

보도시점 2025. 1. 23.(목) 11:00
< 1.24.(금) 조간 >

배포 2025. 1. 23.(목)

7대 인공지능 전환(AX) 선도 프로젝트, 스타기업 육성에 1,000억원 투입, 디자인 산업 새롭게 도약한다

- 2025년 디자인계 신년인사회 개최를 통해 디자인 산업 육성 의지 모아

산업통상자원부(장관 안덕근, 이하 산업부)는 1월 23일(목) 성남 한국디자인진흥원에서 한국디자인단체총연합회(이하 디자인총연합회, 회장 김현선)를 비롯한 27개 디자인 단체 회장과 업계 대표 등 주요 인사 200명이 참석한 가운데 디자인계 신년인사회가 개최되었다고 밝혔다.

김현선 회장은 신년회를 맞아 디자인 업계를 대표하여 K-디자인의 우수성을 널리 알리기 위한 노력을 강화하겠다고 밝혔다. 김 회장은 “디자인은 AI 등 미래 기술과 결합해 혁신의 경계를 넓히고, 환경·안전·보건 등 지속가능한 사회 구축을 위한 촉매제로서의 역할을 확장하고 있다”고 강조하고, 특히, 디자인 업계의 위상을 제고하기 위해 ‘디자인의 날’ 제정을 제안했다.

디자인 산업은 글로벌 시장에서 제품과 서비스의 경쟁력을 결정짓는 핵심 요소로 부각되고 있으며, 국내 디자인 산업이 20조원 규모로 성장했고 우리 디자인기업들이 지난해 세계 3대 디자인 어워드에서 736건을 수상(전체의 13%)하는 등 글로벌 무대에서도 두각을 드러내고 있다.

이날 산업부는 2025년을 디자인 산업의 새로운 도약 계기로 삼아, ①디자인 기업 역량강화, ②디자인 산업 외연확대, ③혁신 인프라 구축 등 3대 분야를 중심으로 디자인 산업을 중점 지원하기 위한 「글로벌 수준 디자인 기업 육성방안」을 발표했다. K-디자인 스타 기업 육성, ‘한국형 비헨스’ 플랫폼 구축, K-디자인 선행 연구센터 등 신규사업을 추진하고, 200억원 규모의 디자인 R&D 신규과제 등 올해 약 1,000억원 규모의 재정을 투입하여 창의적이고 혁신적인 디자인 생태계를 조성할 계획이다.

특히, 트렌드 분석, 디자인 유사도 검색 등 3대 AI 서비스 개발과 함께 디자인 프로세스 전주기에 필요한 7개의 디자인 AX 선도 프로젝트에 올해 110억원을 투자하여 작년 발표한 AI 디자인 확산 전략을 속도감있게 추진하겠다고 밝혔다.

산업부는 “디자인 업계가 제안한 디자인의 날 제정 필요성에 공감하며, 디자인 산업의 사회적 토양을 강화하기 위해 상반기 중으로 제정을 추진하겠다”고 밝혔다. 또한, “디자인 기업 육성방안을 꼼꼼하고 빠르게 추진하여 디자인이 새로운 가치를 창출하고 미래 산업의 핵심 동력으로 자리 잡을 수 있도록 적극 지원하겠다”고 강조했다.

담당 부서	제조산업정책관 엔지니어링디자인과	책임자	과 장	김재준 (044-203-4340)
		담당자	사무관	신세미 (044-203-4344)



더 아픈 환자에게 양보해 주셔서 감사합니다
가벼운 증상은 동네 병·의원으로



1. 행사 개요

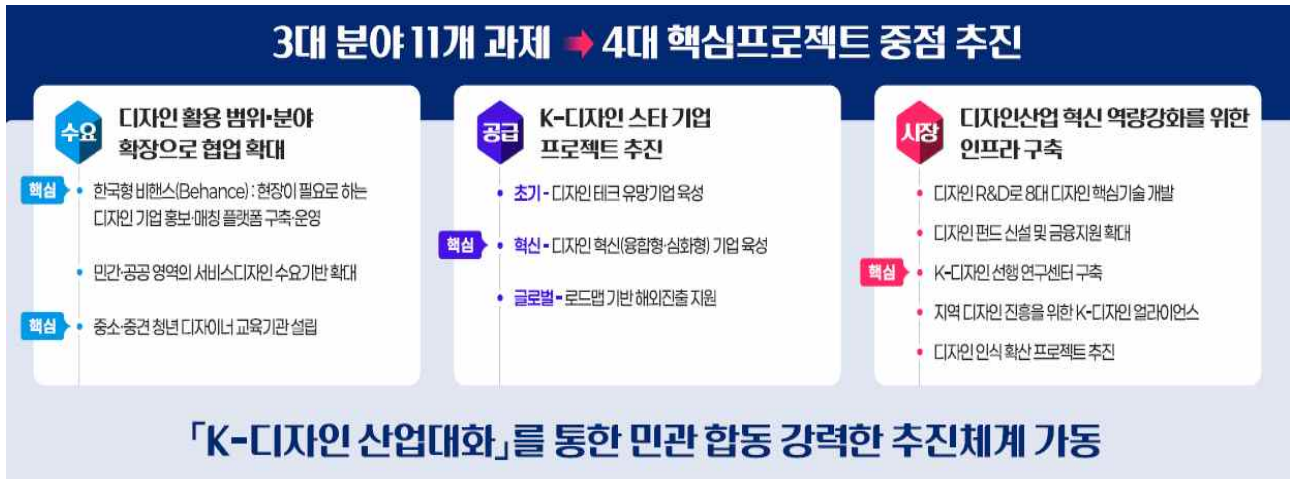
- 일시/장소: '25.1.23(목) 15:30~16:40 / 한국디자인진흥원 컨벤션홀
- 배경: 2025년 새해를 맞이하여 디자인 업계를 격려, 디자인 산업 정책방향 공유하여 새로운 도약을 위한 다짐
- 참석자: 산업통상자원부 제조산업정책관, 한국디자인단체총연합회 회장, 주요 디자인 협·단체, 유관기관 및 업계대표 등 200명 내외
- 행사내용: 신년 인사말씀, 떡케이크 커팅, 디자인 정책 추진방향 발표 등
- 주최/후원: 한국디자인단체총연합회 / 산업통상자원부, 한국디자인진흥원

2. 세부 일정

시 간		내 용	비 고
15:30~15:40	10분	개회 및 내빈소개	
15:40~15:45	5분	신년인사	KFDA 회장 KIDP 원장
15:45~15:55	10분	축하영상	디자인계 주요인사
15:55~16:00	5분	신년 인사말씀	산업부 제조산업정책관
16:00~16:10	10분	신년 떡케익 커팅 및 기념촬영	내빈
16:10~16:20	10분	신년덕담	주요인사
16:20~16:40	20분	① 글로벌 수준 디자인기업 육성방안 ② 25년 디자인 R&D 추진방향 발표	산업부 엔지니어링디자인과장 KEIT 엔지니어링표준실장
16:40	-	폐회	

참고 2

글로벌 수준 디자인기업 육성방안



① [수요] 디자인 활용범위·분야 확장으로 협업 확대

- ① 디자인 기업 홍보·매칭 플랫폼인 한국형 비헨스(Behance) 구축
 - 디자인 전문기업의 ①기업개요(인력, 기업규모, 전문분야) ②포트폴리오 등 정보를 제공하여 디자인 활용기업에 빠르게 정보 전달
- ② 민간·공공 영역의 서비스 디자인 수요기반 확대
- ③ 중소·중견 청년 디자이너 교육기관 설치('25년 시범 사업~)

② [공급] K-디자인 스타 기업 프로젝트 추진

- 디자인 산업의 지속적인 성장과 글로벌 수준으로 도약을 위한 성장 단계별 디자인기업 맞춤 육성 추진
 - ①(초기) 디자인 테크 유망기업 육성, ②(혁신) 디자인 혁신(융합·심화형) 기업 육성*, ③(글로벌) 로드맵 기반 디자인 기업 해외진출 지원

** 디자인-제조 기업 피치 데이(밋업) 프로젝트 추진 ('25년 신규 추진~)

예시 : 의료기기 등 신산업장비 → 로봇 → 가전 → 가구 → ICT 산업 順

③ [시장] 디자인 산업 혁신 역량강화를 위한 인프라 구축

① 디자인 R&D 추진을 통한 디자인 핵심기술 개발

- 시장선도형 디자인 개발을 위해 디자인 과정(기획-디자인구체화-시제품-검증평가) 전주기에 필요한 디자인 핵심기술 R&D 추진(☞참고3)

② 디자인 펀드 신설 및 금융지원 확대

- 기술보증기금과 협력을 통해 매년 20억원 보증지원 및 점진적 확대

③ 미래시장 시나리오를 예측하고, 디자인 주도 신시장 창출 가능성이 높은 과제를 발굴하는 K-디자인 선행 연구센터* 추진

- * 디자인 융합 가능성이 높은 산업과 분야별 디자인 전문기업, 연구센터, 학교가 함께 K-디자인 선행 연구 프로젝트 추진

④ 지역 디자인 진흥을 위한 K-디자인 얼라이언스

- 지역 소재 우수 디자인전문기업 양성 및 디자인 혁신역량 강화에 기여하는 상생환경 조성

- * 산업부-KIDP-RIDP 간 디자인진흥정책 및 협력 방안 지속 논의

⑤ 디자인의 날을 비롯한 디자인 인식확산 프로젝트 추진

- 디자인의 날 제정을 통해 디자인산업의 지위를 명확히 하고, 이를 통해 국내 디자이너의 사회적 인식 확산 및 위상 강화

참고 3

2025년 디자인 R&D 추진방향

비 전	도전·혁신 디자인을 통한 “글로벌 디자인 4대 강국” 진입												
목 적	① 디자인산업의 역량·경쟁력을 세계 최고수준으로 고도화하고, ② 유망산업과 융합하여 세계시장을 선도하는 디자인 개발												
사업개편	(기존) 디자인-제조 융합기술의 제품화 (개선) 디자인 생산성과 역량을 높이는 ① 디자인 핵심기술 개발 및 이를 활용한 ② 혁신적 디자인 품목 개발												
	<table><tr><th colspan="2">현재 (~24년)</th></tr><tr><td rowspan="3">디자인 혁신역량 강화</td><td>글로벌 디자인 전문기업육성</td></tr><tr><td>시장주도형 제품 개발</td></tr><tr><td>시장창출 혁신디자인개발</td></tr></table>	현재 (~24년)		디자인 혁신역량 강화	글로벌 디자인 전문기업육성	시장주도형 제품 개발	시장창출 혁신디자인개발	<table><tr><th colspan="2">개선안 (25년~)</th></tr><tr><td rowspan="2">디자인 혁신역량 강화</td><td>디자인테크 핵심기술 개발</td></tr><tr><td>디자인 제조 융합기술 개발</td></tr></table>	개선안 (25년~)		디자인 혁신역량 강화	디자인테크 핵심기술 개발	디자인 제조 융합기술 개발
	현재 (~24년)												
디자인 혁신역량 강화	글로벌 디자인 전문기업육성												
	시장주도형 제품 개발												
	시장창출 혁신디자인개발												
개선안 (25년~)													
디자인 혁신역량 강화	디자인테크 핵심기술 개발												
	디자인 제조 융합기술 개발												

- (목적) ① 디자인산업의 역량·경쟁력을 세계 최고수준으로 고도화하고,
 ② 유망산업과 융합하여 세계시장을 선도하는 디자인 개발

- (방향) 기존 디자인-제조 융합기술의 제품화 → 개선 디자인 생산성과 역량을 높이는 ① 디자인 요소기술 및 이를 활용한 ② 도전·혁신 디자인 개발

- 사업 및 예산구조 ('25년 신규과제 : 189.4억원)

- (디자인 핵심기술 개발) 113억원, 7개 과제(품목지정)
- (디자인-제조 융합기술 개발) 60억원, 13개 과제(품목지정)

* 디자인-제조 융합기술 개발(챌린지형) 16억원 10개 과제(별도추진)

구분	목표	타겟 분야
핵심기술개발	· 디자인 요소기술 개발 · 기술개발 성과 공유·확산	· 소비자 트렌드, AI 디자인, CMF, 생산연동, 에코디자인, 인간공학 등 8대 핵심기술
융합기술개발	· 디자인 응용분야 확대 · 새로운 기술 및 비즈니스 모델 개발·확산	· 헬스케어, 뷰티·패션, 모빌리티, 생활가전, 공간

참고 4

디자인 산업 현황

* 출처: '23년 디자인 산업통계 ('24.2월 발표)

- (디자인개념) 제품, 서비스 등의 미적·기능적·경제적 가치를 최적화하여 생산자 및 소비자의 물리적·심리적 욕구를 충족시키기 위한 창작 및 개선 행위와 결과물(산업 디자인진흥법 제2조 정의)

* 제품·포장·환경·시각·서비스 디자인

- (산업규모) 국내 시장규모 19.3조원, 연평균 4.2% 성장(2018~2022)

구분	2018	2019	2020	2021	2022	증감률
디자인산업	16.4조원	16.8조원	17.5조원	20.2조원	19.3조원	-4.5%

- (세계시장*) 산업디자인을 중심으로 지속적인 성장 예상, '22년 3,630억불 규모로 추산됨

* 미국, 중국, 이탈리아, 대만 등 37개 국가 매출규모 합산

- (인력규모) '22년 기준 디자인종사자* 수는 31.2만명으로 최근 5년간 증가 추세를 보임

* ('18)28만명 → ('19)28.3만명 → ('20)28.5만명 → ('21)30.3만명 → ('22)31.2만명

- 디자인학과 졸업자*는 매년 2만명 수준

* ('18)2.2만명 → ('19)2.1만명 → ('20)2.1만명 → ('21)2.1만명 → ('22)2.0만명

- (디자인 전문기업) 디자인전문기업 수*는 증가 중이나 대부분 영세하고 평균 매출액** 정체

* ('18)5,570개 → ('19)6,264개 → ('20)7,229개 → ('21)19,465개 → ('22)20,290개

** ('18)6.5억원 → ('19)6.3억원 → ('20)6.1억원 → ('21)3.5억원 → ('22)3.1억원

- (디자인 활용률) 우리 제조기업의 디자인 활용률은 '22년 기준 37.3%로 전년대와 유사

* ('18)35.9% → ('19)37.1% → ('20)39.9% → ('21)37.4% → ('22)37.3%

※ 디자인 활용률 : 디자인산업분류(한국표준산업분류 중 디자인과 연관성 높은업종 재분류) 내 5인이상 사업체 중 디자인을 활용하는(①디자인 부서 보유업체, ②디자이너 고용업체, ③디자인 외주 용역 발주업체) 업체 비율