 게임기획 직군

게임기획 직군	구분	담당업무	필요역량
운영기획	신입/경력	* 어뷰징(결제 및 불법프로그램) 정책 수립 및 유관부서 커뮤니케이션 * 게임 데이터 및 현황 분석을 통한 라이브 운영 * 게임 운영, 어뷰징 대응을 위한 운영툴 기획 * 운영툴 유지보수 및 기능 개선	-
시스템 기획	경력	* 시스템 기획 * 게임 내 시스템 설계 * 게임 내 경제 구성 및 밸런싱 * BM 구성 * 소셜 구성 * 플랫폼 연동 * 시스템 기획 및 콘텐츠 기획 * 라이브 서비스 및 이벤트 관리	* 게임 내 각종 룰을 디자인하고, 시스템 구조 설계 * 게임에서 필요한 데이터의 역할을 설정하고 구조를 설계 * 게임 내 각종 요소들이 디자인 의도에 따라 균형을 잡도록 밸런스 설정 * 시스템 기획에 필요한 논리 * 유저의 경험과 피드백을 받아들일 수 있는 이해력 * 밸런스 기획에 필요한 수치적 감각 * 게임을 초기 개발 단계부터 출시 및 라이브까지 진행한 경험

게임기획 직군	구분	담당업무	필요역량
전투 기획	신입/경력	* 기반 기획: 쓰고 맞추는데 영향을 주는 기능이나 효과를 표현하기 위한 기반 설계 * 밸런스: 운동성이나 무기 관련 밸런스 작업 * 캐릭터 스킬과 전투 시스템 제작 * 몬스터 스킬과 AI 제작	* 원활한 커뮤니케이션과 논리적인 사고 능력 * 게임 시스템 및 콘텐츠에 대한 이해력
콘텐츠 기획	신입/경력	* 모드기획: 다양한 기능이나 인게임 이벤트에 대한 설계, 기획 * PvE 기획: 유저와 몬스터의 전투패턴이나 스킬에 대한 기획 * 구현: Unreal등을 이용한 기능이나 리소스의 연결, 배치 및 구현 * 일정 관리: 기획 의도에 대한 이해를 바탕으로 합리적인 일정 도출 및 관리 업무 * 국내 메이플스토리의 게임 콘텐츠 기획	* 원활한 커뮤니케이션과 논리적인 사고 능력 * 게임 시스템 및 콘텐츠에 대한 이해력
게임 기획	경력	* 시스템 밸런스 및 유료화 모델 디자인 * 콘텐츠 및 이벤트 제작 * UI 관련 기획 * 콘텐츠 기획 * 시나리오 및 In-game text 작성 * 몬스터 전투 / PC 전투를 포함한 전투 관련 콘텐츠 디자인 * 시장 환경 및 게임 트렌드 분석 * 신규 게임 리뷰 및 이슈 분석 * 게임 분석을 통한 신규 콘텐츠 및 서비스 트렌드 파악/공유 * 내부 프로젝트 이슈에 대한 레퍼런스 제공 * 내부 프로젝트 FunQA 및 기획 지원 * FunQA를 통한 프로젝트 이슈 분석 * 신규 및 라이브 프로젝트 개선안 제안 및 기획 지원	-
서비스 기획	경력	* 모바일 및 웹 UI/UX 설계 * 게임 서비스 향상을 위한 플랫폼 기획 * 고객 요구 분석에 따른 서비스 기획 * 서비스 운용 및 개선사항 도출 * 유관부서 커뮤니케이션	-
레벨 기획	신입/경력	* 크로스파이어 IP를 이용한 Web FPS 게임 레벨 디자인 업무 * 던전 설계 및 제작	* Unity 엔진에 대한 이해도가 있으신 분(중급 이상) * 자신의 아이디어/생각을 3D환경으로 표현 능력 * 커뮤니케이션이 원만한 분 * 3DMax / Photoshop / Editor 등의 레벨 제작에 필요한 그래픽 툴 사용이 능숙하신 분 * Word / Excel 등의 문서 작성 능력이 있으신 분

게임기획 직군	구분	담당업무	필요역량
UX기획	신입/ 경력	<ul style="list-style-type: none"> * UX 설계 및 UI 기획 * 다양한 게임의 UI/UX 개발&폴리싱 * UI/UX 가이드 문서 작성 A. 게임 UX/UI 디자인 * 게임의 기획 방향과 맞는 사용성 및 재미가 담보된 UX/UI 컨셉을 도출하고 Wireframe을 설계하거나 개선 제안 B. 사용자 분석 & 게임 콘텐츠 분석 * UX 관점에서 게임 콘텐츠에 대한 심도 깊은 분석과 유저 경험 분석을 통해 게임 경쟁력 제고에 기여 * 유저 경험을 위한 사용자 리서치 진행 (Survey, FGI, Ethnography, 생체 신호 분석 등) C. 플랫폼 UX 분석 & 서비스 기획 * 모바일 게임 플랫폼 서비스 개선 및 전략 제안 * 플랫폼 서비스 UI/UX 기획, 정책 방향설계 * 마켓 트렌드, 모바일/IT 관련 기술 선행 리서치 	<ul style="list-style-type: none"> * 다양한 게임 경험 및 플랫폼, 장르에 대한 이해도 * 문서화 및 프로토타입(레이아웃) 제작 숙련도 * 커뮤니케이션 능력
UI기획	신입/ 경력	<ul style="list-style-type: none"> * 언리얼3 / Scaleform 기반의 FPS 게임 내 UI 디자인 * PC MMORPG 페리아연대기 프로젝트의 GUI, 아이콘 등 제작 * UI/UX디자인 * icon, Banner 등의 편집 디자인 * 사용자가 많은 게임의 UI/UX 분석 * 리듬게임의 trend에 맞는 UI 제작 * 각종 마케팅용 이미지 제작 A. 그래픽 리소스 제작 * 게임 내 적용되는 다양한 그래픽 소스를 제작 B: 데이터 관리 및 보수 * 방대하고 다양한 형태의 리소스를 효율적으로 관리한다. A: 기획 요구사항 분석 * 제시된 게임 기획의 내용을 정확히 이해하고 UI와 UX의 요구사항을 분석해 낸다. B: 개발 요구사항 정립 * 게임 기획과 그래픽 프로그램 등 개발 전반에 UX의 관점에서 필요한 요소들을 파악하고 요구사항으로 제시한다. C: 기획 설계 * 분석된 요구사항을 기반으로 프로그래머와 그래픽 디자이너가 쉽게 이해할 수 있는 기획 설계 문서를 작성 한다. D: 개발 진행 * 개발 진행을 리드 하여 개발 시 발생하는 주요 문제점을 파악하고 신속한 해결책을 제시 한다. E: 데이터 관리 * 주요 개발에서 파생되는 관련 게임 데이터를 생성하고 정리하며 유지 관리 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> * 디자인 감각 / 제작 능력 / 사용자 관점 * Unreal 3 / Scaleform 경험자 * Scaleform을 이용한 UI 제작에 대한 높은 이해도 및 문제 해결 능력 * 원만한 대인 관계 및 협업을 위한 커뮤니케이션 능력 * Tool: Photoshop / Flash / Illustrator / After Effects 등 * 네오위즈

게임기획 직군	구분	담당업무	필요역량
시나리오 기획	경력	<ul style="list-style-type: none"> * LOST ARK 시나리오 기획 * 퀘스트 기획 및 대사 스크립트 제작 * 설정 및 스토리 기획 * 시나리오 집필(용병, 세계관 등의 컨셉 기획 및 스크립트 작성 등) * 기타 기획 전반 서포팅(각종 xml 세팅) 	<ul style="list-style-type: none"> * 매력 있고 흡입력 있는 플롯을 구성할 수 있는지 여부 * 게임의 장르와 시점에 따른 스토리텔링의 차이점을 이해하고 설명할 수 있는지 여부 * 다양한 인물들을 직관적으로 시각화하여 묘사할 수 있는지 여부
용병 기획	경력	<ul style="list-style-type: none"> * 용병 기획(벨런스까지 고려한 용병 셋팅) * 라이브 서비스 게임의 패치 관리 * 기타 기획 전반 서포팅 	—
콘텐츠 시스템 기획	경력	<ul style="list-style-type: none"> * 기획 내용 시각화 작업(일종의 웹페이지화 작업) * MMORPG 콘텐츠시스템 기획업무 	<ul style="list-style-type: none"> * 게임의 규칙을 설계하고 이를 논리적으로 설명 가능하신 분 * MMORPG 게임에 대한 기본적인 이해와 재미에 대한 토론이 가능하신 분 * 기획 내용을 토대로 상대방이 이해하기 쉽도록 시각화 작업이 가능하신 분

*** 게임 프로그래밍 직군**

게임 프로그래밍 직군	구분	담당업무	필요역량
클라이언트 프로그래밍	경력	<ul style="list-style-type: none"> * 게임 콘텐츠, 시스템 개발 * 어둠의 전설 아스가르드, 클라이언트의 프로그램의 콘텐츠 개발 및 관리 	—
카트라이더 프로그래머	신입/ 경력	<ul style="list-style-type: none"> * 서비스 지원 * 카트라이더 신규 콘텐츠 개발 및 유지 보수 	
클라이언트 (보안/해킹툴)	신입/ 경력	<ul style="list-style-type: none"> * 게임 해킹툴 분석 및 대응 	<ul style="list-style-type: none"> * 게임 해킹툴 / 악성코드 분석 경험자 * Reverse Engineering 스킬 보유 * IDA, OllyDbg, WinDbg Tool 사용 가능자 * 스크립트(Python, Perl, Ruby)를 통한 자동화 업무 가능 * 게임보안 솔루션 대응 업무 경험자 * 운영체제(윈도우즈) 및 시스템 관련 지식 * 네트워크 프로그래밍에 대한 이해(C/S 프로그래밍)

게임 프로그래밍 직군	구분	담당업무	필요역량
클라이언트(라이브)	경력	* 크로스플랫폼 글로벌 서비스 라이브 개발 및 유지보수 업무 * 라이브 서비스 및 신규 콘텐츠 개발 * 장애 해결	* C/C++ * Windows 기반 프로그래밍 Windows API, MFC * 디버깅 Win DBG, 덤프 분석
클라이언트(엔진)	신입/ 경력	* 게임 엔진 개발 * 콘텐츠 기반 개발 * Graphics 개발	* 프로그래밍 센스 * 디버깅 능력 * 협업 능력
클라이언트(콘텐츠)	경력	* 라이브 업무 Assist * 콘텐츠 개발 업무 * 그래픽스 R&D * 기타 기능 및 시스템 개발	* C,C++,Direct X , Open gl 관련 능숙자 * Debugging 숙련자 * 콘텐츠 개발 경험자
클라이언트	경력	* Unity3D 엔진 Web FPS 게임 개발 * 게임로직 시스템 및 콘텐츠 개발	* C# 언어에 대한 능숙한 이해와 구현 * Unity 개발 경험자 * 논리적인 문제 해결 (디버깅) 능력
클라이언트 프로그래머	경력 (5-10 년)	A: 프로그램 설계 * 프로그램과 서비스의 요구 사항을 고려하여 프로그램의 기본적인 구성 및 스펙을 정하고, 이를 위한 아키텍처 설계 B: 프로그램 구현 * 기본 설계를 바탕으로 프로그램의 기본적인 프레임워크를 구현하고, 완성도 향상을 위한 테스트 및 튜닝 C: 콘텐츠 요구 분석 및 설계 * 게임 기획/사업/서비스 적인 요구 사항을 리스트업하고 기술적인 분석과 설계를하여 스펙을 정한다. D: 콘텐츠 구현 * 콘텐츠 요구 분석을 바탕으로 프로그램 로직을 구현하고, 완성도 향상을 위한 테스트 및 튜닝을 한다. E: UI 구현 * UI 설계를 바탕으로 프로그램 내의 UI를 구현한다. F: Visual Engine & Effect * 그래픽 렌더링 및 이펙트를 위한 엔진 및 관련 툴을 구현한다. G: 프로그램 유지 보수 * 이미 개발된 시스템의 퀄리티를 보장하기 위한 활동을 하며, 서비스의 장애에 대해서 분석하고 이에 적절히 대응한다. H: 개발 프로세스 분석 및 정립 * 개발할 툴과 서비스에 적합한 프로세스를 분석하고 이를 정립한다. 툴 개발의 각 단계에 맞추어 이를 개선한다. F: 툴 개발 * 개발에 필요한 툴에 대한 요구사항을 분석하고 개발 및 유지보수를 한다.	—

게임 프로그래밍 직군	구분	담당업무	필요역량
클라이언트 개발	경력	* 슬롯머신 신규 콘텐츠 개발 * Unity3D(C#)를 활용한 클라이언트 개발 * Java를 활용한 게임로직 서버 개발 * 서비스를 유지하기 위한 각종 툴 개발 * 기존 서비스 유지보수	—
서버 프로그래머	경력	* 게임 서비스를 위한 서버 프레임워크 개발 및 최적화 * 게임 콘텐츠 개발과 서비스에 필요한 각종 툴 구현 * 다크어벤저3 글로벌 게임 서버 개발 * 게임 콘텐츠 및 백엔드 서버 개발 * MMORPG 콘텐츠 및 서비스 피쳐 제작 * MMORPG 서버 프레임워크에 맞춰 콘텐츠 시스템을 구현 * 서버 프레임워크의 확장/수정/성능 개선 * 게임 콘텐츠 관련 DB 스키마 설계/관리/튜닝 * 모바일 플랫폼 서버 개발 및 운영 * 모바일 플랫폼 백엔드 시스템 개발 및 운영	* C/C++, C#등을 사용한 능숙한 프로그래밍 * 네트워크 프로그래밍에 대한 깊은 이해 * 멀티 쓰레드 프로그래밍에 대한 깊은 이해 * 자료구조, 알고리즘, 객체지향 프로그래밍에 대한 깊은 이해 * 원활한 커뮤니케이션 능력과 책임감
웹 프로그래머	경력	* 모바일 플랫폼 서버 개발 및 운영 * 사내 시스템 개발 및 운영	—
AI 개발자	신입/ 경력	* 모바일 게임에 적용할 AI 서비스 연구/개 * 모바일 게임 플랫폼과 연동할 AI 서비스 연구/개발	—
UI 프로그래머	경력	* MMORPG UI 시스템 구현 * UE3, 스케일폼 기반 UI 시스템 확장/수정/성능개선	—
라이브 프로그래머	—	* 국내 메이플 라이브 프로그래밍 업무	—
테크니컬 게임 디자이너	신입/ 경력	* 모바일 MMORPG 마비노기 모바일의 콘텐츠 기획 및 구현	—
유니티 UI 프로그래머	신입/ 경력	* 모바일 MMORPG 마비노기 모바일의 UI 프레임워크 설계 및 구현	—
그래픽스 프로그래머	신입/ 경력	* 모바일 MMORPG 마비노기 모바일의 그래픽스 프로그래밍 업무	—
로직 프로그래머	신입/ 경력	* 모바일 MMORPG 마비노기 모바일의 로직 프로그래밍 업무	—
엔진(그래픽스) 프로그래머	신입/ 경력	* 언리얼4 엔진 개선 및 신규 렌더링 기능 구현 * 렌더링 및 클라이언트 최적화	—

게임 프로그래밍 직군	구분	담당업무	필요역량
엔진 프로그래머	관련 경력 (5-15년)	<p>A: 프로그램 설계 * 프로그램과 서비스의 요구 사항을 고려하여 프로그램의 기본적인 구성 및 스펙을 정하고, 이를 위한 아키텍처를 설계한다.</p> <p>B: 프로그램 구현 * 기본 설계를 바탕으로 프로그램의 기본적인 프레임워크를 구현하고, 완성도 향상을 위한 테스트 및 튜닝을 한다.</p> <p>C: 콘텐츠 요구 분석 및 설계 * 게임 기획/사업/서비스 적인 요구 사항을 리스트업하고 기술적인 분석과 설계를하여 스펙을 정한다.</p> <p>D: 콘텐츠 구현 * 콘텐츠 요구 분석을 바탕으로 프로그램 로직을 구현하고, 완성도 향상을 위한 테스트 및 튜닝을 한다.</p> <p>E: Visual Engine & Effect * 그래픽 렌더링 및 이펙트를 위한 엔진 및 관련 툴을 구현한다.</p> <p>F: 프로그램 유지 보수 * 이미 개발된 시스템의 퀄리티를 보장하기 위한 활동을 하며, 서비스의 장애에 대해서 분석하고 이에 적절히 대응한다.</p> <p>G: 개발 프로세스 분석 및 정립 * 개발할 툴과 서비스에 적합한 프로세스를 분석하고 이를 정립한다. 툴 개발의 각 단계에 맞추어 이를 개선한다.</p>	
콘텐츠 프로그래머	신입/경력	* 국내 메이플 라이브 콘텐츠 개발 업무	
데이터 엔지니어	신입	* 빅데이터 관리 * 의사결정에 필요한 데이터 가공, 집계, 제공	
모바일 앱 개발자	신입/경력	* 모바일 게임 내 웹뷰 이벤트 개발 및 운영툴 개발	
웹퍼블리셔	신입/경력	* html, css, javascript를 기반으로 한 모바일 / PC 웹퍼블리싱	

*** 그래픽 직군**

그래픽 직군	구분	담당업무	필요역량
게임 디자인	경력	* 국내 및 해외 소셜 카지노 & 게임 그래픽 디자인 * 게임 UI, 콘텐츠 디자인 * 게임 내 비주얼 리소스 디자인	
컨셉 아티스트	신입/경력	* 메이플 스토리(국내) 몬스터, NPC, 이펙트 및 기타 리소스 디자인	
2D 컨셉아티스트	경력	* '야생의 땅: 듀랑고' 내 캐릭터 및 동물 컨셉 아트 및 일러스트 제작	
캐릭터 컨셉 아티스트	경력 (5년 이상)	* 캐릭터 원화 제작 * 원화팀 리더	
컨셉 원화	신입/경력	* 다양한 캐릭터 및 몬스터 컨셉 원화 * 다양한 배경 원화 * 게임 일러스트 작업	
배경3D모델링	경력	* 배경 레벨 및 에셋 제작	* 모바일 게임의 배경제작에 대한 이해도가 높으신 분 * 3Dmax, Photoshop, Zbrush 등 툴 숙련자 * 커뮤니케이션 능력이 원활하신 분
배경 모델링	신입/경력	* 현실 기반 배경 에셋 제작 및 월드 빌딩	* 현실 기반 배경 제작 및 설계 경험자 * 능숙한 3D 제작툴 사용, PBR 기반의 맵핑 제작, Zbrush 가능자 * 기본적인 드로잉능력
배경 원화	신입/경력	* SD화된 건물, 풍경, 소품 아트 제작 및 인게임 리소스화	* 빛과 공간에 대한 이해도가 높고 SD화된 킷뷰 작업에 능숙하신 분
배경 컨셉 원화	경력 (3년 이상)	A: Production Concept Art - Environment Concept Art * 3D제작의 기초가 되는 미들 캐주얼 풍 배경원화제작 * 배경 흐름위주의 디폴된 원화제작	
원화	경력	* 게임 홍보 일러스트 작업	
애니메이션	경력	* 차세대 FPS 게임 제작에 필요한 총기모션/캐릭터/몬스터/환경 오브젝트 등의 애니메이션 리소스 제작 * 일반적인 FPS 게임 모드의 형태를 벗어난 다양한 형태 및 세계관을 가진 연출모션, 몬스터 및 메인캐릭터들의 모션제작 * 변화되는 환경, 파괴, 영화적 연출을 위한 환경 모션제작 * FPS 모션에 대한 트렌드 및 컨셉을 잘 파악하고 효과적인 애니메이션의 방향을 제안	* 3DS Max를 사용한 고품질의 실사풍 모션 제작 역량 * 애니메이션 제작에 필요한 제반지식 및 Tool 활용 역량 * 캐릭터의 형태의 상관없이 모션컨셉 설정에 능숙하고 고품질의 퀄리티를 낼 수 있는 분

그래픽 직군	구분	담당업무	필요역량
이펙트	경력	* 게임 내 각종 이펙트 리소스 제작 관리 * 캐릭터 모션 관련 이펙트 제작 * 무기 및 각종 오브젝트 관련 이펙트 제작 * 배경 관련 이펙트 제작 * 포스트 프로세스 이펙트 제작 * 게임 내 영상 연출 이펙트 제작	* Unreal 3/4 Engine 사용 가능 하신 분 * 3DS Max 및 이펙트 관련 플러그인 사용 가능 하신 분 * AfterEffect 및 Photoshop 등 편집툴 사용 가능 역량
유니티 3D 이펙터	경력	* 메이플스토리M / 테일즈위버M 프로젝트의 UI 등 게임 전반의 이펙트 제작 및 연출	—
게임 이펙터	경력 (3-5년)	A: 그래픽 리소스 제작 * 게임 내 적용되는 다양한 그래픽 소스를 제작한다. B: 데이터 관리 및 보수 * 방대하고 다양한 형태의 리소스를 효율적으로 관리한다. C: 엔진 개선 및 툴 개선작업 지원 * 추후 업데이트 및 차기작 개발을 위한 엔진 개선 및 제작 툴 개선작업을 지원한다.	—
이펙터	신입/경력	* 다양한 이펙트 작업 및 이펙트 파트 리딩	—
이펙트 아티스트	신입/경력	* 게임 전반의 이펙트 제작 및 연출	—
테크니컬 아티스트	신입/경력	* 마비노기 모바일 3D 어셋 제작 전반 업무 환경 개선 * 아트 어셋 제작관련 지원툴 및 각종 플러그인 제작 및 관리	—
컨셉 아티스트	신입/경력	* 캐릭터와 배경 컨셉 아트/일러스트레이션 작업	—
캐릭터 원화	신입/경력	* NPC, 캐릭터 의상 아트 제작 및 인게임 리소스화 * 재패니메이션 스타일 신작게임의 캐릭터 컨셉 아트 및 일러스트 제작	—
(3D)캐릭터모델링	경력	* PC 방어구 ,NP * 캐릭터 / 아이템 모델링 및 프로모션 제작C ,몬스터 제작 * 실사, 반실사풍의 캐릭터 제작 * 리소스 제작 및 관리	—
캐릭터 원화	경력	* 재패니메이션 스타일 신작게임의 캐릭터 컨셉 아트 및 일러스트 제작	—

그래픽 직군	구분	담당업무	필요역량
캐릭터 컨셉	경력 (3년 이상)	a : PreProduction Concept Art - 신규 게임 제작시, 디렉터와 게임 기획에 대해 이해하고 분석, R&D 과정을 거치며, 다양한 컨셉 제시를 통해 게임 컨셉에 가장 알맞고, 효과적인 컨셉 아트를 제시한다. 주로 Lead Artist 이상급에서 개발 하며, 게임의 특성에 따라 PC, Environment, Mechanical 베이스의 컨셉아티스트들이 진행 할 수 있다. 이후 해당 게임의 캐릭터 컨셉에 대한 설계, 메뉴얼화를 통해 프리덕션 아트 진행이 가능케 한다. b : Production Concept Art - Character(PC) Concept Art - 아트 컨셉 방향에 대해 통일성 유지와 효과적인 퀄리티 업그레이드를 통해 수준높은 캐릭터 컨셉 원화를 생산한다. 타부서 아티스트들이 캐릭터 리소스를 효과적으로 양산 시키기 위해, 관련 제작 원화를 개발한다. c : Production Concept Art - Environment Concept Art - 아트 컨셉 방향에 대해 통일성 유지와 효과적인 퀄리티 업그레이드를 통해 수준높은 배경 컨셉 원화를 생산한다. 타부서 아티스트들이 캐릭터 리소스를 효과적으로 양산 시키기 위해, 관련 배경 제작 원화를 개발한다. d : Production Concept Art - Creature Concept Art - 아트 컨셉 방향에 대해 통일성 유지와 효과적인 퀄리티 업그레이드를 통해 수준높은 Creature 컨셉 원화를 생산한다. 타부서 아티스트들이 Creature 리소스를 효과적으로 양산 시키기 위해, 관련 제작 원화를 개발한다. e : Production Concept Art - Item Concept Art - 아트 컨셉에 맞게 게임내의 아이템류(Weapon, Accessory, etc) 에 대한 컨셉 원화를 제작하고, 타부서 아티스트들이 관련 리소스를 효과적으로 양산 시키기 위해, 제작 원화를 개발, 지원한다. f : Production Concept Art - Costume Concept Art - 아트 컨셉과 캐릭터 컨셉에 맞게 캐릭터의 의상(Costume)에 관한 컨셉 원화를 제작하고, 타부서 아티스트들이 관련 리소스를 효과적으로 양산 시키기 위해, 제작 원화를 개발, 지원한다. g : Production Concept Art - Vehicle(Mechanic) Concept Art - 아트 컨셉에 맞게 게임내의 Vehicle(탈것) 및 Mechanical Character 에 대한 컨셉 원화를 제작하고, 타부서 아티스트들이 관련 리소스를 효과적으로 양산 시키기 위해, 제작 원화를 개발, 지원한다. h : 2D Illustration - 프로모션을 위해, 게임의 그래픽 컨셉을 효과적으로 보여 줄 수 있는 상품성있고 수준높은 퀄리티의 2D 일러스트를 개발한다. 주로 프로페셔널 이상급의 아티스트가 개발 하며, 게임의 특성	—

그래픽 직군	구분	담당업무	필요역량
무기 제작	신입/ 경력	* 무기 리소스 제작 * 무기 프로모션 제작	* 3DSMAX, Photoshop, Zbrush 사용능력
레벨 디자인	경력	* Unreal Engine을 사용한 쿼터뷰 레벨 구성	* Unreal Engine 3, 3DsMax, Photoshop 등을 사용하여 월드 구성 능력
애니메이터	경력 (3-8년)	* 캐릭터 애니메이션 * 연출 및 컷신 작업에 자신 있으신 분 * 프로젝트 DH의 대형몬스터,PC, NPC의 인게임 애니메이션 제작 A: 키 애니메이션 작업 * 게임 제작에 필요한 캐릭터/몬스터/환경 오브젝트 등의 애니메이션 리소스를 컨셉과 개발 환경에 맞게 제작 한다. * 새로운 트렌드 및 컨셉을 연구하여 애니메이션의 비주얼적 방향을 결정하고 기준이 되는 퀄리티를 제시한다. B: 리소스 셋팅 / 관리 * 게임에 필요한 리소스/오브젝트 들을 작업 방향에 맞게 효율적으로 애니메이션 할 수 있도록 rigging 및 skinning 한다. * 게임에 사용될 수 있는 최종 형태의 리소스들에 필요한 property를 설정하고 관리 한다. C: 테크니컬 관련 업무 / R&D * 개발 환경 및 엔진 특성에 맞는 리소스 제작 과 관리의 방법을 제시하고 필요한 사안/문제에 대해 R&D를 진행 한다. D: 페이스 애니메이션 * 캐릭터 및 크리처들의 얼굴에 감정표현을 위한 셋팅을 하고 애니메이션하며 이와 관련된 업무를 효율적으로 처리하기 위한 방법을 제시한다. E: 영상 연출 / 제작 * 게임에 포함되는 컷신 및 인게임 무비 등의 영상의 제작을 담당한다. F: 효율적인 업무 프로세스 / 인력 관리 * 게임에 필요한 리소스 제작을 위한 업무를 구분하고 이를 위해 효율적인 프로세스를 구성 / 인력을 배치 하고 관리 한다.	—
3D 애니메이터	경력	* 리터너츠 캐릭터 애니메이션 제작	—
3D 캐릭터 배경 모델러	신입/ 경력	* 3D 배경 프랍 * 마영전에 필요한 모든 종류의 데이터 제작	—
3D 배경 디자이너	—	* 테일즈위버 배경 3D로 제작	—

그래픽 직군	구분	담당업무	필요역량
3D Environment Art	—	A: 3D Environmen Asset 제작 * 월드 설정을 충분히 이해하고 게임엔진의 특성을 파악하여 게임아트로서 적합한 고품질의 배경 Asset을 제작한다. B: 아웃소싱 관리 * 지속적인 아웃소싱 업체 관리를 통해 내부 제작 리소스와의 이질감을 줄이고 퀄리티를 향상시킨다. C: 유지보수, 운영 * 배경 Asset의 지속적인 디버깅으로 게임월드의 최적화를 유지하고 엔진의 성능을 높일 수 있는 개선방향을 모색, 제시한다. D: 일정 관리 / 인력 관리 * 업무 프로세스를 정확히 파악, 효율적으로 인력을 배치하고 일정을 배분한다.	—
배경 일러스트레이터	—	* 글로벌 유명 인기IP를 활용한 데브캣 스튜디오의 신작 TCG의 배경 일러스트 제작	—
아트 디렉팅	경력 (7-10 년)	A: 비주얼 스타일의 수립 * 게임 개발에 소요되는 모든 비주얼 요소에 대한 시각적인 방향을 제시한다. 귀속된 예하부서의 전 생산단위를 통합할수 있는 일관된 기술적 감성적 비주얼 표준스타일을 제시한다. B: 비주얼 프로덕션의 수립 * 프로덕션 이전 단계에 실무적 입장에서 실현 가능성 여부에 대한 판단과 이를 근거로 한 기본적인 운영 예산규모에 대한 제안을 통하여 비주얼 프로덕션을 수립한다. [Pre/Mass-Post Production의 수립] C: 비주얼 프로덕션의 운영 * 프로덕션 운영기간 동안 산출되는 모든 결과물의 품질과 통일성 있는 아이덴티티의 연출과 각 구성원의 역할을 감리 감독하는 권한을 갖고 이행한다. D: 비주얼 R&D를 통한 대안제시 및 혁신 * 창의성과 통찰을 바탕으로 한 비주얼 R&D의 기반을 마련하고 이를 통하여 새로운 시각적 혁신을 도모하여 제품의 시장가치를 높이거나 독보적인 지위의 획득을 가능하게 한다.	—

제 4장. 교육훈련과 NCS 및 현업 간 직무 괴리 파악

1. 인덱스 인터뷰 실시

□ 목적: 심층 인터뷰를 통해 얻는 교육훈련과 NCS 및 현업 간 직무 괴리 파악

□ 인터뷰 개요

- 인터뷰 일정: 2018.8.22.(수) ~ 2018.9.28.(금)
- 인터뷰 방법: 인덱스 인터뷰(1:1, 비구조형식)
- 인터뷰 내용
 - NCS 훈련과정과 실무 간 차이, 민간 교육과정과 실무 간 차이, 기업의 채용 직군 이유 파악
- 인터뷰 이해관계자 및 그룹 수

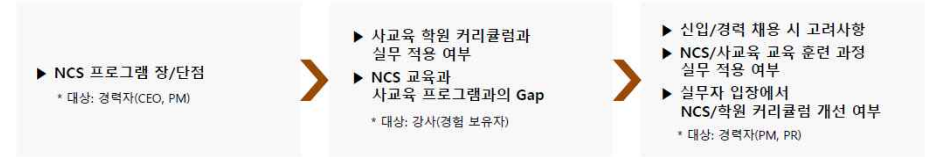
구분	이해관계자	인터뷰 수
대/중견기업	경력자(CEO, PM)	2
	실무자(3~5년 경력, 신입)	2
사교육 학원가	강사(경력 보유자)	2

□ 인터뷰 내용

- In Depht Interview Plan
 - 타겟 응답자 속성
 - 게임콘텐츠제작 NCS 교육훈련 내용과 현업 간 괴리 파악
 - 사교육 민간 교육과정 구성 파악
 - 기업의 채용 직군 이유 파악
- 각 쟁점들 점검 기준
 - ① (게임콘텐츠제작 NCS 교육훈련) NCS 직능과 산업현장 직능 내용 및 수준 등 괴리 파악 * NCS: 직무, 능력단위, 능력단위요소

- ② (사교육 학원 커리큘럼) 커리큘럼 구성 이유, 실무 적용 비율 등
- ③ (기업, 채용 직군 이유 파악) 채용사이트 기업, 채용 직군 이유

○ 인터뷰 구성 및 진행 순서



2. 인덱스 인터뷰 결과

□ 글로벌 경쟁국가의 국내 게임 인력양성 현안에 관한 내용

- 게임개발은 인문학(역사, 철학 등)은 사고를 증진시키는 기초소양임
- 하지만 인문학 중심 교육이 없어 창의력이 떨어짐
- 현재 해외 게임 기업은 인도와 같은 인력비용이 적은 나라로 코딩 외주를 주고 있는데, 우리나라 인력은 아직도 코딩위주 인력양성이어서 창의력에 큰 영향일 미치는 것으로 봄
- 우리나라 게임 산업은 고급인력을 지속적으로 배양하는 것이 경쟁국가에서 살아남을 수 있음

□ 게임콘텐츠 제작 NCS의 산업계 활용에 관한 내용

- 게임분야에 NCS 활용 기업은 아직까지 전무
- 그 이유는 분류체계 자체가 제조업 중심으로 구성되어 있으며, 산업으로 인정받기 시작한지 아직 15년 정도밖에 안된 엔터테인먼트 분야이기 때문에 학문적 정립도 아직 안됨
- 게임 분야를 제대로 공부하고 활용을 염두에 두고 만든 것이 아니라 틀에 맞추는 식으로 개발된 것으로 판단
 - 기획/그래픽/프로그래밍/마케팅 각 NCS 직무들로 분리되어야 함

□ NCS 훈련과정에 대한 개선의견

- NCS 교육훈련과정 개선이 3~5년 후 가능한 점을 고려하면, NCS개발과정이 너무 짧음(3개월). 산업 트렌드가 1, 2년이면 바뀌는 특성에 비해 개선이 너무 느림
- 용어부터 구조까지 형식적인 부분이 많아 일반 개발자들이 쓰기에 내용이 너무 어려움(직관성이 떨어짐)
- 각 종 자격증 경력 요구 등 제조업 중심의 접근이라는 생각
- 게임 산업은 현업 내 분야가 매우 세분화되어 있으며, 각기 파트가 다름이 특징인데, 현재 개발되어진 NCS는 통합 개발된 상태
- NCS (세부)지식/기술 등 실무 반영은 잘 되어 있음. 다만, 게임 분야 NCS 항목의 수준이 대체로 높게 책정되어 있음
- 다른 분야의 NCS 항목 중 게임에 맞는 것이 있을 때, 사용 가능할 수 있다면 더 효과적일 듯
- 보통 NCS 능력단위 한 개가 4년제 대학에서 내내 가르칠 내용임(분량의 방대함)
- 위와 같은 제한적 특성 때문에 교육 현장에서 적용시키기도 매우 어려움(사례로, 교육 현장에서는 활용을 위한 책을 따로 만들 정도)
- 산업에 필요한 교육 기준을 세운 NCS에서 이를 운영 시 필요한 운영 기준이 부족함

□ 민간 교육과정 구성과 실무 간 차이

- 국내 학원 커리큘럼 구성을 보면, 선진 국가의 게임 산업은 창의력 기반으로 성장 중임에도 불구하고 아직까지도 코딩위주 교육으로만 진행하고 있음(게임은 엔터테인먼트로서 이야기를 풀어나가는 것이 중요함)
- 민간 교육과정 특히 학원 커리큘럼은 채용위주 교육으로 구성되어 있으며, 산업의 채용니즈에도 어느 정도 부합한다고 봄

* 학원은 취업 위주로 하는 집단이기 때문에 채용관련 공고를 참조할 수밖에 없음

- 고액의 학원비와 학원별 교육 수준차이가 매우 큼

□ 채용 시 직무관점에서 고려요인

- 주로 지인 추천이나 필요한 분야에 대해 프로젝트 그룹인력을 채용
- 경력 위주 채용과 전공보단 포트폴리오의 감각, 게임개발의 이해도 등을 봄
- 노하우가 필요한 게임직군은 기본 스킬뿐만 아니라 응용능력 요소가 필요함
 - 민간 교육을 받고 온 인력은 학원별 포트폴리오 결과물이 비슷하여 개성이 부족함
 - 그럼에도 불구하고 대학을 막 졸업한 신입사원보다는 학원에서 실무스킬 구현능력이 있는 인력을 조금 더 선호함
- 게임 개발은 다양한 부서와 팀원들 간 협동 작업이기에 인성도 중요하게 봄

<그림> 인텔스 인터뷰 결과내용



□ (정성적) 시사점 도출

- 게임 산업의 세분화된 특성에 맞춰 게임콘텐츠 제작NCS 훈련과정 구성을 기획 직무, 그래픽 직무, 프로그래밍 직무, 마케팅 직무로 나눌 필요가 있음
- 산업계 활용도를 높이기 위해선 민간 교육과정과의 협업 또는 실무 특성에 적합하게 훈련과정이 간소화 될 필요성이 있음

3. 서베이 조사 실시

□ 목적: 게임 산업 내 교육훈련과 NCS 및 현업 간 괴리 파악을 위한 통계적(정량적) 데이터 수집

□ 설문조사 개요

- 설문기간: 2018.10.25.(목) ~ 2018.11.22.(목)
- 설문방법: 서베이 설문조사(이메일 또는 온라인 조사)



- * <http://www.kidp.or.kr>
- * <http://www.designdb.com>

- 설문대상: 게임 기업 종사자
- 응답수: 201명
- 설문문항 구성: 총 23문항
 - 선별 질문, 기본 질문, 학교 교육, 게임 학원, 게임 회사, NCS 교육, 취업 여부, 인구 통계학

4. 서베이 조사 결과(요약)

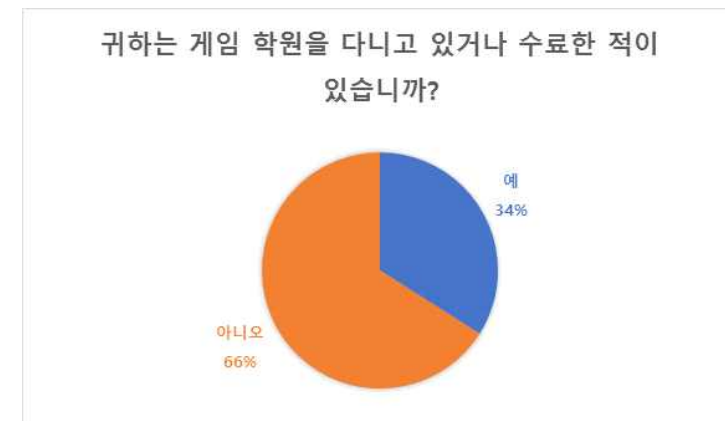
□ 게임 학교 교육 도움 여부

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 전체 응답 결과, 그렇다(54명) 38% > 보통(53명) 37% > 매우 그렇다(12명) 8% > 그렇지 않다(19명) 13% > 전혀 그렇지 않다(6명) 4% 순으로 나타남



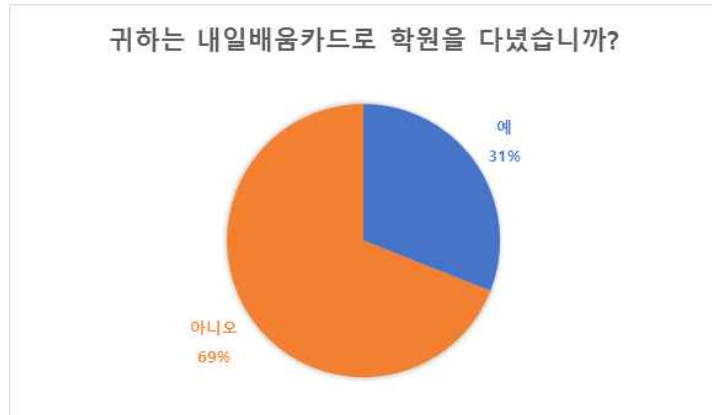
□ 게임 학원을 다니고 있거나 유료 여부

- 게임 학원을 다니고 있거나 유료 여부에 대한 응답 결과, 아니오(133명) 66% > 그렇다(68명) 34% 순으로 나타남



□ 내일 배움카드 이용 여부

- (학원 수료자 대상) 내일 배움카드로 학원을 다녔는지에 대한 응답 결과, 아니오(47명) 69% > 예(21명) 31% 순으로 나타남



□ 게임 학원 도움 여부

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 전체 응답 결과, 그렇다(25명) 37% > 매우 그렇다(19명) 28% > 보통(15명) 22% > 그렇지 않다(8명) 12% > 전혀 그렇지 않다(1명) 1% 순으로 나타남



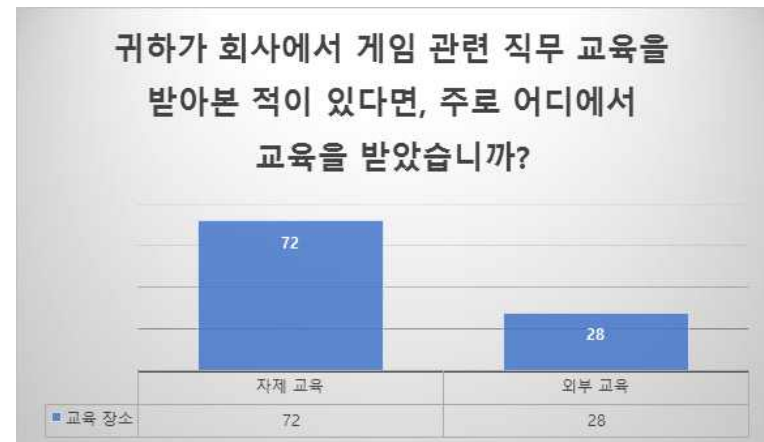
□ 회사 내 직무 교육 여부

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 대한 응답 결과, 예(102명) 51% > 아니오(99명) 49% 순으로 나타남



□ 회사 내 직무 교육 장소

- 회사 내 직무 교육 관련 자체 교육 혹은 외부 교육 여부에 전체 응답 결과, 자체교육(73명) 72% > 외부 교육(29명) 28% 순으로 나타남



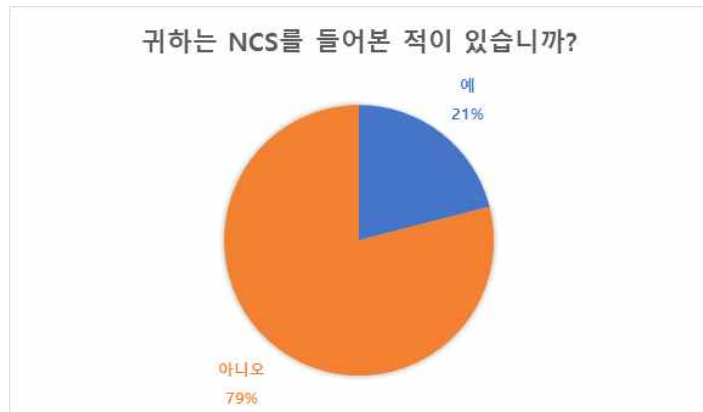
□ 회사 내 직무 교육 도움 여부

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지에 대한 전체 응답 결과, 그렇다(44명) 43% > 매우 그렇다(27명) 26% > 보통(25명) 25% > 그렇지 않다(6명) 6% 순으로 나타남



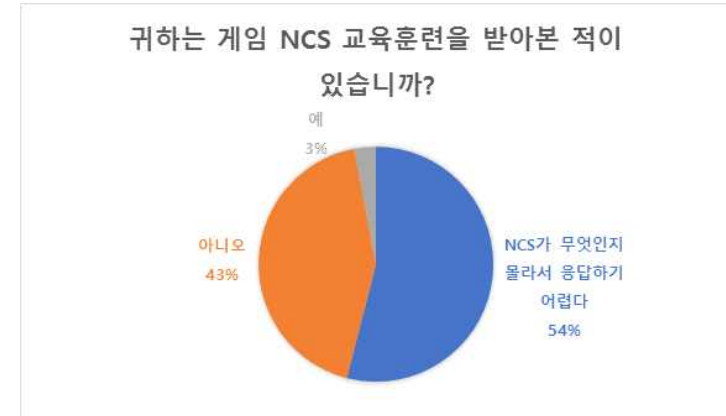
□ NCS 인지 여부

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 대한 응답 결과, 아니오(159명) 79%, 예(42명) 21% 순으로 나타남



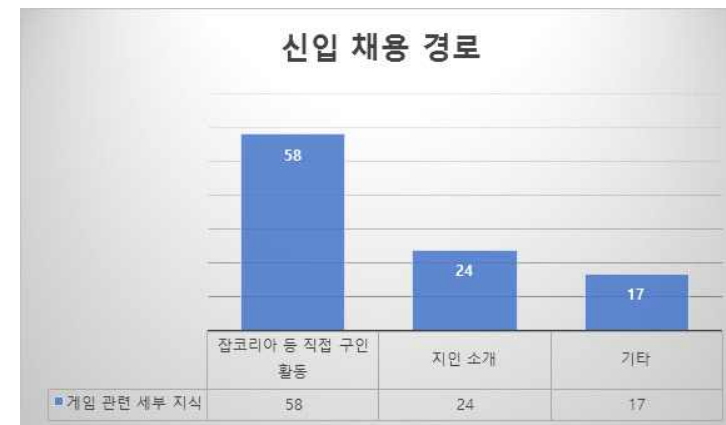
□ NCS 교육 참여 여부

- 게임 NCS 교육훈련을 받아본 경험에 대한 응답 결과, NCS가 무엇인지 몰라서 응답하기 어렵다(108명) 54% > 아니오(87명) 43% > 예(6명) 3% 순으로 나타남



□ 신입 취업 경로 여부

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 전체 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(117명) 58% > 지인소개(48명) 24% > 기타(35명) 17% 순으로 나타남



□ 신입 면접 시 면접 고려 요인(게임 툴)

- 게임 툴 사용 여부 전체 응답 결과, 보통이다(54명) 27% > 그렇다(48명) 24% > 전혀 그렇지 않다(42명) 21% > 매우 그렇다(24명) 12% 순으로 나타남



□ 신입 면접 시 면접 고려 요인(게임 지식)

- 게임 관련 세부 지식 여부가 전체 응답 결과, 그렇다(77명) 38% > 보통(69명) 34% > 매우 그렇다(34명) 17% > 그렇지 않다(16명) 8% > 전혀 그렇지 않다(5명) 2% 순으로 나타남



□ 신입 면접 시 면접 고려 요인(게임 관련 실무적 감각)

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 전체 응답 결과, 그렇다(80명) 40% > 보통(52명) 26% > 매우 그렇다(48명) 24% > 그렇지 않다(11명) 5% > 전혀 그렇지 않다(10명) 5% 순으로 나타남



□ 신입 면접 시 면접 고려 요인(게임에 대한 관심)

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 전체 응답 결과, 그렇다(70명) 35% > 매우 그렇다(67명) 33% > 보통이다(50명) 25% > 그렇지 않다(10명) 5% > 전혀 그렇지 않다(4명) 2% 순으로 나타남



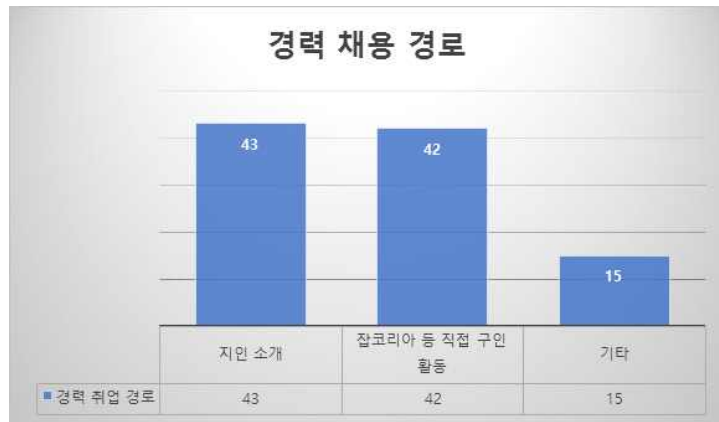
□ 신입 면접 시 면접 고려 요인(게임 최신 트렌드)

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 전체 응답 결과, 그렇다(79명) 39% > 보통이다(62명) 31% > 매우 그렇다(31명) 15% > 그렇지 않다(23명) 11% > 전혀 그렇지 않다(6명) 3% 순으로 나타남



□ 경력 취업 경로 여부

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 전체 응답 결과, 지인 소개(86명) 43% > 잡코리아 등 직접 구인 활동(84명) 42% > 기타(31명) 15% 순으로 나타남



□ 경력 면접 시 면접 고려 요인(게임 프로젝트 경험)

- 게임 프로젝트 경험에 대한 전체 응답 결과, 그렇다(74명) 37% > 매우 그렇다(70명) 35% > 보통이다(30명) 15% > 그렇지 않다(15명) 7% > 전혀 그렇지 않다(12명) 6% 순으로 나타남



□ 경력 면접 시 면접 고려 요인(게임 회사 근무 이력)

- 게임 회사 근무 이력에 대한 전체 응답 결과, 그렇다(73명) 36% > 매우 그렇다(69명) 34% > 보통(32명) 16% > 전혀 그렇지 않다(14명) 7% > 그렇지 않다(13명) 6% 순으로 나타남



□ 경력 면접 시 면접 고려 요인(게임 툴 사용 경험)

- 게임 툴 사용 여부 전체 응답 결과, 그렇다(62명) 31% > 보통이다(56명) 28% > 매우 그렇다(43명) 21% > 전혀 그렇지 않다(21명) 10% > 그렇지 않다(19명) 9% 순으로 나타남



□ 경력 면접 시 면접 고려 요인(게임 관련 직무 스킬)

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 전체 응답 결과, 매우 그렇다(89명) 44% > 그렇다(71명) 35% > 보통(25명) 12% > 전혀 그렇지 않다(9명) 4% > 그렇지 않다(7명) 3% 순으로 나타남



4. 서베이 조사 결과(세부내용)

4.-1. 인구통계학 정보

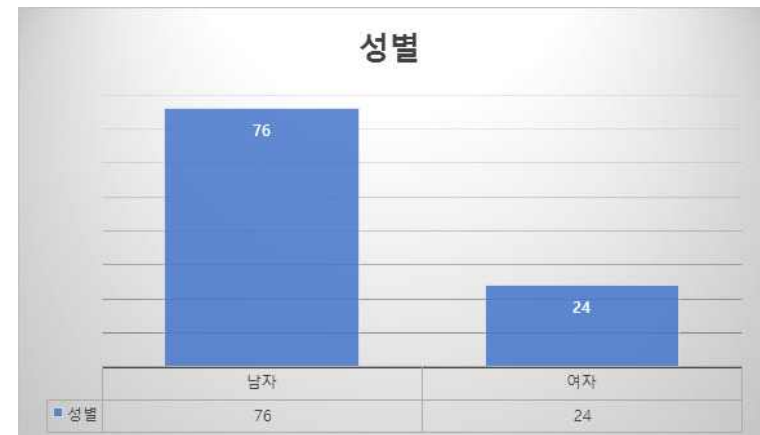
□ 연령대별 비율

- 연령대별 응답 결과, 30대(119명) 59% > 40대(46명) 이상이 23% > 20대(36명) 18% 순임



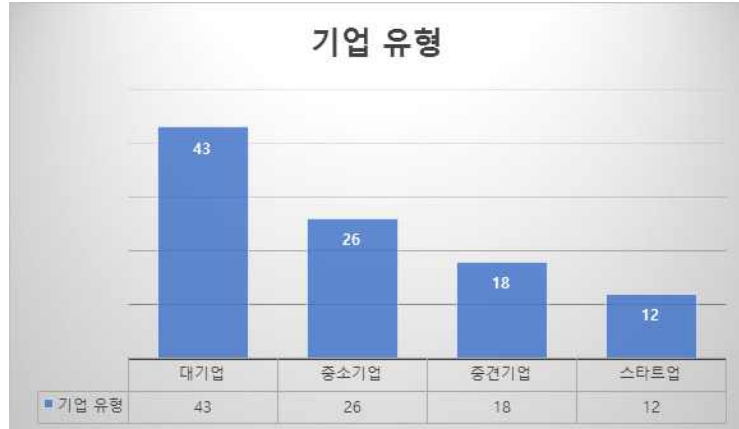
□ 성별 비율

- 성별 응답 결과, 남자(152명) 76% > 여자(49명) 24% 순임



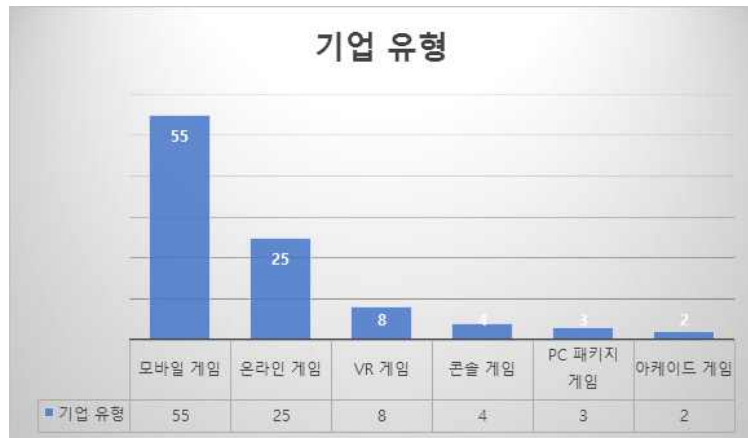
□ 기업 유형 비율

- 기업 유형 응답 결과, 대기업(87명) 43% > 중소기업(53명) 26% > 중견기업(36명) 18% > 스타트업(25명) 12% 순으로 응답함



□ 게임 유형 비율

- 게임 유형 응답 결과, 모바일 게임(110명) 55% > 온라인 게임(50명) 25% > VR게임(17명) 8% > 콘솔게임(9명) 4% > PC패키지 게임(6명) 3% > 아케이드 게임(4명) 2%, 기타 순으로 응답함



* 응답 196명, 기타 5명 제외

□ 직군 유형 비율

- 직군 유형 응답 결과, 기획자(73명) 36% > 디자인(61명) 30% > 개발자(54명) 27% > UI/UX(13명) 6% 순으로 응답함



□ 연차 비율

- 연차 응답 결과, 7년차 이상(96명) 48% > 5년차(31명) 15%, 3년차(29명) 14% > 1년차(26명) 13% > 7년차 미만(19명) 9% 순으로 응답함



4-2. 게임 학교 교육 도움 여부

□ 전체 응답

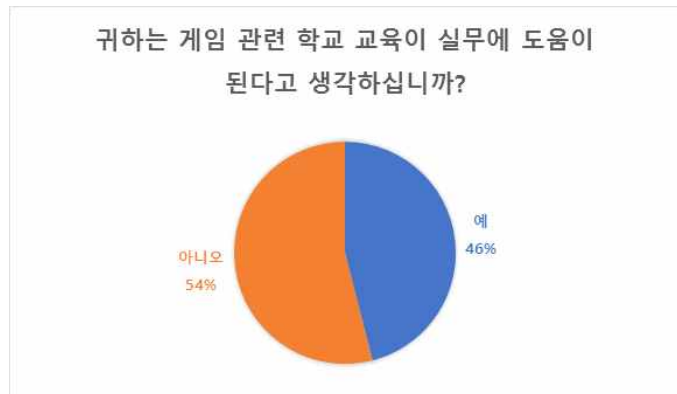
- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 전체 응답 결과, 그렇다(54명) 38% > 보통(53명) 37% > 매우 그렇다(12명) 8% > 그렇지 않다(19명) 13% > 전혀 그렇지 않다(6명) 4% 순으로 나타남



* 응답 144명/ 응답 제외 57명(게임 교육을 받지 않아 응답하기 어렵다)

□ 예/아니오 응답 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 전체 응답 결과, 아니오(78명) 54% > 예(66명) 46% 순으로 나타남. 참조로 ‘예’의 범주는 매우 그렇다 + 그렇다, ‘아니오’의 범주는 보통 + 그렇지 않다 + 전혀 그렇지 않다



* ‘예’라고 응답한 경우(66명)

1. 유익했다.
2. 학교에서 교육을 받게 되면 관심을 갖게 되고 공부하고 싶은 부분이 생기기 때문에 긍정적이라 생각한다.
3. 개념과 프로그램의 사용 능력 등 도움 받았다.
4. 안 배우는 것 보다 낫다.
5. 관련 학교가 있다면 도움이 될 것 같다.
6. 실무에서 사용되는 툴의 사용 및 실무에서 겪게 되는 문제점의 해결법을 미리 알 수 있어서이다.
7. 기본적인 게임에 관한 교육을 받고 나오면 게임 산업을 이해하고 적응하기 쉬운 것 같다.
8. 커리큘럼을 통한 기본프로세스와 스킬이 신입시절 많은 도움이 되었다.
9. 3D 그래픽 쪽은 최신기술이 계속 진화하고 바뀌고 있어서 툴 교육이 교육기관에서 가르쳐 줘야한다.
10. 현실과 차이가 있지만 기본내용은 학습하는 것 같다.
11. 기본적으로 필수적인 내용들을 배울 수 있을 것이다.
12. 학교에서 실무 관련 교육을 받지 않으면 업무 착수가 원천적으로 불가능하다.
13. 미리 실무용 프로그램을 만져보고 시작하는 것과 아무것도 하지 않고 회사에서 작업하는 것과는 체감상 와 닿는게 다르다 .
14. 실무자가 선생이나 학생 때문에 실무관련내용과 인맥을 형성할 수 있다.
15. 실무를 접하기 전 자신에게 맞는 세부분야 발견했다.
16. 기본적인 툴들을 다룰 수 있기 때문이다.
17. 실무에 바로 투입되어도 현장에 이질감이 없기 위해서이다.
18. 실무기초능력 학습가능하다.
19. 전문성강화
20. 전문 지식
21. 업무 연계성, 타 분야의 업무 및 실무에 대한 이해, 개괄적인 지식 등이 있다.
22. 기초적 교육을 하나
23. 게임 개발 분야에 대한 사실적인 접근이 이루어진다.
24. 안배우고 취업 준비를 하는 사람들과는 기본적으로 이해도가 다르다.
25. 조기교육
26. 게임개발 관련 기초지식을 익히고 나오기 때문이다.
27. 이론이 되어야 실무도 된다.
28. 정형화된 부분은 있겠으나 빠른 시간내에 지식과 실력을 쌓을 수 있다고 생각한다.
29. 하나라도 쥘 더 배워야 실무에 적응할거라고 본다.
30. 제작관련 정보를 접하기 어려움 있다.
31. 관련 지식이나 이론을 통해 조금이라도 더 이해할 수 있다.
32. 게임학교 출신자의 역량이 해가 지날수록 좋아지고 있다.
33. 학교에서 배우는 내용이 실무에 직접적인 도움이 되지는 않지만, 꼭 필요한 내용이라고 생각합니다.
34. 게임에 특화된 업무 교육이다. (게임기획, 게임QA등)
35. 실제로 도움을 받았다.
36. 관련 내용을 미리 배울 수 있으니 업무에 도움이 많이 될 것 같다.
37. CS 정규 교육 과정에서 다루지 않는 디테일을 미리 체험해본다는 점에서 긍정적이다.
38. 신입 기준 조금이나마 미리 선 교육이 된 인력이 도움이 된다.
39. "학교는 아니고 KGCA라는 게임 교육 학원을 다녔다.
40. 실무 위주의 수업으로 게임 개발 기본과 취업에 매우 도움이 되었습니다."
41. 아무래도 실무경력을 쌓기 전 미리 실무에 관한 학습을 토대로 하기에 도움이 된다 생각이 든다.
42. 학교에서 배우는 교육이 실무의 스킬을 가르치는 것은 도움이 별로 되지 않지만, 운영체제 혹은 컴퓨터 구조와 같은 기본 지식은 큰 도움이 된다고 생각한다.
43. 게임 관련 학과 출신입니다. 단, 학교 마다 수준 차이가 큼니다.
44. 아무것도 모르고 시작할 수 있는 난이도가 아니다.
45. 기본적인 문서의 툴 = 생각의 흐름을 정리하는 법을 배울 수 있다.
46. 실무에 대한 높은 이해도가 있다.
47. 주변 관련 인물들의 유관 상황을 파악할 경우, 아주 도움이 안된다 고 말할 수는 없지만 깊이 있는 교육까지는 되지 못하는 것 같다.
48. 실질적으로 현업에서 실무를 익히는데 필요한 모든 제반 지식들 (기초적인 전산학부터 알게모르게 도움이 되는 인문학까지) 을 제공된 커리큘럼을 통해서 배울 수 있습니다. 습득 정도는 개개인에게 달려있겠지만 어쨌든 학교에서의 과정은 필수라고 생각합니다.
49. 도움이 된다는 기준이 매우 주관적이긴 하지만, 직접 숫가락을 떠주던, 방향만 잡아주던 정도의 차이는 있지만 영향이 없다고 할 순 없다. 물론 투자한 시간과 비용에 대한 가성비는 생각해볼 문제다.

50. 게임에 대한 최소한의 기초적 이해와, 협업을 위한 기초소양을 배울 수 있다.
51. 현업에 빠르게 적응
52. 게임 플레이어 입장에서 제작자의 입장으로 관점을 전환하는 계기를 주기 때문이다.
53. 실제 업무와 관련된 커리큘럼이 많은 것 같다.
54. 취업 전 미리 게임개발에 대한 프로세스를 학습해 오면 좋을 것 같다.
55. 보통 it회사와 게임관련회사는 틀린 부분이 많아서 그 기초를 이해하고 오면 훨씬 쉬울 것 같다.
56. 게임 관련 교육이 아닌 일반적인 교육 시스템에서는 팀으로 일하는 실무경험을 쌓지 못하는데, 게임 관련 교육 시스템이 있는 학교 교육에서는 관련 경험을 교육 시스템이 채워주기 때문이다.
57. 게임 관련 학교 교육이 무엇을 뜻하는지 모르겠습니다.
58. 안하는 것보다는 나을 것 같다.
59. 관련 졸업생들이 실무를 잘 한다.
60. 실무에서 사용하는 필요한 지식을 가르치기 때문이다.
61. 저는 게임에 대한 교육을 받지 않고 DBA 업무를 진행하고 있습니다. 게임과 관련된 교육을 받는다면 업무에 대한 이해도가 높기 때문에 업무 진행에 상당히 도움이 될 것이라고 생각합니다.
62. 교육이 실무에 도움이 되냐 안되냐는 추상적인 질문에 대해서는 답하기 어렵고 교육의 내용과 방식에 따라서 다르다고 생각합니다. 본인이 경험했던 프로그래밍 관련 교육(간단한 엔진 만들기)는 도움이 된다고 생각합니다.
63. 실무에서 소홀하기 쉬운 부분을 가르쳐 준다.
64. 사람과 함께 경쟁한다.
65. 그래도 아무것도 안배우고 시작하는 것보다 전반적인 시스템을 배우고 입문하면 도움될것같아서요 물론 무엇을 알려주는지는 모르겠다. 학교에서..
66. 게임의 구조와 구성요소를 파악하는 것만으로도 도움이 되기 때문이다.

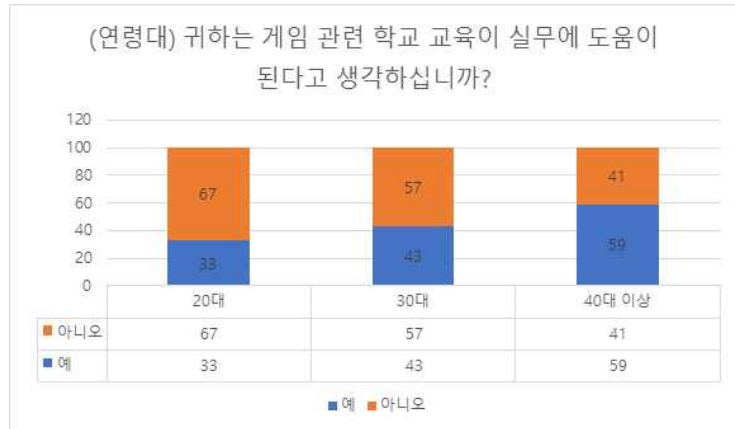
• '아니오'라고 응답한 경우(78명)

01. 학교교육이 심도있게 시행되지 않고 있는 것 같습니다
02. 주입식 교육보다 토론타식 교육 필요(기획 한정), 다른 파트(그래픽 or 프로그램)과 연계 있는 교육과정이 적음
03. 도움은 되나 기초적인정도만 배우는과정인 아닌가 생각이됩니다.
04. 이론과 실무의 차이가 난다.
05. 체계적인 교육이 없다.
06. 학교교육과 실무는 다르다고 생각합니다.
07. 실무에 직접적으로 접목시키기가 너무 까다롭다
08. 실무에 쓰기어려움. 또 학원 다녀야한다.
09. 보통이다.
10. 학교교육 외에 실무에서 실전으로 경험해야 쌓이는 노하우가 훨씬 많다.
11. 전문성 결여되어 있다.
12. 실무에 큰 도움이 될정도의 양을 배우지 않는다.
13. 기본적인 도움은 된다고 생각하지만 많은 도움이 된다고 생각하진 않는다. 학교 교육과 실무에서 일하는 부분은 많이 다르다고 생각한다.
14. 전문성이 떨어진다.
15. 강사, 교수님에 따라 차이가 많이 날거라고 생각한다.
16. 실무교육 위주나 이론적 교육 위주냐에 따라 기반을 쌓는 교육이 될 수도 있고 실무에 바로 적용할 수 있는 교육이 될 수도 있다고 보입니다."
17. 조형과 디자인 이론을 전문적으로 하는 분들이 부족하고 실무에서 사용하기에 기초적인 과정들을 하기에 좀 더 집중적으로 포트폴리오에 맞게 그리고 많은 포트폴리오를 중심으로 제작하면 좋다.
18. 실무에 필요한 기술에 대한 심화교육 필요하다.
19. 교육기관은 기본적 지식만 전달하는게 역할이다.
20. 쓸데없는 시간 때우기 식 교육이 너무 많다.
21. 게임관련학과 출신 신입들도 게임 학원을 별도로 다니는 경우가 많다.
22. "게임관련학교는 집중교육이 아니라 전반적인걸 알려주기 때문에 졸업하고도 한 파트의 기술을 다시 익히기 위해 전문 학원을 다시 다니는 사람이 매우 많다.
23. 그래서 나는 학교교육을 비추한다. 차라리 전문학원 (한파트분야를 집중교육하는곳)을 추천한다"
24. 실무보다 교과 과정 이수에 목적이 있는 것 같다.
25. 안 배우는거 보단 낫다.
26. 실무와 교육 커리큘럼의 괴리감이 존재한다.
27. 실무와 교육 커리큘럼의 괴리감이 존재한다.
28. 학교교육은 개념정립 정도에 해당한다고 생각이다.

29. 전문적인 교육보단 이것저것 조금씩 알려주고, 프로젝트 경험도 부족하여 의사소통 및 문제해결 능력에 어려움이 많다.
30. 기본 지식배양 및 초급단계의 실무교육이 가능하다.
31. 현재 수업방식으로는 실무 자체를 따라오지도 못하는 상황입니다. 그래서 실무중심 학생이 직접 생각하면서 할 수 있는 코딩을 가르쳐야 한다고 생각합니다.
32. 게임 관련 학교 교육을 받은 학생들은 개발에 필요한 기본적인 지식을 갖추고 졸업하는 것 같다.
33. 전혀 도움이 안되는건 아니지만 그렇게 도움 되지도 않는다.
34. 아예 도움이 되지 않는 건 아니지만, 실무대비는 효과가 떨어진다.
35. 프로그래밍은 직접 많이 해야하는데 많이 해볼 수 있는 기회가 적은 것 같습니다.
36. 결국은 자기 연습이 제일 중요하다.
37. 일부분 도움이 되지만 대부분 일정수준을 벗어나지 못한다.
38. 실제적인 도움은 되지 않지만, 소양교육에는 도움이 된다.
39. 실무와 같은 대규모 개발 / 홍보를 낀 개발을 진행하지 않음.
40. 원론적인 부분에는 도움이 되나, 현업에 대한 업데이트가 빠르지 않아, 최신 정보를 알기는 어려움이 있다.
41. 일단 학교를 다닌 적이 없다.
42. 실무는 업계에 들어오면 금방 배우지만 다양한 경험이나 생각의 방식은 교육을 통해 배우기 어렵다고 보여 진다.
43. 기본적인 알고리즘은 도움이 될 때도 있어서...
44. 교육의 수준이 낮고, 학문적인 정의가 많이 되어있는 것 같지 않다.
45. 엄청 도움은 안대지만 그래도 안 듣는 것보단 낫다.
46. 회사마다, 프로젝트마다 각기 다른 환경에서 개발을 진행 하는데 그 부분에 대한 교육이 부족함
47. 실무와는 동떨어져 있습니다.
48. 배우면 쓸모는 있습니다.
49. 정말 아무것도 모르고 들어오는 것 보다 낫다.
50. 게임 교육 받아보진 않았는데 졸업생들을 보면 도움이 되는거 같다고 판단한다.
51. 실제 현업에 사용되는 기술들의 기본적 습득이다.
52. 각 직장과 직군 별로 사용하는 프로그램이 어느정도 같기는 하나 일하는 사람들이 진행하는 방식이나 패턴 등이 다르기에 어차피 팀이 바뀔 때나 전직할 때마다 새로운 일을 하게 되기 때문이다.
53. 게임은 각 분야의 전문가가 필요한데, 학교 교육은 오버뷰만 하고 영역별 전문 교육이 진행되지 않는 것 같다.
54. 전문성이 떨어지는 강사진. 아카데미하고 현실과 유리된 대학교 교수들 등이 있다.
55. 포괄적 범위로 교육을 하다 보니 개발팀마다 환경이 천차이이라 교육과정이 도움이 될 때도, 배운 것을 활용하기 어려운 경우도 자주 있다.
56. 아예 게임 개발 경험이 없거나 전문성이 낮은 경우에는 도움이 된다고 할 수 있으나, 업계에서 원하는 수준에는 부족함이 있다. 그리고 좀 아쉬운 건 취업에 유리하게 보이기 위해서인지 이 손해가 아닌가 싶다.
57. 적어도 내 직무에서는, 별도의 게임 관련 교육이 아니라 평소 게임에 대한 관심과 다양한 경험이 더 중요함. 오히려 심리나 사용자 경험, 통계 쪽이 더 관련 있다.
58. 학교에서 배웠던 지식과 실무에서 하는 일이 다르다.
59. 도움이 될 듯은 하나 해당커리큘럼을 경험해보지 않았습니니다.
60. 잘 모르겠어서, 보통으로 기재 한다.
61. 게임 마케팅이나 사업 쪽에 관한 이야기에 대해서는 전혀 교육하고 있지 않아 실무단에서는 전혀 사용되지 않습니다. 게임 기획에 마케팅/사업을 묶어서 임의로 설명하는 곳도 있으나 실무 진행시 전혀 다른 이야기를 하는 경우가 많다.
62. 보체, 프로젝트마다 실무에서 필요한 부분이 전부 다르기 때문에 어느 정도 도움은 될 것으로 보지만 절대적인 부분은 아니라고 생각합니다.
63. 학교는 이론위주여서 실무에 적합하지 않은 느낌이다.
64. 소규모 프로젝트 위주 및 예제 위주의 교육이기 때문이다.
65. 편협한 커리큘럼
66. 실무랑 차이가 너무 납니다. 학교 교육은 툴 튜토리얼 수준이다.
67. 개발방법은 다양하며 그중에 획일화된 한 가지 방법론으로 교육하기 때문이다.
68. 기술적 발전에 비해 학교의 교육은 대부분 너무 뒤쳐져 있다.
69. 원론적인 내용만 다루어서 실 업무에 적용 시에는 재교육이 필요하다.
70. 교육수준이 너무 낮다.
71. 도움이 된다.
72. 실무와 동떨어진 커리큘럼이다.
73. 실무 환경을 얼마나 학습할 수 있을지?
- 74-78. 무응답

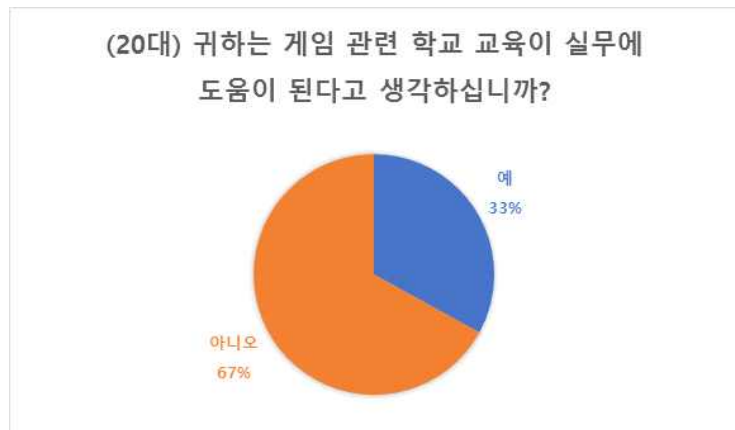
□ 연령대별 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 연령대별 응답 결과, 40대 이상이 59% > 30대가 43% > 20대가 33% 도움이 된다고 응답함. 연령대 중 20대의 비율이 가장 적은 것으로 나타남(응답 144명)



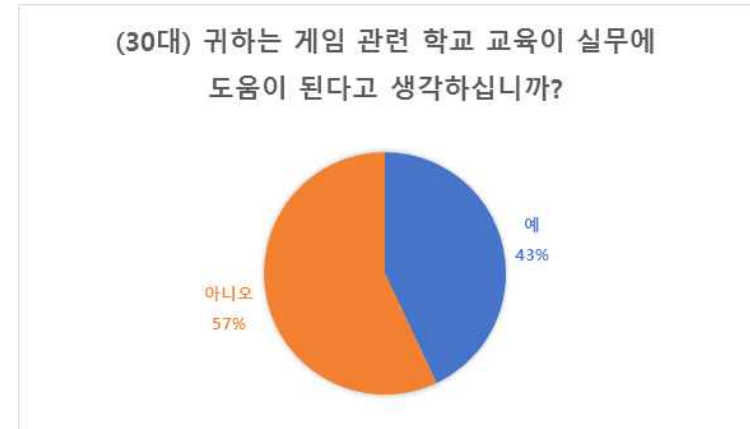
○ 20대 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 20대 응답 결과, 아니오(14명) 67% > 예(7명) 33% 순으로 응답함



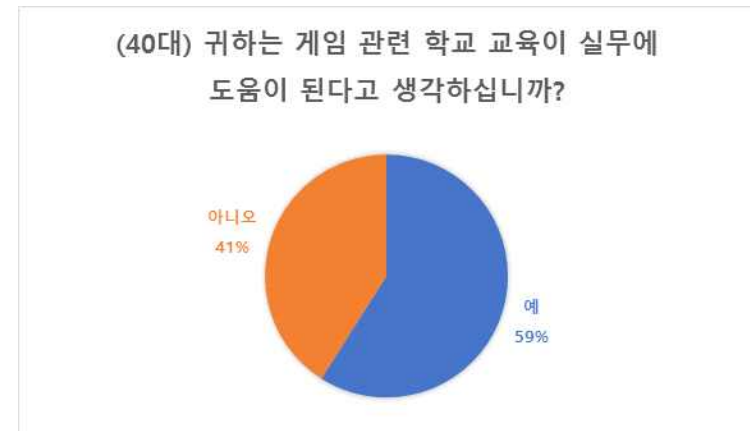
○ 30대 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 30대 응답 결과, 아니오(48명) 57% > 예(43명) 43% 순으로 응답함



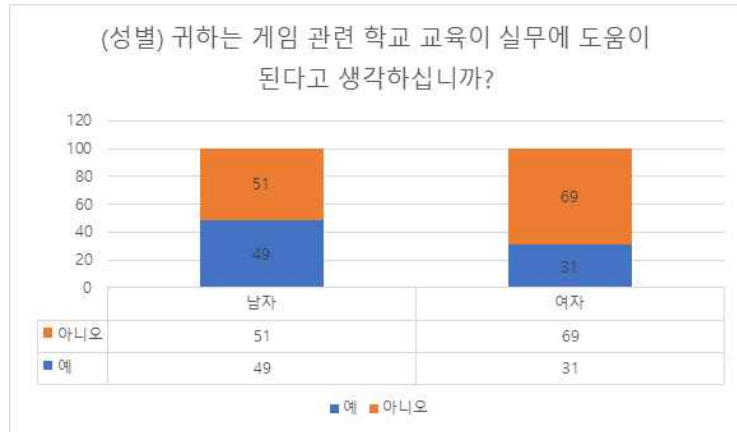
○ 40대 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 40대 응답 결과, 예 59% > 아니오 41% 순으로 응답함(* 응답 39명)



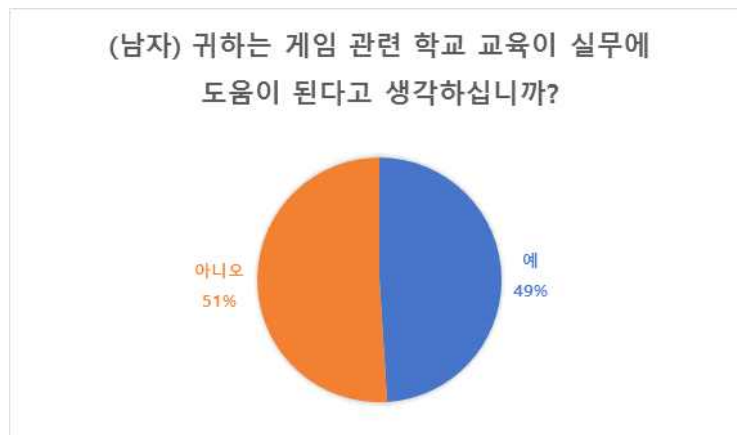
□ 성별 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 성별 응답 결과, 남자는 49% > 여자는 31% 도움이 된다고 응답함. 성별 중 여성의 비율이 가장 낮게 나타남



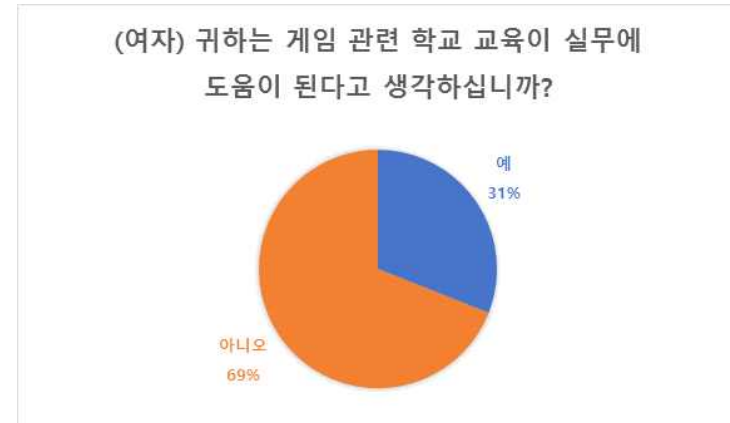
○ 남자 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 남자 응답 결과, 아니오(60명) 51% > 예(58명) 49% 순으로 나타남(응답 118명)



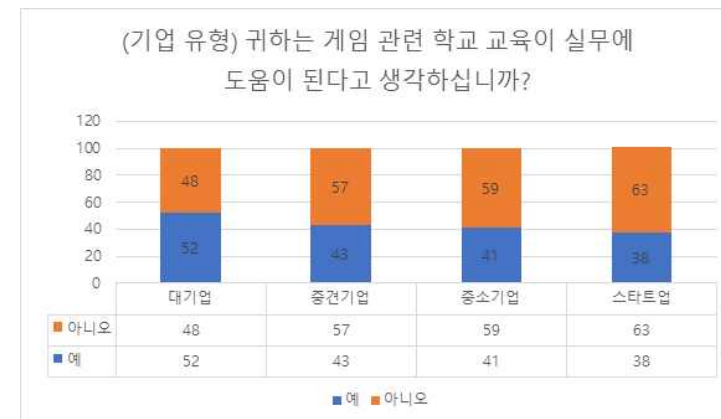
○ 여자 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 여자 응답 결과, 아니오(18명) 69% > 예(8명) 31% 순으로 나타남



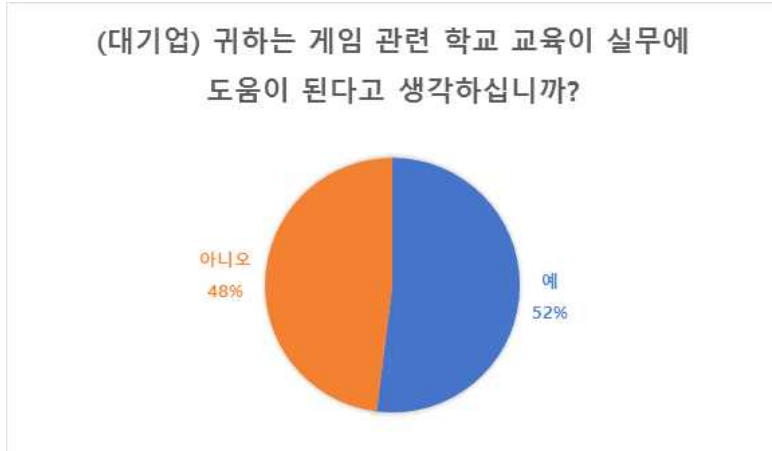
□ 기업 유형 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 기업 유형별 응답 결과, 대기업 52% > 중견기업 43% > 중소기업 41% > 스타트업 38% 도움이 된다고 응답함. 기업 유형 중 스타트업 비율이 가장 적은 것으로 나타남



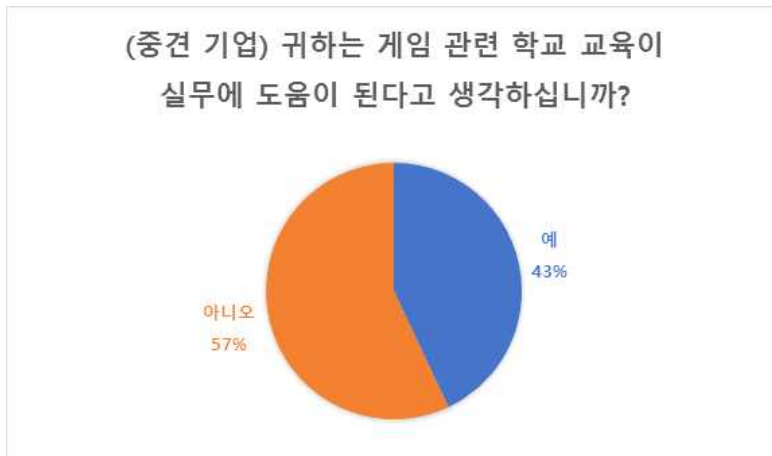
○ 대기업 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 대기업 근무자 응답 결과, 예(32명) 52% > 아니오(29명) 48% 순으로 응답함



○ 중견기업 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 중견기업 근무자 응답 결과, 아니오(16명) 57% > 예(12명) 43% 순으로 응답함



○ 중견기업 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 중소기업 근무자 응답 결과, 아니오(23명) 59% > 예(16명) 41% 순으로 응답함



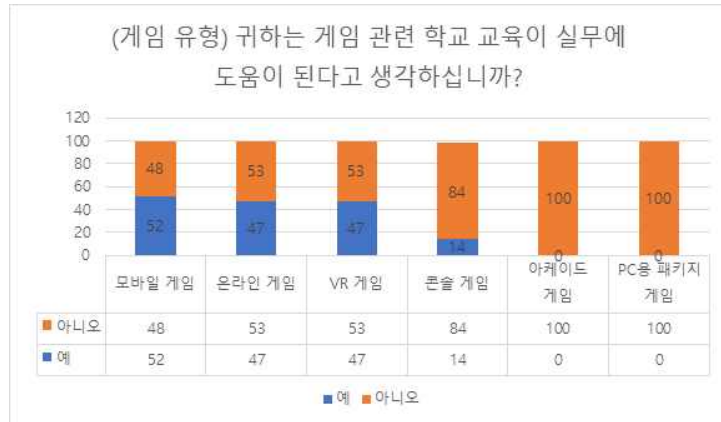
○ 스타트업 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 스타트업 근무자 응답 결과, 아니오(10명) 62% > 예(6명) 38% 순으로 응답함



□ 게임 유형

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 게임 유형별 응답 결과, 모바일 게임 52% > 온라인 게임 47%, VR 게임 47% > 콘솔게임 14% > 아케이드 게임 0%, PC용 패키지 게임 0% 순으로 도움이 된다고 함. 게임 유형 중 특수 게임일수록 교육의 효과가 낮게 나타남(* 응답 140명 (144명 중 4명 제외: 기타 응답))



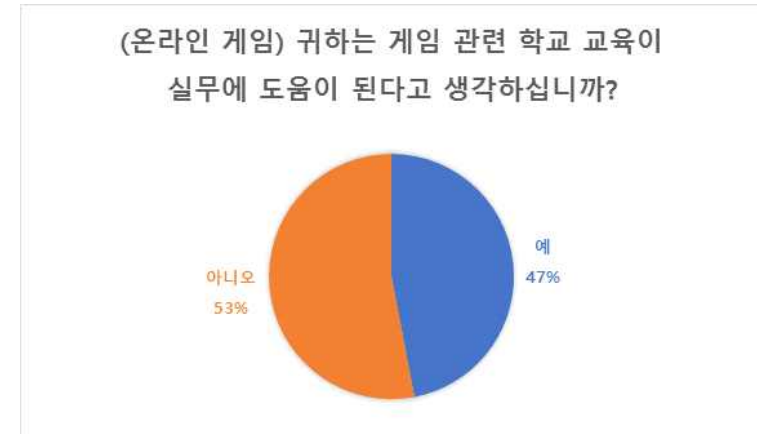
○ 모바일 게임 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 모바일 게임 응답자 결과, 예(44명) 52% > 아니오(40명) 48% 순으로 응답함



○ 온라인 게임 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 온라인 게임 응답자 결과, 아니오(16명) 53% > 예(14명) 47% 순으로 응답함



○ VR 게임 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 VR 게임 응답자 결과, 아니오(8명) > 예(7명) 47% 순으로 응답함



○ 콘솔 게임 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 콘솔 게임 응답자 결과, 아니오(6명) 86% > 예(1명) 14% 순으로 응답함



○ 아케이드 게임 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 아케이드 게임 응답자 결과, 아니오(2명) 100% 순으로 응답함



○ PC용 패키지 게임 비율

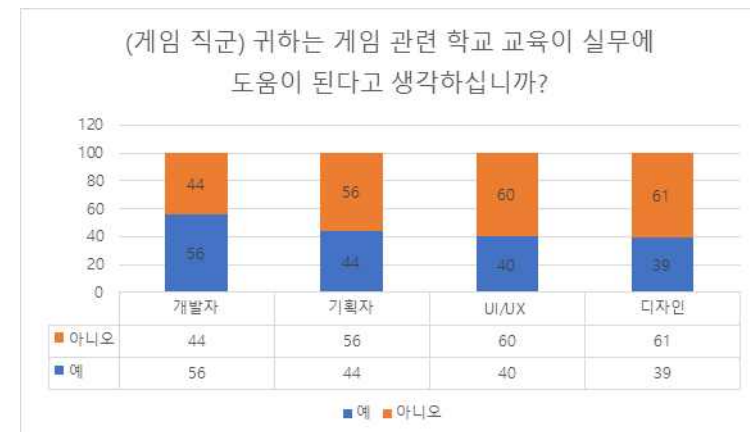
- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 PC용 패키지 게임 응답자 결과, 아니오(2명) 100% 순으로 응답함



□ 게임 직군 유형

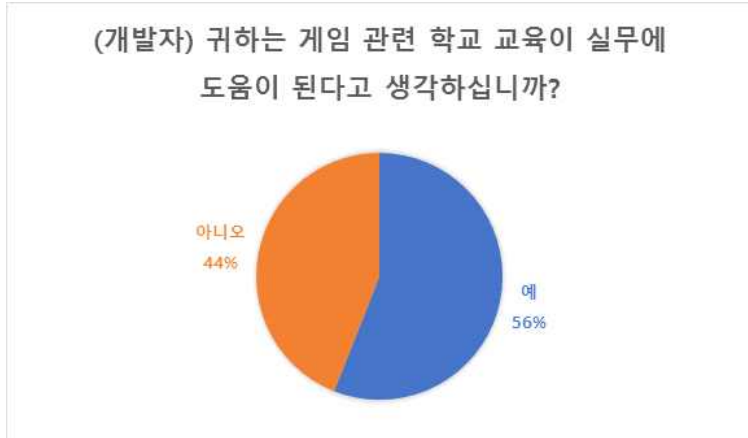
○ 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 게임 직군별 응답 결과, 개발자 56% > 기획자 44% > UI/UX 40% > 디자인 39% 순으로 도움이 된다고 함. 게임 직군 중 디자이너일수록 교육의 효과가 낮게 나타남

(* 응답자 144명)



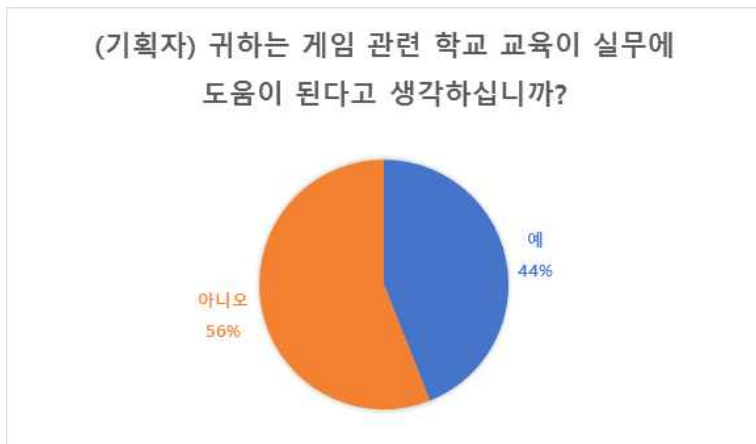
○ 개발자 직군 응답 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 개발자 직군 응답자 결과, 예(22명) 56% > 아니오(17명) 44% 순으로 응답함



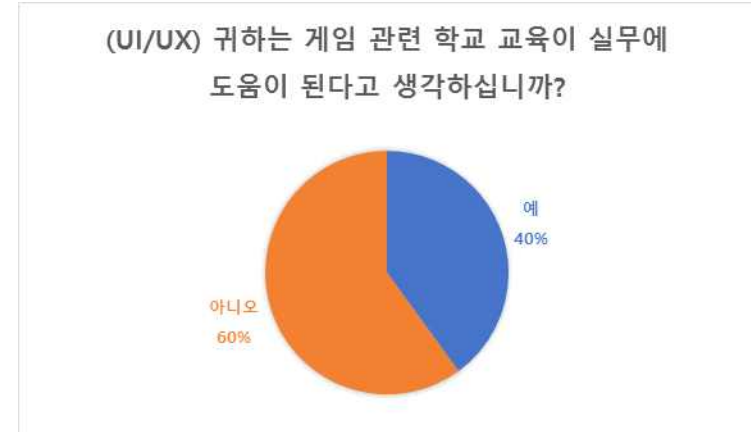
○ 기획자 직군 응답 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 기획자 직군 응답자 결과, 아니오(30명) 56% > 예(24명) 44% 순으로 응답함



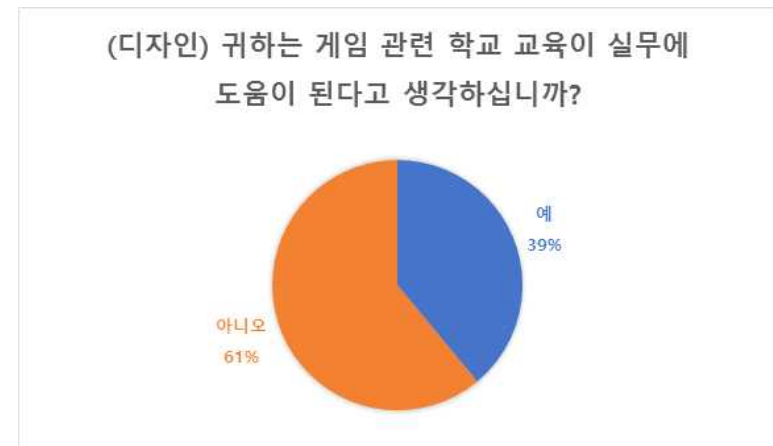
○ UI/UX 직군 응답 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 UI/UX 직군 응답자 결과, 아니오(6명) 60% > 예(4명) 40% 순으로 응답함



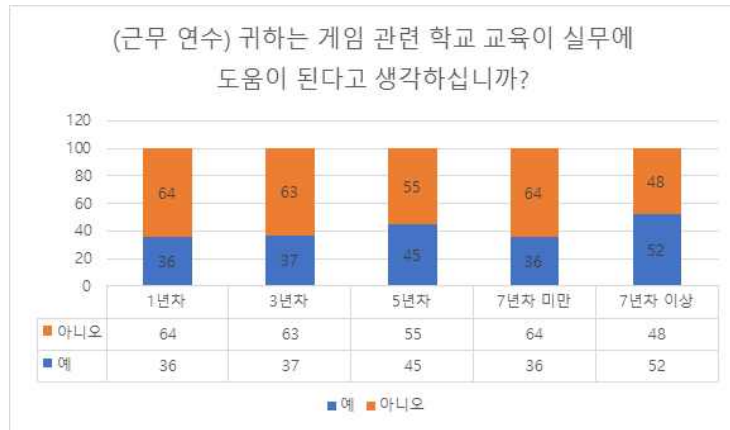
○ 디자인 직군 응답 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 디자인 직군 응답자 결과, 아니오(25명) 61% > 예(16명) 39% 순으로 응답함



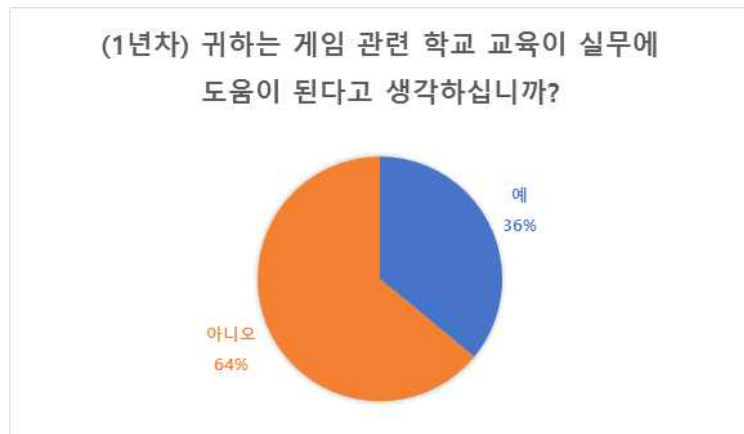
□ 근무 연수

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 근무 연수별 응답 결과, 7년차 이상 52% > 5년차 45% > 3년차 37% > 7년차 미만 36%, 1년차 36% 순으로 도움이 된다고 함. 근무 연수 중 7년차 이상 일수록 교육의 효과가 높게 나타남(* 응답자 144명)



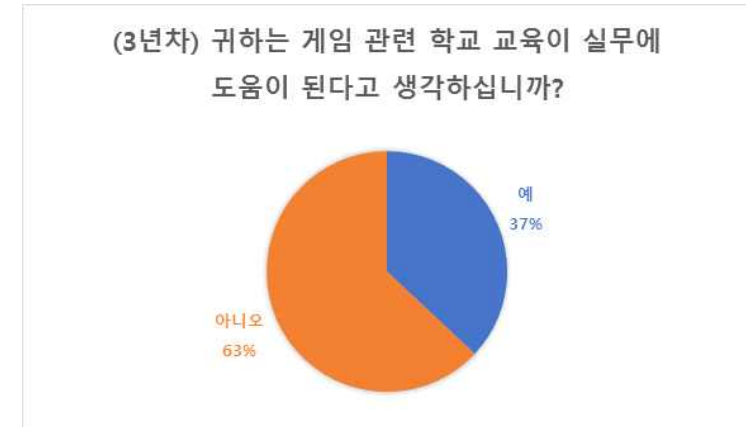
○ 1년차 직군 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 1년차 응답자 결과, 아니오(9명) 64% > 예(5명) 36% 순으로 응답함



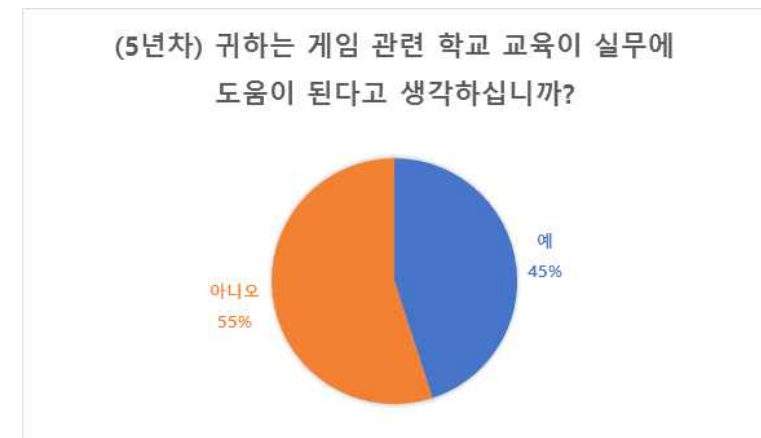
○ 3년차 직군 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 3년차 응답자 결과, 아니오(12명) 63% > 예(7명) 37% 순으로 응답함



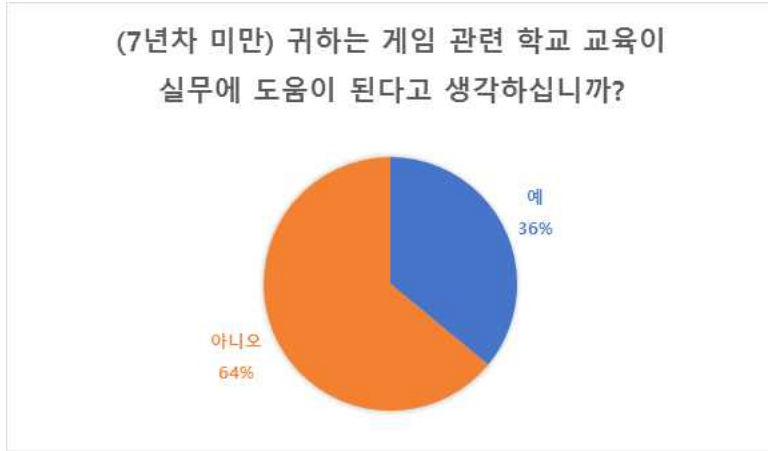
○ 5년차 직군 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 5년차 응답자 결과, 아니오(11명) 55% > 예(9명) 45% 순으로 응답함



○ 7년차 미만 직군 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 7년차 미만 응답자 결과, 아니오(9명) 64% > 예(5명) 36% 순으로 응답함



○ 7년차 이상 직군 비율

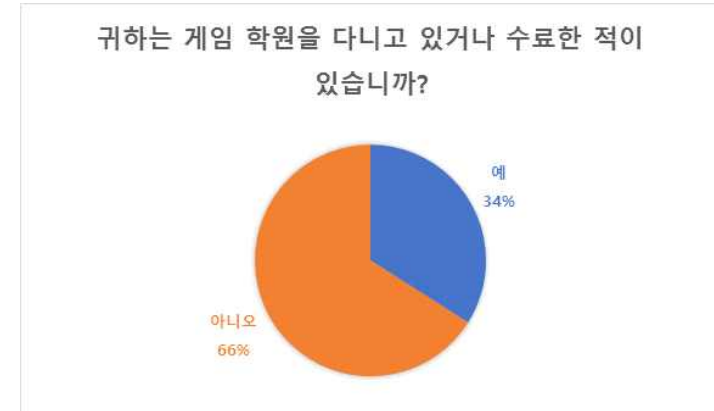
- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 7년차 이상 응답자 결과, 예(40명) 52% > 아니오(37명) 48% 순으로 응답함



4.-3. 게임 학원을 다니고 있거나 수료 여부-정현

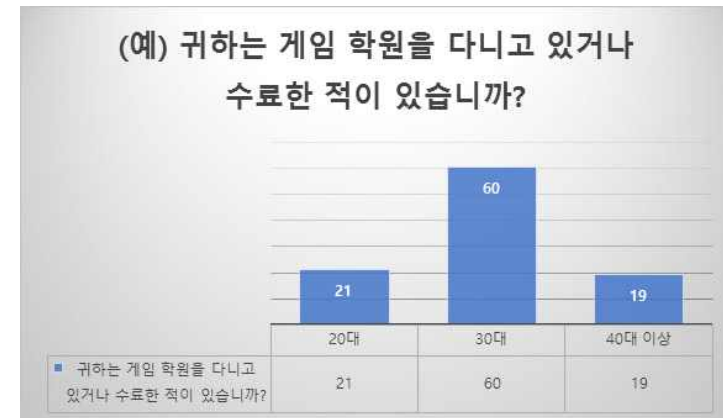
□ 전체 응답

- 게임 학원을 다니고 있거나 수료 여부에 대한 응답 결과, 아니오(133명) 66% > 그렇다(68명) 34% 순으로 나타남



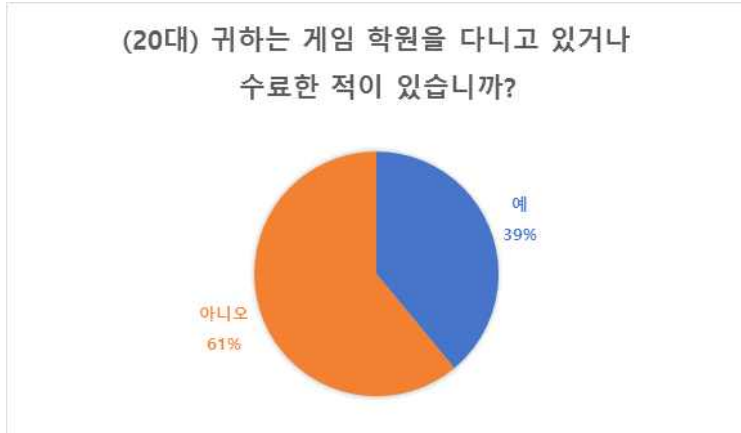
□ 연령대별 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 수료 여부에 연령대별 응답 결과, 30대가(41명) 60% > 20대가(14명) 21% > 40대 이상이(13명) 19%임. 연령대 중 30대의 비율이 가장 높은 것으로 나타남



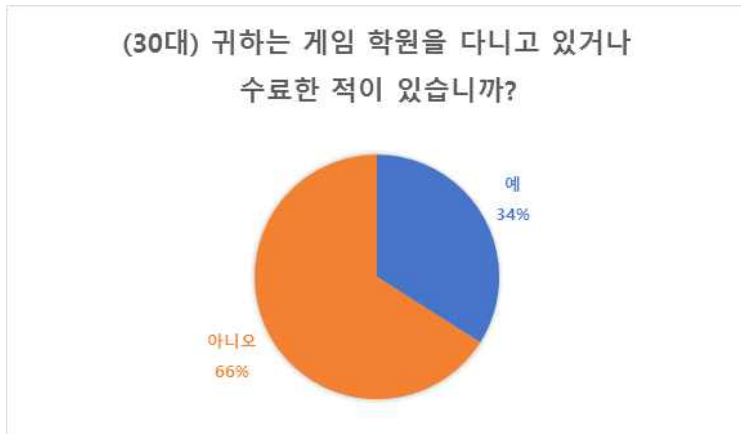
○ 20대 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 수료 여부에 20대 응답 결과, 아니오(22명) 61% > 예(14명) 39% 순으로 응답함



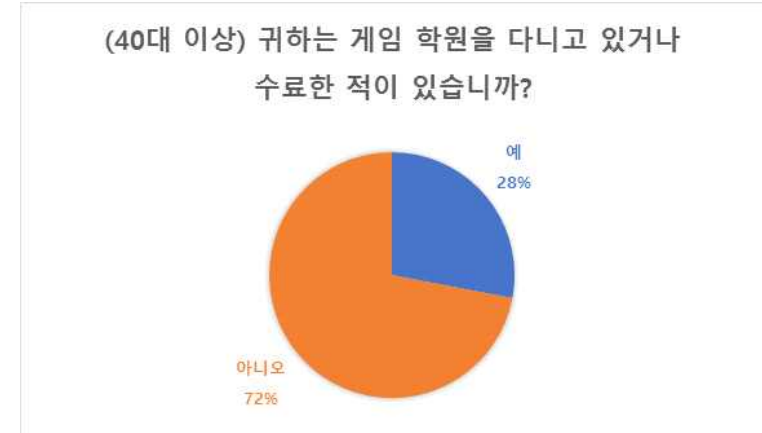
○ 30대 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 수료 여부에 30대 응답 결과, 아니오(78명) 66% > 예(41명) 34% 순으로 응답함



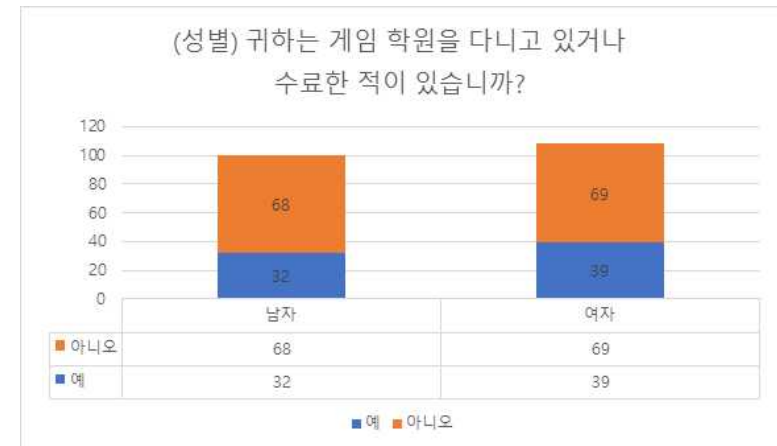
○ 40대 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 수료 여부에 40대 이상 응답 결과, 아니오(33명) 72% > 예(13명) 28% 순으로 응답함



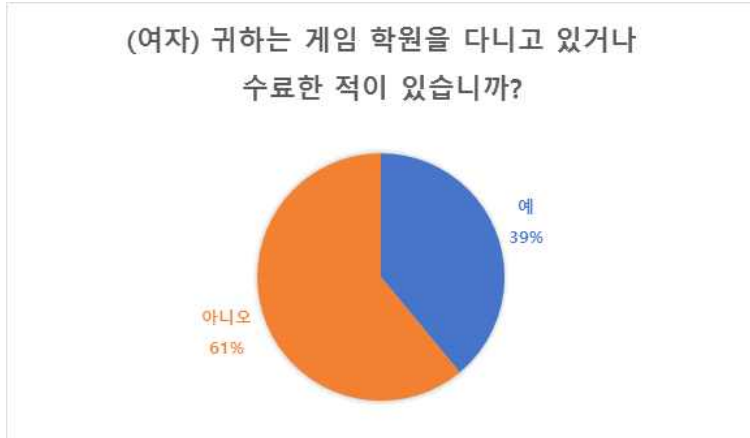
□ 성별 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 수료 여부에 성별 응답 결과, 여자 39% > 남자는 32% 학원을 다녔다고 응답함. 여자의 비율이 남자의 비율보다 높게 나타남



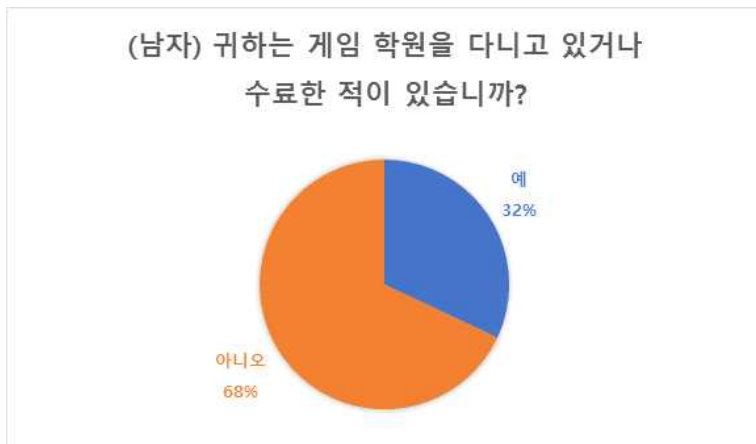
○ 여자 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 수료 여부에 여자 응답 결과, 아니오(30명) 61% > 예(19명) 39% 순으로 나타남



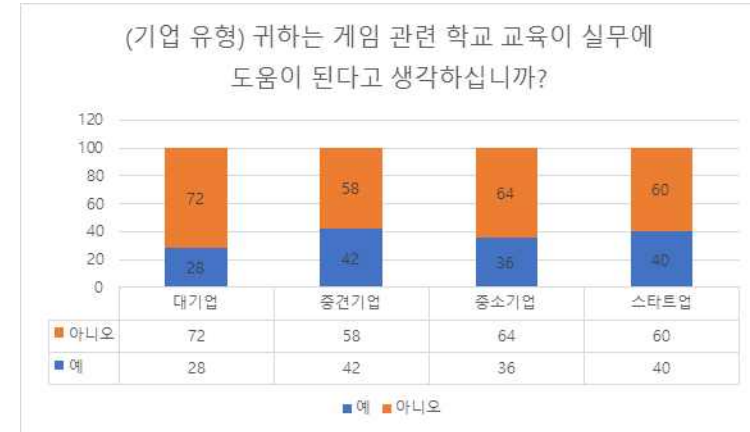
○ 남자 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 수료 여부에 남자 응답 결과, 아니오(103명) 68% > 예(49명) 32% 순으로 나타남



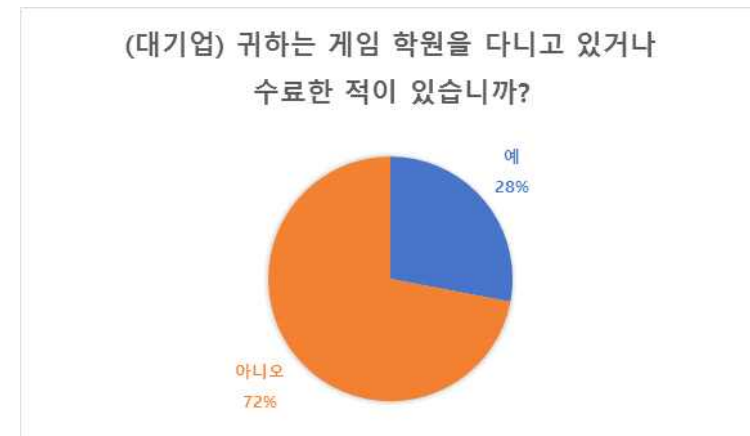
□ 기업 유형 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 수료 여부에 대기업 근무자 응답 결과, 중견기업 42% > 스타트업 40% > 중소기업 36% > 대기업 28% 학원을 다녔다고 응답함. 기업 유형 중 대기업 비율이 가장 적은 것으로 나타남



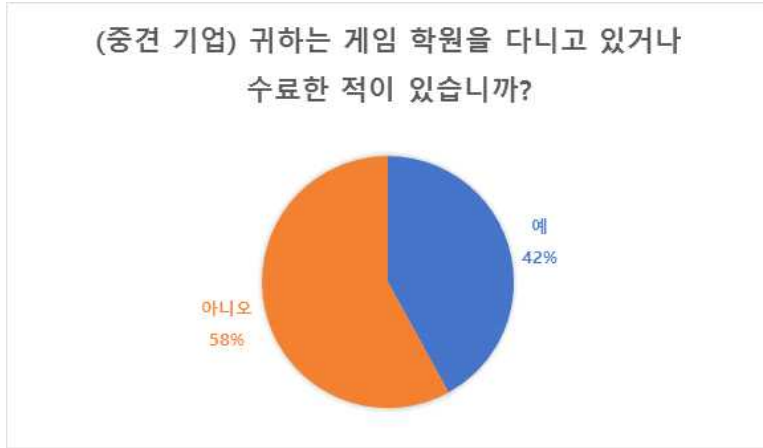
○ 대기업 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 수료 여부에 대기업 근무자 응답 결과, 아니오(63명) 72% > 예(24명) 28% 순으로 응답함



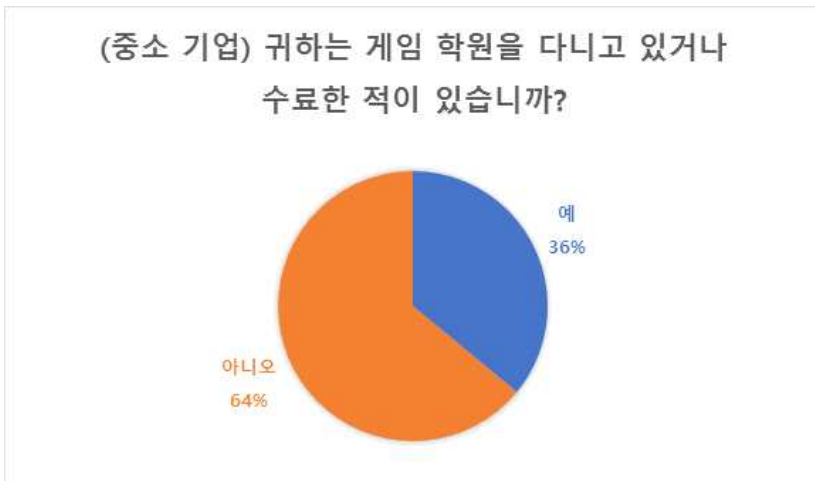
○ 중견기업 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 유료 여부에 중견기업 근무자 응답 결과, 아니오(21명) 58% > 예(15명) 42% 순으로 응답함



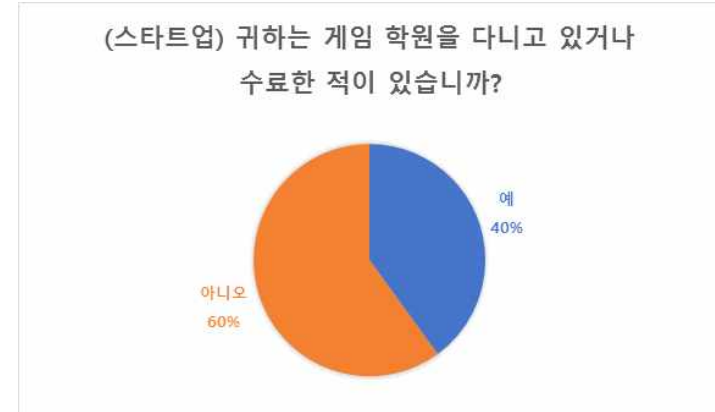
○ 중소기업 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 유료 여부에 중소기업 근무자 응답 결과, 아니오(34명) 64% > 예(19명) 36% 순으로 응답함



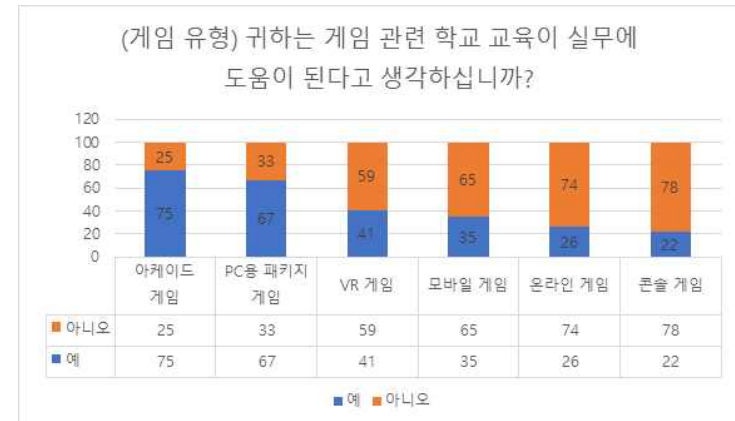
○ 스타트업 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 유료 여부에 스타트업 근무자 응답 결과, 아니오(15명) 60% > 예(10명) 40% 순으로 응답함



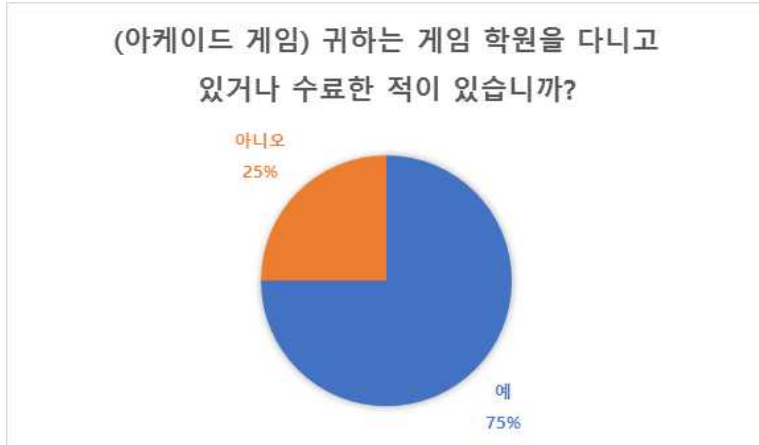
□ 게임 유형

- 게임 학원을 다니고 있거나 유료 여부에 게임 유형별 응답 결과, 아케이드 게임 75% > PC용 패키지 게임 67% > VR 게임 41% > 모바일 게임 35% > 온라인 게임 26% > 콘솔 게임 22% 순으로 학원을 다녔다고 응답함. 게임 유형 중 콘솔게임, 온라인 게임, 모바일 게임은 다른 게임 유형에 비해 게임 학원 유료 여부가 낮게 나타남(* 응답자 196명 / 응답 제외(기타 게임) 5명)



○ 아케이드 게임 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 유료 여부에 아케이드 게임 응답자 결과, 예(3명) 75% > 아니오(1명) 25% 순으로 응답함



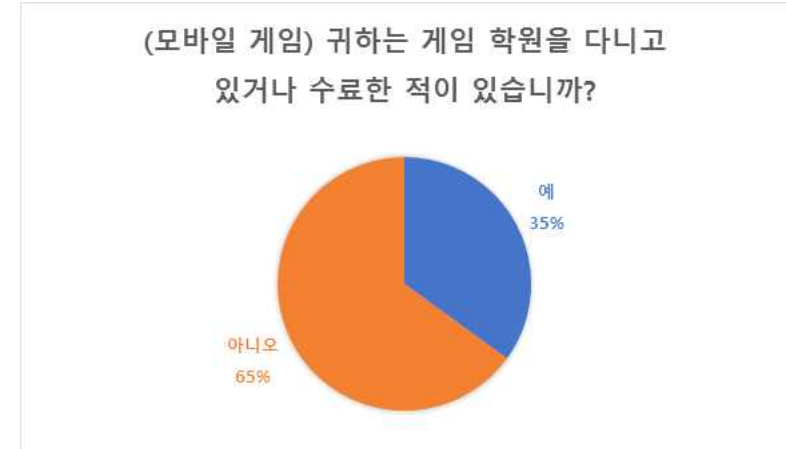
○ PC용 패키지 게임 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 유료 여부에 PC용 패키지 게임 응답자 결과, 예(4명) 67% > 아니오(2명) 33% 순으로 응답함



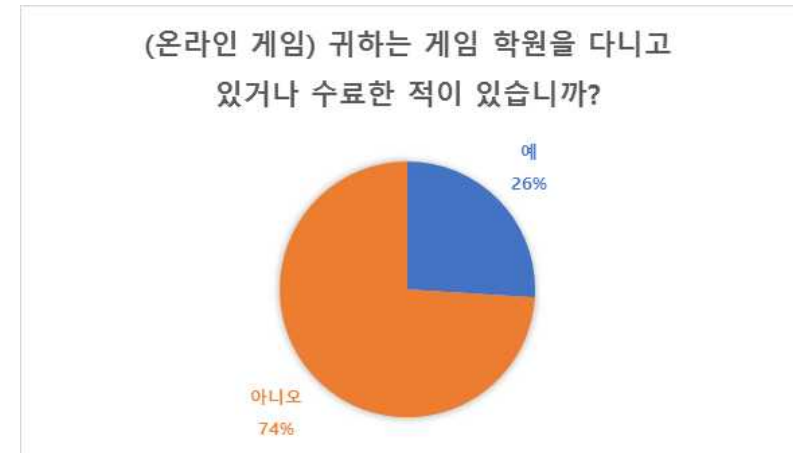
○ 모바일 게임 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 유료 여부에 모바일 게임 응답자 결과, 아니오 65% > 예 35% 순으로 응답함



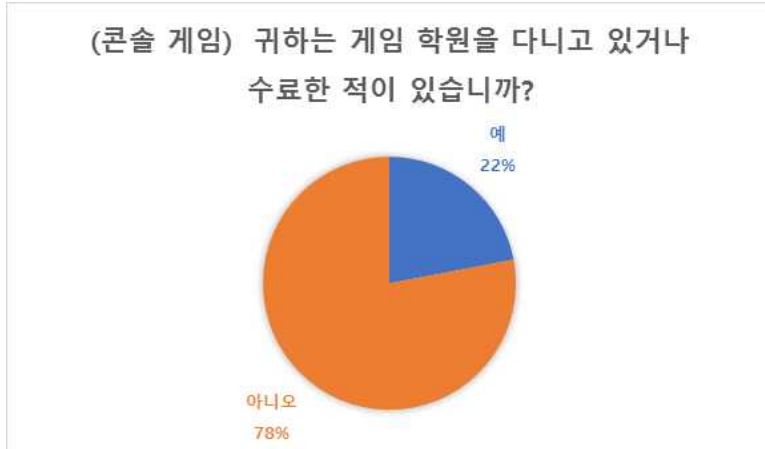
○ 온라인 게임 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 유료 여부에 온라인 게임 응답자 결과, 아니오(37명) 74% > 예(13명) 26% 순으로 응답함



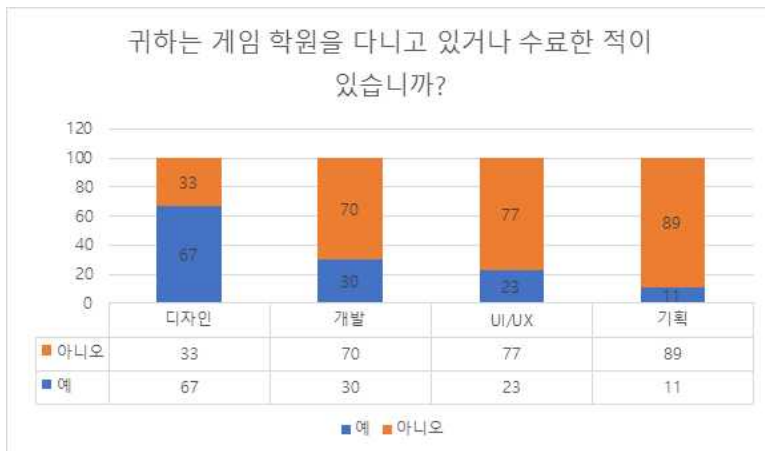
○ 콘솔 게임 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 유료 여부에 콘솔 게임 응답자 결과, 아니오(7명) 78% > 예(2명) 22% 순으로 응답함



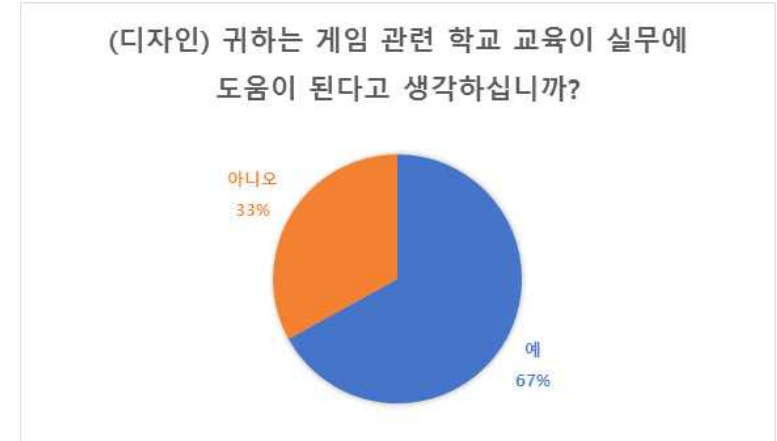
□ 게임 직군

- 게임 학원을 다니고 있거나 유료 여부에 게임 직군별 응답 결과, 디자인 67% > 개발 30% > UI/UX 23% > 기획 11% 순으로 학원을 유료했다고 함. 게임 직군 중 디자이너일수록 학원 유료율이 높음



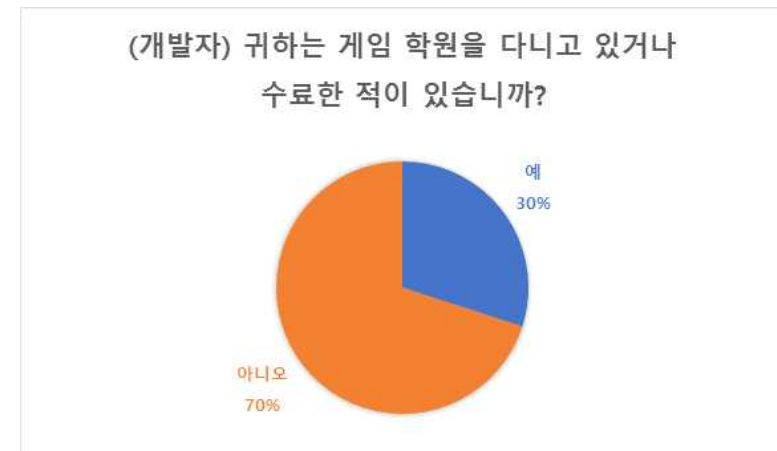
○ 디자인 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 유료 여부에 디자인 직군 응답자 결과, 예(41명) 67% > 아니오(20명) 33% 순으로 응답함



○ 개발자 직군 응답 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 유료 여부에 개발자 직군 응답자 결과, 아니오(38명) 70% > 예(16명) 30% 순으로 응답함



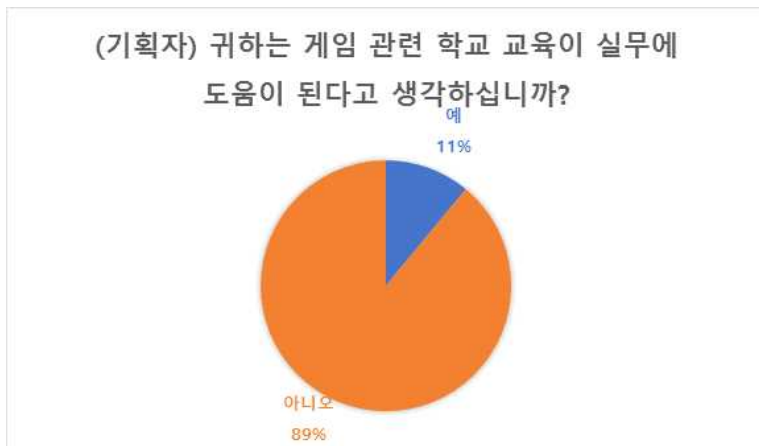
○ UI/UX 직군 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 수료 여부에 UI/UX 직군 응답자 결과, 아니오(10명) 77% > 예(3명) 23% 순으로 응답함



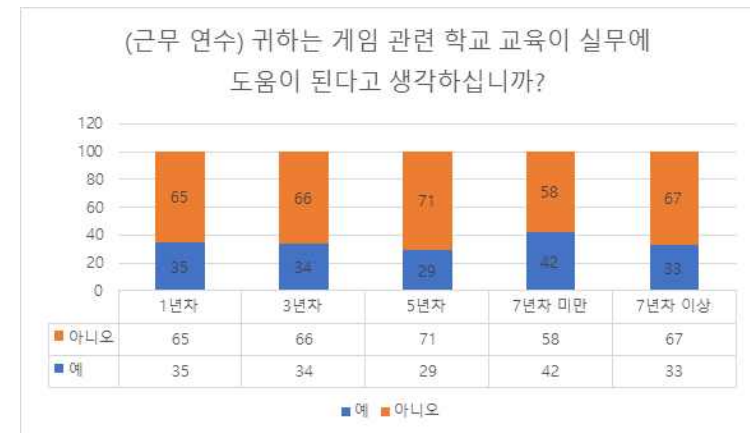
○ 기획자 직군 비율

- 게임 학원을 다니고 있거나 수료 여부에 기획자 직군 응답자 결과, 아니오(65명) 89% > 예(8명) 11% 순으로 응답함



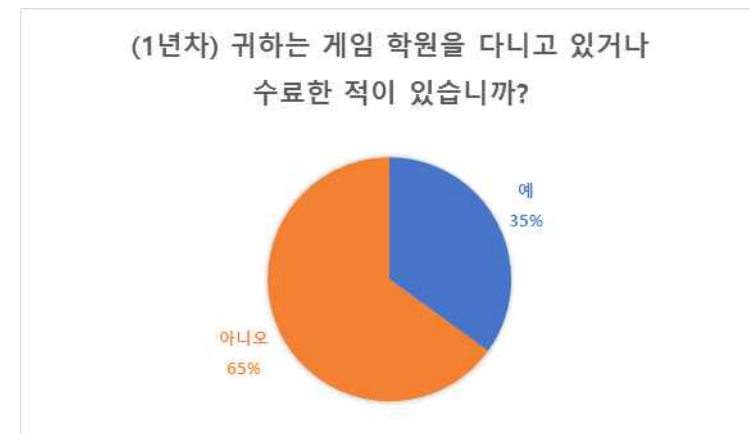
□ 게임 직군

- 게임 학원을 다니고 있거나 수료 여부에 근무 연수별 응답 결과, 7년차 미만 42% > 1년차 35% > 3년차 34% > 7년차 이상 33% > 5년차 31% 순으로 학원을 수료했다고 함. 근무 연수는 학원 유무와 특별한 차이가 없음(* 응답자 201명)



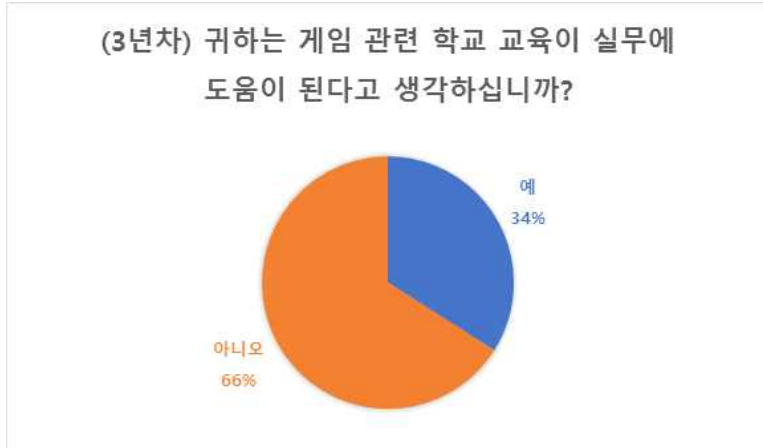
○ 1년차 응답 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 1년차 응답자 결과, 아니오(17명) 65% > 예(9명) 35% 순으로 응답함



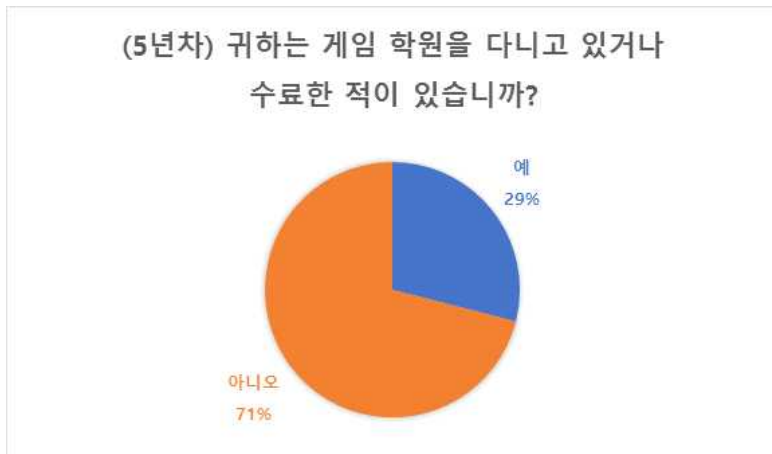
○ 3년차 직군 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 3년차 응답자 결과, 아니오(19명) 66% > 예(10명) 34% 순으로 응답함



○ 5년차 직군 비율

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 5년차 응답자 결과, 아니오(22명) 71% > 예(9명) 29% 순으로 응답함



○ 7년차 미만

- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 7년차 미만 응답자 결과, 아니오(11명) 58% > 예(8명) 42% 순으로 응답함



○ 7년차 이상

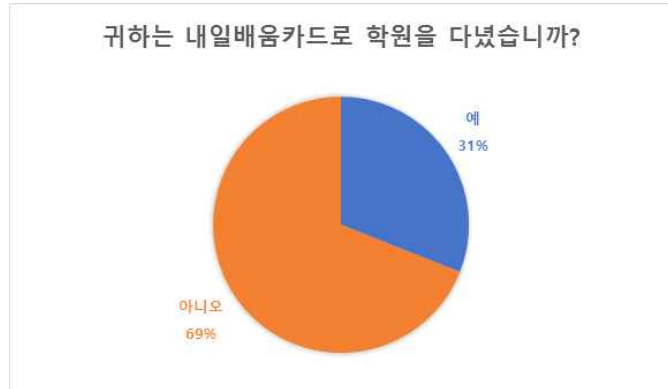
- 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 7년차 이상 응답자 결과, 아니오(64명) 67% > 예(32명) 33% 순으로 응답함



4.-4. 내일배움카드 이용 여부

□ 전체 응답

- (학원 수료자 대상) 내일 배움카드로 학원 다녔는지 대한 응답 결과, 아니오(47명) 69% > 예(21명) 31% 순으로 나타남(* 응답 68명 (학원 수료자 대상))



4.-5. 게임 학원 도움 여부

□ 전체 응답

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 전체 응답 결과, 그렇다(25명) 37% > 매우 그렇다(19명) 28% > 보통(15명) 22% > 그렇지 않다(8명) 12% > 전혀 그렇지 않다(1명) 1% 순으로 나타남(* 응답 68명 (학원 수료 경험자))



○ 예/아니오 응답 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 전체 응답 결과, 예(44명) 65% > 아니오(24명) 35% 순으로 나타남. 참조로 '예'의 범주는 매우 그렇다 + 그렇다, '아니오'의 범주는 보통 + 그렇지 않다 + 전혀 그렇지 않다



* '예' 응답 현황(44명)

- 실무에 가까운 포트폴리오를 뽑을 수 있도록 교육시켜주기 때문이다.
- 거서밖에 배운게 없는데 아직 할 만하다.
- 학원 강사진들이 대부분 실무 종사자여서 실질적으로 회사에서 사용되는 스킬들을 많이 배울 수 있다.
- 실무에 있는 선생님이 가르치기 때문에 노하우와 실무에서 어떻게 하는지 배울 수 있다.
- 학원 강사들이 실무자이기 때문에 직접적으로 연관이 있다.
- 빠르게 배울 수 있고 모르는 툴을 습득하기에 도움이 된다. 포토폴리오를 완성하는데 도움이 된다.
- 전문적이다.
- 툴을 다루는 스킬적인 부분에서 도움이 되었다.
- 실무적인 것을 바로 배울 수 있다.
- 강사진이 대체로 현업 종사자 이다보니 현업에서 필요한 노하우를 잘 알려주신다.
- 실무진 출신들의 경험으로 하기에 실무관련 포트폴리오 구성이 가능하다.
- 원하는 파트의 실무에 가까운 수준을 배울 수 있다.
- 학원에 따라 다르지만 실제 업무에 종사하고 계시는 작업자 분들께서 강의 진행하시는 학원의 경우 업계동향, 실무파악을 하기 좋기 때문이다.
- 실무자가 선생이라 실무내용 학습가능 인맥형성 가능 동향파악 가능하다.
- "이전에 대답했듯이 전문학교는 모든 파트를 조금씩 맛보기로 한다.
- 요즘은 한 가지만 잘해도 취업할까 말까인 상황이고, 한 파트만 잘하기도 힘듭니다. 전문학원은 본인이 지향하는 파트를 처음부터 알고 들어와서 그 분야만 집중 교육합니다. 이게 맞다고 생각하고 있고, 그 한 가지를 하다가도 포기하는 사람도 많습니다. 정말 극소수로 여러 파트를 잘하는 분도 있기에 하겠지만요..."
- 개인 스스로는 실무에 필요한 작업 기술이나 작업 방식 등을 파악하는데 한계가 있으나 학원은 실무자 출신의 선생님의 수업으로 진행되기 때문에 실무에 필요한 공부 방식이나 노하우를 얻을 수 있다.

18. 게임 프로그래밍 학원을 다녔는데 학원에서 배운 내용이 없었다면 실무 적응이 매우 힘들었을 것으로 예상된다.
19. 실무 위주의 학원이 오히려 도움이 된다고 생각한다.
20. 실무 및 학교에서 배우기 어려운 기본기를 탄탄히 갖추기 위함이다.
21. 게임 개발에 대한 기초적인 지식을 습득할 수 있었다.
22. 실질적인 교육을 받을 수 있었다.
23. 회사에만 있으면 최신 트렌드나 개발 방향을 놓치는 부분이 있는데 그런 걸 메꿔줄 역할이 필요하다고 본다.
24. 게임 제작을 체계적으로 배울 수 있다.
25. 패스트캠퍼스 유니티게임개발 스쿨 수료하고 취업하여 관련 지식 사용 중이다.
26. C++로 게임 배울 곳이 학원 말고는 많지 않다. 물론 선생님에 따라 수준 차이가 많이 난다고 들었다.
27. 회사에서 필요로 하는 포트폴리오를 만들고 실무에서 사용하는 프로그램을 배울 수 있다.
28. 실제로 도움을 받았음
29. 업무에 바로 적용 가능한 스킬을 배우기 때문입니다.
30. 팀을 맺고 기획, 개발, 그래픽 모든 작업을 직접 해 볼 수 있어서 많은 도움이 됩니다.
31. 초보 개발자 시절 방향을 잡는데 도움이 되었으며 나아가 현재의 실무에도 긍정적 영향을 미치고 있다고 생각한다.
32. 게임 학원에 다녀서 준비한 포트폴리오로 취업했기 때문이다.
33. 실무에서 필요한 내용을 전부 교육기관에서 경험하기는 현실적으로 힘들다. 기술이 매년 발전하고 또 어떤 실무를 맡는가에 따라 천차만별이기 때문이다. 단지 기본 스킬을 익히고 할 수 있다는 자신감만 얻는다 해도 그것으로 충분하다고 생각한다.
34. 실무에 바로 적용 가능한 기초적인 지식은 습득이 가능하다.
35. 도움은 되나 실무하고도 차이가 있다.
36. 시작이 어렵기 때문에 학원에서 시작해도 좋은 듯하다.
37. 본인이 학원에서 배운 지식이 실무에서 엄청 도움이 되고 활용이 잘 되었다.
38. 당장 실무에 필요한 작업(포트폴리오)을 제작하다보니 실무 기술을 익힐 수 있었다.
39. 게임 학원은 아니고 소규모 그룹과의 받았고, 실무자라서 매우 도움이 되었다.
40. 실제 게임 개발의 전반적 실무를 알 수 있다.
41. 사람과 함께 한다.
42. 직무에 사용하는 프로그램과 기기법을 배워서 도움이 된다.
43. 실무진강사일 경우 간접적으로 실무내용을 들을 수 있다
44. 실무 위주로 공부 할 때가 좋았다

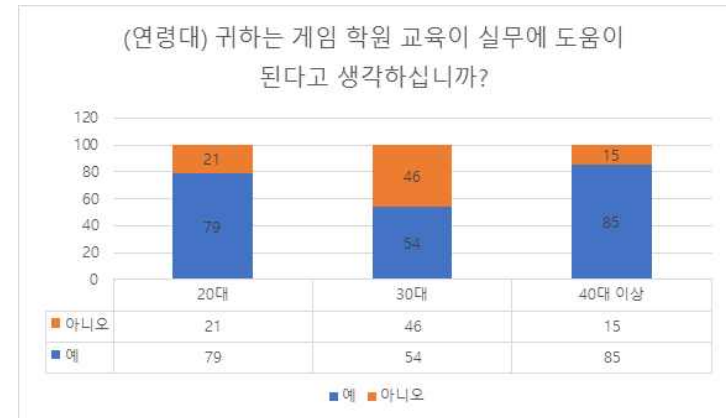
*** '아니오' 응답 현황(24명)**

01. 다른 파트와의 같이 할 수 있는 수업이나 과정이 없고 그냥 무작정 기획서 쓰고 발표하는 식의 불필요한 과정이 더 많았다.
02. 강사 대부분이 게임 제작 경험이나 실무에 대해 잘 알지 못한다.
03. 실무적인 부분은 알려주지 않아 보통이라 생각한다.
04. 국비지원과정의 경우 원하는 직무와 관련 없는 것을 너무 많이 배웠다.
05. NCS과정이 아닌 개인 자금으로 일반과정을 통해 학원 교육을 받을 경우 학생이 희망하는 분야에 한하여 집중적으로 교육을 받을 수 있다.
06. 실제로 학원 교육을 통해 제작한 결과물로 취직하여 근무 중이다.
07. 학원역시 학교와 마찬가지로 어느 정도 일할 수 있는 기초적인 부분만 습득할 수 있다고 생각한다. 기초적인 부분은 알려주지만 그에 관한 자세한 부분은 개인이 따로 공부를 하거나 일하면서 얻게 되는 경우가 많다고 생각한다.
08. 학원마다 틀리지만, 선생의 전문성 차이가 있다.
09. 교육의 질이 낮다.
10. 되는 부분도 있고 아닌 부분도 있다.
11. 국가지정학원 강사진이 많은 면에서 수준미달이다.
12. 개발관련 기본기 측면에서는 도움이 된다.
13. 열심히 하는 사람은 많이 가지고 갈 수 있으나 뒤쳐지는 사람까지 챙겨주기 어려운 시스템입니다.
14. 원화 기초정도는 배웠다고 생각한다.
15. 기초 지식 습득에 도움을 주고 내가 생각한 게임에 대한 표현의 자유도 있어 도움이 되었다
16. 저와 같은 경우는 관련 직무를 보는 것이 아니기에 도움이 딱히 되지 않았다.
17. 회사마다, 프로젝트마다 각기 다른 환경에서 개발을 진행 하는데 그 부분에 대한 교육이 부족하다.
18. 너무 기초적이고, 원하는 수업을 게임 분야가 아니라면서 들을 수 없다.
19. 학원은 기초만 배우기 때문이다.

20. 온라인 게임 개발에 필요한 네트워크, DB 관련 과정이 없었고 로직을 구현하는데 필수적인 알고리즘, 자료구조에 대한 교육도 없었다. 더 나아가 최적화를 위해 필요한 기본적인 컴퓨터 지식에 대한 내용도 없었다.
21. 확실화된 교육이다.
22. 학원이 그 닻 체계적이지 않다.
23. 내일배움으로 다녀봤는데 그곳은 조금 다른 학원에 비해 어설픈 교육을 하는 것 같았습니다. 다른 유명한 학원에 비해서 강사진 실력도 부족할뿐더러 실질적인 교육보단 인신공격으로 사람을 궁지에 몰아 부쳐 스스로 한계점을 끌어올리게 해서 취업을 시키는 프로세스였던 것 같습니다. 예를 들면 그림관련 교육보단 너는 왜 이렇게 의지가 약하냐 그런 정신으로 몰하겠냐, 이런식으로 기분 나쁘게 하면서 교육보단 비판으로 알려주는 느낌이었다.
24. 무응답

□ 연령대별 비율

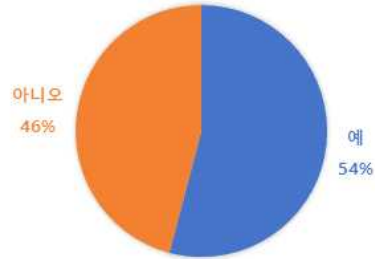
- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 연령대별 응답 결과, 40대 이상이 85% > 20대가 79% > 30대가 54% 도움이 된다고 응답함. 연령대 중 40대 이상의 비율이 가장 적은 것으로 나타남(* 응답 68명)



- 20대 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 20대 응답 결과, 예(11명) 79% > 아니오(3명) 21% 순으로 응답함

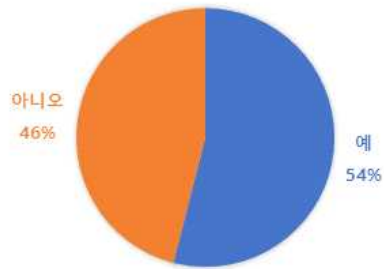
(20대) 귀하는 게임 학원 교육이 실무에 도움이 된다고 생각하십니까?



○ 30대 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 30대 응답 결과, 예(22명) 54% > 아니오(19명) 46% 순으로 응답함

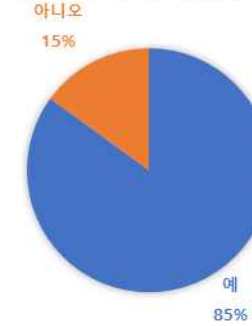
(30대) 귀하는 게임 학원 교육이 실무에 도움이 된다고 생각하십니까?



○ 40대 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 40대 응답 결과, 예(11명) 85% > 아니오(2명) 15% 순으로 응답함

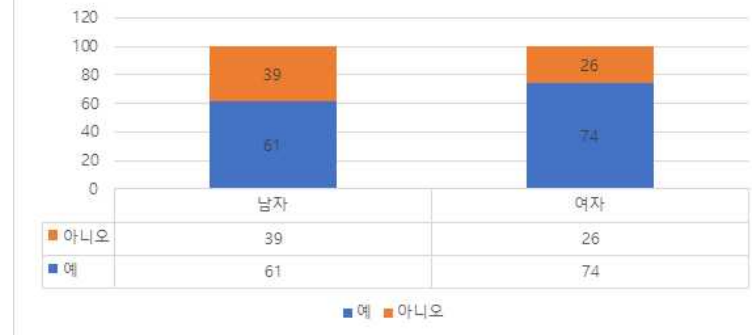
(40대) 귀하는 게임 학원 교육이 실무에 도움이 된다고 생각하십니까?



□ 성별 비율

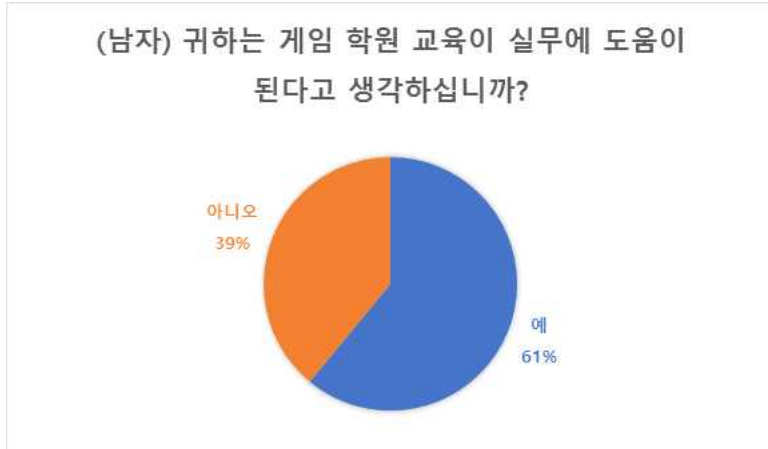
○ 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 성별 응답 결과, 여자는 74% > 남자는 61% 도움이 된다고 응답함. 성별 중 여자의 비율이 높게 나타남(* 응답 68명)

(성별) 귀하는 게임 학원 교육이 실무에 도움이 된다고 생각하십니까?



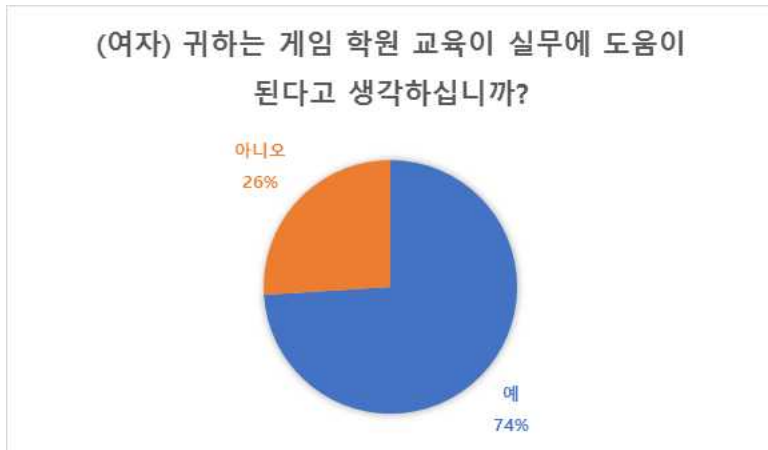
○ 남자 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 남자 응답 결과, 예(30명) 61% > 아니오(19명) 39% 순으로 나타남



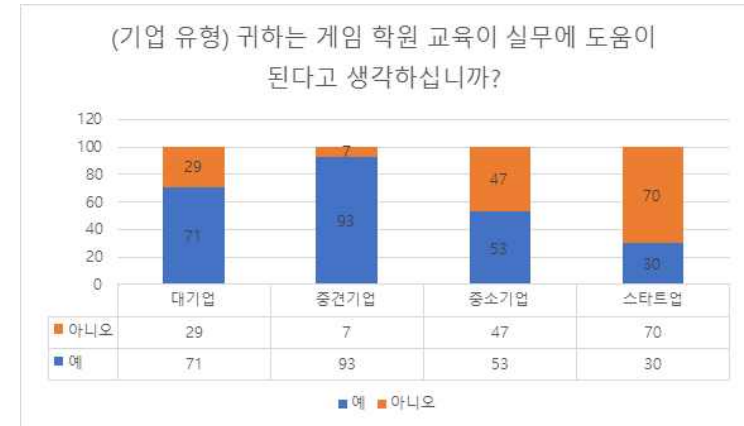
○ 여자 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 여자 응답 결과, 예(14명) 74% > 아니오(5명) 26% 순으로 나타남



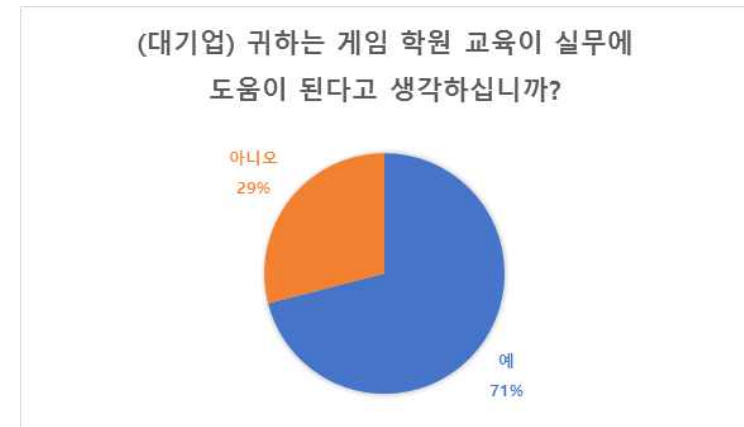
□ 기업 유형 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 기업 유형별 응답 결과, 중견기업 93% > 대기업 71% > 중소기업 53% > 스타트업 30% 도움이 된다고 응답함. 기업 유형 중 스타트업 비율이 가장 적은 것으로 나타남 (* 응답 68명)



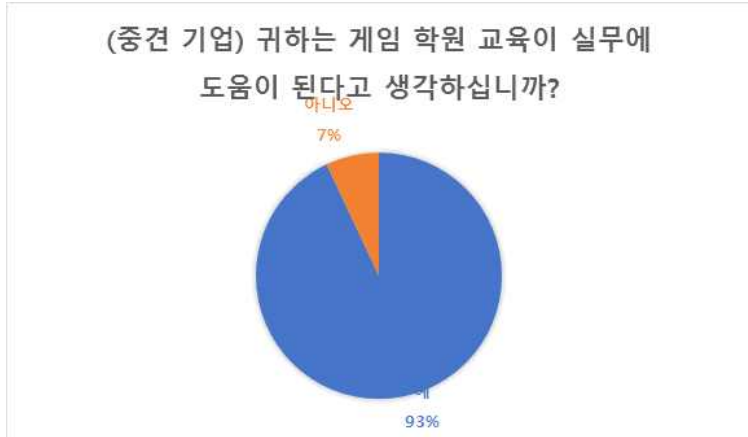
○ 대기업 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 대기업 근무자 응답 결과, 예(17명) 71% > 아니오(7명) 29% 순으로 응답함



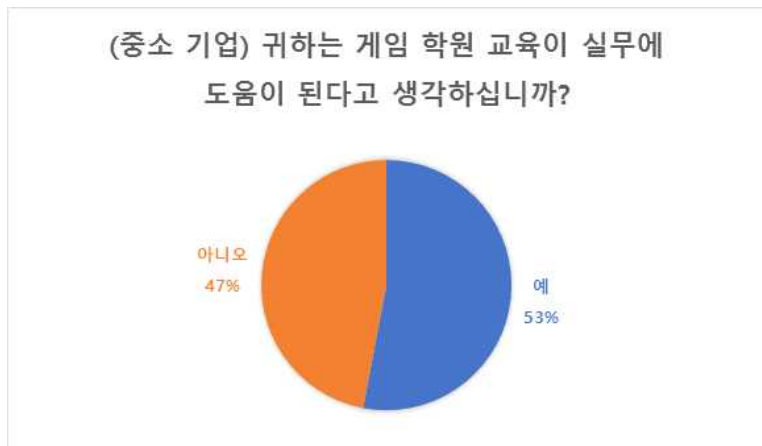
○ 중견기업 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 중견기업 근무자 응답 결과, 예(14명) 93% > 아니오(1명) 7% 순으로 응답함



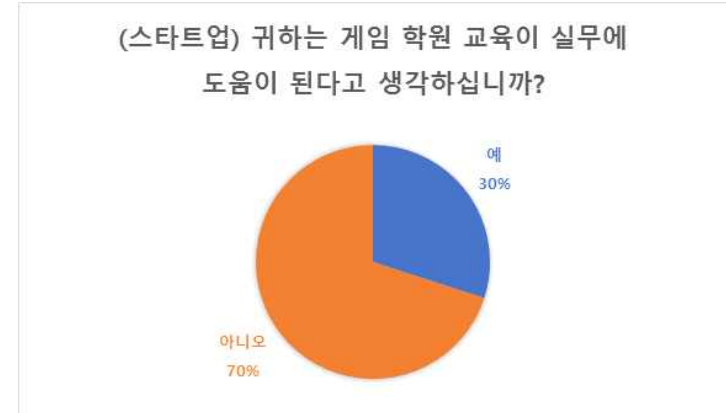
○ 중소기업 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 중소기업 근무자 응답 결과, 예(10명) 53% > 아니오(9명) 47% 순으로 응답함



○ 스타트업 비율

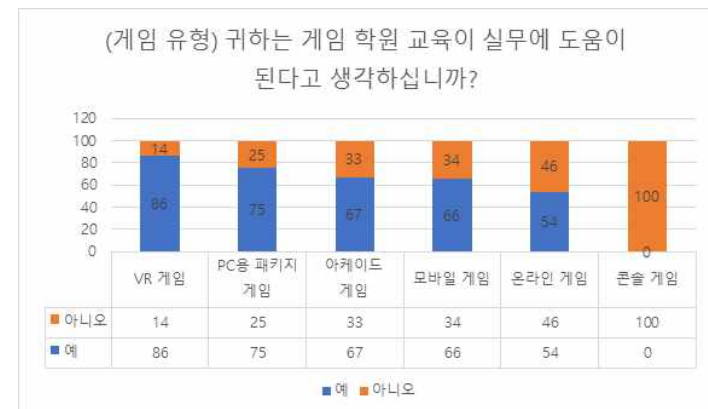
- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 스타트업 근무자 응답 결과, 아니오(7명) 70% > 예(3명) 30% 순으로 응답함



□ 게임 유형

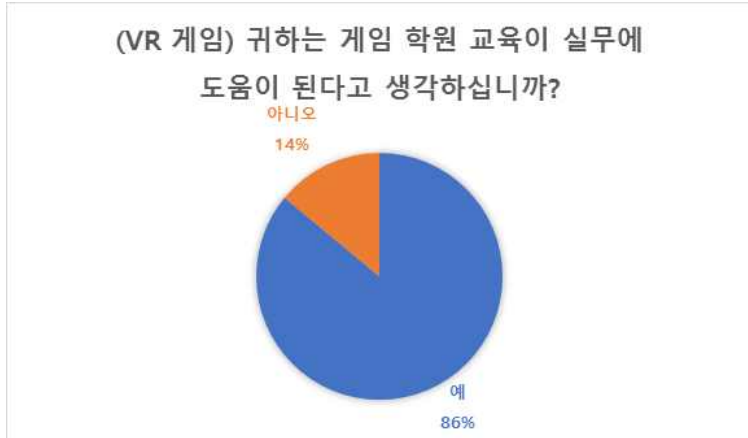
- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 게임 유형별 응답 결과, VR 게임 86% > PC용 패키지 게임 75% > 아케이드 게임 67% > 모바일 게임 66% > 온라인 게임 54% > 콘솔게임 0% 순으로 도움이 된다고 함. 게임 유형 중 특수 게임일수록 교육의 효과가 높게 나타남

(* 응답자 67명 / 기타 1명 (응답에서 제외))



○ VR 게임 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 VR 게임 응답자 결과, 예(6명) 86% > 아니오(1명) 14% 순으로 응답함



○ PC용 패키지 게임 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 PC용 패키지 게임 응답자 결과, 예(3명) 75% > 아니오(1명) 25% 순으로 응답함



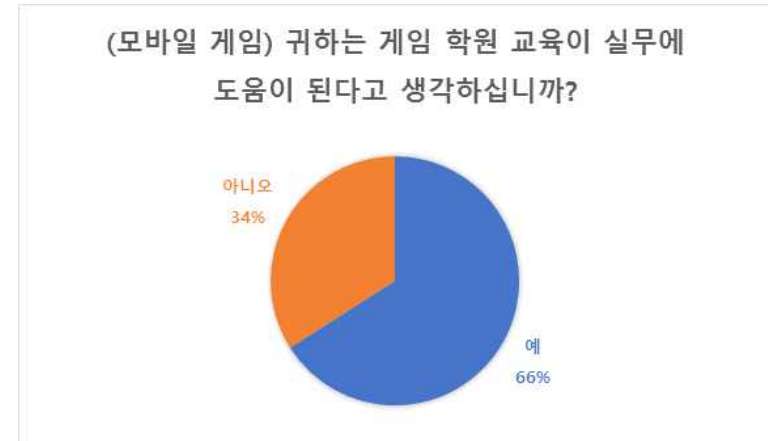
○ 아케이드 게임 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 아케이드 게임 응답자 결과, 예(2명) 67% > 아니오(1명) 33% 순으로 응답함



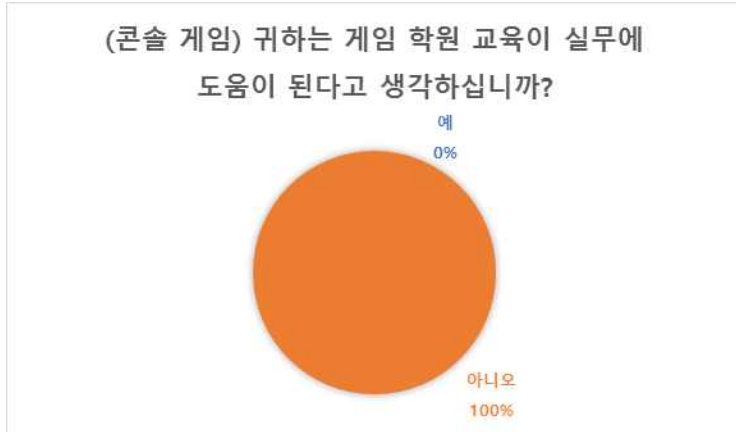
○ 모바일 게임 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 모바일 게임 응답자 결과, 예(25명) 66% > 아니오(13명) 34% 순으로 응답함



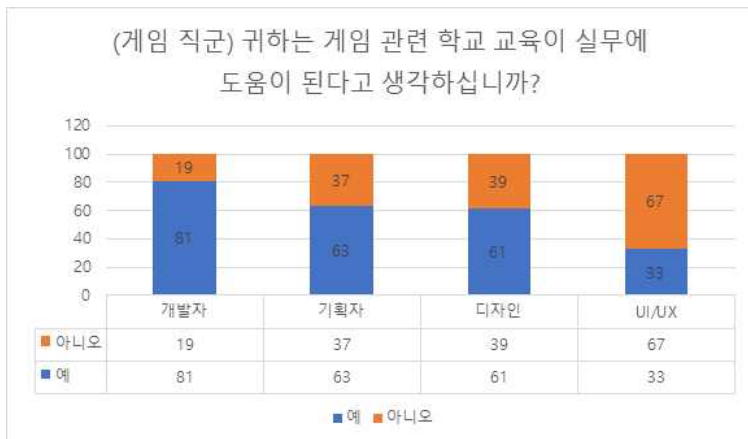
○ 콘솔 게임 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 콘솔 게임 응답자 결과, 아니오(2명) 100% 응답함



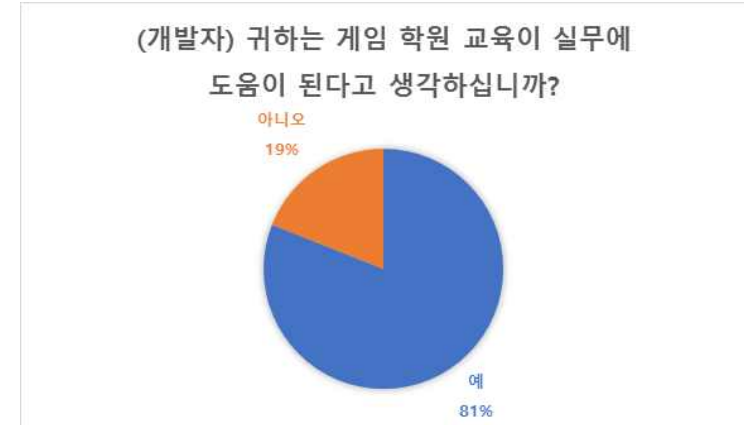
□ 게임 직군 유형

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 게임 직군별 응답 결과, 개발자 81% > 기획자 63% > 디자인 61% > UI/UX 33% 순으로 도움이 된다고 함. 게임 직군 중 개발자일수록 교육의 효과가 높게 나타남(* 응답자 68명)



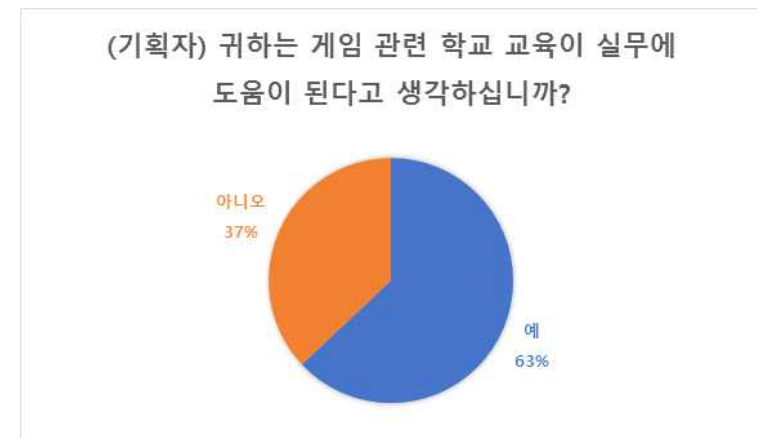
○ 개발자 직군 응답 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 개발자 직군 응답자 결과, 예(13명) 81% > 아니오(3명) 19% 순으로 응답함



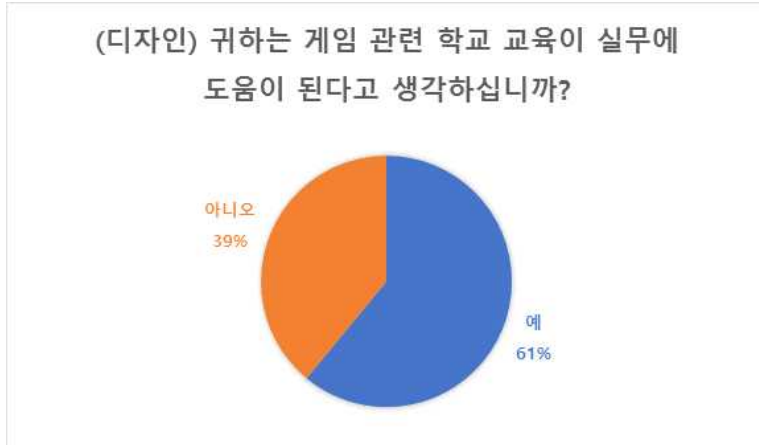
○ 기획자 직군 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 기획자 직군 응답자 결과, 예(5명) 63% > 아니오(3명) 37% 순으로 응답함



○ 디자인 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 디자인 직군 응답자 결과, 예(25명) 61% > 아니오(16명) 39% 순으로 응답함



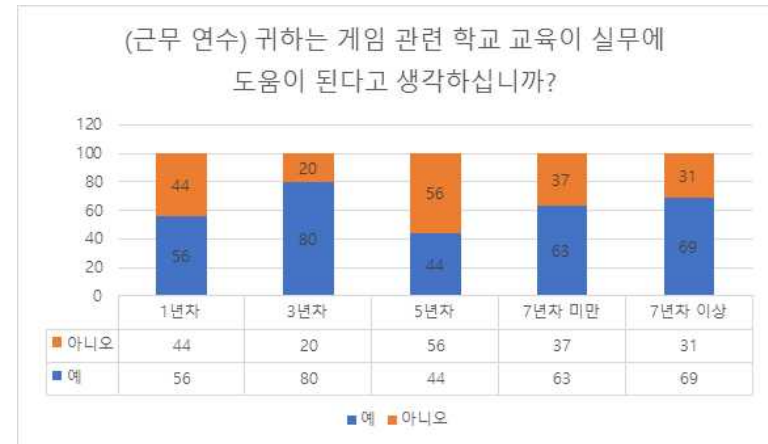
○ UI/UX 직군 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 UI/UX 직군 응답자 결과, 아니오(2명) 67% > 예(1명) 33% 순으로 응답함



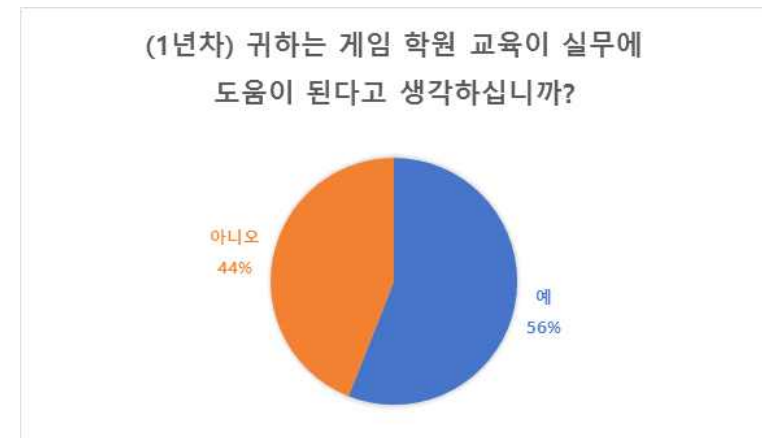
□ 근무 연수

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 근무 연수별 응답 결과, 3년차 80% > 7년차 이상 69% > 7년차 미만 63% > 1년차 56% > 5년차 44% 순으로 도움이 된다고 함. 근무 연수 중 3년차 가 교육의 효과가 높게 나타남(* 응답자 68명)



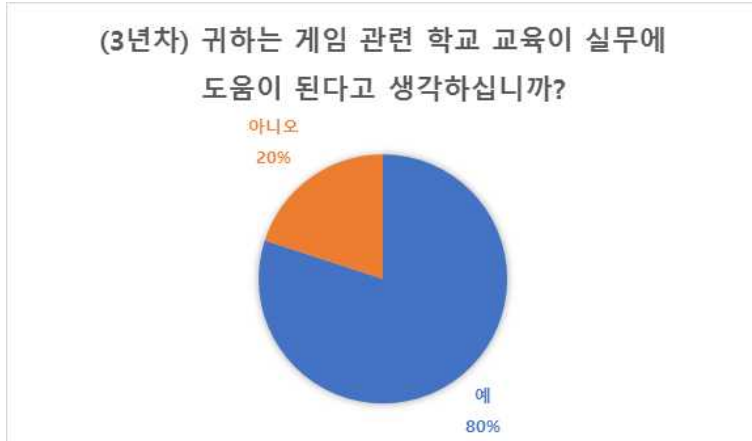
○ 1년차 직군 응답 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 1년차 응답자 결과, 예(5명) 56% > 아니오(4명) 44% 순으로 응답함



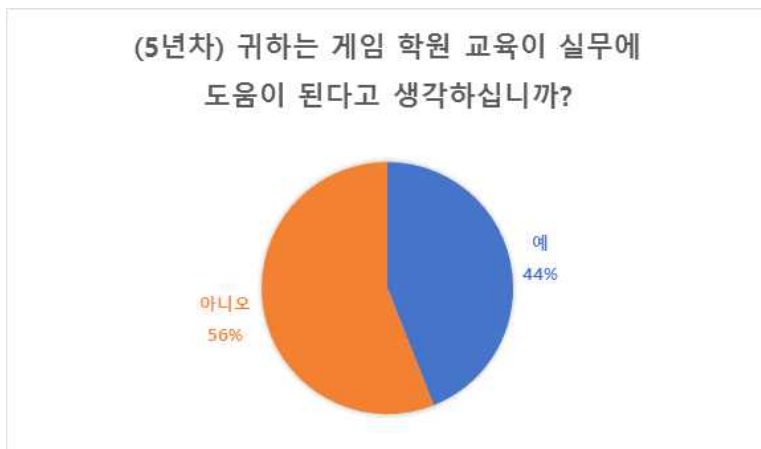
○ 3년차 직군 응답 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 3년차 응답자 결과, 예(8명) 80% > 아니오(2명) 20% 순으로 응답함



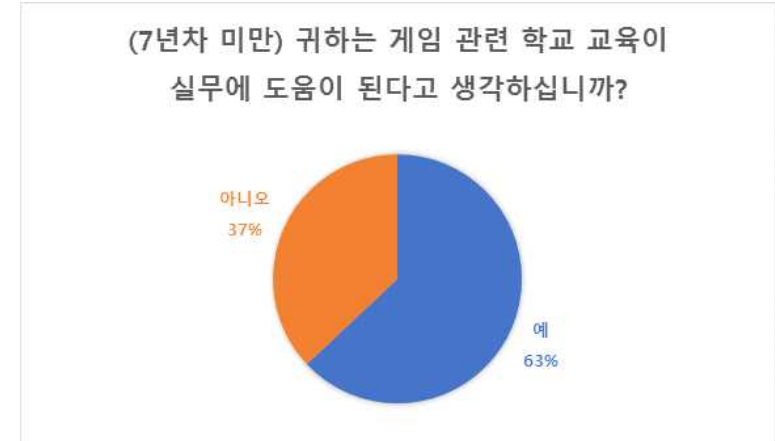
○ 5년차 직군 응답 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 5년차 응답자 결과, 아니오(5명) 56% > 예(4명) 44% 순으로 응답함



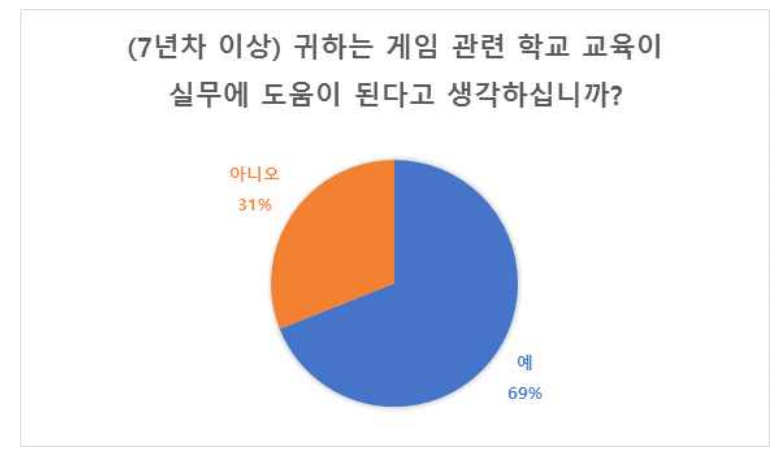
○ 7년차 미만 직군 응답 비율

- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 7년차 미만 응답자 결과, 예(5명) 63% > 아니오(3명) 37% 순으로 응답함



○ 7년차 이상 직군 응답 비율

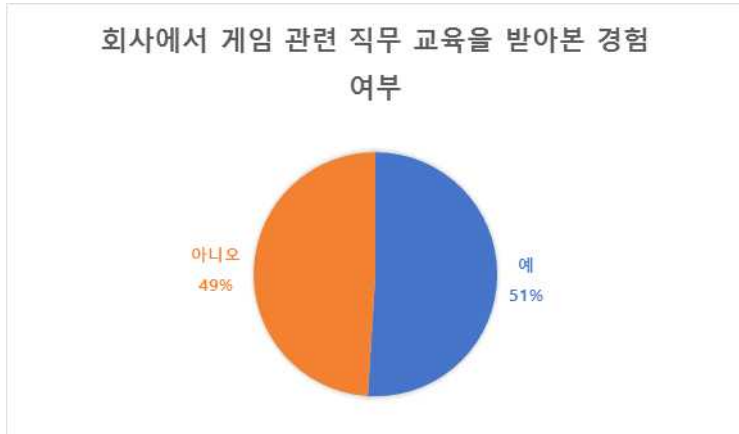
- 게임 학원 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 7년차 이상 응답자 결과, 예(22명) 69% > 아니오(10명) 31% 순으로 응답함



4-6. 회사 내 직무 교육 여부

□ 전체 응답

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부 대한 응답 결과, 예(102명) 51% > 아니오(99명) 49% 순으로 나타남



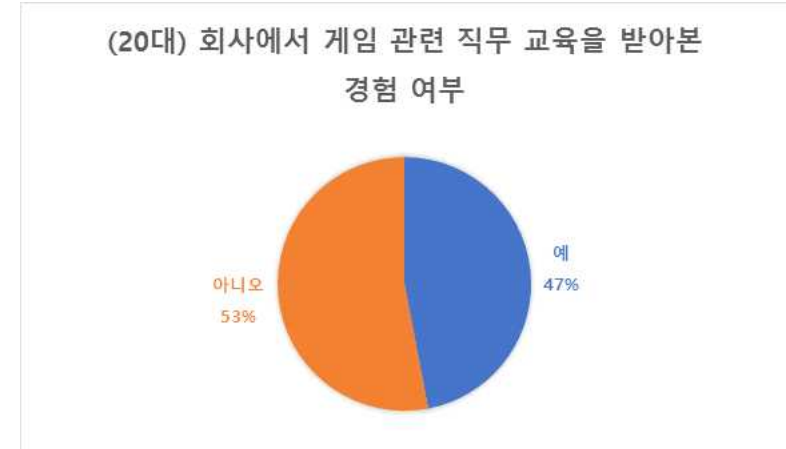
□ 연령대별 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부 연령대별 응답 결과, 40대 이상이(58명) 59% > 30대가(27명) 49% > 20대 이상이(17명) 47%임. 연령대 중 40대 이상 비율이 가장 높은 것으로 나타남



○ 20대 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부 20대 응답 결과, 예(17명) 47% > 아니오(19명) 53% 순으로 응답함



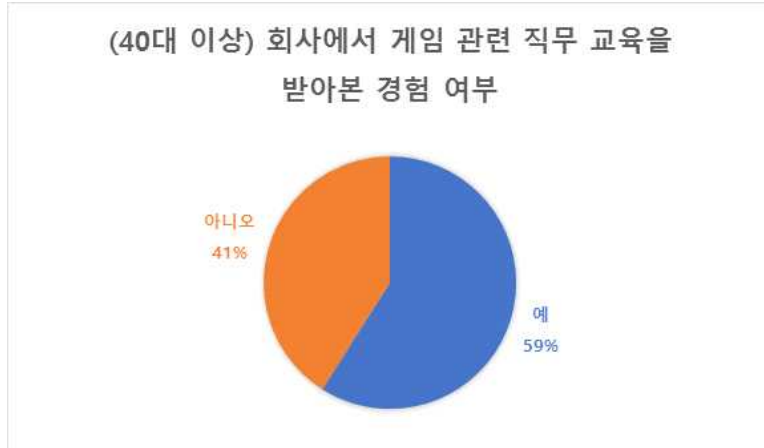
○ 30대 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부 30대 응답 결과, 아니오(61명) 51% > 예(58명) 49% 순으로 응답함



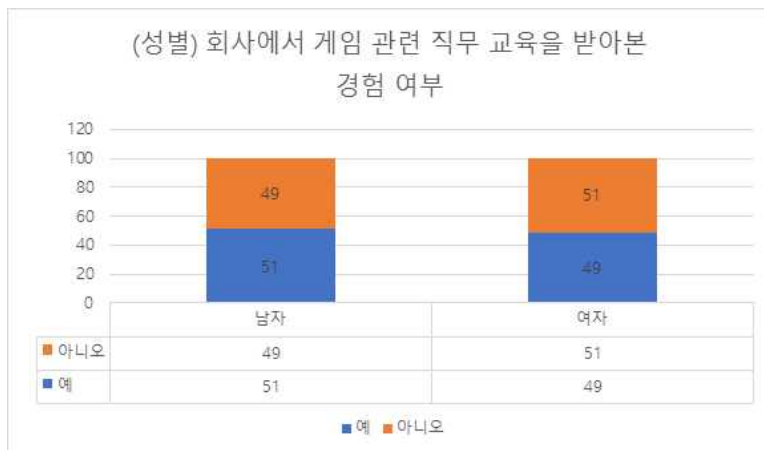
○ 40대 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부 40대 이상 응답 결과, 예(27명) 59% > 아니오(19명) 41% 순으로 응답함



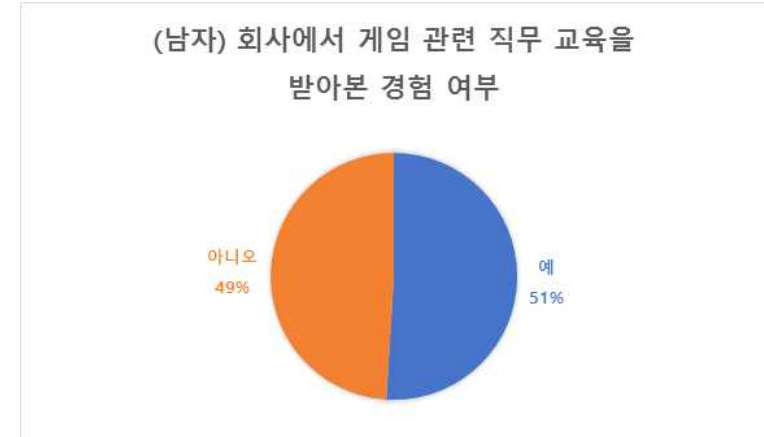
□ 성별 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 성별 응답 결과, 남자 51% > 여자는 49% 교육을 받았다고 응답함. 남자의 비율이 여자의 비율보다 높게 나타남



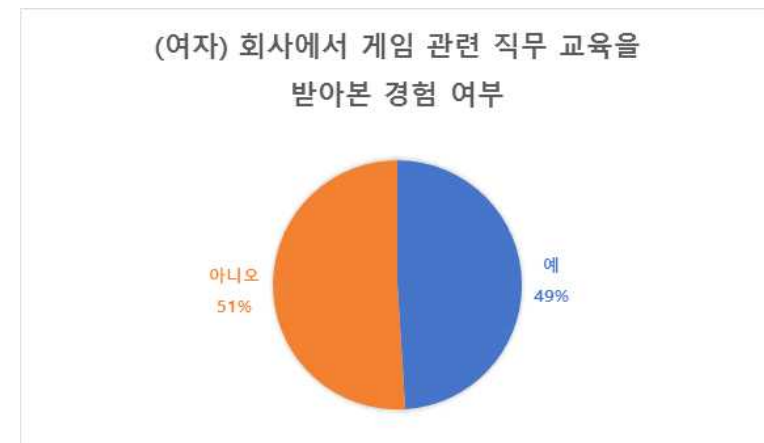
○ 남자 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 남자 응답 결과, 예(78명) 51% > 아니오(74명) 49% 순으로 나타남



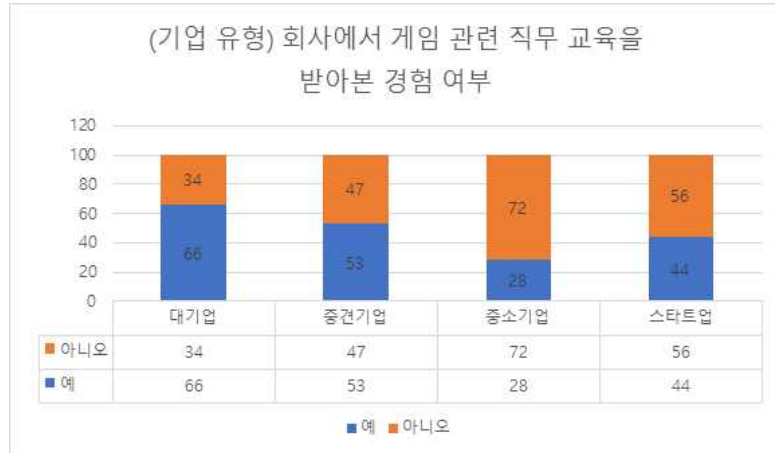
○ 여자 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 여자 응답 결과, 아니오(25명) 51% > 예(24명) 49% 순으로 나타남



□ 기업 유형 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 대기업 근무자 응답 결과, 대기업 66% > 중견기업 53% > 스타트업 44% > 중소기업 28% 교육을 받았다고 응답함. 기업 유형 중 대기업 비율이 가장 높은 것으로 나타남



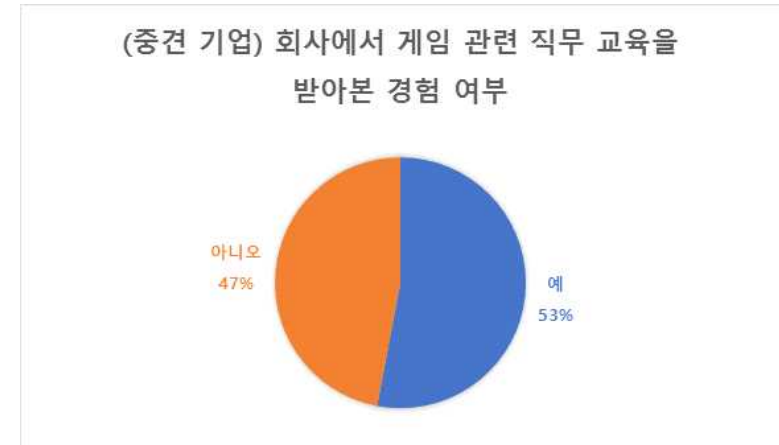
○ 대기업 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 대기업 근무자 응답 결과, 예(57명) 66% > 아니오(30명) 34% 순으로 응답함



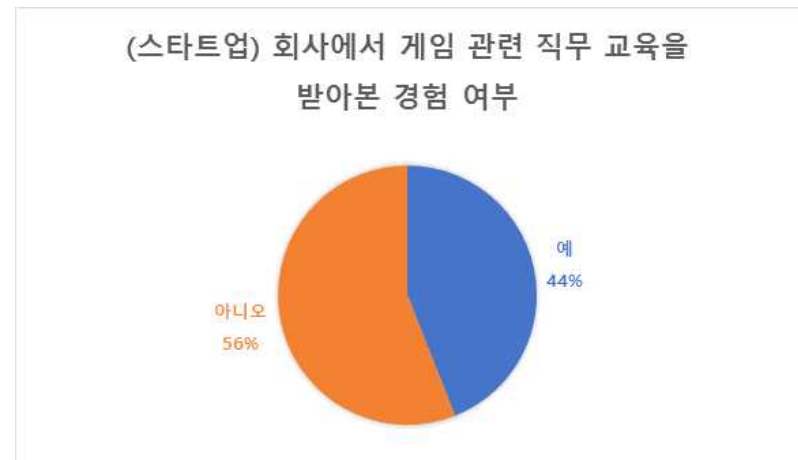
○ 중견기업 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 중견기업 근무자 응답 결과, 예(15명) 53% > 아니오(38명) 47% 순으로 응답함



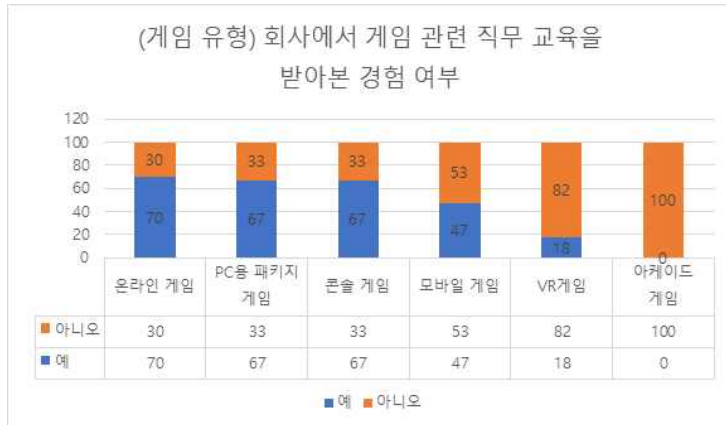
○ 스타트업 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 스타트업 근무자 응답 결과, 아니오(14명) 56% > 예(11명) 44% 순으로 응답함



□ 게임 유형

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 온라인 게임 70% > PC용 패키지 게임 67%, 콘솔게임 67% > 모바일 게임 47% > VR게임 18% > 아케이드 게임 0% 순으로 교육을 받았다고 응답함. 게임 유형 중 온라인 게임은 재직자 교육을 많이 받고 있는 것으로 나타남(* 응답자 196명 / 응답 제외(기타 게임) 5명)



○ 온라인 게임 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 온라인 게임 응답자 결과, 예(35명) 70% > 아니오(15명) 30% 순으로 응답함



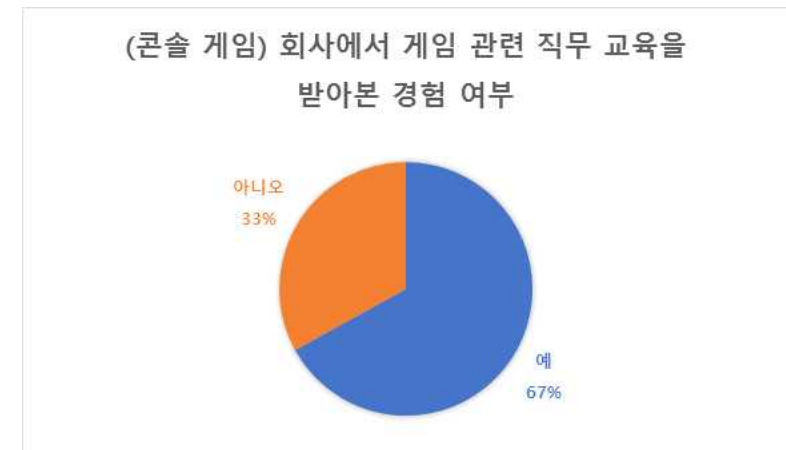
○ PC용 패키지 게임 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 PC용 패키지 게임 응답자 결과, 예(4명) 67% > 아니오(2명) 33% 순으로 응답함



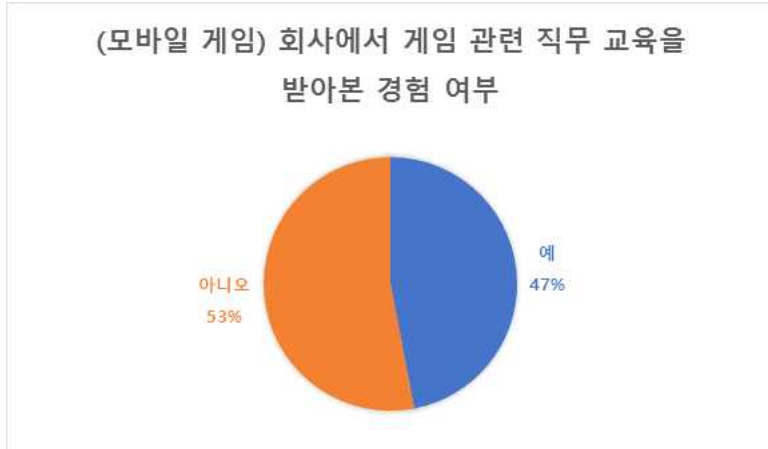
○ 콘솔 게임 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 콘솔 게임 응답자 결과, 예(6명) 67% > 아니오(3명) 33% 순으로 응답함



○ 모바일 게임 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 모바일 게임 응답자 결과, 아니오(58명) 53% > 예(52명) 47% 순으로 응답함



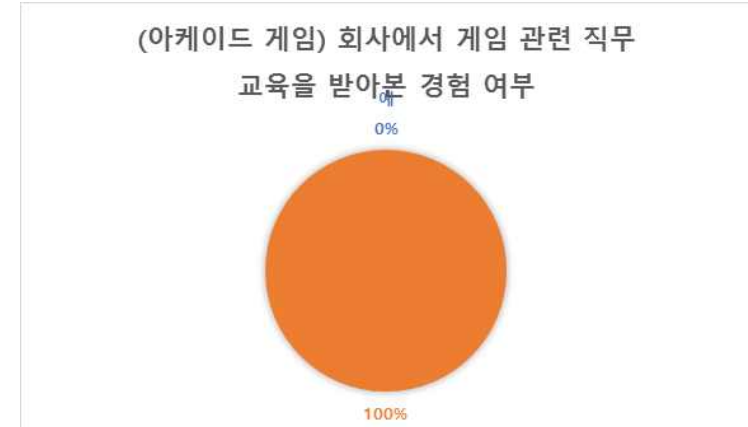
○ VR 게임 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 VR 게임 응답자 결과, 아니오(14명) 82% > 예(3명) 18% 순으로 응답함



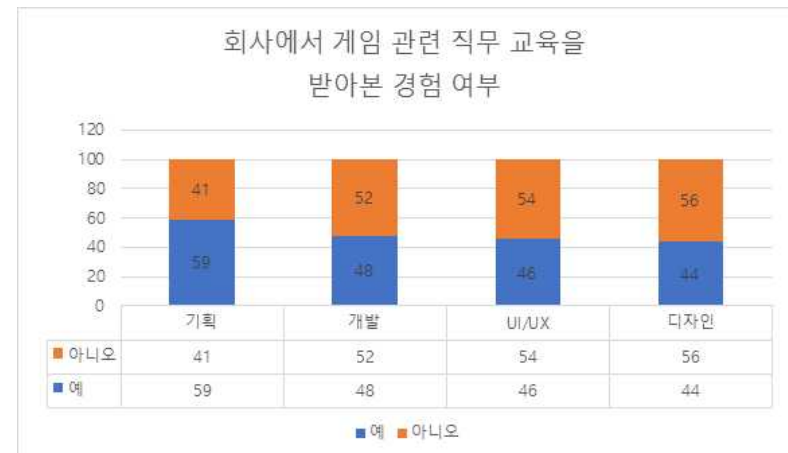
○ 아케이드 게임 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 아케이드 게임 응답자 결과, 아니오(4명) 100% > 예(0명) 0% 순으로 응답함



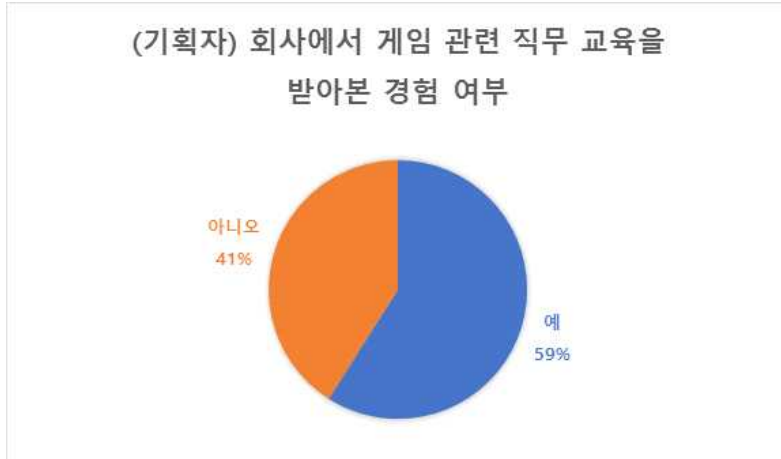
□ 게임 직군

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 게임 직군별 응답 결과, 기획자 59% > 개발 48% > UI/UX 46% > 디자인 44% 순으로 교육을 받았다고 함. 게임 직군 중 기획자일수록 교육을 많이 받고 있는 것으로 나타남(* 응답자 201명)



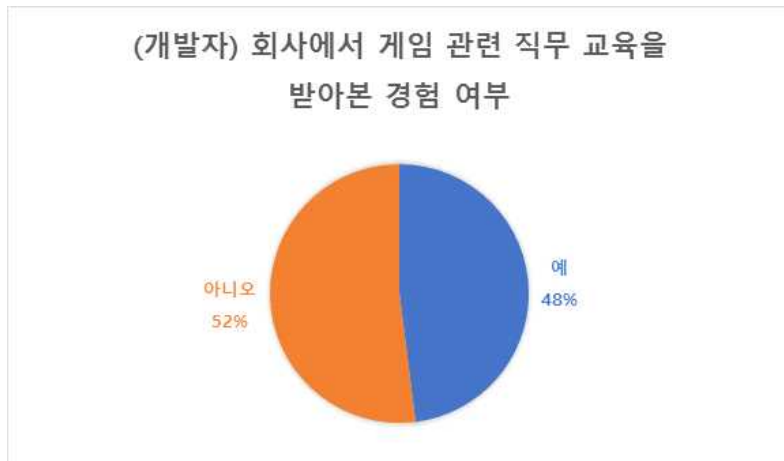
○ 기획자 직군 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 기획자 직군 응답자 결과, 예(43명) 59% > 아니오(36명) 41% 순으로 응답함



○ 개발자 직군 응답 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 개발자 직군 응답자 결과, 아니오(28명) 52% > 예(26명) 48% 순으로 응답함



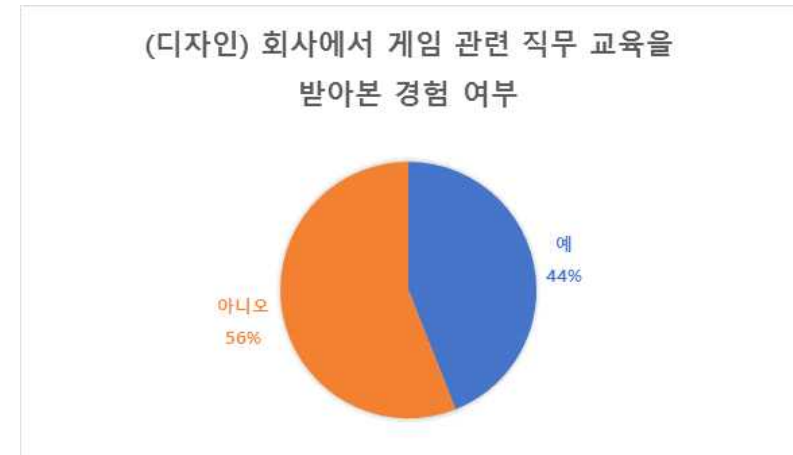
○ UI/UX 직군 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 UI/UX 직군 응답자 결과, 아니오(7명) 54% > 예(6명) 46% 순으로 응답함



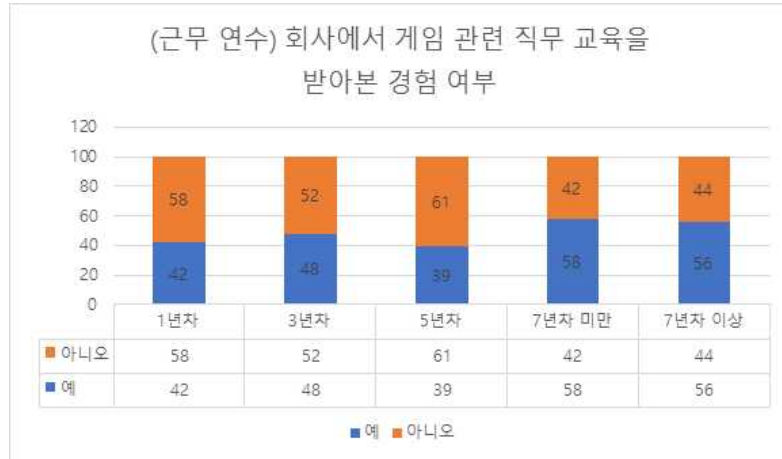
○ 디자인 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 디자인 직군 응답자 결과, 예(34명) 56% > 아니오(27명) 44% 순으로 응답함



□ 근무 연수

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 근무 연수별 응답 결과, 7년차 미만 58% > 7년차 이상 56% > 3년차 48% > 1년차 42% > 5년차 39% 순으로 교육을 받았다고 함



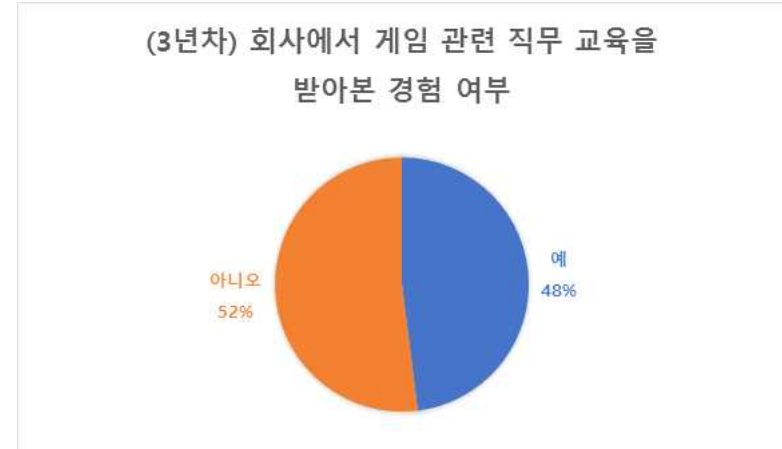
○ 1년차 직군 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 1년차 응답자 결과, 아니오(15명) 58% > 예(11명) 42% 순으로 응답함



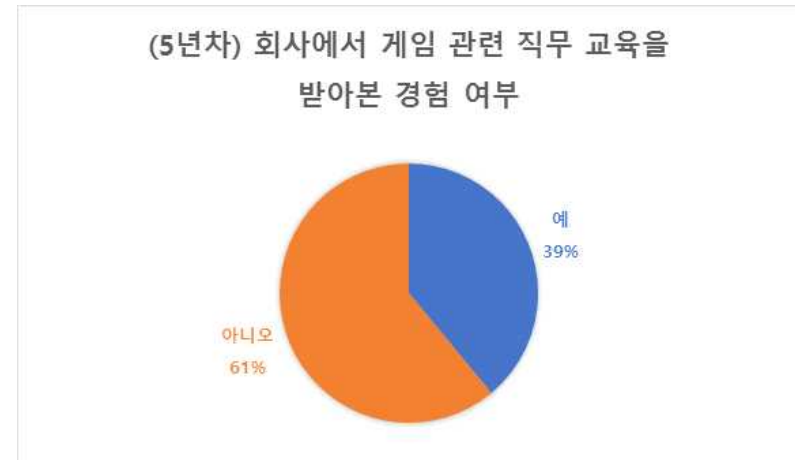
○ 3년차 직군 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 3년차 응답자 결과, 아니오(15명) 52% > 예(14명) 48% 순으로 응답함



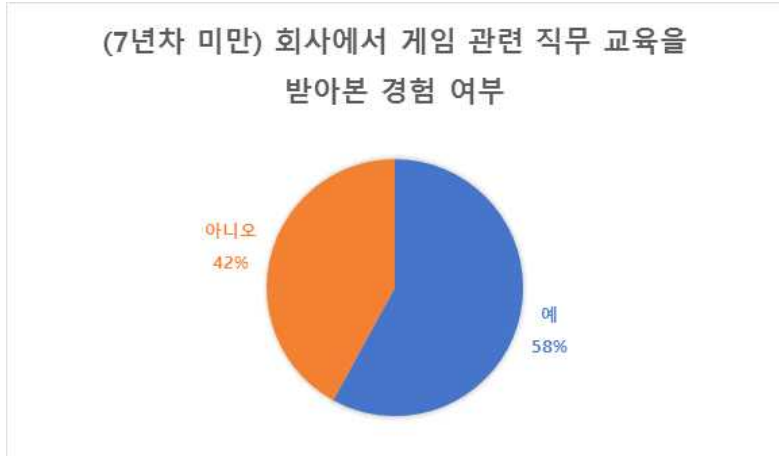
○ 5년차 직군 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 5년차 응답자 결과, 아니오(19명) 61% > 예(12명) 39% 순으로 응답함



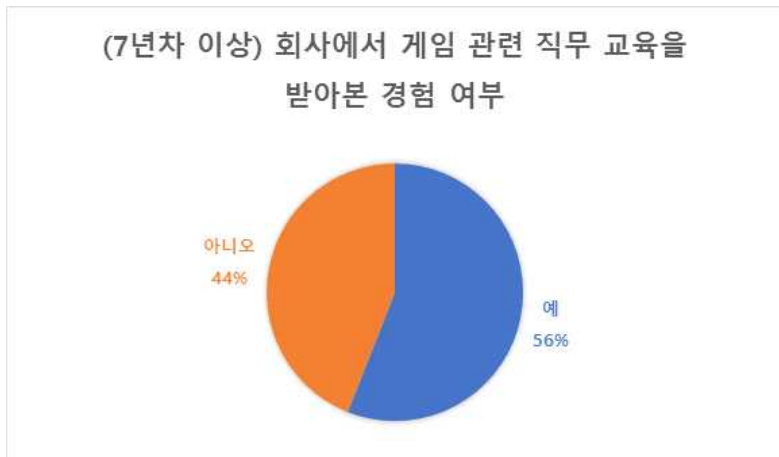
○ 7년차 미만 직군 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 7년차 미만 응답자 결과, 예(11명) 58% > 아니오(8명) 42% 순으로 응답함



○ 7년차 이상 직군 비율

- 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 경험 여부에 7년차 이상 응답자 결과, 예(54명) 56% > 아니오(42명) 44% 순으로 응답함



4.-7. 회사 내 직무 교육 장소

□ 전체 응답

- 회사 내 직무 교육 관련 자체교육 혹은 외부 교육 여부에 전체 응답 결과, 자체교육 72% > 외부교육 28% > 순으로 나타남(* 응답 102명)



○ 연령대별 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 연령대별 응답 결과, 20대 82% > 30대 74% > 40대 59% 자체 교육을 받았다고 응답함. 연령대 중 20대의 비율이 가장 높은 것으로 나타남



○ 20대 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 20대 응답 결과, 자체교육(14명) 82% > 외부교육(3명) 18% 순으로 응답함



○ 30대 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 30대 응답 결과, 자체교육(43명) 74% > 외부교육(14명) 26% 순으로 응답함



○ 40대 이상 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 40대 응답 결과, 자체교육(16명) 59% > 외부교육(11명) 41% 순으로 응답함



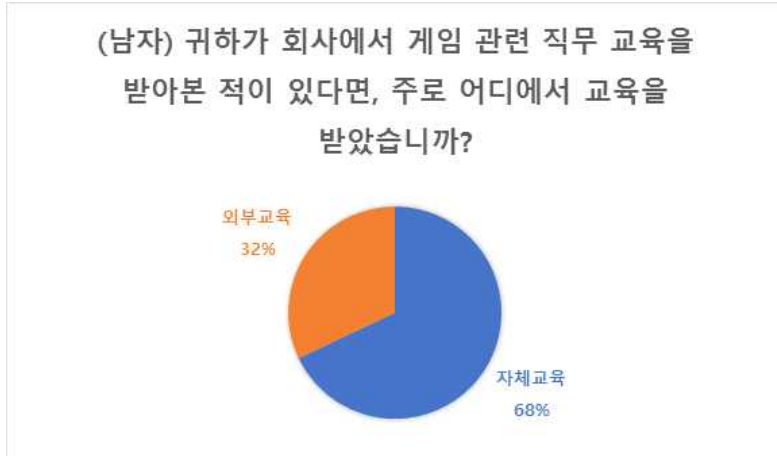
□ 성별 비율

- 회사 내 직무 교육 관련성별 응답 결과, 여자는 83% > 남자는 68% 자체 교육을 받았다고 응답함. 성별 중 여성의 비율이 높게 나타남(* 응답 102명)



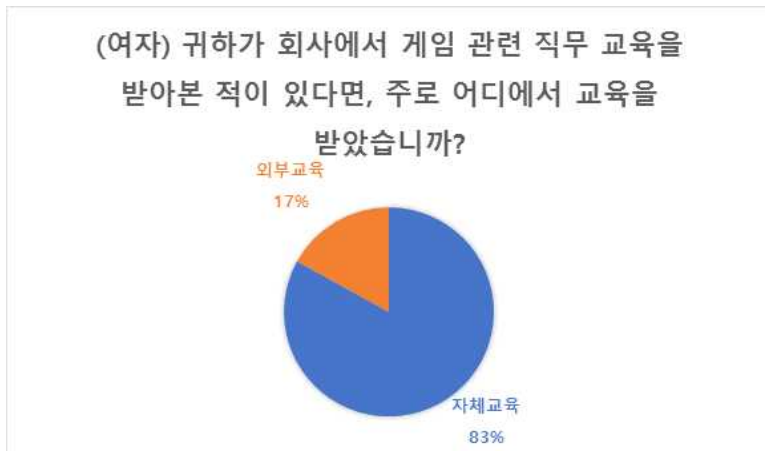
○ 남자 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 남자 응답 결과, 자체교육(53명) 68% > 외부교육(25명) 32% 순으로 나타남



○ 여자 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 여자 응답 결과, 자체교육(20명) 83% > 외부교육(4명) 17% 순으로 나타남



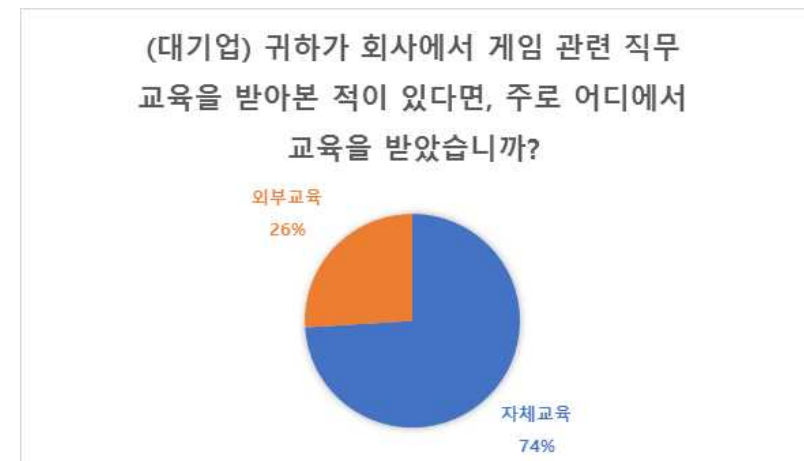
□ 기업 유형 비율

- 회사 내 직무 교육을 받아본 적이 있다면 자체교육은, 대기업 74% > 중소기업 73% > 중견기업 68% > 스타트업 65% 순임. 기업 유형 중 스타트업 비율이 가장 적은 것으로 나타남



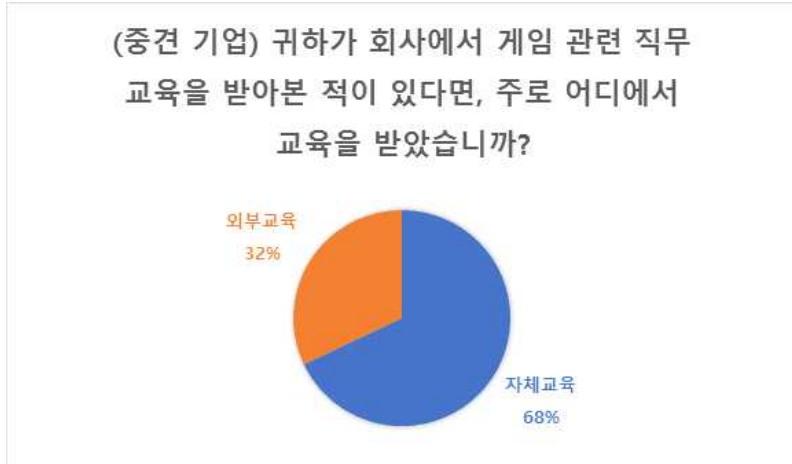
○ 대기업 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 대기업 근무자 응답 결과, 자체교육(42명) 74% > 외부교육(15명) 26% 순으로 응답함



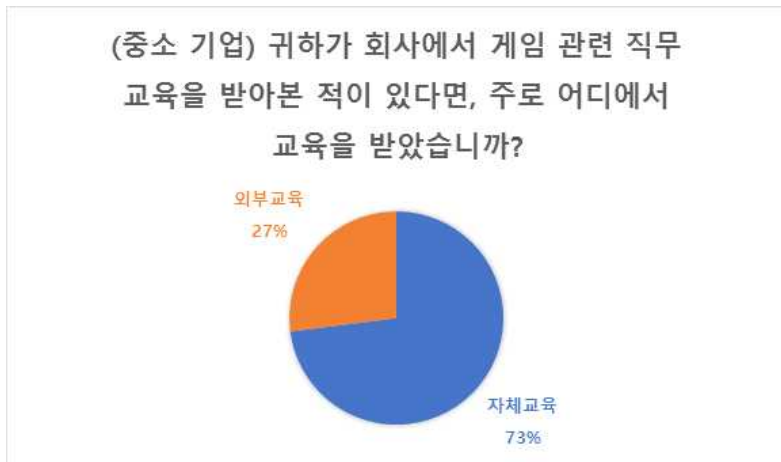
○ 중견기업 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 중견기업 근무자 응답 결과, 자체교육(13명) 68% > 외부교육(6명) 32% 순으로 응답함



○ 중소기업 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 중소기업 근무자 응답 결과, 자체교육(11명) 73% > 외부교육(4명) 27% 순으로 응답함



○ 스타트업 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 스타트업 근무자 응답 결과, 자체교육(7명) 64% > 외부교육(4명) 36% 순으로 응답함



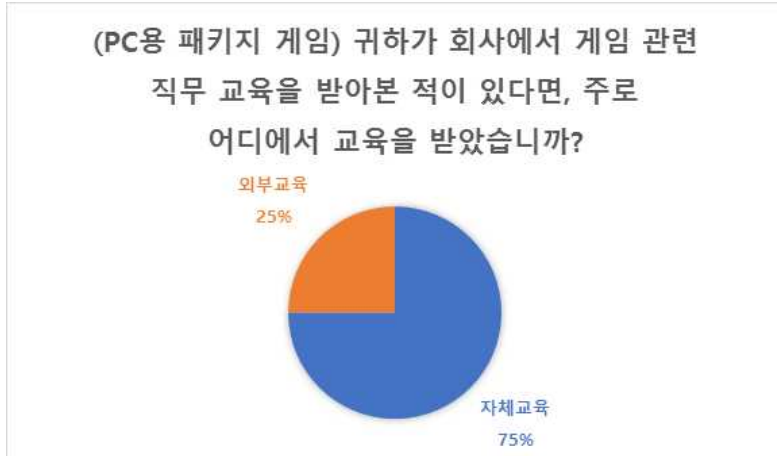
□ 게임 유형

- 회사 내 직무 교육을 받아 본적이 있다면 자체 교육은, PC용 패키지 게임 75% > 온라인 게임 74% > 모바일 게임 71% > VR게임 67% > 콘솔게임 50% 순임



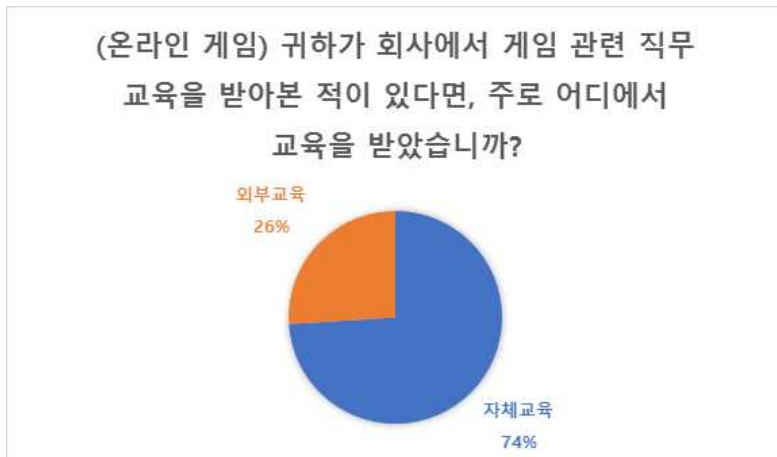
○ PC용 패키지 게임 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 PC용 패키지 게임 응답자 결과, 자체교육(3명) 75%> 외부교육(1명) 25% 순으로 응답함



○ 온라인 게임 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 온라인 게임 응답자 결과, 자체교육(24명) 74%> 외부교육(9명) 26% 순으로 응답함



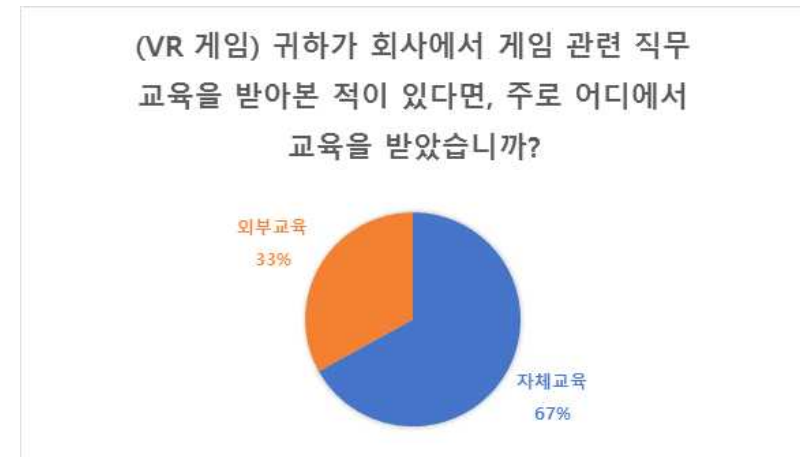
○ 모바일 게임 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 모바일 게임 응답자 결과, 자체교육(37명) 71%> 외부교육(15명) 29% 순으로 응답함



○ VR 게임 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 VR 게임 응답자 결과, 자체교육(2명) 67%> 외부교육(1명) 33% 순으로 응답함



○ 콘솔 게임 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 콘솔 게임 응답자 결과, 자체교육(3명) 50% > 외부교육(3명) 50% 순으로 응답함



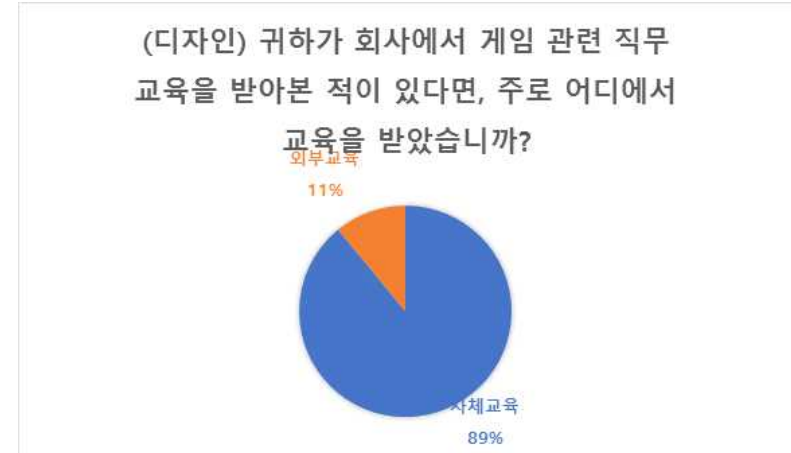
□ 게임 직군 유형

- 회사 내 직무 교육 관련 디자인 89% > UI/UX 82% > 개발 65% > 기획자 63% 순으로 자체 교육을 받았다고 응답함. 게임 직군 중 디자이너일수록 자체교육을 많이 받은 것으로 나타남(* 응답자 102명)



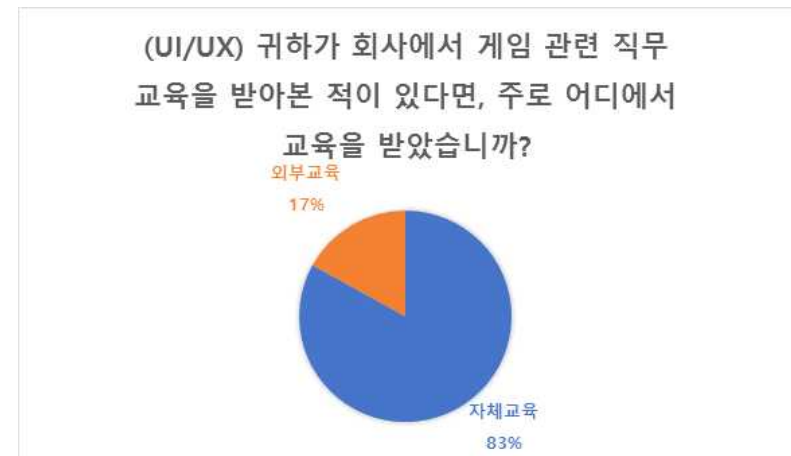
○ 디자인 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 디자인 직군 응답자 결과, 자체교육(24명) 89% > 외부교육(3명) 11% 순으로 응답함



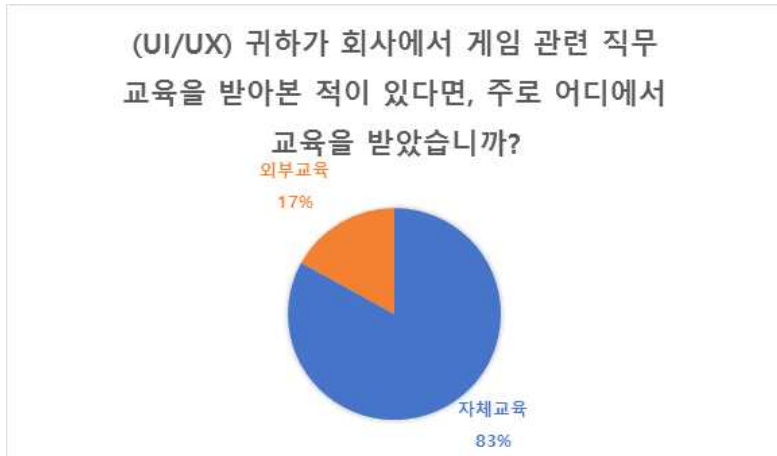
○ UI/UX 직군 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 UI/UX 응답자 결과, 자체교육(5명) 83% > 외부교육(1명) 17% 순으로 응답함



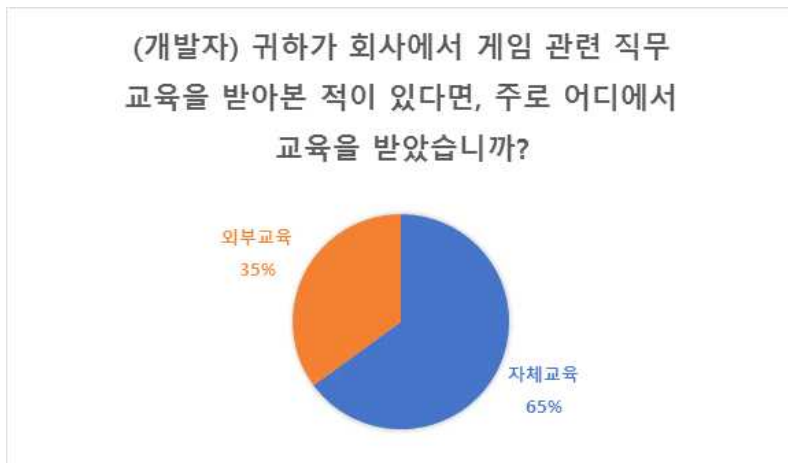
○ UI/UX 직군 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 UI/UX 응답자 결과, 자체교육(5명) 83%> 외부교육(1명) 17% 순으로 응답함



○ 개발자 직군 응답 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 개발자 응답자 결과, 자체교육(27명) 65%> 외부교육(16명) 35% 순으로 응답함



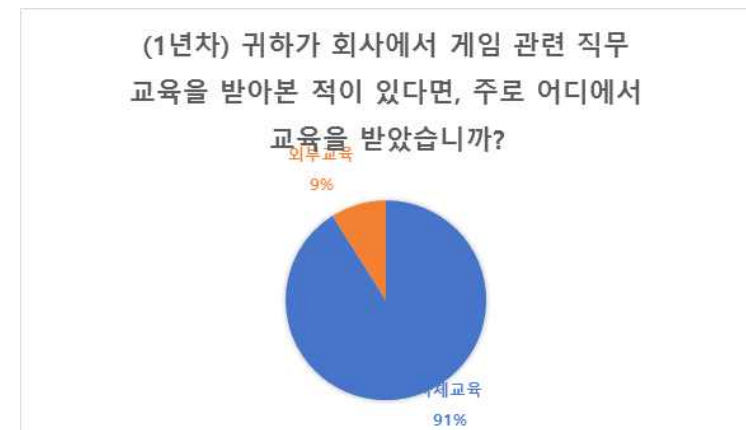
□ 근무 연수

- 회사 내 직무 교육 관련 1년차 91% > 5년차 45% > 3년차 86% > 5년차 83% > 7년차 이상 67% > 7년차 미만 55% 순으로 자체교육을 받았다고 응답함. 근무 연수 중 년차가 낮을수록 자체 교육을 더 많이 받고 있는 것으로 나타남(* 응답자 102명)



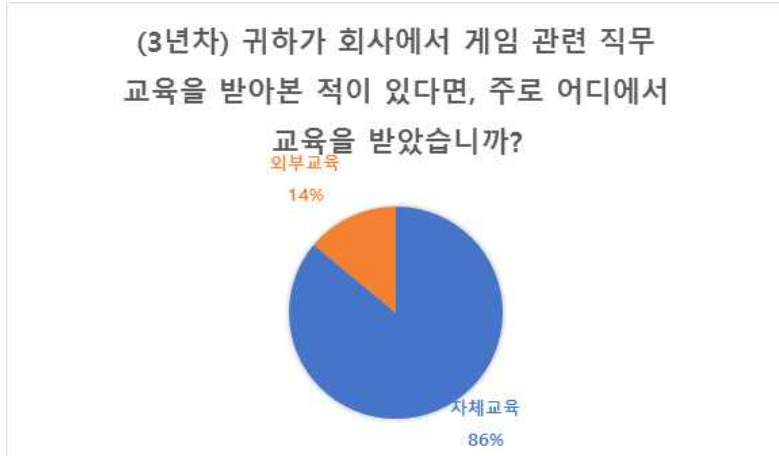
○ 1년차 응답 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 1년차 응답자 결과, 자체교육(10명) 91%> 외부교육(1명) 9% 순으로 응답함



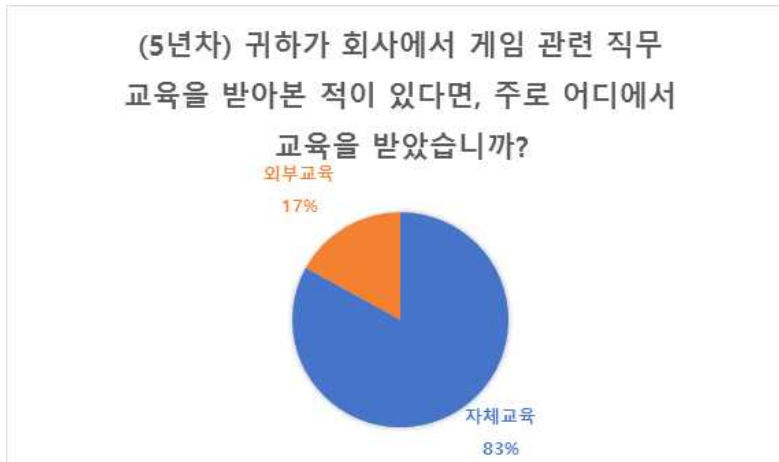
○ 3년차 응답 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 3년차 응답자 결과, 자체교육(12명) 86%> 외부교육(2명) 14% 순으로 응답함



○ 5년차 응답 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 5년차 결과, 자체교육(10명) 83%> 외부교육(2명) 17% 순으로 응답함



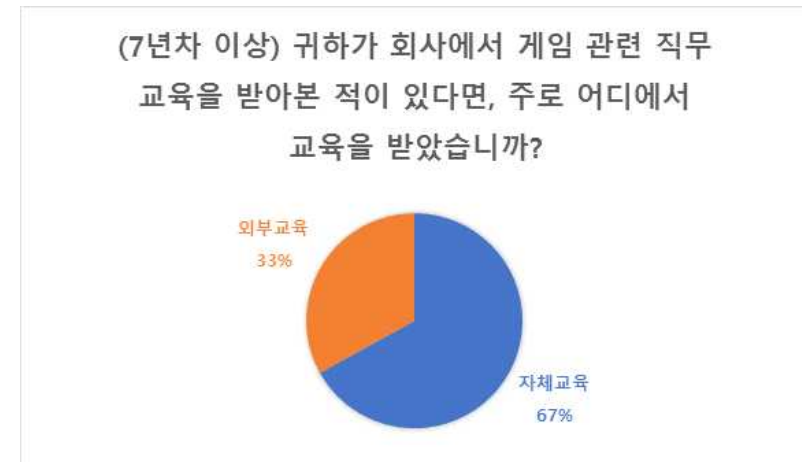
○ 7년차 미만 응답 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 7년차 미만 응답자 결과, 자체교육(6명) 55%> 외부교육(5명) 45% 순으로 응답함



○ 7년차 이상 응답 비율

- 회사 내 직무 교육 관련 7년차 이상 응답자 결과, 자체교육(36명) 67%> 외부교육(18명) 33% 순으로 응답함



4-8. 회사 내 직무 교육 도움 여부

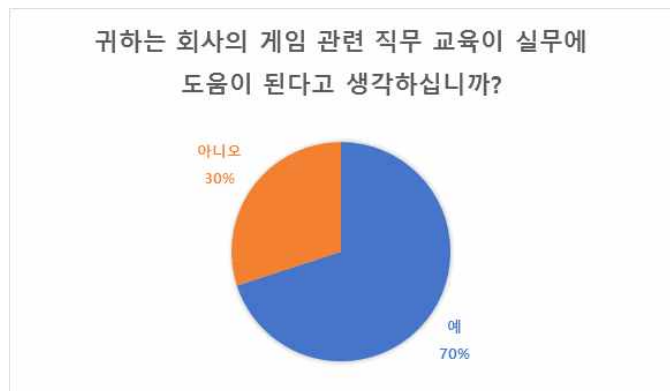
□ 전체 응답

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 전체 응답 결과, 그렇다(44명) 43% > 매우 그렇다(27명) 26% > 보통(25명) 25% > 그렇지 않다(6명) 6% 순으로 나타남(* 응답 102명)



□ 예/아니오 응답 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 전체 응답 결과, 예(71명) 70% > 아니오(31명) 30% 순으로 나타남. 참조로 ‘예’의 범주는 매우 그렇다 + 그렇다, ‘아니오’의 범주는 보통 + 그렇지 않다 + 전혀 그렇지 않다 (* 응답 102명)



* ‘예’ 응답 현황(71명)

1. 잘 알고 있는 부분이라도 생각의 차이를 알 수 있는 계기가 될 수도 있다.
2. 회사 자체교육은 앞으로 일하게 될 업무를 배우기 때문에 두루뭉술한 외부기관 교육과는 다른 것 같다.
3. 같은 직종의 사람들과 대화를 나누며 생각을 공유할 수 있고 본사가 개발한 게임에 대해 배울 수 있어서이다.
4. 직무와 연관되어있기 때문입니다.
5. 일에 바로 사용 할 교육을 해주십니다.
6. 전문가들을 초청해서 이뤄지기 때문에 도움이 된다.
7. 학원에서는 가르쳐주지 않거나 강사들이 모르는 부분을 실무를 경험하며 터득할 수 있으며 회사에 축적된 여러 자료들과 노하우들을 지원받을 수 있을 당연하다.
8. 신입시절, 학교교육 외에 초기 실무역량을 쌓을 수 있는 기초실무교육을 받았다.
9. 학교교육과는 별개로 실무에 직접적으로 필요한 부분들이 많은 도움이 되었다.
10. 새로운 툴이나 새로운 개발법을 전문성 있게 알려준다.
11. 회사에서 실제로 사용하는 기술 위주의 교육이기 때문이다.
12. 회사의 경험이 바탕이 된 실무 교육이라 훨씬 도움이 된다고 생각한다.
13. 실무를 가장 빠르게 배울 수 있다.
14. 전문가의 입장에서 개발내용을 듣기위해서이다.
15. 내 업무가 아닐지라도 일을 진행하는데 필요한 지식이기 때문이다.
16. 유니티 관련 교육을 받은 적이 있는데 나를 정리도 됐고 도움이 되었다.
17. 실제 산업현장 근무경력자가 노하우를 전수해주기 때문이다.
18. 일하면서 따로 준비하기는 어려움이 있다.
19. UI, UX관련 수업을 하루 들었는데 이후 보는 눈도 생기고 기획에 매우 도움이 되었다.
20. 지금 다니는 회사에서 실질적으로 필요한 부분을 다이렉트로 배울 수 있었다.
21. 실용적인 기술 습득에 도움이 된다.
22. nipa 오쿨러스 콘텐츠 교육 받았는데 개념 정도는 생신다.
23. 회사 내부에서 교육받고 바로 실무에 적용하기 때문에 직무교육이 큰 도움이 된다.
24. 관리자 대상의 매니지먼트 교육의 경우 게임개발 공부만으로 배울 수 없어 도움이 된다.
25. NEXT라는 기관에서 게임 개발에 필요한 많은 내용을 공부하였습니다. 아주 많은 도움이 되었다.
26. 평소 궁금했던 점이나 최신 정보를 알기 좋고, 현업에 도움이 되었다.
27. 실무에 바로 적용해볼 만한 내용을 많이 가르쳐준다.
28. 외부에서 습득한 지식을 실무에 활용한 적이 있음
29. 아무래도 회사에서 주관하는거라 도움이 되는 면이 있는 교육을 한다.
30. 실무에서 사용하는 프로그램의 암기가 아닌 원리의 이해가 된다.
31. 내가 원하는 교육을 들으니 업무에 당연히 도움이 됩니다.
32. 직무 관련 지식을 얻는 데 도움이 되었기 때문이다.
33. 회사 내부에서 진행하는 프로그램이다 보니 본인에게 유용하다고 판단되는 교육을 선택하여 들을 수 있으니 도움이 됩니다.
34. 업무시간 외에 회사에서 교육시간을 근무시간으로 인정해주어 도움이 많이 되었음 학교보단 낫다
35. 회사에서 진행했던 교육 중에서 참석했던 교육은 게임 한정이라기보다는 프로그래밍 전반에 대한 지식이므로 도움은 되었으나 게임 한정은 아니다.
36. 업무 연관성 있는 교육으로 진행됩니다.
37. 자신이 부족한 부분에 대해서 선택하여 교육을 수강 할 수 있어서 도움이 되었다.
38. 실무에서 소홀해지기 쉬운 부분을 많이 다루고, 수업에 깊이 있었다.
39. 실무만으로는 심화 / 학술적 주제에 대한 접근할 기회가 적었는데 이런 부분을 채워준다.
40. 실무자들끼리 눈높이가 같기 때문에 도움이 된다.
41. 실무에 도움이 된다고 느꼈다.
42. 실무를 진행 할 경우 직무에 대해 학습을 위한 계기가 없어서 업무 효율이 떨어지는데 별도의 교육을 통해 학습할 경우 이러한 기회가 제공되어 도움이 되었다.
43. 아무래도 현실적인 사례를 바탕으로 직원 직능 향상에 도움이 되는 부분이기 때문임.
44. 내가 필요에 의해 선택해서 듣는 교육이므로 도움이 된다.
45. 실제 부족한 부분을 사내 교육으로 많이 보완되었다.
46. 게임에 국한되지 않고 각계각층의 다양한 전문가를 강사진으로 초빙
47. "게임개발에 있어서 기술 트렌드는 굉장히 빨리 변화하고 발전 속도도 빠르기 때문이다.
48. 최신의 기술을 보거나, 익히면 근 시일내에 해당 기술이 적용될 때 잘 활용하거나 필요한 것이 무엇인지 알 수 있기 때문이다."
49. 현업에서 꼭 필요한 스킬 위주의 교육이다.
50. 현업의 눈높이로 기획부터 개발, 검증 단계를 순환하여 체험하기 때문이다.

51. 아주 큰 도움까지는 되지 않지만, 조금이라도 배울 점이 있다면 되는 것 같다. 면접 등 인사에 관한 교육도 도움이 되었다.
52. 다양한 방면으로 게임개발과 관련된 아이디어를 얻는데 도움이 되었다.
53. 직접 해야 할 업무 관련 지식이기 때문에 도움이 된다
54. 실무에 응용할 수 있는 부분을 배운다.
55. 엄청난 사내 커리큘럼이다.
56. 실무에서 일하는 사람의 지식이므로, 현장과 격차가 없습니다.
57. 실무에서 필요로 하는 요소를 교육받기 때문에 실무에서는 큰 도움이 됨
58. 실무자들의 의견을 받아서 교육 과정을 개설하기 때문이다.
59. 개발자의 개발 역량을 향상시키는 데 직/간접적으로 도움이 됨. 실력 향상, 동기유발 등 된다.
60. 당장 업계에서 사용되거나 미래에 도움이 되는 기술을 먼저 배울 수 있는 기회를 제공해 주기 때문에 유용했습니다.
61. 게임에 대한 이해도가 높아지고 내가 맡고 있는 업무 외의 분야에 대해서 알게 되어 업무 진행 시 필요한 타 부서와의 커뮤니케이션에 도움이 됩니다.
62. 실무를 하면 자신의 업무 범위가 일반적으로 정해지기 때문에 주로 사용하는 기술과 내용에서 변화가 없다. 교육이 없다면 업무에 익숙해지는 것이지 능력 향상되는 것은 아니다. 그래서 교육은 반드시 필요하다고 생각한다.
63. 신기술에 대한 커리큘럼이 큰 도움이 된다.
64. 실무의 확장성과 기획성이 좋아진다.
65. 개발에 필요한 요소요소를 질문 할 수 있다.
66. 가끔 도움이 되는 교육이 있다.
67. 뭐라도 들으면 좋다.
68. 그래도 관련업무 선배(사수)가 업무에 관련된 노하우나 자신이 겪었던 팁을 초반에 알려주면 수습기간 때 적응하는데 도움을 주었던 것 같다.
69. 실제 업무에 대한 교육을 하기 때문이다.
70. 실무 위주
71. 무응답

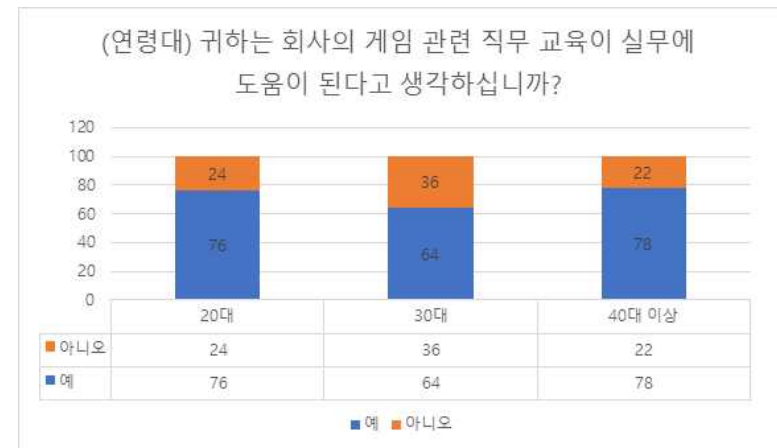
*** '아니오' 응답 현황(31명)**

1. 실무와 연관성이 높다.
2. 너무 포괄적인 교육이다.
4. 계속 새로 나온 툴들이 있고 회사에서는 프로젝트 관련 툴만 사용하기 때문에 관련 교육을 받으므로써 다양한 툴을 접할 수 있다고 생각한다.
4. 실무에 도움이 되기 때문이다.
5. 다양한 개발 분야를 모두 수용하기 어렵다.
6. 공대로 이루어지는 게임은 대중에게 사랑 받지 못하고 높은 사고수준에 집단이 필요하다.
7. 필요한부분만 교육을 하고 받는다.
8. 특정부분 사고를 트이게 한다.
9. 대부분 실무에 적용하기 어려운 부분들을 본인의 시간과 노력을 들여 개선/극복 해야 하기 때문에 학습에 따른 효과가 크다고 보기 어려울 것 같다.
10. 실무적인 내용보다는 개요 같은 느낌이다.
11. 내용의 깊이 보다는 빠르게 습득하는 부분에 포인트를 맞춘다면 도움이 되는 부분이 분명 있긴 있다.
12. 보통 실질적으로 사용했던 사례 위주이기 때문에 의미 있으나, 게임의 형태가 다르다면 해당 내용이 쓸모없는 경우도 많다.
13. 신입과 달리 경력직의 경우 실무와는 많이 동 떨어진 기초 교육 위주이다.
14. 이미 실무를 하고 있는 입장이라 신기술이나 응용에 대한 내용이 일부 도움된 것도 있지만 취업을 위해서 준비했던 것에 비하면 빈약한 것이 사실이다.
15. 상황에 따라 필요한 교육이 너무 달라 일반론에 치우치기 쉬운 교육내용을 바로 업무에 적용하기 힘들었다.
16. 교육이 직접업무에 연관된 것이 아니라 배경지식으로 활용되는 경우가 많아서 장기적으로 도움이 될지 몰라도 단기적/직접적으로 도움이 되는 경우가 적어서 보통을 답변한다.
17. 막상 실무에 적용시키자면 너무 이상을 쫓는 내용이 많다. 하지만 내용 자체는 유익하다.
18. 외부 교육 과정 중 현업과 직접 연결할 수 있는 것과 그렇지 않은 것의 차이가 큰 것 같습니다. 제자들은 과목은 도움이 되지 않았지만, 다른 과목들 중 도움 되었다는 사례가 있었다.
19. 시간적인 제약으로 개론수준에 머무는 경우가 많다.
20. 필요할 경우 교육을 신청해서 받긴 하지만 기초적인 내용이라 심도 있게 알려면 직접 더 찾아봐야 한다.

21. 주니어 레벨의 직무 교육으로 실무에 큰 도움이 되긴 어렵다고 본다.
22. 도움이 되기는 하나 가끔 직무 교육을 하는 사람이 다른 회사 직원이거나 컨설팅 업체일 경우 게임업계 사정과 동떨어진 사례를 이야기 해 게임에 반영하기 어렵다. (ex. 온라인 홈페이지 의상 판매 사업 및 마케팅 진행 사례 등등)
23. 게임이 다양함
24. 대부분 아는 내용이지만 극소수의 모르는 내용을 알 수 있다.
25. 강사와 과목에 따라 분류된다. 대부분은 최신 기술의 트렌드를 알기위해 교육받는다.
26. 부족한 부분을 채울 수 있다.
27. 그럭저럭..
28. 실무관련 내용보다 원론적인 내용의 강의가 많다.
- 29-31. 무응답

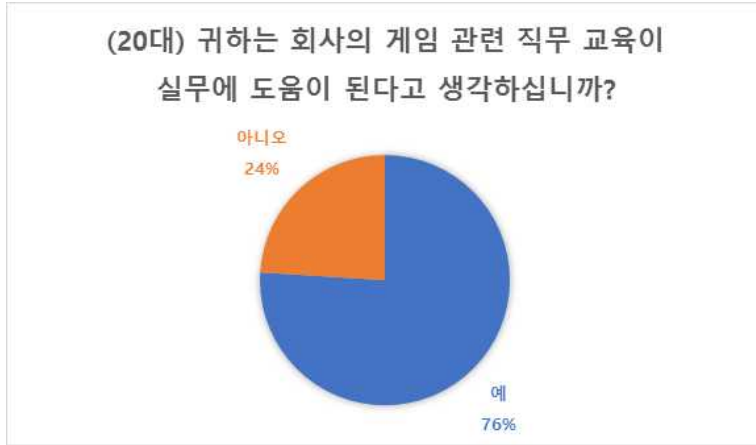
□ 연령대별 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 전체 응답 결과, 40대 이상이 78% > 20대 76% > 30대가 64% 도움이 된다고 응답함. 연령대 중 40대 이상의 비율이 가장 높은 것으로 나타남(* 응답 102명)



○ 20대 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 20대 응답 결과, 예(13명) 76% > 아니오(4명) 24% 순으로 응답함



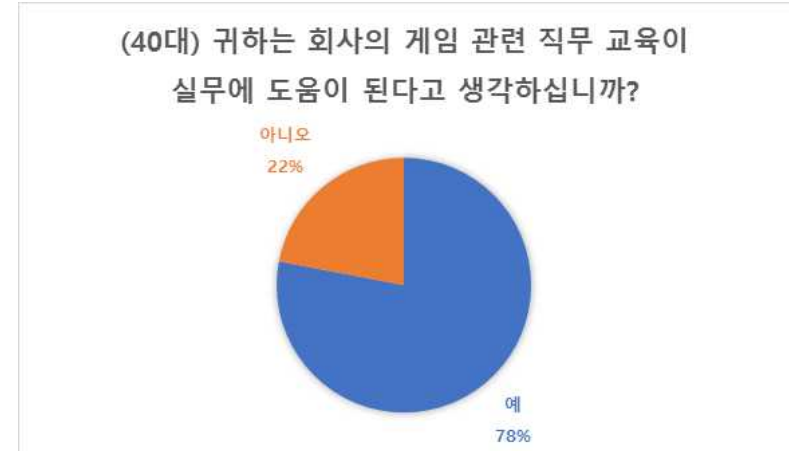
○ 30대 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 30대 응답 결과, 예(37명) 64% > 아니오(21명) 36% 순으로 응답함



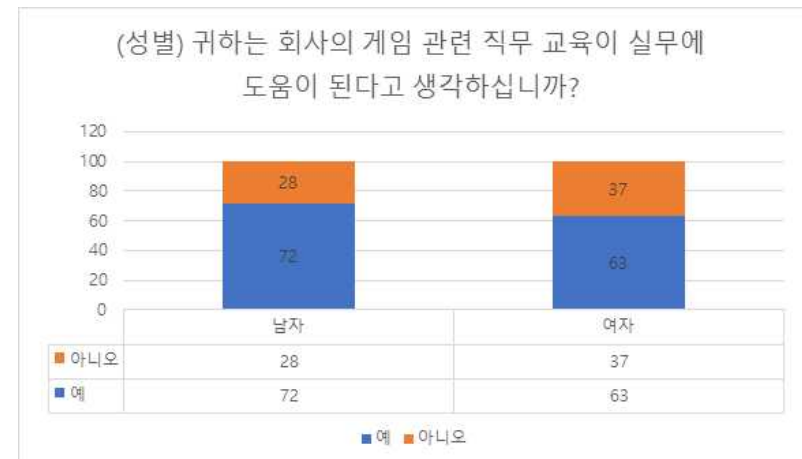
○ 40대 이상 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 40대 응답 결과, 예(21명) 78% > 아니오(6명) 22% 순으로 응답함



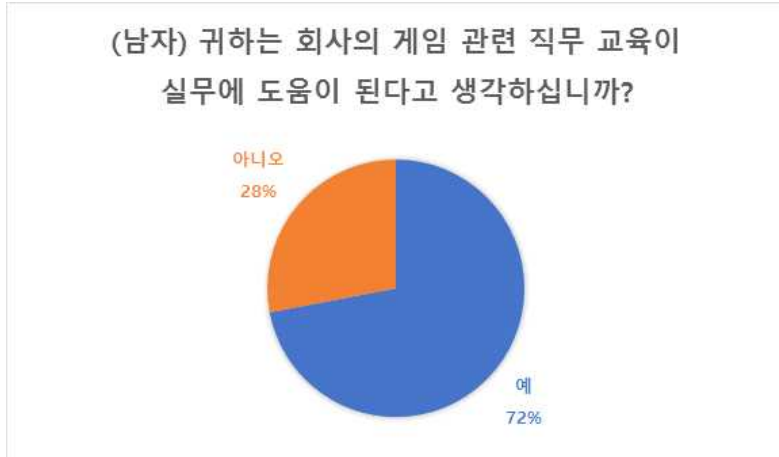
□ 성별 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 전체 응답 결과, 남자는 72% > 여자는 63% 도움이 된다고 응답함. 성별 중 남자의 비율이 높게 나타남(* 응답 102명)



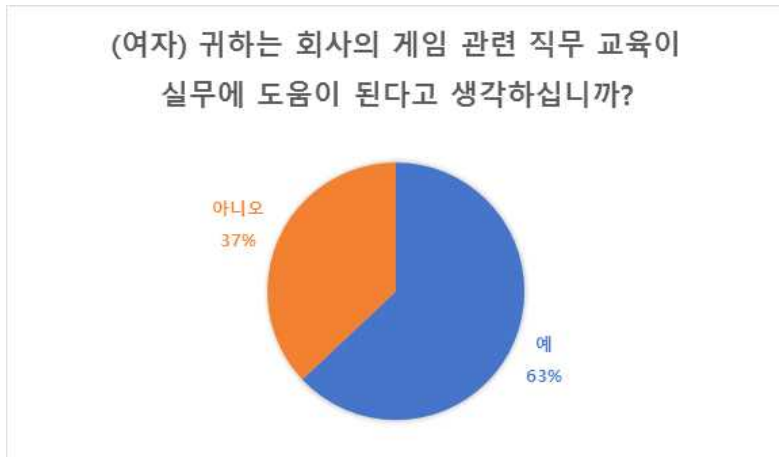
○ 남자 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 남자 응답 결과, 예(56명) 72% > 아니오(22명) 28% 순으로 나타남



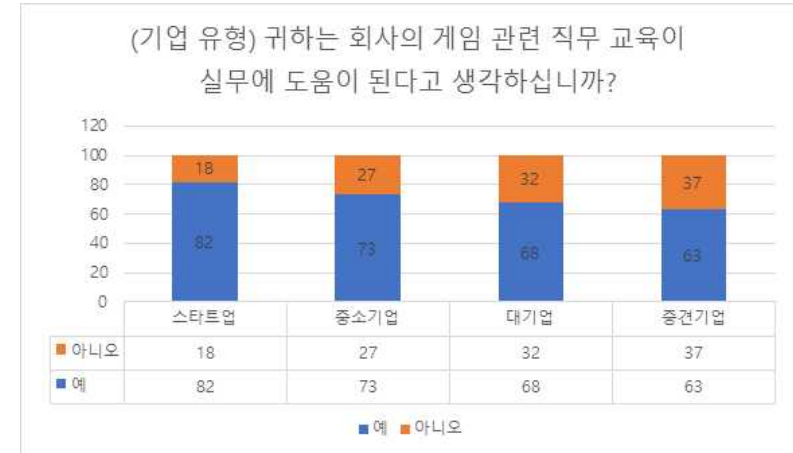
○ 여자 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 여자 응답 결과, 예(15명) 63% > 아니오(9명) 38% 순으로 나타남



□ 기업 유형 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 전체 응답 결과, 스타트업 82% > 중소기업 73% > 대기업 68% > 중견기업 63% 도움이 된다고 응답함. 기업 유형 중 스타트업 비율이 가장 높은 것으로 나타남(* 응답 68명)



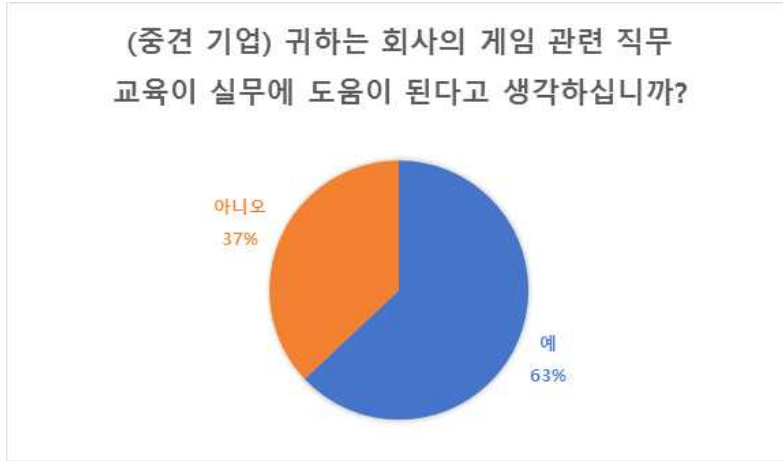
○ 대기업 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 대기업 응답 결과, 예(39명) 68% > 아니오(18명) 32% 순으로 응답함



○ 중견기업 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 전체 중견기업 결과, 예(12명) 63% > 아니오(7명) 37% 순으로 응답함



○ 중소기업 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 중소기업 응답 결과, 예(11명) 73% > 아니오(4명) 27% 순으로 응답함



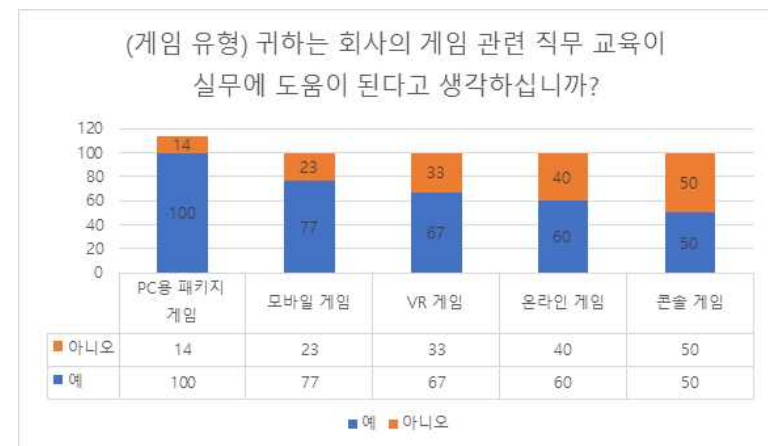
○ 스타트업 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 스타트업 응답 결과, 예(9명) 82% > 아니오(2명) 18% 순으로 응답함



□ 게임 유형

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 전체 응답 결과, PC용 패키지 게임 100% 모바일 게임 77% > VR 게임 67% > 온라인 게임 60% > 콘솔 게임 50% 순으로 도움이 된다고 함(* 응답자 102명)



○ PC용 패키지 게임 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 PC용 패키지 게임 응답 결과, 예(4명) 100% 응답함



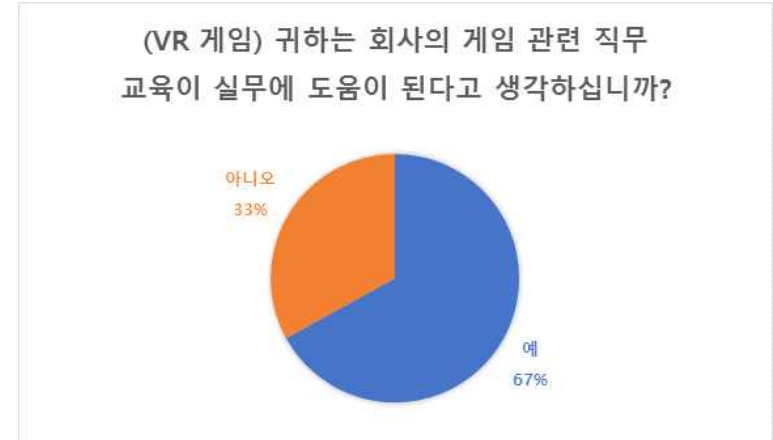
○ 모바일 게임 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 모바일 게임 응답 결과, 예(40명) 77% > 아니오(12명) 23% 순으로 응답함



○ VR 게임 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 VR 게임 응답 결과, 예(2명) 67% > 아니오(1명) 33% 순으로 응답함



○ 온라인 게임 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 온라인 게임 응답 결과, 예(21명) 60% > 아니오(14명) 40% 순으로 응답함



○ 콘솔 게임 비율

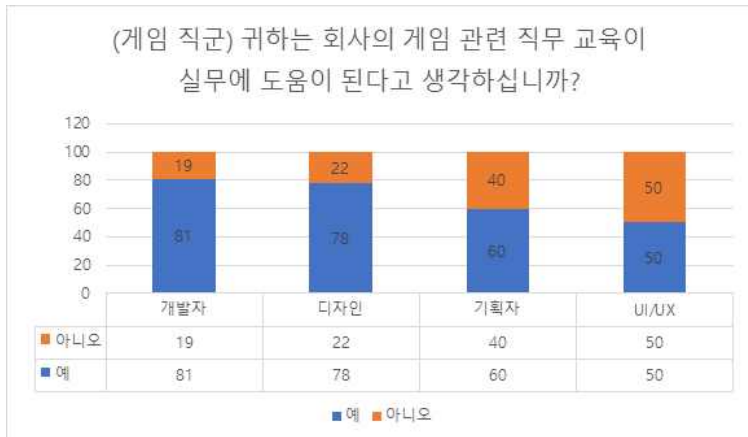
- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 콘솔 게임 응답 결과, 예(3명) 50%, 아니오(3명) 50% 응답함



□ 게임 직군 유형

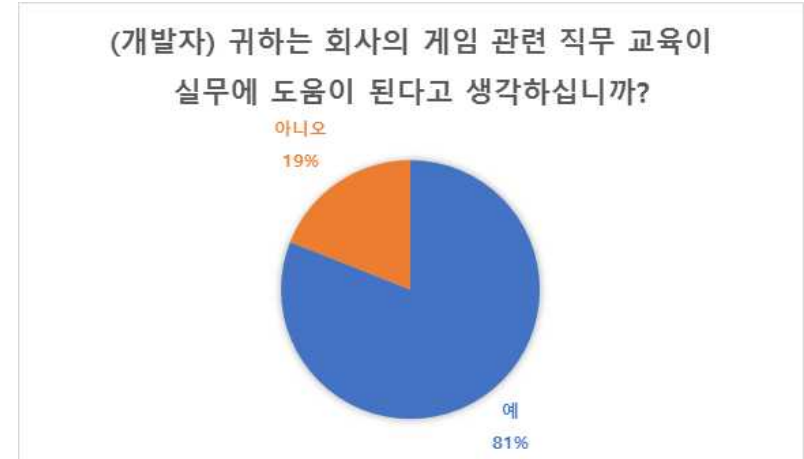
- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 게임 직군별 응답 결과, 개발자 81% > 디자인 78% > 기획자 60% > UI/UX 50% 순으로 도움이 된다고 함. 게임 직군 중 개발자일수록 교육의 효과가 높게 나타남

(* 응답자 102명)



○ 개발자 직군 응답 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 개발자 직군 응답자 결과, 예(21명) 81% > 아니오(5명) 19% 순으로 응답함



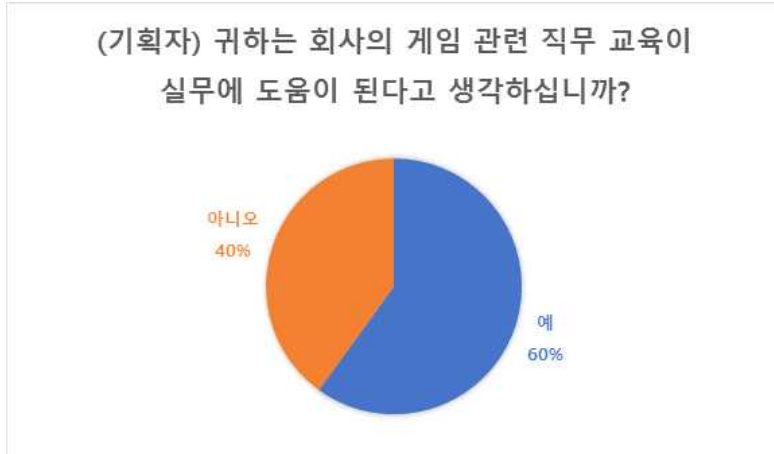
○ 디자인 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부에 디자인 직군 응답자 결과, 예(21명) 78% > 아니오(6명) 22% 순으로 응답함



○ 기획자 직군 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 기획자 직군 응답자 결과, 예(21명) 60% > 아니오(5명) 40% 순으로 응답함



○ UI/UX 직군 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 UI/UX 직군 응답자 결과, 예(3명) 50%, 아니오(3명) 50% 순으로 응답함



□ 근무 연수

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 근무 연수별 응답 결과, 1년차 82% > 3년차 79% > 7년차 이상 72% > 5년차 58% > 7년차 미만 45% 순으로 도움이 된다고 함. 근무 연수 중 1년차 가 교육의 효과가 높게 나타남(* 응답자 102명)



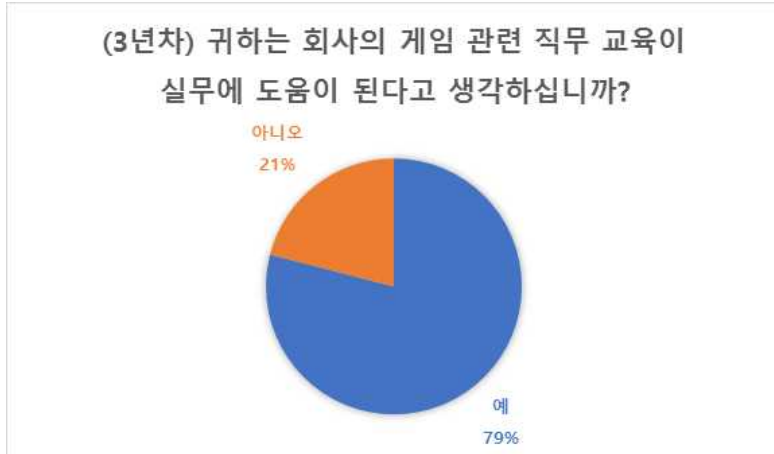
○ 1년차 응답 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 1년차 응답자 결과, 예(9명) 82% > 아니오(2명) 18% 순으로 응답함



○ 3년차 응답 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 3년차 응답자 결과, 예(11명) 79% > 아니오(3명) 21% 순으로 응답함



○ 5년차 응답 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 5년차 응답자 결과, 예(7명) 58% > 아니오(5명) 42% 순으로 응답함



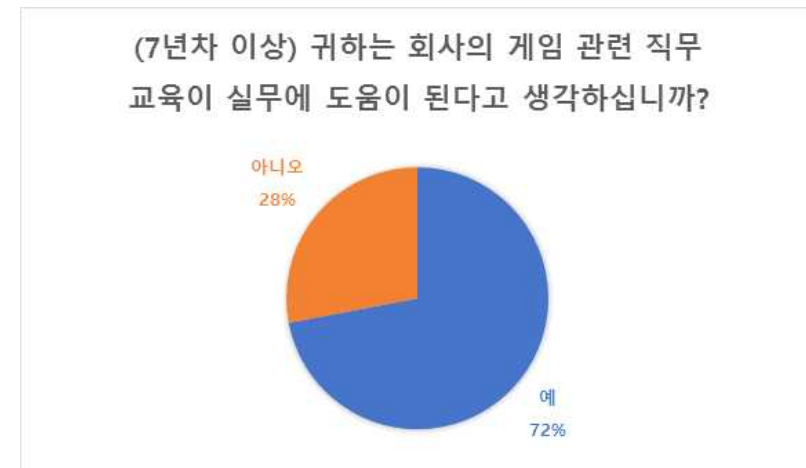
○ 7년차 미만 응답 비율

- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 7년차 미만 응답자 결과, 아니오(6명) 55% > 예(5명) 45% 순으로 응답함



○ 1년차 이상 응답 비율

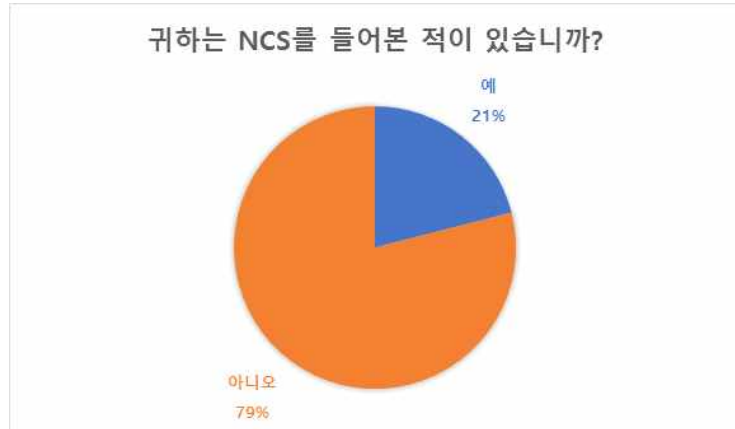
- 게임 직무 교육이 실무에 도움이 되는지 여부 7년차 이상 응답자 결과, 예(39명) 72% > 아니오(15명) 28% 순으로 응답함



4.-9. NCS 인지 여부

□ 전체 응답

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 대한 응답 결과, 아니오(159명) 79% > 예(42명) 21% 순으로 나타남(* 응답 201명)



□ 연령대별 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 연령대별 응답 결과, 40대 이상이 35% > 20대가 25% > 30대14%임. 연령대 중 40대의 비율이 가장 높은 것으로 나타남(* ‘예’ 응답자 42명)



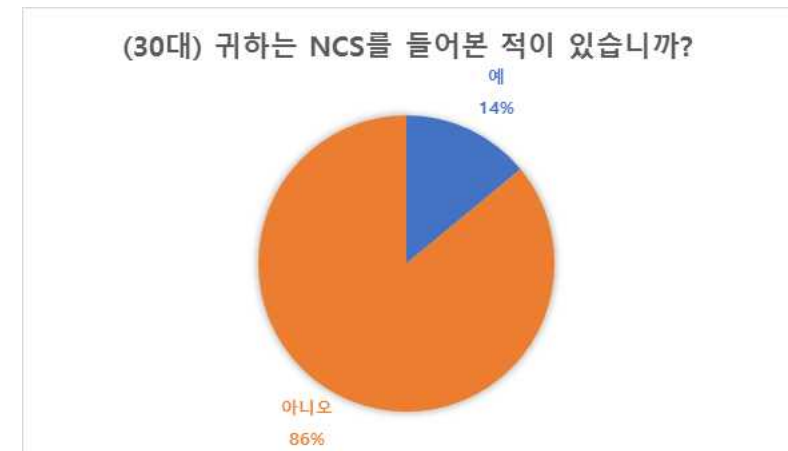
○ 20대 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 20대 응답 결과, 아니오(27명) 75% > 예(9명) 25% 순으로 응답함



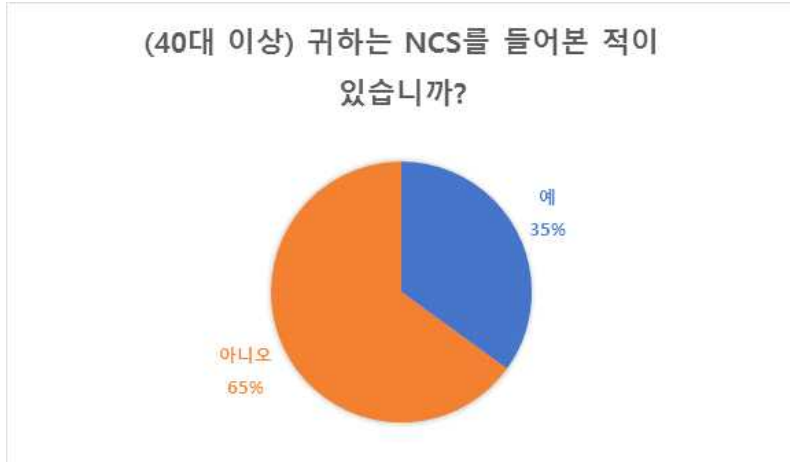
○ 30대 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 30대 응답 결과, 아니오(102명) 86% > 예(17명) 14% 순으로 응답함



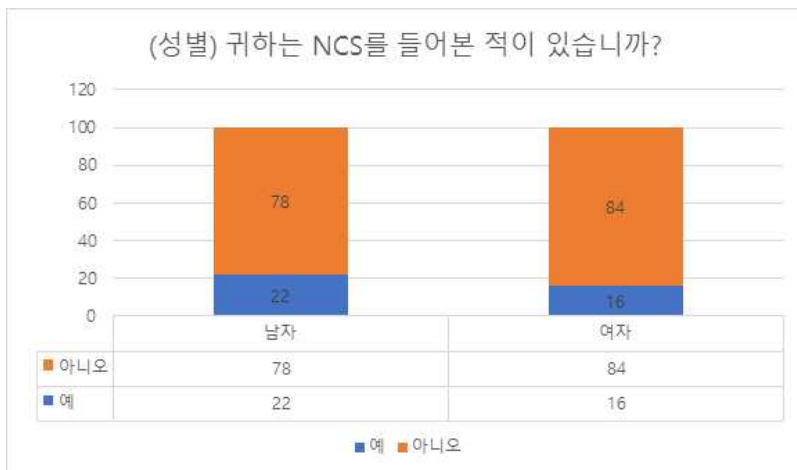
○ 40대 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 40대 이상 응답 결과, 아니오(30명) 65% > 예(16명) 35% 순으로 응답함



□ 성별 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 성별 응답 결과, 남자 22% > 여자는 16% NCS 들어본 적이 있다고 응답함. 남자의 비율이 여자의 비율보다 높게 나타남



○ 남자 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 남자 응답 결과, 아니오(41명) 78% > 예(8명) 22% 순으로 나타남



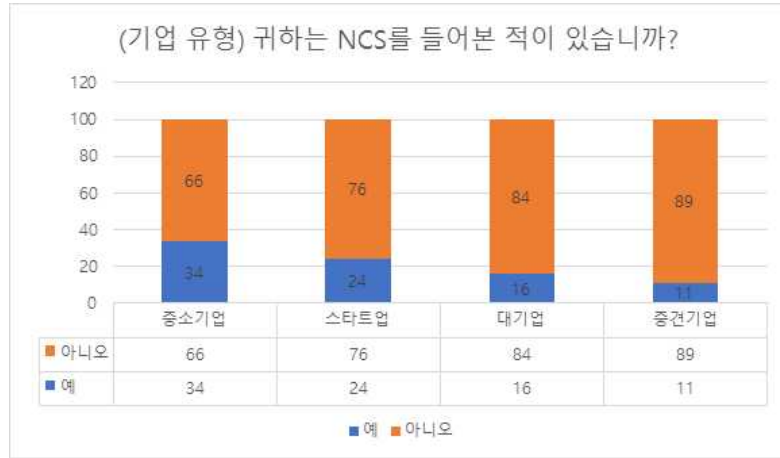
○ 여자 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 여자 응답 결과, 아니오(41명) 84% > 예(8명) 16% 순으로 나타남



□ 기업 유형 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 대기업 근무자 응답 결과, 중소기업 34% > 스타트업 24% > 대기업 16% > 중견기업 11% NCS 들어본 적이 있다고 응답함



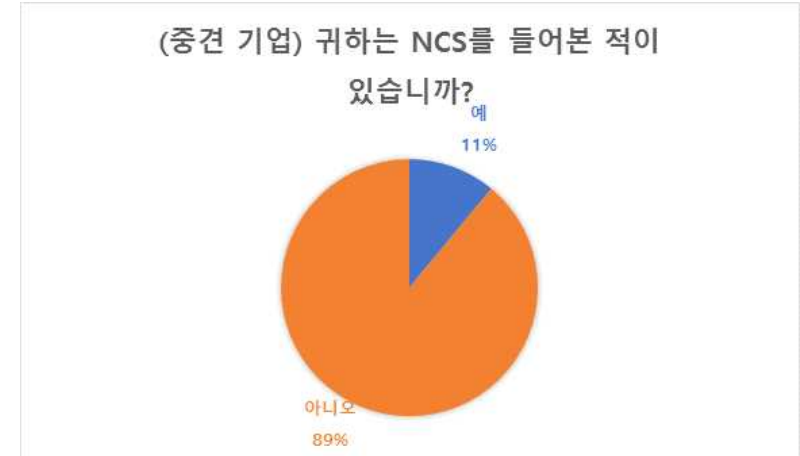
○ 대기업 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 대기업 근무자 응답 결과, 아니오(73명) 84% > 예(14명) 16% 순으로 응답함



○ 중견기업 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 중견 기업 근무자 응답 결과, 아니오(32명) 89% > 예(4명) 11% 순으로 응답함



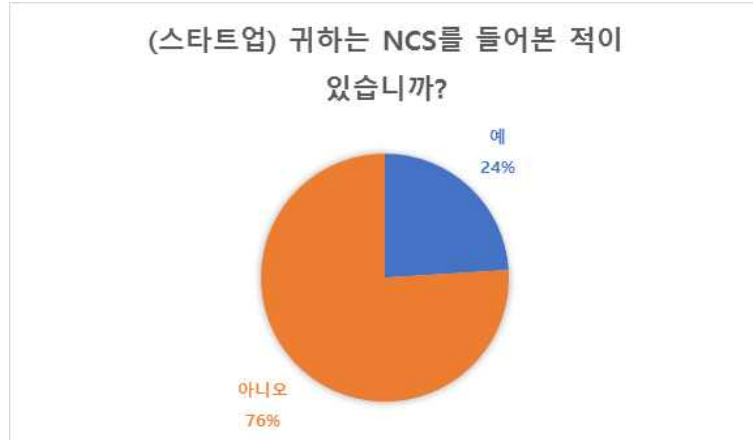
○ 중소기업 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 중소 기업 근무자 응답 결과, 아니오 66% > 예 34% 순으로 응답함



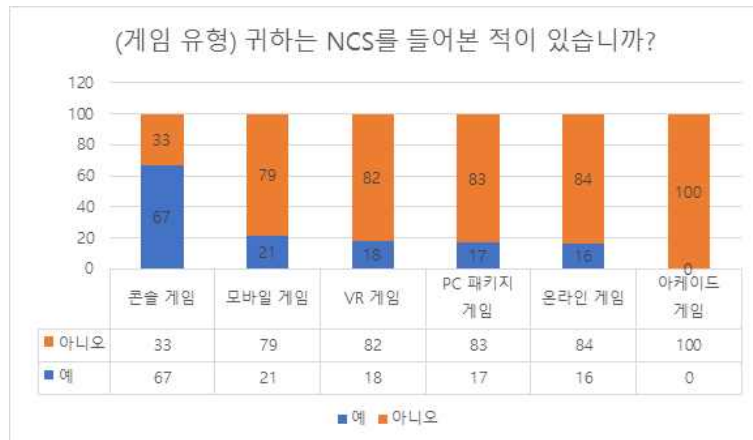
○ 스타트업 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 스타트업 근무자 응답 결과, 아니오(19명) 76% > 예(6명) 24% 순으로 응답함



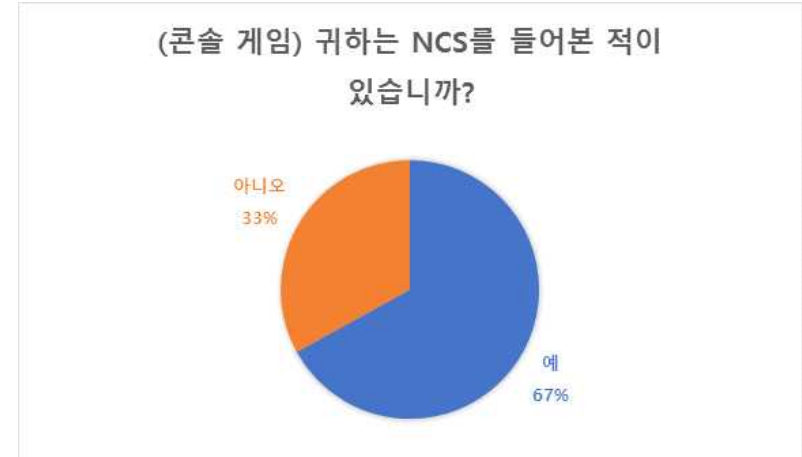
□ 게임 유형

○ NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 게임 유형별 응답 결과, 콘솔 게임 67% > 모바일 게임 21% > VR 게임 18% > PC 패키지 게임 17% > 온라인 게임 16% > 아케이드 게임 0% 순으로 NCS를 들어 본적이 있다고 응답함(* 응답자 196명 / 응답 제외(기타 게임) 5명)



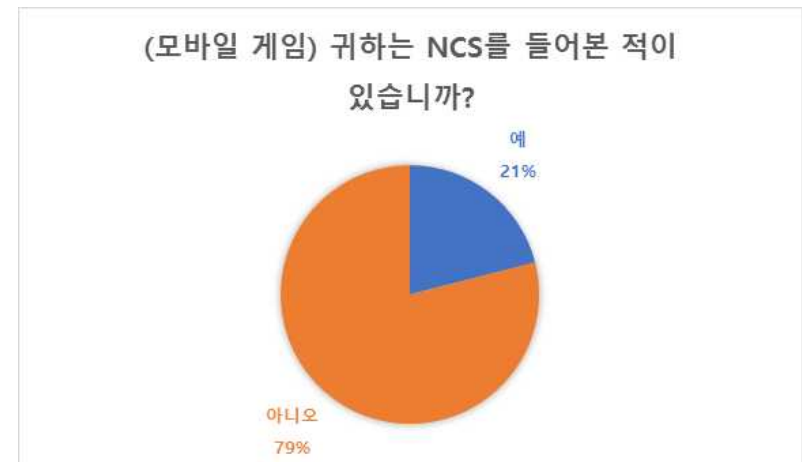
○ 콘솔 게임 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 콘솔 게임 응답자 결과, 예(6명) 67% > 아니오(3명) 33% 순으로 응답함



○ 모바일 게임 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 모바일 게임 응답자 결과, 아니오(87명) 79% > 예(23명) 21% 순으로 응답함



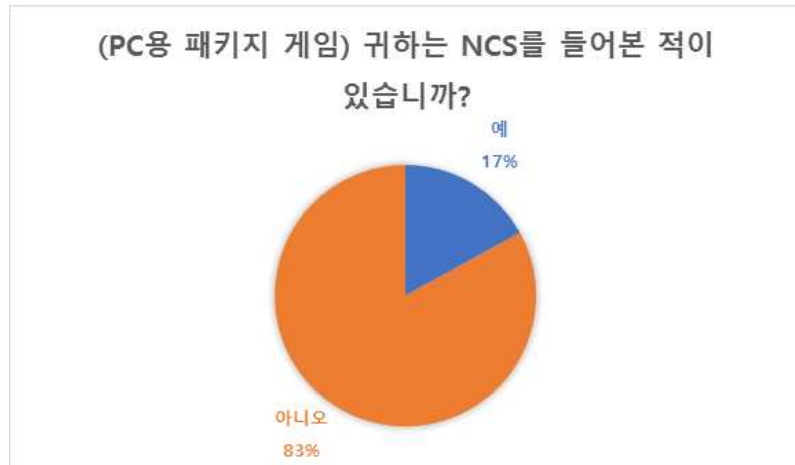
○ VR 게임 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 VR 게임 응답자 결과, 아니오(14명) 82% > 예(3명) 18% 순으로 응답함



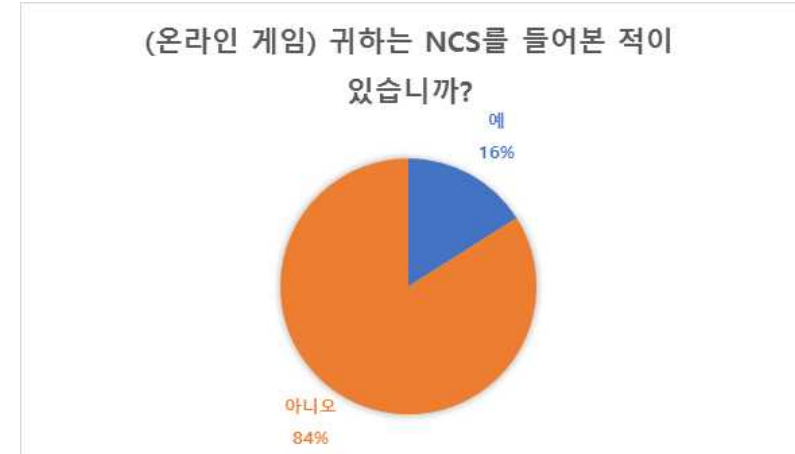
○ PC용 패키지 게임 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 PC용 패키지 게임 응답자 결과, 아니오(5명) 83% > 예(1명) 17% 순으로 응답함



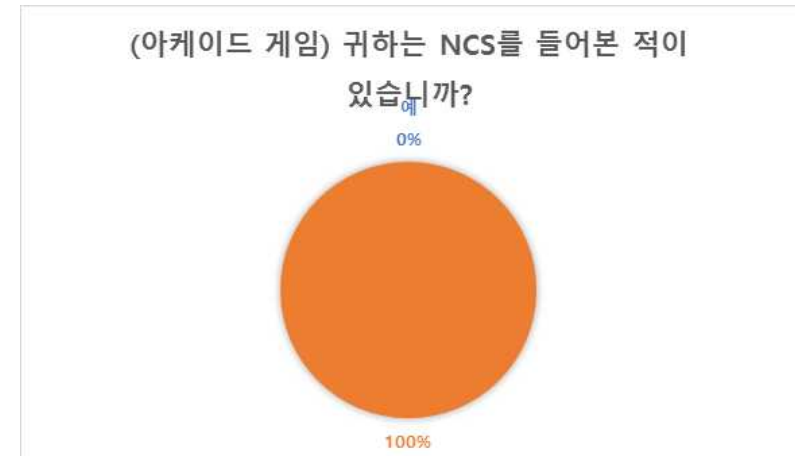
○ 온라인 게임 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 온라인 게임 응답자 결과, 아니오(42명) 84% > 예(8명) 16% 순으로 응답함



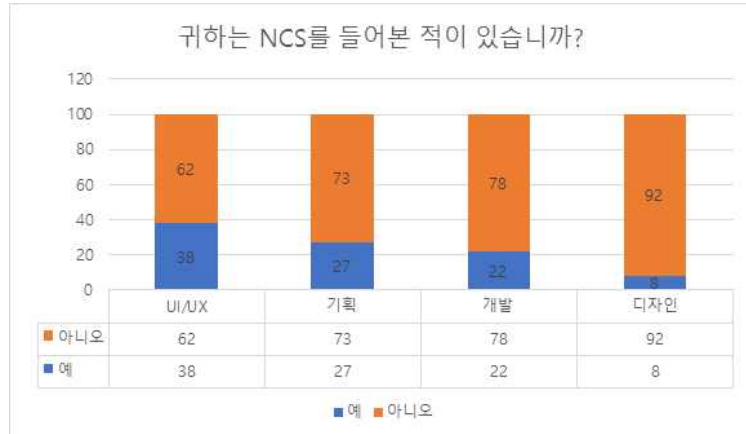
○ 아케이드 게임 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 아케이드 게임 응답자 결과, 아니오(4명) 100% 순으로 응답함



□ 게임 직군

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 게임 직군별 응답 결과, UI/UX 38% > 기획 22% > 개발 22% > 디자인 8% 순으로 응답함. 게임 직군 중 디자이너일수록 NCS 들어본 경험이 적음(* 응답자 201명)



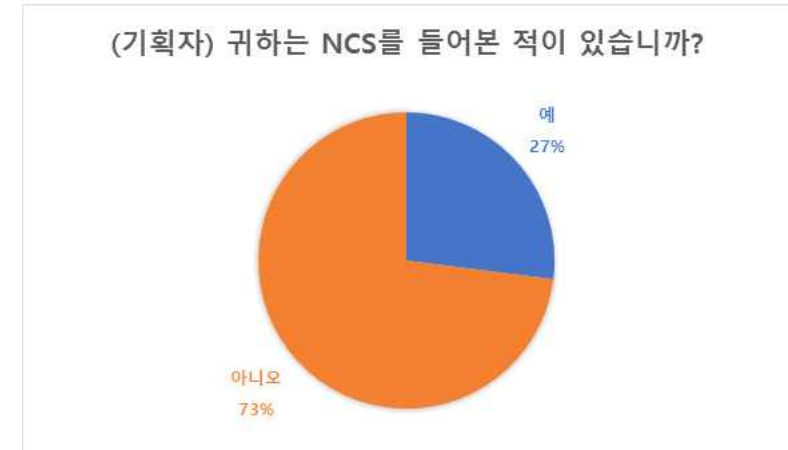
○ UI/UX 직군 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 UI/UX 직군 응답자 결과, 아니오(8명) 62% > 예(5명) 38% 순으로 응답함



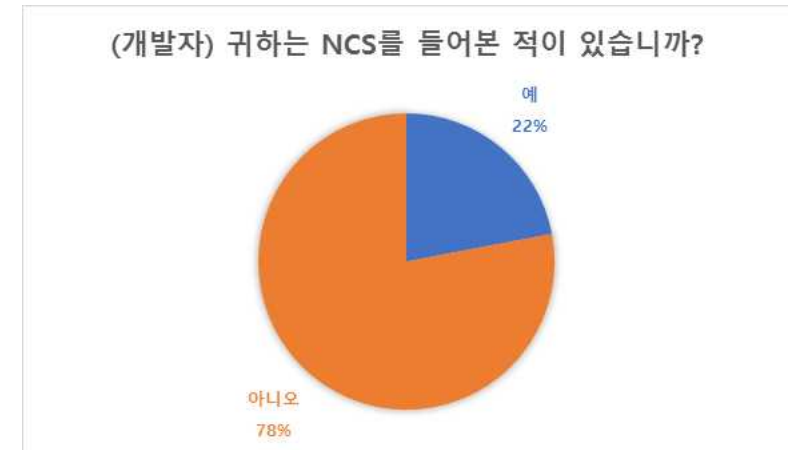
○ 기획자 직군 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 기획자 직군 응답자 결과, 아니오(53명) 73% > 예(20명) 27% 순으로 응답함



○ 개발자 직군 응답 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 개발자 직군 응답자 결과, 아니오(42명) 78% > 예(12명) 22% 순으로 응답함



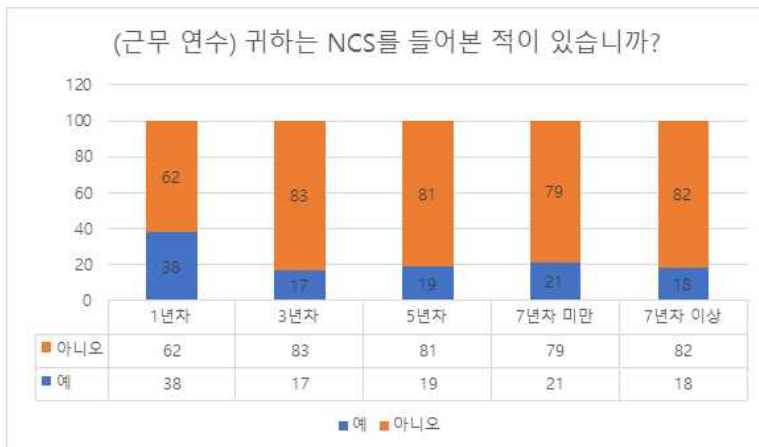
○ 디자인 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 디자인 직군 응답자 결과, 아니오(56명) 92% > 예(5명) 8% 순으로 응답함



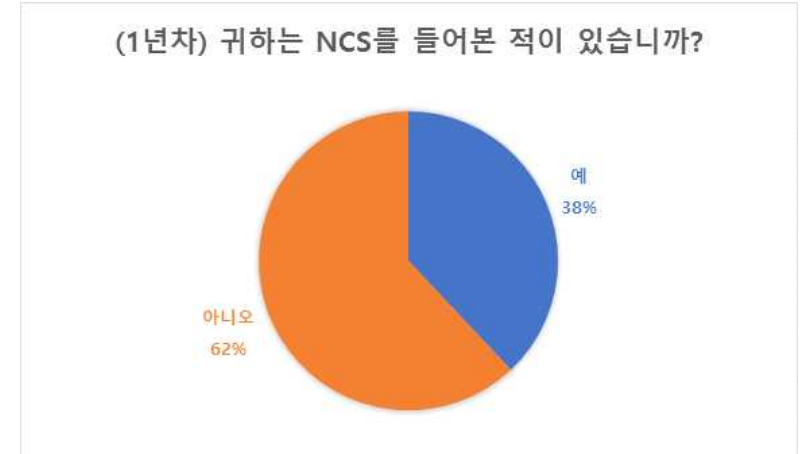
□ 근무 연수

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 근무 연수별 응답 결과, 1년차 38% > 7년차 미만 21% > 5년차 19% > 7년차 이상 18% > 3년차 17% 순으로 응답함. 1년차가 가장 높음(* 응답자 201명)



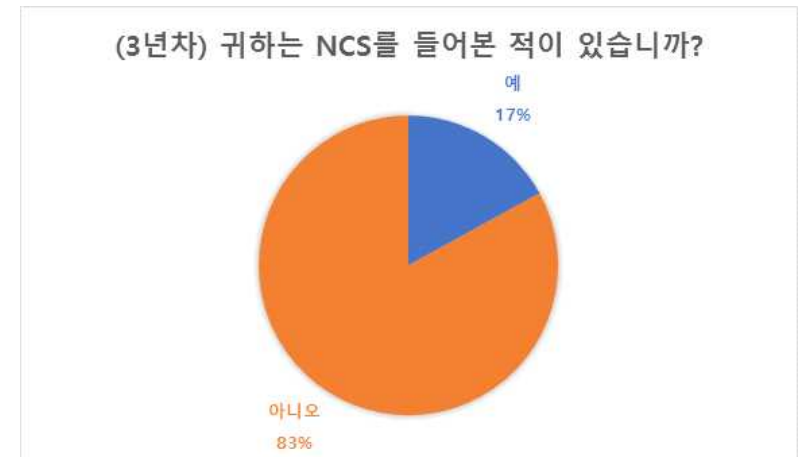
○ 1년차 직군 응답 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 1년차 응답자 결과, 아니오(16명) 62% > 예(10명) 38% 순으로 응답함



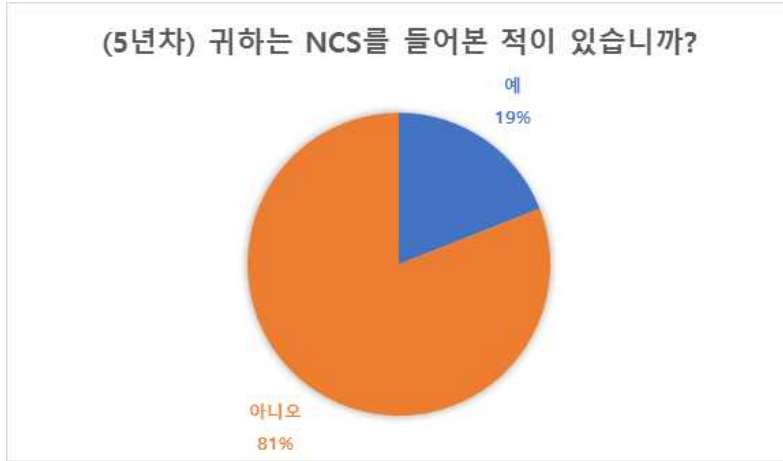
○ 3년차 직군 응답 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 3년차 응답자 결과, 아니오(24명) 83% > 예(5명) 17% 순으로 응답함



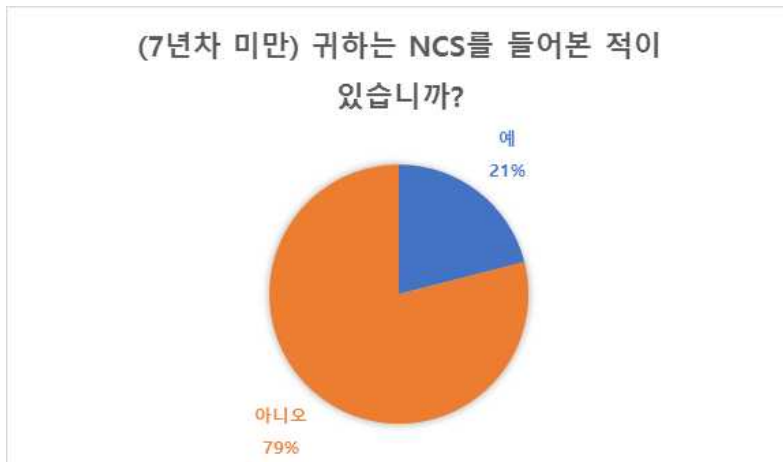
○ 5년차 직군 응답 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 5년차 응답자 결과, 아니오(25명) 81% > 예(6명) 19% 순으로 응답함



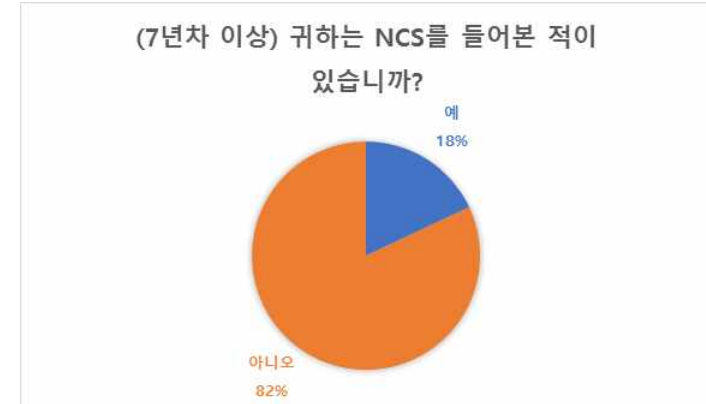
○ 7년차 미만 응답 비율

- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 7년차 미만 응답자 결과, 아니오(15명) 79% > 예(4명) 21% 순으로 응답함



○ 7년차 이상 응답 비율

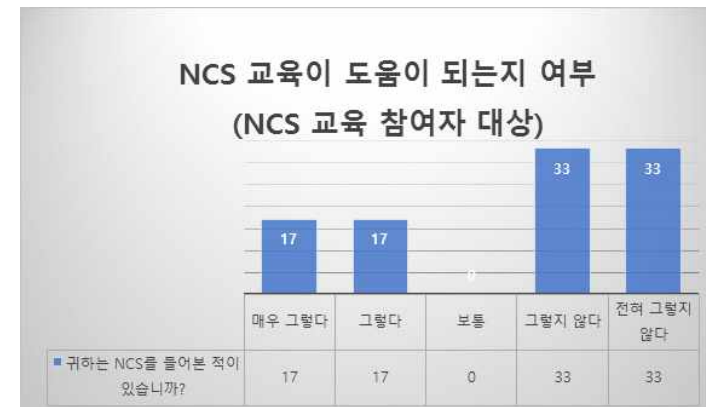
- NCS를 들어본 적이 있는지 여부에 7년차 이상 응답자 결과, 아니오(79명) 82% > 예(17명) 18% 순으로 응답함



4.-10. NCS 교육 참여 여부

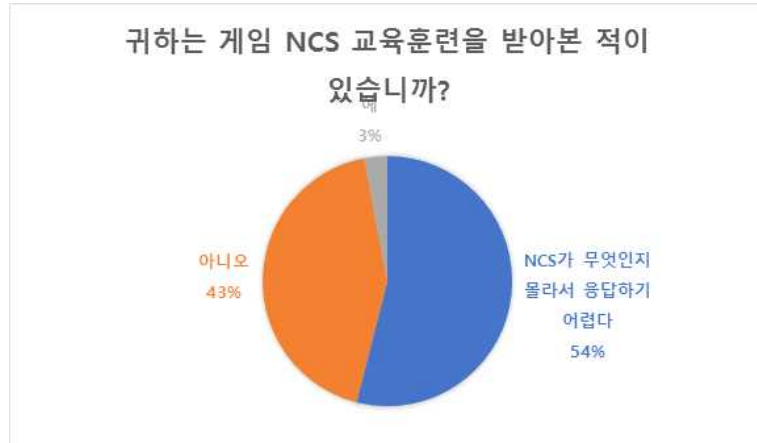
□ 전체 응답

- NCS 교육이 도움이 되는지 여부, 전체 응답 결과 전혀 그렇지 않다(2명) 33%, 그렇지 않다(2명) 33% > 매우 그렇다(1명) 17% > 그렇다(1명) 17% 순으로 나타남(* NCS 교육 참여자 ‘예’ 응답자 6명)



□ 게임 NCS 교육훈련 경험

- 게임 NCS 교육훈련을 받아본 경험에 대한 응답 결과, NCS가 무엇인지 몰라서 응답하기 어렵다(108명) 54% > 아니오(87명) 43% > 예(6명) 6% 순으로 나타남(* 응답 201명)



- 예/아니오 비율

- NCS 교육이 도움이 되는지 여부, 전체 응답 결과 전혀 아니오(4명) 66% > 예(2명) 34% 순으로 나타남. 참조로 ‘예’의 범주는 매우 그렇다 + 그렇다, ‘아니오’의 범주는 보통 + 그렇지 않다 + 전혀 그렇지 않다



* ‘예’ 응답자 현황(2명)

1. 이론중심이기는 하지만 게임업 전반에 대한 이해도가 높아진다
2. NCS 교육과정은 체계적인 커리큘럼과 교수학습계획을 설계하기때문에 보다 교육과정이 정교하다

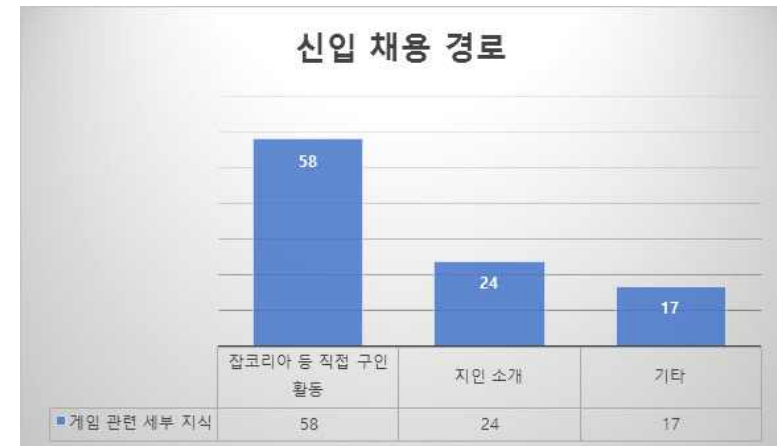
* ‘아니오’ 응답자 현황(4명)

1. 너무 많은 직무를 동시에 배워서 알게배우는것 같다.
2. " NCS과정 중 수업을 통해 제작한 포트폴리오들의 완성도가 매우 떨어져 NCS과정 이후 혼자서 개인작업을 하는데 있어 큰 어려움이 있음. 학생이 희망하는 분야에 한하여 집중교육을 통해 개인작업물 제작을 하여야하지만 다소 급박한 기간내에 게임개발에 관한 모든 분야를 억지로 구겨넣는 시스템이 매우 합당치 않으며 비효율적임 "
3. 제한된 교육기간 방식 커리큘럼, 학문은 점점 더 발전해 나가는곳이 배제되어 있는 과정
4. "직군이 세분화 되고 전문화 되어 있는데 전반적인 내용이라 실제 포트폴리오나 교육집중도가 떨어진다. 예를 들어 게임캐릭터 원화 지망인데 3d 모델링, 애니메이션까지 공부할 필요가 없다."

4.-11. 신입 취업 경로 여부

□ 전체 응답

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 전체 응답 결과, 잡코리아 등 직접 구인 활동(117명) 58% > 지인소개(49명) 24% > 기타(35명) 17% 순으로 나타남(* 응답 201명)



* 기타 35명의 의견은 다음과 같음.

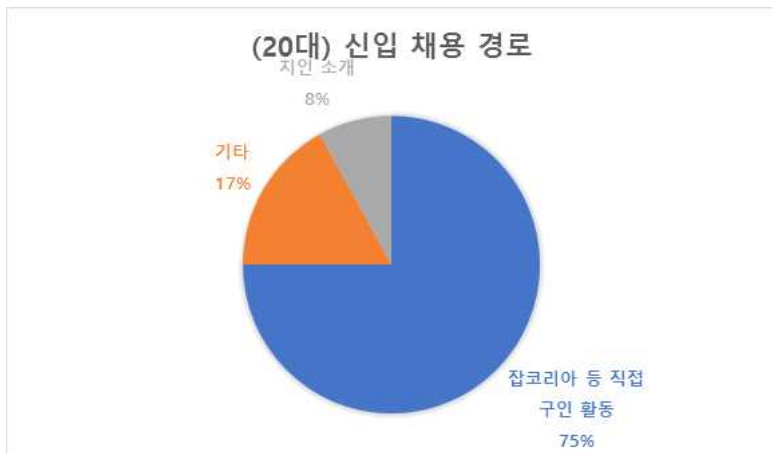
1. 학교 교수님 추천
2. 게임잡
3. 학교 교수님 추천
4. 학원 추천
6. 학원 추천
7. 학교 교수님 추천
8. 학원 추천으로 신입으로 들어가 이후 지인추천으로만 입사하게 되었습니다.
9. 학교 교수님 추천
10. 학교 교수님 추천
11. 학교 교수님 추천

12. 학원 추천
13. 스타트업(창업) 했습니다
14. 스카웃
15. 인터넷카페를 통해서 조직활동
16. 학교 교수님 추천
17. 회사 공채 모집란을 통해 직접 지원
18. 학교 교수님 추천
19. 경력
20. 공채
21. 헤드헌터
22. 회사 채용 페이지를 통해 직접 지원
23. 직접 알아보고 공채 지원
24. 학교 교수님 추천
25. 직접 가고 싶은 회사를 선택해서 입사하기 위해 노력했습니다.
26. 공채 지원
27. 학교 교수님 추천
28. 학교 교수님 추천
29. 학원 추천
30. 고등학생 취업TV프로그램 내 수상으로 인해
31. 인턴 공고 보고 지원
32. 학원 추천
33. 현재 회사의 홈페이지 탐색중 발견.
34. 스카웃 제의
35. 학원 추천

□ 연령대별 비율

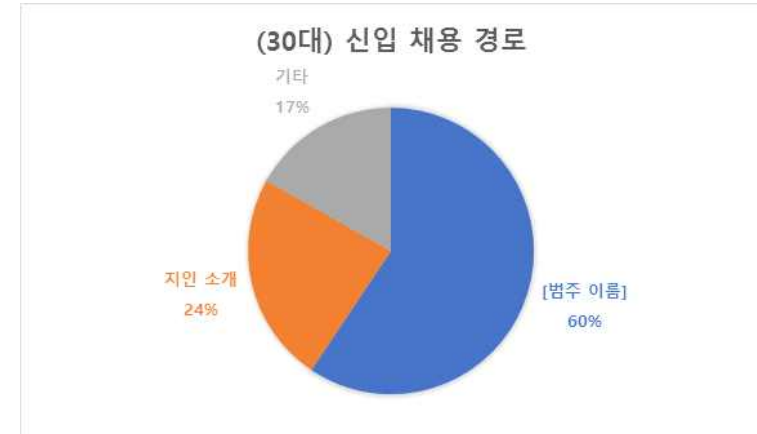
○ 20대 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 20대 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(27명) 75% > 기타(6명) 17% > 지인 소개(3명) 8% 순으로 응답함



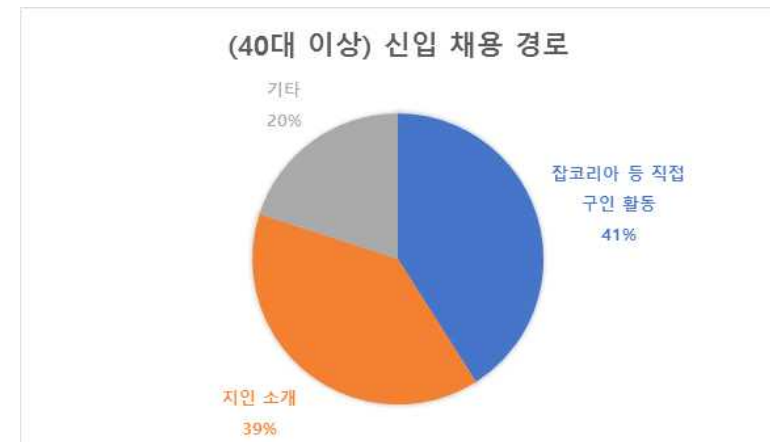
○ 30대 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 30대 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(71명) 60% > 지인 소개(28명) 24% > 기타(20명) 17% 순으로 응답함



○ 40대 비율

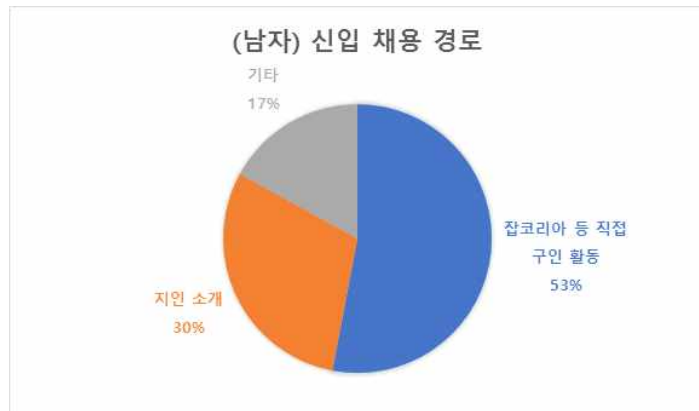
- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 30대 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(19명) 41% > 지인 소개(18명) 39% > 기타(9명) 20% 순으로 응답함



□ 성별 비율

○ 남자 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 남자 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(81명) 53% > 지인 소개(45명) 30% > 기타(26명) 17% 순으로 응답함



○ 여자 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 여자 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(36명) 73% > 기타(9명) 18% > 지인 소개(4명) 8% 순으로 응답함



□ 기업 유형 비율

○ 대기업 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 대기업 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(47명) 54% > 지인 소개(22명) 25% > 기타(18명) 21% 순으로 응답함



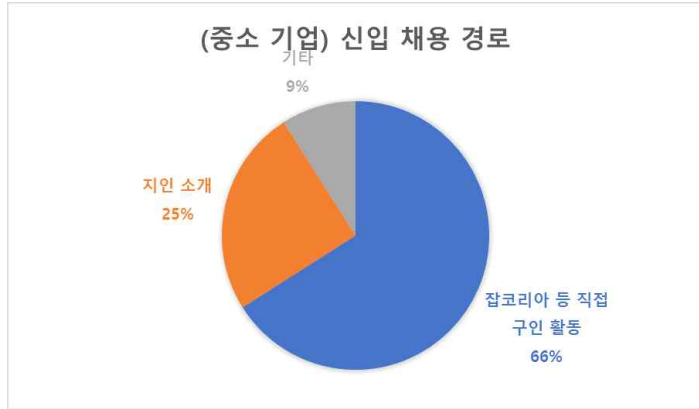
○ 중견기업 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 중견 기업 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(21명) 58% > 기타(10명) 28% > 지인 소개(5명) 14% 순으로 응답함



○ 중소기업 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 중소기업 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(35명) 66% > 지인 소개(25명) 25% > 기타(5명) 21% 순으로 응답함.



□ 게임 유형

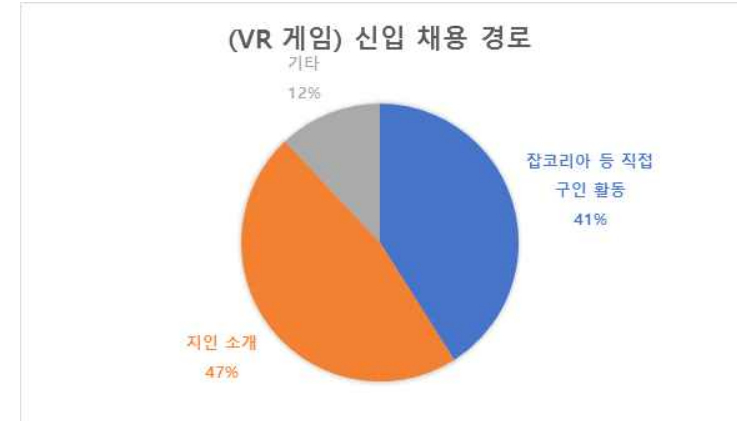
○ PC 패키지 게임 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, PC 패키지 게임 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(5명) 83% > 지인 소개(1명) 17% 순으로 응답함



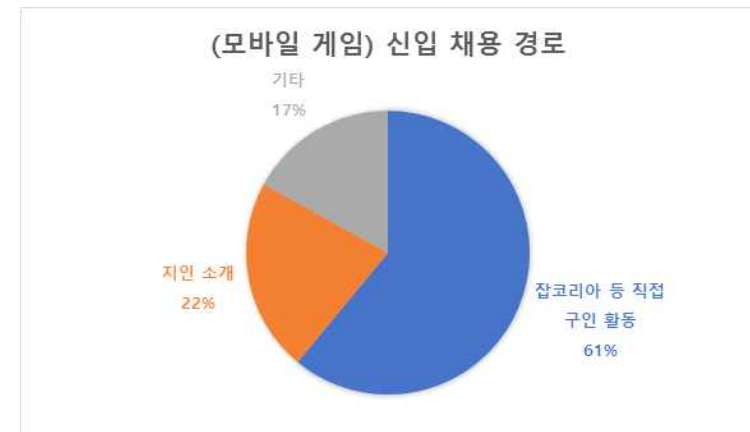
○ VR 게임 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, VR 게임 응답 결과 지인 소개(8명) 47% > 잡코리아 등 직접 구인 활동(7명) 41% > 기타(2명) 12% 순으로 응답함



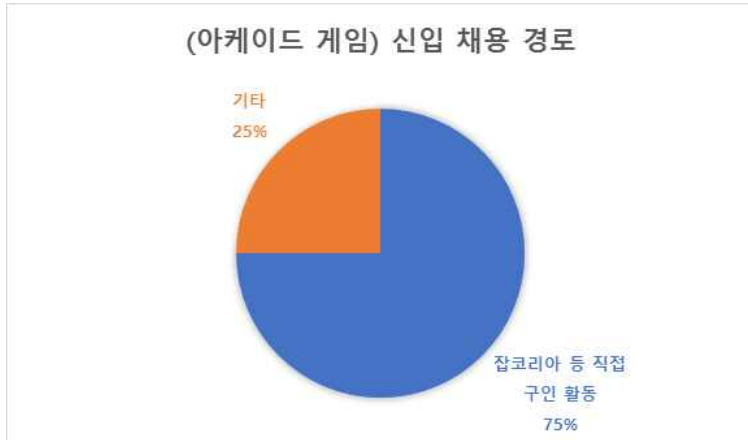
○ 모바일 게임 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 모바일 게임 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(67명) 61% > 지인 소개(24명) 22% > 기타(19명) 17% 순으로 응답함



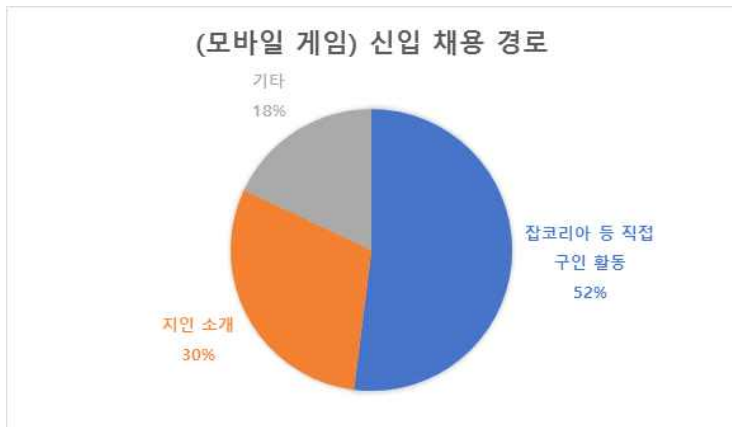
○ 아케이드 게임 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 아케이드 게임 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(3명) 75% > 기타(1명) 25% 순으로 응답함



○ 온라인 게임 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 온라인 게임 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(26명) 52% > 지인 소개(15명) 30% > 기타(9명) 18% 순으로 응답함



○ 콘솔 게임 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 콘솔 게임 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(7명) 78% > 지인 소개(1명) 11%, 기타(1명) 11% 순으로 응답함



□ 게임 직군 유형

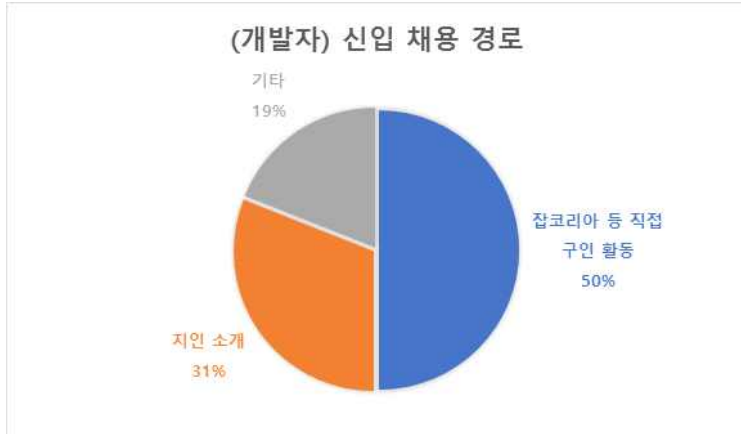
○ UI/UX 직군 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, UI/UX 직군 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(10명) 77% > 기타(3명) 23% 순으로 응답함



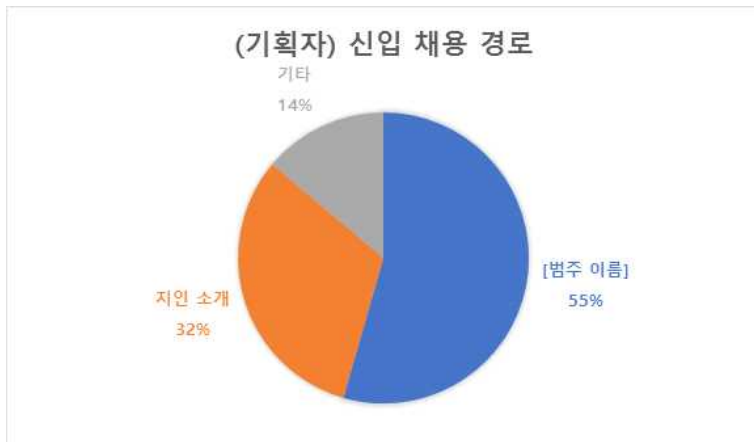
○ 개발자 직군 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 개발자 직군 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(27명) 50% > 지인 소개(17명) 31% > 기타(10명) 19% 순으로 응답함



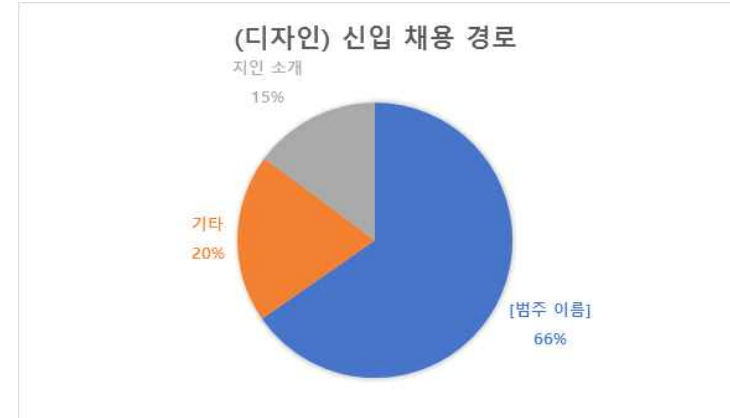
○ 기획자 직군 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 기획자 직군 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(40명) 55% > 지인 소개(32명) 32% > 기타(14명) 14% 순으로 응답함



○ 기획자 직군 비율

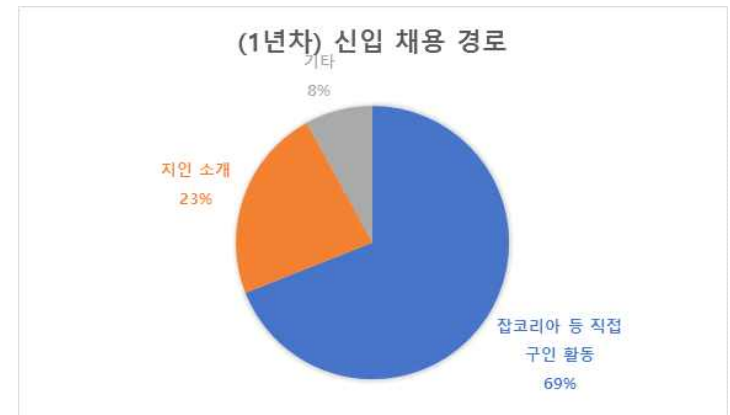
- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 디자인 직군 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(40명) 66% > 기타(12명) 20% > 지인 소개(9명) 15% 순으로 응답함



□ 근무 연수

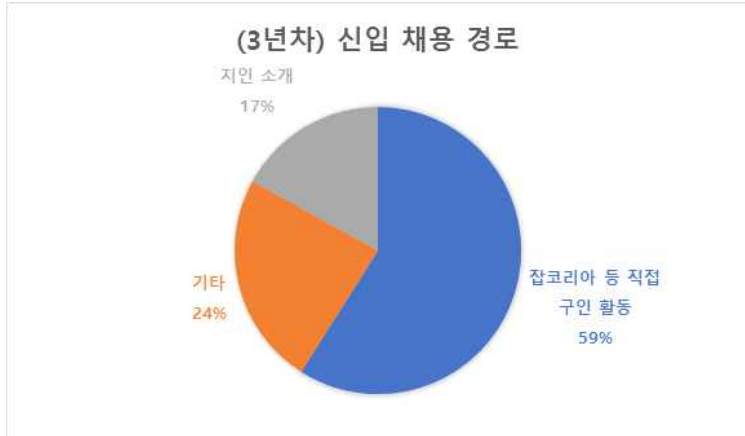
○ 1년차 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 1년차 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(18명) 69% > 지인 소개(6명) 23% > 기타(2명) 8% 순으로 응답함



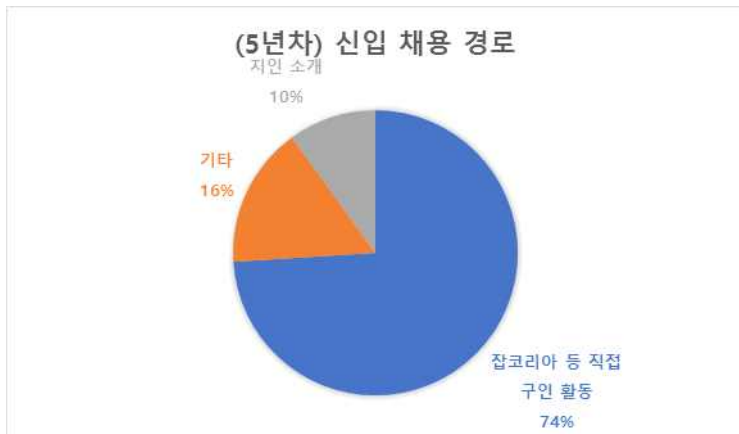
○ 3년차 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 3년차 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(17명) 59% > 기타(7명) 24% > 지인 소개(5명) 17% 순으로 응답함



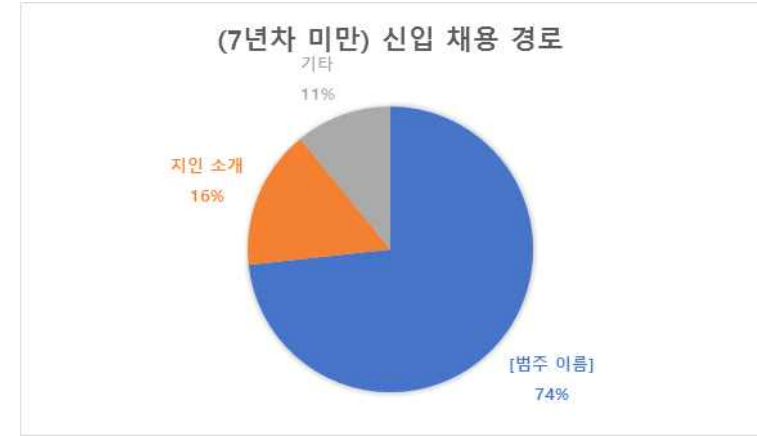
○ 5년차 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 5년차 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(23명) 74% > 기타(5명) 16% > 지인 소개(3명) 10% 순으로 응답함



○ 7년차 미만 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 7년차 미만 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(14명) 74% > 지인 소개(3명) 16% > 기타(2명) 11% 순으로 응답함



○ 7년차 이상 비율

- 신입 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 7년차 이상 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(45명) 47% > 지인 소개(32명) 33% > 기타(19명) 20% 순으로 응답함

4.-12. 신입 면접 시 면접 고려 요인(게임 툴 사용 여부)

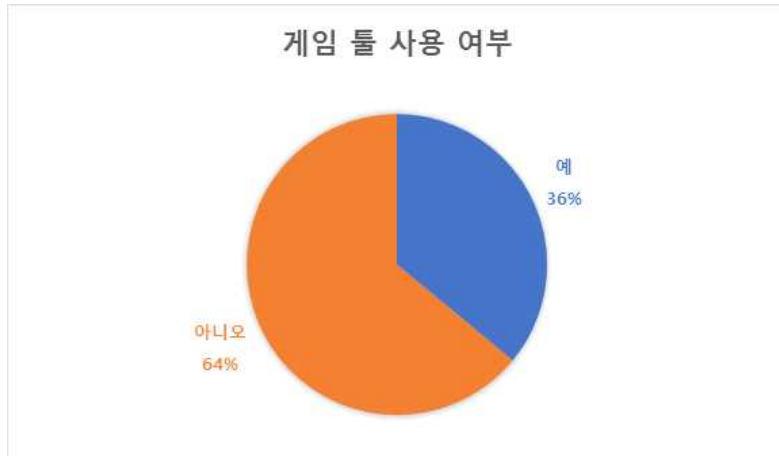
□ 전체 응답

- 게임 툴 사용 여부 전체 응답 결과, 보통이다(54명) 27% > 그렇다(48명) 24% > 전혀 그렇지 않다(42명) 21% > 그렇지 않다(33명) 16% > 매우 그렇다(24명) 12% 순으로 나타남(* 응답 201명)



□ 예/아니오 응답 비율

- 게임 툴 사용 여부 전체 응답 결과, 아니오(129명) 64% > 예(72명) 36% 순으로 나타남. 참조로 ‘예’의 범주는 매우 그렇다 + 그렇다, ‘아니오’의 범주는 보통 + 그렇지 않다 + 전혀 그렇지 않다



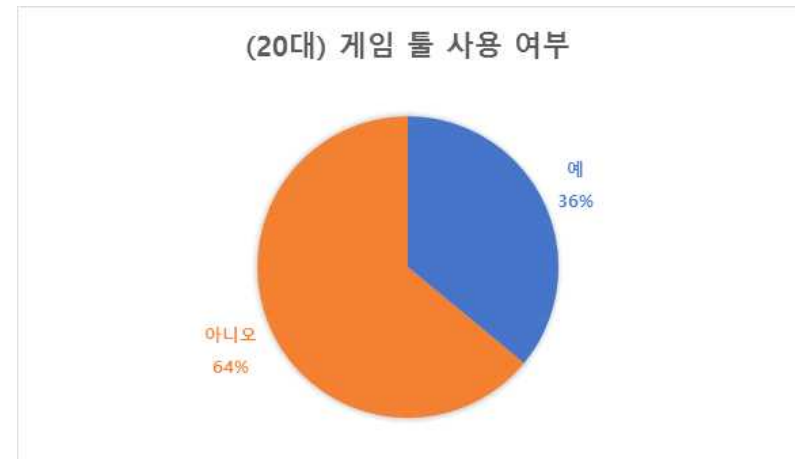
□ 연령대별 비율

- 게임 툴 사용 여부 전체 응답 결과, 20대와 30대 각각 36% > 40대 이상이 35% 게임 툴 사용해 본경험이 있다고 응답함(* 응답 201명)



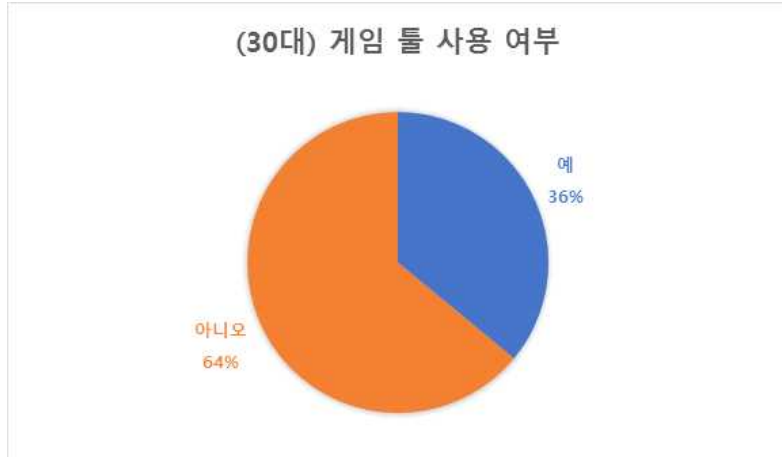
○ 20대 비율

- 게임 툴 사용 여부 20대 응답 결과, 아니오(23명) 64% > 예(13명) 36% 순으로 응답함



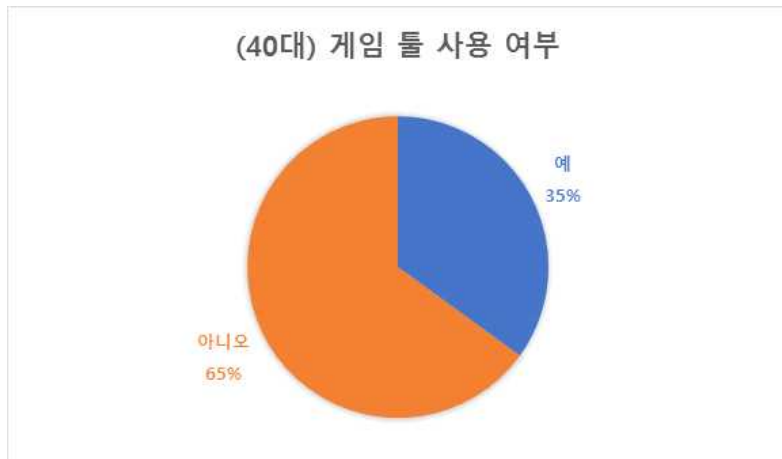
○ 30대 비율

- 게임 툴 사용 여부 30대 응답 결과, 아니오(76명) 64% > 예(43명) 36% 순으로 응답함



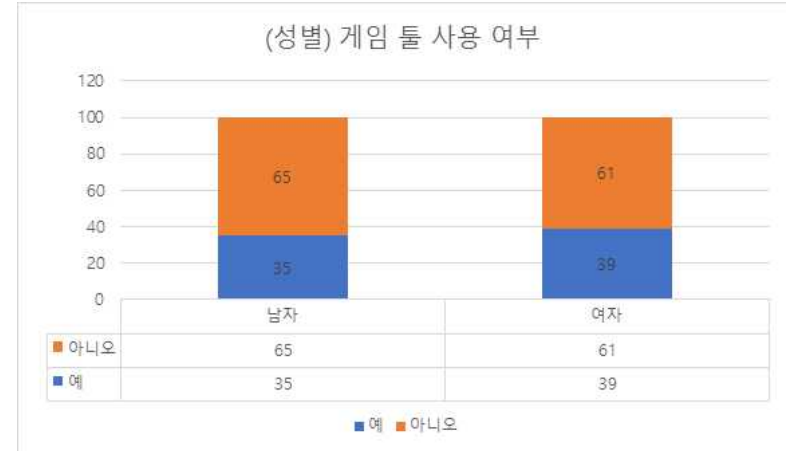
○ 40대 비율

- 게임 툴 사용 여부 40대 응답 결과, 아니오(30명) 65% > 예(16명) 35% 순으로 응답함



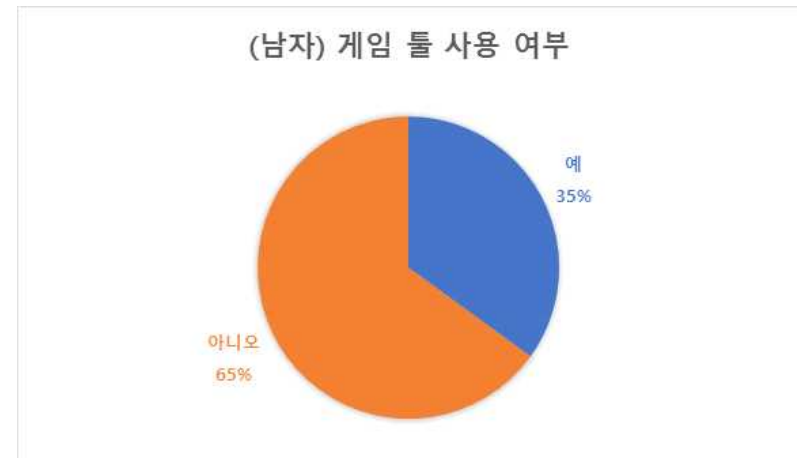
□ 성별 비율

○ 게임 툴 사용 여부 전체 응답 결과, 여자는 39% > 남자는 35% 사용자 한적이 있다고 응답함. 성별 중 여자의 비율이 높음(* 응답 201명)



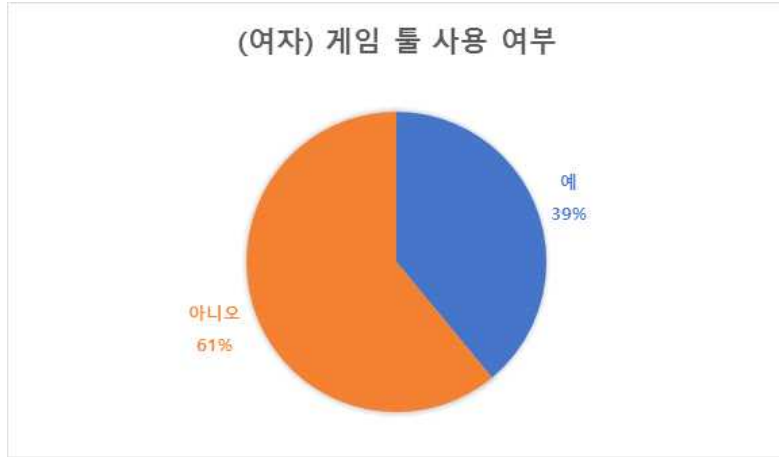
○ 남자 비율

- 게임 툴 사용 여부 남자 응답 결과, 아니오(99명) 65% > 예(53명) 35% 순으로 나타남



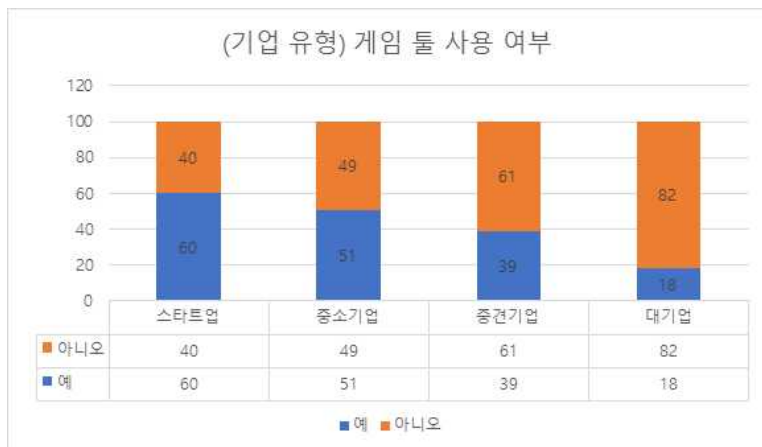
○ 여자 비율

- 게임 툴 사용 여부 여자 응답 결과, 아니오(30명) 61% > 예(19명) 39% 순으로 나타남



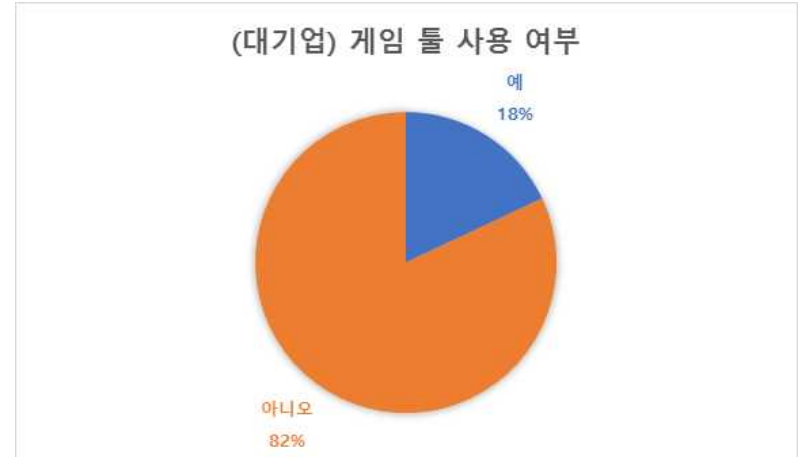
□ 기업 유형 비율

○ 게임 툴 사용 여부 전체 응답 결과, 스타트업 60% > 중소기업 51% > 중견기업 39% > 대기업 18% 사용자 한 적이 있다고 응답함. 기업 유형 중 스타트업 비율이 가장 높은 것으로 나타남(* 응답 201명)



○ 대기업 비율

- 게임 툴 사용 여부 대기업 응답 결과, 아니오(71명) 82% > 예(16명) 18% 순으로 응답함



○ 중견기업 비율

- 게임 툴 사용 여부 중견기업 응답 결과, 아니오(22명) 61% > 예(14명) 39% 순으로 응답함



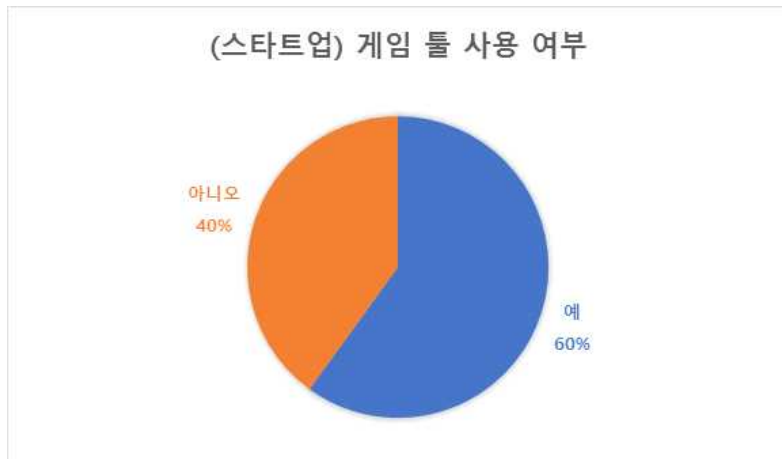
○ 중소기업 비율

- 게임 툴 사용 여부 중소기업 응답 결과, 예(27명) 51% > 아니오(26명) 49% 순으로 응답함



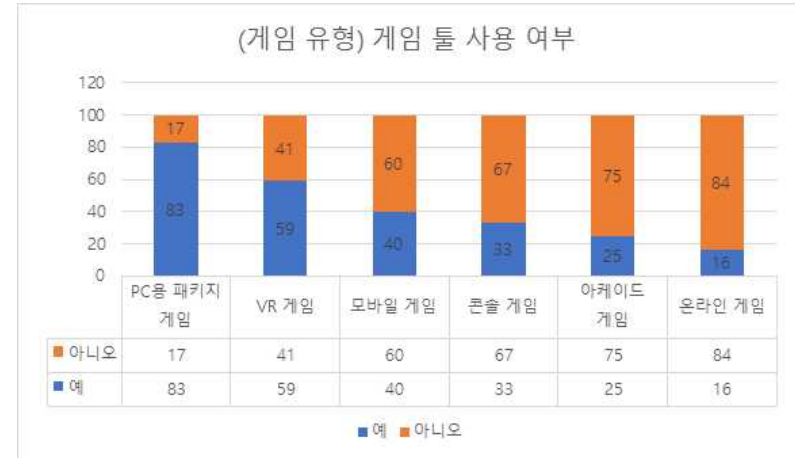
○ 스타트업 비율

- 게임 툴 사용 여부 스타트업 응답 결과, 예(15명) 60% > 아니오(10명) 40% 순으로 응답함



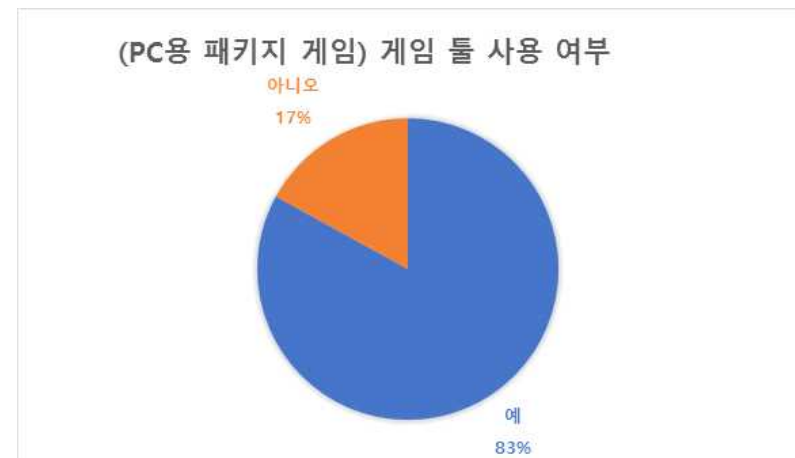
□ 게임 유형

- 게임 툴 사용 여부 전체 응답 결과, PC용 패키지 게임 83% > VR 게임 59% > 모바일 게임 40% > 콘솔 게임 33% > 아케이드 게임 25% > 온라인 게임 16% 순으로 사용한 적이 있다고 응답함(*응답자 201명)



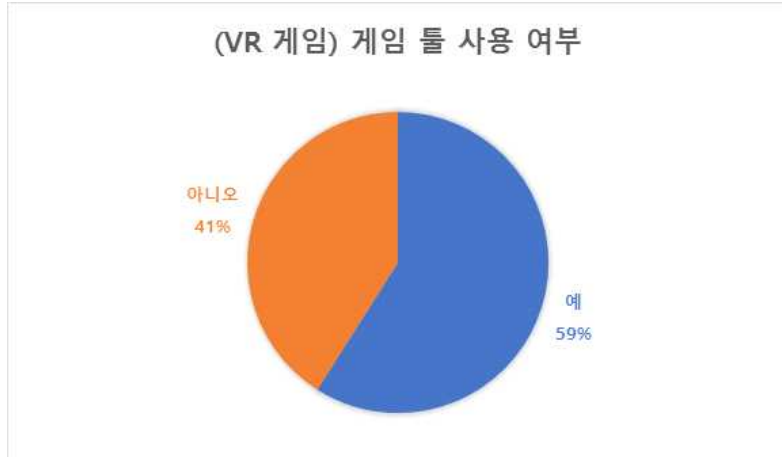
○ PC용 패키지 게임 비율

- 게임 툴 사용 여부 PC용 패키지 게임 응답 결과, 예(5명) 83% > 아니오(1명) 17% 응답함



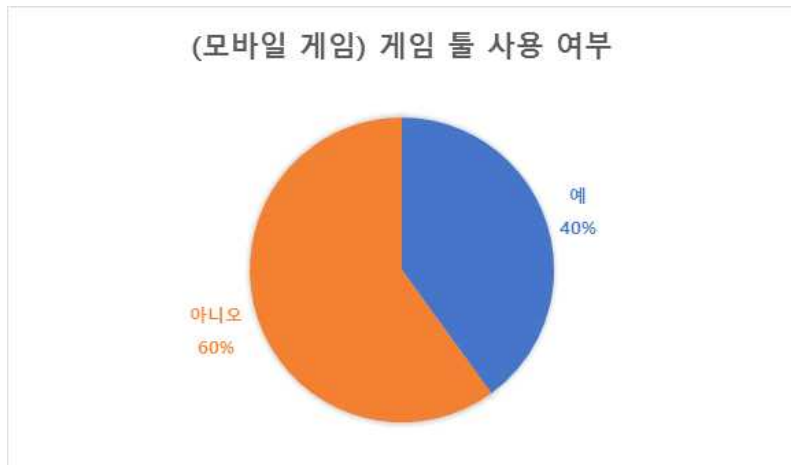
○ VR 게임 비율

- 게임 툴 사용 여부 VR 게임 응답 결과, 예(10명) 59% > 아니오(7명) 41% 순으로 응답함



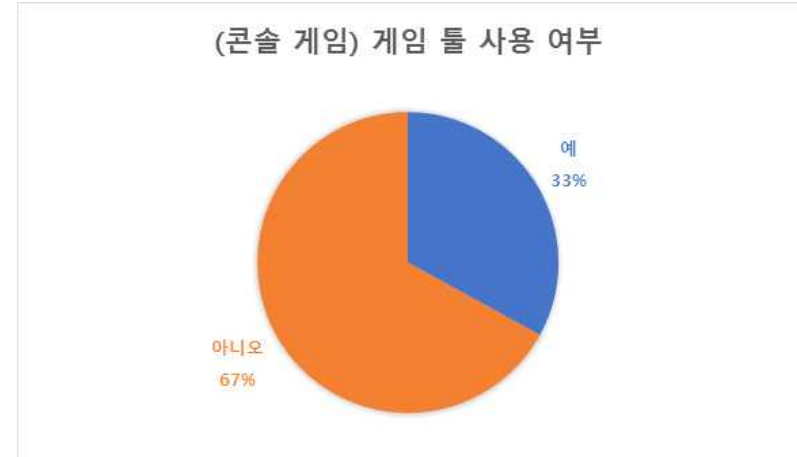
○ 모바일 게임 비율

- 게임 툴 사용 여부 모바일 게임 응답 결과, 아니오(66명) 60% > 예(44명) 40% 순으로 응답함



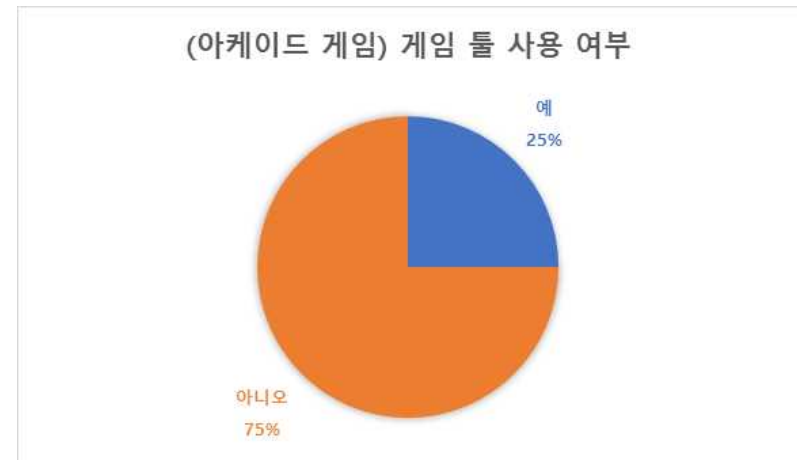
○ 콘솔 게임 비율

- 게임 툴 사용 여부 콘솔 게임 응답 결과, 아니오(6명) 67%, 예(3명) 33% 응답함



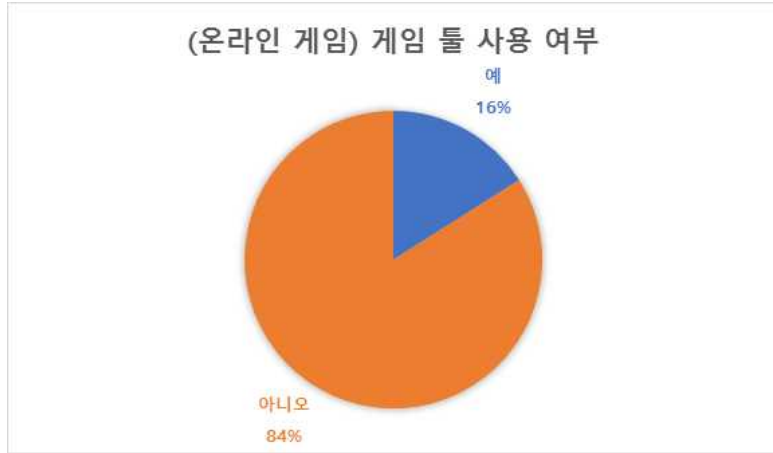
○ 아케이드 게임 비율

- 게임 툴 사용 여부 아케이드 게임 응답 결과, 아니오(3명) 75% > 예(1명) 25% 순으로 응답함



○ 온라인 게임 비율

- 게임 톨 사용 여부 온라인 게임 응답 결과, 아니오(42명) 84% > 예(8명) 16% 순으로 응답함



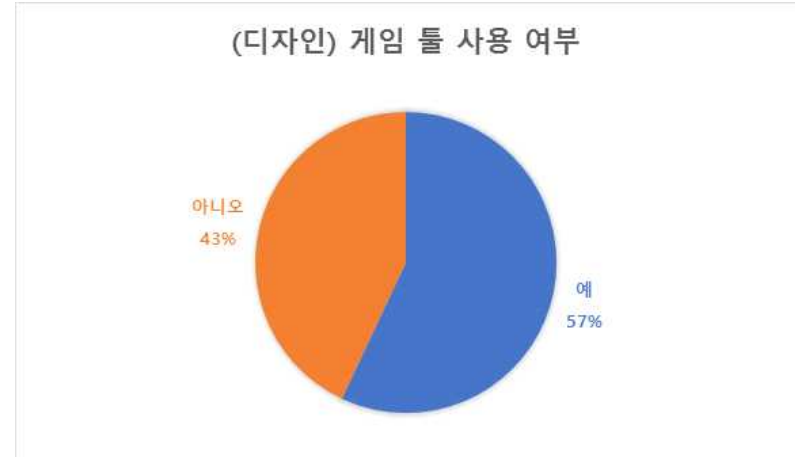
□ 게임 직군 유형

- 게임 톨 사용 여부 게임 직군별 응답 결과, 디자인 57% > 기획자 27% > 개발자 54% > UI/UX 13% 순으로 사용한 적이 있다고 응답함. 게임 직군 중 디자이너가 게임 톨 사용 빈도가 가장 높음(* 응답자 201명)



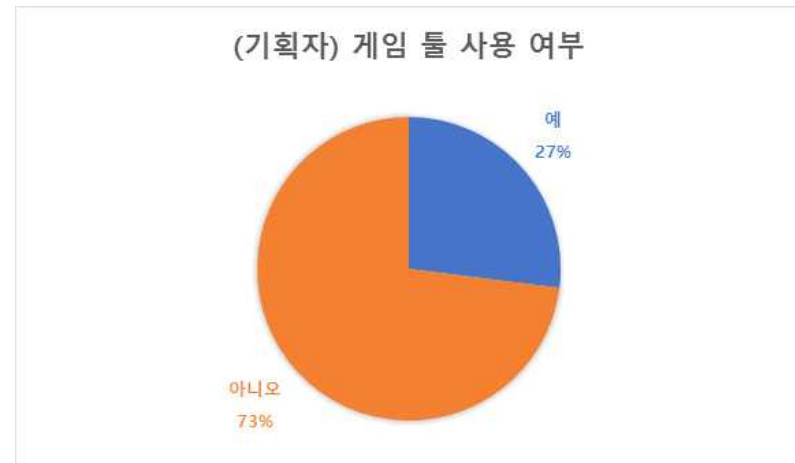
○ 디자인 직군 비율

- 게임 톨 사용 여부에 디자인 직군 응답자 결과, 예(35명) 57% > 아니오(26명) 43% 순으로 응답함



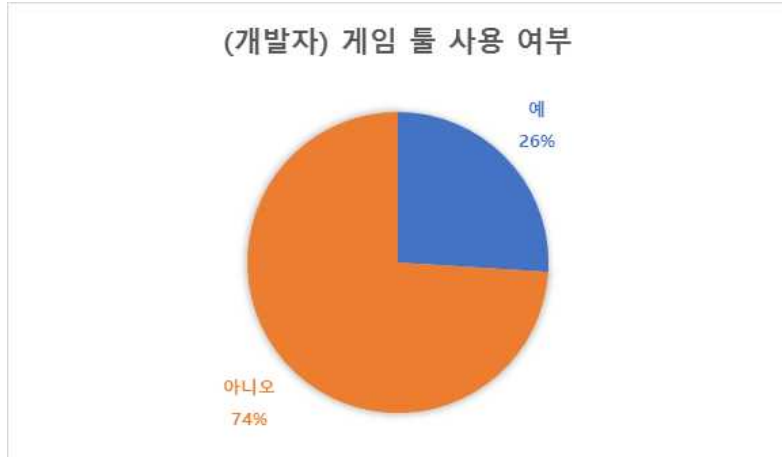
○ 기획자 직군 비율

- 게임 톨 사용 여부 기획자 직군 응답자 결과, 아니오(5명) 73% > 예(21명) 27% 순으로 응답함



○ 개발자 직군 응답 비율

- 게임 툴 사용 여부 개발자 직군 응답자 결과, 아니오(40명) 74% > 예(14명) 25% 순으로 응답함



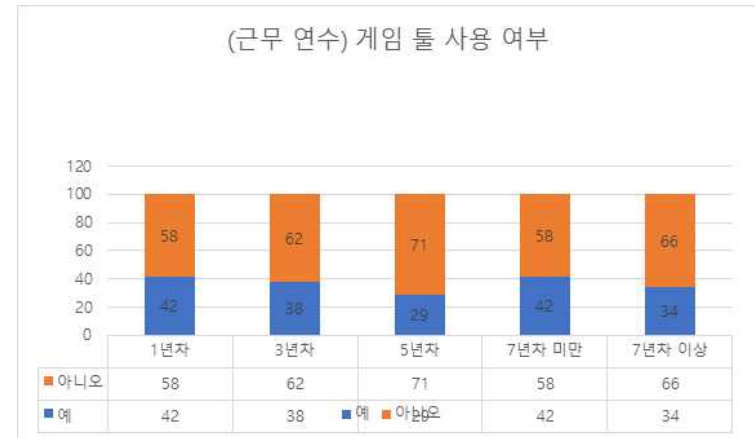
○ UI/UX 직군 비율

- 게임 툴 사용 여부 UI/UX 직군 응답자 결과, 아니오(10명) 77%, 예(3명) 23% 순으로 응답함



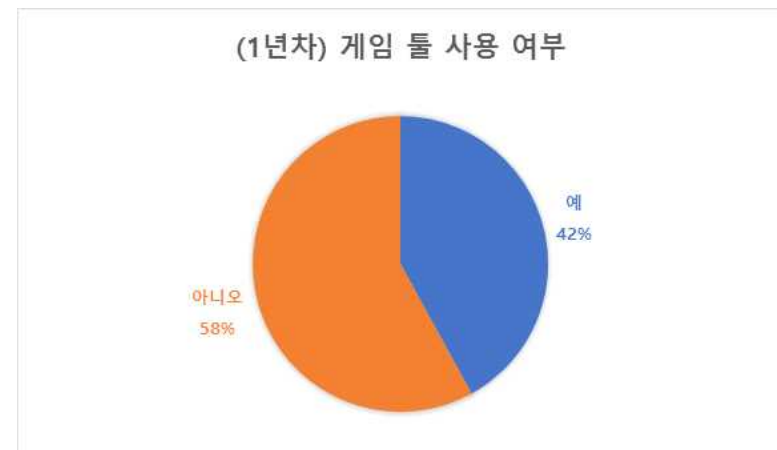
□ 근무 연수

- 게임 툴 사용 여부 근무 연수별 응답 결과, 1년차 42%, 7년차 미만 42% > 3년차 38% > 7년차 이상 34% > 5년차 29% 순으로 사용한 적이 있다고 응답함. 근무 연수 중 1년차, 7년차 미만이 게임 툴 사용한 빈도가 가장 높음(* 응답자 201명)



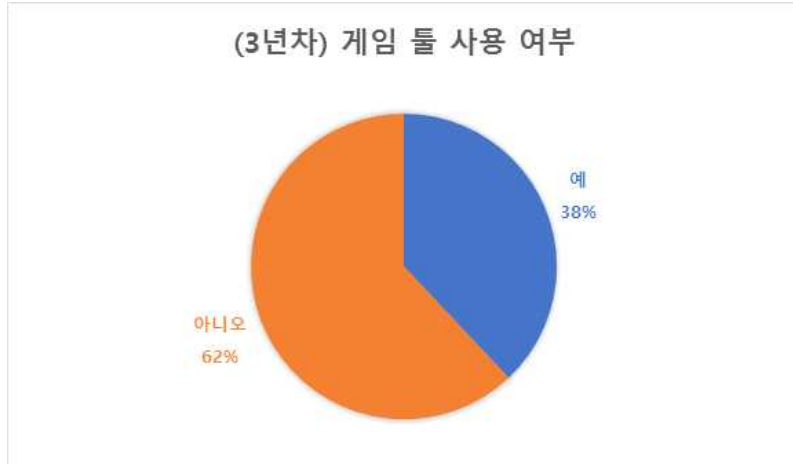
○ 1년차 응답 비율

- 게임 툴 사용 여부 1년차 응답자 결과, 아니오(15명) 58% > 예(11명) 42% 순으로 응답함



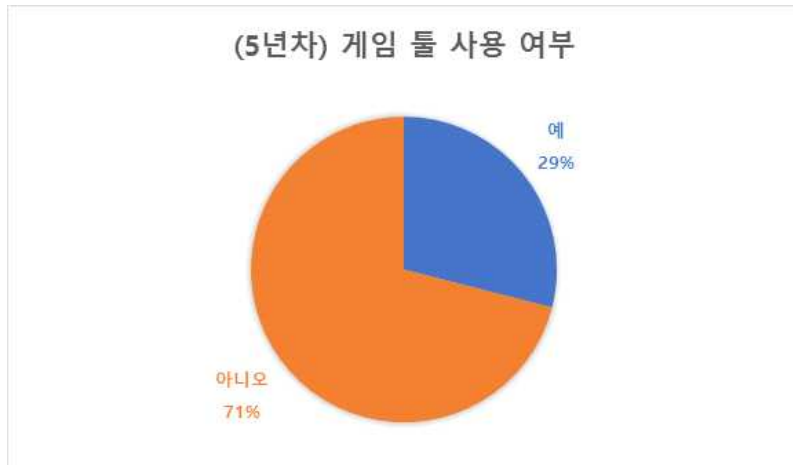
○ 3년차 응답 비율

- 게임 툴 사용 여부 3년차 응답자 결과, 아니오(8명) 62% > 예(11명) 38% 순으로 응답함



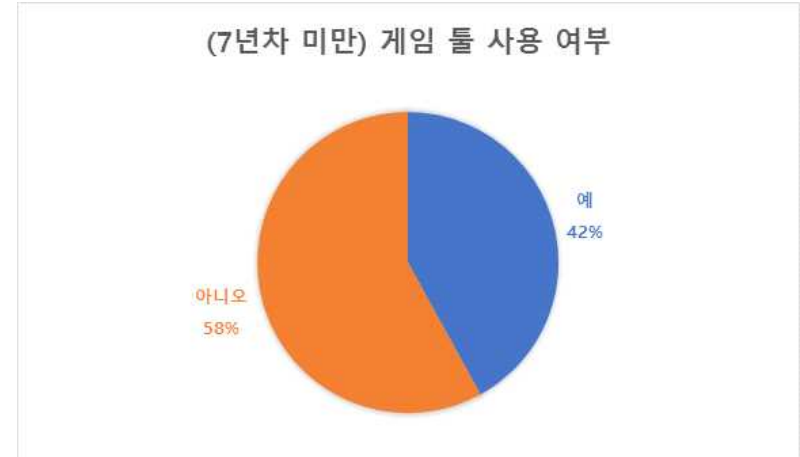
○ 5년차 응답 비율

- 게임 툴 사용 여부 5년차 응답자 결과, 아니오(22명) 71% > 예(9명) 29% 순으로 응답함



○ 7년차 미만 응답 비율

- 게임 툴 사용 여부 7년차 미만 응답자 결과, 아니오(11명) 58% > 예(8명) 42% 순으로 응답함



○ 7년차 이상 응답 비율

- 게임 툴 사용 여부 7년차 이상 응답자 결과, 아니오(63명) 66% > 예(33명) 34% 순으로 응답함



4.-13. 신입 면접 시 면접 고려 요인(게임 관련 세부 지식)

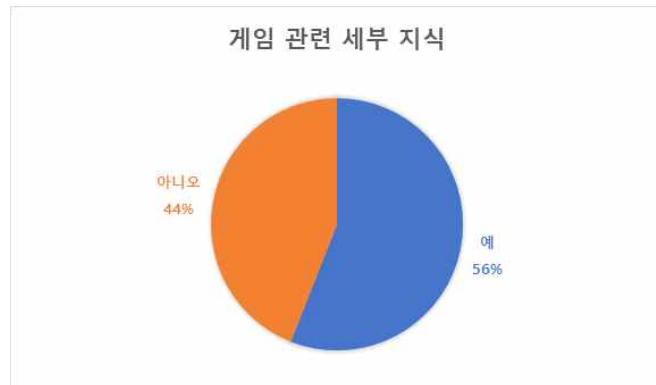
□ 전체 응답

- 게임 관련 세부 지식 여부가 전체 응답 결과, 그렇다(77명) 38% > 보통(69명) 34% > 매우 그렇다(34명) 17% > 그렇지 않다(16명) 8% > 전혀 그렇지 않다(5명) 2% 순으로 나타남(* 응답 201명)



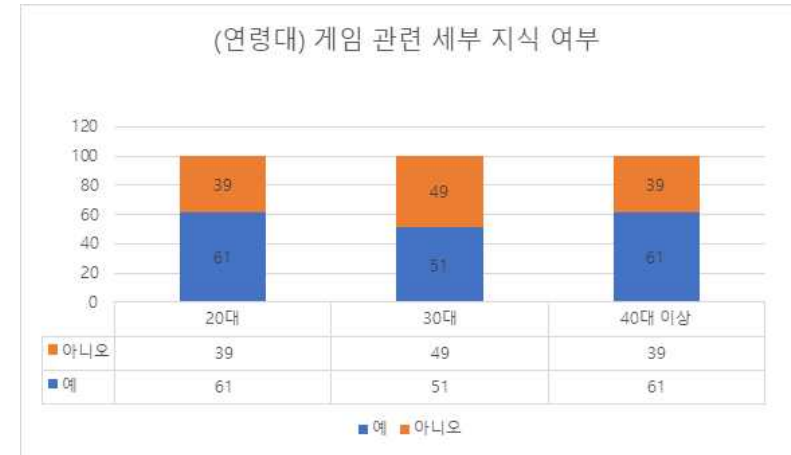
□ 예/아니오 응답 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 전체 응답 결과, 예(111명) 56% > 아니오(90명) 44% 순으로 나타남. 참조로 ‘예’의 범주는 매우 그렇다 + 그렇다, ‘아니오’의 범주는 보통 + 그렇지 않다 + 전혀 그렇지 않다



□ 연령대별 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 전체 응답 결과, 40대 이상이 각각 61% > 30대 51% 순으로 응답함. 연령대 중 20대와 40대 이상의 비율이 높은 것으로 나타남 (* 응답 201명)



○ 20대 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 20대 응답 결과, 예(22명) 61% > 아니오(14명) 39% 순으로 응답함



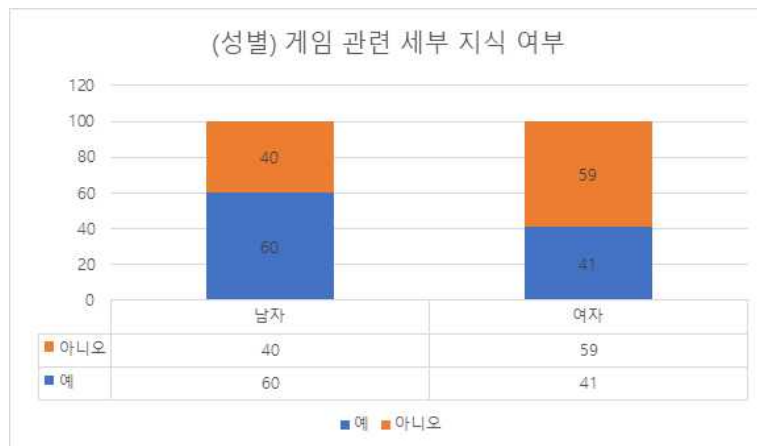
○ 40대 이상 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부 40대 응답 결과, 예(28명) 61% > 아니오(18명) 39% 순으로 응답함



□ 성별 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 전체 응답 결과, 남자는 60% > 여자는 41% 응답함. 성별 중 남자의 비율이 높게 나타남(* 응답 201명)



○ 남자 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 남자 응답 결과, 예(91명) 60% > 아니오(61명) 40% 순으로 나타남



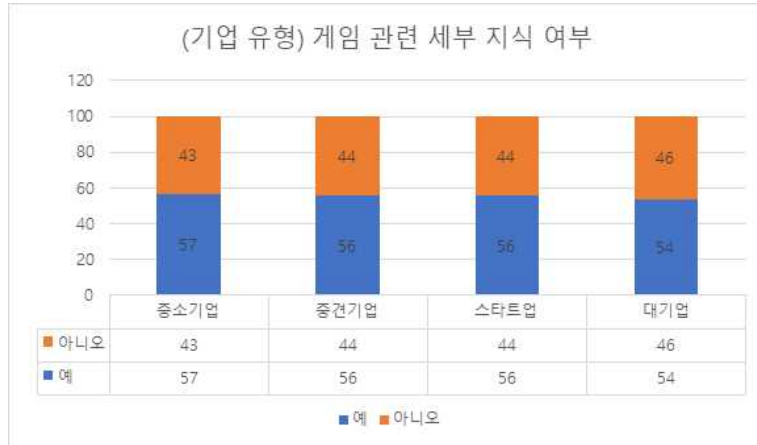
○ 여자 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 여자 응답 결과, 아니오(20명) 59% > 예(29명) 41% 순으로 나타남



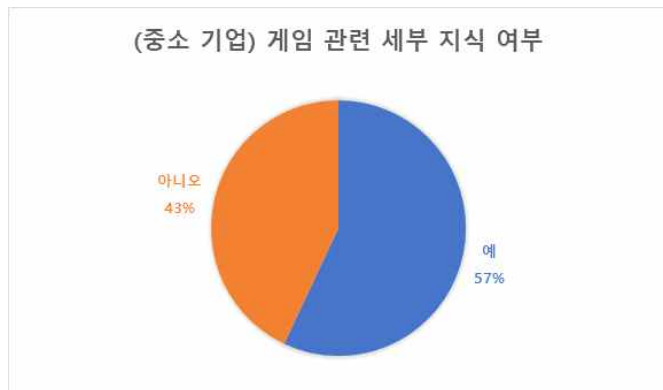
□ 기업 유형 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 전체 응답 결과, 중소기업 57% > 중견기업과 스타트업 56% > 대기업 54% 순으로 응답함. 기업 유형 중 중소기업이 가장 높은 것으로 나타남(* 응답 201명)



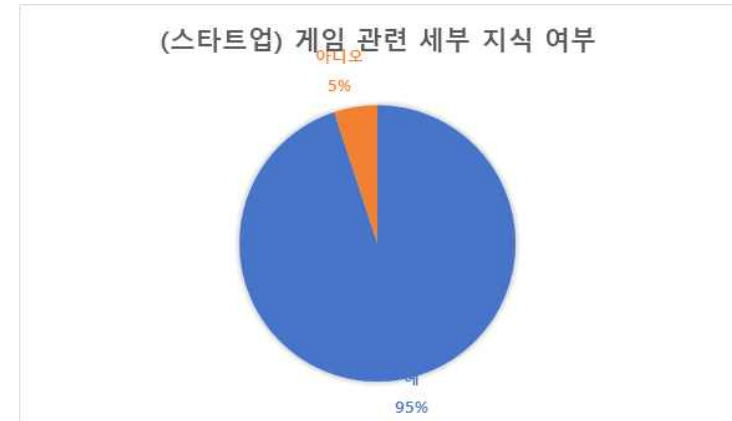
○ 중소 기업 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 중소기업 응답 결과, 예(30명) 57% > 아니오(23명) 43% 순으로 응답함



○ 스타트업 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 스타트업 응답 결과, 예(14명) 56% > 아니오(11명) 44% 순으로 응답함



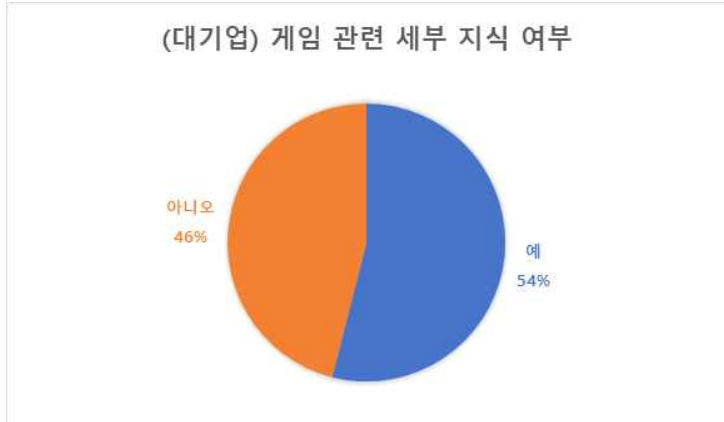
○ 중견 기업 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 중견기업 응답 결과, 예(20명) 56% > 아니오(16명) 44% 순으로 응답함



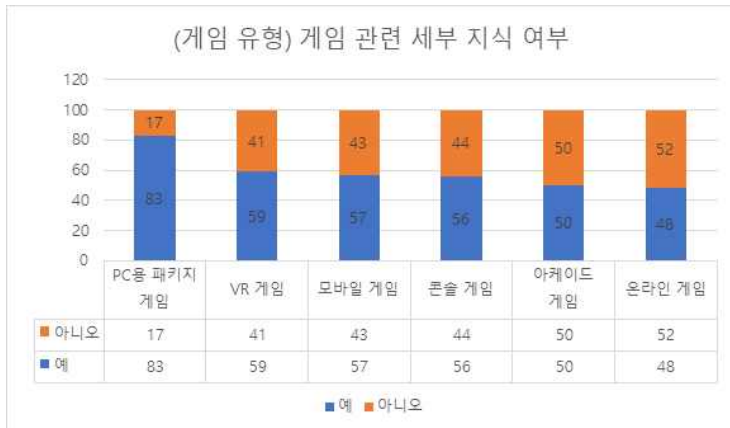
○ 대기업 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 대기업 응답 결과, 예(47명) 54% > 아니오(40명) 46% 순으로 응답함



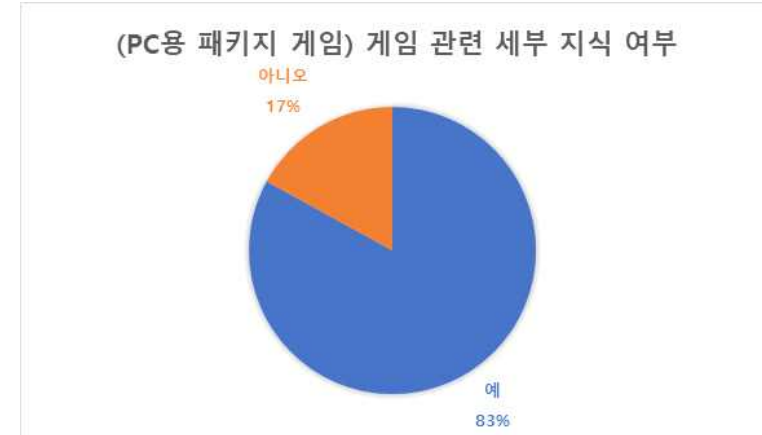
□ 게임 유형

- 게임 관련 세부 지식 여부가 전체 응답 결과, PC용 패키지 게임 83% > VR 게임 59% > 모바일 게임 57% > 콘솔게임 56% > 아케이드 게임 50% > 온라인 게임 48% 순으로 응답함(* 응답 201명)



○ PC용 패키지 게임 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 PC용 패키지 게임 응답 결과, 예(5명) 83% > 아니오(1명) 17% 순으로 응답함



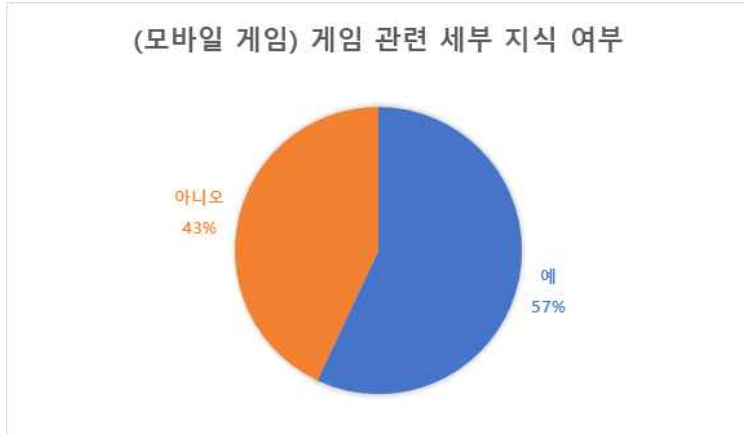
○ VR 게임 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 VR 게임 응답 결과, 예(10명) 59% > 아니오(7명) 41% 순으로 응답함



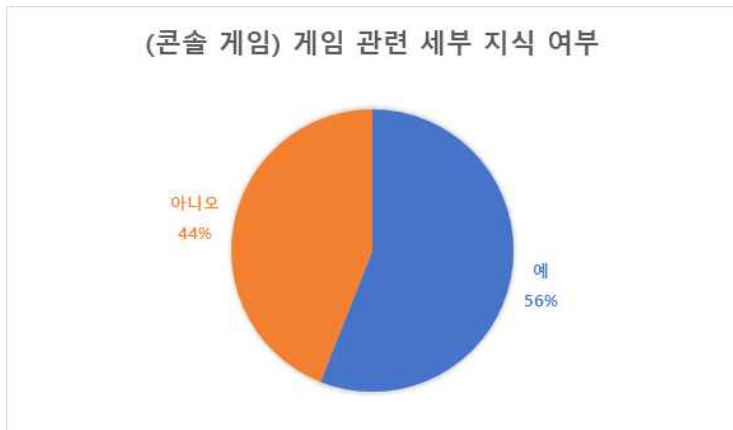
○ 게임 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 모바일 게임 응답 결과, 예(63명) 57%> 아니오(47명) 43% 순으로 응답함



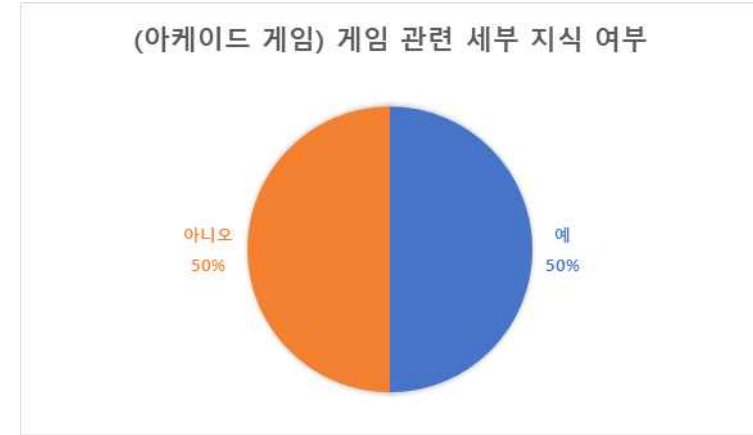
○ 콘솔 게임 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 콘솔 게임 응답 결과, 예(5명) 56%, 아니오(5명) 44% 응답함



○ 아케이드 게임 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 아케이드 게임 응답 결과, 예(2명) 50%, 아니오(2명) 50% 응답함



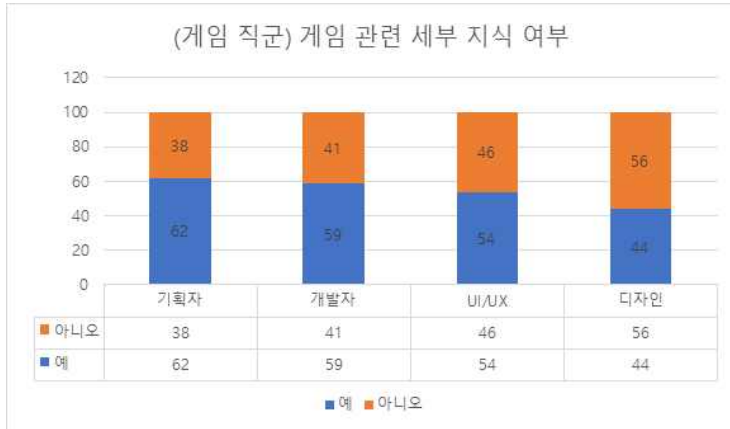
○ 온라인 게임 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 온라인 게임 응답 결과, 아니오(26명) 52%> 예(24명) 48% 순으로 응답함



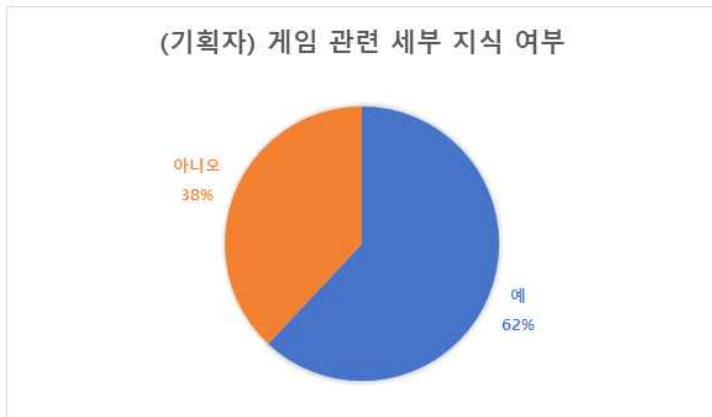
□ 게임 직군 유형

- 게임 관련 세부 지식 여부가 게임 직군별 응답 결과, 기획자 62% > 개발자 59% > UI/UX 54% > 디자인 44% 순으로 응답함. 게임 직군 중 기획자일수록 게임 지식을 많이 알고 있는 것으로 나타남(* 응답 201명)



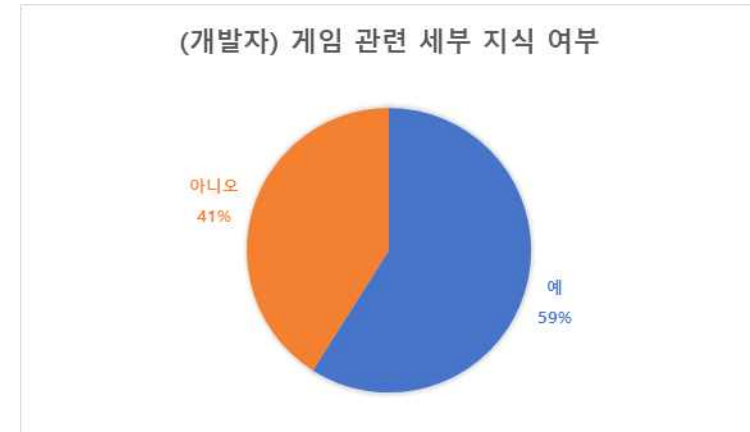
○ 기획자 직군 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 기획자 직군 응답자 결과, 예(45명) 62% > 아니오(28명) 38% 순으로 응답함



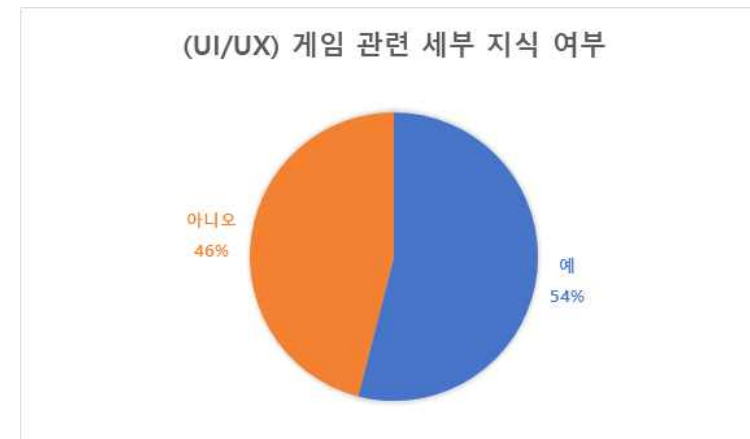
○ 개발자 직군 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 개발자 직군 응답자 결과, 예(32명) 59% > 아니오(22명) 41% 순으로 응답함



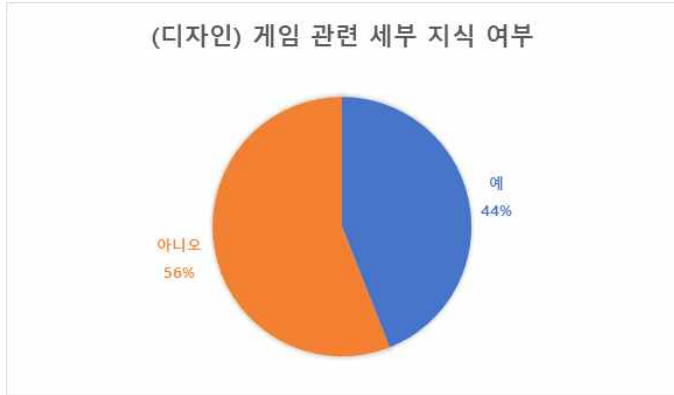
○ UI/UX 직군 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 UI/UX 직군 응답자 결과, 예(7명) 54%, 아니오(6명) 46% 순으로 응답함



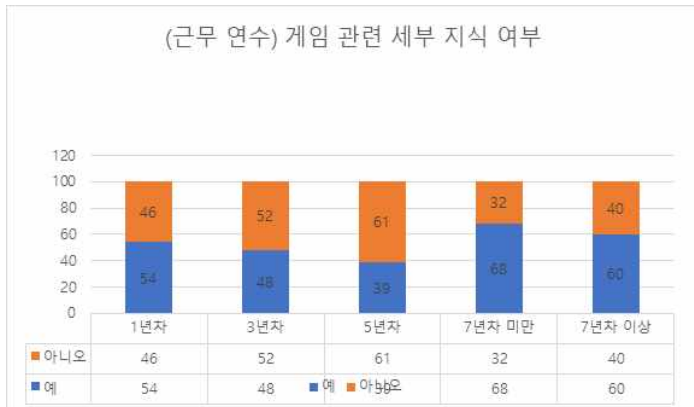
○ 디자인 직군 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 디자인 직군 응답자 결과, 아니오(34명) 56% > 예(27명) 44% 순으로 응답함



□ 근무 연수

- 게임 관련 세부 지식 여부가 근무 연수별 응답 결과, 7년차 미만 68% > 7년차 이상 60% > 1년차 54% > 3년차 48% > 5년차 39% 순으로 응답함. 근무 연수 중 7년차가 게임 관련 세부 지식을 많이 알고 있는 것으로 나타남(* 응답 201명)



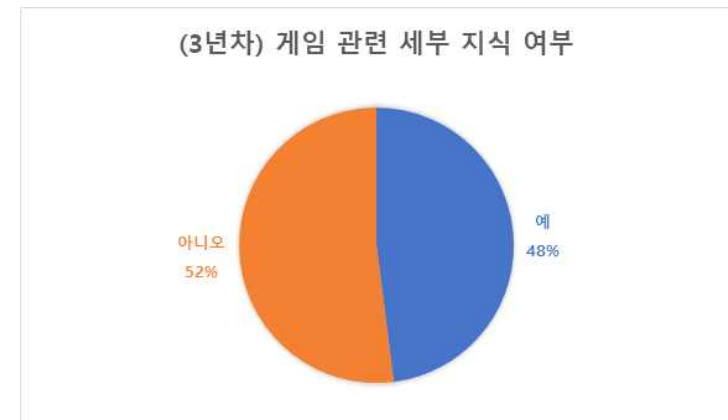
○ 1년차 직군 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 1년차 응답자 결과, 예(14명) 54% > 아니오(12명) 46% 순으로 응답함



○ 3년차 직군 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 3년차 응답자 결과, 아니오(15명) 52% > 예(14명) 48% 순으로 응답함



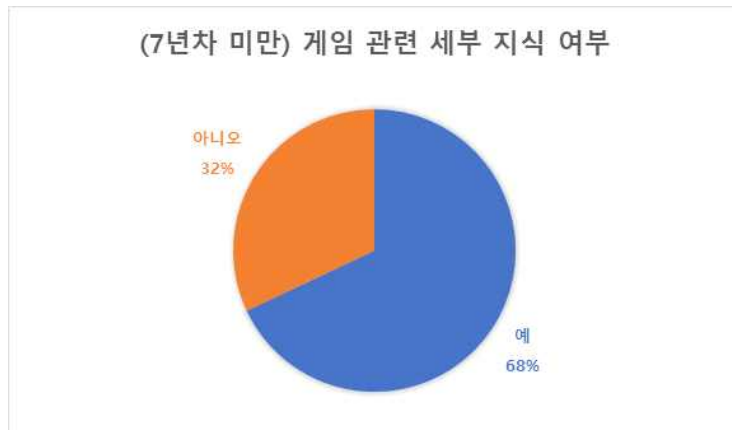
○ 5년차 직군 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 5년차 응답자 결과, 아니오(19명) 61% > 예(12명) 39% 순으로 응답함



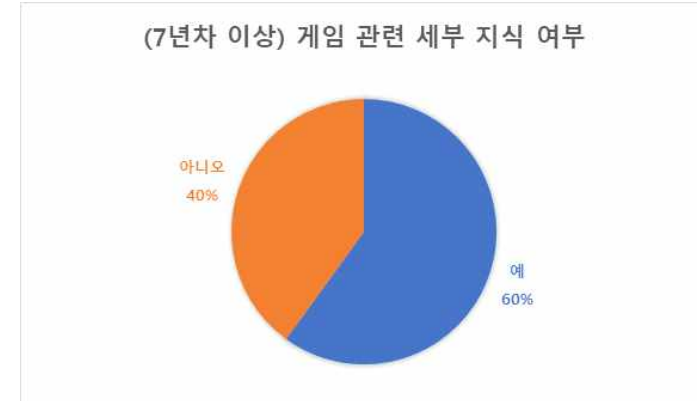
○ 7년차 미만 직군 비율

- 게임 관련 세부 지식 여부가 7년차 미만 응답자 결과, 예(13명) 68% > 아니오(6명) 32% 순으로 응답함



○ 7년차 이상 직군 비율

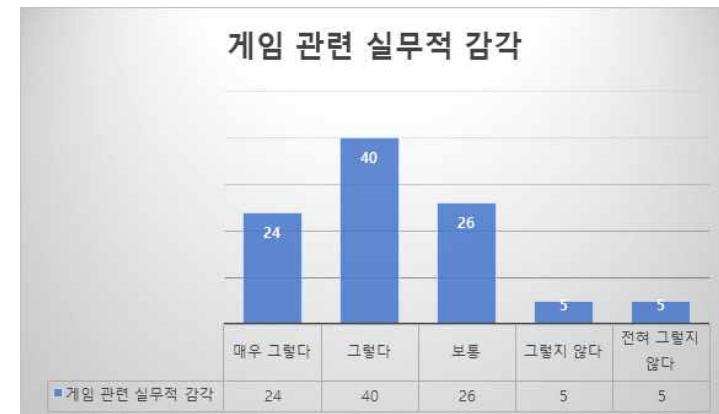
- 게임 관련 세부 지식 여부가 7년차 이상 응답자 결과, 예(58명) 60% > 아니오(38명) 40% 순으로 응답함



4.-14. 신입 면접 시 면접 고려 요인(게임 관련 실무적 감각)

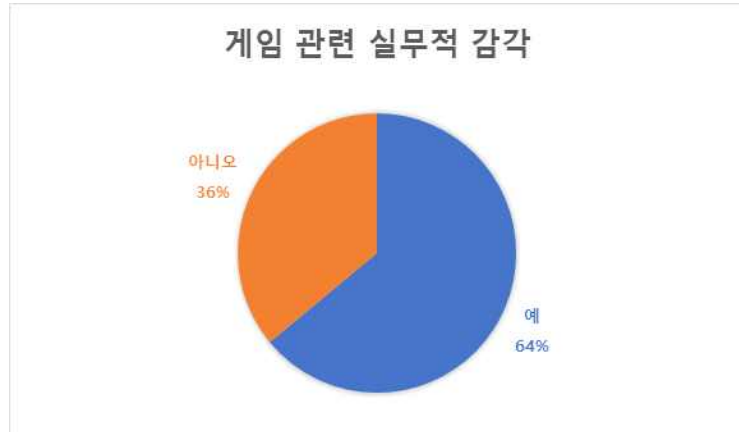
□ 전체 응답

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 전체 응답 결과, 그렇다(80명) 40% > 보통(52명) 26% > 매우 그렇다(48명) 24% > 그렇지 않다(11명) 5% > 전혀 그렇지 않다(10명) 5% 순으로 나타남(* 응답 201명)



□ 예/아니오 응답 비율

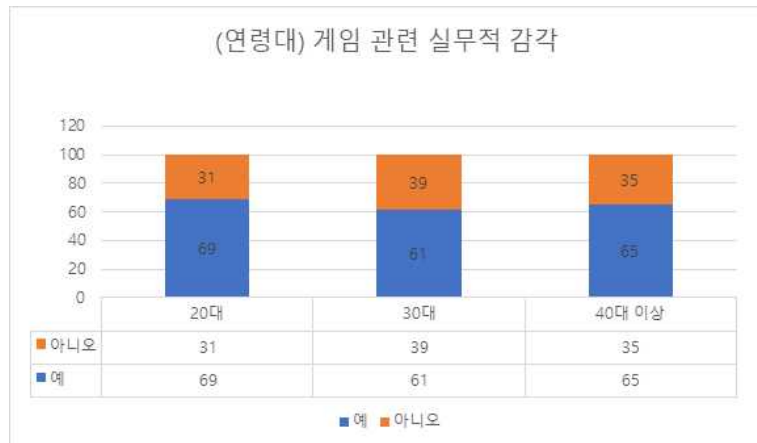
- 게임 관련 실무적 감각에 대한 전체 응답 결과, 예(128명) 64% > 아니오(73명) 36% 순으로 나타남. 참조로 ‘예’의 범주는 매우 그렇다 + 그렇다, ‘아니오’의 범주는 보통 + 그렇지 않다 + 전혀 그렇지 않다



□ 연령대별 비율

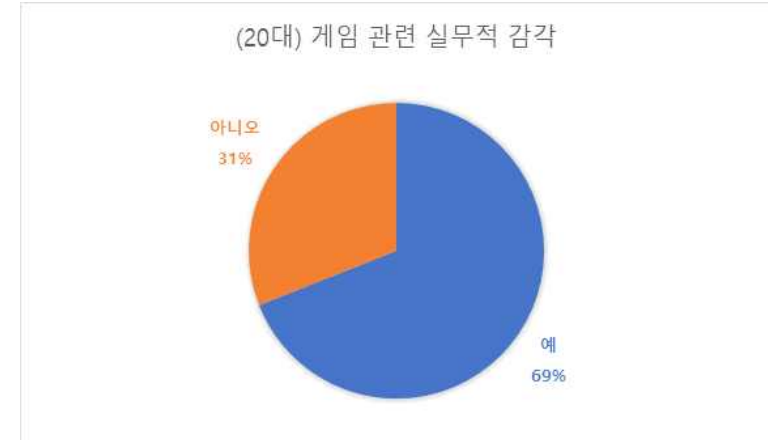
- 게임 관련 실무적 감각에 대한 전체 응답 결과, 20대 69% > 40대 이상 65% > 30대 61% 순으로 응답함. 연령대 중 20대의 비율이 높은 것으로 나타남

(* 응답 201명)



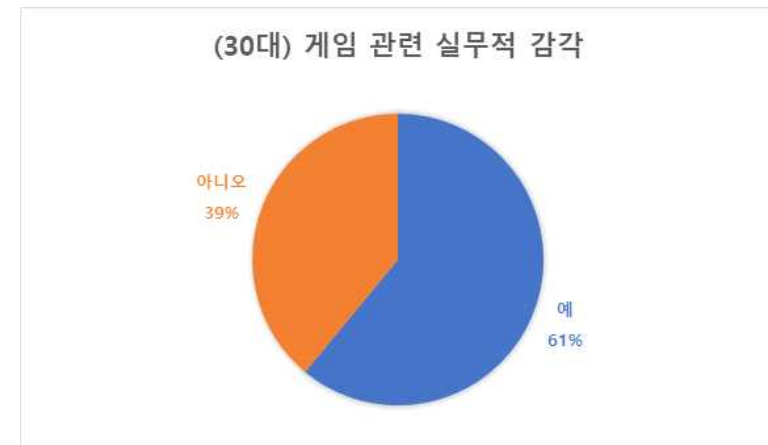
○ 20대 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 20대 응답 결과, 예(25명) 69% > 아니오(11명) 31% 순으로 응답함



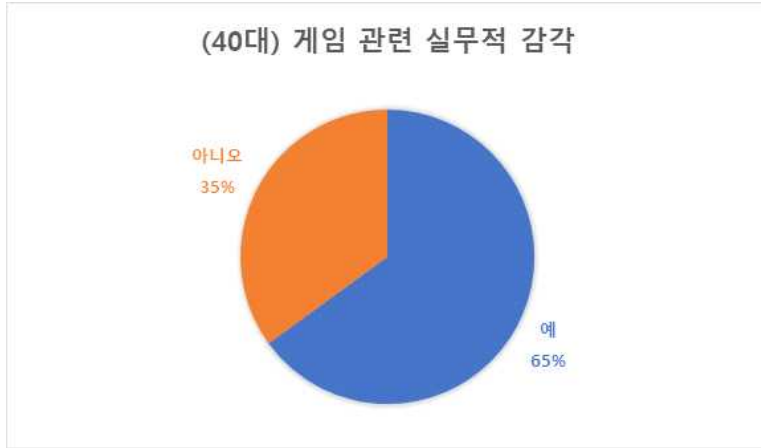
○ 30대 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 30대 응답 결과, 예(73명) 61% > 아니오(46명) 39% 순으로 응답함



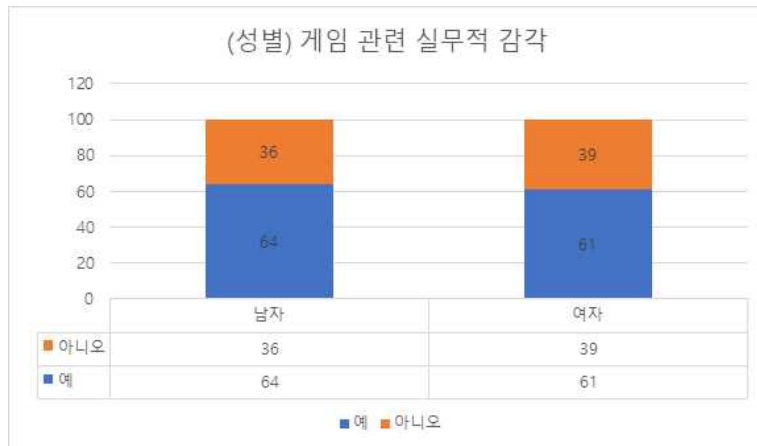
○ 40대 이상 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 40대 응답 결과, 예(30명) 65% > 아니오(16명) 35% 순으로 응답함



□ 성별 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 전체 응답 결과, 남자는 64% > 여자는 61% 응답함. 성별 중 남자의 비율이 높게 나타남(* 응답 201명)



○ 남자 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 남자 응답 결과, 예(98명) 64% > 아니오(54명) 36% 순으로 나타남



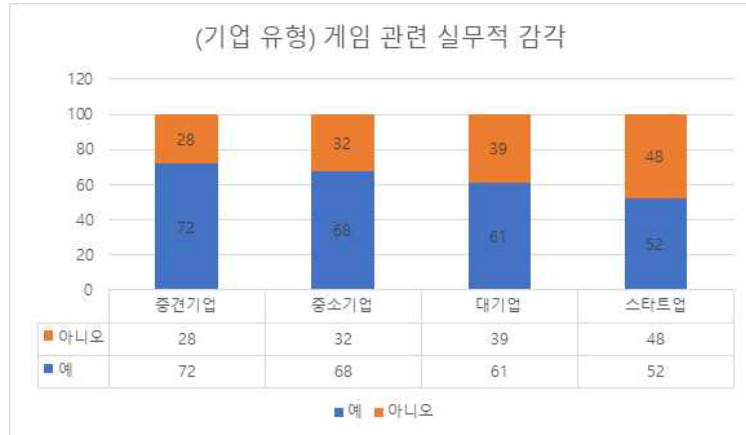
○ 여자 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 여자 응답 결과, 예(30명) 61% > 아니오(19명) 39% 순으로 나타남



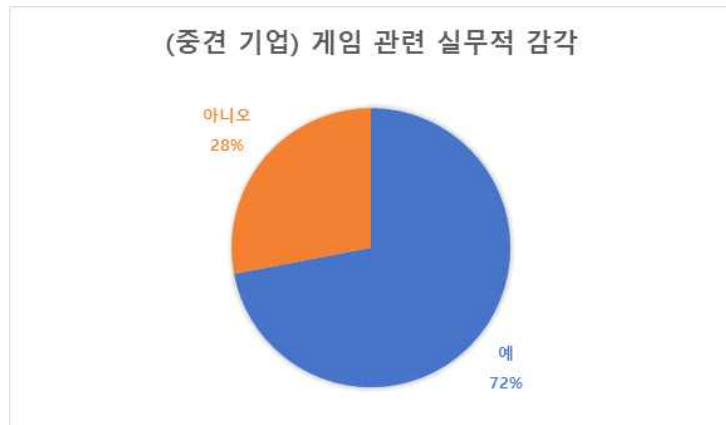
□ 기업 유형 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 전체 응답 결과, 중견기업 72% > 중소기업 68% > 대기업 61% > 스타트업 52% 순으로 응답함. 기업 유형 중 중소기업이 가장 높은 것으로 나타남(* 응답 201명)



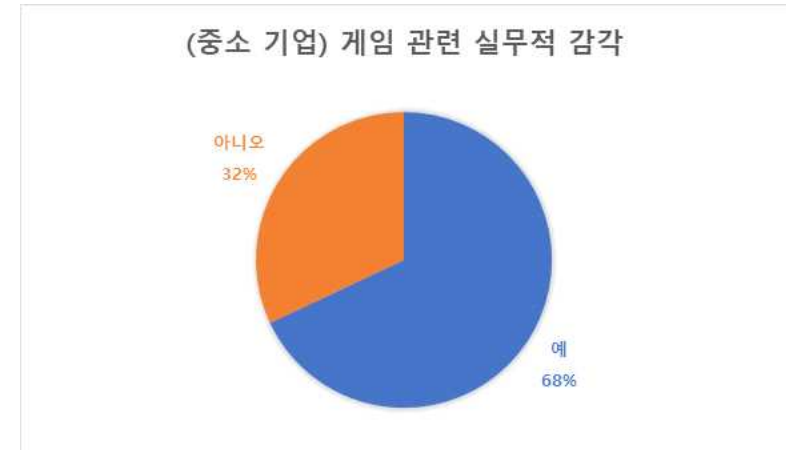
○ 중견 기업 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 중견 기업 응답 결과, 예(26명) 72% > 아니오(10명) 28% 순으로 응답함



○ 중소기업 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 중소기업 응답 결과, 예(36명) 68% > 아니오(17명) 32% 순으로 응답함



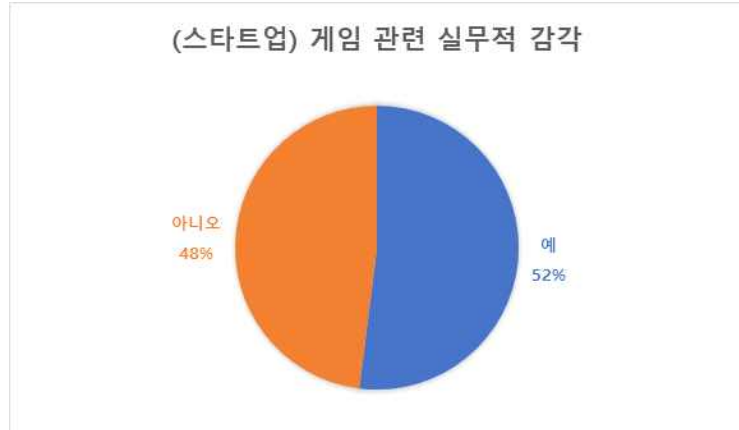
○ 대기업 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 대기업 응답 결과, 예(53명) 61% > 아니오(34명) 39% 순으로 응답함



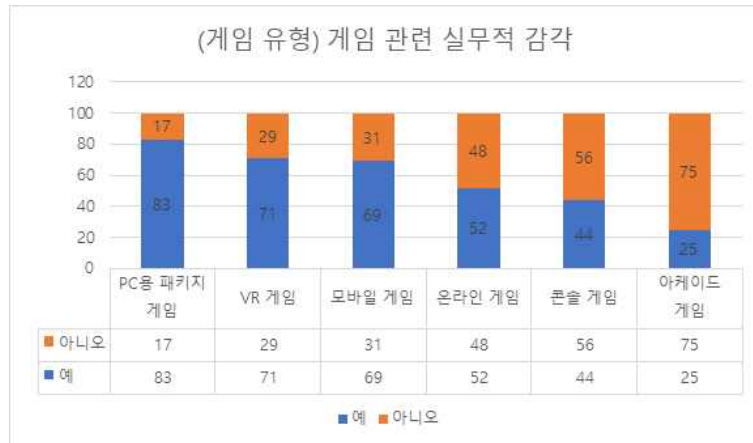
○ 스타트업 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 스타트업 응답 결과, 예(13명) 52% > 아니오(12명) 48% 순으로 응답함



□ 게임 유형

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 전체 응답 결과, PC용 패키지 게임 83% > VR 게임 71% > 모바일 게임 69% > 온라인 게임 52% > 콘솔 게임 44% > 아케이드 게임 25% 순으로 응답함(* 응답 201명)



○ PC용 패키지 게임 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 PC용 패키지 게임 응답 결과, 예(5명) 83% > 아니오(1명) 17% 순으로 응답함



○ VR 게임 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 VR 게임 응답 결과, 예(12명) 71% > 아니오(5명) 29% 순으로 응답함



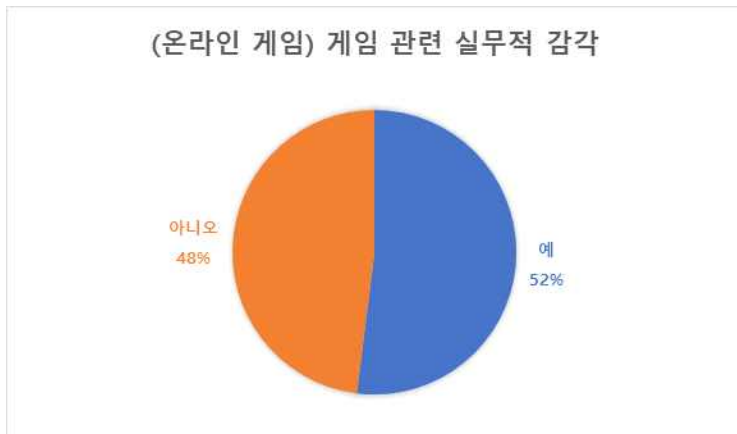
○ 모바일 게임 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 모바일 게임 응답 결과, 예(76명) 69%> 아니오(34명) 31% 순으로 응답함



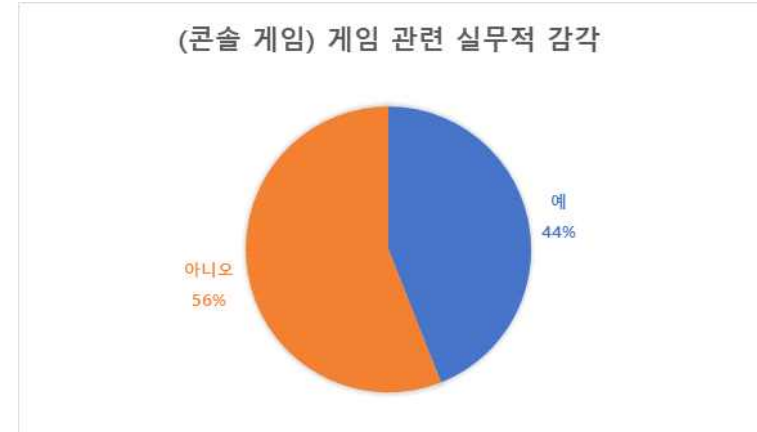
○ 온라인 게임 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 온라인 게임 응답 결과, 예(26명) 52%> 아니오(24명) 48% 순으로 응답함



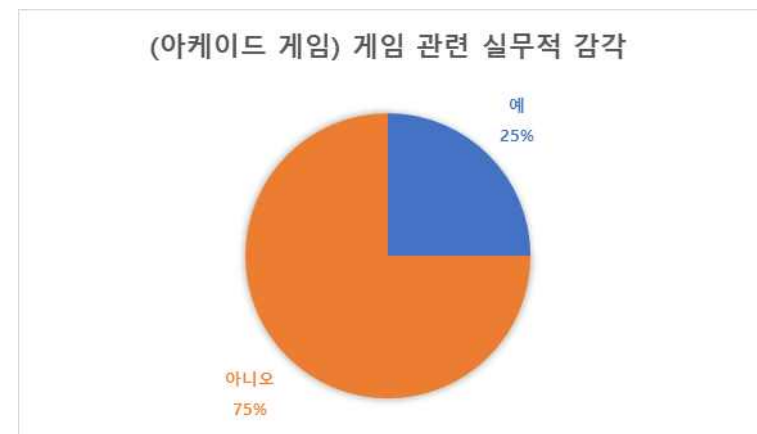
○ 콘솔 게임 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 콘솔 게임 응답 결과, 아니오(5명) 56%, 예(4명) 44% 응답함



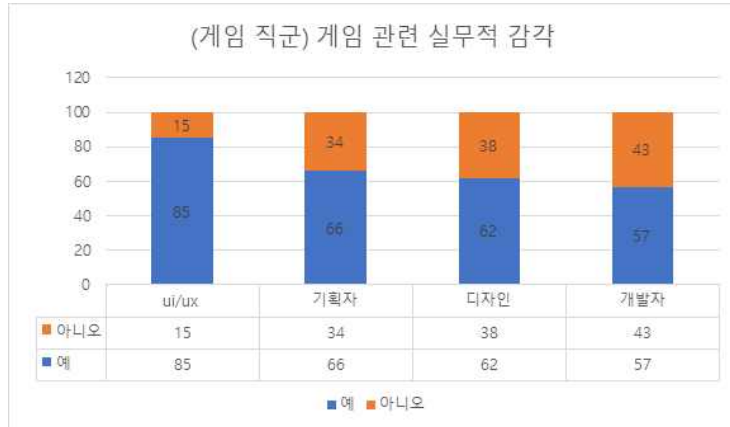
○ 아케이드 게임 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 아케이드 게임 응답 결과, 아니오(3명) 75%, 예(1명) 25% 응답함



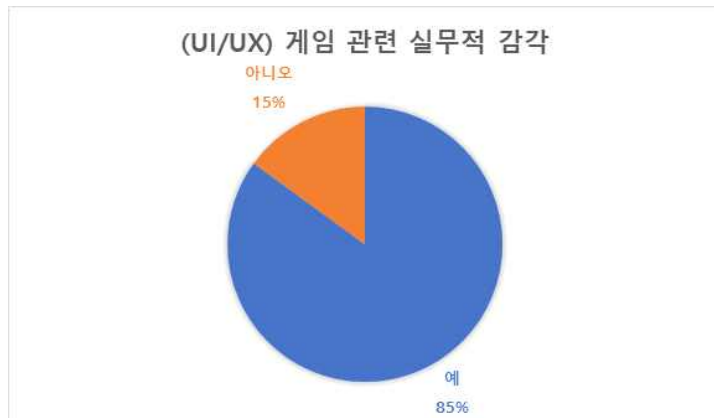
□ 게임 직군 유형

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 게임 직군별 응답 결과, UI/UX 85% > 기획자 66% > 디자인 62% > 개발자 57% 순으로 응답함. 게임 직군 중 UI/UX 일수록 게임 관련 지식을 많이 물어보는 것으로 파악됨(* 응답 201명)



○ UI/UX 직군 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 UI/UX 직군 응답자 결과, 예(11명) 85%, 아니오(2명) 15% 순으로 응답함



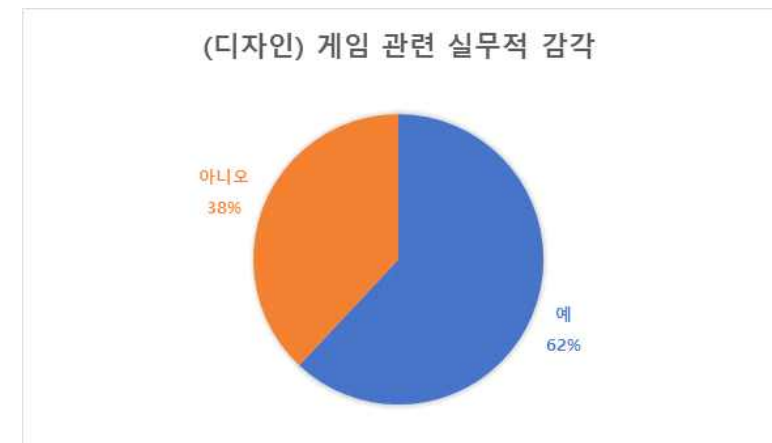
○ 기획자 직군 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 기획자 직군 응답자 결과, 예(48명) 66% > 아니오(25명) 34% 순으로 응답함



○ 디자인 직군 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 디자인 직군 응답자 결과, 예(38명) 62% > 아니오(23명) 38% 순으로 응답함



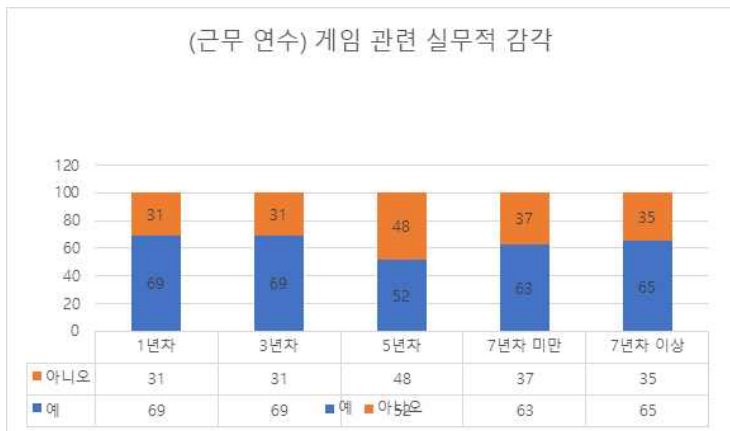
○ 개발자 직군 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 개발자 직군 응답자 결과, 예(31명) 57% > 아니오(23명) 43% 순으로 응답함



□ 근무 연수

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 근무 연수별 응답 결과, 1년차와 3년차 69% > 7년차 미만 63% > 7년차 이상 65% > 5년차 52% > 순으로 응답함. 근무 연수 중 7년차가 1년차와 3년차 면접 시 게임 관련 실무적 감각을 많이 묻는 것으로 나타남(* 응답 201명)



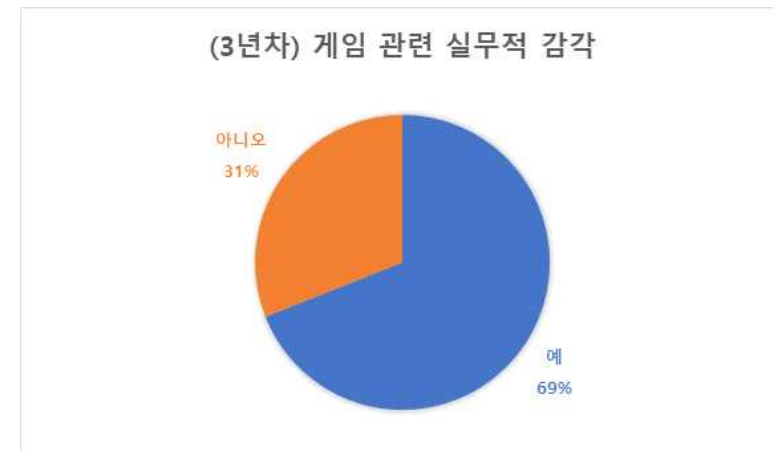
○ 1년차 직군 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 1년차 응답자 결과, 예(18명) 69% > 아니오(8명) 31% 순으로 응답함



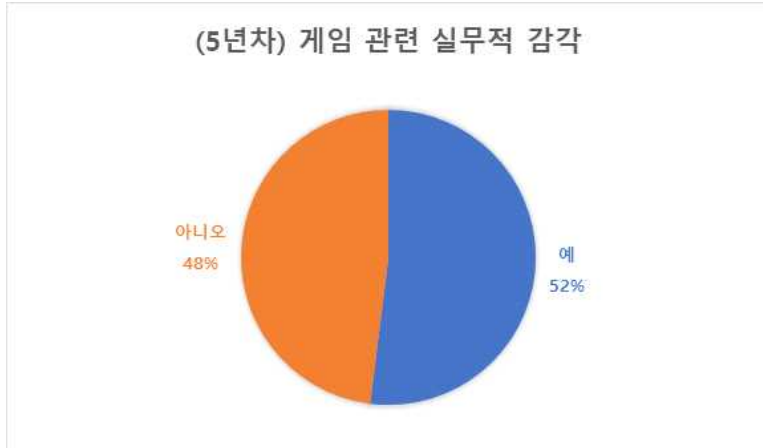
○ 3년차 직군 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 3년차 응답자 결과, 예(20명) 69% > 아니오(9명) 31% 순으로 응답함



○ 5년차 직군 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 5년차 응답자 결과, 예(31명) 52% > 아니오(15명) 48% 순으로 응답함



○ 7년차 미만 직군 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 7년차 미만 응답자 결과, 예(19명) 63% > 아니오(7명) 37% 순으로 응답함



○ 7년차 이상 직군 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 7년차 이상 응답자 결과, 예 65% > 아니오 35% 순으로 응답함



4.-15. 신입 면접 시 면접 고려 요인(게임 관련 관심)

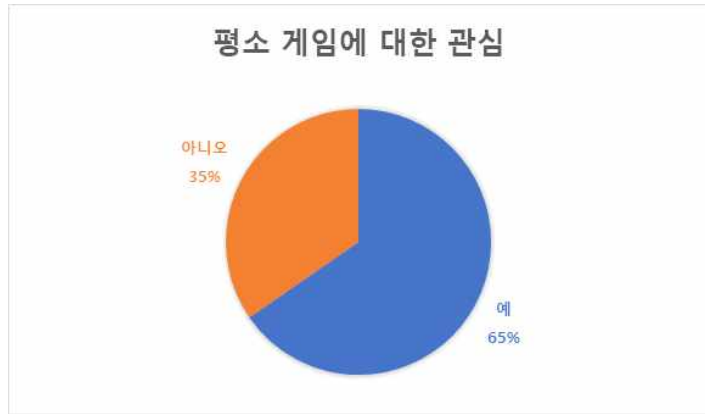
□ 전체 응답

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 전체 응답 결과, 그렇다(70명) 35% > 매우 그렇다(67명) 33% > 보통이다(50명) 25% > 그렇지 않다(10명) 5% > 전혀 그렇지 않다(4명) 2% 순으로 나타남(* 응답 201명)



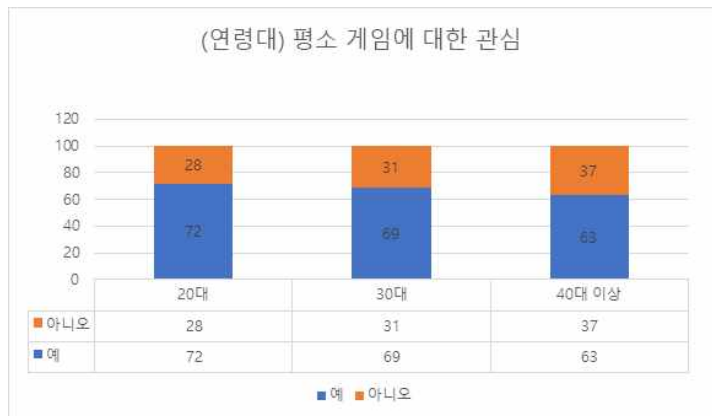
□ 예/아니오 응답 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 전체 응답 결과, 예(137명) 68% > 아니오(64명) 32% 순으로 나타남. 참조로 ‘예’의 범주는 매우 그렇다 + 그렇다, ‘아니오’의 범주는 보통 + 그렇지 않다 + 전혀 그렇지 않다 (* 응답 201명)



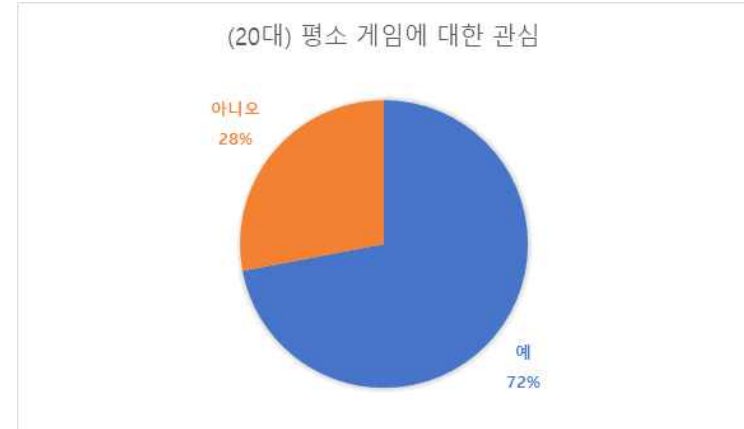
□ 연령대별 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 전체 응답 결과, 20대 72% > 30대 69% > 40대 63% 순으로 응답함. 연령대 중 20대의 비율이 높은 것으로 나타남 (* 응답 201명)



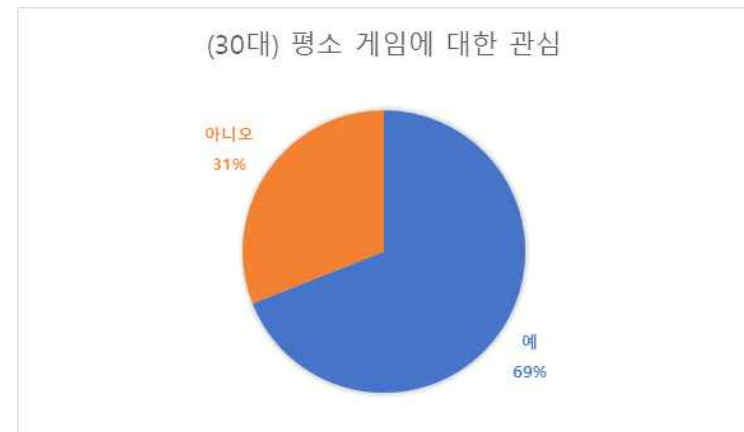
○ 20대 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 20대 응답 결과, 예(26명) 72% > 아니오(10명) 28% 순으로 응답함



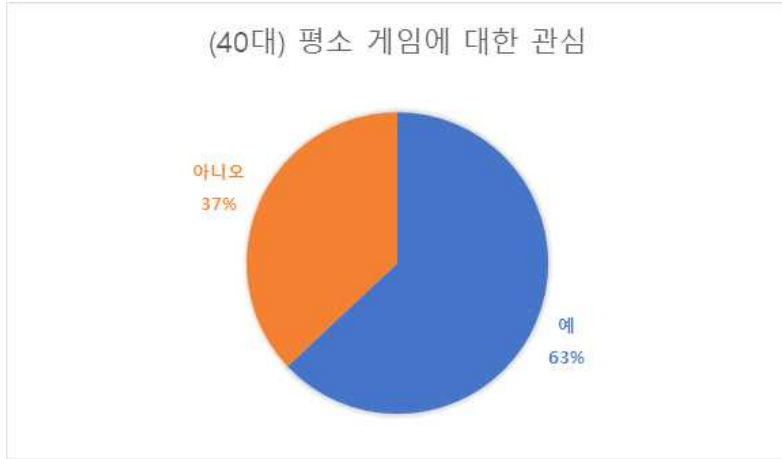
○ 30대 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 30대 응답 결과, 예(82명) 69% > 아니오(37명) 31% 순으로 응답함



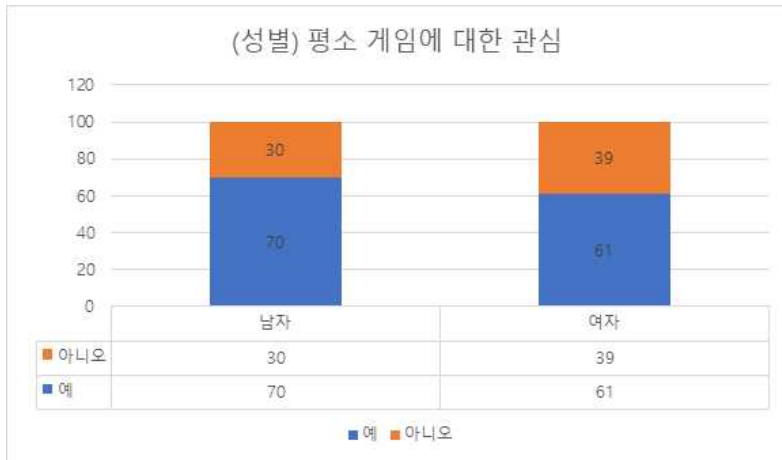
○ 40대 이상 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 40대 응답 결과, 예(29명) 63% > 아니오(17명) 37% 순으로 응답함



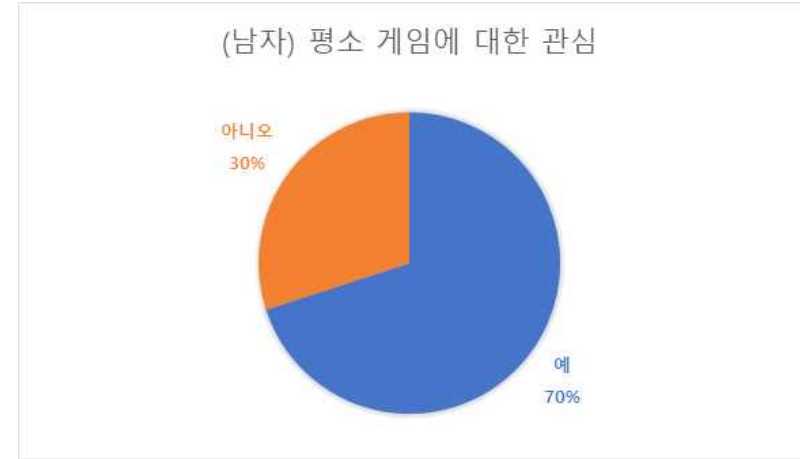
□ 성별 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 전체 응답 결과, 남자는 70% > 여자는 61% 응답함. 성별 중 남자의 비율이 높게 나타남(* 응답 201명)



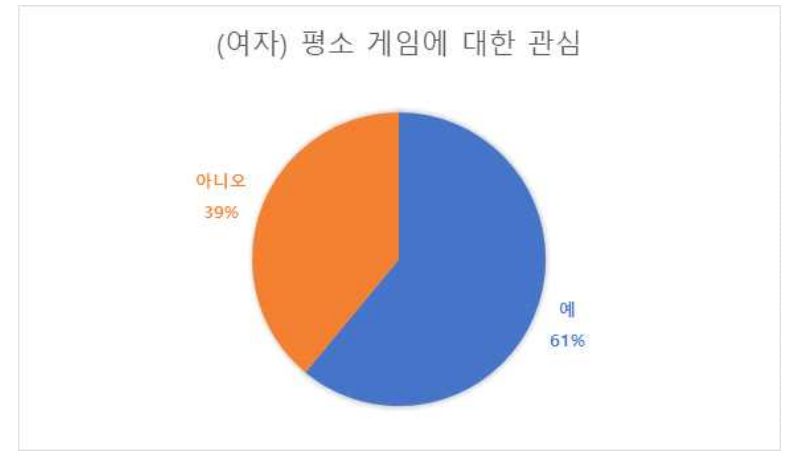
○ 남자 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 남자 응답 결과, 예(107명) 70% > 아니오(45명) 30% 순으로 나타남



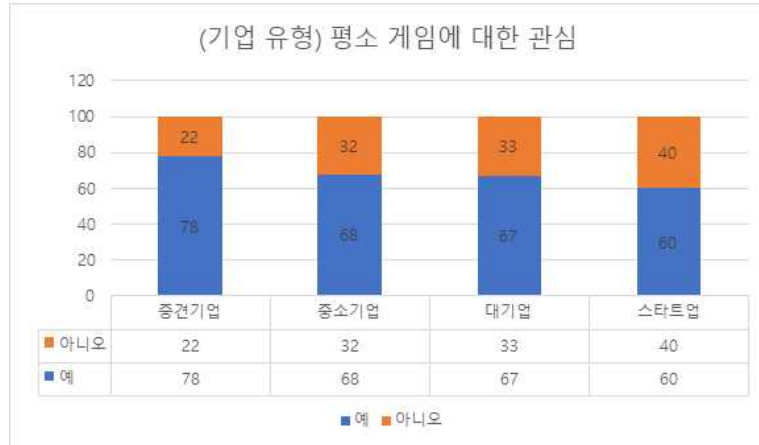
○ 여자 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 여자 응답 결과, 예(30명) 61% > 아니오(19명) 39% 순으로 나타남



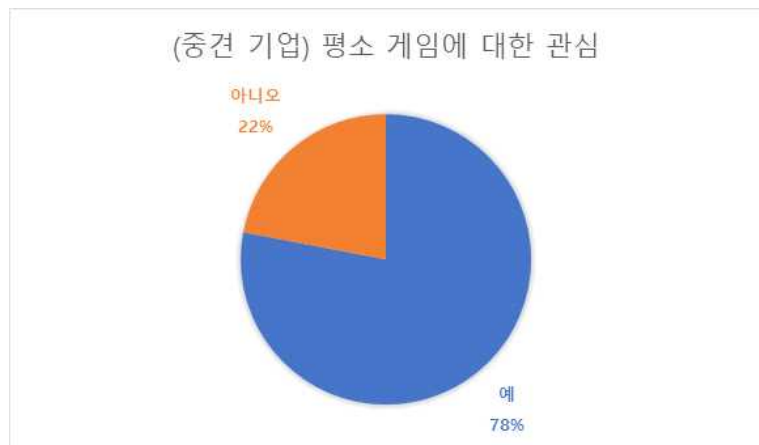
□ 기업 유형 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 전체 응답 결과, 중견기업 78% > 중소기업 68% > 대기업 67% > 스타트업 60% 순으로 응답함. 기업 유형 중 중소기업이 가장 높은 것으로 나타남(* 응답 201명)



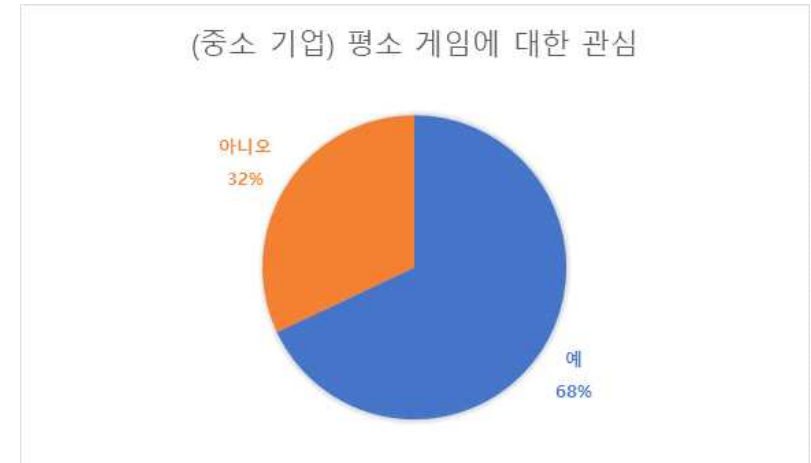
○ 중견 기업 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 중견 기업 응답 결과, 예(28명) 78% > 아니오(8명) 22% 순으로 응답함



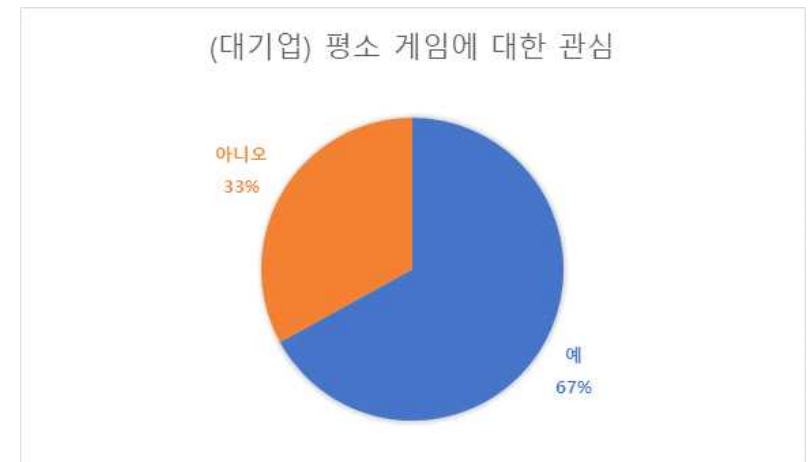
○ 중소기업 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 중소기업 응답 결과, 예(36명) 68% > 아니오(17명) 32% 순으로 응답함



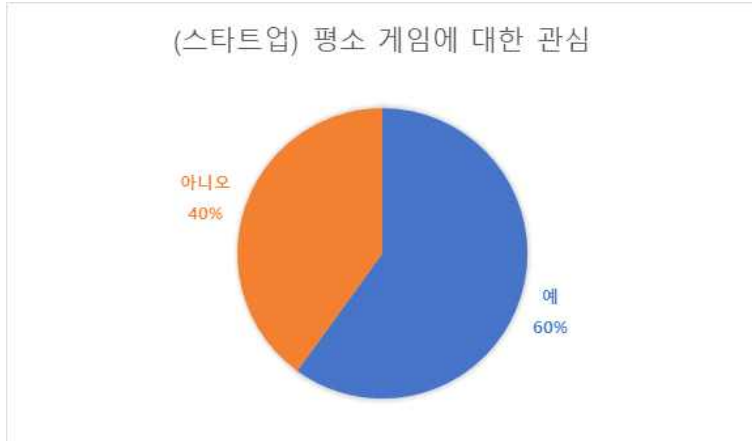
○ 대기업 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 대기업 응답 결과, 예(53명) 67% > 아니오(34명) 33% 순으로 응답함



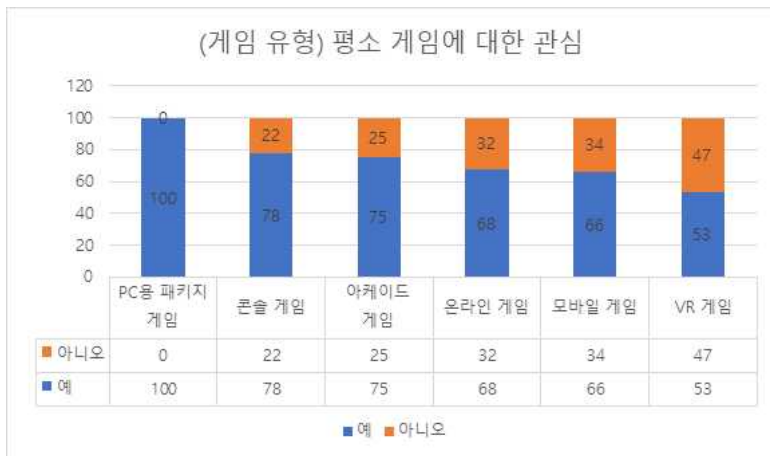
○ 스타트업 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 스타트업 응답 결과, 예(15명) 60% > 아니오(10명) 40% 순으로 응답함



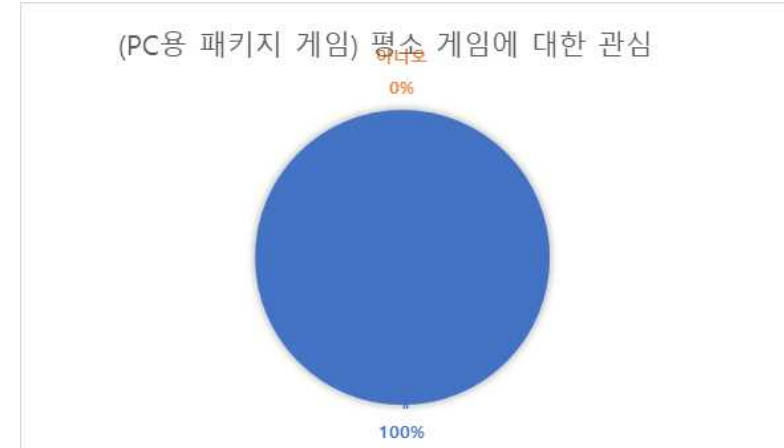
□ 게임 유형

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 전체 응답 결과, PC용 패키지 게임 100% > 콘솔 게임 78% > 아케이드 게임 75% > 온라인 게임 68% > 모바일 게임 66% > VR 게임 53% 순으로 응답함(* 응답 201명)



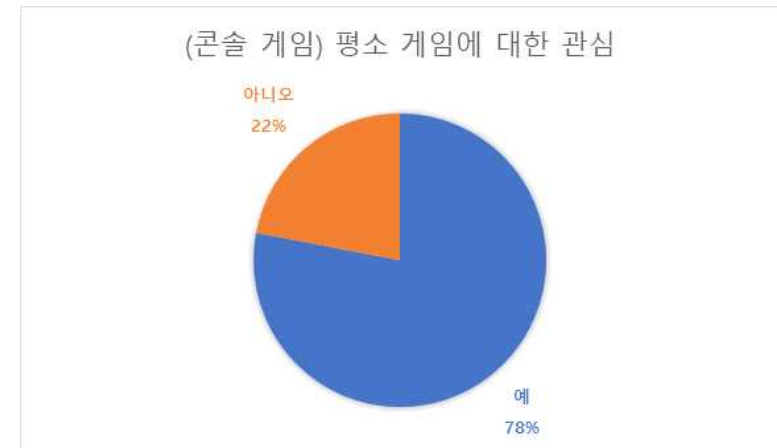
○ PC용 패키지 게임 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 PC용 패키지 게임 응답 결과, 예(6명) 100% 응답함



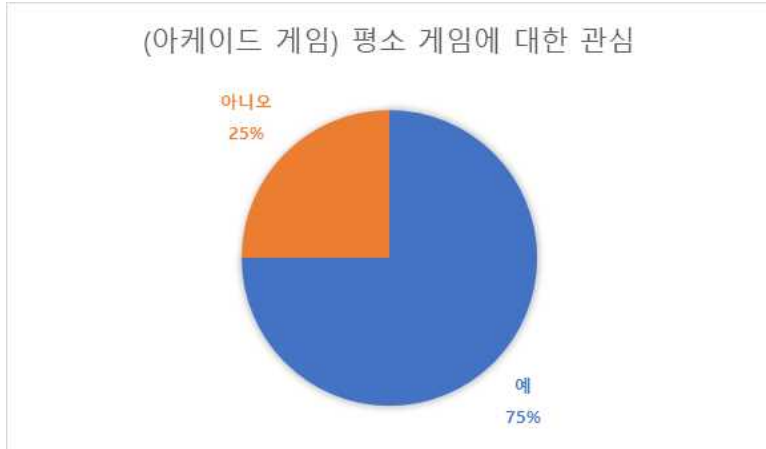
○ 콘솔 게임 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 콘솔 게임 응답 결과, 예(7명) 78% > 아니오(2명) 22% 순으로 응답함



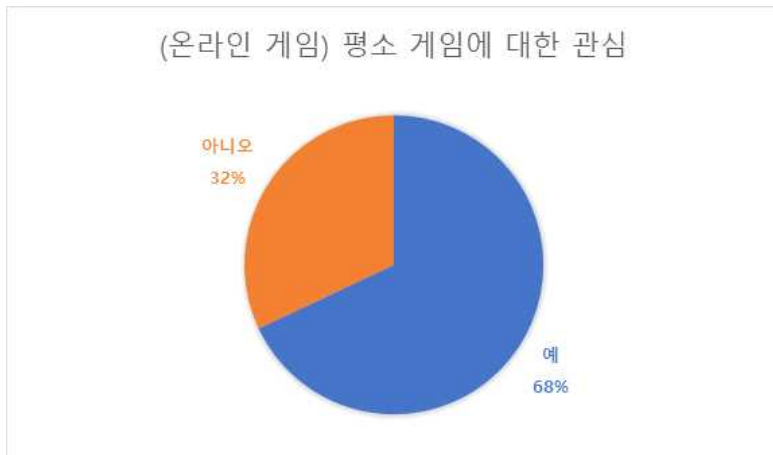
○ 아케이드 게임 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 아케이드 게임 응답 결과, 예(3명) 75% > 아니오(1명) 25% 응답함



○ 온라인 게임 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 온라인 게임 응답 결과, 예(34명) 68% > 아니오(16명) 32% 순으로 응답함



○ 모바일 게임 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 모바일 게임 응답 결과, 예(73명) 66% > 아니오(37명) 34% 순으로 응답함



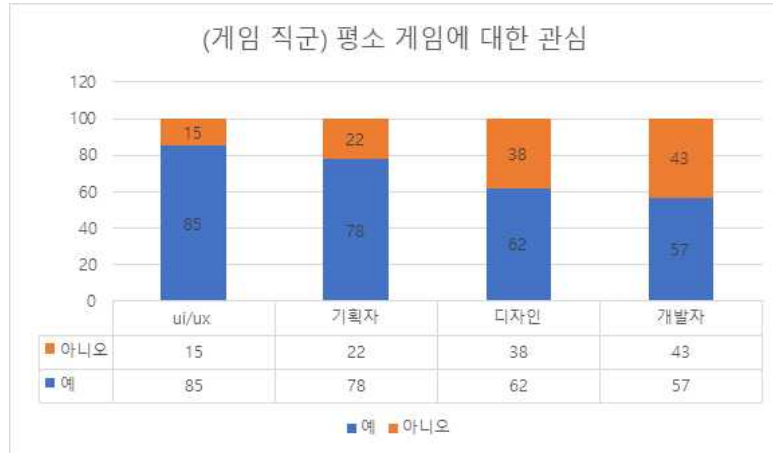
○ VR 게임 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 VR 게임 응답 결과, 예(9명) 53% > 아니오(8명) 47% 순으로 응답함



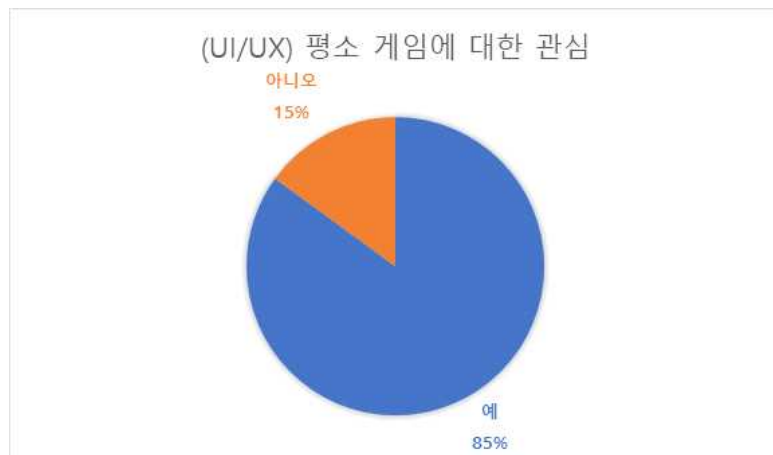
□ 게임 직군 유형

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 게임 직군별 응답 결과, UI/UX 85% > 기획자 78% > 디자인 62% > 개발자 57% 순으로 응답함. 게임 직군 중 UI/UX 일수록 게임 관련 지식을 많이 물어보는 것으로 파악됨(* 응답 201명)



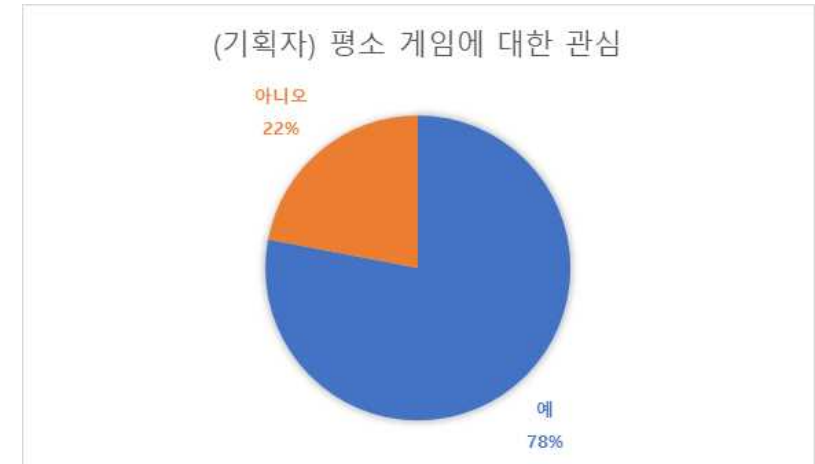
○ UI/UX 직군 비율

- 게임 관련 실무적 감각에 대한 UI/UX 직군 응답자 결과, 예(11명) 85%, 아니오(2명) 15% 순으로 응답함



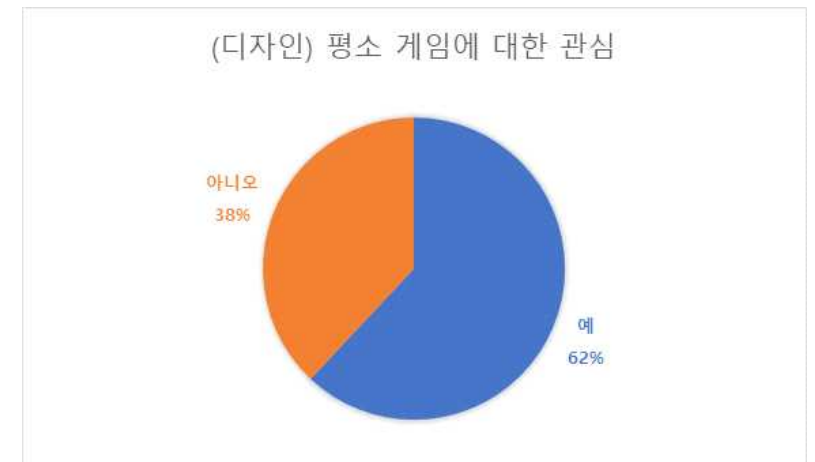
○ 기획자 직군 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 기획자 직군 응답자 결과, 예(57명) 78% > 아니오(16명) 22% 순으로 응답함



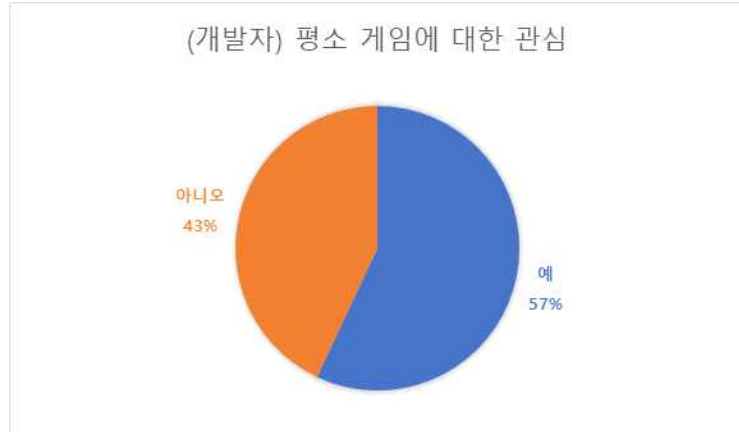
○ 디자인 직군 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 디자인 직군 응답자 결과, 예(38명) 62% > 아니오(23명) 38% 순으로 응답함



○ 개발자 직군 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 개발자 직군 응답자 결과, 예(31명) 57% > 아니오(23명) 43% 순으로 응답함



□ 근무 연수

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 근무 연수별 응답 결과, 1년차 81% > 7년차 미만 79% > 7년차 이상 67% > 5년차 65% > 3년차 59% 순으로 응답함.
근무 연수 중 7년차 대상으로 면접 시 게임 관련 관심 여부를 많이 묻는 것으로 나타남(* 응답 201명)



○ 1년차 직군 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 1년차 응답자 결과, 예(21명) 81% > 아니오(5명) 19% 순으로 응답함



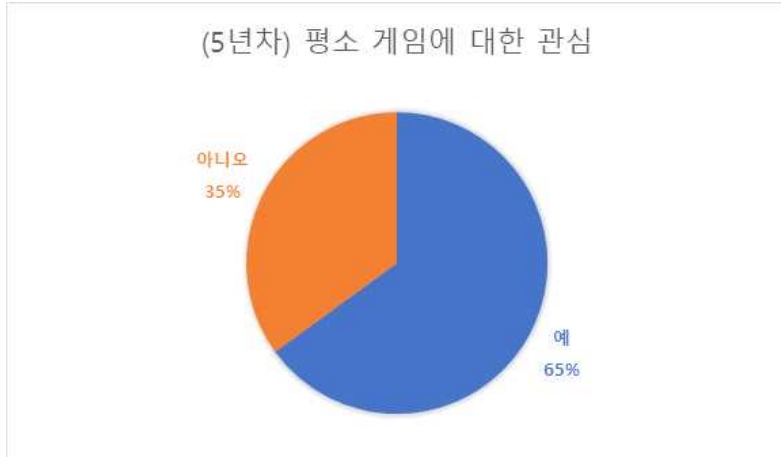
○ 3년차 직군 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 3년차 응답자 결과, 예(17명) 59% > 아니오(12명) 41% 순으로 응답함



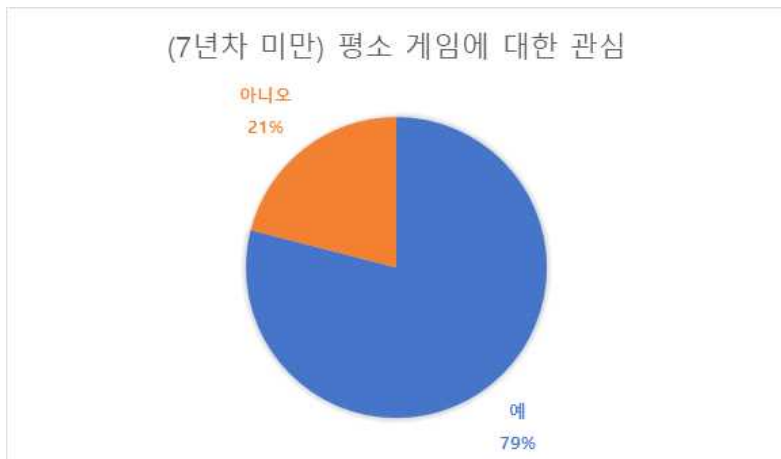
○ 5년차 직군 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 5년차 응답자 결과, 예(20명) 65% > 아니오(11명) 35% 순으로 응답함



○ 7년차 미만 직군 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 7년차 미만 응답자 결과, 예(15명) 79% > 아니오(4명) 21% 순으로 응답함



○ 7년차 이상 직군 비율

- 평소 게임에 대한 관심에 대한 7년차 이상 응답자 결과, 예(64명) 67% > 아니오(32명) 33% 순으로 응답함



4.-16. 신입 면접 시 면접 고려 요인(게임 최신 트렌드)

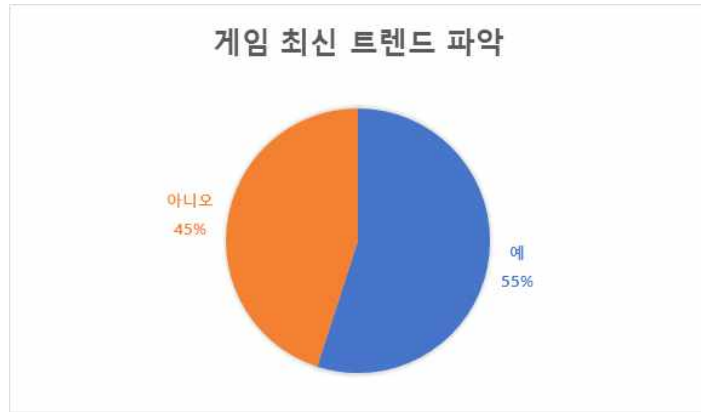
□ 전체 응답

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 전체 응답 결과, 그렇다(79명) 39% > 보통이다(62명) 31% > 매우 그렇다(31명) 15% > 그렇지 않다(23명) 11% > 전혀 그렇지 않다(6명) 3% 순으로 나타남(* 응답 201명)



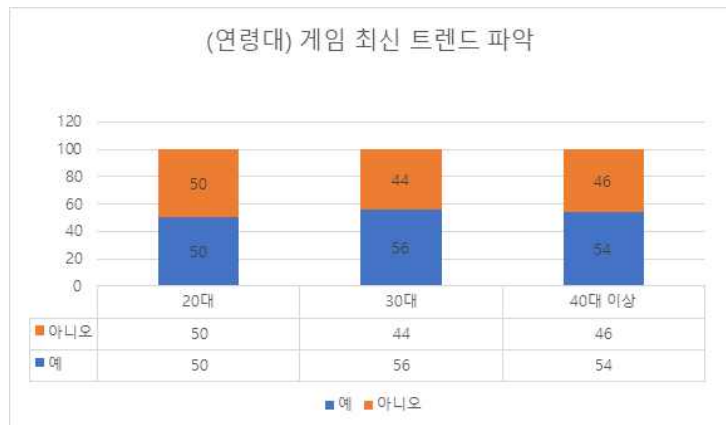
□ 예/아니오 응답 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 전체 응답 결과, 예(110명) 55% > 아니오(91명) 45% 순으로 나타남. 참조로 ‘예’의 범주는 매우 그렇다 + 그렇다, ‘아니오’의 범주는 보통 + 그렇지 않다 + 전혀 그렇지 않다 (* 응답 201명)



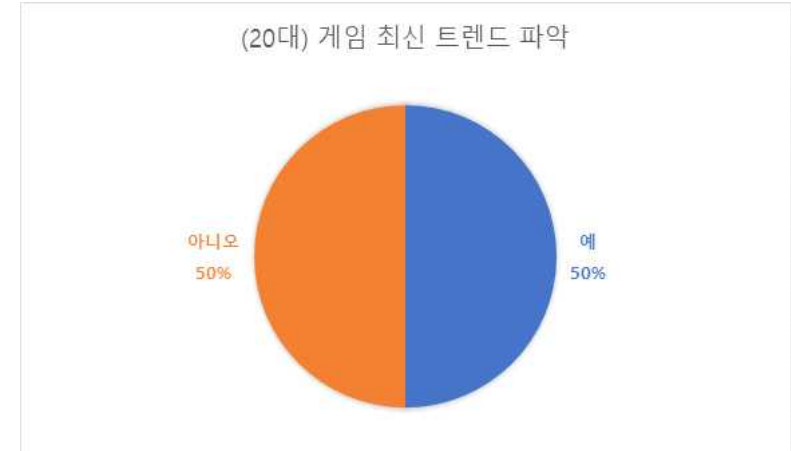
□ 연령대별 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 전체 응답 결과, 30대 56% > 40대 54% > 20대 50% 순으로 응답함. 연령대 중 30대의 비율이 높은 것으로 나타남 (* 응답 201명)



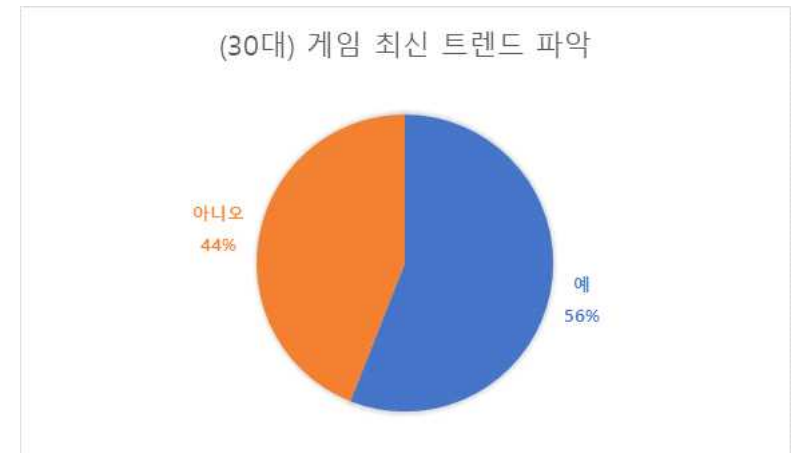
○ 20대 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 20대 응답 결과, 예(18명) 50% > 아니오(18명) 50% 순으로 응답함



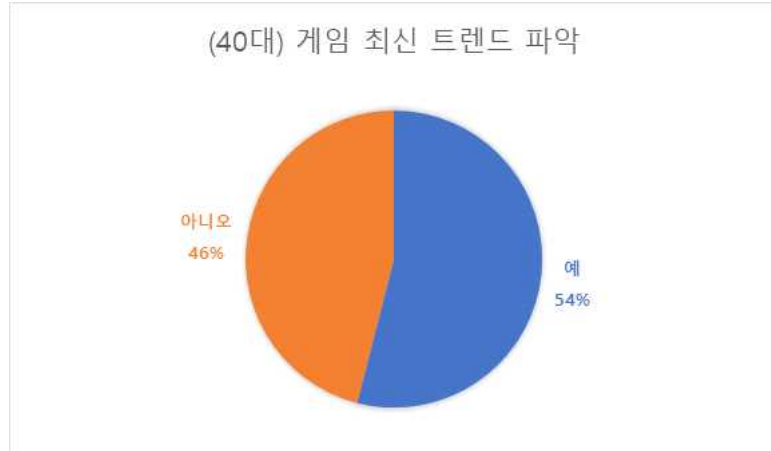
○ 30대 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 30대 응답 결과, 예(67명) 56% > 아니오(52명) 44% 순으로 응답함



○ 40대 비율

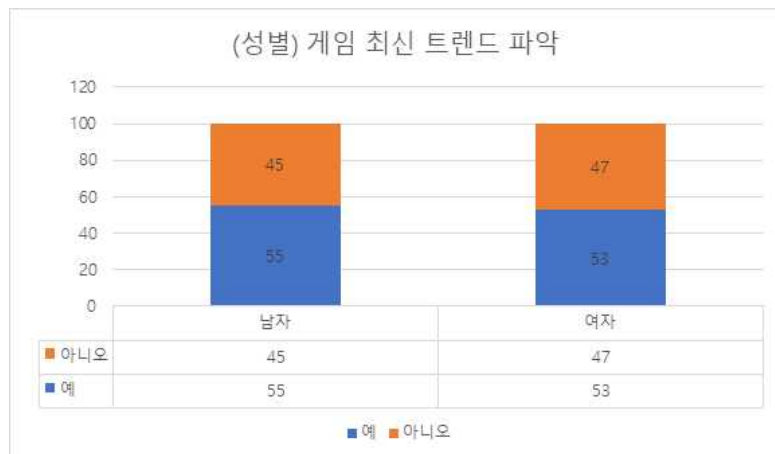
- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 40대 응답 결과, 예(25명) 54% > 아니오(21명) 46% 순으로 응답함



□ 성별 비율

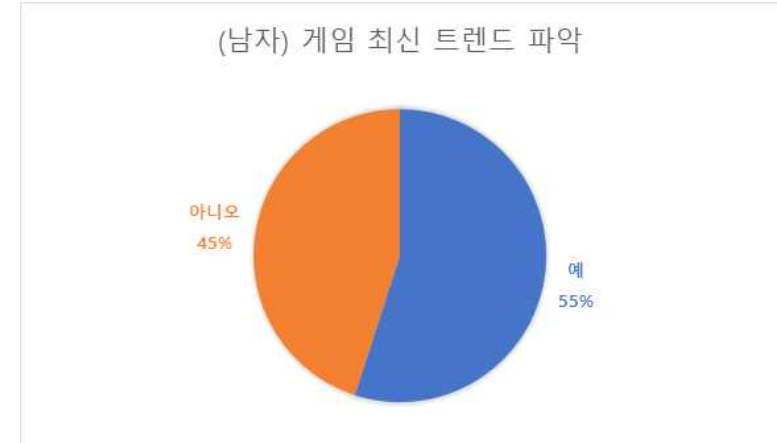
- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 전체 응답 결과, 남자는 55% > 여자는 53% 응답함. 성별 중 남자의 비율이 높게 나타남

(* 응답 201명)



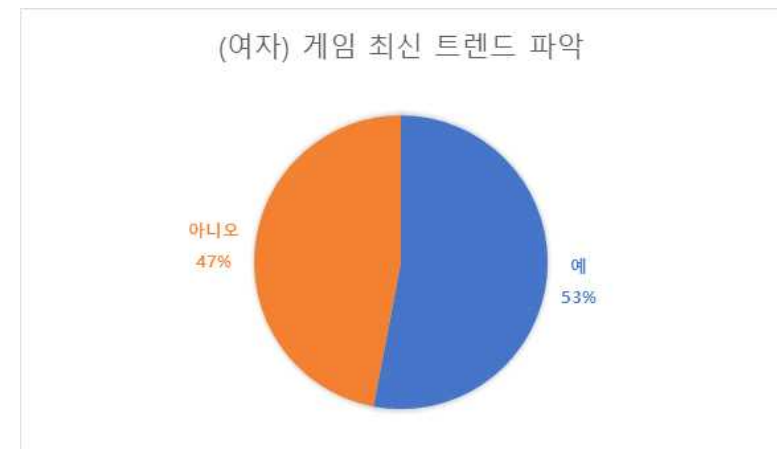
○ 남자 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 남자 응답 결과, 예(84명) 55% > 아니오(68명) 45% 순으로 나타남



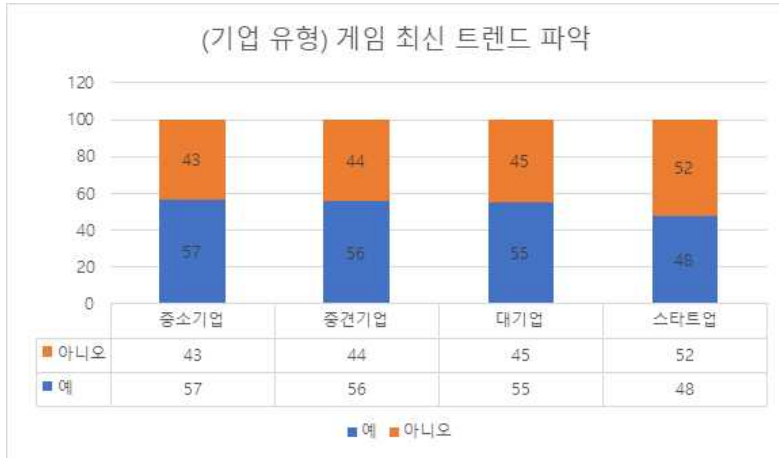
○ 여자 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 여자 응답 결과, 예(26명) 53% > 아니오(23명) 47% 순으로 나타남



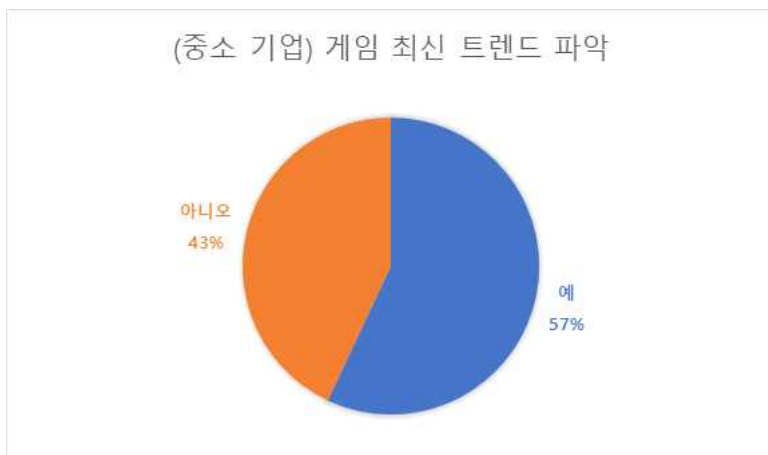
□ 기업 유형 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 전체 응답 결과, 중소기업 57% > 중견기업 56% > 대기업 55% > 스타트업 48% 순으로 응답함. 기업 유형 중 중소기업이 가장 높은 것으로 나타남(* 응답 201명)



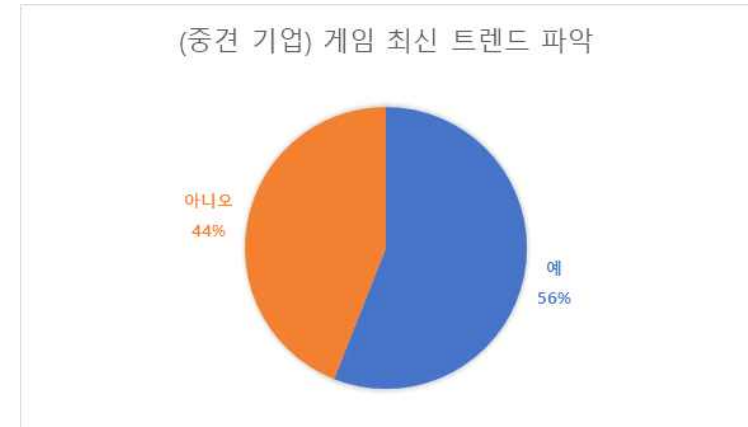
○ 중소기업 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 중소기업 응답 결과, 예(30명) 57% > 아니오(23명) 43% 순으로 응답함



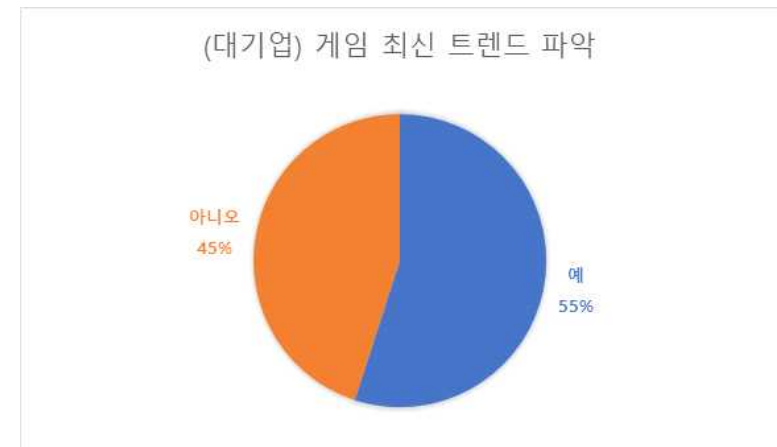
○ 중견 기업 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 중견기업 응답 결과, 예(20명) 56% > 아니오(16명) 44% 순으로 응답함



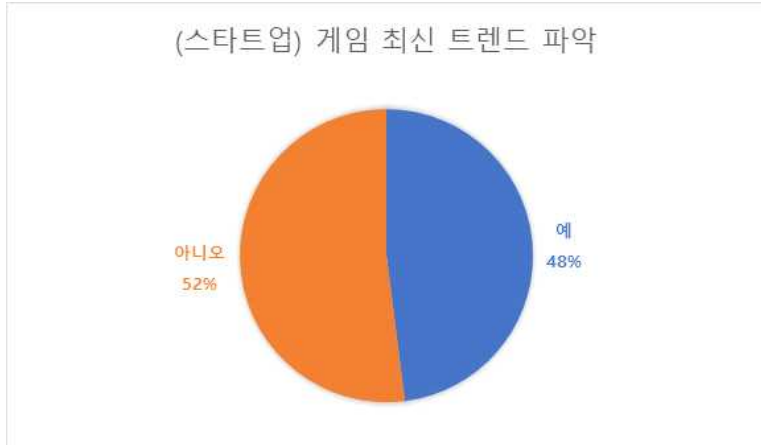
○ 대기업 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 대기업 응답 결과, 예(48명) 55% > 아니오(39명) 45% 순으로 응답함



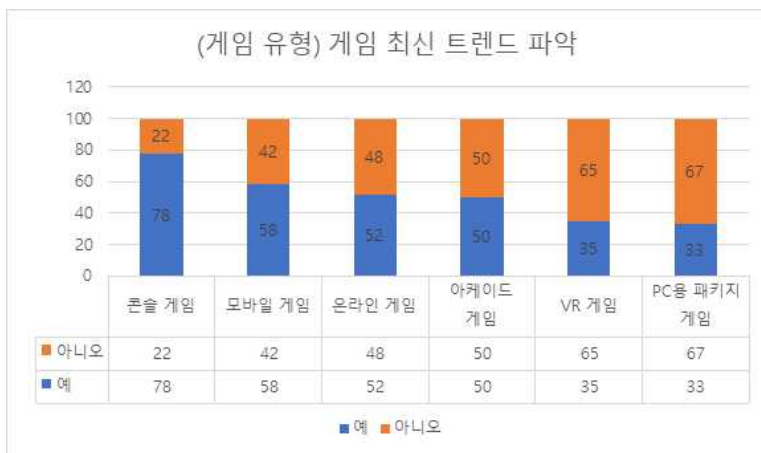
○ 스타트업 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 스타트업 응답 결과, 아니오(13명) 52% > 예(12명) 48% 순으로 응답함



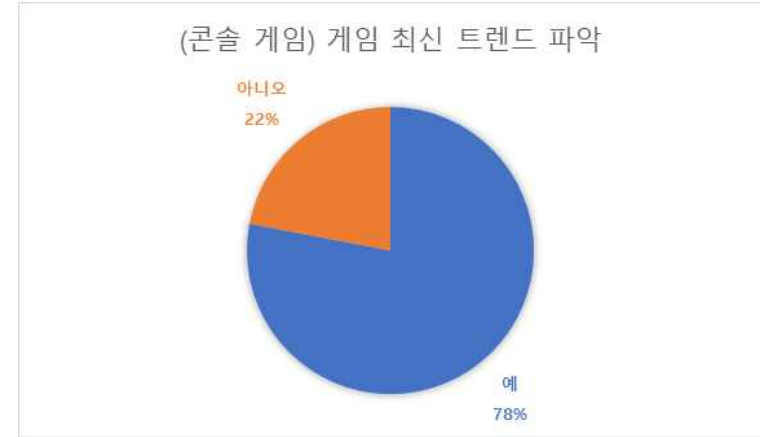
□ 게임 유형

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 전체 응답 결과, 콘솔 게임 78% 모바일 게임 58% > 온라인게임 52% > 아케이드 게임 50% > VR 게임 35% > PC 패키지 게임 67% 순으로 응답함(* 응답 201명)



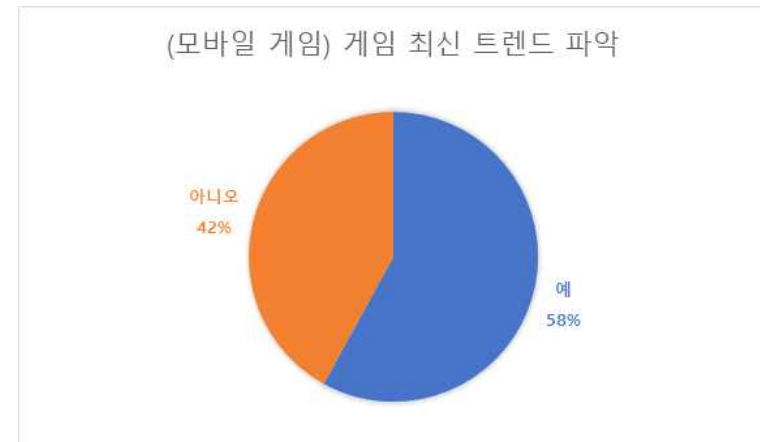
○ 콘솔 게임 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 콘솔 게임 응답 결과, 예(7명) 78% > 아니오(2명) 22% 순으로 응답함



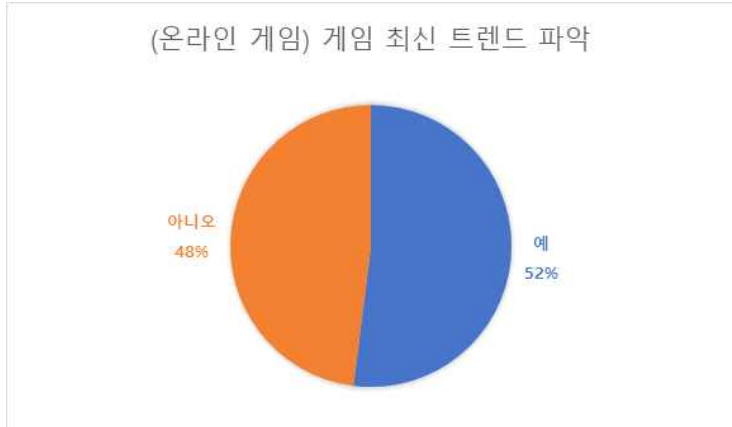
○ 모바일 게임 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 모바일 게임 응답 결과, 예(64명) 58% > 아니오(46명) 42% 순으로 응답함



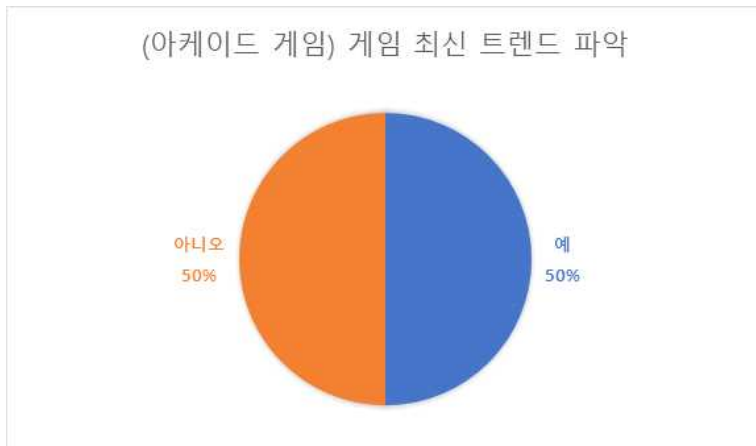
○ 온라인 게임 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 온라인 게임 응답 결과, 예(26명) 52% > 아니오(24명) 48% 순으로 응답함



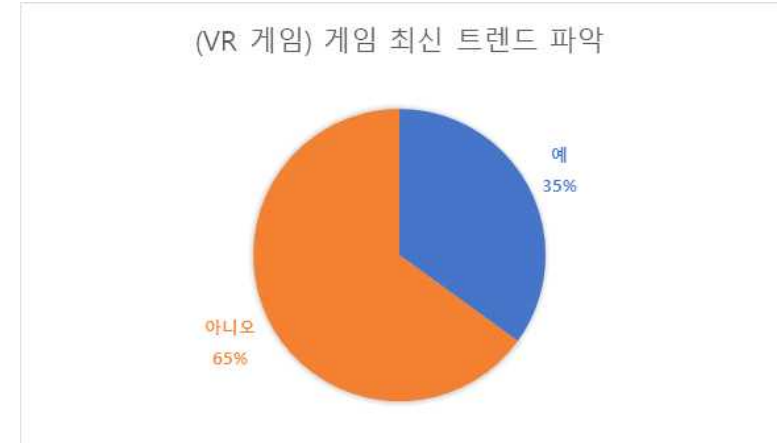
○ 아케이드 게임 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 아케이드 게임 응답 결과, 아니오(2명) 50%, 예(2명) 50% 응답함



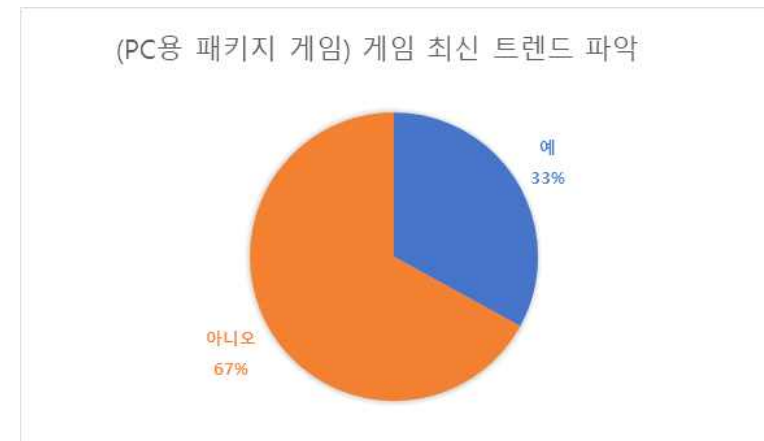
○ 아케이드 게임 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 VR 게임 응답 결과, 아니오(11명) 65% > 예(6명) 35% 순으로 응답함



○ PC용 패키지 게임 비율

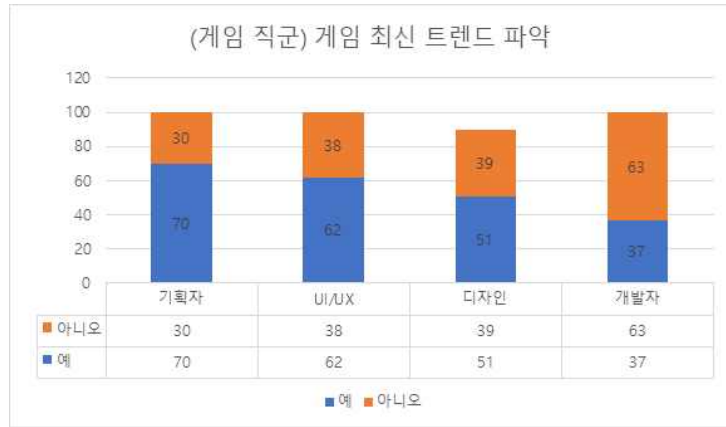
- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 PC용 패키지 게임 응답 결과, 아니오(4명) 67% > 예(2명) 33% 응답함



□ 게임 직군 유형

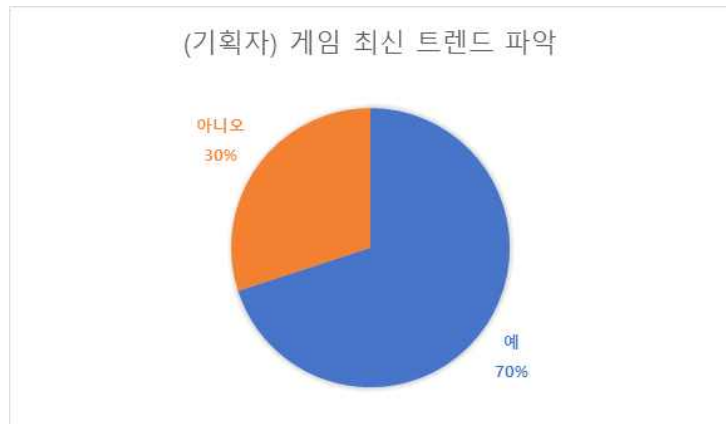
- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 게임 직군별 응답 결과, 기획자 70% > UI/UX 62% > 디자인 51% > 개발자 37% 순으로 응답함. 게임 직군 중 기획자일수록 게임 관련 트렌드를 많이 물어보는 것으로 파악됨

(* 응답 201명)



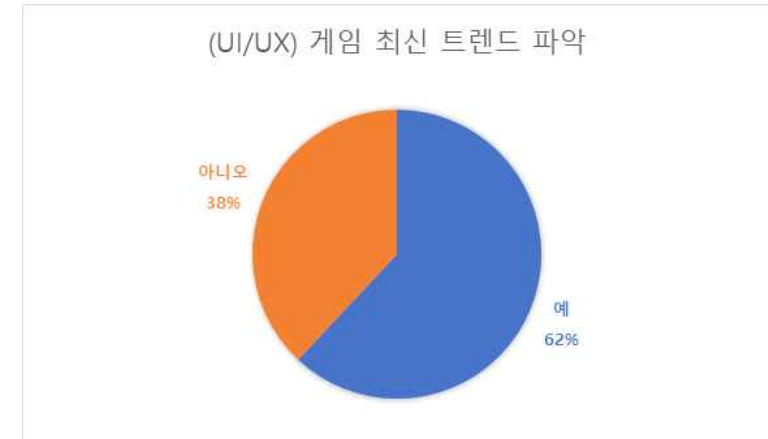
○ 기획자 직군 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 기획자 직군 응답자 결과, 예(51명) 70% > 아니오(22명) 30% 순으로 응답함



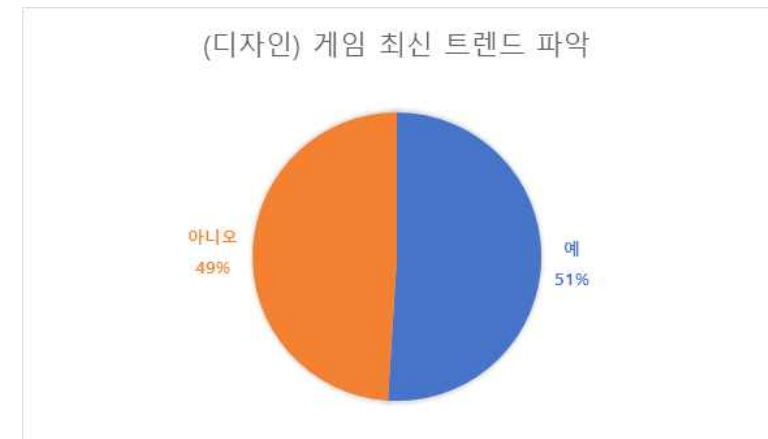
○ UI/UX 직군 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 UI/UX 직군 응답자 결과, 예(8명) 62%, 아니오(5명) 38% 순으로 응답함



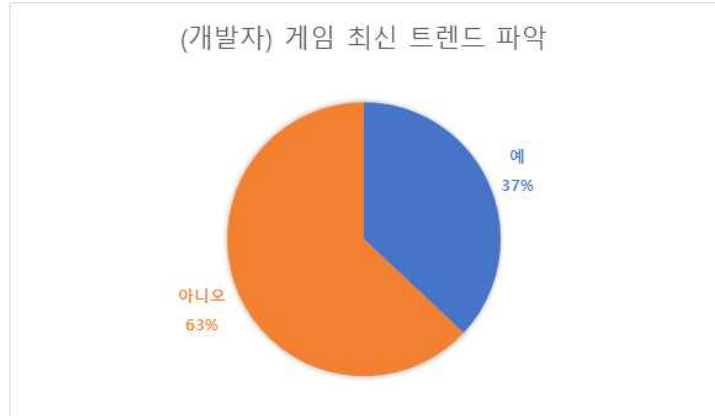
○ 디자인 직군 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 디자인 직군 응답자 결과, 예(31명) 51% > 아니오(30명) 49% 순으로 응답함



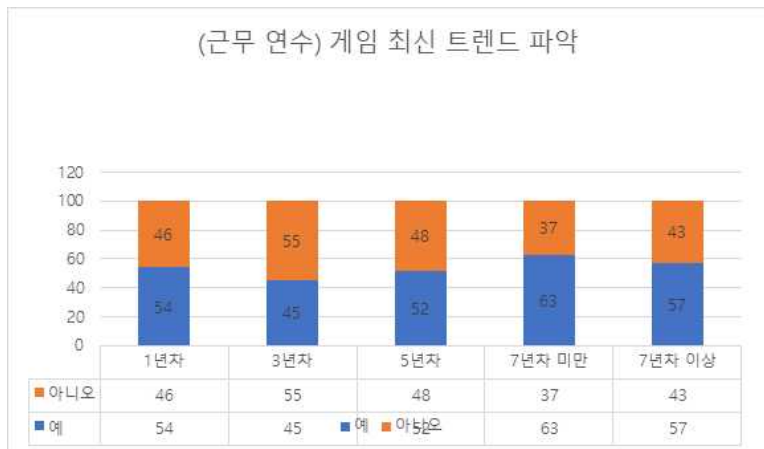
○ 개발자 직군 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 개발자 직군 응답자 결과, 아니오(34명) 63% > 예(20명) 37% 순으로 응답함



□ 근무 연수

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 근무 연수별 응답 결과, 7년차 미만 63% > 7년차 이상 57% > 1년차 54% > 5년차 52% > 3년차 45% 순으로 응답함. 근무 연수 중 7년차 대상으로 면접 시 게임 관련 최신 트렌드를 많이 묻는 것으로 나타남(* 응답 201명)



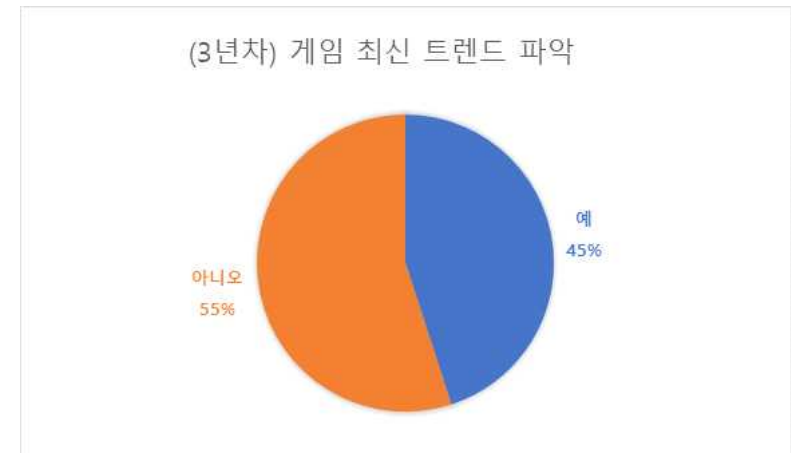
○ 1년차 직군 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 1년차 응답자 결과, 예(14명) 54% > 아니오(12명) 46% 순으로 응답함



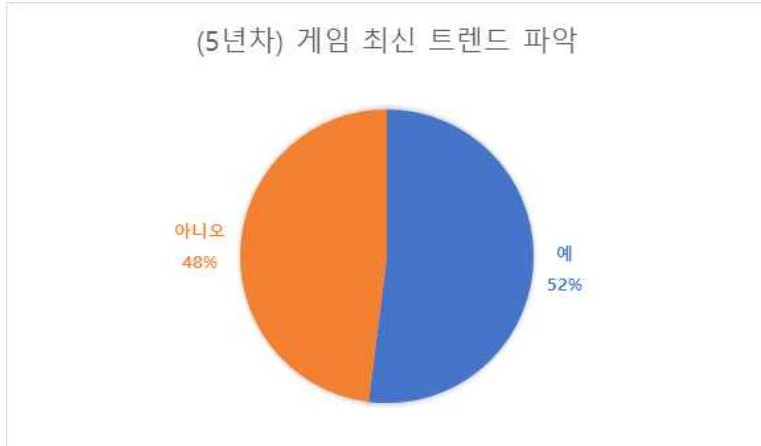
○ 3년차 직군 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 3년차 응답자 결과, 아니오(16명) 55% > 예(13명) 45% 순으로 응답함



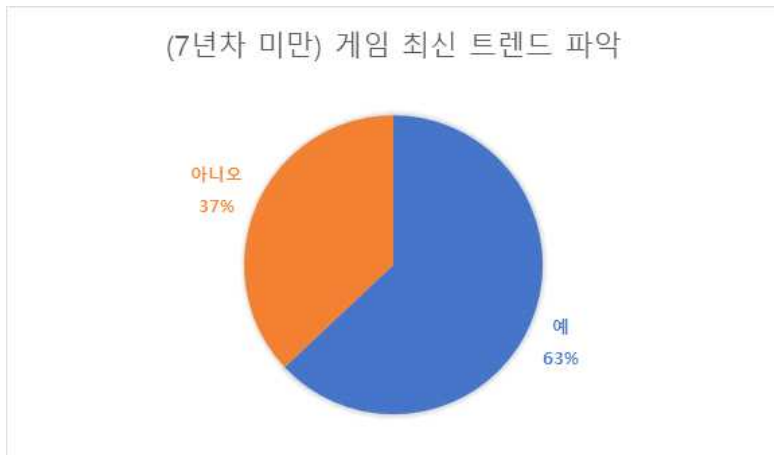
○ 5년차 직군 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 5년차 응답자 결과, 예(16명) 52% > 아니오(15명) 48% 순으로 응답함



○ 7년차 미만 직군 비율

- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 7년차 미만 응답자 결과, 예(12명) 63% > 아니오(7명) 37% 순으로 응답함



○ 7년차 이상 직군 비율

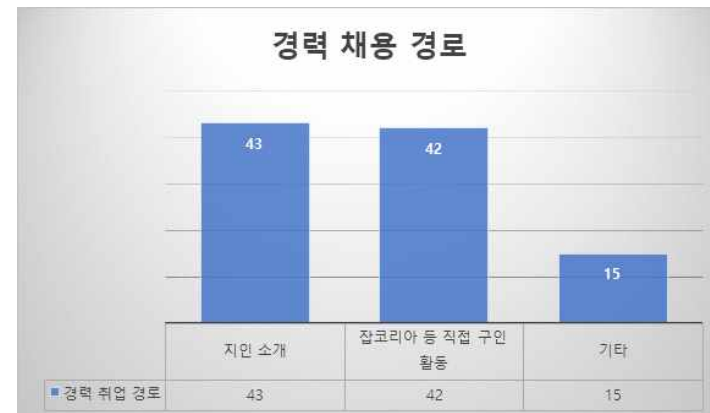
- 게임 최신 트렌드 파악 여부에 대한 7년차 이상 응답자 결과, 예(55명) 57% > 아니오(41명) 43% 순으로 응답함



4-17. 경력 취업 경로 여부

□ 전체 응답

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 전체 응답 결과, 지인 소개(86명) 43% > 잡코리아 등 직접 구인 활동(84명) 42% > 기타(31명) 15% 순으로 나타남(* 응답 201명)



* 참조로 '기타'의 의견은 다음과 같음.

1. 경력아님
2. 전 대표가 회사를 설립함
3. 게임잡
4. 신입
5. 경력이아님
6. 학교 교수님 추천
7. 창업입니다
8. 신입
9. 신입 입사후 쭉 다니고 있음
10. 목표로하는 회사 채용란을 통해 이직
11. 신입이었습니다
12. 신입 채용
13. 경력 아님
14. 경력채용 된 적이 없습니다
15. 신입임
16. 경력 채용 x
17. 헤드헌터
18. 경력 지원 해보지 않았다
19. 신입 채용
20. 회사 채용 페이지 직접 지원
21. 직접 알아보고 공채 지원
22. 신입
23. 경력 채용 이력 없음
24. 직접 가고 싶은 회사를 선택해 지원하였습니다.
25. 신입 채용 이후 이직한적 없습니다.
26. 경력채용한 적 없다.
27. 신입으로 채용후 지속적으로 업무중.,
28. 스카웃 제의
29. 이직을 하지 않아 경력 채용을 경험하지 않았지만 내부 이동은 해봤다.
30. 학원 추천
31. 경력 아님

□ 연령대별 비율

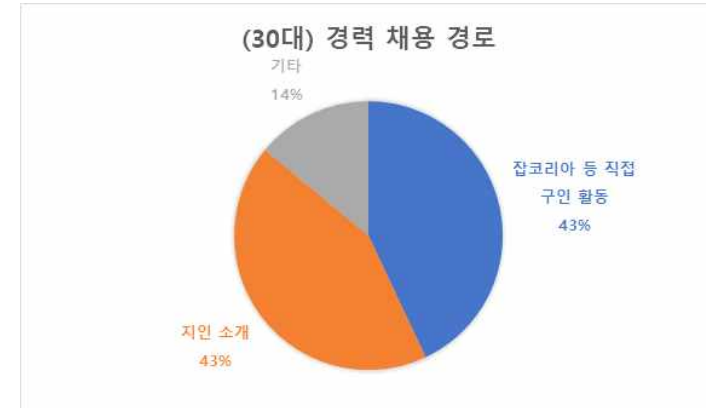
○ 20대 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 20대 응답 결과
잡코리아 등 직접 구인 활동(20명) 56% > 기타(11명) 31% > 지인 소개(5명) 14% 순으로 응답함



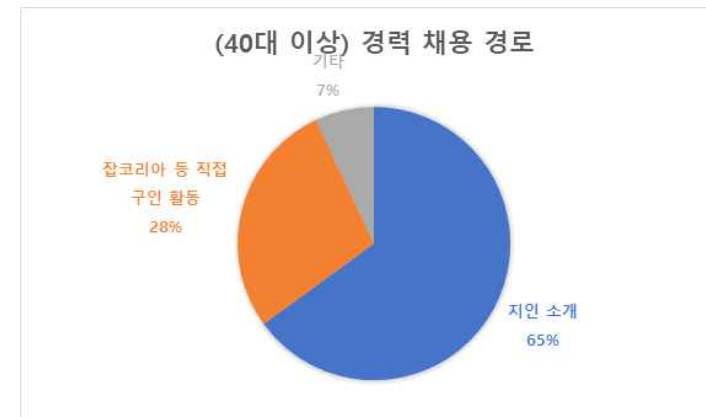
○ 30대 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 30대 응답 결과
잡코리아 등 직접 구인 활동(51명) 43%, 지인 소개(51명) 43% >
기타(17명) 14% 순으로 응답함



○ 40대 이상 비율

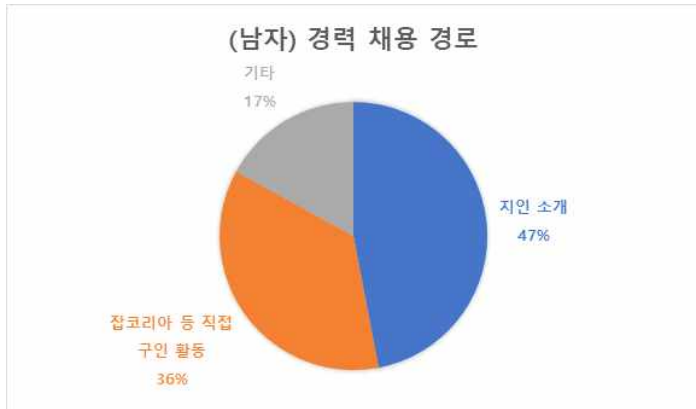
- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 40대 응답 결과
지인 소개(30명) 65% > 잡코리아 등 직접 구인 활동(13명) 28% >
기타(3명) 7% 순으로 응답함



□ 성별 비율

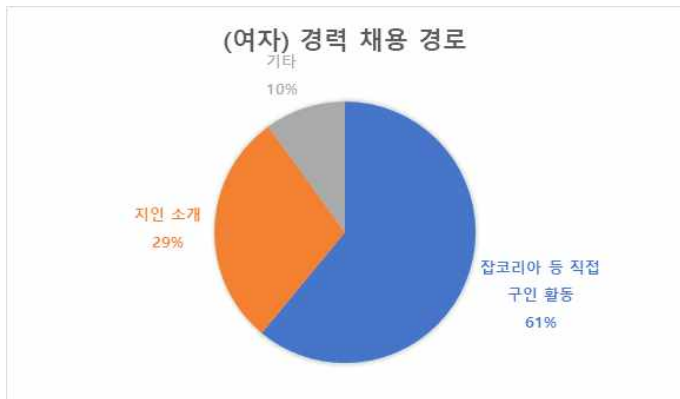
○ 남자 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 남자 응답 결과 지인 소개(72명) 47% > 잡코리아 등 직접 구인 활동(54명) 36% > 기타(26명) 17% 순으로 응답함



○ 여자 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 여자 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(30명) 61% > 지인 소개(14명) 29% > 기타(5명) 10% 순으로 응답함



□ 기업 유형 비율

○ 대기업 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 대기업 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(35명) 40% > 지인 소개(32명) 37% > 기타(20명) 23% 순으로 응답함(* 응답 87명)



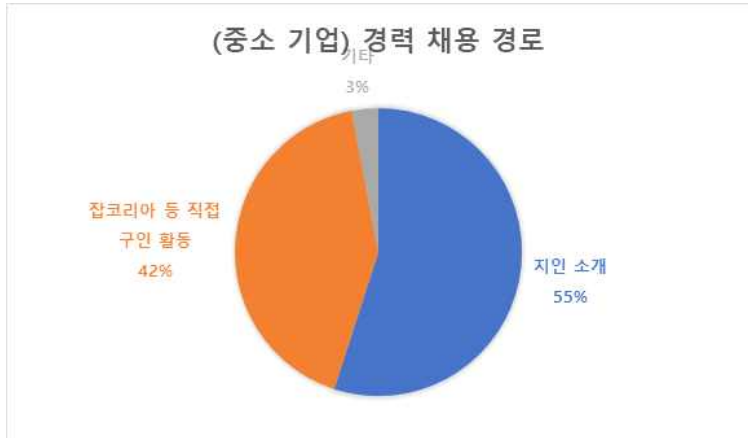
○ 중견 기업 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 중견 기업 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(16명) 44% > 지인 소개(14명) 39% > 기타(6명) 17% 순으로 응답함



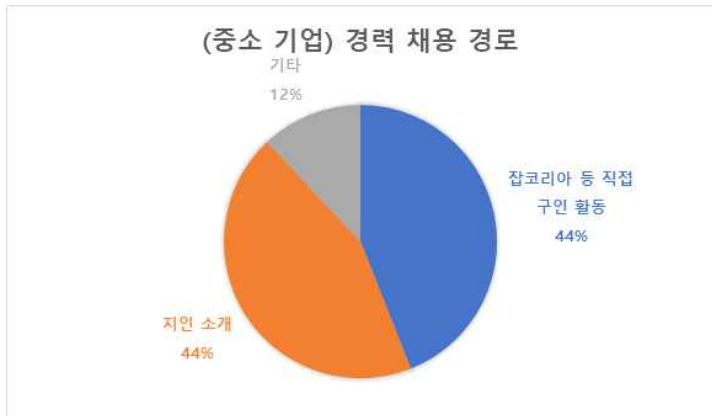
○ 중소기업 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 지인 소개(29명) 55% > 중소기업 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(22명) 42% > 기타(2명) 3% 순으로 응답함



○ 스타트업 비율

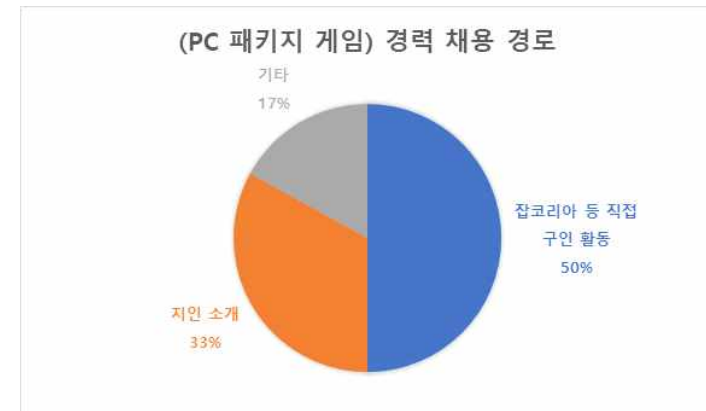
- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 스타트업 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(11명) 44%, 지인 소개(11명) 44% > 기타(3명) 12% 순으로 응답함



□ 게임 유형

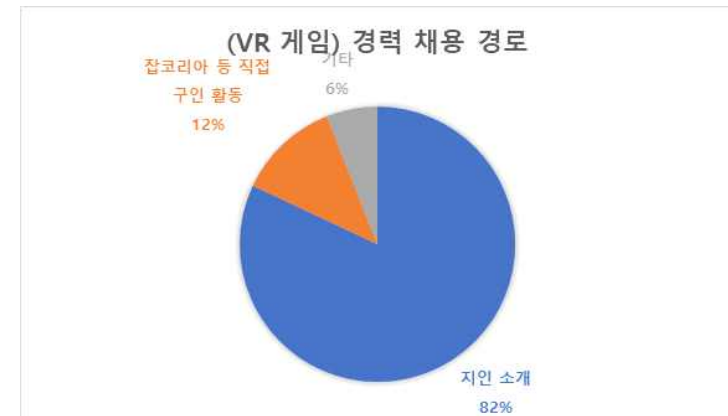
○ PC용 패키지 게임 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, PC 패키지 게임 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(3명) 50% > 지인 소개(2명) 33% > 기타(1명) 17% 순으로 응답함



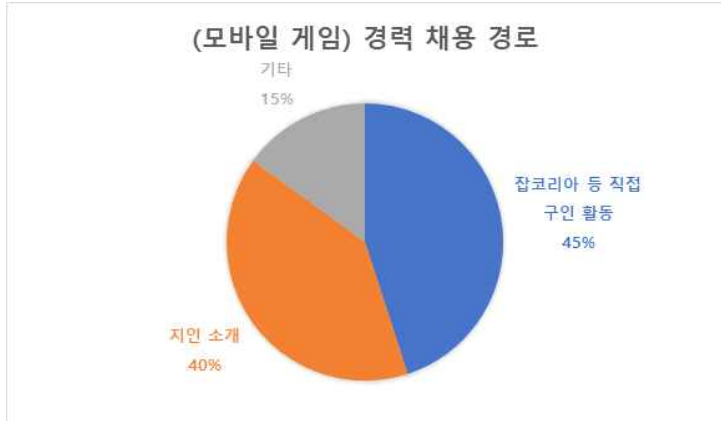
○ VR 게임 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, VR 게임 응답 결과 지인 소개(8명) 82% > 잡코리아 등 직접 구인 활동(7명) 12% > 기타(2명) 6% 순으로 응답함



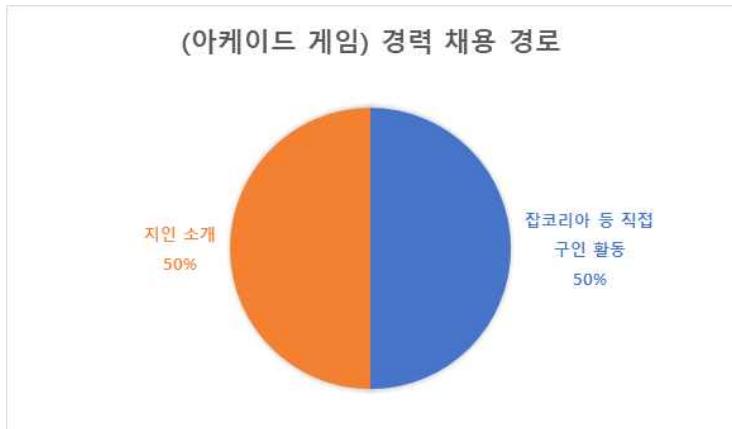
○ 모바일 게임 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 모바일 게임 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(50명) 45% > 지인 소개(44명) 40% > 기타(16명) 15% 순으로 응답함



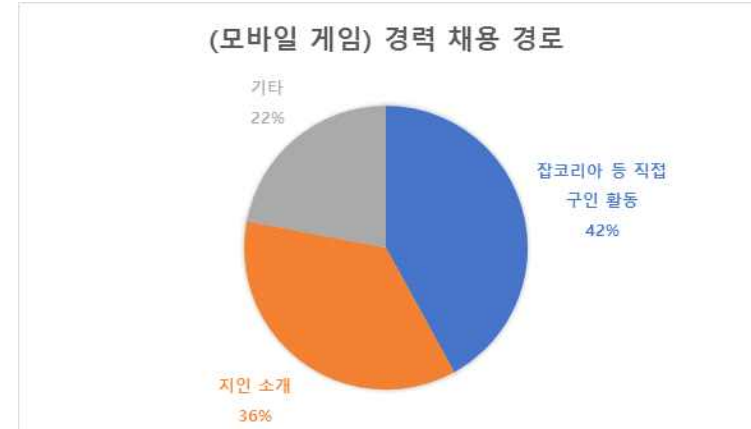
○ 아케이드 게임 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 아케이드 게임 응답 결과, 잡코리아 등 직접 구인 활동(2명) 50%, 지인 소개(2명) 50% 순으로 응답함



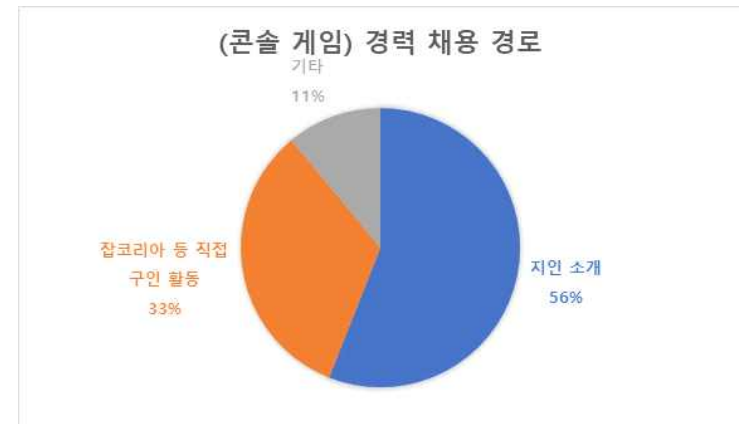
○ 온라인 게임 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 온라인 게임 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(21명) 42% > 지인 소개(18명) 36% > 기타(11명) 22% 순으로 응답함



○ 콘솔 게임 비율

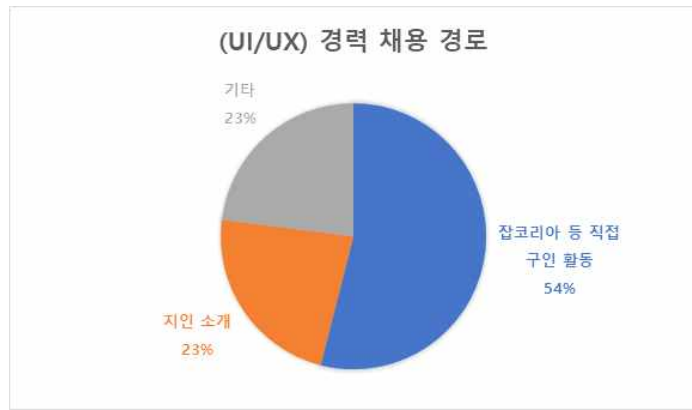
- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 콘솔 게임 응답 결과, 지인 소개(7명) 56% > 잡코리아 등 직접 구인 활동(1명) 33% > 기타(1명) 11% 순으로 응답함



□ 게임 직군 유형

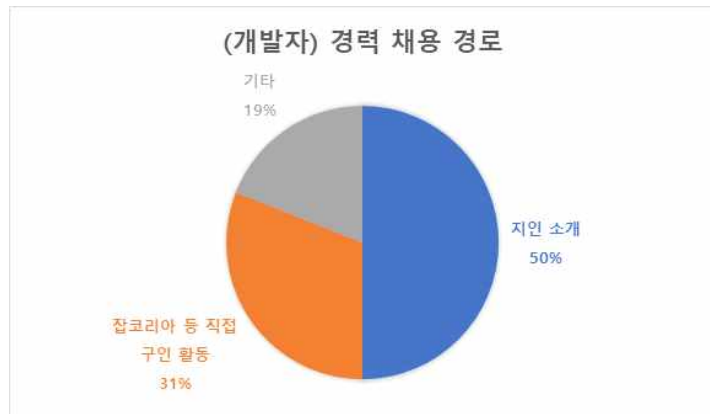
○ UI/UX 직군 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, UI/UX 직군 응답 결과, 잡코리아 등 직접 구인 활동(7명) 54% > 지인 소개 및 기타는 각각(3명) 23% 순으로 응답함



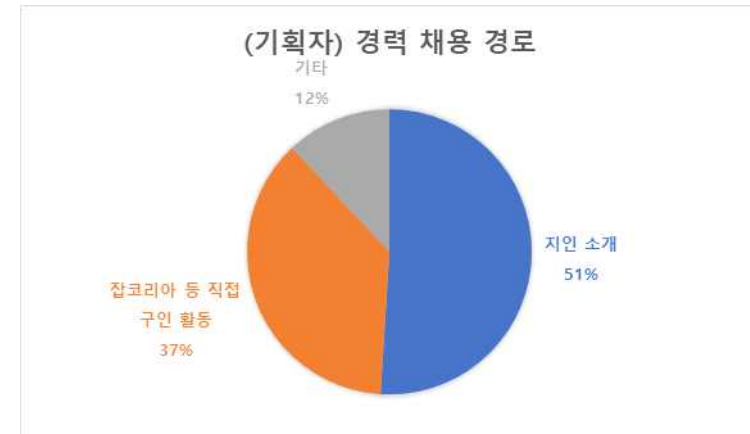
○ 개발자 직군 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 개발자 직군 응답 결과, 지인 소개(27명) 50% > 잡코리아 등 직접 구인 활동(17명) 31% > 기타(10명) 19% 순으로 응답함



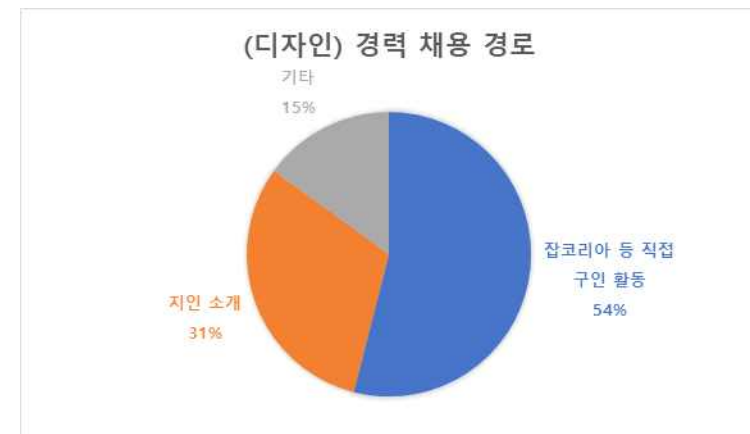
○ 기획자 직군 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 기획자 직군 응답 결과 지인 소개(37명) 51% > 잡코리아 등 직접 구인 활동(27명) 37% > 기타(9명) 12% 순으로 응답함



○ 디자인 직군 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 디자인 직군 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(33명) 54% > 지인 소개(19명) 31% > 기타(9명) 15% 순으로 응답함



□ 근무 연수

○ 1년차 직군 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 1년차 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(13명) 50% > 기타(7명) 27% > 지인 소개(6명) 23% 순으로 응답함



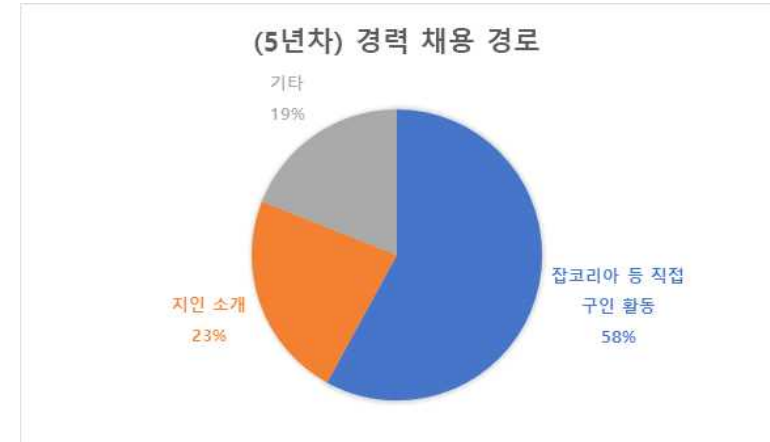
○ 3년차 직군 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 3년차 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(13명) 45% > 지인 소개(9명) 31% > 기타(7명) 24% 순으로 응답함



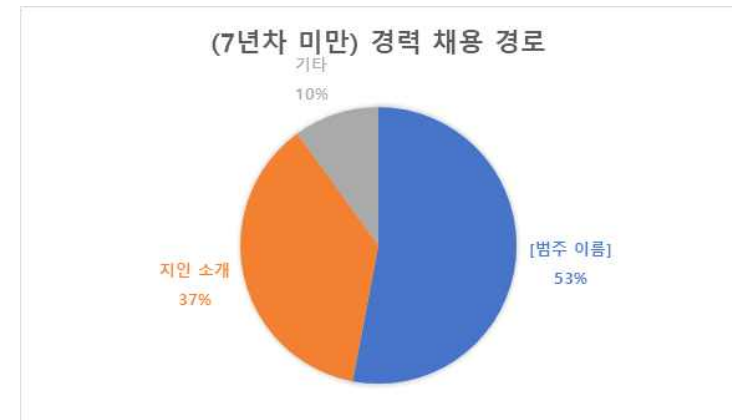
○ 5년차 직군 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 5년차 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(18명) 58% > 지인 소개(7명) 23% > 기타(6명) 19% 순으로 응답함



○ 7년차 미만 직군 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 7년차 미만 응답 결과 잡코리아 등 직접 구인 활동(14명) 53% > 지인 소개(3명) 37% > 기타(2명) 10% 순으로 응답함



○ 7년차 이상 직군 비율

- 경력 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었는지, 7년차 이상 응답 결과 지인 소개(57명) 59% > 잡코리아 등 직접 구인 활동(30명) 31% > 기타(9명) 9% 순으로 응답함



4.-18. 경력 면접 시 면접 고려 요인(게임 프로젝트 경험)

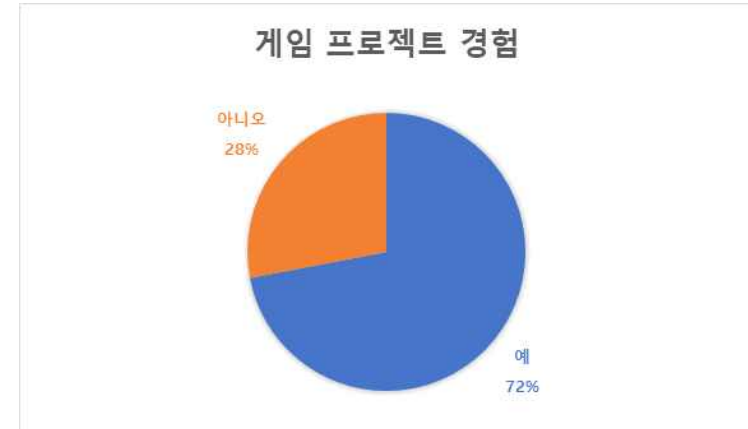
□ 전체 응답

- 게임 프로젝트 경험에 대한 전체 응답 결과, 그렇다(74명) 37% > 매우 그렇다(70명) 35% > 보통이다(30명) 15% > 그렇지 않다(15명) 7% > 전혀 그렇지 않다(12명) 6% 순으로 나타남(* 응답 201명)



□ 예/아니오 응답 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 전체 응답 결과, 예(144명) 72% > 아니오(57명) 28% 순으로 나타남. 참조로 ‘예’의 범주는 매우 그렇다 + 그렇다, ‘아니오’의 범주는 보통 + 그렇지 않다 + 전혀 그렇지 않다(* 응답 201명)



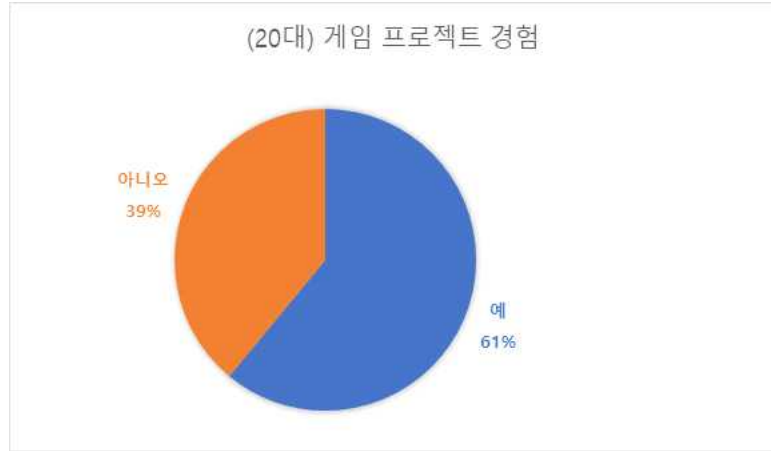
□ 연령대별 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 연령대별 응답 결과, 40대 이상이 78% > 30대 72% > 20대 61% 순으로 응답함. 연령대 중 40대의 비율이 높은 것으로 나타남 (* 응답 201명)



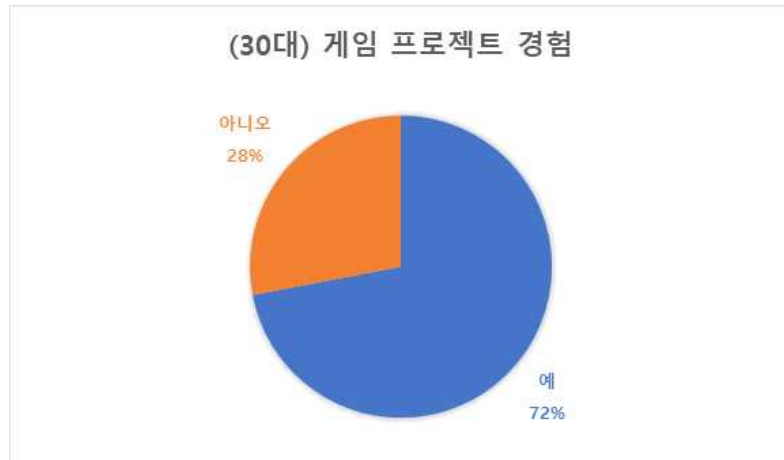
○ 20대 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 20대 응답 결과, 예(22명) 61% > 아니오(14명) 39% 순으로 응답함



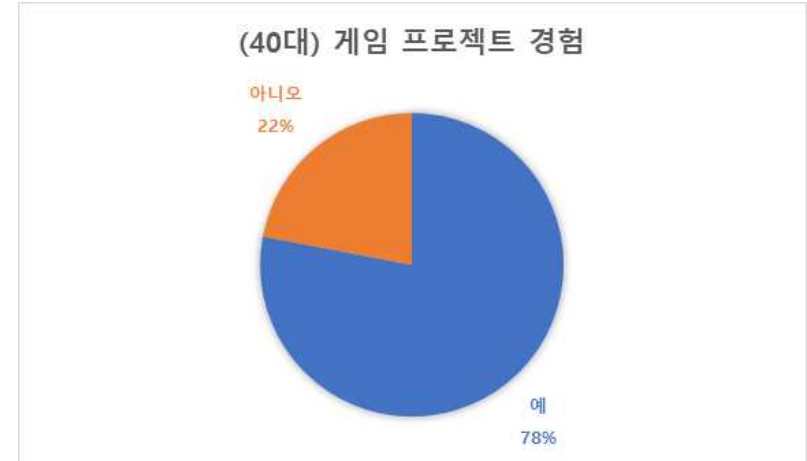
○ 30대 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 30대 응답 결과, 예(86명) 72% > 아니오(33명) 28% 순으로 응답함



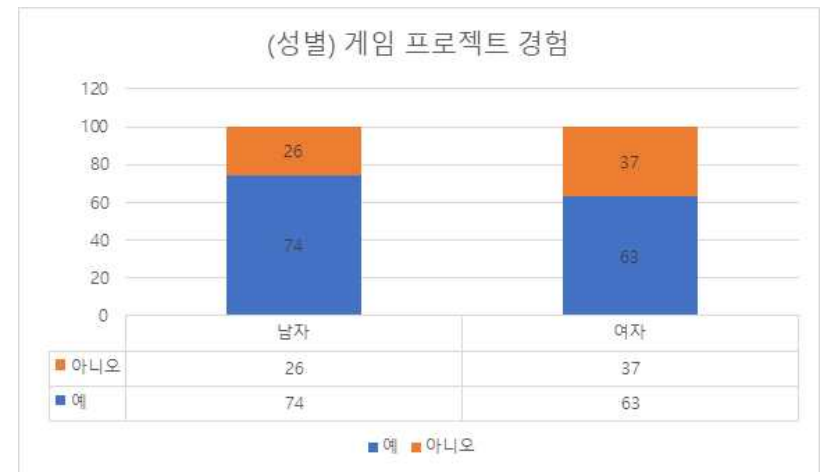
○ 40대 미만 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 40대 이상 응답 결과, 예(36명) 78% > 아니오(10명) 22% 순으로 응답함



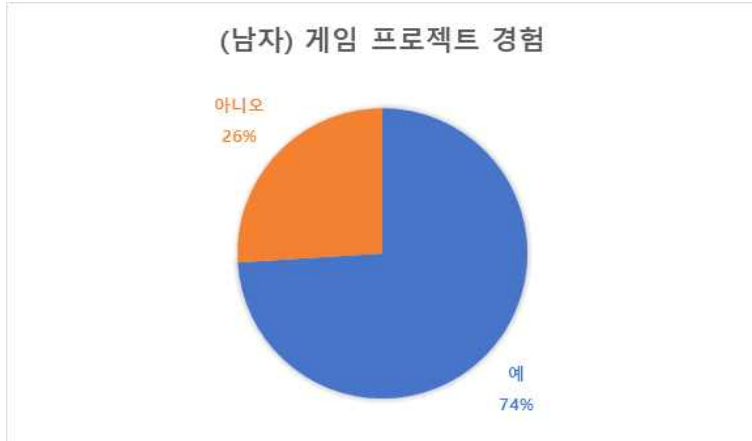
□ 성별 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 성별 응답 결과, 남자는 74% > 여자는 63% 응답함. 성별 중 남자의 비율이 높게 나타남(* 응답 201명)



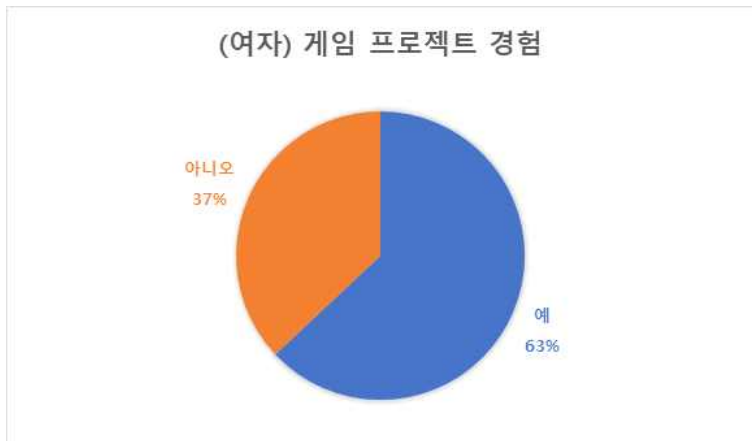
○ 남자 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 남자 응답 결과, 예(113명) 74% > 아니오(39명) 26% 순으로 나타남



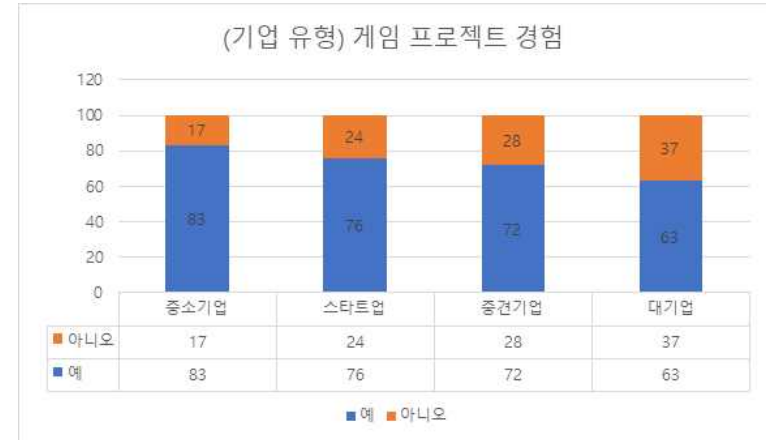
○ 여자 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 여자 응답 결과, 예(31명) 63% > 아니오(18명) 37% 순으로 나타남



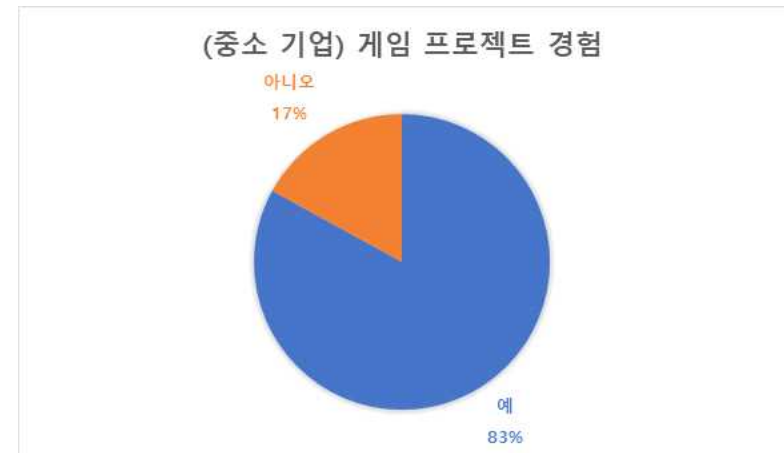
□ 기업 유형 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 기업 유형 응답 결과, 중소기업 83% > 스타트업 76% > 중견기업 72% > 대기업 63% 순으로 응답함. 기업 유형 중 중소기업이 가장 높은 것으로 나타남(* 응답 201명)



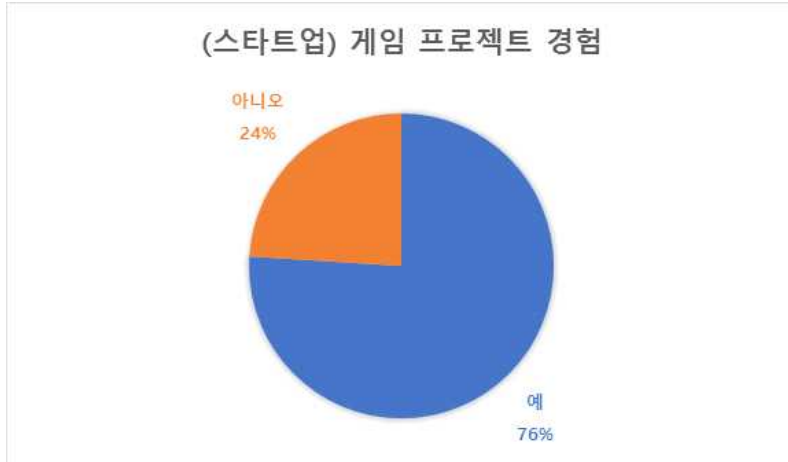
○ 중소 기업 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 중소 기업 응답 결과, 예(44명) 83% > 아니오(9명) 17% 순으로 응답함



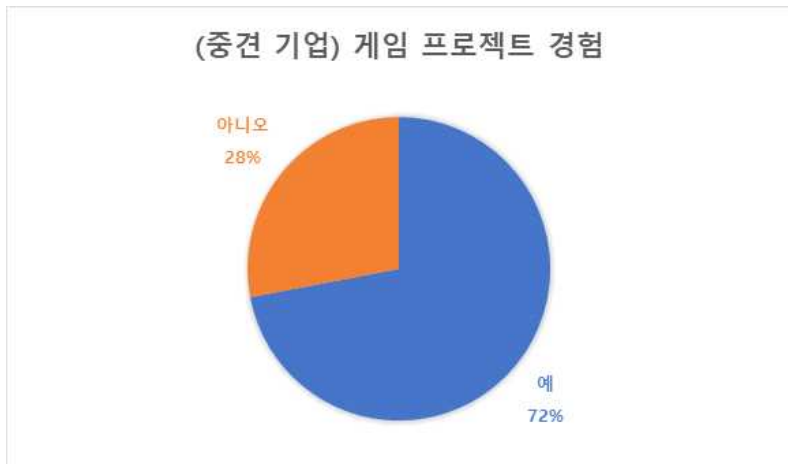
○ 스타트업 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 스타트업 응답 결과, 예(19명) 76% > 아니오(6명) 24% 순으로 응답함



○ 중견 기업 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 중견 기업 응답 결과, 예(26명) 72% > 아니오(10명) 28% 순으로 응답함



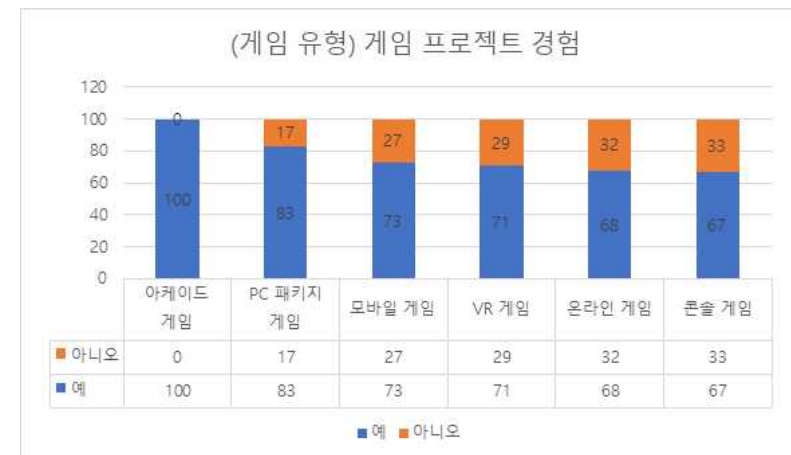
○ 대기업 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 대기업 응답 결과, 예(55명) 63% > 아니오(32명) 37% 순으로 응답함



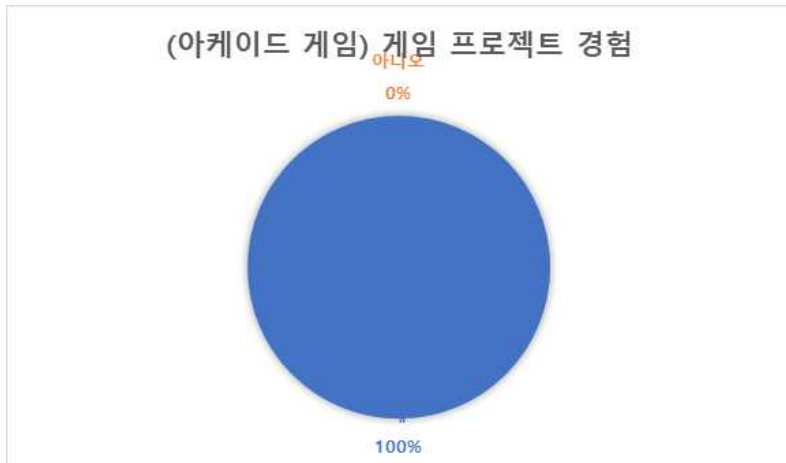
□ 게임 유형 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 전체 응답 결과, 아케이드 게임 100% > PC 패키지 게임 83% > 모바일 게임 73% > VR 게임 71% > 온라인 게임 68% > 콘솔 게임 67% 순으로 응답함(* 응답 201명)



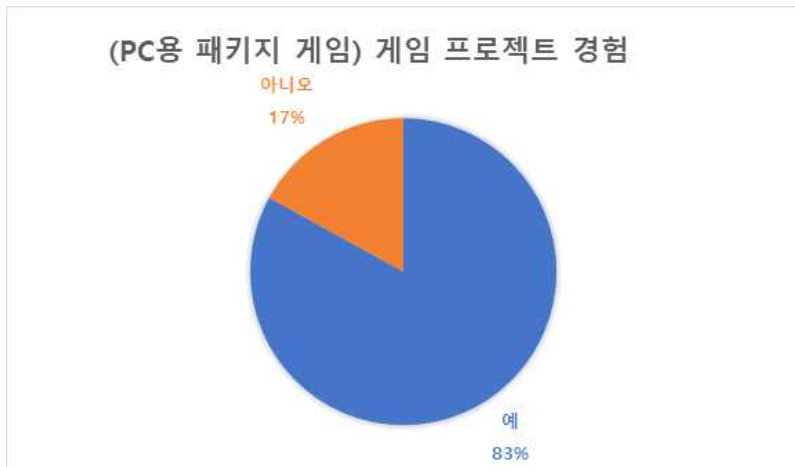
○ 아케이드 게임 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 아케이드 게임 응답 결과, 예(4명) 100% 응답함



○ PC용 패키지 게임 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 PC용 패키지 게임 응답 결과, 예(5명) 83% > 아니오(1명) 17% 순으로 응답함



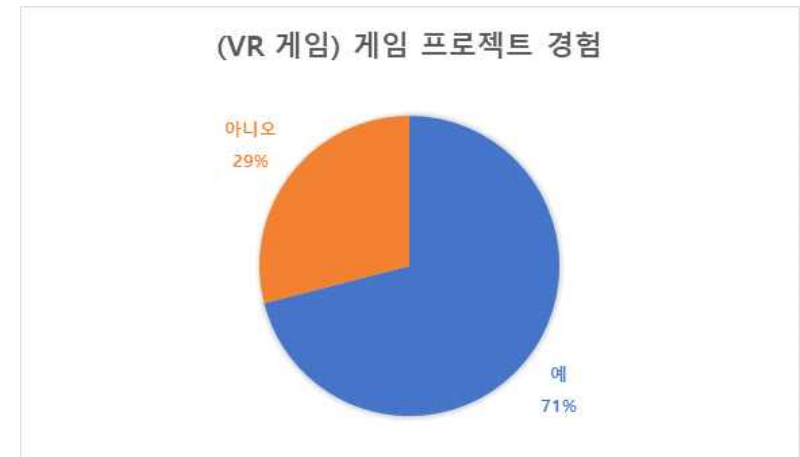
○ 모바일 게임 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 모바일 게임 응답 결과, 예(80명) 73% > 아니오(30명) 27% 순으로 응답함



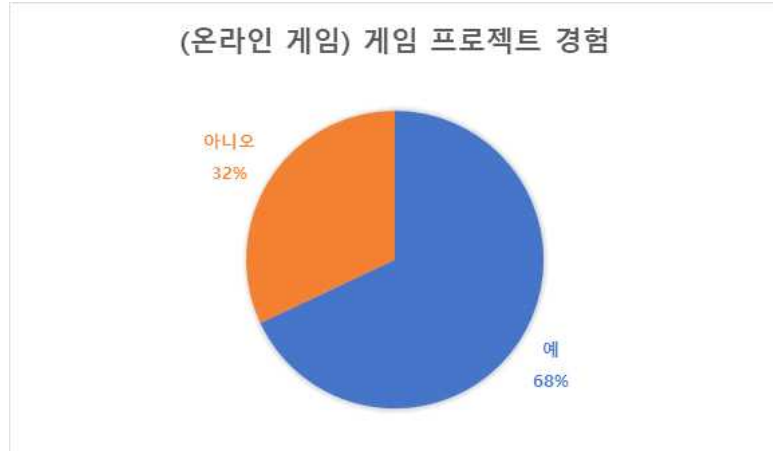
○ VR 게임 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 VR 게임 응답 결과, 예(12명) 71% > 아니오(5명) 29% 순으로 응답함



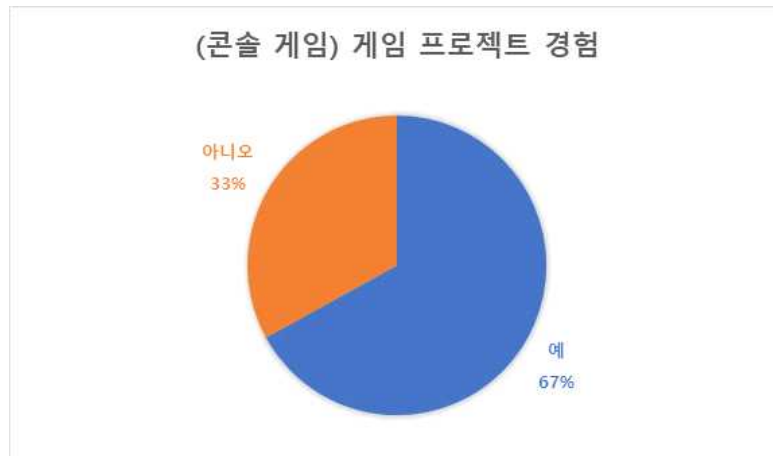
○ 온라인 게임 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 온라인 게임 응답 결과, 예(34명) 68% > 아니오(16명) 32% 순으로 응답함



○ 콘솔 게임 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 콘솔 게임 응답 결과, 아니오(6명) 67% > 예(3명) 33% 응답함



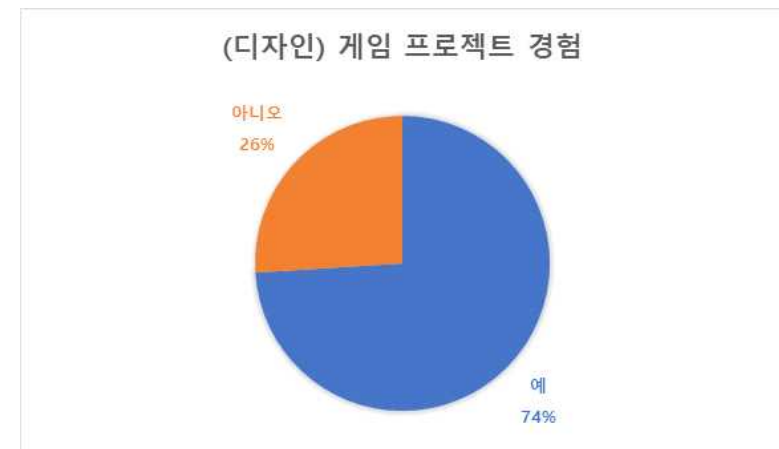
□ 게임 직군 유형

- 게임 프로젝트 경험에 대한 게임 직군별 응답 결과, 개발자와 디자인 직군이 74% > UI/UX 69% > 기획자 68% 순으로 응답함. 게임 직군 중 개발자와 디자인 직군일수록 게임 프로젝트 경험이 있는지 많이 물어보는 것으로 파악됨(* 응답 201명)



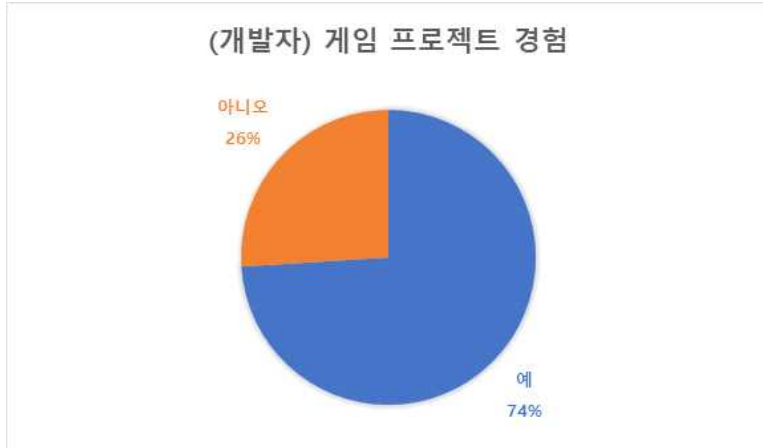
○ 디자인 직군 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 디자인 직군 응답자 결과, 예(45명) 74% > 아니오(16명) 26% 순으로 응답함



○ 개발자 직군 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 개발자 직군 응답자 결과, 예(40명) 74% > 아니오(14명) 26% 순으로 응답함



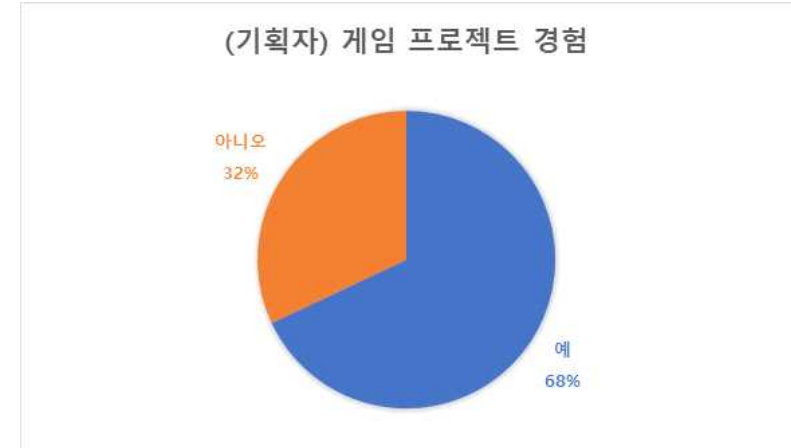
○ UI/UX 직군 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 UI/UX 직군 응답자 결과, 예(9명) 69%, 아니오(4명) 31% 순으로 응답함



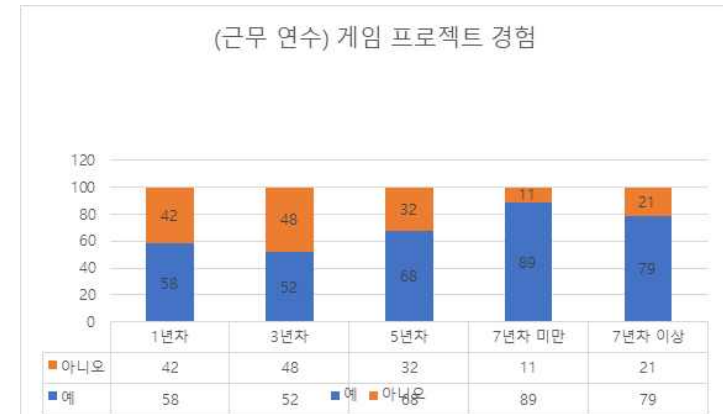
○ 기획자 직군 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 기획자 직군 응답자 결과, 예(50명) 68% > 아니오(23명) 32% 순으로 응답함



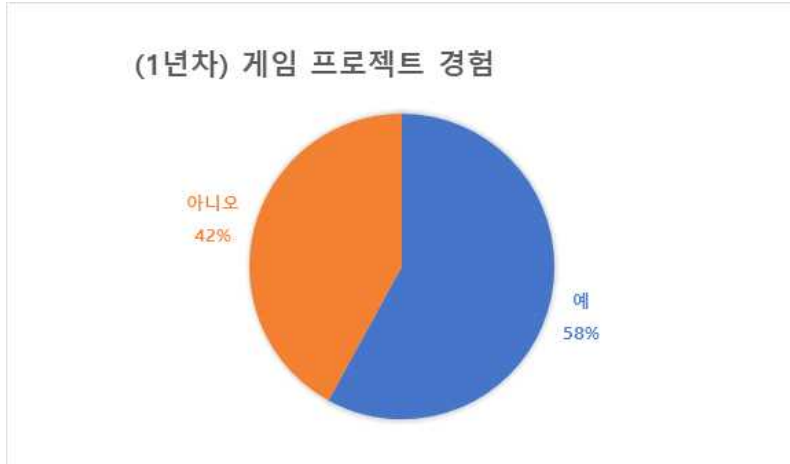
□ 근무 연수

- 게임 프로젝트 경험에 대한 근무 연수별 응답 결과, 7년차 미만 89% > 7년차 이상 79% > 5년차 68% > 1년차 58% > 3년차 52% 순으로 응답함. 근무 연수 중 7년차 대상이 면접 시 게임 관련 프로젝트 경험 여부를 많이 묻는 것으로 나타남(* 응답 201명)



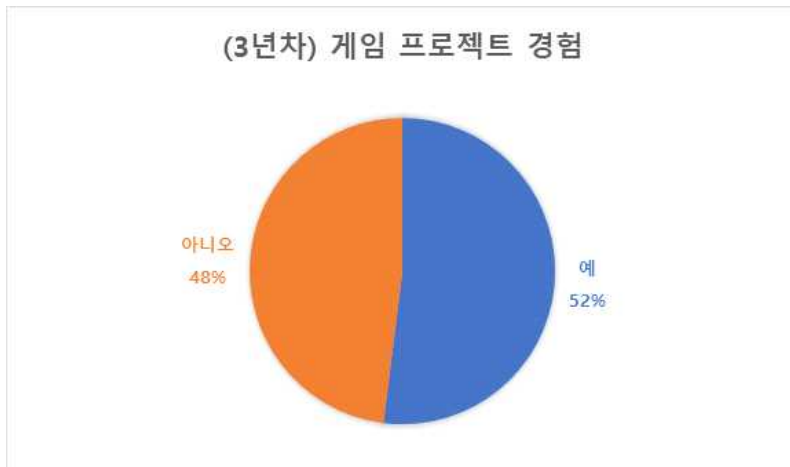
○ 1년차 직군 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 1년차 응답자 결과, 예(15명) 58%>
아니오(11명) 42% 순으로 응답함



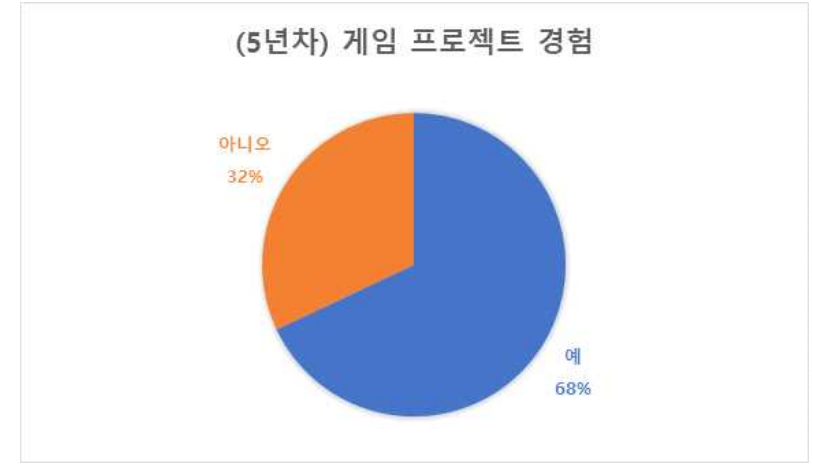
○ 3년차 직군 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 3년차 응답자 결과, 예(15명) 52%>
아니오(14명) 48% 순으로 응답함



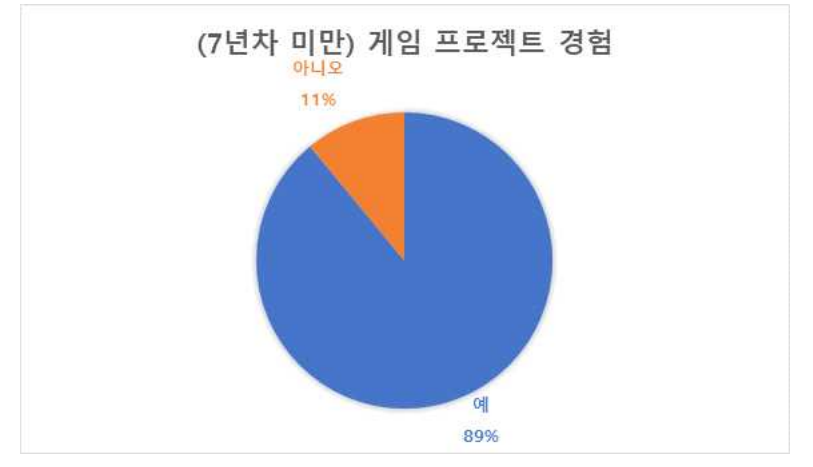
○ 5년차 직군 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 5년차 응답자 결과, 예(21명) 68%>
아니오(10명) 32% 순으로 응답함



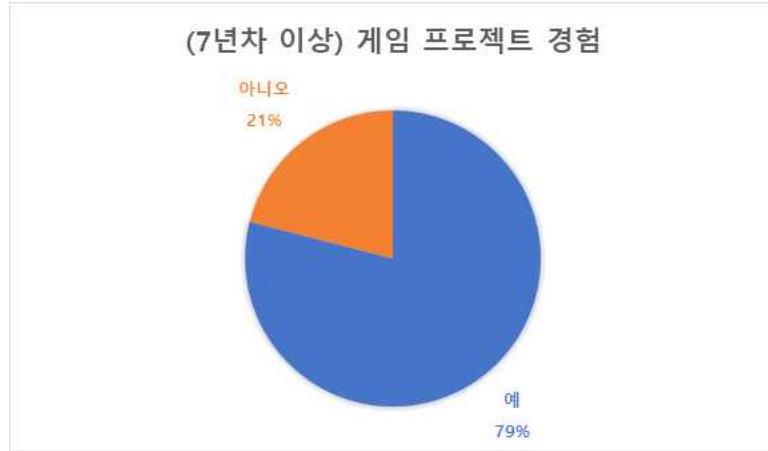
○ 7년차 미만 직군 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 7년차 미만 응답자 결과, 예(17명) 89%>
아니오(2명) 11% 순으로 응답함



○ 7년차 이상 직군 비율

- 게임 프로젝트 경험에 대한 7년차 이상 응답자 결과, 예(76명) 79% > 아니오(20명) 21% 순으로 응답함



4.-19. 경력 면접 시 면접 고려 요인(게임회사 근무 이력)

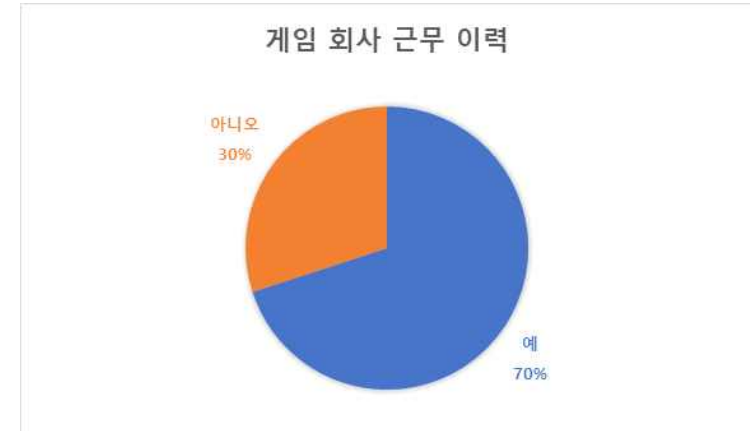
□ 전체 응답

- 게임 회사 근무 이력에 대한 전체 응답 결과, 그렇다(73명) 36% > 매우 그렇다(69명) 34% > 보통(32명) 16% > 전혀 그렇지 않다(14명) 7% > 그렇지 않다(13명) 6% 순으로 나타남(* 응답 201명)



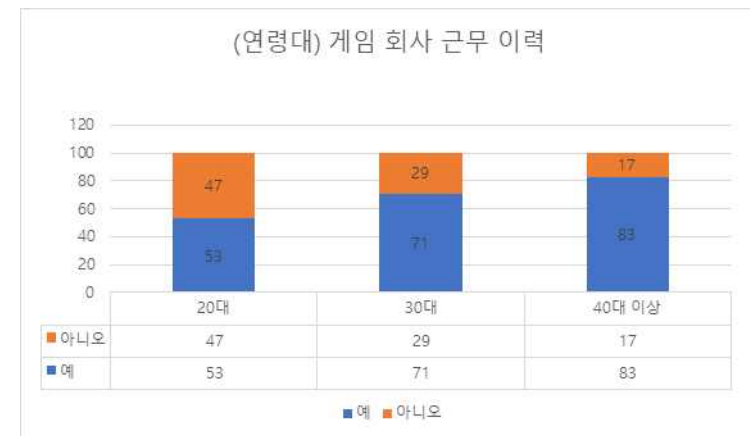
□ 예/아니오 응답 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 전체 응답 결과, 예 70% > 아니오 30% 순으로 나타남. 참조로 '예'의 범주는 매우 그렇다 + 그렇다, '아니오'의 범주는 보통 + 그렇지 않다 + 전혀 그렇지 않다(* 응답 201명)



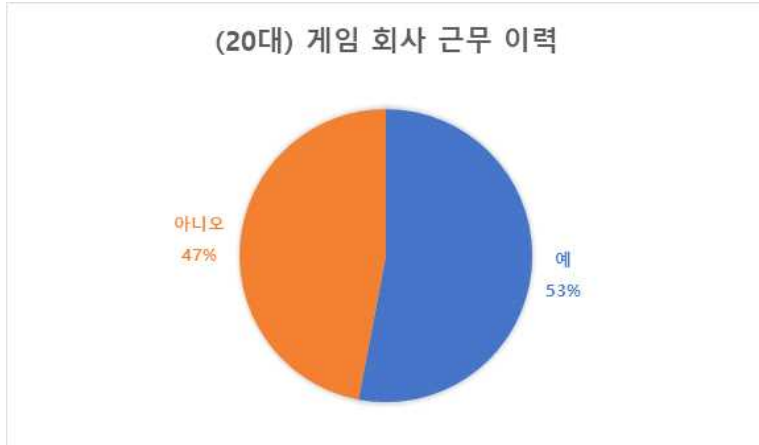
□ 연령대별 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 전체 응답 결과, 40대 이상이 83% > 30대 71% > 20대가 53% 순으로 응답함. 연령대 중 40대 이상의 비율이 높은 것으로 나타남(* 응답 201명)



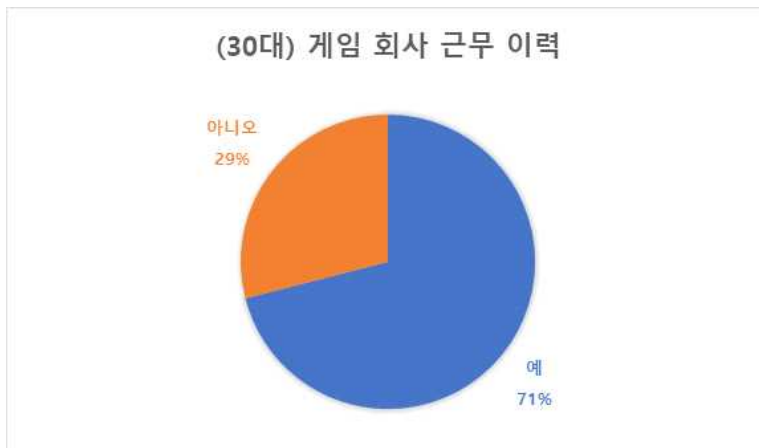
○ 20대 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 20대 응답 결과, 예(19명) 53% > 아니오(17명) 47% 순으로 응답함



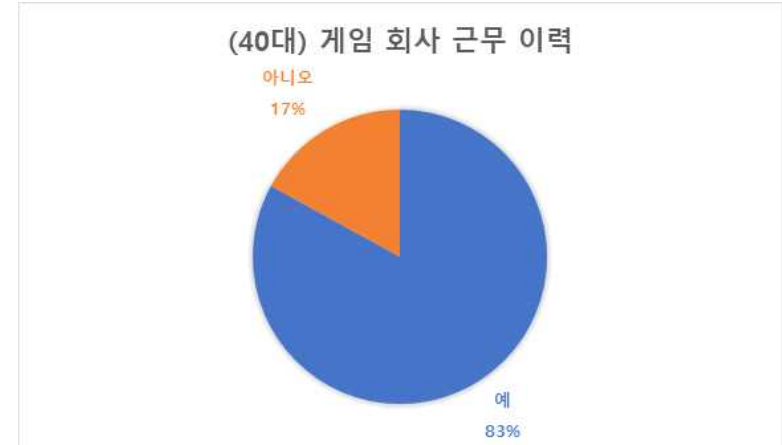
○ 30대 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 30대 응답 결과, 예(85명) 71% > 아니오(34명) 29% 순으로 응답함



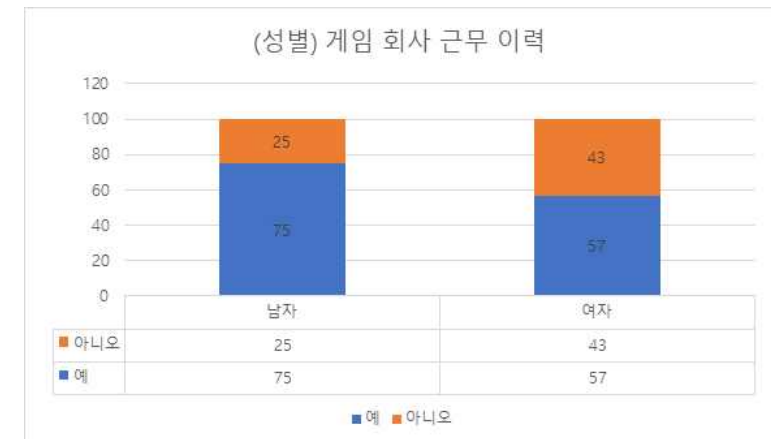
○ 40대 이상 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 40대 응답 결과, 예(38명) 83% > 아니오(8명) 17% 순으로 응답함



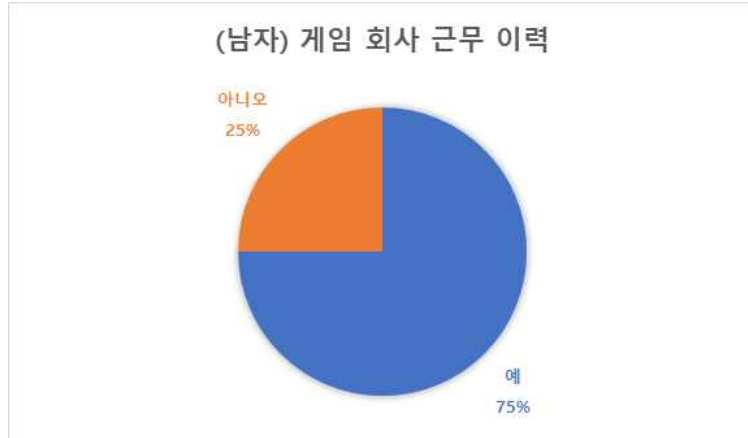
□ 성별 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 전체 응답 결과, 남자는 75% > 여자는 57% 응답함. 성별 중 남자의 비율이 높게 나타남(* 응답 201명)



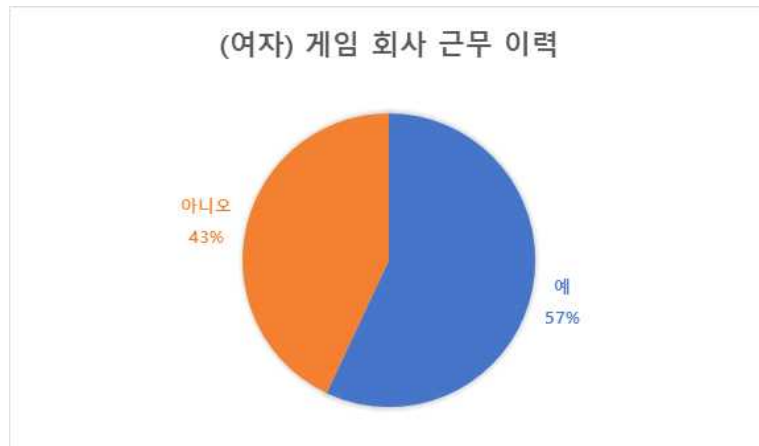
○ 남자 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 남자 응답 결과, 예(114명) 75% > 아니오(38명) 25% 순으로 나타남



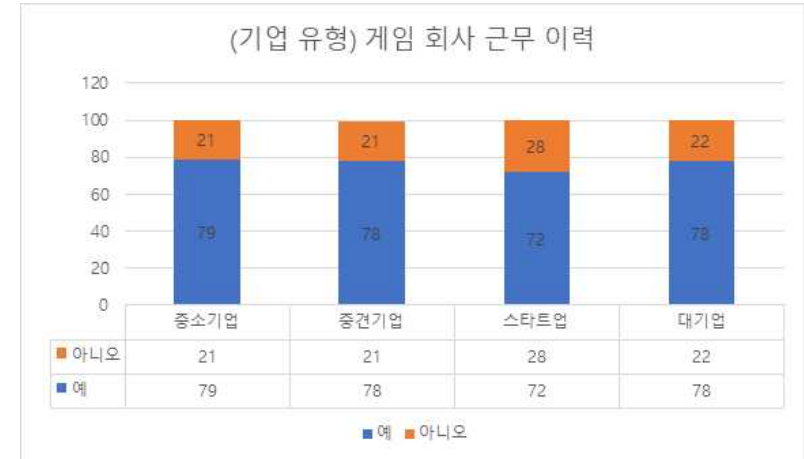
○ 여자 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 전체 응답 결과, 예(28명) 57% > 아니오(21명) 43% 순으로 나타남



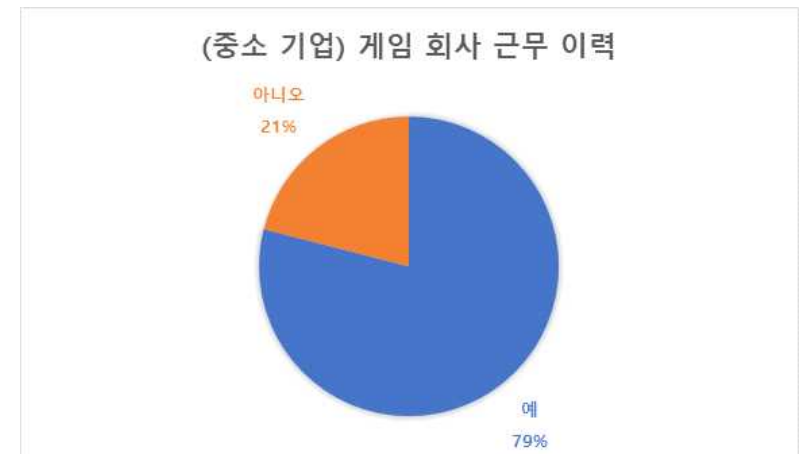
□ 기업 유형 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 전체 응답 결과, 중소기업 79% > 중견기업 78% > 스타트업 72% > 대기업 62% 순으로 응답함. 기업 유형 중 중소기업이 가장 높은 것으로 나타남



○ 중소기업 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 중소기업 응답 결과, 예(42명) 79% > 아니오(11명) 21% 순으로 응답함



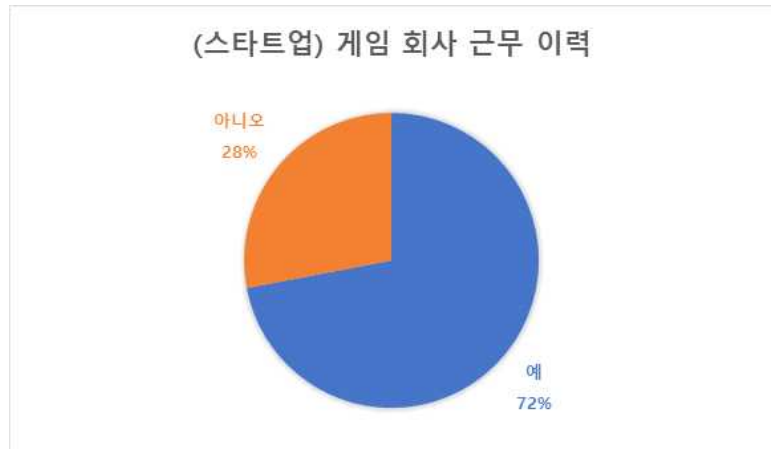
○ 중견 기업 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 중견기업 응답 결과, 예(28명) 78% > 아니오(8명) 22% 순으로 응답함



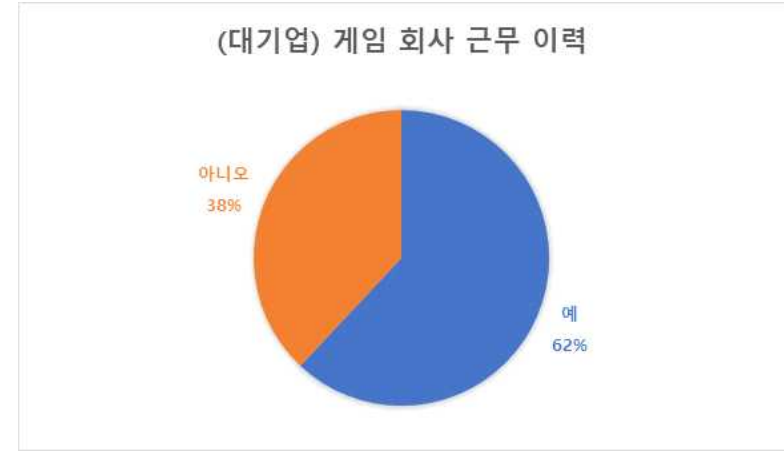
○ 스타트업 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 스타트업 응답 결과, 예(18명) 72% > 아니오(17명) 28% 순으로 응답함



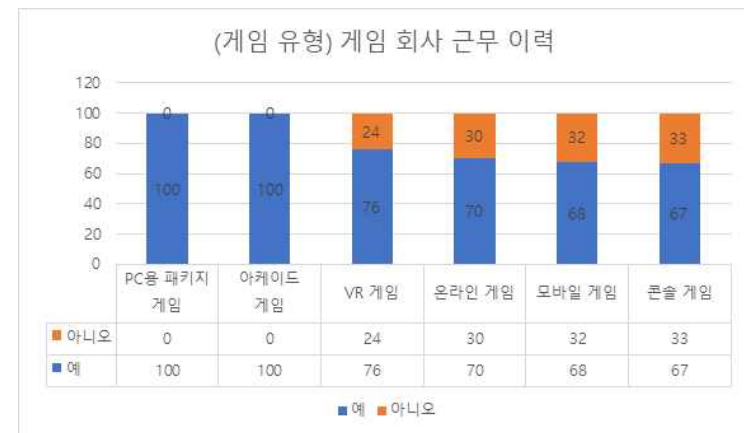
○ 대기업 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 대기업 응답 결과, 예(54명) 62% > 아니오(33명) 38% 순으로 응답함



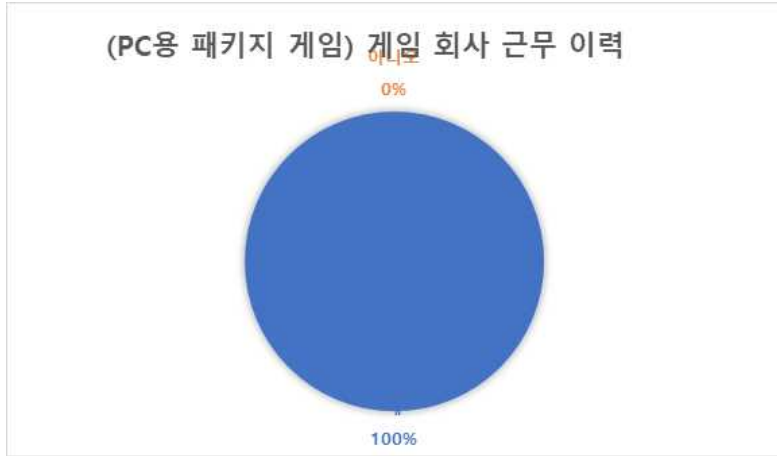
□ 게임 유형

- 게임 회사 근무 이력에 대한 전체 응답 결과, PC용 패키지 게임과 아케이드 게임 100% > VR 게임 76% > 온라인 게임 70% > 모바일 게임 68% > 콘솔게임 67% 순으로 응답함(* 응답 201명)



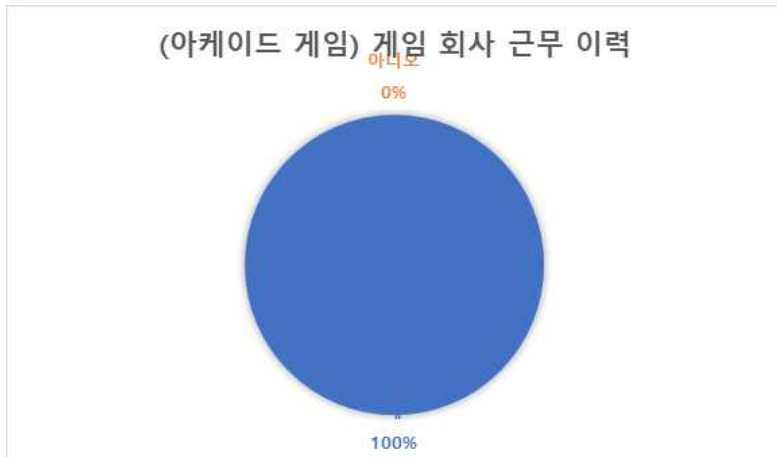
○ PC용 패키지 게임 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 PC용 패키지 게임 응답 결과, 예(6명) 100% 응답함



○ 아케이드 게임 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 아케이드 응답 결과, 예(4명) 100% 응답함



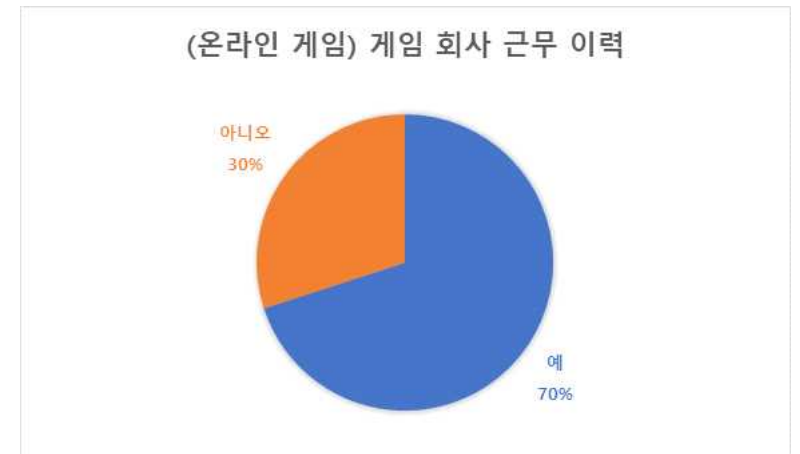
○ VR 게임 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 VR 게임 응답 결과, 예(13명) 76%> 아니오(4명) 24% 순으로 응답함



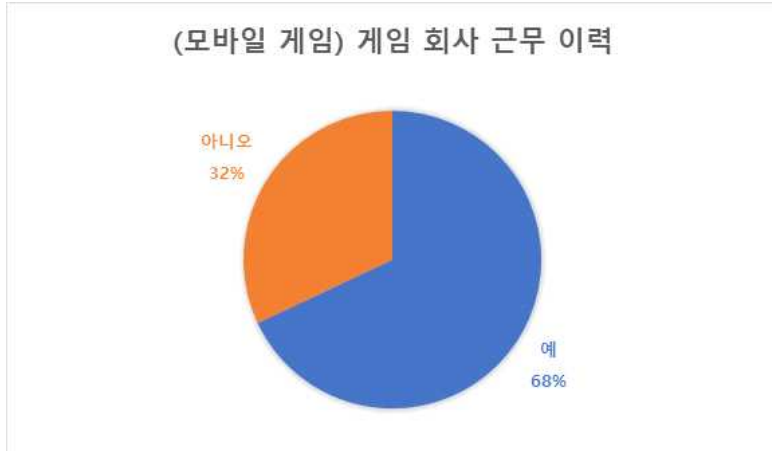
○ 온라인 게임 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 온라인 게임 응답 결과, 예(35명) 70%> 아니오(15명) 30% 순으로 응답함



○ 모바일 게임 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 모바일 게임 응답 결과, 예(75명) 68% > 아니오(35명) 32% 순으로 응답함



○ 콘솔 게임 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 콘솔 게임 응답 결과, 예(6명) 67%, 아니오(3명) 33% 응답함



□ 게임 직군 유형

- 게임 회사 근무 이력에 대한 게임 직군별 응답 결과, 기획자 73% > 개발자 72% > 디자인 69% > UI/UX 62% 순으로 응답함(* 응답 201명)



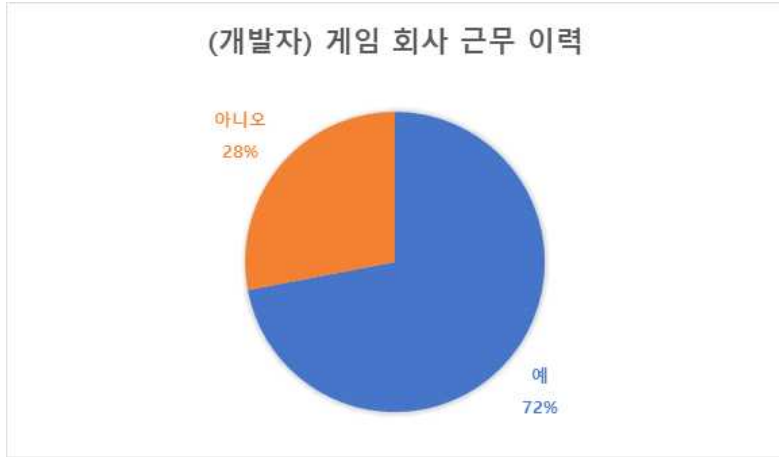
○ 기획자 직군 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 기획자 직군 응답자 결과, 예(53명) 73% > 아니오(20명) 27% 순으로 응답함



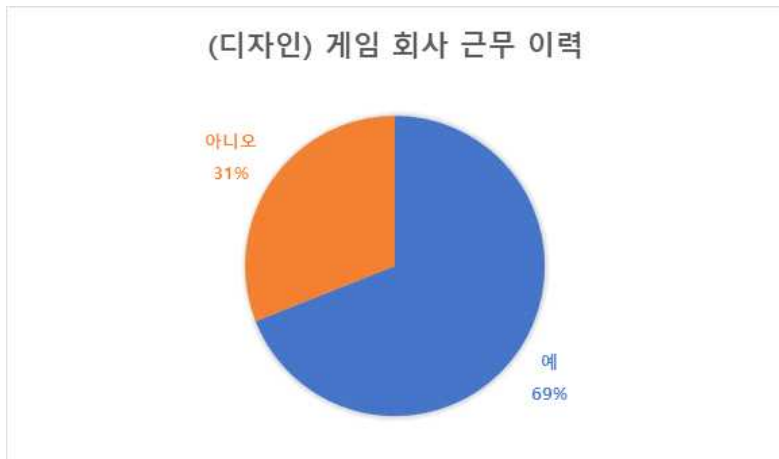
○ 개발자 직군 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 개발자 직군 응답자 결과, 예(39명) 72% > 아니오(15명) 28% 순으로 응답함



○ 디자인 직군 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 디자인 직군 응답자 결과, 예(42명) 69% > 아니오(19명) 31% 순으로 응답함



○ UI/UX 직군 비율

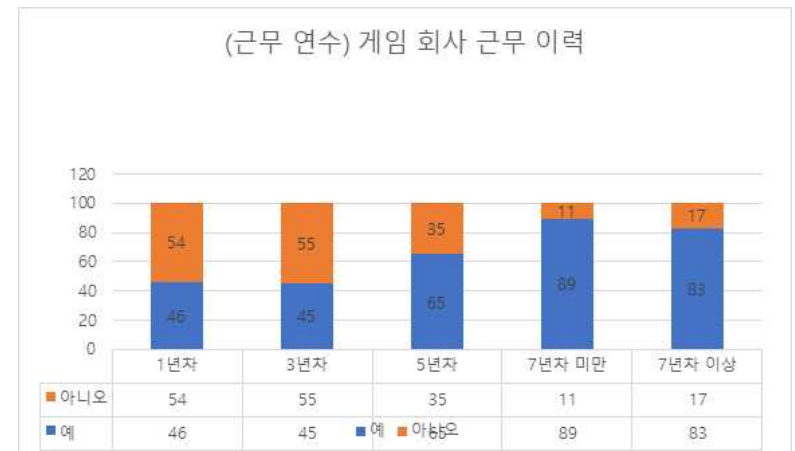
- 게임 회사 근무 이력에 대한 UI/UX 직군 응답자 결과, 예(8명) 62% > 아니오(5명) 38% 순으로 응답함



□ 근무 연수

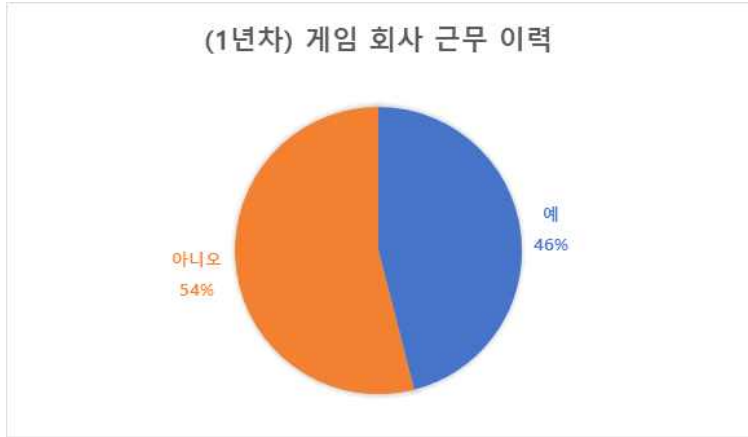
- 게임 회사 근무 이력에 대한 근무 연수별 응답 결과, 7년차 미만 89% > 7년차 이상 83% > 5년차 65% > 1년차 45% > 3년차 45% 순으로 응답함

(* 응답 201명)



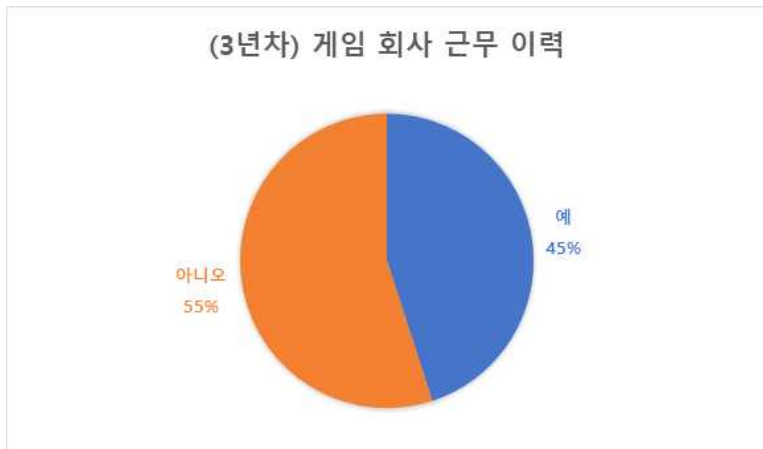
○ 1년차 직군 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 1년차 응답자 결과, 아니오(14명) 54%> 예(12명) 46% 순으로 응답함



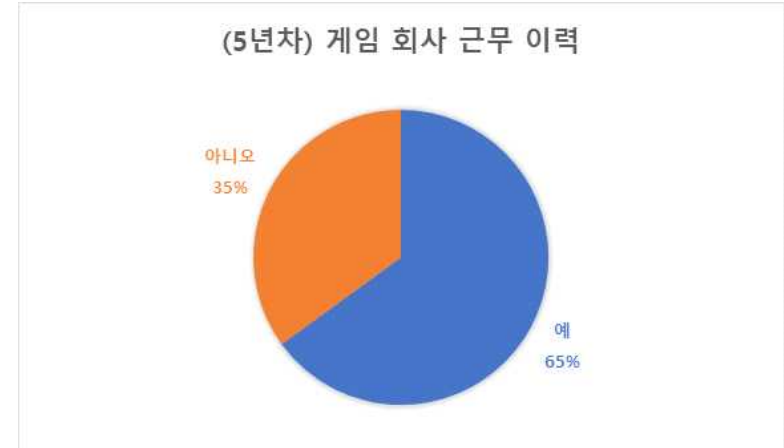
○ 3년차 직군 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 3년차 응답자 결과, 아니오(16명) 55%> 예(13명) 45% 순으로 응답함



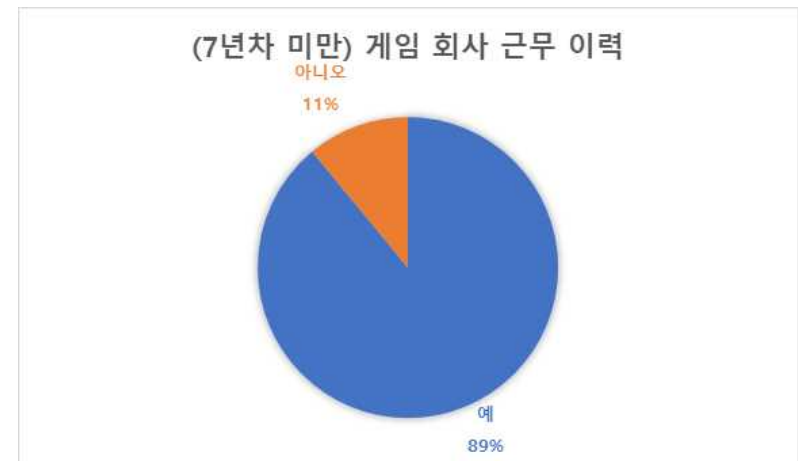
○ 5년차 직군 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 5년차 응답자 결과, 예(20명) 65%> 아니오(11명) 35% 순으로 응답함



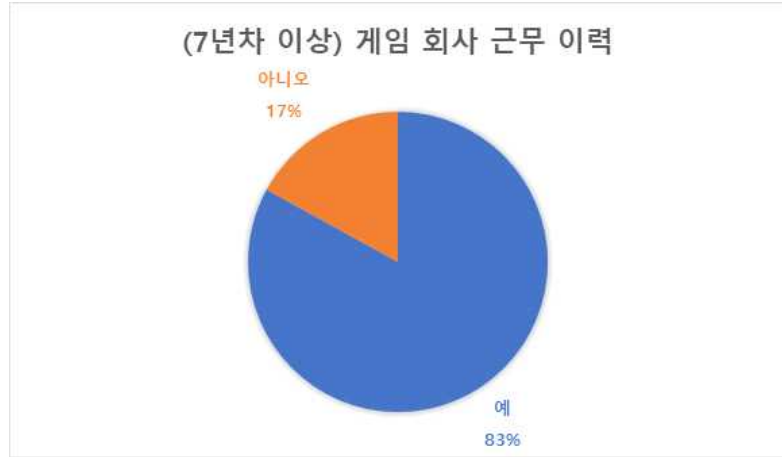
○ 7년차 미만 직군 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 7년차 미만 응답자 결과, 예(17명) 89%> 아니오(2명) 11% 순으로 응답함



○ 7년차 이상 직군 비율

- 게임 회사 근무 이력에 대한 7년차 이상 응답자 결과, 예(80명) 83% > 아니오(16명) 17% 순으로 응답함



4.-20. 경력 면접 시 면접 고려 요인(게임 툴 사용 경험)

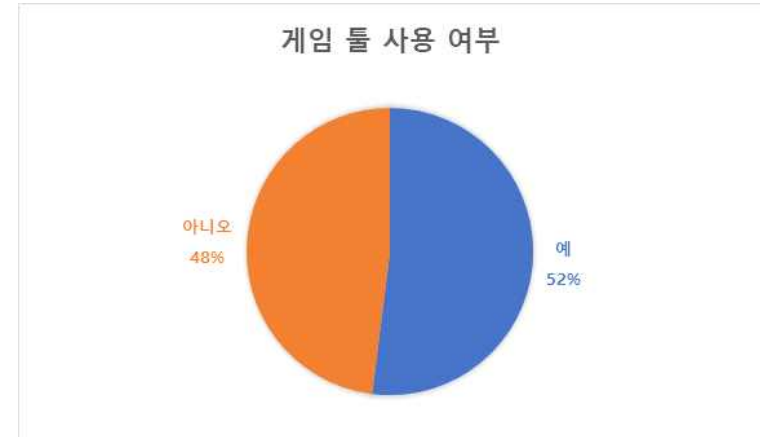
□ 전체 응답

- 게임 툴 사용 여부 전체 응답 결과, 그렇다(62명) 31% > 보통이다(56명) 28% > 매우 그렇다(43명) 21% > 전혀 그렇지 않다(21명) 10% > 그렇지 않다(19명) 9% 순으로 나타남(* 응답 201명)



□ 예/아니오 응답 비율

- 게임 툴 사용 여부 전체 응답 결과, 예(105명) 52% > 아니오(96명) 48% 순으로 나타남. 참조로 '예'의 범주는 매우 그렇다 + 그렇다, '아니오'의 범주는 보통 + 그렇지 않다 + 전혀 그렇지 않다(* 응답 201명)



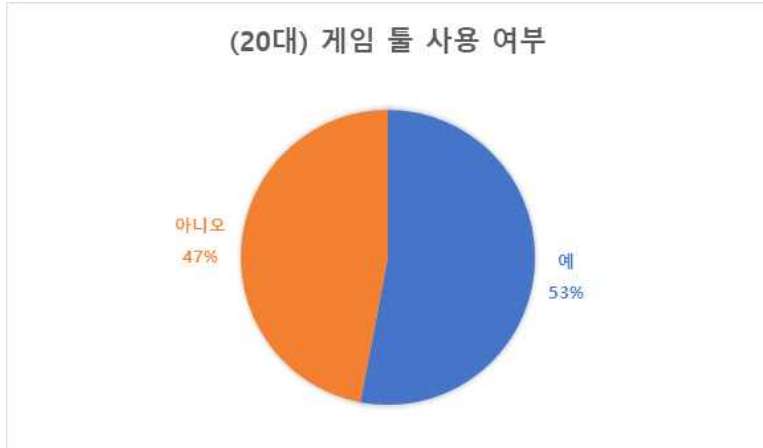
□ 연령대별 비율

- 게임 툴 사용 여부 전체 응답 결과, 40대 이상이 54% > 20대 53% > 30대 51% 순으로 응답함(* 응답 201명)



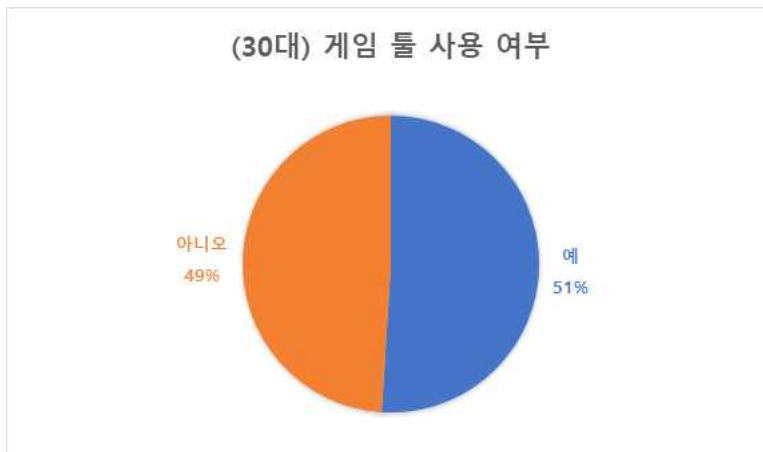
○ 20대 비율

- 게임 툴 사용 여부 20대 응답 결과, 예(19명) 53% > 아니오(17명) 47% 순으로 응답함



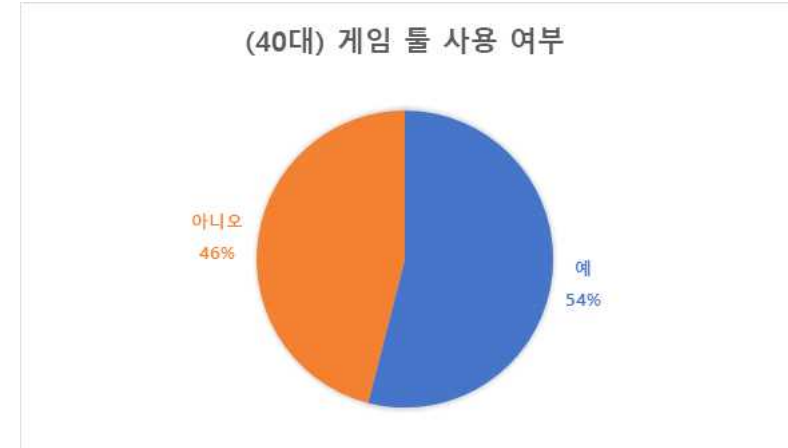
○ 30대 비율

- 게임 툴 사용 여부 30대 응답 결과, 예(61명) 51% > 아니오(58명) 49% 순으로 응답함



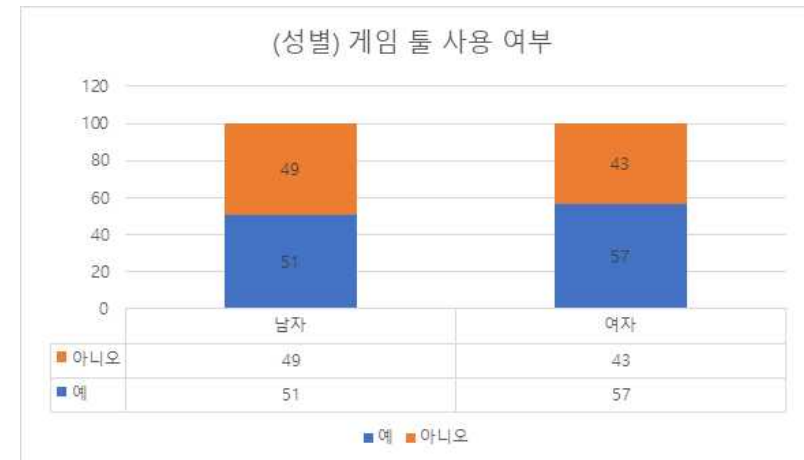
○ 40대 이상 비율

- 게임 툴 사용 여부 40대 응답 결과, 예(25명) 54% > 아니오(21명) 46% 순으로 응답함



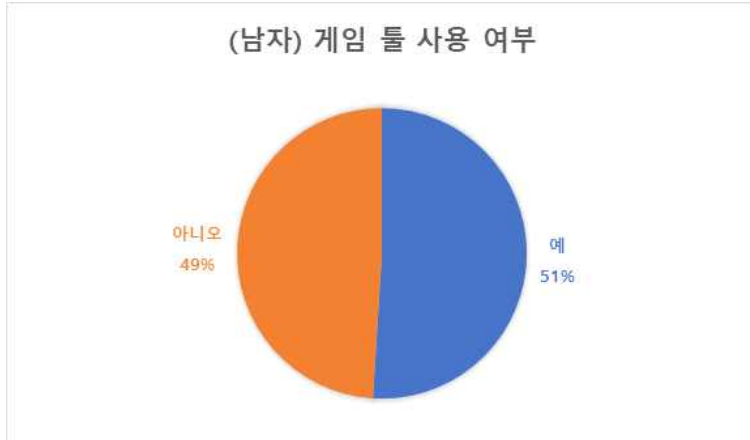
□ 성별 비율

○ 게임 툴 사용 여부 전체 응답 결과, 여자는 57% > 남자는 51% 순으로 응답함. 성별 중 여자의 비율이 높음(* 응답 201명)



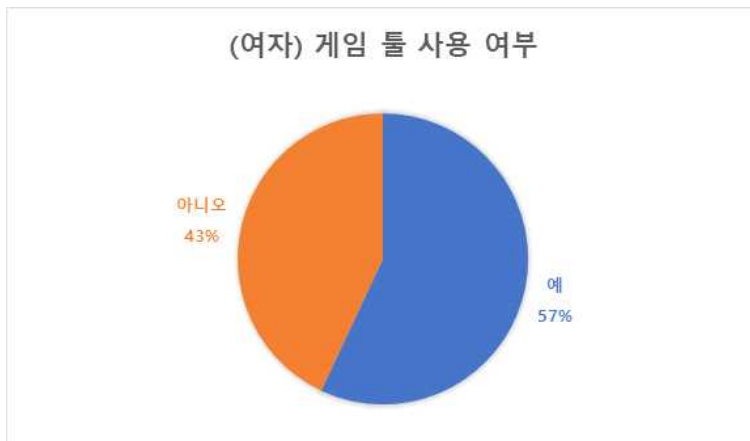
○ 남자 비율

- 게임 툴 사용 여부 남자 응답 결과, 예(152명) 51% > 아니오(75명) 49% 순으로 나타남



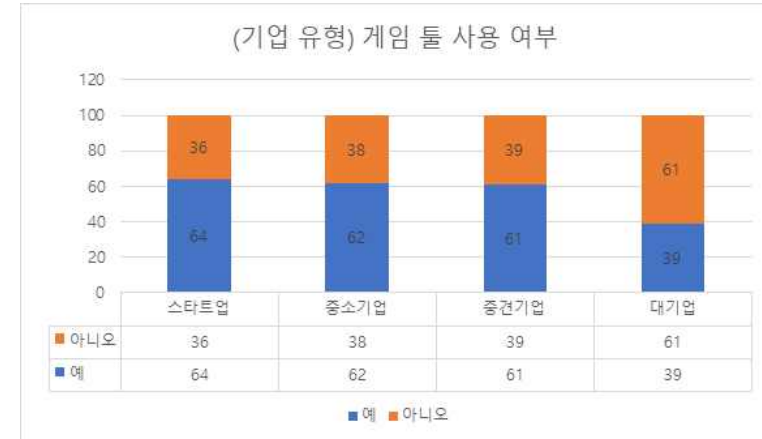
○ 여자 비율

- 게임 툴 사용 여부 여자 응답 결과, 예(28명) 57% > 아니오(21명) 43% 순으로 나타남



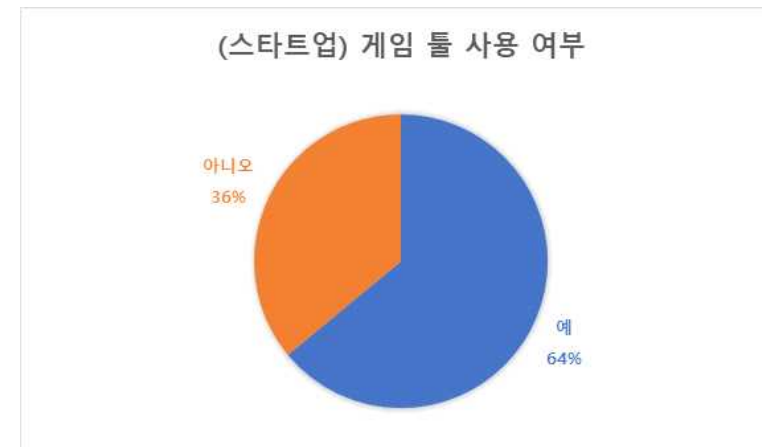
□ 기업 유형 비율

- 게임 툴 사용 여부 전체 응답 결과, 스타트업 64% > 중소기업 62% > 중견기업 61% > 대기업 39% 순으로 응답함. 기업 유형 중 스타트업 비율이 가장 높은 것으로 나타남(* 응답 201명)



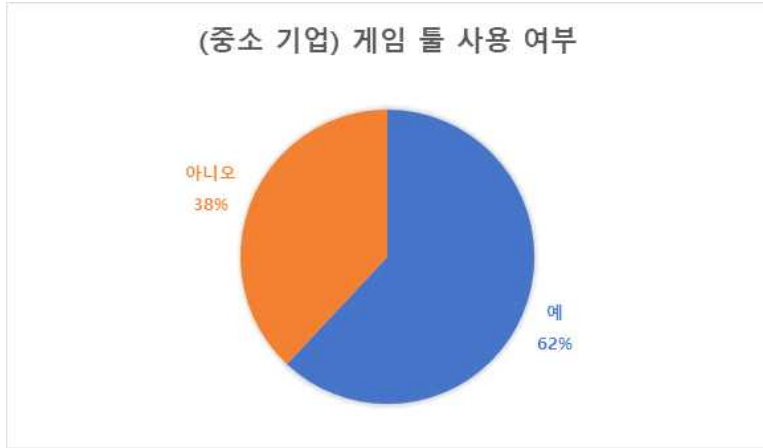
○ 스타트업 비율

- 게임 툴 사용 여부 스타트업 응답 결과, 예(16명) 64% > 아니오(9명) 36% 순으로 응답함



○ 중소기업 비율

- 게임 툴 사용 여부 중소기업 응답 결과, 예(33명) 62% > 아니오(20명) 38% 순으로 응답함



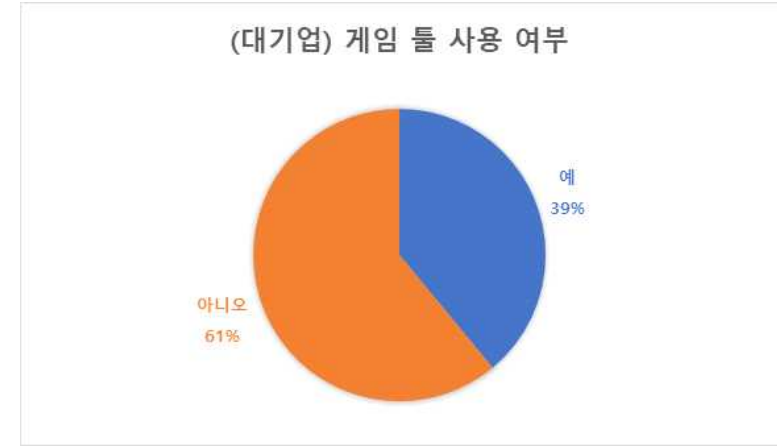
○ 중견 기업 비율

- 게임 툴 사용 여부 중견 기업 응답 결과, 예(22명) 61% > 아니오(14명) 39% 순으로 응답함



○ 대기업 비율

- 게임 툴 사용 여부 대기업 응답 결과, 아니오(53명) 61% > 예(34명) 39% 순으로 응답함



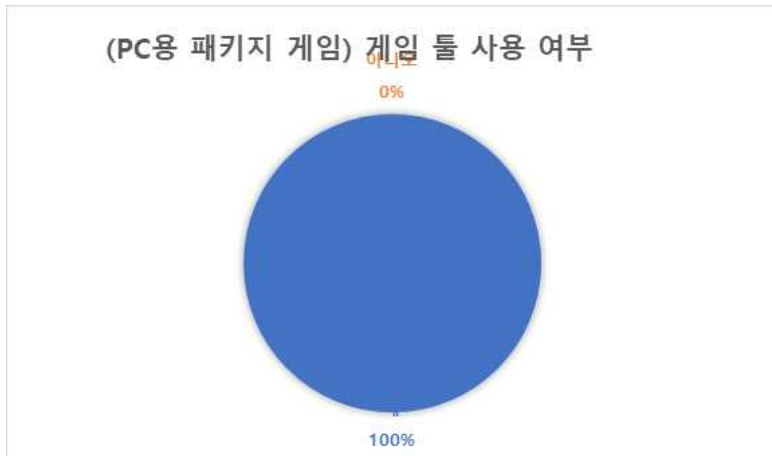
□ 게임 유형

○ 게임 툴 사용 여부 전체 응답 결과, PC용 패키지 게임과 아케이드 게임 100% > VR 게임 59% > 콘솔 게임 56% > 모바일 게임 52% > 온라인 게임 44% 순으로 응답함(* 응답 201명)



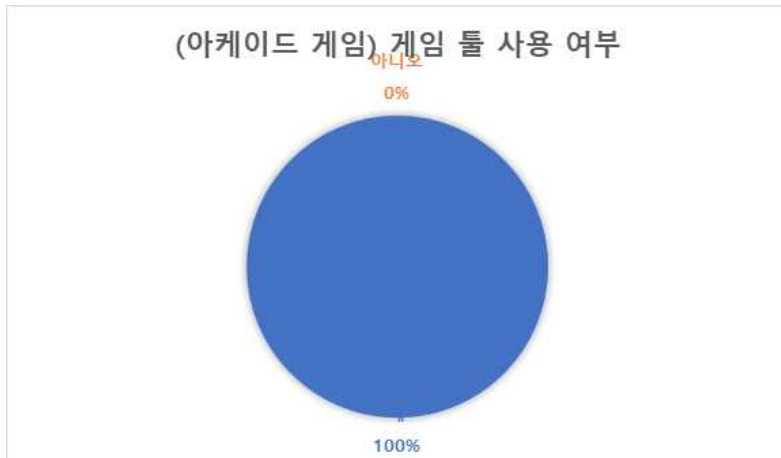
○ PC용 패키지 게임 비율

- 게임 툴 사용 여부 PC용 패키지 게임 응답 결과, 예(6명) 100% 응답함



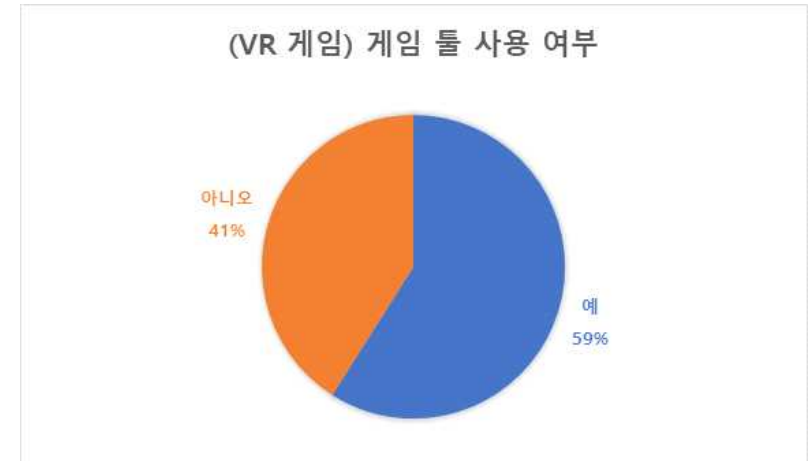
○ 아케이드 게임 비율

- 게임 툴 사용 여부 아케이드 게임 응답 결과, 예(4명) 100% 응답함



○ VR 게임 비율

- 게임 툴 사용 여부 VR 게임 응답 결과, 예(10명) 59% > 아니오(7명) 41% 순으로 응답함



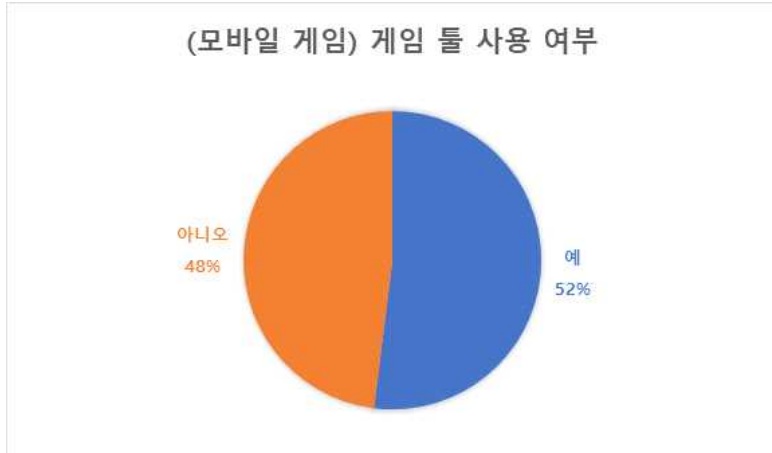
○ 콘솔 게임 비율

- 게임 툴 사용 여부 콘솔 게임 응답 결과, 예(5명) 56% > 아니오(4명) 44% 응답함



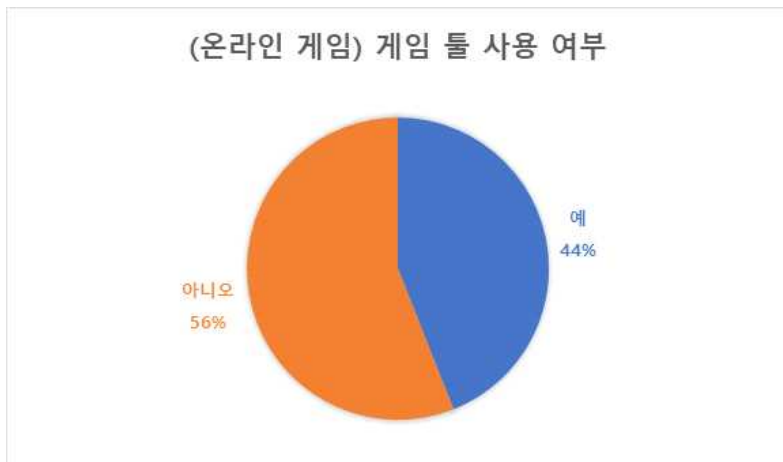
○ 모바일 게임 비율

- 게임 툴 사용 여부 모바일 게임 응답 결과, 예(57명) 52% > 아니오(53명) 48% 순으로 응답함



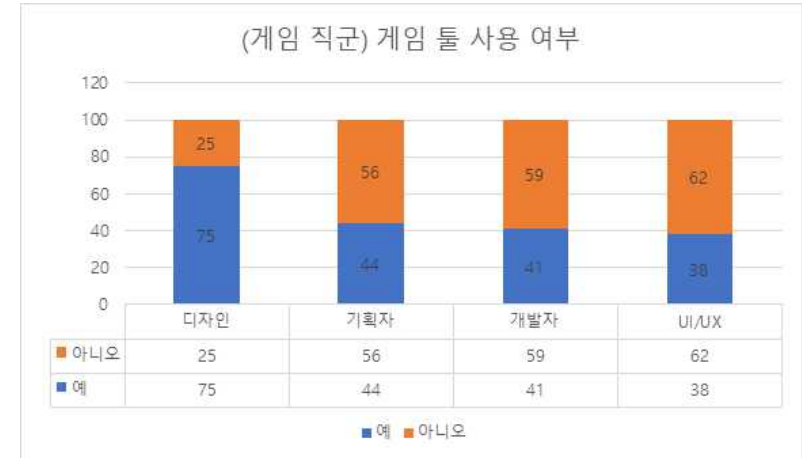
○ 온라인 게임 비율

- 게임 툴 사용 여부 온라인 게임 응답 결과, 아니오(28명) 56% > 예(22명) 44% 순으로 응답함



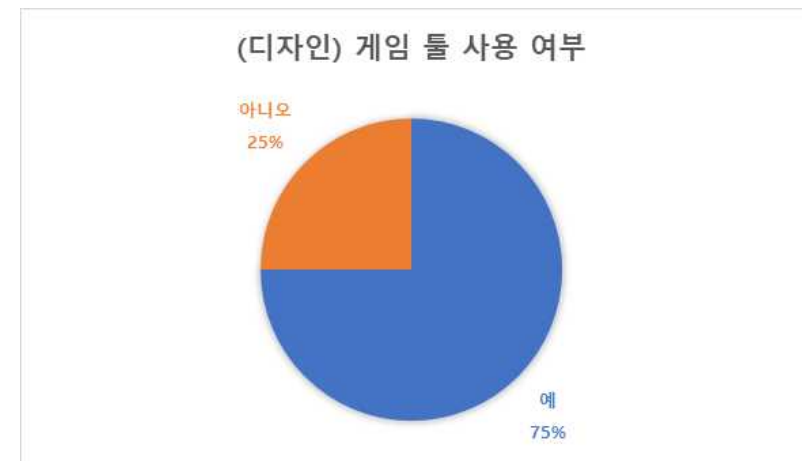
□ 게임 직군 유형

- 게임 툴 사용 여부 게임 직군별 응답 결과, 디자인 75% > 기획자 44% > 개발자 41% > UI/UX 38% 순으로 응답함. 게임 직군 중 디자인 직군의 응답이 높음(* 응답 201명)



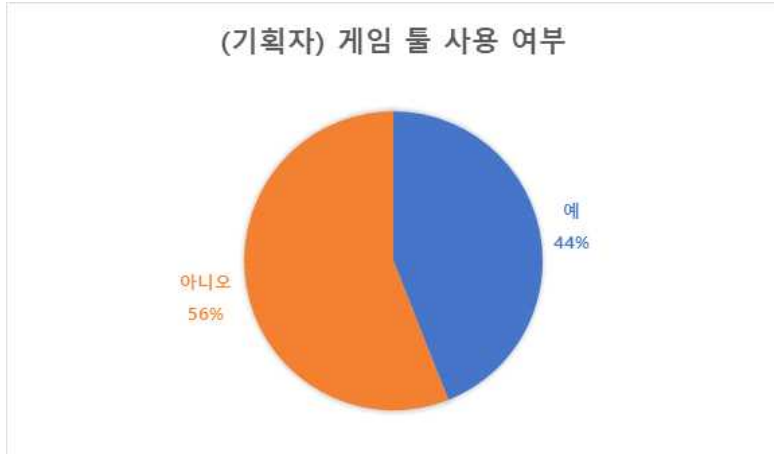
○ 디자인 직군 비율

- 게임 툴 사용 여부에 디자인 직군 응답자 결과, 예(46명) 75% > 아니오(15명) 25% 순으로 응답함



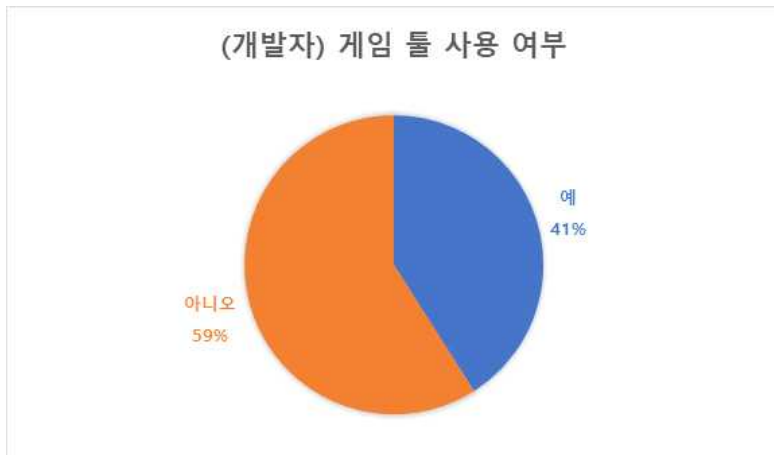
○ 기획자 직군 비율

- 게임 툴 사용 여부 기획자 직군 응답자 결과, 아니오(41명) 56% > 예(32명) 44% 순으로 응답함



○ 개발자 직군 비율

- 게임 툴 사용 여부 개발자 직군 응답자 결과, 아니오(32명) 59% > 예(22명) 41% 순으로 응답함



○ UI/UX 직군 비율

- 게임 툴 사용 여부 UI/UX 직군 응답자 결과, 아니오(8명) 62%, 예(5명) 38% 순으로 응답함



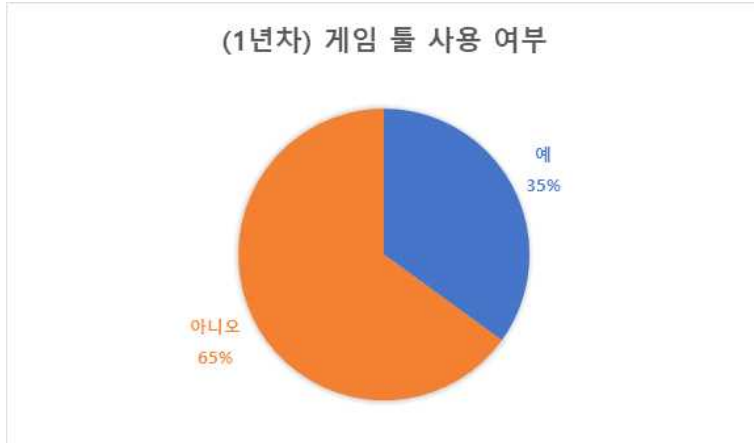
□ 근무 연수

- 게임 툴 사용 여부 근무 연수별 응답 결과, 1년차 65% > 7년차 이상 54% > 7년차 미만 53% > 5년차 45% > 3년차 41% 순으로 응답함(* 응답 201명)



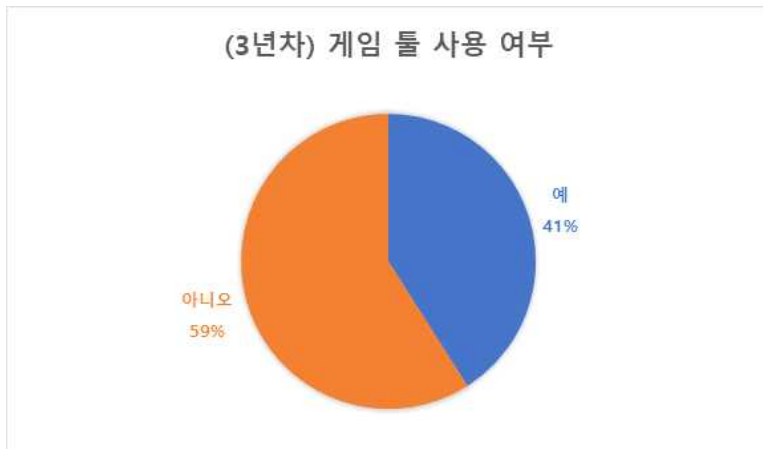
○ 1년차 직군 비율

- 게임 툴 사용 여부 1년차 응답자 결과, 아니오(17명) 65% > 예(9명) 35% 순으로 응답함



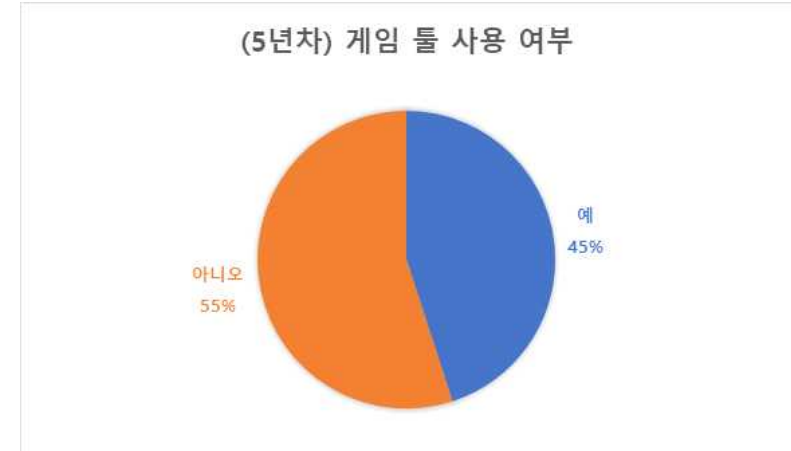
○ 3년차 직군 비율

- 게임 툴 사용 여부 3년차 응답자 결과, 아니오(17명) 59% > 예(12명) 41% 순으로 응답함



○ 5년차 직군 비율

- 게임 툴 사용 여부 5년차 응답자 결과, 아니오(17명) 55% > 예(14명) 45% 순으로 응답함



○ 7년차 미만 직군 비율

- 게임 툴 사용 여부 7년차 미만 응답자 결과, 예(10명) 53% > 아니오(9명) 47% 순으로 응답함



○ 7년차 이상 직군 비율

- 게임 툴 사용 여부 7년차 이상 응답자 결과, 예(52명) 54% > 아니오(44명) 46% 순으로 응답함



4.-21. 경력 면접 시 면접 고려 요인(게임 관련 직무 스킬)

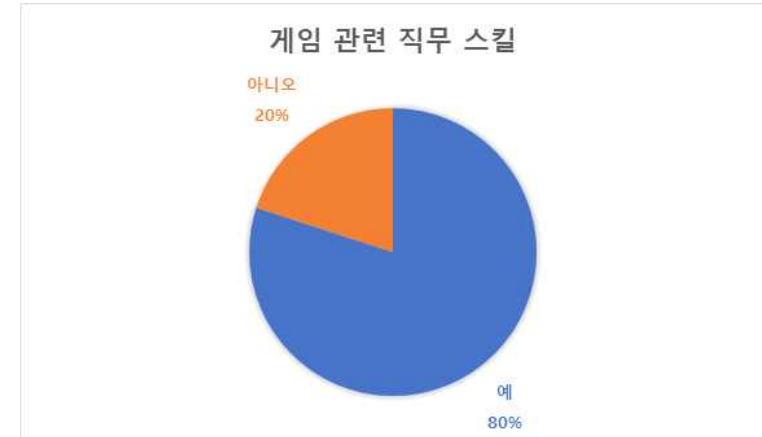
□ 전체 응답

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 전체 응답 결과, 매우 그렇다(89명) 44% > 그렇다(71명) 35% > 보통(25명) 12% > 전혀 그렇지 않다(9명) 4% > 그렇지 않다(7명) 3% 순으로 나타남(* 응답 201명)



□ 예/아니오 응답 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 전체 응답 결과, 예(160명) 80% > 아니오(41명) 20% 순으로 나타남. 참조로 '예'의 범주는 매우 그렇다 + 그렇다, '아니오'의 범주는 보통 + 그렇지 않다 + 전혀 그렇지 않다(* 응답 201명)



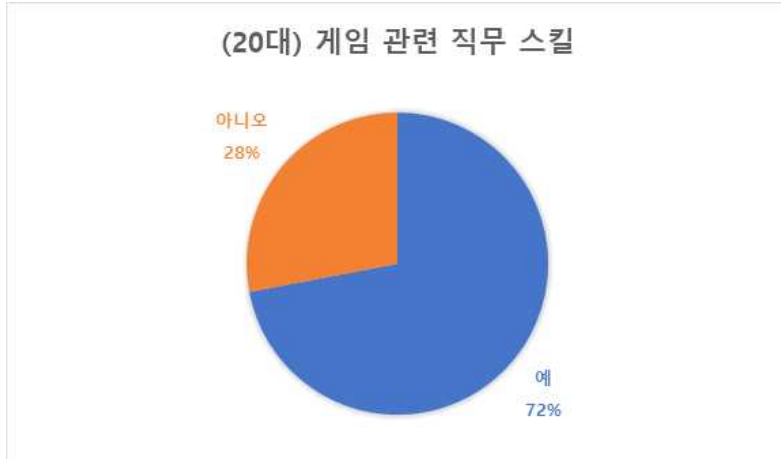
□ 연령대별 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 전체 응답 결과, 40대 이상이 83% > 30대 81% > 20대가 72% 순으로 응답함. 연령대 중 40대 이상의 비율이 높은 것으로 나타남 (* 응답 201명)



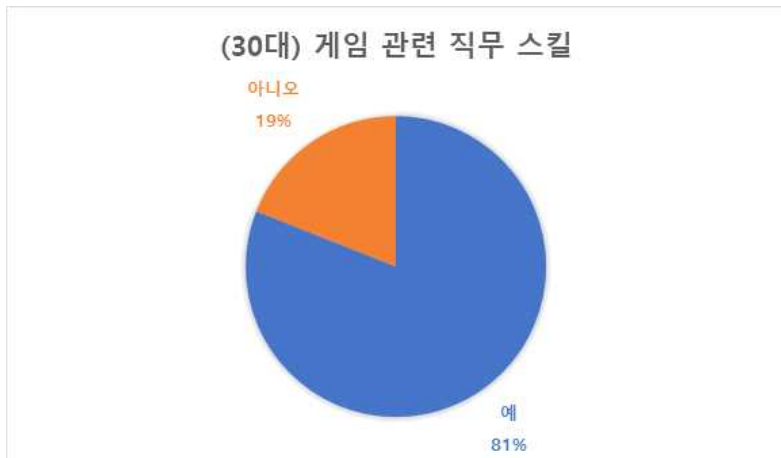
○ 20대 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 20대 응답 결과, 예(26명) 72% > 아니오(10명) 28% 순으로 응답함



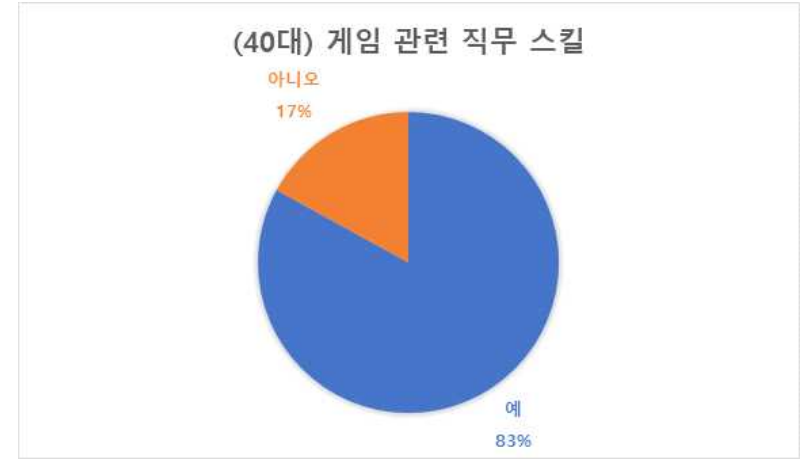
○ 30대 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 30대 응답 결과, 예(96명) 81% > 아니오(23명) 19% 순으로 응답함



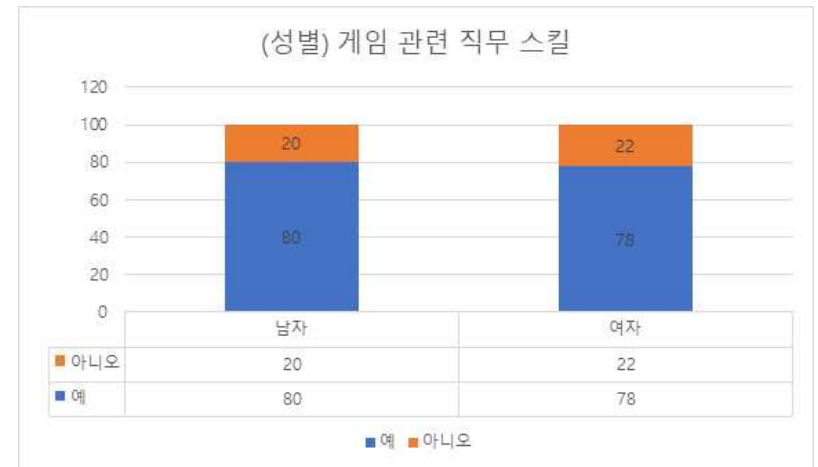
○ 40대 이상 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 40대 응답 결과, 예(38명) 83% > 아니오(8명) 17% 순으로 응답함



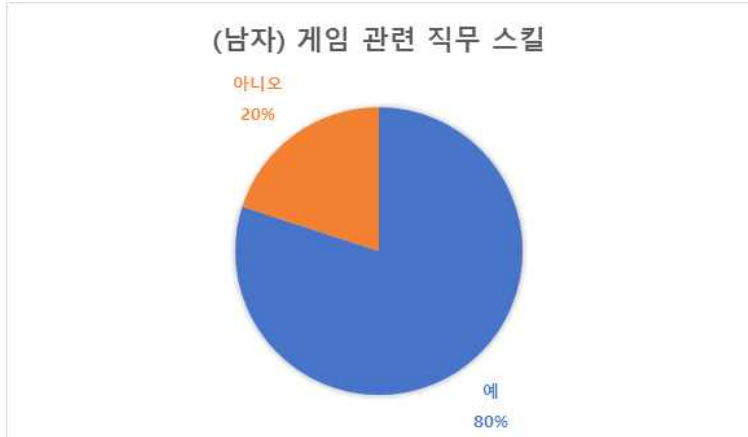
□ 성별 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 성별 응답 결과, 남자는 80% > 여자는 78% 응답함. 성별 중 남자의 비율이 높게 나타남(* 응답 201명)



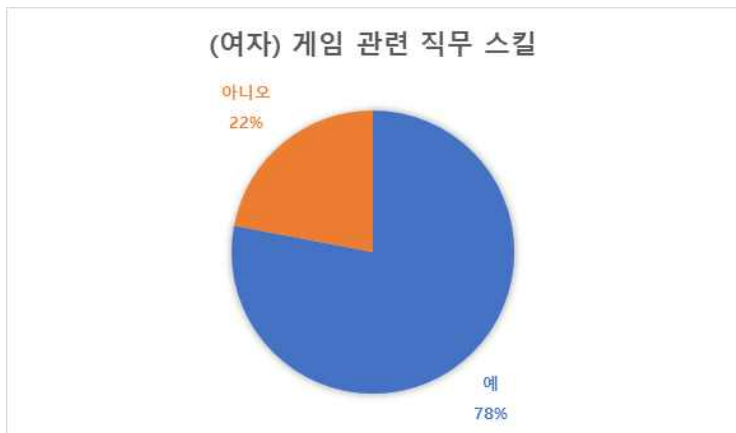
○ 남자 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 남자 응답 결과, 예(122명) 80% > 아니오(30명) 20% 순으로 나타남



○ 여자 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 여자 응답 결과, 예(38명) 78% > 아니오(11명) 22% 순으로 나타남



□ 기업 유형 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 전체 응답 결과, 중소기업 85% > 중견기업 81% > 스타트업 80% > 기업유형 76% 순으로 응답함. 기업 유형 중 중소기업이 가장 높은 것으로 나타남(* 응답 201명)



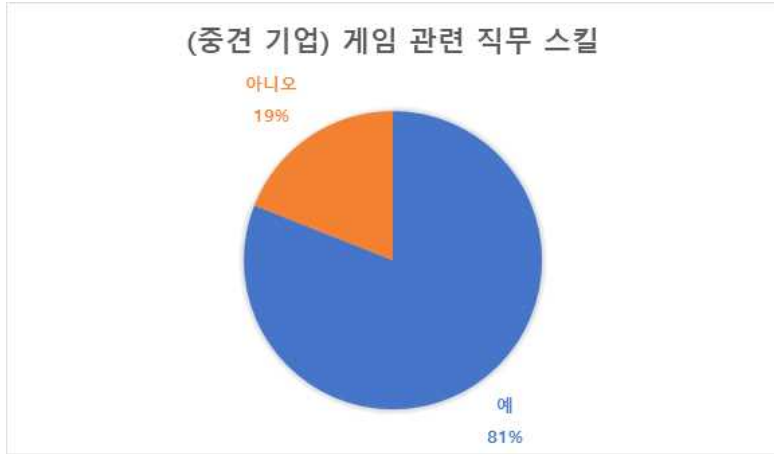
○ 중소 기업 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 중소기업 응답 결과, 예(45명) 85% > 아니오(8명) 15% 순으로 응답함



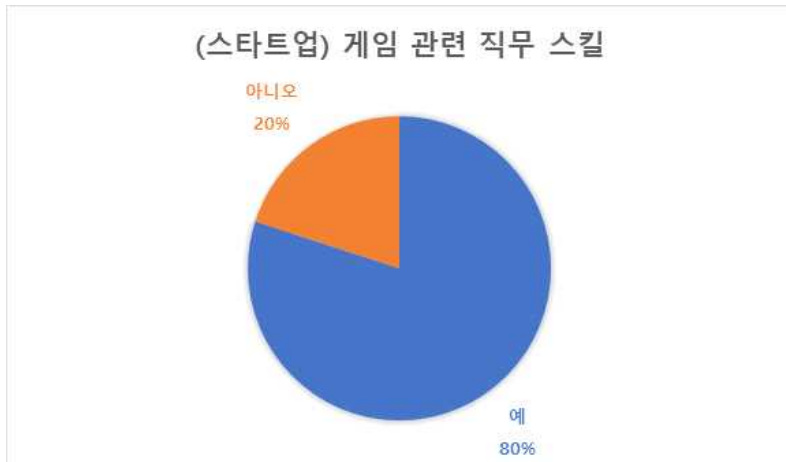
○ 중견 기업 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 중견기업 응답 결과, 예(29명) 81% > 아니오(7명) 19% 순으로 응답함



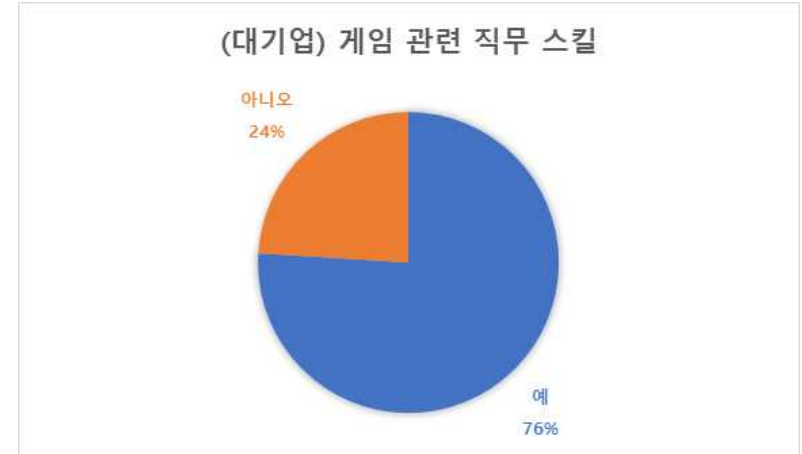
○ 스타트업 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 스타트업 응답 결과, 예(20명) 80% > 아니오(5명) 20% 순으로 응답함



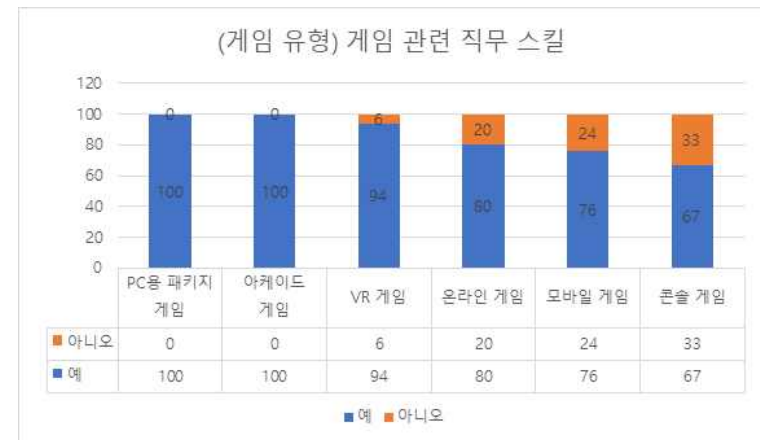
○ 대기업 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 대기업 응답 결과, 예(66명) 76% > 아니오(21명) 24% 순으로 응답함



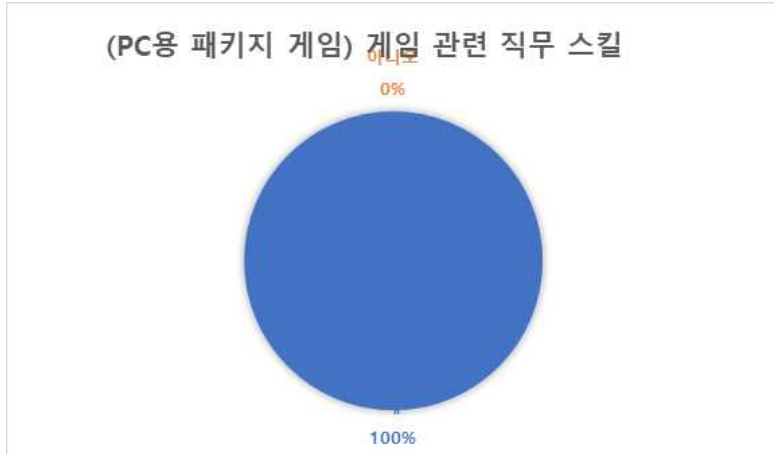
□ 게임 유형

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 전체 응답 결과, PC용 패키지 게임과 아케이드 게임 100% > VR 게임 94% > 온라인 게임 80% > 모바일 게임 76% > 콘솔게임 67% 순으로 응답함(* 응답 201명)



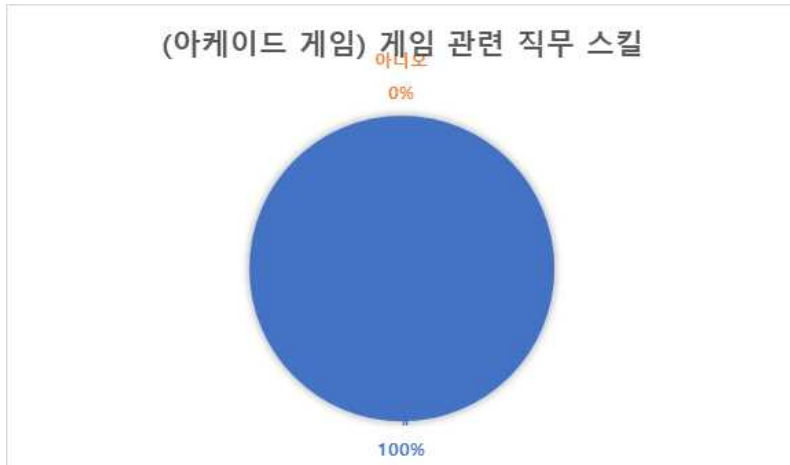
○ PC용 패키지 게임 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 PC용 패키지 게임 응답 결과, 예(6명) 100% 응답함



○ 아케이드 게임 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 아케이드 응답 결과, 예(4명) 100% 응답함



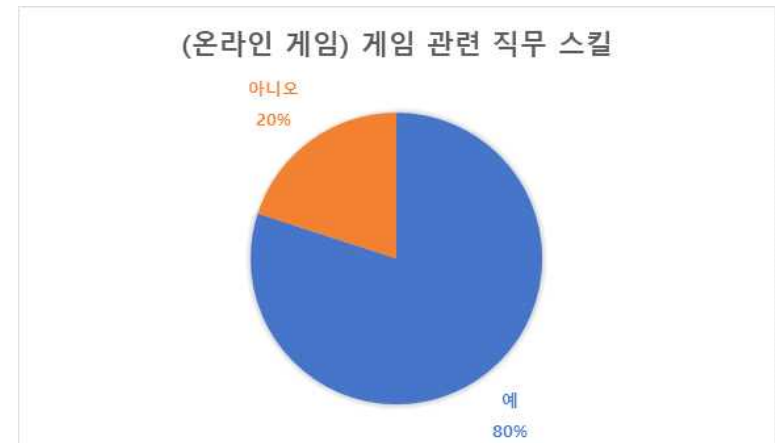
○ VR 게임 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 VR 게임 응답 결과, 예(16명) 94%> 아니오(1명) 6% 순으로 응답함



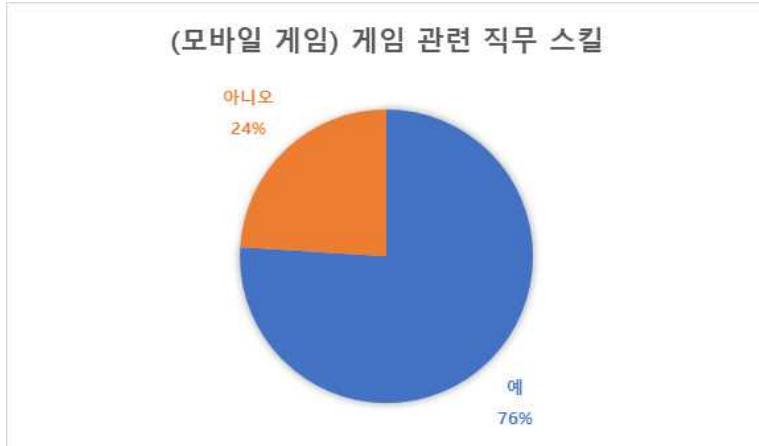
○ 온라인 게임 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 온라인 게임 응답 결과, 예(40명) 80%> 아니오(10명) 20% 순으로 응답함



○ 모바일 게임 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 모바일 게임 응답 결과, 예(84명) 76% > 아니오(26명) 24% 순으로 응답함



○ 콘솔 게임 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 콘솔 게임 응답 결과, 예(6명) 67%, 아니오(3명) 33% 응답함



□ 게임 직군 유형

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 게임 직군별 응답 결과, UI/UX와 디자인 직군은 각각 85% > 개발자 81% > 기획자 73% 순으로 응답함(* 응답 201명)



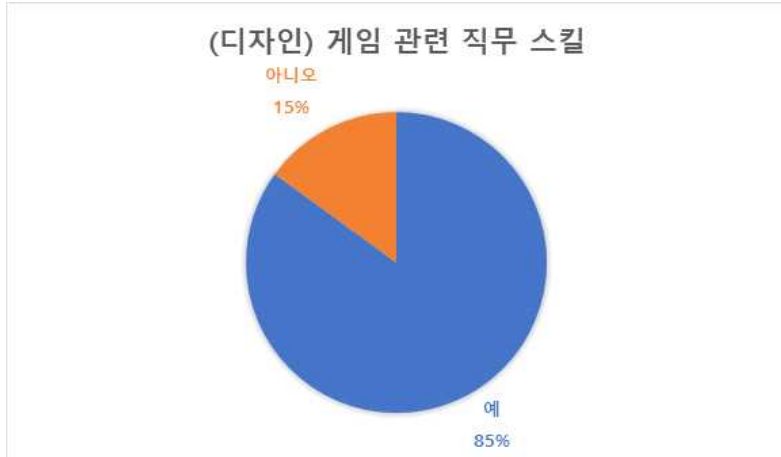
○ UI/UX 직군 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 UI/UX 직군 응답자 결과, 예(52명) 85%, 아니오(9명) 15% 순으로 응답함



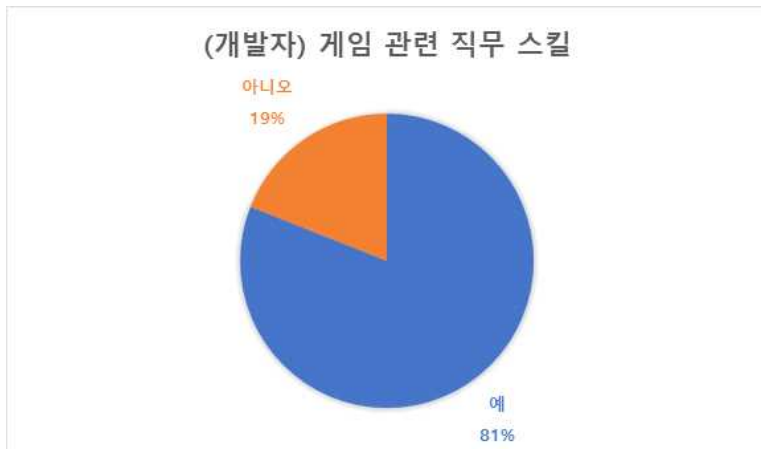
○ 디자인 직군 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 디자인 직군 응답자 결과, 예(52명) 85% > 아니오(9명) 15% 순으로 응답함



○ 개발자 직군 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 개발자 직군 응답자 결과, 예(44명) 81% > 아니오(10명) 19% 순으로 응답함



○ 기획자 직군 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 기획자 직군 응답자 결과, 예(53명) 73% > 아니오(20명) 27% 순으로 응답함



□ 근무 연수

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 근무 연수별 응답 결과, 7년차 미만과 7년차 이상이 각각 89% > 5년차 71% > 1년차 69% > 3년차 62% 순으로 응답함

(* 응답 201명)



○ 1년차 직군 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 1년차 응답자 결과, 예(18명) 69% > 아니오(8명) 31% 순으로 응답함



○ 3년차 직군 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 3년차 응답자 결과, 예(18명) 62% > 아니오(11명) 38% 순으로 응답함



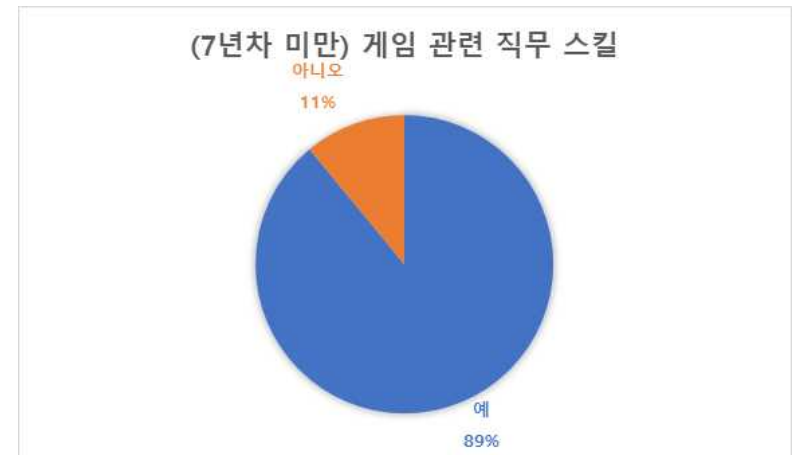
○ 5년차 직군 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 5년차 응답자 결과, 예(22명) 71% > 아니오(9명) 29% 순으로 응답함



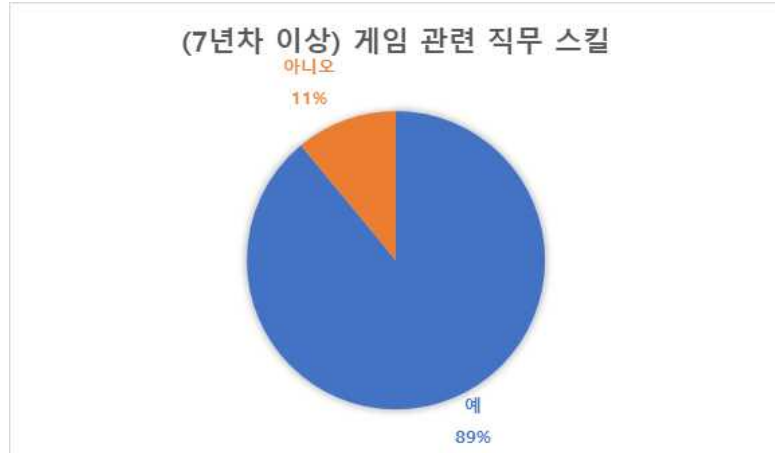
○ 7년차 미만 직군 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 7년차 미만 응답자 결과, 예(17명) 89% > 아니오(2명) 11% 순으로 응답함



○ 7년차 이상 직군 비율

- 게임 관련 직무 스킬에 대한 7년차 이상 응답자 결과, 예(85명) 89% > 아니오(11명) 11% 순으로 응답함



제 5장. 결론 및 시사점

○ 결론 및 시사점

- 게임 관련 종사자의 대부분은 전공자보다 비전공자가 많은 것으로 나타남
- 실무에 가장 도움이 많이 된 교육은 사내 교육이었으며, 그 이유는 학원에서는 가르쳐 주지 않거나 강사들이 모르는 부분을 실무를 통해서 경험을 터득하거나 회사에 축적된 여러 자료들과 노하우들을 지원 받을 수 있는 것으로 나타남
- 게임 학원을 다니고 있거나 수료한 응답자는 대기업, 중견기업, 중소기업, 스타트업 대부분이 없는 것으로 나타남
- 학원 수료자 대상으로 정부에서 지원하고 있는 ‘내일배움카드’ 활용 경험이 없는 응답자가 반 이상을 차지하는 것으로 나타남
- 응답자의 대다수는 NCS에 대해 모른다. 로 나타남
- NCS 교육훈련 경험이 있는 응답자의 경우, 훈련시간이 다소 비효율적이고, 직군이 세분화되고 전문화 되어 있는데, 전반적으로 내용이 실제 포트폴리오나 교육집중도보다 떨어진다고 응답함
- 또한, 이론 위주 수업 교재와 같은 느낌이어서 실무 교육에 적합하게 구성되어야 한다. 라는 의견도 있음
- NCS를 인지하는 응답자 중, 산업 트렌드는 계속 변해가고 다양한 분야를 두루 아는 인재를 필요로 하는데, NCS는 게임 아트 분야로 취직한다면, 게임 아트 분야의 수업만을 들어야 한다고 규정하는 것이 시대 흐름에 맞지 않다. 라는 의견도 있음
- 게임 산업은 게임 사용자층이 다양화되고 기술개발도 세분화되고 있음. 그만큼 활용·응용 범위가 넓어져 기능성 게임 응용 분야화 되고 있음. NCS의 산업계 활용도를 높이기 위해선 기업 내 조직 구조의 변화, 인력채용 형태, 업무 기량 높이는 개인의 방법 등 기초 자료를 연구 할 필요가 있음



대분류 08. 문화예술디자인방송 중분류 1. 문화콘텐츠 제작 소분류 05. 게임콘텐츠제작

안녕하십니까? 귀 사업체의 무궁한 발전을 기원합니다. 고용노동부에서는 기존의 공급자(교육훈련기관) 중심 교육훈련 패러다임을 수요자(기업) 중심으로 전환하기 위해 산업별 인적자원개발위원회(ISC, Industry Skills Council)를 출범시켜 '산업-지역 맞춤형 인력양성 체계' 구축을 추진하고 있습니다. 디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회에서는 기업에서 필요로 하는 인력을 맞춤형으로 양성하여 공급하기 위해 산업계의 수요를 파악하고자 「게임 교육훈련·NCS실무 관련 조사 설문지」를 실시합니다. 기업에서 원하는 신규인력을 양성하여 공급하고, 재직인력의 역량을 향상시키기 위한 기초가 되는 본 조사에 귀사의 적극적인 협조를 부탁드립니다.

※ 본 조사는 한국디자인진흥원 디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회가 실시하고 있습니다.

본 조사에 응답하신 내용에 대한 비밀 보호와 관련하여, 개인정보에 관한 보안은 개인정보 보호법 제58조 1항 및 통계법 제53조(다른 법률과의 관계)에 의해, 설문지의 응답내용에 관한 보안은 통계법 제33조(비밀의 보호)에 의해 철저히 보장되고 있으며, 통계작성 목적으로만 사용됨을 알려드립니다.

※ 본 조사에 응답하여 주신 산업계 관계자분들께는 소정의 답례품이 지급되오니, 바쁘시더라도 귀하의 소중한 의견을 부탁드립니다.

2018년 10월

- 조사기관: 한국디자인진흥원 디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회
- 조사자: 송정현 주임연구원(Tel. 031-780-2233, FAX. 031-780-2195, E-mail. ssong711@kidp.or.kr)

I. 선별 질문

문1) 귀하의 직업은 어떻게 됩니까?

- 1 대학생
2 학원생
3 일반 직장인
4 게임 관련 직장인

문2) 귀하의 회사 규모는 어떻게 됩니까?

- 1 대기업
2 중견기업
3 중소기업
4 스타트업

II. 기본 질문

문3) 귀하는 현재 어떤 유형의 게임을 개발하고 계십니까?

- 1 온라인 게임
2 모바일 게임
3 PC용 패키지 게임
4 비디오콘솔 게임
5 휴대용콘솔 게임
6 아케이드 게임
7 기타

문4) 귀하가 현재 종사하고 있는 직무는 무엇입니까? (복수선택 가능)

- 1 게임 개발 관리
2 게임 서비스 운영
3 게임 사업 기획
4 게임 사전기획
5 게임 콘셉트 기획
6 게임 스토리텔링/시나리오
7 게임 시스템기획
8 게임 레벨기획
9 게임 UI/UX 기획
10 게임 원화 디자인
11 게임 2D 그래픽디자인
12 게임 3D 캐릭터디자인
13 게임 3D 배경디자인
14 게임 애니메이션 디자인
15 게임 UI 그래픽디자인
16 게임 이펙트디자인
17 게임 배경음악
18 게임 효과음
19 게임 알고리즘
20 게임엔진 응용 프로그래밍
21 게임 플랫폼 응용 프로그래밍
22 게임 UI/UX 프로그래밍
23 게임 인공지능
24 게임 그래픽 프로그래밍
25 게임 데이터베이스 프로그래밍
26 게임 웹 프로그래밍
27 게임 서버 프로그래밍
28 기타

문5) 귀하는 게임 분야에 종사한지 몇 년 정도 되었습니까?

- 1 게임 분야에 종사한지 1년 미만이다
2 게임 분야에 종사한지 3년 미만이다
3 게임 분야에 종사한지 5년 미만이다
4 게임 분야에 종사한지 7년 미만이다
5 게임 분야에 종사한지 7년 이상이다

III. 학교 교육

문6) 귀하는 게임 관련 학교 교육이 실무에 도움이 된다고 생각하십니까?

- 1 전혀 그렇지 않다
2 그렇지 않다
3 보통
4 그렇다
5 매우 그렇다
6 게임 교육을 받지 않아 응답하기 어렵다

문6-1) 그 이유는 무엇입니까?(필수*)

IV. 게임 학원

문7) 귀하는 게임 학원을 다니고 있거나 수료한 적이 있습니까?

- ① 예
- ② 아니오

문8) 귀하는 내일배움카드를 학원을 다녔습니까?

- ① 예
- ② 아니오
- ③ 학원을 다니지 않아 응답하기 어렵다

문9) 귀하는 게임 학원 교육이 실무에 도움이 된다고 생각하십니까?

- ① 전혀 그렇지 않다
- ② 그렇지 않다
- ③ 보통이다
- ④ 그렇다
- ⑤ 매우 그렇다
- ⑥ 게임을 다니지 않아 응답하기 어렵다

문9-1) 그 이유는 무엇입니까?(필수*)

V. 게임 회사

문10) 귀하는 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 적이 있습니까?

- ① 예
- ② 아니오

문11) 귀하가 회사에서 게임 관련 직무 교육을 받아본 적이 있다면, 주로 어디에서 교육을 받았습니까?

- ① 회사 자체 교육
- ② 외부 기관 교육
- ③ 교육을 받아본 적이 없다

문12) 귀하는 회사의 게임 관련 직무 교육이 실무에 도움이 된다고 생각하십니까?

- ① 전혀 도움이 되지 않는다
- ② 도움이 되지 않는다
- ③ 보통
- ④ 도움이 된다
- ⑤ 매우 도움이 된다
- ⑥ 교육을 받아본 적이 없어 응답하기 어렵다

문12-1) 그 이유는 무엇입니까?(필수*)

VI. NCS 교육

문13) 귀하는 NCS를 들어본 적이 있습니까?

- ① 예
- ② 아니오

문14) 귀하는 게임 NCS 교육훈련을 받아본 적이 있습니까?

- ① 예
- ② 아니오
- ③ NCS가 무엇인지 몰라서 응답하기 어렵다

문15) 귀하는 게임 NCS 교육훈련 내용이 실무에 도움이 된다고 생각하십니까?

- ① 전혀 그렇지 않다
- ② 그렇지 않다
- ③ 보통
- ④ 그렇다
- ⑤ 매우 그렇다
- ⑥ NCS가 무엇인지 몰라서 응답하기 어렵다

문15-1) 그 이유는 무엇입니까?(필수*)

VII. 취업 여부

문16) 귀하는 (신입) 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었습니까?

- ① 학교 교수님 추천
- ② 지인 소개
- ③ 학원 추천
- ④ 잡코리아, 사람인 등 직접 구인활동
- ⑤ 기타 _____

문17) 귀하의 (신입) 채용 당시 면접관이 주로 고려했던 점

문17-1) 게임 툴 사용 여부

- ① 전혀 그렇지 않다
- ② 그렇지 않다
- ③ 보통이다
- ④ 그렇다
- ⑤ 매우 그렇다

문17-2) 게임 관련 세부 지식 여부

- ① 전혀 그렇지 않다
- ② 그렇지 않다
- ③ 보통이다
- ④ 그렇다
- ⑤ 매우 그렇다

문17-3) 게임 관련 실무적 감각

- ① 전혀 그렇지 않다
- ② 그렇지 않다
- ③ 보통이다
- ④ 그렇다
- ⑤ 매우 그렇다

문17-4) 평소 게임에 대한 관심 여부

- ① 전혀 그렇지 않다
- ② 그렇지 않다
- ③ 보통이다
- ④ 그렇다
- ⑤ 매우 그렇다

문17-5) 게임 최신 트렌드 파악 여부

- ① 전혀 그렇지 않다
- ② 그렇지 않다
- ③ 보통이다
- ④ 그렇다
- ⑤ 매우 그렇다

문18) 귀하의 (경력) 채용 당시 어떤 경로를 통해 입사하게 되었습니까?

- ① 학교 교수님 추천
- ② 지인 소개
- ③ 학원 추천
- ④ 잡코리아, 사람인 등 직접 구인활동
- ⑤ 기타 _____

문19) 귀하의 (경력) 채용 당시 면접관이 주로 고려했던 점

문19-1) 게임 프로젝트 경험 여부

- ① 전혀 그렇지 않다
- ② 그렇지 않다
- ③ 보통이다
- ④ 그렇다
- ⑤ 매우 그렇다

문19-2) 게임 회사 근무 이력

- ① 전혀 그렇지 않다
- ② 그렇지 않다
- ③ 보통이다
- ④ 그렇다
- ⑤ 매우 그렇다

문19-3) 게임 툴 사용 여부

- ① 전혀 그렇지 않다
- ② 그렇지 않다
- ③ 보통이다

- ④ 그렇다
- ⑤ 매우 그렇다

문19-4) 게임 관련 직무 스킬 여부

- ① 전혀 그렇지 않다
- ② 그렇지 않다
- ③ 보통이다
- ④ 그렇다
- ⑤ 매우 그렇다

VIII. 인구 통계학

문20) 귀하의 연령대는 어떻게 되십니까?

- ① 20대
- ② 30대
- ③ 40대
- ④ 50대 이상

문21) 귀하의 성별은 어떻게 되십니까?

- ① 남
- ② 여

문22) 귀하의 이름은 어떻게 되십니까?(필수*)

문23) 귀하의 연락처 및 배송 주소를 작성해 주십시오. (답례품 제공 목적) (필수*)

♣ 설문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다. ♣

비상업 목적으로 본 보고서에 있는 내용을 인용 또는 전재할 경우 내용의 출처를 명시하면 자유롭게 인용할 수 있으며, 보고서 내용에 대한 문의는 아래와 같이 하여 주시기 바랍니다.

연구진

- 김범태 한국디자인진흥원 인재육성실 ISC사무국 사무총장
- 장병혁 한국디자인진흥원 인재육성실 ISC사무국 책임연구원
- 심성보 한국디자인진흥원 인재육성실 ISC사무국 선임연구원
- 최수경 한국디자인진흥원 인재육성실 ISC사무국 선임연구원
- 송정현 한국디자인진흥원 인재육성실 ISC사무국 주임연구원
- 강이슬 한국디자인진흥원 인재육성실 ISC사무국 연구원
- 성혜린 한국디자인진흥원 인재육성실 ISC사무국 연구원