산업통상자원부 MINISTRY OF TRADE, INDUSTRY & ENERGY	**보도자료**	희망의 새시대 www.motie.go.kr
2013년 6월 5일(수) 조간부터 보도하여 주시기 바랍니다.		
자료문의 : 디자인생활산업과 이귀현 과장(5101), 이재연 사무관 (5108)		

디자인으로 국방경쟁력 높인다!

-'13.6.4(화), 국방분야 디자인기술로드맵개발 성과발표 및 발전 세미나 개최 -

□ **디자인**을 군수물자, 병영환경 등 **국방분야에 적용**함으로써 군 장병들의 **복무환경을 개선**하고 **사기를 진작**하기 위한 논의가 시작됨

□ 산업통상자원부(장관 윤상직)와 한국디자인진흥원은 '13.6.4(화) **<국방분야 디자인기술로드맵개발 세미나>**를 개최하고 디자인 적용을 통해 국방경쟁력을 제고하는 방안을 논의함

<국방분야 디자인기술로드맵개발 연구성과 발표 및 발전 세미나>

▶ 일 시 : 2013년 6월 4일(화), 14:00~17:00
▶ 장 소 : 서울 라마다호텔 1층 바흐룸
▶ 참석자 : 150명 내외 (산업부, 국방 및 디자인 관계자 등)
▶ 성과발표 및 패널토론
○ SESSION Ⅰ : 기조연설 및 국방분야 연구성과 발표
○ SESSION Ⅱ : 디자인-국방 융합 발전방안 발표
* 중요성, 현황 및 추진체계, 민관군연구사례 및 발전방안, 정부의 역할
○ SESSION Ⅲ : 패널 토론 및 참가자 의견수렴

○ '국방분야 디자인기술로드맵'은 국내최초로 **국방분야**(전력지원체계)**에 디자인적 사고**(Design Thinking)**를 적용**해 개선방안을 도출한 것으로,

- 군 장병들이 이용하는 물자 및 서비스를 **사용자 중심적이고 창의적**으로 개선하기 위한 사업임

* 미국의 경우 국방분야 서비스디자인 적용을 통해 군 장병의 체력·식생활·스트레스 등을 관리하여 웰니스 실현을 추진(US Army Wellness Center)

□ 동 로드맵은 **서비스디자인*** **방법론을 활용**하여 수요자인 **군 장병들의 시각에서** 병영생활과 제반환경, 사용물품을 조사·분석하고 문제점을 도출하여 개선방안 제안

* 서비스디자인 : 서비스를 통해 경험하게 되는 모든 유무형 요소를 고객중심의 리서치 방법을 활용하여 시각화 구체화하고 혁신방안을 도출하는 디자인 분야

○ 로드맵이 국방분야에 활용될 경우,

- 신체적, 정신적으로 쾌적한 병영환경을 조성하여 **군 사기를 진작**시키고 **대국민 군 이미지를 개선**할 수 있을 것으로 기대

□ 동 로드맵은 국방분야 비전투체계 중 장병들의 생활과 밀접하게 관련된 **군수품, 병영환경, 대민접점**의 세가지 영역*에 대하여 집중 연구하였으며,

* 군수품 : 군복, 방한복, 방독면, 배낭, 텐트, 침낭 등
* 병영환경 : 막사, 화장실, 취사장 등
* 대민접점 : 위병소, 부대 담벼락, 기타 대민접점 등

○ 특히, 군수품의 경우 수통, 방독면 등의 디자인개선 방향 제시를 통해 **제품 설계 단계에서부터 사용자 중심**으로 기획하도록 제안

- 사용자 중심으로 기획된 군수물자는 장병들의 **군생활 만족도를 향상**시켜 **최상의 전투력을 유지**하는데 기여 가능

군수품 개선방안 사례(방독면) :
▶시야를 가리지 않도록 전면이 이어진 단일렌즈로 교체
▶렌즈관리를 위해 탈부착 가능하도록 기획
▶의사소통을 위해 전자통신이 가능한 마이크로 폰 탑재

□ 행사에 참석한 산업통상자원부 김학도 창의산업정책관은 "**디자인**은 창의성과 감성, 표현력을 갖춘 **창조경제의 대표산업**"이라고 강조하며,

○ "디자인과 국방의 융합은 **양 산업 모두 경쟁력을 제고할 수 있는 윈-윈 기회**가 될 것"이라고 평가함

참고1 세미나 세부일정
참고2 국방분야 디자인기술개발 로드맵 추진개요

참고1 세미나 세부일정

1. 개요

□ 목적 : 국방분야(전력지원체계) 디자인기술로드맵개발 연구 성과 공유, 디자인산업에 대한 **민·관·군 기술협력을 통한 발전방향 모색**

□ 일시 : 2013. 6. 4(화), 14:00 ~ 17:00

□ 장소 : **서울라마다호텔 1층 바흐룸**

□ 주최/주관 : 산업통상자원부/한국디자인진흥원

□ 참석대상 : 약 150여명

* KIDP, 국방분야 관계자, 디자인 전문기업, 학계 및 학생 등 참여

2. 세부 일정

구분	시간	내용	비고
오프닝	14:00~14:05 (5)	행사소개 및 개회	사회자(KIDP)
	14:05~14:10 (5)	개회사	KIDP 이태용 원장
	14:10~14:15 (5)	축사(1)	정기봉 준장 (육군본부)
	14:15~14:20 (5)	축사(2)	김학도 국장 (산업통상자원부)
Session1	14:20~14:40 (20)	기조연설 "국방분야 전력지원체계에 있어 디자인의 역할과 전망"	김응수 교수 (한성대)
	14:40~14:55 (15)	"대한민국 20대 남성들의 라이프스타일"	최수진 대표 (인터내셔널BIF)
	14:55~15:30 (35)	연구성과 발표 "2020국방분야(전력지원체계)디자인기술개발 전략 및 로드맵"	김광순 대표 (디맨드컨설팅)
휴식	15:30~15:40 (10)	Coffee Break	-
Session2	15:40~15:45 (05)	발전방안 발표 및 패널토론 안내	좌장: 정도성 교수 (국민대)
	15:45~15:55 (10)	발전방안 발표(1) "국방분야 디자인기술개발의 중요성"	나태종 박사 (충남대 국방 연구소)
	15:55~16:05 (10)	발전방안 발표(2) "국방분야 디자인개발 현황 및 추진체계"	이상범 대령 (육군종합군수학교)
	16:05~16:15 (10)	발전방안 발표(3) "국방분야 민관군 기술협력 사례 및 발전방안"	김민선 실장 (한국생산기술연구원)
Session3	16:25~17:00 (35)	패널토론 및 의견수렴 (좌장) - 연구성과 적절성 및 효율성 및 향후 확대 발전방안 토의 및 의견수렴	좌장: 정도성 교수 (국민대)
폐회	17:00	폐회	사회자

3. 주제발표 주요내용

발표자	김응수
소 속	한성대학교 국방과학대학원 교수
발표주제	첨단 과학기술을 활용한 국방기술 개발
발표내용	- 현대사회는 과학기술의 급격한 발달로 국방과 민간의 경계 점차 모호 - 미래예측에 대한 중요성이 더욱 부각됨에 따라 선택과 집중의, 기술적 전략이 요구됨 - 군 전력지원체계가 전투력강화에 중요한 요소임에도 무기체계 대비 관심도 미흡하며 예산부족으로 민간에 의존하고 있는 실정 * 미국은 정부 R&D예산의 50~55%를 국방 R&D예산에 투자, 무기체계 뿐만 아니라 전력지원체계의 전투력극대화를 위해 민간,연구소,학교 등 광범위한 참여 - 민관기관이 군사분야 연구개발에 적극 참여할 수 있는 여건 조성 필요

발표자	나태종 박사
소 속	충남대국방연구소 연구위원
발표주제	국방분야 디자인기술개발의 중요성
발표내용	- 한국의 국방기술역량: 2015년 세계 7위권 부상하고, 국방산업시장은 2015년까지 10조원규모로 성장예상, - 국방분야 디자인 기술 개발의 중요성: 국방산업은 구매를 촉진시키는 디자인에서부터 출발, 군 전력증간, 창조경제구현을 선도하기위한 발상의 전환이 필요한 시점, 디자인은 시장성이 충분한 방위산업의 파트너 - 특화사례 소개

발표자	김민선
소 속	한국생산기술연구원 국가산업융합진흥실장
발표주제	국방분야 민관군기술협력사례 및 발전방안
발표내용	- 전력지원체계의 개요(비무기체계 개발 현황) - 산학연 협력체계현황 - 민관군기술협력체계 및 제도화 필요 - 전투복용 융합 섬유 개발 및 스텔스기능성 섬유기술개발 사례 등 - 비무기체계 연구개발 발전방안

참고2 국방분야 디자인기술개발 로드맵 추진개요

□ 사업개요

○ 연구기간 : '12.7월～'13.6월(12개월)

○ 연구내용 :

- 군 웰니스모델개발, 디자인개발 물자 선정

◇ **군 웰니스 모델** : 군 장병들의 최상의 전투력 상태를 유지하기 위한 조건을 정리한 것으로, **장병들의 개인용품, 병영내 환경, 대민 접점 분야를 포함하는 3개 영역으로 구성**된 군대 웰니스모델 개발

◇ **디자인개발 물자 선정** : 군 웰니스모델 3개에 대한 물자를 정의하고, 빈도수가 높은 물자들을 분류(사용경험조사, 설문조사 등)하여, **디자인 적용이 우선 필요한 25개 물자 선정**(물자:16개, 병영환경 6개, 대민접점 3개)

- 디자인개발전략수립, 비전투물자 디자인개발 로드맵개발

○ 추진전략 : **서비스디자인방법론**을 적용하여 군장병들의 일상생활에서 군대 물자에 대한 사용경험을 도출하여 개선방안 마련

□ 추진성과

○ 장병들의 최상의 전투력 상태를 유지하기 위하여 **3개영역**(개인용품, 병영내 환경, 대민 접점 분야)으로 구성된 **군 웰니스모델**을 개발

○ **최근 전역장병 대상 워크숍**을 통해 군 장병들의 라이프사이클상에의 주요물자 경험분석을 통해 **주요물자의 문제점을 도출**

* 최근 군 전역자를 대상으로 주요 활동 관련 물자사용경험에 대한 만족도·인식조사→ 군물자(42개 품목), 병영환경(8곳)의 경험과 이슈도출

○ 현역군인, 전역자, 민간 디자인전문가 대상으로 주요물자 및 군 상징체계 설문조사 실시 분석

* 설문내용(주요물자) : 군 상징체계, 병영환경 및 부대시설, 도심지부대의 대민접점지역, 전투복, 전투화 등 전력지원체계 등 28개 문항에 대한 설문실시
* 군 장병대상 설문과 최근 전역자 대상 설문 병행하여 분석, 군 상징체계(육해공군상징체계, 색채 등)는 민간 디자인전문가들의 입장에서 조사

○ 주요 물자별 디자인 적용방안 전략수립 및 개발

참고3 국방물자 분석 및 개선방안 제시 사례 : 수통

1 현재 디자인을 사용자의 관점에서 분석하고, Pain Point 도출
→ 추진전략 도출



2 개선방안 제시



3 개선시 사용예


Use method
상황에 맞게 직접 마실 수 있거나 직접 마실 수 없을때에는
PVC 튜브를 이용하여 사용성을 높임
폴리카보네이트 소재를 활용하여
상황에 맞게 탈부착이 원활할 수 있도록
사용성을 높임
Hand Grip