



2016 산업디자인통계조사 (전문디자인업체)



안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

산업통상자원부와 한국디자인진흥원은 산업디자인진흥법 제10조의 2에 근거하여 산업디자인진흥종합계획을 효과적으로 수립·시행하기 위하여 『2016 산업디자인통계조사』를 실시하고 있습니다.

본 조사는 통계법 제18조에 의한 승인통계로, 기업의 디자인관련 현황을 조사하여 디자인 정책을 효과적으로 분석하고, 디자인 경쟁력을 제고하기 위한 기초자료로 활용될 매우 중요한 조사입니다.

번거로우시겠지만 잠시만 시간을 내시어 설문조사에 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

응답하신 내용은 통계법 제33조에 의해 비밀이 철저히 보장되고, 통계작성 목적으로만 사용되며, 귀사에 피해가 가는 일이 없으므로 솔직한 응답을 부탁드립니다.

2016년 산업통상자원부/한국디자인진흥원

주관 기관	한국디자인진흥원 디자인엔지니어링PD 심다운 주임연구원(031-780-2266)	조사 기관	산업디자인통계조사사무국 양대영(02-3488-1697)
--------------	--	--------------	-----------------------------------

■ 사업체 기본 현황

★ 이후 모든 문항은 기업 기준이 아닌 **사업체 기준**으로 응답해 주세요.

ID	지역	업종	List No
1. List 명시(할당)	지역	업종	상용근로자수
2. 조사결과	지역	업종	상용근로자수
3. 사업체명			
4. 사업자등록번호	— — — — —		
5. 상세업종	※ 리스트의 업종과 실제 업종이 일치하지 않는 경우 상세업종을 구체적으로 작성		
6. 조직형태	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 10px;"> ① 개인사업체 ② 회사법인 ③ 회사이외법인 ④ 비법인 단체 </div> <div style="font-size: 2em; margin-right: 10px;">}</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 5px;">구분</div> <div> ① 단독사업체 ② 본사, 본점 등 ③ 공장, 지사(점), 영업소 등 </div> </div> </div> <p>※ 회사이외법인 : 민법 또는 특별법에 따라 설립된 사업체, 재단법인, 사단법인, 특수법인(법무·회계법인, 공사, 공단 등) ※ 비법인 단체 : 법인격이 없는 단체나 모임, 종교단체, 문화단체, 후원회 등</p>		
7. 재무제표 작성여부	① 작성 ② 미작성		
8. 상장 여부	① 상장 ② 비상장		
9. 산업디자인진흥법 제9조에 의한 산업디자인전문회사 신고	① 신고 → 분야 ① 시각디자인 ② 포장디자인 ③ 제품디자인 ④ 환경디자인 ⑤ 멀티미디어 ⑥ 서비스디자인 ※ 중합디자인으로 신고한 경우 위 6개 분야 중 3개 이상을 선택해 주시기 바랍니다. ② 미신고		

■ 응답자 현황

1	응답자 성명	응답자 연락처	() -
2	응답자 부서(팀)	응답자 직책	
		전공여부	① 디자인 전공 ② 디자인 외 전공

[주력 디자인 분야 및 인력]

문1) 귀사의 주력 디자인 분야 비중을 작성해 주십시오. 비중의 합은 100%입니다.

분야	범위	주력 비중
① 제품디자인	전기 전자 제품디자인, 다목적 기계 및 공구디자인, 생활/환경용품디자인, 운송기기디자인, 가구디자인, 제조업 회사본부 디자인, 기타 제품디자인	%
② 시각디자인	편집디자인, 식·의약품 패키지디자인, 비식·의약품 패키지디자인, 광고디자인(인쇄매체), 기타 시각디자인	%
③ 디지털/멀티미디어디자인	영상디자인, 웹디자인, 게임디자인, 기타 디지털/멀티미디어디자인	%
④ 공간디자인	건축디자인, 인테리어장식디자인, 전시 및 무대디자인, 인테리어 자재디자인, 익스테리어디자인, 조경 및 레저공간디자인, 리모델링디자인, 건설환경디자인, 토목환경디자인, 기타인테리어디자인	%
⑤ 패션/텍스타일디자인	패션디자인, 기능성패션디자인, 텍스타일디자인, 잡화디자인, 기타패션텍스타일디자인	%
⑥ 서비스디자인	보건의료서비스디자인, 여가/레저서비스디자인, 교육서비스디자인, 커뮤니티서비스디자인, 공공행정서비스디자인	%
⑦ 경험디자인	사용자인터페이스(UI)디자인, 사용자경험(UX)디자인, 휴먼인터랙션디자인	%
⑧ 산업공예디자인	금속공예, 도자공예, 섬유공예, 목공예, 기타공예	%
⑨ 디자인인프라	디자인 모형, 디자인 연구개발, 기타디자인서비스	%
⑩ 기타디자인()		%

문2) 2015년 12월 31일 기준 귀사의 인력현황에 대한 질문입니다.

	총 직원 수			디자인 부서 직원 수 (지원인력 포함)			디자이너 수		
	남	여	계	남	여	계	남	여	계
① 상용근로자	명	명	명	명	명	명	명	명	명
② 임시 및 일용근로자	명	명	명	명	명	명	명	명	명
합계(①+②)	명	명	명	명	명	명	명	명	명

* 상용근로자 : 기간 제한 없이 고용되어 인사관리규정의 적용을 받으며 상여금과 각종 수혜를 받는 근로자 또는 사업체 외 1년 이상 고용을 계약한 자

* 임시 및 일용근로자 : 고용계약기간 1년 미만 근로자로 사업체에서 급여를 지급하는 자

* 디자이너나 디자이너로 고용된 자 중 디자인 관련학과 전공 또는 디자인 직무 관련 자격증 소지자이거나, 디자인 관련학과 또는 자격증 소지자가 아니라도 디자인 업무 경력 2년 이상인 자

문3) 2015년 12월 31일 기준 귀사의 디자이너 현황에 대한 질문입니다.

*디자인 분야별에서 한 디자이너가 여러 분야에서 활동 중이라면 **주요 분야 하나를 기준으로** 작성해 주세요.

디자인 분야별	제품디자인	시각디자인	디지털/멀티미디어	공간디자인	패션/텍스타일	서비스디자인	경험디자인	산업공예	디자인인프라	기타디자인	계
직급별	명	명	명	명	명	명	명	명	명	명	문2 의 디자이너 계와 동일한지 확인
	사장부사장급	상무/이사급	부장급	차/과장급	대리급	사원급					
연령별	20대 이하	30대	40대	50대	60세 이상						
학력별	고졸 이하	전문대졸	대졸	석사졸	박사졸						

문4) 귀사의 적정 디자이너 수는 몇 명이라고 보십니까? ()명

* 상용근로자 기준으로 응답

문5) 귀사에서 가장 필요한 디자이너의 전문 분야는 무엇입니까? 순서대로 두 가지만 선택해 주세요.

1순위:() ⇒ 2순위:()

- | | | | |
|--------------|-------------|----------------|-----------|
| ① 제품디자인 | ② 시각디자인 | ③ 디지털/멀티미디어디자인 | ④ 공간디자인 |
| ⑤ 패션/텍스타일디자인 | ⑥ 서비스디자인 | ⑦ 경험디자인 | ⑧ 산업공예디자인 |
| ⑨ 디자인인프라 | ⑩ 타분야 융합디자인 | | |
| ⑪ 기타() | | | |

문6) 2015년 한 해 동안 귀사에 신규 채용된 디자이너는 몇 명입니까?

경력()명, 신입()명

* 상용근로자 기준으로 응답

문7) 2015년 한 해 동안 퇴직한 디자이너는 몇 명입니까? ()명

* 상용근로자 기준으로 응답

문8) 디자인 인력 채용 시 주로 어떤 경로를 활용하고 있습니까? 순서대로 두 가지만 선택해 주세요.

1순위:() ⇒ 2순위:()

- ① 공공기관 취업 알선센터
- ② 언론매체 및 온라인(취업사이트)을 통한 구인
- ③ 학교 취업상담실
- ④ 인력채용정보회사(헤드헌팅사 포함)
- ⑤ 정부 지자체의 채용박람회
- ⑥ 학연·지연 등 연고 채용
- ⑦ 동종업계 인력 스카우트
- ⑧ 지인의 소개 또는 추천
- ⑨ 기타()

문9) 귀사는 디자인 인력 채용에 어려움을 겪은 적이 있습니까? 모두 선택해 주세요.

- ① 경력직 디자이너 채용에 어려움을 겪었다
- ② 신입 디자이너 채용에 어려움을 겪었다
- ③ 어려움을 겪은 적 없다 ⇒ 문10으로

문9-1) 디자인 인력 채용이 어려운 가장 큰 이유는 무엇이라고 생각합니까?

- ① 필요한 역량을 갖춘 전문 인력 부족
- ② 취업 희망자의 객관적 능력 파악이 어려움
- ③ 임금이나 근로 조건이 맞지 않음
- ④ 취업 희망자의 대기업 선호 현상
- ⑤ 기타()

문10) 2015년 기준 귀사의 디자이너의 평균 연봉은 얼마입니까?

2015년 기준 평균 연봉	평균 연봉
신입 디자이너	만원
3년차 디자이너	만원
5년차 디자이너	만원
10년차 디자이너	만원

[디자인 사업 실적]

문11) 귀사의 2015년 사업실적에 대한 질문입니다.

구분		천억	백억	십억	억	천만	백만
① 매출액	2015년 1년간 사업 활동을 통한 수익총액						
② 인건비	급여, 복리후생비, 퇴직급여 중당금전입액 등 인건비성 제비용으로 기타종사자에게 지급되는 수당, 수수료도 포함						
③ 연구개발비	연구비, 개발비, 경상개발비의 합으로 구성됨						
④ 영업이익	매출액 - 영업비용(매출원가, 판매비 및 일반관리비 등)						

문12) 귀사에서 디자인 사업 이외 겸업하고 있는 다른 영역의 사업이 있습니까?

- ① 겸업하는 사업 있다(사업 내용:)
- ② 겸업하는 사업 없다

문13) 귀사의 2015년 매출 구성에 대한 질문입니다.

각 영역별 매출액 비중과 용역 건수를 작성해 주세요.

		매출액 비중	용역 건 수
국내 고객	디자인 컨설팅	%	건
	디자인 개발	%	건
	기타()	%	건
해외 고객	디자인 컨설팅	%	건
	디자인 개발	%	건
	기타()	%	건
자체 상품 개발/판매		%	건
전 체		100%	건

문14) 귀사의 국내 고객 용역 비중(2015년 매출액 기준)을 작성해 주세요.

국내 기업				지자체/국가기관	합계
대기업	중견기업	중기업	소기업		
%	%	%	%	%	100%

※ 중견기업: 중소기업기본법상 중소기업이 아니면서 대기업 계열사가 아닌 기업으로, 중소기업기본법상 3년 평균 매출이 1500억 원 이상이지만 공정거래법상 상호출자제한 기업집단군에는 속하지 않는 회사

문25) 디자인 업무에서 **디자이너에게 실질적으로 가장 필요한 역량**은 무엇입니까?

- ① 창의 역량 (사회, 문화, 경제 환경의 변화와 관련된 복합적인 요소를 결합하여 새로운 시장과 가치를 창출할 수 있는 통합적인 시각과 직관력)
- ② 비즈니스 역량 (창출된 새로운 가치를 구체화하여 시장에서 실현시킬 수 있는 논리력과 시장 지향적 역량)
- ③ 디자인링 역량 (창출된 아이디어를 디자인 결과물로 구체화시킬 수 있는 감각과 스킬)
- ④ 융합 역량 (타분야에 대한 관심과 이해, 소통, 협업, 활용 등을 통해 새로운 차원의 기획이나 개선점, 해결방안 도출을 주도하는 역량)
- ⑤ 기타 역량 ()

문26) 2015년에 귀사에서 **실시한 디자이너 재교육 방법**은 무엇인지 모두 선택해 주세요.

- ① 사내 자체 교육(내부 강사) ② 사내 특강(외부 강사) ③ 외부 위탁교육(유료)
- ④ 해외연수(학위과정 제외) ⑤ (국내외) 학위과정 ⑥ 학회, 세미나 또는 전시회 참관
- ⑦ 정부/공공기관 지원 무료 교육 활용
- ⑧ 기타() ⑨ 재교육 실시하지 않음

문27) 귀사에서 **선호하는 디자이너 재교육 방법**은 무엇입니까?

- ① 사내 자체 교육(내부 강사) ② 사내 특강(외부 강사) ③ 외부 위탁교육(유료)
- ④ 해외연수(학위과정 제외) ⑤ (국내외) 학위과정 ⑥ 학회, 세미나 또는 전시회 참관
- ⑦ 정부/공공기관 지원 무료 교육 활용
- ⑧ 기타() ⑨ 재교육에 관심 없음

문28) 귀사 디자이너들의 업무 능력 향상을 위해 **필요한 재교육은 무엇입니까?** 모두 선택해 주세요

디자인 스킬-툴 교육	역량 향상 교육	기타 교육
① 소프트웨어 프로그램 사용/구현력	⑪ 창의력	⑳ 타분야 융합 교육(인문학, 엔지니어링 등)
② 디자인 표현력	⑫ 커뮤니케이션 역량	㉑ 신기술 이해(AI, 증강현실 등)
③ 디자인 리서치	⑬ 기획력(사업 기획 및 전략 수립 등)	㉒ 트렌드 정보
④ CMF 관련	⑭ 비즈니스 역량(마케팅, 영업 등)	㉓ 국내외 시장 정보
⑤ UI/UX 디자인	⑮ 프리젠테이션 역량	㉔ 기타 ()
⑥ 서비스디자인 방법론 및 실습	⑯ 트렌드 활용 능력	
⑦ 제품 촬영 기법	⑰ 외국어 등 해외비즈니스 역량	
⑧ 3D 프린팅 모델링	⑱ 보고서 작성 능력	
⑨ 브랜드 개발	⑲ 팀워크, 협동심, 리더십	
⑩ 기타()	⑳ 기타()	

문29) 디자이너 **재교육 시 가장 큰 애로 사항** 두 가지를 순서대로 선택해 주세요. **1순위:() ⇒ 2순위:()**

- ① 교육예산 부족 ② 예측할 수 없는 업무 상황
- ③ 시간 및 대체인력 부족 ④ 경영진 및 관련 부서의 인식 부족
- ⑤ 양질의 재교육 프로그램 부족 ⑥ 재교육 정보 부족
- ⑦ 재교육 전문기관 부족 ⑧ 재교육 후 이직 등 투자 대비 효과
- ⑨ 기타 ()

문30) 대학 **디자인 전공 교육이 실제 디자인 업무에 어느 정도 기여했다고** 생각하십니까?

매우 낮음	대체로 낮음	보통	대체로 높음	매우 높음
①	②	③	④	⑤

문31) 대학 **디자인 전공 교육에서 시급히 보강되어야 할 교육**은 무엇입니까? 순서대로 두 가지를 선택해 주세요.

1순위:() ⇒ 2순위:()

- ① 시각화 및 표현 능력 ② 디자인 관련 이론
- ③ 기획 및 마케팅 능력 ④ 컴퓨터 활용 스킬
- ⑤ 외국어(어학) 능력 ⑥ 커뮤니케이션 및 발표 능력
- ⑦ 디자인-타분야 융합 역량 ⑧ 기타 ()

문32) 디자이너 채용 시 **가장 선호하는 교육(학위) 수준**을 순서대로 두 가지 선택해 주세요. **1순위:() ⇒ 2순위:()**

- ① 고등학교 졸업자(디자인 특성화고등학교 등)
- ② 디자인 전공 - 전문학사(2~3년제) ③ 디자인 전공 - 학사(4년제) ④ 디자인 전공 - 석사 ⑤ 디자인 전공 - 박사
- ⑥ 디자인-공학 등 융합 전공자 - 전문학사(2~3년제) ⑦ 디자인-공학 등 융합 전공자 - 학사(4년제) ⑧ 디자인-공학 등 융합 전공자 - 석사 ⑨ 디자인-공학 등 융합 전공자 - 박사
- ⑩ 디자인이 아닌 타분야 전공자 - 전문학사(2~3년제) ⑪ 디자인이 아닌 타분야 전공자 - 학사(4년제) ⑫ 디자인이 아닌 타분야 전공자 - 석사 ⑬ 디자인이 아닌 타분야 전공자 - 박사

