

진로교육 바로 알기

4차 산업혁명 알아보기

빅데이터, 3D프린터, 인공지능(AI), 공유경제, 자율주행 자동차, 사물인터넷에 대해 많이 들어보셨을 겁니다. 이것들은 앞으로 다가올 '4차 산업혁명'의 핵심 키워드입니다.

■ 4차 산업혁명 시대

4차 산업혁명은 1차 기계화, 2차 대량생산, 3차 컴퓨터 자동화에 이은 정보와 통신이 융합되는 것을 말합니다. 맞춤형 예측서비스가 핵심이 되고, 오프라인과 온라인의 경계가 허물어진 세상입니다. 어려워 보이지만 내비게이션을 생각하면 쉽게 이해할 수 있습니다. 오프라인상의 도로를 온라인상에서 그대로 구현한 뒤 분석해 최적의 경로를 제시하는 원리와 같습니다. 또한 4차 산업혁명 시대에서는 기계와 제품이 지능을 가지게 되고 학습 능력도 생기게 되는 것이 특징입니다.

■ 미래사회의 일자리

그렇다면 미래사회에서는 기계가 인간의 일자리를 대체

하게 될까요? 최근 영국에서 7만여 개의 직업이 사라질 것이라는 연구결과가 발표되어 많은 사람이 불안해했습니다. 하지만 인간은 '로봇이 만들어내지 못하는 것'을 만들어낼 수 있는 영역을 가지고 있습니다. 로봇이 인간보다 언어, 논리적 추론, 연산 등에서 뛰어날 수 있지만, 생각을 예술로 표현하는 것은 인간이 월등합니다. 따라서 미래사회에서는 로봇이 할 수 없는 영역인 예술성을 부여하여 '가치'를 높일 수 있어야 합니다.

■ 4차 산업혁명에 대비하기 위해 필요한 것

미래사회에서는 스스로 만들어낸 가치가 경제활동의 기초가 되기 때문에 '나만의 가치'를 만드는 것이 가장 중요합니다. 따라서 내가 만들어낸 것이 사회적으로 얼마나 가치가 있는지, 남다른 나만의 가치를 어떻게 만들 것인지, 내가 가진 능력을 사회에서 얼마나 원하는지에 대한 고민이 필요합니다.

(출처: 진로레시피 시즌4-46~47호)



드림레터 깜짝퀴즈 당첨자 발표 안내

2016년 드림레터 18호의 깜짝퀴즈 '드림레터도 읽고 상품권도 받자'의 정답 및 당첨자 확인 방법을 알려드립니다.

다음 중 드림레터를 받을 수 있는 방법이 아닌 것은 무엇일까요?


- ① 선생님을 통해
→ 드림레터는 학교 홈페이지, 소식지, 가정통신문 등으로 선생님을 통해 받아보실 수 있습니다.
- ② 모바일 앱(맘에속진로, e진로채널)
- ③ 커리어넷 홈페이지 또는 모바일 웹
- 정답: ④
- ④ 이메일 또는 우편
- ⑤ 아이엠스쿨 '커리어넷 드림레터' 매거진

이메일 또는 우편

당첨자 확인 방법	2016년 9월 28일(수) 커리어넷 드림레터 게시판 (커리어넷 접속>진로교육자료>드림레터) ※ 당첨된 분들께는 보내주시는 메일로 안내메일을 발송할 예정이오니, 확인 부탁드립니다.
경품 안내	30,000원 상당의 도서문화상품권(15명)

웹툰 <신과 함께>의 주민호 작가를 만나다

만화작가로서의 삶과 자녀육아, 행복한 진로이야기를 학부모를 위한 진로레시피를 통해 들어보세요.

방송주제	- 만화가의 삶과 직업세계 - 만화가가 된 이유와 만화가가 되려면 - 주호민 작가가 말하는 진로
방송정보	- 9월 28일, 30일, 10월 3일(예정) - 출연자: 주호민 만화작가
청취방법	- PC : 팟빵 웹사이트, 유튜브 웹사이트 → '진로레시피' 검색 - 모바일 : 팟빵 앱, 맘에 속 진로 앱, e-진로채널 앱, 유튜브 앱 → '진로레시피' 검색
QR코드	 ← 유튜브로 바로가기



* 「진로솔루션」은 특정 직업 분야에 대한 청소년들의 궁금증에 대해 진로·진학(학습)·직업전문가가 각 분야의 생생한 정보와 경험을 제공하는 코너입니다. 월 1회 연재되며, 보다 상세한 내용은 '커리어넷 > 진로상담 > 진로솔루션'을 통해 확인해보세요.

Q1. 시각디자이너는 어떤 분야에서 일을 하나요?

시각디자이너는 웹이나 모바일 분야에서 디자인하는 웹 디자이너, UI 디자이너, 모션 디자이너가 있습니다. 특히 UI 디자인은 최근 디바이스 환경이 다양해지면서 각광을 받고 있는데, 모바일 웹 외에도 TV, 내비게이션, 게임 등의 인터페이스를 만드는 데 꼭 필요한 업무 중 하나입니다.

이 외에도 출판·인쇄 분야에서 책 표지나 본문 내용을 디자인하는 북 디자이너와 편집 디자이너, 소비재 분야에서 상품을 더 돋보이게 하고 브랜드 가치를 높여주는 패키지 디자이너, 회사의 브랜드 이미지를 만드는 BI 디자이너 등이 있습니다. 또한 광고나 영화, 애니메이션 등의 영상 관련 분야에서 영상을 편집·제작하거나 특수효과를 만들어내기도 합니다.

Q2. 반드시 시각디자인과에 가야 하나요?

반드시 시각디자인을 전공해야 하는 것은 아닙니다. 포토샵, 일러스트 등의 기본 프로그램을 다룰 줄 알고, 상상한 것을 그림이나 글로 표현할 수 있다면 누구나 디자이너로 도전할 수 있습니다. 따라서 특정 학과에 국한하여 생각하기보다는 자신이 배우고 싶은 분야의 학과에 들어가 심도 있는 공부를 하면서 소양을 키워나가면 좋을 듯합니다.

Q3. 대학에 가지 않고 전문학교에서 배워도 되나요?

표현 기술을 배우기 위한 대안으로는 꼭 대학교가 아니더라도 다양한 방법이 있습니다. 하지만 자신이 하고자 하는 이야기에 어떠한 의미를 담아 '작품'을 만들고자 한다면 온라인 강의나 학원 수강만으로는 어려운 부분도 있습니다. 대학이든 전문 학교든 자신의 상황에 맞춰 교육기관을 선택하는 것은 좋지만, 교육기간이나 비용만을 따져 대학을 배제하고 학원 수강만 고려하는 것은 바람직하지 않습니다. 왜 대학에서 4년이라는 긴 시간 동안 교육과정을 제공하는지 생각해볼 필요가 있습니다.

Q4. 시각디자이너가 되는데 필요한 능력이나 경험은 무엇인가요?

많이 보고 경험하는 게 중요합니다. 웹 디자이너라고 해서 웹만 볼 게 아니라, 다양한 매체의 디자인을 볼 필요가 있습니다. 전시도 많이 찾아보고, 영화나 외국의 디자인 뉴스도 챙겨보고, 드로잉도 꾸준히 해보면 디자인할 때 큰 도움이 될 것입니다. 또한 디자이너는 단독으로 업무를 진행하기보다 기획자, 개발자, 협업부서 등과 함께 일하는 경우가 많으므로 의사소통을 잘하는 것이 중요합니다. 자기 의견만 내세우기보다 서로 적당한 협의점을 찾아 의견을 조율하고 개선해야 되기 때문에 상대방을 배려하면서도 자신의 목소리를 낼 수 있는 사람이 되면 좋을 것 같습니다.



#공부나 실기 준비나 그것이 문제로다

시각디자이너를 꿈꾸는 학생입니다. 성적이 3~5등급 사이인데, 대입이 가까워질수록 원하는 대학에 가기 위해 학업에 열중해야 할지, 실기 실력을 향상시켜야 할지 갈피를 못 잡겠습니다. 어떻게 하는 것이 좋을까요?



진로 전문가

“제한된 시간을 활용해 두 마리 토끼를 잡자”

학업성적과 실기는 모두 미술전공자에게 필요한 역량입니다. 미대 교수님들은 다음과 같은 표현을 자주 합니다. “고등학교 때 성실히 공부한 학생들이 대학에서도 좋은 성과를 낸다. 학업과 실기를 병행하며 성실히 노력했기에 대학에 와서도 이론과 실기의 균형을 맞추며 성장의 폭을 넓혀간다. 그리고 중고등학교에서 배운 지식은 현장에서 작업할 때 창의성의 기반이 되는 경우가 많다. 이론과 실기를 겸비한 학생은 비옥한 토양에 튼튼한 뿌리를 내린 나무와 같다.” 그러니 지금까지처럼 둘 다 노력할 것을 권합니다.



진학 전문가

“전략을 세워 준비하면 부담이 덜 될 거예요!”

시각디자인학과는 대학에 따라 내신이나 수능 성적, 혹은 학생부종합전형만으로 학생을 선발하기도 합니다. 따라서 어느 대학을 목표로 하느냐에 따라 전략을 세우면 됩니다. 하지만 최근 미술계열 학과들의 경향으로 볼 때, 실기는 물론이고 성적도 중요시 여기는 추세입니다. 따라서 성적이나 실기 능력을 모두 갖추어야 좋은 결과를 낼 수 있다는 실정을 이해하면서 지금까지처럼 공부도 실기 준비도 모두 열심히 해야 할 필요가 있습니다.



직업 전문가

“성적이 우수하다면 비실기 전형도 방법!”

기본적으로는 둘 다 최선을 다하는 것이 바람직하다고 생각하지만, 만약 내신 성적이 우수하다면 수시에 지원하라고 권하고 싶습니다. 사실 내신과 실기를 동시에 관리하는 것이 힘들기 때문입니다. 요즘 미대들은 수능 성적을 보는 곳이 많고, 비실기전형도 있으니 학업을 게을리하면 안 될 것 같습니다. 한편 실기 준비를 잘 하라는 게 그림을 잘 그리라는 것보다는 발상, 기초적인 생각 등을 키우라는 의미라고 생각합니다. 남다른 생각과 시각이 바로 실기 실력을 향상시킬 수 있는 핵심이 아닐까요?