

“함께하는 공정사회! 더 큰 희망 대한민국”



보 도 자 료



“국민 누구나 일할 수 있고 일을
통해 행복한 나라”

▶ 보도 일시: 2012.6.1(금) 조간
<인터넷 5.31(목) 14:00 이후>
▶ 총 쪽 (첨부자료 포함)

❖ 고용노동부 청년고용기획과 과 장 이민재
사무관 김준호

☎ 02-2110-7181, 010-4696-9611

❖ 방송통신위원회 인터넷정책과 과장 김정렬
사무관 이상국

☎ 02-750-2740, 010-5356-2826

< 본 자료는 <http://www.moel.go.kr> 에서도 볼 수 있습니다 >

모바일 분야의 청년 일자리 창출을 위해 고용노동부 · 방송통신위원회 뜻 모으다 - 청년 개발자 100명에게 교육 및 현장 실습 제공

고용노동부와 방송통신위원회는 모바일 분야 중소기업들의 인력난 및 청년들의 취업난을 해소하기 위해 「모바일 청년 개발자 멘토링 프로그램」을 공동으로 추진하기로 하고, 5월 31일(목) MOU를 체결했다고 밝혔다.

고용노동부와 방송통신위원회는 금년부터 한국무선인터넷산업연합회(MOIBA)를 통해 모바일 분야에 관심이 있는 청년층 100명에게 시장의 수요를 반영한 실무 이론교육 (방통위 “차세대 모바일 인력양성 사업”, 3주)을 실시하고, 관련 중소기업에서 현장교육 및 멘토링 (고용노동부 “중소기업 청년인턴제”, 6개월)을 제공하는 등 취·창업 연계형 프로그램을 추진하기로 합의하였다. 또한 내년부터는 공동 사업을 지속적으로 확대하기로 하였다.

최근 중소기업에서는 스마트폰 및 태블릿 PC의 확산으로 인해 모바일 인력에 대한 수요가 증가하고 있으나 '개발 인력의 대기업으로의 쏠림 현상'과 '신규 개발 인력의 부족'으로 만성적인 인력난*을 겪고 있다. 한편, 청년층은 청년일자리 창출력 둔화, 공급자 중심의 교육과정 등으로 인해 취업난을 겪고 있는 실정**이다. 이에, 중소기업들의 인력난 및 청년들의 취업난을 해소하고자 관계부처가 손을 맞잡았다.

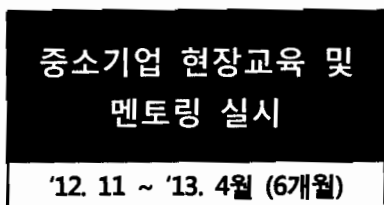
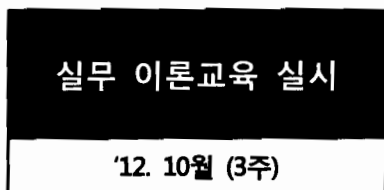
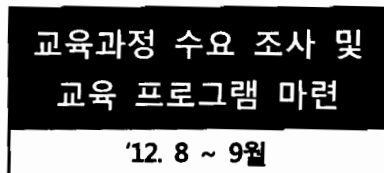
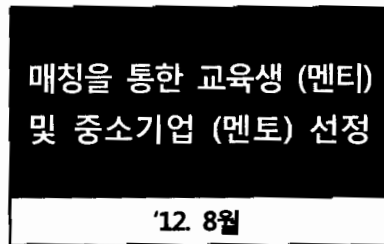
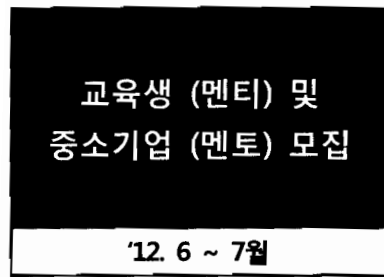
* 모바일 분야 중소기업의 연간 총원 필요인력은 약 2,100명이며, 이중 '30%'는 즉시 총원 필요 (한국무선인터넷산업연합회, 중소 회원사 대상 “인력 실태조사”, '11. 12)

** '05년 이후, 청년 (15~29세) 고용률은 지속적으로 하락 : '05년 (44.9%) → '11년 (40.5%)

방통위 박재문 네트워크정책국장은 “평소 모바일 분야 중소기업들로부터 전문 인력 확보 및 신규 인력 채용에 대한 애로사항을 많이 들어왔는데 이를 조금이나마 도울 수 있게 되어 기쁘게 생각한다.”며, “방통위에서는 앞으로도 IT 분야 중소기업을 지원하기 위한 정책을 마련하기 위해 적극 노력할 것”이라 밝혔다.

고용노동부 이태희 인력수급정책관은 “고용 분야의 전문성을 가지고 있는 고용노동부와 IT 분야의 전문성을 가지고 있는 방통위의 협력을 통해 만성적인 구인난을 겪고 있는 중소기업과 구직에 어려움을 겪고 있는 청년층의 인력 미스매칭 문제를 해소하는데 기여할 수 있을 것”이라고 말했다.

본 사업을 구체적으로 보면 다음과 같다.



○ 모집 대상

- 교육생 : 미 취업자 또는 졸업 예정자인 만 15세 이상 39세 이하의 예비 청년 개발자
- 중소기업 : 신입사원 채용을 희망하는 창업 후 10년 이내의 모바일 분야 중소기업 (1인 기업 포함)

○ 교육생의 분야·업종별 취업 선호 및 중소기업의 인력 수요를 조사하고, 매칭을 통해 교육생 100명, 중소기업 30~100개 선정

※ 매칭 과정에 학계, 전문가 등은 물론, 중소기업을 직접 참여시켜 수요자 입장에서 대상 교육생 선발

○ 중소기업으로부터 사전에 교육과정 수요 조사를 실시하고, 이를 바탕으로 실무 이론교육 프로그램 마련

○ 교육생에게 기업에서 필요한 실무 교육을 시행

(日 평균 8시간, 전문 교육시설에서 교육)

※ 교육생에게 무료 교육 및 교육수당 (日 1만원) 지원

○ 해당 기업이 교육생을 대상으로 실제 프로젝트 참여 기회 및 전문가 멘토링을 제공

※ 교육생을 인턴으로 채용한 중소기업에는 6개월간 약정 임금의 50%(최대 月 80만원) 지원

○ 교육생을 채용한 중소기업에게 차년도 사업 시, 교육생 선택에 대한 우선권 부여 및 우수 채용기업으로 선정 발표

※ 本 사업과 별도로, 현장교육 中 또는 만료 後, 교육생이 창직·창업에 성공한 경우에는 교육생에게 1인당 200만원 지원금 지급 (고용노동부 '창직인턴제')

붙임1: 방송통신위원회·고용노동부 間 업무협약서 (MOU).

붙임2: 모바일 청년 개발자 멘토링 프로그램. 끝.

[붙임1]

모바일 분야의 청년일자리 창출을 위한 방송통신위원회 · 고용노동부 업무협약서

제 1 조 (목 적) 이 협약은 청년들에게 모바일 분야의 현장 맞춤형 교육 및 관련 중소기업에서의 인턴경험을 제공함으로써, 동 분야의 전문인력을 양성하고 이를 통한 청년 일자리 창출을 목적으로 한다.

제 2 조 (기본원칙) 양 기관은 유기적인 협력관계를 유지하기 위해 성실히 노력하고, 이를 바탕으로 고용노동부 「중소기업 청년인턴제」와 방송통신위원회 「차세대 모바일 인력양성 사업」을 차질 없이 수행한다.

제 3 조 (협력내용) 고용노동부와 방송통신위원회는 보다 효율적인 사업 추진을 위해 다음 각 호와 같이 역할을 정립하여 이를 수행한다.

- ① 방송통신위원회는 한국무선인터넷산업연합회(MOIBA)를 통해 청년들에게 현장의 수요에 적합한 맞춤형 이론 교육을 시행하고, 청년과 이에 맞는 중소기업을 매칭해주는 역할을 수행한다.
- ② 고용노동부는 한국무선인터넷산업연합회(MOIBA)를 운영기관으로 선정하고, 청년들이 중소기업 현장에서 멘토링을 통해 업무경험을 쌓을 수 있도록 지원한다.
- ③ 양 기관은 사업 수행을 위해 필요한 행정 조치, 각종 홍보 활동 등을 적극 추진하고, 사업성과 분석 및 개선사항 마련을 위해 필요한 정보를 상호 공유한다.
- ④ 양 기관은 공동사업을 지속적으로 확대하고, 이외 본 협약에 명시되지 않은 사항은 양 기관의 협의 하에 구체적인 이행방법을 결정한다.

제 4 조 (협약내용의 변경) 본 협약은 어느 한 기관의 요청이 있는 경우 충분한 협의를 통하여 내용을 변경할 수 있다.

제 5 조 (협약의 해지) 협약을 계속 이행할 수 없는 중대한 사유가 어느 한 기관에서 발생한 것이 명백한 경우, 상대 기관은 본 협약의 해지를 통보할 수 있다.

제 6 조 (협약의 효력) 본 협약서의 효력은 서명일로부터 발생한다.

2012년 5월 31일

방송통신위원회
네트워크정책국장
박 재 문

고용노동부
인력수급정책관
이 태 회

[붙임2]

모바일 청년 개발자 멘토링 프로그램

2012. 5



방송통신위원회
KOREA COMMUNICATIONS COMMISSION



고용노동부
Ministry of Employment and Labor

목 차

I. 배경	1
II. 사업개요	2
III. 사업내용	4
1. 교육생 [멘티] 모집	4
2. 중소기업 [멘토] 모집	4
3. 매칭을 통한 교육생 [멘티] 및 중소기업 [멘토] 선정 ...	5
4. 실무 이론교육 실시	5
5. 중소기업 현장교육 및 멘토링 실시	6
6. 채용 유도 및 성과 관리	6
IV. 추진체계	7
V. 추진일정	7

- (모바일 중소기업의 구인난) 스마트 폰, 태블릿 PC의 확산으로 관련 인력 수요는 증가하고 있으나, 중소기업은 인력난에 시달림

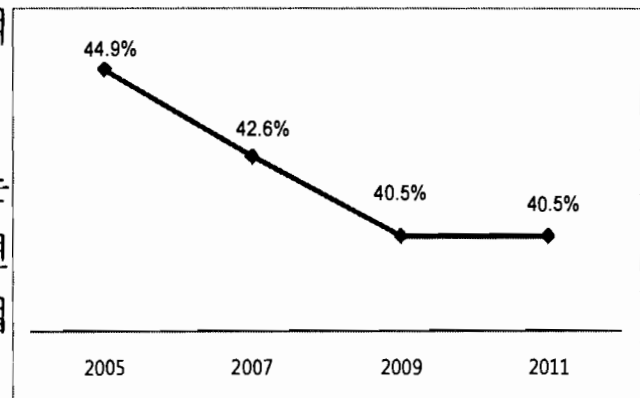
※ 모바일 분야 중소기업의 연간 총원 필요인력 2,100명 중 '30%'는 즉시 총원이 필요
(한국무선인터넷산업연합회, 300인 이하 중소기업 대상 인력실태 조사, '11. 12)

- 최근 2년間 ('10~'11) 모바일 개발 인력 2,600명이 대기업으로 이동하는 등, 대기업 쏠림 현상이 심화되고 있음
- 신규 채용을 하려고 해도 지원자의 실무 역량이 크게 미흡하여, 자체 재교육 여건이 충분치 않은 중소기업의 경우 부담 가중

- (청년층의 구직난) '05년 이후 청년 (15~29세) 고용률은 지속적으로 하락하고 있음

< 청년 고용률 증감 추이 >

- IT 분야의 경우, 다수 구직지는 단순 SI 업무 및 개발인력 파견 업체 등 소모성 일자리에 취업하거나, 장기간 미취업 상태임



- (수요와 연계된 모바일 분야 인력양성 필요) 중소기업의 인력난 및 청년층의 취업난을 해소하고 스마트 모바일 서비스의 경쟁력 제고를 위한 새로운 개념의 인력양성 과정 신설

- 기업 현장에서 필요한 수요 지향적 교육을 통해서, 청년층 및 중소기업間 “인력 미스매칭 문제” 해소에 기여

모바일 청년 개발자 멘토링 프로그램 추진

II

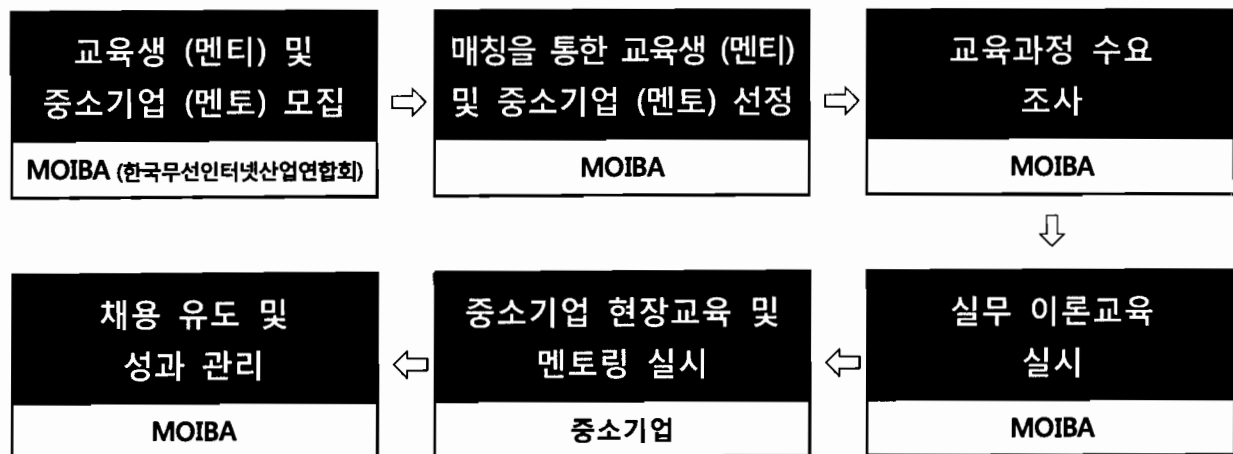
사업개요

- ◆ 모바일 분야에 관심이 있는 청년층 (멘티)에게 시장의 수요를 반영한 이론교육을 실시하고, 관련 중소기업 (멘토)에서 현장 교육 및 멘토링을 제공함으로써 채용과 연계되도록 지원

-> 구직에 어려움을 겪는 청년층과 만성적인 구인난을 겪고 있는 중소기업의 “인력 미스매칭 문제”를 해소하는데 기여

※ 방통위 ‘차세대 모바일 인력양성 사업’과 고용노동부 ‘청년 인턴십 사업’ 연계

- (사업 구성) 최근 스마트 모바일 분야의 성장과 함께, 기업 현장에서 요구되는 개발자 양성 및 고용 창출을 위한 사업



- (지원 대상) 미 취업 및 졸업 예정 청년층 (멘티 = 교육생) 100명

- (교육 내용 및 기간) 실무 이론교육 (3주 / 120시간)

+ 중소기업 현장교육 및 멘토링 (6개월)

※ 30~100개의 모바일 중소기업 (멘토)을 모집하여, 교육생 (멘티 = 미 취업 및 졸업 예정 청년층 100명)과 매칭을 통해 현장교육 및 멘토링 제공

○ (사업 수행기관) 한국무선인터넷산업연합회 (MOIBA)

○ (추진 방안) 방통위 '차세대 모바일 인력양성 사업 (실무 이론교육)'
및 고용노동부 '청년 인턴쉽 사업 (현장교육 및 멘토링)' 연계

- '13년, 방통위 예산 증액 및 고용노동부 연계를 통해 사업 확대

○ (사업 예산) 6.3억원 (인건비 등 운영비 포함)

구 분	세부내역	금 액	해당부서
이론교육	100명 × 50만원 / 주 × 3주	1.5억원	방송통신위원회
현장교육	100명 × 80만원 / 월 × 6월	4.8억원	고용노동부
합 계		6.3억원	

① 이론교육 1.5억원 - 교육생 (멘티) 지원

: 교재 개발 및 인쇄비, 강사비, 강의실 임차료, S/W 비용 등

▶ $100\text{명} \times 45\text{만원} / \text{주} \times 3\text{주} = 1\text{억 } 3,500\text{만원}$

: 교육생에게 교육수당 (교통비 · 식비) 1일 1만원 지급

▶ $100\text{명} \times 5\text{만원} / \text{주} \times 3\text{주} = 1,500\text{만원}$

② 현장교육 4.8억원 - 중소기업 (멘토) 지원

: 교육생 (멘티)을 인턴으로 채용한 중소기업 (멘토)에 6개월간
약정 임금의 50% (최대 月 80만원) 지원

▶ $100\text{명} \times 80\text{만원} / \text{월} \times 6\text{개월} = 4.8\text{억원}$

※上記 예산과 별도로, 고용 노동부 창직 지원금 (청년 인턴쉽 사업中
창직 인턴제) 활용 가능 : 멘토링 後 창직 · 창업에 성공時 1인당 200만원 지원

1. 교육생 (멘티) 모집

- (모집대상) 신청일 현재, 만 15세 이상 39세 이하의 예비 청년 개발자로서, 미 취업자 및 졸업 예정자
- (접수방법) 한국무선인터넷산업연합회(MOIBA)에 멘토링 프로그램 홈페이지를 개설하여, 이를 통해 온라인 접수
- (홍보방안) 대학·전문대학·특성화고·마이스터고 등의 학교, 워크넷(노동부), 언론매체 등 활용
 - 방통위에서 개최 예정인 전국 권역별 취업 박람회 (Mobile Job Fair)와 연계하여 지원자 모집

2. 중소기업 (멘토) 모집

- (모집대상) 신입사원 채용을 희망하는 모바일 분야의 중소기업 으로서, 창업 後 10년 이내의 기업 (1인 기업 포함)
 - ※ 모바일 게임, 교육 S/W, 모바일 광고 등 각종 모바일 콘텐츠 개발 분야에서 중소 벤처기업을 모집 추진
- (홍보방안) 언론매체 활용, 유관 협회와 협조하여 회원사 대상 모집 공문 발송 등을 통해 기업 (멘토) 모집
 - ※ 유관협회 : 무선인터넷산업연합회(MOIBA), 스마트개발자협회(SDA), 소프트웨어 산업협회(KOSA), 인터넷기업협회, 게임산업협회(KAOGI)

3. 매칭을 통해 교육생 (멘티) 및 중소기업 (멘토) 결정

- (사전 조사) 교육생 (멘티)의 분야·업종별 취업 선호 및 중소기업 (멘토)의 인력 수요를 조사
- (매칭을 통한 교육생 및 중소기업 선정) MOIBA를 통해 멘토와 멘티間 매칭 절차를 거쳐 교육생 100명, 중소기업 30~100개 선정
 - ※ 매칭 과정에 학계, 전문가, 컨설턴트 등은 물론, 중소기업을 직접 참여시켜 수요자 입장에서 멘토링 대상 교육생 선발

4. 실무 이론교육 실시

- (교육과정 수요 조사) 중소기업 (멘토)으로부터 사전에 교육과정 수요 조사를 실시하여, 현장 맞춤형 교육이 이뤄지도록 함
- (실무 이론교육 시행) 교육생에게 3주간 기업에서 필요한 실무 교육을 시행 (日 평균 8시간, MOIBA가 전문 교육시설에서 교육)
 - 모바일 앱 / 웹 기획 및 개발, HTML5, 디버깅 및 테스트, Market 등록 등 기업 수요에 기반한 실무 이론 교육
 - ※ 관련 기업의 전문가를 강사에 참여시키는 방안 검토
 - 사업계획서, 재무회계, 지식재산권 등 창직 및 창업 분야 교육
 - ※ 고용노동부 '청년 인턴쉽 사업'중 창직 인턴제' 요건에 해당하는 창직 및 창업 관련 교육 훈련을 일부 포함시킴
 - 최종 테스트를 통해 대상자 점검 및 실무 투입 가능여부 확인

5. 중소기업 현장교육 및 멘토링 실시

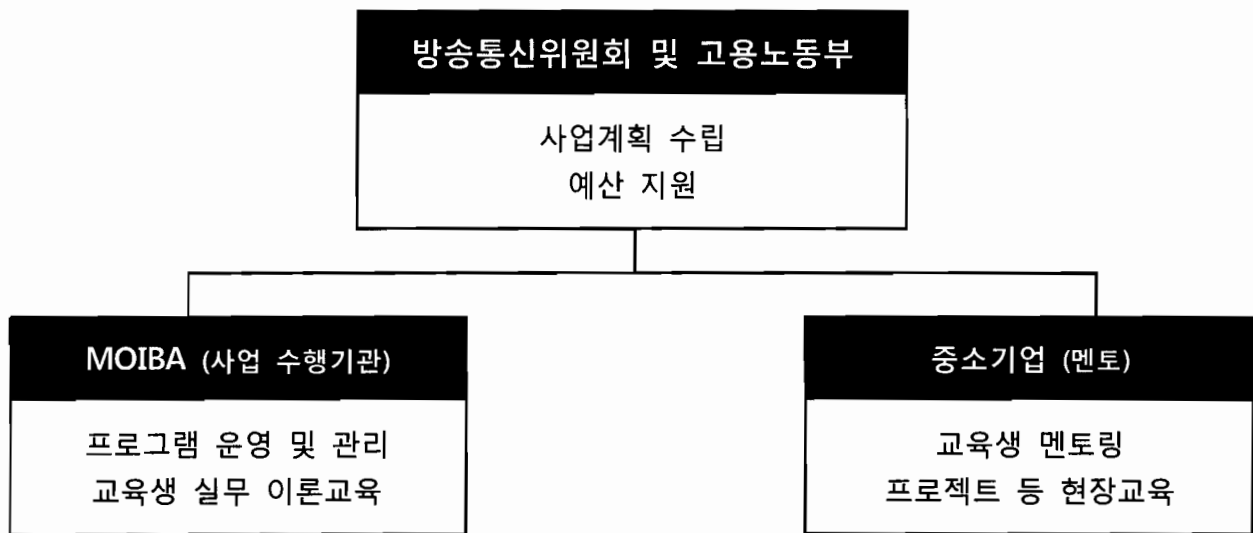
- (현장교육 및 멘토링 시행) 해당 기업 (멘토)이 6개월간 교육생을 대상으로 실제 프로젝트 참여 기회 및 전문가 멘토링을 제공
 - 事前에 각 기업으로부터 현장교육 및 멘토링 계획을 제출받아, 개별 기업의 특성에 맞는 프로젝트를 진행
 - 주당 4시간 이상 1:1의 멘토링 시간 또는 자체 교육훈련 기회를 제공하고, 개발지식 및 업무경험을 공유토록 유도

6. 채용 유도 및 성과 관리

- (채용 유도) 현장교육 및 멘토링 실시 後, 해당 기업의 채용 유도
 - 교육생 (멘티)을 채용한 중소기업 (멘토)을 우수 채용기업으로 발표하고, 차년도 사업 시 교육생 선택에 대한 우선권 부여
 - 고용 노동부 창직 지원금 (청년 인턴십 사업中 창직 인턴제) 활용 : 멘토링 後 창직·창업에 성공時 1인당 200만원 지원
 - ※ 채용에는 同 프로그램을 통한 교육 대상자의 창직 및 창업을 포함
- (성과 관리) 사업 수행기관 (MOIBA)를 통해 매월 1회 이상, 현장 진행상황을 점검하고, 실효성 있는 교육이 이루어지도록 관리
 - ※ MOIBA는 분기별 지도점검 계획 수립 및 시행
 - 교육생 및 중소기업 대상으로 설문조사를 실시하여 운영상의 문제점을 발굴하고 개선방안을 마련, 추진

IV

추진체계



V

추진일정

- '12. 5 : 방송통신위원회 및 고용노동부 간 MOU 체결
- '12. 6 : 사업 수행기관 (MOIBA) 협약 체결 및 세부 운영방안 마련
- '12. 6~7 : 교육생 (멘티) 및 중소기업 (멘토) 모집
- '12. 8 : 매칭을 통한 교육생 (멘티) 및 중소기업 (멘토) 선정
- '12. 8~9 : 중소기업으로부터 교육과정 (실무 이론교육의 세부 교과목) 수요 조사
- '12. 9 : 실무 이론교육 프로그램 마련 및 관련사항 준비
- '12. 10 : 실무 이론교육 (3주)
- '12. 11~'13. 4 : 현장교육 및 멘토링 (6개월)