

서울필름아카데미 콘텐츠유통과정

1. PBL 이란 무엇인가
2. 영화콘텐츠 유통과정
3. 음악콘텐츠 유통과정
4. 애니메이션콘텐츠 유통과정

PBL이란 무엇인가 : 미래 교육은 결국 다 PBL로

PBL은 교육의 미래다

by 최효석 Jun 11, 2020

앞으로의 모든 교육은 PBL이 될 것이고, 또 되어야만 합니다.

교육전문가들은 다 아는 내용이지겠지만, 유관 분야에 계신 분들도 쉽게 이해하실 수 있도록 오늘은 PBL에 대해 정리해보고자 합니다.

PBL의 개념 및 배경

PBL은 Problem-Based Learning의 약자로 우리말로 하면 "문제 기반 학습"이라고 합니다. 정말 많은 곳에서 Project-Based Learning으로도 사용하시는데, 이 PBL의 개념을 처음 만드신 Barrows&Mayors(1993)은 PBL을 일컬어 "문제를 활용하여 학습자 중심으로 학습을 진행하는 교수-학습 방법"이라고 명확히 이야기하고 있습니다.

여기서 말하는 "문제 기반(Problem-Based)"과 대조되는 개념으로 하는 전통적 방식의 교육은 "문제 중심(Problem-Centered)" 학습이라고 합니다. 비슷하게 들리지만 완전히 다른 개념입니다. 문제 기반은 문제가 수단이고 문제 중심은 문제가 목적입니다. 따라서 접근하는 방식이 반대입니다.

- PBL(Problem-Based Learning) : "문제를 활용하여 학습자 중심으로 학습을 진행하는 교수-학습 방법" (Barrows&Meyers, 1993)

| 전통적 문제중심학습법 | Problem-Based Learning |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • 학습이 제대로 이루어졌는지 확인하기 위한 방법으로 문제가 주어짐 • 한두 개의 사실적 지식이나 원리를 적용하는 단순한 문제 • 교수가 문제 해결에 필요한 내용을 학습자에게 강의를 통해 알려줌 | <ul style="list-style-type: none"> • 학습을 시작하기 위한 방법으로 문제가 제시 • 학습해야 하는 내용을 모두 포괄하는 광범위한 문제 • 여러 개의 개념과 원리가 복합적으로 작용하는 복잡한 문제 → 한 개가 아닌 다양한 해결책 • 학습자 스스로 문제에 대한 해답을 찾아야 함 : 교수는 퍼실리테이터의 역할 담당 |

왜 이런 방식의 교육이 나타났는가 하면 전통적 방식의 교육에 한계가 많았기 때문입니다.

PBL은 원래 1970년대 중반에 의과대학 교육의 문제점을 개선하기 위해 개발된 교수-학습 모형입니다.

PBL을 모형으로 정리하여 처음 소개한 Barrows(1994)는 의과대학 학생들이 오랫동안 매우 힘든 교육을 받으면서도 정작 인턴이 되어서는 실제 환자들을 진단하는 데 어려움을 겪는 것을 발견하고 그 원인을 의과대학들이 하는 낡은 교육 방식으로 지목했습니다. 그는 전통적인 의과대학 교육에 문제가 있다고 생각하고, 의사가 되기 위해 학생들이 갖추어야 할 지식이나 기능이 무엇인지 분석하였습니다.

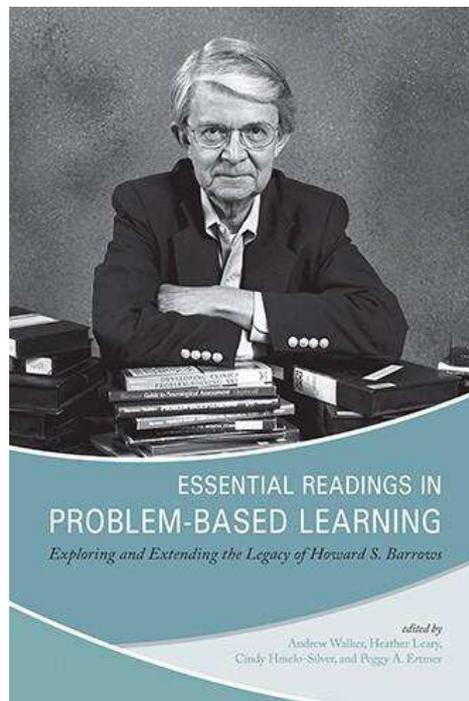
연구를 통해 Barrows는 의대 학생들이 기초과학 수업을 들으면서 엄청난 양의 지식을 암기하지만, 졸업 후 실제로 환자를 진료할 때는 지식뿐만 아니라 또 다른 능력들이 필요함을 발견합니다. 그리고 전통적 커리큘럼에서는 그것을 학습하는데 한계가 있다는 것을 발견합니다. 환자를 진료하기 위해서는 환자가 제시한 문제 상황을 정확히 분석하고 적절한 처방을 내려야 하는 상황이 대부분인데 반해 전통적 형태의 암기 위주의 교육은 그러한 개별 상황에 민첩하게 대응하기 어렵다는 것을 깨닫습니다.

그는 의대 학생들이 졸업 후 직면하는 다양한 상황에 대처하기 위한 중요한 기능 두 가지를 발견했는데, 하나는 “추론기능”이며 다른 하나는 “자기 주도적 학습기능” (Barrows, 1994)이었습니다.

- "추론기능"은 의사들이 실제 상황에서 복잡한 문제에 직면할 때 문제를 진단하고 처방하는 과정 (지식기반 Knowledge base)으로서 대안적 가설 설정, 가설 검증을 위한 자료 수집, 자료를 분석, 자료를 종합, 최종 진단과 처방을 제시 등의 활동을 하는 능력을 말하며.

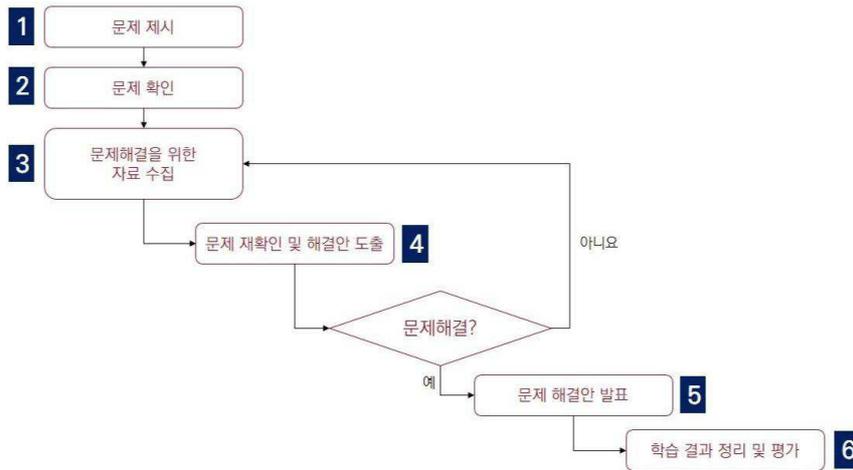
- 자기 주도적 학습기능(self-directed learning skill)은, 의사는 자신이 경험하지 못한 독특한 환자의 문제나 새로운 진료 체제에 적응해야 하며, 수없이 쏟아져 나오는 새로운 지식들을 습득해야 하는데 이런 문제는 끊임 없는 학습 과정을 통해서만 해결될 수 있다고 주장하였습니다.

Barrows는 전통적 교육에서는 간과된 이러한 능력들을 육성하기 위한 방법으로 PBL 모형을 제안하였고, PBL은 이렇게 의과대학의 독특한 교육적 요구 상황에 대응하기 위해 개발된 학습 환경이지만, 이러한 고차적 추론기능과 자기 주도적 학습기능, 문제 해결력 등은 의학뿐만 아니라 공학, 경영, 교육, 법률 등 다양한 전문 영역에서 공통적으로 요구되는 기능들(Duch, Groh, & Allen, 2001)이기 때문에 오늘날엔 모든 분야에서 학습의 기본 철학으로 널리 사용되고 있습니다. 특히 21세기 사회에서는 그러한 고차적 능력들의 중요성이 강조되고 있고, 지식의 구성과 학습자 중심의 학습을 강조하는 구성주의 패러다임과 접목되면서 PBL은 더욱 주목받고 있습니다.



PBL 만드신 분. Barrows 교수님.

PBL 설계는 일반적으로 다음과 같은 순서를 진행합니다.



물론 엄격하게 저대로만 해야 하는 것은 아닙니다만, 초창기 PBL연구에서는 저 흐름에 따라서 진행을 하였습니다. 정리하자면 다음과 같습니다.

PBL 단계별 결과물

| PBL단계 | 활동 | 결과물 | 주체 |
|-----------------|------------------------------------|------------------|----------|
| 문제 제시 | PBL 활동을 위한 문제 시나리오 제시 | 문제 시나리오 | 교수자 |
| 문제 확인 | 생각, 사실, 학습과제, 실천계획을 이용한 문제 이해 및 분석 | 문제 분석지 | 학습자 |
| 문제해결을 위한 자료수집 | 개별학습을 통한 문제해결안 모색 | 개별학습 결과물 | 학습자 |
| 문제 재확인 및 해결안 도출 | 개별학습결과 통합 및 그룹 토의, 최종 해결안 모색 | 그룹 활동 일지, 문제 분석지 | 학습자 |
| 문제 해결안 발표 | 그룹 해결안 발표, 전체 토론 및 평가 | 발표 자료 | 학습자 |
| 학습 결과 정리 및 평가 | 학습 결과, 개별 활동 평가, 학습내용 정리 | 평가지, 성찰일지 | 교수자, 학습자 |

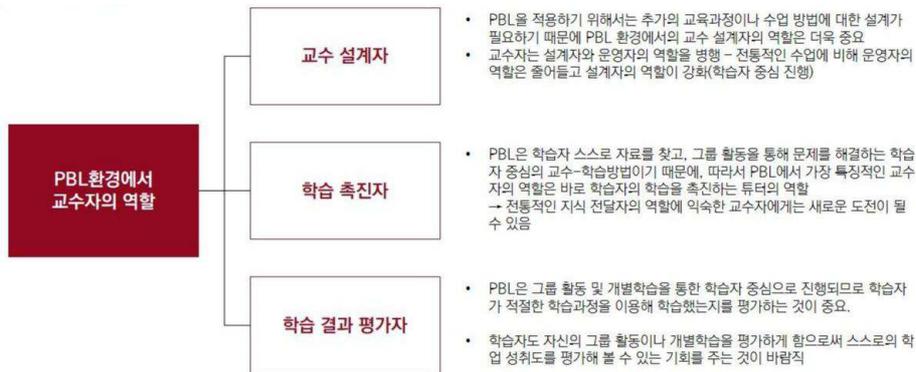
이를 간단히 설명해보자면 다음과 같습니다.

1. 먼저 교수자는 학생들에게 문제를 제시합니다. 문제는 주로 시나리오의 형태로 제시됩니다. 마치 경영대학원의 모든 과목이 Case Study로 진행하는 것과 유사합니다. Barrows 교수님의 경우 병원 현장에서 나타날 수 있는 사례를 만들어 학생들에게 던졌습니다.
2. 그다음 학생들이 문제 해결에 들어가기에 앞서, 자신들이 교수자가 내준 문제를 제대로 이해했는지 확인하는 과정이 있습니다. 여기서 검증이 필요한 이유는, 이 과정에서 오류가 나면 다음 단계로 갈수록 방향에 멀어지기 때문에 피드백을 통해 생각과 사실을 구분하여 체크합니다.
3. 문제가 확인되면 그다음으로는 문제 해결을 위한 자료 수집을 합니다. 요즘 대학에서 팀플 하는 방식과 비슷한데 수업시간에는 같이 토의를 하고, 각자의 자리로 돌아가면 정해진 역할의 연구를 수행한 뒤, 다시 모여 토의 하는 방식입니다. 이런 방식을 "[플립러닝\(Flipped Learning\)](#)"의 철학과도 같습니다.
4. 그 이후로는 반복적으로 문제 재확인 및 해결방안에 대한 토론과 조사를 반복합니다. 여기서 중요한 포인트는 PBL은 교수자가 낸 문제의 답을 찾는 것이 목표가 아니라, 이러한 **문제 해결의 과정에서 일어나는 '학습'이 목적**이 된다는 점입니다. 스스로 학생들이끼리 자료를 찾고 토론을 하면서 기존에 나오지 않았던 창의적인 방법

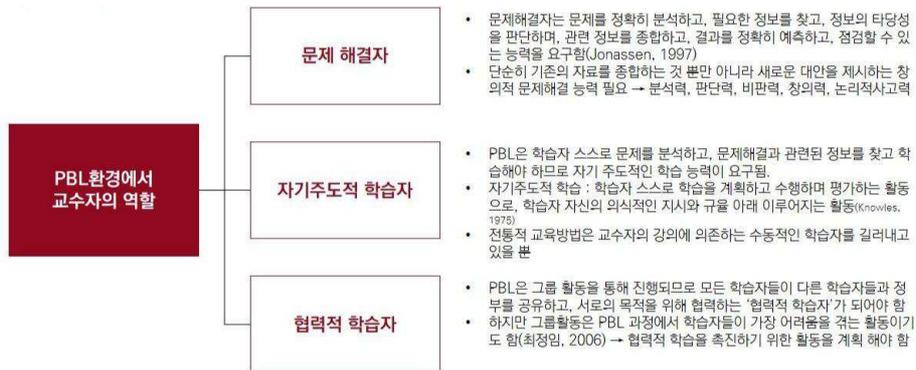
5. 약속된 기한이 되면 그때는 모두 모여 각 그룹에서 조사한 해결안을 발표하고, 그 이후에 학습 결과 정리 및 평가를 합니다. 여기서 또한 중요한 개념이 하나가 있는데 바로 '성찰(Retrospective)'입니다.
 위의 1~6번의 각 과정을 마칠 때마다 학습자는 튜터와 함께 성찰의 시간을 갖습니다. 매뉴얼 하게 하자면 성찰 일지라는 것을 작성하게 시키기도 합니다.
 그 이유는 앞에서 언급한 것처럼 찾는 과정 자체가 중요한 것이 아니라, 각 단계의 활동을 하면서 내가 깨달은 것은 경험 지식으로 체득하는 것이 목표이기 때문에 매시간 내가 이 활동을 통해 무엇을 배웠는가를 기록하고
 곱씹는 것이 매우 중요합니다.

교수자와 학습자의 역할

1. PBL환경에서 교수자는 크게 (1) 교수 설계자, (2) 학습 촉진자, (3) 학습 결과 평가자의 역할을 합니다.



2. PBL환경에서 학습자는 크게 (1) 문제 해결자, (2) 자기 주도적 학습자, (3) 협력적 학습자의 역할을 합니다.



전통적 형태의 교육에서 가르치는 자와 배우는 자의 이분 관계에서 벗어나 보다 협력적이고 주도적인 역할을 한다는 것이 중요합니다.

자 PBL이 아니더라도, 일반 교육에서도 "자기 주도적 학습" 이야기가 많이 나오지요?

PBL에서 특히 강조하는 자기 주도적 학습자의 일반적인 특징은 다음과 같습니다.(Guglielmino, 1997)

즉 이것이 이상적인 PBL 학습자의 모습이기도 합니다.

자기 주도적 학습자는,

2. 학습자로서의 자기 자신에 대한 긍정적인 자아개념을 갖습니다. 자신의 학습 능력에 대해 긍정적인 태도를 가지고 할 수 있다는 자신감을 갖습니다.
3. 학습 기회에 대한 개방성을 갖습니다. 새로운 종류의 활동에 호기심을 갖고 지속적으로 참여하며, 새로운 변화를 두려워하지 않고, 변화에 대한 적응력이 강합니다
4. 학습에 대해 솔선수범하며 독립적이다. 타인의 의지나 관습에 맹종하지 않고 자신의 의지를 표현하며, 스스로를 통제하고 자발적으로 행동한다.
5. 자신의 학습에 책임감을 갖습니다. 관심 있는 주제를 지속적으로 탐구하고, 적극적으로 자신의 학습을 계획하며, 자신의 학습 진도를 평가합니다.

들어보시니 어떤가요? 정말 이상적이지 않습니까?

이 모델을 지향하고 있기 때문에 전통적 형태의 수동식 교육과는 비교할 수 없고 반대 포지션에 있는 것이 PBL이라고 할 수 있겠습니다.

PBL의 특징

1. PBL은 문제에서부터 학습이 시작됩니다.

PBL에서는 문제가 제시되고, 그 문제를 해결하기 위한 활동으로 학습이 시작됩니다.

→ 따라서 PBL에서 제시되는 문제는 학습해야 하는 내용을 모두 포괄하는 광범위한 문제가 됩니다.

PBL에서는 실생활에서 경험할 수 있는 사실적(realistic)이고 실제적(authentic)인 문제가 사용됩니다.

→ 결과적으로 이러한 실제적 문제의 해결을 통해 학습자는 학습내용과 관련된 전문가의 사고를 경험하고, 그 지식과 관련된 전문 직업을 이해하게 됩니다(Dunlap, 2005)

PBL에서 사용되는 문제는 하나의 정답이 제시되는 구조화된(well-structured) 문제가 아니라, 다양한 대안과 방법이 요구되는 비구조화된(ill-structured) 문제입니다.

→ 따라서 PBL에서 제시되는 해결책은 학습자의 관심, 배경 수준에 따라 다양하게 나타날 수 있습니다.

2. PBL은 학습자 중심의 학습 환경입니다.

PBL에서는 교수자의 일방적인 강의를 통해 지식이 전달되는 것이 아니라 학습자의 활동을 통해 학습이 진행됩니다. (Barrows, 1996)

→ 따라서 학습자는 스스로가 자신의 학습에 대한 책임을 져야 합니다.

3. PBL은 그룹 활동을 중심으로 학습이 진행됩니다.

초기 의과대학에서 진행된 PBL활동은 5~8명의 학습자들이 그룹을 이루어 학습을 진행하고, 각 그룹에는 튜터가 배정되어 진행하였습니다. 그룹 활동과 병행하여 개별 학습도 함께 진행됩니다.

문제 분석 → 문제 해결에 필요한 절차와 방법을 토의 → 문제 해결을 위한 역할 분담 → 개별학습 → 학습한 내용을 발표 및 토의 → 최종 해결안 모색의 순서로 진행됩니다.

이를 통해 학습자는 다양한 사람과 효과적으로 협력하는 기능을 학습하고 되고, 다양한 시각과 접근 방법을 배우게 되는데, 이는 실제 업무 현장에서 전문가들이 실천하는 방법과 동일합니다.

4. PBL에서는 자기 주도적 학습을 통해 새로운 지식을 습득하게 됩니다.

이를 위해 학습자는 스스로의 학습과 연구를 통해서 새로운 지식을 습득하고, 전문성을 축적해 나가도록 합니다.

자기 주도적 학습을 통해 학습자는 스스로 새로운 정보를 얻고, 학습하는 전문성을 지니게 되며, 문제 해결 과정에 적극적으로 참여하게 됩니다.

5. PBL에서는 교수자의 역할이 '지식 전달자'에서 '학습 진행자 또는 촉진자'로 전환됩니다.

Barrows(1988)는 이를 '튜터(tutor)'라고 불렀는데, 학습자로 하여금 문제를 더 잘 이해하고, 학습을 효과적으로 수행할 수 있도록 필요한 질문을 제기함으로써 학습을 촉진하는 역할입니다.

왜 PBL인가

앞으로의 미래 교육이 거의 다 PBL로 바뀔 것이라는 이유는 다음과 같습니다.

첫째, 답을 암기하는 형태의 교육은 점점 사라질 것입니다.

물론 학습에 있어서 암기 교육이 필요한 부분이 있습니다. 하지만 인터넷을 통해 모든 정보가 액세스 되는 시대에 그 정보를 찾는 기술 대신 암기하는 교육은 효율성이 크게 떨어질 것입니다.

따라서 "정답을 맞추는 교육" 보다는 "정답을 찾는 과정을 발견하는 교육"이 더 효과적인 것입니다.

둘째, 미래 사회의 문제는 "답이 있는 문제"보다는 "답이 없는 문제"가 더 많아질 것입니다.

정답이 있는 문제는 그 답을 검색해서 찾으면 간단히 해결됩니다. 하지만 정답이 없는 문제의 경우 해결책 그 자체 보다는 해결 방식이 더 중요해질 것입니다. 그렇기 때문에 '결과'가 아닌 '과정'에 방점을 둔 교육이 필요하다면 그것이 바로 PBL의 철학입니다.

셋째, 가장 실무에 필요한 방식입니다.

오늘날 대학교육의 가장 큰 문제는 4년을 배워도 현장에서 쓰지 못하는 이론이 대부분이라는 점입니다.

그에 반해 PBL은 현장의 문제를 그대로 가져와서 시뮬레이션합니다. 예를 들어 의대생들에게 "이러이러한 환경의 병원에서 어떠한 증상의 환자가 이러한 문제를 보았는데 어떻게 해결해야 하는가?"라는 실제로 일어날만한 상황을 제시합니다. 그리고 학생들은 각각 그게 맞는 답을 찾습니다.

위에서도 언급했지만 가장 실용적인 학문이라는 경영학과의 Top MBA 과정들 역시 모든 교육을 이러한 방식으로 진행합니다. 경영학에서는 이를 케이스 스터디(Case Study)라고 합니다. PBL과 대동소이합니다.

왜 PBL이 우리나라에선 잘 안되는가

지금부터는 좀 주관적인 의견을 해보겠습니다. PBL이 이상적인 건 잘 알겠는데 왜 현장에선 보기가 어려울까.

저는 그 원인과 문제점을 크게 아래와 같이 봅니다.

1. 교수님들이 학생들에게 팀플 과제 내주는 것을 PBL로 생각하시는 경우가 많습니다.

- 그러나 여기에는 PBL의 핵심 개념이 다 빠져있습니다. 퍼실리테이터로서의 교수자, 자기 주도적인 학습자, 현장의 문제, 성찰의 시간 등등이 모두 없습니다. 그냥 과제 던지고 발표만 시키는 방식으로 하니 대학생들이 가장 싫어하는 방식의 수업이 팀플이라고 합니다.

2. PBL은 사실 어렵습니다. 그리고 우리 편한 방식에 익숙해져 있습니다.

- 놀랍겠지만 교수들도 강의식 교육 선호합니다. 하던 방식으로 읽으면 되니까요. 더 놀라운 것은 학생들도 시키는 거 싫어합니다. 그저 수동적으로 시험에 나올 문제만 잘 적는 방식을 선호합니다.

- 개인적으로 기업을 대상으로 PBL을 활용한 교육을 제안하면, 100%에 수렴하는 기업들이 너무 시간과 비용이 많이 나온다면 그냥 강의식으로 해달라고 하십니다. 이런 것이 우리 학습 문화의 한계입니다.

3. PBL에 대한 체계적인 학습을 할 곳이 많지 않습니다.

- PBL을 하기 위해서는 내용에 관한 전문성외에도 퍼실리테이션 스킬, 코칭 커뮤니케이션 스킬, 문제 해결 능력 등등의 다양한 기술들을 익혀야 합니다. 이런 역할을 수행하기 위해서는 교수자들도 굉장히 많은 투자와 노력을 해야 합니다.

4. 인내를 가지고 PBL을 할 만한 문화적 풍토가 있어야 합니다.

- PBL로 진행하면 점수와 평가를 계량화 하기 어렵습니다. 정답이 없는 과정이니 모두가 답이 될 수도 있습니다. 그런데 우리 대학의 문화에서는 그게 여의치 않습니다.
- 기업 교육에 있어서도 효과성을 우선에 두고 시간이 걸리더라도 이 방식을 도입하시는 것을 추천드립니다.

PBL이 말하는 철학은 PBL만의 것이 아니고 오늘날 미래교육에서 말하는 모든 철학들이 공유되고 있습니다. 다른 여러 교육공학적 기법들도 학습자 중심, 현장 프로젝트 중심, 퍼실리테이션 중심 등의 어젠다를 똑같이 말하고 있습니다.

그렇기에 앞으로의 교육은 PBL 중심으로 갈 것이고, 가야만 합니다.

글쓴이 /

최효석 코치(서울비즈니스스쿨 대표)

ceo@seoulbusiness.school

교육

학습

댓글 2

최효석

CEO



비즈니스 크리에이티브 기업교육혁신연구소 서울비즈니스스쿨 대표입니다. 개인과 조직의 성장을 돕는 교육 크리에이티브 혁신을 선도합니다.

직무명 : 영화콘텐츠유통·서비스

1. 직무 개요

1) 직무 정의

영화콘텐츠 유통·서비스는 영화 콘텐츠를 확보하고 마케팅을 통해 관객 수요를 창출하여 극장과 다양한 매체에 공급함으로써 매출을 극대화하고 관객의 문화적 욕구를 충족시키는 일이다.

2) 능력단위

| 순번 | 능력단위 | 페이지 |
|----|--------------|-----|
| 1 | 영화 유통·서비스 기획 | |
| 2 | 한국영화 판권 확보 | |
| 3 | 외국영화 판권 확보 | |
| 4 | 극장배급 | |
| 5 | 영화 온라인 마케팅 | |
| 6 | 영화 오프라인 마케팅 | |
| 7 | 영화 온라인 유통 | |
| 8 | 영화 수출 | |
| 9 | 영화 부가 판권 관리 | |
| 10 | 사후관리 | |

3) 능력단위별 능력단위요소

| 분류번호 | 능력단위(수준) | 능력단위요소 | 수준 |
|-----------------|-----------------|------------------|----|
| 0803030201_15v1 | 영화 유통·서비스 기획(7) | 영화산업 환경 분석하기 | 5 |
| | | 라인업 구성하기 | 6 |
| | | 사업전략수립하기 | 7 |
| 0803030202_15v1 | 한국영화 판권 확보(6) | 작품 선정하기 | 6 |
| | | 투자 관리하기 | 5 |
| | | 제작 관리하기 | 4 |
| 0803030203_15v1 | 외국영화 판권 확보(6) | 수입 영화 선정하기 | 6 |
| | | 계약 관리하기 | 5 |
| | | 유통 준비하기 | 4 |
| 0803030204_15v1 | 극장배급(6) | 극장 라인업 확보하기 | 5 |
| | | 극장 업체 분석하기 | 4 |
| | | 배급 전략 수립하기 | 6 |
| | | 극장배급하기 | 4 |
| 0803030205_15v1 | 영화 온라인 마케팅(5) | 온라인 마케팅 전략 수립하기 | 5 |
| | | 온라인 홍보하기 | 4 |
| | | 온라인 광고하기 | 4 |
| 0803030206_15v1 | 영화 오프라인 마케팅(5) | 오프라인 마케팅 전략 수립하기 | 5 |
| | | 오프라인 홍보하기 | 4 |
| | | 오프라인 광고하기 | 4 |
| 0803030207_15v1 | 영화 온라인 유통(5) | 온라인 유통 판권 확보하기 | 5 |
| | | 온라인 유통전략 수립하기 | 4 |
| | | 온라인 유통 서비스하기 | 3 |
| 0803030208_15v1 | 영화 수출(5) | 해외 마케팅 하기 | 4 |
| | | 해외 세일즈 하기 | 5 |
| | | 수출 사후 관리하기 | 3 |
| 0803030209_15v1 | 영화 부가 판권 관리(4) | 패키징 시장 관리하기 | 4 |
| | | 기타 방영권 관리하기 | 3 |
| | | 연관 저작물 관리하기 | 3 |
| 0803030210_15v1 | 사후관리(3) | 손익 정산하기 | 3 |
| | | 저작권 보호와 사후모니터링 | 2 |
| | | 2차 저작물 관리하기 | 3 |

분류번호 : 0803030201_15v1

능력단위 명칭 : 영화 유통·서비스 기획

능력단위 정의 : 영화유통·서비스 기획이란 시장환경과 관객성향을 분석하여 관객의 문화적 욕구를 충족시키고 매출을 극대화하는 영화를 확보하고 유통하기 위한 전략을 세우는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|-----------------------------------|--|
| 0803030201_15v1.1 영화산업 환경 분석하기 | 1.1 영화산업 관련 자료를 수집, 조사하고 결과에 따라 시장 환경을 분석할 수 있다. 1.2 영화의 유통·서비스 매출을 분석하여 관객별, 장르별, 연령별, 시기별 결과의 추이를 파악할 수 있다. 1.3 산업에 유입되는 다양한 성격의 자금 흐름을 파악할 수 있다. |
| | 【지식】 <ul style="list-style-type: none">○ 국내외 영화의 산업적 특성, 시장 동향, 연계 산업에 대한 정보○ 국내 영화 기획, 제작 상황에 대한 정보○ 국내외 정치, 경제, 사회, 문화에 대한 전반적인 지식○ 자금 조달과 운용에 관한 지식○ 유통·서비스 관련 최신 기술동향에 대한 정보 |
| | 【기술】 <ul style="list-style-type: none">○ 국내외 영화 산업 관련 자료 수집 및 분석 능력○ 통계 정보 활용 능력○ 금융 정보 활용 능력○ 유통 서비스 매출 동향 예측 능력 |
| 0803030201_15v1.2 라인업 구성하기 | 【태도】 <ul style="list-style-type: none">○ 자료수집에 필요한 적극적인 태도○ 논리적 사고를 추구하는 태도○ 사업 성공에 대한 신념○ 사업 구조를 통찰하는 태도 |
| | 2.1 영화산업 분석 자료를 통하여 영화를 분류할 수 있다. 2.2 국내외 영화 판권들의 동향을 파악, 분석할 수 있다. 2.3 유통 규모, 시기, 장르, 사회적 이슈, 확보 예산을 고려하여 영화를 선정할 수 있다. 2.4 선정된 영화로 라인업을 구성할 수 있다. 【지식】 <ul style="list-style-type: none">○ 관객의 연령별, 성별, 직업별, 지역별 특성에 대한 지식 |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|---------------------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ 통계분석 프로그램에 대한 지식 ○ 정치, 경제, 사회, 문화에 대한 전반적인 지식 ○ 시장의 동향을 파악하는 업무 지식 ○ 유사 영화 흥행 사례에 대한 지식 <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 과거 유사 영화 매출, 손익 자료 수집과 분석 능력 ○ 통계 분석 프로그램 활용 기법 ○ 국내외 콘텐츠 산업의 흐름을 파악하는 분석 능력 ○ 해외 시장 매출 정보 수집과 분석 능력 <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 자료분석에 필요한 적극적인 태도 ○ 자료를 유의미하게 활용하려는 태도 ○ 신중하고 세심한 태도 ○ 타인의 의견을 경청하고 적극적으로 의견을 조정하려는 태도 ○ 흥행성공에 대한 신념 |
| <p>0803030201_15v1.3 사업전략수립하기</p> | <p>3.1 구성된 라인업을 회계연도 예산에 근거해서 시기, 규모 등을 구체화 할 수 있다. 3.2 소요 예산에 맞는 자금을 확보할 수 있다. 3.3 영화별 매출 목표를 달성하기 위한 전략을 결정할 수 있다. 3.4 전략에 맞추어 담당 인력을 구성, 배치할 수 있다.</p> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 회계, 재무에 관한 지식 ○ 경영, 인사, 관리에 관한 지식 ○ 자금 조달과 운용에 관한 지식 ○ 저작권, 지적재산권, 투자 관련 법률적 지식 ○ 계약서 작성, 실행에 대한 지식 <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 프레젠테이션 능력 ○ 회의 주재 능력 ○ 회계, 재무 능력 ○ 인사, 총무 관리 능력 ○ 조직 운용 능력 ○ 매출 결과 예측 능력 <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 다방면에 관심을 가지려는 태도 ○ 타인의 의견을 경청하는 태도 ○ 시의적절하게 결정하는 태도 ○ 종합적으로 사고하는 태도 |

분류번호 : 0803030202_15v1

능력단위 명칭 : 한국영화 판권 확보

능력단위 정의 : 한국 영화 판권 확보란 수익성 높고 관객의 문화적 욕구를 충족시키는 한국 영화를 선정하여 투자하고 제작을 관리하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|------------------------------|---|
| 0803030202_15v1.1 작품 선정하기 | <p>1.1 영화산업 관련 자료를 수집, 조사하고 결과에 따라 시장 환경을 분석할 수 있다.</p> <p>1.2 관객의 연령별, 성별, 직업별, 지역별 자료를 수집, 분석하여 관객의 성향을 파악할 수 있다.</p> <p>1.3 시나리오를 읽거나 시사를 통해 시장 환경과 관객성향에 맞는 영화 투자를 결정할 수 있다.</p> <p>1.4 영화 판권확보를 위해 판권의 정의와 범위, 계약서의 내용과 법적 사항을 이해하고 그에 맞는 전문적 판단을 내릴 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 영화의 산업적 특성에 대한 지식○ 정치, 경제, 사회, 문화에 대한 전반적인 지식○ 시장의 동향을 파악하는 업무 지식○ 최신기술동향에 대한 정보○ 판권의 종류와 범위에 대한 지식 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 자료 수집 능력○ 시장조사분석기법○ 정보검색, 활용능력○ 시장경제 예측능력○ 시나리오, 감독, 배우, 예산을 포함한 패키징 요소 분석 능력○ 기획의 실현 가능성 예측 능력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 자료수집에 필요한 적극적인 태도○ 논리적 자세와 통찰력○ 정확한 판단을 위해 타인의 의견을 듣는 열린 자세 |
| 0803030202_15v1.2 투자 관리하기 | <p>2.1 투자한 영화가 합의된 일정과 예산으로 제작이 진행되는가를 파악할 수 있다.</p> <p>2.2 예산의 집행에 따른 자금의 흐름을 능률적으로 관리할 수 있다.</p> <p>2.3 부분 투자자 또는 제3 투자자와 이해관계가 상충할 때 이를 조정하여 타결 할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|--------------------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ 관객의 연령별, 성별, 직업별, 지역별 특성에 대한 지식 ○ 통계분석 프로그램에 대한 지식 ○ 정치, 경제, 사회, 문화에 대한 전반적인 지식 ○ 시장의 동향을 파악하는 업무 지식 ○ 계약에 관한 법률적 지식 ○ 재무 회계에 대한 일반적 지식 <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 자료 수집 능력 ○ 통계분석 프로그램 활용기법 ○ 회계 프로그램 활용기법 ○ 관객 FGI분석기법 ○ 시장조사분석기법 ○ 스마트 미디어 활용능력 ○ 유사장르에 대한 분석 능력 ○ 계약서 작성 능력 <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 자료분석에 필요한 적극적인 태도 ○ 자료를 유의미하게 활용하려는 태도 ○ 타인의 의견을 경청하고 적극적으로 의견을 조정하려는 태도 ○ 흥행성공에 대한 신념 ○ 신중하고 세심한 태도 |
| <p>0803030202_15v1.3 제작 관리하기</p> | <p>3.1 투자한 영화가 합의된 일정과 예산으로 제작이 진행되는가를 파악할 수 있다. 3.2 순제작비 세부예산이 적절한지 파악 할 수 있다. 3.3 제작 도중 문제 발생 시 제작사와 협의해 문제를 해결할 수 있다. 3.4 영화제작이 계획에 맞게 운용되고 있는지 판단할 수 있다.</p> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 영화 제작과정에 대한 전반적인 지식 ○ 관객 경향과 선호도에 대한 지식 ○ 다양한 분야에 대한 폭넓은 관심과 지식 ○ 저작권 및 지적재산권에 대한 법률적 지식 ○ 계약서의 작성내용에 대한 적용 지식 <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 시나리오, 감독, 배우, 예산을 포함한 패키징 요소 분석 능력 ○ 현장 스태프의 역할과 임무를 이해하는 능력 ○ 계약서 작성 능력 <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 다방면의 폭넓은 관심을 가지려는 태도 ○ 직관적 경험을 수용하려는 자세 |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ 계약을 대하는 신중하고 세심한 태도 ○ 타인의 의견을 경청하고 적극적으로 이견을 조정하려는 태도 ○ 흥행성공에 대한 신념 |

분류번호 : 0803030203_15v1

능력단위 명칭 : 외국영화 판권 확보

능력단위 정의 : 외국영화 판권 확보란 수익성 높고 관객의 문화적 욕구를 충족시키는 외국영화를 선정하여 유리한 가격협상과 조건협상을 통해 판권 계약을 하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|---------------------------------|--|
| 0803030203_15v1.1 수입 영화 선정하기 | <p>1.1 영화산업통계를 활용하여 국내시장에서 흥행한 외국영화의 경향을 분석할 수 있다. 1.2 영화산업 관련 자료를 수집, 조사하고 결과에 따라 시장 환경을 분석할 수 있다. 1.3 외국영화의 소재, 장르, 개봉시기, 제작규모에 따른 흥행추이를 수집, 분석할 수 있다. 1.4 해외 세일즈사의 라인업 정보와 국내 수입 현황을 파악할 수 있다. 1.5 영화정보 분석, 스크립트 분석, 프로모 영상 분석, 스크리닝을 통해 구매할 영화를 선정할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 영화산업 동향에 관한 지식○ 외국영화 감독, 배우에 대한 지식○ 국가별 영화의 특성에 대한 지식○ 필름마켓에 대한 지식○ 해외 영화 제작사별 제작 능력에 대한 정보○ 국내 수입사의 수입 영화 현황○ 국제영화제 출품 및 수상 정보 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 외국어 구사 능력○ 구매 후보 작품 자료 수집 분석 능력○ 산업 통계 분석 기법○ 시나리오 분석 능력○ 정보 검색 능력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 시장 환경 변화를 수용하려는 적극적인 자세○ 선입견 없이 정보를 분석하려는 태도○ 작품 발굴을 위한 끈질긴 노력 |
| 0803030203_15v1.2 계약 관리하기 | <p>2.1 유사 영화의 흥행 사례를 바탕으로 구매할 영화의 가격과 권리 범위의 적정성을 분석할 수 있다. 2.2 최선의 계약을 위해 가격과 조건을 협상할 수 있다. 2.3 협상 결과를 바탕으로 계약서를 작성할 수 있다. 2.4 통관 절차에 따라 영화를 수입하고 수입신고를 할 수 있다.</p> |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|--------------------------------------|--|
| | <p>2.5 수입 외화의 국내 유통을 위해 필요한 서류와 마케팅 소재(머트리얼)을 수급할 수 있다.</p> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 영화 판권에 대한 개념 ○ 계약 조건에 대한 법률적 지식 ○ 수입 통관 절차 ○ 외화 송금 결제 절차 ○ 환율 지식 ○ 아포스티유 개념 ○ 관세법 ○ 머트리얼 종류에 대한 지식 ○ 머트리얼 수급 절차 <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 외국어 구사 능력 ○ 계약서 조항별 분석 능력 ○ 조건 조율을 위한 협상 능력 ○ 영화 소재 수입 통관 능력 ○ 관세사 활용 능력 ○ 외국환 결제 능력 ○ 급격한 환율 변동에 대한 대처 능력 <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 의사 결정에 있어 결단력 있는 태도 ○ 계약내용을 세밀하게 검토하는 태도 ○ 관세법 규정 준수 ○ 거래 상대방과의 적극적인 의사소통 노력 |
| <p>0803030203_15v1.3 유통 준비하기</p> | <p>3.1 국내 관객 정서에 맞게 시나리오를 번역하여 한글 자막을 삽입, 더빙할 수 있다. 3.2 일정에 맞추어 본편, 예고편의 등급 분류와 광고물 심의를 받을 수 있다. 3.3 기술 시사를 통해 문제점을 보완, 수정하여 최종 상영본을 완성할 수 있다. 3.4 해외 권리권자에게 국내 배급 진행 상황과 매출에 대한 리포트를 하고 초과 수익을 정산할 수 있다.</p> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 영화 번역가, 감수자에 대한 정보 ○ 자막 작업에 대한 기술적 이해 ○ 디지털 시네마 상영 소재에 대한 지식 ○ 영상물 등급 분류 규정에 관한 지식 ○ 광고물 심의 규정에 관한 지식 <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 머트리얼을 광고, 홍보에 활용하는 능력 ○ 외국어 번역 능력 |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ 기술 시사를 통해 상영소재의 문제점을 파악하는 능력 ○ 심의 신청서 작성 능력 <hr/> <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 세심한 업무 진행 태도 ○ 관객의 정서를 이해하려는 자세 ○ 계약서 약정 사항 준수 |

분류번호 : 0803030204_15v1

능력단위 명칭 : 극장배급

능력단위 정의 : 극장배급이란 완성된 영화를 극장에 유통하여 최상의 결과를 얻기 위한 전략을 수행하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|----------------------------------|--|
| 0803030204_15v1.1 극장 라인업 확보하기 | <p>1.1 영화산업 관련 자료를 수집, 조사하고 결과에 따라 시장 환경을 분석할 수 있다. 1.2 영화의 소재, 장르, 개봉시기, 제작규모, 국적에 따른 흥행추이를 수집, 분석할 수 있다. 1.3 경쟁사의 라인업과 배급 전략을 분석하여 라인업 계획에 적용할 수 있다. 1.4 시즌별 특성을 고려하여 단기, 중기, 장기 라인업 계획을 수립할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 라인업 포트폴리오를 구성하는 지식○ 배급사별 라인업 확보하는 업무지식○ 해당시기 개봉예정작 분석하는 지식○ 배급할 자사 영화들을 개봉일 순서로 나열하는 지식○ 경쟁사 라인업 확인하고 개봉일 확정하는 지식○ 라인업을 극장에 배포하는 지식○ 시즌별 상영 영화의 특성에 대한 지식 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 자료 수집 능력○ 시장조사분석기법○ 정보검색, 활용능력○ 시장경제 예측능력○ 경쟁사 라인업 분석 능력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 자료분석에 필요한 적극적인 태도○ 논리적 자세와 통찰력 있는 태도○ 흥행성공에 대한 신념 |
| 0803030204_15v1.2 극장 업체 분석하기 | <p>2.1 영화산업 분석 자료를 통해 전국극장 현황을 파악할 수 있다. 2.2 멀티플렉스 체인별, 권역별 매출규모와 특성을 파악할 수 있다. 2.3 디지털 상영 시스템, 특별상영관, 전용관의 특성을 파악하여 배급 전략에 반영할 수 있다. 2.4 극장의 프로그래밍 전략, 마케팅 전략을 분석하여 효과적으로 시장상황에 대응할 수 있다. 2.5 극장배급에 소요되는 부대비용을 파악하고 예산에 반영할 수 있다.</p> |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|---|--|
| | <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 국내 극장 현황에 대한 지식 ○ 유사영화 개봉 규모, 시기에 관한 정보 ○ 극장별 프로그램 방향에 대한 정보 ○ 시장의 동향을 파악하는 업무 지식 ○ 극장의 특별상영관에 관한 지식 ○ 관객이 선호하는 극장업체를 파악하는 지식 <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 자료 수집 능력 ○ 통계 분석 프로그램 활용 기법 ○ 관객 FGI 분석 기법 ○ 시장 조사 분석 기법 <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 자료분석에 필요한 적극적인 태도 ○ 논리적 자세와 통찰력 ○ 자료를 유의미하게 활용하려는 태도 ○ 흥행 성공에 대한 신념 |
| <p>0803030204_15v1.3 배급 전략 수립하기</p> | <p>3.1 배급할 영화의 특성을 파악하여 배급 목표를 설정할 수 있다 3.2 경쟁사 라인업을 분석하여 구체적인 개봉 시기와 규모를 확정할 수 있다. 3.3 해당시기 개봉예정작의 시사회 반응, 인지도 변화를 분석하고 배급 전략을 수정 보완할 수 있다.</p> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 시즌별 흥행 영화에 대한 정보 ○ 유사영화의 개봉시기와 관객 수에 관한 지식 ○ 개봉시기 경쟁작에 관한 지식 ○ 저작권 및 지적재산권에 대한 법률적 지식 ○ 계약서 작성에 대한 지식 ○ 배급 방식에 관한 지식 <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 개봉시기와 개봉규모에 따른 목표 관객 수 예측하는 능력 ○ 목표 관객 수를 수립하는 능력 ○ 영상물 등급 분류하는 능력 ○ 계약서 작성 능력 ○ 소재의 대중성 판단능력 <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 다방면의 폭넓은 관심을 가지려는 태도 ○ 타인의 이야기를 경청하려는 태도 |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ 일상에서 소재를 발굴하려는 적극적인 자세 ○ 직관적 경험을 수용하는 자세 |
| 0803030204_15v1.4 극장배급하기 | 4.1 배급 규모에 맞추어 배급 예산을 수립할 수 있다. 4.2 선전재료를 극장별로 발송하고 게시 현황을 확인할 수 있다. 4.3 개봉에 차질이 없도록 등급 분류 신청 업무를 진행할 수 있다. 4.4 극장별로 상영계약을 체결하고 상영소재를 발송할 수 있다. 4.5 예매 현황과 개봉 직후 매출 현황을 파악하여 배급 전략을 수정할 수 있다. |
| | 【지 식】 <ul style="list-style-type: none"> ○ 선재물 제작 관리 및 극장 마케팅에 관한 지식 ○ 극장 상영 계약에 관한 지식 ○ 배급 시사회 수행 업무에 관한 지식 ○ 상영관의 설비 현황에 관한 정보 ○ 개봉영화의 관객 수 추이 파악을 위한 정보 |
| | 【기 술】 <ul style="list-style-type: none"> ○ 소재의 대중성 판단능력 ○ 통신망을 활용한 배급기술 ○ 통계분석 프로그램 활용능력 ○ 배급 계약을 위한 실무기법 |
| 【태 도】 <ul style="list-style-type: none"> ○ 다방면의 폭넓은 관심을 가지려는 태도 ○ 타인의 의견을 경청하려는 태도 ○ 직관적 경험을 많이 하려는 자세 ○ 선재 발송 시간을 엄수하려는 자세 ○ 관객반응에 예민하게 대응하려는 태도 | |

분류번호 : 0803030205_15v1

능력단위 명칭 : 영화 온라인 마케팅

능력단위 정의 : 영화 온라인 마케팅이란 영화콘텐츠를 다양한 온라인 매체를 통하여 광고, 홍보함으로써 인지도와 선호도를 높여, 소비를 유도하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|--------------------------------------|--|
| 0803030205_15v1.1 온라인 마케팅 전략 수립하기 | <p>1.1 영화산업 관련 자료를 수집하고 연령별, 성별, 직업별, 지역별 분석을 통해 온라인 접근 방식과 관객성향을 파악할 수 있다.</p> <p>1.2 환경분석을 바탕으로 마케팅 목표와 콘셉트를 도출하여 온라인 마케팅 전략을 수립할 수 있다.</p> <p>1.3 온라인 매체 및 서비스별 특성에 따라 개별 마케팅 전략으로 정교화할 수 있다.</p> <p>1.4 새로운 온라인 환경에 적용할 수 있는 추가 마케팅 전략을 개발할 수 있다.</p> |
| | <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 온라인 마케팅실무 지식○ 온라인 마케팅 전략 수립하기○ 바이럴마케팅 활용지식(블로그, SNS 등)○ 온라인 매체의 동향을 파악하는 업무 지식○ 영화의 산업적 특성에 대한 지식○ 유통시기 경쟁 영화에 대한 온라인정보 탐색과 지식○ 관객의 연령별, 성별, 직업별, 지역별 특성에 대한 지식○ 통계분석 프로그램에 대한 지식○ 온라인 마케팅 성공 사례에 대한 지식 |
| | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 스마트기기 활용능력○ UI/UX 활용기술○ 빅데이터 활용능력○ 통계분석 프로그램 활용기법○ SWOT 분석기법○ 시장조사분석기법○ 매출 목표에 맞는 소요 예산 산출 능력 |
| | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 소비자의 온라인 매체 수용 경향을 파악하려는 태도○ 새로운 온라인 마케팅 매체를 발굴하려는 태도○ 자료수집, 분석에 필요한 적극적인 태도○ 논리적 사고를 추구하는 태도○ 사회, 경제, 정치, 문화의 주요 이슈를 파악하려는 적극적인 태도 |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|---------------------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ 자료를 유의미하게 활용하려는 태도 ○ 흥행성공에 대한 신념 |
| <p>0803030205_15v1.2 온라인 홍보하기</p> | <p>2.1 홍보 매체별 특성을 파악하고 홍보 효과를 분석하여 온라인 홍보 전략을 수립할 수 있다 2.2 온라인 홍보 전략을 바탕으로 홍보대상, 홍보시기, 홍보매체를 선별할 수 있다. 2.3 선별된 홍보대상, 홍보시기, 홍보매체를 바탕으로 온라인 홍보를 실행 할 수 있다.</p> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 다양한 온라인 매체별 특성에 대해 업데이트된 지식 ○ 다양한 온라인 홍보 및 이벤트 기법에 대한 지식 ○ SNS 등의 커뮤니케이션 도구 사용 지식 ○ 가용예산 규모와 경쟁사 홍보 활동 조사 자료 ○ 유사 온라인 홍보 사례에 대한 지식 ○ 관련 법규에 관한 지식 <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 홍보 현황 파악 및 분석 능력 ○ 홍보 이슈 발굴 능력 ○ 보도자료 작성 능력 ○ 정보 검색 능력 ○ 이메일, SNS 등 인터넷 기반 기술 사용 능력 ○ 목적에 따른 관객군 분류 능력 ○ 관객군에 적합한 홍보 및 이벤트 기획 능력 ○ 다양한 홍보를 복합적으로 구성할 수 있는 능력 ○ 예산, 일정, 인력계획 수립 능력 ○ 홍보 효과 측정과 분석 능력 ○ 이메일, SNS 등 인터넷기반 기술 사용능력 ○ 다양한 홍보매체 활용 능력 ○ 빅데이터 분석 기술 ○ 스마트 기기 활용 능력 ○ 관객의 온라인 반응 대처 능력 <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 객관적이고 종합적으로 분석하려는 태도 ○ 합리적이고 논리적인 사고능력 ○ 다양한 커뮤니케이션 채널에 대해 폭넓게 수용하려는 자세 ○ 창의적인 사고방식 ○ 지구력과 인내심 ○ 위기관리능력 |
| <p>0803030205_15v1.3 온라인 광고하기</p> | <p>3.1 광고 매체별 특성을 파악하고 광고 효과를 분석하여 영화콘셉트에 맞는 온라인 광고 전략을 수립할 수 있다. 3.2 온라인 광고 전략을 바탕으로 광고대상, 광고시기, 광고매체를 선별할 수 있다. 3.3 선별된 광고대상, 광고시기, 광고매체를 바탕으로 온라인 광고를 실행 할 수 있다.</p> <p>【지 식】</p> |

| 능력 단위 요소 | 수행 준거 |
|----------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ 다양한 온라인 광고기법에 대한 지식 ○ 가용예산 규모와 경쟁사 온라인 광고 활동 패턴에 대한 지식 ○ 매체별 광고비 현황에 대한 지식 ○ 유사 온라인 마케팅 사례 ○ 다양한 온라인 매체별 특성에 대한 업데이트된 지식 ○ “영화 및 비디오물 진흥에 관한 법률” 관련 지식 <hr/> <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 온라인 광고 현황 파악과 분석 능력 ○ 정보 검색 능력 ○ 목적에 따른 관객군 분류 능력 ○ 관객군에 적합한 광고 기획 능력 ○ 다양한 광고를 복합적으로 구성할 수 있는 능력 ○ 효과적인 온라인 광고물을 제작할 수 있는 기술 ○ 예산, 일정, 인력계획 수립 능력 ○ 광고 효과 측정과 분석 능력 ○ 광고물 심의 진행 능력 ○ 스마트 기기 활용 능력 ○ UI/UX 활용 기술 <hr/> <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 객관적이고 종합적으로 분석하려는 태도 ○ 논리적인 사고를 추구하려는 태도 ○ 다양한 온라인 커뮤니케이션 채널에 대해 폭넓게 수용하려는 자세 ○ 창의적인 사고방식 ○ 지구력과 인내심 |

분류번호 : 0803030206_15v1

능력단위 명칭 : 영화 오프라인 마케팅

능력단위 정의 : 영화 오프라인 마케팅이란 영화콘텐츠를 다양한 오프라인 매체를 통하여 광고, 홍보함으로써 인지도와 선호도를 높여, 소비를 유도하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|--|--|
| 0803030206_15v1.1 오프라인 마케팅전략 수립하기 | <p>1.1 영화산업 관련 자료를 수집하고 연령별, 성별, 직업별, 지역별 분석을 통해 시장현황과 관객성향을 파악할 수 있다.</p> <p>1.2 파악된 시장현황과 관객성향을 바탕으로 작품의 내적, 외적 환경분석을 할 수 있다.</p> <p>1.3 환경분석을 바탕으로 마케팅 목표와 콘셉트를 도출하여 오프라인 마케팅 전략을 수립할 수 있다.</p> <p>1.4 수립된 전략으로 마케팅 기획서를 만들고 예산 계획을 세울 수 있다.</p> |
| | <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 영화의 산업적 특성에 대한 지식○ 오프라인 마케팅 실무 지식○ 오프라인 매체별 특성과 동향을 파악하는 업무 지식○ 개봉 시기 경쟁 영화에 대한 정보와 지식○ 과거 유사 장르 영화에 대한 사례와 지식○ 관객의 연령별, 성별, 직업별, 지역별 특성에 대한 지식○ 통계분석 프로그램에 대한 지식 |
| | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 자료 수집 능력○ 통계분석 프로그램 활용기법○ 관객 FGI분석기법○ SWOT 분석기법○ 시장조사분석기법○ 빅데이터 활용능력○ 유사장르에 대한 분석 능력○ 매출 목표에 맞는 소요 예산 산출 능력 |
| <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 자료수집, 분석에 필요한 적극적인 태도○ 논리적 사고를 추구하는 태도○ 사회, 경제, 정치, 문화의 주요 이슈를 파악하려는 적극적인 태도○ 자료를 유의미하게 활용하려는 태도○ 흥행성공에 대한 신념 | |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|--|--|
| <p>0803030206_15v1.2 오프라인 홍보하기</p> | <p>2.1 홍보 매체별 특성을 파악하고 홍보 효과를 분석하여 오프라인 홍보 전략을 수립할 수 있다</p> <p>2.2 오프라인 홍보 전략을 바탕으로 홍보대상, 홍보시기, 홍보매체를 선별할 수 있다.</p> <p>2.3 선별된 홍보대상, 홍보시기, 홍보매체를 바탕으로 오프라인 홍보를 실행 할 수 있다.</p> <hr/> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 다양한 오프라인 매체별 특성에 대해 업데이트된 지식 ○ 효과적인 오프라인 홍보 및 이벤트 기법에 대한 지식 ○ SNS 등의 커뮤니케이션 도구 사용 지식 ○ 가용예산 규모와 경쟁사 홍보 활동 조사 자료 ○ 유사 오프라인 홍보 사례에 대한 지식 ○ 홍보 관련 법규에 관한 지식 <hr/> <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 홍보 현황 파악 및 분석 능력 ○ 홍보 이슈 발굴 능력 ○ 보도자료 작성 능력 ○ 기사 및 자료 검색 능력 ○ 목적에 따른 관객군 분류 능력 ○ 관객군에 적합한 홍보 및 이벤트 기획 능력 ○ 다양한 홍보를 복합적으로 구성할 수 있는 능력 ○ 예산, 일정, 인력계획 수립 능력 ○ 홍보 효과 측정과 분석 능력 ○ 다양한 홍보매체 활용 능력 ○ 빅데이터 분석 기술 <hr/> <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 객관적이고 종합적으로 분석하려는 태도 ○ 논리적인 사고를 추구하려는 태도 ○ 다양한 커뮤니케이션 채널에 대해 폭넓게 수용하려는 자세 ○ 창의적인 사고방식 ○ 지구력과 인내심 ○ 위기관리능력 |
| <p>0803030206_15v1.3 오프라인 광고하기</p> | <p>3.1 광고 매체별 특성을 파악하고 광고 효과를 분석하여 영화콘셉트에 맞는 오프라인 광고 전략을 수립할 수 있다.</p> <p>3.2 오프라인 광고 전략을 바탕으로 광고대상, 광고시기, 광고매체를 선별할 수 있다.</p> <p>3.3 선별된 광고대상, 광고시기, 광고매체를 바탕으로 오프라인 광고를 실행 할 수 있다.</p> <hr/> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 다양한 오프라인 광고기법에 대한 지식 ○ 가용예산 규모와 경쟁사 오프라인 광고 활용 패턴에 관한 지식 ○ 매체별 광고비 현황에 대한 지식 ○ 유사 오프라인 광고 사례에 대한 지식 ○ 다양한 오프라인 매체별 특성에 대한 업데이트된 지식 |

| 능력 단위 요소 | 수 행 준 거 |
|----------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ 영화 및 비디오물 진흥에 관한 법률 <hr/> <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 오프라인 광고 현황 파악과 분석 능력 ○ 목적에 따른 관객군 분류 능력 ○ 관객군에 적합한 광고 기획 능력 ○ 다양한 광고를 복합적으로 구성할 수 있는 능력 ○ 효과적인 광고물을 제작할 수 있는 기술 ○ 예산, 일정, 인력계획 수립 능력 ○ 광고 효과 측정과 분석 능력 ○ 광고물 심의 진행 능력 <hr/> <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 객관적이고 종합적으로 분석하려는 태도 ○ 논리적인 사고를 추구하려는 태도 ○ 다양한 커뮤니케이션 채널에 대해 폭넓게 수용하려는 자세 ○ 창의적인 사고방식 ○ 지구력과 인내심 |

분류번호 : 0803030207_15v1

능력단위 명칭 : 영화 온라인 유통

능력단위 정의 : 영화 온라인 유통이란 영화를 온라인 플랫폼에 유통하여 구매자의 문화적 욕구를 충족시키고 매출을 극대화 하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|-------------------------------------|---|
| 0803030207_15v1.1 온라인 유통 판권 확보하기 | 1.1 영화콘텐츠의 관련 자료를 수집, 분석하고 온라인 시장 환경에 적용할 수 있다. 1.2 관객의 연령별, 성별, 직업별, 지역별 자료를 수집, 분석하여 영화 콘텐츠를 공급할 수 있다. 1.3 다양한 플랫폼에 적합한 영화콘텐츠를 공급, 유통 할 수 있다. |
| | 【지식】 <ul style="list-style-type: none">○ 관객의 연령별, 성별, 그룹별, 지역별 특성에 대한 지식○ 통계분석 프로그램에 대한 지식○ 정치, 경제, 사회, 문화에 대한 전반적인 지식○ 시장의 동향을 파악하는 업무 지식○ 영화의 산업적 특성에 대한 지식○ 최신기술동향에 대한 파악○ 유사 시장에 대한 지식○ 관련 법규에 대한 지식○ 온라인 플랫폼에 대한 지식○ 서비스 어플리케이션에 대한 지식 |
| | 【기술】 <ul style="list-style-type: none">○ 자료 수집 능력○ 시장조사분석기법○ 정보검색, 활용능력○ 시장경제 예측능력○ 계약서 작성 능력 |
| 0803030207_15v1.2 온라인 유통전략 수립하기 | 【태도】 <ul style="list-style-type: none">○ 자료수집에 필요한 적극적인 태도○ 논리적 자세와 통찰력○ 흥행성공에 대한 신념○ 통계와 분석을 통한 냉정한 판단력 |
| | 2.1 영화산업 자료를 통하여 다양한 온라인 플랫폼의 상황을 파악할 수 있다. 2.2 온라인 서비스와 플랫폼의 특성을 파악하고 영화콘텐츠 온라인배급의 유통을 기획할 수 있다. |

| 능력 단위 요소 | 수 행 준 거 |
|---|--|
| | <p>2.3 영화콘텐츠의 기존 유사 사례의 매출 실적을 파악하고 유통을 기획할 수 있다.</p> <hr/> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 관객의 연령별, 성별, 그룹별, 지역별 특성에 대한 지식 ○ 통계분석 프로그램에 대한 지식 ○ 정치, 경제, 사회, 문화에 대한 전반적인 지식 ○ 시장의 동향을 파악하는 업무 지식 ○ 영화의 산업적 특성에 대한 지식 ○ 최신기술동향에 대한 파악 ○ 유사 시장에 대한 지식 ○ 관련 법규에 대한 지식 ○ 서비스 어플리케이션에 대한 지식 ○ 유사 장르에 대한 온라인 시장성 지식 ○ 온라인 서비스 플랫폼에 대한 지식 <hr/> <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 자료 수집 능력 ○ 시장조사분석기법 ○ 정보검색, 활용능력 ○ 시장경제 예측능력 ○ 계약서 작성 능력 ○ 통계분석 프로그램 활용기법 ○ 관객 FGI분석기법 ○ 유사장르에 대한 분석 능력 ○ UI 및 UX에 따른 매출 변화 파악 능력 ○ 불법유통 영화콘텐츠 기술 파악 능력 <hr/> <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 통계와 분석을 통한 냉정한 판단력 ○ 논리적 자세와 통찰력 ○ 자료를 유의미하게 활용하려는 태도 ○ 구매자의 기호를 이해하고 적용하려는 긍정적인 태도 ○ 유통 매출 극대화에 대한 신념 |
| <p>0803030207_15v1.3 온라인 유통 서비스하기</p> | <p>3.1 영화콘텐츠에 적합한 온라인 플랫폼을 선정하고 배급할 수 있다. 3.2 영화콘텐츠가 배급될 수 있는 다수의 플랫폼을 확보 할 수 있다. 3.3 온라인에서 영화콘텐츠의 품질을 확보할 수 있는 기술, 방식을 결정할 수 있다.</p> <hr/> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 관객의 연령별, 성별, 그룹별, 지역별 특성에 대한 지식 ○ 통계분석 프로그램에 대한 지식 ○ 정치, 경제, 사회, 문화에 대한 전반적인 지식 ○ 시장의 동향을 파악하는 업무 지식 ○ 영화의 산업적 특성에 대한 지식 ○ 최신기술동향에 대한 파악 |

| 능력 단위 요소 | 수 행 준 거 |
|----------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ 유사 시장에 대한 지식 ○ 서비스 어플리케이션에 대한 지식 ○ 온라인 플랫폼의 종류와 서비스에 대한 지식 ○ 저작권 및 지적재산권에 대한 법률적 지식 ○ 계약서 작성에 대한 지식 ○ 콘텐츠를 비롯한 온라인 배급을 위한 기술 적용에 대한 지식 ○ 스마트 기기의 활용에 대한 지식 |
| | <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 자료 수집 능력 ○ 시장조사분석기법 ○ 정보검색, 활용능력 ○ 계약 활용 능력 ○ 통계분석 프로그램 활용기법 ○ 관객 FGI분석기법 ○ 유사장르에 대한 분석 능력 ○ UI 및 UX에 따른 매출 변화 특성을 이해하는 능력 ○ 불법유통 영화콘텐츠 기술 파악 능력 ○ 스마트 기기의 활용 능력 ○ 온라인 플랫폼별 기술적 판단 능력 ○ 디지털파일의 특성과 분류를 이해하는 능력 |
| | <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 자료수집에 필요한 적극적인 태도 ○ 논리적 자세와 통찰력 ○ 흥행성공에 대한 신념 ○ 자료를 유의미하게 활용하려는 태도 ○ 구매자의 기호를 이해하고 적용하려는 긍정적인 태도 ○ 유통 매출 극대화에 대한 신념 |

분류번호 : 0803030208_15v1

능력단위 명칭 : 영화 수출

능력단위 정의 : 영화 수출이란 매출 극대화를 위하여 해외 관객들의 영화 수요를 파악, 각 나라의 배급사에 영화를 판매하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|--------------------------------|--|
| 0803030208_15v1.1 해외 마케팅 하기 | <p>1.1 국가별 영화산업 관련 자료를 수집, 분석하고 결과에 따라 시장 환경을 분석할 수 있다. 1.2 해외 관련 매체에 영화를 소개하고 홍보할 수 있다. 1.3 해외 시장 환경과 관객성향에 따른 영화의 수출방향을 설정할 수 있다. 1.4 해외 영화제와 마켓에 초청, 상영을 추진할 수 있다. 1.5 해외 시장 변화에 따른 흐름을 파악하여 해외 마케팅 업무에 활용할 수 있다 1.6 해외 배급사, 영화제, 언론사 등에 지속적으로 뉴스레터, 보도자료를 발송할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 해외 영화 시장의 특성에 대한 지식○ 각국의 정치, 경제, 사회, 문화에 대한 전반적인 지식○ 해외 시장의 동향을 파악하는 업무 지식○ 해외 기술 동향에 대한 파악○ 국제 영화제, 영화제에 대한 시기, 성격 등에 관한 포괄적 지식○ 해외 마켓, 영화제, 배급사, 담당자들의 연락 정보 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 해외 마켓 자료 수집 능력○ 해외 시장조사 분석 기법○ 정보검색, 외국어 활용능력○ 각국의 흥행 상황 예측 능력○ 뉴스레터, 보도자료 작성 능력○ 국제영화제 출품 신청 및 초청 상영 진행 업무 능력○ 해외 마켓, 영화제 참가를 위한 진행 업무 능력○ 각 국가별 박스오피스 분석 업무 능력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 자료수집에 필요한 적극적인 태도○ 논리적 자세와 통찰력○ 흥행성공에 대한 신념○ 다양한 문화를 이해하고 수용하려는 태도 |
| 0803030208_15v1.2 | <p>2.1 해외 영화산업 분석 자료를 통하여 수출 전략을 세울 수 있다. 2.2 각 나라의 시기별, 장르별 유사 흥행작을 분석하여 해외 수출 업무에 활용할 수 있다.</p> |

| 능력 단위 요소 | 수행 준거 |
|---------------------------------|--|
| 해외 세일즈 하기 | <p>2.3 구매 의향 배급사 및 국가를 분석하여 관련 마켓에 참가하여 판매를 진행할 수 있다. 2.4 각 나라 별 배급사들의 성향과 기호를 파악하여 판매 업무를 촉진 시킬 수 있다.</p> |
| | <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 해외 저작권 및 지적재산권에 대한 법률적 지식 ○ 해외 수출 계약서 작성에 대한 지식 ○ 국제 거래 관련 세무, 통관 업무에 관한 지식 ○ 해외 관객의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 지식 ○ 통계분석 프로그램에 대한 지식 ○ 각 국가의 정치, 경제, 사회, 문화에 대한 전반적인 지식 ○ 해외 시장의 동향을 파악하는 업무 지식 |
| | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 해외 자료 수집 능력 ○ 통계분석 프로그램 활용기법 ○ 해외 시장조사 분석 기법 ○ 해외정보검색 ○ 타문화를 적극적으로 수용하며 소통하는 능력 ○ 매출극대화를 위한 협상 능력 |
| | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 자료 수집에 필요한 적극적인 태도 ○ 상대방의 주장과 의견을 적극적으로 수용하려는 태도 ○ 자료를 유의미하게 활용하려는 태도 ○ 다양한 문화를 이해하고 수용하려는 태도 |
| 0803030208_15v1.3 수출 사후 관리하기 | <p>3.1 수출한 영화의 계약 조건에 따른 저작권을 보호 관리할 수 있다 3.2 수출한 영화의 배급 진행 상황을 점검 확인할 수 있다. 3.3 판매하지 않은 국가의 저작권을 보호 관리 할 수 있다. 3.4 기존 구매한 배급사와 협력을 통하여 추가 판매를 촉진할 수 있다. 3.5 향후 구매 가능한 해외 배급사들의 관리를 통해 판매수요를 창출할 수 있다.</p> |
| | <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 각 국가별 영화 흥행 상황에 대한 관심과 지식 ○ 해외 저작권 및 지적재산권에 대한 법률적 지식 ○ 국제 거래에 필요한 세무 지식 ○ 각국의 영화 배급 방식과 관행에 관한 지식 |
| | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 외국어 능력 ○ 저작권, 지적 재산권에 대한 법률을 활용하는 능력 ○ 세법 활용 능력 ○ 계약에 근거한 보고서 수령 및 수익 정산 관리 능력 ○ 정기적 발송을 위한 영문 뉴스레터 작성 능력 |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|------------|--|
| | <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 해외 각 국가의 사업 관행과 문화를 적극적으로 이해하고 수용하려는 태도 ○ 구매 유 무와 관계없이 해외 배급사와 꾸준하게 소통 관리하는 태도 ○ 영화 권리권자에 대한 존중과 배려 ○ 계약 내용을 이행하는 성실하고 신중한 태도 |

분류번호 : 0803030209_15v1

능력단위 명칭 : 영화 부가 판권 관리

능력단위 정의 : 영화 부가판권 관리란 영화콘텐츠의 유통을 장기적으로 관리하고 매출을 극대화시키기 위한 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|----------------------------------|--|
| 0803030209_15v1.1 패키징 시장 관리하기 | <p>1.1 영화산업 관련 자료를 수집, 분석하고 결과에 따라 시장 환경을 분석할 수 있다. 1.2 구매자의 연령별, 성별, 직업별, 지역별 자료를 수집, 분석하여 소비 경향을 파악할 수 있다. 1.3 시장 환경과 구매자 성향에 따른 영화콘텐츠의 추가적인 매출 방법을 결정할 수 있다. 1.4 영화콘텐츠가 유통되거나 활용될 수 있는 시장을 개척할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 영화의 산업적 특성에 대한 지식○ 정치, 경제, 사회, 문화에 대한 전반적인 지식○ 시장의 동향을 파악하는 업무 지식○ 기술동향에 대한 파악○ 유사 시장에 대한 지식○ 유형화된 영화콘텐츠의 판매 유통구조에 대한 지식○ 공공문화기반시설의 영화콘텐츠 열람 방식에 대한 지식○ 구성별, 소재별 원가 산정에 대한 지식 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 자료 수집 능력○ 시장조사분석기법○ 온라인, 오프라인 판매 유통 방법에 대한 기술○ 공공문화기반시설 운영 방법에 대한 기술○ 시장경제 예측능력○ 영화콘텐츠의 유형 소재 제작 기술 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 자료수집에 필요한 적극적인 태도○ 논리적 자세와 통찰력○ 구매자에 대한 친절한 응대 태도 |
| 0803030209_15v1.2 기타 방영권 관리하기 | <p>2.1 영화산업 관련 자료를 수집, 분석하고 결과에 따라 시장 환경을 분석할 수 있다. 2.2 영화콘텐츠가 유통되거나 활용될 수 있는 다양한 시장에 대해 접근할 수 있다. 2.3 시장 환경과 구매자 성향에 따른 영화콘텐츠의 추가적인 매출 방법을 결정할 수 있다. 2.4 기존 미디어 환경에 영화콘텐츠가 접목 될 수 있는 방법을 결정할 수 있다.</p> |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|--|--|
| | <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 관객의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 지식 ○ 통계분석 프로그램에 대한 지식 ○ 정치, 경제, 사회, 문화에 대한 전반적인 지식 ○ 시장의 동향을 파악하는 업무 지식 ○ 기본으로 구축되어진 미디어 환경에 대한 전반적인 지식 ○ 영화콘텐츠 소비를 하기 위한 다양한 접근 경로에 대한 지식 <hr/> <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 자료 수집 능력 ○ 통계분석 프로그램 활용기법 ○ 시장조사분석기법 ○ 지상파, 종편, CATV 등 방송 편성 및 시청률 분석 기법 <hr/> <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 자료분석에 필요한 적극적인 태도 ○ 논리적 자세와 통찰력 ○ 자료를 유의미하게 활용하려는 태도 ○ 영화콘텐츠 활용에 대한 다양한 경험을 수용하려는 태도 |
| <p>0803030209_15v1.3 연관 저작물 관리하기</p> | <p>3.1 영화콘텐츠의 소재와 장르, 주제를 이해하고 다른 문화콘텐츠로 확장 할 수 있다. 3.2 영화콘텐츠의 핵심적인 요소를 활용하여 연관 저작물로 매출을 극대화 할 수 있다. 3.3 확장된 연관 저작물의 유통 흐름을 파악할 수 있다.</p> <hr/> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 이야기 구성에 대한 전반적인 지식 ○ 다양한 분야에 대한 폭넓은 관심과 지식 ○ 저작권 및 지적재산권에 대한 법률적 지식 ○ 계약서 작성에 대한 지식 ○ 다양한 상품 등에 대한 지식 ○ 연극, 뮤지컬, 음반 등 다양한 문화콘텐츠에 대한 전반적인 지식 ○ 각 장르별 표준계약서에 대한 지식 ○ 문화콘텐츠 유통에 관한 전반적인 지식 ○ 문화산업 관련 자료에 대한 지식 <hr/> <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 소재의 핵심파악 능력 ○ 이야기 이해 능력 ○ 계약서 작성 능력 ○ 소재의 대중성 판단능력 ○ 연극, 뮤지컬 등의 제작 기법 및 기술 ○ 문화콘텐츠에 대한 제작 기술 이해 <hr/> <p>【태 도】</p> |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none">○ 다방면에 관심을 가지려는 태도○ 타인의 의견을 경청하려는 태도○ 직관적 경험을 수용하려는 자세○ 계약을 대하는 신중하고 냉철한 태도○ 소재, 주제 등을 통한 다양한 활용에 대한 상상력 |

분류번호 : 0803030210_15v1

능력단위 명칭 : 사후관리

능력단위 정의 : 사후관리란 수익을 정산, 배분하고 장기적인 관점에서 저작권 보호 및 관리를 통해서 추가적인 수익을 창출하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|-------------------------------------|--|
| 0803030210_15v1.1 손익 정산하기 | <p>1.1 상영 종료 후 상영관별로 부금계산서를 입수하여 세금계산서를 발행하고 극장 매출을 정산할 수 있다.</p> <p>1.2 극장 매출과 부가관권 매출을 취합하여 총수익을 정산할 수 있다.</p> <p>1.3 총제작비와 제비용을 산출하여 총비용을 정산할 수 있다.</p> <p>1.4 산출된 총수익과 총비용을 바탕으로 영화의 순이익을 투자사와 제작사에 분배할 수 있다</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 세법○ 부금, 부율에 대한 지식○ 총수익, 총비용에 대한 개념○ 전국 상영관에 대한 정보○ 정산에 관한 회계 지식 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 회계프로그램 활용 능력○ 세금계산서 발행 능력○ 계약서 검토 능력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 침착하고 세심한 자세○ 회계업무에 대한 성실하고 긍정적인 태도○ 공정하고 정직한 자세 |
| 0803030210_15v1.2 저작권 보호와 사후모니터링 | <p>2.1 해당 영화에 사용된 음원, 스토리, 캐릭터, 디지털 영상, 이미지, 서체의 저작권 침해여부를 판단할 수 있다.</p> <p>2.2 유통 단계별로 저작권 보호 계획을 수립하고 지속적으로 모니터링 할 수 있다.</p> <p>2.3 저작권 침해 행위 발견 시 복제, 전송 중단 요청, 민사상 손해배상 청구, 형사 고소 순으로 단계별 대응을 할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 저작권법○ 저작권 침해 사례 |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ 영화와 관련된 저작권에 대한 지식 ○ 저작권 보호 정책과 보호 제도에 대한 지식 ○ 저작권 침해 형태에 대한 지식 <hr/> <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 자료 수집, 분석 능력 ○ 저작권 침해에 대한 법적 대응 능력 ○ 문제 해결을 위한 조정 능력 ○ 효과적인 모니터링 기술 ○ 저작권보호센터 이용 능력 ○ 불법 복제물 유통 경로 파악 능력 ○ 모니터링 프로그램 이해 능력 <hr/> <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 저작권 보호에 대한 의지 ○ 성실한 모니터링 태도 ○ 불법 유통에 대한 엄정한 자세 ○ 법적 대응에 필요한 논리적이고 침착한 태도 |
| <p>0803030210_15v1.3 2차 저작물 관리하기</p> | <p>3.1 영화를 원 저작물로 하는 2차 저작물의 종류와 판권의 범위를 파악할 수 있다. 3.2 영화의 특성에 맞는 2차 저작물을 개발하고 사업화 시킬 수 있다. 3.3 영화에 대한 2차적 저작물 작성권 침해 발견 시 신속하게 대처할 수 있다</p> <hr/> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 저작권법 ○ 해당 영화 투자 계약서에 관한 심도 있는 이해 지식 ○ 2차적 저작물 작성권 침해 사례 ○ 2차 저작물 개발 성공 사례 ○ 지적 재산권에 대한 지식 <hr/> <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 자료 수집, 분석 능력 ○ 2차 저작물 기획 능력 ○ 저작권 침해에 대한 법적 대응 능력 <hr/> <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 여러 분야에 관심을 기울이는 자세 ○ 개발을 위한 창의적인 태도 ○ 수익을 확대하려는 적극적인 태도 |

직무명 : 음악콘텐츠유통·서비스

1. 직무 개요

1] 직무 정의

음악콘텐츠 유통·서비스는 권리자로부터 제작된 음악콘텐츠를 합법적으로 소비자에게 판매하기 위해 유통·서비스하는 일이다.

2] 능력 단위

| 순번 | 능력 단위 | 페이지 |
|----|----------------|-----|
| 1 | 음악콘텐츠시장조사 | |
| 2 | 음악콘텐츠 저작권관리 | |
| 3 | 음악콘텐츠 이용계약관리 | |
| 4 | 음악콘텐츠 정보관리 | |
| 5 | 음악콘텐츠 투자유통 | |
| 6 | 음악콘텐츠 마케팅 | |
| 7 | 음악콘텐츠 정산분배 | |
| 8 | 음악콘텐츠 유통정책 | |
| 9 | 음악콘텐츠 유통채널구성 | |
| 10 | 음악콘텐츠 서비스 기획운영 | |

3 능력단위별 능력단위요소

| 분류 번호 | 능력 단위 | 수 준 | 능력 단위 요소 |
|-----------------|--------------------|-----|-------------------|
| 0803030301_15v1 | 음악콘텐츠시장조사 | 4 | 제작정보 조사하기 |
| | | | 유통환경 조사하기 |
| | | | 유통서비스 특성 분석하기 |
| 0803030302_15v1 | 음악콘텐츠 저작권관리 | 5 | 저작권지식 습득하기 |
| | | | 저작권 관리하기 |
| | | | 저작권 관리체제 구성하기 |
| 0803030303_15v1 | 음악콘텐츠 이용계약관리 | 6 | 이용계약 정책 수립하기 |
| | | | 이용계약 실행하기 |
| | | | 이용계약 결과 분석하기 |
| 0803030304_15v1 | 음악콘텐츠 정보관리 | 5 | 음악콘텐츠 정보관리 계획하기 |
| | | | 음악콘텐츠 정보 체계화 실행하기 |
| | | | 음악콘텐츠 정보관리 평가하기 |
| 0803030305_15v1 | 음악콘텐츠 투자유통 | 5 | 투자 계획 수립하기 |
| | | | 유통 수행하기 |
| | | | 투자 유통 평가하기 |
| 0803030306_15v1 | 음악콘텐츠 마케팅 | 5 | 마케팅 전략 수립하기 |
| | | | 마케팅 수행하기 |
| | | | 마케팅 효과 분석하기 |
| 0803030307_15v1 | 음악콘텐츠 정산분배 | 5 | 정산분배 관리계획 수립하기 |
| | | | 정산분배 수행하기 |
| | | | 정산분배 관리하기 |
| 0803030308_15v1 | 음악콘텐츠 유통정책 | 6 | 유통 정책 분석하기 |
| | | | 유통 계약 분석하기 |
| | | | 유통 정산 정책 수립하기 |
| 0803030309_15v1 | 음악콘텐츠 유통채널구성 | 5 | 유통채널 구성정보 수집하기 |
| | | | 유통채널 구성정보 실행하기 |
| | | | 유통채널 구성정보 관리하기 |
| 0803030310_15v1 | 음악콘텐츠 서비스 기획 운영 | 4 | 서비스운영 관리하기 |
| | | | 판매상품 기획관리하기 |
| | | | 서비스 개선 계획 수립하기 |

2. 능력단위별 세부내용

| |
|---|
| 분류번호 : 0803030301_15v1 능력단위 명칭 : 음악콘텐츠시장조사 능력단위 정의 : 음악콘텐츠시장조사란 음악콘텐츠 제작 정보를 조사하고 유통 환경과 서비스 특성을 분석하는 능력이다. |
|---|

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|--------------------------------|--|
| 0803030301_15v1.1 제작정보 조사하기 | 1.1 음악 콘텐츠 제작의 정보 수집을 위해 제작자 정보를 조사할 수 있다. 1.2 음악 콘텐츠 제작의 정보 수집을 위해 음악 정보를 조사할 수 있다. 1.3 음악 콘텐츠 제작의 구조를 이해하기 위해 제작 과정을 분석할 수 있다. |
| | 【지식】 <ul style="list-style-type: none"> • 아티스트와 작품자에 대한 음악적 지식 • 음악 콘텐츠 조사 방법에 대한 지식 • 음악 콘텐츠 조사를 위한 컴퓨터 프로그램 활용 지식 • 음악 콘텐츠 제작 환경에 대한 지식 |
| | 【기술】 <ul style="list-style-type: none"> • 음악 콘텐츠 제작 정보 파악 능력 • IT와 컴퓨터 주변기기 활용 능력 • 분석 데이터 비교 능력 • 분석 표본조사 및 구분 능력 |
| 0803030301_15v1.2 유통환경 조사하기 | 2.1 음악 콘텐츠 유통구조의 이해를 위해 음악 콘텐츠의 유통정보를 분류할 수 있다. 2.2 음악 콘텐츠 유통정보를 통해 음악 콘텐츠 유통 시스템을 분석할 수 있다. 2.3 음악 콘텐츠 유통정보, 유통 시스템을 통해 유통 정책을 분석할 수 있다. |
| | 【지식】 <ul style="list-style-type: none"> • 유통 환경을 분석 할 수 있는 전략적 지식 • 국외 음악 콘텐츠 시장 및 유통 구조에 대한 지식 • 국내 음악 콘텐츠 시장 및 유통 구조에 대한 지식 • 유통환경에 영향을 주는 경제적, 정치적, 법률적 지식 |

| | |
|--|--|
| <p>0803030301_15v1.2 유통환경 조사하기</p> | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 유통·서비스사와 의사소통 능력 • 컴퓨터 활용 능력 • OA 문서화 및 시각화 자료 작성 능력 • 유통서비스 정책 구조 • 유통서비스 정책구조 |
| <p>0803030301_15v1.3 유통서비스 특성 분석하기</p> | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 유통환경 자료에 대한 정확한 분석 의지 • 유통환경에 대한 정확하고 신속한 예측을 하려는 태도 • 분석 데이터 비교 능력 • 분석 표본 조사 및 구분 능력 |
| <p>0803030301_15v1.3 유통서비스 특성 분석하기</p> | <p>3.1 음악콘텐츠 고객의 특성을 분석할 수 있다. 3.2 음악콘텐츠 유통서비스 경로를 파악할 수 있다. 3.3 음악콘텐츠 유통서비스 시장의 변화를 조사할 수 있다. 3.4 음악콘텐츠 유통서비스 유형별 성장 추세를 조사하여 향후 전망을 예측할 수 있다.</p> |
| <p>0803030301_15v1.3 유통서비스 특성 분석하기</p> | <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 음악콘텐츠 유통서비스 환경에 대한 지식 • 음악콘텐츠 유통서비스 구조 지식 • 음악콘텐츠 서비스 고객 특성 분석 지식 |
| <p>0803030301_15v1.3 유통서비스 특성 분석하기</p> | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • OA 문서와 작성 기술 • 분석 데이터 비교 능력 • 자료 작성 능력 |
| <p>0803030301_15v1.3 유통서비스 특성 분석하기</p> | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 분석 자료에 대해 전략적 사고를 하려는 태도 • 상세한 정보 분석 노력 • 정보 분석을 통해 예측하려는 의지 |

분류번호 : 0803030302_15v1

능력단위 명칭 : 음악콘텐츠 저작권관리

능력단위 정의 : 음악콘텐츠 저작권관리란 저작물을 창작한 저작자의 저작권과 이에 인접하는 저작인접권을 보호하고 저작물의 공정한 이용을 도모함으로써 음악콘텐츠유통 서비스와 관련 산업의 향상 발전에 이바지하는 것을 목적으로 하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|---|---|
| <p>0803030302_15v1.1 저작권지식 습득하기</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1.1 저작권법의 목적, 취지에 대해 숙지하여 계약서의 면책, 보증에 적용할 수 있다. 1.2 음악콘텐츠의 권리보전을 위해 저작권을 등록할 수 있다. 1.3 저작권법의 올바른 이해를 통해 저작권 확보계획을 수립할 수 있다. 1.4 저작권자, 저작인접권자, 플랫폼사업자 간의 저작권 분쟁사례, 판례에 대해 조사할 수 있다. <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 저작권법에 대한 지식 • 저작권 침해 사례에 대한 법률적인 지식 • 저작권 등록 절차에 대한 지식 • 저작권자의 권리와 내용에 대한 지식 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 법률정보 검색 능력, 법률적 정보검색, 활용능력 • 저작물 관련 사례 분석 능력 • 저작권 등록에 필요한 서류와 자료 확보 능력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 저작권법 개정에 따른 법률지식을 적극적으로 수용하려는 자세 • 저작권 관련 법률에 대한 지속적 관심 • 다양한 법률 사항을 확인하려는 태도 • 효과적인 저작권 등록에 대한 관심 |
| <p>0803030302_15v1.2 저작권 관리하기</p> | <ol style="list-style-type: none"> 2.1 음악콘텐츠저작권을 체계적으로 관리하기 위한 저작권관리방법을 적용할 수 있다. 2.2 음악콘텐츠저작물의 제공, 이용에 따른 저작권 문제를 분석할 수 있다. 2.3 음악콘텐츠저작물의 적법한 활용을 수행할 수 있다. <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 저작권, 판권계약서에 대한 지식 • 저작물, 저작물의 저작자, 저작물의권리자에 대한 지식 • 저작물의 이용에 대한 지식 • 저작물의 저작권 정보에 대한 지식 |

| | |
|--|---|
| <p>0803030302_15v1.2 저작권 관리하기</p> | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 저작물과 저작권에 대한 신속한 정보 파악 • 권리침해 예방 능력 • 저작권 침해에 대한 문제 해결을 위한 조정능력 |
| <p>0803030302_15v1.3 저작권 관리체제 구성하기</p> | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 저작권법의 생활화 태도 • 저작자와 원활한 의사소통 • 관련 법률 사항 확인 의지 |
| | <ol style="list-style-type: none"> 3.1 음악콘텐츠저작물의 올바른 저작권 관리계획을 수립할 수 있다. 3.2 음악콘텐츠저작물의 저작권 관련 자료를 수집하고 그 목적에 맞게 체계적으로 분석할 수 있다. 3.3 음악콘텐츠저작물의 저작권을 보호하고 법적문제점을 수시로 확인할 수 있다. 3.4 음악콘텐츠저작물의 불법이용을 단속하고 법적제재를 요청할 수 있다. |
| | <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 계약조건의 유사사례에 대한 정보 • 계약서 조항에 대한 지식 • 저작물에 대한 폭 넓은 지식 • 저작권 표준화코드 발급 절차 및 지식 |
| | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 저작권 불법 유통에 대한 관리 • 정보수집 및 판단 능력 • 사업화 문서 해독 능력 • 문제 해결을 위한 조정능력 • 문서작성 도구 활용 기술 |
| | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 저작권 등록법을 이해하며 지적재산권을 관리하려는 노력 • 지적재산권을 대하는 신중한 태도 • 음반에 대한 권리를 보호하려는 태도 • 상호간에 검토하고 확인하는 자세 |

분류번호 : 0803030303_15v1

능력단위 명칭 : 음악콘텐츠 이용계약관리

능력단위 정의 : 음악콘텐츠 이용계약관리란 계약정책을 수립하여 저작권자와 저작인접권자간의 계약을 통해 디지털 음악서비스 플랫폼에 공급해서 합법적으로 이용해서 수익을 실현하고 수익을 극대화하기 위해 이용·매출 분석을 하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|---|---|
| <p>0803030303_15v1.1 이용계약 정책 수립하기</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1.1 권리자의 속성에 대해 이해하고 주요 레이블 및 국내 신탁단체를 구별할 수 있다. 1.2 국내외 모바일, 인터넷 음악 서비스의 특성과 유통구조를 파악할 수 있다. 1.3 음악 콘텐츠 이용을 위한 국제협약, 국내외 저작권법, 징수규정, 가격정책 동향을 파악할 수 있다. 1.4 음악 콘텐츠 이용방식에 따른 이용허락 구분과 이용자와 저작권자 당사자 간 이해관계에 대해 파악할 수 있다. |
| | <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 음악 시장의 음반 제작자, 신탁단체, 이용자, 국내외 디지털플랫폼사업자 종류와 이용가격, 징수규정정책에 대한 지식 • 음악 콘텐츠의 유통구조에 대한 지식 • 디바이스 인베디드(Device Embedded), 스트리밍, 다운로드 이용방식별 특성, 디지털 음악상품과 음악 메타DB에 대한 지식 |
| | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 뉴미디어(SNS, Youtube등)를 활용한 콘텐츠 이용 유통 능력 • 국내 음악 플랫폼, 애플뮤직, 구글뮤직, 알디오(Rdio), 스포티파이등 글로벌 음악 콘텐츠 기업의 정책 변화 파악 능력 • PC문서작성, 통계 프로그램) 활용 능력 |
| | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • New Media 와 시장변화에 따른 이용변화 및 신규 Device 이용 노력 • 해외 음악콘텐츠 기업에 대한 학습 노력 |
| <p>0803030303_15v1.2 이용계약 실행하기</p> | <ol style="list-style-type: none"> 2.1 계약서의 기본 조항 목적/계약기간/이용대가/보증 및 면책에 대한 포맷을 직접 작성할 수 있다. 2.2 정산분배의 산식을 월정액 스트리밍, 건당 스트리밍, 월정액 다운로드, 건당 다운로드를 적용하여 직접 설명할 수 있다. 2.3 음반제작자의 정산기준, 음악 저작물 사용료 징수규정에 따라 이용계약에 적용할 수 있다. 2.4 계약 당사자와 계약내용에 대해 협상을 수행할 수 있다. |
| | <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 저작권법 일반 지식 • 디지털 음악서비스 가격 정책 지식 |

| | |
|-----------------------------------|---|
| 0803030303_15v1.2 이용계약 실행하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 징수규정 지식 • 표준 계약서 작성 지식 |
| | 【기술】 <ul style="list-style-type: none"> • PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용 능력 • 의사소통 능력 |
| | 【태도】 <ul style="list-style-type: none"> • 계약 업무규정 준수를 위한 노력 • 징수규정 이해 노력 • 음악 산업업계 상생을 위한 노력 |
| 0803030303_15v1.3 이용계약 결과 분석하기 | 3.1 음악서비스에서 이용된 음악 콘텐츠의 매출을 콘텐츠별, 서비스의 형태별 권리자별 등으로 세분화하여 분석할 수 있다. 3.2 분석한 매출을 보고서로 작성하여 산업동향과 함께 서비스 기획, 상품구성, 마케팅을 하는 유관 부서에 보고할 수 있다. 3.3 분석한 내용을 근거로 유리하게 다음 이용계약에 적용할 수 있다. |
| | 【지식】 <ul style="list-style-type: none"> • 국내외 음악 산업 동향 지식 • 국제음반산업협회(IFPI), 한국콘텐츠진흥원 등의 통계를 통한 음악 산업 지표 지식 • 분석보고서 이용을 위한 마케팅 지식 |
| | 【기술】 <ul style="list-style-type: none"> • 매출데이터 분석 능력 • PC(문서작성, 통계 프로그램) 상급 활용 능력 • 전산(ERP) 활용 능력 • 회계, 사업 관리 능력 |
| | 【태도】 <ul style="list-style-type: none"> • 매출 및 원가 등 사업관리를 위한 주인의식 • 유관 부서와 성실한 소통 |

분류번호 : 0803030304_15v1

능력단위 명칭 : 음악콘텐츠 정보관리

능력단위 정의 : 음악콘텐츠 정보관리란 음악콘텐츠의 유통 서비스를 위해 정보를 안정적, 효율적, 체계적으로 관리 하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|--|---|
| 0803030304_15v1.1 음악콘텐츠 정보관리 계획하기 | <ol style="list-style-type: none">1.1 음악 콘텐츠의 정보 관리에 종합적인 계획을 수립할 수 있다.1.2 음악콘텐츠의 정보관리를 안정적으로 수행하기 위해 예산편성, 운영기준을 수립할 수 있다.1.3 효율적인 정보 관리를 위해 표준화 계획을 수립할 수 있다.1.4 음악 정보 관리의 체계화를 위해 관련 규정을 만들 수 있다. |
| | <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">• 저작권 정보 지식• 콘텐츠 속성 지식• 프로그램 개발의 이해• 정보 체계화를 위한 공학적 지식 |
| | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none">• 커뮤니케이션을 위한 능력• 컴퓨터 활용(문서작성, 통계등) 능력• 계획서 작성 능력• 시스템 구조도 |
| 0803030304_15v1.2 음악콘텐츠 정보 체계화 실행하기 | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none">• 기술과 비즈니스의 상호 관련성 수용• 정보 접근 통제 인정• 계획서의 완결성을 위한 노력• 업무 규정(매뉴얼)에 대한 수용 |
| | <ol style="list-style-type: none">2.1 음악콘텐츠의 정보 체계화를 위해 정보 수집을 실행할 수 있다.2.2 수집된 정보를 저작권 권리관리, 유통 서비스로 정보 체계를 분류할 수 있다.2.3 음악콘텐츠의 유통 서비스를 위해 유통서비스 시스템을 구성하여 운영 관리할 수 있다.2.4 음악콘텐츠의 유통 서비스를 통해 유통 서비스 정보 통계를 산출할 수 있다. <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">• 기술 공학적 지식• 저작권 정보 지식• 정보 표준화에 대한 지식• 정보 통계화에 대한 지식 |

| | |
|--|--|
| <p>0803030304_15v1.2 음악콘텐츠 정보 체계화 실행하기</p> | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 신기술에 대한 적용 능력 • 논리적 정보 관리 능력 • 데이터베이스 제어 능력 • 통계에 대한 해석 기술 |
| <p>0803030304_15v1.3 음악콘텐츠 정보관리 평 가하기</p> | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 요구사항 반영을 위한 적극적인 수용 • 기간내 업무처리를 위한 노력 • 정보 표준화를 위한 노력 • 업무 규정(매뉴얼) 준수 |
| | <ol style="list-style-type: none"> 3.1 음악콘텐츠의 정보 관리가 수립된 정보 관리 계획서에 따라 실행되었는지 평가할 수 있다. 3.2 정보 관리에 필요한 예산 편성, 운영 기준이 실행되었는지 평가할 수 있다. 3.3 음악콘텐츠의 정보 관리가 효율적으로 표준화되었는지 평가할 수 있다. 3.4 음악 정보 관리가 체계적으로 규정에 맞게 운영 되었는지 평가할 수 있다. |
| | <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 기술 공학적 지식 • 시스템 평가에 대한 지식 • 정보 표준화에 대한 지식 • 정보 통계화에 대한 지식 |
| | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 성능 평가 능력 • 논리적 정보 관리 능력 • 데이터베이스 제어 능력 • 통계에 대한 해석 기술 |
| | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 정보 체계화를 위한 의지 • 업무 규정(매뉴얼) 준수 • 세밀한 시스템 구성도 및 규격서 검토 • 평가에 대한 공정성 유지 |

분류번호 : 0803030305_15v1

능력단위 명칭 : 음악콘텐츠 투자유통

능력단위 정의 : 음악콘텐츠 투자유통이란 효율적으로 투자 트렌드를 분석 후 투자 수행을 진행하여, 그에 따른 투자 유통을 평가 하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|---------------------------------|---|
| 0803030305_15v1.1 투자 계획 수립하기 | <ol style="list-style-type: none">1.1 음악 산업의 투자 트렌드를 분석하여 투자 전략을 수립할 수 있다.1.2 투자 대상자를 발굴하여 해당 기획사, 아티스트에게 투자 예산 금액을 산출할 수 있다.1.3 편성된 예산을 바탕으로 해당 기획사, 아티스트가 투자 계약 기간 내 제작할 수 있는지 사전에 확인할 수 있다.1.4 수립된 투자 전략과 예산 편성에 따라 세부적인 수행 계획을 수립할 수 있다. |
| | 【지식】 <ul style="list-style-type: none">• 음악 시장 트렌드 분석 지식• 적정 투자 금액 산출 지식 |
| | 【기술】 <ul style="list-style-type: none">• 문화 예술 시장 정보 수집 능력• 문화 예술 시장 정보 분석 능력• 수요 예측에 따른 통계데이터 분석 능력 |
| | 【태도】 <ul style="list-style-type: none">• 새로운 음악을 발굴하려는 적극적인 태도• 원활한 커뮤니케이션 창출을 위한 의지 |
| 0803030305_15v1.2 유통 수행하기 | <ol style="list-style-type: none">2.1 세부적인 수행 계획에 따라 기획사, 아티스트와 투자 금액을 집행하여, 투자 계약을 수립할 수 있다.2.2 제작이 완료된 음악 콘텐츠의 유통을 위해 판매 채널과 계약을 수행할 수 있다.2.3 판매 채널과 계약이 완료된 후 해당 음악 콘텐츠를 판매 채널에 제공할 수 있다.2.4 매출 확대를 위해 판매 채널과 계약 조건을 만들 수 있다. |
| | 【지식】 <ul style="list-style-type: none">• 음악 저작물 사용료 징수규정 관련 지식• 계약 체결 관리 프로세스 지식 |
| | 【기술】 <ul style="list-style-type: none">• 투자 유통 계약에 따른 협상 능력• 합리적이고 논리적인 의사 소통 능력• 신규 미디어 채널 이해 능력 |

| | |
|---|---|
| <p>0803030305_15v1.2 유통 수행하기</p> | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 논리적인 사고 태도 • 아티스트 지향적 태도 • 인내와 끈기 |
| <p>0803030305_15v1.3 투자 유통 평가하기</p> | <p>3.1 판매된 음악콘텐츠의 세부 정산 자료를 수집할 수 있다. 3.2 수집된 정산 자료를 근거로 투자 집행이 수행되었는지 분석할 수 있다. 3.3 분석된 자료를 토대로 투자 전략에 따라 수행된 결과를 평가할 수 있다. 3.4 평가된 자료를 토대로 향후 투자 전략과 세부 계획을 변경할 수 있다.</p> |
| | <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 정산 데이터 수집, 분석 지식 • 손익 관리에 대한 통계 지식 • 회계 처리 지식 |
| | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 통계데이터 분석 능력 • 관객 조사 및 분석 기법 |
| | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 관찰적인 태도 • 분석적인 태도 |

분류번호 : 0803030306_15v1

능력단위 명칭 : 음악콘텐츠 마케팅

능력단위 정의 : 음악콘텐츠 마케팅이란 기업의 경영목표 달성을 위해 마케팅 전략 수립, 마케팅을 수행하고, 효과를 분석하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|----------------------------------|--|
| 0803030306_15v1.1 마케팅 전략 수립하기 | 1.1 음악 산업의 트렌드를 분석하여, 마케팅 전략과 홍보 계획을 수립할 수 있다. 1.2 수립된 마케팅 전략에 따라 예산계획을 수립할 수 있다. 1.3 수립된 마케팅 전략과 예산 편성에 따라 수행 조직을 만들 수 있다. 1.4 수립된 마케팅 전략에 따라 배정된 조직에 맞춰 세부적인 수행 계획을 수립할 수 있다. |
| | 【지식】 <ul style="list-style-type: none">• 마케팅 전략을 수립하기 위한 지식(STP, 4P, SWOT)• 마케팅 소요 예산 편성 지식• 마케팅 소요 예산 분석 지식• 마케팅 계획 수립 프로세스 지식 |
| | 【기술】 <ul style="list-style-type: none">• 마케팅 기법에 대한 이해와 활용 능력• 수요 예측에 따른 통계 데이터 분석 능력 |
| | 【태도】 <ul style="list-style-type: none">• 새로운 마케팅 방식을 도입하려는 적극적인 태도• 원활한 커뮤니케이션 창출을 위한 의지 |
| 0803030306_15v1.2 마케팅 수행하기 | 2.1 세부적인 수행 계획에 맞춰 마케팅 채널을 확보할 수 있다. 2.2 확보된 마케팅 채널에 따라 예산에 맞춰 계약을 수행할 수 있다. 2.3 마케팅 채널과 계약이 완료된 후 마케팅 자료를 작성할 수 있다. 2.4 세부적인 마케팅 실행 계획에 따라 대외적으로 언론 홍보를 수행할 수 있다. |
| | 【지식】 <ul style="list-style-type: none">• 문화마케팅에 대한 현장 지식• 문화 예술 홍보론• 마케팅툴 활용 지식 |
| | 【기술】 <ul style="list-style-type: none">• 커뮤니케이션을 위한 문서화 능력• 다양한 미디어 채널 활용 능력 |

| | |
|--|--|
| <p>0803030306_15v1.2 마케팅 수행하기</p> | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 고객 소통 지향적 태도 • 신규 미디어 분석 발굴에 대한 적극적인 태도 |
| <p>0803030306_15v1.3 마케팅 효과 분석하기</p> | <ul style="list-style-type: none"> 3.1 마케팅 전략에 따라 세부적으로 수행된 마케팅 결과 자료를 수집할 수 있다. 3.2 세부적인 마케팅 실행 계획에 따라 예산 집행이 수행되었는지 분석할 수 있다. 3.3 수집된 마케팅 결과 자료를 토대로 예산 집행을 통한 효과 분석을 할 수 있다. 3.4 마케팅 전략에 따라 수행된 결과를 평가할 수 있다. |
| | <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 주요 마케팅 수행 결과 특징과 내용을 파악할 수 있는 지식 • 과거 마케팅 선례와 평가 대상 마케팅 결과를 비교 분석할 수 있는 지식 |
| | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 통계데이터 분석 능력 • 평가 결과에 따른 향후 전략 방향 도출 능력 |
| | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 관찰적인 태도 • 분석적인 태도 |

분류번호 : 0803030307_15v1

능력단위 명칭 : 음악콘텐츠 정산분배

능력단위 정의 : 음악콘텐츠 정산분배란 콘텐츠 유통서비스의 수익을 정상적으로 정산 분배하기 위해 정산관리 계획을 수립하고 저작권료를 분배 정산하며 매출을 관리하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|---|---|
| <p>0803030307_15v1.1 정산분배 관리계획 수립하기</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1.1 저작권료 정산을 위해 징수규정에 따라 정산분배 계획을 수립할 수 있다. 1.2 판매한 음악콘텐츠에 대해 저작권자와의 계약기준에 따라 정산분배 관리 기준을 수립할 수 있다. 1.3 음악콘텐츠 종류에 따라 정산분배 관리 기준에 맞는 정산 산식을 만들 수 있다. <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 음악 저작물 사용료 징수규정 지식 • 대리중개업 분배정책 적용 지식 • 통계 소프트웨어 활용 지식 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 음악 저작물 사용료 징수규정 활용 능력 • 대리중개업 분배정책 적용 능력 • 통계 소프트웨어 활용 능력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 성실하고 적극적인 자세 • 수익성을 확신하는 긍정적인 자세 • 계획서를 정확하게 작성하려는 태도 • 정산 절차를 준수하는 자세 |
| <p>0803030307_15v1.2 정산분배 수행하기</p> | <ol style="list-style-type: none"> 2.1 저작권료/실연권료/저작권접권료를 각 징수규정에 의거하여 원저작자에게 정산분배할 수 있다. 2.2 콘텐츠에 대한 징수규정을 적용하여 정산자료를 작성할 수 있다. 2.3 판매 채널별로 판매된 데이터를 정산분배기준에 따라 정산 분배금을 산출할 수 있다. 2.4 판매 채널에 대한 정산 분배금 지불을 위해 판매 분석이 완료된 정산 데이터를 근거로 지급요청서를 작성할 수 있다. <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 음악 저작물 사용료 징수규정 지식 • 음악 사용료 분배 지식 • 대리중개업 분배정책 지식 • ERP 프로그램 활용지식 • 세법, 세무절차에 대한 법률적 지식 |

| | |
|--|---|
| <p>0803030307_15v1.2 정산분배 수행하기</p> | <ul style="list-style-type: none"> • 정산에 관한 회계적 지식 • 정산관리 정산주기, 정산방법에 대한 지식 |
| | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 음악 저작물 사용료 징수규정 활용 능력 • 음악 사용료 분배 능력 • 대리중개업 정산자료 작성 능력 • ERP 프로그램 활용능력 • 세법, 세무절차에 대한 법률적 해석 능력 • 정산에 관한 회계적 작성 능력 • 회계프로그램 활용 능력 • 계약서 검토 능력 |
| | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 성실하고 적극적인 자세 • 회계업무에 대한 투명하고 정직한 태도 • 수익성을 확산하는 긍정적인 자세 • 정산자료의 정확하게 처리하려는 태도 • 고객의 요청에 대한 절차에 따른 처리하려는 태도 • 고객의 정산자료의 보안 준수 • 고객의 정산자료의 절차에 따른 보관 준수 |
| <p>0803030307_15v1.3 정산분배 관리하기</p> | <ol style="list-style-type: none"> 3.1 판매한 음악콘텐츠에 대해 매출과 정산분배금을 관리할 수 있다. 3.2 판매한 음악콘텐츠에 대한 매출관리를 위해 회계지원칙에 따라 세금계산서의 발행과 수취를 수행할 수 있다. 3.3 판매한 음악콘텐츠에 대한 판매사의 ERP(enterprise resource planning) 프로그램을 사용하여 매출을 관리할 수 있다. |
| | <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 통계 소프트웨어를 통한 매출관리 지식 • 문서작성 소프트웨어를 통한 매출, 분배 리포트 작성 지식 • ERP(enterprise resource planning) 프로그램 활용 지식 • 세무로 세금계산서 처리 관련 인터넷 활용 지식 • 정산 결과 보고서 지식 • 세무회계에 관한 지식 • 세금계산서 및 영수증 발급관련 지식 |
| | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 매출 항목별 데이터베이스 사용능력 • 회계처리능력 • 세금계산서 발급/처리 능력 |
| | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 정산 내용을 기획 구성원 모두가 이해할 수 있도록 보고서를 작성하려는 자세 • 투명하고 합리적인 예산 정산 노력 |

0803030307_15v1.3
정산분배 관리하기

- 주최자 및 투자자와의 원활한 의사소통 창출을 위한 의지

분류번호 : 0803030308_15v1

능력단위 명칭 : 음악콘텐츠 유통정책

능력단위 정의 : 음악콘텐츠 유통정책을 기본으로 음악콘텐츠 유통 서비스의 전체적인 환경을 이해, 파악하여, 정책 수립의 기본을 만드는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|---------------------------------|--|
| 0803030308_15v1.1 유통 정책 분석하기 | 1.1 오프라인과 온라인 유통 정책의 차이점을 분석할 수 있다. 1.2 오프라인 음반 유통에 대하여 국내, 국외의 차이점을 분석할 수 있다. 1.3 온라인 디지털 음원 유통 정책에 대하여 국내, 국외의 차이점을 분석할 수 있다. 1.4 유통 정책의 중장기 전략을 수립할 수 있다. |
| | 【지식】 <ul style="list-style-type: none">• 음반 시장 구조에 대한 전반적 지식• 오프라인 음반 유통에 대한 지식• 온라인 디지털 음원 유통에 대한 지식• 음원 다운로드, 정액제, 스트리밍 가격정책에 대한 지식• 국내 국외의 음반 유통의 차이점에 대한 지식 |
| | 【기술】 <ul style="list-style-type: none">• 컴퓨터 활용 능력• 분석표본 조사 능력• 오프라인 음악 유통 파악 능력• 온라인 음악 유통 파악 능력• 문서화 및 시각적 구조도 작성 능력 |
| 0803030308_15v1.2 유통 계약 분석하기 | 【태도】 <ul style="list-style-type: none">• 적극적인 분석 태도• 분석을 위한 객관적인 태도• 분석한 자료를 구조화하는 논리적인 태도 |
| | 2.1 다양한 유통 계약 방식을 분석할 수 있다. 2.2 음악 콘텐츠의 계약 유형에 따른 차이점을 분석할 수 있다. 2.3 징수규정을 이해하여, 기본적인 징수규정에 따른 음원 유통 정책을 수립할 수 있다. |
| | 【지식】 <ul style="list-style-type: none">• 선급 투자 계약에 대한 지식• 공동 제작 계약에 대한 지식• 음원 단순 유통 계약에 대한 지식• 징수규정에 대한 지식 |

| | |
|--|---|
| <p>0803030308_15v1.2 유통 계약 분석하기</p> | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 계약 분석 능력 • 컴퓨터 활용 능력 • 계약별 database 구축 능력 • 음악 저작물 사용료 징수규정 분석 능력 • 음악 저작물 사용료 징수규정과 일반 계약서 차이 분석 능력 |
| | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 서류를 분석하기 위한 논리적인 태도 • 리서치를 통한 계약과 결과물 비교를 위한 분석적인 태도 • 음악 저작물 사용료 징수규정과 계약 유형을 비교하는 적극적인 태도 |
| | <p>3.1 계약 유형에 따라 변경되는 수수료 분배 정책을 분석할 수 있다. 3.2 분석 자료를 토대로, 징수규정과 비교하여 분석할 수 있다. 3.3 음악 저작물 사용료 징수규정에 의한 최종 정산의 정책을 수립할 수 있다.</p> |
| <p>0803030308_15v1.3 유통 정산 정책 수립하기</p> | <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 계약 유형에 따른 수수료 분배에 대한 지식 • 정산을 위한 수리적 지식 • 음악 저작물 사용료 징수규정에 대한 지식 • 정책 수립을 위한 공식 문서 작성에 대한 지식 |
| | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 정산 및 계약 분석 능력 • 음악 저작물 사용료 징수규정 분석 및 비교 능력 • OA 문서 작성화 능력 • 공식 문서 작성을 위한 언어적 능력 |
| | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 정산 분석을 위한 적극적인 태도 • 정책 수립을 위한 논리적인 태도 |

분류번호 : 0803030309_15v1

능력단위 명칭 : 음악콘텐츠 유통채널구성

능력단위 정의 : 음악콘텐츠 유통채널구성이란 음반, 음원 판매를 위해 음악시장을 분석하고 마케팅, 수익 구조, 시장의 다양한 유통사, 음원서비스업체 등, 유통채널을 제공하는 것이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|---|---|
| <p>0803030309_15v1.1 유통채널 구성정보 수집하기</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1.1 유통사와 음원서비스업체에 대한 체계적인 관리를 위해 계획서를 작성할 수 있다. 1.2 효율적인 음반 음원판매에 대한 정확한 판매 데이터 구축하기 위해 예산 편성 운영기준을 작성할 수 있다. 1.3 유통채널 구성에 대한 종합적이고 체계적인 표준화시스템을 구축할 수 있다. <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 유통에 대한 지식 • 정보 수집에 대한 지식 • 통계 프로그램 사용에 대한 지식 • 저작권에 대한 지식 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 유통시장 판매 구조에 대한 파악 능력 • 유통시장 수익 구조에 대한 파악 능력 • 유통시장의 빠른 변화에 대한 파악 능력 • 음원의 다운로드등 기술 개발에 대한 파악 능력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 차별화된 유통시장 분석 태도 • 새로운 유통시장을 개척하려는 태도 • 다양한 온오프라인 시장에 대한 적극적인 태도 |
| <p>0803030309_15v1.2 유통채널 구성정보 실행하기</p> | <ol style="list-style-type: none"> 2.1 유통사 음원서비스업체의 과금 체계에 대한 자료를 작성할 수 있다. 2.2 다양한 음악시장에 대한 유통 판매 마케팅 자료를 데이터베이스를 구축할 수 있다. 2.3 유통채널구성 서비스의 구조적인 문제점에 대해 데이터베이스를 구축할 수 있다. 2.4 유통채널구성을 위해 온오프라인 음악 시장 등 다양한 유통시장을 비교하여 유통채널을 구성할 수 있다. <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 온오프라인 음악시장에 대한 지식 • 유무선 네트워크 사업자에 대한 지식 • 유통 시장 과금 체계에 대한 지식 • 다양한 사업자의 유통시장으로의 진출에 대한 지식 |

| | |
|---|---|
| <p>0803030309_15v1.2 유통채널 구성정보 실행하기</p> | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 음원을 디지털로의 변환에 대한 기술 • 미디어를 통해 유통하고 전송하는 기술 • 불법복제차단기술(DRM) 기술 • 과금 시스템에 대한 기술 • 다양한 사용자 소프트웨어의 기술 |
| <p>0803030309_15v1.3 유통채널 구성정보 관리하기</p> | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 기존의 유통회사를 분석하는 태도 • 새로운 유통회사의 시장 진입에 대해 분석하는 태도 • 유통회사의 영업 마케팅에 대해 분석하는 태도 • 신뢰성있는 음원차트를 분석 할 수 있는 태도 |
| | <ol style="list-style-type: none"> 3.1 유통채널구성에 맞게 정보관리가 관리계획서에 의해 실행되고 있는지 검토 평가/확인/감독 할 수 있다. 3.2 유통채널구성이 필요한 예산에 의해 운영되고 있는지 평가할 수 있다 3.3 유통채널이 체계적으로 규정에 맞게 운영되고 있는지 평가할 수 있다 3.4 유통사와 음원서비스업체와의 계약 정보 관리를 수행할 수 있다. |
| | <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 음원 수익에 대한 정산분배 지식 • 새로운 유통구조에 대한 지식 • 운영관리에 대한 지식 |
| | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 새로운 음원 포맷에 대한 기술 • 음원플랫폼 활성화에 대한 기술 • 유통사와 음원서비스업체의 과금에 대한 기술 |
| | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 차별화된 유통시장 분석 태도 • 새로운 유통시장을 개척하려는 태도 • 다양한 온오프라인 시장에 대한 적극적인 태도 |

분류번호 : 0803030310_15v1

능력단위 명칭 : 음악콘텐츠 서비스 기획운영

능력단위 정의 : 음악콘텐츠 서비스 기획운영이란 음악콘텐츠를 감상하고 판매하는 서비스를 안정적이고 지속적으로 유지하기 위해 운영, 개선, 분석, 관리하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|----------------------------------|--|
| 0803030310_15v1.1 서비스운영 관리하기 | 1.1 음악콘텐츠 서비스의 지속적인 운영을 위해 고객반응을 분석할 수 있다. 1.2 분석된 고객반응을 통해 서비스의 개선 계획을 수립할 수 있다. 1.3 공급되는 콘텐츠를 지속적으로 데이터베이스에 축적하고 운영할 수 있다. 1.4 음악콘텐츠 서비스의 유지를 위해 상품을 진열할 수 있다. |
| | 【지식】 <ul style="list-style-type: none">• 인터넷 서비스구조 이해에 대한 지식• 고객반응 분석법에 대한 지식• 데이터베이스에 대한 지식 |
| | 【기술】 <ul style="list-style-type: none">• 컴퓨터 활용 기술 (문서작성, 통계 처리)• 데이터베이스 구축과 운영능력• 통계에 대한 분석 기술• 인터넷 서비스 운영 능력 |
| | 【태도】 <ul style="list-style-type: none">• 안정적인 운영 관리를 위한 성실한 태도• 고객 반응을 파악하고 분석하기 위한 적극적인 노력• 업무 규정(매뉴얼) 준수하려는 자세• 논리적인 데이터 분석을 위한 노력 |
| 0803030310_15v1.2 판매상품 기획관리하기 | 2.1 음악시장의 변화와 경쟁사 현황을 분석하여 상품을 기획할 수 있다. 2.2 판매 상품의 수익성분석을 위해 관계법령의 기준에 따라 상품판매 세부계획을 수립할 수 있다. 2.3 상품세부계획에 따라 고객요구에 부합하는 판매상품을 기획하여 판매할 수 있다. 2.4 판매 상품의 마케팅 활동 계획을 수립하고 실행할 수 있다. 2.5 판매 상품의 마케팅 실행 결과를 분석하고 평가할 수 있다. |
| | 【지식】 <ul style="list-style-type: none">• 관계법령에 대한 지식• 상품기획을 위한 전략적 지식• 시장 분석을 위한 분석법에 대한 지식 |

| | |
|---|---|
| <p>0803030310_15v1.2 판매상품 기획관리하기</p> | <ul style="list-style-type: none"> • 음악상품 원가구조에 대한 지식 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 음악시장정보 파악 능력 • 관계 법령에 대한 적용 능력 • 상품 매출구조 기획에 대한 능력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 최신 동향 파악을 위한 적극적인 태도 • 관계 법령을 준수하려는 자세 • 세밀한 상품 구조 기획을 하려는 태도 • 객관적인 분석 자세 |
| <p>0803030310_15v1.3 서비스 개선 계획 수립하기</p> | <p>3.1 음악콘텐츠상품에 최적화된 서비스 구조를 기획할 수 있다. 3.2 시장의 변화와 고객의 동향을 파악하여 서비스 개선 전략을 수립할 수 있다. 3.3 다양한 사용자 환경을 고려한 세부 개선계획을 수립할 수 있다. 3.4 서비스 개선계획에 따른 기능 개선을 최신 기술의 발전을 반영하여 실행할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 서비스 구조 및 상품 구성에 대한 기본 지식 • 인터넷 기술 동향에 대한 지식 • 음악콘텐츠 전반에 대한 기본 지식 • 서비스 방향성 수립을 위한 전략적 지식 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 신기술에 대한 적용 능력 • 인터넷 서비스 기획 능력 • 논리적 정보 관리 능력 • 전략적 분석 기술 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> • 새로운 기술 동향 파악을 위한 성실한 태도 • 시장 변화를 세밀하고 빠르게 파악하기 위한 적극적인 태도 • 전략을 실행하여 반영하기 위한 꼼꼼한 태도 • 음악 트렌드를 놓치지 않고 적극적으로 활용하려는 의지 |

직무명 : 애니메이션콘텐츠유통·서비스

1. 직무 개요

1) 직무 정의

애니메이션콘텐츠 유통·서비스는 애니메이션산업 활성화와 수익창출을 위해 애니메이션콘텐츠를 다양한 국내외 매체를 통해 소비자에게 전달하는 일이다.

2) 능력단위

| 순번 | 능력단위 | 페이지 |
|----|-----------------------|-----|
| 1 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 전략 수립 | |
| 2 | 애니메이션콘텐츠 판매 | |
| 3 | 애니메이션콘텐츠 구매 | |
| 4 | 극장용 애니메이션콘텐츠 배급관리 | |
| 5 | 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통·서비스 | |
| 6 | 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스 | |
| 7 | 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅 | |
| 8 | 애니메이션콘텐츠 라이선싱 사업 | |
| 9 | 애니메이션콘텐츠 사업제휴 | |
| 10 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 사후관리 | |

3) 능력단위별 능력단위요소

| 분류번호 | 능력단위(수준) | 능력단위요소 | 수준 |
|-----------------|--------------------------|---------------|----|
| 0803030601_15v1 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 전략 수립(6) | 시장환경 분석하기 | 5 |
| | | 매체 기획하기 | 5 |
| | | 매출목표 수립하기 | 6 |
| | | 계획서 작성하기 | 4 |
| 0803030602_15v1 | 애니메이션콘텐츠 판매(5) | 유통매체 조사하기 | 3 |
| | | 판매대상자 선정하기 | 5 |
| | | 국내마켓 참가하기 | 4 |
| | | 영업판매하기 | 4 |
| 0803030603_15v1 | 애니메이션콘텐츠 구매(5) | 시청자 분석하기 | 4 |
| | | 구매콘텐츠 선정하기 | 4 |
| | | 구매 협상하기 | 5 |
| | | 구매 계약하기 | 5 |
| 0803030604_15v1 | 극장용 애니메이션콘텐츠 배급관리(6) | 배급계획 수립하기 | 6 |
| | | 시사하기 | 4 |
| | | 배급하기 | 4 |
| 0803030605_15v1 | 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통·서비스(4) | 뉴미디어 조사하기 | 3 |
| | | 모바일콘텐츠 유통하기 | 4 |
| | | 온라인콘텐츠 유통하기 | 4 |
| 0803030606_15v1 | 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스(5) | 글로벌 유통계획 수립하기 | 5 |
| | | 해외시장 판매하기 | 4 |
| | | 해외콘텐츠 구매하기 | 5 |
| | | 글로벌 마케팅하기 | 5 |
| 0803030607_15v1 | 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅(4) | 홍보마케팅전략 수립하기 | 4 |
| | | 매체별 프로모션하기 | 3 |
| | | 온라인 마케팅하기 | 3 |
| | | 오프라인 마케팅하기 | 4 |
| 0803030608_15v1 | 애니메이션콘텐츠 라이선싱 사업(6) | 라이선싱 시장 조사하기 | 4 |
| | | 라이선싱 영업하기 | 5 |
| | | 라이선싱 계약하기 | 6 |
| | | 라이선싱 관리하기 | 5 |
| 0803030609_15v1 | 애니메이션콘텐츠 사업제휴(4) | 사업제휴 시장조사 하기 | 4 |
| | | 기획안 작성하기 | 4 |
| | | 제휴업체 협상하기 | 4 |
| | | 제휴업무 실행하기 | 4 |
| 0803030610_15v1 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 | 매출 정산하기 | 2 |

| 분류번호 | 능력단위(수준) | 능력단위요소 | 수준 |
|------|-----------|------------|----|
| | 스 사후관리(3) | 유통콘텐츠 재가공 | 3 |
| | | 지식재산권 관리하기 | 3 |
| | | 유통 계약하기 | 3 |

분류번호 : 0803030601_15v1

능력단위 명칭 : 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 전략 수립

능력단위 정의 : 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 전략수립은 시장환경과 수요자 분석에 기초해 적합한 매체를 정하여 매출목표 달성을 위한 전략을 수립하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|--------------------------------|--|
| 0803030601_15v1.1 시장환경 분석하기 | <p>1.1 애니메이션콘텐츠산업 관련자료를 수집, 분석하고 결과에 따라 시장환경을 분석할 수 있다.</p> <p>1.2 수요자의 연령별, 성별, 직업별, 계층별 자료를 수집, 분석하여 수요자의 성향을 파악할 수 있다.</p> <p>1.3 시장환경과 수요자 성향에 따른 애니메이션콘텐츠 유통 방향을 설정할 수 있다.</p> <p>1.4 수요자와 시장분석을 바탕으로 수익모델을 제시할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 국내외 애니메이션콘텐츠 산업현황에 대한 지식○ 애니메이션콘텐츠 시장동향 분석에 대한 지식○ 애니메이션콘텐츠 연관 산업에 대한 지식○ 애니메이션콘텐츠 제작에 대한 기초지식 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 자료수집 능력○ 시장조사 분석기법○ 시장환경 분석기법○ 정보검색, 활용능력○ 통계자료를 활용한 시장예측 능력○ 수익산출 능력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 전략적으로 사고하는 태도○ 자료수집에 필요한 적극적인 태도○ 관련자료를 종합적으로 분석하고자 하는 태도○ 논리적 사고와 통찰력 |
| 0803030601_15v1.2 매체 기획하기 | <p>2.1 시장환경 분석에 따라 유통·서비스에 적합한 매체를 조사하고 수집할 수 있다.</p> <p>2.2 수집된 자료를 토대로 매체에 부합하는 유통·서비스 아이디어를 도출할 수 있다.</p> <p>2.3 매체별 특성에 따라 애니메이션콘텐츠 유통·서비스를 기획할 수 있다.</p> <p>2.4 매체별로 애니메이션 유통·서비스 기획안을 작성할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ 매체 및 기술 동향에 대한 지식 ○ 애니메이션콘텐츠 제작기술에 대한 기본 개념 ○ 수요자의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 지식 ○ 지식재산권 유형에 대한 지식 <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 자료검색 능력 ○ 목표전략 도출을 위한 의사결정능력 ○ 문제해결을 위한 아이디어 도출능력 ○ 통계분석능력 <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 경험자의 의견을 청취하는 태도 ○ 아이디어 개발을 위한 팀원과의 협력적인 태도 ○ 자신의 견해를 효과적으로 표현하는 태도 ○ 관련 자료를 종합적으로 분석하는 태도 |
| <p>0803030601_15v1.3 매출목표 수립하기</p> | <p>3.1 시장환경 분석을 통해 매체를 선정할 수 있다. 3.2 애니메이션콘텐츠 수익 통계자료를 토대로 매출계획을 수립할 수 있다. 3.3 매체분석을 통해 매체별 매출목표를 정할 수 있다.</p> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 애니메이션콘텐츠 유통시장에 대한 정보 ○ 손익예측을 위한 회계지식 ○ 국내외 경제동향에 대한 지식 ○ 매체분석에 대한 지식 <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 문서작성 소프트웨어 활용기술 ○ 손익계산과 예측 설계능력 ○ 통계분석능력 <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 전략적인 사고 ○ 실현 가능한 계획을 수립하고자 하는 태도 ○ 이해관계자들의 각기 다른 의견을 반영하고 조율하려는 태도 |
| <p>0803030601_15v1.4 계획서 작성하기</p> | <p>4.1 기획회의를 통해서 매출목표와 매체를 선정할 수 있다 4.2 목표달성을 위한 유통 계획서를 작성할 수 있다. 4.3 매출목표를 반영한 유통계획서를 작성할 수 있다. 4.4 작성된 계획서에 따라 유통·서비스관리를 할 수 있다.</p> <p>【지 식】</p> |

| 능력 단위 요소 | 수 행 준 거 |
|----------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ 기획서 작성방법 ○ 유사사례에 대한 지식 ○ 예산, 일정 설계에 대한 지식 <hr/> <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ PC활용능력 ○ 내부 이해당사자와의 토론능력 ○ 일정관리능력 <hr/> <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 전략적 사고 ○ 이해관계자들의 각기 다른 의견을 반영하고 조율하려는 태도 ○ 최대한 목표를 명확하게 반영하려는 태도 |

분류번호 : 0803030602_15v1

능력단위 명칭 : 애니메이션콘텐츠 판매

능력단위 정의 : 애니메이션콘텐츠 판매란 방송매체에 애니메이션콘텐츠를 제공하고 그에 해당하는 방송권료를 받아 수익을 창출하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|---------------------------------|--|
| 0803030602_15v1.1 유통매체 조사하기 | 1.1 애니메이션콘텐츠 판매를 위한 방송매체별 특성을 분석할 수 있다. 1.2 방송매체의 애니메이션콘텐츠 수요를 파악할 수 있다. 1.3 방송매체의 유통 가격과 조건의 추이를 지속적으로 파악할 수 있다. |
| | 【지식】 <ul style="list-style-type: none">○ 방송매체별 애니메이션콘텐츠 유통방식에 대한 지식○ 방송매체별 애니메이션콘텐츠 유통규격에 대한 지식○ 방송매체별 애니메이션콘텐츠 유통가격과 조건에 대한 지식○ 애니메이션콘텐츠의 제작 과정에 대한 기초지식 |
| | 【기술】 <ul style="list-style-type: none">○ 시장 조사와 데이터 분석능력○ 작성된 데이터를 보고서로 작성할 수 있는 능력○ 애니메이션콘텐츠 유통에 대한 구조를 전달할 수 있는 능력 |
| 0803030602_15v1.2 판매대상자 선정하기 | 【태도】 <ul style="list-style-type: none">○ 객관성을 유지하는 태도○ 수집된 자료를 분석을 하는 태도○ 문제해결을 위한 적극적인 태도 |
| | 2.1 각 방송매체의 요구사항을 고려하여 애니메이션 판매 가능성과 수익을 예측할 수 있다. 2.2 경쟁업체들의 애니메이션콘텐츠 판매 현황을 조사 할 수 있다. 2.3 각 방송매체의 특성을 고려하여 애니메이션 판매전략을 수립 할 수 있다. 2.4 선정된 방송매체들과 회의를 통해서 각각의 요구사항을 파악 할 수 있다. |
| | 【지식】 <ul style="list-style-type: none">○ 각 방송매체별 애니메이션콘텐츠 유통특성에 대한 지식○ 애니메이션콘텐츠 업계 동향과 경쟁업체들의 사업 현황에 대한 지식○ 각 방송매체의 특성을 고려한 매체별 판매 전략에 대한 지식 |
| | 【기술】 |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ 정보수집을 통한 분석기술 ○ 전략적 목표 설정의 기술 ○ 문서작성 소프트웨어 활용능력 ○ 원활한 의사소통능력 <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 수집된 자료의 객관성을 유지하는 태도 ○ 끈기 있게 문제를 발견하고 해결하려는 태도 ○ 목표를 설정할 수 있는 태도 |
| <p>0803030602_15v1.3 국내마켓 참가하기</p> | <p>3.1 국내에서 개최되는 애니메이션콘텐츠 유통마켓에 대해 조사할 수 있다. 3.2 마켓에 참가하는 애니메이션콘텐츠 유통관련 업체를 파악할 수 있다. 3.3 마켓의 특성을 파악하여 참가신청을 할 수 있다. 3.4 마켓 참가를 위한 애니메이션콘텐츠 홍보자료를 준비할 수 있다. 3.5 마켓에 참가하는 구매자들을 파악하여 마켓 기간동안 회의를 신청할 수 있다.</p> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 애니메이션콘텐츠유통 시장에 대한 지식 ○ 국내 애니메이션콘텐츠 마켓별 특성에 대한 지식 ○ 방송매체별 구매자들의 유형과 특성에 대한 지식 ○ 애니메이션콘텐츠의 판매조건에 대한 지식 ○ 판매를 위한 방송매체별 필요 홍보자료에 대한 지식 <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 자료수집의 기술 ○ 수집된 자료를 선별해서 요약할 수 있는 기술 ○ 제안서 작성기술 ○ 애니메이션콘텐츠 홍보자료를 준비할 수 있는 기술 ○ 원활한 커뮤니케이션 기술 <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 홍보자료를 꼼꼼히 준비할 수 있는 태도 ○ 애니메이션콘텐츠에 대한 정보를 빠르고 명확하게 전달할 수 있는 태도 ○ 유연하게 대화를 이끌어 나갈 수 있는 태도 |
| <p>0803030602_15v1.4 영업판매하기</p> | <p>4.1 방송매체별 애니메이션 판매제안서를 작성 할 수 있다. 4.2 선정한 방송매체별로 필요한 홍보자료를 준비할 수 있다. 4.3 방송매체별 담당자를 파악하고 회의를 신청할 수 있다. 4.4 작성된 제안서로 애니메이션콘텐츠 판매를 위한 제안을 할 수 있다. 4.5 방송매체와 협의를 통해 양측이 충족할 수 있는 협상을 진행할 수 있다.</p> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 방송매체별 구매조건에 대한 지식 ○ 방송매체별 구매부서와 담당자에 대한 지식 |

| 능력 단위 요소 | 수 행 준 거 |
|----------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ 제안에 필요한 홍보자료와 납품방식에 대한 지식 ○ 애니메이션콘텐츠 판매 제안서 작성에 대한 지식 <hr/> <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 제안서 작성능력 ○ 문서작성능력 ○ 제안서에 필요한 그래픽 프로그램 활용능력 ○ 발표능력 <hr/> <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 타인의 의견을 수렴하는 겸허한 자세 ○ 정확하게 의사 전달을 할 수 있는 태도 ○ 돌발상황 시 유연하게 대처 할 수 있는 태도 |

분류번호 : 0803030603_15v1

능력단위 명칭 : 애니메이션콘텐츠 구매

능력단위 정의 : 애니메이션콘텐츠 구매란 방송매체에 시청자가 소구하는 방송서비스를 할 수 있는 애니메이션콘텐츠를 구매함에 있어서 필요한 협상, 구매단가 책정, 편성 관리능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|---------------------------------|--|
| 0803030603_15v1.1 시청자 분석하기 | <p>1.1 국내외 시청자가 소구하는 애니메이션콘텐츠의 동향을 파악할 수 있다. 1.2 시청자를 성별, 연령별로 구분해서 애니메이션콘텐츠의 선호도를 파악할 수 있다. 1.3 애니메이션콘텐츠 산업의 동향을 파악할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 방송매체와 방송사업자에 대한 지식○ 애니메이션콘텐츠의 장르와 시청대상에 대한 지식○ 국내외 애니메이션콘텐츠 산업동향에 대한 지식○ 국내외 애니메이션콘텐츠 작품에 대한 지식 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 애니메이션콘텐츠 시청자 분석능력○ 통계분석 활용능력○ 구매관련 용어와 비즈니스 업무관련 외국어 능력○ FGI 조사 활용 능력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 객관적이고 분석적인 태도○ 성실하고 꼼꼼한 태도○ 체계적이고 적극적인 태도 |
| 0803030603_15v1.2 구매콘텐츠 선정하기 | <p>2.1 국내외 애니메이션콘텐츠 동향파악을 통해 작품목록과 샘플을 수집할 수 있다. 2.2 시청자가 소구하는 애니메이션콘텐츠를 선정할 수 있다. 2.3 경쟁업체의 구매현황을 파악할 수 있다. 2.4 선정한 애니메이션콘텐츠의 구매, 검토보고서를 작성할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 국내외 제작사와 배급사에 대한 지식○ 애니메이션콘텐츠의 장르와 시청대상에 대한 지식○ 국내외 애니메이션콘텐츠 제작동향에 대한 지식○ 국내외 애니메이션콘텐츠 작품에 대한 지식○ 국내외 방송관련 법규에 대한 지식 |

| 능력 단위 요소 | 수행준거 |
|--------------------------------------|--|
| | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 문서작성 소프트웨어 활용능력 ○ 정보수집을 통한 분석능력 ○ 외국어 구사능력 ○ 그래픽디자인 소프트웨어 활용능력 ○ 편집 소프트웨어 활용능력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 객관적이고 분석적인 태도 ○ 적극적인 태도 ○ 타인의 의견을 수렴하는 겸허한 자세 |
| <p>0803030603_15v1.3 구매 협상하기</p> | <p>3.1 국내외 애니메이션콘텐츠 방송매체의 일반적인 구매가격을 파악 할 수 있다. 3.2 애니메이션콘텐츠 포맷, 길이, 시장단가에 기초한 구매가격을 정할 수 있다. 3.3 구매할 애니메이션콘텐츠의 납품조건과 매체에서 홍보에 필요한 자료를 요청할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 국내외 애니메이션콘텐츠의 일반적인 구매시장 가격 ○ 구매협상 대상 업체의 판매기준 가격과 사례 ○ 구매대상 작품의 경쟁력분석에 대한 지식 ○ 애니메이션콘텐츠 전문용어에 대한 지식 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 구매대상 업체와의 원활한 커뮤니케이션 능력 ○ 외국어 구사능력 ○ 냉철한 판단력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인내와 끈기 있는 태도 ○ 객관적이고 분석적인 태도 ○ 성실하고 꼼꼼한 태도 |
| <p>0803030603_15v1.4 구매 계약하기</p> | <p>4.1 선정된 애니메이션콘텐츠에 대한 구매계약을 체결할 수 있다. 4.2 유통에 대한 기간과 사업을 포함한 기타 권리를 정할 수 있다. 4.3 선정된 애니메이션콘텐츠를 성별, 연령별로 분석해서 편성할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 국내외 계약 전문 용어에 대한 지식 ○ 국내외 애니메이션콘텐츠 지적재산권 범위에 대한 지식 ○ 계약서 작성 및 계약 협의를 위한 기본지식 ○ 분쟁, 판례 정보에 대한 지식 ○ 국내외 방송관련 법규에 대한 지식 |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|------------|--|
| | <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 계약서 작성능력 ○ 법무 검토 능력 ○ 외국어 구사능력 ○ 문서 작성 소프트웨어 활용 능력 <hr/> <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 성실하고 꼼꼼한 태도 ○ 업무 규정 및 매뉴얼 준수 ○ 정보 규격화를 위한 노력 |

분류번호 : 0803030604_15v1

능력단위 명칭 : 극장용 애니메이션콘텐츠 배급관리

능력단위 정의 : 극장용 애니메이션콘텐츠 배급관리란 애니메이션콘텐츠를 극장에 배급하기 위해 배급 계획을 수립하고 심의, 시사회를 진행하여 성공적으로 유통·서비스하는 배급관리 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|--------------------------------|--|
| 0803030604_15v1.1 배급계획 수립하기 | <p>1.1 애니메이션콘텐츠의 성격과 시장경쟁력을 분석해 적절한 배급사를 선정 할 수 있다. 1.2 시장동향을 고려하여 적절한 배급시기를 계획할 수 있다. 1.3 계획된 배급시기에 맞추어 배급 시사회를 진행하고 배급규모를 결정할 수 있다. 1.4 배급사에 극장용 애니메이션콘텐츠 배급제안서를 작성 할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 배급시장 구조, 배급사 현황에 대한 지식○ 역대 애니메이션콘텐츠 흥행에 대한 통계적 지식○ 극장현황에 대한 지식○ 통계분석 프로그램에 대한 지식○ 배급제안서 작성의 지식 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 시장조사 분석기법○ 자료수집 능력○ 통계자료를 활용한 시장예측능력○ 정보검색, 활용능력○ 배급제안서 작성 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 전략적으로 사고하는 태도○ 객관적이고 분석적인 자세○ 관련자료를 종합적으로 분석하고자 하는 태도 |
| 0803030604_15v1.2 시사하기 | <p>2.1 완성된 영화의 기술적 문제를 검토하기 위하여 기술시사를 할 수 있다. 2.2 기술시사 결과를 토대로 기술적 문제를 보완하고 편집구성 수정을 협의할 수 있다. 2.3 완성된 영화의 만족도, 추천도 검토를 위하여 모니터링 시사를 시행할 수 있다. 2.4 모니터링 시사결과를 토대로 관객들의 반응을 검토하고 홍보마케팅에 반영할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 영화 후반작업 기술에 대한 기초지식 |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|-----------------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ 관객의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 지식 ○ 영화 심의규정에 대한 지식 ○ 모니터링 시사결과 분석기법 <hr/> <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 관객 FGI(포커스 그룹 인터뷰) 분석기법 ○ 통계분석 프로그램 활용기법 ○ 모니터링 시사결과 분석능력 <hr/> <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 타인의 의견을 수렴하는 겸허한 태도 ○ 객관적이고 분석적인 자세 ○ 최신 기술동향을 적극적으로 수용하려는 자세 ○ 성실하고 적극적인 자세 |
| <p>0803030604_15v1.3 배급하기</p> | <p>3.1 필요한 선재물(선전재료)을 개별 극장과 홍보마케팅 행사에 보낼 수 있다. 3.2 극장별로 DCP를 보내고 관리할 수 있다. 3.3 흥행 정도에 따라 상영관 확대와 추가 홍보비용 집행을 결정할 수 있다. 3.4 개별 극장의 담당자와 흥행근거를 가지고 상영규모를 조율할 수 있다. 3.5 영화제의 성격과 종류를 분석, 분류하여 적절한 영화제에 출품할 수 있다.</p> <hr/> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 애니메이션콘텐츠 홍보물과 이벤트 물품에 대한 지식 ○ DCP에 대한 이해와 관리 지식 ○ 극장 수와 광고비와 애니메이션콘텐츠 흥행에 대한 연관관계를 파악하는 지식 ○ 상영관에 대한 정보 ○ 영화제에 대한 지식 <hr/> <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 통신망을 활용한 배급기술 ○ 배급계약을 위한 실무기법 ○ 영화진흥위원회 입장권 통합전산망 활용능력 <hr/> <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 전략적으로 사고하는 태도 ○ 객관적이고 분석적인 자세 ○ 어려운 상황에서 적절한 선택을 하는 결단력 있는 태도 |

분류번호 : 0803030605_15v1

능력단위 명칭 : 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통·서비스

능력단위 정의 : 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통·서비스란 애니메이션콘텐츠의 사업목표를 고려하여 새롭게 등장하고 있는 뉴미디어 매체를 조사하며, 이에 대한 전략을 수립하고 유통하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|----------------------------------|--|
| 0803030605_15v1.1 뉴미디어 조사하기 | <p>1.1 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 매체에 대한 조사를 실시할 수 있다.</p> <p>1.2 애니메이션콘텐츠의 사업목표에 따라 효과적인 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 전략을 수립할 수 있다.</p> <p>1.3 애니메이션콘텐츠 유통 시 콘텐츠의 종류와 내용에 따라 뉴미디어 매체를 조사할 수 있다.</p> <p>1.4 애니메이션콘텐츠 유통 시 세분화된 뉴미디어 유통 매체별 요구와 기대효과를 분석할 수 있다.</p> <p>1.5 애니메이션콘텐츠 유통 시 매체 분석 결과를 토대로 구체적이고 현실적인 뉴미디어 매체의 유통방법을 실행할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 국내외 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 매체에 대한 지식○ 뉴미디어 플랫폼에 대한 기술적 특성 지식○ 국내외 애니메이션콘텐츠의 유통전략에 대한 지식○ 뉴미디어 매체 조사에 대한 관련 지식 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 뉴미디어 매체분석 기술○ 뉴미디어 유통전략 수립 능력○ 뉴미디어 매체 확보방안 수립 기술○ PC(문서작성, 인터넷)활용능력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 매체조사에 대한 적극적 의지○ 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 매체조사에 대한 체계적인 사고○ 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 매체확보를 위한 다각적인 접근 자세○ 뉴미디어 매체조사를 위한 다양한 검토 의지 |
| 0803030605_15v1.2 모바일콘텐츠 유통하기 | <p>2.1 모바일 애니메이션콘텐츠의 종류와 내용에 따라 유통채널을 확보할 수 있다.</p> <p>2.2 모바일콘텐츠 유통 시 유통채널 별 목표 영업대상을 세분화할 수 있다.</p> <p>2.3 모바일 애니메이션콘텐츠의 유통채널 별 전략적 접근방법을 모색할 수 있다.</p> <p>2.4 신규 모바일 서비스 출현 시 모바일 콘텐츠 유통의 차별화를 통해 수익 전략을 수립할</p> |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|---|---|
| | <p>수 있다.</p> <p>2.5 모바일 애니메이션콘텐츠의 유통채널별 전략목표에 따른 성과분석을 할 수 있다.</p> |
| | <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 모바일 애니메이션콘텐츠의 유형별 특성에 대한 지식 ○ 모바일 애니메이션콘텐츠 유통에 대한 분류 지식 ○ 모바일 유통채널에 대한 기술적 특징에 대한 지식 ○ 신규 모바일 서비스 확보에 대한 지식 |
| | <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 모바일 애니메이션콘텐츠의 채널별 특성에 따른 콘텐츠의 수집과 분류능력 ○ 모바일 애니메이션콘텐츠의 채널별 유통 운영능력 ○ 모바일 애니메이션콘텐츠의 채널별 유통 실행능력 ○ 모바일 애니메이션콘텐츠의 유통결과에 따른 문제 해결능력 |
| | <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 모바일콘텐츠 유통채널별 특성에 따른 목표 달성 의지 ○ 새로운 모바일콘텐츠 유통채널 발굴을 위한 적극적 노력 ○ 모바일콘텐츠 유통채널별 목표 달성을 위한 적극적 실행 의지 |
| <p>0803030605_15v1.3</p> <p>온라인콘텐츠 유통하기</p> | <p>3.1 온라인 애니메이션콘텐츠의 장르와 내용에 따라 유통채널을 확보할 수 있다.</p> <p>3.2 온라인콘텐츠 유통·서비스 시 목표별 영업대상을 세분화할 수 있다.</p> <p>3.3 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 전략적 접근방법을 모색할 수 있다.</p> <p>3.4 신규 온라인서비스 출현 시 애니메이션콘텐츠 유통의 차별화를 통해 수익전략을 수립할 수 있다.</p> <p>3.5 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 전략목표에 따른 성과분석을 할 수 있다.</p> |
| | <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 온라인 애니메이션콘텐츠의 유형별 특징에 대한 지식 ○ 온라인 애니메이션콘텐츠 유통에 대한 분류 지식 ○ 온라인 유통에 대한 기술적 특징에 대한 지식 ○ 신규 온라인유통 확보에 대한 지식 |
| | <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 특성에 따른 콘텐츠의 수집과 분류능력 ○ 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 운영능력 ○ 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 실행능력 ○ 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통 결과에 따른 서비스별 문제 해결능력 |
| | <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 온라인 애니메이션콘텐츠 유통별 특성에 따른 목표 달성 의지 ○ 신규 온라인 애니메이션콘텐츠유통 발굴을 위한 적극적 노력 ○ 온라인 콘텐츠 유통별 목표달성을 위한 적극적 실행 의지 |

분류번호 : 0803030606_15v1

능력단위 명칭 : 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스

능력단위 정의 : 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스란 애니메이션콘텐츠를 해외 수요자를 대상으로 판매, 구매, 마케팅 할 수 있는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|------------------------------------|--|
| 0803030606_15v1.1 글로벌 유통계획 수립하기 | <p>1.1 애니메이션콘텐츠의 글로벌 유통·서비스 환경특성을 고려하여 측정 가능하고, 달성 가능한 유통·서비스 목표를 수립할 수 있다.</p> <p>1.2 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스 시장을 세분화하고 가장 적합한 해외매체와 수요자를 정할 수 있다.</p> <p>1.3 글로벌 유통·서비스 목표에 따른 수행 가능한 판매계획을 수립할 수 있다.</p> <p>1.4 글로벌 유통·서비스 목표에 따른 수행 가능한 구매계획을 수립할 수 있다.</p> <p>1.5 글로벌 유통·서비스 계획에 따른 서비스 일정계획을 수립할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ SWOT(Strength, Weakness, Opportunity, Threat) 분석 방법○ 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스 시장환경에 대한 지식○ 애니메이션콘텐츠 글로벌 매체에 대한 지식○ 글로벌 유통·서비스 계획수립 방법○ 해외 매출예측과 결과 분석방법○ 국가별 매체환경에 따른 애니메이션콘텐츠 기술 포맷에 대한 기초지식 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 해외 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 목표수립 능력○ 해외자료 수집, 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 시장 분석능력○ 해외통계자료 활용능력○ 우수한 공급처 확보능력○ 국가별 문화이해에 기초한 협상능력○ 외국어 능력○ 콘텐츠 수출입 관련서류 작성능력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 해당국가의 문화를 이해하고 수용하는 태도○ 근거자료에 의해 정확하게 예측하려는 태도○ 자료수집, 분석에 임하는 적극적인 자세 |
| 0803030606_15v1.2 해외시장 판매하기 | <p>2.1 해외시장에서 선호하는 애니메이션콘텐츠의 내용, 스타일 등을 매체별 수요자별로 파악하고 분석할 수 있다.</p> <p>2.2 3C 분석을 통해 해외시장에서의 자사 콘텐츠의 경쟁력과 포지셔닝을 분석할 수 있다.</p> |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|---|--|
| | <p>2.3 해외 권역별 판매계획을 수립할 수 있다.</p> <p>2.4 해외 권역별 매체의 구매계획과 구매 담당자의 정보를 정리할 수 있다.</p> <p>2.5 시장조사, 인터넷 서치, 마켓참관 등을 통해 우수한 공급처를 확보할 수 있다.</p> <p>2.6 애니메이션콘텐츠 판매와 구매 시 발생하는 물류비, 수입대금결제방식, 환율 등을 고려하여 가격을 협상하고 구매계약을 할 수 있다.</p> <p>2.7 장르별 주요 바이어, 매체 담당자들과의 지속적인 정보교환을 통해 유통·서비스 네트워크를 확립할 수 있다.</p> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 해외 애니메이션콘텐츠 유통·서비스에 관한 지식 ○ 3C 분석방법 ○ 해외 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 자료, 기사, 리포트, 해외마켓에 관한 정보 ○ 환율 관련 금융 지식 ○ 해당국가 관세제도 ○ 마케팅에 관한 기초지식 ○ 온라인 자료수집, 분석방법 <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 구매력 있는 바이어와 유통·서비스 거래처 발굴능력 ○ 애니메이션콘텐츠 수출지원 정책 활용능력 ○ 불만상황에 대한 대처능력 ○ 온라인 자료수집, 분석능력 ○ 협상능력 <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 해당국가의 문화를 이해하고 진지하고 깊이 있게 대화하려는 태도 ○ 합리적이고 적극적으로 협상하는 태도 ○ 인간적 유대를 통해 지속적인 관계를 만들려는 태도 |
| <p>0803030606_15v1.3 해외콘텐츠 구매하기</p> | <p>3.1 온라인 콘텐츠 사이트의 자료조사를 통해 새로운 콘텐츠 정보를 얻어낼 수 있다.</p> <p>3.2 국가 간 문화적 차이가 애니메이션콘텐츠 경쟁력에 미치는 영향을 고려하여 구매할 수 있다.</p> <p>3.3 구매한 해외 콘텐츠의 국내 유통·서비스전략을 세우고 실행할 수 있다.</p> <p>3.4 구매 후 발생할 수 있는 하자에 대한 대응 매뉴얼을 만들어 대처할 수 있다.</p> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 해외 애니메이션콘텐츠 구매관련 지식 ○ 해외 애니메이션콘텐츠 국내 적합성을 분석할 수 있는 인목과 지식 ○ 해외 애니메이션콘텐츠에 대한 정보 ○ 해당국가 관세제도 ○ 환율 관련 금융 지식 <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 해외 애니메이션콘텐츠 시장조사 능력 |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ 외국어 독해 및 구사능력 ○ 해외 콘텐츠의 국내 문화 수용도 분석능력 ○ 국가별 문화이해에 기초한 협상능력 ○ 문제해결능력 <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 애니메이션콘텐츠 수용에 대한 국가 간 차별성을 간파하는 감각 ○ 근거자료에 의해 국내 소비자의 수용성을 정확하게 예측하려는 태도 ○ 구매 콘텐츠에 문제 발생 시 적극적으로 해결하려는 태도 |
| <p>0803030606_15v1.4 글로벌 마케팅하기</p> | <p>4.1 애니메이션콘텐츠 해외 마켓정보를 조사하고 분석할 수 있다. 4.2 해외 마켓 참가 목표와 방향을 설정하고 참가 마켓을 정해 계획을 수립할 수 있다. 4.3 마켓 참가 내용과 경쟁력에 대한 보도 자료를 작성해 매체에 발송할 수 있다. 4.4 전략 포인트를 도출해 소구력 높은 전시기획을 할 수 있다. 4.5 해외의 애니메이션콘텐츠 선호도를 파악해 프로모션을 기획하고 실행할 수 있다. 4.6 마켓 참가 성과를 측정하고 결과보고서를 작성할 수 있다.</p> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 해외 주요 마켓의 특성 관련 지식 ○ 해외마켓 준비 관련 지식 ○ 보도자료, 홍보자료 구성 및 작성법 ○ 주요 구매국의 애니메이션콘텐츠 선호성향에 대한 지식 ○ 관련 지식재산권에 관한 지식 ○ 성과분석 및 보고서 작성 관련 지식 <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 해외시장 조사능력 ○ 외국어 능력 ○ 통계자료 활용능력 ○ 사전 마케팅 능력 ○ 마켓 현장 프로모션 능력 ○ 바이어 접객, 상담능력 ○ 협상능력 ○ 전시회 성과 측정 및 결과보고서 작성능력 <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 국가별 문화적 차이와 특성을 이해하고 수용하는 태도 ○ 문화격차에 여유롭게 대처하는 자세 ○ 바이어 상담에 최선을 다하는 자세 ○ 애니메이션콘텐츠에 대해 깊게 이해하고 소개하는 자세 |

분류번호 : 0803030607_15v1

능력단위 명칭 : 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅

능력단위 정의 : 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅이란 애니메이션 수요자를 대상으로 홍보마케팅 전략을 세우고 실행해 애니메이션콘텐츠 판매를 극대화할 수 있는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|-----------------------------------|--|
| 0803030607_15v1.1 홍보마케팅전략 수립하기 | <p>1.1 애니메이션을 소비하는 매체의 종류를 파악해 특성별로 분류할 수 있다. 1.2 수요자의 성 연령 직업 계층별 자료를 수집 분석하여 차별화된 홍보마케팅 전략을 수립할 수 있다. 1.3 매체를 분석해 판매율을 극대화할 수 있는 홍보마케팅 계획을 수립할 수 있다. 1.4 기존의 사례 분석을 통해 성패의 원인을 분석하고 전략수립에 적용할 수 있다. 1.5 모바일과 소셜네트워크서비스 홍보마케팅 전략을 개발할 수 있다. 1.6 매체 특성에 맞게 보도자료를 작성할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 애니메이션 유통 매체의 종류와 특성에 대한 지식○ 애니메이션 장르별 수요자별 특성에 대한 분석방법○ 광고시장의 특성과 광고점유율에 대한 지식○ 애니메이션 유통시장의 사례에 기초한 통계분석○ 마케팅에 대한 기초지식○ 모바일과 소셜네트워크서비스 홍보마케팅 기법○ 보도자료 작성방법 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 외국어 이해능력○ 정보수집 및 분석능력○ PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용능력○ 통계분석능력○ 보도기사 작성능력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 매체와 시장의 특성을 파악해 내는 전략적 사고와 분석적 태도○ 구매심리 등 행동심리에 대한 세밀한 관심과 흥미○ 기존의 방법론을 넘어설 줄 아는 창의적 태도○ 관련 업체와 적극적으로 협력하는 자세 |
| 0803030607_15v1.2 매체별 프로모션하기 | <p>2.1 매체별 유통방식의 차이를 고려한 프로모션을 실행할 수 있다. 2.2 수요자의 특성을 파악해 수요자에 적합한 프로모션을 실행할 수 있다. 2.3 모바일 콘텐츠 이용행태를 분석해 모바일 프로모션 전략을 개발해 실행할 수 있다.</p> |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|--|--|
| | <p>2.4 모바일, 소셜네트워크서비스 기법을 활용하여 홍보 프로모션을 극대화할 수 있다.</p> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 매체, 플랫폼, 채널별 유통특성에 대한 지식 ○ 기 개발되어 있는 다양한 프로모션 기법에 대한 지식 ○ 극장용과 TV용 콘텐츠의 차별화된 수용자 행태론 ○ 모바일 프로모션 방법론 ○ 소셜네트워크서비스 프로모션 기법 <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 유통과 연관된 매체별 기술특성에 대한 이해능력 ○ 정보수집 및 분석능력 ○ PC(문서작성) 활용능력 ○ 매체 특성과 관련된 기본 어휘구사능력 <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 급변하는 미디어 세계에 신속하게 대응하려는 적극적 태도 ○ 기존의 방식을 뛰어넘으려는 창의적 도전의식 ○ 성패의 요인을 찾아내는 치밀함 |
| <p>0803030607_15v1.3 온라인 마케팅하기</p> | <p>3.1 온라인 마케팅의 종류를 파악해 애니메이션 특성에 따른 효율적 방식을 선택할 수 있다. 3.2 애니메이션 특성에 따라 장르별 성별 연령별 수요자를 분석하고 설정할 수 있다. 3.3 온라인 마케팅 계획표를 작성하고 성과를 분석할 수 있다. 3.4 참여와 방문, 판매촉진을 위해 인터넷상의 이벤트를 계획하고 실행할 수 있다.</p> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 검색포털 활용법, 배너, 커뮤니티, 소셜네트워크서비스 각각의 마케팅 기법에 대한 지식 ○ 바이럴, 키워드 등 구체적인 온라인 마케팅 실행기법 ○ 온라인 구매 프로세스 ○ 온라인 애니메이션콘텐츠 소비자 유형에 관한 지식 ○ 온라인 프로모션 이벤트 기법 <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 키워드 도출능력 ○ 블로그, 카페운영 능력 ○ 바이럴 마케팅 실행능력 ○ 이벤트 기획능력 ○ 정확한 정보전달과 호소력, 설득력 있는 문장력 <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 급변하는 매체환경에 대해 적극적 적응하고 대처하려는 태도 ○ 합리적으로 분석하고 예측하려는 태도 ○ 신기술 동향을 살피고 적극적으로 수용하려는 태도 |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|--|---|
| 0803030607_15v1.4 오프라인 마케팅하기 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 콘텐츠 소비자의 반응에 관심을 기울이고 적극적으로 대응하고 대화하려는 태도 |
| | 4.1 오프라인 마케팅의 종류를 파악해 애니메이션 특성에 따른 효율적 방식을 선택할 수 있다. 4.2 수요자 응대를 위해 애니메이션에 대한 자료를 준비하고 제공하며 설명할 수 있다. 4.3 마케팅 전략 포인트를 도출해 전시 디자인 기획을 수립할 수 있다. 4.4 홍보 포인트를 정리한 보도자료 작성해 매체에 발송할 수 있다. 4.5 애니메이션 관련 마켓을 조사하여 각각의 특성을 파악하고 분석할 수 있다. 4.6 마켓 참가의 목표와 방향을 설정하고 참가할 마켓을 결정해 예산산출과 참가계획을 수립할 수 있다. 4.7 마켓 성과를 높이기 위한 프로모션을 기획해 실행할 수 있다. 4.8 마켓 참가 성과를 측정하고 결과보고서를 작성할 수 있다. |
| | 【지 식】 <ul style="list-style-type: none"> ○ 주요 애니메이션 마켓과 전시에 대한 정보 ○ 오프라인 마케팅 매체에 대한 지식 ○ 오프라인 마케팅 방법에 대한 사례연구 ○ 마켓 준비 전반에 관련된 지식 ○ 예산산출과 효율적 집행에 관한 지식 ○ 보도자료, 홍보자료 구성 및 작성법 ○ 마켓 참가자, 전시 관람객에 대한 분석 ○ 관련 지식재산권에 관한 지식 ○ 성과 측정, 분석, 보고서 작성과 관련한 지식 |
| | 【기 술】 <ul style="list-style-type: none"> ○ 외국어 이해능력 ○ 정보수집 및 분석능력 ○ PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용능력 ○ 업무와 관련된 의사소통 능력 |
| 【태 도】 <ul style="list-style-type: none"> ○ 자료 수집, 분석에 임하는 적극적인 자세 ○ 돌발상황에 현명하게 대처하는 자세 ○ 바이어 상담에 최선을 다하는 자세 ○ 적극적으로 자사 브랜드 및 제품홍보에 임하는 자세 | |

분류번호 : 0803030608_15v1

능력단위 명칭 : 애니메이션콘텐츠 라이선싱 사업

능력단위 정의 : 애니메이션콘텐츠 라이선싱 사업이란 라이선시에게 애니메이션콘텐츠에 사용된 영상, 디자인, 음원의 사용을 허가해주고 약정된 로열티 수익을 보장받아 이윤을 창출함으로써 애니메이션콘텐츠 사업의 수익을 극대화하고, 브랜드를 효율적으로 관리하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|-----------------------------------|--|
| 0803030608_15v1.1 라이선시 시장 조사하기 | <p>1.1 국내외 라이선싱 시장을 조사하여 라이선싱 시장의 추이를 파악할 수 있다. 1.2 라이선싱 대상기업을 조사하여 영업대상 기업을 선정할 수 있다. 1.3 라이선싱이 가능한 대상품목을 조사하여 선정할 수 있다. 1.4 애니메이션콘텐츠사업 경쟁업체의 사업행태를 비교하고 분석할 수 있다. 1.5 비교분석을 토대로 경쟁 우위전략을 수립할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 애니메이션콘텐츠 라이선싱 시장에 대한 지식○ 애니메이션콘텐츠 라이선싱 대상기업에 대한 지식○ 애니메이션콘텐츠 라이선싱 대상 제품군에 대한 지식○ 시장조사 방법과 분석에 대한 지식 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 외국어 구사능력○ 시장조사 및 분석능력○ PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용능력○ 업무와 관련된 의사소통능력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 사물을 분석하려는 태도○ 인내와 끈기 있는 태도○ 주의력과 집중력 |
| 0803030608_15v1.2 라이선시 영업하기 | <p>2.1 라이선시 시장 조사를 통해 선정된 기업에 접촉하여 회의를 주선할 수 있다. 2.2 라이선싱 대상 기업과의 회의로 라이선서의 애니메이션콘텐츠를 기업에게 소개할 수 있다. 2.3 라이선시 대상 기업과의 회의를 통하여 기업이 필요로 하는 바를 파악할 수 있다. 2.4 라이선싱 대상 기업이 필요한 조건을 제시하여 라이선싱 사업을 제안할 수 있다. 2.5 라이선싱 조건을 양사가 각자 유리한 방향으로 상호 협상할 수 있다. 2.6 기업과 라이선서가 협상을 해서 필요한 조건을 충족하여 계약을 성사시킬 수 있다.</p> |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|--|--|
| | <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 애니메이션콘텐츠 라이선싱 대상 기업에 대한 지식과 이해 ○ 라이선싱 용어와 저작권 사용료에 대한 지식 ○ 애니메이션콘텐츠 라이선싱 협상조건에 대한 지식과 이해 ○ 비즈니스 협상방법에 대한 지식 <hr/> <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 기획력 및 제안서 작성능력 ○ PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용능력 ○ 협상 능력과 커뮤니케이션능력 ○ 제안서 발표 능력과 피칭능력 <hr/> <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 개척하고 도전하려는 태도 ○ 고객 지향적인 태도 ○ 능동적인 태도 |
| <p>0803030608_15v1.3 라이선싱 계약하기</p> | <p>3.1 용어정의를 상호 합의하여 계약의 이해와 해석에 대한 기준을 수립할 수 있다. 3.2 계약조건을 세분화하여 향후 발생 가능한 분쟁의 소지를 미연에 제거할 수 있다. 3.3 라이선싱 저작권 사용료와 지불 관련 사항을 명문화하여 정산 수행을 원활히 할 수 있다. 3.4 디자인 사용과 승인 기준을 수립하여 브랜드 디자인을 일관성 있게 관리할 수 있다. 3.5 라이선싱 저작권을 세분화하여 기술함으로써 저작권 관리를 체계화할 수 있다. 3.6 불법행위별 처벌 규정을 수립하여 불법행위를 사전에 방지하고 불법행위 발생 시 처벌에 대한 대응을 할 수 있다. 3.7 양사가 계약내용을 상호 조율하여 양사의 조건을 충족하는 계약을 체결할 수 있다.</p> <hr/> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 라이선싱 관련 용어와 계약 전문 용어 대한 지식과 이해 ○ 애니메이션콘텐츠 지적재산권에 대한 지식 ○ 라이선싱 지식재산권 사용료에 대한 업계의 표준과 동향 관련 지식 ○ 라이선싱 업무 처리과정에 대한 지식 ○ 라이선싱 계약서 작성 방법 <hr/> <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 계약서 작성, 검토능력 ○ PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용능력 ○ 라이선싱과 법무 팀과의 원활한 커뮤니케이션능력 ○ 계약 전문용어 기술 능력 <hr/> <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 주의력 있고 집중력 있게 계약 작업에 임하는 태도 ○ 매사에 공정한 자세로 임하는 태도 |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|--------------------------------|--|
| 0803030608_15v1.4 라이선시 관리하기 | 4.1 디자인 가이드를 라이선시에게 정기적으로 제작, 배포할 수 있다. 4.2 라이선시가 디자인한 제품과 샘플, 시제품, 광고물, 판촉물의 승인을 진행하여 브랜드 아이덴티티를 관리 할 수 있다. 4.3 증지 불출 관리와 정산보고서 수령으로 지식재산권 사용료의 정산업무를 수행할 수 있다. 4.4 라이선시의 마케팅을 지원하여 라이선싱 매출을 확대할 수 있다. 4.5 불법상품 유통을 단속, 관리할 수 있다. |
| | 【지 식】 <ul style="list-style-type: none"> ○ 지식재산권에 대한 이해와 지식 ○ 불법 상품 대처에 대한 지식 ○ 라이선시 지원·관리에 대한 지식 ○ 증지 관리에 대한 이해와 지식 ○ 라이선싱 마케팅 활동에 대한 지식 |
| | 【기 술】 <ul style="list-style-type: none"> ○ 상황 파악을 통한 문제해결능력 ○ 상품 기획력 ○ 세심한 관찰력 ○ 원활한 커뮤니케이션능력 ○ 디자이너와 라이선시 사이의 결과물 도출을 위한 커뮤니케이션 능력과 협상능력 |
| | 【태 도】 <ul style="list-style-type: none"> ○ 주의 깊게 관찰하여 문제점을 파악해내는 태도 ○ 고객 지향적인 태도 ○ 겸손한 태도 ○ 적극적인 태도 |

분류번호 : 0803030609_15v1

능력단위 명칭 : 애니메이션콘텐츠 사업제휴

능력단위 정의 : 애니메이션콘텐츠 사업제휴란 애니메이션콘텐츠를 사업영역이 다른 회사들과 제휴를 하여 고객이 만족하는 서비스를 제공하고, 새로운 서비스를 체험해볼 수 있는 기회를 제공함으로써 애니메이션콘텐츠를 알리고, 타 브랜드 대비 경쟁우위의 지위를 확보할 수 있는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|-----------------------------------|--|
| 0803030609_15v1.1 사업제휴 시장조사 하기 | <p>1.1 국내외 제휴 시장을 조사하여 제휴 업계의 거시적인 동향을 파악할 수 있다. 1.2 제휴가능기업과 브랜드를 조사하여 제휴 대상 기업과 브랜드를 선정할 수 있다. 1.3 제휴기업과 브랜드의 고객을 조사하여 유사점과 차이점을 분석할 수 있다. 1.4 경쟁업체의 제휴를 상황을 조사하여 비교·분석을 토대로 경쟁우위전략을 수립할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 국내외 애니메이션콘텐츠 제휴시장과 동향에 대한 지식○ 애니메이션콘텐츠 제휴 대상기업에 대한 지식○ 애니메이션콘텐츠 제휴 참여 고객 분석에 대한 지식○ 경쟁업체의 제휴 상황 분석에 대한 지식○ 시장조사 방법과 분석에 대한 지식 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 시장조사 및 분석능력○ PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용 능력○ 업계와 경쟁업체의 제휴 동향 파악 능력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 사물을 분석하려는 태도○ 다양한 방면의 트렌드에 관심을 가지고 현 업무와 연계하여 새로운 형태의 제휴를 만들어내고자 하는 태도○ 인내와 끈기 있는 태도○ 주의력과 집중력 |
| 0803030609_15v1.2 기획안 작성하기 | <p>2.1 제휴를 통해 달성하고자 하는 목표를 선정하여 기획안에 반영할 수 있다. 2.2 제휴대상기업과 애니메이션콘텐츠의 현재 상황, 고객 분석, 필요사항을 파악한 비교 분석 자료를 기획안에 반영하여 제휴의 당위성을 제시함으로써 기업 대상 제휴를 설득할 수 있다. 2.3 시장 환경변화에 따른 제휴시장 변화를 인식하고 새로운 형태의 제휴를 기획하여 제휴하는 두 회사 모두가 만족하는 효과적인 제휴 방안을 제시할 수 있다.</p> |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|--|--|
| | <p>2.4 제휴대상기업에게 제휴를 통해 두 회사가 얻을 수 있는 이익을 분석하여 제시할 수 있다.</p> <p>2.5 제휴대상기업에게 향후 제휴의 진행방향과 일정을 제시할 수 있다.</p> <hr/> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 애니메이션콘텐츠 사업 제휴를 진행하고자하는 목적성에 대한 지식 ○ 기업의 상황분석, 고객 분석, 필요사항 분석 지식 ○ 분석을 바탕으로 한 제휴 방안 도출 지식 ○ 제휴를 통한 기대 효과와 향후 진행방향, 일정 작성에 대한 지식 <hr/> <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 기획력과 전략수립 능력 ○ 제안서 작성 능력 ○ PC(문서작성, 프레젠테이션용 프로그램) 활용능력 ○ 자료의 분석을 통한 제휴 방안 도출, 기대효과, 진행방향, 일정 작성능력 <hr/> <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 분석하고, 결과를 도출해내기 위해 노력하는 태도 ○ 고객 지향적인 태도 ○ 적극적인 태도 ○ 제휴시장 변화에 따라 새로운 형태의 제휴를 기획해내고자 하는 태도 |
| <p>0803030609_15v1.3 제휴업체 협상하기</p> | <p>3.1 제휴대상기업 시장 조사를 통해 선정된 기업에 접촉하여 회의를 진행할 수 있다.</p> <p>3.2 제휴대상기업과의 회의로 애니메이션콘텐츠를 기업에게 소개할 수 있다.</p> <p>3.3 제휴대상기업과의 회의를 통하여 기업의 상황, 고객형태, 니즈를 파악할 수 있다.</p> <p>3.4 제휴대상기업이 필요한 조건을 제시하여 제휴를 제안할 수 있다.</p> <p>3.5 제휴를 양사가 각자 유리한 방향으로 상호 협상할 수 있다.</p> <p>3.6 제휴대상기업과 협상을 해서 필요한 조건을 충족하여 계약을 성사시킬 수 있다.</p> <p>3.7 제휴대상기업과 협상된 조건을 바탕으로 하여 제휴 계약서를 작성할 수 있다.</p> <hr/> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 제휴대상기업에 대한 지식 ○ 제휴업체 관련용어와 제휴진행조건에 대한 지식 ○ 다양한 형태의 제휴진행방법에 대한 지식 ○ 제휴 계약 용어와 계약서 작성 방법에 대한 지식 <hr/> <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 제휴계약서 작성과 검토능력 ○ PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용능력 ○ 협상능력과 원활한 커뮤니케이션능력 ○ 발표능력 ○ 상황을 파악하여 문제점과 해결방안을 도출해낼 수 있는 능력 <hr/> <p>【태 도】</p> |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|--------------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ 주의력 있고 집중력 있게 협상에 임하는 태도 ○ 매사에 공정한 자세로 임하는 태도 ○ 새로운 형태의 제휴를 개척하고 도전하려는 태도 ○ 고객 지향적인 태도 ○ 능동적이고 적극적인 태도 |
| 0803030609_15v1.4 제휴업무 실행하기 | 4.1 애니메이션콘텐츠의 주요 고객과 제휴 대상기업의 실질적인 고객을 분석하여 제휴실행 방안을 도출해 낼 수 있다. 4.2 양사의 향후 일정을 공유함으로써 양사가 실행 가능한 제휴의 일정을 확정할 수 있다. 4.3 제휴 진행에 따른 설치물, 홍보물, 본 제작물, 사은품을 양사의 협의를 통해 확정하고 제작하고 준비할 수 있다. 4.4 제휴 진행 시 필요한 인력을 확정하고, 일정과 업무에 따라 적합한 인력을 선출, 고용, 배치할 수 있다. 4.5 정해진 일정에 따라서 관련 제작물과 인력을 배치하고 제휴 업무를 진행할 수 있다. 4.6 제휴 업무 진행에 따른 일일 진행 보고서와 진행 종료 후 분석 내용이 포함된 결과보고서를 작성하여 연관 기업과 부서에 배포할 수 있다. |
| | 【지 식】 <ul style="list-style-type: none"> ○ 고객 분석에 따른 제휴 실행 방안 도출방법에 대한 지식 ○ 제휴실행 안에 따른 다양한 제작물 제작 기획에 대한 지식 ○ 제휴업무진행에 따른 인력 운용에 대한 지식 ○ 일일진행 보고서 및 결과 보고서 작성법 ○ 제휴업무결과로 발생한 다양한 데이터를 분석하는 방법에 대한 지식 |
| | 【기 술】 <ul style="list-style-type: none"> ○ 결과 분석력 ○ 제작물과 상품 기획력 ○ 원활한 커뮤니케이션 능력 ○ 리더십 ○ 상황과 제작물에 대한 문제점을 판단해낼 수 있는 능력 ○ 결단력과 문제해결 능력 |
| | 【태 도】 <ul style="list-style-type: none"> ○ 주의 깊게 관찰하고 분석하여 문제점을 파악해내는 태도 ○ 고객 지향적인 태도 ○ 겸손한 태도 ○ 적극적인 태도 |

분류번호 : 0803030610_15v1

능력단위 명칭 : 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 사후관리

능력단위 정의 : 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 사후관리란 수익을 정산, 배분하고 지식재산권과 2차 저작물에 대한 관리를 지속적으로 수행하는 능력이다.

| 능력단위요소 | 수행준거 |
|------------------------------|---|
| 0803030610_15v1.1 매출 정산하기 | <p>1.1 정산 내역서를 활용하여 사업비(유통, 홍보, 라이선싱, 마케팅)에 소요된 비용을 정산할 수 있다.</p> <p>1.2 수입, 지출결의서를 통하여 예산을 운용하고 정산할 수 있다.</p> <p>1.3 세무절차에 따라 전자세금계산서를 발행할 수 있다.</p> <p>1.4 매체별 지분율에 맞는 수익을 분배하여 정산할 수 있다.</p> <p>1.5 총수익 산출을 위하여 영업비용을 분석하고 손익계산서를 활용하여 수익구조를 분석하고 매출 총합계를 산출할 수 있다.</p> <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 세무절차에 대한 법률적 지식○ 애니메이션콘텐츠 방영과 배급에 관한 지식○ 정산에 대한 회계 지식○ 전자세금계산서 발급에 따른 공인인증서 관리 능력○ 수익률 계산 (플랫폼별 이익률 계산)에 대한 지식○ 매출정산서○ 매출과 비용 <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none">○ PC(문서작성, 컴퓨터 통계프로그램) 활용능력○ 계약서 검토능력○ 정보처리능력○ 재무능력○ 수학적 기술○ 결산처리 능력○ OA 관련 소프트웨어 활용능력 <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none">○ 지출증빙에 대한 자료를 구분하여 정리하는 태도○ 회계업무에 대한 정직한 태도○ 항목별 비용을 정확하게 산출하려는 태도○ 보고서 작성에 필요한 수리적 태도 |
| 0803030610_15v1.2 | 2.1 애니메이션콘텐츠의 원본과 사본을 분리하여 저장장치에 보관할 수 있다. |

| 능력 단위 요소 | 수행 준거 |
|---------------------------------|---|
| 유통콘텐츠 재가공 | <p>2.2 애니메이션콘텐츠의 영상정보를 용도에 따라 분류하고 카테고리화 폴더로 정리할 수 있다.</p> <p>2.3 유통하고자 하는 매체별로 데이터 포맷을 설정 할 수 있다.</p> <p>2.4 매체별로 재가공 된 영상 데이터를 유통, 관리할 수 있다.</p> <p>2.5 애니메이션콘텐츠를 계약에 의해 주고받을 때, 필요한 정보들을 메타데이터로 입력하여 관리할 수 있다.</p> <p>2.6 데이터 규약에 맞게 재가공된 영상 데이터를 해당부서(팀)에 제공할 수 있다.</p> |
| | <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 매체별, 국가별 데이터 표준 포맷(규약)에 대한 지식 ○ 콘텐츠 취급과 이용에 대한 지식 ○ 지식재산권에 대한 지식 ○ 데이터 보안 (복제방지기술에 대한 지식) ○ 영상편집프로그램에 대한 지식 ○ 저장 포맷에 대한 지식 |
| | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 프로그램 검색, 필터링 능력 ○ 영상클립 관리 능력 ○ 자동 색인기능, 제작 정보의 라벨링 능력 |
| | <p>【태도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 데이터를 꼼꼼히 정리하는 태도 ○ 데이터 재가공에 필요한 프로그램의 특성에 대한 이해 노력 ○ 플랫폼별 영상포맷의 특성 이해 노력(데이터 저장방식) ○ 다양한 형태로 백업하는 태도 ○ 반복 확인하는 태도 |
| 0803030610_15v1.3 지식재산권 관리하기 | <p>3.1 국내외 저작권 관련 자료를 수집하여 불법 유통 행위 작성 시 처벌에 대한 대응을 할 수 있다.</p> <p>3.2 애니메이션콘텐츠에 사용된 디자인, 영상, 음원 등의 지식재산권 침해여부를 판단할 수 있다.</p> <p>3.3 지속적인 모니터링을 통하여 애니메이션콘텐츠의 저작권을 보호한다.</p> <p>3.4 저작권 불법유통 관리를 위하여 적합한 저작권 관리 업체를 선정하고 운영할 수 있다.</p> |
| | <p>【지식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 지식재산권에 대한 지식 ○ 국내외 지식재산권 기준에 대한 법률 지식 ○ 국내외 지식재산권 침해 사례에 대한 지식 및 분석 ○ 국내외 지식재산권 분쟁 조정에 관한 지식 ○ 해외 지식재산권 관리 업체와 운영에 대한 지식 |
| | <p>【기술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 법률에 관한 정보검색 및 활용능력 |

| 능력 단 위 요 소 | 수 행 준 거 |
|--------------------------------------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ○ 지식재산권 소송에 대한 대처능력 ○ 보고서 작성능력 ○ 데이터 수집능력(모니터링) <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 지식재산권을 대하는 신중한 태도 ○ 지속적인 모니터링을 통하여 지식재산권을 보호할 수 있는 적극적인 태도 ○ 지식재산권에 대한 정확한 분석을 하려는 태도 |
| <p>0803030610_15v1.4 유통 계약하기</p> | <p>4.1 용어의 정의를 상호 합의하여 계약의 이해와 해석에 대한 기준을 수립할 수 있다. 4.2 계약의 조건을 세분화하여 향후 발생 가능한 분쟁의 소지를 미연에 제거할 수 있다. 4.3 가격 정책을 확정하고 시기에 따른 가격 조정을 명문화 할 수 있다. 4.4 수익배분율, 지불 금액, 절차, 시기 등 지불관련 사항을 명문화하여 정산 수행을 원활히 할 수 있다. 4.5 양사의 권리와 의무를 규정하여 기술함으로써 상호의 권리를 명확히 하고, 역할 분담을 할 수 있다. 4.6 보안정책과 지적재산권 관리를 세분화하여 기술함으로써 지적재산권 관리를 체계화할 수 있다. 4.7 불법행위별 처벌 규정을 수립하여 불법행위를 사전에 방지하고 불법행위 발생 시 처벌에 대한 대응을 할 수 있다. 4.8 영상의 품질 가이드라인과 인코딩 규격 기준을 기술화하여 해당 영상물을 정확하게 해당 매체에 전달할 수 있다. 4.9 양사가 계약의 내용을 상호 조율하여 양사의 조건을 충족하는 계약을 체결할 수 있다.</p> <p>【지 식】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 계약 전문 용어에 대한 지식 ○ 계약서 작성 및 해석에 필요한 법률지식 ○ 계약서 필수 기재 사항 ○ 계약 불이행, 변경 절차에 대한 지식 ○ 계약서 작성 절차에 대한 지식 ○ 보안 정책과 지적재산권에 대한 지식 <p>【기 술】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 계약 방식에 따른 문서작성 능력 ○ 계약 절차를 이해하고 활용하는 능력 ○ PC 활용능력 ○ 지식재산권을 이해하고 계약서에 적용시키는 능력 <p>【태 도】</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 서류를 면밀히 점검하는 태도 ○ 회사목표를 달성하기 위한 적극적인 태도 ○ 고객 지향적인 태도 ○ 적극적으로 소통하려는 자세 |

◎ 적용범위 및 작업상황

고려사항

- 이 능력단위는 매출 정산, 유통계약, 지식재산권 관리, 유통콘텐츠 재가공 관리를 통하여 애니메이션콘텐츠의 수익을 정산하고 배분하여 지식재산권과 2차 저작물에 대한 관리를 지속적으로 수행하는 업무에 적용한다.
- 데이터 규약에 맞게 재가공된 영상 데이터를 해당부서(팀)에 전달하는 과정에서 데이터 손상 및 유출이 되지 않도록 유의하고 데이터를 꼼꼼히 정리 보관하는 습관이 중요하다.
- 유통계약서를 작성할 때 계약 불이행, 계약 해지에 대한 절차와 방법을 계약서에 명시하여 분쟁의 소지를 미연에 방지하고 로열티와 미니멈개런티를 명문화하여 정산수행을 원활히 하는 것이 필요하다.
- 불법행위에 따른 처벌 규정을 수립하여 불법행위를 사전에 방지하고, 불법행위 발생 시 처벌에 대한 대응을 할 수 있으며 지속적인 모니터링을 통하여 지식재산권을 보호하는 것이 필요하다.
- 불법 복제물의 유통을 단속, 관리하여 피해를 최소화 하고 매출을 극대화하는 것이 중요하다.
- 애니메이션콘텐츠를 계약에 의해 주고받을 때, 필요한 정보란 계약조건, 일시, 사용 및 방영 가능한 시기, 지식재산권 보호 일시 등을 의미한다.

자료 및 관련 서류

- 매체별 계약서 및 약관
- 수입, 지출 결의서
- 세법, 세무관련 법률
- 2차 지식재산권 계약에 관한 자료
- 지식재산권 관련 법률
- 파일 포맷과 변환관련 자료

장비 및 도구

- 문서작성 소프트웨어
- 통계분석 소프트웨어
- 빔프로젝터, 스크린
- 컴퓨터, 프린터, 스캐너, 복사기, 외장하드

재료

- 해당사항 없음

◎ 평가지침

평가방법

- 평가자는 능력단위 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 사후관리의 수행준거에 제시되어 있는 내용을 평가하기 위해 이론과 실기를 나누어 평가하거나 종합적인 결과물의 평가 등 다양한 평가 방법을 사용할 수 있다.
- 피 평가자의 과정평가 및 결과평가 방법

| 평가방법 | 평가유형 | |
|---------------|------|------|
| | 과정평가 | 결과평가 |
| A. 포트폴리오 | √ | √ |
| B. 문제해결 시나리오 | | |
| C. 서술형시험 | | |
| D. 논술형시험 | | |
| E. 사례연구 | √ | |
| F. 평가자 질문 | √ | √ |
| G. 평가자 체크리스트 | | |
| H. 피평가자 체크리스트 | | |
| I. 일지/저널 | | |
| J. 역할연기 | | |
| K. 구두발표 | √ | √ |
| L. 작업장평가 | | |
| M. 기타 | | |

평가지 고려사항

- 수행준거에 제시되어 있는 내용을 성공적으로 수행할 수 있는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.
 - 매출 분석에 대한 이해도
 - 매출 정산에 대한 능력
 - 매체별 수익률 파악 능력
 - 수익정산서
 - 영상데이터 표준 포맷에 대한 파악 능력
 - 데이터를 정리하고 백업할 수 있는 능력
 - 지식재산권에 대한 지식
 - 계약 전문 용어에 대한 지식
 - 계약서 작성 및 검토 능력

◎ 직업기초능력

| 순번 | 직업기초능력 | |
|----|--------|---------------------------------------|
| | 주요영역 | 하위영역 |
| 1 | 의사소통능력 | 문서이해능력, 문서작성능력, 경청능력, 의사표현능력, 기초외국어능력 |
| 2 | 수리능력 | 기초연산능력, 기초통계능력, 도표분석 능력, 도표작성능력 |
| 3 | 문제해결능력 | 사고력, 문제처리능력 |
| 4 | 정보능력 | 컴퓨터활용능력, 정보처리능력 |
| 5 | 기술능력 | 기술이해능력, 기술선택능력, 기술적용능력 |
| 6 | 직업윤리 | 근로윤리, 공동체윤리 |

◎ 개발 이력

| 구 분 | | 내 용 |
|--------------|--------|-----------------------------|
| 직무명칭 | | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 사후관리 |
| 분류번호 | | 0803030610_15v1 |
| 개발연도 | 현재 | 2015 |
| | 최초(1차) | 2015 |
| 버전번호 | | v1 |
| 개발자 | 현재 | 방송통신기술산업인적자원개발위원회(한국전파진흥협회) |
| | 최초(1차) | 방송통신기술산업인적자원개발위원회(한국전파진흥협회) |
| 향후 보완 연도(예정) | | 2020 |

3. 관련자격 개선 의견(직무별 능력단위)

| 능력단위 | 국가직무능력표준 수준 | 관련자격 | 개선의견 |
|----------------------------|----------------|-------|-------|
| 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 전략수립 | 6 | 해당 없음 | 의견 없음 |
| 애니메이션콘텐츠 판매 | 5 | 해당 없음 | 의견 없음 |
| 애니메이션콘텐츠 구매 | 5 | 해당 없음 | 의견 없음 |
| 극장용 애니메이션콘텐츠 배급관리 | 6 | 해당 없음 | 의견 없음 |
| 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통·서비스 | 4 | 해당 없음 | 의견 없음 |
| 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스 | 5 | 해당 없음 | 의견 없음 |
| 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅 | 4 | 해당 없음 | 의견 없음 |
| 애니메이션콘텐츠 라이선싱 사업 | 6 | 해당 없음 | 의견 없음 |
| 애니메이션콘텐츠 사업제휴 | 4 | 해당 없음 | 의견 없음 |
| 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 사후관리 | 3 | 해당 없음 | 의견 없음 |

4. 관련교육·훈련 개선 의견(직무별 능력단위)

| 능력단위 | 국가직무능력표준 수준 | 관련교육·훈련 | 개선의견 |
|----------------------------|----------------|---------|-------|
| 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 전략수립 | 6 | 해당 없음 | 의견 없음 |
| 애니메이션콘텐츠 판매 | 5 | 해당 없음 | 의견 없음 |
| 애니메이션콘텐츠 구매 | 5 | 해당 없음 | 의견 없음 |
| 극장용 애니메이션콘텐츠 배급관리 | 5 | 해당 없음 | 의견 없음 |
| 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통·서비스 | 4 | 해당 없음 | 의견 없음 |
| 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스 | 5 | 해당 없음 | 의견 없음 |
| 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅 | 4 | 해당 없음 | 의견 없음 |
| 애니메이션콘텐츠 라이선싱 사업 | 6 | 해당 없음 | 의견 없음 |
| 애니메이션콘텐츠 사업제휴 | 4 | 해당 없음 | 의견 없음 |
| 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 사후관리 | 3 | 해당 없음 | 의견 없음 |

I. 문화콘텐츠유통·서비스 산업현장 검증

1 검증 사업체 현황(가나다순)

□ 애니메이션콘텐츠유통·서비스

| 번호 | 사업체명 | 부서 | 성명 |
|----|--------------------|--------|-----|
| 1 | (사)한국애니메이션제작가협회 | | 김○○ |
| 2 | CJ E&M | 애니메이션팀 | 정○○ |
| 3 | CJE&M | | 정○○ |
| 4 | DANAL | | 김○○ |
| 5 | GFX | | 홍○○ |
| 6 | GNG엔터테인먼트 | | 이○○ |
| 7 | JTBC | | 윤○○ |
| 8 | KBSN | | 윤○○ |
| 9 | KT | | 박○○ |
| 10 | KT | | 박○○ |
| 11 | NHC MEDIA | | 조○○ |
| 12 | NHN엔터테인먼트 | | 하○○ |
| 13 | Picostudio | | 전○○ |
| 14 | POV DIGITAL STUDIO | | 박○○ |
| 15 | RedRover | | 조○○ |
| 16 | SBS미디어넷 | | 마○○ |
| 17 | SK브로드밴드 | | 주○○ |
| 18 | VANDAL | | 심○○ |
| 19 | VOOZ | | 이○○ |
| 20 | 대교방송 | | 한○○ |
| 21 | 대교어린이TV | | 이○○ |
| 22 | 대원미디어 | | 정○○ |
| 23 | 대원미디어 | | 이○○ |
| 24 | 대원미디어 | | 조○○ |
| 25 | 대원미디어 | | 권○○ |
| 26 | 대원방송 | | 황○○ |
| 27 | 대원방송 | | 배○○ |
| 28 | 대원방송 | | 오○○ |
| 29 | 더소리 | | 홍○○ |
| 30 | 디즈니채널TMK | | 이○○ |
| 31 | 반다이코리아 | | 이○○ |
| 32 | 삼지애니메이션 | | 최○○ |
| 33 | 스튜디오 반달 | | 곽○○ |
| 34 | 스튜디오 상단 | | 김○○ |
| 35 | 아이코닉스 | | 이○○ |
| 36 | 애니맥스 | | 강○○ |

| | | | |
|----|----------------|----------|-----|
| 37 | 애니플러스 | | 정○○ |
| 38 | 영상 프로덕션 | | 심○○ |
| 39 | 영실업 | | 김○○ |
| 40 | 이대희 애니메이션 스튜디오 | 파닥파닥 제작팀 | 이○○ |
| 41 | (주)투바엔 | | 이○○ |
| 42 | 중소기업홈쇼핑 | | 정○○ |
| 43 | 채널제이 | | 김○○ |
| 44 | 챔프비전 | | 구○○ |
| 45 | 카툰네트워크 | | 장○○ |
| 46 | 케이블TVVOD | | 이○○ |
| 47 | 케이블TVVOD | | 양○○ |
| 48 | 케이블TVVOD | | 전○○ |
| 49 | 티마츠코리아 | | 김○○ |
| 50 | 픽스트랜드 | | 임○○ |

2 검증 결과

□ 애니메이션콘텐츠유통·서비스

| 구 분 | 세 부 내 용 | 업체수 | 평 균 점 수 | 평 가 과 |
|----------------|--------------------|-----|---------|-------|
| 1. 직무 및 능력단위 | 1.1 직무정의 | 50 | 4.19 | 적정 |
| | 1.2 능력단위 | 50 | 4.16 | 적정 |
| | 1.3 능력단위 정의 | 50 | 3.94 | 보통 |
| | 1.4 능력단위 크기 | 50 | 4.10 | 적정 |
| 2. 능력단위요소 | 2.1 능력단위요소 도출 | 50 | 3.97 | 보통 |
| | 2.2 능력단위요소 수준 | 50 | 4.29 | 적정 |
| | 2.3 수행준거 | 50 | 4.32 | 적정 |
| | 2.4 지식 | 50 | 4.42 | 적정 |
| | 2.5 기술 | 50 | 4.35 | 적정 |
| | 2.6 태도 | 50 | 3.97 | 보통 |
| 3. 적용범위 및 작업상황 | 3.1 고려사항 | 50 | 4.13 | 적정 |
| | 3.2 관련서류 | 50 | 4.10 | 적정 |
| | 3.3 장비 및 도구 | 50 | 4.03 | 적정 |
| 4. 평가지침 | 4.1 평가방법 | 50 | 4.03 | 적정 |
| | 4.2 평가기준 | 50 | 4.29 | 적정 |
| 5. 작업기초능력 | 5.1 직업기초능력 | 50 | 4.19 | 적정 |
| 6. 관련자격 개선 의견 | 6.1 자격 | 50 | 4.06 | 적정 |
| | 6.2 자격 개선의견 | 50 | 4.26 | 적정 |
| | 6.3 훈련/교육 개선의견 | 50 | 4.16 | 적정 |
| 7. 평생경력개발경로 | 7.1 직책설정 | 50 | 4.03 | 적정 |
| | 7.2 수직경력이동과 수평경력이동 | 50 | 4.19 | 적정 |
| 8. 직무기술서 | 8.1 직무기술서 | 50 | 4.03 | 적정 |

II. 문화콘텐츠유통·서비스 NCS 개발 참여전문가 명단

□ 애니메이션콘텐츠유통·서비스

| 구 분 | | 소 속 | 직 위 | 성 명 |
|-----------------|------------|-----------------|------|-----|
| 개발진 | 산업계 | (주)그래피직스 | 대표이사 | 홍성욱 |
| | | (주)지금이 아니면 안돼 | 대표이사 | 장형운 |
| | | (주)제이엠애니메이션 | 부사장 | 김신식 |
| | | 대원방송(주) | 이사 | 심상백 |
| | | CJ E&M 투니버스 | 팀장 | 석종서 |
| | | 동우에이앤이 | 팀장 | 강석우 |
| | | (주)선데이토즈 | 파트장 | 배혜정 |
| | 교육훈련 | 유한대학교 | 교수 | 강현종 |
| | | 조선대학교 | 교수 | 장성복 |
| | | 건국대학교 | 교수 | 신지호 |
| | 자격 | 중앙대학교 | 교수 | 장석준 |
| | 퍼실리테이터 | 오산대학교 | 교수 | 이완복 |
| | 개발용역 수행기관 | 한국전파진흥협회(총괄책임자) | 부장 | 정용우 |
| 한국전파진흥협회(실무책임자) | | 차장 | 안임준 | |
| 한국전파진흥협회(참여연구원) | | 부장 | 최동환 | |
| WG심의위원 | 한국방송광고진흥공사 | 박사 | 박원기 | |
| | 켈리티컴파스 | 대표 | 하창국 | |
| | 포스코ICT | 부장 | 홍경효 | |
| | 이뮤직마켓 | 대표 | 임형준 | |
| | KIPA디렉터스쿨 | 교수 | 박란 | |
| | 콤마스튜디오 | CG디렉터 | 장원영 | |
| | 월드프로덕션 | 대표 | 이상찬 | |
| | 한국영상대학교 | 교수 | 김정연 | |
| | 호남대학교 | 교수 | 김서영 | |
| | 울산과학대학교 | 교수 | 김지수 | |
| | 한국산업인력공단 | 책임연구원 | 이민주 | |
| 한국산업인력공단 | NCS센터 | 원장 | 양기훈 | |
| | NCS개발팀 | 팀장 | 김병천 | |
| | NCS개발팀 | 사원 | 서현주 | |

1 경력개발경로

1 개발목적

- 근로자의 경력개발, 채용·승진 등 인사관리에 참고로 활용할 수 있도록 해당 국가직무능력표준을 활용한 경력개발경로 콘텐츠* 개발

* 경력개발경로 모형, 직무기술서, 채용·배치·승진 체크리스트, 자가진단도구

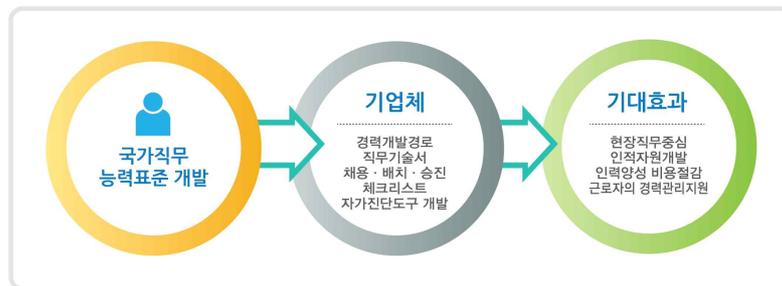
2 활용대상

| 활용콘텐츠 개발 | 활용대상 |
|----------------|----------|
| 경력개발경로 모형 | 사업체, 근로자 |
| 직무기술서 | 사업체 |
| 채용·배치·승진 체크리스트 | 사업체 |
| 자가진단도구 | 근로자 |

3 활용방법

- NCS 활용패키지의 경력개발경로 내용은 다양한 기업, 현장의 공통적인 내용을 표준화한 것으로 개별 기업(관)에 맞게 변형하여 활용 필요
 - 제시된 경력개발경로 내용이 개별 기업(관)과 유사한 경우, 제시된 경력개발경로의 내용을 그대로 활용
 - 제시된 경력개발경로 내용이 개별 기업(관)과 상이한 경우, 개별 기업(관)의 특성에 맞게 경력개발경로의 내용을 변형하여 활용

4 기대효과



※ 기업체에서 국가직무능력표준 개발 및 개선에 대한 의견 제시 가능

1 경력개발경로 모형

- 개념 : 한 개인이 직업생활에 종사하는 동안 계획하는 직위나 역할 이동경로를 도식화한 것
- 활용방법 : 해당 분야의 NCS 능력단위로 구성된 것으로 개별 기업의 직무 특성에 맞게 다른 분야의 NCS 능력단위를 활용하는 등 개별 기업의 직무 특성 등에 맞게 참고하여 활용할 필요
 - ※ 진로지도 및 직업상담, 교육훈련과정 개발, 경력개발 단계별 지표 제공, 채용·승진·전환배치 등 인사관리, 기업의 교육훈련 및 평가 등 다양한 분야에 활용
- 구성요소 : ① 직능유형, ② 직능수준, ③ 직책명, ④ 능력단위, ⑤ 경로로 구성

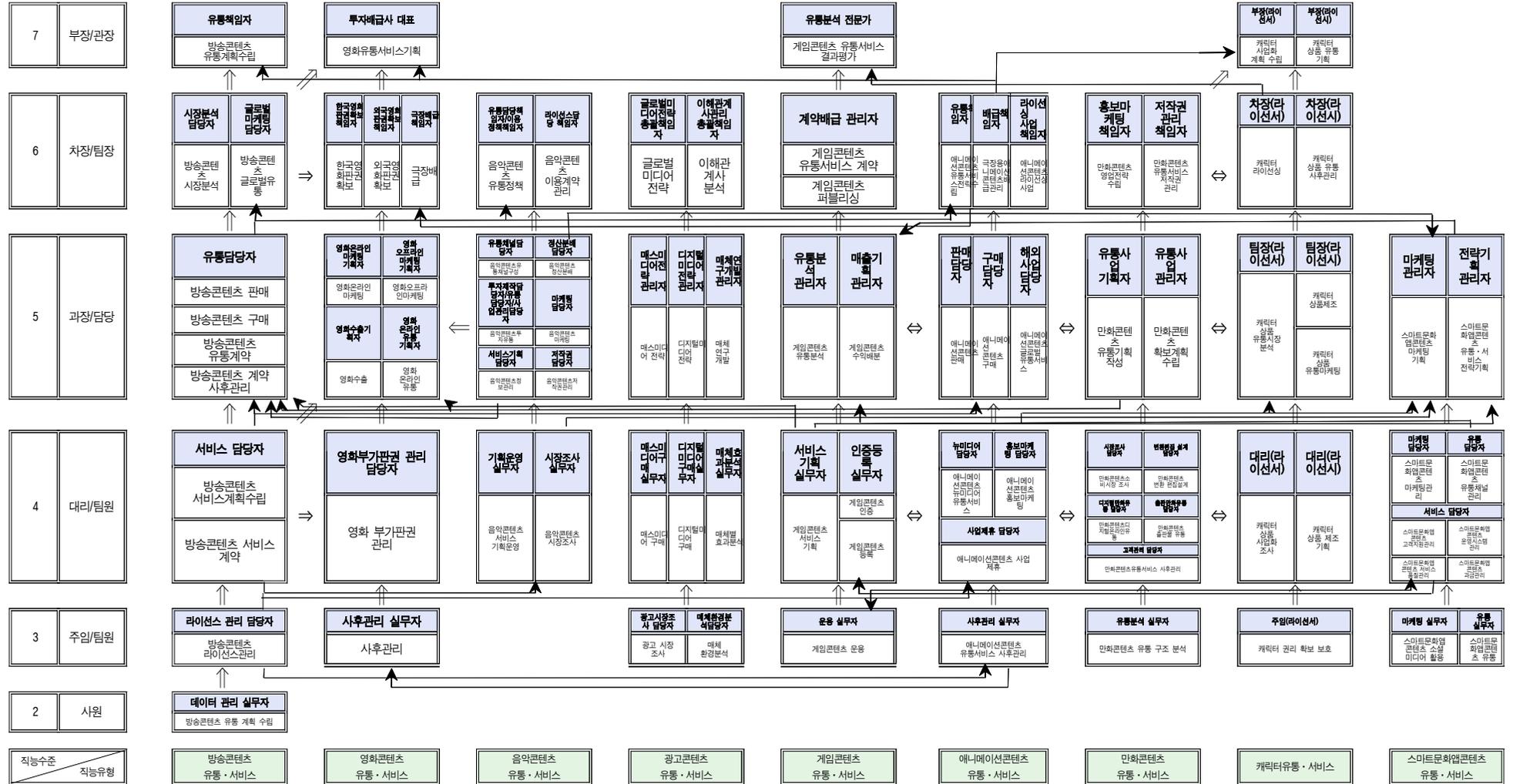
| 경력개발경로 구성요소 |

| 구성요소 | 세부 내용 |
|------|---|
| 직능유형 | • 수행되는 일에서 요구되는 지식, 기술, 도구의 유사성, 최종 산출물의 유사성에 따라 통합하거나 구분한 직종 |
| 직능수준 | • 직무에 필요한 지식·기술의 복잡성, 난이도에 따른 구분(NCS 수준체계를 활용) |
| 직책명 | • 일의 종류나 난이도, 책임도 등의 유사성을 기준으로 구분한 직책의 명칭 |
| 능력단위 | • 해당 산업분야에서 성공적으로 업무를 수행하는데 필요한 능력 |
| 경로 | • 직능유형 간의 수평적 이동과 직능수준에서의 수직적 이동이 이루어지는 흐름이나 방향 |

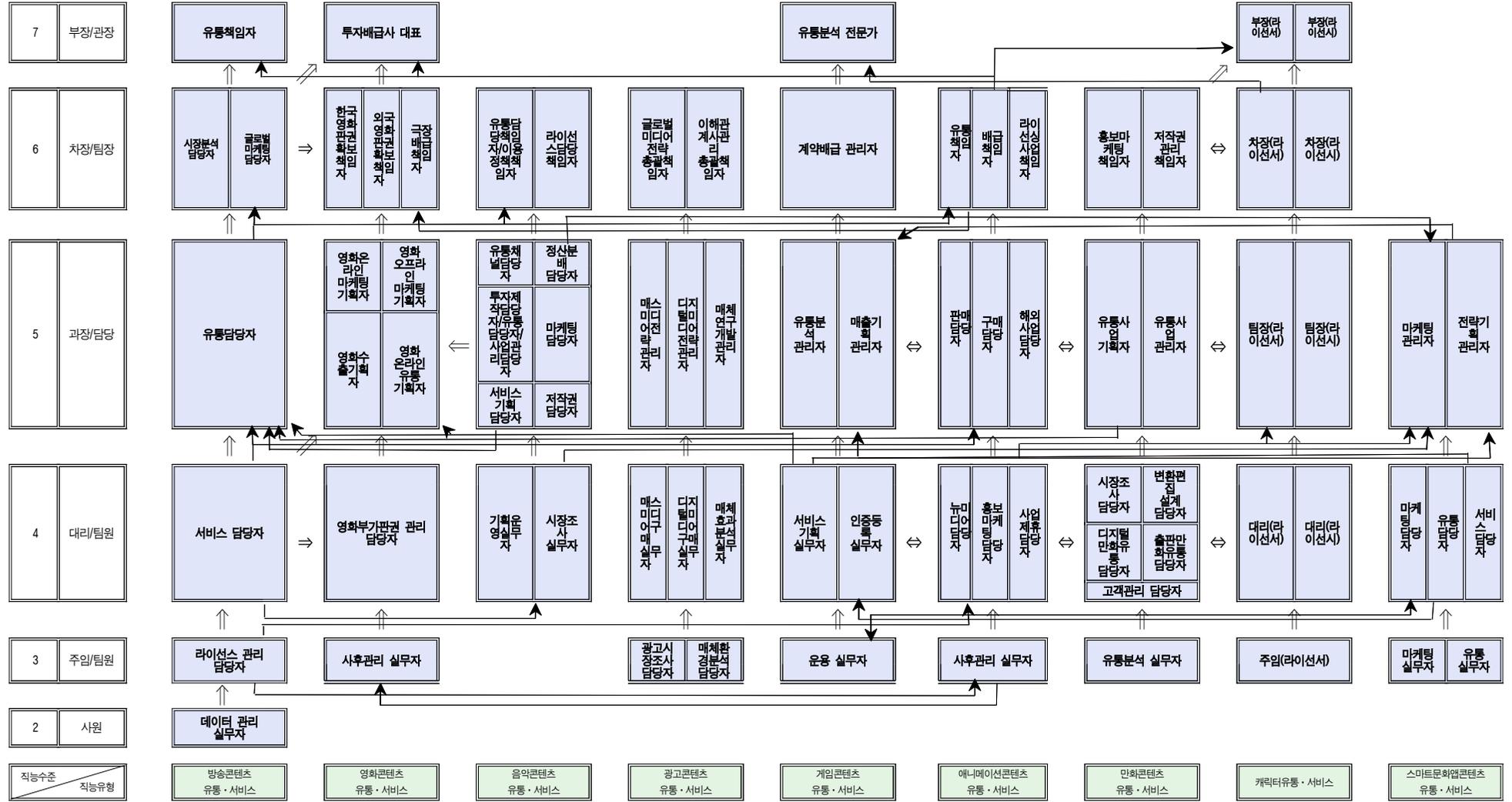
1-1. 능력단위 구조도

| | | | | | | | | | |
|----------------|---|--|---|---|--|---|---|---|--|
| 7. 부장/관장 | · 방송콘텐츠유통계획수립 | · 영화유통서비스 기획 | | | · 게임콘텐츠유통서비스 결과평가 | | | · 캐릭터 사업화 계획 수립 · 캐릭터 상품 유통기획 | |
| 6. 차장/팀장 | · 방송콘텐츠 시장분석 · 방송콘텐츠 글로발 유통 | · 한국영화산업권 확보 · 외국영화산업권 확보 · 극장배급 | · 음악콘텐츠 유통정책 · 음악콘텐츠 이용계약관리 | · 국제매체 전략 · 이해관계자 협업 | · 게임콘텐츠 유통서비스 계약 · 게임콘텐츠 퍼블리싱 | · 애니메이션콘텐츠유통서비스 전략수립 · 극장용 애니메이션콘텐츠 배급관리 · 애니메이션콘텐츠 라이선싱 사업 | · 만화콘텐츠 영업전략 수립 · 만화콘텐츠 유통서비스 저작권관리 | · 캐릭터 라이선싱 · 캐릭터상품 유통 사후관리 | |
| 5. 과장/담당 | · 방송콘텐츠 판매 · 방송콘텐츠 구매 · 방송콘텐츠 유통 계약 · 방송콘텐츠 계약사후관리 | · 영화온라인이케팅 · 영화오프라인이케팅 · 영화수출 · 영화온라인유통 | · 음악콘텐츠 유통채널 구성 · 음악콘텐츠 영리분배 · 음악콘텐츠 투자유동 · 음악콘텐츠 마케팅 · 음악콘텐츠 협찬관리 · 음악콘텐츠 저작권관리 | · 매스미디어 전략 · 뉴미디어 전략 · 광고 윤리 법제 · 매체 연구 개발 | · 게임콘텐츠 유통분석 · 게임콘텐츠 수익배분 | · 애니메이션콘텐츠 판매 · 애니메이션콘텐츠 구매 · 애니메이션콘텐츠 글로발 유통서비스 | · 만화콘텐츠 유통기획 작성 · 만화콘텐츠 확보계획작성 | · 캐릭터상품 유통시장 분석 · 캐릭터상품 제조 · 캐릭터상품 유통 마케팅 | · 스마트문화콘텐츠 유통·서비스 전략 기획 · 스마트문화콘텐츠 마케팅 기획 |
| 4. 대리/팀원 | · 방송콘텐츠 서비스 계획 · 방송콘텐츠 서비스 계약 | · 영화 부가판매 관리 | · 음악콘텐츠 서비스 기획운영 · 음악콘텐츠 시장조사 | · 매체 구매 · 매체별 효과분석 | · 게임콘텐츠 서비스 기획 · 게임콘텐츠 인증 · 게임콘텐츠 등록 | · 애니메이션콘텐츠뉴미디어 유통서비스 · 애니메이션콘텐츠홍보마케팅 · 애니메이션콘텐츠 사업제휴 | · 만화콘텐츠 소비자조사 · 만화콘텐츠 반환원질상계 · 만화콘텐츠 디지털콘텐츠인 유통 · 만화콘텐츠 출판물 유통 · 만화콘텐츠유통서비스사후관리 | · 캐릭터상품 유통화 조사 · 캐릭터상품 제조 기획 | · 스마트문화콘텐츠 사업화 방안 · 스마트문화콘텐츠 제품개발 방안 · 스마트문화콘텐츠 사업화 방안 · 스마트문화콘텐츠 유통·서비스 방안 · 스마트문화콘텐츠 마케팅 방안 · 스마트문화콘텐츠 사업화 실행방안 |
| 3. 주임/팀원 | · 방송콘텐츠 라이선싱 관리 | · 사후 관리 | | · 매체 환경분석 · 광고 시장 조사 | · 게임콘텐츠 운용 | · 애니메이션콘텐츠유통서비스 사후관리 | · 만화콘텐츠 유통구조 분석 | · 캐릭터권리 확보 보호 | · 스마트문화콘텐츠 유통 · 스마트문화콘텐츠 소셜 미디어 활용 |
| 2. 사원 | · 방송콘텐츠 데이터 관리 | | | | | | | | |
| 직능수준 / 직능유형 | 방송콘텐츠 유통·서비스 | 영화콘텐츠 유통·서비스 | 음악콘텐츠 유통·서비스 | 광고콘텐츠 유통·서비스 | 게임콘텐츠 유통·서비스 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 | 만화콘텐츠 유통·서비스 | 캐릭터유통·서비스 | 스마트문화콘텐츠 유통·서비스 |

1-2. 경력개발 체계도



1-3. 경력개발경로



2 직무기술서

2.1. 직무기술서 개요

- 개념 : 해당 직무의 목적과 업무의 범위, 주요 책임, 요구받는 역할, 직무 수행 요건 등 직무에 관한 정보를 NCS를 활용하여 기술한 문서
- 활용방법 : NCS 활용패키지의 직무기술서 내용은 다양한 기업, 현장의 공통적인 내용을 표준화한 것으로 개별 기업(관)에 맞게 변형하여 활용 필요
- 구성요소
 - 직무, 능력단위분류번호, 능력단위, 직무목적, 직무 책임 및 역할, 직무수행요건으로 구성
 - 추가 정보 제공을 위해 개발 날짜, 개발 기관을 추가 제시

| 구 성 요 소 | 세 부 내 용 |
|------------|--|
| 능력단위분류번호 | <ul style="list-style-type: none"> • 전체 직무 구조 관리를 위한 직무 고유의 코드번호 |
| 능력단위 | <ul style="list-style-type: none"> • 수행하고자 하는 능력단위의 명칭 |
| 직무목적 | <ul style="list-style-type: none"> • 직무를 수행함으로써 이루고자 하는 직무의 목적 |
| 개발날짜 | <ul style="list-style-type: none"> • 개발된 년, 월, 일 |
| 개발기관 | <ul style="list-style-type: none"> • 직무기술서를 개발한 기관 |
| 직무 책임 및 역할 | <ul style="list-style-type: none"> • 직무에 대한 책임 및 역할 영역 분류 및 상세 내용 |
| 직무수행요건 | <ul style="list-style-type: none"> • 직무를 수행하기 위하여 개인이 일반적으로 갖추어야 할 사항 <ul style="list-style-type: none"> - 지식, 기술 및 태도, 관련자격사항, 사전 직무경험, 직무숙련기간 등 |

□ 직무 기본 정보

| | | | |
|-------|---|----------|---------------------------------|
| 직 무 | 애니메이션콘텐츠유통·서비스 | 능력단위분류번호 | 0803030601_15v1 |
| | | 능 력 단 위 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 전략 수립 |
| 직무 목적 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 전략수립은 시장환경과 수요자 분석에 기초해 적합한 매체를 정하여 매출 목표 달성을 위한 전략을 수립하는 능력이다. | | |
| 개발 날짜 | 2015.12.4 | 개 발 기 관 | 방송통신기술산업인적자원개발위원회 (한국전파진흥협회) |

□ 직무 책임 및 역할

| 주 요 업 무 | 책 임 및 역 할 |
|-----------|---|
| 시장환경 분석하기 | <ul style="list-style-type: none"> 애니메이션콘텐츠산업 관련자료를 수집, 분석하고 결과에 따라 시장환경을 분석한다. 수요자의 연령별, 성별, 직업별, 계층별 자료를 수집, 분석하여 수요자의 성향을 파악한다. 시장환경과 수요자 성향에 따른 애니메이션콘텐츠 유통 방향을 설정한다. 수요자와 시장분석을 바탕으로 수익모델을 제시한다. |
| 매체 기획하기 | <ul style="list-style-type: none"> 시장환경 분석에 따라 유통·서비스에 적합한 매체를 조사하고 수집한다. 수집된 자료를 토대로 매체에 부합하는 유통·서비스 아이디어를 도출한다. 매체별 특성에 따라 애니메이션콘텐츠 유통·서비스를 기획한다. 매체별로 애니메이션 유통·서비스 기획안을 작성한다. |
| 매출목표 수립하기 | <ul style="list-style-type: none"> 시장환경 분석을 통해 매체를 선정한다. 애니메이션콘텐츠 수익 통계자료를 토대로 매출계획을 수립한다. 매체분석을 통해 매체별 매출목표를 정한다. |
| 계획서 작성하기 | <ul style="list-style-type: none"> 기획회의를 통해서 매출목표와 매체를 선정한다. 목표달성을 위한 유통 계획서를 작성한다. 매출목표를 반영한 유통계획서를 작성한다. 작성된 계획서에 따라 유통·서비스관리를 한다. |

□ 직무수행 요건

| 구 분 | 상 세 내 용 |
|-----|--|
| 지식 | <ul style="list-style-type: none"> 예산, 일정 설계에 대한 지식 유사사례에 대한 지식 기획서 작성방법 매체분석에 대한 지식 국내외 경제동향에 대한 지식 손익예측을 위한 회계지식 애니메이션콘텐츠 유통시장에 대한 정보 지식재산권 유형에 대한 지식 수요자의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 지식 |

| | |
|--------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션콘텐츠 제작기술에 대한 기본 개념 • 매체 및 기술 동향에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠 제작에 대한 기초지식 • 애니메이션콘텐츠 연관 산업에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠 시장동향 분석에 대한 지식 • 국내외 애니메이션콘텐츠 산업현황에 대한 지식 |
| 기술 | <ul style="list-style-type: none"> • 일정관리능력 • 내부 이해당사자와의 토론능력 • PC활용능력 • 통계분석능력 • 손익계산과 예측 설계능력 • 문서작성 소프트웨어 활용기술 • 통계분석능력 • 문제해결을 위한 아이디어 도출능력 • 목표전략 도출을 위한 의사결정능력 • 자료검색 능력 • 수익산출 능력 • 통계자료를 활용한 시장예측 능력 • 정보검색, 활용능력 • 시장환경 분석기법 • 시장조사 분석기법 • 자료수집 능력 |
| 태도 | <ul style="list-style-type: none"> • 최대한 목표를 명확하게 반영하려는 태도 • 이해관계자들의 각기 다른 의견을 반영하고 조율하려는 태도 • 전략적 사고 • 이해관계자들의 각기 다른 의견을 반영하고 조율하려는 태도 • 실현 가능한 계획을 수립하고자 하는 태도 • 전략적인 사고 • 관련 자료를 종합적으로 분석하는 태도 • 자신의 견해를 효과적으로 표현하는 태도 • 아이디어 개발을 위한 팀원과의 협력적인 태도 • 경험자의 의견을 청취하는 태도 • 논리적 사고와 통찰력 • 관련자료를 종합적으로 분석하고자 하는 태도 • 자료수집에 필요한 적극적인 태도 • 전략적으로 사고하는 태도 |
| 관련자격사항 | <ul style="list-style-type: none"> • 해당사항 없음 |
| 사전직무경험 | <ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션콘텐츠 판매, 애니메이션콘텐츠 구매, 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통서비스, 애니메이션콘텐츠 라이선싱 사업 |
| 직무숙련기간 | <ul style="list-style-type: none"> • 약 6년 |

□ 직무 기본 정보

| | | | |
|-------|---|----------|---------------------------------|
| 직 무 | 애니메이션콘텐츠유통·서비스 | 능력단위분류번호 | 0803030602_15v1 |
| | | 능 력 단 위 | 애니메이션콘텐츠 판매 |
| 직무 목적 | 애니메이션콘텐츠 판매란 방송매체에 애니메이션콘텐츠를 제공하고 그에 해당하는 방송권료를 받아 수익을 창출하는 능력이다. | | |
| 개발 날짜 | 2015.12.4 | 개 발 기 관 | 방송통신기술산업인적자원개발위원회 (한국전파진흥협회) |

□ 직무 책임 및 역할

| 주 요 업 무 | 책 임 및 역 할 |
|------------|--|
| 유통매체 조사하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션콘텐츠 판매를 위한 방송매체별 특성을 분석한다. • 방송매체의 애니메이션콘텐츠 수요를 파악을 한다. • 방송매체의 유통 가격과 조건의 추이를 지속적으로 파악을 한다. |
| 판매대상자 선정하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 각 방송매체의 요구사항을 고려하여 애니메이션 판매 가능성과 수익을 예측한다. • 경쟁업체들의 애니메이션콘텐츠 판매 현황을 조사 한다. • 각 방송매체의 특성을 고려하여 애니메이션 판매전략을 수립 한다. • 선정된 방송매체들과 회의를 통해서 각각의 요구사항을 파악 한다. |
| 국내마켓 참가하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 국내에서 개최되는 애니메이션콘텐츠 유통마켓에 대해 조사한다. • 마켓에 참가하는 애니메이션콘텐츠 유통관련 업체를 파악한다. • 마켓의 특성을 파악하여 참가신청을 한다. • 마켓 참가를 위한 애니메이션콘텐츠 홍보자료를 준비할 수 한다. • 마켓에 참가하는 구매자들을 파악하여 마켓 기간동안 회의를 신청한다. |
| 영업판매하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 방송매체별 애니메이션 판매제안서를 작성 한다. • 선정된 방송매체별로 필요한 홍보자료를 준비한다. • 방송매체별 담당자를 파악하고 회의를 신청할 수 있다. • 작성된 제안서로 애니메이션콘텐츠 판매를 위한 제안을 한다. • 방송매체와 협의를 통해 양측이 충족할 수 있는 협상을 진행한다. |

□ 직무수행 요건

| 구 분 | 상 세 내 용 |
|-----|---|
| 지식 | <ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션콘텐츠 판매 제안서 작성에 대한 지식 • 제안에 필요한 홍보자료와 납품방식에 대한 지식 • 방송매체별 구매부서와 담당자에 대한 지식 • 방송매체별 구매조건에 대한 지식 • 판매를 위한 방송매체별 필요 홍보자료에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠의 판매조건에 대한 지식 • 방송매체별 구매자들의 유형과 특성에 대한 지식 • 국내 애니메이션콘텐츠 마켓별 특성에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠유통 시장에 대한 지식 |

| | |
|--------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 각 방송매체의 특성을 고려한 매체별 판매 전략에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠 업계 동향과 경쟁업체들의 사업 현황에 대한 지식 • 각 방송매체별 애니메이션콘텐츠 유통특성에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠의 제작 과정에 대한 기초지식 • 방송매체별 애니메이션콘텐츠 유통가격과 조건에 대한 지식 • 방송매체별 애니메이션콘텐츠 유통규격에 대한 지식 • 방송매체별 애니메이션콘텐츠 유통방식에 대한 지식 |
| 기술 | <ul style="list-style-type: none"> • 발표능력 • 제안서에 필요한 그래픽 프로그램 활용능력 • 문서작성능력 • 제안서 작성능력 • 원활한 커뮤니케이션 기술 • 애니메이션콘텐츠 홍보자료를 준비할 수 있는 기술 • 제안서 작성기술 • 수집된 자료를 선별해서 요약할 수 있는 기술 • 자료수집의 기술 • 원활한 의사소통능력 • 문서작성 소프트웨어 활용능력 • 전략적 목표 설정의 기술 • 정보수집을 통한 분석기술 • 애니메이션콘텐츠 유통에 대한 구조를 전달할 수 있는 능력 • 작성된 데이터를 보고서로 작성할 수 있는 능력 • 시장 조사와 데이터 분석능력 |
| 태도 | <ul style="list-style-type: none"> • 돌발상황 시 유연하게 대처 할 수 있는 태도 • 정확하게 의사 전달을 할 수 있는 태도 • 타인의 의견을 수렴하는 겸허한 자세 • 유연하게 대화를 이끌어 나갈 수 있는 태도 • 애니메이션콘텐츠에 대한 정보를 빠르고 명확하게 전달할 수 있는 태도 • 홍보자료를 꼼꼼히 준비할 수 있는 태도 • 목표를 설정할 수 있는 태도 • 끈기 있게 문제를 발견하고 해결하려는 태도 • 수집된 자료의 객관성을 유지하는 태도 • 문제해결을 위한 적극적인 태도 • 수집된 자료를 분석을 하는 태도 • 객관성을 유지하는 태도 |
| 관련자격사항 | <ul style="list-style-type: none"> • 해당사항 없음 |
| 사전직무경험 | <ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅, 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통서비스 |
| 직무숙련기간 | <ul style="list-style-type: none"> • 약 3년 |

□ 직무 기본 정보

| | | | |
|-------|---|----------|---------------------------------|
| 직 무 | 애니메이션콘텐츠유통·서비스 | 능력단위분류번호 | 0803030603_15v1 |
| | | 능 력 단 위 | 애니메이션콘텐츠 구매 |
| 직무 목적 | 애니메이션콘텐츠 구매란 방송매체에 시청자가 소구하는 방송서비스를 할 수 있는 애니메이션콘텐츠를 구매함에 있어서 필요한 협상, 구매단가 책정, 편성 관리능력이다. | | |
| 개발 날짜 | 2015.12.4 | 개 발 기 관 | 방송통신기술산업인적자원개발위원회 (한국전파진흥협회) |

□ 직무 책임 및 역할

| 주 요 업 무 | 책 임 및 역 할 |
|------------|---|
| 시청자 분석하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 국내외 시청자가 소구하는 애니메이션콘텐츠의 동향을 파악한다. • 시청자를 성별, 연령별로 구분해서 애니메이션콘텐츠의 선호도를 파악한다. • 애니메이션콘텐츠 산업의 동향을 파악한다. |
| 구매콘텐츠 선정하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 국내외 애니메이션콘텐츠 동향파악을 통해 작품목록과 샘플을 수집한다. • 시청자가 소구하는 애니메이션콘텐츠를 선정한다. • 경쟁업체의 구매현황을 파악한다. • 선정된 애니메이션콘텐츠의 구매, 검토보고서를 작성한다. |
| 구매 협상하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 국내외 애니메이션콘텐츠 방송매체의 일반적인 구매가격을 파악 한다. • 애니메이션콘텐츠 포맷, 길이, 시장단가에 기초한 구매가격을 정한다. • 구매할 애니메이션콘텐츠의 납품조건과 매체에서 홍보에 필요한 자료를 요청한다. |
| 구매 계약하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 선정된 애니메이션콘텐츠에 대한 구매계약을 체결한다. • 유통에 대한 기간과 사업을 포함한 기타 권리를 정한다. • 선정된 애니메이션콘텐츠를 성별, 연령별로 분석해서 편성한다. |

□ 직무수행 요건

| 구 분 | 상 세 내 용 |
|-----|--|
| 지식 | <ul style="list-style-type: none"> • 국내외 방송관련 법규에 대한 지식 • 분쟁, 판례 정보에 대한 지식 • 계약서 작성 및 계약 협의를 위한 기본지식 • 국내외 애니메이션콘텐츠 지적재산권 범위에 대한 지식 • 국내외 계약 전문 용어에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠 전문용어에 대한 지식 • 구매대상 작품의 경쟁력분석에 대한 지식 • 구매협상 대상 업체의 판매기준 가격과 사례 |

| | |
|--------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 국내외 애니메이션콘텐츠의 일반적인 구매시장 가격 • 국내외 방송관련 법규에 대한 지식 • 국내외 애니메이션콘텐츠 작품에 대한 지식 • 국내외 애니메이션콘텐츠 제작동향에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠의 장르와 시청대상에 대한 지식 • 국내외 제작사와 배급사에 대한 지식 • 국내외 애니메이션콘텐츠 작품에 대한 지식 • 국내외 애니메이션콘텐츠 산업동향에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠의 장르와 시청대상에 대한 지식 • 방송매체와 방송사업자에 대한 지식 |
| 기술 | <ul style="list-style-type: none"> • 문서 작성 소프트웨어 활용 능력 • 외국어 구사능력 • 법무 검토 능력 • 계약서 작성능력 • 냉철한 판단력 • 외국어 구사능력 • 구매대상 업체와의 원활한 커뮤니케이션 능력 • 편집 소프트웨어 활용능력 • 그래픽디자인 소프트웨어 활용능력 • 외국어 구사능력 • 정보수집을 통한 분석능력 • 문서작성 소프트웨어 활용능력 • FGI 조사 활용 능력 • 구매관련 용어와 비즈니스 업무관련 외국어 능력 • 통계분석 활용능력 • 애니메이션콘텐츠 시청자 분석능력 |
| 태도 | <ul style="list-style-type: none"> • 정보 규격화를 위한 노력 • 업무 규정 및 매뉴얼 준수 • 성실하고 꼼꼼한 태도 • 성실하고 꼼꼼한 태도 • 객관적이고 분석적인 태도 • 인내와 끈기 있는 태도 • 타인의 의견을 수렴하는 겸허한 자세 • 적극적인 태도 • 객관적이고 분석적인 태도 • 체계적이고 적극적인 태도 • 성실하고 꼼꼼한 태도 • 객관적이고 분석적인 태도 |
| 관련자격사항 | <ul style="list-style-type: none"> • 해당사항 없음 |
| 사전직무경험 | <ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅, 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통서비스 |
| 직무숙련기간 | <ul style="list-style-type: none"> • 약 3년 |

□ 직무 기본 정보

| | | | |
|-------|---|----------|---------------------------------|
| 직 무 | 애니메이션콘텐츠유통·서비스 | 능력단위분류번호 | 0803030604_15v1 |
| | | 능 력 단 위 | 극장용 애니메이션콘텐츠 배급관리 |
| 직무 목적 | 극장용 애니메이션콘텐츠 배급관리란 애니메이션콘텐츠를 극장에 배급하기 위해 배급계획을 수립하고 심의, 시사회를 진행하여 성공적으로 유통·서비스하는 배급관리 능력이다. | | |
| 개발 날짜 | 2015.12.4 | 개 발 기 관 | 방송통신기술산업인적자원개발위원회 (한국전파진흥협회) |

□ 직무 책임 및 역할

| 주 요 업 무 | 책 임 및 역 할 |
|-----------|--|
| 배급계획 수립하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션콘텐츠의 성격과 시장경쟁력을 분석해 적절한 배급사를 선정 한다. • 시장동향을 고려하여 적절한 배급시기를 계획한다. • 계획된 배급시기에 맞추어 배급 시사회를 진행하고 배급규모를 결정한다. • 배급사에 극장용 애니메이션콘텐츠 배급제안서를 작성 한다. |
| 시사하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 완성된 영화의 기술적 문제를 검토하기 위하여 기술시사를 한다. • 기술시사 결과를 토대로 기술적 문제를 보완하고 편집구성 수정을 협의한다. • 완성된 영화의 만족도, 추천도 검토를 위하여 모니터링 시사를 시행한다. • 모니터링 시사결과를 토대로 관객들의 반응을 검토하고 홍보마케팅에 반영한다. |
| 배급하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 필요한 선재물(선전재료)을 개별 극장과 홍보마케팅 행사에 보낸다. • 극장별로 DCP를 보내고 관리한다. • 흥행정도에 따라 상영관 확대와 추가 홍보비용 집행을 결정한다. • 개별 극장의 담당자와 흥행근거를 가지고 상영규모를 조율한다. • 영화제의 성격과 종류를 분석, 분류하여 적절한 영화제에 출품한다. |

□ 직무수행 요건

| 구 분 | 상 세 내 용 |
|-----|--|
| 지식 | <ul style="list-style-type: none"> • 영화제에 대한 지식 • 상영관에 대한 정보 • 극장 수와 광고비와 애니메이션콘텐츠 흥행에 대한 연관관계를 파악하는 지식 • DCP에 대한 이해와 관리 지식 • 애니메이션콘텐츠 홍보물과 이벤트 물품에 대한 지식 • 모니터링 시사결과 분석기법 • 영화 심의규정에 대한 지식 • 관객의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 지식 |

| | |
|--------|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 영화 후반작업 기술에 대한 기초지식 • 배급제안서 작성의 지식 • 통계분석 프로그램에 대한 지식 • 극장현황에 대한 지식 • 역대 애니메이션콘텐츠 흥행에 대한 통계적 지식 • 배급시장 구조, 배급사 현황에 대한 지식 |
| 기술 | <ul style="list-style-type: none"> • 영화진흥위원회 입장권 통합전산망 활용능력 • 배급계약을 위한 실무기법 • 통신망을 활용한 배급기술 • 모니터링 시사결과 분석능력 • 통계분석 프로그램 활용기법 • 관객 FGI(포커스 그룹 인터뷰) 분석기법 • 배급제안서 작성 • 정보검색, 활용능력 • 통계자료를 활용한 시장예측능력 • 자료수집 능력 • 시장조사 분석기법 |
| 태도 | <ul style="list-style-type: none"> • 어려운 상황에서 적절한 선택을 하는 결단력 있는 태도 • 객관적이고 분석적인 자세 • 전략적으로 사고하는 태도 • 성실하고 적극적인 자세 • 최신 기술동향을 적극적으로 수용하려는 자세 • 객관적이고 분석적인 자세 • 타인의 의견을 수렴하는 겸허한 태도 • 관련자료를 종합적으로 분석하고자 하는 태도 • 객관적이고 분석적인 자세 • 전략적으로 사고하는 태도 |
| 관련자격사항 | <ul style="list-style-type: none"> • 해당사항 없음 |
| 사전직무경험 | <ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통서비스, 애니메이션콘텐츠 사업제휴, • 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅, 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통서비스 |
| 직무숙련기간 | <ul style="list-style-type: none"> • 약 5년 |

□ 직무 기본 정보

| | | | |
|-------|---|----------|------------------------------|
| 직 무 | 애니메이션콘텐츠유통·서비스 | 능력단위분류번호 | 0803030605_15v1 |
| | | 능 력 단 위 | 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통·서비스 |
| 직무 목적 | 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통·서비스란 애니메이션콘텐츠의 사업목표를 고려하여 새롭게 등장하고 있는 뉴미디어 매체를 조사하며, 이에 대한 전략을 수립하고 유통하는 능력이다. | | |
| 개발 날짜 | 2015.12.4 | 개 발 기 관 | 방송통신기술산업인적자원개발위원회 (한국전파진흥협회) |

□ 직무 책임 및 역할

| 주 요 업 무 | 책 임 및 역 할 |
|-------------|--|
| 뉴미디어 조사하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 매체에 대한 조사를 실시한다. • 애니메이션콘텐츠의 사업목표에 따라 효과적인 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 전략을 수립한다. • 애니메이션콘텐츠 유통 시 콘텐츠의 종류와 내용에 따라 뉴미디어 매체를 조사한다. • 애니메이션콘텐츠 유통 시 세분화된 뉴미디어 유통 매체별 요구와 기대효과를 분석한다. • 애니메이션콘텐츠 유통 시 매체 분석 결과를 토대로 구체적이고 현실적인 뉴미디어 매체의 유통방법을 실행한다. |
| 모바일콘텐츠 유통하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 모바일 애니메이션콘텐츠의 종류와 내용에 따라 유통채널을 확보한다. • 모바일콘텐츠 유통 시 유통채널 별 목표 영업대상을 세분화한다. • 모바일 애니메이션콘텐츠의 유통채널 별 전략적 접근방법을 모색한다. • 신규 모바일 서비스 출현 시 모바일 콘텐츠 유통의 차별화를 통해 수익 전략을 수립한다. • 모바일 애니메이션콘텐츠의 유통채널별 전략목표에 따른 성과분석을 한다. |
| 온라인콘텐츠 유통하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 온라인 애니메이션콘텐츠의 장르와 내용에 따라 유통채널을 확보한다. • 온라인콘텐츠 유통·서비스 시 목표별 영업대상을 세분화한다. • 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 전략적 접근방법을 모색한다. • 신규 온라인서비스 출현 시 애니메이션콘텐츠 유통의 차별화를 통해 수익전략을 수립한다. • 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 전략목표에 따른 성과분석을 한다. |

□ 직무수행 요건

| 구 분 | 상 세 내 용 |
|-----|--|
| 지식 | <ul style="list-style-type: none"> • 신규 온라인유통 확보에 대한 지식 • 온라인 유통에 대한 기술적 특징에 대한 지식 |

| | |
|--------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 온라인 애니메이션콘텐츠 유통에 대한 분류 지식 • 온라인 애니메이션콘텐츠의 유형별 특징에 대한 지식 • 신규 모바일 서비스 확보에 대한 지식 • 모바일 유통채널에 대한 기술적 특징에 대한 지식 • 모바일 애니메이션콘텐츠 유통에 대한 분류 지식 • 모바일 애니메이션콘텐츠의 유형별 특성에 대한 지식 • 뉴미디어 매체 조사에 대한 관련 지식 • 국내외 애니메이션콘텐츠의 유통전략에 대한 지식 • 뉴미디어 플랫폼에 대한 기술적 특성 지식 • 국내외 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 매체에 대한 지식 |
| 기술 | <ul style="list-style-type: none"> • 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통 결과에 따른 서비스별 문제 해결능력 • 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 실행능력 • 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 운영능력 • 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 특성에 따른 콘텐츠의 수집과 분류능력 • 모바일 애니메이션콘텐츠의 유통결과에 따른 문제 해결능력 • 모바일 애니메이션콘텐츠의 채널별 유통 실행능력 • 모바일 애니메이션콘텐츠의 채널별 유통 운영능력 • 모바일 애니메이션콘텐츠의 채널별 특성에 따른 콘텐츠의 수집과 분류능력 • PC(문서작성, 인터넷)활용능력 • 뉴미디어 매체 확보방안 수립 기술 • 뉴미디어 유통전략 수립 능력 • 뉴미디어 매체분석 기술 |
| 태도 | <ul style="list-style-type: none"> • 온라인 콘텐츠 유통별 목표달성을 위한 적극적 실행의지 • 신규 온라인 애니메이션콘텐츠유통 발굴을 위한 적극적 노력 • 온라인 애니메이션콘텐츠 유통별 특성에 따른 목표 달성 의지 • 모바일콘텐츠 유통채널별 목표 달성을 위한 적극적 실행 의지 • 새로운 모바일콘텐츠 유통채널 발굴을 위한 적극적 노력 • 모바일콘텐츠 유통채널별 특성에 따른 목표 달성 의지 • 뉴미디어 매체조사를 위한 다양한 검토 의지 • 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 매체확보를 위한 다각적인 접근 자세 • 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 매체조사에 대한 체계적인 사고 • 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 매체조사에 대한 적극적 의지 |
| 관련자격사항 | <ul style="list-style-type: none"> • 해당사항 없음 |
| 사전직무경험 | <ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅 |
| 직무숙련기간 | <ul style="list-style-type: none"> • 약 2년 |

□ 직무 기본 정보

| | | | |
|-------|--|----------|------------------------------|
| 직 무 | 애니메이션콘텐츠유통·서비스 | 능력단위분류번호 | 0803030606_15v1 |
| | | 능 력 단 위 | 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스 |
| 직무 목적 | 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스란 애니메이션콘텐츠를 해외 수요자를 대상으로 판매, 구매, 마케팅 할 수 있는 능력이다. | | |
| 개발 날짜 | 2015.12.4 | 개 발 기 관 | 방송통신기술산업인적자원개발위원회 (한국전파진흥협회) |

□ 직무 책임 및 역할

| 주 요 업 무 | 책 임 및 역 할 |
|---------------|---|
| 글로벌 유통계획 수립하기 | <ul style="list-style-type: none"> 애니메이션콘텐츠의 글로벌 유통·서비스 환경특성을 고려하여 측정 가능하고, 달성 가능한 유통·서비스 목표를 수립한다. 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스 시장을 세분화하고 가장 적합한 해외매체와 수요자를 정한다. 글로벌 유통·서비스 목표에 따른 수행 가능한 판매계획을 수립한다. 글로벌 유통·서비스 목표에 따른 수행 가능한 구매계획을 수립한다. 글로벌 유통·서비스 계획에 따른 서비스 일정계획을 수립한다. |
| 해외시장 판매하기 | <ul style="list-style-type: none"> 해외시장에서 선호하는 애니메이션콘텐츠의 내용, 스타일 등을 매체별 수요자별로 파악하고 분석한다. 3C 분석을 통해 해외시장에서의 자사 콘텐츠의 경쟁력과 포지셔닝을 분석한다. 해외 권역별 판매계획을 수립한다. 해외 권역별 매체의 구매계획과 구매 담당자의 정보를 정리한다. 시장조사, 인터넷 서치, 마켓참관 등을 통해 우수한 공급처를 확보한다. 애니메이션콘텐츠 판매와 구매 시 발생하는 물류비, 수입대금결제방식, 환율 등을 고려하여 가격을 협상하고 구매계약을 한다. 장르별 주요 바이어, 매체 담당자들과의 지속적인 정보교환을 통해 유통·서비스 네트워크를 확립한다. |
| 해외콘텐츠 구매하기 | <ul style="list-style-type: none"> 온라인 콘텐츠 사이트의 자료조사를 통해 새로운 콘텐츠 정보를 얻어낸다. 국가 간 문화적 차이가 애니메이션콘텐츠 경쟁력에 미치는 영향을 고려하여 구매한다. 구매한 해외 콘텐츠의 국내 유통·서비스전략을 세우고 실행한다. 구매 후 발생할 수 있는 하자에 대한 대응 매뉴얼을 만들어 대처한다. |
| 글로벌 마케팅하기 | <ul style="list-style-type: none"> 애니메이션콘텐츠 해외 마켓정보를 조사하고 분석한다. 해외 마켓 참가 목표와 방향을 설정하고 참가 마켓을 정해 계획안을 수립한다. 마켓 참가 내용과 경쟁력에 대한 보도 자료를 작성해 매체에 발송한다. 전략 포인트를 도출해 소구력 높은 전시기획을 한다. 해외의 애니메이션콘텐츠 선호도를 파악해 프로모션을 기획하고 실행한다. 마켓 참가 성과를 측정하고 결과보고서를 작성한다. |

□ 직무수행 요건

| 구 분 | 상 세 내 용 | |
|--------|--|--|
| 지식 | <ul style="list-style-type: none"> 성과분석 및 보고서 작성 관련 지식 관련 지식재산권에 관한 지식 주요 구매국의 애니메이션콘텐츠 선호성 향에 대한 지식 보도자료, 홍보자료 구성 및 작성법 해외마켓 준비 관련 지식 해외 주요 마켓의 특성 관련 지식 환율 관련 금융 지식 해당국가 관세제도 해외 애니메이션콘텐츠에 대한 정보 해외 애니메이션콘텐츠 국내 적합성을 분석할 수 있는 안목과 지식 해외 애니메이션콘텐츠 구매관련 지식 온라인 자료수집, 분석방법 마케팅에 관한 기초지식 해당국가 관세제도 | <ul style="list-style-type: none"> 환율 관련 금융 지식 해외 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 자료, 기사, 리포트, 해외마켓에 관한 정보 3C 분석방법 해외 애니메이션콘텐츠 유통·서비스에 관한 지식 국가별 매체환경에 따른 애니메이션콘텐츠 기술 포맷에 대한 기초지식 해외 매출예측과 결과 분석방법 글로벌 유통·서비스 계획수립 방법 애니메이션콘텐츠 글로벌 매체에 대한 지식 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스 시장환경에 대한 지식 SWOT(Strength, Weakness, Opportunity, Threat) 분석 방법 |
| 기술 | <ul style="list-style-type: none"> 전시회 성과 측정 및 결과보고서 작성능력 협상능력 바이어 접객, 상담능력 마켓 현장 프로모션 능력 사전 마케팅 능력 통계자료 활용능력 외국어 능력 해외시장 조사능력 문제해결능력 국가별 문화이해에 기초한 협상능력 해외 콘텐츠의 국내 문화 수용도 분석능력 외국어 독해 및 구사능력 해외 애니메이션콘텐츠 시장조사 능력 협상능력 | <ul style="list-style-type: none"> 온라인 자료수집, 분석능력 불만상황에 대한 대처능력 애니메이션콘텐츠 수출지원 정책 활용능력 구매력 있는 바이어와 유통·서비스 거래처 발굴능력 콘텐츠 수출입 관련서류 작성능력 외국어 능력 국가별 문화이해에 기초한 협상능력 우수한 공급처 확보능력 해외통계자료 활용능력 해외자료 수집, 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 시장 분석능력 해외 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 목표 수립 능력 |
| 태도 | <ul style="list-style-type: none"> 애니메이션콘텐츠에 대해 깊게 이해하고 소개하는 자세 바이어 상담에 최선을 다하는 자세 문화격차에 여유롭게 대처하는 자세 국가별 문화적 차이와 특성을 이해하고 수용하는 태도 구매 콘텐츠에 문제 발생 시 적극적으로 해결하려는 태도 근거자료에 의해 국내 소비자의 수용성을 정확하게 예측하려는 태도 애니메이션콘텐츠 수용에 대한 국가 간 | <ul style="list-style-type: none"> 차별성을 간파하는 감각 인간적 유대를 통해 지속적인 관계를 만들려는 태도 합리적이고 적극적으로 협상하는 태도 해당국가의 문화를 이해하고 진지하고 깊이 있게 대화하려는 태도 자료수집, 분석에 임하는 적극적인 자세 근거자료에 의해 정확하게 예측하려는 태도 해당국가의 문화를 이해하고 수용하는 태도 |
| 관련자격사항 | <ul style="list-style-type: none"> 해당사항 없음 | |
| 사전직무경험 | <ul style="list-style-type: none"> 애니메이션콘텐츠 판매, 애니메이션콘텐츠 구매, 애니메이션콘텐츠 사업제휴, 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅 | |
| 직무숙련기간 | <ul style="list-style-type: none"> 약 3년 | |

□ 직무 기본 정보

| | | | |
|-------|---|----------|---------------------------------|
| 직 무 | 애니메이션콘텐츠유통·서비스 | 능력단위분류번호 | 0803030607_15v1 |
| | | 능 력 단 위 | 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅 |
| 직무 목적 | 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅이란 애니메이션 수요자를 대상으로 홍보마케팅 전략을 세우고 실행해 애니메이션콘텐츠 판매를 극대화할 수 있는 능력이다. | | |
| 개발 날짜 | 2015.12.4 | 개 발 기 관 | 방송통신기술산업인적자원개발위원회 (한국전파진흥협회) |

□ 직무 책임 및 역할

| 주 요 업 무 | 책 임 및 역 할 |
|--------------|--|
| 홍보마케팅전략 수립하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션을 소비하는 매체의 종류를 파악해 특성별로 분류한다. • 수요자의 성 연령 직업 계층별 자료를 수집 분석하여 차별화된 홍보마케팅 전략을 수립한다. • 매체를 분석해 판매율을 극대화할 수 있는 홍보마케팅 계획을 수립한다. • 기존의 사례 분석을 통해 성패의 원인을 분석하고 전략수립에 적용한다. • 모바일과 소셜네트워크서비스 홍보마케팅 전략을 개발한다. • 매체 특성에 맞게 보도자료를 작성한다. |
| 매체별 프로모션하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 매체별 유통방식의 차이를 고려한 프로모션을 실행한다. • 수요자의 특성을 파악해 수요자에 적합한 프로모션을 실행한다. • 모바일 콘텐츠 이용행태를 분석해 모바일 프로모션 전략을 개발해 실행한다. • 모바일, 소셜네트워크서비스 기법을 활용하여 홍보 프로모션을 극대화한다. |
| 온라인 마케팅하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 온라인 마케팅의 종류를 파악해 애니메이션 특성에 따른 효율적 방식을 선택한다. • 애니메이션 특성에 따라 장르별 성별 연령별 수요자를 분석하고 설정한다. • 온라인 마케팅 계획표를 작성하고 성과를 분석한다. • 참여와 방문, 판매촉진을 위해 인터넷상의 이벤트를 계획하고 실행한다. |
| 오프라인 마케팅하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 오프라인 마케팅의 종류를 파악해 애니메이션 특성에 따른 효율적 방식을 선택한다. • 수요자 응대를 위해 애니메이션에 대한 자료를 준비하고 제공하며 설명한다. • 마케팅 전략 포인트를 도출해 전시 디자인 기획을 수립한다. • 홍보 포인트를 정리한 보도자료를 작성해 매체에 발송한다. • 애니메이션 관련 마켓을 조사하여 각각의 특성을 파악하고 분석한다. • 마켓 참가의 목표와 방향을 설정하고 참가할 마켓을 결정해 예산산출과 참가계획을 수립한다. • 마켓 성과를 높이기 위한 프로모션을 기획해 실행한다. • 마켓 참가 성과를 측정하고 결과보고서를 작성한다. |

□ 직무수행 요건

| 구 분 | 상 세 내 용 | |
|--------|--|---|
| 지식 | <ul style="list-style-type: none"> 성과 측정, 분석, 보고서 작성과 관련한 지식 관련 지식재산권에 관한 지식 마켓 참가자, 전시 관람객에 대한 분석 보도자료, 홍보자료 구성 및 작성법 예산산출과 효율적 집행에 관한 지식 마켓 준비 전반에 관련된 지식 오프라인 마케팅 방법에 대한 사례연구 오프라인 마케팅 매체에 대한 지식 주요 애니메이션 마켓과 전시에 대한 정보 온라인 프로모션 이벤트 기법 온라인 애니메이션콘텐츠 소비자 유형에 관한 지식 온라인 구매 프로세스 바이럴, 키워드 등 구체적인 온라인 마케팅 실행기법 검색포털 활용법, 배너, 커뮤니티, 소셜네트워크서비스 각각의 마케팅 기법에 대한 지식 | <ul style="list-style-type: none"> 소셜네트워크서비스 프로모션 기법 모바일 프로모션 방법론 극장용과 TV용 콘텐츠의 차별화된 수용자 행태론 기 개발되어 있는 다양한 프로모션 기법에 대한 지식 매체, 플랫폼, 채널별 유통특성에 대한 지식 보도자료 작성방법 모바일과 소셜네트워크서비스 홍보마케팅 기법 마케팅에 대한 기초지식 애니메이션 유통시장의 사례에 기초한 통계분석 광고시장의 특성과 광고점유율에 대한 지식 애니메이션 장르별 수요자별 특성에 대한 분석방법 애니메이션 유통 매체의 종류와 특성에 대한 지식 |
| 기술 | <ul style="list-style-type: none"> 업무와 관련된 의사소통 능력 PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용능력 정보수집 및 분석능력 외국어 이해능력 정확한 정보전달과 호소력, 설득력 있는 문장력 이벤트 기획능력 바이럴 마케팅 실행능력 블로그, 카페운영 능력 키워드 도출능력 | <ul style="list-style-type: none"> 매체 특성과 관련된 기본 어휘구사능력 PC(문서작성) 활용능력 정보수집 및 분석능력 유통과 연관된 매체별 기술특성에 대한 이해능력 보도기사 작성능력 통계분석능력 PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용능력 정보수집 및 분석능력 외국어 이해능력 |
| 태도 | <ul style="list-style-type: none"> 적극적으로 자사 브랜드 및 제품홍보에 임하는 자세 바이어 상담에 최선을 다하는 자세 돌발상황에 현명하게 대처하는 자세 자료 수집, 분석에 임하는 적극적인 자세 콘텐츠 소비자의 반응에 관심을 기울이고 적극적으로 대응하고 대화하려는 태도 신기술 동향을 살피고 적극적으로 수용하려는 태도 합리적으로 분석하고 예측하려는 태도 급변하는 매체환경에 대해 적극적 적응하고 대처하려는 태도 | <ul style="list-style-type: none"> 성패의 요인을 찾아내는 치밀함 기존의 방식을 뛰어넘으려는 창의적 도전 의식 급변하는 미디어 세계에 신속하게 대응하려는 적극적 태도 관련 업체와 적극적으로 협력하는 자세 기존의 방법론을 넘어설 줄 아는 창의적 태도 구매심리 등 행동심리에 대한 세밀한 관심과 흥미 매체와 시장의 특성을 파악해 내는 전략적 사고와 분석적 태도 |
| 관련자격사항 | <ul style="list-style-type: none"> 해당사항 없음 | |
| 사전직무경험 | <ul style="list-style-type: none"> 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통서비스 | |
| 직무숙련기간 | <ul style="list-style-type: none"> 약 2년 | |

□ 직무 기본 정보

| | | | |
|-------|--|----------|---------------------------------|
| 직 무 | 애니메이션콘텐츠유통·서비스 | 능력단위분류번호 | 0803030608_15v1 |
| | | 능 력 단 위 | 애니메이션콘텐츠 라이선싱 사업 |
| 직무 목적 | 애니메이션콘텐츠 라이선싱 사업이란 라이선시에게 애니메이션콘텐츠에 사용된 영상, 디자인, 음원의 사용을 허가해주고 약정된 로열티 수익을 보장받아 이윤을 창출함으로써 애니메이션콘텐츠 사업의 수익을 극대화하고, 브랜드를 효율적으로 관리하는 능력이다. | | |
| 개발 날짜 | 2015.12.4 | 개 발 기 관 | 방송통신기술산업인적자원개발위원회 (한국전파진흥협회) |

□ 직무 책임 및 역할

| 주 요 업 무 | 책 임 및 역 할 |
|--------------|--|
| 라이선시 시장 조사하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 국내외 라이선싱 시장을 조사하여 라이선싱 시장의 추이를 파악한다. • 라이선싱 대상기업을 조사하여 영업대상 기업을 선정한다. • 라이선싱이 가능한 대상품목을 조사하여 선정한다. • 애니메이션콘텐츠사업 경쟁업체의 사업행태를 비교하고 분석한다. • 비교분석을 토대로 경쟁 우위전략을 수립한다. |
| 라이선시 영업하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 라이선시 시장 조사를 통해 선정된 기업에 접촉하여 회의를 주선한다. • 라이선싱 대상 기업과의 회의로 라이선서의 애니메이션콘텐츠를 기업에게 소개한다. • 라이선시 대상 기업과의 회의를 통하여 기업이 필요로 하는 바를 파악한다. • 라이선싱 대상 기업이 필요한 조건을 제시하여 라이선싱 사업을 제안한다. • 라이선싱 조건을 양사가 각자 유리한 방향으로 상호 협상한다. • 기업과 라이선서가 협상을 해서 필요한 조건을 충족하여 계약을 성사시킨다. |
| 라이선싱 계약하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 용어정의를 상호 합의하여 계약의 이해와 해석에 대한 기준을 수립한다. • 계약조건을 세분화하여 향후 발생 가능한 분쟁의 소지를 미연에 제거한다. • 라이선싱 저작권 사용료와 지불 관련 사항을 명문화하여 정산 수행을 원활히 한다. • 디자인 사용과 승인 기준을 수립하여 브랜드 디자인을 일관성 있게 관리한다. • 라이선싱 저작권을 세분화하여 기술함으로써 저작권 관리를 체계화한다. • 불법행위별 처벌 규정을 수립하여 불법행위를 사전에 방지하고 불법행위 발생 시 처벌에 대한 대응을 한다. • 양사가 계약내용을 상호 조율하여 양사의 조건을 충족하는 계약을 체결한다. |
| 라이선시 관리하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 디자인 가이드를 라이선시에게 정기적으로 제작, 배포한다. • 라이선시가 디자인한 제품과 샘플, 시제품, 광고물, 판촉물의 승인을 진행하여 브랜드 아이덴티티를 관리 한다. • 증지 불출 관리와 정산보고서 수령으로 지식재산권 사용료의 정산업무를 수행한다. • 라이선시의 마케팅을 지원하여 라이선싱 매출을 확대한다. • 불법상품 유통을 단속, 관리한다. |

□ 직무수행 요건

| 구 분 | 상 세 내 용 | |
|--------|--|---|
| 지식 | <ul style="list-style-type: none"> • 라이선싱 마케팅 활동에 대한 지식 • 증지 관리에 대한 이해와 지식 • 라이선싱 지원·관리에 대한 지식 • 불법 상품 대처에 대한 지식 • 지식재산권에 대한 이해와 지식 • 라이선싱 계약서 작성 방법 • 라이선싱 업무 처리과정에 대한 지식 • 라이선싱 지식재산권 사용료에 대한 업계의 표준과 동향 관련 지식 • 애니메이션콘텐츠 지적재산권에 대한 지식 • 라이선싱 관련 용어와 계약 전문 용어에 대한 지식과 이해 • 비즈니스 협상방법에 대한 지식 | <ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션콘텐츠 라이선싱 협상조건에 대한 지식과 이해 • 라이선싱 용어와 저작권 사용료에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠 라이선싱 대상 기업에 대한 지식과 이해 • 시장조사 방법과 분석에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠 라이선싱 대상 제품군에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠 라이선싱 대상기업에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠 라이선싱 시장에 대한 지식 |
| 기술 | <ul style="list-style-type: none"> • 디자이너와 라이선싱 사이의 결과물 도출을 위한 커뮤니케이션 능력과 협상능력 • 원활한 커뮤니케이션능력 • 세심한 관찰력 • 상품 기획력 • 상황 파악을 통한 문제해결능력 • 계약 전문용어 기술 능력 • 라이선싱과 법무 팀과의 원활한 커뮤니케이션능력 | <ul style="list-style-type: none"> • PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용능력 • 계약서 작성, 검토능력 • 제안서 발표 능력과 피칭능력 • 협상 능력과 커뮤니케이션능력 • PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용능력 • 기획력 및 제안서 작성능력 • 업무와 관련된 의사소통능력 • PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용능력 • 시장조사 및 분석능력 • 외국어 구사능력 |
| 태도 | <ul style="list-style-type: none"> • 적극적인 태도 • 겸손한 태도 • 고객 지향적인 태도 • 주의 깊게 관찰하여 문제점을 파악해내는 태도 • 매사에 공정한 자세로 임하는 태도 • 주의력 있고 집중력 있게 계약 작업에 | <ul style="list-style-type: none"> • 임하는 태도 • 능동적인 태도 • 고객 지향적인 태도 • 개척하고 도전하려는 태도 • 주의력과 집중력 • 인내와 끈기 있는 태도 • 사물을 분석 하려는 태도 |
| 관련자격사항 | <ul style="list-style-type: none"> • 해당사항 없음 | |
| 사전직무경험 | <ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션콘텐츠 판매, 애니메이션콘텐츠 구매, 애니메이션콘텐츠 사업제휴, 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통서비스 | |
| 직무숙련기간 | <ul style="list-style-type: none"> • 약 5년 | |

□ 직무 기본 정보

| | | | |
|-------|--|----------|---------------------------------|
| 직 무 | 애니메이션콘텐츠유통·서비스 | 능력단위분류번호 | 0803030609_15v1 |
| | | 능 력 단 위 | 애니메이션콘텐츠 사업제휴 |
| 직무 목적 | 애니메이션콘텐츠 사업제휴란 애니메이션콘텐츠를 사업영역이 다른 회사들과 제휴를 하여 고객이 만족하는 서비스를 제공하고, 새로운 서비스를 체험해볼 수 있는 기회를 제공함으로써 애니메이션콘텐츠를 알리고, 타 브랜드 대비 경쟁우위의 지위를 확보할 수 있는 능력이다. | | |
| 개발 날짜 | 2015.12.4 | 개 발 기 관 | 방송통신기술산업인적자원개발위원회 (한국전파진흥협회) |

□ 직무 책임 및 역할

| 주 요 업 무 | 책 임 및 역 할 |
|--------------|--|
| 사업제휴 시장조사 하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 국내외 제휴 시장을 조사하여 제휴 업계의 거시적인 동향을 파악한다. • 제휴가능기업과 브랜드를 조사하여 제휴 대상 기업과 브랜드를 선정한다. • 제휴기업과 브랜드의 고객을 조사하여 유사점과 차이점을 분석한다. • 경쟁업체의 제휴를 상황을 조사하여 비교·분석을 토대로 경쟁우위전략을 수립한다. |
| 기획안 작성하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 제휴를 통해 달성하고자 하는 목표를 선정하여 기획안에 반영한다. • 제휴대상기업과 애니메이션콘텐츠의 현재 상황, 고객 분석, 필요사항을 파악한 비교 분석 자료를 기획안에 반영하여 제휴의 당위성을 제시함으로써 기업 대상 제휴를 설득한다. • 시장 환경변화에 따른 제휴시장 변화를 인식하고 새로운 형태의 제휴를 기획하여 제휴 하는 두 회사 모두가 만족하는 효과적인 제휴 방안을 제시한다. • 제휴대상기업에게 제휴를 통해 두 회사가 얻을 수 있는 이익을 분석하여 제시한다. • 제휴대상기업에게 향후 제휴의 진행방향과 일정을 제시한다. |
| 제휴업체 협상하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 제휴대상기업 시장 조사를 통해 선정된 기업에 접촉하여 회의를 진행한다. • 제휴대상기업과의 회의로 애니메이션콘텐츠를 기업에게 소개한다. • 제휴대상기업과의 회의를 통하여 기업의 상황, 고객형태, 니즈를 파악한다. • 제휴대상기업이 필요한 조건을 제시하여 제휴를 제안한다. • 제휴를 양사가 각자 유리한 방향으로 상호 협상한다. • 제휴대상기업과 협상을 해서 필요한 조건을 충족하여 계약을 성사시킨다. • 제휴대상기업과 협상된 조건을 바탕으로 하여 제휴 계약서를 작성한다. |
| 제휴업무 실행하기 | <ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션콘텐츠의 주요 고객과 제휴 대상기업의 실질적인 고객을 분석하여 제휴실행 방안을 도출해 낸다. • 양사의 향후 일정을 공유함으로써 양사가 실행 가능한 제휴의 일정을 확정한다. • 제휴 진행에 따른 설치물, 홍보물, 본 제작물, 사은품을 양사의 협의를 통해 확정하고 제작하고 준비한다. • 제휴 진행 시 필요한 인력을 확정하고, 일정과 업무에 따라 적합한 인력을 선출, 고용, 배치한다. • 정해진 일정에 따라서 관련 제작물과 인력을 배치하고 제휴 업무를 진행한다. • 제휴 업무 진행에 따른 일일 진행 보고서와 진행 종료 후 분석 내용이 포함된 결과보고서를 작성하여 연관 기업과 부서에 배포한다. |

□ 직무수행 요건

| 구 분 | 상 세 내 용 | |
|--------|--|--|
| 지식 | <ul style="list-style-type: none"> • 제휴업무결과로 발생한 다양한 데이터를 분석하는 방법에 대한 지식 • 일일진행 보고서 및 결과 보고서 작성법 • 제휴업무진행에 따른 인력 운용에 대한 지식 • 제휴실행 안에 따른 다양한 제작물 제작 기획에 대한 지식 • 고객 분석에 따른 제휴 실행 방안 도출 방법에 대한 지식 • 제휴 계약 용어와 계약서 작성 방법에 대한 지식 • 다양한 형태의 제휴진행방법에 대한 지식 • 제휴업계 관련용어와 제휴진행조건에 대한 지식 • 제휴대상기업에 대한 지식 • 제휴를 통한 기대 효과와 향후 진행방향, 일정 작성에 대한 지식 | <ul style="list-style-type: none"> • 분석을 바탕으로 한 제휴 방안 도출 지식 • 기업의 상황분석, 고객 분석, 필요사항 분석 지식 • 애니메이션콘텐츠 사업 제휴를 진행하고 자하는 목적성에 대한 지식 • 시장조사 방법과 분석에 대한 지식 • 경쟁 업체의 제휴 상황 분석에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠 제휴 참여 고객 분석에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠 제휴 대상기업에 대한 지식 • 국내외 애니메이션콘텐츠 제휴시장과 동향에 대한 지식 |
| 기술 | <ul style="list-style-type: none"> • 결단력과 문제해결 능력 • 상황과 제작물에 대한 문제점을 판단해 낼 수 있는 능력 • 리더십 • 원활한 커뮤니케이션 능력 • 제작물과 상품 기획력 • 결과 분석력 • 상황을 파악하여 문제점과 해결방안을 도출해낼 수 있는 능력 • 발표능력 • 협상능력과 원활한 커뮤니케이션능력 • PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용능력 | <ul style="list-style-type: none"> • 제휴계약서 작성과 검토능력 • 자료의 분석을 통한 제휴 방안 도출, 기대효과, 진행방향, 일정 작성능력 • PC(문서작성, 프레젠테이션용 프로그램) 활용능력 • 제안서 작성 능력 • 기획력과 전략수립 능력 • 업계와 경쟁 업체의 제휴 동향 파악 능력 • PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용 능력 • 시장조사 및 분석능력 |
| 태도 | <ul style="list-style-type: none"> • 적극적인 태도 • 겸손한 태도 • 고객 지향적인 태도 • 주의 깊게 관찰하고 분석하여 문제점을 파악해내는 태도 • 능동적이고 적극적인 태도 • 고객 지향적인 태도 • 새로운 형태의 제휴를 개척하고 도전하려는 태도 • 매사에 공정한 자세로 임하는 태도 • 주의력 있고 집중력 있게 협상에 임하는 태도 | <ul style="list-style-type: none"> • 제휴시장 변화에 따라 새로운 형태의 제휴를 기획해내고자 하는 태도 • 적극적인 태도 • 고객 지향적인 태도 • 분석하고, 결과를 도출해내기 위해 노력하는 태도 • 주의력과 집중력 • 인내와 끈기 있는 태도 • 다양한 방면의 트렌드에 관심을 가지고 현 업무와 연계하여 새로운 형태의 제휴를 만들어내고자 하는 태도 • 사물을 분석 하려는 태도 |
| 관련자격사항 | <ul style="list-style-type: none"> • 해당사항 없음 | |
| 사전직무경험 | <ul style="list-style-type: none"> • 해당사항 없음 | |
| 직무숙련기간 | <ul style="list-style-type: none"> • 약 3년 | |

□ 직무 기본 정보

| | | | |
|-------|---|----------|---------------------------------|
| 직 무 | 애니메이션콘텐츠유통·서비스 | 능력단위분류번호 | 0803030610_15v1 |
| | | 능 력 단 위 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 사후관리 |
| 직무 목적 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 사후관리란 수익을 정산, 배분하고 지식재산권과 2차 저작물에 대한 관리를 지속적으로 수행하는 능력이다. | | |
| 개발 날짜 | 2015.12.4 | 개 발 기 관 | 방송통신기술산업인적자원개발위원회 (한국전파진흥협회) |

□ 직무 책임 및 역할

| 주 요 업 무 | 책 임 및 역 할 |
|------------|--|
| 매출 정산하기 | <ul style="list-style-type: none"> 정산 내역서를 활용하여 사업비(유통, 홍보, 라이선싱, 마케팅)에 소요된 비용을 정산 한다. 수입, 지출결의서를 통하여 예산을 운용하고 정산한다. 세무절차에 따라 전자세금계산서를 발행한다. 매체별 지분율에 맞는 수익을 분배하여 정산한다. 총수익 산출을 위하여 영업비용을 분석하고 손익계산서를 활용하여 수익구조를 분석하고 매출 총합계를 산출 한다. |
| 유통콘텐츠 재가공 | <ul style="list-style-type: none"> 애니메이션콘텐츠의 원본과 사본을 분리하여 저장장치에 보관한다. 애니메이션콘텐츠의 영상정보를 용도에 따라 분류하고 카테고리화하고 폴더로 정리한다. 유통하고자 하는 매체별로 데이터 포맷을 설정 한다. 매체별로 재가공 된 영상 데이터를 유통, 관리한다. 애니메이션콘텐츠를 계약에 의해 주고받을 때, 필요한 정보들을 메타데이터로 입력하여 관리한다. 데이터 규약에 맞게 재가공된 영상 데이터를 해당부서(팀)에 제공한다. |
| 지식재산권 관리하기 | <ul style="list-style-type: none"> 국내외 저작권 관련 자료를 수집하여 불법 유통 행위 작성 시 처벌에 대한 대응을 한다. 애니메이션콘텐츠에 사용된 디자인, 영상, 음원 등의 지식재산권 침해여부를 판단한다. 지속적인 모니터링을 통하여 애니메이션콘텐츠의 저작권을 보호한다. 저작권 불법유통 관리를 위하여 적합한 저작권 관리 업체를 선정하고 운영한다. |
| 유통 계약하기 | <ul style="list-style-type: none"> 용어의 정의를 상호 합의하여 계약의 이해와 해석에 대한 기준을 수립한다. 계약의 조건을 세분화하여 향후 발생 가능한 분쟁의 소지를 미연에 제거한다. 가격 정책을 확정하고 시기에 따른 가격 조정을 명문화 한다. 수익배분율, 지불 금액, 절차, 시기 등 지불관련 사항을 명문화하여 정산 수행을 원활히 한다. 양사의 권리와 의무를 규정하여 기술함으로써 상호의 권리를 명확히 하고, 역할 분담을 한다. 보안정책과 지적재산권 관리를 세분화하여 기술함으로써 지적재산권 관리를 체계화한다. 불법행위별 처벌 규정을 수립하여 불법행위를 사전에 방지하고 불법행위 발생 시 처벌에 대한 대응을 한다. 영상의 품질 가이드라인과 인코딩 규격 기준을 기술화하여 해당 영상물을 정확하게 해당 매체에 전달한다. 양사가 계약의 내용을 상호 조율하여 양사의 조건을 충족하는 계약을 체결한다. |

□ 직무수행 요건

| 구 분 | 상 세 내 용 | |
|--------|---|--|
| 지식 | <ul style="list-style-type: none"> • 보안 정책과 지식재산권에 대한 지식 • 계약서 작성 절차에 대한 지식 • 계약 불이행, 변경 절차에 대한 지식 • 계약서 필수 기재 사항 • 계약서 작성 및 해석에 필요한 법률지식 • 계약 전문 용어에 대한 지식 • 해외 지식재산권 관리 업체와 운영에 대한 지식 • 국내외 지식재산권 분쟁 조정에 관한 지식 • 국내외 지식재산권 침해 사례에 대한 지식 및 분석 • 국내외 지식재산권 기준에 대한 법률 지식 • 지식재산권에 대한 지식 • 저장 포맷에 대한 지식 | <ul style="list-style-type: none"> • 영상편집프로그램에 대한 지식 • 데이터 보안 (복제방지기술에 대한 지식) • 지식재산권에 대한 지식 • 콘텐츠 취급과 이용에 대한 지식 • 매체별, 국가별 데이터 표준 포맷(규약)에 대한 지식 • 매출과 비용 • 매출정산서 • 수익률 계산 (플랫폼별 이익률 계산)에 대한 지식 • 전자세금계산서 발급에 따른 공인인증서 관리 능력 • 정산에 대한 회계 지식 • 애니메이션콘텐츠 방영과 배급에 관한 지식 • 세무절차에 대한 법률적 지식 |
| 기술 | <ul style="list-style-type: none"> • 지식재산권을 이해하고 계약서에 적용시키는 능력 • PC 활용능력 • 계약 절차를 이해하고 활용하는 능력 • 계약 방식에 따른 문서작성 능력 • 데이터 수집능력(모니터링) • 보고서 작성능력 • 지식재산권 소송에 대한 대처능력 • 법률에 관한 정보검색 및 활용능력 • 자동 색인기능, 제작 정보의 라벨링 능력 | <ul style="list-style-type: none"> • 영상클립 관리 능력 • 프로그램 검색, 필터링 능력 • OA 관련 소프트웨어 활용능력 • 결산처리 능력 • 수학적 기술 • 재무능력 • 정보처리능력 • 계약서 검토능력 • PC(문서작성, 컴퓨터 통계프로그램) 활용능력 |
| 태도 | <ul style="list-style-type: none"> • 적극적으로 소통하려는 자세 • 고객 지향적인 태도 • 회사목표를 달성하기 위한 적극적인 태도 • 서류를 면밀히 점검하는 태도 • 지식재산권에 대한 정확한 분석을 하려는 태도 • 지속적인 모니터링을 통하여 지식재산권을 보호할 수 있는 적극적인 태도 • 지식재산권을 대하는 신중한 태도 • 반복 확인하는 태도 • 다양한 형태로 백업하는 태도 | <ul style="list-style-type: none"> • 플랫폼별 영상포맷의 특성 이해 노력(데이터 저장방식) • 데이터 재가공에 필요한 프로그램의 특성에 대한 이해 노력 • 데이터를 꼼꼼히 정리하는 태도 • 보고서 작성에 필요한 수리적 태도 • 항목별 비용을 정확하게 산출하려는 태도 • 회계업무에 대한 정직한 태도 • 지출증빙에 대한 자료를 구분하여 정리하는 태도 |
| 관련자격사항 | <ul style="list-style-type: none"> • 해당사항 없음 | |
| 사전직무경험 | <ul style="list-style-type: none"> • 해당사항 없음 | |
| 직무숙련기간 | <ul style="list-style-type: none"> • 약 2년 | |

3.1. 채용·배치·승진체크리스트 개요

- 개념 : 근로자를 채용, 배치, 승진시키기 위하여 각 개인이 해당 직무능력을 어느 정도 가지고 있는지 확인하기 위한 진단도구
- 활용방법 : NCS 활용패키지의 채용·배치·승진 체크리스트 내용은 다양한 기업, 현장의 공통적인 내용을 표준화한 것으로 개별 기업(관)의 업무에 맞게 변형하여 활용 필요
※ 포트폴리오, 평가자 질문 등 NCS 능력단위별로 제시된 평가방법을 참고하여 다양한 평가방법으로 변경하여 활용 가능
- 구성요소 : ① 목적, ② 직책명, ③ 인적사항, ④ 능력구분, ⑤ 평가영역, ⑥ 평가문항, ⑦ 답변기재란, ⑧ 평가결과로 구성

【 채용·배치·승진 체크리스트 구성요소 】

| 구 성 요 소 | 세 부 내 용 |
|---------|---|
| 목적 | • 채용, 배치, 승진 등 평가의 목적 |
| 직책명 | • 해당 조직에서 일의 종류나 난이도, 책임도 등의 유사성을 기준으로 구분한 직책의 명칭 |
| 인적사항 | • 평가하고자 하는 예비근로자 및 근로자의 성명, 직위, 성별 등과 같은 개인적 특성 |
| 능력구분 | • 평가하고자 하는 직급에서 요구되는 직업능력의 구분(직업기초능력, 직무수행능력) |
| 평가영역 | • 직업기초능력과 직무수행능력의 하위영역 |
| 평가문항 | • 예비근로자 및 근로자의 지식이나 활동을 측정하기 위한 측정가능하고 구체적인 문항 |
| 답변기재란 | • 평가자가 평가문항을 읽고 평가대상자의 행동과 일치하는 정도에 직접 표기하는 부분 |
| 평가결과 | • 기재한 답변을 합산하여 점수를 산출하고 해석 |

3.2. 채용·배치·승진체크리스트

| | |
|--|-----------------|
| 목적 : <input type="checkbox"/> 채용 <input type="checkbox"/> 배치 <input type="checkbox"/> 승진 | 사후관리 실무자 |
|--|-----------------|

이 름 :
 직 위 :
 성 별 :
 특이사항 :

[직업기초능력]

| 평가영역 | 평가문항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|--------|--|----------|----|----|----|----------|
| 의사소통능력 | 직장생활에서 필요한 문서를 확인하고, 읽고, 내용을 이해하여 업무 수행에 필요한 요점을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 목적과 상황에 적합한 아이디어와 정보를 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고 적절하게 반응할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 목적과 상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해 아이디어와 정보를 찾고, 이를 효과적으로 전달할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 외국어로 된 간단한 자료를 이해하거나, 간단한 외국인의 의사표현을 이해하고, 자신의 업무와 관련하여 필요한 기초 외국어능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 수리능력 | 직장생활에서 필요한 기초적인 사칙연산과 계산방법을 이해하고 활용하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 평균, 합계, 빈도와 같은 기초적인 통계기법을 활용하여 자료의 특성과 경향성을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)의 의미를 파악하고, 필요한 정보를 해석하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)를 이용하여 결과를 효과적으로 제시하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 문제해결능력 | 직장생활에서 발생한 문제를 해결하기 위해서 창의적, 논리적, 비판적으로 생각할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 발생한 문제를 올바르게 인식하고 적절한 해결책을 적용하여 해결할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | |
|------|---|---|---|---|---|---|
| 정보능력 | 직장생활에서 컴퓨터 관련이론을 이해하여 업무수행을 위해 인터넷과 소프트웨어를 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 정보를 찾아내고, 업무수행에 적합하게 조직·관리하여 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 기술능력 | 기본적인 직장생활에 필요한 기술의 원리 및 절차를 이해하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 기본적인 직장생활에 필요한 기술을 선택할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 기본적인 직장생활에 필요한 기술을 실제로 적용하고 결과를 확인할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 직업윤리 | 직업윤리를 실천하기 위하여 근면하고 정직하며 성실하게 업무에 임하는 자세를 배양할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직업윤리를 실천하기 위하여 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하고, 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 배양할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[직무수행능력]

| 평가영역 | | 평가문항 | 매우미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우우수 |
|----------------------|--|--|------|----|----|----|------|
| 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 사후관리 | 매출 정산하기 | 총수의 산출을 위하여 영업비용을 분석하고 손익계산서를 활용하여 수익구조를 분석하고 매출 총합계를 산출 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 매체별 지분율에 맞는 수익을 분배하여 정산할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 세무절차에 따라 전자세금계산서를 발행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 수입, 지출결의서를 통하여 예산을 운용하고 정산할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 정산 내역서를 활용하여 사업비(유통, 홍보, 라이선싱, 마케팅)에 소요된 비용을 정산 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 유통콘텐츠 재가공 | 애니메이션콘텐츠를 계약에 의해 주고받을 때, 필요한 정보들을 메타데이터로 입력하여 관리할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 매체별로 재가공 된 영상 데이터를 유통, 관리할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 유통하고자 하는 매체별로 데이터 포맷을 설정 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 애니메이션콘텐츠의 영상정보를 용도에 따라 분류하고 카테고리명과 폴더로 정리할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 데이터 규약에 맞게 재가공된 영상 데이터를 해당부서(팀)에 제공할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 지식재산권 관리하기 | 애니메이션콘텐츠의 원본과 사본을 분리하여 저장장치에 보관할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| | 국내외 저작권 관련 자료를 수집하여 불법 유통 행위 작성 시 처벌에 대한 대응을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| | 저작권 불법유통 관리를 위하여 적합한 저작권 관리 업체를 선정하고 운영할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| | 지속적인 모니터링을 통하여 애니메이션콘텐츠의 저작권을 보호한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| | | 애니메이션콘텐츠에 사용된 디자인, 영상, 음원 등의 지식재산권 침해여부를 판단할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | |
|---------|---|---|---|---|---|---|
| 유통 계약하기 | 용어의 정의를 상호 합의하여 계약의 이해와 해석에 대한 기준을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 계약의 조건을 세분화하여 향후 발생 가능한 분쟁의 소지를 미연에 제거할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 가격 정책을 확정하고 시기에 따른 가격 조정을 명문화 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 수익배분율, 지불 금액, 절차, 시기 등 지불관련 사항을 명문화하여 정산 수행을 원활히 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 양사가 계약의 내용을 상호 조율하여 양사의 조건을 충족하는 계약을 체결할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 영상의 품질 가이드라인과 인코딩 규격 기준을 기술화하여 해당 영상물을 정확하게 해당 매체에 전달할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 불법행위별 처벌 규정을 수립하여 불법행위를 사전에 방지하고 불법행위 발생 시 처벌에 대한 대응을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 보안정책과 지적재산권 관리를 세분화하여 기술함으로써 지적재산권 관리를 체계화할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 양사의 권리와 의무를 규정하여 기술함으로써 상호의 권리를 명확히 하고, 역할 분담을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[평가결과]

| 영역 | 점수 |
|--------|------------------|
| 직업기초능력 | <u>영역별 점수 합산</u> |
| 직무수행능력 | <u>영역별 점수 합산</u> |
| 합계 | <u>점수 합계</u> |

| | |
|--|----------|
| 목적 : <input type="checkbox"/> 채용 <input type="checkbox"/> 배치 <input type="checkbox"/> 승진 | 뉴미디어 담당자 |
|--|----------|

이 름 :
 직 위 :
 성 별 :
 특이사항 :

[직업기초능력]

| 평가 영역 | 평가 문항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|--------|--|----------|----|----|----|----------|
| 의사소통능력 | 직장생활에서 필요한 문서를 확인하고, 읽고, 내용을 이해하여 업무 수행에 필요한 요점을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 목적과 상황에 적합한 아이디어와 정보를 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고 적절하게 반응할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 목적과 상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해 아이디어와 정보를 찾고, 이를 효과적으로 전달할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 외국어로 된 간단한 자료를 이해하거나, 간단한 외국인의 의사표현을 이해하고, 자신의 업무와 관련하여 필요한 기초 외국어능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 문제해결능력 | 직장생활에서 발생한 문제를 해결하기 위해서 창의적, 논리적, 비판적으로 생각할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 발생한 문제를 올바르게 인식하고 적절한 해결책을 적용하여 해결할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 자원관리능력 | 직장생활에서 필요한 시간을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 예산을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 물적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 인적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | |
|------|--|---|---|---|---|---|
| 정보능력 | 직장생활에서 컴퓨터 관련이론을 이해하여 업무수행을 위해 인터넷과 소프트웨어를 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 정보를 찾아내고, 업무수행에 적합하게 조직·관리하여 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 기술능력 | 기본적인 직장생활에 필요한 기술의 원리 및 절차를 이해하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 기본적인 직장생활에 필요한 기술을 선택할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 기본적인 직장생활에 필요한 기술을 실제로 적용하고 결과를 확인할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[직무수행능력]

| 평가영역 | | 평가문항 | 매우미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우우수 |
|----------------------|-------------|---|------|----|----|----|------|
| 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통·서비스 | 뉴미디어 조사하기 | 애니메이션콘텐츠의 사업목표에 따라 효과적인 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 전략을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 매체에 대한 조사를 실시할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 애니메이션콘텐츠 유통 시 콘텐츠의 종류와 내용에 따라 뉴미디어 매체를 조사할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 애니메이션콘텐츠 유통 시 세분화된 뉴미디어 유통 매체별 요구와 기대효과를 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 애니메이션콘텐츠 유통 시 매체 분석 결과를 토대로 구체적이고 현실적인 뉴미디어 매체의 유통방법을 실행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 모바일콘텐츠 유통하기 | 모바일콘텐츠 유통 시 유통채널 별 목표 영업대상을 세분화할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 모바일 애니메이션콘텐츠의 종류와 내용에 따라 유통채널을 확보할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 모바일 애니메이션콘텐츠의 유통채널 별 전략적 접근방법을 모색할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 모바일 애니메이션콘텐츠의 유통채널별 전략목표에 따른 성과분석을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 신규 모바일 서비스 출현 시 모바일 콘텐츠 유통의 차별화를 통해 수익 전략을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 온라인콘텐츠 유통하기 | 온라인 애니메이션콘텐츠의 장르와 내용에 따라 유통채널을 확보할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 온라인콘텐츠 유통·서비스 시 목표별 영업대상을 세분화할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 신규 온라인서비스 출현 시 애니메이션콘텐츠 유통의 차별화를 통해 수익전략을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 전략적 접근방법을 모색할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 전략목표에 따른 성과분석을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[평가결과]

| 영역 | 점수 |
|--------|------------------|
| 직업기초능력 | <u>영역별 점수 합산</u> |
| 직무수행능력 | <u>영역별 점수 합산</u> |
| 합계 | <u>점수 합계</u> |

| | |
|--|-----------|
| 목적 : <input type="checkbox"/> 채용 <input type="checkbox"/> 배치 <input type="checkbox"/> 승진 | 홍보마케팅 담당자 |
|--|-----------|

이 름 :
 직 위 :
 성 별 :
 특이사항 :

[직업기초능력]

| 평가영역 | 평가문항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|--------|--|----------|----|----|----|----------|
| 의사소통능력 | 직장생활에서 필요한 문서를 확인하고, 읽고, 내용을 이해하여 업무 수행에 필요한 요점을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 목적과 상황에 적합한 아이디어와 정보를 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고 적절하게 반응할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 목적과 상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해 아이디어와 정보를 찾고, 이를 효과적으로 전달할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 외국어로 된 간단한 자료를 이해하거나, 간단한 외국인의 의사표현을 이해하고, 자신의 업무와 관련하여 필요한 기초 외국어능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 수리능력 | 직장생활에서 필요한 기초적인 사칙연산과 계산방법을 이해하고 활용하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 평균, 합계, 빈도와 같은 기초적인 통계기법을 활용하여 자료의 특성과 경향성을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)의 의미를 파악하고, 필요한 정보를 해석하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)를 이용하여 결과를 효과적으로 제시하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 문제해결능력 | 직장생활에서 발생한 문제를 해결하기 위해서 창의적, 논리적, 비판적으로 생각할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 발생한 문제를 올바르게 인식하고 적절한 해결책을 적용하여 해결할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|
| 자원관리능력 | 직장생활에서 필요한 시간을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 예산을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 물적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 인적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 대인관계능력 | 직장생활에서 다른 구성원들과 목표를 공유하고 원만한 관계를 유지하며, 자신의 역할을 이해하고 책임감있게 업무를 수행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활 중 조직구성원들의 업무향상에 도움을 주며 동기화시킬 수 있고, 조직의 목표 및 비전을 제시할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 조직구성원 사이에 갈등이 발생하였을 경우 이를 원만히 조절할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 협상 가능한 목표를 세우고 상황에 맞는 협상전략을 선택하여 다른 사람과 협상하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 고객서비스에 대한 이해를 바탕으로 실제 현장에서 다양한 고객에 대처할 수 있으며, 고객만족을 이끌어 낼 수 있는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 정보능력 | 직장생활에서 컴퓨터 관련이론을 이해하여 업무수행을 위해 인터넷과 소프트웨어를 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 정보를 찾아내고, 업무수행에 적합하게 조직 · 관리하여 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[직무수행능력]

| 평가영역 | | 평가문항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|-------------------|-----------------|---|----------|----|----|----|----------|
| 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅 | 홍보마케팅전략 수립하기 | 애니메이션을 소비하는 매체의 종류를 파악해 특성별로 분류할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 수요자의 성 연령 직업 계층별 자료를 수집 분석하여 차별화된 홍보마케팅 전략을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 매체를 분석해 판매율을 최대화할 수 있는 홍보마케팅 계획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 기존의 사례 분석을 통해 성패의 원인을 분석하고 전략수립에 적용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 모바일과 소셜네트워크서비스 홍보마케팅 전략을 개발할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 매체 특성에 맞게 보도자료를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | |
|---------------|---|---|---|---|---|---|
| 매체별 프로모션하기 | 매체별 유통방식의 차이를 고려한 프로모션을 실행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 수요자의 특성을 파악해 수요자에 적합한 프로모션을 실행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 모바일 콘텐츠 이용행태를 분석해 모바일 프로모션 전략을 개발해 실행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 모바일, 소셜네트워크서비스 기법을 활용하여 홍보 프로모션을 극대화할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 온라인 마케팅하기 | 온라인 마케팅의 종류를 파악해 애니메이션 특성에 따른 효율적 방식을 선택할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 참여와 방문, 판매촉진을 위해 인터넷상의 이벤트를 계획하고 실행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 온라인 마케팅 계획표를 작성하고 성과를 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 애니메이션 특성에 따라 장르별 성별 연령별 수요자를 분석하고 설정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 오프라인 마케팅하기 | 오프라인 마케팅의 종류를 파악해 애니메이션 특성에 따른 효율적 방식을 선택할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 수요자 응대를 위해 애니메이션에 대한 자료를 준비하고 제공하며 설명할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 마케팅 전략 포인트를 도출해 전시 디자인 기획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 홍보 포인트를 정리한 보도자료 작성해 매체에 발송할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 마켓 성과를 높이기 위한 프로모션을 기획해 실행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 마켓 참가의 목표와 방향을 설정하고 참가할 마켓을 결정해 예산산출과 참가계획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 애니메이션 관련 마켓을 조사하여 각각의 특성을 파악하고 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 마켓 참가 성과를 측정하고 결과보고서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[평가결과]

| 영역 | 점수 |
|--------|-----------|
| 직업기초능력 | 영역별 점수 합산 |
| 직무수행능력 | 영역별 점수 합산 |
| 합계 | 점수 합계 |

| | |
|--|----------|
| 목적 : <input type="checkbox"/> 채용 <input type="checkbox"/> 배치 <input type="checkbox"/> 승진 | 사업제휴 담당자 |
|--|----------|

이 름 :
 직 위 :
 성 별 :
 특이사항 :

[직업기초능력]

| 평가영역 | 평가문항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|--------|--|----------|----|----|----|----------|
| 의사소통능력 | 직장생활에서 필요한 문서를 확인하고, 읽고, 내용을 이해하여 업무 수행에 필요한 요점을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 목적과 상황에 적합한 아이디어와 정보를 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고 적절하게 반응할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 목적과 상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해 아이디어와 정보를 찾고, 이를 효과적으로 전달할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 외국어로 된 간단한 자료를 이해하거나, 간단한 외국인의 의사표현을 이해하고, 자신의 업무와 관련하여 필요한 기초 외국어능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 수리능력 | 직장생활에서 필요한 기초적인 사칙연산과 계산방법을 이해하고 활용하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 평균, 합계, 빈도와 같은 기초적인 통계기법을 활용하여 자료의 특성과 경향성을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)의 의미를 파악하고, 필요한 정보를 해석하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)를 이용하여 결과를 효과적으로 제시하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 문제해결능력 | 직장생활에서 발생한 문제를 해결하기 위해서 창의적, 논리적, 비판적으로 생각할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 발생한 문제를 올바르게 인식하고 적절한 해결책을 적용하여 해결할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|
| 자기개발능력 | 직장생활에서 다양한 방법으로 자신의 장단점, 흥미, 적성 등을 분석하여 자신의 가치를 설명할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 직업인으로서 자신의 역할과 목표를 정립하고, 이를 위하여 자신의 행동과 업무수행을 관리하고 통제할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직업인으로서 자신의 경력단계를 이해하고 이에 적절한 경력개발 계획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 자원관리능력 | 직장생활에서 필요한 시간을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 예산을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 물적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 인적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 대인관계능력 | 직장생활에서 다른 구성원들과 목표를 공유하고 원만한 관계를 유지하며, 자신의 역할을 이해하고 책임감있게 업무를 수행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활 중 조직구성원들의 업무향상에 도움을 주며 동기화시킬 수 있고, 조직의 목표 및 비전을 제시할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 조직구성원 사이에 갈등이 발생하였을 경우 이를 원만히 조절할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 협상 가능한 목표를 세우고 상황에 맞는 협상전략을 선택하여 다른 사람과 협상하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 고객서비스에 대한 이해를 바탕으로 실제 현장에서 다양한 고객에 대처할 수 있으며, 고객만족을 이끌어 낼 수 있는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 정보능력 | 직장생활에서 컴퓨터 관련이론을 이해하여 업무수행을 위해 인터넷과 소프트웨어를 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 정보를 찾아내고, 업무수행에 적합하게 조직 · 관리하여 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 조직이해능력 | 직장생활에서 직업인으로서 다른 나라의 문화를 이해하고 국제적인 동향을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 직업인으로서 자신이 속한 조직의 구조와 목적, 문화, 규칙 등과 같은 조직체제를 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 직업인으로서 자신이 속한 조직의 경영목표와 경영방법을 이해하고, 경영의 한 주체로서 조직경영에 참여하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 직업인으로서 자신에게 주어진 업무의 성격과 내용을 알고 업무처리절차에 따라 효과적으로 업무를 수행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[직무수행능력]

| 평가영역 | | 평가문항 | 매우미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우우수 | |
|--|----------------|---|---|----|----|----|------|---|
| 애니메이션콘텐츠사업제휴 | 사업제휴 시장조사하기 | 경쟁업체의 제휴를 상황을 조사하여 비교·분석을 토대로 경쟁우위전략을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| | | 제휴기업과 브랜드의 고객을 조사하여 유사점과 차이점을 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| | | 제휴가능기업과 브랜드를 조사하여 제휴 대상 기업과 브랜드를 선정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| | | 국내외 제휴 시장을 조사하여 제휴 업계의 거시적인 동향을 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| | 기획안 작성하기 | 제휴대상기업에게 제휴를 통해 두 회사가 얻을 수 있는 이익을 분석하여 제시할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| | | 시장 환경변화에 따른 제휴시장 변화를 인식하고 새로운 형태의 제휴를 기획하여 제휴하는 두 회사 모두가 만족하는 효과적인 제휴 방안을 제시할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| | | 제휴대상기업과 애니메이션콘텐츠의 현재 상황, 고객 분석, 필요사항을 파악한 비교 분석 자료를 기획안에 반영하여 제휴의 당위성을 제시함으로써 기업 대상 제휴를 설득할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| | | 제휴대상기업에게 향후 제휴의 진행방향과 일정을 제시할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| | | | 제휴를 통해 달성하고자 하는 목표를 선정하여 기획안에 반영할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 제휴업체 협상하기 | 제휴대상기업 시장 조사를 통해 선정된 기업에 접촉하여 회의를 진행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| | | 제휴대상기업과의 회의로 애니메이션콘텐츠를 기업에게 소개할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| | | 제휴대상기업과 협상된 조건을 바탕으로 하여 제휴 계약서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| | | 제휴대상기업과 협상을 해서 필요한 조건을 충족하여 계약을 성사시킬 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| | | 제휴를 양사가 각자 유리한 방향으로 상호 협상할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| 제휴대상기업이 필요한 조건을 제시하여 제휴를 제안할 수 있다. | | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | | |
| 제휴대상기업과의 회의를 통하여 기업의 상황, 고객형태, 니즈를 파악할 수 있다. | | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | | |

| | | | | | | |
|--------------|---|---|---|---|---|---|
| 제휴업무 실행하기 | 정해진 일정에 따라서 관련 제작물과 인력을 배치하고 제휴 업무를 진행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 제휴 진행 시 필요한 인력을 확정하고, 일정과 업무에 따라 적합한 인력을 선출, 고용, 배치할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 제휴 진행에 따른 설치물, 홍보물, 본 제작물, 사은품을 양사의 협의를 통해 확정하고 제작하고 준비할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 양사의 향후 일정을 공유함으로써 양사가 실행 가능한 제휴의 일정을 확정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 애니메이션콘텐츠의 주요 고객과 제휴 대상기업의 실질적인 고객을 분석하여 제휴실행 방안을 도출해 낼 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 제휴 업무 진행에 따른 일일 진행 보고서와 진행 종료 후 분석 내용이 포함된 결과보고서를 작성하여 연관 기업과 부서에 배포할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[평가결과]

| 영역 | 점수 |
|--------|------------------|
| 직업기초능력 | <u>영역별 점수 합산</u> |
| 직무수행능력 | <u>영역별 점수 합산</u> |
| 합계 | <u>점수 합계</u> |

| | |
|--|-------|
| 목적 : <input type="checkbox"/> 채용 <input type="checkbox"/> 배치 <input type="checkbox"/> 승진 | 판매담당자 |
|--|-------|

이 름 :
 직 위 :
 성 별 :
 특이사항 :

[직업기초능력]

| 평가영역 | 평가문항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|--------|--|----------|----|----|----|----------|
| 의사소통능력 | 직장생활에서 필요한 문서를 확인하고, 읽고, 내용을 이해하여 업무 수행에 필요한 요점을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 목적과 상황에 적합한 아이디어와 정보를 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고 적절하게 반응할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 목적과 상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해 아이디어와 정보를 찾고, 이를 효과적으로 전달할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 외국어로 된 간단한 자료를 이해하거나, 간단한 외국인의 의사표현을 이해하고, 자신의 업무와 관련하여 필요한 기초 외국어능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 수리능력 | 직장생활에서 필요한 기초적인 사칙연산과 계산방법을 이해하고 활용하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 평균, 합계, 빈도와 같은 기초적인 통계기법을 활용하여 자료의 특성과 경향성을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)의 의미를 파악하고, 필요한 정보를 해석하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)를 이용하여 결과를 효과적으로 제시하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 문제해결능력 | 직장생활에서 발생한 문제를 해결하기 위해서 창의적, 논리적, 비판적으로 생각할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 발생한 문제를 올바르게 인식하고 적절한 해결책을 적용하여 해결할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|
| 자기개발능력 | 직장생활에서 다양한 방법으로 자신의 장단점, 흥미, 적성 등을 분석하여 자신의 가치를 설명할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 직업인으로서 자신의 역할과 목표를 정립하고, 이를 위하여 자신의 행동과 업무수행을 관리하고 통제할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직업인으로서 자신의 경력단계를 이해하고 이에 적절한 경력개발 계획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 대인관계능력 | 직장생활에서 다른 구성원들과 목표를 공유하고 윈윈한 관계를 유지하며, 자신의 역할을 이해하고 책임감있게 업무를 수행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활 중 조직구성원들의 업무향상에 도움을 주며 동기화시킬 수 있고, 조직의 목표 및 비전을 제시할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 조직구성원 사이에 갈등이 발생하였을 경우 이를 윈윈히 조절할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 협상 가능한 목표를 세우고 상황에 맞는 협상전략을 선택하여 다른 사람과 협상하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 고객서비스에 대한 이해를 바탕으로 실제 현장에서 다양한 고객에 대처할 수 있으며, 고객만족을 이끌어 낼 수 있는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[직무수행능력]

| 평가영역 | | 평가문항 | 매우미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우우수 |
|-------------|------------|--|------|----|----|----|------|
| 애니메이션콘텐츠 판매 | 유통매체 조사하기 | 애니메이션콘텐츠 판매를 위한 방송매체별 특성을 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 방송매체의 애니메이션콘텐츠 수요를 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 방송매체의 유통 가격과 조건의 추이를 지속적으로 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 판매대상자 선정하기 | 각 방송매체의 요구사항을 고려하여 애니메이션 판매 가능성과 수익을 예측할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 경쟁업체들의 애니메이션콘텐츠 판매 현황을 조사할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 각 방송매체의 특성을 고려하여 애니메이션 판매전략을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 선정된 방송매체들과 회의를 통해서 각각의 요구사항을 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | |
|--------------|---|---|---|---|---|---|
| 국내마켓 참가하기 | 국내에서 개최되는 애니메이션콘텐츠 유통마켓에 대해 조사할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 마켓에 참가하는 애니메이션콘텐츠 유통관련 업체를 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 마켓에 참가하는 구매자들을 파악하여 마켓 기간동안 회의를 신청할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 마켓 참가를 위한 애니메이션콘텐츠 홍보자료를 준비할 수 한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 마켓의 특성을 파악하여 참가신청을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 영업판매하기 | 방송매체별 애니메이션 판매제안서를 작성 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 작성된 제안서로 애니메이션콘텐츠 판매를 위한 제안을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 방송매체별 담당자를 파악하고 회의를 신청을 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 선정한 방송매체별로 필요한 홍보자료를 준비할 수 있어야 한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 방송매체와 협의를 통해 양측이 충족할 수 있는 협상을 진행 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[평가결과]

| 영역 | 점수 |
|--------|------------------|
| 직업기초능력 | <u>영역별 점수 합산</u> |
| 직무수행능력 | <u>영역별 점수 합산</u> |
| 합계 | <u>점수 합계</u> |

| | |
|--|----------|
| 목적 : <input type="checkbox"/> 채용 <input type="checkbox"/> 배치 <input type="checkbox"/> 승진 | 해외사업 담당자 |
|--|----------|

이 름 :
 직 위 :
 성 별 :
 특이사항 :

[직업기초능력]

| 평가 영역 | 평가 문항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|--------|--|----------|----|----|----|----------|
| 의사소통능력 | 직장생활에서 필요한 문서를 확인하고, 읽고, 내용을 이해하여 업무 수행에 필요한 요점을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 목적과 상황에 적합한 아이디어와 정보를 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고 적절하게 반응할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 목적과 상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해 아이디어와 정보를 찾고, 이를 효과적으로 전달할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 외국어로 된 간단한 자료를 이해하거나, 간단한 외국인의 의사표현을 이해하고, 자신의 업무와 관련하여 필요한 기초 외국어능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 수리능력 | 직장생활에서 필요한 기초적인 사칙연산과 계산방법을 이해하고 활용하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 평균, 합계, 빈도와 같은 기초적인 통계기법을 활용하여 자료의 특성과 경향성을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)의 의미를 파악하고, 필요한 정보를 해석하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)를 이용하여 결과를 효과적으로 제시하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 문제해결능력 | 직장생활에서 발생한 문제를 해결하기 위해서 창의적, 논리적, 비판적으로 생각할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 발생한 문제를 올바르게 인식하고 적절한 해결책을 적용하여 해결할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|
| 자원관리능력 | 직장생활에서 필요한 시간을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 예산을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 물적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 인적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 대인관계능력 | 직장생활에서 다른 구성원들과 목표를 공유하고 원만한 관계를 유지하며, 자신의 역할을 이해하고 책임감있게 업무를 수행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활 중 조직구성원들의 업무향상에 도움을 주며 동기 화시킬 수 있고, 조직의 목표 및 비전을 제시할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 조직구성원 사이에 갈등이 발생하였을 경우 이를 원만히 조절할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 협상 가능한 목표를 세우고 상황에 맞는 협상전략을 선택하여 다른 사람과 협상하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 고객서비스에 대한 이해를 바탕으로 실제 현장에서 다양한 고객에 대처할 수 있으며, 고객만족을 이끌어 낼 수 있는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 정보능력 | 직장생활에서 컴퓨터 관련이론을 이해하여 업무수행을 위해 인터넷과 소프트웨어를 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 정보를 찾아내고, 업무수행에 적합하게 조직 · 관리하여 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 직업윤리 | 직업윤리를 실천하기 위하여 근면하고 정직하며 성실하게 업무에 임하는 자세를 배양할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직업윤리를 실천하기 위하여 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하고, 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 배양할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[직무수행능력]

| 평가영역 | | 평가문항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|---------------------------|---------------------|--|-------|----|----|----|-------|
| 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스 | 글로벌 유통계획 수립하기 | 글로벌 유통·서비스 계획에 따른 서비스 일정계획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 글로벌 유통·서비스 목표에 따른 수행 가능한 구매계획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 글로벌 유통·서비스 목표에 따른 수행 가능한 판매계획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스 시장을 세분화하고 가장 적합한 해외매체와 수요자를 정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 애니메이션콘텐츠의 글로벌 유통·서비스 환경특성을 고려하여 측정 가능하고, 달성 가능한 유통·서비스 목표를 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | |
|---------------|---|---|---|---|---|---|
| 해외시장 판매하기 | 시장조사, 인터넷 서치, 마켓참관 등을 통해 우수한 공급처를 확보할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 해외 권역별 매체의 구매계획과 구매 담당자의 정보를 정리할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 해외 권역별 판매계획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3C 분석을 통해 해외시장에서의 자사 콘텐츠의 경쟁력과 포지셔닝을 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 해외시장에서 선호하는 애니메이션콘텐츠의 내용, 스타일 등을 매체별 수요자별로 파악하고 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 애니메이션콘텐츠 판매와 구매 시 발생하는 물류비, 수입대금결제방식, 환율 등을 고려하여 가격을 협상하고 구매계약을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 장르별 주요 바이어, 매체 담당자들과의 지속적인 정보교환을 통해 유통·서비스 네트워크를 확립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 해외콘텐츠 구매하기 | 온라인 콘텐츠 사이트의 자료조사를 통해 새로운 콘텐츠 정보를 얻어낼 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 구매 후 발생할 수 있는 하자에 대한 대응 매뉴얼을 만들어 대처할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 구매한 해외 콘텐츠의 국내 유통·서비스전략을 세우고 실행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 국가 간 문화적 차이가 애니메이션콘텐츠 경쟁력에 미치는 영향을 고려하여 구매할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 글로벌 마케팅하기 | 해외의 애니메이션콘텐츠 선호도를 파악해 프로모션을 기획하고 실행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 전략 포인트를 도출해 소구력 높은 전시기획을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 마켓 참가 내용과 경쟁력에 대한 보도 자료를 작성해 매체에 발송할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 해외 마켓 참가 목표와 방향을 설정하고 참가 마켓을 정해 계획안을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 마켓 참가 성과를 측정하고 결과보고서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 애니메이션콘텐츠 해외 마켓정보를 조사하고 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[평가결과]

| 영역 | 점수 |
|--------|-----------|
| 직업기초능력 | 영역별 점수 합산 |
| 직무수행능력 | 영역별 점수 합산 |
| 합계 | 점수 합계 |

| | |
|--|-------|
| 목적 : <input type="checkbox"/> 채용 <input type="checkbox"/> 배치 <input type="checkbox"/> 승진 | 구매담당자 |
|--|-------|

이 름 :
 직 위 :
 성 별 :
 특이사항 :

[직업기초능력]

| 평가영역 | 평가문항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|--------|--|----------|----|----|----|----------|
| 의사소통능력 | 직장생활에서 필요한 문서를 확인하고, 읽고, 내용을 이해하여 업무 수행에 필요한 요점을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 목적과 상황에 적합한 아이디어와 정보를 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고 적절하게 반응할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 목적과 상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해 아이디어와 정보를 찾고, 이를 효과적으로 전달할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 외국어로 된 간단한 자료를 이해하거나, 간단한 외국인의 의사표현을 이해하고, 자신의 업무와 관련하여 필요한 기초 외국어능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 수리능력 | 직장생활에서 필요한 기초적인 사칙연산과 계산방법을 이해하고 활용하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 평균, 합계, 빈도와 같은 기초적인 통계기법을 활용하여 자료의 특성과 경향성을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)의 의미를 파악하고, 필요한 정보를 해석하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)를 이용하여 결과를 효과적으로 제시하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 문제해결능력 | 직장생활에서 발생한 문제를 해결하기 위해서 창의적, 논리적, 비판적으로 생각할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 발생한 문제를 올바르게 인식하고 적절한 해결책을 적용하여 해결할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|
| 대인관계능력 | 직장생활에서 다른 구성원들과 목표를 공유하고 원만한 관계를 유지하며, 자신의 역할을 이해하고 책임감있게 업무를 수행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활 중 조직구성원들의 업무향상에 도움을 주며 동기화시킬 수 있고, 조직의 목표 및 비전을 제시할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 조직구성원 사이에 갈등이 발생하였을 경우 이를 원만히 조절할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 협상 가능한 목표를 세우고 상황에 맞는 협상전략을 선택하여 다른 사람과 협상하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 고객서비스에 대한 이해를 바탕으로 실제 현장에서 다양한 고객에 대처할 수 있으며, 고객만족을 이끌어 낼 수 있는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 정보능력 | 직장생활에서 컴퓨터 관련이론을 이해하여 업무수행을 위해 인터넷과 소프트웨어를 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 정보를 찾아내고, 업무수행에 적합하게 조직 · 관리하여 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[직무수행능력]

| 평가영역 | | 평가문항 | 매우미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우우수 |
|----------------|---------------|--|------|----|----|----|------|
| 애니메이션콘텐츠 구매 | 시청자 분석하기 | 애니메이션콘텐츠 산업의 동향을 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 시청자를 성별, 연령별로 구분해서 애니메이션콘텐츠의 선호도를 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 국내외 시청자가 소구하는 애니메이션콘텐츠의 동향을 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 구매콘텐츠 선정하기 | 경쟁업체의 구매현황을 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 시청자가 소구하는 애니메이션콘텐츠를 선정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 국내외 애니메이션콘텐츠 동향파악을 통해 작품목록과 샘플을 수집할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 구매 협상하기 | 선정한 애니메이션콘텐츠의 구매, 검토보고서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 국내외 애니메이션콘텐츠 방송매체의 일반적인 구매가격을 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 애니메이션콘텐츠 포맷, 길이, 시장단가에 기초한 구매가격을 정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 구매 계약하기 | 구매할 애니메이션콘텐츠의 납품조건과 매체에서 홍보에 필요한 자료를 요청할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 선정된 애니메이션콘텐츠에 대한 구매계약을 체결할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 유통에 대한 기간과 사업을 포함한 기타 권리를 정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 선정된 애니메이션콘텐츠를 성별, 연령별로 분석해서 편성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[평가결과]

| 영역 | 점수 |
|--------|------------------|
| 직업기초능력 | <u>영역별 점수 합산</u> |
| 직무수행능력 | <u>영역별 점수 합산</u> |
| 합계 | <u>점수 합계</u> |

| | |
|--|-------|
| 목적 : <input type="checkbox"/> 채용 <input type="checkbox"/> 배치 <input type="checkbox"/> 승진 | 배급책임자 |
|--|-------|

이 름 :
 직 위 :
 성 별 :
 특이사항 :

[직업기초능력]

| 평가영역 | 평가문항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|--------|--|----------|----|----|----|----------|
| 의사소통능력 | 직장생활에서 필요한 문서를 확인하고, 읽고, 내용을 이해하여 업무 수행에 필요한 요점을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 목적과 상황에 적합한 아이디어와 정보를 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고 적절하게 반응할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 목적과 상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해 아이디어와 정보를 찾고, 이를 효과적으로 전달할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 외국어로 된 간단한 자료를 이해하거나, 간단한 외국인의 의사표현을 이해하고, 자신의 업무와 관련하여 필요한 기초 외국어능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 수리능력 | 직장생활에서 필요한 기초적인 사칙연산과 계산방법을 이해하고 활용하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 평균, 합계, 빈도와 같은 기초적인 통계기법을 활용하여 자료의 특성과 경향성을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)의 의미를 파악하고, 필요한 정보를 해석하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)를 이용하여 결과를 효과적으로 제시하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 문제해결능력 | 직장생활에서 발생한 문제를 해결하기 위해서 창의적, 논리적, 비판적으로 생각할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 발생한 문제를 올바르게 인식하고 적절한 해결책을 적용하여 해결할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|
| 자원관리능력 | 직장생활에서 필요한 시간을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 예산을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 물적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 인적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 정보능력 | 직장생활에서 컴퓨터 관련이론을 이해하여 업무수행을 위해 인터넷과 소프트웨어를 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 정보를 찾아내고, 업무수행에 적합하게 조직 · 관리하여 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[직무수행능력]

| 평가영역 | | 평가문항 | 매우미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우우수 |
|--|-----------|--|------|----|----|----|------|
| 극장용 애니메이션콘텐츠 배급관리 | 배급계획 수립하기 | 시장동향을 고려하여 적절한 배급시기를 계획할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 애니메이션콘텐츠의 성격과 시장경쟁력을 분석해 적절한 배급시를 선정 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 계획된 배급시기에 맞추어 배급 시사회를 진행하고 배급규모를 결정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 배급사에 극장용 애니메이션콘텐츠 배급제안서를 작성 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 시사하기 | 기술시사 결과를 토대로 기술적 문제를 보완하고 편집구성 수정을 협의할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 완성된 영화의 기술적 문제를 검토하기 위하여 기술시사를 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 완성된 영화의 만족도, 추천도 검토를 위하여 모니터링 시사를 시행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 모니터링 시사결과를 토대로 관객들의 반응을 검토하고 홍보 마케팅에 반영할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 배급하기 | 필요한 선재물(선전재료)을 개별 극장과 홍보마케팅 행사에 보낼 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 극장별로 DCP를 보내고 관리할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 홍행정도에 따라 상영관 확대와 추가 홍보비용 집행을 결정할 수 있다. | | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| 개별 극장의 담당자와 홍행근거를 가지고 상영규모를 조율할 수 있다. | | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ | |
| | | 영화제의 성격과 종류를 분석, 분류하여 적절한 영화제에 출품할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[평가결과]

| 영역 | 점수 |
|--------|------------------|
| 직업기초능력 | <u>영역별 점수 합산</u> |
| 직무수행능력 | <u>영역별 점수 합산</u> |
| 합계 | <u>점수 합계</u> |

| | |
|--|--------------|
| 목적 : <input type="checkbox"/> 채용 <input type="checkbox"/> 배치 <input type="checkbox"/> 승진 | 유통책임장 |
|--|--------------|

이 름 :
 직 위 :
 성 별 :
 특이사항 :

[직업기초능력]

| 평가영역 | 평가문항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|--------|--|----------|----|----|----|----------|
| 의사소통능력 | 직장생활에서 필요한 문서를 확인하고, 읽고, 내용을 이해하여 업무 수행에 필요한 요점을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 목적과 상황에 적합한 아이디어와 정보를 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고 적절하게 반응할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 목적과 상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해 아이디어와 정보를 찾고, 이를 효과적으로 전달할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 외국어로 된 간단한 자료를 이해하거나, 간단한 외국인의 의사표현을 이해하고, 자신의 업무와 관련하여 필요한 기초 외국어능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 수리능력 | 직장생활에서 필요한 기초적인 사칙연산과 계산방법을 이해하고 활용하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 평균, 합계, 빈도와 같은 기초적인 통계기법을 활용하여 자료의 특성과 경향성을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)의 의미를 파악하고, 필요한 정보를 해석하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)를 이용하여 결과를 효과적으로 제시하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 문제해결능력 | 직장생활에서 발생한 문제를 해결하기 위해서 창의적, 논리적, 비판적으로 생각할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 발생한 문제를 올바르게 인식하고 적절한 해결책을 적용하여 해결할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|
| 자원관리능력 | 직장생활에서 필요한 시간을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 예산을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 물적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 인적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 대인관계능력 | 직장생활에서 다른 구성원들과 목표를 공유하고 원만한 관계를 유지하며, 자신의 역할을 이해하고 책임감있게 업무를 수행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활 중 조직구성원들의 업무향상에 도움을 주며 동기화시킬 수 있고, 조직의 목표 및 비전을 제시할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 조직구성원 사이에 갈등이 발생하였을 경우 이를 원만히 조절할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 협상 가능한 목표를 세우고 상황에 맞는 협상전략을 선택하여 다른 사람과 협상하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 고객서비스에 대한 이해를 바탕으로 실제 현장에서 다양한 고객에 대처할 수 있으며, 고객만족을 이끌어 낼 수 있는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 정보능력 | 직장생활에서 컴퓨터 관련이론을 이해하여 업무수행을 위해 인터넷과 소프트웨어를 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 정보를 찾아내고, 업무수행에 적합하게 조직 · 관리하여 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[직무수행능력]

| 평가영역 | | 평가문항 | 매우미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우우수 |
|-----------------------|-----------|--|------|----|----|----|------|
| 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 전략 수립 | 시장환경 분석하기 | 시장환경과 수요자 성향에 따른 애니메이션콘텐츠 유통 방향을 설정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 수요자의 연령별, 성별, 직업별, 계층별 자료를 수집, 분석하여 수요자의 성향을 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 애니메이션콘텐츠산업 관련자료를 수집, 분석하고 결과에 따라 시장환경을 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 수요자와 시장분석을 바탕으로 수익모델을 제시할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 매체 기획하기 | 매체 기획하기 | 매체별 특성에 따라 애니메이션콘텐츠 유통·서비스를 기획할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 수집된 자료를 토대로 매체에 부합하는 유통·서비스 아이디어를 도출할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 시장환경 분석에 따라 유통·서비스에 적합한 매체를 조사하고 수집할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 매체별로 애니메이션 유통·서비스 기획안을 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | | |
|--|-----------|---------------------------------------|---|---|---|---|---|
| | 매출목표 수립하기 | 시장환경 분석을 통해 매체를 선정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 애니메이션콘텐츠 수의 통계자료를 토대로 매출계획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 매체분석을 통해 매체별 매출목표를 정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 계획서 작성하기 | 기획회의를 통해서 매출목표와 매체를 선정할 수 있다 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 목표달성을 위한 유통 계획서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 매출목표를 반영한 유통계획서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 작성된 계획서에 따라 유통·서비스관리를 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[평가결과]

| 영역 | 점수 |
|--------|------------------|
| 직업기초능력 | <u>영역별 점수 합산</u> |
| 직무수행능력 | <u>영역별 점수 합산</u> |
| 합계 | <u>점수 합계</u> |

| | |
|--|------------|
| 목적 : <input type="checkbox"/> 채용 <input type="checkbox"/> 배치 <input type="checkbox"/> 승진 | 라이선싱사업 책임자 |
|--|------------|

이 름 :
 직 위 :
 성 별 :
 특이사항 :

[직업기초능력]

| 평가영역 | 평가문항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|--------|--|----------|----|----|----|----------|
| 의사소통능력 | 직장생활에서 필요한 문서를 확인하고, 읽고, 내용을 이해하여 업무 수행에 필요한 요점을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 목적과 상황에 적합한 아이디어와 정보를 전달할 수 있는 문서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고 적절하게 반응할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 목적과 상황에 맞는 말과 비언어적 행동을 통해 아이디어와 정보를 찾고, 이를 효과적으로 전달할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 외국어로 된 간단한 자료를 이해하거나, 간단한 외국인의 의사표현을 이해하고, 자신의 업무와 관련하여 필요한 기초 외국어능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 수리능력 | 직장생활에서 필요한 기초적인 사칙연산과 계산방법을 이해하고 활용하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 평균, 합계, 빈도와 같은 기초적인 통계기법을 활용하여 자료의 특성과 경향성을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)의 의미를 파악하고, 필요한 정보를 해석하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 도표(그림, 표, 그래프 등)를 이용하여 결과를 효과적으로 제시하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 문제해결능력 | 직장생활에서 발생한 문제를 해결하기 위해서 창의적, 논리적, 비판적으로 생각할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 발생한 문제를 올바르게 인식하고 적절한 해결책을 적용하여 해결할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|
| 자기개발능력 | 직장생활에서 다양한 방법으로 자신의 장단점, 흥미, 적성 등을 분석하여 자신의 가치를 설명할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 직업인으로서 자신의 역할과 목표를 정립하고, 이를 위하여 자신의 행동과 업무수행을 관리하고 통제할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직업인으로서 자신의 경력단계를 이해하고 이에 적절한 경력개발 계획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 자원관리능력 | 직장생활에서 필요한 시간을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 예산을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 물적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 인적자원을 확인하고, 확보하여 업무 수행에 이를 할당하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 대인관계능력 | 직장생활에서 다른 구성원들과 목표를 공유하고 원만한 관계를 유지하며, 자신의 역할을 이해하고 책임감있게 업무를 수행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활 중 조직구성원들의 업무향상에 도움을 주며 동기화시킬 수 있고, 조직의 목표 및 비전을 제시할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 조직구성원 사이에 갈등이 발생하였을 경우 이를 원만히 조절할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 협상 가능한 목표를 세우고 상황에 맞는 협상전략을 선택하여 다른 사람과 협상하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 고객서비스에 대한 이해를 바탕으로 실제 현장에서 다양한 고객에 대처할 수 있으며, 고객만족을 이끌어 낼 수 있는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 정보능력 | 직장생활에서 컴퓨터 관련이론을 이해하여 업무수행을 위해 인터넷과 소프트웨어를 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 필요한 정보를 찾아내고, 업무수행에 적합하게 조직 · 관리하여 활용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 조직이해능력 | 직장생활에서 직업인으로서 다른 나라의 문화를 이해하고 국제적인 동향을 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 직업인으로서 자신이 속한 조직의 구조와 목적, 문화, 규칙 등과 같은 조직체제를 파악하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 직업인으로서 자신이 속한 조직의 경영목표와 경영방법을 이해하고, 경영의 한 주체로서 조직경영에 참여하는 능력을 기를 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직장생활에서 직업인으로서 자신에게 주어진 업무의 성격과 내용을 알고 업무처리절차에 따라 효과적으로 업무를 수행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 직업윤리 | 직업윤리를 실천하기 위하여 근면하고 정직하며 성실하게 업무에 임하는 자세를 배양할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 직업윤리를 실천하기 위하여 봉사하며, 책임있고, 규칙을 준수하고, 예의바른 태도로 업무에 임하는 자세를 배양할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[직무수행능력]

| 평가영역 | | 평가문항 | 매우미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우우수 |
|------------------|--------------|---|------|----|----|----|------|
| 애니메이션콘텐츠 라이선싱 사업 | 라이선싱 시장 조사하기 | 비교분석을 토대로 경쟁 우위전략을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 애니메이션콘텐츠사업 경쟁업체의 사업행태를 비교하고 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 라이선싱이 가능한 대상품목을 조사하여 선정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 라이선싱 대상기업을 조사하여 영업대상 기업을 선정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 국내외 라이선싱 시장을 조사하여 라이선싱 시장의 추이를 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 라이선싱 영업하기 | 라이선싱 조건을 양사가 각자 유리한 방향으로 상호 협상할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 라이선싱 대상 기업이 필요한 조건을 제시하여 라이선싱 사업을 제안할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 라이선싱 대상 기업과의 회의를 통하여 기업이 필요로 하는 바를 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 라이선싱 대상 기업과의 회의로 라이선싱의 애니메이션콘텐츠를 기업에게 소개할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 기업과 라이선싱이 협상을 해서 필요한 조건을 충족하여 계약을 성사시킬 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 라이선싱 시장 조사를 통해 선정된 기업에 접촉하여 회의를 주선할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 라이선싱 계약하기 | 용어정의를 상호 합의하여 계약의 이해와 해석에 대한 기준을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 양사가 계약내용을 상호 조율하여 양사의 조건을 충족하는 계약을 체결할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 불법행위별 처벌 규정을 수립하여 불법행위를 사전에 방지하고 불법행위 발생 시 처벌에 대한 대응을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 라이선싱 저작권을 세분화하여 기술함으로써 저작권 관리를 체계화할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 디자인 사용과 승인 기준을 수립하여 브랜드 디자인을 일관성 있게 관리할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 계약조건을 세분화하여 향후 발생 가능한 분쟁의 소지를 미연에 제거할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | | 라이선싱 저작권 사용료와 지불 관련 사항을 명문화하여 정산 수행을 원활히 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | |
|--------------|--|---|---|---|---|---|
| 라이선시 관리하기 | 라이선시가 디자인한 제품과 샘플, 시제품, 광고물, 판촉물의 승인을 진행하여 브랜드 아이덴티티를 관리 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 디자인 가이드를 라이선시에게 정기적으로 제작, 배포할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 라이선시의 마케팅을 지원하여 라이선싱 매출을 확대할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 증지 불출 관리와 정산보고서 수령으로 지식재산권 사용료의 정산업무를 수행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 불법상품 유통을 단속, 관리할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[평가결과]

| 영역 | 점수 |
|--------|------------------|
| 직업기초능력 | <u>영역별 점수 합산</u> |
| 직무수행능력 | <u>영역별 점수 합산</u> |
| 합계 | <u>점수 합계</u> |

4.1. 자가진단도구 개요

- 개념 : 업무를 성공적으로 수행하는데 요구되는 능력과 근로자 자신의 보유 능력을 비교 검토해 볼 수 있는 도구
- 활용방법 : 제시된 자가진단도구를 참고하여 개인의 업무 상황에 맞게 변형하여 자유롭게 활용 가능
※ 포트폴리오, 평가자 질문 등 NCS 능력단위별로 제시된 평가방법을 참고하여 다양한 평가 방법으로 변경하여 활용 가능
- 구성요소 : ① 번호체계, ② 진단항목, ③ 지시문, ④ 진단영역, ⑤ 진단문항,
⑥ 답변기재란, ⑦ 진단결과로 구성

【 자가진단도구의 구성요소 】

| 구 성 요 소 | 세 부 내 용 |
|---------|---|
| 번호체계 | • 직업능력 자가진단도구를 분류하기 위하여 직업능력별로 부여된 번호 |
| 진단항목 | • 진단하고자 하는 직업능력명 |
| 지시문 | • 진단문항을 읽고 답변을 기재하는 방법에 대한 안내문 |
| 진단영역 | • 진단하고자 하는 직업능력을 구성하는 하위영역과 세부영역 |
| 진단문항 | • 근로자(응답자)의 지식이나 활동을 측정하기 위한 측정가능하고 구체적인 문장 |
| 답변기재란 | • 근로자(응답자)가 진단문항을 읽고 자신의 상황이나 생각과 일치하는 정도에 직접 표기하는 부분 |
| 진단결과 | • 기재한 답변을 합산하여 점수를 산출하고 해석 |

| 진단영역 | 진 단 문 항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|--------------|--|----------|----|----|----|----------|
| 시장환경 분석하기 | 1. 나는 애니메이션콘텐츠산업 관련자료를 수집, 분석하고 결과에 따라 시장환경을 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 수요자의 연령별, 성별, 직업별, 계층별 자료를 수집, 분석하여 수요자의 성향을 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 시장환경과 수요자 성향에 따른 애니메이션콘텐츠 유통 방향을 설정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 수요자와 시장분석을 바탕으로 수익모델을 제시할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 매체 기획하기 | 1. 나는 시장환경 분석에 따라 유통·서비스에 적합한 매체를 조사하고 수집할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 수집된 자료를 토대로 매체에 부합하는 유통·서비스 아이디어를 도출할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 매체별 특성에 따라 애니메이션콘텐츠 유통·서비스를 기획할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 매체별로 애니메이션 유통·서비스 기획안을 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 매출목표 수립하기 | 1. 나는 시장환경 분석을 통해 매체를 선정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 애니메이션콘텐츠 수익 통계자료를 토대로 매출계획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 매체분석을 통해 매체별 매출목표를 정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 계획서 작성하기 | 1. 나는 기획회의를 통해서 매출목표와 매체를 선정할 수 있다 | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 목표달성을 위한 유통 계획서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 매출목표를 반영한 유통계획서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 작성된 계획서에 따라 유통·서비스관리를 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[진단결과]

| 진단영역 | 문항 수 | 점수 | 점수 ÷ 문항 수 |
|-----------|-----------|----|-----------|
| 시장환경 분석하기 | 4 | | |
| 매체 기획하기 | 4 | | |
| 매출목표 수립하기 | 3 | | |
| 계획서 작성하기 | 4 | | |
| 합계 | 15 | | |

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

| 진단영역 | 진 단 문 항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|---------------|--|----------|----|----|----|----------|
| 유통매체 조사하기 | 1. 나는 애니메이션콘텐츠 판매를 위한 방송매체별 특성을 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 방송매체의 애니메이션콘텐츠 수요를 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 방송매체의 유통 가격과 조건의 추이를 지속적으로 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 판매대상자 선정하기 | 1. 나는 각 방송매체의 요구사항을 고려하여 애니메이션 판매 가능성과 수익을 예측할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 경쟁업체들의 애니메이션콘텐츠 판매 현황을 조사 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 각 방송매체의 특성을 고려하여 애니메이션 판매전략을 수립 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 선정된 방송매체들과 회의를 통해서 각각의 요구사항을 파악 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 국내마켓 참가하기 | 1. 나는 국내에서 개최되는 애니메이션콘텐츠 유통마켓에 대해 조사할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 마켓에 참가하는 애니메이션콘텐츠 유통관련 업체를 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 마켓의 특성을 파악하여 참가신청을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 마켓 참가를 위한 애니메이션콘텐츠 홍보자료를 준비할 수 한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 마켓에 참가하는 구매자들을 파악하여 마켓 기간동안 회의를 신청할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 영업판매하기 | 1. 나는 방송매체별 애니메이션 판매제안서를 작성 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 선정한 방송매체별로 필요한 홍보자료를 준비할 수 있어야 한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 방송매체별 담당자를 파악하고 회의를 신청할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 작성된 제안서로 애니메이션콘텐츠 판매를 위한 제안을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 방송매체와 협의를 통해 양측이 충족할 수 있는 협상을 진행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[진단결과]

| 진단영역 | 문항 수 | 점수 | 점수 ÷ 문항 수 |
|------------|-----------|----|-----------|
| 유통매체 조사하기 | 3 | | |
| 판매대상자 선정하기 | 4 | | |
| 국내마켓 참가하기 | 5 | | |
| 영업판매하기 | 5 | | |
| 합계 | 17 | | |

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

| 진단영역 | 진 단 문 항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|---------------|--|----------|----|----|----|----------|
| 시청자 분석하기 | 1. 나는 국내외 시청자가 소구하는 애니메이션콘텐츠의 동향을 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 시청자를 성별, 연령별로 구분해서 애니메이션콘텐츠의 선호도를 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 애니메이션콘텐츠 산업의 동향을 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 구매콘텐츠 선정하기 | 1. 나는 국내외 애니메이션콘텐츠 동향파악을 통해 작품목록과 샘플을 수집할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 시청자가 소구하는 애니메이션콘텐츠를 선정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 경쟁업체의 구매현황을 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 선정한 애니메이션콘텐츠의 구매, 검토보고서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 구매 협상하기 | 1. 나는 국내외 애니메이션콘텐츠 방송매체의 일반적인 구매가격을 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 애니메이션콘텐츠 포맷, 길이, 시장단계에 기초한 구매가격을 정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 구매할 애니메이션콘텐츠의 납품조건과 매체에서 홍보에 필요한 자료를 요청할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 구매 계약하기 | 1. 나는 선정된 애니메이션콘텐츠에 대한 구매계약을 체결할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 유통에 대한 기간과 사업을 포함한 기타 권리를 정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 선정된 애니메이션콘텐츠를 성별, 연령별로 분석해서 편성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[진단결과]

| 진단영역 | 문항 수 | 점수 | 점수 ÷ 문항 수 |
|------------|-----------|----|-----------|
| 시청자 분석하기 | 3 | | |
| 구매콘텐츠 선정하기 | 4 | | |
| 구매 협상하기 | 3 | | |
| 구매 계약하기 | 3 | | |
| 합계 | 13 | | |

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

| 진단영역 | 진 단 문 항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|--------------|---|----------|----|----|----|----------|
| 배급계획 수립하기 | 1. 나는 애니메이션콘텐츠의 성격과 시장경쟁력을 분석해 적절한 배급사를 선정 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 시장동향을 고려하여 적절한 배급시기를 계획할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 계획된 배급시기에 맞추어 배급 시사회를 진행하고 배급규모를 결정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 배급사에 극장용 애니메이션콘텐츠 배급제안서를 작성 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 시사하기 | 1. 나는 완성된 영화의 기술적 문제를 검토하기 위하여 기술시사를 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 기술시사 결과를 토대로 기술적 문제를 보완하고 편집구성 수정을 협의할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 완성된 영화의 만족도, 추천도 검토를 위하여 모니터링 시사를 시행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 모니터링 시사결과를 토대로 관객들의 반응을 검토하고 홍보마케팅에 반영할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 배급하기 | 1. 나는 필요한 선재물(선전재료)을 개별 극장과 홍보마케팅 행사에 보낼 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 극장별로 DCP를 보내고 관리할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 흥행정도에 따라 상영관 확대와 추가 홍보비용 집행을 결정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 개별 극장의 담당자와 흥행근거를 가지고 상영규모를 조율할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 영화제의 성격과 종류를 분석, 분류하여 적절한 영화제에 출품할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[진단결과]

| 진단영역 | 문항 수 | 점수 | 점수 ÷ 문항 수 |
|-----------|-----------|----|-----------|
| 배급계획 수립하기 | 4 | | |
| 시사하기 | 4 | | |
| 배급하기 | 5 | | |
| 합계 | 13 | | |

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

| 진단영역 | 진 단 문 항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|----------------|---|----------|----|----|----|----------|
| 뉴미디어 조사하기 | 1. 나는 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 매체에 대한 조사를 실시할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 애니메이션콘텐츠의 사업목표에 따라 효과적인 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 전략을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 애니메이션콘텐츠 유통 시 콘텐츠의 종류와 내용에 따라 뉴미디어 매체를 조사할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 애니메이션콘텐츠 유통 시 세분화된 뉴미디어 유통 매체별 요구와 기대효과를 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 애니메이션콘텐츠 유통 시 매체 분석 결과를 토대로 구체적이고 현실적인 뉴미디어 매체의 유통방법을 실행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 모바일콘텐츠 유통하기 | 1. 나는 모바일 애니메이션콘텐츠의 종류와 내용에 따라 유통채널을 확보할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 모바일콘텐츠 유통 시 유통채널 별 목표 영업대상을 세분화할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 모바일 애니메이션콘텐츠의 유통채널 별 전략적 접근방법을 모색할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 신규 모바일 서비스 출현 시 모바일 콘텐츠 유통의 차별화를 통해 수익 전략을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 모바일 애니메이션콘텐츠의 유통채널별 전략목표에 따른 성과분석을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 온라인콘텐츠 유통하기 | 1. 나는 온라인 애니메이션콘텐츠의 장르와 내용에 따라 유통채널을 확보할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 온라인콘텐츠 유통·서비스 시 목표별 영업대상을 세분화할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 전략적 접근방법을 모색할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 신규 온라인서비스 출현 시 애니메이션콘텐츠 유통의 차별화를 통해 수익전략을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 전략목표에 따른 성과분석을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[진단결과]

| 진단영역 | 문항 수 | 점수 | 점수 ÷ 문항 수 |
|-------------|-----------|----|-----------|
| 뉴미디어 조사하기 | 5 | | |
| 모바일콘텐츠 유통하기 | 5 | | |
| 온라인콘텐츠 유통하기 | 5 | | |
| 합계 | 15 | | |

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

| 진단영역 | 진 단 문 항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|---------------------|---|----------|----|----|----|----------|
| 글로벌 유통계획 수립하기 | 1. 나는 애니메이션콘텐츠의 글로벌 유통·서비스 환경특성을 고려하여 측정 가능하고, 달성 가능한 유통·서비스 목표를 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스 시장을 세분화하고 가장 적합한 해외매체와 수요자를 정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 글로벌 유통·서비스 목표에 따른 수행 가능한 판매계획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 글로벌 유통·서비스 목표에 따른 수행 가능한 구매계획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 글로벌 유통·서비스 계획에 따른 서비스 일정계획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 해외시장 판매하기 | 1. 나는 해외시장에서 선호하는 애니메이션콘텐츠의 내용, 스타일 등을 매체별 수요자별로 파악하고 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 3C 분석을 통해 해외시장에서의 자사 콘텐츠의 경쟁력과 포지셔닝을 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 해외 권역별 판매계획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 해외 권역별 매체의 구매계획과 구매 담당자의 정보를 정리할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 시장조사, 인터넷 서치, 마켓참관 등을 통해 우수한 공급처를 확보할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 6. 나는 애니메이션콘텐츠 판매와 구매 시 발생하는 물류비, 수입대금결제방식, 환율 등을 고려하여 가격을 협상하고 구매계약을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 7. 나는 장르별 주요 바이어, 매체 담당자들과의 지속적인 정보교환을 통해 유통·서비스 네트워크를 확립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 해외콘텐츠 구매하기 | 1. 나는 온라인 콘텐츠 사이트의 자료조사를 통해 새로운 콘텐츠 정보를 얻어낼 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 국가 간 문화적 차이가 애니메이션콘텐츠 경쟁력에 미치는 영향을 고려하여 구매할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 구매한 해외 콘텐츠의 국내 유통·서비스전략을 세우고 실행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 구매 후 발생할 수 있는 하자에 대한 대응 매뉴얼을 만들어 대처할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 글로벌 마케팅하기 | 1. 나는 애니메이션콘텐츠 해외 마켓정보를 조사하고 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 해외 마켓 참가 목표와 방향을 설정하고 참가 마켓을 정해 계획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 마켓 참가 내용과 경쟁력에 대한 보도 자료를 작성해 매체에 발송할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 전략 포인트를 도출해 소구력 높은 전시기획을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 해외의 애니메이션콘텐츠 선호도를 파악해 프로모션을 기획하고 실행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 6. 나는 마켓 참가 성과를 측정하고 결과보고서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[진단결과]

| 진단영역 | 문항 수 | 점수 | 점수 ÷ 문항 수 |
|---------------|-----------|----|-----------|
| 글로벌 유통계획 수립하기 | 5 | | |
| 해외시장 판매하기 | 7 | | |
| 해외콘텐츠 구매하기 | 4 | | |
| 글로벌 마케팅하기 | 6 | | |
| 합계 | 22 | | |

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

| 진단영역 | 진 단 문 항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|--------------|---|----------|----|----|----|----------|
| 홍보마케팅전략 수립하기 | 1. 나는 애니메이션을 소비하는 매체의 종류를 파악해 특성별로 분류할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 수요자의 성 연령 직업 계층별 자료를 수집 분석하여 차별화된 홍보마케팅 전략을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 매체를 분석해 판매율을 최대화할 수 있는 홍보마케팅 계획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 기존의 사례 분석을 통해 성패의 원인을 분석하고 전략수립에 적용할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 모바일과 소셜네트워크서비스 홍보마케팅 전략을 개발할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 6. 나는 매체 특성에 맞게 보도자료를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 매체별 프로모션하기 | 1. 나는 매체별 유통방식의 차이를 고려한 프로모션을 실행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 수요자의 특성을 파악해 수요자에 적합한 프로모션을 실행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 모바일 콘텐츠 이용행태를 분석해 모바일 프로모션 전략을 개발해 실행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 모바일, 소셜네트워크서비스 기법을 활용하여 홍보 프로모션을 극대화할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 온라인 마케팅하기 | 1. 나는 온라인 마케팅의 종류를 파악해 애니메이션 특성에 따른 효율적 방식을 선택할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 애니메이션 특성에 따라 장르별 성별 연령별 수요자를 분석하고 설정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 온라인 마케팅 계획표를 작성하고 성과를 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 참여와 방문, 판매촉진을 위해 인터넷상의 이벤트를 계획하고 실행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 오프라인 마케팅하기 | 1. 나는 애니메이션 관련 마켓을 조사하여 각각의 특성을 파악하고 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 마켓 참가의 목표와 방향을 설정하고 참가할 마켓을 결정해 예산산출과 참가계획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 마켓 참가내용과 홍보 포인트를 정리한 보도자료를 작성해 매체에 발송할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 마케팅 전략 포인트를 도출해 전시 디자인 기획을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 마켓 성과를 높이기 위한 프로모션을 기획해 실행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 6. 나는 수요자 응대를 위해 애니메이션에 대한 자료를 준비하고 제공하며 설명할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 7. 나는 마켓 참가 성과를 측정하고 결과보고서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[진단결과]

| 진단영역 | 문항 수 | 점수 | 점수 ÷ 문항 수 |
|--------------|-----------|----|-----------|
| 홍보마케팅전략 수립하기 | 6 | | |
| 매체별 프로모션하기 | 4 | | |
| 온라인 마케팅하기 | 4 | | |
| 오프라인 마케팅하기 | 7 | | |
| 합계 | 21 | | |

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

| 진단영역 | 진 단 문 항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|--------------------|--|----------|----|----|----|----------|
| 라이선싱 시장 조사하기 | 1. 나는 국내외 라이선싱 시장을 조사하여 라이선싱 시장의 추이를 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 라이선싱 대상기업을 조사하여 영업대상 기업을 선정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 라이선싱이 가능한 대상품목을 조사하여 선정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 애니메이션콘텐츠사업 경쟁업체의 사업행태를 비교하고 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 비교분석을 토대로 경쟁 우위전략을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 라이선싱 영업하기 | 1. 나는 라이선싱 시장 조사를 통해 선정된 기업에 접촉하여 회의를 주선할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 라이선싱 대상 기업과의 회의로 라이선싱의 애니메이션콘텐츠를 기업에게 소개할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 라이선싱 대상 기업과의 회의를 통하여 기업이 필요로 하는 바를 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 라이선싱 대상 기업이 필요한 조건을 제시하여 라이선싱 사업을 제안할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 라이선싱 조건을 양사가 각자 유리한 방향으로 상호 협상할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 6. 나는 기업과 라이선싱이 협상을 해서 필요한 조건을 충족하여 계약을 성사시킬 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 라이선싱 계약하기 | 1. 나는 용어정의를 상호 합의하여 계약의 이해와 해석에 대한 기준을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 계약조건을 세분화하여 향후 발생 가능한 분쟁의 소지를 미연에 제거할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 라이선싱 저작권 사용료와 지불 관련 사항을 명문화하여 정산수행을 원활히 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 디자인 사용과 승인 기준을 수립하여 브랜드 디자인을 일관성 있게 관리할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 라이선싱 저작권을 세분화하여 기술함으로써 저작권 관리를 체계화할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 6. 나는 불법행위별 처벌 규정을 수립하여 불법행위를 사전에 방지하고 불법행위 발생 시 처벌에 대한 대응을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 7. 나는 양사가 계약내용을 상호 조율하여 양사의 조건을 충족하는 계약을 체결할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 라이선싱 관리하기 | 1. 나는 디자인 가이드를 라이선싱에게 정기적으로 제작, 배포할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 라이선싱이 디자인한 제품과 샘플, 시제품, 광고물, 판촉물의 승인을 진행하여 브랜드 아이덴티티를 관리 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 증지 불출 관리와 정산보고서 수령으로 지식재산권 사용료의 정산업무를 수행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 라이선싱의 마케팅을 지원하여 라이선싱 매출을 확대할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 불법상품 유통을 단속, 관리할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[진단결과]

| 진단영역 | 문항 수 | 점수 | 점수 ÷ 문항 수 |
|--------------|-----------|----|-----------|
| 라이선시 시장 조사하기 | 5 | | |
| 라이선시 영업하기 | 6 | | |
| 라이선싱 계약하기 | 7 | | |
| 라이선시 관리하기 | 5 | | |
| 합계 | 23 | | |

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

| 진단영역 | 진 단 문 항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|--------------------|---|----------|----|----|----|----------|
| 사업제휴 시장조사 하기 | 1. 나는 국내외 제휴 시장을 조사하여 제휴 업계의 거시적인 동향을 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 제휴가능기업과 브랜드를 조사하여 제휴 대상 기업과 브랜드를 선정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 제휴기업과 브랜드의 고객을 조사하여 유사점과 차이점을 분석할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 경쟁업체의 제휴를 상황을 조사하여 비교·분석을 토대로 경쟁우위전략을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 기획안 작성하기 | 1. 나는 제휴를 통해 달성하고자 하는 목표를 선정하여 기획안에 반영할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 제휴대상기업과 애니메이션콘텐츠의 현재 상황, 고객 분석, 필요사항을 파악한 비교 분석 자료를 기획안에 반영하여 제휴의 당위성을 제시함으로써 기업 대상 제휴를 설득할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 시장 환경변화에 따른 제휴시장 변화를 인식하고 새로운 형태의 제휴를 기획하여 제휴하는 두 회사 모두가 만족하는 효과적인 제휴방안을 제시할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 제휴대상기업에게 제휴를 통해 두 회사가 얻을 수 있는 이익을 분석하여 제시할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 제휴대상기업에게 향후 제휴의 진행방향과 일정을 제시할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 제휴업체 협상하기 | 1. 나는 제휴대상기업 시장 조사를 통해 선정된 기업에 접촉하여 회의를 진행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 제휴대상기업과의 회의로 애니메이션콘텐츠를 기업에게 소개할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 제휴대상기업과의 회의를 통하여 기업의 상황, 고객형태, 니즈를 파악할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 제휴대상기업이 필요한 조건을 제시하여 제휴를 제안할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 제휴를 양사가 각자 유리한 방향으로 상호 협상할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 6. 나는 제휴대상기업과 협상을 해서 필요한 조건을 충족하여 계약을 성사시킬 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 7. 나는 제휴대상기업과 협상된 조건을 바탕으로 하여 제휴 계약서를 작성할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | |
|--------------|---|---|---|---|---|---|
| 제휴업무 실행하기 | 1. 나는 애니메이션콘텐츠의 주요 고객과 제휴 대상기업의 실질적인 고객을 분석하여 제휴실행 방안을 도출해 낼 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 양사의 향후 일정을 공유함으로써 양사가 실행 가능한 제휴의 일정을 확정할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 제휴 진행에 따른 설치물, 홍보물, 본 제작물, 사은품을 양사의 협의를 통해 확정하고 제작하고 준비할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 제휴 진행 시 필요한 인력을 확정하고, 일정과 업무에 따라 적합한 인력을 선출, 고용, 배치할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 정해진 일정에 따라서 관련 제작물과 인력을 배치하고 제휴 업무를 진행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 6. 나는 제휴 업무 진행에 따른 일일 진행 보고서와 진행 종료 후 분석 내용이 포함된 결과보고서를 작성하여 연관 기업과 부서에 배포할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[진단결과]

| 진단영역 | 문항 수 | 점수 | 점수 ÷ 문항 수 |
|--------------|-----------|----|-----------|
| 사업제휴 시장조사 하기 | 4 | | |
| 기획안 작성하기 | 5 | | |
| 제휴업체 협상하기 | 7 | | |
| 제휴업무 실행하기 | 6 | | |
| 합계 | 22 | | |

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

| 진단영역 | 진 단 문 항 | 매우 미흡 | 미흡 | 보통 | 우수 | 매우 우수 |
|---------------|--|----------|----|----|----|----------|
| 매출 정산하기 | 1. 나는 정산 내역서를 활용하여 사업비(유통, 홍보, 라이선싱, 마케팅)에 소요된 비용을 정산 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 수입, 지출결의서를 통하여 예산을 운용하고 정산할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 세무절차에 따라 전자세금계산서를 발행할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 매체별 지분율에 맞는 수익을 분배하여 정산할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 총수익 산출을 위하여 영업비용을 분석하고 손익계산서를 활용하여 수익구조를 분석하고 매출 총합계를 산출 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 유통콘텐츠 재가공 | 1. 나는 애니메이션콘텐츠의 원본과 사본을 분리하여 저장장치에 보관할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 애니메이션콘텐츠의 영상정보를 용도에 따라 분류하고 카테고리 와 폴더로 정리할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 유통하고자 하는 매체별로 데이터 포맷을 설정 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 매체별로 재가공 된 영상 데이터를 유통, 관리할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 애니메이션콘텐츠를 계약에 의해 주고받을 때, 필요한 정보들을 메타데이터로 입력하여 관리할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 6. 나는 데이터 규약에 맞게 재가공된 영상 데이터를 해당부서(팀)에 제공할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| 지식재산권 관리하기 | 1. 나는 국내외 저작권 관련 자료를 수집하여 불법 유통 행위 작성 시 처벌에 대한 대응을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 애니메이션콘텐츠에 사용된 디자인, 영상, 음원 등의 지식재산권 침해여부를 판단할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 지속적인 모니터링을 통하여 애니메이션콘텐츠의 저작권을 보호 한다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 저작권 불법유통 관리를 위하여 적합한 저작권 관리 업체를 선정하고 운영할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

| | | | | | | |
|---------|---|---|---|---|---|---|
| 유통 계약하기 | 1. 나는 용어의 정의를 상호 합의하여 계약의 이해와 해석에 대한 기준을 수립할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 2. 나는 계약의 조건을 세분화하여 향후 발생 가능한 분쟁의 소지를 미연에 제거할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 3. 나는 가격 정책을 확정하고 시기에 따른 가격 조정을 명문화 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 4. 나는 수익배분율, 지불 금액, 절차, 시기 등 지불관련 사항을 명문화하여 정산 수행을 원활히 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 5. 나는 양사의 권리와 의무를 규정하여 기술함으로써 상호의 권리를 명확히 하고, 역할 분담을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 6. 나는 보안정책과 지적재산권 관리를 세분화하여 기술함으로써 지적재산권 관리를 체계화할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 7. 나는 불법행위별 처벌 규정을 수립하여 불법행위를 사전에 방지하고 불법행위 발생 시 처벌에 대한 대응을 할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 8. 나는 영상의 품질 가이드라인과 인코딩 규격 기준을 기술화하여 해당 영상물을 정확하게 해당 매체에 전달할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| | 9. 나는 양사가 계약의 내용을 상호 조율하여 양사의 조건을 충족하는 계약을 체결할 수 있다. | ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |

[진단결과]

| 진단영역 | 문항 수 | 점수 | 점수 ÷ 문항 수 |
|------------|-----------|----|-----------|
| 매출 정산하기 | 5 | | |
| 유통콘텐츠 재가공 | 6 | | |
| 지식재산권 관리하기 | 4 | | |
| 유통 계약하기 | 9 | | |
| 합계 | 24 | | |

☞ 자신의 점수를 문항 수로 나눈 값이 '3점'이하에 해당하는 영역은 업무를 성공적으로 수행하는데 요구는 능력이 부족한 것으로 교육훈련이나 개인학습을 통한 개발이 필요함.

2 훈련 기준

□ 개발목적

- 체계적이고 효과적인 직업능력개발을 위하여 훈련의 대상이 되는 직종별로 훈련의 목표, 교과내용 및 시설·장비와 교사 등에 관한 훈련기준 개발(근로자 직업능력개발법 제38조)

※ 내용구성 : 훈련의 목표, 교과목 및 그 내용, 시설 및 장비, 훈련기간 및 훈련시간, 훈련방법, 훈련교사, 적용기간

□ 활용대상

- 「근로자 직업능력개발법」에 따른 직업능력개발 훈련
- 기타 직업교육훈련

□ 활용(예시)

- NCS에 따라 제시한 능력단위별 훈련기준을 조합하여 훈련기준으로 활용

<방법 1> 훈련이수체계도에서 제시한 훈련과정/과목으로 편성

<자동차차체정비 훈련 예시>

| 훈련수준 | 훈 련 모 들 | | 구 분 |
|----------|---------|--------|-----|
| | NCS 직무 | 명 칭 | |
| 1수준(정비사) | 자동차차체정비 | 단품교환 | 필수 |
| | | 방음방침작업 | |

<방법 2> 훈련이수체계도에서 제시한 훈련과정/과목(필수)과 다른 직종의 훈련과정/과목(선택)으로 편성

| 자격종목 | 훈 련 모 들 | | 구 분 |
|----------|---------|---------|-----|
| | NCS 직무 | 명 칭 | |
| 1수준(정비사) | 자동차차체정비 | 단품교환 | 필수 |
| | | 방음방침작업 | |
| | 자동차도장 | 건조작업 | 선택 |
| | | 구도막제거작업 | |

□ 훈련기준 개요

- 개념: 체계적이고 효과적인 직업능력개발훈련을 위하여 훈련의 대상이 되는 직종별로 훈련의 목표, 교과 내용 및 시설·장비와 교사 등에 관한 기준을 제시한 것
 - ※ 「근로자직업능력개발법」 제38조에 따른 직업능력개발훈련의 훈련기준은 훈련기준(시안) 등을 참고하여 훈련기관·교육훈련전문가 등의 검토를 통해 확정 고시(고용부 장관 고시) 되며, 지속 의견 수렴을 거쳐 개선
 - * 「근로자직업능력개발법」 제38조, 같은 법 시행령 제30조 및 같은 법 시행규칙 제20조에 따른 직업능력개발훈련의 훈련기준(고용노동부고시)
- 구성요소 : 훈련직종명, 훈련직종 정의, 훈련시설 기준면적, 훈련교사, 교과내용, 평가사항, 참고사항으로 구성

| NCS와 훈련기준의 활용 범위 비교 |

| NCS | 훈련기준 |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ● 직무 <ul style="list-style-type: none"> - 해당 직무의 능력단위의 집합 - 직종 및 기능(function)의 구분단위 - 능력단위 구성의 유연성 | <ul style="list-style-type: none"> ● 훈련직종 <ul style="list-style-type: none"> - NCS의 직무와 유사 |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 능력단위 <ul style="list-style-type: none"> - 직무수행 시 요구되는 능력들의 단위 - 능력단위요소의 집합 | <ul style="list-style-type: none"> ● 과정/과목 <ul style="list-style-type: none"> - NCS의 능력단위 - 학습내용의 조합 |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 능력단위요소 <ul style="list-style-type: none"> - 능력단위를 구성하는 단위 - 능력단위를 세분화하여 작성 | <ul style="list-style-type: none"> ● 단원명 <ul style="list-style-type: none"> - 세부 학습내용의 집합 - NCS의 능력단위요소 또는 능력단위요소의 조합 |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 수행준거 <ul style="list-style-type: none"> - 능력단위요소를 수행하기 위해 요구되는 수행수준 | <ul style="list-style-type: none"> ● 학습내용 <ul style="list-style-type: none"> - NCS의 수행준거와 유사 |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 적용범위 <ul style="list-style-type: none"> - 능력단위요소별 수행기준이 적용되는 환경 및 조건, 필요지식, 공구장비 | |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 평가지침 <ul style="list-style-type: none"> - 해당 능력단위를 평가할 때 고려할 사항, 기타 능력 등을 기술 | <ul style="list-style-type: none"> ● 훈련평가 <ul style="list-style-type: none"> - NCS의 평가지침을 참고하여 작성 |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 직업기초능력 <ul style="list-style-type: none"> - 능력단위별 해당 직업기초능력의 중요도를 평가 | <ul style="list-style-type: none"> ● 직업기초능력 <ul style="list-style-type: none"> - NCS의 직업기초능력을 참고하여 작성 |

1.1. 훈련기준

I. 개 요

1. 직 종 명 : 애니메이션콘텐츠 유통·서비스
2. 직종 정의 : 애니메이션콘텐츠 유통·서비스는 애니메이션산업 활성화와 수익창출을 위해 애니메이션콘텐츠를 다양한 국내외 매체를 통해 소비자에게 전달하는 업무에 종사

3. 훈련이수체계(수준별 이수 과정/과목)

| | | | | | | | | | | |
|-----|-------|---|---|--|---|-------------------------------------|--|--|--|--|
| 7수준 | 부장/관장 | 방송콘텐츠 유통 계획 수립 | 영화유통·서비스 기획 | | | 게임콘텐츠 유통서비스 결과평가 | | | 캐릭터사업화 계획수립 | |
| 6수준 | 차장/팀장 | 방송콘텐츠 시장 분석 방송콘텐츠 글로벌 유통 | 한국영화 판권 확보 외국영화 판권 확보 극장배급 | 음악콘텐츠 유통정책 음악콘텐츠 이용계약관리 | 국제매체전략 이해관계자협업 | 게임콘텐츠 유통서비스 계약 게임콘텐츠 퍼블리싱 | 애니메이션콘텐츠 유통서비스 전략수립 애니메이션콘텐츠 배급관리 애니메이션 콘텐츠 라이선싱사업 | 만화콘텐츠 영업전략수립 만화콘텐츠 유통서비스 저작권관리 | 캐릭터 라이선싱 캐릭터상품 유통사후관리 | |
| 5수준 | 과장/담당 | 방송콘텐츠 판매 방송콘텐츠 구매 방송콘텐츠 유통 계약 방송콘텐츠 계약사후관리 | 영화 온라인 마케팅 영화 오프라인 마케팅 영화 수출 영화 온라인 유통 | 음악콘텐츠 유통채널 음악콘텐츠 정산분배 음악콘텐츠 투자유통 음악콘텐츠 마케팅 음악콘텐츠 정보관리 음악콘텐츠 저작권관리 | 매스미디어 전략 뉴미디어 전략 광고윤리법제 매체연구개발 | 게임콘텐츠 유통분석 게임콘텐츠 수익배분 | 애니메이션 콘텐츠 판매 애니메이션 콘텐츠 구매 애니메이션 콘텐츠 글로벌 유통서비스 | 만화콘텐츠 유통기획작성 만화콘텐츠 확보계획작성 | 캐릭터상품 유통시장분석 캐릭터상품제조 캐릭터상품 유통마케팅 | 스마트문화콘텐츠유통서비스 전략 기획 스마트문화콘텐츠 마케팅 기획 |
| 4수준 | 대리/팀원 | 방송콘텐츠 라이선스 관리 | 영화 부가판권 관리 | 음악콘텐츠 서비스 기획운영 음악콘텐츠 시장조사 | 매체구매 매체별효과분석 | 게임콘텐츠 서비스기획 게임콘텐츠 인증 게임콘텐츠 등록 | 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통서비스 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅 애니메이션콘텐츠 사업제휴 | 만화콘텐츠 소비시장조사 만화콘텐츠 변환편집실계 만화콘텐츠 디지털온라인 유통 만화콘텐츠 출판물유통 만화콘텐츠 유통서비스 사후관리 | 캐릭터상품 사업화조사 캐릭터상품 제조기획 | 스마트문화콘텐츠 마케팅 관리 스마트문화콘텐츠 유통채널 관리 스마트문화콘텐츠 과금관리 스마트문화콘텐츠 운영시스템 관리 스마트문화콘텐츠 고객지원 관리 스마트문화콘텐츠 서비스 품질관리 |
| 3수준 | 주임/팀원 | 방송콘텐츠 라이선스관리 | 사후 관리 | | 매체환경분석 광고시장조사 | 게임콘텐츠 운용 | 애니메이션 콘텐츠 유통서비스 사후관리 | 만화콘텐츠 유통구조분석 | 캐릭터 권리확보보호 | 스마트문화콘텐츠 유통 스마트문화콘텐츠 소셜 미디어 활용 |
| 2수준 | 사원 | 방송콘텐츠 데이터관리 | | | | | | | | |
| - | - | 직업기초능력 | | | | | | | | |
| 수준 | 직종 | 방송콘텐츠 유통·서비스 | 영화콘텐츠 유통·서비스 | 음악콘텐츠 유통·서비스 | 광고콘텐츠 유통·서비스 | 게임콘텐츠 유통·서비스 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 | 만화콘텐츠 유통·서비스 | 캐릭터콘텐츠 유통·서비스 | 스마트문화콘텐츠 유통·서비스 |

※ 해당직종(응)의 훈련과정을 편성하는 경우 훈련과정별 목표에 부합한 수준으로 해당 직종에서 제시한 능력단위를 기준으로 과정/과목을 편성하고, 이외 직종의 능력단위를 훈련과정에 추가 편성하려는 경우 유사 직종의 동일 수준의 능력단위를 추가할 수 있음

4. 훈련시설

| 시설명 \ 훈련인원 | 기준인원 | 면적 | 기준인원 초과 시 면적 적용 | 시설 활용구분(공용/전용) |
|---------------------|------|-----|-----------------------------|-------------------|
| 강의실 | 20명 | 45㎡ | 1명당 1.5㎡씩 추가(기준인원 면적의 1/30) | 공용 |
| 컴퓨터실 (강의실 겸용 가능) | 20명 | 45㎡ | 1명당 1.5㎡씩 추가(기준인원 면적의 1/30) | 공용 |
| 실습실 | 20명 | 45㎡ | 1명당 1.5㎡씩 추가(기준인원 면적의 1/30) | 공용 |

※ 훈련시설은 훈련과정/과목에 필요한 시설을 구축

5. 교 사

○ 「근로자직업능력 개발법」 제33조와 관련 규정에 따름

II. 훈련과정

○ 과정/과목명 : 직업기초능력

- 훈련개요

| | |
|--------|---------------------------------|
| 훈련목표 | 직업인으로서 갖추어야 할 기본적인 소양을 함양 |
| 수준 | - |
| 훈련시간 | 훈련과정 편성 시 전체 훈련시간의 10% 이하로 자율편성 |
| 훈련가능시설 | 강의실 또는 컴퓨터실 |
| 권장훈련방법 | 집체훈련 또는 원격훈련 |

- 편성내용

| 단원명 | 학 습 내 용 |
|--------|--|
| 의사소통능력 | 문서이해능력, 문서작성능력, 경청능력, 의사표현능력, 기초외국어능력 |
| 수리능력 | 기초연산능력, 기초통계능력, 도표분석 능력, 도표작성능력 |
| 문제해결능력 | 사고력, 문제처리능력 |
| 자기개발능력 | 자아인식능력, 자기관리능력, 경력개발 능력 |
| 자원관리능력 | 시간자원관리능력, 예산자원관리능력, 물적자원관리능력, 인적자원관리능력 |
| 대인관계능력 | 팀웍능력, 리더십능력, 갈등관리능력, 협상능력, 고객서비스능력 |
| 정보능력 | 컴퓨터활용능력, 정보처리능력 |
| 기술능력 | 기술이해능력, 기술선택능력, 기술적용능력 |
| 조직이해능력 | 국제감각, 조직체제이해능력, 경영이해능력, 업무이해능력 |
| 직업윤리 | 근로윤리, 공동체윤리 |

○ 과정/과목명 : 0803030601_15v1 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 전략 수립

- 훈련개요

| | |
|--------|---|
| 훈련목표 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 전략수립은 시장환경과 수요자 분석에 기초해 적합한 매체를 정하여 매출목표 달성을 위한 전략을 수립하는 능력을 함양 |
| 수 준 | 6수준 |
| 훈련시간 | 45시간 |
| 훈련시설 | 강의실, 컴퓨터실 |
| 권장훈련방법 | 집체훈련, 원격훈련 |

- 편성내용

| 단 원 명 (능력단위 요소명) | 훈 련 내 용 (수행준거) | 평가시 고려사항 |
|---------------------|---|--|
| 시장환경 분석하기 | 1.1 애니메이션콘텐츠산업 관련자료를 수집, 분석하고 결과에 따라 시장환경을 분석할 수 있다. 1.2 수요자의 연령별, 성별, 직업별, 계층별 자료를 수집, 분석하여 수요자의 성향을 파악할 수 있다. 1.3 시장환경과 수요자 성향에 따른 애니메이션콘텐츠 유통 방향을 설정할 수 있다. 1.4 수요자와 시장분석을 바탕으로 수익모델을 제시할 수 있다. | - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 매체 활용능력 • 자료수집 및 시장조사 분석능력 • 프레젠테이션 능력 • 기획서 및 제안서 작성능력 • 손익예측 설계능력 |
| 매체 기획하기 | 2.1 시장환경 분석에 따라 유통·서비스에 적합한 매체를 조사하고 수집할 수 있다. 2.2 수집된 자료를 토대로 매체에 부합하는 유통·서비스 아이디어를 도출할 수 있다. 2.3 매체별 특성에 따라 애니메이션콘텐츠 유통·서비스를 기획할 수 있다. 2.4 매체별로 애니메이션 유통·서비스 기획안을 작성할 수 있다. | |
| 매출목표 수립하기 | 3.1 시장환경 분석을 통해 매체를 선정할 수 있다. 3.2 애니메이션콘텐츠 수익 통계자료를 토대로 매출계획을 수립할 수 있다. 3.3 매체분석을 통해 매체별 매출목표를 정할 수 있다. | |
| 계획서 작성하기 | 4.1 기획회의를 통해서 매출목표와 매체를 선정할 수 있다 4.2 목표달성을 위한 유통 계획서를 작성할 수 있다. 4.3 매출목표를 반영한 유통계획서를 작성할 수 있다. 4.4 작성된 계획서에 따라 유통·서비스관리를 할 수 있다. | |

- 지식 · 기술 · 태도

| 구 분 | 주 요 내 용 | | |
|---|---|---|--|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> • 예산, 일정 설계에 대한 지식 • 유사사례에 대한 지식 • 기획서 작성방법 • 매체분석에 대한 지식 • 국내외 경제동향에 대한 지식 • 손익예측을 위한 회계지식 • 애니메이션콘텐츠 유통시장에 대한 정보 • 지식재산권 유형에 대한 지식 • 수요자의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠 제작기술에 대한 기본 개념 • 매체 및 기술 동향에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠 제작에 대한 기초지식 • 애니메이션콘텐츠 연관 산업에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠 시장동향 분석에 대한 지식 • 국내외 애니메이션콘텐츠 산업현황에 대한 지식 | | |
| 기 술 | <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%; border: none;"> <ul style="list-style-type: none"> • 일정관리능력 • 내부 이해당사자와의 토론능력 • PC활용능력 • 통계분석능력 • 손익계산과 예측 설계능력 • 문서작성 소프트웨어 활용기술 • 통계분석능력 • 문제해결을 위한 아이디어 도출능력 </td> <td style="width: 50%; border: none;"> <ul style="list-style-type: none"> • 목표전략 도출을 위한 의사결정능력 • 자료검색 능력 • 수익산출 능력 • 통계자료를 활용한 시장예측 능력 • 정보검색, 활용능력 • 시장환경 분석기법 • 시장조사 분석기법 • 자료수집 능력 </td> </tr> </table> | <ul style="list-style-type: none"> • 일정관리능력 • 내부 이해당사자와의 토론능력 • PC활용능력 • 통계분석능력 • 손익계산과 예측 설계능력 • 문서작성 소프트웨어 활용기술 • 통계분석능력 • 문제해결을 위한 아이디어 도출능력 | <ul style="list-style-type: none"> • 목표전략 도출을 위한 의사결정능력 • 자료검색 능력 • 수익산출 능력 • 통계자료를 활용한 시장예측 능력 • 정보검색, 활용능력 • 시장환경 분석기법 • 시장조사 분석기법 • 자료수집 능력 |
| <ul style="list-style-type: none"> • 일정관리능력 • 내부 이해당사자와의 토론능력 • PC활용능력 • 통계분석능력 • 손익계산과 예측 설계능력 • 문서작성 소프트웨어 활용기술 • 통계분석능력 • 문제해결을 위한 아이디어 도출능력 | <ul style="list-style-type: none"> • 목표전략 도출을 위한 의사결정능력 • 자료검색 능력 • 수익산출 능력 • 통계자료를 활용한 시장예측 능력 • 정보검색, 활용능력 • 시장환경 분석기법 • 시장조사 분석기법 • 자료수집 능력 | | |
| 태 도 | <ul style="list-style-type: none"> • 최대한 목표를 명확하게 반영하려는 태도 • 이해관계자들의 각기 다른 의견을 반영하고 조율하려는 태도 • 전략적 사고 • 이해관계자들의 각기 다른 의견을 반영하고 조율하려는 태도 • 실현 가능한 계획을 수립하고자 하는 태도 • 전략적인 사고 • 관련 자료를 종합적으로 분석하는 태도 • 자신의 견해를 효과적으로 표현하는 태도 • 아이디어 개발을 위한 팀원과의 협력적인 태도 • 경험자의 의견을 청취하는 태도 • 논리적 사고와 통찰력 • 관련자료를 종합적으로 분석하고자 하는 태도 • 자료수집에 필요한 적극적인 태도 • 전략적으로 사고하는 태도 | | |

- 장비

| 장 비 명 | 단 위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|--|--------|-------------|----------|
| <ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨터 • 빔프로젝터 | 대 대 | 공용 공용 | 1명 - |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

| 재 료 목 록 |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • 해당사항 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0803030602_15v1 애니메이션콘텐츠 판매

- 훈련개요

| | |
|--------|--|
| 훈련목표 | 애니메이션콘텐츠 판매란 방송매체에 애니메이션콘텐츠를 제공하고 그에 해당하는 방송권료를 받아 수익을 창출하는 능력을 함양 |
| 수 준 | 5수준 |
| 훈련시간 | 45시간 |
| 훈련시설 | 강의실, 컴퓨터실 |
| 권장훈련방법 | 집체훈련, 원격훈련, 현장견학 |

- 편성내용

| 단 원 명 (능력단위 요소명) | 훈 련 내 용 (수행준거) | 평가지 고려사항 |
|---------------------|--|---|
| 유통매체 조사하기 | 1.1 애니메이션콘텐츠 판매를 위한 방송매체별 특성을 분석할 수 있다. 1.2 방송매체의 애니메이션콘텐츠 수요를 파악할 수 있다. 1.3 방송매체의 유통 가격과 조건의 추이를 지속적으로 파악할 수 있다. | - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 애니메이션콘텐츠 유통에 대한 이해 • 방송매체에 대한 이해 • 판매대상 애니메이션콘텐츠의 유통매체를 선정할 수 있는 능력 • 판매대상 애니메이션콘텐츠의 목표매체의 특성에 맞는 제안서 작성 능력 |
| 판매대상자 선정하기 | 2.1 각 방송매체의 요구사항을 고려하여 애니메이션 판매 가능성과 수익을 예측할 수 있다. 2.2 경쟁업체들의 애니메이션콘텐츠 판매 현황을 조사할 수 있다. 2.3 각 방송매체의 특성을 고려하여 애니메이션 판매전략을 수립할 수 있다. 2.4 선정된 방송매체들과 회의를 통해서 각각의 요구사항을 파악할 수 있다. | |
| 국내마켓 참가하기 | 3.1 국내에서 개최되는 애니메이션콘텐츠 유통마켓에 대해 조사할 수 있다. 3.2 마켓에 참가하는 애니메이션콘텐츠 유통관련 업체를 파악할 수 있다. 3.3 마켓의 특성을 파악하여 참가신청을 할 수 있다. 3.4 마켓 참가를 위한 애니메이션콘텐츠 홍보자료를 준비할 수 있다. 3.5 마켓에 참가하는 구매자들을 파악하여 마켓 기간동안 회의를 신청할 수 있다. | |
| 영업판매하기 | 4.1 방송매체별 애니메이션 판매제안서를 작성할 수 있다. 4.2 선정한 방송매체별로 필요한 홍보자료를 준비할 수 있다. 4.3 방송매체별 담당자를 파악하고 회의를 신청할 수 있다. 4.4 작성된 제안서로 애니메이션콘텐츠 판매를 위한 제안을 할 수 있다. 4.5 방송매체와 협의를 통해 양측이 충족할 수 있는 협상을 진행할 수 있다. | |

- 지식 · 기술 · 태도

| 구 분 | 주 요 내 용 |
|-----|---|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션콘텐츠 판매 제안서 작성에 대한 지식 • 제안에 필요한 홍보자료와 납품방식에 대한 지식 • 방송매체별 구매부서와 담당자에 대한 지식 • 방송매체별 구매조건에 대한 지식 • 판매를 위한 방송매체별 필요 홍보자료에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠의 판매조건에 대한 지식 • 방송매체별 구매자들의 유형과 특성에 대한 지식 • 국내 애니메이션콘텐츠마켓별 특성에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠유통 시장에 대한 지식 • 각 방송매체의 특성을 고려한 매체별 판매 전략에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠 업계 동향과 경쟁업체들의 사업 현황에 대한 지식 • 각 방송매체별 애니메이션콘텐츠 유통특성에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠의 제작 과정에 대한 기초지식 • 방송매체별 애니메이션콘텐츠 유통가격과 조건에 대한 지식 • 방송매체별 애니메이션콘텐츠 유통규격에 대한 지식 • 방송매체별 애니메이션콘텐츠 유통방식에 대한 지식 |
| 기 술 | <ul style="list-style-type: none"> • 발표능력 • 제안서에 필요한 그래픽 프로그램 활용능력 • 문서작성능력 • 제안서 작성능력 • 원활한 커뮤니케이션 기술 • 애니메이션콘텐츠 홍보자료를 준비할 수 있는 기술 • 제안서 작성기술 • 수집된 자료를 선별해서 요약할 수 있는 기술 • 자료수집의 기술 • 원활한 의사소통능력 • 문서작성 소프트웨어 활용능력 • 전략적 목표 설정의 기술 • 정보수집을 통한 분석기술 • 애니메이션콘텐츠 유통에 대한 구조를 전달할 수 있는 능력 • 작성된 데이터를 보고서로 작성할 수 있는 능력 • 시장 조사와 데이터 분석능력 |
| 태 도 | <ul style="list-style-type: none"> • 돌발상황 시 유연하게 대처 할 수 있는 태도 • 정확하게 의사 전달을 할 수 있는 태도 • 타인의 의견을 수렴하는 겸허한 자세 • 유연하게 대화를 이끌어 나갈 수 있는 태도 • 애니메이션콘텐츠에 대한 정보를 빠르고 명확하게 전달할 수 있는 태도 |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 홍보자료를 꼼꼼히 준비할 수 있는 태도 • 목표를 설정할 수 있는 태도 • 끈기 있게 문제를 발견하고 해결하려는 태도 • 수집된 자료의 객관성을 유지하는 태도 • 문제해결을 위한 적극적인 태도 • 수집된 자료를 분석을 하는 태도 • 객관성을 유지하는 태도 |
|--|--|

- 장비

| 장 비 명 | 단 위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|--|--------|-------------|----------|
| <ul style="list-style-type: none"> • 빔프로젝터 • 컴퓨터 | 대 대 | 공용 공용 | - 1명 |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

| 재 료 목 록 |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • 해당사항 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0803030603_15v1 애니메이션콘텐츠 구매

- 훈련개요

| | |
|--------|---|
| 훈련목표 | 애니메이션콘텐츠 구매란 방송매체에 시청자가 소구하는 방송서비스를 할 수 있는 애니메이션 콘텐츠를 구매함에 있어서 필요한 협상, 구매단가 책정, 편성 관리능력을 함양 |
| 수 준 | 5수준 |
| 훈련시간 | 45시간 |
| 훈련시설 | 강의실 |
| 권장훈련방법 | 집체훈련, 원격훈련, 현장견학 |

- 편성내용

| 단 원 명 (능력단위 요소명) | 훈 련 내 용 (수행준거) | 평가지 고려사항 |
|---------------------|---|---|
| 시청자 분석하기 | 1.1 국내외 시청자가 소구하는 애니메이션콘텐츠의 동향을 파악할 수 있다. 1.2 시청자를 성별, 연령별로 구분해서 애니메이션콘텐츠의 선호도를 파악할 수 있다. 1.3 애니메이션콘텐츠 산업의 동향을 파악할 수 있다. | <ul style="list-style-type: none"> - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 애니메이션콘텐츠 구매를 위한 국내외 애니메이션콘텐츠 산업 동향 조사, 구매계획, 관리하는 능력 • 시청 소비자의 성향을 장르별 성별, 연령별로 구분하여 선정 방송 서비스하는 능력 • 애니메이션콘텐츠를 구매계약함에 있어 합리적인 조건으로 계약을 체결할 수 있는 협상 능력 |
| 구매콘텐츠 선정하기 | 2.1 국내외 애니메이션콘텐츠 동향파악을 통해 작품목록과 샘플을 수집할 수 있다. 2.2 시청자가 소구하는 애니메이션콘텐츠를 선정할 수 있다. 2.3 경쟁업체의 구매현황을 파악할 수 있다. 2.4 선정한 애니메이션콘텐츠의 구매, 검토보고서를 작성할 수 있다. | |
| 구매 협상하기 | 3.1 국내외 애니메이션콘텐츠 방송매체의 일반적인 구매가격을 파악 할 수 있다. 3.2 애니메이션콘텐츠 포맷, 길이, 시장단가에 기초한 구매가격을 정할 수 있다. 3.3 구매할 애니메이션콘텐츠의 납품조건과 매체에서 홍보에 필요한 자료를 요청할 수 있다. | |
| 구매 계약하기 | 4.1 선정된 애니메이션콘텐츠에 대한 구매계약을 체결할 수 있다. 4.2 유통에 대한 기간과 사업을 포함한 기타 권리를 정할 수 있다. 4.3 선정된 애니메이션콘텐츠를 성별, 연령별로 분석해서 편성할 수 있다. | |

- 지식 · 기술 · 태도

| 구 분 | 주 요 내 용 | |
|-----|---|--|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> • 국내외 방송관련 법규에 대한 지식 • 분쟁, 판례 정보에 대한 지식 • 계약서 작성 및 계약 협의를 위한 기본지식 • 국내외 애니메이션콘텐츠 지적재산권 범위에 대한 지식 • 국내외 계약 전문 용어에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠 전문용어에 대한 지식 • 구매대상 작품의 경쟁력분석에 대한 지식 • 구매협상 대상 업체의 판매기준 가격과 사례 • 국내외 애니메이션콘텐츠의 일반적인 구매시장 가격 • 국내외 방송관련 법규에 대한 지식 • 국내외 애니메이션콘텐츠 작품에 대한 지식 • 국내외 애니메이션콘텐츠 제작동향에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠의 장르와 시청대상에 대한 지식 • 국내외 제작사와 배급사에 대한 지식 • 국내외 애니메이션콘텐츠 작품에 대한 지식 • 국내외 애니메이션콘텐츠 산업동향에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠의 장르와 시청대상에 대한 지식 • 방송매체와 방송사업자에 대한 지식 | |
| 기 술 | <ul style="list-style-type: none"> • 문서 작성 소프트웨어 활용 능력 • 외국어 구사능력 • 법무 검토 능력 • 계약서 작성능력 • 냉철한 판단력 • 외국어 구사능력 • 구매대상 업체와의 원활한 커뮤니케이션 능력 • 편집 소프트웨어 활용능력 | <ul style="list-style-type: none"> • 그래픽디자인 소프트웨어 활용능력 • 외국어 구사능력 • 정보수집을 통한 분석능력 • 문서작성 소프트웨어 활용능력 • FGI 조사 활용 능력 • 구매관련 용어와 비즈니스 업무관련 외국어 능력 • 통계분석 활용능력 • 애니메이션콘텐츠 시청자 분석능력 |
| 태 도 | <ul style="list-style-type: none"> • 정보 규격화를 위한 노력 • 업무 규정 및 매뉴얼 준수 • 성실하고 꼼꼼한 태도 • 성실하고 꼼꼼한 태도 • 객관적이고 분석적인 태도 • 인내와 끈기 있는 태도 | |

- 장비

| 장 비 명 | 단 위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|---------|-----|-------------|----------|
| • 빔프로젝터 | 대 | 공용 | - |
| • 컴퓨터 | 대 | 공용 | - |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

| 재 료 목 록 |
|-----------|
| • 해당사항 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0803030604_15v1 극장용 애니메이션콘텐츠 배급관리

- 훈련개요

| | |
|--------|--|
| 훈련목표 | 극장용 애니메이션콘텐츠 배급관리란 애니메이션콘텐츠를 극장에 배급하기 위해 배급계획을 수립하고 심의, 시사회를 진행하여 성공적으로 유통·서비스하는 배급관리 능력을 함양 |
| 수 준 | 6수준 |
| 훈련시간 | 30시간 |
| 훈련시설 | 강의실 |
| 권장훈련방법 | 집체교육, 원격교육, 현장견학 |

- 편성내용

| 단 원 명 (능력단위 요소명) | 훈 련 내 용 (수행준거) | 평가지 고려사항 |
|---------------------|--|---|
| 배급계획 수립하기 | 1.1 애니메이션콘텐츠의 성격과 시장경쟁력을 분석해 적절한 배급사를 선정 할 수 있다. 1.2 시장동향을 고려하여 적절한 배급시기를 계획할 수 있다. 1.3 계획된 배급시기에 맞추어 배급 시사회를 진행하고 배급규모를 결정할 수 있다. 1.4 배급사에 극장용 애니메이션콘텐츠 배급제안서를 작성할 수 있다. | - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. <ul style="list-style-type: none"> • 영화심의규정에 대한 지식 • 관객의 연령별, 성별, 그룹별 특성 파악능력 • 영화산업 동향에 대한 지식 • 배급계약 실무 • 배급업체현황에 대한 지식 • 영화제에 관련된 지식과 정보 • 배급 제안서 작성지식 |
| 시사하기 | 2.1 완성된 영화의 기술적 문제를 검토하기 위하여 기술시사를 할 수 있다. 2.2 기술시사 결과를 토대로 기술적 문제를 보완하고 편집 구성 수정을 협의할 수 있다. 2.3 완성된 영화의 만족도, 추천도 검토를 위하여 모니터링 시사를 시행할 수 있다. 2.4 모니터링 시사결과를 토대로 관객들의 반응을 검토하고 홍보마케팅에 반영할 수 있다. | |
| 배급하기 | 3.1 필요한 선제물(선전재료)을 개별 극장과 홍보마케팅 행사에 보낼 수 있다. 3.2 극장별로 DCP를 보내고 관리할 수 있다. 3.3 흥행정도에 따라 상영관 확대와 추가 홍보비용 집행을 결정할 수 있다. 3.4 개별 극장의 담당자와 흥행근거를 가지고 상영규모를 조율할 수 있다. 3.5 영화제의 성격과 종류를 분석, 분류하여 적절한 영화제에 출품할 수 있다. | |

- 지식 · 기술 · 태도

| 구 분 | 주 요 내 용 |
|-----|---|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> • 영화제에 대한 지식 • 상영관에 대한 정보 • 극장 수와 광고비와 애니메이션콘텐츠 흥행에 대한 연관관계를 파악하는 지식 • DCP에 대한 이해와 관리 지식 • 애니메이션콘텐츠 홍보물과 이벤트 물품에 대한 지식 • 모니터링 시사결과 분석기법 • 영화 심의규정에 대한 지식 • 관객의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 지식 • 영화 후반작업 기술에 대한 기초지식 • 배급제안서 작성의 지식 • 통계분석 프로그램에 대한 지식 • 극장현황에 대한 지식 • 역대 애니메이션콘텐츠 흥행에 대한 통계적 지식 • 배급시장 구조, 배급사 현황에 대한 지식 |
| 기 술 | <ul style="list-style-type: none"> • 영화진흥위원회 입장권 통합전산망 활용능력 • 배급계약을 위한 실무기법 • 통신망을 활용한 배급기술 • 모니터링 시사결과 분석능력 • 통계분석 프로그램 활용기법 • 관객 FGI(포커스 그룹 인터뷰) 분석기법 • 배급제안서 작성 • 정보검색, 활용능력 • 통계자료를 활용한 시장예측능력 • 자료수집 능력 • 시장조사 분석기법 |
| 태 도 | <ul style="list-style-type: none"> • 어려운 상황에서 적절한 선택을 하는 결단력 있는 태도 • 객관적이고 분석적인 자세 • 전략적으로 사고하는 태도 • 성실하고 적극적인 자세 • 최신 기술동향을 적극적으로 수용하려는 자세 • 객관적이고 분석적인 자세 • 타인의 의견을 수렴하는 겸허한 태도 • 관련자료를 종합적으로 분석하고자 하는 태도 • 객관적이고 분석적인 자세 • 전략적으로 사고하는 태도 |

- 장비

| 장 비 명 | 단 위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|---------|-----|-------------|----------|
| • 빔프로젝터 | 대 | 공용 | - |
| • 컴퓨터 | 대 | 공용 | - |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

| 재 료 목 록 |
|-----------|
| • 해당사항 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0803030605_15v1 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통·서비스

- 훈련개요

| | |
|--------|--|
| 훈련목표 | 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통·서비스란 애니메이션콘텐츠의 사업목표를 고려하여 새롭게 등장하고 있는 뉴미디어 매체를 조사하며, 이에 대한 전략을 수립하고 유통하는 능력을 함양 |
| 수 준 | 4수준 |
| 훈련시간 | 30시간 |
| 훈련시설 | 강의실 |
| 권장훈련방법 | 집체교육, 원격교육 |

- 편성내용

| 단 원 명 (능력단위 요소명) | 훈 련 내 용 (수행준거) | 평가지 고려사항 |
|---------------------|--|--|
| 뉴미디어 조사하기 | 1.1 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 매체에 대한 조사를 실시할 수 있다. 1.2 애니메이션콘텐츠의 사업목표에 따라 효과적인 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 전략을 수립할 수 있다. 1.3 애니메이션콘텐츠 유통 시 콘텐츠의 종류와 내용에 따라 뉴미디어 매체를 조사할 수 있다. 1.4 애니메이션콘텐츠 유통 시 세분화된 뉴미디어 유통 매체별 요구와 기대효과를 분석할 수 있다. 1.5 애니메이션콘텐츠 유통 시 매체 분석 결과를 토대로 구체적이고 현실적인 뉴미디어 매체의 유통방법을 실행할 수 있다. | - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 유통 목적에 따른 뉴미디어 조사, 유통 계획 수립, 운영, 관리하는 능력 • 애니메이션콘텐츠의 장르와 유형별 모바일 콘텐츠 채널선정 관리와 유통하는 능력 • 애니메이션콘텐츠의 장르와 유형별 온라인 콘텐츠 유통 선정 수립과 실행 관리하는 능력 |
| 모바일콘텐츠 유통하기 | 2.1 모바일 애니메이션콘텐츠의 종류와 내용에 따라 유통채널을 확보할 수 있다. 2.2 모바일콘텐츠 유통 시 유통채널 별 목표 영업대상을 세분화할 수 있다. 2.3 모바일 애니메이션콘텐츠의 유통채널 별 전략적 접근방법을 모색할 수 있다. 2.4 신규 모바일 서비스 출현 시 모바일 콘텐츠 유통의 차별화를 통해 수익 전략을 수립할 수 있다. 2.5 모바일 애니메이션콘텐츠의 유통채널별 전략목표에 따른 성과분석을 할 수 있다. | |
| 온라인콘텐츠 유통하기 | 3.1 온라인 애니메이션콘텐츠의 장르와 내용에 따라 유통채널을 확보할 수 있다. 3.2 온라인콘텐츠 유통·서비스 시 목표별 영업대상을 세분화할 수 있다. | |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>3.3 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 전략적 접근방법을 모색할 수 있다.</p> <p>3.4 신규 온라인서비스 출현 시 애니메이션콘텐츠 유통의 차별화를 통해 수익전략을 수립할 수 있다.</p> <p>3.5 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 전략목표에 따른 성과분석을 할 수 있다.</p> | |
|--|---|--|

- 지식 · 기술 · 태도

| 구 분 | 주 요 내 용 |
|-----|--|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> • 신규 온라인유통 확보에 대한 지식 • 온라인 유통에 대한 기술적 특징에 대한 지식 • 온라인 애니메이션콘텐츠 유통에 대한 분류 지식 • 온라인 애니메이션콘텐츠의 유형별 특징에 대한 지식 • 신규 모바일 서비스 확보에 대한 지식 • 모바일 유통채널에 대한 기술적 특징에 대한 지식 • 모바일 애니메이션콘텐츠 유통에 대한 분류 지식 • 모바일 애니메이션콘텐츠의 유형별 특징에 대한 지식 • 뉴미디어 매체 조사에 대한 관련 지식 • 국내외 애니메이션콘텐츠의 유통전략에 대한 지식 • 뉴미디어 플랫폼에 대한 기술적 특성 지식 • 국내외 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 매체에 대한 지식 |
| 기 술 | <ul style="list-style-type: none"> • 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통 결과에 따른 서비스별 문제 해결능력 • 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 실행능력 • 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 운영능력 • 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 특성에 따른 콘텐츠의 수집과 분류능력 • 모바일 애니메이션콘텐츠의 유통결과에 따른 문제 해결능력 • 모바일 애니메이션콘텐츠의 채널별 유통 실행능력 • 모바일 애니메이션콘텐츠의 채널별 유통 운영능력 • 모바일 애니메이션콘텐츠의 채널별 특성에 따른 콘텐츠의 수집과 분류능력 • PC(문서작성, 인터넷)활용능력 • 뉴미디어 매체 확보방안 수립 기술 • 뉴미디어 유통전략 수립 능력 • 뉴미디어 매체분석 기술 |
| 태 도 | <ul style="list-style-type: none"> • 온라인 콘텐츠 유통별 목표달성을 위한 적극적 실행의지 • 신규 온라인 애니메이션콘텐츠유통 발굴을 위한 적극적 노력 • 온라인 애니메이션콘텐츠 유통별 특성에 따른 목표 달성 의지 • 모바일콘텐츠 유통채널별 목표 달성을 위한 적극적 실행 의지 • 새로운 모바일콘텐츠 유통채널 발굴을 위한 적극적 노력 • 모바일콘텐츠 유통채널별 특성에 따른 목표 달성 의지 • 뉴미디어 매체조사를 위한 다양한 검토 의지 • 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 매체확보를 위한 다각적인 접근 자세 • 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 매체조사에 대한 체계적인 사고 • 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 매체조사에 대한 적극적 의지 |

- 장비

| 장 비 명 | 단 위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|---------|-----|-------------|----------|
| • 빔프로젝터 | 대 | 공용 | - |
| • 컴퓨터 | 대 | 공용 | - |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

| 재 료 목 록 |
|-----------|
| • 해당사항 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0803030606_15v1 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스

- 훈련개요

| | |
|--------|---|
| 훈련목표 | 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스란 애니메이션콘텐츠를 해외 수요자를 대상으로 판매, 구매, 마케팅 할 수 있는 능력을 함양 |
| 수 준 | 5수준 |
| 훈련시간 | 45시간 |
| 훈련시설 | 강의실 |
| 권장훈련방법 | 집체훈련, 원격훈련, 현장견학 |

- 편성내용

| 단 원 명 (능력단위 요소명) | 훈 련 내 용 (수행준거) | 평가지 고려사항 |
|---------------------|---|---|
| 글로벌 유통계획 수립하기 | 1.1 애니메이션콘텐츠의 글로벌 유통·서비스 환경특성을 고려하여 측정 가능하고, 달성 가능한 유통·서비스 목표를 수립할 수 있다. 1.2 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스 시장을 세분화하고 가장 적합한 해외매체와 수요자를 정할 수 있다. 1.3 글로벌 유통·서비스 목표에 따른 수행 가능한 판매계획을 수립할 수 있다. 1.4 글로벌 유통·서비스 목표에 따른 수행 가능한 구매계획을 수립할 수 있다. 1.5 글로벌 유통·서비스 계획에 따른 서비스 일정계획을 수립할 수 있다. | - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 애니메이션콘텐츠 장르별 유통·서비스 경쟁력 분석 • 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 시장 자료수집, 분석능력 • 외국어 능력 • 수출입 관련서류 작성능력 • 환율 관련 금융지식 • 신규 매체, 바이어 발굴능력 • 국가별 애니메이션콘텐츠 지원제도 활용능력 • 콘텐츠 마켓 참가 기획능력 • 콘텐츠 마켓 사전 마케팅 기획, 실행능력 • 마켓 현장 프로모션 기획, 실행능력 • 바이어 상담능력 |
| 해외시장 판매하기 | 2.1 해외시장에서 선호하는 애니메이션콘텐츠의 내용, 스타일 등을 매체별 수요자별로 파악하고 분석할 수 있다. 2.2 3C 분석을 통해 해외시장에서의 자사 콘텐츠의 경쟁력과 포지셔닝을 분석할 수 있다. 2.3 해외 권역별 판매계획을 수립할 수 있다. 2.4 해외 권역별 매체의 구매계획과 구매 담당자의 정보를 정리할 수 있다. 2.5 시장조사, 인터넷 서치, 마켓참관 등을 통해 우수한 공급처를 확보할 수 있다. 2.6 애니메이션콘텐츠 판매와 구매 시 발생하는 물류비, 수입대금결제방식, 환율 등을 고려하여 가격을 협상하고 구매계약을 할 수 있다. 2.7 장르별 주요 바이어, 매체 담당자들과의 지속적인 정보교환을 통해 유통·서비스 네트워크를 확립할 수 있다. | |

| | | |
|------------|--|--|
| 해외콘텐츠 구매하기 | <p>3.1 온라인 콘텐츠 사이트의 자료조사를 통해 새로운 콘텐츠 정보를 얻어낼 수 있다.</p> <p>3.2 국가 간 문화적 차이가 애니메이션콘텐츠 경쟁력에 미치는 영향을 고려하여 구매할 수 있다.</p> <p>3.3 구매한 해외 콘텐츠의 국내 유통·서비스전략을 세우고 실행할 수 있다.</p> <p>3.4 구매 후 발생할 수 있는 하자에 대한 대응 매뉴얼을 만들어 대처할 수 있다.</p> | |
| 글로벌 마케팅하기 | <p>4.1 애니메이션콘텐츠 해외 마켓정보를 조사하고 분석할 수 있다.</p> <p>4.2 해외 마켓 참가 목표와 방향을 설정하고 참가 마켓을 정해 계획안을 수립할 수 있다.</p> <p>4.3 마켓 참가 내용과 경쟁력에 대한 보도 자료를 작성해 매체에 발송할 수 있다.</p> <p>4.4 전략 포인트를 도출해 소구력 높은 전시기획을 할 수 있다.</p> <p>4.5 해외의 애니메이션콘텐츠 선호도를 파악해 프로모션을 기획하고 실행할 수 있다.</p> <p>4.6 마켓 참가 성과를 측정하고 결과보고서를 작성할 수 있다.</p> | |

- 지식 · 기술 · 태도

| 구 분 | 주 요 내 용 |
|-----|---|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> • 성과분석 및 보고서 작성 관련 지식 • 관련 지식재산권에 관한 지식 • 주요 구매국의 애니메이션콘텐츠 선호성향에 대한 지식 • 보도자료, 홍보자료 구성 및 작성법 • 해외마켓 준비 관련 지식 • 해외 주요 마켓의 특성 관련 지식 • 환율 관련 금융 지식 • 해당국가 관세제도 • 해외 애니메이션콘텐츠에 대한 정보 • 해외 애니메이션콘텐츠 국내 적합성을 분석할 수 있는 안목과 지식 • 해외 애니메이션콘텐츠 구매관련 지식 • 온라인 자료수집, 분석방법 • 마케팅에 관한 기초지식 • 해당국가 관세제도 • 환율 관련 금융 지식 • 해외 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 자료, 기사, 리포트, 해외마켓에 관한 정보 |

| | |
|-----|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 3C 분석방법 • 해외 애니메이션콘텐츠 유통·서비스에 관한 지식 • 국가별 매체환경에 따른 애니메이션콘텐츠 기술 포맷에 대한 기초지식 • 해외 매출예측과 결과 분석방법 • 글로벌 유통·서비스 계획수립 방법 • 애니메이션콘텐츠 글로벌 매체에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스 시장환경에 대한 지식 • SWOT(Strength, Weakness, Opportunity, Threat) 분석 방법 |
| 기 술 | <ul style="list-style-type: none"> • 전시회 성과 측정 및 결과보고서 작성 능력 • 협상능력 • 바이어 접객, 상담능력 • 마켓 현장 프로모션 능력 • 사전 마케팅 능력 • 통계자료 활용능력 • 외국어 능력 • 해외시장 조사능력 • 문제해결능력 • 국가별 문화이해에 기초한 협상능력 • 해외 콘텐츠의 국내 문화 수용도 분석 능력 • 외국어 독해 및 구사능력 • 해외 애니메이션콘텐츠 시장조사 능력 • 협상능력 • 온라인 자료수집, 분석능력 • 불만상황에 대한 대처능력 • 애니메이션콘텐츠 수출지원 정책 활용 능력 • 구매력 있는 바이어와 유통·서비스 거래처 발굴능력 • 콘텐츠 수출입 관련서류 작성능력 • 외국어 능력 • 국가별 문화이해에 기초한 협상능력 • 우수한 공급처 확보능력 • 해외통계자료 활용능력 • 해외자료 수집, 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 시장 분석능력 • 해외 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 목표수립 능력 |
| 태 도 | <ul style="list-style-type: none"> • 애니메이션콘텐츠에 대해 깊게 이해하고 소개하는 자세 • 바이어 상담에 최선을 다하는 자세 • 문화격차에 여유롭게 대처하는 자세 • 국가별 문화적 차이와 특성을 이해하고 수용하는 태도 • 구매 콘텐츠에 문제 발생 시 적극적으로 해결하려는 태도 • 근거자료에 의해 국내 소비자의 수용성을 정확하게 예측하려는 태도 • 애니메이션콘텐츠 수용에 대한 국가 간 차별성을 간파하는 감각 • 인간적 유대를 통해 지속적인 관계를 만들려는 태도 • 합리적이고 적극적으로 협상하는 태도 • 해당국가의 문화를 이해하고 진지하고 깊이 있게 대화하려는 태도 • 자료수집, 분석에 임하는 적극적인 자세 • 근거자료에 의해 정확하게 예측하려는 태도 • 해당국가의 문화를 이해하고 수용하는 태도 |

- 장비

| 장 비 명 | 단 위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|---------|-----|-------------|----------|
| • 빔프로젝터 | 대 | 공용 | - |
| • 컴퓨터 | 대 | 공용 | - |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

| 재 료 목 록 |
|-----------|
| • 해당사항 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0803030607_15v1 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅

- 훈련개요

| | |
|--------|--|
| 훈련목표 | 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅이란 애니메이션 수요자를 대상으로 홍보마케팅 전략을 세우고 실행해 애니메이션콘텐츠 판매를 극대화할 수 있는 능력을 함양 |
| 수 준 | 4수준 |
| 훈련시간 | 60시간 |
| 훈련시설 | 강의실, 컴퓨터실 |
| 권장훈련방법 | 집체훈련, 원격훈련, 현장견학 |

- 편성내용

| 단 원 명 (능력단위 요소명) | 훈 련 내 용 (수행준거) | 평가시 고려사항 |
|---------------------|--|---|
| 홍보마케팅전략 수립하기 | 1.1 애니메이션을 소비하는 매체의 종류를 파악해 특성별로 분류할 수 있다. 1.2 수요자의 성 연령 직업 계층별 자료를 수집 분석하여 차별화된 홍보마케팅 전략을 수립할 수 있다. 1.3 매체를 분석해 판매율을 극대화할 수 있는 홍보마케팅 계획을 수립할 수 있다. 1.4 기존의 사례 분석을 통해 성패의 원인을 분석하고 전략 수립에 적용할 수 있다. 1.5 모바일과 소셜네트워크서비스 홍보마케팅 전략을 개발할 수 있다. 1.6 매체 특성에 맞게 보도자료 작성할 수 있다. | - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 애니메이션 콘텐츠의 장르별 타깃별 특성 및 차이점 분석 • 애니메이션 콘텐츠 유통 마케팅 계획 수립 능력 • 애니메이션 콘텐츠 유통 마켓 분석 능력 • 애니메이션 콘텐츠 유통 마케팅 결과분석 능력 • 애니메이션 콘텐츠 유통 마케팅의 이전 관련 사례들 중 모범 사례를 선정해 성공과 실패요인을 분석 적용하여 평가한다. |
| 매체별 프로모션하기 | 2.1 매체별 유통방식의 차이를 고려한 프로모션을 실행할 수 있다. 2.2 수요자의 특성을 파악해 수요자에 적합한 프로모션을 실행할 수 있다. 2.3 모바일 콘텐츠 이용행태를 분석해 모바일 프로모션 전략을 개발해 실행할 수 있다. 2.4 모바일, 소셜네트워크서비스 기법을 활용하여 홍보 프로모션을 극대화할 수 있다. | |
| 온라인 마케팅하기 | 3.1 온라인 마케팅의 종류를 파악해 애니메이션 특성에 따른 효율적 방식을 선택할 수 있다. 3.2 애니메이션 특성에 따라 장르별 성별 연령별 수요자를 분석하고 설정할 수 있다. 3.3 온라인 마케팅 계획표를 작성하고 성과를 분석할 수 있다. 3.4 참여와 방문, 판매촉진을 위해 인터넷상의 이벤트를 계획하고 실행할 수 있다. | |

| | | |
|------------|---|--|
| 오프라인 마케팅하기 | <p>4.1 오프라인 마케팅의 종류를 파악해 애니메이션 특성에 따른 효율적 방식을 선택할 수 있다.</p> <p>4.2 수요자 응대를 위해 애니메이션에 대한 자료를 준비하고 제공하며 설명할 수 있다.</p> <p>4.3 마케팅 전략 포인트를 도출해 전시 디자인 기획을 수립할 수 있다.</p> <p>4.4 홍보 포인트를 정리한 보도자료를 작성해 매체에 발송할 수 있다.</p> <p>4.5 애니메이션 관련 마켓을 조사하여 각각의 특성을 파악하고 분석할 수 있다.</p> <p>4.6 마켓 참가의 목표와 방향을 설정하고 참가할 마켓을 결정해 예산산출과 참가계획을 수립할 수 있다.</p> <p>4.7 마켓 성과를 높이기 위한 프로모션을 기획해 실행할 수 있다.</p> <p>4.8 마켓 참가 성과를 측정하고 결과보고서를 작성할 수 있다.</p> | |
|------------|---|--|

- 지식 · 기술 · 태도

| 구 분 | 주 요 내 용 |
|-----|---|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> • 성과 측정, 분석, 보고서 작성과 관련한 지식 • 관련 지식재산권에 관한 지식 • 마켓 참가자, 전시 관람객에 대한 분석 • 보도자료, 홍보자료 구성 및 작성법 • 예산산출과 효율적 집행에 관한 지식 • 마켓 준비 전반에 관련된 지식 • 오프라인 마케팅 방법에 대한 사례연구 • 오프라인 마케팅 매체에 대한 지식 • 주요 애니메이션 마켓과 전시에 대한 정보 • 온라인 프로모션 이벤트 기법 • 온라인 애니메이션콘텐츠 소비자 유형에 관한 지식 • 온라인 구매 프로세스 • 바이럴, 키워드 등 구체적인 온라인 마케팅 실행기법 • 검색포털 활용법, 배너, 커뮤니티, 소셜네트워크서비스 각각의 마케팅 기법에 대한 지식 • 소셜네트워크서비스 프로모션 기법 • 모바일 프로모션 방법론 • 극장용과 TV용 콘텐츠의 차별화된 수용자 행태론 • 기 개발되어 있는 다양한 프로모션 기법에 대한 지식 • 매체, 플랫폼, 채널별 유통특성에 대한 지식 • 보도자료 작성방법 • 모바일과 소셜네트워크서비스 홍보마케팅 기법 |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 마케팅에 대한 기초지식 • 애니메이션 유통시장의 사례에 기초한 통계분석 • 광고시장의 특성과 광고점유율에 대한 지식 • 애니메이션 장르별 수요자별 특성에 대한 분석방법 • 애니메이션 유통 매체의 종류와 특성에 대한 지식 |
| <p style="text-align: center;">기 술</p> | <ul style="list-style-type: none"> • 업무와 관련된 의사소통 능력 • PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용능력 • 정보수집 및 분석능력 • 외국어 이해능력 • 정확한 정보전달과 호소력, 설득력 있는 문장력 • 이벤트 기획능력 • 바이럴 마케팅 실행능력 • 블로그, 카페운영 능력 • 키워드 도출능력 • 매체 특성과 관련된 기본 어휘구사능력 • PC(문서작성) 활용능력 • 정보수집 및 분석능력 • 유통과 연관된 매체별 기술특성에 대한 이해능력 • 보도기사 작성능력 • 통계분석능력 • PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용능력 • 정보수집 및 분석능력 • 외국어 이해능력 |
| <p style="text-align: center;">태 도</p> | <ul style="list-style-type: none"> • 적극적으로 자사 브랜드 및 제품홍보에 임하는 자세 • 바이어 상담에 최선을 다하는 자세 • 돌발상황에 현명하게 대처하는 자세 • 자료 수집, 분석에 임하는 적극적인 자세 • 콘텐츠 소비자의 반응에 관심을 기울이고 적극적으로 대응하고 대화하려는 태도 • 신기술 동향을 살피고 적극적으로 수용하려는 태도 • 합리적으로 분석하고 예측하려는 태도 • 급변하는 매체환경에 대해 적극적 적응하고 대처하려는 태도 • 성패의 요인을 찾아내는 치밀함 • 기존의 방식을 뛰어넘으려는 창의적 도전의식 • 급변하는 미디어 세계에 신속하게 대응하려는 적극적 태도 • 관련 업체와 적극적으로 협력하는 자세 • 기존의 방법론을 넘어설 줄 아는 창의적 태도 • 구매심리 등 행동심리에 대한 세밀한 관심과 흥미 • 매체와 시장의 특성을 파악해 내는 전략적 사고와 분석적 태도 |

- 장비

| 장 비 명 | 단 위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|--|--------|-------------|----------|
| <ul style="list-style-type: none"> • 빔프로젝터 • 컴퓨터 | 대 대 | 공용 공용 | - 1명 |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

| 재 료 목 록 |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • 해당사항 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0803030608_15v1 애니메이션콘텐츠 라이선싱 사업

- 훈련개요

| | |
|--------|---|
| 훈련목표 | 애니메이션콘텐츠 라이선싱 사업이란 라이선시에게 애니메이션콘텐츠에 사용된 영상, 디자인, 음원의 사용을 허가해주고 약정된 로열티 수익을 보장받아 이윤을 창출함으로써 애니메이션콘텐츠 사업의 수익을 극대화하고, 브랜드를 효율적으로 관리하는 능력을 함양 |
| 수준 | 6수준 |
| 훈련시간 | 45시간 |
| 훈련시설 | 강의실 |
| 권장훈련방법 | 집체훈련, 원격훈련, 현장견학, 현장실습 |

- 편성내용

| 단원명 (능력단위 요소명) | 훈련내용 (수행준거) | 평가지 고려사항 |
|-------------------|---|--|
| 라이선시 시장 조사하기 | 1.1 국내외 라이선싱 시장을 조사하여 라이선싱 시장의 추이를 파악할 수 있다. 1.2 라이선싱 대상기업을 조사하여 영업대상 기업을 선정할 수 있다. 1.3 라이선싱이 가능한 대상품목을 조사하여 선정할 수 있다. 1.4 애니메이션콘텐츠사업 경쟁업체의 사업행태를 비교하고 분석할 수 있다. 1.5 비교분석을 토대로 경쟁 우위전략을 수립할 수 있다. | - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 시장조사 및 분석능력 • 시장조사 및 분석을 통한 결과 도출능력 • 제안서 작성 및 발표능력 • 계약 전문 용어에 대한 지식 • 계약서 작성 및 검토능력 • 애니메이션콘텐츠 산업 이해능력 • 라이선싱 산업 이해능력 |
| 라이선시 영업하기 | 2.1 라이선시 시장 조사를 통해 선정된 기업에 접촉하여 회의를 주선할 수 있다. 2.2 라이선싱 대상 기업과의 회의로 라이선서의 애니메이션 콘텐츠를 기업에게 소개할 수 있다. 2.3 라이선시 대상 기업과의 회의를 통하여 기업이 필요로 하는 바를 파악할 수 있다. 2.4 라이선싱 대상 기업이 필요한 조건을 제시하여 라이선싱 사업을 제안할 수 있다. 2.5 라이선싱 조건을 양사가 각자 유리한 방향으로 상호 협상할 수 있다. 2.6 기업과 라이선서가 협상을 해서 필요한 조건을 충족하여 계약을 성사시킬 수 있다. | • 관련 애니메이션콘텐츠 사례분석 능력 • 애니메이션콘텐츠관련 부가상품 기획, 개발능력 • 대상 기업과 소비자의 요구 분석능력 • 손익예측 및 자료 작성능력 • 라이선싱 연간 기획 수립 및 수행능력 • 불법상품 및 유통에 대한 대응능력 • 문제 발생 시 해결능력 • 외국어 구사능력 |
| 라이선싱 계약하기 | 3.1 용어정의를 상호 합의하여 계약의 이해와 해석에 대한 기준을 수립할 수 있다. 3.2 계약조건을 세분화하여 향후 발생 가능한 분쟁의 소지를 미연에 제거할 수 있다. | |

| | | |
|-----------|--|--|
| | <p>3.3 라이선싱 저작권 사용료와 지불 관련 사항을 명문화하여 정산 수행을 원활히 할 수 있다.</p> <p>3.4 디자인 사용과 승인 기준을 수립하여 브랜드 디자인을 일관성 있게 관리할 수 있다.</p> <p>3.5 라이선싱 저작권을 세분화하여 기술함으로써 저작권 관리를 체계화할 수 있다.</p> <p>3.6 불법행위별 처벌 규정을 수립하여 불법행위를 사전에 방지하고 불법행위 발생 시 처벌에 대한 대응을 할 수 있다.</p> <p>3.7 양사가 계약내용을 상호 조율하여 양사의 조건을 충족하는 계약을 체결할 수 있다.</p> | |
| 라이선싱 관리하기 | <p>4.1 디자인 가이드를 라이선시에게 정기적으로 제작, 배포할 수 있다.</p> <p>4.2 라이선시가 디자인한 제품과 샘플, 시제품, 광고물, 판촉물의 승인을 진행하여 브랜드 아이덴티티를 관리할 수 있다.</p> <p>4.3 증지 불출 관리와 정산보고서 수령으로 지식재산권 사용료의 정산업무를 수행할 수 있다.</p> <p>4.4 라이선시의 마케팅을 지원하여 라이선싱 매출을 확대할 수 있다.</p> <p>4.5 불법상품 유통을 단속, 관리할 수 있다.</p> | |

- 지식 · 기술 · 태도

| 구 분 | 주 요 내 용 | |
|-----|--|---|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> 라이선싱 마케팅 활동에 대한 지식 증지 관리에 대한 이해와 지식 라이선싱 지원·관리에 대한 지식 불법 상품 대처에 대한 지식 지식재산권에 대한 이해와 지식 라이선싱 계약서 작성 방법 라이선싱 업무 처리과정에 대한 지식 라이선싱 지식재산권 사용료에 대한 업계의 표준과 동향 관련 지식 애니메이션콘텐츠 지적재산권에 대한 지식 라이선싱 관련 용어와 계약 전문 용어에 대한 지식과 이해 비즈니스 협상방법에 대한 지식 | <ul style="list-style-type: none"> 애니메이션콘텐츠 라이선싱 협상조건에 대한 지식과 이해 라이선싱 용어와 저작권 사용료에 대한 지식 애니메이션콘텐츠 라이선싱 대상 기업에 대한 지식과 이해 시장조사 방법과 분석에 대한 지식 애니메이션콘텐츠 라이선싱 대상 제품군에 대한 지식 애니메이션콘텐츠 라이선싱 대상기업에 대한 지식 애니메이션콘텐츠 라이선싱 시장에 대한 지식 |
| 기 술 | <ul style="list-style-type: none"> 디자이너와 라이선시 사이의 결과물 도출을 위한 커뮤니케이션 능력과 협 | <ul style="list-style-type: none"> 상능력 원활한 커뮤니케이션능력 |

| | | |
|----|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 세심한 관찰력 • 상품 기획력 • 상황 파악을 통한 문제해결능력 • 계약 전문용어 기술 능력 • 라이선스와 법무 팀과의 원활한 커뮤니케이션능력 • PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용능력 • 계약서 작성, 검토능력 • 제안서 발표 능력과 피칭능력 | <ul style="list-style-type: none"> • 협상 능력과 커뮤니케이션능력 • PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용능력 • 기획력 및 제안서 작성능력 • 업무와 관련된 의사소통능력 • PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용능력 • 시장조사 및 분석능력 • 외국어 구사능력 |
| 태도 | <ul style="list-style-type: none"> • 적극적인 태도 • 겸손한 태도 • 고객 지향적인 태도 • 주의 깊게 관찰하여 문제점을 파악해 내는 태도 • 매사에 공정한 자세로 임하는 태도 • 주의력 있고 집중력 있게 계약 작업에 임하는 태도 | <ul style="list-style-type: none"> • 능동적인 태도 • 고객 지향적인 태도 • 개척하고 도전하려는 태도 • 주의력과 집중력 • 인내와 끈기 있는 태도 • 사물을 분석 하려는 태도 |

- 장비

| 장비명 | 단위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|---------|----|-------------|----------|
| • 빔프로젝터 | 대 | 공용 | - |
| • 컴퓨터 | 대 | 공용 | - |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

| 재료 목록 |
|-----------|
| • 해당사항 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0803030609_15v1 애니메이션콘텐츠 사업제휴

- 훈련개요

| | |
|--------|---|
| 훈련목표 | 애니메이션콘텐츠 사업제휴란 애니메이션콘텐츠를 사업영역이 다른 회사들과 제휴를 하여 고객이 만족하는 서비스를 제공하고, 새로운 서비스를 체험해볼 수 있는 기회를 제공함으로써 애니메이션콘텐츠를 알리고, 타 브랜드 대비 경쟁우위의 지위를 확보할 수 있는 능력을 함양 |
| 수 준 | 4수준 |
| 훈련시간 | 30시간 |
| 훈련시설 | 강의실 |
| 권장훈련방법 | 집체훈련, 원격훈련 |

- 편성내용

| 단 원 명 (능력단위 요소명) | 훈 련 내 용 (수행준거) | 평가시 고려사항 |
|---------------------|--|---|
| 사업제휴 시장조사하기 | 1.1 국내외 제휴 시장을 조사하여 제휴 업계의 거시적인 동향을 파악할 수 있다. 1.2 제휴가능기업과 브랜드를 조사하여 제휴 대상 기업과 브랜드를 선정할 수 있다. 1.3 제휴기업과 브랜드의 고객을 조사하여 유사점과 차이점을 분석할 수 있다. 1.4 경쟁업체의 제휴를 상황을 조사하여 비교·분석을 토대로 경쟁우위전략을 수립할 수 있다. | - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 시장조사 및 분석 능력 • 시장조사 및 분석을 통한 제안 방안 도출능력 • 자료 분석을 통한 제안목적, 제안 방안 도출, 기대효과, 진행 방향과 일정 등 제안서 작성능력 • 제안서를 토대로 한 제안서 발표능력 |
| 기획안 작성하기 | 2.1 제휴를 통해 달성하고자 하는 목표를 선정하여 기획안에 반영할 수 있다. 2.2 제휴대상기업과 애니메이션콘텐츠의 현재 상황, 고객 분석, 필요사항을 파악한 비교 분석 자료를 기획안에 반영하여 제휴의 당위성을 제시함으로써 기업 대상 제휴를 설득할 수 있다. 2.3 시장 환경변화에 따른 제휴시장 변화를 인식하고 새로운 형태의 제휴를 기획하여 제휴하는 두 회사 모두가 만족하는 효과적인 제휴 방안을 제시할 수 있다. 2.4 제휴대상기업에게 제휴를 통해 두 회사가 얻을 수 있는 이익을 분석하여 제시할 수 있다. 2.5 제휴대상기업에게 향후 제휴의 진행방향과 일정을 제시할 수 있다. | • 계약 전문 용어에 대한 지식 • 계약서 작성 및 검토능력 • 제휴 업무에 대한 이해능력 • 마케팅관련 기법 이해 및 활용 능력 • 대상 소비자의 요구분석 능력 • 업무상 문제 발생 시 문제해결 능력 • 일일 업무 보고서 작성 및 결과 보고서 작성능력 |
| 제휴업체 협상하기 | 3.1 제휴대상기업 시장 조사를 통해 선정된 기업에 접촉하여 회의를 진행할 수 있다. 3.2 제휴대상기업과의 회의로 애니메이션콘텐츠를 기업에게 소개할 수 있다. | |

| | | |
|-----------|---|--|
| | <p>3.3 제휴대상기업과의 회의를 통하여 기업의 상황, 고객형태, 니즈를 파악할 수 있다.</p> <p>3.4 제휴대상기업이 필요한 조건을 제시하여 제휴를 제안할 수 있다.</p> <p>3.5 제휴를 양사가 각자 유리한 방향으로 상호 협상할 수 있다.</p> <p>3.6 제휴대상기업과 협상을 해서 필요한 조건을 충족하여 계약을 성사시킬 수 있다.</p> <p>3.7 제휴대상기업과 협상된 조건을 바탕으로 하여 제휴 계약서를 작성할 수 있다.</p> | |
| 제휴업무 실행하기 | <p>4.1 애니메이션콘텐츠의 주요 고객과 제휴 대상기업의 실질적인 고객을 분석하여 제휴실행 방안을 도출해 낼 수 있다.</p> <p>4.2 양사의 향후 일정을 공유함으로써 양사가 실행 가능한 제휴의 일정을 확정할 수 있다.</p> <p>4.3 제휴 진행에 따른 설치물, 홍보물, 본 제작물, 사은품을 양사의 협의를 통해 확정하고 제작하고 준비할 수 있다.</p> <p>4.4 제휴 진행 시 필요한 인력을 확정하고, 일정과 업무에 따라 적합한 인력을 선출, 고용, 배치할 수 있다.</p> <p>4.5 정해진 일정에 따라서 관련 제작물과 인력을 배치하고 제휴 업무를 진행할 수 있다.</p> <p>4.6 제휴 업무 진행에 따른 일일 진행 보고서와 진행 종료 후 분석 내용이 포함된 결과보고서를 작성하여 연관 기업과 부서에 배포할 수 있다.</p> | |

- 지식 · 기술 · 태도

| 구 분 | 주 요 내 용 |
|-----|--|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> • 제휴업무결과로 발생한 다양한 데이터를 분석하는 방법에 대한 지식 • 일일진행 보고서 및 결과 보고서 작성법 • 제휴업무진행에 따른 인력 운용에 대한 지식 • 제휴실행 안에 따른 다양한 제작물 제작 기획에 대한 지식 • 고객 분석에 따른 제휴 실행 방안 도출방법에 대한 지식 • 제휴 계약 용어와 계약서 작성 방법에 대한 지식 • 다양한 형태의 제휴진행방법에 대한 지식 • 제휴업계 관련용어와 제휴진행조건에 대한 지식 • 제휴대상기업에 대한 지식 • 제휴를 통한 기대 효과와 향후 진행방향, 일정 작성에 대한 지식 • 분석을 바탕으로 한 제휴 방안 도출 지식 • 기업의 상황분석, 고객 분석, 필요사항 분석 지식 • 애니메이션콘텐츠 사업 제휴를 진행하고자하는 목적성에 대한 지식 • 시장조사 방법과 분석에 대한 지식 |

| | |
|-----|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 경쟁 업체의 제휴 상황 분석에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠 제휴 참여 고객 분석에 대한 지식 • 애니메이션콘텐츠 제휴 대상기업에 대한 지식 • 국내외 애니메이션콘텐츠 제휴시장과 동향에 대한 지식 |
| 기 술 | <ul style="list-style-type: none"> • 결단력과 문제해결 능력 • 상황과 제작물에 대한 문제점을 판단해낼 수 있는 능력 • 리더십 • 원활한 커뮤니케이션 능력 • 제작물과 상품 기획력 • 결과 분석력 • 상황을 파악하여 문제점과 해결방안을 도출해낼 수 있는 능력 • 발표능력 • 협상능력과 원활한 커뮤니케이션능력 • PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용능력 • 제휴계약서 작성과 검토능력 • 자료의 분석을 통한 제휴 방안 도출, 기대효과, 진행방향, 일정 작성능력 • PC(문서작성, 프레젠테이션용 프로그램) 활용능력 • 제안서 작성 능력 • 기획력과 전략수립 능력 • 업계와 경쟁 업체의 제휴 동향 파악 능력 • PC(문서작성, 통계 프로그램) 활용 능력 • 시장조사 및 분석능력 |
| 태 도 | <ul style="list-style-type: none"> • 적극적인 태도 • 겸손한 태도 • 고객 지향적인 태도 • 주의 깊게 관찰하고 분석하여 문제점을 파악해내는 태도 • 능동적이고 적극적인 태도 • 고객 지향적인 태도 • 새로운 형태의 제휴를 개척하고 도전하려는 태도 • 매사에 공정한 자세로 임하는 태도 • 주의력 있고 집중력 있게 협상에 임하는 태도 • 제휴시장 변화에 따라 새로운 형태의 제휴를 기획해내고자 하는 태도 • 적극적인 태도 • 고객 지향적인 태도 • 분석하고, 결과를 도출해내기 위해 노력하는 태도 • 주의력과 집중력 • 인내와 끈기 있는 태도 • 다양한 방면의 트렌드에 관심을 가지고 현 업무와 연계하여 새로운 형태의 제휴를 만들어내고자 하는 태도 • 사물을 분석 하려는 태도 |

- 장비

| 장 비 명 | 단 위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|---------|-----|-------------|----------|
| • 빔프로젝터 | 대 | 공용 | - |
| • 컴퓨터 | 대 | 공용 | - |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

| 재 료 목 록 |
|-----------|
| • 해당사항 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

○ 과정/과목명 : 0803030610_15v1 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 사후관리

- 훈련개요

| | |
|--------|--|
| 훈련목표 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 사후관리란 수익을 정산, 배분하고 지식재산권과 2차 저작물에 대한 관리를 지속적으로 수행하는 능력을 함양 |
| 수 준 | 3수준 |
| 훈련시간 | 30시간 |
| 훈련시설 | 강의실, 컴퓨터실 |
| 권장훈련방법 | 집체훈련, 원격훈련, 현장견학, 현장실습 |

- 편성내용

| 단 원 명 (능력단위 요소명) | 훈 련 내 용 (수행준거) | 평가지 고려사항 |
|---------------------|--|---|
| 매출 정산하기 | 1.1 정산 내역서를 활용하여 사업비(유통, 홍보, 라이선싱, 마케팅)에 소요된 비용을 정산 할 수 있다. 1.2 수입, 지출결의서를 통하여 예산을 운용하고 정산할 수 있다. 1.3 세무절차에 따라 전자세금계산서를 발행할 수 있다. 1.4 매체별 지분율에 맞는 수익을 분배하여 정산할 수 있다. 1.5 총수익 산출을 위하여 영업비용을 분석하고 순익계산서를 활용하여 수익구조를 분석하고 매출 총합계를 산출할 수 있다. | - 평가자는 다음의 사항을 평가해야 한다. • 매출 분석에 대한 이해도 • 매출 정산에 대한 능력 • 매체별 수익률 파악 능력 • 수익정산서 • 영상데이터 표준 포맷에 대한 파악 능력 • 데이터를 정리하고 백업할 수 있는 능력 • 지식재산권에 대한 지식 • 계약 전문 용어에 대한 지식 • 계약서 작성 및 검토 능력 |
| 유통콘텐츠 재가공 | 2.1 애니메이션콘텐츠의 원본과 사본을 분리하여 저장장치에 보관할 수 있다. 2.2 애니메이션콘텐츠의 영상정보를 용도에 따라 분류하고 카테고리화 폴더로 정리할 수 있다. 2.3 유통하고자 하는 매체별로 데이터 포맷을 설정 할 수 있다. 2.4 매체별로 재가공 된 영상 데이터를 유통, 관리할 수 있다. 2.5 애니메이션콘텐츠를 계약에 의해 주고받을 때, 필요한 정보들을 메타데이터로 입력하여 관리할 수 있다. 2.6 데이터 규약에 맞게 재가공된 영상 데이터를 해당부서(팀)에 제공할 수 있다. | |
| 지식재산권 관리하기 | 3.1 국내외 저작권 관련 자료를 수집하여 불법 유통 행위 작성 시 처벌에 대한 대응을 할 수 있다. 3.2 애니메이션콘텐츠에 사용된 디자인, 영상, 음원 등의 지식재산권 침해여부를 판단할 수 있다. 3.3 지속적인 모니터링을 통하여 애니메이션콘텐츠의 저작권을 보호한다. 3.4 저작권 불법유통 관리를 위하여 적합한 저작권 관리 업체를 선정하고 운영할 수 있다. | |

| | | |
|---------|--|--|
| 유통 계약하기 | <p>4.1 용어의 정의를 상호 합의하여 계약의 이해와 해석에 대한 기준을 수립할 수 있다.</p> <p>4.2 계약의 조건을 세분화하여 향후 발생 가능한 분쟁의 소지를 미연에 제거할 수 있다.</p> <p>4.3 가격 정책을 확정하고 시기에 따른 가격 조정을 명문화할 수 있다.</p> <p>4.4 수익배분율, 지불 금액, 절차, 시기 등 지불관련 사항을 명문화하여 정산 수행을 원활히 할 수 있다.</p> <p>4.5 양사의 권리와 의무를 규정하여 기술함으로써 상호의 권리를 명확히 하고, 역할 분담을 할 수 있다.</p> <p>4.6 보안정책과 지적재산권 관리를 세분화하여 기술함으로써 지적재산권 관리를 체계화할 수 있다.</p> <p>4.7 불법행위별 처벌 규정을 수립하여 불법행위를 사전에 방지하고 불법행위 발생 시 처벌에 대한 대응을 할 수 있다.</p> <p>4.8 영상의 품질 가이드라인과 인코딩 규격 기준을 기술화하여 해당 영상물을 정확하게 해당 매체에 전달할 수 있다.</p> <p>4.9 양사가 계약의 내용을 상호 조율하여 양사의 조건을 충족하는 계약을 체결할 수 있다.</p> | |
|---------|--|--|

- 지식 · 기술 · 태도

| 구 분 | 주 요 내 용 | |
|-----|--|--|
| 지 식 | <ul style="list-style-type: none"> • 보안 정책과 지적재산권에 대한 지식 • 계약서 작성 절차에 대한 지식 • 계약 불이행, 변경 절차에 대한 지식 • 계약서 필수기재 사항 • 계약서 작성 및 해석에 필요한 법률지식 • 계약 전문 용어에 대한 지식 • 해외 지식재산권 관리 업체와 운영에 대한 지식 • 국내외 지식재산권 분쟁 조정에 관한 지식 • 국내외 지식재산권 침해 사례에 대한 지식 및 분석 • 국내외 지식재산권 기준에 대한 법률 지식 • 지식재산권에 대한 지식 • 저장 포맷에 대한 지식 | <ul style="list-style-type: none"> • 영상편집프로그램에 대한 지식 • 데이터 보안 (복제방지기술에 대한 지식) • 지식재산권에 대한 지식 • 콘텐츠 취급과 이용에 대한 지식 • 매체별, 국가별 데이터 표준 포맷(규약)에 대한 지식 • 매출과 비용 • 매출정산서 • 수익률 계산 (플랫폼별 이익률 계산)에 대한 지식 • 전자세금계산서 발급에 따른 공인인증서 관리 능력 • 정산에 대한 회계 지식 • 애니메이션콘텐츠 방영과 배급에 관한 지식 • 세무절차에 대한 법률적 지식 |
| 기 술 | <ul style="list-style-type: none"> • 지식재산권을 이해하고 계약서에 적용시키는 능력 | <ul style="list-style-type: none"> • PC 활용능력 • 계약 절차를 이해하고 활용하는 능력 |

| | | |
|----|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 계약 방식에 따른 문서작성 능력 • 데이터 수집능력(모니터링) • 보고서 작성능력 • 지식재산권 소송에 대한 대처능력 • 법률에 관한 정보검색 및 활용능력 • 자동 색인기능, 제작 정보의 라벨링 능력 • 영상클립 관리 능력 • 프로그램 검색, 필터링 능력 | <ul style="list-style-type: none"> • OA 관련 소프트웨어 활용능력 • 결산처리 능력 • 수학적 기술 • 재무능력 • 정보처리능력 • 계약서 검토능력 • PC(문서작성, 컴퓨터 통계프로그램) 활용능력 |
| 태도 | <ul style="list-style-type: none"> • 적극적으로 소통하려는 자세 • 고객 지향적인 태도 • 회사목표를 달성하기 위한 적극적인 태도 • 서류를 면밀히 점검하는 태도 • 지식재산권에 대한 정확한 분석을 하려는 태도 • 지속적인 모니터링을 통하여 지식재산권을 보호할 수 있는 적극적인 태도 • 지식재산권을 대하는 신중한 태도 • 반복 확인하는 태도 • 다양한 형태로 백업하는 태도 | <ul style="list-style-type: none"> • 플랫폼별 영상포맷의 특성 이해 노력 (데이터 저장방식) • 데이터 재가공에 필요한 프로그램의 특성에 대한 이해 노력 • 데이터를 꼼꼼히 정리하는 태도 • 보고서 작성에 필요한 수리적 태도 • 항목별 비용을 정확하게 산출하려는 태도 • 회계업무에 대한 정직한 태도 • 지출증빙에 대한 자료를 구분하여 정리하는 태도 |

- 장비

| 장비명 | 단위 | 활용구분(공용/전용) | 1대당 활용인원 |
|--|-------------------|---------------------|--------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> • 빔프로젝터 • 컴퓨터 | <p>대</p> <p>대</p> | <p>공용</p> <p>공용</p> | <p>-</p> <p>1명</p> |

※ 장비는 주장비만 제시한 것으로 그 외의 장비와 공구는 별도로 확보

- 재료

| 재료 목록 |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • 해당사항 없음 |

※ 재료는 주재료만 제시한 것으로 그 외의 재료는 별도로 확보

III. 고려사항

1. 활용방법

- 훈련기준에서 제시한 이외의 과정수립에 필요한 사항은 「근로자직업능력개발법」 등 관련 규정을 참고하시기 바랍니다.
- 본 훈련기준의 훈련과정은 모듈식으로, 장-단기과정 모두에서 활용가능하며, 훈련사업별로 요구하는 훈련과정 편성지침에 따라 편성할 수 있습니다.
- 3월 350시간 이상의 장기 훈련과정을 편성하는 경우, 수강생의 수준에 적합하게 훈련이수체계도에서 제시한 해당직종의 훈련과정/과목을 필수로 반영하고, 이외 관련 직종의 과정/과목을 선택하여 편성할 수 있습니다.
 - ※ 단, 훈련생이 '필수과정'의 일부 훈련 과정/과목을 이수하거나, 직무수행경력이 있는 경우에는 해당 훈련과정/과목을 제외하고 훈련할 수 있습니다.
 - ※ 효율적으로 훈련하기 위해 둘 이상의 과정/과목을 결합하여 대(大)과목으로 편성하거나, 하나의 과정/과목을 둘 이상의 세(細)과목으로 편성하여 훈련할 수 있습니다.
 - ※ 훈련과정/과목에서 제시한 훈련시간은 훈련생의 학습능력을 고려하여 최대 50%까지 증감 조정하여 훈련할 수 있습니다.

2. 참고사항

가. 관련자격종목

- 해당 없음

나. 직업활동 영역

- 편성프로듀서
- 애니메이션 마케터

다. 국가직무능력표준 관련 직종

- 방송콘텐츠 유통·서비스
- 만화콘텐츠 유통·서비스
- 영화콘텐츠 유통·서비스
- 스마트문화앱콘텐츠 유통·서비스
- 캐릭터콘텐츠 유통·서비스

라. 관련 홈페이지 안내

- 훈련기준 및 NCS : <http://www.ncs.go.kr>

- 훈련정보 : <http://www.hrd.go.kr>
- 자격정보 : <http://www.q-net.or.kr>

3 출 제 기 준

□ 개발목적

- 각종 자격의 시험문제 작성시 활용하는 기준을 NCS에 따라 제시하기 위하여 출제기준(시안)* 개발

* 출제기준(시안) : 출제기준의 경우에는 이를 확정하는 절차를 법령으로 정하여 운영함에 따라 확정된 '출제기준'과 NCS를 근거로 마련된 출제기준을 구분하기 위하여 '출제기준(시안)' 용어 사용

□ 활용대상

- 국가기술자격법에 따른 국가기술자격
- 개별법령에 따른 국가전문자격
- 자격기본법에 따른 공인민간자격, 민간자격
- 고용보험법에 따른 사업내 자격

□ 활용(예시)

- 자격 및 자격취득자 특성에 따라 능력단위별 출제기준(시안)을 조합하여 출제기준으로 활용

<방법> NCS 개발시 관련자격 개선 의견(예시)로 제시된 내용을 그대로 활용

| 자격종목 | 능력단위 | | 수준 |
|-----------|---------------|------|----|
| | 분류번호 | 명칭 | |
| 레도기능사(가칭) | 14220603_12v1 | 레도부설 | 5 |
| | 14220602_12v1 | 레일용접 | 4 |
| | 14220605_12v1 | 부대공사 | 3 |

□ 출제기준 개요

- 개념: 국가기술자격 등과 같이 직무능력을 검정하기 위한 자격의 시험 문제를 출제하기 위해 필요한 기준을 제시한 것
 - ※ 「국가기술자격법 시행규칙」 제38조에 따른 출제기준은 출제기준(시안) 등을 참고하여 산업현장·교육훈련 전문가 등의 검토 등을 통해 확정 공지되며, 지속 의견 수렴을 거쳐 개선
- 구성요소: NCS의 능력단위별로 평가영역, 평가방법, 평가시설·장비, 평가소요시간, 관련지식 등 제시
 - 출제기준(시안)은 NCS의 능력단위 기술서, 평가지침을 토대로 작성

| NCS와 출제기준(시안)의 활용 범위 비교 |

| NCS | 출제기준(시안) |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ● 직무 <ul style="list-style-type: none"> - 해당 직무의 능력단위의 집합 - 직무 및 기능(function)의 구분단위 - 능력단위 구성의 유연성 | <ul style="list-style-type: none"> ● 직무 <ul style="list-style-type: none"> - NCS의 세분류(직무) 유사 |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 능력단위 <ul style="list-style-type: none"> - 직무수행 시 요구되는 능력들의 단위 - 능력단위요소의 집합 | <ul style="list-style-type: none"> ● 능력단위 <ul style="list-style-type: none"> - NCS의 능력단위와 유사 |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 능력단위요소 <ul style="list-style-type: none"> - 능력단위를 구성하는 요소 - 능력단위를 세분화하여 작성 | <ul style="list-style-type: none"> ● 능력단위요소(세부항목) <ul style="list-style-type: none"> - NCS의 능력단위요소와 유사 |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 수행준거 <ul style="list-style-type: none"> - 능력단위요소를 수행하기 위해 요구되는 수행수준 | <ul style="list-style-type: none"> ● 수행준거(세세항목) <ul style="list-style-type: none"> - NCS의 수행준거와 유사 |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 적용범위 <ul style="list-style-type: none"> - 능력단위요소별 수행기준이 적용되는 환경 및 조건, 필요지식, 공구장비 | - |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 평가지침 <ul style="list-style-type: none"> - 해당 능력단위를 평가할 때 고려할 사항, 기타 능력 등을 기술 | <ul style="list-style-type: none"> ● 평가방법 <ul style="list-style-type: none"> - NCS의 평가지침 참고 |
| <ul style="list-style-type: none"> ● 직업기초능력 <ul style="list-style-type: none"> - 능력단위별 해당 직업기초능력의 중요도를 평가 | - |

1.1. 출제기준(시안)

I. 자격개요

1. 자격 정의

| | | | |
|--------|--|------|----------|
| 자격종목명 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 | 분류번호 | 08030306 |
| 자격종목정의 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스는 애니메이션산업 활성화와 수익창출을 위해 애니메이션콘텐츠를 다양한 국내외 매체를 통해 소비자에게 전달하는 능력이다. | | |

II. 능력단위별 출제기준(시안)

| | | | |
|---------|--|---|------|
| 능력단위 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 전략 수립 | 능력단위 수준 | 6수준 |
| 분류번호 | 0803030601_15v1 | | |
| 능력단위 정의 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 전략수립은 시장환경과 수요자 분석에 기초해 적합한 매체를 정하여 매출목표 달성을 위한 전략을 수립하는 능력이다. | | |
| 평가방법 | 지필평가 : 복합형 | 시간 | 60분 |
| | 실무평가 : 수행평가 | 시간 | 120분 |
| 평가내용 | 능력단위 요소 (세부항목) | 수행준거 (세세항목) | |
| | 0803030601_15v1.1 시장환경 분석하기 | 1.1 애니메이션콘텐츠산업 관련자료를 수집, 분석하고 결과에 따라 시장환경을 분석할 수 있다. 1.2 수요자의 연령별, 성별, 직업별, 계층별 자료를 수집, 분석하여 수요자의 성향을 파악할 수 있다. 1.3 시장환경과 수요자 성향에 따른 애니메이션콘텐츠 유통 방향을 설정할 수 있다. 1.4 수요자와 시장분석을 바탕으로 수익모델을 제시할 수 있다. | |
| | 0803030601_15v1.2 매체 기획하기 | 2.1 시장환경 분석에 따라 유통·서비스에 적합한 매체를 조사하고 수집할 수 있다. 2.2 수집된 자료를 토대로 매체에 부합하는 유통·서비스 아이디어를 도출할 수 있다. 2.3 매체별 특성에 따라 애니메이션콘텐츠 유통·서비스를 기획할 수 있다. 2.4 매체별로 애니메이션 유통·서비스 기획안을 작성할 수 있다. | |
| | 0803030601_15v1.3 매출목표 수립하기 | 3.1 시장환경 분석을 통해 매체를 선정할 수 있다. 3.2 애니메이션콘텐츠 수익 통계자료를 토대로 매출계획을 수립할 수 있다. 3.3 매체분석을 통해 매체별 매출목표를 정할 수 있다. | |
| | 0803030601_15v1.4 계획서 작성하기 | 4.1 기획회의를 통해서 매출목표와 매체를 선정할 수 있다 4.2 목표달성을 위한 유통 계획서를 작성할 수 있다. 4.3 매출목표를 반영한 유통계획서를 작성할 수 있다. 4.4 작성된 계획서에 따라 유통·서비스관리를 할 수 있다. | |
| 관련지식 | <ul style="list-style-type: none"> - 국내외 애니메이션콘텐츠 산업현황에 대한 지식 - 애니메이션콘텐츠 시장동향 분석에 대한 지식 - 애니메이션콘텐츠 연관 산업에 대한 지식 - 애니메이션콘텐츠 제작에 대한 기초지식 - 매체 및 기술 동향에 대한 지식 - 애니메이션콘텐츠 제작기술에 대한 기본 개념 - 수요자의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 지식 - 지식재산권 유형에 대한 지식 - 애니메이션콘텐츠 유통시장에 대한 정보 - 손익예측을 위한 회계지식 - 국내외 경제동향에 대한 지식 - 매체분석에 대한 지식 - 기획서 작성방법 - 유사사례에 대한 지식 - 예산, 일정 설계에 대한 지식 | | |
| 평가시설·장비 | <ul style="list-style-type: none"> - 빔프로젝터 - 컴퓨터 | | |

| | | | |
|----------|---|---|------|
| 능력단위 | 애니메이션콘텐츠 판매 | 능력단위 수준 | 5수준 |
| 분류번호 | 0803030602_15v1 | | |
| 능력단위 정의 | 애니메이션콘텐츠 판매란 방송매체에 애니메이션콘텐츠를 제공하고 그에 해당하는 방송권료를 받아 수익을 창출하는 능력이다. | | |
| 평가 방법 | 지필평가 : 복합형 | 시 간 | 60분 |
| | 실무평가 : 수행평가 | 시 간 | 120분 |
| 평가 내용 | 능력단위 요소 (세 부 항 목) | 수 행 준 거 (세 세 항 목) | |
| | 0803030602_15v1.1 유통매체 조사하기 | 1.1 애니메이션콘텐츠 판매를 위한 방송매체별 특성을 분석할 수 있다. 1.2 방송매체의 애니메이션콘텐츠 수요를 파악할 수 있다. 1.3 방송매체의 유통 가격과 조건의 추이를 지속적으로 파악할 수 있다. | |
| | 0803030602_15v1.2 판매대상자 선정하기 | 2.1 각 방송매체의 요구사항을 고려하여 애니메이션 판매 가능성과 수익을 예측할 수 있다. 2.2 경쟁업체들의 애니메이션콘텐츠 판매 현황을 조사 할 수 있다. 2.3 각 방송매체의 특성을 고려하여 애니메이션 판매전략을 수립 할 수 있다. 2.4 선정된 방송매체들과 회의를 통해서 각각의 요구사항을 파악 할 수 있다. | |
| | 0803030602_15v1.3 국내마켓 참가하기 | 3.1 국내에서 개최되는 애니메이션콘텐츠 유통마켓에 대해 조사할 수 있다. 3.2 마켓에 참가하는 애니메이션콘텐츠 유통관련 업체를 파악할 수 있다. 3.3 마켓의 특성을 파악하여 참가신청을 할 수 있다. 3.4 마켓 참가를 위한 애니메이션콘텐츠 홍보자료를 준비할 수 한다. 3.5 마켓에 참가하는 구매자들을 파악하여 마켓 기간동안 회의를 신청할 수 있다. | |
| | 0803030602_15v1.4 영업판매하기 | 4.1 방송매체별 애니메이션 판매제안서를 작성 할 수 있다. 4.2 선정한 방송매체별로 필요한 홍보자료를 준비할 수 있어야 한다. 4.3 방송매체별 담당자를 파악하고 회의를 신청을 수 있다. 4.4 작성된 제안서로 애니메이션콘텐츠 판매를 위한 제안을 할 수 있다. 4.5 방송매체와 협의를 통해 양측이 충족할 수 있는 협상을 진행할 수 있다. | |
| 관련 지식 | <ul style="list-style-type: none"> - 방송매체별 애니메이션콘텐츠 유통방식에 대한 지식 - 방송매체별 애니메이션콘텐츠 유통규격에 대한 지식 - 방송매체별 애니메이션콘텐츠 유통가격과 조건에 대한 지식 - 애니메이션콘텐츠의 제작 과정에 대한 기초지식 - 각 방송매체별 애니메이션콘텐츠 유통특성에 대한 지식 - 애니메이션콘텐츠 업계 동향과 경쟁업체들의 사업 현황에 대한 지식 - 각 방송매체의 특성을 고려한 매체별 판매 전략에 대한 지식 | <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션콘텐츠유통 시장에 대한 지식 - 국내 애니메이션콘텐츠 마켓별 특성에 대한 지식 - 방송매체별 구매자들의 유형과 특성에 대한 지식 - 애니메이션콘텐츠의 판매조건에 대한 지식 - 판매를 위한 방송매체별 필요 홍보자료에 대한 지식 - 방송매체별 구매조건에 대한 지식 - 방송매체별 구매부서와 담당자에 대한 지식 - 제안에 필요한 홍보자료와 납품방식에 대한 지식 - 애니메이션콘텐츠 판매 제안서 작성에 대한 지식 | |
| 평가 시설·장비 | <ul style="list-style-type: none"> - 빔프로젝터 - 컴퓨터 | | |

| | | | |
|----------|--|---|------|
| 능력단위 | 애니메이션콘텐츠 구매 | 능력단위 수준 | 5수준 |
| 분류번호 | 0803030603_15v1 | | |
| 능력단위 정의 | 애니메이션콘텐츠 구매란 방송매체에 시청자가 소구하는 방송서비스를 할 수 있는 애니메이션 콘텐츠를 구매함에 있어서 필요한 협상, 구매단가 책정, 편성 관리능력이다. | | |
| 평가 방법 | 지필평가 : 복합형 | 시 간 | 60분 |
| | 실무평가 : 수행평가 | 시 간 | 120분 |
| 평가 내용 | 능력단위 요소 (세 부 항 목) | 수 행 준 거 (세 세 항 목) | |
| | 0803030603_15v1.1 시청자 분석하기 | 1.1 국내외 시청자가 소구하는 애니메이션콘텐츠의 동향을 파악할 수 있다. 1.2 시청자를 성별, 연령별로 구분해서 애니메이션콘텐츠의 선호도를 파악할 수 있다. 1.3 애니메이션콘텐츠 산업의 동향을 파악할 수 있다. | |
| | 0803030603_15v1.2 구매콘텐츠 선정하기 | 2.1 국내외 애니메이션콘텐츠 동향파악을 통해 작품목록과 샘플을 수집할 수 있다. 2.2 시청자가 소구하는 애니메이션콘텐츠를 선정할 수 있다. 2.3 경쟁업체의 구매현황을 파악할 수 있다. 2.4 선정한 애니메이션콘텐츠의 구매, 검토보고서를 작성할 수 있다. | |
| | 0803030603_15v1.3 구매 협상하기 | 3.1 국내외 애니메이션콘텐츠 방송매체의 일반적인 구매가격을 파악 할 수 있다. 3.2 애니메이션콘텐츠 포맷, 길이, 시장단가에 기초한 구매가격을 정할 수 있다. 3.3 구매할 애니메이션콘텐츠의 납품조건과 매체에서 홍보에 필요한 자료를 요청할 수 있다. | |
| | 0803030603_15v1.4 구매 계약하기 | 4.1 선정된 애니메이션콘텐츠에 대한 구매계약을 체결할 수 있다. 4.2 유통에 대한 기간과 사업을 포함한 기타 권리를 정할 수 있다. 4.3 선정된 애니메이션콘텐츠를 성별, 연령별로 분석해서 편성할 수 있다. | |
| 관련 지식 | <ul style="list-style-type: none"> - 방송매체와 방송사업자에 대한 지식 - 애니메이션콘텐츠의 장르와 시청대상에 대한 지식 - 국내외 애니메이션콘텐츠 산업동향에 대한 지식 - 국내외 애니메이션콘텐츠 작품에 대한 지식 - 국내외 제작사와 배급사에 대한 지식 - 국내외 애니메이션콘텐츠 제작동향에 대한 지식 - 국내외 애니메이션콘텐츠의 일반적인 구매시장 가격 - 구매협상 대상 업체의 판매기준 가격과 사례 - 구매대상 작품의 경쟁력분석에 대한 지식 - 애니메이션콘텐츠 전문용어에 대한 지식 - 국내외 계약 전문 용어에 대한 지식 - 국내외 애니메이션콘텐츠 지적재산권 범위에 대한 지식 - 계약서 작성 및 계약 협의를 위한 기본지식 - 분쟁, 판례 정보에 대한 지식 - 국내외 방송관련 법규에 대한 지식 | | |
| 평가 시설·장비 | <ul style="list-style-type: none"> - 빔프로젝터 - 컴퓨터 | | |

| | | | |
|----------|---|--|-----|
| 능력단위 | 극장용 애니메이션콘텐츠 배급관리 | 능력단위 수준 | 6수준 |
| 분류번호 | 0803030604_15v1 | | |
| 능력단위 정의 | 극장용 애니메이션콘텐츠 배급관리란 애니메이션콘텐츠를 극장에 배급하기 위해 배급계획을 수립하고 심의, 시사회를 진행하여 성공적으로 유통·서비스하는 배급관리 능력이다. | | |
| 평가 방법 | 지필평가 : 복합형 | 시 간 | 60분 |
| | 실무평가 : 수행평가 | 시 간 | 60분 |
| 평가 내용 | 능력단위 요소 (세 부 항 목) | 수 행 준 거 (세 세 항 목) | |
| | 0803030604_15v1.1 배급계획 수립하기 | 1.1 애니메이션콘텐츠의 성격과 시장경쟁력을 분석해 적절한 배급사를 선정 할 수 있다. 1.2 시장동향을 고려하여 적절한 배급시기를 계획할 수 있다. 1.3 계획된 배급시기에 맞추어 배급 시사회를 진행하고 배급규모를 결정할 수 있다. 1.4 배급사에 극장용 애니메이션콘텐츠 배급제안서를 작성 할 수 있다. | |
| | 0803030604_15v1.2 시사하기 | 2.1 완성된 영화의 기술적 문제를 검토하기 위하여 기술시사를 할 수 있다. 2.2 기술시사 결과를 토대로 기술적 문제를 보완하고 편집구성 수정을 협의할 수 있다. 2.3 완성된 영화의 만족도, 추천도 검토를 위하여 모니터링 시사를 시행할 수 있다. 2.4 모니터링 시사결과를 토대로 관객들의 반응을 검토하고 홍보마케팅에 반영할 수 있다. | |
| | 0803030604_15v1.3 배급하기 | 3.1 필요한 선재물(선전재료)을 개별 극장과 홍보마케팅 행사에 보낼 수 있다. 3.2 극장별로 DCP를 보내고 관리할 수 있다. 3.3 흥행정도에 따라 상영관 확대와 추가 홍보비용 집행을 결정할 수 있다. 3.4 개별 극장의 담당자와 흥행근거를 가지고 상영규모를 조율할 수 있다. 3.5 영화제의 성격과 종류를 분석, 분류하여 적절한 영화제에 출품할 수 있다. | |
| 관련 지식 | <ul style="list-style-type: none"> - 배급시장 구조, 배급사 현황에 대한 지식 - 역대 애니메이션콘텐츠 흥행에 대한 통계적 지식 - 극장현황에 대한 지식 - 통계분석 프로그램에 대한 지식 - 배급제안서 작성의 지식 - 영화 후반작업 기술에 대한 기초지식 - 관객의 연령별, 성별, 그룹별 특성에 대한 지식 - 영화 심의규정에 대한 지식 - 모니터링 시사결과 분석기법 - 애니메이션콘텐츠 홍보물과 이벤트 물품에 대한 지식 - DCP에 대한 이해와 관리 지식 - 극장 수와 광고비와 애니메이션콘텐츠 흥행에 대한 연관관계를 파악하는 지식 - 상영관에 대한 정보 - 영화제에 대한 지식 | | |
| 평가 시설·장비 | <ul style="list-style-type: none"> - 빔프로젝터 - 컴퓨터 | | |

| | | | |
|----------|---|--|-----|
| 능력단위 | 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통·서비스 | 능력단위 수준 | 4수준 |
| 분류번호 | 0803030605_15v1 | | |
| 능력단위 정의 | 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통·서비스란 애니메이션콘텐츠의 사업목표를 고려하여 새롭게 등장하고 있는 뉴미디어 매체를 조사하며, 이에 대한 전략을 수립하고 유통하는 능력이다. | | |
| 평가방법 | 지필평가 : 복합형 | 시간 | 60분 |
| | 실무평가 : 수행평가 | 시간 | 60분 |
| 평가내용 | 능력단위 요소 (세부항목) | 수행준거 (세세항목) | |
| | 0803030605_15v1.1 뉴미디어 조사하기 | 1.1 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 매체에 대한 조사를 실시할 수 있다. 1.2 애니메이션콘텐츠의 사업목표에 따라 효과적인 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 전략을 수립할 수 있다. 1.3 애니메이션콘텐츠 유통 시 콘텐츠의 종류와 내용에 따라 뉴미디어 매체를 조사할 수 있다. 1.4 애니메이션콘텐츠 유통 시 세분화된 뉴미디어 유통 매체별 요구와 기대효과를 분석할 수 있다. 1.5 애니메이션콘텐츠 유통 시 매체 분석 결과를 토대로 구체적이고 현실적인 뉴미디어 매체의 유통방법을 실행할 수 있다. | |
| | 0803030605_15v1.2 모바일콘텐츠 유통하기 | 2.1 모바일 애니메이션콘텐츠의 종류와 내용에 따라 유통채널을 확보할 수 있다. 2.2 모바일콘텐츠 유통 시 유통채널 별 목표 영업대상을 세분화할 수 있다. 2.3 모바일 애니메이션콘텐츠의 유통채널 별 전략적 접근방법을 모색할 수 있다. 2.4 신규 모바일 서비스 출현 시 모바일 콘텐츠 유통의 차별화를 통해 수익 전략을 수립할 수 있다. 2.5 모바일 애니메이션콘텐츠의 유통채널별 전략목표에 따른 성과분석을 할 수 있다. | |
| | 0803030605_15v1.3 온라인콘텐츠 유통하기 | 3.1 온라인 애니메이션콘텐츠의 장르와 내용에 따라 유통채널을 확보할 수 있다. 3.2 온라인콘텐츠 유통·서비스 시 목표별 영업대상을 세분화할 수 있다. 3.3 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 전략적 접근방법을 모색할 수 있다. 3.4 신규 온라인서비스 출현 시 애니메이션콘텐츠 유통의 차별화를 통해 수익전략을 수립할 수 있다. 3.5 온라인 애니메이션콘텐츠의 유통별 전략목표에 따른 성과분석을 할 수 있다. | |
| 관련 지식 | <ul style="list-style-type: none"> - 국내외 애니메이션콘텐츠의 뉴미디어 매체에 대한 지식 - 뉴미디어 플랫폼에 대한 기술적 특성 지식 - 국내외 애니메이션콘텐츠의 유통전략에 대한 지식 - 뉴미디어 매체 조사에 대한 관련 지식 - 모바일 애니메이션콘텐츠의 유형별 특성에 대한 지식 - 모바일 애니메이션콘텐츠 유통에 대한 분류 지식 - 모바일 유통채널에 대한 기술적 특징에 대한 지식 - 신규 모바일 서비스 확보에 대한 지식 - 온라인 애니메이션콘텐츠의 유형별 특징에 대한 지식 - 온라인 애니메이션콘텐츠 유통에 대한 분류 지식 - 온라인 유통에 대한 기술적 특징에 대한 지식 - 신규 온라인유통 확보에 대한 지식 | | |
| 평가 시설·장비 | <ul style="list-style-type: none"> - 빔프로젝터 - 컴퓨터 | | |

| | | | |
|----------|--|---|------|
| 능력단위 | 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스 | 능력단위 수준 | 5수준 |
| 분류번호 | 0803030606_15v1 | | |
| 능력단위 정의 | 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스란 애니메이션콘텐츠를 해외 수요자를 대상으로 판매, 구매, 마케팅 할 수 있는 능력이다. | | |
| 평가방법 | 지필평가 : 복합형 | 시간 | 60분 |
| | 실무평가 : 수행평가 | 시간 | 120분 |
| 평가 내용 | 능력단위 요소 (세부항목) | 수행준거 (세세항목) | |
| | 0803030606_15v1.1 글로벌 유통계획 수립하기 | 1.1 애니메이션콘텐츠의 글로벌 유통·서비스 환경특성을 고려하여 측정 가능하고, 달성 가능한 유통·서비스 목표를 수립할 수 있다. 1.2 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스 시장을 세분화하고 가장 적합한 해외매체와 수요자를 정할 수 있다. 1.3 글로벌 유통·서비스 목표에 따른 수행 가능한 판매계획을 수립할 수 있다. 1.4 글로벌 유통·서비스 목표에 따른 수행 가능한 구매계획을 수립할 수 있다. 1.5 글로벌 유통·서비스 계획에 따른 서비스 일정계획을 수립할 수 있다. | |
| | 0803030606_15v1.2 해외시장 판매하기 | 2.1 해외시장에서 선호하는 애니메이션콘텐츠의 내용, 스타일 등을 매체별 수요자별로 파악하고 분석할 수 있다. 2.2 3C 분석을 통해 해외시장에서의 자사 콘텐츠의 경쟁력과 포지셔닝을 분석할 수 있다. 2.3 해외 권역별 판매계획을 수립할 수 있다. 2.4 해외 권역별 매체의 구매계획과 구매 담당자의 정보를 정리할 수 있다. 2.5 시장조사, 인터넷 서치, 마켓참관 등을 통해 우수한 공급처를 확보할 수 있다. 2.6 애니메이션콘텐츠 판매와 구매 시 발생하는 물류비, 수입대금결제방식, 환율 등을 고려하여 가격을 협상하고 구매계약을 할 수 있다. 2.7 장르별 주요 바이어, 매체 담당자들과의 지속적인 정보교환을 통해 유통·서비스 네트워크를 확립할 수 있다. | |
| | 0803030606_15v1.3 해외콘텐츠 구매하기 | 3.1 온라인 콘텐츠 사이트의 자료조사를 통해 새로운 콘텐츠 정보를 얻어낼 수 있다. 3.2 국가 간 문화적 차이가 애니메이션콘텐츠 경쟁력에 미치는 영향을 고려하여 구매할 수 있다. 3.3 구매한 해외 콘텐츠의 국내 유통·서비스전략을 세우고 실행할 수 있다. 3.4 구매 후 발생할 수 있는 하자에 대한 대응 매뉴얼을 만들어 대처할 수 있다. | |
| | 0803030606_15v1.4 글로벌 마케팅하기 | 4.1 애니메이션콘텐츠 해외 마켓정보를 조사하고 분석할 수 있다. 4.2 해외 마켓 참가 목표와 방향을 설정하고 참가 마켓을 정해 계획안을 수립할 수 있다. 4.3 마켓 참가 내용과 경쟁력에 대한 보도 자료를 작성해 매체에 발송할 수 있다. 4.4 전략 포인트를 도출해 소구력 높은 전시계획을 할 수 있다. 4.5 해외의 애니메이션콘텐츠 선호도를 파악해 프로모션을 기획하고 실행할 수 있다. 4.6 마켓 참가 성과를 측정하고 결과보고서를 작성할 수 있다. | |

| | |
|-----------------|---|
| <p>관련 지식</p> | <ul style="list-style-type: none"> - SWOT(Strength, Weakness, Opportunity, Threat) 분석 방법 - 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스 시장환경에 대한 지식 - 애니메이션콘텐츠 글로벌 매체에 대한 지식 - 글로벌 유통·서비스 계획수립 방법 - 해외 매출예측과 결과 분석방법 - 국가별 매체환경에 따른 애니메이션콘텐츠 기술 포맷에 대한 기초지식 - 해외 애니메이션콘텐츠 유통·서비스에 관한 지식 - 3C 분석방법 - 해외 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 자료, 기사, 리포트, 해외마켓에 관한 정보 - 해당국가 관세제도 - 마케팅에 관한 기초지식 - 온라인 자료수집, 분석방법 - 해외 애니메이션콘텐츠 구매관련 지식 - 해외 애니메이션콘텐츠 국내 적합성을 분석할 수 있는 안목과 지식 - 해외 애니메이션콘텐츠에 대한 정보 - 환율 관련 금융 지식 - 해외 주요 마켓의 특성 관련 지식 - 해외마켓 준비 관련 지식 - 보도자료, 홍보자료 구성 및 작성법 - 주요 구매국의 애니메이션콘텐츠 선호성향에 대한 지식 - 관련 지식재산권에 관한 지식 - 성과분석 및 보고서 작성 관련 지식 |
| <p>평가 시설·장비</p> | <ul style="list-style-type: none"> - 빔프로젝터 - 컴퓨터 |

| | | | |
|---------|---|--|------|
| 능력단위 | 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅 | 능력단위 수준 | 4수준 |
| 분류번호 | 0803030607_15v1 | | |
| 능력단위 정의 | 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅이란 애니메이션 수요자를 대상으로 홍보마케팅 전략을 세우고 실행해 애니메이션콘텐츠 판매를 극대화할 수 있는 능력이다. | | |
| 평가방법 | 지필평가: 복합형 | 시간 | 60분 |
| | 실무평가: 수행평가 | 시간 | 120분 |
| 평가내용 | 능력단위 요소 (세부항목) | 수행준거 (세세항목) | |
| | 0803030607_15v1.1 홍보마케팅전략 수립하기 | 1.1 애니메이션을 소비하는 매체의 종류를 파악해 특성별로 분류할 수 있다. 1.2 수요자의 성 연령 직업 계층별 자료를 수집 분석하여 차별화된 홍보마케팅 전략을 수립할 수 있다. 1.3 매체를 분석해 판매율을 극대화할 수 있는 홍보마케팅 계획을 수립할 수 있다. 1.4 기존의 사례 분석을 통해 성패의 원인을 분석하고 전략수립에 적용할 수 있다. 1.5 모바일과 소셜네트워크서비스 홍보마케팅 전략을 개발할 수 있다. 1.6 매체 특성에 맞게 보도자료 작성할 수 있다. | |
| | 0803030607_15v1.2 매체별 프로모션하기 | 2.1 매체별 유통방식의 차이를 고려한 프로모션을 실행할 수 있다. 2.2 수요자의 특성을 파악해 수요자에 적합한 프로모션을 실행할 수 있다. 2.3 모바일 콘텐츠 이용행태를 분석해 모바일 프로모션 전략을 개발해 실행할 수 있다. 2.4 모바일, 소셜네트워크서비스 기법을 활용하여 홍보 프로모션을 극대화할 수 있다. | |
| | 0803030607_15v1.3 온라인 마케팅하기 | 3.1 온라인 마케팅의 종류를 파악해 애니메이션 특성에 따른 효율적 방식을 선택할 수 있다. 3.2 애니메이션 특성에 따라 장르별 성별 연령별 수요자를 분석하고 설정할 수 있다. 3.3 온라인 마케팅 계획표를 작성하고 성과를 분석할 수 있다. 3.4 참여와 방문, 판매촉진을 위해 인터넷상의 이벤트를 계획하고 실행할 수 있다. | |
| | 0803030607_15v1.4 오프라인 마케팅하기 | 4.1 오프라인 마케팅의 종류를 파악해 애니메이션 특성에 따른 효율적 방식을 선택할 수 있다. 4.2 수요자 응대를 위해 애니메이션에 대한 자료를 준비하고 제공하며 설명할 수 있다. 4.3 마케팅 전략 포인트를 도출해 전시 디자인 기획을 수립할 수 있다. 4.4 홍보 포인트를 정리한 보도자료를 작성해 매체에 발송할 수 있다. 4.5 애니메이션 관련 마켓을 조사하여 각각의 특성을 파악하고 분석할 수 있다. 4.6 마켓 참가의 목표와 방향을 설정하고 참가할 마켓을 결정해 예산산출과 참가계획을 수립할 수 있다. 4.7 마켓 성과를 높이기 위한 프로모션을 기획해 실행할 수 있다. 4.8 마켓 참가 성과를 측정하고 결과보고서를 작성할 수 있다. | |

| | |
|-----------------|---|
| <p>관련 지식</p> | <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션 유통 매체의 종류와 특성에 대한 지식 - 애니메이션 장르별 수요자별 특성에 대한 분석방법 - 광고시장의 특성과 광고접유율에 대한 지식 - 애니메이션 유통시장의 사례에 기초한 통계분석 - 마케팅에 대한 기초지식 - 모바일과 소셜네트워크서비스 홍보마케팅 기법 - 보도자료 작성방법 - 매체, 플랫폼, 채널별 유통특성에 대한 지식 - 기 개발되어 있는 다양한 프로모션 기법에 대한 지식 - 극장용과 TV용 콘텐츠의 차별화된 수용자 행태론 - 모바일 프로모션 방법론 - 소셜네트워크서비스 프로모션 기법 - 검색포털 활용법, 배너, 커뮤니티, 소셜네트워크서비스 각각의 마케팅 기법에 대한 지식 - 바이럴, 키워드 등 구체적인 온라인 마케팅 실행기법 - 온라인 구매 프로세스 - 온라인 애니메이션콘텐츠 소비자 유형에 관한 지식 - 온라인 프로모션 이벤트 기법 - 주요 애니메이션 마켓과 전시에 대한 정보 - 오프라인 마케팅 매체에 대한 지식 - 오프라인 마케팅 방법에 대한 사례연구 - 마켓 준비 전반에 관련된 지식 - 예산산출과 효율적 집행에 관한 지식 - 보도자료, 홍보자료 구성 및 작성법 - 마켓 참가자, 전시 관람객에 대한 분석 - 관련 지식재산권에 관한 지식 - 성과 측정, 분석, 보고서 작성과 관련한 지식 |
| <p>평가 시설·장비</p> | <ul style="list-style-type: none"> - 빔프로젝터 - 컴퓨터 |

| | | | | |
|---------|--|--|------|--|
| 능력단위 | 애니메이션콘텐츠 라이선싱 사업 | 능력단위 수준 | 6수준 | |
| 분류번호 | 0803030608_15v1 | | | |
| 능력단위 정의 | 애니메이션콘텐츠 라이선싱 사업이란 라이선시에게 애니메이션콘텐츠에 사용된 영상, 디자인, 음원의 사용을 허가해주고 약정된 로열티 수익을 보장받아 이윤을 창출함으로써 애니메이션콘텐츠 사업의 수익을 극대화하고, 브랜드를 효율적으로 관리하는 능력이다. | | | |
| 평가 방법 | 지필평가: 복합형 | 시 간 | 60분 | |
| | 실무평가: 수행평가 | 시 간 | 120분 | |
| 평가 내용 | 능력단위 요소 (세 부 항목) | 수 행 준 거 (세 세 항목) | | |
| | 0803030608_15v1.1 라이선시 시장 조사하기 | 1.1 국내의 라이선싱 시장을 조사하여 라이선싱 시장의 추이를 파악할 수 있다. 1.2 라이선싱 대상기업을 조사하여 영업대상 기업을 선정할 수 있다. 1.3 라이선싱이 가능한 대상품목을 조사하여 선정할 수 있다. 1.4 애니메이션콘텐츠사업 경쟁업체의 사업행태를 비교하고 분석할 수 있다. 1.5 비교분석을 토대로 경쟁 우위전략을 수립할 수 있다. | | |
| | 0803030608_15v1.2 라이선시 영업하기 | 2.1 라이선시 시장 조사를 통해 선정된 기업에 접촉하여 회의를 주선할 수 있다. 2.2 라이선싱 대상 기업과의 회의로 라이선서의 애니메이션콘텐츠를 기업에게 소개할 수 있다. 2.3 라이선시 대상 기업과의 회의를 통하여 기업이 필요로 하는 바를 파악할 수 있다. 2.4 라이선싱 대상 기업이 필요한 조건을 제시하여 라이선싱 사업을 제안할 수 있다. 2.5 라이선싱 조건을 양사가 각자 유리한 방향으로 상호 협상할 수 있다. 2.6 기업과 라이선서가 협상을 해서 필요한 조건을 충족하여 계약을 성사시킬 수 있다. | | |
| | 0803030608_15v1.3 라이선싱 계약하기 | 3.1 용어정의의 상호 합의하여 계약의 이해와 해석에 대한 기준을 수립할 수 있다. 3.2 계약조건을 세분화하여 향후 발생 가능한 분쟁의 소지를 미연에 제거할 수 있다. 3.3 라이선싱 저작권 사용료와 지불 관련 사항을 명문화하여 정산 수행을 원활히 할 수 있다. 3.4 디자인 사용과 승인 기준을 수립하여 브랜드 디자인을 일관성 있게 관리할 수 있다. 3.5 라이선싱 저작권을 세분화하여 기술함으로써 저작권 관리를 체계화할 수 있다. 3.6 불법행위별 처벌 규정을 수립하여 불법행위를 사전에 방지하고 불법행위 발생 시 처벌에 대한 대응을 할 수 있다. 3.7 양사가 계약내용을 상호 조율하여 양사의 조건을 충족하는 계약을 체결할 수 있다. | | |
| | 0803030608_15v1.4 라이선시 관리하기 | 4.1 디자인 가이드를 라이선시에게 정기적으로 제작, 배포할 수 있다. 4.2 라이선시가 디자인한 제품과 샘플, 시제품, 광고물, 판촉물의 승인을 진행하여 브랜드 아이덴티티를 관리 할 수 있다. 4.3 증지 불출 관리와 정산보고서 수령으로 지식재산권 사용료의 정산업무를 수행할 수 있다. 4.4 라이선시의 마케팅을 지원하여 라이선싱 매출을 확대할 수 있다. 4.5 불법상품 유통을 단속, 관리할 수 있다. | | |
| 관련 | - 애니메이션콘텐츠 라이선싱 시장에 대한 지식 | | | |

| | |
|-----------------|---|
| 지식 | <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션콘텐츠 라이선싱 대상기업에 대한 지식 - 애니메이션콘텐츠 라이선싱 대상 제품군에 대한 지식 - 시장조사 방법과 분석에 대한 지식 - 애니메이션콘텐츠 라이선싱 대상 기업에 대한 지식과 이해 - 라이선싱 용어와 저작권 사용료에 대한 지식 - 애니메이션콘텐츠 라이선싱 협상조건에 대한 지식과 이해 - 비즈니스 협상방법에 대한 지식 - 라이선싱 관련 용어와 계약 전문 용어 대한 지식과 이해 - 애니메이션콘텐츠 지적재산권에 대한 지식 - 라이선싱 지식재산권 사용료에 대한 업계의 표준과 동향 관련 지식 - 라이선싱 업무 처리과정에 대한 지식 - 라이선싱 계약서 작성 방법 - 지적재산권에 대한 이해와 지식 - 불법 상품 대처에 대한 지식 - 라이선시 지원·관리에 대한 지식 - 증지 관리에 대한 이해와 지식 - 라이선싱 마케팅 활동에 대한 지식 |
| 평가 시설· 장비 | <ul style="list-style-type: none"> - 빔프로젝터 - 컴퓨터 |

| | | | |
|---------|--|--|-----|
| 능력단위 | 애니메이션콘텐츠 사업제휴 | 능력단위 수준 | 4수준 |
| 분류번호 | 0803030609_15v1 | | |
| 능력단위 정의 | 애니메이션콘텐츠 사업제휴란 애니메이션콘텐츠를 사업영역이 다른 회사들과 제휴를 하여 고객이 만족하는 서비스를 제공하고, 새로운 서비스를 체험해볼 수 있는 기회를 제공함으로써 애니메이션콘텐츠를 알리고, 타 브랜드 대비 경쟁우위의 지위를 확보할 수 있는 능력이다. | | |
| 평가방법 | 지필평가: 복합형 | 시간 | 60분 |
| | 실무평가: 수행평가 | 시간 | 90분 |
| 평가내용 | 능력단위 요소 (세부항목) | 수행준거 (세세항목) | |
| | 0803030609_15v1.1 사업제휴 시장조사 하기 | 1.1 국내외 제휴 시장을 조사하여 제휴 업계의 거시적인 동향을 파악할 수 있다. 1.2 제휴가능기업과 브랜드를 조사하여 제휴 대상 기업과 브랜드를 선정할 수 있다. 1.3 제휴기업과 브랜드의 고객을 조사하여 유사점과 차이점을 분석할 수 있다. 1.4 경쟁업체의 제휴를 상황을 조사하여 비교·분석을 토대로 경쟁우위전략을 수립할 수 있다. | |
| | 0803030609_15v1.2 기획안 작성하기 | 2.1 제휴를 통해 달성하고자 하는 목표를 선정하여 기획안에 반영할 수 있다. 2.2 제휴대상기업과 애니메이션콘텐츠의 현재 상황, 고객 분석, 필요사항을 파악한 비교 분석 자료를 기획안에 반영하여 제휴의 당위성을 제시함으로써 기업 대상 제휴를 설득할 수 있다. 2.3 시장 환경변화에 따른 제휴시장 변화를 인식하고 새로운 형태의 제휴를 기획하여 제휴하는 두 회사 모두가 만족하는 효과적인 제휴 방안을 제시할 수 있다. 2.4 제휴대상기업에게 제휴를 통해 두 회사가 얻을 수 있는 이익을 분석하여 제시할 수 있다. 2.5 제휴대상기업에게 향후 제휴의 진행방향과 일정을 제시할 수 있다. | |
| | 0803030609_15v1.3 제휴업체 협상하기 | 3.1 제휴대상기업 시장 조사를 통해 선정된 기업에 접촉하여 회의를 진행할 수 있다. 3.2 제휴대상기업과의 회의로 애니메이션콘텐츠를 기업에게 소개할 수 있다. 3.3 제휴대상기업과의 회의를 통하여 기업의 상황, 고객형태, 니즈를 파악할 수 있다. 3.4 제휴대상기업이 필요한 조건을 제시하여 제휴를 제안할 수 있다. 3.5 제휴를 양사가 각자 유리한 방향으로 상호 협상할 수 있다. 3.6 제휴대상기업과 협상을 해서 필요한 조건을 충족하여 계약을 성사시킬 수 있다. 3.7 제휴대상기업과 협상된 조건을 바탕으로 하여 제휴 계약서를 작성할 수 있다. | |
| | 0803030609_15v1.4 제휴업무 실행하기 | 4.1 애니메이션콘텐츠의 주요 고객과 제휴 대상기업의 실질적인 고객을 분석하여 제휴실행 방안을 도출해 낼 수 있다. 4.2 양사의 향후 일정을 공유함으로써 양사가 실행 가능한 제휴의 일정을 확정할 수 있다. 4.3 제휴 진행에 따른 설치물, 홍보물, 본 제작물, 사은품을 양사의 협의를 통해 확정하고 제작하고 준비할 수 있다. 4.4 제휴 진행 시 필요한 인력을 확정하고, 일정과 업무에 따라 적합한 인력을 선출, 고용, 배치할 수 있다. 4.5 정해진 일정에 따라서 관련 제작물과 인력을 배치하고 제휴 업무를 진행할 수 있다. 4.6 제휴 업무 진행에 따른 일일 진행 보고서와 진행 종료 후 분석 내용이 포함된 결과보고서를 작성하여 연관 기업과 부서에 배포할 수 있다. | |

| | |
|-----------------|--|
| <p>관련 지식</p> | <ul style="list-style-type: none"> - 국내외 애니메이션콘텐츠 제휴시장과 동향에 대한 지식 - 애니메이션콘텐츠 제휴 대상기업에 대한 지식 - 애니메이션콘텐츠 제휴 참여 고객 분석에 대한 지식 - 경쟁 업체의 제휴 상황 분석에 대한 지식 - 시장조사 방법과 분석에 대한 지식 - 애니메이션콘텐츠 사업 제휴를 진행하고자하는 목적성에 대한 지식 - 기업의 상황분석, 고객 분석, 필요사항 분석 지식 - 분석을 바탕으로 한 제휴 방안 도출 지식 - 제휴를 통한 기대 효과와 향후 진행방향, 일정 작성에 대한 지식 - 제휴대상기업에 대한 지식 - 제휴업계 관련용어와 제휴진행조건에 대한 지식 - 다양한 형태의 제휴진행방법에 대한 지식 - 제휴 계약 용어와 계약서 작성 방법에 대한 지식 - 고객 분석에 따른 제휴 실행 방안 도출방법에 대한 지식 - 제휴실행 안에 따른 다양한 제작물 제작 기획에 대한 지식 - 제휴업무진행에 따른 인력 운용에 대한 지식 - 일일진행 보고서 및 결과 보고서 작성법 - 제휴업무결과로 발생한 다양한 데이터를 분석하는 방법에 대한 지식 |
| <p>평가 시설·장비</p> | <ul style="list-style-type: none"> - 빔프로젝터 - 컴퓨터 |

| | | | | |
|----------|---|--|-----|--|
| 능력단위 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 사후관리 | 능력단위 수준 | 3수준 | |
| 분류번호 | 0803030610_15v1 | | | |
| 능력단위 정의 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 사후관리란 수익을 정산, 배분하고 지식재산권과 2차 저작물에 대한 관리를 지속적으로 수행하는 능력이다. | | | |
| 평가방법 | 지필평가: 복합형 | 시 간 | 60분 | |
| | 실무평가: 수행평가 | 시 간 | 90분 | |
| 평가 내용 | 능력단위 요소 (세부항목) | 수행준거 (세세항목) | | |
| | 0803030610_15v1.1 매출 정산하기 | 1.1 정산 내역서를 활용하여 사업비(유통, 홍보, 라이선싱, 마케팅)에 소요된 비용을 정산 할 수 있다. 1.2 수입, 지출결의서를 통하여 예산을 운용하고 정산할 수 있다. 1.3 세부절차에 따라 전자세금계산서를 발행할 수 있다. 1.4 매체별 지분율에 맞는 수익을 분배하여 정산할 수 있다. 1.5 총수익 산출을 위하여 영업비용을 분석하고 손익계산서를 활용하여 수익구조를 분석하고 매출 총합계를 산출 할 수 있다. | | |
| | 0803030610_15v1.2 유통콘텐츠 재가공 | 2.1 애니메이션콘텐츠의 원본과 사본을 분리하여 저장장치에 보관할 수 있다. 2.2 애니메이션콘텐츠의 영상정보를 용도에 따라 분류하고 카테고리화 폴더로 정리할 수 있다. 2.3 유통하고자 하는 매체별로 데이터 포맷을 설정 할 수 있다. 2.4 매체별로 재가공 된 영상 데이터를 유통, 관리할 수 있다. 2.5 애니메이션콘텐츠를 계약에 의해 주고받을 때, 필요한 정보들을 메타데이터로 입력하여 관리할 수 있다. 2.6 데이터 규약에 맞게 재가공된 영상 데이터를 해당부서(팀)에 제공할 수 있다. | | |
| | 0803030610_15v1.3 지식재산권 관리하기 | 3.1 국내외 저작권 관련 자료를 수집하여 불법 유통 행위 작성 시 처벌에 대한 대응을 할 수 있다. 3.2 애니메이션콘텐츠에 사용된 디자인, 영상, 음원 등의 지식재산권 침해여부를 판단할 수 있다. 3.3 지속적인 모니터링을 통하여 애니메이션콘텐츠의 저작권을 보호한다. 3.4 저작권 불법유통 관리를 위하여 적합한 저작권 관리 업체를 선정하고 운영할 수 있다. | | |
| | 0803030610_15v1.4 유통 계약하기 | 4.1 용어의 정의를 상호 합의하여 계약의 이해와 해석에 대한 기준을 수립할 수 있다. 4.2 계약의 조건을 세분화하여 향후 발생 가능한 분쟁의 소지를 미연에 제거할 수 있다. 4.3 가격 정책을 확정하고 시기에 따른 가격 조정을 명문화 할 수 있다. 4.4 수익배분율, 지불 금액, 절차, 시기 등 지불관련 사항을 명문화하여 정산 수행을 원활히 할 수 있다. 4.5 양사의 권리와 의무를 규정하여 기술함으로써 상호의 권리를 명확히 하고, 역할 분담을 할 수 있다. 4.6 보안정책과 지적재산권 관리를 세분화하여 기술함으로써 지적재산권 관리를 체계화할 수 있다. 4.7 불법행위별 처벌 규정을 수립하여 불법행위를 사전에 방지하고 불법행위 발생 시 처벌에 대한 대응을 할 수 있다. 4.8 영상의 품질 가이드라인과 인코딩 규격 기준을 기술화하여 해당 영상물을 정확하게 해당 매체에 전달할 수 있다. 4.9 양사가 계약의 내용을 상호 조율하여 양사의 조건을 충족하는 계약을 체결할 수 있다. | | |

| | |
|-----------------|--|
| <p>관련 지식</p> | <ul style="list-style-type: none"> - 세무절차에 대한 법률적 지식 - 애니메이션콘텐츠 방영과 배급에 관한 지식 - 정산에 대한 회계 지식 - 전자세금계산서 발급에 따른 공인인증서 관리 능력 - 수익률 계산 (플랫폼별 이익률 계산)에 대한 지식 - 매출정산서 - 매출과 비용 - 매체별, 국가별 데이터 표준 포맷(규약)에 대한 지식 - 콘텐츠 취급과 이용에 대한 지식 - 데이터 보안 (복제방지기술에 대한 지식) - 영상편집프로그램에 대한 지식 - 저장 포맷에 대한 지식 - 지식재산권에 대한 지식 - 국내외 지식재산권 기준에 대한 법률 지식 - 국내외 지식재산권 침해 사례에 대한 지식 및 분석 - 국내외 지식재산권 분쟁 조정에 관한 지식 - 해외 지식재산권 관리 업체와 운영에 대한 지식 - 계약 전문 용어에 대한 지식 - 계약서 작성 및 해석에 필요한 법률지식 - 계약서 필수기재 사항 - 계약 불이행, 변경 절차에 대한 지식 - 계약서 작성 절차에 대한 지식 - 보안 정책과 지적재산권에 대한 지식 |
| <p>평가 시설·장비</p> | <ul style="list-style-type: none"> - 빔프로젝터 - 컴퓨터 |

4 융합 활용 참고 자료

□ 개발목적

- 해당 NCS의 직무수행을 위해 직·간접적으로 연관성이 있는 타 NCS의 능력단위 제시를 통해 기업(관) 및 근로자가 해당 직무를 수행함에 있어 다양한 능력단위를 융합하여 활용하는 데 참고 할수 있는 자료로서의 역할 제공

□ 구성요소

- 직무명, 직무정의, 해당 NCS 능력단위, 연관성 있는 타 NCS 능력단위로 구성

직무명 : 애니메이션콘텐츠유통·서비스

1. 직무 정의

애니메이션콘텐츠 유통·서비스는 애니메이션산업 활성화와 수익창출을 위해 애니메이션콘텐츠를 다양한 국내외 매체를 통해 소비자에게 전달하는 일이다.

2. 해당 NCS 능력단위

| 분류 번호 | 능력 단위(수준) | 능력 단위 요소 | 수준 |
|-----------------|------------------------------|------------|----|
| 0803030601_15v1 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 전략 수립 (6) | 시장환경 분석하기 | 5 |
| | | 매체 기획하기 | 5 |
| | | 매출목표 수립하기 | 6 |
| | | 계획서 작성하기 | 4 |
| 0803030602_15v1 | 애니메이션콘텐츠 판매(5) | 유통매체 조사하기 | 3 |
| | | 판매대상자 선정하기 | 5 |
| | | 국내마켓 참가하기 | 4 |
| | | 영업판매하기 | 4 |
| 0803030603_15v1 | 애니메이션콘텐츠 구매(5) | 시청자 분석하기 | 4 |
| | | 구매콘텐츠 선정하기 | 4 |
| | | 구매 협상하기 | 5 |
| | | 구매 계약하기 | 5 |
| 0803030604_15v1 | 극장용 애니메이션콘텐츠 배급관리(6) | 배급계획 수립하기 | 6 |
| | | 시사하기 | 4 |
| | | 배급하기 | 4 |

| 분류 번호 | 능력 단위(수준) | 능력 단위 요소 | 수준 |
|-----------------|-----------------------------|---------------|----|
| 0803030605_15v1 | 애니메이션콘텐츠 뉴미디어 유통·서비스 (4) | 뉴미디어 조사하기 | 3 |
| | | 모바일콘텐츠 유통하기 | 4 |
| | | 온라인콘텐츠 유통하기 | 4 |
| 0803030606_15v1 | 애니메이션콘텐츠 글로벌 유통·서비스(5) | 글로벌 유통계획 수립하기 | 5 |
| | | 해외시장 판매하기 | 4 |
| | | 해외콘텐츠 구매하기 | 5 |
| | | 글로벌 마케팅하기 | 5 |
| 0803030607_15v1 | 애니메이션콘텐츠 홍보마케팅(4) | 홍보마케팅전략 수립하기 | 4 |
| | | 매체별 프로모션하기 | 3 |
| | | 온라인 마케팅하기 | 3 |
| | | 오프라인 마케팅하기 | 4 |
| 0803030608_15v1 | 애니메이션콘텐츠 라이선싱 사업(6) | 라이선싱 시장 조사하기 | 4 |
| | | 라이선싱 영업하기 | 5 |
| | | 라이선싱 계약하기 | 6 |
| | | 라이선싱 관리하기 | 5 |
| 0803030609_15v1 | 애니메이션콘텐츠 사업제휴(4) | 사업제휴 시장조사 하기 | 4 |
| | | 기획안 작성하기 | 4 |
| | | 제휴업체 협상하기 | 4 |
| | | 제휴업무 실행하기 | 4 |
| 0803030610_15v1 | 애니메이션콘텐츠 유통·서비스 사후관리 (3) | 매출 정산하기 | 2 |
| | | 유통콘텐츠 재가공 | 3 |
| | | 지식재산권 관리하기 | 3 |
| | | 유통 계약하기 | 3 |

3. 연관성이 있는 타 NCS 능력단위

| NCS | 분류 번호 | 능력 단위명 | 수준 | 능력 단위 요소 |
|-----|-------|--------|----|----------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

※추후 검토 예정