

IT업계에서의 디자이너 역할 확장에 관한 연구

A Study on expansion of designer's role in IT industry

김미은¹, 김승인^{2*}

Mi Eun Kim¹, Seung In Kim^{2*}

요약

본 논문에서는 IT업계에 종사하는 디자이너 역할 확장의 실태와 인식을 연구하였다. 4차산업혁명으로 분류되는 새로운 기술들은 IT업계에서 계속 발명되고 적용되고 있기에, IT에 종사하는 디자이너들에게 다양한 역량이 요구되고 있다. 본 연구는 20대부터 40대 사이 60명의 디자이너를 대상으로 1차 설문조사와 그중 12명을 대상으로 2차 심층 인터뷰를 시행하였다. 설문조사 결과, 참여 디자이너들은 IT업계에서 요구되는 디자이너 역할 확장과 그 필요성을 인식하고 있었으며, 그러한 업계의 요구에 맞춘 추가 교육에 대한 디자인의 자발적 참여도 확인되었다. 그러나, 심층 인터뷰를 통해 업계 내의 조직에서의 디자이너 역할에 대한 낮은 이해도와 그에 따른 적절한 지원 및 보상체계 그리고 실질적인 역량 확장으로 이어지는 체계적인 교육지원 부족을 알 수 있었다. 따라서 IT업계에서의 디자이너의 역할이 확장되는 것에 따른 체계적인 교육시스템과 요구되는 역량을 가진 디자이너에 대한 적절한 보상체계가 고려되어야 할 것이다.

핵심어 : IT 업계, 디자이너, 역할 확장, 역량, 디자이너 교육

Abstract

In this paper, the current condition and perception on expansion of designers' roles in the IT industry were studied. As a wave of new technologies, also categorized as the fourth industrial revolution, are being invented and applied in the industry, multiple competencies are required for designers of the IT industry. For the research, a primary survey with 60 designers in their 20s to 40s was conducted, and follow-up in-depth interviews with 12 of them were conducted afterward. The survey showed that the designers are aware of the expansion of their roles required in the IT industry and the needs for such expansion. And it also showed the voluntary participation of designers in additional education to meet the demands of the industry. However, it was investigated in the follow-up interviews that there is a lack of understanding in terms of the roles of designer in workplaces of IT industry and no reward system a lack of systemic education support which can help the expansion of their competencies, for the designers in the industry. Therefore, a reward system for designers with the required competencies and systemic education support for the designers should be considered in response to the expansion of their roles in the IT industry.

Keyword : IT industry, expansion of roles and responsibilities, designer competencies

1 Department of Digital Media Design, Hongik University, IDAS, Seoul, Korea [Graduate Student]
e-mail: silvereuni@gmail.com

2 Department of Digital Media Design, Hongik University, IDAS, Seoul, Korea [Professor]
e-mail: r2d2kim@naver.com (Corresponding author)

Received(January 15, 2023), Review Result(1st: February 9, 2023), Accepted(March 17, 2023), Published(March 31, 2023)



© 2023 The Authors. Published by NCISS.
This is an open access article licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

1. 서론

1.1 연구 배경 및 목적

본 연구는 IT업계에 종사하는 디자이너 역할 확장의 실태와 인식을 조사한 연구이다. 4차산업혁명의 시대로 변화로 인해 새로운 기술이 생겨나고 있다. 이러한 4차산업혁명의 새로운 기술을 활용한 스타트업들의 등장으로 인해 조직의 형태는 물론, 조직의 문화도 다양해지고 있다.

이에 따라 변화하는 시대에 적응하기 위해 디자이너들은 다양한 경로를 통해 다양한 역량을 키우기 위해 노력하고 있다. 시대가 변화하고, 역할이 변화하면서 디자이너의 역할은 과거에 비해 조직에서의 중요도가 높아지는 추세이다. 이는 지금까지 디자인을 잘 구현하기 위해 개인의 역량에 기대왔던 것과 달리, 조직에서 어떻게 디자이너에게 지원하느냐에 따라 조직의 성패가 달라지는 사례들도 나타나고 있다. 따라서 디자이너 역할 확장에 관한 연구는 디자이너뿐 아니라 디자이너를 둘러싼 환경에 대한 조사가 필요하다. 본 연구는 변화하는 시대에 새로운 역할로의 확장하고자 하는 디자이너를 둘러싼 실태와 디자이너의 인식을 통해 변화하는 4차산업혁명의 시대에서 IT업계의 디자이너로서 조직 내에서 역할 확장을 하기 위한 효율적인 방안을 제시하고자 한다.

2. 이론적 배경

2.1 4차 산업혁명의 개념

2016년 다보스포럼에서 언급된 이래로 전 세계적인 화두로 등장한 ‘4차산업혁명’은 다양한 산업 영역 간 경계를 허문 거대한 융합의 시대, 그리고 초연결 사회가 시작되는 시대로 지금까지의 질적으로 다른 경제·사회적 대변혁을 일으킬 것으로 전망되고 있다 [1]. 증기기관으로 1차 산업혁명이 시작된 이래, 전기발전으로 2차 산업혁명으로 이어졌으며, 컴퓨터의 등장은 3차 산업혁명을 촉발했다. 3차 산업혁명은 프로세스와 정보가 컴퓨터 환경으로 혁신되어 생산성과 효율성이 높아졌는데, 4차 산업혁명은 전통적인 프로세스가 새롭게 정의되며, 기존에는 없었던 정보가 축적되고 활용되면서 3차 산업혁명에서 등장한 디지털 기술의 고도화와 적용 범위 확장을 통해 제품과 서비스의 혁신, 일자리, 복지 등 사회구조의 변화까지도 발생한다는 것이다 [2].

2.2 디자인과 디자이너의 변화

디자인의 사전적 의미를 살펴보면 주어진 목적을 조형적으로 실체화하는 것이라고 요약할 수 있다. ‘지시하다, 표현하다, 성취하다’의 뜻이 있는 라틴어의 데시그나레(designare)에서 유래한 디자

인은 일반적으로 실용적인 목적을 가진 조형 작품의 설계나 도안의 명시적인 의미와, 주어진 목적을 조형적으로 실체화하는 동사적인 의미로 인식됐다 [3]. 테크놀로지 발달로 다양성과 복잡성을 지니며 급변하는 사회에서 문제점을 하나의 제품이나 디자이너 개인의 직관 능력으로 해결하는 데 한계가 드러남에 따라 디자인 리서치, 디자인 방법론 등을 새롭게 성찰하게 되었고, 기능과 형태에 집중하던 디자인은 인간 중심으로 변화하게 되었다 [4]. 단순히 제품 개발이나 조형적 측면을 위한 한정적 의미에서 디자인이 아닌, 인간과 환경을 중심으로 근본적인 난제(wicked problems)를 발견하고 문제를 정의하여 더 나은 차원으로 개선하려는 미래지향적 개념으로, 프로세스의 초기 단계가 강조되고 있으며 [5], 전 과정을 아울러 물질적 자원뿐 아니라 서비스, 시스템 등 무형의 논리까지도 디자인 영역에 포함되었다. 디자인의 활동 범위가 다양하게 확장됨에 따라 그 사회문화적 가치가 주목받고 있으며 나아가 디자인을 통한 혁신(design innovation)이 핵심 키워드로 논의되고 있다 [6].

2.3 디자이너 역량

역량이라는 용어는 심리학자인 White가 최초로 개념화를 시작했으며, 이후 McClelland에 의해 선격적으로 타고나는 지능과는 구별되는 학습을 통해 개발이 가능한 역량에 대한 개념을 사용하기 시작했다 [7][8]. Boyatzis를 거쳐, Spencer & Spencer가 그 연구로 계승했으며 지금까지 사용되는 ‘역량’의 개념은 이때부터 자리 잡히기 시작하였다. Spencer & Spencer는 역량이란 특정 상황이나 특정 직무를 준거에 따라 효과적이고 우수하게 수행할 수 있는 원인이 되는 개인이 가지고 있는 내적인 특성이라고 정의하였다 [9]. 디자이너 역량이란 디자이너로서 제 역할을 충분히 해낼 수 있는 지식, 기술, 태도의 총량을 의미한다 [10]. 과거에 디자인은 비주얼 솔루션을 표현하기 위한 시각화 역량만 주로 요구되었다면, 앞으로는 수많은 데이터 속에서 가치 있는 정보를 찾아내 시각화하고 표현되는 역량이 요구된다 [11]. 과거에 생산과정에서만 고려되었던 디자인이 현대에 와서는 기획 및 유통에 이르는 전 과정에 참여하게 되었으며, 산업혁명 시대를 맞이하여, 디자인은 스마트한 기술을 접목하면서 다른 분야와의 융합을 통해 새로운 디자인 가치를 창출하는 역할을 하고 있다 [12][13]. 즉 디자인의 활동 영역은 점차 넓어지고 있으며 디자이너에게 요구되는 역량 역시 다양화되고 있다 [10].

3. 연구 방법

IT업계에 종사하는 디자이너의 역할 확장에 관한 경험을 파악하기 위해 본 연구에서는 1차로 설문조사를 진행하였으며, 이후 디자이너 역할을 확장 시키기 위해 노력했던 디자이너들의 실태 파악을 위해 2차로 인터뷰를 진행하였다.

3.1 설문조사

디자인 역할을 확장하기 위한 실태를 위해 IT업계에 있는 디자이너 12명을 대상으로 디자이너 역량 선행연구를 바탕으로 구성된 김진원의 UX 디자인 역량 모델 [14]에 따라 7가지 범주로 나누어 진 [표 1]를 기반으로 하였으며, 20-40대 남녀 60명을 대상으로 2022년 5월 1일부터 5월 15일까지 설문조사를 진행하였다.

[표 1] UX 디자인 역량 모델

[Table 1] UX Design Competence Model

| 카테고리 | 선행연구 설명 | IT 스타트업 필드 인터뷰 추가내용 |
|---------------|---|--|
| 지식 | 디자인 철학이나 전공이론 디자인 리서치 방법론 (사용자 조사 및 연구) | Data 활용 능력(Data Driven Design) 정보 기술의 활용 능력, (디지털 트랜스포메이션 관련 지식 등) 디자인 씽킹, 애자일, 린 등의 혁신 방법론 |
| 테크니컬 스킬 | 표현과 구현 능력 신기술(VR, IOT, 빅데이터 등) 활용능력 | Figma, Zeplin 등의 디자인 툴, 코딩 능력 Zoom, Notion 등의 협업 툴, 다큐멘테이션 타이포그래피 능력 |
| 인지적 역량 | 창의 능력, 분석 능력, 문제 예측 역량, 귀납적 추론법, 수렴 & 발산 사고의 융합, 문제 재정의력 등의 인지적 문제해결 능력 | 디자인 씽킹 기반의 인지적 문제해결 능력 상상력, 연결력, AB test 통찰력, 액션아이템 도출 통합적 디자인(Integrated Design) 문제의 본질을 통찰하는 능력 |
| 사회적 역량 | 팀 매니지먼트, 협동, 리더쉽, 네트워크 등을 포함한 휴먼스킬 | 디자인 씽킹 기반의 협력적 문제해결 능력 학습하는 조직문화 기술전이 활동 코칭, 퍼실리테이팅 능력, 인터뷰 기술, 네트워크, 채용 기술(좋은 인재 모셔오기) |
| 의사소통 역량 | 고객이나 의사결정자에게 전달하는 능력(delivery) | 디자인 씽킹 기반의 공감 능력 공유의 기술(Rapid Prototyping) 정직하고 나이스한 피드백 기술, 발표 전달력 |
| 태도 및 마인드 셋 | 개방적이고 실험적 도전하는 의욕, 실행력 등의 개인적 특성 | 디자인 씽킹 기반의 마인드 셋 호기심, 열정, 오픈마인드, 비즈니스 마인드 셋 성장하려는 학습성향(Growth Mindset), 자율성(Autonomy), 임기응변, 유쾌하고 긍정적인 |
| 메타 역량 | 불확실성에 대처하는 능력, 학습과 성찰을 준비하는 능력, 역량에 대해 고민하는 역량 등으로 변화 적응력, 자기 주도성, 팀 리더쉽과 기업가 정신 등 포함 | 디자인 씽킹 기반의 메타 역량 (반복 개선 설계시 메타 인지, 회고력, 주도적 설계, 팀 활동시 절차적 행동과 관련된 팀 메타 인지 등) 자기 관리 역량, 성찰적 학습 능력, 변화 적응력 |

3.2 심층 인터뷰

디자인 역할을 확장하기 위한 실태를 위해 IT업계에 있는 디자이너 12명을 대상으로 2022년 5월 15일부터 21일 사이에 인터뷰하였으며 20-40대에 동일한 비율로 대상을 선정하였다. 디자이너의 역량을 키우기 위해 현재 실태에 대하여 환경성, 정보성, 활용성, 성과성 4가지로 나눠 사전 설문을

시행 후 진행하였다. 인터뷰는 설문조사에 참여한 12명을 대상으로 선정하여 진행하였으며 인터뷰에 참여한 대상자에 대한 자세한 정보는 다음 [표 2]와 같다.

[표 2] 인터뷰 대상자

[Table 2] IT Designers interviewed

| 참여자 | 분야 | 연령대 | 경력 | 성별 | 참여자 | 분야 | 연령대 | 경력 | 성별 |
|-----|----------|-----|-------|----|-----|----------|-----|--------|----|
| P1 | BX, GUI | 20대 | 3-5년 | 여 | P7 | 프로덕트 디자인 | 30대 | 3-5년 | 여 |
| P2 | 서비스 디자인 | 20대 | 3-5년 | 여 | P8 | 웹디자인 | 30대 | 1-3년 | 여 |
| P3 | 웹/앱 디자인 | 20대 | 1-3년 | 여 | P9 | 서비스 디자인 | 40대 | 10년 이상 | 여 |
| P4 | 웹/앱 디자인 | 20대 | 5-7년 | 여 | P10 | 앱디자인 | 40대 | 15년 이상 | 여 |
| P5 | 웹/앱 디자인 | 30대 | 10년이상 | 여 | P11 | 콘텐츠 디자인 | 40대 | 15년 이상 | 여 |
| P6 | 프로덕트 디자인 | 30대 | 5-7년 | 남 | P12 | 웹/앱 디자인 | 40대 | 15년 이상 | 남 |

4. 연구 결과

4.1 설문 결과

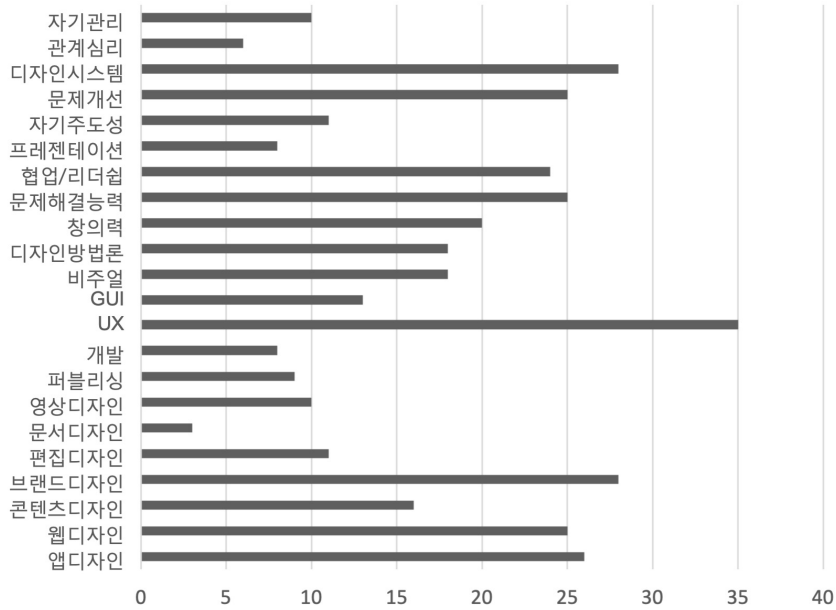
표본의 인구 통계적 요인에 대해서 분석을 한 결과, 성별에서는 여자가 81.7%, 남자가 18.3%로 나타났다. 연령대로는 30대가 45%로 가장 많았으며, 20대가 30%로, 40대는 25% 순으로 나타났으며, 경력에서는 1-3년이 30%로 가장 많았으며, 3-5년은 28.3%, 15년 이상은 15%, 10년 이상은 13.3% 순으로 나타났다. 또한 현재 종사하고 있는 디자인 분야는 웹디자인 분야가 43.3%로 가장 많았으며, 앱 디자인 40%, 콘텐츠 디자인 31.7%, 서비스디자인 26.7%, 프로덕트 디자인 25% 순으로 나타났다.

4.1.1 IT 업계에 종사하는 디자이너의 역량에 대한 관심 분야

[그림 1]은 IT 업계에 종사하는 디자이너들의 역량에 대한 관심 분야를 정리 한 차트이다. 응답자는 UX(58.3%)에 가장 많은 관심을 보였으며, 다음으로는 디자인시스템과 브랜드 디자인 (46.7%)에 관심을 보였다.

4.1.2 IT 업계에 종사하는 디자이너의 역량 범주별 관심도

[표 3]은 IT 디자이너의 역량 범주별 관심도 결과이다. 응답자는 디자인 역량 7가지 범주 중에서 인지적 역량에 가장 많은 관심을 보였으며 지식, 테크니컬 스킬, 의사소통 역량, 사회적 역량, 메타 인지, 태도 및 마인드 셋 순으로 관심을 보였다.



[그림 1] IT 디자이너들의 관심도 차트

[Fig. 1] Designer's Interest Chart

[표 3] IT 디자이너의 역량 범주별 관심도

[Table 3] IT Designer's Interest by Competency Category

| | 전혀 그렇지 않다 | 그렇지 않다 | 보통이다 | 그렇다 | 매우 그렇다 | 평균 (M) | 표준편차 (SD) |
|------------|-----------|--------|------|-----|--------|--------|-----------|
| 지식 | 0 | 0 | 6 | 21 | 33 | 4.45 | 0.67 |
| 테크니컬 스킬 | 0 | 0 | 10 | 20 | 30 | 4.33 | 0.75 |
| 인지적 역량 | 0 | 0 | 6 | 18 | 36 | 4.50 | 0.67 |
| 사회적 역량 | 0 | 1 | 10 | 23 | 26 | 4.23 | 0.78 |
| 의사소통 역량 | 0 | 2 | 8 | 23 | 27 | 4.25 | 0.81 |
| 태도 및 마인드 셋 | 2 | 3 | 19 | 15 | 21 | 3.83 | 1.07 |
| 메타인지 | 0 | 5 | 10 | 22 | 23 | 4.05 | 0.94 |

4.1.3 IT 업계에 종사하는 디자이너의 역량 범주별 경험 경로

[표 4]은 IT 디자이너의 역량 범주별 경험 경로에 대한 결과이다. 응답자는 디자인 역량 7가지에 따라 다양한 경로를 통해 경험하였던 것으로 조사되었다. 지식과 테크니컬 스킬은 온라인 교육을 통해 역량을 키우고자 하였으며, 인지적 역량은 독서를 통해, 사회적 역량과 의사소통 역량은 커뮤니티를 통해 가장 많은 경험을 한 것으로 나타났다. 또한, 태도 및 마인드 셋과 메타 역량은 부차 프로젝트를 통해 역량을 키우고자 하였다.

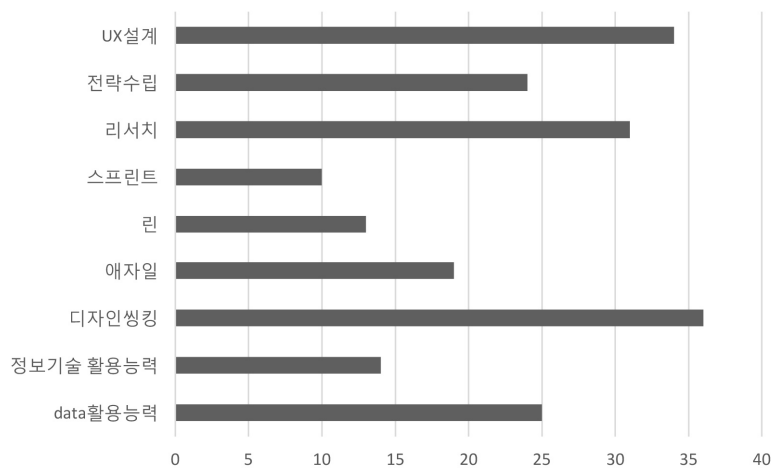
[표 4] 디자이너의 역량 범주별 경험 경로

[Table 4] IT Designer's Experience way by Competency Category

| | 콘퍼런스 | 독서 | 커뮤니티를 통한 활동 | 부차 프로젝트 | 기관 교육 | 워크숍 | 온라인 교육 |
|------------|------|----|----------------|------------|----------|-----|-----------|
| 지식 | 26 | 26 | 29 | 24 | 14 | 15 | 30 |
| 테크니컬 스킬 | 19 | 15 | 15 | 12 | 27 | 27 | 32 |
| 인지적 역량 | 23 | 36 | 21 | 22 | 13 | 15 | 12 |
| 사회적 역량 | 14 | 15 | 20 | 19 | 7 | 17 | 6 |
| 의사소통 역량 | 10 | 14 | 19 | 13 | 10 | 8 | 9 |
| 태도 및 마인드 셋 | 14 | 11 | 15 | 22 | 10 | 5 | 14 |
| 메타인지 | 6 | 10 | 12 | 17 | 8 | 7 | 9 |

4.1.4 IT 업계에 종사하는 디자이너들의 디자인 방법 관심도

[그림 2]은 디자이너들의 디자인 방법에 관한 관심도에 관한 차트이다. 응답자들은 디자인 방법 중에서 디자인 씽킹(60%)에 가장 높은 관심을 보였다. 그다음으로는 UX 설계(56.7%), 리서치(51.7%), 데이터 활용 능력(41.7%), 전략 수립(40%), 애자일(31.7%), 정보기술 활용능력(23.3%), 린(21.7%), 스프린트(16.7%) 순으로 관심을 보였다.



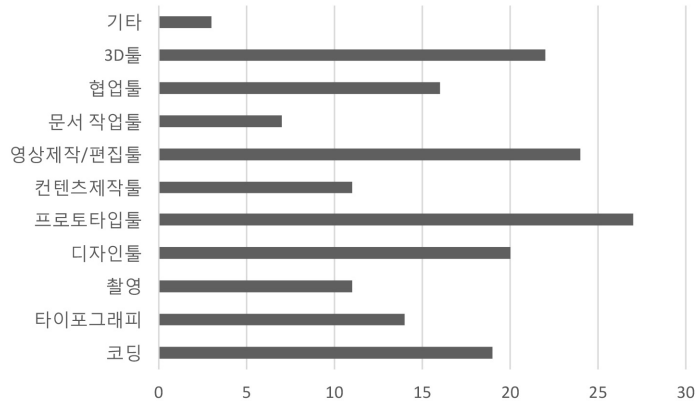
[그림 2] 디자인 방법 관심도 차트

[Fig. 2] Design Method Interest Chart

4.1.5 IT 업계에 종사하는 디자이너들의 테크니컬 스킬 관심도

[그림 3]은 디자이너들의 테크니컬 스킬에 대한 관심도에 관한 차트이다. 응답자들은 테크니컬

스킬 중에서도 프로토타입툴(45%)에 가장 많은 관심을 보였다. 그다음으로는 영상제작/편집툴(40%), 3D 툴(36.7%), 디자인툴(33.3%), 코딩(31.7%), 협업툴(26.7%), 타이포그래피(23.3%), 촬영과 콘텐츠제작 툴(18.3%), 문서 작업 툴(11.7%), 기타(5%) 순으로 관심을 보였다.



[그림 3] 테크니컬 스킬 관심도 차트

[Fig. 3] Technical skill Interest Chart

4.2 심층 인터뷰

4.2.1 심층 인터뷰 사전 설문 결과

심층 인터뷰를 진행하기 전 2차 설문지를 시행했을 때 응답자는 환경성에서는 디자이너로서 역할을 키우고자 할 때 조직에서 어떤 지원을 해주는가를 물어보았을 때, 92%가 회사의 지원이 있었으며 주로 교육비 지원이 가장 많았던 것으로 나타났으며 그다음 순으로는 업무 대체 교육으로 지원으로 나타났다. 조직에서 원하는 지원이 있는가에 대해서도 교육비 지원이 가장 많은 결과를 보였다.

정보성에서는 성장하기 위해 정보를 얻는 곳은 콘퍼런스가 가장 높았으며, 그다음으로는 브런치, 디자인 기관, 서핏 순으로 나타났다. 그 외에 페이스북 그룹과 네이버 카페, 카카오톡 오픈 채팅은 같은 확률로 나타났다. 또한, 성장하기 위한 배운 곳은 주로 온라인 교육이 가장 높았으며, 커뮤니티를 통한 활동 순이었으며 부차 프로젝트, 기관교육, 독서는 같은 확률로 경험한 것으로 나타났다. 그다음 순으로는 콘퍼런스와 워크숍으로 나타났다.

활용성에서는 성장하고자 배웠던 것을 주로 적용했던 곳은 현재 회사가 가장 높았으며, 부차 프로젝트, 포트폴리오, 이직한 회사 순으로 나타났다. 배운 것을 적용하고 싶은 곳 또한 현재 회사가

가장 높았으며, 부차 프로젝트, 포트폴리오, 이직한 순으로 나타났다.

성과성에서는 배운 것을 실무에서 반영했을 때 보상 여부에 관해서는 보상에 준 적이 없다가 83%로 압도적으로 높게 나타났으며 보상이 있다면 인센티브가 92%로 가장 높은 것으로 나타났다.

4.2.2 심층 인터뷰 결과

심층 인터뷰를 진행한 결과, IT업계에서의 디자이너들의 공통적인 답변은 새로운 역량을 배우고자 했을 때 가장 효과적인 방법은 실무라고 답변했으며, 협업 시 필요한 역량이 무엇인가 질문했을 때 협업자와 업무 이해와 의사소통 능력이 필요하다고 답변했다.

반면에 20대부터 40대까지 연령대별로 다른 답변을 하였는데 그 분석내용은 다음과 같다.

첫 번째로 20대 응답자들은 조직에서 현재 주어진 역할보다 항상 더 많은 역량을 요구했으며, 그것을 해내고자 하는 부담감이 가장 큰 어려움이었다고 답변하였다. 또한, 지원받는다고 해도 시간적 여건이 안 나기도 하고 실제로 배우려고 했던 부분이 실무에 올바르게 적용할 수 있는지 알기가 어려웠다는 의견이 있었다. 이 외에 환경 측면에서 조직과 실무에서 지도해 줄 수 있는 인력과 물적 자원이 부족했던 부분이 새로운 역량을 배우는 데 부정적인 영향을 주었다고 답변하였다.

두 번째로 30대 응답자들은 조직에서 현재 주어진 역할에 있어서 주도적으로 이끌어가는 것을 원하는 것으로 꼽았다. 하지만, 조직 내에서 디자이너 역할에 대한 이해도가 적어 역할을 확장하지 못하거나, 교육 지원뿐 아니라 장비 지원에 대하여 부족한 부분들이 있었다고 답변하였다. 이는 새로운 역할로서의 확장 시 개인의 역량도 중요하지만, 조직에서의 역할에 대한 이해도가 떨어지는 것이 디자이너의 역할 확장을 위한 시도에 제약을 주고 있다는 의견이 있었다.

마지막으로 40대 응답자들은 조직이 원하는 역할은 시대의 변화에 따라 끊임없는 노력을 하는 것과 새로운 역할 확장으로 인해 협업과의 의사소통 능력과 문제를 함께 풀어나가기 위한 문제해결 능력이 요구된다고 답변하였다. 디자이너로서 역할 확장을 위해 효과적인 방법으로는 일회성으로 끝나는 온라인 교육보다는 현장에서 활용할 수 있도록 활동을 통해 배우는 방법이나 직접 실무에 필요한 부분을 해당 기관에 자문받는 방법이 가장 효과적이었다고 답변하였다. 트렌드의 변화로 인하여 디자인 툴이나 협업 툴을 배우기 위한 효율적 방법으로는 직급별 필요한 디자인 교육 커리큘럼이 제공되어야 한다는 방안을 제시하였다.

연령대별로 공통의견이 있었던 것과는 다르게 20대와 40대의 경우는 경력에 따라 필요한 역량이 다르다는 것에 동의했다. 초급디자이너는 시도해보고, 업무를 배우고 적응하는 것이 필요하며, 중간급 디자이너는 커뮤니케이션이나, 프로젝트 리더십이 필요하다고 답변하였으며, 고급 디자이너의 경우는 관리능력, 문제해결 능력이 필요하다고 답변하였다. 하지만, 30대의 경우는 경력에 따라 필요한 역량이 다르다고 하기보다는 개개인의 자질이나, 맡겨진 역할에 따라서 다를 수 있다는 의견이 있었다.

5. 결론

본 연구는 현재 IT업계에서의 디자이너의 역할의 확장을 위한 조사를 통해, 20부터 40대까지의 IT업계에서의 디자이너의 역량을 높이기 위한 경험을 조사한 결과 다음과 같이 디자이너의 역량을 증진하기 위한 다양한 시도를 파악할 수 있었다.

첫째, 현재 IT업계에서의 디자이너들은 4차산업혁명 시대에 대비하여 다양한 경로를 통해 정보를 얻고, 역량을 높이기 위해 많은 방법을 통해 시도함으로써 다가올 새로운 시대에 대비해야 할 디자이너 역량에 대해 잘 이해하고 있었다. 디자이너들은 테크니컬 스킬 분야에서 프로토타입 툴, 영상 제작 및 영상편집 툴, 3D 툴, 코딩 등 핵심 역량 외의 스킬분야 관심을 통해 4차산업혁명으로 분류되는 새로운 기술에 관해 관심을 보이고 있었다. 또한, 대부분 응답자가 디자인의 역량에 대해서 새로운 시대, 변화하는 시대에 잘 적응하는 노력이 요구될 것이라고 응답함으로써 새로운 역할로의 확장에 대해 긍정적인 인식을 하고 있음을 알 수 있었다.

둘째, 현재 IT업계에서 디자이너들이 조직에서 요구되는 역할을 수행하기 위해 요구되거나 제한적으로 되는 실태를 발견하였다. 디자이너들은 조직 내에서 새로운 변화에 발맞춰 다양한 역할을 요구받기도 하였지만, 그에 반해 제대로 된 역할에 대한 이해도가 낮아서 프로그램이나 장비 지원도 안 되는 곳들이 있었다는 응답을 받을 수 있었다. 이처럼 제대로 요구되는 역할을 수행하기 위해 조직에서의 이해도에 따라 디자이너 개인의 역량만으로는 성장할 수 없는 제한적 환경으로 인해 효과적으로 발휘될 수 없음을 알 수 있었다.

이를 통해 현 IT업계에서의 디자이너의 역할 확장을 제한하는 문제점을 찾아 총 3가지 개선 방향성을 도출하였다.

첫째, 디자이너의 역할 확장에 대한 요구 및 지원에 대한 부분에 대한 정확한 이해를 위한 조직을 대상으로 한 교육이 필요하다.

둘째, 디자이너에게 역할에 확장을 위한 다양한 활동에 대한 충분한 보상에 대한 시스템을 마련이 필요하다.

셋째, IT업계는 디자이너들을 위한 분야별, 직급별, 역할에 대한 세부적이고 체계적인 교육시스템이 필요하다.

본 연구는 IT업계에서의 디자이너의 역할 확장을 위한 실태와 인식을 파악하고, 20-40대의 IT업계에서 디자이너의 역량을 높이기 위한 경험을 조사하여, 개선 방향을 제안한다는 점에 의의가 있다. 그러나 국내 IT업계에서의 모든 분야 디자이너의 현황을 파악하지 못한 점과 디자이너가 소속된 조직이 모두 같은 환경이라고 전제하기 어려웠던 점에서 다소 한계가 있다. 앞으로 IT업계에서 디자이너의 역량을 높이기 위한 환경적 개선 방안 연구의 기초자료로써 활용되기를 기대한다.

References

- [1] National Information Society Agency(NIA), "National Informatization White Paper", Daegu-si, Republic of Korea, White Paper, 2018.
- [2] J. Kim, J. Yoo, G. Park, "4th Industrial Revolution and Digital Transformation of Industry: Crisis and Strategy", Software Policy & Research Institute, Seongnam-si, Republic of Korea, Rep. 2016-003, April. 2017. [Online]. Available:https://spri.kr/posts/view/21801?code=data_all&study_type=research.
- [3] J. Park, "A Study on the Development of Design Process and Methods based on the Cultural Differences for Korea", doctoral thesis, Major in Design Theory, International Design school for Advanced Studies Hongik University, Republic of Korea, 2015, [Online]. Available: <http://www.riss.kr/link?id=T13871324>.
- [4] N. Bayazit, "Investigating design: A review of Forty Years of Design research," Design Issues, vol. 20, no. 1, January 2004, pp. 16-29.
- [5] E. B. -N. Sanders, P. J. Stappers, "Co-creation and the new landscapes of Design", CoDesign, vol. 4, no. 1, March 2008, pp. 5-18. doi: 10.1080/15710880701875068.
- [6] M. Mortati, "A framework for Design Innovation: Present and future discussions", Design Issues, vol. 31, no. 4, October 2015, pp. 4-16. doi: 10.1162/DESI_a_00347.
- [7] J. H. Kim, M. Y. Lee, "Development of Multiple Literacy Project Class for NCS Based Design Education -Focus on NCS duty element and application of basic working ability-", Journal of Communication Design, vol. 55, January 2016, pp. 96-107.
- [8] H. J. Kim, "An analysis of class opening status and content for design thinking related liberal arts courses opened in universities in Korea -based on syllabi of 38 courses opened in 2020", Journal of the Korean Society of Design Culture, vol. 27, no. 3, September 2021, pp. 81-96, doi: 10.18208/ksdc.2021.27.3.81.
- [9] H. J. Kim, S. G. Jeon, "Applications of Competency-Based HRM to Korean Firms: A Contingency Approach", Korean Journal of Management, vol. 14, no. 2, January 2006, pp. 107-139.
- [10] J. H. Shon, J. Song, "A study on prioritization of designer's competency required for university students -focusing on visual design major", Journal of the Korean Society of Design Culture, vol. 27, no. 3, September 2021, pp. 283-299. doi: 10.18208/ksdc.2021.27.3.283.
- [11] G. E. Jo, S. I. Kim, "A study on competencies of designer in forth industrial revolution", Journal of the Korea Convergence Society, vol. 10, no. 2, February 2019, pp. 167-173. doi: 10.15207/JKCS.2019.10.2.167.
- [12] H. I Kwon, J. H. Lee, "Developing Designers' Competency Factors and Analyzing the Differences in Recognition between Designers and Coworkers", Archives of Design Research, February 2014. doi: 10.15187/adr.2014.02.109.1.219.
- [13] H. J. Gong, "A Preliminary study on the Direction of Design and Designer in the Era of 4th Industrial Revolution", Journal of Digital Convergence, vol. 16, no. 4, April 2018, pp. 307-312. doi: 10.14400/JDC.2018.16.4.307.
- [14] J. W. Kim, "Development of learner-centered UX design education based on design thinking : Focused on the feedback system", doctoral thesis, Design Management Major, International Design school for Advanced Studies Hongik University, Republic of Korea, 2022. [Online]. Available: www.riss.kr/link?id=T16037176.