

기업부설 창작연구소(전담부서) 분야별 창작 범위기준

〈기준 표 1〉 출판산업의 창작연구 해당 직무

단계	직무		정의	창작적 요소	기술적 요소
	대분류	중분류			
창작	창작/기획	출판기획	- 도서 관련 콘텐츠의 개발 및 제작을 총괄하며, 제작에 있어 방향과 목표 달성을 위하여 예산, 인력, 추진전략 및 세부 이행계획을 수립하는 직무	●	
		작가	- 출판물의 원천적 원고를 산출하는 직무(스토리, 그림, 사진, 멀티미디어 등)	●	
제작	편집/교열	편집디자인	- 출판물의 전체적인 레이아웃 및 세부 디자인을 담당하는 직무	●	
		표지디자인	- 출판물의 성격과 특성을 반영하여 소비자들에게 효과적으로 전달할 수 있는 출판물의 표지를 디자인하는 직무		
		교열/교정	- 원고의 내용 가운데 잘못된 것을 바로잡아 고치는 직무		
마케팅/지원	저작권 관리		- 출판물에 대한 저작권 및 분류체계에 따른 분류, 작가와의 인세 등을 관리하고 확인하는 직무		
	마케팅 홍보		- 타 매체를 통한 출판된 출판물에 대한 홍보 및 마케팅 활동을 담당하는 직무		
	POD 기획/개발		- 원고작성 및 최종 출판에 이르는 주문형 출판에 관한 기획 및 시스템 구축 등에 관련한 일련의 직무		●
다매체이용	e-book/u-book 개발		- 기존의 콘텐츠의 변환 또는 새로운 콘텐츠를 새로운 미디어에 적용하기 위한 형식의 변환 또는 이와 관련한 기술적 요구사항을 처리하는 직무		●

〈기준 표 2〉 만화 산업의 창작연구 해당 직무

단계	직무		정의	창작적 요소	기술적 요소
	대분류	중분류			
창작	창작 기획	기획	만화의 스토리를 기획, 제작 시에 콘티 제작 영역을 포함한 전반적인 스토리의 구성을 만들고 세부적인 스토리를 창작하여 시나리오 형식으로 제작하는 직무	●	
		스토리작가	아이디어 구상, 작품기획회의, 시나리오 회의, 작화회의, 시나리오 작업, 콘티작업, 콘티수정	●	
창작/제작	작화	그림작가	데생, 터치, 스토리플롯, 레이아웃 작업, 연출지정, 아이디어 회의, 튜토리얼 개발 등	●	
		만화작가 (1인작가)	아이디어 구상, 스토리작업, 콘티작업, 작화작업, 컴퓨터그래픽작업, 편집 및 수정, 계약 및 저작권 업무		
		보조작가	작업수집, 구도설정, 분위기 연출, 데생, 터치, 톤지정, 색보정 등		
		문하생	데생, 터치, 배경, 톤작업, 뒤처리, 습작, 캐릭터 창작 및 개발 등		
출판/제작	편집	오프라인 편집	잡지, 신문, 단행본 등 출판물의 기획, 편집 핵심 업무, 작가에 대한 지원 업무		
		온라인(모바일) 편집	새로운 미디어 형태에 맞게 콘텐츠의 기획, 제작, 구축 등의 업무 수행하고, 온오프라인 변환작업 수행		●
유통/마케팅	출판마케팅		잡지, 단행본 등의 출판 상품에 대한 홍보, 배본, 판매, 수금 등의 업무 수행		
	저작권마케팅		캐릭터, 애니메이션, 방송, 영화 등 연관 산업으로의 OSMU를 위한 판권 판매 업무와 해외 마케팅 업무 포함		
	온라인(모바일)콘텐츠 공급		온라인(모바일) 상으로 유통되는 만화 작품에 대한 홍보 및 유통, 인큐베이팅 등을 담당하는 직무		

〈기준 표 3〉 음악산업의 창작연구 해당 직무

단계	직무		정의	창작적 요소	기술적 요소
	대분류	중분류			
기획	기획	A&R	콘텐츠(아티스트와 곡)의 개발 및 제작을 총괄하며, 제작에 있어 방향과 목표달성을 위하여 예산, 인력, 추진전략 및 세부 이행계획을 수립하는 직무	●	
		홍보마케팅	시장조사 후 상품의 출시에 따른 방송과 언론 등 매체를 통한 홍보 활동과 이벤트, 제휴 등 다양한 마케팅 활동을 수행하는 직무		
		제작관리	녹음과 아트워크 등 상품 제작 과정을 관리하고 일정과 예산 등을 통제하는 직무		
		매니지먼트	기획과 홍보 마케팅 활동을 위한 아티스트의 일정을 관리하고 대외적인 일차 접촉 대상에 따른 직무		
창작/ 제작	창작	프로듀싱	음반의 제작을 총괄하는 직무로서 음반의 컨셉에 따른 작곡가, 작사가, 편곡가 및 연주자 등의 섭외 업무와 제작을 위한 녹음, 믹싱, 마스터링 제반 업무를 관리 운영	●	
		작곡	멜로디를 짓는 작곡, 창작된 곡의 가창과 실연을 위한 편곡 및 가사와 제목을 만드는 직무	●	
		작사			
		편곡			
		노래 및 연주	완성된 형태의 음악저작물을 직접 수행하는 직무		
		스튜디오 작업	레코딩, 믹싱, 마스터링 등 음원의 제작과 후반 작업을 담당하는 기술적 직무		
		아트워크	아티스트와 상품의 기본적인 이미지 메이킹과 그에 따른 음반자켓과 포스터 디자인과 사진, 스타일링, 영상물 제작 등 시각 작업을 수행하는 직무		
제작/ 유통	제작/ 유통	음원 섭외/수입	음반시장에 유통될 콘텐츠를 확보하는 업무로서 시장분석, 콘텐츠 확보를 위한 기획사 선정, 매출 및 유통 계획, 투자확보 및 투자보전 등 기획/유통 전반에 걸친 업무 / 해외음원 수입계약 및 소개 업무		
		음반유통	음반이 소비자까지 전달되기까지의 온·오프라인 음반 매장의 판매 관리 및 정산업무 및 신규 유통채널 개발 수행하는 업무		
		디지털 음원 유통	디지털 음원을 이용한 온라인 또는 모바일 CP사에 공급하고 판매관리하는 업무		
		저작 출판물 관리	계약된 음원 콘텐츠의 저작권, 출판권 등을 관리하는 업무로서 저작자의 권리보호 및 저작물 판매의 정산		

〈기준 표 4〉 영화 산업의 창작연구 해당 직무

단계	직무		정의	창작적 요소	기술 적 요소
	대분 류	중분류			
기획 /제작	투자	투자자	투자금 확보, 투자대상 결정, 제작관리, 배급, 투자이익 회수, 투자팀원 관리	●	
	제작	제작자	개발 및 전반제작, 주요제작, 후반제작, 제작사 경영	●	
		프로듀서	영화 콘셉트 결정, 예산관리, 일정관리, 유닛 관리	●	
		라인프로듀서	스태프 구성, 예산관리, 일정관리, 현장 진행 총괄, 후반제작		
		제작부	장소헌팅, 자금지출관리, 현장진행관리, 제작실장 지원, 제작부원관리		
	각본/ 연출	시나리오	시나리오 개발 및 집필	●	
		감독	영화의 시청각적 요소들을 사용하여 시나리오를 구체화시키며, 최종완성물 이 나올 때까지 책임을 지는 직무	●	
		조감독	감독의 결정을 영화의 제작과정에 실현하는 역할을 담당하는 직무	●	
		스토리보드	연출자와 함께 시나리오를 분석하여 연출과 관련된 모든 상황을 그림으로 시 각화하는 직무		
제작	연기	배우	극중 주요인물 및 보조 인물에 대한 연기를 수행하는 직무		
		무술감독	무술 및 스텐트와 관련된 업무를 감독하거나 수행하는 직무		
		스텐트	-		
	미술	미술감독	연출의 영화적 비전을 현장과 세트 구성을 통해 시각적으로 구현하는 직무	●	
		미술팀	미술감독이 설정한 컨셉과 디자인에 따라 세트를 디자인하거나 시공하는 직무		
		소품팀	배우 또는 세트에 필요한 모든 소품을 구매 또는 디자인 제작하는 직무		
		의상팀	배우들에게 필요한 의상을 디자인하고, 제작, 구입, 임대하는 역할을 수행하는 직무		
		분장팀(특 수분장 및 일반분장)	인물 캐릭터에 관한 컨셉을 설정하고, 각 인물에 맞는 메이크업 및 헤어스타 일링, 또는 특수분장을 수행하는 직무		
	촬영/ 조명	촬영감독	연출자와 함께 영화에 대한 비전을 필름 또는 기타 저장장치를 통해 촬영해 내는 역할을 책임지는 직무	●	
		촬영특수장비	스테디캠 또는 지미짚 캠 등을 운영하는 직무		
		조명감독	촬영감독과 함께 조명 등 촬영 현장의 전기관련 작업을 책임지는 직무		
		조명부	조명감독의 지시를 받아 장비를 세팅 및 작업을 하는 직무		
		조명특수장비	-		
	녹음	녹음 기사	현장에서 발생하는 음향을 녹음하는 역할을 수행 하면서 관련 장비의 준비 및 확인을 책임지는 직무		
		봉맨	-		
		특수효과(F/X)	특수효과의 컨셉을 파악하고, 현장에서 CG를 제외한 실사에 관련한 특수효 과를 사용하는 책임을 지는 직무		●
	편집/ CG	편집	가장 효과적으로 감독의 의도를 반영하여 전체 필름에 장면을 조합하여 편집하는 직무		
		CG	인공적인 피사체의 움직임과 외형을 제작하여 실사에 연결하거나 필요한 효 과를 제작하여 합성하는 직무		●
	현상/ 텔레 시네	색보정(현 상)	현상된 네거티브 필름을 통해 감독과 촬영감독이 원하는 컬러 및 분위기를 색보정을 통해 프린트로 만들어 내는 역할을 수행하는 직무		
		텔레시네	아날로그 상태의 네거티브 필름이미지를 디지털 데이터 파일로 전환시키는 역할을 수행하는 직무		
	음악/ 음향	음악	영화에 사용하기 위해 선곡, 작곡, 편곡, OST 제작을 수행하는 직무		
		음향/폴리	영화 속의 음향요소들에 대한 전체적인 책임을 수행하는 것으로 녹음된 실제 음향 및 음향을 인공적으로 제작하거나 전체 음향을 재구성하는 직무		
제작/ 서비스	기타	스틸	홍보용 사진 제작 및 포스터 제작 또는 기록용 사진 제작		
		마케팅	영화의 홍보를 위한 마케팅계획의 수립 및 모든 매체를 관할 담당하는 직무		
		메이킹필름	제작 관련 필름 또는 디지털 포맷 형태의 제작기록용 버전을 편집제작하는 업무		
		온라인 유통 및 새로운 미디어유통	전통적 상영 목적이 아닌 타 미디어 유통 방식에 적용하기 위한 기획 및 유통		●
		배급(해외배급)	완성된 영화를 적정 규모로 국내외에 유통시키는 업무		

〈기준 표 5〉 게임 산업의 창작연구 해당 직무

단계	직무		정의	창작적 요소	기술적 요소
	대분류	중분류			
기획/제작/ 서비스	프로젝트 관리	프로젝트관리	프로젝트를 일정대로 추진하여 주어진 기간 내에 목표에 맞 는 제품을 제작하고 결과물에 책임을 지는 직무	●	
기획/제작	게임디자 인	게임디자인관리	게임디자인(기획) 업무 전체를 감독, 기획에 대해 책임을 가 지는 직무	●	
		게임콘텐츠 디자인	게임을 구성하는 요소(예, 마을, 캐릭터, 기능 등 그래픽적 요 소 등), 즉 콘텐츠를 기획하는 직무	●	
		게임시나리오디 자인	게임의 배경, 세계관 및 등장인물의 설정 등 게임의 이야기를 만드는 직무	●	
기획/제작	프로그래 밍	프로그래밍 관리	게임프로그래밍 업무의 일정관리 및 작성된 코드에 대한 전 반적 책임을 지는 직무		●
		클라이언트 프로그래밍	게임과 관련한 클라이언트 프로그램을 개발하는 직무		●
		서버 프로그래밍	게임과 관련한 서버 프로그램을 개발하는 직무		●
		어플리케이션 프로그래밍	콘솔게임 및 PC기반 게임의 OS관련 응용프로그램 개발하는 직무		●
	그래픽 디자인	아트디렉팅	게임의 그래픽디자인 전체일정을 관리하고, 게임디자인의 품 질을 요구수준에 맞게 만들어 내는 직무	●	
		원화디자인	게임의 원화디자인을 담당하는 직무	●	
		배경 그래픽 디자인	게임의 배경이 되는 그래픽 디자인의 모델링, 애니메이션 등 을 담당하는 직무	●	
		캐릭터그래픽디 자인	게임의 캐릭터와 관련된 그래픽 디자인의 모델링, 애니메이 션 등을 담당하는 직무	●	
		이펙트디자인	게임의 다양한 그래픽 효과를 디자인하는 직무	●	
		그래픽인터페이 스 디자인	게임의 사용자 환경 중 GUI를 담당하는 디자인	●	
	사운드 디자인	사운드 디자인	게임의 이펙트 사운드, 배경음악 등 게임 내의 사운드를 디자 인하는 직무	●	
	하드웨어 디자인	하드웨어 개발	기구 디자인 설계, CPU 설정 및 Layout 설계, 회로 설계, 파 일렛테스트		●
서비스	게임 서비스	게임 서비스 관리	게임의 홍보, 고객지원, 운영 등 게임 서비스 전반에 걸친 부 분에 대한 책임을 지는 직무		
		게임테스팅	게임의 원활한 동작 여부(H/W, S/W)를 검토하고 관리하는 직무		
		게임 홍보	오프라인 홍보(언론 홍보, 박람회, 로드쇼, 시연회 등) 및 온 라인 홍보(온라인 광고 및 이벤트 등)를 담당하는 직무		
		게임 운영	게임 운영자로서 게임을 운영하는 하는 일을 담당하는 직무		
		고객지원	전화상담, 온라인 상담, AS지원 등의 고객 요구사항을 처리 하는 직무		
		해외서비스 지원	외국에 게임 서비스를 제공하기 위한 현지 시장조사, 홍보, 파트너 선정 등을 수행하는 직무		
		기술지원	게임서비스와 관련된 하드웨어, 네트워크, 보안 등 게임의 원 활한 진행에 필요한 요소를 관리하는 직무		

〈기준 표 6〉 애니메이션 산업의 창작연구 해당 직무

단계	직무		정의	창작적 요소	기술적 요소
	대분류	중분류			
기획	기획	프로듀서	작품 컨셉 개발, 제작 예산 구성 및 관리, 주요 제작 스태프 고용 및 관리, 제작 스케줄 관리 및 진행, 마케팅과 펀딩 등 제작 전체를 총괄	●	
		컨셉개발	소재분석 및 시장조사를 기초로 타겟을 설정하고, 작품의 기본 컨셉과 시놉시스 및 장르를 설정하는 직무	●	
		시나리오 작성	영화형식에 맞추어 문장으로 작성된 각본으로 줄거리와 인물의 대사 및 심리, 분위기를 묘사하는 직무	●	
		캐릭터 디자인	시나리오 등장하는 캐릭터 설정에 근거하여, 작품의 컨셉과 맞는 캐릭터의 비주얼을 창조하는 직무	●	
		이미지 컨셉 결정	작품의 무대가 되는 배경 이미지 컨셉 및 캐릭터의 색깔 등 전체적인 작품의 미술적 이미지 컨셉을 설정하고 감독하는 직무	●	
		스토리보드	시나리오를 보고 그림각본을 그리는 직무로, 화면을 어떻게 구현할 것인가를 시각화하기 위한 모든 연출내용을 명시하는 직무	●	
		연출	작품 컨셉을 함께 개발하고, 해석하며, 실질적인 작품제작의 창의적인 부분을 총괄하면서 제작 과정에 모두 관여하여 작품의 총 책임을 지는 직무	●	
창작	2D창작	레이아웃	작화의 초기단계로서 스토리보드를 기준으로 원화, 동화 및 배경을 작화할 수 있도록 화면 구도를 설정하는 직무	●	
		원화	레이아웃을 바탕으로 움직이는 피사체의 동작을 그리는 직무	●	
		원작(원화작화 감독)	다수의 원화작가에게서 그려진 작화를 설정에 맞게 통일시키는 직무	●	
		동화	원화의 그림 사이에 중간 그림을 넣어서 부드러운 움직임을 구현하는 동화를 작화하는 업무		
		배경작화	배경디자인과 레이아웃에 맞추어 정지된 사물을 담당하여 작화와 채색을 하는 직무		
제작	2D제작	파이널	콘티의 의도대로 개별 공정이 진행되는지를 검사하는 직무		
		스캐닝	스캐너를 통하여 작화된 그림을 디지털 데이터화 하는 직무		
		채색	데이터화된 그림에 색을 입히는 직무		
		컴포지팅	채색된 셀과 배경의 레이어를 모아서 종합적인 프레임별 이미지의 구현 및 특수효과를 추가하는 직무		
	3D제작	3D모델링	디자인된 캐릭터나 소품, 배경을 입체적 피사체로 구현하는 직무	● (제작 전 3D 관련 기술연구개발 포함)	
		3D애니메이팅	모델링된 피사체에 움직임을 주는 직무		
		3D렌더링	작품의 다양한 효과를 3D로 구현하고 디자인된 이미지에 가장 부합되도록 최종적인 이미지를 완성시키는 직무		
	후반 제작	편집	연출의도에 따라 전체적인 컷 짜집기 및 마스터링을 하는 직무		
		작곡·편곡·선곡	작품의 이미지에 부합하는 삽입곡 및 주제를 창작하거나 삽입, 편곡하는 직무		
		대사녹음·음향 효과	영상에 필요한 대사 녹음 및 극적 효과를 배가 시키는 음향 효과를 제작하는 직무		
		믹싱	제작된 소리를 적절하게 종합하여 최종적으로 오나성된 오디오 부분을 구현하며, 이를 적절한 크기와 타이밍으로 영상에 삽입하는 직무		
유통/마케팅	마케팅	판권 판매	작품의 영상판권 및 캐릭터 라이선스를 판매하거나 작품의 홍보 활동을 수행하는 직무		

〈기준 표 7〉 방송 산업의 창작연구 해당 직무

단계	직무	정의	창작적 요소	기술적 요소
기획/창작	프로듀서	프로그램의 개발, 제작예산의 수립, 연출자 위촉, 기획안 감독 및 조정, 제작 활동 전반 감독, 프로그램 홍보, 편집, PR계획, 프로그램 평가 등 기획에서 제작에 이르는 전과정의 책임을 지는 직무	●	
	연출자	제작기획 및 연출기획, 모든 제작 요소 취합, 제작실시, 편집감독 등 기획 제작의 일련의 과정에 책임을 지는 직무	●	
	작가	프로듀서 및 연출자와의 상의 하에 대본을 집필하거나 수정, 또는 스토리보드 작성하는 직무	●	
	AD	제작계획에 따른 연출 보조		
	TD	기술설비 협의 및 기술전반 감독 직무 수행		
제작	오디오엔지니어	오디오시설 및 계획을 수립하고 이와 관련한 기기의 준비 및 녹음, 편집시 오디오 콘솔조작 등을 수행하는 직무		
	조명감독	연출자, 프로듀서, 세트디자이너와 전체 디자인을 협의하고 이에 따른 조명 기기의 준비 및 설치 운영하는 직무		
	세트디자이너	연출자, 프로듀서, 조명감독과 전체 디자인을 협의하고 세트디자이너 안과 배경 개발, 세트의 제작 및 설치 운용		
	플로어매니저	스튜디오 안의 모든 활동을 책임지는 직무로 소품, 의상 책임 및 실연자 및 스태프에게 연출자의 큐 전달		
	카메라오퍼레이터	카메라 준비 및 조작		
	비디오엔지니어	카메라의 배치, 명암, 색조조정, 특수효과 지원		
제작/후반	편집	편집 스케줄 확인 및 콘티작성, 영상물 포맷 변환, 순서편집, 색 보정, 영상물 효과처리, 특수영상효과 삽입, 음향 보정, 영상편집시스템 관리 및 데이터 관리 등을 수행		
	음악	프로그램에 필요한 음악을 선곡, 작곡, 편곡하는 직무		
	CG	프로그램에 필요한 2D, 3D 그래픽을 디자인하고 제공하는 직무		
	전파(유선)관리	매체별 효과적 전파 송신을 위한 기기 및 송신을 책임지는 직무		
유통/다매체	웹마스터	프로그램을 웹을 통하여 전송하기 위한 계획 및 웹 설계, 과금 형식 등을 결정하고 운영하는 직무		
	기타 매체	DMB, IPTV, Mobile, 위성TV 등 다양한 매체에 프로그램을 공급하기 위한 프로그램의 변환 및 품질관리 등을 책임지는 업무		●

〈기준 표 8〉 광고 산업의 창작연구 해당 직무

단계	직무	정의	창작적 요소	기술적 요소
기획	기획/AE	광고기획 및 광고 전략을 수립하고 광고제작 전반에 걸쳐 책임을 지는 직무	●	
창작/디자인	카피	캐치프레이즈 · 슬로건 · 설명 문장 등 광고 문안을 만드는 직무	●	
	디자이너	광고에 필요한 인쇄물이나 영상 또는 웹용 광고 등 광고제작에 필요한 디자인 업무를 담당하는 직무(오퍼레이터, 일러스트레이터, 콘티제작자, 촬영편집디자이너 등)	●	
	PD	광고를 제작하는 프로덕션과 광고대행사, 광고주를 연결하는 역할을 수행하는 CM Planner와 실제 광고제작에 있어서 제작 방향과 제작의도 등을 정리하고 제작에 책임을 지는 Production Director로 나누어짐	●	
	CD	AE, 마케팅, 매체, 프로모션 부문의 책임자와 더불어 광고 전략을 수립하는 한편 광고 전략을 구체적인 크리에이티브 컨셉트로 전환하여 비주얼화 하고 카피화, 사운드화시켜 하나의 캠페인이나 광고물로 통합하는 직무	●	
유통/마케팅	매체	광고의 컨셉과 기획의도에 맞는 매체를 기획하고 구매하는 역할을 담당하는 직무		
	홍보	-		
	웹·온라인 비즈니스	온라인 광고를 전문으로 담당하는 직무로 온라인 매체의 선정, 인터페이스, 구현효과, 광고효과의 측정 및 분석 등을 담당하는 직무		
	브랜드 매니저	브랜드를 일관되게 이미지, 전략, 영업, 상품, 생산, 관리 등 전 부문을 유기적으로 조정하고 관리하는 직무		
	SP, 이벤트	매스미디어를 통한 반복적인 정보제공 수준의 광고와 달리 인적 대면 광고로서 소비자 콘테스트, 소비자 교육, 판매원 교육 등을 담당하는 직무		
관리/연구	BTL 발굴	이벤트, 전시, 스폰서십, PPL, CRM, DM, PRM 등의 활동을 하면서 미디어를 매개로 하지 않은 대면 커뮤니케이션 활동을 수행하는 직무		
	Research	시장조사, 미디어 연구 등 광고업무의 원활한 수행을 위해서 필요한 자료를 수집하고 분석하는 직무		
	일반관리	경영관리 전반		

〈기준 표 9〉 캐릭터 산업의 창작연구 해당 직무

단계	직무		정의	창작적 요소	기술적 요소
	대분류	중분류			
기획/ 개발	개발	캐릭터 개발기획	개발할 캐릭터의 디자인 컨셉 및 성격, 스토리를 구성하는 직무	●	
		캐릭터 디자인	기획한 캐릭터의 성격과 스토리에 알맞은 이미지를 개발하는 직무	●	
		캐릭터 관리	완성된 형태의 캐릭터와 캐릭터명이 무단 도용 및 유통되지 않도록 보호하는 법적 장치인 저작권 등록과 상표등록을 하는 직무		
		캐릭터 홍보	캐릭터의 성격을 정확하게 전달함과 동시에 캐릭터의 이미지 및 특성의 변질을 막기 위한 준비로 매뉴얼북 작업을 하며, 캐릭터 광고 및 전시 등의 홍보 활동을 하는 직무		
유통/ 마케 팅	라이선 싱	라이선싱 기획	캐릭터의 권리를 분석하고 어떤 산업 분야에 라이선싱할 것인지를 결정하는 직무		
		캐릭터 마케팅	시장조사 및 전시회 참가 보도자료의 작성 등의 일련의 마케팅 활동을 담당하는 직무		
		캐릭터 영업	라이선싱 업체에 적합한 상품제안서를 작성하며 캐릭터에 대한 PT를 하고 사업상담과 계약을 하는 직무		
		라이선싱 관리	지적재산권 관리, 디자인 및 샘플을 검토하고, 생산된 캐릭터 상품의 품질, 수량 등을 확인, 로열티의 수금 및 배분을 관리하는 직무		
2차 유통	활용	상품/콘텐츠 기획	캐릭터에 대한 컨셉을 이해하고, 시장의 트렌드를 파악하여 캐릭터의 특성을 잘 살려주는 상품을 찾아서, 캐릭터와 상품을 매칭시키는 직무	●	
		상품/콘텐츠 디자인	캐릭터와 상품의 효과 극대화를 고려하여 드로잉과 그래픽디자인 툴을 이용하여 상품을 디자인, 소재결정, 작업지시서 작성, 샘플의 품질 등을 확인하는 직무		
		상품/콘텐츠 제작관리	상품 생산업체 발굴, 제작 진행 상황 확인, 생산된 상품의 품질 확인 및 판매망에 대한 점검을 확인하는 직무		
		상품/콘텐츠 마케팅	상품의 판매 극대화를 위한 판매처, 유통관리, 홍보 및 마케팅 활동을 수행하는 직무		

〈기준 표 10〉 공연 산업의 창작연구 해당 직무

단계	직무		비고	창작적 요소	기술적 요소
	대분류	중분류			
공연기획	기획/제작	공연기획		●	
		프로듀서		●	
		홍보 마케팅			
		기타 기획/제작관련 업무			
창작	창작	극작가		●	
		작곡가		●	
		연출가		●	
		안무가		●	
	창작/디자이너	조명디자이너	관련 기술 연구에만 국한		●
		음향디자이너			●
		무대디자이너			●
		소품디자이너			●
		의상디자이너			●

〈기준 표 11〉 이러닝, 에듀테인먼트 산업의 창작연구 해당 직무

단계	직무		정의	창작적 요소	기술적 요소
	대분류	중분류			
기획/창작	기획/콘텐츠 개발	PM	e-러닝의 구축에 대한 예산과 시간을 보증하고 최종 산물에 대한 책임을 지는 업무를 수행하는 직무로서 조직관리 및 업무 조율의 역할도 수행	●	
	과정 설계	교수자/내용전문가 (SME : Subject Matter Expert)	핵심적인 교육내용과 원시자료를 교수설계자와 e-러닝 팀에게 제공하고, 교육흐름도 제작, 교육과정 설명, 모의상황을 구현하는 임무를 수행	●	
		교수설계자 (Instructional Designer)	수행목표분석, 학습자분석, 교육요구분석, 기술적 한계점 분석 등의 업무를 수행하고 PM, 교수자/내용전문가와 협력하여 학습내용을 디자인하고, 학습목적을 명세화하고, 상호작용방식을 선정하고, 평가문항 등을 만드는 직무	●	
창작/제작	콘텐츠 제작	멀티미디어 전문가	교수설계자가 설계한 스토리보드에 따라 인터페이스 레이아웃, 인터페이스 아이템, 동영상, 필요한 이미지, 애니메이션 등을 제작		●
		작가	화면과 나레이션을 위한 기초 텍스트를 작성하고 편집	●	
		그래픽전문가	삽화를 제작하거나 그래픽이 화면에서 효과적으로 작동하고 다운로드가 요구하는 속도로 되는지 파악		●
		오디오&비디오 전문가	촬영(녹음) 장소의 선택과 준비, 장비설치, 가공되지 않은 원시 비디오/오디오 자료 제작		●
		편집 전문가	학습 내용과 특성, 시간 등을 고려한 촬영(녹음)된 자료의 편집과 가공		
		프로그래머	각각의 콘텐츠 요소(텍스트, 오디오, 비디오, 그래픽, 애니메이션 등)를 하나로 통합하는 직무로서 학습콘텐츠의 원형을 만들어 디버깅, DB화, 학습자 추적프로그램의 설계 및 적용		●
		LMS개발자	e-러닝 시스템 개발자 및 코딩		●
서비스	기술인프라 제공	네트워크 관리자	서버와 네트워크를 설치 운용		
		서버프로그래머	학습자와 상호작용하기 위한 ASP, JSP 등 서버요소들을 작성하고 DB와 연동시키며, 이와 관련한 데이터를 저장할 수 있도록 프로그래밍함		
		기술지원	학습자가 e-러닝을 위해 컴퓨터 또는 응용프로그램을 설치하는데 도움을 주고 기술적 문제를 해결하는데 도움을 주는 직무		
	운영	운영자(Facilitator)	e-러닝 전반에 대한 과정 운영, 학사운영, 결과관리의 업무를 담당하는 직무		
		행정	-		
		튜터	원활한 학습 수행을 위해 질문에 대한 답과 토론 주도, 동기 부여 등을 담당		

〈기준 표 12〉 콘텐츠 솔루션 장르의 창작연구 해당 직무

단계	직무		정의	창작적 요소	기술적 요소
	대분류	중분류			
전략 /기 획	기획	전략 및 기획수립	정보통신시스템에 대한 연구, 개발, 생산, 판매, 유통 등의 다양한 분야에서 전략적 목표달성을 위하여 예산, 인력, 추진전략 및 세부 이행 계획 수립을 위한 체계적이고 구체적으로 수행하는 직무	●	
	컨설팅	IT컨설팅	고객사의 IT계획수립과 관련된 전략 및 실행계획 등을 수립하고 운영을 지원하는 직무이며, ISP, ITA, EA 등의 서비스를 제공하는 직무		
		BT컨설팅	고객사의 경영상의 문제를 분석하고 해결책을 제시하며, 실행에 도움을 주는 직무		
		솔루션컨설팅	고객사의 비즈니스 프로세스를 분석하여 최적의 IT솔루션을 제공하는 직무임. 해당 솔루션을 구성 및 개발하여 비즈니스에 적용시키는 업무를 포함하며, ERP, BW, CRM, KM 등의 서비스를 제공하는 직무		
	감리	SI 감리	독립성을 확보한 감리인이 정보시스템의 안정성, 효율성, 효과성을 향상시킬 수 있도록 필요한 증거를 종합적이고 체계적으로 수집평가하여 객관적으로 관계자에게 조언 및 권고 활동을 수행하는 직무		
S/W 개발 및 구현	시스템 개발	시스템 S/W (미들웨어포함)	컴퓨터를 사용하기 위해 기본적으로 필요한 소프트웨어로서, 응용 프로그램의 실행이나 개발을 지원하는 소프트웨어에 관한 설계, 개발, 커스터마이징 및 기술 지원을 행하는 직무		●
		패키지 S/W	일정한 목적을 위해 활용할 수 있는 소프트웨어로서, 통계 처리용 소프트웨어, 워드프로세서, 스프레드시트, 프로그래밍 도구들을 개발하는 업무를 수행하는 직무이다		●
		응용 S/W	사용자의 특정한 업무를 처리하기 위해 작성하는 소프트웨어에 관한 설계, 개발, 커스터마이징 및 기술 지원을 행하는 직무이다.		●
		통신 S/W 개발·구현	컴퓨터 상호 간에 통신 회선을 경유하여 정보를 교환할 수 있게 하는 소프트웨어 프로그램을 개발하는 업무로서, 송수신을 위한 프로토콜의 처리, 인터페이스 및 인터럽트 제어, 트래픽처리 등을 수행하는 직무이다.		●
		임베디드 S/W	마이크로프로세서와 DSP(Digital Signal Processing)기술을 이용하여 공장자동화, 가정자동화, 가전제품 등의 전자제어를 고도화하도록 한 임베디드 시스템용 소프트웨어를 개발하는 직무이다.		●
		데이터베이스 (엔진 + 어플리케이션 포함)	데이터베이스의 물리/논리설계, 공유데이터의 통제, 분산 데이터의 관리 및 데이터의 품질을 유지 관리하기 위한 회복 관리 등의 설계, 구축을 행하는 직무이다.		●