


| | | | |
|---|--|-------------|--|
|  기획재정부 | | 보도자료 | |
| 보도일시 | 2021. 5. 14.(금) 11:30 | 배포일시 | 2021. 5. 14.(금) 10:00 |
| 담당과장 | 경제구조개혁국 일자리경제지원과 조영욱 (044-215-8550) | 담당자 | 최성영 사무관 (bewithchoi@korea.kr) 이보영 사무관 (shindw0324@korea.kr) |

이억원 기획재정부 1차관, 청년 소프트웨어 인력양성 현장, 우아한테크코스 방문

- 이억원 기획재정부 1차관은 5월 14일 오전 우아한테크코스 (서울 송파구)를 방문하였음
- 우아한테크코스는 '배달의 민족'을 운영중인 (주)우아한형제들이 설립한 현장형 소프트웨어 인력 양성기관으로서,
 - 한국판 뉴딜의 핵심과제중 하나인 디지털 핵심 실무인재 사업(K-digital Training)에 참여중인 훈련기관임
- 이번 방문은 지난 3월 마련된 「청년고용 활성화 대책」 추진 상황 점검의 일환으로,
 - 기업의 IT인재 구인난에 대응하여 청년 소프트웨어 인력 양성을 위한 정부 지원방안을 모색하고,
 - 한국판 뉴딜의 주요 과제인 K-디지털 트레이닝의 진행 상황을 점검하기 위해 이루어졌음

< 현장 방문 개요 >

- 일시: '21.5.14.(금) 10:20~11:20
- 장소: 송파구 루터회관 14층 (우아한테크코스)
- 참석: 기획재정부 1차관, 고용노동부 직업능력정책국장, 우아한테크코스 박재성 이사, 청년 교육생, 교육담당 관계자 등

□ 이억원 차관은 우아한테크코스의 교육 시설을 둘러보고 우아한테크코스 박재성 이사, 청년 교육생 및 교육담당 관계자와 간담회를 가졌음

○ 이 차관은 간담회 모두발언을 통해 디지털 전환, 신산업의 등장 등 경제구조가 변화하고 코로나 19로 디지털 수요가 증가하는 가운데 시대에 맞는 새로운 인력을 육성하는 것이 국가적 과제라고 강조하였음

- 특히, 우아한테크코스과 같이 청년들이 선호하는 기관이 실전문제 해결형(Project) 중심의 교육과정을 제공하며 현장 맞춤형 소프트웨어 인재를 양성하는 모델이 성과*를 거두고 있으며, 앞으로 더욱 확산될 필요가 있다고 하였음

* 우아한테크코스 1·2기 수료생 84.2%(95명중 80명)가 우아한형제들·네이버·카카오 등에 신입 개발자로 취업했으며, 3기 모집경쟁률은 20.5:1

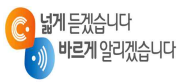
○ 간담회에 참석한 청년 교육생들은 K-디지털 트레이닝 지원 대상과 기간을 확대할 계획이 있는지 문의하면서, 동 과정의 학습효과 제고를 위한 지원 규모 확대를 요청하였음

- 이에 이 차관은 디지털·신기술 분야에 대한 인력양성 수요가 지속되고, K-디지털트레이닝을 통해 우수한 인재가 계속 양성된다면 꾸준히 추진되는 사업이 될 수 있을 것이라고 답변하였음

○ 교육담당 관계자는 K-디지털 트레이닝 지원 과정의 간소화가 필요하다고 하면서, 지원 평가체계를 취업률 등 교육성과에 초점을 두는 것으로 개선해 줄 것을 요청하였음

- 이에 정부는 성과 중심의 훈련과정 운영을 위해 과정운영의 자율성을 높이고 통제중심의 지도·감독 등을 최소화해 나갈 것이라고 답변하였음

- 간담회 이후 소프트웨어 개발 수업 현장을 둘러본 이억원 차관은 온라인(Zoom)으로 교육 과정을 참관하였음
- 이 차관은 현장 방문을 마치며 미래 청년 소프트웨어 인력 양성과 일자리 확충을 위해 정부가 지원할 수 있는 혁신적인 방안을 지속적으로 검토하겠다고 밝힘
 - 특히, 청년 인재양성의 일환으로 K-디지털 트레이닝이 지닌 중요성을 언급하면서, 금년 추경을 통해 증가한 2만명의 인재 양성을 시작으로 '25년까지 18만명 양성 목표가 달성되도록 적극적으로 지원해 나가겠다고 강조하였음
- ※ [붙임 1] 기획재정부 1차관 모두 발언
- [붙임 2] 우아한테크코스 개요
- [붙임 3] K-디지털 트레이닝 개요



기획재정부 대변인

세종특별자치시 갈매로 477 정부세종청사 4동 moefpr@korea.kr



※ 동 자료는 참고용 자료로서 실제 말씀과는 다를 수 있음

- 귀한 자리를 마련해주신 **우아한테크코스 관계자분과**
바쁘신 와중에도 **간담회에 참석해주신 여러분들께 진심으로 감사드립니다**
 - 오늘 **민간의 혁신적인 훈련기관 중 인지도가 높은 우아한테크코스의 교육과정을 직접 참관하고자 방문했음**
- '21.4월 청년 고용률이 전년대비 증가(+2.6%p)하였으나
청년층이 피부로 느끼는 **체감실업은 여전한 상황임에도**,
 - **현장에서는 개발자를 포함한 IT인재 구인난***을 겪는 **불일치가 발생**
 - * IT 개발자(AI·클라우드·빅데이터·VR·AR분야 기준) 초과수요(명)
: ('20) 4,967 → ('21) 9,453 → ('22) 14,514 (출처 :한국소프트웨어정책연구소)
- **디지털 전환, 신산업의 등장 등 경제구조가 변화하고**
코로나19로 기업·공공기관 등의 전반적인 디지털 수요가 증가하고 있어
시대 흐름에 맞는 **새로운 인력을 육성하는 것이 국가적 과제**
 - 기존 컴퓨팅언어, 코딩 위주를 전달하는 **공급자 중심 강의로는**
기업의 수요에 적절히 대응하는 것이 **어려움**
- 정부는 **한국판 뉴딜 과제인 K-디지털트레이닝을 통해**
청년들의 선호가 높은 **민간의 혁신훈련기관을**
교육기관으로 선정하여 **운영중**
 - 기업이 직접 참여한 **프로젝트 기반의 수업**을 통해
현장 맞춤형 디지털 인재를 양성하여
훈련생들의 교육 만족도, 취업률이 높은 것으로 알고 있음
 - * 우아한테크코스 1·2기 수료생 84.2%(95명중 80명)가 우아한형제들·네이버·카카오
등에 신입 개발자로 취업했으며, 3기 모집경쟁률은 20.5:1
- 정부는 이러한 **민간의 인재양성 모델이 더욱 확산될 수 있도록**
양질의 훈련기관도 지속 발굴해 나가고 있으며,
 - 이달 말 발표예정인 **'SW분야 인력양성 추진계획'에도**
기업주도형 인력양성 지원방안을 담을 예정
- 오늘 간담회를 통해 훈련기관 및 훈련생의
솔직한 평가와 건의사항을 반영하여
청년들이 원하는 양질의 일자리에 취업할 수 있도록
지원방안을 지속 검토하겠음

붙임 2

우아한테크코스 개요

| | | | |
|-----|---------------------------|-------|-------------------------------|
| 기관명 | 우아한테크코스 | 대표자 | 김범준 |
| 소재지 | 서울시 송파구 | 교육 분야 | 클라우드 컴퓨팅 |
| 연락처 | woowa_course@woowahan.com | 홈페이지 | https://woowacourse.github.io |

◆ 기관소개

“자기주도 학습, 현장중심 경험, 깊이 있는 협업”



- 현장에서 필요한 말하기, 글쓰기 능력 향상을 위한 '테크톡' 및 '글쓰기' 운영

| 취업률 | 취업 기업 |
|-------------------------------|---|
| 1·2기 취업률 84.2% (95명 중 80명) | <ul style="list-style-type: none"> - 쿠팡, 위메프 - 카카오페이 - 네이버 파이낸셜 - 마이리얼트립, 야놀자 등 |

| 미션수행 | | 오프라인 강의 | | 피드백/코드리뷰 | | | |
|---|--|---|--|--|--|---|--|
| 프로그래밍 기본 | | 웹 프로그래밍 | | 팀 프로젝트 | | 프로그래밍 심화 + 팀 프로젝트 | |
| ↓ | | ↓ | | ↓ | | ↓ | |
| 자바 프로그래밍 언어에 대한 기본 문법 익히기 페어 프로그래밍과 TDD 수행, 코드 리뷰를 통한 품질 높이기 | | TDD, ATDD 기반으로 웹 애플리케이션 개발, Spring 프레임워크 활용해 웹 애플리케이션 개발하는 경험 | | 팀 프로젝트를 통해 팀원들간의 소통, 협업, 회고를 경험. 개발프로세스 기반으로 서비스를 개발하는 경험 | | 웹 서버 구현을 통한 HTTP 이해, 대용량 시스템 아키텍처 설계 및 데이터 처리, 레거시 코드 리팩토링 및 서비스 유지보수 | |

◆ K-Digital Training 과정 소개

| | | | |
|---------|---|-----------|------------|
| 훈련과정명 | 우아한테크코스 웹 백엔드 | | |
| 훈련분야 | 클라우드 분야 | 국기직종 | 클라우드 운영 관리 |
| 정원 | 52명 | 연간운영인원 | 52명 |
| 총 훈련시간 | 1,295시간 | 프로젝트 훈련시간 | 490시간 |
| 주요 참여기업 | 우아한형제들 / 카카오페이 / 마이리얼트립 | | |
| 프로젝트 | ▶ 웹 애플리케이션 서버구현 미션 외 10개 단기 미션* 및 5개월 팀 프로젝트 * 단기 미션 예시 - 자동차 경주 게임 미션 - 로또 미션 - 체스 스프링 전환 미션 등 | | |

* 상세 학습내용 훈련기관 문의

붙임 3

K-디지털 트레이닝(K-Digital Training) 개요

- 민간 혁신훈련기관, 혁신기업, 우수대학 등의 혁신적 방식(기업 현장 과제, 자기주도적 문제해결 등)을 통해 핵심 실무인재 양성
- (지원) 국민내일배움카드를 통해 훈련비 전액 지원(자부담 0%)
 - * '21년 예산 1,864억원, 20,015명 훈련 목표 ('25년까지 18만명 양성 목표)
 - 1인당 평균 훈련비 약 1,270만원 / 평균 훈련시간 900시간(6개월)
- (훈련내용) 네이버, 솔트룩스, 하나금융 TI, 카카오페이 등 디지털 분야의 선도적 기업이 함께 훈련과정 설계·지원*을 하면서,
 - * 훈련기관 심사 시 ①참여 기업과 인재양성과 관련한 협약을 맺었는지, ②참여 기업의 수요가 훈련과정에 얼마나 반영되었는지, ③관련 프로젝트 과제 훈련 비중이 전체 훈련의 30% 이상인지 중점적으로 심사(①,③은 필수 심사기준)
- 기존의 강의식·지식 전달보다는 프로젝트 과제 수행, 기업과제 해결 등 경험·문제 해결에 초점을 둔 개인맞춤형 학습과정 제공

<기존 훈련과 K-Digital Training 훈련 비교>

| 기존 훈련 | | K-Digital Training | 차별성 |
|---------------|---|--------------------|---|
| 평준화 교육 | ↔ | 맞춤형 교육 | 수준별 다양한 콘텐츠를 제공하여 교육생 수준에 맞는 학습 가능 |
| 과정 개선 미흡 | ↔ | 빅데이터 기반 콘텐츠 개선 | 교육생 빅데이터에 기반하여 지속적으로 콘텐츠 업데이트 |
| 취업률 중심 획일적 평가 | ↔ | 훈련생의 실무능력 평가 | 자체 성과관리 시스템 보유 기업과 연계하여 평가도구 마련 프로젝트 학습에 대한 참여도 및 적극성도 평가 |
| 출석 중심 학생관리 | ↔ | 데이터 기반 학습유도 | 학습데이터를 실시간으로 분석하여 몰입도 제고 AI를 이용하여 성취도 제고 |
| 훈련기관 중심 훈련 | ↔ | 국민·기업의 눈높이에 맞는 훈련 | 現 정부지원체제로는 플랫폼 훈련을 지원 할 수 없어 청년구직자, 대기업의 어려움 발생 |