

명지대학교 전공교육과정

직무역량 측정도구 개발

2020. 01.



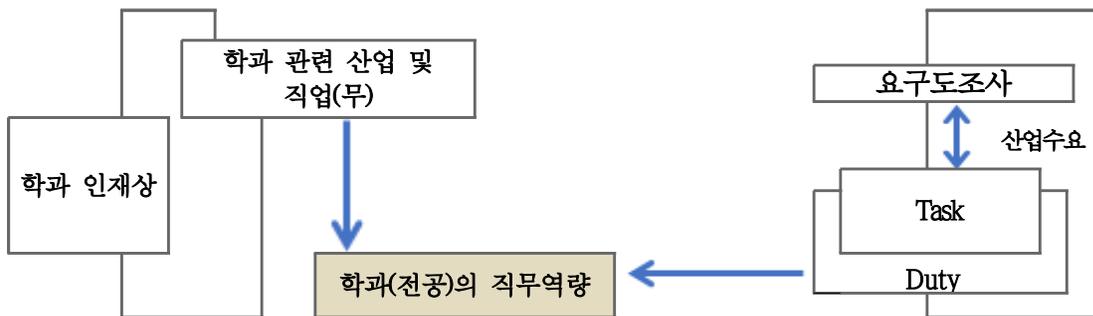
명지대학교
MYONGJI UNIVERSITY

목 차

I. 학과별 직무역량 측정도구 개요	1
II. 학과(전공)별 직무역량 측정도구	4
1. 국어국문학과 직무역량 측정도구 개발	4
2. 일어일문학과 직무역량 측정도구 개발	5
3. 디지털미디어학과 직무역량 측정도구 개발	6
4. 물리학과 직무역량 측정도구 개발	8
5. 스포츠학부(체육학전공) 직무역량 측정도구 개발	9
6. 스포츠학부(스포츠산업학전공) 직무역량 측정도구 개발	10
7. 스포츠학부(스포츠지도학전공) 직무역량 측정도구 개발	11

I. 학과(전공)별 직무역량 측정도구 개요

- 직무모형을 토대로 직무에서 공통적으로 요구되는 직무역량을 도출하였음([그림 III-1] 참조).
- 직무역량 설정 시에는 첫째, 학과의 인재상, 관련 산업 및 직업(무) 분석 결과, 둘째, 재학생 및 산업체(졸업생)를 대상으로 실시한 요구도조사 분석 결과, 셋째, 직무모형을 통해 도출된 Duty, Task, 및 행동지표에서 공통적으로 활용되는 행동지표를 고려하였음.



[그림 1] 직무역량 도출 프로세스

- 도출된 직무역량에 대해서는 연구진과 학과 교수진으로 구성된 전문가협의회를 두 차례 실시하여 직무역량 명칭의 포괄성, 직무역량별 행동지표의 타당성에 대해 검증을 실시하였음. 직무역량에 부합하는 행동지표 도출은 직무모형에서 제시된 행동지표를 근거로 하되, 행동지표에서 제시하는 행동 동사의 유사성을 고려하여 통합, 삭제하는 방안을 활용하였음.
- 직무역량 측정도구는 직무역량별 행동지표를 근거로 예비문항을 작성하고, 전문가 협의회를 거쳐 내용타당도와 신뢰도를 검토받아 개발하였음
- 먼저, 예비문항 작성에서는 직무역량별로 몇 개의 문항을 작성할 것인지가 먼저 논의되어야 하는데, 일반적으로 최종검사에서 직무역량별로 3~15개 정도의 문항을 구성할 것을 제안하고 있음(Walsh & Betz, 1995). 이에 따라 예비문항 작성은 직무역량 도출결과를 토대로 직무역량별로 5~8개의 예비문항을 작성하여 총 13개의 문항으로 구성된 직무역량 측정도구(안)를 개발하였음.
- 다음으로 개발된 예비문항에 대해 지시문과 반응양식을 결정하였음. 지시문은 응답자가 이해하기 쉽게 작성함과 동시에 측정하고자 하는 바가 바로 드러나지 않도록 작성하였음. 반응양식으로 자기평정 방식의 리커트(Likert)척도를 활용하여 ‘매우부족(1)’ ~ ‘매우우수(5)’의 5점으로 평정할 수 있도록 설계하였음.

□ 학과(전공)별 직무역량 현황

학과 (전공)	인재양성유형	직무	직무역량	문항수	관련 개발(개편)교과
국어 국문 학과	문화콘텐츠전문가, 언어활동전문가	콘텐츠 개발	조직과 사회이해능력	2	<ul style="list-style-type: none"> 한국어 언어문화의 형성과 발전 고전 작가의 이해 고전문학 비평의 시각과 전개 현대소설의 전개와 전망 한국어 단어 형성의 이해 한국어 교육의 체계와 이해
		문화 비평	인간관계형성 능력	3	
		교육	문제발견과 해결능력	3	
		홍보	방안 실행 능력	2	
		인사·조직	표현/이해 능력	2	
		출판	소통 능력	2	
일어 일문 학과	인문콘텐츠전문가	인문콘텐츠 연구	콘텐츠분석능력	7	<ul style="list-style-type: none"> 일한번역입문 일본애니메이션의 이해 일본어 실무 프레젠테이션 비즈니스 일본어 회화 일본의 역사 일본의 문화컨텐츠
		공연·영화·미술·음악·제작	문화예술 제작능력	7	
		관광여행기획	외국어능력	5	
디지털 미디어 학과	디지털콘텐츠전문가	광고기획	광고 기획 및 제작	5	<ul style="list-style-type: none"> 미디어경영 (전공 심화) 미디어 산업론 (전공 기초) 텔레비전 연구 (전공 심화) 대중문화연구 (융복합) 인간컴퓨터상호작용 입문 (전공 기초) UIX 입문 (전공 기초) 뉴스쟁점분석 (진로) 인터랙티브 스토리텔링 (융복합) UIX 실습 (전공 심화) 광고학개론 (전공 입문) 디지털광고 (전공 심화)
		광고마케팅	마케팅 기획 및 제작	3	
		미디어 콘텐츠창작	콘텐츠 기획 및 제작	17	
		UX기획	UX 기획 및 제작	10	

물리 학과	응용과학기술인	광	물리문제에 대한 이해	3	<ul style="list-style-type: none"> 고급수리물리 광자 및 광전자학 나노물리학 양자역학 역학 전산물리실습 전자기학 전자물리실험 전자물리학 현대물리실험
			물리 문제 해결	3	
		나노	물리 응용	3	
		전산	물리문제 전산해결	3	
			융합적 해결	3	
스포츠 학부 (체육 학전공)	체육지도자	학교체육지도	체육활동지도	3	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠카운셀링 장애인체육지도법 체육측정평가 여가스포츠관광론 스포츠클리닉
		장애인스포츠지도	재활운동지도	3	
		운동재활	장애인체육지도	3	
		건강증진 (유소년 노인 포함)	건강(증진)운동 개발 및 평가	3	
스포츠 학부 (스포 츠산업 학전공)	스포츠산업 전문가	스포츠경영-마케팅	스포츠경영기획	3	<ul style="list-style-type: none"> 여가스포츠관광론 동작데이터분석 스포츠사회학 스포츠기획론 스포츠경영학개론 스포츠기획론 스포츠마케팅정보
		경기분석 및 활용	스포츠경영 자원관리	3	
		스포츠ICT	경기자료기록 분석	3	
		스포츠관망(이벤트)	스포츠ICT활용	3	
스포츠 학부 (스포 츠지도 학전공)	전문 엘리트스포츠선수, 스포츠지도자	전문스포츠선수지도	스포츠선수관리	3	<ul style="list-style-type: none"> 스포츠컨디셔닝 스포츠응용심리 트레이닝론 스포츠경기분석 운동생리학
		스포츠심리지도	스포츠경기 전략수행	3	
		스포츠AT	스포츠경기 운영	3	
		경기심판및분석	경기 분석	3	

Ⅲ. 학과(전공)별 직무역량 측정도구

1. 국어국문학과 직무역량 측정도구

직무역량	행동지표(문항)	매우 부족	부족	보통	우수	매우 우수
조직과 사회 이해능력	• 조직생활에서 협조적인 관계를 유지할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 조직내부 및 외부의 갈등을 원만히 해결하고 고객의 요구를 충족시켜줄 수 있다.	①	②	③	④	⑤
인간관계 형성 능력	• 직업생활에서 구성원들과 목표를 공유하고 원만한 관계를 유지하며, 자신의 역할을 이해하고 책임감있게 직무를 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 직업생활 중 조직 구성원들의 직무향상에 도움을 주며 동기화시킬 수 있고, 조직의 목표 및 비전을 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 직업생활에서 조직구성원 사이에 갈등이 발생하였을 경우 이를 원만히 조절할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
문제 발견과 해결 능력	• 문제해결에 필요한 기본적 사고를 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 문제를 비판적으로 사고할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 문제해결의 장애요소를 제거할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
방안 설득 능력	• 업무에 필요한 복잡한 기술을 이해하고, 자신의 객관적 판단에 따라 기술을 선택하고, 다양한 상황에 기술을 적용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 업무수행에 필요한 복잡한 기술의 원리 및 절차를 확실하게 이해할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
표현/이해 능력	• 자신의 능력 및 적성을 종합하여 가치를 부여하고, 자신의 목표성취를 위해 자신을 관리하고 통제하며, 경력목표 성취에 필요한 역량을 개발할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 경력목표를 성취하기 위해 필요한 역량을 확인하고 개발할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
소통 능력	• 부서 전체의 회의에서 발표를 듣는 것과 같은 복잡한 업무 상황에서 들은 내용을 종합할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 업무 성과를 발표하는 것과 같은 복잡한 상황에서 논리적으로 의사를 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

2. 일어일문학과 직무역량 측정도구

직무역량	행동지표(문항)	매우 부족	부족	보통	우수	매우 우수
콘텐츠 분석 능력	• 콘텐츠 검토를 통해 번역할 내용을 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 번역에 필요한 용어, 문화적 배경 등을 번역에 필요한 내용을 수집한다.	①	②	③	④	⑤
	• 원문을 연구하여 본래의 사상과 감정을 그대로 살려 해석문을 쓴다.	①	②	③	④	⑤
	• 애니메이션의 초기에서 최근까지의 전개 과정 및 대표적 감독의 스타일을 분석한다.	①	②	③	④	⑤
	• 애니메이션을 사회역사학적 관점으로 분석한다.	①	②	③	④	⑤
	• 영상매체와 문자매체의 상호 관련성을 중층적으로 분석한다.	①	②	③	④	⑤
	• 서브컬처가 지니는 의미를 동아시아적 시야에서 파악해 현재와 비교한다.	①	②	③	④	⑤
외국어능력	• 기초 외국어 습득을 통하여 외국어로 고객을 응대를 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 기초 외국어 습득을 통하여 고객 응대에 필요한 외국어 문장을 해석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 기초 외국어 습득을 통해서 고객 응대에 필요한 외국어 문장을 작성할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 비즈니스 환경에서 사용되는 용어를 외국어로 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 다양한 비즈니스 상황에서 요구되는 비즈니스 요건(경어, 인사, 전화 등)을 외국어로 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
문화예술 제작능력	• 시장환경 분석을 통해 작품의 규모, 시기, 장소 등을 설정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 시장환경을 이해하고 수요자의 특성을 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 통계프로그램을 이용하여 문화예술 트렌드에 관한 자료를 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 수요자와 시장 분석을 바탕으로 수익모델을 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 기획 회의를 통해서 목표와 방향을 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 목표달성을 위한 기획 전략을 수립할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 구현 가능성을 고려하여 기획을 수립할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

3. 디지털미디어학과 직무역량 측정도구

직무역량	행동지표(문항)	매우 부족	부족	보통	우수	매우 우수
광고 기획 및 제작	• 광고 전략 수립에 필요한 환경을 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 광고 전략 수립에 필요한 내부의 강점과 약점, 외부의 기회와 위협요인을 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 환경분석 결과를 토대로 전략과제를 도출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 광고 업무 전반의 흐름과 업무계획을 설계할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 광고 목표와 콘셉트, 매체 전략의 핵심내용을 간결하게 정리한 기획서를 작성할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
마케팅 기획 및 제작	• 소비자의 필요와 욕구를 반영하여 신상품의 컨셉을 결정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 신상품을 마케팅하기 위하여 세부적인 마케팅 전략을 수립할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 내·외부 환경을 고려하여 정량적·정성적 마케팅 목표를 설정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
콘텐츠 기획 및 제작	• 장르별 특성에 맞는 영상콘텐츠 제작의도를 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 제작의도에 따른 관련 자료를 수집하고 그 목적에 맞게 체계적으로 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 분석된 자료에 따라 다양한 경험과 지식을 구체화 하는 영상콘텐츠를 개발할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 영상콘텐츠 제작을 위해 기획의도 목적에 맞게 기획안을 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 분석된 기획안에 의거하여 국내외 영상 참고 자료를 수집할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 수집된 자료를 바탕으로 기획의도에 부합하는 새로운 촬영 기법을 설계할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 분석된 콘텐츠 형식에 맞는 다양한 영상포맷을 제안할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 제안된 영상포맷에 따라 그에 적합한 파일형식을 선택할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 선택된 파일형식에 맞는 최종영상 포맷을 결정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 구성된 스토리 라인과 연출의도에 따라 콘티 마스터플랜을 설계할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 설계된 콘티 마스터플랜에 따라 동선을 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 파악된 동선에 따라 쇼트를 구성하고 촬영콘티를 작성할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 기획의도와 촬영 편집 콘티에 따라 구체적인 편집계획을 수립할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

직무역량	행동지표(문항)	매우 부족	부족	보통	우수	매우 우수
	• 수립된 편집 계획에 따라 마스터 코덱으로 컨버팅된 파일과 편집틀을 비교분석하여 선택할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 분석된 자료를 토대로 효과적인 편집기법을 개발하고 적용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 적용된 편집기법을 바탕으로 현장음, 음악, 그래픽효과, 자막을 편집요소로 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 제시된 편집요소를 사용하여 윤리적 도덕적으로 위배되지 않고 예술적이고 효과적인 영상편집을 하고 필요한 형태로 출력할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
UX 기획 및 제작	• UX 콘셉트를 도출하기 위하여 사용자의 라이프스타일을 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 분석된 사용자의 라이프스타일을 통하여 시장의 사용자 니즈(needs)를 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• UI/UX 환경분석을 위하여 PC, 스마트폰, 태블릿, 스마트 TV 등의 여러 플랫폼에서 동작하는 UI/UX 트렌드를 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• UX 콘셉트를 도출하기 위하여 트렌드 리포트를 작성할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 도출된 아이디어이션(Ideation)의 프로토타입 검증 결과에 따라서 확정된 UI/UX 콘셉트를 결정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 도출된 UI/UX 콘셉트를 반영하여 목표 고객인 페르소나(persona)를 추출할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• UI 설계를 위해서 UI/UX 콘셉트에 적합한 시나리오(scenario)를 작성할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 개발환경에 적합한 저작도구를 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• UI 구현 표준 검토 결과를 바탕으로 저작도구를 선정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
• 선정된 저작도구를 이용하여 프로토타입 UI를 제작할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	

4. 물리학과 직무역량 측정도구

직무역량	행동지표(문항)	매우 부족	부족	보통	우수	매우 우수
물리 이론에 대한 이해	• 일반물리학과 역학, 전자기학, 양자역학, 광학 등 기초 이론이 내포하는 바를 이해할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 일반물리학과 역학, 전자기학, 양자역학, 광학 등 기초 이론의 적용범위를 이해할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 일반물리학과 역학, 전자기학, 양자역학, 광학 등 기초이론을 올바르게 해석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
물리 문제 해결	• 물리학 원리에 대해 이해를 바탕으로 당면한 문제의 현상을 진단하여 이를 해결할 방법을 탐색할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 물리현상에 대해 물리학적 이해를 바탕으로 문제해결의 목표 및 결과를 설정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 현상에 대한 물리학적 이해를 바탕으로 물리 모형을 설계할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
물리문제 전산 해결	• 전산을 활용하여 당면한 물리문제를 해결할 방법을 탐색할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 전산을 활용하여 물리문제 해결을 위한 물리 모형을 설계할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 물리학적 원리를 바탕으로 전산을 활용하여 당면한 문제를 해결할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
물리 응용	• 여러 산업에 응용되고 있는 물리학 현상을 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 산업에 응용되고 있는 물리학 현상을 물리적으로 해석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 산업에서 당면한 문제를 물리적으로 해석하고 해결가능성을 파악할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
융합적 해결	• 당면한 문제해결을 위해 필요한 타 분야 지식을 탐색하고 그 원리를 이해할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 물리학을 바탕으로 인접한 학문과 연계하여 문제 해결을 위한 다양한 방법을 도출해낼 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 당면한 문제해결을 위해 관련 학문분야 인력과 소통하고 협업할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

5. 스포츠학부(체육학전공) 직무역량 측정도구

직무역량	행동지표(문항)	매우 부족	부족	보통	우수	매우 우수
체육활동지도	• 다양한 체육활동 프로그램을 체계적으로 만들 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 체육활동에 필요한 동작을 시범하고 설명할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 체육활동 프로그램을 기획하고 평가할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
재활운동 지도	• 다양한 재활운동에 대해서 숙지하고 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 재활운동이 필요한 사람들에게 적절한 재활운동을 제시할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 재활운동 프로그램을 기획하고 평가할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
장애인체육지도	• 장애인에게 필요한 체육활동을 숙지하고 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 장애인에게 필요한 체육활동을 체계적으로 기획할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 장애 유형에 맞춘 체육활동을 시범하고 설명할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
건강운동진단평가	• 다양한 대상에 맞는 맞춤형 건강운동 활동에 대해서 숙지하고 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 유소년, 노인, 일반인을 대상으로 한 다양한 건강운동 프로그램을 개발할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 건강운동 활동 내용을 체계적으로 평가할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

6. 스포츠학부(스포츠산업학전공)

직무역량	행동지표(문항)	매우 부족	부족	보통	우수	매우 우수
스포츠경영 기획	• 스포츠 산업 및 이용자 트렌드를 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 스포츠 산업의 유망한 사업 분야를 선정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 스포츠 산업의 트렌드 분석을 통하여 새로운 사업 경영의 전략을 수립할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
스포츠경영 자원관리	• 스포츠 관련 산업체의 경영목표를 효율적으로 설정할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 스포츠 관련 산업체의 경영목표를 달성하기 위해서 물적 자원을 효과적으로 이용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 스포츠 관련 산업체의 경영 목표 달성하기 위해 필요한 인력을 전략적으로 관리할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
경기자료기록 분석	• 스포츠 경기 관련 자료들을 체계적으로 수집하고 기록할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 스포츠 경기 관련 자료들을 수집하고 내용 분석을 체계적으로 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 스포츠 경기 관련 자료들을 수집하고 평가할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
스포츠ICT활용	• 스포츠 관련 직무 수행에 필요한 ICT는 무엇인지 알고 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 스포츠 관련 직무 수행에 필요한 ICT를 사용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• ICT를 활용하여 스포츠 관련 직무를 효과적으로 수행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤

7. 스포츠학부(스포츠지도학전공)

직무역량	행동지표(문항)	매우 부족	부족	보통	우수	매우 우수
스포츠선수관리	• 스포츠 선수 관리에 필요한 제반사항들을 파악하고 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 스포츠 선수를 체계적으로 관리하기 위한 프로그램을 기획할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 운동선수들의 훈련을 체계적으로 지도할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
스포츠경기전략 수행	• 경기에 참가하여 상대팀의 전력 및 기술을 분석할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 상대팀의 전력을 바탕으로 우리팀의 전력을 수정하고 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 운동선수들이 경기 중에 짜여진 작전을 바탕으로 수행능력을 보일 수 있도록 지도할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
스포츠경기 진행	• 여러 운동 경기의 규칙을 숙지하고 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 운동 경기의 규칙을 바탕으로 경기를 원활하게 진행할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 운동 경기가 효율적으로 진행될 수 있도록 제반 사항들을 컨트롤할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
경기분석	• 스포츠 경기 관련 자료들을 체계적으로 수집하고 기록할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 스포츠 경기 관련 자료들을 수집하고 내용 분석을 체계적으로 할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
	• 스포츠 경기 관련 자료들을 수집하고 평가할 수 있다.	①	②	③	④	⑤