

# STATE OF DESIGN & MAKE 2024

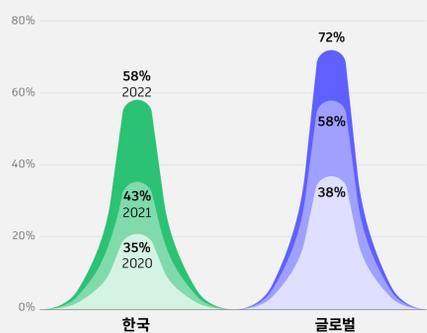


## 한국 요약

### 비즈니스 회복탄력성

#### 기업 실적이 개선되고 있습니다

자사 기대치를 뛰어넘는 성과를 거둔 기업 비율:



#### 비용 통제가 주요 비즈니스 과제로 떠오르고 있습니다

리더들이 선택한 3대 당면 과제:



#### 디지털 트랜스포메이션의 주요 이점과 저해 요인

이점:

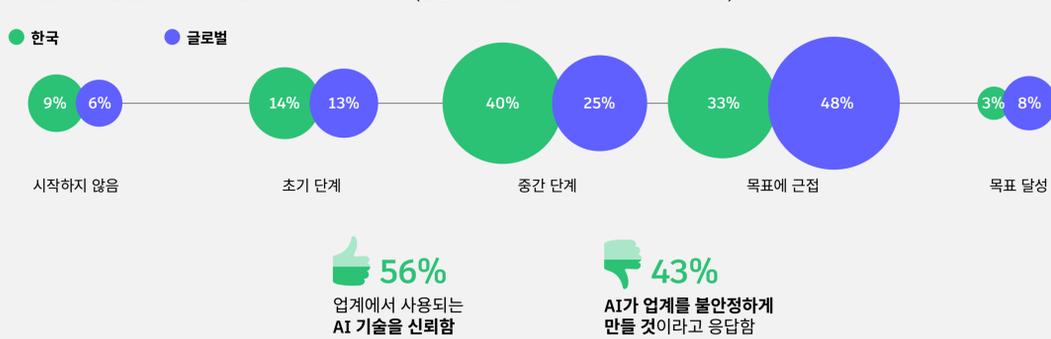


저해 요인:



#### AI 결승선이 눈앞인 조직이 많습니다

대부분의 조직은 현재 AI 목표에 근접하거나 달성했습니다(반올림으로 인해 값이 100%가 아닐 수 있음).

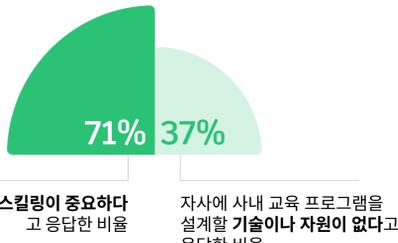


“작년과 비교하면 올해에는 상황이 크게 호전되었습니다. 하지만 동시에 이러한 추세가 얼마나 지속될지에 대해서는 어느 정도 회의적인 시각도 있습니다. 우리는 시장의 변화와 트렌드에 대응하는 역량을 강화하고 다각화해야 합니다. 몰입형 콘텐츠 플랫폼의 통합 등이 그 예가 될 수 있습니다.”

- 진종현, 텍스터 스튜디오 VFX 이사

### 인재

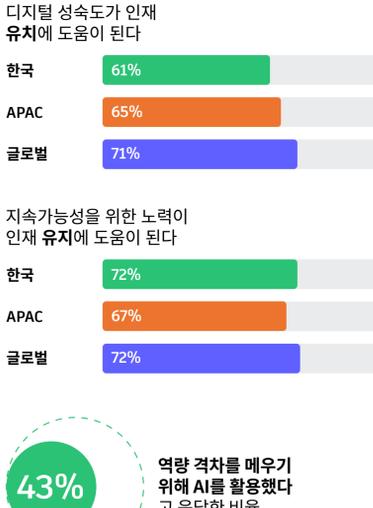
#### 업스킬링은 필수지만 많은 사람들이 접근하지 못하고 있습니다



#### 미래의 3대 역량



#### 기업들은 인재 문제를 해결을 위해 다각적인 접근 방식을 취합니다



“비용 통제도 분명 중요하지만, 게임 업계에서는 우수한 인재를 채용하고 유지하는 것이 훨씬 더 중요합니다. 비용이 약간 상승하더라도 좋은 인재를 채용하면 장기적으로 조직에 도움이 될 것입니다.”

- 홍지용, 컴투스 BF 프로덕션 상무

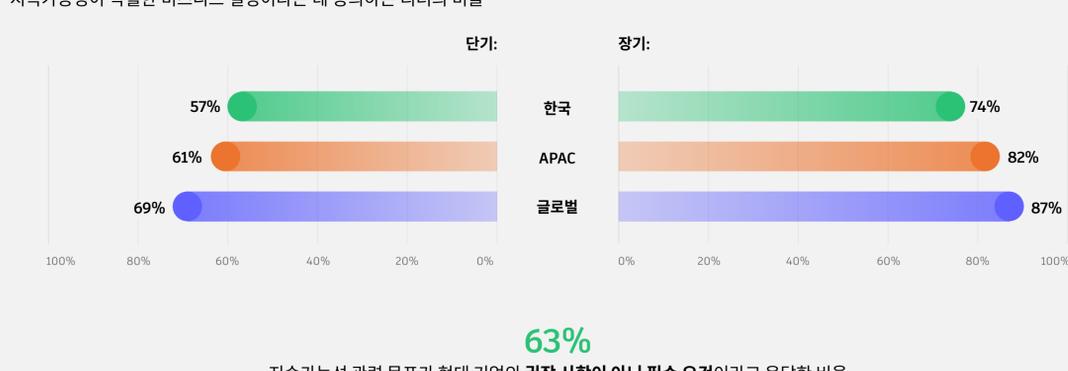
### 지속가능성

#### 지속가능성이 최우선 과제가 되었습니다



#### 지속가능성은 장기적, 단기적 비즈니스 건전성에 대한 가치를 입증하고 있습니다

지속가능성이 탁월한 비즈니스 결정이라는 데 동의하는 리더의 비율



### 조사 방법

설계 및 제작 현황 보고서는 공간, 제품, 체험을 설계하고 제작하는 리더를 위한 글로벌 연례 연구입니다. 이 보고서는 오늘날 비즈니스 의사 결정에 영향을 미치는 가장 시급한 변화 동인을 일목요연하게 정리하여 리더가 우선순위를 정하고 미래에 투자하도록 지원하기 위해 작성되었습니다.



모든 용어 설명 및 연구 인사이트가 포함된 2024 설계 및 제작 현황 보고서 전문을 읽어 보세요.

[보고서 전문 읽기](#)

\*반올림으로 인해 합계 값은 100%가 아닐 수 있습니다. 출처: 오토데스크, 2024 설계 및 제작 현황 보고서 및 연구 데이터

