산업통상자원부 보도자료 다시 대한민국! 새로운 국민의 나라

보도시점 2024. 1. 25.(목) 11:00 < 1.26.(금) 조간 > 배포 2024. 1. 25.(목)

디자인계, 인공지능(AI)과 환경·사회·지배구조(ESG) 디자인 도전에 뜻 모아

- 2024년 디자인계 신년인사회 개최, 주요인사 200명 참석
- 올 해 한국디자인진흥원 및 5개 지역디자인 진흥기관을 통해 1천억 원 디자인 산업 지원

산업통상자원부(장관 안덕근, 이하 산업부)는 1월 25일(목) 성남 한국디자인진흥원에서 강경성 1차관, 한국디자인단체총연합회(이하 디자인총연합회) 김현선 회장을 비롯한 27개 디자인 단체 회장과 디자인 업계 대표 등 주요 인사 200명이 참석한 가운데 디자인계 신년인사회가 개최되었다고 밝혔다.

김현선 회장은 디자인의 역할이 일자리 및 부가가치 창출, 환경, 안전, 보건 등 지속가능한 사회 구축을 위한 방법론으로 더욱 주목받고 있다고 언급하며, 디자인총연합회 중심으로 디자인 정책 어젠다 발굴, 디자인 외연 확대를 위해 더욱 노력하겠다고 밝혔다.

강경성 1차관은 신년사를 통해 70년대 불모지에서 시작한 우리 디자인 산업이 시장규모 20조 원, 디자이너 35만 명의 중요한 산업으로 성장한 데 대해 디자인 업계 종사자를 격려하였으며, 우리 디자인기업들이 레드닷, iF, IDEA 등 세계 3대 디자인 어워드에서 작년에 713건을 수상하며 전체의 16%를 차지하였고, 청년 디자이너들이 다이슨, 렉서스 등 세계 유수 기업의 디자인 어워드에서 수천대일의 경쟁을 뚫고 한국인 최초로 1위를 수상하는 등 디자인 산업의 미래가 밝다고 언급했다.

* 제임스 다이슨 어워드(골든캡슐) 한국팀 첫 우승, 렉서스 디자인 어워드(제로백) 수상

아울러, 더욱 치열해지는 글로벌 시장에서 제품과 서비스의 경쟁우위를 결정하는 디자인이 핵심 요소로 부각되고 있고, 생성형 인공지능(AI) 기술과 디자인의 융합이 점점 중요해지고 있다고 강조하며, 디자인 산업이 제조·서비스 등 타 산업과 협업하여 새로운 가치를 창출할 수 있도록 작년 6월 발표한 "K-디자인 혁신 전략"을 바탕으로 ▲ 디자인산업 생태계 활성화, ▲ 인공지능(AI)과 환경·사회·지배구조(ESG) 관련 디자인 신 비즈니스 도전, ▲ 사회공공문제 해결을 위한 넛지디자인 확대를 중점적으로 추진하겠다고 밝혔다.

담당 부서	제조산업정책관 엔지니어링디자인과	책임자	과 장	이재석 (044-203-4340)
		담당자	사무관	신세미 (044-203-4344)

대한민국 정책브리핑 OPEN 출처표시 공공누리 공공저작물 자유이용허락

참고1 **2024년 디자인계 신년인사회 행사 개요**

1. 행사 개요

○ **일시/장소**: '24.1.25(목) 15:30~16:25 / **한국디자인진흥원 컨벤션홀**

○ **배경**: 2024년 새해를 맞이하여 디자인 업계를 격려, 디자인 산업 정책방향 공유하여 새로운 도약을 위한 다짐

○ **참석자**: 산업통상자원부 1차관, 한국디자인단체총연합회 회장, 주요 디자인 협·단체, 유관기관 및 업계대표 등 200명 내외

○ **행사내용**: 신년 인사말씀, 떡케이크 커팅, K-디자인 점프업 포럼 결과 발표 등

○ **주최/후원**: 한국디자인단체총연합회 / 산업통상자원부, 한국디자인진흥원

2. 세부 일정

시 간		내 용	비 고
15:30~15:35	5분	개회, 국민의례 및 내빈소개	
15:35~15:40	5분	신년인사	연합회 회장 디자인진흥원장
15:40~15:50	10분	축하영상	디자인계 주요인사
15:50~15:55	5분	신년 인사말씀	1차관
15:55~16:05	5분	신년 떡케익 커팅 및 기념촬영	1차관, 내빈
16:05~16:15	10분	신년덕담 및 건배제의	주요인사
16:15~16:25	10분	K-디자인 점프업 포럼 결과 발표	연합회 회장
16:25	-	폐회	

참고2 디자인 산업 현황

* 출처: '22년 디자인 산업통계 ('23년 디자인산업통계 '24.2월 발표 예정)

□ **(디자인개념)** 제품, 서비스 등의 **미적·기능적·경제적 가치를 최적화**하여 **생산자 및 소비자의 물리적·심리적 욕구를 충족**시키기 위한 **창작 및 개선 행위와 결과물**(산업 디자인진흥법 제2조 정의)

* 제품·포장·환경·시각·서비스 디자인

□ **(산업규모)** 국내 시장규모 **21.6조원**, 전년 대비 11.3% 증가

구분	2017	2018	2019	2020	2021	증감률
디자인산업	17.6조원	17.9조원	18.3조원	19.4조원	21.6조원	+11.3%

○ 디자인활용업체(13조 3,501억원) 및 디자인전문업체(6조 8,221억원)가 전체 디자인 산업 규모의 상승을 견인

□ **(인력규모)** '21년 기준 **디자인종사자*** 수는 **34.6만명**으로 최근 4년간 증가 추세였으나 '21년 다소 주춤 (프리랜서 및 교원 수 감소)

* ('17)33.3만명 → ('18)33만명 → ('19)33.6만명 → ('20)35.1만명 → ('21)34.6만명

○ 디자인학과 **졸업자***는 **매년 2만명 수준**

* ('17)2.3만명 → ('18)2.2만명 → ('19)2.1만명 → ('20)2.1만명 → ('21)2.1만명

□ **(디자인 전문기업)** 디자인전문기업 수*는 지속적으로 증가 추세

* ('17)5,502개 → ('18)5,570개 → ('19)6,264개 → ('20)7,229개 → ('21)19,465개

□ **(디자인 활용률)** 우리 제조기업의 디자인 활용률은 '21년 기준 37.4%

○ 업종별로는 디지털/멀티미디어 디자인(66.2%), 패션/텍스타일 디자인(58.2%)이 높고, 대기업(64.6%)과 서울권역(52.1%) 활용률 높음

* ('17)34.4% → ('18)35.9% → ('19)37.1% → ('20)39.9% → ('21)37.4%

참고3 K-디자인 혁신전략 (23.6월 발표)

◇ **글로벌 디자인 4강 진입**(디자인기업 매출 6.8조→10조, 융합디자인 인력 1만명, 스타디자인 기업 500개) 목표로 **4대 전략** 추진

1 (협업 : Collaboration) 디자인과 타산업간 협업 확대

○ 제조-디자인 협업 플래그십 프로젝트 → 글로벌 히트상품

* 기술·아이디어 보유 기업-디자인기업 컨소시엄에 디자인(브랜딩, UX, 제품, 패키징) 전주기 지원

○ 첨단 디자인 R&D에 투자 → 新컨셉 디자인

* 모빌리티, 로봇, 바이오헬스, 스마트홈, 스마트제조 5대 분야

○ 12개 지역 특화 디자인협업 공간 조성 (시제품 제작, 소비자 품평, CMF 등)

2 (창의 : Creativity) 인재 + 기업 + 자본 등 디자인 창의 인프라 확충

○ **(인재)** 기술과 디자인 융합 교육 및 산학 프로젝트 확대

* 13개 대학 중심 융합커리큘럼 개발, 디자인 부트캠프, 스타디자이너 오디션 및 지원

○ **(기업)** 산업전환 컨설팅, 오픈이노베이션 등 디자인 전문기업 스케일업 지원

○ **(자본)** 정책금융기관·투자사 협력, 금융지원 확대

3 (상생 : Coexistence) 사회적 기여를 높이는 선순환 디자인 생태계 유도

○ 표준계약서 적용 확대 등 디자인 권리보호 확대

○ 디자인-수요기업間 매칭 플랫폼(온라인제조, 아이디어상품화, 펀딩 등) 확산 지원

○ 안전·환경·고령화 등 사회문제 해결 → 넛지 프로젝트 추진

4 (도전 : Challenge) 새로운 미래성장을 위한 도전 지원

○ **(해외)** 코리아 디자인 페스티발 개최, 해외 전시회에 K-디자인관 운영 등

○ **(AI)** 빅데이터(트렌드, 기업, 디자인작품) 구축, AI 기반 비즈니스 개발 지원

○ **(ESG)** 친환경 CMF 라이브러리 구축 등 지속가능 디자인 지원