

대한민국 소프트파워, 새로운 가치창출

K-디자인 혁신 전략

- K-디자인 C4 전략, 12대 프로젝트 -

협업
Collaboration

창의
Creativity

상생
Coexistence

도전
Challenge

2023. 5.

관계부처 합동

순 서

I . 왜 디자인인가?	1
II . 디자인 산업의 메가트렌드 : RACE	3
III . 우리 디자인 산업의 위상과 진단	6
IV . 비전 및 목표	11
V . 추진과제	12
1. 디자인과 산업간 강력한 협업 확대	12
2. 창의적 디자인을 뒷받침하는 인프라 확충	16
3. 건강한 상생을 위한 디자인 생태계 조성	20
4. 디자인의 새로운 도전을 위한 돌파구 확대	24
VI . 추진일정	29

I. 왜 '디자인'인가?

◇ 디자인은 산업 전반의 부가가치를 높이는 소프트웨어 산업

- 디자인은 제품과 서비스의 가치를 향상시키는 두뇌 산업
 - 제품의 외관을 꾸미는 단순 기능 → 소비자 매력도를 높이는 기능성과 심미성을 강화하고, 새로운 개념의 제품을 창조*하는 수준으로 진화
- * 70년대 포장디자인 → 최근에는 시각·제품·UX·서비스 산업 디자인으로 확대
- ** 다이슨(날개없는 선풍기), 삼성(폴더블폰, 비스포크), LG(스타일러, 롤러블TV)
- 특히, 제조업과 접목된 산업디자인은 대표적 지식집약형 산업으로 우리 산업의 브랜드 경쟁력을 높이고, 새로운 시장 개척의 돌파구

◇ 향후 성장 잠재력이 높고, 좋은 산업구조로의 전환에 크게 기여

- 디지털 기술 발전, ESG(환경·사회·지배구조) 패러다임 전환, 소비자 경험(UX) 확산에 따라 디자인의 성장성과 시장 확대 예상
- * 디자인 시장 전망 : (세계) 연 성장률 5.6%, (국내) 연 성장률 5.4%('22년 디자인 산업통계)
- 인구 감소 등 노동시장 변화와 일자리 미스매치에 대응하여 여성·청년이 선호하는 좋은 일자리와 미래형 산업구조 선도

◇ 세계 각국도 국가경쟁력의 핵심인 디자인 진흥을 위해 투자 확대중

- 디자인 선도국은 산업 혁신, 국가 경쟁력 강화 수단으로서 디자인의 중요성을 인식하고 디자인 산업에 대한 투자 및 정책 경쟁 중
- 美(디자인혁신 교육), 英(디자인 이니셔티브), 日(디자인경영), 덴마크(Beauty to Biz) 등은 디자인 산업 육성 및 디자인을 통한 국가 혁신 전략 지속 추진중

⇒ 산업 고부가가치화 및 디자인 기업·인력의 새로운 성장을 위한
『K-디자인 혁신전략』 수립

【참고】 국가별 디자인 산업 정책

국가	주요내용
미국 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주정부와 연방 정부기관(NEA)에서 디자인에 지원금 보조 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 분야(개인, 단체)에 보조금(만불~10만불 내외) 지급 ▶ 민간 디자인단체(미국산업디자이너협회IDSA, 디자인경영원DMI, 기업디자인재단CDF)가 공공 성격의 디자인 사업 수행 (각종 수상프로그램, 워크숍, 장학금제도) ▶ 유수한 대학(Stanford, Northwest, Michigan 등)의 디자인 교육 활발
영국 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 디자인 중주국, 정부·왕실에서 국가적 차원의 디자인진흥 주도 (디자인이니셔티브) ▶ 영국 정부 R&D 총괄기관 (Innovate UK) : Design foundation 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 혁신 프로젝트 수행기업에 최대 200만 파운드 투자 ▶ 디자인 카운슬(Design Council) : 국가이미지혁신, 중소기업 디자인 지원 사업 등
덴마크 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 디자인을 산업과 사회의 혁신동력으로 인식, 디자인 교육을 초중고 필수 교과 지정 ▶ 덴마크디자인센터(78년 설립, 경제산업부 산하) 3대 목표: 디자인을 통한 그린, 디지털, 사회 전환
핀란드 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 사회적 난제 및 정부의 당면과제 해법으로 디자인 육성, Helsinki Design Lab 운영 ▶ 디자인 포럼 핀란드(Design Forum Finland)을 주축으로 비영리조직들과 산업 지원 ▶ 정부 부처 내 디자인 전문인력 고용 프로젝트(Design Exchange Programme) ▶ 순환경제 국가 로드맵(2016-2025): 디자인 수업에 순환경제 개념을 적용(알토대)
일본 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ ‘디자인경영’ 을 산업 경쟁력과 이노베이션(기술혁신)의 도구로 정의 ▶ 경제산업성 “쿨 재팬 정책과” (디자인, 패션, 관광, 전시 담당) <ul style="list-style-type: none"> - 디자인을 ‘특정 제조 기반기술’로 지정, R&D 및 시제품 개발, 해외 판로 개척지원 ▶ 일본산업디자인진흥회, 지역디자인센터(18개) 등 디자인 진흥체계 구축
중국 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ ‘중국제조 2025’에 디자인역량강화, R&D활용, 혁신클러스터 구축, 디자인 교육 관련 발표 ▶ 공업디자인센터(활용기업, 전문기업) 약 300개를 선정하여 기기 설비, 운영비 등 2년간 5백만 위안(약9.5억) 지원 (총 예산규모 2개년 약14.95억 위안(2,840억원), '21)
싱가포르 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ ‘16년 싱가포르 국가개발부, 디자인 위원회 공동 ‘Design 2025 Masterplan’ 발표 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인을 통한 경제활성화, 지속가능한 디자인, 디자인 혁신역량 강화 등 ▶ Design Singapore Council은 디자인전문가와 기업을 연결, ‘Innovation by Design’ 프로그램 운영

Ⅱ. 디자인산업의 메가 트렌드 : RACE

◇ 새로운 차원의 국가간·기업간 디자인 경쟁(New RACE) 시대 돌입

Role expansion

디자인 역할 확대

AI

디지털 전환

Convergence

기술 비즈니스 융합

Eco-friendly

지속가능 디자인

◇ 디자인역할 전통적 스타일링 → 비즈니스 혁신 및 문제해결 도구

○ 디자인은 산업 발전에 따라 제품·공간·시각 디자인 중심 → 사용자경험(UX), 서비스, 디지털 디자인으로 확장

- (디자인) 제품 외관 꾸미기 → 기획, 전략, 서비스 모델 개발로 확대

* (과거) 先 제품개발→後 디자인, (현재) 디자인주도로 제품기획, 개발, 서비스구현

- (디자이너) 단순 창작자(Creator) → 제품·서비스에 의미를 부여하여, 감동을 주는 스토리텔러(Storyteller)로 확대

- (활용산업) 제조업 중심 → 제조업, 서비스업, 공공서비스로 확대

○ 특히, 사회·공공 영역에서도 디자인은 사회적 문제를 부드럽게 해결하고, 생활의 편리성을 개선하며, 국가와 지역의 품격을 제고 (Nudge)

* CPTED(Crime Prevention Through Environmental Design) (韓, 범죄예방디자인),
엘로우 카펫(韓, 어린이 교통사고 예방)

외관 꾸미기					새로운 가치
포장디자인	시각디자인	제품디자인	UX디자인	서비스디자인	디지털디자인
상품을 안전하게 보호하고 윤반	기호나 형태에 의한 브랜드 및 메시지 전달	대량생산 하는 제품 디자인	사용자의 경험과 사용성 분석	사용자 중심 서비스모델 개발	디지털 환경의 서비스·콘텐츠를 디자인
					

◇ **디지털 AI, 메타버스, 플랫폼** 도입으로 디자인산업 근본적 변화 예상

- (AI) ChatGPT와 같은 생성 AI의 급속한 발전으로 디자인 작업방식이 디자이너의 스케치 → AI 활용 디자인 창작으로 진화 전망

* 텍스트-to-이미지(3D) AI : 미드저니, Stable Diffusion, Dream Fusion

- (메타버스) 가상공간에서 디자인 시제품을 제작 · 사용자평가 · 수정
- (온라인 플랫폼) 수요자와 공급자가 디자인을 공유 · 거래하거나, 클라우드 공간에서 디자인을 제작 · 협업하는 플랫폼 도입
- (NFT) 디자인 저작권 보호의 수단으로 NFT(대체불가능 토큰)*를 활용하는 플랫폼(오픈씨(OpenSea.io) 등) 등장

* CryptoFunks: 1만개 NFT 아바타 이미지 판매 (최대 140억원) (21년)

BAYC(Bored Ape Yacht Club): 만개의 원숭이 캐릭터 NFT, 나이키 RTFKT: 디지털 운동화

AI	메타버스	플랫폼
 <p>Kartell 세계최초 AI가 디자인한 의자 (오토데스크 드림캐처활용)</p>	 <p>현대차 VR 디자인 품평</p>	 <p>캔바닷컴 누구나 쉽게 디자인할 수 있는 템플릿 제공 (세계 6위 유니콘, 기업가치 47조원)</p>

◇ **융합 디자인과 기술 융합, 디자인과 타비즈니스 융합**이 활발

- (기술 융합) 디자인과 기술의 융합을 통해, 감성화, 개인맞춤, 서비스 부가, 혁신적 디자인 등 상품 차별화

<p>애플 맥북 CMF → 감성</p> 	<p>삼성 비스포크 개인맞춤</p> 	<p>다이슨 선풍기 기술 융합</p> 	<p>BMW iX플로우 외장색상 변경</p> 
--	--	--	---

- (비즈니스 융합) 디자인에 AI, 엔지니어링, 컨설팅, 서비스 등을 융합한 Total Solution을 제공

* 컨설팅 기업은 사용자 중심의 컨설팅을 위해 디자인기업 인수
(맥킨지) Lunar, (액센추어) Fjord, (딜로이트) Doblin, Flow Interactive 등 인수



- (제조-디자인 융합) 제조기업과 디자인기업간 협업(Collaboration)을 통해 새로운 시장을 만들고 상호 윈윈(Win-Win)한 사례 증가

* 세계 1위 가구기업(SteelCase) × 세계 1위 디자인기업(IDEO) 지분투자, 디자인공동 개발
* 스위스 시계제조기업 스와치(Swatch)는 피아트, 벤츠 등 명품브랜드와 콜라보 통해 성장

◇ **친환경** 탄소중립, ESG 등으로 ‘**지속가능디자인**’ 관심 부상중

- 제품의 기획·디자인 단계부터 탄소 감축 원료·소재 사용, 자원순환성, 리사이클 등 친환경을 고려하는 ‘지속가능디자인’ 중요성 부상

* 제품 디자인·연구개발(원가 비중 5% 미만)이 탄소 배출 최대 80% 영향 (맥킨지, '22)

- 특히, EU의 규제 강화로 지속가능디자인은 수출을 위해 필수적

* Ecodesign for Sustainable Products Regulation: EU는 기존 지침을 규정으로 전환 추진중

* EU 「에코디자인 규정 개정안」이 국내 수출 기업에 미치는 영향이 가장 높음 (한국무역협회, '23)

- 글로벌 선도기업은 경쟁력 유지를 위해 지속가능디자인 전략 본격 추진



⇒ 디지털 · 친환경 전환과 비즈니스 융합 등 디자인 산업의 패러다임 전환에 대응 여부가 디자인 산업의 새로운 돌파구와 직결

Ⅲ. 우리 디자인 산업의 위상과 진단

1. 국내 산업

- **(시장)** '70년대 수출 증진을 위해 디자인진흥 정책을 시작한 이후, 우리 디자인산업은 크게 성장하여 '21년 사상 최초로 20조원 돌파

- '21년 디자인 산업 규모는 디자인 전문기업 매출액 성장으로 21.6조원

· 디자인 활용업체 디자인 투자금액 13.4조 디자인 전문기업 매출액 6.8조, 공공부문 예산, 프리랜서 산업 규모 0.96조 등의 합계



- **(전문기업)** 디자인전문기업 매출액 규모는 지속 증가하여 세계 5위로 부상

- 디자인전문기업 수가 1만9천여개로 지속적으로 증가추세이나, 평균매출은 3.5억원으로 영세한 실정 ('21년 기준)

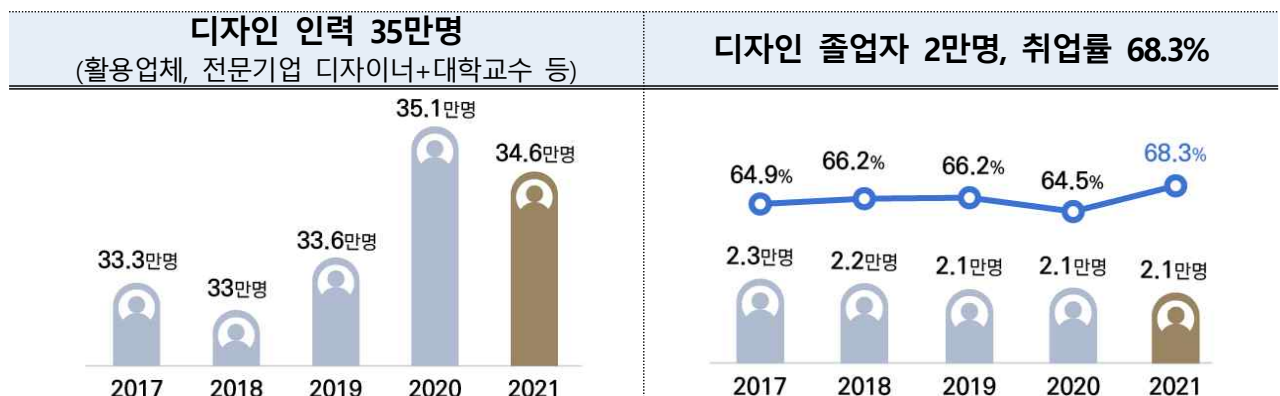


- **(디자이너)** 디자인 인력은 35만명 수준으로 세계 디자인 어워드에서 우수한 성적*을 거두는 등 두각을 보이는 상황

* (2022년 수상작 수 기준, G20 대상) iF 한국 2위(423개 수상), Red Dot 한국 3위(193개 수상)

** 美 구글(디자인디렉터), 英 루이비통(컨셉디자이너), 獨 BMW(UX디자이너) 등 380여명 활동중

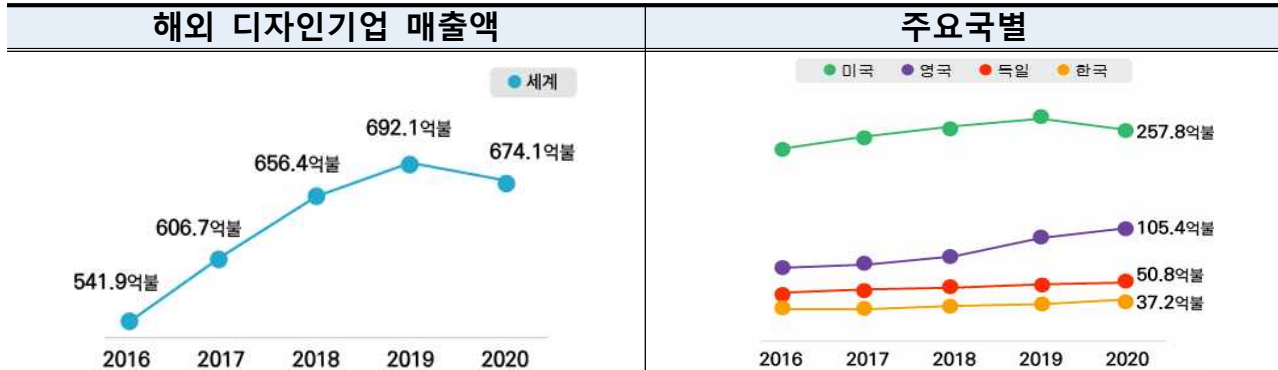
- 디자인학과 보유 대학(원) 수는 총 384개로 재적 학생수는 약 10만명, 졸업생은 2만명으로 디자인 전문교육을 받은 인력이 풍부하며 취업률은 68.3%에 달함



2. 해외 산업

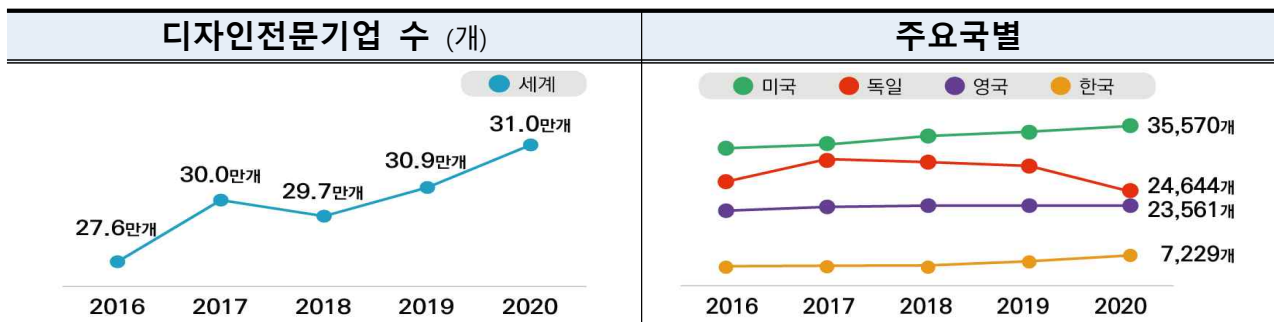
□ **(시장)** 해외 디자인 전문기업 매출액은 674.1억 불(* 20년 기준), 매년 5.6% 성장

○ 매출액은 미국(1위, 257.8억불), 영국(2위, 105.4억불), 독일(3위, 50.8억불) 순



□ **(전문기업)** 해외 디자인 전문기업 수는 약 31만개로 매년 2.95% 성장

○ 기업 수는 미국 35,570개, 독일 24,644개, 영국 23,561개로 집계



○ 글로벌 디자인 전문기업은 **종합 컨설팅 회사** 형태로 대형화되어 있으며 **장기 파트너십 계약**이 다수

* Think Company(美 디지털디자인, 250명), Landor & Fitch(美, 브랜드컨설팅, 1,200명), Frog(獨, 종합디자인·경영/기술 컨설팅 2,000명), IDEO(美 종합디자인·경영 컨설팅, 1,300명)

** 英 Native Design (HP 장기 계약), 獨 PHOENIX Design (한스그로헤 담당 팀 운영) 등

□ **(디자이너)** 디자이너 출신의 CEO가 스타트업을 창업하여 유니콘 기업*으로 성장시킨 사례가 많으며 이외에도 다양한 산업 분야**에 진출

* 에어비앤비(브라이언 체스키), 핀터레스트(에반 샤프), 유튜브(채드 헐리), 인스타그램(마이크 크리거) 등
· 한국은 배달의 민족(김봉진), 카카오(조수용) 대표가 디자이너 출신

** 영국의 디자인과 관련하여 고용된 근로자는 약 197만 명으로 근로자 20명당 1명꼴, 디자이너 77%가 금융, 유통, 건설 등 **非 디자인 산업**에서 근무하며 디자인 활용률 증진

3. 진 단

◇ 디자인 혁신을 위한 시장, 제도, 인력, 금융 등 전반적 인프라 부족

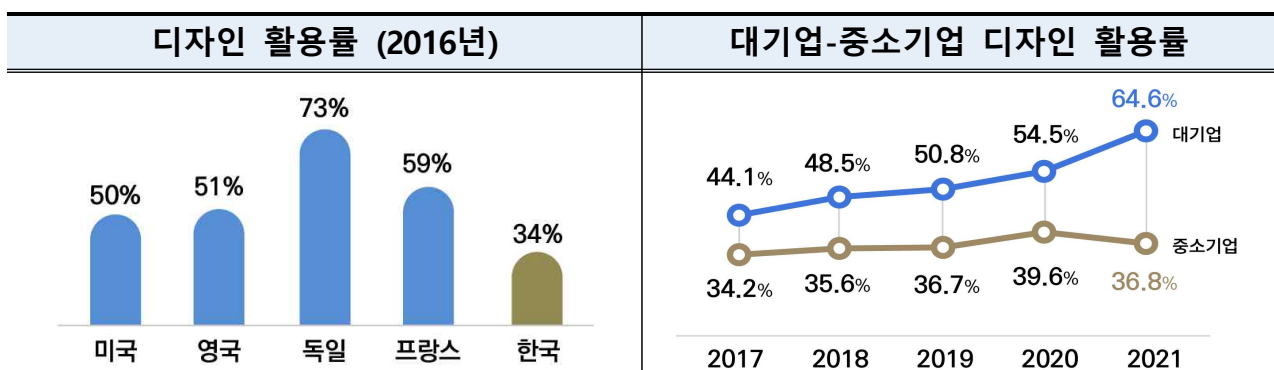
◇ **협업** 디자인 활용이 경쟁국 대비 저조하며, 협업 경험·제도 부족

- 제조기업의 디자인 투자 부족, 업종 간 협력 경험 부족으로 디자인과 제조 기업간 협업이 기대보다 미흡
- 디자인-제조 기업간 개방형 혁신*(Open Innovation)을 촉진할 수 있는 메커니즘과 프로그램 부족

* 예) 아모레 퍼시픽 X FNS홀딩스(신상품 VR), 고피자 X COG디자인스튜디오(AI 자동화 피자 생산시스템)

- 국내 제조기업 등의 디자인 활용률은 해외 선진기업 대비 저조
- 대기업은 디자인 전담부서 운용, 디자인 전문업체와 협업도 진행중이나, 중소기업은 디자인 투자가 미흡하여 활용률 격차 확대
- 또한, 디자인 활용이 외관 개선에 여전히 치중되어, 디자인을 상품 개발 전주기에 확장되도록 하는 체계적 지원이 필요

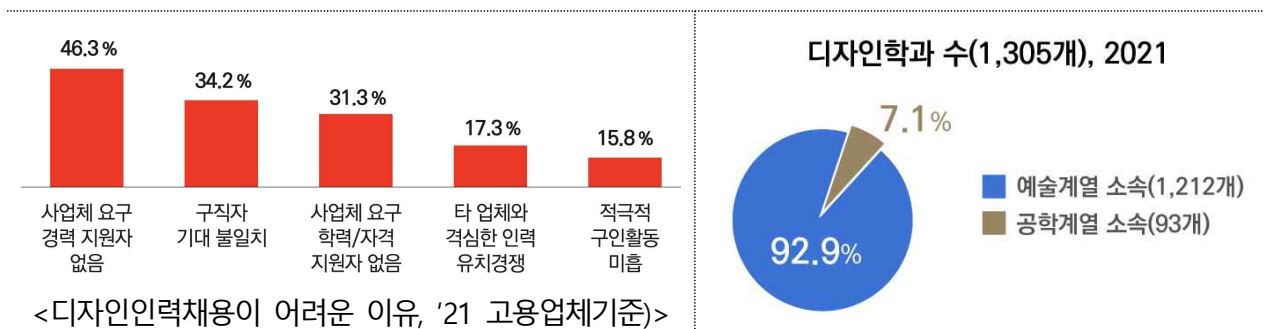
* 대부분의 기업이 디자인을 외관 개선에만 활용(25.6%)하거나 체계적으로 미활용(46.1%), 회사 전략에서 매우 중요한 요소로 활용하는 곳은 13.8%에 불과



- 창의적이고 혁신적인 아이디어가 스타트업(Start-up) 창업으로 이어질 수 있는 디자인-他 업종간 협업 지원 및 인프라 부족

◇ **창의** 디자인 혁신을 뒷받침하는 사람, 기업, 금융 인프라 미흡

- **(사람)** 기술을 이해하고 예술을 다루는 창의적 디자인 인재 필요
 - 해외 디자인 대학은 공학·예술·인문 융합 교육을 통해 인재 육성
 - * (美 스탠포드스쿨) 심리, 경영, 컴퓨터, 생명공학 등 다양한 전공의 학생·교수 참여하는 다학제 교육 (MIT 미디어랩) 디자인+예술+공학 융합 기술을 구현하는 방식으로 교육 혁신 추진
 - 매년 2만명 이상의 전공자가 배출중이나, 산업계는 필요한 인력을 못 찾는 미스매치 발생 → 예술에 편중된 디자인 교육 체계 한계



- **(기업)** 저가 용역 위주의 한정된 내수 시장에 안주하여, 대부분 디자인기업이 영세 (80% 이상이 5인 미만)
 - 디자인산업은 낮은 진입장벽으로 소규모 창업, 프리랜서 디자인 급증, 거래 플랫폼(크몽, 라우드 소싱 등)의 등장으로 시장 경쟁 확대
 - 최근 디자인에 디지털기술, 서비스 등을 접목한 새로운 비즈니스를 전개하는 혁신 디자인 기업 출현 → 디자인 업계 전반 확산 필요
 - * 브랜뉴테크(AI기반 시각디자인), 디스트릭트(미디어디자인), 모델솔루션(디자인+엔지니어링)
- **(금융)** 디자인 기업의 성장에 필요한 창의 자본(투자, 금융지원 등) 공급이 상대적으로 부족
 - * 디자인전문기업 대상 『디자인전문기업 경영현황 점검 조사결과(20)』 89%가 금융지원 희망

◇ **상생** 디자인에 **정당한 가치** 지급문화가 **미정착**되고 **상생 미흡**

- **(불공정)** 디자인 업계는 불공정, 저가거래 관행에 대해 애로 호소
 - * 피해기업 평균 피해간수금액 ('19) 7.0건 58.9백만원 → ('20) 8.5건 87.3백만원 ('21 한국디자인산업연합회)
 - 디자인 거래 저가수주 경쟁 우려 및 디자인 권리를 존중하지 않는 문화로 인해 디자이너 성장 제약
 - * 디자인 표준계약서 활용률 : 활용업체(46%), 전문업체(39.6%) ('21년, 디자인산업통계)
- **(상생)** 디자인 수요-공급기업이 함께 성장할 수 있는 **상생모델 확산 필요**

< 제조기업 - 디자인 기업 계약 형태 >

현재 (As is)	⇒	미래 (To be)
용역 계약		장기파트너십계약, 로열티, 지분 취득, 합작투자

◇ **도전** 새로운 디자인 비즈니스 및 해외 시장 도전도 부족

- **(수출)** 제조기업이 디자인 기업과 협업하여 제품을 프리미엄화하고 해외 시장을 개척한 사례가 일부 나타나고 있으나 아직 초기 단계
 - * 코로나 19로 사업규모 축소(56.6%), 해외 비즈니스 진행중(5.4%), 진출 계획(10.3%) 수출지원금(19.8%), 관련교육(18.5%), 해외시장조사(16%) 등 지원 요구('21년, 디자인산업통계)
- **(디지털·그린)** AI 기반의 디자인, 지속가능 디자인 등 새로운 시장 진출을 지원하기 위한 **인프라는 미흡**
 - * 디자인 기업 대부분은 ERP, 소프트웨어 등 기본 장비 구매 여력조차 없다고 답변(KIDP 조사)

⇒ K- 디자인의 혁신을 위해서는

- ① 디자인과 타산업간의 활발한 **협업(Collaboration)**
- ② **창의(Creativity)** 디자인을 뒷받침하는 인재·기업·자본
- ③ 수요-공급기업이 **상생(Coexistence)** 하는 건강한 디자인 생태계
- ④ 새로운 비즈니스 및 해외 시장에 **도전(Challenge)** 이 필요

IV. 비전 및 목표

비전

대한민국 소프트파워, 글로벌 디자인 4강 진입

전략

- ① **협업, 창의, 상생, 도전**을 4대 축으로 디자인 산업 전면 혁신
- ② 민관 협력으로 12대 프로젝트에 역량과 자원을 결집
- ③ 혁신의 중심체로 산·학·연·관 Alliance 신설 · 가동

K-디자인 C4 전략 + 12대 프로젝트

① Collaboration

디자인과 산업간
강력한 **협업** 확대

- (상품) 제조×디자인 협업 플래그십 프로젝트 추진
- (신시장) 미래 첨단분야 디자인 R&D에 2,500억 원 투자
- (공간) 권역별 특화산업 연계 12개 지역 디자인 협업공간 조성

② Creativity

창의적 디자인을
뒷받침하는 인프라 확충

- (사람) 기술을 이해하는 창의적 디자인 인재 양성
- (기업) 디자인 기업의 맞춤형 스케일업 지원
- (자본) 디자인 비즈니스에 대한 창의 자본 투자 확대

③ Coexistence

건강한 **상생**을 위한
디자인 생태계 조성

- (권리) 디자인 제값 받기와 권리 보호 문화 정착
- (상생) 디자인 기업과 수요기업간 네트워킹 확충
- (공공) 사회·공공 영역의 넛지 디자인 프로젝트

④ Challenge

디자인의 새로운
도전을 위한 돌파구

- (시장진출) K-디자인의 브랜드화 및 전략적 해외 진출
- (D.X) AI기반 디자인 서비스 개발 지원
- (ESG) 지속 가능 디자인에 선도적 투자

민관합동 강력한 추진체계 가동 및 디자인법 전면 개정

V. 추진과제

1 Collaboration 디자인과 산업간 강력한 협업 확대

① 제조×디자인 협업 플래그십 프로젝트 추진

디자인-테크
클라보 200

◇ 기술·아이디어 보유 기업 × 디자인 기업 공동으로 추진하는
글로벌 히트 상품 개발 프로젝트 200개 선정·지원 (5년간 900억원)

[1단계] D-Tech 콜라보레이션

총 100억 (50개 프로젝트 × 2억)

기술기업(50개사)와 디자인전문기업(50개사)를
매칭하여 혁신제품 개발 지원

* 진단, 컨설팅, 시제품 개발

선별

[2단계] 시장 진출

총 150억 (30개사 × 5억)

투자사·VC 평가, 크라우드 펀딩 등을 통해
가능성 있는 프로젝트에 대해 시장 진출 지원

* 투자유치, 판로개척, 마케팅, 홍보 등

□ (1단계) 기술 및 아이디어의 시제품 개발 지원 (매년 50개)

- 중견·중소·스타트업*과 디자인기업이 컨소시엄을 구성하여,
제안한 상품화 프로젝트 중 선정

* 우수 중견 또는 혁신기업, 시드·시리즈 A/B단계 스타트업, CES·MWC참여기업 등

- 아이디어의 상품화를 위한 기획, 컨설팅, 디자인 (UX, 시각·포장,
제품디자인 등), 시제품 개발 등 전주기를 1년간 지원 (각 2억원)



□ (2단계) 상품의 양산 및 시장진출 지원 (매년 30개)

- 1단계 프로젝트 중 투자자 평가(VC 등 평가, 크라우드 펀딩실적 등)를
통해 성공 가능성이 높은 프로젝트를 선정 → 1년간 추가 지원 (각 5억)
- 대기업, 투자사와 협력하여 제품 양산, 투자유치, 판로 개척 지원
- ①대기업 유통망 및 브랜드* 활용, ②한류 및 K-콘텐츠와 연계,
③스타디자이너와 콜라보 등의 브랜딩, 스토리텔링을 통해 마케팅

(부처) 산업부 (주관) 디자인진흥원 (방식) 사업자 공모 (예산) '23~'27년 900억원 (기존산업 개편 및 예산 추가 확보)

【참고】 제조×디자인 콜라보 유형

□ 디자인 x 기술 사례

디자인 X IT기술	디자인 X IT기술	디자인 X 뿌리기술
입생로랑 뷰티, '루주 쉬르 메주르' 개인 맞춤형 제조 디바이스. 모바일로 원하는 컬러를 촬영하면 디바이스에서 해당 컬러의 립틴트를 제작	LF, 스타일테크 기술적용 3D가상피팅 서비스. 성별, 키, 몸무게 체형 정보 입력하면 아바타로 가상 착장 모습 구현	아고 라이팅 을지로 기반 조명 유통회사와 국내 디자이너의 협업으로 탄생한 국내 오리지널리티 조명 브랜드
 	 	
디자인 X 소재, 부품 제조	디자인 X 소재, 부품 제조	디자인 X 소재, 부품 제조
헬리눅스 알루미늄 텐트 폴대를 제작 하던 '동아 알루미늄'에서 론칭한 아웃도어용품 브랜드	파타고니아 해안 지역의 플라스틱 쓰레기 재생 '리사이클 폴리에스터' 원단을 사용한 의류 제품 개발	뱅앤올룹슨, 휴대용 스피커 재료를 다른 제품에 재활용하고 부품 최소화, 경량화, 소형화 등 폐기되는 자원 최소화
	 	

□ 디자인 x 셀럽을 통한 브랜딩 사례

* 팬덤층 기반의 정교한 마케팅을 펼침으로써 디자인 브랜드 스토리 파급력 형성

		[제니 x 젠틀몬스터] 프리미엄 아이웨어 브랜드 젠틀몬스터와 블랙핑크 제니의 콜라보로 '젠틀 홈 컬렉션' 으로 MZ 팬덤 층 구매 유도
		[원소주 x 박재범] MZ세대의 음주 문화 기반(술의 맛과 스토리를 즐기)으로 한 브랜드 경험을 전달
		[BT21 x BTS] BTS가 라인프렌즈와 콜라보하여 캐릭터, 굿즈 등 다양한 용품에 적용. BTS가 캐릭터 제작 전 과정에 참여함
		[크리스라프테리 x 디자이너스에디션 CLD] 영국 스타 디자이너 크리스라프테리와 현대엘리베이터가 공동 기획한 프리미엄 엘리베이터
		[멘디니 x 베스킨라빈스] 베스킨라빈스와 알렉산드로 멘디니가 함께 선보인 패키지 디자인. 세계3대 디자인 상인 '레드닷 디자인 어워드' 수상
		[카림 라시드 x 아모레퍼시픽] 세계 3대 산업디자이너 중 한명인 카림라시드와 아모레퍼시픽의 사회 공헌 프로젝트 고객이 뷰티포인트로 우산을 교환하면 수익금 일부 기부

◇ ‘세상에 없는 새로운 개념의 제품·서비스*’ 개발을 목표로
기술·디자인 융합형 R&D 추진 (‘ 27년까지 300개 이상 품목 지원)

- ▶ (해외 예시) [英 다이슨] 날개 없는 선풍기, 먼지봉투 없는 청소기 [美 애플] 아이폰
- ▶ (국내 예시) [LG전자] 스타일러, 롤러블 TV [삼성전자] 비스포크 냉장고, 폴더블 폰

□ 미래 디자인 시장 예측 및 로드맵 수립 (‘ 23년, 1억)

- 산·학·연 협의체 구성하여, 디자인 기술개발 로드맵을 수립
 - 특히, 미래학자·트렌드 전문가 중심으로 미래시장 시나리오를 예측하고, 새로운 시장 창출 가능성이 높은 과제 수요 적극 발굴

□ 혁신 디자인 300개 품목 개발 (‘ 23년, 490억)

- (중점분야) 모빌리티, 로봇, 바이오헬스, 스마트홈, 스마트 제조 5대 분야
- (챌린지형 R&D) 민간의 창의적 컨셉 디자인을 평가하여, 최종 선발된 디자인의 제품 개발·사업화를 지원하는 챌린지형 R&D* 도입
 - 디자인 기업 또는 제조-디자인기업 컨소시엄을 선정하여, 3년에서 최대 5년 기술개발 지원

* (1단계) 디자인 기업 중심 컨셉디자인 개발(1년~)→ (2단계) 최종 선발된 기업 제품화(2년~)

<디자인 산업기술개발 우수 사례>

구분	모빌리티	로봇	바이오 헬스	스마트 제조
지원 사례				
	다목적 모빌리티 캐빈	지능형 돌봄 로봇 “래미”	이동형 엑스레이	안전 센서
지원 내용	자율주행 차량 실내외 디스플레이 디자인 개발 향후 수요기업인 H사와 사업화 예정	돌봄용 로봇 디자인 등록 2건, 상표권 출원, 2억원 매출	폼팩터의 획기적개선 iF-IDEA수상 해외수출등 160억매출	산업용 안전 센서의 사용자 친화적 디자인 개발 IDEA Red Dot(최고상) 수상 국내외 158억 매출
예산	5년(22년~), 54억원	5년(21년~), 54억원	2년(‘15~’17) 6억원	3년(‘18~’20), 7.5억원

(부처) 산업부 (주관) 산업기술평가관리원 (방식) 사업자 공모 (예산) ‘23~’27년 2,500억원 (예산협의)

◇ 디자이너, 디자인기업, 제조기업이 교류·협업하고, 아이디어의 시제품 구현, 사업화, 마케팅을 지원하는 디자인 혁신 공간 조성

* 권역별 특화 : 광주(광·가전·미래차), 경북(전기전자 부품), 경남(미래차 모빌리티), 경기(ICT융합) 등

□ 지역디자인진흥원(5개) 내 디자인 협업 공간 및 설비 구축 ('23년, 90억)

* 5개 지역디자인진흥원 : 광주, 부산, 대구·경북, 대전, 강원

- 기업·디자이너·대학·연구기관이 협력하는 회의·사무공간 제공, 디자인의 시제품 제작 및 사용성 테스트를 위한 시설·장비 제공

* ('21~'25) 국비 100억, 지방비 33억, 기타 36억(전용공간 12실, 장비 27종 176대, 시스템 5건)

- 산업부 산업기술개발장비 공동시스템(i-Tube)에 장비 정보를 제공하고 기업과 연계

- 디자인 아이디어의 제조 및 스타트업 이전 및 사업화 지원 ('23년 8억)

□ 제조혁신센터(7개)의 디자인 컨설팅 기능 강화 ('23년, 77억)

* 제조혁신센터(7개) : 서울, 반월시화, 창원, 구미, 광주, 대구, 울산 → 10개로 확대

- 제조기업 역량 진단후 전략 수립 → 수요자 맞춤형 디자인 및 설계, 시제품 제작부터 제품화까지 전 과정 지원 (상시 컨설턴트 상주)

- (CMF 쇼룸) 색상, 소재, 마감(CMF) 디자인에 대한 검색시스템과 쇼룸을 구축하여 샘플, 제품 적용사례와 CMF 전문기업에 대한 정보제공

- (제작·홍보 공간) 3D프린터·스캐너를 활용한 시제품 제작 공간, 제품의 홍보·마케팅을 위한 스마트 스튜디오 지원

□ 엔지니어링 디자인 융합 특화 단지 조성 (엔지니어링공제조합 추진)

- 엔지니어링 및 디자인산업 관련 산·학·연이 집적화되어

있는 복합 시설단지 조성 추진

(서울 상일동 일원, '24년~)

(부처) 산업부 (주관) 한국디자인진흥원, 지역디자인진흥원

(예산) 제조혁신지원센터 '23년 77억원, 지역디자인진흥원 '23년 8억원, '24년 50억원 추진

[참고] 제조X 디자인 협업 공간

□ 지역디자인진흥원

지역	광주	부산	대구·경북	대전	강원
위치	첨단국가 산단	해운대구	동구 동대구로	유성구	춘천시 식주로
개소일	'05.9월	'06.06월	'06.12월	'19.9월	'19.11월
직원수	21명	50명	54명	20명	14명
연건평	5,259평	7,089평	5,930평	1,317평	1,243평

◎ 단계별 프로그램

BM 검증	BM 고도화	BM 실증	BM 사업화 지원	투자·후속지원
<ul style="list-style-type: none"> 기술융합방법 시장창출 역량 사업화 시점 등 	<ul style="list-style-type: none"> 전문가 멘토링 단계별 워크숍 1차 데모데이 	<ul style="list-style-type: none"> 기술융합R&D 서비스·상품개발 Prototyping 사용성 테스트 	<ul style="list-style-type: none"> 사업화컨설팅 2차 데모데이 생산, 특허 브랜드, 마케팅 	<ul style="list-style-type: none"> 투자연계 (단계별 시리즈) 경영지원 성과관리

◎ BM 실증 기반 (협업, 시제품 제작, 사용성 테스트)

- 워크숍룸
- 3D프린터
- 관찰룸
- 테스트룸



□ 디자인주도 제조혁신센터

센터명	서울센터	경남센터	경기센터	경북센터	광주센터	대구센터	울산센터
산단	서울 디지털	창원	반월시화	구미	광주첨단	대구성서	울산미포
개소일	'19.6월	'20.11월	'20.11월	'21.11월	'21.11월	'22.12.23	'22.1.16

◎ 제조지원 사업 프로세스

컨설팅지원	수요맞춤개발지원	양산지원	홍보지원
기업·제품 역량분석 및 전략발굴(디자인, 경영, 기술, CMF분야)	제품 콘셉트 도출부터 목업제작까지 디자인주도 개발 지원	제조·양산 애로사항 해소를 위한 전문가 검토제공	홍보영상 제작 및 투자유치 지원

◎ 제조혁신센터 시설

라이브러리	시제품제작실	스마트스튜디오	포토 스튜디오	세미나실

① 기술을 이해하는 창의적 디자인 인재 양성

한국판 D스쿨 조성

◇ 청년들이 세계 최고의 디자이너로 커나갈 수 있도록,
융합 교육, 취업, 실무 경험, 어워드 참가 등 더 많은 기회 제공

□ 기술·예술 융합형 커리큘럼으로 개편

('23년, 61.6억)

- 디자인 대학 5개, 디자인 대학원 9개 중심으로 기술·경영·디자인 융합 교육을 시범 실시하고, 타 대학으로 확산(대학-정부 협의체 구성)
- 정부-권역별 디자인 학계와 교과 개발, 공동 학점인정, 취업 등 논의
- 현장 실무 기회(포트폴리오)를 제공하고 취업과 창업 교육 병행 지원
- * 강의(1~2학년) -> 현장실습(2~3학년) -> 취업·창업(3~4학년) 표준 교육모델

구분	학부	석·박사
대상	5개 대학(신규)	9개 대학원
전공	융합형 디자인 전공(기술-경영-디자인)	특화 분야의 디자인-엔지니어링융합 (예) IoT, 에너지신산업, AI, 로봇 등
지원	· 융합형 디자인 교과 과정 개발·개선	· 심화 전공 운영, 공동학점 프로그램
내용	· 교육인프라(기자재, 장비) 구축 지원	· 해외 유명 교육기관 공동 워크숍
	· 산학프로젝트, 시제품 개발	· 산학 프로젝트 챌린지
	· 취업 컨설팅 등 취업지원 프로그램	· 국내·해외 학술발표, 논문, 어워드
예산	('23~'24년) 50억원	('20~'24년) 159.7억원

□ 초·중등 교육과정에 디자인 교육 신설

- 현행 초·중등 디자인 교육과정* 분석(워킹그룹 운영 및 용역추진) → 개편안 제안 및 디자인 교육 정규 과정 포함 추진(국교위 협력 등)
- * 현재 디자인 분야는 미술 중심으로 기술, 디자인 전문가 감수 및 교과과정 개발 필요성 제기 (덴마크, 핀란드, 영국 등은 초·중·고에서 디자인 교육 실시중)
- 초등학생 디자인 관련 체험 키트 개발 및 보급, 방과후 교육 과정 개발 시범 추진 ('24년~, 교육부 협조)

□ 디자인 부트캠프 (Design Boot camp) 가동 ('23년 17억)

- 6개 권역별로 청년 디자이너를 선발하여 최대 2년간 온·오프라인 디자인 실무교육 및 최신 소프트웨어, 디지털 툴 활용 등 집중교육

* (6개 권역) 서울경기/ 부산경남/ 대구경북/ 대전충청/ 광주전라/ 강원 신규 90명 선정 (평균 6:1)

- 선발된 인력은 디자인 창작 공간 제공, 분야별 전담 매칭을 통한 1대 1 멘토링, 글로벌 기업과 협력하여 산학 프로젝트* 지원

* 23개社 참가, 상품화 개발 전 과정 체험, 어워드 참가, 국내외 워크샵 지원 등
· 독일 BMW('21~'22, 정규직 3명 채용), LG생활건강(신입채용 및 프로젝트 결과물 신제품 출시)

- 최신 디자인 기법, 트렌드, 비즈니스 교육, 글로벌 제휴 콘텐츠 등을 제공하는 온라인 교육 플랫폼* 구축 운영('23~)

* 디자인 그라운드: 디자인, 비즈니스, 기술융합, 트렌드 등 80여개의 최신 교육 콘텐츠 제공, 현재 1,700여명 수강, 추후 디지털 디자인 분야 콘텐츠로 확대

** 美 스탠포드대 (Design Thinking 교육), 英 스타일러스 (최신 글로벌 트렌드) 등

□ 청년디자이너의 취업 및 성장 프로그램 도입 ('23년 43억)

- (취업연계) 청년 디자이너(만19세 이상 만 34세 이하 미취업자)를 국내 및 해외 기업에 인턴 파견 지원 (年 국내외 400명)

* 최대 6개월간 국내 인턴 인건비 및 해외 현지 파견비(체재비, 국외여비 등), 직무교육 등 지원

* '22년 (국내) 참여인턴 정규직 98명 채용, (해외) 17개국 51개사 파견, 정규직 9명 채용

- (스타디자이너) 잠재력 있는 MZ세대 디자이너를 오디션을 통해 선발 → 어워드 출품, 디자인 연구, 전시회 참가, 연수 등 전폭 지원 (年 20명, 10억원)

- 히트 상품을 디자인한 디자이너를 찾아 ^{가칭} Young Star Creator상 수여 (年 10명)

* 전자제품, 자동차, 식음료, 생활용품, 패션잡화 등 각 분야별 히트상품(매출, 브랜드 인지도, 해외수출 등을 근거로 선발) 디자이너 발굴

(부처) 산업부, 교육부 (방식) 디자인교육혁신협의회, 사업공모 (예산) '23년 121.6억원, '24년 136.6억원 추진

◇ 디자인기업이 스타일링 위주, 단기 프로젝트 중심 → 종합컨설팅, 상품·서비스 개발 등으로 전환을 지원하여 성장 가능성을 제고

현재(As-is)	미래 (To-be)
디자인 기업 (단기 프로젝트 중심)	디자인 테크기업 기술 융합
	디자인 비즈기업 신 서비스, 종합컨설팅
	디자인 메이커기업 자체상품 개발

□ 디자인 테크 기업 전환

(‘23년 14.6억)

○ 디자인기업이 AI, 플랫폼 등 디지털 활용 기업으로 전환을 희망시, 컨설팅, 디지털 교육, M&A 등 종합 지원

* ‘24년부터 디자인기업 10개사 테크기업으로 전환 지원(최대 5천만원, 10억원)

○ 기술 수준 진단 후 전문가 멘토링, 법률·회계 서비스 및 대·중견기업의 투자와 협력 기회(오픈 이노베이션) 제공

* (예) 브랜뉴테크: AI 기술 기반으로 만든 디자인 플랫폼 ‘비비빅닷컴’ 운영

** M&A 기업 가치평가 지원, M&A 상담·자문 비용 지원 등 (M&A 지원센터 연계)

□ 신비즈니스 역량 강화

(‘23년 11억)

○ 희망 기업을 선정하여 ①기술(제조 수준 진단분석) 지원, ②사업화 전략, ③제품화 전략, ④마케팅 ⑤IP 전략별 전문가 매칭 지원

○ 기업 맞춤형 교육과정 (공통, 제조역량, 수출역량) 운영

* ‘23년 디자인기업 35개사 신제품 개발 지원 등 역량 강화 지원(최대 25백만원)

□ 자체상품 개발·생산 지원

(‘23년 16.4억)

○ 아이디어를 보유한 디자인 기업에 생산 전문기업을 연결하고 (온라인제조플랫폼 활용), 디자인 개발, 시제품(목업, 금형) 등 제작 지원

* ‘23년 디자인 기업 80개사 시제품 제작 등 지원(최대 20백만원)

(부처) 산업부 (주관) 디자인진흥원 (방식) 사업자 공모 (예산) ‘23년 42억원, ‘24년 61억원 추진

◇ 정책금융기관, 투자사와 협력하여 디자인 기업의 성장 및 M&A를 뒷받침하는 자본 공급 (IPO, 투자, 융자)

□ 디자인 기업 금융 지원 확대

- (융자) 기술보증기금과 협력을 통해 '23년에 20개 기업(최대 1억) 대상 융자 지원을 실시하고, '24년부터 점진적 확대 (100개사, 100억 원)
- (평가모델) 디자인 기업 가치를 제대로 평가하기 위한 금융 평가 모델* 개발 (디자인진흥원, 기술보증기금 협업) → 융자 및 M&A시 활용('24년)
- * 기존 디자인 기업에 융자 평가시 활용되는 평가 모델은 기술보증기금 표준모형으로 디자인 기업에 대한 평균 신규 보증금액이 전업종 평균보다 낮음 ('20년 기준 전 업종 평균 3.64억원, 디자인 기업 평균 1.67억원)
- (정책자금) 민·관 혁신 성장 정책 금융협의회에 참여한 11개 정책 금융기관*의 지원 가능한 정책자금을 디자인 기업에 알선

* 산은, 수출입은행, 신보, 중진공 등 11개 기관의 정책자금 중점 지원 대상 분야에 디자인(디지털/콘텐츠, 제품/시각정보, 서비스/경험) 포함

□ 디자인 기업 투자 매칭 및 판로 개척 지원

- (투자유치) 디자인-테크 콜라보 프로젝트, 디자인 기술개발 사업에 참여한 우수기업과, 창업투자회사, 투자회사간 정례적 IR 피칭 실시
- * 기술혁신전문펀드, 신용보증기금, 기술보증기금과도 협력
- (판로개척) 제품화 단계에서 공공판로 진입을 위한 컨설팅 지원
- * 조달청 지원 사업(우수연구개발혁신제품 및 혁신시제품시범구매사업) 수요조사→설명회, 컨설팅
- 디자인코리아(11월), 산업기술R&D 대전(12월) 전시 부스 운영 지원, 우수 사례 영상 제작 → 유튜브 등 다양한 채널 홍보

(부처) 산업부 (주관) 디자인진흥원, 산업기술평가관리원 (방식) 직접수행 (예산) '23년 20억원, 24년 26억원 추진

① 디자인 제값 받기와 권리 보호 문화 정착

K-디자인 거래소

□ 디자인 거래 활성화

- (거래소) NFT(대체불가토큰) 기술을 활용해 디자인의 가상 자산화 및 위·변조 방지 가능한 디지털 거래 시스템 구축 (K-디자인 거래소)
 - * 디자인진흥원 디자인 상품화비즈니스 플랫폼('22. 18억) 시범 구축(향후 민간 전환)
- (권리) 특허청 디자인 출원시 공지증명* 등록 디자인을 우선 심사대상 지정
 - * 디자인 공지증명시스템 : 디자인 등록·출원전 디자인 창작 사실 대외공지, 증명서 발급
- (인식개선) 각종 매체를 활용한 디자인 권리 홍보 및 설명회 개최('23년 70회)

□ 공정거래 표준계약서 및 대가 기준 적용 확대

- (표준계약) 디자인 표준계약서 3개 분야(포장, 환경, 서비스) 추가 제정 및 대가 기준의 단가 현실화(~23년)

- 표준계약서 : 제품, 시각, 멀티미디어, 로열티 ⇨ **포장, 환경 서비스 신규 추가**
 - * 용역개발범위, 비용 정산방법, 지식재산권 소유, 제3자 창작물 사용
- 대가기준 : 제품, 시각, 패키지, 서비스 ⇨ **시각(브랜드, 편집) 분야 단가 현실화**
 - * 산업디자인 개발의 대가기준(직접인건비, 경비, 제경비, 창작료와 부가가치세 합산)

- (분쟁조정) 디자인 기업 법률 상담 창구 역할 강화(6개 권역, 해외 1개소)
 - * 한국디자인산업연합회(수도권), 5개 지역디자인진흥원, 한국디자인진흥원 지사(중국)
- ** 불공정거래, 지재권 분쟁 관련 **법률자문 프로그램**을 운영(연간 약 500건 상담)→ 미해결 건은 **디자인 분쟁위원회**(디자인 계약·거래과정의 분쟁)에 상정(연간 약 20건)
- (실태조사) 민간의 디자인 거래 플랫폼의 불공정거래* 실태조사 후, 저가경쟁 심화 방지위한 가이드라인 수립 검토 ('23)
 - * 플랫폼에서 공급자 과잉으로 디자인 표준단가에 못미치는 경우 대다수

(부처) 산업부, 특허청 (주관) 디자인진흥원, 디자인산업연합회 (방식) 직접수행 (예산) '23년 6.7억원

◇ 디자인전문기업과 수요기업이 활발하게 매칭되고, 함께 성장해 나갈 수 있도록 제도적 지원 확대

□ 디자이너와 수요기업간 매칭을 위한 싱글 윈도우 운영 ('23년, 6억)

- (창구) 중견·중소-디자인기업 연결 사이트 개설: ^{가칭}K-디자인 파트너십
 - * 디자인에 접근하지 못한 기업들이 디자인을 경험하고, 디자인을 경영 전반에 활용토록 지원
- (디렉토리북) 분야별 우수 디자인 기업의 디렉토리북(영문 포함)을 제작, 온라인 열람 제공 및 해외 무역관 등에 배포 ('24년 200부)
- (매칭) 중견·중소기업 CEO급 대상 디자인 전략·사례 교육을 실시하고, 디자인 협업을 희망하는 기업에 우수 디자인기업·디자이너를 매칭
- (교류) 우수 R&D기업, TIPS 선정기업, 우수디자인기업간 밋업, 데모 데이 등 네트워킹 행사 정기 개최

□ 민간의 '디자인 매치메이킹 비즈니스' 확산 지원 ('23년, 16.4억)

- 온라인 제조, 아이디어 상품 개발, 사용자 참여 디자인, 크라우드 펀딩 등 다양한 유형*의 디자인 관련 매칭 플랫폼 기업을 선정·지원
 - * 온라인제조 (샤플, 고스메이커), 크라우드 펀딩(와디즈) 등
 - * 디자인 온라인제조플랫폼 사업('23년, 16.4억원) : 시제품제작, 세미나, 홍보비 지원

□ 디자인 기업-수요 기업간 상생 모델 확산 ('23년, 14.6억)

- (인센티브) 디자인 분야 R&D, 기업지원 사업 선정시 수요-디자인 기업간 상생형 계약 모델(로열티, 지분투자 등) 우대 또는 의무화 검토
- (오픈이노베이션) 디자인 테크(패션, 뷰티, 리빙 등) 기업과 대·중견기업의 공동 상품(서비스) 개발 등 협력 비즈니스 및 투자 유치 지원(年 10개)
 - * 대·중견기업과 디자인테크 협력 비즈니스 모델(現 8개사) 확대

(부처) 산업부 (주관) 디자인진흥원 (방식) 직접수행, 사업자 공모, (예산) '23년 37억원

◇ 사회 혁신, 글로벌 문제 해결을 위한 디자인 프로젝트를 발굴
(관계부처·유관기관·민간 협의체 수요 조사) → K-디자인의 이미지 제고

□ 안전·환경·고령화 문제 해결을 위한 디자인 프로젝트 추진

- (안전) 산업·에너지·시험인증 시설에 안전 디자인 적용 확산
 - 업종별·안전사고 유형별(화재, 산재, 화학물질 유출 등) 안전 디자인 표준 및 자가진단도구 개발 → '26년까지 제조사업장 100개* 안전팩토리 전환
 - * '23년 11.6억 시범사업(안전사인물, 안전보호구 등 장비, 위험시설 및 작업공간 개선)
 - 산업단지 내 사업장 190개社 이상 안전디자인 적용 희망('22년 KIDP, 수요조사)
 - ** 기업당 8천만원 내외 컨설팅+ 환경개선, 스마트 안전(AI, IoT 안전센서, 가스감지 등) 기술 적용
 - 발전소 및 KC 시험인증시설의 안전디자인 표준안 개발 및 실증 적용
 - * 삼척·신보령화력발전소 및 한국산업기술시험원(시험소) 안전디자인 시범 추진('23년~)
- (고령화) 고령 친화제품의 디자인 개선, 효율적 케어서비스 개발, 고령자 자립 생활에 필요한 통합 디자인 등 지원 (복지부 협업)
- (ESG) 친환경, 재활용 등 착한기업, 가치소비를 지향하는 제품, 기업에 디자인 컨설팅 및 디자이너 지원 (공모선정, '23년 31.9억)

□ 글로벌 이슈 해결을 위한 포용디자인* 제품 개발 및 ODA 확대

- * 신체적 특성, 성별, 나이 등에 관계없이 다양성을 이해하고 존중할 수 있도록 디자인
- * UN의 SDGs(Sustainable Development Goals) : 빈곤, 물부족, 기아 문제 해결 등
- 디자인 R&D 지원을 통해 사회 문제 해결형 제품을 개발하고, ODA 사업과 연계하여 개도국 대상 제품 보급 지원
- 개도국과 디자인 협력사업 발굴 채널인 '디자인나눔 협의회' 활성화
 - * 한국, 말레이시아, 베트남, 필리핀 등 6개 디자인 기관, 디자인 산업 발전 방안 공유 등
 - 친환경, 안전 분야 공동 프로젝트, 해외봉사단 등 협력 사업 발굴
 - * 해외봉사단 : 퇴직 디자이너 및 차세대 디자이너를 현지에 파견하여 교육 및 컨설팅

(부처) 산업부, 행안부, 보건복지부 (방식) 직접 수행 및 사업자 공모 (예산) '23년 37.7억원, '24년 48억원 추진

① K-디자인의 브랜드화 및 전략적 해외 진출

K-디자인 세계화

- ◇ K-디자인의 위상 제고를 위한 축제를 확대하고,
우수 디자인 상품의 해외전시회 및 유통망 진출을 전폭 지원

□ ‘코리아 디자인 페스티벌’ 개최

(‘23년 17억)

- 한국 디자인의 우수성을 알리는 축제를 정부·지자체·민간 협력 개최

구분	가칭 KOREA DESIGN FESTIVAL			
	정부		지자체	민간기업
	디자인코리아	공공디자인페스티벌	서울디자인	서울디자인페스티벌
주최	산업통상자원부	문화체육관광부	서울특별시	(주)디자인하우스
주관	한국디자인진흥원	한국공예·디자인문화진흥원	서울디자인재단	월간<디자인>
일정	‘23.11.1~11.5	‘23.10.21~10.29	‘23.10.25~11.2	‘23.12.20~12.23

* 통합 행사 개최 위한 협의체 구성 : (‘23) 기관간 MOU 체결, 우수디자인 콘텐츠 공유,
(‘24) 대규모 페스티벌 개최, (‘25) 글로벌 디자이너 축제 확대

- 행사에서 우수 디자인 제품 전시 확대, 기업 신제품 론칭 행사,
국내외 바이어 및 투자자(VC) 초청 등 통해 비즈니스 대폭 활성화

* 국내 산업기술대전, 소싱페어, 국제부품소재산업전 등에 참여한 우수디자인 상품 보유기업 초청

** 해외 우수 바이어 및 투자자 초청 20개국(‘24년 200명)

- 디자인 확산을 위한 정부, 민간 합동의 ‘디자인의 날’ 제정 및 선포

* (‘23년) 디자인 민간 협단체 주도의 목표, 비전 수립 (‘24년) 디자이너의 날 대국민 선포 및 기념식 개최
(‘25 이후) 디자인의 날 특별 행사 및 골기대회 등 개최 (※세계산업 디자인의 날 6.29)

□ 3대 전략 지역 대상 K-디자인 해외진출 거점 운영

(‘23년 17억)

- 中, 美, 亞 등 3대 전략 지역*에 해외 진출 거점 운영

* 디자인 기업 진출 희망지역: 중국(39.2%), 미주(39.2%), 아시아(30.5%) (‘22 디자인산업통계)

① 중국 (주요 지방 정부와 거점 구축 협의중) : 디자인 용역 수출 + 바이어 발굴

② 아세안 (인니 자카르타) : 디자인 상품 수출

③ 미국 (美 LA 롱비치(‘23.1)) : 디자인 스타트업 진출 및 협업 + 선진 디자인 교육

- 디자인기업의 해외 지사* 설립, 현지 기업과의 비즈니스 매칭, 사무공간 제공, 디자인교육, 우수상품 상설 전시 등 지원

* KOTRA 지사화 사업: 무역관을 통한 시장 조사, 무역관에 업체 직원 파견 및 상주 중소벤처기업진흥공단 K스타트업 센터(8개국 운영): 수출인큐베이터, 현지 사무실 등 제공

□ 해외 전시회 및 쇼핑몰에서 ‘K-디자인 홍보관’ 운영

- (홍보관) 해외 3대 디자인 전시회*에 ‘K-디자인관’을 운영하고, 디자인 상품 홍보 및 현지 바이어 매칭



* 글로벌화사업: 5.2억('23), 소비재 산업 수출기반구축사업: 2.3억('23)

- 한류 연계 효과가 높은 분야(화장품, 우수디자인 상품 등) 중심으로 ‘K-브랜드 해외 홍보관’* 추가 구축 (다부처 사업)

* 산업부(디자인상품), 문체부(문화콘텐츠), 복지부(뷰티), 해수부(수산물) 등 합동 K-브랜드 홍보관

- (유통망) 우수 디자인 상품(Good Design)의 해외 디자인 스토어* 순회 전시 및 온라인 플랫폼 입점, K-디자인 쇼케이스 개최 지원

* 美 MoMA 디자인 스토어, 英 디자인 뮤지엄숍, 佛 퐁피두센터 아트숍 등

* KOTRA 1무역관 1 유통망 협력, 현지 맞춤형 미디어 커머스 지원, 소비재 수출대전 참가 등

- (바우처) 우수 디자인 기업의 수출바우처 사업* 참여 확대(가점 부여 등)

* 전시회 참가, 현지 영업 지원, 시장조사 및 컨설팅, 홍보/광고 등

□ 해외 디자이너 네트워크 활성화

- (인식제고) 세계 한인 디자이너 네트워크(KDNEW)*를 통해 국내 디자이너 멘토링, 해외 정보 제공 및 한국 디자인 인식 제고와 확산

* KDNEW(Korean Designers Network Worldwide) 회원: ('21) 21개국 382명 → ('25) 30개국 500명

(부처) 산업부, 문화부, 중기부 (주관) 코트라 (방식) 참여기업 공모, 공공기관 직접수행 (예산) '23년 31.3억원, '24년 51.3억원 추진 / 수출바우처 예산 (1천4백억) 활용

◇ 디자인기업의 신속한 디지털전환(DX), 다양한 디지털기술 기반 디자인 비즈니스 창출 지원을 위한 AI 디자인 인프라 구축

- 민관 컨소시엄(KIDP, 디자인·IT기업)을 구성, 공동으로 투자 및 운영

□ 디자인 빅데이터 구축 (민관 공동)

- 디자인 트렌드, 디자인 기업 정보, 디자인 아카이브를 수집하고, 수요산업*별 디자인 데이터** 축적 (디자인진흥원의 DesignDB 활용)

* (예) 전기전자, 생활용품, 가구, 운송기기, 로봇, 의료기기, 정밀기기 등 집중

** 공공기관·대학 연구자료, 스케치, 모델링, 시제품, 영상·시각물, 졸업작품, 공모전 출품작 등

□ AI·가상기술 기반 디자인 新비즈니스 개발 지원 (민간)

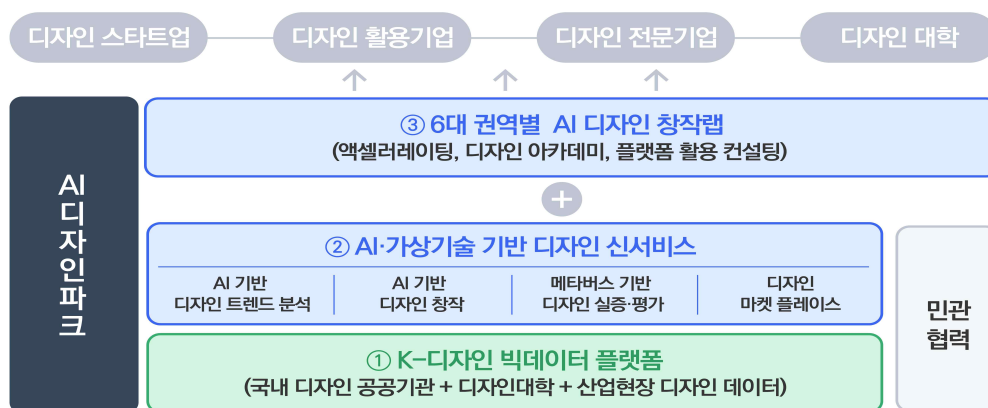
- 디자인 창작·공유·품평·거래 위한 다양한 서비스 개발 R&D 지원

* ①특화 분야 AI 디자인 생성 기술(Generative AI), ②메타버스 UX 디자인 기술, ③디자인 저작 도구 등 기술개발과 메타버스·VR/AR을 활용한 디자인 품평 공간 구축

** 디자인 창작물의 가상자산화 및 인증, 맞춤형 소량생산 제품의 거래 지원 등

□ ‘AI 활용 디자인 비즈니스’ 창업 컨설팅 및 교육

- 6개 권역별 AI 디자인 창작랩(KIDP, 5개 RIDP)을 구축하여, 비즈니스 개발·창업 컨설팅, AI 활용 교육(AI 생성툴, 프롬프트 엔지니어링 등) 실시



(부처) 산업부 (주관) 산기평, 디자인진흥원 (방식) 민관 컨소시엄, KIDP 인프라 활용 (예산) '23~27년 80억원(디자인 데이터화 사업 활용), 필요시 예비타당성 조사 추진

③ 지속가능 디자인에 선도적 투자

지속가능 디자인
테스트베드

◇ 우리 디자인기업이 세계에서 제일 먼저 지속가능 디자인 적용 제품 개발 실적 및 노하우를 축적하도록 R&D 및 인프라에 선제적 투자

* 지속가능디자인 정의(Sustainable Design) : 기획·디자인·생산·유통·재활용·폐기 등 제품 전주기에서 탄소배출 및 에너지사용을 최소화할 수 있도록 외관 및 서비스를 디자인

□ 지속가능 디자인 기술개발 및 확산 (' 24년, 45억원 예산 협의 예정)

- 지속가능 디자인 방법론* 및 평가 모델을 개발하고, 생활소비재, 가전 등의 분야에서 실증 R&D 추진
- * 친환경 재료·부품 활용, 제로웨이스트 디자인, 업사이클 디자인, 모듈화 설계 등
- 지속가능 디자인을 체험하고 학습가능한 테스트베드(KIDP)를 구축하고, 개발 완료된 방법론 및 평가모델을 업계에 보급·확산 (교육·세미나)



□ CMF(색채·소재·마감) 디자인 기술개발 및 라이브러리 구축 ('22~' 25, 240억원)

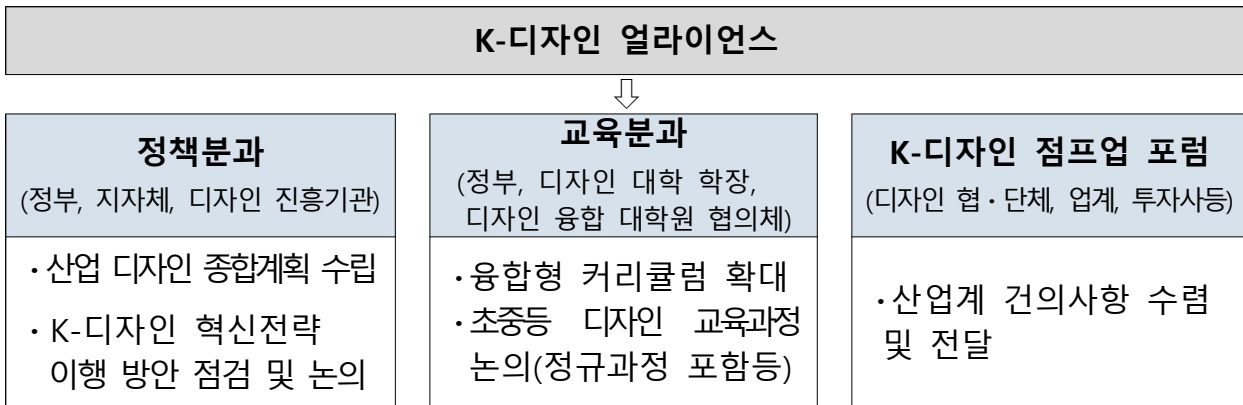
- 고부가 감성 제품 디자인을 위한 CMF 활용 기술 개발* 및 실증** 추진
- * 신소재(생분해, 재활용 가능소재 등), 성형가공, 표면처리 활용 디자인 기술 등
- ** 친환경 소재 레저 의류, 친환경 모빌리티 내장재, CMF 적용 프리미엄 가전, 온도 감응 카멜레온 온열 시트 등 실증 개발
- CMF 디지털 재질 시안과 CMF 기술정보·가격·생산기업 등 정보를 제공하는 온라인 라이브러리(dkworks.designdb.com) 구축
- 소재·뿌리 기술 기업 등과 협력 체계를 구축하여 데이터 축적 확대

(부처) 산업부 (주관) 산기평, 디자인진흥원 (방식) R&D 사업자 공모
(예산) '24~'28년 270억원(지속가능디자인, 예산 협의), '22~'25년 240억원(CMF)

□ 민관 「K-디자인 얼라이언스(Alliance)」 가동

- 정부, 유관기관, 대학, 기업 등으로 구성하고 분기별 개최
 - ‘K-디자인혁신전략’ 실천 방안 및 추진 실적 등을 지속 논의
- ‘K-디자인 점프업 포럼*’ 등 산업계 건의사항 수렴체계 운영

* 디자인 협단체, 디자인 활용기업(제조사, 기술기업), 투자사 등 참여



□ 산업디자인진흥법 전면 개정

- 디지털전환, 친환경, 융복합화 등 산업 구조 고도화에 따른 디자인 수요·활용분야(디지털·탄소중립, 미디어 등) 확장에 적극 대응

⇒ ① 새롭게 생겨난 다양한 디자인 분야를 포괄할 수 있도록 디자인 정의 및 분류체계, 산업의 범위 등 개정 검토

② 정부-지자체-진흥기관의 디자인산업 지원 책무 및 역할 등 정의

* 산업디자인진흥종합계획 수립 및 이행(중앙-지자체), 국가 책무 조항 신설 등

- 세부적인 내용에 대한 전문가 및 업계 의견 수렴후 개정안 마련(24.上)

□ 중앙 - 지역디자인 거버넌스 재정립

- 산업부-디자인진흥원-5개 지역디자인진흥원간 연계·협력 강화

역할(안) 한국디자인진흥원: 디자인 정책·연구, 해외진출, 수도권 디자인기업 지원
 5개 지역디자인진흥원: 지역특화 디자인사업 및 R&D 집중

VI. 추진일정 및 기대효과

추진일정

구 분	주관부처	추진일정
【 ① (협업) 디자인과 산업간 협업 확대 】		
1-1. 제조×디자인 협업 플래그십 프로젝트 추진	산업부	23년~
1-2. 미래 첨단분야 디자인 R&D에 2,500억원 투자	산업부	23년~
1-3. 권역별 특화산업 연계 12개 지역 디자인 협업 공간 조성	산업부	23년~
【 ② (창의) 창의적 디자인 인프라 확충 】		
2-1. 기술을 이해하는 창의적 디자인 인재 양성	산업부/교육부	23년~
2-2. 디자인 기업의 맞춤형 스케일업 지원	산업부	23년~
2-3. 디자인 비즈니스에 대한 창의 자본 투자 확대	산업부	23년~
【 ③ (상생) 건강한 디자인 상생 생태계의 조성 】		
3-1. 디자인 제값 받기와 권리 보호 문화 정착	산업부/특허청	23년~
3-2. 디자인 기업과 수요 기업간 네트워킹 확충	산업부	23년~
3-3. 사회·공공 영역의 디자인 활용 확대	관계부처	23년~
【 ④ 디자인의 새로운 도전 기회 확대 】		
4-1. K-디자인의 브랜드화 및 전략적 해외 진출	산업부/문화부	23년~
4-2. AI기반 디자인 서비스 개발 지원	산업부	24년~
4-3. 지속가능 디자인에 선도적 투자	산업부	24년~
【 ⑤ 민관합동 강력한 추진체계 가동 및 디자인법 전면 개정 】		
5-1. K-디자인 얼라이언스 가동	관계부처	23년~
5-2. 산업디자인진흥법 개정 추진	산업부	23년~

기대효과

Collaboration 디자인-타 산업과의 융합을 통해 국가 경쟁력을 높이겠습니다.

 디자인활용률 (‘21) 37% → (‘27) 50%  디자인투자액 (‘21) 13조 → (‘27) 20조	제조 × 디자인	· 글로벌 히트 상품 150개 출시 (∼’27, 5개년 누적)
	디자인 × R&D	· 디자인 주도 미래 유망분야 혁신R&D 300개 (∼’27, 5개년 누적)
	협업기반	· 디자인 협업 활성화를 위한 HUB 구축 - 전국 권역별 디자인진흥원 시제품 제작 시설 및 정비 구축 - 전국 7개 스마트 산업기업의 디자인 전주기 지원 1,000개 혁신사례 도출 (∼’27, 5개년 누적치)

Creativity K디자인을 이끌 창의적인 디자인 인재를 육성하겠습니다.

 융합디자인인력 5개년 2만명 배출  디자인취업률 (‘21) 68% → (‘27) 75%	융합교육	· 디자인-타분야 융합의 경쟁력 있는 인재 양성 - 교육혁신협의체 발족 (‘23) - 융합커리큘럼 모델 5종 수립 및 확산 (‘24∼)
	현장중심	· 산-학 미스매칭을 줄이고 현장중심형 디자인 인력 배출 - 국내외 글로벌 기업 인턴파견 및 교육 2,000명 (∼’27, 5개년 누적) - 권역별 유망디자이너 발굴 및 현장중심 맞춤형 교육 650명 (∼’27, 5개년 누적)
	K-Top 디자이너	· 한국을 빛낼 스타디자이너 발굴 및 지원 - 글로벌 스타(히트) 디자이너 150명 발굴·홍보 (∼’27, 5개년 누적) - 융합 정규커리큘럼 수혜 졸업생: 2,000명 (∼’27, 5개년 누적) - QS 세계 대학 랭킹 50위권 진입: (‘21) 1개 → (‘27) 5개

Coexistence 건강한 디자인 생태계를 통하여 기업간 상생과 사회혁신에 기여하겠습니다.

 디자인전문기업 시장 규모 (‘21) 6.8조 → (‘27) 10조  K-디자인 스타기업 (‘21) 45개 → (‘27) 500개	공정거래	· 디자인 제값받는 분위기 조성 - 전국 권역별 디자인 법률자문: 3,000건 (∼’27, 5개년 누적) - 표준계약서 활용률: (‘21) 43% → (‘27) 60% - 디자인법률자문단 만족도: 95점 이상 (‘27)
	디자인 혁신기업	· 디자인전문기업의 경쟁력 제고를 위한 전방위 지원 - 온라인제조플랫폼 활용의 신제품 개발지원: 500개 (∼’27, 5개년 누적) - 디자인기업 스케일업 지원: 500개 (∼’27, 5개년 누적) - 디자인융자지원: 100개사 지원 (100억원 융자금 마련) (∼’27) - 플랫폼 활용 및업 사례 도출: 1,000건 (∼’27)
	디자인 영역확장	· 사회문제해결, 국제이슈 등 디자인 적용 영토 확장 - 서비스디자인 활용 제조사업장 안전팩토리 100개 전환 (∼’26) - 인클루시브 디자인 제품·서비스 개발 지원: 250개 (∼’27)

Challenge K디자인, 세계무대에서 위상을 드높이겠습니다.

 생활소비재 수출액 (‘21) 144억 달러 → (‘27) 200억 달러  세계한인디자이너 네트워크 (‘21) 420명 → (‘27) 1,000명	K디자인 위상제고	· 한국 디자인 불업 조성 - 민관 협업의 코리아디자인페스티벌 개최 - 한인디자이너네트워크: 주요국 사무국 설치 및 한상디자이너대회 개최 (∼’27)
	K디자인 영토확장	· 주요국가에 K디자인 거점 및 홍보관 설치 운영 - K디자인 홍보관 2개, K디자인 해외거점 3개 운영 (∼’27) - 우수디자인상품선정 10,000개 선정 및 해외홍보 (∼’27, 5개년 누적)
	미래지향형 디자인	· 지속가능, AI 등 최신 트렌드를 반영한 디자인 기술개발 - CMF디자인핵심데이터 공유: (‘21) 2,000개 → (‘27) 4,000개 - 지속가능디자인 프로세스를 활용한 제품 개발 100개 (∼’27)

□ 추진경과

- 산업디자인의 개발과 진흥을 위한 중장기 종합계획을 5년마다 수립

* 산업디자인진흥법 3조: 산업디자인의 개발촉진과 진흥을 위한 종합적인 계획 수립하고, 공고하여야 한다(변경 시에도 동일)

구 분	추진 실적
제1차 종합계획 (1993)	<ul style="list-style-type: none"> • 제품디자인 실태 및 전문인력 수요조사 시행 • 국내외 산업디자인 현황 조사 추진 • 디자인 관련 대학생의 현장실습을 정규학점으로 인정 • 중소기업 디자인 개발 본격 지원
제2차 종합계획 (1998)	<ul style="list-style-type: none"> • 이미지DB 등 1,181,118건 제공 • 코리아디자인센터 신축 • 기업현장의 실무디자인 재교육 강화 • 디자인 창업 활성화 지원
제3차 종합계획 (2003)	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인뉴스 및 포트폴리오 등 60,000건 제공 • RDC(지역디자인센터) 및 DIC(디자인혁신센터) 구축 • 디자인 조기교육 실시 • 국제적으로 인정받는 스타디자이너 발굴 및 육성 사업 도입
제4차 종합계획 (2008)	<ul style="list-style-type: none"> • 중소기업 대상, 디자인컨설팅 확산 • 융합형 디자인대학 육성 • 디자인 원천기술 및 전략적 디자인R&D 지원 강화 • 디자인권리보호 강화를 위한 사업 도입
제5차 종합계획 (디자인발전전략) (2011)	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인을 활용한 사회문제해결 추진 • 키즈디자인, 서비스디자인 등 디자인 新분야 개척 • 한국디자인진흥원내 디자인연구소 도입 추진 • 세계시장 개척에 필요한 인프라 구축 (KIDP 차이나)
제6차 종합계획 (디자인혁신전략) (2016)	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 주도 성장유망기업 타겟팅 및 집중 지원 • 한국디자인진흥원의 '국가디자인경영센터' 化 추진 • 기업의 디자인 수요 기반 확대 및 디자인 주도 스타트업 활성화 • 국제 디자인 페스티벌 개최 및 글로벌 디자인 비즈니스 한류 확산 • 공학·경영학 등 융합형 우수인력 양성
제7차 종합계획 (일자리창출전략) (2019)	<ul style="list-style-type: none"> • 소비재 제조기업 디자인 도약 지원 • 디자인-제조·기술 연계 혁신 생태계 조성 • 디자인 기반 사회적경제 활성화 • 국민이 공감하는 사회·공공서비스 개발 확산 • 디자인 인력 양성 및 투자 확대, 일자리 미스매치 해소

	<p>□ 루메나 (시각, 제품, 포장 디자인)</p> <ul style="list-style-type: none"> · (매출액) 383억 원, (인력규모) 53명 · 모바일 휴대용 배터리, 휴대용 선풍기, 무선 서큐레이터 등 제작 · '19 루메나 FAN 시리즈 iF, Red Dot, IDEA, 일본 Good Design 수상 · '20 부산 전략사업 선도기업, 글로벌 IP스타 기업 선정
	<p>□ 바이널씨 (UI/UX 디자인)</p> <ul style="list-style-type: none"> · (매출액) 155억 원, (인력규모) 153명 · iF 디자인 어워드 2022 UI 부문 수상 · '주니어스쿨'에 유아동 맞춤형 UX 구현, 스마트앱어워드 UI/UX 이노베이션 대상, 앤어워드 디지털 미디어& 서비스 교육 분야 GRAND PRIX 수상 · 하나은행의 14세 미만 대상 모바일 금융 서비스 '아이부자' UI/UX 제작
	<p>□ 디스트릭트 홀딩스 (시각, 환경, 멀티미디어 디자인)</p> <ul style="list-style-type: none"> · (매출액) 360억 원, (인력규모) 128명 · 디지털 매체 기술을 활용한 실감콘텐츠로 색다른 공간경험을 제공 · 아르떼 뮤지엄으로 1000억 투자 유치('23.2), 관람객 120만명, 매출 150억원 달성 · 뉴욕 타임스퀘어 초대형 LED 스크린으로 퍼블릭 아트 쇼케이스 진행 · 'Whale#2', '21년 대한민국디자인대상 대통령상 수상
	<p>□ 펜타브리드 (브랜드, 서비스 디자인)</p> <ul style="list-style-type: none"> · (매출액) 161억 원, (인력규모) 106명 · '22 대한민국 디지털 광고 대상 테크테인먼트 부문 대상 수상 · '18 대한민국 디자인 대상(장관상) 수상 · '22 ICT 어워드 과학기술정보통신부장관 장관상 수상
	<p>□ 플러스엑스 (웹, 브랜드, 제품 디자인)</p> <ul style="list-style-type: none"> · (매출액) 66억 원, (인력규모) 54명 · 사원증 케이스 '듀얼 프레임', '22 독일 디자인 어워드에서 최고상 수상 · 메타버스 플랫폼 '플러스 엑스 쇼룸' 오픈 · iF, REDDOT, IDEA 등의 디자인어워드에서 156개의 상 수상