

## 과학기술정보통신부 - 혁신성장청년인재집중양성

### <사업 기본정보>

- 사업유형/세부유형 : 직업훈련/구직자훈련
- 소관부처/담당부서 : 과학기술정보통신부/소프트웨어정책과
- '21년 평가 등급 : 개선 필요

## 1 사업 주요내용

### □ 사업의 목적 및 내용

- (사업 목적) 졸업예정자·취업준비자 대상 산업맞춤형 프로젝트 중심의 실무 교육훈련으로 4차 산업혁명 분야\* 일자리 mismatch 해소

\* 4차 산업혁명 8대(인공지능, 클라우드, 빅데이터, 블록체인, AR·VR, 자율주행차, 드론, 스마트 공장) 혁신성장 산업분야 핵심인력 양성

- (사업 내용) 실무 프로젝트 수행(총 교육시수의 50% 수준) 기반으로 6개월 이내 집중 교육과정 운영과 수료생 일자리 연계

### □ 예산 및 재원 : 일반회계

(단위: 백만원, %)

사업명	'20년			'21년 예산 (B)	증감(B-A)	
	본예산 (A)	추경	결산 (집행률)			(%)
□ 혁신성장청년인재집중양성	34,000	34,000	34,000 (100%)	34,000	-	-

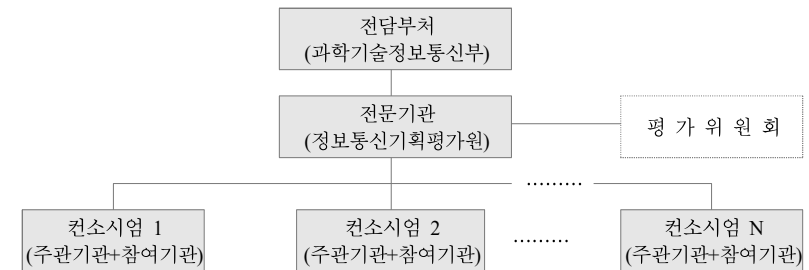
### □ 추진 근거

- 소프트웨어산업진흥법 제10조
- 정보통신산업진흥법 제16조
- “혁신성장청년인재집중양성 사업관리 지침” 마련

### □ 주요 지원대상

- 만 34세 이하 청년 미취업자

### □ 전달체계 : 정보통신기획평가원 등



### □ 전년 대비 주요 개편사항

- 결과평가로 실적 미흡 기관은 신규지원 제한 등 조치로 사업 내실화
- 일자리 연계 기업들의 본 사업 참여 지속적 유도로 성과 극대화 지향

## 2 정량지표 평가 결과

### □ 참여자 현황

- 혁신성장청년인재집중양성 사업의 2020년 참여자는 총 1,902명이며, 이 중 남성은 1,245명(65.5%), 여성은 657명(34.5%)으로 남성의 비중이 높음
- 본 사업 참여자 중 청년(15~34세)은 1,901명(99.9%), 중년(35~54세)은 1명(0.1%)으로, 청년층이 다수인 사업임

〈표1〉 혁신성장청년인재집중양성 사업 참여자 현황

(단위: 명, %)

	전체	성별		연령별			
		남성	여성	청년 (15~34세)	중년 (35~54세)	장년 (55~64세)	고령 (65세이상)
직업훈련 전체	1,800,137 100	832,706 (46.3)	964,589 (53.6)	756,064 (42.0)	775,410 (43.1)	211,236 (11.7)	54,559 (3.0)
구직자훈련 전체	353,787 100	141,099 (39.9)	212,666 (60.1)	198,217 (56.0)	102,720 (29.0)	45,293 (12.8)	7,519 (2.1)
혁신성장 청년인재 집중양성	1,902 100	1,245 (65.5)	657 (34.5)	1,901 (99.9)	1 (0.1)	0 (0.0)	0 (0.0)

주1: 성별, 연령별로 분류불능이 존재하여 각 비율의 합은 100%가 되지 않을 수 있음

주2: 중년층 1명은 훈련시작일 기준 만 35세인 참여자임

## □ 정량평가 결과

〈표2〉 혁신성장청년인재집중양성 사업 성과지표

(단위: %, 일)

	중도 탈락률	취업률	고용유지율 (6개월이상)	취업 소요기간	임금수준
직업훈련 전체	9.4	53.5	61.7	97.7	101.2
구직자훈련 전체	10.0	53.5	58.1	97.7	101.2
혁신성장청년인재집중양성	9.1	62.6	66.4	83.9	113.1

## □ 만족도 조사 결과

〈표3〉 혁신성장청년인재집중양성 사업 참여자 만족도 조사 결과

(단위: 점)

	전체 만족도	주관적 만족도							주관적 만족도	상대적 만족도
		전반적 만족도	절대적 만족도	지원 대상	지원 기간	지원 수준	신청 절차	지도 및 관리		
직업훈련 전체	4.16	4.14	4.22	4.31	4.18	4.13	4.26	4.19	4.24	4.07
구직자훈련 전체	4.17	4.21	4.22	4.33	4.20	4.13	4.26	4.19	4.23	4.01
혁신성장청년인재 집중양성	3.89	3.93	3.97	3.98	3.97	3.82	4.14	3.91	3.90	3.76

주: 1) 만족도 조사 결과는 1점 매우 불만족부터 5점 매우 만족까지로 구성된 5점 척도 문항의 평균값

2) 전반적 만족도는 사업에 대한 전반적 만족도, 절대적 만족도는 5개 항목에 대한 만족도의 평균, 주관적 만족도는 사업에 대한 참여자의 호감수준을 나타내는 주관적 만족도, 그리고 상대적 만족도는 사업에 대한 기대 대비 만족도를 나타냄

## 3 정성지표 평가 결과

### □ 사업의 중요성

○ 동 사업은 인공지능, 빅데이터 등 4차 산업혁명 선도 8대 분야의 청년 전문인력을 집중 양성하여 국가 기술경쟁력 강화 및 산업체 인력수요를 해소하고, 청년 취업연계 등 일자리 창출 지원을 목표로 하고 있음.

- 신기술분야 청년 미취업자의 채용연계를 목표로 하는 일자리 지원 사업이라는 측면에서 다른 사업과 차별성이 있으나, 관계부처의 인력양성 사업이 다양하게 추진되고 있는 점을 고려하여 타 사업과의 연계 등 운영개선을 지속적으로 검토할 필요가 있음 (특히 동 사업 수행 기관인 정보통신기획평가원에서도 해당 분야 관련 인력양성 사업들을 추진 중).

○ 특히 드론과 스마트공장의 경우를 제외하면 인공지능 및 SW 관련 교육의 경우 인력양성 분야에 다양한 사업들이 추진되고 있으므로 차별화를 지속적으로 추진할 필요가 있음.

- 우선 졸업생 등을 대상으로 글로벌 SW 인재 육성을 목표로 하는 SW마에스트로 사업과 글로벌 연수 이전의 교육 수준/내용은 일부 유사성이 있는 것으로 보임

- 졸업예정자를 대상으로 하는 학교 기반의 사업은 ICT명품인재양성, 인공지능핵심인재양성, 융합보안핵심인재양성, ICT혁신인재4.0, 지역지능화혁신인재양성, 대학ICT연구센터, SW중심대학 사업 등이 추진되고 있는 점을 고려할 때 참여를 원하는 국민이 관련 사업 정보를 쉽게 파악하고 특성에 맞는 사업을 선택해 지원할 수 있도록 연계 등 관리방안을 지속 강구할 필요

○ 사업 대상의 경우, 졸업예정자와 취업준비자를 모두 포괄하고 있음

## □ 사업의 성과

- 부처 제공자료를 기준으로, 2020년 운영실적이 당초 목표 인원(1,700명)을 초과달성하고(1,727명), 2019년 양성인원 취업률 70.2%, 이들 중 정규직 비율 83.6% 및 ICT 분야 종사자 75.3%로 비교적 양호한 성과를 도출하였음
- 부처 제공자료를 기준으로 판단하면 전체 취업자 수 대비 관련분야 취업자의 비율은 2018년 48.6%에서 2019년 40.9%로 하락하였음
- 참여자 1인당 교육비용이 높지만(1인당 평균 교육비 약 2천만원 이내) 관련 분야 취업률이 하락하는 부분에 대해서는 동 사업의 취지에 부합하게 취업을 제고를 위한 다양한 노력이 필요할 것으로 판단됨

## □ 운영의 적절성

- 동 사업은 1인당 고액의 교육비(1인당 평균 약 2천만원 수준)가 소요되는 사업으로, 사업 운영의 방향 설정, 실제 사업 운영과정에 대한 모니터링 등에 충분한 관심이 필요
- 사업운영 방향 설정과 관련하여, 인력양성 분야별 인원을 인력수요전망, 분야별 취업률, 교육과정 신청 경쟁률을 종합적으로 고려하여 매년 보완·조정하고 있으며,
- 특히 수도권 학생 대비 교육 기회에서 충분한 혜택을 누리지 못하는 지방소재 청년들의 불리함을 해소하고자 교육장을 전국에 개설, 운영하여 '18~'19년 취업자 중 지방 교육생 비율이 47.6%를 차지하고 있음.
- 교육 중간점검과 연차평가를 통해 인력양성 사업의 원활한 수행 여부를 점검하고, 정보통신방송 연구개발 관리규정에 따라 계속 지원 여부를 판단하고 있어 운영상 적절성을 확보하기 위한 기본적인 시스템은 운영되고 있음.
- 그러나 전체 수행기관을 대상으로 하는 프로그램 개선 지원, 모범 사례의 공유, 기업 관계자 참여를 위한 지원 조치 등이 적극적으로 시행될 필요가 있음.

- 근본적으로 미래 신기술분야 인력양성에 대한 로드맵, 이에 대한 교육훈련 채널별 역할, 관련 부처별 역할 등이 정비될 필요
- 미래 신기술 분야 인력양성의 중요성에 비춰 정부의 전반적 가이드 및 조정 역할이 강화될 필요

## □ 제도 개선

- 2020년에 수행기관 및 교육생 면담을 실시하고, 과제 책임자에 대한 설문 등을 통해 사업수행 과정에서 개선 필요 사항들을 확인한 후 2021년 사업 수행에 반영하였음(교육생 추가 모집 허용, 멘토 수당 한도 상향, 운영인력 배정 상향 등).
- 따라서 3개년 사업으로서 전반적 구조는 기존과 동일하게 유지하되, 원활한 사업운영을 위한 부분적 운영방식의 개선은 이루어짐

## 4 개선권고

### □ 평가 등급 : 개선 필요

- 혁신성장에 필요한 청년인재 양성을 위해서는 현재와 같은 개별 사업이 아니라 포괄적 정책 추진이 필요한 바, 동 사업의 사업명칭과 사업 범위를 구체적으로 수행 가능한 사업과 실제 달성 가능한 사업 목적을 고려하여 조정하는 것이 필요함.
- 과기부 차원에서 현재 수행하고 있는 다양한 SW 인력양성 사업들과 차별성을 확보하기 위한 고민이 필요함
- 사업 전체적으로는 신기술 분야 인력수급전망을 토대로 인재양성 목표를 관리하고 있으나, 각 참여자 차원에서도 훈련목표를 취업 관점에서 명확히 설정하도록 할 필요
- 특히 취업처 특성까지 고려하여 어떤 일자리에서 일하는 것을 목표로 하는지를 훈련 목표로 분명히 제시하도록 함.

- 최근 SW 개발자에 대한 수요 증가로 인공지능 등에 대한 훈련 수요도 높을 것이므로 정부 재정 지원의 효율화 및 훈련생/훈련 기관의 책무성 강화를 위해 자부담 부과를 검토할 필요가 있음
- 사업 대상으로 다양한 학력 수준의, 전공자-비전공자를 모두 사업 대상으로 포괄하고 있는데, 이들의 차별성을 고려한 인력양성 사업이 추진되어야 함.
  - 전공자(경력자) 대상 심화과정과 비전공자(전공/경력자중 희망자 포함) 대상 입문과정으로 구분하고 입문을 거쳐 심화로 나아가는 모델 검토 필요
  - 나아가, 동 사업과 타 인력양성 사업 사이의 관계 정비를 전제로, 동 사업 이후 타 인력양성 사업과 연계하여 시너지를 낼 수 있도록 운영하는 것도 고려 (예: 청년인재양성 훈련 이후 글로벌인재 사업 참여 등)
- 전체 교육과정 중 실습의 비중이 높게 설정되어 있기 때문에, 실습 내실화를 위해 매뉴얼의 개발, 기업 관계자에 대한 실습 운영 관련 교육 실시 등이 적극적으로 운영될 필요가 있음