

디자이너 해외 취업 가이드북



Designers' Guide
for international work
in the creative industries

디자이너 
해외 취업
가이드북

「디자이너 해외 취업 가이드북」 발간을 축하하며

세계를 무대로 활약하는 대한민국의 디자인 파워



한국디자인진흥원장 김헌태

국내의 다양한 디자인 분야에서 미래 지식경제를 이끌어가는 우리 디자이너 여러분께 감사와 격려의 말씀을 드립니다.

정부에서는 디자인 산업을 고용 창출은 물론 타 산업과 융합해 막대한 부가가치를 유발할 수 있는 분야로 인식하고 미래 신성장 동력으로 지정해 지원해오고 있습니다.

특히 매년 배출되는 2만여 명의 우수한 디자인 전문 인력을 우리 경제의 미래 성장 동력으로 인적 자원화하고, 디자인으로 세계 경제를 이끄는 지식경제 선도 국가로 나아가기 위해 진흥원에 서는 우리 디자이너의 해외 진출에 더욱 힘을 실을 것입니다.

또 앞으로도 우리 디자이너의 모범적인 해외 취업과 창업 성공 사례를 널리 알려 더 많은 디자이너가 해외로 진출할 수 있도록 지원을 아끼지 않을 것입니다.

다시 한 번 우수한 디자인으로 괄목할 만한 성과를 올린 해외 진출 디자이너 여러분께 감사의 말씀을 드리고, 이 책이 우리 디자이너의 해외 진출에 도움이 되길 바랍니다.

감사합니다.

한국디자인진흥원장

김헌태

목차

I. 디자이너 해외 취업 프로세스 06

- 1. 국가별 해외 취업 유형 08
 - 미국 | 영국 | 독일 | 일본

TIP

효과적으로 취업에 성공하려면? 30

- 2. 이력서 작성에서 면접까지, 본격적인 취업 준비의 모든 것 36
 - [CASE 1] 미국 36
 - [CASE 2] 미국 45
 - [CASE 3] 영국 56

TIP

포트폴리오, 이렇게 만들어라 70

II. 세계를 무대로 활동하는 디자이너들의 취업 성공기 72

- 1. 해외 취업으로 가는 가장 빠른 길, 인턴십에 도전하라! 74
- 2. 다양한 경험과 포트폴리오가 중요하다! 98
- 3. 원하는 일을 하는 것을 첫 번째 목표로 삼아라! 128

III. 취업을 넘어 창업까지 144

- 1. 꿈을 꾸는 자가 더 큰 무대에 진출할 수 있다 146
- 2. 왜 해외에서 일하려고 하는지 스스로에게 답할 수 있는가? 158

IV. 더 넓은 세상을 향해 발돋움하는 디자이너들의 도전기 164

- 1. 정부 지원 인턴디자이너 해외파견 사업 166
- 2. 디자이너들의 해외 인턴십 체험기 169

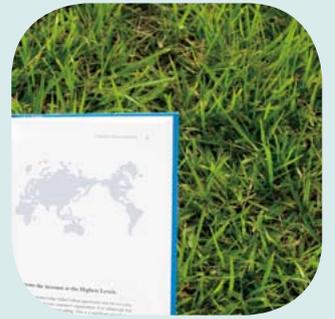
TIP

미국 인턴십을 위해 필요한 J-1 비자 발급 절차 204

미국 체류 자격 증명서인 DS-2019를 발급받는 법 206



I.



디자이너
해외 취업
프로세스

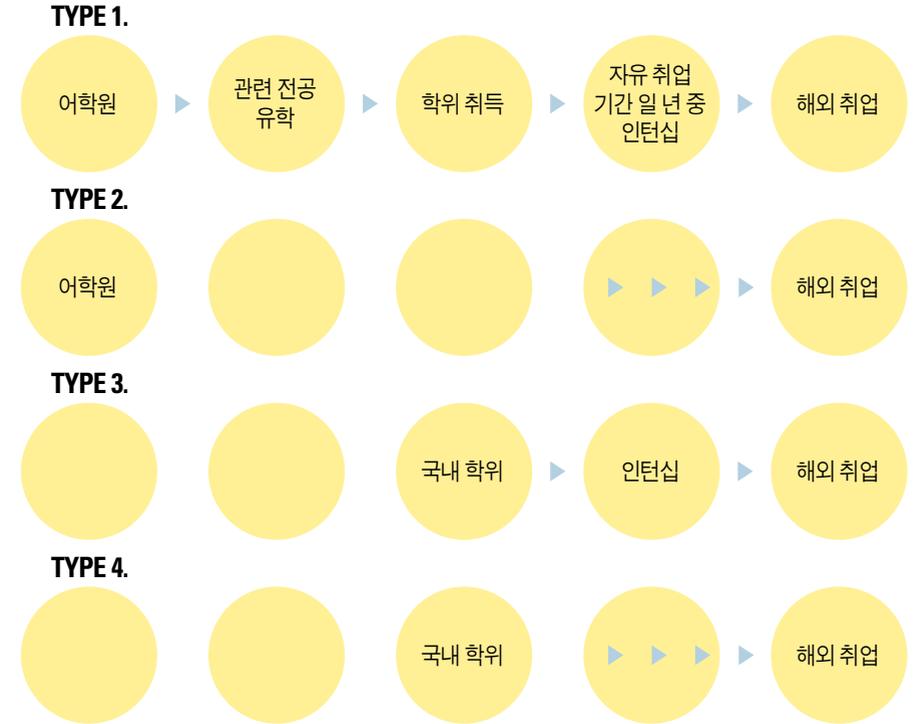
1. 국가별 해외 취업 유형



해외에서 디자이너로 취업하려면 기업의 제안을 받아야 한다. 이는 포트폴리오(portfolio)와 커버레터(또는 자기소개서), 이력서를 작성해 원하는 기업에 접수하고 합격한 뒤, 면접을 통과했을 때 가능하다. 기업의 제안으로 미국 정부에서 취업 비자 H1B를 받는다면 해외 취업에 첫발을 내디딘 것과 같다.

이러한 과정을 거쳐 해외 취업에 성공한 선배 디자이너들은 자신들의 경험을 토대로 취업 유형을 네 가지로 분류했다.

이 가운데 한국 유학생들이 가장 선호하면서도 보편적인 방법은 어학연수를 마친 후 원하는 대학 또는 대학원에 진학하는 것이다. 이때 어학원이나 학교에 다니려면 F1 비자가 필요하다. F1 비자는 학업이라는 뚜렷한 목적이 있을 때 미국 정부로부터 발급받을 수 있다. 학사 혹은 석사 학위를 취득하고 난 다음 날부터 90일 이내에 미국 회사에서 인턴 혹은 정직원 제안을 받을 경우에만 일 년간 취업 비자 없이 취업 활동을 할 수 있는 자격이 주어진다. 이를 OPT(Optional Practical Training)라고 부른다. 하지만 이 90일 동안 어떤 회사에서도 제안을 받지 못한다면 90일 이후에 F1 비자는 자동 소멸되고, 다른 비자로 변경하지 않는 한 바로 귀국해야 한다. 많은 외국인이 이 OPT 기간을 통해 인턴십을 하며 일 년간 2~3회의 인턴십을 경험하면



서 정직원 제안과 이를 통한 정식 취업 비자를 받도록 노력한다. 이 경우 역시 일 년이 지난 뒤 정식 취업 비자를 받지 못하면 F1 비자는 자동 소멸되며 역시 불법체류자가 되지 않으려면 F1 비자 소멸과 동시에 귀국해야 한다.

취업 비자 H1B는 기업 측에서 미국 정부에 ‘현지인만으로는 회사를 성장시키기 어려우니, 능력을 갖춘 외국인 근로자를 채용할 수 있도록 허락해달라’는 내용이 함축적으로 담겨 있는 비자이다. 초빙의 의미로 해석할 수 있기 때문에, 현지인보다 연봉도 높다. 바꿔 말하면 H1B 취업 비자는 쉽게 주어지지 않는다는 것을 의미한다. H1B 비자의 경우 당해 연도 10월 1일부

터 일할 수 있는 비자를 그해 4월 1일부터 선착순으로 접수한다. H1B 비자의 조건이 충족된다면 비자 허가서를 받게 되는데, 접수 방법과 심사 기간에 따라 프리미엄 접수는 일반적으로 2주 안에 결과를 알 수 있다. 일반 접수라면 한 달 이상 걸리기도 한다.

이렇게 비자 심사를 마치고 나서 허가서를 받으면 정식 비자 도장을 받아야 한다. 비자 도장은 미국 대사관에서 취업 허가서와 관련 구비 서류를 가지고 면접과 인터뷰를 해야 받을 수 있다. 단, 4월에 접수한 후 비자를 취득했다 해도 일을 시작할 수 있는 것은 10월 1일이며 이를 위해 H1B 비자로 미국 입국이 허가되는 시점은 같은 해 9월 20일부터이다.

즉, 해외 취업은 실력도 중요하지만 운과 인내심이 필요하다는 뜻이다. 만일 회사의 제안을 받았는데도 미국 이민국에서 원하는 자격 요건을 충족시키지 못했을 때는 취업 비자를 받지 못한다. 최근 이러한 비자 심사 기준이 강화되면서 미국 회사에서 제안을 받았는데도 관련 서류 미비로 H1B 비자가 거절되는 경우가 종종 있다. 하지만 첫 번째 유형은 오랜 시간 미국에 머무르기 때문에 회사를 찾고, 취업 비자를 받는 데 가장 용이한 방법이다.

단, 어학연수비와 각 대학, 대학원의 등록금을 해결할 수 있는 경제력이 뒷받침되어야 한다. 비용을 절약하기를 원한다면 두 번째 유형처럼 어학원에서 어학연수를 끝낸 뒤 바로 취업에 도전할 수 있다. 그러나 일반적으로 어학연수 중에 취업하는 것은 불법이기 때문에 매우 신중해야 하며 학위를 마치는 경우와 달리 OPT 기간이 따로 없기 때문에 실제로 인턴십을 하기가 쉽지 않다. 다만 미국 기업은 지역 내에 거주하는 디자이너를 고용하는 일이 많기 때문에 향후 취업을 원하는 지역에서 어학연수를 하면서 취업을 시도

한다면 그렇지 않은 경우보다 더 많은 면접을 할 수 있다. 이런 면접을 통해 미리 준비한 포트폴리오를 보여줄 수 있다면 외국에서 포트폴리오를 보내는 것보다 취업할 가능성이 높다.

세 번째 유형은 국내에서 받은 학위를 근거로 인턴십을 신청한 다음 본격적으로 취업에 도전하는 것이다. 이는 현재 미국 취업을 원하는 유럽 학생들이 가장 선호하는 취업 유형으로, 시간과 경제적인 측면에서 효과적이다. 한국디자인진흥원에서 실시하는 해외 인턴십 프로그램을 적극적으로 활용한다면 이 역시 충분히 가능한 방법이다. 단, 이때는 상급 수준의 영어 회화 실력 또는 현지어 구사 능력이 필수적이므로 국내 학위 취득은 물론 외국어 구사 능력을 키우는 데 주력해야 한다.

끝으로 자국에서 학위를 취득한 다음 인턴십 과정 없이 바로 취업하는 네 번째 유형이 있다. 언어와 비자 문제 등 해결해야 할 사항이 많지만 불가능한 것도 아니다. 이를 위해서는 한국에서 충분히 해당 지역의 언어를 익힌 뒤 지속적으로 원하는 기업에 포트폴리오와 자기소개서, 이력서를 이메일로 접수해야 한다. 하루에도 수십여 통의 포트폴리오가 기업 인사팀에 접수되기 때문에 인내심을 갖고 기다리는 것은 물론, 신중하게 접수해야 한다는 사실도 잊어서는 안 된다.

현재 루나디자인(Lunar Design)의 시니어 콘셉트 디자이너이자 해외 취업을 희망하는 디자이너를 위한 커뮤니티 ‘디자이너스 Q & A(DESIGNERS Q & A, club.cyworld.com/designers Q and A)’를 운영하는 성정기 씨는 네 번째 유형을 통해 미국 취업에 성공한 사례이다.

Q&A



성정기 미국 루나디자인(Lunar Design) 시니어 콘셉트 디자이너

Q 미국 디자인 회사에 취업하려면 언제 지원하는 것이 좋을까요?

A 포트폴리오만큼 중요한 것이 바로 지원 시기입니다. 저의 경우 6년째 미국에서 일하고 있지만 2010년만큼 인사 이동이 활발한 해가 없었습니다. 일 년에 한두 명 정도 인사 이동이 있었던 과거에 비해 확연히 다르다는 것을 알 수 있습니다. 이것은 비단 제가 다니는 회사만의 일이 아닙니다. 샌프란시스코와 실리콘 밸리 지역의 많은 회사들이 비슷한 상황입니다. 2008년, 2009년 미국 경기 침체로 단행된 많은 인원 감축과 무관하지 않은 것 같습니다. 2010년 몇몇 기업을 중심으로 디자인 인력을 충원하려는 움직임이 있었습니다. 다만 대부분 바로 일할 수 있는 신분이거나 경력자인 경우가 많습니다. 여전히 새로운 비자나 경력이 필요한 신입은 아직 활발히 고용하려는 움직임이 많지 않습니다.

Q 그렇다면 취업 비자가 필요한 외국인은 언제 지원하는 것이 가장 적합할까요?

A 보편적으로 4월에 접수하기 시작하는 취업 비자를 받기 위해 1월부터 3월 사이에 가장 많이 지원합니다. 회사에 입사하려면 기본 절차를 밟는 데 2~3개월 정도 시간이 걸립니다. 하지만 지원 시기나 비자 승인 날짜와 상관없이 정식으로 일할 수 있는 것이 10월 1일부터이기 때문에 상대적으로 오래 기다려야 합니다. 일반적으로 대부분의 기업이 바로 일할 수 있는 인력을 선호하기 때문에 외국에서 바로 취업하는 경우, 이러한 공백은 상당히 부담되는 것이 사실입니다. 2010년 기준으로 매년 약 6만 개의 H1B 비자 할당량(Quota)이 있습니다. 4월 1일 접수를 시작으로 선착순으로 할당된 숫자가 소진됩니다. 2010년에는 10월 현재 약 1만 개의 할당량이 남아 있었습니다. 통상적으로 취업 절차가 2~3개월 걸린다고 보았을 때, 취업 포트폴리오를 제출하기에는 7~8월이 적합하다고 생각됩니다. 다만 취업 비자 할당량이 선착순으로 소진되다 보니 그때까지 비자 할당량이 남아 있을 경우에 해당됩니다.



영국의 취업 유형은 해외 취업에 성공한 선배 디자이너들의 경험을 토대로 크게 두 가지로 분류해 보았다. 첫 번째 유형은 국내에서 학위를 취득한 후, 해외 인턴십을 거쳐 취업을 하는 방법이다. 유럽 학생들이 많이 선택하는 유형으로 한국 학생들의 경우 비자 문제 때문에

시도하기 그리 쉽지 않다. 그렇기 때문에 첫 번째 유형에 도전하려면 포트폴리오나 이력서를 작성하기 전에 취업 비자에 대한 정보를 확인하고 대비해야 한다. 영국 이민법은 자주 바뀌기 때문에 관련 법규도 수시로 확인해야 한다. 2011년 현재 영주권자나 시민권자가 아닌 사람이 영국에서 일하려면 스폰서십 비자(Sponsorship Visa)나 전문 인력

TYPE 1.



TYPE 2.



비자(High Skilled Visa)를 받아야 하며 발급 절차가 갈수록 까다로워지고 있다. 이 방법에 도전하고 싶다면 관심 있는 회사의 홈페이지나 디자인위크(jobs.designweek.co.uk) 같은 구직 관련 정보 사이트를 이용해 수시로 인턴십 채용 여부를 확인해야 한다. 인턴십 채용 후에도 인턴십이 취업으로 이어지도록 자신의 역량을 보여주기 위해 노력해야 하며, 수시로 구직 관련 정보 사이트에서 취업 채용 여부를 확인해야 한다. 물론 새로운 비자 관련 정보 수집에도 신경을 써야 한다.

두 번째 유형으로는 현재 영국 네이티브디자인에서 시니어 디자이너로 활동하고 있는 황진상 씨의 경우처럼 어학연수, 영국 대학 진학, 인턴십, 졸업 후 노동비자 취득과 취업으로 이어지는 유형이다. 현재 영국에서 가장 가능성 있는 취업 루트는 이렇게 영국에서 유학을 하면서 인턴십을 통해 취업하는 방법이다. 황진상 씨의 경우 휴학 기간을 이용해 인턴십을 경험했고, 이는 취업하는 데 큰 도움이 되었다. 어학연수부터 차근차근 절차를 밟아 취업에까지 이른 황진상 씨의 경험을 토대로 영국의 비자 정보, 취업 과정을 살펴보기로 한다.



황진상 영국 네이티브디자인(Native Design Ltd.) 시니어 디자이너



Q 유학을 어떻게 준비하셨나요?

A 저는 한국에서 무역학을 전공하다 영어 공부의 필요성 때문에 4학년이 되기 전 휴학을 하고 영국으로 어학연수를 떠났습니다. 예전부터 미술을 공부하고 싶었지만 수능을 보고 대학을 졸업한 뒤 좋은 기업에 취업하는 것이 정대라고 생각했습니다. 그런데 런던에 도착하자 취업 준비에만 얽매어 있던 제게 갑자기 많은 시간이 주어졌습니다. 영어 공부를 하는 것 외에 박물관과 미술관, 공연 등을 접할 기회가 많았고, 어학연수 기간은 저에게 앞으로 어떻게 살 것인가에 대해 고민하는 시간이 되었습니다. 막연하다고 생각했던 어린 시절의 꿈이 이곳에 와서 시작되었습니다.

그해 9월 Wimbleton 예술대학(Wimbleton College of Art : University of the Arts London)의 입학 전 예비과정(Pre-foundation)에 입학하면서 처음으로 미술 공부를 시작했습니다. 예비과정은 미술 초보자가 기초과정(Foundation Course)을 밟기 전에 할 수 있는 가벼운 준비과정입니다. 예비과정은 대부분의 미술 대학에 개설돼 있고, 미술을 하고자 하는 열정만 있으면 입학할 수 있습니다. 저는 화실에 다녀본 적이 없었기 때문에 드로잉 기술과 테크닉 공부가 절실히 필요했습니다. 예비과정을 마친 이듬해 같은 학교 기초과정에 입학했습니다. 기초과정은 한국의 대학교와 비교하자면 4년제 대학의 1학년 학부 과정에 해당합니다. 차이점은 기초과정을 졸업한 뒤 새롭게 원하는 학교와 세부 전공을 선택할 수 있다는 것입니다. 단, 모국어가 영어가 아닌 외국인인 지원할 때, 포트폴리오 이외에 공인 영어 성적(IELTS 나 TOEFL)이 필요합니다. 저는 기초과정을 이수하면서 디자인 공부를 본격적으로 시작했고 학사과정(BA)을 위한 진학 포트폴리오를 준비했습니다. 동시에 오픈 데이(Open Day)를 통해 어느 학교에서 무엇을 전공할지 알아보았습니다.

오픈 데이란 영국의 대학들이 매해 입학원서 지원 시기에 맞춰 학교를 개방해 학생들이 직접 학교를 둘러볼 수 있도록 대학마다 정해놓은 날을 말합니다.

저는 지원했던 센트럴세인트마틴예술디자인대학(Central Saint Martins College of Art and Design), 킹스턴대학교(Kingston University), 레이븐스본디자인커뮤니케이션선대학(Ravensbourne College of Design and Communication), 이렇게 세 개의 대학 중 학교 시설-컴퓨터 랩실, 워크숍(workshop) 등과 커리큘럼, 교수진 등을 살펴본 후 레이븐스본디자인커뮤니케이션대학의 제품-가구 디자인학과(Product and Furniture Design)를 선택했습니다.

Q 노동 비자는 어떻게 받나요?

A 영국 이민법은 시시각각 변합니다. 2010년 초만 해도 노동 비자에 해당하는 '워크 퍼밋(Work Permit)'이 스폰서십 비자(Sponsorship Visa)로 변경되었습니다. 스폰서십 비자는 영국 회사가 여러 가지 과정을 거쳐야 정부로부터 얻을 수 있는 허가인데, 이를 얻은 회사만이 외국인 노동자를 고용할 수 있으니 회사로서도 외국인을 고용하는 것을 더욱 꺼릴 수밖에 없습니다. 그러므로 영국에서 취업하고 싶다면 디자인 역량을 갈고닦는 일과 함께 비자 정보 역시 수시로 확인해야 합니다.

Q 취업을 위해 어떤 준비를 하셨나요? 어떤 과정을 거쳐 취업하게 되었습니까?

A 영국의 디자인 학부 과정은 대부분 3년이고 일 년에 3학기로 프로그램이 진행됩니다. 선배의 추천으로 한국의 'IDTC' 해외 특파원으로 아르바이트를 했는데, 100%디자인런던(100% Design London), 파리 메종앤드오브제(Maison and Object) 등 많은 디자인 전시를 취재하며 흐름을 파악할 수 있는 좋은 기회였습니다. 2학년도를 마치고 방학 동안 인턴십을 하기 위해 그동안 해온 프로젝트(project)와 공모전 수상작을 모아 디자인 회사에 포트폴리오를 제출했습니다.

그리고 최종 합격한 네이티브디자인(Native Design Ltd)에서 인턴십을 시작했는데 일이 즐겁고 보람돼서 휴학을 결심하고 인턴십을 일 년으로 연장했습니다. 인턴십을 마칠 때쯤 회사 상관이 졸업한 후 같이 일할 수 있겠느냐고 제안했고, 취업 확정과 함께 졸업 학년으로 복학했습니다.

졸업 학년은 매우 바빴습니다. 논문은 물론이고 전시를 위한 중요한 작업 두 개를 진행하고 개인 홈페이지도 구축해야 했습니다. 뿐만 아니라 대학 3학년생들은 모두 RSA(Royal Society of Arts)에 출품해야 합니다. RSA는 런던에서 가장 권위 있는 디자인 공모전으로, 13개의 주제로 세분



스툴+전기 청소기 디자인.

해서 심사하며 공모전 총 상금이 10만 파운드나 됩니다. 역대 수상 디자이너로는 히드로 고속열차를 디자인한 앤디 클락과 현 애플의 부사장 조너선 아이브 등이 있는데, 저는 세라믹 퓨처(Ceramic Future) 부문에서 대상을 받았습니다.

런던디자인비즈니스센터에서는 해마다 수많은 영국 디자인 졸업생들이 한자리에 모여 전시를 하는 <뉴 디자이너(New Designers)> 전시가 열리는데 저는 졸업 작품인 스톨+전기 청소기, RSA 수상작인 세라믹 흡을 가지고 참여했습니다. 그중 스톨+전기 청소기 디자인은 인턴십 때 인연을 맺은 네이티브디자인 사장님의 경제적인 지원으로 완성도 높은 모델을 완성할 수 있었습니다.

졸업한 후에는 인턴십의 인연을 토대로 지금까지 네이티브디자인에서 디자이너로 일하고 있습니다. 영국에서 디자이너로서 제2의 삶을 살고 있고 저는 더 나은 디자이너가 되기 위해 디자인을 냉정한 입장에서 볼 수 있는 안목과 커뮤니케이션을 위한 영어 실력, 컴퓨터 작업 능력, 스케치 능력, 그리고 창조성을 갖추기 위해 노력하고 있습니다. 현재 유럽연합이 확대되면서 노동 비자가 필요 없는 동유럽 국가의 뛰어난 인력이 영국으로 몰리고 있습니다. 노동 비자가 필요 없는 유럽인과 경쟁하려면 실력이 월등히 뛰어나야 합니다. 영국 회사로선 번거롭게 광고를 내거나 비자 비용을 지불하지 않아도 되는 유럽연합 인재를 선호할 수밖에 없기 때문입니다.



독일은 어학연수를 거쳐 대학에 입학하고 수업 과정의 일부로 인턴십을 한 후, 취업을 하는 경우가 대다수이다. 그래서 독일 유학 또는 취업을 계획했다면 언어 구사 능력을 쌓는 데 주력해야 한다.

중급 어학 시험에 통과하지 않으면 대학에 지원할 수 없으며 의사소통이 원활하지 못하면 취업이 어렵다. 독일 정부 역시 유학생을 위해 2년 동안 학생 지원 비자를 주고, 언어를 익히도록 한다. 그만큼 언어가 중요하다는 의미이다. 단, 그 기간 안에 어학 시험을 통과해서 대학에 입학하지 못한다면 독일에서 유학할 수 없다.

어학연수를 위해 2년 정도 투자한다 해도 독일 대다수의 국립대학은 수업료가 없어 경제적으로 크게 부담되지 않는다. 그 때문에 바로 취업 지원을 하기보다 학위를 먼저 취득하려는 한국 학생이 많다. 등록금 대신 학생회비를 내는데, 한 학기당 한화로 30만 원 정도 한다. 학생회비에는 학생증 발급료, 사회 봉사료, 기타 수수료 등이 포함되어 있다. 발급된 학생증은 교통 티켓으로도 쓰이고 각종 입장료(박물관, 미술관, 영화관 등)나 서적 등을 할인해주는 할인 카드 역할을 한다.

독일은 학비가 상대적으로 적게 들고 수준 높은 학문을 배울 수 있다는 장점이 있지만 공부하는 데 오랜 시간이 걸린다는 단점이 있다. 또 독일의 재정적 문제 때문에 국립대학도 점점 수업료를 내는 추세로 바뀌고 있다. 금액은 한화로 70만~100만 원 내외이다. 사립대학 수업료는 한국과 거의 비슷하다.

독일 대학에 들어가기 위해서는 어학 시험에 합격한 뒤 마페(mappe)라

TYPE 1.



불리는 포트폴리오를 내야 한다. 마페는 한국에서 만들어 올 수도 있고 독일에 와서 만들 수도 있다. 학교마다 마페의 규격이나 매수는 조금씩 다르지만 큰 차이는 없다. 단, 학교가 원하는 능력이 무엇인지 알고 이를 가장 효과적으로 표현할 수 있는 마페를 준비해야 한다.

통상적으로 독일의 대학은 졸업할 때 디플롬(diplom)이라는 석사에 해당하는 학위를 받지만 지금은 학사(bachelor)와 석사(master)로 나누어져 있다. 대체적으로 학기는 총 8~9학기 정도로 나누어져 있으며 그 기간 중에 인턴십을 진행한다. 학교에서는 보통 12주 정도 진행하지만 회사에서는 6개월 코스를 더 선호하는 편이다. 인턴십을 포함한 학기를 모두 마치면 디플롬 과정을 신청할 수 있다. 이는 졸업 작품 제작 기간이라고도 볼 수 있으며 작품 완성도에 따라 한 학기 더 연장할 수 있다.

독일의 경우 3개월 이상 체류 또는 취업 활동을 위한 목적으로 하는 체류와 관련해서는 원칙적으로 체류 허가를 받아야 한다. 독일의 비자는 크게 두 가지 종류로 나눌 수 있는데, 입국 허가 또는 임시 체류 허가증인 비쉴(Visum)과 정식체류허가증인 아우프엔트할트스 에어라우브니스(Aufenthaltserlaubnis)이다. 독일의 취업 비자는 회사와 정식 노동계약을 체결한 후, 해당 도시의 외국인 담당 관청에서 정식체류허가증을 발급받는 것이 일반적이다.

Q&A



김정지 독일 베를린예술대학교 제품 디자인 전공

Q 유학을 떠나게 된 계기는 무엇입니까? 어떻게 준비하셨나요?

A 저는 동서대학교에서 제품 디자인을 전공한 뒤 현재 독일 베를린예술대학교(Universität der Künste Berlin, 이하 UdK)에서 제품 디자인을 전공하고 있습니다. 동서대학교에서 매년 실시하는 독일대학과의 워크숍에 참석해 독일 학생들의 작품에 신선한 충격을 받은 후 유학을 결심했습니다. 독일에 와서는 2년간 어학연수를 하면서 마페 준비를 했습니다. 큰 틀에서 벗어나지 않으면서 남들과 다른 마페를 만들기 위해 한국 대학에서 진행했던 프로젝트를 중심으로 엮었습니다. 그리고 새로 작업한 여러 가지 스케치와 렌더링, 다양한 기법의 그림을 프로젝트를 통해서 보여주었으며 약간의 소묘를 첨부해 책처럼 만들었습니다. 가고 싶었던 대학은 대학 시절 워크숍에서 본 UdK와 바이센제예술대학이었습니다. 상대적으로 지원 시기가 이른 바이센제에 입학하기 위해 제게 부족한 점과 바이센제에서 원하는 능력을 알고자 마페를 들고 무작정 담당 교수님을 찾아갔습니다. 다행히 교수님께서는 막무가내로 찾아온 제게 조언을 해주셨고, 이는 합격으로 이어졌습니다.

바이센제예술대학에서 입학 허가를 받아 기뻐지만 한편으론 중합예술대학교인 UdK를 더 원했기 때문에 다시 한 번 도전해보았습니다. 과분하게도 UdK에서도 역시 입학 허가를 받은 저는 현재 UdK 예술대학 제품 디자인학과에 재학 중이며 인턴십에 참여하고 있습니다.

Q 인턴십을 하면서 가장 많이 배운 점은 무엇입니까?

A 2010년 3월부터 8월까지 6개월간 베를린에서 조명과 가구 제품을 디자인하는 회사 마살라(Mashalla)에서 인턴십을 마쳤고, 이 회사의 프로젝트에 참여한 더 티셔츠 이슈(The T-Shirt Issue)라는 회사에서 제의가 와 졸업을 한 학기 미루고 6개월 과정으로 10월부터 다시 인턴십을 하고 있습니다. 월급은 인턴십 학생 신분으로는 최대한의 금액인 400유로(400유로 이상이 되면 세금 신고를 해야 함)를 받고 있습니다. 여러 가지 일을 배우며 돈을 벌 수 있어 만족합니다. 앞으로 스페인 바르

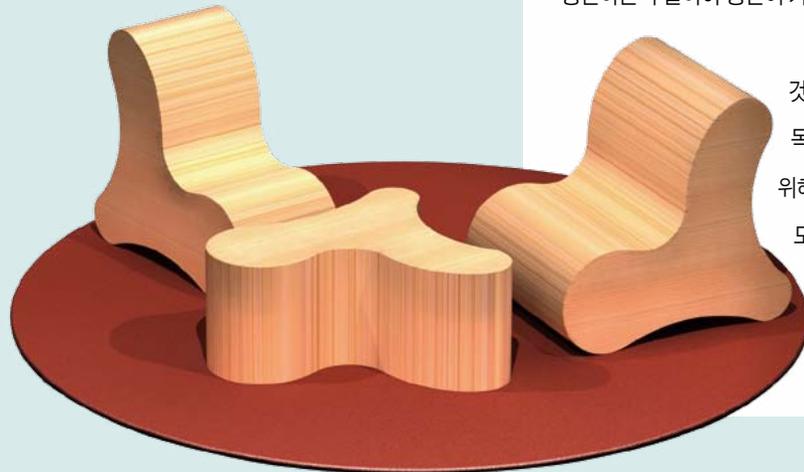
셀로나에 있는 세라믹 디자인 전문 회사이자 생산 회사인 아파라투(Apparatu)에서 인턴십을 할 예정입니다. 어느 회사에서 인턴십을 했는 지가 취업에 굉장히 중요한 영향을 미치기 때문에 다양한 인턴십 경험을 쌓기 위해 노력하고 있습니다.

인턴십을 하면서 깨달은 점은 상대방을 위한 배려가 반드시 좋은 건 아니라는 것입니다. 상대방을 배려해 먼저 얘기할 기회를 준다거나, 경청만 한다면 이권이 없다고 생각해버리거든요. 상대방에 대한 배려가 때로는 자신에게 마이너스가 되기도 하는 거죠. 여기에서는 먼저 자신을 기준으로 생각해야 하고 자신을 보다 적극적으로 표현해야 관심을 받습니다. 또 표현한 만큼 평가하기 때문에 자신감이 있어야 합니다.

독일에서 취업을 하려면 고정관념을 버려야 합니다. 유럽에서는 예술적이고 실험적인 작품을 여러 가지 재료와 방법으로 만드는 과정을 무엇보다 중요하게 여깁니다. 결과보다는 과정을 중요하게 생각하는 것이지요. 하지만 한국 디자이너들은 고정관념 때문에 종종 창의적이지 못할 때가 있습니다. 이를 방지하기 위해 주제에 대한 일차원적인 접근이 아니라 항상 열린 마음으로 다양하게 접근하도록 노력해야 합니다. 디자인에서 그냥 존재하는 것은 없거든요. 디자이너의 철저한 계산 뒤에 의도된 설정, 종이에 점을 하나 찍더라도 위치, 크기, 모양 등을 생각하기 때문입니다. 아울러 디자이너는 시장 조사부터 생산까지 한눈에 볼 수 있어야 합니다. 책상에 앉아 아이디어 스케치만 하고 3D 렌더링만 한다면 디자이너가 아닙니다. 전체를 볼 줄 알아야 하고 항상 발로 뛰어야 하며 새로운 정보를 수집해야 합니다. 기술자는 아니지만 어떠한 재료를 어떠한 방식으로 생산하는지 알아야 생산이 가능한 디자인을 할 수 있으니까요.

이제 인턴십 과정을 모두 마치면 학교로 돌아가 졸업 작품에 전념할 것입니다. 졸업한 후에도 독일에서 당분간 일을 계속할 예정입니다. 독일과 유럽의 디자인에 대해 더 많이 배우고 싶기 때문입니다. 이를 위해 다양한 전시 행사에 도전하고 있습니다. 제게 맞는 전시나 공모전에 도전하고 있는데, 비록 지금은 탈락하는 일이 더 많지만 이러한 경험이 더 나은 디자이너로 발전하는 데 밑거름이 되리라 믿습니다.

볼륨감 있는 하나의 형태로 이루어진 가구 볼(Wohl). 의자나 탁자로 사용할 수 있다.



Q 해외에서 경력을 쌓고 싶어 하는 디자이너들에게 조언을 해주신다면?

A 친구들은 제가 독일 생활에 대해 이야기하면 몹시 부러워합니다. 하지만 저는 외국에서 공부하고 일하는 것은 절대 부러운 일이 아니라고 생각합니다. 환경이 주어진다면 누구나 할 수 있는 일이기 때문입니다. 중요한 건 자신의 생각 또는 목표를 이루기 위해 실천에 옮길 수 있는 용기가 있는지 여부입니다. 외국에서 일하는 것을 부러워할 것이 아니라 외국에 나가겠다는 용기를 낸 점을 부러워해야 합니다. 익숙한 것을 과감히 버리고 낯선 곳에 뛰어든다는 것은 그만큼 용기가 필요한 일이기 때문입니다. 그래서 '바보는 항상 결심만 한다'는 글귀를 늘 가슴에 새겨놓고 있습니다.

외국 생활은 상상하는 것만큼 멋지지만은 않습니다. 자기 자신 그리고 외로움과 끊임없이 싸워야 하거든요. 언어의 장벽 역시 생각보다 높고 문화적인 차이도 좀처럼 좁히지 못해 갈등의 씨앗이 되기도 합니다. 그럼에도 해외에서 활동을 하고 싶다면 용기를 내야 한다고 말하고 싶습니다. 결심 대신 도전할 수 있는 용기가 있다면 반드시 꿈을 이룰 수 있습니다.

저는 지방 대학 출신이고, 학기 중 장학금을 받는 우등생도 아니었습니다. 졸업한 후 전공에 대한 회의도 느꼈습니다. 다만 디자인이 아닌 다른 길은 생각해본 적이 없었기에 '다시 한번 노력해보자'라고 결심한 것뿐입니다. 유학 온 후 현실이 최악이라고 여긴 적도 있지만 꿈만은 잃지 않으려고 항상 노력했습니다. 유학과 해외 취업을 꿈꾸고 있다면 올바른 정보를 가지고 차근차근 준비하라고 조언하고 싶습니다. 그러다 보면 언젠가 자신의 목표가 눈앞에 보일 것입니다.



하나의 선으로 이어져 공간 효율성이 좋은 책상과 접이식 의자 클랩(Klapp).



침실이나 치약 등을 타일에 부착할 수 있도록 만든 욕실용품 꽃이 파도(Pado).

청소용 세제나 용품 등을 보관할 수 있는 간이 의자 호머(Homer).



한국 밥상과 독일 식탁의 접시 배열 특징을 결합한 식기 솔(Sole).



위는 오각형이고 아래는 원인 도자기 컵 바베(Wabe). 발집에서 모티브를 따왔다.





우리나라와 지리적으로 가까운 일본은 대체적으로 인턴십이나 취업에 필요한 비자를 해당 회사에서 해결해준다. 유럽이나 미국과 달리 비자 발급이 취업의 걸림돌이 되지 않으며 면접할 때 한국인을 위해 통역사를 대동하는 경우도 있다.

이러한 이점 때문에 우리나라에서 학위를 마친 뒤에 바로 인턴십에 도전할 수 있다. 닛산에서 자동차 디자이너로 일하는 박준모 씨는 국내 학위를 취득한 후 국내 회사에서 경력을 쌓고, 이를 토대로 일본 취업에 성공했다. 특별한 규제나 제약이 없는 일본 취업은 자신의 상황에 따라 자유롭게 도전할 수 있다.

TYPE 1.



Q&A



박준모 일본 닛산(NISSAN MOTOR CO.,LTD.) 시니어 디자이너

Q 어떻게 닛산에 입사하게 되었습니까?

A 국내에서 자동차 디자이너로 7년간 경력을 쌓았습니다. 그리고 이를 토대로 일본 회사인 닛산에 취업하게 되었습니다. 처음부터 해외 취업을 목표로 하는 것도 좋지만 상황이 여의치 않다면 국내 회사에서 경험을 쌓는 것도 해외 취업을 위한 하나의 전략이 될 수 있습니다. 우리나라 언어로 의사소통을 한다면 보다 쉽고 빠르게 전문 지식을 쌓을 수 있으니까요. 물론 외국어 구사 능력이 뛰어나다면 상관없겠지만 저는 국내 회사에서 쌓은 경력이 큰 힘이 되었습니다.

그 기간 동안 이탈리아와 영국 등에서 근무할 기회가 주어졌던 것도 큰 행운이었습니다. 세상을 보는 관점이 넓어졌거든요. 그러던 중 우연히 디자인 관련 잡지에 실린 구인 광고를 보고 포트폴리오를 보냈습니다. 그 회사가 바로 닛산이었고 취업에 성공하게 되었습니다.

Q 해외 취업을 준비할 때 가장 신경 써야 하는 부분이 무엇이라고 생각하십니까?

A 닛산은 외국 근로자를 무척 배려하는 회사입니다. 그곳에서 근무하면서 깨달은 취업 노하우가 있다면 이력서를 보낼 때 인사 담당자의 이름과 이메일을 알고 있어야 한다는 사실입니다. 정 어렵다면 이력서를 보낼 때 '받는 사람 란'에 디자인 관련 책임자의 이름을 적도록 하세요.

제 경우에는 구인 광고를 봤기 때문에 이름을 알 수 있었지만, 그렇지 않다면 원하는 회사의 홈페이지에 접속해서 찾아볼 수 있습니다. 반드시 그래야 되는 것은 아니지만 이력서와 자기소개서 등을 보낼 때 받는 사람의 이름을 구체적으로 명시하는 것이 굉장히 중요합니다. 그리고 커버레터에는 자기 소개는 기본이고, 지원 동기와 포부를 간결하게 써넣는 것이 좋습니다. 물론 가장 중요한 것은 포트폴리오입니다. 저는 단면 인쇄 기준으로 무려 200페이지에 달하는 포트폴리오를 만들었습니다. 결과 못지않게 과정이 중요하다고 생각했기 때문에 7년간 자동차 디자이너로 근무하며 그린 사소한 스케치까지 모두 담아 저의 지식과 경험을 정확히 보여주려고 했습니다.

해당 회사는 하루에도 수십 통의 화려한 포트폴리오를 받을 것이고, 컴퓨터 기술의 발달로 지원자들의 실력을 판가름하기가 쉽지 않을 것입니다. 이런 상황에서는 고용주에게 자신이 확실한 실무 경험자라는 사실을 강조할 필요가 있다고 생각합니다. 그렇다고 해서 무조건 많은 분량의 포트폴리오를 만드는 것이 정답이라는 뜻은 아닙니다. 과유불급이라는 말처럼 쓸데없이 너무 많은 것은 늘어놓으면 불합격으로 이어질 수도 있습니다.

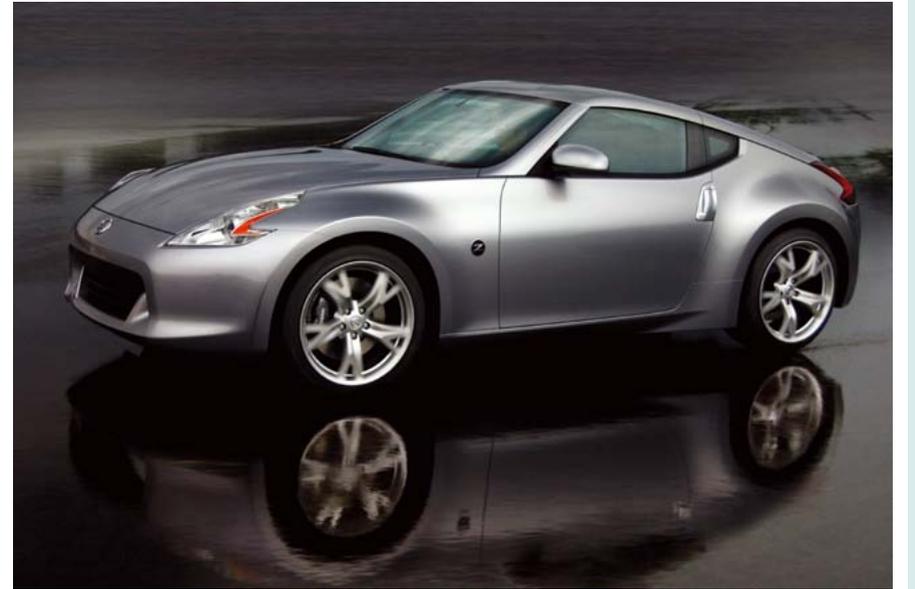


경력자라면 디자인 도출 과정이나 아이디어 발상 과정을 포트폴리오 안에 녹여내는 동시에 회사 기밀도 지켜줘야 합니다. 진행 중인 프로젝트를 절대 외부로 반출해서는 안 된다는 뜻입니다. 이는 지원자의 양심에 맡길 문제지만, 회사는 양심이 없는 직원을 고용하지는 않습니다. 닛산 면접에서 받은 질문도 회사를 이직하는 이유였습니다.

이력서와 자기소개서 그리고 포트폴리오도 중요하지만 가장 중요한 것은 중간에 포기하지 않는 것입니다. 꿈이란 도중에 포기하지만 않으면 언젠가는 이루어진다고 생각합니다. 그러니 머릿속으로 생각만 하지 말고 지금이라도 행동으로 옮겨보세요. 실패는 부끄러운 것이 아닙니다. 부끄러운 것은 도전조차 하지 않는 소극적인 태도입니다. 그러니 이 글을 읽고 계신 모든 분들도 반드시 꿈을 이뤄 세계를 무대로 활동하는 글로벌한 디자이너가 되길 바랍니다.



닛산 370 쿠페(NISSAN 370 COUPE) 디자인 단계의 스케치.



닛산 370 컨버터블(NISSAN 370 CONVERTIBLE) 1:1 디자인 확인 모델.



닛산 370 컨버터블(NISSAN 370 CONVERTIBLE) 디자인 단계의 스케치.



닛산 370 컨버터블(NISSAN 370 CONVERTIBLE) 양산 모델.

TIP 효과적으로 취업에 성공하려면?

해외 취업에 성공하려면, 철저한 준비 과정이 필요하다. 언어부터 문화 적응까지, 해외 취업을 꿈꾸는 사람들에게 꼭 필요한 정보를 글로벌 디자인센터에서 시니어 제품 디자이너로 일하고 있는 김유리 씨에게 들어보았다.

① 언어 준비하기

언어가 준비된 경우

장기 유학파나 이민 2세라면 언어가 능숙하기 때문에 해외 취업에 훨씬 유리하다. 포트폴리오의 완성도를 높이고 디자인 실력을 쌓는 데 투자할 시간이 상대적으로 많기 때문이다.

일상 회화 수준인 경우

어학연수를 마쳤다면 대체적으로 일상 회화는 가능하지만 근무 시 사용하는 전문 용어를 이해하거나 회의에 참석해 설명회 등을 하기에는 다소 어려움이 있다. 그러나 언어란 오랜 시간 지속적으로 사용해야 현지인처럼 구사할 수 있으니, 언어라는 벽에 부딪혔다고 선불리 꿈을 포기해서는 안 된다. 언어 실력을 향상시키기 위해 현지어로 쓰인 서적을 읽고, 사람들이 많이 모인 곳에서 적극적으로 말하는 연습을 해보자. 일부 회사는 어학연수 경비를 지원해주기도 한다. 따라서 고용 전후에 회사와 상의해서 이를 요구, 협상하도록 한다.

회화가 전혀 안 될 경우

국내 대학에서 학위를 취득한 후 인턴십 없이 해외 취업에 바로 성공했다면 회화가 전혀 안 될 수 있다. 그럼에도 회사에 취직되었다면 그만큼 디자인 실력이 뛰어나다는 뜻이다. 한 예로 통역관을 두고 근무하는 디자이너들도 있다. 즉, 일상생활조차 어려울 만큼 언어가 서툴러도 본인의 능력 여하에 따라 해외 취업에 성공할 수 있다.

② 나에게 맞는 회사 찾기

인턴십 또는 취업을 희망할 때, 회사의 종류와 채용 시기를 정확히 몰라 때를 놓치는 경우가 있다. 대다수의 외국 기업은 수시 채용, 상시 채용을 한다는 사실을 명심하고 관심 있는 회사의 홈페이지에 자주 접속해보자. 채용 기간이 끝났다 해도 전화와 이메일 등을 통해 상시 채용 기회를 노려본다.

③ 네트워크 만들기

해외 취업에 성공했다면 다양한 네트워크 활동을 통해 정보 교류와 친목을 쌓는 것이 중요하다. 비교적 잘 알려진 네트워크 링크드인(www.linkedin.com)은 많은 회원을 보유하고 있다. 이곳의 회원이 된다면 회사별, 업종별로 분류된 회원들의 개인 정보(학력, 경력, 근무 회사 등)를 대략적으로 알 수 있다.

선후배가 없어 조언을 구할 곳이 없다면, 이곳을 통해 자신과 인연이 될 수 있는 사람을 스스로 찾을 수 있다. 각 회사 관련 회원에게 원하는 회사에 입사하기 위한 조언을 얻을 수도 있다. 같은 사이트의 회원이라는 사실만으로도 상대방에게 궁금한 내용을 질문하거나, 도움을 요청할 수 있기 때문이다. 이렇게 적극적으로 노력해야 원하는 곳에 취업할 수 있다. 물론 이때는 최대한 예의를 갖춰야 한다. 어떤 디자이너는 이 사이트를 통해 자신의 스승이 될 만한 사람을 발견하고, 무작정 그에게 멘토 제의를



디자이너 김유리 씨는 한국에서 학위를 받은 후 싱가포르에 있는 필립스디자인센터(Philips Design Center, Singapore)를 첫 직장으로 2년간 사내 글로벌 탠트 프로그램(Global Talent Program) 소속 제품 디자이너로 경력을 쌓았다. 현재는 싱가포르 HP 글로벌 디자인센터(HP Global Design Center, Singapore) 시니어 제품 디자이너(Senior Product Designer)로 근무하고 있다.

한 뒤 지금은 만족스러운 직장 생활을 하고 있다.

미국 취업에 관심이 있다면 다양한 회사의 취업 정보와 포트폴리오를 한눈에 볼 수 있는 코로 플로트닷컴(www.coroflot.com)에 자주 들어가보자. 영국의 경우 디자인위크(jobs.designweek.co.uk)에서 디자인 분야 관련 취업 정보를 얻을 수 있다.

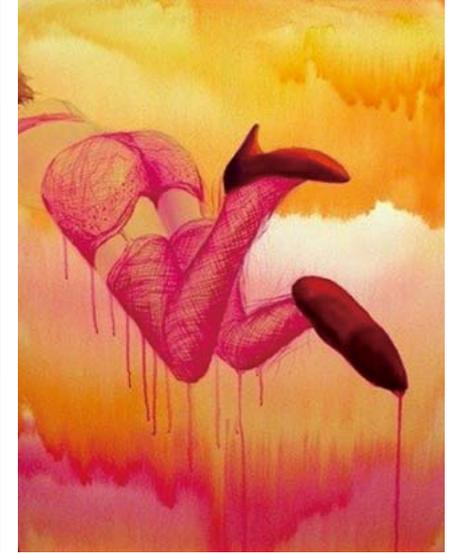
레드닷어워드 등의 국제 공모전에서는 각테일파티 등을 열어 디자이너 간에 네트워크를 마련할 수 있도록 지원한다. 이런 행사에는 대개 디자인 회사 간부들도 많이 참석하므로 이런 기회를 이용해 자신의 명함과 포트폴리오 등을 홍보하며 인맥을 넓혀가는 것도 효과적이다. 파티 문화에 익숙하지 않고 자기 홍보에 서툰 한국 사람들이 이러한 기회를 활용하지 못하고 있다. 정말 힘들다면 알코올 기운을 빌려보는 것도 방법이 될 수 있다.



필립스 사운드허브 홈 시어터(Philips Soundhub Home Theatre), HTS3220DVD 플레이백(Playback)(2010).



CAMAC 아티스트 레지던시 비주얼 아트(Artiest Residency at CAMAC : Visual Art), 프랑스(2010).



개인전 비주얼 아트(Solo Exhibition : Visual Art), 아트 하우스 프레스 갤러리(Art House Press Gallery), 싱가포르(2010).

④ 외국 기업과 문화에 적응하는 지혜

디자이너로서의 업무적인 적응

일반적으로 외국인은 생각이 자유롭고 확신적이지 않기 때문에 기발한 아이디어를 많이 낸다. 이를 뛰어넘기 위해서는 수없이 많은 상상과 스케치를 통해 자신만의 창조적인 아이디어를 제시해야 한다. 더불어 상대방이 아이디어를 제시했을 때, 적극적으로 의견을 주고받으며 서로 의견을 맞춰가는 협조적인 태도를 보일수록 좋다. 이것은 서로에게 도움이 될 뿐만 아니라 팀이 좋은 성과를 이루는 데 큰 영향을 미치기 때문이다.

또 디자이너로서 팀을 조화롭게 이끌어가려면 매사에 적극적으로 참여해야 한다. 분위기를 유쾌하게 만든다거나, 자신만의 독특한 특징이 있다면 개성 있는 디자이너로 자리 잡을 수 있다.

Rubber
Rolling
Pot



Design Your Garden!

It's more convenient.
People can buy multiple pots and adjust due to their plant's size
This collection will be more like series in their home garden.
Also, they can reuse the pot after replant one from another.

러버 롤링 팻(Rubber Rolling Pot), IDEA 어워드(IDEA Award) 본선 진출작(Final List), 미국, 싱가포르 영 디자이너 어워드 동상 수상 작품(Singapore Young Designer Award, Bronze).

동양의 직장은 상하 관계가 보수적인 데 반해 외국 회사에서는 조금 개방적인 느낌이 든다. 상하 관계는 존재하지만 자신의 의견을 표출하는 데 많이 관대한 편이다.

언어에서 오는 수평 구조 때문이라고 할 수도 있다. 예를 들어 외국 회사에서는 '부장님', '대리님'과 같은 타이틀이 아니라 상대방의 이름을 부른다. 부장이든 사장이든 직함보다는 자연스럽게 이름을 부르기 때문에 직함이 주는 부담감이 덜하다.

인간적인 관계 발전을 위한 적응

평화롭고 행복하게 살아가려면 어느 곳에서도 인간관계가 가장 중요하다. 더욱이 연말, 크리스마스 등 수시로 서로의 집을 오가며 가족 동반 파티를 즐기는 미국이나 유럽에서는 사적인 관계를 더욱 중요하게 여긴다. 따라서 직장 동료들 업무적인 관계로만 제한하지 말고 파티를 통해 사적인 관계로 발전시키도록 노력한다.

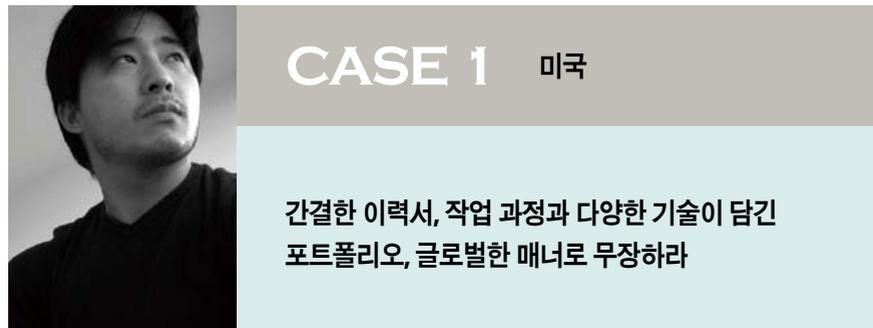


CANDle, Twnty5ive Design Exhibition, 살롱 새틀라이트(Salone Satellite), 밀라노, 이탈리아(2011), 런던 디자인 페스티벌(London Design Festival), 텐트 런던(Tent London), 영국(2010).

기업에서도 타국의 디자이너가 외국 생활에 어떻게 적응하는지 눈여겨본다. 결혼한 사람이라면 당사자는 물론 가족 모두가 외국 생활에 잘 적응하는지 본다. 가족 중 어느 한 사람이라도 적응하지 못하면 머지않아 자신의 나라로 돌아갈 테니 말이다. 미혼도 마찬가지다. 친구는 많은지, 애인은 있는지, 사생활은 안정적인지 등에 관심을 갖는다. 이 모든 관심은 배려에서 나온 것이지만, 만일 적응하지 못한다고 판단된다면 부정적인 인식이 자리 잡을 수도 있다.

2. 이력서 작성에서 면접까지, 본격적인 취업 준비의 모든 것

이번 장에서는 해외 취업에 성공한 디자이너들의 포트폴리오, 커버레터, 이력서 작성법을 비롯해 면접 방법까지 집중적으로 분석해보고자 한다.



글 황성걸 미국에 처음 갔을 때 14번 가까이 면접에서 떨어졌으나, 이를 교훈 삼아 문화적 차이를 극복하고, 해외 취업에 성공해 미국 마이크로소프트, 모토로라 등을 거쳐 현재는 한국에서 모토로라 CXD(Consumer Experience Design) 서울 스튜디오 담당 상무와 홍익대학교 산업 디자인학과 조교수로 활동하고 있다.

이력서(resume)

간결한 흐름으로 본인의 차별점을 부각하라

이력서에는 특별히 정해진 공식은 없다. 그렇기 때문에 인터넷에서 무조건 내려 받아 작성하는 것은 피해야 한다. 공식에 대입하기보다 본인의 이력을 중심으로 차별점을 부각시킬 수 있는 형태를 선택하는 것이 중요하다. 또 편집 디자인에 과도하게 신경 쓰다 보면 부족한 기초 실력이 드러나기 십

상이니, 가급적 절제된 편집 디자인을 추구하는 것이 안전하다(면접관들은 빠른 시간에 이력서를 훑어보지만 그 순간에도 날카롭게 잘못된 디자인을 찾아낼 수 있다). 즉, 간결하고 심플하지만 면접관이 기대하는 핵심 내용이 잘 보이도록 하는 것이 훨씬 좋다. 그러기 위해서는 서체의 종류를 최대한 줄여야 한다. 지나치게 많은 서체를 사용하면 산만하고 조잡스러워 보일 수 있다. 서체의 종류와 크기를 최소한으로 사용하면서 기본기에 충실해야 한다. 특히 우리나라는 인턴십에 지원할 때 인턴이라는 이유로 귀엽고 장식적인 디자인을 사용하는 경우가 있다. 이는 우리나라에서만 허용되는 문화이다. 외국에서는 ‘인턴은 어리고 서툴다’라는 공식이 통하지 않기 때문이다. 인턴이라 해도 개인 이미지, 업무 자세 등 모든 면에서 전문가다운 면모를 보여야 한다.

다음은 이력서에 포함해야 할 사항을 살펴보자. 이 역시 정해진 양식은 없다. 미국이라는 사회는 공식화된 것이 거의 없다고 해도 과언이 아니다. 그렇지만 이력서에 꼭 기재해야 할 사항은 아래와 같다.

사항	내용
연락처 (contact)	연락받을 수 있는 전화번호와 이메일 주소를 써넣는다. 전화번호에는 반드시 국가번호를 기재해야 한다.
목표 (objective)	구체적으로 어느 분야에서 어떤 일을 하고 싶는지 정확하게 기재한다. 흠어만 봐도 인턴십에 지원하는 것인지, 정규직에 지원하는 것인지, 또는 어떤 일을 하고 싶는지 명확하게 알 수 있어야 한다. 분야와 직종이 불분명하면 인사팀에서 누락될 수 있다.
경험 (experience)	경력을 쓸 때는 가능한 한 인지도 있는 프로젝트와 회사명을 앞에 쓰는 것이 효과적이다. ‘나는 이런 회사에서 이런 프로젝트를 했다’라고 보여줘야 수많은 이력서 속에서 주목받을 수 있다. 따라서 시기와 상관없이 인지도 높은 프로젝트 순으로 기입해야 한다.

교육 (education)	학력을 쓸 때는 학점도 함께 써넣는다. 만일 학점이 낮다면 그에 대한 이유를 별첨하거나 자기소개서에서 밝힌다. 미국은 변명이 통하는 사회라서 '학업에 소홀한 대신 다른 경험을 쌓았다'라는 사실을 강조할 수 있다. 장학금을 받았다면 그 사실도 기재하는 것이 좋다. 물론 학점이 높다고 해서 반드시 좋은 것만은 아니다. 오히려 개인주의 성향이 강한 사람으로 비취질 수도 있기 때문이다. 학력과 업무 경력은 객관적으로 우수하다고 생각하는 것을 윗줄에 적는다.
기술 (skills)	컴퓨터 등 학업 이외의 기술이 있다면 적는다. 이때는 면접관이 실력을 쉽게 이해할 수 있도록 쉬운 문구로 적는다. 토익이나 토플 점수는 단순히 점수만 기재하지 말고, 전체적으로 자신의 점수가 점수 분포상에서 어느 정도의 위치인지 알 수 있도록 백분위(percentile) 점수를 구체적으로 밝히는 것이 좋다.
취미 (extracurricular)	취미나 특별 활동을 적는 것도 도움이 된다. 단, 자신의 특기를 자랑하는 것이 아니라 '이를 통해 어떤 자질을 갖추게 되었다'라는 식으로 적는다. 예를 들어 팀 작업을 하는 취미를 가지고 있다면 '이를 통해 협업의 중요함을 알게 되었고, 팀원으로 자신의 위치에서 최선을 다하는 방법을 배웠다'라고 암시해 자신의 능력을 어필하는 식이다.
추천 (reference)	미국은 인맥을 굉장히 중요하게 여긴다. 누군가의 추천을 받고 회사에 취직한다는 것은 무척 영광스러운 일이다. 왜냐하면 해외에서는 추천을 할 때 개인적 친분을 중요하게 여기는 것이 아니라 신뢰성을 지키고 객관적으로 보기 때문에 무척 신중하다. 그런 의미에서 자신을 증명해줄 수 있는 지인이 있다면 밝혀야 한다. 단, 회사에서 추천해준 사람에게 확인 전화를 하기 때문에 실제 자신과 함께 일했고, 자신의 능력을 증명해줄 수 있어야 한다.
주석 (annotation)	이는 각주에 해당하는데 자신이 졸업한 학교와 근무한 회사가 한국 내에서 어떤 위치에 있는지 명시하는 것이다. 해외에서는 한국 학교와 회사에 대해 잘 모르기 때문이다.

이러한 사항을 기본으로 이력서를 작성하는데, 전체적인 흐름이 간결해야 한다. 각각의 사항별로 산만하게 구성하다 보면 이를 검토하는 면접관의 시선이 분산되어 피로감을 느낄 수 있기 때문이다. 내용이 아무리 훌륭해도 이력서에 집중할 수 없다는 뜻이다. 뿐만 아니라 거짓말을 해서는 절대 안 된다. 회사의 역사가 길수록 윤리적인 면을 중요하게 여기기 때문에 거짓말한 사실이 발각되면 두 번 다시 그 회사에 지원할 수 없다.



예를 시계와 같은 느낌의 회전식 디자인으로 혁신적인 원형 디스플레이를 적용해 유럽, 미국, 중국 등 전 세계 시장에서 판매한 아우라(AURA)(2008년 출시).

본인의 사진과 성별, 나이, 신체 사이즈, 부모님의 학력 등도 기재해서는 안 된다. 미국에서는 이 모든 것들이 인권침해를 부를 수 있다고 생각한다. 좋은 글귀나 시 등도 넣지 않는다. 이 역시 불필요한 장식에 해당된다.

포트폴리오(portfolio)

작업 과정과 다양한 기술을 보여줘야 한다

포트폴리오 역시 이력서와 마찬가지로 공식이 없다. 작품 수도 정해져 있지 않다. 원하는 작품을 모두 넣어도 되고, 자신 있는 것만 넣어도 된다. 중요한 것은 면접관이 지루하게 느끼지 않도록 해야 한다는 점이다.

예를 들어 회사의 목적과 성향에 전혀 어울리지 않는 작품을 가질수만 잔뜩 부풀려 열거한다면 면접관은 이내 지루해한다. 이는 곧 탈락을 의미한다. 따라서 포트폴리오를 만들 때는 회사의 취향과 성향에 어울리는 작품 위주로 선별하는 것이 효과적이다. 중구난방으로 가지고 있는 프로젝트를 다 넣는다면 면접관 입장에서는 오히려 그것이 지원자의 전부라고 생각할 수 있다. 반면에 좋은 작품을 선정하면, 수가 많지 않더라도 전반적으로 수준이 높아 보이고 잠재성이 있어 보일 것이다. 여러 회사에 지원할 때는 각각의 회사에 맞게 프로젝트 순서를 바꾸는 것도 방법이 될 수 있다.

포트폴리오에 제작 과정을 담은 책자(process book)를 별첨해도 좋다. 말 그대로 제작 과정을 볼 수 있도록 만드는데, 디자인 개발 과정에서 작업한 다양한 스케치와 거친 원형(prototype)을 넣으면 된다. 제작 과정은 다양한 과정상의 사고력, 기술과 저작권을 증빙하기 때문에 포트폴리오와 별도로 작업해도 무관하다.

면접관 입장에서 가장 편하고 쉽게 이력서와 포트폴리오, 제작 과정 등을 볼 수 있어야 한다. 따라서 무겁거나 너무 큰 사이즈는 바람직하지 않다. A4 사이즈가 가장 적당하지만 내 경우에는 이보다 살짝 큰 사이즈로 작업했

다. 회사에는 하루에도 수십여 개의 포트폴리오가 접수되기 때문에 빠져나와 조금이라도 눈에 띄도록 한 것이다. 더불어 포트폴리오를 여러 명이 나눠 볼 수 있도록 넉넉하게 보냈다. 면접관은 대체로 한 명이 아니라 여러 명으로 구성되기 때문이다. 인쇄물로 출력한 하드카피(hard copy)와 함께 PDF 파일로도 보낼 것을 권장한다. 단, 이때는 용량을 5메가 이하로 하는 것이 좋고, 이력서, 포트폴리오, 제작 과정 일지 등을 모두 한 권으로 만드는 것이 좋다.

다음으로 포트폴리오 안에 들어가야 할 내용을 세부적으로 살펴보자.

사항	내용
별명 (nickname)	제품의 주제를 비유해 대변할 수 있는 별명을 넣어준다. 별명만 보아도 제품이 지향하는 바가 무엇인지 바로 이해할 수 있도록 하기 위함이다.
부제 (descriptive title)	프로젝트의 차별성과 핵심 사항을 설명해주는 설명적인 부제를 반드시 기재한다.
제작 연도 (date of issuance)	작품을 제작한 연도를 꼭 표기해야 한다. 작품과 주제가 좋다고 해도 시간이 흐르면 창조적이지 않다고 느껴질 수 있다. 따라서 과거에 작업한 것이라면 그 사실을 밝혀야 한다.
작품 목표 (project goal)	작품별 목표를 명시한다. 예를 들어 조형적 형태를 연구하기 위한 프로젝트라면 면접관들이 애초에 시장 전략적 과정에 대해서는 거론할 확률이 낮아진다.

끝으로 팀 작업이라면 꼭 자신의 역할을 명시하고, 팀 작업이 아니었는데 작품 수가 부족하다고 서로 주고받지 않도록 한다. 중국과 한국에서 하나의 작품을 여러 사람이 각각의 포트폴리오에 넣어 문제가 된 적이 있었다.

그래서 미국 회사들이 이 부분에 굉장히 민감하므로 공동 작업이라면

누구와 진행했고, 어느 부분에 참여했으며 기여도는 어느 정도인지 정확하게 밝혀야 한다. 또 어디에서 디자인 영감을 받고, 아이디어는 어떻게 도출했는지를 알 수 있는 배경 자료도 함께 넣어준다. 예를 들어 영향을 받은 모티브(motive)와 다양한 시행착오의 검증 과정을 포트폴리오(또는 제작 과정을 담은 책자)에 넣는다면 과정을 중요하게 생각하는 대부분의 고용자들에게 좋은 인상을 심어줄 수 있다.

분위기 & 매너(tone & manner)

미국 문화를 흡수하되 한국인으로서의 정체성을 간직하라

취업을 하면 미국 문화와 기업 고유의 문화에 적응해야 한다. 인턴이라도 전문가답게 행동해야 한다는 뜻이다. 우리나라는 인턴에 대한 기대가 다르기 때문에 서툴고 부족해도 이해해주지만, 미국은 그렇지 않다. 인턴이라고 해서 어린아이처럼 행동하면 영원히 그 이상으로 올라가지 못한다. 나 역시 인턴십으로 취업한 뒤 소극적으로 행동한 까닭에 게으른 사람으로 비춰질 뻔했다.

이것이 바로 우리나라와 미국 문화의 차이점이다. 예를 들어 우리는 대리가 사장처럼 행동하면 구설수에 오르지만, 미국은 그래야만 리더십과 책임감 있는 사람으로 인식되어 승진할 수 있다. 그렇다고 해서 개미처럼 일만 하라는 뜻은 아니다.

우리나라 사람들의 가장 큰 특징 가운데 하나가 개미처럼 일하는 것인데, 문제는 이 사실을 표현하지 않는다는 점이다. 겸손이 미덕이라고 생각



▶ 안드로이드 2.1 플랫폼을 탑재하고 곡선을 강조해 심플하고 고급스러운 느낌을 낸 모토로라의 세 번째 안드로이드폰 모토로라 모토글램(Motorola MOTO GLAM)(2010년 출시).



▶ 소비자들에게 휴대폰도 액세서리가 될 수 있음을 인식시키는 계기가 된 레이저 룩(RAZR LUX)(2009년 출시).

▶ 2005년 전 세계에 출시한 오리지널 페블(PEBL) 모델의 2세대 버전(2008년 출시).



▶ 날렵함과 입체감을 더한 세련된 디자인, '디지로그' 콘셉트의 기능과 설정을 구현할 수 있는 다이얼이 탑재된 것이 특징인 폴더형 3G폰 모토쿠페(MotoCUPE)(2010년 출시).



▶ '베컴폰'으로 알려진 레이저 스퀘어드의 프리미엄 모델인 레이저2 럭셔리 에디션(RAZR2 Luxury Edition)(2008년 출시).



▶ 신홍 시장인 인도를 겨냥해 만든 초저가 제품으로 'e-ink' 기술을 적용해 인도의 강한 햇빛 아래서도 선명한 디스플레이 구현이 가능하도록 한 모토폰(MOTOFONE)(2006년 출시).



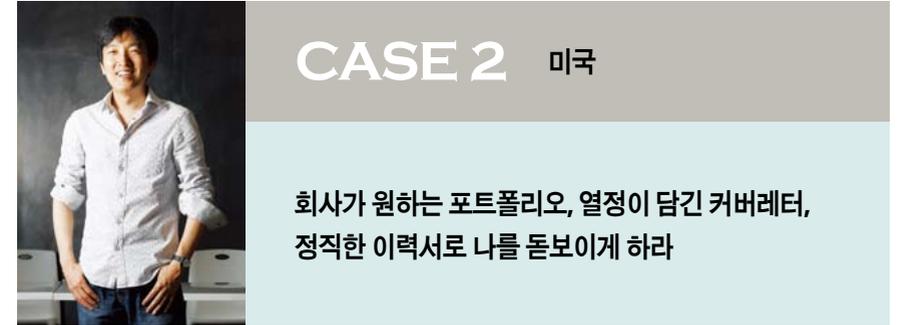
하기 때문이다. 미국 사회에서 겸손은 자신감 부족으로 여겨지기 쉽다. 따라서 자신이 한 일에 대해서는 드러내놓고 표현할 줄 알아야 한다. 정 말하기 어렵다면 정기적으로 상사와 가벼운 회의를 하는 것도 좋다. 그러면서 자신이 한 작업에 대해 이야기하고, 부족한 부분을 물어보는 것처럼 한다면 자연스럽게 자신을 홍보할 수 있다.

미국에서는 말하지 않으면 그만큼 일을 하지 않았다고 생각해버린다. 또 문제가 있다면 그 사실을 말해야 한다. 겸손이 미덕이 아닌 만큼 모든 것을 인내하는 것 또한 정답이 아니다. 참기만 하면 문제를 회피하는 사람으로 보일 수 있다. 쉽게 고개 숙이거나, 미안하다는 말도 해서는 안 된다. 이 역시 미덕으로 여기지 않는다.

회사에서 주최하는 파티와 세미나 등에 참석할 때는 반드시 참석자들과 의상 분위기를 맞춰야 한다. 운동복과 운동화 차림으로 중요한 모임에 참석한다면 굉장히 예의가 없는 사람으로 인식된다. 만일 의상 분위기를 모른다면 주최 측에 전화해보면 쉽게 알 수 있으니, 번거롭더라도 반드시 이를 확인하고 그에 맞게 옷을 입어야 한다.

일상적인 예절도 중요하다. 대화를 할 때는 꼭 상대의 눈을 보고 말해야 하고 음식은 소리 나지 않게 먹어야 한다. 하지만 이 모든 것을 무조건 미국 문화에 맞추라는 뜻은 아니다. 그들의 문화를 존중하면서 동양인으로서, 한국인으로서의 정체성도 지켜야 한다.

만일 그들이 한국 문화를 이해하지 못한다면, 가르쳐주면 된다. 즉, 그들의 문화를 존중하면서 한국의 고유한 문화를 토대로 자신만의 정체성을 구축하는 데 성공한다면 반드시 국제화된 디자이너로 성장할 수 있다.



글 성정기 국민대학교를 졸업한 뒤 바로 인턴십 없이 해외 취업을 한 경우로 미국 아이디어(IDE)를 거쳐 현재 역시 미국 회사인 루나 디자인(Lunar Design)의 시니어 콘셉트 디자이너로 활동하고 있다.

포트폴리오(portfolio) - 나의 이야기(my story)

자신의 이야기를 회사에 따라 다르게 보여줘라

포트폴리오를 제작할 때는 지원할 회사의 특징을 정확히 이해하는 것이 가장 중요하다. 그리고 가장 먼저 해야 할 일은 자신이 가지고 있는 콘텐츠(contents)를 확인하는 것이다. 자신이 한 작업을 일목요연하게 정리하고 나서 지원하는 회사에 맞게 골라 다시 구성하는 것이다. 내가 준비했던 것을 예로 들면, 아이디어에 지원할 당시 내가 파악할 수 있는 자료를 통해 알아낸 회사의 가장 큰 특징은 다양한 디자인 과정을 상당히 중요하게 여긴다는 것이었다.

그에 맞추어 다양한 과정에 대해 이야기할 수 있는 작업만 모아 포트폴리오를 다시 구성했고, 큰 흐름 속에서 최대한 세세한 내용이 자연스럽게

“ 포트폴리오는 해외 취업을 위해 준비하는 그 어떤 것보다 중요하다. 지원하고자 하는 회사의 특성을 충분히 분석하고 그들이 원하는 포트폴리오를 제작하는 것이 최선이다.”

보일 수 있도록 프레젠테이션(presentation) 순서를 정리했다. 나중에 아이디어에 입사한 뒤 들은 이야기지만 포트폴리오 프레젠테이션으로는 그 당시 거의 최고의 평가를 받았다. 당시 아이디어의 설립자 중 한 분은 내 포트폴리오를 본 후 무조건 이 친구를 뽑아야 한다고 말했다고 한다. 포트폴리오가 사람의 마음을 움직인 것이다.

세계적으로 잘 알려진 회사에는 수많은 포트폴리오가 접수된다. 이들 중 대부분은 아주 짧은 시간 동안만 훑어보게 되며 5% 정도만 다음 단계인 면접을 하게 된다. 짧은 시간에 시각적으로 끌어당기는 힘이 없다면 95%의 포트폴리오 중 하나가 될 수밖에 없는 것이다. 회사에 맞는 콘텐츠가 정해졌다면 이러한 시각적 정리는 필수다. 서체, 전체적인 형태, 색상 등을 간과하고 작업만 나열하는 포트폴리오는 결국 그렇지 않은 포트폴리오와 별이는 경쟁에서 밀리는 것은 당연한 이치다.

제품 디자이너의 포트폴리오 중 최근 가장 관심을 가지고 보는 것은 다양한 장르를 경험한 디자이너, 즉 시각, 패션, 공예 등 다전공자의 포트폴리오이다. 자신이 이러한 다양한 경험을 가지고 있다면 그런 것들을 적절히 표현하는 것 또한 중요하다.

아이디오(IDEO)에 보낸 포트폴리오(2004).



펜타그램(PENTAGRAM)에 보낸 포트폴리오, 커버레터와 이력서(2006).



커버레터(cover letter) - 열정(passion)

자신의 열정을 한 장에 표현하라

커버레터는 보통 우리가 알고 있는 자기소개서와는 많이 다르다. 커버레터는 말 그대로 포트폴리오에 동봉하는 편지이다. 따라서 이것은 서양의 편지 형식에 맞추어 작성하는 것이 중요하다. 보통 커버레터의 중요 형식은 다음과 같다.

첫 번째, 맨 위에 보내는 사람의 주소를 적는 형식을 갖추어야 하고, 두 번째는 전체 내용을 한 장으로 마무리해야 한다는 것이며 마지막으로 자신의 서명을 하는 것이다. 좀 더 자세히 설명하자면 일반적으로 받는 사람은 특정인을 적지 않고 “관계자에게(To whom it may concern)”라고 적으면 되며 처음 문단에는 어떻게 이 직책을 알게 되었고 어떤 이유로 지원하게 되었는지를 간결하게 적는다. 하지만 포트폴리오를 받는 사람을 본인이 알고 있다면 그 사람의 이름을 적고 그 사람이 자신을 알 수 있는 내용을 처음에 적는 것이 예의이다.

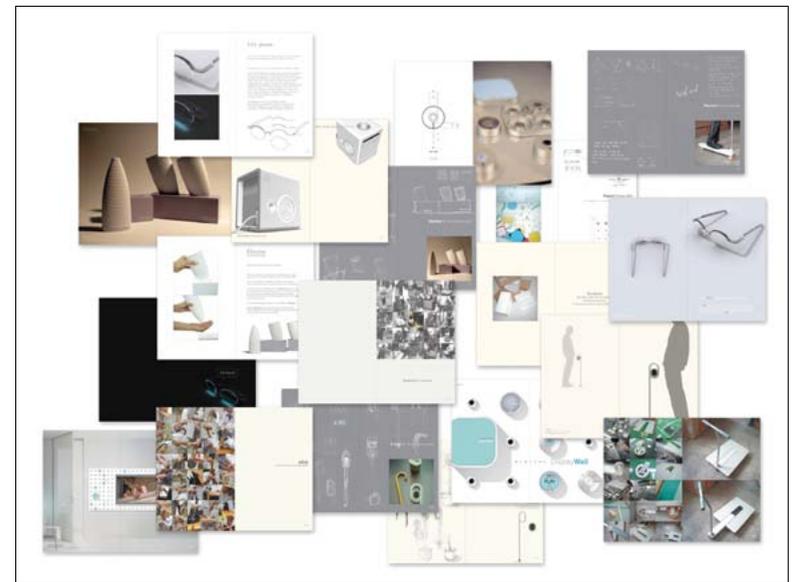
두 번째 문단에는 자신이 어떤 능력을 가지고 있으며 그러한 능력은 포트폴리오를 통해 충분히 알 수 있다는 정도의 내용을 기술한 뒤 마지막으로 자신의 접촉 방법 등에 대해 기술하고 인쇄된 이름 옆에 서명을 하면 된다.

또 커버레터는 인터뷰 전에 영어 구사 능력을 평가하는 잣대가 된다. 그리고 앞서서도 이야기했지만 최대한 형식에 맞추어서 작성하는 것인 만큼 여러 차례 문법, 철자 등을 확인하는 것은 필수이다. 마지막으로 대부

루나디자인(Lunar Design)에 보낸
샘플 포트폴리오(2006).



아이디오(IDEO)에 보낸 포트폴리
오 내지(2004).



분 디자인과 무관한 인사팀에서 이 커버레터를 받고 관리하는 경우가 많다. 따라서 일반인도 쉽게 열 수 있는 워드 파일이나 JPEG, PDF로 작성하는 것이 좋다.

이력서(resume) - 정직하게(honesty)

가장 중요한 것부터 최신순으로 정직하게 작성하라

외국 회사에서 요구하는 이력서는 보통 이력서 혹은 CV(Curriculum Vitae)이다. 이 둘은 약간 다르다. CV는 일반적으로 2~3장으로 상당히 자세히 기술하는 것이 특징이다. 경력인 경우는 어떤 회사와 어떤 일을 했으며 어떤 역할을 했는지에 대해 비교적 상세히 기술하고 학력 또한 전공 학과에서 어떤 수업을 받았는지에 대해 상세히 기술한다.

반면 이력서는 비교적 중요한 내용을 간결하게 한 장에 마무리하는 것을 말한다. 이력서에서 가장 중요한 점은 취직하고 싶어 하는 분야에 맞는 경력 위주로 작성해야 한다는 것이다. 적합하지 않은 내용을 구구절절이 작성하는 것은 형식에 맞지 않는다는 점을 명심해야 한다. 회사에서 어떤 형식을 원하는지 먼저 파악하고 거기에 맞는 것을 제출한다. 마지막에는 본인의 이력을 확인해줄 수 있는 근거를 쓰는데, 이때 필요 시 요청하면 확인해줄 수 있다는 내용을 적으면 무난하다. 특별히 지도 교수님이나 직장 상사 등이 이력서를 받는 사람이 신뢰할 수 있는 범위에 있다면 그분에게 양해를 구하고 적어도 좋다.

일본 오푸스 국제디자인공모
전 금상 수상작 시 글라스(SEE
GLASSES)(2003).



독일 아이에프 국제디자인어워드
콘셉트상 수상작 이스틱(E-STICK)
(2003).



면접(interview) - 쇼 타임(show time)

콘서트를 하는 마음으로 인터뷰를 준비하고 임해라

서류 심사를 통과해 면접까지 왔다면 회사에서 디자인 실력을 인정했다고 판단해도 좋다. 일반적으로 면접을 하는 것은 많은 지원자 중 약 5% 미만이다. 그럼 면접에서 회사가 요구하는 것은 무엇일까?

그것은 바로 인성이다. 대부분의 미국 디자인 회사에서 새로 들어올 디자이너보다 현재 근무하는 디자이너를 중요하게 여긴다. 그들의 관점은 과연 디자이너가 자신들의 조직에 잘 어울리는지, 잘 어울린다면 어떤 새로운 영감을 줄 수 있는지에 대해 상당한 관심을 가지고 인터뷰를 하며 지원자의 프레젠테이션 능력과 소통 능력을 종합적으로 본다.

미국의 디자인 회사는 보통 면접을 한 번만 본다. 그 단 한 번의 기회로 많은 것을 판단한다. 비교적 큰 회사는 일반적으로 전 직원과 하루 종일 면접을 치른다.

나의 경우 회사에서 비행기와 3박 4일간의 호텔 비용을 지불했고 이들에 걸쳐 관련된 모든 회사 사람들과 면접을 했다. 2~3명의 그룹으로 나누어 1시간에서 1시간 30분 정도씩 진행되었으며 마지막 날 루나디자인 설립자와 인터뷰를 하고 바로 취업 제안을 받았다. 상당히 어려운 관문이지만 준비만 철저히 한다면 더 많은 것을 배울 수 있고, 원하는 회사의 제안을 받을 수 있는 최고의 기회가 바로 면접이다.

우선 면접을 준비할 때 면접관의 입장이 되는 것이 중요하다. 그들이 원하는 것이 무엇인지 정확히 알 수 있다면 아주 좋겠지만, 그것을 아는

엘지생활건강 공모전 대상 수상작
엘라스틴(ELASTINE)(2002).



독일 아이에프 국제디자인어워드
콘셉트상 수상작 이스틱(E-STICK)
(2003).



것은 쉽지 않다.

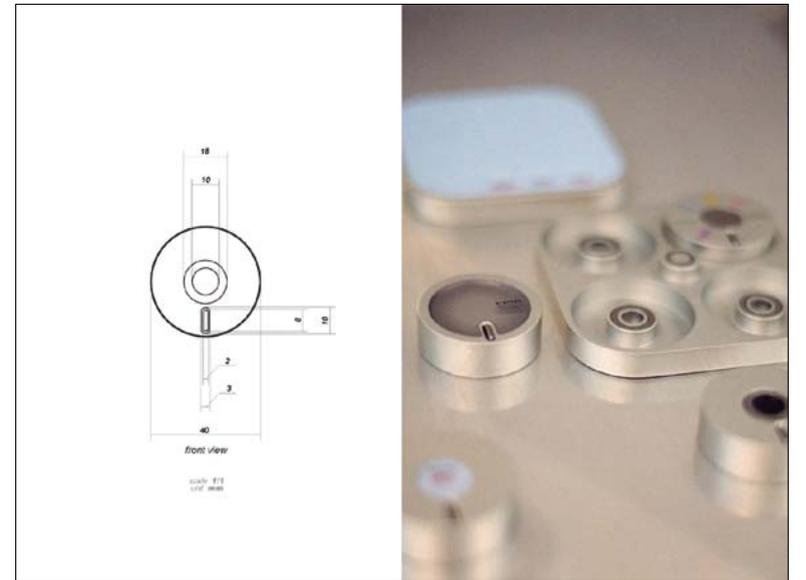
기본적으로 알 수 있는 것은 그들이 자신의 포트폴리오를 보았고 관심을 가지고 있으며 기술적인 면에 대해서는 이미 충분히 인정했다는 사실이다. 나는 여러 경로로 많은 친구들에게 ‘콘서트처럼 면접을 하라’고 조언한다. 콘서트에 온 청중은 이미 가수가 부를 노래를 잘 알고 있다. 그럼에도 콘서트에 오는 것은 이벤트 때문이다. 특별한 기대를 가지고 있는 청중을 만족시킬 수 있는 콘서트 같은 기획으로 면접을 준비하라는 것이다.

또 면접의 주체는 회사지만 구직자도 회사를 살펴본다는 마음으로 임하는 것이 좋다. 실제로 면접을 통해 자신이 알고 있던 것과는 다른 회사 문화를 알게 되는 경우도 많으므로 구직자 역시 자신의 이상을 실현할 수 있는 회사를 찾아야 한다.

독일 브라운 국제디자인공모전
전시 작품 선정작 더 카트
(THE CART)(2003).



엘지전자 국제디자인공모전
금상 수상작 디지털 디스플레이월
(DIGITAL DISPLAYWALL)(2001).





CASE 3 영국

적극적인 지원, 전략적으로 준비한 커버레터와 포트폴리오, 자신감 있는 면접으로 승부하라

글 황진상 레이븐스본디자인커뮤니케이션대학 제품·가구 디자인학과를 졸업했다. 대학 재학 중 기자로 활동하며 100%디자인런던, 파리 메종앤드오브제 등 많은 디자인 전시를 취재하기도 했으며 RSA디자인공모전에서 대상을 수상했다. 현재 영국 네이티브 디자인(Native Design Ltd.)의 전임 디자이너로 활동하고 있다.

지원(application)

구인 광고를 기다리지 마라, 광고하기 전에 행동하라

해외 취업에서 가장 막연한 것이 바로 해외에 있는 기업에 지원하는 방법 일 것이다. 인터넷이나 잡지 등의 광고를 보고 지원할 수도 있겠지만, 할 수 있다는 자신감을 가지고 직접 찾아나서는 것도 매우 중요하다고 생각한다. 회사에서 잡지에 구인 광고를 내면 당연히 광고비가 들고, 특히 경력직이 아닌 신입 디자이너라면 잡지에 굳이 구인 광고를 내려고 하지 않는다.

일 자리를 찾는 가장 좋은 방법은 자신의 인맥을 동원하는 것이겠지만 한국에서 바로 해외 취업을 하길 원한다면 어려울 수 있다. 그러나 적극적으로 행동하는 것이 중요하다. 나는 개인적으로는 이메일을 보내고 나서 오지 않는 답장을 막연하게 기다리는 것이 싫어 인턴십을 구할 때 직접

회사에 전화해 일자리가 있는지 여부와 지원서를 보내야 할 담당자 이름, 연락처를 물어보았다. 당장은 일자리가 없다는 대답을 듣더라도 자신이 관심 있는 회사의 리스트를 작성해 꾸준히 연락해보는 것이 중요하다. 최근 대부분의 입사 지원서는 주로 이메일로 발송된다. 영국의 제품 디자인 회사는 우편으로 직접 이력서(CV)와 포트폴리오를 보내는 것을 꺼리는 경우가 많기도 하고 우편물 사이에서 묻혀버릴 위험도 있다.

따라서 이력서와 포트폴리오를 너무 크지 않은 용량(일반적으로 4~6메가 이내)으로 만들어 이메일에 첨부해 보내는 것이 가장 일반적인 방법이다. 정말 업무가 바쁜 회사에서는 물려드는 지원서를 일일이 다 살펴 보기가 힘들다. 그러므로 개인 포트폴리오를 올려놓은 웹사이트를 이메일에 적어 첨부 파일을 열어보지 않고도 바로 웹사이트에 접근할 수 있도록 하는 것도 효과적인 방법이다. 또 웹상에서는 동영상도 보여줄 수도 있으므로 자신의 디자인을 효과적으로 전달할 수 있을 뿐만 아니라 다양한 컴퓨터 실력을 간접적으로 보여줄 수 있다.

3초 안에 면접관의 눈을 사로잡아라

과장이 아니라 정말 짧게는 몇 초 안에 지원서에 대한 평가가 이루어지는 일이 많다. 따라서 이 몇 초 안에 강한 인상을 주는 것이 중요하다. 내 경험으로 볼 때 첨부 파일은 전체 포트폴리오를 모두 담기보다는 장점만 잘 살펴 간단한 샘플 형식으로 만드는 것이 효과적이다.

포트폴리오는 면접을 볼 때 반복되지 않도록 신중하게 정리하는 것이 좋으며, 이미 만나기도 전에 전체 포트폴리오를 다 보여주는 것은 궁급

작품을 구현하는 능력, 렌더링, 재료 선택 등이 훌륭한 작품이 많다면 좋겠지만, 그렇지 않다면 각각의 작업에서 특정한 부분을 강조해 장점을 최대한 부각시킨 포트폴리오를 준비한다. 그래야 더 다양하고 흥미진진한 포트폴리오를 만들 수 있다. 자신의 작품을 스스로 객관적으로 정확히 판단하기는 무척 힘들다. 내 경우는 최대한 여러 사람에게 작품을 보여주어 각 작업의 장단점이 무엇이며 각각의 디자인을 쉽게 이해할 수 있는지 물었다. 사람들이 이해하기 쉬운 포트폴리오를 만드는 데 주력한 것이다.

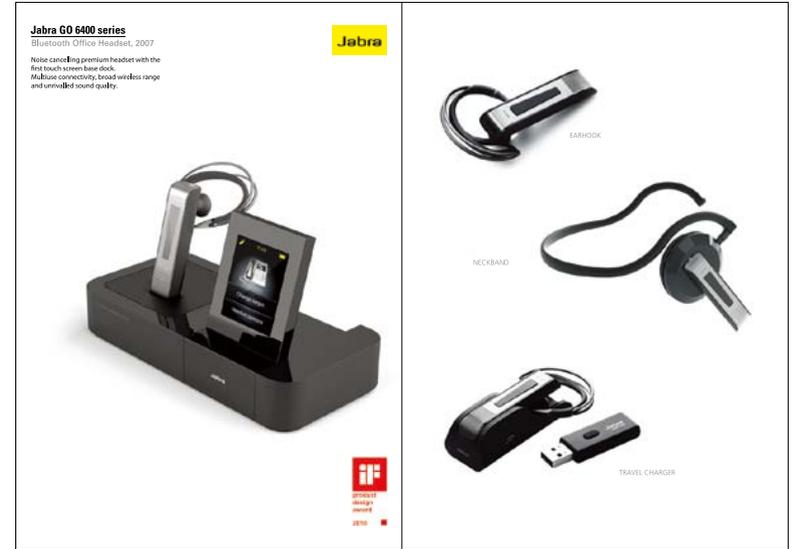
만족스러운 포트폴리오를 만드는 과정은 끝이 없다. 지금도 나는 내 포트폴리오에 대해 백퍼센트 만족하지 않는다. 다만 작품의 완성도를 높이고 사람들과 소통하는 데 혼란을 야기하는 불필요한 이미지를 과감히 버렸을 뿐이다. 디자인에 대한 설명도 최대한 짧고 이해하기 쉽게 쓰도록 노력했으며 단순한 구성과 서체의 선택에도 많은 시간을 투자했다.

흥미진진한 포트폴리오의 흐름을 생각하라

작품 배열도 포트폴리오를 만드는 데 중요한 요소 중 하나라고 생각한다. 포트폴리오는 첫 번째와 마지막이 강조되도록 구성하고, 간단명료하게 제물을 이해할 수 있도록 하며 가급적 너무 많은 정보를 한꺼번에 넣지 말아야 한다. 회사에 접수되는 포트폴리오 중 가끔 완성도가 가장 높은 작품을 맨 앞에 배열한 것을 볼 수 있다.

이 경우는 마지막으로 갈수록 완성도가 떨어지는 느낌을 주므로 오히려 강한 인상을 심어주기 어렵다. 각각의 프로젝트를 표현할 때 사전 조사, 콘셉트, 아이디어 전개, 스케치, 완성도까지 모든 과정을 담아낼 수는 없다.

터치스크린과 터치 센서가 장착된 오피스 전용 블루투스 헤드셋 자브라 6400(Jabra Go 6400) 시리즈 (2010년 출시).



서라운드 스피커를 하나의 스피커 솔루션으로 통합한 바우어 & 윌킨슨(Bowers & Wilkinson)사의 파노라마 스피커(Panorama Speaker) (2009년 출시).



또 아무리 뛰어난 디자인일지라도 정형화된 틀 속에서 작품을 설명한다면 보는 사람이 지루해지기 쉽다. 그러면 창조적인 디자이너라는 인상을 심어 주기 어렵다.

공동 작업으로 진행한 디자인이라면 자신의 기여도를 확실히 밝힐 수 있는 작품만 첨부하는 것이 바람직하다. 면접을 할 때 공동 작업에서 자신의 기여도가 어느 정도인지에 대해 공격적인 질문을 받을 수 있기 때문이다. 이때 어물거린다면 포트폴리오에 대한 신용마저 잃을 수 있다.

면접(interview)

포트폴리오에서 보여줄 수 없는 것까지 보여줘야 한다

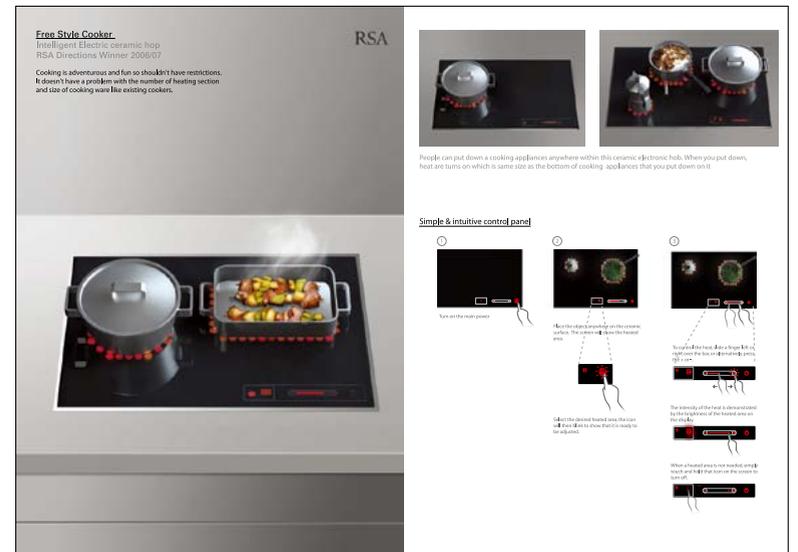
면접을 한다는 것은 회사에서 자신의 이력서와 포트폴리오에 대해 상당히 긍정적인 검토를 하고 있다는 뜻이다. 치열한 취업 경쟁에서 이력서가 통과 되어 면접을 본다는 것도 어려운 일이다. 면접은 일반적으로 간단한 자기 소개, 포트폴리오에 대한 프레젠테이션, 작품과 지원자에 관련된 여러 가지 질문 등으로 이루어진다. 직책의 비중에 따라 2차 인터뷰까지 진행하기도 한다.

대부분 관련자 1~3명이 면접에 참석한다. 면접에서 가장 중요한 것은 포트폴리오의 완성도이고, 다음으로 자신감 있는 프레젠테이션, 그리고 면접하는 동안 보이는 당당한 태도이다. 자신의 포트폴리오를 설명하는 능력은 포트폴리오 자체만큼이나 중요하다. 대부분의 디자이너가 면접 시

사브(SAAB) 자동차와의 산학협력 제품 공모전 대상으로, 알루미늄 소재로 된 보온 컵 '윙(Wing)' (2004).



기존의 세라믹 쿠키보다 직관적인 사용성과 인터페이스를 강조해 새로운 요리 경험을 제시한 영국 왕립예술협회(RSA, Royal Society of Art) 공모전 대상작 '프리스타일 쿠키(Freestyle Cooker)'(2007).



가장 걱정하는 부분이 언어이다. 물론 스케치나 다른 시각적인 언어로 소통할 수 있지만 내 경험으로는 언어 능력이 디자인 실력보다도 중요할지도 모른다는 생각이 든다. 논리적이고 설득력을 갖춘 당당한 프레젠테이션은 흥미가 없던 디자인도 흥미로운 디자인으로 탈바꿈시키기 때문이다

그러므로 면접을 하기 전에는 충분히 연습해서 포트폴리오가 아닌 영어 실력 때문에 당황하거나 후회하는 일이 없도록 해야 한다. 예상 질문에 대한 자료도 최대한 많이 찾아 당황하지 않고 어려운 질문에 재치 있게 대답할 수 있도록 준비하는 것이 좋다. 또 회사의 주요 임원진이 주력하는 디자인 방향과 회사 관련 뉴스를 면밀하게 사전 조사해 회사에 대한 관심과 열정을 보여주는 것도 빼놓을 수 없는 일이다. 유럽은 디자이너가 넘쳐나지만 회사에서 필요로 하는 인재를 뽑기는 쉽지 않다. 따라서 실력과 열정을 갖춘 디자이너라는 인상을 심어줄 수 있다면 반드시 기회가 올 것이라고 생각한다.

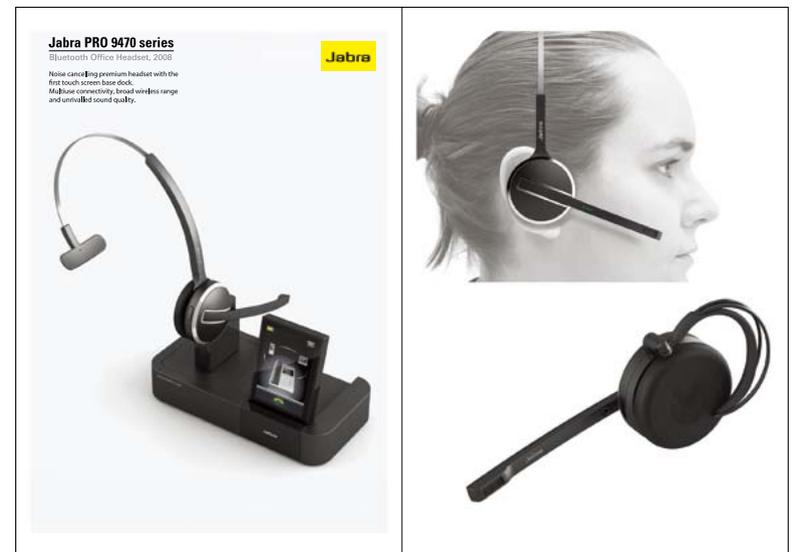
개인적으로 면접을 성의 있게 준비했다는 인상을 줄 수 있도록 포트폴리오에서 보여주기 힘든 장점을 부각시키는 설문 조사와 모델 제작 과정, 사용성 시험 등을 담아 짧게 편집한 비디오 등을 준비하는 것도 좋다. 포트폴리오에만 그치지 않고 자신을 돋보이게 할 수 있는 다양한 미디어에 대해 고민하고 준비한다면 면접 시 더욱 강한 인상을 남길 수 있다.

모국어가 영어가 아닌 외국인으로서 해외에 취업하는 데는 비자 문제와 언어 문제 등 여러 가지 어려움이 있지만 자신감을 가지고 '나를 뽑지 않으면 당신 회사에서 후회할 것'이라는 귀여운 오만함(?)을 가져보자. 내 경험상 이러한 모습이 유럽에서는 상당히 긍정적으로 받아들여진다.

최소한의 제작 공정과 최소한의 재료를 사용하기 위해 디자인한 커피 테이블. 경기 가구 디자인 공모전 금상 수상작 '모비우스 테이블 (Mobius Table)'(2004).



오피스에서 사용되는 일반 전화로 휴대폰, 인터넷폰 등을 하나의 장치(Device)로 연결할 수 있게 한 오피스 전용 블루투스 헤드셋 '자브라 프로 9471 (Jabra pro 9470)' 시리즈(2010년 출시).



신입 디자이너 면접이라면 이제 막 졸업한 학생이기에 부족한 점을 보일 수 있지만 중요한 것은 열심히 배워서 부족한 부분을 채우겠다는 열의이다. 이를 보여준다면 면접에서 좋은 성과를 얻을 것이다.

취업 비자 받기

인턴십을 적극 활용하라

해외 취업에서 가장 힘들고 해결하기 어려운 것이 바로 비자 문제이다. 좀 더 구체적인 계획을 가지고 해외 취업을 공략하려면 포트폴리오나 이력서 작성보다는 나라마다 다른 취업 비자에 대한 정보를 확인하고 이해하는 것이 우선되어야 한다. 나라에 따라 비자 관련 법규가 수시로 바뀌기도 하기 때문에 변경되는 사항을 확인하는 것 또한 잊지 말아야 한다.

현재 비자 정책을 볼 때, 한국에서 졸업한 후 바로 영국에 취업하는 것은 정말 힘든 일이다. 2011년부터 대학에서 정규 학위 과정을 마친 후 2년간 합법적으로 일할 수 있도록 발급하는 PSW(Post Study Work) 비자마저 사라지기 때문에 취업 문은 더욱 좁아졌다. 따라서 영국 영주권자나 시민권자가 아닌 사람이 영국에서 일하려면 스폰서십 비자(Sponsorship Visa)나 전문 인력 비자(High Skilled Visa)를 받아 취업해야 한다. 하지만 이 두 가지 비자를 받는 것 역시 절대 만만한 일이 아니고 절차도 갈수록 까다로워지고 있다.

사실 비자 문제는 회사 입장에서 생각해볼 필요가 있다. 외국 디자이너

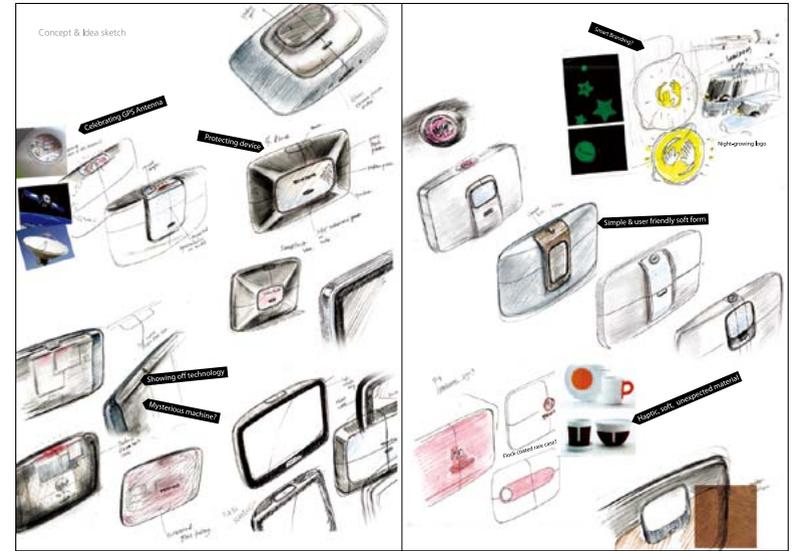
토톰(Tomtom)사 제품의 특징인 소프트한 형태와 심플하고 고급스러운 느낌을 강조한 시스템 커넥터와 윈드스크린 마운트가 마그네틱 시스템으로 탈착되는 것이 특징인 토톰고 라이브1005(Tomtom Go Live 1005) (2010년 출시).



너를 고용하면 비자와 관련된 별도의 비용과 절차가 필요하기 때문에 오로지 포트폴리오만 보고 유럽 출신이 아닌 디자이너를 뽑기란 부담스러운 것이 사실이다. 다른 회사에서 일하는 친구들의 이야기를 들어보면 우선 프리랜서나 수습 디자이너 또는 인턴으로 고용하고 나서 정식 직원으로 채용하는 일이 상당히 많다고 한다. 그만큼 회사에서는 같이 일해 본 후 꼭 필요한 인재라는 것이 확실히 증명되고 나서야 비자에 대한 복잡하고 어려운 과정을 감수하려고 하는 것이다. 지금 되돌아보면 학교를 휴학하고 인턴십을 했던 10개월간이 취업을 위한 가장 중요한 시기였다는 생각이 든다.

해외에서 합법적 취업을 위한 비자를 얻기가 어려운 것이 현실이지만 하지만 취업이 완전히 불가능한 것만은 아니다. 내 주위에는 최근 이러한 비자의 벽을 실력으로 극복하고 취업에 성공한 친구들이 있기 때문이다. 따라서 디자이너로서의 실력을 다지고 철저히 해외 취업을 준비한다면 기회는 반드시 올 것이다.

이렇게 인턴십이 해외 취업에 중요한 역할을 하는 것을 봤을 때 한국 디자인진흥원이 추진하는 해외 인턴십 프로그램은 국내 학생들에게 직접 해외 디자인 회사에서 자신의 능력과 재능을 증명할 수 있는 좋은 기회라고 생각한다. 이를 통해 보다 많은 한국의 디자이너들이 해외로 뻗어나갈 수 있기를 바란다.



톰톰(tomtom) 콘셉트 아이디어 스케치.

TIP 포트폴리오, 이렇게 만들어라

포트폴리오의 중요성은 아무리 강조해도 모자라다. 최대한 짧은 시간에 강렬하게 자신의 능력과 잠재성을 보여주려면 포트폴리오를 전략적으로 만들어야 한다. 포트폴리오는 작품집을 의미한다. 작업물의 단순한 나열이 아닌 작업한 사람의 개성을 효과적으로 드러내는 작품집이다. 디자이너가 지금까지 만든 수많은 작업물의 이미지를 한데 모아 일목요연하게 편집하고 체계화해 일관된 흐름으로 보여주기 위해 제작하는 것이다. 포트폴리오를 잘 짜인 이미지의 총체로 만들 수만 있다면 어떤 개별 이미지보다 강력한 위력을 발휘할 수 있다. 잘 구성된 포트폴리오는 디자이너의 필수품이다. 포트폴리오는 디자이너를 알리는 명함이자, 개성과 표현 능력을 상징적으로 드러내는 집약체이기 때문이다.

내 스타일을 정확하게 파악하라

포트폴리오를 구상하는 단계에서는 작업의 성격을 확실하게 보여주기 위해 먼저 자신의 재능과 기술, 특별한 능력과 관심 분야, 흥미는 있지만 숙련되지 않은 기술, 기술은 있지만 관심이 전혀 없는 분야 등에 대해 정확히 파악해야 한다. 이를 파악한 후, 작업물을 분류하는 것이 좋다. 그리고 자신의 작업물과 유사하면서도 그 분야에서 인정받는 다른 작업물과 비교·평가해보고, 자신이 이 분야에서 어느 정도의 위치인지를 파악해야 한다. 즉, 먼저 모든 작업물을 모아 분류한 후 평가를 하는 시간이 필요하다고 할 수 있다.

분명한 목표를 정한 후 그에 적합한 작품만 골라라

포트폴리오를 통해 고용주나 고객이 원하는 일을 해낼 능력이 있다는 사실을 보여주어야 한다. 따라서 자신이 원하는 회사가 어떤 능력을 원하는지 정확히 파악하고, 그에 적합한 작품을 선정해 포트폴리오를 제작해야 한다.

처음 여섯 작품으로 심사자의 마음을 단번에 사로잡아라

포트폴리오에서 가장 중요하면서도 어려운 것은 이미지를 어떤 순서로 배열하고 전개할 것인가를 정하는 일이다. 자신의 재능을 집약해 보여줌으로써 강한 인상을 심어주어야 하기 때문에, 특히 처음 6점 정도의 작품 선택이 중요하다.

시작 단계에서 시각적으로 강한 임팩트를 줌으로써 작품 전체가 탁월하고 독창적이라는 인상을 주어야 한다. 처음에 보여줄 이미지는 일관되게 주제가 서로 비슷한 것들로 구성하는 것이 좋다.

가장 훌륭한 작품 위주로 보여주어라

포트폴리오에 포함될 작품의 숫자는 작품의 수준에 따라 결정해야 한다. 가장 수준 낮은 작품에 따라 포트폴리오 전체가 평가되기 때문에 훌륭한 작품 몇 점만 보여주는 편이 많이 보여주는 것보다 낫다. 심사자에게 많은 작품을 보여서 지루하게 만드는 것보다 작품을 더 보고 싶어 하도록 만드는 편이 훨씬 유리하다. 가장 자신 있는 작품이 무엇인지 심사숙고할 필요가 있다.

다양성과 통일성을 함께 추구하라

디자이너의 포트폴리오에는 다양한 분야의 디자인 작업이 포함되기 마련이다. 이런 다양한 종류의 작업물을 보여줄 때는 일관된 흐름과 통일성이 있어야 한다. 작품의 색조, 주제, 기법, 스타일 등을 이용하면 포트폴리오가 한결 활기차고 다양해 보인다. 그러나 보다 중요한 것은 다양한 작품을 일관되고 통일성 있게 제시하는 일이다.

보는 사람의 입장이 되어 만들어라

심사자의 입장이 되어 여러 작품을 빠른 시간 안에 간편하게 볼 수 있도록 만든다. 형식이 난해해 포트폴리오를 가로세로로 돌리며 보게 해서는 안 된다.

형식과 내용이 일치하는 포트폴리오를 만들어라

포트폴리오 디자인에 기술적이고 개념적인 장치를 동원하는 것은 좋으나 겉만 화려한 속 빈 강정이 되지 않도록 신경 써야 한다.

포트폴리오 언어 자료 준비에도 만전을 기하라

포트폴리오에 기본적으로 포함되는 각종 언어 자료에도 신경 써야 한다. 심사자가 가장 먼저 볼 이력서, 커버 레터를 간결하면서도 시선을 사로잡을 수 있게 작성하고 디자인해야 한다. 그리고 제출한 작업물에 대해 짧지만 효율적으로 설명하는 것도 잊지 말아야 한다. 작업물에 대한 설명 역시 전체적인 흐름을 고려해 통일성 있게 작성하고 디자인해야 한다.

자료 출처_《포트폴리오, 이렇게 만든다》(디자인하우스)



세계를 무대로 활동하는 디자이너들의 취업 성공기

현재 세계 각국에서는 대한민국의 디자인 파워를 보여주는 젊고 패기 넘치는 디자이너들이 활발한 활동을 펼치고 있다. 이 중 9인에게 해외 취업에 성공한 과정, 해외에서 일하면서 느낀 점 등 여러 가지 흥미로운 이야기를 들어보았다.



1. 해외 취업으로 가는 가장 빠른 길, 인턴십에 도전하라!

송원준

한국 커넥트디자인(Connect Design) 대표

“해외에서 일을 하기 위한 합법적인 비자 발급 절차를 충분히 숙지하고 해외 취업을 계획해야 합니다.”

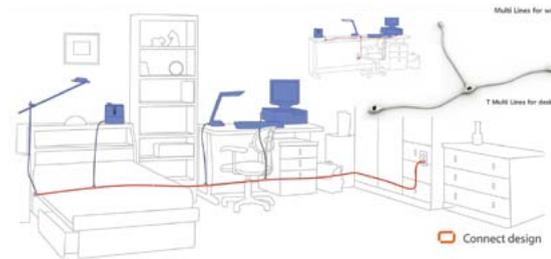
학생 때 아이디어 디렉터가 와서 워크숍을 진행한 적이 있었습니다. 세계적인 기업이라서 참여할 수 있는 숫자가 정해져 있었어요. 영어가 서툰 저는 어떻게든 워크숍에 참석해보고 싶은 마음에 자원봉사를 했습니다. 다행히 자원봉사자는 영어 실력이 중요하지 않아 참여할 수 있었습니다. 그런데 문제는 자원봉사자도 프레젠테이션을 해야 한다는 것이었습니다. 서툰 영어 실력으로 겨우겨우 잔피를 써가며 프레젠테이션을 마쳤지만 기분은 썩 좋지 않았어요. 서툰 영어 실력으로 평생을 살고 싶진 않았거든요. 그래서 어학연수를 결심하게 되었습니다.

영국에서 어학연수를 하면서 조금씩 말이 트이기 시작할 때부터 외국 회사에 포트폴리오를 보내기 시작했습니다. 처음에는 전 세계에 많은 회사 중 나 하나 받아줄 회사가 없을까 하는 생각에 자신이 있었습니다. 스캔



메일처럼 여러 군데에 포트폴리오를 보냈는데 생각과 달리 한 달이 넘도록 한 군데에서도 연락이 없었어요. 초조하게 하루하루를 보내다가 디자인컨티늄(Design Continuum) 밀라노 지사에서 관심이 있으니 인턴에 대한 정보를 주겠다는 답장이 왔습니다. 하지만 그 후로는 연락이 없더군요. 저는 이 기회를 놓칠 수 없다는 생각에 하고 싶은 이야기를 영작해서 전화를 걸었습니다. 겨우겨우 통화를 했는데 끊고 나니 무슨 이야기를 했는지 잘 모르겠더군요. 서툰 영어 실력 때문에 비자 문제를 묻는 회사 측에 “아무런 문제가 없다”고 대답해버렸으니까요. 전화 면접 때는 다행히 어려운 질문을 하지 않아서 미리 준비한 대본을 읽었습니다. 그리고 며칠 후 인턴십 제안 메일을 받게 되었습니다.

이탈리아행 비행기를 타면서 반드시 인턴십을 거쳐 정직원이 되겠다고 결심했습니다. 하지만 비자가 생각보다 큰 걸림돌이 되었습니다. 이탈리아에서 유럽 인이 아닌 사람이 취업 비자를 받는 건 하늘의 별 따기처럼 어렵거든요. 회사에서는 비자를 받아야 정직원이 될 수 있다고 하고, 이탈리아 대사관에서는 정직원이 되면 비자를 준다고 했습니다. 도무지 방법이 없어서 인턴십 기간 동안 미국을 중심으로 영어권 나라에 다시 포트폴리오를 보내기 시작했습니다. 그때 인터뷰 요청이 들어온 곳이 미국 미니애폴리스에 있는 워렐(Worrell)이라는 회사 등 세 곳과 싱가포르의 비엠더블유 그룹 디자인웍스유에스에이(BMW Group Designworks USA)였습니다. 당시 미국에 취업하고 싶었기 때문에 곧장 미국으로 날아가 인터뷰를 했습니다. 인턴 기간 동안 영어가 많이 늘어서 훨씬 자연스럽게 인터뷰에 응할 수 있었습니다.





2007년 레드닷 어워드를 수상했고, 2008년 IDEA 최종 본선에 진출했다. 솔 하나하나에 진공 흡입관이 있어 작은 먼지를 빨아들이면서도 큰 쓰레기를 쓸어 담을 수 있도록 디자인 한 진공청소기 브room 브room 매직 브room(Broom Magic Broom)(2007).

2008년 IDEA 최종 본선 진출작으로 탄성 있는 소재로 만들어 아이가 텀블링을 하면서 탈 수 있으며, 즐겁게 점프하면서 다리운동과 걸음마를 견할 수 있도록 디자인 한 보행기 점프 베이비(Jump Baby)(2008).



싱가포르의 디자인웍스유에스에이와도 인터뷰를 했습니다. 두 곳 모두 취업 제안을 했지만, 확실한 것은 아니었습니다. 왜냐하면 디자인웍스유에스에이에서는 당장 자리가 없으니 기다려달라고 했고, 워렐에서는 일을 하면서 4월에 비자를 진행하자고 했기 때문입니다. 미국의 취업 비자 H1B는 일 년에 4월 한 달만 접수를 받았는데 그때가 10월이었거든요. 저는 알았다고 대답했습니다. 일생일대의 실수였죠. 당시 생각으로는 우리나라 어떤 회사에 들어가도 3개월간의 수습 기간을 거치니 저만 열심히 일하고 능력을 인정받는다면 비자 문제는 쉽게 해결될 것 같았거든요.

그래서 관광 비자를 가지고 미국으로 떠났습니다. 하지만 미국에 친구도 없고 정해놓은 숙소도 없으니 출입국 사무소에서 이상하게 생각하더군요. 결국 인턴십을 하기 위해 왔다는 사실이 들통 나는 바람에 한국으로 돌아가야 했습니다. 텔레비전에서만 보던 불법 입국 시도자가 되어버린 것이었습니다.

워렐 측과 전화 통화를 하자, 그쪽에서는 정말 미안하다고 사과를 한 뒤, 한국에 돌아가서 신청하면 1개월 만에 인턴 비자를 받을 수 있다는 이야기를 했습니다. 한국에 와서 인턴 비자(J 비자)를 진행했고 워렐에서 소견서까지 써줬지만 미국 대사관에서는 비자를 내줄 수 없다고 하더군요. 2개월 전에 입국을 거절당했기 때문이었습니다. 정말 하늘이 무너지는 순간이었습니다. 디자인웍스유에스에이 역시 저울질을 하는 바람에 취업이 어려워졌고 한국에서도 이미 취업 시즌이 끝나 들어갈 회사가 없어진 것입니다. 너무나 절망적이었습니다. 다행히 서울디자인재단의 우수디자인제품화에 뽑혀 양산화 작업을 하며 프리랜서로 일할 수 있었습니다. 그 과정에서



실제 시간을 보면서 하루의 일과를 정리할 수 있는 워치 다이어리 (Watch Diary)(2010). 시침이 가리키는 곳이 지금 할 일이고, 시침이 돌면서 계속 무엇을 해야 할지 가리키도록 디자인했다.

디자인웍스유에스에이에서 취업 제안이 와서 싱가포르로 가게 되었습니다.

싱가포르라는 낯선 나라에 가고 보니 문화와 언어 못지않게 다른 디자인 스타일 때문에 방향을 잡지 못했습니다. 더욱이 주니어 디자이너였던 저로서는 그저 따라갈 수밖에 없었고, 수동적으로 디자인할 수밖에 없었습니다. 결국 저는 한국 스타일로 디자인하기 시작했습니다. 윗사람이 퇴근하지 않으면 저도 함께 남아 있었습니다. 그러면서 좀 더 다양한 디자인 시안을 제시했고, 그들이 원하는 디자인을 하기 위해 노력했습니다.

하지만 그들의 스타일을 무작정 따라 한다는 것은 매우 위험합니다. 저 역시 그런 실수를 범해 많이 힘들었습니다. 그들이 저를 뽑은 건 제 스타일이 맘에 들었기 때문인데, 그들의 스타일을 똑같이 따라 한다면 저를 뽑을 필요가 없는 것이지요. 한국에서 배운 디자인을 자신 있게 보여준다면 그들 역시 신선하게 받아들일 것입니다. 그것이 바로 한국인으로서의 경쟁력이라 할 수 있습니다.

더불어 디자인웍스유에스에이 싱가포르 지사는 아시아 시장에 초점을 맞춘 회사였기에 한국 역시 중요한 시장이었습니다. 그래서 한국과의 비즈니스에 다리 역할을 할 수 있었습니다.

지금은 그동안의 경험을 토대로 한국에 들어와 커넥트디자인(Connect Design)의 대표로 일하고 있습니다. 디자인 제품 제조와 외주 디자인, 그리고 일본 유통 일을 하고 있는데 이제 조금씩 안정을 찾아가고 있습니다.

이 기회를 통해 해외 취업을 희망하는 분들께 조언을 하자면 유학을 하고 비자를 받은 후 영어 실력이 완벽할 때 직장을 잡는 것이 가장 좋지만, 많은 시간과 돈이 소요되기 때문에 인턴십을 적극적으로 활용하라고 말하고 싶습니다. 저 역시 인턴십 회사가 돈을 주는 영어 학원이라고 생각했거든요. 실제로 학원에 다닐 때보다도 영어 실력이 더 좋아졌으니까요. 부족하더라도 일단 도전하고 계속 해외 취업의 문을 두드린다면 부족한 부분이 채워지기도 하고 뜻하지 않은 행운을 잡을 수도 있습니다. 아울러 디자인을 할 때는 반드시 비용과 생산 방식까지 고려해야 한다는 사실도 잊지 마시길 바랍니다.

이선정

프랑스 디디에르포트건축사무소(Didier Lefort Architectes Associes Paris)
실내 건축·가구 디자이너

“서로의 다양성을 존중하되 자신의 의견을
명확히 전달할 수 있어야 합니다.”

환경 디자인과 실내 건축을 전공한 뒤 이공건축에서 인테리어 디자이너로 약 2년간 근무했습니다. 그리고 유학하기 위해 프랑스로 떠나 파리와 가까운 곳에서 어학연수를 했습니다. 전공 특성상 건축과 실내 건축 디자인은 그 나라의 문화를 이해해야 하기 때문에 어학을 열심히 공부해야 하거든요. 틈틈이 파리에서 열리는 전시회를 보러 가거나 목표로 하는 학교들의 입시 설명회(Open Day)도 놓치지 않고 찾아 다녔습니다. 그 과정에서 프랑스 디자인 학교는 학생을 뽑는 방법이 각각 다르고 학생의 개성과 다양성을 존중한다는 것을 알게 됐습니다. 따라서 저의 색을 확실하게 보여줘야겠다는 생각에 저만의 콘셉트를 만들고 대학교와 회사에서 만든 작품을 토대로 포트폴리오를 제작했습니다.

프랑스에서는 이론을 주로 공부하는 대학(université)과 실무 위주로



공부하는 에콜(école) 두 종류의 학교에서 석사 과정을 밟았습니다. 대학에서는 철학을 토대로 디자인 이론을 배우는데, 한국에서 번역서로 배운 것과는 비교도 안 될 만큼 깊이가 있습니다. 에콜에서는 실제 디자이너로서 필요한 창의적인 실무를 배우는데, 새로운 디자인 접근 방식과 실현 방식 등을 익힐 수 있었습니다.

한국에서 받은 교육에 프랑스 학교에서 받은 교육까지 더하면 결국 취업할 때도 프랑스 학생들보다 더 경쟁력이 있을 거라고 생각했습니다. 그리고 특히나 실무 교육인 인턴십에도 열심히 참여했습니다. 프랑스는 일정 학년으로 올라가면 인턴이 의무인데, 그 이전부터 인턴을 하려고 노력했습니다. 프랑스 회사에 들어가 프랑스 디자이너들과 한두 달간 일하다 보면 자신감도 생기고 어떤 점을 어떻게 보완해야 하는지도 알 수 있을 테니까요.

또 인턴 경험이 또 다른 인턴십에 지원할 때 도움이 되기 때문에 책임자의 증명서나 추천서 등을 받아놓는 것도 잊지 말아야 합니다. 그런 과정을 겪으면서 취업할 때까지 조금씩 경력을 쌓으면 인턴 경력이 없는 사람들보다 훨씬 유리해집니다. 또 한 가지 서류 심사 시 외국인이라 차별받는 것이 아니라, 오히려 프랑스 인보다 더욱 경쟁력이 있다는 것을 어필하기 위해서 특히나 지원 동기서를 잘 작성해야 합니다. 그래야 면접 기회를 얻을 수 있습니다.

취업 비자를 받는 데도 신경 써야 합니다. 프랑스는 취업 비자의 발급 기준이 조금 까다롭거든요. 계약직은 취업 비자가 나오지 않고 정규직이어야만 취업 비자가 나옵니다. 대부분의 회사가 처음부터 정규직을 뽑는 것은 드문 일이고 3개월에서 6개월 정도 계약직을 거친 후 그간의 성과에 따



알마덴에 있는 리조트의 회원 전용 클럽 하우스 바 & 리운지,
모로코(Morocco). © DL2A



알마텐에 있는 리조트의 회원 전용 클럽 하우스 리셉션,
모로코(Morocco). © DL2A

라 정규직으로 협의할 수 있습니다. 단, 프랑스는 석사 이상의 교육을 마친 외국인 학생들에게 6개월간 취업할 수 있도록 시간을 주는데, 프랑스에서 수준 높은 교육을 받은 외국인, 즉 프랑스 경제에 기여할 수 있는 인재를 수용할 용의가 있다는 뜻입니다.

이 기간을 잘 활용해 그 안에 계약직을 마치고 정규직이 되어야 합니다. 저 역시 디자인학교 연구원 과정에 있을 때 일주일에 며칠간 꾸준히 장기 인턴을 했고, 인턴 기간이 끝나기 2개월 전부터 취업 원서를 냈습니다. 학생 비자를 가지고 있을 때부터 회사를 알아보고 학생 비자가 끝날 때쯤 취업 비자로 바꿀 수 있도록 취업 시기를 조정했습니다. 그 결과 학생 비자를 취업 비자로 바꾸는 데 성공할 수 있었습니다. 지금 제가 근무하는 회사는 25년의 역사를 자랑하는 종합 건축사무소입니다. 건축, 인테리어, 데커레이션 팀이 협력해 프로젝트를 진행합니다. 대다수의 프랑스 건축디자인 사무소가 그렇듯 규모가 크지는 않지만 고급 주택과 세계 각국의 휴양지의 4성·5성급 호텔을 주로 상대하며 호텔 리조트 부문에서 수상한 적도 있습니다.

프랑스의 회사 문화 중 한국의 그것과 가장 다른 점은 토론 문화입니다. 프랑스 인은 대화와 토론을 좋아하거든요. 처음에는 회사 업무 외의 다양한 주제로 긴 시간 동안 토론하는 게 불필요하게 느껴져 오히려 그 시간 동안 회사 일을 하는 것이 낫다고 생각했습니다. 그렇지만 나중에는 주제에 관계없이 대화에 참여해 의견을 이야기하고 동료들의 의견을 듣는 것이 회사생활에서 매우 중요하다는 걸 알았습니다. 여기 사람들은 우리나라처럼 회식 문화가 있는 것이 아니기 때문에 이런 대화로 서로 더욱 깊이 소통하고 가끔은 업무 때문에 걸끄러웠던 관계가 원활해지기도 합니다.



알마덴에 있는 리조트의 회원 전용 클럽 하우스 외부 전경,
모로코(Morocco). © DL2A

토론을 좋아한다는 것은 다른 이의 의견을 경청한다는 뜻이기도 합니다. 이는 반대로 자신의 의견을 분명하게 주장하고 전달하는 것을 중요하게 생각한다는 뜻이기도 하지요. 한국인에게 부족한 부분입니다. 따라서 해외에서 먼저 취업한 선배로서 해외 취업을 희망하는 분들께 외국 생활에서는 소통이 중요하다고 다시 한 번 말씀드리고 싶습니다. 업무 능력은 기본이고 다른 문화권 사람들과 융합할 수 있어야 하거든요. 프랑스는 외국인들에게 자신들만의 정서를 강요하지 않습니다. 그렇기 때문에 더욱 서로의 다양성을 존중하고 인정해야 합니다. 프랑스 회사에 취업하기를 희망한다면 상대의 의견에 귀 기울이고, 자신의 의견을 정확하게 말할 수 있는 훈련이 필요하다고 말씀드리고 싶습니다.



홍콩 고급 빌라 단지 한 동을 리모델링한 프로젝트.
심천 빌라 2층 침실(Villa Luxe Shenzhen 2F Master Bedroom),
홍콩(Hongkong). © DL2A



클럽 메드 중 최고 등급인 트리딩(Trident) 5개를 받은 클럽 메드 타버(Club Med Taba 5 Tridents) 객실, 이집트(Egypt). © DL2A

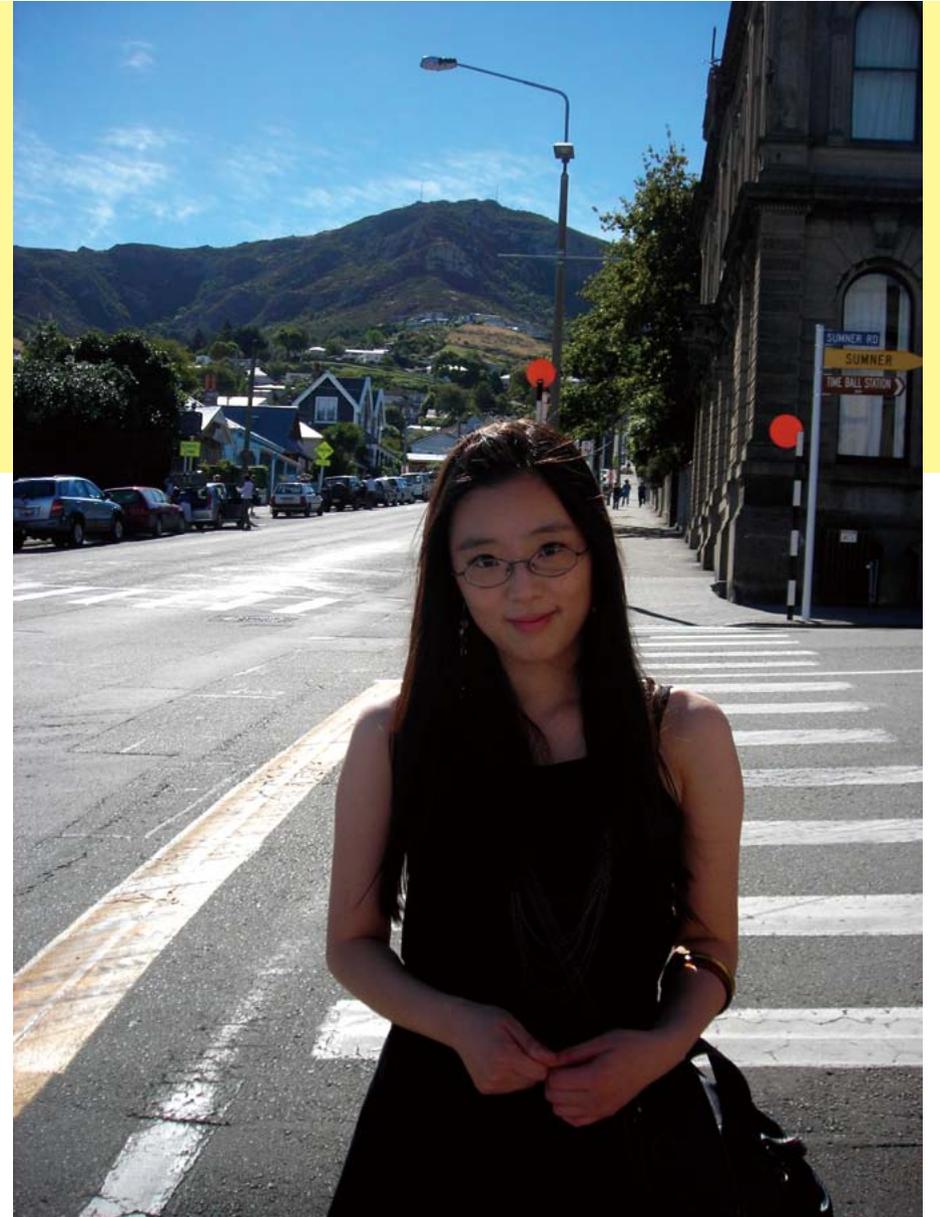
한아람

중국 존슨컨트롤즈(JCI) 그래픽 디자이너

“한국디자인진흥원 인턴디자이너 해외파견 사업을 통해 인턴십을 한 후, 정식으로 취업 제안을 받아 JCI 상하이에서 일하게 되었습니다. 인턴십 경험을 바탕으로 계속 발전하는 디자이너가 되고 싶습니다.”

홍익대학교 1학년 재학 중에 처음 해외여행을 다녀온 뒤 새로운 문화에 매료되어 시간이 날 때마다 틈틈이 배낭여행을 했습니다. 인턴십을 하기 위해 오른 뉴질랜드행 비행기에서 우연히 BNX 디자이너를 만나 많은 이야기를 나누었습니다. 인도네시아, 미국, 뉴질랜드 등에서 신발 디자이너로 일했다는 그분의 이야기를 듣고 전 세계를 누비며 하고 싶은 일을 하면 어떤 기분일까, 궁금해졌습니다. 그리고 문득 나도 내 능력으로 여행 같은 삶을 살아야겠다는 생각을 했습니다. 이 경험이 바로 저의 첫 해외 취업 동기가 되었습니다.

다양한 디자인 분야에 관심이 있지만 정부가 주최한 인터랙션(interaction) 공모전에서 우수상을 받고 뉴질랜드 휴먼 인터페이스 기술(Human Interface Technology) 연구실에서 인턴 활동을 하면서 인터랙션



디자인에 관심이 생겼습니다. 한국에 돌아와 한국디자인진흥원에서 진행하는 경험(UX) 디자인 연수를 수료하며 이 분야에서 전문성을 갖추어야겠다고 마음먹었습니다. 일하고 싶은 분야가 정해진 후 어디에서 시작해야 할지 고민하고 있었는데, 한국디자인진흥원에서 인턴디자이너 해외파견 사업을 진행한다는 소식을 접하고 신청하기로 결심했습니다. 대학 생활 4년 동안 중국을 세 번 방문했습니다. 그때마다 달라지는 중국의 모습을 보며 이미 안정적이고 발전된 영어권보다 변화무쌍하고 잠재력이 큰 중국이 훨씬 매력적으로 느껴졌습니다. 인턴십 분야 또한 관심 있었기 때문에 진흥원에서 지원하는 인턴디자이너 해외파견 사업의 다국적기업 존슨컨트롤즈(Johnson Controls, Inc.)(이하 JCI)인턴십에 지원했습니다.

HMI가 사용되는 사업의 트렌드나 전문 용어, 관련 지식 습득을 인턴십의 주요 목표로 삼았고, 특히 JCI가 진행하는 자동차나 빌딩 시스템 사업 지식에 집중해 배우고 싶었습니다. 제가 일하고 있는 JCI는 1885년 미국에서 워렌 S. 존슨(Warren S. Johnson) 교수가 설립한 회사로 지금은 전 세계에 1만4200명의 직원이 150개국에 서비스를 제공하고 있으며 일본, 중국, 독일, 미국, 인도에 독자적인 디자인 스튜디오를 두고 있습니다. 특히 JCI의 중국 자동차 부서는 현재 빠른 성장세를 보일 뿐만 아니라, 발전할 수 있는 가능성이 큰 곳이기 때문에 디자이너로서 배울 것이 많다고 생각합니다.

인턴십을 통해 취업했기 때문에, 인턴십 기간 중 경험한 일들이 현재 업무에 많은 도움을 주고 있습니다. 12주간의 인턴십 기간 동안 다섯 가지 프로젝트를 진행했고, 저는 3개의 메인 업무와 2개의 지원 업무에 참여했습니다.



중국에서 가장 큰 명절인 춘절에 회사에서 고객들에게 보낸 전자 카드 동영상 캡처 화면.

JCI는 미국계 회사라 중국어를 많이 사용하지는 않지만 중국이라는 이점을 살리기 위해 인턴을 시작한 후 바로 중국어 수업을 받았습니다. 아직까지는 중국의 인건비가 저렴하기 때문에 한국에서보다싼 가격으로 원어인 수업을 받을 수 있습니다. 지금은 회사에서 제공하는 중국어 수업을 받고 있는데, 중국 동료들과 어울리기 위해 노력하고 중국어를 배우려고 한 적극적인 자세가 취업까지 연결되는 데에 많은 도움이 되었다고 생각합니다.

해외 생활, 특히 전 세계 비즈니스의 중심지로 부상한 중국 상하이에서 일하는 또 다른 이점은 전문성을 갖춘 능력 있는 글로벌한 인재들과 친구가 될 수 있다는 것입니다. 상하이에는 유명 다국적기업의 아시아 지부가 많기 때문에 한국에 있었다면 만날 수 없는 다양한 나라 사람들과 타국

에서 일한다는 공감대를 형성해 쉽게 친분을 쌓을 수 있습니다.

이러한 해외 취업의 이점도 있겠지만 그만큼 극복해야 할 어려움도 있습니다. 특히 영어권이 아닌 나라에 취업한다면 영어는 물론이고 그 나라 언어까지 배워야 하는 어려움이 있습니다. 회사 내에서는 영어를 사용한다 하더라도 일상생활을 할 때나 동료들과 친분을 쌓기 위해, 고객을 이해하기 위해서는 그 나라의 언어를 습득하는 것이 필수적이기 때문입니다. 그렇기 때문에 완벽한 해외 취업 준비를 위해서는 학생 시절부터 인턴 등 다양한 활동을 통해 어디서 무엇을 하고 싶다는 계획이 필요하고 언어 준비도 미리 해야 합니다.

비자 발급 문제 또한 해외 취업을 위해 넘어야 할 또 다른 산입니다. 미국, 영국 뿐만 아니라 중국 또한 자국민 보호를 위해 외국인의 취업 비자 발급 절차가 점차 까다롭게 바뀌고 있습니다. 특히 2010년부터 상하이 엑스포, 광저우 아시안 게임 때문에 많은 외국인이 중국에 거주하거나 취업을 했기 때문에 더욱 어려워지고 있습니다. 취업 비자를 받기 위해서는 2년의 경력과 취업 비자를 신청하는 회사의 규모가 일정 수준 이상이 되어야 진행이 가능합니다.

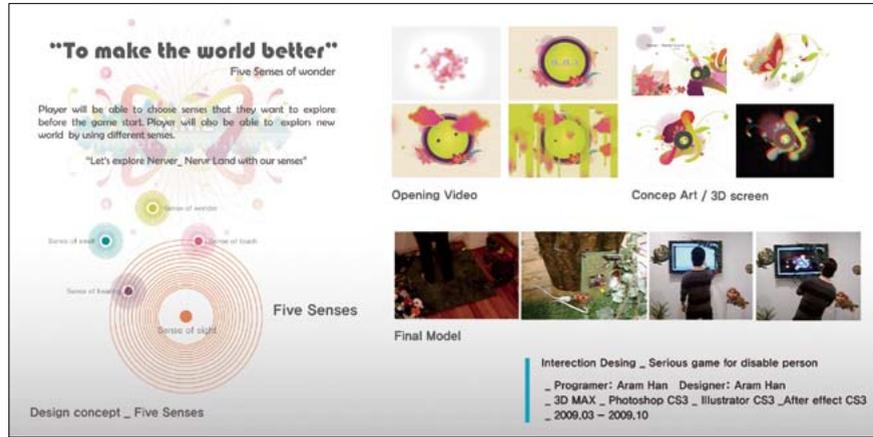
해외 취업에는 비자, 외로움, 언어 장벽 등 많은 어려움이 있겠지만 젊었을 때 가질 수 있는 꿈을 이루기 위한 방법으로 충분히 가치 있는 도전이라고 생각합니다. 이 글을 읽는 분들 가운데 해외 취업을 꿈꾸는 분이 있다면 컴퓨터 안에 자신만의 즐겨 찾기를 만들어보세요. 저는 한국디자인진흥원(www.kidp.or.kr), 해외월드잡(www.worldjob.co.kr), 해외 전시인턴(www.akei.or.kr), 드림챌린저(cafe.naver.com/08dreamchallenger)



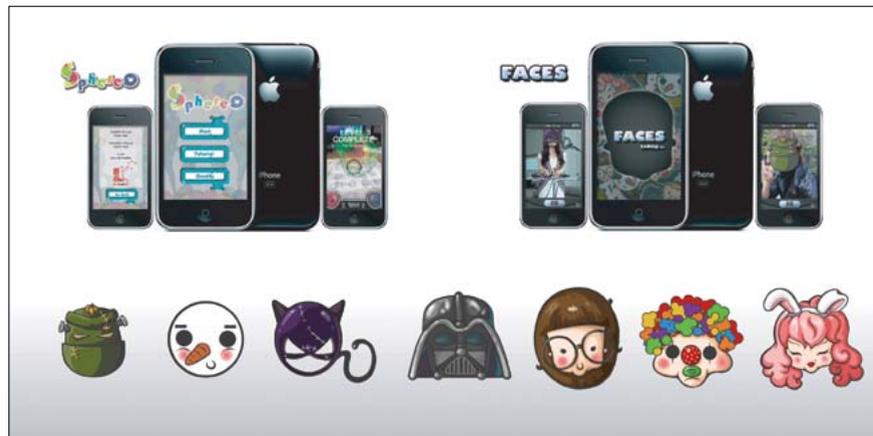
2010년 오토쇼(AUTO Show)에 출품한 JCI의 콘셉트 카 IE3 'Inspired Efficiency'.



'스튜디오 레드(Studio RED)' 로고 디자인.



오감을 통해 플레이할 수 있는 인터랙션 디자인.



AR(Augmented Reality) 증강현실 기능을 접목한 애플리케이션으로 애플스토어에서 판매하고 있다.



JCI 오토쇼 기념품 디자인.

등의 사이트에 수시로 접속해서 필요한 정보를 찾았습니다. 그 밖에 학교 국제교류 사이트, 관심 분야별 콘퍼런스 & 소모임 사이트, 관심 분야별 회사 사이트, 파트타임 아르바이트 & 인턴 정보 등도 눈여겨보세요. 해외 취업의 꿈을 이루는 데 이 방법이 꼭 도움이 될 것이라 믿습니다. 특히 한국디자인진흥원이 주관하는 인턴디자이너 해외파견 사업은 해외 취업의 꿈을 이루기 위한 발판이 되어줄 것이라 생각합니다.

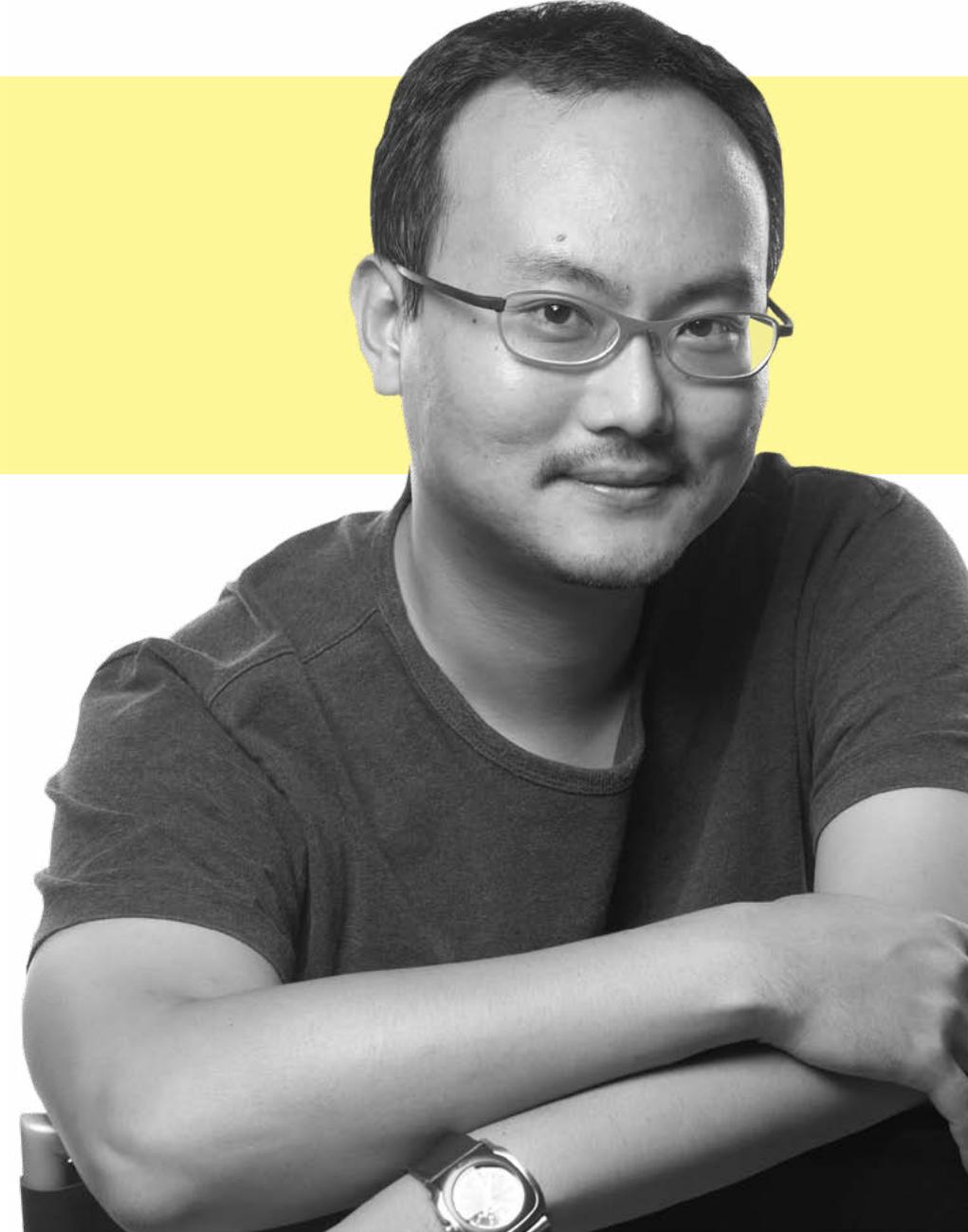
2. 다양한 경험과 포트폴리오가 중요하다!

김보성

미국 아이디어(IDEO) 팔로알토 본사 시니어 인터스트리얼 디자이너

“회사에서 원하는 사람과 능력을
정확히 이해한 뒤 지원해야 합니다.”

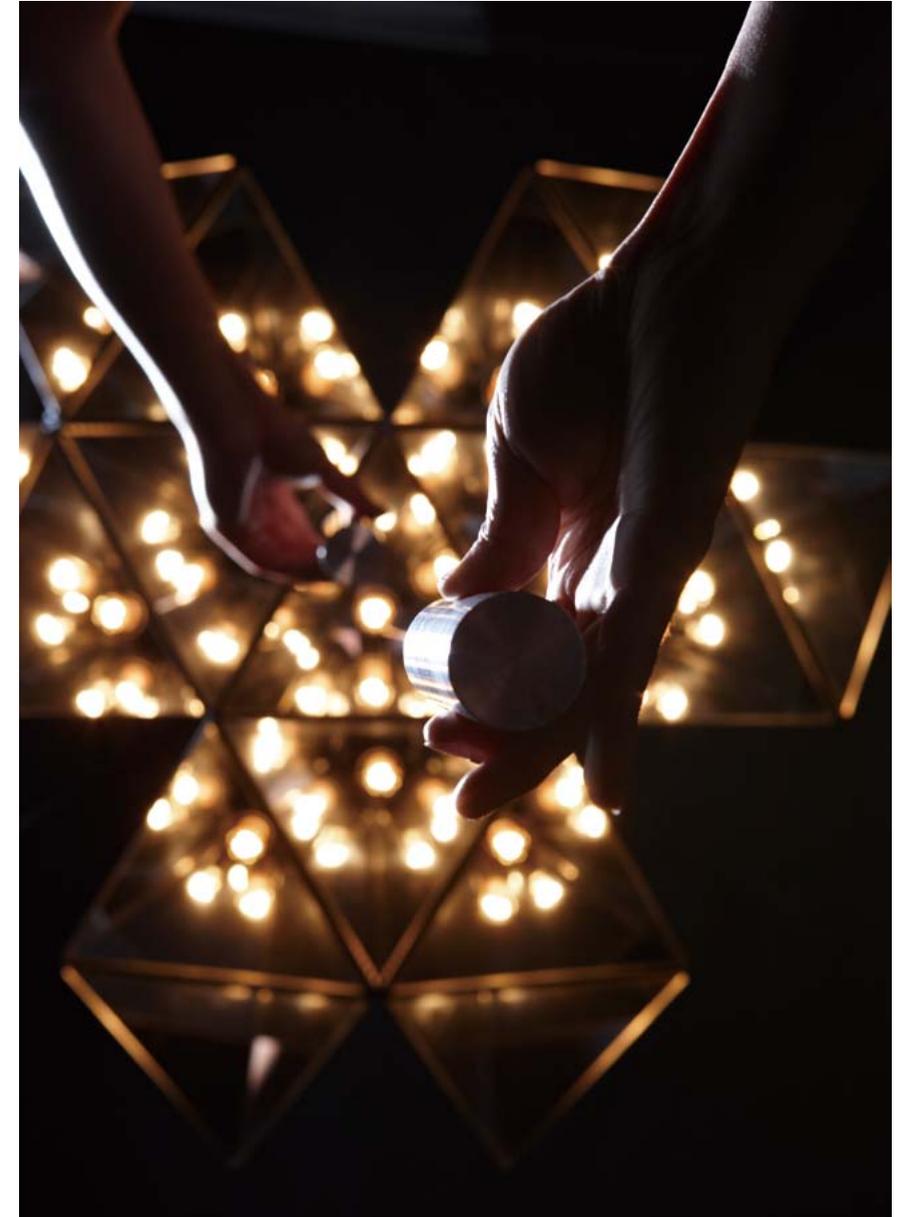
국민대학교 공업 디자인학과를 졸업하고, 코다스디자인에서 근무했습니다. 이후 영국 로열칼리지오브아트(Royal College of Art, RCA)에서 제품 디자인 석사과정을 마쳤고 2005년부터 아이디어(IDEO) 팔로알토 본사의 시니어 인터스트리얼 디자이너로 근무하고 있습니다. 2007년 파이돈(Phaidon) 출판사가 펴낸 <앳포크(&Fork)> 선정 100인의 제품 디자이너에 뽑히기도 했습니다. 현재 저는 아이디어 팔로알토 본사에서 글로벌 기업을 위한 제품 디자인과 전략 컨설팅을 수행하면서 하드웨어와 소프트웨어의 통합, 물리적·심리적 인터랙션과 시학(poetics), 키네틱 조명(Kinetic Chandelier, 움직임이 있는 조명), 그리고 바이오테크가 불러오는 새로운 삶의 시나리오에 관심을 가지고 비즈니스와 ‘아트형’ 디자이너 사이에서 줄타기 신공을 펼치고 있습니다.

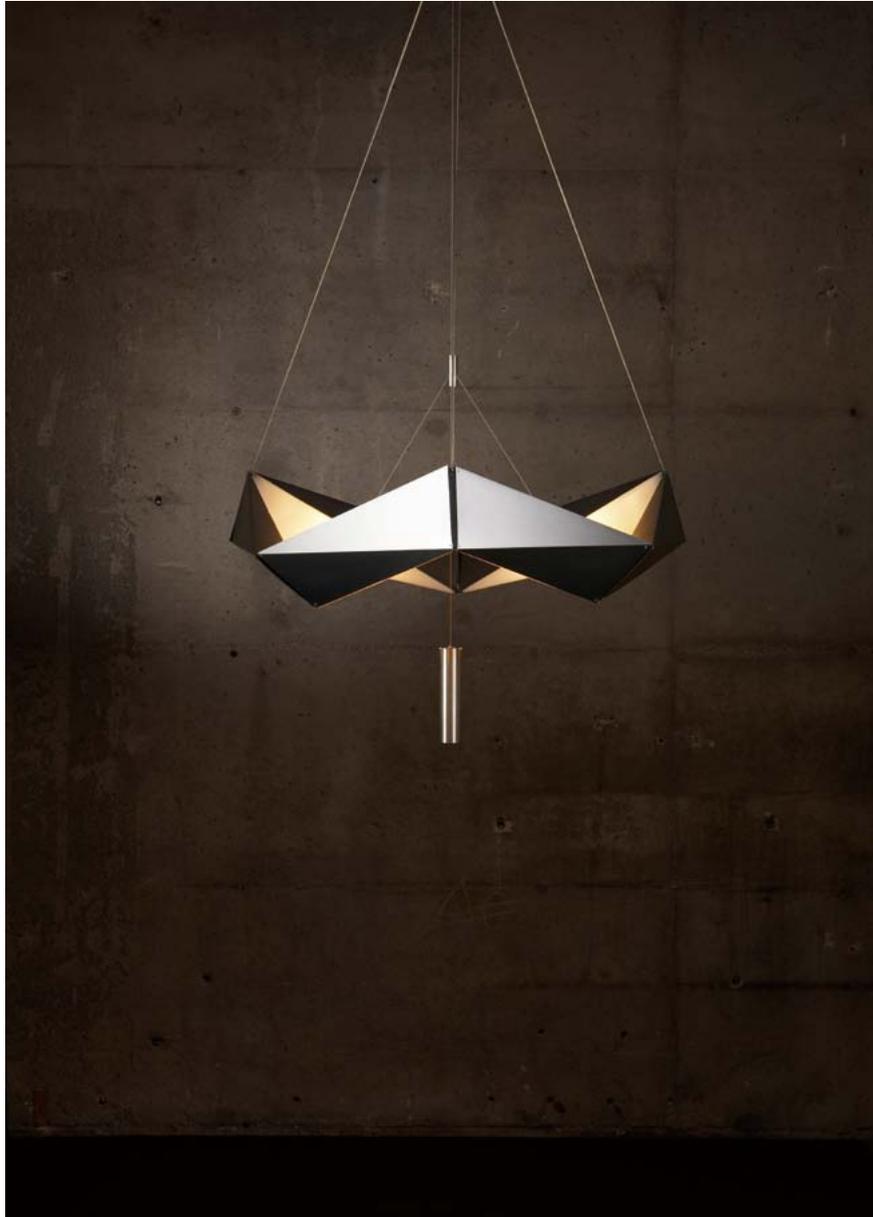


미국 취업에서 특히 제품 디자인 분야는 대체적으로 비자가 크게 문제되지 않습니다. 회사가 어느 정도 규모가 된다면 비자 문제를 인사부(HR)에서 알아서 H1B로 처리해 주거든요. 유효기간은 통상적으로 3년이요 그 후에는 영주권으로 진행되는 경우도 많습니다. 사실 유럽은 대부분의 디자인 스튜디오가 소규모라서 비유럽 출신 디자이너의 취업 비자 문제 처리를 다소 곤란해하는 것으로 알고 있습니다. 하지만 스스로 방법을 찾아 비자 문제를 잘 해결한 예도 많이 보았습니다.

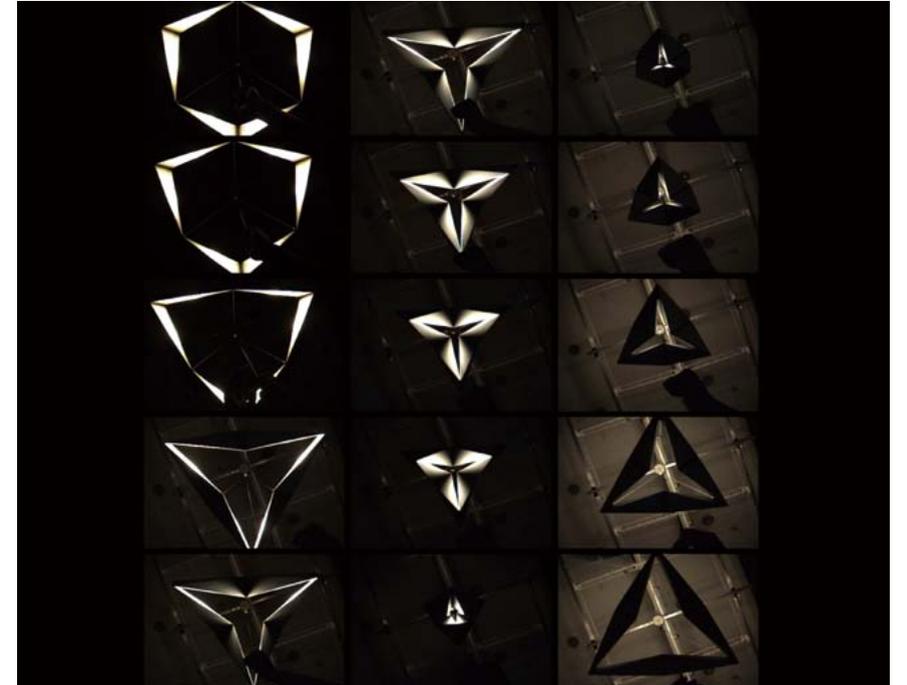
잠시 아이디어에 대해 설명하자면, 디자인과 혁신을 통해 복잡한 문제를 통합적으로 해결하는 기업입니다. 미국 팔로알토의 본사와 전 세계 8개 지사에서 500여 명의

원본과 복제, 실재와 허상, 구조와 표피의 경계를 탐험하는 키네틱 상들리에 시리즈 중 하나인 '만화경(Kaleidoscope)'. 중앙의 추를 잡아당기면 구조체의 형태가 변하고, 광원 또한 방향을 바꾸어 분위기에 변화를 줄 수 있다.





키네틱 상들리에 시리즈 중 하나로 유희적인 탠저블 인터랙션(Tangible Interaction)을 위한 조명 작품 '변신 변형 (Metamorphosis)'. 중앙의 추를 잡아당기면 구조체가 변형되고 광원이 방향을 뒤틀며 회전한다.



다양한 전문 분야의 디자이너가 근무하고 있으며 구글, 애플 등과 함께 세계에서 가장 혁신적인 회사 중 하나로 알려져 있습니다.

그런 만큼 꼭 다니고 싶은 회사였기 때문에 인사 담당자에게 제가 입사할 수 있었던 이유를 물어보았습니다. 정말 궁금했거든요. 대답은 균형 있는 포트폴리오였습니다. 해외에서 일하는 대부분의 한국 디자이너가 그렇듯이 제게도 포트폴리오가 가장 중요했습니다. 놀랍게도 인사 담당자의 답변이 포트폴리오를 통해 제가 전달하고자 했던 메시지와 같아서 기뻐



어도비(Adobe)를 위한 CS2 패키지 디자인과 소비자 경험 디자인(Out-of-box Experience). 재생 가능한 재료와 최소의 크기로 디자인된 최초의 소프트웨어 패키지 중 하나이다.

습니다. 현장 경험, 즉 ‘프로로서 얼마나 준비가 되었나, 다른 응시자들의 작품과는 다른 관점, 놀랄 만큼 새로운 점이 있는가?’를 중요하게 생각했던 것입니다. 또 포트폴리오에는 주제가 있는 영화나 음악 앨범처럼 스토리의 흐름과 강약의 리듬이 있어야 합니다. 이야기가 중요한 것이지요. 현장의 경험이 묻어나는 대표 작품과 실험적인 개인 작품을 균형 있게 구성한 점이 좋은 인상을 준 것 같습니다. 하지만 취업이 되었다고 해서 끝나는 것은 아닙니다. 취업이야말로 새로운 시작이니까요. 지금도 여전히 라디오 포

럼을 자주 들으면서 언어를 익히고 있지만 언어와 문화적 차이는 해외 취업자들이 극복해야 할 과제입니다.

물론 아이디어에서는 국적이 다양한 디자이너가 일하고 있기 때문에 언어와 소소한 문화적 차이 말고는 크게 어려운 점은 없습니다. 굳이 찾자면, 학력고사 마지막 세대로서 주입식 교육의 피해를 좀 보고 있다는 것입니다. 합리적인 대화와 토론 문화를 동경했음에도 막상 이곳에서 일하다 보니 그런 면에서 많이 부족하거든요. 한국에서 디자이너로 성장한 사람이 외국에서 일할 때 더 힘든 점이 있다면 서구의 논리와 합리로 다른 사람들을 설득해야 한다는 것입니다. 한국과 서구의 논리와 합리의 관점이 많이 다르다는 점도 기억해야 할 부분입니다.

또 졸업한 후 바로 유학이나 해외 취업을 준비하는 것보다 한국에서 일정 기간 경험을 쌓으라고 권하고 싶습니다. 최근 한국 기업의 디자인 위상 또한 상당히 높아졌으므로 한국에서 쌓은 실무 경력은 해외 진출 시 많은 도움이 될 것입니다.

마지막으로 해외 취업을 결심했다면 회사에서 어떤 사람을 찾고 있는지 정확히 알고 지원해야 합니다. 한국 사람들 중 해외 회사에 지원할 때, 놀랍게도 이를 정확히 모르고 지원하려는 예를 많이 보았습니다. 자신이 경쟁자와 비교했을 때 우월한 능력을 찾고, 이를 찾는 회사에 지원해야 합니다. 또 면접을 볼 때 지나치게 열정적인 표현은 자제하는 것이 좋습니다. 대신 자신을 흥미로운 사람으로 만들어야 합니다. 예를 들어 흥미로운 취미 생활과 이에 관한 뛰어난 지식이 있다면 면접에 화룡점정이 될 수 있습니다.

김재경

프리랜서 겸 아티스트

“문화와 언어, 인종 등이 다르다는 것은 자신만의 개성을 표현할 수 있다는 뜻입니다.”

중국 톈진에서 고등학교를 졸업하고 창조적인 일을 하고 싶어 서울에 돌아와 직장 생활과 아르바이트를 했습니다. 짧은 기간 동안 웹 에이전시, 영화 잡지사, 인터넷 회사 등에서 일했고, 홍대 앞 노점에서 옷을 팔기도 했으며, 기타와 키보드로 전자음악 작업을 해 친구들에게 들려주기도 했습니다.

그러던 중 오래전부터 하고 싶었던 미술 공부를 하기로 결심하고, 미국의 파슨스디자인스쿨에서 순수 미술을 전공했습니다. 자유롭게 생각과 열정을 표현하고 싶었거든요. 그림을 배운 적이 없어서 입학에 앞두고 항상 스케치북을 가지고 다니며 사람들, 뉴욕의 건물과 나무를 스케치해 포트폴리오를 준비했습니다.

대학에 입학한 뒤에는 인턴십 기회를 놓치지 않았습니다. 다양한 경험을 쌓고 싶었기 때문입니다. 그러다 보니 졸업할 때쯤에는 이력서에



우리는 여기에 산다(We Live Here), 석고를 칠한 방수포에 수채화 물감과 과슈(Watercolor and gouache on gessoed tarp), 2.6m(세로) X 3.6m(가로)(2010).



생의 형식(Life Form), 벽에 잉크와
과슈(Ink and gouache on wall),
1.5m(세로)X4.4m(가로)(2008).

경력이 꽤 되더군요. 학교에서도 일 년 동안 일했는데, 그 경험이 회사에 적응하는 데 큰 도움이 되었습니다.

취업을 하려면 인턴십 경력과 포트폴리오가 가장 중요합니다. 근무할 직장 내 지위에 맞춰 포트폴리오를 준비하되, 생각과 꿈을 치장하지 않고 있는 그대로 솔직하게 면접에 임했습니다. 그 과정이 쉽지는 않았지만, 절망하지 않고 항상 자신감 있는 모습을 보여주고자 노력했습니다. 그러다 보니 자연스럽게 저와 맞는 회사를 찾을 수 있었습니다. 해외 취업을 하면 업무적인 부분 말고도 어려운 일이 생깁니다. 예를 들어 한국의 문화와 언어를 낯설어하는 사람들이 간혹 있습니다. 그럴 때면 더 씩씩하게 일하고 밝은 모습으로 사람들을 대합니다. 또 익혀야 할 매너나 문화 방식을 습득하려고 노력합니다. 현지인들과 어울리는 것이 쉬운 일은 아니지만 사회생활을



전쟁터(붉은 외양간)(Battleground (Red Barn), 벽에 수채
화 물감, 잉크, 아크릴, 과슈, 페인트(Watercolor, ink, acrylic,
gouache, wall paints on wall), 3m(세로)X16.6m(가로)(2010).



창조성에 대한 선언
(Manifesto on Creativity),
벽에 잉크, 수채화 물감, 과
슈(Ink, watercolor and
gouache on wall), 3.9m(세
로)X10.5m(가로)(2009).

하면서 많이 배우게 됩니다. 한국인의 문화를 가지고 있다는 사실에 감사함도 느낍니다. 자기만의 문화와 독특한 개성을 살린 작품이라면 해외에서도 좋은 반응을 얻을 수 있습니다.

현재는 아티스트로서 미술 작품을 만들며 다양한 프로젝트에 참여하고 있습니다. 전시회를 시작한 지도 3년쯤 지났고 작품을 전시해주는 갤러리도 생겼습니다. 2009년에는 런던 인터내셔널 크리에이티브 컴페티션(London International Creative Competition)에서 건축 디자인 후보자(Architectural Design Short List)에 선정되었고, 올해는 미국 코네티컷 주에 있는 아티스트 레지던시(Artist Residency)에도 참여하기도 했습니다. 프리랜스 아티스트로도 인정받아, 코치(Coach)에서 컬러와 개발팀에서 8개월 간 일하기도 했습니다. 지금은 객원 마케터로 사진 스튜디오에서 근무하고



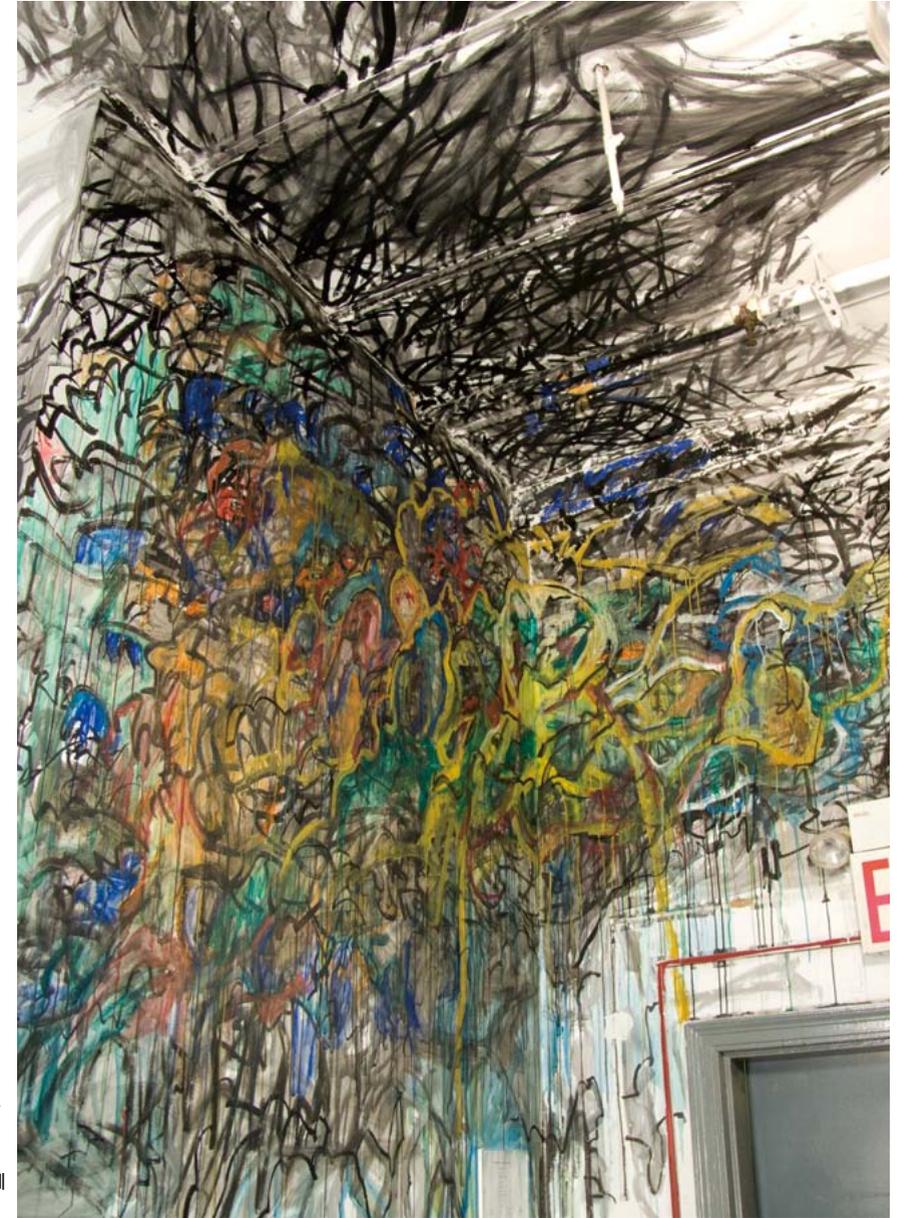
새로운 물결(New Wave), 종이에 잉크와 파
스텔(Ink and pastel on paper), 9.5cm(세로)
X13.3cm(가로)(2010).

있습니다. 설치미술을 할 때는 형태와 색을 벽과 건축물에 효과적으로 디자인하려고 합니다. 붓 터치와 색이 사람들과 소통하기 바리는데, 이는 사람과 주변 환경을 중요하게 여기면서 메시지를 전달하고 싶기 때문입니다. 지금 이 순간 해외 취업을 꿈꾸는 분들께 자신이 좋아하는 것을 믿고 실수와 어려움이 닥쳐도 책임감 있게 꿈을 향해 나아가라고 조언하고 싶습니다. 또 남들과 다르다는 것을 두려워하지 말고, 그 사실을 자신의 장점으로 만들어야 한다고 전하고 싶습니다.

왕국이 온다(Kingdom Comes), 캔버스에 유화(Oil on canvas),
0.7m(세로)X2.2m(가로)(2010).



창조성에 대한 선언
(Manifesto on Creativity),
벽에 잉크, 수채화 물감, 과슈(Ink, watercolor and
gouache on wall), 3.9m(세
로)X10.5m(가로)(2009).





백윤화

일본 엔에이치엔(NHN Japan) 디자이너, 일러스트 작가

“스스로 즐길 수 있어야 대중에게 기쁨을 주며 멋진 디자이너로 성장할 수 있습니다.”

영상 디자인을 전공한 뒤 네이버와 한게임으로 알려진 엔에이치엔(NHN)의 그래픽 디자이너로 근무했습니다. 그러다 해외 지사에 관심을 갖게 되면서, 개인 홈페이지와 블로그 등에 지속적으로 작업한 프로젝트를 올렸습니다. 한국어와 영어 그리고 일본어로 정리해 외국 실무진이 제 작업 스타일과 과정을 상세히 볼 수 있도록 했습니다. 그 덕분에 해외 입사를 하기 전 해외 파견근무 경험을 할 수 있었고, 회사에서 원하는 업무를 정확히 알고 그에 맞춰 면접을 준비했습니다. 포트폴리오를 만들 때는 저만의 특징과 디자인 기술 등이 잘 녹아나도록 했습니다. 덕분에 현재는 엔에이치엔저팬에서 그래픽 일러스트를 담당하고 있습니다.

한국에서 이미 입사가 결정되었지만 낮은 외국 생활은 힘든 부분이 많았습니다. 예를 들어 집을 구할 때 외국인이기 때문에 보증인을 요구했

‘애니브릭’이라는 개인 브랜드 일러스트를 전시했던 밀라노 디자인위크 서울관 참여 작품 (2009).

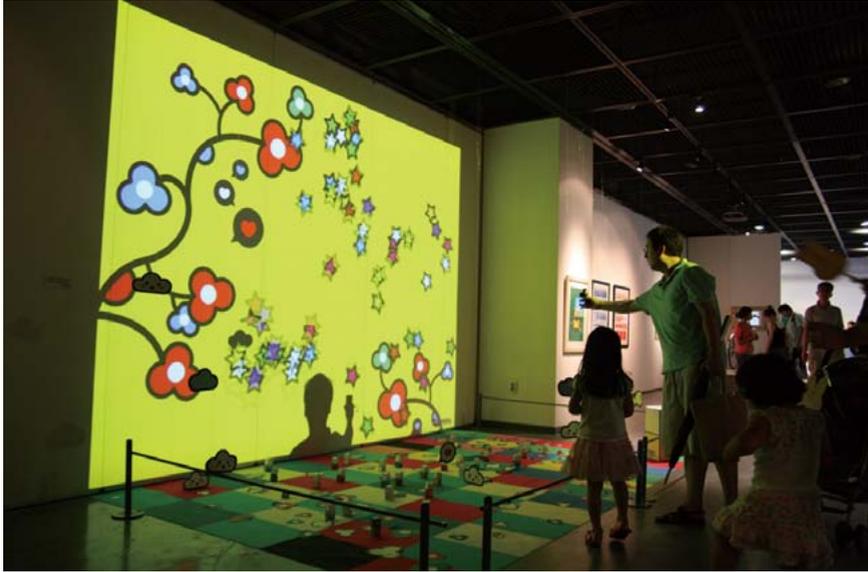


고, 카드 등의 금융 서비스는 불가능했습니다. 오로지 현찰만 사용해야 했지요. 비자를 갱신하는 것도 쉽지 않았습니다.

그러나 무엇보다 힘든 것은 언어와 문화적 차이였습니다. 언어가 완벽하지 않은 상태에서 바로 업무를 진행해야 했으니까요. 또 산타클로스의 선물 주머니가 빨간색이 아닌 흰색이라는 사실도 제겐 적잖은 충격이었습니다. 왜냐하면 이런 차이는 사소한 것 같지만 디자인 작업을 할 때 큰 걸림돌이 될 수 있거든요. 그래서 지금도 늘 긴장을 늦추지 않고 일본의 문화를 배우기 위해 노력하고 있습니다. 문화적으로 그 나라에서만 통용되는 유행이나 스타일 등을 말입니다. 반면 해외 취업의 장점도 많습니다. 일본에서는 한국인 특유의 추진력과 끈기를 인정해줍니다. 한류 열풍 덕분에 한국과 한국인 그리고 한국 문화에도 관심이 많습니다. 이는 취업을 할



서울 곳곳에 '디자인 스폿(Design Spot)'을 지정해 교통 금지판을 새롭게 디자인한 2010 서울디자인올림픽 디자인 스폿.



미피 캐릭터를 콘셉트로 한, 아이들을 위한 테마 전시회에 출품한 작품 '미피의 즐거운 미술관'(2009).

때 도움이 됩니다. 하지만 준비 없이 열정만 갖고 무작정 해외로 나간다면 무척 어렵고 힘들 겁니다. 그러니까 국내에서 할 수 있는 한 모든 준비를 해야 시간과 비용을 줄일 수 있습니다. 집과 직장을 구하는 데 생각보다 훨씬 많은 시간과 비용이 들거든요.

해외 취업에 성공한 저는 이제 또 다른 꿈을 꾁니다. 그동안 쌓은 경험과 앞으로 겪을 더 많은 경험을 바탕으로 저만의 스타일을 만들고, 한국과 일본을 넘어 세계 무대에서 인정받는 디자이너가 되는 것입니다.

그래서 하라 겐야 또는 미야자키 하야오 감독처럼 철학을 갖고 작품 활동을 하려고 노력하고 있습니다. 백발의 할아버지가 되어서도 즐겁게



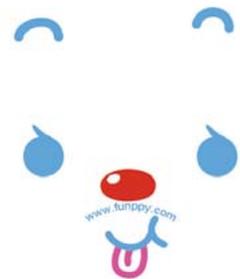
한국과 일본에서 근무한 경험에서 얻은 노하우를 정리해서 발간한 <FUNPPY의 판타스틱 일러스트 책>(2010).



도쿄에서 열린 디자인 페스타에 참가해 그린 캐리커처 작품(2009).



도쿄게이사이디자인페스티벌 참가를 위한 드로잉 일러스트.



'펀피(Funppy)'라는 네이밍과 개인 스튜디오를 위한 명함.



2008년부터 작업하고 있는 개인적인 일러스트 브랜드 애니브릭. 일러스트를 활용해 다양한 콘텐츠 제작을 목표로 여러 가지 프로젝트를 진행하고 있다.

그림을 그리며 사람들과 행복해지기 위해서입니다. 스스로 즐겁다고 느낄 때 보는 사람도 즐거울 테니까요.

물론 현실적으로 재미, 즐거움이라는 단어가 때로는 사치처럼 느껴질 수도 있습니다. 하지만 디자이너이기 때문에 지금이 있고, 디자이너로서 남들과 다른 꿈을 꾸기에 더 즐겁고 신나는 것 아닐까요. 스스로 즐거울 때 더 멋진 디자이너가 될 수 있다고 믿기 때문입니다. 그래서 회사 업무 이외에 펀피(Funppy)라는 브랜드를 만들어 전시회 등 개인적인 활동을 진행하고 있습니다.

안성민

일본 쇼난디자인디자이너스튜디오(SHONAN DESIGN DCI Studio)
자동차 디자이너

“자신의 능력을 백퍼센트 표현한 포트폴리오와 언어 능력은 해외 취업에 반드시 필요합니다.”

자동차 디자이너는 오랜 꿈이었습니다. 하지만 꿈과 달리 기계 설계학과에 진학했고 졸업한 후 반도체 회사에서 근무했습니다. 그러던 중 정말 하고 싶은 일을 해야겠다는 생각에 회사를 그만두고 일본으로 유학을 떠났습니다. 일본대학교 예술학부 공업 디자인학과를 마치고 영국으로 건너가 코벤트리대학교에서 자동차 디자인 석사과정을 마쳤습니다. 그리고 지금은 쇼난디자인디자이너스튜디오(SHONAN DESIGN DCI Studio)에서 오랫동안 꿈꿔온 자동차 디자이너로 활동하고 있습니다. 주 업무는 모터쇼의 콘셉트 카를 디자인하는 것입니다.

오랜 시간 외국 생활을 하면서 느낀 점이 있다면 한국인의 디자인 능력이 뛰어나다는 사실입니다. 가까운 지인 가운데 피닌파리나(Pininfarina) 수석 디자이너였던 오쿠야마 겐 씨 역시 한국 디자이너의 능력은 이미 일본





말벌을 기본 테마로 한 하이브리드 스포츠 쿠페(Hybrid Sport Coupe - Wasp GTR Concept, In-House Project).
고속도로를 달리는 Wasp GTR은 적을 향해 날아가는 말벌을 연상시킨다.

디자이너를 넘어섰다고 말합니다. 그런 까닭에 전 세계 유명 디자인 회사에 한국인 디자이너가 없는 곳이 드물다고 합니다.

해외 취업을 하는 데 이보다 반가운 소식은 없겠지요. 물론 그러기 위해서는 높아진 한국의 디자인 위상에 걸맞은 디자이너가 되기 위해 노력해야 합니다.

제 경험을 토대로 조언해드리다면, 회사에서 가장 중요하게 생각하는 것은 '이 사람이 우리 회사에 필요할까?'입니다. 결국 디자이너를 뽑는 것은 회사이므로 각각의 회사 상황에 따라 자신이 필요한 인재가 될 수도, 불필요한 지원자가 될 수도 있으니까요.

즉, 취업을 할 때는 자신의 능력과 회사가 요구하는 것이 무엇인지 정확하게 체크해야 합니다. 또 자신의 능력을 백퍼센트 표현한 포트폴리오를 항상 가지고 있어야 합니다. 포트폴리오만 봐도 지원자를 채용하고 싶도록 만들어야 하니까요.

끝으로 취업을 희망하는 곳에 적응할 수 있어야 합니다. 언어도 그중 하나겠지요. 자신의 생각을 프레젠테이션할 수 있는 것도



하이브리드 스포트 패밀리 쿠페
- 아이들을 위한 드림 카(Hybrid Sport Family Coupe - DCC, Dream Car for Children). 코벤트리 MA 디자인 쇼(Coventry MA Design Show) 작품으로 한국, 영국, 일본, 스웨덴, 미국 등의 아이들을 대상으로 리서치한 후, 논문을 발표했다. 논문의 주제인 아이들을 위한 드림 카의 모습을 실제 모델로 완성한 작품이다.



코벤트리대학교(Coventry University) MA 그룹 프로젝트의 하나로 작업한, 알파 로메오의 플래그십 세단의 디자인. 알파 로메오 컴페티션 - 알파 로메오 K(Alfa Romeo K)(2007). 유럽의 기사도 정신과 여성 아름다움을 표현한 작품이다.

디자이너에게 필요한 능력입니다. 아무리 능력이 탁월해도 회사와 나라의 문화에 적응하지 못하면 회사와 개인 모두에게 손해입니다.

저는 해외 취업을 희망하는 모든 분들께 이렇게 말씀드리고 싶습니다. 꿈이 있다면 주저하지 말고 도전해보라고 말입니다. 저 역시 다소 늦은 감이 없지 않았지만 꿈을 이루기 위해 도전한 결과 원하던 자동차 디자이너가 될 수 있었습니다. 만일 꿈을 이루기 위해 조금이나마 제 도움이 필요하다면 언제든지 도와드리겠습니다. 말씀도 전합니다. 꿈은 능동적인 태도로 도전하는 자만이 이룰 수 있으니까요.



3. 원하는 일을 하는 것을 첫 번째 목표로 삼아라!

김경모

영국 어플라이드인포메이션그룹(Applied Information Group)
정보디자이너

“해외 취업보다 더 중요한 것은
무슨 일을 하는가입니다.”

한국에서 학부과정에 다니다가, 군 제대 후 영국 골드스미스에 디자인 전공으로 유학을 갔습니다. 졸업한 후에는 런던의 어플라이드인포메이션그룹(Applied Information Group)이라는 디자인 회사에 취직했습니다. 레지블 런던(Legible London)과 브리스틀 레지블 시티(Bristol Legible City) 프로젝트로 알려져 있는 어플라이드인포메이션그룹은 정보, 위치, 기술, 이 세 가지가 만나는 지점을 디자인하는 공공 정보 디자인 회사입니다.

학부 3학년 때 인턴으로 입사했고, 졸업한 후 입사 제안을 받아 근무하게 되었습니다. 인턴 경험이 입사로 이어지는 데 도움이 되었기 때문에 부가적인 노력을 하기보다는 주어진 일에 최선을 다했습니다. 대부분 그럴테지만 저 역시 특별한 취업 공고가 없는 상황에서 먼저 ‘인턴을 해보고 싶다’라는 내용의 이메일과 포트폴리오를 보냈습니다. 취업 비자를 받을 때





영국 남부 브라이튼 시의 보행자용 길 찾기 시스템 워크 브라이튼(Walk Brighton), 어플라이드인포메이션그룹(Applied Information Group)(2009).

도 회사와 연계된 현지 법률 사무소에서 도움을 받았기 때문에 큰 어려움은 없었습니다.

일반적으로 우리나라 매체에서 다룬 해외 취업 관련 인터뷰를 보면 필요 이상으로 ‘한국인’이라는 것에 초점이 맞춰져 있습니다. “한국인이라서 취업하는 데 어려운 점 혹은 좋은 점이 있었느냐”라는 질문과 그에 대한 답변이 대표적입니다. 단언컨대 대부분의 취업 준비생들이 희망하는 북미나 서유럽 디자인 회사의 인사 책임자는 국적이나 출신 국가를 염두에 두지 않습니다. 인종, 성별, 나이 등 업무와 무관한 영역은 전혀 신경 쓰지 않거든



런던의 도시 전역 통합 보행자용 길 찾기 시스템인 레지블 런던이 적용된 버스 정류장 설치 모습, 어플라이드인포메이션그룹(Applied Information Group)(2007).



레지블 런던 (Legible London)의 정보 표시체 중 하나인 모노리스(Monolith), 어플라이트인포메이션그룹(Applied Information Group)(2007).

요. 이런 분위기가 전반적으로 자리 잡혀 있고, 다른 산업군보다 상대적으로 덜 보수적인 디자인 업계는 더더욱 그렇습니다.

그러므로 해외 취업을 준비하는 과정에서 스스로 한국인이라는 사실을 필요 이상으로 의식하면 오히려 독이 되지 않을까 싶습니다. 그들은 국적을 기반으로 채용하는 것이 아니니까요. 물론 이 의견에는 몇 가지 단서와 변수가 붙습니다. 해외 기업의 입장에서 자국 출신을 고용할 때 소요되는 행정적·금전적 부대 비용과 외국인을 고용할 때 소요되는 비용의 차이, 해당 외국인의 현지 언어 소통 능력, 해당 기업이 한국 기업을 고객으로 두고 있어서 한국어 능통자를 찾고 있는지 여부 등이 해당됩니다.

제가 해외 취업을 준비하는 분들께 감히 조언을 드린다면, 여러 형태의 취업 중 ‘해외’ 취업을 지상 과제로 삼지 말라는 말씀을 가장 먼저 드리고 싶습니다. 이러한 조언을 드리는 이유는 여러 가지가 있습니다.

첫 번째는 어디에서 근무하느냐보다 어떠한 작업을 하느냐가 훨씬 더 중요하기 때문입니다. 당연한 말 같지만, 실제로 한국 사회에서 ‘외국’이라고 포장된 모든 것들이 필요 이상으로 미화되다 보니 간과하기 쉬운 사실이라고 생각합니다.

두 번째는 1980~1990년대에는 분명 한국 사회가 세계를 상대로 배울 것이 더 많았겠지만, 2000년대에 들어서면서는 서구에 뒤지지 않을 만큼 성장했습니다. 봉준호 감독이 할리우드에서 영화를 촬영하지 않고도 세계적인 영화를 만들어내듯이, 굳이 뉴욕이나 런던, 밀라노에서 일하지 않아도 작품만 좋다면 충분히 세계적으로 알려질 수 있다고 생각합니다. 물론 서울은 불완전한 면이 있지만 종합적으로 보았을 때 우리가 흔히 동경하는 유럽

의 중견 도시, 예를 들어 스톡홀름이나 베를린, 마드리드나 로마 등보다 개개인의 꿈을 실현하기에 더 열악한 환경은 아니라는 것이 제 생각입니다.

세 번째는, 기술의 발전 덕분에 창의력의 영감이 되는 해외의 새로운 작품과 현상을 실시간으로 공유할 수 있기 때문입니다. 예를 들어 브라질 상파울루에서 멋진 밴드가 인기를 얻으면 유튜브를 통해 실시간으로 북미와 유럽과 동아시아가 그 밴드의 음악을 듣게 됩니다. 이렇다 보니 굳이 특정 국가에 살지 않아도 전 세계에서 나타나는 모든 새로운 것들, 창의적인 것들을 보고 배울 수 있는 환경이 되었습니다.

마지막으로는 일이 인생의 전부가 아니기 때문입니다. 해외 취업에 성공하면 남들이 부러워하는 도시에서 일하게 되겠지만, 십수 년간 알고 지내온 친구들과 떨어져 다시마 없는 수출용 너구리를 끓여 먹으며 메신저에 친구들이 접속하기만을 고대하는 '화려한 해외 디자이너' 삶의 이면도 분명 존재한다는 것입니다. 결국 우리가 매체에서 접하는 화려한 해외 디자이너의 삶은 어느 정도 개인 블로그의 사진첨용이라는 점도 간과하지 말아야 합니다.

이러한 이야기에 덧붙여 저는 이것이 근래 신문지상에서 일본 젊은이들의 문제로 보도되는 '자국 안주론'과는 다르다는 점을 강조하고 싶습니다. '모험심을 갖지 말자'라는 이야기가 아니라 '리스크 테이킹(Risk Taking)'이나 모험은 한국에서나 해외에서 공히 도전할 수 있다는 것이라는 사실을 말하고 싶은 것입니다.

이 글을 읽는 여러분들이, 각자 자기가 하고 싶은 일을 하게 되길 진심으로 기원합니다.



레지블 런던 (Legible London)의 정보 표시체 중 하나인 미니리스(Minilith), 어플라이드인포메이션그룹(Applied Information Group)(2007).

남운태

호주 모나시대학교(Monash University) 강사 겸 연구원

“창조력과 경험을 바탕으로,
자기가 추구하는 것을 디자인해야 합니다.”

한국에서 강원대학교 생물 산업공학을 졸업하고 친구와 작은 쇼핑몰을 운영했습니다. 그러던 중 온 가족이 호주에 일 년간 머무를 기회가 생겼습니다. 그곳에서 저는 영어 한마디 제대로 못하는 제 자신에게 몹시 실망했습니다. 그래서 ‘영어를 제대로 공부해보자’라는 생각에 호주에 정착했습니다. 그때가 제 나이 스물여섯이었습니다.

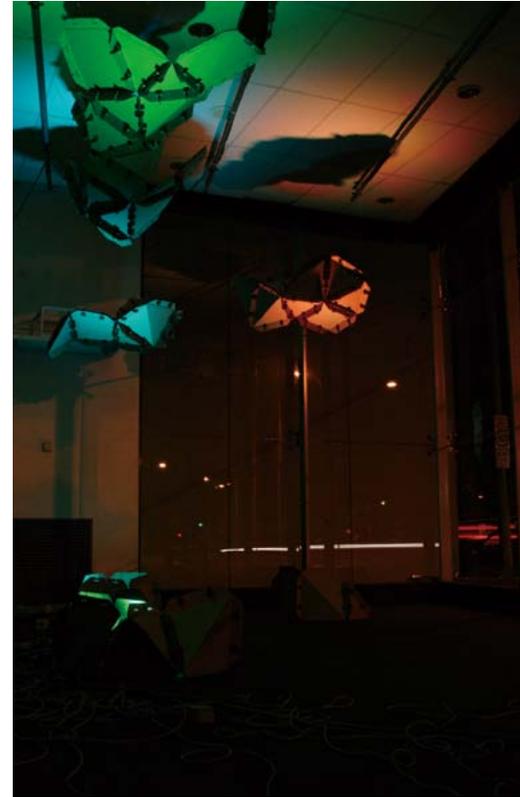
멜버른의 파란 하늘은 정말 아름다웠습니다. 호주 사람들은 외향적이고 친절했어요. 물론 한국인처럼 끈끈한 정은 찾아보기 힘들었지만요. 하지만 친해지면 나이와 직책에 상관없이 잘 어울립니다. 호주에서 다양한 사람들을 만나며 자연스럽게 영어를 공부하다 보니 우연히 혹은 필연적으로 디자인에 관심을 갖게 되었습니다. 어릴 때부터 미술에 재능이 있다는 이야기를 종종 들었지만 웬지 미대 진학은 생각하지 않았거든요. 하지



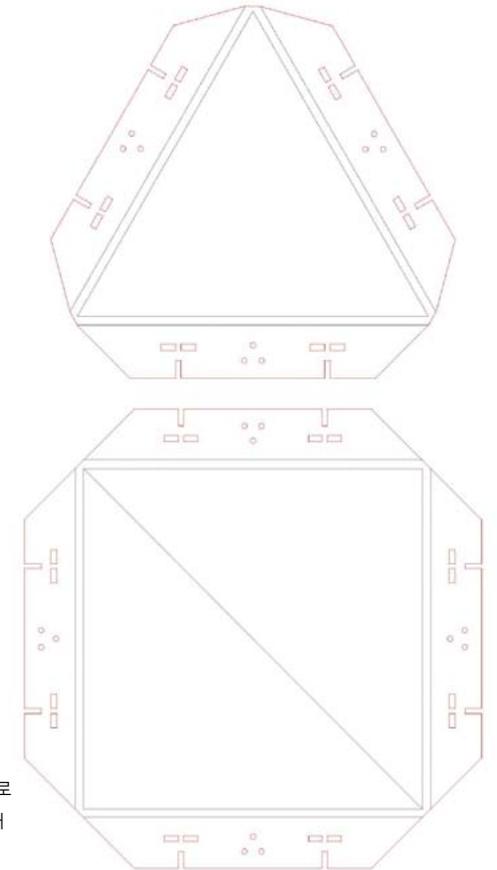


만 시간이 지날수록 디자인이 하고 싶어지더군요. 결국 저는 새롭게 디자인 공부를 하기로 결심했습니다.

그리고 모나시대학, 아트 앤드 디자인(Art and Design)학과 2학년(정식 이름은 파트 1과 파트 2로 나누어져 있다. 그중 파트 2에 속함)에 들어갔습니다. 참고로 모나시대학(Monash College)이 있고 모나시대학교(Monash University)가 있습니다. 모나시대학은 보통 포트폴리오 심사에서 점수가 조금 부족할 때 먼저 들어가는 곳입니다. 대학교보다는 규모가



‘포스트-디지털 대화(Post-digital Conversation)(Realtime Version)’, 생성적 시스템(Generative System), 컴퓨터로 제어되는 LED(Computer Controlled LEDs), 4채널 사운드(Four-channel Sound)(2009-2011). 호주의 멀티미디어 작가이자 모나시대학교 멀티미디어학과 교수인 트로이 이노센트(Troy Innocent)와 공동 작업한 작품.



인간, 기술, 자연은 떼려야 뗄 수 없는 관계라는 사실을 주제로 한 EinE 프로젝트(2008)의 연장선에서 만든 작품 ‘EinE 모듈러 XX-YY 세대(EinE Modular XX-YY Generation)’(2009).

작지만 담당 강사에게 많은 조언을 들을 수 있었습니다. 게다가 성적이 좋아 대학교 2학년에 편입할 수 있었습니다.

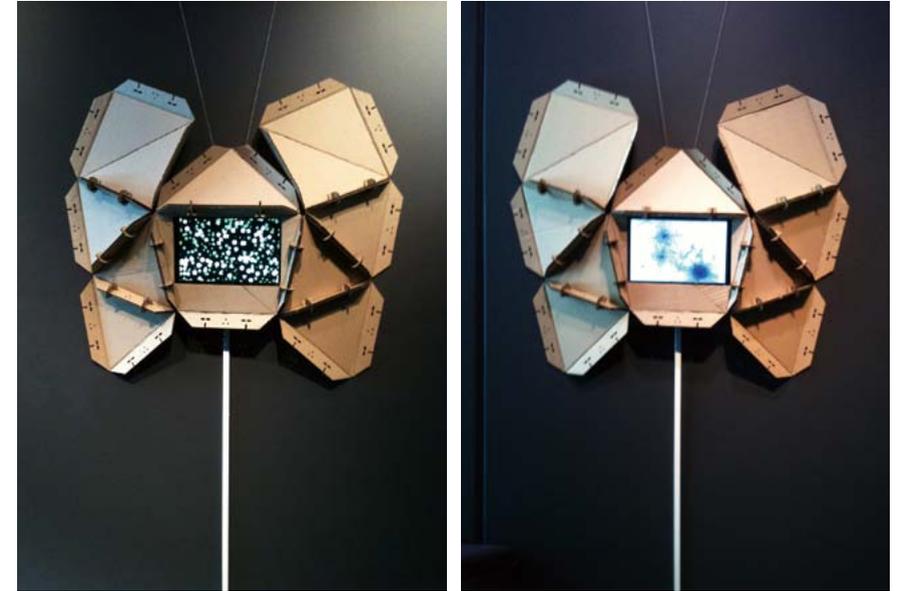
대학교에 처음 들어갔을 때는 솔직히 수업을 이해하기 힘들었습니다. 언어도 서툴고 나이 차이도 있으니 친구들과도 어색했습니다. 하지만 마음을 바꾸기 위해 노력했습니다. 호주 학생들과 똑같이 행동할 수는 없지만 자신감을 갖기 위해서였습니다. 1학년 때는 잠자는 시간을 줄이며 세 가지 아르바이트를 하기도 했습니다.

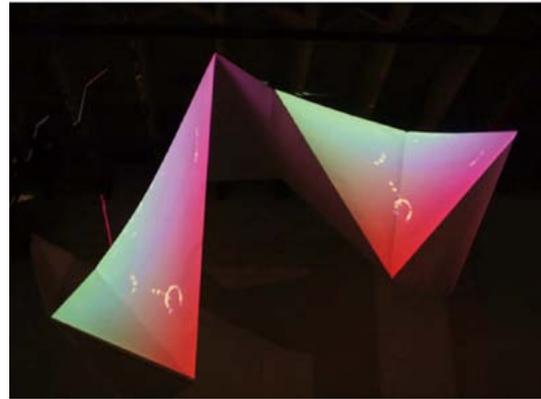
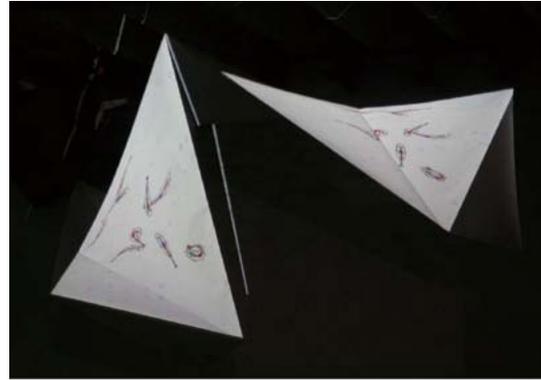
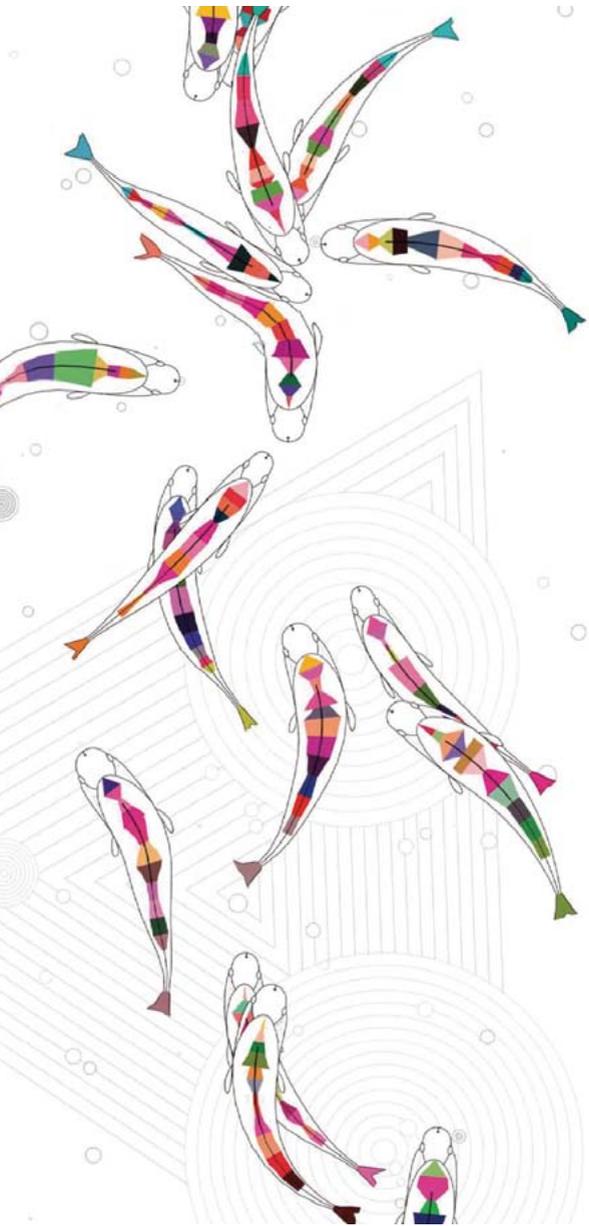
현재는 모나시대학교 석사 연구과정(Master by Research)에 있으며 내년엔 박사과정으로 전환할 예정입니다. 더불어 학생들을 가르치며 연구원으로 근무하고 있는데 시간당 10~13만 원 정도 받습니다.

학생 시절부터 시작해 지금에 이르기까지 8년의 시간이 흘렀습니다. 그동안 생활하면서 느낀 호주 디자인의 특징은 단조로움에서 오는 간결함과 단순함을 강조한다는 것입니다. 그래서 저는 단순한 디자인이 오래간다는 의미에서 KISS를 강조합니다. 우직할 만큼 단순하게 살라는 'Keep It Simple Stupid'의 줄임말입니다. 또 열정과 창조성을 바탕으로 디자인에 대해 연구하는 것도 중요합니다. 빨리 만든 화려한 디자인보다 연구를 통한 이유 있는 디자인이 오래가기 마련이니까요. 더불어 빠른 적응력과 기발한 아이디어를 갖추어야 합니다.

저는 항상 긍정적으로 생각하고 현재와 시간의 중요성을 잊지 않으려고 합니다. 자기 자신에게 무엇보다도 당당할 수 있도록 말입니다. 현재 해외 취업을 계획 중이라면, 긍정적으로 생각하고 도전해보세요. 도전은 반드시 기회를 선물해줄 테니까요.

‘모듈러 아키텍처 : 레이저 컷 카드 보드 스트럭처(Modular Architecture : Laser Cut Card Board Structure)’. 정확한 사이즈의 개별적인 두 독립체 XX와 YY를 오차 없이 똑같이 자르기 위해 최신 기술인 레이저 컷을 사용했다.





조엘 콜린스(Joel Collins), 황인대와 공동 작업한 작품 '알리우스(Alius)', 생성적 시스템(Generative System)을 이용한 인터랙티브 작품으로 실시간으로 관객의 소리에 반응하는 오브제이다(2009).



'자연과 인간, 그리고 인간에 의해 발전하고 있는 기술'이라는 주제를 기술이 보여줄 수 있는 가능성과 '조화'라는 키워드로 표현한 공간 설치 미술 작품 'EinE 프로젝트'(2008). EinE는 'Egg in Earth' 혹은 'Earth in Egg'의 약자이다.



와이낫스마일 스튜디오 내부에서 바라본 뉴욕.

취업을 넘어 창업까지

해외 취업에 성공한 디자이너 중에는 단순히 외국 회사에서 근무하는 것에 만족하지 않고, 해외 무대에서 자신의 이름을 건 회사를 만들고 싶다는 꿈을 키우는 이들도 있다. 해외 취업도 마찬가지지만 창업은 더더욱 만만치 않은 도전이다. 하지만 열정과 도전 의지, 그리고 철저한 준비가 있다면 못할 것도 없다. 좀 더 큰 꿈을 품고 있는 디자이너들을 위해 현재 뉴욕에서 '와이낫스마일(Why Not Smile)'이라는 그래픽 디자인 스튜디오를 오픈하고 활발하게 활동하고 있는 김정훈 대표와 미국에서 디자인 스튜디오 워킹플레인(WALKINGPLANE)을 만들어 활동하다 현재 워킹플레인코리아를 맡고 있는 박재민 대표를 만나 창업하기까지의 과정에 대한 이야기와 창업에 관련된 귀중한 조언을 들어보았다.

1. 꿈을 꾸는 자가 더 큰 무대에 진출할 수 있다

미국 와이낫스마일(Why Not Smile) 김정훈 대표

Q 한국에서 전공학과와 직업은 무엇이었나요?

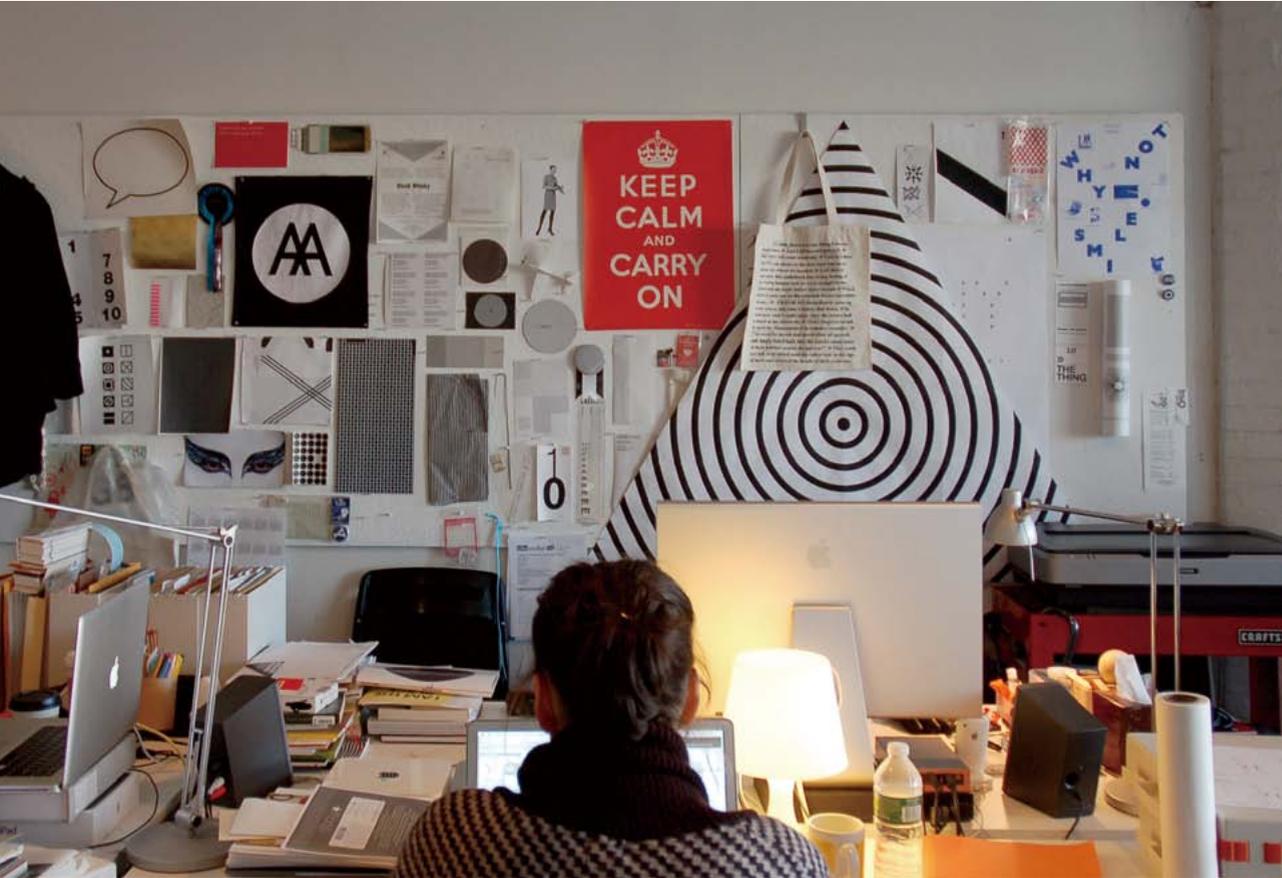
A 서울대학교 산업 디자인학과에서 시각 디자인을 전공했습니다. 크로스포인트, 이미지드림, 프리첼 등에서 브랜딩, 웹사이트, 편집 등 다양한 분야에서 그래픽 디자이너로 활동했으며 삼성디자인멤버십 회원으로 오랜 기간에 걸쳐 동서양의 교차 문화를 연구했습니다. 이후 동 대학교 대학원에 다니던 중 유학을 결심하게 되었습니다.

Q 로드아일랜드디자인학교에서 무엇에 대해 연구했으며, 졸업한 후 어떤 일을 했나요?

A 항상 상업 디자인 분야의 최전선에서 일하다 보니, 실험적인 디자인이나 사회를 위한 공공 디자인에 대한 욕구가 강했습니다. 그러한 커리큘럼을 갖춘 로드아일랜드디자인학교(RISD, Rhode Island School of Design)



와이낫스마일은 예술, 건축, 문화, 패션 영역의 디자인을 하는 그래픽 디자인 스튜디오이다. 미국그래픽협회(AIGA), 브루노 그래픽 디자인 비엔날레, 사몽 그래픽 디자인, 프린트 매뉴얼, 타입디렉터스클럽(TDC) 등으로부터 다양한 상을 받았다. 김정훈 대표는 지식경제부와 한국디자인진흥원이 선정한 포스트 차세대디자인리더 1기이다.



와이넷스마일 스튜디오 내부.

에서 석사과정을 거쳤습니다. 연구를 진행한 2년간은 디자이너로서 제 인생 최고의 순간이었습니다.

각자가 정한 주제에 대해 끊임없이 의문을 갖고 치열하고 즐겁게 그리고 열정적으로 공부할 수 있었습니다. 다양한 연구는 실제 산업에서 어떻게 응용되는지보다 과정을 통한 디자인 방법론과 철학, 가치관의 정립을 우선으로 합니다. 도시 공공 공간에서 소리의 시각화에 대한 연구를 통해 새로운 디자인 방법론을 만들어냈고, 디자이너의 사회적 책임에 대한 고민을 많이 하게 되었습니다. 졸업한 후 런던에 있는 프랙티스(Practise), 뉴욕 현대미술관(MoMA, Museum of Modern Art)에서 선임 그래픽 디자이너로 일하던 중, 궁극적인 목표 실현을 위해 창업을 결심했습니다.

대학 시절부터 품은 창업에 대한 꿈을 대략 13년 만에 실행에 옮긴 것입니다. 현재 뉴욕에서 스튜디오를 운영하면서 하버드대학교(Harvard University), 프랫인스티튜트(Pratt Institute), 로드아일랜드디자인학교 등에서 그래픽 디자인을 가르치기도 합니다.

Q 창업이 어렵는데 그 이유는 무엇인가요? 그럼에도 창업을 할 수 있었던 저력이 궁금합니다.

A 2009년 초에 뉴욕 주에 사업자 등록을 했습니다. 외국인으로서 비자 문제만 해결되면 창업에 관련해 서류상의 어려움은 없습니다. 창업 자체는 쉽지만, 고정 수입을 확보하는 것이 어려운 일이지요. 사업을 하려면 실력 못지않게 인맥이 중요합니다. 뉴욕 역시 마찬가지입니다. 로드아일랜드디자인학교 교수 중에는 뉴욕에서 스튜디오를 운영하는 분이 많기 때문

에 상대적으로 초기에 프로젝트 수주 등에 큰 어려움을 겪지는 않았습니다.

창업한 후에 아쉬운 점이 있다면 뉴욕에서 다양한 디자인 회사에 취업해 풍부한 경험을 하지 않았다는 겁니다. 그랬다면 시행착오도 적었을 테니까요. 창업이 목표라면, 먼저 현지에서 실무 경험을 많이 쌓는 것을 추천하고 싶습니다.

Q 와이낫스마일은 어떤 회사인가요?

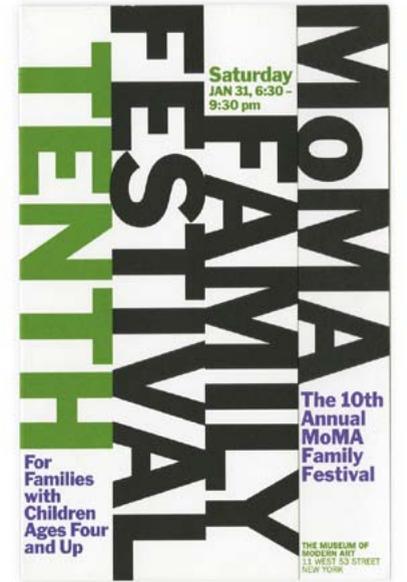
A 뉴욕의 그래픽 디자인 커뮤니티(community)는 세계 최고라 불릴 만큼 거대합니다. 그 이유는 소규모 스튜디오가 많기 때문입니다. 또 뉴욕의 스튜디오는 상대적으로 몸집이 큰 고객으로부터 예상치 못한 기회를 얻기도 합니다. 뉴욕의 디자인 문화 자체가 새롭고 신선한 디자인과 디자이너, 스튜디오를 끊임없이 갈망하기 때문이 아닌가 싶습니다.

물론 기회가 전부 프로젝트 수주로 연결되지는 않지만, 외국인에게도 동등한 가능성이 계속해서 주어진다라는 것이 가장 큰 매력입니다. 뉴욕에는 2~6명으로 구성된 소규모 디자인 스튜디오가 셀 수 없이 많고, 질 높은 작업을 통해 유명 고객과 지속적인 파트너십을 유지하고 있습니다.

와이낫스마일도 마찬가지입니다. 창업한 지 2년 정도 됐고 예술, 건축, 문화, 패션 영역의 디자인을 하는 그래픽 디자인 스튜디오입니다. 인쇄물, 브랜딩(branding), 웹사이트 등 미디어의 경계 없이 그래픽 디자인 전반을 다루고 있습니다. 내년 중반부터는 어느 정도 안정적인 궤도에 오르지 않을까 조심스럽게 예상하고 있습니다. 지식경제부와 한국디자인진흥원에서 지원하는 차세대디자인리더, 포스트 차세대디자인리더 등의 프로



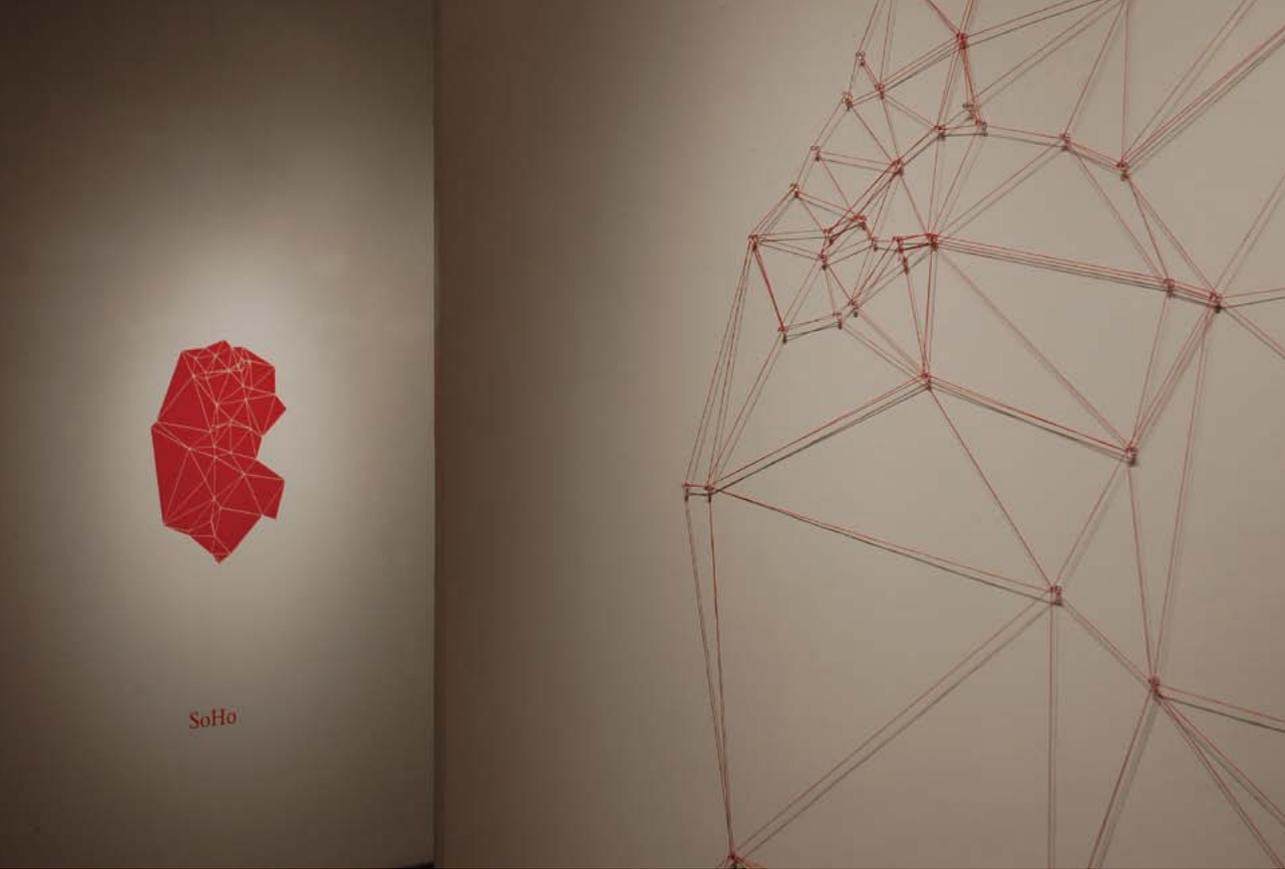
그래픽 디자인 저널 <시각 언어(Visual Language)>의 표지.



뉴욕 현대미술관 패밀리 페스티벌(MoMA Festival) 인쇄물.

그램도 스튜디오가 발전하는 데 큰 도움이 되었습니다. 현재는 직원이 세 명인 단출한 스튜디오지만, 디자이너 세 명이 모두 소화하기 힘들 정도로 많은 프로젝트를 진행하고 있습니다.

최근 미국의 문화부 격인 연방정부의 국립예술기금의 기관 아이덴티티 작업을 진행하고, 뉴욕의 유명 미술관과 전시 아이덴티티 프로젝트에 대한 논의를 하는 등 다양한 방향으로 사업을 진행하고 있습니다. 향후 성장 여부에 따라 10여 명 규모로 확장하려는 계획을 갖고 있습니다.

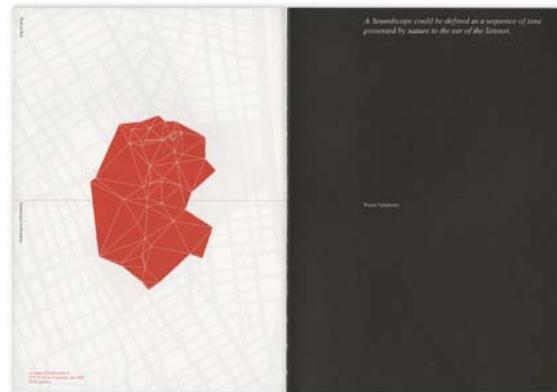


Q 한국인으로서 해외 디자이너들과 경쟁하기 위해 반드시 지켜야 할 사항이 있다면 무엇인지 조언을 부탁드립니다.

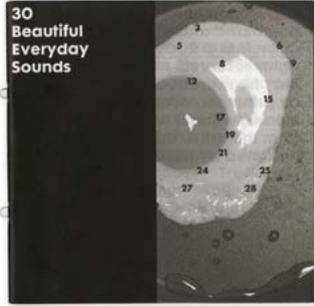
A 유학이나 창업을 결심할 때 반드시 갖춰야 할 능력은 언어입니다. 언어가 조금 모자라도 실력으로 승부하겠다는 생각은 현실적이지 않습니다. 학생을 가르치는 선생으로서 이런 학생들의 판단은 잘못된 것이라고 단호히 말씀드립니다. 물론 한국 학생들이 미국으로 유학 온 뒤 두각을 나타내는 것은 사실입니다. 하지만 유학은 본인의 실력을 뽐내기 위한 도구가 아닙니다. 새로운 공부나 연구 또는 자기발전을 위한 것이어야 합니다.

하나의 프로젝트를 진행하면서 자신의 디자인 결과물보다는 동료, 교수와 함께하는 토론과 연구를 통해 발전해나가는 과정이 더 중요하다는 뜻입니다. 유학에 뜻이 있다면 본질적으로 ‘왜’ 하려는지 고민하고 먼저 언어 능력을 쌓는 것이 중요합니다. 실무도 마찬가지입니다. 거대한 커뮤니티에 능력이 비슷한 디자이너나 스튜디오는 넘쳐납니다. 이런 환경에서 고용 회사나 고객이 굳이 언어 실력이 완벽하지 않은 외국인 디자이너를 선택할 이유가 없습니다. 실력만으로 부딪치기엔 언어는 너무 거대한 장벽이 아닌가 싶습니다.

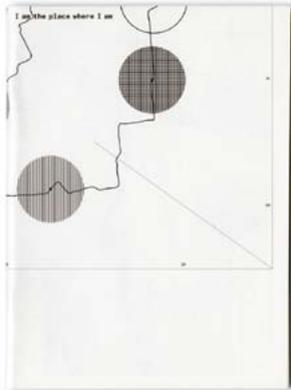
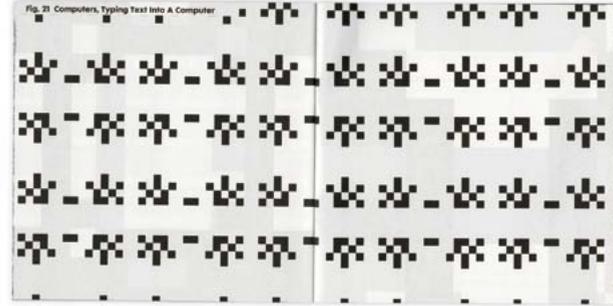
체계도 언어는 여전히 문제입니다. 학생들을 만나러 수업에 들어갈 때나, 고객을 만나러 회의실에 들어갈 때, 언제나 이 문제로 조금은 긴장되는 것이 사실이거든요. 그래서 더욱 강한 어조로 조언을 드리는 것입니다.



워크 온 레드(Walk on Red), 연구 프로젝트 & 전시(Research Project & Exhibition).



30개의 아름다운 일상의 소리(30 Beautiful Everyday Sounds), 연구 프로젝트(Research Project).



나는 내가 존재하는 곳이다(I am the Place Where I am), 연구 프로젝트(Research Project).



와이낫스마일의 B(Brand Identity) 작업.



Q 좋은 디자인이란 어떤 것일까요?

A 그래픽 디자이너들은 항상 본인들이 하는 일이 단순히 아름답고 멋진 것을 만들어내는 것이 아니라고 주장합니다. 하지만 실제 업무에서는 시간, 자금 등 여러 문제에 맞닥뜨려 결국은 단순히 ‘쿨’한 디자인으로 프로젝트를 끝맺는 일이 많습니다.

저는 이러한 디자인 과정의 구조적 폐해를 바로잡고, 과정도 결과물만큼 중시하는 ‘생각하고 행동하는’ 디자인을 하는 스튜디오를 목표로 하고 있습니다. 일례로 프로젝트에 대한 사전 리서치의 경우, 관련 이미지 리서치뿐만 아니라 관련 분야의 정보, 다각도의 견해 등 텍스트 리서치, 즉 공부가 더 중요함을 간과해서는 안 됩니다. 언젠가부터 ‘디자이너의 글쓰기’에 대한 중요성이 대두되고 있는데, 글쓰기는 뒤로 미루더라도 최소한 ‘디자이너의 글 읽기’는 기본적으로 해야 합니다.



보이스 비주얼라이저(Voice Visualizer), 소리를 시각화하는 인터랙티브 장치(Interactive Device Visualizing Sound).



보이스 비주얼라이저(Voice Visualizer), 소리를 시각화하는 인터랙티브 장치(Interactive Device Visualizing Sound).

Q 창업을 준비하는 사람이 꼭 알아야 할 원칙이 있다면 무엇입니까?

A 뉴욕에서 창업을 고민할 때, 현재 뉴욕의 유명 스튜디오인 프로젝트프로젝트(Project Projects)의 대표 롭 지암피에트로(Rob Giampietro)가 해준 조언이 두 가지 있습니다. 하나는 자신만의 장기를 찾는 것입니다. 또 다른 하나는 창업 이후 최소 6개월간 수입이 없어도 버틸 수 있는 자금을 준비하는 것입니다. 남들과 다른 자신의 강점을 갖추라는 것은 매우 단순하고 지루한 말 같지만, 동시에 매우 중요하고 어려운 일입니다.

달리 표현하면, 그래픽 디자이너로서 디자인 외에 무엇을 할 수 있는냐는 뜻입니다. 작가로서 비평적 글쓰기, 뼈어난 철학, 심리학에 대한 이해와 그와 연계된 디자인 방법론 등 차별되는 능력이 없다면 디자인을 잘하는 수만 명 중 한 명으로 인식될 뿐입니다. 특히 외국인이라는 점과 언어 문제 등 불리한 점이 있기 때문에, 차별성의 문제는 더욱 중요합니다.



만남(Mannam) - 뉴욕의 다섯 가지 그래픽 다이얼로그, 전시 큐레이팅 & 디자인 작업.

2. 왜 해외에서 일하려고 하는지 스스로에게 답할 수 있는가?

한국 워킹플레인코리아(WALKINGPLANE Korea) 대표,
알브파트너(Arb Partner) 공동대표 박재민

Q 해외에서 일하는 것을 꿈꾸게 된 계기는 무엇입니까?

A 한양대학교에서 그래픽 패키지 디자인 학사과정과 시각 디자인 석사과정을 마쳤습니다. 디자이너로서의 꿈과 목표를 향해, 오랫동안 지치지 않고 달리기 위해, 또 꿈을 더욱 구체적인 현실로 만들고 싶었기에 스물 아홉이라는 늦은 나이에 도전하게 되었습니다.

Q 미국에서 꿈을 이루기 위해 노력하면서 가장 어려웠던 점은 무엇입니까?

A 미국에 도착하고 보니 언어라는 커다란 장벽이 막아셨습니다. 스타벅스에서 커피 한 잔을 시키기도 어려웠거든요. 일 년 정도 지나서야 어느 정도 의사소통을 하면서 커피를 주문할 수 있었습니다. 그러니 취업이 얼마나



워킹플레인인 젊고 창조적인 마인드의 브랜드 전문가, 디자이너, 아티스트가 힘을 합해 출범시킨 아트 & 브랜드 디자인 스튜디오이다. 워킹플레인의 창의적인 브랜드 전략과 감성적 아트의 효과적 조합은 다양한 매체 속에서 사람과 사람, 브랜드와 사람을 이어주며 생명력 있는 브랜드로 재탄생시키는 것을 목표로 하고 있다. 2011년 현재 워킹플레인은 알브파트너라는 또 하나의 회사와 함께 디자이너와 고객을 위한 독창적 서비스 전략을 목표로 한 단계 새로운 발걸음을 내딛고 있다.

어려웠겠습니까. 제아무리 훌륭한 포트폴리오를 만들고 예상 질문에 대한 답변을 준비해도 원활한 대화가 이루어지지 않는다면 취업은 불가능하니까요. 그래서 잠자는 시간을 제외하고는 항상 사람들이 많이 모이는 카페나 식당, 서점 등에서 사람들의 대화를 듣고, 표현하는 방법을 배웠습니다. 하루 종일 앉아 있으려니 눈치가 보여 이리저리 옮겨 다니기도 했습니다.

Q 디자인 스튜디오를 어떻게 오픈하게 되었습니까?

A 꿈을 이루기 위해 미국행을 선택했지만 경제적인 여유가 없어서 정규 대학 대신 어학연수를 선택했습니다. 그래서 다른 이의 도움 없이 스스로 취업 준비를 해야 했어요. 그 과정에서 찾아낸 방법은 디자인 자원봉사였습니다. 이는 일을 할 수 없는 학생 신분으로 자신의 디자인을 효과적으로 소개할 수 있는 유일한 방법이었습니다.

일 년 동안 20개 이상의 프로젝트를 진행하면서 만난 미국인들에게 제 목표와 꿈을 이야기했고, 그렇게 만난 사람들이 이제는 소중한 친구이자 스폰서가 되었습니다. 그중 한 명이 제게 꿈을 이룰 수 있는 발판인 워킹플레인(WALKINGPLANE)을 선사해주었습니다. 미국에 온 지 일 년 만에 작은 디자인 스튜디오가 생긴 거죠. 워킹플레인은 꿈을 위해, 그리고 날기 위해 미국으로 건너온 제 별명이기도 했거든요.

디자이너로서 소중한 경험을 쌓은 저는 친구들을 뒤로 하고 지난겨울 한국으로 돌아왔습니다. 그리고 현재 2008년 미국에서 친구들과 함께 시작한 워킹플레인의 한국 지사인 워킹플레인코리아(WALKINGPLANE Korea, www.walkingplane.com)를 운영하면서 알브파트너 공동 대표를 맡고 있습니다.



해바라기(Sunflower), 셀프-프로모션(Self-promotion), 포스터(2009).

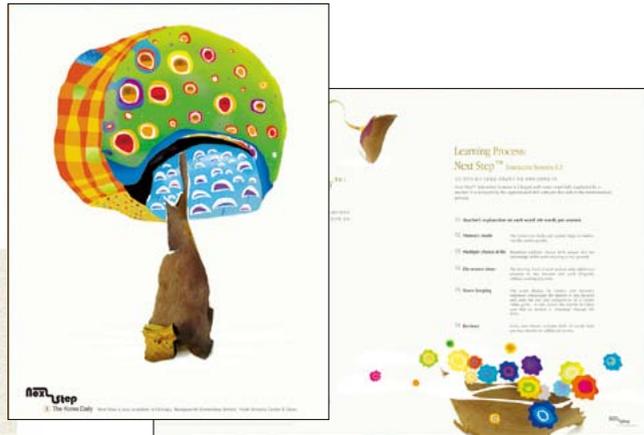
방주 크리스천 스쿨(Bangju Christian School), 크리스마스카드
제능 기부(Christmas Cards for Donation), 일러스트레이션, 미국
(2008).



셀프-프로모션(Self-promotion), 포스터(2009).



ETO그룹 매뉴얼 리포트(ETO Group Annual Report), 일러스트레이션, 미국(2009).



넥스텝(Nextstep), BI(Brand Identity), 브로슈어, 일러스트레이션, 미국(2008).

Q 워킹플레인을 시작하고 어려웠던 점은 무엇입니까?

A 물론 어려운 일이 많았습니다. 조금도 비슷한 점을 찾을 수 없는 동료 디자이너들을 이해한다는 것은 결코 쉬운 일이 아니거든요. 예를 들어 제가 프로젝트를 이해하고 문제를 해결하는 걸 외국인들은 한국 스타일로 받아들입니다. 그들도 저를, 저도 그들을 잘 이해하지 못하는 거죠. 이런 상황이 지속되면 자칫 조직 내에서 외톨이가 될 수 있습니다. 이럴 때는 주위 디자이너들과 많은 이야기를 나누고 그들을 이해하기 위해 먼저 다가서야 합니다. 다시 말해 그들을 존중하고 그들과 함께 즐기기 위해 노력해야 하는 거죠. 서로를 이해할 수 없다고 단정 짓고 혼자 모든 것을 해결하려 드는 것은 매우 위험한 생각입니다. 그래서 저는 외국에서 디자이너로 활동하려면 가장 먼저 동료 디자이너를 이해해야 한다고 조언합니다. 그



1. 케이크 스와레(Cake Soirée), BI, 미국(2009) 2. 라이트랙(Rightrac), BI, 미국(2008).
3. 그레이 퍼포먼스(Gray Performance), CI(Corporate Identity), 미국(2008) 4. 넥스텝(Nextstep), BI, 미국(2008).

래야 프로젝트의 해결 방법을 같은 시선으로 바라보고 공동의 목표를 찾을 수 있으니까요.

Q 해외 취업과 창업을 꿈꾸는 사람들을 위해 조언을 해주신다면?

A 마지막으로 지난 경험을 거울삼아 해외 취업과 창업을 꿈꾸는 분들에게 ‘왜’, ‘무엇을 위해’ 해외에서 일하기를 원하는지 묻고 싶습니다. 여러분의 목표를 구체화하고 그 목표에 적합한 방법을 찾아나가시길 바랍니다. 그 방법에 대한 공식은 오직 자신만의 것이라 생각합니다. 더불어 스티브 잡스가 스탠퍼드대학교 졸업식 연설 중 했던 말을 전하고 싶습니다.

“Stay hungry, stay foolish.”

안주하지 말고, 부족한 부분을 채우도록 계속 노력해야 하니까요.



IV.



더 넓은 세상을 향해
발돋움하는 디자이너들의
도전기

1. 정부 지원 인턴디자이너 해외파견 사업

인턴디자이너 해외파견 사업은 국내 디자이너를 글로벌 기업과 해외 디자인 전문 회사에 약 3개월간 파견해 외국의 앞선 디자인 능력을 배우고 해외로 진출할 수 있도록 지원하는 프로그램이다. 한국디자인진흥원(이하 KIDP)에서 2010년 시범 사업으로 시행했으며, 인턴 선정자에게 해외 기업을 연결해 주고 항공료, 숙박비, 보험료 등을 지원한다. 이를 통해 역량 있는 국내 디자이너들이 해외 기업의 디자인 환경에 적응하고 현장 감각을 익힐 수 있을 뿐만 아니라, 세계 각국에 한국 디자이너들의 우수성을 홍보하는 효과도 있다.

이 사업은 2010년 2월 인턴 고용 기업을 모집하면서 본격적으로 시작되었다. 인턴들의 현지 적응력을 높이고 취업 가능성을 높이기 위해 우선 한인 디자이너가 근무하고 있는 곳과 한국 디자인에 대한 관심이 많은 기업을 접촉했다. 또 KIDP와 교류하는 글로벌 기업, 디자인 전문 회사를 중심으로 인턴에 대한 수요를 파악했고, 미국 등 총 6개국 15개사에서 신청을 받았다.

파견 대상자를 선정하기에 앞서 4월에는 ‘인턴디자이너 해외파견 사업 설명회 및 사전 교육 세미나’를 개최했다. 약 200명의 디자인 관련 대학 재학생과 졸업생, 미취업자를 대상으로 개최된 이 세미나에서는 사업 취지와 내용을 설명하고, 현지 취업에 도움이 될 수 있는 내용을 교육했다. 해외 취업 경험이 많은 국내 유명 디자이너를 강사로 초청해 포트폴리오 작성법, 현지 취업 노하우 등에 관한 실질적인 내용을 전달하기도 했다.

이어서 5~6월 두 달에 걸쳐 인턴 신청자에 대한 서류 평가와 면접 평가가 이루어졌다. 지원자 중 대부분은 학생으로, 해외파견에 대한 새내기 디자이너들의 열정은 대단했다. 인턴 선정은 3단계로 이루어졌는데 디자인 역량 평가를 위한 1차 서류 심사와 인성, 언어를 평가하기 위한 2차 면접이 진행되었다. 평가를 위해 국내외 유명 디자인 회사 CEO와 교수, 유명 디자이너 등으로 구성된 아홉 명의 1.2차 평가위원단이 엄격하게 심사를 진행했다. 마지막으로 현지 기업이 직접 인턴 지원자들의 이력서와 포트폴리오를 검토해 적합한 디자이너를 최종적으로 선발했다.

이런 과정을 거쳐 2010년 상반기에는 총 23명의 인턴 디자이너가 선정되었으며 6월에 사전 오리엔테이션을 마친 후, 각기 고용 기업과 협의된 날짜에 맞추어 파견하기 시작했다. 인턴에 대한 고용 기업의 평가는 매우 긍정적이었고, 두 명은 바로 취업까지 확정되는 등 예상보다 큰 성과를 이루었다. 일부 기업에서 인턴을 추가로 파견해줄 것을 요청했고, 10월에 네 명의 인턴을 추가로 선발하기도 했다.

인턴 디자이너에 대한 고용 기업의 평가에 의하면, 한국 디자이너들은 스케치 능력과 기술 등이 뛰어날 뿐만 아니라, 열정적이고 진취적이다.

비록 한국 디자이너들의 언어 능력이 현지인처럼 완벽하진 않지만 무엇이든 배우려는 자세와 디자인에 대한 열정에 높은 점수를 준다. 한편 인턴 디자이너들은 이번 인턴 프로그램을 통하여 한국과 다른 기업 문화와 현지 기업의 디자인을 풀어가는 과정을 배웠다. 또한 3개월이라는 짧은 기간 동안 많은 것을 경험함과 동시에 향후 세계적인 디자이너로 성장하기 위한 동기부여가 되었다.

KIDP는 이러한 장점을 더 키워나가고 시범 사업을 통해 겪은 시행착오를 보완하면서 향후 인턴 파견 사업을 확대할 예정이다. 또 해외 파견 활동 기간뿐 아니라 사후 지속적인 교류를 위한 커뮤니티를 개설하여 완성도 높은 정부 주도 디자인 인턴 사업을 일구어낼 예정이다. 이제 막 첫발을 내디딘 사업이지만 그 성과는 클 것으로 기대되는 이유가 이 때문이다. KIDP는 세계로 뻗어나가기 시작한 국내 토종 디자이너들에게 격려의 박수를 보내며, 앞으로도 계속 관심을 갖고 지켜봐 주기를 바란다.

KIDP의 인턴디자이너 해외파견 사업 문의 tel. 031-780-2010 www.kidp.or.kr

2. 디자이너들의 해외 인턴십 체험기

박지원 (2010년 9월~12월, 영국 브랜드인바이먼트, 인턴)

이화여대 시각 정보 디자인학과를 졸업한 후 디자인 스튜디오 DAREZ에서 아트 디렉터로 근무하고 있다. 2011년 풀브라이트 장학생으로 선정되어 미국 대학원 진학을 준비하고 있다.

“한국의 디자인 업계와는 다른 영국의 디자인 산업 현장을 경험하고 느끼면서 많은 것을 배웠고, 특히 보다 넓은 시각으로 디자인을 이해하는 방법을 습득했습니다.”

인턴디자이너 해외파견 사업에 지원하게 된 계기가 있다면 무엇입니까? 또 지원하기 전에 세운 구체적인 목표와 계획은 무엇이었습니까? 저는 스스로를 ‘그래픽 커뮤니케이션 디자이너(Graphic Communication Designer)’라고 소개합니다. 단순한 그래픽을 만드는 것뿐만 아니라 사람의 마음을 움직이는, 소통하는 디자인을 하겠다는 의지의 표현입니다. 제가 추구하는 디자인은 형식적인 스타일이나 겉으로 보이는 조형만을 다듬는 디자인이 아닌, 이야기거리 자체를 만들어내는 디자인입니다. 디자이너 스스로가 독창성이 있는 콘텐츠를 생산할 수 있을 때, 공감을 이끌어낼 수 있는 디자인이 창조된다고 생각합니다.



집으로 동료들을 초대해서 한국 음식을 대접하기도 했다.

지난 2008년 여름, 삼성디자인멤버십 대표로 선정되어 한 달간 런던의 삼성디자인연구소(SDE, Samsung Design Europe)에서 인턴십을 수행했습니다. 그곳에서 저는 유럽 각국과 런던 현지에서 선발된 인턴 다섯 명과 함께 발전적인 토론을 하면서 생기는 진정한 시너지 효과를 경험했습니다.

한국디자인진흥원의 인턴디자이너 해외파견 사업 역시 ‘훌륭한 커뮤니케이터’가 되고 싶은 저의 꿈을 이루는 데 도움이 될 것이라 생각해서 지원했습니다. 유럽이나 미국의 디자인 산업은 우리보다 앞서 있고 체계가 잡혀 있기 때문에 앞선 곳에서 일하며 분위기와 실질적인 업무 과정을 직접 경험하고 느끼고 싶었습니다. 다양한 문화권에서 온 사람들과 함께 생활하면서 사고의 폭을 넓히고 싶기도 했습니다. 수준 높은 디자이너들의 지도

와 유럽 디자인에 대한 실무 경험, 다양한 관점을 토론을 통해 공유하는 문화. 상상만으로도 가슴이 벅차올랐습니다. 이런 경험을 바탕으로 한국에 돌아와 일하고 싶었고, 제 경험이 우리나라가 디자인 선진국으로 발전하는데 조금이나마 보탬이 되는 것이 목표였습니다.

인턴십을 한 회사는 어떤 회사입니까? 어떤 점이 인상적이었습니까? 저는 영국 런던에 있는 브랜드인바이런먼트(Brand Environment Ltd., 이하 BE)에서 근무했습니다. BE는 리서치를 통한 전략 분석으로 기업의 ‘360° Brand Experiences’를 만들어내는 브랜드 컨설턴트 전문 회사로 1998년 설립되었습니다. 영국의 대표 은행인 넷웨스트(NatWest), 브리시티에어라인(British Airline)의 저가 항공 브랜드인 고(Go), 영국의 고속철도 사우스이스턴 하이스피드(Southeastern Highspeed), 사우디아라비아의 사마(Sama) 항공, 아일랜드의 가장 오래된 은행인 에이아이비(AIB) 등 굵직한 규모의 프로젝트를 진행한 회사입니다. 하지만 BE는 영국의 대부분의 디자인 스튜디오가 그렇듯 소규모 회사입니다.

처음 BE에 출근했을 때 직원이 회사의 설립자인 전략 이사(Director of Strategy)와 프로젝트 매니저 단 두 명뿐이어서 당황했습니다. 처음엔 프리랜서 위주의 영국의 기업 문화가 낯설었지만, 일을 하다 보니 소규모로 운영하며 필요에 따라 필요한 인력을 수급하는 방식도 효율적이라는 것을 알게 되었습니다. 영국에서는 프리랜서들도 자신의 기여도에 따른 합당한 대우를 받고 있었고, 기업에서도 프로젝트 단위별로 필요에 따라 그 분야의 전문가와 태스크포스팀(TF)을 구성해 프로젝트를 효율적이고 체계적으

로 진행하고 있었습니다. 저는 주니어 디자이너(Junior Designer) 직책을 맡아 BE의 멤버로 근무했고, 파견 기간 중 두 개의 큰 프로젝트를 진행했습니다.

인턴십 기간 중 어떤 업무에 참여했습니까? 활동을 하면서 가장 많이 배운 것은 무엇입니까? 제가 처음 참여한 프로젝트는 새롭게 론칭하는 아시아 저가항공 브랜딩(branding) 프로젝트였습니다. 운송 수단 관련 회사 프로젝트를 많이 진행해서 강점이 있는 BE는 이 프로젝트가 아시아 시장에 진출할 수 있는 기회가 될 수 있어 입찰에 열정적으로 참여했습니다.

두 번째로 참여한 프로젝트는 셀프스토리지(Self-storage, 개인 창고) 회사 리뉴얼이었습니다. 이 프로젝트는 로고 리뉴얼부터 건물 간판, 매장 내 사인 인포메이션 시스템, 광고 이미지, 상품 패키지, 매장 인테리어까지 BE에서 추구하는 브랜드의 '360도적인' 접근이 적용된 작업이었습니다. 직접 매장을 방문해 조사를 진행하고, 사전에 진행된 브랜드 분석을 바탕으로 디자인 방향을 잡은 뒤 시안을 제작했습니다. 12월 초 벨기에에 있는 본사에 프레젠테이션을 하러 함께 참석하기도 했습니다. 혼자 모든 영역의 디자인 작업을 하고 준비하는 과정도 큰 경험이 되었지만, 직접 의뢰인 미팅에 참석해 CEO를 비롯한 20명 가까운 임원진과 담당자 앞에서 제 디자인을 소개하고 질문을 대답하는 과정에서 많은 것을 배우고 느꼈습니다.

인턴십 경험을 통해 어떤 것을 얻었습니까? 그리고 이후 어떤 활동을 계획하고 있습니까? 한국의 디자인 업계와는 전혀 다른 영국의 디자인 산업 현장을 경험



BE 사무실 내부.

하고 느끼면서 많은 것을 배울 수 있었습니다. 특히 마케팅, 브랜딩의 관점으로 보다 넓은 시각으로 디자인을 이해하는 방법을 습득했습니다.

인턴 디자이너라는 직함으로 전체 프로젝트를 진행하고 발전시키고 프레젠테이션까지 할 수 있었는데, 그 과정에서 막연히 두렵게만 느껴졌던 해외 취업의 관문이 그리 높지만은 않다는 생각을 했습니다. 조금 더 관심을 가지고 노력하면 저도 해외에서 활동하는 글로벌 디자이너로 거듭날 수 있겠다는 자신감이 생겼습니다. 앞으로도 외국으로 나가 다양한 문화권에서 온 사람들과 함께 생활하면서 사고의 폭을 넓히고 싶습니다. BE에서의 경험과 그동안 한국에서 쌓은 실무 경험을 바탕으로 현재 해외 대학원 진학을 계획하고 있으며 이후 글로벌하게 활동하는 디자이너로 성장하고 싶습니다.

이명은 (2010년 7월~8월, 일본 닛산자동차, 인턴)

홍익대학교 국제디자인 대학원(International Design School for Advanced Studies) 디자인경영 전공 재학생으로 컬러 디자인과 인테리어 디자인이 관심 분야다. 현재 녹색성장전문대학원 연구원으로 활동 중이다.

“뛰어난 아이디어와 감각적인 디자인 못지않게, 자신의 디자인에 자신감을 가지고 효과적으로 전달하는 프레젠테이션 능력 또한 디자이너의 필수 자질이라고 느꼈습니다.”

인턴십을 하기 전에 세운 목표는 무엇이었습니까? 누구보다 통합적이고 총체적인 사고를 하는 디자이너가 되는 것이 제 목표입니다. 이러한 목표를 달성하는 데 인턴십 프로그램이 큰 도움이 될 것이라 판단하고 참여하게 되었습니다. 이번 인턴십에서는 자동차 컬러 디자인 부서 업무에 참여했습니다. 어떤 프로젝트를 수행할 때 관련 전공 지식과 오랜 실무 경험이 중요하다고 생각하지만 그에 못지않게 다양한 관점으로 문제를 바라보고 미처 생각해 내지 못한 점을 발견하는 혁신적인 접근 또한 필요합니다. 그렇기 때문에 전공에 상관없이 새로운 분야에 도전하고자 했고, 인턴 기간 동안 틀에 박힌 사고에서 벗어나 참신한 아이디어로 프로젝트에 참여하고자 노력했습니다. 또 남들보다 자동차에 대해 잘 알지 못했기에 더욱더 성실하게 인턴 생활에 임했습니다.



디자인 브랜드 관리 수석 부사장이자 크리에이티브 총괄이사(CCO, Chief Creative Officer)인 나카무로 시로 씨에게 인턴십 수료증을 받는 모습.

인턴십 기간 중 어떤 업무에 참여했습니까? 자동차의 외부, 내부 컬러와 마감재를 연구하고 디자인하는 컬러 디자인 부서에서 일했습니다. 첫 주는 자동차에 대해 이해하는 시간을 가졌습니다. 도요타, 혼다, BMW 등 도쿄 시내에 있는 자동차 전시장에 견학을 다녀오며 차종별로 어떤 마감재와 색채를 사용했는지 주의 깊게 관찰하고 공부했습니다.

그리고 닛산과 인피니티의 브랜드와 디자인 철학에 대해 깊이 이해한 뒤 진행 중인 프로젝트 차량의 컬러 디자인 작업에 참여했습니다. 프로젝트를 진행할 때 컬러 디자인 팀원들 뿐 아니라 제품 디자이너들과도 소통할 수 있는 기회가 많아 아이디어를 발전시키고 구체화하는 데 많은 도움을 얻을 수 있었습니다. 인턴십 마지막 날 해당 프로젝트에 관련된 디자이너들과

임원분들 그리고 나카무로 시로 부사장님에게 그동안 작업한 결과물을 최종 발표했습니다. 정식 직원도 아닌 인턴이었지만 직접 프로젝트에 참여하고 디자인을 제안할 수 있어 너무 좋았고 많은 것을 배울 수 있었습니다.



닛산디자인센터 내부와 사무실 전경.

인턴십을 하면서 가장 많이 배운 것은 무엇입니까? 글로벌 기업의 디자인

과 철학을 가까이에서 보고 느끼며, 우수한 디자이너들과 함께 일하고 소통하면서 많은 것을 배울 수 있었습니다. 하지만 무엇보다 인턴십을 통해 프레젠테이션의 중요성을 느꼈습니다. 인턴 활동 결과에 대한 총평을 받는 최종 프레젠테이션을 하기 전, 여러 차례 중간 발표를 했습니다. 그 과정에서 다른 디자이너들에게 나의 아이디어를 어떻게 보여주고 어떻게 설명해야 할지 많이 고민하고 공부했습니다. 발표 준비를 철저히 할수록 저의 디자인은 힘을 얻었고, 적절한 피드백을 받으며 발전할 수 있었습니다. 그러한 노력은 작업물에 대한 자신감으로 이어졌고, 성공적으로 최종 발표를 하는데 큰 도움이 되었습니다. 뛰어난 아이디어를 내고 디자인을 잘하는 것도 중요하지만 그에 못지않게 자신의 디자인을 효과적으로 전달하고 자신감 있게 발표하는 일도 중요하다는 것을 배웠습니다.



최종 프레젠테이션 시간에 디자인 콘셉트에 대해 설명하는 모습.



최종 프레젠테이션 후 나카무라 시로 부사장, 컬러 부서 직원들, 인사과 직원들, 제품 디자이너들과 기념 촬영.

이지혜 (2010년 7월~10월, 미국 루나디자인, 인턴)

홍익대학교에서 산업 디자인을 전공했다. 루나디자인, 삼성모바일, 아이리버 등에서 인턴십 과정을 마쳤고, 이외에도 비트라글로벌디자인워크숍(Vitra Global Design Workshop), 닷싱디자인그룹(Nothing Design Group), 현대카드, SK 텔레콤 HCI팀에서도 경험을 쌓았다. 레드닷어워드(Reddott Awards), 서울디자인올림피아드(Seoul Design Olympiad) 등에서 수상한 바 있으며, 현재 디자인컨설팅 SWBK에서 일하고 있다.

“KIDP 인턴십 프로그램은 단순히 ‘좋은 경험을 쌓기 위한’ 프로그램이 아니라, 실제로 해외에서 ‘일할 수 있는 인재를 배출하기 위한’ 프로그램이라고 생각합니다.”

인턴십을 하기 전에 세운 목표와 구체적인 계획은 무엇이었습니까? 제일 큰 고민은 루나디자인 사람들에게 어떤 인상을 남길 것인가, 어떻게 그들의 분위기에 동화될 수 있는가, 하는 것이었습니다. 짧지만 인턴십 기간 동안 무엇이 남기고 싶었습니다. 그래서 해야 할 일을 크게 6단계로 구분해 목표를 세워보았습니다.

첫 번째 목표는 회사에 대해 공부하는 것이었습니다. 루나디자인이라는 회사가 어떤 곳인지, 내가 그곳에서 배우고 싶은 것은 무엇인지, 그곳의 디자이너들에게 어떻게 다가갈 것인지, 내가 투입될 프로젝트는 어떤 것인지 사전 조사를 할 필요가 있었습니다.

두 번째는 언어 준비였습니다. 짧게나마 4일 전에 미리 도착해 현지 분위기를 익히고, 영어로 자기소개, 포트폴리오 프레젠테이션, 인터뷰를 할 수 있도록 준비하는 것이 두 번째 목표였습니다.

세 번째 목표는 나를 알릴 수 있는 각종 자료를 만드는 것이었습니다.



소프트 목표는 내가 담당하겠다고 큰소리 친 날, 재봉틀은 처음 다뤄보는 거라 미싱과 하루 종일 싸웠다.

나에게 던질 질문에 대한 답변, 포트폴리오, 프레젠테이션 대본과 설명을 도울 수 있는 소품, 내 작품에 대한 궁금증을 유발할 수 있는 작품 사례집, 프로세스 북 등 강렬한 인상을 남길 수 있는 것들을 빠짐없이 준비하는 것이 목표였습니다.

네 번째 목표는 실무 현장에서 활용할 기술을 점검하고 연습하는 것이었습니다. 그 밖에도 일상 업무를 할 때 필요한 의사소통 방법이나 업무 매너에 관련된 책을 사서 읽는 것도 계획에 포함시켰습니다.

다섯 번째는 해외에 진출한 한국인 디자이너를 만나 글로벌 네트워크를 형성하는 것, 해외 기업에 포트폴리오를 제출하고 인터뷰를 시도해보는

것이었습니다.

마지막, 인턴 활동의 최종 목표는 인턴십 이후 계약 기간을 연장하거나 적극적으로 구직 신청을 해서 채용까지 이어지게 하는 것이었습니다.

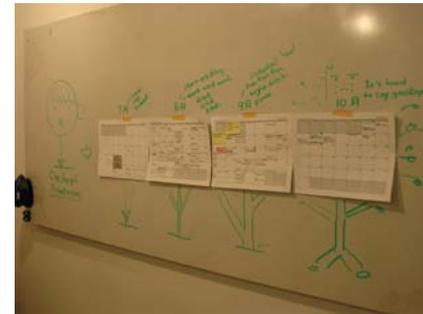
루나디자인에서 어떤 활동을 했습니까? 미국의 인턴십은 한국과 개념이 조금 달랐습니다. 국내 인턴십은 개별 프로젝트를 주고, 일정 기간 동안 혼자서 진행해 결과물을 발표하는데, 루나디자인에서는 디자이너들이 필요로 할 때, 필요한 일을 그때그때 해주는 개념이었습니다. 처음에는 너무 사소한 일만 하는 것 같아 걱정이 되었습니다. 어떻게든 제 아이디어를 내고, ‘진짜 디자인’을 하고 싶었습니다. 그래서 현지의 멘토와 많은 이야기를 나누었는데, 이곳에서는 프로젝트 기간이 길기 때문에 인턴이 들어와 처음부터 끝까지 프로젝트를 경험하는 것이 사실상 불가능하다고 했습니다.

루나디자인의 성장기 디자이너는 “일을 잘하는 인턴은 너무 많다. 그러니 일을 잘하는 것 이외의 강점을 부각시켜라”고 조언해주셨습니다. 그리고 아무리 단순한 렌더링이나 스케치, 목업(mock-up, 실물 크기 모형 제작) 작업이라 해도 깔끔하게 아주 잘해내야 한다고 말씀하셨습니다. 그래서 저는 나만의 강점이 무엇인지 생각하고, 그것을 보여주기로 결심했습니다.

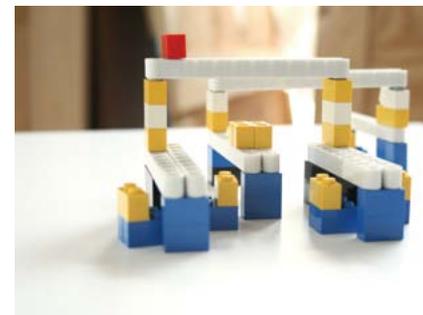
이후 사람들에게 스스로없이 다가가는 것, 빠른 시간 내에 완성도 높은 목업을 만드는 것, 와인을 잘 마시는 것 등 저의 강점이 분위기에 맞게 잘 융화될 수 있도록 노력했습니다. 일이 없을 때는 다른 직원들을 위해 종이나 레고로 스케일을 볼 수 있는 목업을 만들어주는 등 사소한 것이라도



직접 한 스케치를 모은 파일.



매일 할 일을 잊어버리지 않기 위해 달력을 출력해 책상 옆에 붙여놓았다. 평가하는 날 생각보다 많은 일을 했고, 3개월 동안 성장했다는 것을 보여주기 위해 그림을 그려보았다.



스케치만 하기에는 설명이 부족할 것 같고, 개념도 잡히지 않았는데 3D부터 하는 것은 시간 낭비일 듯해 회사에 있는 레고로 대충의 골격을 잡아서 보여주었다.

제 강점을 보여줄 수 있는 계기를 만들었습니다.

업무 이외에 배운 것이 있다면 무엇입니까? 직원들이 모두 업무로 바빴기 때문에 인턴에게 관심을 보여줄 수 없는 상황이어서 저의 존재를 알리는 것이 무엇보다 중요하겠다는 생각이 들었습니다. 그래서 사람들과 소통할 수 있는 방법을 생각했습니다. 루나디자인에서는 매주 금요일 업무가 끝난 후에 조촐하게 파티를 합니다. 그래서 그 시간을 놓치지 말아야겠다고 생각했습니다. 저는 매주 금요일 파티에 빠지지 않고 참석해 사람들과 많은 이야기를 나누었고, 한국 과학자와 한국 술 파티도 소개해 좋은 반응을 얻었습니다.

한국이나 미국이나 회사에서 업무를 잘하는 것도 중요하지만 일단 사람에 대해 잘 알아야 하고, 재미있어야 한다고 생각합니다. 그런 만큼 더 많이 소통하고, 한국에 대해 좋은 이미지를 갖게 해주고 싶었습니다. 이런 과정을 통해 사람들과 관계가 좋아지기 시작했고, 술을 잘 마신다고 ‘한국에서 온 알코올 인턴’이라는 재미있는 별명도 얻었습니다. “내가 배운 만큼 가르쳐줘라!”라는 교수님의 말씀이 생각나서, 한국말을 쓴 포스트잇을 화장실에 붙이기도 했습니다. 한국말 강좌는 사람들

이 궁금해하는 한국말을 쓴 쪽지를 하나둘 붙여놓고, 제가 그에 대한 답을 달아주기도 하면서 점점 더 재미있는 놀이가 되었습니다. 지금도 그 포스트잇을 떼지 않고 화장실에 붙여놨는데, 그 말을 들으니 뿌듯한 생각이 듭니다.

활동하면서 발견하게 된 나의 강점이 있다면 무엇입니까? 루나디자인은 디자이너 수는 생각보다 적었지만, 각자 두각을 나타내는 영역이 하나씩 있었습니다. 어떤 사람은 ‘콘셉트 잡기’에 강하고, 어떤 사람은 스케치를 잘하고, 어떤 사람은 제품 시나리오를 잘 만듭니다. 이런 모습을 보면서 저는 무엇을 잘 할 수 있는지 생각해보았습니다. 저는 손이 빨라서 스케치를 빠르게 잘하고, 꼬물꼬물 만지며 직접 작업하는 것을 좋아하기 때문에 목업에 강점이 있습니다. 프로젝트에 투입되어 소프트 목업을 맡아 진행하면서, 제 강점으로 부각시켜야겠다는 생각을 하게 되었습니다. 그래서 인턴십 기간 동안 렌더링(rendering)이나 모델링(modeling)은 모델링에 강한 인턴이 담당하고, 콘셉트 스케치(concept sketch)나 프로토타입 작업은 제가 맡는 식으로 일이 자연스럽게 분담되었습니다. 컴퓨터 앞에만 앉아 있는 따분한 일이 아니라 소재를 찾으러 다니고, 재봉틀로 직접 모양과 두께도 바꿔보면서, 실제로 착용해보는 것이 재미있었습니다.

언어 때문에 어려움을 겪은 적은 없었나요? 인턴을 시작하면서 부족한 영어 실력을 보충하기 위해서 매일 저녁 내일 회의 내용을 미리 공부하고, 용어를 익혀야 했습니다. 영어를 이해하지 못해서 실수하는 일이 없도록 항상 확인해야



루나디자인에서는 매주 금요일 일이 끝난 사람들끼리 뒤편 탁자에 모여 이야기를 하며 맥주를 마시고, 맛있는 음식도 만들어 먹는다.



샌프란시스코는 Frog, Smart 등 유명한 디자인 회사가 많이 모여 있다는 장점이 있는 곳이다. 이런 디자인 회사들이 일 년에 한번씩 도그볼(dodgeball) 게임을 하면서 친목을 다지는데, 운 좋게 인턴을 하는 시기에 이 행사가 있어 참여했다.



빈음이 뜨거웠던 포스트잇 한글 수업.

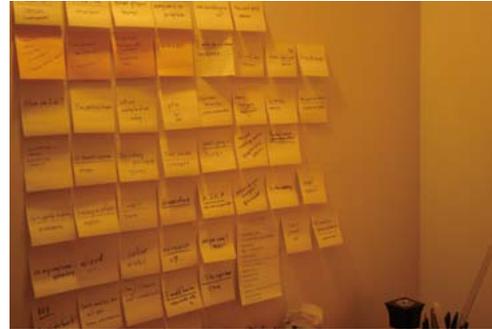
했습니다. 회의가 끝나면 회의 내용을 정리하고, 해야 할 일 목록을 작성해서 프로젝트 담당자에게 확인 메일을 보냈습니다. 물론 사람들에게 부족한 부분에 대한 도움도 많이 받았습니다.

하지만 영어 실력 이전에 의사소통 능력이 먼저고, 그 이전에 디자인 능력이 뒷받침되어야 한다고 생각합니다. 저 역시 영어가 부족하다고 느꼈기 때문에 다른 방법으로 의사소통을 하기 위해 많은 노력을 기울였습니다. 하지만 더 많이 배우고 느끼기 위해 영어는 필수라고 생각합니다.

인턴십을 하면서 가장 많이 배운 것은 무엇입니까? 막연히 해외 취업은 어렵다고 생각했습니다. 하지만 인턴십을 해본 결과, 그들도 나와 같은 선상에 있는 사람들이라는 것을 알았습니다. 함께 일하면서 한국의 디자이너들이 결코 뒤처지지 않는다고 느꼈기 때문입니다. 인턴십을 경험하면서 더 큰 세상에서 디자인을 배운 것도 좋았지만, 그곳의 장점과 단점을 동시에 알 수 있다는 기회였다는 점에서 좋았습니다. 3개월 동안 한 발짝 물러서서 저에 대해 객관적으로 판단할 수 있는 능력이 생긴 것 같습니다. 저 자신이 어떤 부분을 더 보충하고 발전시켜야 할지 알게 되었습니다. 루나디자인에서는 인턴십 마지막

날 저와 같이 일한 디자이너들이 ‘인턴 생활에 대한 평가’를 했습니다.

나 또한 회사에 대해 평가해야 한다는 선배님의 충고를 듣고, 그때 저도 제가 경험한 루나디자인의 문화 등과 함께 일한 디자이너들에 대한 느낌 등을 발표했는데, 그들에게는 이런 자세가 신선한 경험이었는지, 앞으로 루나디자인을 경험할 인턴들에게 좋은 본보기가 되겠다며 좋아했습니다.



집에 오면 정말 쉬운 말인데 선뜻 입 밖으로 나오지 않았던 문장들, 내일 회의 내용 등을 포스트잇에 써서 붙여놓았다.

인턴십 이후 어떤 활동을 계획하고 있습니까? 원래는 루나디자인 인턴십 기간을 연장하거나 입사 지원을 하고 싶었습니다. 하지만 정식 직원으로 일하기에는 경력이 부족하고, 인턴십 기간을 연장을 하려니 비자 문제가 걸림돌이 되었습니다.

인턴십을 경험한 후, KIDP의 인턴디자이너 해외파견 사업은 학생들에게 ‘좋은 경험을 하고 오라’는 취지의 단순한 사업이 아니라는 생각이 들었습니다. 실제로 해외에서 일할 수 있는 인재로 성장시키기 위한 프로그램이라고 생각합니다. 짧지만 인턴십 경험을 통해 우리나라 학생들이 실력 면에서는 결코 뒤처지지 않는다는 확신이 들었습니다. 다만 비자 문제와 언어, 거리상의 제약으로 ‘기회’를 잡기 어렵기 때문에 해외 진출이 쉽지 않을 뿐입니다. 저는 이 인턴십 경험을 단순히 ‘좋은 경험’으로만 남기고 싶지 않습니다. 지금 당장이 아니더라도, 부족한 부분을 보충해서 국제적인 환경에서 현지인과 경쟁할 준비를 할 것입니다.



루나디자인 사무실 내부.

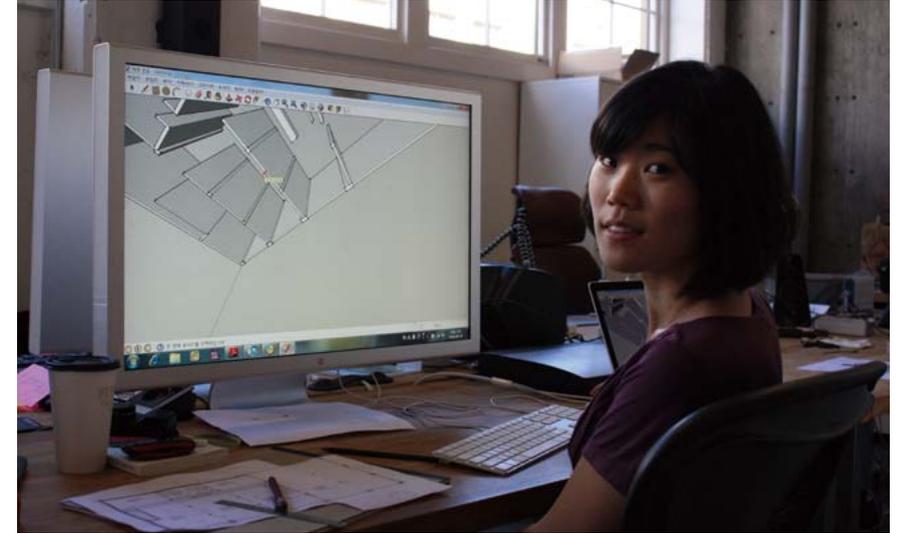
이현민 (2010년 8월~11월, 미국 뉴, 인턴)

카이스트에서 산업 디자인을 전공하고 있으며, 삼성디자인멤버십 18기로 활동하고 있다. 생태 공동체에 관심을 갖고 있으며, 생태 친화적인 삶, 자연 속의 공동체 생활을 위해 디자인이 어떤 역할을 할 수 있을지 고민하고 있다.

“무조건 해외로 나간다고 성공한 디자이너가 되는 것이 아니라, 어디에서든 좋은 디자인을 할 수 있는 디자이너가 성공한 디자이너라는 단순한 진실을 새삼 실감했습니다.”

인턴디자이너 해외파견 사업에 지원하게 된 계기가 있다면 무엇입니까? 또 지원하기 전에 세운 구체적인 목표와 계획은 무엇이었습니까? 우선, 학교에서 공부하면서 스트레스도 많이 받고 답답함을 느꼈기 때문에 새로운 환경에서 시야를 넓혀보고 싶었습니다. 또 막연하게 해외 취업에 대해 환상을 가지고 있었기 때문에 학생 신분일 때 외국 회사를 미리 경험해보고 싶기도 했습니다. 인턴에 뽑혔을 때, 학생이었기 때문에 다른 분들에 비해 비교적 큰 부담이나 욕심 없이 프로그램에 참여할 수 있었습니다. 취업 부담에서 조금 벗어나 편안하게 미국 생활, 회사 생활에 적응하고 싶었습니다.

제게는 인턴십이 휴학을 하고 경험할 수 있는 일종의 휴식이기도 했고, 실무를 배울 수 있는 기회이기도 했으며, 뿌듯한 기분으로 이력서에 경력으로 남길 수 있는 기회이기도 했습니다. 인턴십 경험을 통해 막연하게 상상만 하던 제 성공한 모습을 미리 조금이나마 확인하고 싶었고, 객관적으



회사 사무실에서 찍은 사진.

로 해외 취업이 국내 취업에 비해 어떤 장점이 있는지 스스로 평가해보고 싶었습니다.

또 미국에서 일하면서 영어 실력도 키우고, 디자이너로서 부족한 점은 무엇인지 정확히 알고 싶었으며, 여유 시간을 이용해 여행도 해보고 싶었습니다. “느끼고 경험한 모든 것이 디자인을 하는 데 좋은 자양분이 될 수 있으니 늘 깨어 있어 좋은 시간을 보내고 오라”는 지도교수님의 말씀을 새기며 인턴십을 시작했습니다.

인턴십 기간 중에 주로 어떤 업무에 참여했습니까? 뉴(NEW)에서 인턴에게 기대한 것은 참신한 아이디어, 제품 형태에 대한 다양한 제안이었습니다. 대개 프로젝트 시작 단계에서 스케치나 2D 렌더링을 맡길 때가 많았고, 전자제품



모 회사의 신발 스타일링 프로젝트 중간에 각자가 한 스케치를 펼쳐놓고 적합한 것을 선별하는 중이다.

의 경우 2D 스케치 후 뽑힌 모델을 3D 모델링으로 만들어보라는 제안을 받기도 했습니다.

사실 일을 하면서 디자인의 큰 그림은 대개 의뢰인의 요청을 받은 직후부터 이미 두 사장님의 머릿속에 그려져 있다는 느낌을 받았습니다. 하지만 인턴인 제가 한 스케치를 그대로 받아들여 다음 회의에 가져가기도 했고, 때로는 제 아이디어에서 모티브를 따와 다른 디자인에 반영하기도

했습니다. 중요한 부분을 인턴에게 전적으로 맡기는 일은 없어서 부담스럽지 않았지만, 한편으로 더 잘해서 많은 일을 맡을 수 있었으면 좋겠다는 욕심이 나기도 했습니다.

특히 지속적으로 회사에 일을 의뢰하던 모 기업과 작업을 할 때, 기업의 엔지니어들과 협업해 디자인을 양산 모델링 단계까지 끌고 가는 모습이 인상적이었습니다. 그래서 엔지니어들과 함께 일할 기회가 없었던 것이 좀 아쉽습니다. 저는 회사에서 다루는 정교한 모델링 프로그램에 익숙하지 않았고, 이미 엔지니어들과 협업해 진행 중인 작업은 한참 전에 시작되었기 때문에 그냥 곁에서 지켜볼 수밖에 없었습니다. 회의에 참석할 기회가 있었는데, 마케팅 부서 직원이나 스코틀랜드 억양으로 말하는 직원, 전자공학자, 기계공학자가 나누는 어려운 이야기를 잘 알아듣지 못한 것도 아쉽습니다. 그래서 다시 한 번 프로그램을 운용 실력이나 영어 실력을 키워야겠다고 생각하게 되었습니다.

업무 외에 NEW에서 배운 것이 있다면 무엇입니까? ‘사회생활은 90%가 인간관계’라는 말을 미국에서도 실감했습니다. NEW는 규모가 작은 회사라 사장님이 의뢰인이나 동료, 같은 업계 손님을 만나고 이야기하는 것을 쉽게 보고 들을 수 있었습니다. 회사를 방문하는 사람들 중에는 사적인 일로 오는 사람도 많았는데, 그럴 때도 오가는 대화가 사업에 중요한 역할을 할 수 있다는 것을 배웠습니다. 회사 건물에 새로 들어온 업체가 파티를 열었을 때도, 처음 만난 사람과 자연스럽게 안면을 트고 명함을 건네며 나중에 연락할 수 있는 끈을 만들어놓는 것도 인상적이었습니다.

그런 모습을 보면서 만약 미국에서 디자이너로 일할 기회가 생긴다면, 언어가 원활한 인간관계에 장애가 될 수도 있겠다는 생각을 하니, 영어의 필요성이 절실하게 다가왔습니다.

한편으로 해외에서 성공적으로 일한다는 것이 재미처럼 일만 잘하는 것을 의미하는 게 아니라는 생각이 들었습니다. 사회적으로도 잘 적응하고, 다른 나라 사람들과 좋은 관계를 맺으며 감정적으로도 만족할 때, “외국에 가서 잘하고 있다”라고 말할 수 있을 것 같습니다.

인턴십 이후 활동 계획이 있다면 무엇입니까? 인턴십 프로그램을 통해 나중에 해외에 나갔을 때 충분히 잘할 수 있을 것이라는 자신감을 얻었습니다. 실무 경험을 쌓으면서 나중에 어떤 디자인을 하고 싶은지도 진지하게 생각해볼 수 있는 기회가 되기도 했습니다. 스케치 실력과 프로그램을 이용한 모델링 표현 기법, 미적인 감각을 기르는 일도 중요하다고 느꼈지만, 남은 학창 시절 동안 디자인을 위한 조사나 분석 방법도 배워, 디자인 전략 분야에서도 경험을 쌓고 싶습니다. 회사마다 다양한 디자이너를 원한다는 사실을 알게 되었습니다. 나이키 같은 곳에서 일하고 싶다면 스타일링 능력을, 전략 중심의 컨설팅 회사에서 일하고 싶다면 더 좋은 분석 능력을 키워야 할 것 같습니다.

무조건 해외로 나간다고 성공한 디자이너가 되는 것이 아니라, 어디에서든 좋은 디자인을 할 수 있는 디자이너가 성공한 디자이너라는 단순한 진실을 새삼 실감했습니다. 남은 휴학 기간 동안 한국의 디자인 에이전시도 경험하고 더 다양한 작업을 해 졸업할 때 즈음에는 풍부하고 재미있는 포트폴리오를 만들고 싶습니다.



평화로운 포틀랜드 윌라멧 강 전경과 캐논 비치. 여름에는 날씨가 늘 화창하다.

팽한솔 (2010년 10월~12월, 이탈리아 컨티눔 밀라노, 인턴)

한국예술종합학교를 졸업했으며 제품 디자인과 인터랙션 디자인을 함께 공부하다가 제품 디자인으로 졸업했다. 졸업한 후 제품 디자인을 기반으로 인터랙션 디자인적인 사고를 접목하는 일에 관심을 갖고 있으며, 현재 이 두 분야를 잘 아우를 수 있는, 제품 혹은 브랜드가 고객과 만나고 있는 모든 접점을 디자인하는 서비스 디자인을 하고 있다.

“무엇보다 저를 알리는 방법, 외국 회사에서 생활하는 방법 등을 배울 수 있는 귀중한 시간이었습니다. 개인적으로 발전할 수 있는 기회가 되었다는 점에서 큰 의미가 있다고 생각합니다.”

인턴디자이너 해외파견 사업에 지원하게 된 계기가 있다면 무엇입니까? 또 지원하기 전에 세운 목표는 무엇이었습니까? 컨티눔은 선진화된 디자인 프로세스로 새로운 방식의 디자인을 추구하는 회사로, 서비스 디자인 분야를 다루는 세계적으로 몇 안 되는 디자인 컨설팅 전문 회사입니다. 저는 컨티눔 인턴십 지원을 통해 평소 제가 실무에서 배우고 싶었던 서비스 디자인을 경험하고 싶었습니다.

개인적으로는 컨티눔이라는 회사에 대해 알 수 있는 기회가 될 것 같아서 기대가 높았고, 세계 무대에서 활동하고 싶은 디자이너로서 인턴십 경험이 중요한 첫걸음이 되리라고 생각했습니다. 그리고 밀라노에서 평소에 궁금해했던 유럽의 디자인과 유행하는 라이프스타일 등을 확인하고 싶었고, 한국과 비교했을 때 어떤 장점과 단점이 있는지 파악하고 싶었습니다. 특히 컨티눔 밀라노 인턴십 기간이 유럽 디자인 시장이 가장 활발히 움직이는 시즌이라 더욱 제게 도움이 될 것이라고 생각했습니다. 컨티눔



스튜디오 동료들이 붙여준 이탈리아 이름 '피나(Pina)'. 소나무라는 뜻인데, '한솔'이라는 이름이 '큰 소나무 한 그루'라는 의미이기 때문이다.

밀라노에서는 어떤 방식으로 조사를 하고 그것으로 어떻게 해결책을 도출하는지 배우는 것이 큰 목표였습니다.

인턴십 기간 중 어떤 업무에 참여했습니까? 인턴십을 시작할 당시 컨티눔 밀라노 사무실은 이사한 지 얼마 되지 않아 조금은 산만했습니다. 그런 상황에서 제가 처음 투입된 프로젝트는 대형 선글라스 브랜드의 새로운 리테일 스토어 오픈을 위한 리테일 환경 조사였습니다. 홍콩과 뉴욕에 새로 오픈할 소매점(retail store) 개점을 위한 조사 업무였기 때문에 제일 먼저 시니어 디자이너(senior designer)들의 현지 조사로 시작되었습니다. 함께 프로젝트를 진행한 시니어 디자이너와 팀장이 각각 홍콩과 뉴욕으로 출장을 간 사이 저는



포트폴리오 프레젠테이션을 마치고 컨티늄 회장인 지안프랑코와 동료들과 함께 찍은 사진.

밀라노의 소매점 시장 현황에 대해 조사하라는 첫 번째 임무를 부여받았습니다. 이런 일을 하면서 자연스럽게 한국의 상황과 비교하게 되었고, 새로운 시각으로 조사에 임할 수 있었습니다. 저는 서비스 디자인 방법론 중 하나인 ‘고객여정지도(Customer Journey Map)’를 활용해 소비자가 선글라스 소매점에서 선글라스를 구매하는 과정을 지도화해 아이디어를 끌어낼 수 있도록 했습니다.

특히 기억에 남을 만한 경험은 컨티늄 회장인 지안프랑코가 밀라노 사무실에 왔을 때, 제 포트폴리오를 가지고 프레젠테이션을 한 것입니다. 저는 이 프레젠테이션을 위해 3주에 걸쳐 준비를 했고, 지금까지 제가 해온 디자인 작업과 평소에 생각한 것을 사람들 앞에서 발표하며 적극적인 피드



크리스마스 선물 패키지를 만드는 마지막 과정에 사용한 사진. 이런 작은 선물 포장도 모두가 아이디어를 모아 만들었다.

백을 받았습니다. 컨티늄 인턴을 시작하면서 제일 먼저 너무 한국에서 인턴십을 할 때와 다르다고 생각한 점은 ‘내가 인턴이 할 수 있는 일을 하면 인턴 대접을 받고 시니어 디자이너가 할 수 있는 일을 하면 시니어 디자이너 대접을 받는 다는 것’이었습니다. 직함에 상관없이 어느 정도 책임감을 갖고 일하느냐에 따라 대접해준다는 생각이 들었습니다.

그리고 인턴십 기간이 얼마 남지 않았을 때, 의뢰인이나 회사에서 감사하고 싶은 사람들에게 크리스마스 선물을 보내는 작업도 맡았습니다. 이탈리아에서는 흔히 크리스마스나 신년 선물을 겸해 와인 두 병을 보내곤 합니다. 어떻게 포장해야 사람들이 감동하고 ‘컨티늄에서 보낸 선물이 다’라는 느낌을 받을 수 있을까에 고민했습니다. 50개나 되는 선물을 우리

손으로 직접 포장하고 카드를 써서 우편으로 보내는 전 과정을 찍은 사진을 함께 보내면 얼마나 정성이 담긴 선물인지, 이런 사소한 선물 포장 작업을 할 때도 서로가 생각을 모아 함께 일한다는 사실을 보여줄 수 있으리라 생각했습니다. 이런 것이 컨티뉴이 디자인을 하는 방식이라는 것을 보여주고자 포장지를 고르고, 출력물을 맡기고, 스티커도 제작해 일일이 포장했습니다. 손수 카드를 써서 상자 안에 넣어 택배로 발송했고, 그 모든 과정을 영상에 담았습니다.

인턴십을 하고 난 후 느낀 점은 무엇이며, 향후 어떤 활동을 계획하고 있습니까? 3개월의 인턴 기간이 다 지나갈 때쯤 많은 회사 사람들이 “컨티뉴이라는 회사가 어땠냐?”, “인턴 생활을 어땠냐?”, “기대했던 것과 어떻게 다르냐?”와 같은 질문을 했습니다. 저는 그때마다 “솔직히 이탈리아 음식을 너무 좋아해서 매일 이탈리아 음식을 먹을 수 있고, 잘 생긴 남자가 많은 나라에서 3개월 동안 살아보고 싶다는 생각에 지원했는데 지금은 컨티뉴이라는 회사 자체에 반해버렸다”고 말했습니다. 솔직히 인턴십을 하기 전에는 컨티뉴이라는 회사에 대해 많이 알지 못했습니다. 직접 그 환경에 뛰어들어 ‘실제’를 느끼고 경험하는 것이 중요하다고 생각했습니다. 컨티뉴에 반한 두 가지 큰 이유가 있습니다. 하나는 정말 사소한 일도 항상 디자인하는 자세, 연구하는 자세로 임한다는 것입니다.

또 하나는 컨티뉴는 전 세계 5개국에 지사를 둔 글로벌 회사인 만큼 현실적으로 모든 스튜디오가 하나의 회사처럼 움직이기가 힘듭니다. 하지만 컨티뉴는 항상 어떻게 하면 이 다섯 개의 지사가 하나의 스튜디오처럼



밀라노 사무실에서 열린 크리스마스 파티. 다른 나라의 스튜디오와 실시간으로 파티 장면을 공유한다.

움직일 수 있을까 늘 궁리하는 듯했습니다. 밀라노 사무실에서 크리스마스 파티를 열었을 때는 파티를 하는 동안 화상 회의 장치를 연결해 보스턴, 상하이 등의 사무실 사람들과 함께 어울릴 수 있게 했습니다. 인터넷 화상 전화 등 여러 가지 장치를 통해 프로젝트를 함께 진행하기도 하고, 그 나라의 트렌드를 공유하기도 하는 것을 보고 의뢰인에게 “우리는 글로벌 회사다”라는 것을 말로만 하는

것이 아니라, 정말 전 세계의 동향을 읽으며 다양한 문화권의 생각을 나누기 위해 노력하는 글로벌 회사라는 생각을 하게 되었습니다.

지금도 컨티뉴와 관계를 유지하고 있는데, 그곳에서 배우고 느낀 것을 바탕으로 한국에서 그동안 하고 싶던 서비스 디자인 프로젝트를 진행하고 있습니다. 직접 경험해보니 인턴십을 하기 전에는 모르거나 헛갈렸던 것들을 이해하게 된 것 같아 한국 서비스 디자인 발전에 기여하고 싶다는 목표에 조금씩 다가가고 있다는 생각에 뿌듯함을 느낍니다. 앞으로 서비스 디자인 프로젝트를 많이 접하고 자기 발전의 시간을 가지면서 한층 더 성숙한 디자이너로 성장하고 싶습니다.

홍윤정 (2010년 7월~10월, 싱가포르 필립스일렉트로닉스, 인턴)

숙명여자대학교에서 산업 디자인을 전공하고, 카이스트대학원에서 인터랙션 디자인을 전공했다. 삼성디자인멤버십 회원으로 실무 프로젝트에 참여하던 중 사용자 인터페이스(UI)와 경험 디자인(UX) 분야에 관심을 갖게 되었고, 산업 디자인과 인터랙션 디자인을 결합한 통합적 관점을 키우기 위해 노력하고 있다. 현재 대학원 과정을 마치고 LG전자에서 UX 디자이너로 일하고 있다.

“인턴십 경험을 통해 해외 진출에 대한 막연한 두려움과 환상을 버리고 실질적인 모습을 바라볼 수 있었습니다. 항상 글로벌 디자이너라는 마음가짐을 가지고 있다면 해외 취업도 그리 어렵지만은 않다는 자신감이 생겼습니다.”

인턴디자이너 해외파견 사업에 지원하게 된 계기가 있다면 무엇입니까? 또 지원하기 전에 세운 구체적인 목표와 계획은 무엇이었습니까? 오래전부터 막연하게 해외에서 디자이너로 일하는 상상을 해왔습니다. 디자이너로서 더 넓은 시각을 갖고 많은 경험을 하고 싶었고, 새로운 자극을 통해 성장하고 싶다는 마음이 강했습니다. 마음만 앞서고 마땅한 방법을 찾지 못한 채 ‘땀방에 헤딩’이라도 해보자라는 마음으로 영문 포트폴리오를 완성할 무렵, 우연히 인턴디자이너 해외파견 사업을 알게 되었습니다. 해외 취업을 더 이상 머리로만 꾸미지 말고, 직접 부딪혀보자는 생각에 지원하게 되었습니다. 인턴의 가장 큰 목표이자 구체적인 목표는 취업이니만큼, 저 역시도 해외 취업을 최종 목표로 삼아 인턴 생활을 했습니다. 단기적으로 보면 인턴을 마치고 바



회사 동료와 함께 찍은 사진.

로 취업을 하는 것이었고, 긴 호흡으로 바라보자면 해외 취업의 기반을 마련하고 차근차근 준비해가는 것이었습니다. 인턴을 마친 후 해당 회사에 바로 취업하는 방법도 있지만, 이 경험을 바탕으로 타 회사에 취업하는 등 해외 취업의 기반을 마련해가는 데도 많은 도움이 되었습니다. 경력 면에서도 도움이 많이 되지만, 해외에서 일하는 동료들과의 관계 역시 글로벌 디자이너로 성장하는 데 큰 힘이 되고 있습니다.

필립스디자인에서는 주로 어떤 업무에 참여했습니까? 필립스디자인(Philips Design)은 선발 당시 플래시 운용 능력을 갖춘 인터랙션 디자인 분야의 인턴을 원했습니다. 하지만 실제 회사에 가보니 따로 정해진 업무나 분야가 있기



싱가포르 필립스디자인 건물 전경.

보다는 상황에 따라 인턴이 투입되어 일을 하는 구조였습니다.

회사에 간 첫날, 프로젝트 매니저에게 포트폴리오를 발표하고 어떠한 업무를 하고 싶은지 등을 상의했습니다. 저는 산업 디자인과 인터랙션 디자인을 함께 해 제품 디자인에 관련된 포트폴리오가 많아서 제품 디자인과 인터랙션 디자인에 절반씩 시간을 할애해 참여하기로 했습니다. 필립스는 다양한 제품군을 갖춘 글로벌 회사지만, 싱가포르 지사에서는 TV와 홈시어터 제품만 다루고 있었습니다. 저는 그중에서 TV팀에 합류해 TV와 관련 제품 디자인 업무를 수행했습니다.

구체적으로 어떤 프로젝트에 참여했습니까? 인턴 기간 동안 하나의 프로젝트

만 맡아서 진행하지 않고, 상황에 따라 여러 가지 일을 동시에 진행했습니다. TV팀에서 일하다 보니 TV 관련 제품 디자인을 주로 맡았습니다. 새로운 아이디어나 발상이 요구되는 인턴은 TV와 함께 쓰이는 관련 제품 일을 많이 했습니다. 저는 리모컨 디자인과 3D TV에 사용하는 안경 디자인 등의 업무를 수행했습니다. 두 번째로 큰 비중을 차지한 업무는 제품 그래픽 드로잉(Product Graphic Drawing)이었습니다. 주로 제품 양산 직전에 엔지니어와 효과적으로 커뮤니케이션하기 위해 과일을 작성하는 업무로, 제품에 적용되는 그래픽을 실제 비율로 정확하게 배치하고 의사소통하는 것입니다. TV라는 제품군의 특성 때문이기도 하겠지만, 하나의 제품을 만들기 위해 0.01밀리미터의 차이도 심사숙고해 결정하는 디자이너들의 '프로다운' 모습을 볼 수 있는 기회였습니다.

그 밖에도 상대적으로 긴 시간이 필요한 프로젝트가 아닌, 상황에 따라 참여한 프로젝트도 여러 가지입니다. 회사 디자인 사무실 공간의 부분적인 리노베이션을 위해 공간을 측정하고 디스플레이 계획을 세우는 업무에 참여했고, 급하게 일손이 필요하다는 요청을 받아 TV 로드맵 작업에도 투입되었습니다.

인턴십 기간 중에 느낀 점과 개인적인 성과가 있다면 무엇입니까? 개인적으로 가장 큰 성과는 해외 취업에 대한 막연한 환상을 버리고 실제 모습을 보게 된 것입니다. 인턴십 전에 갖고 있던 해외에 대한 맹목적인 동정보다는 현실을 제대로 알고 어떠한 마음가짐을 가져야 하는지, 무엇을 준비해야 하는지 알 수 있었습니다. 특히 해외 생활을 하면서 문화적인 차이에서 생기는



싱가포르 필립스디자인 사무실의 개인 작업 공간.

는 '다름'과 '유사함'을 발견할 수 있었습니다. 저는 업무에서 다양한 프로젝트에 참여하고 배운 것도 큰 성과라고 생각하지만, 그에 못지않게 해외 생활에서 느낀 작지만 큰 차이들이 다른 곳에서 생활하게 되더라도 큰 도움이 되리라고 생각합니다.

인턴십이 향후 디자이너로 일하는 데 어떤 도움을 주었다고 생각합니까? 실제로 부딪혀보니 언어와 문화적인 장벽이 그리 높지 않다는 사실을 깨닫게 되었습니다. 원어민처럼 언어를 완벽하게 구사하지 않아도 업무 진행에는 무리가 없었으며, 아시아권이어서 그런지 문화 차이도 그리 크지 않았습니다. 인턴십 경험을 통해 낯선 곳에서 새로운 일을 시작할 때 느끼는 약간의 두려움이 설렘으로 바뀌었습니다. 또다시 다른 국가나 회사에 취업하더라도



싱가포르 필립스디자인 사무실의 휴게 공간.

쉽게 적응할 수 있는 자신감도 생겼습니다.

인턴십을 통해 해외에서 일하는 사람들을 많이 알게 된 것도 큰 수확입니다. 회사 동료들과 친분 관계를 맺은 것뿐만 아니라 디자이너들의 파티, 기타 활동에 참여하면서 인맥을 넓힐 수 있었습니다.

인턴십 이후 어떤 활동을 계획하고 있습니까? 저는 짧은 기간 동안 알차게 배워온 해외 경험을 바탕으로 해외 취업 혹은 창업을 생각하고 있습니다. 지금은 그것을 이루기 위해 실력과 경험을 쌓아야 할 시기라고 생각합니다. 실무를 하면서 감각도 익히고, 차근차근 경력을 쌓을 계획입니다. 당장 해외 취업을 하지는 않았지만, 언젠가는 글로벌 디자이너로서 제 역할을 다할 수 있다는 자신감이 생겼다는 것이 인턴십을 통해 얻은 가장 큰 성과인 것 같습니다.

TIP

미국 인턴십을 위해 필요한 J-1비자 발급 절차

해외 인턴십은 '해외 취업'을 위한 가장 쉽고 빠른 길이다. 인턴십을 준비하기 위해 알아두어야 할 여러 가지 정보 중 미리 알아두면 좋을 미국의 문화 교류 비자인 J-1 비자(J-1 Visa)를 받는 방법을 소개한다.

Step 1. 주한미국대사관 홈페이지에서 DS-160 온라인 비자 신청하기

J-1 비자 발급 신청을 하려면 주한 미국대사관 홈페이지(korean.seoul.usembassy.gov)를 방문해 DS-160 온라인 비자를 신청해야 한다. DS-160은 현재 사용하고 있는 비이민 비자 신청서인 DS-156, DS-157, DS-158을 모두 통합한 양식이다. 홈페이지 상단 메뉴에서 비자 업무 - 비이민 비자 - 온라인 비자 신청서 DS-160 메뉴로 들어가면 자세한 발급 절차가 안내되며 온라인 비자 신청을 할 수 있다.

Step 2. DS-160 비자 신청서 온라인에서 작성하고 확인 용지 출력하기

주한 미국대사관 홈페이지에서 DS-160 비자 신청서를 작성한 후, 확인(confirmation) 용지를 출력해 인터뷰하는 날에 지참한다.

Step 3. 비자 인터뷰 날짜 예약하기

비자 신청이 완료되었으면, 웹사이트(www.us-visaservices.com)나 전화(866-222-1107)를 이용해 비자 인터뷰 예약을 해야 한다.

Step 4. 비자 신청 수수료 납부

수수료는 140달러이며 신한은행에서 납부해야 한다. 납부 영수증은 비자를 신청할 때 제출한다.

Step 5. 비자 신청을 위한 서류 준비

비자 신청 시 필요한 서류는 다음과 같다.

- ① 여권
- ② DS-160 확인 용지
- ③ 비자 신청용 사진 한 장(주한 미국대사관 홈페이지에서 규격 확인)
- ④ 비자 신청 수수료 납부 영수증
- ⑤ DS-2019 원본(발급하려면 DS-7002 필요)

*DS-2019 - 체류 자격 증명서(Certificate of Eligibility for Exchange Visitor(J-1) Status)
*DS-7002 - 실습 교육 계획서(Training Plan)로 미국 체류 사유를 증명하는 근거 서류다.
DS-2019를 발급받을 때 필요하다.

- ⑥ SEVIS fee 납부 영수증
- ⑦ 문화 교류 비자가 있는 여권(예전에 문화 교류 비자를 받은 경우에만 해당)
- ⑧ 택배 서비스 신청서(대사관에서 인정하는 서비스 업체 - 한진택배.일양)
- ⑨ 최종 학교 재학(졸업) 증명서

Step 6. 대사관 인터뷰

인터뷰하는 날에 준비한 서류를 모두 지참한다.

Step 7. 비자 발급 완료와 여권 배송

모든 발급 절차가 끝나면 여권이 배송된다.

TIP

* 아래 소개되는 DS-2019 발급 절차는 인턴십에 국한된 내용이기 때문에 인턴십 이외의 목적으로 DS-2019 발급 신청을 할 경우 절차가 다를 수 있다. 또한, 상황에 따라 다른 절차가 있을 수도 있으니 반드시 사전에 인턴 고용 기업에 확인해야 한다.

미국 체류 자격 증명서인 DS-2019를 발급받는 법

미국 인턴십을 하려면 미국 국무부의 승인을 받아 J-1 비자의 DS-2019를 발급해주는 비영리 기관인 스폰서 기관(Umbrella Sponsor)을 통해야 한다. 단, 인턴 고용 기업이 스폰서 기관이라면 고용 기업이 안내하는 절차에 따라 서류를 준비하여 DS-2019를 발급 받는다. 하지만 대부분의 디자인 전문회사의 경우 미국 국무부 승인 스폰서 기관이 아니기 때문에 인턴 예정자가 별도의 스폰서 기관을 통해 DS-2019를 발급 받아야 한다. 여기에서는 별도의 스폰서 기관을 통해 DS-2019를 발급 받는 절차를 소개한다.

	인턴 고용 기업이 미국 국무부의 승인을 얻은 스폰서 기관인 경우	인턴 고용 기업이 미국 국무부의 승인을 얻은 스폰서 기관이 아닌 경우
스폰서 기관	불필요	필요
소요 기간	1개월~4개월(기관에 따라 소요기간이 연장될 수 있음)	
DS-2019 발급	인턴 수요 기업이 발급	인턴 파견자가 절차에 따라 발급 신청

Step 1. DS-7002 서류 작성하기

인턴 예정자가 인턴 고용 기업에서 실습 교육 계획서인 DS-7002 서류를 받아 작성하고 사인한다.

Step 2-1. 스폰서 기관이 한국 대리 업체가 없는 경우, 스폰서 기관에서 직접 지원서를

받아 작성하고 관련 서류 제출하기

스폰서 기관에서 지원서를 받아 사인한 후 (필요 시) 수수료, 영문 이력서, 여권 사본, 영문 재학/성적 증명서, 재정 증명서 혹은 재정 지원 증명서(Sponsorship Certification), 사인이 된 DS-7002와 함께 스폰서 기관으로 발송한다.

Step 2-2. 스폰서 기관이 한국 대리 업체가 있는 경우, 대리 업체에서 지원서 받아 작성

하고 관련 서류 제출하기

스폰서 기관이 지정한 한국 대리 업체에서 스폰서 기관 지원서를 받아 작성한 후 사인한다. (필요 시) 그 다음 수수료, 영문 이력서, (해당 사항이 있는 경우) 여권 사본, 영문 재학/성적 증명서, 재정 증명서 혹은 재정 지원 증명서(Sponsorship Certification), 사인이 된 DS-7002와 함께 한국 대리 업체에게 발송한다.

서류를 접수한 한국 대리 업체에서 작성이 완료된 DS-7002, 서류, 수수료를 받아 미국의 스폰서 기관으로 발송한다.

Step 3. 스폰서 기관의 서류 심사와 우편 발송

스폰서 기관에서 관련 서류를 심사한 후, 인턴 예정자에게 우편으로 발송한다

대부분의 스폰서 기관의 정보는 일반에 공개하지 않기 때문에 비자 신청자에게 적합한 DS-2019를 발급할 스폰서 기관을 찾기가 쉽지 않다. 그러므로 인턴 고용 기업에서 스폰서 기관을 지정해주었을 경우 지정 기관에서 발급받는 것이 가장 안전하다.

참고 사이트

미국 국무부 교육문화사업국 승인 스폰서 기관 리스트
<http://eca.state.gov/jexchanges/index.cfm?fuseaction=record.list&mo>

디자이너 해외 취업 가이드북

초판 1쇄 인쇄 2011년 3월

초판 1쇄 발행 2011년 3월

기획 지식경제부, 한국디자인진흥원

발행인 김현태

발행처 한국디자인진흥원 www.kidp.or.kr

463-954 경기도 성남시 분당구 야탑1동 탄천우로 170번지 코리아디자인센터

총괄책임 이영선 실무책임 박봉관 발간책임 맹은주 발간진행 나유미

편집 디자인하우스(www.design.co.kr 02-2275-6151)

디자인 디자인 어라운드코너(www.datc.kr 02-706-3880)

출력 및 인쇄 근아프린팅(02-2271-2700)

비매품 **ISBN 978-89-92695-34-3 93600**

이 책의 저작권은 한국디자인진흥원이 보유하고 있습니다.

이 책에 실린 내용은 한국디자인진흥원의 동의 없이 무단으로 전재 및 복제할 수 없습니다.

문의 **한국디자인진흥원(KIDP) 국제협력팀**

031-780-2010 yoomi@kidp.or.kr

사진 제공

표지 디자인 어라운드코너 | p2 한국디자인진흥원 | p6-p8 이미지투데이 | p12 성정기 | p13 이미지투데이 | p15, p17 황진상 | p18 이미지투데이 | p20-23 김정지 | p25-29 박준모 | p31-35 김유리 | p36, p39, p43 황성걸 | p45-55 성정기 | p56-69 황진상 | p72 이미지투데이 | p75-80 송원준 | p83-89 이선정 | p91-97 한아람 | p99-104 김보성 | p106-113 김재경 | p114 디자인하우스 | p116-121 백윤화 | p123-127 안성민 | p129-134 김경모 | p137-143 남윤태 | p144-157 김정훈 | p159-163 박재민 | p164-165 이미지투데이 | p170-173 박지원 | p175-177 이명은 | p179-185 이지혜 | p187-191 이현민 | p193-197 평한솔 | p199-203 홍윤정

* 이 책의 인물 사진과 포트폴리오 이미지는 디자이너 개인이 제공한 사진입니다.

그 외의 이미지는 이미지투데이(www.imagetoday.co.kr)에서 사용했음을 알려드립니다.