| 지식경제부 보도자료 | http://www.mke.go.kr |
|---|---|

**2012년 11월 30일(금) 조간**부터 보도하여 주시기 바랍니다.

자료문의 : 디자인브랜드과 강장진 과장, 이원규 사무관, 홍수경 사무관(02-2110-5102)
산업기술개발과 김남규 과장, 한철희 서기관

# 디자인과 R&D 융합으로 4만불 경제를 달성한다

【 디자인 산업융합 전략('13~'17) 수립 】

- ▸ **디자인 주도의 산업융합 활성화**
- ▸ **디자인 비즈니스 생태계의 고도화**
- ▸ **위상강화와 디자인 한류 확산**

→ **디자인산업의 성장과 기술 · 제품 · 산업간 융합 가속화**

□ 지경부는 '13년도 17개 R&D 사업을 선정하여 기획 단계부터 디자인 참여를 보장하고 이에 따른 디자인 비용으로 500억원 이상을 집중 투자할 계획이라고 밝힘

○ 그간 디자인이 개별 제품의 경쟁력 향상에 기여했으나, 국가 전체적인 산업경쟁력 제고에는 다소 부족했다고 판단

- 산업 융합이라는 새로운 패러다임에 적극 대응하고 국가 차원의 산업 경쟁력을 선도하기 위해서는 디자인과 R&D의 융합이 필요

□ 지경부는 11.29(목) 14:00 양재역 엘타워에서 디자인 산업발전을 위한 정책토론회를 열고 디자인-R&D 융합 등을 골자로 한 「디자인 산업융합 전략('13~'17)」을 발표함

○ 본 전략은 '21세기 융합시대를 선도하는 디자인 강국'이라는 비전하에 ① 디자인 주도의 산업융합 활성화, ② 비즈니스 생태계의 고도화, ③ 디자인의 위상강화와 한류 확산 등 3대 추진전략을 제시함

＊ 자세한 내용은 [첨부 2] 참고



### ① 디자인 주도의 산업융합 활성화

○ 디자인 효과가 크고 상품화가 가능한 기술 R&D에 대해 기획, 개발, 양산 등 全과정을 디자인 주도로 추진하는 차세대 R&D 시스템 구축

＊ '13년도 지식경제 R&D 사업 중 17개 사업에 537억원 반영 계획

○ 소비자의 니즈(Needs), 시장, 고객가치를 반영하여 미래산업의 방향을 제시하는 '미래 디자인 프로젝트(Design of the Future) 추진

○ 융합형 디자인 대학을 '12년 14개에서 '15년 30개까지 대폭 확대하고 공학 전공학생을 대상으로 한 디자인 커리큘럼 개발 추진

○ 디자인 기술자격제도, 기업부설연구소의 R&D 연구전담요원 자격을 산업계 니즈를 반영하는 방향으로 개편(관계부처 협의 추진)

### ② 디자인 비즈니스 생태계의 고도화

○ 제조업 연계, 구인·구직, 교육 관련 온·오프 시스템을 정비하고 디자인기업, 단체, 협회와 정보를 공유하는 비즈니스 종합 플랫폼 구축

○ 디지털 융합, 의료, 서비스, 그린 등 새로운 분야의 디자인 비즈니스 시장 육성을 위해 시범사업, 인력양성, 과제 지원 등 추진

○ '온라인 공지 증명제도' 활성화, 디자인대가 가이드라인 수립, 피해 신고·분쟁조정 기구 설치 등 권리보호와 분쟁해결 시스템 도입

### ③ 위상강화와 디자인 한류의 확산

○ 고급 디자인 인력의 수도권 편중 개선, 지역 디자인 인프라 확충을 위해 광역경제권 別 디자인 지원 거점 구축

○ 디자인 명예의 전당, 디자인 박물관 설치, 디자인 주간 신설 등을 통해 디자인이 존중받는 사회 분위기 조성

○ 중국, 태국, 베트남 등 신흥 디자인국가에 K-DESIGN 거점 확대하여 기업 애로 해결 및 현지 정보교환, K-DESIGN Showcase 등 실시

□ 전략 발표 이후 진행된 '디자인 산업발전을 위한 정책토론회'에서는 지자체, 디자인단체총연합회, 디자인 기업협회, 중기기술혁신협회 등이 참석하여 금번 전략에 대한 의의와 향후 과제를 논의하였음

○ 그간 디자인이 한국경제의 성장에 크게 기여하였다고 공감하면서 이제는 융합적인 관점으로 시야를 넓혀 디자인의 역할과 중요성에 대한 인식을 새롭게해야 한다고 언급

○ 기술 중심으로 진행되어 온 R&D에 디자인이 참여할 수 있는 환경이 조성되어 향후 디자인 전문기업과 디자이너의 업무영역이 확대되고 R&D의 성과도 크게 향상될 것으로 기대

○ 아울러, 지역 소재 디자인 전공학생에 다양한 교육 프로그램이 개발·적용되어 수도권과 지역의 균형있는 발전이 가능할 것으로 전망

□ 지식경제부 김재홍 성장동력실장은 "금번 전략 수립을 통해 디자인이 산업융합을 가속화하는 가장 중요한 요소이며 국가 차원에서 관심을 갖고 지원해야 할 미래의 핵심산업임을 확인할 수 있었다"라고 하면서 "국가 전체적인 산업경쟁력 제고와 소득 4만불 경제 달성에도 크게 도움이 될 것"이라고 강조하였음

[첨부 1] 디자인 산업융합 전략 발표 및 토론회 개요
[첨부 2] 디자인 산업융합 전략('13~'17)



[첨부 1]

# 디자인 산업융합 전략 발표 및 토론회 개요

## □ 개요

○ 일시 : '12. 11. 29(목), 14:00~16:00

○ 장소 : 양재동 eL TOWER 8층 엘하우스홀

○ 논의 : '디자인 산업융합 전략' 발표, 산학연 토론회

○ 참석 : 디자인 전문기업, 유관단체, 대학생 등 150~200명

## □ 행사일정

| 시 간 | | 구 분 | 비 고 |
|---|---|---|---|
| 1부 | 14:00~14:05 (5분) | ▪ 행사소개 및 개회 | KIDP |
| | 14:05~14:10 (5분) | ▪ 인사말씀 | 성장동력실장 |
| | 14:10~14:30 (20분) | ▪ 디자인 산업융합 전략 발표 | 디자인브랜드과 |
| | 14:30~14:32 (2분) | (장내정리) | |
| 2부 | 14:32~14:35 (3분) | ▪ 2부 소개 및 토론자 소개 | KIDP |
| | 14:35~15:35 (60분) | ▪ 패널별 지정토론 | 좌장 |
| | 15:35~15:55 (20분) | ▪ 토의 및 질의응답 | 좌장 |
| | 15:55~16:00 (5분) | ▪ 폐회 | KIDP |

## □ 패널토론자

| 구분 | 성명 | 소속 | 직위 |
|---|---|---|---|
| 정부 | 강장진 | 지경부 | 과장 |
| 지자체 | 임창영 | 경기도 | 디자인특별보좌관 |
| 대기업 | 김영준 | 삼성전자 | 전무 |
| 유관단체 | 안향자 | 중소기업기술혁신협회 | 이사 |
| | 김성천 | 디자인기업협회 | 회장 |
| | 류명식 | 디자인단체총련 | 부회장(정책담당) |
| 지역 | 홍군선 | 부산디자인센터 | 원장 |

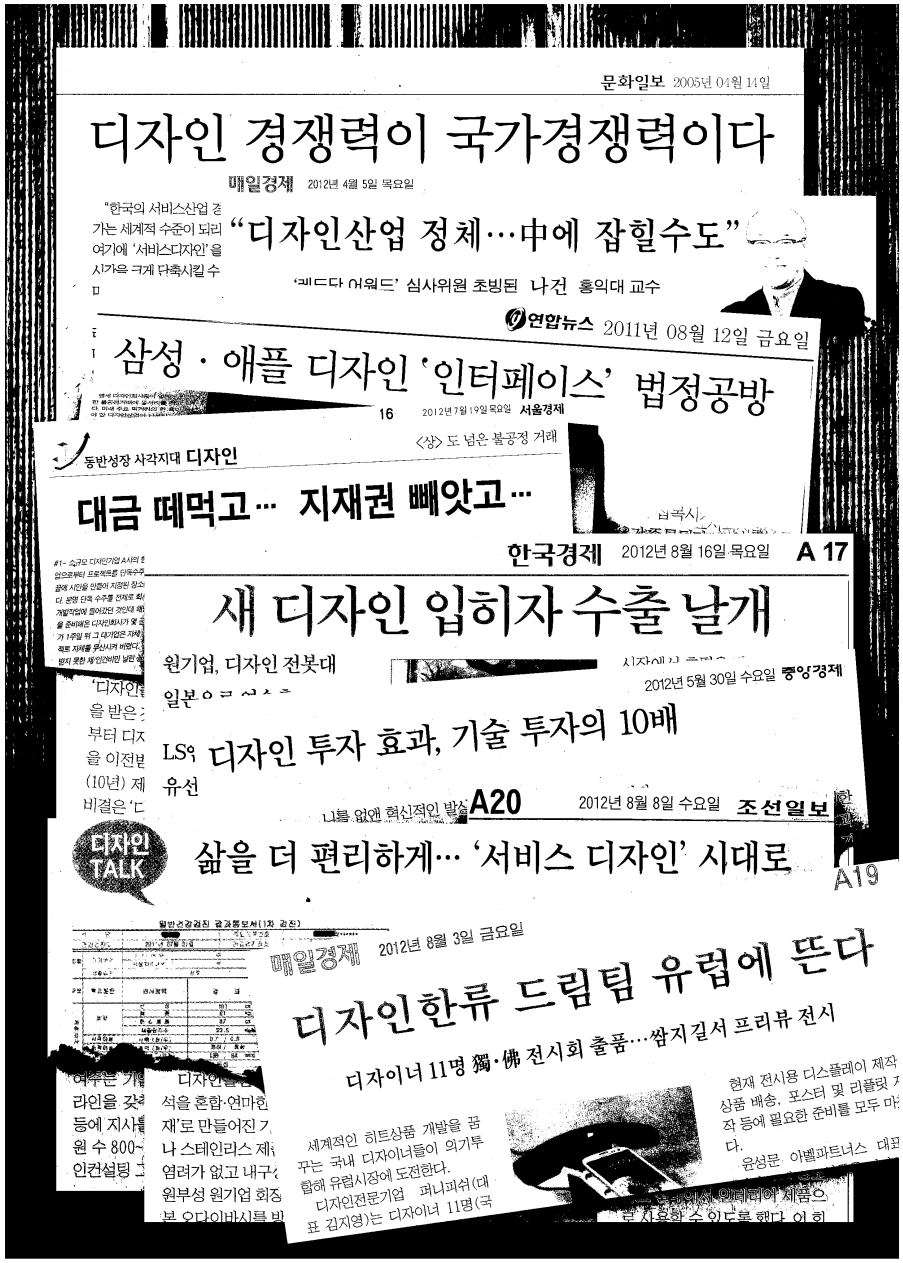
[첨부 2]

지식경제부
Ministry of Knowledge Economy

# 디자인 산업융합 전략('13~'17)

2012. 11

지 식 경 제 부
디자인브랜드과



# 목 차


Ⅰ. 디자인, 새로운 성장 패러다임 ····· 1

Ⅱ. 한국 디자인의 현주소 ····· 4

Ⅲ. 디자인 산업발전 비전과 전략 ····· 8

1. 디자인을 통한 산업융합 혁신 ····· 9

2. 디자인 비즈니스 생태계의 고도화 ····· 13

3. 위상강화와 디자인 한류의 확산 ····· 15


# Ⅰ. 디자인, 새로운 성장 패러다임

## 1. 산업디자인의 진화

□ (개념) 제품과 서비스의 미적, 경제적 가치를 높이는 창작, 개선행위를 의미하며 대상에 따라 제품, 포장, 환경, 시각 디자인으로 분류




□ (역할 변화) 제품의 외관을 개선하는 스타일링 디자인에서 제품 개발 초기부터 디자인을 활용하는 '엔지니어링 디자인'으로 변화

| 개념 | 외관 스타일링 디자인 | 엔지니어링 디자인 |
|---|---|---|
| 역할 | · 제품 외관을 심미적으로 개선<br>· 先 제품개발 → 後 디자인 | · 제품의 전체적인 컨셉 설계<br>· 기획, 생산 등 제품개발 프로세스 全 단계를 관리 |
| 특징 | · 개인의 예술성 · 창의성이 중요 | · 공학, 인문 등 종합적 역량 요구<br>· 기술-디자인 협업 시스템 중요 |

□ (시장 확대) 제조업 중심에서 민간, 공공 분야의 서비스업으로 확대

| 구분 | 기존 시장 | 새로운 디자인 시장 | |
|---|---|---|---|
| 범위 | 제조업 | 서비스업 | 공공 부문 |
| 대상 | · 자동차, 가전 등 내구재<br>· 생활 소품, 사무 용품 | · 의료사고 방지 디자인<br>· 항공, 호텔 서비스<br>· 금융, 물류 서비스 | · 저탄소 녹색성장<br>· 교육, 국방, 치안<br>· 사회 취약계층 보호 |

## 2. 디자인 중심의 산업 패러다임 도래

□ (글로벌 성공기업 신화) 디자인을 핵심가치로 인식하는 기업들이 세계적 성공을 거두면서 '디자인 주도 산업 패러다임' 확산

o 삼성은 '96년 디자인 경영체제 도입 이후 가전, 스마트 폰 시장 석권

* '05년 LCD TV 세계시장 점유율 4위 → '06년 디자인을 혁신한 보르도 TV 후 세계 1위

o Apple은 iPhone, iPad 등 디자인 혁신으로 세계적 기업으로 성장

* 주가 '97년 5.48 달러 → '12.10월 665.15 달러, 시가총액 704조원(미 기업 역사상 최대)

o 영국 디자인 선도기업의 주가는 FTSE* 100 대비 200% 초과 상승

* Financial Times Stock Exchange 100 : 런던 증권거래소 시가총액 상위 100개사

□ (국가 주도의 정책지원 강화) 영국, 프랑스, 일본 등 선진국뿐 아니라 중국, 동남아시아에서도 강력한 디자인 진흥정책을 추진

| 구분 | 최근 디자인 정책 |
|---|---|
| 영국 | · 중소 · 중견기업의 디자인 비즈니스를 발굴 · 지원하는 프로그램 신설<br>· 디자인을 통한 의료, 안전 등 사회문제 해결 프로젝트 추진 |
| 프랑스 | · '12.1월, 디자인 실행계획을 통해 '국립 디자인센터' 설립 공표<br>· 기업의 디자인 활용 강화를 위한 '디자인 정보제공 시스템' 구축 추진 |
| 일본 | · '12.1월, 경제산업성 內 '디자인정책실' 설치<br>· 디자인을 창의산업의 핵심으로 정의하고 신성장 동력 산업으로 육성 |
| 중국 | · '11.2월, 베이징, 상하이 등 5개 도시에 디자인 클러스터 조성 추진<br>· '10.12월, 과학기술과 산업디자인 융합 촉진을 위한 국제 세미나 개최 |
| 태국 | · '12.6월, 수상 직속으로 창의디자인센터(Thailand Creative & Design Center) 설치<br>· 상공부 주도로 제품, 서비스 등 디자인 트렌드 제공, 전문교육 실시 |



□ (경제성장의 새로운 모멘텀) 디자인은 일자리, 수익 창출 효과가 탁월

o 디자인은 고용창출 효과가 큰 지식산업으로서 질 좋은 일자리 창출

* 취업유발계수(명/10억원, '07 한국은행) : (디자인) 13.9, (자동차) 9.9, (반도체) 4.5

o 디자인 투자는 일반 R&D에 비해 3배 수준의 매출 증대효과가 있고 자동차, 반도체 등 제조업 분야에서 약 2배의 부가가치를 창출

* 투자대비 매출 증대 효과(디자인진흥원, '10) → (디자인) 14.4배, (기술 R&D) 5배
* 주요 업종 부가가치율(한국은행, '08) : (디자인) 43.9, (반도체) 24.9, (조선) 24.8

o 디자인은 중소·중견기업이 글로벌 기업으로 성장하기 위한 필수 요소

* 영국의 디자인 투자기업 450개 대상 조사결과 디자인 본격 지원 후 3년내 기업 이미지는 91%, 제품 품질은 90% 가량 향상 ('09, British Design Council)

### [붙임] 최신 글로벌 트렌드와 디자인 이슈



# Ⅱ. 한국 디자인의 현주소

## 1. 단기간내 디자인 성장 기반 조성

□ 국가 디자인 경쟁력은 '00년 이후 급격히 성장, '07년 세계 9위 도달

o 디자인 세계 순위 : ('02) 25 → ('05) 14 → ('07) 9 → ('10) 15위

* '10년도 세계 디자인 경쟁력 순위 : (1위) 스위스, (2위) 일본, (3위) 독일
* 기업 투자, 혁신역량, 고객지향성 등 7개 지표로 선정(핀란드 Designium)

o 디자인 수출은 '06년 75억원 → '10년 393억원으로 연평균 51% 증가

o 중국, 동남아시아는 한국 디자인을 롤 모델로 삼고 벤치마킹 추진

* 말레이시아, 필리핀, 태국 등과 디자인진흥원 間 MOU 체결('11년 10건)

□ 세계 50대 디자인 기업에 삼성(1위), LG전자(11위) 등 5개사 랭크

o '90년대 말부터 연구소 설치, 우수인력 확보 등에 집중 투자

* 투자(억원, '10.12) : 삼성전자 2,210억원, LG 900억원
* 인력(국내외, '10.12) : 삼성전자 1,800명, LG 1,300명

< 독일 iF 선정 주요 디자인 기업('12.1분기) >

| 구분 | 삼성 | 소니 | 필립스 | 지멘스 | 애플 | LG전자 | LG하우시스 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 점수 | 3,080 | 2,380 | 2,200 | 2,160 | 1,520 | 860 | 860 |
| 순위 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 11 | 11 |

* 50위내에 일본 8개, 대만 3개, 중국 2개 포함

□ 국제 디자인 시장에서 한국의 신진 디자이너 두각

o 세계 3대 디자인 공모전(獨 iF, 美 Idea, 英 Red dot)에서의 우리나라 디자이너의 수상 실적도 평균 8%대로 높은 편(50개국 이상 참가)

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



**[붙임] 최근 10년간 한국 디자인의 발전 추이**



## 2. 지속적인 성장 모멘텀 확보에는 한계

□ 디자인과 기술 R&D와의 융합이 저조하고 시너지 효과 부족

o 기술 R&D 수행자 대부분이 디자인적 사고의 필요성과 중요성을 인식하지 못하고 자율적인 디자인 참여도 원활하지 못한 상황

- '10년부터 운영요령 개정을 통해 기술 R&D에 디자인 비용을 계상 토록하고 참여를 독려하고 있으나 디자인 분야의 실질적 참여는 미흡

* 디자인 참여 규모 : ('10) 7억원 → ('11) 91억원 → ('12) 101억원

o 또한, 전체 R&D 예산규모 대비 디자인 R&D 예산은 1% 미만

* 최근 5년간('08~'12) 연평균 증가율 : 지경부R&D 6.9% vs 디자인R&D 3.2%
* '12년 디자인R&D 예산 312억원은 지경부R&D 4.7조원의 0.66%에 불과

□ 예술, 기능에 집중된 디자인 역량은 산업계 니즈와 불일치

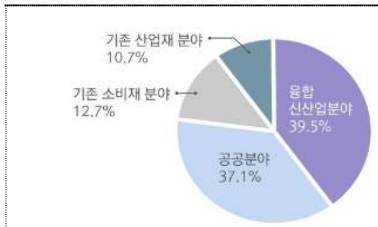
o 전통적인 외관 스타일링 디자인에 특화되어 융합적인 사고력과 엔지니어링 디자인 역량 부족

< 타 산업 대비 디자인 분야의 취약 부분 >

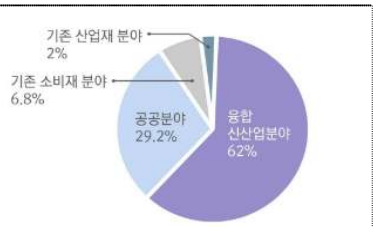
| 융합형 전문인력 | 정부 지원 | 사업모델의 전문화 | 인접산업과의 융합 | 산학연 협력 |
|---|---|---|---|---|
| 52.7% | 45.0% | 36.2% | 29.6% | 2.4% |

o 3~5년 內 디자인 수요를 창출해야 할 분야로는 융합 신산업 분야 39.5%, 공공분야 37.1%, 기존 소비재 분야 12.7% 順

< 3~5년 內 디자인 수요 창출 분야 >




< 10년 후 디자인 수요 예상 분야 >



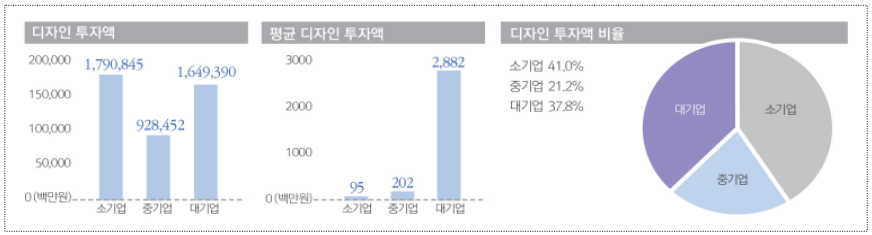



□ 중소·중견기업의 디자인 투자, 역량 미흡

o 디자인 활용 비율은 대기업 55.8%, 중기업 23%, 소기업 11.3%




o 연평균 디자인 투자는 대기업 29억, 중기업 2억원, 소기업 0.9억원




o 중소 제조업의 디자인 능력은 72.6%로 타 역량과 비교시 최하위 수준




□ 디자인 전문회사의 과당경쟁과 제도 미비로 시장환경 악화

o 과당경쟁 → 가격덤핑 → 매출감소 → 투자감소 → 경쟁력 저하의 악순환

* 디자인 전문회사(개사) 현황 : ('06) 2,253 → ('08) 2,493 → ('10) 3,023

o 전체의 61%가 불명확한 대가 기준, 표준계약서 부재로 피해 경험

# Ⅲ. 디자인 산업발전 비전과 전략

**비 전**

**21세기 융합시대를 선도하는 디자인 강국**

**전략목표**

| 디자인 주도의 산업 융합 | 디자인 비즈니스 생태계의 고도화 | 위상강화와 디자인 한류 확산 |
|---|---|---|

| 구분 | 실천과제 |
|---|---|
| 1 산업 융합 활성화 | · 미래 디자인 프로젝트 추진<br>· 디자인 주도 4세대 R&D 시스템 구축<br>· 융합형 디자인 인재 육성 |
| 2 비즈니스 환경 개선 | · 글로벌 비즈니스 플랫폼 조성<br>· 디자인 신시장 창출<br>· 권리 보호, 분쟁 해결 시스템 구축 |
| 3 위상강화 및 글로벌 진출 | · 디자인 거버넌스 정비, 인프라 보강<br>· 글로벌 거점 구축, 디자인 한류 활성화 |



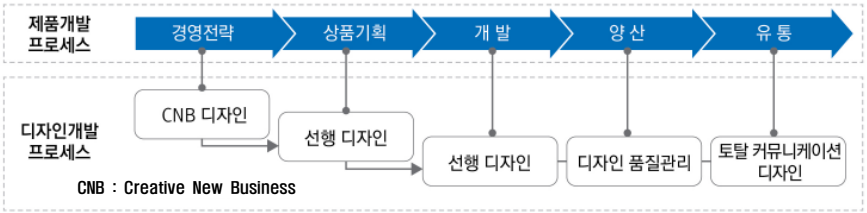
## 1. 디자인을 통한 산업융합 혁신

### 1-1 디자인 중심으로 R&D 체계 혁신

□1 융합 엔지니어링 디자인이 주도하는 차세대 R&D 시스템 구축

o 디자인 효과가 크고 상품화가 가능한 기술R&D에 대해 기획, 개발, 양산 등 R&D 全과정을 디자인 주도로 추진

< 예시 : 제품개발 프로세스 단계별 디자인 참여 방안 >




o '13년도 지경부 17개 R&D 사업에 약 537억원 반영 계획(추후 변동 가능)

* 디자인 참여 규모 : ('10) 7억원 → ('11) 91억원 → ('12) 101억원 → ('13) 537억원

< 디자인 참여 17개 지식경제 R&D 사업(단위 : 억원) >

| 사 업 구 분 | | | '13년 예산(안) | 디자인 비용 |
|---|---|---|---|---|
| 글로벌전문기술 개발사업 (주력및신산업) | 주력산업 전문기술개발 | ① 섬유스트림 | 364 | 약 537억원 (9.5%) |
| | | ② 해양레저장비 | 27 | |
| | | ③ 1인용 이동수단 | 45 | |
| | ④ 신산업기술개발 | | 40 | |
| 산업융합원천 기술개발사업 | ⑤ 지식서비스산업원천기술 | | 211 | |
| | ⑥ 바이오의료기기산업원천기술 | | 902 | |
| | ⑦ 로봇산업원천기술 | | 689 | |
| | ⑧ 그린카등수송시스템산업원천기술 | | 977 | |
| | ⑨ 산업소재산업원천기술 | | 696 | |
| ⑩ 지능형자동차상용화 연구, ⑪ 국민편익증진 기술개발 | | | 301 | |
| ⑫ 핵심의료기기제품화, ⑬ 신성장동력장비 경쟁력강화 | | | 354 | |
| ⑭ 모바일융합기술센터 구축, ⑮ 시스템반도체상용화 | | | 438 | |
| ⑯ LED시스템조명 기술개발, ⑰ WC300프로젝트 지원 | | | 605 | |
| 소 계 | | | 5,649 | |

## [붙임] 디자인 참여 가이드라인 추진계획(안)

□ 사업공고시, 수행기관은 신규과제의 디자인 참여비율 결과에 따라 해당 과제에 디자이너를 참여시켜야 한다는 원칙을 명시

< 신규사업 공고시 삽입문구 >

□ 본 사업은 지식경제 기술개발사업 중 디자인 관여도가 높은 사업으로 분류되어 연구수행기관은 협약체결전 전담기관에서 제시하는 디자인 참여비율 산정결과에 따른 디자인 관련 직접비를 계상할 수 있다.

* 디자인 참여비율 산정결과 참여비율이 5% 이상인 경우에는 협약체결시 디자인 인력(내부 디자인팀 존재시 기존 인력 활용) 1인 이상을 외부 연구원으로 가급적 고용하여야 한다.

o 관련근거

- 지식경제기술혁신사업 사업비 산정, 관리 및 사용, 정산에 관한 요령
- R&D사업 디자인 참여 가이드라인

□ 협약체결전, 사업별 간사는 주관기관의 수정 사업계획서 작성시 디자인 참여비율을 산정후 주관기관과 협의를 통해 적용·협약체결

o 참여비율이 5% 이상인 신규·계속과제는 협약체결시 디자이너를 외부연구원(직접비에서 계상)으로 포함시키도록 권고

< R&D프로세스에 따른 운영 지침 >

| 프로세스 | 주 체 | 운영 지침 |
|---|---|---|
| 사업 공고 | 담당간사 | - 17개 시범사업 공고문에 R&D/디자인 연계 문구 삽입(사업설명회시 고지 병행) |
| 신규과제 평가 | 담당간사 | - 평가위원회별로 디자인 투입항목·비중 등에 대한 의견 취합 |
| 과제협약 | 담당간사 | - 수정사업계획서 작성시 산출모델 시뮬레이션으로 주관기관과 협의<br>- 참여비율에 따른 인건비 및 직접비 계상 |
| | 디자인평가팀 | - 사업별 현황 집계 및 보고(지식경제부) |
| 진도점검(관리) | 담당간사 | - 디자인 사업비 집행현황 및 애로사항 점검 |
| | 디자인평가팀 | - 점검결과 취합 및 애로사항 지원방안 모색 |
| 최종평가 및 성과관리 | 담당간사 | - 필요시 디자인 결과물의 평가를 위해 평가위원회에 디자인분야 평가위원 참여 |
| | 디자인평가팀 | - 성과분석, 설문조사 등을 통해 개선사항 반영 |



## 1-2 창의적 · 혁신적 디자인을 통한 산업 융합

1 소비자의 니즈(Needs), 시장, 고객가치를 반영하여 미래 디자인의 방향을 제시하는 '미래 디자인 프로젝트(Design of the Future)' 추진

* 지멘스, 필립스, 삼성전자 등은 90년대 중반부터 미래 디자인 프로젝트 실시
* '11년 로봇 분야, '12년 의료 분야 R&D를 대상으로 시범사업 실시(각 8억원)

o 산업별 중장기 R&D 로드맵 수립시, 디자인 장기 추세를 포함하고 우수 제품은 실제 제품, 서비스 개발로 연결되도록 지원

- 산학연 전문가로 「디자인 융합 기획단」을 설치하여 프로젝트 기획, 대상 분야·제품 선정을 총괄하고 기술 R&D와 연계하여 상품화 추진

* 5~7년 후의 미래 모습을 동영상, 책자, 시제품으로 제작하여 정보를 공유

< Design of the Future 사업 프로세스 >




< 예시 : 로봇분야 미래 디자인 혁신제품 >




2 서비스 분야 디자인 혁신

o 디자인 R&D('13년 111억원)의 일부(20~30%)를 관계부처가 공동으로 참여하는 '공공서비스 디자인 혁신 과제'로 신규 지원

* 부처 공동사업 예시 : 교육환경 개선(교과부), 군시설물 현대화(국방부), 범죄예방 도시설계(행안부, 국토부), 전통시장 리디자인(중기청)

## 1-3 융합 디자이너 양성을 통한 산업경쟁력 강화

### 1 융합형 디자인 교육 강화

o 디자인, 공학, 경영학 등 융합 커리큘럼을 운영하는 '융합형 디자인 대학'을 '12년 10개(5.6%)에서 '15년 30개(12%)까지 확대

* 지원 : ('12) 평균 3억원 → ('15) 상위 1~3개 대학 10억원 이상, 나머지 평균 3억원

o TP, 특화센터 등 지역산업 지원기관의 창작 공간, 장비를 활용하고 해당 특화산업*과 디자인을 결합한 창업·보육 프로그램 신설

* (광주) LED 조명디자인/하우징자재, (대구) 로봇/IT기기, (부산) 조선/해양콘텐츠 등

### 2 이공계 전공자 대상의 디자인 교육프로그램 개발·확산

o 공학 전공학생을 대상으로 한 디자인 커리큘럼 개발(교과부 협의)

* 美 스탠포드大에서는 전문디자이너 양성을 위한 전문과정과 더불어 공학, 의학, 경영학 전공학생 들을 대상으로 'Design Thinking' 과정을 특수교양으로 운영

o SADI(삼성디자인학교)와 공동으로 융합형 교육 프로그램 개설, 단기 연수, 인턴쉽 프로그램, 디자인 실무자 대상 재교육 등 실시

- 수도권에 비해 상대적으로 교육 기회가 적은 지역 소재 대학생을 대상으로 우선 실시하고 KDM(지역 디자인인재 지원사업)과 연계 강화

### 3 디자인 기술자격제도, R&D 연구전담요원 개편

o 디자인 기술자격제도를 종전 제품, 시각, 웹 디자인 중심에서 융합, 新디자인 등 산업계 니즈를 반영하는 방향으로 개편(노동부 협의 추진)

- 서비스디자인, 디자인 경영, UX·UI 등 추가(현 10개 → 28개)

* 전체 기술자격제도 53개 분야, 455개 자격증 중 디자인 1개 분야, 10개 자격증에 불과

o 기업부설연구소의 R&D 연구전담요원 자격을 現 제품, 포장 디자인 분야에서 시각, 멀티미디어 분야로 확대(교과부 협의 추진)

* 기업부설연구소와 연구개발전담부서 관련 교과부 고시 개정 필요



# 2. 디자인 비즈니스 생태계의 고도화

## 2-1 글로벌 디자인 비즈니스 활성화

### 1 제조업 연계, 사업화, 해외진출 등 비즈니스 종합지원 플랫폼 구축

o 제조업 연계, 구인·구직, 교육, 글로벌 트렌드 등 온·오프 시스템을 정비하고 디자인 기업, 디자이너, 단체·협회와 정보를 공유

* 온라인 : 교육, 정보, 기업지원, 해외진출 등 종합정보망
* 오프라인 : Design Business Association : 비즈니스 관련 기업, 기관, 단체 연합체

< 글로벌 비즈니스 플랫폼(안) >




### 2 내수확대를 위한 디자인 신시장 확대

o 디지털 융합, 의료, 서비스, 그린 등 새로운 분야의 비즈니스 시장 창출

- 시범사업, 가이드라인, R&D 과제 등 별도의 종합적인 지원 추진

< 주요 디자인 신시장 분야 및 지원방안 >

| 분야 | 디지털 융합 | 서비스 | 키즈·실버 | 유니버셜(노약자) | 그린(재활용) |
|---|---|---|---|---|---|
| 적용분야 | 멀티미디어, SW 웹 고도화 | 의료 프로세스, 에너지 절감 | 신체, 형태, 감성 연구, 상품화 | 노약자, 장애인 편의 증진 | 폐자재 활용, 에너지 저감 촉진 |
| 지원방안 | 전문인력 양성, R&D 과제 지원 | 시범사업 실시, 역량강화 지원 | 가이드라인 마련, R&D 과제 지원 | 역량강화 지원, 시범사업 실시 | 디자인개발 지원, 시범사업 실시 |

## 2-2 디자인 비즈니스 환경의 선진화

### 1 디자인 권리보호와 분쟁해결 시스템 도입

o 디자인 권리보호를 위한 '온라인 공지 증명제도' 활성화

- 디자인권 출원 이전에 온라인을 통한 간단한 서류 제출만으로 선출원 지위 부여(1인 디자인기업, 학생 대상의 도용·표절 해소)

* '12년 기술료 사업으로 '모방방지를 위한 디자인 공지사업' 시범 추진(8억원)

o 디자인 대가 가이드라인, 표준계약서 수립·제공(지경부 장관 고시)

* 국가·공공기관에 우선 적용시키고 추후 민간으로 확대

o 피해 신고, 분쟁조정 기구(ADR: Alternative Dispute Resolution) 설치 검토

* 콘텐츠진흥원, 영화진흥위원회, 인터넷진흥원 內 분쟁조정위원회 운영('02~)

### 2 중소·중견 제조기업의 디자인 투자확대 유도

o 디자인 인력관리 시스템을 통해 중소·중견기업에 우수 인력을 매칭하고 매출 증대 등 효과를 경험하게 함으로써 자발적 투자 확대 유도

* 중소·중견 제조기업 300개에 약 600여명의 디자이너 파견('13~'15)

### 3 글로벌 디자인 전문회사 육성

o 디자인기업 역량강화사업을 성장 단계별 맞춤형으로 개편하고 상품기획, 디자인 개발, 생산, 유통 등 비즈니스 全과정을 일괄 지원

* 향후 5년('13~'17) 間 50~60개 내외의 디자인 전문회사 선정·지원

| 구분 | | 전문회사 |
|---|---|---|
| 기준 | 매출액 | 2억원 이상 |
| | 인력 | 3명 이상 |
| | 연력 | 제한 없음 |
| 지원 | | 구분 없음 |

| 구분 | | 신진 | 우수 | 선도 |
|---|---|---|---|---|
| 기준 | 매출액 | 2억원 이하 | 2~10억원 | 10억원 이상 |
| | 인력 | 2~4명 | 5~10명 | 10명 이상 |
| | 연력 | 제한 없음 | 3~10년 | 10년 이상 |
| 지원사업 (예시) | | 우수디자인 상품화 | 경영안정화, 제조업연계 | 역량강화, 해외진출 |



# 3. 위상강화와 디자인 한류의 확산

## 3-1 디자인 위상 강화

### 1 디자인 거버넌스 정비

o 국가 디자인 정책을 통합 관리하고 디자인 융합 활성화, 부처간 연계와 협력을 총괄하는 '국가디자인위원회' 설치 추진

* 현재 지경부(산업, 패션), 문화부(캐릭터), 국토부(건축), 행안부(공공분야) 등 개별 담당

o 고급 디자인 인력의 수도권 편중 개선, 지역 디자인 인프라 확충을 위해 광역경제권 別 디자인 지원거점 구축

* 현 3개 센터(광주, 대구·경북, 부산) → 추가 3개 센터(충청, 강원, 제주)

### 2 디자인이 존중받는 사회 분위기 조성

o 디자인 유공자 격려를 위한 명예의 전당, 디자인 박물관 설치

* '12년도 디자인 간담회(장관 주재, 7.13)에서 조영제 명예교수 등 3인 선정

o 디자인 주간을 신설하고 디자인코리아, 국제 컨퍼런스, 페스티벌 개최

### 3 디자인 융합포럼 구성·운영

o 디자인 관련 산학연이 참여하여 중장기 아젠다, 산학연 연계, 현안 등을 논의하는 NDP 포럼(National Design Policy Forum) 설치

* (구성) 디자인총연합회, 디자인진흥원, 융합형디자인대학 등 40여개 기관 참여

< 디자인 융합포럼 구성 >

주제포럼: 국가 디자인 정책 주요 아젠다 도출

| ①인프라 | ②비즈니스 | ③인력양성 | ④문화확산 | ⑤융합 |
|---|---|---|---|---|
| 정책연구 | 디자인R&D | 고등교육 | 디자인인식 제고 | 서비스산업 |
| 조사분석 | 중소중견기업 | 재교육 | 공공디자인 | 의료, 실버산업 |
| 표준계약서 | 디자인기업지원 | 교육제도개선 | 전시/선정제도 | 섬유, 패션 |
| 연구소설립 등 | 해외진출지원 | 일자리 창출 등 | 개선 등 | 디지털디자인 등 |

## 3-2 디자인 한류(K-Design) 활성화

### 1 글로벌 디자인 거점 구축 및 교류 촉진

o 중국, 태국, 베트남 등 신흥 디자인국가에 K-Design 거점 확대

- 기업 애로 해결을 위한 K-Design School, 현지 정보 교환, 기업 연수 프로그램, K-Design Showcase 병행

o 중국 3대 핵심지역(베이징, 상하이, 광저우) 대상의 시장개척단 파견 확대

* '08년부터 中 11개 도시에 14회 파견(상담 : 약 $ 3천만 / 계약 : 약 $ 4백만)

### 2 해외 디자인 나눔사업의 고도화

o 동남아 시장 진출을 위해 추진해 온 '해외디자인 나눔사업*'을 현행 단순 정보 교류 수준에서 공동 R&D, 상품화 등으로 고도화

* 태국, 베트남, 말레이시아, 필리핀 등 신흥 디자인시장을 대상으로 한국 디자인을 홍보하고 상호 정보교류와 교육 등 실시('12년 4억원 지원)

- 국내 중소기업의 우수 디자인 제품·브랜드 사업과 연계하고 현지 제조기업과의 실질적 협업을 위한 글로벌 포럼 병행(연 2회 이상)

o '12년 4개국(태국, 베트남, 필리핀, 말레이시아) → '13년 6개국(인도네시아, 캄보디아 추가)

### 3 K-Design의 우수성 홍보

o 국내 최대 디자인 행사인 '디자인코리아'를 국제 행사로 격상

o 아시아 소재 디자인 진흥기관 협의회(One Design in Asia) 출범 추진

* 주요국 디자인 진흥기관 : 일본 디자인진흥회(JDP), 베트남 무역진흥원(VIETRADE), 말레이시아 디자인카운슬(MRM), 싱가포르 디자인카운슬(DSC) 등

o 메종오브제(佛), 밀란페어(伊), 100%디자인(英)에 'K-Design 전시관' 설치



## [참고 1] 디자인산업 현황

□ (국내 시장규모) '06년 6.8조원 → '08년 5.2조원 → '10년 7.1조원

* 주요국의 디자인 시장규모 : (英) 28조원('09), (美) 80조원('06), (日) 25조원('09)

o 내수 회복은 일반업체, 공공부문의 디자인 투자 증가에 기인

< 국내 디자인산업 규모('04~'10) >

| 구분 | '04 | '06 | '08 | '10 |
|---|---|---|---|---|
| 디자인산업 규모 (GDP 비중) | 6.2조원 (0.80%) | 6.8조원 (0.80%) | 5.2조원 (0.51%) | 7.1조원 (0.66%) |
| - 일반업체 디자인투자 | 5.4조원 | 5.9조원 | 3.3조원 | 4.4조원 |
| - 디자인전문회사 매출액 | 7,815억원 | 8,848억원 | 16,613억원 | 19,596억원 |
| - 공공부문 디자인투자 | - | 665.9억원 | 2,230억원 | 3,422억원 |

□ (고용) '06년 9.4만명 → '08년 5.4만명 → '10년 12.3만명

o 디자인 전문회사의 증가('08년 2,493 → '10년 3,023), 일반기업 고용 확대('08년 46,479 → '10년 89,441) 영향

< 국내 디자인 고용 현황('04~'10) >

| 구분 | '04 | '06 | '08 | '10 |
|---|---|---|---|---|
| 디자이너 고용규모 | 10.2만명 | 9.4만명 | 5.4만명 | 12.3만명 |
| - 일반기업 고용 디자이너 | 93,153명 | 86,462명 | 46,479명 | 89,441명 |
| - 디자인 전문회사 | 8,509명 | 7,443명 | 8,108명 | 16,557명 |
| - 공공부문 | - | - | - | 1,558명 |
| - 1인 창업기업 프리랜서 등 | - | - | - | 15,437명 |

□ (인력배출) '04년 27천명 → '08년 24천명 → '10년 22천명

* 구성('10년) : 전문대 56%, 학부 38%, 석사이상 6%

o 年 22천명은 인구와 시장규모를 고려할 때 적지 않은 수준

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

□ (수·출입) '10년 디자인 수출 393억원, 수입 210억원 수준

* 디자인 수출(억원) : ('06) 75 → ('08) 250 → ('10) 393
* 디자인 수입(억원) : ('06) 243 → ('08) 281 → ('10) 210

## [참고 2] 디자인 관련 기업부설연구소 및 R&D전담부서 현황

□ (개요) 일정요건을 갖춘 기업의 연구소와 연구개발전담부서에 대해 조세・관세・R&D 지원, 병역대체복무 등 각종 혜택을 부여(1981~)

* 법적근거 : 기초연구진흥 및 기술개발지원에 관한 법률 제142조, 동법 시행령 제16조

< 기업부설연구소 및 R&D전담부서 인정요건 >

| 구분 | | | 요건 |
|---|---|---|---|
| 인적요건 | 연구소 | 벤처, 연구원・교원창업기업 | 연구전담요원 2명 이상 |
| | | 소기업 | 연구전담요원 3명 이상 |
| | | 중기업/국외기업부설연구소 | 연구전담요원 5명 이상 |
| | | 대기업 | 연구전담요원 10명 이상 |
| | R&D전담부서 | 기업규모 무관 | 연구전담요원 1명 이상 |
| 물적요건 | 연구시설 및 공간요건 | | 독립된 연구공간과 연구시설 보유 |

○ 연구전담요원은 이공계 학사 또는 국가기술자격법에 따른 기사 이상, 단, 중소기업은 이공계 전문대 졸업자 또는 산업기사도 가능

* 자격증 구분 : 산업기사(전문학사 자격) →기사(학사 자격) →기능장 →기술사

□ (혜택) 조세, 관세, 인력, 자금 등 다양한 형태의 지원

| 구분 | 조세 | 관세 | 인력 | 자금 | 기타 |
|---|---|---|---|---|---|
| 지원 내용 | 연구비 세액공제, 설비투자 세액공제, 지방세 면제 등 7개 | R&D 물품 관세감면 | 병역특례, 중기 연구인력 고용지원 등 5개 | R&D 참여지원, 우수제조기술 연구센터(ATC) | 벤처확인 및 이노비즈 인증 |

□ (디자인 분야 현황) 현재 제품과 포장디자인 분야만 인정되고 있으며 시각, 환경, 멀티미디어 디자인 등은 포함되지 않음

* 기업부설연구소와 R&D전담부서 및 과학기술분야의 영리를 목적으로 하는 법인의 신고요령(교과부 고시 제2010-40호)

□ (개선방안 및 기대효과) 연구전담요원으로 인정되는 디자인 분야를 확대*하고(교과부 협의), 국가기술자격제도 개선**도 병행(노동부 협의)

* (현행) 제품, 포장 디자인 → (개선) 시각, 환경, 멀티미디어 디자인 등 포함

** (현행) 제품, 시각, 그래픽 등 10개 자격증 → 서비스디자인, UX・UI 등 28개 자격증

○ 기업의 디자이너 고용 확대, R&D를 통한 디자인 지원 확대 등 기대