<참고2>

디자인 산업융합전략 추진계획('14~'17)

- 디자인 역량제고를 통한 산업 고부가가치화 -

2013. 11

산 업 통 상 자 원 부
디자인생활산업과

목 차

Ⅰ. 추진 배경 ····· 1

Ⅱ. 향후 중점추진방향 ····· 4

Ⅲ. 향후 추진계획 ····· 5

1. 디자인 Spill-over를 통한 산업융합 활성화 ····· 6

2. 디자인 비즈니스 생태계 고도화 ····· 11

3. 체제정비 및 위상강화 ····· 17

Ⅰ. 추진 배경

◈ **디자인 관련 VIP 말씀**('13.10.10, 디자인코리아 2013 개막축하 동영상) ◈

▸ "21세기는 디자인이 곧 경쟁력으로 이어지는 시대"

▸ "상상력과 아이디어, 창의력을 핵심가치로 하는 디자인은 기업과 국가를 아우르며 창조시대를 열어갈 원동력이다"

□ 우리경제는 급속한 Catch-up 전략으로 양적성장을 이루어왔으나, **요소투입형 성장의 한계에 직면**

○ **'07년 2만불 진입** 이후 **7년 넘게 정체**가 지속되고 있으며, GDP 증가율은 **'10년 5.5%→'12년 2%로 감소**되는 추세

○ '09년 이후, 우리나라의 세계 수출시장 점유율 **1위 품목은 매년 감소**하고 있고, 특히 석유화학, 철강 등 주력품목이 감소

* 세계 수출 점유율 1위 품목수: ('09년) 73개 → ('10년) 71개 → ('11년) 61개

□ 성장정체를 타파하기 위해서는 **인적자본과 창의성**을 핵심으로 하는 창조경제 실현이 필요하나, 우리는 **창의성과 혁신성이 취약**

○ 선진국은 여타 산업 파급효과가 크고 부가가치가 높은 **기획, 설계 등 가치사슬 상류**에 특화한 반면, 우리는 조립, 가공, 시공분야에 집중

○ 저부가가치형 산업구조로 인해 중국 등 **후발국의 추격**에 더욱 취약

* 창조경제에서는 조립, 가공 단계보다 기획, 설계, 디자인 등 가치사슬의 앞단과 마케팅, 서비스 등 뒷단의 부가가치 비중이 높아짐

□ 요소투입형 성장의 한계를 극복하고 디자인을 통한 산업 부가가치화를 실현하기 위해 '12.11월 **'디자인 산업융합 전략('13~'17)'** 수립

○ 디자인주도 산업융합을 통한 창조경제 실현을 위해 **1차년도 이행 현황을 점검**하고 **향후 추진계획** 수립

참고 1 디자인 산업융합 전략('13~'17) 주요 내용

□ **(디자인 주도 산업융합) 디자인이 주도하는 R&D 시스템**을 구축, 정부 R&D의 기획, 개발, 양산 등 全과정에 디자인 참여를 확대

○ '13년도 **산업부의 주요 R&D** 사업*을 대상으로 기획, 개발, 양산 등 일련의 과정을 디자인 주도로 추진

- '14년부터는 미래부, 교과부, 중기청 등 **全부처로 확산 추진**

○ **융합형 디자인 대학**을 '12년 14개에서 '15년 30개까지 대폭 확대, 공학 전공학생을 대상으로 한 디자인 커리큘럼 개발·적용

□ **(비즈니스 생태계 고도화)** 제조업 연계, 구인·구직, 교육 시스템을 마련하고 기업, 단체, 협회와 협력하는 **비즈니스 종합 플랫폼** 구축

○ 융합, 의료, 서비스, 그린 등 **새로운 분야의 디자인 비즈니스 시장 육성**을 위해 시범사업, 인력양성, 과제 지원 등 추진

○ 온라인 공지 증명* 활성화, 디자인대가 가이드라인 수립, 피해사례 신고·분쟁조정 기구 설치 등 **권리보호와 분쟁해결 시스템** 도입

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

□ **(디자인 위상강화와 한류 확산)** 지역의 디자인 인재 육성, **디자인 인프라 확충**을 위해 광역경제권 別 디자인 거점* 구축 검토

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

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

○ 중국, 태국, 베트남 등 신흥 디자인국가에 **K-Design 거점을 확대**하여 기업 애로 해결 및 현지 정보교환, K-Design 쇼케이스 실시

참고 2 창조경제에서 디자인의 역할

□ 디자인은 기존 **제품·서비스의 부가가치**를 제고[1]하고, 기존에 존재하지 않는 **제품 및 서비스를 창출**[2]함으로써 **창조경제 실현에 기여**

1) '어떻게' 만들지에 대한 고민에서 '무엇을' 만들지에 대한 고민으로 변화
2) (사례) 자동차 앞유리를 사용하는 네비게이션, 구글글래스 등

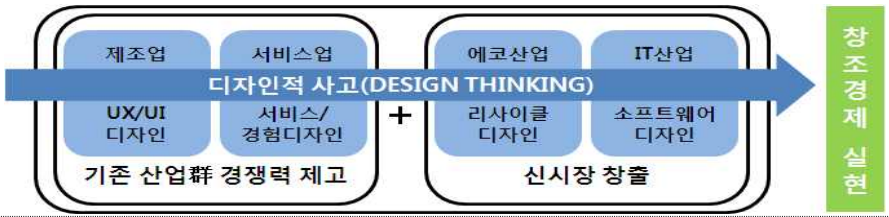
○ '**디자인적 사고**(Design Thinking)'는 사람들의 **행동·경험 반영**하여 제품·서비스를 만들게 함으로써 높은 만족을 창출

* 영국항공은 2000년 英탠저린社를 통해 비즈니스석 디자인을 박스형에서 S자로 개선하여 사용자 편의 증진, 연간 8천억원 영업이익 증가

- 디자인을 활용한 **非가격경쟁력 확보**를 통해 중소기업들도 글로벌 시장에서 히든챔피언으로 성장 가능

* 英기업 중 디자인을 사용하지 않는 회사의 45%가 가격경쟁, 디자인이용회사는 21%만 가격경쟁(英 디자인카운슬 2005, National Survey of Firms)

< 창조경제에서 디자인의 역할 >



○ 한편, 디자인산업 자체도 **높은 부가가치율과 고용창출효과**를 가지고 있어 **국내경제의 체질 개선**에 기여

- 디자인 투자시 매출증대효과는 R&D의 3배 수준[1], **부가가치율**은 자동차, 반도체의 **약2배**[2], 제조업에 비해 투자대비 **많은 일자리 창출**[3]

1) 투자대비 매출 증대 효과(디자인진흥원, '10) : 디자인 14.4배, 기술 R&D 5배
2) 주요 업종 부가가치율(한국은행, '10) : 디자인 67.5, 반도체 30.8, 조선 30
3) 취업유발계수(명/10억원, '10 한국은행) : 디자인 16, 자동차 7.9, 반도체 4.8

Ⅱ. 향후 중점추진방향

◇ 디자인산업융합 전략('13~'17)을 **구체화·보완**하여 차질없이 이행
◇ **연차별 평가**를 통해 추진현황을 확인하고 개선방안 도출
◇ **'17년 말** 5차년도 이행점검과 함께 **차기 5차년도 계획 수립**

□ (산업융합혁신) **중소제조기업 대상**의 디자인융합 프로젝트 및 **융합디자이너 양성 확대**로 디자인-타산업간 융합 촉진

□ (비즈니스생태계 고도화) **디자인 비즈니스센터**를 중심으로 디자인 기업 역량을 제고하고 **디자인권 존중환경** 조성

□ (위상강화와 디자인한류 확산) **디자인진흥원의 역할고도화**를 비롯, 디자인산업의 **성장기반 마련**

< 융합전략에 따른 세부추진계획 >

전략	과제	세부추진계획
산업융합혁신	융합R&D시스템 구축	▸타부처·지역·민간 확산
	창의적·혁신적 디자인을 통한 산업융합	▸中企 디자인혁신 2020 프로젝트
	융합디자이너 양성	▸대학원·기관활용한 엔지니어링 디자이너 양성
디자인 비즈니스 생태계 고도화	글로벌 디자인 비즈니스 활성화	▸디자인 비즈니스 센터 설치·운영 ▸서비스디자인 신시장창출
	비즈니스환경 선진화	▸기업성장을 위한 시장여건 조성
위상강화와 디자인한류 확산	디자인 위상강화	▸디자인진흥원 역할고도화 ▸디자인 인프라 강화
	디자인한류 활성화	▸디자인인식제고 및 해외수요확대

Ⅲ. 향후 추진계획

비전 : 21세기 융합시대를 선도하는 디자인 강국

목표

- 디자인주도의 산업융합
- 디자인 비즈니스 생태계의 고도화
- 위상강화와 디자인한류확산

구분	향후 추진과제
산업융합 활성화	1. 디자인융합 R&D 확산 2. 중소기업 디자인혁신 2020 프로젝트 3. 전문 엔지니어링디자인 인력양성
비즈니스 생태계 고도화	1. 비즈니스 지원을 통한 디자인기업 육성 2. 서비스분야 디자인혁신을 통한 신시장창출 3. 디자인기업 성장을 위한 시장여건 조성
체제정비 및 위상강화*	1. 디자인진흥원의 역할 고도화 2. 디자인경쟁력 제고를 위한 인프라 강화 3. 디자인 인식제고 및 국내외 수요확대

* '디자인산업융합전략' 세번째전략인 '위상강화와 디자인한류확산'에 디자인 산업 지원을 위한 제도·체제 정비에 집중하는 내용을 추가

1 디자인 Spill-over를 통한 산업융합 활성화

1-1 디자인융합 R&D 시스템 확산

□ R&D 전과정에 디자인이 주도적으로 참여하는 엔지니어링디자인 R&D시스템을 **지역, 타부처, 민간으로 확산**

○ (지역) 산업부 **지역사업**의 기획·선정·평가 단계에서 지역별 **디자인 전문가 참여를 의무화**('14년 사업~)

* 지역산업 전담·관리기관의 사업 기획·평가 단계에서 지역별 디자인진흥기관의 전문가 등 참여 의무화('14년 사업~)

○ (부처) '13년 중 중기청 소관 사업을 시작으로 **'14년까지 미래부, 농림부 등** 타부처 확산 추진

○ (민간) **'디자인주도R&D 융합방법론'** 및 기업들이 공동으로 활용할 수 있는 **디자인융합플랫폼**을 개발·보급*

* 디자인 융합플랫폼개발사업 : '13년~'17년 50억원

□ 디자인 우수 **R&D과제** 홍보 지원[1], 디자인융합R&D관련 기업교육[2] 등을 통해 융합R&D확산 유도

1) 우수디자인 R&D과제 종합홍보책자 발간(한글/영문) 및 언론 연계홍보
2) 디자인 전문회사 대상 디자인융합R&D 관련 집합교육 실시, 주요 대기업의 중소디자인기업에 대한 융합과제 멘토링

1-2 「중소기업 디자인혁신 2020」 프로젝트

□ **중소기업**에 대한 디자인지원시스템 구축, **고부가상품 개발**을 촉진하여 **'20년까지 디자인활용률 20% 달성**

* 국내기업 디자인활용률('10) : 소기업 평균 11.3%, 전체기업 평균 12.8%

○ (목적) 중소제조기업의 디자인역량 및 디자인활용도 제고

○ (개요) 주력산업 및 생활산업분야 중소기업에 **엔지니어링 디자인**을 집중 지원하여 고부가상품 개발 촉진

○ (대상기업) 산단 입주기업 중심, 전국소재 중소제조기업으로 확산

○ (주요지원방안) R&D, 컨설팅지원, 디자이너파견, 인식제고 등

□ (R&D) 디자인융합효과가 큰 **전자, 로봇 등 7대 중점전략분야**를 대상으로 디자인융합 기술개발 시범사업 추진

1) 디자인전문기술개발사업 : '13년 111억원, '14년 159억원
2) 생활산업 R&D : '13년 26억원, '14년 45억원

< 디자인융합 주요지원분야(안) >

산업분야	정책방향	정책과제
육상교통 기기	User Interface Design 관련연구를 통한 운송기기 안전 및 고효율 운송환경 조성	지능형 자동차 인터페이스 디자인, 전기 운송수단 디자인 등
해양·조선	혁신적디자인+친환경성을 접목한 미래 디자인 개발로 새로운 해양 레져문화 창조	개인레져 요트 디자인, 다양한 인종 만족도 제고를 위한 고부가가치 크루즈선 인테리어 디자인 등
로봇	재활, 편의, 안전 등 다양한 분야에 맞는 로봇디자인 개발로 인간 생활 혁신모델 창조	위험산업군 종사 로봇, 개인비서 로봇, 로봇간호사 디자인 등
생활산업	전통소재·기법 및 IT기술을 접목한 고부가 상품 개발	가구, 안경, 완구, 문구, 쥬얼리 등 고부가 가치화 디자인 등
전자	IT-디자인 융합을 통해 전자통신 산업의 신제품, 신시장 창출	중소중견기업 선행디자인개발, 이용자경험(UI/UX) 디자인 지원
의료	의료정보 UX개선, 의료기기 디자인 혁신으로 의료산업의 인간중심 신산업화	제품과 서비스 결합형 개인용 헬스케어 기기 디자인 등
서비스	시범사업을 통한 수요창출 및 서비스디자인 전문인력·기업 육성	공공서비스디자인 시범사업, 서비스디자인 전문인력양성 등

□ (컨설팅지원) 희망기업 대상으로 **디자인역량 진단·컨설팅** 지원 및 협력가능한 최적의 **디자인기업 매칭 지원**

○ **디자인 비즈니스센터**를 통해 제품 디자인·브랜딩 실태 진단, 컨설팅 서비스, 디자인전문회사 **DB를 구축**하여 기업매칭 제공

- 특히, 창업초기(3~5년) 중소기업의 사업화 성공률 제고 및 **데쓰 밸리(Death Valley) 극복** 지원

○ **지역소재** 중소기업 대상 디자인·브랜드 지원강화를 위해 권역별 지역디자인센터(RDC) 확충 및 산단별 **'디자인119센터'** 확대*

* 디자인119 확대계획(안) : ('13년) 11개소→('15년) 30개소 → ('17년) 50개소

< 디자인119 지원사업 개요 >

- 목적 : 산업단지 입주기업의 디자인 기술개발 수요조사, 경영진단, 리서치, 자문/기획, 성공사례 교육 등 실시
- 구성 : 4개 RDC별 8개팀 24명 내외로 총 32개팀 구성·운영 (현재 46명)
- 지원내용 : 산업단지내 디자인 자문단을 배치하고 중소기업의 요청시 기업 현장을 방문하여 경영진단, 리서치, 디자인 컨설팅 등 지원

□ (디자이너 파견) 중소기업에 **디자이너를 장[1]·단기[2] 파견**하여 디자인 역량진단 및 컨설팅 지원

1) '중소중견기업 디자이너파견사업'을 확대, 1년간 디자이너 파견을 통해 디자인 역량제고 및 디자이너 고용창출 유도('13년 10개사→'15년 50개사→'17년 100개사)
2) 디자인 컨설턴트 풀 구성, 100여개 中企 대상 2주내외의 디자인 컨설팅 제공

□ (인식제고) 對중소기업 디자인투자 설명회, CEO교육* 등을 통해 수요기업의 **디자인 인식 제고** 및 디자인융합 촉진

* 전국 77개 최고경영자과정 중 디자인 포함 과정은 12개에 불과(학교9개, 지자체3개)
→ 최고경영자과정 및 사회저명인사 대상 교육프로그램에 디자인관련 커리큘럼 확대

□ (인센티브) 우수디자인(GD)로 선정된 中企상품의 공공조달 추진(법개정), 정부포상 등 디자인 우수기업에 대한 **인센티브 제공**

1-3 전문 엔지니어링디자인 인력 양성

◇ **단계별·전문분야별 디자이너를** 양성하여 인력수급 **미스매치 해소**

□ **[글로벌인력]** UI/UX, 전시, ECO, 럭셔리 인테리어(고급차, 요트, 크루즈선 등), 서비스디자인 등 **고부가가치 분야** 글로벌 인재급 인력 양성

○ (개인) 분야별 경력디자이너를 대상으로 **차세대 디자이너***를 선발하여 해외인턴쉽, 국제전시회·국제프로젝트 참가 지원 등 성장기회 제공

* 분야별 전문가 멘토 결연, 졸업자 N/W 구축 등 지속적 교류·관리 실시

○ (기업인력) 글로벌디자인기업과 협업, 도전적 디자인R&D 지원, 전문분야 R&D 참여기회 제공 등을 통해 핵심역량 배양

* 디자인기업역량강화사업 및 산업부 디자인-R&D융합사업 참여시 우대

□ **[전문인력] 분야별 전문성**을 갖춘 엔지니어링디자이너 양성

○ 디자인대학원에 IT, 자동차, 로봇, 서비스 등 **특성화디자인 전공을 개설**하여 분야별 전문 디자인인력 배출

* 융합형디자인대학(원)육성사업을 통해 분야별로 특화된 대학원 선발('14년~)

○ **디자인전략연구소**에 엔지니어링디자인 단기교육기관을 설치('15년~)

- (대상) 타 전공 학부졸업(예정)자
- (과정) 단기과정(3개월~1년)의 디자인융합교육 운영, 기업 참여 유도하여 **실무프로젝트 위주 교육** 및 취업연계

○ 엔지니어링 등 관련 他산업분야의 전문교육기관 및 산업현장과 연계·활용한 교육 프로그램 설치·운영

□ **[기반인력]** 학부를 중심으로 디자인과 공학 등 타전공 학생들간의 **상호이해도 제고**를 통해 엔지니어링 디자인 저변 확대

○ 디자인전공자 대상으로 타분야(IT, 자동차 등) 교육 확대, 산학연계를 통한 실무교육확대 등 **신진디자이너 융합역량 제고**

- '**디자인학생 R&D 실무견습**'을 통해 디자인융합 실무경험 지원

* 융합형디자인대학 졸업예정자를 방학기간중에 R&D사업 수행기관의 산업체 현장에 2개월 이내 견습 파견, 학점 인정 추진

○ 공학 등 他전공에 디자인을 교양필수 과목으로 지정 추진하는 등 **엔지니어의 디자인 이해도 제고**

□ **[현장인력] 중소 제조기업 재직 엔지니어***에 대한 단기(3~6개월) 디자인교육, 디자이너 직업훈련 등 **실무형 엔지니어링 디자이너** 양성

* 중소제조기업의 경우 비용 부담 때문에 디자이너 별도 고용이 어려운 실정

○ **엔지니어를 위한** 디자인교육 프로그램을 개발하여 수도권 소재 기업 재직자 대상 단기교육 **시범사업 실시**

* 삼성디자인학교(SADI)와 공동으로 엔지니어를 대상으로 하는 단기(6개월이내) 디자인과정을 개발하여 산업기술대학교 등을 통해 교육실시('14년~)

- 시범사업을 바탕으로 **전국 산단소재 기업 대상** 교육사업으로 확대

·(주관) 5개지역 디자인지원기관(디자인진흥원, 중부지원, 3개 RDC)
·(규모) **최대 4천명/年** 규모(5개권역 50개소 × 2회/年 × 40명 교육)
·(과정) 6개월 과정 (주중(야간), 주말반 운영)
·(강사) 대학강사 및 현장출신 전문가 최대 50명/年 선발

○ 디자인융합기획 등 전략직종교육을 통해 저부가가치 분야의 디자이너의 **직종전환 유도** 및 **실무능력 제고**

* 고용부 미취업자 대상 교육사업에 디자인부문 확대 : '13년 3개 → '14년 5개

2 디자인 비즈니스 생태계 고도화

2-1 비즈니스 지원을 통한 디자인기업 육성

□ **[One-stop 서비스]** 「**디자인비즈니스 지원센터**」를 설치(디자인진흥원), 디자인 전문회사를 위한 **원스톱 서비스창구**(Single Window)

○ (창업컨설팅) 퇴직자 등 **전문가 Pool**을 구성, **창업 디자이너**에 대한 **1:1 멘토링 제공** 등 **디자인기업 특화 인큐베이팅 지원**

- **디자인 특화 비즈니스인큐베이터*** 운영, 수요기업과 전문회사간 비즈니스 상담회 등 마케팅, 유통 등 일괄지원 추진

* 창업단계의 디자인기업을 입주시켜 창업준비 지원(디자인진흥원 중부지원)

○ (상품화) 아이디어보유 디자인기업과 **생산기업 연계**, 나아가 마케팅, 유통, 판로 등 전주기 비즈니스 네트워크 제공

* 창업지원 및 각종 사업화 지원사업 정보 DB 구축 후 맞춤 연계(Coordinater)

○ (해외M&A) 해외진출희망 디자인기업에 대한 **현지네트워크·정보 지원** 및 **M&A 지원**

* 일부 메이저 국내 디자인기업은 선진국에 단시간 내 안정적 진출을 위해 미국 등 디자인기업과 M&A 추진 중(초기자금, 법률자문, 현지정보 등 지원 필요)

- 글로벌 디자인거점(북경)·코트라KBC 등 해외 네트워크를 활용하여 **해외기업 매칭**, 현지시장정보 제공

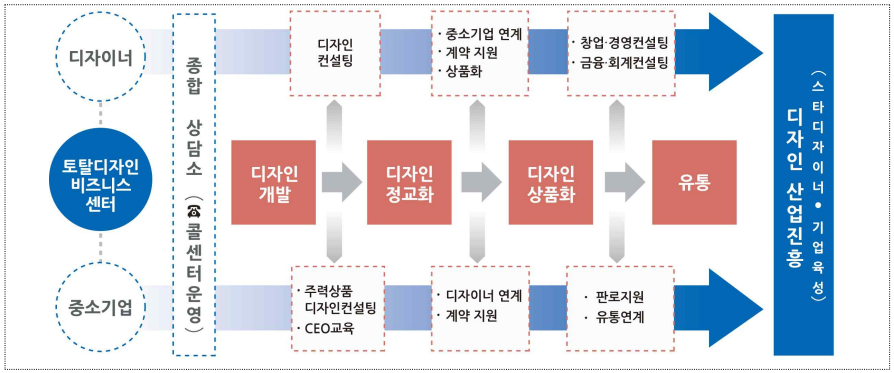
- **Kotra 무역관 및 해외 IB, 부티크 등 M&A 관련기관**들을 통해 해외 M&A 매물정보를 수집, 국내기업에 신속·저렴하게 제공

* kotra M&A 중점무역관을 확대('13년 6개→'17년 20개목표)

· 국내외 사모펀드·기관투자가 소개 등 **재무적 투자자** 확보 지원

· **'해외 M&A 전문펀드**(1,000억원)' 활성화를 위해, M&A시 투자손실 일부를 보전하는 **보험상품 도입** 검토

<디자인비즈니스 종합지원센터 개념도>



□ **[기업의 성장 및 협업촉진]** 디자인기업이 영세성을 극복할 수 있도록 기업 대형화 및 소규모기업간 협업을 지원

○ (성장) 역량이 우수한 기업의 기업성장단계에 따라 **맞춤형 지원**을 실시하여 **글로벌 기업으로 성장** 유도

- **디자인R&D**를 **성장단계별 지원체계**로 개편[1], **우수디자인전문회사 선정을 확대**[2]하여 유망 기업의 성장 촉진

1) 과제선정과 평가를 성장단계별로 분리·개편, 비슷한 규모끼리 경쟁하는 시스템을 구축하여 사업경험 축적과 전문성 제고기회 제공

2) 디자인전문회사 중 역량 및 실적이 우수한 전문회사를 연 30개사 선정, 각종지원사업에서 인센티브를 부여하는 제도

- 글로벌 기업으로 성장가능한 핵심 디자인기업을 **'핵심두뇌기업'**으로 지정[1], 지재권·펀드·융자[2] 등 집중지원

1) 엔지니어링, 디자인, 임베디드S/W 등 두뇌산업분야 핵심기업 100개/年 선정
2) 新성장동력펀드 회수금 활용하여 고급두뇌기업 지원을 위한 전용투자펀드 조성, 'R&D사업화 전담은행'을 활용하여 年300억원 규모 융자지원

○ (협업촉진) **협력가능기업 정보제공, 협업 절차 자문** 등으로 디자인기업간 **컨소시엄 및 T/F** 구성 지원

* 디자인 비즈니스 특성상 프로젝트별로 다양한 협력형태가 필요하므로 '브랜드 유니언'과 같은 느슨한 형태의 협력 지원

- 일정규모 이상의 디자인 공공발주시 **컨소시엄참여 의무화** 검토

* 국가를당사자로하는계약에관한법률 개정 추진

- 컨소시엄으로 지원사업 참여시 가점부여 등 **인센티브 제공** 추진

* 디자인기업과 유사한 특성을 가진 엔지니어링 전문기업과의 협업도 유도하여 기획전문회사 대형화 유도

2-2 서비스분야 디자인 혁신을 통한 신시장창출

□ 국민생활과 밀접한 **근무환경, 유통, 공공의료** 등 주요 서비스에 **서비스디자인*을 적용**하여 수요자 중심으로 개선 추진

< 서비스디자인 개요 >

▸(개념) 서비스를 설계하고 전달하는 과정 전반에 디자인 방법을 적용함으로써 사용자의 생각과 행동을 변화시키고 경험을 향상시키는 분야

▸(현황) 약 10년 전부터 세계적으로 미국, 유럽 등 선진국 중심으로 공공 및 민간 분야 서비스디자인 사례가 다양하게 나타나고 있으나 국내시장은 태동단계
- 선진국들은 '서비스혁신기술'로서 서비스디자인 활용

□ 분야별 **시범사업**을 통해 디자인적용의 효과를 검증하고 디자인적용 **가이드라인을 개발**하여 전파·확산

○ **(근무환경개선) 노후산단** 대상 작업효율성 제고 등 근로자 환경 개선

- (산단) 입주기업, 지자체, 디자인 전문가 등으로 산단별 **「디자인 심의위원회」***를 구성, **창의적인 생산공간**으로 리노베이션

* '14년 지정되는 시범단지(3개) 내 건축디자인 심의위원회 구성('14.下) 후 추진

·산단별 특화업종 및 근로자 구성, **인근 도시의 문화** 등을 종합적으로 고려하여 **산단별 고유의 브랜드 도출** 추진

- (개별작업장) 입주기업의 자발적 유지·보수 활동을 **디자인 시각으로 컨설팅, 구역별 특색있는 디자인환경 조성**

* 환경개선은 입주기업의 자발적 사업으로 추진하되, 디자인진흥원의 컨설팅 추진

○ **(전통시장)** 시장의 종합적인 디자인개선(HW)과 서비스디자인을 활용한 개별상점 경쟁력제고(SW) 등 시범사업 추진

* 주부, 디자인·경영전문가 등으로 '전통시장 디자인사업자문단' 구성·운영

- (시장) 시장의 고유 아이덴터티, 소비자 편의성 등을 고려하여 진입로, 아케이드, 휴게공간 등 **시장외관 디자인**

- (개별상점) 시장의 특성과 주변환경 분석, **개별 상인·상점**의 장단점 등을 심층조사하여 **서비스 개발** 및 **판매 프로세스 개선** 지원

◈ 例 1) K시장 '이바지음식'의 배달서비스 개선→ '정성담은 이바지 음식'
◈ 例 2) 믿을수 있는 원산지(축산물, 생선 등) 정보 제공

·상점운영자의 고령화를 고려, 디자인컨설팅·노하우 전수 등을 위한 **전통시장 컨설팅 디자이너 파견**(6개월~1년, 월 3~4회 컨설팅)

○ **(의료)** 서비스디자인을 적용하여 **보건소 등 개선 사업** 시범 추진

- 건강검진 통보서의 디자인 개선, 만성질환자를 위한 통합적 건강관리 서비스디자인 등을 통해 **환자 중심 의료서비스** 확산

* '12년 M병원 건강검진결과서 및 의료실 디자인 개선→'14년 병원 2곳 확산

□ **사회문제에 서비스디자인을 적용**하여 문제해결방법을 모색하고, 결과를 홍보하여 디자인인식 제고

○ 성범죄, 인터넷중독 등 해결을 위한 **다부처협력**사업 추진('14~'18년)

< 사회문제해결 추진과제(안) >

분 야	추진 과제(안)	관계부처
성범죄 예방 사회안전망 구축 사업	· 범죄예방 환경개선 표준모델 개발 · 범죄욕구 저하 인포그래픽, 환경 설계	산업부, 복지부, 국토부 등
고령자 자립생활 지원사업	· 고령자에 적합한 유니버설 디자인연구 · 고령·독거 노인 케어 서비스 개발	산업부, 국토부, 복지부
인터넷·게임 디톡스(Detox) 사업	· 인터넷 게임중독 원인 조사·분석 · 게임중독 해소를 위한 환경개선	산업부, 미래부, 문화부 등

2-3 디자인기업 성장을 위한 시장여건 조성

□ **디자이너의 권리보호** 및 **디자인도용방지**를 위한 제도 보완

○ **(공지증명)** 디자인공지증명제도('13.6월~) 활성화를 위한 제도 개선

- 공지증명 유효기간을 6개월에서 **1년 이상으로 연장** 추진

* 국가별 공지증명 유효기간 : (미국) 1년, (유럽) 3년

- 공지증명 등록디자인 대상 변리사 선임 등 **디자인권 획득 지원**

○ **(디자인실명제)** 디자인결과물에 디자이너(혹은 법인)의 이름을 명시하는 디자인 실명제 도입 추진

- (목적) 디자이너의 창작활동이 **정당한 평가**를 받을 수 있는 환경 조성하고, 우수 디자인의 **도용 사전에 방지**

- (방법) 공공시설물의 디자인개발자를 명시하도록 법 개정하는 등 **공공부문에 우선 적용**하고 민간으로 확산

1) GD, 대한민국디자인전람회 등 수상제품에 우선 적용 방안 검토, 디자인경영 대상 심사 시 실명제 실시기업 우대, DK에 실명제 디자이너 부스 설치 등
2) 제품, 시각물, 공공시설 등의 디자인개발자를 확인할 수 있는 DB 구축 추진

<디자인실명제 적용사례>

▸(해외) 세계적인 오디오 명품 기업 뱅앤올룹슨은 디자이너 실명제를 도입하여, 디자이너의 사기충전은 물론 디자인 역량 또한 강화
▸(국내) 가구(파로마, 웰즈 등), 패션(쌍방울, LG패션, FnC코오롱 등) 분야에서 일부 기업들이 디자인실명제 적용

○ **(분쟁조정)** 디자인전문회사의 분쟁대응능력 제고

- 피해실태 조사·분석, 교육프로그램 운영 등 디자인 **분쟁조정위원회**('12.11월~)의 **역할강화**

- 분쟁조정제도의 활용도를 제고하기 위해 기업대상 **홍보강화**

* '13.8월말 기준 16건 조정신청, 조정완료 6건, 진행 1건 등

□ 디자이너가 관련제품의 **판매 성과를 공유**하여 **정당한 대가**를 받을 수 있도록 **로열티 비즈니스 모델** 확산

○ 디자인 분야별 **로열티 산정에 대한 가이드라인** 마련, 민간으로 확산

* 수립된 로열티 가이드라인은 디자인 표준계약서에 반영

○ 제품디자인 **성과공유형 표준계약서**('13.6월 旣고시)를 **공공**디자인 계약에 **우선적용**토록 유도

□ 디자인 불공정계약 방지를 위한 **표준계약서** 개발·전파

* '13.6월 제품디자인(일반/성과보수형), 시각, 인터랙티브 4종 산업부 고시

○ (개발) 귀금속, 실내건축('13.10월), 환경디자인 8종('14년) 추가 개발하고, 표준계약서 영어버전 개발을 통해 국제디자인계약 지원

○ (전파·활용) 표준계약서의 활용은 임의사항인 바, 지자체·공공기관과 협력하여 **공공발주 우선적용 추진**

- 우리부 및 산하기관 디자인발주부터 적용, 지자체 부단체장회의(안행부) 등을 활용하여 지자체로 확산

- 민간분야 활용도 제고를 위해 기업대상 설명회, 이용현황조사 등 실시

* 연말에 표준계약서 이용현황 조사 예정

3 체제정비 및 위상강화

3-1 디자인진흥원의 역할 고도화

□ (현황) '70년 설립 이래 다양한 역할 변화*가 있었으나, 현재는 디자인산업 **진흥기관** 역할 수행

* ('70~'80년) 디자인개발 → ('90~'00) 디자인R&D 평가 → ('10) 디자인산업 진흥

□ (역할재정립) 디자인-타분야 **융합확산** 및 **디자인 경쟁력제고**를 위한 지원기관으로 기능 재정립

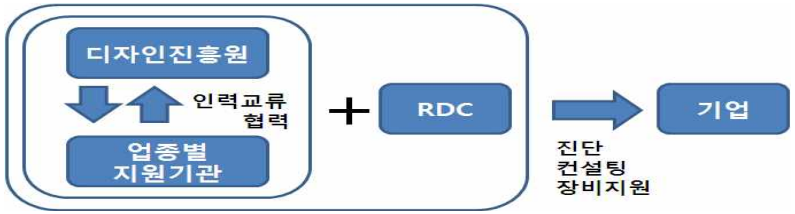
○ **全산업에 대한 디자인 지원** 강화로 중소기업의 역량제고 지원

- **비즈니스지원센터**에 분야별 공학전문가를 포함한 **산업별 전담인력** 배치하여 분야별 전문성 제고
- 장기적으로는 업계수요에 따라 **업종별 전담부서 설립** 검토

* 시스템산업/서비스산업/생활산업/지원상담 담당 등

- **업종별 지원·연구기관**(전품련, 로봇진흥원 등)과 디자인진흥원간 인력교류 추진을 통해 융합지원역량 제고

< 타업종-디자인 융합지원체계 구축계획(안) >



○ 디자인전략연구소(양산)를 他분야 전공자 대상 엔지니어링디자인 **단기교육기관**으로 활용

* 단기과정(3개월~1년)의 디자인 융합교육 운영하고, 기업의 참여를 유도하여 실무 프로젝트 위주 교육 및 취업연계

○ 글로벌트렌드, 미래디자인 연구 등 **디자인산업 미래비전 제시**

- 자동차·로봇·생활산업 등 다양한 **산업분야와의** 디자인 연구를 통해 **디자인융합 주도**

* 예) 신분야·환경변화에 따른 디자인 방법론, 색채적용기술, 트렌드 예측기술, 한국디자인의 브랜드화를 위한 한국디자인 DNA 추출 등

- 설립 추진중인 **'제주디자인센터'**('16년 구축예정)를 서비스디자인 연구 중심기관으로 육성

3-2 디자인경쟁력 제고를 위한 인프라 강화

가. 공동지원 인프라/시스템 구축

□ **'디자인 클러스터' 조성**을 통해 디자인기업-관련분야의 시너지 제고

○ 귀금속, 안경 등 제조업과 연계가 필요한 **제품디자인**은 **업종별 집적단지와 연계**하여 분야별 디자인 클러스터 조성 추진

○ 시각, 디지털미디어, 서비스디자인 등 기타 디자인분야는 主소비지가 밀집된 **수도권 지역**에 클러스터 설치 검토*

* 디자인진흥원 인접지역(분당) 또는 강남 등

□ 디자인산업통계 등 디자인비즈니스에 필요한 **정보제공 인프라 강화**

○ 디자인산업통계조사 주기를 격년에서 **매년으로 강화**하고, 디자인 **산업특수분류*** 구축을 통해 신뢰성있는 산업통계 구축

* 관심이 증대되고 있는 산업, 국가경쟁력 제고 등에 중요한 산업 등을 종합적으로 파악할 수 있도록 한국표준산업분류의 관련분류 항목을 재구성한 산업분류

* 기존제품, 시각디자인 외에 서비스/경험, 산업공예 분야 신설 등 8개 대분류·40개 중분류·152개 소분류로 구분

○ **디자인정보DB를 구축**하여 산업관련 정보에 대한 접근성을 제고하고, 민관 기초연구결과·분야별 선행디자인 연구결과 등을 공유

* 자료공동이용을 통해 개별기업의 자료이용비용 감소

나. 「산업디자인진흥법」 개정

□ 디자인 지원근거를 강화하고, 건전한 비즈니스 환경조성을 위해 **「산업디자인진흥법」 개정**

○ 협의회 설치, 표준계약서 고시 등 **지원사업의 추진근거** 보완

○ 디자인 표준계약서, 대가기준수립 등 디자인 **공정거래 환경을 조성**하기 위한 근거 마련

<산업디자인진흥법 개정(안) 주요내용>

조문	제목	주요내용
제3조의2	산업디자인진흥협의회	관계부처 참여 협의회 설치 근거 마련
제5조의2	표준계약서의 작성 등	표준계약서의 작성 근거 마련
제5조의3	산업디자인 개발의 대가 기준 등	공공기관 등의 산업디자인개발의 용역체결에 대한 적정 대가기준을 마련
제10조의3	분쟁조정위원회의 설치	디자인분쟁조정위원회 설치 근거 및 효력 등

다. 범부처 디자인 정책협력을 위한 「산업디자인진흥협의회」 설치

□ 관계부처간 디자인 협력사업논의 및 디자인관련정책 협의기구를 설치, 각 부처 **정책간 시너지** 및 **디자인지원효과 제고**

<산업디자인진흥협의회 개요>
◈ (구성) 우리부, 문화부, 행안부, 총리실 등 **정부부처**, 디자인전문가 등 **민간위원**
◈ (근거) 산업디자인진흥법(개정 추진)
◈ (기능) 부처간디자인 협력사업 논의, 디자인관련정책 협의(반기1회)

3-3 디자인 인식제고 및 국내외 수요확대

□ **청소년·일반국민 대상 디자인교육 등을 통해 디자인인식 강화**

○ **초등학교 커리큘럼**에 디자인내용 확대하여 청소년 디자인마인드 강화

1) 디자인 방과후교실·現 커리큘럼에 디자인반영 우선추진, 장기적으로는 정규과목 개설
2) 영국의 경우, '디자인과 테크놀로지' 과목이 초등학교 필수과목으로 지정

- 또한, **지역 도서관, 박물관, 청소년회관** 등 문화시설에 어린이 디자인 프로그램 개설하여 디자인교육기관으로 활용

○ 對**국민 디자인홍보 강화**를 통해 디자인을 존중하는 사회분위기 조성

- 우수디자인(GD) 상품 선정제도를 **사회전반**(국민생활, 산업기반, 공공부문)에 대한 **디자인 역량 평가**로 개편

* 재래시장, 산업단지 등에 대한 디자인평가를 통해 공공분야 디자인개선 유도

- **'디자인의 날'** 및 **디자인주간**을 지정 추진(10월 10일 전후)

- 일반 국민이 참여하는 디자인콘테스트*를 통해 디자인 인식 제고

* 전국민대상으로 디자인아이디어 공모, 단계별경연을 통해 우수아이디어·디자이너 선발

○ 제품·시각·웹디자인 중심의 디자인 기술자격제도를 **융합, 新디자인 등 산업계 니즈를 반영**하여 개편

* 서비스디자인, 디자인경영, UX·UI 등 추가 (현 10개 → 28개)

□ 우리의 정체성을 반영한 **K-Design 확산**으로 디자인 국제경쟁력 제고

○ 한국의 인문·문화적 가치와 엔지니어링을 반영하여 **K-Design을 개발**할 수 있는 융합적 **인력양성 프로그램** 운영

* K-Design Academy(가칭) 운영 : 디자인진흥원內에 재학생, 재직자 대상으로 하는 과정을 시범 운영하고, 향후 융합형 대학 등에 커리큘럼 포함 추진

○ **전통문양, 전통기법 등을 DB화**하여 기업과 일반에 제공하여 영세 중소기업이 제품에 접목할 수 있는 공동 기반으로 활용

□ K-Design의 세계화를 통한 **해외비즈니스 기회 확대**

○ 중국(광저우, 상하이 등)·베트남 등 신흥 디자인시장에 **진출거점** 확대(현재 베이징 1개소), **시장개척단** 파견 추진

- 진출거점을 통한 **현지정보 수집·제공, 현지수요기업과의 매칭** 서비스 제공 등으로 국내기업 진출지원

* 현재 KIDP China(베이징), 디자인 유통판매센터(닝보)를 통해 기업의 현지진출 초기 리스크 경감, 현지 비즈니스 네트워킹 제공, K-Design Showcase 병행 등 지원

- 디자인수요가 가장 많은 중국 및 동남아 지역에 **시장개척단 파견** 등 현지기업 네트워킹 지원

○ **지식재산권 등으로 담보 대상을 확대**, 제조업 수출 위주의 무역금융을 보완하여 서비스업 수출에 대한 금융지원강화

* 유형설비가 없는 디자인산업 해외투자의 경우 담보부족으로 금융지원에서 소외

○ 개도국 협력사업 및 해외디자인전시를 **우리기업 진출 기회로 활용**

- 개도국에 대한 지원성격의 '디자인나눔' 사업을 **비즈니스 교류 중심**으로 개편하여, 디자인 시범사업 등을 통해 현지 **디자인 투자 유도**

- '디자인코리아' 등 국내 디자인전시행사와 주요 해외디자인전시*를 활용, **K-Design의 우수성 홍보**

* '100%디자인(英)', 메종오브제(佛), 밀란페어(伊) 등 해외전시회에 'K-Design 전시관' 설치

○ **한중FTA 서비스협상** 등을 활용하여 우리 디자인 기업이 활동하기 좋은 지재권 환경 구축