

1. 선발 관련 질문

[분야]

Q. 분야별로 뽑는 인원이 정해져있나요?

UX/UI, Visual, Industrial, Spatial 등의 분야가 있고 분야별로 뽑는 인원은 정해져 있지 않습니다. 다만 매년 분야별 지원 인원이 다르고, 분야마다 제출된 내용이 다르기 때문에 분야별 선정 인원은 매년 변동이 있습니다.

[자기소개서]

Q. 자소서에서 어떤 점을 중점으로 무슨 이야기를 담아야하는지 궁금합니다.

개인마다 경험과 역량이 다르기 때문에 계량화된 기준은 없습니다. 개인의 역량과 가능성이 나타나도록 작성하는 것을 추천합니다. KDM+는 정형화된 학생을 선정하지 않고 종합적인 잠재력과 발전 가능성을 봅니다. 분야마다, 개인마다, 경험과 역량을 나타낼 방법은 모두 다르고 다양합니다.

[인재상]

Q. KDM+ 에서 원하는 인재상은 무엇인가요?

실무에 바로 투입될 가능성이 있는 사람을 뽑는 걸까요?

‘잠재력 있는 예비 디자이너를 발굴하여 디자인 실무 역량 제고를 통해 산업현장에 바로 투입할 수 있는 세계인류 수준의 실무 디자인 인재로 육성’이 사업의 목표입니다. 잠재력과 발전 가능성이 중요하며, 전반적인 디자이너의 자질을 종합적으로 검토합니다. KDM+는 실무에 투입될 ‘발전가능성’이 있는 학생을 선정하는 것이 목표로 합니다. 바로 투입될 가능성이 있는 사람은 바로 취업하시면 됩니다. KDM+가 2년간 교육 과정을 제공하는만큼, 프로그램을 통해서 실무 역량을 발전시킬 수 있는 가능성을 중요하게 봅니다.

Q. 선발에 대한 채점 기준 같은 것이 있나요?

공고 내용과 같이 1차에서는 지원서와 포트폴리오를, 2차에서는 제출된 과제물과, 발전 가능성과 참여 의지를 중점적으로 봅니다.

[인재상]

**Q. 성적, 교외 활동 경험, 수상경력 등이 합격 여부에 영향을 주는 편인가요?
활동이 많지않은데 합격할 수 있나요?**

지원서 내용 및 제출 자료들은 모두 심사 자료로 활용되며 종합적으로 검토됩니다. 학점만으로, 교외활동, 수상경력만으로 당락이 결정되는지 않고, 다양한 검토항목 중의 일부로 반영될 수 있습니다.

사업 목적에 적합한 잠재력과 발전 가능성을 중요하게 봅니다. 활동도 평가의 요소가 되지만, 활동이 없다면, 본인이 잠재력과 발전 가능성을 부각시킬 수 있는 개인의 특징점과 지원동기, 목표 등을 구체적으로 작성하면 도움이 될 수 있을 것입니다.

Q. 어느 정도의 소양을 가져야 하는지 궁금합니다.

지원서의 내용과 같이 다양한 항목의 활동과 지원동기 등을 기재하도록 되어 있고, 포트폴리오도 제출하도록 되어 있습니다. 지원자마다 다양한 분야의 경험과 소양이 있기 때문에 계량적으로 알려드리기 어려운 점 양해의 말씀을 드립니다.

[포트폴리오]

Q. 포트폴리오와 면접 준비에서 가장 신경 써야 할 점이 무엇인가요?

잠재력과 발전 가능성입니다. 이 키워드를 바탕으로, 제출된 포트폴리오와 지원서, 사전과제 중심의 면접 준비가 중요하다고 생각합니다.

Q. 포트폴리오의 준비 과정과 대략적 구성 및 방식이 궁금합니다.

분야와 개인마다 포트폴리오의 구성은 매우 다양합니다. 공지된 범위내에서 어떤 형식과 내용도 가능합니다. 지원자의 장점과 스토리를 가장 잘 나타낼 수 있는 형식을 선택하시면 됩니다. 다만, 표절의 요소는 큰 문제가 되며, 공동 작업인 경우에는 본인의 역할을 구체적으로 기재하여야 합니다.

[기타]

Q. 2차 사전 과제가 궁금합니다.

과제 주제 및 준비 시간은 보안 및 형평성을 위하여 대상자에 한하여 별도 통보합니다.

Q. 면접 질문 내용이나 개수 등 면접 진행 방식이 궁금합니다.

면접의 세부적인 내용은 연도별, 지역별 차이가 있습니다. 해마다 다양한 디자인 전공 지원자의 지원서와 포트폴리오, 과제를 기반으로 면접을 진행하기에 고정된 질문의 개수나 내용이 지정되어 있지는 않습니다. 자세한 사항은 공개할 수 없는 점 양해 부탁드립니다.

Q. 경쟁률은 어느 정도 되나요?

작년 기준 평균 약 6:1이며, 연도별, 지역별 차이가 있습니다.

Q. 참여 학생 연령대 및 재학 여부가 궁금합니다.

연령대는 지원자격 범위내에서 다양하며, 3,4학년 재학생이 다수입니다.

[기타]

Q. 2년동안 각자 회사 등 다른 일과 병행하시는지 궁금합니다. 4학년이라 KDM+에 도전해보는게 좋을지 고민이됩니다.

개인의 역량에 따라 활동 범위는 크게 다릅니다. 다만, 재학생을 대상으로 하며, KDM+에서 제공하는 프로그램도 상당하기 때문에 학교생활과 KDM+활동을 병행하는 것도 여유롭지는 않을 것으로 생각됩니다.

이에 더하여 다른 활동을 하시려면 개인이 아주 많은 노력과 시간을 투자하셔야 할 것으로 생각됩니다. 또한, 취업하시면 조기 수료가 되기 때문에 회사 생활을 병행하시는 것은 불가능합니다.

본인이 취업하시고자 하는 방향이나 목표가 있으실 텐데, 현업에 곧장 뛰어들어 실무 경험을 쌓을지, KDM+의 교육 프로그램을 경험하실지 고민이 되는 듯합니다.

KIDP 홈페이지나 유튜브에 업로드된 수료자들의 경험이나, 비한스의 우리 멤버들 포트폴리오 등 수료자들의 진로를 살펴보시면 판단에 조금이나마 도움이 되지 않을까 생각됩니다.

[기타]

**Q. 현재 뚜렷한 진로 계획이 없습니다. 명확한 목표가 있는 사람이 지원하는 것이
나을지 궁금합니다.**

취업, 창업, 프리랜서 등의 진로인지, 전공 분야를 고민하시는 것인지 궁금합니다.
근로의 형태 차원에서 진로를 정하지 않으신 것이고, 디자이너로서 발전하겠다는
진로는 확실하다면 지원하셔도 좋습니다. 다양한 KDM+의 프로그램을 경험하면서
나의 재능과 특징을 발견하여 발전시킬 수 있는 기회가 될 것입니다. 다만, 진로를
디자인으로 할 것인지, 다른 분야로 할 것인지가 고민이라면, 고민이 끝나시고, 디자인
분야로 진로를 정하신 다음에 지원하시는 것이 좋겠습니다

2. 활동 기간 질문

Q. 2년 활동 기간 동안 동일한 1년의 과정을 2번 반복하는 건인가요?

교육의 대분류는 공지한 바와 같습니다. 다만, 세부 프로그램은 매년 업데이트되거나 변경되기 때문에 동일한 과정을 듣게 되지는 않습니다.

Q. 2년 과정이 경력으로 인정되나요?

경력에 대한 인정은 각 기관, 회사마다 다릅니다. 통상적인 근로 경력으로 인정되지는 않습니다만 산학 프로젝트, 개별 교육 이수, 공모전 수상 경력 등은 개인 프로필로 사용하실 수 있습니다.

Q. KDM+ 활동 프로그램 내용이 궁금합니다.

연간 프로그램은 홈페이지에 공지된 바와 같으며, 세부 프로그램은 과정별로 1개월 ~2주전에 공지됩니다.

[정기/비정기활동 커리큘럼 운영]

Q. KDM+ 멤버가 된다면 매주 정기적인 미팅 날짜가 있나요?

정기적인 모임은 한 달에 한 번 마지막 주 토요일에 월간회의가 진행됩니다. 그 외에 활동들은 프로그램에 따라 개별적으로 편성됩니다. 개별 프로그램의 경우 방학 때는 주로 평일에, 학기 중에는 저녁 시간이나 주말을 활용합니다.

Q. 프로그램 참여 중간에 휴식기 제도같은 것이 있나요?

기간 중 휴식기는 별도로 없습니다.

Q. 모든 프로젝트에 참여하는 것이 의무인지, 선택적 참여가 가능한지 궁금합니다.

필수 프로그램과 선택 프로그램이 나뉘어져 있습니다. 세부적인 사항은 선정 후 오리엔테이션에서 자세히 안내됩니다.

Q. 활동이 학교 수업과 겹칠 때가 있는지, 방학에는 어떻게 활동 하는지 궁금합니다.

방학 때는 주로 평일에, 학기 중에는 저녁 시간이나 주말을 활용합니다. 산학프로젝트나 해외교육, 해외기업과의 시차 등으로 평일 주중에 일정이 있는 경우도 없지는 않으나, 사전에 수요조사와 공지를 하여 학교 수업에 최대한 지장이 없도록 조정해드립니다.

Q. 인턴이나 다른 대외활동과 병행이 가능한가요?

인턴과 다른 대외활동은 멤버십 활동에 지장이 생기지 않는 선에서 가능합니다만 담당자와 상담 해주시길 바랍니다.

[KDM+ 활동]

Q. 현재 4학년인데 졸업을 해도 남은 1년 활동이 가능한가요?

수혜인원으로 선발되셨으면 졸업과 상관없이 2년간 연속으로 활동 가능합니다.

Q. 활동 중간에 조기 수료되는 경우도 있나요?

공식적인 활동 기간은 2년이나, 정규직으로 채용되는 경우는 조기 수료됩니다.



3. 프로그램 내용 질문

[개인 프로젝트]

Q. 연간 프로그램 운영안에 멘토링 과정이 있는데, 어떤 방식으로 이루어지나요?

개인 프로젝트 지원시 원하는 멘토를 선정하시면 연결될 수 있도록 지원합니다.
팀, 산학프로젝트에서도 필요시 멘토링을 제공하기도 합니다.

[글로벌 워크숍]

Q. 글로벌 워크숍 선발기준이 궁금합니다.

매년 점수제도를 통한 우수학생을 선발해 글로벌 워크숍을 지원합니다.

[해외 인턴십]

Q. 해외 인턴십 관련 지원이 많은지 궁금합니다. 산학의 연장선으로 진행되는 건가요?

본 사업에서는 직접적으로 지원하지는 않습지만, 수료 후에 KIDP에서 지원하는
'해외인턴지원사업'을 통해서 해외 기업에서 인턴 근무를 할 경우에 항공료, 비자,
체재비 등을 최대 5개월까지 지원받을 수 있습니다.

(별도 선발 절차를 거칩니다. 현재 공고 중이니 홈페이지를 참고하시길 바랍니다.)

Q. KDM+의 활동이 기업과의 협업이나 취업에 초점이 맞춰져 있는지 학생 시선의 새로운 인사이트에 초점이 맞춰져 있는지 궁금합니다.

기업과의 산학 프로젝트는 두 가지 모두를 목적으로 합니다. KDM+ 과정에서의 산학은 다년간의 경험을 통해서 이 두 가지가 만족될 수 있도록 균형있게 진행될수 있도록 전담자가 기업과의 사전협의, 킥오프, 중간점검, 최종발표 및 사후 관리까지 지원합니다.

Q. 기업과 연계하는 그 과정이나 절차, 방식이 궁금합니다

공고 이전부터 협업을 희망하는 기업이나, KDM+와 협업이 필요하다고 생각되는 기업을 발굴하여 산학에 대하여 준비하고 있습니다. 이를 통해 필요한 산학을 선정 하고 멤버들에게 수요조사를 통해 1~3지망을 신청받아 선정합니다.

Q. 프로젝트 진행시 실무자분과의 피드백은 어떤 식으로 이뤄지는지 궁금합니다.

기업의 방식과 프로젝트의 성격에 따라 다릅니다. 기본적으로 킥오프와 최종발표는 오프라인으로 중간 피드백과 팀빌딩은 진행상황에 따라 온오프라인을 병행합니다. 중간 진행에 따른 일정과 형태는 팀원과 협의하여 결정하여 진행합니다.

Q. 협업을 어떤 식으로 진행하게 되는지 궁금합니다.

산학의 성격에 따라 다르지만, 제품, UX/UI, 브랜딩의 인원이 적절히 배치되어 하나의 팀으로 활동하는 경우가 많습니다. 산학은 팀 프로젝트의 비중이 훨씬 높은 편이며, 팀 구성은 학생의 분야와 스타일에 따라 배정해 주는 방식입니다.

[프로젝트 전반]

Q. 디자인 실무하는데 있어서 AI를 적극적으로 활용되는지 궁금합니다.

개인의 실무에서는 개인 역량에 따라 충분히 활용할 수 있습니다. 팀 프로젝트에서는 프로젝트와 기업의 성격에 따라 활용 범위를 제시하거나 제한할 수 있습니다.

Q. 주로 어떤 주제를 가지고 프로젝트가 진행되나요?

협력하는 기업의 추진 방향과 트렌드에 따라 매년 업데이트됩니다. 산학 결과가 우수한 기업인 경우에는 수년간 우리와 함께 산학을 실시하고 있는데, 이럴 때도 주제는 매년 달라지며, 새로이 등장하는 신기술이나 새로운 아이디어를 반영한 프로젝트를 선정하는 것이 일반적입니다.

**Q. 삼성디자인멤버십처럼 특정 서비스나 제품을 고안하는 것이 주 과제인가요?
주로 다루게 되는 디자인 분야가 있을까요?**

특정 기업을 위한 서비스나 제품 개발이 주목적이 되지는 않습니다. 다만, 산학프로젝트에 있어서는 학생들은 기업의 실무경험, 기업은 학생들의 신선하고 창의적인 아이디어를 원하기에 프로젝트에 따라 산학 기업의 특정 서비스나 제품을 고안하는 데 참여할 수도 있습니다.

KDM+는 특정 분야만 다루지 않고 융복합적으로 많은 디자인 분야를 다룹니다. 요즘의 디자인은 제품이나 시각, UX/UI처럼 특정 분야에 독립되어 개별적으로 적용 되지는 않습니다. KDM+에 참여하시면서 다양한 분야를 넓게 보고 융합적으로 사고 하고 발전시킬 수 있는 경험을 하실 수 있습니다.

[공모전]

Q. 공모전에 나갔을때, KDM+에서 어떤 도움을 받을 수 있는지 궁금합니다.

팀 협업을 하며 함께 준비할 수 있으며, 개수에 상관없이 공모전 출품 비용을 전액 지원해줍니다. (REDDOT, IF, SPARK, 대한민국디자인전람회, WDA 등)
작년 WDA 수상자의 경우, 일본에 선발된 작품을 발표하러 가는 비용도 함께 지원해 주었습니다.



Q. 포트폴리오에 산학프로젝트를 넣을 때 기밀 문제는 어떻게 해결하시나요?

기업 산학에 참여하시는 장점이자 단점입니다. 기업의 최신 정보를 접할 수 있으나, 때에 따라서는 포트폴리오에 담을 수 없는 경우도 분명히 있습니다. 산학 프로젝트를 추진하면서, 가급적 결과물을 우리 학생들이 활용할 수 있도록 협의하기는 합니다만, 기밀인 경우에는 사전에 공지하여 공개할 수 없음을 미리 알려드리며, 이 경우에도 결과물은 공개하지 못하더라도, '어느 기업의 어떤 프로젝트에 참여했다.' 정도는 프로필에 사용하실 수 있도록 협의를 유도하고 있습니다.