

2011년 4월 27일(수) 10:00부터 보도하여 주시기 바랍니다.

자료문의 : 디자인브랜드과 박종원 과장, 홍수경 사무관(02-2110-5102)

디자인 경쟁력을 2015년 세계 7위 수준으로 격상

【 디자인산업 육성 종합계획 수립 】

- ▶ 디자인 활용을 통한 중소/지역기업의 경쟁력 향상
 - ▶ 산학협력에 기반한 디자인 전문인력 육성 시스템 정착
 - ▶ 사회문제해결 디자인 등 新디자인 산업 지원 확대
- 디자인이 이끌어가는 '기술과 감성의 新융합시대'

□ '11.4.27, 경제정책조정회의에서 지식경제부(장관 : 최중경)는 21세기 기술과 감성의 융합시대를 선도할 "디자인산업 육성 종합계획"을 발표함

- 디자인과 R&D를 융합하여 산업역량을 강화하고 디자인을 통해 중소/지역기업의 경쟁력을 향상시키는데 초점을 둠

□ '08년 경제위기 이후 정체국면*인 디자인산업을 새로운 성장동력으로 발전시키기 위해서는 체계적이고 종합적인 정부정책이 필요하다는 공감대에서 출발

- * 국제경쟁력 : '07년 세계 9위까지 도달, '10년 10위권 이하
- 시장규모 : '10년도 5.1조원 규모, '08년 5.2조원 대비 소폭 감소
- 고용 : '10년도 5.0만명으로 '08년 5.4만명 대비 감소

□ 본 종합계획은 '2015년 디자인 경쟁력 세계 7위'이라는 비전을 설정하고

- ① 디자인을 통한 산업경쟁력 제고, ② 디자인기업/전문인력의 고도화, ③ 미래지향적 디자인생태계 조성 등의 3대 추진전략을 제시함

① 디자인을 통한 산업경쟁력 제고

- 기술개발 後 디자인하는 기존 방식에서 벗어나 디자인이 R&D 기획 부터 사업화까지 전주기에 참여하는 디자인 융합형 R&D 정착

- '11년, 지경부 기술개발 과제 중 **상용화를 전제로 한 46개 R&BD** 과제(산업융합원천기술개발사업, 글로벌전문기술개발사업 등)에 **우선 적용**
- 디자인 방법론을 활용, 미래 소비자의 잠재적 니즈(Needs)를 예측하고 **미래 시나리오·선행 디자인을 발굴하는 'Design of the Future' 사업 추진**
- * 금년 중 로봇 R&D를 대상으로 시범사업을 추진하고 이후 他 산업분야로 확산

- 산·학·연이 공동으로 참여하는 '**R&D·디자인 연구조합**' 설립
- * '11년 상반기 중 '대덕연구단지 R&D·디자인 연구조합' 설립 계획(대학, 디자인회사, 연구소, 컨설팅회사 등 17여개 기관 참여 예정)

○ 중소기업의 특성을 감안, 맞춤형 디자인 지원프로그램 마련

- 자체 디자인 부서를 보유한 중견기업 또는 디자인 전문기업의 우수 디자인 연구소를 대상으로 디자인 기술개발, 장비구축 등을 지원
- * 금년부터 우수 제조기술 연구센터 지원사업 대상을 우수 디자인연구소로 확대
- 기존 개별기업에 대한 소액 일회성 지원에서 탈피, **동일 상품군에 공통 활용이 가능한 디자인 개발지원 사업 실시**
- * 동일 상품군 지원으로 해당 상품군에 인-하우스(In-House) 디자인실 유사역할도 가능
- **지역디자인센터(대구, 광주, 부산)를 활용, 산업단지 소재 중소기업의 디자인 애로를 근접거리에서 지원(산업단지 119사업)**
- * 현재 4개 지역(대구, 광주, 부산, 대전)에서 실시 중, 향후 25개 거점 산단으로 확대 계획

② 디자인기업과 전문인력의 고도화

○ 글로벌 기업으로 성장할 가능성이 큰 기업을 선정, 디자인 개발과 상품 기획, 생산, 유통 등 쏘 비즈니스 영역을 지원하는 **토탈 디자인역량 강화사업 지원**

- * 우리 디자인기업은 단가경쟁이 치열한 디자인 개발에 집중, 고부가가치 창출이 미흡

○ 디자인기업의 해외진출을 지원하는 **현지 디자인센터를 확대*하고 베트남 등 성장가능성이 큰 이머징 마켓을 대상으로 협력사업** 추진**

- * (현) 중국 닝보에 디자인센터 운영 → (확대) 금년 중 이태리 디자인센터 추가 계획

- ** 디자인 컨설팅, 세미나 개최, 교육프로그램 등 추진, 대상국가를 ('10년) 베트남, 말레이시아 등 2개국에서 ('11년) 태국, 필리핀을 추가, 4개국으로 확대

○ 글로벌 스타 디자이너 양성을 위한 인력양성사업 개편

- 디자인과 공학, 경영학, 인문학 등이 융합된 커리큘럼을 정착하고, 디자인업계와 대학間 협의체를 구성, 수요지향적 인력양성 체계 구축

* 현재, 서울대, KAIST, 홍익대, 성신여대 등 전국 10개의 융합형 디자인대학 운영 중

- 지역대학의 디자인 인재를 지원하는 지역디자인 멤버십 사업* 강화

* 지역의 우수 디자인전공자를 선발하여 창작공간, 교육, 취업연계 등 종합지원('10년 136명)

- 차세대 디자인리더 사업을 현재 연간 15명 내외, 3천만원 지원을 → 3~5명, 1억원 내외로 개편, 최우수 인재에 대한 선택과 집중 강화

③ 미래지향적 디자인 생태계 조성

- 색채, 디자인 신소재, 표준 UI(User Interface), 패키징 등 디자인 기업이 공동으로 활용할 수 있는 디자인 기반기술을 발굴

- 역사, 문화 등에서 한국제품의 고유한 이미지를 발굴, 디자인으로 활용하는 한국 디자인 DNA 정립사업 추진

- 에너지 절약 디자인 시범사업으로 추진한 에너지 고지서 개선사업의 성과*를 의료 등 여타 분야로 확산 (사회문제해결 디자인)

* 사업성과 : ('11.1월) 전국 가정용 전력사용 평균 10% 증가, 시범단지 5% 감소
('11.2월) 전국 사용량은 1.2% 감소, 시범단지 10% 감소

- 지식경제부 조석 성장동력실장은 “금번 종합계획 수립으로 중소·중견기업의 디자인 경쟁력이 크게 향상될 것으로 기대하며, 국가 전체적인 산업경쟁력도 한 단계 높아질 것”으로 전망

【참고】

'디자인 Global TOP 7' 달성을 위한

디자인산업 육성 종합계획

2011. 4. 27

관계부처합동

< '08.10.10, 이명박 대통령님 말씀 (서울 디자인올림픽 축하 중) >

- ◆ 과거 자본과 노동이 산업 생산의 핵심이었다면, 지금은 **창의적인 디자인이 제품과 기업의 경쟁력을 결정짓는 핵심 요소**가 되었습니다.
- ◆ 기술과 품질에서 세계 최고 수준인 **우리 기업들이 조금만 더 '디자인'에 투자한다면 세계무대에서 지금보다 더 큰 경쟁력을 발휘할 것**입니다.

목 차

I. 추진 필요성	1
II. 디자인산업 동향	3
III. 우리 디자인산업 현황과 문제점	4
IV. 디자인산업 육성의 비전과 전략	8
1. 디자인을 통한 산업경쟁력 제고	
2. 디자인 인력 · 전문기업의 고도화	
3. 미래지향적 디자인 생태계 조성	
V. 향후 추진계획	15

I. 추진 필요성

□ 21세기에는 소비자의 감성(感性)을 충족하는 제품을 만들어야 성공

○ 디자인은 스타일, 스토리, 브랜드로 차별화 요소를 부여하고 감성가치를 창출함으로써 소비자의 제품 충성도를 제고

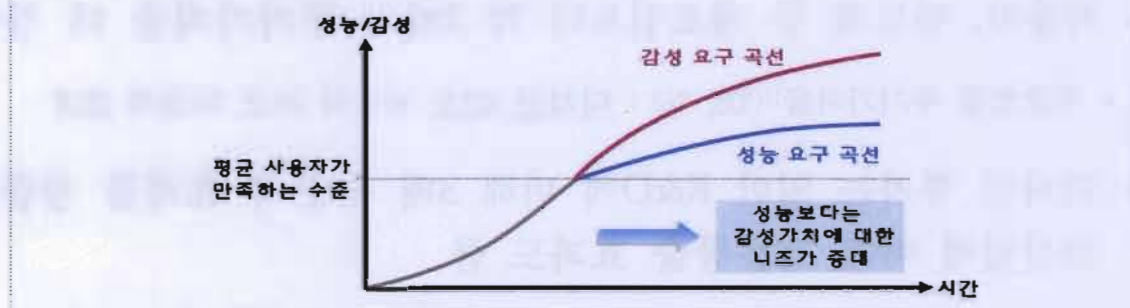
* iPhone(스마트폰), Harley-Davidson(오토바이), BMW(자동차) 등은 해당 품목에서 상대적으로 높은 가격에도 불구하고, 높은 소비자 충성도 보유

○ 우리나라도 전반적인 소득 증대로 소비패턴이 고급화되고, 성능보다는 디자인이 구매 결정에서 우선 요인으로 등장

* 휴대폰 구매요인('97→'07) : 디자인 13.7% → 35.2%, 성능 54.8% → 31.5%

< 시간에 따른 소비자의 성능, 감성요구 변화(삼성경제研, '08) >

* 제품 초기, 소비자는 성능에 대한 요구가 크나, 일정시점 이후 과도한 성능보다는 감성가치 요구가 커짐



□ 디자인은 '만드는 것'보다 '파는 것'이 어려운 시대의 돌파구

○ 자동차, 가전 등 우리 주력 수출품 상당수가 성숙기에 도달

- 기술과 품질면에서 경쟁국간 격차가 거의 없어지고 있으며, 신규 진입자 등장으로 세계적 공급과잉과 가격경쟁이 심화

< 우리 주요 수출품의 전세계 과잉공급 현황('10) >

구 분	생산 능력	세계 수요	과잉 공급	비고
자동차	95백만대	70백만대	25백만대	中 1위, 日 2위, 韓 5위
가전기기	1,690억달러	1,455억달러	235억달러	日 1위 韓 2위, 中 3위
디스플레이	7,518억달러	6,511억달러	1,007억달러	韓 1위, 日 3위, 中 4위

- 우리나라는 세계적 제조기술과 R&D투자(세계 4위, GDP대비)에도 불구하고 최근 5년간 1인당 국민소득이 2만불 부근에서 정체

< 韓, 中, 日 1인당 국민소득 추이(US \$, 세계은행) >

구분	'05	'06	'07	'08	'09	'10	성장률
한국	17,551	19,707	21,653	19,162	17,074	20,165	2.8%
중국	1,726	2,064	2,645	3,403	3,735	4,283	19.9%
일본	35,633	34,150	34,268	38,271	39,740	42,325	3.5%

- 일본의 원천기술은 단기 극복이 어렵고 중국과 가격경쟁은 불가
→ 디자인을 통한 제품 차별화와 고부가가치화로 시장 선도력과 가격 프리미엄을 갖춘 글로벌 제품 육성이 필수적

* 삼성전자 : '05년 LCD TV 세계시장점유율 4위 → '06년 디자인을 혁신한 보르도 TV 개발 후 세계 1위 부상

□ 디자인은 투자대비 효율이 큰 대표적 지식서비스 산업

- 자동차, 반도체 등 제조업보다 약 2배의 부가가치를 더 창출
* 주요업종 부가가치율¹⁾('08, %) : 디자인 43.9, 반도체 24.9, 자동차 20.8
- 디자인 투자는 일반 R&D에 비해 3배 수준의 효과를 창출하고 他산업에 비해 고용창출 효과도 큼
* 투자대비 매출증대효과 : 디자인 14.4배, 일반 R&D 5배
* 취업유발계수(명/10억원, '07 韓銀) : 디자인 13.9, 자동차 9.9, 반도체 4.5
- 디자인은 침체되거나 사양 기업도 단번에 되살리는 신화 창조
* Apple은 '80 기업 공개 후 큰 성과가 없었으나 iMac의 누드디자인(속이 비치는 컴퓨터)이후 iPod, iPhone, iPad까지 디자인 혁신으로 세계적 기업으로 도약

👉 21세기 기술과 감성의 융합시대를 선도하기 위해 디자인산업을 우리의 새로운 성장동력으로 집중 육성할 필요

1) 부가가치율(%) = 매출액 대비 부가가치액 비율

II. 디자인산업 동향

◆ 과거 디자인은 조형·외관위주의 스타일링에 초점을 두었으나 현재는 혁신의 수단(Design as Innovation)으로 부각

□ (기업분야) 가전, 자동차 산업을 중심으로 글로벌 기업들은 CDO(Chief Design Officer)를 임명하고 디자인 경영체계 구축

○ 디자인이 제품개발을 주도하고 기획, 생산, 마케팅 등 가치사슬 전반에 관여

* '80년대 소니를 시작으로 '90년대 이후 필립스, 삼성, 애플 등 세계적 기업들은 디자인 프로세스를 상품개발 순과정에 적용

○ 디자인 활용분야가 제조업에서 서비스업까지 확대되면서, 최근 「서비스 디자인」이 새로운 비즈니스 모델로 대두

* 서비스 디자인 : 무형의 서비스를 시각화, 실제화하여 혁신적 해결책을 도출함으로써 고객이 서비스를 더 높은 가치로 경험토록 하는 디자인기법

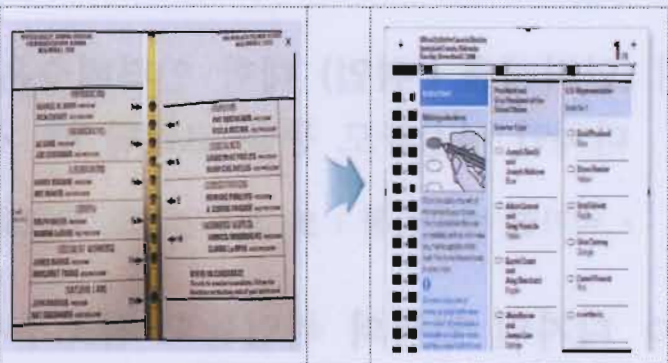
□ (공공분야) 영, 미 등 선진국 중심으로 디자인 주도로 사회문제를 대처하는 「사회문제해결 디자인」 등장

○ (영국) '07년부터 DOTT(Design of the Time) 프로그램으로 의료·에너지 등 공공서비스 디자인 개선사업 추진(Design Council)

○ (미국) 사회문제해결 디자인기법을 적용, 플로리다주 투표용지 개선

'00년 美 대선시 플로리다주 투표용지 디자인이 선거 결과 좌우

→ 미국 그래픽 디자인협회 주도로 투표용지 재설계



○ 우리도 에너지고지서 디자인 개선 시범사업을 실시('11.1~3월) 하여 에너지 절감효과 기창출

Ⅲ. 우리 디자인산업 현황과 문제점

1. 현황 : 우리 디자인산업은 '08년 경제위기 이후 정체 양상

□ (국제 경쟁력) '00년 이후 급격히 성장, '07년 세계 9위까지 도달 하였으나 '10년 10위권 이하로 전망 ('11.4월말 발표예정)

○ 우리 디자인세계 순위 : ('02) 25 → ('05) 14 → ('07) 9 → ('10) 10위권 밖

* '10년도 세계 디자인 경쟁력 순위 : (1위) 스위스, (2위) 일본, (3위) 독일

○ 세계 3대 디자인 공모전(獨 iF, Red dot, 美 Idea)에서의 수상 실적도 '09년까지 증가 추세였으나 '10년에는 감소

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

□ (시장규모 · 고용) 디자인 시장규모는 '06년 6.8조원 도달이후 '08년 5.2조원, '10년 5.1조원 규모로 정체 추세

○ 고용규모도 '08년 5.4만명, '10년 5.0만명으로 감소추세이며, 경제 위기이후 경비절감차원에서 기업의 디자인 투자축소가 주요인

< 주요국의 디자인 산업 규모 >

영국('09)	미국('06)	일본('09)	한국('10)
28조원	80조원	25.7조원	5.1조원

□ (인력배출 · 취업) 대학 인력배출은 '10년 2.2만명 수준으로 인구, 디자인 시장규모 등을 고려할 때, 선진국에 비해 적지 않은 수준

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

○ 디자인 인력의 취업률도 감소추세이며 전체 고등교육기관 평균 취업률(81.5%) 대비 약 10% 낮음

* '09년 디자인 전문인력 취업률(71.7%)는 '06년(79.1%) 대비 7.4%p 감소

2. 우리 디자인 산업의 문제점

1 수요측면 : 대기업위주로 중소기업의 디자인활용 미흡

- (대기업) 전자, 자동차 분야를 중심으로 세계적 디자인기업 등장
 - 獨 iF(세계 3대 디자인 공모전중 하나)의 50大 디자인 기업 순위에 따르면 우리 기업은 삼성電(1위), LG電(10위) 등 4개 기업이 포함
 - * 디자인 전문인력 보유 현황 : 삼성전자 1,800명(국내외), LG 1,300명(국내외) 수준
 - 그러나, 대기업 편중의 디자인 투자 구조, 우수인력의 대기업 선호는 전체적인 디자인 산업 발전의 불균형요인으로 작용

< 대기업과 중소기업의 디자인 투자, 인력 비중('09) >

구분	기업 수	디자인 투자비중	디자인인력 취업비중
대기업	1%	35%	13%
중소기업	99%	65%	87%

- (중소기업) 중소기업중 12%만이 디자인을 활용하고 있으며, 활용 기업의 68.3%가 디자인에 1억원 미만 지출(디자인진흥원, '10년)
 - 대부분의 중소기업은 디자인을 제품의 외형개선 정도로만 인식·활용하고 있어 先기술개발, 後디자인개발 경향
 - * 주요국 기업들의 디자인 활용도 : 영국 33%, 프랑스 36%, 스웨덴 75%

2 공급측면 : 양적규모는 충분하나 경쟁력은 낮음

- (디자인 전문기업) 대부분 소규모이고 '08년 2.5천여개에서 '10년 3천여개로 급격히 증가함에 따라 과당경쟁 심화
 - 과당경쟁 → 가격덤핑 → 매출액감소 → 투자감소 → 경쟁력저하 악순환
 - 부가가치가 높은 트렌드, 리서치 등 디자인 기반기술과 종합적 디자인 컨설팅 능력 부족
 - * 매출 분포 : 스타일링 73.3%, 자체상품판매 18.7%, 종합컨설팅 7.1% 등

- (전문인력) 한정된 시장규모, 중소기업 기피현상 등으로 상당수 디자인大 졸업자들이 대학원으로 진학하거나 타 산업분야로 진출

- * 국내대학의 디자인 학과 졸업자의 전공분야 취업률('10) : 54%

- (디자인대학) 대부분이 스타일링 위주의 교육으로 경영학, 공학 등 다양한 역량을 필요로 하는 업계 수요에 미흡

3 정부정책 : 디자인 지원규모가 작고 효과성 저하

- (예산규모) 정부내에서조차 디자인의 중요성 인식부재로 지난 10년간 디자인 R&D 예산은 정체상태

- 지경부 디자인 R&D예산 : ('01) 216 → ('05) 218 → ('10) 253억원

- * '01~'10년간 국가R&D는 227% 이상 증가했으나 디자인 R&D는 17% 증가

- * '01~'10년간 삼성전자의 디자인 투자는 308 → 2,210억원으로 608% 증가

- (지원효과) 소액, 다수, 단품위주 지원으로 효과성도 저하

- 정부 지원이 기업의 디자인 투자로 이어지지 못하고, 소액의 정부 지원금이 디자인 개발용역의 기준이 되는 역기능 초래

- * 정부의 디자인지원 후 디자인 투자에 적극적 의지를 보인 기업은 22.6%

- * 과제당 정부지원액('94~'10) : 19백만원 / 기업의 디자인 용역비('10) : 17백만원

- 정부내 디자인 전문가 부재도 효과적인 정책수립 애로 요인

- * '10년부터 공무원시험에 디자인 직렬이 포함되었으나 중앙정부내 선발사례 없음

- (지원기관) 디자인 산업진흥을 위해 디자인진흥원을 설립·운영하고 있으나 정책수립과 기업의 디자인지원 역량 부족

- 최근까지 디자인 R&D관리에만 집중하여 디자인 정책수립, DT (Design Technology) 원천기술개발, 중소기업 디자인 활용지원 미흡

- * 공공기관 선진화 방안('09)에 따라 인력도 110명('09)에서 92명('11)으로 축소

[참고] 보르도 TV 개발사례연구 (Harvard Business Review 발췌, '08)

- TV기술이 성숙되어 브랜드 간의 성능 차이가 감소하면서 특색 있는 디자인 개발을 통해 제품 정체성 확립을 시도



트렌드 리서치, 디자인개발

소비자의 감성에 호소할 디자인을 찾기 위해 성능 중심의 시장조사가 아닌 소비자 관찰, 라이프스타일 조사 등을 통해 디자인 컨셉을 확정하고 디자인개발에 착수

- * 얇고, 광택이 나며 전면과 후면 받침대가 하나의 몸체처럼 보이는 보르도 디자인 개발

엔지니어링

디자인 명세서에 따라 엔지니어가 각 기술분야별 유기적인 연구, 기술개발을 실시, 디자인 컨셉 이상의 성과를 달성

- * 첫 목업TV 측면의 두께는 83mm로 최초 디자인에 비해 1.5배 두꺼웠지만, 엔지니어와 디자이너간의 지속적인 의사소통을 통해 디자인보다 얇은 79.6mm두께의 측면 구현

마케팅

디자인 개발단계부터 마케터가 참여, 디자인 컨셉을 이해하고 사용자의 감성, 라이프 스타일을 중시하는 마케팅 컨셉과 방향 수립

- * TV는 실내장식의 일부이자 감성적 자부심을 표출하는 물건임을 착안, 고급 라이프 스타일의 품위 있는 동반자처럼 우아한 TV라는 컨셉 결정

- 결국, 보르도 TV 개발 프로젝트는 제품기획 소과정에 디자인이 참여, 엔지니어링, 마케팅 등 他 분야와의 긴밀한 협력을 통해 성과를 달성

○ 삼성은 디자인 주도 제품개발 시스템을 구축, 디자인 중심기업으로 성장

IV. 디자인산업 육성의 비전과 전략

비전

2015년 디자인 경쟁력 「세계 7위」 달성

< VISION 2015, Global TOP 7 >

목표



추진 전략

**디자인을 통한
산업경쟁력 제고**

- ① 디자인과 기술R&D의 융합·활용 촉진
- ② 중소기업의 디자인 역량 강화

**디자인 기업과
전문인력의 고도화**

- ③ 디자인 전문기업의 경쟁력 제고
- ④ 산학 협력을 통한 디자인 인재 육성

**미래지향적
디자인 생태계 조성**

- ⑤ 디자인 기반형 공공서비스 확산
- ⑥ 新디자인 육성과 지속적 성장기반 조성

1. 디자인을 통한 산업경쟁력 제고

1-1. 디자인과 기술 R&D 융합 · 활용 촉진

□ 기술개발 이후 디자인하는 방식에서 벗어나 디자인을 기술 R&D와 융합 · 활용함으로써 시장·고객 친화적 기술개발 촉진

○ 정부 R&D사업에서 디자인이 기획부터 사업화까지 전주기에 참여하는 '디자인 융합형 R&D 프로세스' 정착

- 지경부 과제 중 상용화를 전제로 한 R&BD 과제*에 우선 적용

* 산업융합원천기술개발사업, 글로벌전문기술개발사업중 46개 과제에 디자인 포함('11년)

* 지경부 기술 R&D에서 디자인 지출비용 : ('10) 7억원 → ('11예상) 70억원 이상

○ 기술 로드맵과 병행, 5~7년후 미래 시나리오와 선행 디자인 발굴에 중점을 둔 CNB(Creating New Business) 디자인 프로세스 확산

- 디자인 방법론을 활용, 소비자의 잠재적 니즈(Needs)를 판단하고 미래에 필요한 제품과 서비스를 예측

* '11년 로봇 R&D를 대상으로 시범사업(8억원) 실시 예정

□ 산 · 학 · 연이 공동 참여하는 'R&D · 디자인 연구조합*' 설립

○ IT, BT 등 주요 국가 R&D사업에 참여하여 디자인과 R&D 융합 연구개발, 기술교류, 정보교환 실시

* 상반기중 대덕연구단지 'R&D · 디자인 연구조합' 설립(대학, 연구소, 디자인회사, 컨설팅회사 참여예정)

○ 디자인기업협회와 이노비즈협회 간 정기적인 교류 · 협력을 유도하고 공동사업의 발굴 · 시행을 지원

* 아이디어 교류, 비즈니스 기회 발굴을 위한 디자인-기술 커뮤니티 연찬회 추진

1-2. 중소기업의 디자인 역량 강화지원

□ (중기업 · 중견기업) 디자인을 통한 제품혁신 P.I(Product Identity) 정립 지원

- 성장가능성이 큰 제조기업을 대상으로 제품개발전략과 디자인을 함께 지원하는 가칭 「**Business Plan & Design**」 사업 실시 ('12년~)

* 중소기업의 가장 큰 기술애로는 디자인과 제품개발전략 능력 ('09, 중소기업연구원)

- 우수 제조기술연구센터 지원사업*(ATC : Advanced Technology Center)의 대상을 금년부터 우수 디자인연구소로 확대

* 우수 기술잠재력을 가진 기업부설 연구소를 선정, 연간 3~5억원의 R&D 지원

- 기존 개별기업에 대한 소액 일회성 지원에서 탈피, 동일 상품군에 공통 활용이 가능한 디자인 개발지원 사업 실시 ('11년 20억원)

* 로봇, 의료기기 등 동일 상품군에 대한 디자인 지원으로 해당 상품군의 인-하우스(In-House) 디자인실과 유사역할도 가능

□ (창업기업 · 소기업) 우수 디자인 아이디어에 대해 제작, 소비자 반응 평가, 지재권 출원, 마케팅 등 일괄 지원 (최대 4천만원)

- 소자본 창업이 가능한 공예 · 액세서리 등의 제품 홍보, 전시회 참가 등을 지원하고 1인 기업 창업 · 운영자금 지원 확대

* ('10) 256억원, 535개 기업 → ('11) 400억원, 800개 기업

- 중소기업과 1인 창조기업 계약시, 비용 일부를 바우처로 지원*

* 프로젝트 비용의 10% 범위내에서 최대 300만원까지 지원(기업당 연 8회 이내)

□ (지역 기업) 지역 디자인센터를 중심으로 근접거리에서 디자인 지원

- 현재 4개 지역(대구, 광주, 부산, 대전)에서 실시 중인 산업단지기업 디자인 지원사업의 지원범위를 점차 확대 ('11년 20억원)

- 지역 디자인센터(대구, 광주, 부산)가 지역의 전략 · 특화산업과 연계한 디자인 전략을 수립하고 지역 기업의 디자인 혁신을 지원

* 광주 : LED 조명 + 디자인, 대구 : 전자정보산업 + 디자인 등

2. 디자인 기업과 전문인력의 고도화

2-1. 디자인 전문기업의 경쟁력 제고

□ (전문기업 역량강화) 수요자(제조업체) 주도의 아웃소싱에서 디자인 기업 주도의 디자인 컨설팅으로 비즈니스 모델 고도화

- 총 3천여개 디자인기업 중 글로벌 디자인기업으로 도약할 가능성이 높은 기업을 선정하여 토탈 디자인*의 역량강화를 지원 ('11년, 40억원)

* 상품기획, 디자인 개발, 상품화, 마케팅 등을 종합 지원

< 영국과 국내의 디자인 기업의 비즈니스 모델 비교 >

토탈 디자인	영국 디자인기업				
상품개발주기	상품기획 영역	디자인영역	개발영역	생산영역	유통영역
수행업무	· 경영전략 · 시장/소비자 분석 · 트렌드/감성 분석	· UI, GUI · IDEA 스케치 · 렌더링/목업	· 기구/회로개발 · 프로토 타입 · 설계	· 품질, 성형 · 소재, 후가공 · 조립	· 물류 · 매장관리 · 광고/포장
디자인 개발에 집중	← 국내 디자인기업 →				

□ (해외진출) 시장조사, 현지 전시회 참가, 바이어 발굴 등 해외 시장 개척에 필요한 인프라와 서비스 제공

- 금년 중 이태리에 현지 센터를 구축하고, 단계적으로 영국(런던), 중국(상해, 광저우) 등으로 확대

* 현재 중국 닝보에 한국 디자인지원센터 운영중 : 17개 디자인 전문기업이 진출

- 베트남 등 성장가능성이 큰 이머징 마켓을 대상으로 디자인 봉사단*을 파견, 향후 국내업체의 현지진출시 기반으로 활용

* 디자인진흥원, 디자인기업협회 등 디자인 유관기관과 디자인기업으로 구성

□ (세계 디자인전시 참여) 세계적 디자인 전시회(디자인 런던 등)에 한국관을 운영하여 우리 디자인을 홍보 (디자인진흥원, '11년 5억원)

- KOTRA와 협력하여 참여 디자이너·기업에게 해외 바이어와 현지상담 등 실질적인 비즈니스 기회를 제공

2-2. 산학 협력을 통한 디자인 인재 육성

- 융합형 디자인대학을 중심으로 **업계와 대학간 협의체***를 구성, **수요지향적 인력양성 시스템**을 구축하고 **대학의 질적 성장**을 유도

* 학계, 업계, 유관기관 등 10~15명으로 구성, 교육성과 점검, 우수사례 공유, 개선방안 수립 등

- **디자인과 공학, 경영학, 인문학** 등이 융합된 커리큘럼을 개발하여 **美 스탠포드 디자인 스쿨과 같은 세계적 디자인 명문학교** 육성

* '11년 현재 전국 10개의 융합형 디자인 대학을 선정·지원 중('10년 39억원 지원)

< 참고 : 美 스탠포드 디자인 스쿨 (D - School) >

- 디자인과 함께 공학, 비즈니스, 사회과학을 종합적으로 교육하고 외부 전문가와 팀을 이루어 프로젝트 진행
- 디자인과 여타학문의 융합을 통해 사용자 경험을 중심으로 고객의 입장에서 신제품을 개발하는 방법론 연구

- **글로벌 스타디자이너 양성을 위한 디자인 인재 육성사업 개편**

* 세계 90대 디자이너에 한국인은 단 1명에 불과(獨 Design Now 조사, '08)

- **(차세대 리더양성)** 현재 연간 15명 내외, 3천만원 지원을 ⇒ **3~5명, 1억원** 내외로 개편, **최우수 인재에 대한 선택과 집중**을 강화

- **(지역인재 양성)** 지역대학의 우수 디자인전공자를 대상으로 2년 내외 동안 집중 지원하는 **지역 디자인 멤버십 사업*** 강화

* 지역디자인센터에서 창작공간, 장비, 교육, 취업연계 등을 종합 지원하는 사업, '10년 4개지역 136여명 지원(예산 10억원)→'11년 4개지역 150여명 지원(예산 12억원)

- **초등학교 디자인 교육을 강화, 디자인 영재를 조기 발굴**하고 어린이들의 **창의성과 문제해결 역량**을 제고

- **초등용 디자인 교과서 개발**하고 **디자인 연구학교**(현 8개 초등학교), **방과후 디자인 교실**(현 68개 초등학교) 운영 등

* 현재 5~6학년용 디자인 교과서 개발 중('10.8월 완료), '12년까지 3~4학년용 교과서 개발예정

3. 미래지향적 디자인 생태계 조성

3-1. 디자인 기반형 공공서비스 확산

□ 산업단지 구조고도화 사업(QWL:Quality of Working Life)과 연계, 「산업단지 디자인 가이드라인」 마련 ('11년 15억원)

○ 경제의 핵심거점(제조업 생산 60%, 수출 75%, 고용 40%)인 산업단지의 브랜드 가치를 제고하고 단지내 시설물 디자인 개발

○ 현재 반월·시화, 남동, 구미, 녹산 등 4개 단지에 대해 디자인 가이드라인을 개발 중('10~'11)이며 단계적으로 대상단지를 확대

* 가이드라인 개발이후 실제로 산업집적지내 시설물에 적용될 수 있도록 사전에 지자체, 산단공 등과 긴밀히 협의 (가이드라인의 시행예산이 편성되어 있는 경우 우대)

□ 환경 디자인에 한정된 기존 공공디자인 사업을 디자인을 통한 사회문제해결 등으로 사업 영역을 확장

○ 정부, 지자체 등에서 제공하는 공공 서비스에 디자인을 활용하는 「사회문제해결 디자인 프로젝트」 적극 추진

- 최근 에너지절약 디자인 시범사업으로 추진한 아파트 단지 에너지 고지서 개선사업의 성과*를 여타 분야**로 확산

* 사업성과 : ('11.1월) 전국 가정용 전력사용 평균 10% 증가, 시범단지 5% 감소
('11.2월) 전국 사용량은 1.2% 감소, 시범단지 10% 감소

** (예시) 세균퇴치를 위한 병원 환경개선, 병영생활 개선 디자인 등

○ 디자인 전문가, 관계부처, 지자체 등이 공동으로 디자인 주도 공공서비스 로드맵을 개발하고 부처간 협력사업을 발굴·추진

< 예시 : 부처간 협력이 가능한 공공서비스 디자인 >

분 야	협력사업	관련부처
교 육	· 학습효과를 높이는 교육 환경디자인 등	교과부, 지경부
국 방	· 군 시설물 내 환경 디자인 개선 등	국방부, 지경부
치 안	· 절도 피해를 줄이는 제품·환경 디자인 등	행안부, 지경부
보 건	· 의료사고 감소 디자인(의료기기, 의료서비스 프로세스 등)	복지부, 지경부
농상업	· 전통시장 리디자인을 통한 지역 상권 활성화 등	지경부, 중기청

3-2. 新디자인 육성과 지속적 성장기반 조성

□ (디자인 기반기술 연구) 수요조사를 바탕으로 기업이 공동으로 활용할 수 있는 디자인 기반기술의 연구개발 지원

* 기반기술(예시) : 색채, 디자인 신소재 개발, 마감, UI(User Interface), 그린 디자인 등

- 역사, 문화 등에서 우리 고유의 이미지를 추출하고 현대적 디자인으로 재해석·활용하는 한국 디자인 DNA 사업 추진

* 일본은 신일본양식(Japanesque Modern)으로 해외시장에서 독자적 이미지 구축

- 디자인진흥원 內 디자인 전략연구소를 설치, 미래 트렌드, 라이프스타일 등의 글로벌 리서치에 기반한 미래 산업디자인 연구 추진

* 중소·중견기업이 부족한 디자인 트렌드예측, 선행디자인 등의 역량을 보완

□ (新디자인) 키즈 디자인, 서비스디자인 등 디자인 新분야 개척

- 어린이의 신체, 행태, 감성조사를 바탕으로 어린이 감성과 눈높이에 맞는 키즈 디자인 개발과 키즈 디자인賞 신설 추진

* '11년중 초등학교 어린이에 대한 3차원 신체표준 측정 실시(지경부 기표원)

- 제조기업의 서비스화가 급속히 진전되고 있음을 감안, 서비스를 디자인 하는 서비스 디자인 방법론 연구 지원

* 현재 국내 서비스디자인은 초기 단계로 호텔 등 일부 서비스기업이 부분적으로 도입 중

□ (법령 정비) 디자인산업 발전기반 구축을 위한 산업디자인진흥법 개정

- 국제협력과 해외진출 촉진, 공공기관의 우수 디자인제품 우선구매 근거 마련, 지역별 산업디자인 육성계획 수립 등 추가

※ (참고) 현재 특허청에서 디자인보호법 개정* 추진 중 (국회 계류 중)

* (현)물품과 결합된 디자인만 보호 → (개선)물품과 관계없이 디자인 자체를 보호

□ (인식 강화) 중앙정부(지정부 등)內 디자인 직렬 공무원 채용을 추진하고 중소기업 CEO 대상의 디자인 경영교육 실시 (디자인진흥원 중진공연수원 등)

- 공무원 직무교육(중앙공무원교육원 등)에 디자인 교육 프로그램을 신설하고 분기별 '한국을 빛내는 디자이너'를 선정, 대국민 홍보 강화

V. 향후 추진계획

정책과제	추진일정					소관부처
	'11	'12	'13	'14	'15	
디자인을 통한 산업경쟁력 제고						
1-1. 디자인과 기술R&D의 융합·활용 촉진						지경부
1-2. 중소기업의 디자인 역량 강화						지경부, 중기청
디자인 기업과 전문인력의 고도화						
2-1. 디자인 전문기업의 경쟁력 제고						지경부
2-2. 산학 협력을 통한 디자인 인재 육성						지경부, 교과부 등
미래지향적 디자인 생태계 조성						
3-1. 디자인 기반형 공공서비스 확산						지경부, 중기청 등
3-2. 新디자인 육성과 지속적 성장기반 조성						지경부, 행안부, 특허청 등

[참고 1] 주요국의 디자인 정책 현황

국가	주요 디자인 정책
영국 	◇ 디자인 경쟁력 강화 프로그램(Designing Demand) 실시 ◇ 디자인 교육(Design & Technology) 의무화(5~16세) ◇ 공공서비스 혁신 프로그램 Red('04)와 Dott('07) 프로젝트 실시
핀란드 	◇ 기업 디자인 활용 증대에 2,700만 유로 디자인프로그램 시행 ◇ 디자인을 기업의 전략적 기획활동에 포함* * 알토대학(Aalto University) 內 디자인혁신센터(Designium) 설립
덴마크 	◇ 디자인 정책수립, 집행기관 다원화를 통해 전문성과 효율성 제고 * Design Research Center : 국제 최고 수준의 디자인 지식창출연구 * Danish Design Center : 디자인 전문가와 디자인 사용기업 연계 * Knowledge Center for Design : 디자인 지식, 정보 제공
일본 	◇ 디자인 인식제고(G마크), 키즈디자인 협의회 설립('06.4) ◇ 감성가치 제고 이니셔티브('07.5, 경산성) * 기존의 기능, 신뢰도, 가격의 가치외 감성가치를 강조 ◇ 디자인 공학 로드맵을 통한 기술-디자인 융합 * 다양한 사회적, 기술적 관점을 연계하는 인간 중심의 토탈디자인 강조
중국 	◇ 디자인 어워드, 해외 유학프로그램 운영, 차이나 디자인마켓 설립 * 베이징市 디자인 예산은 한국(250억원)의 3배 이상 ◇ 베이징, 상하이 등 5개 도시에 디자인 클러스터 조성 * 베이징 DRC 50,000m², 상하이 SIDC 20,000m² * 참고 : 한국디자인진흥원(KIDP) 10,705m²

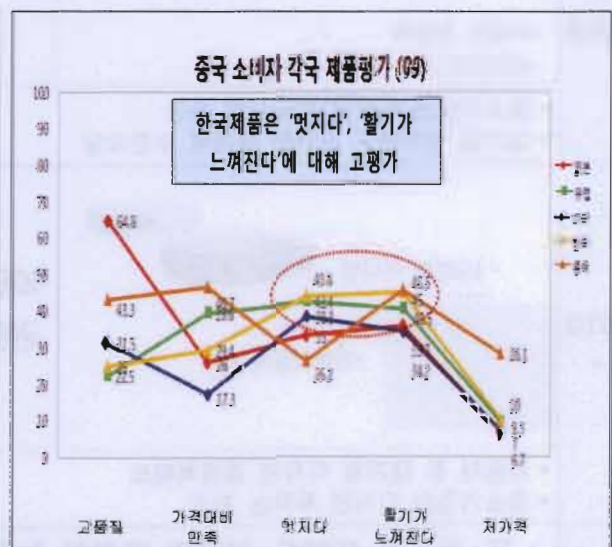
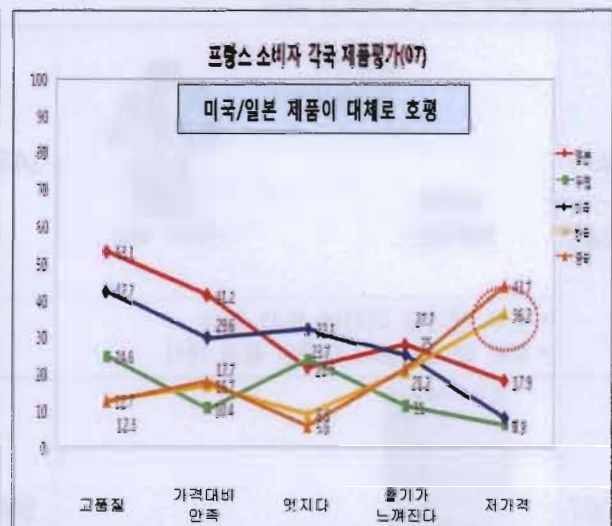
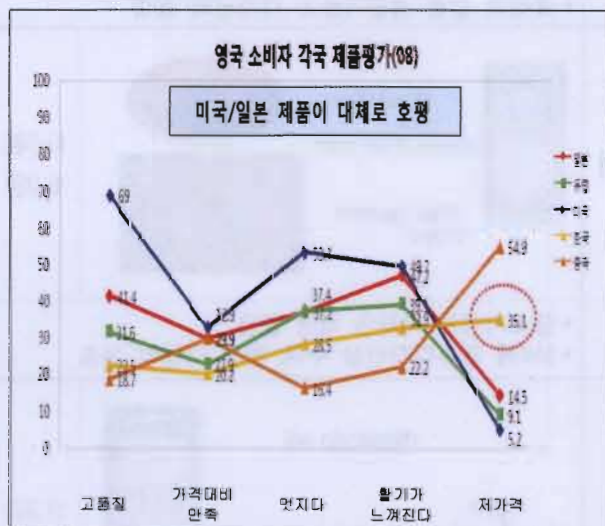
[참고 2] 최근 10년간 국내외 디자인 흐름

구분	한국		해외 선진국	
	대표적 디자인 제품	디자인 경쟁력	대표적 디자인 제품	디자인 경쟁력
1998 ~ 2002	◦삼성전자 휴대전화 삼성전자 MP3◦	25위	◦Apple iMac ◦SONY Robot ◦B&O A8 headset	美 2위 日 5위 덴 9위
	▶ 해외 디자인 전문기업 활용 ▶ 전자 중심의 디자인 개발		▶ 디자인을 브랜드별 정체성 확립에 활용 ▶ 로봇과 같은 첨단기술과 디자인의 융합	
2003 ~ 2006	◦삼성전자 디지털캠코더 LG전자 초콜릿폰◦ ◦KAIST 휴보	14위	Humidifier◦ Apple iPod mini Alias System◦ Maya	日 1위 美 2위
	▶ 일부 대기업 디자인 투자 확대 ▶ 로봇 등 첨단분야 디자인 활용 개시		▶ 중소기업도 디자인 적극 활용 ▶ SW에 우수디자인상 수여, 활용 다양성 유도	
2007 ~ 2009	 ◦BK월드 제습기 ◦삼성전자 LED TV LED 7000	9위	◦Nintendo wii ◦Enelop 친환경건전지 ◦TAKANO Silver Car	日 3위
	▶ 중소기업의 디자인 성공사례 등장 ▶ 대기업 전자부문 디자인 세계적 수준도달		▶ 사용자 중심 디자인, 핵심 기법으로 정착	
2010 ~	◦ LG전자 미니빔 ◦기아자동차 K5	10위 권밖	히비야 화원◦ ◦Dyson Air Multiplier	스 1위 日 2위 獨 3위
	▶ 자동차 등 대기업 디자인 경쟁력확보 ▶ 중소기업의 디자인 투자는 저조		▶ 환경 디자인 활용 확대 ▶ 기술-디자인 융합 R&D 정착	
사시점	• IT, 자동차 외에도 디자인 효과가 높은 산업분야에 디자인 확대 필요 • 중소기업이 디자인을 쉽고, 효율적으로 활용할 수 있도록 지원 시급 • 사회전반으로 디자인의 역할이 확대되는 데 따른 인력, 관련기술 개발 등 필요			

[참고 3] 주요국 소비자의 각국 제품평가 조사(日 경산성, '10)

◆ 선진국(영, 불, 일) 소비자 : 한국 제품이 여타국가들에 비해 가격 경쟁력은 있으나 디자인 측면에서는 낮게 인식

◆ 중국 소비자 : 선진국과는 달리, 한국 제품의 디자인을 높게 평가 하고 있어 우리 디자인 산업의 진출 잠재력이 큰 것으로 평가



[참고 4] 디자인 사고기법을 적용한 아파트단지 에너지 고지서 디자인 개선



[참고 5] 세계적 디자인 기업의 디자인 개발 방식

- 기업의 디자인 활용방식은 단품 디자인에서 종합적 문제해결능력을 요구하는 수준으로 고도화되는 추세(Design as Styling → Innovation)
 - 해외 유명 디자인기업의 경우 이러한 추세를 발 빠르게 적용하여 높은 매출과 순이익을 창출

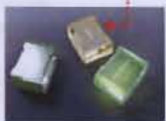
< 美 디자인기업 IDEO*의 5-STEP 디자인프로세스 >

STEP 1. 관찰	설문조사, 비디오촬영, 인터뷰 등을 통해 문제점 진단
STEP 2. 브레인스토밍	컨설팅팀을 통해 엉뚱한 아이디어를 포함한 모든 의견 수렴
STEP 3. 가상모델 제작	소비자 반응을 조사하고 개선해야 할 점은 즉각 수용
STEP 4. 개선	적용가능 디자인중 소비자의견을 반영, 최적 솔루션 선택
STEP 5. 실행	엔지니어, 디자이너 등이 최종 디자인과 제품 완성

* 5-Step을 활용, 세계에서 가장 혁신적인 기업 중 하나로 선정(보스턴 컨설팅 그룹)

- 선행디자인을 통해 미래트렌드와 소비자 감성을 선도할 수 있는 디자인 컨셉을 제시하고 이의 실현을 위한 기술 촉진 주도

< 미래 라이프스타일을 반영한 선행디자인 사례(손목에 감는 핸드폰) >

1. 라이프스타일 조사	여가시간의 증가로 외부활동 중에도 업무, 건강검진, 영화감상 등 다양한 콘텐츠에 대한 수요 증가
2. 미래트렌드 예측	유비쿼터스 네트워크 환경 활용 증대
3. 디자인 컨셉 도출	 필요기능은 기능별로 모듈화하여 탈부착, 휴대성을 높인 손목에 감는 핸드폰 디자인
4. 기술·제품 개발	 (모듈화 기술 개발)  (가변성 디스플레이)  (이동성·착용성 소재 개발)