지식경제부 Ministry of Knowledge Economy **보도자료**	http://www.mke.go.kr
2011년 4월 27일(수) 10:00부터 보도하여 주시기 바랍니다.	
자료문의 : 디자인브랜드과 박종원 과장, 홍수경 사무관(02-2110-5102)	

디자인 경쟁력을 2015년 세계 7위 수준으로 격상

【 디자인산업 육성 종합계획 수립 】

- **디자인 활용을 통한 중소/지역기업의 경쟁력 향상**
- **산학협력에 기반한 디자인 전문인력 육성 시스템 정착**
- **사회문제해결 디자인 등 新디자인 산업 지원 확대**

→ 디자인이 이끌어가는 '기술과 감성의 新**융합시대**'

□ '11.4.27, 경제정책조정회의에서 **지식경제부**(장관 : 최중경)는 21세기 기술과 감성의 융합시대를 선도할 **"디자인산업 육성 종합계획"**을 발표함

○ **디자인과 R&D를 융합**하여 산업역량을 강화하고 디자인을 통해 **중소/지역기업의 경쟁력을 향상시키는데** 초점을 둠

□ '08년 경제위기 이후 정체국면*인 디자인산업을 **새로운 성장동력**으로 발전시키기 위해서는 **체계적이고 종합적인 정부정책**이 필요하다는 공감대에서 출발

* 국제경쟁력 : '07년 세계 9위까지 도달, '10년 10위권 이하
시장규모 : '10년도 5.1조원 규모, '08년 5.2조원 대비 소폭 감소
고용 : '10년도 5.0만명으로 '08년 5.4만명 대비 감소

□ 본 종합계획은 **'2015년 디자인 경쟁력 세계 7위'**이라는 비전을 설정하고 ① **디자인을 통한 산업경쟁력 제고**, ② **디자인기업/전문인력의 고도화**, ③ **미래지향적 디자인생태계 조성** 등의 3대 추진전략을 제시함

① 디자인을 통한 산업경쟁력 제고

○ 기술개발 後 디자인하는 기존 방식에서 벗어나 **디자인이 R&D 기획부터 사업화까지 전주기에 참여**하는 디자인 융합형 R&D 정착

- '11년, 지경부 기술개발 과제 중 **상용화를 전제로 한 46개 R&BD** 과제(산업융합원천기술개발사업, 글로벌전문기술개발사업 등)에 **우선 적용**

- 디자인 방법론을 활용, 미래 소비자의 잠재적 니즈(Needs)를 예측하고 **미래 시나리오·선행 디자인을 발굴**하는 **'Design of the Future'** 사업 추진

* 금년 중 로봇 R&D를 대상으로 시범사업을 추진하고 이후 他 산업분야로 확산

- 산·학·연이 공동으로 참여하는 **'R&D·디자인 연구조합'** 설립

* '11년 상반기 중 '대덕연구단지 R&D·디자인 연구조합' 설립 계획(대학, 디자인회사, 연구소, 컨설팅회사 등 17여개 기관 참여 예정)

○ 중소기업의 **특성을 감안, 맞춤형 디자인 지원프로그램** 마련

- **자체 디자인 부서를 보유한 중견기업** 또는 디자인 전문기업의 **우수 디자인 연구소**를 대상으로 **디자인 기술개발, 장비구축** 등을 지원

* 금년부터 우수 제조기술 연구센터 지원사업 대상을 우수 디자인연구소로 확대

- 기존 개별기업에 대한 소액 일회성 지원에서 탈피, **동일 상품군에 공통 활용이 가능한 디자인 개발지원 사업** 실시

* 동일 상품군 지원으로 해당 상품군에 인-하우스(In-House) 디자인실 유사역할도 가능

- **지역디자인센터**(대구, 광주, 부산)를 활용, 산업단지 소재 중소기업의 **디자인 애로를 근접거리에서 지원**(산업단지 119사업)

* 현재 4개 지역(대구, 광주, 부산, 대전)에서 실시 중, 향후 25개 거점 산단으로 확대 계획

② 디자인기업과 전문인력의 고도화

○ 글로벌 기업으로 성장할 가능성이 큰 기업을 선정, **디자인 개발과 상품기획, 생산, 유통** 등 全 비즈니스 영역을 지원하는 **토탈 디자인역량 강화사업 지원**

* 우리 디자인기업은 단가경쟁이 치열한 디자인 개발에 집중, 고부가가치 창출이 미흡

○ 디자인기업의 해외진출을 지원하는 **현지 디자인센터를 확대***하고 베트남 등 성장가능성이 큰 **이머징 마켓을 대상으로 협력사업**** 추진

* (현) 중국 닝보에 디자인센터 운영 → (확대) 금년 중 이태리 디자인센터 추가 계획
** 디자인 컨설팅, 세미나 개최, 교육프로그램 등 추진, 대상국가를 ('10년) 베트남, 말레이시아 등 2개국에서 ('11년) 태국, 필리핀을 추가, 4개국으로 확대

○ **글로벌 스타 디자이너 양성**을 위한 인력양성사업 개편

- **디자인과 공학, 경영학, 인문학 등이 융합**된 커리큘럼을 정착하고, **디자인업계와 대학間 협의체**를 구성, **수요지향적 인력양성 체계** 구축

＊ 현재, 서울대, KAIST, 홍익대, 성신여대 등 전국 10개의 융합형 디자인대학 운영 중

- **지역대학의 디자인 인재**를 지원하는 **지역디자인 멤버쉽 사업*** 강화

＊ 지역의 우수 디자인전공자를 선발하여 창작공간, 교육, 취업연계 등 종합지원('10년 136명)

- **차세대 디자인리더 사업**을 현재 연간 15명 내외, 3천만원 지원을 → **3~5명, 1억원 내외**로 개편, 최우수 인재에 대한 **선택과 집중 강화**

③ **미래지향적 디자인 생태계 조성**

○ **색채, 디자인 신소재, 표준 UI**(User Interface), **패키징** 등 디자인 기업이 공동으로 활용할 수 있는 **디자인 기반기술을 발굴**

- 역사, 문화 등에서 **한국제품의 고유한 이미지**를 발굴, 디자인으로 활용하는 **한국 디자인 DNA 정립사업** 추진

○ 에너지 절약 디자인 시범사업으로 추진한 **에너지 고지서 개선사업**의 성과*를 의료 등 **여타 분야로 확산** (사회문제해결 디자인)

＊ 사업성과 : ('11.1월) 전국 가정용 전력사용 평균 10% 증가, 시범단지 5% 감소
('11.2월) 전국 사용량은 1.2% 감소, 시범단지 10% 감소

□ 지식경제부 **조석 성장동력실장**은 "금번 종합계획 수립으로 **중소·중견기업의 디자인 경쟁력이 크게 향상될** 것으로 기대하며, **국가 전체적인 산업경쟁력도 한 단계 높아질 것**"으로 전망

【참고】

'디자인 Global TOP 7' 달성을 위한

디자인산업 육성 종합계획

2011. 4. 27

관계부처합동

< '08.10.10, 이명박 대통령님 말씀 (서울 디자인올림픽 축사 중) >

◈ 과거 자본과 노동이 산업 생산의 핵심이었다면, 지금은 **창의적인 디자인이 제품과 기업의 경쟁력을 결정짓는 핵심 요소**가 되었습니다.

◈ 기술과 품질에서 세계 최고 수준인 **우리 기업들이 조금만 더 '디자인'에 투자한다면 세계무대에서 지금보다 더 큰 경쟁력을 발휘**할 것입니다.

목 차

Ⅰ. 추진 필요성 ····· 1

Ⅱ. 디자인산업 동향 ····· 3

Ⅲ. 우리 디자인산업 현황과 문제점 ····· 4

Ⅳ. 디자인산업 육성의 비전과 전략 ····· 8

1. 디자인을 통한 산업경쟁력 제고

2. 디자인 인력 · 전문기업의 고도화

3. 미래지향적 디자인 생태계 조성

Ⅴ. 향후 추진계획 ····· 15

Ⅰ. 추진 필요성

□ 21세기에는 **소비자의 감성(感性)을 충족**하는 제품을 만들어야 성공

○ **디자인**은 스타일, 스토리, 브랜드로 **차별화 요소를 부여**하고 **감성가치를 창출**함으로써 **소비자의 제품 충성도**를 제고

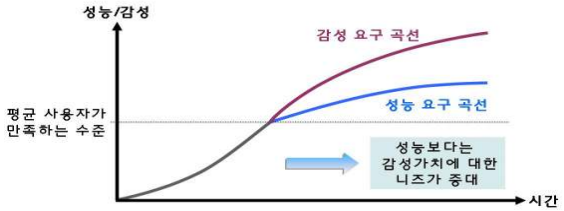
* i-Phone(스마트폰), Harley-Davidson(오토바이), BMW(자동차) 등은 해당 품목에서 상대적으로 높은 가격에도 불구, 높은 소비자 충성도 보유

○ **우리나라도** 전반적인 소득 증대로 소비패턴이 고급화되고, **성능보다는 디자인이 구매 결정에서 우선 요인**으로 등장

* 휴대폰 구매요인('97→'07) : 디자인 13.7% → 35.2%, 성능 54.8% → 31.5%

< 시간에 따른 소비자의 성능, 감성요구 변화(삼성경제硏, '08) >

* 제품 초기, 소비자는 성능에 대한 요구가 크나, **일정시점 이후** 과도한 성능보다는 **감성가치 요구**가 커짐



□ **디자인**은 **'만드는 것'**보다 **'파는 것'이 어려운 시대의 돌파구**

○ 자동차, 가전 등 **우리 주력 수출품 상당수**가 **성숙기에 도달**

- **기술과 품질면**에서 경쟁국간 격차가 거의 없어지고 있으며, **신규 진입자 등장**으로 **세계적 공급과잉과 가격경쟁**이 심화

< 우리 주요 수출품의 전세계 과잉공급 현황('10) >

구 분	생산 능력	세계 수요	과잉 공급	비고
자동차	95백만대	70백만대	25백만대	中 1위, 日 2위, **韓 5위**
가전기기	1,690억달러	1,455억달러	235억달러	日 1위 **韓 2위**, 中 3위
디스플레이	7,518억달러	6,511억달러	1,007억달러	**韓 1위**, 日 3위, 中 4위

○ **우리나라는** 세계적 제조기술과 R&D투자(세계 4위, GDP대비)에도 불구하고 최근 5년간 **1인당 국민소득**이 **2만불 부근에서 정체**

< 韓, 中, 日 1인당 국민소득 추이(US $, 세계은행) >

구분	'05	'06	'07	'08	'09	'10	성장률
한국	17,551	19,707	21,653	19,162	17,074	20,165	2.8%
중국	1,726	2,064	2,645	3,403	3,735	4,283	19.9%
일본	35,633	34,150	34,268	38,271	39,740	42,325	3.5%

- **일본의 원천기술**은 단기 극복이 어렵고 **중국과 가격경쟁**은 불가

→ **디자인**을 통한 **제품 차별화와 고부가가치화**로 **시장 선도력과 가격 프리미엄을 갖춘 글로벌 제품 육성**이 필수적

* 삼성전자 : '05년 LCD TV 세계시장점유율 4위 → '06년 디자인을 혁신한 보르도 TV 개발 후 세계 1위 부상

□ **디자인**은 투자대비 효율이 큰 **대표적 지식서비스 산업**

○ 자동차, 반도체 등 제조업보다 **약 2배의 부가가치**를 더 창출

* 주요업종 부가가치율[1]('08, %) : **디자인 43.9**, 반도체 24.9, 자동차 20.8

○ 디자인 투자는 일반 R&D에 비해 **3배 수준의 효과**를 창출하고 他산업에 비해 **고용창출 효과**도 큼

* 투자대비 매출증대효과 : **디자인 14.4배**, 일반 R&D 5배
* 취업유발계수(명/10억원, '07 韓銀) : **디자인 13.9**, 자동차 9.9, 반도체 4.5

○ 디자인은 **침체되거나 사양 기업도 단번에 되살리는 신화** 창조

* Apple은 '80 기업 공개 후 큰 성과가 없었으나 iMac의 누드디자인(속이 비치는 컴퓨터)이후 iPod, iPhone, iPad까지 디자인 혁신으로 세계적 기업으로 도약

☞ **21세기 기술과 감성의 융합시대를 선도하기 위해 디자인산업을 우리의 새로운 성장동력으로 집중 육성할 필요**

1) 부가가치율(%) = 매출액 대비 부가가치액 비율

Ⅱ. 디자인산업 동향

◈ **과거 디자인**은 **조형·외관위주의 스타일링**에 초점을 두었으나 현재는 **혁신의 수단(Design as Innovation)으로 부각**

□ **(기업분야)** 가전, 자동차 산업을 중심으로 글로벌 기업들은 **CDO**(Chief Design Officer)를 임명하고 **디자인 경영체계 구축**

○ **디자인이 제품개발을 주도**하고 기획, 생산, 마케팅 등 가치사슬 전반에 관여

* '80년대 소니를 시작으로 '90년대 이후 필립스, 삼성, 애플 등 세계적 기업들은 디자인 프로세스를 상품개발 全과정에 적용

○ **디자인 활용분야**가 제조업에서 **서비스업까지 확대**되면서, 최근 **「서비스 디자인」이 새로운 비즈니스 모델**로 대두

* 서비스 디자인 : 무형의 서비스를 시각화, 실제화하여 혁신적 해결책을 도출함으로써 고객이 서비스를 더 높은 가치로 경험토록 하는 디자인기법

□ **(공공분야) 영, 미 등 선진국 중심**으로 **디자인 주도로 사회문제를 대처**하는 **「사회문제해결 디자인」** 등장

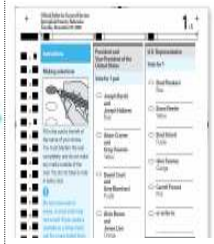
○ (영국) '07년부터 DOTT(Design of the Time) 프로그램으로 **의료·에너지 등 공공서비스 디자인 개선사업** 추진(Design Counsil)

○ (미국) 사회문제해결 디자인기법을 적용, **플로리다州 투표용지 개선**

'00년 美 대선시 플로리다州 투표용지 디자인이 선거 결과 좌우

→ 미국 그래픽 디자인협회 주도로 투표용지 재설계





○ 우리도 **에너지고지서 디자인 개선 시범사업**을 실시('11.1~3월)하여 **에너지 절감효과 기창출**

Ⅲ. 우리 디자인산업 현황과 문제점

1. 현황 : 우리 디자인산업은 '08년 경제위기 이후 정체 양상

□ **(국제 경쟁력)** '00년 이후 급격히 성장, **'07년 세계 9위**까지 도달하였으나 **'10년 10위권 이하로 전망** ('11.4월말 발표예정)

○ 우리 디자인세계 순위 : ('02) 25→ ('05) 14→ ('07) 9→ **('10) 10위권 밖**

* '10년도 세계 디자인 경쟁력 순위 : (1위) 스위스, (2위) 일본, (3위) 독일

○ **세계 3대 디자인 공모전**(獨 iF, Red dot, 美 Idea)에서의 **수상실적**도 '09년까지 증가 추세였으나 **'10년에는 감소**

* 우리나라 세계 3대 공모전 수상비율 : ('08) 7.7% → ('09) 9.6% → **('10) 6.9%**

□ **(시장규모·고용)** 디자인 시장규모는 **'06년 6.8조원** 도달이후 **'08년 5.2조원, '10년 5.1조원** 규모로 정체 추세

○ **고용규모도** '08년 5.4만명, '10년 5.0만명으로 감소추세이며, 경제위기이후 **경비절감차원**에서 **기업의 디자인 투자축소**가 주요인

< 주요국의 디자인 산업 규모 >

영국('09)	미국('06)	일본('09)	한국('10)
28조원	80조원	25.7조원	5.1조원

□ **(인력배출·취업)** 대학 인력배출은 **'10년 2.2만명 수준**으로 인구, 디자인 시장규모 등을 고려할 때, **선진국에 비해 적지 않은 수준**

* 국가별 배출현황 : 美 38천명('03), 日 28천명('04), 英 13천명('07), 獨 4천명('06)

○ **디자인 인력의 취업률도 감소추세**이며 전체 고등교육기관 평균 취업률(81.5%) 대비 약 10% 낮음

* '09년 디자인 전문인력 취업률(71.7%)는 '06년(79.1%) 대비 7.4%p 감소

2. 우리 디자인 산업의 문제점

1 수요측면 : 대기업위주로 중소기업의 디자인활용 미흡

□ **(대기업)** 전자, 자동차 분야를 중심으로 **세계적 디자인기업 등장**

○ **獨 iF**(세계 3대 디자인 공모전중 하나)의 **50大 디자인 기업 순위**에 따르면 우리 기업은 **삼성電(1위), LG電(10위) 등 4개 기업**이 포함

* 디자인 전문인력 보유 현황 : 삼성전자 1,800명(국내외), LG 1,300명(국내외) 수준

○ 그러나, **대기업 편중의 디자인 투자** 구조, 우수인력의 **대기업 선호**는 전체적인 **디자인 산업 발전의 불균형요인**으로 작용

< 대기업과 중소기업의 디자인 투자, 인력 비중('09) >

구분	기업 수	디자인 투자비중	디자이너 취업비중
대기업	1%	35%	13%
중소기업	99%	65%	87%

□ **(중소기업)** 중소기업중 **12%만이 디자인을 활용**하고 있으며, 활용 기업의 **68.3%가** 디자인에 **1억원 미만** 지출(디자인진흥원, '10년)

○ 대부분의 중소기업은 디자인을 **제품의 외형개선** 정도로만 인식·활용하고 있어 **先기술개발, 後디자인개발** 경향

* 주요국 기업들의 디자인 활용도 : 영국 33%, 프랑스 36%, 스웨덴 75%

2 공급측면 : 양적규모는 충분하나 경쟁력은 낮음

□ **(디자인 전문기업) 대부분 소규모**이고 '08년 2.5천여개에서 **'10년 3천여개로 급격히 증가**함에 따라 **과당경쟁** 심화

○ 과당경쟁 → 가격덤핑 → 매출액감소 → 투자감소 → 경쟁력저하 악순환

○ 부가가치가 높은 트렌드, 리서치 등 **디자인 기반기술과 종합적 디자인 컨설팅 능력 부족**

* 매출 분포 : 스타일링 73.3%, 자체상품판매 18.7%, 종합컨설팅 7.1% 등

□ **(전문인력) 한정된 시장규모, 중소기업 기피현상** 등으로 상당수 디자인大 졸업자들이 **대학원으로 진학**하거나 **타 산업분야로 전출**

* 국내대학의 디자인 학과 졸업자의 전공분야 취업률('10) : 54%

○ **(디자인대학) 대부분이 스타일링 위주의 교육**으로 경영학, 공학 등 다양한 역량을 필요로 하는 **업계 수요에 미흡**

3 정부정책 : 디자인 지원규모가 작고 효과성 저하

□ **(예산규모)** 정부내에서조차 **디자인의 중요성 인식부재**로 지난 10년간 **디자인 R&D 예산은 정체**상태

○ 지경부 디자인 R&D예산 : ('01) 216 → ('05) 218 → ('10) 253억원

* '01~'10년간 국가R&D는 227% 이상 증가했으나 디자인 R&D는 17% 증가
* '01~'10년간 삼성전자의 디자인 투자는 308 → 2,210억원으로 608% 증가

□ **(지원효과) 소액, 다수, 단품위주 지원**으로 효과성도 저하

○ 정부 지원이 기업의 디자인 투자로 이어지지 못하고, **소액의 정부 지원금이 디자인 개발용역의 기준**이 되는 **역기능** 초래

* 정부의 디자인지원 후 디자인 투자에 적극적 의지를 보인 기업은 22.6%
* 과제당 정부지원액('94~'10) : 19백만원 / 기업의 디자인 용역비('10) : 17백만원

○ **정부내 디자인 전문가 부재**도 효과적인 정책수립 애로 요인

* '10년부터 공무원시험에 디자인 직렬이 포함되었으나 중앙정부내 선발사례 없음

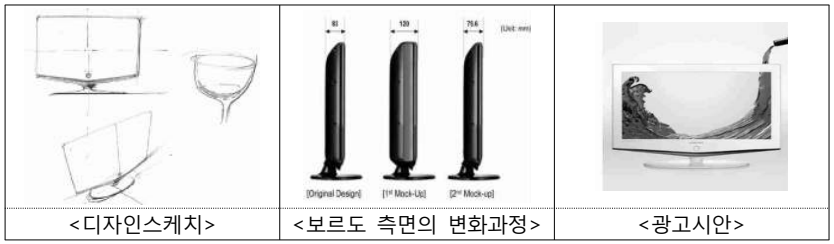
□ **(지원기관)** 디자인 산업진흥을 위해 **디자인진흥원**을 설립·운영하고 있으나 **정책수립과 기업의 디자인지원 역량 부족**

○ 최근까지 **디자인 R&D관리에만 집중**하여 디자인 정책수립, DT (Design Technology) 원천기술개발, 중소기업 디자인 활용지원 미흡

* 공공기관 선진화 방안('09)에 따라 인력도 110명('09)에서 92명('11)으로 축소

[참고] 보르도 TV 개발사례연구 (Harvard Business Review 발췌, '08)

□ TV기술이 성숙되어 **브랜드 간의 성능 차이가 감소**하면서 **특색 있는 디자인 개발을 통해 제품 정체성 확립**을 시도



<디자인스케치> <보르도 측면의 변화과정> <광고시안>

트렌드 리서치, 디자인개발 소비자의 감성에 호소할 디자인을 찾기 위해 성능 중심의 시장조사가 아닌 **소비자 관찰, 라이프스타일 조사 등을 통해 디자인 컨셉을 확정하고 디자인개발에 착수**

* 얇고, 광택이 나며 전면과 후면 받침대가 하나의 몸체처럼 보이는 보르도 디자인 개발

엔지니어링 **디자인 명세서에 따라** 엔지니어가 각 기술분야별 유기적인 연구, 기술개발을 실시, **디자인 컨셉 이상의 성과를 달성**

* 첫 목업TV 측면의 두께는 83㎜로 최초 디자인에 비해 1.5배 두꺼웠지만, 엔지니어와 디자이너간의 지속적인 의사소통을 통해 디자인보다 얇은 79.6㎜두께의 측면 구현

마케팅 디자인 개발단계부터 마케터가 참여, 디자인 컨셉을 이해하고 **사용자의 감성, 라이프 스타일을 중시**하는 마케팅 컨셉과 방향 수립

* TV는 실내장식의 일부이자 감성적 자부심을 표출하는 물건임을 착안, 고급 라이프스타일의 품위 있는 동반자처럼 우아한 TV라는 컨셉 결정

□ 결국, 보르도 TV 개발 프로젝트는 **제품기획 全과정에 디자인이 참여**, 엔지니어링, 마케팅 등 他 분야와의 긴밀한 협력을 통해 성과를 달성

○ 삼성은 **디자인 주도 제품개발 시스템**을 구축, 디자인 중심기업으로 성장

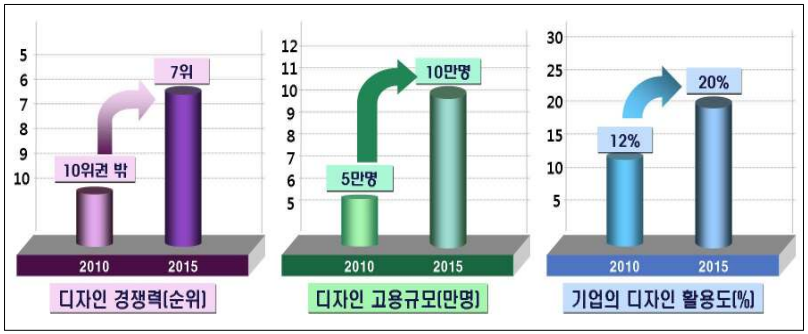
Ⅳ. 디자인산업 육성의 비전과 전략

비전

2015년 디자인 경쟁력「세계 7위」달성

< VISION 2015, Global TOP 7 >

목표



추진 전략

디자인을 통한 산업경쟁력 제고	① 디자인과 기술R&D의 융합·활용 촉진 ② 중소기업의 디자인 역량 강화
디자인 기업과 전문인력의 고도화	③ 디자인 전문기업의 경쟁력 제고 ④ 산학 협력을 통한 디자인 인재 육성
미래지향적 디자인 생태계 조성	⑤ 디자인 기반형 공공서비스 확산 ⑥ 新디자인 육성과 지속적 성장기반 조성

1. 디자인을 통한 산업경쟁력 제고

1-1. 디자인과 기술 R&D 융합·활용 촉진

□ 기술개발 이후 디자인하는 방식에서 벗어나 **디자인을 기술 R&D와 융합·활용**함으로써 **시장·고객 친화적 기술개발 촉진**

○ **정부 R&D사업**에서 디자인이 기획부터 사업화까지 全주기에 참여하는 **'디자인 융합형 R&D 프로세스'** 정착

- 지경부 과제 중 **상용화를 전제로 한 R&BD 과제***에 우선 적용

* 산업융합원천기술개발사업, 글로벌전문기술개발사업중 46개 과제에 디자인 포함('11년)
* 지경부 기술 R&D에서 디자인 지출비용 : ('10) 7억원 → ('11예상) 70억원 이상

○ **기술 로드맵과 병행**, 5~7년후 **미래 시나리오와 선행 디자인 발굴**에 중점을 둔 **CNB**(Creating New Business) 디자인 **프로세스** 확산

- 디자인 방법론을 활용, 소비자의 **잠재적 니즈(Needs)를 판단**하고 **미래에 필요한 제품과 서비스를 예측**

* '11년 로봇 R&D를 대상으로 시범사업(8억원) 실시 예정

□ **산·학·연이 공동 참여**하는 「**R&D·디자인 연구조합***」 설립

○ IT, BT 등 **주요 국가 R&D사업에 참여**하여 디자인과 R&D 융합 연구개발, 기술교류, 정보교환 실시

* 상반기중 대덕연구단지 「R&D·디자인 연구조합」 설립(대학, 연구소, 디자인회사, 컨설팅회사 참여예정)

○ **디자인기업협회와 이노비즈협회 間 정기적인 교류·협력**을 유도하고 공동사업의 발굴·시행을 지원

* 아이디어 교류, 비즈니스 기회 발굴을 위한 디자인-기술 커뮤니티 연찬회 추진

1-2. 중소기업의 디자인 역량 강화지원

□ **(중기업·중견기업)** 디자인을 통한 제품혁신, P.I(Product Identity) 정립 지원

○ **성장가능성이 큰 제조기업을 대상**으로 **제품개발전략과 디자인을 함께 지원**하는 가칭 「**Business Plan & Design**」 사업 실시 ('12년~)

* 중소기업의 가장 큰 기술애로는 디자인과 제품개발전략 능력 ('09, 중소기업연구원)

○ **우수 제조기술연구센터 지원사업***(ATC : Advanced Technology Center)의 대상을 **금년부터 우수 디자인연구소로 확대**

* 우수 기술잠재력을 가진 기업부설 연구소를 선정, 연간 3~5억원의 R&D 지원

○ 기존 개별기업에 대한 소액 일회성 지원에서 탈피, **동일 상품군에 공통 활용이 가능한 디자인 개발지원 사업** 실시 ('11년 20억원)

* 로봇, 의료기기 등 동일 상품군에 대한 디자인 지원으로 해당 상품군의 인-하우스(In-House) 디자인실과 유사역할도 가능

□ **(창업기업·소기업) 우수 디자인 아이디어**에 대해 제작, 소비자 반응 평가, 지재권 출연, 마켓팅 등 일괄 지원 (최대 4천만원)

○ **소자본 창업이 가능한 공예·액서서리** 등의 제품 홍보, 전시회 참가 등을 지원하고 **1인 기업 창업·운영자금 지원 확대**

* ('10) 256억원, 535개 기업 → ('11) 400억원, 800개 기업

- 중소기업과 **1인 창조기업** 계약시, **비용 일부를 바우처로 지원***

* 프로젝트 비용의 10% 범위내에서 최대 300만원까지 지원(기업당 연 8회 이내)

□ **(지역 기업)** 지역 디자인센터를 중심으로 **근접거리에서 디자인 지원**

○ 현재 4개 지역(대구, 광주, 부산, 대전)에서 실시 중인 **산업단지기업 디자인 지원사업**의 지원범위를 점차 확대 ('11년 20억원)

○ **지역 디자인센터**(대구, 광주, 부산)가 **지역의 전략·특화산업**과 연계한 **디자인 전략을 수립**하고 지역 기업의 **디자인 혁신을 지원**

* 광주 : LED 조명 + 디자인, 대구 : 전자정보산업 + 디자인 등

2. 디자인 기업과 전문인력의 고도화

2-1. 디자인 전문기업의 경쟁력 제고

□ **(전문기업 역량강화)** 수요자(제조업체) 주도의 아웃소싱에서 **디자인 기업 주도의 디자인 컨설팅**으로 **비즈니스 모델 고도화**

○ 총 3천여개 디자인기업 중 **글로벌 디자인기업으로 도약할 가능성이 높은 기업을 선정**하여 **토탈 디자인*의 역량강화를 지원** ('11년, 40억원)

* 상품기획, 디자인 개발, 상품화, 마케팅 등을 종합 지원

< 영국과 국내의 디자인 기업의 비즈니스 모델 비교 >

토탈 디자인	← 영국 디자인기업 →				
상품개발주기	상품기획 영역	디자인영역	개발영역	생산영역	유통영역
수행업무	· 경영전략 · 시장/소비자 분석 · 트렌드/감성 분석	· UI, GUI · IDEA 스케치 · 렌더링/목업	· 기구/회로개발 · 프로토 타입 · 설계	· 품질, 성형 · 소재, 후가공 · 조립	· 물류 · 매장관리 · 광고/포장
디자인, 개발에 집중		← 국내 디자인기업 →			

□ **(해외진출) 시장조사, 현지 전시회 참가, 바이어 발굴** 등 해외 시장 개척에 필요한 인프라와 서비스 제공

○ 금년 중 **이태리에 현지 센터를 구축**하고, 단계적으로 **영국**(런던), **중국**(상해, 광저우) 등으로 확대

* 현재 중국 닝보에 한국 디자인지원센터 운영중 : 17개 디자인 전문기업이 진출

○ 베트남 등 성장가능성이 큰 이머징 마켓을 대상으로 **디자인 봉사단*을 파견,** 향후 국내업체의 현지진출시 기반으로 활용

* 디자인진흥원, 디자인기업협회 등 디자인 유관기관과 디자인기업으로 구성

□ **(세계 디자인전시 참여)** 세계적 디자인 전시회(디자인 런던 등)에 **한국관**을 운영하여 **우리 디자인을 홍보** (디자인진흥원, '11년 5억원)

○ KOTRA와 협력하여 참여 디자이너·기업에게 **해외 바이어와 현지상담** 등 **실질적인 비즈니스 기회**를 제공

2-2. 산학 협력을 통한 디자인 인재 육성

□ 융합형 디자인대학을 중심으로 **업계와 대학간 협의체***를 구성, **수요지향적 인력양성 시스템**을 구축하고 **대학의 질적 성장**을 유도

* 학계, 업계, 유관기관 등 10~15명으로 구성, 교육성과 점검, 우수사례 공유, 개선방안 수립 등

○ **디자인과 공학, 경영학, 인문학** 등이 융합된 커리큘럼을 개발하여 美 스탠포드 디자인 스쿨과 같은 **세계적 디자인 명문학교** 육성

* '11년 현재 전국 10개의 융합형 디자인 대학을 선정·지원 중('10년 39억원 지원)

< 참고 : 美 스탠포드 디자인 스쿨 (D - School) >

- 디자인과 함께 공학, 비즈니스, 사회과학을 종합적으로 교육하고 외부 전문가와 팀을 이루어 프로젝트 진행
- 디자인과 여타학문의 융합을 통해 사용자 경험을 중심으로 고객의 입장에서 신제품을 개발하는 방법론 연구

□ **글로벌 스타디자이너 양성**을 위한 **디자인 인재 육성사업** 개편

* 세계 90대 디자이너에 한국인은 단 1명에 불과(獨 Design Now 조사, '08)

○ **(차세대 리더양성)** 현재 연간 15명 내외, 3천만원 지원을 ⇒ **3~5명, 1억원** 내외로 개편, **최우수 인재에 대한 선택과 집중**을 강화

○ **(지역인재 양성) 지역대학의 우수 디자인전공자**를 대상으로 2년 내외 동안 집중 지원하는 **지역 디자인 멤버쉽 사업*** 강화

* 지역디자인센터에서 창작공간, 장비, 교육, 취업연계 등을 종합 지원하는 사업, '10년 4개지역 136여명 지원(예산 10억원)→'11년 4개지역 150여명 지원(예산 12억원)

□ **초등학교 디자인 교육을 강화, 디자인 영재를 조기 발굴**하고 어린이들의 **창의성과 문제해결 역량**을 제고

○ **초등용 디자인 교과서 개발**하고 **디자인 연구학교**(현 8개 초등학교), 방과후 디자인 교실(현 68개 초등학교) 운영 등

* 현재 5~6학년용 디자인 교과서 개발 중('10.8월 완료), '12년까지 3~4학년용 교과서 개발예정

3. 미래지향적 디자인 생태계 조성

3-1. 디자인 기반형 공공서비스 확산

□ 산업단지 구조고도화 사업(QWL:Quality of Working Life)과 연계, **「산업단지 디자인 가이드라인」 마련** ('11년 15억원)

○ 경제의 핵심거점(제조업 생산 60%, 수출 75%, 고용 40%)인 **산업단지의 브랜드 가치를 제고**하고 **단지內 시설물 디자인** 개발

○ 현재 **반월·시화, 남동, 구미, 녹산** 등 4개 단지에 대해 디자인 가이드라인을 개발 중('10~'11)이며 **단계적으로 대상단지를 확대**

* 가이드라인 개발이후 실제로 산업집적지내 시설물에 적용될 수 있도록 사전에 지자체, 산단공 등과 긴밀히 협의 (가이드라인의 시행예산이 편성되어 있는 경우 우대)

□ 환경 디자인에 한정된 **기존 공공디자인 사업**을 **디자인을 통한 사회문제해결** 등으로 사업 영역을 확장

○ **정부, 지자체 등**에서 제공하는 **공공 서비스**에 **디자인을 활용하는 「사회문제해결 디자인 프로젝트」** 적극 추진

- 최근 에너지절약 디자인 시범사업으로 추진한 **아파트 단지 에너지 고지서 개선사업**의 성과*를 **여타 분야**로 확산

* 사업성과 : ('11.1월) 전국 가정용 전력사용 평균 10% 증가, 시범단지 5% 감소
('11.2월) 전국 사용량은 1.2% 감소, 시범단지 10% 감소
** (예시) 세균퇴치를 위한 병원 환경개선, 병영생활 개선 디자인 등

○ 디자인 전문가, 관계부처, 지자체 등이 공동으로 **디자인 주도 공공서비스 로드맵을 개발**하고 **부처간 협력사업**을 발굴·추진

< 예시 : 부처간 협력이 가능한 공공서비스 디자인 >

분 야	협력사업	관련부처
교 육	· 학습효과를 높이는 교육 환경디자인 등	교과부, 지경부
국 방	· 군 시설물 內 환경 디자인 개선 등	국방부, 지경부
치 안	· 절도 피해를 줄이는 제품·환경 디자인 등	행안부, 지경부
보 건	· 의료사고 감소 디자인(의료기기, 의료서비스 프로세스 등)	복지부, 지경부
농상업	· 전통시장 리디자인을 통한 지역 상권 활성화 등	지경부, 중기청

3-2. 新디자인 육성과 지속적 성장기반 조성

□ **(디자인 기반기술 연구)** 수요조사를 바탕으로 **기업이 공동으로 활용할 수 있는 디자인 기반기술의 연구개발** 지원

* 기반기술(예시) : 색채, 디자인 신소재 개발, 마감, UI(User Interface), 그린 디자인 등

○ 역사, 문화 등에서 **우리 고유의 이미지**를 추출하고 현대적 디자인으로 재해석·활용하는 **한국 디자인 DNA 사업** 추진

* 일본은 신일본양식(Japanesque Modern)으로 해외시장에서 독자적 이미지 구축

○ 디자인진흥원 內 **디자인 전략연구소**를 설치, **미래 트렌드, 라이프스타일** 등의 글로벌 리서치에 기반한 **미래 산업디자인 연구 추진**

* 중소·중견기업이 부족한 디자인 트렌드예측, 선행디자인 등의 역량을 보완

□ **(新디자인)** 키즈 디자인, 서비스디자인 등 디자인 新분야 개척

○ **어린이의 신체, 행태, 감성조사**를 바탕으로 **어린이 감성과 눈높이에 맞는 키즈 디자인** 개발과 키즈 디자인賞 신설 추진

* '11년중 초등학교 어린이에 대한 3차원 신체표준 측정 실시(지경부 기표원)

○ **제조기업의 서비스화가 급속히 진전**되고 있음을 감안, 서비스를 디자인 하는 **서비스 디자인 방법론 연구 지원**

* 현재 국내 서비스디자인은 초기 단계로 호텔 등 일부 서비스기업이 부분적으로 도입 중

□ **(법령 정비) 디자인산업 발전기반 구축**을 위한 **산업디자인진흥법 개정**

○ **국제협력과 해외진출 촉진**, 공공기관의 **우수 디자인제품 우선구매** 근거 마련, **지역별 산업디자인 육성계획 수립** 등 추가

※ (참고) 현재 특허청에서 디자인보호법 개정* 추진 중 (국회 계류 중)

* (현)물품과 결합된 디자인만 보호 → (개선)물품과 관계없이 디자인 자체를 보호

□ **(인식 강화)** 중앙정부(지경부 등)內 **디자인 직렬 공무원** 채용을 추진하고 **중소기업 CEO** 대상의 디자인 경영교육 실시 (디자인진흥원, 중진공연수원 등)

○ **공무원 직무교육**(중앙공무원교육원 등)에 디자인 교육 프로그램을 신설하고 분기별 **'한국을 빛내는 디자이너'**를 선정, 대국민 홍보 강화

Ⅴ. 향후 추진계획

정책과제	추진일정 '11	'12	'13	'14	'15	소관부처
디자인을 통한 산업경쟁력 제고						
1-1. 디자인과 기술R&D의 융합·활용 촉진						지경부
1-2. 중소기업의 디자인 역량 강화						지경부, 중기청
디자인 기업과 전문인력의 고도화						
2-1. 디자인 전문기업의 경쟁력 제고						지경부
2-2. 산학 협력을 통한 디자인 인재 육성						지경부, 교과부 등
미래지향적 디자인 생태계 조성						
3-1. 디자인 기반형 공공서비스 확산						지경부, 중기청 등
3-2. 新디자인 육성과 지속적 성장기반 조성						지경부, 행안부, 특허청 등

[참고 1] 주요국의 디자인 정책 현황

국가	주요 디자인 정책
영국	◇ **디자인 경쟁력 강화 프로그램(Designing Demand) 실시** ◇ **디자인 교육(Design & Technology) 의무화(5~16세)** ◇ 공공서비스 혁신 프로그램 **Red('04)와 Dott('07) 프로젝트 실시**
핀란드	◇ 기업 디자인 활용 증대에 **2,700만 유로 디자인프로그램** 시행 ◇ 디자인을 **기업의 전략적 기획활동**에 포함* * 알토대학(Aalto University) 內 디자인혁신센터(Designium) 설립
덴마크	◇ **디자인 정책수립, 집행기관 다원화**를 통해 전문성과 효율성 제고 * Design Research Center : 국제 최고 수준의 디자인 지식창출연구 * Danish Design Center : 디자인 전문가와 디자인 사용기업 연계 * Knowledge Center for Design : 디자인 지식, 정보 제공
일본	◇ **디자인 인식제고**(G마크), **키즈디자인 협의회** 설립('06.4) ◇ **감성가치 제고 이니셔티브**('07.5, 경산성) * 기존의 기능, 신뢰도, 가격의 가치외 감성가치를 강조 ◇ 디자인 공학 로드맵을 통한 **기술-디자인 융합** * 다양한 사회적, 기술적 관점을 연계하는 인간 중심의 토탈디자인 강조
중국	◇ **디자인 어워드, 해외 유학프로그램 운영, 차이나 디자인마켓 설립** * 베이징市 디자인 예산은 한국(250억원)의 3배 이상 ◇ **베이징, 상하이** 등 5개 도시에 **디자인 클러스터** 조성 * 베이징 DRC 50,000m^2, 상하이 SIDC 20,000m^2 * 참고 : 한국디자인진흥원(KIDP) 10,705m^2

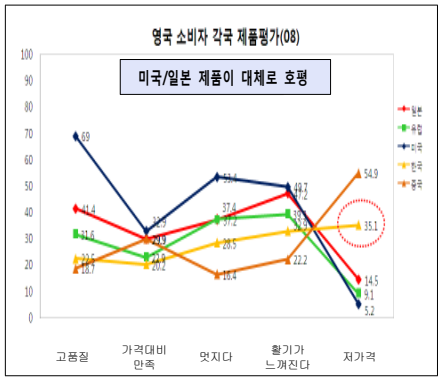
[참고 2] 최근 10년간 국내외 디자인 흐름

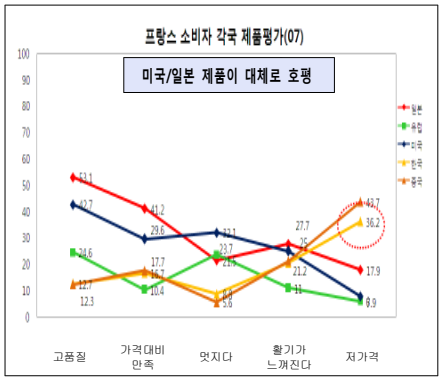
구분	한국		해외 선진국	
	대표적 디자인 제품	디자인 경쟁력	대표적 디자인 제품	디자인 경쟁력
1998 ~ 2002	 ◦삼성전자 휴대전화  삼성전자 MP3◦	25위	 ◦Apple iMac  ◦SONY Robot  ◦B&O A8 headset	美2위 日5위 덴9위
	▸해외 디자인 전문기업 활용 ▸전자 중심의 디자인 개발		▸디자인을 브랜드별 정체성 확립에 활용 ▸로봇과 같은 첨단기술과 디자인의 융합	
2003 ~ 2006	 ◦삼성전자 디지털캠코더  LG전자 초콜릿폰◦  ◦KAIST 휴보	14위	 Humidifier◦  Apple iPod mini  Alias System◦ Maya	日1위 美2위
	▸일부 대기업 디자인 투자 확대 ▸로봇 등 첨단분야 디자인 활용 개시		▸중소기업도 디자인 적극 활용 ▸SW에 우수디자인상 수여, 활용 다양성 유도	
2007 ~ 2009	  ◦BK월드 제습기 ◦삼성전자 LED TV LED 7000	9위	 ◦Nintendo wii  ◦Enelop 친환경건전지 ◦TAKANO Silver Car	日3위
	▸중소기업의 디자인 성공사례 등장 ▸대기업 전자부문 디자인 세계적 수준도달		▸사용자 중심 디자인, 핵심 기법으로 정착	
2010 ~	◦ LG전자 미니빔   ◦기아자동차 K5	10위 권밖	히비야 화원◦   ◦Dyson Air Multiplier	스1위 日2위 獨3위
	▸자동차 등 대기업 디자인 경쟁력확보 ▸중소기업의 디자인 투자는 저조		▸환경 디자인 활용 확대 ▸기술-디자인 융합 R&D 정착	
시사점	• IT, 자동차 외에도 디자인 **효과가 높은 산업분야에 디자인 확대 필요** • **중소기업이 디자인**을 쉽고, 효율적으로 활용할 수 있도록 **지원 시급** • 사회전반으로 **디자인의 역할이 확대되는 데 따른 인력, 관련기술 개발 등 필요**			

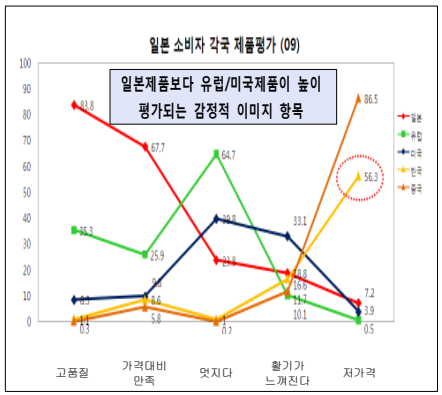
[참고 3] 주요국 소비자의 각국 제품평가 조사(日 경산성, '10)

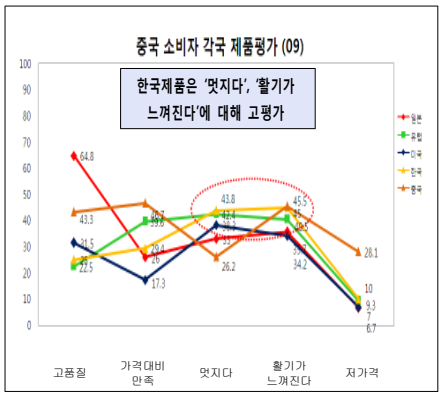
◈ **선진국**(영, 불, 일) 소비자 : 한국 제품이 여타국가들에 비해 가격 경쟁력은 있으나 **디자인 측면에서는 낮게 인식**

◈ **중국** 소비자 : 선진국과는 달리, **한국 제품의 디자인을 높게 평가**하고 있어 **우리 디자인 산업의 진출 잠재력**이 큰 것으로 평가









[참고 4] 디자인 사고기법을 적용한 아파트단지 에너지 고지서 디자인 개선



[참고 5] 세계적 디자인 기업의 디자인 개발 방식

□ 기업의 디자인 활용방식은 **단품 디자인에서 종합적 문제해결능력을 요구하는 수준**으로 **고도화**되는 추세(Design as **Styling → Innovation**)

○ 해외 유명 디자인기업의 경우 이러한 추세를 발 빠르게 적용하여 높은 매출과 순이익을 창출

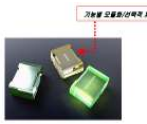
< 美 디자인기업 IDEO*의 5-STEP 디자인프로세스 >

STEP 1. 관찰	설문조사, 비디오촬영, 인터뷰 등을 통해 문제점 진단
STEP 2. 브레인스토밍	컨설팅팀을 통해 엉뚱한 아이디어를 포함한 모든 의견 수렴
STEP 3. 가상모델 제작	소비자 반응을 조사하고 개선해야 할 점은 즉각 수용
STEP 4. 개선	적용가능 디자인중 소비자의견을 반영, 최적 솔루션 선택
STEP 5. 실행	엔지니어, 디자이너 등이 최종 디자인과 제품 완성

* **5-Step을** 활용, 세계에서 **가장 혁신적인 기업 중 하나로 선정**(보스턴 컨설팅 그룹)

□ 선행디자인을 통해 **미래트렌드와 소비자 감성을 선도**할 수 있는 디자인 컨셉을 제시하고 이의 실현을 위한 **기술 촉진 주도**

< 미래 라이프스타일을 반영한 선행디자인 사례(손목에 감는 핸드폰) >

1. 라이프스타일 조사	**여가시간의 증가**로 외부활동 중에도 업무, 건강검진, 영화감상 등 다양한 **콘텐츠에 대한 수요 증가**
2. 미래트렌드 예측	**유비쿼터스** 네트워크 환경 활용 증대
3. 디자인 컨셉 도출	 필요기능은 기능별로 모듈화하여 탈부착, **휴대성을 높인** 손목에 감는 **핸드폰 디자인**
4. 기술・제품 개발	 (모듈화 기술 개발)  (가변성 디스플레이)  (이동성・착용성 소재 개발)