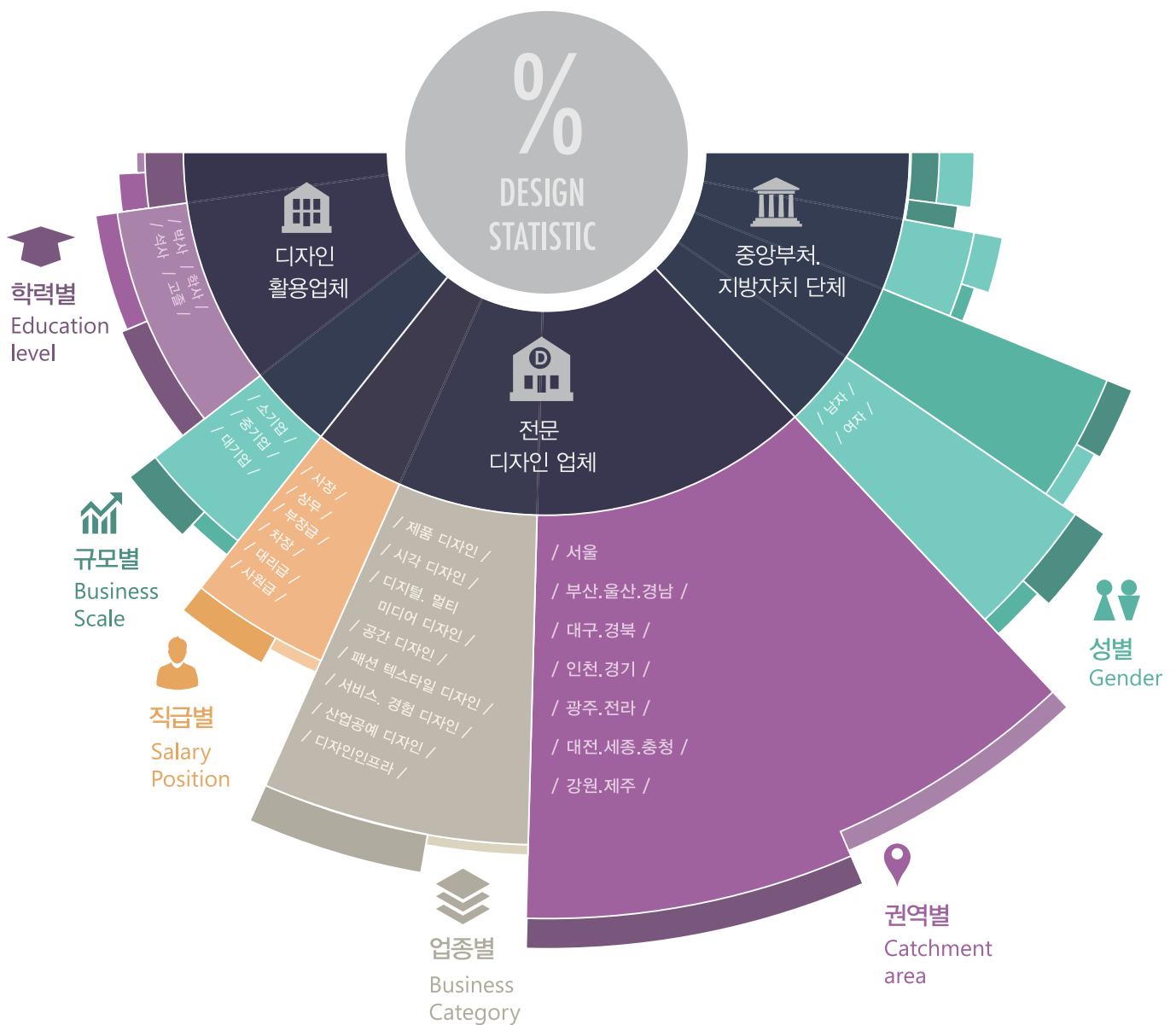


산업디자인 통계조사 2015

2015 KOREA DESIGN
STATISTICAL DATA



[이용자를 위하여]

- 본 조사의 기준시점은 2014년 1월 1일부터 2014년 12월 31일 까지임
- 표본추출틀은 통계청의 2013년 기준 전국사업체조사 자료 중 디자인특수분류에 해당하는 사업체를 모집단으로 한 표본조사임
본 조사에서 제시된 산업규모는 모수 추정한 결과임
- 통계표상의 모든 수치는 반올림되었으므로 세부항목을 더한 수치와 합계가 일치하지 않을 수도 있음
- 보고서에 수록된 통계표 중 중복응답 문항은 비율의 합계가 100.0을 초과함
- 통계표에 사용된 부호의 뜻은 다음과 같음
[-] : 해당 숫자 없음
[0], [0.0] : 단위 미만
- 본 보고서의 내용을 전재(轉載) 또는 역재(譯載) 할 경우에는 「2015 산업디자인 통계조사 보고서 ○쪽에서 전재 또는 역재」라고 기재하여야 함
- 본 보고서에 관한 문의 사항이 있을 경우에는 한국디자인진흥원 정보시스템실 정보전략팀으로 문의하기 바람 (☎031-780-2018)

Contents

■ 한국 디자인산업의 동향 및 시사점

I 조사개요	1.조사 설계	01
	2.응답자 특성	11
II 2015 주요 통계	1.디자인산업 규모	15
	2.디자인의 경제적 가치	26
	3.디자인 활용률	27
	4.디자인학과 졸업 및 취업 현황	29
III 조사결과	디자인 활용업체	
	SECTION 1. 디자인활용업체 비율	30
	SECTION 2. 디자인 활용 현황	33
	1. 디자이너 고용 여부	33
	2. 전문디자인업체 용역 의뢰 경험 여부	34
	3. 디자인 활용 분야	36
	4. 디자인 개발 비중	37
	5. 총 직원 수	38
	5-1. 연구개발 부서 총 직원 수	40
	5-2. 디자인 부서 총 직원 수	41
	5-3. 디자이너 수	43
	5-3-1. 직급별 디자이너 수	45
	5-3-2. 학력별 디자이너 수	46
	5-3-3. 연령별 디자이너 수	48
	5-3-4. 근속년수별 디자이너 수	49
	5-3-5. 디자인 영역별 디자이너 수	51
	5-4. 성별 종사자 및 디자이너 수	52
	5-5. 근로자 형태별 디자이너 수	54
	6. 2014년 재무 및 투자 현황	55
	6-1. 2014년 디자인 투자금액	57

Contents

7. 2015년 디자인 투자금액 전망	59
7-1. 2015년 디자이너 고용전망	60
7-2. 2015년 디자이너 고용자 수 전망	62
7-3. 2016년 디자인 투자금액 전망	63
7-4. 2016년 디자이너 고용 전망	66
7-5. 2016년 디자이너 고용자 수 전망	68
8. 제품판매 영향 요소별 비중	70
SECTION 3. 디자인 역량	
9. 해외인력 및 지사 교류 여부	72
9-1. 해외인력 및 지사 교류 방법 비중	73
10. 교류하는 해외 지역(중복응답)	75
10-1. 향후 해외시장 진출 희망하는 지역(중복응답)	77
10-2. 향후 해외시장 진출하려는 산업분야(중복응답)	79
11. 개발 프로세스 중 디자이너/용역업체 개입 단계	80
12. 디자인 연구개발 관련 정부 지원 여부	83
12-1. 디자인 연구개발 관련 정부 지원금	85
SECTION 4. 디자인 인력	
13. 2014년 신규 채용한 디자이너 수	87
13-1. 2014년 신규 채용한 디자이너 수(경력/신입)	88
13-2. 2014년 신규 채용한 디자이너 수(학사/석·박사)	89
14. 퇴사한 디자이너 수	91
15. 2015년 총원 계획 디자이너 수	93
16. 현재 부족한 디자이너 인력 수	94
17. 2016년 총원 계획 디자이너 수	96
18. 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수	97

Contents

SECTION 5. 기타	
19. GD 마크 획득 경영활동 기여도	99
20. 디자인 수상 및 출원, 등록 경력	101
21. 신규 디자이너 채용 방법	103
22. 최근 3년간 고용한 인력에 대한 전반적인 만족도	105
23. 희망 고용인력과 실제 고용인력 간의 미스매치 원인	107
24. 우수인재 채용을 위한 정부의 지원 강화 부분	109
25. 국가직무능력표준(NCS) 업무 활용도	111
25-1. 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도	113
25-2. 국가직무능력표준(NCS)을 업무에 활용하지 않는 이유	115
25-3. 국가직무능력표준(NCS) 활용방안	117
26. 디자이너 재교육 방법별 교육 경험률	119
27. 최근 3년간 디자이너 교육 훈련비용	121
28. 디자이너 재교육 시 애로사항	122
29. 디자인 부서 필요 인력의 전공 분야	124
30. 실질적으로 가장 필요한 역량	126
30-1. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 사장/부사장급	126
30-2. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 상무/이사급	129
30-3. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 부장급	132
30-4. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 차장/과장급	135
30-5. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 대리급	138
30-6. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 사원급	141
31. 대학 디자인 교육의 실제 디자인 업무 기여도	144
32. 보강되어야 할 디자인 전공 대학 교육	146
33. 일·학습병행제 실시 여부	149
33-1. 일·학습병행제를 실시하지 않는 이유	151
34. 디자인 개발 시 느끼는 애로사항	153
35. 디자인표준계약서 활용 여부	154
35-1. 디자인표준계약서 활용 종류	156

Contents

35-2. 디자인표준계약서 활용 종류별 건수	158
36. 조사·연구 또는 정부로부터 제공받고 싶은 데이터	160
36-1. 정보 수집 방법 및 구축된 정보 제공 원하는 형태	160
전문디자인업체	
SECTION 1. 일반현황	161
1. 전문디자인업체의 주요 서비스 분야	161
2. 총 직원 수	162
2-1. 디자인 부서 총 직원 수	164
2-2. 디자이너 수	165
2-2-1. 직급별 디자이너 수	167
2-2-2. 학력별 디자이너 수	168
2-2-3. 연령별 디자이너 수	170
2-2-4. 근속년수별 디자이너 수	171
2-2-5. 디자인 영역별 디자이너 수	173
2-3. 근로자 형태별 종사자 수	174
2-4. 성별 종사자 및 디자이너 수	176
3. 2014년 신규 채용한 디자이너 수	178
3-1. 2014년 신규 채용한 디자이너 수(경력/신입)	179
3-2. 2014년 신규 채용한 디자이너 수(석·박사/학사)	181
4. 2014년 퇴사한 디자이너 수	183
5. 2015년 총원 계획 디자이너 수	184
6. 현재 부족한 디자이너 인력 수	186
7. 2016년 총원 계획 디자이너 수	188
8. 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수	189
9. 퇴사한 디자이너들의 이후 활동	191
10. 용역 형태별 매출 구성 비율	193
10-1. 매출 구성 건 수	194

Contents

10-1-1. 용역 형태별 매출 구성 건수	196
11. 고객 비중(매출액기준)	197
12. 2014년 재무 및 투자 현황	199
12-1. 2014년 디자인 투자금액	200
13. 2015년 매출액 전망	202
13-1. 2015년 디자인 투자 전망	204
13-2. 2015년 디자이너 고용 전망	206
13-3. 2015년 연구개발비 전망	208
13-4. 2016년 매출액 전망	210
13-5. 2016년 디자인 투자 전망	212
13-6. 2016년 디자이너 고용 전망	214
13-7. 2016년 연구개발비 전망	216
SECTION 2. 인적자원 관리	
14. 디자이너 재교육 방법별 교육 경험률	218
15. 최근 3년간 디자이너 교육 훈련비용	219
16. 디자이너 재교육 시 애로사항	221
17. 필요 인력의 전공 분야	223
18. 실질적으로 가장 필요한 역량	225
18-1. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 사장/부사장급	225
18-2. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 상무/이사급	229
18-3. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 부장급	232
18-4. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 차장/과장급	235
18-5. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 대리급	239
18-6. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 사원급	242
19. 신규 디자이너 채용 방법	244
20. 최근 3년간 고용한 인력에 대한 전반적인 만족도	246
21. 희망 고용인력과 실제 고용인력 간의 미스매치 원인	248

Contents

22. 우수인재 채용을 위한 정부의 지원 강화 부분	250
23. 국가직무능력표준(NCS) 업무 활용도	252
23-1. 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도	254
23-2. 국가직무능력표준(NCS) 업무에 활용하지 않는 이유	256
23-3. 국가직무능력표준(NCS) 활용방안	258
SECTION 3. 디자인 기반 역량	
24. 해외인력 및 지사 교류 여부	260
24-1. 해외인력 및 지사 교류 방법 비중	261
25. 교류 해외 지역	263
25-1. 향후 해외시장 희망 진출 지역	265
26. 해외 시장 진출 확대를 위한 필요한 정부 지원	267
27. 대학 디자인 교육 실제 디자인 업무 기여도	269
27-1. 보강되어야 할 디자인 전공 대학교육	271
28. 일학습병행제 실시 여부	273
28-1. 일학습병행제를 실시하지 않는 이유	275
SECTION 4. 디자인 인증	
29. 디자인 수상 및 출원, 등록 경력 건 수	277
30. GD 마크 획득 경영활동 기여도	279
SECTION 5. 기타	
31. 비즈니스 활성화를 위한 정부지원	281
32. 디자인산업 육성·발전 장애 요인	282
32-1. 디자인산업이 타 산업에 비해 취약한 부분	284
33. 디자인 개발 시 느끼는 애로사항	285

Contents

34. 향후 매출 증대 방안	287
35. 디자인용역제공이 고객 기대에 못 미친 이유	288
36. 최종산출물에 대한 디자인권 소유(명의)	290
37. 부당한 처우 경험	291
37-1. 부당한 처우 피해 유형	293
38. 디자인 관련 자원 및 시스템 구축 여부	295
38-1. 디자인 관련 자원 및 시스템 구축 중요도	297
39. 활용하고 있는 디자인관련 tool	299
40. 조사 · 연구 또는 정부로부터 제공받고 싶은 데이터	301
41. 정보 수집방법 및 구축된 정보 제공방법	302
42. 디자인표준계약서 활용 여부	303
42-1. 디자인표준계약서 활용 종류	304
42-2. 디자인표준계약서 활용 종류별 건수	306
42-3. 디자인표준계약서 평균 계약금액	307
42-4. 디자인표준계약서 사용 대상	309
중앙부처/지방자치단체	
1. 디자인 전담 부서 보유 여부	311
1-1. 2014년 디자인 전담 부서 예산	312
1-1-1. 2014년 디자인 전담 부서 예산 - 디자인 용역비	314
1-1-2. 2014년 디자인 전담 부서 예산 - 고용되지 않은 인력비	315
1-1-3. 2014년 지자체 예산	317
1-2. 디자인 전담 부서 총 직원 수	318
1-2-1. 디자인 전담 부서 디자이너 수	319
1-2-2. 성별 전담 부서 총 직원 수 및 디자이너 수	320
1-3. 디자인 영역별 디자이너 수	321
1-4. 2014년 신규 채용한 디자이너 수	323
1-4-1. 2014년 신규 채용한 디자이너 수(경력/신입)	324

Contents

1-4-2. 2014년 신규 채용한 디자이너 수(석·박사/학사)	326
1-5. 2014년 퇴사한 디자이너 수	327
1-6. 2015년 충원 계획 디자이너 수	329
1-7. 현재 부족한 디자이너 수	330
1-8. 2016년 충원 계획 디자이너 수	332
1-9. 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수	333
1-10. 퇴사한 디자이너들의 이후 활동	335
1-11. 디자인 전담 부서가 없는 경우 공공디자인 사업 담당	336
2. 공공디자인 가이드라인 또는 마스터플랜 여부	338
3. 디자인 예산 집행 방법별 비율	339
4. 디자인 사업 발주 방법별 비율	341
5. 공공디자인사업 중 가장 효과 있는 정책	343
5-1. 공공디자인사업 중 우선 추진 정책	346
6. 디자인 적용 정책 분야 중 가장 효과 있는 정책	349
6-1. 디자인 적용 정책 분야 중 우선 추진 정책	351
7. 공공정책의 디자인 활용 단계	353
8. 신규 디자인 담당자 채용 필요도	354
9. 적정 디자인 담당 인력	356
10. 직원 디자인 교육 필요도	357
11. 2014년 직원 디자인 교육 실시 여부 및 횟수/시간	359
12. 선호(많이 활용)하는 디자이너 재교육 방법	360
12-1. 실시한 디자인 교육 분야	362
13. 디자이너 재교육 시 애로사항	363
14. 필요 인력의 전공 분야	364
15. 실질적으로 가장 필요한 역량	366
15-1. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 2급(이사관급)	366
15-2. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 3급(부이사관급)	369
15-3. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 4급(서기관급)	372
15-4. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 5급(사무관급)	375

Contents

15-5. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 6급(주사급)	378
15-6. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 7급(주사보급)	381
15-7. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 8급(서기급)	384
15-8. 실질적으로 가장 필요한 역량 - 9급(서기보급)	387
16. 대학 디자인 교육 실제 디자인 업무 기여도	390
16-1. 보강되어야 할 디자인 전공 대학 교육	392
17. 국가직무능력표준(NCS) 업무 활용도	395
17-1. 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도	396
17-2. 국가직무능력표준(NCS)을 업무에 활용하지 않는 이유	398
18. 국가직무능력표준(NCS) 활용방안	399
교육통계 문헌조사	
1 대학(원)의 디자인과 보유 학교 및 학과 현황	401
2 2015년 대학(원) 디자인학과 학생 현황	403
IV 디자인 역량진단	413
V 부록	
1.표본설계	433
2.조사표	456

■ 한국 디자인산업의 동향 및 시사점

2015년 산업디자인통계조사를 통해 한국디자인산업의 전반적인 현황과 향후 동향에 대한 실태조사를 실시 하였다. 이를 통해서 한국디자인산업의 성장성, 경제성, 활동성, 국제교류 부분과 공공부문에 대한 지원 실태에 대해 아래와 같은 시사점을 확인할 수 있었다.

1. 한국디자인산업 성장성 동향

국내 디자인산업 규모는 2013~14년의 기간 동안 13.07조원(2012년)에서 14.37조원으로 10% 상승 하였다.

이러한 상승률은 같은 기간 국내 GDP 성장률이 2.6% 수준이었음을 감안할 때, 유의미한 수준의 상승폭으로 평가된다.

이러한 디자인산업의 성장은 일반 업체의 디자인투자와 디자인전문회사가 견인한 결과로 판단된다.

같은 기간 동안 일반업체의 디자인투자 는 91,530억원에서 102,920억원(전문디자인업체 용역비 제외)으로 12.4% 수준으로 크게 상승 하였다. 디자인전문회사의 매출액 역시 27,456억원에서 29,904억원으로 8.9% 상승하였다.

디자인 전문 인력 측면에서도 뚜렷한 성장세가 확인되었다. 동 기간 동안 국내 경제활동참가율과 고용률(15~64세)은 각각 0.2%p와 0.5%p씩 상승한 데 그친 반면, 디자인 분야의 인력규모는 동 기간 동안 28.2만명에서 29.2만명으로 3.5% 가까이 상승하였다.

이러한 상승폭은 일반기업의 디자이너 고용 규모가 크게 상승한 데서 비롯되었다.

일반기업이 2013년 고용한 디자이너 수는 220,038명에서 2014년에는 230,979명으로 5% 상승하였다.

세부적인 디자인분야별 성장 추이 측면에서는 일반업체 산업 규모의 경우, 산업공예디자인(37.8%), 디자인인프라(37.0%), 디지털/미디어 디자인 분야(32.1%)와 서비스/경험디자인 분야(20.7%), 패션/텍스타일 디자인(15.7)은 큰 성장 추이를 기록한 반면, 시각디자인 분야는 9.6% 감소하였고, 제품디자인 분야 0.8% 증가에 그치는 등 디자인 세부 분야별로 양분화된 성장 추이를 보이는 것으로 확인되었다. 전문디자인업체의 경우 역시 인테리어 분야와 기타 패션텍스타일 분야의 경우에는 각각 36.1%, 41.6% 증가한 반면, 제품디자인과 시각디자인의 경우 각각 6.6%와 19.5%p 수준으로 감소하였다.

일반업체 인력 규모 역시 동일한 양상을 보였다. 패션/텍스타일 디자인(42.9%), 산업공예디자인(37.2%), 디지털/미디어 디자인 (28.4%), 공간디자인(24.2%) 등의 분야는 가파른 성장세를 보인 반면, 시각디자인과 제품디자인은 각각 42.0%, 10.6% 수준으로 감소하는 양상을 보였다.

디자인활용업체에서(일반업체) 최근 1년 이내 실시한 선호하는 디자이너 재교육 방법으로 '실시하지 않음' 이 82.7% 전년 대비 동일)로 나타나, 내부 인력을 대상으로 한 재투자 역시 의미있는 수준의 개선은 유발하지 않은 것으로 확인 되었다.

또 한 가지 흥미로운 점은 소기업과 대기업 간 상이한 투자 양상을 보였다는 사실이다. 대기업의 경우에는 2013년 대비 디자인 전문 인력을 회사당 16.13명에서 34.41명으로 크게 증가하였지만, 회사당 평균 디자인투자금액은 2,282백만원에서 1,904백만원 수준으로 낮추었다.

이에 반해 소기업의 경우에는 동 기간 동안 디자인 전문 인력은 회사당 2.44명에서 2.06명으로 줄었고, 디자인 연구개발비 역시 673백만원에서 42백만원으로 크게 줄었다. 하지만 전체 투자규모의 경우에는 회사당 80.58 백만원에서 86.61백만원 으로 증가하여 소기업의 경우 인건비 중심으로 투자 금액이 증가하였음을 확인할 수 있었다.

향후 진행될 디자인산업의 성장성 분야에서는 2014년 대비 2015년 디자인 투자금액 전망 수준이 평균 87.87% 수준으로 조사되었다.

이러한 수치는 2014년보다 11.42% 하락한 것으로 나타났으며, 2015년 대비 2016년 디자인 투자금액 전망 수준은 88.65%로 나타났다.

고용 전망에서도 2014년 대비 2015년은 평균 96.17% 수준으로 2014년보다 5.57% 하락할 것으로 조사되었다.

디자인전문업체를 대상으로 한 조사에서도 2015년에는 매출액(99.67%), 디자인 투자(99.26%), 연구개발비(96.50%) 수준으로 2014년보다 감소할 것으로 조사되었으며, 디자이너 고용(101.21%) 수준만 2014년에 비해 증가할 것으로 전망하였다.

이러한 디자인 분야의 향후 투자 전망은 2016년 이후 우리경제가 내수는 저금리가 지속되고 자본재가격도 낮은 수준에 머물러 있으나, 수출 부진에 따른 제조업 경기둔화로 인해 2016년 설비투자는 2015년(5.2%)보다 낮은 3.5% 수준으로 증가할 것이 예상되는 바, 이러한 전반적인 경기 저하가 예상되는 상황 속에서 이루어진 보수적인 투자 성향이 반영된 조사 결과로 판단된다.

2. 한국디자인산업 활용성 동향

산업 전반에서 디자인을 활용하는 수준을 확인하기 위해 5인 이상 일반 업체의 디자인 활용률을 살펴보면, 2013년의 활용비율이 12.8%에서 13.0% 수준으로 소폭 증가하였다.

하지만 세부 업종별로 살펴보면, 커다란 차이점을 확인할 수 있다. 건설업의 디자인활용률은 2013년 10.1%에서 2014년 17.5% 수준으로 상승하였고, 사업시설관리 및 사업지원서비스업의 디자인활용률은 2013년 13.1%에서 2014년 23.7%로 크게 상승하였다.

반면, 크게 하락한 분야인 부동산업 및 임대업의 경우 동 기간 동안 33.4%에서 23.6% 수준으로 하락 하였고, 도매 및 소매업의 경우 11.0%에서 7.7%로 하락하였다.

산업 전반에서 디자인이 어떠한 방식으로 활용되고 있는지를 확인하면 다음과 같은 결론을 얻을 수 있다.

먼저 디자인활용업체에서 주로 활용하는 디자인 분야로는(중복응답 기준) ‘시각디자인’ 이 46.4%로 가장 높았고, 다음은 ‘제품디자인’ (26.1%), ‘디지털/미디어디자인’ (19.2%), ‘공간디자인’ (17.1%) 등의 순으로 확인되었다.

디자인을 활용하는 방식으로는 내부화는 줄어듦, 외주 등의 방식을 주로 활용하는 것으로 확인되었다.

디자인 개발 시 사내 디자이너를 활용한 비율은 40.45%로 2013년 대비 감소(-8.63%p)한 반면, 위주에 의존하는 비율은 59.42%로 2013년 대비 증가(+8.73%p)하였다.

이러한 변화 추이는 프리랜서 활용금액이 7,156억원으로 2013년 대비(3.4%) 증가한 점과 프리랜서 수가 36,587로 2013년 대비(1.5%) 증가한 것과 맥을 같이 한다.

디자인 전문 인력의 전공별 취업률을 살펴보면, 2014년 49.9%에서 2015년 63.0%로 13.1%p 만큼 크게 개선되었다. 이는 해당 기간동안 고등교육기관 졸업자의 평균 취업률이 67.0%라는 점과 전년 대비 0.4%p 만큼 소폭 하락하였다는 사실을 고려할 때, 괄목할 만한 개선이라 평가할 수 있다. 같은 기간 계열별 취업률이 의학계열(80.8%) > 공학계열(73.1%) > 교육계열(68.6%) > 사회계열(63.9%) > 자연계열(63.6%) > 예체능계열(59.6%) 순으로 예체능계열의 취업률이 다른 전공에 비해 취약한 상황에서 예체능 전체 취업률에 비해 3.4%p 높은 수준으로 확인되었다.

특이한 점은 인력 채용 규모는 디자인 세부 분야별로 크게 상이한 양상을 보였음에도 불구하고, 취업률은 유사한 양상을 보였다는 점이다.

구체적으로 살펴보면, 디자인 분야별 취업률은 디자인인프라 분야를 제외하고는 최저 61.4%(디자인일반)에서 최고 64.3% (서비스/경험 디자인) 수준으로 비슷한 양상의 취업률을 기록한 반면, 디자인 전문기업의 디자인 인력 보유 규모의 경우, 제품디자인 분야와 인테리어 디자인 분야의 경우 각각 10.6%와 11.9% 감소한 반면, 시각 디자인의 경우 4.9% 상승 하는 양상을 보였다.

이러한 사실을 종합할 때, 산업 현장에서 디자인 인력 수급은 주로 경력자를 중심으로 수급이 이루어지고 있는 것으로 판단된다.

3. 한국디자인산업 경제성 동향

디자인이 내포하고 있는 경제성 내지 부가가치에 대한 인식은 소폭 하락한 것으로 판단된다.

먼저 제품 판매에 영향을 미치는 요소 중 디자인 요소는 대기업, 중기업, 소기업 모두 마케팅, 성능, 브랜드 등 다른 요소에 비해서 가장 높은 평가를 받았지만, 그 비중은 25.7%로 2013년 대비 1.7%p 수준으로 소폭 하락하였다.

이에 반해, 제품의 성능과 유통, 고객서비스 등은 전년 대비 상승하는 대조적인 모습이 확인되었다.

이러한 변화는 최근 경기 불황으로 인해 알뜰 소비형태 등이 두각을 나타내면서 이러한 변화 추이가 다소 투영된 것으로 보인다.

세부 디자인 영역별로 살펴보면, 디지털/미디어디자인 분야와 패션/텍스타일디자인 분야는 각각 33.15%와 33.22%로 가장 높은 평가를 받았으며, 제품디자인분야는 20.37%로 가장 낮은 평가를 받았다. 하지만 모든 업종에서 제품 판매 시 가장 중요한 요소로 평가되었다.

4. 한국디자인산업의 국제 교류 부분

디자인활용업체의 수입액 추정치의 경우 2012년 260억원에서, 2013년 262억원에 비해 2014년에는 192억원 수준으로 전년 대비 26% 감소하였다.

전문디자인업체의 수출금액은 2010년 393억원에서, 2013년 440억원, 2014년 456억원으로 증가하였다.

전문디자인업체의 경우 해외 디자인 정보 수집이나 개발을 위해 해외 지사를 보유했거나, 해외 인력과 교류하는 업체는 9.18%로 2013년 대비 1.58%p 증가한 것으로 확인되었다. 특히 업종별로 보면, 해외 교류에 적극적인 업종은 인테리어 디자인업(11.98%), 제품디자인업(11.04%)가 전문디자인업체(9.18%)의 평균치보다 높은 것으로 조사되었다.

향후 진행될 해외 교류 부분에 대한 전망의 경우, 해외 디자인 정보 수집 및 개발을 위해 교류할 의사가 있는 기업체 비율은 3.0%로 나타나 2013년 대비 -0.4%p 하락한 것으로 조사되었다.

이처럼 디자인 분야의 해외 교류 전망이 소폭 하락하게 된 이유는, 중국 경제성장률과 관련한 불확실성이 반복적으로 부각되고, IMF 등 국제기구에서 진단하는 세계경제 성장률 전망치가 지속적으로 하향 조정되고 있는 상황이 반영된 결과라 판단된다.

이와 함께 해외 교류 방식으로는 지사(전년 대비 24.99%p), 프리랜서(전년 대비 10.53%p) 방식의 교류를 선호한 반면, 협력기관을 통한 교류(26.03%p 감소), 연구소를 통한 교류(9.39%p 감소)는 감소 추이가 확인되었다.

5. 한국디자인산업을 위한 공적 지원 부분

디자인 산업을 육성하기 위한 정부 지원의 효과성 부분에서는 대국민 홍보에 대한 실효성을 점검해야 할 필요가 있음이 확인되었다.

관련 기업 대부분이 해당 정책에 대한 인지 부족으로 활용하고 있지 않고 있음이 확인되었기 때문이다.

디자인활용업체에서 국가직무능력표준(NCS) 업무 활용 정도는 80.3%가 활용하지 않는 것으로 확인되었다.

그 주된 이유는 국가직무능력표준(NCS)에 대한 이해 부족(전혀 모름(69.6%))에 기인한 것으로 확인되었다.

일학습병행제 실시여부 역시 98.4%의 기업이 실시하지 않고 있는 것으로 조사되었다.

이 역시 ‘전혀 모름’ (70.7%)으로 응답한 비율이 ‘들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌’ (14.8%)과 ‘적합하지 않아 활용하지 않음’ (5.9%)에 비해 절대적으로 높은 것으로 조사되었다.

이와 함께 공공부문에서 직접적으로 디자인을 활용한 투자 내지 인력 규모가 대폭 하락한 것으로 확인되었다.

먼저 공공부문의 디자인투자자는 2,477억원에서 1,382억원으로 44% 가까이 크게 감소하였고, 디자인 인력 부분의 경우에도 2012년 1,242명에서 2013년 874명, 2014년에 다시 749명으로 지속적으로 감소하였다.

중앙부처/지방자치단체 중 ‘디자인 전담 부서가 있다’ 는 기관은 47.7%로 지난 2013년 대비 0.5%p 감소하였고, ‘디자인 전담 부서는 없고, 디자이너만 있다’ 는 기관은 9.3%로 2013년 대비 1.1%p 상승하여 많은 정부기관에서 디자인 전담부서를 없애고, 디자이너로 이를 대체한 것으로 확인되었다.

이와 함께 전문디자인업체의 디자인 개발 용역 고객 비중 측면에서도 지자체, 국가기관 비중은 2013년 15.43%에서 2014년 9.13% 수준으로 크게 줄어든 것으로 확인되어, 공공부문에 대한 디자인 활용도 및 투자 규모가 전반적으로 감소하였음이 확인되었다.

인력 양성 부분에서도 실효성을 점검할 필요성이 지속적으로 확인되었다.

전문디자인업체를 대상으로 한 설문조사 결과, 필요 인력과 실제 고용 인력 간의 미스매치가 발생하는 원인으로 관련 분야 인력양성 부족(64.1%)과 원하는 전공과의 불일치(29.4%) 등을 주요 원인으로 지적하였다.

국가직무능력표준 업무활용 적합도에 대해서도 100점 환산 평균은 54.54점으로 조사되어 추후 보완이 필요한 상황임이 확인되었다.

I 조사 개요

조사 설계 | 01

응답자 특성 | 02

I 조사개요

조사 설계, 응답자 특성

I 01 조사설계

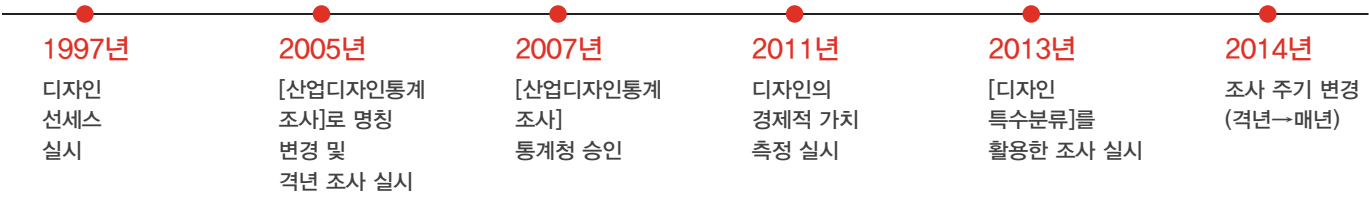
1) 조사 목적

- 디자인산업 현황 판단의 근거가 될 수 있는 객관적이고 신뢰성 있는 데이터를 구축하여 통계 이용자의 수요에 부응하고, 정부, 산업계, 학계 등의 디자인 정책 및 전략 수립 시 기초자료를 제공하는 데 목적이 있음

2) 조사 근거

- 산업디자인진흥법 시행령 제20조의 3항 (산업디자인통계의 작성 및 관리)
- 통계법 제18조에 의한 승인통계(제11526호)

3) 조사 연혁



4) 조사 기간

- 조사기준시점: 2014. 01. 01 ~ 2014. 12. 31
- 조사실시기간: 2015. 09. 23 ~ 2015. 11. 25

5) 조사 범위 및 대상

구 분	상세내용
실태조사 영역	• 일반업체 디자인 활용여부 조사 • 일반업체 중 디자인활용업체 조사 • 전문 디자인업체 • 중앙부처 (17부 3처 16청) • 지자체(행정시/자치구)
문헌조사 영역	• 프리랜서 현황 • 디자인 관련 교육기관 현황

6) 실태조사 영역 조사 개요

	일반업체	전문디자인 업체	중앙부처 및 지자체
표본추출법	이중추출법(two-phase sampling) 1차 : 디자인 활용여부 조사 - 층화추출/변형제곱근비례배분 2차 : 디자인활용업체 실태조사 - 층화추출/변형비례배분	층화추출/ 변형비례배분	전수조사
목표표본수	1차 : 디자인 활용여부 조사 - 10,000개 업체 2차 : 디자인활용업체 실태조사 - 1,000개 업체	600개 업체	중앙부처(17부3처16청) - 36개 기관 전수 지자체(행정시/자치구) - 243개 기관 전수
조사표본수	1차 : 디자인 활용여부 조사 - 11,003개 업체 2차 : 디자인활용업체 실태조사 - 1,054개 업체	647개 업체	중앙부처(17부3처16청) - 36개 기관 지자체(행정시/자치구) - 243개 기관
응답대상	업체 대표 또는 과장급 이상 디자인 업무 담당자	업체 대표 또는 과장급 이상 실무자	디자인 업무 담당 공무원
조사방법	방문조사 및 이메일/팩스/전화조사		

7) 조사 항목

조사 대상	조사 항목
일반업체 디자인 활용 여부 조사	• 2014년 12월 기준 디자이너 종사 여부 • 최근 2년 이내 전문디자인업체 디자인개발 의뢰 경험 여부
디자인활용업체 (일반업체) 실태조사	• 사업체 일반 현황 • 디자인 역량 현황 • 디자인 역량 수준 측정 • 기타(디자인 인증, NCS, 디자인표준계약서 활용현황 등) • 디자인 활용 현황 • 디자인 인력 현황 • 서비스 디자인 활용 현황
전문디자인업체 실태조사	• 사업체 일반 현황 • 디자인 기반 역량 • 서비스디자인 활용 현황 • 디자인 인적자원 관리 • 디자인 인증 • 기타(NCS, 디자인 표준계약서 활용 현황 등)
중앙부처 및 지자체 실태조사	• 디자인 활용 현황 • 디자인 교육 관련 • 디자인 사업 발주 현황

조사 대상	조사 항목
기타	• 프리랜서 산업 규모 • 디자인 관련 교육기관 현황 • 디자인의 경제적 가치 • 디자인 수출 · 수입 규모

8) 주요 용어 및 개념

■ 일반기업체 및 전문디자인업체

(1) 디자인 활용여부 확인 단계

1단계 2014년 12월 기준 귀 사에는 디자이너가 직원으로 종사 하고 있었습니까?
시점 때문에 확인이 어렵다면 현재 귀 사에 디자이너가 직원으로 종사하고 있습니까?

☒ 예 _ 디자인활용업체, 실태조사 컨택 ☒ 아니오 _ 2단계 질문

※ 디자이너: 디자이너로 고용된 자 중 디자인 관련 학과 전공 또는 디자인 직무 관련 자격증 소지자이거나, 디자인 관련 학과 또는 자격증 소지자가 아니라도 디자인 업무 경력이 2년 이상인 자

2단계 최근 2년 이내 귀 사업체에서 생산하는 제품 및 제공하는 서비스의 디자인 개발을 위해 전문디자인업체에 용역을 의뢰한 경험이 있습니까?

☒ 예 _ 디자인활용업체, 실태조사 컨택 ☒ 아니오 _ 3단계 질문

3단계 귀 사업체는 최근 2년 동안 신제품을 출시했거나 기존 상품의 디자인을 변경한 경험이 있습니까?

☒ 예 _ 4단계 질문 ☒ 아니오 _ 조사종료, 디자인비활용업체 활용여부 조사 종료

4단계 (신제품 출시 및 디자인변경 경험이 있는 경우) 신제품 디자인 혹은 디자인 변경은 어떤 방법 (자체, 외주 등)으로 하셨습니까?

☒ 주관식 응답, 응답자의 응답을 듣고 아래 디자인 활용 구분 기준을 참고하여 디자인 활용업체 여부를 판단

(2) 전문 디자인업체 용역 구분 기준

- 생산물 및 제공서비스에 관련된 디자인 용역(상품 자체 및 포장)
- 생산물의 홍보와 관련된 BI(브랜드 아이덴티티) 광고, 팜플렛 제작, 현수막 등
- 회사 CI(컴퍼니 아이덴티티), 회사 소개와 관련된 광고, 팜플렛 제작, 홈페이지, 인테리어 등 유니폼 제작.

* 특이사항

- 건설업: 디자인과 설계를 구분하기 어려움.
(설계만 하는 경우는 디자인 외주로 보지 않음)설계란 건물의 높이, 형태, 크기와 관련됨.
- 연구소: 보고서 작성 직원 중 제작업무 담당자가 있으나 이들을 디자이너로 호칭하지 않음.
제작업무 담당자 중 디자인 전공 출신자는 디자이너로 인정.
- 디자인은 디자이너에 의해 개발된 디자인만 해당, 경력이 짧은 디자인 비전공자가 기존 디자인을 수정하여 만든 것은 디자인으로 보지 않음.
- 외부 업체에 의뢰한 것은 최근 2년 이내에 의뢰한 것만 해당. 2년 이전에 의뢰한 디자인으로 계속 생산물을 만드는 경우 디자인 외주용역으로 인정 안함.
- 외부 업체는 디자인을 전공한 디자이너가 있는 업체만 해당 가령, 디자이너가 있는 인쇄업체, 출판업체에 의뢰한 경우 디자인 외주로 인정.

• 전문 디자인 업체

한국표준산업분류 내 전문디자인업체에 해당하는 사업체로 인테리어디자인업체, 제품디자인업체, 시각디자인업체, 기타전문디자인업체가 전문디자인업체에 포함됨.

• 기업 형태

① 개인사업체

- 법인 없이 개인이 경영하는 사업체로 개인이 공동 경영하는 사업체도 여기에 포함됨.
- 회사와 제품 · 상품 등의 판매 계약을 맺고 개인경영주의 책임 아래 독립적으로 경영하는 대리점, 특약점, 가맹점 등의 개인사업체

② 회사법인

- 상법의 규정에 의해 설립된 영리법인으로서 주식회사, 유한회사, 합자회사, 합명회사 및 외국 회사를 말함
- 외국회사란 외국(미국 등)에 본사를 두고 국내에 설립한 회사를 말하며 주로 국내에 설치된 외국의 지사(점), 영업소 등으로 이루어짐

③ 회사이외 법인

- 민법 또는 특별법 규정에 의하여 설립된 회사이외의 법인으로서 재단법인, 사단법인, 학교법인, 의료법인, 사회복지법인, 각종 공사 등을 말함

④ 비법인 단체

- 법인격이 없는 각종 협회, 조합, 후원회, 문화단체, 노동단체 등

• 사업체 구분

① 단독사업체(1기업 1사업체)

- 다른 장소에 본사(점) 또는 지사(점), 영업소, 출장소 등이 없이 한 장소에 단 하나의 사업체만 있는 경우

② 본사(점), 본부, 중앙회(1기업 다사업체)

- 동일한 경영 하에 있는 지사(점), 영업소, 출장소 등을 1개 이상 거느리며 사업 전반을 실질적으로 총괄하는 사업체
- 실제로 기획, 회계, 재무, 구매, 광고, 법무 등 총괄적인 관리업무가 이루어지는 사업체

③ 지사(점), 출장소, 영업장(1기업 다사업체)

- 동일 경영을 총괄하는 본사 등이 별도로 있으면서 그 본사 등으로부터 업무 전반에 관하여 지시를 받고 있는 지사(점), 영업장, 출장소 등

• 종사자

① 상용근로자

- 사업체와 1년 이상의 고용계약을 맺는 사람 또는 일정한 기간의 고용계약 없이 인사관리규정을 적용받거나 상여금 등 각종 수혜를 받는 자

② 임시 및 일용근로자

- 고용계약기간이 1년 미만인 근로자로서 사업체에서 급여를 지급하는 자

• 업체 규모 구분 방법

- 중소기업기본법 제2조에 의해 중소기업과 대기업을 구분하였고, 조세특례제한법 시행령 제6조에 의해 중기업과 소기업을 구분하였음.

업종	대기업	중기업	소기업
농/임/어업	200인 이상	10-199인	9인 이하
제조업	300인 이상	50-299인	49인 이하
건설업	300인 이상	50-299인	49인 이하
도매 및 소매업	200인 이상	10-199인	9인 이하
운수업	300인 이상	50-299인	49인 이하
출판/영상/방송통신 및 정보서비스업	300인 이상	50-299인	49인 이하
금융/보험업	200인 이상	10-199인	9인 이하
부동산업/임대업	50인 이상	10-49인	9인 이하
전문과학기술서비스업	300인 이상	50-299인	49인 이하
사업시설관리 및 사업지원서비스업	300인 이상	50-299인	49인 이하
공공행정/국방 및 사회보장행정	300인 이상	50-299인	49인 이하
교육서비스업	100인 이상	10-99인	9인 이하
보건업/사회복지서비스업	300인 이상	50-299인	49인 이하
예술/스포츠 및 여가관련서비스업	200인 이상	10-199인	9인 이하
협회단체/수리 및 기타개인서비스업	100인 이상	10-99인	9인 이하

• 사업실적

① 매출액

2014년 1년간 사업 활동을 통한 수익 총액

② 인건비

2014년 1년간 급여, 복리후생비, 퇴직급여 충당금전입액 등 인건비성 비용으로 기타종사자에게 지급되는 수당, 수수료도 포함

③ 연구개발비

연구비, 개발비, 경상개발비의 합으로 구성됨.

④ 영업이익

총 매출액에 영업비용을 제외한 이익을 뜻함.

• 디자인 관련 투자금액

① 디자인 인건비

2014년 1년간 고용된 디자이너 인건비

② 디자인 용역비

2014년 전문디자인업체 용역비, 프리랜서 등 고용되지 않은 인력에 지급된 인건비 포함

***전문업체 용역비와 그 외 용역비를 구분해 조사함**

③ 디자인 기계/장치 및 소프트웨어

2014년 구매 디자인 연구개발용 고가 기기, 장치, 컴퓨터시스템 및 응용소프트웨어 구매 및 관리 비용

④ 디자인 연구개발용 토지/건물

2014년 구매 디자인 연구 개발용 토지, 건물비 및 건물의 대규모 수리 등을 위한 지출액

⑤ 디자인 관련 기타 경상비

2014년 디자인 연구에 소요되는 재료비, 유인물비, 비품구입비, 교육비, 출장비 등 기타 경비

• 디자이너 기준

– 디자이너로 고용된 자 중 디자인 관련학과 전공 또는 디자인 직무 관련 자격증 소지자이거나, 디자인 관련학과 또는 자격증 소지자가 아니라도 디자인 업무 경력이 2년 이상인 자

• 디자인 분야



제품디자인

전기 전자 제품디자인, 다목적 기계 및 공구 디자인, 생활/환경용품디자인, 운송기기디자인, 가구 디자인, 제조업 회사본부 디자인, 기타 제품디자인



시각디자인

편집디자인, 식·의약품 패키지디자인, 비식·의약품 패키지디자인, 광고디자인(인쇄매체), 기타 시각디자인



디지털미디어 디자인

영상디자인, 웹디자인, 게임디자인, 기타 디지털/멀티미디어디자인



공간 디자인

건축디자인, 인테리어장식디자인, 전시 및 무대디자인, 인테리어 자재디자인, 익스테리어디자인, 조경 및 레저공간디자인, 리모델링디자인, 건설환경디자인, 토목환경디자인, 기타 인테리어 디자인



패션/텍스타일 디자인

패션디자인, 기능성패션디자인, 텍스타일디자인, 잡화디자인, 기타패션텍스타일디자인



서비스/경험 디자인

서비스디자인, 인터렉션디자인, 기타 서비스/경험디자인

서비스 디자인

서비스를 설계하고 전달하는 과정 전반에 사용자 중심의 리서치가 강화된 디자인 방법을 적용하여, 사용자 경험을 향상시키는 디자인 분야



산업공예 디자인

금속공예, 도자공예, 섬유공예, 목공예, 기타공예



디자인 인프라(디자인 기반 기술)

디자인 모형, 디자인 연구개발, 기타디자인서비스

• 출원/등록 구분

① 출원

산업재산권의 등록을 목적으로 국가기관에 대해 법률에서 요구하는 서류를 구비하여 제출하는 행위를 말함.

② 등록

출원된 서류에 대하여 행정기관이 법률에서 요구하는 형식적, 실질적 요건을 심사하여 이를 만족한 경우 권리를 부여하는 행정처분을 의미함.

• GD(Good Design)마크

우수산업디자인(GD)상품 선정제도는 1985년부터 시행되어 오고 있음.

현재 국내외에서 판매중이거나 판매 예정인 상품을 대상으로 조형성, 경제성, 편리성 등을 기준으로 디자인을 평가해 선정된 제품에 대해 정부에서 우수디자인상품임을 인증하여 GD 마크를 부여하는 제도임.

• 디자인 표준 계약서

디자인표준계약서는 디자인 개발 영역에서 사용되는 표준계약서로 산업통상자원부가 2013년 6월에 고시한 계약서 양식임.

종류로는 시각디자인 영역 표준계약서, 제품디자인 영역 표준계약서, 제품디자인 영역 표준 계약서(성과보수), 인터랙티브디자인 영역 표준계약서가 있음.

• 디자인 역량 수준 평가

디자인 역량 수준은 ‘디자인 업무 및 관련 활동’, ‘신제품 개발(기존 제품 개선 포함) 프로세스’, ‘기술개발(R&D) 활동과 디자인 활동 간의 연계·융합 내지 협력 활동’, ‘기타 디자인 활동’을 디자인 사업 도입·실행 필요성(중요성), 도입·실행 수준으로 나누어 평가함.

■ 중앙부처 및 지방자치단체

• 공공 디자인 구분



① 도시 기반시설

공원, 운동장, 광장, 놀이터, 집회시설, 보도, 자투리 공원, 주차장, 터널, 도로, 철로, 교량, 육교, 고가도로, 하천, 하수처리장, 산업공단, 변전소, 발전소 등

② 건축 및 실내환경

마을회관, 파출소, 소방서, 우체국, 전화국, 동사무소, 군사시설, 교도소, 국가 또는 지방자치단체 청사, 정부행정부처 건물, 외국공관 건축물, 시민회관, 문화재, 체육관, 경기장, 공연장, 국공립 복지시설, 국공립의료시설, 보육원, 기념관, 박물관, 미술관, 휴게소, 여객자동차터미널, 화물터미널, 철도역사, 지하철역, 공항, 항만, 고속도로 휴게실, 국공립 초·중·고등학교, 대학교, 유아원, 교육원, 훈련원, 연구소, 도서관, 연수원 등

시설물



① 보행 및 운송시설물

보행신호등, 횡단, 방음벽, 볼라드, 가드레일, 가로표식, 에스컬레이터, 엘리베이터, 육교, 정류장, 자전거 주차대, 보행 유도등, 신호등, 교통차단물, 속도 억제물, 주차시설, 주차요금징수기, 공공기관 소유차량 등

② 편의시설물

벤치, 의자, 쉼터, 옥외용 테이블, 휴지통, 음수대, 재떨이, 화장실, 세면장, 매점, 무인 키오스크, 자동판매기, 신문가판대 등

③ 관리시설물

맨홀, 전신주, 가로등, 신호개폐기, 전력구, 분전반, 환기구, 우체통, 소화전, 방재시설, 범죄예방장치, 신원확인장치 등

④ 정보시설물

공중전화, 풍향계, 시계, 온습도계, 정보부스, 지역/관광안내시설, 시(도)계 경계석, 지자체 상징탑, 교통정보판 등

⑤ 행정시설물

제복, 가구, 문구, 표찰, 무인 민원처리기 등

이미지



① 정보매체

이정표, 교통표지판, 지역/관광 안내도, 버스노선도, 지하철노선도, 방향유도사인, 규제사인, 자동차 번호판, 각종 픽토그램, 광고판, 현수막, 포스터, 게시판, 간판, 배너, 기, 홍보영상

② 상징매체

국가 및 행정부처, 지방자치단체, 각급 공공기관 상징시스템(상징사인, 증명서, 공문서, 출판물 표지, 웹페이지 등), 화폐, 주민 등록증, 여권, 교통카드, 채권, 기념주화, 우표 등

③ 환경연출

벽화, 수퍼그래픽, 미디어 아트, 오감연출매체(sound scape, light scape), 미술장식품

④ 도시마스터플랜/가이드라인

녹지 벨트 확보를 위한 디자인 개발 등, 도시별 이미지 구축을 위한 디자인 개발

02 응답자 특성

1) 일반업체 디자인 활용여부 조사

• 디자인 활용여부 조사 응답자 특성

		상세내용	
		사례수	%
전 체		11,003	100.0
권역	서울	3,242	29.5
	부산/울산/경남	1,297	11.8
	대구/경북	970	8.8
	인천/경기	3,613	32.8
	광주/전라	726	6.6
	대전/세종/충청	851	7.7
	강원/제주	304	2.8
업종	제품 디자인	2,604	23.7
	시각 디자인	963	8.8
	디지털/미디어 디자인	556	5.1
	공간 디자인	2,385	21.7
	패션/텍스타일 디자인	848	7.7
	서비스/경험 디자인	1,094	9.9
	산업공예 디자인	861	7.8
	디자인인프라(디자인기반기술)	1,692	15.4
종사자 수	소기업	7,133	64.8
	중기업	2,244	20.4
	대기업	1,626	14.8

2) 일반업체 디자인 활용업체 실태조사

• 디자인 활용업체 실태조사 응답자 특성

		조사완료 표본	
		사례수	%
전 체		1,054	100.0
권역별	서울	282	26.8
	부산/울산/경남	260	24.7
	대구/경북	88	8.3
	인천/경기	218	20.7
	광주/전라	116	11.0
	대전/충청	64	6.1
	강원/제주	26	2.5
업종별	제품 디자인	207	19.6
	시각 디자인	123	11.7
	디지털/미디어 디자인	59	5.6
	공간 디자인	258	24.5
	패션/텍스타일 디자인	65	6.2
	서비스/경험 디자인	101	9.6
	산업공예 디자인	97	9.2
	디자인인프라(디자인기반기술)	144	13.7
종사자 수	소기업	639	60.6
	중기업	262	24.9
	대기업	153	14.5
2014년 매출액	10억 미만	191	18.1
	10~30억 미만	255	24.2
	30~100억 미만	247	23.4
	100~500억 미만	161	15.3
	500~1000억 미만	44	4.2
	1000억 이상	156	14.8

3) 전문 디자인 업체

• 전문 디자인 업체 실태조사 응답자 특성

		조사완료 표본	
		사례수	%
전 체		647	100.0
권역	서울	398	61.5
	부산/울산/경남	59	9.1
	대구/경북	46	7.1
	인천/경기	76	11.7
	광주/전라	33	5.1
	대전/충청	25	3.9
	강원/제주	10	1.5
업종	제품 디자인	187	28.9
	시각 디자인	218	33.7
	인테리어 디자인	121	18.7
	기타 패션 텍스타일 디자인	121	18.7
규모	1인	135	20.9
	2~4인	199	30.8
	5~9인	146	22.6
	10~14인	69	10.7
	15인 이상	98	15.1
2012년 매출액	1억 미만	122	18.9
	1~3억 미만	154	23.8
	3~5억 미만	72	11.1
	5~10억 미만	101	15.6
	10억 이상	198	30.6

4) 중앙부처

• 총 36개 기관 전수조사 완료

조사대상기간이 2014년이므로 국민안전처와 인사혁신처는 조사대상에서 제외함

중앙부처	
17부	고용노동부, 교육부, 국방부, 국토교통부, 기획재정부, 농림축산식품부, 문화체육 관광부, 미래창조과학부, 법무부, 보건복지부, 산업통상 자원부, 행정자치부, 여성 가족부, 외교부, 통일부, 해양수산부, 환경부
3처	국가보훈처, 법제처, 식품의약품안전처 (국민안전처, 인사혁신처 제외)
16청	검찰청, 경찰청, 관세청, 국세청, 기상청, 농촌진흥청, 문화재청, 방위사업청, 병무청, 산림청, 소방방재청, 조달청, 중소기업청, 통계청, 특허청, 행정중심복합 도시건설청

5) 지방자치단체

• 243개 지방자치단체 전수 조사 완료

2013년 8월 여주군이 여주시로 승격

• 지방자치단체 지역별 모집단 크기 (2015년)



시/도	시군구(행정구/자치구)			계
	시	군	구	
서울	1		25	26
부산	1	1	15	17
대구	1	1	7	9
인천	1	2	8	11
광주	1		5	6
대전	1		5	6
울산	1	1	4	6
경기	1	28	3	32
강원	1	7	11	19
충북	1	3	8	12
충남	1	8	7	16
세종	1			1
전북	1	6	8	15
전남	1	5	17	23
경북	1	8	13	22
경남	1	10	10	21
제주	1			1
계	17	75	82	243

Ⅱ 2015 주요 통계

디자인산업 규모 | 01

디자인의 경제적 가치 | 02

디자인 활용률 | 03

Ⅱ. 2015 주요 통계

디자인산업 규모, 디자인의 경제적 가치, 디자인 활용률

Ⅰ 01 디자인산업 규모

- 2014년 디자인 산업 규모는 14조 3,701억 원
산업규모는 디자인활용업체의 디자인 투자금액(10조 2,920억 원)^①, 전문디자인업체 매출액 (2조 9,904억 원)^②, 공공부문 디자인 전담 부서 예산(1,383억 원), 프리랜서(7,156억원)및 고등 교육 부문(2,338억 원) 산업규모의 합으로 추정함.
- 2014년 디자인 인력 규모는 292,371명
인력규모는 디자인활용업체의 디자이너 수(230,979명), 전문디자인업체 종사자 수(21,345명),공공부문 디자인 전담부서 직원 수(749명), 프리랜서 수(36,587명), 디자인학과계열 대학교원 수(2,711명)의 합으로 추정함.

• 2014년 디자인 산업 규모 및 인력

(단위: 백만원, 명)

구분	2013년		2014년		비고
	디자인 산업 규모 (백만원)	디자인 인력 (명)	디자인 산업 규모 (백만원)	디자인 인력 (명)	
일반업체	9,152,954	220,038	10,292,018	230,979	
전문디자인 업체	2,745,643	13,853 *(22,945)	2,990,423	13,249 *(21,345)	*(비디자이너 포함 총 종사자)
공공부문 (지지체, 정부부처)	247,758	874	138,281 *(17,782)	749	*(공공부문 디자인용역비를 제외한 산업규모)
소계	12,146,355	234,765 *(243,857)	13,420,722 *(13,300,223)	244,977 *(253,073)	*(비디자이너 포함 총 종사자) *(공공부문 디자인용역비를 제외한 산업규모)
프리랜서	691,968	36,040	715,641	36,587	
고등교육	228,917	2,710	233,758	2,711	
총계	13,067,240	273,515 *(282,607)	14,370,121 (14,249,622)	284,275 *(292,371)	

① 일반업체 산업 규모 : 디자인활용업체 수(추정치) × 디자인 투자금액 평균(표본조사결과, 전문디자인업체 용역비 제외)
② 전문디자인업 산업 규모 : 전문디자인업체 매출액 평균(표본조사결과) × 모집단 수(2013전국사업체조사 중 전문디자인업인 업체)

1-1) 일반업체 디자인 산업 규모 및 인력

- 디자인활용업체의 평균 디자인 투자금액은 1억 1,770만원, 산업 규모는 10조 2,920억원으로 추정됨. 업종별로 평균 디자인 투자금액을 분석해 보면, 제품디자인업이 2억 3,316만원으로 가장 높았고, 이어 시각디자인(1억 7,223억), 디지털/미디어디자인(1억 5,858만원), 서비스/경험디자인(9,695만원), 공간디자인(8,823만원), 패션/텍스타일디자인(8,679만원)등의 순으로 높음. 규모별로는 대기업의 디자인 투자금액은 평균 19억 441만원, 중기업은 1억 2,221만원, 소기업은 8,661만원으로 규모가 큰 업체일수록 평균 디자인 투자금액이 높음.
- 업종별로 산업 규모를 분석해 보면, 제품디자인(2조 6,705억원)의 산업규모가 가장 큰 것으로 나타났고, 이어 서비스/경험디자인(2조 839억원), 디자인인프라(디자인기반기술)(2조96억원), 시각디자인(1조 2,062억원), 공간디자인(1조 487억원)등의 순으로 높음.

• 13년,14년 디자인활용업체의 디자인 산업 규모

(단위: 백만원)

구분		2013년			2014년			2013년 대비 산업규모 증가율
		디자인 활용업체 수	업체 평균 디자인 투자금액	산업규모	디자인 활용업체 수	업체 평균 디자인 투자금액	산업규모	
업종별	제품디자인	14,332	184.89	2,649,963	11,453	233.16	2,670,454	▲0.8%
	시각디자인	9,455	141.12	1,334,353	7,003	172.23	1,206,162	▼9.6%
	디지털/미디어디자인	3,156	131.62	415,367	3,459	158.58	548,580	▲32.1%
	공간디자인	6,946	141.13	980,204	11,886	88.23	1,048,706	▲7.0%
	패션/텍스타일디자인	2,784	120.05	334,182	4,453	86.79	386,482	▲15.7%
	서비스/경험디자인	21,422	80.58	1,726,236	21,494	96.95	2,083,855	▲20.7%
	산업공예디자인	2,682	91.52	245,426	4,104	82.41	338,222	▲37.8%
	디자인인프라 (디자인기반기술)	21,145	69.39	1,467,219	23,588	85.19	2,009,557	▲37.0%
규모별	소기업	62,820	80.58	4,647,797	70,444	86.61	6,101,060	▲31.3%
	중기업	17,828	112.27	1,837,813	15,811	122.21	1,932,296	▲5.1%
	대기업	1,273	2,282.28	2,667,344	1,186	1,904.41	2,258,662	▼15.3%
계		81,921	111.73	9,152,954	87,441	117.70	10,292,018	▲12.4%

– 디자이너 고용 업체의 평균 디자이너 수는 3.74명임. 디자이너는 고용하지 않고 디자인 외주 용역만 하는 업체의 디자이너수를 0명으로 대체하는 경우 평균 디자이너 수는 2.64명임.
디자인활용업체의 산업 인력은 230,979명으로 추정됨.

– 업종별 디자인 산업인력은 서비스/경험디자인의 산업인력이 56,032명으로 가장 많았고, 이어 디자인인프라(53,536명), 제품디자인(35,830명), 공간디자인(35,684명), 서비스/경험 디자인업(35,085명), 시각디자인(15,507명) 등의 순으로 많음.

• 13년,14년 디자인활용업체의 디자인 인력 규모

(단위: 명)

구분		2013년			2014년			2013년 대비 산업인력 증감률
		평균 디자이너 수		산업인력	평균 디자이너 수		산업인력	
		디자이너 고용업체 대상	활용업체 전체 대상		디자이너 고용업체 대상	활용업체 전체 대상		
업종별	제품 디자인	4.15	2.80	40,063	5.03	3.13	35,830	▼10.6%
	시각디자인	3.66	2.83	26,749	2.77	2.21	15,507	▼42.0%
	디지털/미디어디자인	4.14	3.39	10,711	4.06	3.98	13,753	▲28.4%
	공간디자인	4.81	4.14	28,741	5.07	3.00	35,684	▲24.2%
	패션/텍스타일디자인	3.34	2.83	7,882	3.06	2.53	11,260	▲42.9%
	서비스/경험디자인	4.59	2.24	48,024	3.94	2.61	56,032	▲16.7%
	산업공예디자인	3.82	2.55	6,832	3.35	2.28	9,377	▲37.2%
	디자인인프라 (디자인기반기술)	4.60	2.41	51,036	2.98	2.27	53,536	▲4.9%
규모별	소기업	3.85	2.44	149,156	2.90	2.06	144,934	▼3%
	중기업	5.04	2.93	50,907	4.15	2.86	45,230	▼11%
	대기업	24.39	16.13	19,976	42.95	34.41	40,815	▲104%
계		4.29	2.69	220,038	3.74	2.64	230,979	▲5.0%

1-2) 전문디자인업체 디자인 산업 규모 및 인력

- 전문디자인 업체의 평균 매출액은 6억 5,935만원이며, 전문디자인업 전체 산업 규모는 2조 9,904억으로 추정됨. 2013년(2조 7,456억) 대비 14년 전문디자인업의 산업 규모는 8.9% 증가함. 전문디자인업체의 평균 매출액은 증가(6억 40만원 → 6억 5,935만원)했고, 전체 사업체 수가 4,573개에서 4,535개로 소폭 감소함.
- 업종별로 전문디자인업체의 평균 매출액을 비교해 보면, 인테리어디자인업이 12억 3,979 만원으로 가장 높고, 다음으로 제품디자인업(5억 5,709만원), 기타 패션텍스타일(5억 2,349만원) 시각디자인업(4억 2,149만원) 순임. 업종별 산업규모 역시 인테리어디자인업이 1조 2,807억으로 가장 큼.
- 2013년 대비 산업규모가 가장 크게 증가한 업종은 기타패션텍스타일업(+41.6% 증가)으로 나타났고, 시각 디자인업은 감소(19.5%)함.
기타패션텍스타일업의 사업체수는 2013년 763개에서 741개로 줄어들었지만, 평균 매출액이 2013년 3억 5,900만원에서 5억 2,349만원으로 증가함.

• 13년,14년 전문디자인업체의 디자인 산업 규모

(단위: 백만원)

구분	2013년			2014년			2013년 대비 산업규모 증감률
	조사 모집단 (업체 수)	평균 매출액	산업규모 비중	조사 모집단 (업체 수)	평균 매출액	산업규모 비중	
제품	1,145	606	694,284(25.3%)	1,164	557.09	648,500(21.7%)	▼6.6%
시각	1,656	505	836,013(30.4%)	1,597	421.49	673,097(22.5%)	▼19.5%
인테리어	1,009	933	941,131(34.3%)	1,033	1,239.79	1,280,694(42.8%)	▲36.1%
기타패션텍스타일	763	359	274,078(10.0%)	741	523.49	388,132(13.0%)	▲41.6%
계	4,573	600	2,745,643(100%)	4,535	659.35	2,990,423(100%)	▲8.9%

- 전문디자인업체의 디자이너와 타 업무 인력을 포함한 종사자 수는 평균 4.71명이고, 산업 인력은 21,345명으로 추정됨. 2013년(22,945명) 대비 7% 감소함. 타 업무 인력을 제외한 디자이너 기준으로 보면, 평균 디자이너 수는 2.92명, 전체 디자이너 수는 13,249명으로 2013년(13,863명) 대비 4.4% 감소함.
- 종사자가 가장 많은 업종은 시각디자인업(8,490명)으로 전체의 39.8%를 차지함.
다음은 제품디자인업(5,440명)으로 전체의 25.5%를 차지함. 디자이너 수 또한 시각디자인업(5,202명)의 디자이너가 가장 많고, 다음은 제품디자인업(3,717명) 순임.

• 13년,14년 전문디자인업체의 디자인 인력 규모 (종사자 기준)

(단위: 명)

구분	2013년			2014년			2013년 대비 산업인력 증감률
	조사 모집단 (업체 수)	평균 종사자 수	산업규모 비중	조사 모집단 (업체 수)	평균 종사자 수	산업규모 비중	
제품	1,145	5.39	6,172(26.9%)	1,164	4.67	5,440(25.5%)	▼11.9%
시각	1,656	5.03	8,324(36.3%)	1,597	5.32	8,490(39.8%)	▲2%
인테리어	1,009	5.45	5,501(24.0%)	1,033	4.22	4,357(20.4%)	▼20.8%
기타패션텍스타일	763	3.86	2,948(12.8%)	741	4.12	3,058(14.3%)	▲3.7%
계	4,573	5.02	22,945(100%)	4,535	4.71	21,345(100%)	▼7%

※ 2013년 전국사업체조사 전문디자인업 종사자 수: 19,477명

• 13년,14년 전문디자인업체의 디자인 인력 규모 (디자이너 기준)

(단위: 명)

구분	2013년			2014년			2013년 대비 산업인력 증감률
	조사 모집단 (업체 수)	평균 종사자 수	산업규모 비중	조사 모집단 (업체 수)	평균 종사자 수	산업규모 비중	
제품	1,145	3.63	4,157(30.0%)	1,164	3.19	3,717(28.1%)	▼10.6%
시각	1,656	3.00	4,961(35.8%)	1,597	3.26	5,202(39.3%)	▲4.9%
인테리어	1,009	2.88	2,904(20.9%)	1,033	2.47	2,557(19.3%)	▼11.9%
기타패션텍스타일	763	2.41	1,841(13.3%)	741	2.39	1,773(13.4%)	▼3.7%
계	4,573	3.03	13,863(100%)	4,535	2.92	13,249(100%)	▼4.4%

1-3) 공공부문(중앙부처/지자체) 디자인 산업 규모 및 인력

- 공공부문은 중앙부처(17부 3처 16청)와 지자체(행정시/자치구 243개)를 대상으로 함.
공공부문의 디자인 투자 규모는 대상 기관 디자인 전담 부서의 예산 총 합으로 산출됨.
- 중앙부처 디자인 전담 부서 예산은 622억원, 지자체 디자인 전담 부서의 예산 총 합은 761억원으로
공공부문 디자인 투자 규모는 1,383억원으로 추정됨.
- 중앙부처 디자인 전담 부서 직원 수 총 합은 57명, 지자체 디자인 전담 부서 직원 수 총 합은 692명으로
공공부문 디자인 관련 인력 규모는 749명으로 추정됨.

• 공공부문 디자인 투자 규모 및 인력 현황

구분	2013년		2014년	
	디자인 전담 부서 예산 총 합 (백만원)	전담 부서 직원 수 총 합 (명)	디자인 전담 부서 예산 총 합 (백만원)	전담 부서 직원 수 총 합 (명)
중앙부처	49,899	18	62,191*(159)	57
지자체	197,859	856	76,090 *(17,623)	692
계	247,758	874	138,281 *(17,782)	749

* 괄호는 디자인 관련 예산 중 디자인 용역비 제외 금액

1-4) 프리랜서 디자이너 산업 규모 및 인력

- 프리랜서 디자이너 산업 규모 및 인력은 2014년 하반기 지역별고용조사^③ 결과를 활용하여 프리랜서 디자이너 수를 추정하고, 추정된 프리랜서 디자이너 수에 디자이너 임금을 곱하여 산업 규모를 산출함.
- 2014년 프리랜서 수는 36,587명 (2013년 36,040명)으로 추정됨.

프리랜서 수 36,587명 = {전문디자인업체 종사자 수(21,345명) + 일반업체 디자이너 수(230,979명)} × 14.5%

※ 디자이너 중 고용원이 없는 자영업자/전체 디자이너=30,844/181,856=14.5%
프리랜서 수는 2014년 지역별고용조사 결과로 고용원이 없는 자영업자 규모로 추정함.

$$\text{프리랜서 수 추정산식} = \frac{\text{전문디자인업 종사자 수 \& 일반업체 디자이너 수 추정치}}{\text{디자이너 중 고용원이 없는 자영업자 / 전체 디자이너}} \times \text{프리랜서 수 추정치}$$

• 2014년 지역별 고용조사 자영업자 현황

2014년		명
고용원이 없는 자영업자		30,844
고용원이 없는 자영업자 외	상용근로자	181,856
	임시근로자	
	일용근로자	
	고용원이 있는 자영업자	
	무급 가족 종사자	
전체		212,700

- 디자이너 산업 규모는 7,156억원(2013년 6,919억원)으로 추정됨.
- 7,156억원 = 프리랜서 수 36,587명 × 프리랜서 월평균 임금 163만원(2014년 지역별고용조사 결과) × 12개월

$$\text{프리랜서 수 추정산식} = \frac{\text{프리랜서 수 추정치} \times \text{프리랜서 월 평균 임금} \times 12\text{개월}}{\text{프리랜서 수 추정치}}$$

구분	2013년	2014년
프리랜서 산업규모	6,919억원	7,156억원
프리랜서 수	36,040명	36,587명

③ 2014년 하반기 지역별고용조사는 2013년 10월에 전국 약 19만 9천가구의 만 15세 이상 가구원을 대상으로 1주간(실업자는 4주간)의 경제활동상태를 조사하여 9개도의 시군별 주요고용지표를 집계한 결과임.

1-5) 교육 부문 디자인 산업 규모 및 인력

- 교육 부문 디자인 투자금액 규모는 대학 디자인학과와 교원 임금 추정치와 디자인과 연구비 추정치의 합으로 산출됨. 교육 부문 인력 규모는 디자인 관련과의 전문대학 및 4년제 대학, 대학원의 교수, 부교수, 조교수, 전임강사^④수의 합으로 산출됨.
- 교육 부문 디자인 투자금액 규모는 2,338억원으로 추정됨.

233,758백만원 = 208,895백만원(디자인과 교수 연봉) + 24,863백만원(디자인학과 연구비)

교육 부문 인력 규모는 2,711명으로 나타남.(한국교육개발원 교육통계 DB 결과)

• 13년,14년 디자인활용업체의 디자인 산업 규모

구분		2013년			2014년		
		교수 연봉 평균 (백만원)	디자인과 교원 수 (명)	디자인과 교수 연봉추정 (백만원)	교수 연봉 평균 (백만원)	디자인과 교원 수 (명)	디자인과 교수 연봉추정 (백만원)
4년제 대학	교수	94	691	64,954	97	680	66,044
	부교수	78	364	28,392	81	331	26,870
	조교수	66	510	33,660	68	584	39,782
	전임강사	49	133	6,528	51	125	6,409
전문대학	교수	89	252	22,428	92	262	24,169
	부교수	73	290	21,170	75	283	21,253
	조교수	59	323	19,057	61	306	18,684
	전임강사	40	147	5,895	41	139	5,683
계		75.3	2,710	202,084	71	2,711	208,895

※ 교수 연봉 및 디자인과 교원 수: 한국교육개발원 교육통계 DB

^④ 전임강사 수는 한국교육개발원 교육서비스에서 제공하지 않아 2013년 대비 2014년 재적학생 수 증감비율로 추정한 값임.

• 디자인학과 연구비

(단위: 백만원)

구분		2013년 연구비	2014년 연구비
4년제 대학	중앙정부 지원	14,828	12,601
	지자체 지원	1,533	2,691
	민간 지원	5,197	3,436
	외국 지원	—	46
	교내 지원	3,598	4,537
	소계	25,156	23,312
전문대학	교수	1,677	1,551
계		26,833	24,863

※ 2014년 대학연구활동실태조사 결과, 교과부, 한국연구재단

2) 디자인산업 규모 및 인력 추이

• 08 -14년 디자인 산업 규모 추이

(단위: 백만원)

구분	2008년	2010년	2012년	2013년	2014년
일반업체	3,347,607	4,368,687	10,056,779	9,152,954	10,292,018
전문디자인업	1,661,274	1,959,626	2,499,239	2,745,643	2,990,423
공공부문	223,000	342,246	363,045	247,758	138,281*(17,782)
소계	5,231,881	6,670,559	12,919,063	13,067,240	13,420,722 *(13,300,223)
프리랜서	—	233,282	593,268	691,968	715,641
고등 교육		186,168	222,970	228,917	233,758
총계		7,090,009	13,735,301	13,067,240	14,370,121 *(14,249,622)

- 일반업체의 경우 2010년까지는 디자인 산업 규모 추정 시 표준산업분류 대분류 상의 제조업, 건설업, 출판영상방송통신 및 정보서비스업, 전문과학 및 기술서비스업, 사업시설관리 및 사업지원서비스업 5개 업종으로 한정하고, 종사자수가 5인 이상, 본사 및 단독사업체를 대상으로 디자인 산업을 추정하였으나 2012년부터는 디자인 산업 특수분류체계로 구분된 5인 이상의 모든 사업체를 대상으로 추정함
- 2013년 산업규모 추정치 부터는 일반업체의 디자인 산업규모(디자인 투자 금액) 중 전문디자인업체 용역비를 제외하고 추정함.
- 2014년 공공부문의 괄호는 디자인 산업규모(디자인 전담부서 예산) 중 디자인관련 용역비를 제외한 금액.

• 08 -14년 디자인 산업 인력 규모 추이

(단위: 백만원)

구분	2008년	2010년	2012년	2013년	2014년
일반업체	46,479	89,441	219,454	220,038	230,979
전문디자인업					
-디자이너	8,108	11,477	13,854	13,863	13,249
-종사자	12,020	16,557	20,752	22,945	21,345
공공부문	-	1,558	1,242	874	749
소계	54,587 (58,499)	102,476 (107,556)	234,550 (241,448)	234,765 (243,857)	244,977 *(253,073)
프리랜서	-	13,135	31,291	36,040	36,587
고등 교육	-	2,305	2,725	2,710	2,711
총계		117,916 (122,996)	268,556 *(275,464)	273,515 *(282,607)	284,275 *(292,371)

3) 디자인 수출/수입 규모

– 디자인활용업체의 디자인 수입 금액 규모는 192억원으로 추정됨.

활용업체 수입 금액 = 활용업체 수 × 수입업체 비율 × (디자인투자비평균 × 해외 외주 디자인 개발 비중)

• 디자인 수입 금액 추정

구분	추정 활용업체 수	수입업체 비율 ⑤	디자인 투자비 평균 (백만원)	디자인 개발시 해외 외주 디자인 개발 비중	추정 수입 규모 (백만원)
디자인 수입	87,441	0.2%	134.26	81.6%	19,160

– 전문디자인업체의 수출 금액 규모는 456억으로 추정됨.

전문디자인업체 수출 금액 = 전문디자인업체 수 × 수출업체 비율 × (매출액평균 × 매출 중 해외 고객 비중)

• 디자인 수출 금액 추정

구분	디자인 전문 업체 수	수출업체 비율 ⑥	매출액 평균 (백만원)	매출 중 해외고객 비중	추정 수출 규모 (백만원)
디자인 수출	4,535	2.5%	659.35	61.0%	45,617

• 08-14년 디자인 수입/수출 추이

구분	2008년	2010년	2012년	2013년	2014년
수입액	281억원	210억원	260억원	262억원	192억원
수출액	250억원	393억원	568억원	440억원	456억원

⑤ 수입업체 비율: 2014산업디자인통계조사 디자인활용업체 설문 중 외주디자인 개발- 해외 업체 의뢰 비중이 1%이상인 업체

⑥ 수출업체 비율: 2014산업디자인통계조사 디자인전문회사 설문 중 매출구성- 해외 고객 비중이 1%이상인 업체

I 02 디자인의 경제적 가치

디자인의 경제적 가치는 93조로 추정됨

– 서비스/경험 디자인의 경제적 가치가 37.8조로 가장 높았고, 다음은 디자인인프라(24.7조), 제품디자인(11.8조), 공간디자인(8.9조) 등의 순으로 높게 나타남.

• 2014년 디자인의 경제적 가치

디자인 특수 분류	매출액 (단위:백만원)	디자인 기여도 (단위:%)	부가 가치율 (단위:%)	디자인의 경제적 가치 (단위:백만원)
제품 디자인	217,676,643	20.37	26.75	11,861,637
시각 디자인	55,834,019	28.94	27.34	4,417,277
디지털/미디어 디자인	13,500,428	33.15	42.03	1,881,234
공간 디자인	84,702,455	25.46	41.37	8,920,391
패션/텍스타일 디자인	18,254,692	33.22	26.03	1,578,565
서비스/경험 디자인	286,098,186	22.50	58.77	37,831,039
산업공예 디자인	20,582,724	27.06	32.20	1,793,391
디자인 인프라	153,862,336	27.60	58.24	24,731,805
전체	850,511,484	—	—	93,015,339

※ 매출액: 디자인특수분류 해당 업종 매출액 × 디자인활용비율 × 2009년 대비 2014년 매출액 증가율
(매출액 정보: 2010년 경제총조사 data, 매출액 증가율: 한국은행)

※ 디자인기여도: 2014년 디자인실태조사 결과

※ 부가가치율: 한국은행 자료로 추정

* 디자인 경제적 가치 추정식에 대한 연구내용은 2013년 산업디자인통계조사(kidp) 보고서 참조

– 2013년 대비 제품, 공간디자인을 제외한 산업 부문에서 경제적 가치가 증가 추세에 있고, 특히 산업 공예 디자인에서 큰 폭으로 증가함.

• 13년,14년 디자인의 경제적 가치

디자인 특수 분류	2013	2014	13년 대비 증감률
	디자인의 경제적 가치	(단위:백만원)	
제품 디자인	12,326,364	11,861,637	▼3.8%
시각 디자인	4,264,818	4,417,277	▲3.6%
디지털/미디어 디자인	1,624,196	1,881,234	▲15.8%
공간 디자인	10,378,709	8,920,391	▼14.1%
패션/텍스타일 디자인	1,009,226	1,578,565	▲56.4%
서비스/경험 디자인	34,227,622	37,831,039	▲10.5%
산업공예 디자인	1,023,479	1,793,391	▲75.2%
디자인 인프라	24,185,966	24,731,805	▲2.3%
전체	89,040,381	93,015,339	▲4.5%

03 디자인 활용률

- (전체산업 기준) 2014년 5인 이상 업종 671,625개 중 디자인활용업체 수는 87,441개로 일반 업체의 디자인 활용비율은 13.0%로 나타남.
- (디자인 특수분류 기준) 디자인 특수분류에 해당되는 일반업체 316,644개의 디자인 활용비율은 27.6%로 나타남.

• 디자인 활용업체 비율 추이

구분	2013		2014	
	전체산업 기준	디자인 특수분류 기준	전체산업 기준	디자인 특수분류 기준
디자인활용업체 비율	12.8%	27.2%	13.0%	27.6%

• 전체산업 기준 디자인 활용 비율

(단위: 개)

구분		사업체 수		디자인 활용 비율
		5인 이상 사업체	디자인 활용업체	
표준 산업 분류	농업, 임업 및 어업	1,723	-	-
	광업	592	-	-
	제조업	136,334	28,390	20.8%
	전기, 가스, 증기 및 수도사업	1,063	-	-
	하수 · 폐기물 처리, 원료재생 및 환경복원업	3,872	-	-
	건설업	45,268	7,929	17.5%
	도매 및 소매업	108,146	8,343	7.7%
	운수업	19,988	5,102	25.5%
	숙박 및 음식점업	80,240	61	0.1%
	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	15,816	6,703	42.4%
	금융 및 보험업	29,889	1,332	4.5%
	부동산업 및 임대업	22,253	5,249	23.6%
	전문, 과학 및 기술 서비스업(전문디자인업체외)	31,506	5,357	17.0%
	사업시설관리 및 사업지원 서비스업	17,542	4,151	23.7%
	공공행정, 국방 및 사회보장 행정(중앙부처 및 지자체 제외)	10,165	140	1.4%
	교육서비스업(대학제외)	42,232	6,699	15.9%
	보건업 및 사회복지 서비스업	64,532	1,871	2.9%
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	10,253	1,514	14.8%
	협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업	30,211	4,599	15.2%
규모별	소기업	521,715	70,444	13.5%
	중기업	144,372	15,811	11.0%
	대기업	5,538	1,186	21.4%
계		671,625	87,441	13.0%

• 디자인특수분류 기준 디자인 활용 비율

(단위: 개)

구분		사업체 수			디자인 활용 비율
		디자인 특수분류 모집단	디자인 활용업체 (추정)	디자인 비활용업체 (추정)	
업종별	제품 디자인	47,497	11,453	36,044	24.1%
	시각 디자인	16,728	7,003	9,725	41.9%
	디지털/미디어디자인	6,515	3,459	3,056	53.1%
	공간 디자인	60,716	11,886	48,830	19.6%
	패션/텍스타일 디자인	12,675	4,453	8,222	35.1%
	서비스/경험 디자인	60,474	21,494	38,980	35.5%
	산업공예 디자인	17,354	4,104	13,250	23.7%
	디자인 인프라 (디자인 기반기술)	94,685	23,588	71,097	24.9%
규모별	소기업	253,842	70,444	183,398	27.8%
	중기업	59,830	15,811	44,019	26.4%
	대기업	2,972	1,186	1,786	39.9%
계		316,644	87,441	229,203	27.6%

04 디자인학과 졸업 및 취업 현황

– 2015년 대학 또는 대학원 디자인학과 총 졸업자는 26,139명(2014년 대비 937명 증가)으로 나타났고, 취업자는 13,685명(2014년 대비 2,789명 감소)으로 나타남. 취업률은 63.0%(2014년 대비 13%p증가)임.

• 2015년 대학(원) 디자인학과 졸업 및 취업 현황

(단위: 명)

구분	졸업자	취업자	취업률
2015년	26,139	13,685	63.0%
2014년	25,202	10,896	49.9%
GAP	▲937	▲2,789	▲13.1%p

– 계열별/학교구분별 디자인학과 졸업 및 취업 현황

• 분류별 2015년 대학(원) 디자인학과 졸업 및 취업 현황

(단위: 명)

학교 구분	구분	졸업자				취업자				취업률(%)			
		학부	석사 과정	박사 과정	계	학부	석사 과정	박사 과정	계	학부	석사 과정	박사 과정	계
총계	소계	24,730	1,259	150	26,139	13,395	214	76	13,685	62.8	70.9	71.0	63.0
학교 구분별	전문대학	11,253	–	–	11,253	6,362	–	–	6,362	61.7	–	–	61.7
	대학교	11,206	–	–	11,206	6,202	–	–	6,202	63.5	–	–	63.5
	산업대학	622	–	–	622	376	–	–	376	63.9	–	–	63.9
	각종대학(대학)	11	–	–	11	7	–	–	7	87.5	–	–	87.5
	일반대학원	–	1,259	150	1,409	–	214	76	290	–	70.9	71.0	70.9
	사이버대학(대학)	573	–	–	573	–	–	–	–	69.9	–	–	69.9
	전공대학	197	–	–	197	–	–	–	–	59.5	75.0	71.4	60.9
	기능대학	868	–	–	868	448	–	–	448	62.5	77.4	62.5	62.6
디자인 특수 분류별	디자인 일반	1,936	345	49	2,330	938	96	25	1,059	62.4	58.3	–	62.4
	제품디자인	3,934	138	19	4,091	1,992	24	10	2,026	64.5	81.0	–	64.7
	시각디자인	4,483	112	4	4,599	2,425	7	0	2,432	64.0	58.3	60.0	63.9
	디지털/멀티미디어디자인	3,126	89	12	3,227	1,715	17	0	1,732	61.3	62.5	69.2	61.3
	공간디자인	3,647	133	4	3,784	2,044	14	3	2,061	63.3	66.7	100.0	63.6
	패션/텍스타일디자인	5,380	140	11	5,531	2,900	10	9	2,919	61.0	80.0	75.7	61.6
	서비스/경험디자인	155	63	17	235	114	2	1	117	75.9	64.5	–	75.0
	산업공예디자인	1,155	70	34	1,259	711	4	28	743	61.1	87.5	77.1	61.9
	디자인인프라	914	169	0	1,083	556	40	0	596	75.7	65.2	0.0	75.0

※ 졸업자 조사기준일 : 2015년 4월 1일

※ 취업자 및 취업률 조사기준일 : 2014년 12월 31일

Ⅲ 조사 결과

디자인 활용업체 | 01

전문 디자인업체 | 02

중앙부처/지방자치단체 | 03

조사결과

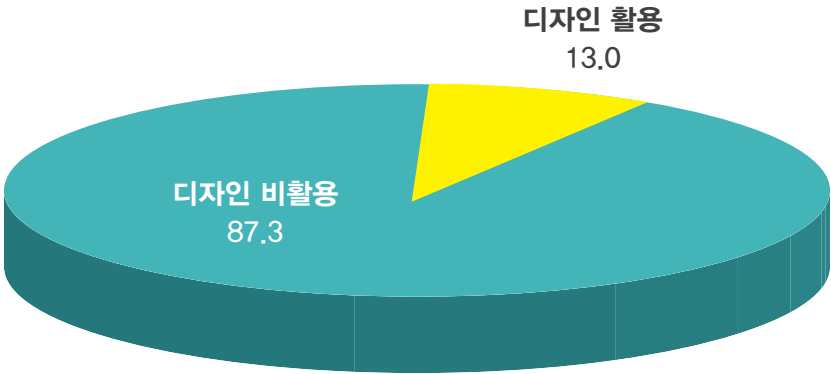
디자인 활용업체, 전문 디자인업체, 중앙부처/지방자치단체

일반업체(디자인활용업체)

SECTION 01 디자인활용업체 비율

- (전체산업 기준) 일반업체 중 사내 디자이너를 고용했거나 최근 2년 내 디자인 개발 의뢰 경험 등으로 디자인을 활용한 비율은 13.0%로 나타남.
그 외 87.0%는 디자이너를 종사자로 고용하고있지 않고, 최근 2년간 디자인 개발을 의뢰한 경험도 없는 것으로 나타남.

(단위: %) 디자인 활용 여부



- 권역별로 분석해 보면, 서울(16.3%)의 디자인 활용여부 비율이 가장 높았고, 다음으로 부산/울산/경남 (14.0%), 광주/전라(14.0%) 등이 뒤를 이음.

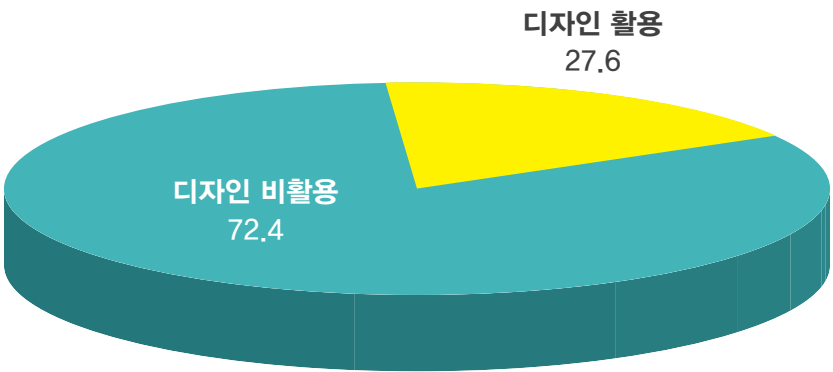
• 권역별 디자인 활용여부

(단위: %)

구분		디자인 활용	디자인 비활용
일반업체		13.0	87.0
권역별	서울	16.3	83.7
	부산/울산/경남	14.0	86.0
	대구/경북	10.0	90.0
	인천/경기	11.9	88.1
	광주/전라	14.0	86.0
	대전/충청	11.1	88.9
	강원/제주	8.5	91.5

- (디자인 특수분류 기준) 디자인 특수분류 8개 대분류에 해당하는 일반 업체 중 디자이너를 종사자로 고용했거나, 최근 2년 이내 디자인 개발 의뢰 경험이 있는 디자인활용업체 비율은 27.6%로 나타남. 그 외 72.4%는 디자이너를 고용하고 있지 않고, 최근 2년간 디자인 개발 의뢰 경험도 없는 것으로 나타남.

(단위: %) 디자인 활용 여부



- 업종별로는 디지털/미디어디자인업(53.1%)의 디자인 활용비율이 가장 높은 것으로 나타났고, 다음은 시각디자인업(41.9%), 서비스/경험디자인업(35.5%), 패션/텍스타일디자인업(35.1%) 등의 순으로 나타남. 반면, 공간디자인업(19.6%)은 다른 업종 대비 상대적으로 낮았음.

• 업종별 디자인 활용여부

(단위: %)

구분		디자인 활용	디자인 비활용
일반업체		27.6	72.4
업종별	제품 디자인	24.1	75.9
	시각디자인	41.9	58.1
	디지털/미디어	53.1	46.9
	공간 디자인	19.6	80.4
	패션/텍스타일	35.1	64.9
	서비스/경험	35.5	64.5
	산업공예 디자인	23.7	76.3
	디자인 인프라	24.9	75.1

- 권역별로 분석해 보면, 광주/전라(36.1%)의 디자인 활용률이 가장 높게 나타났고, 다음은 부산/울산/경남(34.3%), 서울(30.9%), 대전/충청(29.8%) 등의 순으로 나타남.
- 규모별로는 대기업의 디자인 활용률은 39.9%로 가장 높게 나타났고, 소기업(27.8%), 중기업(26.4%)의 순으로 나타남.

• 권역별/규모별 디자인 활용여부

(단위: %)

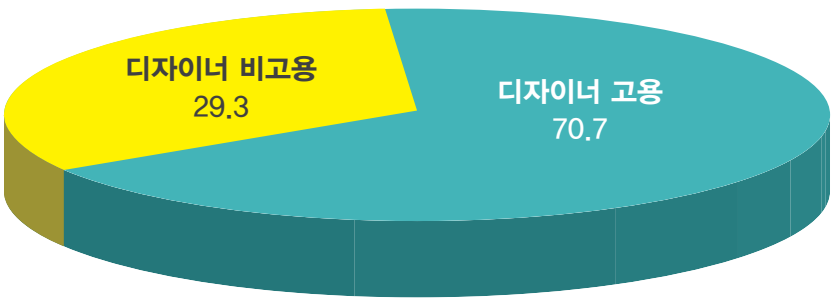
구분		디자인 활용	디자인 비활용
일반업체		27.6	72.4
권역별	서울	30.9	69.1
	부산/울산/경남	34.3	65.7
	대구/경북	21.3	78.7
	인천/경기	22.5	77.5
	광주/전라	36.1	63.9
	대전/충청	29.8	70.2
	강원/제주	21.1	78.9
규모별	소기업	27.8	72.2
	중기업	26.4	73.6
	대기업	39.9	60.1

SECTION 02 디자인 활용 현황

01 디자이너 고용 여부

– 디자인활용업체 중 디자이너를 고용한 업체(2014년 12월 기준)는 70.7%로 나타났고, 그 외 29.3%는 디자이너를 고용하지 않은 것으로 나타남.

(단위: %) 디자인 고용 여부



– 업종별로 살펴보면, 디자이너를 고용한 업체의 비율은 디지털/미디어디자인업(98.0%)과 패션/텍스타일 디자인업(82.5%)에서 상대적으로 높았던 반면, 공간디자인업(59.2%)은 상대적으로 낮았음.

• 업종별 디자이너 고용 여부

(단위: %)

구분		디자이너 고용	디자이너 비고용
활용업체		70.7	29.3
업종별	제품 디자인	62.4	37.6
	시각디자인	79.8	20.2
	디지털/미디어	98.0	2.0
	공간 디자인	59.2	40.8
	패션/텍스타일	82.5	17.5
	서비스/경험	66.1	33.9
	산업공예 디자인	68.3	31.7
	디자인 인프라	76.2	23.8

- 권역별로 살펴보면, 서울(81.4%)에서 디자이너 고용률이 가장 높았고, 다음은 부산/울산/경남(76.2%), 인천/경기(71.2%), 강원/제주(65.6%) 등의 순으로 나타남. 규모별로 살펴보면, 모든 규모에서 과반이 디자이너를 고용한 것으로 나타난 가운데, 대기업은 80.1%가 디자이너를 고용한 것으로 나타남. 중기업은 69.0%, 소기업은 71.0%의 비율을 보임.

• 권역별/규모별/외주여부별 디자이너 고용 여부

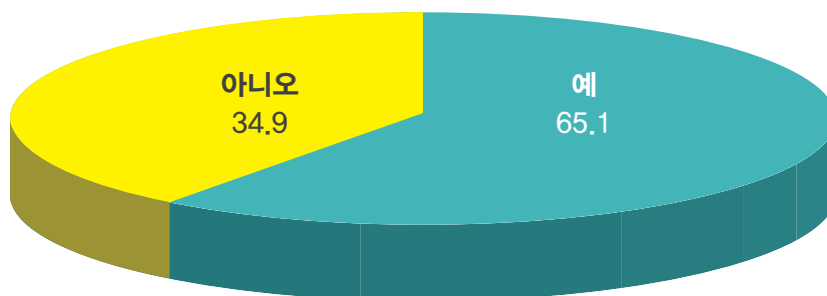
(단위: %)

구분		디자이너 고용	디자이너 비고용
활용업체		70.7	29.3
권역별	서울	81.4	18.6
	부산/울산/경남	76.2	23.8
	대구/경북	59.1	40.9
	인천/경기	71.2	28.8
	광주/전라	53.2	46.8
	대전/충청	45.2	54.8
	강원/제주	65.6	34.4
규모별	소기업	71.0	29.0
	중기업	69.0	31.0
	대기업	80.1	19.9
외주	외주용역 있음	60.2	39.8
	외주용역 없음	90.4	9.6

02 전문디자인업체 용역 의뢰 경험 여부

- 디자인활용업체를 대상으로 최근 2년 이내 디자인 개발 외주 용역 경험을 살펴본 결과, ‘디자인 외주 용역 경험이 있다’ 는 업체 비율은 65.1%, ‘디자인 외주 용역 경험이 없다’ 는 업체 비율은 34.9%로 나타남.

(단위: %) 전문디자인업체 용역 의뢰 경험 여부



- 업종별로 살펴보면, 최근 2년 이내 디자인 개발 외주용역 경험이 있는 업체 비율은 공간디자인업(70.7%)에서 가장 높았고, 다음은 서비스/경험디자인업(70.4%), 산업공예디자인업(70.2%) 등의 순으로 나타남. 한편, 디지털/미디어디자인업(37.9%)은 최근 2년 이내 디자인 개발 외주용역 경험 비율이 상대적으로 낮았음.

• 업종별 전문디자인업체 용역 의뢰 경험 여부

(단위: %)

구분		예	아니오
활용업체		65.1	34.9
업종별	제품 디자인	64.5	35.5
	시각디자인	56.3	43.7
	디지털/미디어	37.9	62.1
	공간 디자인	70.7	29.3
	패션/텍스타일	50.9	49.1
	서비스/경험	70.4	29.6
	산업공예 디자인	70.2	29.8
	디자인 인프라	66.3	33.7

- 규모별로 살펴보면, 소기업(65.7%)→중기업(63.6%)→대기업(52.9%) 순으로 나타났으며 소기업이 중기업보다 높은 수치를 보이는 것으로 보임.
- 한편, 디자이너를 고용한 업체의 34.9%가 외주용역 경험이 없는 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/고용별 전문디자인업체 용역 의뢰 경험 여부

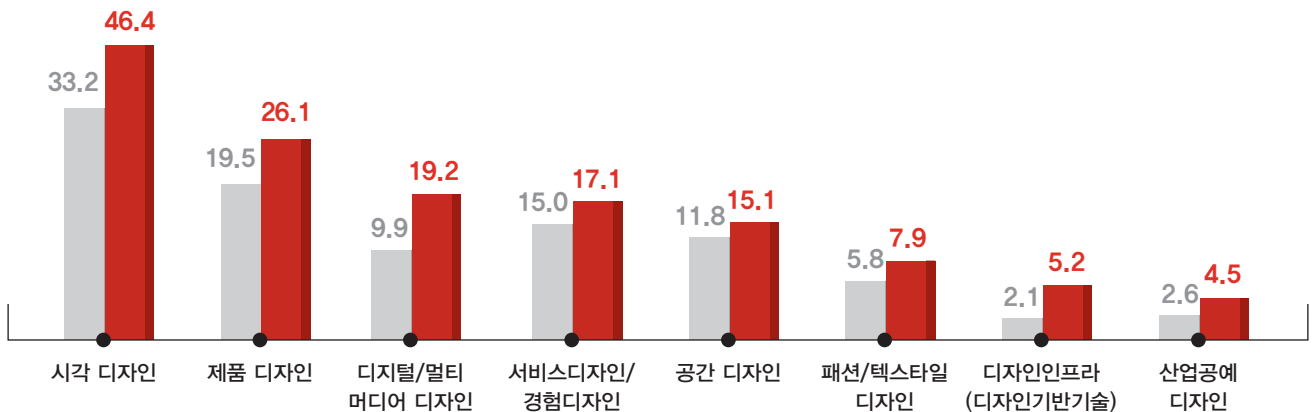
(단위: %)

구분		예	아니오
활용업체		65.1	34.9
권역별	서울	53.8	46.2
	부산/울산/경남	70.0	30.0
	대구/경북	67.8	32.2
	인천/경기	55.1	44.9
	광주/전라	72.0	28.0
	대전/충청	88.0	12.0
	강원/제주	90.8	9.2
규모별	소기업	65.7	34.3
	중기업	63.6	36.4
	대기업	52.9	47.1
고용	디자이너 고용	55.4	44.6
	디자이너 비고용	88.6	11.4

03 디자인 활용 분야

- 디자인활용업체가 주로 이용하는 디자인 활용분야(중복응답 기준)는 ‘시각디자인’이 46.4%로 가장 높게 나타났고, 다음은 ‘제품디자인’ (26.1%), ‘디지털/멀티미디어디자인’ (19.2%), ‘서비스디자인/경험디자인’ (17.1%) 등의 순으로 나타남. 1순위 기준으로 ‘시각디자인’ (33.2%)이 가장 높게 나타남.

(단위: %) 디자인 활용 분야 ■ 1순위 ■ 중복응답



- 권역별로 살펴보면, 인천/경기를 제외한 모든 권역에서 ‘시각디자인’ 분야를 활용하는 비율이 가장 높게 나타난 가운데, 특히 광주/전라(75.8%)에서 더욱 높았음. ‘제품디자인’은 인천/경기(42.1%)에서 상대적으로 높게 나타남. 규모별에서는 대기업을 제외한 모든 규모에서 ‘시각디자인’ 분야의 비율이 가장 높게 나타났으며 ‘제품디자인’ 분야에서 대기업을 제외하면 모든 규모에서 상대적으로 높게 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 디자인 활용 분야

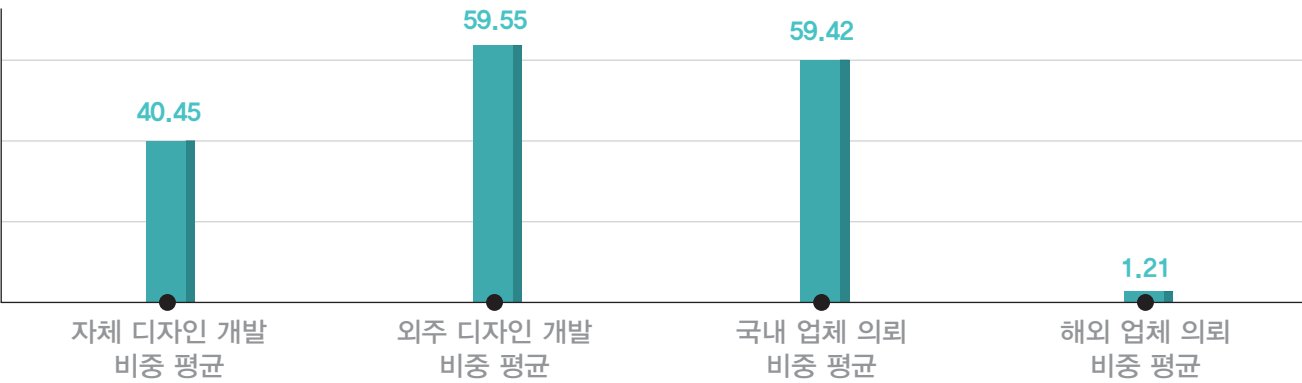
(단위: %, 중복응답)

구분		시각 디자인	제품 디자인	디지털/멀티미디어 디자인	서비스 디자인/경험 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	디자인 인프라 (디자인 기반기술)	산업 공예 디자인
활용업체		46.4	26.1	19.2	17.1	15.1	7.9	5.2	4.5
권역별	서울	39.0	19.6	29.3	7.6	14.8	14.9	6.1	3.1
	부산/울산/경남	37.7	24.2	18.3	39.0	18.0	4.1	6.9	6.7
	대구/경북	45.7	30.5	22.5	1.6	16.0	13.2	1.2	5.0
	인천/경기	42.0	42.1	13.6	8.1	11.2	6.6	5.2	4.1
	광주/전라	75.8	23.6	13.2	10.8	16.5	3.4	3.0	4.0
	대전/충청	75.1	19.9	5.3	0.7	5.7	7.1	1.8	0.0
	강원/제주	52.7	26.5	17.4	4.3	21.0	0.5	2.9	4.2
규모별	소기업	46.9	26.7	20.1	17.8	15.6	8.7	5.4	5.0
	중기업	46.4	23.0	15.6	14.8	12.2	4.4	3.4	1.8
	대기업	16.8	31.1	17.9	5.7	28.0	2.6	14.4	10.2
고용	디자이너 고용	43.3	26.9	22.1	21.5	16.8	9.6	6.9	5.0
	디자이너 비고용	53.8	24.1	12.3	6.4	11.2	3.7	1.0	3.1
외주	외주용역 있음	49.3	22.2	20.1	15.6	11.6	5.8	4.2	4.8
	외주용역 없음	40.9	33.3	17.5	20.0	21.8	11.7	7.0	3.8

04 디자인 개발 비중

– 디자인 개발 시 사내 디자이너를 활용한 ‘자체 디자인 개발’ 비중은 디자인활용업체 평균 40.45%, ‘외주 디자인 개발’ 비중은 59.55%임. ‘외주 디자인 개발’ 중 ‘국내 업체 의뢰’ (59.42%) 비중이 ‘해외 업체 의뢰’ (0.12%) 비중을 크게 앞서는 것으로 나타남.

(단위: %) 디자인 개발 비중



– 업종별로 살펴보면, ‘자체 디자인 개발’ 비중은 디지털/미디어디자인업(63.12%), 패션/텍스타일 디자인업(53.67%), 시각디자인인업(49.43%) 등의 순으로 나타남.한편 ‘국내 업체 의뢰’ 비중은 산업공예디자인업(66.40%), 서비스/경험디자인업(66.02%) 순으로 높았음.

• 업종별 디자인 개발 비중

(단위: %)

구분		자체 디자인 개발 비중 평균	외주 디자인 개발 비중 평균	국내 업체 의뢰 비중 평균	해외 업체 의뢰 비중 평균
활용업체		40.45	59.55	59.42	0.12
업종별	제품 디자인	39.46	60.54	60.54	0.00
	시각디자인	49.43	50.57	50.57	0.00
	디지털/미디어	63.12	36.88	36.88	0.00
	공간 디자인	32.38	67.62	67.62	0.00
	패션/텍스타일	53.67	46.33	44.46	1.87
	서비스/경험	33.98	66.02	66.02	0.00
	산업공예 디자인	33.60	66.40	66.40	0.00
	디자인 인프라	43.60	56.40	56.30	0.10

– 권역별로 살펴보면, ‘자체 디자인 개발’ 비중은 서울(53.03%)에서 가장 높게 나타났고, ‘외주 디자인개발’ 비중은 대전/충청(85.51%)에서 상대적으로 높았음.

규모별로 살펴보면, ‘자체 디자인 개발’ 비중은 대기업(53.32%), 중기업(44.27%), 소기업(39.39%) 순으로 나타남. 한편, 해외 업체 의뢰 비중은 대기업(2.09%)에서 상대적으로 높게 나타남.

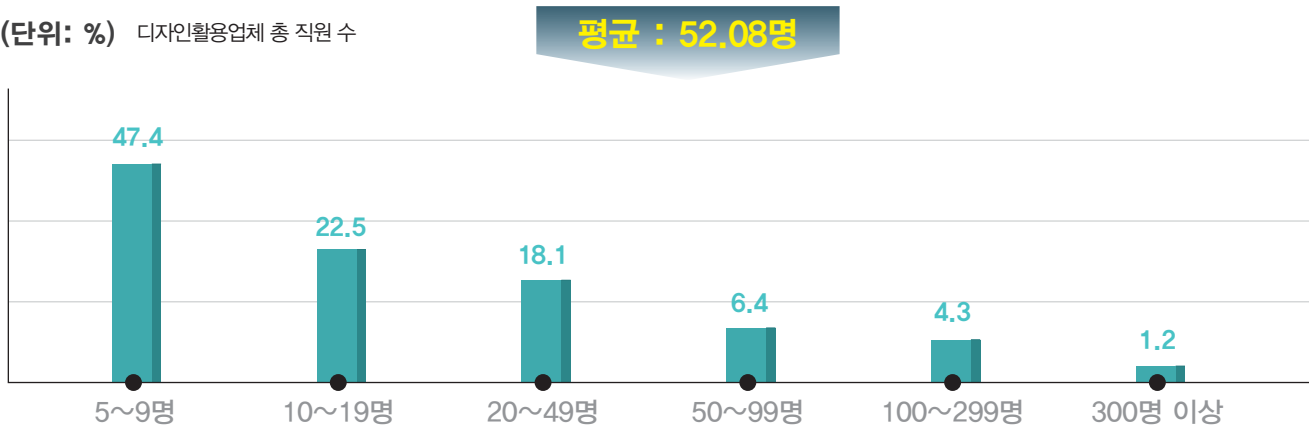
• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 디자인 개발 비중

(단위: %)

구분		자체 디자인 개발 비중 평균	외주 디자인 개발 비중 평균	국내 업체 의뢰 비중 평균	해외 업체 의뢰 비중 평균
활용업체		40.45	59.55	59.42	0.12
권역별	서울	53.03	46.97	46.48	0.49
	부산/울산/경남	35.84	64.16	64.16	0.00
	대구/경북	40.98	59.02	59.02	0.00
	인천/경기	46.69	53.31	53.31	0.00
	광주/전라	30.70	69.30	69.30	0.00
	대전/충청	14.49	85.51	85.51	0.00
	강원/제주	37.14	62.86	62.86	0.00
규모별	소기업	39.39	60.61	60.61	0.00
	중기업	44.27	55.73	55.20	0.53
	대기업	53.32	46.68	44.59	2.09
고용	디자이너 고용	51.51	48.49	48.31	0.17
	디자이너 비고용	13.79	86.21	86.21	0.00

05 총 직원 수

– 디자인활용업체의 총 종사자 수는 업체 평균 52.08명으로 나타남. 종사자 수가 ‘5~9명’ 인 업체가 47.4%로 가장 높았으며, 다음은 ‘10~19명’ (22.5%), ‘20~49명’ (18.1%) 등의 순으로 나타남.



– 업종별로 살펴보면, 제품디자인업(155.06명)의 종사자 수가 가장 많은 것으로 나타난 반면, 산업공예디자인(19.72명)의 종사자 수는 상대적으로 적은 것으로 나타남.

• 업종별 디자인활용업체 총 직원 수

(단위: %)

구분		5~9명	10~19명	20~49명	50~99명	100~299명	300명 이상	평균 (명)
활용업체		47.4	22.5	18.1	6.4	4.3	1.2	52.08
업종별	제품 디자인	38.8	22.3	21.8	7.0	7.9	2.2	155.06
	시각디자인	55.0	18.3	15.3	5.6	5.1	0.6	27.48
	디지털/미디어	48.0	27.3	17.1	4.5	2.3	0.9	21.30
	공간 디자인	30.0	26.7	20.8	8.2	10.6	3.8	85.67
	패션/텍스타일	53.4	25.4	13.1	4.5	3.2	0.4	18.44
	서비스/경험	59.3	18.2	16.4	3.9	1.8	0.4	19.78
	산업공예 디자인	52.0	24.0	15.8	5.0	2.7	0.4	19.72
	디자인 인프라	45.5	24.1	18.7	8.6	2.3	0.8	38.10

– 권역별로는, 서울(124.21명)의 종사자 수가 가장 많았으며, 다음은 인천/경기(49.72명), 대전/충청(29.33명) 등의 순으로 많았음. 광주/전라의 종사자 수는 19.59명으로 다른 권역 대비 낮았음. 디자이너 고용여부별로 살펴보면, 디자이너를 고용한 업체의 종사자 수 평균이 62.80명으로 디자이너를 고용하지 않은 업체(26.22명) 대비 높았음. 외주용역 여부별로는 외주 용역이 없는 업체(98.74명)의 종사자 수 평균이 외주 용역이 있는 업체(27.10명) 대비 높게 나타남.

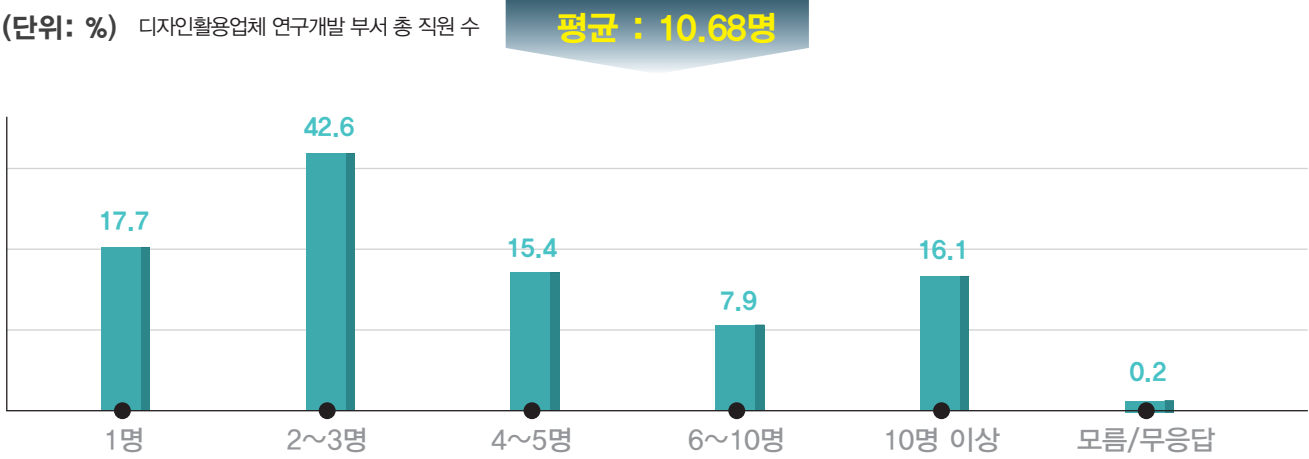
• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 디자인활용업체 총 직원 수

(단위: %)

구분		5~9명	10~19명	20~49명	50~99명	100~299명	300명 이상	평균 (명)
활용업체		47.4	22.5	18.1	6.4	4.3	1.2	52.08
권역별	서울	44.3	22.1	15.9	10.1	5.2	2.4	124.21
	부산/울산/경남	56.5	17.3	17.0	6.2	2.7	0.2	19.83
	대구/경북	36.5	27.9	23.9	6.1	4.9	0.7	25.32
	인천/경기	40.5	25.4	21.2	3.2	6.8	2.8	49.72
	광주/전라	49.2	25.5	18.4	3.5	3.5	0.0	19.59
	대전/충청	55.3	20.5	14.9	3.9	4.6	0.8	29.33
	강원/제주	11.4	48.6	24.3	13.4	1.5	0.8	26.96
규모별	소기업	58.9	22.0	19.2	0.0	0.0	0.0	12.31
	중기업	0.0	26.5	14.6	35.5	23.3	0.0	62.29
	대기업	0.0	0.0	0.0	0.0	8.3	91.7	2,278.61
고용	디자이너 고용	49.1	20.4	17.1	7.6	4.4	1.4	62.80
	디자이너 비고용	43.4	27.5	20.4	3.7	4.0	0.9	26.22
외주	외주용역 있음	45.9	23.9	20.0	5.7	3.7	0.9	27.10
	외주용역 없음	50.4	19.9	14.5	7.8	5.6	1.8	98.74

05-1 연구개발 부서 총 직원 수

- 디자인활용업체의 연구개발 부서 총 직원 수는 업체 평균 10.68명으로 나타남.
범주별로 살펴보면, ‘2~3명’이 42.6%로 가장 높았으며, 다음은 ‘1명’ (17.7%), ‘10명 이상’ (16.1%),
4~5명’ (15.4%) 등의 순으로 나타남.



- 업종별로 살펴보면, 디지털/미디어디자인업의 연구개발 부서 총 직원 수 평균이 59.57명으로 가장 높았고,
다음은 제품디자인업 (19.32명)이 뒤를 이음.
한편, 패션/텍스타일디자인업은 연구개발 부서 총 직원 수가 평균 3.49명으로 가장 낮았음.

• 업종별 디자인활용업체 연구개발 부서 총 직원 수

(단위: %)

구분		1명	2명~3명	4~5명	6~10명	10명 이상	평균 (명)
활용업체		17.7	42.6	15.4	7.9	16.1	10.68
업종별	제품 디자인	4.4	29.9	32.2	11.1	21.3	19.32
	시각디자인	39.3	20.3	5.7	15.3	19.4	5.30
	디지털/미디어	0.0	0.0	0.0	32.8	67.2	59.57
	공간 디자인	24.3	31.3	19.9	13.9	10.5	16.35
	패션/텍스타일	25.5	55.4	7.0	2.9	9.3	3.49
	서비스/경험	26.3	38.2	13.1	0.3	22.1	6.66
	산업공예 디자인	17.4	33.4	24.8	14.4	10.0	4.20
	디자인 인프라	12.9	64.5	7.8	4.5	10.3	6.24

- 권역별로는, 인천/경기의 연구개발 부서 총 직원 수 평균이 19.60명으로 가장 높았고, 다음은 대전/충청(13.98명), 서울(11.33명) 등의 순으로 나타남. 규모별로 살펴보면, 규모가 클수록 연구개발 부서 총 직원 수 평균이 높은 것으로 나타남. 대기업의 연구개발 부서 총 직원 수의 평균은 108.98명으로 나타남. 디자이너를 고용한 업체의 연구개발 부서 총 직원 수는 평균 11.79명, 외주 용역이 있는 업체의 연구개발 부서 총 직원 수는 평균 6.00명으로 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 디자인활용업체 연구개발 부서 총 직원 수

(단위: %)

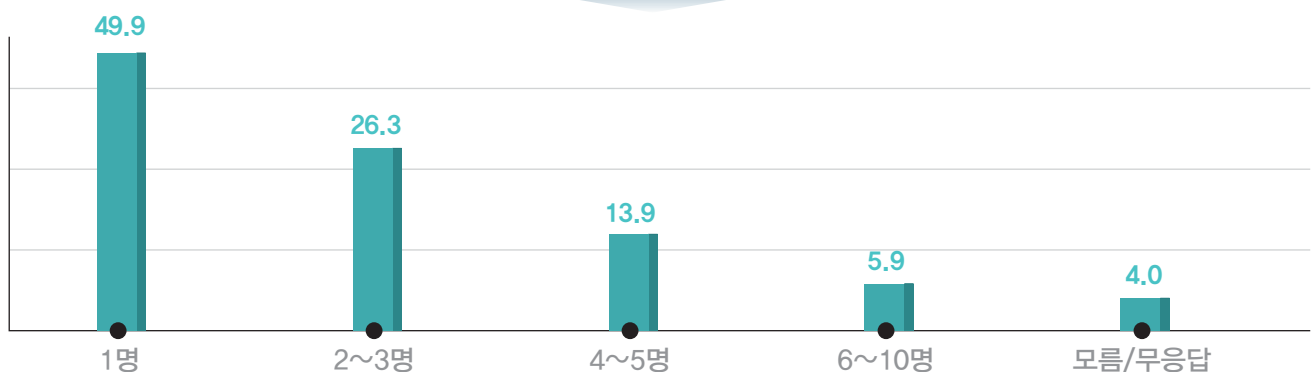
구분		1명	2~3명	4~5명	6~9명	10명 이상	평균 (명)
활용업체		17.7	42.6	15.4	7.9	16.1	10.68
권역별	서울	10.2	45.2	17.3	8.3	18.4	11.33
	부산/울산/경남	15.1	65.3	13.5	2.7	3.5	3.97
	대구/경북	20.9	39.5	13.6	8.4	17.6	5.61
	인천/경기	29.1	18.2	12.1	10.1	30.5	19.60
	광주/전라	0.0	31.1	61.2	7.2	0.5	3.84
	대전/충청	4.6	76.5	0.0	6.4	12.6	13.98
	강원/제주	58.9	18.0	2.3	19.4	1.5	3.87
규모별	소기업	25.5	49.7	14.9	4.9	5.0	3.53
	중기업	1.1	32.2	19.2	15.8	31.8	11.48
	대기업	0.0	1.2	2.5	6.9	85.6	108.99
고용	디자이너 고용	18.0	39.1	15.5	7.5	19.7	11.79
	디자이너 비고용	17.0	54.5	15.2	9.3	3.9	6.90
외주	외주용역 있음	19.4	53.5	11.8	6.6	8.8	6.00
	외주용역 없음	15.2	26.2	21.0	9.9	27.3	17.80

05-2 디자인 부서 총 직원 수

- 디자인활용업체의 디자인 부서 총 직원 수는 업체 평균 3.87명으로 나타남. 범주별로 살펴보면, 디자인 부서 총 직원 수가 '1명' 이라고 응답한 경우가 49.9%로 가장 높았으며, 다음은 '2~3명' (26.3%), '4~5명' (13.9%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 디자인활용업체 디자인 부서 총 직원 수

평균 : 3.87명



• 업종별 디자인활용업체 디자인 부서 총 직원 수

(단위: %)

구분		1명	2명~3명	4~5명	6~10명	10명 이상	평균 (명)
활용업체		49.9	26.3	13.9	5.9	4.0	3.87
업종별	제품 디자인	47.8	28.7	8.0	4.8	10.7	11.02
	시각디자인	29.0	42.2	20.5	8.1	0.1	2.89
	디지털/미디어	30.3	29.1	19.9	5.9	14.8	5.48
	공간 디자인	67.7	17.2	6.4	5.1	3.7	4.27
	패션/텍스타일	28.0	46.7	11.9	11.4	2.0	3.12
	서비스/경험	62.1	19.1	17.0	0.8	1.0	2.25
	산업공예 디자인	33.3	35.9	20.4	7.5	3.0	3.52
	디자인 인프라	55.6	20.4	10.9	8.2	4.8	3.66

– 권역별로는, 서울의 디자인 부서 총 직원 수 평균이 8.20명으로 가장 높았고, 다음은 인천/경기(7.10명), 강원/제주(4.53명) 등의 순으로 나타남.

규모별로 살펴보면, 소기업(2.26명)과 중기업(4.25명)의 디자인 부서 총 직원 수 평균은 비슷하지만, 대기업의 디자인 부서 총 직원 수 평균은 50.31명으로 높게 나타남. 디자인 개발 외주 용역이 있는 업체의 디자인 부서 총 직원 수 평균은 2.37명, 외주 용역이 없는 업체는 4.93명으로 나타남.

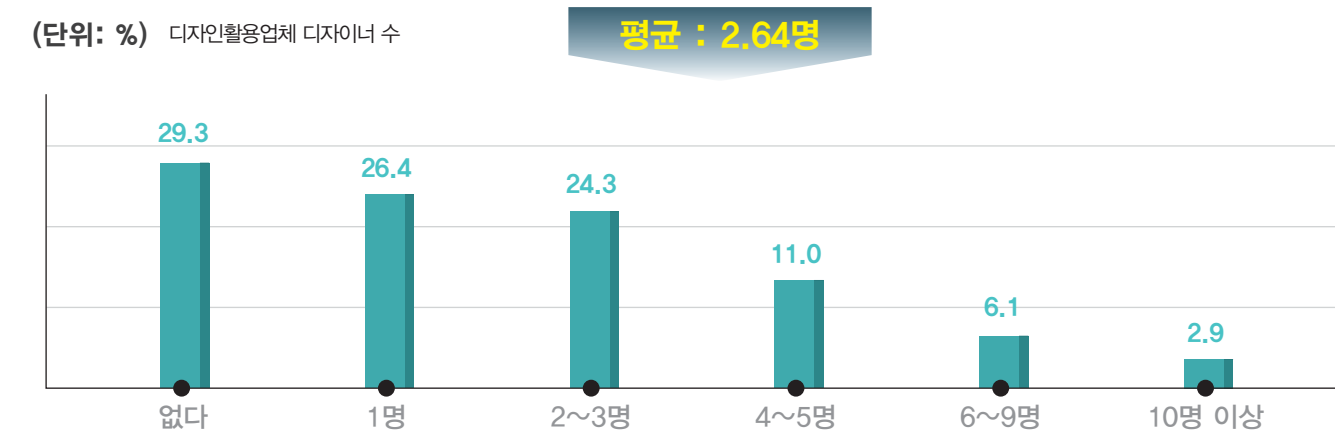
• 권역별/규모별/외주여부별 디자인활용업체 디자인 부서 총 직원 수

(단위: %)

구분		1명	2~3명	4~5명	6~9명	10명 이상	평균 (명)
활용업체		49.9	26.3	13.9	5.9	4.0	3.87
권역별	서울	16.5	36.7	22.6	11.6	12.6	8.20
	부산/울산/경남	72.7	15.1	11.0	0.6	0.6	1.71
	대구/경북	29.1	53.1	7.8	9.4	0.5	2.60
	인천/경기	12.6	56.1	8.3	16.4	6.6	7.10
	광주/전라	45.4	24.3	17.1	9.1	4.1	3.45
	대전/충청	32.6	27.2	22.6	16.5	1.1	3.62
	강원/제주	14.1	48.3	33.1	0.0	4.5	4.53
규모별	소기업	52.7	28.2	13.5	4.6	1.1	2.26
	중기업	45.4	21.5	14.2	10.0	9.0	4.25
	대기업	5.6	12.3	23.5	9.3	49.3	50.31
외주	외주용역 있음	65.1	17.4	10.9	4.4	2.2	2.37
	외주용역 없음	39.2	32.7	15.9	6.9	5.3	4.93

05-3 디자이너 수

- 디자인활용업체의 디자이너 수 평균은 2.64명으로 나타남.
범주별로 살펴보면, ‘1명’ (26.4명), ‘2~3명’ (24.3%), ‘4~5명’ (11.0%), ‘6~9명’ (6.1%), ‘10명 이상’ (2.9%) 순으로 나타남. 한편, ‘디자이너가 없다’ 는 29.3%로 나타남.



- 업종별로 살펴보면, 디지털/미디어디자인업의 디자이너 수 평균이 3.98명으로 가장 높았고, 그 다음으로는 제품디자인업(3.17명)이 뒤를 이음. 한편, 시각디자인업의 디자이너 수 평균은 2.21명으로 가장 낮았음.

• 업종별 디자인활용업체 디자이너 수

(단위: %)

구분		없다	1명	2~명	4~5명	6~9명	10명 이상	평균 (명)
활용업체		29.3	26.4	24.3	11.0	6.1	2.9	2.64
업종별	제품 디자인	37.6	24.9	23.8	6.6	3.6	3.6	3.17
	시각디자인	20.2	26.4	32.3	16.4	3.8	1.0	2.21
	디지털/미디어	2.0	35.4	29.3	18.3	7.2	7.7	3.98
	공간 디자인	40.8	25.1	17.8	7.1	5.5	3.7	3.00
	패션/텍스타일	17.5	19.1	42.9	15.7	3.7	1.1	2.51
	서비스/경험	33.9	25.2	14.8	13.6	8.1	4.4	2.59
	산업공예 디자인	31.7	17.8	26.0	16.1	6.0	2.3	2.28
디자인 인프라		23.8	30.4	29.5	8.4	6.7	1.2	2.27

－ 권역별로 살펴보면, 서울의 디자이너 수는 평균 4.22명으로 가장 많았고, 다음은 인천/경기(3.45명), 강원/제주(3.11명) 등의 순으로 나타남.

한편, 부산/울산/경남의 평균 디자이너 수가 1.60명으로 가장 낮았음.

규모별로 살펴보면, 규모가 증가함에 따라 평균 디자이너 수가 높은 것으로 나타남.

특히 대기업의 디자이너 수 평균은 34.41명으로 다른 규모의 평균 디자이너 수 대비 압도적으로 높았음.

외주여부별에 따라 살펴보면, 외주용역이 없는 업체의 디자이너 수는 평균 3.88명으로 외주용역이 있는 업체(1.98명)보다 많은 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 디자인활용업체 디자이너 수

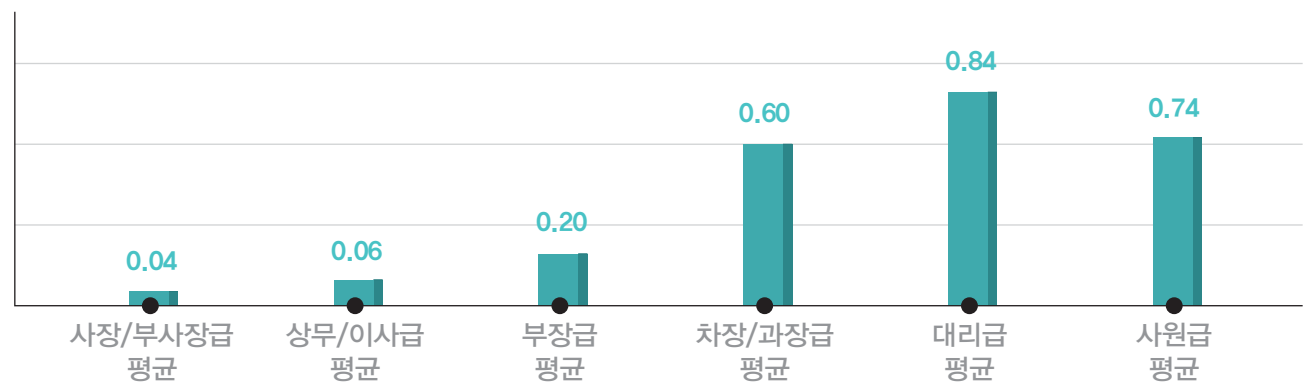
(단위: %)

구분		없다	1명	2~3명	4~5명	6~9명	10명 이상	평균 (명)
활용업체		29.3	26.4	24.3	11.0	6.1	2.9	2.64
권역별	서울	18.6	21.0	30.5	13.4	10.2	6.4	4.22
	부산/울산/경남	23.8	44.4	17.5	11.9	1.4	0.9	1.60
	대구/경북	40.9	20.1	26.7	9.2	2.6	0.6	1.69
	인천/경기	28.8	19.5	31.1	10.6	7.0	2.9	3.45
	광주/전라	46.8	15.9	21.1	5.8	7.1	3.4	1.82
	대전/충청	54.8	8.6	19.3	10.4	5.2	1.8	1.88
	강원/제주	34.4	5.2	25.1	11.2	23.7	0.4	3.11
규모별	소기업	29.0	26.9	25.2	11.8	5.3	1.8	2.06
	중기업	31.0	25.7	21.1	7.1	9.1	5.9	2.86
	대기업	19.9	5.8	14.4	19.3	11.4	29.2	34.41
외주	외주용역 있음	39.8	20.6	20.3	10.3	6.9	2.0	1.98
	외주용역 없음	9.6	37.2	31.8	12.4	4.4	4.7	3.88

05-3-1 직급별 디자이너 수

- 디자인활용업체 디자이너의 직급별 종사자 수 평균을 살펴본 결과, ‘대리급’ 디자이너 수가 평균 0.84 명으로 가장 높았고, 다음은 ‘사원’ 급(0.74명), ‘차장/과장’ 급(0.60명) 등의 순으로 나타나 비교적 낮은 직급의 디자이너가 주를 이루는 것으로 나타남.

(단위: 명) 디자인활용업체 직급별 디자이너 수



- 업종별로 살펴보면, ‘사원급’ 디자이너 수는 디지털/미디어디자인업(1.64명)에서 가장 높았고, 다음은 제품디자인업(0.87명), 공간디자인업(0.87명) 순으로 높았음.
한편, ‘사장/부사장’ 급은 패션/텍스타일디자인업(0.10명)에서 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 디자인활용업체 직급별 디자이너 수

(단위: 명)

구분		사장/부사장급 평균	상무/이사급 평균	부장급 평균	차장/과장급 평균	대리급 평균	사원급 평균
활용업체		0.04	0.06	0.20	0.60	0.84	0.74
업종	제품 디자인	0.05	0.05	0.09	0.43	0.77	0.87
	시각디자인	0.03	0.09	0.12	0.60	0.77	0.56
	디지털/미디어	0.01	0.04	0.24	0.92	1.13	1.64
	공간 디자인	0.01	0.11	0.26	0.69	0.83	0.87
	패션/텍스타일	0.10	0.08	0.11	0.48	0.96	0.78
	서비스/경험	0.06	0.05	0.28	0.55	1.03	0.62
	산업공예 디자인	0.00	0.06	0.10	0.47	0.86	0.79
	디자인 인프라	0.03	0.05	0.19	0.68	0.68	0.64

- 권역별로 살펴보면, 광주/전라를 제외하고 모든 권역에서 ‘사원급’의 평균 디자이너 수가 가장 높게 나타난 가운데, 특히 인천/경기(1.15명)에서 높게 나타남.
‘대리급’은 서울(1.20명), ‘차장/과장급’은 강원/제주(1.13명)에서 상대적으로 높았음.
규모별로 살펴보면, 대기업의 경우 사장/부사장급을 제외한 모든 직급의 디자이너 수가 타 규모에 비해 상대적으로 높게 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 디자인활용업체 직급별 디자이너 수

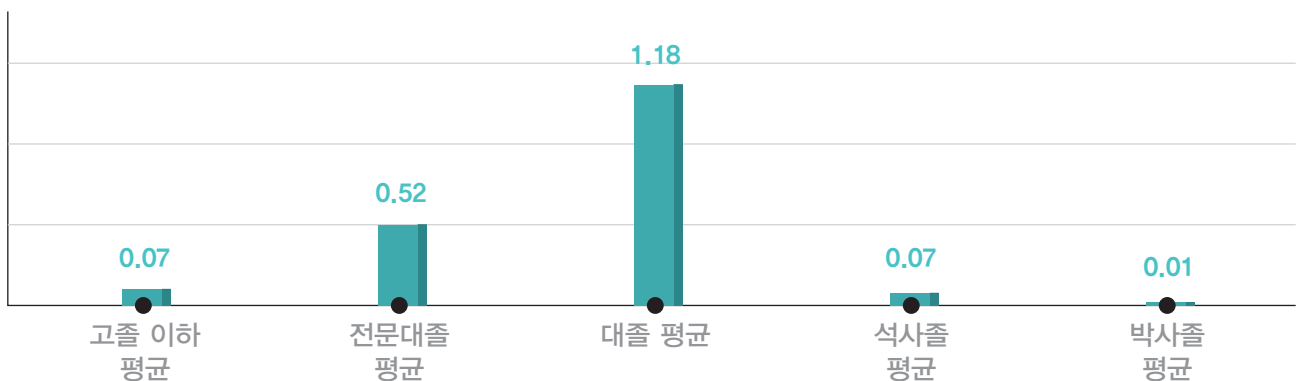
(단위: 명)

구분		사장/ 부사장급 평균	상무/ 이사급 평균	부장급 평균	차장/ 과장급 평균	대리급 평균	사원급 평균
활용업체		0.04	0.06	0.20	0.60	0.84	0.74
권역별	서울	0.04	0.07	0.30	0.89	1.20	1.15
	부산/울산/경남	0.05	0.04	0.11	0.39	0.65	0.36
	대구/경북	0.00	0.03	0.09	0.46	0.55	0.56
	인천/경기	0.04	0.14	0.32	0.69	1.08	1.21
	광주/전라	0.02	0.03	0.14	0.48	0.69	0.46
	대전/충청	0.00	0.04	0.19	0.44	0.43	0.58
	강원/제주	0.04	0.01	0.12	1.13	0.86	0.91
규모별	소기업	0.04	0.05	0.17	0.52	0.75	0.53
	중기업	0.03	0.06	0.19	0.71	0.86	0.82
	대기업	0.01	0.73	1.96	4.13	6.56	12.85
외주	외주용역 있음	0.01	0.04	0.14	0.50	0.71	0.52
	외주용역 없음	0.08	0.11	0.30	0.78	1.10	1.15

05-3-2 학력별 디자이너 수

- 학력별 디자이너 수를 살펴본 결과, ‘대졸’ 디자이너가 평균 1.81명으로 가장 높았음.
다음은 ‘전문대졸’ (0.52명), ‘고졸이하’ (0.07명), ‘석사졸’ (0.07명), ‘박사졸’ (0.01명) 순으로 나타남.

(단위: 명) 디자인활용업체 학력별 디자이너 수



- 업종별로 살펴보면, ‘대졸’ 디자이너 수는 디지털/미디어디자인업(2.46명)에서 가장 높았고, ‘전문대졸’ 디자이너 수는 디지털/미디어디자인업(1.32명)에서 상대적으로 높게 나타남.
 ‘석사졸’ 디자이너 수는 공간디자인업(0.13명), 디자인인프라업(0.11명)에서 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 디자인활용업체 학력별 디자이너 수

(단위: 명)

구분		고졸 이하 평균	전문대졸 평균	대졸 평균	석사졸 평균	박사졸 평균
활용업체		0.07	0.52	1.81	0.07	0.01
업종별	제품 디자인	0.02	0.46	1.74	0.04	0.01
	시각디자인	0.10	0.39	1.65	0.03	0.00
	디지털/미디어	0.09	1.32	2.46	0.10	0.00
	공간 디자인	0.03	0.55	2.06	0.13	0.01
	패션/텍스타일	0.15	0.53	1.77	0.03	0.03
	서비스/경험	0.07	0.58	1.88	0.05	0.01
	산업공예 디자인	0.14	0.62	1.43	0.09	0.00
	디자인 인프라	0.09	0.40	1.67	0.11	0.01

- 권역별로 살펴보면, 모든 권역에서 ‘대졸’ 디자이너 수 평균이 가장 높게 나타난 가운데, 특히 인천/경기 (2.76명)에서 더욱 높게 나타남. 다음은 서울(2.67명), 강원/제주(2.33명) 등의 순으로 높았음.
 규모별로 살펴보면, 규모가 클수록 ‘대졸’ , ‘석사졸’ 디자이너 수 평균이 높은 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 디자인활용업체 학력별 디자이너 수

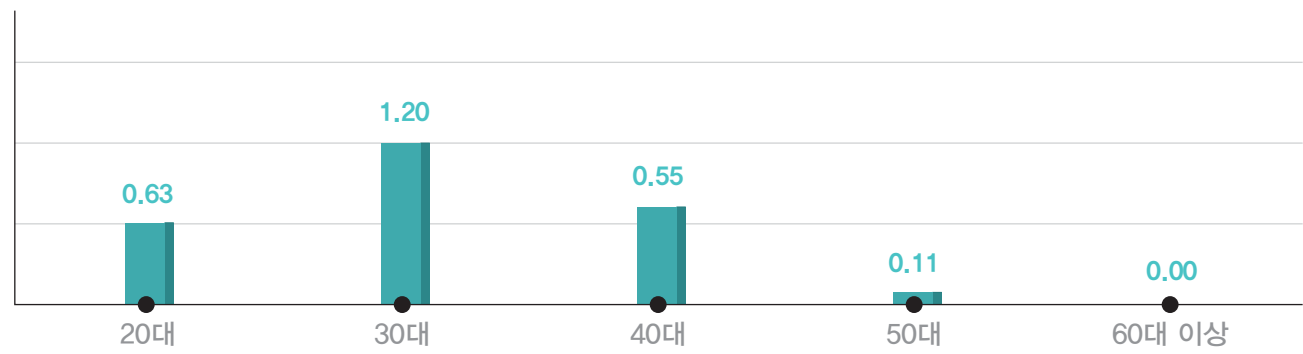
(단위: 명)

구분		고졸 이하 평균	전문대졸 평균	대졸 평균	석사졸 평균	박사졸 평균
활용업체		0.07	0.52	1.81	0.07	0.01
권역별	서울	0.07	0.76	2.67	0.14	0.02
	부산/울산/경남	0.08	0.39	1.09	0.02	0.01
	대구/경북	0.11	0.38	1.11	0.09	0.00
	인천/경기	0.06	0.53	2.76	0.13	0.01
	광주/전라	0.03	0.51	1.27	0.02	0.00
	대전/충청	0.08	0.35	1.16	0.09	0.00
	강원/제주	0.08	0.62	2.33	0.00	0.04
규모별	소기업	0.08	0.50	1.43	0.04	0.01
	중기업	0.05	0.49	1.99	0.14	0.00
	대기업	0.10	2.38	22.25	1.49	0.03
외주	외주용역 있음	0.09	0.47	1.29	0.07	0.01
	외주용역 없음	0.04	0.62	2.75	0.08	0.01

05-3-3 연령별 디자이너 수

- 연령별 디자이너 수를 살펴본 결과, ‘30대’ 디자이너가 평균 1.20명으로 가장 높았음.
다음은 ‘20대’ (0.63명), ‘40대’ (0.55명), ‘50대’ (0.11명), ‘60대 이상’ (0.00명) 순으로 높게 나타남.

(단위: 명) 디자인활용업체 연령별 디자이너 수



- 업종별로 살펴보면, ‘20대’ 디자이너 수는 패션/텍스타일디자인업과 산업공예디자인업에서 각각 0.80명으로 가장 높게 나타남. ‘30대’ 디자이너 수는 디지털/미디어디자인업(2.25명)에서, ‘40대’ 디자이너 수는 디지털/미디어디자인업(1.00명), ‘50대’ 디자이너 수는 패션/텍스타일디자인업(0.16명)에서 높게 나타남.

• 업종별 디자인활용업체 연령별 디자이너 수

(단위: 명)

구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상
활용업체		0.63	1.20	0.55	0.11	0.00
업종별	제품 디자인	0.71	1.01	0.45	0.08	0.00
	시각디자인	0.53	1.03	0.44	0.14	0.01
	디지털/미디어	0.63	2.25	1.00	0.09	0.00
	공간 디자인	0.72	1.25	0.67	0.13	0.00
	패션/텍스타일	0.80	1.00	0.55	0.16	0.00
	서비스/경험	0.71	1.24	0.52	0.11	0.00
	산업공예 디자인	0.80	0.97	0.45	0.08	0.00
	디자인 인프라	0.43	1.19	0.55	0.10	0.00

– 권역별로 살펴보면, 대전/충청을 제외한 모든 권역에서 ‘30대’ 디자이너 수 평균이 가장 높게 나타난 가운데, 특히 서울(1.90명)에서 더욱 높게 나타남.

다음은 인천/경기(1.61명), 대구/경북(0.81명) 등의 순으로 높았음.

규모별로 살펴보면, 규모가 클수록 ‘30대’ 디자이너 수 평균이 높은 것으로 나타남.

디자인 외주여부별로 살펴보면, 외주용역이 없는 업체에서 ‘50대’의 경우를 제외한 나머지 연령의 디자이너 수 평균이 높게 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 디자인활용업체 연령별 디자이너 수

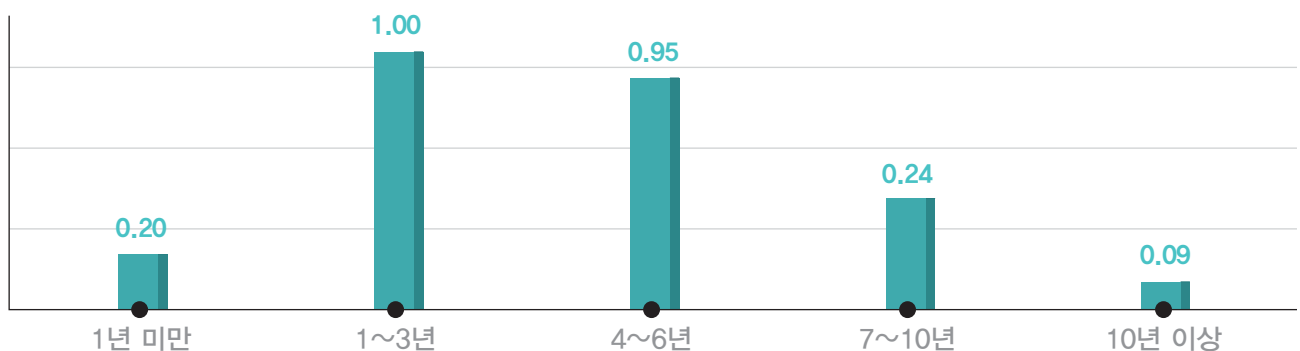
(단위: 명)

구분		20대	30대	40대	50대	60대 이상
활용업체		0.63	1.20	0.55	0.11	0.00
권역별	서울	0.95	1.90	0.69	0.12	0.00
	부산/울산/경남	0.36	0.78	0.38	0.07	0.00
	대구/경북	0.38	0.81	0.44	0.07	0.00
	인천/경기	0.85	1.61	0.83	0.19	0.00
	광주/전라	0.46	0.70	0.49	0.16	0.00
	대전/충청	0.65	0.60	0.43	0.00	0.00
	강원/제주	0.80	1.71	0.51	0.05	0.00
규모별	소기업	0.50	0.95	0.50	0.10	0.00
	중기업	0.66	1.42	0.49	0.09	0.00
	대기업	7.79	12.79	4.69	0.98	0.00
외주	외주용역 있음	0.47	0.91	0.46	0.09	0.00
	외주용역 없음	0.92	1.71	0.72	0.15	0.00

05-3-4 근속년수별 디자이너 수

– 근속년수별 디자이너 수를 살펴본 결과, ‘1~3년’을 근속한 디자이너가 평균 1.00명으로 가장 높았음. 다음은 ‘4~6년’ (0.95명), ‘7~10년’ (0.24명), ‘1년 미만’ (0.20명), ‘10년 이상’ (0.09명) 순으로 나타남.

(단위: 명) 디자인활용업체 근속년수별 디자이너 수



- － 업종별로 살펴보면, ‘4~6년’ 을 근속한 디자이너의 경우 디지털/미디어디자인업(1.54명)에서 가장 높게 나타남.

이어 서비스/경험디자인업(1.12명), 공간디자인업(1.02명), 디자인인프라업(0.87명) 순으로 나타남.

• 업종별 디자인활용업체 근속년수별 디자이너 수

(단위: 명)

구분		1년 미만	1~3년	4~6년	7~10년	10년 이상
활용업체		0.20	1.00	0.95	0.24	0.09
업종별	제품 디자인	0.17	0.98	0.79	0.27	0.04
	시각디자인	0.31	0.83	0.79	0.17	0.05
	디지털/미디어	0.35	1.79	1.54	0.18	0.11
	공간 디자인	0.20	0.98	1.02	0.40	0.16
	패션/텍스타일	0.42	1.02	0.80	0.25	0.05
	서비스/경험	0.09	1.14	1.12	0.15	0.09
	산업공예 디자인	0.28	0.93	0.76	0.17	0.14
디자인 인프라		0.21	0.85	0.87	0.27	0.07

- － 권역별로 살펴보면, 인천/경기, 강원/제주를 제외한 나머지 권역에서 ‘1~3년 ‘ 디자이너 수가 높게 나타나며 서울(1.51명), 인천/경기(1.29명)에서 상대적으로 높게 나타남.’ 4~6년 ‘ 디자이너 수는 강원/제주 (1.60명)가 가장 높게 나타났고 이어 서울(1.45명), 인천/경기(1.39명) 등의 순으로 나타남.

규모별로 살펴보면, 대기업에서 디자이너의 수가 근속년수에 관계없이 많은 것으로 나타남.

한편, 대기업의 ‘1~3년’ 디자이너 수는 10.29명, ‘4~6년’ 디자이너 수는 10.34명으로 타 근속년수에 비해 상대적으로 높게 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 디자인활용업체 근속년수별 디자이너 수

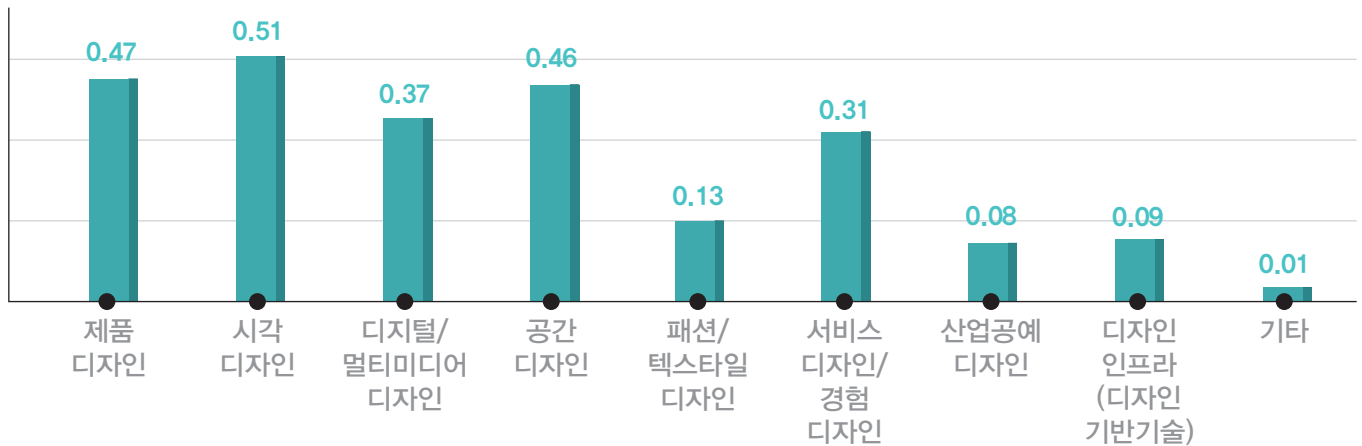
(단위: 명)

구분		1년 미만	1~3년	4~6년	7~10년	10년 이상
활용업체		0.20	1.00	0.95	0.24	0.09
권역별	서울	0.31	1.51	1.45	0.29	0.10
	부산/울산/경남	0.12	0.70	0.56	0.15	0.07
	대구/경북	0.23	0.65	0.57	0.17	0.07
	인천/경기	0.26	1.29	1.39	0.40	0.15
	광주/전라	0.12	0.63	0.68	0.32	0.07
	대전/충청	0.23	0.84	0.54	0.07	0.01
	강원/제주	0.16	1.14	1.60	0.16	0.01
규모별	소기업	0.17	0.83	0.81	0.18	0.07
	중기업	0.26	1.12	0.91	0.25	0.13
	대기업	1.24	10.29	10.34	3.71	0.67
외주	외주용역 있음	0.17	0.79	0.74	0.16	0.07
	외주용역 없음	0.27	1.40	1.33	0.40	0.11

05-3-5 디자인 영역별 디자이너 수

– 디자인 영역별로 디자이너 수에 대해 살펴본 결과, ‘시각디자인’ (0.51명) 분야의 디자이너 수가 가장 많았고, 다음은 ‘제품디자인’ (0.47명), ‘공간디자인’ (0.46명) 등의 순으로 많았음.

(단위: 명) 디자인활용업체 영역별 디자이너 수



– 권역별로 살펴보면, 시각디자인업의 디자이너 수는 서울(0.93명), 제품디자인업은 인천/경기(1.24명), 디지털/미디어디자인업은 서울(0.64명), 공간디자인업은 인천/경기(0.75명)에서 상대적으로 높게 나타남. 규모별로 살펴보면, 대부분의 디자인 영역에서 규모가 클수록 디자인 영역별 디자이너 수 평균도 높은 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 디자인활용업체 영역별 디자이너 수

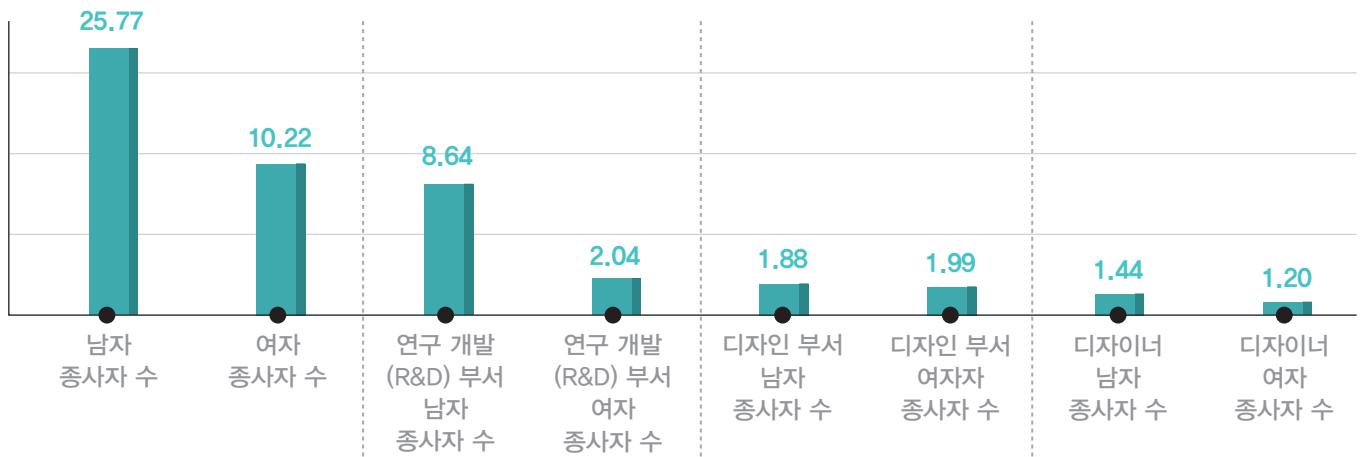
(단위: 명)

구분		제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스 디자인/경험 디자인	산업 공예 디자인	디자인 인프라 (디자인 기반기술)	기타
활용업체		0.47	0.51	0.37	0.46	0.13	0.31	0.08	0.09	0.01
권역별	서울	0.50	0.93	0.64	0.71	0.19	0.47	0.11	0.11	0.00
	부산/울산/경남	0.27	0.40	0.24	0.18	0.08	0.25	0.02	0.01	0.03
	대구/경북	0.25	0.27	0.23	0.32	0.31	0.03	0.29	0.00	0.00
	인천/경기	1.24	0.31	0.44	0.75	0.10	0.29	0.10	0.24	0.01
	광주/전라	0.21	0.25	0.24	0.47	0.15	0.30	0.03	0.13	0.00
	대전/충청	0.33	0.46	0.15	0.27	0.11	0.01	0.04	0.18	0.00
	강원/제주	0.29	1.00	0.25	0.38	0.02	1.13	0.00	0.00	0.00
규모별	소기업	0.34	0.47	0.34	0.28	0.11	0.32	0.08	0.03	0.01
	중기업	0.67	0.59	0.37	0.39	0.23	0.26	0.05	0.09	0.00
	대기업	5.55	1.56	2.19	12.26	0.34	0.48	0.00	3.83	0.03
외주	외주용역 있음	0.24	0.44	0.37	0.24	0.08	0.33	0.09	0.05	0.01
	외주용역 없음	0.90	0.64	0.35	0.85	0.23	0.27	0.06	0.18	0.01

05-4 성별 종사자 및 디자이너 수

– 디자인활용업체의 성별 종사자 및 디자이너 수 평균을 비교해본 결과, 남자 종사자 수(25.77명) 평균이 여자 종사자 수(10.22명) 평균 대비 높았음. 반면, 디자인 부서 여자 종사자 수(1.99명)가 남자 종사자 수(1.88명) 대비 높게 나타남.

(단위: 명) 디자인활용업체 성별 종사자 및 디자이너 수



– 업종별로 살펴보면, 패션/텍스타일디자인업을 제외하고 모든 업종에서 남자 종사자 수 평균이 여자 종사자 수 평균을 앞서는 가운데, 공간디자인업의 남자 종사자 수 평균(73.41명)이 가장 높은 것으로 나타남.

• 업종별 디자인활용업체 성별 종사자 및 디자이너 수

(단위: 명)

구분		남자 종사자 수	여자 종사자 수	연구개발 부서 남자 종사자 수	연구개발 부서 여자 종사자 수	디자인 부서 남자 종사자 수	디자인 부서 여자 종사자 수	디자이너 남자 종사자 수	디자이너 여자 종사자 수
활용업체		25.77	10.22	8.64	2.04	1.88	1.99	1.44	1.20
업종별	제품 디자인	34.16	11.30	16.46	2.86	5.98	5.04	1.89	1.28
	시각디자인	15.41	12.06	3.68	1.62	1.13	1.76	0.91	1.31
	디지털/미디어	14.63	6.68	48.85	10.73	2.84	2.64	1.98	2.00
	공간 디자인	73.41	12.26	14.12	2.22	2.44	1.83	2.16	0.84
	패션/텍스타일	7.67	10.76	2.06	1.43	1.23	1.89	0.86	1.65
	서비스/경험	11.41	8.37	5.02	1.64	0.98	1.28	1.39	1.20
	산업공예 디자인	14.23	5.49	3.43	0.77	1.49	2.03	1.30	0.98
	디자인 인프라	20.88	11.04	4.62	1.62	1.78	1.89	1.12	1.15

－ 권역별로 분석해 보면, 남자 종사자 수가 가장 많은 권역은 서울(44.75명)로 나타났고, 다음은 인천/경기(37.34명), 대전/충청(18.56명) 등의 순으로 나타남.

여자 종사자 수는 서울(15.91명), 인천/경기(12.38명), 강원/제주(11.22명) 등의 순으로 높았음.

디자이너 고용 업체의 디자인 부서 남자 종사자 수 평균(11.06명)이 여자 종사자 수 평균(28.99명)보다 많았고, 디자이너를 고용하지 않은 업체의 디자인 부서 여자 종사자 수의 평균(0.48명)은 남자 종사자 수(0.52명)보다 적게 나타남.

한편, 디자인 개발 외주 용역이 있는 업체의 디자인 부서 여자 종사자 수 평균(1.47명)이 남자 종사자 수 평균(0.90명)보다 높게 나타났고, 외주 용역이 없는 업체에서는 디자인 부서 남자 종사자 수 평균(2.57명)이 여자 디자이너 수 평균(2.36명)보다 높게 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 디자인활용업체 성별 종사자 및 디자이너 수

(단위: 명)

구분		남자 종사자 수	여자 종사자 수	연구개발 부서 남자 종사자 수	연구개발 부서 여자 종사자 수	디자인 부서 남자 종사자 수	디자인 부서 여자 종사자 수	디자이너 남자 종사자 수	디자이너 여자 종사자 수
활용업체		25.77	10.22	8.64	2.04	1.88	1.99	1.44	1.20
권역별	서울	44.75	15.91	8.78	2.55	3.78	4.42	1.97	2.24
	부산/울산/경남	13.66	6.17	3.31	0.65	0.65	1.06	0.79	0.80
	대구/경북	16.08	9.24	4.36	1.25	1.13	1.46	1.10	0.59
	인천/경기	37.34	12.38	15.72	3.88	4.41	2.68	2.32	1.13
	광주/전라	13.43	6.16	3.10	0.74	2.09	1.36	1.22	0.60
	대전/충청	18.56	10.77	13.25	0.73	2.15	1.47	1.07	0.81
	강원/제주	15.74	11.22	3.70	0.17	2.34	2.19	1.37	1.74
규모별	소기업	8.38	3.93	2.91	0.62	0.99	1.27	1.10	0.96
	중기업	39.31	22.98	8.60	2.88	2.13	2.13	1.44	1.42
	대기업	893.04	218.50	91.18	17.81	27.18	23.13	21.41	13.00
외주	외주용역 있음	18.24	8.86	4.98	1.02	0.90	1.47	1.04	0.94
	외주용역 없음	39.86	12.75	14.21	3.60	2.57	2.36	2.18	1.70

05-5 근로자 형태별 디자이너 수

– 디자인활용업체의 근로자 형태별 평균 디자이너 수는 ‘상용근로자’ 가 평균 2.65명, ‘임시 및 일용근로자’ 는 평균 0.01명으로 나타남.

(단위: 명) 디자인활용업체 근로자형태별 디자이너 수



– 업종별로 나누어 살펴보면, 평균 상용근로자 디자이너 수는 디지털/미디어디자인업에서 3.96명으로 가장 높고, 다음은 제품디자인업(3.17명), 공간디자인업(3.02명) 등의 순임.

• 업종별 디자인활용업체 근로자형태별 디자이너 수

(단위: 명)

구분		상용 근로자	임시 및 일용 근로자
활용업체		2.65	0.01
업종별	제품 디자인	3.17	0.01
	시각디자인	2.18	0.04
	디지털/미디어	3.96	0.02
	공간 디자인	3.02	0.00
	패션/텍스타일	2.48	0.03
	서비스/경험	2.59	0.00
	산업공예 디자인	2.27	0.02
	디자인 인프라	2.30	0.01

- 권역별로 디자인활용업체 근로자형태별 디자이너 수를 살펴보면, 업체당 평균 상용근로자 디자이너 수는 서울이 4.21명으로 가장 많고, 다음은 인천/경기(3.45명), 강원/제주(3.11명) 등의 순으로 나타남. 기업의 규모가 클수록 상용근로자 디자이너 수가 높은 특징을 보임.

• 권역별/규모별/매출구성별 디자인활용업체 근로자형태별 디자이너 수

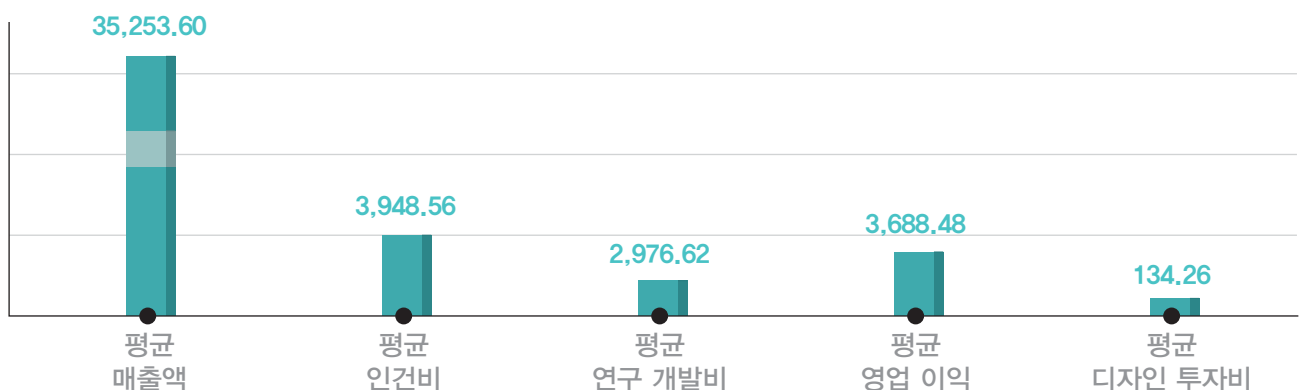
(단위: 명)

구분		상용 근로자	임시 및 일용 근로자
활용업체		2.65	0.01
권역별	서울	4.21	0.02
	부산/울산/경남	1.61	0.01
	대구/경북	1.65	0.04
	인천/경기	3.45	0.00
	광주/전라	1.83	0.00
	대전/충청	1.88	0.00
	강원/제주	3.11	0.00
규모별	소기업	2.06	0.01
	중기업	2.86	0.00
	대기업	34.41	0.12
외주	외주용역 있음	1.99	0.01
	외주용역 없음	3.87	0.01

06 2014년 재무 및 투자 현황

- 디자인활용업체의 평균 매출액은 352억 5,360만원으로 나타났고, 평균 인건비는 39억 4,856만원, 평균 연구개발비는 29억 7,662만원, 평균 영업이익은 36억 8,848만원으로 나타남. 한편, 평균 디자인 투자금액은 1억 3,426만원으로 나타남.

(단위: 백만원) 2014년 재무 및 투자 현황



－ 업종별로 살펴보면, 제품디자인업의 재무 및 투자 현황이 다른 업종 대비 높게 나타남.

• 업종별 2014년 재무 및 투자 현황

(단위: 백만원)

구분		평균 매출액	평균 인건비	평균 연구개발비	평균 영업이익	평균 디자인투자비
활용업체		35,253.60	3,948.56	2,976.62	3,688.48	134.26
업종별	제품 디자인	86,063.81	13,073.89	20,598.86	20,935.89	246.69
	시각디자인	16,871.36	1,431.45	1,549.73	1,035.53	219.62
	디지털/미디어	4,815.82	1,166.31	43.32	883.92	178.12
	공간 디자인	84,030.19	8,713.08	277.05	1,987.72	115.08
	패션/텍스타일	3,743.03	552.74	122.43	280.38	113.78
	서비스/경험	21,924.27	1,139.40	96.87	627.84	105.60
	산업공예 디자인	11,386.50	644.20	87.85	572.26	101.15
디자인 인프라		18,041.62	2,021.30	247.50	1,298.94	93.00

－ 권역별로 살펴보면, 모든 재무 및 투자 현황에서 서울이 가장 높은 것으로 나타남.

규모별로 살펴보면, 규모가 클수록 매출액, 인건비, 연구개발비, 영업이익, 디자인투자비의 평균이 높은 것으로 나타남. 디자이너를 고용한 업체와 디자인 개발 외주 용역 업체의 평균 매출액, 연구개발비, 영업이익, 디자인투자비가 디자이너를 고용하지 않은 업체보다 높게 나타남. 한편, 디자이너를 고용하지 않은 업체의 평균 인건비(41억 5,797만원)는 디자이너를 고용한 업체(27억 6,183만원)에 비해 높게 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 2014년 재무 및 투자 현황

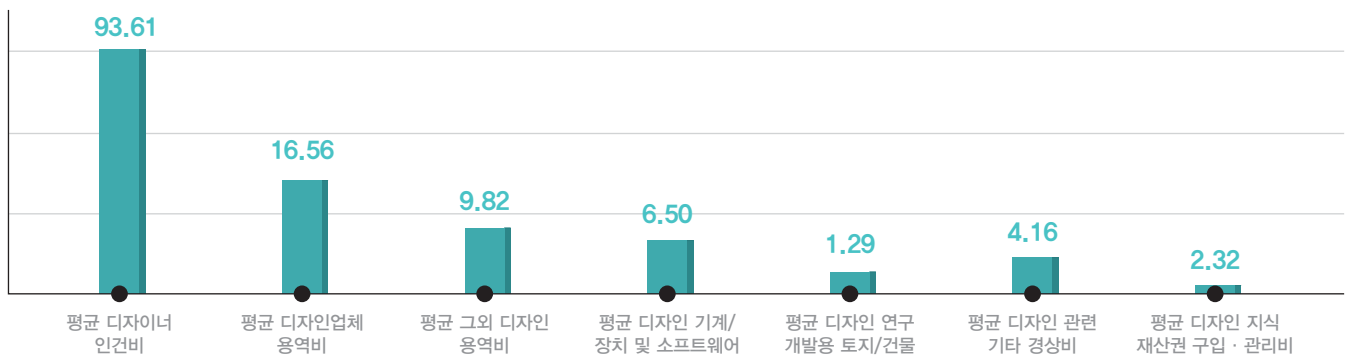
(단위: 백만원)

구분		평균 매출액	평균 인건비	평균 연구개발비	평균 영업이익	평균 디자인투자비
활용업체		35,253.60	3,948.56	2,976.62	3,688.48	134.26
권역별	서울	83,781.71	7,801.06	6,620.90	9,464.45	222.40
	부산/울산/경남	10,699.19	1,426.26	320.11	595.69	77.06
	대구/경북	21,936.38	1,038.79	261.44	377.58	101.27
	인천/경기	36,857.64	6,377.35	6,520.71	5,670.16	156.21
	광주/전라	10,707.59	1,897.84	134.65	289.40	87.80
	대전/충청	22,879.99	2,827.93	2,095.35	2,255.88	122.09
	강원/제주	27,848.21	1,760.74	121.28	392.58	171.12
규모별	소기업	7,753.82	861.36	41.51	261.12	99.22
	중기업	33,376.38	4,939.05	970.85	1,326.97	155.26
	대기업	1,702,781.32	174,109.85	204,397.87	238,738.80	1,935.92
고용	디자이너 고용	38,695.04	3,861.83	3,286.98	4,350.77	171.52
	디자이너 비고용	26,944.70	4,157.97	2,227.83	2,089.31	44.31
외주	외주용역 있음	18,095.01	3,063.84	1,740.30	1,712.20	103.99
	외주용역 없음	67,308.61	5,601.01	5,289.42	7,379.70	190.81

06-1 2014년 디자인 투자금액

—세부항목별 디자인 투자금액을 살펴본 결과, ‘평균 디자이너 인건비’가 9,361만원으로 가장 높게 나타났으며, 다음은 ‘평균 디자인업체 용역비’ (1,656만원), ‘평균 그 외 디자인 용역비’ (982만원), ‘평균 디자인 기계/장치 및 소프트웨어’ (650만원), ‘평균 디자인 관련 기타 경상비’ (416만원), ‘평균 디자인 지식재산권 구입·관리비’ (232만원), ‘평균 디자인 연구 개발용 토지/건물’ (129만원) 순으로 나타남.

(단위: 백만원) 2014년 디자인 투자금액



—업종별로 살펴보면, ‘평균 디자이너 인건비’는 제품디자인업(1억 9,246만원)에서 가장 높았고, ‘평균 디자인업체 용역비’는 시각디자인업(4,739만원)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 2014년 디자인 투자금액

(단위: 백만원)

구분		평균 디자이너 인건비	평균 디자인 업체용역비	평균 그 외 디자인 용역비	평균 디자인 기계/장치 및 소프트웨어	평균 디자인 연구개발용 토지/건물	평균 디자인 관련 기타 경상비	평균 디자인 지식재산권 구입· 관리비
활용업체		93.61	16.56	9.82	6.50	1.29	4.16	2.32
업종별	제품 디자인	192.46	12.85	26.72	4.66	0.71	2.87	6.42
	시각디자인	154.50	47.39	6.96	6.18	0.96	2.85	0.77
	디지털/미디어	112.98	19.54	2.57	9.75	0.60	31.21	1.47
	공간 디자인	76.91	26.84	4.32	1.43	3.06	2.40	0.11
	패션/텍스타일	63.06	28.00	6.93	0.87	7.24	7.67	0.00
	서비스/경험	71.63	9.14	10.10	5.37	0.61	3.69	5.06
	산업공예 디자인	58.74	18.75	6.66	9.00	0.64	7.00	0.37
	디자인 인프라	64.70	7.81	7.09	11.23	0.49	1.35	0.32

– 권역별로 살펴보면, ‘평균 디자이너 인건비’ 는 서울(1억 8,131만원)이 가장 높게 나타났고, ‘평균 디자인 업체 용역비’ 는 대전/충청(2,603만원)이 가장 높게 나타남.

규모별로 살펴보면, 전반적인 세부항목에서 규모가 클수록 세부항목별 디자인 투자금액 평균이 높아지는 것으로 나타나지만 ‘평균 디자인업체 용역비’ 와 ‘평균 그 외 디자인 용역비’ 는 중기업이 대기업에 비해 조금 더 높은 것으로 나타남.

디자이너 고용 여부에 따라 살펴보면, 디자이너 비고용 업체의 평균 디자인업체 용역비(1,874만원)가 디자이너 고용 업체(1,566만원)보다 더 높은 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 2015년 디자인 투자금액

(단위: 백만원)

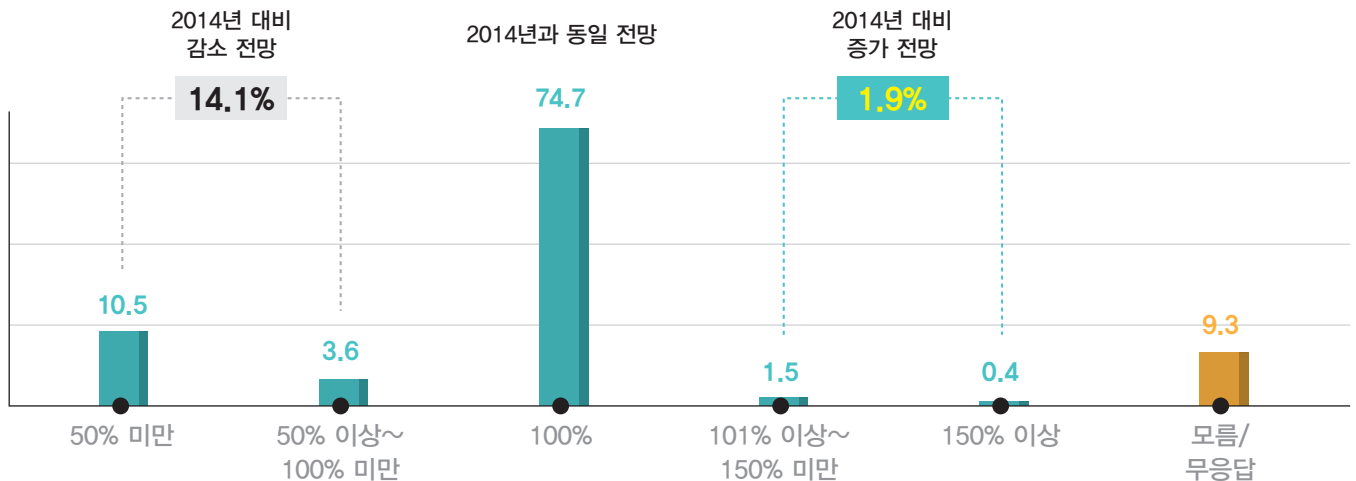
구분		평균 디자이너 인건비	평균 디자인 업체 용역비	평균 그 외 디자인 용역비	평균 디자인 기계/장치 및 소프트웨어	평균 디자인 연구개발용 토지/건물	평균 디자인 관련 기타 경상비	평균 디자인 지식재산권 구입· 관리비
활용업체		93.61	16.56	9.82	6.50	1.29	4.16	2.32
권역별	서울	181.31	17.29	11.09	5.90	1.07	3.34	2.41
	부산/울산/경남	44.03	12.63	7.52	4.02	0.77	6.26	1.84
	대구/경북	57.43	16.62	7.54	9.86	3.59	3.43	2.80
	인천/경기	104.34	22.02	12.25	9.53	1.02	3.78	3.27
	광주/전라	55.59	12.95	6.52	7.89	1.09	1.81	1.94
	대전/충청	67.64	26.03	12.51	6.11	3.79	3.32	2.69
	강원/제주	108.50	19.79	27.75	9.55	0.69	3.61	1.23
규모별	소기업	65.43	12.61	9.32	4.83	1.54	3.89	1.59
	중기업	87.55	33.04	11.99	12.74	0.23	4.47	5.23
	대기업	1,847.79	31.51	10.33	22.71	0.79	15.75	7.05
고용	디자이너 고용	132.38	15.66	8.39	6.69	1.40	5.02	1.99
	디자이너 비고용	0.00	18.74	13.27	6.06	1.03	2.07	3.14
외주	외주용역 있음	60.19	19.60	11.65	6.06	1.09	2.71	2.69
	외주용역 없음	156.02	10.88	6.41	7.33	1.68	6.85	1.64

07 2015년 디자인 투자금액 전망

- 2014년 대비 2015년 디자인투자금액 전망 은 평균 87.87% 수준으로 2014년 대비 감소할 것으로 전망함. 범주별로 살펴보면, ‘2014년과 동일 할 것이다’ 는 전망(100%)이 74.7%로 가장 높은 가운데, ‘2014년 대비 증가 전망’ (100% 초과)은 1.9%, ‘2014년 대비 감소 전망’ (100% 미만)은 14.1%로 나타남.

(단위: %) 2015년 디자인 투자금액 전망

평균 : 87.87%



- 업종별로 살펴보면, 전반적으로 디자인 투자금액이 감소할 것으로 전망하는 가운데, 디지털/미디어디자인업(99.93%), 산업공예디자인업(99.33%), 패션/텍스타일디자인업(90.39%)순으로 타 업종에 비해 2015년 디자인 투자금액 전망이 상대적으로 높은 반면, 서비스/경험디자인업(74.81%)은 2015년 디자인 투자가 가장 낮을 것으로 전망함.

• 업종별 2015년 디자인 투자금액 전망

(단위: %)

구분		50% 미만	50% 이상~100% 미만	100%	100% 이상~150% 미만	150% 이상	평균
활용업체		10.5	3.6	74.7	1.5	0.4	87.87
업종별	제품 디자인	3.1	0.8	80.2	3.2	0.6	97.32
	시각디자인	10.7	4.0	75.6	0.0	0.0	86.43
	디지털/미디어	3.9	0.6	85.9	1.1	2.6	98.78
	공간 디자인	8.8	3.2	76.4	3.8	0.6	89.93
	패션/텍스타일	3.0	5.0	81.9	2.1	0.0	96.05
	서비스/경험	22.7	8.9	55.8	0.6	0.1	72.14
	산업공예 디자인	2.9	0.0	86.7	1.3	0.6	97.26
	디자인 인프라	7.6	1.0	82.9	0.8	0.3	91.68

⑦ 2014년과 같으면 100%, 2014년 보다 증가하면 100%초과, 2014년 보다 감소하면 100% 미만으로 작성
예를 들어 2014년의 절반 수준이면 50%, 2배 증가했으면 200% 등으로 작성

– 권역별로는 인천/경기(98.26%)가 다른 권역 대비 긍정적인 전망을 한 것으로 나타났고, 그 외 권역은 모두 다소 부정적인 전망을 함. 규모별로 살펴보면, 2015년 디자인 투자전망은 대기업(102.78%), 소기업(87.80%), 중기업(87.02%)순으로 나타남.

디자이너 고용별로는 디자이너 비고용 업체의 전망(84.11%)이 디자이너를 고용한 업체(90.18%) 대비 부정적으로 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 2015년 디자인 투자금액 전망

(단위: %)

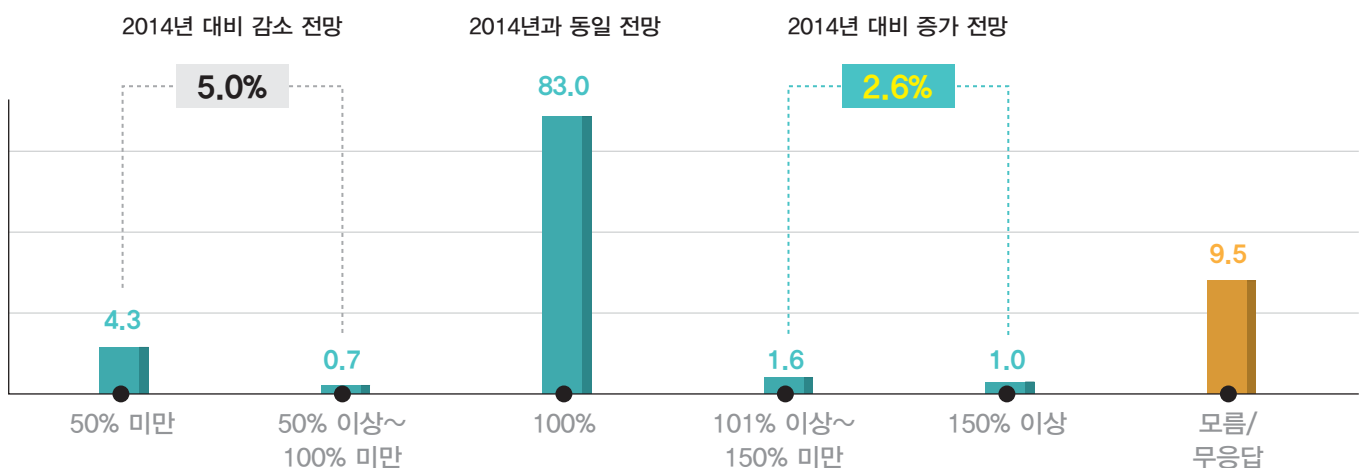
구분		50% 미만	50% 이상~100% 미만	100%	100% 이상~150% 미만	150% 이상	평균
활용업체		10.5	3.6	74.7	1.5	0.4	87.87
권역별	서울	6.2	4.0	78.3	0.7	0.6	91.87
	부산/울산/경남	18.2	6.8	65.7	0.2	0.1	78.71
	대구/경북	14.2	1.4	69.6	5.0	0.1	84.61
	인천/경기	3.1	0.6	82.7	4.2	1.2	98.26
	광주/전라	5.7	0.5	88.3	0.0	0.0	93.80
	대전/충청	15.5	1.8	74.1	2.4	0.0	83.06
	강원/제주	7.6	2.9	47.5	4.4	0.0	86.17
규모별	소기업	10.7	3.5	75.6	1.5	0.2	87.80
	중기업	10.7	4.1	69.9	1.7	0.9	87.02
	대기업	0.7	0.0	83.6	1.8	4.7	102.78
고용	디자이너 고용	9.8	3.8	76.0	2.0	0.5	89.33
	디자이너 비고용	12.4	3.1	71.4	0.2	0.0	84.11
외주	외주용역 있음	11.2	3.8	72.4	1.0	0.1	86.58
	외주용역 없음	9.3	3.2	79.0	2.4	0.8	90.11

07-1 2015년 디자이너 고용전망

– 2014년 대비 2015년 디자이너 고용 전망은 96.17% 수준으로 2014년에 비해 다소 감소할 것으로 전망됨. ‘2014년과 동일 할 것이다’ 는 전망이 83.0%로 가장 높았고, 2014년 대비 ‘증가할 것이다’ (100%초과)는 2.6%, ‘감소할 것이다’ (100%미만)는 5.0%로 나타남.

(단위: %) 2015년 디자이너 고용전망

평균 : 86.17%



– 업종별로 살펴보면, 디지털/미디어디자인업(102.60%), 시각디자인업(102.59%), 패션/텍스타일디자인업(101.79%), 산업공예디자인업(100.78%)을 제외한 모든 업종에서 디자이너 고용전망을 부정적으로 보는 가운데, 특히 서비스/경험디자인업(90.41%)의 디자이너 고용이 가장 감소할 것으로 전망함.

• 업종별 2015년 디자이너 고용전망

(단위: %)

구분		50% 미만	50% 이상~100% 미만	100%	100% 이상~150% 미만	150% 이상	평균
활용업체		4.3	0.7	83.0	1.6	1.0	96.17
업종별	제품 디자인	3.0	1.3	85.5	1.7	0.6	97.44
	시각디자인	1.0	1.0	85.1	2.6	3.2	102.59
	디지털/미디어	0.0	0.0	90.5	0.8	2.7	102.60
	공간 디자인	1.2	1.9	89.1	2.0	0.0	98.07
	패션/텍스타일	0.0	3.2	83.7	0.0	3.2	101.79
	서비스/경험	8.1	0.0	75.6	0.0	0.1	90.41
	산업공예 디자인	1.6	0.0	83.3	5.0	3.6	100.78
	디자인 인프라	6.2	0.0	83.1	2.2	0.4	93.91

– 권역별로 살펴보면, 대전/충청(105.33%), 광주/전라(100.07%)을 제외한 대부분의 권역에서 디자이너 고용전망을 부정적으로 보는 가운데, 특히 강원/제주(70.65%)이 다른 권역 대비 부정적으로 전망함. 규모별로는 소기업(95.77%)→중기업(97.19%)→대기업(104.93%)으로 나타나며 규모가 커질수록 디자이너 고용전망이 높게 나타남.

디자인 개발 외주 영역별 디자이너 고용전망은 대체로 부정적이며, 외주영역이 있는 업체(95.54%)가 더 낮은 전망치를 보임.

• 권역별/규모별/외주여부별 2015년 디자이너 고용전망

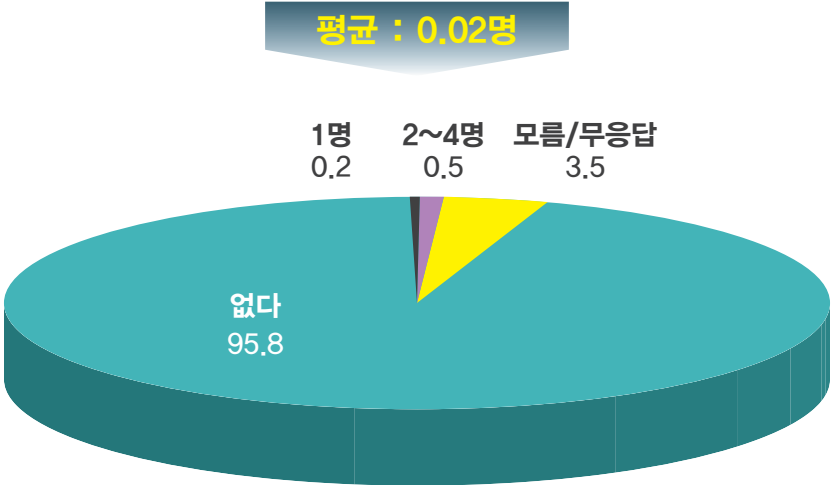
(단위: %)

구분		50% 미만	50% 이상~100% 미만	100%	100% 이상~150% 미만	150% 이상	평균
활용업체		4.3	0.7	83.0	1.6	1.0	96.17
권역별	서울	4.2	0.2	81.6	2.4	2.4	97.86
	부산/울산/경남	6.5	1.2	85.4	0.3	0.1	92.74
	대구/경북	5.3	0.0	81.4	1.6	0.1	94.25
	인천/경기	1.9	0.0	83.9	1.8	0.7	98.62
	광주/전라	0.0	1.0	89.2	2.2	0.0	100.07
	대전/충청	0.0	0.0	85.3	5.5	4.0	105.33
	강원/제주	11.6	4.4	31.0	0.0	0.0	70.65
규모별	소기업	4.5	0.7	83.5	0.8	0.9	95.77
	중기업	3.7	0.3	80.6	4.5	1.0	97.19
	대기업	0.0	0.0	81.5	7.9	5.8	104.93
외주	외주영역 있음	4.0	0.8	81.2	1.4	0.5	95.54
	외주영역 없음	4.6	0.5	85.2	1.8	1.7	96.89

07-2 2015년 디자이너 고용자 수 전망

- 디자인활용업체의 2015년 디자이너 고용자 수 전망은 평균 0.02명으로 나타남.
항목별로는 ‘없다’가 95.8%로 압도적으로 높았고, ‘2~4명’ (0.5%), ‘1명’ (0.2%) 등의 순임.

(단위: %) 2015년 디자이너 고용자 수 전망



- 업종별로 살펴보면, 제품디자인업의 디자이너 고용자 수 전망이 0.04명으로 가장 높게 나타남.

• 업종별 2015년 디자이너 고용자 수 전망

(단위: %)

구분		없다	1명	2~4명	평균(명)
활용업체		95.8	0.2	0.5	0.02
업종별	제품 디자인	94.3	0.0	2.1	0.04
	시각디자인	91.9	4.0	0.0	0.04
	디지털/미디어	100.0	0.0	0.0	0.00
	공간 디자인	95.6	0.0	0.9	0.04
	패션/텍스타일	84.7	0.0	0.0	0.00
	서비스/경험	100.0	0.0	0.0	0.00
	산업공예 디자인	100.0	0.0	0.0	0.00
	디자인 인프라	93.2	0.0	0.0	0.00

- 권역별로 살펴보면, 대전/충청에서 0.07명으로 가장 높았고, 다음은 서울(0.05명), 대구/경북(0.02명)이 뒤를 이음. 규모별로는 중기업의 디자이너 고용자 수 전망이 0.04명인 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 2015년 디자이너 고용자 수 전망

(단위: %)

구분		없다	1명	2~4명	평균(명)
활용업체		95.8	0.2	0.5	0.02
권역별	서울	92.7	0.0	1.1	0.05
	부산/울산/경남	95.2	0.0	0.0	0.00
	대구/경북	97.7	2.3	0.0	0.02
	인천/경기	99.4	0.0	0.0	0.00
	광주/전라	96.1	0.0	0.0	0.00
	대전/충청	96.7	0.0	3.3	0.07
	강원/제주	86.2	0.0	0.0	0.00
규모별	소기업	96.3	0.3	0.4	0.01
	중기업	93.6	0.0	0.9	0.04
	대기업	100.0	0.0	0.0	0.00
외주	외주용역 있음	96.6	0.3	0.6	0.02
	외주용역 없음	89.4	0.0	0.0	0.00

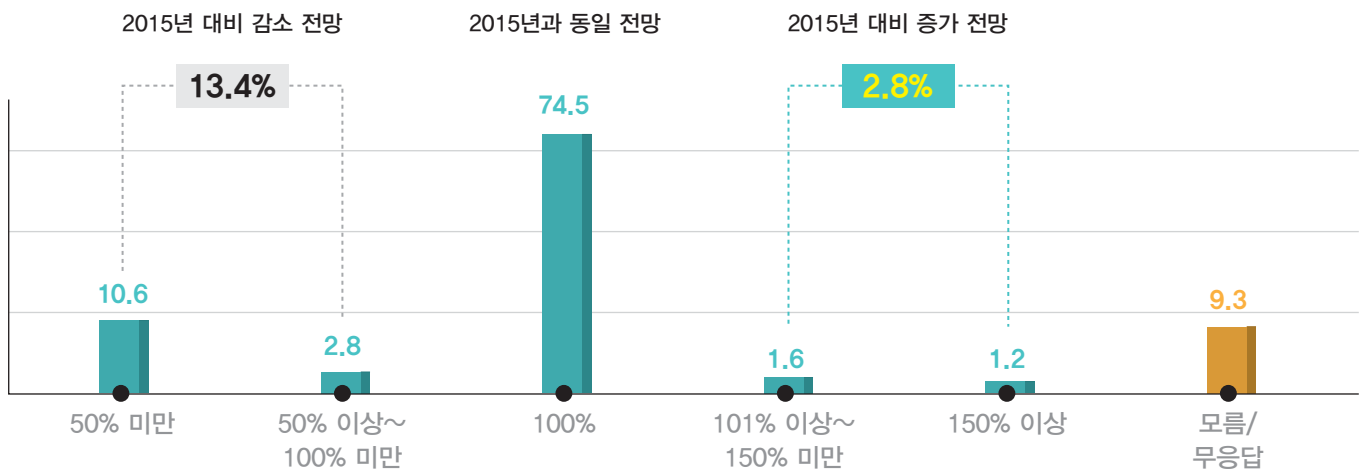
07-3 2016년 디자인 투자금액 전망

⑧ 2015년 대비 2016년 디자인투자금액 전망은 평균 88.65% 수준으로 2015년 대비 다소 감소 할 것으로 전망함.

범주별로 살펴보면, ‘2015년과 동일 할 것이다’ 는 전망(100%)이 74.5%로 가장 높은 가운데, ‘2015년 대비 증가 전망’ (100% 초과)은 2.8%, ‘2015년 대비 감소 전망’ (100% 미만)은 13.4%로 나타남

(단위: %) 2016년 디자인 투자금액 전망

평균 : 88.65%



– 업종별로 살펴보면, 모든 업종에서 2016년 디자인 투자금액이 감소할 것으로 전망한 가운데, 디지털/미디어 디자인업(99.62%), 제품디자인업(97.58%), 산업공예디자인업(97.48%)은 다른 업종 대비 2016년 디자인 투자가 가장 적게 감소할 것으로 보는 반면, 서비스/경험디자인업(73.24%)은 2016년 디자인 투자가 상대적으로 많이 감소할 것으로 전망함.

• 업종별 2016년 디자인 투자금액 전망

(단위: %)

구분		50% 미만	50% 이상~100% 미만	100%	100% 이상~150% 미만	150% 이상	평균
활용업체		10.6	2.8	74.5	1.6	1.2	88.65
업종별	제품 디자인	3.8	0.7	79.7	1.8	1.8	97.58
	시각디자인	10.7	4.2	70.1	1.6	3.7	90.17
	디지털/미디어	3.9	2.0	82.1	1.5	4.6	99.62
	공간 디자인	8.8	2.9	74.8	4.5	1.8	90.89
	패션/텍스타일	3.0	5.0	83.8	0.2	0.0	95.64
	서비스/경험	22.7	5.4	58.7	1.2	0.1	73.24
	산업공예 디자인	2.9	0.7	86.3	1.3	1.0	97.48
	디자인 인프라	7.6	1.0	82.7	0.9	0.5	91.80

⑧ 2015년과 같으면 100%, 2015년 보다 증가하면 100%초과, 2015년 보다 감소하면 100% 미만으로 작성
예를 들어 2015년의 절반 수준이면 50%, 2배 증가했으면 200% 등으로 작성

- 권역별로는 인천/경기(98.93%)와 광주/전라(96.11%)이 다른 권역 대비 긍정적인 전망을 한 것으로 나타났고, 모두 다소 부정적인 전망을 함. 규모별로 살펴보면, 디자인 투자전망은 대기업(103.43%), 중기업(89.17%), 소기업(88.29%) 순으로 나타남. 디자이너 비고용 업체의 전망(85.03%)이 디자이너를 고용한 업체(90.07%) 대비 부정적으로 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 2016년 디자인 투자금액 전망

(단위: %)

구분		50% 미만	50% 이상~100% 미만	100%	100% 이상~150% 미만	150% 이상	평균
활용업체		10.6	2.8	74.5	1.6	1.2	88.65
권역별	서울	6.6	3.0	78.8	0.6	1.0	92.40
	부산/울산/경남	18.2	5.4	66.9	0.3	0.3	79.03
	대구/경북	14.2	0.6	65.3	7.3	2.8	86.67
	인천/경기	3.1	0.0	82.7	4.0	2.0	98.93
	광주/전라	5.7	0.5	85.3	0.4	2.7	96.11
	대전/충청	15.5	2.4	75.1	1.3	0.0	83.01
	강원/제주	7.6	2.9	45.6	6.2	0.0	87.05
규모별	소기업	10.8	3.0	75.4	1.5	0.9	88.29
	중기업	10.7	1.9	70.2	2.2	2.2	89.17
	대기업	0.5	0.0	81.6	4.0	4.7	103.43
고용	디자이너 고용	9.9	3.1	75.4	2.2	1.5	90.07
	디자이너 비고용	12.4	1.9	72.4	0.4	0.2	85.03
외주	외주용역 있음	11.3	2.9	72.8	1.1	0.3	86.81
	외주용역 없음	9.3	2.4	77.7	2.7	2.8	91.86

- 업종별로 살펴보면, 시각디자인업(105.81%)과 산업공예디자인업(100.87%), 디지털/미디어디자인업(100.57%)을 제외한 모든 업종에서 디자이너 고용전망을 부정적으로 보는 가운데, 특히 서비스/경험 디자인업(86.51%)의 전망이 가장 부정적인 것으로 나타남.

• 업종별 2016년 디자이너 고용전망

(단위: %)

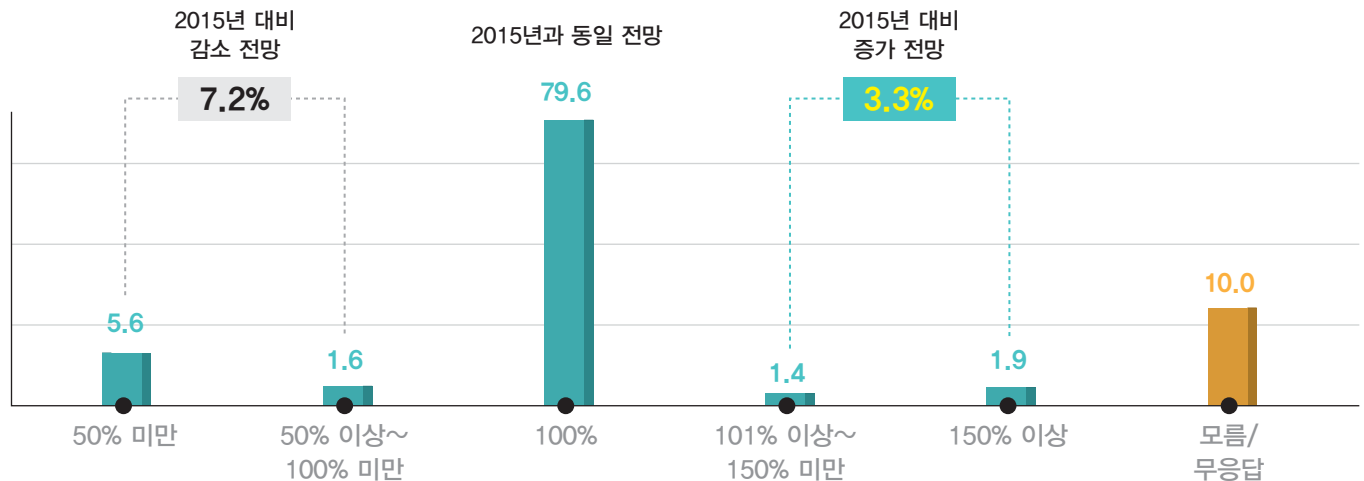
구분		50% 미만	50% 이상~100% 미만	100%	100% 이상~150% 미만	150% 이상	평균
활용업체		5.6	1.6	79.6	1.4	1.9	95.28
업종별	제품 디자인	4.5	2.4	81.4	1.2	2.6	96.95
	시각디자인	1.0	1.0	79.0	3.0	7.3	105.81
	디지털/미디어	0.0	4.1	80.8	3.1	2.0	100.57
	공간 디자인	2.3	2.5	83.9	2.1	2.9	99.68
	패션/텍스타일	3.2	3.2	80.5	0.0	3.2	98.21
	서비스/경험	11.6	0.0	70.3	1.8	0.1	86.51
	산업공예 디자인	2.2	0.0	87.0	1.8	3.0	100.87
	디자인 인프라	6.2	1.7	83.0	0.1	0.6	93.45

07-4 2016년 디자이너 고용 전망

- 2015년 대비 2016년 디자이너 고용 전망은 95.28% 수준으로 2015년에 비해 약간 감소할 것으로 전망함. '2015년과 동일 할 것이다' 는 전망이 79.6%로 가장 높았고, 2014년 대비 '증가할 것이다' (100% 초과)는 3.3%, '감소할 것이다' (100%미만)는 7.2%로 나타남.

(단위: %) 2016년 디자이너 고용전망

평균 : 95.28%



- 업종별로 살펴보면, 시각디자인업(105.81%)과 산업공예디자인업(100.87%), 디지털/미디어디자인업(100.57%)을 제외한 모든 업종에서 디자이너 고용전망을 부정적으로 보는 가운데, 특히 서비스/경험 디자인업(86.51%)의 전망이 가장 부정적인 것으로 나타남.

• 업종별 2016년 디자이너 고용전망

(단위: %)

구분		50% 미만	50% 이상~100% 미만	100%	100% 이상~150% 미만	150% 이상	평균
활용업체		5.6	1.6	79.6	1.4	1.9	95.28
업종별	제품 디자인	4.5	2.4	81.4	1.2	2.6	96.95
	시각디자인	1.0	1.0	79.0	3.0	7.3	105.81
	디지털/미디어	0.0	4.1	80.8	3.1	2.0	100.57
	공간 디자인	2.3	2.5	83.9	2.1	2.9	99.68
	패션/텍스타일	3.2	3.2	80.5	0.0	3.2	98.21
	서비스/경험	11.6	0.0	70.3	1.8	0.1	86.51
	산업공예 디자인	2.2	0.0	87.0	1.8	3.0	100.87
	디자인 인프라	6.2	1.7	83.0	0.1	0.6	93.45

- 권역별로 살펴보면, 광주/전라(104.78%), 대전/충청(102.71%)을 제외한 모든 권역에서 디자이너 고용 전망을 부정적으로 보는 가운데, 특히 강원/제주(72.42%)이 다른 권역 대비 부정적으로 전망함.
- 규모별로 살펴보면, 디자인 투자전망은 대기업(104.79%), 중기업(97.46%), 소기업(94.63%) 순으로 전망함
- 디자인 개발 외주 용역별 디자이너 고용전망은 외주 여부와 관계없이 감소할 것으로 전망하였으며, 비슷한 수준을 보임.

• 권역별/규모별/외주여부별 2016년 디자이너 고용전망

(단위: %)

구분		50% 미만	50% 이상~ 100% 미만	100%	100% 이상~ 150% 미만	150% 이상	평균
활용업체		5.6	1.6	79.6	1.4	1.9	95.28
권역별	서울	4.4	1.0	81.2	1.0	2.0	96.94
	부산/울산/경남	9.8	1.2	82.0	0.2	0.2	89.25
	대구/경북	5.3	0.0	76.5	1.3	4.7	98.69
	인천/경기	2.7	3.7	75.3	3.5	2.4	98.69
	광주/전라	0.0	1.7	83.8	2.1	4.9	104.78
	대전/충청	0.0	0.0	87.6	2.9	4.0	102.71
	강원/제주	11.6	4.4	28.3	2.8	0.0	72.42
규모별	소기업	5.9	1.8	79.8	0.9	1.6	94.63
	중기업	4.9	0.3	78.5	3.4	3.0	97.46
	대기업	0.0	0.0	78.0	4.0	5.8	104.79
외주	외주용역 있음	5.5	1.0	78.2	1.2	1.0	94.15
	외주용역 없음	5.7	2.2	81.2	1.6	3.1	96.58

- 권역별로 살펴보면, 광주/전라(104.78%), 대전/충청(102.71%)을 제외한 모든 권역에서 디자이너 고용 전망을 부정적으로 보는 가운데, 특히 강원/제주(72.42%)이 다른 권역 대비 부정적으로 전망함.
- 규모별로 살펴보면, 디자인 투자전망은 대기업(104.79%), 중기업(97.46%), 소기업(94.63%) 순으로 전망함
- 디자인 개발 외주 용역별 디자이너 고용전망은 외주 여부와 관계없이 감소할 것으로 전망하였으며, 비슷한 수준을 보임.

• 권역별/규모별/외주여부별 2016년 디자이너 고용전망

(단위: %)

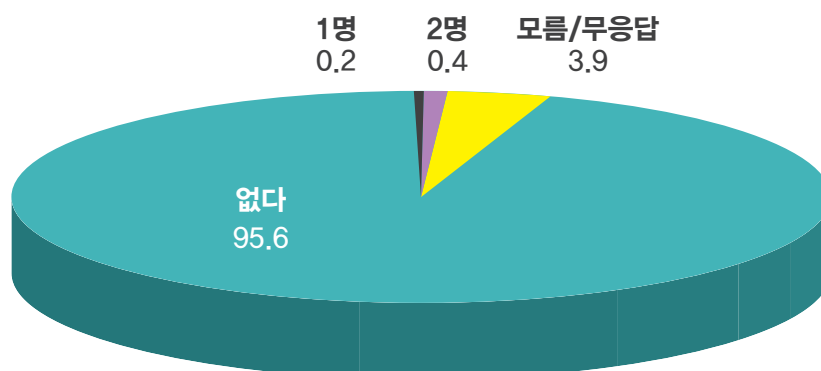
구분		50% 미만	50% 이상~100% 미만	100%	100% 이상~150% 미만	150% 이상	평균
활용업체		5.6	1.6	79.6	1.4	1.9	95.28
권역별	서울	4.4	1.0	81.2	1.0	2.0	96.94
	부산/울산/경남	9.8	1.2	82.0	0.2	0.2	89.25
	대구/경북	5.3	0.0	76.5	1.3	4.7	98.69
	인천/경기	2.7	3.7	75.3	3.5	2.4	98.69
	광주/전라	0.0	1.7	83.8	2.1	4.9	104.78
	대전/충청	0.0	0.0	87.6	2.9	4.0	102.71
	강원/제주	11.6	4.4	28.3	2.8	0.0	72.42
규모별	소기업	5.9	1.8	79.8	0.9	1.6	94.63
	중기업	4.9	0.3	78.5	3.4	3.0	97.46
	대기업	0.0	0.0	78.0	4.0	5.8	104.79
외주	외주용역 있음	5.5	1.0	78.2	1.2	1.0	94.15
	외주용역 없음	5.7	2.2	81.2	1.6	3.1	96.58

07-5 2016년 디자이너 고용자 수 전망

- 디자인활용업체의 2016년 디자이너 고용자 수 전망은 평균 0.01명으로 나타남.
- 항목별로는 '없다'가 95.6%로 압도적으로 높았고, '2명' (0.4%), '1명' (0.2%) 등의 순임.

(단위: %) 2016년 디자이너 고용 전망

평균 : 0.01명



– 업종별로 살펴보면, 제품디자인업에서 디자이너 고용자 수 전망이 0.04명으로 가장 높게 나타남.

• 업종별 2016년 디자이너 고용자 수 전망

(단위: %)

구분		없다	1명	2명	평균(명)
업종	활용업체	95.6	0.2	0.4	0.01
	제품 디자인	94.3	0.0	2.1	0.04
	시각디자인	91.9	4.0	0.0	0.04
	디지털/미디어	100.0	0.0	0.0	0.00
	공간 디자인	95.0	0.0	0.0	0.00
	패션/텍스타일	84.7	0.0	0.0	0.00
	서비스/경험	100.0	0.0	0.0	0.00
	산업공예 디자인	97.7	0.0	0.0	0.00
	디자인 인프라	93.2	0.0	0.0	0.00

– 권역별로 살펴보면, 대전/충청에서 0.07명으로 가장 높았고, 다음은 대구/경북이 0.02를 보이며 나머지 권역은 0명으로 나타남.

규모별로는 소기업(0.01명)을 제외하고 모두 0명으로 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 2016년 디자이너 고용자 수 전망

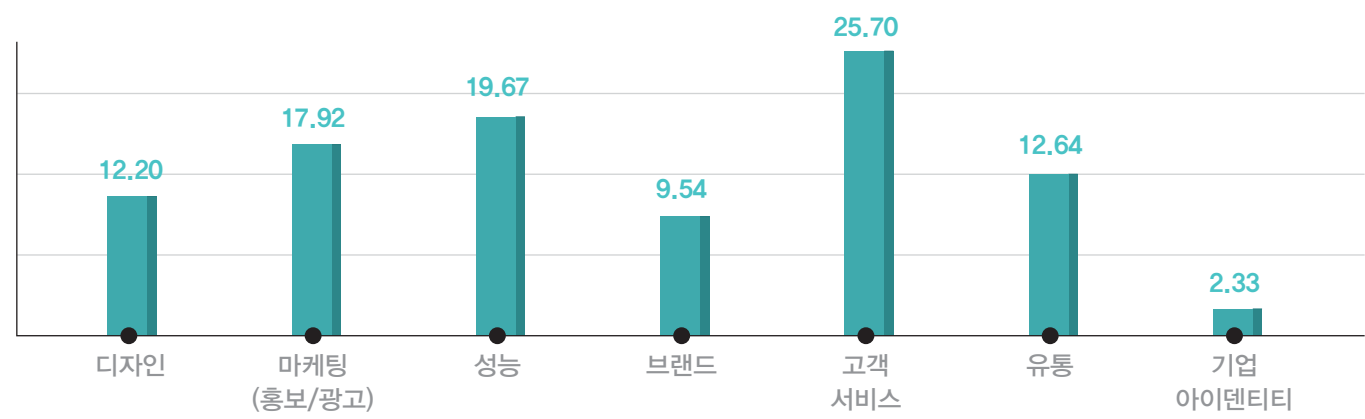
(단위: %)

구분		없다	1명	2명	평균(명)
권역	활용업체	95.6	0.2	0.4	0.01
	서울	93.8	0.0	0.0	0.00
	부산/울산/경남	95.2	0.0	0.0	0.00
	대구/경북	96.5	2.3	0.0	0.02
	인천/경기	99.4	0.0	0.0	0.00
	광주/전라	94.7	0.0	0.0	0.00
	대전/충청	96.7	0.0	3.3	0.07
	강원/제주	86.2	0.0	0.0	0.00
규모	소기업	95.8	0.3	0.4	0.01
	중기업	94.5	0.0	0.0	0.00
	대기업	100.0	0.0	0.0	0.00
외주	외주용역 있음	96.4	0.3	0.4	0.01
	외주용역 없음	89.4	0.0	0.0	0.00

08 제품판매 영향 요소별 비중

－ 제품판매에 영향을 미치는 요소별 비중 평균을 살펴본 결과, '디자인'(25.70%)이 가장 높게 나타났고, 다음은 '마케팅'(19.67%), '성능'(17.92%), '고객서비스'(12.64%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 제품판매 영향 요소별 비중



－ 업종별로는 '디자인' 비중은 패션/텍스타일디자인업(33.22%)에서 가장 높았고, 다음은 디지털/미디어 디자인업(33.15%), 디자인인프라업(28.94%) 등의 순으로 나타남. '마케팅(홍보/광고)'은 서비스/경험디자인업(23.46%)과 시각디자인업(23.42%)에서 상대적으로 높았음.

· 업종별 제품판매 영향 요소별 비중

(단위: %)

구분		디자인	마케팅 (홍보/광고)	성능	브랜드	고객 서비스	유통	기업 아이덴티티
활용업체		12.20	17.92	19.67	9.54	25.70	12.64	2.33
업종별	제품 디자인	12.02	32.85	12.01	15.30	20.37	5.64	1.80
	시각디자인	11.07	11.60	23.42	16.38	28.94	6.22	2.37
	디지털/미디어	4.73	29.87	16.68	5.91	33.15	8.17	1.49
	공간 디자인	7.68	21.57	19.28	9.93	25.46	13.45	2.63
	패션/텍스타일	12.04	17.20	14.78	19.74	33.22	2.28	0.74
	서비스/경험	16.04	7.34	23.46	5.97	22.51	21.91	2.77
	산업공예 디자인	3.73	37.20	7.01	14.73	27.06	9.20	1.07
	디자인 인프라	14.00	15.31	22.63	5.47	27.60	12.35	2.65

- 권역별로 살펴본 결과, ‘디자인’ 비중은 강원/제주(37.64%)에서 가장 높게 나타난 가운데 뒤이어 부산/울산/경남(28.76%), 서울(27.60%) 등의 순으로 나타남. ‘마케팅(홍보/광고)’ 비중은 대전/충청(32.44%)에서 상대적으로 높았음. 규모별로 살펴보면, ‘디자인’ 비중은 규모에 따라 큰 차이를 보이지 않음. 디자이너 고용 여부에 따라 살펴보면, 디자이너를 고용한 업체는 ‘디자인’ (28.03%) 요소가 가장 높게 나타난 반면, 디자이너를 고용하지 않은 업체는 ‘성능’ (21.02%) 요소가 가장 높은 것으로 나타남. 외주여부별로는 외주 용역이 있는 업체는 ‘디자인’ (23.43%) 요소 비중이 높게 나타났고, 외주용역이 없는 업체도 ‘디자인’ (29.93%) 요소가 높은 비중을 보임.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 제품판매 영향 요소별 비중

(단위: %)

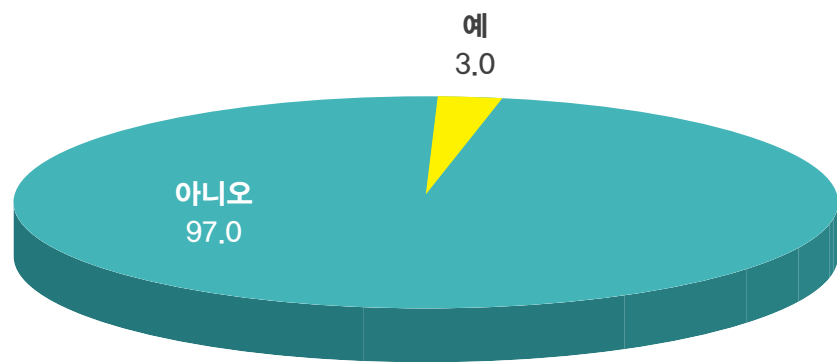
구분		디자인	마케팅 (홍보/광고)	성능	브랜드	고객 서비스	유통	기업 아이덴티티
활용업체		12.20	17.92	19.67	9.54	25.70	12.64	2.33
권역별	서울	11.57	18.70	18.18	10.17	27.60	10.98	2.81
	부산/울산/경남	8.84	16.59	20.65	7.73	28.76	15.13	2.29
	대구/경북	15.94	16.62	19.54	8.97	19.64	17.03	2.26
	인천/경기	14.79	24.22	16.00	11.64	25.74	5.13	2.49
	광주/전라	11.79	15.74	20.83	10.45	16.08	22.41	2.70
	대전/충청	21.05	11.21	32.44	9.25	23.11	2.76	0.18
	강원/제주	15.94	15.99	10.91	10.70	37.64	8.83	0.00
규모별	소기업	10.94	18.38	19.33	10.29	25.87	12.89	2.31
	중기업	17.84	15.23	21.74	6.36	25.05	11.32	2.44
	대기업	11.87	26.48	12.66	7.95	23.77	15.60	1.67
고용	디자이너 고용	11.72	16.63	19.58	9.44	28.03	11.75	2.85
	디자이너 비고용	13.35	21.02	19.91	9.81	20.05	14.81	1.06
외주	외주용역 있음	10.62	17.80	20.00	10.87	23.43	15.82	1.46
	외주용역 없음	15.15	18.14	19.06	7.06	29.93	6.72	3.94

SECTION 03 디자인 역량

09 해외인력 및 지사 교류 여부

– 디자인활용업체 중 해외 디자인 정보 수집 및 개발을 위해 해외 지사가 있거나, 해외 관련 기관 혹은 해외 인력과 교류하고 있는 업체의 비율은 3.0%로 나타남. 그 외 대다수(97.0%)는 해외 교류가 없는 것으로 나타남.

(단위: %) 해외인력 및 지사 교류 여부



– 업종별로 살펴보면, 디지털/미디어디자인업(8.0%)과 제품디자인업(5.4%)의 해외인력 및 지사 교류 비율이 다른 업종 대비 높게 나타남. 한편, 공간디자인업(1.0%), 서비스/경험디자인업(1.8%)의 해외인력 및 지사 교류 비율은 상대적으로 낮았음.

• 업종별 해외인력 및 지사 교류 여부

(단위: %)

구분		예	아니오
활용업체		3.0	97.0
업종별	제품 디자인	5.4	94.6
	시각디자인	2.9	97.1
	디지털/미디어	8.0	92.0
	공간 디자인	1.0	99.0
	패션/텍스타일	3.2	96.8
	서비스/경험	1.8	98.2
	산업공예 디자인	4.9	95.1
	디자인 인프라	3.0	97.0

- 권역별로 살펴보면, 해외인력 및 지사 교류 여부 비율은 서울(8.0%), 인천/경기(3.7%), 대전/충청(3.3%) 등의 순으로 나타남. 규모별로는 규모가 클수록 해외인력 및 지사 교류 비율이 높은 것으로 나타남. 대기업의 해외 교류 비율은 26.7%로 다른 규모에 비해 압도적으로 높게 나타남. 한편, 디자인 외주 용역이 없는 업체(3.4%), 디자이너를 고용한 업체(3.2%)에서 해외인력 및 지사 교류 비율이 상대적으로 높았음.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 해외인력 및 지사 교류 여부

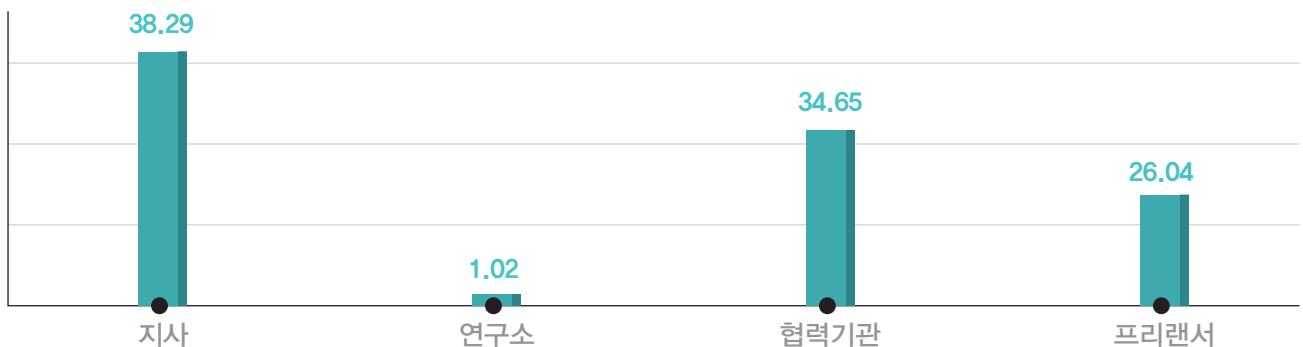
(단위: %)

구분		예	아니오
활용업체		3.0	97.0
권역별	서울	8.0	92.0
	부산/울산/경남	0.3	99.7
	대구/경북	1.5	98.5
	인천/경기	3.7	96.3
	광주/전라	0.0	100.0
	대전/충청	3.3	96.7
	강원/제주	0.3	99.7
규모별	소기업	1.8	98.2
	중기업	6.7	93.3
	대기업	26.7	73.3
고용	디자이너 고용	3.2	96.8
	디자이너 비고용	2.5	97.5
외주	외주용역 있음	2.8	97.2
	외주용역 없음	3.4	96.6

09-1 해외인력 및 지사 교류 방법 비중

- 디자인활용업체 중 해외 교류가 있는 업체들의 교류 방법 비중 평균은 ‘지사’ 비중이 38.29%로 가장 높았고, 다음은 ‘협력기관’ (34.65%), ‘프리랜서’ (26.04%), ‘연구소’ (1.02%) 순으로 나타남.

(단위: %) 해외인력 및 지사 교류 방법 비중



- － 업종별로 살펴보면, ‘협력기관’ 비중은 디자인인프라업(66.25%)에서 상대적으로 높았고, ‘지사’ 비중에서 패션/텍스타일디자인업(83.19%)이 상대적으로 높았음.

• 업종별 해외인력 및 지사 교류 방법 비중

(단위: %)

구분		지사 비중 평균	연구소 비중 평균	협력기관 비중 평균	프리랜서 비중 평균
활용업체		38.29	1.02	34.65	26.04
업종별	제품 디자인	42.30	0.00	57.70	0.00
	시각디자인	63.30	0.00	31.32	5.37
	디지털/미디어	15.40	1.50	7.06	76.04
	공간 디자인	75.00	0.00	25.00	0.00
	패션/텍스타일	83.19	0.00	16.81	0.00
	서비스/경험	20.89	0.14	6.67	72.31
	산업공예 디자인	65.71	3.81	7.78	22.70
	디자인 인프라	32.20	1.55	66.25	0.00

- － 권역별로 살펴보면, ‘협력기관’ 비중은 대전/충청(82.08%)에서 가장 높았고, 다음은 인천/경기(50.46%), 서울(29.37%) 순으로 높게 나타남. 규모별로는, ‘협력기관’ 비중 평균은 중기업(37.64%)에서 상대적으로 높은 것으로 나타나는 반면, ‘지사’ 비중 평균은 규모가 커질수록 높아지는 것으로 나타남.
- 디자이너 고용 여부에 따라 살펴보면, 디자이너를 고용한 업체는 ‘지사’ (46.39%)와 ‘협력기관’ (38.28%) 비중이 높게 나타난 반면, 디자이너를 고용하지 않은 업체는 ‘프리랜서’ (67.90%) 비중이 상대적으로 높게 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 해외인력 및 지사 교류 방법 비중

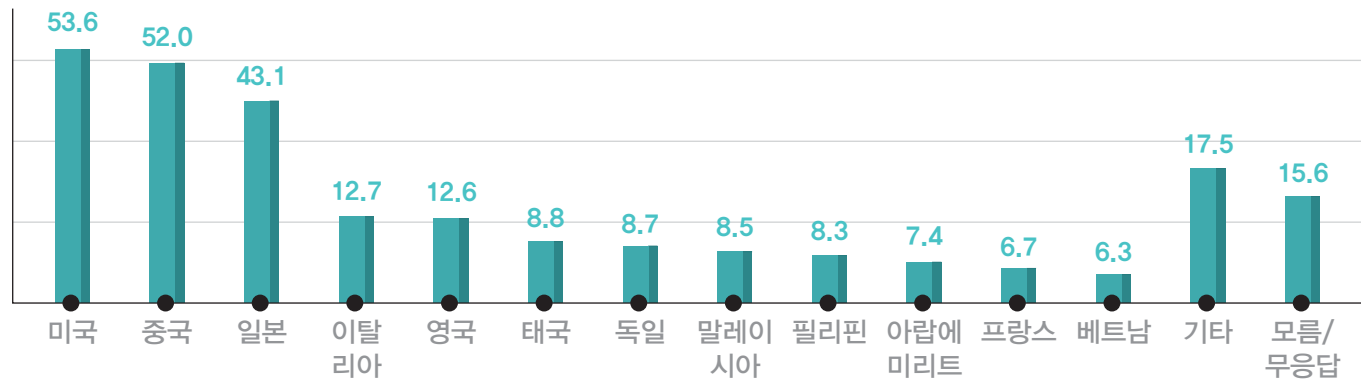
(단위: %)

구분		지사 비중 평균	연구소 비중 평균	협력기관 비중 평균	프리랜서 비중 평균
활용업체		38.29	1.02	34.65	26.04
권역별	서울	35.22	1.15	29.37	34.25
	부산/울산/경남	100.00	0.00	0.00	0.00
	대구/경북	59.51	4.22	4.22	32.05
	인천/경기	49.54	0.00	50.46	0.00
	광주/전라	—	—	—	—
	대전/충청	15.69	0.00	82.08	2.24
	강원/제주	100.00	0.00	0.00	0.00
규모별	소기업	17.51	0.70	36.42	45.37
	중기업	59.29	0.60	37.64	2.46
	대기업	76.06	3.54	18.89	1.52
고용	디자이너 고용	46.39	1.31	38.28	14.02
	디자이너 비고용	10.07	0.00	22.03	67.90
외주	외주용역 있음	33.01	0.63	39.94	26.43
	외주용역 없음	46.55	1.62	26.39	25.43

10 교류하는 해외 지역(중복응답)

– 디자인활용업체 중 해외 교류가 있는 업체를 대상으로 교류 지역을 살펴본 결과(중복응답 기준), ‘미국’ (53.6%), ‘중국’ (52.0%), ‘일본’ (43.1%), ‘이탈리아’ (12.7%), ‘영국’ (12.6%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %, 중복응답) 교류 해외 지역(중복응답)



– 업종별로 살펴보면, ‘중국’ 은 산업공예디자인업(100.0%), ‘미국’ 은 디지털/미디어디자인업(92.0%), ‘일본’ 은 디지털/미디어디자인업(94.8%)에서 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 교류 해외 지역

(단위: %, 중복응답)

구분		미국	중국	일본	이탈리아	영국	독일	태국	필리핀	아랍에미리트	프랑스	베트남
활용업체		53.6	52.0	43.1	12.7	12.6	8.8	8.7	8.3	7.4	6.7	6.3
업종별	제품 디자인	48.3	62.4	20.7	5.2	6.2	8.3	2.1	2.1	0.0	3.1	19.7
	시각디자인	58.4	60.1	70.1	1.7	1.7	1.7	3.4	1.7	0.0	1.7	10.0
	디지털/미디어	92.0	18.8	94.8	5.2	4.0	14.4	2.4	0.0	70.9	5.2	0.0
	공간 디자인	8.8	17.6	17.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	17.6
	패션/텍스타일	14.2	23.5	14.2	0.0	7.1	7.1	7.1	7.1	0.0	7.1	0.0
	서비스/경험	85.6	71.9	71.9	13.0	13.0	13.0	0.0	0.0	0.0	13.0	0.7
	산업공예 디자인	31.6	100.0	31.6	31.6	23.6	31.6	14.8	14.8	0.0	31.6	0.0
	디자인 인프라	46.6	40.9	32.8	24.7	24.7	2.3	23.5	23.5	0.0	2.3	0.0

- 권역별로 살펴보면, ‘중국’은 부산/울산/경남과 대구/경북, 강원/제주에서 100.0%의 가장 높은 비율을 보임.
규모별로 살펴보면, 대부분 나라에서 대기업의 교류가 가장 활발한 것으로 나타났고, 중국과 일본의 경우 중기기업의 교류 비율이 상대적으로 높게 나타남.
디자이너 고용 여부별로 살펴보면, 대부분 나라에서 디자이너를 고용한 업체의 비율이 높게 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 교류 해외 지역

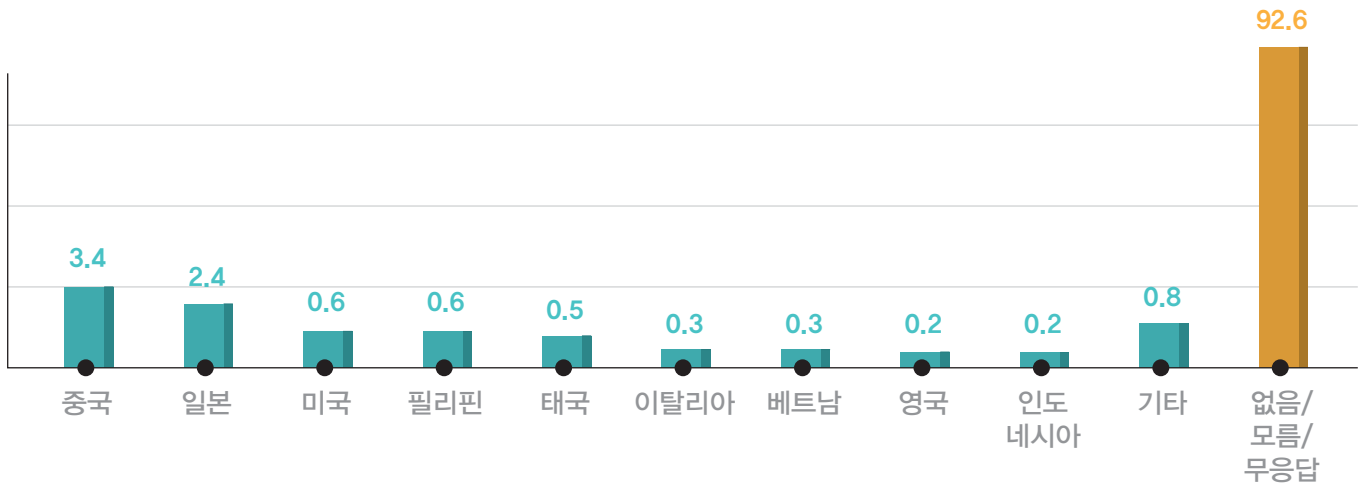
(단위: %, 중복응답)

구분		미국	중국	일본	이탈리아	영국	독일	태국	필리핀	아랍에미리트	프랑스	베트남
활용업체		53.6	52.0	43.1	12.7	12.6	8.8	8.7	8.3	7.4	6.7	6.3
권역별	서울	55.4	43.4	44.8	13.4	12.5	5.9	9.5	9.3	11.1	5.2	2.6
	부산/울산/경남	71.0	100.0	71.0	0.0	29.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대구/경북	40.5	100.0	40.5	40.5	40.5	40.5	32.0	32.0	0.0	40.5	0.0
	인천/경기	51.1	52.1	38.0	6.2	1.9	10.6	1.9	1.2	0.0	3.7	5.9
	광주/전라	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	대전/충청	38.6	90.0	25.1	12.9	19.0	19.0	10.3	8.2	0.0	12.9	55.3
	강원/제주	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	0.0	100.0	0.0
규모별	소기업	56.7	47.1	39.1	2.3	2.3	2.3	2.3	2.3	15.5	2.3	7.2
	중기업	50.4	61.5	49.9	21.1	20.5	9.4	15.7	15.7	0.0	4.8	4.9
	대기업	52.2	39.7	36.1	26.0	27.1	33.3	11.0	7.8	0.0	30.2	7.6
고용	디자이너 고용	49.9	44.2	40.3	15.3	13.8	9.9	10.0	9.5	9.8	7.0	3.3
	디자이너 비고용	65.1	76.4	51.7	4.6	8.6	5.6	4.6	4.6	0.0	5.6	15.8
외주	외주용역 있음	42.2	53.7	41.0	15.9	16.5	6.5	12.0	11.8	0.0	6.5	8.3
	외주용역 없음	71.3	49.4	46.3	7.7	6.5	12.4	3.6	3.0	18.9	6.9	3.2

10-1 향후 해외시장 진출 희망하는 지역(중복응답)

- 디자인활용업체 중 해외 교류가 있는 업체를 대상으로 향후 해외시장 진출 희망하는 지역을 살펴본 결과(중복응답 기준), ‘없음/모름/무응답’ 이 92.6%로 대부분을 차지했고, 이를 제외한 나머지 응답에서는 ‘중국’ (3.4%), ‘일본’ (2.4%), ‘미국’ (0.6%), ‘필리핀’ (0.6%), ‘태국’ (0.5%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %, 중복응답) 향후 해외시장 진출 희망하는 지역(중복응답)



- 업종별로 살펴보면, ‘중국’ 은 패션/텍스타일디자인업(10.8%), 산업공예디자인업(6.0%), ‘일본’ 은 디지털미디어디자인업(5.9%), 디자인인프라업(3.64%), ‘미국’ 은 디지털/미디어디자인업(2.2%)에서 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 향후 해외시장 진출 희망하는 지역

(단위: %, 중복응답)

구분		중국	일본	미국	필리핀	태국	이탈리아	베트남	영국	인도 네시아	기타
활용업체		3.4	2.4	0.6	0.6	0.5	0.3	0.3	0.2	0.2	0.8
업종별	제품 디자인	5.1	3.1	0.6	0.0	1.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.8
	시각디자인	3.2	1.3	1.6	1.7	1.1	0.3	0.0	0.0	0.0	2.3
	디지털/미디어	1.0	5.9	2.2	0.1	0.1	0.0	0.1	0.0	0.1	2.0
	공간 디자인	2.8	0.5	1.5	0.6	0.0	0.3	0.0	1.1	0.0	1.3
	패션/텍스타일	10.8	0.0	0.5	1.9	0.5	0.0	0.0	0.2	0.0	0.0
	서비스/경험	2.3	2.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	산업공예 디자인	6.0	0.4	1.2	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.0	1.3
	디자인 인프라	2.5	3.6	0.0	0.8	0.7	0.8	0.8	0.2	0.8	0.7

－ 권역별로 살펴보면, ‘중국’ 과 ‘일본’ 은 ‘인천/경기(6.1%, 5.7%),’ 미국 ‘은 대구/경북(1.7%)에서 상대적으로 높았음.

규모별로 살펴보면, 중기업의 경우 ‘중국’ (0.8%)이 상대적으로 낮게 나타났고, ‘미국’ (1.2%)과 ‘태국’ (1.7%)에서 상대적으로 높게 나타남. 디자이너 고용 여부별로는 살펴보면, 디자이너를 고용한 업체는 ‘중국’ (4.3%), ‘일본’ (3.2%)에서 디자이너를 고용하지 않은 업체에 비해 상대적으로 높았음.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 향후 해외시장 진출 희망하는 지역

(단위: %, 중복응답)

구분		중국	일본	미국	필리핀	태국	이탈리아	베트남	영국	인도네시아	기타
활용업체		3.4	2.4	0.6	0.6	0.5	0.3	0.3	0.2	0.2	0.8
권역별	서울	2.1	2.7	0.8	0.1	0.4	0.9	0.1	0.0	0.0	1.2
	부산/울산/경남	3.8	1.8	0.0	1.3	0.6	0.0	0.0	0.0	0.7	0.0
	대구/경북	1.8	0.0	1.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.7
	인천/경기	6.1	5.7	0.4	0.6	0.6	0.1	1.5	0.3	0.0	1.3
	광주/전라	2.9	0.8	1.3	0.4	0.8	0.4	0.0	1.2	0.0	1.2
	대전/충청	4.0	2.2	0.4	0.4	0.4	0.4	0.0	0.4	0.0	1.1
	강원/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	소기업	4.0	2.7	0.4	0.5	0.2	0.3	0.3	0.2	0.3	0.5
	중기업	0.8	1.2	1.2	0.8	1.7	0.2	0.1	0.5	0.0	1.9
	대기업	4.0	0.0	0.8	1.3	0.3	0.0	1.0	0.2	0.3	0.6
고용	디자이너 고용	4.3	3.2	0.6	0.8	0.4	0.4	0.0	0.3	0.3	1.0
	디자이너 비고용	1.3	0.4	0.6	0.0	0.7	0.0	0.7	0.0	0.0	0.4
외주	외주용역 있음	2.4	0.7	0.4	0.4	0.7	0.0	0.3	0.1	0.0	0.8
	외주용역 없음	5.3	5.4	0.9	0.9	0.1	0.8	0.1	0.5	0.6	0.7

10-2 향후 해외시장 진출하려는 산업분야(중복응답)

• 향후 해외시장 진출하려는 산업분야

(단위: %, 중복응답)

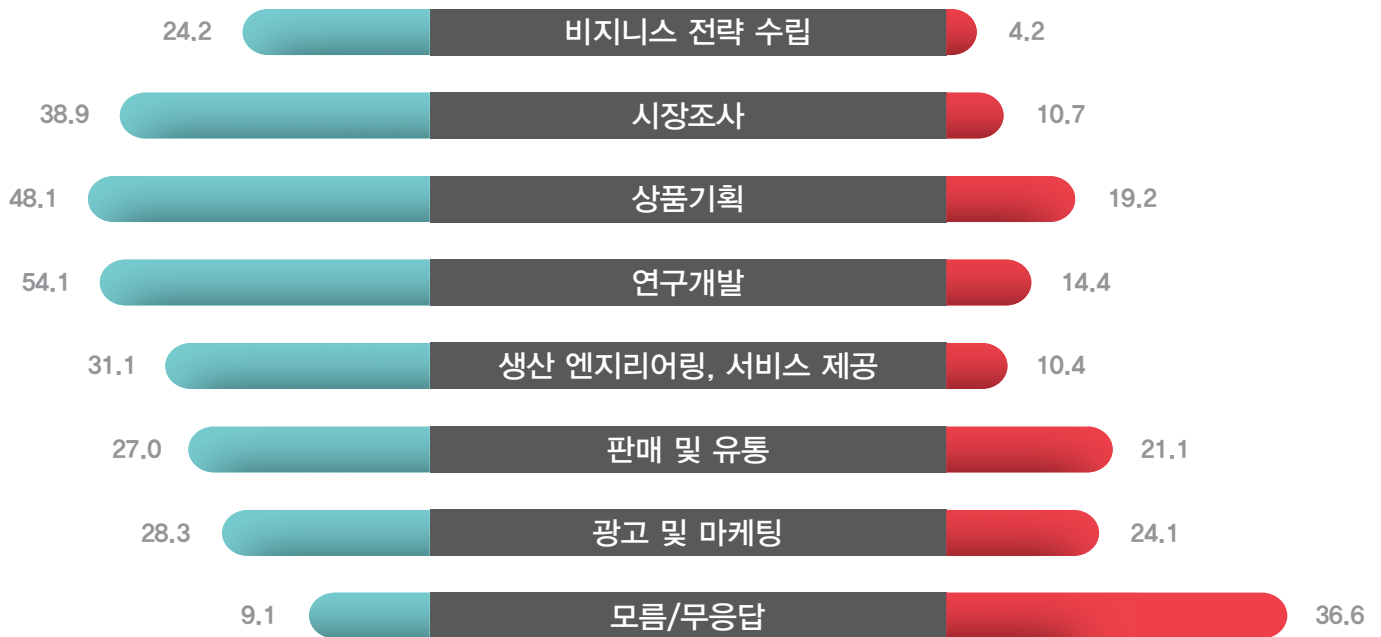
구분	전체	구분	전체
전체		전체	
의류	0.51	자동차금형설계	0.04
유리	0.35	전기분야	0.04
자동차부품	0.33	아파트건설	0.04
마이크로소프트	0.23	빌딩건설	0.04
병원기기	0.23	철공예	0.04
화장품판매	0.23	전기통신	0.04
모형	0.23	과자	0.04
의료기	0.20	제품디자인	0.04
아파트인테리어	0.20	공조기	0.04
베어링	0.18	셀비업	0.04
약	0.18	헬	0.04
건설업	0.16	락트	0.04
잠옷	0.14	자동차부품(볼트)	0.03
식품	0.13	실	0.03
자동차	0.12	스폰지 제조 및 수출	0.03
조명	0.11	윤활제	0.03
스피커	0.11	세척제	0.03
헬스장갑	0.11	접착제	0.03
중장비	0.11	아동장난감	0.03
CCTV	0.11	유모차	0.03
주방가구	0.11	유선통신기기	0.03
해파리가공	0.11	신발	0.03
엔지니어링	0.10	아동복	0.03
주얼리	0.10	의약품 제조	0.02
차엔진조립분야	0.09	일본 교류	0.02
떡박스제작	0.09	섬유	0.02
방화문	0.09	주얼리	0.02
사진관	0.08	설계	0.01
조선 기자재	0.07	보안	0.01
it산업	0.07	의약품	0.00
전설작업	0.07	유통	0.00
화장품 제조	0.07	웹디자인	0.00
화장품	0.07	게임웹	0.00
문구류	0.07	산화방지제	0.00
골프용품	0.06	솔루션 소프트	0.00
침구	0.05	없음/모름/무응답	94.09

11 개발 프로세스 중 디자이너/용역업체 개입 단계

– 디자이너를 고용한 업체를 대상으로 디자이너가 개발 프로세스에 개입하는 단계를 살펴본 결과 (중복응답 기준), ‘연구 개발’ (54.1%)이 가장 높았고, 다음은 ‘상품 기획’ (48.1%), ‘시장 조사’ (38.9%), ‘생산 엔지니어링’ (31.1%) 등의 순임.

한편, 용역업체는 ‘광고 및 마케팅’ (24.1%)에서 가장 높았고, 다음은 ‘판매 및 유통’ (21.1%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 개발 프로세스 중 디자이너/용역업체 개입 단계



– 디자이너 개입 단계에 대해 업종별로 살펴보면, ‘연구 개발’은 시각디자인업(67.9%), 산업공예 디자인업 (66.1%), 패션/텍스타일디자인업(63.7%) 등의 순으로 높게 나타났고, ‘상품 기획’은 디자인 인프라업 (59.8%), 산업공예디자인업(50.8%)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 개발 프로세스 중 디자이너 개입 단계

(단위: %)

구분		비즈니스 전략 수립	시장 조사	상품 기획	연구 개발	생산 엔지니어링 / 서비스 제공	판매 및 유통	광고 및 마케팅
활용업체		24.2	38.9	48.1	54.1	31.1	27.0	28.3
업종별	제품 디자인	16.8	38.4	43.5	57.7	40.0	31.6	28.2
	시각 디자인	21.5	37.1	43.3	67.9	24.6	23.4	26.6
	디지털/미디어 디자인	30.4	37.5	55.7	55.3	35.5	27.7	31.2
	공간 디자인	27.1	34.6	35.3	54.4	48.8	27.7	28.8
	패션/텍스타일 디자인	19.0	30.1	42.4	63.7	20.5	29.7	16.9
	서비스/경험 디자인	26.1	27.1	42.8	39.8	23.0	20.7	26.4
	산업공예 디자인	27.0	47.1	50.8	66.1	48.8	33.2	26.1
	디자인 인프라	25.0	51.3	59.8	55.5	27.5	29.4	32.2

- － 용역업체 개입 단계를 업종별로 살펴보면, ‘판매 및 유통’은 시각디자인업(35.7%), 제품디자인업(27.3%) 등의 순으로 높았고, ‘광고 및 마케팅’은 디자인인프라업(36.8%), 시각디자인업(24.7%) 등의 순으로 나타남.

• 업종별 개발 프로세스 중 용역업체 개입 단계

(단위: %)

구분		비즈니스 전략 수립	시장 조사	상품 기획	연구 개발	생산 엔지니어링 /서비스 제공	판매 및 유통	광고 및 마케팅
활용업체		4.2	10.7	19.2	14.4	10.4	21.1	24.1
업종별	제품 디자인	12.3	22.7	30.0	24.5	24.8	27.3	21.0
	시각 디자인	2.7	9.2	22.5	16.0	6.7	35.7	24.7
	디지털/미디어 디자인	0.0	0.0	25.6	2.0	2.0	17.8	11.8
	공간 디자인	5.9	13.1	20.4	6.7	16.6	25.3	21.3
	패션/텍스타일 디자인	1.9	4.5	8.8	14.0	2.7	19.0	16.2
	서비스/경험 디자인	3.5	10.6	23.7	11.0	2.5	9.6	19.7
	산업공예 디자인	1.8	9.2	36.9	26.9	13.2	23.9	8.5
	디자인 인프라	1.9	7.4	6.2	15.8	10.6	22.6	36.8

- － 규모별로 살펴보면, 전반적으로 중기업보다 소기업과 대기업이 높게 나타난 가운데, ‘연구 개발’은 대기업 (76.9%)에서 가장 높았고, 다음은 중기업(60.0%), 소기업(52.4%) 순으로 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 개발 프로세스 중 디자이너 개입 단계

(단위: %)

구분		비즈니스 전략 수립	시장 조사	상품 기획	연구 개발	생산 엔지니어링 /서비스 제공	판매 및 유통	광고 및 마케팅
활용업체		24.2	38.9	48.1	54.1	31.1	27.0	28.3
권역별	서울	18.1	47.6	66.5	62.5	31.1	30.6	28.5
	부산/울산/경남	21.2	23.5	28.4	28.7	17.1	20.6	18.0
	대구/경북	31.1	38.3	60.4	79.8	56.6	34.5	37.6
	인천/경기	26.8	43.3	52.1	69.6	34.9	23.7	41.9
	광주/전라	45.9	64.0	45.7	77.8	61.5	46.9	38.5
	대전/충청	20.5	34.1	44.3	59.9	32.3	23.5	24.0
	강원/제주	32.4	32.5	62.2	46.2	21.5	5.9	24.6
규모별	소기업	25.3	37.9	48.2	52.4	33.3	27.1	26.6
	중기업	18.7	43.2	46.6	60.0	21.5	27.3	34.6
	대기업	32.4	40.2	59.6	76.9	25.8	21.6	42.0
외주	외주용역 있음	25.3	40.3	43.7	51.4	31.3	31.3	32.5
	외주용역 없음	22.9	37.1	53.5	57.5	30.8	21.7	22.9

－ 규모별로 살펴보면, ‘판매 및 유통’은 소기업(22.6%)에서 가장 높았고, 다음은 중기업(15.7%), 대기업(8.7%) 순으로 나타남.

‘비즈니스 전략수립’은 기업의 규모가 클수록 용역업체의 개입 단계도 높게 나타남.

한편, ‘연구 개발’의 경우, 소기업(14.7%)에서 가장 높았고, 대기업(14.3%), 중기업(13.4%) 순으로 나타남.

한편, 디자이너를 고용한 업체의 용역 업체 개입 단계는 ‘광고 및 마케팅’ (20.11%), ‘판매 및 유통’ (17.4%) ‘, 상품기획’ (16.3%) 등의 순으로 높았음.

• 권역별/규모별/고용별 개발 프로세스 중 용역업체 개입 단계

(단위: %)

구분		비즈니스 전략 수립	시장 조사	상품 기획	연구 개발	생산 엔지니어링 /서비스 제공	판매 및 유통	광고 및 마케팅
활용업체		4.2	10.7	19.2	14.4	10.4	21.1	24.1
권 역 별	서울	4.6	11.6	20.1	13.7	7.2	18.0	19.4
	부산/울산/경남	4.1	13.8	14.7	10.9	10.4	14.3	19.4
	대구/경북	3.5	5.2	27.7	24.9	14.0	18.1	29.7
	인천/경기	4.0	8.8	22.4	16.0	12.0	20.2	17.4
	광주/전라	3.2	3.4	13.6	16.2	11.2	41.6	57.7
	대전/충청	4.4	8.6	28.1	16.4	14.1	31.4	8.6
	강원/제주	8.6	32.7	29.6	14.0	8.9	30.9	30.1
규 모 별	소기업	4.1	11.8	20.3	14.7	10.6	22.6	23.1
	중기업	4.4	5.9	14.2	13.4	9.0	15.7	29.1
	대기업	9.2	9.8	18.0	14.3	13.2	8.7	18.6
고 용	디자이너 고용	4.4	9.3	16.3	14.2	10.3	17.4	20.1
	디자이너 비고용	3.7	14.3	26.1	15.0	10.5	30.1	33.7

12 디자인 연구개발 관련 정부 지원 여부

- 각 정부 지원 내용별로 디자인 관련 정부 지원을 받은 경험에 대해 살펴본 결과, ‘연구개발 및 기술지원 경험 비율’은 1.0%, ‘인력양성 지원 경험 비율’은 2.0%, ‘자금지원 경험 비율’이 1.6%, ‘수출 및 국제협력 지원 경험 비율’은 0.3%로 나타남.

(단위: %) 디자인 연구개발 관련 정부 지원 여부



- 업종별로 살펴보면, ‘자금지원 경험 비율’과 ‘인력양성 지원 경험 비율’은 서비스/경험디자인업 (각각4.8%,5.8%)에서 상대적으로 높았고, ‘연구개발 및 기술지원 경험 비율’은 제품디자인 업 (3.2%)에서 다른 업종 대비 높게 나타남.

• 업종별 디자인 연구개발 관련 정부 지원 여부

(단위: %)

구분		인력양성 지원 경험 업체 비율	자금지원 경험 업체 비율	연구개발 및 기술지원 경험 업체 비율	수출 및 국제협력 지원 경험 업체 비율	없다
활용업체		2.0	1.6	1.0	0.3	96.2
업종별	제품 디자인	0.0	0.0	3.2	0.8	95.8
	시각디자인	0.0	0.8	1.1	0.0	98.0
	디지털/미디어	0.0	1.0	0.0	0.0	98.9
	공간 디자인	0.4	0.4	1.5	0.0	97.6
	패션/텍스타일	0.2	0.7	0.3	0.0	99.2
	서비스/경험	5.8	4.8	0.6	0.0	92.3
	산업공예 디자인	0.4	0.4	1.8	0.0	97.8
	디자인 인프라	1.6	0.7	0.2	0.7	97.4

- 권역별로는 ‘자금지원 경험 비율’은 부산/울산/경남(3.0%), ‘연구개발 및 기술지원’은 강원/제주(8.1%)에서 상대적으로 높게 나타남. 규모별로 살펴보면, ‘인력양성 지원 경험’ 비율은 소기업(2.1%)이, ‘자금지원 경험’ 비율은 중기업(1.8%)이 소기업, 대기업에 비해 높았고, ‘연구개발 및 기술지원 경험’ 비율은 중기업(1.5%)이 상대적으로 높았음.

디자이너 고용 여부별로 살펴보면, 디자이너를 고용한 업체가 모든 부분에서 비고용 업체보다 높게 나타남. 외주여부별로는 외주용역이 없는 업체가 ‘인력양성 지원 경험’과 ‘연구개발 및 기술지원 경험’ 비율이 각각 4.1%, 1.4%로 외주용역 있는 업체보다 높게 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 디자인 연구개발 관련 정부 지원 여부

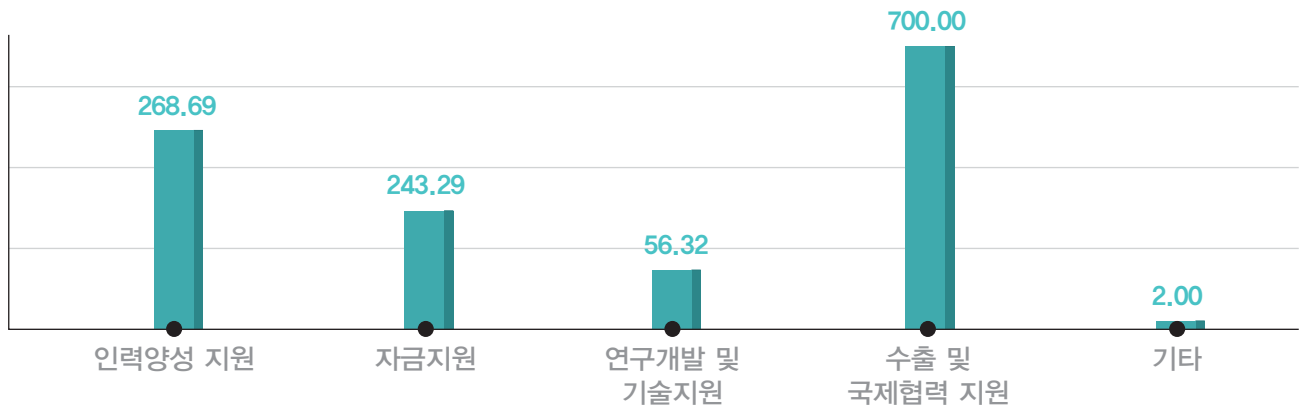
(단위: %)

구분		인력양성 지원 경험 업체 비율	자금지원 경험 업체 비율	연구개발 및 기술지원 경험 업체 비율	수출 및 국제협력 지원 경험 업체 비율	없다
활용업체		2.0	1.6	1.0	0.3	96.2
권역별	서울	1.9	2.1	0.1	0.7	96.8
	부산/울산/경남	2.6	3.0	1.9	0.0	94.3
	대구/경북	0.7	0.7	1.7	0.0	96.9
	인천/경기	3.6	0.1	0.4	0.6	95.4
	광주/전라	0.0	0.2	0.0	0.0	99.8
	대전/충청	0.0	0.0	0.6	0.0	99.3
	강원/제주	0.0	0.0	8.1	0.0	91.9
규모별	소기업	2.1	1.5	0.9	0.1	96.1
	중기업	1.4	1.8	1.5	1.0	96.5
	대기업	0.2	0.3	0.5	0.0	95.9
고용	디자이너 고용	2.8	2.2	1.0	0.3	97.6
	디자이너 비고용	0.0	0.0	1.0	0.3	93.6
외주	외주용역 있음	0.8	1.0	0.8	0.4	95.2
	외주용역 없음	4.1	2.7	1.4	0.0	98.7

12-1 디자인 연구개발 관련 정부 지원금

- 디자인 연구개발 관련 정부 지원금은 ‘수출 및 국제협력 지원’에서 7억으로 가장 높았고, 다음은 ‘인력양성 지원’ (2억 6,869만원), ‘자금지원’ (2억 4,329만원), ‘연구개발 및 기술 지원’ (5,632만원) 순으로 나타남.

(단위: 백만원) 디자인 연구개발 관련 정부 지원금



- 업종별로 살펴보면, ‘인력양성 지원’은 서비스/경험디자인(5억)에서 가장 높았고, ‘자금지원’은 공간디자인업(4억)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 디자인 연구개발 관련 정부 지원금

(단위: 백만원)

구분		인력양성 지원	자금지원	연구개발 및 기술지원	수출 및 국제협력 지원	기타
활용업체		268.69	243.29	56.32	700.00	2.00
업종별	제품 디자인	—	—	10.28	700.00	2.00
	시각디자인	—	20.00	3.00	—	—
	디지털/미디어	—	345.89	—	—	—
	공간 디자인	—	400.00	108.06	—	—
	패션/텍스타일	20.00	40.00	47.58	—	—
	서비스/경험	500.00	251.00	48.95	—	—
	산업공예 디자인	—	—	300.00	—	—
	디자인 인프라	5.00	—	—	—	—

- 권역별로는, ‘수출 및 국제협력 지원’ 이 서울에서 7억으로 다른 권역 대비 높게 나타남.
규모별로 살펴보면, ‘연구개발 및 기술지원’ 은 규모가 클수록 지원 금액을 많이 받는 것으로 나타났고, ‘자금지원’ 은 중기업(4억 7,752만원)에서 상대적으로 높았음.
디자이너 고용 여부별로 살펴보면, 디자이너를 고용하지 않은 업체가 ‘자금지원’ 에서 10억으로 디자이너 고용 업체보다 상대적으로 높게 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 디자인 연구개발 관련 정부 지원금

(단위: 백만원)

구분		인력양성 지원	자금지원	연구개발 및 기술지원	수출 및 국제협력 지원	기타
활용업체		268.69	243.29	56.32	700.00	2.00
권역별	서울	—	—	10.28	700.00	2.00
	부산/울산/경남	—	20.00	3.00	—	—
	대구/경북	—	345.89	—	—	—
	인천/경기	—	400.00	108.06	—	—
	광주/전라	20.00	40.00	47.58	—	—
	대전/충청	500.00	251.00	48.95	—	—
	강원/제주	—	—	300.00	—	—
규모별	소기업	5.00	—	—	—	—
	중기업	500.00	477.52	3.00	—	—
	대기업	5.63	6.14	55.48	—	—
고용	디자이너 고용	—	400.00	3.00	—	—
	디자이너 비고용	—	1,000.00	141.00	700.00	2.00
외주	외주용역 있음	—	—	—	—	—
	외주용역 없음	—	—	300.00	—	—

SECTION 04 디자인 인력

13 2014년 신규 채용한 디자이너 수

– 2014년 디자인활용업체가 채용한 신규 디자이너 수는 평균 0.10명으로 나타남.

항목별로는 ‘없다’가 83.3%로 과반수를 차지하면서 가장 높았고, 다음으로 ‘1명’ (4.2%), ‘2~4명’ (1.5%), ‘5~9명’ (0.1%), ‘10명 이상’ (0%) 순으로 나타남.

(단위: %) 2014년 신규 채용한 디자이너 수



– 업종별로 살펴보면, 2014년 신규 채용한 디자이너 수 평균은 전체적으로 비슷하며 디지털/미디어디자인업 (0.22명)과 시각디자인(0.19명)에서 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 2014년 신규 채용한 디자이너 수

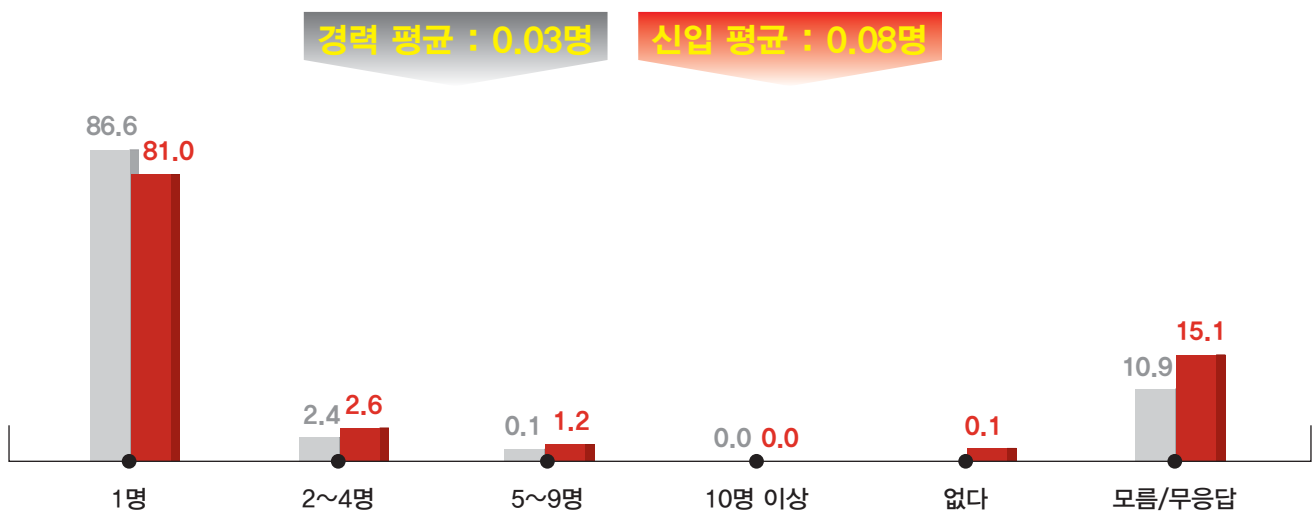
(단위: %)

구분		1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균(명)
활용업체		4.2	1.5	0.1	0.1	83.3	1.10
업종별	제품 디자인	4.9	2.1	0.1	0.2	83.9	0.16
	시각디자인	12.7	2.6	0.0	0.0	79.2	0.19
	디지털/미디어	8.3	1.8	0.4	0.2	79.4	0.22
	공간 디자인	3.1	5.4	0.0	0.2	83.4	0.18
	패션/텍스타일	4.6	1.4	0.0	0.0	73.9	0.09
	서비스/경험	0.0	0.0	0.0	0.0	89.6	0.00
	산업공예 디자인	0.0	0.0	0.0	0.0	94.0	0.00
	디자인 인프라	4.7	0.7	0.1	0.0	80.4	0.10

13-1 2014년 신규 채용한 디자이너 수(경력/신입)

– 디자이너가 있는 디자인활용업체의 2014년 신규 채용한 경력 디자이너 수 평균은 0.03명, 신입 디자이너 수는 평균 0.08명으로 나타남.

(단위: %) 2014년 신규 채용한 디자이너 수(경력/신입) ■ 경력 ■ 신입



– 업종별로 살펴보면, 경력 디자이너 수 평균은 시각디자인업(0.06명)과 디자인인프라업(0.06명)에서 가장 높았고, 반면 서비스/경험디자인업, 산업공예디자인업은 0명으로 가장 낮았음.

신입 디자이너 수 평균은 디지털/미디어디자인업(0.19명)에서 가장 높았던 반면, 서비스/경험디자인업과 산업공예디자인업에서는 0명으로 가장 낮았음.

• 업종별 2014년 신규 채용한 디자이너 수(경력/신입)

(단위: %)

구분		경력						신입					
		1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균 (명)	1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균 (명)
활용업체		2.4	0.1	0.0	—	86.6	0.03	2.6	1.2	0.0	0.1	81.0	0.08
업종별	제품 디자인	0.4	0.0	0.1	—	90.6	0.01	5.3	1.7	0.1	0.2	76.0	0.17
	시각디자인	5.3	0.0	0.0	—	89.2	0.06	7.4	2.6	0.0	0.0	82.9	0.14
	디지털/미디어	1.8	0.6	0.0	—	87.6	0.04	8.5	1.7	0.2	0.2	79.4	0.19
	공간 디자인	4.6	0.0	0.0	—	87.4	0.05	2.1	4.0	0.0	0.2	76.8	0.15
	패션/텍스타일	0.7	0.1	0.0	—	79.2	0.01	5.2	0.7	0.0	0.0	65.3	0.09
	서비스/경험	0.0	0.0	0.0	—	89.6	0.00	0.0	0.0	0.0	0.0	87.7	0.00
	산업공예 디자인	0.0	0.0	0.0	—	94.0	0.00	0.0	0.0	0.0	0.0	86.9	0.00
	디자인 인프라	0.0	0.3	0.0	—	81.5	0.06	0.9	0.4	0.1	0.0	81.5	0.05

- 권역별로는, 경력 디자이너 수 평균이 서울, 인천/경기, 광주/전라, 대전/충청에서 0.04명으로 가장 높았고, 다음은 대구/경북(0.03명) 등이 뒤를 이음. 신입 디자이너 수 평균은 인천/경기(0.14명), 광주/전라(0.14명), 서울(0.12명) 등의 순으로 나타남.

규모별로 살펴보면, 경력 디자이너 수는 대기업에서 평균 0.14명으로 가장 높게 나타났고, 신입 디자이너 수 평균은 기업의 규모가 큰 대기업(1.09명)에서 가장 높게 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 2014년 신규 채용한 디자이너 수(경력/신입)

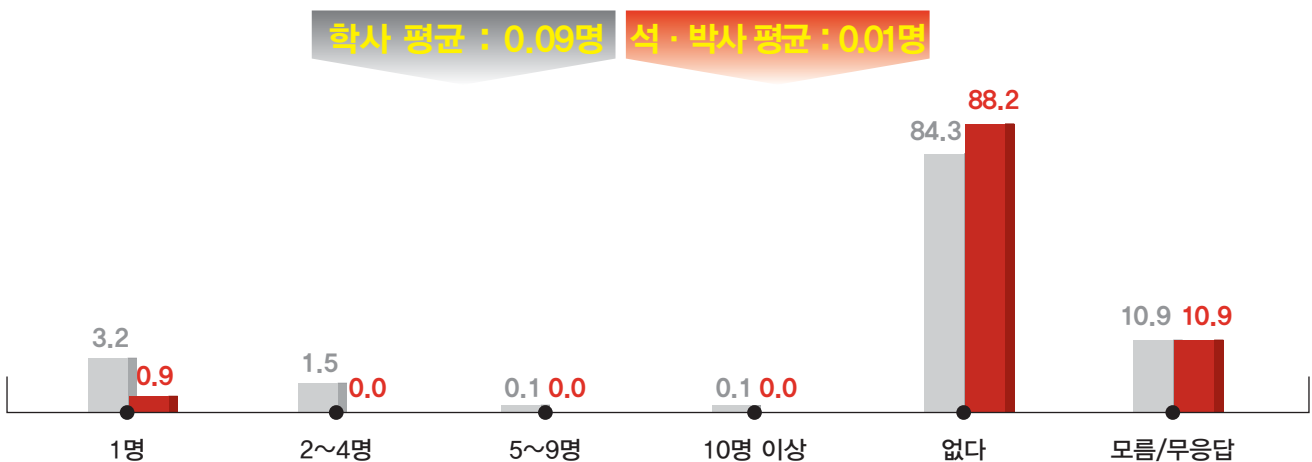
(단위: %)

구분		경력						신입					
		1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균(명)	1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균(명)
활용업체		2.4	0.1	0.0	—	86.6	0.03	2.6	1.2	0.0	0.1	81.0	0.08
권역별	서울	3.5	0.1	0.0	—	81.7	0.04	4.4	1.9	0.1	0.0	76.7	0.12
	부산/울산/경남	1.1	0.0	0.0	—	81.4	0.01	0.1	0.0	0.0	0.0	74.8	0.00
	대구/경북	0.0	1.3	0.0	—	98.7	0.03	1.3	0.0	0.0	0.3	96.2	0.04
	인천/경기	3.2	0.1	0.1	—	95.4	0.04	3.7	2.1	0.0	0.3	91.6	0.14
	광주/전라	4.0	0.0	0.0	—	91.2	0.04	5.0	3.0	0.0	0.0	79.6	0.14
	대전/충청	4.1	0.0	0.0	—	95.9	0.04	4.0	0.0	0.3	0.0	95.8	0.06
	강원/제주	0.0	0.0	0.0	—	100.0	0.00	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.00
규모별	소기업	2.2	0.0	0.0	—	84.7	0.02	2.2	1.0	0.0	0.0	79.3	0.05
	중기업	3.5	0.5	0.0	—	94.6	0.05	4.0	1.3	0.1	0.0	89.2	0.08
	대기업	4.0	1.7	0.7	—	90.6	0.14	6.5	4.9	2.4	4.1	78.0	1.09
외주	외주용역 있음	1.5	0.0	0.0	—	89.7	0.02	0.3	0.4	0.0	0.0	86.8	0.02
	외주용역 없음	3.6	0.3	0.0	—	82.7	0.05	5.4	2.1	0.1	0.1	73.8	0.16

13-2 2014년 신규 채용한 디자이너 수(학사/석·박사)

- 디자이너가 있는 디자인활용업체의 2014년 신규 채용한 학사 디자이너 수 평균은 0.09명, 석·박사 디자이너 수는 평균 0.01명으로 나타남.

(단위: %) 2014년 신규 채용한 디자이너 수(학사/석·박사) ■ 학사 ■ 석·박사



- 업종별로 살펴보면, 학사 디자이너 수 평균은 디지털/미디어디자인업(0.21명)이 가장 높았고 반면, 서비스/경험디자인업, 산업공예디자인업은 0명으로 가장 낮았음.
석·박사 디자이너 수 평균은 시각디자인업에서 0.03명으로 높았고 전체적으로 낮은 수치를 보임.
- 업종별로 살펴보면, 학사 디자이너 수 평균은 공간디자인업(0.39명)이 가장 높았고 반면, 서비스/경험디자인업은 0명으로 가장 낮았음.
석·박사 디자이너 수 평균은 시각디자인업에서 0.05명으로 높았고 전체적으로 낮은 수치를 보임.

• 업종별 2014년 신규 채용한 디자이너 수(학사/석·박사)

(단위: %)

구분		학사						석·박사					
		1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균(명)	1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균(명)
활용업체		3.2	1.5	0.1	0.1	84.3	0.09	0.9	0.0	0.0	0.0	88.2	0.01
업종별	제품 디자인	2.4	2.1	0.1	0.2	86.4	0.13	1.3	0.1	0.0	0.0	89.8	0.02
	시각디자인	9.5	2.6	0.0	0.0	82.4	0.16	3.2	0.0	0.0	0.0	91.3	0.03
	디지털/미디어	8.3	1.9	0.4	0.1	79.4	0.21	0.3	0.0	0.2	0.0	89.5	0.02
	공간 디자인	2.1	5.4	0.0	0.2	84.5	0.17	1.0	0.0	0.0	0.0	91.0	0.01
	패션/텍스타일	4.6	1.4	0.0	0.0	73.9	0.09	0.0	0.0	0.0	0.0	80.0	0.00
	서비스/경험	0.0	0.0	0.0	0.0	89.6	0.00	0.0	0.0	0.0	0.0	89.6	0.00
	산업공예 디자인	0.0	0.0	0.0	0.0	94.0	0.00	0.0	0.0	0.0	0.0	94.0	0.00
	디자인 인프라	3.7	0.7	0.1	0.0	81.5	0.09	1.1	0.0	0.0	0.0	84.9	0.01

- 권역별로는, 학사 디자이너 수 평균이 인천/경기에서 0.16명으로 가장 높았고, 다음은 서울(0.15명), 광주/전라(0.15명) 등이 뒤를 이음. 석·박사 디자이너 수 평균은 대전/충청(0.08명)으로 가장 높았으며 전체적으로 낮은 수치를 보임.

규모별로 살펴보면, 학사 디자이너 수는 기업의 규모가 클수록 높은 특징을 보이고, 석·박사 디자이너 수 평균은 대기업에서 평균 0.06명으로 높게 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 2014년 신규 채용한 디자이너 수(학사/석·박사)

(단위: %)

구분		학사						석·박사					
		1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균(명)	1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균(명)
활용업체		3.2	1.5	0.1	0.1	84.3	0.09	0.9	0.0	0.0	0.0	88.2	0.01
권역별	서울	6.8	2.1	0.2	0.0	76.2	0.15	0.0	0.0	0.0	0.0	85.2	0.00
	부산/울산/경남	0.3	0.0	0.0	0.0	82.2	0.00	0.9	0.0	0.0	0.0	81.6	0.01
	대구/경북	0.0	1.3	0.0	0.3	98.4	0.07	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.00
	인천/경기	4.1	2.7	0.0	0.2	91.8	0.16	1.7	0.0	0.1	0.0	97.1	0.02
	광주/전라	4.9	4.1	0.0	0.0	86.3	0.15	0.0	0.0	0.0	0.0	95.2	0.00
	대전/충청	0.2	0.0	0.3	0.0	99.6	0.02	7.9	0.0	0.0	0.0	92.1	0.08
	강원/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.00	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.00
규모별	소기업	2.6	1.2	0.0	0.0	83.1	0.06	1.1	0.0	0.0	0.0	85.8	0.01
	중기업	5.5	2.3	0.1	0.0	90.7	0.12	0.1	0.0	0.0	0.0	98.5	0.00
	대기업	6.9	5.8	3.1	3.7	77.6	1.15	0.3	0.7	0.7	0.0	95.3	0.06
외주	외주용역 있음	0.9	0.4	0.0	0.0	89.8	0.02	0.6	0.0	0.0	0.0	90.6	0.01
	외주용역 없음	6.0	2.8	0.1	0.1	77.6	0.18	1.3	0.0	0.0	0.0	85.3	0.02

14 퇴사한 디자이너 수

- 2014년에 퇴사한 디자이너 수 평균은 0.04명으로 나타남. '1명' 이 2.0%로 가장 많았고, '2~명' (0.7%) 순으로 높았으며 '없다'의 비율이 86.4%로 절반이상으로 나타남.

(단위: %) 퇴사한 디자이너 수

평균 : 0.04명



- 업종별로 살펴보면, 2014년 퇴사한 디자이너 수는 디지털/미디어디자인업(0.11명), 공간디자인업(0.10명), 제품디자인업(0.09명) 등의 순으로 높았음.

• 업종별 퇴사한 디자이너 수

(단위: %)

구분		1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균(명)
활용업체		2.0	0.7	0.0	0.0	86.4	0.04
업종별	제품 디자인	4.7	1.3	0.1	0.0	85.1	0.09
	시각디자인	5.8	1.0	0.0	0.0	87.7	0.08
	디지털/미디어	2.7	2.8	0.0	0.0	84.4	0.11
	공간 디자인	4.8	2.1	0.0	0.0	85.1	0.10
	패션/텍스타일	1.5	0.9	0.0	0.0	77.6	0.04
	서비스/경험	0.0	0.0	0.0	0.0	89.6	0.00
	산업공예 디자인	0.0	0.0	0.0	0.0	94.0	0.00
	디자인 인프라	0.4	0.0	0.0	0.0	85.6	0.02

- 권역별로는 대전/충청에서 퇴사한 디자이너 수 평균이 0.10명으로 가장 높았고, 그 다음은 인천/경기(0.08명) 이 뒤를 이음.

규모별로 살펴보면, 대기업에서 퇴사한 디자이너 수 평균이 상대적으로 높은 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 퇴사한 디자이너 수

(단위: %)

구분		1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균(명)
활용업체		2.0	0.7	0.0	0.0	86.4	0.04
권역별	서울	1.2	0.8	0.0	0.0	83.3	0.05
	부산/울산/경남	0.0	0.0	0.0	0.0	82.5	0.00
	대구/경북	0.3	0.0	0.0	0.0	99.7	0.07
	인천/경기	2.3	1.3	0.0	0.1	95.1	0.08
	광주/전라	13.4	3.0	0.0	0.0	78.9	0.03
	대전/충청	0.0	0.0	0.3	0.0	99.7	0.10
	강원/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.00
규모별	소기업	1.9	0.6	0.0	0.0	84.4	0.02
	중기업	2.3	1.1	0.0	0.0	95.2	0.07
	대기업	2.8	2.5	0.7	0.9	90.1	0.66
외주	외주용역 있음	0.7	0.1	0.0	0.0	90.3	0.01
	외주용역 없음	3.5	1.4	0.0	0.0	81.6	0.08

15 2015년 총원 계획 디자이너 수

- 2015년 총원 계획 디자이너 수 평균은 0.04명으로 나타남.
- ‘없다’ 라고 응답한 비율이 86.8%로 가장 많았고, ‘없다’ 와 ‘모름/무응답’ 을 제외한 나머지에서는 ‘1명’ (1.9%), ‘2~4명’ (0.4%), ‘10명 이상’ (0%) 순으로 나타남.

(단위: %) 2015년 총원 계획 디자이너 수



- 업종별로 살펴보면, 2015년 총원 계획 디자이너 수는 디지털/미디어디자인업(0.12명), 시각디자인업(0.07명), 디자인인프라업(0.06명), 패션/텍스타일디자인업(0.05명) 등의 순으로 높았음.

• 업종별 2015년 총원 계획 디자이너 수

(단위: %)

구분		1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균(명)
활용업체		1.9	0.4	0.0	0.0	86.8	0.04
업종별	제품 디자인	0.8	0.0	0.1	0.1	90.1	0.03
	시각디자인	6.5	0.0	0.0	0.0	88.0	0.07
	디지털/미디어	3.2	2.9	0.1	0.0	83.8	0.12
	공간 디자인	1.9	0.0	0.0	0.2	90.0	0.04
	패션/텍스타일	0.6	1.7	0.0	0.0	77.7	0.05
	서비스/경험	0.0	0.0	0.0	0.0	89.6	0.00
	산업공예 디자인	0.0	0.0	0.0	0.0	94.0	0.00
	디자인 인프라	2.5	0.4	0.0	0.0	83.0	0.06

- 권역별로는 대전/충청에서 2015년 총원 계획 디자이너 수 평균이 0.10명으로 가장 높았고, 그 다음은 인천/경기(0.08명)와 대구/경북(0.07명)이 뒤를 이음.
규모별로 살펴보면, 규모가 클수록 2015년 총원 계획 디자이너 수 평균이 높은 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 2015년 총원 계획 디자이너 수

(단위: %)

구분		1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균(명)
활용업체		1.9	0.4	0.0	0.0	86.8	0.04
권역별	서울	2.2	0.7	0.0	0.0	82.2	0.05
	부산/울산/경남	0.0	0.0	0.0	0.0	82.5	0.00
	대구/경북	0.2	1.9	0.0	0.3	97.6	0.07
	인천/경기	3.9	0.3	0.0	0.1	94.4	0.08
	광주/전라	2.9	0.0	0.0	0.0	92.3	0.03
	대전/충청	7.9	0.0	0.3	0.0	91.8	0.10
	강원/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.00
규모별	소기업	1.7	0.0	0.0	0.0	85.2	0.02
	중기업	2.5	1.8	0.0	0.0	94.2	0.07
	대기업	0.6	3.0	1.9	2.7	88.8	0.66
외주	외주용역 있음	0.6	0.0	0.0	0.0	90.6	0.01
	외주용역 없음	3.5	0.8	0.1	0.1	82.1	0.08

16 현재 부족한 디자이너 인력 수

- 현재 부족한 디자이너 인력 수 평균은 0.03명으로 나타남. ‘없다’ 라고 응답한 비율이 87.1%로 가장 많았고, ‘없다’ 와 ‘모름/무응답’ 을 제외한 나머지에서는 ‘1명’ (1.8%), ‘2~4명’ (0.2%)의 순으로 나타남.

(단위: %) 현재 부족한 디자이너 인력 수



- 업종별로 살펴보면, 디지털/미디어디자인업(0.10명)에서 가장 높았고, 다음은 공간디자인업, 디자인 인프라업, 패션/텍스타일디자인업(각각 0.02명) 등의 순으로 나타남.

• 업종별 현재 부족한 디자이너 인력 수

(단위: %)

구분		1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균(명)
활용업체		1.8	0.2	0.0	0.0	87.1	0.03
업종별	제품 디자인	1.3	0.0	0.0	0.0	89.9	0.01
	시각디자인	3.6	1.0	0.0	0.0	89.9	0.06
	디지털/미디어	1.6	1.9	0.1	0.0	86.5	0.09
	공간 디자인	4.1	0.0	0.0	0.0	87.9	0.05
	패션/텍스타일	4.1	0.3	0.0	0.0	75.6	0.06
	서비스/경험	2.2	0.0	0.0	0.0	87.4	0.03
	산업공예 디자인	0.0	0.0	0.0	0.0	94.0	0.00
	디자인 인프라	0.0	0.0	0.0	0.0	85.9	0.00

- 권역별로는 대전/충청에서 현재 부족한 디자이너 인력 수 평균이 0.08명으로 가장 높았고, 그 다음은 서울, 광주/전라(각각 0.05명)이 뒤를 이음.

규모별로 살펴보면, 규모가 클수록 현재 부족한 디자이너 인력 수 평균이 높은 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 현재 부족한 디자이너 인력 수

(단위: %)

구분		1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균(명)
활용업체		1.8	0.2	0.0	0.0	87.1	0.03
권역별	서울	2.7	0.4	0.0	0.0	82.1	0.05
	부산/울산/경남	0.0	0.0	0.0	0.0	82.5	0.00
	대구/경북	3.6	0.2	0.0	0.0	96.2	0.04
	인천/경기	0.4	0.6	0.0	0.0	97.7	0.02
	광주/전라	4.9	0.0	0.0	0.0	90.3	0.05
	대전/충청	7.9	0.0	0.0	0.0	92.1	0.08
	강원/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.00
규모별	소기업	1.9	0.0	0.0	0.0	85.0	0.02
	중기업	1.4	1.1	0.0	0.0	96.1	0.04
	대기업	0.9	2.4	0.3	0.0	93.4	0.09
외주	외주용역 있음	0.4	0.2	0.0	0.0	90.6	0.01
	외주용역 없음	3.6	0.3	0.0	0.0	82.7	0.05

17 2016년 총원 계획 디자이너 수

– 2016년에 총원 계획 디자이너 수 평균은 0.02명으로 나타남. ‘1명’ 이 0.7%로 가장 많았고, ‘2~4명’ (0.2%) 순으로 높았음. ‘없다’ 가 88.1%로 절반 이상을 차지함.

(단위: %) 2016년 총원 계획 디자이너 수



– 업종별로 살펴보면, 2016년 총원 계획 디자이너 수는 디지털/미디어디자인업(0.10명), 패션/텍스타일 디자인업(0.07명), 공간디자인업(0.02명) 등의 순으로 높았음.

• 업종별 2016년 총원 계획 디자이너 수

(단위: %)

구분		1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균(명)
활용업체		0.7	0.2	0.0	0.0	88.1	0.02
업종별	제품 디자인	0.0	0.0	0.0	0.0	91.1	0.00
	시각디자인	1.0	0.0	0.0	0.0	93.5	0.01
	디지털/미디어	0.2	1.9	0.8	0.0	87.1	0.10
	공간 디자인	2.2	0.0	0.0	0.0	89.8	0.02
	패션/텍스타일	4.5	0.5	0.0	0.0	75.0	0.07
	서비스/경험	0.3	0.0	0.0	0.0	89.3	0.00
	산업공예 디자인	0.0	0.0	0.0	0.0	94.0	0.00
	디자인 인프라	0.0	0.3	0.0	0.0	85.7	0.01

- 권역별로는 대구/경북에서 2016년 총원 계획 디자이너 수 평균이 0.04명으로 가장 높았고, 그 다음은 서울(0.03명)이 뒤를 이음. 규모별로 살펴보면, 대기업(0.10명)의 2016년 총원 계획 디자이너 수 평균이 상대적으로 높은 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 2016년 총원 계획 디자이너 수

(단위: %)

구분		1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균(명)
활용업체		0.7	0.2	0.0	0.0	88.1	0.02
권역별	서울	0.9	0.4	0.1	0.0	83.9	0.03
	부산/울산/경남	0.0	0.0	0.0	0.0	82.5	0.00
	대구/경북	3.3	0.5	0.0	0.0	96.2	0.04
	인천/경기	0.5	0.6	0.0	0.0	97.7	0.02
	광주/전라	1.9	0.0	0.0	0.0	93.3	0.02
	대전/충청	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.00
	강원/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.00
규모별	소기업	0.7	0.0	0.0	0.0	86.2	0.01
	중기업	0.9	1.1	0.2	0.0	96.3	0.05
	대기업	0.0	2.2	0.3	0.0	94.5	0.10
외주	외주용역 있음	0.5	0.1	0.0	0.0	90.6	0.01
	외주용역 없음	1.0	0.3	0.1	0.0	85.1	0.03

18 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수

- 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수를 조사한 결과 평균 0.02명으로 나타남.
- 항목별로는 '없다'가 88.4%로 가장 높았고, 다음은 '1명' (0.6%), '2~4명' (0.1%) 등의 순으로 높았음.

(단위: %) 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수



- 업종별로 살펴보면, 산업공예디자인업(0.16명)에서 가장 높았고, 다음은 공간디자인업(0.03명), 디자인인프라업(0.02명) 등의 순으로 나타남.

• 업종별 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수

(단위: %)

구분		1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균(명)
활용업체		0.6	0.1	0.0	0.0	88.4	0.02
업종별	제품 디자인	0.0	0.0	0.0	0.0	91.1	0.00
	시각디자인	0.0	0.0	0.0	0.0	94.5	0.00
	디지털/미디어	0.0	0.0	0.0	0.0	90.0	0.10
	공간 디자인	0.0	0.0	0.0	0.0	92.1	0.02
	패션/텍스타일	4.6	1.1	0.0	0.0	74.2	0.02
	서비스/경험	0.0	0.0	0.0	0.0	89.6	0.00
	산업공예 디자인	0.0	0.0	0.0	0.0	94.0	0.00
	디자인 인프라	1.1	0.3	0.0	0.0	84.7	0.02

- 권역별로 살펴보면, 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수 평균은 대구/경북과 인천/경기가 0.04명 으로 가장 높았고, 다음은 서울(0.02명) 등의 순으로 나타남. 규모별로는 규모가 커짐에 따라 채용해야 할 디자이너 수 평균도 높아지는 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수

(단위: %)

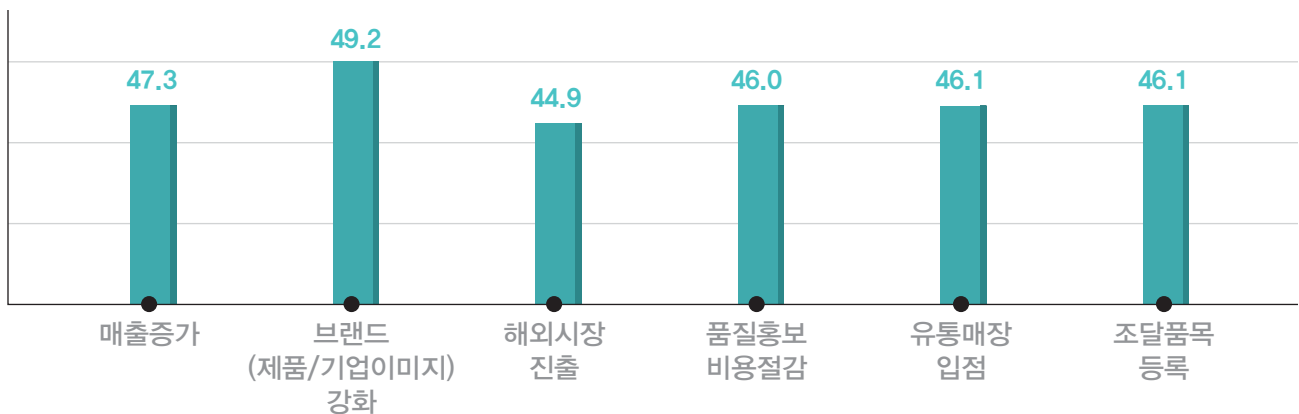
구분		1명	2~4명	5~9명	10명 이상	없다	평균(명)
활용업체		0.6	0.1	0.0	0.0	88.4	0.02
권역별	서울	2.0	0.1	0.0	0.0	83.1	0.02
	부산/울산/경남	0.0	0.0	0.0	0.0	82.5	0.00
	대구/경북	0.0	1.3	0.0	0.0	98.7	0.04
	인천/경기	0.0	0.2	0.0	0.0	98.6	0.04
	광주/전라	0.0	0.0	0.0	0.0	95.2	0.00
	대전/충청	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.00
	강원/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.00
규모별	소기업	0.6	0.0	0.0	0.0	86.3	0.01
	중기업	0.5	0.7	0.0	0.0	97.4	0.04
	대기업	0.3	1.0	0.0	0.0	95.6	0.10
외주	외주용역 있음	0.0	0.0	0.0	0.0	91.2	0.01
	외주용역 없음	1.3	0.3	0.0	0.0	84.9	0.03

SECTION 05 기타

19 GD 마크 획득 경영활동 기여도

- GD 마크 획득 경영활동 기여도를 조사한 결과, ‘브랜드(제품/기업이미지)강화’가 49.2점으로 가장 높았고 ‘매출증가’ (47.3점), ‘유통매장 입점’, ‘조달품목 등록’ (각각 46.1점), ‘품질홍보비용절감’ (46.0점) 등이 뒤를 이었다.

(단위: 점) GD 마크 획득 경영활동 기여도



- 업종별로 살펴보면, 6개 부문에서 패션/텍스타일디자인업이 가장 높은 기여도를 보이고 있으며, 뒤이어 디지털/미디어디자인업에서 높은 기여도를 보임.

• 업종별 GD 마크 획득 경영활동 기여도

(단위: 점)

구분		매출증가	브랜드 (제품/기업이미지) 강화	해외시장 진출	품질홍보 비용절감	유통매장 입점	조달품목 등록
활용업체		47.3	49.2	44.9	46.0	46.1	46.1
업종별	제품 디자인	41.6	45.1	41.8	41.6	40.6	39.6
	시각디자인	49.1	50.6	47.7	48.4	51.3	47.3
	디지털/미디어	52.6	53.5	53.7	49.2	54.0	51.5
	공간 디자인	44.4	45.9	41.4	44.5	43.0	44.4
	패션/텍스타일	56.8	57.6	54.5	56.7	57.2	57.1
	서비스/경험	46.1	49.0	42.1	42.7	42.5	44.9
	산업공예 디자인	49.9	53.5	50.1	49.0	46.9	50.3
	디자인 인프라	49.0	49.7	45.8	48.3	48.8	47.1

－ 권역별로 살펴보면, 광주/전라에서 ‘해외시장진출’ (53.0%)과 ‘매출증가’ (55.6%), ‘브랜드(제품/기업이미지)강화’ (60.7%), ‘품질홍보비용절감’ (55.5%), ‘유통매장 입점’ (56.8%), ‘조달품목등록’ (60.3%)이 가장 높았다.

규모별로 살펴보면, 중기업에서의 ‘유통매장 입점’ (51.9%)가 소기업(44.7%)과 대기업(51.1%)의 ‘유통매장 입점’ 보다 높음.

디자이너 고용 여부에 따라 살펴보면, 디자이너 고용 여부와 관계없이 고른 기여도를 보임.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 GD 마크 획득 경영활동 기여도

(단위: 점)

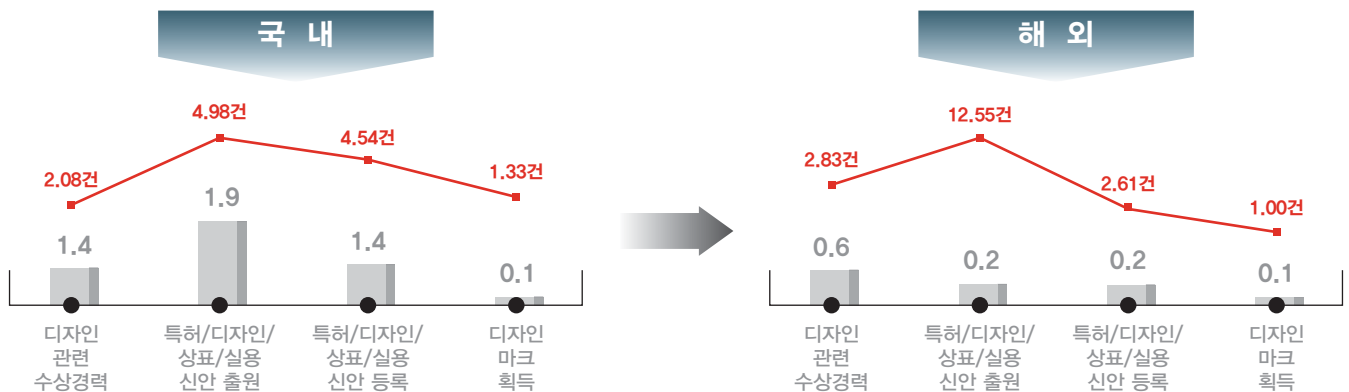
구분		매출증가	브랜드 (제품/기업이미지) 강화	해외시장 진출	품질홍보 비용절감	유통매장 입점	조달품목 등록
활용업체		47.3	49.2	44.9	46.0	46.1	46.1
권역별	서울	49.2	51.4	52.0	49.7	50.3	51.3
	부산/울산/경남	44.9	44.5	39.1	40.1	41.4	38.4
	대구/경북	44.2	46.5	34.4	40.1	39.6	40.8
	인천/경기	43.4	48.1	44.7	45.9	44.7	45.1
	광주/전라	55.6	60.7	53.0	55.5	56.8	60.3
	대전/충청	46.7	45.8	40.8	47.4	43.5	41.7
	강원/제주	49.9	47.8	38.3	45.4	38.9	42.0
규모별	소기업	45.7	47.6	44.2	44.5	44.7	44.5
	중기업	53.4	55.7	46.6	52.2	51.9	52.0
	대기업	54.6	56.8	57.6	54.5	51.1	54.4
고용	디자이너 고용	48.4	50.2	45.9	46.4	47.2	46.8
	디자이너 비고용	44.5	46.7	42.3	45.2	43.4	44.2
외주	외주용역 있음	45.6	46.3	43.5	43.5	43.2	42.8
	외주용역 없음	50.0	54.3	47.2	50.5	51.2	51.7

20 디자인 수상 및 출원, 등록 경력

– 디자인 수상 및 출원, 등록 경력은 ‘국내 특허/디자인 출원’ (1.9%), ‘디자인 관련 수상 경력’ (1.4%)에서 높았고, 해외 디자인 수상 및 출원, 등록 경력은 모두 1.0% 미만으로 낮은 가운데, ‘디자인관련 수상경력’ (0.6%)이 상대적으로 높게 나타남.

한편, 디자인 수상 및 출원, 등록 관련 경력 건 수는 ‘해외 특허/디자인/상표 실용 신안 출원’ 이 12.55건으로 가장 많았음.

(단위: %) 디자인 수상 및 출원, 등록 경력 ■ 경력있다 ■ 건 수



– 업종별로 살펴보면, ‘국내 특허/디자인 출원’ 은 디자인인프라업(9.83%), 제품디자인업(6.00%)에서 상대적으로 높게 나타났고, ‘국내 특허/디자인 등록’ 의 경우 제품디자인업(6.26%), 패션/텍스타일 디자인업(4.22%)에서 상대적으로 높게 나타남. 한편, ‘해외 특허/디자인 출원’ 은 디자인인프라업 (15.00%)이, ‘디자인 관련 수상경력’ 에서는 서비스/경험디자인업이 3.00%로 다른 업종 대비 높았음.

• 업종별 디자인 수상 및 출원, 등록 경력

(단위: %)

구분		국내				해외			
		디자인 관련 수상경력	특허/디자인/상표/실용신안 출원	특허/디자인/상표/실용신안 등록	디자인 마크 획득	디자인 관련 수상경력	특허/디자인/상표/실용신안 출원	특허/디자인/상표/실용신안 등록	디자인 마크 획득
활용업체		2.08	4.98	4.54	1.33	2.83	12.55	2.61	1.00
업종	제품 디자인	1.67	6.00	6.26	1.80	0.00	5.00	0.00	0.00
	시각디자인	1.00	1.00	1.00	0.00	0.00	0.00	1.00	0.00
	디지털/미디어	0.00	1.20	3.19	0.00	0.00	2.00	3.00	0.00
	공간 디자인	2.38	1.93	4.82	1.00	1.00	0.00	0.00	1.00
	패션/텍스타일	4.00	4.18	5.00	0.00	0.00	0.00	4.00	0.00
	서비스/경험	2.00	2.22	1.00	0.00	3.00	0.00	0.00	0.00
	산업공예 디자인	0.00	2.00	3.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	디자인 인프라	0.00	9.83	4.22	0.00	0.00	15.00	0.00	0.00

－ 권역별로 살펴보면, ‘국내 특허/디자인 출원’은 대구/경북(10.55%)에서 가장 높게 나타났고, ‘국내 특허/디자인 등록’은 강원/제주(10.00%)에서 다른 권역 대비 높았음.

한편, ‘해외 특허/디자인 등록’은 서울에서 4.00%로 타 권역 대비 상대적으로 높았음.

규모별로는, ‘국내 특허/디자인 출원’은 대기업에서 12.01%로 가장 높았고, 규모가 커질수록 높아지는 걸 볼 수 있으며, ‘국내 특허/디자인 등록’은 6.57%로 대기업에서 가장 높게 나타남.

한편, ‘해외 디자인 수상 및 출원’은 중소기업에서 15.00%, ‘국내 특허/디자인 등록’은 대기업에서 3.00%로 가장 높게 나타남.

디자이너 고용여부별로는, 디자이너를 고용한 업체의 디자인 수상 및 출원, 등록 경력이 디자이너를 고용하지 않은 업체보다 높게 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 디자인 수상 및 출원, 등록 경력

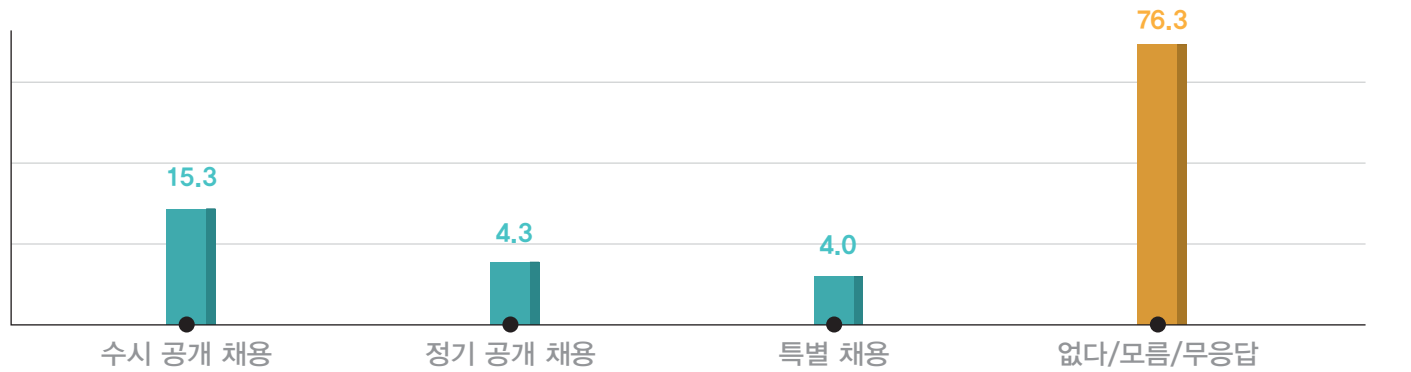
(단위: %)

구분		국내				해외			
		디자인 관련 수상경력	특허/ 디자인/ 상표/ 실용신안 출원	특허/ 디자인/ 상표/ 실용신안 등록	디자인 마크획득	디자인 관련 수상경력	특허/ 디자인/ 상표/ 실용신안 출원	특허/ 디자인/ 상표/ 실용신안 등록	디자인 마크획득
활용업체		2.08	4.98	4.54	1.33	2.83	12.55	2.61	1.00
권역별	서울	2.41	3.30	3.39	0.00	0.00	2.00	4.00	0.00
	부산/울산/경남	2.00	2.90	3.00	0.00	3.00	0.00	0.00	0.00
	대구/경북	3.00	10.55	4.81	1.00	1.00	0.00	0.00	1.00
	인천/경기	1.39	8.12	5.75	1.80	0.00	14.17	3.00	0.00
	광주/전라	0.00	1.43	1.31	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	대전/충청	0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	강원/제주	0.00	2.74	10.00	0.00	0.00	5.00	1.00	0.00
규모별	소기업	1.90	3.22	4.98	0.00	3.00	0.00	0.00	0.00
	중기업	2.90	6.58	3.53	1.36	1.00	15.00	2.58	1.00
	대기업	2.00	12.01	6.57	1.00	0.00	3.49	3.00	0.00
고용	디자이너 고용	2.08	5.36	4.98	1.33	2.83	12.55	2.61	1.00
	디자이너 비고용	0.00	3.52	3.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
외주	외주용역 있음	3.37	8.09	4.81	1.00	1.00	15.00	0.00	1.00
	외주용역 없음	1.88	3.84	4.44	1.80	3.00	3.49	2.61	0.00

21 신규 디자이너 채용 방법

– 신규 디자이너 채용 방법에 대해 조사한 결과 ‘수시 공개 채용’ (15.3%)이 가장 높았으며 ‘정기 공개 채용’ (4.3%), ‘특별 채용’ (4.0%)이 뒤를 이음. ‘없다/모름/무응답’ 은 76.3%로 절반 이상을 차지함.

(단위: %) 신규 디자이너 채용방법



– 업종별로 신규 디자이너 채용방법을 살펴보면, ‘수시 공개 채용’에서는 디지털/미디어디자인업이 39.5%로 가장 높았고, ‘특별 채용’에서는 10.6%로 시각디자인업이 높았으며, ‘정기 공개 채용’은 패션/텍스타일디자인업에서 9.5%로 가장 높게 나타남.

• 업종별 신규 디자이너 채용방법

(단위: %)

구분		수시 공개 채용	특별 채용	정기 공개 채용
활용업체		15.3	4.3	4.0
업종별	제품 디자인	11.0	2.1	8.7
	시각디자인	18.8	10.6	7.3
	디지털/미디어	39.5	5.2	0.3
	공간 디자인	7.8	6.3	1.8
	패션/텍스타일	21.9	7.4	9.5
	서비스/경험	7.4	4.0	2.3
	산업공예 디자인	20.5	1.1	1.4
	디자인 인프라	21.8	2.8	3.2

－ 권역별로 살펴보면, ‘수시 공개 채용’에서는 서울이 34.7%로 다른 권역들보다 상대적으로 높았으며 ‘특별 채용’에서는 광주/전라가 9.0%로 가장 높게 나타남.

규모별로는 ‘수시 공개 채용’은 규모가 커질수록 비중이 커졌었으며, ‘특별 채용’에서는 중기업(6.2%)가 ‘정기 공개 채용’에서는 대기업(13.1%)이 가장 높게 나타남. 디자이너 고용 여부별로는 대체로 디자이너를 고용한 업체가 비고용 업체보다 상대적으로 높게 나타남.

디자인 개발 외주 용역별로는 전반적으로 외주 용역이 없는 업체가 외주 용역이 있는 업체 대비 높았음.

• 권역별/규모별/외주여부별 신규 디자이너 채용방법

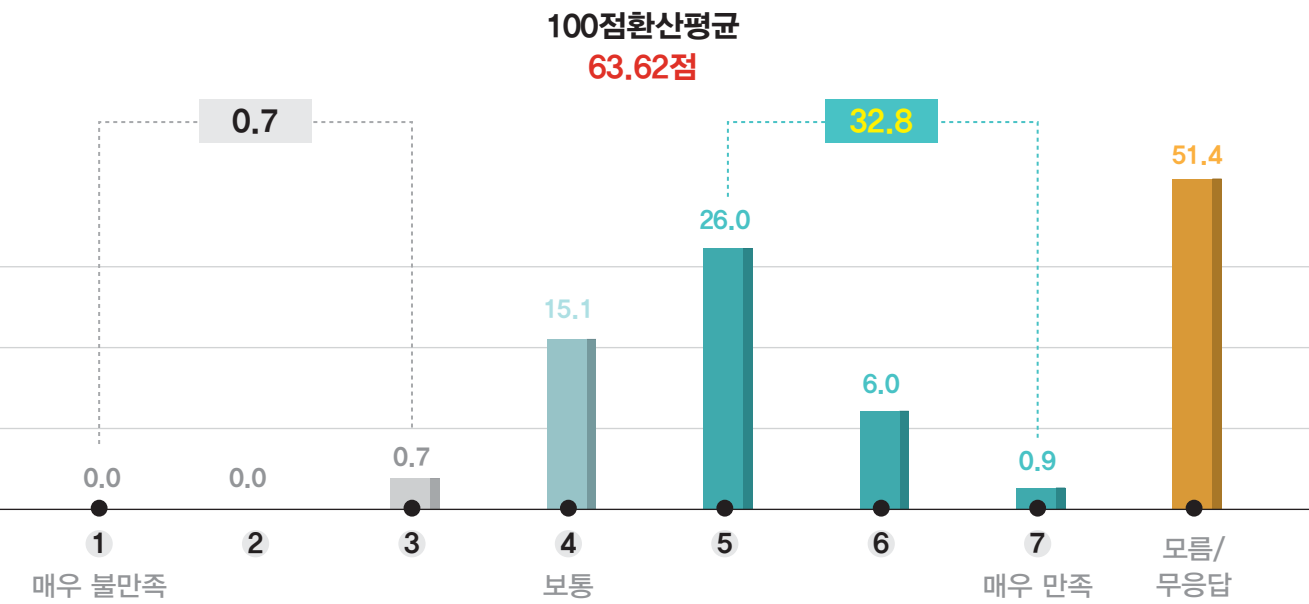
(단위: %)

구분		수시 공개 채용	특별 채용	정기 공개 채용
활용업체		15.3	4.3	4.0
권역별	서울	34.7	3.3	4.4
	부산/울산/경남	8.0	3.7	0.5
	대구/경북	9.0	3.2	3.2
	인천/경기	14.6	5.4	6.5
	광주/전라	6.3	9.0	8.6
	대전/충청	4.0	1.8	6.6
	강원/제주	3.2	1.8	0.5
규모별	소기업	14.8	4.0	3.9
	중기업	16.4	6.2	3.6
	대기업	32.9	0.7	13.1
고용	디자이너 고용	21.0	6.1	5.6
	디자이너 비고용	1.8	0.0	0.0
외주	외주용역 있음	6.5	1.7	1.3
	외주용역 없음	31.8	9.2	8.9

22 최근 3년간 고용한 인력에 대한 전반적인 만족도

- 최근 3년간 고용한 인력에 대한 전반적인 만족도를 조사한 결과, 100점 환산 기준으로 했을 때, 63.62점으로 나타남.
- 범주별로 살펴보면, ‘만족한다’ (⑤: 26.0% + ⑥: 6.0% + ⑦: 0.9%)는 응답이 32.8%로 높은 비율을 차지하며, ‘불만족’ (①: 0.0% + ②: 0.0% + ③: 0.7%)이라 응답한 비율은 0.7%로 나타남.

(단위: %) 최근 3년간 고용한 인력에 대한 전반적인 만족도



- 업종별로 살펴보면, 대체로 모든 업종에서 만족도가 비슷하면서도 산업공예디자인업(68.65점)에서 가장 만족도가 높고, 상대적으로 서비스/경험디자인업(58.57점)에서 낮게 나타남.

• 업종별 최근 3년간 고용한 인력에 대한 전반적인 만족도

(단위: %)

구분		불만족	보통	만족	100점 환산 평균(점)
활용업체		0.7	15.1	32.8	63.62
업종	제품 디자인	0.8	9.7	29.3	66.16
	시각디자인	2.4	14.7	36.9	65.15
	디지털/미디어	2.0	28.0	42.2	60.24
	공간 디자인	0.6	9.1	33.1	66.35
	패션/텍스타일	0.5	15.1	52.9	65.20
	서비스/경험	0.0	20.2	21.0	58.57
	산업공예 디자인	0.0	6.2	22.4	68.65
	디자인 인프라	0.8	15.9	40.7	64.43

- 권역별로 살펴보면, 최근 3년간 고용한 인력에 대한 만족도는 광주/전라(76.29점)에서 가장 높게 나타났고 강원/제주(69.08점), 인천/경기(66.97점) 등이 뒤를 이었다.
규모별로는 대기업(64.11점)이 가장 만족도가 높은 것으로 나타남.
한편, 디자이너를 고용한 업체(63.72점)의 만족도가 비고용 업체(62.13점)보다 상대적으로 높게 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 최근 3년간 고용한 인력에 대한 전반적인 만족도

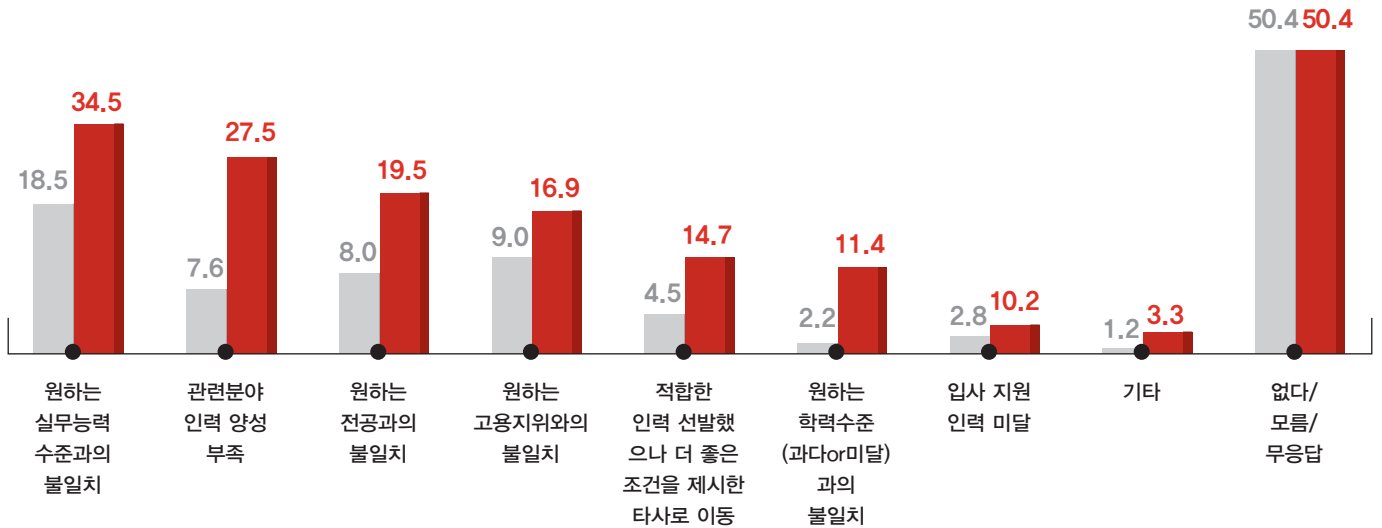
(단위: %)

구분		불만족	보통	만족	100점 환산 평균(점)
활용업체		0.7	15.1	32.8	63.62
권역별	서울	0.5	14.6	42.6	65.83
	부산/울산/경남	0.5	26.7	37.7	59.93
	대구/경북	0.6	14.2	23.1	60.09
	인천/경기	2.4	4.1	30.7	66.97
	광주/전라	0.0	2.7	24.3	76.29
	대전/충청	0.0	17.6	10.7	57.93
	강원/제주	0.0	0.4	3.3	69.08
규모별	소기업	0.7	14.5	32.4	63.93
	중기업	0.9	17.8	33.8	62.32
	대기업	0.3	15.6	42.3	64.11
고용	디자이너 고용	1.0	19.8	43.5	63.72
	디자이너 비고용	0.0	3.8	7.0	62.13
외주	외주용역 있음	0.3	12.3	19.1	61.75
	외주용역 없음	1.5	20.3	58.4	65.00

23 희망 고용인력과 실제 고용인력 간의 미스매치 원인

－ 희망 고용인력과 실제 고용인력 간의 미스매치 원인을 분석한 결과(중복응답 기준), ‘실무 능력 수준의 불일치’가 34.5%로 가장 높게 나타남. 이어 ‘관련분야 인력양성 부족’(27.5%), ‘원하는 전공과의 불일치’(19.5%), ‘원하는 고용지위와의 불일치’(16.9%) 등이 뒤를 이었다.

(단위: %) 희망 고용인력과 실제 고용인력 간의 미스매치 원인



－ 업종별로 희망 고용인력과 실제 고용인력 간의 미스매치 원인을 살펴보면, 전반적으로 ‘원하는 실무능력 수준과의 불일치’가 높게 나타났고, 디지털/미디어디자인업과 패션/텍스타일디자인업의 경우 ‘관련분야 인력 양성 부족’이 높게 나타남.

· 업종별 희망 고용인력과 실제 고용인력 간의 미스매치 원인

(단위: %)

구분		원하는 실무능력 수준과의 불일치	관련분야 인력 양성 부족	원하는 학력수준 (과다or미달)과의 불일치	원하는 전공과의 불일치	적합한 인력선발했으나 더 좋은 조건을 제시한 타사로 이동	원하는 고용지위와의 불일치	입사지원 인력미달
활용업체		49.2	34.5	27.5	19.5	16.9	11.4	10.2
업종별	제품 디자인	56.1	28.8	24.3	21.8	9.8	10.6	9.3
	시각디자인	44.4	32.7	27.2	22.9	20.7	17.3	12.3
	디지털/미디어	27.7	52.3	45.3	16.6	12.1	12.6	16.9
	공간 디자인	54.3	30.4	24.4	16.5	21.9	8.0	8.3
	패션/텍스타일	38.9	42.5	29.0	23.7	19.7	8.4	23.6
	서비스/경험	52.5	35.5	31.2	16.1	15.9	12.9	1.5
	산업공예 디자인	67.0	22.1	16.5	8.2	6.7	5.6	12.5
	디자인 인프라	43.9	37.2	26.5	23.5	19.8	11.8	15.1

- 권역별로 살펴본 결과, ‘원하는 실무능력 수준과의 불일치’ 는 강원/제주(88.2%)가 가장 높았고, ‘관련분야 인력 양성 부족’ 은 부산/울산/경남(44.6%)이 가장 높게 나타남.
- ‘원하는 학력수준과의 불일치’ 또한 부산/울산/경남(35.9%)에서 상대적으로 높게 나타남.
- 규모별로 살펴보면, ‘원하는 실무능력과의 불일치’ 는 소기업(52.1%)에서 가장 높았고 ‘관련분야 인력 양성 부족’ 과 ‘원하는 고용지위와의 불일치’ 는 규모가 커질수록 커지는 현상이 나타남.
- 디자이너 고용 여부별로는 대부분의 부문에서 디자이너 고용 업체가 비고용 업체보다 상대적으로 높게 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 희망 고용인력과 실제 고용인력 간의 미스매치 원인

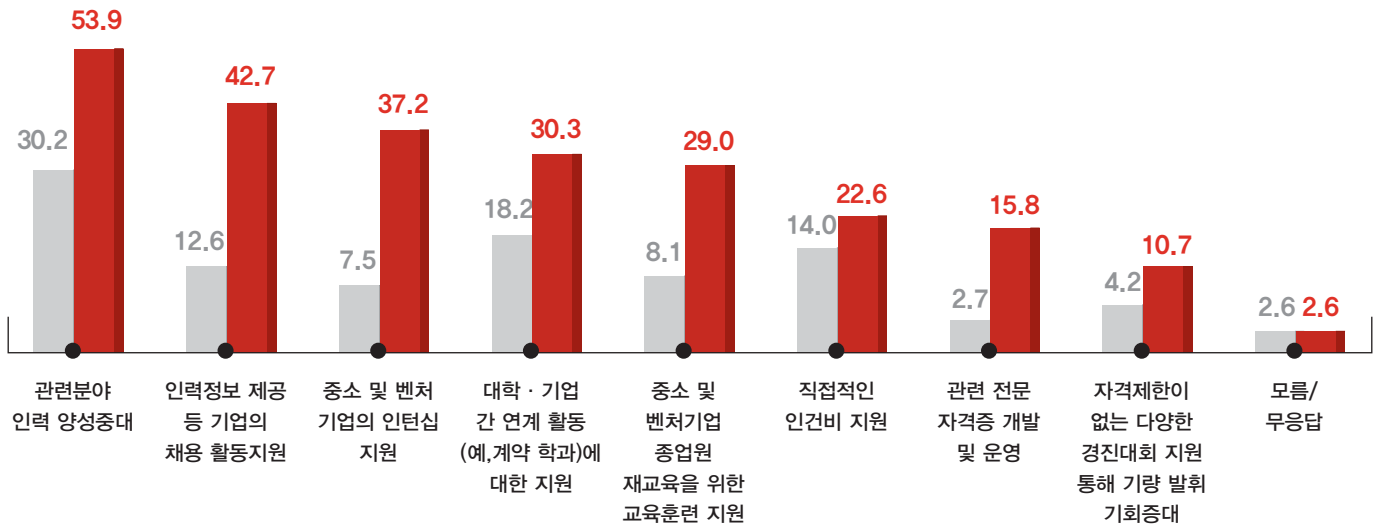
(단위: %)

구분		원하는 실무능력 수준과의 불일치	관련분야 인력 양성 부족	원하는 학력수준 (과다or 미달)과의 불일치	원하는 전공과의 불일치	적합한 인력선발 했으나 더 좋은 조건을 제시한 타사로 이동	원하는 고용지위 와의 불일치	입사지원 인력미달
활용업체		49.2	34.5	27.5	19.5	16.9	11.4	10.2
권역별	서울	40.6	40.1	26.5	22.2	17.9	17.4	12.9
	부산/울산/경남	37.5	44.6	35.9	26.4	21.7	10.3	11.3
	대구/경북	60.8	31.4	19.6	19.3	13.1	1.0	6.0
	인천/경기	52.4	34.1	28.7	12.2	14.1	9.3	9.6
	광주/전라	64.9	15.6	23.1	14.4	18.6	15.5	7.7
	대전/충청	80.2	9.8	11.5	4.0	2.3	5.0	9.0
	강원/제주	88.2	10.7	4.3	11.6	0.3	1.9	0.1
규모별	소기업	52.1	32.4	26.8	18.4	17.4	10.1	10.5
	중기업	39.3	42.3	29.0	23.7	15.4	16.0	8.9
	대기업	14.7	57.9	53.9	28.5	13.1	30.3	14.6
고용	디자이너 고용	34.2	44.8	36.2	26.2	22.1	13.7	12.5
	디자이너 비고용	85.6	9.9	6.5	3.2	4.4	5.8	4.8
외주	외주용역 있음	66.3	21.7	16.4	14.6	9.9	6.8	7.2
	외주용역 없음	17.4	58.5	48.3	28.6	30.1	20.0	15.9

24 우수인재 채용을 위한 정부의 지원 강화 부분

– 우수인재 채용을 위한 정부의 지원 강화 부분에 대해서 조사한 결과(중복응답 기준), 53.9%가 ‘관련 분야인력 양성 증대’를 원했고 ‘인력정보제공 등 기업의 채용 활동지원’ (42.7%), ‘중소 및 벤처 기업의 인턴십 지원’ (37.2%), ‘대학-기업간 연계활동에 대한 지원’ (30.2%)이 뒤를 이음.

(단위: %) 우수인재 채용을 위한 정부의 지원 강화 부분



– 업종별로 살펴보면, ‘관련분야 인력 양성 증대’에서는 서비스/경험디자인업(65.9%), ‘인력정보제공 등 기업의 채용 활동지원’에서는 산업공예디자인업(59.1%)이 가장 높게 나타났고, ‘중소 및 벤처기업의 인턴십 지원’에서 디지털/미디어디자인업(12.0%)이 상대적으로 낮은 수치를 나타냄.

• 업종별 우수인재 채용을 위한 정부의 지원 강화 부분

(단위: %, 중복응답)

구분		관련분야 인력양성 증대	인력정보 제공 등 기업의 채용 활동지원	중소 및 벤처 기업의 인턴십 지원	대학/기업 간 연계활동 (예,계약 학과)에 대한 지원	중소 및 벤처기업 종업원 재교육을 위한 교육훈련 지원	직접적인 인건비 지원	입사지원 인력미달	자격제한이 없는 다양한 경진대회 지원통해 기량발휘 기회증대
활용업체		53.9	42.7	37.2	30.3	29.0	22.6	15.8	10.7
업종별	제품 디자인	48.5	49.0	40.8	29.2	36.0	14.3	16.9	16.5
	시각디자인	47.0	32.4	44.3	34.5	23.5	29.0	8.1	10.8
	디지털/미디어	32.1	42.2	12.0	26.7	15.4	39.1	20.4	9.4
	공간 디자인	52.2	38.4	37.9	28.3	23.1	26.5	16.7	11.7
	패션/텍스타일	49.3	47.4	37.7	36.9	16.1	32.4	18.2	8.7
	서비스/경험	65.9	42.7	39.7	23.8	37.9	19.4	12.3	4.8
	산업공예 디자인	65.4	59.1	39.7	23.2	19.0	16.6	7.5	17.7
디자인 인프라		50.7	41.1	33.7	36.9	28.2	22.5	20.5	11.9

－ 권역별로 살펴본 결과, ‘관련분야 인력양성 증대’ 에서 강원/제주(70.7%)가 가장 높았고, 대구/경북(58.2%), 부산/울산/경남(57.2%), 광주/전라(53.1%) 등이 뒤를 이었음.

규모별로 살펴보면, ‘관련분야 인력양성 증대’ 는 규모가 커질수록 높게 나타나며, ‘중소 및 벤처기업의 인턴십 지원’ 에서 중기업이 각각 43.7%로 상대적으로 높게 나타남.

디자이너 고용 여부별로는, 디자이너 고용 업체와 비고용 업체 모두 ‘관련 분야 인력 양성 증대’ (각각 55.9%, 49.0%)에 가장 높은 응답 비율이 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 우수인재 채용을 위한 정부의 지원 강화 부분

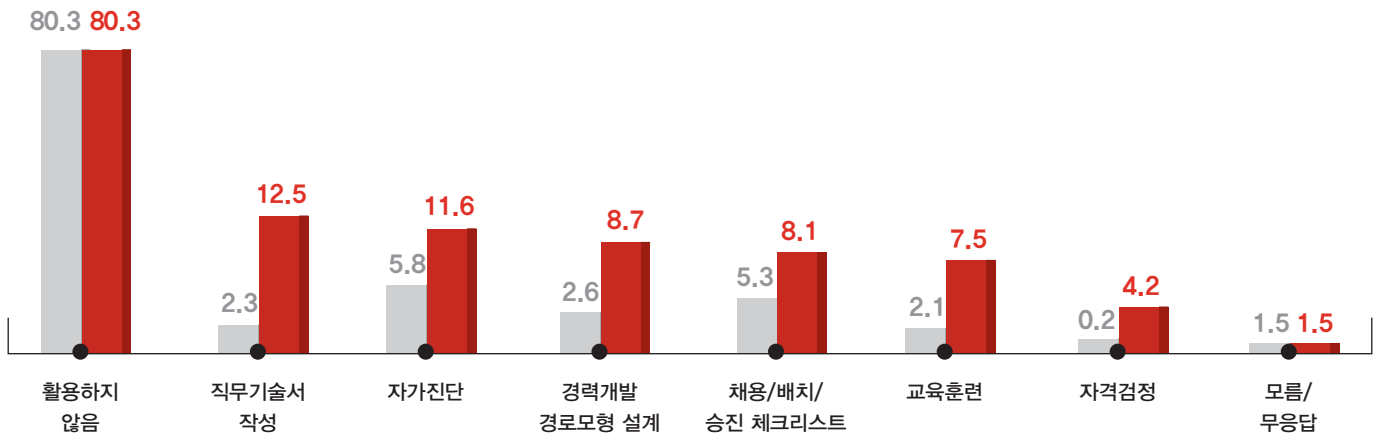
(단위: %, 중복응답)

구분		관련분야 인력양성 증대	인력정보 제공 등 기업의 채용 활동지원	중소 및 벤처 기업의 인턴십 지원	대학/ 기업 간 연계활동 (예, 계약 학과)에 대한 지원	중소 및 벤처기업 종업원 재교육을 위한 교육훈련 지원	직접적인 인건비 지원	입사지원 인력미달	자격제한 이 없는 다양한 경진대회 지원통해 기량발휘 기회증대
활용업체		53.9	42.7	37.2	30.3	29.0	22.6	15.8	10.7
권역별	서울	50.7	39.2	41.3	33.2	32.8	19.0	13.9	10.9
	부산/울산/경남	57.2	39.4	38.6	33.0	33.6	23.8	11.5	7.3
	대구/경북	58.2	56.3	30.5	17.6	9.5	12.7	19.4	19.4
	인천/경기	49.9	37.6	32.5	30.4	34.7	21.4	16.5	10.8
	광주/전라	53.1	48.3	30.7	22.0	15.3	44.5	24.3	18.7
	대전/충청	51.0	62.6	50.1	33.9	28.5	7.4	22.1	4.5
	강원/제주	70.0	39.8	25.7	33.7	18.0	7.6	16.8	0.3
규모별	소기업	53.6	42.5	35.6	30.8	30.0	22.7	16.4	11.0
	중기업	55.1	42.3	43.7	27.2	25.0	23.5	13.1	9.4
	대기업	58.8	56.7	42.8	38.2	24.5	6.1	13.2	6.0
고용	디자이너 고용	55.9	38.7	37.7	34.7	31.7	20.8	16.3	10.2
	디자이너 비고용	49.0	52.3	35.9	19.7	22.6	27.0	14.6	11.9
외주	외주용역 있음	52.7	43.9	37.0	27.4	28.0	23.7	16.2	11.4
	외주용역 없음	56.1	40.3	37.4	35.7	30.9	20.6	15.0	9.4

25 국가직무능력표준(NCS) 업무 활용도

- 국가직무능력표준(NCS)에 대한 업무 활용도를 조사한 결과(중복응답 기준), ‘활용하지 않음’ (80.3%) 이 가장 높았으며 ‘직무기술서 작성’ (12.5%), ‘자가진단’ (11.6%) 등이 뒤를 이음.

(단위: %) 국가직무능력표준(NCS) 업무 활용도 ■ 1순위 ■ 중복응답



- 업종별로 살펴보면, 국가직무능력표준(NCS) 업무 활용도는 전 업종에서 활용되지 않는 것으로 나타나며, 특히 산업공예디자인업(95.2%)이 가장 높은 응답률을 보임.
- 반면 서비스/경험디자인업에서는 ‘직무기술서작성’ (0.8%)이 타 업종 대비 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 국가직무능력표준(NCS) 업무 활용도

(단위: %, 중복응답)

구분		활용하지 않음	직무 기술서 작성	자가진단	경력개발 경로 모형설계	채용/ 배치/ 승진체크 리스트	교육훈련	자격검정
활용업체		80.3	12.5	11.6	8.7	8.1	7.5	4.2
업종별	제품 디자인	80.7	9.3	7.3	11.1	14.3	9.8	4.0
	시각디자인	83.3	10.6	9.9	5.8	7.0	5.2	4.2
	디지털/미디어	86.5	6.9	13.4	2.6	4.5	5.9	0.0
	공간 디자인	86.5	6.6	6.4	5.0	7.8	6.7	2.5
	패션/텍스타일	81.6	15.5	8.6	8.4	7.7	6.3	5.8
	서비스/경험	69.7	21.4	21.8	15.9	6.7	6.3	8.0
	산업공예 디자인	95.2	0.8	1.6	1.1	1.3	2.9	1.2
	디자인 인프라	82.0	11.9	9.5	6.1	8.5	9.7	2.5

－ 권역별로 살펴보면, 대구/경북(95.7%)에서 가장 활용하지 않는 것으로 나타났으며, 모든 권역에서 70% 이상이 활용하지 않는다고 나타남.

규모별로는 대기업(75.8%), 중기업(77.7%), 소기업(81.0%)순으로, 규모가 작아질수록 국가직무능력표준(NCS)을 활용하지 않는 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 국가직무능력표준(NCS) 업무 활용도

(단위: %)

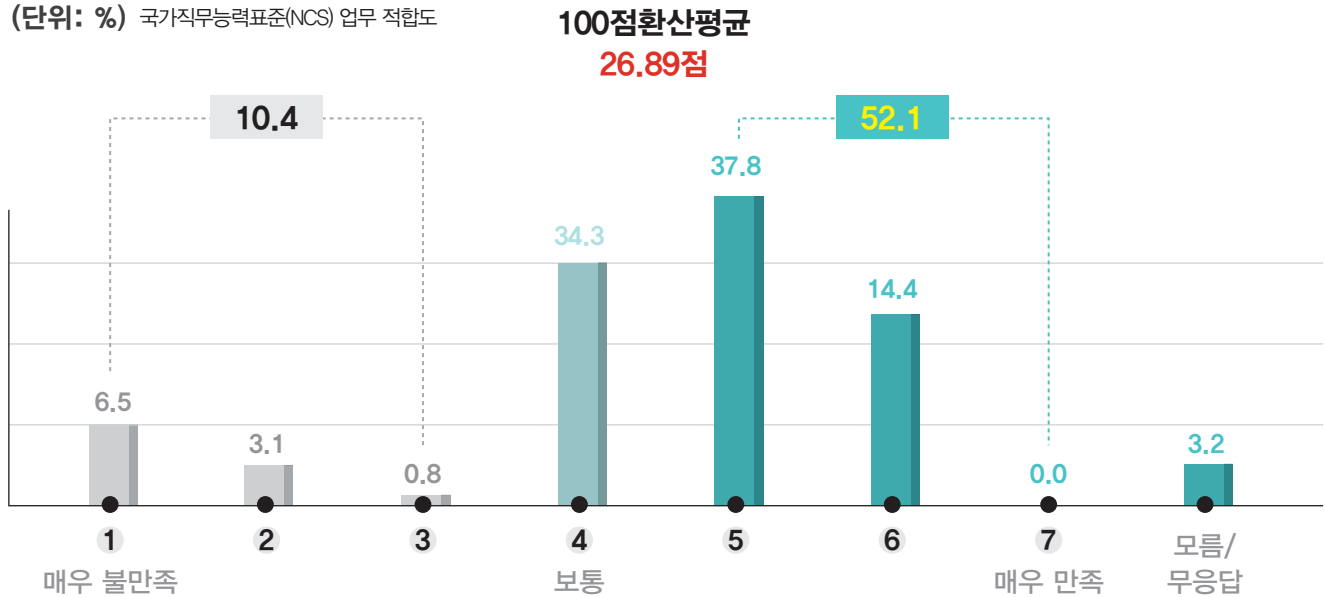
구분		활용하지 않음	직무 기술서 작성	자가진단	경력개발 경로 모형설계	채용/ 배치/ 승진체크 리스트	교육훈련	자격검정
활용업체		80.3	12.5	11.6	8.7	8.1	7.5	4.2
권역 별	서울	77.6	13.4	12.6	9.8	9.9	11.3	2.1
	부산/울산/경남	75.7	18.0	16.4	12.2	8.4	7.5	7.5
	대구/경북	95.7	4.2	0.1	0.2	4.1	4.1	0.1
	인천/경기	90.9	3.9	8.0	3.2	5.2	4.4	0.3
	광주/전라	71.5	12.7	7.2	11.6	13.5	10.6	3.7
	대전/충청	89.3	10.6	8.8	0.0	1.8	0.1	10.5
	강원/제주	77.3	15.0	22.7	20.4	1.8	0.0	7.6
규모 별	소기업	81.0	12.7	12.2	8.5	8.9	8.0	4.1
	중기업	77.7	12.1	9.0	9.7	4.0	4.7	4.8
	대기업	75.8	6.0	6.2	7.9	9.6	13.1	1.2
고용	디자이너 고용	75.5	15.9	15.4	10.5	10.9	9.8	5.6
	디자이너 비고용	91.9	4.4	2.3	4.4	1.2	1.9	0.7
외주	외주용역 있음	85.8	10.0	10.0	8.0	4.4	3.3	3.0
	외주용역 없음	70.0	17.3	14.6	10.1	15.0	15.3	6.4

25-1 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도

– 국가직무능력표준(NCS)의 업무 적합도에 관한 조사 결과를 살펴보면, 100점 환산 기준으로 했을 때, 56.89점으로 나타남.

범주별로 살펴보면, ‘적합하지 않다’ 는 응답이 10.4%(①: 6.5% + ②: 3.1% + ③: 0.8%), ‘적합하다’ 고 응답한 비율은 52.1%(⑤: 37.8% + ⑥: 14.4% + ⑦: 0%)로 나타남. 한편, ‘보통’ 이라고 응답한 비율은 34.3%임.

(단위: %) 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도



– 업종별로 살펴보면, 업종별 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도는 100점 기준으로 환산했을 때 공간디자인업(67.86점)에서 가장 높았으며 시각디자인업(67.78점), 산업공예디자인업(64.78점) 등이 뒤를 이었음. 반면, 패션/텍스타일디자인업은 40.77점으로 가장 적합하지 않은 것으로 나타남.

• 업종별 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도

(단위: %)

구분		불만족	보통	만족	100점 환산 평균(점)
활용업체		10.4	34.3	52.1	56.89
업종별	제품 디자인	12.7	14.8	68.3	61.25
	시각디자인	0.0	20.5	79.5	67.78
	디지털/미디어	0.0	33.6	66.4	61.06
	공간 디자인	9.8	12.3	77.9	67.86
	패션/텍스타일	31.0	48.7	17.5	40.77
	서비스/경험	9.2	49.4	41.5	54.13
	산업공예 디자인	0.0	48.3	51.7	64.78
	디자인 인프라	11.5	31.0	47.6	53.81

－ 권역별로 살펴보면, 광주/전라(77.66점)가 가장 높았고 강원/제주(64.11점), 강원/제주(66.67점), 대구/경북(62.06점)이 뒤를 이었다.

규모별로 살펴보면, 규모가 커질수록 업무 적합도가 줄어드는 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도

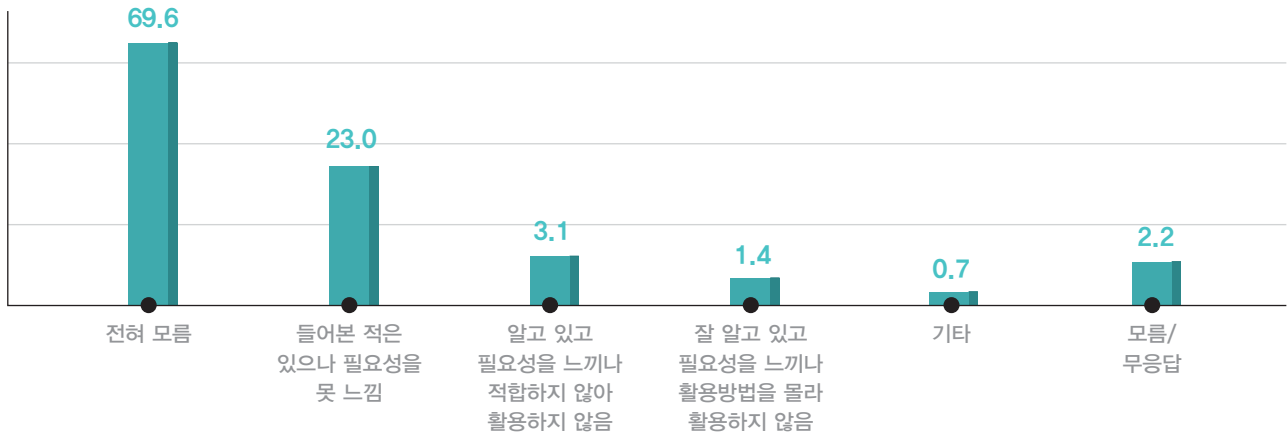
(단위: %)

구분		불만족	보통	만족	100점 환산 평균(점)
활용업체		10.4	34.3	52.1	56.89
권역 별	서울	9.5	34.2	50.9	56.85
	부산/울산/경남	18.0	42.3	38.2	49.03
	대구/경북	0.0	27.6	72.4	62.06
	인천/경기	1.9	34.9	63.2	60.85
	광주/전라	0.0	3.8	96.2	77.66
	대전/충청	0.0	82.9	17.1	52.86
	강원/제주	0.0	10.2	56.2	64.11
규모 별	소기업	8.3	33.4	57.6	58.64
	중기업	19.6	38.1	26.4	47.15
	대기업	32.1	43.7	19.8	45.84
고용	디자이너 고용	9.4	36.4	52.2	57.32
	디자이너 비고용	20.8	12.3	51.1	51.87
외주	외주용역 있음	10.9	40.6	46.3	54.70
	외주용역 없음	10.0	28.6	57.3	58.88

25-2 국가직무능력표준(NCS)을 업무에 활용하지 않는 이유

- 국가직무능력표준(NCS)을 업무에 활용하지 않는 이유를 조사한 결과, ‘전혀 모름’이 69.6%로 절반을 차지하였으며, ‘들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌’ (23.0%), ‘알고 있고 필요성을 느끼나 적합하지 않아 활용하지 않음’ (3.1%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 국가직무능력표준(NCS)을 업무에 활용하지 않는 이유



- 업종별로 살펴보면, 모든 업종에서 ‘전혀 모름’이 절반 이상을 차지하였고, 디지털/미디어디자인업에서는 ‘들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌’ (28.9%)이 상대적으로 높게 나타남.
한편, 디지털/미디어디자인업에서는 ‘알고 있고 필요성을 느끼나 적합하지 않아 활용하지 않음’ (7.4%)이 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 국가직무능력표준(NCS)을 업무에 활용하지 않는 이유

(단위: %)

구분		전혀 모름	들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌	알고 있고 필요성을 느끼나 적합하지 않아 활용하지 않음	잘 알고 있고 필요성을 느끼나 활용방법을 몰라 활용하지 않음
활용업체		69.6	23.0	3.1	1.4
업종별	제품 디자인	68.7	27.3	1.9	0.9
	시각디자인	74.8	17.4	4.8	3.1
	디지털/미디어	62.5	28.9	7.4	0.0
	공간 디자인	69.8	24.4	1.4	0.7
	패션/텍스타일	73.5	21.8	0.6	4.1
	서비스/경험	62.3	26.2	5.0	1.7
	산업공예 디자인	80.5	13.0	0.0	5.7
	디자인 인프라	72.3	20.8	3.2	0.0

－ 권역별로 살펴보면, 모든 권역에서 ‘전혀 모름’ 이 절반 이상을 차지했으며 특히 대전/충청(85.8%)에서 크게 나타남.

‘들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌’에서는 부산/울산/경남(33.3%)이 상대적으로 높은 응답률을 보임. 규모별로는 ‘전혀 모름’에서 대기업이 73.2%로 가장 크게 나타났으며, 중기업(70.7%), 소기업(69.3%)이 뒤를 이음.

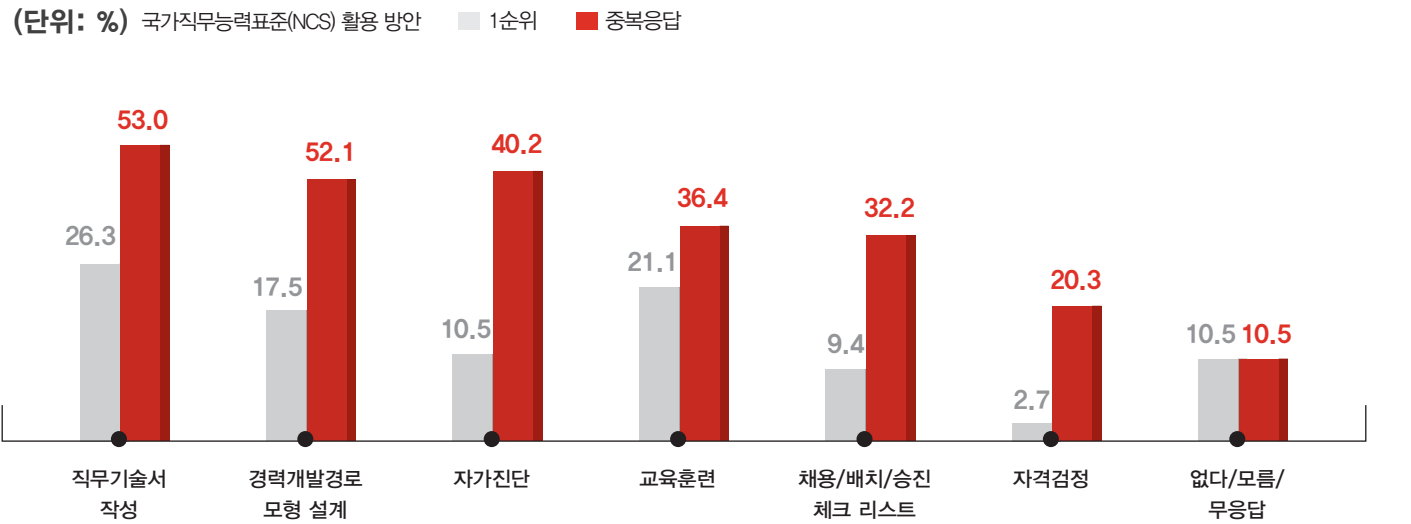
• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 국가직무능력표준(NCS)을 업무에 활용하지 않는 이유

(단위: %)

구분		전혀 모름	들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌	알고 있고 필요성을 느끼나 적합하지 않아 활용하지 않음	잘 알고 있고 필요성을 느끼나 활용방법을 몰라 활용하지 않음
활용업체		69.6	23.0	3.1	1.4
권역별	서울	71.0	21.4	2.4	2.3
	부산/울산/경남	61.2	33.3	2.4	0.6
	대구/경북	77.4	21.7	0.8	0.1
	인천/경기	75.7	14.1	9.7	0.3
	광주/전라	63.9	25.7	0.0	0.0
	대전/충청	85.8	2.3	1.3	9.7
	강원/제주	72.6	25.0	0.0	0.0
규모별	소기업	69.3	23.7	3.6	1.0
	중기업	70.7	20.3	1.1	3.2
	대기업	73.2	16.9	2.7	2.0
고용	디자이너 고용	66.5	26.6	3.9	1.1
	디자이너 비고용	75.7	15.9	1.6	2.0
외주	외주용역 있음	74.8	20.3	1.8	1.3
	외주용역 없음	57.9	29.0	6.1	1.6

25-3 국가직무능력표준(NCS) 활용방안

- 국가직무능력표준(NCS)을 업무에 활용하지 않는 이유를 조사한 결과, ‘전혀 모름’이 69.6%로 절반을 차지하였으며, ‘들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌’ (23.0%), ‘알고 있고 필요성을 느끼나 적합하지 않아 활용하지 않음’ (3.1%) 등의 순으로 나타남.



- 업종별로 살펴보면, ‘직무기술서 작성’이 시각디자인업(61.3%), 공간디자인업(58.3%)에서 상대적으로 높게 나타났고, ‘자가진단’은 서비스/경험디자인업(72.9%)의 응답률이 높게 나타남.

• 업종별 국가직무능력표준(NCS) 활용 방안

(단위: %)

구분		직무기술서 작성	경력개발 경로 모형설계	자가진단	교육훈련	채용/배치/ 승진 체크 리스트	자격검정
활용업체		53.0	52.1	40.2	36.4	32.2	20.3
업 종 별	제품 디자인	48.9	46.8	41.7	37.4	33.4	24.7
	시각디자인	61.3	33.8	33.5	48.3	29.4	23.7
	디지털/미디어	47.7	40.6	36.5	37.2	19.5	17.5
	공간 디자인	58.3	48.0	27.4	47.0	32.8	16.0
	패션/텍스타일	42.3	35.3	45.7	45.3	44.0	34.6
	서비스/경험	55.6	72.9	46.4	26.1	30.7	21.0
	산업공예 디자인	55.8	58.3	36.9	35.1	26.6	15.6
	디자인 인프라	49.8	47.0	42.3	34.8	34.1	17.3

- 권역별로 살펴보면, ‘직무기술서 작성’은 부산/울산/경남(60.4%)에서 가장 높았고, 대전/충청(59.1%), 대구/경북(53.1%) 등이 뒤를 이었다.
- 규모별로는 소기업의 ‘경력개발경로 모형설계’ (38.2%)와 ‘직무기술서 작성’ (54.1%)이 중기업 (각각 29.8%, 48.4%)과 대기업(각각 13.2%, 49.9%)보다 높게 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 국가직무능력표준(NCS) 활용 방안

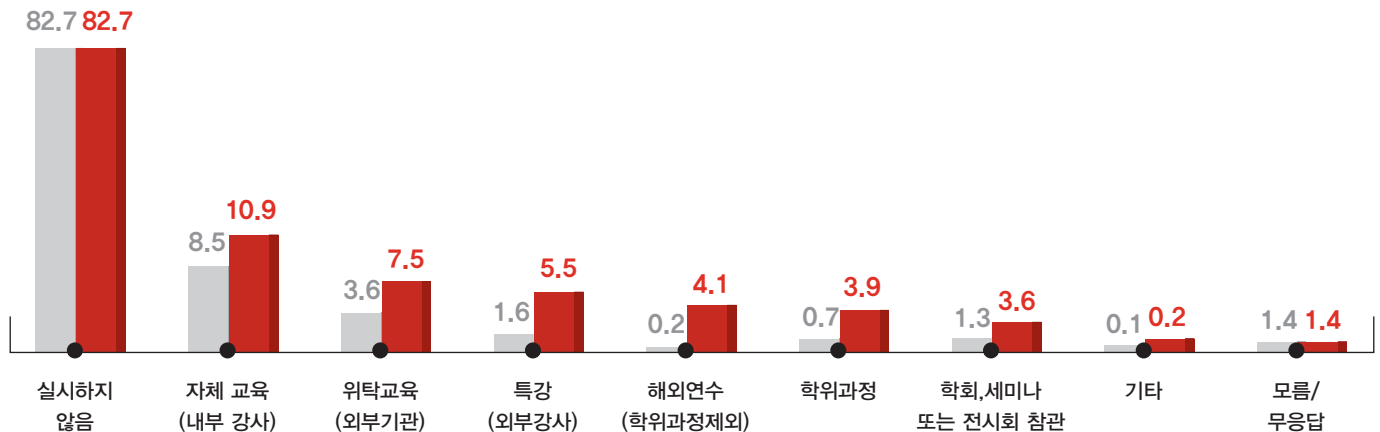
(단위: %)

구분		직무기술서 작성	경력개발 경로 모형설계	자가진단	교육훈련	채용/배차/ 승진 체크 리스트	자격검정
활용업체		53.0	52.1	40.2	36.4	32.2	20.3
권역별	서울	50.3	48.0	37.2	37.4	30.0	16.4
	부산/울산/경남	60.4	53.4	38.1	41.3	41.7	24.0
	대구/경북	53.1	54.8	50.8	23.7	19.0	9.2
	인천/경기	46.3	54.3	44.0	37.6	26.9	14.1
	광주/전라	45.3	58.2	36.3	33.4	30.5	28.4
	대전/충청	59.1	39.4	45.2	33.7	24.3	35.6
	강원/제주	52.2	54.8	50.5	11.5	31.7	9.0
규모별	소기업	54.1	52.9	39.1	38.2	32.8	19.5
	중기업	48.4	47.7	43.9	29.8	29.5	24.0
	대기업	49.9	59.3	52.4	13.2	30.4	17.9
고용	디자이너 고용	57.4	51.3	39.6	37.5	35.2	18.4
	디자이너 비고용	42.3	54.1	41.6	33.6	24.9	25.0
외주	외주용역 있음	54.3	51.5	37.9	32.8	31.2	22.3
	외주용역 없음	50.6	53.2	44.5	43.2	34.0	16.6

26 디자이너 재교육 방법별 교육 경험률

- 디자이너 재교육 방법별 교육 경험률을 살펴본 결과, ‘실시하지 않음’ 이 82.7%로 절반 이상을 차지했으며 ‘자체교육 (내부강사)(10.9%),’ 위탁교육 (외부기관)(7.5%), 특강 (외부 강사) (5.5%), 해외 연수(학위과정 제외)(4.1%)등이 뒤를 이음.

(단위: %) 우수인재 채용을 위한 정부의 지원 강화 부분 1순위 중복응답



- 업종별로 살펴보면, ‘실시하지 않음’ 이 절반이상을 차지한 가운데, ‘자체교육(내부강사) ‘에서 디지털/미디어디자인업(15.6%)이 가장 높았으며, ‘위탁교육(외부기관)’ 은 제품디자인업과 디자인인프라업(각각 11.4%)에서 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 디자이너 재교육 방법별 교육 경험률

(단위: %)

구분		실시하지 않음	자체교육 (내부 강사)	위탁교육 (외부 기관)	해외연수 (학위 과정 제외)	특강 (외부 강사)	학위과정	학회, 세미나 또는 전시회 참관
활용업체		82.7	10.9	7.5	5.5	4.1	3.9	3.6
업종별	제품 디자인	80.2	10.7	11.4	7.8	5.3	3.3	3.1
	시각디자인	77.9	13.9	5.8	10.4	5.9	4.6	6.1
	디지털/미디어	79.7	15.6	10.1	5.2	2.0	2.6	3.3
	공간 디자인	82.0	10.6	8.6	3.7	5.4	5.7	2.6
	패션/텍스타일	80.4	11.1	1.0	8.8	0.2	5.3	9.1
	서비스/경험	89.0	6.5	2.8	1.3	1.2	0.0	2.6
	산업공예 디자인	89.6	6.2	2.5	3.6	1.9	1.1	2.3
	디자인 인프라	79.5	14.4	11.4	7.5	6.4	7.0	3.8

– 권역별로 살펴보면, 모든 권역에서 ‘실시하지 않음’이 50% 이상을 차지하였으며, 서울(69.4%)은 상대적으로 낮은 수치가 나타남.

‘자체 교육(내부강사)’은 서울(22.9%)에서 높게 나타났고, ‘특강(외부강사)’는 광주/전라(12.3%)에서 상대적으로 높게 나타남. 규모별로는 ‘실시하지 않음’에서 규모가 커질수록 소기업(83.4%)과 중기업(81.9%), 대기업(48.2%) 높게 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 디자이너 재교육 방법별 교육 경험률

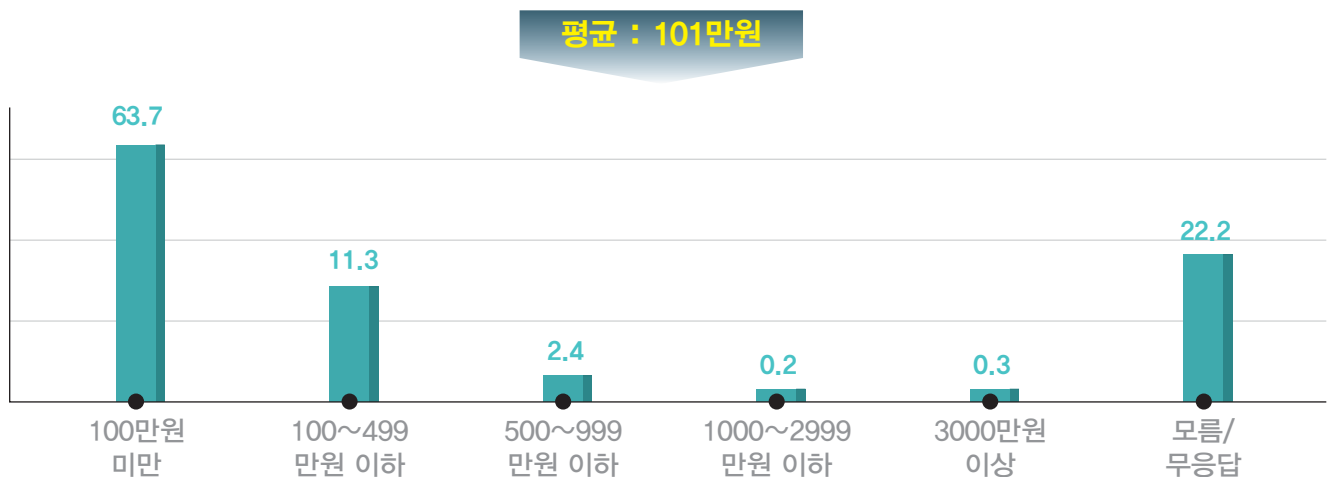
(단위: %)

구분		실시하지 않음	자체교육 (내부강사)	위탁교육 (외부기관)	해외연수 (학위과정 제외)	특강 (외부강사)	학위과정	학회, 세미나 또는 전시회 참관
활용업체		82.7	10.9	7.5	5.5	4.1	3.9	3.6
권역별	서울	69.4	22.9	12.8	8.5	7.6	6.9	5.6
	부산/울산/경남	96.4	1.4	0.7	1.4	0.0	0.8	2.0
	대구/경북	85.1	4.8	8.5	4.3	3.9	0.7	0.6
	인천/경기	76.7	14.1	10.9	6.8	2.5	3.8	2.1
	광주/전라	76.5	15.4	13.4	9.5	12.3	8.2	5.2
	대전/충청	85.5	3.8	0.7	6.7	0.0	4.2	9.2
	강원/제주	98.8	0.9	0.3	0.5	0.0	0.0	0.4
규모별	소기업	83.4	9.8	7.9	6.2	4.9	4.6	3.3
	중기업	81.9	13.5	4.8	2.3	0.7	1.1	4.3
	대기업	48.2	40.3	17.5	7.4	0.2	0.2	15.4
외주	외주용역 있음	76.7	15.4	10.5	7.8	5.8	5.5	5.1
	외주용역 없음	97.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

27 최근 3년간 디자이너 교육 훈련비용

- 최근 3년간 디자이너 교육 훈련비용은 평균 101만원으로 나타남. 범주별로 살펴보면, ‘100만원 미만’ 이 63.7%으로 나타났고, 이어 ‘100~499만원 이하’ (11.3%), ‘500~999만원 이하’ (2.4%), ‘3000만원 이상’ (0.3%), ‘1000~2999만원 이하’ (0.2%) 등의 순으로 나타남.

(단위: 만원) 최근 3년간 디자이너 교육 훈련비용



- 업종별로 살펴보면, ‘100만원 미만’ 에서 산업공예디자인업(76.5%)이 높게 나타났고, ‘100~499만원 이하’ 에서는 디자인인프라업(15.7%), 서비스/경험디자인업(15.0%)이 상대적으로 높게 나타남. 또한 ‘500~999만원 이하’ 에서 서비스/경험디자인업(6.2%)이 상대적으로 높게 나타남. 한편, ‘3000만원 이상’ 은 디지털/미디어디자인업(5.7%)이 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 최근 3년간 디자이너 교육 훈련비용

(단위: %)

구분		100만원 미만	100~499만원 이하	500~999만원 이하	1000~2999만원 이하	3000만원 이상	평균 (백만원)
활용업체		63.7	11.3	2.4	0.2	0.3	1.01
업종	제품 디자인	68.6	4.8	1.0	0.2	0.2	1.33
	시각디자인	66.9	9.4	2.6	0.8	0.0	0.51
	디지털/미디어	52.5	2.5	0.1	0.1	5.7	3.87
	공간 디자인	57.2	8.4	0.9	0.0	0.0	0.28
	패션/텍스타일	68.0	12.2	3.4	0.1	0.2	4.49
	서비스/경험	56.8	15.0	6.2	0.0	0.1	1.08
	산업공예 디자인	76.5	2.9	0.4	0.0	0.0	0.10
	디자인 인프라	68.5	15.7	0.8	0.2	0.0	0.45

－ 권역별로 살펴보면, ‘100만원 미만’ 은 강원/제주(83.4%)가 가장 비율이 높았고, ‘500~999만원 이하’ 에서는 대전/충청이 5.9%로 상대적으로 높게 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 최근 3년간 디자이너 교육 훈련비용

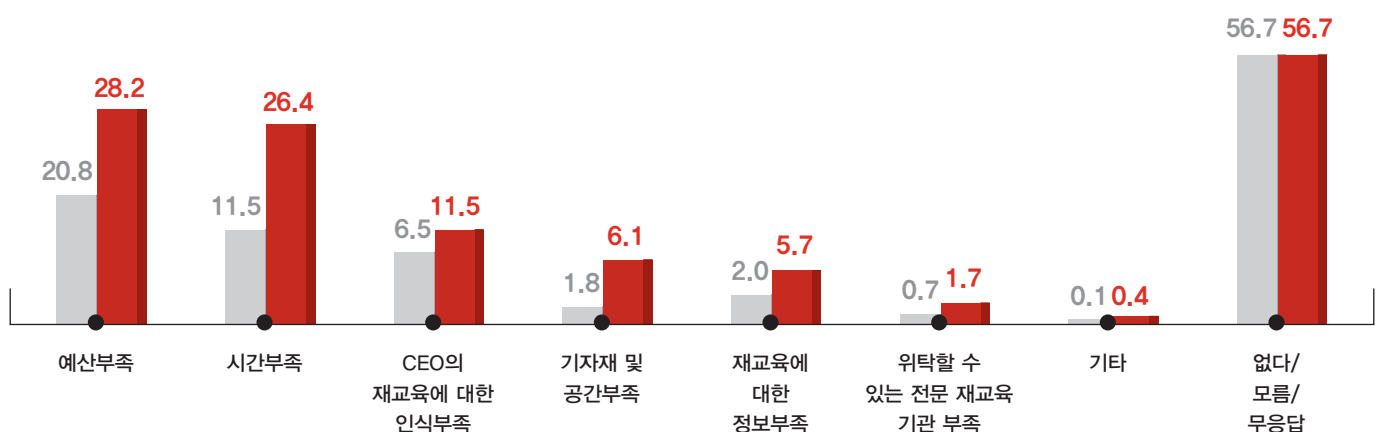
(단위: %)

구분		100만원 미만	100~499만원 이하	500~999만원 이하	100~299만원 이하	3000만원 이상	평균 (백만원)
활용업체		63.7	11.3	2.4	0.2	0.3	1.01
권역별	서울	55.0	14.8	1.4	0.1	1.0	2.05
	부산/울산/경남	64.6	14.3	5.2	0.0	0.0	0.71
	대구/경북	68.5	9.3	0.0	0.0	0.0	0.15
	인천/경기	66.4	9.2	0.2	0.8	0.1	0.66
	광주/전라	71.4	6.7	0.0	0.0	0.0	0.13
	대전/충청	59.1	2.4	5.9	0.0	0.0	0.48
	강원/제주	83.4	0.0	0.5	0.0	0.8	5.18
규모별	소기업	65.8	12.5	2.1	0.1	0.3	0.56
	중기업	56.9	6.2	3.0	0.5	0.1	1.96
	대기업	31.4	9.0	10.0	0.5	3.4	25.23
외주	외주용역 있음	55.4	15.9	3.3	0.2	0.4	1.47
	외주용역 없음	83.8	0.3	0.0	0.0	0.0	0.01

28 디자이너 재교육 시 애로사항

－ 디자이너 재교육시 애로사항(중복응답 기준)으로 ‘예산 부족’ (28.2%)이 가장 높았고, 다음은 ‘시간 부족’ (26.4%), ‘CEO의 재교육에 대한 인식 부족’ (11.5%), ‘기자재 및 공간 부족’ (6.1%), ‘재교육에 대한 정보부족’ (5.7%), ‘위탁할 수 있는 전문 재교육 기관 부족’ (1.7%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 디자이너 재교육 시 애로사항 1순위 중복응답



- 업종별로 살펴보면, ‘예산 부족’이 서비스/경험디자인업(41.0%)로 상대적으로 높게 나타났고, ‘재교육에 대한 정보부족’은 디지털/미디어디자인업(18.9%)에서 상대적으로 높은 응답률을 보임.

• 업종별 디자이너 재교육 시 애로사항

(단위: %, 중복응답)

구분		예산부족	시간부족	CEO의 재교육에 대한 인식부족	기자재 및 공간부족	재교육에 대한 정보부족	위탁할 수 있는 전문 재교육 기관 부족
활용업체		28.2	26.4	11.5	6.1	5.7	1.7
업종별	제품 디자인	21.4	23.4	12.6	8.2	7.6	1.3
	시각디자인	22.3	28.8	17.0	3.9	5.8	0.0
	디지털/미디어	34.6	24.7	8.2	4.2	18.9	4.2
	공간 디자인	26.6	24.2	9.7	4.2	4.9	0.3
	패션/텍스타일	18.4	16.9	13.4	9.2	8.0	5.6
	서비스/경험	41.0	36.9	8.9	5.6	1.3	3.1
	산업공예 디자인	8.6	14.1	6.9	3.1	5.7	0.0
디자인 인프라		26.7	22.9	13.4	7.1	6.7	1.0

- 권역별로 살펴보면, ‘예산부족’은 부산/울산/경남에서 50.9%로 가장 높았고, ‘CEO의 재교육에 대한 인식부족’은 대전/충청(15.8%)에서 상대적으로 높게 나타남.

규모별로는 ‘예산 부족’에서 소기업 (29.0%)로 높게 나타났으나 중기업 및 대기업과 큰 차이를 보이지는 않았고, ‘시간 부족’에서는 대기업 (53.5%)이 상대적으로 높게 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 디자이너 재교육 시 애로사항

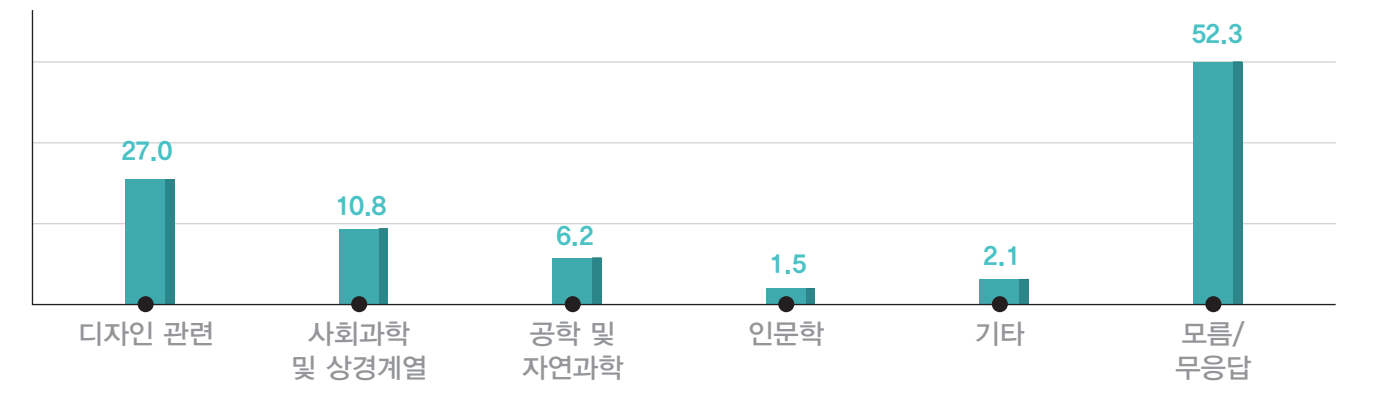
(단위: %)

구분		예산부족	시간부족	CEO의 재교육에 대한 인식부족	기자재 및 공간부족	재교육에 대한 정보부족	위탁할 수 있는 전문 재교육 기관 부족
활용업체		28.2	26.4	11.5	6.1	5.7	1.7
권역별	서울	22.6	32.9	15.0	5.7	8.6	1.1
	부산/울산/경남	50.9	30.3	10.6	7.3	3.6	3.9
	대구/경북	14.2	20.4	1.5	4.5	4.4	0.8
	인천/경기	17.6	18.5	9.4	8.6	5.1	0.3
	광주/전라	10.0	19.8	14.5	1.3	7.7	0.4
	대전/충청	23.6	28.2	15.8	8.1	4.4	0.5
	강원/제주	2.6	5.4	3.4	0.0	3.4	0.0
규모별	소기업	29.0	25.3	12.4	5.1	6.7	1.3
	중기업	24.5	29.3	7.9	9.3	1.5	3.3
	대기업	27.6	53.5	5.5	18.1	2.3	2.7
외주	외주용역 있음	37.3	34.0	14.2	7.8	7.5	2.4
	외주용역 없음	6.2	8.0	4.9	1.7	1.3	0.0

29 디자인 부서 필요 인력의 전공 분야

– 디자인 부서 필요 인력의 전공 분야를 조사한 결과(중복응답 기준), ‘디자인 관련’ 이 27.0%로 가장 높았고, 그 다음은 ‘사회과학 및 상경계열’ (10.8%)이 뒤를 이음.

(단위: %) 디자인 부서 필요 인력의 전공 분야



– 업종별로 살펴보면, ‘디자인 관련’ 은 시각디자인업(54.7%)이 가장 높게 나타났으며, ‘사회과학 및 상경계열’ 에서는 서비스/경험디자인업(25.9%)이 상대적으로 높게 나타남.
한편, ‘공학 및 자연과학’ 에서는 산업공예디자인업(21.9%)이 가장 높게 나타남.

• 업종별 디자인 부서 필요 인력의 전공 분야

(단위: %)

구분		디자인 관련	사회과학 및 상경계열	공학 및 자연과학	인문학
활용업체		27.0	10.8	6.2	1.5
업종별	제품 디자인	13.6	5.0	13.7	0.0
	시각디자인	54.7	6.6	5.9	3.6
	디지털/미디어	26.1	6.5	14.6	0.0
	공간 디자인	8.8	4.8	5.7	0.0
	패션/텍스타일	27.7	0.6	1.0	0.0
	서비스/경험	27.5	25.9	1.6	1.8
	산업공예 디자인	41.6	6.4	21.9	0.0
	디자인 인프라	26.0	6.1	6.9	2.5

- 권역별로 살펴보면, ‘디자인 관련’에서는 대전/충청이 66.1%로 가장 높았고, ‘사회과학 및 상경계열’에서는 대구/경북(23.9%)이 가장 높은 것으로 나타남. 규모별로는 ‘디자인 관련’에서 대기업(54.8%)이 높게 나타났고, ‘사회과학 및 상경계열’에서는 중기업(16.2%)이 가장 높게 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 디자인 부서 필요 인력의 전공분야

(단위: %)

구분		디자인 관련	사회과학 및 상경계열	공학 및 자연과학	인문학
활용업체		27.0	10.8	6.2	1.5
권역별	서울	40.7	7.4	9.8	3.6
	부산/울산/경남	15.7	10.6	3.8	0.0
	대구/경북	35.0	23.9	2.8	18.7
	인천/경기	51.9	18.5	15.4	0.0
	광주/전라	21.2	8.8	6.2	0.0
	대전/충청	66.1	0.0	0.0	12.0
	강원/제주	65.3	0.0	15.7	0.0
규모별	소기업	24.4	9.1	5.6	0.5
	중기업	33.0	16.2	6.6	5.0
	대기업	54.8	14.7	22.3	1.9
외주	외주용역 있음	27.8	11.1	6.2	1.6
	외주용역 없음	0.0	0.0	9.0	0.0

30 실질적으로 가장 필요한 역량

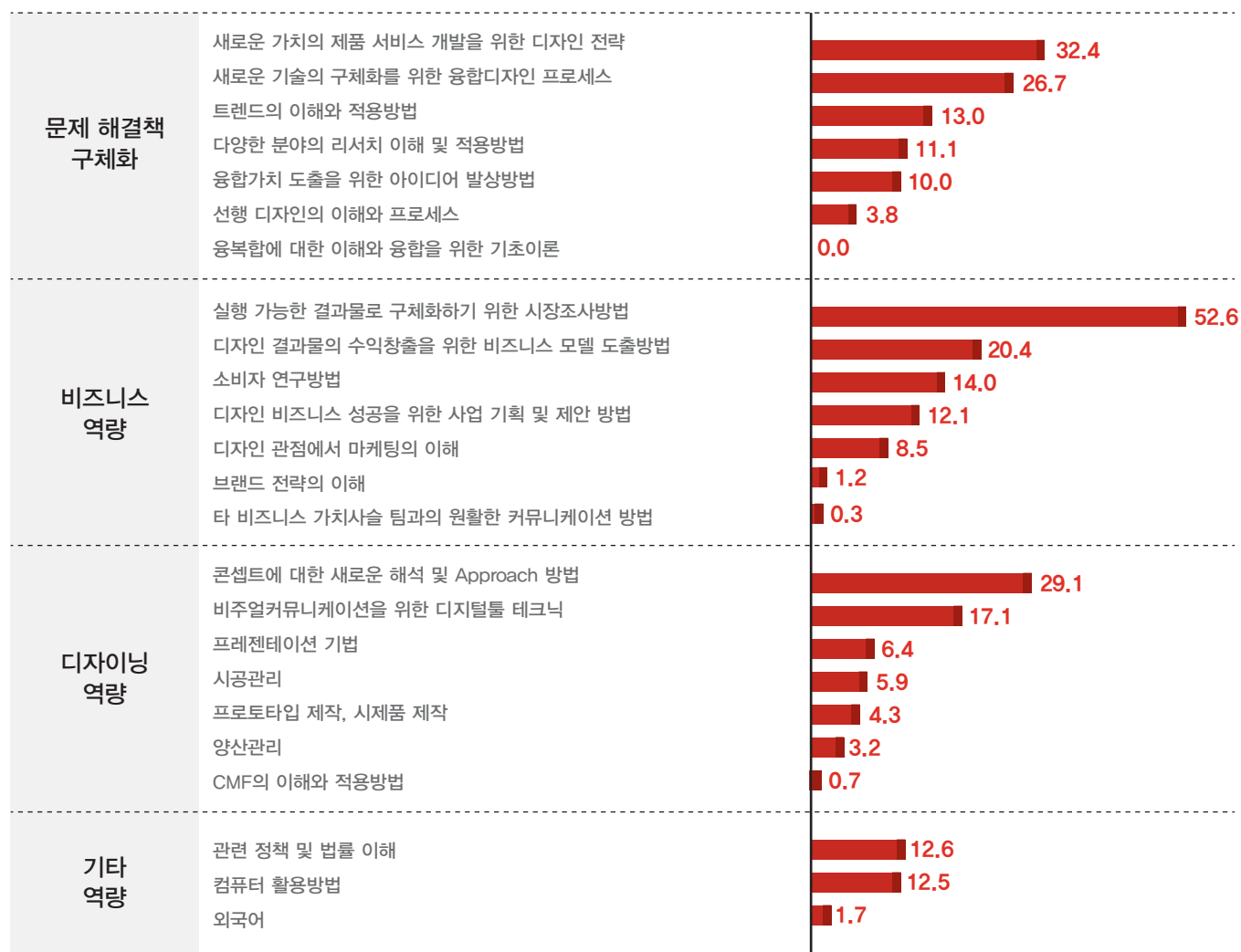
30-1 실질적으로 가장 필요한 역량 – 사장/부사장급

– 사장/부사장급의 인력이 갖춰야 할 가장 필요한 역량을 조사한 결과, 비즈니스 역량의 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ (52.6%) 비율이 가장 높았음.

이어 ‘새로운 가치의 제품서비스 개발을 위한 디자인 전략’ (32.4%), ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ (29.1%), ‘새로운 기술의 구체화를 위한 융합디자인 프로세스’ (26.7%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 – 사장/부사장급

■ 상위 3가지 프로그램



• **업종별 실질적으로 가장 필요한 역량 - 사장/부사장급**

구분		실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장 조사 방법	새로운 가치의 제품, 서비스 개발을 위한 디자인 전략	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	디자인 결과물의 수익 창출을 위한 비즈니스 모델 도출 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 테크닉	소비자 연구 방법	트렌드의 이해와 적용 방법	관련 정책 및 법을 이해	컴퓨터 활용 방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용 방법
활용업체		52.6	32.4	29.1	26.7	20.4	17.1	14.0	13.0	12.6	12.5	12.1	11.5
요건조건	제품 디자인	60.8	19.9	1.2	16.2	5.7	0.0	0.0	16.2	16.2	16.2	1.2	16.2
	시각디자인	17.7	17.7	35.5	0.0	35.5	0.0	0.0	29.0	0.0	17.7	17.7	17.7
	디지털/미디어	21.7	100.0	0.0	0.0	10.8	67.5	21.7	0.0	0.0	0.0	78.3	0.0
	공간 디자인	37.2	68.6	0.0	31.4	31.4	62.8	37.2	0.0	0.0	0.0	31.4	0.0
	패션/텍스타일	0.0	64.5	41.8	41.8	41.8	1.8	14.6	20.9	0.0	35.5	22.7	0.0
	서비스/경험	81.9	32.3	50.2	49.8	18.1	17.5	0.0	0.0	32.3	0.0	0.0	0.0
	산업공예 디자인	17.6	57.5	35.4	25.0	39.2	14.7	0.0	11.1	0.0	0.0	49.7	10.5
	디자인 인프라	75.9	0.0	0.0	0.0	0.0	37.9	62.1	24.1	0.0	24.1	0.0	37.9

[illegible]

- － 권역별로 살펴보면, ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법’은 강원/제주(88.8%)가 가장 높게 나타났고, ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’은 인천/경기(59.4%)가 높게 나타남.
- 규모별로 살펴보면 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법’이 중기업(82.1%)에서 가장 높게 나타났고, ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’은 대기업(53.0%)에서 가장 높게 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 실질적으로 가장 필요한 역량 – 사장/부사장급

(단위: %)

구분		실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전력	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	소비자 연구 방법	트렌드의 이해와 적용 방법	컴퓨터 활용 방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용 방법	디자인 관점에서 마케팅의 이해
활용업체		48.2	31.7	26.1	23.9	21.3	18.0	15.9	14.6	14.2	13.7	13.0	9.6
권역별	서울	41.1	25.8	46.0	16.8	37.7	38.2	1.7	6.6	0.0	23.0	22.6	0.0
	부산/울산/경남	49.7	35.3	0.0	37.6	9.6	2.3	38.0	24.6	35.1	0.0	11.0	23.9
	대구/경북	9.9	42.2	35.4	15.0	36.2	20.9	0.0	33.8	0.0	29.9	15.0	0.0
	인천/경기	69.7	25.9	59.4	8.5	17.0	12.7	0.0	0.0	0.0	19.2	0.0	0.0
	광주/전라	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	대전/충청	70.6	0.0	0.0	29.4	0.0	29.4	0.0	0.0	0.0	29.4	0.0	0.0
	강원/제주	88.8	100.0	0.0	0.0	0.0	11.2	0.0	0.0	0.0	11.2	0.0	0.0
규모별	소기업	44.0	32.1	29.4	26.2	22.5	19.6	7.7	16.1	16.1	14.3	14.7	2.5
	중기업	82.1	28.9	0.0	6.8	11.9	6.0	78.7	3.8	0.0	7.2	0.0	64.4
	대기업	0.0	26.8	53.0	20.2	47.0	20.2	0.0	0.0	0.0	79.8	0.0	0.0
외주	외주용역 있음	34.7	33.5	9.6	29.2	21.7	8.9	36.6	26.3	0.0	25.0	11.0	8.6
	외주용역 없음	61.9	31.8	39.2	25.4	19.8	21.3	2.2	6.0	19.2	6.0	12.6	12.9

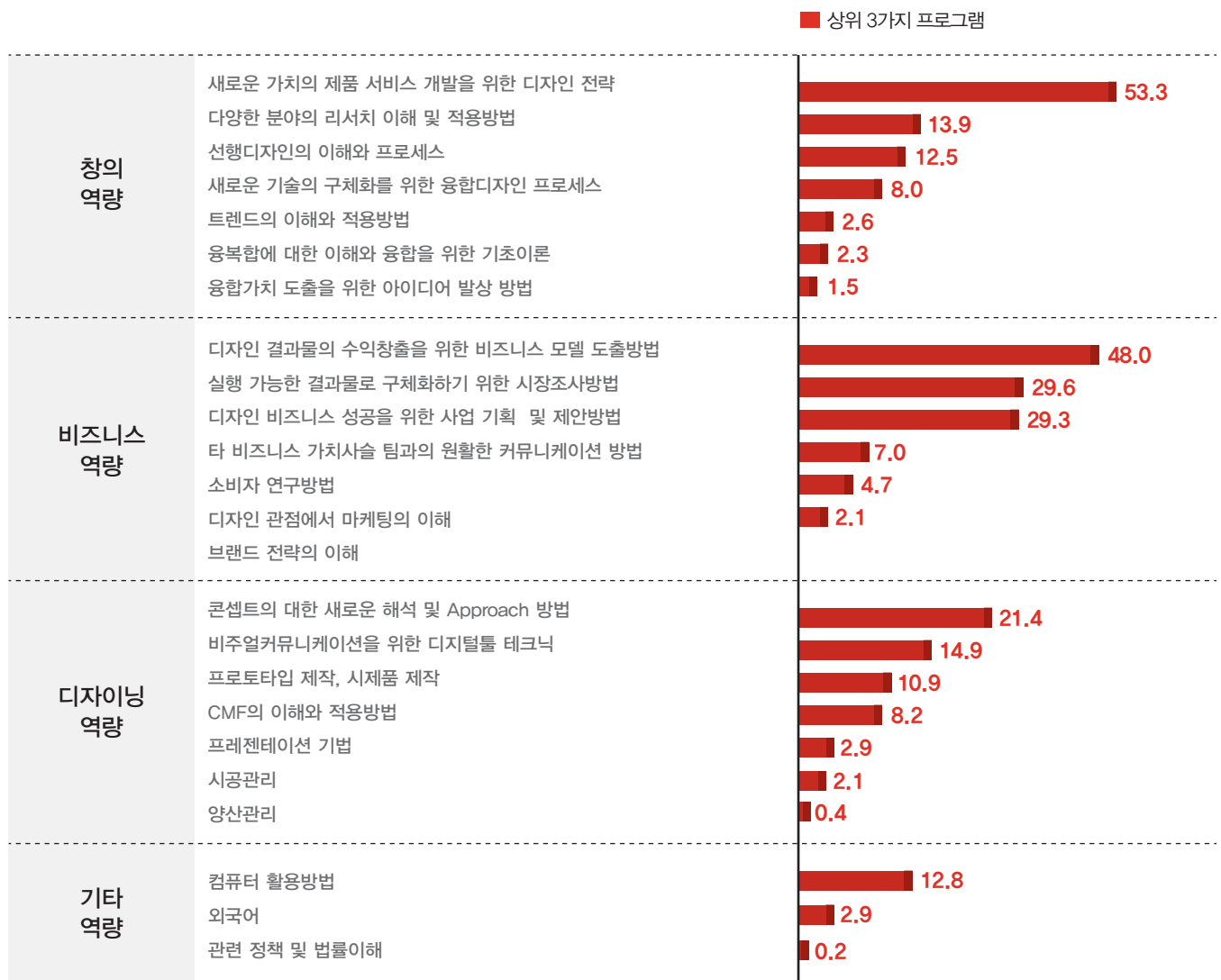
구분		융합가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법	관련 정책 및 법률 이해	프레젠테이션 기법	시공 관리	프로토타입 제작, 시제품 제작	선행 디자인의 이해와 프로세스	양산 관리	외국어	브랜드 전략의 이해	CMF의 이해와 적용 방법	타 비즈니스 가치 사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초 이론
활용업체		9.4	9.3	7.2	6.7	4.9	4.3	3.6	2.0	1.3	0.8	0.4	—
권역별	서울	28.2	0.0	6.6	0.0	5.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	—
	부산/울산/경남	0.0	5.6	0.0	16.6	0.0	5.1	5.6	0.0	0.0	0.0	0.0	—
	대구/경북	0.0	0.0	15.0	0.0	0.0	0.0	18.0	0.0	18.0	10.7	0.0	—
	인천/경기	1.1	50.3	14.1	0.0	5.2	0.0	0.0	14.1	0.0	0.0	2.8	—
	광주/전라	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	대전/충청	0.0	0.0	0.0	0.0	70.6	70.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	—
	강원/제주	0.0	0.0	88.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	—
규모별	소기업	10.5	10.5	8.2	7.6	5.5	4.9	4.1	2.2	1.5	0.0	0.0	—
	중기업	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	6.9	3.4	—
	대기업	53.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	—
외주	외주용역 있음	0.0	24.8	7.9	5.7	1.9	5.3	3.6	0.0	3.6	2.0	0.0	—
	외주용역 없음	15.2	0.0	5.6	6.0	5.5	3.0	3.0	2.7	0.0	0.0	0.5	—

30-2 실질적으로 가장 필요한 역량 – 상무/이사급

– 상무/이사급의 인력이 갖춰야 할 가장 필요한 역량을 조사한 결과, 창의 역량의 ‘새로운 가치의 제품 서비스 개발을 위한 디자인 전략’ (53.3%) 비율이 가장 높았음.

이어 비즈니스 역량의 ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’ (48.0%), ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법’ (29.6%), ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법’ (29.3%)등의 순으로 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 – 상무/이사급



– 업종별로 살펴보면, ‘새로운 가치의 제품·서비스 개발을 위한 디자인 전략’은 패션/텍스타일디자인업(90.8%)에서 가장 높았음.

한편, ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’은 공간디자인업(78.7%), ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’은 제품디자인업(92.2%)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 실질적으로 가장 필요한 역량 – 상무/이사급

(단위: %)

구분		새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출 방법	실행 가능한 결과물로 구체화 하기 위한 시장 조사 방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	컨셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용 방법	컴퓨터 활용 방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	포로토타입 제작, 시제품 제작	CMF의 이해와 적용 방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스
활용업체		53.3	48.0	29.6	29.3	21.4	14.9	13.9	12.8	12.5	10.9	8.2	8.0
업종별	제품 디자인	48.7	6.3	92.2	45.6	3.1	7.8	0.0	0.0	0.0	0.0	3.1	9.4
	시각디자인	12.1	0.0	0.0	12.1	0.0	12.1	87.9	53.8	0.0	0.0	0.0	0.0
	디지털/미디어	32.3	10.3	65.5	58.2	19.8	25.0	6.5	0.0	45.7	0.0	0.0	17.6
	공간 디자인	37.7	78.7	21.3	15.5	0.0	15.0	13.6	26.0	3.9	0.0	0.0	29.9
	패션/텍스타일	90.8	55.9	4.6	44.1	89.3	6.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	9.2
	서비스/경험	57.9	49.1	8.1	50.9	49.1	42.4	0.0	0.0	41.3	0.0	0.0	0.0
	산업공예 디자인	53.7	56.2	11.5	43.8	32.4	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	21.3	46.3
	디자인 인프라	57.8	58.6	40.6	8.4	0.0	0.8	19.9	19.9	0.0	31.2	19.9	0.8

구분		타 비즈니스 가치 사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	소비자 연구 방법	프레젠테이션 기법	외국어	트렌드의 이해와 융합을 위한 기초 이론	디자인 관점에서 마케팅의 이해	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초 이론	시공 관리	융합 가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법	양산 관리	관련 정책 및 법률 이해	브랜드 전략의 이해
활용업체		7.0	4.7	2.9	2.9	2.6	2.3	2.1	2.1	1.5	0.4	0.2	—
업종별	제품 디자인	0.0	0.0	38.7	38.7	0.0	0.0	0.0	0.0	3.1	0.0	3.1	—
	시각디자인	0.0	53.8	0.0	0.0	0.0	0.0	34.1	34.1	0.0	0.0	0.0	—
	디지털/미디어	2.2	0.0	0.0	0.0	0.0	14.7	0.0	0.0	2.2	0.0	0.0	—
	공간 디자인	0.0	13.6	0.0	0.0	26.0	3.9	0.0	0.0	11.1	3.9	0.0	—
	패션/텍스타일	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	—
	서비스/경험	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	—
	산업공예 디자인	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	—
	디자인 인프라	19.9	0.0	0.0	0.0	0.0	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	—

- － 권역별로 살펴보면, ‘새로운 가치의 제품.서비스 개발을 위한 디자인 전략’ 이 서울(72.7%)에서 가장 높았고, ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ 은 광주/전라(91.4%)에서 높게 나타남. 규모별로는 ‘새로운 가치의 제품.서비스 개발을 위한 디자인 전략’ 이 소기업과 중기업에 가장 실질적으로 가장 필요한 역량으로 나타났고, ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’ 은 대기업에서 가장 실질적으로 가장 필요한 역량으로 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 실질적으로 가장 필요한 역량 – 상무/이사급

(단위: %)

구분		새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	디자인 결과물의 수익 창출을 위한 비즈니스 모델 도출 방법	실행 가능한 결과물로 구체화 하기 위한 시장 조사 방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 기획 및 제안 방법	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용 방법	컴퓨터 활용 방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	포토타입 제작, 시제품 제작	CMF의 이해와 적용 방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스
활용업체		53.3	48.0	29.6	29.3	21.4	14.9	13.9	12.8	12.5	10.9	8.2	8.0
권역별	서울	72.7	69.4	8.0	32.0	34.5	24.0	0.3	0.0	20.1	22.9	2.2	9.4
	부산/울산/경남	41.9	10.8	75.9	13.5	0.0	0.0	18.9	52.5	0.0	0.0	28.4	0.0
	대구/경북	25.6	8.3	19.1	34.0	0.0	35.8	47.0	0.0	0.0	0.0	0.0	27.4
	인천/경기	34.7	56.8	18.9	32.8	22.8	9.3	34.6	0.0	1.9	0.0	0.0	11.5
	광주/전라	8.6	0.0	91.4	91.4	8.6	0.0	0.0	0.0	91.4	0.0	0.0	0.0
	대전/충청	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	강원/제주	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
규모별	소기업	50.6	45.6	29.8	25.2	22.6	12.2	16.9	15.9	14.9	13.5	10.0	2.0
	중기업	74.2	60.4	26.3	42.4	21.1	26.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	35.1
	대기업	42.4	51.3	34.6	53.7	5.4	24.8	5.8	0.0	7.9	0.0	3.8	26.7
외주	외주용역 있음	43.8	25.5	62.7	16.2	6.4	0.4	11.6	32.2	8.8	0.0	23.4	11.2
	외주용역 없음	57.4	57.5	15.6	34.8	27.7	21.0	14.9	4.6	14.0	15.5	1.9	6.7

구분		타 비즈니스 가치 창출을 위한 커뮤니케이션 방법	소비자 연구 방법	프레젠테이션 기법	외국어	트렌드의 이해와 적용 방법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초 이론	디자인 관점에서 마케팅의 이해	시공 관리	융합 가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법	양산 관리	관련 정책 및 법률 이해	브랜드 전략의 이해
활용업체		7.0	4.7	2.9	2.9	2.6	2.3	2.1	2.1	1.5	0.4	0.2	—
권역별	서울	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	4.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	—
	부산/울산/경남	28.4	18.9	0.0	0.0	10.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	—
	대구/경북	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	47.0	47.0	0.0	8.9	0.0	—
	인천/경기	0.6	0.4	14.0	14.0	0.0	0.4	0.0	0.0	6.0	0.0	0.0	—
	광주/전라	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	8.6	—
	대전/충청	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	강원/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	—
규모별	소기업	8.6	5.7	3.6	3.6	3.3	0.0	2.6	2.6	0.0	0.0	0.0	—
	중기업	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	5.9	0.0	0.0	8.2	0.0	0.0	—
	대기업	1.9	1.5	0.0	0.0	0.0	23.9	0.0	0.0	5.8	6.4	3.8	—
외주	외주용역 있음	23.4	4.9	0.0	0.0	8.9	1.3	6.9	6.9	0.0	0.0	0.0	—
	외주용역 없음	0.2	4.6	4.1	4.1	0.0	2.7	0.0	0.0	2.1	0.6	0.3	—

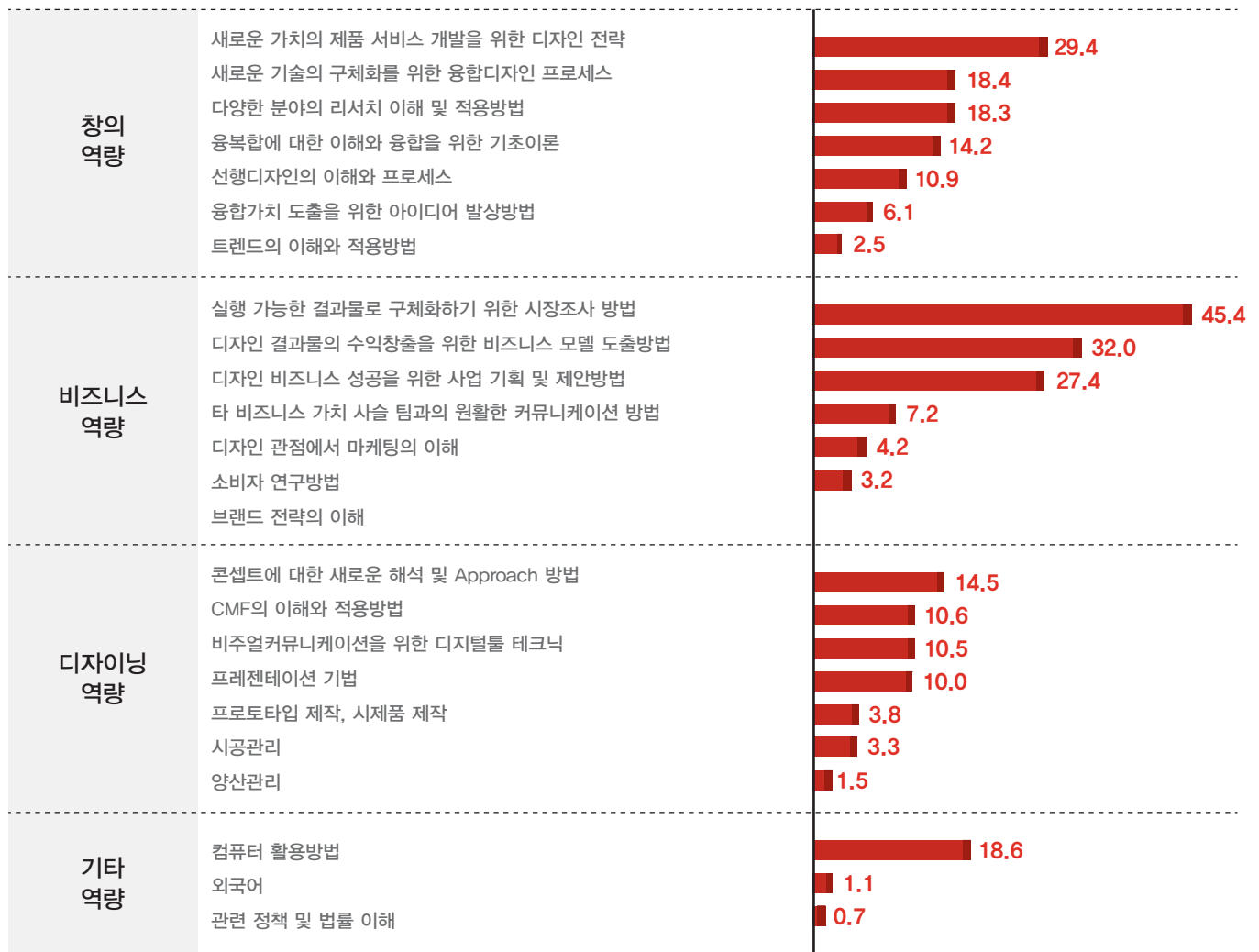
30-3 실질적으로 가장 필요한 역량 - 부장급

- 부장급의 인력이 갖춰야 할 가장 필요한 역량을 조사한 결과, 비즈니스 역량의 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’이 45.4%로 가장 높게 나타남.

이어 ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’ (32.0%), ‘새로운 가치의 제품.서비스 개발을 위한 디자인 전략’ (29.4%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 - 부장급

■ 상위 3가지 프로그램



- － 업종별로 살펴보면, ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’은 제품디자인업(64.4%)과 서비스/경험디자인업(64.2%)이 높았으며, ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’은 시각디자인업(80.1%)이 높게 나타남.

· 업종별 실질적으로 가장 필요한 역량 - 부장급

(단위: %)

구분		실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	컴퓨터 활용 방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용 방법	컨셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초 이론	선행 디자인의 이해와 프로세스	CMF의 이해와 적용 방법	디자인 관점에서 마케팅의 이해
활용업체		45.4	32.0	29.4	27.4	18.6	18.4	18.3	14.5	14.2	10.9	10.6	10.5
업종별	제품 디자인	64.4	15.0	43.9	26.0	16.9	35.7	1.4	26.6	0.0	0.7	24.8	0.0
	시각디자인	0.0	80.1	37.6	19.4	0.0	20.0	0.0	6.9	21.2	0.0	2.9	60.8
	디지털/미디어	36.7	56.5	59.7	26.2	0.0	33.1	2.5	1.1	7.2	0.0	22.4	16.9
	공간 디자인	27.0	38.0	20.8	40.1	0.0	18.3	0.0	14.9	15.3	29.8	5.1	15.3
	패션/텍스타일	27.9	0.0	53.7	44.2	0.0	18.4	13.9	63.2	13.9	0.0	0.0	50.7
	서비스/경험	64.2	9.3	29.5	20.0	45.2	6.1	44.7	29.4	16.5	0.2	15.6	0.3
	산업공예 디자인	60.9	21.3	37.2	17.8	0.0	45.0	0.0	17.8	0.0	0.0	0.0	37.2
	디자인 인프라	48.2	33.6	22.0	31.1	15.3	20.2	17.1	4.2	14.6	19.7	7.6	1.0

구분		프레젠테이션 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	융합 가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법	디자인 관점에서 마케팅의 이해	프로토타입 제작, 시제품 제작	시공 관리	소비자 연구 방법	트렌드의 이해와 적용 방법	양산 관리	외국어	관련 정책 및 법률 이해	브랜드 전략의 이해
활용업체		10.0	7.2	6.1	4.2	3.8	3.3	3.2	2.5	1.5	1.1	0.7	—
업종별	제품 디자인	21.1	1.4	1.4	0.0	0.0	19.3	1.4	0.0	0.0	0.0	0.0	—
	시각디자인	0.0	0.0	13.0	0.5	8.2	0.0	0.0	8.2	13.0	0.0	0.0	—
	디지털/미디어	0.0	24.5	13.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	—
	공간 디자인	28.5	0.0	4.2	1.5	0.0	16.8	0.0	8.0	1.5	9.8	5.1	—
	패션/텍스타일	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	13.9	0.0	0.0	0.0	0.0	—
	서비스/경험	0.0	0.0	0.3	15.6	0.2	0.0	0.0	3.0	0.0	0.0	0.0	—
	산업공예 디자인	45.0	0.0	17.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	—
	디자인 인프라	12.0	15.6	8.3	0.0	7.6	0.0	7.6	0.0	0.0	0.0	0.3	—

－ 권역별로 살펴보면, ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ 이 부산/울산/경남 (62.5%)에서 높게 나타났고, ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’ 의 응답 비율은 광주/전라 (93.3%)에서 높게 나타남.

규모별로는 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ 은 소기업에서 높게 나타났고, ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’ 은 중기업과 대기업에서 높게 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 실질적으로 가장 필요한 역량 – 부장급

(단위: %)

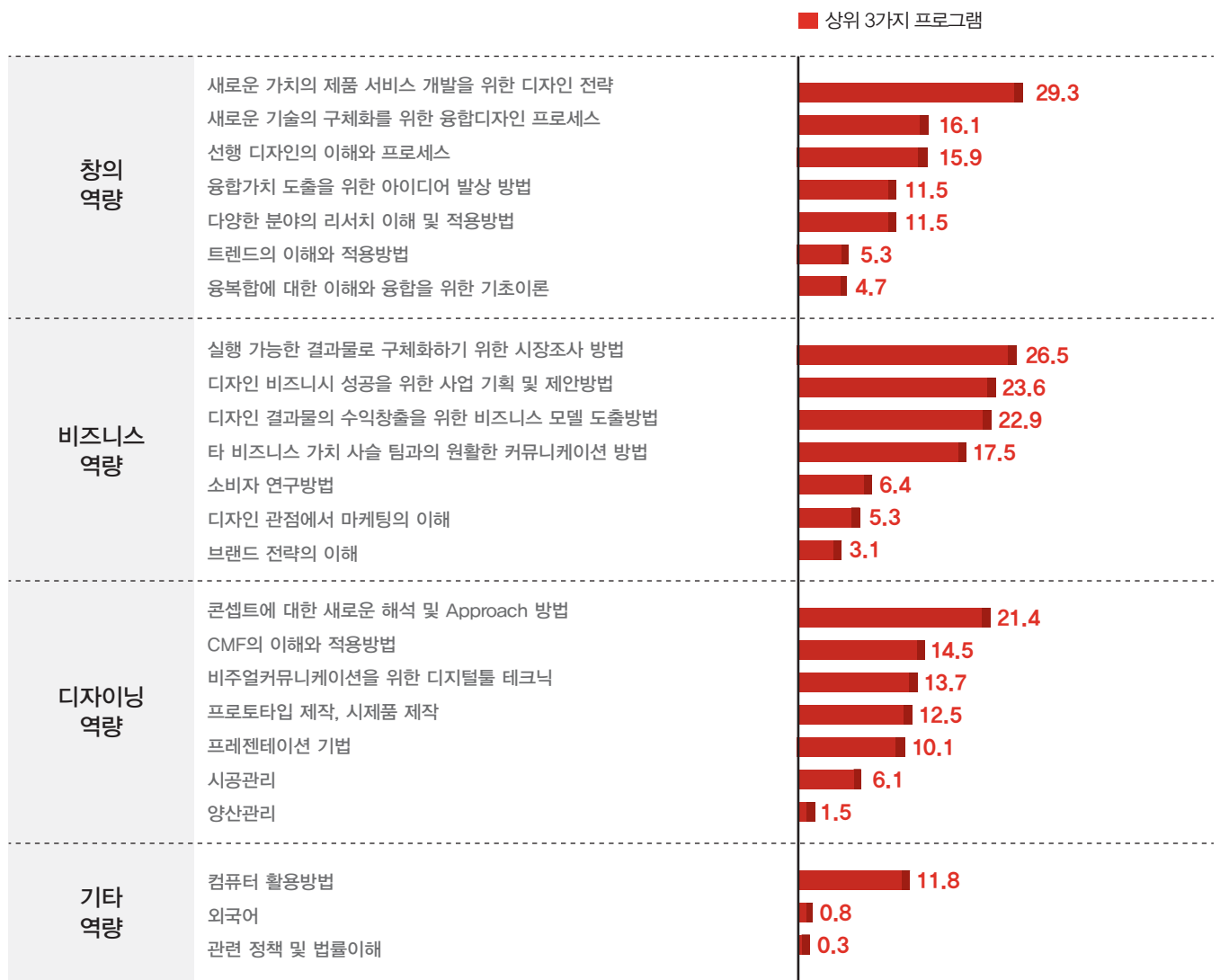
구분		실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	컴퓨터 활용 방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용 방법	컨셉에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초 이론	선행 디자인의 이해와 프로세스	CMF의 이해와 적용 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉
활용업체		45.4	32.0	29.4	27.4	18.6	18.4	18.3	14.5	14.2	10.9	10.6	10.5
권역별	서울	34.7	35.3	21.0	36.3	14.0	17.1	14.5	4.6	27.0	17.8	14.6	14.7
	부산/울산/경남	62.5	35.3	46.8	2.1	21.4	7.2	50.8	0.1	0.0	10.7	17.3	1.0
	대구/경북	52.9	45.2	9.7	15.9	0.0	38.8	2.4	13.9	21.1	14.1	0.0	6.6
	인천/경기	49.7	6.9	26.1	51.5	29.9	23.9	0.4	41.4	10.6	1.6	0.0	7.4
	광주/전라	18.9	93.3	28.1	0.0	0.0	15.5	0.0	0.0	26.4	20.1	6.7	39.2
	대전/충청	0.0	11.4	11.4	88.6	0.0	88.6	0.0	88.6	0.0	0.0	0.0	11.4
	강원/제주	0.0	0.0	0.0	11.6	0.0	96.7	0.0	8.3	3.3	0.0	88.4	3.3
규모별	소기업	52.2	23.2	24.5	20.7	25.3	14.0	19.5	10.9	13.8	14.1	13.5	10.2
	중기업	25.9	56.0	45.4	41.5	0.0	34.2	18.0	26.5	13.8	2.3	3.4	10.7
	대기업	28.3	59.1	33.3	63.8	0.0	18.5	4.1	16.7	21.0	1.6	0.0	12.8
외주	외주용역 있음	60.9	30.1	49.7	14.3	19.6	11.5	36.7	4.0	2.9	2.1	12.2	5.1
	외주용역 없음	38.9	32.8	20.8	33.0	18.2	21.4	10.5	18.9	19.0	14.7	10.0	12.8

구분		프레젠테이션 기법	타 비즈니스 가치 사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	융합 가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법	디자인 관점에서 마케팅의 이해	프로토타입 제작, 시제품 제작	시공 관리	소비자 연구 방법	트렌드의 이해와 적용 방법	양산 관리	외국어	관련 정책 및 법률 이해	브랜드 전략의 이해
활용업체		10.0	7.2	6.1	4.2	3.8	3.3	3.2	2.5	1.5	1.1	0.7	—
권역별	서울	17.5	0.2	2.7	13.5	0.0	2.0	0.5	0.6	0.0	0.0	0.4	—
	부산/울산/경남	4.2	10.7	11.7	0.0	0.0	5.1	10.7	0.0	0.0	0.0	2.1	—
	대구/경북	21.5	2.4	13.9	0.0	21.1	14.1	2.4	0.0	4.0	0.0	0.0	—
	인천/경기	4.5	10.7	5.3	0.8	10.2	2.6	0.0	2.6	0.0	3.8	0.0	—
	광주/전라	17.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	18.7	15.9	0.0	0.0	—
	대전/충청	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	—
	강원/제주	0.0	88.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	—
규모별	소기업	13.1	9.3	5.8	5.4	5.1	4.2	4.0	1.9	1.9	1.5	0.8	—
	중기업	0.0	0.0	6.3	0.0	0.0	0.0	0.7	3.6	0.0	0.0	0.0	—
	대기업	5.4	5.9	8.7	4.0	0.7	3.0	1.8	6.0	3.0	0.0	2.3	—
외주	외주용역 있음	1.9	9.8	9.9	0.0	3.0	6.6	9.8	0.0	0.0	0.0	1.9	—
	외주용역 없음	13.4	6.1	4.4	6.0	4.1	1.9	0.4	3.6	2.2	1.6	0.2	—

30-4 실질적으로 가장 필요한 역량 – 차장/과장급

- 차장/과장급의 인력이 갖춰야 할 가장 필요한 역량을 조사한 결과, 창의 역량의 ‘새로운 가치의 제품·서비스 개발을 위한 디자인 전략’ (29.3%) 비율이 가장 높았음.
- 이어 비즈니스 역량의 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ (26.5%), 콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법 (21.4%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 – 차장/과장급



－ 업종별로 살펴보면, ‘새로운 가치의 제품·서비스 개발을 위한 디자인 전략’은 패션/텍스타일디자인업(53.8%)에서 가장 높았으며, 그 다음은 시각디자인업(48.6%)이 뒤를 이음.

한편, ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법’은 서비스/경험디자인업(54.0%), ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법’은 산업공예디자인업(58.1%)에서 상대적으로 높았음.

· 업종별 실질적으로 가장 필요한 역량 – 차장/과장급

(단위: %)

구분		새로운 가치의 제품, 서비스 개발을 위한 디자인 전략	실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	디자인 결과물의 수익 창출을 위한 비즈니스 모델 도출 방법	컨셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	타 비즈니스 가치 사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	선행 디자인의 이해와 프로세스	CMF의 이해와 적용 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	프로토타입 제작, 시제품 제작	컴퓨터 활용 방법
활용업체		29.3	26.5	23.6	22.9	21.4	17.5	16.1	15.9	14.5	13.7	12.5	11.8
업종별	제품 디자인	36.6	28.1	21.1	20.0	20.5	21.3	13.9	18.7	22.4	20.7	7.5	0.0
	시각디자인	29.8	34.3	33.3	18.2	24.1	10.0	21.3	15.9	13.7	18.8	5.2	0.0
	디지털/미디어	14.0	29.4	25.8	21.6	24.1	8.5	52.1	0.0	19.6	6.9	0.8	6.9
	공간 디자인	22.7	16.5	20.8	37.9	16.1	9.5	18.8	20.2	9.5	15.6	8.6	4.7
	패션/텍스타일	53.8	35.1	30.6	14.4	44.4	1.1	24.3	11.9	0.8	15.7	0.0	11.7
	서비스/경험	28.9	54.0	11.1	9.2	45.1	25.8	7.2	24.7	15.0	6.7	2.4	23.3
	산업공예 디자인	27.6	11.5	58.1	16.7	26.7	19.7	19.3	0.0	19.3	18.9	13.7	0.0
	디자인 인프라	27.7	16.5	21.7	26.8	7.8	24.4	8.4	15.3	16.1	12.2	26.7	19.7

구분		융합 가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용 방법	프레젠테이션 기법	소비자 연구 방법	시공 관리	트렌드의 이해와 적용 방법	디자인 관점에서 마케팅의 이해	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초 이론	브랜드 전략의 이해	양산 관리	외국어	관련 정책 및 법률 이해
활용업체		11.5	11.5	10.1	6.4	6.1	5.3	5.3	4.7	3.1	1.5	0.8	0.3
업종별	제품 디자인	1.7	17.4	25.6	7.3	0.0	0.0	0.0	6.6	5.6	0.0	5.1	0.0
	시각디자인	21.1	9.7	15.9	1.2	5.2	0.0	6.4	5.2	0.0	7.4	0.0	0.0
	디지털/미디어	10.2	19.0	6.9	20.4	2.2	20.4	0.0	4.4	6.9	0.0	0.0	0.0
	공간 디자인	13.7	6.1	7.5	4.9	25.0	4.0	7.7	13.5	4.4	3.1	0.0	1.9
	패션/텍스타일	28.6	0.0	0.0	11.7	1.8	0.0	9.8	0.0	0.0	3.7	0.0	0.0
	서비스/경험	5.3	0.5	23.5	0.0	0.0	14.8	0.0	0.1	0.0	0.0	2.4	0.0
	산업공예 디자인	8.0	13.7	0.0	8.0	8.0	8.0	8.0	1.2	8.0	0.0	0.0	0.0
	디자인 인프라	9.5	17.9	3.5	7.1	3.5	3.5	7.1	3.3	3.5	0.0	0.0	0.0

－ 권역별로 살펴보면, ‘새로운 가치의 제품·서비스 개발을 위한 디자인 전략’ 이 가장 높은 가운데, 특히 대전/충청(58.9%)에서 더욱 높았음.

규모별로는 ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’ 이 대기업에서 상대적으로 높게 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 실질적으로 가장 필요한 역량 – 차장/과장급

(단위: %)

구분		새로운 가치의 제품, 서비스 개발을 위한 디자인 전략	실행 가능한 결과물로 구체화 하기 위한 시장 조사 방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출 방법	개념에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	타 비즈니스 가치 시술 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	선행 디자인의 이해와 프로세스	CMF의 이해와 적용 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 테크닉	프로토타입 제작, 시제품 제작	컴퓨터 활용 방법
활용업체		29.3	26.5	23.6	22.9	21.4	17.5	16.1	15.9	14.5	13.7	12.5	11.8
권역별	서울	32.6	14.1	21.7	35.1	31.4	24.0	6.6	23.1	17.7	13.2	12.1	5.5
	부산/울산/경남	20.8	39.0	15.8	10.6	9.0	10.7	31.4	10.3	8.7	15.6	0.0	28.7
	대구/경북	25.9	10.1	30.6	32.8	8.5	27.1	26.7	20.7	20.7	18.6	15.9	0.0
	인천/경기	41.6	40.4	32.3	11.9	28.3	7.0	10.5	0.2	4.1	16.1	25.4	14.2
	광주/전라	14.2	23.9	21.8	25.9	10.8	27.5	19.4	32.4	29.0	5.7	15.5	0.0
	대전/충청	58.9	1.4	56.3	42.4	28.5	0.0	4.0	0.0	35.7	0.0	0.0	0.0
	강원/제주	3.8	9.8	0.0	3.8	30.3	56.1	0.0	56.1	9.8	56.1	0.0	0.0
규모별	소기업	27.4	26.0	21.5	20.0	19.7	17.5	16.0	16.3	17.4	12.5	15.0	12.2
	중기업	35.5	29.9	32.6	31.4	28.6	19.6	14.5	14.9	2.8	18.0	3.0	11.8
	대기업	44.3	21.6	26.2	51.8	26.0	8.0	27.1	11.6	3.7	20.4	0.0	0.0
외주	외주용역 있음	28.7	24.2	16.6	21.2	13.0	14.0	18.4	13.5	9.2	12.1	9.4	18.4
	외주용역 없음	29.5	27.4	26.2	23.6	24.5	18.9	15.2	16.8	16.5	14.3	13.7	9.3

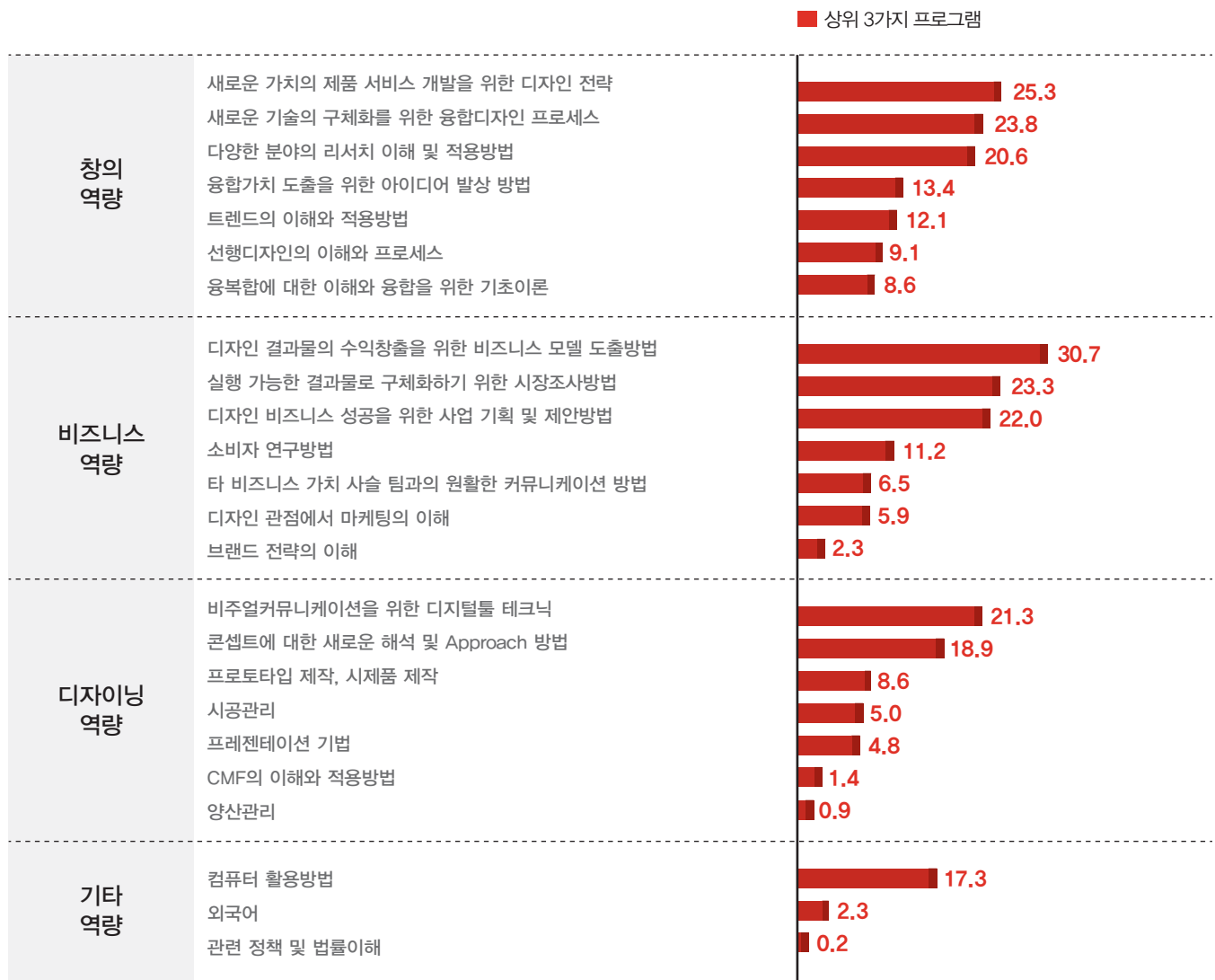
구분		융합 가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용 방법	프레젠테이션 기법	소비자 연구 방법	시공 관리	트렌드의 이해와 적용 방법	디자인 관점에서 마케팅의 이해	응답함에 대한 이해와 융합을 위한 기초 이론	브랜드 전략의 이해	양산 관리	외국어	관련 정책 및 법률 이해
활용업체		11.5	11.5	10.1	6.4	6.1	5.3	5.3	4.7	3.1	1.5	0.8	0.3
권역별	서울	9.4	13.2	7.6	1.8	0.7	6.1	4.2	5.5	2.9	0.4	0.0	0.0
	부산/울산/경남	8.2	12.0	17.0	21.1	8.3	8.6	5.0	5.2	8.0	3.6	1.3	1.2
	대구/경북	6.4	4.8	0.0	0.7	28.9	6.4	4.1	0.7	4.1	0.0	0.0	0.0
	인천/경기	15.1	11.9	7.3	3.4	1.4	2.4	6.8	2.2	0.0	0.0	2.3	0.0
	광주/전라	21.5	4.6	14.5	0.0	14.9	2.4	1.9	7.9	0.0	4.4	0.0	0.0
	대전/충청	0.0	35.7	0.0	0.0	0.0	0.0	35.7	1.4	0.0	0.0	0.0	0.0
	강원/제주	0.0	30.3	3.8	0.0	0.0	0.0	30.3	9.8	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	소기업	12.4	13.5	11.7	7.2	6.5	6.3	6.5	3.7	3.7	0.7	0.6	0.0
	중기업	6.0	2.4	4.3	2.7	4.4	1.8	0.7	7.4	1.1	5.8	1.8	1.6
	대기업	20.4	9.7	1.0	6.6	4.2	0.0	0.0	16.2	0.0	0.0	0.0	0.0
외주	외주용역 있음	9.6	14.1	15.8	16.2	4.0	7.5	8.8	7.5	4.4	1.9	0.0	1.0
	외주용역 없음	12.3	10.5	7.9	2.7	6.9	4.5	4.0	3.7	2.6	1.4	1.1	0.0

30-5 실질적으로 가장 필요한 역량 - 대리급

- 대리급의 인력이 갖춰야 할 가장 필요한 역량을 조사한 결과, 비즈니스 역량의 '디자인결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법' (30.7%) 비율이 가장 높았음.

이어 창의 역량의 '새로운 가치의 제품 · 서비스 개발을 위한 디자인 전략' (25.3%), ' 새로운 기술의 구체화를 위한 융합디자인 프로세스 '(23.8%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 - 대리급



－ 업종별로 살펴보면, ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’은 패션/텍스타일 디자인업(53.6%)에서 가장 높았으며, 그 다음은 제품디자인업(40.4%)이 뒤를 이음.

한편, ‘새로운 기술의 구체화를 위한 융합디자인 프로세스’는 서비스/경험디자인업(36.8%), ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’은 디지털/미디어디자인업(44.2%)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 실질적으로 가장 필요한 역량 - 대리급

(단위: %)

구분		디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출 방법	새로운 가치의 제품, 서비스 개발을 위한 디자인 전략	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장 조사 방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용 방법	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	컴퓨터 활용 방법	융합 가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법	트렌드의 이해와 적용 방법	소비자 연구 방법
활용업체		30.7	25.3	23.8	23.3	22.0	21.3	20.6	18.9	17.3	13.4	12.1	11.2
업종별	제품 디자인	40.4	16.6	24.8	27.9	9.6	37.7	16.1	22.5	7.3	5.5	15.7	1.0
	시각디자인	27.5	29.8	23.1	24.0	23.4	30.8	3.5	26.0	0.0	30.8	0.0	8.4
	디지털/미디어	17.0	43.3	25.1	44.2	31.3	31.7	14.5	18.8	11.7	0.6	10.0	10.0
	공간 디자인	29.7	20.8	24.4	19.7	8.4	10.0	11.7	14.1	19.1	8.2	13.9	13.4
	패션/텍스타일	53.6	20.9	1.1	14.9	23.1	1.1	20.6	36.4	0.0	36.1	0.7	10.2
	서비스/경험	26.1	24.2	36.8	20.4	19.4	9.0	45.2	8.2	30.9	11.6	18.2	22.5
	산업공예 디자인	39.6	34.2	13.9	33.7	10.6	17.3	0.0	18.7	13.3	0.0	21.1	0.0
	디자인 인프라	31.4	26.6	11.4	20.2	39.4	33.0	6.9	27.5	17.2	17.4	7.5	4.1

구분		선행 디자인의 이해와 프로세스	프로토타입 제작, 시제품 제작	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초 이론	타 비즈니스 가치 사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	디자인 관점에서 마케팅의 이해	시공 관리	프레젠테이션 기법	브랜드 전략의 이해	외국어	CMF의 이해와 적용 방법	양산 관리	관련 정책 및 법률 이해
활용업체		9.1	8.6	8.6	6.5	5.9	5.0	4.8	2.3	2.3	1.4	0.9	0.2
업종별	제품 디자인	10.2	6.3	10.1	11.3	8.3	4.5	10.3	4.9	3.2	2.3	3.6	0.0
	시각디자인	3.2	6.3	14.7	6.5	7.3	6.3	12.8	5.1	0.0	0.0	0.0	0.0
	디지털/미디어	5.2	11.7	6.8	2.5	5.7	0.0	8.5	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0
	공간 디자인	20.5	14.5	5.2	10.3	8.8	23.4	7.7	1.5	2.9	3.7	3.1	1.8
	패션/텍스타일	0.0	15.9	12.9	15.8	18.9	2.4	14.0	0.0	0.0	1.4	0.0	0.0
	서비스/경험	5.3	5.5	8.1	0.9	0.9	0.0	0.1	0.0	4.8	1.9	0.0	0.0
	산업공예 디자인	16.4	31.7	3.7	2.8	13.3	16.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	디자인 인프라	11.7	5.8	8.0	8.8	5.1	1.2	0.2	4.9	0.0	0.0	0.0	0.0

- 권역별로 살펴보면, ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’은 인천/경기(54.8%)에서 높게 나타났고, ‘새로운 가치의 제품·서비스 개발을 위한 디자인 전략’은 강원/제주(80.5%)에서 높게 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 실질적으로 가장 필요한 역량 - 대리급

(단위: %)

구분		디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출 방법	새로운 가치의 제품, 서비스 개발을 위한 디자인 전략	새로운 기술의 구체화를 위한 디자인 프로세스	실행 가능한 결과물로 구체화 하기 위한 시장 조사 방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용 방법	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	컴퓨터 활용 방법	융합 가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법	트렌드의 이해와 적용 방법	소비자 연구 방법
활용업체		30.7	25.3	23.8	23.3	22.0	21.3	20.6	18.9	17.3	13.4	12.1	11.2
권역별	서울	32.6	14.1	21.7	35.1	31.4	24.0	6.6	23.1	17.7	13.2	12.1	5.5
	부산/울산/경남	20.8	39.0	15.8	10.6	9.0	10.7	31.4	10.3	8.7	15.6	0.0	28.7
	대구/경북	25.9	10.1	30.6	32.8	8.5	27.1	26.7	20.7	20.7	18.6	15.9	0.0
	인천/경기	41.6	40.4	32.3	11.9	28.3	7.0	10.5	0.2	4.1	16.1	25.4	14.2
	광주/전라	14.2	23.9	21.8	25.9	10.8	27.5	19.4	32.4	29.0	5.7	15.5	0.0
	대전/충청	58.9	1.4	56.3	42.4	28.5	0.0	4.0	0.0	35.7	0.0	0.0	0.0
	강원/제주	3.8	9.8	0.0	3.8	30.3	56.1	0.0	56.1	9.8	56.1	0.0	0.0
규모별	소기업	27.4	26.0	21.5	20.0	19.7	17.5	16.0	16.3	17.4	12.5	15.0	12.2
	중기업	35.5	29.9	32.6	31.4	28.6	19.6	14.5	14.9	2.8	18.0	3.0	11.8
	대기업	44.3	21.6	26.2	51.8	26.0	8.0	27.1	11.6	3.7	20.4	0.0	0.0
외주	외주용역 있음	28.7	24.2	16.6	21.2	13.0	14.0	18.4	13.5	9.2	12.1	9.4	18.4
	외주용역 없음	29.5	27.4	26.2	23.6	24.5	18.9	15.2	16.8	16.5	14.3	13.7	9.3

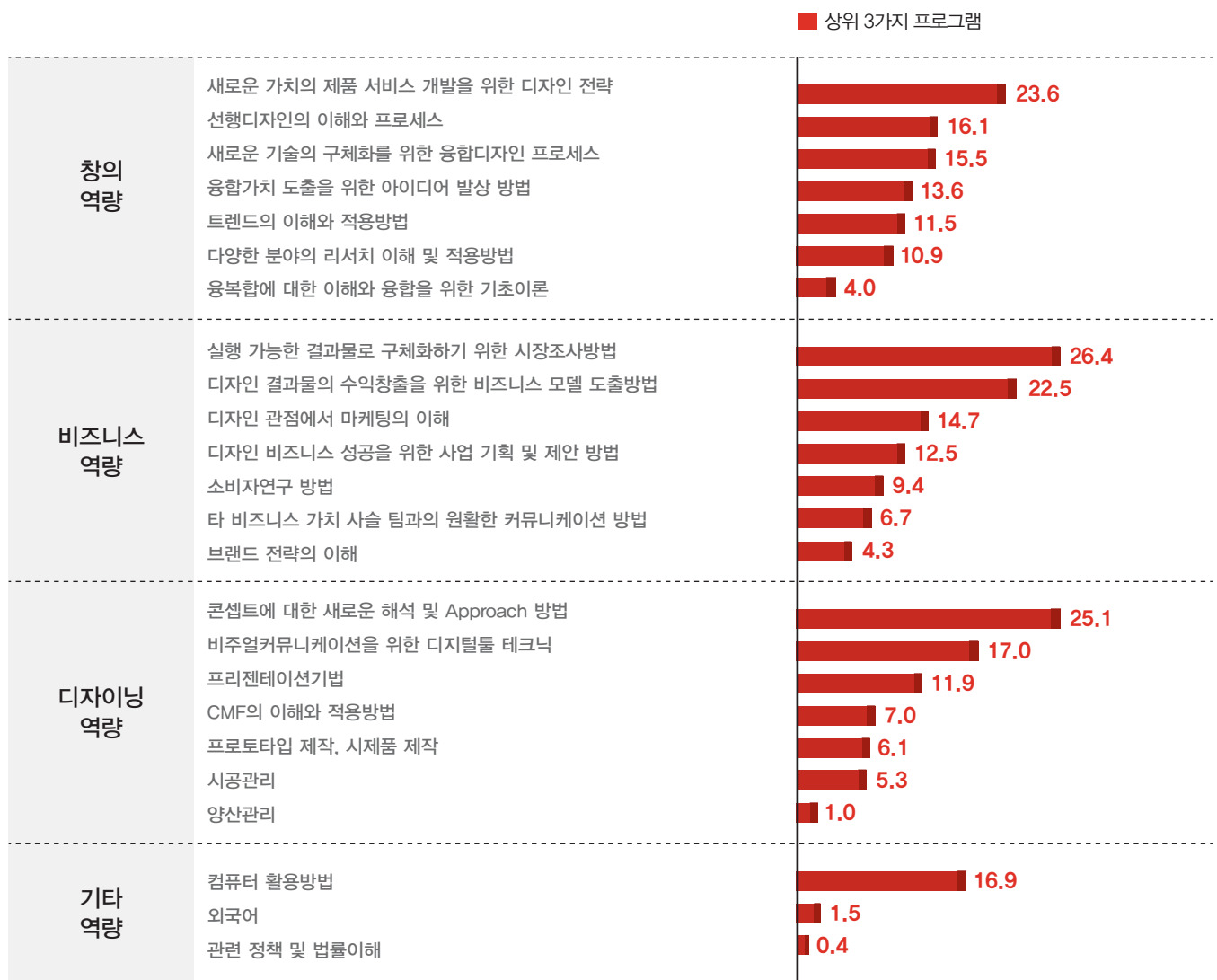
구분		선행 디자인의 이해와 프로세스	프로토타입 제작, 시제품 제작	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초 이론	타 비즈니스 가치 사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	디자인 관점에서 마케팅의 이해	시공 관리	프레젠테이션 기법	브랜드 전략의 이해	외국어	CMF의 이해와 적용 방법	양산 관리	관련 정책 및 법률 이해
활용업체		9.1	8.6	8.6	6.5	5.9	5.0	4.8	2.3	2.3	1.4	0.9	0.2
권역별	서울	6.0	11.7	14.8	4.5	7.5	0.6	7.4	0.1	4.2	1.1	0.0	0.0
	부산/울산/경남	5.8	5.3	5.3	5.9	7.5	6.4	0.9	5.7	0.0	0.0	1.3	0.6
	대구/경북	30.0	11.8	1.1	10.5	4.1	30.9	16.7	0.0	0.0	5.4	0.0	0.0
	인천/경기	17.0	3.2	8.3	8.7	0.1	4.3	6.7	1.0	5.2	1.0	0.0	0.0
	광주/전라	10.5	23.7	3.0	13.3	0.0	1.6	1.8	0.0	0.0	8.9	6.0	0.0
	대전/충청	0.0	8.5	0.0	0.0	37.3	13.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	강원/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	소기업	7.4	9.3	8.4	5.7	4.6	5.2	5.5	2.7	2.8	0.4	1.1	0.0
	중기업	13.2	6.3	8.0	8.8	11.6	5.0	2.1	0.9	0.2	4.7	0.0	1.2
	대기업	29.8	6.5	17.8	14.7	3.7	0.0	4.1	1.5	0.6	7.5	0.0	0.0
외주	외주용역 있음	4.5	8.6	4.5	9.5	7.2	5.7	3.9	5.2	0.0	1.0	1.7	0.8
	외주용역 없음	10.9	8.6	10.2	5.3	5.4	4.8	5.2	1.2	3.1	1.6	0.5	0.0

30-6 실질적으로 가장 필요한 역량 - 사원급

- 사원급의 인력이 갖춰야 할 가장 필요한 역량을 조사한 결과, 비즈니스 역량의 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ (26.4%) 비율이 가장 높았음.

이어 디자인 역량의 ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ (25.1%), 창의역량의 ‘새로운 가치의 제품·서비스 개발을 위한 디자인 전략’ (23.6%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 - 사원급



－ 업종별로 살펴보면, ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ 이 시각디자인업(7.1%)에서 상대적으로 높게 나타났고, ‘새로운 가치의 제품·서비스 개발을 위한 디자인 전략’ 이 패션/텍스타일디자인업(38.5%)에서 높게 나타남.

‘컴퓨터 활용 방법’ 이 서비스/경험디자인업(45.3%)에서 높게 나타났고, ‘선행디자인의 이해와 프로세스’ 는 디지털/미디어디자인업(49.2%)에서 높게 나타남.

· 업종별 실질적으로 가장 필요한 역량 – 사원급

(단위: %)

구분		실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법	컨셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	새로운 가치의 제품, 서비스 개발을 위한 디자인 전략	디자인 결과물의 수익 창출을 위한 비즈니스 모델 도출 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	컴퓨터 활용 방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	디자인 관점에서 마케팅의 이해	융합 가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	프리젠테이션 기법
활용업체		26.4	25.1	23.6	22.5	17.0	16.9	16.1	15.5	14.7	13.6	12.5	11.9
업종	제품 디자인	30.7	18.9	8.1	14.4	21.3	9.0	10.1	24.5	19.3	9.6	10.7	14.8
	시각디자인	7.1	26.4	30.2	36.1	26.7	11.8	6.4	7.2	14.2	30.2	10.9	9.8
	디지털/미디어	23.1	32.6	21.8	24.7	37.3	2.6	49.2	9.0	0.0	8.0	49.3	2.6
	공간 디자인	30.3	30.2	18.4	24.9	10.2	13.4	18.5	21.3	6.5	4.3	7.7	16.1
	패션/텍스타일	33.5	33.1	38.5	14.2	39.4	0.0	0.8	10.1	14.4	21.0	27.5	0.0
	서비스/경험	35.7	18.0	18.2	24.3	10.0	45.3	31.9	19.7	16.1	2.1	6.6	14.6
	산업공예 디자인	29.3	12.3	30.5	11.4	20.0	4.0	6.3	8.6	11.4	24.0	20.3	32.6
	디자인 인프라	20.8	29.1	31.1	22.9	2.2	12.8	7.7	12.8	18.6	19.2	3.8	11.9

구분		트렌드의 이해와 적용 방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용 방법	소비자 연구 방법	CMF의 이해와 적용 방법	타 비즈니스 가치 사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	프로토타입 제작, 시제품 제작	시공 관리	브랜드 전략의 이해	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초 이론	외국어	양산 관리	관련 정책 및 법률 이해
활용업체		11.5	10.9	9.4	7.0	6.7	6.1	5.3	4.3	4.0	1.5	1.0	0.4
업종	제품 디자인	16.5	21.9	4.8	14.9	13.9	6.1	4.3	9.4	4.2	4.0	4.5	0.0
	시각디자인	1.6	9.0	20.5	5.9	6.1	0.2	7.2	0.0	9.6	3.7	0.0	3.7
	디지털/미디어	0.0	10.3	0.0	0.0	6.1	18.7	0.0	0.4	0.9	1.7	0.0	0.0
	공간 디자인	15.4	3.4	11.7	6.5	16.5	14.1	12.8	3.4	4.3	3.4	3.4	0.0
	패션/텍스타일	19.0	13.9	4.3	1.3	11.4	14.0	0.0	0.0	3.5	0.0	0.0	0.0
	서비스/경험	3.6	11.6	0.4	2.0	2.0	0.1	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0
	산업공예 디자인	30.4	0.9	0.0	0.0	8.6	34.3	0.0	7.5	0.0	0.0	0.0	0.0
	디자인 인프라	16.6	6.7	20.5	12.5	0.5	0.8	11.7	10.1	5.8	0.0	0.0	0.0

－ 권역별로 살펴보면, ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’은 강원/제주(41.8%)에서, ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’은 광주/전라(44.2%)에서 사원급이 갖춰야 할 가장 필요한 요소로 나타남.

규모별로 살펴보면, ‘새로운 가치의 제품.서비스 개발을 위한 디자인 전략’은 소기업(26.4%)에서 상대적으로 높게 나타났고, ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’은 중기업과 대기업에서 상대적으로 높게 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 실질적으로 가장 필요한 역량 – 사원급

(단위: %)

구분		실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	디자인 결과물의 수익 창출을 위한 비즈니스 모델 도출 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	컴퓨터 활용 방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	디자인 관점에서 마케팅의 이해	융합 가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	프레젠테이션 기법
활용업체		26.4	25.1	23.6	22.5	17.0	16.9	16.1	15.5	14.7	13.6	12.5	11.9
권역별	서울	28.8	34.5	16.7	24.3	15.8	2.5	20.6	12.6	7.7	20.2	21.4	11.3
	부산/울산/경남	34.2	11.7	28.7	22.4	17.5	34.4	21.4	24.0	25.3	8.0	4.4	11.1
	대구/경북	14.3	1.8	30.1	25.0	26.8	30.3	13.9	0.9	0.7	11.6	1.1	29.6
	인천/경기	19.6	28.9	31.3	12.0	10.8	21.7	4.9	7.8	14.1	5.7	3.4	11.9
	광주/전라	16.7	44.2	24.7	43.7	10.4	0.0	6.5	23.2	0.0	26.7	25.9	6.6
	대전/충청	14.3	25.9	13.8	24.5	37.0	13.8	0.5	33.5	47.2	11.7	23.2	0.5
	강원/제주	41.8	0.0	41.8	0.0	0.0	0.0	58.2	0.0	0.0	0.0	0.0	16.4
규모별	소기업	23.2	21.7	26.4	19.1	18.1	22.8	15.9	17.9	14.5	12.0	10.9	10.8
	중기업	36.3	33.5	16.7	31.4	14.7	2.4	15.8	9.4	16.7	18.0	15.3	14.1
	대기업	22.3	33.6	15.6	29.2	9.4	0.0	19.4	10.6	6.8	16.2	23.1	18.1
외주	외주용역 있음	19.6	6.3	26.4	23.6	22.5	17.9	14.1	7.5	29.1	16.9	13.5	10.3
	외주용역 없음	29.0	32.3	22.6	22.1	14.8	16.5	16.8	18.6	9.2	12.4	12.1	12.5

구분		트렌드의 이해와 적용 방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용 방법	소비자 연구 방법	CMF의 이해와 적용 방법	타 비즈니스가치 사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	프로토타입 제작, 시제품 제작	시공 관리	브랜드 전략의 이해	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초 이론	외국어	양산 관리	관련 정책 및 법률 이해
활용업체		11.5	10.9	9.4	7.0	6.7	6.1	5.3	4.3	4.0	1.5	1.0	0.4
권역별	서울	10.0	10.2	9.4	6.1	8.4	5.5	6.7	7.8	7.0	0.1	0.0	0.0
	부산/울산/경남	13.7	15.9	5.2	0.1	6.9	1.3	4.7	3.7	0.9	1.1	3.7	0.0
	대구/경북	13.3	2.3	15.0	0.0	1.1	11.2	0.0	3.3	0.7	0.0	0.0	6.3
	인천/경기	13.4	7.7	17.3	20.6	4.8	9.2	7.4	0.1	5.5	6.6	0.0	0.0
	광주/전라	8.7	3.5	7.1	21.9	13.3	6.6	3.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/충청	4.5	18.3	0.0	0.0	0.5	17.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	강원/제주	0.0	0.0	16.4	41.8	0.0	41.8	0.0	41.8	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	소기업	11.7	11.2	8.2	7.9	7.2	5.8	6.4	5.9	2.0	0.9	1.4	0.6
	중기업	10.1	8.4	13.7	4.2	3.5	5.9	3.1	0.0	8.4	3.2	0.0	0.0
	대기업	15.2	19.4	5.3	8.2	16.9	12.3	0.0	1.9	12.2	1.3	0.0	0.0
외주	외주용역 있음	11.9	16.7	7.3	0.3	5.4	2.2	7.0	3.6	1.7	1.6	2.5	1.6
	외주용역 없음	11.3	8.6	10.3	9.6	7.1	7.6	4.7	4.6	4.9	1.4	0.4	0.0

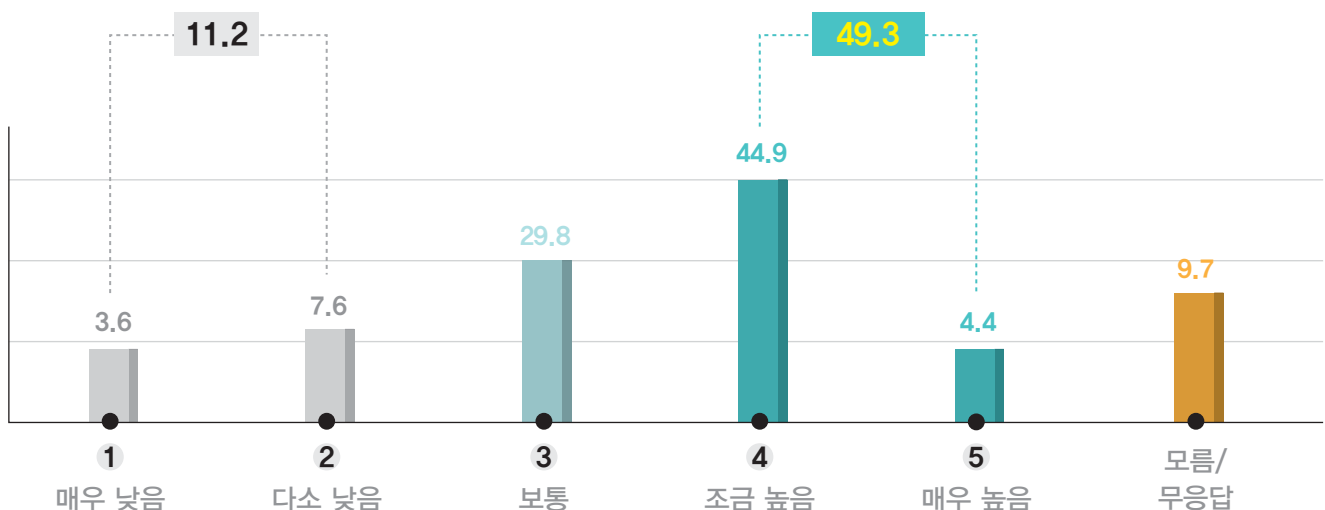
31 대학 디자인 교육의 실제 디자인 업무 기여도

－ 대학 디자인 교육의 실제 디자인 업무 기여도를 조사한 결과(중복응답 기준), 100점 환산 기준으로 했을 때 평균 60.79점으로 나타남.

범주별로 살펴보면 ‘높다’ 라는 응답이 49.3% (④: 44.9% + ⑤: 4.4%), ‘낮다’ 라는 응답이 11.2% (①: 3.6% + ②: 7.6%)로 나타남.

한편 ‘보통’ 이라고 응답한 비율은 29.8%임.

(단위: %) 대학 디자인 교육의 실제 디자인 업무 기여도 100점환산평균
60.79점



- － 업종별 디자인 교육의 실제 업무 기여도는 100점 기준으로 환산했을 때 패션/텍스타일디자인업(68.86점)이 가장 높았으며 서비스/경험디자인업(63.07점)이 뒤를 이은 반면, 제품디자인은 53.99점으로 디자인 교육의 실제 디자인 업무 기여도가 가장 낮은 것으로 나타남.

• 업종별 디자인 교육의 실제 디자인 업무 기여도

(단위: %)

구분		낮음	보통	높음	100점 환산 평균(점)
활용업체		11.2	29.8	49.3	60.79
업종별	제품 디자인	21.5	34.8	35.9	53.99
	시각디자인	5.0	44.5	43.8	61.54
	디지털/미디어	16.3	27.3	52.2	59.04
	공간 디자인	9.1	35.2	45.8	60.35
	패션/텍스타일	7.9	16.5	69.3	68.86
	서비스/경험	10.2	32.6	46.6	60.69
	산업공예 디자인	14.1	26.7	55.5	60.68
	디자인 인프라	9.4	21.1	56.5	63.07

- － 권역별로 살펴보면, 광주/전라가 65.18점으로 가장 높았고 대구/경북(63.98점), 서울(63.15점)이 뒤를 이음. 규모별로는 대기업이 65.62점으로 소기업(60.36점)과 중기업(62.35점)보다 상대적으로 높게 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 디자인 교육의 실제 디자인 업무 기여도

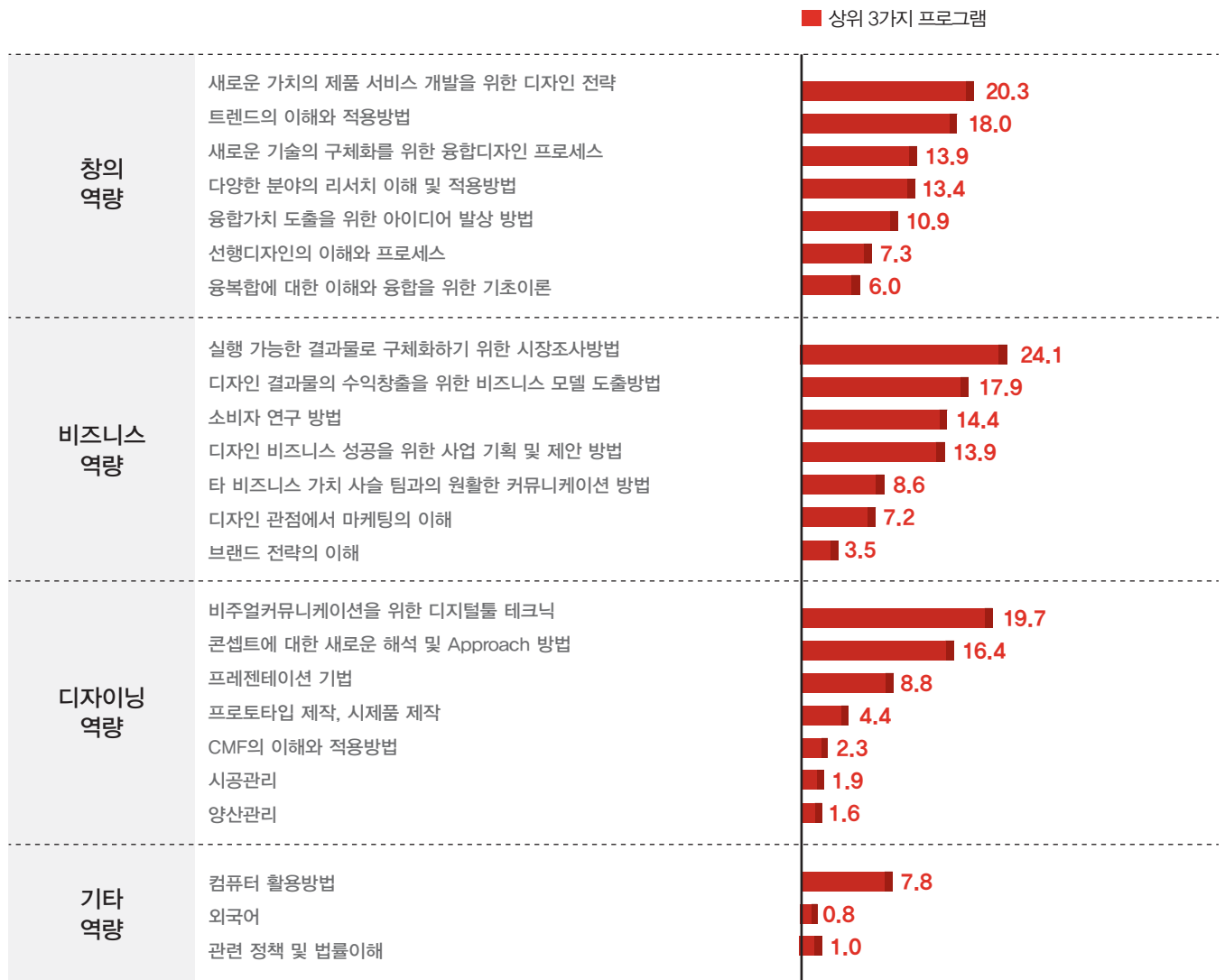
(단위: %)

구분		낮음	보통	높음	100점 환산 평균(점)
활용업체		11.2	29.8	49.3	60.79
권역별	서울	11.5	20.8	57.4	63.15
	부산/울산/경남	12.2	34.6	40.7	57.88
	대구/경북	2.3	32.1	49.6	63.98
	인천/경기	10.8	30.6	54.8	62.00
	광주/전라	7.6	30.2	56.8	65.18
	대전/충청	24.7	39.2	31.4	49.42
	강원/제주	9.4	24.6	45.2	61.60
규모별	소기업	11.6	30.3	48.0	60.36
	중기업	9.6	27.8	54.9	62.35
	대기업	6.8	27.2	51.0	65.62
고용	디자이너 고용	11.6	30.3	51.3	61.05
	디자이너 비고용	10.3	28.7	44.6	60.11
외주	외주용역 있음	12.4	31.6	43.9	58.78
	외주용역 없음	8.9	26.5	59.5	64.28

32 보강되어야 할 디자인 전공 대학 교육

– 보강되어야 할 디자인 전공 대학 교육을 조사한 결과 비즈니스 역량의 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ 이 24.1%로 가장 높았으며 창의 역량의 ‘새로운 가치의 제품서비스 개발을 위한 디자인 전략’ (20.3%), 디자인 역량의 ‘비주얼커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉’ (19.7%) 등이 뒤를 이음.

(단위: %) 보강되어야 할 디자인 전공 대학 교육



– 업종별로 살펴보면, ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’은 디지털/미디어디자인업(31.3%)에서 가장 높았으며, ‘새로운 가치의 제품, 서비스 개발을 위한 디자인 전략’은 패션/텍스타일 디자인업(30.7%)에서 가장 높았음.

한편, ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’은 디지털/미디어디자인업(29.1%)에서, 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법’은 산업공예디자인(20.6%)에서 높게 나타남.

• 업종별 보강되어야 할 디자인 전공 대학 교육

(단위: %)

구분		실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장 조사 방법	새로운 가치의 제품, 서비스 개발을 위한 디자인 전략	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 테크닉	트렌드의 이해와 적용 방법	디자인 결과물의 수익 창출을 위한 비즈니스 모델 도출 방법	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	소비자 연구 방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	새로운 기술의 구체화를 위한 이해 및 적용 방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용 방법	융합 가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법	프레젠테이션 기법
활용업체		24.1	20.3	19.7	18.0	17.9	16.4	14.4	13.9	13.9	13.4	10.9	8.8
업종별	제품 디자인	23.0	19.5	24.3	14.5	18.6	20.5	11.9	14.9	14.7	9.1	15.1	11.4
	시각디자인	23.2	21.5	20.4	20.8	23.4	16.7	9.6	5.7	11.6	10.0	12.6	7.7
	디지털/미디어	31.3	20.0	30.5	31.6	8.3	29.1	12.4	14.5	18.7	9.9	9.3	2.9
	공간 디자인	18.3	17.5	26.4	28.0	17.4	6.0	12.0	4.4	15.0	7.6	5.0	10.6
	패션/텍스타일	23.9	30.7	20.6	20.6	16.3	19.7	8.9	13.2	14.0	6.1	16.0	0.7
	서비스/경험	26.6	22.9	13.3	13.9	9.5	18.3	18.8	19.2	16.5	23.7	4.1	10.4
	산업공예 디자인	25.1	19.9	29.0	12.6	22.9	14.3	6.6	20.6	25.6	12.3	5.6	10.8
	디자인 인프라	24.3	17.7	16.2	15.9	24.8	15.8	17.0	14.8	8.4	12.1	17.8	7.5

구분		타 비즈니스 가치 사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	컴퓨터 활용 방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	디자인 관점에서 마케팅의 이해	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초 이론	프로토타입 제작, 시제품 제작	브랜드 전략의 이해	CMF의 이해와 적용 방법	시공 관리	양산 관리	관련 정책 및 법률 이해	외국어
활용업체		8.6	7.8	7.3	7.2	6.0	4.4	3.5	2.3	1.9	1.6	1.0	0.8
업종별	제품 디자인	12.5	1.6	8.4	8.3	9.2	2.8	2.7	4.2	2.0	4.6	0.8	2.4
	시각디자인	7.4	8.0	6.4	8.4	6.7	4.3	7.1	1.1	4.0	1.3	0.0	1.3
	디지털/미디어	2.1	4.6	7.7	0.9	9.0	6.5	6.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	공간 디자인	5.9	6.9	8.8	3.8	9.0	5.2	2.0	2.8	8.2	2.1	1.0	1.7
	패션/텍스타일	6.0	7.7	2.7	14.9	0.0	11.0	5.4	3.0	0.0	0.5	1.9	0.0
	서비스/경험	10.6	6.0	8.8	3.9	3.1	2.8	4.6	0.1	0.0	2.3	1.2	0.6
	산업공예 디자인	6.7	5.6	6.0	7.4	1.1	11.8	1.9	2.6	4.9	1.1	0.0	0.0
	디자인 인프라	8.5	13.8	5.8	10.4	6.8	3.4	2.3	3.4	0.0	0.0	1.5	0.0

– 권역별로 살펴보면, 대부분의 권역에서 ‘새로운 가치의 제품, 서비스 개발을 위한 디자인 전략’ 이 가장 높은 가운데, 강원/제주(6.2%)가 상대적으로 낮게 나타남.

규모별로 살펴보면 소기업과 중기업의 경우 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ 이 실질적으로 가장 필요한 요소로 꼽힌 가운데, 대기업의 경우 ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’ 이 36.7%로 높게 나타남.

• 권역별/규모별/외주여부별 보강되어야 할 디자인 전공 대학 교육

(단위: %)

구분		실행 가능한 결과물로 구체화 하기 위한 시장 조사 방법	새로운 가치의 제품, 서비스 개발을 위한 디자인 전략	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	트렌드의 이해와 적용 방법	디자인 결과물의 수익 창출을 위한 비즈니스 모델 도출 방법	컨셉트에 대한 해석 및 Approach 방법	소비자 연구 방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용 방법	융합 가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법	프레젠테이션 기법
활용업체		24.1	20.3	19.7	18.0	17.9	16.4	14.4	13.9	13.9	13.4	10.9	8.8
권역별	서울	27.4	18.9	29.4	20.1	19.2	19.8	13.7	14.2	5.1	11.3	12.5	8.5
	부산/울산/경남	25.6	22.1	14.0	19.1	18.0	8.9	16.2	10.9	19.7	22.6	2.8	7.2
	대구/경북	24.7	10.5	13.4	11.3	21.6	28.7	6.0	12.9	12.2	2.2	19.0	7.4
	인천/경기	19.1	23.8	19.9	22.4	19.4	23.5	4.9	22.8	9.1	7.1	11.8	9.3
	광주/전라	20.3	21.5	16.8	16.3	15.2	12.7	31.5	13.9	23.2	8.1	21.9	9.2
	대전/충청	29.8	22.1	19.7	6.4	14.9	22.5	15.0	0.4	16.3	17.7	11.5	22.0
	강원/제주	6.2	8.9	22.7	7.6	4.9	1.8	0.0	27.9	13.8	3.9	15.6	0.4
규모별	소기업	23.8	20.3	19.7	19.3	17.5	15.5	13.7	12.9	14.0	14.0	10.7	9.6
	중기업	24.9	19.9	19.7	12.7	18.7	20.3	18.6	17.9	13.0	10.7	11.9	5.4
	대기업	33.1	27.3	17.4	8.6	36.7	18.5	1.9	20.8	18.3	10.1	11.3	7.0
고용	디자이너 고용	23.7	21.7	19.9	18.3	21.2	16.1	13.9	12.7	14.2	15.3	13.3	8.9
	디자이너 비고용	24.9	17.1	19.1	17.2	10.0	17.2	15.8	16.8	13.0	8.6	5.4	8.5
외주	외주용역 있음	25.6	17.7	16.1	17.6	13.7	14.5	16.1	12.2	15.3	14.8	9.3	9.2
	외주용역 없음	21.2	25.3	26.2	18.8	25.9	20.1	11.3	17.1	11.2	10.6	14.0	8.0

– 권역별로 살펴보면, 대부분의 권역에서 ‘새로운 가치의 제품, 서비스 개발을 위한 디자인 전략’ 이 가장 높은 가운데, 강원/제주(6.2%)가 상대적으로 낮게 나타남.

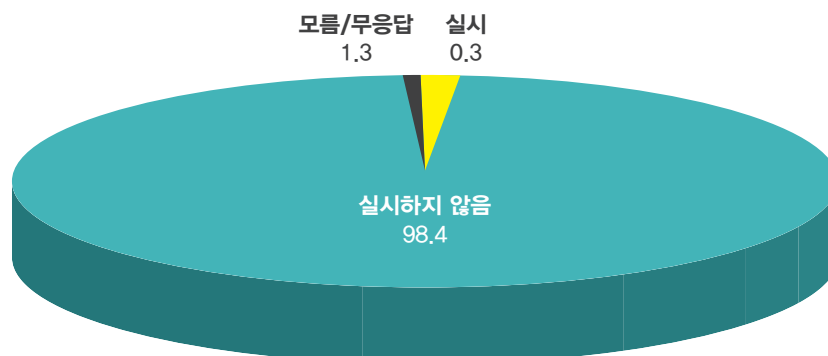
규모별로 살펴보면 소기업과 중기업의 경우 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ 이 실질적으로 가장 필요한 요소로 꼽힌 가운데, 대기업의 경우 ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’ 이 36.7%로 높게 나타남.

구분		타 비즈니스 가치 사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	컴퓨터 활용 방법	선행 디자인 의 이해와 프로세스	디자인 관점에서 마케팅 의 이해	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초 이론	프로토타입 제작, 시제품 제작	브랜드 전략의 이해	CMF의 이해와 적용 방법	시공 관리	양산 관리	관련 정책 및 법률 이해	외국어
활용업체		26.9	26.9	26.9	26.9	26.9	26.9	26.9	26.9	26.9	26.9	26.9	26.9
권역별	서울	4.8	3.4	4.9	6.3	6.9	5.7	3.1	2.2	0.5	2.6	0.0	0.5
	부산/울산/경남	5.8	16.7	7.8	10.1	4.0	3.1	6.7	3.0	1.6	2.6	3.0	1.1
	대구/경북	12.1	4.1	8.8	7.5	0.0	5.5	3.8	1.9	8.0	0.9	0.0	0.0
	인천/경기	11.4	2.3	5.7	4.5	6.3	5.8	0.9	1.7	2.4	0.6	0.0	0.7
	광주/전라	13.0	3.9	8.1	1.9	15.5	1.3	0.7	1.3	0.9	0.0	0.8	1.7
	대전/충청	12.8	9.6	11.9	14.2	1.4	6.7	2.9	1.1	3.6	0.0	0.0	0.0
	강원/제주	25.9	0.0	16.4	3.7	0.0	5.0	0.3	7.6	1.8	0.0	0.0	0.0
규모별	소기업	9.3	6.9	7.7	6.5	5.0	4.3	3.9	2.4	2.1	1.8	0.6	0.7
	중기업	5.8	12.2	5.4	10.6	10.2	4.2	2.1	1.4	1.4	0.9	3.2	1.3
	대기업	5.1	0.0	6.4	2.9	7.0	12.1	1.7	9.5	0.9	0.7	0.0	0.0
고용	디자이너 고용	8.2	9.5	7.5	8.1	5.6	4.6	4.5	1.8	2.0	2.1	1.2	0.7
	디자이너 비고용	9.7	3.8	6.7	5.0	6.9	3.8	1.2	3.6	1.7	0.5	0.7	1.1
외주	외주용역 있음	8.7	9.3	7.0	8.8	5.3	3.1	3.6	2.6	1.5	1.6	1.4	0.5
	외주용역 없음	8.6	5.1	7.8	4.1	7.3	6.7	3.4	1.8	2.7	1.6	0.4	1.2

33 일 · 학습병행제 실시 여부

－ 일 · 학습병행제 실시 여부에 대해 조사한 결과, 실시하지 않음(98.4%)이 가장 높았으며 상대적으로 실시하고 있다(0.3%)는 응답은 매우 낮게 나타남.

(단위: %) 일 · 학습병행제 실시 여부



- － 업종별로 살펴보면, 일·학습병행제를 ‘실시하지 않음’이 압도적으로 높았으며 특히 시각디자인업과 패션/텍스타일디자인업에서는 실시하지 않는 것으로 나타남.

• 업종별 일·학습병행제 실시 여부

(단위: %)

구분		실시	실시하지 않음
활용업체		0.3	98.4
업종별	제품 디자인	0.2	97.3
	시각디자인	0.0	100.0
	디지털/미디어	0.2	99.8
	공간 디자인	0.6	99.1
	패션/텍스타일	0.0	100.0
	서비스/경험	0.6	95.9
	산업공예 디자인	0.0	98.5
	디자인 인프라	0.0	100.0

- － 권역별로 살펴보면, 일·학습병행제 ‘실시’ 여부는 서울(0.7%)과 인천/경기(0.5%)에서 상대적으로 가장 높았고 ‘실시하지 않음’은 대구/경북(100%), 광주/전라(100%), 강원/제주(100%)에서 가장 높게 나타남. 규모별로는 ‘실시’가 중기업과 대기업에 각 0.9%로 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 일·학습병행제 실시 여부

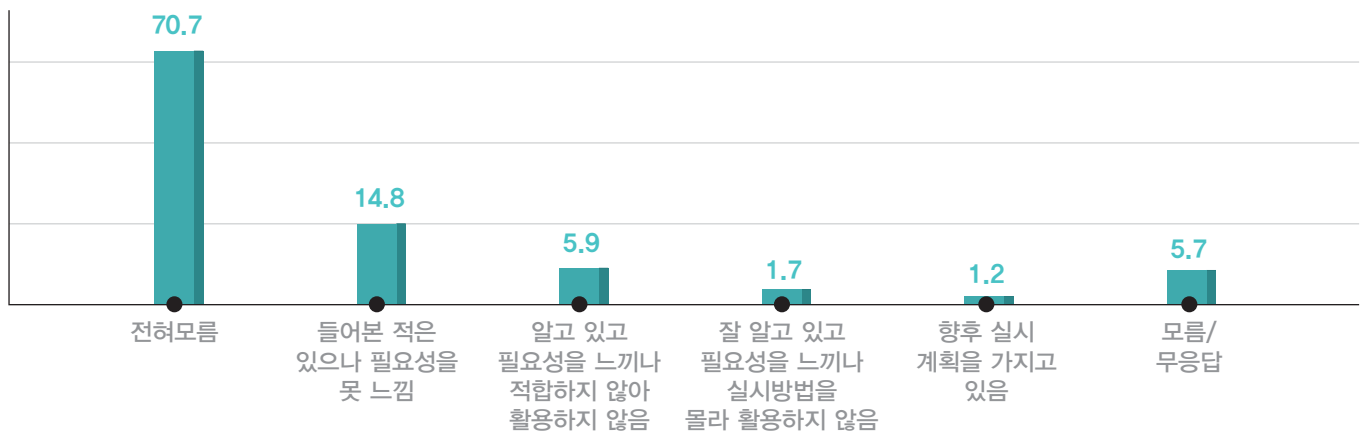
(단위: %)

구분		실시	실시하지 않음
활용업체		0.3	98.4
권역별	서울	0.7	99.2
	부산/울산/경남	0.0	97.0
	대구/경북	0.0	100.0
	인천/경기	0.5	98.3
	광주/전라	0.0	100.0
	대전/충청	0.0	97.5
	강원/제주	0.0	100.0
규모별	소기업	0.1	98.5
	중기업	0.9	98.4
	대기업	0.9	97.5
고용	디자이너 고용	0.4	98.9
	디자이너 비고용	0.0	97.4
외주	외주용역 있음	0.2	97.9
	외주용역 없음	0.4	99.5

33-1 일 · 학습병행제를 실시하지 않는 이유

- 일 · 학습병행제를 실시하지 않는 이유에 대해 조사한 결과, ‘전혀 모름’이 70.7%로 절반 이상을 차지하였고, ‘들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌’(14.8%), ‘알고 있고 필요성을 느끼나 적합하지 않아 활용하지 않음’(5.9%), ‘잘 알고 있고 필요성을 느끼나 실시방법을 몰라 활용하지 않음’(1.7%) 등이 뒤를 이음.

(단위: %) 일 · 학습병행제를 실시하지 않는 이유



- 업종별로 살펴보면, 모든 업종에서 ‘전혀 모름’이 절반 이상을 차지하였고 서비스/경험디자인업(81.0%)에서 가장 높았음.
- ‘들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌’은 디지털/미디어디자인업(29.2%)에서 상대적으로 가장 높게 나타남.

· 업종별 일 · 학습병행제를 실시하지 않는 이유

(단위: %)

구분		전혀모름	들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌	알고 있고 필요성을 느끼나 적합하지 않아 활용하지 않음	잘 알고 있고 필요성을 느끼나 실시방법을 몰라 활용하지 않음	향후 실시 계획을 가지고 있음
활용업체		70.7	14.8	5.9	1.7	1.2
업종	제품 디자인	72.5	13.9	9.3	0.7	0.0
	시각디자인	67.8	14.2	8.1	3.4	4.2
	디지털/미디어	63.4	29.2	6.1	0.1	1.3
	공간 디자인	77.3	8.8	8.8	1.7	0.7
	패션/텍스타일	65.3	19.6	8.7	0.2	0.5
	서비스/경험	81.0	15.0	0.3	0.0	0.0
	산업공예 디자인	67.7	19.6	2.0	0.0	2.3
	디자인 인프라	61.0	14.6	7.0	3.9	2.1

－ 권역별로 살펴보면, 일·학습병행제를 ‘전혀 모름’ 이 서울(57.2%)을 제외하곤 70%이상으로 높게 나타남.
한편 ‘들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌’ 은 서울(22.7%)과 강원/제주(20.2%)에서 상대적으로 높게 나타남.

규모별로는 ‘전혀 모름’ 에서는 중기업이 72.4%로 가장 높았고 ‘들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌’ 에서는 소기업이 15.1%로 가장 높게 나타남.

디자이너 고용여부로 살펴보면 디자이너 비고용업체가 ‘전혀 모름’ (84.8%)에서 가장 높았고, 디자이너 고용 업체의 경우 들어본 적은 있으나 필요성을 느끼지 못해 실시하지 않는다는 응답 비율이 상대적으로 높게 나타남.

· 권역별/규모별/고용별/외주여부별 일학습병행제를 실시하지 않는 이유

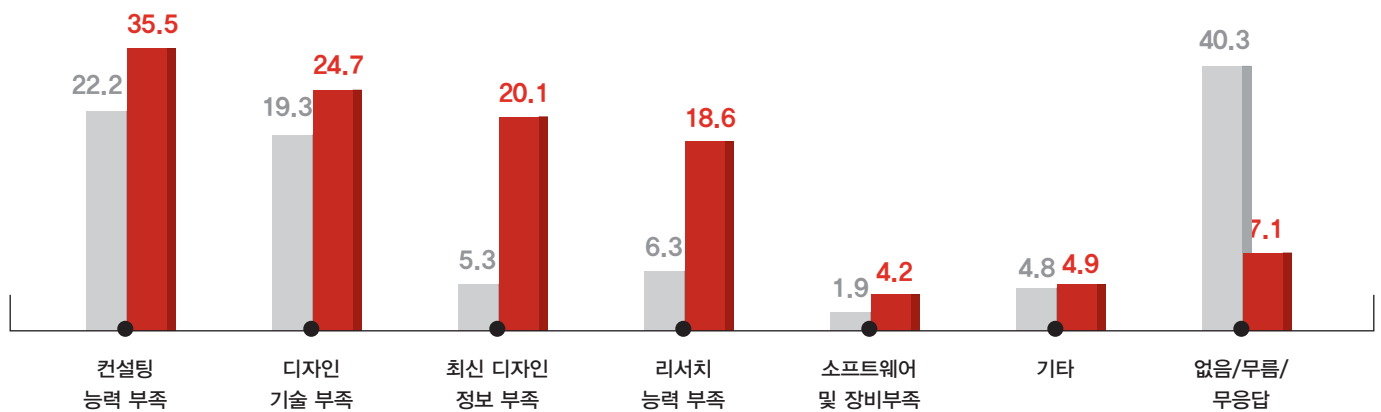
(단위: %)

구분		전혀 모름	들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌	알고 있고 필요성을 느끼나 적합하지 않아 활용하지 않음	잘 알고 있고 필요성을 느끼나 실시방법을 몰라 활용하지 않음	향후 실시 계획을 가지고 있음
활용업체		70.7	14.8	5.9	1.7	1.2
권역별	서울	57.2	22.8	6.8	2.6	1.4
	부산/울산/경남	75.7	13.5	4.0	2.8	0.7
	대구/경북	76.3	17.2	0.3	0.0	0.0
	인천/경기	74.9	11.5	4.5	0.2	1.2
	광주/전라	72.9	5.0	16.6	0.8	0.4
	대전/충청	77.8	12.0	1.9	0.0	6.1
	강원/제주	76.7	20.2	0.3	0.0	1.8
규모별	소기업	70.4	15.1	6.0	1.6	1.3
	중기업	72.4	13.8	5.1	2.2	0.9
	대기업	67.7	13.5	5.9	0.3	1.1
고용	디자이너 고용	65.0	18.0	7.6	1.7	1.7
	디자이너 비고용	84.8	7.1	1.5	1.5	0.0
외주	외주용역 있음	77.4	12.7	2.7	0.8	0.5
	외주용역 없음	58.3	18.8	11.7	3.3	2.4

34 디자인 개발 시 느끼는 애로사항

– 디자인 개발 시 느끼는 애로사항에 대해 조사한 결과(중복응답 기준), ‘컨설팅 능력 부족’이 35.5%로 가장 높았고 ‘디자인 기술 부족’ (24.7%), ‘최신 디자인 정보 부족’ (20.1%), ‘리서치 능력 부족’ (18.6%) 등이 뒤를 이음.

(단위: %) 국가직무능력표준(NCS) 업무 활용도 1순위 중복응답



– 업종별로 살펴보면, ‘컨설팅 능력 부족’ 부문에서 패션/텍스타일디자인업이 48.5%로 가장 높았고, 디자인인프라업(37.5%), 산업공예디자인업(36.5%)가 뒤를 이음.

한편 디지털/미디어디자인업에서 디자인인프라업에서 ‘디자인기술부족’ 이 30.4%, ‘소프트웨어 및 장비부족’ 이 15.9%로 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 디자인 개발 시 느끼는 애로사항

(단위: %)

구분		컨설팅 능력 부족	디자인 기술 부족	최신 디자인 정보 부족	리서치 능력 부족	소프트웨어 및 장비 부족
활용업체		35.5	24.7	20.1	18.6	4.2
업종별	제품 디자인	35.3	28.5	23.2	22.5	4.2
	시각디자인	32.9	28.1	24.6	8.8	6.6
	디지털/미디어	24.7	13.6	14.8	21.8	15.9
	공간 디자인	33.9	20.5	20.6	15.9	4.8
	패션/텍스타일	48.5	21.8	23.0	21.1	0.0
	서비스/경험	33.8	23.4	18.1	17.7	2.7
	산업공예 디자인	36.5	7.0	16.4	25.8	6.0
	디자인 인프라	37.5	30.4	19.5	19.7	3.1

- 권역별로 살펴보면, ‘컨설팅 능력 부족’ 부문에서 부산/울산/경남 48.8%로 가장 높았고 ‘디자인 기술 부족’ 부문 역시 부산/울산/경남이 33.4%로 가장 높게 나타남.
- 규모별로는 대기업에 비해 소기업과 중기업이 ‘디자인 기술 부족’ 및 ‘최신 디자인 정보 부족’에 대한 응답 비율이 높게 나타났고, 대기업의 경우 ‘리서치 능력 부족’ 이 높게 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 디자인 개발 시 느끼는 애로사항

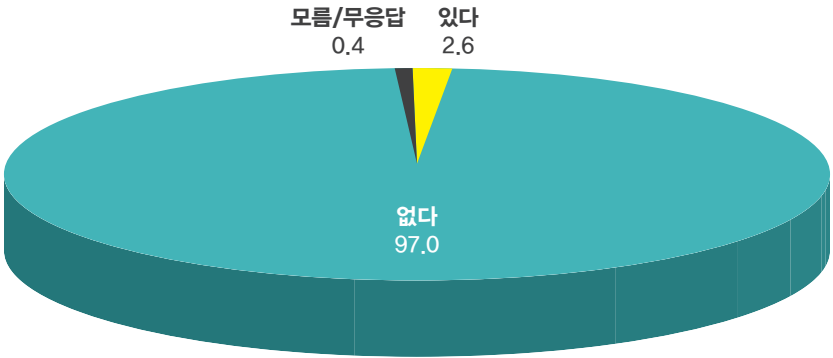
(단위: %)

구분		컨설팅 능력 부족	디자인 기술 부족	최신 디자인 정보 부족	리서치 능력 부족	소프트웨어 및 장비 부족
활용업체		35.5	24.7	20.1	18.6	4.2
권역별	서울	34.7	21.5	16.5	21.9	4.3
	부산/울산/경남	48.8	33.4	28.4	22.9	4.5
	대구/경북	17.8	22.5	17.3	10.8	2.2
	인천/경기	30.7	26.1	15.4	13.2	7.6
	광주/전라	19.2	15.7	15.4	13.6	1.9
	대전/충청	32.6	11.4	15.9	20.9	0.0
	강원/제주	41.0	17.9	20.7	6.5	3.4
규모별	소기업	35.5	24.8	20.4	19.1	4.5
	중기업	34.4	25.1	19.3	15.0	2.6
	대기업	43.9	14.1	8.0	35.8	8.1
고용	디자이너 고용	41.7	30.6	24.4	22.4	5.2
	디자이너 비고용	20.5	10.5	9.6	9.6	1.6
외주	외주용역 있음	32.3	18.0	17.1	14.0	2.0
	외주용역 없음	41.3	37.3	25.6	27.2	8.1

35 디자인표준계약서 활용 여부

- 디자인활용업체의 디자인표준계약서 활용 비율은 2.6%로 나타남.
- 그 외 대부분의 업체(97.0%)는 디자인표준계약서를 활용하지 않은 것으로 나타남.

(단위: %) 디자인표준계약서 활용 여부



- 업종별로 살펴보면, 패션/텍스타일디자인업(19.1%)에서 상대적으로 높게 나타났고, 한편, 산업공예 디자인업과 디자인인프라는 디자인표준계약을 활용한 비율이 0.0%로 나타남.

• 업종별 디자인표준계약서 활용 여부

(단위: %)

구분		있다	없다
활용업체		2.6	97.0
업종별	제품 디자인	1.3	98.5
	시각디자인	1.6	98.4
	디지털/미디어	2.0	98.0
	공간 디자인	1.4	97.6
	패션/텍스타일	19.1	79.0
	서비스/경험	4.1	95.9
	산업공예 디자인	0.0	100.0
	디자인 인프라	0.0	99.3

- 권역별로 살펴보면, 디자인표준계약서 활용 비율은 서울(4.3%)에서 상대적으로 높았고, 다음은 인천/경기(3.9%), 대전/충청(3.0%), 부산/울산/경남(2.1%) 등의 순으로 나타남.

규모별로는 소기업(2.8%)의 디자인표준계약서 활용 비율이 중기업(1.7%)과 대기업(0.3%) 대비 상대적으로 높았음.

한편, 디자이너를 고용한 업체(3.4%)의 디자인표준계약서 활용 비율이 디자이너 비고용업체에 비해 상대적으로 높게 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 디자인표준계약서 활용 여부

(단위: %)

구분		있다	없다
활용업체		2.6	90.7
권역별	서울	4.3	94.3
	부산/울산/경남	2.1	97.9
	대구/경북	0.0	99.8
	인천/경기	3.9	96.1
	광주/전라	0.0	99.6
	대전/충청	3.0	96.2
	강원/제주	0.0	100.0
규모별	소기업	2.8	97.1
	중기업	1.7	96.6
	대기업	0.3	97.2
고용	디자이너 고용	3.4	96.0
	디자이너 비고용	0.6	99.4
외주	외주용역 있음	1.2	98.3
	외주용역 없음	5.1	94.7

35-1 디자인표준계약서 활용 종류

- 디자인활용업체가 활용한 디자인표준계약서 종류로는 ‘제품디자인용역 표준계약서’ (68.4%), ‘시각 디자인 용역 표준계약서’ (30.0%)가 높게 나타남.
- ‘인터랙티브 디자인용역 표준계약서’ 는 활용하지 않는 것으로 나타남.

(단위: %) 디자인표준계약서 활용 종류



- 업종별로는 살펴보면, ‘시각디자인 용역 표준계약서’는 시각디자인업(79.1%), ‘제품디자인용역 표준 계약서’는 패션/텍스타일디자인업(100.0%), 시각디자인업(79.1%), 제품디자인(78.4%)에서 높게 나타남.
- ‘제품디자인 용역 표준계약서(성과보수)’는 공간디자인업(18.7%)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 디자인표준계약서 활용 종류

(단위: %)

구분		시각디자인 용역 표준계약서	제품디자인 용역 표준계약서	제품디자인 용역 표준계약서 (성과보수)	인터랙티브 디자인 용역 표준계약서
활용업체		30.0	68.4	1.4	—
업 종 별	제품 디자인	21.6	78.4	0.0	—
	시각디자인	79.1	79.1	0.0	—
	디지털/미디어	0.0	0.0	0.0	—
	공간 디자인	35.8	45.6	18.7	—
	패션/텍스타일	0.0	100.0	0.0	—
	서비스/경험	55.5	44.5	0.0	—
	산업공예 디자인	—	—	—	—
	디자인 인프라	—	—	—	—

– 권역별로 살펴본 결과, ‘시각디자인 용역 표준계약서’는 인천/경기(90.8%), 대전/충청(39.5%) 등의 순으로 나타남.

‘제품디자인 용역 표준계약서’는 부산/울산/경남(94.5%), 서울(89.5%)에서 높았음.

규모별로 살펴보면, ‘시각디자인 용역 표준계약서’는 소기업(32.5%)이 중기업(12.3%)과 대기업(0.0%)보다 상대적으로 높았음.

‘제품디자인 용역 표준계약서’는 소기업(68.6%)과 중기업(68.2%)이 비슷하게 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 디자인표준계약서 활용 종류

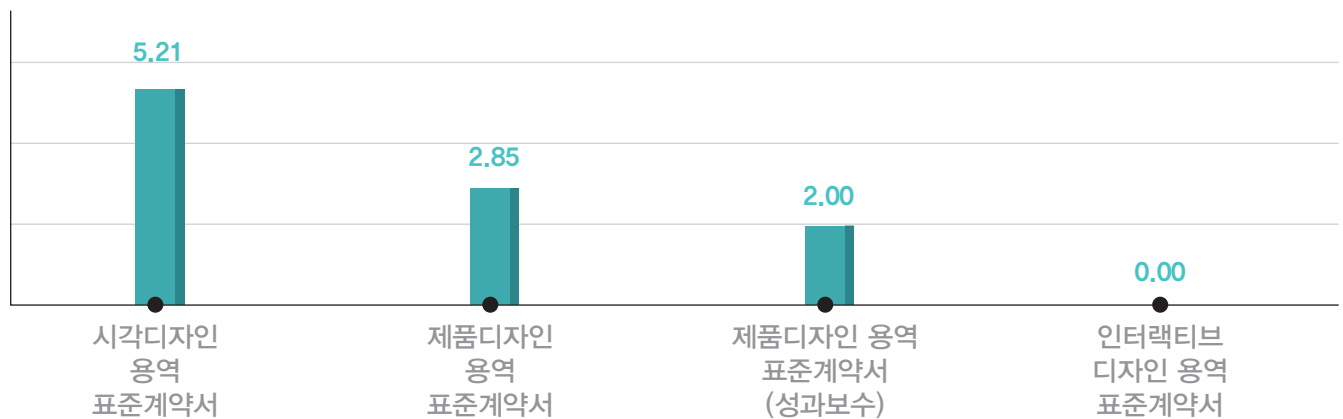
(단위: %)

구분		시각디자인 용역 표준계약서	제품디자인 용역 표준계약서	제품디자인 용역 표준계약서 (성과보수)	인터랙티브 디자인 용역 표준계약서
활용업체		30.0	68.4	1.4	—
권 역 별	서울	12.7	89.5	0.0	—
	부산/울산/경남	0.0	94.7	5.3	—
	대구/경북	—	—	—	—
	인천/경기	90.8	4.8	0.0	—
	광주/전라	—	—	—	—
	대전/충청	39.5	60.5	0.0	—
	강원/제주	—	—	—	—
규 모 별	소기업	32.5	68.6	0.0	—
	중기업	12.3	68.2	11.8	—
	대기업	0.0	0.0	0.0	—
고 용	디자이너 고용	29.4	69.0	1.5	—
	디자이너 비고용	39.5	60.5	0.0	—
외 주	외주용역 있음	8.8	83.0	4.6	—
	외주용역 없음	39.2	62.1	0.0	—

35-2 디자인표준계약서 활용 종류별 건수

- － 디자인활용업체가 활용한 디자인표준계약서 활용 종류별 건수로는 ‘시각디자인용역 표준 계약서’ (5.21건), ‘제품디자인 용역 표준계약서’ (2.85건)의 순으로 높게 나타남.

(단위: 건) 디자인표준계약서 활용 종류별 건수



- － 업종별로는 살펴보면, ‘시각디자인 용역 표준계약서’는 시각디자인업(6.00건), ‘제품디자인용역 표준 계약서’는 서비스/경험디자인업(4.31건), 제품디자인(3.78건)의 순으로 나타남.

• 업종별 디자인표준계약서 활용 종류

(단위: 건)

구분		시각디자인 용역 표준계약서	제품디자인 용역 표준계약서	제품디자인 용역 표준계약서 (성과보수)	인터랙티브 디자인 용역 표준계약서
활용업체		5.21	2.85	2.00	—
업 종 별	제품 디자인	3.00	3.78	—	—
	시각디자인	6.00	2.00	—	—
	디지털/미디어	—	—	—	—
	공간 디자인	—	3.00	2.00	—
	패션/텍스타일	—	2.13	—	—
	서비스/경험	—	4.31	—	—
	산업공예 디자인	—	—	—	—
	디자인 인프라	—	—	—	—

－ 권역별로 살펴본 결과, ‘시각디자인 용역 표준계약서’는 서울(5.21건)이 상대적으로 높게 나타남.
‘제품디자인 용역 표준계약서’는 대전/충청(4.00건), 부산/울산/경남은(3.36건)에서 높았음.
규모별로 살펴보면, ‘시각디자인 용역 표준계약서’는 소기업(6.00건)에서 가장 높게 나타남.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 디자인표준계약서 활용 종류별 건수

(단위: 건)

구분		시각디자인 용역 표준계약서	제품디자인 용역 표준계약서	제품디자인 용역 표준계약서 (성과보수)	인터랙티브 디자인 용역 표준계약서
활용업체		5.21	2.85	2.00	－
권역별	서울	5.21	2.40	－	－
	부산/울산/경남	－	3.36	2.00	－
	대구/경북	－	－	－	－
	인천/경기	－	3.00	－	－
	광주/전라	－	－	－	－
	대전/충청	－	4.00	－	－
	강원/제주	－	－	－	－
규모별	소기업	6.00	2.67	－	－
	중기업	3.00	4.23	2.00	－
	대기업	－	－	－	－
고용	디자이너 고용	5.21	2.78	2.00	－
	디자이너 비고용	－	4.00	.	－
외주	외주용역 있음	－	4.08	2.00	－
	외주용역 없음	5.21	2.14	－	－

36 조사 · 연구 또는 정부로부터 제공받고 싶은 데이터

－ 조사 · 연구 또는 정부로부터 제공받고 싶은 데이터로는 ‘최신 디자인 정보’가 0.60%로 가장 높았고, ‘디자인성향보고조사’ (0.31%), ‘기술개발 데이터베이스’ (0.27%) 등의 순으로 나타남.

· 조사 · 연구 또는 정부로부터 제공받고 싶은 데이터

(단위: %, 중복응답)

구분	전체	구분	전체
전체		전체	
최신디자인정보	0.60	HASC 핫셍 데이터	0.06
디자인성향보고조사	0.31	사이즈코리아, 정확한 정보	0.06
기술개발 데이터베이스	0.27	법률	0.06
응급처치방법	0.26	프로그램정보	0.06
디자인 설계	0.26	구직자 정보	0.05
기술 분야	0.26	정책변화에 따른 홍보	0.05
법률정보이용 시장동향	0.22	인력 수급 정보	0.04
프로그램동향 보고서	0.22	인터넷	0.04
아동심리 데이터	0.22	트랜드 이해 적용방법	0.04
디자인 기술지원	0.21	국내외 제약분야 패키지 데이터	0.02
디자인 자료	0.13	연구개발비 지원	0.02
제품디자인 기술	0.12	패키지 디자인이 제약산업 매출에 미치는 영향 연구	0.02
문서양식	0.10	디자인전시회	0.01
소프트웨어장비 제공	0.10	포트폴리오	0.01
저작권보호관련사례	0.10	시설관리 교육자료	0.00
실용신안등록을 확인할 수 있는 시스템	0.08	인력	0.00
지원자금	0.07	인턴에 대한 지원	0.00
디자인정보	0.07	폰트	0.00
매년 공사 입찰자료	0.07	시장조사	0.00
통계표	0.07	없다/모름/무응답	95.77

36-1 정보 수집 방법 및 구축된 정보 제공 원하는 형태

－ 정보 수집 방법 및 구축된 정보 제공 원하는 형태로는 ‘인터넷’이 4.46%로 가장 높았고, ‘이메일’ (1.35%), ‘서적’ (0.86%), ‘홍보용책자’ (0.74%) 등의 순으로 나타남.

· 정보 수집 방법 및 구축된 정보 제공 원하는 형태

(단위: %, 중복응답)

구분	전체	구분	전체
전체		전체	
인터넷	4.46	잡지	0.09
이메일	1.35	전화	0.08
서적	0.86	박람회	0.04
홍보용 책자	0.74	유료데이터 제공업체에서 제공	0.04
방송	0.56	리서치	0.04
홈페이지	0.55	양질의 자료 무료제공	0.03
우편	0.26	전시회	0.0
세미나	0.22	게임박람회	0.00
거래처	0.10	국내사이트와 해외사이트를 전문적으로 모아서 제공	0.00
지원금 제공	0.10	없다/모름/무응답	91.95
지인	0.10		

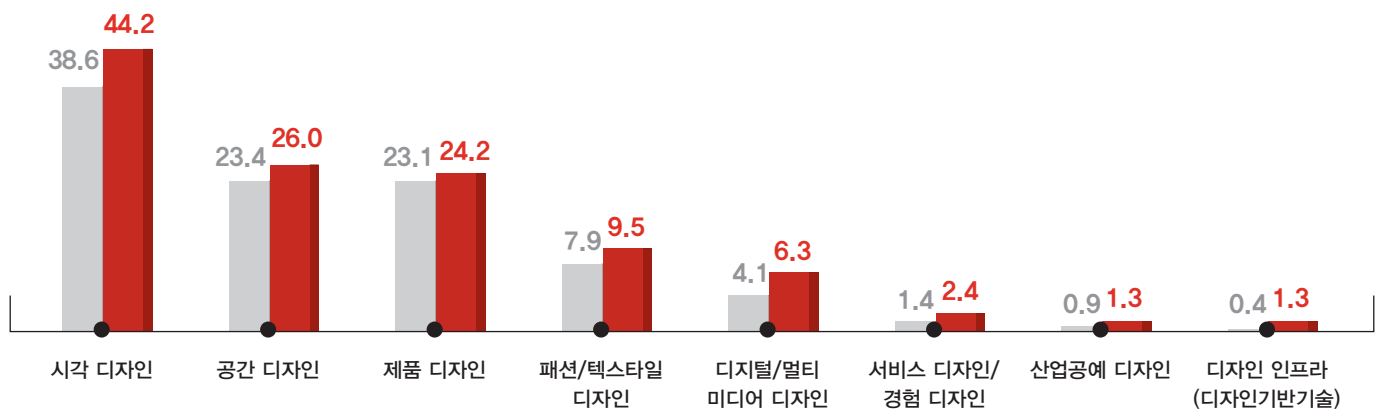
전문디자인업체

SECTION 01 일반현황

1 전문디자인업체의 주요 서비스 분야

- 전문디자인업체에서 주로 서비스하는 디자인 분야를 살펴본 결과(중복응답 기준), ‘시각디자인’ (44.2%)이 가장 많았고, 이어 ‘공간디자인’ (26.0%), ‘제품디자인’ (24.2%), ‘패션/텍스타일디자인’ (9.5%) 등의 순으로 높게 나타남.

(단위: %) 전문디자인업체의 주요 서비스 분야 ■ 1순위 ■ 중복응답



- 주로 서비스하는 디자인 분야를 권역별로 살펴보면, 인천/경기를 제외한 모든 권역에서 ‘시각디자인’ 분야를 가장 많이 서비스 하고 있었으며, 특히 강원/제주(78.6%)에서 더욱 높았음.
- 한편, ‘제품디자인’ 은 인천/경기(46.8%)에서 다른 권역 대비 높게 나타남.
- 규모별로 살펴보면, 모든 사업체 규모 단위에서 ‘시각디자인’ 이 주요 서비스 분야로 나타남.
- 매출 구성별로 보면, 디자인 매출이 절반 이상인 업체는 ‘시각디자인’ 을 가장 많이 서비스하는 것으로 나타났고, 기타매출이 절반 이상인 업체는 ‘시각디자인’ (35.5%), ‘공간디자인’ (25.7%), ‘제품디자인’ (26.2%)에서 비율이 상대적으로 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 전문디자인업체의 주요 서비스 분야

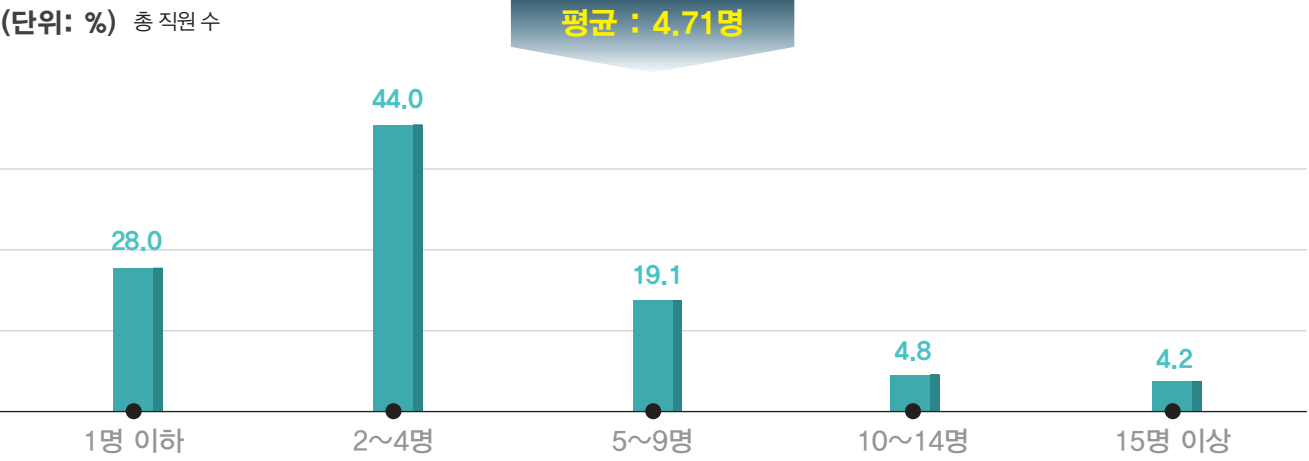
(단위: %, 중복응답)

구분		시각 디자인	공간 디자인	제품 디자인	패션/텍스타일 디자인	디지털/멀티미디어 디자인	서비스 디자인/경험 디자인	산업 공예 디자인	디자인 인프라 (디자인 기반 기술)
전문디자인업체		44.2	26.0	24.2	9.5	6.3	2.4	1.3	1.3
권역별	서울	38.0	31.8	20.6	12.5	5.8	2.0	1.5	0.9
	부산/울산/경남	55.0	26.1	22.9	2.0	7.0	8.3	0.0	1.3
	대구/경북	48.3	13.5	23.3	14.6	5.1	0.0	2.5	0.0
	인천/경기	35.8	15.2	46.8	6.8	9.3	2.4	0.9	1.2
	광주/전라	71.7	19.3	20.3	2.8	9.3	0.0	0.0	5.6
	대전/충청	72.6	13.7	17.9	0.0	2.5	2.8	3.9	0.0
	강원/제주	78.6	21.4	6.5	0.0	0.0	0.0	0.0	6.5
규모별	1인	41.1	23.3	23.8	9.5	5.2	2.1	0.6	0.0
	2-4인	44.7	27.1	21.6	8.7	4.9	1.7	1.4	0.6
	5-9인	48.7	26.3	25.7	10.3	9.1	2.5	2.5	2.6
	10-14인	43.2	29.3	30.2	12.9	8.5	8.7	0.0	7.0
	15인 이상	40.6	28.0	40.9	10.8	13.2	3.9	1.6	4.3
매출구성	디자인매출 50% ↑	44.7	26.2	24.0	9.3	6.3	2.6	1.3	1.3
	기타매출 50% ↑	38.5	25.7	26.2	14.0	5.4	0.0	3.2	1.6
	반 반	42.0	20.8	24.8	8.1	9.2	1.5	0.0	0.0

2 총 직원 수

– 전문디자인업체의 종사자 수는 업체 평균 4.71명으로 나타남.
범주별로 살펴보면, ‘2~4명’ 이 44.0%로 가장 많았으며, 다음으로 ‘1명 이하’ (28.0%), ‘5~명’ (19.1%), ‘10~14명’ (4.8%), ‘15명 이상’ (4.2%) 순으로 높았음.

(단위: %) 총 직원 수



- － 업종별로 나누어 살펴보면, 평균 종사자 수는 시각디자인업(5.32명)에서 다른 업종 대비 높게 나타남. 한편, 기타패션텍스타일디자인업의 경우 4.12명으로 가장 낮은 종사자 수를 보임.

• 업종별 총 직원 수

(단위: %)

구분		1명 이하	2~4명	5~9명	10~14명	15명 이상	평균(명)
전문디자인업체		28.0	44.0	19.1	4.8	4.2	4.71
업종별	제품 디자인	26.5	40.8	22.1	3.8	6.9	4.67
	시각 디자인	30.5	40.7	19.2	5.5	4.2	5.32
	인테리어 디자인	23.7	50.0	18.8	5.1	2.5	4.22
	기타패션텍스타일	30.9	47.8	14.5	4.4	2.5	4.12

- － 권역별로 전문디자인업체 종사자 수를 살펴보면, 대전/충청이 업체당 종사자 수 평균이 6.05명으로 가장 많은 것으로 나타났고, 다음은 대구/경북(4.99명), 서울(4.97명), 부산/울산/경남 (4.09명) 등의 순임. 매출구성별로 살펴보면, 기타 매출이 반 이상인 경우가 5.14명으로 가장 높았고, 다음은 디자인 매출이 반 이상인 업체(4.72명), 디자인 매출과 기타 매출이 비슷한 업체(3.34명)의 순으로 나타났음.

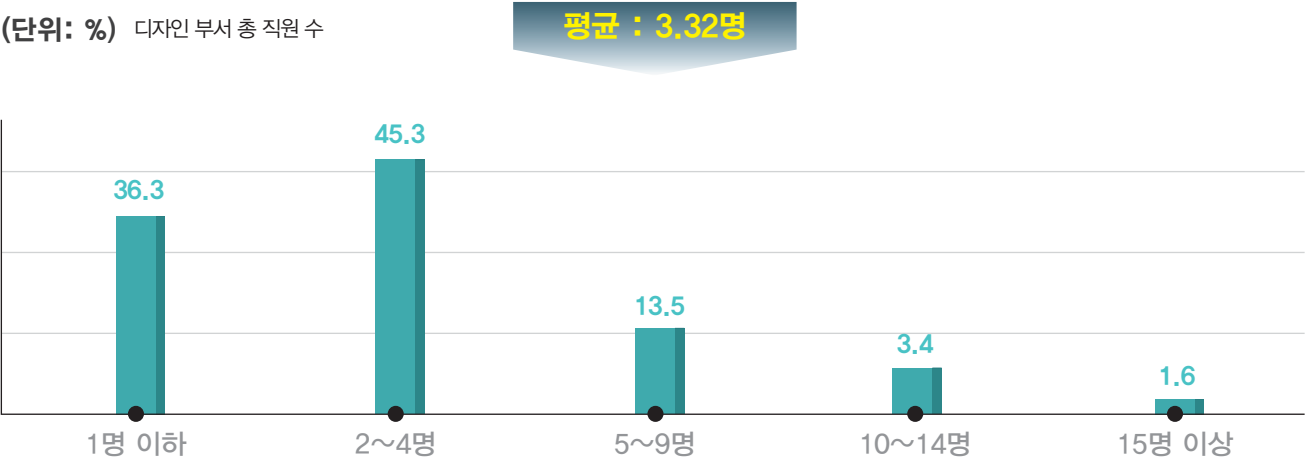
• 권역별/규모별/매출구성별 총 직원 수

(단위: %)

구분		1명 이하	2~4명	5~9명	10~14명	15명 이상	평균(명)
전문디자인업체		28.0	44.0	19.1	4.8	4.2	4.71
권역별	서울	24.7	43.1	21.0	6.1	5.2	4.97
	부산/울산/경남	41.0	28.7	21.8	5.3	3.2	4.09
	대구/경북	14.9	57.3	17.5	5.2	5.1	4.99
	인천/경기	40.7	44.7	12.3	0.5	1.7	4.08
	광주/전라	30.2	51.8	12.7	2.3	3.0	3.57
	대전/충청	21.3	55.2	19.2	1.7	2.6	6.05
	강원/제주	29.8	44.0	19.6	6.5	0.0	3.40
규모별	1인	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.00
	2~4인	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	2.83
	5~9인	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	6.58
	10~14인	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	11.23
	15인 이상	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	33.20
매출구성	디자인매출 50% ↑	26.8	45.0	18.8	4.9	4.5	4.72
	기타매출 50% ↑	42.6	31.8	19.4	3.8	2.3	5.14
	반 반	28.4	42.4	26.3	2.9	0.0	3.34

2-1 디자인 부서 총 직원 수

- 전문디자인업체의 디자이너 수는 평균 3.32명으로 나타남.
범주별로는 ‘2~4명 이하’ (45.3%), ‘1명 이하’ (36.3%), ‘5~9명’ (13.5%), ‘10~14명’ (3.4%), ‘15인 이상’ (1.6%), 등의 순으로 나타남.



- 업종별로 살펴보면, 시각디자인업이 업체당 평균 디자이너 수가 3.84명으로 가장 많은 것으로 나타남.
이어 제품디자인업(3.62명), 인테리어디자인업(2.84명), 기타패션텍스타일디자인업(2.51명), 순임.

• 업종별 디자인 부서 총 직원 수

(단위: %)

구분		1명 이하	2~4명	5~9명	10~14명	15명 이상	평균(명)
전문디자인업체		36.3	45.3	13.5	3.4	1.6	3.32
업종별	제품 디자인	31.1	44.9	16.8	5.4	1.8	3.62
	시각 디자인	31.4	45.6	17.5	3.4	2.0	3.84
	인테리어 디자인	42.5	43.3	9.8	3.4	1.0	2.84
	기타패션텍스타일	45.1	47.1	5.7	1.0	1.0	2.51

- 권역별로 살펴보면, 대구/경북의 업체당 평균 디자이너 수가 5.15명으로 가장 높았으며, 이어 강원/제주 (4.88명), 부산/울산/경남(3.70명), 서울(3.44명), 대전/충청(2.83명) 등의 순으로 나타남.
- 규모별로 살펴보면, 규모가 클수록 전문디자인업체의 디자인 부서 종사자 수 평균이 높은 것으로 나타남. 15인 이상의 디자인 부서 종사자 수는 13.75명임.

• 권역별/규모별/매출구성별 디자인 부서 총 직원 수

(단위: %)

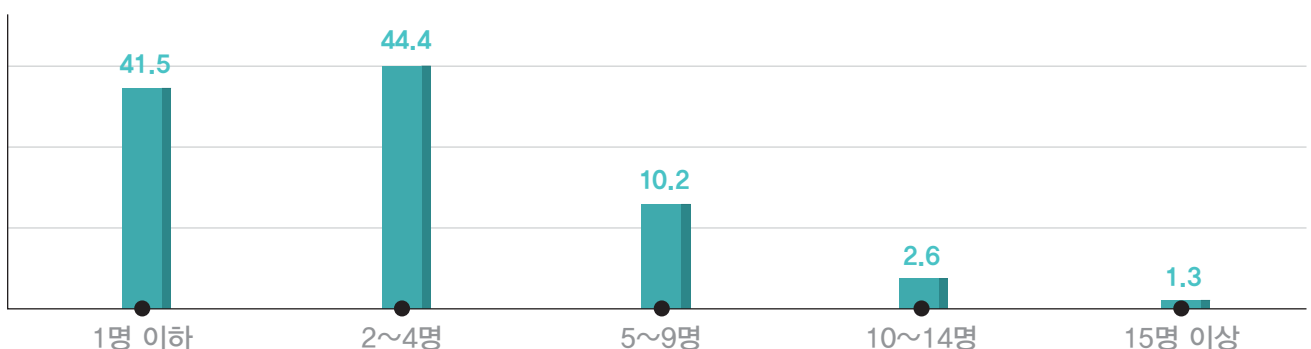
구분		1명 이하	2~4명	5~9명	10~14명	15명 이상	평균(명)
전문디자인업체		36.3	45.3	13.5	3.4	1.6	3.32
권역별	서울	37.0	44.0	12.9	4.2	1.9	3.44
	부산/울산/경남	32.0	40.1	21.4	6.6	0.0	3.70
	대구/경북	10.1	49.8	31.6	4.5	4.0	5.15
	인천/경기	48.1	42.7	7.5	0.6	1.2	2.46
	광주/전라	35.0	58.9	5.0	0.0	1.0	2.47
	대전/충청	37.9	48.5	13.7	0.0	0.0	2.83
	강원/제주	0.0	56.1	43.9	0.0	0.0	4.88
규모별	1인	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.00
	2-4인	20.0	80.0	0.0	0.0	0.0	2.38
	5-9인	10.0	44.6	45.3	0.0	0.0	4.21
	10-14인	3.9	28.5	29.4	38.3	0.0	7.10
	15인 이상	2.4	12.6	33.5	22.6	28.8	13.75
매출구성	디자인매출 50% ↑	35.1	45.9	13.6	3.6	1.7	3.44
	기타매출 50% ↑	48.4	39.1	12.0	0.5	0.0	2.19
	반 반	43.7	39.1	12.7	4.4	0.0	2.47

2-2 디자이너 수

- 전문디자인업체의 디자이너 수는 평균 2.92명인 것으로 나타남.
- 범주별로 분석해 보면, '2~4명' 이 44.4%로 가장 높았으며, 다음으로 '1명' (41.5%), '5~9명' (10.2%), '10~14명' (2.6%) 등의 순으로 높게 나타남.

(단위: %) 디자이너 수

평균 : 2.92명



- 업종별로 살펴보면, 시각디자인업이 업체당 평균 디자이너 수가 3.26명으로 가장 높았으며, 다음으로 제품 디자인업(3.19명), 인테리어디자인업(2.47명), 기타패션텍스타일디자인업(2.39명) 순으로 나타남.

• 업종별 디자이너 수

(단위: %)

구분		1명 이하	2~4명	5~9명	10~14명	15명 이상	평균(명)
전문디자인업체		41.5	44.4	10.2	2.6	1.3	2.92
업종별	제품 디자인	36.1	45.4	13.1	4.2	1.2	3.19
	시각 디자인	41.3	40.9	13.6	2.2	2.0	3.26
	인테리어 디자인	43.2	47.9	6.1	2.3	0.5	2.47
	기타패션텍스타일	48.3	45.4	4.3	1.0	1.0	2.39

- 권역별로 살펴보면, 대구/경북의 업체당 평균 디자이너 수가 3.29명으로 가장 많았으며, 이어 서울(3.16명), 부산/울산/경남(2.75명), 대전/충청(2.58명) 등의 순으로 나타남.
인천/경기기는 2.17명으로 업체당 평균 디자이너 수가 가장 낮았음.
- 규모별로 디자이너 수를 살펴보면, 전문디자인업체의 규모가 클수록 디자이너 수가 높은 것으로 나타났으며, 15인 이상 규모는 평균 13.67명의 디자이너를 보유한 것으로 나타남.
- 매출구성별로 살펴보면, 기타매출이 절반 이상인 업체(1.89명)에서 디자이너 수가 상대적으로 낮았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 디자이너 수

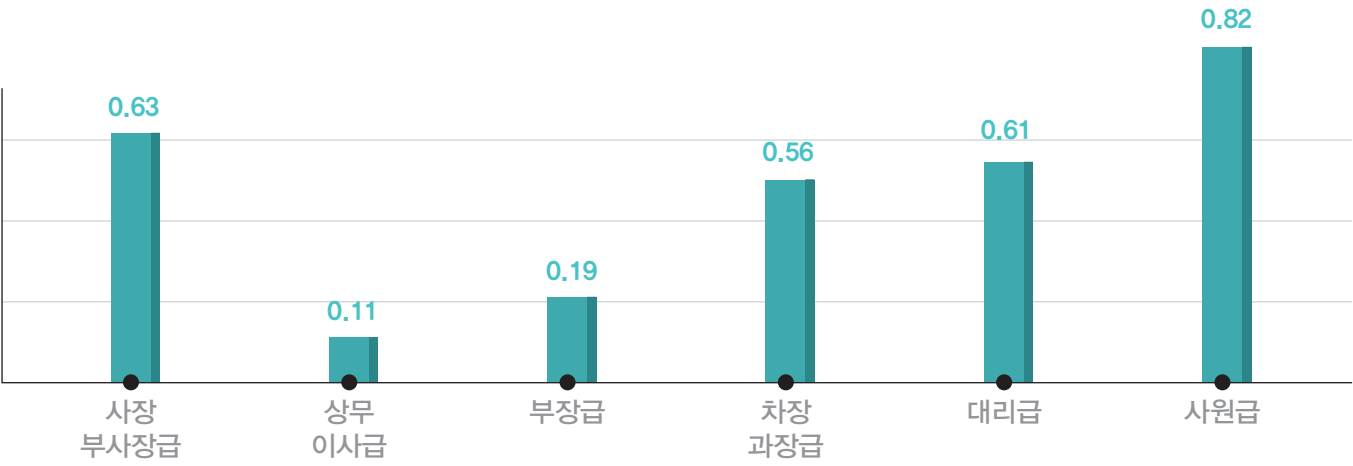
(단위: %)

구분		1명 이하	2~4명	5~9명	10~14명	15명 이상	평균(명)
전문디자인업체		0.29	1.29	0.82	0.30	0.22	2.92
권역별	서울	0.28	1.37	0.96	0.35	0.20	3.16
	부산/울산/경남	0.42	1.37	0.52	0.22	0.22	2.75
	대구/경북	0.22	1.62	0.95	0.24	0.26	3.29
	인천/경기	0.19	0.94	0.59	0.21	0.23	2.17
	광주/전라	0.46	1.05	0.57	0.25	0.22	2.55
	대전/충청	0.23	1.01	0.61	0.26	0.47	2.58
	강원/제주	0.24	1.30	0.70	0.19	0.00	2.43
규모별	1인	0.03	0.34	0.32	0.13	0.18	1.00
	2-4인	0.23	0.95	0.53	0.23	0.25	2.19
	5-9인	0.47	1.97	1.15	0.26	0.19	4.05
	10-14인	0.75	3.12	1.96	0.78	0.33	6.94
	15인 이상	1.24	6.04	4.51	1.65	0.24	13.67
매출구성	디자인매출 50% ↑	0.29	1.35	0.88	0.30	0.23	3.05
	기타매출 50% ↑	0.15	0.98	0.31	0.28	0.17	1.89
	반 반	0.43	0.38	0.42	0.16	0.24	1.63

2-2-1 직급별 디자이너 수

– 전문디자인업체의 직급별 평균 디자이너 수를 살펴보면, ‘사원급’ 이 0.82명으로 가장 많았으며, 다음으로 ‘사장/부사장급’ (0.63명), ‘대리급’ (0.61명) ‘차장/과장급’ (0.56명) 등의 순으로 높았음.

(단위: 명) 직급별 디자이너 수



– 업종별로 살펴보면, ‘사원급’ 은 시각디자인업에서 1.04명으로 가장 높은 반면, 인테리어디자인업은 0.54명으로 다른 업종 대비 낮게 나타남.
‘대리급’ 은 제품디자인업(0.68명), 시각디자인업(0.67명) 등의 순으로 높았음.
한편, ‘차장/과장급’ 은 기타패션텍스타일업(0.35명)에서 상대적으로 낮게 나타남.

• 업종별 직급별 디자이너 수

(단위: 명)

구분		사장 부사장급	상무 이사급	부장급	차장 과장급	대리급	사원급
전문디자인업체		0.63	0.11	0.19	0.56	0.61	0.82
업종별	제품 디자인	0.66	0.17	0.19	0.65	0.68	0.83
	시각 디자인	0.60	0.11	0.21	0.63	0.67	1.04
	인테리어 디자인	0.67	0.06	0.23	0.50	0.47	0.54
	기타패션텍스타일	0.58	0.07	0.09	0.35	0.55	0.74

- 권역별로 살펴보면, ‘사원급’은 대구/경북에서 1.30명으로 가장 높게 나타났고, 그 다음으로 부산/울산/경남(0.97명)이 뒤를 이음.
- ‘차장/과장급’과 ‘대리급’은 서울(각각 0.67명, 0.62명)에서 가장 높게 나타남.
- 매출 구성별로 살펴보면, ‘사장/부사장급’ 디자이너 수는 기타 매출이 반 이상인 업체(0.64명)가 상대적으로 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 직급별 디자이너 수

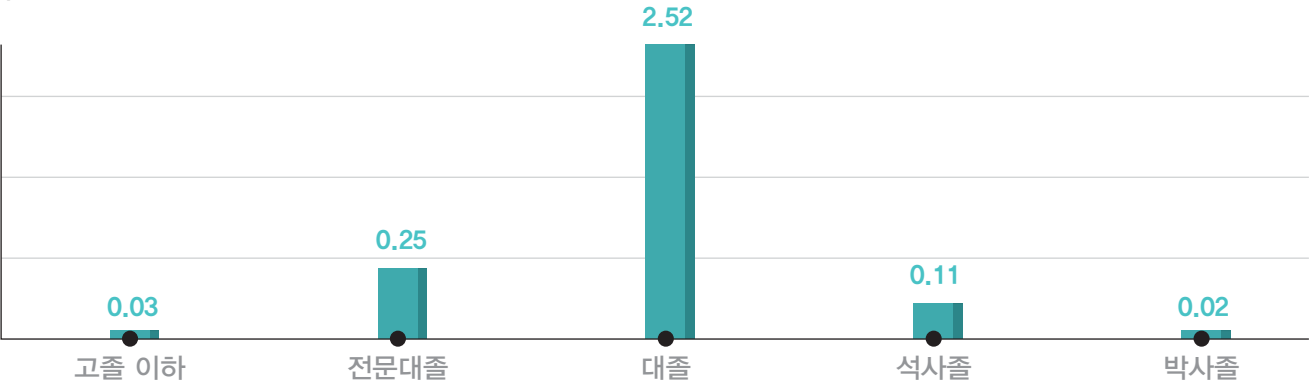
(단위: 명)

구분		사장 부사장급	상무 이사급	부장급	차장 과장급	대리급	사원급
전문디자인업체		0.63	0.11	0.19	1.56	0.61	0.82
권역별	서울	0.63	0.12	0.22	0.62	0.67	0.90
	부산/울산/경남	0.63	0.11	0.10	0.43	0.52	0.97
	대구/경북	0.45	0.17	0.12	0.61	0.63	1.30
	인천/경기	0.65	0.03	0.14	0.46	0.50	0.38
	광주/전라	0.67	0.14	0.20	0.35	0.63	0.57
	대전/충청	0.70	0.06	0.32	0.56	0.40	0.54
	강원/제주	0.87	0.07	0.07	0.33	0.23	0.87
규모별	1인	0.95	0.00	0.01	0.01	0.01	0.01
	2-4인	0.60	0.06	0.09	0.45	0.41	0.58
	5-9인	0.35	0.21	0.37	0.83	1.08	1.20
	10-14인	0.48	0.42	0.83	1.45	1.46	2.29
	15인 이상	0.33	0.54	0.90	3.06	3.47	5.37
매출구성	디자인매출 50% ↑	0.63	0.11	0.20	0.59	0.64	0.87
	기타매출 50% ↑	0.64	0.11	0.08	0.31	0.39	0.36
	반 반	0.60	0.07	0.21	0.24	0.03	0.48

2-2-2 학력별 디자이너 수

- 학력별 디자이너 수 평균을 살펴보면, ‘대학졸업’이 2.52명으로 가장 높은 것으로 나타남.
- 다음으로는 ‘전문대졸업’ (0.25명), ‘석사졸업’ (0.11명), ‘고졸이하’ (0.03명)의 순으로 높게 나타남.

(단위: 명) 학력별 디자이너 수



- 업종별로 살펴보면, 모든 업종에서 ‘대학졸업’ 디자이너 수가 가장 높은 가운데, 특히 제품디자인업(2.86명)에서 더욱 높게 나타남.
한편, ‘전문대졸업’ 디자이너 수는 시각디자인업(0.34명)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 학력별 디자이너 수

(단위: 명)

구분		고졸 이하	전문대졸	대졸	석사졸	박사졸
전문디자인업체		0.03	0.25	2.52	0.11	0.02
업종별	제품 디자인	0.01	0.20	2.86	0.10	0.02
	시각 디자인	0.03	0.34	2.76	0.10	0.02
	인테리어 디자인	0.02	0.15	2.15	0.14	0.02
	기타패션텍스타일	0.08	0.25	1.97	0.09	0.00

- 권역별로 살펴보면, 대구/경북의 ‘대학졸업’ 디자이너 수가 2.87명으로 가장 높았음.
다음으로 서울(2.78명), 부산/울산/경남(2.22명)의 순으로 높게 나타남.
규모별로 보면, 업체의 규모가 클수록 ‘대학졸업’ 디자이너 수가 높게 나타났고, 15인 이상의 경우 ‘대학졸업’ 디자이너 수가 평균 12.48명으로 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 디자인 학력별 디자이너 수

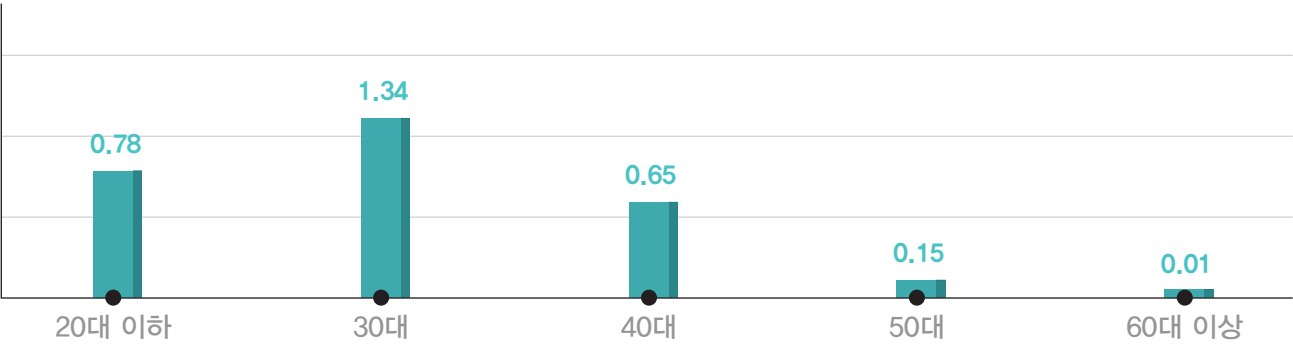
(단위: 명)

구분		고졸이하	전문대졸	대졸	석사졸	박사졸
전문디자인업체		0.03	0.25	2.52	0.11	0.02
권역별	서울	0.04	0.22	2.78	0.11	0.01
	부산/울산/경남	0.02	0.31	2.22	0.18	0.02
	대구/경북	0.00	0.31	2.87	0.08	0.03
	인천/경기	0.01	0.20	1.91	0.05	0.00
	광주/전라	0.02	0.33	1.96	0.19	0.05
	대전/충청	0.06	0.26	2.06	0.11	0.08
	강원/제주	0.23	0.62	1.52	0.00	0.07
규모별	1인	0.03	0.06	0.87	0.03	0.00
	2-4인	0.04	0.21	1.84	0.09	0.01
	5-9인	0.02	0.33	3.48	0.16	0.05
	10-14인	0.05	0.67	5.82	0.40	0.00
	15인 이상	0.01	0.96	12.48	0.21	0.02
매출구성	디자인매출 50% ↑	0.03	0.27	2.63	0.10	0.01
	기타매출 50% ↑	0.07	0.05	1.50	0.21	0.06
	반 반	0.05	0.00	1.51	0.06	0.00

2-2-3 연령별 디자이너 수

- 전문디자인업체의 연령별 디자이너 수 평균을 살펴보면, ‘30대’의 디자이너 수 평균이 1.34명으로 가장 높게 나타남.
이어 ‘20대 이하’ (0.78명), ‘40대’ (0.65명), ‘50대’ (0.15명), ‘60대 이상’ (0.01명)의 순으로 높았음.

(단위: 명) 연령별 디자이너 수



- 업종별로 살펴보면, 모든 업종에서 ‘30대’의 비율이 가장 높은 것으로 나타났는데, 특히 제품디자인업 (1.53명)에서 더욱 높게 나타남.
한편, ‘20대 이하’는 시각디자인업(0.97명)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 연령별 디자이너 수

(단위: 명)

구분		20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상
전문디자인업체		0.78	1.34	0.65	0.15	0.01
업종별	제품 디자인	0.82	1.53	0.72	0.13	0.00
	시각 디자인	0.97	1.45	0.66	0.16	0.02
	인테리어 디자인	0.57	1.07	0.69	0.13	0.01
	기타패션텍스타일	0.60	1.16	0.45	0.18	0.01

- 권역별로 살펴보면, '30대' (1.34명)는 대구/경북(1.53명), 서울(1.43명), '20대 이하' (0.78명)는 대구/경북(1.08명)에서 상대적으로 높게 나타남.
- 규모별로 살펴보면, 업체의 규모가 클수록 '20대 이하' 와 '30대' 디자이너 수가 높은 것으로 나타남.
- 매출 구성별로 살펴보면, '30대' 디자이너의 수는 디자인 매출이 반 이상인 업체(1.40명)의 경우 상대적으로 높은 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 연령별 디자이너 수

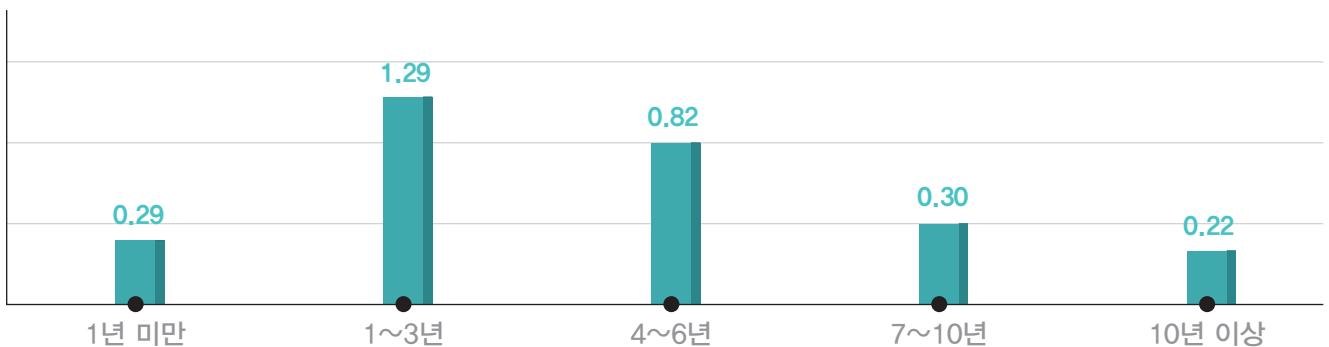
(단위: 명)

구분		20대 이하	30대	40대	50대	60대 이상
전문디자인업체		0.78	1.34	0.65	0.15	0.01
권역별	서울	0.88	1.43	0.68	0.16	0.01
	부산/울산/경남	0.81	1.15	0.68	0.11	0.00
	대구/경북	1.08	1.53	0.55	0.13	0.00
	인천/경기	0.37	1.06	0.58	0.14	0.01
	광주/전라	0.57	1.11	0.64	0.23	0.00
	대전/충청	0.50	1.42	0.51	0.03	0.12
	강원/제주	0.55	0.99	0.73	0.16	0.00
규모별	1인	0.05	0.35	0.45	0.13	0.02
	2-4인	0.45	1.08	0.50	0.15	0.01
	5-9인	1.38	1.74	0.78	0.14	0.01
	10-14인	2.28	3.36	1.12	0.18	0.00
	15인 이상	4.63	6.49	2.31	0.24	0.01
매출구성	디자인매출 50% ↑	0.83	1.40	0.66	0.15	0.01
	기타매출 50% ↑	0.31	0.84	0.57	0.13	0.04
	반 반	0.40	0.52	0.55	0.16	0.00

2-2-4 근속년수별 디자이너 수

- 전문디자인업체의 근속년수별 디자이너 수 평균을 살펴보면, '1~3년' 의 디자이너 수 평균이 1.29명으로 가장 높게 나타남.
- 이어 '4~6년' (0.82명), '7~10년' (0.30명), '1년 미만' (0.29명), '10년 이상' (0.22명)의 순으로 높았음.

(단위: 명) 근속년수별 디자이너 수



- 업종별로 살펴보면, 모든 업종에서 ‘1~3년’의 비율이 가장 높은 것으로 나타났는데, 특히 제품 디자인업(1.58명)에서 더욱 높게 나타남.

• 업종별 근속년수별 디자이너 수

(단위: 명)

구분		1년 미만	1~3년	4~6년	7~10년	10년 이상
전문디자인업체		0.29	1.29	0.82	0.30	0.22
업종별	제품 디자인	0.30	1.58	0.86	0.18	0.28
	시각 디자인	0.28	1.39	0.96	0.39	0.23
	인테리어 디자인	0.30	0.94	0.69	0.32	0.23
	기타패션텍스타일	0.26	1.11	0.66	0.25	0.12

- 권역별로 살펴보면, ‘1~3년’은 대구/경북(1.62명), 서울과 부산/울산/경남(1.37명), ‘1년 미만’(0.29명)은 광주/전라(0.46명)에서 상대적으로 높게 나타남.
- 규모별로 살펴보면, 업체의 규모가 클수록 ‘1~3년’(6.04명)과 ‘4~6년’(4.51명) 디자이너 수가 높은 것으로 나타남.
- 매출 구성별로 살펴보면, 디자인 매출과 기타 매출이 비슷한 업체의 경우 ‘1년 미만’(0.43명)의 디자이너의 수가 상대적으로 높은 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 근속년수별 디자이너 수

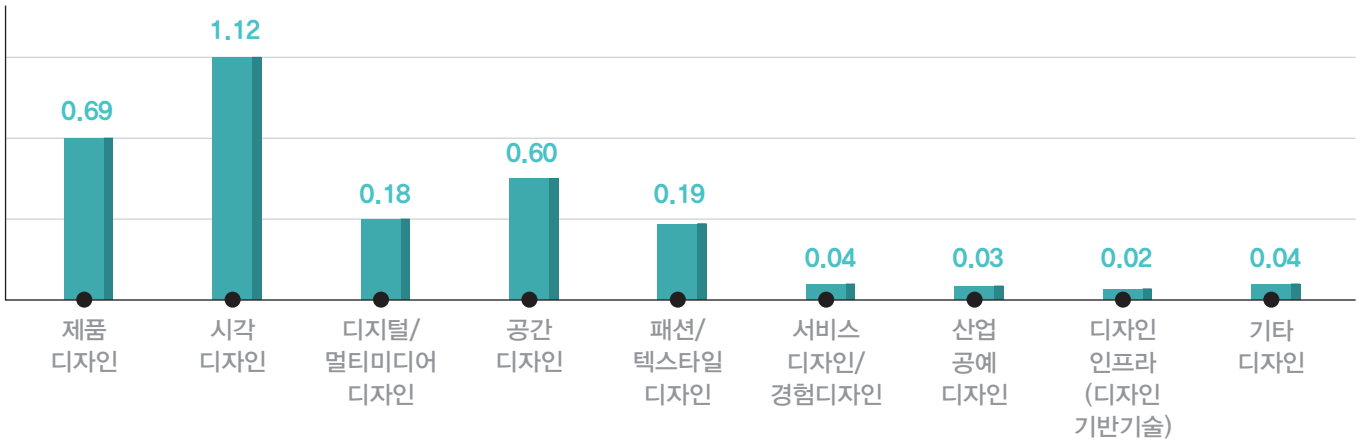
(단위: 명)

구분		1년 미만	1~3년	4~6년	7~10년	10년 이상
전문디자인업체		0.28	1.29	0.82	0.30	0.22
권역별	서울	0.28	1.37	0.96	0.35	0.20
	부산/울산/경남	0.42	1.37	0.52	0.22	0.22
	대구/경북	0.22	1.62	0.95	0.24	0.26
	인천/경기	0.19	0.94	0.59	0.21	0.23
	광주/전라	0.46	1.05	0.57	0.25	0.22
	대전/충청	0.23	1.01	0.61	0.26	0.47
	강원/제주	0.24	1.30	0.70	0.19	0.00
규모별	1인	0.03	0.34	0.32	0.13	0.18
	2~4인	0.23	0.95	0.53	0.23	0.25
	5~9인	0.47	1.97	1.15	0.26	0.19
	10~14인	0.75	3.12	1.96	0.78	0.33
	15인 이상	1.24	6.04	4.51	1.65	0.24
매출구성	디자인매출 50% ↑	0.29	1.35	0.88	0.30	0.23
	기타매출 50% ↑	0.15	0.98	0.31	0.28	0.17
	반 반	0.43	0.38	0.42	0.16	0.24

2-2-5 디자인 영역별 디자이너 수

– 디자인 영역별로 전문디자인업체의 디자이너 수를 살펴보면, ‘시각디자인’ 영역 디자이너 수가 평균 1.12명으로 가장 높게 나타났고, 다음으로 ‘제품디자인’ (0.69명), ‘공간디자인’ (0.60명) 등의 순으로 높게 나타남.

(단위: 명) 디자인 영역별 디자이너 수



– 업종별로 보면 시각디자인업의 경우 ‘디지털/멀티미디어디자인’ (0.32명)이 다른 업종 대비 높게 나타남.

• 업종별 디자인 영역별 디자이너 수

(단위: 명)

구분		제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티 미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스 타일 디자인	서비스 디자인/ 경험 디자인	산업 공예 디자인	디자인 인프라 (디자인 기반기술)	기타 디자인
전문디자인업체		0.69	1.12	0.18	0.60	0.19	0.04	0.03	0.02	0.04
업종별	제품 디자인	1.57	1.03	0.14	0.26	0.05	0.02	0.06	0.02	0.04
	시각 디자인	0.46	2.01	0.32	0.33	0.02	0.04	0.02	0.02	0.02
	인테리어 디자인	0.24	0.30	0.06	1.68	0.03	0.05	0.01	0.03	0.04
	기타패션텍스타일	0.45	0.50	0.10	0.19	1.04	0.03	0.02	0.00	0.05

- 권역별로 살펴보면, 인천/경기를 제외한 모든 권역에서 ‘시각디자인’ 영역이 가장 높게 나타나는 가운데, 특히 대구/경북(2.16명)과 강원/제주(1.76명)이 더욱 높았음.
- 한편, ‘공간디자인’의 디자이너 수는 서울 (0.81명)에서 상대적으로 높게 나타남.
- 규모별로 살펴보면, ‘서비스디자인/경험디자인’을 제외한 모든 영역에서 업체의 규모가 15인 이상 규모 일 때 평균 디자이너 수가 높은 것으로 분석됨.

• 권역별/규모별/매출구성별 디자인 영역별 디자이너 수

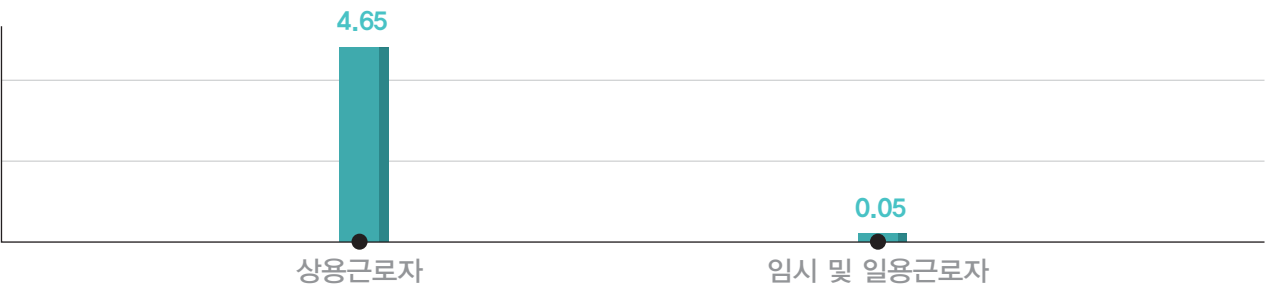
(단위: 명)

구분		제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티 미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스 타일 디자인	서비스 디자인/경험 디자인	산업 공예 디자인	디자인 인프라 (디자인 기반기술)	기타 디자인
전문디자인업체		0.69	1.12	0.18	0.60	0.19	0.04	0.03	0.02	0.04
권역별	서울	0.73	1.01	0.21	0.81	0.28	0.03	0.03	0.02	0.03
	부산/울산/경남	0.56	1.29	0.14	0.48	0.03	0.16	0.00	0.04	0.05
	대구/경북	0.41	2.16	0.27	0.23	0.20	0.00	0.03	0.00	0.00
	인천/경기	0.94	0.64	0.07	0.29	0.09	0.03	0.05	0.00	0.03
	광주/전라	0.29	1.53	0.27	0.31	0.00	0.00	0.00	0.13	0.02
	대전/충청	0.78	1.25	0.00	0.15	0.00	0.00	0.16	0.00	0.17
	강원/제주	0.33	1.76	0.00	0.28	0.00	0.00	0.00	0.07	0.00
규모별	1인	0.24	0.39	0.03	0.22	0.08	0.01	0.01	0.00	0.01
	2-4인	0.48	0.86	0.08	0.50	0.15	0.03	0.03	0.02	0.03
	5-9인	0.89	1.68	0.31	0.76	0.21	0.07	0.05	0.02	0.07
	10-14인	1.92	2.61	0.37	1.57	0.33	0.09	0.00	0.04	0.00
	15인 이상	3.67	4.46	1.45	2.22	1.19	0.05	0.18	0.21	0.23
매출구성	디자인매출 50% ↑	0.72	1.19	0.19	0.61	0.20	0.04	0.03	0.02	0.03
	기타매출 50% ↑	0.43	0.53	0.04	0.56	0.15	0.00	0.03	0.02	0.13
	반 반	0.59	0.46	0.11	0.28	0.11	0.03	0.00	0.00	0.05

2-3 근로자 형태별 종사자 수

- 전문디자인업체의 근로자 형태별 평균 종사자 수는 ‘상용근로자’가 평균 4.65명, ‘임시 및 일용 근로자’의 0.05명으로 나타남.

(단위: 명) 전문디자인업체 근로자형태별 종사자 수



- 업종별로 나누어 살펴보면, 평균 상용근로자의 수는 시각디자인업에서 5.30명으로 으로 가장 높았고, 다음은 제품디자인업(4.61명), 인테리어디자인업(4.22명), 기타패션텍스타일디자인업(3.94명) 순임.

• 업종별 전문디자인업체 근로자형태별 종사자 수

(단위: 명)

구분		상용근로자	임시 및 일용근로자
전문디자인업체		4.65	0.05
업종별	제품 디자인	4.61	0.06
	시각 디자인	5.30	0.01
	인테리어 디자인	4.22	0.00
	기타패션텍스타일	3.94	0.19

- 권역별로 디자인업체 종사자 수를 살펴보면, 업체당 평균 상용근로자 수는 대전/충청이 6.00명으로 가장 많았고, 다음은 대구/경북(4.99명), 서울(4.91명), 부산/울산/경남(4.06명) 등의 순으로 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 전문디자인업체 근로자형태별 종사자 수

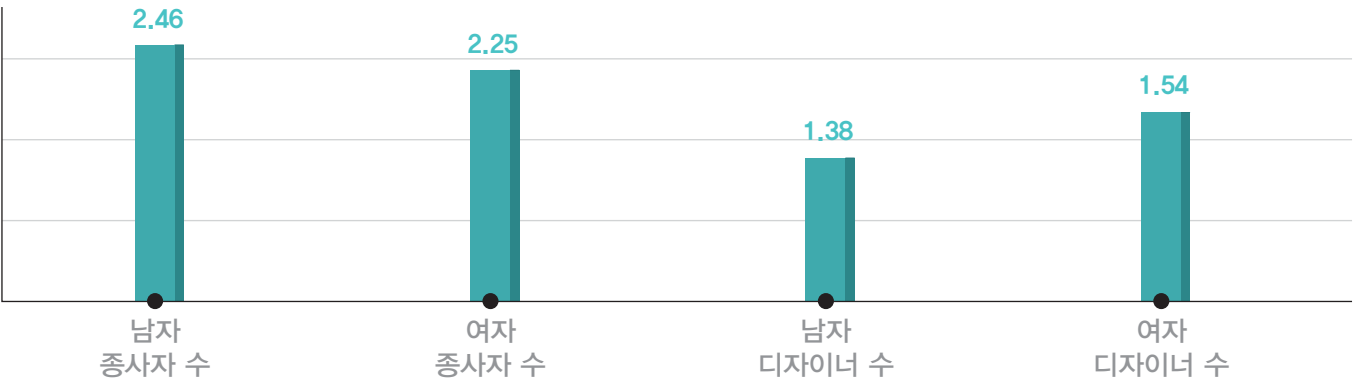
(단위: 명)

구분		상용근로자	임시 및 일용근로자
전문디자인업체		4.65	0.05
권역별	서울	4.91	0.06
	부산/울산/경남	4.06	0.04
	대구/경북	4.99	0.00
	인천/경기	4.02	0.05
	광주/전라	3.57	0.00
	대전/충청	6.00	0.06
	강원/제주	3.27	0.13
규모별	1인	1.00	0.00
	2-4인	2.79	0.03
	5-9인	6.45	0.13
	10-14인	11.17	0.06
	15인 이상	32.96	0.24
매출구성	디자인매출 50% ↑	4.67	0.06
	기타매출 50% ↑	5.11	0.03
	반 반	3.34	0.00

2-4 성별 종사자 및 디자이너 수

- 전문디자인업체의 종사자 수를 성별로 분석해 보면, 남자 종사자수는 평균 2.46명, 여자 종사자 수는 평균 2.25명으로 남자 종사자 수가 여자 종사자 수 대비 높게 나타남.
- 반면, 디자이너 수를 살펴보면, 여자 디자이너 수는 평균 1.54명, 남자 디자이너 수는 평균 1.38명으로 여자 디자이너 수가 남자 디자이너 수 대비 높았음.

(단위: 명) 성별 종사자 및 디자이너 수



- 업종별 종사자 성별은, 시각디자인업(2.69명)과 제품디자인업(2.54명), 인테리어디자인업(2.40명)에서 남자 종사자 수가 높게 나타난 가운데, 인테리어디자인업에서 남녀 성별 종사자 수 차이가 가장 큰 것으로 나타남.
- 반면, 기타패션텍스타일디자인업은 여자 종사자 수가 남자 종사자 수 대비 많은 것으로 나타남.

• 업종별 성별 종사자 및 디자이너 수

(단위: 명)

구분		남자 종사자 수	여자 종사자 수	남자 디자이너 수	여자 디자이너 수
전문디자인업체		2.46	2.25	1.38	1.54
업종별	제품 디자인	2.54	2.13	1.68	1.51
	시각 디자인	2.69	2.62	1.40	1.86
	인테리어 디자인	2.40	1.81	1.37	1.10
	기타패션텍스타일	1.89	2.24	0.90	1.49

－ 권역별로 나누어 살펴보면, 부산/울산/경남과 대전/충청을 제외한 모든 권역에서 평균 남자 종사자 수가 평균 여자 종사자 수에 비해 높은 것으로 나타남.

특히 강원/제주의 경우에는 남자 종사자 수와 여자 종사자의 차이가 컸음.

디자이너의 경우 대구/경북(1.73명)과 서울(1.70명), 대전/충청(1.49명), 부산/울산/경남(1.47명)에서 여자 디자이너수가 남자 디자이너 수 대비 높은 것으로 나타남.

규모별로 나누어 분석하면, 업체의 규모가 클수록 남자 종사자수와 여자 종사자 수의 평균의 차이가 큰 것으로 나타났고, 2-4인 규모의 경우 평균 여자 디자이너 수가 남자 디자이너 수 대비 높게 나타남.

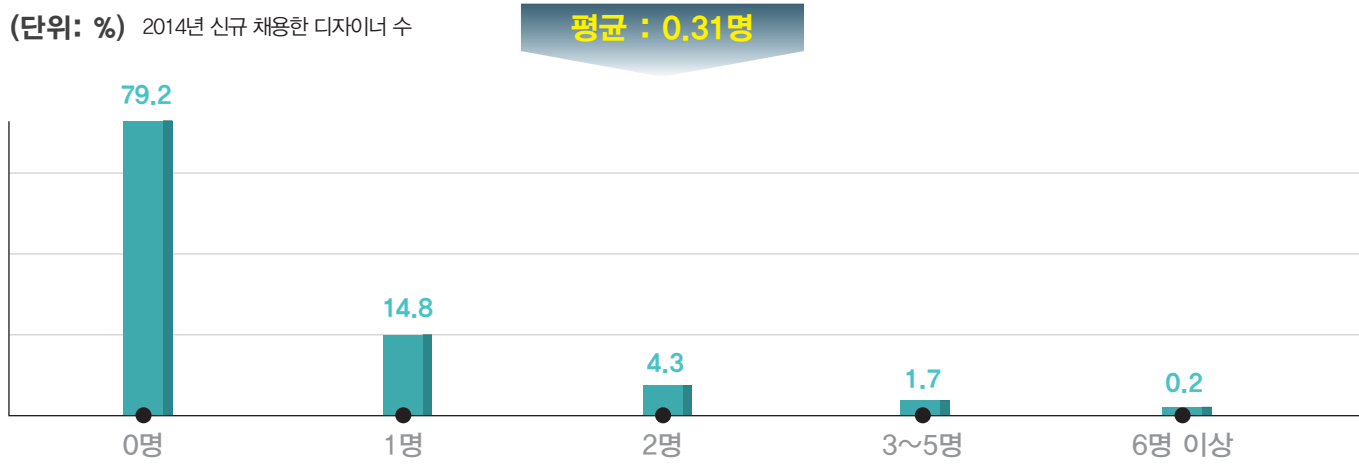
• 권역별/규모별/매출구성별 전문디자인업체 근로자형태별 종사자 수

(단위: 명)

구분		남자 종사자 수	여자 종사자 수	남자 디자이너 수	여자 디자이너 수
전문디자인업체		2.46	2.25	1.38	1.54
권역별	서울	2.49	2.48	1.46	1.70
	부산/울산/경남	2.05	2.05	1.28	1.47
	대구/경북	2.70	2.29	1.56	1.73
	인천/경기	2.53	1.54	1.18	0.99
	광주/전라	2.13	1.44	1.32	1.23
	대전/충청	2.81	3.24	1.09	1.49
	강원/제주	2.26	1.14	1.35	1.08
규모별	1인	0.69	0.31	0.69	0.31
	2-4인	1.40	1.42	0.99	1.20
	5-9인	3.33	3.25	1.76	2.29
	10-14인	6.16	5.06	3.47	3.47
	15인 이상	17.04	16.16	6.04	7.64
매출구성	디자인매출 50% ↑	2.45	2.27	1.43	1.62
	기타매출 50% ↑	2.95	2.19	1.09	0.80
	반 반	1.64	1.71	0.83	0.80

3 2014년 신규 채용한 디자이너 수

- 2014년 전문디자인업체가 신규로 채용한 디자이너 수 평균은 0.31명으로 나타남.
범주별로 살펴보면, ‘0명’ 이 79.2%로 가장 많았으며, 다음으로 ‘1명’ (14.6%), ‘2명’ (4.3%), ‘3~5명’ (1.7%), ‘6명 이상(0.2%)’ 순으로 나타남.



- 업종별로 신규 채용한 디자이너 수를 살펴보면, 시각디자인업이 0.37명으로 가장 높게 나타난 반면, 인테리어디자인업은 0.25명으로 가장 낮았음.

• 2014년 신규 채용한 디자이너 수

(단위: %)

구분		0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)
전문디자인업체		79.2	14.8	4.3	1.7	0.2	0.31
업종별	제품 디자인	79.3	15.6	2.3	2.6	0.2	0.31
	시각 디자인	75.6	15.5	6.6	2.2	0.1	0.37
	인테리어 디자인	83.3	11.1	4.8	0.6	0.2	0.25
	기타패션텍스타일	81.0	16.1	1.6	0.9	0.4	0.27

- 권역별로 살펴보면, 신규 채용한 디자이너 수는 대전/충청이 0.44명으로 타 권역 대비 가장 높았고, 다음으로 광주/전라(0.40명), 부산/울산/경남(0.36명), 강원/제주(0.31명) 등의 순으로 높았음.
- 규모별로는, 15인 이상 규모의 디자인업체의 신규 채용한 디자이너 수 평균이 1.08명으로 가장 높았고, 10-14인 규모(0.67명), 5-9인 규모(0.57명) 등의 순으로 나타나 규모가 큰 업체일수록 신규 채용한 디자이너 수가 높은 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 2014년 신규 채용한 디자이너 수

(단위: %)

구분		0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)
전문디자인업체		79.2	14.8	4.3	1.7	0.2	0.31
권역별	서울	79.7	14.5	4.3	1.2	0.3	0.30
	부산/울산/경남	76.8	15.4	3.9	3.9	0.0	0.36
	대구/경북	86.9	4.6	7.4	1.0	0.0	0.23
	인천/경기	81.9	14.6	1.9	1.3	0.2	0.25
	광주/전라	74.6	15.0	5.9	4.4	0.0	0.40
	대전/충청	68.8	23.0	5.6	2.5	0.0	0.44
	강원/제주	69.1	30.9	0.0	0.0	0.0	0.31
규모별	1인	99.4	0.6	0.0	0.0	0.0	0.01
	2-4인	77.4	18.9	2.8	1.0	0.0	0.27
	5-9인	62.7	22.9	11.8	2.5	0.0	0.57
	10-14인	60.9	21.5	9.8	7.8	0.0	0.67
	15인 이상	62.1	16.8	6.8	9.3	4.9	1.08
매출구성	디자인매출 50% ↑	79.1	14.6	4.4	1.7	0.2	0.31
	기타매출 50% ↑	84.1	13.8	0.0	2.0	0.0	0.22
	반 반	72.1	18.2	9.8	0.0	0.0	0.38

3-1 2014년 신규 채용한 디자이너 수(경력/신입)

- 전문디자인업체의 신규 채용한 경력 디자이너 수 평균은 0.09명, 신입 디자이너 수 평균은 0.25명으로 경력 채용보다 신입 채용이 더 많았음. 디자이너를 채용한 경우, 경력 디자이너와 신규 디자이너 모두 '1명' (각각 6.6%, 12.0%) 채용이 가장 많았음.

(단위: %) 2013년 신규 채용한 디자이너 수 [경력/신입] ■ 경력 ■ 신입



- 업종별로 신규 채용한 경력 디자이너 수를 분석하면, 시각디자인업이 0.12명으로 상대적으로 높게 나타났고, 신입 디자이너의 경우 제품디자인업과 시각디자인업이 각 0.29명으로 타 업종 대비 높았음.
- 한편 제품디자인업의 경우 경력 디자이너 채용의 수(0.07명) 대비 신입 디자이너 채용의 수(0.29명)가 가장 많은 것으로 나타남.

• 2014년 신규 채용한 디자이너 수 [경력/신입]

(단위: %)

구분		경력 디자이너						신입 디자이너					
		0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)	0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)
전문디자인업체		90.3	6.6	0.7	0.2	0.0	0.09	69.8	12.0	2.0	1.2	0.1	0.25
업종별	제품 디자인	92.2	6.0	0.5	0.0	0.0	0.07	65.7	12.5	2.1	1.6	0.2	0.29
	시각 디자인	86.8	8.0	1.0	0.4	0.0	0.12	66.6	13.2	2.6	1.7	0.0	0.29
	인테리어 디자인	91.1	6.8	0.6	0.1	0.0	0.09	77.9	9.9	1.3	0.6	0.1	0.17
	기타패션텍스타일	93.7	4.3	0.7	0.1	0.1	0.07	71.8	11.8	1.7	0.4	0.3	0.22

- 권역별로 살펴보면, 신규 채용한 경력 디자이너 수는 광주/전라지역이 0.22명으로 타 권역 대비 가장 높았고, 그 다음은 대전/충청(0.16명)이 뒤를 이음. 신규 채용한 신입 디자이너 수는 강원/제주가 0.41명으로 가장 높았고, 다음으로 대전/충청(0.31명), 부산/울산/경남(0.30명) 등의 순으로 나타남.
- 규모별로 살펴보면, 규모가 큰 업체일수록 신규 채용한 경력 디자이너와 신입 디자이너 수가 많은 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 2013년 신규 채용한 디자이너 수 [경력/신입]

(단위: %)

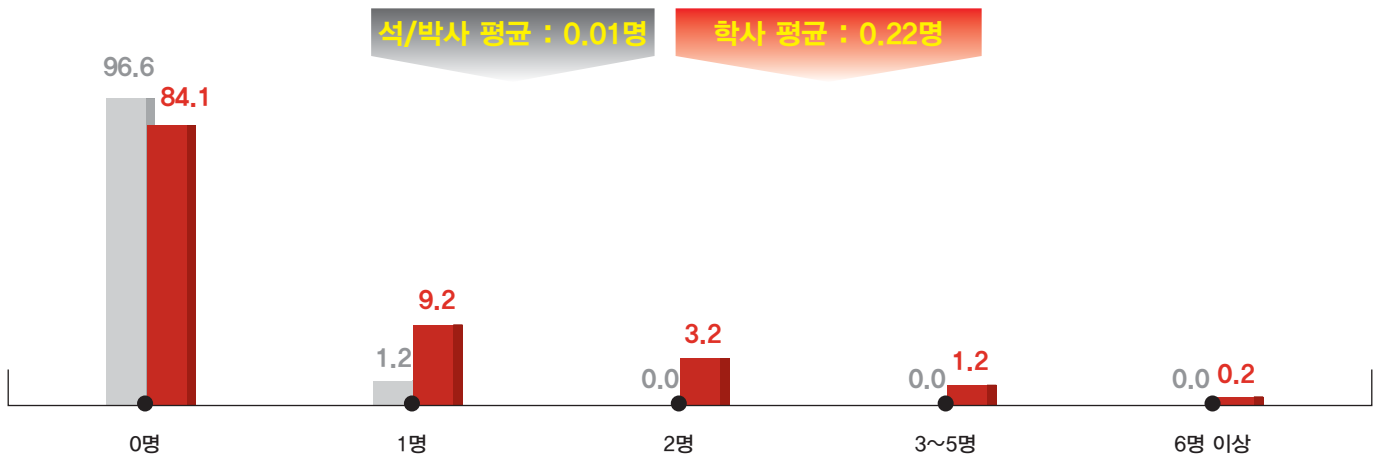
구분		경력 평균						신입 평균					
		0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)	0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)
전문디자인업체		90.3	6.6	0.7	0.2	0.0	0.09	69.8	12.0	2.0	1.2	0.1	0.25
권역별	서울	91.8	5.4	0.5	0.3	0.0	0.08	73.2	12.5	2.4	0.8	0.2	0.24
	부산/울산/경남	89.8	10.2	0.0	0.0	0.0	0.10	69.2	12.5	3.3	2.0	0.0	0.30
	대구/경북	89.4	3.7	0.7	0.0	0.0	0.05	55.3	8.0	2.6	1.0	0.0	0.24
	인천/경기	89.9	4.1	1.9	0.2	0.0	0.09	61.1	11.2	0.4	1.1	0.0	0.22
	광주/전라	80.2	17.4	2.4	0.0	0.0	0.22	79.9	2.4	1.2	4.4	0.0	0.20
	대전/충청	84.5	15.5	0.0	0.0	0.0	0.16	72.9	18.8	0.0	2.5	0.0	0.31
	강원/제주	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00	44.0	30.9	0.0	0.0	0.0	0.41
규모별	1인	96.5	0.6	0.0	0.0	0.0	0.01	79.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	2-4인	89.9	7.2	0.6	0.0	0.0	0.09	68.6	14.0	1.3	0.6	0.0	0.22
	5-9인	83.1	13.9	1.3	0.6	0.0	0.19	62.9	22.6	3.8	1.9	0.0	0.41
	10-14인	89.3	8.3	1.0	0.0	0.0	0.10	58.6	20.6	5.6	7.7	0.0	0.61
	15인 이상	87.4	5.3	4.5	2.2	0.5	0.26	64.1	14.3	10.5	5.6	2.8	0.84
매출구성	디자인매출 50% ↑	91.2	6.1	0.6	0.1	0.0	0.08	68.7	12.7	2.2	1.4	0.1	0.27
	기타매출 50% ↑	85.3	10.2	0.4	1.6	0.0	0.18	82.6	3.3	0.4	0.0	0.0	0.05
	반 반	75.7	12.4	4.2	0.0	0.0	0.23	74.5	11.1	1.5	0.0	0.0	0.16

3-2 2014년 신규 채용한 디자이너 수(석·박사/학사)

– 전문디자인업체의 신규 채용한 디자이너 중 학사 출신의 평균은 0.22명, 석/박사 출신의 평균은 0.01명으로 학사 출신의 신규 채용이 석/박사 출신보다 많았음.

디자이너를 채용한 경우, 학사 출신 디자이너와 석/박사 출신 디자이너 모두 ‘1명’ (각각 9.2%, 1.2%) 채용이 가장 많았음.

(단위: %) 2014년 신규 채용한 디자이너 수(석·박사/학사) ■ 석/박사 ■ 학사



– 업종별로 신규 채용한 석·박사 출신 디자이너 수를 분석하면, 시각디자인업과 기타패션텍스타일 디자인업이 각각 0.02명으로 상대적으로 높게 나타났고, 학사 출신 디자이너의 경우 시각디자인업이 0.25명으로 타 업종 대비 높았음.

제품디자인업의 경우 석·박사 출신 디자이너의 채용은 없었던 반면, 학사 출신 디자이너 채용 수(0.24명)는 타 업종 대비 높았음.

• 2014년 신규 채용한 디자이너 수 [석·박사/학사]

(단위: %)

구분		석·박사						학사					
		0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균 (명)	0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균 (명)
전문디자인업체		96.6	1.2	0.0	0.0	0.0	0.01	84.1	9.2	3.2	1.2	0.2	0.22
업종별	제품 디자인	98.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00	84.5	10.1	1.6	2.2	0.2	0.24
	시각 디자인	94.3	2.0	0.0	0.0	0.0	0.02	81.2	8.2	5.7	1.0	0.1	0.25
	인테리어 디자인	97.4	1.3	0.0	0.0	0.0	0.01	83.5	11.0	3.5	0.5	0.2	0.22
	기타패션텍스타일	97.5	1.3	0.0	0.1	0.0	0.02	90.4	7.3	0.1	0.7	0.4	0.14

- 권역별로 살펴보면, 신규 채용한 석·박사 디자이너 수는 대전/충청지역이 0.06명으로 타 권역 대비 가장 높았음. 신규 채용한 학사 디자이너 수는 부산/울산/경남이 0.27명으로 가장 높았고, 다음으로 서울(0.22명), 광주/전라(0.22명), 대구/경북(0.20명) 등의 순으로 나타남.

규모별로 살펴보면, 규모가 큰 업체일수록 신규 채용한 학사 디자이너 수가 많은 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 2014년 신규 채용한 디자이너 수[석·박사/학사]

(단위: %)

구분		석·박사						학사					
		0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)	0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)
전문디자인업체		96.6	1.2	0.0	0.0	0.0	0.01	84.1	9.2	3.2	1.2	0.2	0.22
권역별	서울	96.3	1.7	0.0	0.0	0.0	0.02	84.4	9.2	3.0	1.2	0.3	0.22
	부산/울산/경남	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00	83.4	10.1	3.9	2.6	0.0	0.27
	대구/경북	93.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00	82.5	4.3	6.0	1.0	0.0	0.20
	인천/경기	96.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00	84.5	8.1	1.9	1.3	0.2	0.19
	광주/전라	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00	84.0	10.1	5.9	0.0	0.0	0.22
	대전/충청	94.2	5.8	0.0	0.0	0.0	0.06	82.8	14.4	2.8	0.0	0.0	0.20
	강원/제주	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00	85.1	14.9	0.0	0.0	0.0	0.15
규모별	1인	97.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00	97.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	2-4인	96.5	1.2	0.0	0.0	0.0	0.01	82.9	12.1	2.3	0.4	0.0	0.18
	5-9인	95.6	3.2	0.0	0.0	0.0	0.03	74.9	13.6	8.3	1.9	0.0	0.38
	10-14인	97.2	1.4	0.0	0.0	0.0	0.01	72.6	13.4	6.4	6.1	0.0	0.48
	15인 이상	98.8	0.6	0.0	0.5	0.0	0.03	64.5	15.1	7.4	8.1	4.9	1.00
매출구성	디자인매출 50% ↑	97.4	0.7	0.0	0.0	0.0	0.01	84.1	9.3	3.3	1.2	0.2	0.23
	기타매출 50% ↑	88.9	8.6	0.0	0.0	0.0	0.09	91.5	3.9	0.4	1.6	0.0	0.10
	반 반	92.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00	68.0	16.8	7.6	0.0	0.0	0.35

4 2014년 퇴사한 디자이너 수

- 2014년 퇴사한 디자이너 수는 평균 0.14명으로 나타남.
범주별로는 ‘1명’ (6.5%), ‘2명’ (1.4%), ‘3~5명’ (0.7%), ‘6명 이상’ (0.2%) 순임.
전문디자인업체의 89.3%는 퇴직한 디자이너 수가 없는 것으로 나타남.



- 업종별로 살펴보면, 제품디자인업에과 시각디자인업에서 퇴사한 디자이너 수가 0.15명으로 높았음.
이어 기타패션텍스타일디자인업(0.12명), 인테리어디자인업(0.11명)의 순으로 나타남.

• 2014년 신규 채용한 디자이너 수

(단위: %)

구분		0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)
전문디자인업체		89.3	6.5	1.4	0.7	0.2	0.14
업종별	제품 디자인	89.4	6.8	2.1	0.9	0.2	0.15
	시각 디자인	87.1	6.2	1.9	1.0	0.2	0.15
	인테리어 디자인	90.1	7.6	0.5	0.6	0.0	0.11
	기타패션텍스타일	92.9	5.4	0.3	0.1	0.3	0.12

- 권역별로 분석해보면, 부산/울산/경남에서 퇴사한 디자이너 수의 평균은 0.20명으로 가장 높았음. 이어 대구/경북(0.17명), 대전/충청(0.15명) 등의 순으로 높았음.
- 규모별로 살펴보면, 업체의 규모가 클수록 퇴직한 디자이너 수 역시 높은 것으로 나타남.
- 매출구성별로는 기타 매출이 반 이상인 업체에서 퇴직한 디자이너 수가 0.17명으로 가장 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 2014년 퇴사한 디자이너 수

(단위: %)

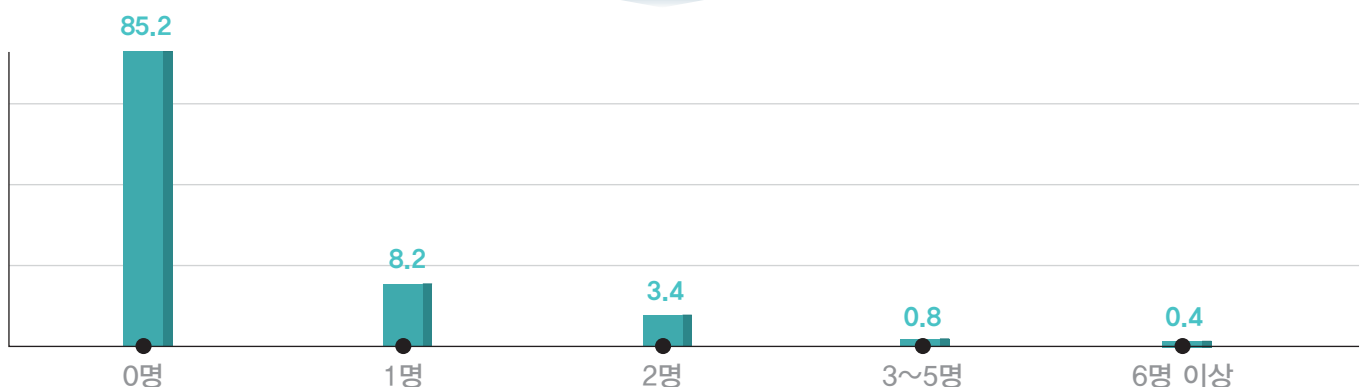
구분		0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)
전문디자인업체		89.3	6.5	1.4	0.7	0.2	0.14
권역별	서울	89.3	7.1	1.0	0.9	0.1	0.14
	부산/울산/경남	86.4	10.0	2.9	0.0	0.7	0.20
	대구/경북	85.9	5.3	0.0	2.6	0.0	0.17
	인천/경기	91.6	2.0	1.9	0.2	0.3	0.09
	광주/전라	89.5	10.5	0.0	0.0	0.0	0.10
	대전/충청	91.3	2.5	6.1	0.0	0.0	0.15
	강원/제주	93.5	6.5	0.0	0.0	0.0	0.07
규모별	1인	95.4	1.7	0.0	0.0	0.0	0.02
	2~4인	91.0	5.7	1.0	0.4	0.0	0.09
	5~9인	82.5	12.6	2.5	1.2	0.0	0.23
	10~14인	78.2	12.7	4.5	1.7	1.4	0.36
	15인 이상	74.3	12.4	5.7	5.5	2.1	0.76
매출구성	디자인매출 50% ↑	89.7	6.3	1.4	0.8	0.2	0.14
	기타매출 50% ↑	83.3	12.2	2.0	0.0	0.0	0.17
	반 반	90.8	1.5	0.0	0.0	0.0	0.02

5 2015년 총원 계획 디자이너 수

- 2015년 전문디자인업체의 총원 계획 디자이너 수는 평균 0.23명으로 나타남.
- 범주별로는 '1명' (8.2%), '2명' (3.4%), '3~5명' (0.6%), '6명 이상' (0.4%) 순임.
- 전문디자인업체의 85.2%는 총원 계획 디자이너 수가 없는 것으로 나타남.

(단위: %) 2015년 총원 계획 디자이너 수

평균 : 0.23명



- 업종별로 살펴보면, 시각디자인업에서 총원 계획 디자이너 수는 0.32명으로 가장 높았음.
이어 인테리어디자인업(0.21명), 제품디자인업(0.18명), 기타패션텍스타일디자인업(0.13명) 순으로 나타남.

• 업종별 2015년 총원 계획 디자이너 수

(단위: %)

구분		0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)
전문디자인업체		85.2	8.2	3.4	0.8	0.4	0.23
업종별	제품 디자인	87.1	7.6	3.2	0.7	0.2	0.18
	시각 디자인	81.9	8.5	4.0	0.9	1.0	0.32
	인테리어 디자인	84.7	9.4	3.9	0.6	0.1	0.21
	기타패션텍스타일	90.2	7.1	1.4	0.1	0.1	0.13

- 권역별로 분석해보면, 강원/제주에서 총원 계획 디자이너 수의 평균이 0.36명으로 가장 높았음.
이어 대구/경북(0.27명), 서울(0.24명), 부산/울산/경남(0.23명) 등의 순으로 높았음. 규모별로 살펴보면, '10~14인' 업체에서 총원 계획 디자이너 수(0.87명)가 높은 것으로 나타남.
매출구성별로는 디자인 매출과 기타 매출이 비슷한 업체에서 총원 계획 디자이너 수가 0.27명으로 가장 높았음.

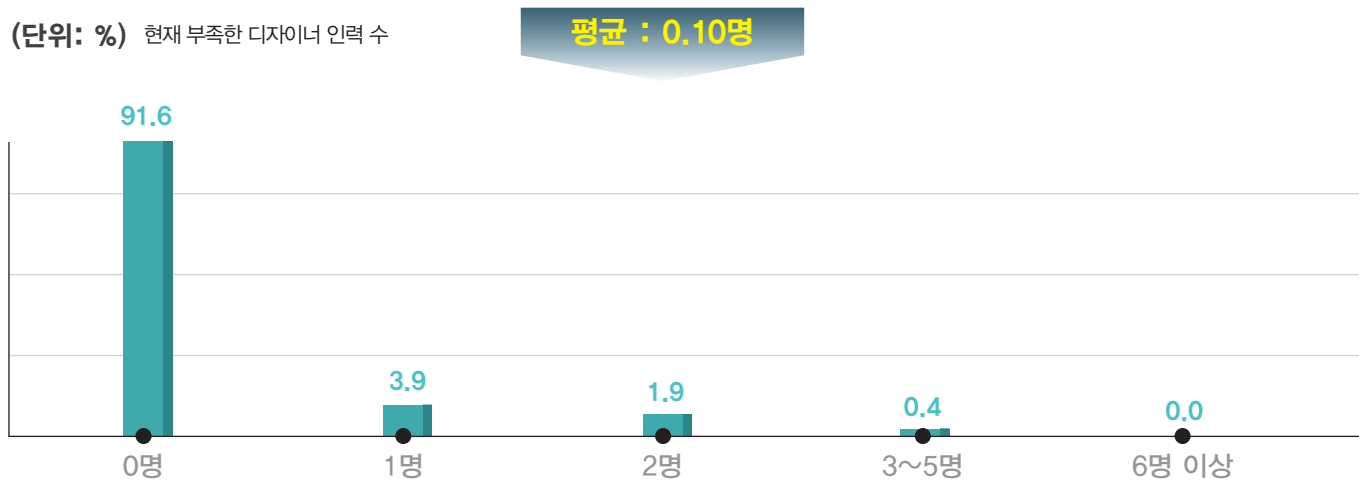
• 권역별/규모별/매출구성별 2015년 총원 계획 디자이너 수

(단위: %)

구분		0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)
전문디자인업체		85.2	8.2	3.4	0.8	0.4	0.23
권역별	서울	83.6	10.2	3.5	0.5	0.2	0.24
	부산/울산/경남	91.4	2.3	3.0	2.6	0.7	0.23
	대구/경북	83.5	5.3	2.3	0.0	2.6	0.27
	인천/경기	89.1	3.8	1.9	0.9	0.3	0.14
	광주/전라	83.3	14.3	2.4	0.0	0.0	0.19
	대전/충청	88.3	6.0	5.6	0.0	0.0	0.17
	강원/제주	78.6	6.5	14.9	0.0	0.0	0.36
규모별	1인	96.5	0.6	0.0	0.0	0.0	0.01
	2~4인	85.6	8.9	3.2	0.0	0.0	0.16
	5~9인	74.6	13.9	7.7	2.0	0.6	0.42
	10~14인	70.0	19.8	3.1	2.8	2.8	0.87
	15인 이상	71.8	12.8	7.9	3.2	4.3	0.78
매출구성	디자인매출 50% ↑	84.9	9.1	2.9	0.7	0.5	0.23
	기타매출 50% ↑	92.7	0.0	4.7	0.0	0.0	0.10
	반 반	78.9	1.5	11.9	0.0	0.0	0.27

6 현재 부족한 디자이너 인력 수

- 현재 부족한 디자이너 인력 수는 평균 0.10명으로 나타남.
범주별로는 ‘1명’ (3.9%), ‘2명’ (1.9%), ‘3~5명’ (0.4%) 순임.
전문디자인업체의 91.6%는 현재 부족한 디자이너 인력 수가 없는 것으로 나타남.



- 업종별로 살펴보면, 제품디자인업에서 현재 부족한 디자이너 인력 수는 0.14명으로 가장 높았음.
이어 시각디자인업(0.13명), 기타패션텍스타일디자인업(0.07명), 인테리어디자인업(0.02명) 순으로 나타남.

• 업종별 현재 부족한 디자이너 인력 수

(단위: %)

구분		0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)
전문디자인업체		91.6	3.9	1.9	0.4	0.0	0.10
업종별	제품 디자인	90.0	4.6	3.1	0.8	0.0	0.14
	시각 디자인	88.7	4.2	2.8	0.5	0.0	0.13
	인테리어 디자인	96.8	1.5	0.2	0.1	0.0	0.02
	기타패션텍스타일	93.0	5.3	0.6	0.1	0.0	0.07

- 권역별로 분석해보면, 강원/제주에서 현재 부족한 디자이너 인력 수의 평균은 0.36명으로 가장 높았음. 이어 대전/충청(0.24명), 부산/울산/경남(0.16명) 등의 순으로 높았음. 규모별로 살펴보면, 업체의 규모가 클수록 현재 부족한 디자이너 인력 수 역시 높은 것으로 나타남.
- 매출 구성별로는 디자인 매출과 기타 매출이 비슷한 업체에서 현재 부족한 디자이너 인력 수가 0.26명으로 가장 높았음.

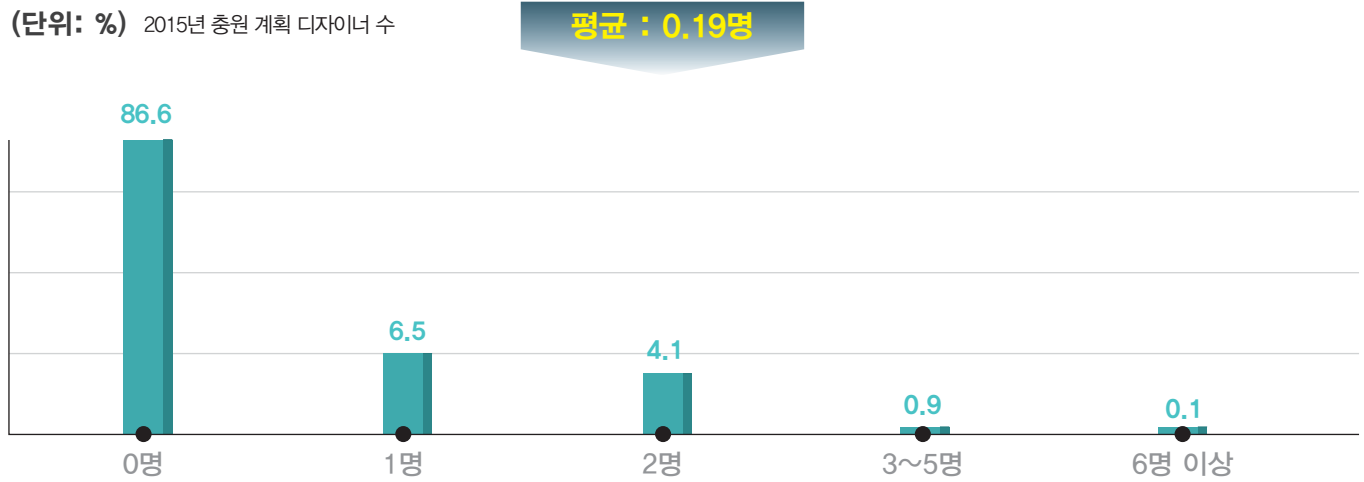
• 권역별/규모별/매출구성별 현재 부족한 디자이너 인력 수

(단위: %)

구분		0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)
전문디자인업체		9.6	3.9	1.9	0.4	0.0	0.10
권역별	서울	92.4	4.1	1.1	0.4	0.0	0.08
	부산/울산/경남	89.6	6.6	3.1	0.7	0.0	0.16
	대구/경북	91.4	2.3	0.0	0.0	0.0	0.03
	인천/경기	91.9	1.3	1.9	0.9	0.0	0.09
	광주/전라	92.6	7.4	0.0	0.0	0.0	0.07
	대전/충청	88.1	0.0	11.3	0.6	0.0	0.24
	강원/제주	78.6	6.5	14.9	0.0	0.0	0.36
규모별	1인	93.2	3.0	0.9	0.0	0.0	0.05
	2~4인	91.8	4.4	1.6	0.0	0.0	0.08
	5~9인	90.1	3.0	4.5	1.2	0.0	0.18
	10~14인	86.9	8.2	2.0	1.4	0.0	0.18
	15인 이상	91.3	4.1	1.3	3.3	0.0	0.19
매출구성	디자인매출 50% ↑	92.0	3.9	1.7	0.5	0.0	0.09
	기타매출 50% ↑	92.3	3.4	1.8	0.0	0.0	0.07
	반 반	77.8	5.3	9.2	0.0	0.0	0.26

7 2016년 총원 계획 디자이너 수

- 2016년 총원 계획 디자이너 수는 평균 0.19명으로 나타남.
범주별로는 ‘1명’ (6.5%), ‘2명’ (4.1%), ‘3~5명’ (0.9%), ‘6명 이상’ (0.1%) 순임.
전문디자인업체의 86.6%는 2016년 총원 계획 디자이너 수가 없는 것으로 나타남.



- 업종별로 살펴보면, 제품디자인업에서 2016년 총원 계획 디자이너 수가 0.26명으로 가장 높았음.
이어 시각디자인업(0.24명), 기타패션텍스타일디자인업(0.13명), 인테리어디자인업(0.07명) 순으로 나타남.

• 업종별 2016년 총원 계획 디자이너 수

(단위: %)

구분		0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)
전문디자인업체		86.6	6.5	4.1	0.9	0.1	0.19
업종별	제품 디자인	83.4	7.8	5.0	2.2	0.2	0.26
	시각 디자인	83.0	7.3	5.7	0.8	0.2	0.24
	인테리어 디자인	94.0	2.7	1.5	0.4	0.0	0.07
	기타패션텍스타일	88.7	7.8	2.6	0.0	0.0	0.13

- 권역별로 분석해보면, 강원/제주에서 2016년 총원계획 디자이너 수의 평균이 0.49명으로 가장 높았음. 이어 부산/울산/경남(0.33명), 대전/충청(0.23명), 서울(0.19명) 등의 순으로 높았음.
- 규모별로 살펴보면, '10-14인' 에서 총원 계획 디자이너 수의 평균이 0.55명으로 가장 높았음. 이어 15인 이상(0.37명), 5-9인(0.27명) 등의 순으로 높았음.
- 매출구성별로는 디자인 매출과 기타 매출이 비슷한 업체에서 2016년 총원 계획 디자이너 수가 0.31명으로 가장 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 2016년 총원 계획 디자이너 수

(단위: %)

구분		0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)
전문디자인업체		86.6	6.5	4.1	0.9	0.1	0.19
권역별	서울	86.5	7.1	3.6	1.2	0.0	0.19
	부산/울산/경남	81.3	10.4	4.9	2.7	0.7	0.33
	대구/경북	88.8	4.9	0.0	0.0	0.0	0.05
	인천/경기	90.7	1.3	3.7	0.0	0.3	0.12
	광주/전라	89.2	5.6	5.2	0.0	0.0	0.16
	대전/충청	82.5	11.8	5.6	0.0	0.0	0.23
	강원/제주	75.6	0.0	24.4	0.0	0.0	0.49
규모별	1인	85.9	5.9	6.3	0.0	0.0	0.19
	2-4인	90.3	5.7	1.7	0.0	0.0	0.09
	5-9인	83.9	6.7	5.7	2.5	0.0	0.27
	10-14인	71.8	12.6	5.0	7.8	1.4	0.55
	15인 이상	81.2	10.3	5.3	2.2	1.1	0.37
매출구성	디자인매출 50% ↑	86.8	6.7	3.8	1.0	0.1	0.19
	기타매출 50% ↑	88.1	6.9	2.5	0.0	0.0	0.12
	반 반	77.8	0.0	14.4	0.0	0.0	0.31

8 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수

- 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수는 평균 0.08명으로 나타남.
- 범주별로는 '1명' (2.6%), '2명' (1.1%), '3~5명' (0.8%) 순임.
- 전문디자인업체의 93.3%는 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수가 없는 것으로 나타남.

(단위: %) 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수



– 업종별로 살펴보면, 기타패션텍스타일디자인업에서 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수는 0.11명으로 가장 높았음.

이어 제품디자인업(0.09명)과 시각디자인업(0.09명), 인테리어디자인업(0.05명) 순으로 나타남.

• 업종별 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수

(단위: %)

구분		0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)
전문디자인업체		93.3	2.6	1.1	0.8	0.0	0.08
업종별	제품 디자인	92.5	3.8	1.9	0.5	0.0	0.09
	시각 디자인	91.6	3.2	0.5	1.0	0.0	0.09
	인테리어 디자인	95.9	1.3	0.8	0.6	0.0	0.05
	기타패션텍스타일	94.8	1.3	1.7	1.1	0.0	0.11

– 권역별로 분석해보면, 강원/제주에서 2016년 총원계획 디자이너 수의 평균이 0.49명으로 가장 높았음. 이어 부산/울산/경남(0.33명), 대전/충청(0.23명), 서울(0.19명) 등의 순으로 높았음.

규모별로 살펴보면, ‘10~14인’ 에서 총원 계획 디자이너 수의 평균이 0.55명으로 가장 높았음.

이어 15인 이상(0.37명), 5~9인(0.27명) 등의 순으로 높았음.

매출구성별로는 디자인 매출과 기타 매출이 비슷한 업체에서 2016년 총원 계획 디자이너 수가 0.31명으로 가장 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 2016년 총원 계획 디자이너 수

(단위: %)

구분		0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)
전문디자인업체		86.6	6.5	4.1	0.9	0.1	0.19
권역별	서울	86.5	7.1	3.6	1.2	0.0	0.19
	부산/울산/경남	81.3	10.4	4.9	2.7	0.7	0.33
	대구/경북	88.8	4.9	0.0	0.0	0.0	0.05
	인천/경기	90.7	1.3	3.7	0.0	0.3	0.12
	광주/전라	89.2	5.6	5.2	0.0	0.0	0.16
	대전/충청	82.5	11.8	5.6	0.0	0.0	0.23
	강원/제주	75.6	0.0	24.4	0.0	0.0	0.49
규모별	1인	85.9	5.9	6.3	0.0	0.0	0.19
	2~4인	90.3	5.7	1.7	0.0	0.0	0.09
	5~9인	83.9	6.7	5.7	2.5	0.0	0.27
	10~14인	71.8	12.6	5.0	7.8	1.4	0.55
	15인 이상	81.2	10.3	5.3	2.2	1.1	0.37
매출구성	디자인매출 50% ↑	86.8	6.7	3.8	1.0	0.1	0.19
	기타매출 50% ↑	88.1	6.9	2.5	0.0	0.0	0.12
	반 반	77.8	0.0	14.4	0.0	0.0	0.31

- 권역별로 분석해보면, 대전/충청에서 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수의 평균은 0.16명으로 가장 높았음. 이어 서울(0.11명), 부산/울산/경남(0.10명) 등의 순으로 높았음.
- 규모별로 살펴보면, '10-14인' 에서 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수의 평균이 0.24명으로 가장 높았음. 이어 5-9인(0.22명), 15인 이상(0.18명) 등의 순으로 높았음.
- 매출구성별로는 디자인 매출이 반 이상인 업체에서 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수가 0.09명으로 가장 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수

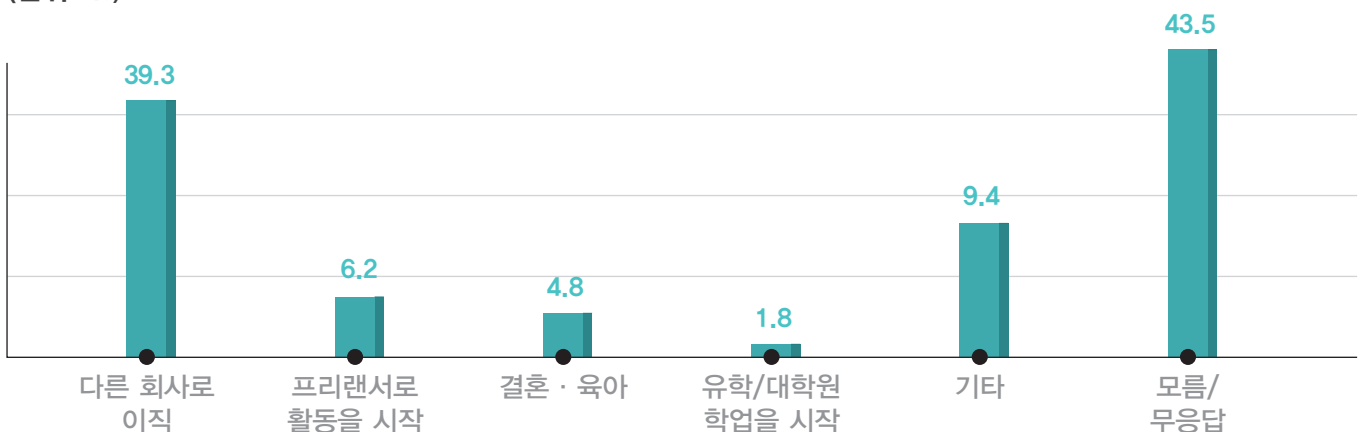
(단위: %)

구분		0명	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균(명)
전문디자인업체		93.3	2.6	1.1	0.8	0.0	0.08
권역별	서울	91.8	4.0	1.3	1.0	0.0	0.11
	부산/울산/경남	96.6	0.8	0.0	2.6	0.0	0.10
	대구/경북	92.2	1.6	0.0	0.0	0.0	0.02
	인천/경기	95.0	0.9	0.0	0.0	0.0	0.01
	광주/전라	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	대전/충청	91.8	0.0	8.2	0.0	0.0	0.16
	강원/제주	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
규모별	1인	97.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	2-4인	93.3	4.0	0.4	0.0	0.0	0.05
	5-9인	89.6	2.5	3.9	2.8	0.0	0.22
	10-14인	88.3	3.8	2.0	4.4	0.0	0.24
	15인 이상	90.7	4.6	3.0	1.7	0.0	0.18
매출구성	디자인매출 50% ↑	93.2	2.8	1.2	0.9	0.0	0.09
	기타매출 50% ↑	96.1	1.0	0.4	0.0	0.0	0.02
	반 반	90.8	0.0	1.5	0.0	0.0	0.03

9 퇴사한 디자이너들의 이후 활동

- 퇴사한 디자이너들의 이후 활동으로는 '다른 회사로 이직' 이 39.3%로 가장 많았으며, 다음은 '프리랜서로 활동을 시작' (6.2%), '결혼, 육아' (4.8%), '유학/대학원 학업을 시작' (1.8%) 순으로 나타남.

(단위: %) 퇴사한 디자이너들의 이후 활동



－ 업종별로 살펴보면, 모든 업종에서 ‘다른 회사로 이직’의 비율이 가장 높은 가운데, 특히 제품디자인업(46.6%)에서 가장 높았음. ‘프리랜서로 활동 시작’과 ‘결혼, 육아’의 비율은 시각디자인업(각각 10.0%, 13.0%)이 상대적으로 높게 나타남.

‘유학/대학원 학업 시작’의 비율은 시각디자인업(3.5%), 제품디자인업(1.8%) 순으로 나타남.

• 업종별 퇴사한 디자이너들의 이후 활동

(단위: 명)

구분		다른 회사로 이직	프리랜서로 활동 시작	결혼 · 육아	유학/대학원 학업 시작
전문디자인업체		39.3	6.2	4.8	1.8
업종별	제품 디자인	46.6	6.7	0.0	1.8
	시각 디자인	38.6	10.0	13.0	3.5
	인테리어 디자인	34.5	1.4	0.0	0.0
	기타패션텍스타일	31.9	2.5	0.0	0.0

－ 권역별로 살펴보면, 퇴사한 디자이너들의 이후 활동 중 ‘다른 회사로 이직’ 비율이 전체적으로 모든 권역에서 높은 비율을 차지하는 가운데, 특히 인천/경기가 53.8%로 가장 높았으며, 다음으로는 대구/경북(45.7%), 서울(41.2%), 대전/충청(38.2%) 등의 순으로 나타남.

매출구성별로 살펴보면, 디자인 매출이 반 이상인 업체의 퇴사한 디자이너들의 ‘다른 회사로 이직’ (39.9%) 답변 비율이 상대적으로 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 퇴사한 디자이너들의 이후 활동

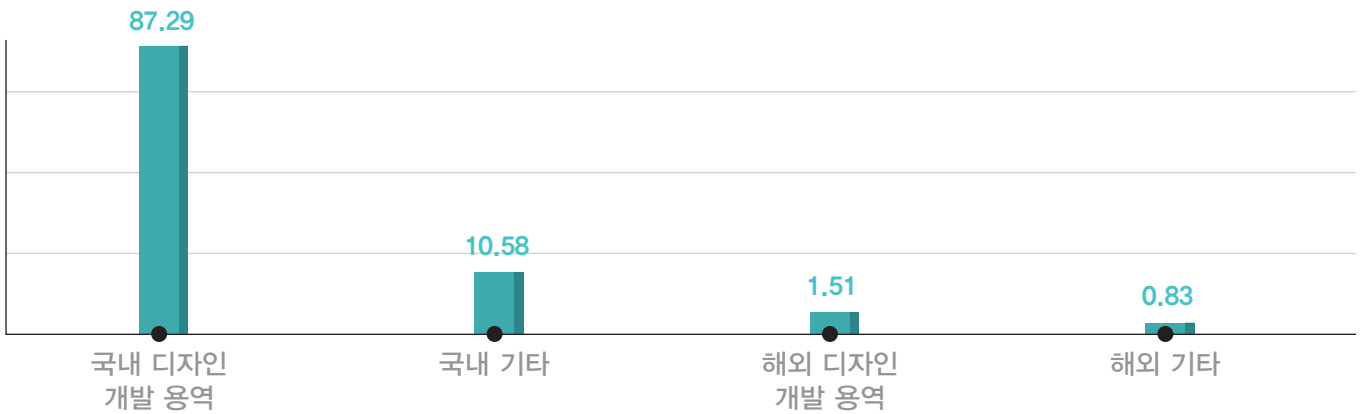
(단위: %)

구분		다른 회사로 이직	프리랜서로 활동 시작	결혼 · 육아	유학/대학원 학업 시작
전문디자인업체		39.3	6.2	4.8	1.8
권역별	서울	41.2	3.4	3.2	3.0
	부산/울산/경남	26.2	5.3	20.1	0.0
	대구/경북	45.7	0.0	0.0	0.0
	인천/경기	53.8	50.1	0.0	0.0
	광주/전라	37.4	0.0	0.0	0.0
	대전/충청	38.2	0.0	0.0	0.0
	강원/제주	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	36.8	0.0	0.0	0.0
	2-4인	29.1	8.2	8.2	0.0
	5-9인	49.3	4.0	3.6	3.6
	10-14인	32.2	6.9	0.0	0.0
	15인 이상	47.1	9.0	4.9	4.2
매출구성	디자인매출 50% ↑	39.9	6.7	4.0	2.0
	기타매출 50% ↑	36.5	2.5	11.6	0.0
	반 반	0.0	0.0	0.0	0.0

10 용역 형태별 매출 구성 비율

– 용역 형태별 매출 구성에 대한 조사 결과를 살펴보면, ‘국내 디자인 개발 용역’ 의 비중이 87.29%로 가장 높게 나타났고, ‘국내 기타’ 영역은 10.58%로 나타남.
‘해외 디자인 개발용역’ 은 1.51%, ‘해외 기타’ 는 0.63%임.

(단위: 명) 용역 형태별 매출 구성 비율



– 업종별로 살펴보면, 모든 업종에서 ‘국내 디자인 개발용역’ 의 비중이 가장 높은 가운데, 특히 시각 디자인업(87.67%)과 기타패션텍스타일디자인업(87.66%)에서 더욱 높았음.
‘국내 기타’ 의 비중은 제품디자인업(12.48%), ‘해외디자인 개발 용역’ 의 비중은 기타패션텍스타일 디자인업(2.51%)에서 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 용역 형태별 매출 구성 비율

(단위: 명)

구분		국내 디자인 개발 용역	국내 기타	해외 디자인 개발 용역	해외 기타
전문디자인업체		87.29	10.58	1.51	0.83
업종별	제품 디자인	86.41	12.48	0.57	0.53
	시각 디자인	87.67	11.08	1.12	0.13
	인테리어 디자인	87.66	9.58	2.46	0.30
	기타패션텍스타일	87.31	7.88	2.51	2.30

－ 권역별로 살펴보면, 전체적으로 모든 권역에서 ‘국내 디자인 개발 용역’의 비중이 높은 가운데, 특히 대구/경북(95.69%)과 인천/경기(89.16%)에서 더욱 높았음. ‘국내 기타’의 비중은 강원/제주(33.37%), ‘해외 디자인 개발 용역’의 비중은 대전/충청(3.47%)이 다른 권역 대비 높게 나타남.

규모별로 살펴보면, 모든 규모에서 ‘국내 디자인 개발 용역’의 비중이 가장 높은 가운데, 특히 10인~14인(91.71%)에서 더욱 높았으며, ‘국내 기타’의 비중은 1인(13.17%)의 비율이 상대적으로 높았음.

· 권역별/규모별/매출구성별 용역 형태별 매출 구성 비율

(단위: %)

구분		국내 디자인 개발 용역	국내 기타	해외 디자인 개발 용역	해외 기타
전문디자인업체		87.29	10.58	1.51	0.83
권역별	서울	88.25	8.70	2.33	0.73
	부산/울산/경남	84.86	14.73	0.00	0.40
	대구/경북	95.69	4.31	0.00	0.00
	인천/경기	89.16	10.08	0.03	0.73
	광주/전라	87.76	11.05	0.00	1.19
	대전/충청	68.28	28.25	3.47	0.00
	강원/제주	66.63	33.37	0.00	0.00
규모별	1인	84.65	13.17	1.28	0.90
	2~4인	88.26	9.66	1.60	0.48
	5~9인	87.22	10.86	1.07	0.86
	10~14인	91.71	7.05	1.24	0.00
	15인 이상	89.96	5.60	4.43	0.01
매출구성	디자인매출 50% ↑	94.62	3.52	1.68	0.18
	기타매출 50% ↑	9.43	84.86	0.00	5.72
	반 반	50.00	47.92	0.00	2.08

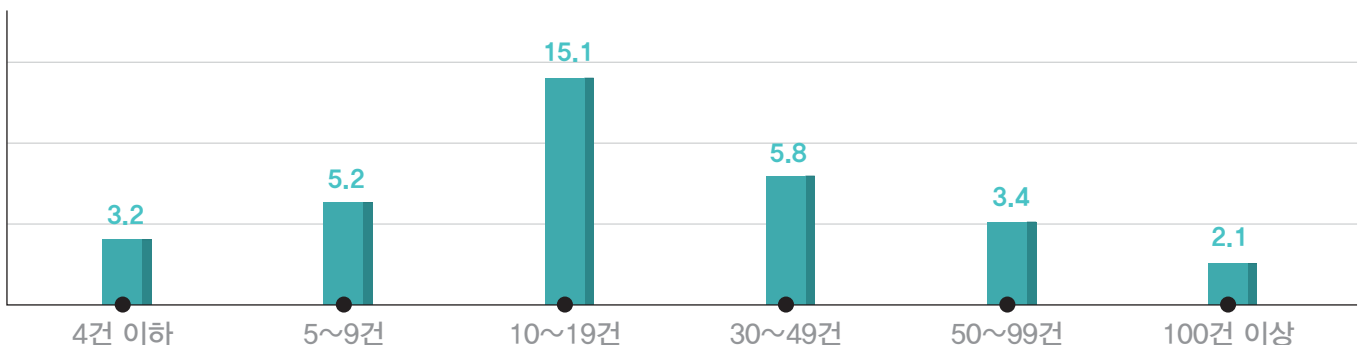
10-1 매출 구성 건 수

－ 전문디자인업체의 2014년 매출 건수는 평균 35.88건으로 나타남.

범주별로 보면, ‘10~29건’이 15.1%로 가장 많았고, 다음은 ‘30~49건’ (5.8%), ‘5~9건’ (5.2%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 매출 구성 건 수

평균 : 35.88건



- 업종별로 살펴보면, 매출 구성 건수 평균이 가장 높은 업종은 시각디자인업(54.46건)으로 나타남.
다음으로는 기타패션텍스타일디자인업(32.62건), 제품디자인업(22.27건), 인테리어디자인업(20.79건) 순으로 나타남.

• 업종별 매출 구성 건 수

(단위: %)

구분		4건 이하	5~9건	10~19건	30~49건	50~99건	100건 이상	평균 (건)
전문디자인업체		3.2	5.2	15.1	5.8	3.4	2.1	35.88
기타업종	제품 디자인	4.1	5.2	19.5	3.7	3.3	1.1	22.27
	시각 디자인	2.9	4.3	15.6	6.3	3.9	3.9	54.46
	인테리어 디자인	3.3	5.9	9.9	4.6	3.2	0.1	20.79
	기타패션텍스타일	2.3	6.3	14.3	9.6	2.7	2.6	32.62

- 권역별로 나누어 살펴보면, 광주/전라의 평균 매출 구성 건수가 평균 85.31건으로 가장 많았음.
다음으로 서울(37.63건), 부산/울산/경남(32.34건), 대구/경북(25.44건) 등의 순으로 나타남.
업체 규모별로 살펴보면, 15인 이상(68.41건)에서 가장 높게 나타난 반면, 1인(20.74건)에서 가장 낮게 나타남.
매출구성별로는 디자인 매출이 반 이상인 업체가 38.16건으로 가장 높았으며, 그 다음은 기타 매출이 반 이상이 업체(21.15건)가 뒤를 이음.

• 권역별/규모별/매출구성별 매출 구성 건 수

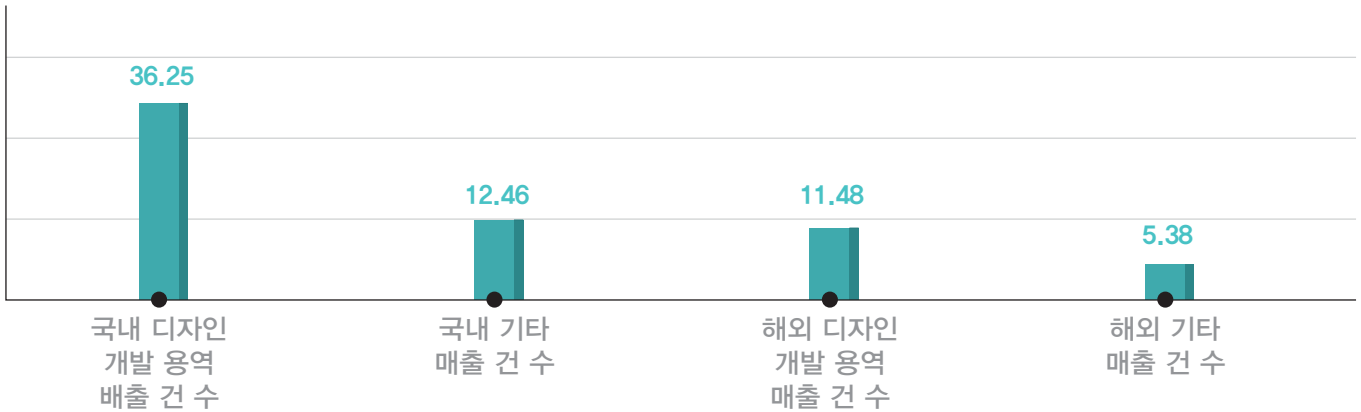
(단위: %)

구분		4건 이하	5~9건	10~19건	30~39건	50~99건	100건 이상	평균 (건)
전문디자인업체		3.2	5.2	15.1	5.8	3.4	2.1	35.88
권역별	서울	2.2	3.8	11.1	4.6	3.1	2.7	37.63
	부산/울산/경남	0.0	0.0	21.8	14.6	7.2	0.7	32.34
	대구/경북	0.0	1.0	37.1	12.5	6.6	0.0	25.44
	인천/경기	6.6	13.6	13.2	2.2	2.0	1.2	20.94
	광주/전라	13.2	18.9	9.2	5.2	0.0	5.7	85.31
	대전/충청	0.0	0.0	29.8	5.8	1.5	0.0	20.79
	강원/제주	14.9	0.0	25.1	0.0	6.5	0.0	14.10
규모별	1인	5.5	10.2	13.1	5.6	1.8	0.9	20.74
	2~4인	3.3	4.2	16.7	5.9	2.2	1.9	39.66
	5~9인	0.7	2.0	14.0	6.1	4.1	2.4	38.70
	10~14인	1.0	3.8	18.3	5.2	10.5	5.2	49.27
	15인 이상	0.5	0.0	14.0	4.6	14.4	7.3	68.41
매출구성	디자인매출 50% ↑	3.1	4.5	14.7	6.4	3.3	2.3	38.16
	기타매출 50% ↑	0.0	12.8	26.1	0.0	6.0	0.4	21.15
	반 반	13.0	9.4	2.9	0.0	0.0	0.0	6.37

10-1-1 용역 형태별 매출 구성 건수

– 용역의 형태에 따른 매출 구성 건수는 ‘국내 디자인 개발용역’에 관련된 건이 평균 36.25건으로 가장 높았고, 다음은 ‘국내 기타’ (12.46건), ‘해외 디자인 개발 용역’ (11.48건) 순으로 나타남. ‘해외 기타’ 매출 건수는 5.38건으로 낮게 나타남.

(단위: 건) 용역 형태별 매출 구성 건수



– 업종별로 살펴보면, 제품디자인업과 시각디자인업에서 ‘국내 디자인 개발 용역’이 가장 높은 가운데, 특히 시각디자인업(57.34건)에서 가장 높았음. ‘국내 기타 매출 건수’는 인테리어디자인업(30.15건)에서, ‘해외 디자인 개발 용역 매출 건수’는 기타패션텍스타일디자인업(44.27)에서 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 용역 형태별 매출 구성 건수 평균

(단위: 건)

구분		국내 디자인 개발 용역 매출 건 수	국내 기타 매출 건 수	해외 디자인 개발 용역 매출 건 수	해외 기타 매출 건 수
전문디자인업체		36.25	12.46	11.48	5.38
업종별	제품 디자인	22.47	6.53	5.00	0.00
	시각 디자인	57.34	11.02	3.67	0.00
	인테리어 디자인	18.65	30.15	5.77	2.00
	기타패션텍스타일	30.79	11.14	44.27	6.33

– 권역별로 살펴보면, 강원/제주를 제외한 모든 권역에서 ‘국내 디자인 개발 용역’ 관련 매출 건이 가장 많은 가운데 특히, 광주/전라(97.39건)에서 더욱 많았음.

규모별로 살펴보면, 모든 규모에서 ‘국내 디자인 개발 용역’ 관련 건이 가장 많은 가운데, 특히 15인 이상(66.53건)에서 더욱 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 용역 형태별 매출 구성 건 수 평균

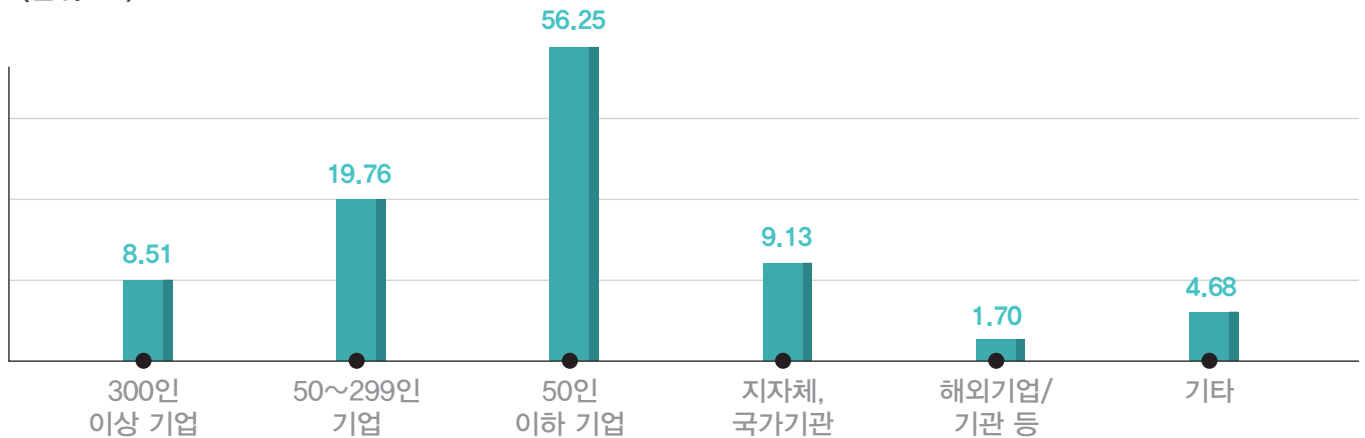
(단위: 건)

구분		국내 디자인 개발 용역 매출 건 수	국내 기타 매출 건 수	해외 디자인 개발 용역 매출 건 수	해외 기타 매출 건 수
전문디자인업체		36.25	12.46	11.48	5.38
권역별	서울	37.75	13.94	11.48	6.33
	부산/울산/경남	31.21	11.14	—	—
	대구/경북	25.44	—	—	—
	인천/경기	21.31	3.33	—	—
	광주/전라	97.39	6.65	—	2.00
	대전/충청	21.09	16.18	—	—
	강원/제주	7.05	50.00	—	—
규모별	1인	22.04	5.69	2.00	—
	2-4인	41.23	14.47	4.00	6.33
	5-9인	35.72	8.50	28.43	2.00
	10-14인	45.16	25.50	—	—
	15인 이상	66.53	32.96	9.76	—
매출구성	디자인매출 50% ↑	38.17	4.57	11.48	1.50
	기타매출 50% ↑	11.81	19.46	—	16.00
	반 반	4.12	3.63	—	2.00

11 고객 비중 (매출액기준)

– 매출액을 기준으로 고객 구성 비중을 분석하면, ‘50인 이하 업체’ 비중이 56.25%로 가장 높았으며, 이어 ‘50~299인 기업’ (19.76%), ‘지자체, 국가기관’ (9.13%), ‘300인 이상 기업’ (8.51%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 고객 비중(매출액기준)



- 업종별로 살펴보면, 모든 업종에서 ‘50인 이하 기업’ 비중 평균이 가장 높은 가운데, 특히 인테리어 디자인업(62.31%)에서 더욱 높게 나타남. 한편, ‘50-299인 기업’의 비중 평균은 시각디자인업 (22.14%), ‘300인 이상 업체’의 비중 평균은 제품디자인업(11.32%)에서, ‘지자체, 국가기관’ 비중은 시각 디자인업(11.81%)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 고객 비중 (매출액기준)

(단위: %)

구분		300인 이상 기업	50~299인 기업	50인 이하 기업	지자체, 국가기관	해외기업/ 기관 등	기타
전문디자인업체		8.51	19.76	56.25	9.13	1.70	4.68
업종별	제품 디자인	11.32	20.24	50.01	11.62	2.33	4.47
	시각 디자인	7.05	22.14	56.15	11.81	0.44	2.49
	인테리어 디자인	6.78	15.12	62.31	6.19	1.86	7.74
	기타패션텍스타일	9.52	20.40	57.76	3.95	3.03	5.33

- 권역별로 살펴보면, 모든 권역에서 ‘50인 이하 업체’ 비중이 가장 높았으며 특히, 대구/경북(63.94%)에서 더욱 높게 나타남. 한편, ‘50-299인 기업’ 비중은 강원/제주(35.06%), ‘300인 이상 업체’ 비중은 서울(11.13%)에서, ‘지자체, 국가기관’은 광주/전라(34.99%)에서 다른 권역 대비 높았음.
- 규모별로 살펴보면, 규모가 클수록 ‘300인 이상 업체’ 고객의 비중이 높고, 규모가 작을수록 ‘50인 이하 업체’ 고객의 비중이 높은 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 고객 비중 (매출액기준)

(단위: %)

구분		300인 이상 기업	50~299인 기업	50인 이하 기업	지자체, 국가기관	해외기업/ 기관 등	기타
전문디자인업체		8.51	19.76	56.25	9.13	1.70	4.68
권역별	서울	11.13	20.58	54.33	6.68	2.23	5.07
	부산/울산/경남	2.31	17.45	59.83	10.23	0.01	10.18
	대구/경북	2.64	24.63	63.94	4.31	0.11	4.37
	인천/경기	8.33	18.80	60.71	9.10	1.62	1.52
	광주/전라	6.44	7.71	48.11	34.99	2.75	0.00
	대전/충청	0.95	18.89	58.88	15.60	0.00	5.69
	강원/제주	5.17	35.06	56.50	1.96	0.65	0.65
규모별	1인	3.57	16.79	63.46	6.21	1.16	8.81
	2-4인	7.85	16.83	58.01	11.22	1.76	4.34
	5-9인	11.27	27.29	50.18	8.83	1.39	1.04
	10-14인	16.63	29.06	40.00	9.46	3.32	1.99
	15인 이상	27.88	26.54	34.07	7.48	4.40	0.00
매출구성	디자인매출 50% ↑	8.95	19.46	56.72	9.36	1.22	4.31
	기타매출 50% ↑	6.14	20.30	46.34	10.47	7.80	8.95
	반 반	1.27	26.93	63.79	0.00	2.27	5.74

12 2014년 재무 및 투자 현황

- 전문디자인업체의 2014년 ‘매출액’은 평균 6억 5,935만원임.
 ‘인건비’는 평균 1억 2,325만원, ‘디자인 투자비’는 평균 1억 3,160만원, ‘영업이익’은 평균 7,833만원, ‘연구개발비’는 평균 1,346만원으로 나타남.

(단위: 백만원) 2014년 재무 및 투자 현황



- 업종별로 살펴보면, ‘매출액’ 평균은 인테리어디자인업이 12억 3,979만원으로 가장 높았고, 다음은 제품디자인업(5억 5,709만원), 기타패션텍스타일디자인업(5억 2,349만원), 시각디자인업(4억 2,149만원) 순으로 나타남.

• 업종별 2014년 재무 및 투자 현황

(단위: 백만원)

구분		매출액 평균	인건비 평균	연구개발비 평균	영업이익 평균	디자인 투자비 평균
전문디자인업체		659.35	123.25	13.46	78.33	131.60
업종별	제품 디자인	557.09	128.35	7.97	71.39	134.36
	시각 디자인	421.49	102.59	12.98	61.57	138.69
	인테리어 디자인	1,239.79	160.53	13.80	90.29	149.42
	기타패션텍스타일	523.49	107.82	22.68	108.69	87.20

- 권역별로 살펴보면, 평균 ‘매출액’ 과 ‘인건비’ 는 서울(각각 7억 7,087만원과 1억 4,208만원)에서 높게 나타남. ‘연구개발비’ 는 대전/충청(1,724만원)에서 상대적으로 높았음.
- 규모별로 살펴보면, 규모가 클수록 매출액, 인건비, 연구개발비, 영업 이익, 디자인 투자비가 높은 것으로 나타남.
- 매출 구성별로 살펴보면, 기타 매출이 반 이상인 업체의 ‘매출액’ 평균은 9억 4,665만원으로 가장 높게 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 2014년 재무 및 투자 현황

(단위: 백만원)

구분		매출액 평균	인건비 평균	연구개발비 평균	영업이익 평균	디자인 투자비 평균
전문디자인업체		659.35	123.25	13.46	78.33	131.60
권역별	서울	770.87	142.08	15.58	89.77	144.64
	부산/울산/경남	537.33	100.98	7.32	67.57	119.21
	대구/경북	501.78	86.27	5.23	66.79	131.93
	인천/경기	552.41	96.92	15.41	65.29	116.43
	광주/전라	422.75	103.45	7.27	60.50	90.67
	대전/충청	496.84	116.46	17.24	48.00	104.05
	강원/제주	265.44	52.85	4.50	39.57	88.11
규모별	1인	147.28	45.24	2.19	33.40	58.83
	2-4인	367.60	67.23	9.28	42.49	84.57
	5-9인	1,011.43	191.66	22.30	155.14	216.93
	10-14인	1,133.57	199.70	33.61	156.48	236.68
	15인 이상	4,988.99	832.27	69.39	315.67	602.40
매출구성	디자인매출 50% ↑	643.41	125.15	13.48	76.56	135.09
	기타매출 50% ↑	946.65	118.57	12.87	95.66	84.56
	반 반	495.95	81.56	14.20	90.59	134.52

12-1 2014년 디자인 투자금액

- 전문디자인업체의 2014년 디자인 투자금액은 평균 ‘디자이너 인건비’ 가 9,183만원으로 가장 높았음. 이어 ‘디자인 관련 기타 경상비’ (1,266만원), ‘그 외 디자인 용역비’ (1,064만원), ‘디자인업체 용역비’ (780만원) 등의 순으로 높게 나타남.

(단위: 백만원) 2014년 디자인 투자금액



- 업종별로 분석해 보면, ‘디자이너 인건비’ 평균은 제품디자인업이 1억 735만원으로 가장 높았고, 다음으로 시각디자인업(9,834만원), 인테리어디자인업(8,222만원) 등의 순으로 나타남.
- 한편, ‘디자인업체 용역비’와 ‘그 외 디자인 용역비’는 인테리어디자인업(각각 1,981만원, 2,311만원)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 2014년 디자인 투자금액

(단위: 백만원)

구분		디자이너 인건비 평균	디자인업체 용역비 평균	그 외 디자인 용역비 평균	디자인 기계/장치 및 소프트웨어 평균	디자인 연구개발용 토지/건물 평균	디자인 관련 기타 경상비 평균	디자인 지식재산권 구입관리비 평균
전문디자인업체		91.83	7.80	10.64	4.50	1.18	12.66	3.00
업종별	제품 디자인	107.35	6.04	7.33	3.58	1.26	6.29	2.51
	시각 디자인	98.34	3.35	7.78	6.30	0.79	17.64	4.48
	인테리어 디자인	82.22	19.81	23.11	5.46	2.18	14.68	1.95
	기타패션텍스타일	66.82	3.44	4.58	0.71	0.51	9.14	2.01

- 권역별로 살펴보면, ‘디자이너 인건비’ 평균은 서울에서 1억 450만원으로 가장 높았고, 다음으로 대구/경북(9,108만원), 부산/울산/경남(7,715만원), 인천/경기(7,712만원) 등의 순으로 높았음.
- ‘디자인 관련 기타 경상비’와 ‘디자인 지식재산권 구입·관리비’ 평균은 모두 인천/경기(각각 1,674만원, 533만원)가 타 권역 대비 가장 높게 나타남.
- 매출 구성별로 살펴보면, ‘디자이너 인건비’ 평균에 있어서 디자인 매출이 반 이상인 업체(9,574만원)에서 가장 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 2014년 디자인 투자금액

(단위: 백만원)

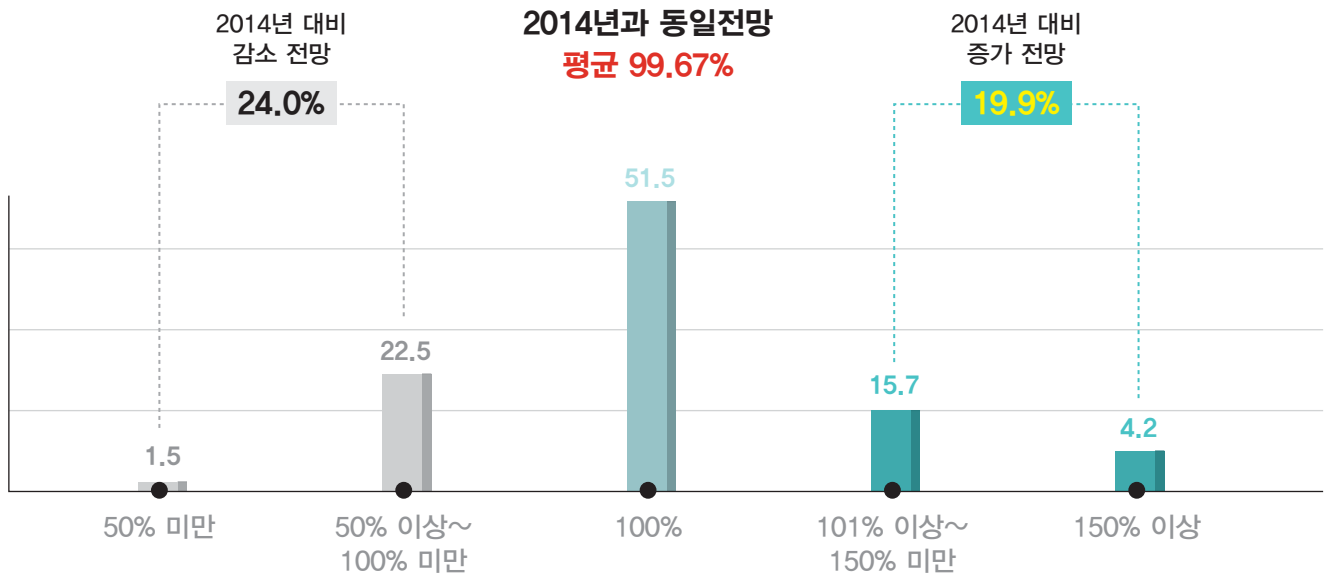
구분		디자이너 인건비 평균	디자인업체 용역비 평균	그 외 디자인 용역비 평균	디자인 기계/장치 및 소프트웨어 평균	디자인 연구개발용 토지/건물 평균	디자인 관련 기타 경상비 평균	디자인 지식재산권 구입관리비 평균
전문디자인업체		91.83	7.80	10.64	4.50	1.18	12.66	3.00
권역별	서울	104.50	9.12	11.56	3.66	1.31	12.02	2.47
	부산/울산/경남	77.15	10.27	12.44	4.55	1.63	10.37	2.80
	대구/경북	91.08	3.89	7.99	10.73	0.61	14.95	2.68
	인천/경기	77.12	4.67	7.99	3.72	0.85	16.74	5.33
	광주/전라	53.77	7.05	10.03	4.11	0.78	11.91	3.02
	대전/충청	64.24	4.11	10.19	8.71	1.30	12.26	3.24
	강원/제주	63.79	2.72	4.46	3.88	0.59	8.73	3.94
규모별	1인	31.73	2.88	8.42	3.18	0.17	10.01	2.43
	2-4인	46.37	5.11	10.70	5.37	0.02	13.11	3.89
	5-9인	176.22	9.79	9.02	3.59	3.95	12.30	2.07
	10-14인	172.22	16.34	22.42	5.15	1.74	16.01	2.80
	15인 이상	493.87	50.04	18.70	7.53	6.91	23.55	1.80
매출구성	디자인매출 50% ↑	95.74	8.24	10.33	4.09	1.21	12.48	3.00
	기타매출 50% ↑	51.46	4.75	9.40	2.32	0.72	13.11	2.80
	반 반	69.46	2.24	21.61	19.93	1.39	16.59	3.30

13 2015년 매출액 전망

⑨ 2014년 대비 2015년 매출액 전망^⑨에 대해 조사한 결과, 2015년 매출액은 2014년의 평균 99.67% 수준으로 2014년에 비해 약간 감소될 것으로 전망함.

범주별로 보면, 2014년과 동일 할 것이라는 전망(100%)이 51.5%로 가장 높았고, 2014년 대비 감소 전망(100% 미만)은 24.0%, 2014년 대비 증가 전망(100% 초과)은 19.9%로 나타남.

(단위: %) 2015년 매출액 전망



– 업종별로 살펴보면, 제품디자인업(107.45%)은 2014년 대비 증가 전망으로 나타난 반면, 시각디자인업(99.56%)과 인테리어디자인업(96.25%), 기타패션텍스타일디자인업(92.98%)은 2014년 대비 감소할 것으로 전망함.

• 업종별 2015년 매출액 전망

(단위: %)

구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	101% 이상 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
업종별	전문디자인업체	1.5	22.5	51.5	15.7	4.2	99.67
	제품 디자인	0.0	20.1	49.0	18.3	6.3	107.45
	시각 디자인	2.5	15.4	56.7	14.8	4.9	99.56
	인테리어 디자인	2.6	24.9	51.1	14.8	3.1	96.25
	기타패션텍스타일	0.0	38.5	44.8	14.7	0.6	92.98

⑨ 2014년과 같으면, 100%, 2014년 보다 증가하면 100%초과, 2014년 보다 감소하면 100% 미만으로 작성
예를 들어 2014년의 절반 수준이면 50%, 2배 증가했으면 200% 등으로 작성

– 권역별 매출액 전망 평균을 비교해 보면, 대구/경북(112.10%)과 부산/울산/경남(105.68%), 광주/전라(104.88%), 대전/충청(102.25%)은 2015년 매출액이 증가할 것으로 전망한 반면, 서울(96.85%), 강원/제주(97.74%), 인천/경기(98.17%) 등에서 감소할 것으로 전망함.

업체 종사자 규모를 살펴보면, 10인~14인의 업체(107.15%)가 매출액을 가장 긍정적으로 전망하는 것으로 나타났으며, 1인 업체의 경우는 89.52%로 가장 부정적으로 전망하는 것으로 나타남.

매출 구성별 매출액 전망을 보면, 디자인 매출과 기타 매출이 비슷한 업체(100.16%)는 2014년 대비 매출액이 증가할 것이라고 전망한 반면, 기타 매출이 반 이상인 업체(96.53%)와 디자인 매출이 반 이상인 업체(99.90%)에서는 낮은 전망치를 보임.

• 권역별/규모별/매출구성별 2015년 매출액 전망

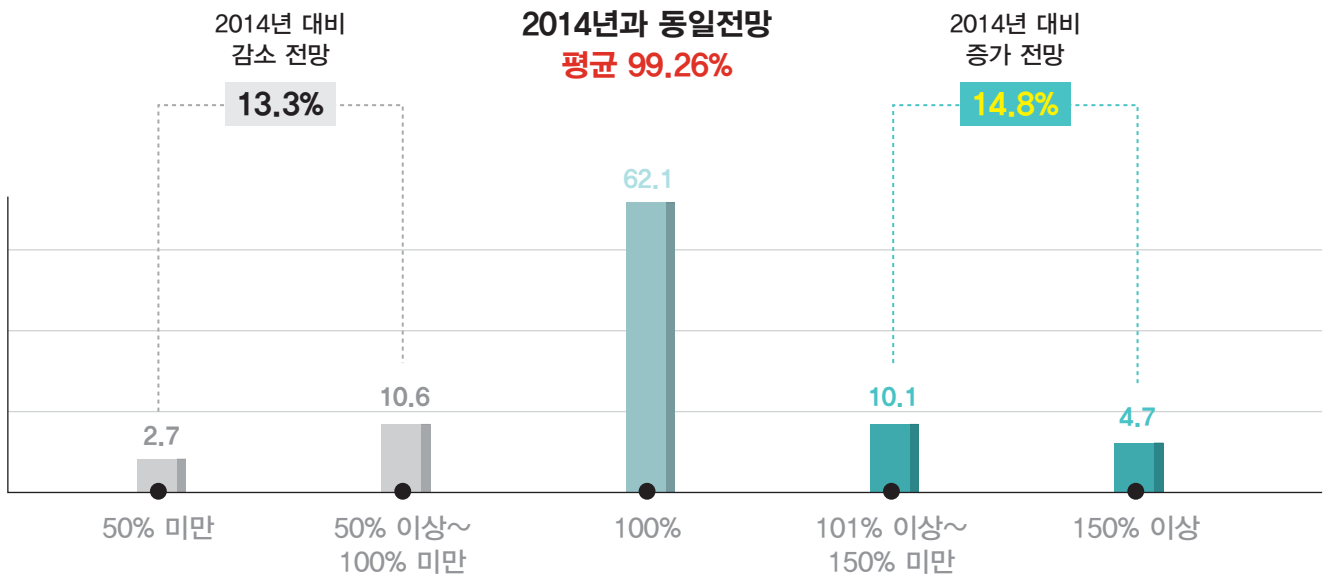
(단위: %)

구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	101% 이상 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전문디자인업체		1.5	22.5	51.5	15.7	4.2	99.67
권역별	서울	1.0	23.4	56.2	10.5	3.1	96.85
	부산/울산/경남	0.0	16.4	47.2	34.0	1.5	105.68
	대구/경북	0.0	14.9	24.6	51.1	4.4	112.10
	인천/경기	5.6	35.6	36.0	11.9	7.8	98.17
	광주/전라	0.0	18.4	59.8	6.6	12.3	104.88
	대전/충청	0.0	9.7	67.6	14.1	2.8	102.25
	강원/제주	6.5	0.0	78.6	14.9	0.0	97.74
규모별	1인	3.1	37.2	41.1	11.7	1.2	89.52
	2-4인	1.2	21.4	54.0	15.0	4.9	101.84
	5-9인	0.0	10.9	58.9	19.9	6.1	105.79
	10-14인	2.4	6.2	59.3	16.3	6.9	107.15
	15인 이상	0.0	7.9	51.3	29.4	4.0	107.88
매출구성	디자인매출 50% ↑	1.5	22.2	50.8	16.7	3.9	99.90
	기타매출 50% ↑	1.6	24.9	59.8	4.9	5.2	96.53
	반 반	0.0	26.9	52.4	11.5	9.2	100.16

13-1 2015년 디자인 투자 전망

- 2014년 대비 2015년 디자인 투자 전망은 평균 99.26%수준으로 2014년에 대비 감소할 것으로 전망됨. 범주별로 살펴보면, 2014년과 동일 할 것이라는 전망(100%)이 62.1%로 압도적인 가운데, 2014년 대비 감소 전망(100% 미만)은 13.3%, 2014년 대비 증가 전망(100% 초과)은 14.8%로 나타남.

(단위: %) 2015년 디자인 투자 전망



- 업종별로 살펴보면, 제품디자인업(103.27%)과 시각디자인업(101.80%)은 2014년 대비 비슷한 것으로 전망한 반면, 나머지 업종은 2014년 대비 감소할 것으로 전망함. 특히, 인테리어디자인업(94.32%)이 가장 부정적인 전망을 한 것으로 나타남.

• 업종별 2015년 디자인 투자 전망

(단위: %)

구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	101% 이상 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전문디자인업체		2.7	10.6	62.1	10.1	4.7	99.26
업종별	제품 디자인	2.7	11.2	54.8	13.8	7.7	103.27
	시각 디자인	0.0	10.1	65.1	8.8	5.1	101.80
	인테리어 디자인	6.6	7.2	61.6	9.8	3.2	94.32
	기타패션텍스타일	3.3	15.3	67.9	7.4	1.3	94.56

– 권역별로 살펴보면, 대구/경북(114.00%)이 2015년 디자인 투자에 대해 가장 긍정적인 전망을 하는 것으로 나타났고, 부산/울산/경남(109.32%)과 광주/전라(105.61%), 강원/제주(105.19%)도 2014년 대비 증가 전망으로 나타남.

한편, 인천/경기는 89.89%로 다른 권역 대비 부정적으로 전망함. 업체 종사자 규모에 따라 살펴보면, 10–14인(109.73%)은 2014년 디자인 투자에 대해 긍정적으로 전망함.

매출 구성별로 살펴보면, 디자인 매출과 기타 매출이 비슷한 업체(101.57%)는 2015년 디자인 투자 전망이 증가할 것이라고 전망한 반면, 기타 매출이 반 이상인 업체(94.13%)와 디자인 매출이 반 이상인 업체(99.58%)에서는 낮은 전망치를 보임.

• 권역별/규모별/매출구성별 2015년 디자인 투자 전망

(단위: %)

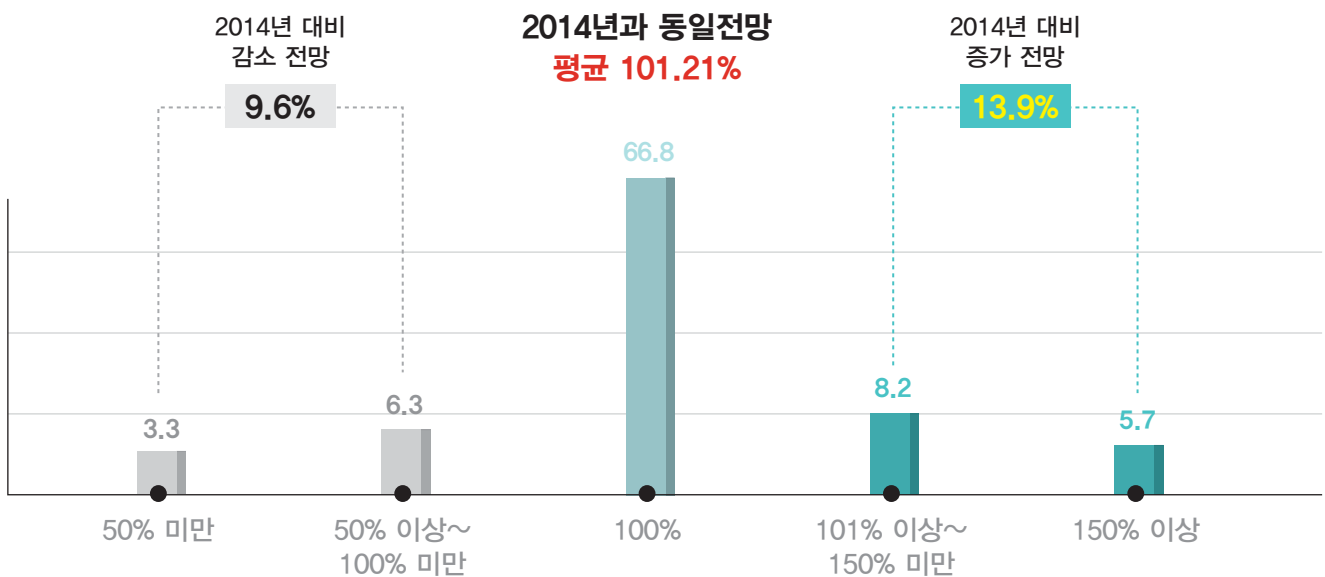
구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	101% 이상 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전문디자인업체		2.7	10.6	62.1	10.1	4.7	99.26
권역별	서울	2.9	7.9	71.2	5.4	2.8	97.53
	부산/울산/경남	0.0	12.4	39.1	20.1	10.7	109.32
	대구/경북	0.0	10.5	31.4	47.0	6.1	114.00
	인천/경기	7.6	22.2	44.9	8.7	6.7	89.89
	광주/전라	0.0	4.4	80.4	0.8	8.4	105.61
	대전/충청	0.0	15.5	67.3	8.6	0.0	95.96
	강원/제주	0.0	6.5	68.4	10.2	14.9	105.19
규모별	1인	4.4	21.8	51.2	7.3	3.9	91.03
	2–4인	2.9	6.7	67.2	9.7	5.1	100.80
	5–9인	1.2	6.9	66.2	11.9	4.7	103.07
	10–14인	0.0	3.4	63.7	11.8	7.3	109.73
	15인 이상	0.0	0.0	61.4	22.6	4.0	108.12
매출구성	디자인매출 50% ↑	2.9	9.1	63.0	10.9	4.2	99.58
	기타매출 50% ↑	2.4	26.6	51.1	3.0	10.4	94.13
	반 반	0.0	16.8	60.2	3.8	7.7	101.57

13-2 2015년 디자이너 고용 전망

– 2014년 대비 2015년 디자이너 고용 전망은 평균 101.21% 수준으로 2014년에 비해 다소 증가할 것으로 전망됨.

범주별로 살펴보면, 2014년과 동일 할 것이라는 전망(100%)이 66.8%로 압도적인 가운데, 2014년 대비 감소 전망(100% 미만)은 9.6%, 증가 전망(100% 초과)은 13.9%로 감소 전망에 비해 증가 전망 비율이 상대적으로 높게 나타남.

(단위: %) 2015년 디자이너 고용 전망



– 업종별로 살펴보면, 시각디자인업(105.61%)과 제품디자인업(100.85%)에서 2014년 대비 디자이너 고용이 증가할 것으로 전망(100% 초과)한 반면, 인테리어디자인업(96.86%)과 기타패션텍스타일 디자인업(98.37%)은 2014년 대비 디자이너 고용이 감소(100% 미만)할 것이라고 전망함.

• 업종별 2015년 디자이너 고용 전망

(단위: %)

구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	101% 이상 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
업종	전문디자인업체	3.3	6.3	66.8	8.2	5.7	101.21
	제품 디자인	3.2	8.2	64.6	7.5	6.7	100.85
	시각 디자인	1.2	3.6	68.3	10.3	6.5	105.61
	인테리어 디자인	6.6	5.9	65.0	5.6	4.8	96.86
	기타패션텍스타일	3.3	10.0	69.8	8.6	3.6	98.37

– 권역별로 디자이너 고용 전망을 살펴보면, 부산/울산/경남(113.71%)과 대구/경북(111.52%), 광주/전라(104.45%), 서울(100.68%)은 2015년 디자이너 고용이 증가할 것으로 전망한 반면, 인천/ 경기(89.93%), 강원/제주(96.43%), 대전/충청(99.12%) 등에서 감소할 것으로 전망함.

규모별 역시 10-14인 업체(107.22%)와 15인 이상 업체(111.12%)에서 다른 규모 대비 높게 나타남.

매출 구성별로 살펴보면, 디자인 매출이 반 이상인 업체(102.03%)가 2014년 대비 2015년 디자이너 고용을 긍정적으로 전망한 반면, 기타 매출이 반 이상인 업체(91.65%)와 디자인 매출과 기타매출이 동일한 업체(98.98%)는 부정적인 전망을 보임.

• 권역별/규모별/매출구성별 2015년 디자이너 고용 전망

(단위: %)

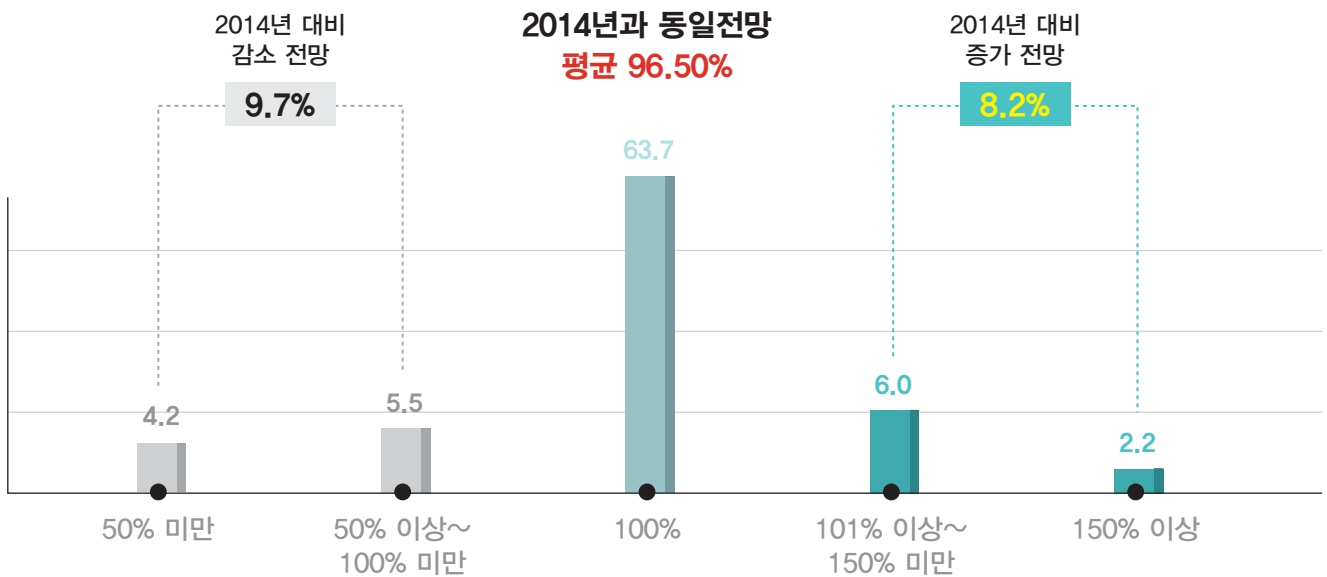
구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	101% 이상 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전문디자인업체		3.3	6.3	66.8	8.2	5.7	101.21
권역별	서울	3.0	5.1	72.5	5.9	4.2	100.68
	부산/울산/경남	0.0	6.9	53.4	8.2	13.8	113.71
	대구/경북	0.0	2.5	55.4	28.4	8.7	111.52
	인천/경기	10.4	13.8	50.7	8.0	6.3	89.93
	광주/전라	0.0	4.4	76.4	5.2	7.9	104.45
	대전/충청	0.0	9.7	73.0	8.6	0.0	99.12
	강원/제주	6.5	0.0	76.7	16.7	0.0	96.43
규모별	1인	3.8	9.5	70.7	3.3	1.2	93.83
	2-4인	3.9	6.9	65.5	8.5	7.4	102.88
	5-9인	1.8	3.0	68.1	11.5	5.7	104.33
	10-14인	3.8	1.0	58.4	11.5	12.9	107.22
	15인 이상	0.0	0.0	58.3	19.8	8.7	111.12
매출구성	디자인매출 50% ↑	3.6	4.9	66.6	9.1	6.1	102.03
	기타매출 50% ↑	1.6	23.2	63.8	0.4	2.6	91.65
	반 반	0.0	9.0	79.4	0.0	0.0	98.98

13-3 2015년 연구개발비 전망

- 2014년 대비 2015년 연구개발비 전망에 대해 조사한 결과, 2015년 연구개발비는 2014년의 평균 96.50% 수준으로 2014년에 비해 약간 감소될 것으로 전망함.

범주별로 보면, 2014년과 동일 할 것이라는 전망(100%)이 63.7%로 가장 높았고, 2014년 대비 감소 전망(100% 미만)은 9.7%, 2014년 대비 증가 전망(100% 초과)은 8.2%로 나타남.

(단위: %) 2015년 연구개발비 전망



- 업종별로 살펴보면, 시각디자인업(101.92%)은 2014년 대비 증가 전망으로 나타난 반면, 인테리어 디자인업(88.71%)과 기타패션텍스타일디자인업(93.53%), 제품디자인업(98.08%)은 2014년 대비 감소할 것으로 전망함.

• 업종별 2015년 연구개발비 전망

(단위: %)

구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	101% 이상 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전문디자인업체		4.2	5.5	63.7	6.0	2.2	96.50
업종별	제품 디자인	3.4	6.6	64.9	4.0	4.0	98.08
	시각 디자인	1.9	3.8	62.6	7.9	2.7	101.92
	인테리어 디자인	9.2	3.8	61.2	4.7	0.7	88.71
	기타패션텍스타일	3.3	10.0	67.6	6.7	0.3	93.53

– 권역별 2015년 연구개발비 전망 평균을 비교해 보면, 강원/제주(114.13%)와 대구/경북(105.89%), 부산/울산/경남(105.03%), 광주/전라(101.46%)는 2015년 연구개발비가 증가할 것으로 전망한 반면, 인천/경기(86.69%), 서울(95.90%), 대전/충청(98.50%) 등에서 감소할 것으로 전망함.

업체 종사자 규모를 살펴보면, 15인 이상의 업체(104.75%)가 2015년 연구개발비의 증가를 가장 긍정적으로 전망하는 것으로 나타났으며, 1인 업체의 경우는 90.26%로 가장 부정적으로 전망하는 것으로 나타남.

매출 구성별 2015년 연구개발비 전망을 보면, 디자인 매출과 기타 매출이 비슷한 업체(118.50%)는 2015년 연구개발비가 증가할 것이라고 전망한 반면, 기타 매출이 반 이상인 업체(86.06%)와 디자인 매출이 반 이상인 업체(96.90%)에서는 낮은 전망치를 보임.

• 권역별/규모별/매출구성별 2015년 연구개발비 전망

(단위: %)

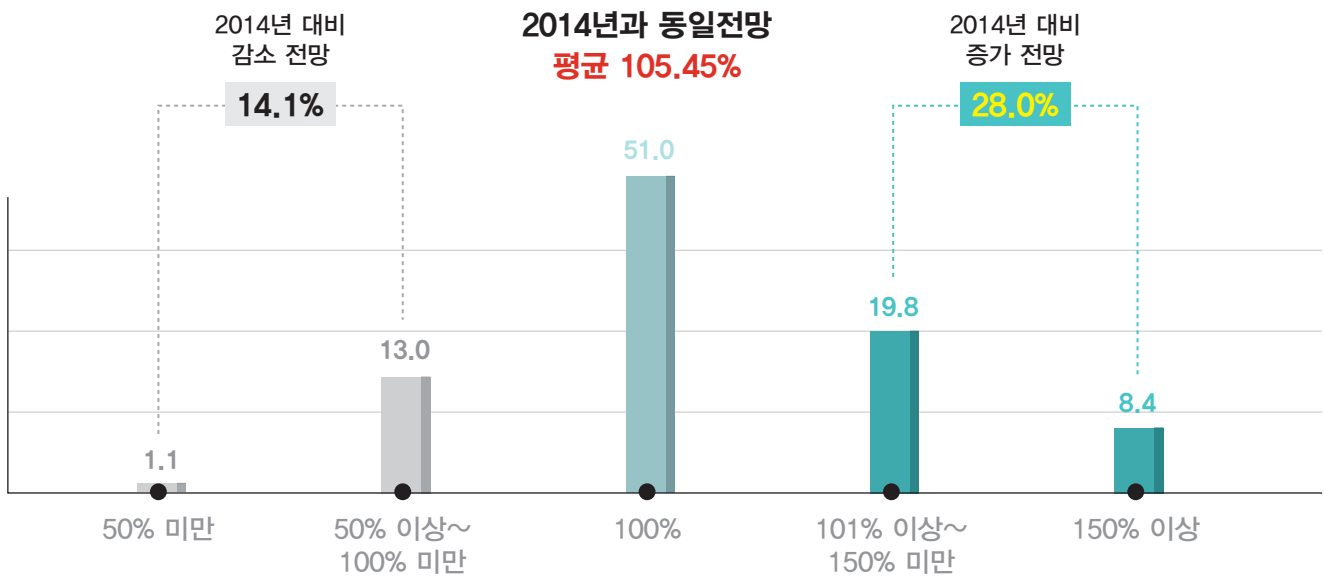
구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	101% 이상 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전문디자인업체		4.2	5.5	63.7	6.0	2.2	96.50
권역별	서울	3.6	4.6	73.7	3.3	1.2	95.90
	부산/울산/경남	4.4	3.7	13.9	17.9	3.1	105.03
	대구/경북	0.0	0.0	55.9	21.0	0.8	105.89
	인천/경기	10.7	13.4	54.3	3.1	4.2	86.69
	광주/전라	1.2	4.4	66.5	0.0	6.0	101.46
	대전/충청	0.0	9.7	75.4	5.8	0.0	98.50
	강원/제주	6.5	0.0	63.7	14.9	14.9	114.13
규모별	1인	6.1	8.9	57.6	3.9	0.6	90.26
	2-4인	4.2	4.8	67.9	5.6	2.4	97.13
	5-9인	2.3	4.4	64.0	7.2	3.2	100.67
	10-14인	3.8	1.0	60.3	10.7	4.4	101.41
	15인 이상	0.0	1.2	62.8	12.9	4.0	104.75
매출구성	디자인매출 50% ↑	4.1	4.9	65.2	6.7	2.1	96.90
	기타매출 50% ↑	6.5	16.7	58.9	0.0	1.0	86.06
	반 반	0.0	0.0	34.0	0.0	7.7	118.50

13-4 2016년 매출액 전망

– 2015년 대비 2016년 매출액 전망에 대해 조사한 결과, 2016년 매출액은 2015년의 평균 105.45% 수준으로 2015년에 비해 증가할 것으로 전망함.

범주별로 보면, 2015년과 동일 할 것이라는 전망(100%)이 54.5%로 가장 높았고, 2015년 대비 감소 전망(100% 미만)은 14.1%, 2015년 대비 증가 전망(100% 초과)은 28.0%로 나타남.

(단위: %) 2016년 매출액 전망



– 업종별로 살펴보면, 전반적으로 2015년 대비 2016년 매출액이 증가할 전망이다 가운데, 제품디자인업 (111.16%)은 상대적으로 가장 높은 전망치를 보임.

• 업종별 2016년 매출액 전망

(단위: %)

구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	101% 이상 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전문디자인업체		1.1	13.0	51.0	19.8	8.4	105.45
업종별	제품 디자인	0.7	12.3	39.6	26.2	12.1	111.16
	시각 디자인	1.8	11.1	52.3	19.2	8.7	106.13
	인테리어 디자인	1.3	11.0	56.5	17.6	6.2	102.22
	기타패션텍스타일	0.0	21.1	58.7	12.8	5.0	99.98

– 권역별 2016년 매출액 전망 평균을 비교해 보면, 강원/제주(95.23%)와 인천/경기(99.61%)를 제외한 모든 지역에서 매출액 증가 전망을 보임.

그 중에서 대구/경북(114.22%)은 가장 긍정적인 전망치를 보임.

업체 종사자 규모를 살펴보면, 10인~14인의 업체(115.44%)가 매출액을 가장 긍정적으로 전망하는 것으로 나타났으며, 1인 업체의 경우는 99.25%로 가장 부정적으로 전망하는 것으로 나타남.

매출 구성별 매출액 전망을 보면, 디자인 매출과 기타 매출이 비슷한 업체(109.56%)와 디자인 매출이 반 이상인 업체(105.62%) 등 모든 매출구성이 2015년 대비 2016년 매출액이 증가할 것이라고 전망함.

• 권역별/규모별/매출구성별 2016년 매출액 전망

(단위: %)

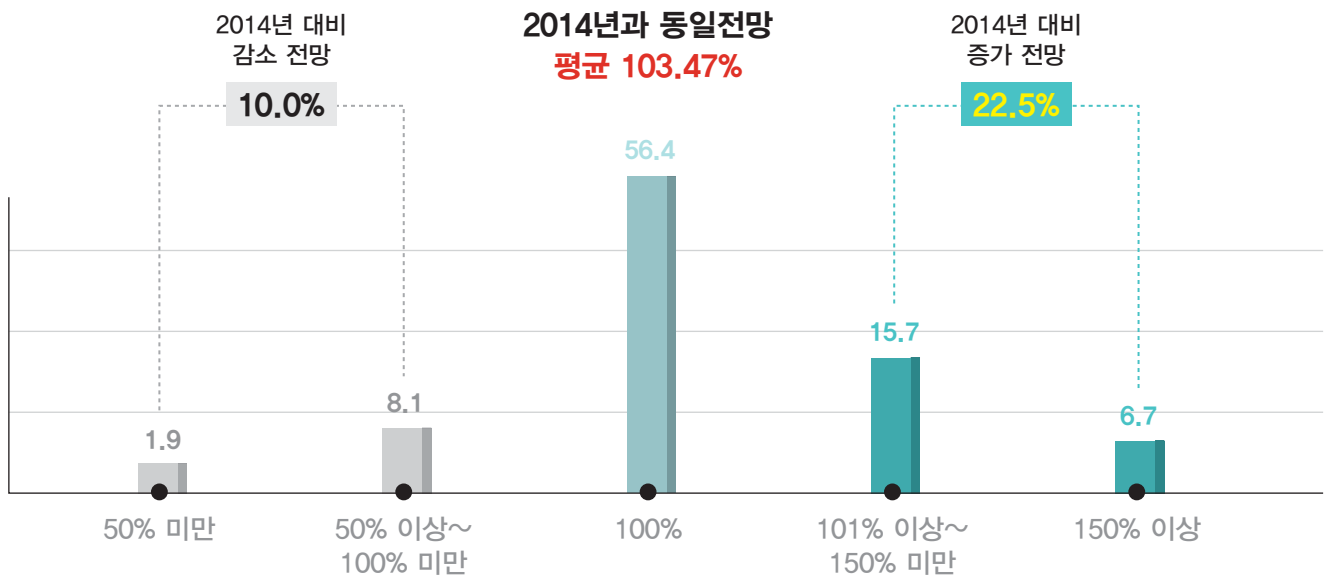
구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	101% 이상 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전문디자인업체		1.1	13.0	51.0	19.8	8.4	105.45
권역별	서울	0.5	12.9	56.9	14.6	7.1	104.19
	부산/울산/경남	0.0	4.2	59.7	30.2	5.0	107.38
	대구/경북	0.0	4.3	36.5	45.6	8.6	114.22
	인천/경기	5.0	25.8	34.5	13.5	11.6	99.61
	광주/전라	0.0	11.8	54.1	11.5	19.6	113.74
	대전/충청	0.0	5.8	37.5	39.8	11.2	113.74
	강원/제주	6.5	21.4	21.4	50.6	0.0	95.23
규모별	1인	2.6	19.5	45.1	18.6	4.6	99.25
	2-4인	0.6	13.3	53.5	18.0	9.1	105.61
	5-9인	0.0	7.3	54.4	23.1	10.4	110.38
	10-14인	2.4	4.5	45.7	21.7	16.7	115.44
	15인 이상	0.0	3.0	55.7	24.3	7.9	109.90
매출구성	디자인매출 50% ↑	0.9	12.1	50.7	21.0	8.0	105.62
	기타매출 50% ↑	4.2	24.2	51.5	5.1	11.4	101.20
	반 반	0.0	15.4	59.6	11.6	13.3	109.56

13-5 2016년 디자인 투자 전망

- 2015년 대비 2016년 디자인 투자 전망은 평균 103.57%수준으로 2015년에 대비 약간 증가할 것으로 전망됨.

범주별로 살펴보면, 2015년과 동일 할 것이라는 전망(100%)이 63.2%로 가장 높은 가운데, 2015년 대비 감소 전망(10.0% 미만)은 10.0%, 2015년 대비 증가 전망(100% 초과)은 22.5%로 나타남.

(단위: %) 2016년 디자인 투자 전망



- 업종별로 살펴보면, 기타패션텍스타일디자인업(97.50%)은 2014년 대비 감소할 것으로 전망한 반면, 나머지 업종은 2014년 대비 증가할 것으로 전망함.

특히, 시각디자인업(106.79%)이 가장 긍정적인 전망을 한 것으로 나타남.

• 업종별 2016년 디자인 투자 전망

(단위: %)

구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	101% 이상 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전문디자인업체		1.9	8.1	56.4	15.7	6.7	103.47
업종별	제품 디자인	3.4	7.5	48.6	20.4	8.9	105.01
	시각 디자인	0.0	7.5	55.7	18.8	7.1	106.79
	인테리어 디자인	2.6	6.6	57.4	12.2	5.6	101.02
	기타패션텍스타일	2.3	12.7	68.4	6.8	4.0	97.50

- 권역별로 살펴보면, 대구/경북(114.29%)이 2016년 디자인 투자에 대해 가장 긍정적인 전망을 하는 것으로 나타났고, 부산/울산/경남(109.39%)과 광주/전라(108.65%)도 2014년 대비 증가 전망으로 나타남.
한편, 인천/경기는 92.93%로 다른 권역 대비 유일하게 부정적으로 전망함.
- 업체 종사자 규모에 따라 살펴보면, 10-14인(116.98%)은 2016년 디자인 투자에 대해 긍정적으로 전망함.
- 매출 구성별로 살펴보면, 디자인 매출과 기타 매출이 비슷한 업체(114.51%)와 디자인 매출이 반 이상인 업체(104.08%)는 2015년 대비 2016년 디자인 투자가 증가할 것이라고 전망한 반면, 기타 매출이 반 이상인 업체(90.86%)는 감소할 전망을 보임.

• 권역별/규모별/매출구성별 2016년 디자인 투자 전망

(단위: %)

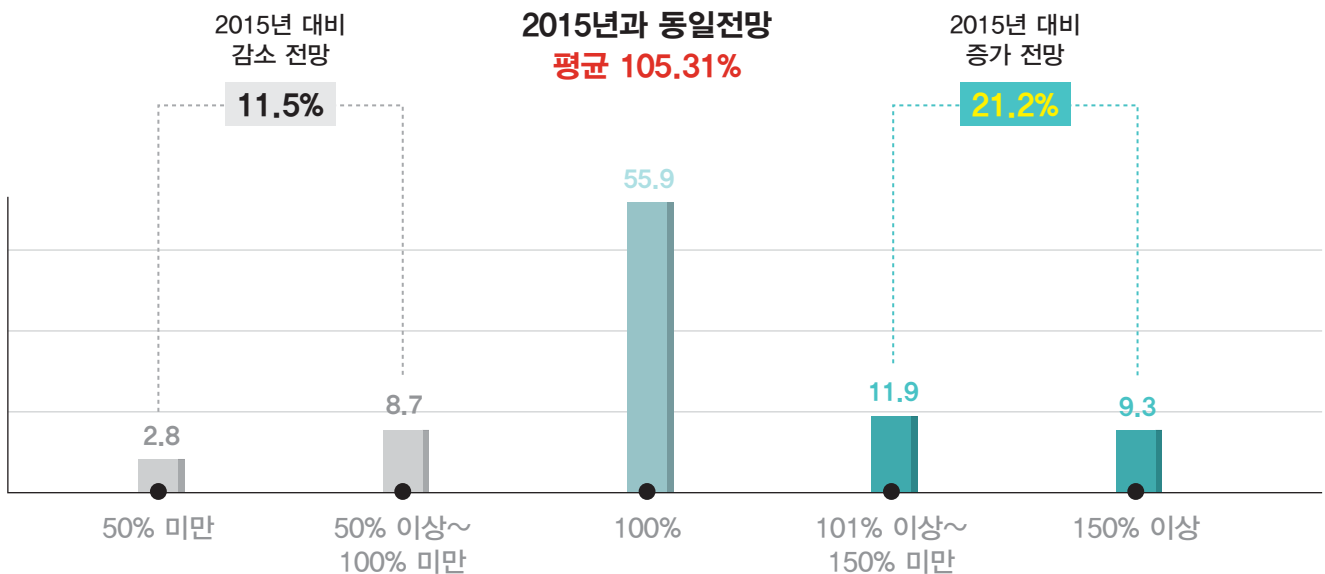
구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	101% 이상 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전문디자인업체		1.9	8.1	56.4	15.7	6.7	103.47
권역별	서울	1.6	6.2	65.2	10.1	5.9	102.76
	부산/울산/경남	0.0	1.9	47.2	29.8	3.5	109.39
	대구/경북	0.0	4.3	41.0	41.1	8.6	114.29
	인천/경기	6.7	17.2	42.7	10.3	8.0	92.93
	광주/전라	0.0	11.8	62.5	3.8	15.9	108.65
	대전/충청	0.0	11.6	37.3	34.2	8.3	107.91
	강원/제주	0.0	28.0	6.5	65.5	0.0	101.67
규모별	1인	2.3	13.0	53.0	13.6	3.4	98.14
	2-4인	2.3	8.1	58.0	15.4	6.8	102.88
	5-9인	1.2	4.3	60.1	16.3	9.1	107.54
	10-14인	0.0	2.4	48.4	20.1	15.3	116.98
	15인 이상	0.0	0.0	54.1	25.9	7.9	110.19
매출구성	디자인매출 50% ↑	1.9	6.5	56.8	16.6	6.7	104.08
	기타매출 50% ↑	2.5	28.4	55.7	3.4	3.5	90.86
	반 반	0.0	10.5	45.2	19.3	13.3	114.51

13-6 2016년 디자이너 고용 전망

- 2015년 대비 2016년 디자이너 고용 전망은 평균 105.31% 수준으로 2015년에 비해 다소 증가할 것으로 전망됨.

범주별로 살펴보면, 2015년과 동일 할 것이라는 전망(100%)이 55.9%로 가장 많은 가운데, 2015년 대비 감소 전망(100% 미만)은 11.5%, 증가 전망(100% 초과)은 21.2%로 감소 전망에 비해 증가 전망 비율이 상대적으로 높게 나타남.

(단위: %) 2016년 디자이너 고용 전망



- 업종별로 살펴보면, 기타패션텍스타일디자인업(99.05%)을 제외한 모든 업종에서 2015년 대비 디자이너 고용이 증가할 것으로 전망(100% 초과)한 가운데, 특히 시각디자인업(111.22%)이 다른 업종 대비 전망 치가 높게 나타남.

• 업종별 2016년 디자이너 고용 전망

(단위: %)

구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	101% 이상 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전문디자인업체		2.8	8.7	55.9	11.9	9.3	105.31
업종별	제품 디자인	4.6	10.7	50.0	14.4	9.1	102.86
	시각 디자인	1.4	7.9	52.5	15.0	12.2	111.22
	인테리어 디자인	2.6	6.6	58.0	9.6	6.9	103.57
	기타패션텍스타일	3.3	10.3	69.3	4.4	6.8	99.05

- 권역별로 디자이너 고용 전망을 살펴보면, 인천/경기(89.55%)와 강원/제주(93.09%)를 제외한 모든 권역에서 2015년 대비 2016년 디자이너 고용을 긍정적으로 전망함.
그 중에서 부산/울산/경남(120.74%)이 가장 긍정적으로 전망함.
- 규모별 역시 10-14인 업체(119.48%)와 5-9인 업체(109.06%)에서 다른 규모 대비 높게 나타남.
- 매출 구성별로 살펴보면, 디자인 매출과 기타 매출이 비슷한 업체(116.29%)와 디자인 매출이 반 이상인 업체(105.96%)가 2015년 대비 2016년 디자이너 고용을 긍정적으로 전망한 반면, 기타매출이 반 이상인 업체(91.92%)는 부정적인 전망을 보임.

• 권역별/규모별/매출구성별 2016년 디자이너 고용 전망

(단위: %)

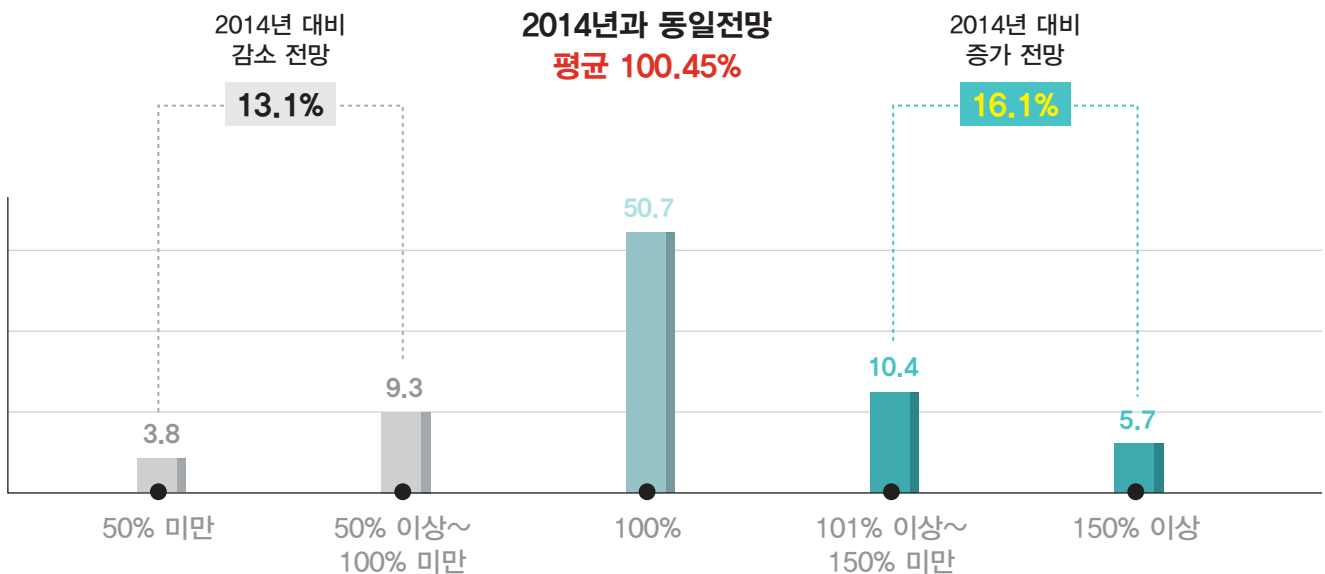
구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	101% 이상 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전문디자인업체		2.8	8.7	55.9	11.9	9.3	105.31
권역별	서울	1.8	5.9	64.1	9.6	7.5	105.38
	부산/울산/경남	0.0	3.7	45.2	13.7	19.7	120.74
	대구/경북	2.3	19.6	47.7	15.2	10.2	107.06
	인천/경기	10.7	14.8	43.6	7.5	7.3	89.55
	광주/전라	0.0	11.8	55.0	8.5	18.7	114.02
	대전/충청	0.0	5.8	41.4	35.8	8.3	110.41
	강원/제주	6.5	36.3	6.5	50.6	0.0	93.09
규모별	1인	2.9	13.2	51.1	9.6	8.3	102.59
	2-4인	3.2	10.1	57.8	11.4	8.0	103.49
	5-9인	2.4	3.0	59.5	13.6	11.7	109.06
	10-14인	2.4	0.0	48.2	17.4	18.2	119.48
	15인 이상	0.0	0.0	59.2	17.2	9.7	109.33
매출구성	디자인매출 50% ↑	2.8	7.5	56.1	12.7	9.3	105.96
	기타매출 50% ↑	4.2	23.5	58.2	0.0	5.7	91.92
	반 반	0.0	10.5	45.2	14.1	18.6	116.29

13-7 2016년 연구개발비 전망

- 2015년 대비 2016년 연구개발비 전망에 대해 조사한 결과, 2015년 연구개발비는 2014년의 평균 100.45% 수준으로 2015년에 비해 약간 증가할 것으로 전망함.

범주별로 보면, 2015년과 동일 할 것이라는 전망(100%)이 50.7%로 가장 높았고, 2015년 대비 감소 전망(100% 미만)은 13.1%, 2015년 대비 증가 전망(100% 초과)은 16.2%로 나타남.

(단위: %) 2016년 연구개발비 전망



- 업종별로 살펴보면, 제품디자인업(103.12%)과 시각디자인업(102.69%)는 2015년 대비 2016년 연구개발비 증가 전망으로 나타난 반면, 인테리어디자인업(96.47%)과 기타패션텍스타일디자인업(96.97%)은 2015년 대비 감소할 것으로 전망함.

• 업종별 2016년 연구개발비 전망

(단위: %)

구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	101% 이상 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전문디자인업체		3.8	9.3	50.7	10.4	5.7	100.45
업종별	제품 디자인	3.4	12.9	46.2	11.6	8.2	103.12
	시각 디자인	3.7	7.8	47.6	12.7	6.2	102.69
	인테리어 디자인	5.3	5.3	51.9	8.9	4.3	96.47
	기타패션텍스타일	2.3	12.4	63.0	5.8	3.0	96.97

– 권역별 매출액 전망 평균을 비교해 보면, 인천/경기(86.69%)를 제외한 모든 권역에서 2015년 대비 2016년 연구개발비를 증가할 것으로 전망함.

그 중에서 강원/제주(112.64%)가 가장 긍정적으로 전망함.

업체 종사자 규모를 살펴보면, 10인~14인의 업체(113.28%)가 2015년 대비 2016년 연구개발비의 증가를 가장 긍정적으로 전망하는 것으로 나타났으며, 1인 업체(95.64%)와 2~4인 업체(99.17%)는 부정적으로 전망하는 것으로 나타남.

매출 구성별 2016년 연구개발비 전망을 보면, 디자인 매출과 기타 매출이 비슷한 업체(124.54%)와 디자인 매출이 반 이상인 업체(101.07%)는 2015년 대비 2016년 연구개발비가 증가할 것이라고 전망한 반면, 기타 매출이 반 이상인 업체(86.75%)는 감소할 전망을 보임.

• 권역별/규모별/매출구성별 2016년 연구개발비 전망

(단위: %)

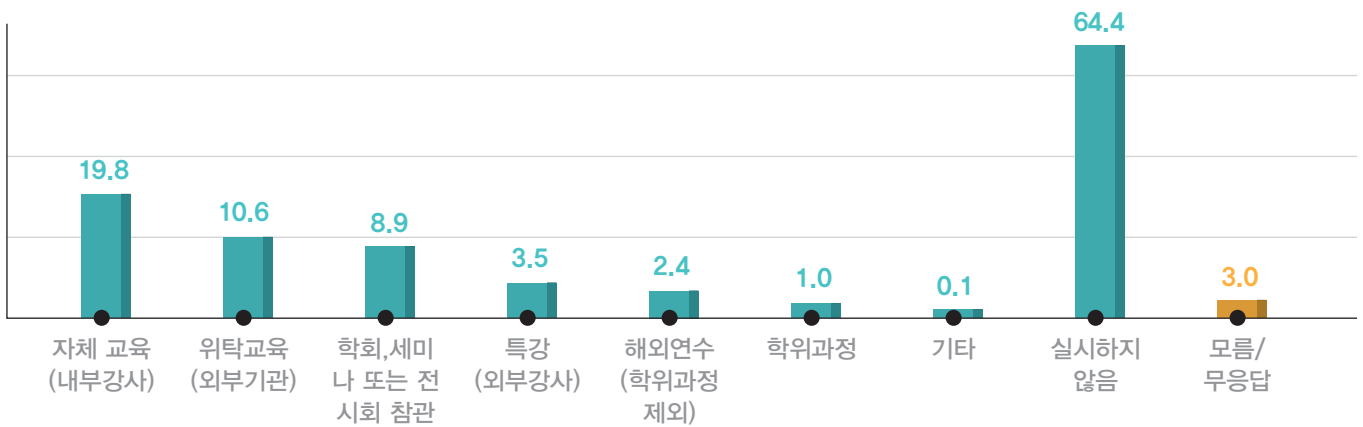
구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	101% 이상 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전문디자인업체		3.8	9.3	50.7	10.4	5.7	100.45
권역별	서울	2.3	4.9	63.4	9.4	4.7	101.66
	부산/울산/경남	5.6	5.2	14.4	13.7	4.1	100.78
	대구/경북	0.0	35.3	30.4	6.4	5.6	101.50
	인천/경기	12.4	16.1	41.0	4.3	6.7	86.69
	광주/전라	1.2	11.8	50.5	3.0	11.6	105.76
	대전/충청	0.0	5.8	40.9	35.8	8.3	110.56
	강원/제주	6.5	21.4	6.5	50.6	14.9	112.64
규모별	1인	3.3	12.9	46.1	8.7	2.8	95.64
	2~4인	4.7	11.0	52.2	10.1	5.5	99.17
	5~9인	2.9	4.2	54.5	11.8	7.8	104.84
	10~14인	3.8	0.0	48.6	12.9	13.8	113.28
	15인 이상	0.5	1.7	51.2	16.2	9.2	109.47
매출구성	디자인매출 50% ↑	3.9	8.2	51.9	11.4	5.8	101.07
	기타매출 50% ↑	4.2	23.5	54.4	0.0	1.0	86.75
	반 반	0.0	10.5	11.5	6.4	13.3	124.54

SECTION 02 인적자원 관리

14 디자이너 재교육 방법별 교육 경험률

- 디자이너 재교육 방법별 교육 경험률을 살펴본 결과, ‘자체 교육(내부 강사)’ (19.8%)이 가장 경험률이 높은 재교육 방법으로 꼽혔음.
- 또한 ‘위탁 교육(외부기관)’ (10.6%), ‘학회, 세미나 또는 전시회 참관’ (8.9%) 등의 순으로 경험한 것으로 나타남. 한편, ‘실시하지 않음’이라는 응답도 64.4%로 높은 비율을 차지함.

(단위: %, 중복응답) 디자이너 재교육 방법별 교육 경험률



- 업종별로 살펴보면, ‘자체 교육(내부강사)’은 제품디자인업(22.9%)에서 가장 높았고, ‘해외연수(학위과정제외)’는 기타패션텍스타일디자인업(4.6%)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 디자이너 재교육 방법별 교육 경험률

(단위: %, 중복응답)

구분		자체교육 (내부강사)	위탁교육 (외부기관)	학회, 세미나 또는 전시회 참관	특강 (외부강사)	해외연수 (학위과정 제외)	학위과정	기타	실시하지 않음
전문디자인업체		19.8	10.6	8.9	3.5	2.4	1.0	0.1	64.4
업종별	제품 디자인	22.9	16.6	10.4	5.1	2.2	0.3	0.0	57.0
	시각 디자인	19.9	11.3	9.3	3.6	1.8	1.8	0.0	61.0
	인테리어 디자인	21.1	5.2	10.3	3.1	1.9	0.6	0.6	69.6
	기타패션텍스타일	12.9	7.0	3.7	1.4	4.6	1.1	0.0	75.9

- 권역별로 살펴보면, 대부분의 권역에서 ‘자체 교육’ 과 ‘학회 및 세미나’ , ‘위탁교육(위탁교육기관)’ 이 주된 재교육 방법으로 나타남. 특히 ‘자체 교육’ 은 대전/충청(22.5%), ‘학회 및 세미나’ 는 강원/제주 (16.0%)에서 다른 권역 대비 높게 나타남.
- 규모별로 살펴보면, 대부분의 재교육 방법 경험 비율은 규모가 큰 업체일수록 높은 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 디자이너 재교육 방법별 교육 경험률

(단위: %, 중복응답)

구분		자체교육 (내부 강사)	위탁교육 (외부 기관)	학회,세 미나 또는 전시회 참관	특강 (외부 강사)	해외연수 (학위과정 제외)	학위 과정	기타	실시하지 않음
전문디자인업체		19.8	10.6	8.9	3.5	2.4	1.0	0.1	64.4
권역별	서울	20.7	1.9	9.7	2.3	2.9	1.1	0.2	71.2
	부산/울산/경남	21.7	24.4	10.2	4.7	1.5	0.0	0.0	47.0
	대구/경북	16.4	53.4	1.6	3.3	0.0	1.6	0.0	29.2
	인천/경기	14.6	13.4	11.1	4.9	1.9	0.0	0.0	65.9
	광주/전라	21.7	12.7	4.3	10.1	2.4	0.0	0.0	67.1
	대전/충청	22.5	14.3	3.3	2.8	0.0	5.8	0.0	63.1
	강원/제주	21.4	16.7	16.0	6.5	9.5	0.0	0.0	52.4
규모별	1인	5.0	4.0	5.1	0.9	0.6	0.0	0.0	82.3
	2-4인	18.1	12.2	7.5	2.6	2.3	1.5	0.0	64.9
	5-9인	32.6	13.4	12.2	6.4	3.3	1.3	0.7	51.5
	10-14인	43.2	15.2	24.5	9.2	5.5	1.6	0.0	38.4
	15인 이상	51.2	18.6	16.5	10.3	8.0	0.5	0.0	27.0
매출구성	디자인매출 50% ↑	20.2	11.5	9.3	3.4	2.3	1.1	0.2	62.4
	기타매출 50% ↑	16.1	1.0	7.2	6.3	2.0	0.0	0.0	84.5
	반 반	15.3	4.2	0.0	0.0	5.6	0.0	0.0	75.6

15 최근 3년간 디자이너 교육 훈련비용

- 전문디자인업체의 최근 3년간 디자이너 교육 훈련비용은 평균 279만원으로 나타남.
- 범주별로 살펴보면, ‘100만원 미만’ (41.5%)으로 나타났고, 다음은 ‘100~499만원 이하’ (1.9%), ‘500~999만원 이하’ (1.3%), ‘1000~2999만원 이하’ (1.8%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 최근 3년간 디자이너 교육 훈련비용

평균 : 279만원



- 업종별 디자이너 교육 훈련비용을 살펴보면, 제품디자인업의 평균 훈련비용은 414만원으로 가장 높게 나타난, 반면, 인테리어디자인업은 113만원으로 다른 업종 대비 평균 훈련비용이 낮았음.

• 최근 3년간 디자이너 교육 훈련비용

(단위: %)

구분		100만원 미만	100~499만원 이하	500~999만원 이하	1000~299만원 이하	3000만원 이상	평균 (단위 : 백만원)
전문디자인업체		41.5	1.9	1.3	1.8	1.1	279
업종별	제품 디자인	37.4	2.5	1.6	0.5	2.3	414
	시각 디자인	38.7	1.3	1.2	3.3	1.0	377
	인테리어 디자인	49.3	2.3	0.2	0.0	0.8	113
	기타패션텍스타일	42.9	1.9	2.1	3.3	0.0	144

- 권역별로 분석하면, 광주/전라(784만원)의 훈련비용이 가장 높게 나타났고, 다음은 강원/제주(772만원), 부산/울산/경남(327만원), 인천/경기(302만원), 등의 순으로 나타남.

규모별로 보면, 전반적으로 업체의 규모가 커질수록 디자이너 교육 훈련비용을 많이 투자하는 것으로 나타났으나, 15인 이상 전문디자인업체의 교육 훈련 비용은 규모에 비해 낮게 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 최근 3년간 디자이너 교육 훈련비용

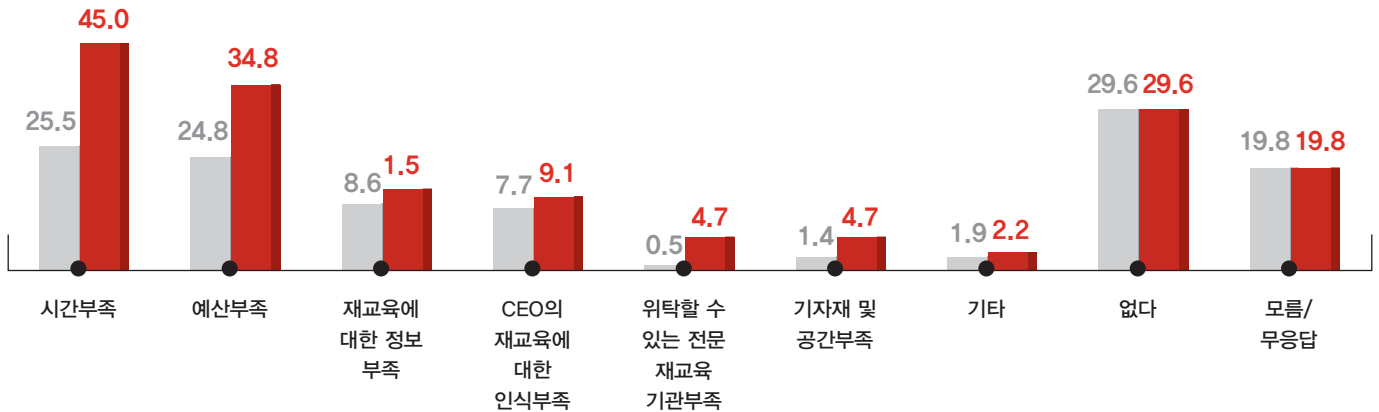
(단위: %)

구분		100만원 미만	100~499만원 이하	500~999만원 이하	1000~299만원 이하	3000만원 이상	평균 (단위 : 백만원)
전문디자인업체		41.5	1.9	1.3	1.8	1.1	279
권역별	서울	41.0	1.8	0.5	0.9	0.6	211
	부산/울산/경남	52.4	4.1	3.7	1.9	1.4	327
	대구/경북	33.9	2.3	0.0	1.6	0.0	76
	인천/경기	38.0	0.2	1.9	0.3	3.1	302
	광주/전라	48.1	3.2	4.2	5.6	4.3	784
	대전/충청	46.3	2.8	2.8	0.0	0.0	43
	강원/제주	21.4	0.0	0.0	37.5	0.0	772
규모별	1인	43.8	0.6	1.2	0.0	0.0	16
	2-4인	42.3	0.4	1.0	1.9	0.8	242
	5-9인	40.4	4.7	1.2	2.6	3.2	523
	10-14인	26.4	6.7	1.4	9.2	2.8	966
	15인 이상	39.1	9.0	4.7	1.1	1.2	355
매출구성	디자인매출 50% ↑	40.3	1.7	1.2	1.6	1.1	292
	기타매출 50% ↑	51.4	2.6	2.4	1.6	0.0	56
	반 반	51.4	5.3	0.0	9.2	4.2	443

16 디자이너 재교육 시 애로사항

– 디자이너 재교육 시 애로사항(중복응답 기준)으로 ‘시간 부족’ (45.0%)이 가장 높았고, 다음은 ‘예산 부족’ (34.8%), ‘재교육에 대한 정보 부족’ (12.5%), ‘CEO의 재교육에 대한 인식 부족’ (9.1%), ‘위탁할 수 있는 전문 재교육 기관 부족’ (4.7%) 등의 순으로 높게 나타남.

(단위: %) 디자이너 재교육 시 애로사항 ■ 1순위 ■ 중복응답



– 업종별로 살펴보면, 모든 업종에서 ‘시간 부족’ 을 꼽은 응답이 가장 높은 가운데 특히, 시각디자인업 (51.6%)에서 더욱 높았음.

‘예산 부족’ 은 인테리어디자인업(40.0%)에서 상대적으로 높은 응답률을 나타냄.

• 업종별 디자이너 재교육 시 애로사항

(단위: %, 중복응답)

구분		시간부족	예산부족	재교육에 대한 정보 부족	CEO의 재교육에 대한 인식부족	위탁할 수 있는 전문 재교육 기관부족	기자재 및 공간 부족
전문디자인업체		45.0	34.8	1.5	9.1	4.7	4.7
업종별	제품 디자인	42.9	33.0	16.8	6.6	5.1	7.4
	시각 디자인	51.6	35.9	14.0	8.0	4.0	4.0
	인테리어 디자인	46.7	40.0	8.2	11.3	6.0	5.9
	기타패션텍스타일	31.6	28.1	8.3	12.2	3.7	0.0

- 권역별로 살펴보면, 대전/충청과 강원/제주, 광주/전라를 제외한 나머지 권역에서 디자이너 재교육 시 애로사항으로 ‘시간부족’ 을 꼽았으며, 그 중 강원/제주(52.4%)가 가장 높았음.
- 한편, 강원/제주(61.8%)와 대전/충청(48.2%)은 ‘예산 부족’ 을, 대구/경북(54.9%)은 ‘재교육에 대한 정보 부족’ 을 가장 큰 애로사항으로 꼽았음.
- 규모별로는 대부분의 규모에서 ‘시간부족’ 을 디자이너 재교육의 애로사항을 꼽은 가운데, 특히 10-14인 (60.5%)에서 더욱 높게 나타남.
- 매출 구성별로 살펴보면, ‘시간부족’ 은 디자인 매출과 기타 매출이 비슷한 업체(52.4%)에서 높았고, ‘예산부족’ 은 기타 매출이 절반 이상인 업체(43.2%)에서 상대적으로 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 디자이너 재교육 시 애로사항

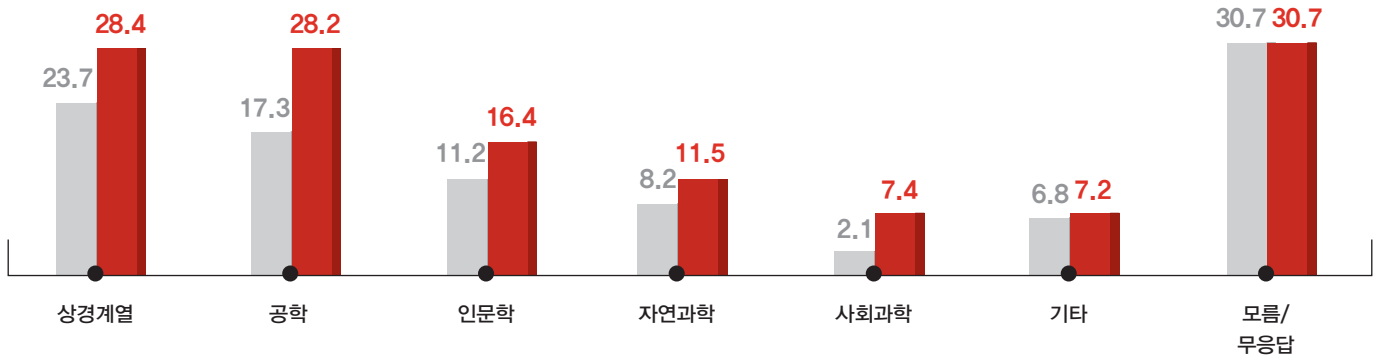
(단위: %, 중복응답)

구분		시간부족	예산부족	재교육에 대한 정보 부족	CEO의 재교육에 대한 인식부족	위탁할 수 있는 전문 재교육 기관부족	기자재 및 공간 부족
전문디자인업체		45.0	34.8	12.5	9.1	4.7	4.7
권역별	서울	50.1	39.0	5.2	13.3	2.6	3.7
	부산/울산/경남	29.7	14.7	20.9	1.3	2.0	3.8
	대구/경북	32.1	18.5	54.9	0.0	2.3	0.8
	인천/경기	46.4	31.4	16.6	4.3	6.5	3.9
	광주/전라	32.4	35.7	9.5	7.4	14.7	20.1
	대전/충청	38.9	48.2	15.8	4.3	18.4	8.6
	강원/제주	52.4	61.8	10.2	0.0	16.0	0.0
규모별	1인	35.5	25.6	6.4	7.1	3.9	2.5
	2-4인	46.2	38.1	14.5	7.8	5.1	3.2
	5-9인	48.9	38.7	13.0	15.4	5.0	9.4
	10-14인	60.5	40.8	17.7	7.7	6.3	7.7
	15인 이상	59.6	37.9	23.5	7.5	3.0	9.1
매출구성	디자인매출 50% ↑	45.1	34.0	12.9	9.0	4.7	4.5
	기타매출 50% ↑	39.6	43.2	6.5	8.1	3.7	5.8
	반 반	52.4	40.2	13.3	13.9	6.7	5.3

17 필요 인력의 전공 분야

– 디자인 전공 외 필요한 인력의 전공 분야를 조사한 결과(중복응답 기준), ‘상경계열’ 이 28.4%로 가장 높았고, 그 다음은 ‘공학’ (28.2%)이 뒤를 이음.

(단위: %) 필요 인력의 전공 분야 1순위 중복응답



– 업종별로 살펴보면, ‘상경계열’ 과 ‘공학’ 은 제품디자인업(각각 32.4%, 28.3%)과 인테리어디자인업(각각 33.5%, 42.1%)에서 다른 업종 대비 높게 나타남.

‘인문학’ 의 경우 제품디자인업(18.7%), ‘자연과학’ 은 제품디자인업(15.2%)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 필요 인력의 전공 분야

(단위: %, 중복응답)

구분		공학	상경계열	인문학	자연과학	사회과학	기타
전문디자인업체		28.4	28.2	16.4	11.5	7.4	7.2
업종별	제품 디자인	28.3	32.4	18.7	15.2	8.4	6.2
	시각 디자인	25.3	26.9	18.6	12.7	6.4	5.9
	인테리어 디자인	42.1	33.5	14.6	6.7	7.5	8.4
	기타패션텍스타일	16.2	16.8	10.3	9.4	7.7	9.7

– 권역별로 살펴보면, 대구/경북(51.8%)은 ‘자연과학’ 을 꼽은 응답이 가장 많은 비율을 차지했고, 서울(33.2%), 광주/전라(22.4%)와 대전/충청(65.1%), 부산/울산/경남(21.7%)은 ‘공학’ 을 꼽은 응답이 가장 많은 비율을 차지함.

그 외 지역들은 ‘상경계열’ 을 꼽은 응답이 가장 많았고, 그 중에서도 서울(32.8%)은 ‘상경계열’ 이 다른 전공 분야 대비 높았음.

규모별로 살펴보면, 대부분 규모에서 ‘상경계열’ 과 ‘공학’ 을 꼽은 응답이 높은 비율을 차지하는 가운데, 15인 이상의 44.2%가 ‘공학’ 인력이 필요한 것으로 나타남.

매출구성별로는 ‘공학’ 이 기타 매출이 디자인 매출보다 많은 업체(45.7%)에서 가장 높게 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 필요 인력의 전공 분야

(단위: %, 중복응답)

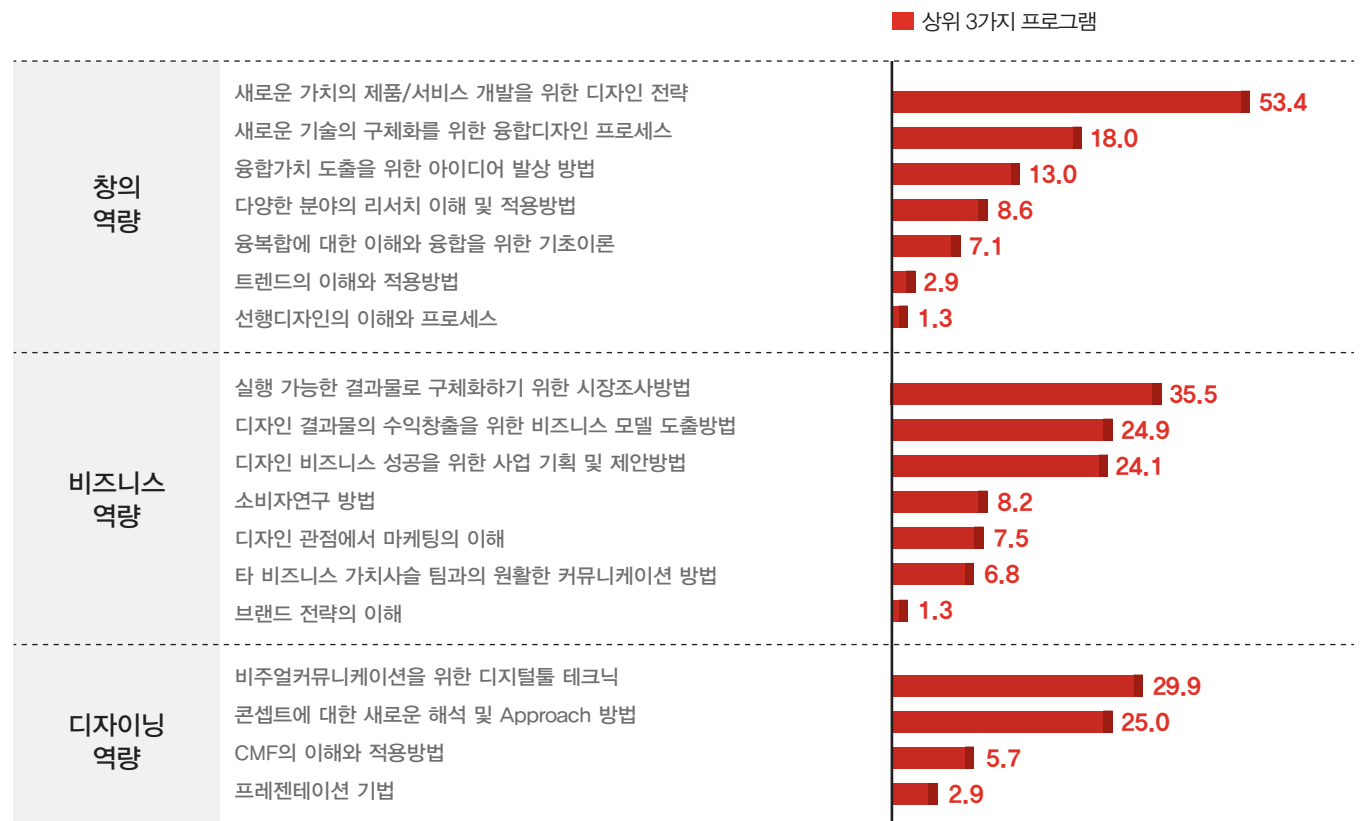
구분		공학	상경계열	인문학	자연과학	사회과학	기타
전문디자인업체		28.4	28.2	16.4	11.5	7.4	7.2
지역별	서울	33.2	32.8	18.5	4.8	9.4	6.0
	부산/울산/경남	21.7	17.6	6.8	18.7	1.2	18.8
	대구/경북	13.8	16.9	1.9	51.8	0.0	4.0
	인천/경기	13.8	25.8	16.3	14.3	5.8	8.8
	광주/전라	22.4	20.6	16.4	3.2	6.1	7.3
	대전/충청	65.1	27.6	18.4	19.8	15.4	0.0
	강원/제주	6.5	19.6	48.7	19.6	0.0	0.0
규모별	1인	20.5	23.0	18.0	6.7	5.8	11.7
	2-4인	27.4	26.1	16.7	13.9	8.1	5.1
	5-9인	36.9	37.3	11.0	12.5	8.3	7.0
	10-14인	37.0	33.3	24.7	8.5	9.6	4.5
	15인 이상	44.2	37.3	16.6	16.8	4.3	2.2
매출구성	디자인매출 50% ↑	27.3	27.4	15.6	12.8	7.0	7.7
	기타매출 50% ↑	45.7	39.6	20.2	0.0	15.0	1.2
	반 반	22.0	23.7	28.8	0.0	1.5	4.9

18 실질적으로 가장 필요한 역량

18-1 실질적으로 가장 필요한 역량 – 사장/부사장급

– 사장/부사장급의 인력이 갖춰야 할 가장 필요한 역량을 조사한 결과, 창의 역량의 ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’ (53.4%) 비율이 가장 높았음.
이어 비즈니스 역량의 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ (35.5%),디자인 역량의 ‘비주얼커뮤니케이션을 위한 디지털툴 테크닉’ (29.9%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 – 사장/부사장급



– 업종별로 살펴보면, ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’은 기타패션텍스타일디자인업(73.2%)에서 가장 높았으며, 그 다음은 제품디자인업(53.4%)이 뒤를 이음.

한편, ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’은 제품디자인업(41.9%), ‘비주얼커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉’은 시각디자인업(37.8%)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 실질적으로 가장 필요한 역량 – 사장/부사장급

(단위: %)

구분		새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	컨셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법
전문디자인업체		53.4	35.5	29.9	25.0	24.9	24.1	18.0	13.0	8.6
업종별	제품 디자인	53.4	41.9	36.0	24.9	23.5	27.3	15.5	15.9	6.8
	시각 디자인	51.0	39.8	37.8	25.8	23.1	23.4	23.3	8.9	10.0
	인테리어 디자인	43.9	31.0	25.4	24.0	24.2	16.4	13.2	23.7	8.5
	기타패션텍스타일	73.2	22.6	10.2	25.3	32.1	32.3	18.4	0.0	9.1

구분		소비자 연구방법	디자인 관점에서의 마케팅의 이해	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	타 비즈니스 가치 사슬팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	CMF의 이해와 적용방법	프레젠테이션 기법	트렌드의 이해와 적용방법	브랜드 전략의 이해	선행 디자인의 이해와 프로세스
전문디자인업체		8.2	7.5	7.1	6.8	5.7	2.9	2.9	1.3	1.3
업종별	제품 디자인	2.8	9.1	7.3	5.5	5.8	2.8	2.3	1.1	1.1
	시각 디자인	8.0	5.2	8.1	5.7	5.0	1.9	1.8	0.6	3.0
	인테리어 디자인	12.8	4.3	10.1	13.9	8.5	5.1	2.1	2.1	0.0
	기타패션텍스타일	10.9	14.5	0.0	0.0	2.4	1.8	7.3	1.8	0.0

– 권역별로 살펴보면, 대전/충청과 강원/제주를 제외한 모든 권역에서 ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’ 이 가장 높은 가운데, 특히 대구/경북(80.2%)에서 더욱 높았음.

‘비주얼커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉’ 은 대전/충청(52.6%)에서, ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ 은 강원/제주(73.2%)에서 가장 높게 나타남. 10–14인을 제외한 대부분의 규모에서 ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’ 이 실질적으로 가장 필요한 요소로 꼽힌 가운데, 특히 15인 이상(78.8%) 에서 더욱 높게 나타남.

한편, 10–14인의 경우 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ (55.6%)이 상대적으로 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 실질적으로 가장 필요한 역량 – 사장/부사장급

(단위: %)

구분		새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법
전문디자인업체		53.4	35.5	29.9	25.0	24.9	24.1	18.0	13.0	8.6
권역별	서울	47.8	36.8	22.2	23.8	26.1	26.3	22.3	15.6	9.5
	부산/울산/경남	60.3	23.8	58.1	21.8	23.9	9.6	7.6	21.6	10.5
	대구/경북	80.2	26.1	45.2	44.1	14.7	21.0	19.8	0.0	0.0
	인천/경기	65.7	36.5	28.9	24.1	20.8	30.1	3.7	1.5	11.7
	광주/전라	54.0	25.9	19.0	39.1	22.5	31.8	5.5	14.5	8.6
	대전/충청	45.8	37.4	52.6	26.6	38.5	14.1	22.5	18.2	0.0
	강원/제주	53.5	73.2	67.8	0.0	19.2	0.0	46.5	0.0	0.0
규모별	1인	51.4	39.9	35.7	19.6	22.9	21.4	20.2	8.8	11.2
	2–4인	55.7	31.2	25.2	32.0	23.6	25.7	14.9	16.2	8.7
	5–9인	52.3	25.0	27.2	21.8	41.0	27.0	20.8	20.1	1.8
	10–14인	38.3	55.6	23.0	30.4	11.3	28.4	19.5	13.3	0.0
	15인 이상	78.8	49.2	18.5	21.8	26.7	33.0	10.3	6.4	0.0
매출구성	디자인매출 50% ↑	54.3	36.0	27.4	26.6	25.8	24.1	17.5	12.5	9.1
	기타매출 50% ↑	45.4	21.9	40.5	16.1	23.5	25.0	19.2	17.8	6.3
	반 반	46.1	60.8	76.8	2.9	0.0	23.2	28.0	15.4	0.0

구분		소비자 연구방법	디자인 관점 에서의 마케팅의 이해	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	타 비즈 니스 가치 사슬팀과 의 원활한 커뮤니 케이션 방법	CMF의 이해와 적용방법	프레젠테이션 기법	트렌드의 이해와 적용방법	브랜드 전략의 이해	선행 디자인의 이해와 프로세스
전문디자인업체		8.2	7.5	7.1	6.8	5.7	2.9	2.9	1.3	1.3
권역별	서울	5.9	7.2	7.4	6.2	4.6	3.6	3.1	0.8	2.2
	부산/울산/경남	11.4	9.2	6.0	13.4	1.4	1.5	0.0	0.0	0.0
	대구/경북	21.3	0.0	0.0	16.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	인천/경기	12.4	6.3	9.6	8.2	13.8	0.0	5.7	5.7	0.0
	광주/전라	17.4	19.0	8.0	0.0	8.0	8.0	0.0	0.0	0.0
	대전/충청	0.0	5.7	7.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	강원/제주	0.0	7.5	0.0	0.0	17.1	7.5	7.5	0.0	0.0
규모별	1인	10.5	8.5	2.1	6.3	5.9	1.3	5.0	1.8	2.6
	2-4인	6.9	8.4	10.2	6.0	5.8	3.2	0.0	0.8	0.0
	5-9인	4.4	1.8	15.1	8.4	3.8	6.6	3.6	1.8	0.0
	10-14인	4.4	6.7	16.9	8.0	6.9	6.7	6.7	0.0	0.0
	15인 이상	11.5	0.0	0.0	22.7	6.4	6.4	0.0	0.0	4.5
매출구성	디자인매출 50% ↑	7.6	7.2	7.1	7.0	5.5	1.9	2.3	1.1	1.4
	기타매출 50% ↑	8.9	13.2	5.4	6.3	9.1	15.3	5.8	3.7	0.0
	반 반	25.8	0.0	10.5	0.0	0.0	0.0	10.5	0.0	0.0

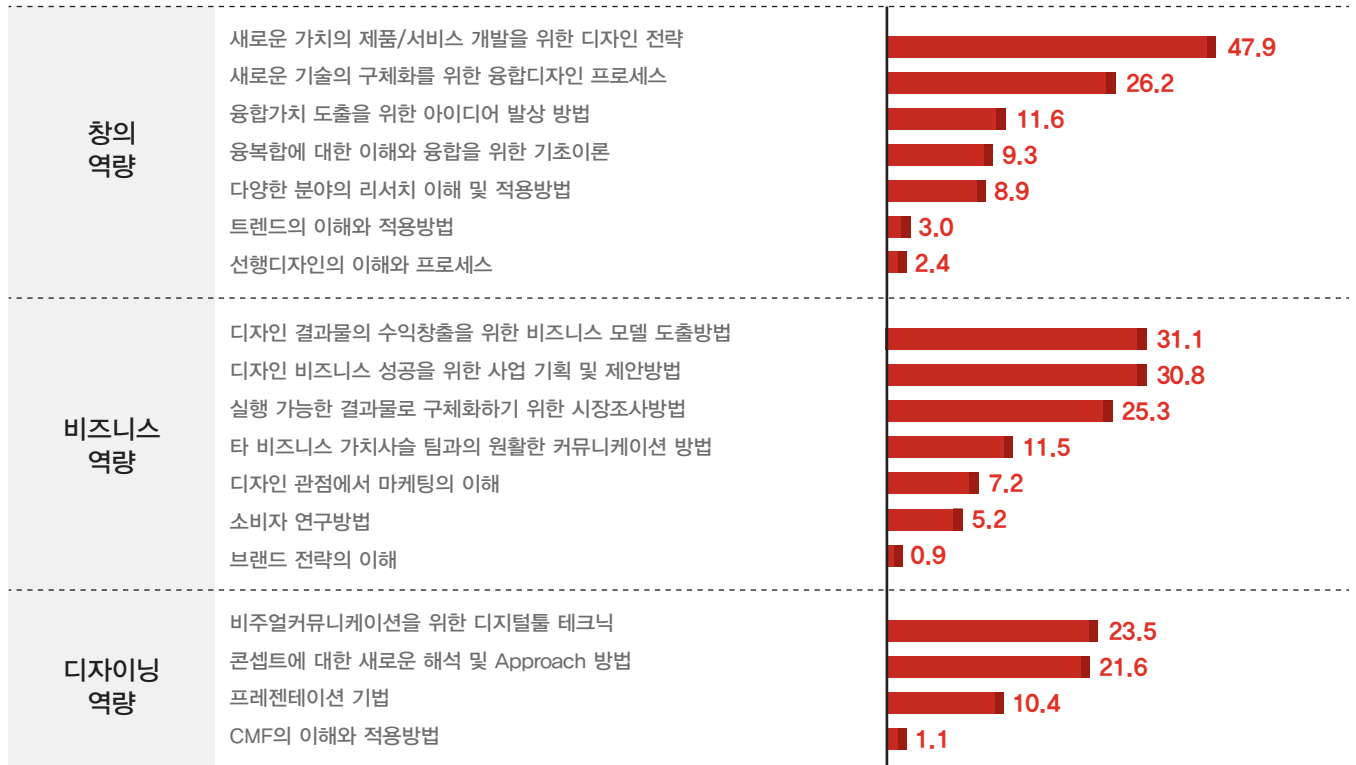
18-2 실질적으로 가장 필요한 역량 – 상무/이사급

– 상무/이사급이 실질적으로 갖춰야 할 가장 필요한 역량을 조사한 결과, 창의 역량의 ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’ (47.9%) 비율이 가장 높았음.

이어 비즈니스 역량의 ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’ (31.1%), ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법’ (30.8%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 – 상무/이사급

■ 상위 3가지 프로그램



– 업종별로 살펴보면, 제품디자인업(35.5%), 시각디자인업(54.6%), 인테리어디자인업(51.0%)에서 ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’ 을 꼽은 응답이 가장 많았음. 한편, 기타패션 텍스타일디자인업은 ‘새로운 기술의 구체화를 위한 융합디자인 프로세스’ (48.4%)를 상무/이사급이 실질적으로 갖춰야 할 중요한 역량이라고 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 실질적으로 가장 필요한 역량 – 상무/이사급

(단위: %)

구분		새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	실행 가능한 결과물로 구체화 하기 위한 시장조사 방법	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	타 비즈니스 가치 사슬팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법
전문디자인업체		47.9	31.1	30.8	26.2	25.3	23.5	21.6	11.6	11.5
업종	제품 디자인	35.5	20.4	27.8	23.5	34.6	33.3	24.6	20.5	14.1
	시각 디자인	54.6	39.1	23.0	28.7	24.8	19.5	23.2	5.5	13.9
	인테리어 디자인	51.0	32.3	49.3	14.0	18.5	28.5	0.0	18.5	5.7
	기타패션텍스타일	48.0	20.0	48.0	48.4	7.7	0.0	48.0	0.0	0.0

구분		프레젠테이션 기법	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	디자인 관점에서 마케팅의 이해	소비자 연구방법	트렌드의 이해와 적용방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	CMF의 이해와 적용방법	브랜드 전략의 이해
전문디자인업체		10.4	9.3	8.9	7.2	5.2	3.0	2.4	1.1	0.9
소재/분야별	제품 디자인	10.8	0.0	7.6	3.2	10.7	5.4	7.4	0.0	3.2
	시각 디자인	11.8	7.9	10.0	9.8	0.0	3.1	0.0	1.8	0.0
	인테리어 디자인	10.3	16.5	12.0	10.3	12.3	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타패션텍스타일	0.0	36.4	0.0	0.0	0.0	0.0	3.6	3.6	0.0

- 권역별로 살펴보면, 전반적으로 ‘비주얼커뮤니케이션을 위한 디지털툴 테크닉’ 과 ‘새로운 개발을 위한 디자인 전략’ 의 응답비율이 높았으며, 그 중 ‘비주얼커뮤니케이션을 위한 디지털툴 테크닉’ 은 광주/전라 (80.6%), ‘새로운 개발을 위한 디자인 전략’ 은 대전/충청(59.8%)이 가장 높았음.
- 한편, 강원/제주 권역은 상무/이사급이 실질적으로 갖춰야 할 중요한 역량으로서 ‘프레젠테이션 기법’ 과 ‘디자인 관점에서 마케팅의 이해’ , ‘트렌드의 이해와 적용방법’ 이 100% 나타남.
- 규모별로 살펴보면, 1인 업체는 ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ , ‘타비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법’ , ‘융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론’ 에 대한 응답률이 100%로 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 실질적으로 가장 필요한 역량 – 상무/이사급

(단위: %)

구분		새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	실행 가능한 결과물로 구체화 하기 위한 시장조사 방법	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털툴 테크닉	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	타 비즈니스 가치 사슬팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법
전문디자인업체		47.9	31.1	30.8	26.2	25.3	23.5	21.6	11.6	11.5
권역별	서울	51.4	22.6	45.1	39.4	22.6	13.2	22.9	12.3	10.2
	부산/울산/경남	42.0	50.5	0.0	0.0	15.6	32.1	6.0	19.4	14.0
	대구/경북	63.9	36.9	11.1	0.0	52.0	74.0	0.0	0.0	0.0
	인천/경기	46.6	6.9	23.3	0.0	78.8	39.1	30.7	0.0	6.9
	광주/전라	88.	37.4	31.3	11.9	43.2	56.8	0.0	0.0	0.0
	대전/충청	0.0	59.8	19.6	40.2	0.0	0.0	80.4	19.6	40.2
	강원/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2-4인	34.7	12.9	25.9	34.7	17.6	17.6	25.9	8.8	34.7
	5-9인	47.3	24.7	34.2	21.8	29.3	30.1	21.4	15.4	0.0
	10-14인	60.1	55.0	33.3	16.6	18.3	23.8	17.5	9.9	9.8
	15인 이상	56.2	48.4	26.2	36.4	35.7	15.2	20.2	7.9	6.3
매출구성	디자인매출 50% ↑	48.1	31.2	31.2	27.5	27.1	21.9	22.6	12.5	12.3
	기타매출 50% ↑	31.0	31.0	38.0	0.0	0.0	31.0	0.0	0.0	0.0
	반 반	74.1	25.9	0.0	25.9	0.0	74.1	25.9	0.0	0.0

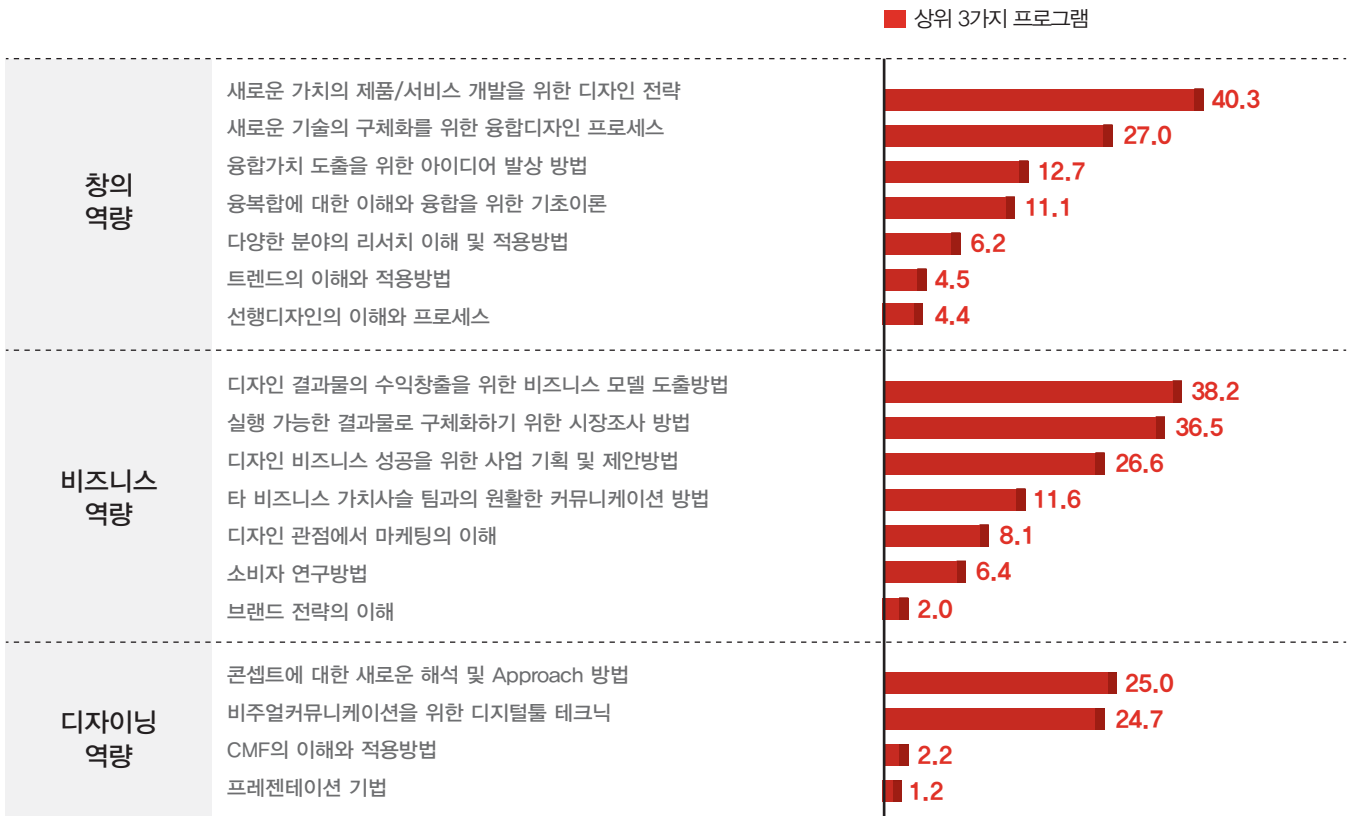
구분		프레젠테이션 기법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	디자인 관점에서 마케팅의 이해	소비자 연구방법	트렌드의 이해와 적용방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	CMF의 이해와 적용방법	브랜드 전략의 이해
전문디자인업체		10.4	9.3	8.9	7.2	5.2	3.0	2.4	1.1	0.9
권역별	서울	4.6	14.8	3.6	1.5	8.1	0.0	3.3	0.5	1.7
	부산/울산/경남	6.0	0.0	29.6	20.4	0.0	0.0	0.0	5.4	0.0
	대구/경북	26.0	10.1	26.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	인천/경기	0.0	0.0	0.0	0.0	14.3	39.1	14.3	0.0	0.0
	광주/전라	0.0	0.0	0.0	31.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/충청	40.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	강원/제주	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2-4인	21.8	0.0	21.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	5-9인	4.3	18.0	7.7	7.7	8.1	3.8	3.8	0.0	0.0
	10-14인	11.9	5.5	0.0	11.9	4.9	7.5	0.0	4.5	4.9
	15인 이상	6.2	5.7	1.9	11.9	6.1	0.0	5.7	1.9	0.0
매출구성	디자인매출 50% ↑	7.8	8.1	9.5	4.4	5.6	1.7	2.6	1.2	1.0
	기타매출 50% ↑	69.0	38.0	0.0	31.0	0.0	31.0	0.0	0.0	0.0
	반 반	0.0	0.0	0.0	74.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

18-3 실질적으로 가장 필요한 역량 - 부장급

- 부장급이 실질적으로 갖춰야 할 가장 필요한 역량을 조사한 결과, 창의 역량의 ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’ (40.3%) 비율이 가장 높았음.

이어 비즈니스 역량의 ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’ (38.2%), ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ (36.5%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 - 부장급



- 업종별로 살펴보면, 인테리어디자인업(40.0%)과 기타패션텍스타일디자인업(66.2%)은 ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’에 대한 응답률이 상대적으로 가장 높았음. 한편, 제품디자인업은 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ (46.9%)을, 시각디자인업은 ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’ (46.6%)를 부장급이 갖춰야 할 실질적으로 가장 필요한 역량이라고 응답함.

• 업종별 실질적으로 가장 필요한 역량 - 부장급

(단위: %)

구분		새로운 가치의 제품/서 비스 개발 을 위한 디자인 전략	디자인 결과물의 수익창출 을 위한 비즈니스 모델 도출방법	실행 가능 한 결과물 로 구체화 하기 위한 시장조사 방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	비주얼 커뮤니 케이션을 위한 디지털 테크닉	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	타 비즈 니스 가치 사슬팀과 의 원활한 커뮤니 케이션 방법
전문디자인업체		40.3	38.2	36.5	27.0	26.6	25.0	24.7	12.7	11.6
업종별	제품 디자인	45.3	33.5	46.9	36.3	28.0	26.5	11.3	4.6	6.8
	시각 디자인	33.3	46.6	38.6	18.8	23.9	21.2	25.4	15.2	8.6
	인테리어 디자인	40.0	24.0	29.1	31.7	23.4	35.9	35.9	14.1	20.9
	기타패션텍스타일	66.2	55.4	13.2	27.1	49.4	2.7	28.4	20.7	13.4

구분		융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	디자인 관점에서 마케팅의 이해	소비자 연구방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	트렌드의 이해와 적용방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	CMF의 이해와 적용방법	브랜드 전략의 이해	프레젠테이션 기법
전문디자인업체		11.1	8.1	6.4	6.2	4.5	4.4	2.2	2.0	1.2
기업별	제품 디자인	12.9	6.1	9.2	11.5	2.3	1.4	3.8	2.3	1.4
	시각 디자인	15.1	1.2	6.6	4.0	5.8	7.7	2.4	3.2	2.0
	인테리어 디자인	3.3	22.6	5.0	5.0	5.7	2.5	0.0	0.0	0.0
	기타패션텍스타일	8.0	5.3	0.0	5.3	0.0	2.4	2.4	0.0	0.0

- 권역별로 살펴보면, ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’은 강원/제주(100.0%)의 응답률이 가장 높았으며, 다음은 서울(43.7%)과 대구/경북(42.9%) 등의 순으로 높게 나타남.
- ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’은 대구/경북(66.2%)으로 가장 높은 응답률을 보였으며, ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’은 대전/충청(86.9%)이 상대적으로 높은 응답률을 보임.
- 매출 구성별로 살펴보면 디자인 매출과 기타 매출이 비슷한 업체에서는 ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’에서 100%로 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 실질적으로 가장 필요한 역량 - 부장급

(단위: %)

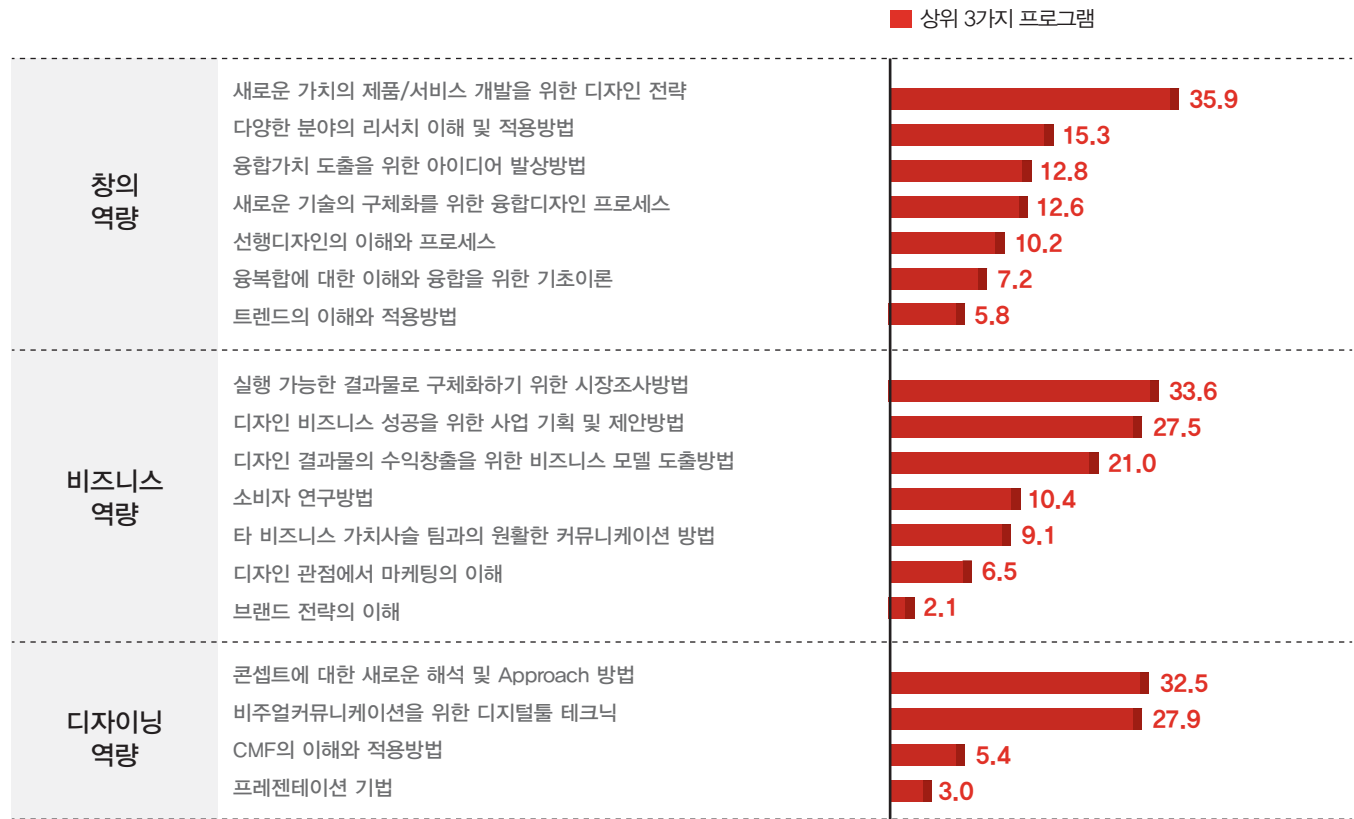
구분		새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	컨셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 테크닉	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	타 비즈니스 가치 사슬팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법
전문디자인업체		40.3	38.2	36.5	27.0	26.6	25.0	24.7	12.7	11.6
권역별	서울	43.7	40.4	35.6	32.0	31.0	20.9	22.9	10.3	13.3
	부산/울산/경남	25.8	45.3	18.1	0.0	14.9	23.5	20.3	52.0	12.2
	대구/경북	42.9	66.2	37.1	49.3	13.8	21.4	41.5	0.0	0.0
	인천/경기	26.9	12.3	42.1	3.2	26.4	47.7	3.2	5.2	12.1
	광주/전라	30.9	52.4	16.7	52.1	35.4	17.0	47.6	0.0	17.0
	대전/충청	35.1	13.1	86.9	0.0	0.0	35.1	64.9	45.1	0.0
	강원/제주	100.0	0.0	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2-4인	24.9	37.4	33.0	43.5	28.1	34.2	31.7	11.1	19.4
	5-9인	48.5	36.8	33.4	17.5	28.6	20.6	19.9	15.8	9.2
	10-14인	40.4	44.5	50.1	29.8	17.7	29.4	27.8	3.4	6.5
	15인 이상	47.6	37.3	38.0	18.0	27.2	13.7	21.2	16.7	8.2
매출구성	디자인매출 50% ↑	38.6	38.5	39.2	29.3	27.5	24.8	25.5	12.2	12.2
	기타매출 50% ↑	51.0	42.0	5.5	0.0	19.5	16.6	13.5	22.5	0.0
	반 반	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	74.1	25.9	0.0	25.9

구분		융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	디자인 관점에서 마케팅의 이해	소비자 연구방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	트렌드의 이해와 적용방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	CMF의 이해와 적용방법	브랜드 전략의 이해	프레젠테이션 기법
전문디자인업체		11.1	8.1	6.4	6.2	4.5	4.4	2.2	2.0	1.2
권역별	서울	8.7	6.9	3.4	5.1	3.8	6.2	3.4	0.9	0.6
	부산/울산/경남	12.2	0.0	0.0	12.2	0.0	7.3	0.0	7.3	0.0
	대구/경북	0.0	7.7	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	인천/경기	35.0	19.7	26.4	12.1	19.2	0.0	0.0	0.0	0.0
	광주/전라	0.0	17.0	0.0	13.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/충청	19.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	강원/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0
규모별	1인	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2-4인	6.8	0.0	11.5	4.6	6.8	0.0	0.0	0.0	0.0
	5-9인	13.0	14.9	6.9	8.9	2.5	4.1	4.3	0.0	0.0
	10-14인	9.9	5.8	0.0	2.4	3.4	7.5	0.0	12.7	5.6
	15인 이상	15.5	6.9	1.5	5.7	6.9	11.4	2.5	0.0	2.6
매출구성	디자인매출 50% ↑	11.8	6.5	5.8	5.8	4.9	4.4	2.3	1.2	0.0
	기타매출 50% ↑	2.9	16.6	16.6	13.5	0.0	5.5	0.0	13.5	19.0
	반 반	0.0	74.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

18-4 실질적으로 가장 필요한 역량 – 차장/과장급

- 차장/과장급이 실질적으로 요구되는 역량을 살펴보면, 창의 역량에 있어서 ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’ (35.9%)의 비율이 가장 높게 나타남.
- 다음으로 비즈니스 역량의 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ (33.6%), 디자인 역량의 ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ (32.5%)등의 순으로 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 – 차장/과장급



- 업종별로 살펴보면, 인테리어디자인업(47.2%)과 기타패션텍스타일디자인업(41.6%)은 ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’에 대한 응답률이 상대적으로 가장 높았음.
- 한편, 제품디자인업은 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ (45.0%)을, 시각디자인업은 ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ (36.4%)을 차장/과장급이 갖춰야할 실질적으로 가장 필요한 역량이라고 응답함.

• 업종별 실질적으로 가장 필요한 역량 - 차장/과장급

(단위: %)

구분		새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법
전문디자인업체		35.9	33.6	32.5	27.9	27.5	21.0	15.3	12.8	12.6
업종별	제품 디자인	34.7	45.0	29.0	24.4	25.0	20.3	11.1	14.4	15.0
	시각 디자인	29.0	31.5	36.4	31.4	30.6	18.2	15.2	15.8	9.0
	인테리어 디자인	47.2	24.7	30.5	34.9	25.2	25.1	21.5	7.1	13.6
	기타패션텍스타일	41.6	27.7	31.8	14.1	27.4	24.2	15.5	8.8	16.4

구분		소비자 연구방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	타 비즈니스 가치 사슬과의 원활한 커뮤니케이션 방법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	디자인 관점에서 마케팅의 이해	트렌드의 이해와 적용방법	CMF의 이해와 적용방법	프레젠테이션 기법	브랜드 전략의 이해
전문디자인업체		10.4	10.2	9.1	7.2	6.5	5.8	5.4	3.0	2.1
업종별	제품 디자인	34.7	45.0	29.0	24.4	25.0	20.3	11.1	14.4	15.0
	시각 디자인	29.0	31.5	36.4	31.4	30.6	18.2	15.2	15.8	9.0
	인테리어 디자인	47.2	24.7	30.5	34.9	25.2	25.1	21.5	7.1	13.6
	기타패션텍스타일	41.6	27.7	31.8	14.1	27.4	24.2	15.5	8.8	16.4

– 권역별로 살펴보면, ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’에 있어서는 대구/경북(78.6%)의 비율이 가장 높게 나타남.

이어 강원/제주(56.3%), 서울(36.7%), 광주/전라(35.2%) 등의 순으로 나타남.

‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’은 인천/경기(60.2%) 상대적으로 높은 응답률을 보임. 규모별로 분석한 결과, 1인 업체의 경우, ‘컨셉트의 새로운 해석 및 Approach 방법’ (50.0%), ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법’ (50.0%), ‘다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법’ (50.0%) 등에 집중됨.

• 권역별/규모별/매출구성별 실질적으로 가장 필요한 역량 – 차장/과장급

(단위: %)

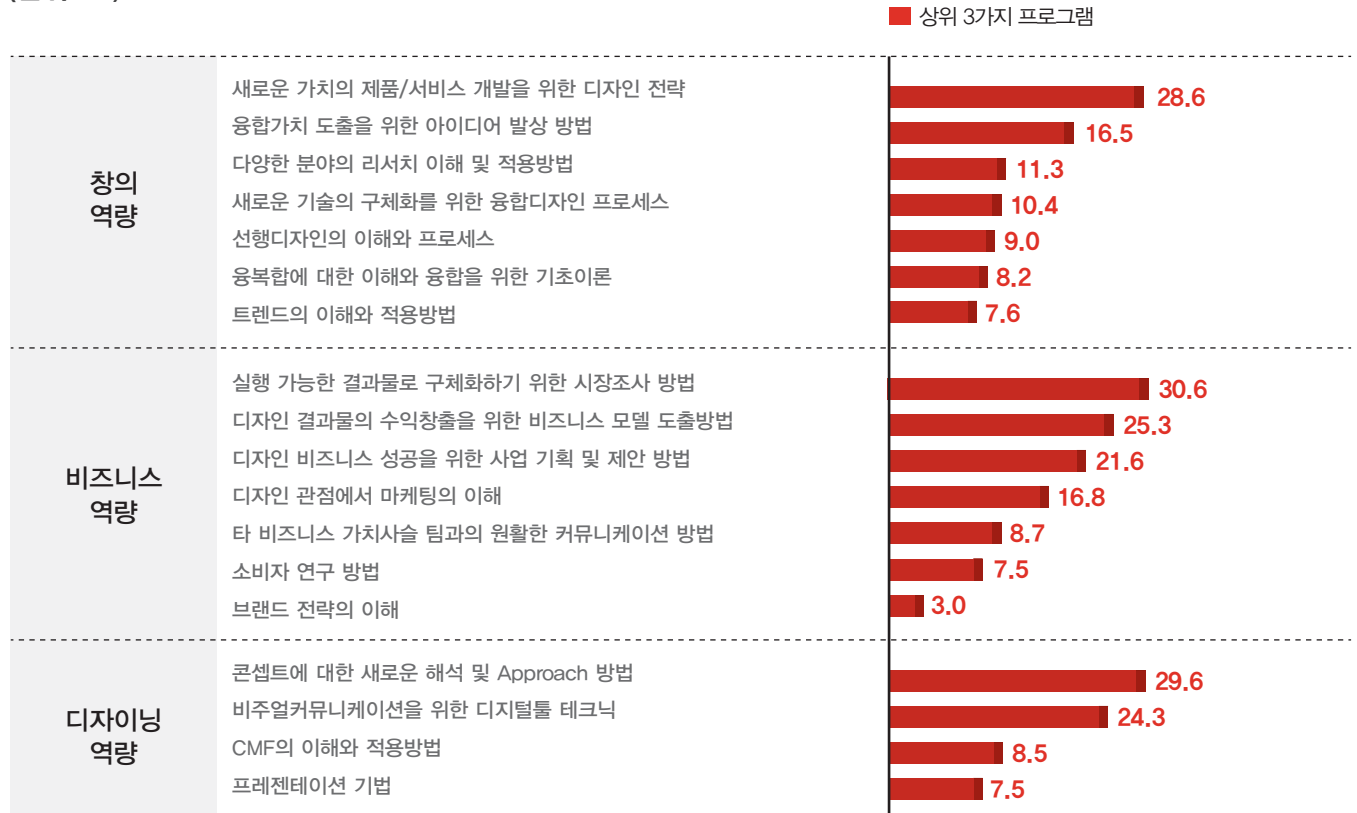
구분		새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법	컨셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법
전문디자인업체		35.9	33.6	32.5	27.9	27.5	21.0	15.3	12.8	12.6
권역별	서울	36.7	33.8	31.0	24.7	23.8	26.2	16.8	13.5	9.4
	부산/울산/경남	21.7	17.1	51.9	22.1	15.3	9.9	13.5	14.4	32.3
	대구/경북	78.6	23.1	47.0	33.6	72.4	17.0	0.0	2.6	0.0
	인천/경기	18.9	60.2	18.6	43.2	24.9	9.3	17.2	11.3	21.0
	광주/전라	35.2	13.4	21.5	32.4	20.2	31.9	11.2	11.5	14.1
	대전/충청	16.2	26.9	36.0	36.6	32.5	4.7	27.3	25.6	11.1
	강원/제주	56.3	43.7	28.2	0.0	28.2	0.0	0.0	0.0	43.7
규모별	1인	0.0	0.0	50.0	0.0	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0
	2-4인	31.8	34.3	30.9	27.6	27.2	16.2	19.2	17.3	13.6
	5-9인	40.4	32.2	30.1	32.1	25.2	23.7	12.0	6.3	15.0
	10-14인	46.0	29.5	31.8	27.7	32.2	34.2	6.5	10.2	6.7
	15인 이상	36.7	42.1	46.0	19.3	29.1	25.8	11.0	14.8	6.9
매출구성	디자인매출 50% ↑	36.6	35.5	32.3	28.8	28.3	21.4	14.6	12.2	12.3
	기타매출 50% ↑	35.1	15.8	15.2	21.0	20.8	21.3	22.4	19.0	13.6
	반 반	15.7	14.2	78.8	15.7	15.7	5.5	19.8	15.7	19.7

구분		소비자 연구방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	타 비즈 니스 가치 사슬팀과 의 원활한 커뮤니 케이션 방법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	디자인 관점 에서의 마케팅의 이해	트렌드의 이해와 적용방법	CMF의 이해와 적용방법	프레젠테이션 기법	브랜드 전략의 이해
전문디자인업체		10.4	10.2	9.1	7.2	6.5	5.8	5.4	3.0	2.1
권역별	서울	9.9	10.2	9.9	7.7	4.6	7.4	5.9	2.4	2.0
	부산/울산/경남	25.9	9.6	7.1	13.4	10.5	0.0	2.5	0.0	0.0
	대구/경북	0.0	0.0	6.3	0.0	2.6	0.0	5.2	0.0	6.3
	인천/경기	11.0	17.1	4.6	11.4	4.3	0.6	0.0	3.3	0.0
	광주/전라	0.0	14.1	0.0	0.0	55.2	25.0	14.1	0.0	0.0
	대전/충청	16.5	11.1	27.3	0.0	0.0	4.7	0.0	16.2	0.0
	강원/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	43.7	28.2	28.2
규모별	1인	0.0	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0
	2-4인	12.3	7.3	9.7	8.4	7.7	2.6	6.8	3.5	2.1
	5-9인	9.3	10.7	10.5	8.1	3.6	11.1	2.5	1.2	1.1
	10-14인	7.3	14.5	5.3	2.5	2.3	6.7	4.6	10.3	6.3
	15인 이상	8.5	14.1	6.1	4.0	9.4	4.6	3.5	0.0	1.6
매출구성	디자인매출 50% ↑	10.5	10.7	8.1	7.1	5.2	6.4	5.9	0.9	1.9
	기타매출 50% ↑	1.0	6.5	26.3	0.0	13.0	0.0	0.0	31.6	6.5
	반 반	29.1	0.0	0.0	29.1	35.5	0.0	0.0	5.5	0.0

18-5 실질적으로 가장 필요한 역량 - 대리급

- 대리급이 실질적으로 가장 필요한 역량을 조사한 결과, 비즈니스 역량의 '실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법' (30.6%)이 가장 높게 나타남. 이어 디자인 역량의 '컨셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법(29.6%)와, 창의 역량의 '새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략'(28.6%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 - 대리급



- 업종별로 살펴보면, '실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법' 을 실질적으로 가장 필요한 역량으로 꼽은 가운데, 특히 시각디자인업(33.5%)에서 높은 응답률을 차지함. 다음은 제품디자인업(29.9%), 인테리어디자인업(28.7%) 순으로 나타남.

• 업종별 실질적으로 가장 필요한 역량 - 대리급

(단위: %)

구분		실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법	컨셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	디자인 관점에서의 마케팅의 이해	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법
전문디자인업체		30.6	29.6	28.6	25.3	24.3	21.6	16.8	16.5	11.3
업종별	제품 디자인	29.9	31.4	25.6	27.6	17.1	14.4	19.0	17.2	10.3
	시각 디자인	33.5	30.5	30.7	20.9	32.4	22.6	15.4	10.8	10.2
	인테리어 디자인	28.7	27.8	34.0	29.1	22.6	24.8	7.4	22.1	16.5
	기타패션텍스타일	28.3	26.2	23.0	25.5	23.8	29.6	27.5	20.1	8.8

구분		새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	선행 디자인의 이해와 프로세스	타 비즈니스 가치 사슬팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	CMF의 이해와 적용방법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	트렌드의 이해와 적용방법	프레젠테이션 기법	소비자 연구방법	브랜드 전략의 이해
전문디자인업체		10.4	9.0	8.7	8.5	8.2	7.6	7.5	7.5	3.0
산업디자인	제품 디자인	9.5	10.6	14.2	7.5	8.5	7.4	5.9	11.4	4.1
	시각 디자인	13.4	6.5	5.5	7.1	7.8	9.1	13.8	8.3	2.2
	인테리어 디자인	8.7	9.6	2.6	13.1	7.3	6.6	3.0	5.3	4.8
	기타패션텍스타일	8.0	10.4	12.1	7.6	9.7	5.8	3.4	1.0	0.0

－ 권역별로 분석해본 결과, ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ 이 가장 필요한 역량이라고 응답한 권역은 대전/충청(66.6%), 인천/경기(34.9%), 서울(32.4%)의 비율이 높았음.

규모별로 살펴보면, 5-9인(33.2%)과 15인 이상(39.1%)에서 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ 이 필요하다고 응답한 비율이 가장 높게 나타남.

‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ 은 10-14인(36.4%)에서, ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’ 은 2-4인(34.0%)에서 가장 높게 나타남.

한편, 1인 업체의 경우에는 ‘융합가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법’ 이 100%로 나타났고, ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’ 과, ‘타비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법’ 이 각각 61.1%로 높은 응답률을 보임.

• 권역별/규모별/매출구성별 실질적으로 가장 필요한 역량 – 대리급

(단위: %)

구분		실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털로 테크닉	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	디자인 관점에서 마케팅의 이해	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법
전문디자인업체		30.6	29.6	28.6	25.3	24.3	21.6	16.8	16.5	11.3
권역별	서울	32.4	28.3	23.5	25.0	24.5	20.4	16.8	16.1	14.4
	부산/울산/경남	25.2	43.2	34.3	24.4	22.5	20.7	1.0	21.1	1.1
	대구/경북	8.6	62.8	66.5	35.9	29.9	27.4	6.8	0.0	8.6
	인천/경기	34.9	15.5	15.6	24.0	19.4	41.8	28.4	23.1	11.0
	광주/전라	29.7	21.9	35.9	24.1	25.1	7.0	28.9	20.3	0.0
	대전/충청	66.6	0.0	29.8	14.5	14.5	0.0	0.0	27.6	20.3
	강원/제주	0.0	43.7	71.8	28.2	56.3	0.0	28.2	0.0	0.0
규모별	1인	0.0	0.0	61.1	0.0	38.9	38.9	0.0	100.0	0.0
	2-4인	26.7	29.2	34.0	24.4	21.8	24.4	13.3	15.2	15.3
	5-9인	33.2	30.2	26.1	25.9	21.9	18.1	24.4	15.6	5.5
	10-14인	34.5	36.4	26.6	33.4	37.4	18.7	5.9	8.4	14.3
	15인 이상	39.1	25.7	10.4	22.9	29.3	22.5	17.3	22.8	13.5
매출구성	디자인매출 50% ↑	30.8	30.2	27.1	25.5	23.6	21.8	16.7	16.3	12.0
	기타매출 50% ↑	29.1	21.2	52.7	21.5	34.9	18.5	15.4	17.5	0.0
	반 반	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	50.0	50.0	0.0

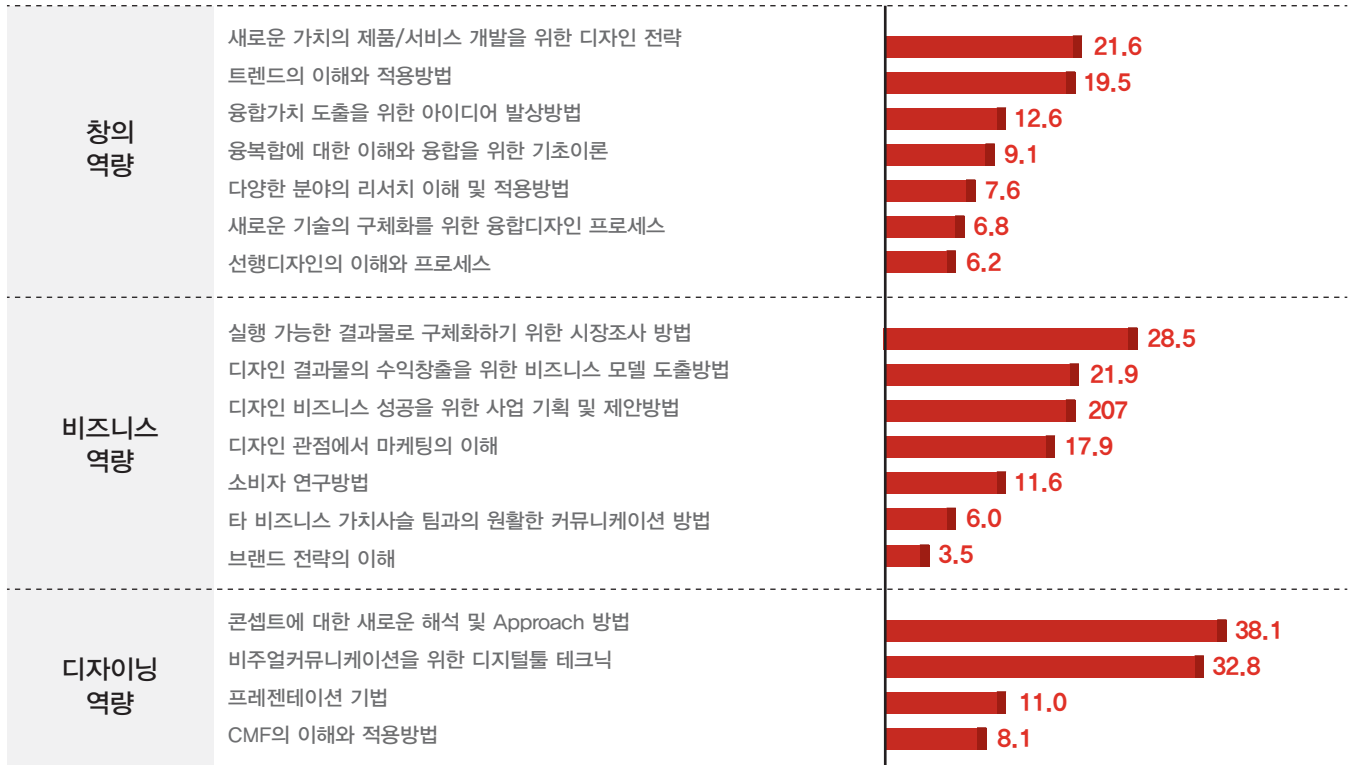
구분		새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	선행 디자인의 이해와 프로세스	타 비즈 니스 가치 사슬팀과 의 원활한 커뮤니 케이션 방법	CMF의 이해와 적용방법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	트렌드의 이해와 적용방법	프레젠테이션 기법	소비자 연구방법	브랜드 전략의 이해
전문디자인업체		10.4	9.0	8.7	8.5	8.2	7.6	7.5	7.5	3.0
지역별	서울	12.2	10.7	7.4	7.9	8.3	11.2	5.3	6.6	3.0
	부산/울산/경남	5.0	7.1	4.5	4.5	11.9	0.0	4.5	16.3	2.7
	대구/경북	4.7	0.0	10.1	18.2	2.8	0.0	4.7	7.4	0.0
	인천/경기	7.0	3.4	11.8	11.6	12.1	3.4	9.1	3.8	0.0
	광주/전라	7.7	14.8	7.0	7.0	7.0	2.1	21.9	10.3	12.1
	대전/충청	29.8	14.5	20.3	0.0	0.0	7.8	28.1	0.0	0.0
	강원/제주	0.0	0.0	43.7	0.0	0.0	0.0	0.0	28.2	0.0
규모별	1인	0.0	0.0	61.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2-4인	10.5	5.7	11.4	9.0	7.4	1.2	9.5	9.0	2.2
	5-9인	11.8	11.0	4.5	8.4	10.2	10.8	6.4	6.7	3.2
	10-14인	11.5	17.6	8.2	11.6	6.7	6.3	0.0	6.1	4.5
	15인 이상	5.1	8.4	4.9	4.2	6.9	27.0	12.2	6.3	4.1
매출구성	디자인매출 50% ↑	10.2	7.6	8.6	8.9	8.0	8.1	7.7	8.0	3.2
	기타매출 50% ↑	13.7	28.9	10.0	0.0	11.8	0.0	6.0	0.0	0.0
	반 반	0.0	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

18-6 실질적으로 가장 필요한 역량 - 사원급

- 사원급이 실질적으로 가장 필요한 역량을 조사한 결과를 보면, 디자인 역량의 ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ (38.1%)의 응답비율이 가장 높았음. 이어 ‘비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉’ (32.8%)과 비즈니스 역량의 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ (28.5%) 등의 순으로 높게 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 - 사원급

■ 상위 3가지 프로그램



- 업종별로 살펴보면, 전반적으로 가장 필요한 역량으로 꼽힌 ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’에서는 시각디자인업(41.2%)의 응답비율이 가장 높게 나타났으며, 다음으로 기타패션텍스타일 디자인업(40.5%)과 제품디자인업(37.2%) 등의 순으로 높았음.

• 업종별 실질적으로 가장 필요한 역량 - 사원급

(단위: %)

구분	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	트렌드의 이해와 적용방법	디자인 관점에서의 마케팅의 이해	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법
전문디자인업체	38.1	32.8	28.5	21.9	21.6	20.7	19.5	17.9	12.6
업종별	제품 디자인	37.2	28.4	22.5	26.5	29.7	24.0	15.8	11.8
	시각 디자인	41.2	40.6	32.9	13.6	25.4	25.2	16.2	6.3
	인테리어 디자인	29.4	29.2	28.5	32.3	8.6	7.3	21.9	23.1
	기타패션텍스타일	40.5	25.1	27.0	24.3	14.3	19.1	29.0	17.3

구분		소비자 연구방법	프레젠테이션 기법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	CMF의 이해와 적용방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	선행 디자인의 이해와 프로세스	타 비즈니스 가치 사슬과 의 원활한 커뮤니케이션 방법	브랜드 전략의 이해
전문디자인업체		11.6	11.0	9.1	8.1	7.6	6.8	6.2	6.0	3.5
비즈니스	제품 디자인	8.4	11.5	9.3	8.8	4.7	7.0	7.6	11.6	1.4
	시각 디자인	15.0	15.2	9.5	7.2	6.4	6.0	5.6	2.6	5.2
	인테리어 디자인	3.6	8.2	13.3	6.3	13.7	10.1	11.9	11.9	0.4
	기타패션텍스타일	15.9	3.9	3.9	10.6	8.5	5.4	0.3	0.3	5.3

－ 권역별로 분석해보면, 서울과 인천/경기를 제외하고 전반적으로 ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ 이 사원급에서 가장 필요한 역량으로 조사된 가운데, 특히 강원/제주(70.7%)에서 더욱 높게 나타남. ‘비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉’ 은 서울(32.5%)과 인천/경기(42.1%), 강원/제주(44.0%)에서 상대적으로 높은 응답률을 보임.

한편, 대구/경북은 사원급에서 가장 필요한 역량으로 ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’ 에 64.5%의 높은 응답률을 보임.

규모별로 살펴보면, 1인 규모의 업체에서 사원급 직원에게 ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ 역량이 100%로 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 실질적으로 가장 필요한 역량 – 사원급

(단위: %)

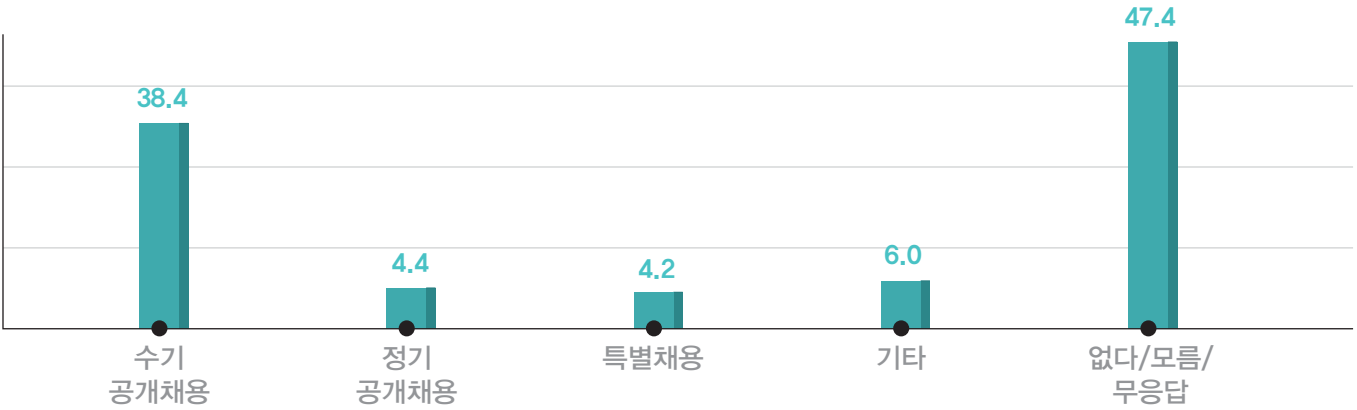
구분		콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	실행 가능한 결과물로 구체화 하기 위한 시장조사 방법	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	트렌드의 이해와 적용방법	디자인 관점에서의 마케팅의 이해	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법
전문디자인업체		38.1	32.8	28.5	21.9	21.6	20.7	19.5	17.9	12.6
권역별	서울	29.0	32.5	30.9	28.3	12.4	9.8	25.1	22.1	11.9
	부산/울산/경남	56.0	32.4	34.3	4.3	35.6	36.1	2.5	6.5	19.4
	대구/경북	63.2	26.4	8.6	6.1	64.5	53.8	2.1	10.3	3.4
	인천/경기	23.6	42.1	36.4	20.7	7.0	40.7	28.7	23.1	25.8
	광주/전라	51.9	30.6	21.3	33.6	21.1	10.6	22.3	20.1	7.6
	대전/충청	56.8	31.8	18.5	0.0	49.3	24.7	18.5	0.0	0.0
	강원/제주	70.7	44.0	14.7	22.7	22.7	48.0	0.0	0.0	14.7
규모별	1인	100.0	0.0	38.9	0.0	0.0	61.1	0.0	0.0	38.9
	2-4인	42.6	34.1	29.2	23.9	22.6	19.0	20.4	16.2	9.2
	5-9인	31.0	31.2	27.7	20.8	24.6	19.9	18.3	21.5	17.0
	10-14인	37.7	44.4	21.1	25.0	14.9	27.3	20.3	12.5	11.6
	15인 이상	31.8	24.6	32.9	16.2	15.7	20.6	20.1	21.1	12.5
매출구성	디자인매출 50% ↑	37.1	34.3	28.6	23.7	21.6	19.7	20.3	17.4	10.1
	기타매출 50% ↑	27.4	13.2	29.6	1.7	28.7	18.6	16.9	31.8	34.1
	반 반	75.1	14.9	24.0	0.0	12.9	49.2	0.0	12.9	52.7

구분		소비자 연구방법	프레젠테이션 기법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	CMF의 이해와 적용방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	선행 디자인의 이해와 프로세스	타 비즈 니스 가치 사슬링과 의 원활한 커뮤니 케이션 방법	브랜드 전략의 이해
전문디자인업체		11.6	11.0	9.1	8.1	7.6	6.8	6.2	6.0	3.5
지역별	서울	13.8	13.0	5.9	10.1	8.5	8.6	7.2	5.4	4.6
	부산/울산/경남	4.8	5.7	16.0	4.0	0.0	7.3	7.4	3.9	1.5
	대구/경북	15.4	6.8	20.1	10.6	4.9	0.0	0.0	3.8	0.0
	인천/경기	0.0	9.5	0.0	0.9	1.8	3.0	5.0	12.5	6.5
	광주/전라	13.0	3.2	18.1	6.8	14.4	2.8	10.6	4.5	0.0
	대전/충청	18.0	18.5	0.0	0.0	38.8	10.8	0.0	14.2	0.0
	강원/제주	0.0	14.7	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	14.7	0.0
규모별	1인	0.0	0.0	61.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2-4인	12.3	8.0	6.3	7.4	9.4	6.8	5.8	3.8	3.4
	5-9인	8.4	16.3	11.0	7.6	3.4	5.7	4.6	10.1	4.1
	10-14인	14.4	5.1	7.5	13.0	8.5	9.0	9.6	2.3	2.1
	15인 이상	17.1	14.8	11.7	9.4	12.1	9.6	10.7	7.5	3.2
매출구성	디자인매출 50% ↑	12.4	10.6	8.5	8.4	7.8	6.9	6.7	5.6	3.0
	기타매출 50% ↑	0.0	19.4	9.3	7.6	9.9	3.1	0.0	19.2	9.3
	반 반	3.9	10.0	24.4	0.0	0.0	10.0	0.0	0.0	10.0

19 신규 디자이너 채용 방법

- 신규 디자이너 채용방법을 조사한 결과, 전문디자인업체는 ‘수시 공개 채용’ 이 38.4%로 가장 높은 응답비율을 보였으며, 이어 ‘정기 공개 채용’ 이 4.4%, ‘특별 채용’ 이 4.2%로 나타남.

(단위: %) 신규 디자이너 채용방법



- 업종별로 살펴보면, 모든 업종에서 ‘수시 공개 채용’ 을 신규 디자이너 채용방법으로 꼽았으며, 그 중에서도 시각디자인업(44.4%)이 가장 높은 응답률을 보임. ‘정기 공개 채용’ 은 제품디자인업(8.0%)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 신규 디자이너 채용방법

(단위: %)

구분		수시 공개채용	정기 공개채용	특별채용	기타
전문디자인업체		38.4	4.4	4.2	6.0
업종별	제품 디자인	39.8	8.0	5.5	7.6
	시각 디자인	44.4	2.0	4.1	3.1
	인테리어 디자인	32.0	4.8	3.8	7.2
	기타패션텍스타일	32.3	3.4	2.9	8.0

- 권역별로 살펴보면, 모든 권역에서 ‘수시 공개 채용’ 이 가장 높은 응답률을 보였고, 그 중 대구/경북이 ‘수시 공개 채용’ 의 비율이 가장 높은 것으로 나타남(72.1%).
이어 강원/제주(60.7%), 부산/울산/경남 (43.9%)등의 순으로 나타남.
한편, ‘정기 공개 채용’ 의 경우 강원/제주(9.5%), 대구/경북(8.0%), 광주/전라(7.9%)의 순으로 타 지역에 비해 상대적으로 높은 응답률을 보임.
규모별로 살펴보면, 대부분의 업체가 ‘수시 공개 채용’ 을 통해 신규 디자이너를 채용한다고 응답함. 특히 10-14인 업체(71.6%)의 응답 비율이 가장 높은 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 신규 디자이너 채용방법

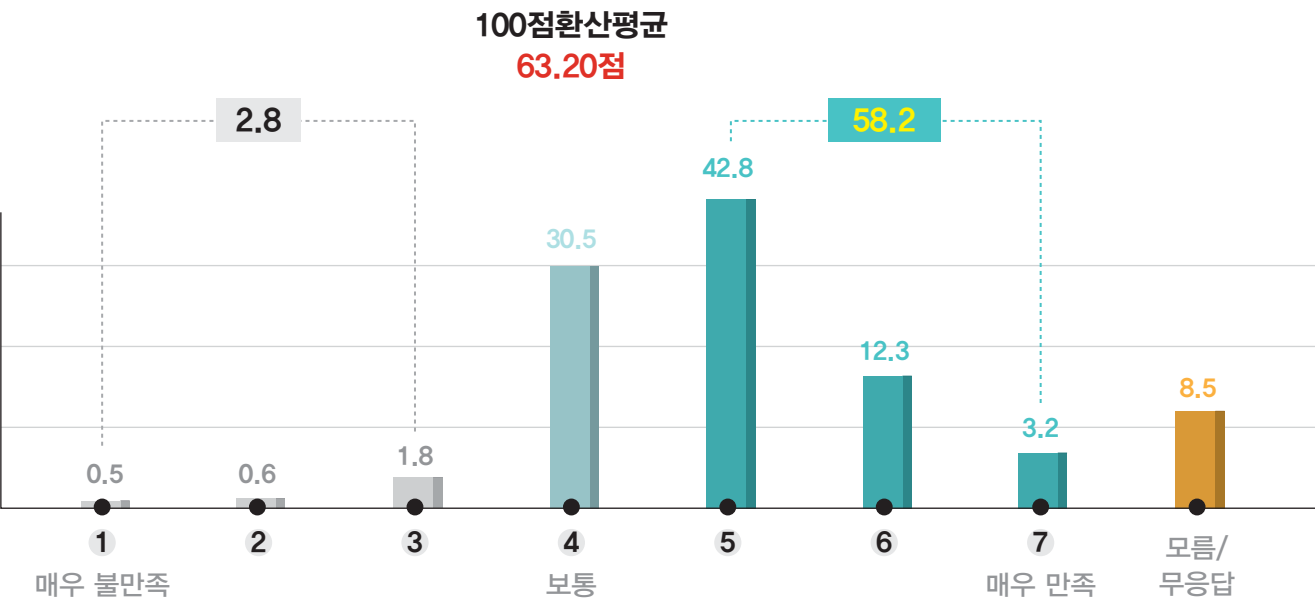
(단위: %)

구분		수시 공개채용	정기 공개채용	특별채용	기타
전문디자인업체		38.4	4.4	4.2	6.0
권역별	서울	34.0	4.2	4.4	5.0
	부산/울산/경남	43.9	1.0	7.0	6.5
	대구/경북	72.1	8.0	2.0	0.0
	인천/경기	33.8	4.7	2.5	9.6
	광주/전라	37.2	7.9	8.2	19.8
	대전/충청	39.5	0.0	0.0	0.0
	강원/제주	60.7	9.5	0.0	0.0
규모별	1인	11.1	3.2	2.8	5.7
	2-4인	40.6	4.9	5.4	9.0
	5-9인	59.6	1.8	3.9	1.4
	10-14인	71.6	6.2	4.6	0.0
	15인 이상	64.2	16.4	1.6	3.0
매출구성	디자인매출 50% ↑	38.4	4.6	4.2	4.7
	기타매출 50% ↑	38.4	1.0	4.9	13.5
	반 반	38.8	5.3	1.5	23.4

20 최근 3년간 고용한 인력에 대한 전반적인 만족도

- 최근 3년간 고용한 인력에 대한 전반적인 만족도를 조사한 결과, 100점 환산 기준으로 했을 때, 63.20점으로 나타남.
- 범주별로 살펴보면, ‘만족한다’ (⑤: 42.8% + ⑥: 12.3% + ⑦: 3.2%)는 응답이 58.3%로 높은 비율을 차지하며, ‘불만족’ (①: 0.5% + ②: 0.6% + ③: 1.8%)이라고 응답한 비율은 2.9%로 나타남.

(단위: %) 최근 3년간 고용한 인력에 대한 전반적인 만족도



- 업종별로 살펴보면, 고용 인력 만족도는 기타패션텍스타일디자인업의 평균이 63.4점으로 가장 높게 나타났고, 다음은 제품디자인업(60.3점), 시각디자인업(56.9점), 인테리어디자인업(54.2점) 순으로 나타남.

• 업종별 최근 3년간 고용한 인력에 대한 전반적인 만족도

(단위: %)

구분		불만족	보통	만족	100점 환산 평균(점)
전문디자인업체		2.8	30.5	58.2	63.20
업종별	제품 디자인	4.2	29.0	60.3	63.01
	시각 디자인	2.3	30.4	56.9	62.80
	인테리어 디자인	1.3	36.2	54.2	62.39
	기타패션텍스타일	4.1	24.9	63.4	65.43

- 권역별로 살펴보면, 대구/경북(68.27점)이 가장 높았고, 다음은 서울(64.01점), 강원/제주(63.72점), 대전/충청(61.82점) 등의 순으로 나타남.
- 규모별로 살펴보면, 15인 이상 규모의 평균이 64.59점으로 다른 규모 대비 고용 인력에 대해 가장 만족하고 있으며, 다음으로 2-4인(64.91점), 5-9인(64.87점) 등의 순으로 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 최근 3년간 고용한 인력에 대한 전반적인 만족도

(단위: %)

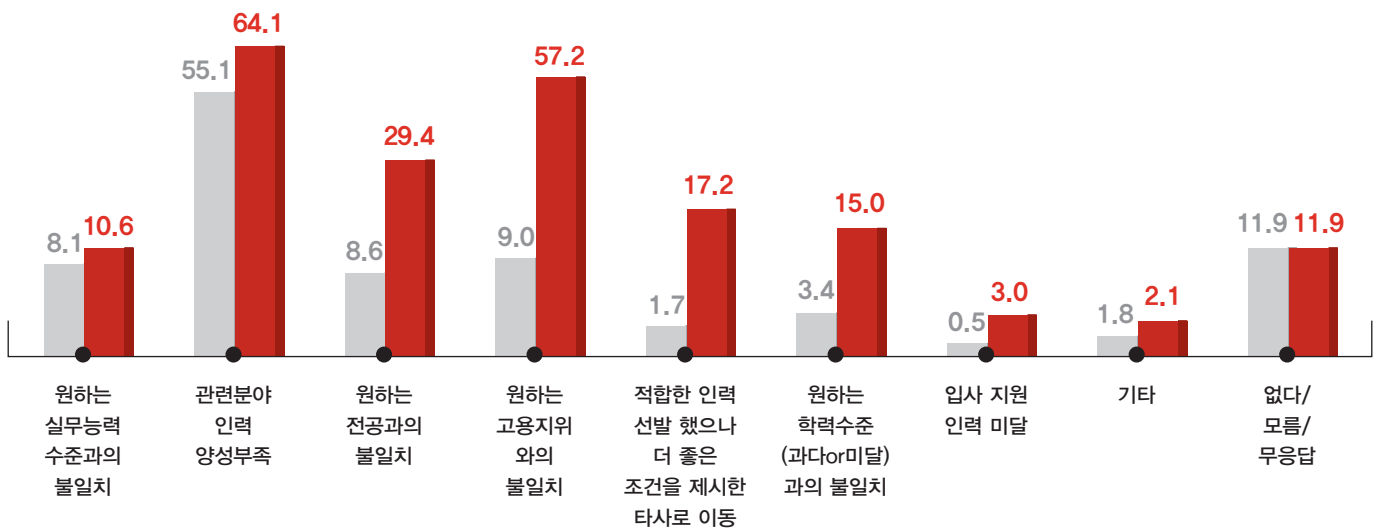
구분		낮음	보통	높음	100점 환산 평균(점)
전문디자인업체		2.8	30.5	58.2	63.20
권역별	서울	1.7	32.9	58.8	64.01
	부산/울산/경남	1.2	30.9	50.8	61.74
	대구/경북	1.6	6.3	92.1	68.27
	인천/경기	7.8	31.4	50.8	59.88
	광주/전라	10.2	25.8	50.1	58.64
	대전/충청	0.0	43.9	40.6	61.82
	강원/제주	0.0	16.0	74.5	63.72
규모별	1인	5.6	35.8	36.2	58.34
	2-4인	1.7	29.1	66.2	64.91
	5-9인	1.8	28.0	68.4	64.87
	10-14인	3.0	25.4	64.3	62.15
	15인 이상	0.5	26.8	67.5	64.59
매출구성	디자인매출 50% ↑	2.7	31.6	57.8	63.30
	기타매출 50% ↑	6.1	18.8	60.2	62.20
	반 반	0.0	24.5	65.3	62.12

21 희망 고용인력과 실제 고용인력 간의 미스매치 원인

- 희망 고용인력과 실제 고용인력 간의 미스매치의 원인을 분석한 결과(중복응답 기준), ‘관련 분야 인력 양성 부족’ (64.1%), ‘원하는 고용지위와의 불일치’ (57.2%) 순서로 가장 높게 나타남.
- 이어 ‘원하는 전공과의 불일치’ (29.4%), ‘적합한 인력 선발했으나 더 좋은 조건을 제시한 타사로 이동’ (17.2%) 등의 순으로 높았음.

(단위: %) 희망 고용인력과 실제 고용인력 간의 미스매치 원인

■ 1순위 ■ 중복응답



- 업종별로 살펴보면, 모든 업종에서 ‘원하는 실무능력 수준과의 불일치’ 를 가장 높은 미스매치 원인으로 꼽은 가운데, 특히, 인테리어디자인업(68.9%)에서 더욱 높은 것으로 나타남.
- ‘관련분야 인력양성 부족’ 을 꼽은 응답 역시 인테리어디자인업(59.6%)에서 높았음.

• 업종별 희망 고용인력과 실제 고용인력간의 미스매치 원인

(단위: %, 중복응답)

구분		원하는 실무능력 수준과의 불일치	관련분야 인력 양성부족	원하는 전공과의 불일치	원하는 고용지위 와의 불일치	적합한 인력선발 했으나 더 좋은 조건을 제시한 타사로 이동	원하는 학력수준 (과다or미달) 과의 불일치	입사지원 인력미달
전문디자인업체		64.1	57.2	29.4	17.2	15.0	10.6	3.0
업종별	제품 디자인	61.9	53.8	32.5	18.9	15.0	14.2	1.9
	시각 디자인	65.1	57.6	29.0	13.2	14.9	10.0	4.5
	인테리어 디자인	68.9	59.6	29.8	20.8	15.2	9.8	1.0
	기타패션텍스타일	58.5	58.2	24.6	18.1	14.7	7.4	4.4

- 권역별로 분석해보면, 부산/울산/경남과 대전/충청을 제외한 모든 권역에서 ‘원하는 실무능력 수준과의 불일치’ 의 응답 비율이 가장 높은 가운데, 특히 대구/경북(87.5%)의 응답률이 가장 높게 나타남.
규모별로 살펴보면, ‘원하는 실무능력 수준과의 불일치’ 는 15인 이상(79.4%), 2-4인(71.6%), 5-9인(70.5%) 등의 순으로 나타남.
‘관련분야 인력양성 부족’ 은 5-9인(66.8%), 15인 이상(65.1%), 2-4인(61.2%) 등의 순으로 나타남.
매출구성별로는 디자인 매출과 기타 매출이 비슷한 업체의 다수(68.8%)가 ‘원하는 실무능력 수준과의 불일치’ 를 미스매치 원인으로 보았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 희망 고용인력과 실제 고용인력간의 미스매치 원인

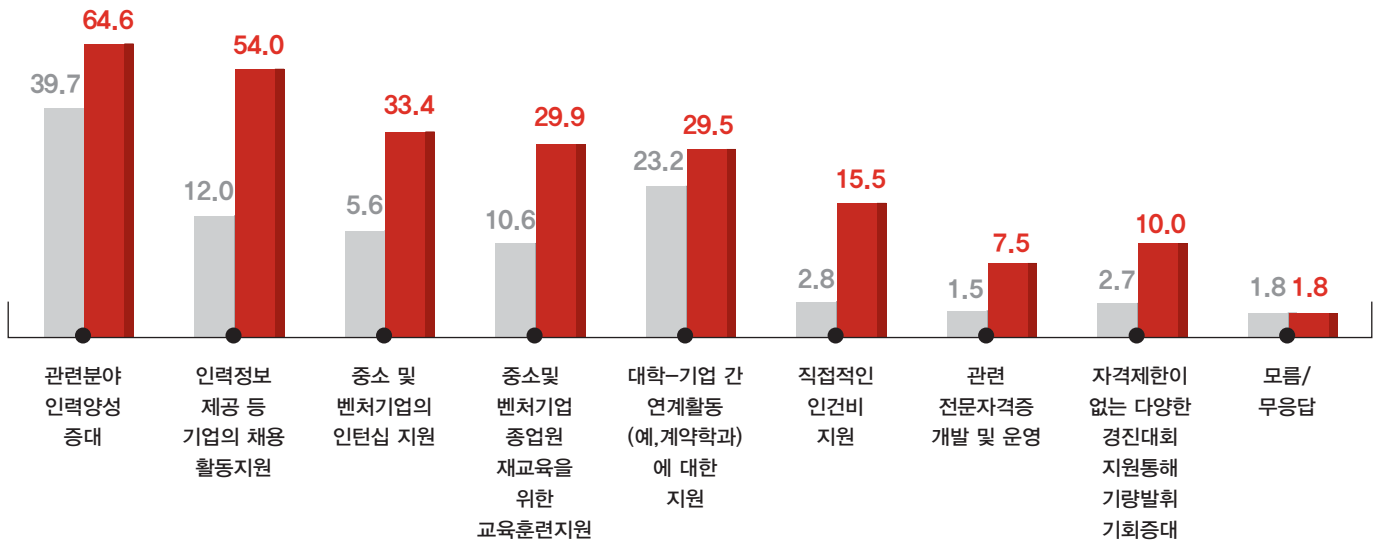
(단위: %, 중복응답)

구분		원하는 실무능력 수준과의 불일치	관련분야 인력 양성부족	원하는 전공과의 불일치	원하는 고용지위 와의 불일치	적합한 인력선발 했으나 더 좋은 조건을 제시한 타사로 이동	원하는 학력수준 (과다or미달) 과의 불일치	입사지원 인력미달
전문디자인업체		64.1	57.2	29.4	17.2	15.0	10.6	3.0
권역별	서울	62.7	56.2	31.8	15.5	16.1	10.0	3.5
	부산/울산/경남	51.8	54.1	35.1	16.7	12.8	15.1	0.8
	대구/경북	87.5	74.6	17.2	32.3	3.7	4.0	2.6
	인천/경기	60.9	44.3	18.3	17.9	20.5	12.7	0.3
	광주/전라	82.2	72.8	32.7	22.6	11.3	10.3	4.4
	대전/충청	56.2	64.4	43.2	14.2	15.5	12.2	9.7
	강원/제주	69.1	69.1	6.5	0.0	0.0	13.1	0.0
규모별	1인	44.8	42.6	28.2	16.8	8.0	10.4	0.6
	2-4인	71.6	61.2	30.9	16.9	14.7	10.0	3.3
	5-9인	70.5	66.8	27.7	19.3	21.4	12.9	4.3
	10-14인	68.5	60.7	32.1	13.4	19.1	8.1	8.5
	15인 이상	79.4	65.1	26.0	17.3	30.6	10.9	4.6
매출구성	디자인매출 50% ↑	64.8	57.1	28.6	17.0	15.6	10.1	3.0
	기타매출 50% ↑	52.9	53.7	36.1	24.6	14.3	12.9	4.7
	반 반	68.8	67.1	36.9	5.6	0.0	20.5	0.0

22 우수인재 채용을 위한 정부의 지원 강화 부분

- 우수인재 채용을 위한 정부의 지원 강화에 대해서 조사한 결과(중복응답 기준), 64.6%가 ‘관련분야 인력 양성 증대’가 필요하다고 응답하였음. 다음으로는 ‘인력정보 제공 등 기업의 채용 활동지원’ (54.0%), ‘중소 및 벤처기업의 인턴십 지원’ (33.4%), ‘중소 및 벤처기업 종업원 재교육을 위한 교육훈련 지원’ (29.9%), ‘대학-기업 간 연계활동(예, 계약학과)에 대한 지원’ (29.5%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 우수인재 채용을 위한 정부의 지원 강화 부분 1순위 중복응답



- 업종별로 살펴보면, 모든 업종에서 ‘관련 분야 인력 양성 증대’를 강화해야 하는 부분으로 응답한 비율이 높은 가운데, 특히 시각디자인업(70.3%)의 응답률이 가장 높게 나타남.
- ‘인력정보 제공 등 기업의 채용 활동지원’은 기타패션텍스타일디자인업(60.8%)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 우수인재 채용을 위한 정부의 지원 강화 부분

(단위: %, 중복응답)

구분		관련분야 인력양성 증대	인력정보 제공 등 기업의 채용 활동지원	중소 및 벤처기업의 인턴십 지원	중소 및 벤처기업 종업원 재교육을 위한 교육훈련 지원	대학-기업 간 연계 활동(예, 계약학과)에 대한 지원	직접적인 인건비 지원	자격제한이 없는 다양한 경진대회 지원통해 기량 발휘 기회증대	관련 전문 자격증 개발 및 운영
전문디자인업체		64.6	54.0	33.4	29.9	29.5	15.5	10.0	7.5
업종별	제품 디자인	59.7	49.7	31.4	34.8	26.1	20.0	10.4	4.5
	시각 디자인	70.3	52.1	32.1	26.5	30.4	15.7	10.8	7.3
	인테리어 디자인	58.3	56.8	32.1	34.7	34.7	9.9	9.5	9.0
	기타패션텍스타일	68.7	60.8	41.3	23.0	25.4	15.5	8.1	10.3

－ 권역별로 살펴보면, 인천/경기를 제외한 대부분의 권역에서 ‘관련 분야 인력 양성 증대’가 가장 높은 가운데, 특히 대구/경북(87.0%)에서 더욱 높았음. ‘인력정보 제공 등 기업의 채용활동 지원’은 인천/경기(51.1%)에서 상대적으로 높게 나타남.

규모별로 살펴보면, 모든 업체에서 ‘관련 분야 인력 양성 증대’를 가장필요하다고 응답한 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 우수인재 채용을 위한 정부의 지원 강화 부분

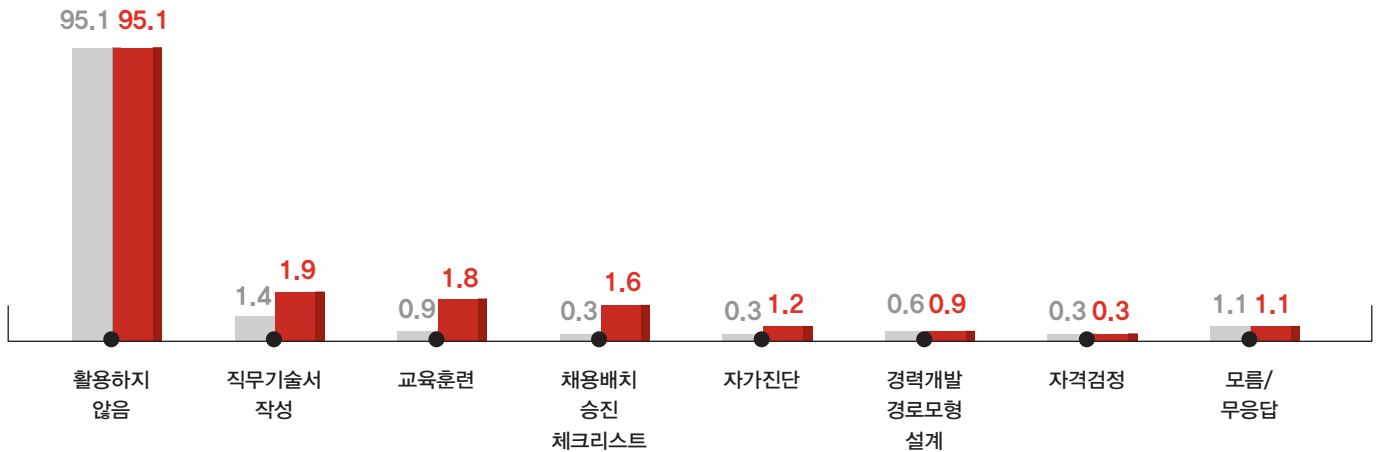
(단위: %, 중복응답)

구분		관련분야 인력양성 증대	인력정보 제공 등 기업의 채용 활동지원	중소및 벤처기업 의 인터쉽 지원	중소 및 벤처기업 종업원 재교육을 위한 교육훈련 지원	대학-기업 간 연계 활동(예, 계약학과) 에 대한 지원	직접적인 인건비 지원	자격제한 이 없는 다양한 경진대회 지원통해 기량 발휘 기회증대	관련 전문 자격증 개발 및 운영
전문디자인업체		64.6	54.0	33.4	29.9	29.5	15.5	10.0	7.5
권역별	서울	66.8	62.9	34.8	24.7	33.2	15.9	5.7	6.6
	부산/울산/경남	56.4	33.0	24.4	34.3	23.4	15.4	21.3	10.1
	대구/경북	87.0	26.3	31.2	63.7	23.6	3.6	11.2	1.0
	인천/경기	48.7	51.1	30.6	29.7	22.5	17.3	19.6	10.7
	광주/전라	68.4	50.2	44.2	24.6	27.2	22.5	9.3	11.9
	대전/충청	53.6	49.0	33.1	40.2	27.5	17.2	14.4	10.1
	강원/제주	84.0	29.1	30.9	40.0	30.9	6.5	0.0	0.0
규모별	1인	59.6	52.4	29.1	29.1	22.6	21.8	14.2	8.2
	2-4인	69.9	53.1	32.6	29.9	29.9	13.4	7.9	4.8
	5-9인	59.0	56.1	39.9	32.0	33.6	12.7	9.3	13.9
	10-14인	63.7	58.6	35.6	26.9	32.6	15.4	9.8	2.4
	15인 이상	67.6	60.2	39.2	29.2	48.4	7.7	6.4	6.9
매출구성	디자인매출 50% ↑	64.6	56.9	32.0	30.6	27.8	14.9	9.3	6.5
	기타매출 50% ↑	66.1	33.3	54.6	23.3	35.2	25.0	10.9	13.6
	반 반	60.8	19.2	27.7	24.7	63.7	10.5	25.8	21.3

23 국가직무능력표준(NCS) 업무 활용도

- 국가직무능력표준(NCS)에 대한 업무 활용도를 조사한 결과(중복응답 기준), 전문디자인업체 중 95.1%가 ‘활용하지 않음’ 이라고 응답해 대부분의 업체가 국가직무능력표준(NCS)을 업무에 활용하지 않는 것으로 나타남. 한편, 국가직무능력표준(NCS)를 활용하는 업체의 경우 직무기술서 작성(1.9%), 교육훈련(1.8%), 채용 · 배치 · 승진 체크리스트(1.6%) 등의 순으로 활용하는 것으로 나타남.

(단위: %) 우수인재 채용을 위한 정부의 지원 강화 부분 1순위 중복응답



- 업종별로 살펴보면, 대부분의 업종에서 국가직무능력표준(NCS)을 ‘활용하지 않음’ 이라고 응답한 가운데, 인테리어디자인업(96.3%), 시각디자인업(96.1%)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 국가직무능력표준(NCS)의 업무 활용도

(단위: %)

구분		활용하지 않음	직무기술서 작성	교육훈련	채용 · 배치 · 승진 체크리스트	자가진단	경력개발 경로 모형설계	자격검정
전문디자인업체		95.1	1.9	1.8	1.6	1.2	0.9	0.3
업종별	제품 디자인	94.4	3.3	2.9	2.4	1.7	0.5	0.0
	시각 디자인	96.1	0.6	1.1	0.7	0.8	0.9	0.0
	인테리어 디자인	96.3	2.1	0.8	2.0	0.2	1.3	1.3
	기타패션텍스타일	92.5	2.3	3.1	1.9	2.6	1.1	0.0

- 권역별로 살펴보면, 대부분의 권역에서 국가직무능력표준(NCS)을 업무에 ‘활용하지 않음’ 이라고 답한 가운데, 광주/전라의 응답비율이 100.0%로 나타남.
이어 대구/경북(97.7%), 부산/울산/경남(95.8%), 서울(95.7%) 등의 순으로 국가직무능력표준(NCS)을 업무에 활용하지 않는 것으로 나타남.
이에 반해, 인천/경기는 상대적으로 업무에 ‘활용하지 않음’ 이라고 답한 업체의 비율(89.4%)이 타 권역 대비 낮았음.
- 규모별로 살펴보면, 대부분의 업체가 ‘활용하지 않음’ 으로 응답하였고, 특히 1인 업체(96.9%)의 응답률이 가장 높은 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 국가직무능력표준(NCS)의 업무 활용도

(단위: %)

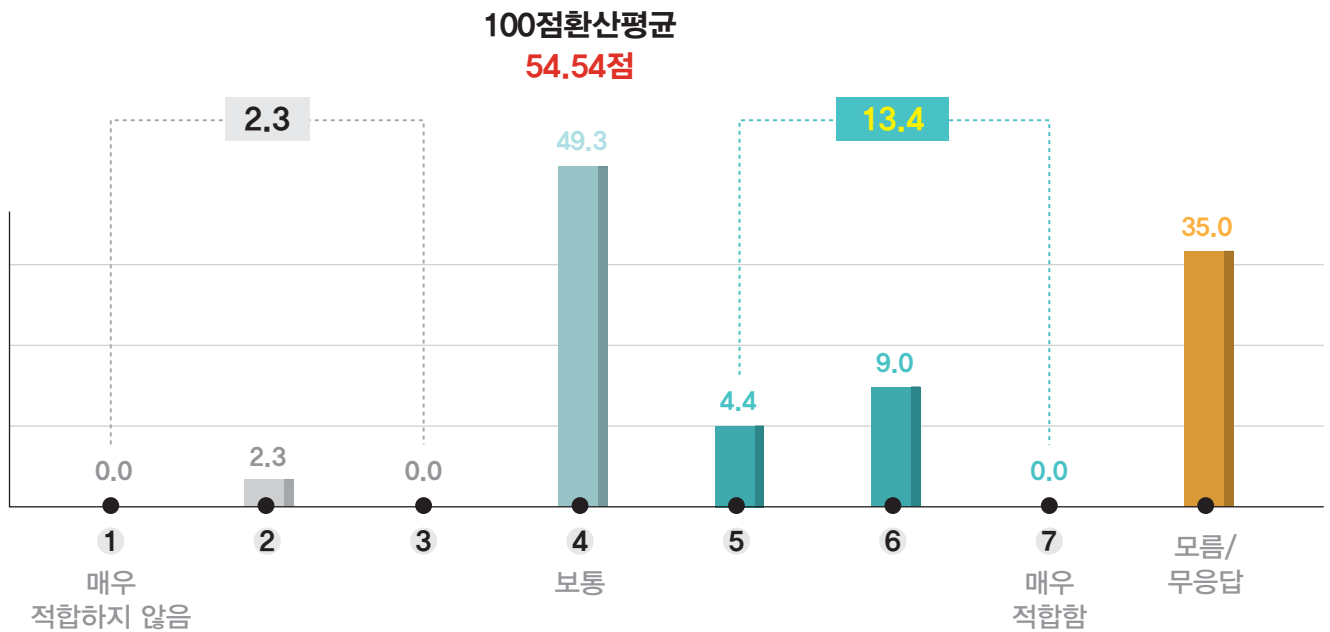
구분		활용하지 않음	직무기술서 작성	교육훈련	채용·배치 · 승진 체크리스트	자가진단	경력개발 경로 모형설계	자격검정
전문디자인업체		95.1	1.9	1.8	1.6	1.2	0.9	0.3
권역별	서울	95.7	1.7	1.2	2.3	1.3	0.7	0.5
	부산/울산/경남	95.8	1.7	3.5	0.0	1.0	0.7	0.0
	대구/경북	97.7	0.0	0.0	0.0	0.0	2.3	0.0
	인천/경기	89.4	5.5	4.2	1.4	1.4	1.1	0.0
	광주/전라	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/충청	94.4	0.0	2.8	2.8	2.8	0.0	0.0
	강원/제주	93.5	0.0	6.5	0.0	0.0	6.5	0.0
규모별	1인	96.9	1.1	1.2	1.1	0.6	1.1	0.0
	2-4인	95.9	1.9	0.8	1.2	0.8	0.4	0.7
	5-9인	93.7	2.0	3.9	2.0	1.2	1.2	0.0
	10-14인	88.7	3.8	3.8	3.6	5.5	3.8	0.0
	15인 이상	89.5	4.7	6.1	7.0	4.6	1.0	0.0
매출구성	디자인매출 50% ↑	95.1	1.8	1.9	1.4	1.3	0.6	0.3
	기타매출 50% ↑	94.0	4.4	1.6	4.4	0.0	6.0	0.0
	반 반	98.5	0.0	0.0	1.5	0.0	0.0	0.0

23-1 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도

– 국가직무능력표준(NCS)의 업무 적합도에 관한 조사 결과를 살펴보면, 100점 환산 기준으로 했을 때, 55.54점으로 나타남.

범주별로 살펴보면, ‘적합하지 않다’ 는 응답이 2.3%(①: 0.0% + ②: 2.3% + ③: 0.0%), ‘적합하다’ 고 응답한 비율은 13.4%(⑤: 4.4% + ⑥: 9.0% + ⑦: 0.0%)로 나타남. 한편, ‘보통’ 이라고 응답한 비율은 46.7%임.

(단위: %) 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도



– 업종별로 살펴보면, 국가직무능력표준의 업무 적합도를 100점으로 환산했을 때, 인테리어디자인업의 평균이 71.45점으로 가장 높게 나타난 반면, 기타패션텍스타일디자인업의 경우 50.00점으로 국가직무능력표준(NCS)의 업무 적합도가 상대적으로 낮았음.

• 업종별 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도

(단위: %)

구분		낮음	보통	높음	100점 환산 평균(점)
전문디자인업체		2.3	49.3	13.4	54.54
업종별	제품 디자인	0.0	81.1	5.1	50.99
	시각 디자인	8.1	18.8	17.8	54.22
	인테리어 디자인	0.0	19.2	39.1	71.45
	기타패션텍스타일	0.0	67.4	0.0	50.00

– 권역별로 살펴보면, 응답하지 않은 광주/전라와, 높음에 더 많은 응답률을 보인 부산/울산/경남(62.0%)을 제외한 대부분의 권역에서 국가직무능력표준의 업무 적합도가 보통에 집중한 가운데, 부산/울산/경남의 평균이 67.12점으로 가장 높았음.

다음으로 서울(58.17점), 이어 대구/경북, 인천/경기, 대전/충청이 각각 50.00점의 동률로, 강원/제주가 가장 낮은 16.67점으로 나타남.

규모별로 살펴보면, 1인 업체의 평균이 71.60점으로 가장 높았으며, 다음은 10–14인 업체(54.75점), 5–9인 업체가 52.17점 순으로 높게 나타남.

매출 구성별로 분석하면 기타 매출이 반 이상을 차지하는 업체의 평균점수가 65.14점으로, 국가직무능력표준의 업무 활용도가 상대적으로 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도

(단위: %)

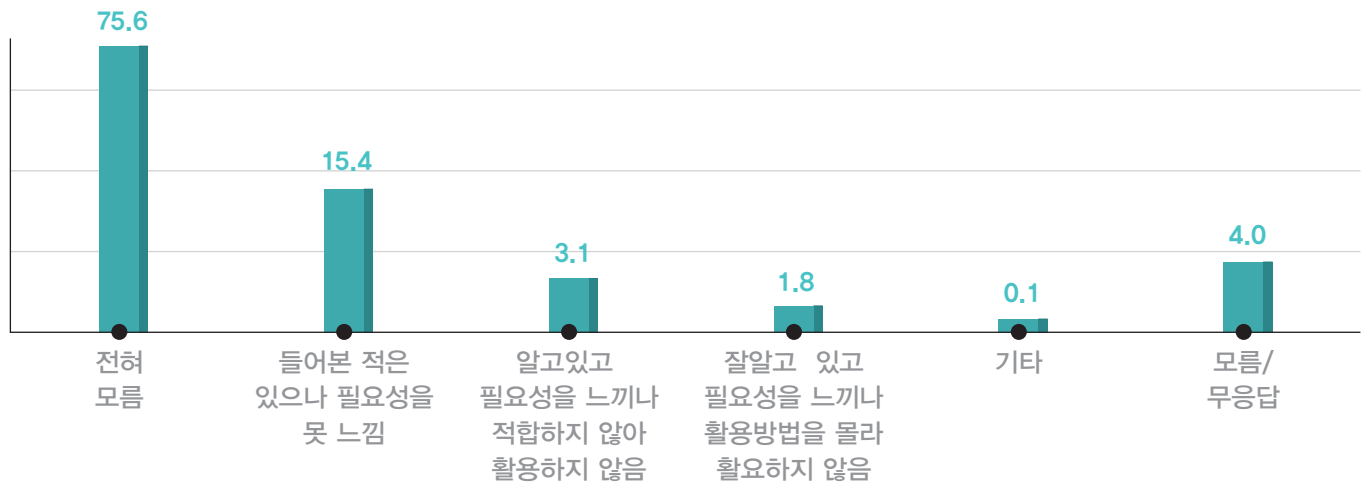
구분		낮음	보통	높음	100점 환산 평균(점)
전문디자인업체		2.3	49.3	13.4	54.54
권역별	서울	0.0	41.7	16.3	58.17
	부산/울산/경남	0.0	31.3	62.0	67.12
	대구/경북	0.0	100.0	0.0	50.00
	인천/경기	0.0	64.9	0.0	50.00
	광주/전라	—	—	—	—
	대전/충청	0.0	50.0	0.0	50.00
	강원/제주	100.0	0.0	0.0	16.67
규모별	1인	0.0	18.5	34.0	71.60
	2–4인	0.0	55.5	0.0	50.00
	5–9인	0.0	62.1	9.3	52.17
	10–14인	22.8	19.6	42.5	54.75
	15인 이상	0.0	82.9	6.0	51.13
매출구성	디자인매출 50% ↑	0.0	53.3	7.9	53.00
	기타매출 50% ↑	27.3	0.0	72.7	65.14
	반 반	0.0	100.0	0.0	50.00

23-2 국가직무능력표준(NCS) 업무에 활용하지 않는 이유

– 전문디자인업체를 대상으로 국가직무능력표준(NCS)을 업무에 활용하지 않는 이유에 대해 조사한 결과, ‘전혀 모름’ 이라고 답한 비율이 75.6%로 가장 높았으며, 다음은 ‘들어본 적은 있으나 필요성을 못느낌’ (15.4%)으로 나타남.

이어 ‘알고 있고 필요성을 느끼나 적합하지 않아 활용하지 않음’ (3.1%), ‘잘 알고 있고 필요성을 느끼나 활용방법을 몰라 활용하지 않음’ (1.8%) 순임.

(단위: %) 국가직무능력표준(NCS) 업무에 활용하지 않는 이유



– 업종별로 살펴보면, 국가직무능력표준을 업무에 활용하지 않는 이유로 모든 업종에서 ‘전혀 모름’ 이라고 응답한 비율이 가장 높았으며, 특히 기타패션텍스타일디자인업(80.2%)에서 더욱 높았음.

한편, ‘들어본 적은 있으나 필요성을 못느낌’ 이라고 응답한 비율은 인테리어디자인업(20.0%)이 상대적으로 높게 나타남.

• 국가직무능력표준(NCS) 업무에 활용하지 않는 이유

(단위: %)

구분		전혀 모름	들어본 적은 있으나 필요성을 못느낌	알고있고 필요성을 느끼나 적합하지 않아 활용하지 않음	잘 알고 있고 필요성을 느끼나 활용방법을 몰라 활용하지 않음
전문디자인업체		75.6	15.4	3.1	1.8
업종별	제품 디자인	73.4	15.9	4.5	1.6
	시각 디자인	78.1	12.2	2.9	3.9
	인테리어 디자인	70.8	20.0	3.4	0.0
	기타패션텍스타일	80.2	15.2	1.1	0.0

- 권역별로 분석하면, 모든 권역에서 국가직무능력표준을 업무에 활용하지 않는 이유로 ‘전혀모름’을 꼽았고, 그 중에서 대구/경북(81.9%)의 응답률이 가장 높은 것으로 나타남.
한편 ‘잘 알고 있고 필요성을 느끼나 활용방법을 몰라 활용하지 않음’의 경우 대전/충청 (15.5%), 강원/제주(14.9%)에서 상대적으로 높은 응답률을 보임.
- 규모별로 살펴보면, 대부분의 업체가 ‘전혀 모름’을 국가직무능력표준을 업무에 활용하지 않는 가장 큰 이유로 꼽았고, 1인 업체(80.3%)의 응답률이 가장 높게 나타남.
이어 15인 이상(74.8%), 2-4인(74.2%) 등의 순으로 나타남.

• 국가직무능력표준(NCS) 업무에 활용하지 않는 이유

(단위: %)

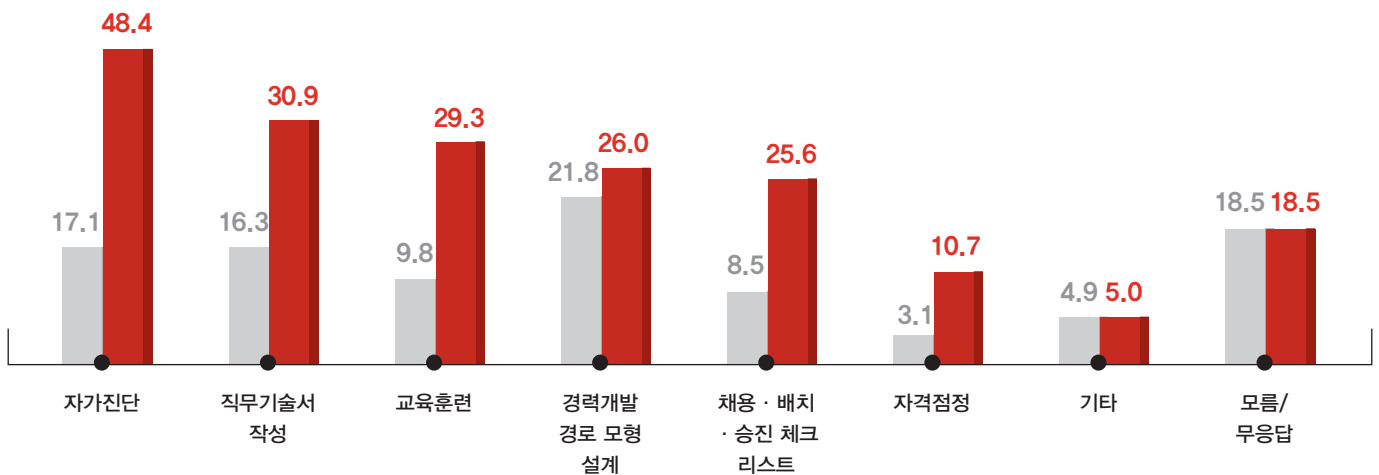
구분		전혀 모름	들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌	알고있고 필요성을 느끼나 적합하지 않아 활용하지 않음	잘 알고 있고 필요성을 느끼나 활용방법을 몰라 활용하지 않음
전문디자인업체		75.6	15.4	3.1	1.8
권역별	서울	75.7	17.2	3.4	0.7
	부산/울산/경남	73.7	13.9	1.9	3.3
	대구/경북	81.9	12.2	0.0	1.6
	인천/경기	79.2	11.6	2.8	0.0
	광주/전라	73.9	15.6	5.4	0.0
	대전/충청	61.9	14.0	5.8	15.5
	강원/제주	69.1	9.5	0.0	14.9
규모별	1인	80.3	15.1	0.6	1.8
	2-4인	74.2	16.0	4.1	1.6
	5-9인	72.8	15.0	3.8	2.4
	10-14인	71.8	15.9	2.9	0.0
	15인 이상	74.8	12.9	6.9	3.1
매출구성	디자인매출 50% ↑	76.5	14.5	3.1	1.4
	기타매출 50% ↑	69.7	22.1	2.5	3.7
	반 반	61.8	24.8	4.2	7.7

23-3 국가직무능력표준(NCS) 활용방안

– 국가직무능력표준(NCS)의 활용방안에 대해 조사한 결과(중복응답 기준), ‘자가진단’ 이라는 응답이 48.4%로 가장 높게 나타남.

다음은 ‘직무기술서 작성’ (30.9%), ‘교육훈련’ (29.3%), ‘경력개발 경로 모형 설계’ (26.0%), ‘채용 · 배치 · 승진 체크리스트’ (25.6%) 등의 순으로 높게 나타남.

(단위: %) 국가직무능력표준(NCS) 활용 방안 1순위 중복응답



– 업종별로 살펴보면, ‘자가진단’ 은 시각디자인업(52.2%)에서 가장 높았음. ‘직무기술서 작성’ 과 ‘교육훈련’ 은 기타패션텍스타일디자인업(각각 33.3%, 37.0%)에서 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 국가직무능력표준(NCS) 활용방안

(단위: %, 중복응답)

구분		자가진단	직무기술서 작성	교육훈련	경력개발 경로 모형 설계	채용 · 배치 · 승진 체크리스트	자격검정
전문디자인업체		48.4	30.9	29.3	26.0	25.6	10.7
업종별	제품 디자인	42.1	32.3	26.9	33.7	28.4	10.4
	시각 디자인	52.8	28.0	24.9	21.5	18.8	13.3
	인테리어 디자인	46.3	32.5	32.3	24.5	31.3	8.0
	기타패션텍스타일	51.6	32.3	38.3	25.6	27.9	9.7

– 권역별로 살펴보면, ‘자가진단’ 은 대구/경북(70.2%), 부산/울산/경남(60.5%), 강원/제주(53.0%)에서 높게 나타났고, ‘직무기술서 작성’ 은 대전/충청(49.0%)과 광주/전라(37.7%), 서울(31.6%), 인천/경기(30.7%)에서 상대적으로 높게 나타남.

규모별로 살펴보면, 모든 업체에서 ‘자가진단’ 을 주된 활용방안으로 꼽음.

그 중에서 15인 이상 업체가 58.4%로 ‘자가진단’ 에 가장 높은 응답률을 보임.

업체의 규모가 커질수록 국가직무능력표준을 ‘직무기술서 작성’ 에 활용하는 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 국가직무능력표준(NCS) 활용방안

(단위: %, 중복응답)

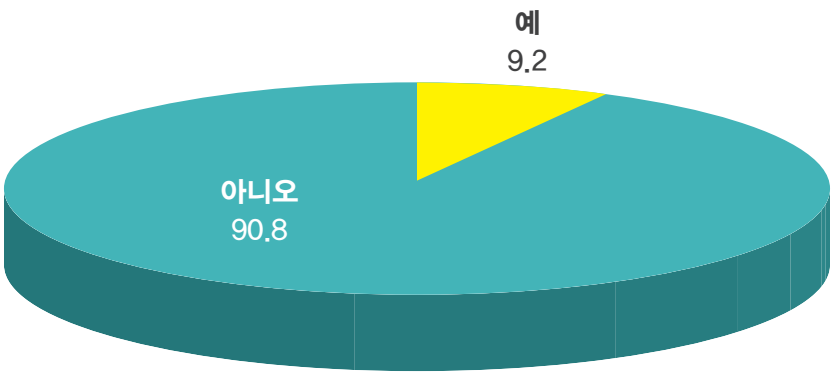
구분		자가진단	직무기술서 작성	교육훈련	경력개발 경로 모형 설계	채용배치· 승진 체크리스트	자격검정
전문디자인업체		48.4	30.9	29.3	26.0	25.6	10.7
권역별	서울	47.1	31.6	33.6	22.5	33.5	9.7
	부산/울산/경남	60.5	29.6	24.3	21.4	14.0	6.9
	대구/경북	70.2	12.0	20.9	54.1	6.3	22.3
	인천/경기	38.4	30.7	22.1	24.0	13.0	9.2
	광주/전라	46.9	37.7	22.1	44.0	21.5	9.1
	대전/충청	36.4	49.0	31.1	17.5	31.2	22.8
	강원/제주	53.0	19.6	21.4	31.6	0.0	6.5
규모별	1인	42.4	24.0	32.9	19.6	19.8	15.1
	2-4인	51.9	30.2	24.5	30.5	27.8	9.2
	5-9인	46.7	38.6	31.3	25.5	28.5	9.2
	10-14인	49.1	37.9	30.2	19.8	25.9	5.5
	15인 이상	58.4	40.6	44.4	29.9	26.6	10.8
매출구성	디자인매출 50% ↑	48.7	31.5	29.4	27.0	25.0	9.8
	기타매출 50% ↑	36.2	34.7	28.5	23.7	31.6	16.7
	반 반	64.9	5.2	28.4	1.5	28.2	24.9

SECTION 03 디자인 기반 역량

24 해외인력 및 지사 교류 여부

– 해외 디자인 정보 수집 및 개발을 위해 해외 지사가 있거나, 해외 관련 기관 혹은 해외 인력과 교류하고 있는 업체의 비율은 9.2%로 나타남.

(단위: %) 해외인력 및 지사 교류 여부



– 업종별로 살펴보면, 인테리어디자인업(12.0%)과 제품디자인업(11.0%)에서 해외인력 및 지사 교류 비율이 다른 업종 대비 높게 나타남.
한편, 시각디자인업(5.6%)의 해외인력 및 교류 비율이 가장 낮았음.

• 업종별 해외인력 및 지사 교류 여부

(단위: %)

구분		예	아니오
전문디자인업체		9.2	90.8
업종별	제품 디자인	11.0	89.0
	시각 디자인	5.6	94.4
	인테리어 디자인	12.0	88.0
	기타패션텍스타일	10.0	90.0

- 권역별로는 인천/경기(11.0%)의 해외인력 및 지사 교류 비율이 높게 나타났고, 다음은 서울(9.8%), 대전/충청(9.1%), 부산/울산/경남(8.5%) 등의 순으로 나타남.
- 규모별로 살펴보면, 전반적으로 업체의 규모가 클수록 해외 인력 및 지사와 교류를 하고 있다고 응답한 비율이 높아짐.
- 15인 이상은 20.0%가 해외인력을 보유하고거나 해외 지사와 교류하는 것으로 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 해외인력 및 지사 교류 여부

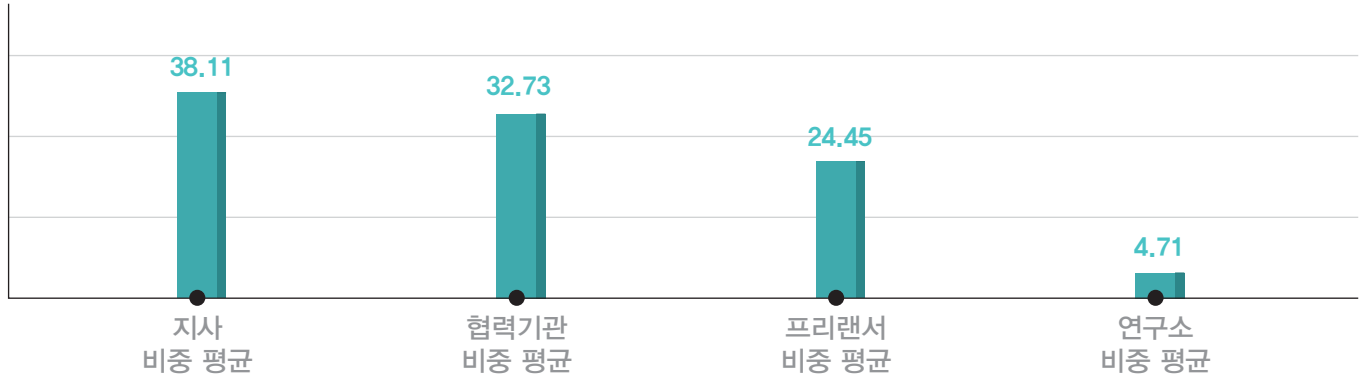
(단위: %)

구분		예	아니오
전문디자인업체		9.2	90.8
권역별	서울	9.8	90.2
	부산/울산/경남	8.5	91.5
	대구/경북	6.6	93.4
	인천/경기	11.0	89.0
	광주/전라	3.5	96.5
	대전/충청	9.1	90.9
	강원/제주	6.5	93.5
규모별	1인	5.8	94.2
	2-4인	8.4	91.6
	5-9인	12.9	87.1
	10-14인	11.3	88.7
	15인 이상	20.0	80.0
매출구성	디자인매출 50% ↑	8.6	91.4
	기타매출 50% ↑	18.0	82.0
	반 반	5.6	94.4

24-1 해외인력 및 지사 교류 방법 비중

- 해외교류를 하는 전문디자인업체를 대상으로 해외 교류 방법에 대해 조사한 결과, ‘지사’를 통한 교류의 비중이 38.11%로 가장 높았으며, 다음은 ‘협력기관’ (32.73%)으로 나타남.
- 다음으로 ‘프리랜서’ (24.45%), ‘연구소’ (4.71%) 순임.

(단위: %) 해외인력 및 지사 교류 방법 비중



- 업종별로 살펴보면, 기타패션텍스타일디자인업과 제품디자인업에서 ‘지사’ 비중이 가장 높았으며(각각 57.23%, 46.01%), ‘협력기관’은 시각디자인업(17.48%)이, ‘프리랜서’는 인테리어디자인업(49.56%)이 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 해외인력 및 지사 교류 방법 비중

(단위: %)

구분		지사	협력기관	프리랜서	연구소
전문디자인업체		38.11	32.73	24.45	4.71
업종별	제품 디자인	46.01	3.23	24.06	26.70
	시각 디자인	29.71	17.48	13.45	39.37
	인테리어 디자인	28.26	0.00	49.56	22.17
	기타패션텍스타일	57.23	0.84	37.71	4.22

- 권역별로 분석하면, ‘지사’는 대구/경북이 100.0%로 나타났고, ‘협력기관’은 강원/제주에서 100.0%로 나타남.

규모별로 살펴보면, ‘지사’의 비중 평균은 15인 이상 규모에서 46.56%로 가장 높게 나타났고, ‘협력기관’ 비중 평균은 5-9인(46.71%), ‘프리랜서’의 비중 평균은 1인 규모(68.07%)에서 상대적으로 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 해외인력 및 지사 교류 방법 비중

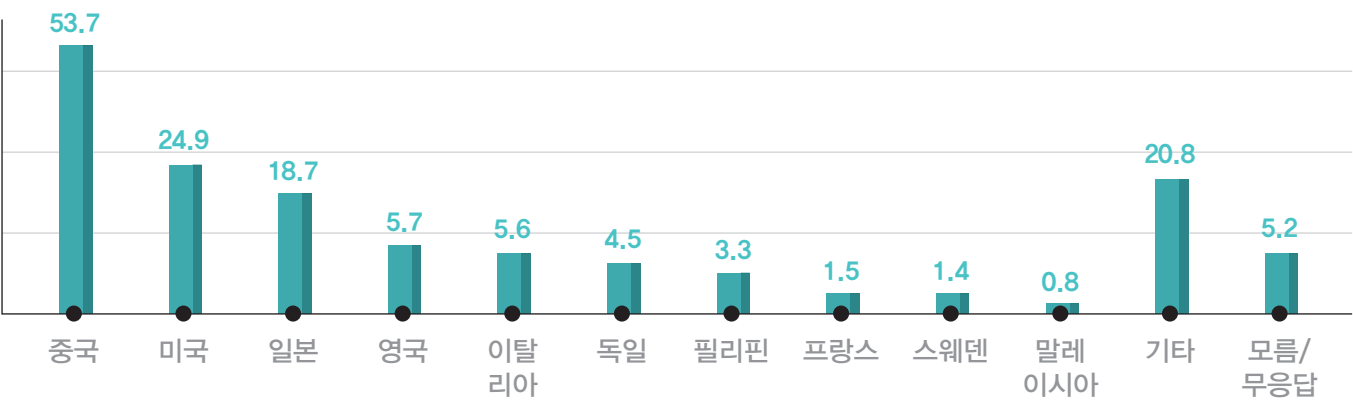
(단위: %)

구분		지사	협력기관	프리랜서	연구소
전문디자인업체		38.11	32.73	24.45	4.71
권역별	서울	30.62	39.63	27.56	2.19
	부산/울산/경남	29.75	28.97	41.28	0.00
	대구/경북	100.00	0.00	0.00	0.00
	인천/경기	73.46	26.54	0.00	0.00
	광주/전라	67.17	0.00	32.83	0.00
	대전/충청	5.48	0.00	31.00	63.53
	강원/제주	0.00	100.00	0.00	0.00
규모별	1인	20.69	11.24	68.07	0.00
	2-4인	47.77	33.41	10.15	8.67
	5-9인	34.88	46.71	14.80	3.62
	10-14인	32.39	46.20	21.40	0.00
	15인 이상	46.56	23.54	25.24	4.66
매출구성	디자인매출 50% ↑	33.18	34.76	26.46	5.61
	기타매출 50% ↑	62.22	25.99	11.79	0.00
	반 반	74.08	0.00	25.92	0.00

25 교류 해외 지역

- 해외 교류를 하는 전문디자인업체를 대상으로 교류 대상 해외 지역에 대해 살펴본 결과(중복 응답 기준), 중국(53.7%)이라고 응답한 비율이 가장 높았음.
- 다음은 미국(24.9%), ‘일본’ (18.7%)과 ‘영국’ (5.7%), ‘이탈리아’ (5.6%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %, 중복응답) 교류 해외 지역(중복응답)



- 업종별로 살펴보면, 모든 업종에서 ‘중국’의 응답 비율이 가장 높았던 가운데, 기타패션텍스타일 디자인업(63.6%)과 제품디자인업(62.3%)등의 순으로 높게 나타남.
- 한편, ‘일본’은 인테리어디자인업(22.0%)에서 상대적으로 높은 응답률을 보임.

• 업종별 교류 해외 지역

(단위: %, 중복응답)

구분		중국	미국	일본	영국	이탈리아	독일	필리핀	프랑스	스웨덴	말레이시아
전문디자인업체		53.7	24.9	18.7	5.7	5.6	4.5	3.3	1.5	1.4	0.8
업종별	제품 디자인	62.3	42.9	18.1	7.8	12.3	8.8	0.0	0.0	4.4	2.6
	시각 디자인	52.2	3.4	14.0	0.0	0.0	1.1	0.0	0.0	0.0	0.0
	인테리어 디자인	40.1	11.0	22.0	5.1	0.0	5.1	11.0	5.1	0.0	0.0
	기타패션텍스타일	63.6	42.8	19.9	10.0	10.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

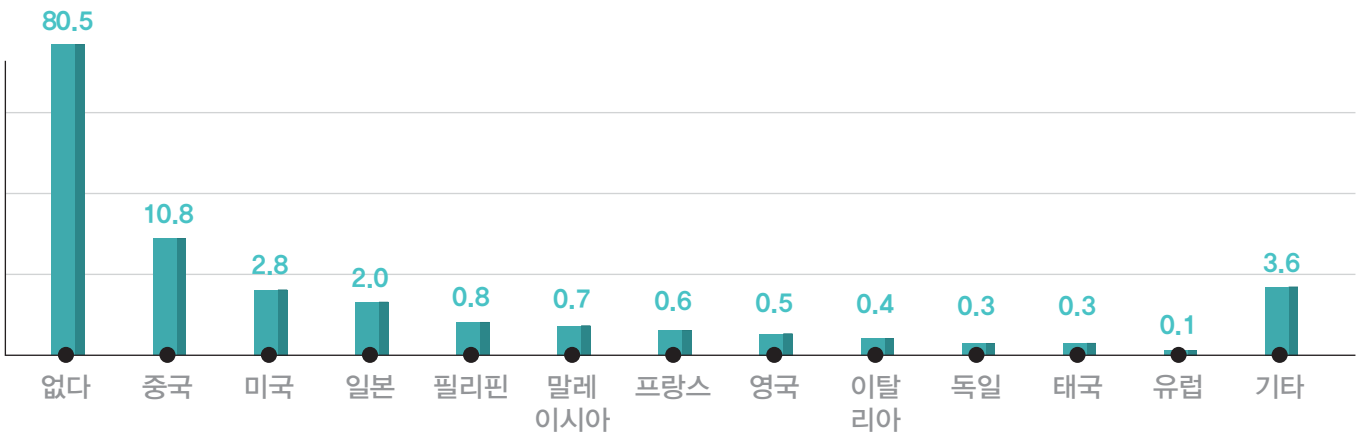
- 권역별/규모별/매출구성별 교류 해외 지역

구분		중국	미국	일본	영국	이탈리아	독일	필리핀	프랑스	스웨덴	말레이시아
전문디자인업체		53.7	24.9	18.7	5.7	5.6	4.5	3.3	1.5	1.4	0.8
지역별	서울	55.1	25.6	14.9	6.7	5.9	4.4	5.3	0.0	0.0	1.3
	부산/울산/경남	79.7	0.0	19.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대구/경북	100.0	65.5	65.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	인천/경기	36.0	34.8	11.6	9.2	11.6	10.6	0.0	9.2	0.0	0.0
	광주/전라	67.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/충청	5.5	0.0	31.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	31.0	0.0
	강원/제주	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	45.0	29.2	29.2	0.0	21.5	0.0	18.5	0.0	0.0	0.0
	2-4인	35.4	27.3	12.5	9.1	0.0	4.7	0.0	0.0	0.0	0.0
	5-9인	75.3	16.7	21.3	5.6	6.6	5.6	0.0	5.6	5.1	0.0
	10-14인	57.8	35.1	20.8	0.0	0.0	13.7	0.0	0.0	0.0	0.0
	15인 이상	85.7	23.1	16.9	5.4	0.0	2.6	0.0	0.0	0.0	8.8
매출구성	디자인매출 50% ↑	51.1	26.5	16.8	6.7	4.3	5.3	3.9	1.8	0.0	1.0
	기타매출 50% ↑	67.6	14.1	33.4	0.0	14.1	0.0	0.0	0.0	10.1	0.0
	반 반	74.1	25.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

25-1 향후 해외시장 희망 진출 지역

- 전문디자인업체를 대상으로 향후 해외시장 희망 진출 지역에 대해 살펴본 결과, ‘없다’ (80.5%)라고 응답한 비율이 가장 높았음.
- 다음은 중국(10.8%), ‘미국’ (2.8%)과 ‘일본’ (2.0%), ‘필리핀’ (0.8%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 향후 해외시장 희망 진출 지역



- 업종별로 살펴보면, 모든 업종에서 ‘중국’ 을 꼽은 가운데, 시각디자인업(12.2%)과 기타패션텍스타일 디자인업(11.4%), 제품디자인업(10.5%) 등의 순으로 높게 나타남.
- 한편, ‘미국’ 은 기타패션텍스타일디자인업(5.9%), ‘일본’ 은 제품디자인업(3.2%), ‘필리핀’ 은 인테리어디자인업(1.9%)이 타 업종 대비 상대적으로 높게 나타남.

• 향후 해외시장 희망 진출 지역

(단위: %, 중복응답)

구분		중국	미국	일본	필리핀	말레이시아	프랑스	영국	이탈리아	독일	태국	유럽
전문디자인업체		10.8	2.8	2.0	0.8	0.7	0.6	0.5	0.4	0.3	0.3	0.1
업종별	제품 디자인	10.5	2.9	3.2	0.7	1.7	0.7	0.7	0.5	0.0	0.3	0.0
	시각 디자인	12.2	1.9	1.9	0.0	0.0	0.4	0.8	0.8	0.3	0.0	0.0
	인테리어 디자인	8.4	1.9	0.6	1.9	1.3	1.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.6
	기타패션텍스타일	11.4	5.9	2.0	1.4	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	1.1	0.0

- 권역별로 살펴보면, ‘중국’은 대구/경북에서 85.0%로 다른 권역 대비 가장 높았고, 이어 인천/경기(84.2%), 광주/전라(82.8%) 등의 순으로 나타남.
- 또한 ‘일본’의 경우에는 강원/제주(6.5%)에서 향후 해외시장 진출 지역으로 높은 응답 비율을 보임.
- 규모별로는, 모든 업체에서 ‘중국’을 향후 해외시장 희망 진출 지역으로 응답했고, 15인 이상 업체의 응답률이 82.5%로 가장 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 향후 해외시장 희망 진출 지역

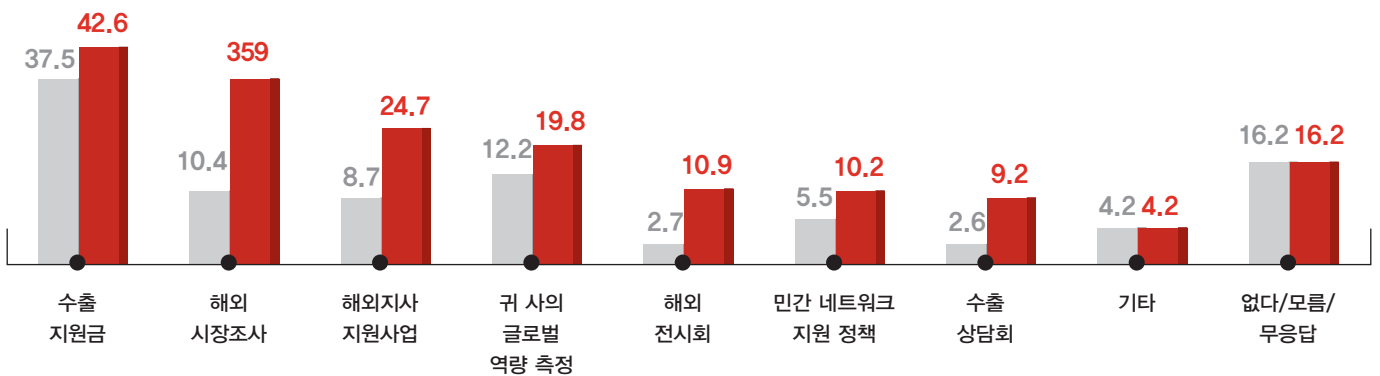
(단위: %, 중복응답)

구분		중국	미국	일본	필리핀	말레이시아	프랑스	영국	이탈리아	독일	태국	유럽
전문디자인업체		10.8	2.8	2.0	0.8	0.7	0.6	0.5	0.4	0.3	0.3	0.1
권역별	서울	80.6	10.7	3.2	0.7	1.5	0.3	1.0	0.3	0.7	0.3	0.3
	부산/울산/경남	79.0	19.1	5.7	1.2	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.8
	대구/경북	85.0	2.7	0.0	0.8	0.0	4.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	인천/경기	84.2	8.2	2.5	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광주/전라	82.8	7.4	0.0	5.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/충청	70.2	7.5	0.0	12.6	0.0	3.9	0.0	5.8	0.0	0.0	0.0
	강원/제주	53.0	40.4	6.5	9.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	6.5	0.0
규모별	1인	80.0	9.7	2.7	1.5	0.0	1.7	0.0	0.6	0.9	0.0	0.0
	2-4인	81.3	9.3	2.2	2.5	1.4	0.4	0.7	0.6	0.0	0.0	0.4
	5-9인	80.8	13.4	3.7	2.0	0.7	0.0	0.7	0.0	0.7	0.9	0.0
	10-14인	72.1	19.5	5.0	0.0	1.0	0.0	2.8	0.0	0.0	2.4	0.0
	15인 이상	82.5	12.2	3.6	1.3	0.6	1.8	1.1	0.5	0.5	0.0	2.4
매출구성	디자인매출 50% ↑	82.0	10.3	2.4	1.6	0.9	0.8	0.6	0.5	0.4	0.2	0.3
	기타매출 50% ↑	65.6	15.4	6.6	5.5	0.4	0.0	1.0	0.0	0.0	1.6	0.4
	반 반	68.8	14.1	6.7	4.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

26 해외 시장 진출 확대를 위한 필요한 정부 지원

- 해외 시장 진출 확대를 위한 필요한 정부 지원에 대해 조사한 결과(중복응답 기준), ‘수출지원금’이라는 응답이 42.6%로 가장 높게 나타남.
다음은 ‘해외 시장조사’ (35.9%), ‘해외지사 지원사업’ (24.7%), ‘글로벌 역량 측정’ (19.8%), ‘해외 전시회’ (10.9%) 등의 순으로 높게 나타남.

(단위: %) 해외 시장 진출 확대를 위한 필요한 정부 지원 1순위 중복응답



- 업종별로 살펴보면, 전반적으로 모든 업종에서 ‘수출지원금’을 해외 시장 진출 확대를 위한 필요한 정부 지원으로 꼽았고, 그 중에서 인테리어디자인업(46.6%)의 응답 비율이 가장 높았음.
‘해외 시장조사’의 경우 제품디자인업(44.6%)에서의 응답 비율이 타 업종 대비 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 해외 시장 진출 확대를 위한 필요한 정부 지원

(단위: %, 중복응답)

구분		수출 지원금	해외 시장조사	해외지사 지원사업	귀사의 글로벌 역량 측정	해외 전시회	민간 네트워크 지원 정책	수출 상담회
전문디자인업체		42.6	35.9	24.7	19.8	14.6	10.9	10.2
업종별	제품 디자인	46.2	44.6	22.1	20.2	14.6	8.2	10.8
	시각 디자인	39.4	36.0	21.6	19.0	14.6	16.6	11.0
	인테리어 디자인	46.6	26.0	33.1	19.8	10.3	7.2	10.9
	기타패션텍스타일	38.3	36.1	23.9	20.8	20.7	8.0	6.9

– 권역별로 살펴보면, 인천/경기와 대전/충청을 제외한 나머지 권역에서 해외 시장 진출 확대를 위한 필요한 정부 지원으로 ‘수출지원금’에 가장 높은 응답률을 보임.

그 중에서도 대구/경북(82.8%)의 응답률이 가장 높음. 인천/경기(45.5%)와 대전/충청(43.7%)은 가장 필요한 정부 지원에 ‘해외 시장조사’라고 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남.

규모별로 살펴보면, 규모가 작은 업체인 1인(37.6%), 2-4인(46.9%), 5-9인(40.4%)에서 ‘수출지원금’을 가장 필요한 정부 지원으로 응답함. 반면, 규모가 큰 업체일수록 ‘해외 시장조사’를 필요하다고 응답하였고, 15인 이상 업체에서 58.3%의 가장 높은 응답 비율을 나타냄.

• 권역별/규모별/매출구성별 해외 시장 진출 확대를 위한 필요한 정부 지원

(단위: %, 중복응답)

구분		수출 지원금	해외 시장조사	해외지사 지원사업	귀사의 글로벌 역량측정	해외 전시회	민간 네트워크 지원 정책	수출 상담회
전문디자인업체		42.6	35.9	24.7	19.8	14.6	10.9	10.2
권역별	서울	38.9	30.3	29.8	20.4	15.4	12.6	11.8
	부산/울산/경남	43.0	33.3	18.2	18.0	21.2	6.3	1.9
	대구/경북	82.8	65.3	16.3	5.3	3.3	4.7	0.8
	인천/경기	39.7	45.5	16.7	21.7	15.3	7.8	7.9
	광주/전라	38.5	26.6	16.3	26.9	21.9	14.9	3.2
	대전/충청	26.4	43.7	26.2	29.8	2.5	10.8	28.8
	강원/제주	80.4	59.6	9.5	0.0	0.0	13.1	37.5
규모별	1인	37.6	27.8	23.4	21.0	17.1	8.7	13.5
	2-4인	46.9	36.5	22.5	17.8	15.2	10.7	9.1
	5-9인	40.4	39.5	30.7	25.3	11.1	11.9	9.3
	10-14인	35.4	44.9	25.2	12.1	14.0	18.4	12.5
	15인 이상	48.5	58.3	29.4	16.0	8.6	14.4	2.5
매출구성	디자인매출 50% ↑	42.0	36.4	24.4	20.0	13.9	11.1	10.4
	기타매출 50% ↑	42.6	27.9	23.7	23.8	21.5	12.6	13.7
	반 반	59.8	39.4	36.4	4.2	21.6	1.5	0.0

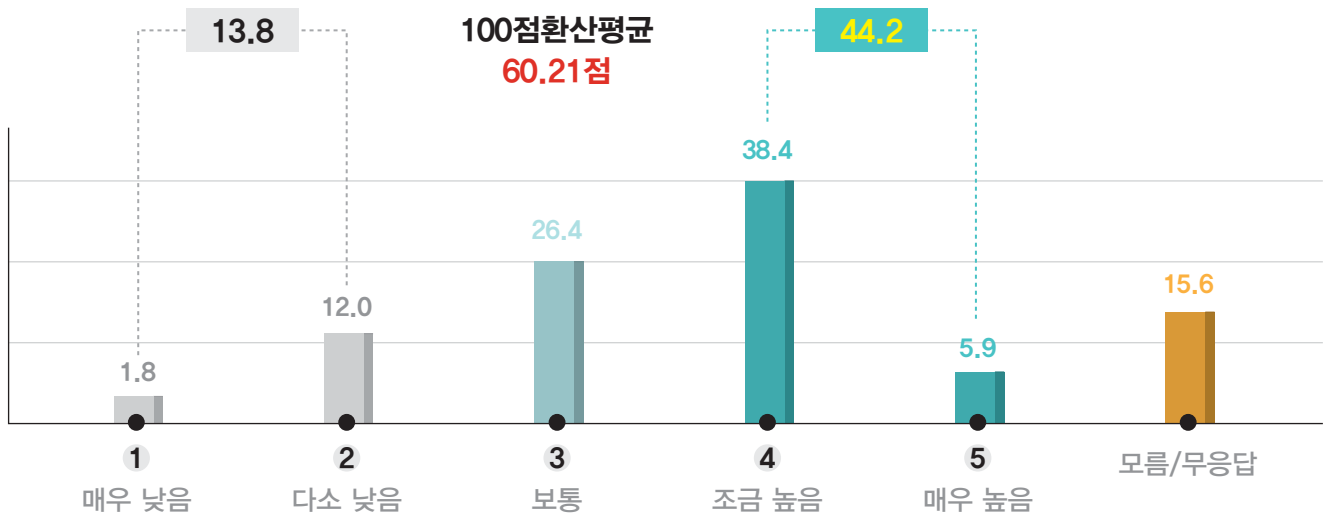
27 대학 디자인 교육 실제 디자인 업무 기여도

– 대학 디자인 교육 실제 디자인 업무 기여도에 관한 조사 결과를 살펴보면, 100점 환산 기준으로 했을 때, 60.21점으로 나타남.

범주별로 살펴보면, ‘기여도가 낮다’ 는 응답이 13.8%(①: 1.8% + ②: 12.0%), ‘기여도가 높다’ 고 응답한 비율은 44.2%(④: 38.4% + ⑤: 5.9%)로 나타남.

한편, ‘보통’ 이라고 응답한 비율은 26.4%임.

(단위: %) 대학 디자인 교육 실제 디자인 업무 기여도



– 업종별로 살펴보면, 대학 디자인 교육 실제 디자인 업무 기여도를 100점으로 환산했을 때, 기타패션 텍스타일디자인업의 평균이 63.97점으로 가장 높게 나타난 반면, 제품디자인업의 경우 55.21점으로 기여도가 상대적으로 낮았음.

• 업종별 대학 디자인 교육 실제 디자인 업무 기여도

(단위: %)

구분		낮음	보통	높음	100점 환산 평균(점)
업종별	전문디자인업체	13.8	26.4	44.2	60.21
	제품 디자인	16.7	26.6	33.1	55.21
	시각 디자인	13.0	24.9	50.2	62.36
	인테리어 디자인	12.7	30.9	39.6	58.92
	기타패션텍스타일	12.7	22.8	55.5	63.97

－ 권역별로 살펴보면, 전반적으로 대학 디자인 교육 실제 디자인 업무 기여도가 ‘보통’ 과 ‘높음’ 에 집중한 가운데, 서울의 평균이 63.98점으로 가장 높았음.

다음으로 강원/제주(62.81점), 대구/경북(60.90점) 등의 순으로 나타남.

규모별로 살펴보면, 10-14인 업체의 평균이 64.91점으로 가장 높았으며, 다음은 2-4인 업체(61.37점), 15인 이상 업체(60.93점) 순으로 높게 나타남.

매출 구성별로 분석하면 디자인 매출이 반 이상을 차지하는 업체의 평균점수가 61.78점으로, 대학 디자인 교육 실제 디자인 업무 기여도가 상대적으로 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 대학 디자인 교육 실제 디자인 업무 기여도

(단위: %)

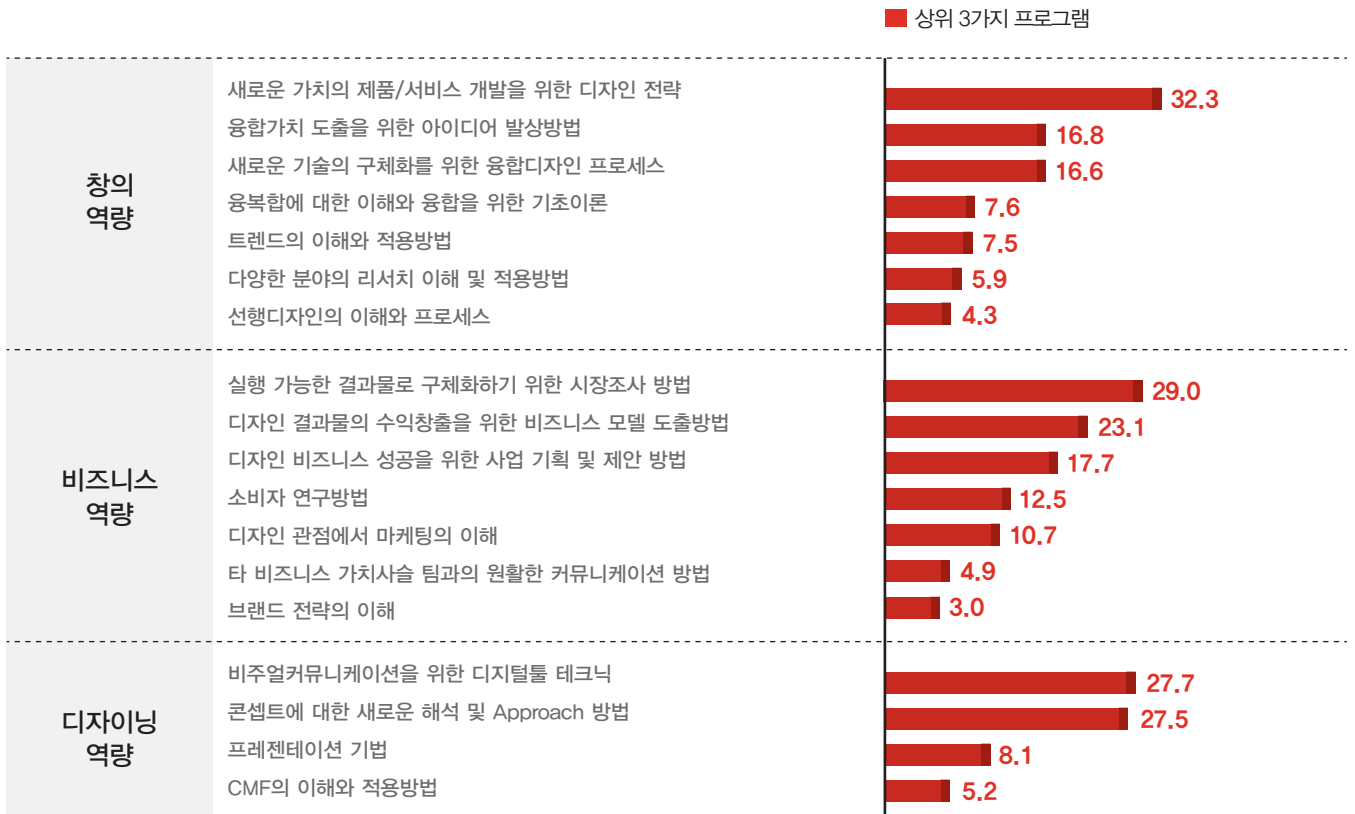
구분		낮음	보통	높음	100점 환산 평균(점)
전문디자인업체		13.8	26.4	44.2	60.21
권역별	서울	8.5	27.5	49.6	63.98
	부산/울산/경남	34.5	15.9	33.5	49.14
	대구/경북	22.3	10.3	62.4	60.90
	인천/경기	20.0	27.0	32.1	54.42
	광주/전라	17.0	42.9	22.9	51.10
	대전/충청	2.8	35.4	28.3	59.57
	강원/제주	14.9	25.5	59.6	62.81
규모별	1인	17.5	27.9	38.1	57.78
	2-4인	13.0	25.0	47.5	61.37
	5-9인	12.4	28.1	43.4	59.66
	10-14인	8.5	22.5	57.7	64.91
	15인 이상	10.1	26.8	39.0	60.93
매출구성	디자인매출 50% ↑	11.7	25.8	47.3	61.78
	기타매출 50% ↑	18.1	31.9	25.1	53.09
	반 반	62.5	30.8	1.5	33.89

27-1 보강되어야 할 디자인 전공 대학교육

－ 보강되어야 할 디자인 전공 대학교육을 조사한 결과를 보면, 창의 역량의 ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’ (32.3%)의 응답비율이 가장 높았음.

이어 비즈니스 역량의 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ (29.0%)과 디자인 역량의 ‘비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉(27.7%)’ 등의 순으로 높게 나타남.

(단위: %) 보강되어야 할 디자인 전공 대학교육



－ 업종별로 살펴보면, 보강되어야 할 디자인 전공 대학교육에 대한 응답 중에서 ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’은 기타패션텍스타일디자인업(41.7%)과 제품디자인업(32.9%)에서 높게 나타남. 한편, 시각디자인업은 ‘비주얼커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉’ (32.9%)이, 인테리어디자인업은 ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ (31.3%)이 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 보강되어야 할 디자인 전공 대학교육

(단위: %)

구분		새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	소비자 연구방법
전문디자인업체		32.3	29.0	27.7	27.5	23.1	17.7	16.8	16.6	12.5
업종별	제품 디자인	32.9	31.9	28.2	27.1	23.5	18.5	18.3	13.1	11.4
	시각 디자인	30.8	29.3	32.9	25.4	18.3	18.9	11.4	19.0	14.3
	인테리어 디자인	27.0	30.4	24.8	31.3	25.0	16.2	23.7	19.9	11.2
	기타패션텍스타일	41.7	21.8	19.9	27.3	30.3	16.2	16.1	12.5	12.1

구분		디자인 관점에서 마케팅의 이해	프레젠테이션 기법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	트렌드의 이해와 적용방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	CMF의 이해와 적용방법	타 비즈 니스 가치 사슬팀과 의 원활한 커뮤니 케이션 방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	브랜드 전략의 이해
전문디자인업체		10.7	8.1	7.6	7.5	5.9	5.2	4.9	4.3	3.0
소재/분야	제품 디자인	10.2	8.5	9.2	6.2	8.3	6.9	3.6	5.8	0.0
	시각 디자인	11.2	9.0	5.7	6.0	5.4	2.5	2.9	5.8	5.2
	인테리어 디자인	7.7	7.4	10.9	3.9	3.7	7.1	9.7	2.6	2.0
	기타패션텍스타일	14.6	6.2	4.8	18.0	6.3	6.0	4.4	1.1	4.3

－ 권역별로 분석해보면, 전반적으로 ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인전략’ 이 디자인 전공
에서 보강되어야 할 교육으로 조사된 가운데, 특히 대구/경북(56.9%)에서 더욱 높게 나타남.

규모별 살펴보면 10인 이상의 업체의 경우 ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’
에 대한 응답 비율이 10인 미만의 업체 비해 높게 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 보강되어야 할 디자인 전공 대학교육

(단위: %)

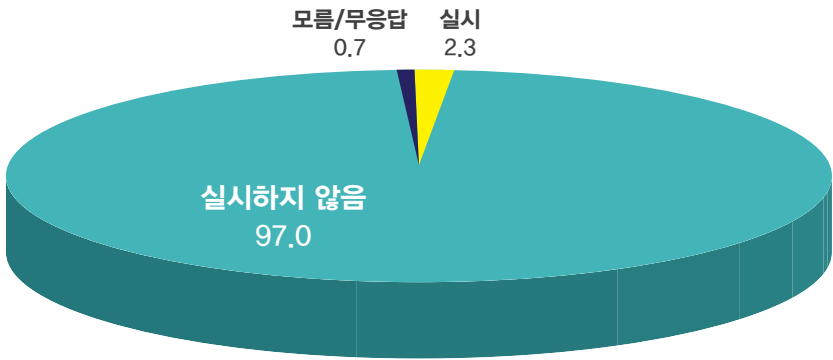
구분		새로운 가치의 제품/서 비스 개 발 위 한 디 자 인 전 략	실행 가 능한 결과 물 로 구 체화 하기 위 한 시 장 조 사 방 법	비주얼 커뮤 니 케이 션을 위 한 디 지 털 툴 테크 닉	컨셉 트에 대 한 새 로 운 해 석 및 Ap proach 방 법	디 자 인 결 과 물 의 수 익 창 출 을 위 한 비 즈 니스 모 델 도 출 방 법	디 자 인 비 즈 니스 성 공 을 위 한 사 업 기 획 및 제 안 방 법	융 합 가 치 도 출 을 위 한 아이 디어 발 상 방 법	새 로 운 기 술 의 구 체 화 를 위 한 융 합 디 자 인 프 로 세 스	소 비 자 연 구 방 법
전문디자인업체		32.3	29.0	27.7	27.5	23.1	17.7	16.8	16.6	12.5
권역별	서울	29.9	34.0	27.8	30.0	30.5	16.8	18.4	19.4	6.9
	부산/울산/경남	39.2	7.4	24.3	19.9	9.3	26.3	21.6	5.7	18.2
	대구/경북	56.9	19.5	22.4	22.4	5.2	17.0	8.3	15.9	46.0
	인천/경기	28.7	28.4	25.0	24.8	14.1	11.2	8.9	6.3	13.2
	광주/전라	24.6	19.2	34.9	30.7	20.0	16.2	14.2	20.9	12.0
	대전/충청	31.1	33.3	37.1	28.2	17.9	31.5	26.2	24.1	11.6
	강원/제주	31.6	40.4	40.4	13.1	16.7	28.0	14.9	33.9	31.6
규모별	1인	31.1	30.1	30.1	23.0	21.4	20.9	15.2	21.7	8.3
	2-4인	34.1	29.0	25.1	29.9	23.3	18.5	15.2	15.5	14.9
	5-9인	30.6	27.2	30.7	26.5	22.1	12.2	23.0	12.0	14.1
	10-14인	33.8	26.9	26.7	32.4	30.2	15.7	11.9	16.7	13.5
	15인 이상	26.3	31.1	27.5	30.8	29.1	16.5	20.8	15.3	6.3
매출구성	디자인매출 50% ↑	31.8	30.1	27.4	27.7	24.4	16.6	16.4	17.3	12.9
	기타매출 50% ↑	28.9	18.7	27.2	21.9	17.2	21.5	17.4	11.8	10.1
	반 반	52.4	18.1	38.4	34.2	0.0	42.3	24.1	9.8	5.3

구분		디자인 관점에서 마케팅의 이해	프레젠테이션 기법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	트렌드의 이해와 적용방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	CMF의 이해와 적용방법	타 비즈 니스 가치 사슬팀과 의 원활한 커뮤니 케이션 방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	브랜드 전략의 이해
전문디자인업체		10.7	8.1	7.6	7.5	5.9	5.2	4.9	4.3	3.0
권역별	서울	10.0	6.5	7.9	8.8	6.4	4.0	4.8	5.6	1.9
	부산/울산/경남	11.9	12.0	12.4	1.3	0.8	2.7	6.4	3.9	2.7
	대구/경북	7.6	17.0	1.7	1.0	6.8	0.0	3.5	2.3	0.0
	인천/경기	11.9	6.8	5.0	13.0	10.2	15.4	6.2	0.7	9.3
	광주/전라	21.0	7.4	14.3	5.3	2.8	7.4	3.0	7.4	1.9
	대전/충청	6.3	5.5	5.6	3.2	0.0	2.8	5.8	0.0	5.8
	강원/제주	6.5	21.4	0.0	0.0	6.5	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	13.7	5.8	5.2	5.0	10.2	6.1	2.6	5.2	3.1
	2-4인	8.8	10.4	8.3	6.9	4.2	5.6	5.6	3.3	3.3
	5-9인	9.6	5.4	8.2	11.3	3.3	4.7	6.7	3.7	3.1
	10-14인	9.7	11.0	8.5	7.8	9.5	3.0	3.0	5.9	0.0
	15인 이상	16.9	7.8	13.0	13.5	3.9	0.5	6.9	10.2	2.2
매출구성	디자인매출 50% ↑	10.0	7.7	7.7	7.6	6.0	5.1	4.4	4.8	2.5
	기타매출 50% ↑	18.3	10.1	5.1	4.0	8.0	6.6	11.3	0.7	6.9
	반 반	14.3	14.4	10.5	11.9	0.0	5.6	4.2	0.0	7.7

28 일학습병행제 실시 여부

– 전문디자인업체에 일학습병행제 실시 여부를 조사한 결과, 전체의 97.0%가 ‘실시하지 않음’ 이라고 응답함. 나머지의 2.3%가 ‘실시’ 로 응답, ‘모름/무응답’ 은 0.7%의 응답률을 나타남.

(단위: %) 일학습병행제 실시 여부



- 업종별로 살펴보면, 대부분의 업종에서 ‘실시하지 않음’ 이라고 응답하였고, 그 중 기타패션텍스타일 디자인업(98.4)에서 가장 높은 응답률을 보임.
- 한편, 인테리어디자인업의 일학습병행제 실시 여부에서 ‘실시’ 비율이 3.6로 타 업종에 비해 높았음.

• 업종별 일학습병행제 실시 여부

(단위: %)

구분		실시	실시하지 않음
전문디자인업체		2.3	97.0
업종별	제품 디자인	2.2	97.8
	시각 디자인	1.9	97.0
	인테리어 디자인	3.6	95.1
	기타패션텍스타일	1.6	98.4

- 권역별로는 모든 권역에서 일학습병행제를 ‘실시하지 않음’ 이라고 응답한 비율이 매우 높았으며, 대전/충청의 경우 ‘실시하지 않음’ 에 100.0%의 응답률을 보임.
- 규모별로 살펴보면, 1인 규모의 경우 일학습병행제 실시 여부에 대해 ‘실시하지 않음’ 에 100.0%의 응답 비율이 나타남.
- 한편, 10~14인 규모의 12.3가 일학습병행제 실시 여부 중 ‘실시’ 에 응답하여 타 업종 대비 높은응답률을 보임.

• 권역별/규모별/매출구성별 일학습병행제 실시 여부

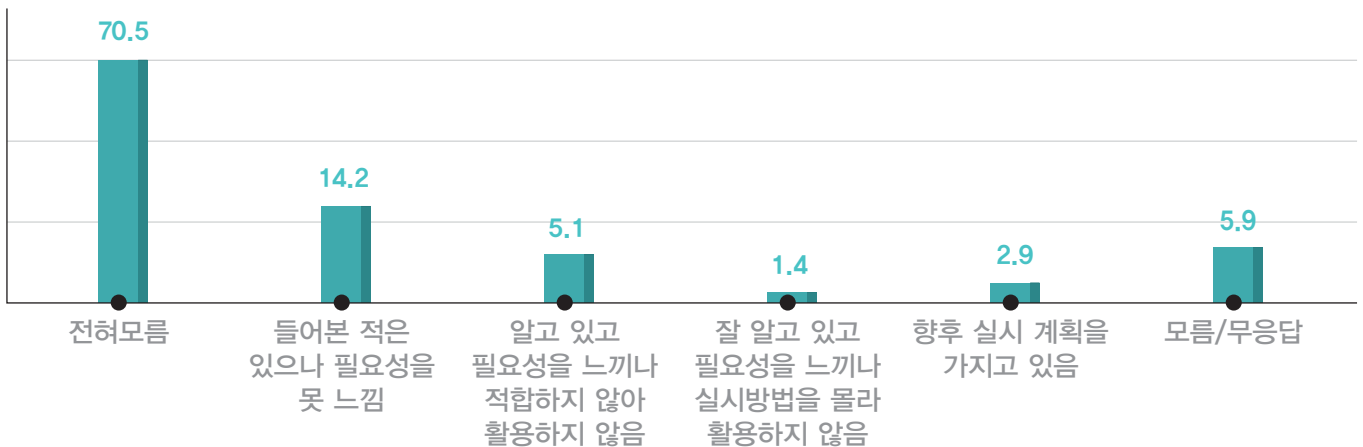
(단위: %)

구분		실시	실시하지 않음
전문디자인업체		2.3	97.0
권역별	서울	2.0	97.3
	부산/울산/경남	4.8	95.2
	대구/경북	5.9	94.1
	인천/경기	0.0	98.1
	광주/전라	3.0	97.0
	대전/충청	0.0	100.0
	강원/제주	6.5	93.5
규모별	1인	0.0	100.0
	2~4인	2.1	96.6
	5~9인	3.2	96.2
	10~14인	12.3	87.7
	15인 이상	4.4	95.6
매출구성	디자인매출 50% ↑	2.3	96.9
	기타매출 50% ↑	2.6	97.4
	반 반	1.5	98.5

28-1 일학습병행제를 실시하지 않는 이유

- 전문디자인업체를 대상으로 일학습병행제를 실시하지 않는 이유에 대해 조사한 결과, ‘전혀 모름’ 이라고 답한 비율이 70.5%로 가장 높았으며, 다음은 ‘들어본 적은 있으나 필요성을 못느낌’ (14.2%)으로 나타남.
- 이어 ‘알고 있고 필요성을 느끼나 적합하지 않아 활용하지 않음’ (5.1%), ‘잘 알고 있고 필요성을 느끼나 실시방법을 몰라 활용하지 않음’ (1.4%) 순임.

(단위: %) 일학습병행제를 실시하지 않는 이유



- 업종별로 살펴보면, 국가직무능력표준을 업무에 활용하지 않는 이유로 모든 업종에서 ‘전혀 모름’ 이라고 응답한 비율이 가장 높았으며, 특히 기타패션텍스타일디자인업(80.2%)에서 더욱 높았음.
- 한편, ‘들어본 적은 있으나 필요성을 못느낌’ 이라고 응답한 비율은 인테리어디자인업(18.5%)이 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 일학습병행제를 실시하지 않는 이유

(단위: %)

구분		전혀모름	들어본 적은 있으나 필요성을 못느낌	알고 있고 필요성을 느끼나 적합하지 않아 활용하지 않음	잘 알고 있고 필요성을 느끼나 실시방법을 몰라 활용하지 않음	향후 실시 계획을 가지고 있음
전문디자인업체		70.5	14.2	5.1	1.4	2.9
업종별	제품 디자인	70.8	11.3	8.2	2.5	4.1
	시각 디자인	68.8	15.8	4.7	0.7	3.6
	인테리어 디자인	65.7	18.5	4.2	1.5	2.7
	기타패션텍스타일	80.2	9.4	2.3	1.0	0.0

－ 권역별로 분석하면, 강원/제주를 제외한 모든 권역에서 일학습병행제를 실시하지 않는 가장 큰 이유로 ‘전혀 모름’을 꼽았고, 그 중에서 대구/경북(75.5%)의 응답률이 가장 높은 것으로 나타남.

한편, ‘잘 알고 있고 필요성을 느끼나 실시방법을 몰라 활용하지 않음’의 경우 대전/충청(12.6%)에서 타 권역 대비 상대적으로 높은 응답률을 보임.

규모별로 살펴보면, 대부분의 업체가 ‘전혀 모름’을 일학습병행제를 실시하지 않는 가장 큰 이유로 꼽았고, 1인 업체(78.9%)의 응답률이 가장 높게 나타남.

이어 2-4인(69.4%), 15인 이상(65.9%) 등의 순으로 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 일학습병행제를 실시하지 않는 이유

(단위: %)

구분		전혀모름	들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌	알고 있고 필요성을 느끼나 적합하지 않아 활용하지 않음	잘 알고 있고 필요성을 느끼나 실시방법을 몰라 활용하지 않음	향후 실시 계획을 가지고 있음
전문디자인업체		70.5	14.2	5.1	1.4	2.9
권역별	서울	73.8	14.4	4.0	1.0	1.4
	부산/울산/경남	64.5	19.8	5.0	2.0	2.5
	대구/경북	75.5	13.8	4.7	0.0	3.9
	인천/경기	73.9	4.5	7.4	0.0	4.7
	광주/전라	59.3	19.1	4.5	1.3	5.1
	대전/충청	47.3	14.1	15.4	12.6	8.6
	강원/제주	40.1	44.0	0.0	0.0	15.9
규모별	1인	78.9	5.8	4.9	2.1	2.0
	2-4인	69.4	15.9	4.8	1.1	3.5
	5-9인	63.3	21.2	5.4	0.7	3.8
	10-14인	60.9	25.4	8.5	1.8	0.0
	15인 이상	65.9	11.3	5.6	2.5	2.4
매출구성	디자인매출 50% ↑	70.6	14.3	4.8	0.7	3.1
	기타매출 50% ↑	63.6	13.8	11.2	8.3	1.7
	반 반	81.1	13.5	0.0	5.3	0.0

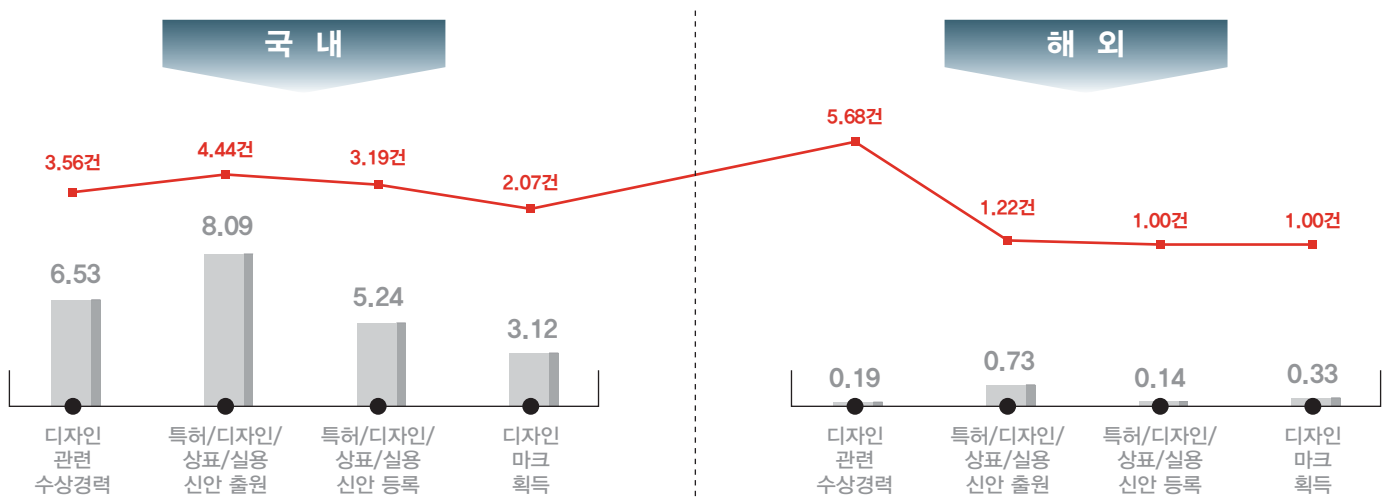
SECTION 04 디자인 인증

29 디자인 수상 및 출원, 등록 경력 건 수

– 디자인 수상 및 출원, 등록 경력을 조사한 결과, ‘국내 특허/디자인/상표/실용신안 출원’ 이 8.09%로 가장 높았고, 다음으로 ‘국내 디자인 관련 수상경력’ 이 6.53%로 뒤를 이음.

해외 디자인 수상 및 출원, 등록 경력은 모두 1.00% 미만으로 전반적으로 낮은 가운데, ‘특허/디자인/상표/실용신안 출원’ (0.73%), 디자인 마크 획득 (0.33%), ‘디자인 관련 수상 경력’ (0.19%), ‘특허/디자인/상표/실용신안 등록’ (0.14%) 순으로 나타남.

(단위: %) 디자인 수상 및 출원, 등록 경력 건 수 ■ 경력있다 ■ 건 수



– 업종별로 살펴보면, ‘국내 특허/디자인/상표/실용신안 출원’ 은 제품디자인업(5.82건), 시각디자인업(3.44건)에서 높게 나타났고, ‘국내 특허/디자인/상표/실용신안 등록’ 은 기타패션텍스타일디자인업(3.83건)에서 가장 높게 나타남.

한편, ‘해외 디자인 관련 수상 경력’ 은 제품디자인업(5.68건)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 디자인 수상 및 출원, 등록 경력 건 수

(단위: 건)

구분		국내				해외			
		디자인 관련 수상경력	특허/디자인/상표/실용신안 출원	특허/디자인/상표/실용신안 등록	디자인 마크 획득	디자인 관련 수상경력	특허/디자인/상표/실용신안 출원	특허/디자인/상표/실용신안 등록	디자인 마크 획득
전문디자인업체		3.53	4.44	3.19	2.07	5.68	1.22	1.00	1.48
업종별	제품 디자인	4.72	5.82	3.28	2.31	5.68	1.16	1.00	1.42
	시각디자인	2.35	3.44	3.46	1.73	0.00	1.26	1.00	2.00
	인테리어 디자인	1.39	2.58	1.48	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	기타패션텍스타일	1.45	2.25	3.83	1.00	0.00	0.00	0.00	1.00

- 권역별로 살펴보면, ‘국내 특허/디자인/상표/실용신안 출원’ 은 인천/경기(8.52건)와 대구/경북(7.46건)에서 높게 나타났고, ‘국내 특허/디자인/상표/실용신안 등록’ 은 대구/경북(5.32건)에서 상대적으로 높았음. 한편, ‘해외 디자인 관련 수상 경력’ 은 서울(5.68건)에서 다른 권역 대비 높았음.
- 규모별로는 ‘국내 특허/디자인/상표/실용신안 출원’ 과 ‘국내 디자인 관련 수상 경력’ 은 2-4인(각각 6.29건, 5.84건)에서 상대적으로 높았으며, ‘국내 특허/디자인/상표/실용신안 등록’ 은 15인 이상(6.76건)에서 가장 높게 나타남.
- ‘해외 디자인 관련 수상’ 은 10-14인(6.50건)에서 가장 높았으며, ‘디자인 마크 획득’ 은 15인 이상(2.00건)에서 상대적으로 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 디자인 수상 및 출원, 등록 경력 건 수

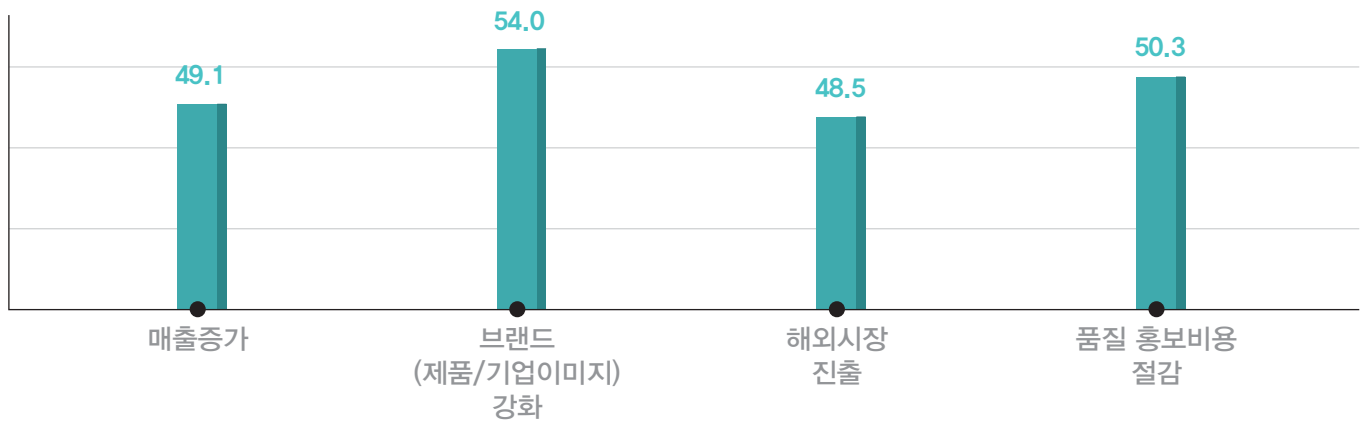
(단위: 건)

구분		국내				해외			
		디자인 관련 수상경력	특허/ 디자인/ 상표/ 실용신안 출원	특허/ 디자인/ 상표/ 실용신안 등록	디자인 마크획득	디자인 관련 수상경력	특허/ 디자인/ 상표/ 실용신안 출원	특허/ 디자인/ 상표/ 실용신안 등록	디자인 마크획득
전문디자인업체		3.53	4.44	3.19	2.07	5.68	1.22	1.00	1.48
권역별	서울	2.15	3.04	3.31	1.40	5.68	1.12	1.00	1.98
	부산/울산/경남	4.96	3.44	3.43	1.38	0.00	1.00	1.00	0.00
	대구/경북	3.89	7.46	5.32	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	인천/경기	5.09	8.52	2.38	3.80	0.00	1.00	0.00	1.00
	광주/전라	1.00	3.54	2.77	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	대전/충청	8.32	5.50	3.00	5.13	0.00	0.00	0.00	1.00
	강원/제주	0.00	1.92	1.00	0.00	0.00	2.00	0.00	0.00
규모별	1인	1.24	1.22	1.00	1.00	0.00	1.00	0.00	0.00
	2-4인	5.84	6.29	2.32	2.22	0.00	0.00	0.00	0.00
	5-9인	3.37	4.49	4.36	2.24	0.00	0.00	0.00	1.00
	10-14인	2.95	4.28	2.50	1.62	6.50	1.63	1.00	1.58
	15인 이상	2.68	3.95	6.76	2.05	3.00	1.38	1.00	2.00
매출구성	디자인매출 50% ↑	3.16	4.55	3.38	2.11	5.68	1.10	1.00	1.56
	기타매출 50% ↑	11.01	4.66	2.15	1.00	0.00	1.39	0.00	0.00
	반 반	0.00	1.64	1.62	1.00	0.00	0.00	0.00	1.00

30 GD 마크 획득 경영활동 기여도

- GD 마크 획득 경영활동 기여도를 조사한 결과, 브랜드(제품/기업이미지) 강화에서 54.0점으로 가장 높았으며, 다음으로 품질홍보비용 절감(50.3점)이 뒤를 이었다. 매출증가(49.1점)와 해외시장 진출(48.5점)으로 비슷한 점수를 나타냄.

(단위: 점) GD 마크 획득 경영활동 기여도



- 업종별로 살펴보면, ‘매출증가’는 제품디자인업(53.68점), 기타패션텍스타일(55.69점)에서 높게 나타났고, ‘브랜드(제품/기업이미지)강화’ 역시 제품디자인업(58.92점)과 기타패션텍스타일(57.85점)에서 다른 업종 대비 높게 나타남.

• 업종별 GD 마크 획득 경영활동 기여도

(단위: 점)

구분		매출증가	브랜드 (제품/기업이미지) 강화	해외시장 진출	품질홍보비용 절감
전문디자인업체		49.09	54.01	48.47	50.31
업종별	제품 디자인	53.68	58.92	52.96	53.11
	시각 디자인	44.62	51.97	45.63	48.22
	인테리어 디자인	46.16	48.96	44.29	45.47
	기타패션텍스타일	55.69	57.85	53.44	57.28

－ 권역별로 살펴보면, 매출증가가 광주/전라(56.44점)이 가장 높았으며 인천/경기(54.06점), 서울(51.82점), 대전/충청(40.55점)이 뒤를 이었다.

브랜드(제품/기업이미지) 강화, 해외시장 진출, 품질홍보비용 절감에서는 인천/경기가 각각 61.42점, 56.45점, 55.40점으로 가장 높았음.

규모별로 살펴보면 10-14인 업체를 제외하고 전체적으로 규모가 커질수록 높은 점수를 받았음.

매출구성별로는 디자인매출 50% 이상이 모든 부문에서 높은 점수를 나타냄.

• 권역별/규모별/매출구성별 GD 마크 획득 경영활동 기여도

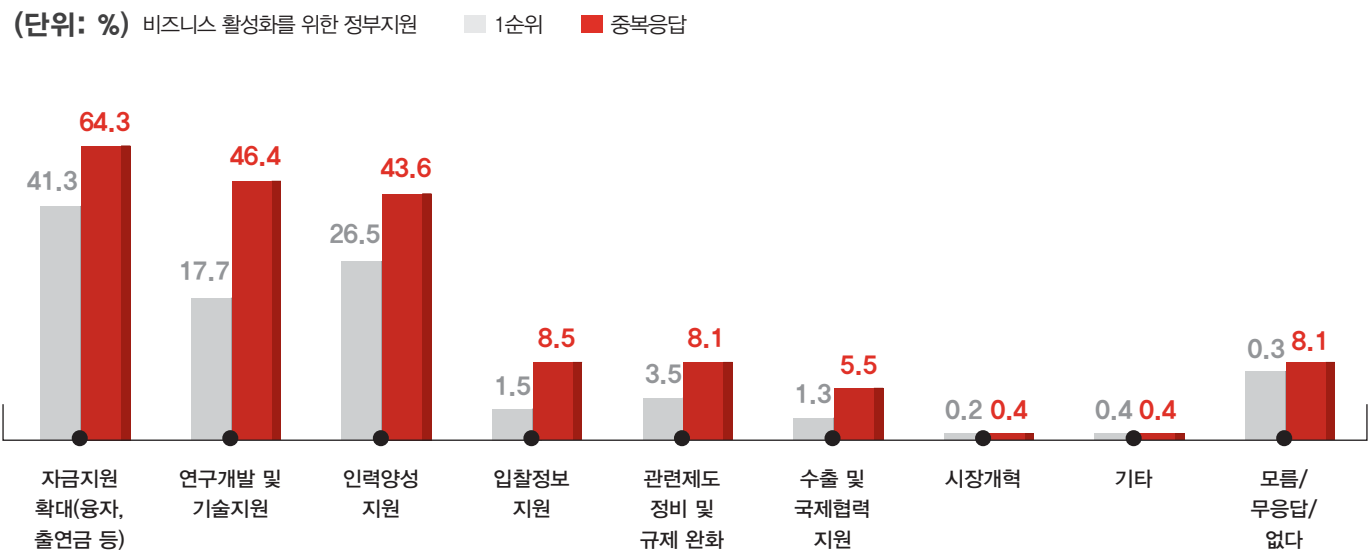
(단위: 점)

구분		매출증가	브랜드 (제품/기업이미지) 강화	해외시장 진출	품질홍보비용 절감
전문디자인업체		49.09	54.01	48.47	50.31
권역별	서울	51.82	54.85	48.84	52.39
	부산/울산/경남	35.34	40.30	32.10	32.93
	대구/경북	39.18	56.43	54.37	51.92
	인천/경기	54.06	61.42	56.45	55.40
	광주/전라	56.44	54.89	54.14	49.24
	대전/충청	40.55	50.33	44.51	48.73
	강원/제주	34.09	43.63	31.72	36.63
규모별	1인	43.17	47.71	43.53	45.80
	2-4인	49.83	55.15	49.68	51.03
	5-9인	53.67	59.03	52.18	54.38
	10-14인	50.49	53.30	45.85	48.90
	15인 이상	57.41	60.87	53.87	54.94
매출구성	디자인매출 50% ↑	50.50	55.76	50.21	52.26
	기타매출 50% ↑	45.68	46.68	41.27	40.71
	반 반	16.54	19.25	13.06	13.06

SECTION 05 기타

31 비즈니스 활성화를 위한 정부지원

－ 비즈니스 활성화를 위한 정부지원에 대해 조사한 결과(중복응답 기준) ‘자금지원 확대(융자, 출연금 등)’이 64.3%로 가장 높았으며 이어 ‘연구개발 및 기술지원’(46.4%), ‘인력양성 지원’(43.6%), ‘입찰정보 지원’(8.5%) 등의 순으로 높게 나타남.



－ 업종별로 살펴보면, 자금지원 확대(융자, 출연금 등)가 60%에서 70%대로 가장 높았으며, 특히 기타패션 텍스타일디자인업(70.0%)에서 가장 높았음. 한편, 인테리어디자인업에서 ‘입찰정보 지원’(14.1%)과 ‘관련제도 정비 및 규제완화’(10.2%)가 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 비즈니스 활성화를 위한 정부지원

(단위: %, 중복응답)

구분		자금지원 확대(융자, 출연금 등)	연구개발 및 기술지원	인력양성 지원	입찰정보 지원	관련제도 정비 및 규제 완화	수출 및 국제협력 지원	시장개척
전문디자인업체		64.3	46.4	43.6	8.5	8.1	5.5	0.4
업종별	제품 디자인	62.6	52.4	44.0	8.7	6.9	5.6	0.7
	시각 디자인	64.9	49.4	42.8	7.1	8.8	6.0	0.7
	인테리어 디자인	61.4	37.5	41.3	14.1	10.2	2.0	0.0
	기타패션텍스타일	70.0	43.2	47.7	3.3	5.9	9.0	0.0

- 권역별로 분석하면, ‘자금지원확대(융자, 출연금 등)’는 광주/전라(68.7%) 서울(67.3%)로 높게 나타났고, ‘연구개발 및 기술지원’에서 대구/경북이 78.1%로 상대적으로 높았음.
- 규모별로 살펴보면, 10-14인 업체를 제외하고 자금지원확대(융자, 출연금 등)에서는 규모가 작아질수록 높았고 반대로 연구개발 및 기술지원과 인력양성지원에서는 규모가 커질수록 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 비즈니스 활성화를 위한 정부지원

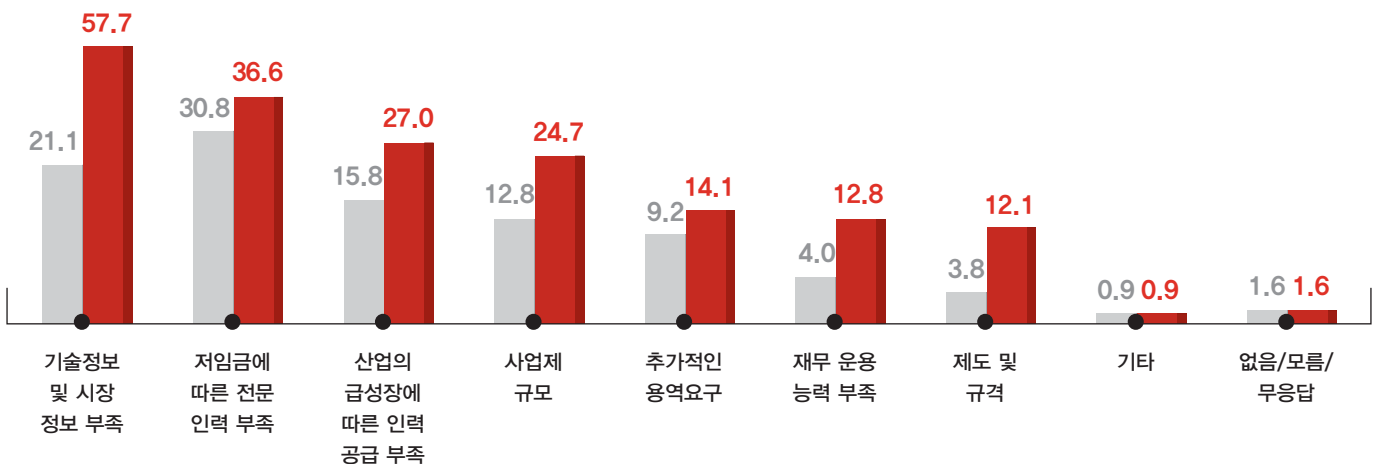
(단위: %)

구분		자금지원 확대(융자, 출연금 등)	연구개발 및 기술지원	인력양성 지원	입찰정보 지원	관련제도 정비 및 규제 완화	수출 및 국제협력 지원	시장개척
전문디자인업체		64.3	46.4	43.6	8.5	8.1	5.5	0.4
권역별	서울	67.3	41.2	47.2	8.6	8.8	5.2	0.7
	부산/울산/경남	55.8	58.2	35.8	8.4	8.9	5.4	0.0
	대구/경북	57.1	78.1	33.9	18.7	1.6	8.0	0.0
	인천/경기	59.2	43.1	37.0	4.0	13.0	5.4	0.0
	광주/전라	68.7	48.4	46.7	5.2	3.1	6.3	0.0
	대전/충청	66.5	54.3	36.3	8.6	2.5	3.3	0.0
	강원/제주	61.8	31.6	61.8	10.2	0.0	6.5	0.0
규모별	1인	65.8	36.0	35.2	13.1	7.5	5.8	0.9
	2-4인	67.2	47.7	48.8	6.3	7.3	4.7	0.4
	5-9인	60.5	56.7	40.6	5.8	9.6	5.6	0.0
	10-14인	52.5	51.8	48.1	9.5	11.1	7.3	0.0
	15인 이상	55.3	50.4	53.1	10.9	12.0	9.0	0.0
매출구성	디자인매출 50% ↑	65.5	46.2	43.6	8.6	8.1	4.3	0.5
	기타매출 50% ↑	53.4	49.1	40.3	8.4	8.1	17.2	0.0
	반 반	54.5	48.3	48.2	4.9	9.0	13.0	0.0

32 디자인산업 육성 · 발전 장애 요인

- 디자인 산업 육성 · 발전 장애 요인에 대해 조사한 결과(중복응답 기준) ‘기술정보 및 시장 정보 부족’ (57.7%)이 가장 많았고, 이어 ‘저임금에 따른 전문 인력 부족’ (36.6%), ‘산업의 급성장에 따른 인력 공급 부족’ (27.0%), ‘사업체 규모’ (24.7%) 등의 순으로 높게 나타남.

(단위: %) 디자인산업 육성 · 발전 장애 요인 ■ 1순위 ■ 중복응답



- 업종별로 살펴보면, 인테리어디자인업을 제외한 모든 업종에서 ‘기술정보 및 시장정보 부족’ 비중이 가장 높았으며, 특히 시각디자인업(64.5%)에서 더욱 높았음.
- 한편, ‘저임금에 따른 전문 인력 부족’은 인테리어디자인업(48.1%)이 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 디자인산업 육성·발전 장애 요인

(단위: %, 중복응답)

구분		기술정보 및 시장 정보부족	저임금에 따른 전문 인력 부족	산업의 급성장에 따른 인력 공급부족	사업체 규모	추가적인 용역 요구	재무 운용능력 부족	제도 및 규격
전문디자인업체		57.7	36.6	27.0	24.7	14.1	12.8	12.1
업종별	제품 디자인	59.0	31.8	27.4	28.7	16.9	10.9	13.2
	시각 디자인	64.5	34.8	23.4	20.6	13.9	17.8	14.2
	인테리어 디자인	47.8	48.1	29.8	24.7	12.1	8.5	5.8
	기타패션텍스타일	54.7	31.9	30.0	27.0	13.1	10.6	14.7

- 권역별로 분석하면, ‘기술정보 및 시장정보 부족’은 대구/경북이 72.7%로 가장 높았고, ‘저임금에 따른 전문 인력 부족’은 광주/전라에서 58.3%로 높게 나타남.
- 규모별로 살펴보면, ‘기술정보 및 시장정보 부족’은 10-14인 규모에서 65.3%로 가장 높게 나타남.

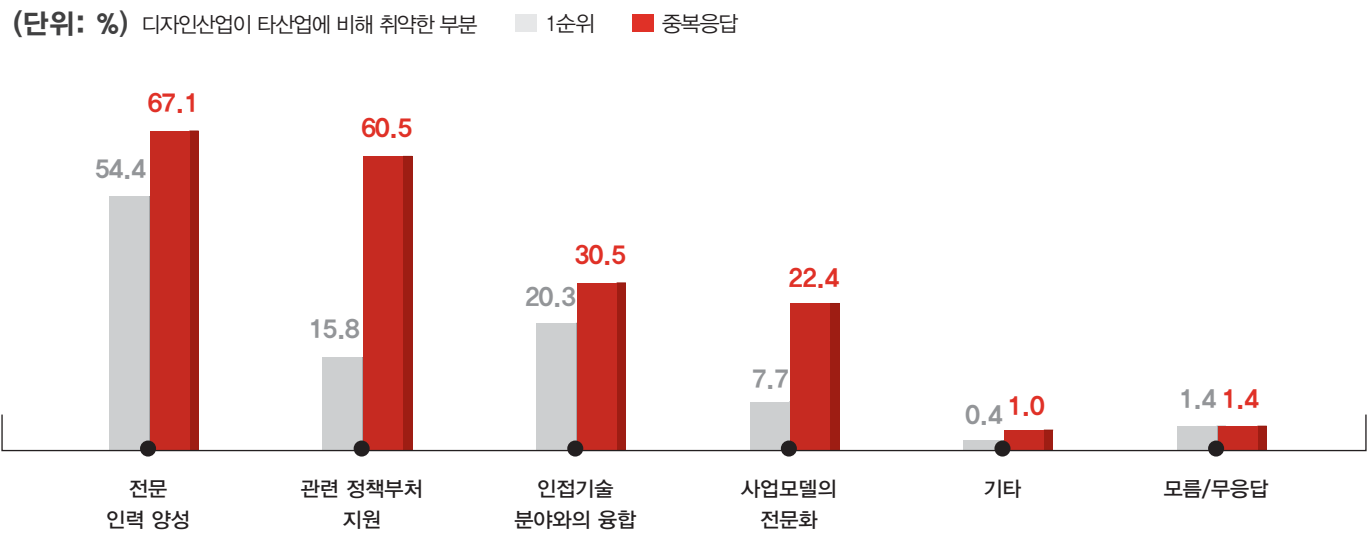
• 권역별/규모별/매출구성별 디자인산업 육성·발전 장애 요인

(단위: %)

구분		기술정보 및 시장 정보부족	저임금에 따른 전문 인력 부족	산업의 급성장에 따른 인력 공급부족	사업체 규모	추가적인 용역 요구	재무 운용능력 부족	제도 및 규격
전문디자인업체		57.7	36.6	27.0	24.7	14.1	12.8	12.1
권역별	서울	61.8	38.9	29.8	25.5	8.9	7.4	12.5
	부산/울산/경남	55.9	27.5	25.3	11.9	22.2	27.9	9.8
	대구/경북	72.7	17.5	19.5	12.5	51.8	15.5	4.3
	인천/경기	46.4	30.2	23.5	34.9	13.7	18.4	17.1
	광주/전라	46.1	58.3	17.3	35.4	7.1	17.3	11.7
	대전/충청	36.0	44.8	30.4	21.0	12.7	17.4	11.2
	강원/제주	53.0	40.4	22.6	6.5	25.1	28.0	9.5
규모별	1인	57.2	32.8	25.0	33.3	8.7	18.3	6.6
	2-4인	55.3	39.0	24.8	25.1	15.8	10.9	15.6
	5-9인	61.9	39.4	30.7	16.6	16.5	10.4	10.0
	10-14인	65.3	36.4	34.3	11.6	14.8	12.0	10.8
	15인 이상	58.0	23.8	38.1	14.6	21.3	6.5	23.0
매출구성	디자인매출 50% ↑	58.6	36.3	27.5	25.0	14.9	10.0	12.6
	기타매출 50% ↑	47.9	39.3	22.1	24.5	10.6	30.6	9.3
	반 반	54.2	38.2	23.0	16.1	0.0	49.6	4.9

32-1 디자인산업이 타 산업에 비해 취약한 부분

– 디자인산업이 타 산업에 비해 취약한 부분을 조사한 결과(중복응답 기준) ‘전문 인력 양성’ (67.1%)로 가장 높았고 이어 ‘관련 정책부처 지원’ (60.5%), ‘인접기술 분야와의 융합’ (30.5%), ‘사업모델의 전문화’ (22.4%) 등의 순서로 높게 나타남.



– 업종별로 살펴보면, 인테리어디자인업을 제외한 모든 업종에서 ‘전문 인력 양성’ 비중이 가장 높았으며, 특히 제품디자인업(72.6%)에서 더욱 높았음.
한편, ‘인접기술분야와의 융합’ 은 인테리어 디자인업 (33.6%)이 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 디자인산업이 타 산업에 비해 취약한 부분

(단위: %, 중복응답)

구분		전문 인력양성	관련 정책부처 지원	인접기술 분야와의 융합	사업모델의 전문화
전문디자인업체		67.1	60.5	30.5	22.4
업종별	제품 디자인	53.11	53.11	53.11	53.11
	시각 디자인	48.22	48.22	48.22	48.22
	인테리어 디자인	45.47	45.47	45.47	45.47
	기타패션텍스타일	57.28	57.28	57.28	57.28

- 권역별로 분석하면, ‘전문 인력 양성’은 대구/경북이 98.0%로 나타났고, ‘관련 정책부처 지원’은 광주/전라가 72.7%로 가장 높았음.
- 규모별로 살펴보면, ‘전문 인력 양성’이 15인 이상 규모에서 71.3%로 가장 높게 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 디자인산업이 타 산업에 비해 취약한 부분

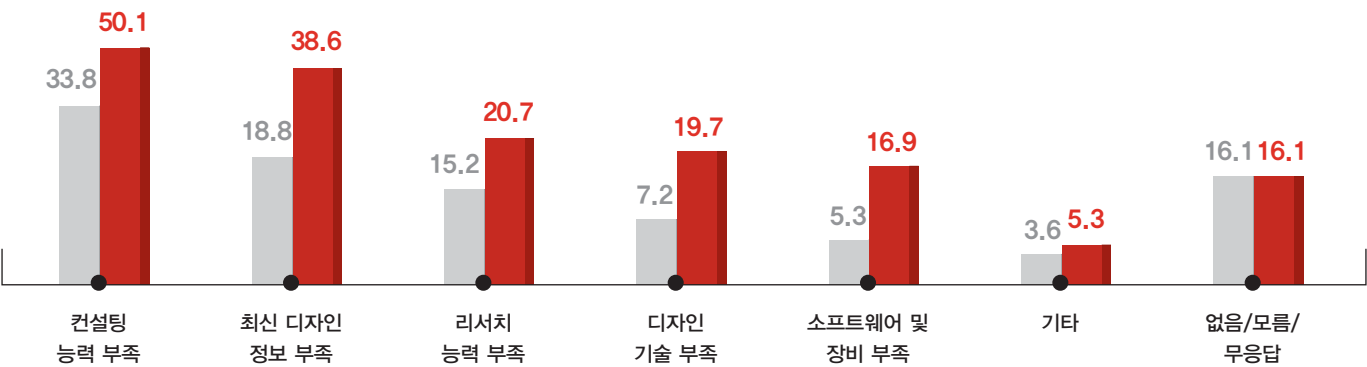
(단위: %, 중복응답)

구분		전문 인력양성	관련 정책부처 지원	인접기술 분야와의 융합	사업모델의 전문화
전문디자인업체		67.1	60.5	30.5	22.4
권역별	서울	66.3	62.5	31.2	20.6
	부산/울산/경남	73.9	38.0	41.3	25.4
	대구/경북	98.0	60.1	17.8	11.1
	인천/경기	54.6	68.2	22.1	31.6
	광주/전라	58.9	72.7	33.2	25.2
	대전/충청	60.8	46.4	45.1	25.1
	강원/제주	78.6	53.0	21.4	22.6
규모별	1인	60.0	66.6	30.7	23.2
	2-4인	70.6	59.5	30.0	19.7
	5-9인	67.9	55.2	30.1	28.6
	10-14인	70.1	58.0	29.1	20.6
	15인 이상	71.3	58.2	38.3	19.7
매출구성	디자인매출 50% ↑	67.7	61.1	29.7	22.1
	기타매출 50% ↑	58.2	64.8	33.1	26.3
	반 반	68.9	35.4	47.5	23.0

33 디자인 개발 시 느끼는 애로사항

- 디자인 개발 시 느끼는 애로사항에 대해 조사한 결과(중복응답 기준) 컨설팅 능력 부족이 50.1%로 절반을 차지했으며 이어 ‘최신 디자인 정보 부족’ (38.6%), ‘리서치 능력 부족’ (20.7%), ‘디자인 기술 부족’ (19.7%) 등의 순으로 높게 나타남.

(단위: %) 디자인 개발 시 느끼는 애로사항 1순위 중복응답



- 업종별로 살펴보면, ‘컨설팅 능력부족’ 비중이 가장 높았으며, 특히 기타패션텍스타일디자인업(61.0%)에서 더욱 높았음. 한편, ‘최신 디자인 정보부족’은 제품디자인업(42.6%)이 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 디자인 개발 시 느끼는 애로사항

(단위: %, 중복응답)

구분		컨설팅 능력부족	최신 디자인 정보부족	리서치 능력부족	디자인 기술부족	소프트웨어 및 장비부족
전문디자인업체		50.1	38.6	20.7	19.7	16.9
업종별	제품 디자인	45.1	42.6	26.2	20.1	18.5
	시각 디자인	48.9	37.7	17.5	20.3	15.9
	인테리어 디자인	49.7	39.4	16.8	23.7	22.2
	기타패션텍스타일	61.0	33.5	24.6	12.4	9.0

- 권역별로 분석하면, ‘컨설팅 능력부족’은 인천/경기가 58.4%로 가장 높았고 ‘최신 디자인 정보 부족’은 대구/경북에서 58.6%로 가장 높았음.
- 규모별로 살펴보면, ‘컨설팅 능력부족’은 1인(56.8%) 규모에서 높게 나타났으며, ‘최신 디자인 정보 부족’에서는 2~4인(43.2%) 규모에서 높게 나타났다.

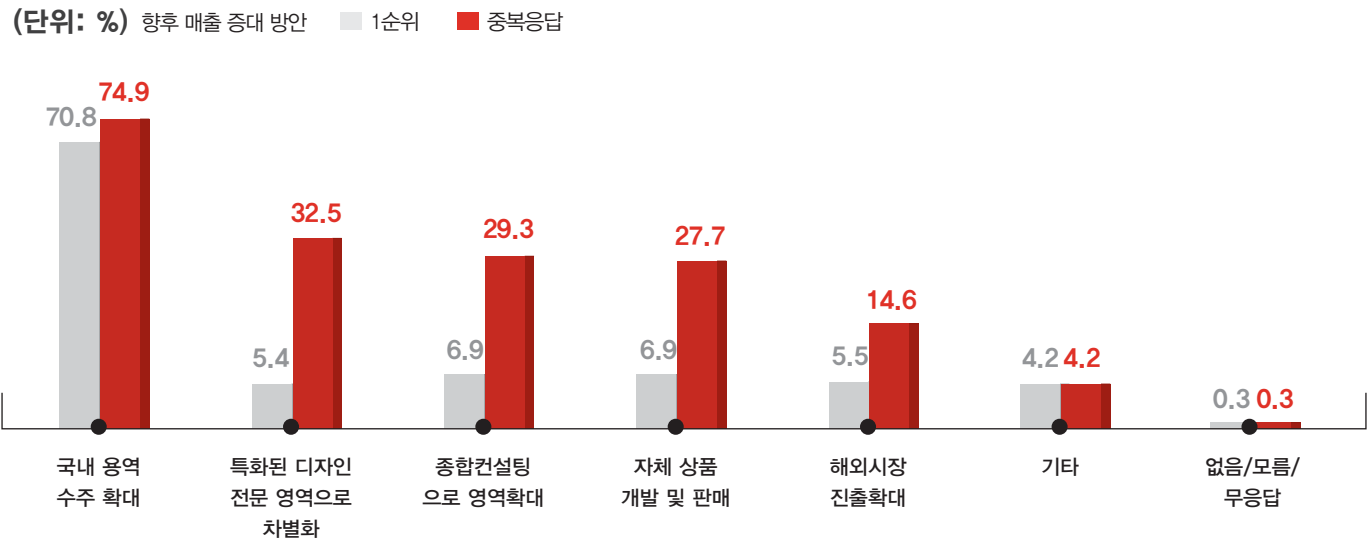
• 권역별/규모별/매출구성별 디자인 개발 시 느끼는 애로사항

(단위: %, 중복응답)

구분		컨설팅 능력부족	최신 디자인 정보부족	리서치 능력부족	디자인 기술부족	소프트웨어 및 장비부족
전문디자인업체		50.1	38.6	20.7	19.7	16.9
권역별	서울	52.6	35.7	19.9	24.7	18.2
	부산/울산/경남	43.0	48.6	22.3	20.7	2.9
	대구/경북	30.3	58.6	16.1	5.4	9.0
	인천/경기	58.4	23.7	30.1	8.4	15.8
	광주/전라	39.3	53.8	19.0	14.6	28.2
	대전/충청	51.1	47.4	14.7	22.3	20.8
	강원/제주	49.4	47.6	6.5	6.5	40.4
규모별	1인	56.8	32.8	17.4	23.0	13.4
	2-4인	45.6	43.2	18.7	18.4	21.1
	5-9인	54.3	38.4	29.5	16.8	13.4
	10-14인	36.6	35.2	18.1	25.4	17.9
	15인 이상	48.4	34.1	28.0	18.8	10.7
매출구성	디자인매출 50% ↑	48.6	37.5	20.9	19.5	16.7
	기타매출 50% ↑	57.0	41.5	21.9	26.1	21.2
	반 반	76.6	64.5	13.6	12.6	14.3

34 향후 매출 증대 방안

－ 향후 매출 증대 방안에 대해 조사한 결과(중복응답 기준) 국내 용역 수주 확대가 74.9%로 압도적으로 높았으며 ‘특화된 디자인 전문 영역으로 차별화’ (32.5%), ‘종합 컨설팅으로 영역 확대’ (29.3%), ‘자체상품 개발 및 판매’ (27.7%) 등의 순으로 높게 나타남.



－ 업종별로 살펴보면, 국내 용역 수주확대에서 인테리어디자인업이 81.0%로 가장 높았으며, 제품, 시각, 기타패션텍스타일디자인업에서는 70대 초반의 응답률을 나타냈다.
한편, ‘특화된 디자인 전문영역으로 차별화’ 는 시각디자인업(38.1%)이 상대적으로 높게 나타남.

• 업종별 향후 매출 증대 방안

(단위: %, 중복응답)

구분		국내 용역 수주확대	특화된 디자인 전문 영역으로 차별화	종합 컨설팅으로 영역 확대	자체 상품 개발 및 판매	해외시장 진출확대
전문디자인업체		74.9	32.5	29.3	27.7	14.6
업종별	제품 디자인	20.9	20.9	20.9	20.9	20.9
	시각 디자인	20.9	20.9	20.9	20.9	20.9
	인테리어 디자인	20.9	20.9	20.9	20.9	20.9
	기타패션텍스타일	20.9	20.9	20.9	20.9	20.9

- 권역별로 분석하면, ‘국내용역 수주확대’와 ‘특화된 디자인 전문영역으로 차별화’는 대구/경북이 각각 85.5%와 70.3%로 가장 높았음.
- 규모별로 살펴보면, ‘국내용역 수주확대’에서는 2~4인 규모에서 78.4%로 가장 높게 나타났고, ‘특화된 디자인 전문영역으로 차별화’는 5~9인 39.7%로 가장 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 향후 매출 증대 방안

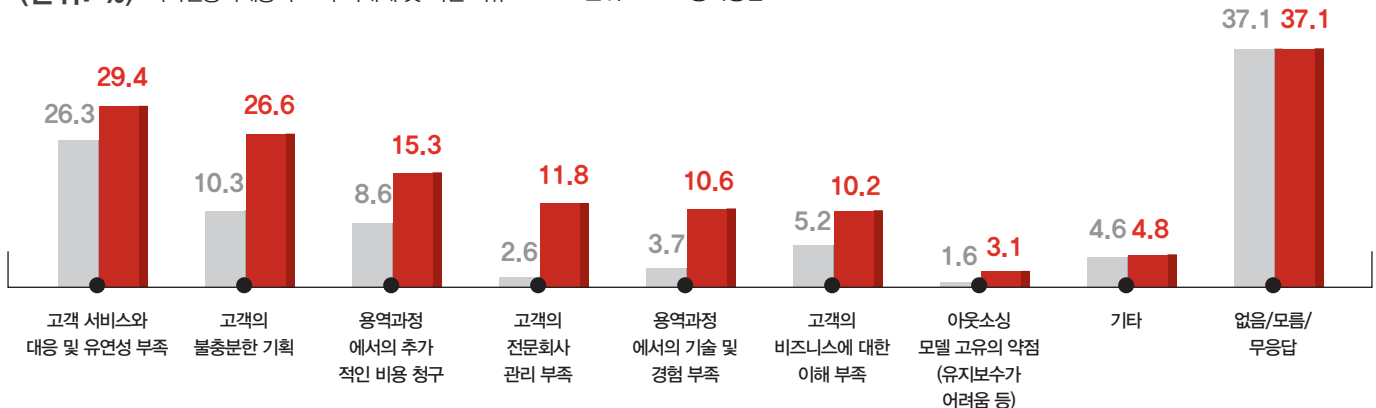
(단위: %, 중복응답)

구분		국내 용역 수주확대	특화된 디자인 전문 영역으로 차별화	종합 컨설팅으로 영역 확대	자체 상품 개발 및 판매	해외시장 진출확대
전문디자인업체		74.9	32.5	29.3	27.7	14.6
권역별	서울	78.5	26.1	31.3	30.0	14.8
	부산/울산/경남	69.9	47.0	23.0	28.4	17.7
	대구/경북	85.5	70.3	20.3	13.0	2.3
	인천/경기	66.9	29.2	29.7	26.4	15.4
	광주/전라	53.4	30.8	28.4	38.4	19.2
	대전/충청	76.9	35.7	33.5	9.6	13.1
	강원/제주	72.0	38.2	24.4	28.0	21.4
규모별	1인	76.4	28.2	27.3	27.2	14.7
	2~4인	78.4	31.9	29.3	27.5	11.1
	5~9인	64.6	39.7	32.6	27.6	19.7
	10~14인	74.0	39.6	22.0	29.4	16.6
	15인 이상	76.5	26.1	37.3	31.9	24.9
매출구성	디자인매출 50% ↑	76.5	33.6	28.3	27.9	13.7
	기타매출 50% ↑	66.8	22.2	42.0	18.5	22.2
	반 반	50.3	23.6	32.2	42.0	23.5

35 디자인 용역 제공이 고객 기대에 못 미친 이유

- 디자인용역제공이 고객 기대에 못 미친 이유를 조사한 결과(중복응답 기준) 없음/모름/무응답을 제외하고 ‘고객 서비스와 대응 및 유연성 부족’ (29.4%)이 가장 많았고, 이어 ‘고객의 불충분한 기획’ (26.6), ‘용역과정에서의 추가적인 비용 청구’ (15.3%) 등의 순으로 높게 나타남.

(단위: %) 디자인용역제공이 고객 기대에 못 미친 이유



- 업종별로 살펴보면, 인테리어디자인업에서 ‘고객서비스와 대응 및 유연성부족’ 비중이 32.8%로 가장 높았으며 시각디자인업에서 고객의 불충분한 기획이 29.4%로 가장 높았음.
- 특히 용역과정에서의 추가적인 비용 청구는 인테리어디자인업에서 27.5%로 크게 나타남.

• 업종별 디자인용역제공이 고객 기대에 못 미친 이유

(단위: %, 중복응답)

구분		고객 서비스와 대응 및 유연성 부족	고객의 불충분한 기획	용역과정에서의 추가적인 비용청구	고객의 전문회사 관리 부족	용역과정에서의 기술 및 경험부족	고객의 비즈니스에 대한 이해 부족	아웃소싱 모델 고유의 약점(유지보수가 어려움 등)
전문디자인업체		29.4	26.6	15.3	11.8	10.6	10.2	3.1
업종별	제품 디자인	31.1	27.5	13.1	11.1	15.1	9.8	1.2
	시각 디자인	27.7	29.1	12.3	15.5	6.8	14.2	4.1
	인테리어 디자인	32.1	26.7	27.5	12.2	11.0	7.9	4.4
	기타패션텍스타일	26.3	19.3	8.5	4.3	11.2	5.6	2.0

- 권역별로 분석하면, ‘고객서비스와 대응 및 유연성 부족’ 이 인천/경기가 40.0%로 가장 높았으며, ‘고객의 불충분한 기획’ 은 대전/충청이 60.4%로 가장 높았음.
- 규모별로 살펴보면, ‘고객서비스와 대응 및 유연성 부족’ 이 15인 이상이 39.9%로 가장 높았으며, ‘고객의 불충분한 기획’ 은 10인~14인이 42.6%로 가장 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 디자인용역제공이 고객 기대에 못 미친 이유

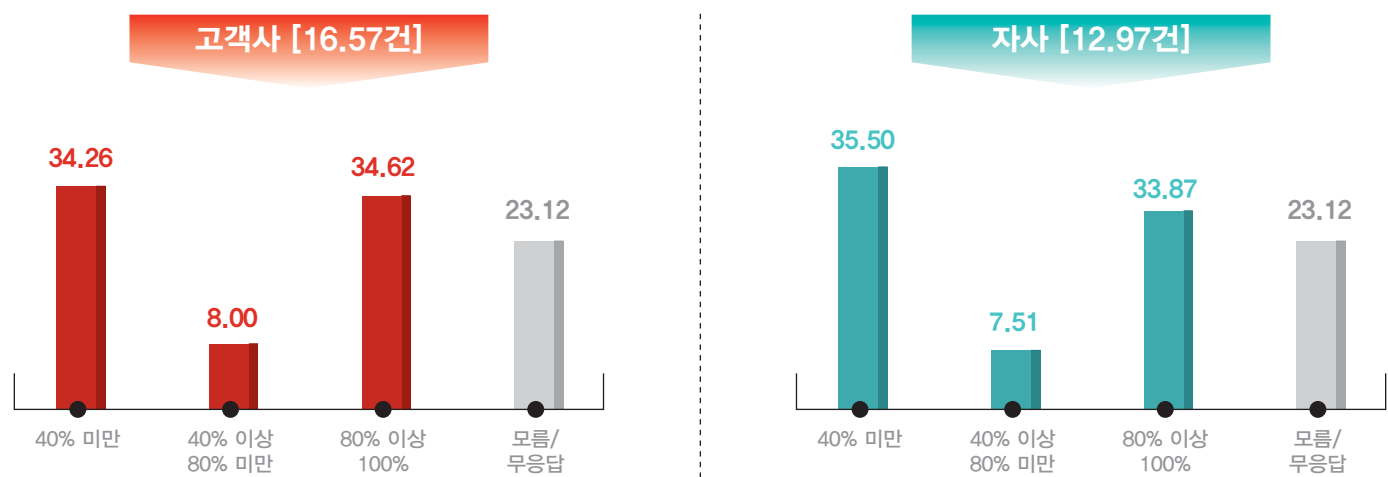
(단위: %, 중복응답)

구분		고객 서비스와 대응 및 유연성 부족	고객의 불충분한 기획	용역과정에서의 추가적인 비용청구	고객의 전문회사 관리 부족	용역과정에서의 기술 및 경험부족	고객의 비즈니스에 대한 이해 부족	아웃소싱 모델 고유의 약점(유지보수가 어려움 등)
전문디자인업체		29.4	26.6	15.3	11.8	10.6	10.2	3.1
권역별	서울	39.4	27.3	27.4	14.1	11.7	8.9	7.2
	부산/울산/경남	23.2	35.2	30.9	10.1	14.2	10.8	19.5
	대구/경북	32.2	28.5	23.0	21.1	16.2	26.2	2.5
	인천/경기	40.0	19.6	18.3	17.0	7.1	8.8	12.8
	광주/전라	15.2	39.9	28.5	19.4	17.0	19.0	21.1
	대전/충청	9.5	60.4	26.5	23.7	6.8	6.4	20.9
	강원/제주	31.6	33.9	48.7	13.1	14.9	0.0	6.5
규모별	1인	33.4	27.4	32.9	10.1	10.9	11.8	10.4
	2-4인	37.4	30.0	22.7	19.0	13.2	10.1	10.3
	5-9인	28.1	27.2	28.3	16.5	11.3	8.8	9.0
	10-14인	38.2	42.6	15.0	12.0	12.5	9.7	13.9
	15인 이상	39.9	29.9	30.0	10.4	4.2	16.5	9.3
매출구성	디자인매출 50% ↑	36.5	28.2	25.0	14.6	10.9	10.6	10.0
	기타매출 50% ↑	15.7	45.8	33.6	25.6	11.1	12.9	12.8
	반 반	23.5	25.8	54.4	12.8	36.1	5.3	9.4

36 최종산출물에 대한 디자인권 소유(명의)

– 최종산출물에 대한 디자인권 소유(명의) 비중 및 건수를 조사한 결과 고객사 16.57건, 자사 12.97건으로 나타났으며 고객사에서는 40% 미만(34.26%)과 80% 이상 100%(34.62%)가 절반 이상을 차지하였고 자사에서는 40% 미만(35.50%), 80% 이상 100%(33.87%)가 절반 이상을 차지하였다.

(단위: %) 최종산출물에 대한 디자인권 소유(명의) 비중 및 건수



– 업종별로 살펴보면, 고객사에서는 40%미만에서 기타패션텍스타일디자인업이 38.8%로 가장 높았으며, 40% 이상 80% 미만에서는 인테리어디자인업이 13.4%로 가장 높았음. 반면 자사에서는 40% 미만에서 제품디자인업이 39.4%로 가장 높았음.

• 업종별 최종산출물에 대한 디자인권 소유(명의) 비중 및 건수

(단위: %)

구분		고객사				자사			
		40% 미만	40% 미만 80% 이상	80% 이상 100%	건수 (건)	40% 미만	40% 미만 80% 이상	80% 이상 100%	건수 (건)
전문디자인업체		34.3	8.0	34.6	16.57	35.5	7.5	33.9	12.97
업종별	제품 디자인	36.3	5.1	38.2	19.21	39.4	4.6	35.6	9.66
	시각디자인	29.4	9.1	37.1	13.41	37.4	9.0	29.3	10.99
	인테리어 디자인	36.2	13.4	23.9	13.74	25.9	11.5	36.2	11.35
	기타패션텍스타일	38.8	2.4	38.6	21.67	38.6	3.4	37.8	23.17

- 권역별로 살펴보면, 고객사에서 대구/경북이 48.86건으로 가장 높았으며 80% 이상 100%가 69.2%를 차지함. 자사에서는 서울이 16.48건으로 가장 높았음.
- 규모별로 살펴보면, 고객사에서는 15인 이상(34.74건)에서 압도적으로 높았고, 자사에서는 5~9인 (19.82건) 규모에서 가장 높았다.

• 권역별/규모별/고용별/외주여부별 최종산출물에 대한 디자인권 소유(명의) 비중 및 건수

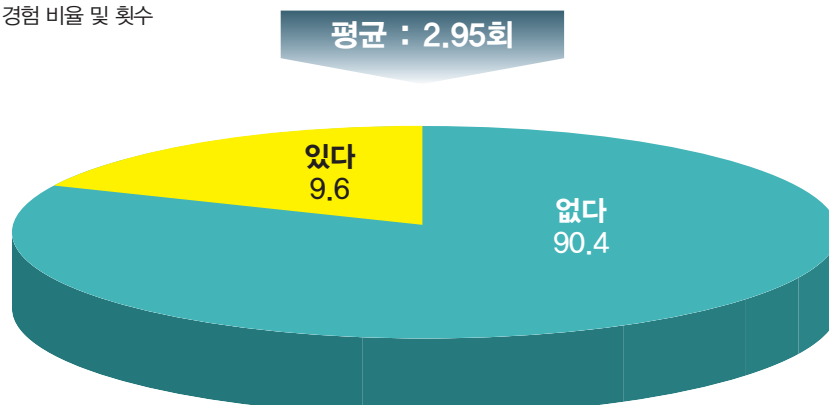
(단위: %)

구분		고객사				자사			
		40% 미만	40% 미만 80% 이상	80% 이상 100%	건수 (건)	40% 미만	40% 미만 80% 이상	80% 이상 100%	건수 (건)
전문디자인업체		34.3	8.0	34.6	16.57	35.5	7.5	33.9	12.97
권역별	서울	39.6	9.6	29.1	18.68	30.3	8.4	39.6	16.48
	부산/울산/경남	15.1	7.3	47.0	9.15	49.1	7.0	13.2	4.05
	대구/경북	12.6	8.0	69.2	48.86	69.2	10.4	10.3	2.00
	인천/경기	26.6	7.3	29.7	12.16	29.7	7.3	26.6	13.89
	광주/전라	50.0	1.3	37.7	7.00	37.7	2.2	49.1	4.14
	대전/충청	39.7	0.0	35.5	8.82	35.5	0.0	39.7	2.13
	강원/제주	40.4	6.5	40.0	3.00	40.0	6.5	40.4	4.00
규모별	1인	33.1	3.7	36.8	14.83	36.8	4.3	32.5	9.97
	2-4인	35.2	7.8	33.9	16.67	34.6	7.5	34.8	12.01
	5-9인	31.1	15.2	31.2	17.33	33.8	12.6	31.1	19.82
	10-14인	38.3	7.3	37.5	12.19	37.5	7.3	38.3	7.83
	15인 이상	42.1	6.4	39.5	34.74	41.2	5.9	40.8	19.20
매출구성	디자인매출 50% ↑	34.9	8.3	34.8	16.89	35.8	7.7	34.4	13.29
	기타매출 50% ↑	26.9	6.0	36.6	18.65	36.6	6.0	26.9	12.67
	반 반	32.8	5.3	25.6	3.00	25.6	5.3	32.8	4.69

37 부당한 처우 경험

- 부당한 처우 경험에 있어서는 없다(90.4%)가 있다(9.6%)보다 압도적으로 높았음.

(단위: %) 부당한 처우 경험 비율 및 횟수



- 업종별로 분석해보면, 모든 업종에서 ‘없다’ 라고 응답한 비율이 높은 가운데, 특히 제품디자인업(94.0%)에서 가장 높게 나타남.
‘있다’ 를 꼽은 응답은 시각디자인업(11.8%), 기타패션텍스타일디자인업(11.2%)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 부당한 처우 경험 비율 및 횟수

(단위: %)

구분		없다	있다	횟수(회)
업종별	전문디자인업체	90.4	9.6	2.95
	제품 디자인	94.0	6.0	1.96
	시각 디자인	88.2	11.8	3.47
	인테리어 디자인	90.9	9.1	2.22
	기타패션텍스타일	88.8	11.2	2.77

- 권역별, 규모별 그리고 매출 구성별로 살펴봐도 모든 유형에서 ‘없다’ 라는 응답이 가장 높은 가운데, 권역별로는 대전/충청, 대구/경북(100%), 규모별로는 15인 이상(94.8%), 매출 구성별로는 기타 매출이 반 이상인 업체(97.5%)에서 높게 나타남.
‘있다’ 를 꼽은 응답은 권역별로는 강원/제주(25.5%), 규모별로는 2~4인 업체(11.1%), 매출 구성별로는 디자인매출과 기타매출이 비슷한 업체(10.2%)에서 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 부당한 처우 경험 비율 및 횟수

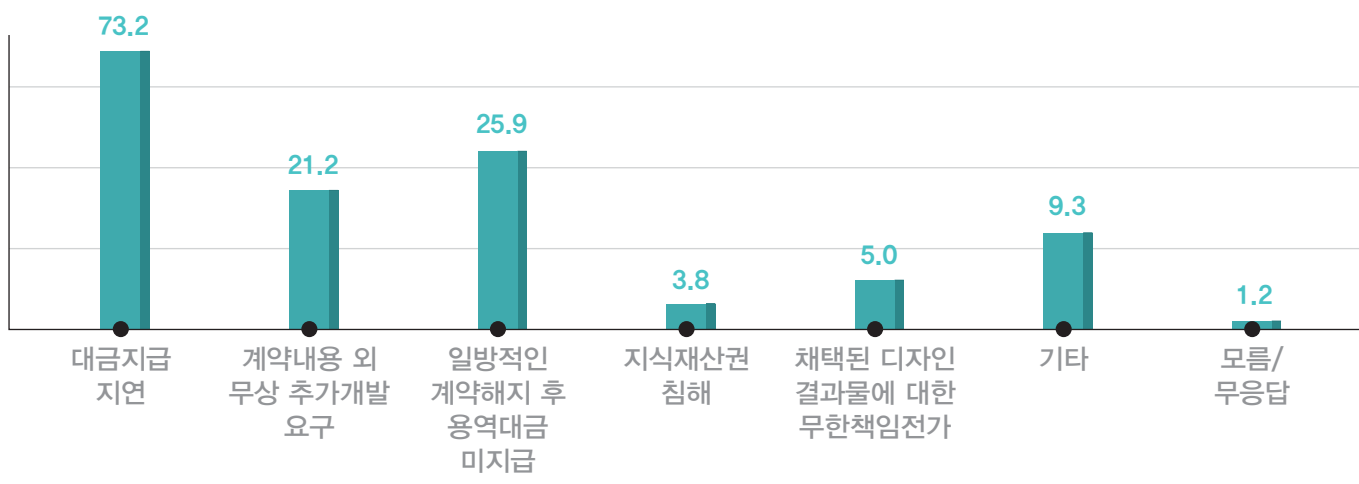
(단위: %)

구분		없다	있다	횟수(회)
권역별	전문디자인업체	90.4	9.6	2.95
	서울	89.6	10.4	3.39
	부산/울산/경남	92.4	7.6	2.75
	대구/경북	100.0	0.0	0.00
	인천/경기	87.7	12.3	1.55
	광주/전라	87.7	12.3	2.82
	대전/충청	100.0	0.0	0.00
	강원/제주	74.5	25.5	1.00
규모별	1인	89.0	11.0	1.68
	2-4인	88.9	11.1	3.04
	5-9인	94.3	5.7	5.33
	10-14인	93.2	6.8	4.47
	15인 이상	94.8	5.2	2.99
매출구성	디자인매출 50% ↑	89.9	10.1	2.95
	기타매출 50% ↑	97.5	2.5	0.00
	반 반	89.8	10.2	0.00

37-1 부당한 처우 피해 유형

– 부당한 처우 피해 유형에서는 대금지급 지연(73.2%)이 가장 높았으며 일방적인 계약해지 후 용역대금 미지급(25.9%), 계약내용 외 무상 추가개발 요구(21.2%)가 뒤를 이었다.

(단위: %, 중복응답) 부당한 처우 피해 유형



– 업종별로 살펴보면, 인테리어디자인업에서 주요 3개 부문에서 가장 높았음.
(대금지급지연(85.6%), 계약내용 외 무상 추가개발요구(42.2%), 일방적인 계약해지 후 용역대금 미지급(50.0%))

• 업종별 부당한 처우 피해 유형

(단위: %, 중복응답)

구분		대금지급 지연	계약내용 외 무상 추가 개발 요구	일방적인 계약해지 후 용역대금 미지급	지식재산권 침해	채택된 디자인 결과물에 대한 무한책임전가
전문디자인업체		73.2	21.2	25.9	3.8	5.0
업종별	제품 디자인	69.5	12.6	11.4	0.0	16.2
	시각 디자인	64.3	19.4	22.9	1.6	1.6
	인테리어 디자인	85.6	42.2	50.0	6.7	0.0
	기타패션텍스타일	82.3	8.9	17.7	8.9	8.9

- 권역별로 분석하면, ‘대금지급 지연’ 은 인천/경기, 광주/전라, 강원/제주가 100.0%로 나타남.
규모별로 살펴보면, ‘대금지급 지연’ 은 10~14인에서 79.2%로 가장 높았으며 ‘계약내용 외 무상 추가 개발 요구’ 는 15인 이상이 55.0%로 가장 높았음.

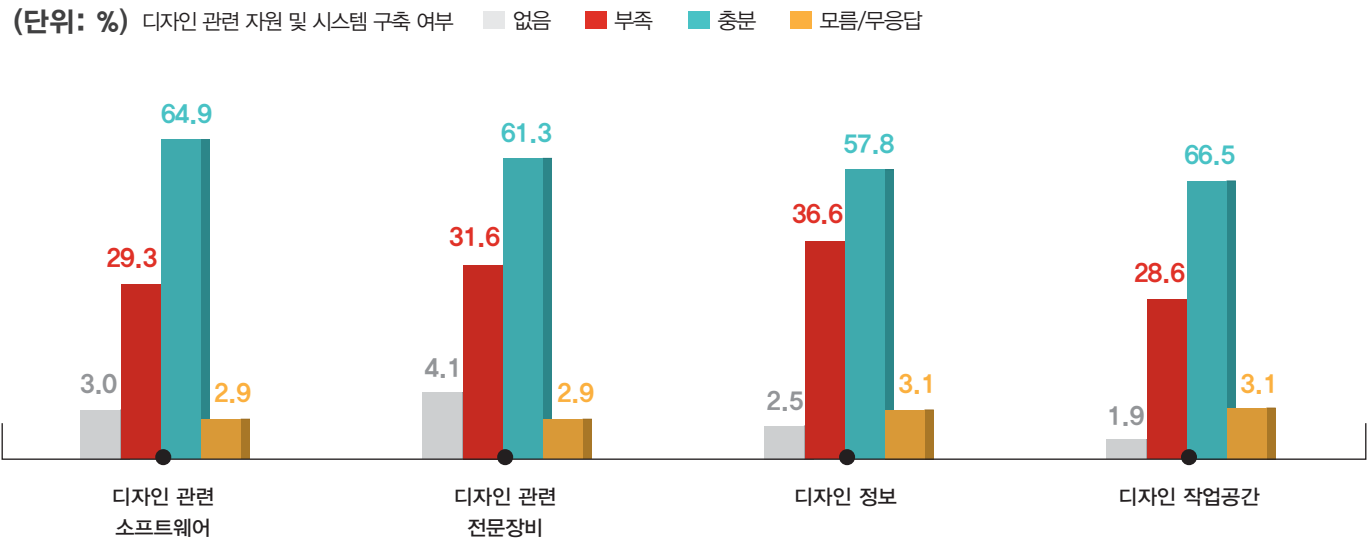
• 권역별/규모별/매출구성별 부당한 처우 피해 유형

(단위: %, 중복응답)

구분		대금지급 지연	계약내용 외 무상 추가 개발 요구	일방적인 계약해지 후 용역대금 미지급	지식재산권 침해	채택된 디자인 결과물에 대한 무한책임전가
전문디자인업체		73.2	21.2	25.9	3.8	5.0
권역별	서울	69.2	19.6	32.4	6.1	7.9
	부산/울산/경남	0.0	41.7	74.0	0.0	0.0
	대구/경북	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	인천/경기	100.0	32.8	0.0	0.0	0.0
	광주/전라	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/충청	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	강원/제주	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	69.9	18.0	13.5	0.0	0.0
	2-4인	78.1	14.7	35.9	3.3	6.9
	5-9인	69.0	46.0	23.0	12.7	0.0
	10-14인	79.2	43.6	20.8	20.8	43.6
	15인 이상	20.9	55.0	0.0	0.0	0.0
매출구성	디자인매출 50% ↑	71.6	22.4	27.4	4.1	5.3
	기타매출 50% ↑	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	반 반	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0

38 디자인 관련 자원 및 시스템 구축 여부

– 디자인 관련 자원 및 시스템 구축 여부를 조사한 결과 모든 부문에서 충분이 절반 이상을 차지함.
특히 디자인 작업 공간이 충분하다는 응답이 66.3%로 가장 높았음.



– 업종별로 살펴보면, ‘디자인 관련 소프트웨어’에 관해 모든 업종에서 ‘충분하다’가 60% 이상을 차지했으며 특히 기타패션텍스타일에서 68.6%로 높았음.

• 업종별 디자인 관련 자원 및 시스템 구축 여부

(단위: %)

구분		디자인 관련 소프트웨어			디자인 관련 전문장비		
		없음	부족	충분	없음	부족	충분
전문디자인업체		3.0	29.3	64.9	2.9	4.1	31.6
기타업종	제품 디자인	3.0	29.2	64.6	3.2	3.0	35.2
	시각 디자인	2.5	30.6	64.9	2.0	3.9	34.4
	인테리어 디자인	3.0	30.0	62.4	4.6	6.0	28.9
	기타패션텍스타일	4.0	25.6	68.6	1.8	4.0	24.0

구분		디자인 정보			디자인 작업공간		
		없음	부족	충분	없음	부족	충분
전문디자인업체		2.5	36.6	57.8	3.1	1.9	28.6
전 업 종 업	제품 디자인	3.0	36.5	57.3	3.2	1.8	30.0
	시각 디자인	2.5	36.1	58.7	2.7	2.0	29.3
	인테리어 디자인	3.0	39.2	53.2	4.6	1.7	27.9
	기타패션텍스타일	1.0	34.1	63.0	1.9	2.0	26.1

- － 권역별로 살펴보면, ‘디자인 관련 소프트웨어’ 에서 대구/경북이 89.1%로 가장 높았으며 다음으로 부산/울산/경남(73.9%), 서울(67.6%) 순서로 높았음.
- 규모별로 살펴보면, ‘디자인 관련 소프트웨어’ 에서 10~14인까지 규모가 커질수록 충분 비중이 높아 지다가 15인 이상으로 가면 충분한 비중이 떨어지고 부족의 비중이 올라가는 현상을 보임.

• 권역별/규모별/매출구성별 디자인 관련 자원 및 시스템 구축 여부

(단위: %)

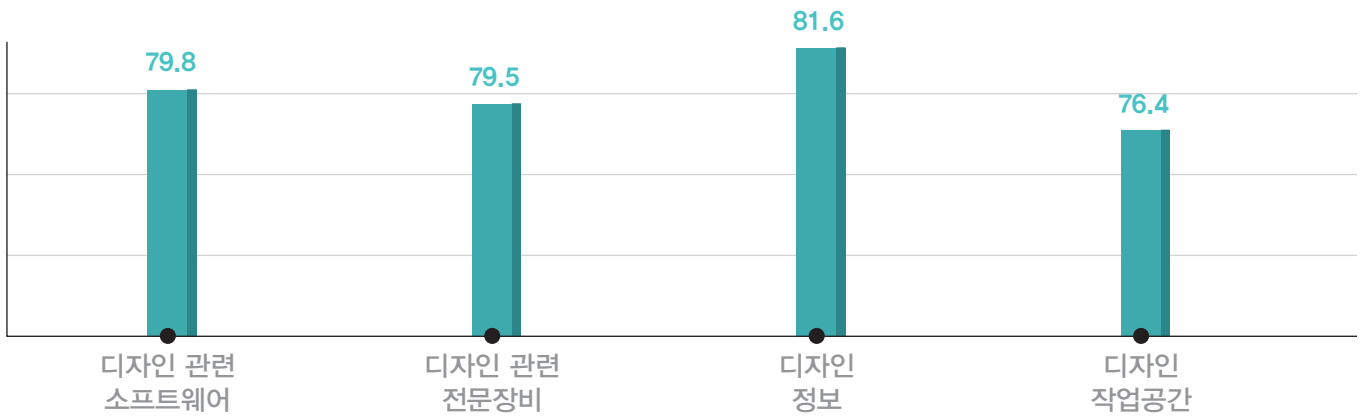
구분		디자인 관련 소프트웨어			디자인 관련 전문장비		
		없음	부족	충분	없음	부족	충분
전문디자인업체		3.0	29.3	64.9	2.9	4.1	31.6
권 역 별	서울	1.7	28.9	67.6	1.8	1.9	30.0
	부산/울산/경남	11.6	12.8	73.9	1.8	16.8	12.2
	대구/경북	0.0	6.6	89.1	4.3	4.3	18.2
	인천/경기	2.5	42.0	48.1	7.5	6.9	44.8
	광주/전라	6.0	37.3	51.6	5.2	0.0	45.7
	대전/충청	5.6	48.7	45.7	0.0	5.6	50.5
	강원/제주	0.0	47.0	53.0	0.0	0.0	47.0
규 모 별	1인	5.0	31.5	59.3	4.3	5.4	31.3
	2-4인	2.6	30.2	65.5	1.7	4.3	31.9
	5-9인	1.9	27.3	67.0	3.8	3.1	32.0
	10-14인	1.7	20.6	76.6	1.0	3.4	28.2
	15인 이상	0.0	23.6	72.5	3.9	0.0	33.5
매 출 구 성	디자인매출 50% ↑	2.6	27.7	66.9	2.8	3.8	30.1
	기타매출 50% ↑	7.7	51.2	36.4	4.7	8.9	52.7
	반 반	4.9	25.9	69.2	0.0	4.9	30.0

구분		디자인 정보			디자인 작업공간		
		없음	부족	충분	없음	부족	충분
전문디자인업체		2.5	36.6	57.8	3.1	1.9	28.6
지역별	서울	1.8	37.7	58.5	1.9	1.8	29.1
	부산/울산/경남	6.4	16.0	75.8	1.8	1.2	10.5
	대구/경북	0.0	14.2	81.5	4.3	0.0	13.9
	인천/경기	3.1	43.0	46.5	7.5	2.5	35.6
	광주/전라	3.0	43.1	48.7	5.2	4.4	29.6
	대전/충청	5.4	67.3	21.5	5.8	2.8	54.5
	강원/제주	0.0	47.0	53.0	0.0	0.0	47.0
규모별	1인	4.6	36.0	55.2	4.3	1.2	32.7
	2-4인	1.8	37.0	59.0	2.2	2.6	28.0
	5-9인	1.9	36.7	57.6	3.8	1.2	26.8
	10-14인	1.7	38.7	58.6	1.0	3.1	21.7
	15인 이상	0.0	33.2	62.3	4.5	0.0	24.8
매출구성	디자인매출 50% ↑	2.3	35.7	58.8	3.1	1.6	26.7
	기타매출 50% ↑	6.1	48.2	41.1	4.7	6.1	53.5
	반 반	0.0	34.7	65.3	0.0	0.0	29.7

38-1 디자인 관련 자원 및 시스템 구축 중요도

- 디자인 관련 자원 및 시스템 구축 중요도는 디자인 정보가 81.6점으로 가장 높았음.

(단위:점) 디자인 관련 자원 및 시스템 구축 중요도



- 업종별로 살펴보면, ‘디자인 관련 소프트웨어’ 는 시각디자인업(82.98%), 기타패션텍스타일(81.37%)에서 높게 나타났고, ‘디자인 관련 전문장비’ 는 시각디자인업(81.75%)과 제품디자인업(79.68%)에서 다른업종 대비 높게 나타남. ‘디자인 정보’ 는 기타패션텍스타일(83.26%)에서 가장 높게 나타났고 ‘디자인 작업 공간’ 에서는 시각디자인업(78.34%)이 가장 높았음.

• 업종별 디자인 관련 자원 및 시스템 구축 중요도

(단위: 점)

구분		디자인 관련 소프트웨어	디자인 관련 전문장비	디자인 정보	디자인 작업공간
전문디자인업체		79.79	79.48	81.58	76.43
업종별	제품 디자인	79.79	79.68	81.09	77.84
	시각 디자인	81.98	81.75	82.79	78.34
	인테리어 디자인	75.19	75.93	78.94	72.96
	기타패션텍스타일	81.37	79.08	83.26	74.86

- 권역별로 살펴보면 디자인관련소프트웨어(87.36점), 디자인 관련 전문장비(87.36점), 디자인 정보(92.27점), 디자인 작업 공간(84.99점)으로 모든 부분에서 강원/제주가 가장 높았음.
- 규모별로 살펴보면 디자인관련 소프트웨어에서 5-9인이 82.72점으로 가장 높았고, 디자인 관련 전문장비에서는 10~14인에서 80.46점으로 가장 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 디자인 관련 자원 및 시스템 구축 중요도

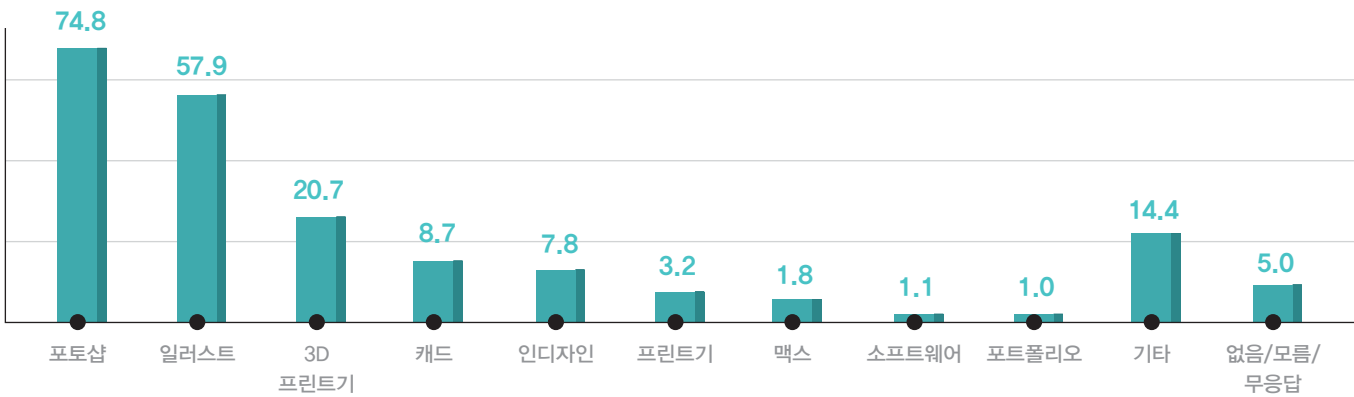
(단위: 점)

구분		디자인 관련 소프트웨어	디자인 관련 전문장비	디자인 정보	디자인 작업공간
전문디자인업체		79.79	79.48	81.58	76.43
권역별	서울	80.10	79.51	82.46	75.67
	부산/울산/경남	80.52	79.96	80.78	79.92
	대구/경북	80.37	81.61	84.06	80.32
	인천/경기	77.51	76.70	77.79	75.39
	광주/전라	79.50	77.85	77.03	72.69
	대전/충청	77.78	82.29	80.85	77.43
	강원/제주	87.36	87.36	92.27	84.99
규모별	1인	78.30	79.12	79.35	76.42
	2-4인	79.49	79.33	82.75	75.90
	5-9인	82.72	80.24	81.20	77.07
	10-14인	78.10	80.46	82.31	77.94
	15인 이상	81.67	78.98	84.68	77.40
	매출구성				
매출구성	디자인매출 50% ↑	79.98	79.76	81.96	76.58
	기타매출 50% ↑	76.27	75.82	76.57	72.65
	반 반	81.55	79.19	81.21	79.69

39 활용하고 있는 디자인관련 tool

– 활용하고 있는 디자인관련 tool을 살펴보면 포토샵이 74.8%로 가장 높았으며 일러스트(57.9%), 3D 프린트기(20.7%), 캐드(8.7%)로 뒤를 이었음.

(단위:%) 활용하고 있는 디자인관련 tool



– 업종별로 살펴보면, 제품디자인업에서 포토샵(80.9%), 일러스트(61.3%), 3D프린트기(22.5%)가 점수가 가장 높았으며 인테리어디자인업에서는 캐드(22.1%)가 특히 높았음.

• 업종별 활용하고 있는 디자인관련 tool

(단위: 점)

구분		포토샵	일러스트	3D 프린트기	캐드	인디자인	프린트기	맥스	소프트웨어	포트폴리오
전문디자인업체		74.8	57.9	20.7	8.7	7.8	3.2	1.8	1.1	1.0
업종별	제품 디자인	80.9	61.3	22.5	3.5	8.4	1.8	1.0	2.5	0.8
	시각 디자인	74.1	59.7	19.5	4.9	11.7	3.6	0.7	0.9	0.7
	인테리어 디자인	68.1	51.1	22.5	22.1	3.2	2.6	5.6	0.6	1.3
	기타패션텍스타일	76.0	57.9	17.8	6.3	4.4	4.9	0.0	0.0	1.3

– 권역별 살펴보면 포토샵은 대구/경북 지역이 97.5%로 가장 높았으며, 일러스트는 강원/제주 지역이 61.8%로 가장 높았음. 3D프린트기는 대부분의 지역에서 20%대로 고르지만 대구/경북(5.3%) 강원/제주(0.0%)는 낮은 비율을 나타내고 있으며, 캐드는 서울(12.3%)이 특히 높았음.

규모별로 살펴보면 15인 이상에서 포토샵(81.1%)과 일러스트(68.0%)가 가장 높은 비율을 보임.

매출구성에서는 디자인 매출과 기타 매출이 비슷한 업체에서 포토샵(89.5%)과 일러스트(88.4%)의 활용 비율이 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 활용하고 있는 디자인관련 tool

(단위: %)

구분		포토샵	일러스트	3D 프린트기	캐드	인디자인	프린트기	맥스	소프트 웨어	포트 폴리오
전문디자인업체		74.8	57.9	20.7	8.7	7.8	3.2	1.8	1.1	1.0
권역 별	서울	73.9	61.6	20.7	12.3	9.5	4.8	1.9	0.1	0.4
	부산/울산/경남	80.5	58.4	24.2	5.4	1.6	0.0	3.9	1.9	0.0
	대구/경북	97.5	43.4	5.3	2.0	4.5	0.0	2.0	2.5	0.0
	인천/경기	75.0	54.4	26.0	4.5	5.0	0.0	1.4	2.2	5.2
	광주/전라	53.3	53.0	24.7	4.3	11.0	4.4	0.0	6.8	0.0
	대전/충청	62.2	46.4	23.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	강원/제주	85.1	61.8	0.0	0.0	25.5	6.5	0.0	0.0	0.0
규모 별	1인	67.2	54.0	13.3	7.3	4.0	2.6	0.6	1.5	2.6
	2-4인	76.1	55.3	22.2	9.9	11.1	3.0	1.4	0.8	0.0
	5-9인	81.0	66.5	25.1	7.5	4.3	5.0	3.5	1.4	0.7
	10-14인	77.3	60.7	22.2	8.1	11.8	3.4	4.5	0.0	1.0
	15인 이상	81.1	68.0	32.1	11.5	9.4	0.0	2.9	1.6	1.8
매출 구성	디자인매출 50% ↑	75.1	56.1	20.3	8.6	7.8	3.5	1.3	0.8	1.1
	기타매출 50% ↑	63.5	66.0	26.4	9.8	8.4	0.0	4.6	3.7	0.0
	반 반	89.5	88.4	18.6	9.0	4.9	1.5	9.0	4.2	0.0

40 조사 · 연구 또는 정부로부터 제공받고 싶은 데이터

– 활용하고 있는 디자인관련 tool을 살펴보면 포토샵이 74.8%로 가장 높았으며 일러스트(57.9%), 3D 프린트 기(20.7%), 캐드(8.7%)로 뒤를 이었음.

• 조사 · 연구 또는 정부로부터 제공받고 싶은 데이터

(단위: %, 중복응답)

구분	전체	구분	전체
전체		전체	
최신정보	0.96	찾기가 쉬웠으면	0.16
자료	0.75	해외관련정보	0.16
일러스트	0.66	디자인장비	0.16
프로그램	0.56	최신디자인정보	0.16
트렌드 분석	0.45	패션, 시장정보 트렌드	0.16
통계관련자료	0.42	타사업과의 연계방안	0.16
인건비	0.35	스업소스	0.14
패션트렌드 메일로 받아볼수 있으면	0.35	디자인 트렌드 설명회등 전시회	0.14
디자인자료정보, 소프트웨어가 비싸다	0.30	박람회 전시	0.14
최신 통계자료	0.30	기술, 개발관련 연계고리가 없다.	0.12
지원사업정보	0.29	품목별 리서치자료	0.12
시각 디자인과 관련된 거래처 정보	0.26	디자인 용역 사업	0.11
영세기업이라 뭐든 받고싶음	0.26	기능성 가방에 관한 연구자료	0.11
포토샵	0.22	용역대가 기준	0.11
3D 프린트	0.21	시장동향 자료등 리서치 자료	0.09
입찰정보	0.20	빅데이터	0.08
연구 개발 정보	0.18	인적관리, 인적자원데이터	0.07
영업 정보	0.17	산업분야별 시장규모, 업체정보	0.07
디자인 데이터베이스	0.17	해외디자인 동향 및 최신TOOL	0.07
교육정보	0.17	설계 프로그램	0.07
최신티렌드정보	0.17	저작권	0.07
현실적이지 못한 내용들에 대한 정보	0.17	국가사업	0.07
시장성이 돌아가는정보	0.17	패션쇼	0.05
자금확대, 대금, 세금	0.17	트렌드 데이터	0.05
가구정보	0.17	소비자 선호도 조사	0.05
통계데이터, 임상고학데이터, 소프트웨어, 정품화, 자금지원	0.17	인구통계	0.05
소프트웨어 정품금액지원	0.17	디자인트렌드	0.02
해외의 섬유업체	0.16	분야에 맞는 인력정보	0.02
벽지업체 디자인 데이터	0.16	모름/무응답/없음	89.5

41 정보 수집 방법 및 구축된 정보 제공 방법

• 정보 수집 방법 및 구축된 정보 제공 방법

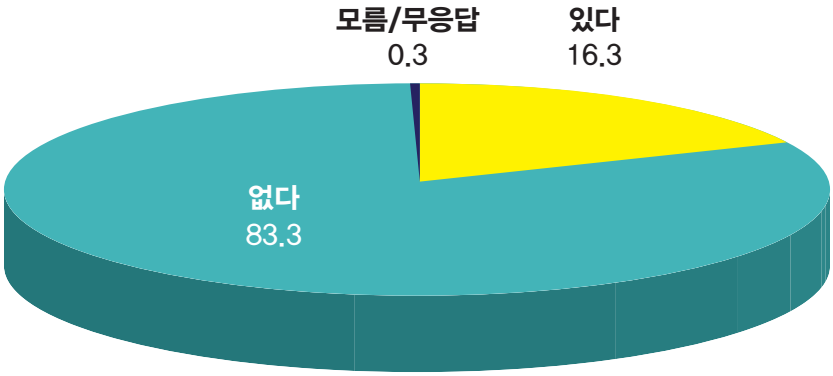
(단위: %, 중복응답)

구분	전체	구분	전체
전체		전체	
인터넷	35.58	회사에서 알아서 처리한다	0.22
인터넷 리서치	7.76	외국 사이트를 이용해서	0.17
메일 회신	3.78	포토샵 일러스트지	0.17
도서	1.94	거래처	0.16
잡지	0.80	박람회	0.16
현장조사	0.75	트렌드 설명회	0.16
웹데이터	0.63	같은업계교류	0.16
협회	0.62	제품박람회	0.12
방문	0.54	가능한 모든 방법	0.12
전문 잡지	0.42	디자인 정보를 제공받을 수 있는 종합적인 자료가 제공되었으면	0.11
웹서버	0.37	오프라인	0.11
CD	0.30	세미나	0.09
현장	0.30	워크샵 직원보냄	0.07
의뢰하는 업체로부터	0.28	필드 리서치	0.07
시장조사	0.27	편집활용이 가능한 온라인 데이터	0.07
전화	0.26	건축사, 건설사	0.07
직접	0.26	실시간 상담	0.07
전문서적(브랜드갤러리아카ιβ)	0.26	학술지	0.07
웹리서치	0.26	패션쇼	0.05
만화진흥원	0.26	지인	0.05
디자인업체에서 제공받기바람	0.26	주기적 책자	0.05
인쇄조합	0.26	조사	0.02
전시회	0.23	모름/무응답/없음	49.10

42 디자인표준계약서 활용 여부

– 전문 디자인 업체 중 디자인표준계약서를 활용한 경험이 있는 업체의 비율은 16.3%로 나타남.
그 외 대다수 업체(83.3%)는 디자인표준계약서를 활용한 경험이 없는 것으로 나타남.

(단위: %) 디자인표준계약서 활용 여부



– 업종별로 살펴보면, 디자인표준계약서를 활용한 경험이 있다고 응답한 업체 중, 제품디자인업의 비율이 21.2%로 가장 높았음.
다음으로는 시각디자인업(18.7%), 인테리어디자인업(13.6%) 등의 순임.

• 업종별 디자인표준계약서 활용 여부

(단위: %)

구분		없다	있다
전문디자인업체		16.3	83.3
업종별	제품 디자인	21.1	78.7
	시각 디자인	18.7	80.6
	인테리어 디자인	13.6	86.4
	기타패션텍스타일	7.7	92.3

- 권역별로 살펴보면, 강원/제주(30.9%)의 업체가 디자인표준계약서를 활용한 경험이 가장 높은 것으로 나타남. 다음으로는 광주/전라(25.9%), 대전/충청(24.2%) 등의 순임.
- 규모별로는 15인 이상(27.4%)의 업체가 가장 디자인표준계약서의 활용경험이 높은 것으로 나타났으며, 전반적으로 업체의 규모와 디자인표준계약서 활용 비율이 비례하는 특징을 보임.

• 권역별/규모별/매출구성별 디자인표준계약서 활용 여부

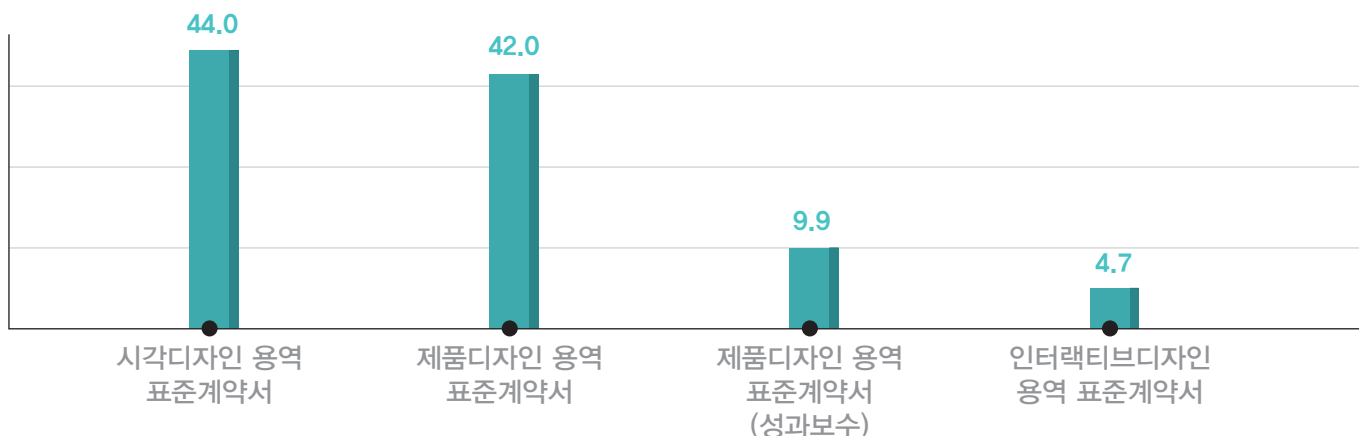
(단위: %)

구분		있다	없다
전문디자인업체		16.3	83.3
권역별	서울	14.4	85.6
	부산/울산/경남	23.8	75.4
	대구/경북	4.0	96.0
	인천/경기	17.3	80.8
	광주/전라	25.9	74.1
	대전/충청	24.2	75.8
	강원/제주	30.9	69.1
규모별	1인	15.8	84.2
	2-4인	14.9	84.6
	5-9인	17.2	82.8
	10-14인	20.1	78.4
	15인 이상	27.4	72.6
매출구성	디자인매출 50% ↑	16.2	83.5
	기타매출 50% ↑	16.9	83.1
	반 반	20.1	79.9

42-1 디자인표준계약서 활용 종류

- 전문디자인업체에서 활용한 디자인표준계약서 종류로는 ‘시각디자인 용역 표준계약서’가 44.0%로 가장 높았고, 다음은 ‘제품디자인 용역 표준계약서’ (42.0%), ‘제품디자인 용역 표준계약서 성과보수’ (9.9%), ‘인터랙티브 디자인 용역 표준계약서’ (4.7%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 디자인표준계약서 활용 종류



- 업종별로는, '시각디자인 용역 표준계약서' 는 시각디자인업(66.3%)에서 가장 높았고, 그 다음은 기타 패션텍스타일디자인업(40.5%)이 뒤를 이음.
- '제품디자인 용역 표준계약서' 는 기타패션텍스타일디자인업(57.7%)에서 상대적으로 높았음.

• 업종별 디자인표준계약서 활용 종류

(단위: %)

구분		시각디자인 용역 표준계약서	제품디자인 용역 표준계약서	제품디자인 용역 표준계약서 (성과보수)	인터랙티브 디자인 용역 표준계약서
전문디자인업체		44.0	42.0	9.9	4.7
업종별	제품 디자인	35.2	53.7	16.4	0.8
	시각 디자인	66.3	25.8	4.9	0.0
	인테리어 디자인	10.7	50.2	13.6	25.5
	기타패션텍스타일	40.5	57.7	0.0	0.0

- 권역별로 살펴본 결과, '시각디자인 용역 표준계약서' 는 강원/제주(100.0%)에서 가장 높았고, '제품디자인 용역 표준계약서' 는 대구/경북(100.0%)에서 가장 높았음.
- 규모별로 살펴보면, '시각디자인 용역 표준계약서' 의 경우 15인 이상(49.8%)에서 가장 높았고, '제품디자인 용역 표준계약서' 또한 15인 이상(54.1%)에서 가장 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 디자인표준계약서 활용 종류

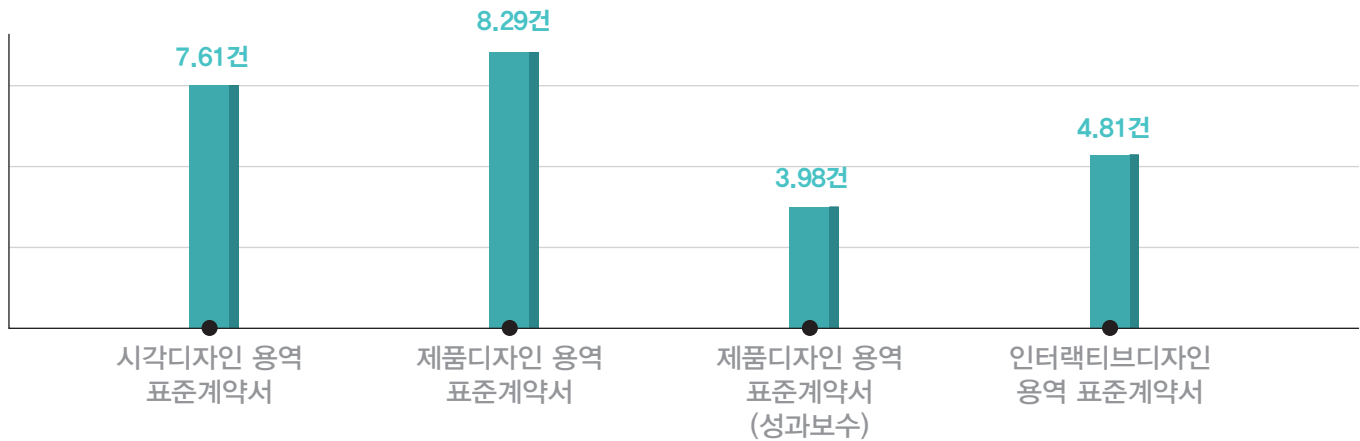
(단위: %)

구분		시각디자인 용역 표준계약서	제품디자인 용역 표준계약서	제품디자인 용역 표준계약서 (성과보수)	인터랙티브 디자인 용역 표준계약서
전문디자인업체		44.0	42.0	9.9	4.7
권역별	서울	45.9	35.9	8.6	7.4
	부산/울산/경남	35.1	66.8	14.2	0.0
	대구/경북	40.9	100.0	0.0	0.0
	인천/경기	37.5	37.1	14.7	0.0
	광주/전라	21.5	69.3	0.0	9.2
	대전/충청	65.0	23.3	23.3	0.0
	강원/제주	100.0	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	48.9	44.9	6.2	0.0
	2-4인	41.6	37.3	9.9	4.6
	5-9인	42.9	44.1	11.4	12.6
	10-14인	36.6	40.0	23.4	0.0
	15인 이상	49.8	54.1	7.9	4.0
매출구성	디자인매출 50% ↑	45.3	43.2	8.5	3.2
	기타매출 50% ↑	31.6	30.5	17.8	25.8
	반 반	38.5	35.3	26.2	0.0

42-2 디자인표준계약서 활용 종류별 건수

– 전문디자인업체에서 활용한 디자인표준계약서 종류별 건수로는 ‘제품디자인 용역 표준계약서’ (8.29건)가 가장 많았고, 다음은 ‘시각디자인 용역 표준계약서’ (7.61건), ‘인터랙티브디자인 용역 표준계약서’ (4.81건) 등의 순으로 나타남.

(단위: 건) 디자인표준계약서 활용 종류별 건수



– 업종별로는, ‘시각디자인 용역 표준계약서’ 는 기타패션텍스타일디자인업(15.24건)에서 가장 많았고, 그 다음은 제품디자인업(7.99건)이 뒤를 이음.
‘제품디자인 용역 표준계약서’ 는 기타패션텍스타일디자인업(17.56건)에서 가장 많았음.

• 업종별 디자인표준계약서 활용 종류별 건수

(단위: 건)

구분		시각디자인 용역 표준계약서	제품디자인 용역 표준계약서	제품디자인 용역 표준계약서 (성과보수)	인터랙티브 디자인 용역 표준계약서
전문디자인업체		7.61	8.29	3.98	4.81
업종별	제품 디자인	7.99	5.86	5.36	0.00
	시각 디자인	6.84	7.86	1.21	0.00
	인테리어 디자인	2.00	7.85	3.72	4.81
	기타패션텍스타일	15.24	17.56	0.00	0.00

- 권역별로 살펴본 결과, '시각디자인 용역 표준계약서'는 서울(10.79건)에서 가장 많았고, '제품디자인 용역 표준계약서'는 대구/경북(29.98건)에서 가장 많았음.
- 규모별로 살펴보면, '시각디자인 용역 표준계약서'의 경우, 1인(10.79건) 업체에서 가장 많았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 디자인표준계약서 활용 종류별 건수

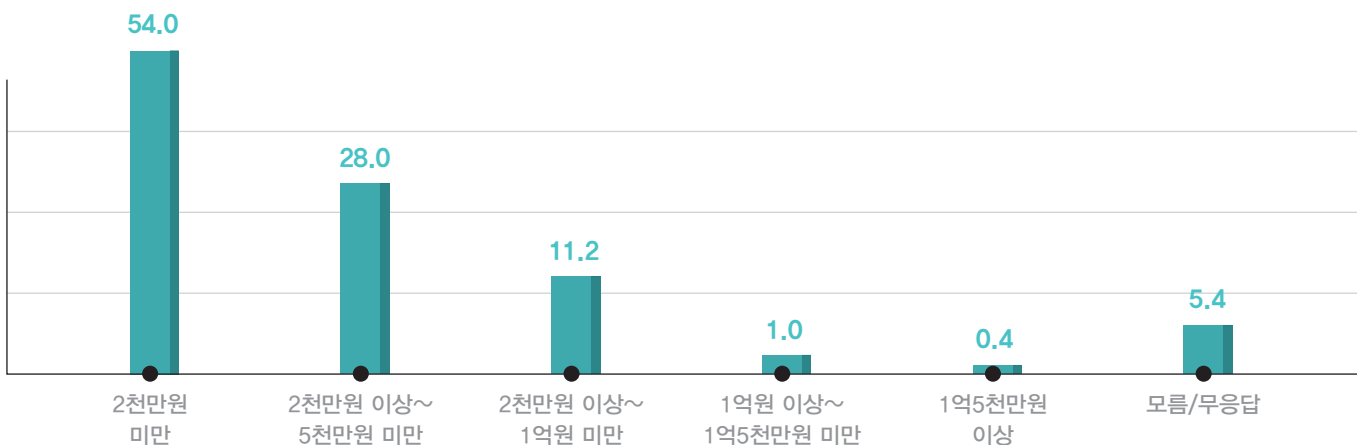
(단위: 건)

구분		시각디자인 용역 표준계약서	제품디자인 용역 표준계약서	제품디자인 용역 표준계약서 (성과보수)	인터랙티브 디자인 용역 표준계약서
전문디자인업체		7.61	8.29	3.98	4.81
권역별	서울	10.79	5.82	1.69	5.48
	부산/울산/경남	2.66	7.74	6.39	0.00
	대구/경북	2.00	29.98	0.00	0.00
	인천/경기	2.60	10.83	2.00	0.00
	광주/전라	4.58	8.44	0.00	2.00
	대전/충청	6.35	10.00	11.50	0.00
	강원/제주	3.13	0.00	0.00	0.00
규모별	1인	10.79	9.78	1.00	0.00
	2-4인	6.75	8.32	2.00	5.00
	5-9인	5.42	5.01	11.50	4.67
	10-14인	8.39	8.79	4.94	0.00
	15인 이상	3.27	9.49	3.00	0.00
매출구성	디자인매출 50% ↑	8.25	8.30	1.97	4.67
	기타매출 50% ↑	1.82	6.63	16.63	5.00
	반 반	2.00	10.50	1.00	0.00

42-3 디자인표준계약서 평균 계약금액

- 디자인표준계약서의 평균 계약금액을 살펴보면, '2천만원 미만' 이라고 응답한 비율이 54.0%로 가장 많았으며, 뒤이어 '2천만원~5천만원 미만' (28.0%), '5천만원~1억원 미만' (11.2%)의 순으로 높게 나타남.

(단위: %) 디자인표준계약서 평균 계약금액



- 업종별로 살펴보면, 전반적으로 평균계약금액이 ‘2천만원 미만’ 에서 높은 비율로 나타난 가운데, 특히 시각디자인업은 ‘2천만원 미만’ 의 계약비율이 75.4%로 가장 높았음.
- 한편, 인테리어디자인업과 기타패션텍스타일디자인업은 ‘2천만원~5천만원 미만’ 의 금액에서 계약 비율이 각각 29.8%, 49.9%로 가장 높았음.

• 업종별 디자인표준계약서 평균 계약금액

(단위: %)

구분		2천만원 미만	2천만원~5천만원 미만	5천만원~1억원 미만	1억원~1억5천만원 미만	1억5천만원 이상
업종별	전문디자인업체	54.0	28.0	11.2	1.0	0.4
	제품 디자인	46.0	40.9	8.2	0.0	0.8
	시각 디자인	75.4	12.2	6.4	0.3	0.0
	인테리어 디자인	27.1	29.8	28.2	4.4	0.7
	기타패션텍스타일	42.4	49.9	7.6	0.0	0.0

- 권역별로 살펴본 결과, 대구/경북을 제외한 권역은 ‘2천만원 미만’ 의 응답비율이 높은 가운데, 강원/제주의 비율이 78.8%로 가장 높았음.
- 규모별로 분석해보면, 1인 규모 업체의 경우 평균 ‘2천만원 미만’ 금액의 계약비율이 65.1%로 가장 높았으며, ‘2천만원~5천만원 미만’ 의 경우에는 10~14인기업의 비율이 39.7%로 가장 높았음.

• 권역별/규모별/매출구성별 디자인표준계약서 평균 계약금액

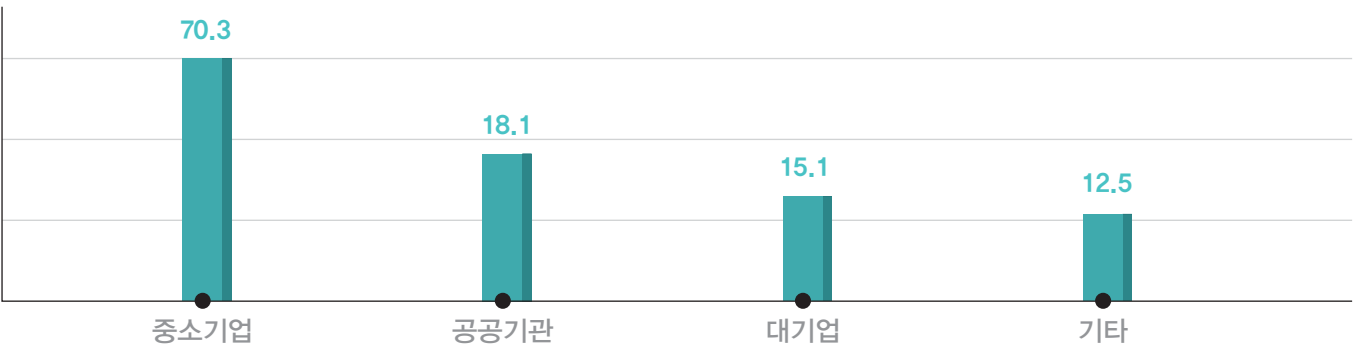
(단위: %)

구분		2천만원 미만	2천만원~5천만원 미만	5천만원~1억원 미만	1억원~1억5천만원 미만	1억5천만원 이상
권역별	전문디자인업체	54.0	28.0	11.2	1.0	0.4
	서울	51.7	32.3	8.6	1.7	0.8
	부산/울산/경남	63.4	23.2	0.0	0.0	0.0
	대구/경북	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	인천/경기	41.4	32.3	18.1	0.9	0.0
	광주/전라	57.2	4.5	38.3	0.0	0.0
	대전/충청	76.7	23.3	0.0	0.0	0.0
	강원/제주	78.8	0.0	21.2	0.0	0.0
규모별	1인	65.1	11.6	12.6	0.0	0.0
	2-4인	55.5	33.3	7.3	0.0	0.0
	5-9인	47.5	33.0	11.8	4.2	0.0
	10-14인	42.5	39.7	17.8	0.0	0.0
	15인 이상	30.7	36.1	21.4	1.9	5.9
매출구성	디자인매출 50% ↑	55.9	28.3	9.3	1.1	0.5
	기타매출 50% ↑	23.7	35.5	25.8	0.0	0.0
	반 반	64.7	7.3	28.0	0.0	0.0

42-4 디자인표준계약서 사용 대상

– 디자인표준계약서의 계약대상은 대부분이 ‘중소기업’ (70.3%)인 것으로 나타남.
다음은 ‘공공기관’ (18.1%), ‘대기업’ (15.1%) 순으로 나타남.

(단위: %, 중복응답) 디자인표준계약서 사용 대상



– 업종별로 분석해보면, 모든 업종에서 ‘중소기업’ 이 가장 높게 나타난 가운데, 특히 기타패션텍스타일 디자인업(92.4%)에서 더욱 높게 나타남.
한편, ‘공공기관’ 과 ‘대기업’ 은 시각디자인업에서 각각 21.6%, 18.0%로 상대적으로 높았음.

• 업종별 디자인표준계약서 사용 대상

(단위: %, 중복응답)

구분		중소기업	공공기관	대기업
전문디자인업체		70.3	18.1	15.1
업종별	제품 디자인	74.8	21.0	17.1
	시각 디자인	72.2	21.6	18.0
	인테리어 디자인	44.8	12.0	7.3
	기타패션텍스타일	92.4	0.0	7.6

- 권역별로 분석해보면, ‘중소기업’ 은 대구/경북(100.0%), 광주/전라(90.8%), 부산/울산/경남(84.5%) 순으로 높았고, ‘공공기관’ 은 대전/충청(51.2%)에서 상대적으로 높았음.
- 규모별로 살펴보면, 모든 업종에서 ‘중소기업’ 이 가장 높게 나타난 가운데, 특히 15인 이상(86.3%)에서 더욱 높게 나타남.

• 권역별/규모별/매출구성별 디자인표준계약서 사용 대상

(단위: %, 중복응답)

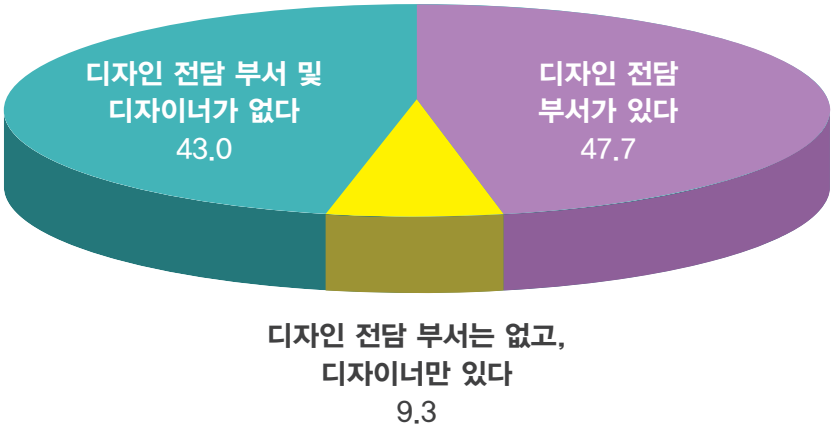
구분		중소기업	공공기관	대기업
전문디자인업체		70.3	18.1	15.1
권역별	서울	65.0	11.0	21.3
	부산/울산/경남	84.5	7.3	3.5
	대구/경북	100.0	0.0	0.0
	인천/경기	61.0	31.1	19.5
	광주/전라	90.8	19.9	9.2
	대전/충청	76.7	51.2	0.0
	강원/제주	51.8	48.2	0.0
규모별	1인	78.0	4.2	6.2
	2-4인	58.3	27.6	17.1
	5-9인	73.8	22.0	18.6
	10-14인	82.2	7.0	24.9
	15인 이상	86.3	15.6	18.2
매출구성	디자인매출 50% ↑	72.7	17.7	16.1
	기타매출 50% ↑	74.2	10.8	0.0
	반 반	14.5	38.5	20.8

I 중앙부처/지방자치단체

1 디자인 전담 부서 보유 여부

– 중앙부처와 지방자치단체 중 ‘디자인 전담 부서가 있다’ 고 응답한 기관 비율은 47.7%로 나타남. ‘디자인 전담 부서는 없고, 디자이너만 있다’ 는 9.3%, ‘디자인 전담 부서 및 디자이너가 없다’ 는 43.0%로 나타남.

(단위: %) 디자인 전담 부서 보유 여부



– 정부 기관을 구분하여 분석해보면, 지자체 중 ‘디자인 전담 부서가 있다’ 고 응답한 비율이 49.0%인 반면, 중앙부처는 11.1%로 낮은 수준을 보임.

• 구분별 디자인 전담 부서 보유 여부

(단위: %)

구분		디자인 전담 부서가 있다	디자인 전담 부서는 없고, 디자이너만 있다	디자인 전담 부서 및 디자이너가 없다
중앙부처 및 지자체		47.7	9.3	43.0
구분	지자체	52.7	4.9	42.4
	중앙부처	13.9	38.9	47.2

- 지자체별로 살펴보면, ‘디자인 전담 부서가 있다’ 는 시/도(70.6%)에서 가장 높게 나타남.
예산별로는 지자체 예산이 많을수록 ‘디자인 전담 부서가 있다’ 는 비율이 높았음.
지자체 예산이 5천억원 이상인 기관은 75.6%가 ‘디자인 전담 부서가 있다’ 고 한 반면, 지자체 예산이 2천억원 미만인 기관은 ‘디자인 전담 부서 디자이너 없다’ 가 75.0%로 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 디자인 전담 부서 보유 여부

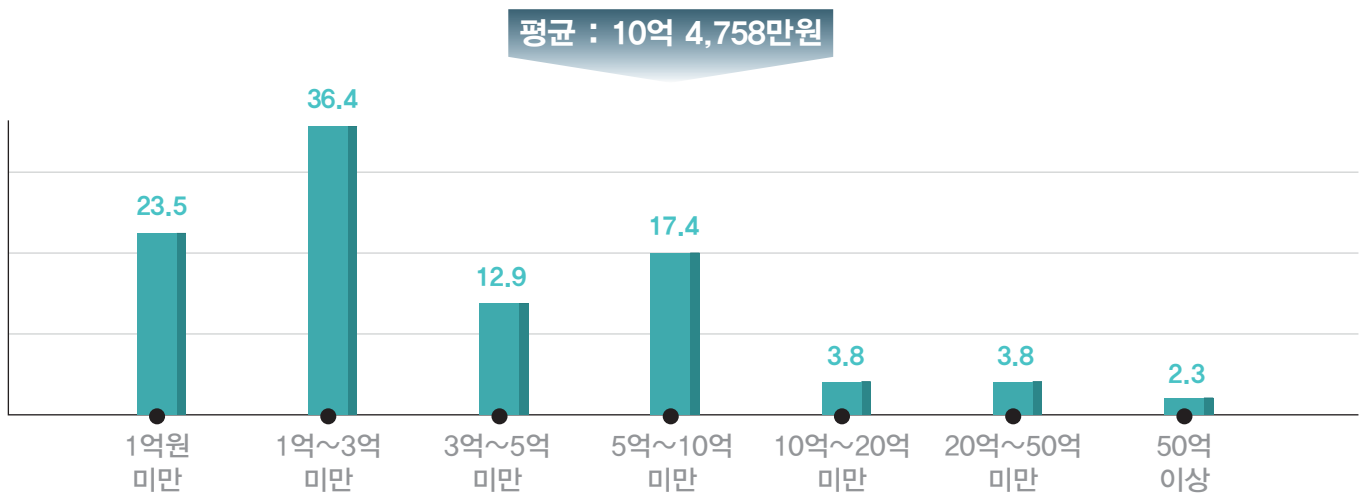
(단위: %)

구분		디자인 전담 부서가 있다	디자인 전담 부서는 없고, 디자이너만 있다	디자인 전담 부서 및 디자이너가 없다
지자체		47.7	9.3	43.0
지자체	시/도	70.6	0.0	29.4
	시/군/구	51.3	5.3	43.4
지자체 예산	2천억원 미만	25.0	0.0	75.0
	3천억원 미만	30.3	3.0	66.7
	5천억원 미만	42.9	7.1	50.0
	5천억원 이상	75.6	3.3	21.1

1-1 2014년 디자인 전담 부서 예산

- 디자인 전담 부서가 있는 정부기관의 디자인 전담 부서 예산은 평균 10억 4,758만원으로 나타남.
범주별로 살펴보면, ‘1~3억 미만’ 의 비율이 36.4%로 가장 높았고, 다음은 ‘1억원 미만’ (23.5%), ‘5억~10억 미만’ (17.4%), ‘3억~5억 미만’ (12.9%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 2014년 디자인 전담 부서 예산 - 디자인 영역비+디자인 영역비 외



- 정부기관을 구분해 살펴보면, 중앙부처의 디자인 전담 부서 예산은 평균 155억 4,775만원으로 지자체 (5억 9,445만원) 대비 높은 것으로 나타남.
- 범주별로 살펴보면, 지자체의 경우 '1억~3억 미만'의 비율이 37.5%, 중앙부처의 경우 '5억~10억 미만'의 비율이 25.0%로 가장 높은 것으로 나타남.

• 구분별 2014년 디자인 전담 부서 예산-디자인 용역비+디자인 용역비 외

(단위: %)

구분		1억원 미만	1억~3억 미만	3억~5억 미만	5억~10억 미만	10억~20억 미만	20억~50억 미만	50억 이상	평균 (백만원)
중앙부처 및 지자체		23.5	36.4	12.9	17.4	3.8	3.8	2.3	1,047.58
구분	지자체	23.4	37.5	13.3	17.2	3.9	3.1	1.6	594.45
	중앙부처	25.0	0.0	0.0	25.0	0.0	25.0	25.0	15,547.75

- 지자체 구분별로 살펴보면, 시/도의 2014년 디자인 전담 부서 예산은 평균 20억 5,133만원으로 시/군/구 (4억 4,374만원) 대비 높은 것으로 나타남.
- 지자체예산별로는 2천억원 미만의 평균은 1억 2,100만원, 3천억원 미만은 3억 9,730만원, 5천억원 미만은 3억 704만원, 5천억원 이상은 8억 4,025만원으로 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 2014년 디자인 전담 부서 예산-디자인 용역비+디자인 용역비 외

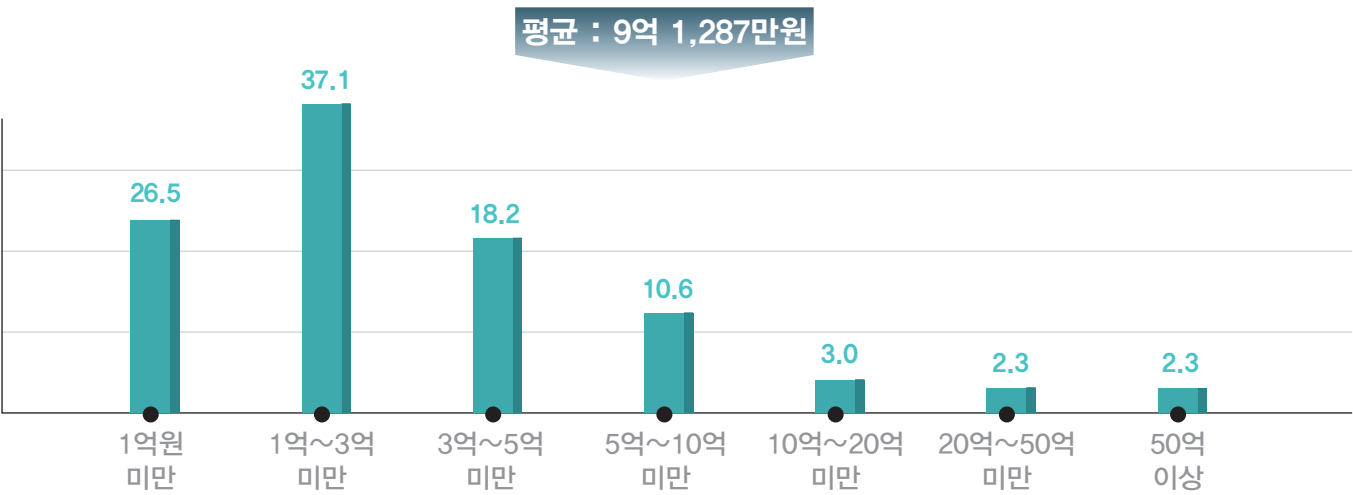
(단위: %)

구분		1억원 미만	1억~3억 미만	3억~5억 미만	5억~10억 미만	10억~20억 미만	20억~50억 미만	50억 이상	평균 (백만원)
지자체		23.5	36.4	12.9	17.4	3.9	3.1	1.6	1,047.58
지자체	시/도	16.7	16.7	0.0	25.0	16.7	16.7	8.3	2,051.33
	시/군/구	24.1	39.7	14.7	16.4	2.6	1.7	0.9	443.74
지자체예산	2천억원 미만	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	121.00
	3천억원 미만	20.0	10.0	20.0	50.0	0.0	0.0	0.0	397.30
	5천억원 미만	27.1	39.6	16.7	12.5	4.2	0.0	0.0	307.04
	5천억원 이상	22.1	38.2	10.3	16.2	4.4	5.9	2.9	840.25

1-1-1 2014년 디자인 전담 부서 예산 - 디자인 용역비

- 디자인 전담 부서가 있는 정부기관의 2014년 디자인 용역비 예산은 평균 9억 1,287만원 으로 나타남.
범주별로 살펴보면, ‘1억~3억 미만’ 의 비율이 37.1%로 가장 높았고, 다음은 ‘1억 미만’ (26.5%), ‘3억~5억 미만’ (18.2%), ‘5억~10억 미만(10.6%)’ 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 2014년 디자인 전담 부서 예산 - 디자인 용역비



- 정부기관을 구분해 살펴보면, 중앙부처의 디자인 전담 부서의 디자인 용역비 예산은 평균 155억800만원 으로 지자체(4억 5,677만원) 대비 높은 것으로 나타남.
범주별로 살펴보면, 지자체는 ‘1억~3억 미만’ (38.3%)의 비율이 가장 높게 나타남.

• 구분별 2014년 디자인 전담 부서 예산-디자인 용역비

(단위: %)

구분		1억원 미만	1억~3억 미만	3억~5억 미만	5억~10억 미만	10억~20억 미만	20억~50억 미만	50억 이상	평균 (백만원)
중앙부처 및 지자체		26.5	37.1	18.2	10.6	3.0	2.3	2.3	912.87
구분	지자체	26.6	38.3	18.8	10.2	3.1	1.6	1.6	456.77
	중앙부처	25.0	0.0	0.0	25.0	0.0	25.0	25.0	15,508.00

- 지자체 구분별로 살펴보면, 시/도의 2014년 디자인 전담 부서 디자인 용역비 예산은 평균 10억8,875만원으로 시/군/구(3억 1,100만원) 대비 높은 것으로 나타남.
- 지자체예산별로는 2천억원 미만의 평균은 1억 1,900만원, 3천억원 미만은 3억 620만원, 5천억원 미만은 2억 7,877만원, 5천억원 이상은 6억 1,450만원으로 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 2014년 디자인 전담 부서 예산-디자인 용역비

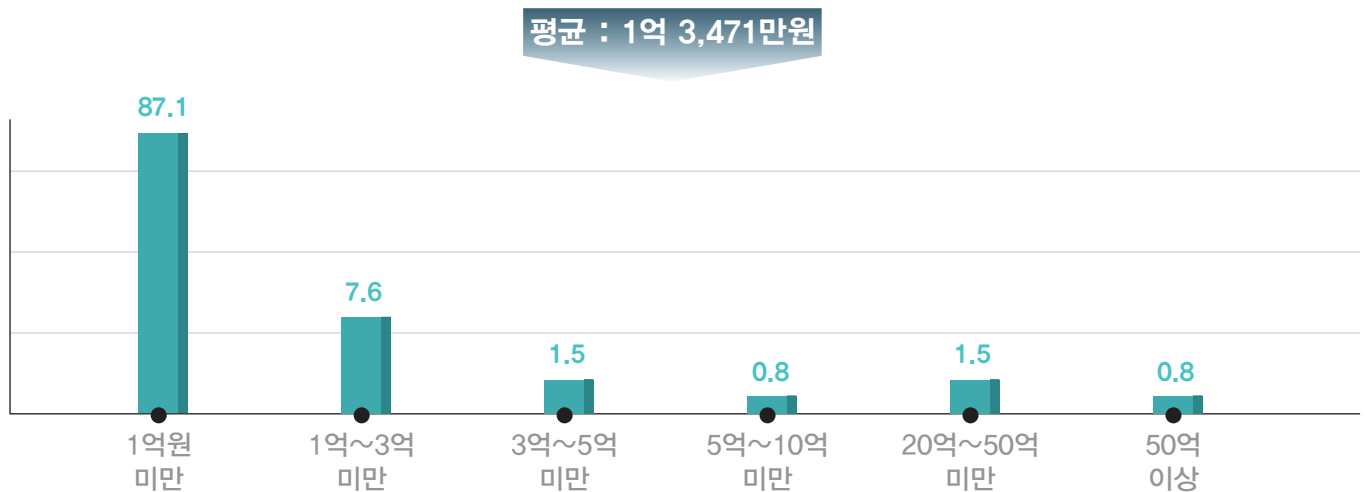
(단위: %)

구분		1억원 미만	1억~3억 미만	3억~5억 미만	5억~10억 미만	10억~20억 미만	20억~50억 미만	50억 이상	평균 (백만원)
지자체		26.6	38.3	18.8	10.6	3.1	1.6	1.6	456.77
지자체	시/도	25.0	16.7	8.3	25.0	8.3	8.3	8.3	1,088.75
	시/군/구	26.7	40.5	19.8	8.6	2.6	0.9	0.9	391.40
지자체예산	2천억원 미만	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	119.00
	3천억원 미만	30.0	10.0	50.0	10.0	0.0	0.0	0.0	306.20
	5천억원 미만	31.3	37.5	18.8	8.3	4.2	0.0	0.0	278.77
	5천억원 이상	23.5	41.2	14.7	11.8	2.9	2.9	2.9	614.50

1-1-2 2014년 디자인 전담 부서 예산 - 고용되지 않은 인력비

- 디자인 전담 부서가 있는 정부기관의 2014년 고용되지 않은 인력비 예산은 평균 1억 3,471만원 으로 나타남.
- 범주별로 살펴보면, '1억원 미만' 의 비율이 87.1%로 가장 높았고, 다음은 '1~3억 미만' (7.6%), '3억~5억 미만' (1.5%), '20억~50억 미만(1.5%)' 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 2014년 디자인 전담 부서 예산 - 고용되지 않은 인력비



- 정부기관을 구분해 살펴보면, 중앙부처의 디자인 전담 부서의 고용되지 않은 인력비 예산은 평균 3,975만원으로 지자체(1억 3,768만원) 대비 낮은 것으로 나타남.
범주별로 살펴보면, 지자체와 중앙부처 모두 '1억원 미만'의 비율이 각각 87.5%, 75.0%로 가장 높은 것으로 나타남.

• 구분별 2014년 디자인 전담 부서 예산-고용되지 않은 인력비

(단위: %)

구분		1억원 미만	1억~3억 미만	3억~5억 미만	5억~10억 미만	20억~50억 미만	50억 이상	평균 (백만원)
중앙부처 및 지자체		87.1	7.6	1.5	0.8	1.5	0.8	134.71
구분	지자체	87.5	7.0	1.6	0.8	1.6	0.8	137.68
	중앙부처	75.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	39.75

- 지자체 구분별로 살펴보면, 시/도의 2014년 디자인 전담 부서의 고용되지 않은 인력비 예산은 평균 9억 6,258만원으로 시/군/구(5,234만원) 대비 높은 것으로 나타남.
예산별로는 2천억원 미만의 평균은 200만원, 3천억원 미만은 9,110만원, 5천억원 미만은 2,827만원, 5천억원 이상은 2억 2,575만원으로 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 디자인 전담 부서 예산-고용되지 않은 인력비

(단위: %)

구분		1억원 미만	1억~3억 미만	3억~5억 미만	5억~10억 미만	10억~20억 미만	20억~50억 미만	50억 이상	평균 (백만원)
지자체		87.5	7.0	1.6	0.8	0.8	1.6	0.8	137.68
지자체	시/도	58.3	16.7	0.0	0.0	8.3	8.3	8.3	962.58
	시/군/구	90.5	6.0	1.7	0.9	0.0	0.9	0.0	52.34
지자체 예산	2천억원 미만	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.00
	3천억원 미만	60.0	30.0	10.0	0.0	0.0	0.0	0.0	91.10
	5천억원 미만	89.6	8.3	2.1	0.0	0.0	0.0	0.0	28.27
	5천억원 이상	89.7	2.9	0.0	1.5	1.5	2.9	1.5	225.75

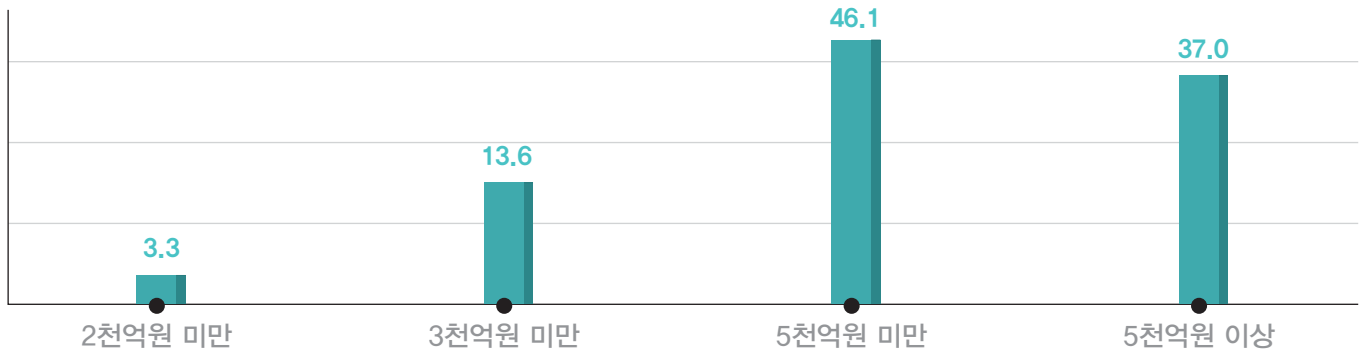
1-1-3 2014년 지자체 예산

– 2014년 지자체 예산의 평균은 9,899억 7,300만원으로 나타남.

세부항목별로는 ‘5천억원 미만’ 이 46.1%로 가장 높았고, 다음으로 ‘5천억원 이상’ (37.0%), ‘3천억원미만’ (13.6%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 2014년 지자체 예산

평균 : 989,973백만원



– 전담 부서별로 살펴보면, 디자인 전담 부서가 있는 경우 지자체 예산 평균이 1조 3,248억 1,700만원으로 가장 높았으며, 다음은 디자이너와 디자이너 전담 부서가 모두 없는 지자체 (평균 6,391억 6,900만원), 디자이너만 있는 지자체(평균 4,293억 7,200만원) 순으로 나타남.

• 전담 부서별 2014년 지자체 예산

(단위: %)

구분		2천억원 미만	3천억원 미만	5천억원 미만	5천억원 이상	2천억원 미만
지자체		3.3	13.6	46.1	37.0	989,973
전담부서	전담 부서 있음	1.6	7.8	37.5	53.1	1,324,817
	디자이너만 있음	0.0	8.3	66.7	25.0	429,372
	없음	5.8	21.4	54.4	18.4	639,169

– 지자체별로 살펴보면, 시/도의 디자인 전담 부서 예산의 평균은 7조 3,916억 6,000만원으로, 시/군/구 단위의 지자체 예산 평균인 5,084억 3,000만원보다 높게 나타남.

• 지자체별 2014년 지자체 예산

(단위: %)

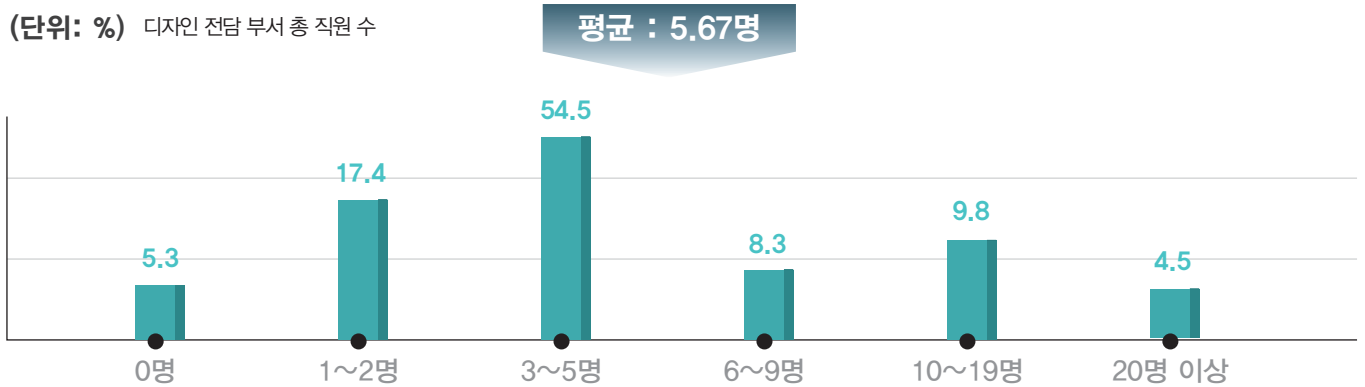
구분		2천억원 미만	3천억원 미만	5천억원 미만	5천억원 이상	2천억원 미만
지자체		3.3	13.6	46.1	37.0	989,973
지자체	시/도	0.0	0.0	0.0	100.0	7,391,660
	시/군/구	3.5	14.6	49.6	32.3	508,430

1-2 디자인 전담 부서 총 직원 수

– 디자인 전담 부서가 있는 정부기관을 대상으로 디자인 전담 부서의 총 직원 수에 대해 살펴본 결과 평균 5.67명으로 나타남.

세부항목별로는 ‘3~5명’ 이 54.5%로 가장 높았으며, 다음은 ‘1~2명’ (17.4%), ‘10~19명’ (9.8%), ‘6~9명’ (8.3%)등의 순으로 나타남.

(단위: %) 디자인 전담 부서 총 직원 수



– 구분별로 살펴보면, 중앙부처의 디자인 전담 부서 총 직원 수는 평균 14.25명으로 지자체 평균(5.41명) 보다 높은 것으로 나타남.

• 구분별 디자인 전담 부서 총 직원 수

(단위: %)

구분		0명	1~2명	3~5명	6~9명	10~19명	20명 이상	평균 (명)
중앙부처 및 지자체		5.3	17.4	54.5	8.3	9.8	4.5	5.67
구분	지자체	4.7	17.2	56.3	7.8	10.2	3.9	5.41
	중앙부처	25.0	25.0	0.0	25.0	0.0	25.0	14.25

– 지자체 구분별로는, 시/도 단위의 평균 디자인 전담 부서 직원 수가 8.25명으로, 시/군/구 단위(평균 5.11) 대비 많은 것으로 나타남. 예산별로 살펴보면, 5천억원 이상이 6.07명으로 가장 많았으며, 이어 2천억원 미만 (평균 5.50명), 3천억원 미만(평균 5.00명) 등의 순으로 높게 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 디자인 전담 부서 총 직원 수

(단위: %)

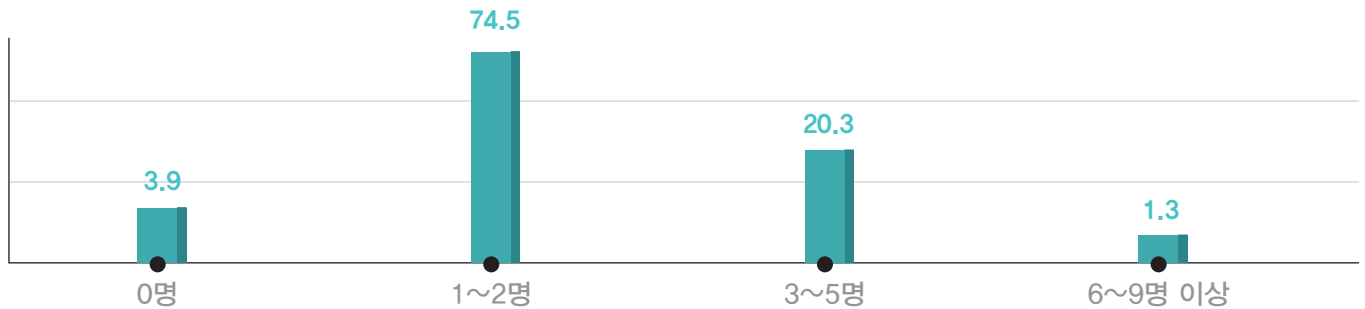
구분		0명	1~2명	3~5명	6~9명	10~19명	20명 이상	평균 (명)
지자체		5.3	17.4	54.5	8.3	9.8	4.5	5.67
지자체	시/도	8.3	0.0	41.7	16.7	25.0	8.3	8.25
	시/군/구	4.3	19.0	57.8	6.9	8.6	3.4	5.11
지자체예산	2천억원 미만	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	5.50
	3천억원 미만	10.0	20.0	40.0	20.0	10.0	0.0	5.00
	5천억원 미만	4.2	12.5	72.9	6.3	0.0	4.2	4.54
	5천억원 이상	4.4	20.6	47.1	5.9	17.6	4.4	6.07

1-2-1 디자인 전담 부서 디자이너 수

- 정부기관에 속한 디자이너의 수를 조사한 결과, 평균 1.71명으로 나타남. 세부항목별로는 '1~2명' 이 74.5%로 가장 높은 비율을 차지하였고, '3~5명' (20.3%), '0명' (3.9%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 디자인 전담 부서 디자이너 수

평균 : 1.71명



- 정부기관을 구분하면, 중앙부처의 평균은 1.78명으로 지자체의 1.70명 보다 많음.
디자인 전담 부서 유무에 따라 살펴보면, 전담 부서가 있는 경우는 평균 1.81명으로 가장 많았고, 디자이너만 있는 경우 평균 1.30명으로 나타남.

• 구분별/전담 부서별 디자인 전담 부서 디자이너 수

(단위: %)

구분		0명	1~2명	3~5명	6~9명	평균(명)
중앙부처 및 지자체		3.9	74.5	20.3	1.3	1.71
구분	지자체	4.4	74.8	19.3	1.5	1.70
	중앙부처	0.0	72.2	27.8	0.0	1.78
전담부서	전담 부서 있음	4.9	70.7	22.8	1.6	1.81
	디자이너만 있음	0.0	90.0	10.0	0.0	1.30

- 지자체 구분별로 살펴보면, 시/도 단위의 디자이너 수가 평균 2.91명으로 시/군/구(1.60명) 대비 많음.
예산별로 살펴보면, 3천억 원 미만이 2.18명으로 가장 많았으며, 다음으로 2천억 원 미만(2.00명), 5천억 원 이상(1.83명), 5천억 원 미만(1.42명)으로 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 디자인 전담 부서 디자이너 수

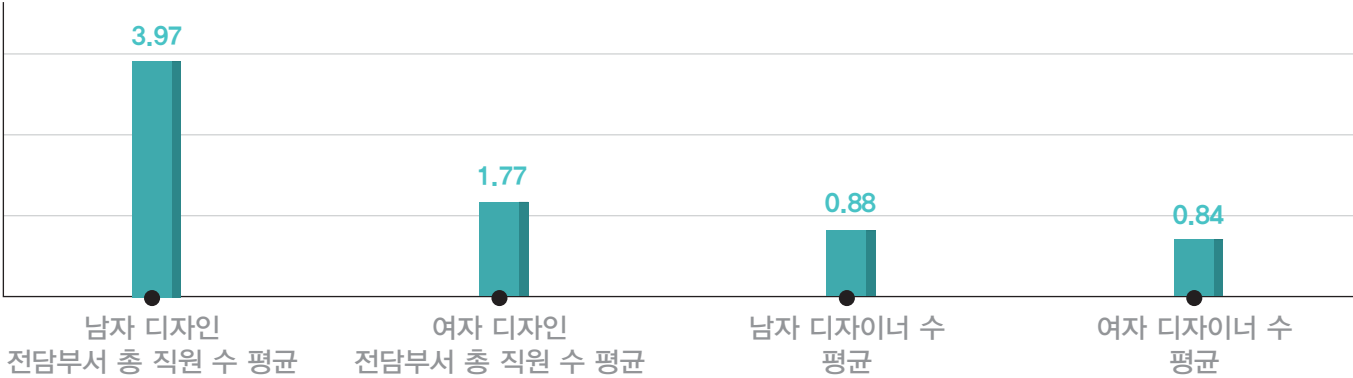
(단위: %)

구분		0명	1~2명	3~5명	6~9명	평균(명)
지자체		4.4	74.8	19.3	1.5	1.70
지자체	시/도	9.1	36.4	45.5	9.1	2.91
	시/군/구	4.0	78.2	16.9	0.8	1.60
지자체예산	2천억원 미만	0.0	100.0	0.0	0.0	2.00
	3천억원 미만	0.0	72.7	18.2	9.1	2.18
	5천억원 미만	3.8	82.7	13.5	0.0	1.42
	5천억원 이상	5.7	68.6	24.3	1.4	1.83

1-2-2 성별 전담 부서 총 직원 수 및 디자이너 수

– 정부기관의 디자인 전담 부서 총 직원 수와 디자이너 수를 남녀로 구분해 살펴본 결과, ‘남자 디자인 전담 부서 직원 수 평균’ 이 3.97명, ‘여자 디자인 전담 부서 직원 수 평균’ 은 1.77명으로 나타남. 디자이너 수는 ‘남자 평균’ 0.88명, ‘여자 평균’ 0.84명으로 동일한 수준임.

(단위: 명) 성별 전담 부서 총 직원 수 및 디자이너 수



– 정부기관을 구분하여 살펴보면, ‘남자 디자인 전담 부서 직원 수 평균’ 은 중앙부처(11.75명)와 지자체 (3.71명) 모두에서 높게 나타남. 한편, ‘여자 디자이너 수 평균’ 은 중앙부처(1.06명)가 지자체(0.81명)보다 높게 나타남.

• 구분별 성별 전담 부서 총 직원 수 및 디자이너 수

(단위: 명)

구분		남자 디자인 전담 부서 총 직원 수 평균	여자 디자인 전담 부서 총 직원 수 평균	남자 디자이너 수 평균	여자 디자이너 수 평균
중앙부처 및 지자체		3.97	1.77	0.88	0.84
구분	지자체	3.71	1.75	0.90	0.81
	중앙부처	11.75	2.50	0.72	1.06

- 모든 지자체 구분에서 남자 디자인 전담 부서 직원 수가 여자 직원 수 대비 높게 나타남.
특히, 시/도의 남자 디자인 전담 부서 직원 수(6.00명)와 여자 디자인 전담 부서 직원 수(2.64명) 간의 차이가 크게 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 성별 전담 부서 총 직원 수 및 디자이너 수

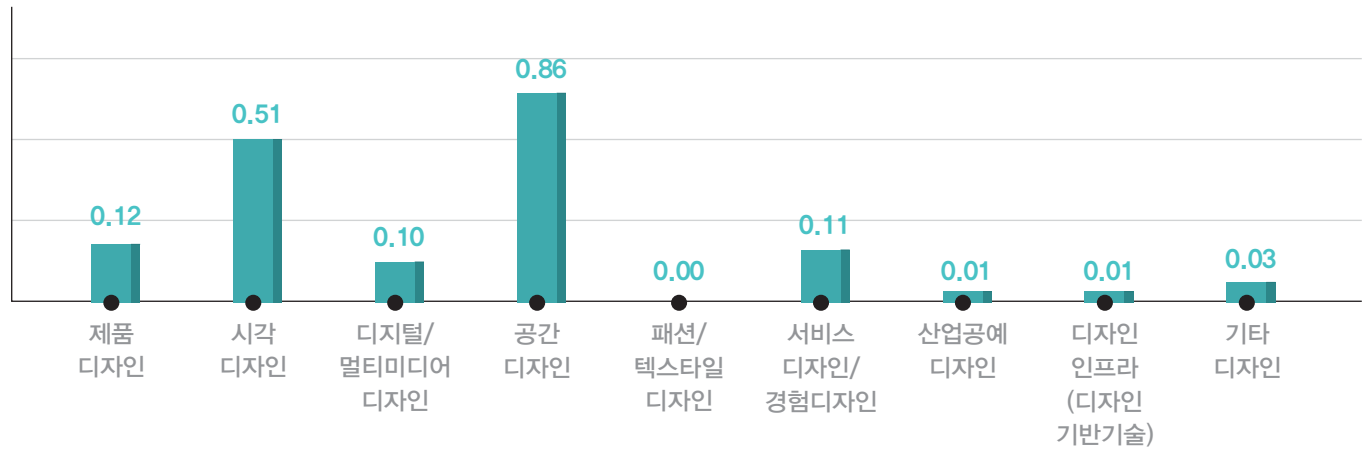
(단위: 명)

구분		남자 디자인 전담 부서 총 직원 수 평균	여자 디자인 전담 부서 총 직원 수 평균	남자 디자이너 수 평균	여자 디자이너 수 평균
지자체		3.71	1.75	0.90	0.81
지 자 체	시/도	6.00	2.64	1.73	1.18
	시/군/구	3.47	1.66	0.82	0.77
지 자 체 예 산	2천억원 미만	2.50	3.00	1.50	0.50
	3천억원 미만	3.80	1.20	1.36	0.82
	5천억원 미만	3.12	1.34	0.65	0.77
	5천억원 이상	4.09	2.05	0.99	0.84

1-3 디자인 영역별 디자이너 수

- 정부기관의 디자인 영역별 디자이너 수를 살펴보면, ‘공간디자인’ 영역 디자이너수가 평균 0.86명으로 가장 높게 나타났고, 다음으로 ‘시각디자인’ (0.51명), ‘제품디자인’ (0.12명) 등의 순으로 높게 나타남.

(단위: 명) 디자인 영역별 디자이너 수



- 정부기관을 구분하여 살펴보면, 중앙부처는 ‘디지털/멀티미디어디자인’ 영역 디자이너 수가 평균0.61명으로 가장 많은 것으로 나타났고, 지자체는 ‘공간디자인’ 영역 디자이너수가 평균 0.96명으로 가장 많은 것으로 나타남.

디자인 전담 부서 유무에 따라 살펴보면, 전담 부서가 있는 경우 ‘공간디자인’ 영역 디자이너 수가1.02명으로, 디자이너만 있는 경우 ‘시각디자인’ 영역 디자이너 수가 0.37명으로 가장 많은 것으로 나타남.

• 구분별/전담부서별 디자인 영역별 디자이너 수

(단위: 명)

구분		제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티 미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스 디자인/경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라 (디자인 기반기술)	기타 디자인
중앙부처 및 지자체		0.12	0.51	0.10	0.86	0.00	0.11	0.01	0.01	0.03
구분	지자체	0.12	0.51	0.03	0.96	0.00	0.09	0.01	0.01	0.03
	중앙부처	0.11	0.50	0.61	0.11	0.00	0.28	0.00	0.00	0.00
전담부서	전담 부서 있음	0.15	0.54	0.04	1.02	0.00	0.08	0.01	0.01	0.03
	디자이너만 있음	0.00	0.37	0.33	0.20	0.00	0.23	0.00	0.03	0.00

- 지자체 구분별로 살펴보면, 모든 지자체 구분에서 ‘공간 디자인’ 영역 디자이너수가 가장 많은 것으로 나타남.

예산별로 살펴보면, ‘공간디자인’ 영역의 디자이너수가 2천억원 미만에서 1.50명으로 가장 높게 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 디자인 영역별 디자이너 수

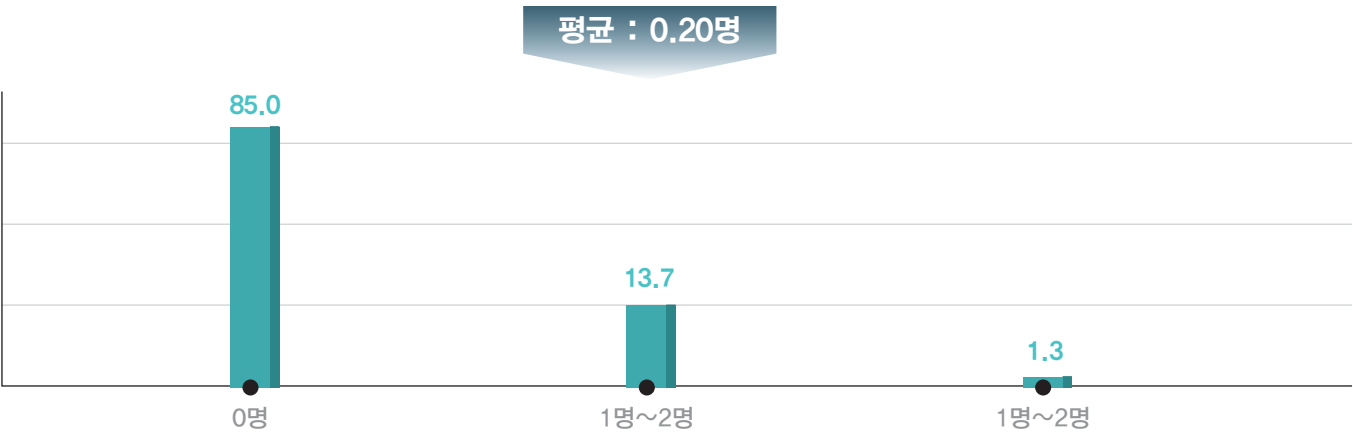
(단위: 명)

구분		제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티 미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스 디자인/경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라 (디자인 기반기술)	기타 디자인
지자체		0.12	0.51	0.03	0.96	0.00	0.9	0.01	0.01	0.03
지자체	시/도	0.36	1.09	0.09	1.27	0.00	0.18	0.00	0.09	0.00
	시/군/구	0.10	0.46	0.02	0.93	0.00	0.08	0.01	0.01	0.03
지자체 예산	2천억원 미만	0.00	0.00	0.50	1.50	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	3천억원 미만	0.00	0.73	0.00	1.45	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	5천억원 미만	0.08	0.37	0.02	0.83	0.00	0.10	0.02	0.02	0.02
	5천억원 이상	0.17	0.60	0.03	0.96	0.00	0.10	0.00	0.01	0.04

1-4 2014년 신규 채용한 디자이너 수

- 정부기관의 2014년 기준 신규 채용한 디자이너 수 평균은 0.20명으로 나타남.
세부항목별로는 신규 채용디자이너가 없는 '0명' 이 85.0%로 가장 높은 비율을 차지하였고, '1~2명' (13.7%)이 뒤를 이음.

(단위: 명) 2014년 신규 채용한 디자이너 수



- 정부기관을 구분하면, 중 앙부처 평균은 0.11명으로 지자체의 0.21명 보다 적음.
디자인 전담 부서 유무에 따라 살펴보면, 디자이너만 있는 경우와 전담부서가 있는 경우 모두 평균 0.20명으로 나타남.

• 구분별/전담부서별 2014년 신규 채용한 디자이너 수

(단위: %)

구분		0명	1~2명	3~5명	평균(명)
중앙부처 및 지자체		85.0	13.7	1.3	0.20
구분	지자체	84.4	14.1	1.5	0.21
	중앙부처	88.9	11.1	0.0	0.11
전담부서	전담 부서 있음	86.2	12.2	1.6	0.20
	디자이너만 있음	80.0	20.0	0.0	0.20

- 지자체 구분별로 살펴보면, 시/군/구의 신규 채용디자이너수가 0.21명으로 시/도(0.18)대비 많음. 예산별로 살펴보면 3천억원 미만인 0.45명으로 가장 많았으며, 다음으로 5천억원 미만과 5천억원 이상이 각 0.19명으로 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 2014년 신규 채용한 디자이너 수

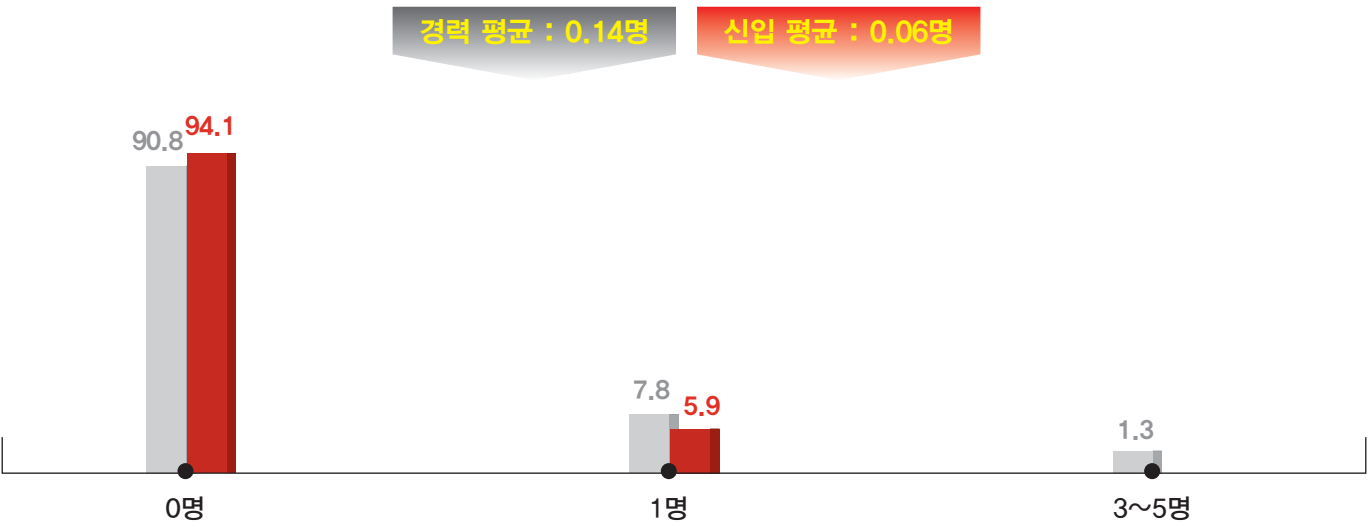
(단위: %)

구분		0명	1~2명	3~5명	평균(명)
지자체		85.0	13.7	1.3	0.20
지자체	시/도	90.9	9.1	0.0	0.18
	시/군/구	83.9	14.5	1.6	0.21
지자체예산	2천억원 미만	100.0	0.0	0.0	0.00
	3천억원 미만	81.8	9.1	9.1	0.45
	5천억원 미만	86.5	11.5	1.9	0.19
	2천억원 이상	82.9	17.1	0.0	0.19

1-4-1 2014년 신규 채용한 디자이너 수(경력/신입)

- 정부기관의 2014년 기준 신규 채용한 경력 디자이너 수 평균은 0.14명, 신입 디자이너 수 평균은 0.06명으로 경력 채용이 신규 채용보다 많은 것으로 나타남.

(단위: %) 2014년 신규 채용한 디자이너 수[경력/신입] ■ 경력 ■ 신입



- 정부기관을 구분하여 신규 채용한 경력 디자이너 수를 살펴보면, 지자체에서 신규 채용한 경력 디자이너 수(평균 0.15명)가 중앙부처(평균 0.06명)보다 많았으며, 신입 디자이너 채용 평균 인원은 0.06명으로 동일하게 나타남.

전담 부서별로 살펴보면, 전담 부서가 있는 경우에 채용한 경력 디자이너 수(평균 0.15명)가 신입디자이너 수(0.05명)보다 많았으며, 디자이너만 있는 경우에 경력과 신입의 채용 평균 인원이 0.10명으로 동일하게 나타남.

• 구분별/전담부서별 2014년 신규 채용한 디자이너 수[경력/신입]

(단위: %)

구분		경력디자이너				신입디자이너		
		0명	1~2명	3~5명	평균(명)	0명	1~2명	평균(명)
중앙부처 및 지자체		90.8	7.8	1.3	0.14	94.1	5.9	0.06
구분	지자체	90.4	8.1	1.5	0.15	94.1	5.9	0.06
	중앙부처	94.4	5.6	0.0	0.06	94.4	5.6	0.06
전담부서	전담 부서 있음	91.1	7.3	1.6	0.15	95.1	4.9	0.05
	디자이너만 있음	90.0	10.0	0.0	0.10	90.0	10.0	0.10

- 지자체 구분별로 살펴보면, 신규 채용한 경력 디자이너 수는 시/도가 평균 0.18명으로 시군구(0.15명)보다 많았으며, 신규 채용한 신입 디자이너 수는 시/군/구가 평균 0.06명으로 나타남.

예산별로 살펴보면, 2천억원 미만인 곳은 신규 채용한 경력 디자이너와 신입 디자이너는 없는 것으로 나타났고, 3천억원 미만인 곳에서 신규 채용한 경력 디자이너 수가 평균 0.45명으로 가장 많은것으로 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 2014년 신규 채용한 디자이너 수

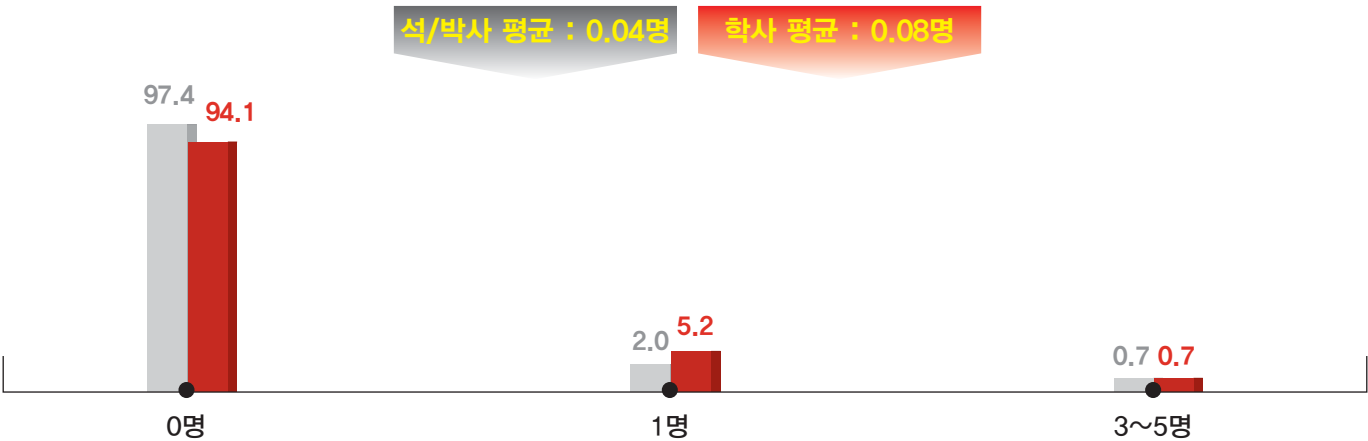
(단위: %)

구분		경력디자이너				신입디자이너		
		0명	1~2명	3~5명	평균(명)	0명	1~2명	평균(명)
지자체		90.4	8.1	1.5	0.15	94.1	5.9	0.06
지자체	시/도	90.9	9.1	0.0	0.18	100.0	0.0	0.00
	시/군/구	90.3	8.1	1.6	0.15	93.5	6.5	0.06
지자체예산	2천억원 미만	100.0	0.0	0.0	0.00	100.0	0.0	0.00
	3천억원 미만	81.8	9.1	9.1	0.45	100.0	0.0	0.00
	5천억원 미만	94.2	3.8	1.9	0.12	92.3	7.7	0.08
	2천억원 이상	88.6	11.4	0.0	0.13	94.3	5.7	0.06

1-4-2 2014년 신규 채용한 디자이너 수(석·박사/학사)

– 정부기관의 2014년 기준 신규 채용한 학사 디자이너 수 평균은 0.08명, 석/박사 디자이너 수 평균은 0.04명으로 학사와 석/박사 채용이 비슷한 수준임.

(단위: %) 2014년 신규 채용한 디자이너 수 [석·박사/학사] 석/박사 학사



– 정부기관을 구분하여 살펴보면, 지자체에서 신규 채용한 학사 디자이너 수(0.08명)와 석/박사 디자이너 수 (0.04명)의 채용 인원은 비슷한 수준으로 나타났고, 중앙부처는 학사 디자이너 채용만 있는 것으로 나타남.

• 구분별/전담부서별 2014년 신규 채용한 디자이너 수 [석·박사/학사]

(단위: %)

구분		석/박사				학사			
		0명	1~2명	3~5명	평균(명)	0명	1~2명	3~5명	평균(명)
중앙부처 및 지자체		97.4	2.0	0.7	0.04	94.1	5.2	0.7	0.08
구분	지자체	97.0	2.2	0.7	0.04	94.1	5.2	0.7	0.08
	중앙부처	100.0	0.0	0.0	0.00	94.4	5.6	0.0	0.06
전담부서	전담 부서 있음	96.7	2.4	0.8	0.05	93.5	5.7	0.8	0.09
	디자이너만 있음	100.0	0.0	0.0	0.00	96.7	3.3	0.0	0.03

- 지자체 구분별로 살펴보면, 시/군/구에서 신규 채용한 석/박사 디자이너와 학사 디자이너 수가 각각 평균 0.05명, 0.09명으로 나타난 반면, 시/도에서는 신규 채용한 석/박사 디자이너 및 학사 디자이너는 없는 것으로 나타남.

• **지자체별/지자체예산별 2014년 신규 채용한 디자이너 수 [석·박사/학사]**

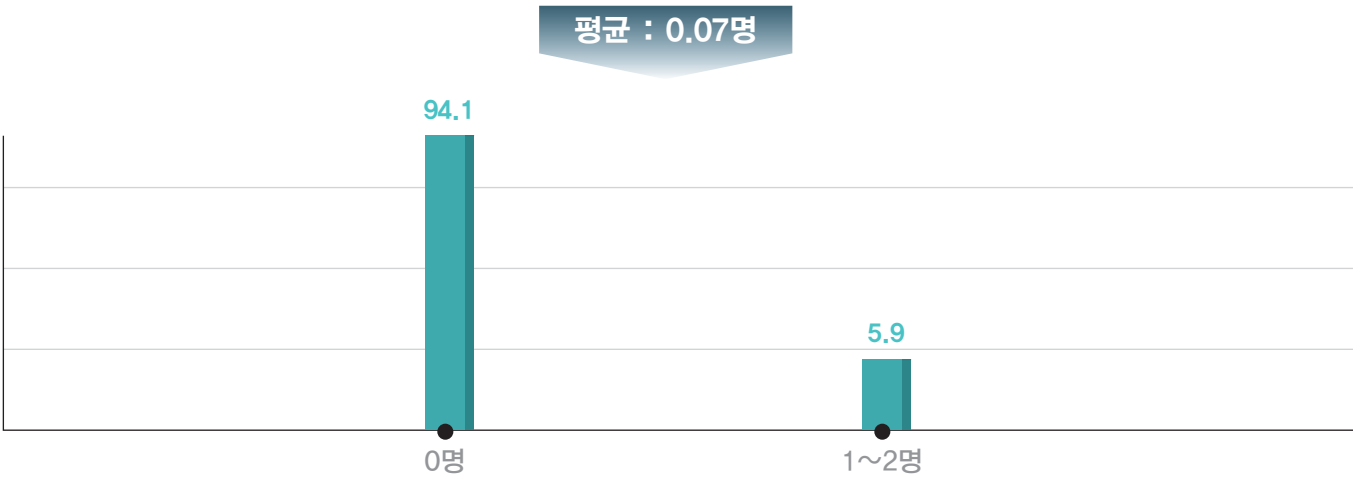
(단위: %)

구분		석/박사				학사			
		0명	1~2명	3~5명	평균(명)	0명	1~2명	3~5명	평균(명)
지자체		97.0	2.2	0.7	0.04	94.1	5.2	0.7	0.08
지 자 체	시/도	100.0	0.0	0.0	0.00	100.0	0.0	0.0	0.00
	시/군/구	96.8	2.4	0.8	0.05	93.5	5.6	0.8	0.09
지 자 체 예 산	2천억원 미만	100.0	0.0	0.0	0.00	100.0	0.0	0.0	0.00
	3천억원 미만	100.0	0.0	0.0	0.00	81.8	9.1	9.1	0.36
	5천억원 미만	98.1	0.0	1.9	0.06	100.0	0.0	0.0	0.00
	2천억원 이상	95.7	4.3	0.0	0.04	91.4	8.6	0.0	0.10

1-5 2014년 퇴사한 디자이너 수

- 정부기관의 2014년 기준 퇴사한 디자이너 수는 평균 0.07명으로 나타남.
범주별로는 ‘0명’ (94.1%), ‘1~2명’ (5.9%)으로 나타남.

(단위: %) 2014년 퇴사한 디자이너 수



- 정부기관을 구분하여 살펴보면, 중앙부처의 경우 2014년 퇴사한 디자이너 수는 없는 것으로 나타났고, 지자체의 경우 0.07명이 퇴사한 것으로 나타남.
- 전담 부서별로 살펴보면, 전담 부서가 있는 기관의 퇴사한 디자이너 수가 0.07명으로 디자이너만 있는 기관의 퇴사한 디자이너 수(0.03명)보다 상대적으로 높은 것으로 나타남.

• 구분별/전담부서별 2014년 퇴사한 디자이너 수

(단위: %)

구분		0명	1~2명	평균(명)
중앙부처 및 지자체		94.1	5.9	0.07
구분	지자체	93.3	6.7	0.07
	중앙부처	100.0	0.0	0.00
전담부서	전담 부서 있음	93.5	6.5	0.07
	디자이너만 있음	96.7	3.3	0.03

- 지자체 구분별로 살펴보면, 시/도의 퇴사한 디자이너 수(0.45명)가 시/군/구의 퇴사한 디자이너 수(0.04명)보다 상대적으로 높은 것으로 나타남.
- 예산별로 살펴보면, 5천억원 미만의 경우와 5천억원 이상의 경우에서 퇴사한 디자이너 수가 각각 0.6명, 0.10명인 것으로 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 2014년 퇴사한 디자이너 수

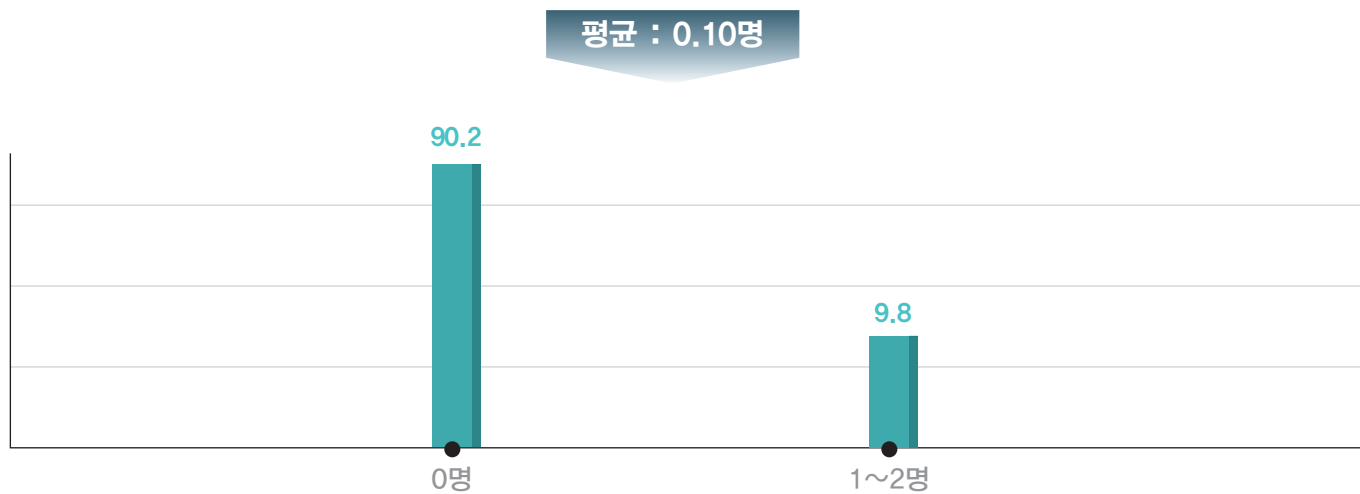
(단위: %)

구분		0명	1~2명	평균(명)
지자체		94.1	5.9	0.07
지자체	시/도	63.6	36.4	0.45
	시/군/구	96.0	4.0	0.04
지자체예산	2천억원 미만	100.0	0.0	0.00
	3천억원 미만	100.0	0.0	0.00
	5천억원 미만	94.2	5.8	0.06
	2천억원 이상	91.4	8.6	0.10

1-6 2015년 총원 계획 디자이너 수

– 정부기관의 2015년 총원 계획 디자이너 수를 살펴본 결과, 평균 0.10명인 것으로 나타남.
범주별로는 ‘0명’ (90.2%), ‘1~2명’ (9.8%)로 나타남.

(단위: %) 2015년 총원 계획 디자이너 수



– 정부기관을 구분하여 살펴보면, 2015년 총원 계획 디자이너 수는 중앙부처(0.11명)와 지자체(0.10)가 비슷한 수준으로 나타났고, 전담부서별로도 비슷한 수준으로 나타남.

• 구분별/전담부서별 2015년 총원 계획 디자이너 수

(단위: %)

구분		0명	1~2명	평균(명)
중앙부처 및 지자체		90.2	9.8	0.10
구분	지자체	90.4	9.6	0.10
	중앙부처	88.9	11.1	0.11
전담부서	전담 부서 있음	90.2	9.8	0.11
	디자이너만 있음	90.0	10.0	0.10

- 지자체 규모별로 살펴보면, 시/도의 2015년 총원 계획 디자이너 수가(0.36명)가 시/군/구에서 계획한 디자이너 수(0.08)보다 상대적으로 높게 나타남.
예산별로 살펴보면, 예산 규모가 클수록 2015년 총원 계획 디자이너 수가 많은 것으로 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 2015년 총원 계획 디자이너 수

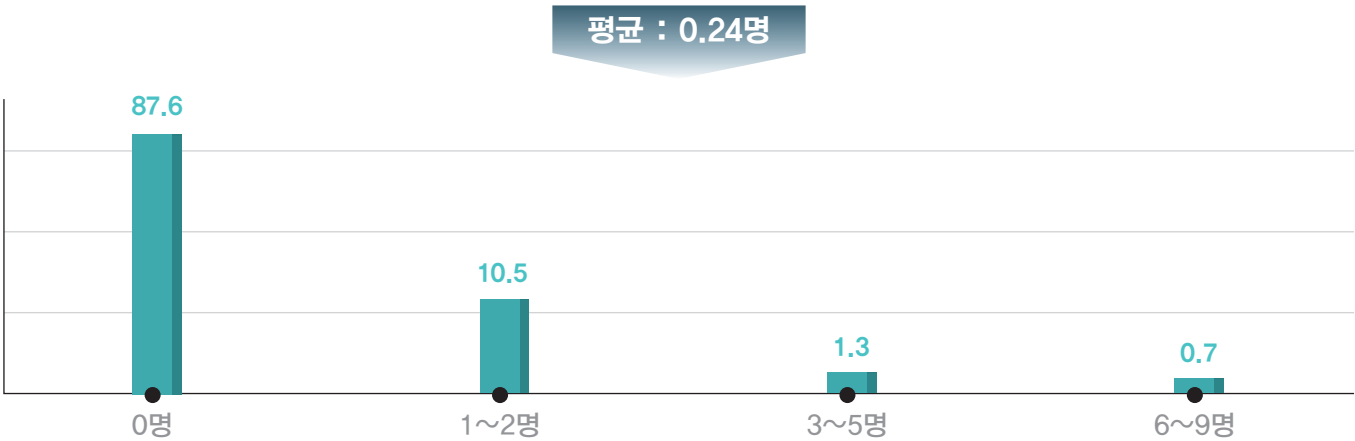
(단위: %)

구분		0명	1~2명	평균(명)
지자체		90.2	9.8	0.10
지 자 체	시/도	72.7	27.3	0.36
	시/군/구	91.9	8.1	0.08
지 자 체 예 산	2천억원 미만	100.0	0.0	0.00
	3천억원 미만	90.9	9.1	0.09
	5천억원 미만	92.3	7.7	0.08
	2천억원 이상	88.6	11.4	0.13

1-7 현재 부족한 디자이너 수

- 정부기관의 2014년 기준 부족한 디자이너 수는 평균 0.24명으로 나타남.
범주별로는 ‘0명’ (87.6%)이 가장 높았으며, ‘1~2명’ (10.5%), ‘3~5명’ (1.3%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 현재 부족한 디자이너 수



- 정부기관을 구분하여 살펴보면, 지자체에서는 부족한 디자이너 수가 평균 0.27명인 것으로 나타남.
전담 부서별로 살펴보면, 전담 부서가 있는 정부기관에서 부족한 디자이너 수(평균 0.27명)가 디자이너만 있는 정부기관(0.10명)보다 상대적으로 디자이너가 부족하다고 생각하는 것으로 나타남.

• 구분별/전담부서별 현재 부족한 디자이너 수

(단위: %)

구분		0명	1~2명	3~5명	6~9명	평균(명)
중앙부처 및 지자체		87.6	10.5	1.3	0.7	0.24
구분	지자체	85.9	11.9	1.5	0.7	0.27
	중앙부처	100.0	0.0	0.0	0.0	0.00
전담부서	전담 부서 있음	86.2	11.4	1.6	0.8	0.27
	디자이너만 있음	93.3	6.7	0.0	0.0	0.10

- 지자체 규모별로 살펴보면, 시/도(평균 0.82명)가 시/군/구(평균 0.22명)보다 부족한 디자이너 수가 상대적으로 많은 것으로 나타남.
예산별로 살펴보면, 예산 규모가 클수록 부족한 디자이너 수가 많은 것으로 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 현재 부족한 디자이너 수

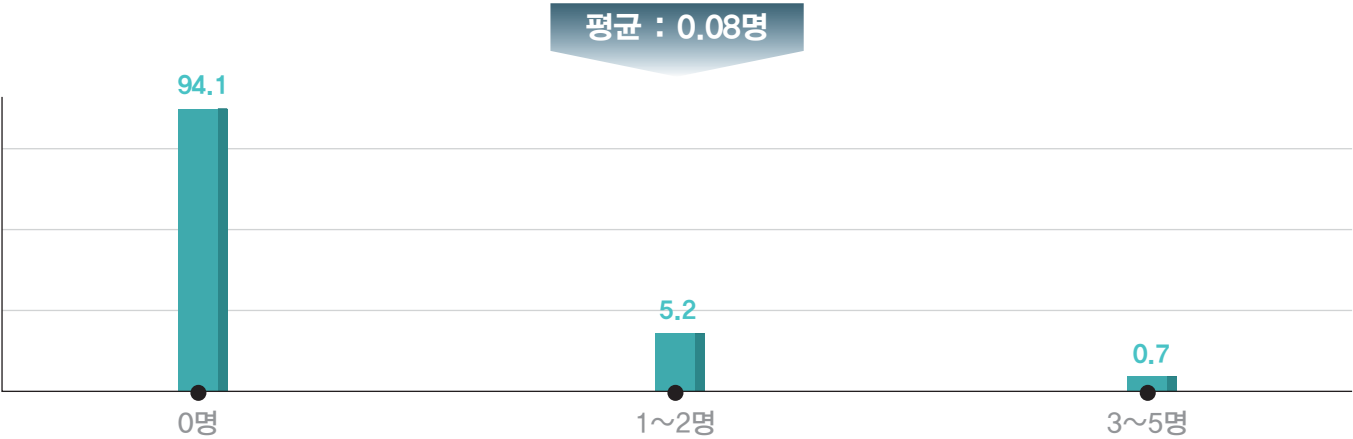
(단위: %)

구분		0명	1~2명	3~5명	6~9명	평균(명)
지자체		85.9	11.9	1.5	0.7	0.27
지자체	시/도	72.7	18.2	0.0	9.1	0.82
	시/군/구	87.1	11.3	1.6	0.0	0.22
지자체예산	2천억원 미만	100.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	3천억원 미만	100.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	5천억원 미만	90.4	7.7	1.9	0.0	0.19
	2천억원 이상	80.0	17.1	1.4	1.4	0.37

1-8 2016년 총원 계획 디자이너 수

- 정부기관의 2016년 총원 계획 디자이너 수는 평균 0.08명으로 나타남.
범주별로는 ‘0명’ (94.1%), ‘1~2명’ (5.2%), ‘3~5명’ (0.7%)로 나타남.

(단위: %) 2016년 총원 계획 디자이너 수



- 정부기관을 구분하여 살펴보면, 중앙부처와 지자체의 2016년 총원 계획 디자이너 수가 각각 평균 0.06명, 0.08명으로 비슷한 수준으로 나타남.
전담부서별로 살펴보면, 전담 부서가 있는 기관과 디자이너만 있는 기관의 2016년 총원 계획 디자이너 수가 비슷한 수준으로 나타남.

• 구분별/전담부서별 2016년 총원 계획 디자이너 수

(단위: %)

구분		0명	1~2명	3~5명	평균(명)
중앙부처 및 지자체		94.1	5.2	0.7	0.08
구분	지자체	94.1	5.2	0.7	0.08
	중앙부처	94.4	5.6	0.0	0.06
전담부서	전담 부서 있음	95.1	4.1	0.8	0.07
	디자이너만 있음	90.0	10.0	0.0	0.10

- 지자체 규모별로 살펴보면, 시/도의 2016년 총원 계획 디자이너 수(평균 0.27명)가 시/군/구의 계획 디자이너 수(평균 0.06명)보다 상대적으로 높은 것으로 나타남.
- 예산별로 살펴보면, 예산규모가 클수록 2016년 총원 계획 디자이너 수가 많은 것으로 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 2016년 총원 계획 디자이너 수

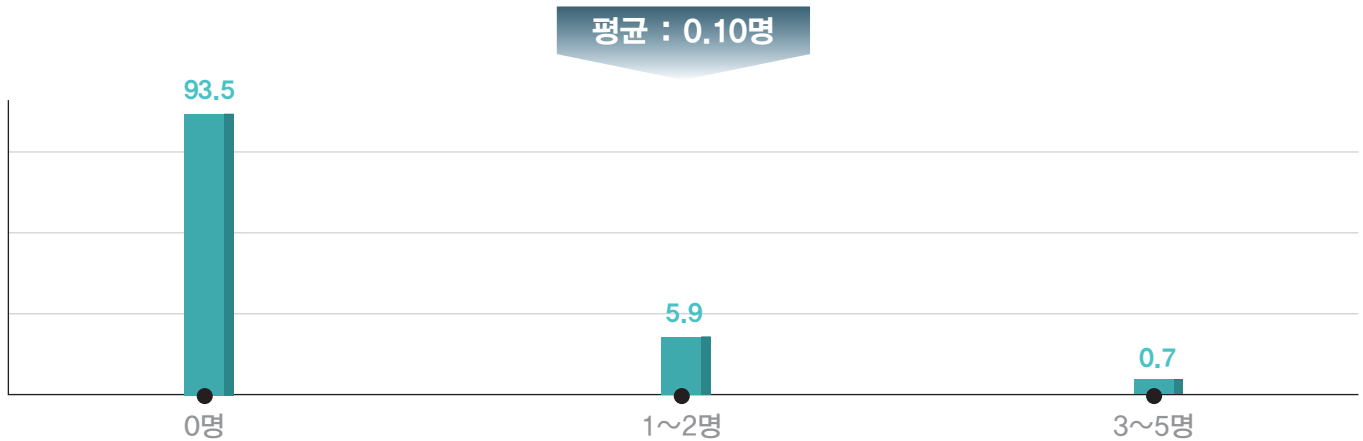
(단위: %)

구분		0명	1~2명	3~5명	평균(명)
지자체		94.1	5.2	0.7	0.08
지 자 체	시/도	90.9	0.0	9.1	0.27
	시/군/구	94.4	5.6	0.0	0.06
지 자 체 예 산	2천억원 미만	100.0	0.0	0.0	0.00
	3천억원 미만	100.0	0.0	0.0	0.00
	5천억원 미만	98.1	1.9	0.0	0.02
	2천억원 이상	90.0	8.6	1.4	0.14

1-9 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수

- 정부기관이 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수는 평균 0.10명으로 나타남.
- 범주별로는 ‘0명’ (93.5%), ‘1~2명(5.9%),’ 3~5명 ‘(0.7%)으로 나타남.

(단위: %) 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수



- 정부기관을 구분하여 살펴보면, 중앙부처와 지자체의 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수가 각각 평균 0.11명, 0.10명으로 비슷한 수준으로 나타남.
전담 부서별로 살펴보면, 디자이너만 있는 기관의 경우 2016년 2년 간 채용해야 할 디자이너 수가 전담 부서가 있는 기관보다 상대적으로 많은 것으로 나타남.

• 구분별/전담부서별 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수

(단위: %)

구분		0명	1~2명	3~5명	평균(명)
중앙부처 및 지자체		93.5	5.9	0.7	0.10
구분	지자체	93.3	5.9	0.7	0.10
	중앙부처	94.4	5.6	0.0	0.11
전담부서	전담 부서 있음	95.1	4.1	0.8	0.08
	디자이너만 있음	86.7	13.3	0.0	0.20

- 지자체 규모별로 살펴보면, 시/도와 시/군/구의 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수는 비슷한 수준으로 나타남.
예산별로 살펴보면, 예산규모가 클수록 2016년 이후 2년간 채용해야 할 디자이너 수가 많은 것으로 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수

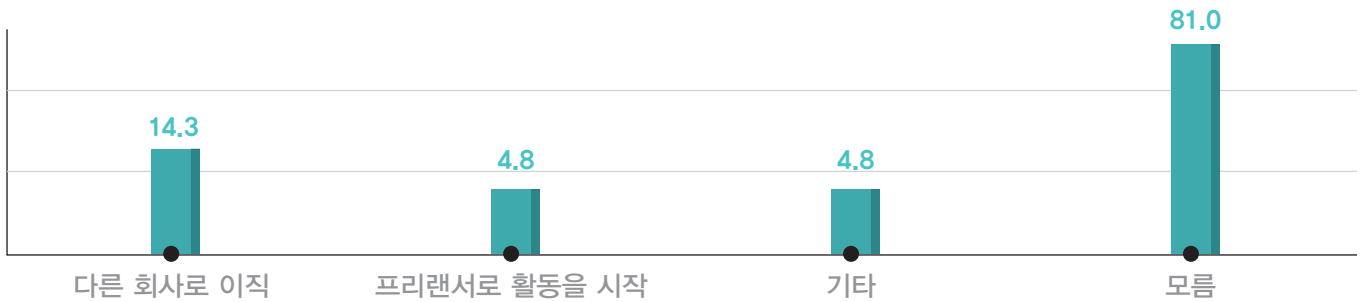
(단위: %)

구분		0명	1~2명	3~5명	평균(명)
지자체		93.5	5.9	0.7	0.10
지자체	시/도	90.9	9.1	0.0	0.09
	시/군/구	93.5	5.6	0.8	0.10
지자체예산	2천억원 미만	100.0	0.0	0.0	0.00
	3천억원 미만	100.0	0.0	0.0	0.00
	5천억원 미만	96.2	1.9	1.9	0.08
	2천억원 이상	90.0	10.0	0.0	0.14

1-10 퇴사한 디자이너들의 이후 활동

- 정부기관의 퇴사한 디자이너들의 이후 활동을 알고 있는지를 살펴본 결과, ‘모름’ 이 81.0%로 가장 높게 나타났고, ‘다른 회사로 이직’ (14.3%), ‘프리랜서로 활동을 시작’ (4.8%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 퇴사한 디자이너들의 이후 활동



- 전담 부서별로 살펴보면, 전담 부서가 있는 기관과 디자이너만 있는 기관 모두 ‘모름’ 이 각각 77.8%, 100.0%로 가장 높게 나타남.

• 구분별/전담부서별 퇴사한 디자이너들의 이후 활동

(단위: %)

구분		다른 회사로 이직한 디자이너	프리랜서로 활동을 시작한 디자이너	기타	모름
중앙부처 및 지자체		14.3	4.8	4.8	81.0
구분	지자체	14.3	4.8	4.8	81.0
	중앙부처	0.0	0.0	0.0	0.0
전담부서	전담 부서 있음	16.7	5.6	5.6	77.8
	디자이너만 있음	0.0	0.0	0.0	100.0

- 지자체 규모별로 살펴보면, 시/도의 경우와 시/군/구 모두 ‘모름’ 이 각각 100.0%, 75.0%로 가장 높게 나타남. 모든 예산별 구분에서도 ‘모름’ 에 대한 응답이 가장 높게 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 퇴사한 디자이너들의 이후 활동

(단위: %)

구분		다른 회사로 이직한 디자이너	프리랜서로 활동을 시작한 디자이너	기타	모름
지자체		14.3	4.3	4.3	81.0
지 자 체	시/도	20.0	0.0	0.0	100.0
	시/군/구	12.5	6.3	6.3	75.0
지 자 체 예 산	2천억원 미만	0.0	0.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	0.0	0.0	0.0	0.0
	5천억원 미만	0.0	12.5	0.0	87.5
	2천억원 이상	23.1	0.0	7.7	76.9

1-11 디자인 전담 부서가 없는 경우 공공디자인 사업 담당

- 정부 기관 중 디자인 전담 부서가 없는 경우 공공디자인을 사업 담당하는 곳은 ‘대변인실’ 이 7.0%로 가장 높았고, 다음으로 ‘도시환경국’ (2.5%), ‘자치행정국’ (2.5%)의 순서로 나타남.
그 외에 ‘기획감사실’, ‘균형발전국/도시건설국’, ‘기획감사실/자치행정국’, ‘기획예산실’ 등의 부서에서 공공디자인을 담당하는 것으로 나타남.

• 디자인 전담 부서가 없는 경우 공공디자인 사업 담당

(단위: %)

구분	비율	구분	비율
전체		전체	
대변인실	7.0	도시관리국-도시관리과-도시계획팀	0.6
도시환경국	2.5	도시관리국-도시재생경관과/지역개발국	0.6
자치행정국	2.5	도시국/도시관리국/도시계획국	0.6
기획감사실	1.9	도시국/안전도시주책국/도시재창조국	0.6
균형발전국/도시건설국	1.3	도시국-도시경관과	0.6
기획감사실/자치행정국	1.3	도시국-도시경관과-경관기획팀	0.6
기획예산실	1.3	도시안전국/안전도시주책국-주택허가담당팀	0.6
기획조정실	1.3	도시안전국-도시경관과-디자인지원팀	0.6
대변인실-홍보담당관	1.3	도시재생과	0.6
도시개발과-도시계획팀	1.3	도시재생국-공공디자인팀	0.6
도시계획팀	1.3	도시재창조국-건설과	0.6
도시환경국-도시계획팀	1.3	도시재창조국-건축도시과	0.6
안전도시국/안전도시주책국	1.3	도시주택과	0.6
건설과-자치행정국	0.6	도시주택국-도시계획팀	0.6
건설과-지역도시팀	0.6	도시창조과/지역개발국	0.6
건설교통국	0.6	도시창조국	0.6
건설교통국/안전도시주책국-경관디자인팀	0.6	도시행정팀	0.6
건설교통국-건축디자인팀	0.6	도시환경과-도시계획팀	0.6
건설교통국-공공디자인팀	0.6	도시환경국/지역개발국	0.6
건설교통국-주택건축과	0.6	도시환경국-도시행정팀	0.6
건설도시국/안전도시주책국	0.6	문화체육과	0.6
건설도시국/지역개발국-도시행정과	0.6	비전기획단-미래전략팀	0.6
건축디자인	0.6	사업실시부서	0.6
건축디자인팀	0.6	산업건설국	0.6
건축행정팀	0.6	산업건설국/도시주택과	0.6

구분	비율	구분	비율
경제개발국	0.6	산업건설국/안전도시주책국-건축디자인팀	0.6
경제개발국/도시주택국/경제건설국	0.6	산업건설국-도시경관과	0.6
경제건설국	0.6	상품디자인심사국/건설안전도시국	0.6
경제건설국/건설교통국/자치행정국	0.6	안전관리과	0.6
경제건설국/도시재생국/자치행정국	0.6	안전도시국/기획감사실-디자인총괄	0.6
경제관광국-홍보기획팀	0.6	안전도시국/도시재생국-도시경관계팀	0.6
공원녹지과-공원조성팀	0.6	안전도시국/안전도시주책국/지역개발국	0.6
관광진흥실-건설교통국-경관디자인팀	0.6	안전도시국/지역개발국-도시개발과	0.6
균형발전국/산업건설국	0.6	안전도시국-기획감사실-주택팀	0.6
균형발전국/행복도시국	0.6	안전도시국-기획감사실-지역개발국	0.6
균형발전국-경관개선팀	0.6	안전도시주책국	0.6
균형발전국-청춘조치훈과	0.6	안전도시주책국/건설교통국-광고물팀	0.6
기획감사실-건축디자인팀	0.6	안전도시주책국/자치행정국	0.6
기획감사실-예산팀	0.6	안전도시주책국-건축디자인팀	0.6
기획감사실-자치행정국	0.6	안전도시주책국-시설건립팀	0.6
기획정책팀	0.6	안전산업국/산업건설국-도시정책과	0.6
기획조정실-도시창조국	0.6	안전산업국/자치행정국	0.6
기획조정실-운영지원과	0.6	역사도시사업단-디자인총괄	0.6
기획조정실-홍보팀	0.6	운영지원과	0.6
대변인실-도시디자인기획단	0.6	자치행정국-도시경관과	0.6
대변인실-홍보기획과	0.6	전략산업과-6차산업팀	0.6
대변인실-홍보담당관-미디어기획	0.6	정보통신기술과	0.6
대변인실-홍보담당관-홍보기획팀	0.6	지역개발건축과-주택팀	0.6
도시개발과	0.6	지역개발국/도시재생과	0.6
도시개발과-경관기획팀	0.6	창조도시기획단	0.6
도시건설과	0.6	창조행정담당관	0.6
도시계획과/도시개발과	0.6	총무국/안전도시주책국	0.6
도시계획과-자치행정국	0.6	총무국-문화공보과-문화예술팀	0.6
도시계획국/안전도시주책국/자치행정국	0.6	홍보담당관실-지역개발국	0.6
도시계획국-도시재생과-디자인기획팀	0.6	홍보담당관-홍보기획팀	0.6
도시관리국	0.6	홍보실	0.6
도시관리국-건설교통과	0.6	환경관리팀	0.6
도시관리국-건축디자인과-건축디자인팀	0.6	모름	8.9
도시관리국-도시계획과	0.6		

2 공공디자인 가이드라인 또는 마스터플랜 여부

– 정부기관의 공공디자인 가이드라인 또는 마스터플랜 여부에 대해, 가이드라인 또는 마스터 플랜이 ‘있다’ 는 응답이 55.8%로 나타남.

(단위: %) 공공디자인 가이드라인 또는 마스터플랜 여부



– 정부기관을 구분하여 살펴보면, 중앙부처와 지자체 모두 공공디자인 가이드라인 또는 마스터플랜이 ‘있다’ 고 응답한 비율이 높게 나타났으며, 특히 중앙부처의 경우 ‘있다’ (63.9%)가 지자체보다 높게 나타남.

전담 부서별로 살펴보면, 전담 부서가 있거나 디자이너만 있는 정부기관의 경우 ‘있다’ 는 응답이 ‘없다’ 는 응답 보다 높게 나타남.

반면, 디자이너가 없는 정부기관은 공공디자인 가이드라인 또는 마스터 플랜이 ‘없다’ (66.7%)가 ‘있다’ (33.3%)보다 높게 나타남.

• 구분별/전담 부서별 공공디자인 가이드라인 또는 마스터플랜 여부

(단위: %)

구분		있다	없다
중앙부처 및 지자체		55.8	44.2
구분	지자체	54.5	45.5
	중앙부처	63.9	36.1
전담부서	전담 부서 있음	73.8	26.2
	디자이너만 있음	76.7	23.3
	없음	33.3	66.7

- 지자체 규모별로 살펴보면, 공공디자인 가이드라인 또는 마스터플랜이 있는 비율은 시/도(88.2%) 단위가 시/군구(52.0%)보다 높았음.
- 예산별로는 ‘있다’ 는 응답이 5천억 원 이상에서 84.4%로 가장 높게 나타남

• 지자체별/지자체예산별 공공디자인 가이드라인 또는 마스터플랜 여부

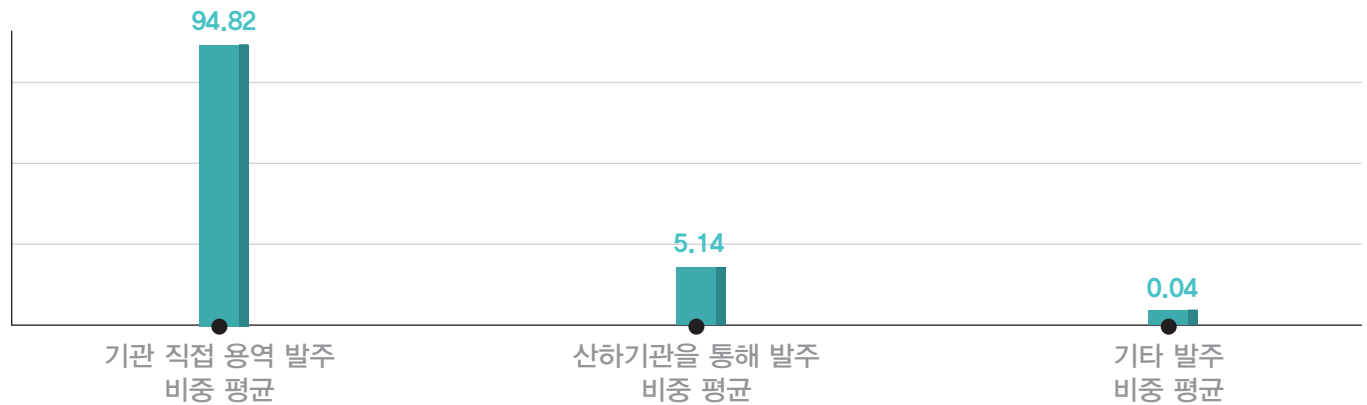
(단위: %)

구분		있다	없다
지자체		54.5	45.5
지 자 체	시/도	88.2	11.8
	시/군/구	52.0	48.0
지 자 체 예 산	2천억원 미만	37.5	62.5
	3천억원 미만	21.2	78.8
	5천억원 미만	41.4	58.6
	2천억원 이상	84.4	15.6

3 디자인 예산 집행 방법별 비율

- 디자인 관련 예산 집행 시 기관에서 직접 용역을 발주하는 비중은 기관 평균 94.82%로 가장 높았음.
- 반면, 산하기관을 통해 발주하는 비율은 평균 5.14%, 그 외 기타 발주 비율은 평균 0.04%로 낮게 나타남.

(단위: %) 디자인 예산 집행 방법별 비율



- 모든 지자체 구분과 디자인 전담 부서 구분에서 ‘기관 직접 용역 발주’의 비율이 가장 높은 가운데, 특히 지자체(94.84%)와 디자이너만 있는 정부기관(96.55%)에서 높게 나타남.

• 구분별/전담 부서별 디자인 예산 집행 방법별 비율

(단위: %)

구분		기관 직접 용역 발주 비중 평균	산하기관을 통해 발주 비중 평균	기타 발주 비중 평균
중앙부처 및 지자체		94.82	5.14	0.04
구 분	지자체	94.84	5.11	0.05
	중앙부처	94.69	5.31	0.00
전 담 부 서	전담 부서 있음	94.50	5.50	0.00
	디자이너만 있음	96.55	3.45	0.00
	없음	94.71	5.19	0.10

- 지자체 규모별로 살펴보면, ‘기관 직접 용역 발주’는 시/군/구(95.28%)에서 높은 반면, ‘산하 기관’을 통한다는 응답은 시/도(10.63%)에서 높게 나타남.
예산별로는, 모든 예산구분에서 ‘기관 직접 용역 발주’의 비율이 가장 높은 가운데, 특히 ‘2천억원 미만’과 ‘3천억원 미만’에서 더욱 높았음.

• 지자체별/지자체예산별 디자인 예산 집행 방법별 비율

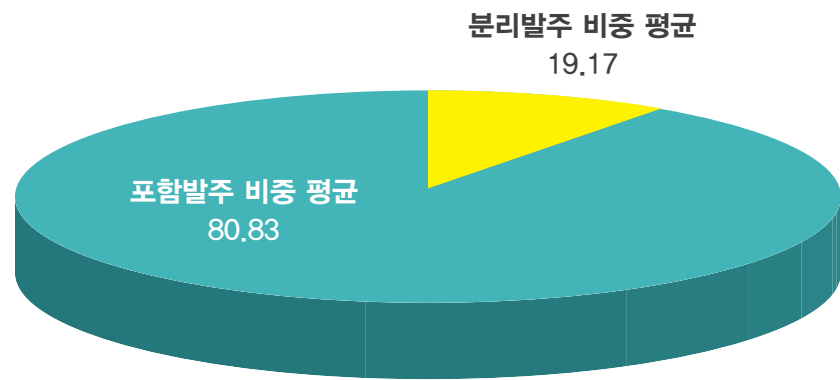
(단위: %)

구분		기관 직접 용역 발주 비중 평균	산하기관을 통해 발주 비중 평균	기타 발주 비중 평균
지자체		94.84	5.11	0.05
지 자 체	시/도	89.38	10.63	0.00
	시/군/구	95.28	4.67	0.05
지 자 체 예 산	2천억원 미만	100.00	0.00	0.00
	3천억원 미만	100.00	0.00	0.00
	5천억원 미만	93.06	6.84	0.10
	2천억원 이상	94.78	5.22	0.00

4 디자인 사업 발주 방법별 비율

– 공공디자인이 포함된 사업을 발주할 경우, 설계·시공 등과 디자인산업 부분을 분리하여 발주하는 ‘분리 발주’와 포함하여 발주하는 ‘포함발주’의 비중을 살펴본 결과, ‘포함발주’ 비중이 평균 80.83%로 ‘분리 발주’ (19.17%)보다 높게 나타남.

(단위: %) 디자인 사업 발주 방법별 비율



– 정부기관을 구분하여 살펴보면, ‘포함발주’의 비중이 ‘분리발주’ 비중을 앞서는 가운데, 특히 ‘포함 발주’ 비중은 중앙부처(82.33%)에서 상대적으로 높게 나타남.
전담 부서별로 살펴보면, 디자인 전담 부서 유무와 관계없이 ‘포함 발주’의 비중이 전반적으로 높게 나타남.

• 구분별/전담 부서별 디자인 사업 발주 방법별 비율

(단위: %)

구분		분리발주 비중 평균	포함발주 비중 평균
중앙부처 및 지자체		19.17	80.83
구분	지자체	19.37	80.63
	중앙부처	17.67	82.33
전담 부서	전담 부서 있음	23.50	76.50
	디자이너만 있음	16.07	83.93
	없음	15.16	84.84

- 지자체 규모별로 살펴보면, 모든 구분에서 ‘포함발주’의 비중이 높은 가운데, 시/도 단위와 시/군/구 단위가 비슷한 수준으로 나타남.
예산별로도 모든 예산 단위에서 ‘포함 발주’의 비중이 높은 가운데, 특히 5천억 원 미만(84.30%)에서 더욱 높았음.

• 지자체별/지자체예산별 디자인 사업 발주 방법별 비율

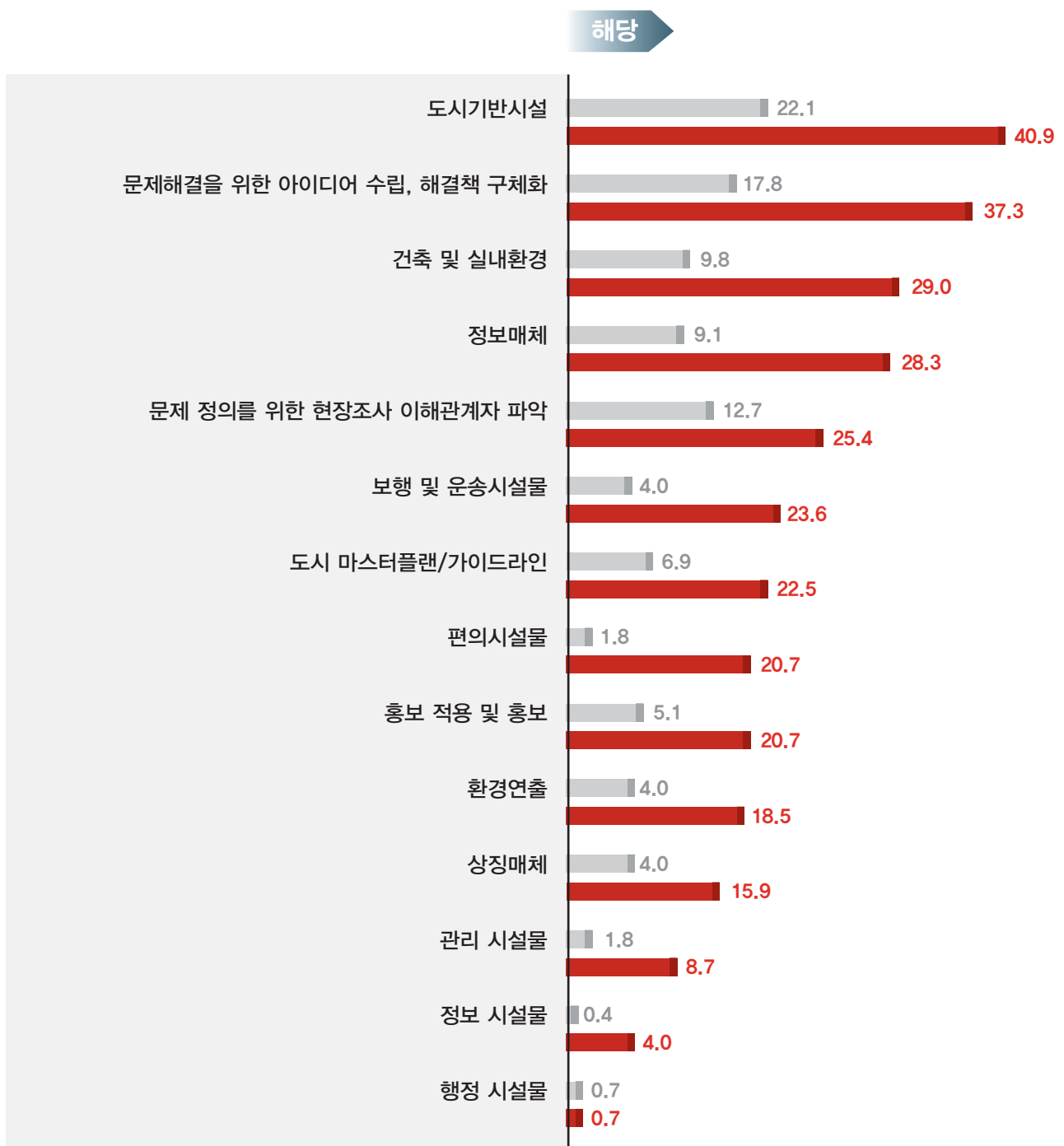
(단위: %)

구분		분리발주 비중 평균	포함발주 비중 평균
지자체		19.37	80.63
지 자 체	시/도	19.33	80.67
	시/군/구	19.38	80.62
지 자 체 예 산	2천억원 미만	1.71	98.29
	3천억원 미만	21.43	78.57
	5천억원 미만	15.70	84.30
	2천억원 이상	24.47	75.53

5 공공디자인사업 중 가장 효과 있는 정책

- 공공디자인사업 중 가장 효과 있는 정책을 살펴본 결과(중복응답 기준), ‘도시기반시설’ 이 40.9%로 가장 높았음.
- 다음으로는 ‘문제해결을 위한 아이디어 수립, 해결책 구체화’ (37.3%), ‘건축 및 실내환경’ (29.0%), ‘정보매체’ (28.3%) 등의 순으로 높게 나타남.

(단위: %) 공공디자인사업 중 가장 효과 있는 정책 ■ 1순위 ■ 중복응답



- 정부기관을 구분하여 살펴보면, 지자체는 ‘도시기반시설’ (46.5%)을 가장 효과 있는 정책으로 꼽은 반면 중앙부처는 ‘문제해결을 위한 아이디어 수립, 해결책 구체화’ (68.6%)를 가장 효과 있는 정책으로 꼽았음. 전담 부서별로 살펴보면, 전담 부서가 있는 기관의 경우와 없는 기관의 경우 ‘도시기반시설’ 을 가장 효과 있는 정책으로 꼽은 반면, 디자이너만 있는 기관의 경우 ‘문제해결을 위한 아이디어 수립, 해결책 구체화’ (50.0%)를 가장 효과 있는 정책으로 꼽았음.

• 구분별/전담 부서별 공공디자인사업 중 가장 효과 있는 정책

(단위: %, 중복응답)

구분		도시 기반시설	문제해결을 위한 아이디어 수립, 해결책 구체화	건축 및 실내환경	정보매체	문제정의를 위한 현장조사 이해관계자 파악	보행 및 운송시설물	도시 마스터플랜/ 가이드라인
중앙부처 및 지자체		40.9	37.3	29.0	28.3	25.4	23.6	22.5
구 분	지자체	46.5	32.8	32.0	28.6	22.8	26.6	24.9
	중앙부처	2.9	68.6	8.6	25.7	42.9	2.9	5.7
전 담 부 서	전담 부서 있음	38.5	36.1	24.6	27.9	28.7	25.4	28.7
	디자이너만 있음	26.7	50.0	16.7	26.7	20.0	16.7	20.0
	없음	46.8	35.5	36.3	29.0	23.4	23.4	16.9

구분		편의 시설물	홍보적용 및 홍보	환경연출	상징매체	관리 시설물	정보 시설물	행정 시설물
중앙부처 및 지자체		20.7	20.7	18.5	15.9	8.7	4.0	0.7
구 분	지자체	22.8	14.5	19.1	13.3	9.1	4.1	0.0
	중앙부처	5.7	62.9	14.3	34.3	5.7	2.9	5.7
전 담 부 서	전담 부서 있음	23.0	16.4	21.3	13.1	9.0	2.5	0.8
	디자이너만 있음	16.7	43.3	20.0	26.7	3.3	0.0	0.0
	없음	19.4	19.4	15.3	16.1	9.7	6.5	0.8

- 지자체 규모별로 살펴보면, 모든 구분에서 ‘도시기반시설’을 가장 효과 있는 정책으로 꼽았으며, 특히 시/군/구(47.1%)에서 더욱 높은 것으로 나타남.
- 모든 예산별 구분에서도 ‘도시기반시설’을 꼽은 응답이 가장 높은 가운데 특히, 3천억 원 미만 (51.5%)에서 더욱 높은 것으로 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 공공디자인사업 중 가장 효과 있는 정책

(단위: %, 중복응답)

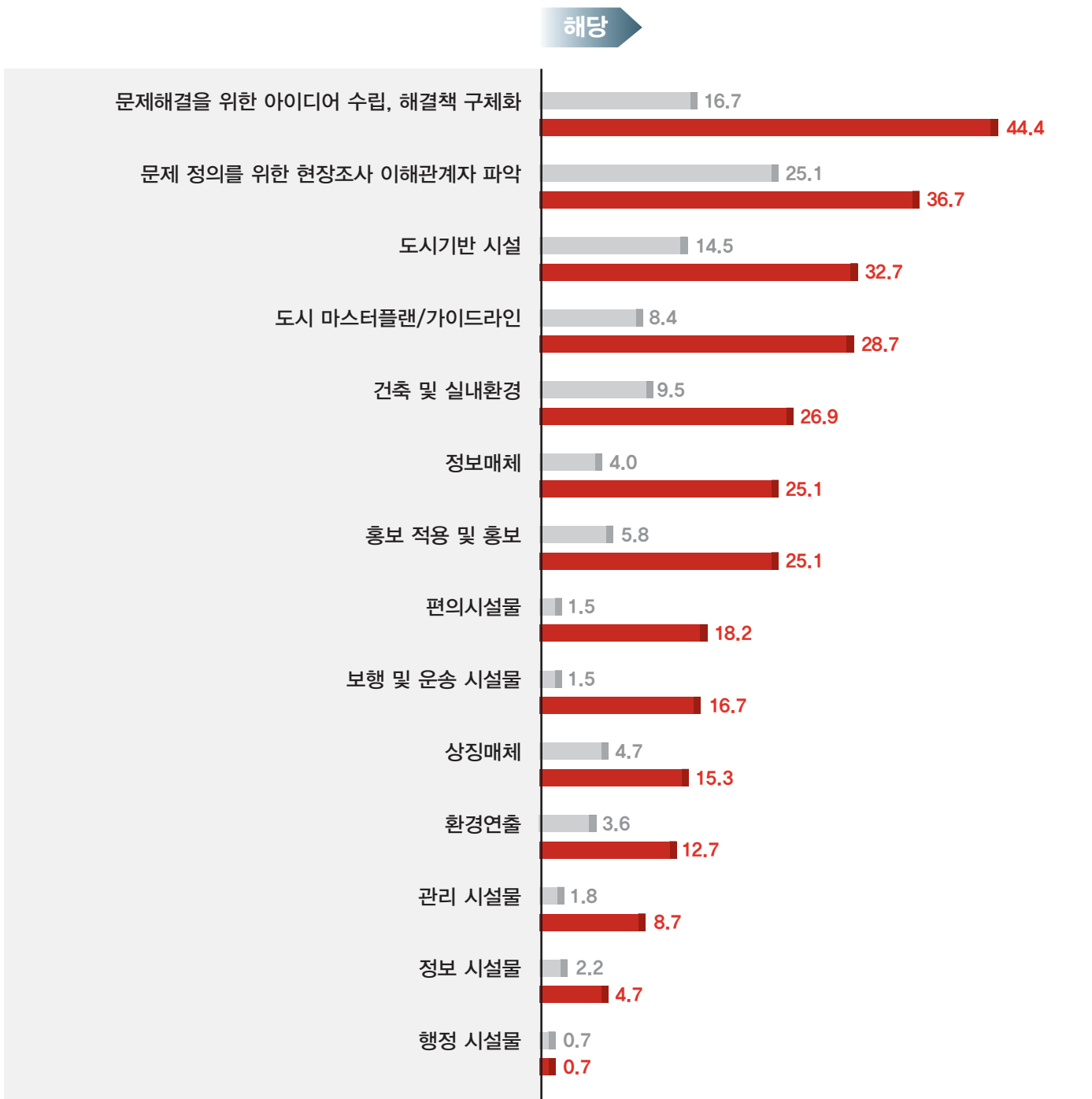
구분		도시 기반시설	문제해결을 위한 아이디어 수립, 해결책 구체화	건축 및 실내환경	정보매체	문제정의를 위한 현장조사 이해관계자 파악	보행 및 운송시설물	도시 마스터플랜/ 가이드라인
지자체		46.5	32.8	32.0	28.6	22.8	26.6	24.9
지 자 체	시/도	37.5	37.5	31.3	31.3	25.0	18.8	12.5
	시/군/구	47.1	32.4	32.0	28.4	22.7	27.1	25.8
지 자 체 예 산	2천억원 미만	50.0	25.0	62.5	37.5	25.0	37.5	25.0
	3천억원 미만	51.5	45.5	24.2	27.3	39.4	21.2	18.2
	5천억원 미만	47.7	23.4	38.7	31.5	10.8	27.0	22.5
	2천억원 이상	42.7	40.4	23.6	24.7	31.5	27.0	30.3

구분		편의 시설물	홍보적용 및 홍보	환경연출	상징매체	관리 시설물	정보 시설물	행정 시설물
지자체		22.8	14.5	19.1	13.3	9.1	4.1	0.0
지 자 체	시/도	31.3	25.0	25.0	6.3	18.8	0.0	0.0
	시/군/구	22.2	13.8	18.7	13.8	8.4	4.4	0.0
지 자 체 예 산	2천억원 미만	12.5	0.0	12.5	12.5	0.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	12.1	12.1	9.1	12.1	9.1	15.2	0.0
	5천억원 미만	22.5	17.1	23.4	16.2	9.9	4.5	0.0
	2천억원 이상	28.1	13.5	18.0	10.1	9.0	0.0	0.0

5-1 공공디자인사업 중 우선 추진 정책

- 공공디자인사업 중 우선되어야 할 정책을 살펴본 결과(중복응답 기준), ‘문제해결을 위한 아이디어 수립, 해결책 구체화’가 44.4%로 가장 높았으며, 다음은 ‘문제정의를 위한 현장조사 이해관계자 파악’ (36.7%), ‘도시기반 시설’ (32.7%), ‘도시 마스터플랜/가이드라인’ (28.7%) 등의 순으로 문제해결에 대한 정책이 우선시 되는 것으로 나타남.

(단위: %) 공공디자인사업 중 우선 추진 정책 ■ 1순위 ■ 중복응답



- 정부기관을 구분하여 살펴보면, 지자체와 중앙부처 모두에서 ‘문제해결을 위한 아이디어 수립, 해결책 구체화’의 응답비율이 가장 높은 가운데, 중앙부처에서 71.4%로 더욱 높게 나타남.
- 한편, 전담 부서의 모든 범주에서도 ‘문제해결을 위한 아이디어 수립, 해결책 구체화’가 우선적으로 추진되어야 한다고 응답함.

• 구분별/전담 부서별 공공디자인사업 중 우선 추진 정책

(단위: %, 중복응답)

구분		문제해결을 위한 아이디어 수립, 해결책 구체화	문제정의를 위한 현장조사 이해관계자 파악	도시 기반시설	도시 마스터플랜/가이드라인	건축 및 실내환경	정보매체	홍보적용 및 홍보
중앙부처 및 지자체		44.4	36.7	32.7	28.7	26.9	25.1	25.1
구분	지자체	40.4	36.3	37.5	32.1	29.2	25.4	19.2
	중앙부처	71.4	40.0	0.0	5.7	11.4	22.9	65.7
전담 부서	전담 부서 있음	48.4	41.8	32.8	37.7	23.8	21.3	19.7
	디자이너만 있음	40.0	16.7	20.0	26.7	16.7	30.0	56.7
	없음	41.5	36.6	35.8	20.3	32.5	27.6	22.8

구분		편의 시설물	보행 및 운송시설물	상징매체	환경연출	관리 시설물	정보 시설물	행정 시설물
중앙부처 및 지자체		18.2	16.7	15.3	12.7	8.7	4.7	0.7
구분	지자체	19.6	18.8	12.1	12.5	9.6	5.0	0.4
	중앙부처	8.6	2.9	37.1	14.3	2.9	2.9	2.9
전담 부서	전담 부서 있음	21.3	16.4	9.8	10.7	9.8	2.5	0.8
	디자이너만 있음	16.7	6.7	26.7	13.3	6.7	6.7	3.3
	없음	15.4	19.5	17.9	14.6	8.1	6.5	0.0

- 지자체 규모별로 살펴보면, 모든 구분에서 ‘문제해결을 위한 아이디어 수립 해결책 구체화’ 를 꼽은 응답이 높았으며, 특히 시/도(50.0%)에서 더욱 높은 것으로 나타남.
- 예산별로 살펴보면, 2천억원 미만과 5천억원 이상에서 ‘문제해결을 위한 아이디어 수립, 해결책 구체화’ 를 우선 추진 정책으로 꼽은 반면, 3천억원 미만의 경우 ‘문제정의를 위한 현장조사 이해관계자 파악’ 48.5%, 5천억원 미만은 ‘도시기반시설’ 38.7%로 우선 추진 정책으로 꼽았음.

• **지자체별/지자체예산별 공공디자인사업 중 우선 추진 정책**

(단위: %, 중복응답)

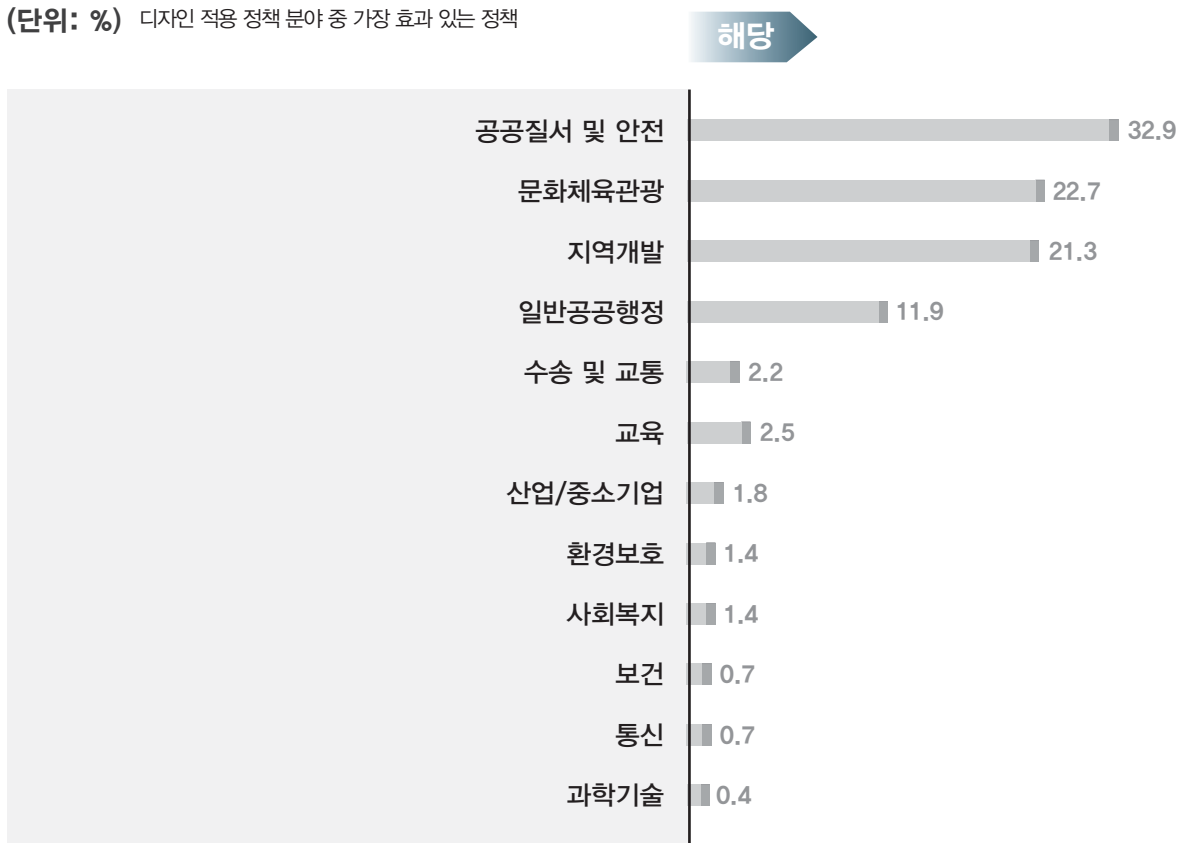
구분		문제해결을 위한 아이디어 수립, 해결책 구체화	문제정의를 위한 현장조사 이해관계자 파악	도시 기반시설	도시 마스터플랜/ 가이드라인	건축 및 실내환경	정보매체	홍보적용 및 홍보
지자체		40.4	36.3	37.5	32.1	29.2	25.4	19.2
지자체	시/도	50.0	31.3	25.0	37.5	37.5	18.8	12.5
	시/군/구	39.7	36.6	38.4	31.7	28.6	25.9	19.6
지자체 예산	2천억원 미만	42.9	42.9	28.6	42.9	57.1	14.3	0.0
	3천억원 미만	45.5	48.5	45.5	18.2	45.5	24.2	15.2
	5천억원 미만	30.6	31.5	38.7	33.3	28.8	27.9	27.0
	2천억원 이상	50.6	37.1	33.7	34.8	21.3	23.6	12.4

구분		편의 시설물	보행 및 운송시설물	상징매체	환경연출	관리 시설물	정보 시설물	행정 시설물
지자체		18.2	16.7	15.3	12.7	8.7	4.7	0.7
지자체	시/도	25.0	12.5	18.8	6.3	18.8	6.3	0.0
	시/군/구	19.2	19.2	11.6	12.9	8.9	4.9	0.4
지자체 예산	2천억원 미만	14.3	28.6	14.3	14.3	0.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	12.1	15.2	18.2	6.1	0.0	6.1	0.0
	5천억원 미만	17.1	16.2	12.6	16.2	10.8	5.4	0.0
	2천억원 이상	25.8	22.5	9.0	10.1	12.4	4.5	1.1

6 디자인 적용 정책 분야 중 가장 효과 있는 정책

- 디자인 적용 정책 분야 중 가장 효과 있는 정책을 살펴본 결과, ‘공공질서 및 안전’ 으로 응답한 비율이 32.9%로 가장 높게 나타났고. 다음으로는 ‘문화체육관광’ (22.7%), ‘지역개발’ (21.3%), ‘일반공공행정’ (11.9%) 등의 순으로 높게 나타남.

(단위: %) 디자인 적용 정책 분야 중 가장 효과 있는 정책



- 지자체/중앙부처 모두 ‘공공질서 및 안전’ 을 가장 효과 있는 정책으로 꼽은 가운데, 지자체에서 33.6%로 가장 높았음. 전담 부서별 구분에서도 ‘공공질서 및 안전’ 이 높게 나타난 가운데, 전담 부서가 있는 정부 기관의 경우 39.0%로 더욱 높게 나타남.

• 구분별/전담 부서별 디자인 적용 정책 분야 중 가장 효과 있는 정책

(단위: %)

구분		공공질서 및 안전	문화 체육관광	지역개발	일반 공공행정	수송 및 교통	교육
중앙부처 및 지자체		32.9	22.7	21.3	11.9	2.2	2.5
구분	지자체	33.6	24.5	24.1	8.3	2.5	0.4
	중앙부처	27.8	11.1	2.8	36.1	0.0	16.7
전담부서	전담 부서 있음	39.0	21.1	22.0	8.9	0.8	0.8
	디자이너만 있음	23.3	20.0	20.0	10.0	0.0	13.3
	없음	29.0	25.0	21.0	15.3	4.0	1.6

구분		산업/중소 기업	환경보호	사회복지	보건	통신	과학기술
중앙부처 및 지자체		1.8	1.4	1.4	0.7	0.7	0.4
구분	지자체	2.1	1.7	1.2	0.8	0.4	0.4
	중앙부처	0.0	0.0	2.8	0.0	2.8	0.0
전담부서	전담 부서 있음	2.4	1.6	1.6	1.6	0.0	0.0
	디자이너만 있음	3.3	3.3	3.3	0.0	3.3	0.0
	없음	0.8	0.8	0.8	0.0	0.8	0.8

- － 지자체 규모별로 살펴보면, ‘공공질서 및 안전’ 이 모든 구분에서 가장 효과 있는 정책으로 꼽았으며, 시/도에서는 이 외에도 ‘문화체육관광’, ‘지역개발’ 을 가장 효과적이라고 응답하였음.
- 예산별로 살펴보면, 전반적으로 ‘공공질서 및 안전’ 이 가장 높은 응답 비율을 보였으며, 특히 5천억원 이상(36.7%)에서 더욱 높았음.
- 반면, 2천억원 미만의 경우 ‘지역개발’ (37.5%)을 가장 효과 있는 정책으로 꼽았음.

• 지자체별/지자체예산별 디자인 적용 정책 분야 중 가장 효과 있는 정책

(단위: %)

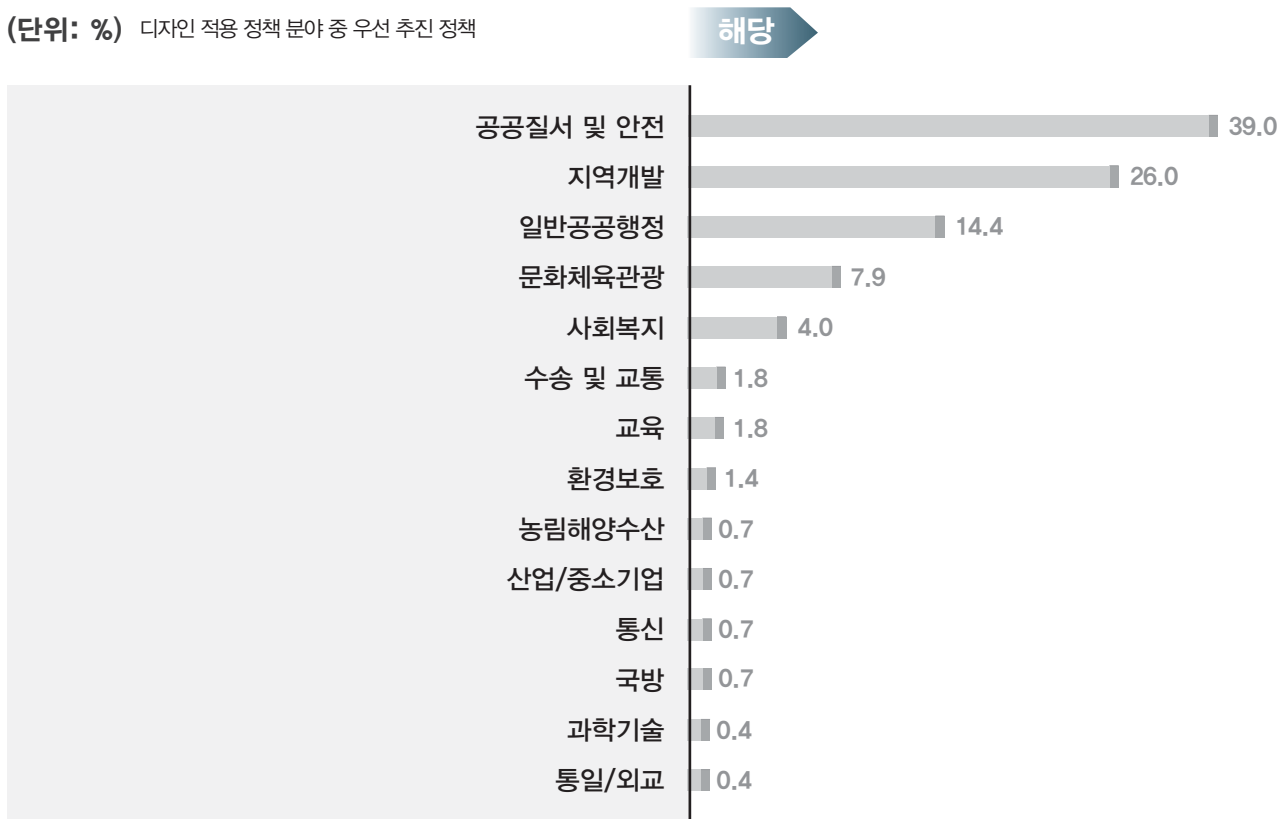
구분		공공질서 및 안전	문화 체육관광	지역개발	일반 공공행정	수송 및 교통	교육
지자체		33.6	24.5	24.1	8.3	2.5	0.4
지 자 체	시/도	29.4	29.4	29.4	5.9	0.0	0.0
	시/군/구	33.9	24.1	23.7	8.5	2.7	0.4
지 자 체 예 산	2천억원 미만	25.0	25.0	37.5	12.5	0.0	0.0
	3천억원 미만	28.1	28.1	21.9	9.4	6.3	0.0
	5천억원 미만	33.3	24.3	24.3	7.2	2.7	0.9
	2천억원 이상	36.7	23.3	23.3	8.9	1.1	0.0

구분		산업/중소 기업	환경보호	사회복지	보건	통신	과학기술
지자체		1.8	1.4	1.4	0.7	0.7	0.4
지 자 체	시/도	5.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	시/군/구	1.8	1.8	1.3	0.9	0.4	0.4
지 자 체 예 산	2천억원 미만	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	0.0	3.1	0.0	0.0	0.0	3.1
	5천억원 미만	1.8	1.8	1.8	0.9	0.9	0.0
	2천억원 이상	3.3	1.1	1.1	1.1	0.0	0.0

6-1 디자인 적용 정책 분야 중 우선 추진 정책

- 디자인 적용 정책 분야 중 우선적으로 추진되어야 할 정책을 살펴본 결과, ‘공공질서 및 안전’ 이라고 응답한 비율이 39.0%로 가장 높게 나타났고, 다음으로는 ‘지역개발’ (26.0%), ‘일반공공행정’ (14.4%), ‘문화체육관광’ (7.9%) 등의 순으로 높게 나타남.

(단위: %) 디자인 적용 정책 분야 중 우선 추진 정책



- 정부기관을 구분하여 살펴보면, 지자체는 ‘공공질서 및 안전’ (42.7%)을 가장 우선 추진 정책으로 꼽은 반면, 중앙부처는 ‘일반공공행정’ (30.6%)을 가장 우선 추진해야 하는 정책으로 꼽았음.
전담 부서별로 살펴보면, 전담부서가 있는 기관과 없는 기관의 경우 ‘공공질서 및 안전’ 이 가장 높게 나타난 가운데, 디자이너만 있는 기관의 경우 ‘일반공공행정’ (23.3%)을 우선 추진해야 한다고 응답함.

• 구분별/전담 부서별 디자인 적용 정책 분야 중 우선 추진 정책

(단위: %)

구분		공공질서 및 안전	지역개발	일반 공공행정	문화 체육관광	사회복지	수송 및 교통	교육
중앙부처 및 지자체		39.0	26.0	14.4	7.9	4.0	1.8	1.8
구분	지자체	42.7	29.5	12.0	7.9	2.9	2.1	0.8
	중앙부처	13.9	2.8	30.6	8.3	11.1	0.0	8.3
전담부서	전담 부서 있음	46.3	28.9	10.7	7.4	3.3	0.8	0.0
	디자이너만 있음	20.0	20.0	23.3	6.7	6.7	0.0	13.3
	없음	36.5	24.6	15.9	8.7	4.0	3.2	0.8

구분		환경보호	농림해양 수산	산업/중소 기업	통신	국방	과학기술	통일/외교
중앙부처 및 지자체		1.4	0.7	0.7	0.7	0.7	0.4	0.4
구분	지자체	0.8	0.4	0.4	0.4	0.0	0.0	0.0
	중앙부처	5.6	2.8	2.8	2.8	5.6	2.8	2.8
전담부서	전담 부서 있음	0.8	0.8	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0
	디자이너만 있음	0.0	0.0	0.0	3.3	0.0	3.3	3.3
	없음	2.4	0.8	0.8	0.8	1.6	0.0	0.0

– 지자체 규모별로 살펴보면, 모든 구분에서 ‘공공질서 및 안전’ 을 꼽은 응답이 가장 높은 가운데, 특히 시/군/구(43.8%)에서 높게 나타났고, 시/도에서는 ‘공공질서 및 안전’ 과 더불어 ‘지역개발’ 도 우선 추진해야 하는 정책으로 꼽았음.

예산별로 살펴보면, 3천억원 미만을 제외한 경우 ‘공공질서 및 안전’ 을 우선 추진 정책으로 꼽은 반면, 3천억원 미만에서는 ‘지역개발’ 을 가장 우선 추진해야 하는 정책으로 꼽았음.

• 지자체별/지자체예산별 디자인 적용 정책 분야 중 우선 추진 정책

(단위: %)

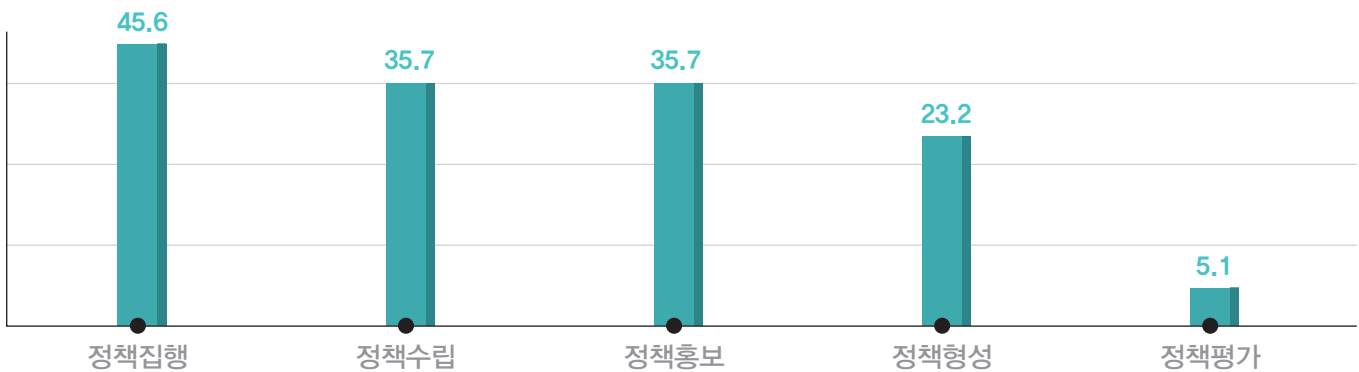
구분		공공질서 및 안전	지역개발	일반 공공행정	문화 체육관광	사회복지	수송 및 교통	교육
지자체		42.7	29.5	12.0	7.9	2.9	2.1	0.8
지 자 체	시/도	29.4	29.4	23.5	11.8	0.0	0.0	0.0
	시/군/구	43.8	29.5	11.2	7.6	3.1	2.2	0.9
지 자 체 예 산	2천억원 미만	75.0	0.0	12.5	0.0	12.5	0.0	0.0
	3천억원 미만	27.3	33.3	21.2	12.1	0.0	6.1	0.0
	5천억원 미만	41.8	29.1	10.0	8.2	4.5	2.7	0.9
	2천억원 이상	46.7	31.1	11.1	6.7	1.1	0.0	1.1

구분		환경보호	농림해양 수산	산업/중소 기업	통신	국방	과학기술	통일/외교
지자체		1.4	0.7	0.7	0.7	0.7	0.4	0.4
지 자 체	시/도	0.0	0.0	5.9	0.0	0.0	0.0	0.0
	시/군/구	0.9	0.4	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0
지 자 체 예 산	2천억원 미만	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	5천억원 미만	0.9	0.9	0.0	0.9	0.0	0.0	0.0
	2천억원 이상	1.1	0.0	1.1	0.0	0.0	0.0	0.0

7 공공정책의 디자인 활용 단계

– 공공정책에서 디자인이 활용되는 단계를 조사한 결과, 45.6%가 ‘정책집행’에서 활용되는 것으로 나타났고, 다음으로 ‘정책수립’ (35.7%), ‘정책홍보’ (35.7%), ‘정책형성’ (23.2%), ‘정책평가’ (5.1%)의 순으로 나타남.

(단위: %, 중복응답) 공공정책의 디자인 활용단계



– 정부기관을 구분하여 살펴보면, 중앙부처의 경우 ‘정책홍보’ (82.9)의 단계에서 디자인이 가장 활발히 활용되고 있는 반면, 지자체는 ‘정책집행’ (46.8%)에서 가장 활발히 사용되고 있는 것으로 나타남. 전담 부서별로는 전담 부서가 있거나 디자이너만 있는 경우 ‘정책집행’ (각각 55.0%, 46.7%)의 응답이 높은 반면, 전담 부서가 없는 경우에는 ‘정책홍보’ (39.3%) 단계에서 디자인이 활용되는 것으로 나타남.

• 구분별/전담 부서별 공공정책의 디자인 활용단계

(단위: %, 중복응답)

구분		정책집행	정책수립	정책홍보	정책형성	정책평가
중앙부처 및 지자체		45.6	35.7	35.7	23.2	5.1
구분	지자체	46.8	34.2	28.7	21.1	5.1
	중앙부처	37.1	45.7	82.9	37.1	5.7
전담부서	전담 부서 있음	55.0	39.2	28.3	25.0	5.8
	디자이너만 있음	46.7	40.0	50.0	30.0	0.0
	없음	36.1	31.1	39.3	19.7	5.7

- 지자체 규모별로 살펴보면, 전반적으로 ‘정책집행’ 단계에서의 활용도가 높은 가운데, 시/도(52.9%)에서 가장 높았음.
- 예산별로 살펴보면, 전반적으로 ‘정책집행’ 의 비율이 높은 가운데, 2천억 미만(62.5%)에서 더욱 높게 나타남.

• **지자체별/지자체예산별 공공정책의 디자인 활용단계**

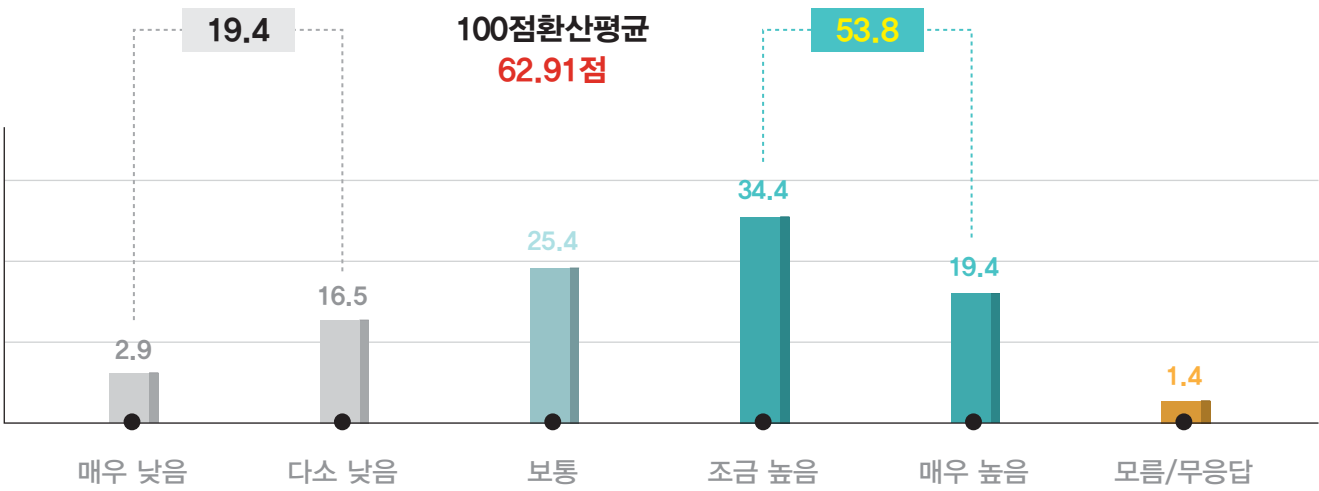
(단위: %, 중복응답)

구분		정책집행	정책수립	정책홍보	정책형성	정책평가
지자체		46.8	34.2	28.7	21.1	5.1
지 자 체	시/도	52.9	35.3	23.5	17.6	11.8
	시/군/구	46.4	34.1	29.1	21.4	4.5
지 자 체 예 산	2천억원 미만	62.5	12.5	25.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	34.4	31.3	34.4	25.0	3.1
	5천억원 미만	45.8	31.8	29.0	19.6	2.8
	2천억원 이상	51.1	40.0	26.7	23.3	8.9

8 **신규 디자인 담당자 채용 필요도**

- 정부기관의 신규 디자인 담당자 채용 필요도를 살펴본 결과, 100점 환산 기준으로 했을 때,평균 62.91점으로 나타남. 세부적으로 ‘필요하다’ 는 53.8%(매우: 19.4% + 대체로: 34.4%), ‘보통이다’ 는 25.4%, ‘필요없다’ 는 19.4%(전혀: 2.9% + 대체로: 16.5%)임.

(단위: %) 신규 디자인 담당자 채용 필요도



- 정부기관을 구분하여 살펴보면, 신규 디자인 담당자의 채용 필요도는 지자체(64.79점)가 중앙부처(50.00점)대비 높게 나타남.
전담 부서별로 살펴보면, 전담 부서가 있는 경우 68.13점으로 가장 높았으며, 전담 부서와 디자이너가 모두 없는 정부기관(59.00점)이 디자이너만 있는 부서(58.33점)보다 채용 필요도가 더 높게 나타남.

• 신규 디자인 담당자 채용 필요도

(단위: %)

구분		필요없다	보통이다	필요하다	100점 환산 평균(점)
중앙부처 및 지자체		19.4	25.4	53.8	62.91
구분	지자체	17.3	25.5	56.0	64.79
	중앙부처	33.3	25.0	38.9	50.00
전담부서	전담 부서 있음	17.9	19.5	60.2	68.13
	디자이너만 있음	23.3	26.7	50.0	58.33
	없음	19.8	31.0	48.4	59.00

- 지자체 규모별로 살펴보면, 신규 디자인 담당자의 채용 필요도는 시/군/구(64.91점)에서 시/도(63.24점) 대비 높게 나타남.
예산별로 살펴보면, 2천억원 미만에서 65.63점으로 가장 높았음.
다음으로는 5천억원 미만(65.00점), 5천억원 이상(64.89점), 3천억 원 미만(63.64점)의 순으로 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 신규 디자인 담당자 채용 필요도

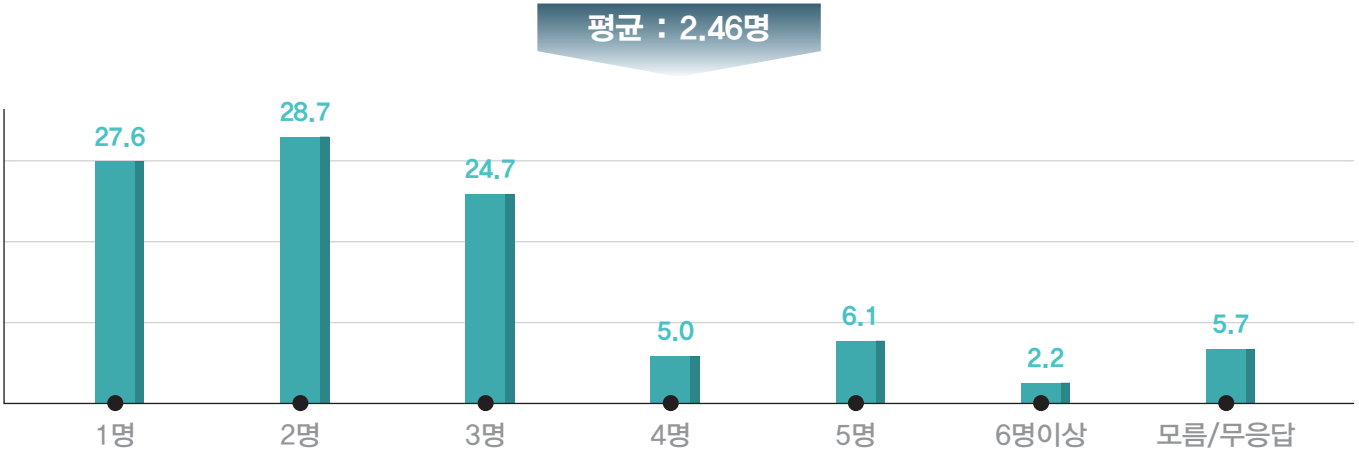
(단위: %)

구분		필요없다	보통이다	필요하다	100점 환산 평균(점)
지자체		17.3	25.5	56.0	64.79
지 자 체	시/도	29.4	17.6	52.9	63.24
	시/군/구	16.4	26.1	56.2	64.91
지 자 체 예 산	2천억원 미만	0.0	37.5	62.5	65.63
	3천억원 미만	9.1	36.4	54.5	63.64
	5천억원 미만	15.2	26.8	56.3	65.00
	2천억원 이상	24.4	18.9	55.6	64.89

9 적정 디자인 담당 인력

- 정부기관의 적정 디자인 담당 인력에 대해 살펴본 결과, 평균 2.46명으로 나타남.
범주별로 살펴보면, ‘2명’ 이 28.7%로 가장 높게 나타났고, ‘1명’ (27.6%), ‘3명’ (24.7%)등의 순으로 나타남.

(단위: %) 적정 디자인 담당 인력



- 정부기관을 구분하여 살펴보면, 적정 디자인 담당 인력 수에 대해 지자체(2.52명)가 중앙부처(2.03명)보다 상대적으로 높은 것으로 나타남.
전담 부서별로 살펴보면, 전담 부서가 있는 경우 적정 담당 인력 수를 2.98명으로 높게 꼽았으며, 전담 부서 및 디자이너가 없는 경우 1.95명으로 가장 낮게 꼽았음.

• 구분별/전담 부서별 적정 디자인 담당 인력

(단위: %)

구분		1명	2명	3명	4명	5명	6명 이상	모름/ 무응답	평균 (명)
중앙부처 및 지자체		27.6	28.7	24.7	5.0	6.1	2.2	5.7	2.46
구분	지자체	27.2	29.2	24.7	5.8	6.6	2.5	4.1	2.52
	중앙부처	30.6	25.0	25.0	0.0	2.8	0.0	16.7	2.03
전담 부서	전담 부서 있음	17.9	25.2	32.5	7.3	10.6	4.1	2.4	2.98
	디자이너만 있음	23.3	26.7	46.7	0.0	3.3	0.0	0.0	2.33
	없음	38.1	32.5	11.9	4.0	2.4	0.8	10.3	1.95

- 지자체 규모별로 살펴보면, 적정 디자인 담당 인력에 대해 시/도의 경우 4.63명으로 시/군/구(2.36명)보다 높게 생각하고 있는 것으로 나타남.
예산별로 살펴보면, 예산 규모가 클수록 적정 디자인 담당 인력 수가 높게 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 적정 디자인 담당 인력

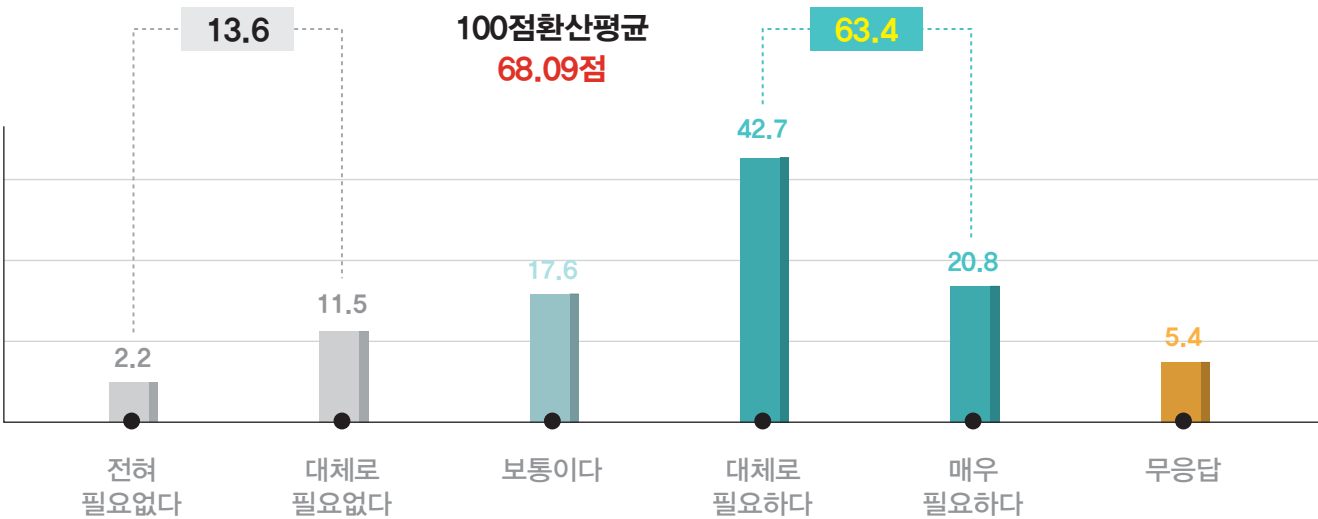
(단위: %)

구분		1명	2명	3명	4명	5명	6명이상	모름/ 무응답	평균 (명)
지자체		27.2	29.2	24.7	5.8	6.6	2.5	4.1	2.52
지 자 체	시/도	11.8	23.5	17.6	5.9	23.5	11.8	5.9	4.63
	시/군/구	28.3	29.6	25.2	5.8	5.3	1.8	4.0	2.36
지 자 체 예 산	2천억원 미만	62.5	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	12.5	1.29
	3천억원 미만	39.4	27.3	15.2	6.1	9.1	0.0	3.0	2.16
	5천억원 미만	29.5	33.0	22.3	3.6	5.4	0.9	5.4	2.25
	2천억원 이상	16.7	25.6	33.3	8.9	7.8	5.6	2.2	3.08

10 직원 디자인 교육 필요도

- 정부기관의 직원을 대상으로 디자인 교육에 대한 필요도에 대해 살펴본 결과, 100점 환산 기준으로 평균 68.09점으로 나타남.
세부적으로 ‘필요하다’ 는 63.4%(매우: 20.8% + 대체로: 42.7%), ‘보통이다’ 는 17.6%, ‘필요 없다’ 는 13.6%(전혀: 2.2% + 대체로: 11.5%)로 나타남.

(단위: %) 직원 디자인 교육 필요도



- 정부기관을 구분하여 살펴보면, 직원 대상의 디자인 교육 필요도는 지자체(70.02점)가 중앙부처(51.79점) 대비 높았음.

전담 부서별로는 디자인 전담 부서가 있는 경우는 71.67점, 디자이너만 있는 경우는 72.50점으로 전담 부서와 디자이너가 모두 없는 정부기관보다 직원 디자인 교육의 필요도가 높음.

• 구분별/전담 부서별 직원 디자인 교육 필요도

(단위: %)

구분		필요없다	보통이다	필요하다	100점 환산 평균(점)
중앙부처 및 지자체		13.6	17.6	63.4	68.09
구분	지자체	12.3	16.0	68.7	70.02
	중앙부처	22.2	27.8	27.8	51.79
전담 부서	전담 부서 있음	13.8	11.4	72.4	71.67
	디자이너만 있음	3.3	23.3	73.3	72.50
	없음	15.9	22.2	52.4	63.16

- 지자체 규모별로 살펴보면, 직원 대상의 디자인 교육 필요도는 시/도가 70.59점으로 시/군/구(69.98점) 보다 높게 나타남.

예산별로 살펴보면, 5천억 원 이상이 72.50점으로 필요도가 가장 높았음.

• 지자체별/지자체예산별 직원 디자인 교육 필요도

(단위: %)

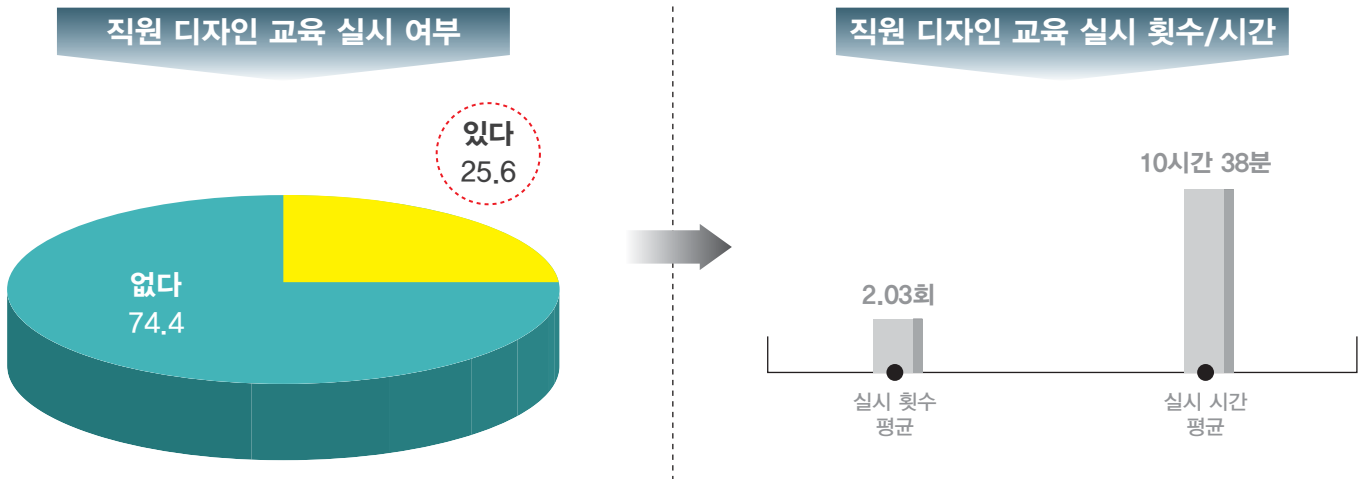
구분		필요없다	보통이다	필요하다	100점 환산 평균(점)
지자체		12.3	16.0	68.7	70.02
지 자 체	시/도	17.6	5.9	76.5	70.59
	시/군/구	11.9	16.8	68.1	69.98
지 자 체 예 산	2천억원 미만	0.0	37.5	62.5	68.75
	3천억원 미만	3.0	27.3	63.6	68.55
	5천억원 미만	12.5	16.1	67.0	68.46
	2천억원 이상	16.7	10.0	73.3	72.50

11 2014년 직원 디자인 교육 실시 여부 및 횟수/시간

– 2014년 한 해 동안 직원 디자인 교육을 실시한 기관비율은 25.6%로 나타남.

직원 디자인 교육을 실시한 경험이 있는 기관의 연간 교육 실시 횟수는 평균 2.03회이며, 연간 총교육 시간은 평균 10시간 38분으로 나타남.

(단위: %) 2014년 직원 디자인 교육 실시 여부 및 횟수/시간



– 정부기관을 구분하여 살펴보면, 지자체, 중앙부처 모두에서 직원 디자인 교육을 실시하지 않은 비율이 높게 나타남.

한편, 직원 디자인 교육을 실시한 경우, 중앙부처에서 교육 횟수(2.50회)와 교육시간(16시간 29분)이 지자체 보다 높게 나타남.

전담 부서별로는 디자인 전담 부서 유무에 관계없이 디자인 교육을 실시하지 않은 비율이 상대적으로 높았음. 특히 디자인 전담 부서가 없는 경우 직원 디자인 교육을 실시하지 않은 비율이 91.5%로 매우 높았음.

• 구분별/전담 부서별 2014년 직원 디자인 교육 실시 여부 및 횟수/시간

(단위: %)

구분		직원 디자인 교육 실시 여부(%)		직원 디자인 교육 실시 횟수/시간	
		있다	없다	횟수 평균	시간 평균
중앙부처 및 지자체		25.6	74.4	2.03	10.64
구분	지자체	24.4	75.6	1.96	9.91
	중앙부처	35.7	64.3	2.50	16.29
전담부서	전담 부서 있음	39.3	60.7	2.13	10.45
	디자이너만 있음	36.7	63.3	2.30	13.00
	없음	8.5	91.5	1.22	9.00

- 지자체 규모별로 살펴보면, 모든 구분에서 교육을 실시하지 않은 비율이 높음.
디자인 교육을 실시한 경우 시/도에서 평균 3.67회로 시/군/구(1.76회) 대비 높았고, 교육 시간 역시 시/도(32시간)에서 시/군/구(7시간 65분) 대비 높게 나타남.
- 예산별로 살펴보면, 모든 구분에서 교육을 실시하지 않은 비율이 높게 나타났고, 특히 3천억 원 미만(93.9%)에서 가장 높게 나타남.
- 한편, 5천억 원 이상 기관은 43.3%가 직원 디자인 교육을 실시한경험이 있다고 응답함.

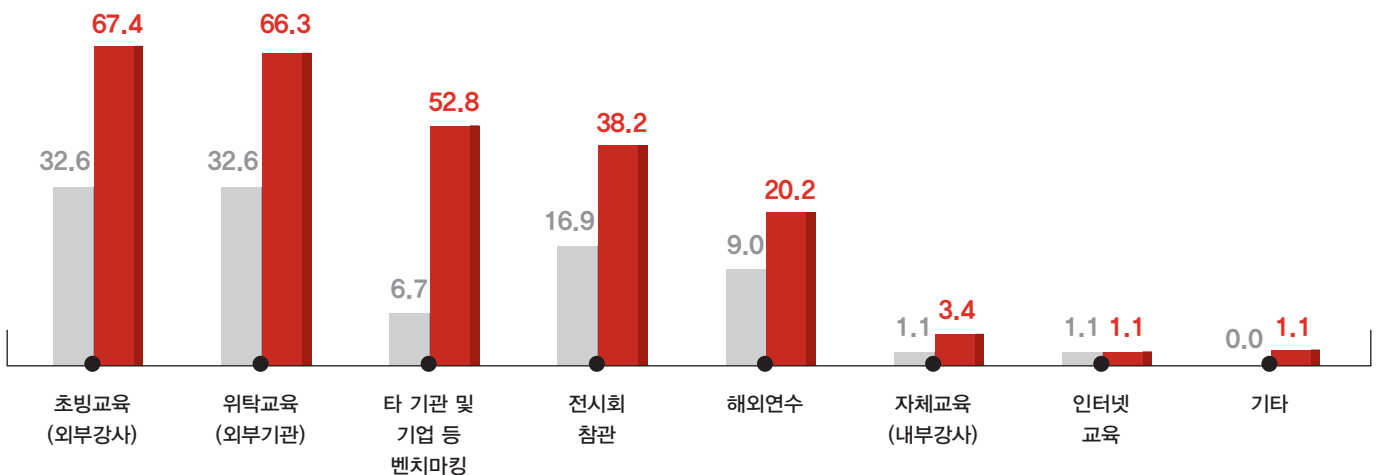
• 지자체별/지자체예산별 2013년 직원 디자인 교육 실시 여부 및 횟수/시간

구분		직원 디자인 교육 실시 여부(%)		직원 디자인 교육 실시 횟수/시간	
		있다	없다	횟수 평균	시간 평균
지자체		24.4	75.6	1.96	9.91
지 자 체	시/도	41.2	58.8	3.67	32.00
	시/군/구	23.1	76.9	1.76	7.65
지 자 체 예 산	2천억원 미만	25	75	1.50	12.50
	3천억원 미만	6.1	93.9	1.00	2.00
	5천억원 미만	14.4	85.6	1.53	6.00
	2천억원 이상	43.3	56.7	2.21	11.46

12 선호(많이 활용)하는 디자이너 재교육 방법

- 정부기관의 선호하고 많이 활용하는 디자이너 재교육 방법(중복응답 기준)을 살펴보면, ‘초빙교육(외부강사)’ (67.4%)의 비율이 가장 높았고, 다음은 ‘위탁교육(외부기관)’ (66.3%), ‘타 기관 및 기업 등벤치마킹’ (52.8%), ‘전시회 참관’ (38.2%) 등의 순으로 높게 나타남.

(단위: %) 선호(많이 활용)하는 디자이너 재교육 방식 1순위 중복응답



- 정부기관을 구분하여 살펴보면, 지자체의 주된 디자인 교육 방식으로는 ‘위탁교육(외부기관)’ (69.2%)이 가장 많았고, 중앙부처는 ‘특강(외부강사)’ (63.6%)이 가장 많았음.

전담 부서별로 살펴보면, 디자인 전담 부서가 있는 기관과 없는 기관의 경우 ‘위탁교육(외부기관)’ 이 각각 71.9%, 70.6%로 가장 높았고, 디자이너만 있는 기관의 경우 ‘특강(외부강사)’ (66.7%)이 주된 디자인 교육 방식으로 나타남.

• 구분별/전담 부서별 선호(많이 활용)하는 디자이너 재교육 방식

(단위: %, 중복응답)

구분		특강 (외부강사)	위탁교육 (외부기관)	학회, 세미나 또는 전시회	자체교육 (내부강사)	해외연수 (학위과정)	기타	인터넷 강의	학위과정
중앙부처 및 지자체		67.4	66.3	52.8	38.2	20.2	3.4	1.1	1.1
구분	지자체	67.9	69.2	55.1	37.2	19.2	3.8	1.3	1.3
	중앙부처	63.6	45.5	36.4	45.5	27.3	0.0	0.0	0.0
전담 부서	전담 부서 있음	68.4	71.9	64.9	36.8	19.3	3.5	1.8	0.0
	디자이너만 있음	66.7	40.0	33.3	46.7	26.7	0.0	0.0	6.7
	없음	64.7	70.6	29.4	35.3	17.6	5.9	0.0	0.0

- 지자체 규모별로 살펴보면, 시/도에서는 ‘특강(외부강사)’ (87.5%)의 응답이 가장 높았으며, 시/군/구에서는 ‘위탁교육(외부기관)’ (70.0%)이 높게 나타남.

예산별로 살펴보면, 5천억원 이상에서는 ‘위탁교육(외부기관)’ 에 대한 교육 방법을 선호하거나 많이 활용하는 것으로 나타났고, 나머지 예산 구분에서는 ‘특강(외부강사)’ 에 대한 교육방법이 가장 높게 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 선호(많이 활용)하는 디자이너 재교육 방식

(단위: %, 중복응답)

구분		특강 (외부강사)	위탁교육 (외부기관)	학회, 세미나 또는 전시회	자체교육 (내부강사)	해외연수 (학위과정)	기타	인터넷 강의	학위과정
지자체		67.9	69.2	55.1	37.2	19.2	3.8	1.3	1.3
지 자 체	시/도	87.5	62.5	75.0	37.5	12.5	0.0	0.0	0.0
	시/군/구	65.7	70.0	52.9	37.1	20.0	4.3	1.4	1.4
지 자 체 예 산	2천억원 미만	100.0	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	50.0	50.0	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0
	5천억원 미만	80.8	69.2	34.6	38.5	26.9	3.8	0.0	3.8
	2천억원 이상	61.4	70.5	68.2	38.6	13.6	4.5	2.3	0.0

12-1 실시한 디자인 교육 분야

- － 정부기관에서 실시한 디자인 교육 분야에 대해 살펴보면, ‘공공디자인 교육’ 을 실시했다는 응답 비율이 41.8%로 가장 높게 나타났고, 다음으로는 ‘도시디자인(도시 재생 관련)’ (8.9%), ‘옥외광고물’ (3.8%) 등의 순으로 나타남.

• 실시한 디자인 교육 분야

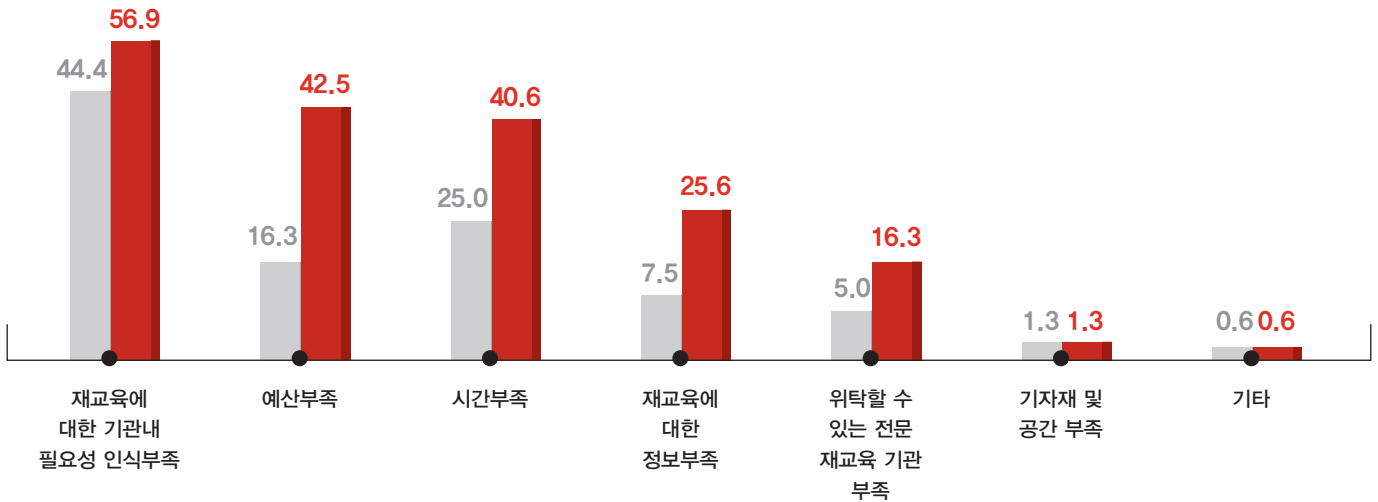
(단위: %, 중복응답)

구분	전체	구분	전체
전체		전체	
공공디자인 교육	41.8	문화홍보	1.3
도시디자인(도시 재생 관련)	8.9	도시환경디자인	1.3
옥외광고물	3.8	디자인전시회	1.3
건축	3.8	도시경관디자인	2.5
색채	2.5	공직자 디자인역량 강화교육(일반 공무원)	1.3
서비스디자인	1.3	홍보기법	1.3
유니버설디자인 교육	11.4	건축디자인 주제교육	1.3
셉테드 교육	2.5	마을환경디자인	1.3
경관 워크샵	3.8	공간디자인	1.3
환경디자인	5.1	경관디자인	3.8
공공기관 에너지교육	1.3	도시재생	2.5
특강	2.5	시각디자인	2.5
위탁교육	1.3	공공디자인 사업관련	1.3
워크샵	1.3	공공디자인 마인드 향상교육	1.3
종합디자인 이해	1.3	디자인 경관	1.3
역량강화	1.3	학교폭력 예방대책	1.3
공공 공간 관련 포럼	1.3	공공시설물 표준디자인 반영	1.3
전시회	1.3	도시계획	1.3
범죄예방 환경디자인(CPTED) 교육	2.5	문화유산체험 프로그램	1.3
창의 사회 디자인	1.3	그래픽 디자인	1.3
디자인 마인드	1.3	과학기술개발현장	1.3

13 디자이너 재교육 시 애로사항

－ 재직 디자이너 재교육(사내/외 교육)시 가장 큰 애로사항에 대해 살펴보면(중복응답 기준), ‘재교육에 대한 기관 내 필요성 인식 부족’이 56.9%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 ‘예산부족’ (42.5%), ‘시간부족’ (40.6%), ‘재교육에 대한 정보부족’ (25.6%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 디자이너 재교육 시 애로사항 ■ 1순위 ■ 중복응답



－ 정부기관을 구분하여 살펴보면, 지자체에서는 ‘재교육에 대한 기관 내 필요성 인식부족’ (58.9%)이 가장 큰 애로사항이라고 응답하였고, 중앙부처의 경우 ‘시간부족’이 가장 큰 애로사항이라고 응답함.
전담 부서별로 살펴보면, 전담 부서가 있는 기관과 디자이너만 있는 기관에서는 ‘재교육에 대한 기관 내 필요성 인식 부족’을 가장 큰 애로사항으로 꼽았으며, 전담부서 및 디자이너가 없는 기관이 경우는 ‘시간 부족’ (52.6%)을 가장 큰 애로사항으로 꼽았음.

• 구분별/전담 부서별 디자이너 재교육 시 애로사항

(단위: %, 중복응답)

구분		재교육에 대한 기관 내 필요성 인식부족	예산 부족	시간 부족	재교육에 대한 정보부족	위탁할 수 있는 전문 재교육 기관 부족	기자재 및 공간 부족	기타
중앙부처 및 지자체		56.9	42.5	40.6	25.6	16.3	1.3	0.6
구분	지자체	58.9	44.7	36.2	28.4	16.3	1.4	0.7
	중앙부처	42.1	26.3	73.7	5.3	15.8	0.0	0.0
	전담 부서 있음	64.2	46.3	35.8	25.3	17.9	0.0	0.0
전담 부서	디자이너만 있음	59.3	33.3	40.7	14.8	18.5	0.0	3.7
	없음	36.8	39.5	52.6	34.2	10.5	5.3	0.0

- 지자체 규모별로 살펴보면, 모든 구분에서 ‘재교육에 대한 기관 내 필요성 인식부족’ 을 애로사항으로 꼽았으며, 특히 시/도(66.7%)의 비율이 시/군/구와 대비하여 높게 나타남.
- 예산별로 보면, 2천억원 미만을 제외한 나머지는 ‘재교육에 대한 기관 내 필요성 인식부족’ 을 애로사항으로 꼽았고, 2천억원 미만에서는 ‘예산부족’ 을 가장 큰 애로사항으로 꼽았음.

• 지자체별/지자체예산별 디자이너 재교육 시 애로사항

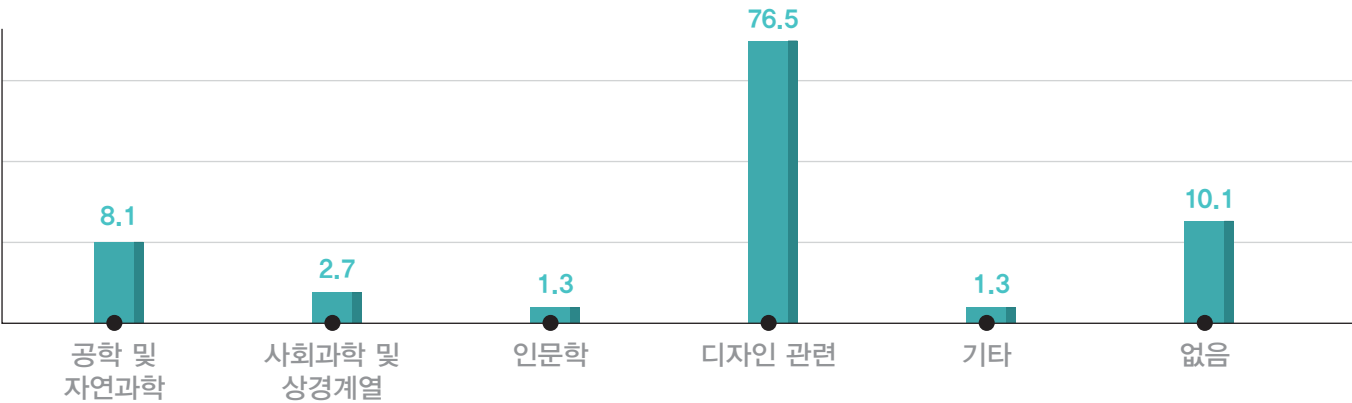
(단위: %, 중복응답)

구분		재교육에 대한 기관 내 필요성 인식부족	예산 부족	시간 부족	재교육에 대한 정보부족	위탁할 수 있는 전문 재교육 기관 부족	기자재 및 공간 부족	기타
지자체		58.9	44.7	36.2	28.4	16.3	1.4	0.7
지자체	시/도	66.7	33.3	58.3	25.0	8.3	0.0	0.0
	시/군/구	58.1	45.7	34.1	28.7	17.1	1.6	0.8
지자체 예산	2천억원 미만	50.0	100.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	58.3	50.0	33.3	33.3	8.3	8.3	0.0
	5천억원 미만	59.7	46.8	35.5	30.6	14.5	1.6	1.6
	2천억원 이상	58.5	40.0	36.9	26.2	20.0	0.0	0.0

14 필요 인력의 전공 분야

- 정부기관의 디자인부서가 있는 경우 필요한 미충원 인력의 전공 분야를 살펴본 결과, ‘디자인 관련’ 분야가 76.5%로 가장 높게 나타남.

(단위: %) 필요 인력의 전공 분야



- 정부기관을 구분하여 살펴본 결과, 지자체와 중앙부처 모두에서 ‘디자인 관련’ 분야의 전공이 필요하다고 응답하였고, 특히 중앙부처에서 78.6%로 더욱 높게 나타남.
전담 부서별로 살펴보면, 모든 범주에서 ‘디자인 관련’ 분야의 전공이 필요하다고 응답하였고, 특히 디자인 전담부서 및 디자이너가 없는 기관의 경우가 93.8%로 가장 높게 나타남.

• 구분별/전담 부서별 필요 인력의 전공 분야

(단위: %)

구분		공학 및 자연과학	사회과학 및 상경계열	인문학	디자인 관련	기타	없음
중앙부처 및 지자체		8.1	2.7	1.3	76.5	1.3	10.1
구분	지자체	8.1	3.0	0.7	76.3	1.5	10.4
	중앙부처	7.1	0.0	7.1	78.6	0.0	7.1
전담부서	전담 부서 있음	9.0	2.5	1.6	73.8	0.8	12.3
	디자이너만 있음	9.1	0.0	0.0	81.8	9.1	0.0
	없음	0.0	6.3	0.0	93.8	0.0	0.0

- 지자체 규모별로 살펴보면, 모든 구분에서 ‘디자인 관련’ 분야의 전공이 필요하다고 응답하였고, 특히 시/군/구(77.4%)에서 높게 나타남.
예산별로 살펴보면, 예산 규모가 작을수록 ‘디자인 관련’ 분야의 전공이 필요하다고 응답한 비율이 높은 것으로 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 필요 인력의 전공 분야

(단위: %)

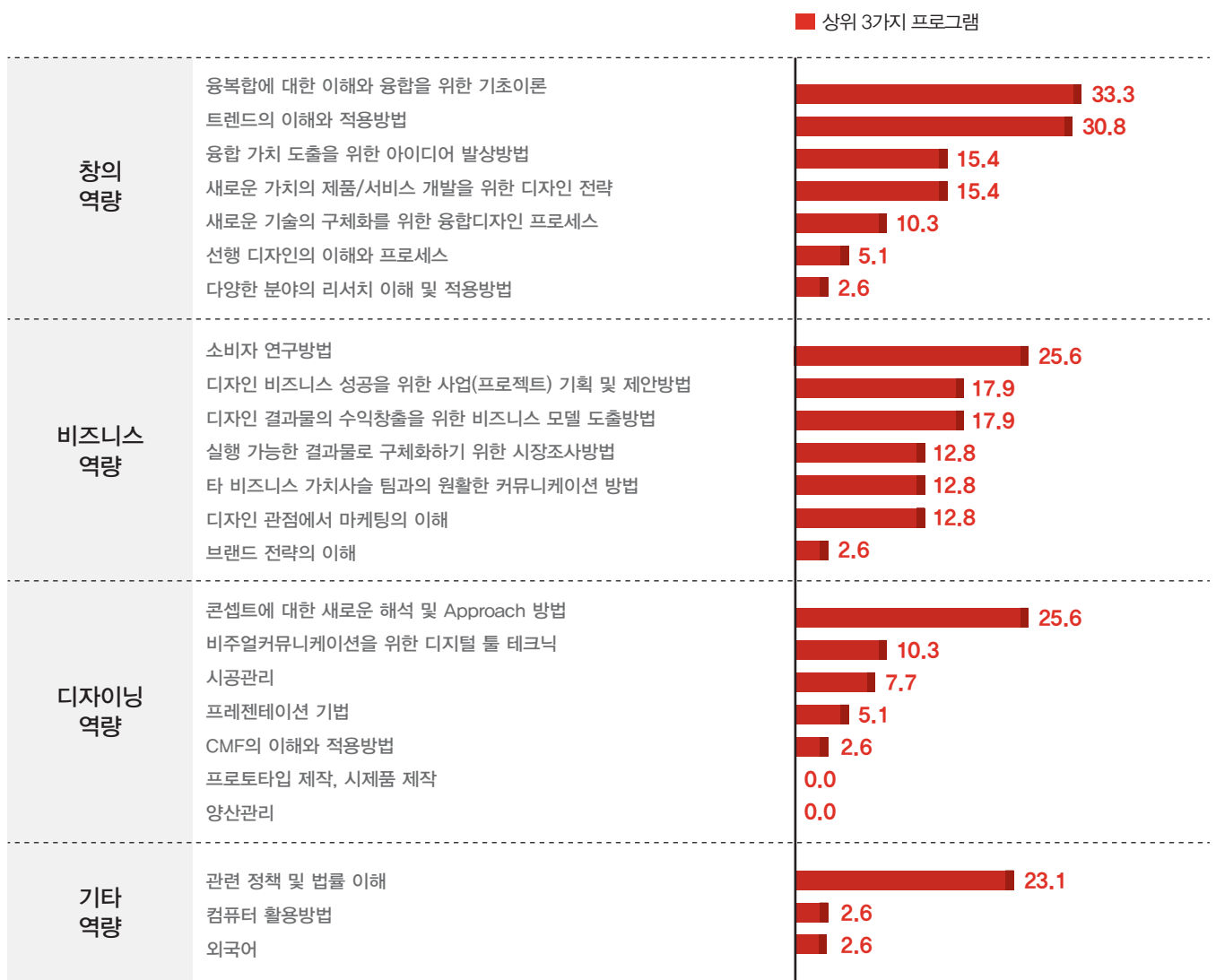
구분		공학 및 자연과학	사회과학 및 상경계열	인문학	디자인 관련	기타	없음
지자체		8.1	3.0	0.7	76.3	1.5	10.4
지자체	시/도	18.2	0.0	0.0	63.6	9.1	9.1
	시/군/구	7.3	3.2	0.8	77.4	0.8	10.5
지자체예산	2천억원 미만	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	7.7	0.0	0.0	92.3	0.0	0.0
	5천억원 미만	6.1	2.0	0.0	79.6	2.0	10.2
	2천억원 이상	10.0	4.3	1.4	70.0	1.4	12.9

15 실질적으로 가장 필요한 역량

15-1 실질적으로 가장 필요한 역량 - 2급(이사관급)

- 2급(이사관급)에서 실질적으로 가장 필요한 역량이 무엇인지 살펴본 결과, 창의역량의 ‘융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론’ 이 33.3%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 ‘트렌드의 이해와 적용 방법’ (30.8%), ‘소비자연구방법’ 과 ‘컨셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ (25.6%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 - 2급(이사관급)



– 정부기관을 구분하여 살펴본 결과, 지자체에서는 ‘융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론’ (34.2%)가 가장 높았으며, 중앙부처의 경우 ‘트렌드의 이해와 적용방법’ 과 ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ 이 가장 높게 나타남.

전담 부서별로 살펴보면, 전담 부서가 있는 기관의 경우 ‘융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론’ (40.7%)이 가장 높았으며, 디자이너만 있는 기관의 경우 ‘트렌드의 이해와 적용방법’ (100.0%), 전담 부서와 디자이너가 없는 기관의 경우 ‘트렌드의 이해와 적용방법’ , ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ , ‘브랜드 전략의 이해’ 가 각각 33.3%로 가장 높게 나타남.

• 구분별/전담 부서별 실질적으로 필요한 역량 – 2급(이사관급)

(단위: %, 중복응답)

구분		융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	트렌드의 이해와 적용방법	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	브랜드 전략의 이해	관련 정책 및 법률이해	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	디자인 관점에서 마케팅의 이해	타 비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	실행 가능한 결과물로 구체화 하기위한 시장조사 방법
중앙부처 및 지자체		33.3	30.8	25.6	25.6	23.1	17.9	17.9	15.4	15.4	12.8	12.8	12.8
구분	지자체	34.2	28.9	23.7	26.3	23.7	18.4	18.4	15.8	15.8	13.2	13.2	13.2
	중앙부처	0.0	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
전담 부서	전담 부서 있음	40.7	22.2	22.2	25.9	25.9	18.5	22.2	18.5	14.8	14.8	11.1	14.8
	디자이너만 있음	33.3	100.0	33.3	0.0	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0	33.3	0.0
	없음	11.1	33.3	33.3	33.3	22.2	22.2	0.0	11.1	22.2	11.1	11.1	11.1

구분		비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	시공관리	프레젠테이션 기법	선행 디자인의 이해와 프로세스	외국어	컴퓨터 활용방법	CMF의 이해와 적용방법	소비자 연구방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	양산관리	프로토타입 제작, 시제품 제작
중앙부처 및 지자체		10.3	10.3	7.7	5.1	5.1	2.6	2.6	2.6	2.6	2.6	—	—
구분	지자체	7.9	10.5	7.9	5.3	5.3	2.6	2.6	2.6	2.6	2.6	—	—
	중앙부처	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	—	—
전담 부서	전담 부서 있음	3.7	11.1	3.7	7.4	7.4	0.0	3.7	0.0	0.0	3.7	—	—
	디자이너만 있음	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	—	—
	없음	11.1	11.1	22.2	0.0	0.0	11.1	0.0	11.1	11.1	0.0	—	—

－ 지자체 규모별로 살펴보면, 시/군/구에서는 ‘융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론’ (36.1%)이 가장 높게 나타남.

예산별로 살펴보면, 5천억 미만에서는 ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ 과 ‘브랜드 전략의 이해’ 가 36.8%로 가장 높게 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 실질적으로 필요한 역량 – 2급(이사관급)

(단위: %, 중복응답)

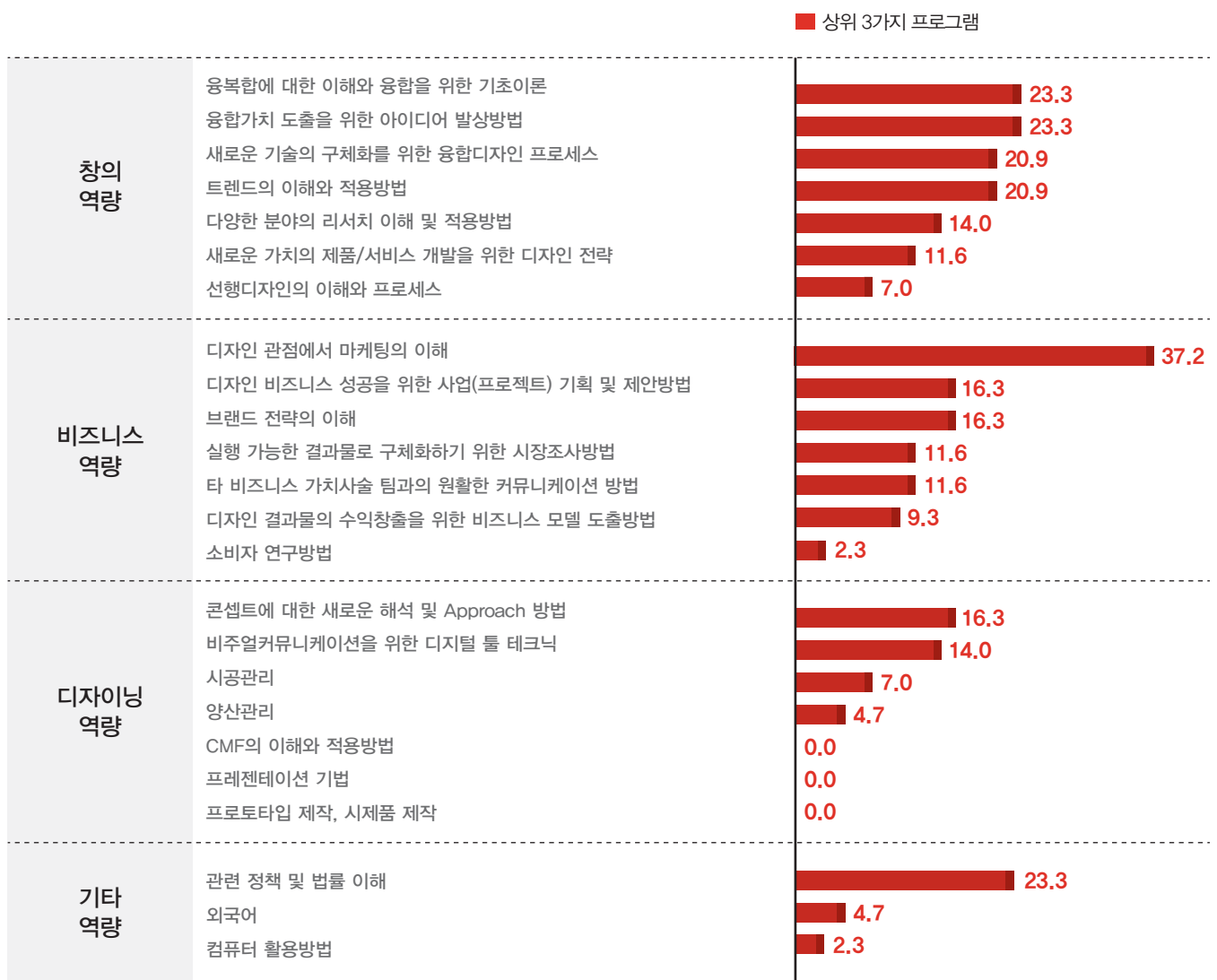
구분		융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	트렌드의 이해와 적용방법	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	브랜드 전략의 이해	관련 정책 및 법률이해	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	디자인 관점에서 마케팅의 이해	타 비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	실행 가능한 결과물로 구체화 하기 위한 시장조사 방법
지자체		34.2	28.9	23.7	26.3	23.7	18.4	18.4	15.8	15.8	13.2	13.2	13.2
지자체	시/도	0.0	50.0	0.0	50.0	50.0	0.0	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	시/군/구	36.1	27.8	25.0	25.0	22.2	19.4	16.7	16.7	13.9	13.9	13.9	13.9
지자체예산	2천억원 미만	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	25.0	0.0	25.0	0.0	0.0	25.0	25.0	0.0	50.0	0.0	25.0	25.0
	5천억원 미만	21.1	31.6	36.8	36.8	21.1	21.1	15.8	10.5	10.5	21.1	5.3	15.8
	2천억원 이상	53.3	33.3	6.7	20.0	33.3	13.3	20.0	26.7	13.3	6.7	20.0	6.7

구분		비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 테크닉	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	시공관리	프레젠테이션 기법	선행 디자인의 이해와 프로세스	외국어	컴퓨터 활용방법	CMF의 이해와 적용방법	소비자 연구방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	양산관리	프로토타입 제작, 시제품 제작
중앙부처 및 지자체		7.9	10.5	7.9	5.3	5.3	2.6	2.6	2.6	2.6	2.6	0.0	0.0
지자체	시/도	0.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	시/군/구	8.3	11.1	8.3	2.8	5.6	2.8	2.8	2.8	2.8	2.8	0.0	0.0
지자체예산	2천억원 미만	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	25.0	25.0	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	5천억원 미만	10.5	10.5	15.8	0.0	0.0	5.3	0.0	0.0	5.3	5.3	0.0	0.0
	2천억원 이상	0.0	6.7	0.0	13.3	6.7	0.0	6.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

15-2 실질적으로 가장 필요한 역량 – 3급(부이사관급)

– 3급(부이사관급)에서 실질적으로 가장 필요한 역량이 무엇인지 살펴본 결과, 비즈니스 역량의 ‘디자인 관점에서 마케팅의 이해’가 37.2%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 ‘관련정책 및 법률의 이해’, ‘융합가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법’, ‘융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론’ (23.3%), ‘트렌드의 이해와 적용방법’ (20.9%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 – 3급(부이사관급)



- 전담 부서별로 살펴보면, 전담 부서가 있는 기관의 경우 ‘디자인 관점에서 마케팅의 이해’와 ‘새로운 기술의 구체화를 위한 융합디자인 프로세스’가 28.6%로 가장 높게 나타났고, 디자이너만 있는 기관의 경우 ‘융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론’이 66.7%로 가장 높게 나타남.

• 구분별/전담 부서별 실질적으로 필요한 역량 – 3급(부이사관급)

(단위: %, 중복응답)

구분		디자인 관점에서 마케팅의 이해	관련 정책 및 법률이해	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	트렌드의 이해와 적용방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	브랜드 전략의 이해	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	타 비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법
중앙부처 및 지자체		37.2	23.3	23.3	23.3	20.9	20.9	16.3	16.3	16.3	14.0	14.0	11.6
구분	지자체	37.2	23.3	23.3	23.3	20.9	20.9	16.3	16.3	16.3	14.0	14.0	11.6
	중앙부처	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
전담부서	전담 부서 있음	28.6	25.0	25.0	25.0	17.9	28.6	17.9	17.9	21.4	7.1	7.1	10.7
	디자이너만 있음	33.3	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0	33.3	33.3	0.0	0.0	33.3	33.3
	없음	58.3	25.0	25.0	8.3	25.0	8.3	8.3	8.3	8.3	33.3	25.0	8.3

구분		실행 가능한 결과물로 구체화 하기위한 시장조사 방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	시공관리	선행 디자인의 이해와 프로세스	외국어	양산관리	컴퓨터 활용방법	소비자 연구방법	프로토타입 제작, 시제품 제작	프레젠테이션 기법	CMF의 이해와 적용방법
중앙부처 및 지자체		11.6	11.6	9.3	7.0	7.0	4.7	4.7	2.3	2.3	0.0	0.0	0.0
구분	지자체	11.6	11.6	9.3	7.0	7.0	4.7	4.7	2.3	2.3	0.0	0.0	0.0
	중앙부처	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
전담부서	전담 부서 있음	14.3	14.3	14.3	7.1	10.7	3.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	디자이너만 있음	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0
	없음	8.3	8.3	0.0	8.3	0.0	8.3	16.7	8.3	0.0	0.0	0.0	0.0

- 지자체 규모별로 살펴보면, 시/군/구에서는 ‘디자인 관점에서 마케팅의 이해’가 39.0%로 가장 높게 나타남.
- 예산별로 살펴보면, 5천억원 미만과 5천억원 이상에서는 ‘디자인 관점에서 마케팅의 이해’가 각각 45.0%, 38.9%로 가장 높게 나타남.

• **지자체별/지자체예산별 실질적으로 필요한 역량 - 3급(부이사관급)**

(단위: %, 중복응답)

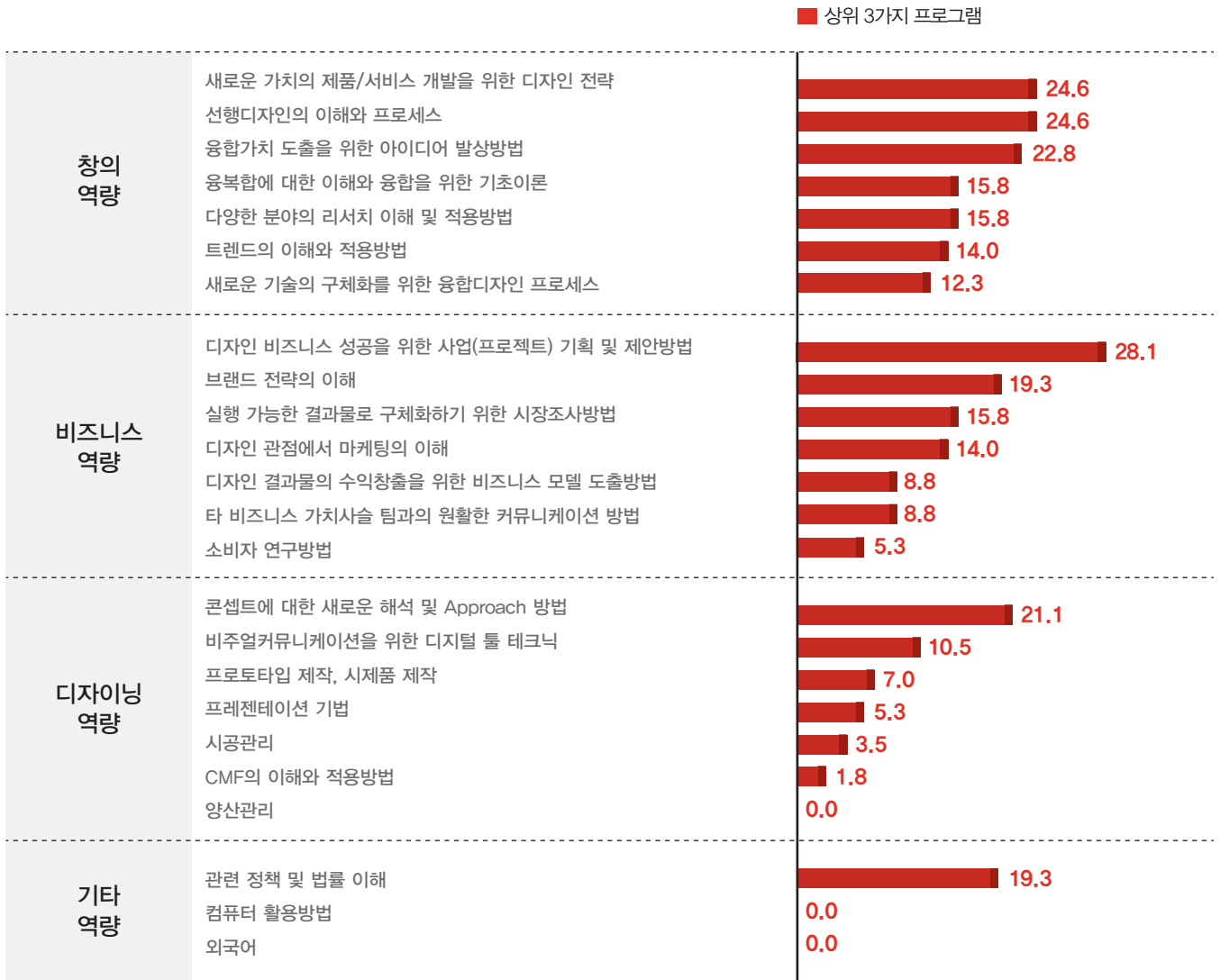
구분		디자인 관점에서 마케팅의 이해	관련 정책 및 법률이해	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	트렌드의 이해와 적용방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	브랜드 전략의 이해	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법	비주업 커뮤니티 활성을 위한 디지털 플랫폼	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	타 비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법
지자체		37.2	23.3	23.3	23.3	20.9	20.9	16.3	16.3	16.3	14.0	14.0	11.6
지자체	시/도	0.0	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	시/군/구	39.0	22.0	24.4	24.4	19.5	22.0	17.1	14.6	17.1	14.6	14.6	12.2
지자체 예산	2천억원 미만	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	0.0	0.0	25.0	25.0	0.0	25.0	25.0	0.0	75.0	50.0	0.0	0.0
	5천억원 미만	45.0	20.0	20.0	10.0	20.0	15.0	25.0	20.0	10.0	15.0	20.0	10.0
	2천억원 이상	38.9	27.8	27.8	38.9	22.2	27.8	5.6	11.1	11.1	5.6	11.1	16.7

구분		실행 가능한 결과물로 구체화 하기 위한 시장조사 방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	시공관리	선행 디자인의 이해와 프로세스	외국어	영상관리	컴퓨터 활용방법	소비자 연구방법	프로토타입 제작, 시제품 제작	프레젠테이션 기법	CMF의 이해와 적용방법
지자체		11.6	11.6	9.3	7.0	7.0	4.7	4.7	2.3	2.3	0.0	0.0	0.0
지자체	시/도	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	시/군/구	12.2	9.8	7.3	7.3	7.3	2.4	4.9	2.4	2.4	0.0	0.0	0.0
지자체 예산	2천억원 미만	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	25.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	5천억원 미만	15.0	10.0	10.0	10.0	5.0	5.0	10.0	0.0	5.0	0.0	0.0	0.0
	2천억원 이상	5.6	11.1	11.1	5.6	11.1	5.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

15-3 실질적으로 가장 필요한 역량 - 4급(서기관급)

- 4급(서기관급)에서 실질적으로 가장 필요한 역량이 무엇인지 살펴본 결과, 비즈니스 역량의 ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안 방법’이 28.1%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’과 ‘선행디자인의 이해와 프로세스’ (24.6%), ‘컨셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ (21.1%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 - 4급(서기관급)



– 전담 부서별로 살펴보면, 전담 부서가 있는 기관의 경우 ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법’ 이 가장 높게 나타났고, 다음으로 ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’ (28.1%)로 나타남.

디자이너만 있는 기관의 경우 ‘선행 디자인의 이해와 프로세스’ (75.0%), 전담 부서와 디자이너가 없는 기관의 경우 ‘융합가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법’ (28.6%)이 가장 높게 나타남.

• 구분별/전담 부서별 실질적으로 필요한 역량 – 4급(서기관급)

(단위: %, 중복응답)

구분		디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	컨셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	관련 정책 및 법률이해	브랜드 전략의 이해	실행 가능한 결과물로 구체화 하기위한 시장조사 방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	디자인 관점에서 마케팅의 이해	트렌드의 이해와 적용방법
중앙부처 및 지자체		28.1	24.6	24.6	22.8	21.1	19.3	19.3	15.8	15.8	15.8	14.0	14.0
구분	지자체	28.1	24.6	24.6	22.8	21.1	19.3	19.3	15.8	15.8	15.8	14.0	14.0
	중앙부처	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
전담 부서	전담 부서 있음	34.4	21.9	28.1	18.8	21.9	15.6	21.9	18.8	18.8	21.9	12.5	12.5
	디자이너만 있음	50.0	75.0	25.0	25.0	25.0	25.0	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0
	없음	14.3	19.0	19.0	28.6	19.0	23.8	19.0	14.3	9.5	9.5	19.0	19.0

구분		새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	타 비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	프로토타입 제작, 시제품 제작	프레젠테이션 기법	소비자 연구방법	시공관리	CMF의 이해와 적용방법	외국어	컴퓨터 활용방법	양산관리
중앙부처 및 지자체		12.3	10.5	8.8	8.8	7.0	5.3	5.3	3.5	1.8	0.0	0.0	0.0
구분	지자체	12.3	10.5	8.8	8.8	7.0	5.3	5.3	3.5	1.8	0.0	0.0	0.0
	중앙부처	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
전담 부서	전담 부서 있음	9.4	12.5	6.3	9.4	3.1	0.0	3.1	6.3	0.0	0.0	0.0	0.0
	디자이너만 있음	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	없음	19.0	9.5	14.3	9.5	14.3	14.3	0.0	0.0	4.8	0.0	0.0	0.0

－ 지자체 규모별로 살펴보면, 시/도에서는 ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’ 과 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법’ , ‘트렌드의 이해와 적용방법’ 이 50.0%로 가장 높게 나타났고, 시/군/구에서는 ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법’ 이 30.2%로 가장 높게 나타남.

예산별로 살펴보면, 2천억원 미만에서는 ‘관련 정책 및 법률 이해’ 가 75.0%로 가장 높게 나타났고, 3천억원 미만에서는 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법’ 과 ‘융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론’ 이 40.0%로 높게 나타남.

• **지자체별/지자체예산별 실질적으로 필요한 역량 – 4급(서기관급)**

(단위: %, 중복응답)

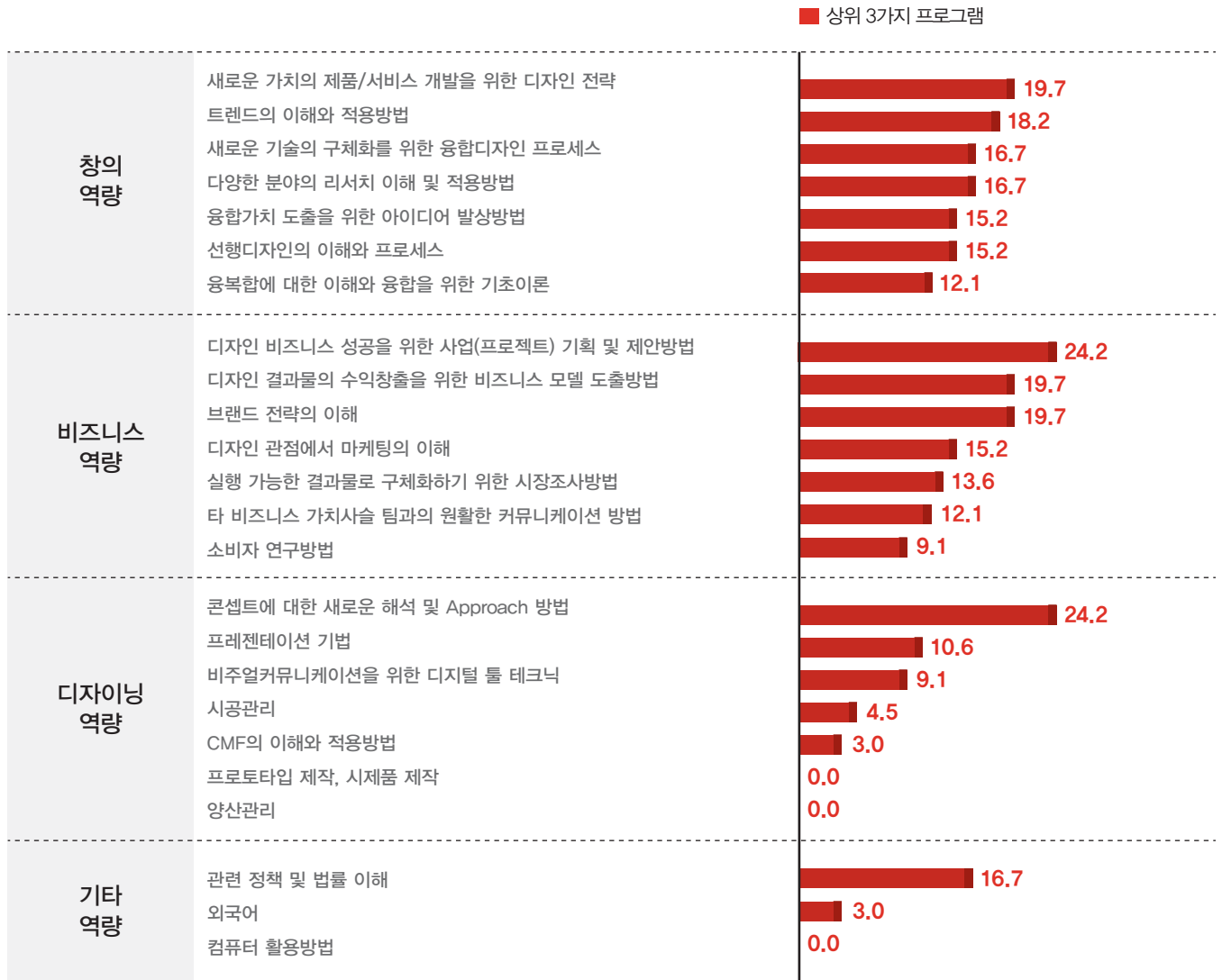
구분		디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	관련 정책 및 법률이해	브랜드 전략의 이해	실행 가능한 결과물로 구체화 하기위한 시장조사 방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	디자인 관점에서 마케팅의 이해	트렌드의 이해와 적용방법
지자체		28.1	24.6	24.6	22.8	21.1	19.3	19.3	15.8	15.8	15.8	14.0	14.0
지 자 체	시/도	0.0	25.0	50.0	0.0	0.0	25.0	25.0	50.0	25.0	0.0	0.0	50.0
	시/군/구	30.2	24.5	22.6	24.5	22.6	18.9	18.9	13.2	15.1	17.0	15.1	11.3
지 자 체 예 산	2천억원 미만	25.0	0.0	0.0	25.0	50.0	75.0	50.0	0.0	0.0	25.0	0.0	25.0
	3천억원 미만	20.0	20.0	20.0	20.0	20.0	20.0	0.0	40.0	20.0	40.0	0.0	0.0
	5천억원 미만	19.2	19.2	26.9	23.1	26.9	11.5	23.1	15.4	15.4	7.7	23.1	11.5
	5천억원 이상	40.9	36.4	27.3	22.7	9.1	18.2	13.6	13.6	18.2	18.2	9.1	18.2

구분		새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	타 비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	프로토타입 제작, 시제품 제작	프레젠테이션 기법	소비자 연구방법	시공관리	CMF의 이해와 적용방법	외국어	컴퓨터 활용방법	양산관리
지자체		12.3	10.5	8.8	8.8	7.0	5.3	5.3	3.5	1.8	0.0	0.0	0.0
지 자 체	시/도	0.0	25.0	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	시/군/구	13.2	9.4	9.4	9.4	5.7	5.7	5.7	3.8	1.9	0.0	0.0	0.0
지 자 체 예 산	2천억원 미만	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	20.0	20.0	0.0	20.0	0.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	5천억원 미만	15.4	7.7	11.5	11.5	11.5	0.0	11.5	3.8	3.8	0.0	0.0	0.0
	5천억원 이상	9.1	13.6	9.1	4.5	4.5	4.5	0.0	4.5	0.0	0.0	0.0	0.0

15-4 실질적으로 가장 필요한 역량 – 5급(사무관급)

– 5급(사무관급)에서 실질적으로 가장 필요한 역량이 무엇인지 살펴본 결과, 디자인 역량의 ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ 과 비즈니스 역량의 ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법’ 이 24.2%로 가장 높게 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 – 5급(사무관급)



- 정부기관을 구분하여 살펴보면, 지자체에서는 ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안 방법’ (24.6%)이 가장 높게 나타남.전담 부서별로 살펴보면, 전담부서와 디자이너가 없는 기관의 경우 ‘다양한 분야의 리서치 이해 및적용방법’ (30.4%)이 가장 높게 나타남.

• 구분별/전담 부서별 실질적으로 필요한 역량 – 5급(사무관급)

(단위: %, 중복응답)

구분		개념에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법	브랜드 전략의 이해	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	트렌드의 이해와 적용방법	관련 정책 및 법률이해	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	디자인 관점에서 마케팅의 이해	선행 디자인의 이해와 프로세스	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법
중앙부처 및 지자체		24.2	24.2	19.7	19.7	19.7	18.2	16.7	16.7	16.7	15.2	15.2	15.2
구분	지자체	23.1	24.6	20.0	20.0	18.5	18.5	16.9	16.9	16.9	15.4	15.4	15.4
	중앙부처	100.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
전담부서	전담 부서 있음	21.6	27.0	21.6	13.5	24.3	18.9	16.2	10.8	13.5	16.2	24.3	16.2
	디자이너만 있음	50.0	33.3	0.0	16.7	33.3	66.7	16.7	0.0	16.7	0.0	0.0	0.0
	없음	21.7	17.4	21.7	30.4	8.7	4.3	17.4	30.4	21.7	17.4	4.3	17.4

구분		실행 가능한 결과물로 구체화 하기위한 시장조사 방법	타 비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	프레젠테이션 기업	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	소비자 연구방법	시공관리	외국어	CMF의 이해와 적용방법	컴퓨터 활용방법	양산관리	프로토타입 제작, 시제품 제작
중앙부처 및 지자체		13.6	12.1	12.1	10.6	9.1	9.1	4.5	3.0	3.0	0.0	0.0	0.0
구분	지자체	12.3	12.3	12.3	10.8	9.2	9.2	4.6	3.1	3.1	0.0	0.0	0.0
	중앙부처	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
전담부서	전담 부서 있음	18.9	16.2	16.2	0.0	5.4	5.4	5.4	2.7	2.7	0.0	0.0	0.0
	디자이너만 있음	0.0	16.7	0.0	16.7	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	없음	8.7	4.3	8.7	26.1	17.4	8.7	4.3	4.3	4.3	0.0	0.0	0.0

- 지자체 규모별로 살펴보면, 시/도에서는 ‘브랜드 전략의 이해’ (66.7%)가 가장 높게 나타남.예산별로 살펴보면, 2천억원 미만의 경우 ‘관련 정책 및 법률이해’가 75.0%로 가장 높게 나타났고, 3천억원 미만의 경우 ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’이 37.5%로 높게 나타남.

• **지자체별/지자체예산별 실질적으로 필요한 역량 – 5급(사무관급)**

(단위: %, 중복응답)

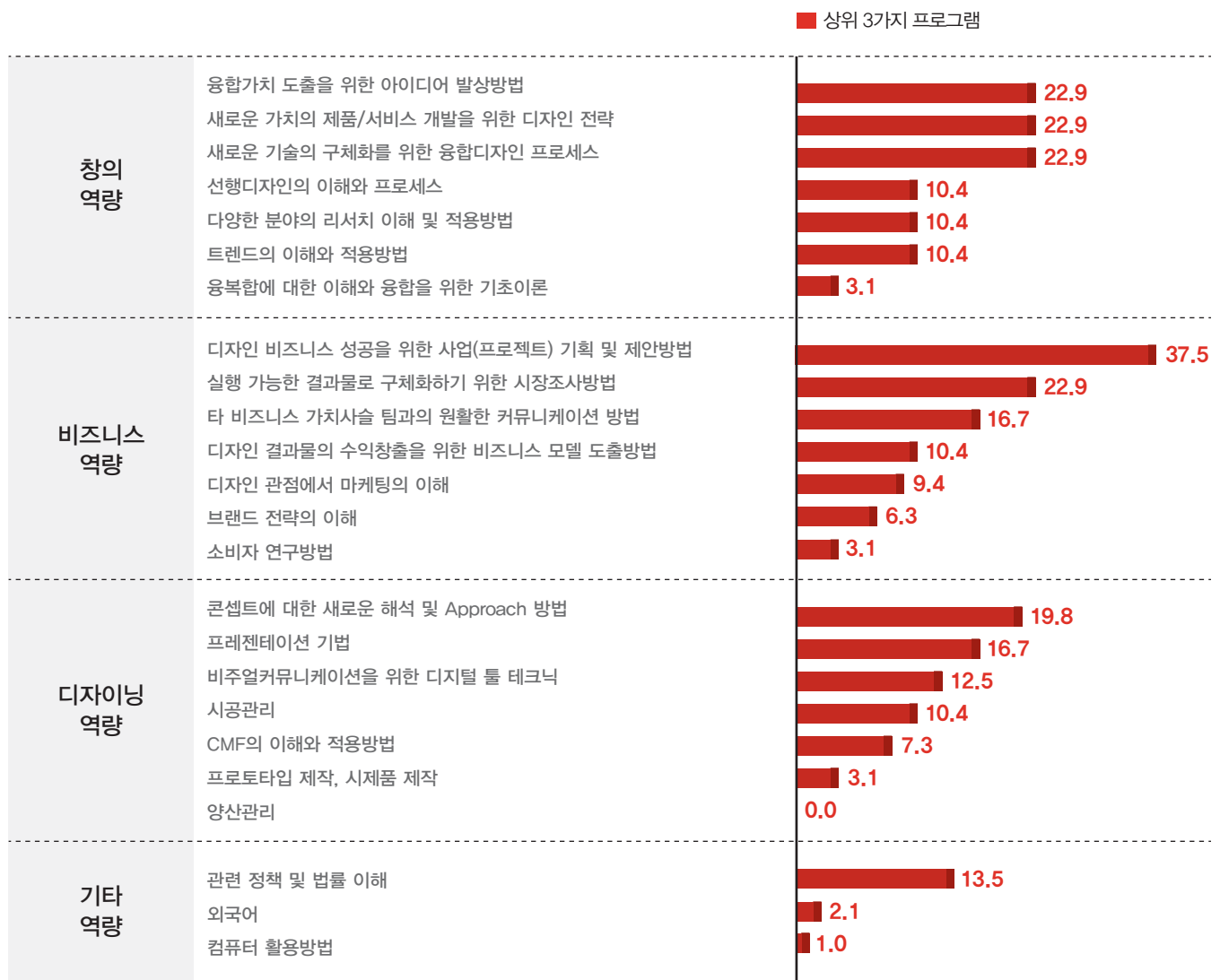
구분		개념에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법	브랜드 전략의 이해	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	트렌드의 이해와 적용방법	관련 정책 및 법률이해	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	디자인 관점에서 마케팅의 이해	선행 디자인의 이해와 프로세스	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법
지자체		23.1	24.6	20.0	20.0	18.5	18.5	16.9	16.9	16.9	15.4	15.4	15.4
지자체	시/도	0.0	0.0	66.7	33.3	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	시/군/구	24.2	25.8	17.7	19.4	17.7	17.7	16.1	17.7	17.7	16.1	16.1	16.1
지자체예산	2천억원 미만	50.0	50.0	0.0	0.0	25.0	0.0	75.0	25.0	0.0	25.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	0.0	12.5	0.0	37.5	0.0	0.0	12.5	25.0	37.5	12.5	12.5	25.0
	5천억원 미만	31.0	13.8	31.0	20.7	20.7	24.1	6.9	10.3	20.7	20.7	10.3	13.8
	5천억원 이상	16.7	37.5	16.7	16.7	20.8	20.8	20.8	20.8	8.3	8.3	25.0	16.7

구분		실행 가능한 결과물로 구체화 하기위한 시장조사 방법	타 비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	프레젠테이션 기법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크	소비자 연구방법	시공관리	외국어	CMF의 이해와 적용방법	컴퓨터 활용방법	양산관리	프로토타입 제작, 시제품 제작
지자체		12.3	12.3	12.3	10.8	9.2	9.2	4.6	3.1	3.1	0.0	0.0	0.0
지자체	시/도	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	시/군/구	11.3	11.3	12.9	11.3	9.7	9.7	4.8	3.2	3.2	0.0	0.0	0.0
지자체예산	2천억원 미만	0.0	0.0	0.0	25.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	25.0	0.0	25.0	12.5	37.5	0.0	0.0	12.5	12.5	0.0	0.0	0.0
	5천억원 미만	13.8	6.9	10.3	13.8	3.4	13.8	6.9	3.4	3.4	0.0	0.0	0.0
	5천억원 이상	8.3	25.0	12.5	4.2	4.2	8.3	4.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

15-5 실질적으로 가장 필요한 역량 – 6급(주사급)

– 6급(주사급)에서 실질적으로 가장 필요한 역량이 무엇인지 살펴본 결과, 비즈니스 역량에서 ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법’ 이 37.5%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’, ‘새로운 기술의 구체화를 위한 융합디자인 프로세스’, ‘새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략’, ‘융합가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법’ (22.9%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 – 6급(주사급)



– 정부기관을 구분하여 살펴보면, 지자체에서는 ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안 방법’ (37.9%)이 가장 높게 나타남.

전담 부서별로 살펴보면, 모든 범주에서 ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안 방법’ 이 높게 나타남.

• 구분별/전담 부서별 실질적으로 필요한 역량 – 6급(주사급)

(단위: %, 중복응답)

구분		디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법	실행 가능한 결과물로 구체화 하기위한 시장조사 방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	컨셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	프레젠테이션 기법	타 비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	관련 정책 및 법률이해	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 톨 테크닉	시공관리	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법
중앙부처 및 지자체		37.5	22.9	22.9	22.9	22.9	19.8	16.7	16.7	13.5	12.5	10.4	10.4
구분	지자체	37.9	22.1	23.2	23.2	22.1	20.0	16.8	15.8	13.7	12.6	10.5	10.5
	중앙부처	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
전담부서	전담 부서 있음	41.4	20.7	25.9	25.9	17.2	17.2	13.8	20.7	13.8	13.8	13.8	10.3
	디자이너만 있음	50.0	33.3	16.7	33.3	33.3	33.3	16.7	16.7	0.0	0.0	0.0	0.0
	없음	28.1	25.0	18.8	15.6	31.3	21.9	21.9	9.4	15.6	12.5	6.3	12.5

구분		트렌드의 이해와 적용방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	디자인 관점에서 마케팅의 이해	CMF의 이해와 적용방법	브랜드 전략의 이해	프로토타입 제작, 시제품 제작	소비자 연구방법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	외국어	컴퓨터 활용방법	양산관리
중앙부처 및 지자체		10.4	10.4	10.4	9.4	7.3	6.3	3.1	3.1	3.1	2.1	1.0	1.0
구분	지자체	10.5	10.5	10.5	9.5	7.4	6.3	3.2	3.2	3.2	2.1	1.1	1.1
	중앙부처	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
전담부서	전담 부서 있음	13.8	10.3	13.8	8.6	3.4	8.6	1.7	0.0	1.7	0.0	0.0	1.7
	디자이너만 있음	0.0	0.0	16.7	16.7	0.0	0.0	0.0	16.7	0.0	0.0	16.7	0.0
	없음	6.3	12.5	3.1	9.4	15.6	3.1	6.3	6.3	6.3	6.3	0.0	0.0

– 지자체 규모별로 살펴보면, 시/도의 경우 ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ 이 80.0%로 가장 높게 나타남.

예산별로 살펴보면, 대부분 ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안 방법’ 이 높게 나타났고, 특히 2천억원 이상에서 다른 범주에 비해 높게 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 실질적으로 필요한 역량 – 6급(주사급)

(단위: %, 중복응답)

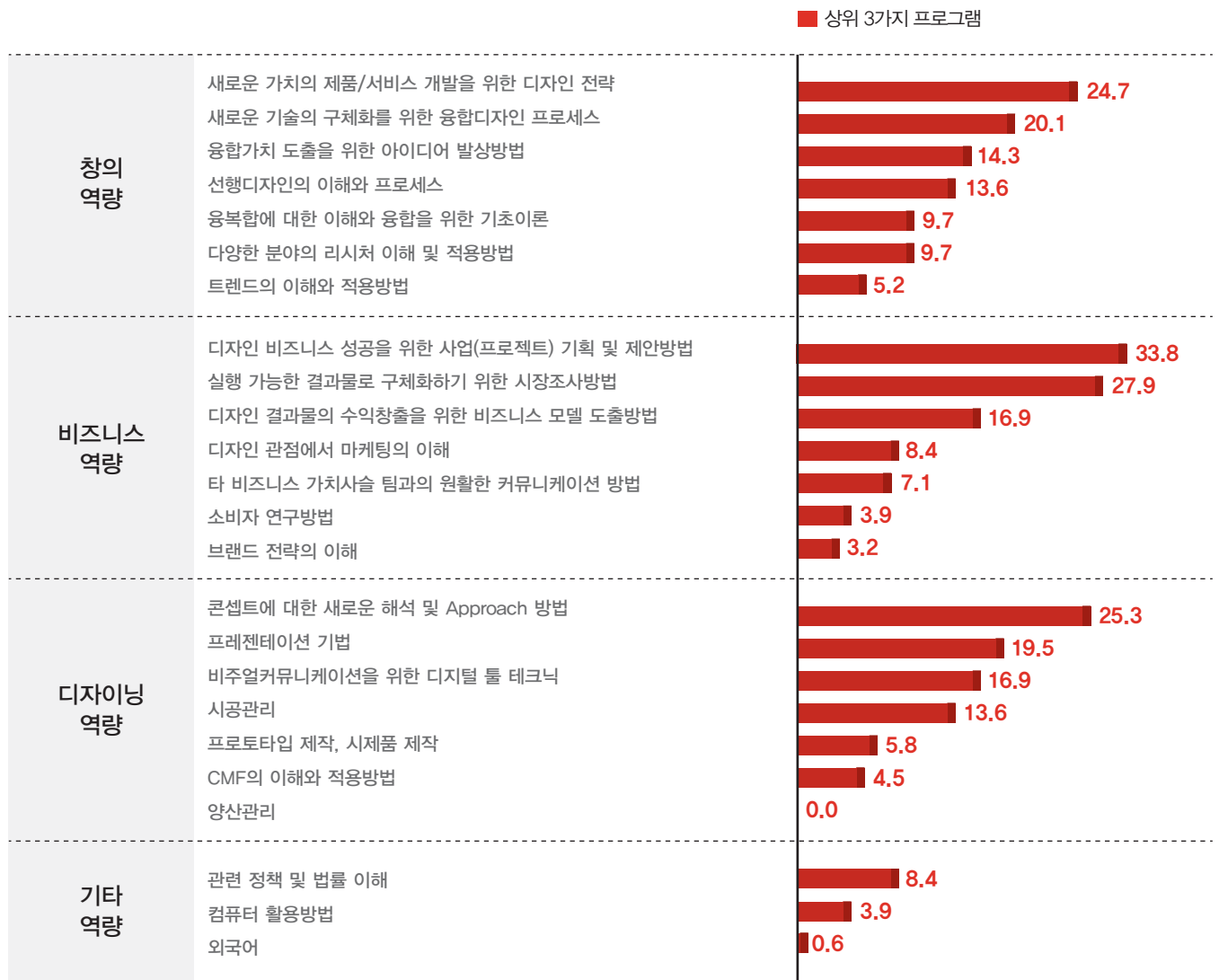
구분		디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법	실행 가능한 결과물로 구체화 하기위한 시장조사 방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	프레젠테이션 기법	타 비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	관련 정책 및 법률이해	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	시공관리	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법
지자체		37.9	22.1	23.2	23.2	22.1	20.0	16.8	15.8	13.7	12.6	10.5	10.5
지자체	시/도	20.0	20.0	40.0	20.0	20.0	80.0	0.0	20.0	20.0	20.0	0.0	0.0
	시/군/구	38.9	22.2	22.2	23.3	22.2	16.7	17.8	15.6	13.3	12.2	11.1	11.1
지자체예산	2천억원 미만	50.0	25.0	25.0	25.0	25.0	25.0	50.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	0.0	20.0	20.0	20.0	30.0	0.0	20.0	10.0	20.0	10.0	0.0	30.0
	5천억원 미만	38.1	23.8	16.7	28.6	23.8	23.8	19.0	19.0	9.5	7.1	19.0	11.9
	5천억원 이상	46.2	20.5	30.8	17.9	17.9	20.5	10.3	15.4	15.4	20.5	5.1	5.1

구분		트렌드의 이해와 적용방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	디자인 관점에서 마케팅의 이해	CMF의 이해와 적용방법	브랜드 전략의 이해	프로토타입 제작, 시제품 제작	소비자 연구방법	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	외국어	컴퓨터 활용방법	양산관리
지자체		10.5	10.5	10.5	9.5	7.4	6.3	3.2	3.2	3.2	2.1	1.1	1.1
지자체	시/도	0.0	0.0	0.0	0.0	20.0	0.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	시/군/구	11.1	11.1	11.1	10.0	6.7	6.7	2.2	3.3	3.3	2.2	1.1	1.1
지자체예산	2천억원 미만	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	10.0	30.0	20.0	0.0	20.0	10.0	0.0	0.0	10.0	0.0	0.0	0.0
	5천억원 미만	11.9	4.8	4.8	11.9	2.4	7.1	2.4	4.8	4.8	2.4	0.0	0.0
	5천억원 이상	10.3	12.8	15.4	10.3	5.1	5.1	5.1	2.6	0.0	2.6	2.6	2.6

15-6 실질적으로 가장 필요한 역량 – 7급(주사보급)

– 7급(주사보급)에서 실질적으로 가장 필요한 역량이 무엇인지 살펴본 결과, 비즈니스 역량에서 ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법’이 33.8%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법’ (27.9%), ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ (25.3%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 – 7급(주사보급)



– 정부기관을 구분하여 살펴보면, 중앙부처에서는 ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출 방법’ 이 58.8%로 가장 높게 나타남.

전담 부서별로 살펴보면, 전담 부서가 있는 기관과 전담부서와 디자이너가 없는 기관의 경우 ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안 방법’ 과 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법’ 이 디자이너만 있는 기관과 대비하여 높게 나타남.

• 구분별/전담 부서별 실질적으로 필요한 역량 – 7급(주사보급)

(단위: %, 중복응답)

구분		디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법	실행 가능한 결과물로 구체화 하기위한 시장조사 방법	컨셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	프레젠테이션 기법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	시공관리	선행 디자인의 이해와 프로세스	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법
중앙부처 및 지자체		33.8	27.9	25.3	24.7	20.1	19.5	16.9	16.9	14.3	13.6	13.6	9.7
구분	지자체	36.5	28.5	24.1	24.1	21.2	18.2	16.1	11.7	13.9	15.3	13.9	10.9
	중앙부처	11.8	23.5	35.3	29.4	11.8	29.4	23.5	58.8	17.6	0.0	11.8	0.0
전담 부서	전담 부서 있음	34.2	30.3	26.3	27.6	21.1	21.1	14.5	13.2	13.2	15.8	9.2	9.2
	디자이너만 있음	20.0	15.0	30.0	30.0	15.0	15.0	20.0	45.0	20.0	5.0	15.0	10.0
	없음	37.9	29.3	22.4	19.0	20.7	19.0	19.0	12.1	13.8	13.8	19.0	10.3

구분		융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	관련 정책 및 법률이해	디자인 관점에서 마케팅의 이해	타 비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	프로토타입 제작, 시제품 제작	트렌드의 이해와 적용방법	CMF의 이해와 적용방법	컴퓨터 활용방법	소비자 연구방법	브랜드 전략의 이해	외국어	양산관리
중앙부처 및 지자체		9.7	8.4	8.4	7.1	5.8	5.2	4.5	3.9	3.9	3.2	0.6	0.0
구분	지자체	7.3	8.0	9.5	8.0	5.8	5.8	5.1	4.4	4.4	3.6	0.7	0.0
	중앙부처	29.4	11.8	0.0	0.0	5.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
전담 부서	전담 부서 있음	7.9	10.5	9.2	9.2	3.9	6.6	7.9	1.3	1.3	3.9	0.0	0.0
	디자이너만 있음	20.0	10.0	10.0	5.0	0.0	10.0	0.0	0.0	0.0	5.0	0.0	0.0
	없음	8.6	5.2	6.9	5.2	10.3	1.7	1.7	8.6	8.6	1.7	1.7	0.0

- 지자체 규모별로 살펴보면, 대부분 ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안 방법’, 실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법 ‘이 높게 나타나고 있음.
- 예산별로 살펴보면, 2천억원 미만의 경우 ‘컴퓨터 활용방법’ 이 50.0%로 다른 범주에 비해 높게 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 실질적으로 필요한 역량 - 7급(주사보급)

(단위: %, 중복응답)

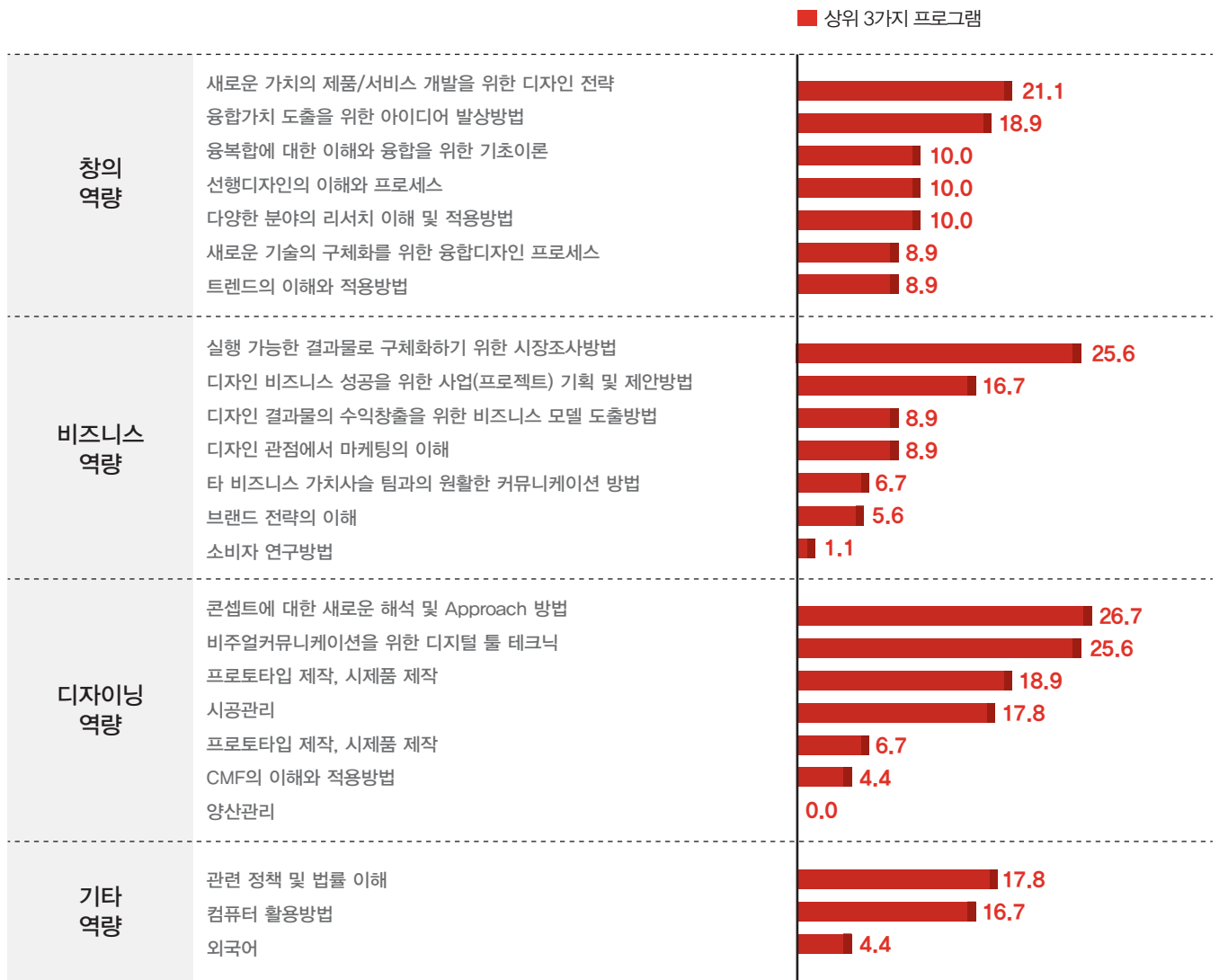
구분		디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법	실행 가능한 결과물로 구체화 하기위한 시장조사 방법	컨셉에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	프레젠테이션 기법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 톨 테크닉	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	시공관리	선행 디자인의 이해와 프로세스	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법
지자체		36.5	28.5	24.1	24.1	21.2	18.2	16.1	11.7	13.9	15.3	13.9	10.9
지자체	시/도	30.0	50.0	20.0	10.0	50.0	30.0	10.0	20.0	10.0	0.0	0.0	10.0
	시/군/구	37.0	26.8	24.4	25.2	18.9	17.3	16.5	11.0	14.2	16.5	15.0	11.0
지자체예산	2천억원 미만	0.0	33.3	33.3	16.7	16.7	16.7	0.0	33.3	16.7	33.3	16.7	0.0
	3천억원 미만	27.8	33.3	11.1	16.7	22.2	11.1	33.3	11.1	11.1	27.8	22.2	11.1
	5천억원 미만	40.4	24.6	24.6	24.6	24.6	15.8	15.8	10.5	15.8	14.0	19.3	5.3
	5천억원 이상	39.3	30.4	26.8	26.8	17.9	23.2	12.5	10.7	12.5	10.7	5.4	17.9

구분		융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	관련 정책 및 법률이해	디자인 관점에서 마케팅의 이해	타 비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	프로토타입 제작, 시제품 제작	트렌드의 이해와 적용방법	CMF의 이해와 적용방법	컴퓨터 활용방법	소비자 연구방법	브랜드 전략의 이해	외국어	양산관리
지자체		7.3	8.0	9.5	8.0	5.8	5.8	5.1	4.4	4.4	3.6	0.7	0.0
지자체	시/도	10.0	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	10.0	10.0	10.0	0.0	0.0	0.0
	시/군/구	7.1	7.1	10.2	8.7	6.3	6.3	4.7	3.9	3.9	3.9	0.8	0.0
지자체예산	2천억원 미만	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	5.6	0.0	11.1	5.6	0.0	5.6	0.0	5.6	5.6	5.6	5.6	0.0
	5천억원 미만	8.8	7.0	10.5	12.3	7.0	3.5	1.8	1.8	3.5	5.3	0.0	0.0
	5천억원 이상	7.1	12.5	8.9	5.4	3.6	8.9	10.7	1.8	5.4	1.8	0.0	0.0

15-7 실질적으로 가장 필요한 역량 – 8급(서기급)

– 8급(서기급)에서 실질적으로 가장 필요한 역량이 무엇인지 살펴본 결과, 디자인 역량 중에 ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ 이 26.7%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 ‘비주얼커뮤니케이션을 위한 디지털 툴 테크닉’ 과 실생 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법 ‘(25.6%),’ 새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략 ‘(21.15) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 – 8급(서기급)



– 전담 부서별로 살펴보면, 디자이너만 있는 기관의 경우 ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ 이 50.0%로 다른 부서에 비해 나타나고 있으며, 전담 부서의 경우 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법’ 이 30.8%로 다른 범주보다 높게 나타남.

• 구분별/전담 부서별 실질적으로 필요한 역량 – 8급(서기급)

(단위: %, 중복응답)

구분		콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 기술 테크닉	실행 가능한 결과물로 구체화 하기 위한 시장조사 방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	프레젠테이션 기법	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	관련 정책 및 법률 이해	시공관리	컴퓨터 활용방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	선행 디자인의 이해와 프로세스
중앙부처 및 지자체		26.7	25.6	25.6	21.1	18.9	18.9	17.8	17.8	16.7	16.7	10.0	10.0
구분	지자체	26.7	25.6	25.6	21.1	18.9	18.9	17.8	17.8	16.7	16.7	10.0	10.0
	중앙부처	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
전담 부서	전담 부서 있음	28.8	25.0	30.8	25.0	13.5	15.4	25.0	15.4	17.3	13.5	7.7	5.8
	디자이너만 있음	50.0	25.0	12.5	12.5	25.0	25.0	12.5	25.0	12.5	25.0	12.5	37.5
	없음	16.7	26.7	20.0	16.7	26.7	23.3	6.7	20.0	16.7	20.0	13.3	10.0

구분		융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	디자인 관점에서 마케팅의 이해	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	트렌드의 이해와 적용방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	프로토타입 제작, 시제품 제작	타 비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	브랜드 전략의 이해	외국어	CMF의 이해와 적용방법	소비자 연구방법	양산관리
중앙부처 및 지자체		10.0	8.9	8.9	8.9	8.9	6.7	6.7	5.6	4.4	4.4	1.1	0.0
구분	지자체	10.0	8.9	8.9	8.9	8.9	6.7	6.7	5.6	4.4	4.4	1.1	0.0
	중앙부처	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
전담 부서	전담 부서 있음	5.8	9.6	9.6	7.7	13.5	5.8	11.5	7.7	1.9	3.8	0.0	0.0
	디자이너만 있음	0.0	12.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	12.5	0.0	0.0
	없음	20.0	6.7	10.0	13.3	3.3	10.0	0.0	3.3	10.0	3.3	3.3	0.0

– 지자체 규모별로 살펴보면, ‘콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법’ 이 시/도(66.7%)가 시/군구(25.3%) 보다 높게 나타남.

예산별로 살펴보면, 2천억원 미만의 경우 ‘컴퓨터 활용방법’ 이 80.0%로 다른 범주보다 높게 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 실질적으로 필요한 역량 – 8급(서기급)

(단위: %, 중복응답)

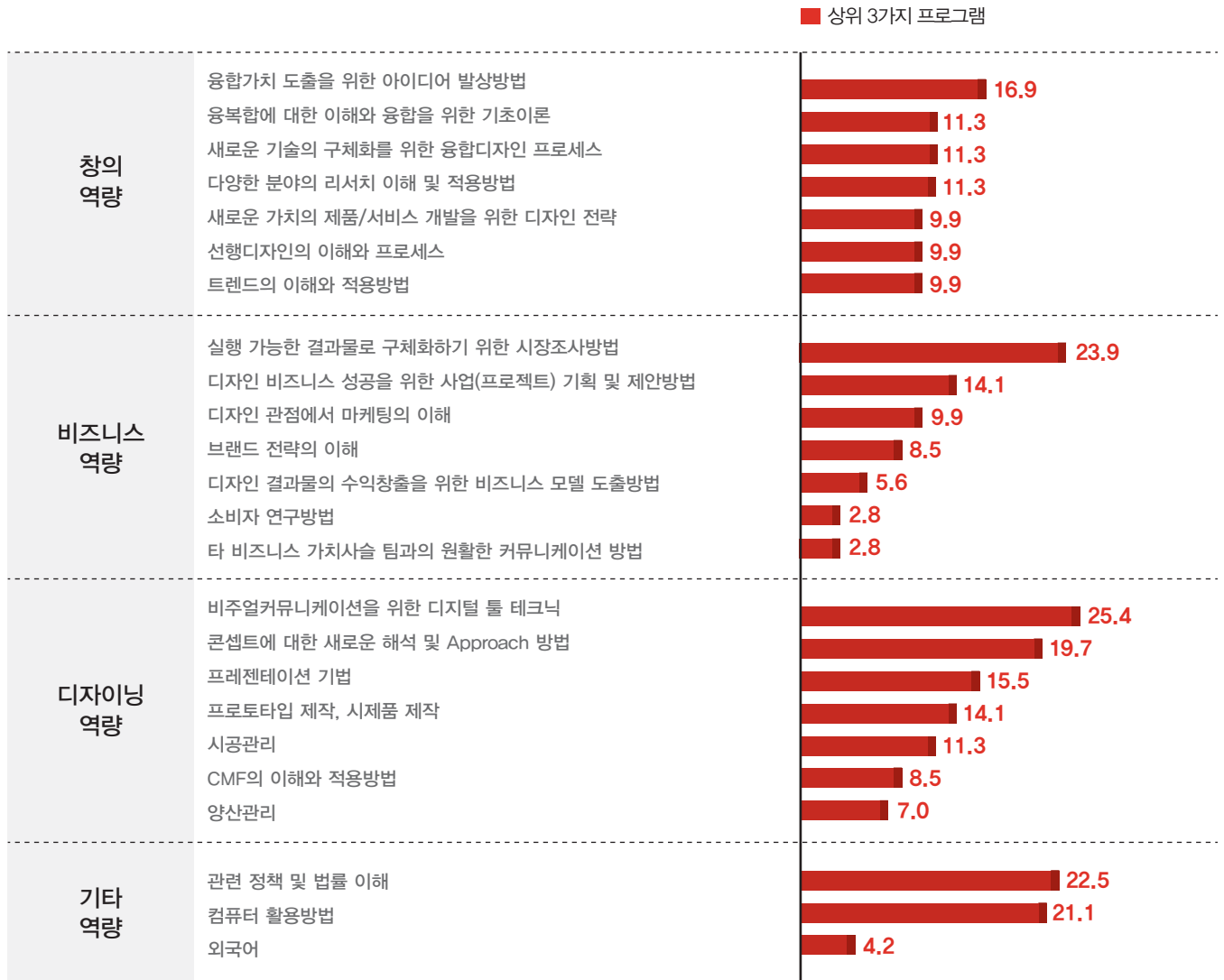
구분		콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	실행 가능한 결과물로 구체화 하기위한 시장조사 방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	프레젠테이션 기법	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	관련 정책 및 법률이해	시공관리	컴퓨터 활용방법	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	선행 디자인의 이해와 프로세스
지자체		26.7	25.6	25.6	21.1	18.9	18.9	17.8	17.8	16.7	16.7	10.0	10.0
지자체	시/도	66.7	33.3	33.3	0.0	0.0	33.3	33.3	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0
	시/군/구	25.3	25.3	25.3	21.8	19.5	18.4	17.2	18.4	17.2	16.1	10.3	10.3
지자체 예산	2천억원 미만	40.0	0.0	0.0	0.0	20.0	20.0	0.0	40.0	80.0	20.0	0.0	20.0
	3천억원 미만	18.2	54.5	27.3	18.2	18.2	18.2	9.1	18.2	9.1	9.1	0.0	18.2
	5천억원 미만	25.6	25.6	30.2	25.6	18.6	23.3	11.6	18.6	9.3	18.6	14.0	7.0
	5천억원 이상	29.0	19.4	22.6	19.4	19.4	12.9	32.3	12.9	19.4	16.1	9.7	9.7

구분		융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	디자인 관점에서 마케팅의 이해	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	트렌드의 이해와 적용방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	프로토타입 제작, 시제품 제작	타 비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	브랜드 전략의 이해	외국어	CMF의 이해와 적용방법	소비자 연구방법	양산관리
중앙부처 및 지자체		10.0	8.9	8.9	8.9	8.9	6.7	6.7	5.6	4.4	4.4	1.1	0.0
지자체	시/도	33.3	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	시/군/구	9.2	9.2	9.2	8.0	9.2	6.9	6.9	5.7	4.6	4.6	1.1	0.0
지자체 예산	2천억원 미만	0.0	0.0	0.0	20.0	0.0	20.0	0.0	0.0	0.0	20.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	27.3	9.1	9.1	0.0	9.1	0.0	0.0	18.2	9.1	0.0	0.0	0.0
	5천억원 미만	11.6	14.0	7.0	9.3	14.0	4.7	4.7	2.3	4.7	0.0	0.0	0.0
	5천억원 이상	3.2	3.2	12.9	9.7	3.2	9.7	12.9	6.5	3.2	9.7	3.2	0.0

15-8 실질적으로 가장 필요한 역량 - 9급(서기보급)

- 9급(서기보급)에서 실질적으로 가장 필요한 역량이 무엇인지 살펴본 결과, 디자인 역량 중에 ‘비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 툴 테크닉’이 25.4%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 ‘실행가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법’ (23.9%), ‘관련 정책 및 법률이해’ (21.1%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 실질적으로 가장 필요한 역량 - 9급(서기보급)



– 전담 부서별로 살펴보면, 전담 부서가 있는 기관의 경우 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법’ 이 다른 범주에 비해 높게 나타났고, 전담 부서와 디자이너가 없는 기관의 경우 ‘컴퓨터 활용 방법’ (26.9%)이 다른 부서들에 비해 높게 나타남.

• 구분별/전담 부서별 실질적으로 필요한 역량 – 9급(서기보급)

(단위: %, 중복응답)

구분		비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 테크닉	실행 가능한 결과물로 구체화 하기 위한 시장조사 방법	관련 정책 및 법률 이해	컴퓨터 활용 방법	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법	프레젠테이션 기법	프로토타입 제작, 시제품 제작	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안 방법	시공관리	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용 방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스
중앙부처 및 지자체		25.4	23.9	22.5	21.1	19.7	16.9	15.5	14.1	14.1	11.3	11.3	11.3
구분	지자체	25.7	24.3	21.4	21.4	20.0	17.1	15.7	12.9	14.3	11.4	11.4	11.4
	중앙부처	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
전담부서	전담 부서 있음	32.5	35.0	27.5	20.0	22.5	15.0	10.0	15.0	10.0	12.5	10.0	15.0
	디자이너만 있음	40.0	0.0	20.0	0.0	20.0	20.0	20.0	40.0	20.0	0.0	0.0	0.0
	없음	11.5	11.5	15.4	26.9	15.4	19.2	23.1	7.7	19.2	11.5	15.4	7.7

구분		융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	디자인 관점에서 마케팅의 이해	트렌드의 이해와 적용 방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	CMF의 이해와 적용 방법	브랜드 전략의 이해	양산관리	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출 방법	외국어	타 비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	소비자 연구 방법
중앙부처 및 지자체		11.3	9.9	9.9	9.9	9.9	8.5	8.5	7.0	5.6	4.2	2.8	2.8
구분	지자체	11.4	10.0	10.0	10.0	10.0	7.1	8.6	7.1	5.7	4.3	2.9	2.9
	중앙부처	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
전담부서	전담 부서 있음	10.0	7.5	0.0	15.0	10.0	2.5	7.5	7.5	2.5	7.5	5.0	0.0
	디자이너만 있음	0.0	20.0	20.0	0.0	20.0	20.0	40.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	없음	15.4	11.5	23.1	3.8	7.7	15.4	3.8	7.7	11.5	0.0	0.0	7.7

- 예산별로 살펴보면, 3천억원 미만의 경우 ‘관련 정책 및 법률이해’가 다른 범주에 비해 높게 나타났고, 5천억원 미만의 경우 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법’이 다른 범주에 비해 높게 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 실질적으로 필요한 역량 - 9급(서기보급)

(단위: %, 중복응답)

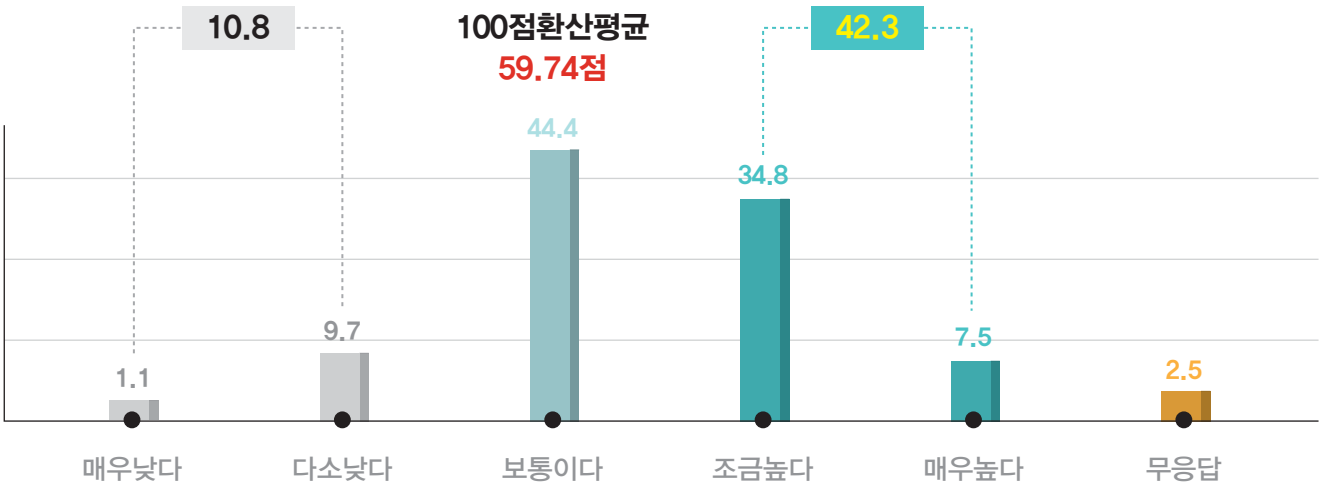
구분		비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 테크닉	실행 가능한 결과물로 구체화 하기 위한 시장조사 방법	관련 정책 및 법률이해	컴퓨터 활용방법	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	프레젠테이션 기법	프로토타입 제작, 시제품 제작	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법	시공관리	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스
지자체		25.7	24.3	21.4	21.4	20.0	17.1	15.7	12.9	14.3	11.4	11.4	11.4
지자체	시/도	0.0	50.0	50.0	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	0.0
	시/군/구	26.5	23.5	20.6	22.1	19.1	16.2	16.2	13.2	14.7	11.8	10.3	11.8
지자체예산	2천억원 미만	0.0	0.0	0.0	100.0	25.0	0.0	25.0	25.0	0.0	25.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	25.0	25.0	50.0	12.5	12.5	25.0	12.5	0.0	0.0	12.5	12.5	12.5
	5천억원 미만	21.2	30.3	12.1	15.2	18.2	18.2	18.2	9.1	18.2	9.1	9.1	12.1
	5천억원 이상	36.0	20.0	28.0	20.0	24.0	16.0	12.0	20.0	16.0	12.0	16.0	12.0

구분		융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	디자인 관점에서 마케팅의 이해	트렌드의 이해와 적용방법	선행 디자인의 이해와 프로세스	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	CMF의 이해와 적용방법	브랜드 전략의 이해	양산관리	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	외국어	타 비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	소비자 연구방법
지자체		11.4	10.0	10.0	10.0	10.0	7.1	8.6	7.1	5.7	4.3	2.9	2.9
지자체	시/도	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	0.0
	시/군/구	11.8	10.3	10.3	10.3	10.3	7.4	8.8	7.4	5.9	4.4	1.5	2.9
지자체예산	2천억원 미만	0.0	0.0	25.0	0.0	0.0	25.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0	25.0
	3천억원 미만	0.0	0.0	0.0	25.0	0.0	12.5	25.0	12.5	0.0	0.0	0.0	0.0
	5천억원 미만	21.2	18.2	18.2	9.1	12.1	6.1	3.0	6.1	9.1	3.0	3.0	0.0
	5천억원 이상	4.0	4.0	0.0	8.0	12.0	4.0	12.0	4.0	4.0	8.0	4.0	4.0

16 대학 디자인 교육 실제 디자인 업무 기여도

- 대학에서의 디자인 교육이 실제 디자인 업무에 기여하는 정도가 어느 정도 인지 살펴본 결과, 100점 환산 기준으로 했을 때, 평균 59.74점으로 나타남.
세부적으로 ‘높다’ 는 42.3% (매우: 7.5% + 조금: 34.8%), ‘보통이다’ 는 44.4%, ‘낮다’ 는 10.8% (매우: 1.1% + 다소: 9.7%)로 나타남.

(단위: %) 대학 디자인 교육 실제 디자인 업무 기여도



- 정부기관을 구분하여 살펴보면, 대학 디자인 교육 실제 디자인 업무 기여도는 중앙부처(60.71점)가 지자체(59.60점) 대비 높았음.
전담 부서별로 살펴보면, 디자이너만 있는 기관의 경우는 64.17점으로 전담 부서가 있는 기관과 전담 부서와 디자이너가 없는 기관보다 대학 디자인 교육이 실제 디자인 업무 기여도가 높은 것으로 나타남.

• 구분별/전담 부서별 대학 디자인 교육 실제 디자인 업무 기여도

(단위: %)

구분		낮음	보통	높음	100점 환산 평균(점)
중앙부처 및 지자체		10.8	44.4	42.3	59.74
구분	지자체	11.1	44.4	42.0	59.60
	중앙부처	8.3	44.4	44.4	60.71
	전담 부서 있음	15.4	39.8	43.1	58.68
전담부서	디자이너만 있음	0.0	56.7	43.3	64.17
	없음	8.7	46.0	41.3	59.71

- 지자체 구분별로 살펴보면, 대학 디자인 교육의 실제 디자인 업무 기여도는 시/도가 61.76점으로 시/군/구 (59.43점)보다 높게 나타남.
예산별로 살펴보면, 5천억 원 이상이 60.83점으로 기여도가 가장 높았음.

• 지자체별/지자체예산별 직원 디자인 교육 필요도

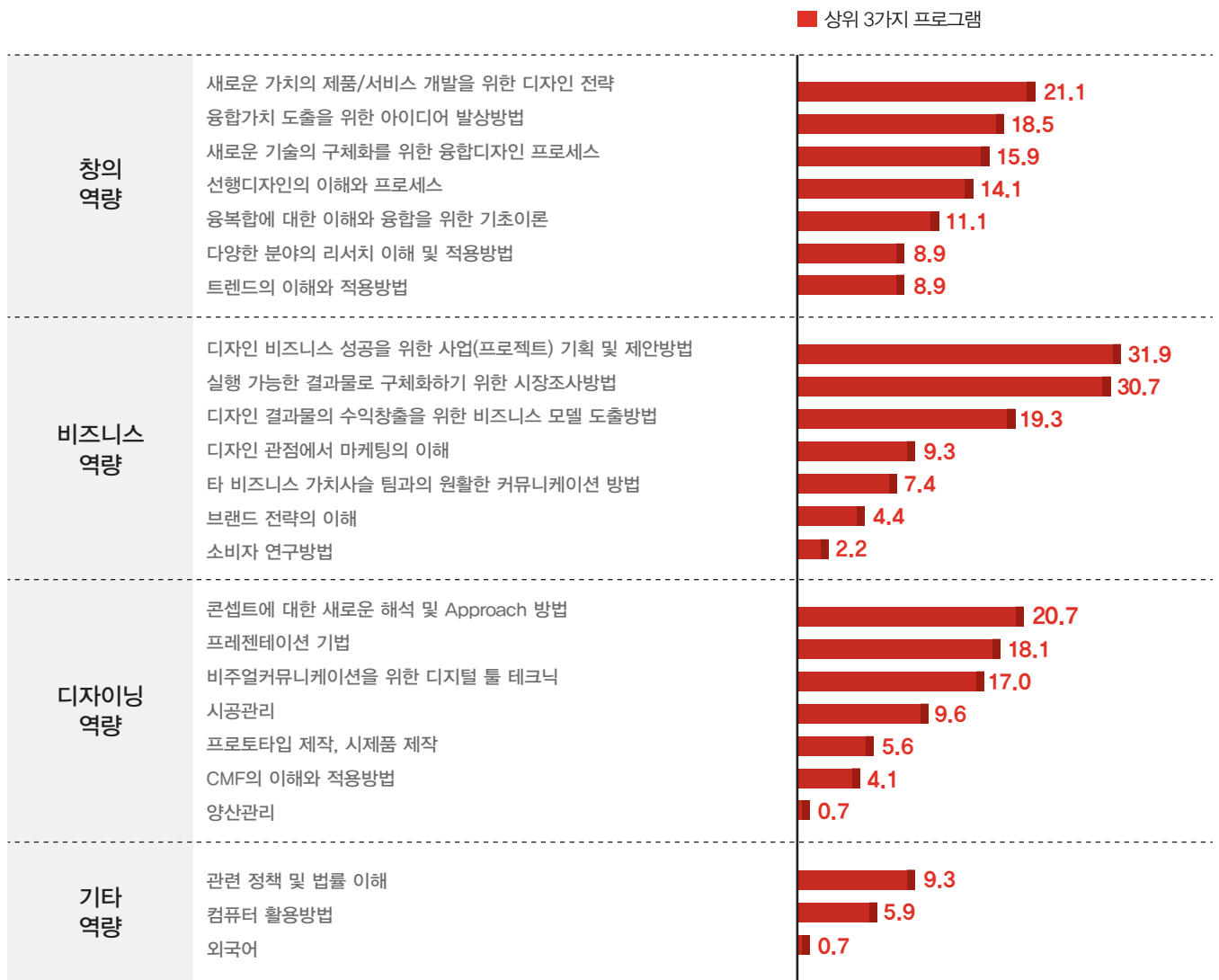
(단위: %)

구분		필요없다	보통이다	필요하다	100점 환산 평균(점)
지자체		11.1	44.4	42.0	56.60
지 자 체	시/도	11.8	35.3	52.9	61.76
	시/군/구	11.1	45.1	41.2	59.43
지 자 체 예 산	2천억원 미만	12.5	37.5	50.0	59.38
	3천억원 미만	12.1	54.5	27.3	54.84
	5천억원 미만	9.8	46.4	40.2	59.95
	5천억원 이상	12.2	38.9	48.9	60.83

16-1 보강되어야 할 디자인 전공 대학 교육

– 디자인 전공 대학 교육에서 시급히 보강되어야 할 교육으로는 비즈니스 역량의 ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트)기획 및 제안방법’ 이 31.9%로 가장 높게 나타났고, 다음으로 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’ (30.7%), ‘새로운 가치의 제품/서비스개발을 위한 디자인 전략’ (21.1%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 보강되어야 할 디자인 전공 대학 교육



– 정부기관을 구분하여 살펴보면, 지자체에서는 ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트)기획 및 제안 방법’을 가장 많이 꼽았으며, 중앙부처에서는 ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출 방법’을 가장 많이 꼽았음.

전담 부서별로 살펴보면, 디자이너만 있는 기관에서는 ‘디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법’을 가장 많이 꼽았고, 디자인 부서와 디자이너가 없는 기관에서는 ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법’을 가장 많이 꼽았음.

• 구분별/전담 부서별 보강되어야 할 디자인 전공 대학 교육

(단위: %, 중복응답)

구분		디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법	실행 가능한 결과물로 구체화 하기위한 시장조사 방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	컨셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	프레젠테이션 기법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	선행 디자인의 이해와 프로세스	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	시공관리
중앙부처 및 지자체		31.9	30.7	21.1	20.7	19.3	18.5	18.1	17.0	15.9	14.1	11.1	9.6
구분	지자체	33.9	30.9	19.9	20.3	15.3	18.2	19.1	15.7	17.4	14.4	8.9	10.6
	중앙부처	17.6	29.4	29.4	23.5	47.1	20.6	11.8	26.5	5.9	11.8	26.5	2.9
전담 부서	전담 부서 있음	41.7	28.3	24.2	27.5	11.7	15.8	18.3	10.8	16.7	15.8	10.0	11.7
	디자이너만 있음	24.1	24.1	24.1	31.0	37.9	20.7	17.2	13.8	6.9	13.8	17.2	3.4
	없음	24.0	34.7	17.4	11.6	22.3	20.7	18.2	24.0	17.4	12.4	10.7	9.1

구분		관련 정책 및 법률이해	디자인 관점에서 마케팅의 이해	트렌드의 이해와 적용방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	타 비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	컴퓨터 활용방법	프로토타입 제작, 시제품 제작	브랜드 전략의 이해	CMF의 이해와 적용방법	소비자 연구방법	외국어	양산관리
중앙부처 및 지자체		9.3	9.3	8.9	8.9	7.4	5.9	5.6	4.4	4.1	2.2	0.7	0.7
구분	지자체	8.5	10.2	10.2	10.2	8.1	6.8	5.1	5.1	2.1	2.5	0.8	0.8
	중앙부처	14.7	2.9	0.0	0.0	2.9	0.0	8.8	0.0	17.6	0.0	0.0	0.0
전담 부서	전담 부서 있음	9.2	9.2	7.5	10.8	6.7	3.3	5.8	5.0	0.8	1.7	0.8	1.7
	디자이너만 있음	13.8	3.4	10.3	6.9	3.4	6.9	3.4	6.9	10.3	0.0	0.0	0.0
	없음	8.3	10.7	9.9	7.4	9.1	8.3	5.8	3.3	5.8	3.3	0.8	0.0

– 지자체 구분별로 살펴보면, 시/도, 시/군/구 모두 ‘디자인 비즈니스 성공을 이한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법’ 을 보강되어야 할 디자인 전공 대학 교육으로 꼽았음.

예산별로 살펴보면, 대부분의 범주에서 ‘디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안 방법’ , ‘실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사 방법’ 등을 보강되어야 할 디자인 전공 대학 교육으로 꼽았음.

• 지자체별/지자체예산별 보강되어야 할 디자인 전공 대학 교육

(단위: %, 중복응답)

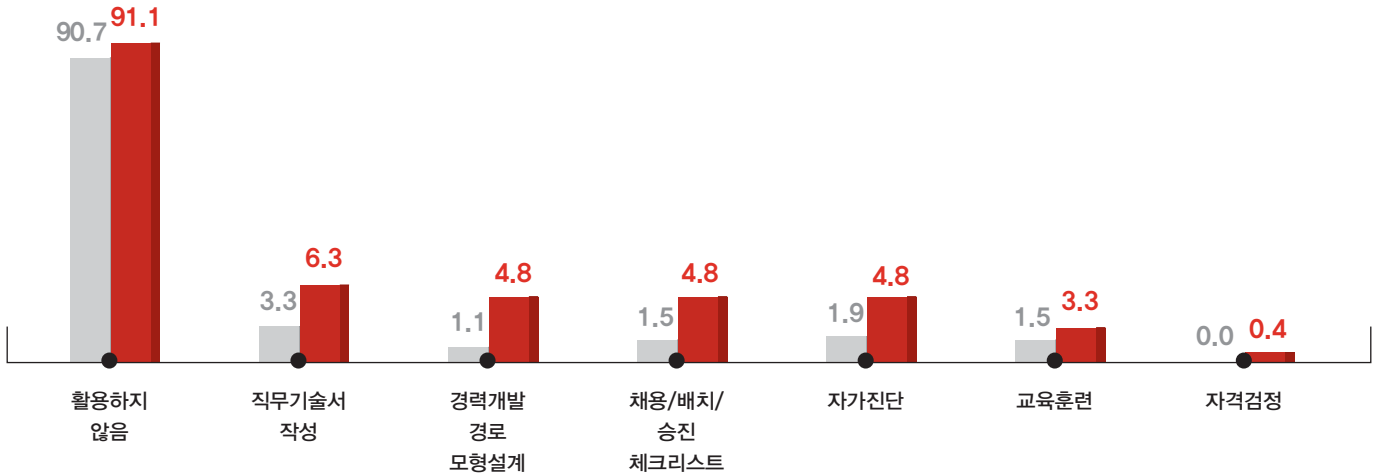
구분		디자인 비즈니스 성공을 위한 사업(프로젝트) 기획 및 제안방법	실행 가능한 결과물로 구체화 하기위한 시장조사 방법	새로운 가치의 제품/서비스 개발을 위한 디자인 전략	콘셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상방법	프레젠테이션 기법	비주얼 커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	새로운 기술의 구체화를 위한 융합 디자인 프로세스	선행 디자인의 이해와 프로세스	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론	시공관리
지자체		33.9	30.9	19.9	20.3	15.3	18.2	19.1	15.7	17.4	14.4	8.9	10.6
지자체	시/도	43.8	43.8	6.3	25.0	31.3	12.5	12.5	6.3	25.0	0.0	12.5	6.3
	시/군/구	33.2	30.0	20.9	20.0	14.1	18.6	19.5	16.4	16.8	15.5	8.6	10.9
지자체 예산	2천억원 미만	37.5	12.5	37.5	25.0	12.5	25.0	12.5	12.5	0.0	12.5	0.0	12.5
	3천억원 미만	23.3	33.3	16.7	10.0	20.0	23.3	16.7	33.3	23.3	6.7	16.7	3.3
	5천억원 미만	30.0	32.7	16.4	18.2	15.5	18.2	20.0	15.5	20.0	14.5	9.1	11.8
	5천억원 이상	42.0	29.5	23.9	26.1	13.6	15.9	19.3	10.2	13.6	17.0	6.87	11.4

구분		관련 정책 및 법률이해	디자인 관점에서 마케팅의 이해	트렌드의 이해와 적용방법	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법	타 비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법	컴퓨터 활용방법	프로토타입 제작, 시제품 제작	브랜드 전략의 이해	CMF의 이해와 적용방법	소비자 연구방법	외국어	양산관리
지자체		8.5	10.2	10.2	10.2	8.1	6.8	5.1	5.1	2.1	2.5	0.8	0.8
지자체	시/도	6.3	0.0	12.5	6.3	0.0	18.8	0.0	6.3	6.3	6.3	0.0	6.3
	시/군/구	8.6	10.9	10.0	10.5	8.6	5.9	5.5	5.0	1.8	2.3	0.9	0.5
지자체 예산	2천억원 미만	12.5	25.0	12.5	0.0	12.5	0.0	12.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	3.3	10.0	13.3	10.0	6.7	13.3	0.0	6.7	3.3	0.0	0.0	0.0
	5천억원 미만	9.1	10.0	10.9	10.9	12.7	4.5	4.5	4.5	2.7	2.7	0.9	0.0
	5천억원 이상	9.1	9.1	8.0	10.2	2.3	8.0	6.8	5.7	1.1	3.4	1.1	2.3

17 국가직무능력표준(NCS) 업무 활용도

– 국가직무능력표준(NCS)의 업무 활용도를 살펴보면(중복응답 기준), ‘활용하지 않음’ 이 91.1%로 나타났고, ‘직무기술서 작성’ (6.3%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 국가직무능력표준(NCS)업무 활용도 ■ 1순위 ■ 중복응답



– 정부기관을 구분하여 살펴보면, 지자체와 중앙부처 모두에서 ‘활용하지 않음’의 응답비율이 가장 높게 나타났고, 중앙부처 대비 지자체에서 국가직무능력표준(NCS)업무 활용도가 조금 높은 것으로 나타남. 디자인 전담 부서별로 살펴보면, 디자이너만 있는 기관에서 ‘활용하지 않음’의 비율이 다른 범주에 비해 높게 나타났고, 전담 부서가 있는 기관에서 활용도가 다소 있는 것으로 나타남.

• 구분별/전담 부서별 국가직무능력표준(NCS)업무 활용도

(단위: %, 중복응답)

구분		활용하지 않음	직무 기술서 작성	경력개발 경로 모형 설계	채용/배치/승진 체크리스트	자가진단	교육훈련	자격검정
중앙부처 및 지자체		91.1	6.3	4.8	4.8	4.8	3.3	0.4
구분	지자체	89.7	7.3	5.6	5.6	5.1	3.8	0.4
	중앙부처	100.0	0.0	0.0	0.0	2.9	0.0	0.0
전담 부서	전담 부서 있음	89.1	7.6	8.4	5.9	4.2	5.0	0.0
	디자이너만 있음	96.6	0.0	0.0	0.0	3.4	0.0	0.0
	없음	91.7	6.6	2.5	5.0	5.8	2.5	0.8

- 지자체 규모별로 살펴보면, 시/도가 시/군/구 보다 국가직무능력표준(NCS)업무 활용도가 다소 높은 것으로 나타남.
- 예산별로 보면, 예산 규모가 작을수록 활용도가 낮은 것으로 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 국가직무능력표준(NCS)업무 활용도

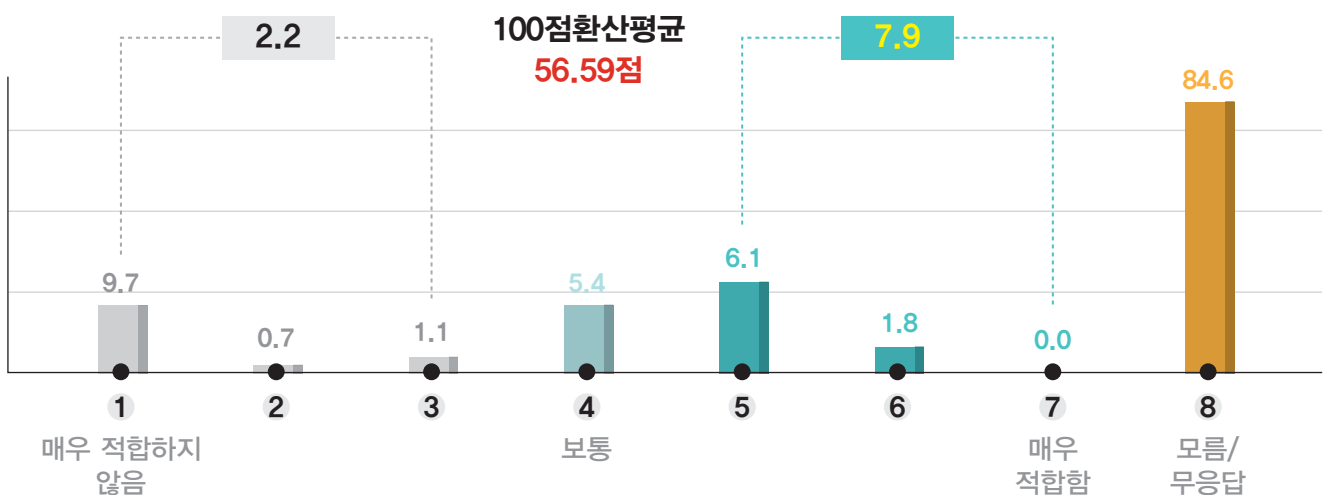
(단위: %, 중복응답)

구분		활용하지 않음	직무 기술서 작성	경력개발 경로 모형 설계	채용/배치 /승진 체크 리스트	자가진단	교육훈련	자격검정
지자체		89.7	7.3	5.6	5.6	5.1	3.8	0.4
지 자 체	시/도	81.3	12.5	12.5	12.5	0.0	6.3	0.0
	시/군/구	90.4	6.9	5.0	5.0	5.5	3.7	0.5
지 자 체 예 산	2천억원 미만	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	90.9	6.1	3.0	6.1	9.1	0.0	3.0
	5천억원 미만	88.9	9.3	6.5	5.6	4.6	4.6	0.0
	5천억원 이상	89.4	5.9	5.9	5.9	4.7	4.7	0.0

17-1 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도

- 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도에 대해 살펴본 결과, 100점 환산 기준으로 했을 때, 56.59점으로 나타남.
- 범주별로 살펴보면, ‘낮다’ 는 응답이 2.2%(①: 0.4% + ②: 0.7% + ③: 1.1%), ‘높다’ 고 응답한 비율은 7.9%(⑤: 6.1% + ⑥: 1.8% + ⑦: 0.0%)로 나타남.
- 한편, ‘보통’ 이라고 응답한 비율은 5.4%임.

(단위: %) 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도



- 정부기관 구분하여 살펴보면, 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도를 100점으로 환산했을 때, 지자체(56.86점)가 중앙부처(55.56)에 비해 적합도가 높은 것으로 나타남.
전담 부서별로 살펴보면, 전담 부서와 디자이너가 없는 기관의 경우가 58.77점으로 다른 기관에 비해 적합도가 높은 것으로 나타남.

• 구분별/전담 부서별 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도

(단위: %)

구분		낮음	보통	높음	100점 환산 평균(점)
중앙부처 및 지자체		2.2	5.4	7.9	56.59
구분	지자체	2.1	5.3	6.6	56.86
	중앙부처	2.8	5.6	16.7	55.56
전담부서	전담 부서 있음	2.4	5.7	5.7	54.90
	디자이너만 있음	3.3	3.3	16.7	54.76
	없음	1.6	5.6	7.9	58.77

- 지자체 구분별로 살펴보면, 시/도가 62.50점으로 시/군/구(56.11점)보다 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도가 높게 나타남.
예산별로 살펴보면, 5천억 원 미만이 60.19점으로 다른 범주에 비해 적합도가 가장 높게 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 국가직무능력표준(NCS) 업무 적합도

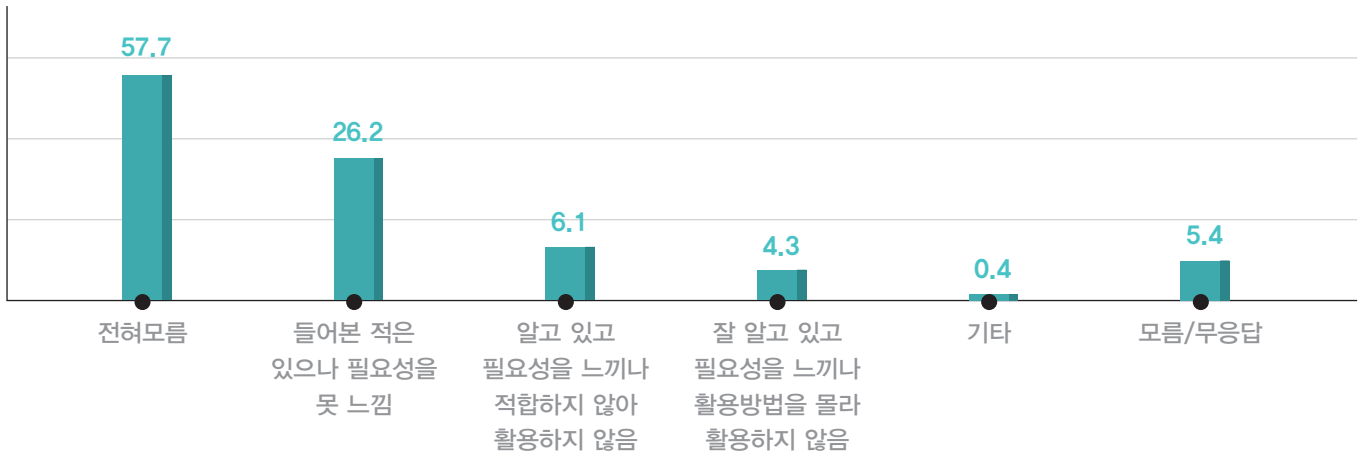
(단위: %)

구분		필요없다	보통이다	필요하다	100점 환산 평균(점)
지자체		2.1	5.3	6.6	56.86
지 자 체	시/도	0.0	11.8	11.8	62.50
	시/군/구	2.2	4.9	6.2	56.11
지 자 체 예 산	2천억원 미만	—	—	—	—
	3천억원 미만	0.0	9.1	0.0	50.00
	5천억원 미만	2.7	3.6	9.8	60.19
	5천억원 이상	2.2	6.7	5.6	53.85

17-2 국가직무능력표준(NCS)을 업무에 활용하지 않는 이유

- 정부기관에서 국가직무능력표준(NCS)을 업무에 활용하지 않는 이유에 대해 57.7%가 ‘전혀 모른다’ 고 응답하였고, ‘들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌’ (26.2%), ‘알고 있고 필요성을 느끼나 적합하지 않아 활용하지 않음’ (6.1%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 국가직무능력표준(NCS)을 업무에 활용하지 않는 이유



- 정부기관을 구분하여 살펴보면, 지자체에서 ‘전혀 모른다’ 는 응답이 중앙부처보다 높게 나타났고, 중앙부처에서는 ‘들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌’ (66.7%)이 가장 높게 나타남.
- 전담 부서별로 살펴보면, 전담 부서가 있는 기관에서 ‘전혀 모른다’ 는 응답이 다른 범주에 비해 높게 나타남.

• 구분별/전담 부서별 국가직무능력표준(NCS)을 업무에 활용하지 않는 이유

(단위: %)

구분		전혀모름	들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌	알고 있고 필요성을 느끼나 적합하지 않아 활용하지 않음	잘 알고 있고 필요성을 느끼나 활용방법을 몰라 활용하지 않음	기타
중앙부처 및 지자체		57.7	26.2	6.1	4.3	0.4
구분	지자체	62.6	20.2	6.6	4.9	0.4
	중앙부처	25.0	66.7	2.8	0.0	0.0
전담부서	전담 부서 있음	59.3	22.0	9.8	4.1	0.0
	디자이너만 있음	46.7	43.3	3.3	3.3	0.0
	없음	58.7	26.2	3.2	4.8	0.8

- 지자체 구분별로 살펴보면, 국가직무능력표준(NCS)을 업무에 활용하지 않는 이유를 시/군/구는 ‘전혀 모른다’ 는 응답비율이 64.6%로 시/보 보다 높게 나타난 반면, 시/도는 ‘들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낀다’ 고 응답한 비율이 47.1%로 높게 나타남.

예산별로 살펴보면, 모든 범주에서 ‘전혀 모른다’ 라는 비율이 높게 나타났고, 특히 3천억원 미만에서 가장 높게 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 국가직무능력표준(NCS)을 업무에 활용하지 않는 이유

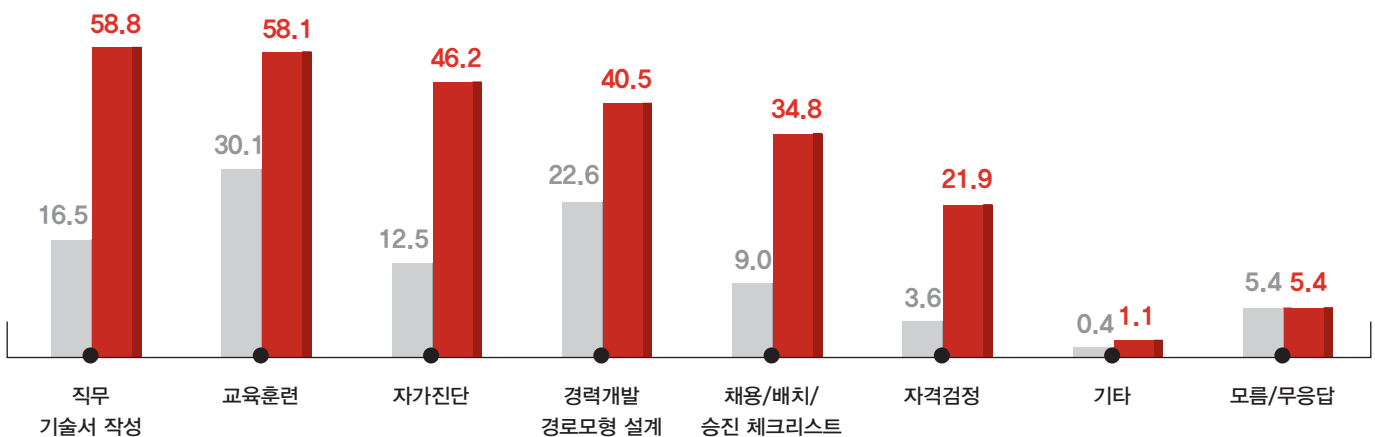
(단위: %)

구분		전혀모름	들어본 적은 있으나 필요성을 못 느낌	알고 있고 필요성을 느끼나 적합하지 않아 활용하지 않음	잘 알고 있고 필요성을 느끼나 활용 방법을 몰라 활용하지 않음	기타
지자체		62.6	20.2	6.6	4.9	0.4
지자체	시/도	35.3	47.1	5.9	5.9	0.0
	시/군/구	64.6	18.1	6.6	4.9	0.4
지자체예산	2천억원 미만	37.5	37.5	25.0	0.0	0.0
	3천억원 미만	69.7	18.2	3.0	9.1	0.0
	5천억원 미만	67.0	13.4	7.1	5.4	0.9
	5천억원 이상	56.7	27.8	5.6	3.3	0.0

18 국가직무능력표준(NCS) 활용방안

- 국가직무능력표준(NCS)의 활용방안에 대해 살펴본 결과(중복응답 기준), ‘교육훈련’ 이 57.6%로 가장 높게 나타났고, 다음으로는 ‘직무기술서 작성’ (55.6%), ‘자가진단’ (45.7%), ‘경력개발 경로모형 설계’ (42.0%) 등의 순으로 나타남.

(단위: %) 국가직무능력표준(NCS) 활용 방안 ■ 1순위 ■ 중복응답



- 정부기관을 구분하여 살펴보면, 국가직무능력표준(NCS) 활용 방안을 지자체에서는 ‘교육훈련’에 활용도가 높겠다고 응답한 비율이 57.6%로 가장 높았고, 중앙부처는 ‘직무기술서 작성’에 활용도가 높겠다고 응답한 비율이 80.6%로 나타남.

전담 부서별로 살펴보면, 전담부서와 디자이너가 없는 기관의 경우 ‘직무기술서 작성’에 활용도가 높겠다고 응답한 비율이 66.7%로 다른 범주에 비해 높게 나타남.

• 구분별/전담 부서별 국가직무능력표준(NCS) 활용 방안

(단위: %, 중복응답)

구분		직무 기술서 작성	교육훈련	자가진단	경력개발 경로모형 설계	채용/배치/ 승진 체크리스트	자격검정
중앙부처 및 지자체		58.8	58.1	46.2	40.5	34.8	21.9
구분	지자체	55.6	57.6	45.7	42.0	38.3	23.0
	중앙부처	80.6	61.1	50.0	30.6	11.1	13.9
전담부서	전담 부서 있음	53.7	57.7	54.5	43.1	33.3	24.4
	디자이너만 있음	66.7	66.7	50.0	40.0	36.7	13.3
	없음	61.9	56.3	37.3	38.1	35.7	21.4

- 지자체 구분별로 살펴보면, 시/도, 시/군/구 모두 ‘교육훈련’에 활용도가 높을 것이라고 많이 응답 하였고, 특히 시/도(58.8%)의 비율이 시/군/구(57.5%)보다 높게 나타남.

예산별로 살펴보면, 모두 ‘교육훈련’에 응답한 비율이 높게 나타났고, 특히 2천억원 미만인 62.5%로 가장 높게 나타남.

• 지자체별/지자체예산별 국가직무능력표준(NCS) 활용 방안

(단위: %, 중복응답)

구분		직무 기술서 작성	교육훈련	자가진단	경력개발 경로모형 설계	채용/배치/ 승진 체크리스트	자격검정
지자체		55.6	57.6	45.7	42.0	38.3	23.0
지 자 체	시/도	47.1	58.8	35.3	64.7	35.3	23.5
	시/군/구	56.2	57.5	46.5	40.3	38.5	23.0
지 자 체 예 산	2천억원 미만	50.0	62.5	87.5	25.0	50.0	12.5
	3천억원 미만	51.5	54.5	45.5	45.5	45.5	21.2
	5천억원 미만	55.4	57.1	50.0	37.5	38.4	25.0
	5천억원 이상	57.8	58.9	36.7	47.8	34.4	22.2

I 교육통계(문헌조사)

1 대학(원)의 디자인과 보유 학교 및 학과 현황

－ 학사 과정에 디자인학과가 있는 학교는 총 254개로 가장 많았고, 석사 과정에 디자인학과가 있는 학교는 총 147개, 박사 과정에 디자인학과가 있는 학교는 총 50개로 나타남.

• 학교별 2015년 대학(원)의 디자인학과 보유 학교 수

(단위: 개)

구분	학교 수			
	학사	석사	박사	계
총합계	254	147	50	451
전문대학	94	0	0	94
대학교	133	0	0	133
산업대학	2	0	0	2
각종대학(대학)	1	0	0	1
일반대학원	0	147	50	197
사이버대학(대학)	9	0	0	9
전공대학	1	0	0	1
기능대학	14	0	0	14

- 디자인 관련 학과 수는 학부, 석·박사 과정을 모두 포함하여 총 1,289개로 나타남.
학부과정의 디자인학과 수는 947개, 석사과정은 266개, 박사과정은 76개임.
- 학교 구분별로는 대학교의 디자인학과 수가 441개로 가장 많았고, 다음은 대학교(441개), 일반대학원(342개) 등의 순으로 나타남.
디자인특수분류별로는 패션/텍스타일디자인의 디자인학과 수가 239개로 가장 많았고, 제품디자인(213개), 공간디자인(202개), 시각디자인(194개), 디지털/멀티미디어디자인(154개) 등의 순으로 나타남.

• 학교구분별&디자인특수분류별 2015년 대학(원)의 디자인학과 수

(단위: 개)

구분		디자인학과 수			
		학부	석사과정	박사과정	계
총합계		254	147	50	451
학교 구분별	전문대학	428	0	0	428
	대학교	441	0	0	441
	산업대학	38	0	0	38
	각종대학(대학)	1	0	0	1
	일반대학원	0	266	76	342
	사이버대학(대학)	13	0	0	13
	전공대학	2	0	0	2
	기능대학	24	0	0	24
디자인 특수 분류별	디자인 일반	71	47	24	142
	제품디자인	151	51	11	213
	시각디자인	158	30	6	194
	디지털/멀티미디어디자인	127	22	5	154
	공간디자인	160	37	5	202
	패션/텍스타일디자인	191	41	7	239
	서비스/경험디자인	16	12	9	37
	산업공예디자인	54	20	8	82
	디자인인프라	19	6	1	26

2 2014년 대학(원) 디자인학과 학생 현황

1) 재적학생 수

- 학사 과정에 디자인학과가 있는 학교는 총 254개로 가장 많았고, 석사 과정에 디자인학과가 있는 학교는 총 147개, 박사 과정에 디자인학과가 있는 학교는 총 50개로 나타남.

• 2015년 대학(원)의 학교구분별 디자인학과 재적학생 수

(단위: 명)

구분		재적학생 수			
		학부	석사과정	박사과정	계
총합계		113,090	4,285	847	118,222
학교 구분별	전문대학	39,558	—	—	39,558
	대학교	64,299	—	—	64,299
	산업대학	1,587	—	—	1,587
	각종대학(대학)	150	—	—	150
	일반대학원	—	4,285	847	5,132
	사이버대학(대학)	3,837	—	—	3,837
	전공대학	597	—	—	597
	기능대학	3,062	—	—	3,062

- 성별로는 여학생이 71,545명으로 남학생(46,677명)보다 많았고, 산업대학 및 기능대학을 제외한 모든 학교에서 여학생 수가 남학생 수를 앞서고 있음.

• 2015년 대학(원)의 학교구분별 디자인학과 재적학생 수

(단위: 명)

구분		재적학생 수							
		학부		석사과정		박사과정		계	
		남	여	남	여	남	여	남	여
총합계		44,983	68,107	1,367	2,918	327	520	46,677	71,545
학교 구분별	전문대학	18,604	20,954	—	—	—	—	18,604	20,954
	대학교	21,486	42,813	—	—	—	—	21,486	42,813
	산업대학	891	696	—	—	—	—	891	696
	각종대학(대학)	45	105	—	—	—	—	45	105
	일반대학원	—	—	1,367	2,918	327	520	1,694	3,438
	사이버대학(대학)	1,378	2,459	—	—	—	—	1,378	2,459
	전공대학	293	304	—	—	—	—	293	304
	기능대학	2,286	776	—	—	—	—	2,286	776

※ 조사기준일 : 2015년 4월 1일

2) 재학생 수

- 2015년 디자인학과 총 재학생 수는 86,065명으로 나타남.
그 중 학부 재학생 수는 81,927명, 석사과정 재학생 수는 3,465명, 박사과정 재학생 수는 673명이었음.
- 학교 구분별로는 절반 이상이 대학교의 디자인학과 재학생(48,728명)인 것으로 나타났고, 전문대학(3년제) (26,485명)이 다음으로 많은 것으로 나타남.

• 2015년 대학(원)의 학교구분별 디자인학과 재학생 수

(단위: 명)

구분		재학생 수			
		학부	석사과정	박사과정	계
총합계		81,927	3,465	673	86,065
학교 구분별	전문대학(3년제)	26,485	—	—	26,485
	대학교	48,728	—	—	48,728
	산업대학	1,070	—	—	1,070
	각종대학(대학)	114	—	—	114
	일반대학원	—	3,465	673	4,138
	사이버대학(대학)	3,021	—	—	3,021
	전공대학	419	—	—	419
	기능대학	2,090	—	—	2,090

- 성별로는 여자 재학생 수는 60,144명, 남자 재학생 수는 25,921명으로 나타남.
학교구분별로는 기능대학을 제외한 모든 학교의 여자 재학생 수가 남자 재학생 수에 비해 많은 것으로 나타남.

• 2015년 대학(원)의 학교구분별 디자인학과 재학생수

(단위: 명)

구분		재학생 수							
		학부		석사과정		박사과정		계	
		남	여	남	여	남	여	남	여
총합계		24,559	57,368	1,107	2,358	255	418	25,921	60,144
학교 구분별	전문대학(3년제)	8,687	17,798	—	—	—	—	8,687	17,798
	대학교	12,720	36,008	—	—	—	—	12,720	36,008
	산업대학	556	514	—	—	—	—	556	514
	각종대학(대학)	24	90	—	—	—	—	24	90
	일반대학원	—	—	1,107	2,358	255	418	1,362	2,776
	사이버대학(대학)	1,041	1,980	—	—	—	—	1,041	1,980
	전공대학	143	276	—	—	—	—	143	276
	기능대학	1,388	702	—	—	—	—	1,388	702

※ 조사기준일 : 2015년 4월 1일

3) 입학자 수

- 2015년 디자인학과 총 입학자 수는 27,350명으로 나타남.
그 중 학부 입학자 수는 25,404명, 석사과정 입학자 수는 1,654명, 박사과정 입학자 수는 292명임.
- 학교 구분별로는 전문대학(3년제) 디자인학과 입학자 수(11,935명)가 가장 많았고, 그 다음은 일반대학 디자인학과 입학자 수(11,287명)가 많았음.
디자인특수분류별로는 패션/텍스타일디자인 디자인학과 입학자 수가 5,546명으로 가장 많았고, 공간 디자인(4,350명), 제품디자인(3,897명), 디자인 일반(3,774명), 시각디자인(3,638명) 등의 순으로 나타남.

• 2015년 대학(원)의 학교구분별&디자인특수분류별 디자인학과 입학자 수

(단위: 명)

구분		입학자 수			
		학부	석사과정	박사과정	계
총합계		25,404	1,654	292	27,350
학교 구분별	전문대학(3년제)	11,935	—	—	11,935
	대학교	11,287	—	—	11,287
	산업대학	170	—	—	170
	각종대학(대학)	20	—	—	20
	일반대학원	—	1,654	292	1,946
	사이버대학(대학)	655	—	—	655
	전공대학	238	—	—	238
	기능대학	1,099	—	—	1,099
디자인 특수 분류별	디자인 일반	3,155	503	116	3,774
	제품디자인	3,688	188	21	3,897
	시각디자인	3,480	144	14	3,638
	디지털/멀티미디어디자인	3,362	121	8	3,491
	공간디자인	4,191	147	12	4,350
	패션/텍스타일디자인	5,341	188	17	5,546
	서비스/경험디자인	443	89	37	569
	산업공예디자인	1,070	85	67	1,222
	디자인인프라	674	189	—	863

- 성별로는 여학생 입학자 수가 18,585명으로 남학생 입학자 수(8,765명) 대비 2배 이상 많았음.
디자인특수분류별로는 디자인인프라를 제외한 모든 디자인 분류에서 여학생 입학자 수가 남학생 입학자수에 비해 많았음.

• 2015년 대학(원)의 학교구분별&디자인특수분류별 디자인학과 입학자 수

(단위: 명)

구분		입학자 수							
		학부		석사과정		박사과정		계	
		남	여	남	여	남	여	남	여
총합계		8,163	17,241	489	1,165	113	179	8,765	18,585
학교 구분별	전문대학(3년제)	4,036	7,899	—	—	—	—	4,036	7,899
	대학교	2,987	8,300	—	—	—	—	2,987	8,300
	산업대학	81	89	—	—	—	—	81	89
	각종대학(대학)	2	18	—	—	—	—	2	18
	일반대학원	—	—	489	1,165	113	179	602	1,344
	사이버대학(대학)	234	421	—	—	—	—	234	421
	전공대학	82	156	—	—	—	—	82	156
	기능대학	741	358	—	—	—	—	741	358
	디자인 일반	925	2,230	104	399	40	76	1,069	2,705
	제품디자인	1,361	2,327	101	87	12	9	1,474	2,423
	시각디자인	916	2,564	39	105	4	10	959	2,679
	디지털/멀티미디어디자인	1,011	2,351	39	82	5	3	1,055	2,436
	공간디자인	1,773	2,418	53	94	6	6	1,832	2,518
	패션/텍스타일디자인	1,165	4,176	25	163	—	17	1,190	4,356
	서비스/경험디자인	168	275	39	50	24	13	231	338
	산업공예디자인	203	867	14	71	22	45	239	983
	디자인인프라	641	33	75	114	—	—	716	147

※ 조사기준일 : 2015년 4월 1일

4) 졸업자 수¹⁰⁾

- 2015년 디자인학과 총 졸업자 수는 26,139명으로 나타남.
그 중 학부 졸업자 수는 24,730명, 석사과정 졸업자 수는 1,259명, 박사과정 졸업자 수는 150명임.
- 학교구분별로는 전문대학의 디자인학과 졸업자 수가 11,253명으로 가장 많았고, 대학교(11,206명)가 다음으로 나타남.
디자인특수분류별로는 패션/텍스타일디자인 디자인학과 졸업자 수가 5,531명으로 가장 많았고, 시각디자인(4,599명), 제품디자인(4,091명) 등의 순임.

• 2015년 대학(원)의 학교구분별&계열별 디자인학과 졸업자 수

(단위: 명)

구분		졸업자 수			
		학부	석사과정	박사과정	계
총합계		24,730	1,259	150	26,139
학교 구분별	전문대학	11,253	—	—	11,253
	대학교	11,206	—	—	11,206
	산업대학	622	—	—	622
	각종대학(대학)	11	—	—	11
	일반대학원	—	1,259	150	1,409
	사이버대학(대학)	573	—	—	573
	전공대학	197	—	—	197
	기능대학	868	—	—	868
디자인 특수 분류별	디자인 일반	1,936	345	49	2,330
	제품디자인	3,934	138	19	4,091
	시각디자인	4,483	112	4	4,599
	디지털/멀티미디어디자인	3,126	89	12	3,227
	공간디자인	3,647	133	4	3,784
	패션/텍스타일디자인	5,380	140	11	5,531
	서비스/경험디자인	155	63	17	235
	산업공예디자인	1,155	70	34	1,259
	디자인인프라	914	169	—	1,083

¹⁰⁾ 2015년 2월 졸업자 및 2014년 8월 졸업자 기준임.

- 성별로는 여학생 졸업자 수가 18,841명, 남학생 졸업자 수는 7,298명으로 나타남.
디자인특수분류별로는 디자인인프라를 제외한 모든 분류의 디자인학과 졸업자 수가 남학생에 비해 여학생이 많은 것으로 나타남.

• 2015년 대학(원)의 학교구분별&디자인특수분류별 디자인학과 졸업자 수

(단위: 명)

구분		졸업자 수							
		학부		석사과정		박사과정		계	
		남	여	남	여	남	여	남	여
총합계		6,858	17,872	381	878	59	91	7,298	18,841
학교 구분별	전문대학	3,221	8,032	-	-	-	-	3,221	8,032
	대학교	2,605	8,601	-	-	-	-	2,605	8,601
	산업대학	206	416	-	-	-	-	206	416
	각종대학(대학)	1	10	-	-	-	-	1	10
	일반대학원	-	-	381	878	59	91	440	969
	사이버대학(대학)	217	356	-	-	-	-	217	356
	전공대학	50	147	-	-	-	-	50	147
	기능대학	558	310	-	-	-	-	558	310
디자인 특수 분류별	디자인 일반	540	1,396	62	283	18	31	620	1,710
	제품디자인	1,316	2,618	70	68	8	11	1,394	2,697
	시각디자인	1,077	3,406	36	76	0	4	1,113	3,486
	디지털/멀티미디어디자인	955	2,171	42	47	8	4	1,005	2,222
	공간디자인	1,330	2,317	40	93	3	1	1,373	2,411
	패션/텍스타일디자인	804	4,576	16	124	3	8	823	4,708
	서비스/경험디자인	77	78	26	37	8	9	111	124
	산업공예디자인	180	975	18	52	11	23	209	1,050
	디자인인프라	579	335	71	98	0	0	650	433

※ 조사기준일 : 2015년 4월 1일

5) 취업자 수¹¹⁾

- 2014년 디자인학과 총 취업자 수는 13,685명으로 나타남.
그 중 학부 취업자 수는 13,395명, 석사과정 취업자 수는 214명, 박사과정 취업자 수는 76명이었음.
- 디자인특수분류별로는 패션/텍스타일디자인 디자인학과 취업자 수가 2,919명으로 가장 많았고, 시각디자인(2,432명), 제품디자인(2,026명), 공간디자인(2,061명), 디지털/멀티미디어디자인(1,732명) 등의 순으로 나타남.

• 2014년 대학(원)의 학교구분별&디자인 특수분류별 디자인학과 취업자 수

(단위: 명)

구분		취업자 수			
		학부	석사과정	박사과정	계
총합계		13,395	214	76	13,685
학교 구분별	전문대학	6,362	—	—	6,362
	대학교	6,202	—	—	6,202
	산업대학	376	—	—	376
	각종대학(대학)	7	—	—	7
	일반대학원	—	214	76	290
	기능대학	448	—	—	448
디자인 특수 분류별	디자인 일반	938	96	25	1,059
	제품디자인	1,992	24	10	2,026
	시각디자인	2,425	7	0	2,432
	디지털/멀티미디어디자인	1,715	17	0	1,732
	공간디자인	2,044	14	3	2,061
	패션/텍스타일디자인	2,900	10	9	2,919
	서비스/경험디자인	114	2	1	117
	산업공예디자인	711	4	28	743
	디자인인프라	556	40	0	596

¹¹⁾ 취업자는 조사 기준일(12월 31일) 당시 건강보험가입 취업자, 교내취업자, 해외취업자, 농림어업종사자, 개인창작활동종사자, 1인창(사)업자, 프리랜서임.

- 일반대학원 외 전문대학원과 특수대학원은 조사에서 제외됨.

- 성별로는 여학생 취업자 수가 10,054명으로 남학생 취업자 수(3,631명) 대비 2배 이상 많은 것으로 나타남. 디자인특수분류별로는 디자인인프라 디자인학과 남학생 취업자 수가 여학생에 비해 많았고, 그 외 모든 분류에서 여학생 취업자 수가 많았음

• 2014년 대학(원)의 학교구분별&디자인특수분류별 디자인학과 취업자 수

(단위: 명)

구분		취업자 수							
		학부		석사과정		박사과정		계	
		남	여	남	여	남	여	남	여
총합계		3,537	9,858	63	151	31	45	3,631	10,054
학교 구분별	전문대학	1,684	4,678	—	—	—	—	1,684	4,678
	대학교	1,484	4,718	—	—	—	—	1,484	4,718
	산업대학	132	244	—	—	—	—	132	244
	각종대학(대학)	1	6	—	—	—	—	1	6
	일반대학원	—	—	63	151	31	45	94	196
	기능대학	236	212	—	—	—	—	236	212
디자인 특수 분류별	디자인 일반	278	660	29	67	15	10	322	737
	제품디자인	591	1,401	5	19	7	3	603	1,423
	시각디자인	593	1,832	1	6	0	0	594	1,838
	디지털/멀티미디어디자인	485	1,230	7	10	0	0	492	1,240
	공간디자인	735	1,309	4	10	1	2	740	1,321
	패션/텍스타일디자인	393	2,507	1	9	0	9	394	2,525
	서비스/경험디자인	46	68	1	1	0	1	47	70
	산업공예디자인	116	595	3	1	8	20	127	616
	디자인인프라	300	256	12	28	0	0	312	284

※ 조사기준일 : 2014년 12월 31일

6) 취업률¹²

– 2014년 디자인학과 졸업자의 취업률은 63.6%로 나타남.

박사과정 졸업자의 취업률이 74.8%로 가장 높았고, 다음은 석사과정 취업률(71.3%), 학부과정 취업률(63.4%) 순으로 나타남.

그 중 학부 졸업자 수는 24,730명, 석사과정 졸업자 수는 1,259명, 박사과정 졸업자 수는 150명임.

– 학교구분별로는 각종대학(대학)의 취업률이 92.9%로 가장 높았고, 일반대학원(72.5%), 기능대학(70.2%), 산업대학(65.7%) 등의 순으로 나타남.

디자인특수분류별로는 디자인인프라 디자인학과 취업률이 75.0%로 가장 높았고, 서비스/경험디자인(64.3%), 공간디자인(64.2%), 디지털/멀티미디어디자인(63.9%) 등의 순으로 나타났으나 큰 차이를 보이지 않음.

• 2014년 대학(원)의 학교구분별&계열별 디자인학과 취업률

(단위: %)

구분		취업률			
		학부	석사과정	박사과정	계
총합계		62.8	70.9	71.0	63.0
학교 구분별	전문대학	61.7	—	—	61.7
	대학교	63.5	—	—	63.5
	산업대학	63.9	—	—	63.9
	각종대학(대학)	87.5	—	—	87.5
	일반대학원	—	70.9	71.0	70.9
	기능대학	69.9	—	—	69.9
디자인 특수 분류별	디자인 일반	59.5	75.0	71.4	60.9
	제품디자인	62.5	77.4	62.5	62.6
	시각디자인	62.4	58.3	—	62.4
	디지털/멀티미디어디자인	64.5	81.0	—	64.7
	공간디자인	64.0	58.3	60.0	63.9
	패션/텍스타일디자인	61.3	62.5	69.2	61.3
	서비스/경험디자인	63.3	66.7	100.0	63.6
	산업공예디자인	61.0	80.0	75.7	61.6
	디자인인프라	75.9	64.5	—	75.0

¹¹ 취업자는 조사 기준일(12월 31일) 당시 건강보험가입 취업자, 교내취업자, 해외취업자, 농림어업종사자, 개인창작활동종사자, 1인창(사)업자, 프리랜서임.

– 일반대학원 외 전문대학원과 특수대학원은 조사에서 제외됨.

- 성별로는 남자 취업률이 64.8%, 여자 취업률은 62.4%로 나타남. 디자인특수분류별로는 디지털/ 멀티미디어디자인 디자인학과 여학생 취업률이 남학생에 비해 높았고, 그 외 모든 분류에서 남학생의 취업률이 여학생에 비해 높은 것으로 나타남.

• 2014년 대학(원)의 학교구분별&계열별 디자인학과 취업률

(단위: %)

구분		취업률							
		학부		석사과정		박사과정		계	
		남	여	남	여	남	여	남	여
총합계		64.5	62.3	72.4	70.2	86.1	63.4	64.8	62.4
학교 구분별	전문대학	62.9	61.3	—	—	—	—	62.9	61.3
	대학교	64.4	63.2	—	—	—	—	64.4	63.2
	산업대학	70.6	60.8	—	—	—	—	70.6	60.8
	각종대학(대학)	100.0	85.7	—	—	—	—	100.0	85.7
	일반대학원	—	—	72.4	70.2	86.1	63.4	76.4	68.5
	기능대학	76.4	63.9	—	—	—	—	76.4	63.9
디자인 특수 분류별	디자인 일반	60.4	59.1	74.4	75.3	93.8	52.6	62.5	60.2
	제품디자인	63.8	62.0	62.5	82.6	77.8	42.9	63.9	62.1
	시각디자인	65.0	61.6	25.0	75.0	0.0	0.0	64.8	61.6
	디지털/멀티미디어디자인	61.5	65.8	100.0	71.4	0.0	0.0	61.8	65.9
	공간디자인	65.1	63.4	80.0	52.6	100.0	50.0	65.2	63.2
	패션/텍스타일디자인	63.1	61.0	100.0	60.0	0.0	69.2	63.1	61.0
	서비스/경험디자인	66.7	61.3	100.0	50.0	0.0	100.0	67.1	61.4
	산업공예디자인	61.1	61.0	75.0	100.0	80.0	74.1	62.3	61.4
	디자인인프라	78.5	72.9	66.7	63.6	0.0	0.0	78.0	71.9

※ 조사기준일 : 2014년 12월 31일

IV 디자인 역량 진단

Ⅳ디자인역량 진단

Ⅰ 디자인 역량 평가의 목적

디자인 역량의 평가는 디자인 통합적인 접근을 통해 기업의 디자인 역량을 강화하기 위한 일환으로 기업의 디자인 수준을 점검하고 핵심문제와 개선방향 등 향후 실용적 도구를 개발을 위한 초석으로 활용코자 함.

Ⅰ 디자인 역량 평가 절차

1) 디자인 역량 평가 과정



디자인 역량 평가는 크게 ‘디자인 역량 유형별 역량 수준’ 과 ‘디자인 활동별 디자인 도입 및 실행 수준 평가(디자인 활동 적정성 평가)’ 로 이루어지며, 3단계의 과정을 통해 평가됨.

• 1단계 : 디자인 역량 요소 평가^⑨

디자인 역량 유형별 역량 수준 측정

아래 14개 항목을 5개 역량 유형(디자인기업가역량, 디자인자원화역량(내·외부), 디자인사업화 역량, 디자인성과창출역량, 디자인자산관리역량)으로 구분하여 각 역량별 수준 측정.

구분		디자인 업무 및 관련 활동	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수	해당 없음
디자인기업가 역량	디자인 비전 및 전략수립 (개발계획)	전사 비전 및 중장기 사업전략에 맞춘 디자인 비전 및 전략이 수립되고, 디자인 분야의 주요 사업계획 및 의사결정에 반영되고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑨
		주요 디자인 활동의 목표 및 전략은 전사 디자인 전략, 브랜드 전략과 일관성을 유지하고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑨
		주요 디자인 활동은 디자인 전략을 토대로 연구개발, 마케팅, 구매조달, 생산 등 관련 부문과의 체계적인 협력을 통해 수행되고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑨
		디자인 개발 계획의 준수 여부 및 과정이 체계적으로 모니터링, 통제되고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑨
디자인 지원 내부화 역량	디자인 전문 인력 채용 및 경력개발	회사의 인재상에 기초한 디자인 전문 인력의 인재상(지식, 기술, 태도 등)을 설정하고 이에 따른 채용 및 경력개발이 이루어지고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑨
디자인 지원 외부화 역량	디자인 아웃소싱	디자인 업무의 아웃소싱 활용에 대한 명확한 기준과 체계가 있으며, 이에 따라 아웃소싱이 이루어지고 있다. 근거와 지침이 있으며 이를 준용하고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑨
		아웃소싱 과정 및 산출물에 대한 모니터링, 평가가 체계적으로 이루어진다.	①	②	③	④	⑤	⑨
디자인 사업화 역량	디자인 전담 조직	디자인 전략수립 및 개발(외주 관리 포함) 등 주요 디자인 업무의 전담조직이 운영되고 있다. 수행을 위한 전담조직은 구성되어 있는가?	①	②	③	④	⑤	⑨
		디자인 전담조직의 효과적 운영에 필요한 인적, 물적 자원이 충분히 뒷받침되며, 이에 대한 활용은 전담조직 책임 하에 자율적으로 이루어지고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑨
디자인 성과창출 역량	디자인 성과	디자인 성과에 대한 평가를 주기적, 지속적으로 실행하고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑨
		디자인 성과에 대한 별도의 구체적인 보상체계를 갖추고 있으며, 이에 따라 보상이 이루어지고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑨
		디자인 성과평가 결과를 디자인 전략 및 개발 프로세스에 반영하기 위한 지침을 운영하고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑨
디자인 자산관리 역량	디자인 자산관리	디자인 업무 수행에 필요한 각종 공간, 시설, 장비(HW, SW), 도구 등을 충분히 확보하고 있거나 (외부의 자원을) 활용할 수 있다.	①	②	③	④	⑤	⑨
		구체적인 디자인 자산 관리 계획을 수립, 실행하고 있다.	①	②	③	④	⑤	⑨

⑨ 디자인 역량 요소의 각 항목은 총괄본 부록의 디자인활용업체 설문지 참조 (문항23~26번)

	디자인 활동	도입 · 실행 수준					
		매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수	해당 없음
디자인 관련 활동	시장 조사, 소비자 니즈 파악	①	②	③	④	⑤	⑨
	제품 개발전략 수립	①	②	③	④	⑤	⑨
	제품 콘셉트 개발 및 구체화	①	②	③	④	⑤	⑨
	제품 스타일링 (외형, 컬러, 소재 등)	①	②	③	④	⑤	⑨
	UI, UX 개발 및 사용성 테스트 등	①	②	③	④	⑤	⑨
	기구 설계	①	②	③	④	⑤	⑨
	엔지니어링 설계 지원	①	②	③	④	⑤	⑨
	후가공 (외형, 컬러, 표면 등)	①	②	③	④	⑤	⑨
	사인물 포장	①	②	③	④	⑤	⑨
	전시, 유통 디스플레이 방법, 인테리어 등	①	②	③	④	⑤	⑨
	홍보리플렛 제작, 웹사이트 개발 등	①	②	③	④	⑤	⑨
	전사, 사업, 제품에 일관된 명확한 아이덴티티 수립, 관리	①	②	③	④	⑤	⑨
	생산원가 절감 및 생산성 향상	①	②	③	④	⑤	⑨

· 2단계 : 디자인 역량 가중치 적용

디자인 역량 유형별 역량 수준 측정

디자인 역량 진단 평가 절차의 [1단계: 디자인 역량 요소평가]를 통해 측정된 결과에 다음 표에 제시된 역량 가중치를 적용.

규모별

구분	소기업	중기업	대기업
디자인 기업가 역량	5.416	3.881	3.444
디자인 자원 내부화 역량	5.087	3.066	4.109
디자인 자원 외부화 역량	3.838	3.478	2.775
디자인 사업화 역량	5.084	3.720	4.007
디자인 성과 창출 역량	5.736	4.341	3.901
디자인 자산 관리 역량	5.314	3.970	3.856
제품개발프로세스	1.213	0.917	1.903
R&D-디자인 융합 활동	1.123	1.050	2.269
디자인관련활동	0.791	1.158	1.881

업종별

구분	제품디자인	시각디자인	디지털·미디어	인테리어디자인
디자인 기업가 역량	1.848	1.821	1.151	1.325
디자인 자원 내부화 역량	1.862	1.626	1.143	1.269
디자인 자원 외부화 역량	1.587	1.528	0.712	1.028
디자인 사업화 역량	1.887	1.646	1.161	1.777
디자인 성과 창출 역량	1.820	1.785	1.557	1.482
디자인 자산 관리 역량	1.657	1.733	1.374	1.680
제품개발프로세스	0.527	0.843	0.644	0.403
R&D-디자인 융합 활동	0.242	0.214	0.770	0.591
디자인관련활동	0.331	0.160	0.776	0.490
구분	패션·텍스타일	서비스·경험	공예디자인	디자인인프라
디자인 기업가 역량	2.123	1.117	1.418	1.937
디자인 자원 내부화 역량	2.100	1.084	1.500	1.677
디자인 자원 외부화 역량	1.983	0.661	1.130	1.463
디자인 사업화 역량	2.272	0.972	1.278	1.818
디자인 성과 창출 역량	2.333	1.273	1.837	1.892
디자인 자산 관리 역량	2.210	1.090	1.447	1.948
제품개발프로세스	0.565	0.248	0.158	0.645
R&D-디자인 융합 활동	1.197	0.250	0.534	0.644
디자인관련활동	1.154	0.309	0.333	0.277

규모별/업종별

구분	제품디자인			시각디자인		
	소기업	중기업	대기업	소기업	중기업	대기업
디자인 기업가 역량	0.803	0.800	0.246	0.604	0.340	0.877
디자인 자원 내부화 역량	0.821	0.617	0.424	0.565	0.134	0.926
디자인 자원 외부화 역량	0.742	0.565	0.280	0.413	0.302	0.813
디자인 사업화 역량	0.813	0.785	0.289	0.502	0.221	0.923
디자인 성과 창출 역량	0.850	0.817	0.153	0.609	0.428	0.748
디자인 자산 관리 역량	0.824	0.696	0.137	0.520	0.361	0.853
제품개발프로세스	0.120	0.084	0.323	0.243	0.000	0.600
R&D-디자인 융합 활동	0.071	0.091	0.080	0.158	0.000	0.056
디자인관련활동	0.015	0.132	0.184	0.110	0.000	0.050
구분	디지털·미디어 디자인			인테리어 디자인		
	소기업	중기업	대기업	소기업	중기업	대기업
디자인 기업가 역량	0.586	0.004	0.562	0.523	0.592	0.211
디자인 자원 내부화 역량	0.424	0.036	0.683	0.506	0.458	0.306
디자인 자원 외부화 역량	0.181	0.500	0.030	0.375	0.653	0.000
디자인 사업화 역량	0.402	0.115	0.644	0.632	0.742	0.402
디자인 성과 창출 역량	0.666	0.199	0.692	0.529	0.661	0.292
디자인 자산 관리 역량	0.440	0.086	0.848	0.619	0.641	0.419
제품개발프로세스	0.000	0.242	0.402	0.234	0.169	0.000
R&D-디자인 융합 활동	0.000	0.242	0.528	0.177	0.139	0.275
디자인관련활동	0.022	0.348	0.406	0.125	0.017	0.348

구분	패션 · 텍스타일 디자인			서비스 · 경험 디자인		
	소기업	중기업	대기업	소기업	중기업	대기업
디자인 기업가 역량	0.870	0.511	0.743	0.667	0.197	0.253
디자인 자원 내부화 역량	0.798	0.426	0.876	0.606	0.123	0.355
디자인 자원 외부화 역량	0.713	0.440	0.829	0.437	0.072	0.152
디자인 사업화 역량	0.843	0.553	0.876	0.493	0.130	0.348
디자인 성과 창출 역량	0.893	0.611	0.829	0.769	0.146	0.357
디자인 자산 관리 역량	0.853	0.528	0.829	0.705	0.104	0.281
제품개발프로세스	0.206	0.008	0.351	0.206	0.000	0.042
R&D-디자인 융합 활동	0.444	0.237	0.516	0.187	0.009	0.054
디자인관련활동	0.291	0.246	0.617	0.152	0.000	0.157
구분	공예디자인			디자인 인프라		
	소기업	중기업	대기업	소기업	중기업	대기업
디자인 기업가 역량	0.607	0.639	0.171	0.756	0.799	0.382
디자인 자원 내부화 역량	0.595	0.677	0.228	0.772	0.594	0.311
디자인 자원 외부화 역량	0.335	0.545	0.250	0.641	0.401	0.421
디자인 사업화 역량	0.673	0.506	0.100	0.725	0.668	0.425
디자인 성과 창출 역량	0.655	0.777	0.404	0.764	0.703	0.426
디자인 자산 관리 역량	0.577	0.770	0.100	0.776	0.783	0.389
제품개발프로세스	0.000	0.158	0.000	0.204	0.256	0.185
R&D-디자인 융합 활동	0.026	0.095	0.413	0.060	0.237	0.347
디자인관련활동	0.076	0.257	0.000	0.000	0.158	0.119

• 3단계 : 디자인 역량 등급 산출

가중치를 적용한 값들의 평균값을 산출하고 아래 표에 제시된 범주별 등급 확인

규모별

구분	소기업	중기업	대기업
A	13.809이상	11.177이상	12.686이상
B	13.808~11.558	11.176~9.901	12.685~11.632
C	11.557~8.825	9.900~8.646	11.631~10.317
D	8.824~3.245	8.645~1.206	10.316~2.480
F	3.244이하	1.205이하	2.479이하

업종별

구분	제품 디자인	시각 디자인	디지털 · 미디어	인테리어 디자인
A	5.210이상	4.877이상	3.935이상	4.138이상
B	5.209~4.514	4.876~4.293	3.934~3.661	4.137~3.524
C	4.513~3.532	4.292~3.619	3.660~3.303	3.523~2.290
D	3.531~0.449	3.618~2.252	3.302~2.889	2.289~0.551
F	0.448이하	2.251이하	2.888이하	0.550이하
구분	패션 · 텍스타일	서비스 · 경험	공예디자인	디자인 인프라
A	7.063이상	2.915이상	4.018이상	5.382이상
B	7.062~6.527	2.914~2.705	4.017~3.361	5.381~4.714
C	6.526~5.543	2.704~2.304	3.360~0.717	4.713~3.781
D	5.542~3.427	2.303~1.273	0.716~0.303	3.780~1.842
F	3.426이하	1.272이하	0.302이하	1.841이하

규모별/업종별

구분	제품디자인		
	소기업	중기업	대기업
A	2.126이상	2.032이상	1.022이상
B	2.125~1.750	2.031~1.776	1.021~0.890
C	1.749~1.420	1.775~1.584	0.889~0.252
D	1.419~0.562	1.583~0.125	0.251~0.237
F	0.561이하	0.124이하	0.236이하
구분	시각 디자인		
	소기업	중기업	대기업
A	1.502이상	0.783이상	2.582이상
B	1.501~1.316	0.782~0.696	2.581~2.494
C	1.315~1.158	0.695~0.602	2.493~2.014
D	1.157~0.353	0.601~0.467	2.013~1.944
F	0.352이하	0.466이하	1.943이하
구분	디지털 · 미디어 디자인		
	소기업	중기업	대기업
A	1.135이상	0.685이상	2.257이상
B	1.134~1.029	0.684~0.568	2.256~2.078
C	1.028~0.934	0.567~0.523	2.077~1.848
D	0.933~0.723	0.522~0.480	1.847~1.690
F	0.722이하	0.479이하	1.689이하

구분	인테리어 디자인		
	소기업	중기업	대기업
A	1.519이상	1.485이상	1.033이상
B	1.518~1.269	1.484~1.012	1.032~0.993
C	1.268~0.898	1.011~0.115	0.992~0.835
D	0.897~0.529	0.114~0.109	0.834~0.236
F	0.528이하	0.108이하	0.235이하
구분	패션 · 텍스타일 디자인		
	소기업	중기업	대기업
A	2.471이상	1.581이상	3.376이상
B	2.470~2.263	1.580~1.477	3.375~3.135
C	2.262~1.898	1.476~1.304	3.134~2.863
D	1.897~0.906	1.303~1.060	2.862~1.809
F	0.905이하	1.059이하	1.808이하
구분	서비스 · 경험 디자인		
	소기업	중기업	대기업
A	1.588이상	0.333이상	0.852이상
B	1.587~1.458	0.332~0.308	0.851~0.794
C	1.457~1.325	0.307~0.277	0.793~0.750
D	1.324~0.730	0.276~0.211	0.749~0.524
F	0.729이하	0.210이하	0.523이하
구분	공예 디자인		
	소기업	중기업	대기업
A	1.475이상	1.980이상	0.658이상
B	1.474~1.069	1.979~1.668	0.657~0.656
C	1.068~0.033	1.667~1.320	0.655~0.650
D	0.032~0.031	1.319~0.163	0.649~0.645
F	0.030이하	0.162이하	0.644이하
구분	디자인 인프라		
	소기업	중기업	대기업
A	1.829이상	2.015이상	1.478이상
B	1.828~1.450	2.014~1.893	1.477~1.257
C	1.449~1.111	1.892~1.594	1.256~1.194
D	1.110~0.522	1.593~0.952	1.193~1.105
F	0.521이하	0.951이하	1.104이하

• 디자인 역량 등급산출 예시(소기업)

구분	측정값 평균 ①	가중치 ②	가중치 ③=①×②
디자인 기업가 역량	4.5	5.416	24.372
디자인 자원 내부화 역량	2.5	5.087	12.718
디자인 자원 외부화 역량	3	3.838	11.514
디자인 사업화 역량	4.2	5.084	21.353
디자인 성과 창출 역량	3.5	5.736	20.076
디자인 자산 관리 역량	4.5	5.314	23.913
제품개발프로세스	3.50	1.213	4.246
R&D-디자인 융합 활동	4.00	1.123	4.492
디자인관련활동	2.00	0.791	1.582
디자인 역량 가중치 평균 ③ 평균값	13.807		
디자인 역량 등급	A		

• 역량 수준 비교 · 분석

기업 규모별 평균값 및 베스트 기업과 비교 · 분석

* 평균과 베스트는 가중치를 반영하지 않은 ‘측정값’ 임

소기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.004	4.500
디자인 자원 내부화 역량	2.856	5.000
디자인 자원 외부화 역량	2.820	4.000
디자인 사업화 역량	2.862	5.000
디자인 성과 창출 역량	2.856	5.000
디자인 자산 관리 역량	2.907	4.500
제품개발프로세스	2.954	4.400
R&D-디자인 융합 활동	2.881	4.667
디자인관련활동	2.991	4.385
역량점수	10.798	17.469
등급	C	A

중기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.491	5.000
디자인 자원 내부화 역량	3.353	5.000
디자인 자원 외부화 역량	3.134	5.000
디자인 사업화 역량	3.380	5.000
디자인 성과 창출 역량	3.302	5.000
디자인 자산 관리 역량	3.310	5.000
제품개발프로세스	3.287	4.400
R&D-디자인 융합 활동	3.332	4.667
디자인관련활동	3.373	4.000
역량점수	9.466	13.983
등급	C	A

대기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.795	5.000
디자인 자원 내부화 역량	3.785	5.000
디자인 자원 외부화 역량	3.286	5.000
디자인 사업화 역량	3.726	5.000
디자인 성과 창출 역량	3.597	5.000
디자인 자산 관리 역량	3.667	5.000
제품개발프로세스	3.615	4.000
R&D-디자인 융합 활동	3.594	4.000
디자인관련활동	3.630	4.000
역량점수	11.412	14.964
등급	C	A

업종별 평균값 및 베스트 기업과 비교 · 분석

제품 디자인

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.318	5.000
디자인 자원 내부화 역량	3.229	5.000
디자인 자원 외부화 역량	3.071	5.000
디자인 사업화 역량	3.208	5.000
디자인 성과 창출 역량	3.209	4.333
디자인 자산 관리 역량	3.199	5.000
제품개발프로세스	3.353	3.400
R&D-디자인 융합 활동	3.361	4.000
디자인관련활동	3.382	3.615
역량점수	4.212	6.228
등급	C	A

시각 디자인

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.352	4.750
디자인 자원 내부화 역량	3.224	5.000
디자인 자원 외부화 역량	3.181	5.000
디자인 사업화 역량	3.138	4.000
디자인 성과 창출 역량	3.068	4.333
디자인 자산 관리 역량	3.280	5.000
제품개발프로세스	3.202	4.000
R&D-디자인 융합 활동	3.186	3.167
디자인관련활동	3.324	4.385
역량점수	4.049	5.795
등급	C	A

디지털 · 미디어 디자인

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.660	4.000
디자인 자원 내부화 역량	3.590	5.000
디자인 자원 외부화 역량	3.023	-
디자인 사업화 역량	3.679	4.500
디자인 성과 창출 역량	3.436	4.667
디자인 자산 관리 역량	3.329	4.000
제품개발프로세스	3.219	3.600
R&D-디자인 융합 활동	3.261	3.833
디자인관련활동	3.312	4.231
역량점수	3.535	4.095
등급	C	A

인테리어 디자인

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.035	5.000
디자인 자원 내부화 역량	2.990	5.000
디자인 자원 외부화 역량	2.738	2.000
디자인 사업화 역량	2.939	5.000
디자인 성과 창출 역량	2.891	3.667
디자인 자산 관리 역량	2.934	3.500
제품개발프로세스	3.016	3.400
R&D-디자인 융합 활동	2.970	3.833
디자인관련활동	3.069	3.769
역량점수	3.282	4.523
등급	C	A

패션 · 텍스타일 디자인

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.383	5.000
디자인 자원 내부화 역량	3.326	5.000
디자인 자원 외부화 역량	3.325	5.000
디자인 사업화 역량	3.389	5.000
디자인 성과 창출 역량	3.348	5.000
디자인 자산 관리 역량	3.333	5.000
제품개발프로세스	3.136	4.000
R&D-디자인 융합 활동	3.093	4.000
디자인관련활동	3.204	4.000
역량점수	5.868	8.530
등급	C	A

서비스 · 경험 디자인

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.279	3.500
디자인 자원 내부화 역량	3.115	5.000
디자인 자원 외부화 역량	3.074	5.000
디자인 사업화 역량	3.150	4.000
디자인 성과 창출 역량	3.200	5.000
디자인 자산 관리 역량	3.158	3.500
제품개발프로세스	3.237	3.800
R&D-디자인 융합 활동	3.161	4.667
디자인관련활동	3.281	4.154
역량점수	2.473	3.344
등급	C	A

공예 디자인

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.533	5.000
디자인 자원 내부화 역량	3.158	5.000
디자인 자원 외부화 역량	2.917	5.000
디자인 사업화 역량	3.145	5.000
디자인 성과 창출 역량	3.158	5.000
디자인 자산 관리 역량	3.329	5.000
제품개발프로세스	3.197	4.400
R&D-디자인 융합 활동	3.075	4.667
디자인관련활동	3.131	4.000
역량점수	3.430	5.285
등급	C	A

디자인 인프라

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.203	5.000
디자인 자원 내부화 역량	3.086	5.000
디자인 자원 외부화 역량	2.880	5.000
디자인 사업화 역량	3.118	5.000
디자인 성과 창출 역량	2.984	5.000
디자인 자산 관리 역량	3.088	5.000
제품개발프로세스	3.100	4.000
R&D-디자인 융합 활동	3.069	4.000
디자인관련활동	3.133	3.615
역량점수	4.196	6.648
등급	C	A

업종별&규모별 평균값 및 베스트 기업과 비교 · 분석

제품디자인&소기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	2.885	4.000
디자인 자원 내부화 역량	2.830	4.000
디자인 자원 외부화 역량	2.635	4.000
디자인 사업화 역량	2.830	5.000
디자인 성과 창출 역량	2.850	5.000
디자인 자산 관리 역량	2.862	5.000
제품개발프로세스	3.021	4.000
R&D-디자인 융합 활동	3.058	3.500
디자인관련활동	3.115	4.385
역량점수	1.589	2.522
등급	C	A

제품디자인&중기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.531	4.750
디자인 자원 내부화 역량	3.300	4.000
디자인 자원 외부화 역량	3.422	4.000
디자인 사업화 역량	3.375	5.000
디자인 성과 창출 역량	3.419	5.000
디자인 자산 관리 역량	3.344	5.000
제품개발프로세스	3.400	4.400
R&D-디자인 융합 활동	3.441	4.500
디자인관련활동	3.424	4.462
역량점수	1.735	2.376
등급	C	A

제품디자인&대기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	4.053	4.000
디자인 자원 내부화 역량	4.105	5.000
디자인 자원 외부화 역량	3.579	5.000
디자인 사업화 역량	3.921	4.500
디자인 성과 창출 역량	3.789	4.000
디자인 자산 관리 역량	3.789	4.000
제품개발프로세스	3.838	4.600
R&D-디자인 융합 활동	3.747	5.000
디자인관련활동	3.764	4.308
역량점수	0.911	1.071
등급	C	A

시각디자인&소기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.300	4.750
디자인 자원 내부화 역량	3.103	5.000
디자인 자원 외부화 역량	3.086	5.000
디자인 사업화 역량	3.000	4.000
디자인 성과 창출 역량	3.022	4.333
디자인 자산 관리 역량	3.267	5.000
제품개발프로세스	3.042	4.000
R&D-디자인 융합 활동	3.045	3.167
디자인관련활동	3.190	4.385
역량점수	1.293	1.885
등급	C	A

시각디자인&중기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.375	4.000
디자인 자원 내부화 역량	3.318	4.000
디자인 자원 외부화 역량	3.205	4.000
디자인 사업화 역량	3.205	4.000
디자인 성과 창출 역량	3.076	4.000
디자인 자산 관리 역량	3.227	4.000
제품개발프로세스	3.368	4.000
R&D-디자인 융합 활동	3.363	4.000
디자인관련활동	3.413	3.385
역량점수	0.639	0.794
등급	C	A

시각디자인&대기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.500	4.000
디자인 자원 내부화 역량	3.429	4.000
디자인 자원 외부화 역량	3.500	4.000
디자인 사업화 역량	3.500	4.000
디자인 성과 창출 역량	3.238	4.000
디자인 자산 관리 역량	3.500	4.000
제품개발프로세스	3.500	4.000
R&D-디자인 융합 활동	3.429	4.000
디자인관련활동	3.367	4.000
역량점수	2.239	2.598
등급	C	A

디지털 · 미디어 디자인&소기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.517	4.000
디자인 자원 내부화 역량	3.200	4.000
디자인 자원 외부화 역량	3.091	4.000
디자인 사업화 역량	3.433	4.000
디자인 성과 창출 역량	3.111	4.000
디자인 자산 관리 역량	2.900	4.000
제품개발프로세스	3.102	2.800
R&D-디자인 융합 활동	2.922	2.667
디자인관련활동	2.980	3.154
역량점수	0.975	1.207
등급	C	A

디지털 · 미디어 디자인&중기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.766	3.500
디자인 자원 내부화 역량	3.688	5.000
디자인 자원 외부화 역량	3.000	4.500
디자인 사업화 역량	3.938	3.500
디자인 성과 창출 역량	3.521	3.333
디자인 자산 관리 역량	3.600	4.000
제품개발프로세스	3.288	3.400
R&D-디자인 융합 활동	3.417	3.500
디자인관련활동	3.544	3.846
역량점수	0.663	0.763
등급	C	A

디지털 · 미디어 디자인&대기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.719	4.000
디자인 자원 내부화 역량	4.125	5.000
디자인 자원 외부화 역량	2.875	-
디자인 사업화 역량	3.625	4.500
디자인 성과 창출 역량	3.875	4.667
디자인 자산 관리 역량	3.625	4.000
제품개발프로세스	3.300	3.600
R&D-디자인 융합 활동	3.583	3.833
디자인관련활동	3.469	4.231
역량점수	1.968	2.263
등급	C	A

인테리어 디자인&소기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	2.934	3.500
디자인 자원 내부화 역량	2.852	5.000
디자인 자원 외부화 역량	2.889	4.500
디자인 사업화 역량	2.783	3.500
디자인 성과 창출 역량	2.823	3.667
디자인 자산 관리 역량	2.853	3.500
제품개발프로세스	2.858	3.600
R&D-디자인 융합 활동	2.821	3.500
디자인관련활동	2.937	3.923
역량점수	1.179	1.591
등급	C	A

인테리어 디자인&중기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	2.875	3.750
디자인 자원 내부화 역량	2.750	3.000
디자인 자원 외부화 역량	2.500	3.000
디자인 사업화 역량	2.750	4.000
디자인 성과 창출 역량	2.750	4.000
디자인 자산 관리 역량	2.688	3.500
제품개발프로세스	3.247	3.800
R&D-디자인 융합 활동	3.108	3.833
디자인관련활동	3.213	4.308
역량점수	1.246	1.629
등급	B	A

인테리어 디자인&대기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.788	4.000
디자인 자원 내부화 역량	4.000	5.000
디자인 자원 외부화 역량	2.154	2.000
디자인 사업화 역량	3.885	5.000
디자인 성과 창출 역량	3.444	3.667
디자인 자산 관리 역량	3.625	4.000
제품개발프로세스	3.600	3.800
R&D-디자인 융합 활동	3.615	4.000
디자인관련활동	3.636	4.154
역량점수	0.930	1.075
등급	C	A

패션 · 텍스타일 디자인&소기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.150	4.000
디자인 자원 내부화 역량	3.000	4.000
디자인 자원 외부화 역량	3.167	4.000
디자인 사업화 역량	3.075	4.000
디자인 성과 창출 역량	3.000	4.000
디자인 자산 관리 역량	3.050	4.000
제품개발프로세스	2.965	3.400
R&D-디자인 융합 활동	2.722	3.667
디자인관련활동	2.902	3.615
역량점수	1.992	2.585
등급	C	A

패션 · 텍스타일 디자인&중기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3,513	4,000
디자인 자원 내부화 역량	3,526	4,000
디자인 자원 외부화 역량	3,294	5,000
디자인 사업화 역량	3,600	5,000
디자인 성과 창출 역량	3,533	4,000
디자인 자산 관리 역량	3,450	4,000
제품개발프로세스	3,170	3,600
R&D-디자인 융합 활동	3,380	3,167
디자인관련활동	3,509	3,462
역량점수	1,378	1,655
등급	C	A

패션 · 텍스타일 디자인&대기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3,800	5,000
디자인 자원 내부화 역량	3,800	5,000
디자인 자원 외부화 역량	4,000	5,000
디자인 사업화 역량	3,800	5,000
디자인 성과 창출 역량	4,000	5,000
디자인 자산 관리 역량	4,000	5,000
제품개발프로세스	3,680	4,000
R&D-디자인 융합 활동	3,400	4,000
디자인관련활동	3,185	4,000
역량점수	2,715	3,427
등급	D	A

서비스 · 경험 디자인&소기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	2,793	3,500
디자인 자원 내부화 역량	2,826	5,000
디자인 자원 외부화 역량	2,870	5,000
디자인 사업화 역량	2,761	4,000
디자인 성과 창출 역량	2,870	5,000
디자인 자산 관리 역량	2,761	3,500
제품개발프로세스	2,896	3,800
R&D-디자인 융합 활동	2,819	4,667
디자인관련활동	2,949	4,154
역량점수	1,324	2,013
등급	C	A

서비스 · 경험 디자인&중기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.375	4.000
디자인 자원 내부화 역량	3.200	4.000
디자인 자원 외부화 역량	2.700	3.000
디자인 사업화 역량	3.050	4.000
디자인 성과 창출 역량	3.267	3.667
디자인 자산 관리 역량	3.050	4.000
제품개발프로세스	3.163	2.800
R&D-디자인 융합 활동	3.370	3.833
디자인관련활동	3.474	3.615
역량점수	0.275	0.334
등급	D	A

서비스 · 경험 디자인&대기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.657	4.750
디자인 자원 내부화 역량	3.321	4.000
디자인 자원 외부화 역량	3.375	4.000
디자인 사업화 역량	3.519	4.000
디자인 성과 창출 역량	3.457	4.000
디자인 자산 관리 역량	3.537	4.000
제품개발프로세스	3.531	4.000
R&D-디자인 융합 활동	3.379	3.500
디자인관련활동	3.483	3.769
역량점수	0.772	0.903
등급	B	A

공예 디자인&소기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.360	4.500
디자인 자원 내부화 역량	3.040	5.000
디자인 자원 외부화 역량	2.652	4.000
디자인 사업화 역량	2.960	5.000
디자인 성과 창출 역량	3.067	5.000
디자인 자산 관리 역량	3.240	4.500
제품개발프로세스	3.052	4.400
R&D-디자인 융합 활동	2.921	4.667
디자인관련활동	3.020	4.385
역량점수	1.213	1.860
등급	B	A

공예 디자인&중기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	4.031	5.000
디자인 자원 내부화 역량	3.250	5.000
디자인 자원 외부화 역량	3.375	5.000
디자인 사업화 역량	3.438	5.000
디자인 성과 창출 역량	3.417	5.000
디자인 자산 관리 역량	3.438	5.000
제품개발프로세스	3.473	4.400
R&D-디자인 융합 활동	3.333	4.667
디자인관련활동	3.308	4.000
역량점수	1.708	2.415
등급	B	A

공예 디자인&대기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.600	4.000
디자인 자원 내부화 역량	3.600	4.000
디자인 자원 외부화 역량	3.400	3.000
디자인 사업화 역량	3.600	4.000
디자인 성과 창출 역량	3.200	3.000
디자인 자산 관리 역량	3.600	4.000
제품개발프로세스	3.800	3.600
R&D-디자인 융합 활동	3.800	4.000
디자인관련활동	3.841	3.462
역량점수	0.652	0.668
등급	C	A

디자인인프라&소기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	2.713	4.000
디자인 자원 내부화 역량	2.410	4.000
디자인 자원 외부화 역량	2.500	4.000
디자인 사업화 역량	2.622	4.000
디자인 성과 창출 역량	2.504	4.000
디자인 자산 관리 역량	2.610	4.000
제품개발프로세스	2.860	4.000
R&D-디자인 융합 활동	2.692	3.333
디자인관련활동	2.843	3.000
역량점수	1.344	2.084
등급	C	A

디자인인프라&중기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.409	4.000
디자인 자원 내부화 역량	3.400	4.000
디자인 자원 외부화 역량	2.868	4.000
디자인 사업화 역량	3.318	4.000
디자인 성과 창출 역량	3.167	4.000
디자인 자산 관리 역량	3.318	4.000
제품개발프로세스	3.105	4.000
R&D-디자인 융합 활동	3.167	3.667
디자인관련활동	3.092	3.308
역량점수	1.663	2.023
등급	C	A

디자인인프라&대기업

구분	평균값	베스트
디자인 기업가 역량	3.909	5.000
디자인 자원 내부화 역량	4.000	5.000
디자인 자원 외부화 역량	3.409	5.000
디자인 사업화 역량	3.841	5.000
디자인 성과 창출 역량	3.697	5.000
디자인 자산 관리 역량	3.750	5.000
제품개발프로세스	3.530	4.000
R&D-디자인 융합 활동	3.690	4.000
디자인관련활동	3.738	3.615
역량점수	1.246	1.591
등급	C	A

V 부록

표본설계 | 01

조사표 | 02

V 부록

I 01 표본설계

1) 디자인활용업체(일반업체) 조사

(1) 모집단 분석

● 모집단

- 2013년 전국사업체조사 중 디자인산업 특수분류에 해당하는 5인 이상인 사업체를 디자인활용여부 조사 모집단으로 정의함.

종사자수 4인 이하는 디자인 활용 비율이 매우 낮을 것으로 추정하여 4인 이하는 디자인 활용여부 조사에서 제외함.

디자인 특수분류 중 1-7-1 제품디자인, 2-5-6 시각디자인, 4-10-1 인테리어디자인, 5-5-1 기타패션 텍스타일디자인 등 전문디자인업체 전체와 8-3-2 행정서비스 중 지자체 및 중앙부처, 8-3-3 교육 서비스 중 대학은 타 조사영역과 중복되므로 제외함.

● 모집단 분석

- 먼저 2013년 전국사업체조사 DB(한국통계진흥원)를 이용하여 업종별/규모별 사업체수를 파악함. 전체 조사대상 사업체 수는 316,644개임. 업종분류별로 제품디자인 47,497개(15.0%), 시각디자인 16,728개(5.3%), 디지털/멀티미디어디자인 6,515개(2.1%), 공간디자인 62,716개(19.2%), 패션/텍스타일 디자인 12,675개(4.0%), 서비스/경험디자인 60,474개(19.1%), 산업공예디자인 17,354개(5.5%), 디자인 인프라(디자인기반기술) 94,685(29.9%)개 사업체임 종사자수별로는 5-9인 168,058(53.1%), 10-19인 80,504(25.4%), 20-49인 45,812(14.5%), 50-99인 13,372(4.2%), 100-299인 7,131(2.3%), 300인 이상 1,767(0.6%)개 사업체임

[표 1-] 디자인활용업체의 대분류업종/규모별 모집단 크기

대분류 업종	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
총계	168,058	80,504	45,812	13,372	7,131	1,767	316,644
제품디자인	22,111	11,236	8,998	2,921	1,785	446	47,497
시각디자인	9,448	3,526	2,452	749	482	71	16,728
디지털/멀티미디어디자인	3,306	1,695	974	333	172	35	6,515
공간디자인	32,000	16,145	8,554	2,298	1,284	435	60,716
패션/텍스타일디자인	8,206	2,693	1,244	365	145	22	12,675
서비스/경험디자인	29,117	18,997	8,791	2,232	1,076	261	60,474
산업공예디자인	10,297	3,948	2,414	463	205	27	17,354
디자인인프라(디자인기반기술)	53,573	22,264	12,385	4,011	1,982	470	94,685

[표 1-] 디자인활용업체의 소분류업종/규모별 모집단 크기

대분류	중분류	소분류	소분류명	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
총계				168,058	80,504	45,812	13,372	7,131	1,767	316,644
1	1-1	1-1-1	의료기기 디자인	946	308	213	57	41	4	1,569
1	1-1	1-1-2	컴퓨터및모니터디자인	83	36	34	12	7	0	172
1	1-1	1-1-3	컴퓨터주변기기디자인	109	79	51	10	9	2	260
1	1-1	1-1-4	유무선통신기기및통신장비디자인	650	403	355	137	62	19	1,626
1	1-1	1-1-5	영상기기디자인	157	91	83	23	18	1	373
1	1-1	1-1-6	음향기기디자인	195	78	73	30	18	6	400
1	1-1	1-1-7	방송용장비/기기디자인	225	119	87	19	19	2	471
1	1-1	1-1-8	생활가전및주방가전디자인	1,291	558	440	124	64	17	2,494
1	1-1	1-1-9	사무기기디자인	91	65	65	19	7	2	249
1	1-1	1-1-10	조명기기디자인	557	245	144	28	11	0	985
1	1-1	1-1-11	전기장비및특수용도조명등디자인	2,561	1,134	780	217	130	27	4,849
1	1-2	1-2-1	공구디자인	539	265	189	32	19	6	1,050
1	1-2	1-2-2	악기디자인	20	4	10	3	1	0	38
1	1-2	1-2-3	측정,시험,제어및기타정밀기기디자인	1,147	516	311	75	41	3	2,093
1	1-2	1-2-4	반도체및전자부품제조관련디자인	1,745	949	774	287	243	104	4,102
1	1-2	1-2-5	로봇디자인	95	76	43	14	3	0	231
1	1-2	1-2-6	시계디자인	26	9	4	1	0	0	40
1	1-3	1-3-1	안경및광학기기디자인	189	112	76	33	27	6	443
1	1-3	1-3-2	완구디자인	116	39	19	3	3	0	180
1	1-3	1-3-3	스포츠/레저용품디자인	108	58	18	2	2	0	188
1	1-3	1-3-4	사무/회화용품디자인	77	16	22	8	3	0	126
1	1-3	1-3-5	위생용품디자인	63	27	19	2	4	2	117
1	1-3	1-3-6	용기(用器)디자인	32	9	15	3	4	0	63
1	1-3	1-3-7	생활용품디자인	717	312	161	32	10	0	1,232
1	1-3	1-3-8	종이및판지제품디자인	1,279	690	453	93	46	6	2,567
1	1-3	1-3-9	화학제품,고무,플라스틱제품디자인	3,685	2,094	1,750	494	253	50	8,326
1	1-4	1-4-1	자동차디자인	1,566	1,047	1,282	567	321	85	4,868
1	1-4	1-4-2	요트/선박디자인	465	391	468	238	241	11	1,814
1	1-4	1-4-3	기차디자인	0	1	2	2	0	1	6
1	1-4	1-4-4	항공/우주선디자인	7	1	5	1	0	1	15
1	1-4	1-4-5	바이크디자인	53	13	10	3	1	1	81
1	1-4	1-4-6	기타운송기기디자인	346	251	209	62	14	4	886
1	1-5	1-5-1	리빙가구디자인	205	41	30	0	3	0	279
1	1-5	1-5-2	주방가구디자인	584	152	72	15	9	0	832
1	1-5	1-5-3	의료가구디자인	25	10	11	1	0	0	47
1	1-5	1-5-4	기타가구디자인	1,797	656	350	55	25	3	2,886
1	1-6	1-6-1	제조업회사본부디자인	360	381	370	219	126	83	1,539
2	2-1	2-1-1	일반서적편집디자인	1,246	566	301	53	38	7	2,211
2	2-1	2-1-2	신문/잡지편집디자인	525	229	159	62	35	12	1,022
2	2-1	2-1-3	기타인쇄물편집디자인	644	103	48	11	7		813

대분류	중분류	소분류	소분류명	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
총계				168,058	80,504	45,812	13,372	7,131	1,767	316,644
2	2-2	2-2-1	축, 수산물가공식품패키지그래픽디자인	1,329	645	585	161	102	9	2,831
2	2-2	2-2-2	농산물가공식품패키지그래픽디자인	929	307	248	52	21	1	1,558
2	2-2	2-2-3	낙농품및빙과류패키지그래픽디자인	26	18	38	20	28	6	136
2	2-2	2-2-4	떡, 빵, 과자, 면류패키지그래픽디자인	814	314	210	70	50	16	1,474
2	2-2	2-2-5	기타식품패키지그래픽디자인	1,002	483	320	140	54	3	2,002
2	2-2	2-2-6	음료패키지그래픽디자인	87	46	62	19	22	3	239
2	2-2	2-2-7	의약품패키지그래픽디자인	175	75	117	79	82	10	538
2	2-3	2-3-1	화학제품패키지그래픽디자인	362	164	139	48	29	4	746
2	2-3	2-3-2	미디어상품패키지그래픽디자인	45	17	10	1	3	0	76
2	2-4	2-4-1	신문, 잡지및기타인쇄물광고디자인	492	122	33	9	1	0	657
2	2-4	2-4-2	옥외인쇄물광고디자인	668	101	45	6	0	0	820
2	2-5	2-5-1	일러스트레이션	25	13	21	6	4	0	69
2	2-5	2-5-2	아이덴티티디자인	397	112	48	3	2	0	562
2	2-5	2-5-3	캐릭터디자인	504	156	55	9	2	0	726
2	2-5	2-5-4	타이포그래피	125	43	11	0	2	0	181
2	2-5	2-5-5	사진디자인	53	12	2	0	0	0	67
3	3-1	3-1-1	광고영화및비디오물영상디자인	178	82	27	3	2	0	292
3	3-1	3-1-2	일반영화및비디오물영상디자인	588	176	180	95	24	1	1,064
3	3-1	3-1-3	방송프로그램영상디자인	164	88	55	7	7	1	322
3	3-1	3-1-4	애니메이션디자인	78	63	26	17	7	0	191
3	3-1	3-1-5	공간영상디자인	151	42	18	3	0	0	214
3	3-2	3-2-1	웹사이트디자인	777	416	209	53	26	4	1,485
3	3-2	3-2-2	온라인광고디자인	709	357	157	41	21	4	1,289
3	3-3	3-3-1	온라인/모바일게임디자인	293	238	138	62	41	16	788
3	3-3	3-3-2	기타게임디자인	62	43	24	3	3	0	135
3	3-4	3-4-1	디지털DB소스디자인	176	112	76	27	25	4	420
3	3-4	3-4-2	기타디지털/멀티미디어디자인	130	78	64	22	16	5	315
4	4-1	4-1-1	인테리어디자인	3,351	1,195	505	152	91	19	5,313
4	4-1	4-1-2	건축디자인	2,241	1,045	599	177	83	30	4,175
4	4-1	4-1-3	실내조경디자인	32	12	10	0	0	0	54
4	4-2	4-2-1	인테리어코디네이션	78	36	18	2	3	0	137
4	4-2	4-2-2	실내조명디자인	3,521	1,638	882	203	98	13	6,355
4	4-3	4-3-1	전시디자인	438	229	78	20	15	4	784
4	4-3	4-3-2	무대디자인	509	333	286	110	24	7	1,269
4	4-4	4-4-1	목재자재디자인	313	118	66	9	4	0	510
4	4-4	4-4-2	플라스틱자재디자인	687	355	207	33	15	2	1,299
4	4-4	4-4-3	금속자재디자인	1,469	690	405	67	17	4	2,652
4	4-4	4-4-4	기타자재디자인	1,554	722	342	66	27	5	2,716
4	4-5	4-5-1	환경디자인	223	68	39	5	3	0	338
4	4-5	4-5-2	경관디자인	148	61	18	5	3	1	236
4	4-5	4-5-3	예술장식품디자인	144	73	14	2	2	0	235

대분류	중분류	소분류	소분류명	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
총계				168,058	80,504	45,812	13,372	7,131	1,767	316,644
4	4-6	4-6-1	조경디자인	1,032	421	196	41	18	1	1,709
4	4-6	4-6-2	놀이터/공원디자인	42	15	11	1	0	0	69
4	4-7	4-7-1	주거용건축물리모델링디자인	1,520	778	354	122	62	27	2,863
4	4-7	4-7-2	상업및기타건축물리모델링디자인	1,444	1,078	563	154	60	18	3,317
4	4-8	4-8-1	건축물축조디자인	3,342	1,506	657	181	130	60	5,876
4	4-8	4-8-2	건축물설비디자인	2,679	1,421	530	142	73	26	4,871
4	4-8	4-8-3	건축물유지관리서비스디자인	1,574	986	944	362	310	125	4,301
4	4-9	4-9-1	도로및교량디자인	1,831	1,051	616	155	85	28	3,766
4	4-9	4-9-2	토목환경디자인	3,519	2,110	1,084	270	155	64	7,202
4	4-9	4-9-3	토목지질환경디자인	309	204	130	19	6	1	669
5	5-1	5-1-1	남성복디자인	123	73	34	17	19	2	268
5	5-1	5-1-2	여성복디자인	1,005	308	106	26	14	10	1,469
5	5-1	5-1-3	유아동복디자인	110	48	28	4	4	0	194
5	5-1	5-1-4	모피디자인	66	14	5	3	3	0	91
5	5-1	5-1-5	전통복식디자인	63	8	2	0	0	0	73
5	5-2	5-2-1	스포츠웨어디자인	1,900	608	244	48	14	1	2,815
5	5-2	5-2-2	군무복, 캐주얼웨어디자인	699	134	62	16	7	1	919
5	5-2	5-2-3	테크니컬웨어, 아우터웨어디자인	183	47	9	4	1	0	244
5	5-2	5-2-4	이너웨어디자인	388	179	56	1	12	4	650
5	5-3	5-3-1	인테리어텍스타일디자인	475	141	54	2	6	1	700
5	5-3	5-3-2	직물디자인	106	40	22	3	0	0	171
5	5-3	5-3-3	편물디자인	709	204	75	16	6	1	1,011
5	5-3	5-3-4	프린팅디자인	423	229	217	107	35	0	1,011
5	5-3	5-3-5	기타페브릭디자인	206	130	87	21	9	0	453
5	5-4	5-4-1	패션악세서리디자인	455	140	52	16	1	1	665
5	5-4	5-4-2	슈즈디자인	328	194	85	29	4	0	640
5	5-4	5-4-3	가방디자인	521	88	41	10	3	1	664
5	5-4	5-4-4	기타잡화디자인	446	108	65	11	7	0	637
6	6-1	6-1-1	보건의료서비스디자인	3,331	2,448	2,240	538	225	15	8,797
6	6-1	6-1-2	여가/레저서비스디자인	1,043	528	400	152	55	3	2,181
6	6-1	6-1-3	교육서비스디자인	359	142	64	18	9	2	594
6	6-1	6-1-4	커뮤니티서비스디자인	688	329	294	94	33	10	1,448
6	6-1	6-1-5	공공행정서비스디자인	20,125	13,352	4,290	949	488	151	39,355
6	6-2	6-2-1	휴먼인터랙션디자인	391	286	217	91	53	32	1,070
6	6-2	6-2-2	시스템/응용소프트웨어디자인	1,881	1,308	944	301	161	32	4,627
6	6-2	6-2-3	디지털간행물디자인	197	98	58	27	13	10	403
6	6-2	6-2-4	사용자인터페이스(UI)디자인	82	41	38	18	13	3	195
6	6-2	6-2-5	기타 인터랙티브미디어디자인	0	0	0	0	0	0	0
6	6-3	6-3-1	서비스/경영디자인컨설팅	1,020	465	246	44	26	3	1,804
7	7-1	7-1-1	금속단조디자인	161	96	80	21	13	2	373
7	7-1	7-1-2	금속압형디자인	1,238	428	333	101	30	3	2,133

대분류	중분류	소분류	소분류명	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
총계				168,058	80,504	45,812	13,372	7,131	1,767	316,644
7	7-1	7-1-3	금속주조디자인	178	139	161	39	22	3	542
7	7-1	7-1-4	비철금속주조디자인	193	82	70	15	5	0	365
7	7-1	7-1-5	커머셜주얼리디자인	129	32	10	1	0	0	172
7	7-1	7-1-6	귀금속디자인	151	50	26	4	2	2	235
7	7-1	7-1-7	금속표면장식디자인	5,877	2,143	1,142	162	78	6	9,408
7	7-2	7-2-1	도자디자인	140	38	44	13	2	1	238
7	7-2	7-2-2	건축도자디자인	30	11	26	7	0	0	74
7	7-3	7-3-1	자수디자인	234	49	14	1	0	0	298
7	7-3	7-3-2	매듭디자인	173	69	36	5	2	0	285
7	7-3	7-3-3	염색디자인	69	53	38	6	4	0	170
7	7-3	7-3-4	직조디자인	731	378	223	43	16	2	1,393
7	7-4	7-4-1	대목디자인	122	45	20	1	1	0	189
7	7-4	7-4-2	소목디자인	184	42	13	1	0	0	240
7	7-5	7-5-1	나전 · 칠공예디자인	108	66	65	24	19	7	289
7	7-5	7-5-2	유리공예디자인	18	4	5	0	1	0	28
7	7-5	7-5-3	가죽공예디자인	105	50	38	11	9	0	213
7	7-5	7-5-4	지물공예디자인	108	108	54	7	1	0	278
7	7-5	7-5-5	석공예디자인	348	65	16	1		1	431
8	8-1	8-1-1	디자인목업및모형제작	1,863	872	506	112	38	1	3,392
8	8-1	8-1-2	컴퓨터응용모델링(CAD/CAM)	3	2	1	1	2	0	9
8	8-2	8-2-1	디자인기획	987	445	238	40	24	3	1,737
8	8-2	8-2-2	디자인연구및출판	1,893	1,224	874	269	125	41	4,426
8	8-3	8-3-1	법률서비스	1,299	492	230	39	19	8	2,087
8	8-3	8-3-2	행정서비스	91	131	176	20	19	7	444
8	8-3	8-3-3	교육서비스	15,670	5,478	4,365	2,284	1,302	318	29,417
8	8-3	8-3-4	디자인마케팅및유통	25,837	11,732	5,241	1,068	370	64	44,312
8	8-3	8-3-5	디자인관련기관	5,818	1,782	669	144	47	5	8,465
8	8-3	8-3-6	기타산업회사본부	112	106	85	34	36	23	396

(2) 표본설계

● 표본크기

- 표본크기는 표본추출방법과 모집단의 특성 및 총화방법 등의 영향을 받지만, 단순임의추출의 상황 하에서 통계분석 단위별로 평균 추정치의 목표오차를 어느 정도의 수준으로 통제할 것인가에 따라서 아래 식으로 계산할 수 있음.

$$n = \frac{N(z_s)^2}{Nd^2 + (z_s)^2}$$

여기서 N 은 모집단의 크기이고, n 은 관심변수의 표준편차이며, z_s 은 신뢰계수임(신뢰수준 95% 하에서 $=1.96$ 이 본 조사의 전체 목표 표본크기는 대분류 업종의 상대표본오차가 3%이하가 되도록 하였고, 조사의 비용 및 시간을 고려하여 약 10,000개(모집단 크기 대비 약 3.5%)로 결정. 이 때 모비율의 추정에 대하여 예상 오차는 단순 임의추출을 가정하는 경우 95% 신뢰수준 하에서 약 $\pm 0.96P$ (단, $P=0.5$ 로 가정함)임. 되는 표본 본 조사는 업종 및 종사자수를 고려한 총화추출법을 사용할 것이므로 실제 표본오차가 이보다 조금 더 작을 것으로 기대되며, 일반적인 기준에서 볼 때 표본오차가 충분히 허용할만한 수준으로 판단됨.

● 표본추출방법 및 단계

총화

- 조사내용의 특성과 모집단에 대한 대표성을 높이기 위해 업종과 종사자수를 총화변수로 고려함. 즉, 총화 변수의 내용은 다음과 같음.
- > 업종: 디자인 특수분류 소분류 154개 (디자인활용업체 해당 특수분류 150개, 전문디자인업체 분류 4개)
- > 종사자규모: 5 ~ 9인, 10 ~ 19인, 20 ~ 49인, 50 ~ 99인, 100 ~ 299인, 300인 이상

표본 추출 방법

- 디자인 활용여부를 파악하기 위해 1차 표본을 추출하여 조사하고, 1차 표본 중 약 일부를 2차 표본으로 추출하여 관심변수들을 조사하는 이중추출법(two-phase sampling) 사용함.
- 이는 디자인 활용여부에 대한 사전 정보가 없기 때문에 조사 비용과 시간을 효율적으로 사용하기 위함임.

표본 추출 단계

- 1차 표본 배분: 업종별 종사자규모별 단순비례배분으로 표본크기를 할당할 경우 상당수의 층에 너무 작은 표본 크기가 할당되는 문제점이 발생. 따라서 제곱근비례배분으로 표본크기를 할당하는 것으로 원칙을 정하였으며, 업종별 모집단 크기가 50개 이하 또는 각 층별 조사 모집단 크기가 5개 이하인 경우 또는 종사자수가 300인 이상인 업체는 전수조사를 목표로 조사함. 이러한 원칙 하에서 실제 조사된 표본크기가 [표1-3], [표1-4]에 제시되어 있음.
- 2차 표본조사는 1차 표본조사에서 디자인활용업체로 파악된 사업체를 조사대상으로하여 약 1,000개의 표본을 조사하는 것을 목표로 수행된. 1차 조사결과 파악된 디자인활용업체 수 추정치([표1-5], [표1-6])와 이러한 원칙 하에서 실제 조사된 디자인활용업체 실태조사 표본크기를 [표1-7]에 제시함

표본오차

- 디자인활용여부 파악을 위한 1차 조사의 표본오차는 95% 신뢰구간에서 $\pm 0.92\%p$ 이내이며 2차 조사의 표본오차는 95% 신뢰구간에서 $\pm 3.00\%p$ 이내임
- 주요 변수에 대한 표본오차는 일반적으로 상대표준오차로 표시하는데, 표본에서 얻은 통계치를 이용할 때에는 이 표본오차에 유의하여야 함

구분		평균	표준오차	상대표준오차
디자인투자금액 (단위 : 백만원)	전체	134	3.26	7.2
	제품디자인	247	23.73	10.3
	시각디자인	220	3.59	1.4
	디지털/미디어디자인	178	5.83	1.9
	공간디자인	115	3.32	3.1
	패션/텍스타일디자인	114	1.90	1.1
	서비스/경험디자인	106	1.70	2.4
	산업공예디자인	101	1.27	0.8
	디자인인프라(디자인기반기술)	93	2.03	3.3
디자인투자금액 (전문디자인업체 용역비 제외) (단위 : 백만원)	전체	118	3.25	8.2
	제품디자인	234	23.72	10.9
	시각디자인	172	3.36	1.6
	디지털/미디어디자인	159	5.87	2.2
	공간디자인	88	3.22	4.0
	패션/텍스타일디자인	86	1.90	1.5
	서비스/경험디자인	96	1.58	2.4
	산업공예디자인	82	1.10	0.9
	디자인인프라(디자인기반기술)	85	1.99	3.6

(3) 모수 추정

- 업종별, 종사자수별 추출률(inclusion probability)을 고려하여 일반업체의 모수에 대한 추정치와 표준오차를 계산함.

• 디자인 활용여부 조사 (1차 조사)

- N : 전체 조사 모집단크기
- N_{ij} : i 번째 업종, j 번째 규모 층의 조사 모집단 크기
- n'_{ij} : i 번째 업종, j 번째 규모 층의 1차 조사 표본크기
- $m_{ij} = \sum_k x_{ijk}$: i 번째 업종, j 번째 규모 층의 표본 중 디자인활용기업 수
- 단, $x_{ijk} = 1$: 디자인활용기업인 경우, $x_{ijk} = 0$: 디자인활용기업이 아닌 경우

• 디자인활용업체의 수

- 층별 : $\hat{M}_{ij} = N_{ij} \times \frac{m_{ij}}{n'_{ij}}$
- 전체 : $\hat{M} = \sum_i \sum_j \hat{M}_{ij} = \sum_i \sum_j \sum_k w'_{ijk} x_{ijk}$

• 디자인활용업체 비율

- 층별 : $\hat{r}_{ij} = \hat{M}_{ij} / N_{ij}$
- 전체 : $\hat{r} = \hat{M} / N$

• 일반사항 조사 (2차 조사)

y_{ijk} : i 번째 업종, j 번째 규모의 k 번째 표본 일반업체에 대한 관찰값.

- i : 업종의 번호 ($i=1,2,\dots,I$) 단, $I=8$
- j : 규모의 번호 ($j=1,2,\dots,J$) 단, $J=6$
- k : 권역/업종/규모 내의 표본 일반기업의 번호 ($k=1,2,\dots,n_{ij}$)
- n_{ij} : i 번째 업종, j 번째 규모 층의 2차 조사 표본크기
- $n = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J n_{ij}$: 2차 조사 전체 표본크기
- $\bar{y}_{ij} = \sum_{k=1}^{n_{ij}} y_{ijk} / n_{ij}$: i 번째 업종, j 번째 규모의 표본평균
- $\hat{\tau}_{ij} = \hat{M}_{ij} \bar{y}_{ij}$: i 번째 업종, j 번째 규모의 표본합
- $s_{ij}^2 = \sum_{k=1}^{n_{ij}} (y_{ijk} - \bar{y}_{ij})^2 / (n_{ij} - 1)$: i 번째 업종, j 번째 규모의 표본분산
- $\hat{p}_{ij}$: i 번째 업종, j 번째 규모의 표본비율
- 모합 τ , 모평균 μ , 모비율 p 에 대한 추정량
- $\bar{\tau} = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J \hat{M}_{ij} \bar{y}_{ij} = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J \sum_{k=1}^{n_{ij}} w_{ijk} y_{ijk}$
- $\hat{\mu} = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J \frac{\hat{M}_{ij}}{\hat{M}} \bar{y}_{ij}$
- $\hat{p} = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J \frac{\hat{M}_{ij}}{\hat{M}} \hat{p}_{ij}$

• 분산에 대한 추정량

- $\widehat{Var}(\hat{\tau}_{ij}) = \hat{M}_{ij}^2 \left(1 - \frac{n_{ij}}{m_{ij}} \right) \frac{s_{ij}^2}{n_{ij}} + N_{ij}^2 \left(1 - \frac{n'_{ij}}{N_{ij}} \right) \frac{s'^2_{ij}}{n'_{ij}}$
- 단, $s_{ij}^2 = \frac{1}{n_{ij} - 1} \sum_k (y_{ijk} - \bar{y}_{ij})^2$ $s'^2_{ij} = \frac{1}{N_{ij} - 1} \left\{ (\hat{M}_{ij} - 1) s_{ij}^2 + \frac{N_{ij} - \hat{M}_{ij}}{N_{ij}} \hat{M}_{ij} \bar{y}_{ij}^2 \right\}$
- $\widehat{Var}(\hat{\tau}) = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J \widehat{Var}(\hat{\tau}_{ij})$

가중치 산정

- 본 조사의 가중치는 사후층화 방법을 적용하였으며, 모집단 크기인 N_{ij} 개와 표본조사된 사업체수인 n_{ij} 를 비교하여 표본조사된 사업체 1개는 모집단의 N_{ij}/n_{ij} 를 대표하므로 다음과 같이 계산함

$$W_{ijk} = \frac{N_{ij}}{n_{ij}}$$

i : 디자인산업특수분류 j : 종사자, 규모층

무응답 보정

- 주요 항목(매출액, 디자인투자금액)에 대한 무응답 보정은 최근방hat덱대체법(조사된 자료들 중에서 같은 계층에 속한 동일 산업구분과 사업체 내 종사자 수의 평균값으로 대체하는 방법)으로 적용함

[표 1-17] 디자인 활용여부 조사의 대분류업종/규모별 표본 크기

대분류 업종	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
총계	3,511	2,437	1,842	997	721	1,590	11,098
제품디자인	759	516	457	252	194	426	2,604
시각디자인	347	212	173	96	84	66	978
디지털/멀티미디어디자인	180	143	99	61	43	30	556
공간디자인	726	517	383	213	151	395	2,385
패션/텍스타일디자인	388	213	117	68	44	18	848
서비스/경험디자인	307	276	195	100	70	226	1,174
산업공예디자인	311	230	168	79	50	23	861
디자인인프라(디자인기반기술)	493	330	250	128	85	406	1,692

[표 1-18] 디자인 활용여부 조사의 소분류업종/규모별 표본 크기

대분류	중분류	소분류	소분류명	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
총계				3,511	2,437	1,842	997	721	1,590	11,098
1	1-1	1-1-1	의료기기 디자인	30	21	17	8	8	4	88
1	1-1	1-1-2	컴퓨터및모니터디자인	10	6	7	5	2	0	30
1	1-1	1-1-3	컴퓨터주변기기디자인	10	10	6	3	4	2	35
1	1-1	1-1-4	유무선통신기기및통신장비디자인	23	19	15	12	10	17	96
1	1-1	1-1-5	영상기기디자인	14	7	10	6	6	1	44
1	1-1	1-1-6	음향기기디자인	13	11	10	6	6	6	52
1	1-1	1-1-7	방송용장비/기기디자인	14	11	10	5	5	2	47
1	1-1	1-1-8	생활가전및주방가전디자인	32	22	22	10	8	16	110
1	1-1	1-1-9	사무기기디자인	8	10	10	6	3	2	39
1	1-1	1-1-10	조명기기디자인	22	14	12	7	3	0	58
1	1-1	1-1-11	전기장비및특수용도조명등디자인	43	26	23	14	8	25	139
1	1-2	1-2-1	공구디자인	22	15	14	5	6	6	68
1	1-2	1-2-2	악기디자인	19	4	8	3	1	0	35
1	1-2	1-2-3	측정,시험,제어및기타정밀기기디자인	36	19	20	7	6	3	91
1	1-2	1-2-4	반도체및전자부품제조관련디자인	45	29	20	17	15	100	226
1	1-2	1-2-5	로봇디자인	10	10	9	4	3	0	36
1	1-2	1-2-6	시계디자인	24	8	4	1	0	0	37
1	1-3	1-3-1	안경및광학기기디자인	12	11	10	8	6	6	53
1	1-3	1-3-2	완구디자인	11	6	5	3	3	0	28
1	1-3	1-3-3	스포츠/레저용품디자인	12	9	5	2	2	0	30
1	1-3	1-3-4	사무/회화용품디자인	11	5	4	3	3	0	26
1	1-3	1-3-5	위생용품디자인	9	6	5	2	2	2	26
1	1-3	1-3-6	용기(用器)디자인	4	3	2	3	3	0	15
1	1-3	1-3-7	생활용품디자인	28	18	14	4	4	0	68
1	1-3	1-3-8	종이및판지제품디자인	36	25	25	9	8	6	109
1	1-3	1-3-9	화학제품,고무,플라스틱제품디자인	55	50	40	17	14	47	223
1	1-4	1-4-1	자동차디자인	31	22	23	23	11	79	189
1	1-4	1-4-2	요트/선박디자인	24	23	23	18	19	10	117
1	1-4	1-4-3	기차디자인	0	1	2	2	0	1	6
1	1-4	1-4-4	항공/우주선디자인	7	1	4	1	0	1	14
1	1-4	1-4-5	바이크디자인	10	3	3	3	1	1	21
1	1-4	1-4-6	기타운송기기디자인	17	18	13	8	4	4	64
1	1-5	1-5-1	리빙가구디자인	18	8	7	0	2	0	35
1	1-5	1-5-2	주방가구디자인	18	13	10	4	3	0	48
1	1-5	1-5-3	의료가구디자인	21	10	10	1	0	0	42
1	1-5	1-5-4	기타가구디자인	36	22	15	10	5	3	91
1	1-6	1-6-1	제조업회사본부디자인	24	20	20	12	10	82	168
2	2-1	2-1-1	일반서적편집디자인	38	19	13	9	8	7	94
2	2-1	2-1-2	신문/잡지편집디자인	25	16	12	8	6	12	79
2	2-1	2-1-3	기타인쇄물편집디자인	24	8	7	4	3	0	46

대분류	중분류	소분류	소분류명	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
총계				3,511	2,437	1,842	997	721	1,590	11,098
2	2-2	2-2-1	축, 수산물가공식품패키지그래픽디자인	32	15	18	9	8	9	91
2	2-2	2-2-2	농산물가공식품패키지그래픽디자인	22	14	19	6	6	1	68
2	2-2	2-2-3	낙농품및빙과류패키지그래픽디자인	5	4	8	6	7	6	36
2	2-2	2-2-4	떡, 빵, 과자, 면류패키지그래픽디자인	21	20	15	9	8	15	88
2	2-2	2-2-5	기타식품패키지그래픽디자인	29	21	14	9	9	3	85
2	2-2	2-2-6	음료패키지그래픽디자인	9	8	8	4	5	3	37
2	2-2	2-2-7	의약품패키지그래픽디자인	10	10	10	10	9	6	55
2	2-3	2-3-1	화학제품패키지그래픽디자인	19	13	7	6	1	4	50
2	2-3	2-3-2	미디어상품패키지그래픽디자인	3	4	3	1	3	0	14
2	2-4	2-4-1	신문, 잡지및기타인쇄물광고디자인	20	13	6	4	1	0	44
2	2-4	2-4-2	옥외인쇄물광고디자인	25	6	8	2	0	0	41
2	2-5	2-5-1	일러스트레이션	5	5	5	3	4	0	22
2	2-5	2-5-2	아이덴티티디자인	19	11	8	3	2	0	43
2	2-5	2-5-3	캐릭터디자인	23	14	6	3	2	0	48
2	2-5	2-5-4	타이포그래피	8	6	4	0	2	0	20
2	2-5	2-5-5	사진디자인	10	5	2	0	0	0	17
3	3-1	3-1-1	광고영화및비디오물영상디자인	13	12	6	3	1	0	35
3	3-1	3-1-2	일반영화및비디오물영상디자인	28	15	15	10	6	1	75
3	3-1	3-1-3	방송프로그램영상디자인	15	12	9	3	2	1	42
3	3-1	3-1-4	애니메이션디자인	12	9	6	4	2	0	33
3	3-1	3-1-5	공간영상디자인	13	6	5	2	0	0	26
3	3-2	3-2-1	웹사이트디자인	24	24	15	9	6	3	81
3	3-2	3-2-2	온라인광고디자인	29	24	16	8	6	3	86
3	3-3	3-3-1	온라인/모바일게임디자인	14	14	11	7	8	13	67
3	3-3	3-3-2	기타게임디자인	6	7	3	3	3	0	22
3	3-4	3-4-1	디지털DB소스디자인	15	9	7	7	4	4	46
3	3-4	3-4-2	기타디지털/멀티미디어디자인	11	11	6	5	5	5	43
4	4-1	4-1-1	인테리어디자인	27	32	13	10	12	16	110
4	4-1	4-1-2	건축디자인	43	31	24	15	12	28	153
4	4-1	4-1-3	실내조경디자인	6	4	3	0	0	0	13
4	4-2	4-2-1	인테리어코디네이션	10	7	4	2	2	0	25
4	4-2	4-2-2	실내조명디자인	55	35	35	16	12	12	165
4	4-3	4-3-1	전시디자인	32	23	8	4	4	3	74
4	4-3	4-3-2	무대디자인	31	20	20	9	5	7	92
4	4-4	4-4-1	목재자재디자인	18	11	7	5	1	0	42
4	4-4	4-4-2	플라스틱자재디자인	31	21	17	7	5	2	83
4	4-4	4-4-3	금속자재디자인	34	24	20	9	5	4	96
4	4-4	4-4-4	기타자재디자인	43	24	17	9	7	5	105
4	4-5	4-5-1	환경디자인	13	7	6	5	3	0	34
4	4-5	4-5-2	경관디자인	12	10	5	3	3	0	33
4	4-5	4-5-3	예술장식품디자인	13	8	5	1	2	0	29

대분류	중분류	소분류	소분류명	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
총계				3,511	2,437	1,842	997	721	1,590	11,098
4	4-6	4-6-1	조경디자인	32	26	16	7	5	1	87
4	4-6	4-6-2	놀이터/공원디자인	7	3	3	1	0	0	14
4	4-7	4-7-1	주거용건축물리모델링디자인	37	31	18	14	8	27	135
4	4-7	4-7-2	상업및기타건축물리모델링디자인	40	30	26	14	8	15	133
4	4-8	4-8-1	건축물축조디자인	53	30	22	16	10	52	183
4	4-8	4-8-2	건축물설비디자인	49	30	24	14	7	25	149
4	4-8	4-8-3	건축물유지관리서비스디자인	36	34	33	21	14	112	250
4	4-9	4-9-1	도로및교량디자인	37	32	18	12	10	27	136
4	4-9	4-9-2	토목환경디자인	50	26	27	13	14	59	189
4	4-9	4-9-3	토목지질환경디자인	17	18	12	6	2	0	55
5	5-1	5-1-1	남성복디자인	17	10	3	4	3	2	39
5	5-1	5-1-2	여성복디자인	43	17	7	5	3	6	81
5	5-1	5-1-3	유아동복디자인	14	5	3	1	1	0	24
5	5-1	5-1-4	모피디자인	12	4	1	2	2	0	21
5	5-1	5-1-5	전통복식디자인	10	3	2	0	0	0	15
5	5-2	5-2-1	스포츠웨어디자인	50	30	13	6	4	1	104
5	5-2	5-2-2	군무복, 캐주얼웨어디자인	34	12	7	4	2	1	60
5	5-2	5-2-3	테크니컬웨어, 아우터웨어디자인	19	7	3	2	1	0	32
5	5-2	5-2-4	이너웨어디자인	25	13	7	4	3	4	56
5	5-3	5-3-1	인테리어텍스타일디자인	23	14	6	6	3	1	53
5	5-3	5-3-2	직물디자인	9	8	5	2	0	0	24
5	5-3	5-3-3	편물디자인	25	14	9	3	2	1	54
5	5-3	5-3-4	프린팅디자인	25	15	15	11	8	0	74
5	5-3	5-3-5	기타페브릭디자인	13	12	10	6	4	0	45
5	5-4	5-4-1	패션악세서리디자인	16	15	5	5	1	1	43
5	5-4	5-4-2	슈즈디자인	19	15	8	1	4	0	47
5	5-4	5-4-3	가방디자인	20	9	4	4	2	1	40
5	5-4	5-4-4	기타잡화디자인	14	10	9	2	1	0	36
6	6-1	6-1-1	보건의료서비스디자인	54	47	41	12	4	5	163
6	6-1	6-1-2	여가/레저서비스디자인	29	19	17	11	10	3	89
6	6-1	6-1-3	교육서비스디자인	18	13	4	3	1	2	41
6	6-1	6-1-4	커뮤니티서비스디자인	18	17	16	8	6	10	75
6	6-1	6-1-5	공공행정서비스디자인	95	94	55	23	17	137	421
6	6-2	6-2-1	휴먼인터랙션디자인	19	18	15	10	8	26	96
6	6-2	6-2-2	시스템/응용소프트웨어디자인	31	38	29	20	14	30	162
6	6-2	6-2-3	디지털간행물디자인	15	11	8	6	5	10	55
6	6-2	6-2-4	사용자인터페이스(UI)디자인	8	5	2	2	1	0	18
6	6-2	6-2-5	기타 인터랙티브미디어디자인	0	0	0	0	0	0	0
6	6-3	6-3-1	서비스/경영디자인컨설팅	20	14	8	5	4	3	54
7	7-1	7-1-1	금속단조디자인	6	12	10	5	5	2	40
7	7-1	7-1-2	금속압형디자인	28	19	18	11	5	2	83

대분류	중분류	소분류	소분류명	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
총계				3,511	2,437	1,842	997	721	1,590	11,098
7	7-1	7-1-3	금속주조디자인	14	12	17	8	6	3	60
7	7-1	7-1-4	비철금속주조디자인	14	11	9	5	4	0	43
7	7-1	7-1-5	커머셜주얼리디자인	12	7	3	1	0	0	23
7	7-1	7-1-6	귀금속디자인	11	8	6	4	2	2	33
7	7-1	7-1-7	금속표면장식디자인	75	47	28	13	6	4	173
7	7-2	7-2-1	도자디자인	10	6	7	5	2	1	31
7	7-2	7-2-2	건축도자디자인	4	3	4	2	0	0	13
7	7-3	7-3-1	자수디자인	16	8	4	1	0	0	29
7	7-3	7-3-2	매듭디자인	11	11	7	5	2	0	36
7	7-3	7-3-3	염색디자인	9	10	6	1	2	0	28
7	7-3	7-3-4	직조디자인	19	19	11	7	5	2	63
7	7-4	7-4-1	대목디자인	12	8	5	1	1	0	27
7	7-4	7-4-2	소목디자인	10	6	5	1	0	0	22
7	7-5	7-5-1	나전·칠공예디자인	11	9	5	3	5	6	39
7	7-5	7-5-2	유리공예디자인	15	4	4	0	1	0	24
7	7-5	7-5-3	가죽공예디자인	5	8	6	3	3	0	25
7	7-5	7-5-4	지물공예디자인	10	12	9	3	1	0	35
7	7-5	7-5-5	석공예디자인	19	10	4	0	0	1	34
8	8-1	8-1-1	디자인목업및모형제작	40	31	24	11	7	1	114
8	8-1	8-1-2	컴퓨터응용모델링(CAD/CAM)	3	2	1	1	2	0	9
8	8-2	8-2-1	디자인기획	50	24	21	6	0	3	104
8	8-2	8-2-2	디자인연구및출판	23	20	16	9	3	4	75
8	8-3	8-3-1	법률서비스	41	29	19	7	6	8	110
8	8-3	8-3-2	행정서비스	6	9	11	4	4	7	41
8	8-3	8-3-3	교육서비스	85	55	45	34	27	297	543
8	8-3	8-3-4	디자인마케팅및유통	159	107	71	32	22	59	450
8	8-3	8-3-5	디자인관련기관	77	43	32	16	8	5	181
8	8-3	8-3-6	기타산업회사본부	9	10	10	8	6	22	65

[표 1-19] 디자인 활용여부 조사 결과 대분류업종별 디자인활용업체 추정치

대분류 업종	디자인활용업체	디자인비활용업체	계
총계	85,240	231,404	316,644
제품디자인	9,344	38,153	47,497
시각디자인	5,399	11,329	16,728
디지털/멀티미디어디자인	3,424	3,091	6,515
공간디자인	21,242	39,474	60,716
패션/텍스타일디자인	5,606	7,069	12,675
서비스/경험디자인	11,830	48,644	60,474
산업공예디자인	5,496	11,858	17,354
디자인인프라(디자인기반기술)	22,900	71,785	94,685

[표 1-20] 디자인 활용여부 조사 결과 소분류업종별 디자인활용업체 추정치

대분류	중분류	소분류	소분류명	디자인활용업체	디자인비활용업체	계
총계				85,240	231,404	316,644
1	1-1	1-1-1	의료기기 디자인	432	1,137	1,569
1	1-1	1-1-2	컴퓨터및모니터디자인	40	132	172
1	1-1	1-1-3	컴퓨터주변기기디자인	49	211	260
1	1-1	1-1-4	유무선통신기기및통신장비디자인	130	1,496	1,626
1	1-1	1-1-5	영상기기디자인	16	357	373
1	1-1	1-1-6	음향기기디자인	27	373	400
1	1-1	1-1-7	방송용장비/기기디자인	71	400	471
1	1-1	1-1-8	생활가전및주방가전디자인	404	2,090	2,494
1	1-1	1-1-9	사무기기디자인	43	206	249
1	1-1	1-1-10	조명기기디자인	168	817	985
1	1-1	1-1-11	전기장비및특수용도조명등디자인	297	4,552	4,849
1	1-2	1-2-1	공구디자인	139	911	1,050
1	1-2	1-2-2	악기디자인	10	28	38
1	1-2	1-2-3	측정,시험,제어및기타정밀기기디자인	234	1,859	2,093
1	1-2	1-2-4	반도체및전자부품제조관련디자인	710	3,392	4,102
1	1-2	1-2-5	로봇디자인	65	166	231
1	1-2	1-2-6	시계디자인	12	28	40
1	1-3	1-3-1	안경및광학기디자인	77	366	443
1	1-3	1-3-2	완구디자인	44	136	180
1	1-3	1-3-3	스포츠/레저용품디자인	24	164	188
1	1-3	1-3-4	사무/회화용품디자인	56	70	126
1	1-3	1-3-5	위생용품디자인	39	78	117
1	1-3	1-3-6	용기(用器)디자인	23	40	63
1	1-3	1-3-7	생활용품디자인	272	960	1,232
1	1-3	1-3-8	종이및판지제품디자인	1,027	1,540	2,567
1	1-3	1-3-9	화학제품,고무,플라스틱제품디자인	1,895	6,431	8,326
1	1-4	1-4-1	자동차디자인	753	4,115	4,868
1	1-4	1-4-2	요트/선박디자인	926	888	1,814
1	1-4	1-4-3	기차디자인	1	5	6
1	1-4	1-4-4	항공/우주선디자인	4	12	15
1	1-4	1-4-5	바이크디자인	10	71	81
1	1-4	1-4-6	기타운송기기디자인	141	745	886
1	1-5	1-5-1	리빙가구디자인	49	230	279
1	1-5	1-5-2	주방가구디자인	151	681	832
1	1-5	1-5-3	의료가구디자인	13	34	47
1	1-5	1-5-4	기타가구디자인	524	2,362	2,886
1	1-6	1-6-1	제조업회사본부디자인	471	1,068	1,539
2	2-1	2-1-1	일반서적편집디자인	887	1,324	2,211
2	2-1	2-1-2	신문/잡지편집디자인	369	653	1,022
2	2-1	2-1-3	기타인쇄물편집디자인	432	381	813

대분류	중분류	소분류	소분류명	디자인활용업체	디자인비활용업체	계
			총계	85,240	231,404	316,644
2	2-2	2-2-1	축, 수산물가공식품패키지그래픽디자인	630	2,201	2,831
2	2-2	2-2-2	농산물가공식품패키지그래픽디자인	336	1,222	1,558
2	2-2	2-2-3	낙농품및빙과류패키지그래픽디자인	41	95	136
2	2-2	2-2-4	떡, 빵, 과자, 면류패키지그래픽디자인	307	1,167	1,474
2	2-2	2-2-5	기타식품패키지그래픽디자인	730	1,272	2,002
2	2-2	2-2-6	음료패키지그래픽디자인	90	149	239
2	2-2	2-2-7	의약품패키지그래픽디자인	249	289	538
2	2-3	2-3-1	화학제품패키지그래픽디자인	213	533	746
2	2-3	2-3-2	미디어상품패키지그래픽디자인	13	64	76
2	2-4	2-4-1	신문, 잡지및기타인쇄물광고디자인	199	458	657
2	2-4	2-4-2	옥외인쇄물광고디자인	419	401	820
2	2-5	2-5-1	일러스트레이션	17	52	69
2	2-5	2-5-2	아이덴티티디자인	168	394	562
2	2-5	2-5-3	캐릭터디자인	199	527	726
2	2-5	2-5-4	타이포그래피	58	123	181
2	2-5	2-5-5	사진디자인	42	25	67
3	3-1	3-1-1	광고영화및비디오물영상디자인	151	141	292
3	3-1	3-1-2	일반영화및비디오물영상디자인	374	690	1,064
3	3-1	3-1-3	방송프로그램영상디자인	135	187	322
3	3-1	3-1-4	애니메이션디자인	120	71	191
3	3-1	3-1-5	공간영상디자인	178	36	214
3	3-2	3-2-1	웹사이트디자인	1,208	277	1,485
3	3-2	3-2-2	온라인광고디자인	649	640	1,289
3	3-3	3-3-1	온라인/모바일게임디자인	265	523	788
3	3-3	3-3-2	기타게임디자인	60	75	135
3	3-4	3-4-1	디지털DB소스디자인	129	291	420
3	3-4	3-4-2	기타디지털/멀티미디어디자인	155	160	315
4	4-1	4-1-1	인테리어디자인	3,757	1,556	5,313
4	4-1	4-1-2	건축디자인	1,085	3,090	4,175
4	4-1	4-1-3	실내조경디자인	5	49	54
4	4-2	4-2-1	인테리어코디네이션	36	102	137
4	4-2	4-2-2	실내조명디자인	1,737	4,618	6,355
4	4-3	4-3-1	전시디자인	200	584	784
4	4-3	4-3-2	무대디자인	258	1,011	1,269
4	4-4	4-4-1	목재자재디자인	76	434	510
4	4-4	4-4-2	플라스틱자재디자인	264	1,035	1,299
4	4-4	4-4-3	금속자재디자인	689	1,963	2,652
4	4-4	4-4-4	기타자재디자인	782	1,934	2,716
4	4-5	4-5-1	환경디자인	129	209	338
4	4-5	4-5-2	경관디자인	41	195	236
4	4-5	4-5-3	예술장식품디자인	103	132	235

대분류	중분류	소분류	소분류명	디자인활용업체	디자인비활용업체	계
총계				85,240	231,404	316,644
4	4-6	4-6-1	조경디자인	288	1,421	1,709
4	4-6	4-6-2	놀이터/공원디자인	25	44	69
4	4-7	4-7-1	주거용건축물리모델링디자인	571	2,292	2,863
4	4-7	4-7-2	상업및기타건축물리모델링디자인	1,040	2,277	3,317
4	4-8	4-8-1	건축물축조디자인	2,359	3,517	5,876
4	4-8	4-8-2	건축물설비디자인	1,740	3,131	4,871
4	4-8	4-8-3	건축물유지관리서비스디자인	1,349	2,952	4,301
4	4-9	4-9-1	도로및교량디자인	1,798	1,968	3,766
4	4-9	4-9-2	토목환경디자인	2,739	4,463	7,202
4	4-9	4-9-3	토목지질환경디자인	172	497	669
5	5-1	5-1-1	남성복디자인	130	138	268
5	5-1	5-1-2	여성복디자인	851	618	1,469
5	5-1	5-1-3	유아동복디자인	138	56	194
5	5-1	5-1-4	모피디자인	39	52	91
5	5-1	5-1-5	전통복식디자인	70	3	73
5	5-2	5-2-1	스포츠웨어디자인	983	1,832	2,815
5	5-2	5-2-2	군무복, 캐주얼웨어디자인	319	600	919
5	5-2	5-2-3	테크니컬웨어, 아우터웨어디자인	42	202	244
5	5-2	5-2-4	이너웨어디자인	157	493	650
5	5-3	5-3-1	인테리어텍스타일디자인	61	639	700
5	5-3	5-3-2	직물디자인	120	51	171
5	5-3	5-3-3	편물디자인	411	600	1,011
5	5-3	5-3-4	프린팅디자인	444	567	1,011
5	5-3	5-3-5	기타페브릭디자인	285	168	453
5	5-4	5-4-1	패션악세서리디자인	429	236	665
5	5-4	5-4-2	슈즈디자인	309	331	640
5	5-4	5-4-3	가방디자인	415	249	664
5	5-4	5-4-4	기타잡화디자인	402	235	637
6	6-1	6-1-1	보건의료서비스디자인	1,878	6,919	8,797
6	6-1	6-1-2	여가/레저서비스디자인	404	1,777	2,181
6	6-1	6-1-3	교육서비스디자인	116	478	594
6	6-1	6-1-4	커뮤니티서비스디자인	279	1,169	1,448
6	6-1	6-1-5	공공행정서비스디자인	6,637	32,718	39,355
6	6-2	6-2-1	휴먼인터랙션디자인	477	593	1,070
6	6-2	6-2-2	시스템/응용소프트웨어디자인	1,422	3,205	4,627
6	6-2	6-2-3	디지털간행물디자인	126	277	403
6	6-2	6-2-4	사용자인터페이스(UI)디자인	45	150	195
6	6-2	6-2-5	기타 인터랙티브미디어디자인	0	0	0
6	6-3	6-3-1	서비스/경영디자인컨설팅	445	1,359	1,804
7	7-1	7-1-1	금속단조디자인	72	302	373
7	7-1	7-1-2	금속압형디자인	754	1,379	2,133

대분류	중분류	소분류	소분류명	디자인활용업체	디자인비활용업체	계
총계				85,240	231,404	316,644
7	7-1	7-1-3	금속주조디자인	304	238	542
7	7-1	7-1-4	비철금속주조디자인	266	99	365
7	7-1	7-1-5	커머셜주얼리디자인	123	49	172
7	7-1	7-1-6	귀금속디자인	219	17	235
7	7-1	7-1-7	금속표면장식디자인	1,653	7,755	9,408
7	7-2	7-2-1	도자디자인	119	119	238
7	7-2	7-2-2	건축도자디자인	15	59	74
7	7-3	7-3-1	자수디자인	87	211	298
7	7-3	7-3-2	매듭디자인	168	117	285
7	7-3	7-3-3	염색디자인	79	91	170
7	7-3	7-3-4	직조디자인	715	678	1,393
7	7-4	7-4-1	대목디자인	51	138	189
7	7-4	7-4-2	소목디자인	208	32	240
7	7-5	7-5-1	나전 · 칠공예디자인	196	93	289
7	7-5	7-5-2	유리공예디자인	6	22	28
7	7-5	7-5-3	가죽공예디자인	54	159	213
7	7-5	7-5-4	지물공예디자인	104	174	278
7	7-5	7-5-5	석공예디자인	305	126	431
8	8-1	8-1-1	디자인목업및모형제작	1,956	1,436	3,392
8	8-1	8-1-2	컴퓨터응용모델링(CAD/CAM)	6	3	9
8	8-2	8-2-1	디자인기획	519	1,218	1,737
8	8-2	8-2-2	디자인연구및출판	2,561	1,865	4,426
8	8-3	8-3-1	법률서비스	80	2,007	2,087
8	8-3	8-3-2	행정서비스	49	395	444
8	8-3	8-3-3	교육서비스	2,471	26,946	29,417
8	8-3	8-3-4	디자인마케팅및유통	11,319	32,993	44,312
8	8-3	8-3-5	디자인관련기관	3,842	4,623	8,465
8	8-3	8-3-6	기타산업회사본부	96	300	396

[표 1-21] 디자인활용업체 실태조사 표본크기

대분류 업종	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
총계	358	180	149	107	113	146	1,053
제품디자인	50	31	29	26	32	39	207
시각디자인	44	24	17	10	16	12	123
디지털/멀티미디어디자인	24	7	3	7	11	7	59
공간디자인	105	55	41	21	16	20	258
패션/텍스타일디자인	21	9	7	10	12	6	65
서비스/경험디자인	27	14	12	7	9	32	101
산업공예디자인	28	22	22	13	6	6	97
디자인인프라(디자인기반기술)	59	18	18	13	11	24	143

2) 전문디자인업체 조사

(1) 모집단 분석

- 2013년 전국사업체조사 DB를 이용하여 전문디자인업체의 업종별/규모별 사업체수를 파악함.
전체 전문디자인업체 사업체 수는 4,537개 업체로 나타남.
전문디자인업체의 경우 규모가 작은 사업체가 대다수로 4인 이하의 업체도 조사 대상에 포함시킴.
디자인산업 특수분류 기준으로 1-7-1(제품디자인)은 1,164개, 2-5-6(시각디자인)은 1,597개, 4-10-1(인테리어디자인)은 1,033개, 5-5-1(기타패션텍스타일디자인)은 741개 업체로 나타남.
종사자수별로는 4인 이하가 3,279개로 가장 높은 비중을 보였고, 5-9인 854개, 10-19인 290개, 20-49인 95개, 50인 이상 17개로 나타남.

[표 1-22] 전문디자인업체의 업종/규모별 모집단 크기(2013년 전국사업체조사 기준)

디자인산업 특수분류	대분류 업종	4인 이하	5-9인	10-19인	20-49인	50인 이상	계
	총계	3,279	854	290	95	17	4,535
1-7-1	제품디자인	791	249	91	31	2	1,164
2-5-6	시각디자인	1,137	311	107	34	8	1,597
4-10-1	인테리어디자인	761	194	56	17	5	1,033
5-5-1	기타패션텍스타일디자인	590	100	36	10	5	741

(2) 표본설계

- 표본크기는 표본추출방법과 모집단의 특성 및 총화방법 등의 영향을 받지만, 단순임의추출의 상황 하에서 통계분석 단위별로 평균 추정치의 목표오차를 어느 정도의 수준으로 통제할 것인가에 따라서 아래 식으로 계산할 수 있음.

$$n = \frac{N(zs)^2}{Nd^2 + (zs)^2}$$

- 여기서 은 모집단의 크기이고, 는 관심변수의 표준편차이며, 은 신뢰계수이다(신뢰수준 95% 하에서 =1.96이다). 본 조사의 전체 목표 표본크기는 모집단 크기 및 비용을 고려하여 약 600개 (모집단 크기 대비 약 13.1%)로 결정함.
이 때 모비율의 추정에 대하여 예상되는 표본오차는 단순임의추출을 가정하는 경우 95% 신뢰수준 하에서 약 $\pm 3.73\%P$ (단, =0.5로 가정함)임.
본 조사는 업종 및 종사자수를 고려한 층화추출법을 사용할 것이므로 실제 표본오차가 이보다 조금 더 작게 될 것으로 기대되며, 일반적인 기준에서 볼 때 표본오차가 충분히 허용할만한 수준으로 판단됨.

● 표본추출방법 및 단계

총화

- 조사내용의 특성과 모집단에 대한 대표성을 높이기 위해 업종과 종사자수를 총화변수로 고려함.
즉, 총화변수의 내용은 다음과 같음.
 > 업종: 디자인 특수분류 소분류 4개
 > 종사자규모: 4인 이하, 5~9인, 10~19인, 20~49인, 50인 이상

표본 추출 방법

- 업종별 종사자규모별 단순비례배분으로 표본크기를 할당할 경우 상당수의 층에 너무 작은 표본크기가 할당되는 문제점이 발생함.
따라서 제곱근비례배분으로 표본크기를 할당하는 것으로 원칙을 정하였으며, 업종별 모집단 크기가 50개 이하 또는 각 층별 조사 모집단 크기가 5개 이하인 경우 또는 종사자수가 50인 이상인 업체는 전수 조사를 목표로 조사함.
이러한 원칙 하에서 실제 조사된 표본크기가 [표1-9]에 제시되어 있음.

[표 1-23] 전문디자인업체의 업종/규모별 표본 크기

디자인산업 특수분류	대분류 업종	4인 이하	5-9인	10-19인	20-49인	50인 이상	계
	총계	334	146	94	51	22	647
1-7-1	제품디자인	100	44	27	15	1	187
2-5-6	시각디자인	98	61	35	13	11	218
4-10-1	인테리어디자인	56	31	15	14	5	121
5-5-1	기타패션텍스타일디자인	80	10	17	9	5	121

표본오차

- 전문디자인업체 조사의 표본오차는 95% 신뢰구간에서 $\pm 3.57\%p$ 이내임
- 주요 변수에 대한 표본오차는 일반적으로 상대표준오차로 표시하는데, 표본에서 얻은 통계치를 이용할 때에는 이 표본오차에 유의하여야 함

대분류 업종		평균	표준오차	상대표준오차
디자이너수 (단위:명)	전체	2.92	0.07	1.61
	제품디자인	3.19	0.09	0.96
	시각디자인	3.26	0.16	2.01
	인테리어디자인	2.47	0.10	1.24
	기타패션텍스타일디자인	2.39	0.14	1.56
총 직원수 (단위:명)	전체	4.71	0.19	2.74
	제품디자인	4.67	0.15	1.13
	시각디자인	5.32	0.51	3.80
	인테리어디자인	4.22	0.17	1.30
	기타패션텍스타일디자인	4.12	0.27	1.80
매출액 (단위:백만원)	전체	659.35	34.80	3.55
	제품디자인	557.09	53.48	3.28
	시각디자인	421.49	63.61	6.03
	인테리어디자인	1,239.79	64.60	1.67
	기타패션텍스타일디자인	523.49	102.93	5.35

(3) 모수 추정

- 업종별, 종사자수별 추출률(inclusion probability)을 고려하여 전문디자인업체의 모수에 대한 추정치와 표준오차를 계산함.

y_{ijk} : 관찰값(각 문항에 대한 응답)

- i : 업종의 번호 ($i=1,2,\dots,I$) 단, $I=4$
- j : 규모의 번호 ($j=1,2,\dots,J$) 단, $J=5$
- k : 업종/규모 내의 표본 전문디자인업체의 번호 ($k=1,2,\dots,n_{ij}$)
- 즉, y_{ijk} 는 i 번째 업종, j 번째 규모의 k 번째 표본 전문디자인업체에 대한 관찰값임.
- n_{ij} : i 번째 업종, j 번째 규모에 대한 표본크기
- N_{ij} : i 번째 업종, j 번째 규모에 대한 모집단크기
- $n = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J n_{ij}$: 전체 표본크기
- $N = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J N_{ij}$: 전체 모집단크기
- $\bar{y}_{ij} = \sum_{k=1}^{n_{ij}} y_{ijk} / n_{ij}$: i 번째 업종, j 번째 규모의 표본평균
- $\hat{\tau}_{ij} = N_{ij} \bar{y}_{ij}$: i 번째 업종, j 번째 규모의 표본합
- $s_{ij}^2 = \sum_{k=1}^{n_{ij}} (y_{ijk} - \bar{y}_{ij})^2 / (n_{ij} - 1)$: i 번째 업종, j 번째 규모의 표본분산
- $\hat{p}_{ij}$: i 번째 업종, j 번째 규모의 표본비율

• 모합 τ 의 추정량 및 분산

- $\hat{\tau} = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J N_{ij} \bar{y}_{ij}$
- $\widehat{Var}(\hat{\tau}) = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J N_{ij}^2 \left(\frac{N_{ij} - n_{ij}}{N_{ij}} \right) \frac{s_{ij}^2}{n_{ij}}$

• 모평균 μ 의 추정량 및 분산

$$- \hat{\mu} = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J \frac{N_{ij}}{N} \bar{y}_{ij}$$

$$- \widehat{Var}(\hat{\mu}) = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J \left(\frac{N_{ij}}{N} \right)^2 \left(\frac{N_{ij} - n_{ij}}{N_{ij}} \right) \frac{s_{ij}^2}{n_{ij}}$$

• 모평균 p 의 추정량 및 분산

$$- \hat{p} = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J \frac{N_{ij}}{N} \bar{y}_{ij}$$

$$- \widehat{Var}(\hat{p}) = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J \left(\frac{N_{ij}}{N} \right)^2 \left(\frac{N_{ij} - n_{ij}}{N_{ij}} \right) \frac{\hat{p}_{ij}(1 - \hat{p}_{ij})}{n_{ij} - 1}$$

3) 중앙부처 및 지방자치단체 조사

(1) 모집단 분석

- 중앙부처 및 지방자치단체¹³는 전수조사 실시
- 시/도 단위는 17개, 시/군/구는 226개로 구성됨.
- 응답대상은 디자인관련부서(도시경관과, 도심개발사업단, 도시디자인팀, 건축미관과)가 있는 경우 해당 부서 담당자를 대상으로 하고, 없는 경우는 기획예산실, 정책기획실, 홍보실 소속의 공무원이 대상이 됨.

[표 1-24] 중앙부처 조사 대상

17부	고용노동부, 교육부, 국방부, 국토교통부, 기획재정부, 농림축산식품부, 문화체육관광부, 미래창조과학부, 법무부, 보건복지부, 산업통상자원부, 행정자치부, 여성가족부, 외교부, 통일부, 해양수산부, 환경부
3처	국가보훈처, 법제처, 식품의약품안전처(국민안전처, 인사혁신처 제외)
16청	검찰청, 경찰청, 관세청, 국세청, 기상청, 농촌진흥청, 문화재청, 방위사업청, 병무청, 산림청, 소방방재청, 조달청, 중소기업청, 통계청, 특허청, 행정중심복합도시건설청

[표 1-25] 지방자치단체 지역별 모집단 크기

	시/도	시군구(행정시/자치구)			계
		시	군	구	
서울	1			25	26
부산	1		1	15	17
대구	1		1	7	9
인천	1		2	8	11
광주	1			5	6
대전	1			5	6
울산	1		1	4	6
경기	1	28	3		32
강원	1	7	11		19
충북	1	3	8		12
충남	1	8	7		16
세종	1				1
전북	1	6	8		15
전남	1	5	17		23
경북	1	10	13		22
경남	1	8	10		19
제주	1				1
계	17	75	82	69	243

¹³ 조사대상기간이 2014년이므로 2014년 11월 19일에 설립된 국민안전처와 인사혁신처는 조사대상에서 제외함

02 조사표

 승인(협의)번호 제 11526 호	2015 산업디자인통계조사 (디자인활용업체)	 산업통상자원부  한국디자인진흥원 KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION	
안녕하십니까? 귀 사업체의 무궁한 발전을 기원합니다. 산업통상자원부와 한국디자인진흥원은 산업디자인진흥법 제 10조의 2에 근거하여 산업디자인진흥 종합계획을 효과적으로 수립·시행하기 위하여 『2015 산업디자인통계조사』를 실시하고 있습니다. 본 조사는 통계법 제18조에 의한 승인통계로, 기업의 디자인관련 현황을 조사하여 디자인 정책을 효과적으로 분석하고, 디자인 경쟁력을 제고 하기 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, 귀 사에 피해가 가는 일이 없으므로 솔직한 응답을 부탁드립니다. 2015년 산업통상자원부/ 한국디자인진흥원			
주관 기관	한국디자인진흥원 담당연구원 : 서설옥 (☎ 031-780-2098)	조사 기관	(재)한국종합경제연구원 담당연구원 : 이행준 (☎ 070-4162-7289) 담당 SV : 이은주 (☎ 02-3142-0936)

ID				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	응답자 성명		응답자 연락처	() -			
7	응답자 부서(팀)		응답자 직책				
			전공여부	① 디자인 전공 ② 디자인 외 전공			
8	조직형태	① 개인사업체 ② 회사법인 ③ 회사이외법인 ④ 비법인 단체 ⑤ 국가, 지방자치단체	구분	① 단독사업체 ② 본사, 본점 등 ③ 공장, 지사(점), 영업소 등			
9	재무제표 작성여부 (조직형태①~④)	① 작성 ② 미작성					

※ 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

[기본통계]

문1) 귀사에서 많이 활용하는 디자인 분야를 순서대로 3개를 선택해 주십시오.

1순위:(), 2순위:(), 3순위:()

분야	범위
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, 기타 인테리어디자인
⑤ 패션/텍스타일디자인	패션디자인, 기능성패션디자인, 텍스타일디자인, 잡화디자인, 기타패션텍스타일디자인
⑥ 서비스디자인/경험디자인	보건의료서비스디자인, 여가/레저서비스디자인, 교육서비스디자인, 커뮤니티서비스디자인, 공공 행정서비스디자인휴먼인터랙션디자인, 시스템/응용 소프트웨어디자인, 디지털간행물디자인, 사용자 인터페이스(UI)디자인, 기타 인터랙티브미디어디자인
⑦ 산업공예디자인	금속공예, 도자공예, 섬유공예, 목공예, 기타공예
⑧ 디자인 인프라 (디자인기반기술)	디자인 모형, 디자인 연구개발, 기타디자인서비스
⑨ 기타(구체적으로 작성)	

문2) 2014년 한 해 동안 귀사의 디자인 개발 시 사내 인력을 활용한 자체 디자인 개발 비중과 외부 인력이나 용역을 활용한 외주 디자인 개발 비중은 각각 어느 정도입니까?
(건 수 기준으로 작성).

자체 디자인 개발	외주 디자인 개발		계
	국내 업체 의뢰	해외 업체 의뢰	
%	%	%	100%

문3) 2014년 12월 31일 기준 귀 사업체의 총 직원 수, 연구개발(R&D)부서 직원 수, 디자인 부서 직원 수 및 디자이너 수에 대한 질문입니다.

디자인 부서 직원 수 및 디자이너 수는 해당 업체만 기입해 주세요.

2014년 12월 기준	총 직원 수			연구개발(R&D) 부서 직원 수			디자인 부서 직원 수 (디자이너 및 지원인력)			디자이너 수		
	남	여	계	남	여	계	남	여	계	남	여	계
① 상용근로자												
② 임시 및 일용근로자												
합계 (①+②)												

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

※ ② 임시 및 일용근로자: 고용계약기간 1년 미만 근로자로 사업체에서 급여를 지급하는 자

※ 디자이너: 디자이너로 고용된 자 중 디자인 관련학과 전공 또는 디자인 직무 관련 자격증 소지자이거나, 디자인 관련학과 또는 자격증 소지자가 아니라도 디자인 업무 경력이 2년 이상인 자

문3-1) 2014년 12월 31일 기준 귀 사의 직급별, 학력별, 연령별 디자이너 수를 작성해 주세요.

2014년 12월 기준		디자이너 수		
		남	여	계
직급별	① 사장/부사장급			
	② 상무/이사급			
	③ 부장급			
	④ 차장/과장급			
	⑤ 대리급			
	⑥ 사원급			
	합계(①+...+⑥)			
학력별	① 고졸이하			
	② 전문대졸			
	③ 대졸			
	④ 석사졸			
	⑤ 박사졸			
	합계(①+...+⑤)			
연령별	① 20대 이하			
	② 30대			
	③ 40대			
	④ 50대			
	⑤ 60대 이상			
	합계(①+...+⑤)			
근속년수별	① 1년 미만			
	② 1~3년			
	③ 4~6년			
	④ 7~10년			
	⑤ 10년 이상			
	합계(①+...+⑤)			

※ 상용근로자 + 임시 및 일용근로자 합한 기준으로 응답

※ 각 카테고리별 합계가 문3)의 디자이너 수와 동일여부 확인

문4) 2014년 12월 31일 기준 귀 사의 디자이너 수를 활동 디자인 영역별로 작성해 주십시오.
만약 한 디자이너가 여러 영역에서 활동 중이라면 주요 영역 하나를 기준으로 작성해 주십시오.

2014년 12월 기준	분야	디자이너 수		
		남	여	계
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, 광고 디자인(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, 기타 인테리어 디자인			
⑤ 패션/텍스타일디자인	패션디자인, 기능성패션디자인, 텍스타일디자인, 잡화디자인, 기타패션텍스타일디자인			
⑥ 서비스디자인/경험디자인	보건의료서비스디자인, 여가/레저서비스디자인, 교육서비스디자인, 커뮤니티 서비스디자인, 공공행정서비스디자인, 휴먼인터랙션디자인, 시스템/응용 소프트웨어디자인, 디지털간행물디자인, 사용자인터페이스(UI)디자인, 기타 인터랙티브미디어디자인			
⑦ 산업공예디자인	금속공예, 도자공예, 섬유공예, 목공예, 기타공예			
⑧ 디자인 인프라 (디자인기반기술)	디자인 모형, 디자인 연구개발, 기타디자인서비스			
⑨ 기타(구체적으로 작성)				
합 계 (문3의 디자이너 수와 동일여부 확인)				

문5) 2014년 12월 기준 아래 표의 각 디자이너 수 현황을 직무분야별로 작성해 주세요.

2014년 12월 기준 분야	디자이너 수																
	제품		시각		디지털/미디어		공간		패션/텍스타일		서비스/경험		산업공예		디자인 인프라		계
	남	여	남	여	남	여	남	여	남	여	남	여	남	여	남	여	
① 2014년 신규 채용 신입 디자이너 수																	
② 2014년 신규 채용 경력 디자이너 수																	
③ 2014년 신규 채용 학사(대학 졸) 디자이너 수																	
④ 2014년 신규 채용 석/박사(대학원 졸) 디자이너 수																	
⑤ 2014년 퇴사한 디자이너 수																	
⑥ 2015년 총원 계획 디자이너 수																	
⑦ 현재 부족한 디자이너 인력 수																	
⑧ 2016년 총원 계획 디자이너 수																	
⑨ 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수																	

※ 상용근로자 + 임시 및 일용근로자 합한 기준으로 응답

문5-1) 퇴사한 디자이너들의 이후 활동에 대해 아시는 바대로 답해주십시오.

- ① 다른 회사로 이직한 디자이너 수
- ② 프리랜서로 활동을 시작한 디자이너 수
- ③ 유학/대학원 학업을 시작한 근로자 수
- ④ 기타 ()

문6) 귀 사업체의 2014년 사업실적에 대한 질문입니다.

디자이너 수		십조	조	천억	백억	십억	억	천만	백만
① 매출액	2014년 1년간 사업 활동을 통한 수익총액								
② 인건비	급여, 복리후생비, 퇴직급여 총당금전입액 등 인건비성 재비용으로 기타종사자에게 지급되는 수당, 수수료도 포함								
③ 연구개발비	연구비, 개발비, 경성개발비의 합으로 구성됨								
④ 영업이익	매출액 - 영업비용*								

※ 영업비용 : 매출원가, 판매비 및 일반관리비 등

문6-1) 귀 사의 2014년 디자인 투자에 대한 질문입니다.

구분		십 조	조	천 억	백 억	십 억	억	천 만	백 만
① 디자이너 인건비	2014년 고용 디자이너 인건비								
②-① 디자인업체 용역비	2014년 전문디자인업체 용역비								
②-② 그외 디자인 용역비	2014년 프리랜서 등 고용되지 않은 인력에 지급된 인건비/목업 제작비/인쇄비 등								
③ 디자인 기계/장치 및 소프트웨어	2014년 프리랜서 등 고용되지 않은 인력에 지급된 인건비/목업 제작비/인쇄비 등								
④ 디자인 연구개발용 토지/건물	2014년 구매 디자인 연구 개발용 토지, 건물비 및 건물의 대규모 수리 등을 위한 지출액								
⑤ 디자인 관련 기타 경상비	2014년 디자인 연구에 소요되는 재료비, 유인물비, 비품구입비, 교육비, 출장비 등 기타경비								
⑥ 디자인 지식재산권 구입·관리비	2014년 디자인 관련 지식재산권(특허, 상표, 저작권 등) 구입 및 관리 등								
디자인 투자금액 합계(①+...+⑥)									

문7) 귀 사의 2015년, 2016년 디자인투자 금액 및 디자이너 고용은 전년대비 몇 % 수준이 될 것이라고 전망하십니까? 예를 들어 2014년과 같으면 100%, 2014년의 절반 수준이면 50%, 2배 증가면 200% 등으로 작성해 주십시오.

	2015	2016
① 디자인 투자 금액전망	2014년의 ()% 수준	2015년의 ()% 수준
② 디자이너 고용전망	디자이너가 있는 경우 ▶ 2014년의 ()% 수준 디자이너가 없는 경우 ▶ ()명 채용 전망	디자이너가 있는 경우 ▶ 2015년의 ()% 수준 디자이너가 없는 경우 ▶ ()명 채용 전망

문8) 귀 사의 제품 판매에 영향을 미치는 다음 7개 요소의 비중을 작성해 주십시오.
각 요소의 합은 100%가 되어야 합니다.

	브랜드	성능	마케팅 (홍보/광고)	유통	디자인	고객서비스	기업 아이덴티티	합계
제품판매 영향 요소별 비중	%	%	%	%	%	%	%	100%

문9) 귀 사는 해외 디자인 정보 수집 및 개발을 위해 해외 지사가 있거나, 해외 관련 기관 혹은 해외 인력과 교류하고 있습니까?

- ① 예 ⇒ 문9-1로
- ② 아니오 ⇒ 문10-1로

문9-1) 귀 사가 교류하는 방법의 비중을 작성해 주십시오. 각 요소의 합은 100%가 되어야 합니다.

	지사	연구소	협력기관	프리랜서	합계
교류방법	%	%	%	%	100%

문10) 귀 사업체가 교류하는 해외 지역은 어디입니까? 모두 선택해 주십시오.

- ① 중국 ② 일본 ③ 미국 ④ 영국
- ⑤ 독일 ⑥프랑스 ⑦이탈리아 ⑧말레이시아
- ⑨ 태국 ⑩필리핀 ⑪기타 ()

문10-1) 귀 사가 향후 해외시장 진출을 희망하는 지역은 어디입니까?

(국가 체크 후 지명을 기재해 주세요, EX. ①중국(지역:이우시

- ① 중국 (지역:) ② 일본 (지역:)
- ③ 미국 (지역:) ④ 영국 (지역:)
- ⑤ 독일 (지역:) ⑥프랑스 (지역:)
- ⑦이탈리아 (지역:) ⑧말레이시아 (지역:)
- ⑨태국 (지역:) ⑩필리핀 (지역:)
- ⑪기타 (국가: ,지역:)

문10-2) 귀 사가 해외시장을 진출하려는 산업 분야는 무엇입니까?

(EX. 안경, 완구, 주방가구, 나전/칠공예 등 구체적으로 기입)

()

문11) 귀 사업체의 신제품 개발 프로세스를 다음과 같이 나눌 때 귀 사업체의 디자이너 또는 용역 의뢰한 전문디자인업체가 개입하는 단계를 모두 선택해 주십시오.

	(디자이너가 있는 경우) 디자이너 개입	용역 전문디자인업체 개입
비즈니스 전략 수립	①	①
시장 조사	②	②
상품 기획	③	③
연구 개발 (디자인 개발 포함)	④	④
생산 엔지니어링 · 서비스 제공	⑤	⑤
판매 및 유통	⑥	⑥
광고 및 마케팅	⑦	⑦

문12) 귀 사는 디자인 연구, 개발 등 디자인과 관련해 정부로부터 지원을 받은 경험이 있으십니까?
지원 금액은 어느 정도였습니까?

정부 지원 내용	지원여부		지원금액 (단위:백만원)
	있다	없다	
인력양성 지원(재교육 등)	①	②	
자금지원(융자, 출연금 등)	①	②	
연구개발 및 기술지원	①	②	
수출 및 국제협력 지원	①	②	
기타()	①	②	

문13) 귀 사는 디자인 연구, 개발 등 디자인과 관련해 정부로부터 지원을 받은 경험이 있으십니까?
지원 금액은 어느 정도였습니까?

- ① 본 적도 없고 의미도 알고 있다
- ② 본 적은 있지만 의미는 모른다
- ③ 전혀 모르고 있다
- ④ 기타 ()



문14) 2014년 한 해 동안의 귀 사업체의 디자인 수상 및 출원, 등록 등의 경력에 대해 여쭙겠습니다.
다음 각각에 대해 귀 사업체의 경력을 체크해 주세요.

		있다	없다
디자인 관련 수상 경력	국내	① (건)	②
	해외	① (건)	②
특허/디자인/상표/실용신안 출원	국내	① (건)	②
	해외	① (건)	②
특허/디자인/상표/실용신안 등록	국내	① (건)	②
	해외	① (건)	②
디자인 마크 획득	국내-GD마크	① (건)	②
	해외	① (건)	②



문15) 귀사의 디자인 업무 및 관련 활동 등에 관한 아래 항목에 대하여 귀사의 수준을 평가하여 주시기 바랍니다.

구분	디자인 업무 및 관련 활동	매우 미흡	미흡	보통	우수	매우 우수	해당 없음
디자인 비전 및 전략수립 (개발계획)	전사 비전 및 중장기 사업전략에 맞춘 디자인 비전 및 전략이 수립되고, 디자인 분야의 주요 사업계획 및 의사결정에 반영되고 있다.	1	2	3	4	5	9
	주요 디자인 활동의 목표 및 전략은 전사 디자인 전략, 브랜드 전략과 일관성을 유지하고 있다.	1	2	3	4	5	9
	주요 디자인 활동은 디자인 전략을 토대로 연구개발, 마케팅, 구매조달, 생산 등 관련 부문과의 체계적인 협력을 통해 수행되고 있다.	1	2	3	4	5	9
	디자인 개발 계획의 준수 여부 및 과정이 체계적으로 모니터링, 통제되고 있다.	1	2	3	4	5	9
디자인 전문 인력 채용 및 경력개발	회사의 인재상에 기초한 디자인 전문 인력의 인재상(지식, 기술, 태도 등)을 설정하고 이에 따른 채용 및 경력개발이 이루어지고 있다.	1	2	3	4	5	9
디자인 아웃소싱	디자인 업무의 아웃소싱 활용에 대한 명확한 기준과 체계가 있으며, 이에 따라 아웃소싱이 이루어지고 있다. 근거와 지침이있으며 이를 준용하고 있다.	1	2	3	4	5	9
	아웃소싱 과정 및 산출물에 대한 모니터링, 평가가 체계적으로 이루어진다.	1	2	3	4	5	9
디자인 전담 조직	디자인 전략수립 및 개발(외주 관리 포함) 등 주요 디자인 업무의 전담 조직이 운영되고 있다. 수행을 위한 전담조직은 구성되어있는가?	1	2	3	4	5	9
	디자인 전담조직의 효과적 운영에 필요한 인적, 물적 자원이 충분히 뒷받침 되며, 이에 대한 활용은 전담조직 책임 하에 자율적으로 이루어지고 있다.	1	2	3	4	5	9
디자인 성과	디자인 성과에 대한 평가를 주기적, 지속적으로 실행하고 있다.	1	2	3	4	5	9
	디자인 성과에 대한 별도의 구체적인 보상체계를 갖추고 있으며, 이에 따라 보상이 이루어지고 있다.	1	2	3	4	5	9
	디자인 성과평가 결과를 디자인 전략 및 개발 프로세스에 반영 하기 위한 지침을 운영하고 있다.	1	2	3	4	5	9
디자인 자산관리	디자인 업무 수행에 필요한 각종 공간, 시설, 장비(HW, SW), 도구 등을 충분히 확보하고 있거나 (외부의 자원을) 활용할 수 있다.	1	2	3	4	5	9
	구체적인 디자인 자산 관리 계획을 수립, 실행하고 있다.	1	2	3	4	5	9

문16) 신제품 개발(기존 제품 개선 포함) 프로세스의 주요 단계를 나타내는 아래 각 항목에 대하여
귀사에서 디자인 도입 및 실행의 필요성 및 수준을 평가하여 주시기 바랍니다.

신제품 개발 (기존 제품 개선 포함) 프로세스의 주요 단계	A. 디자인 도입 · 실행 필요성 (중요성)						B. 디자인 도입 · 실행 수준					
	매우 필요 없음	필요 없음	보통	필요	매우 필요	해당 없음	매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	해당 없음
사업기획, 전략 제품군 기획단계 (중장기 제품 라인업, 플랫폼 기획)	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
리서치, 상품기획 단계 (혁신 디자인, 앞선 기획력으로 혁신상품의 콘셉트 기획)	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
상품기획 후 제품 개발 진행 전 단계(기구, 금형, 회로설계 등을 새로운 콘셉트에 맞추어 개발)	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
제품 개발 진행 중 단계 (기술개발 spec 확정 후 디자인 개발, 부분개선, 일부 금형 개발 등)	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
제품 개발 완료 이후 단계 (외관의 coloring,cosmetic change에 집중, 제품 spec 일부 변경 등)	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨

문17) 기술개발(R&D) 활동과 디자인 활동 간의 연계 · 융합/협력 활동에 대한 아래의 각 항목에 대하여 귀사에서의 도입 및 실행의 필요성과 수준을 평가하여 주시기 바랍니다.

기술-디자인 간 연계 · 융합/ 협력 활동	A. 도입 · 실행 필요성 (중요성)						B. 도입 · 실행 수준					
	매우 필요 없음	필요 없음	보통	필요	매우 필요	해당 없음	매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	해당 없음
발 목표 기술의 주용도 및 사용자의 조사 및 분석	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
기술 개발 목표 및 목표 수준의 적정성 분석	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
개발 대상 기술의 경제적 타당성 분석	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
기술개발 목표 달성 수준 평가, 기술의 시장성 평가를 위한 프로토 타입, 시뮬레이션 등의 제작 및 검증	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
개발 기술이 적용된 제품, 서비스의 디자인권, 의장권 등록 등 지식 재산권 확보를 위한 디자인 개발	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
개발 기술의 상용화에 필요한 제품, 서비스 콘셉트의 제시 및 이의 구현을 위한 연계 · 복합 기술, 기타 필요조건의 도출	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨

문18) 기업의 여러 디자인 활동 관련 항목에 대해 귀사에서 도입 및 실행의 필요성과 수준을 평가하여 주시기 바랍니다.

디자인 활동	A. 도입 · 실행 필요성 (중요성)						B. 도입 · 실행 수준					
	매우 필요 없음	필요 없음	보통	필요	매우 필요	해당 없음	매우 낮음	낮음	보통	높음	매우 높음	해당 없음
시장 조사, 소비자 니즈 파악	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
제품 개발전략 수립	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
제품 콘셉트 개발 및 구체화	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
제품 스타일링 (외형, 컬러, 소재 등)	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
UI, UX 개발 및 사용성 테스트 등	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
기구 설계	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
엔지니어링 설계 지원	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
후가공 (외형, 컬러, 표면 등)	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
사인물, 포장	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
전시, 유통 디스플레이 방법, 인테리어 등	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
홍보리플렛 제작, 웹사이트 개발 등	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
전사, 사업, 제품에 일관된 명확한 아이덴티티 수립, 관리	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨
생산원가 절감 및 생산성 향상	①	②	③	④	⑤	⑨	①	②	③	④	⑤	⑨

[부속통계]

문19) 2014년 한 해 동안 귀 사는 신규 디자이너 채용 시 어떤 방법을 주로 이용하셨습니까?

- ① 정기 공개 채용 ② 수시 공개 채용
③ 특별 채용 ④ 기타 ()

문20) 최근 3년간 귀사가 고용한 디자인 인력의 업무수행능력에 대한 전반적인 만족도는 어떻습니까?

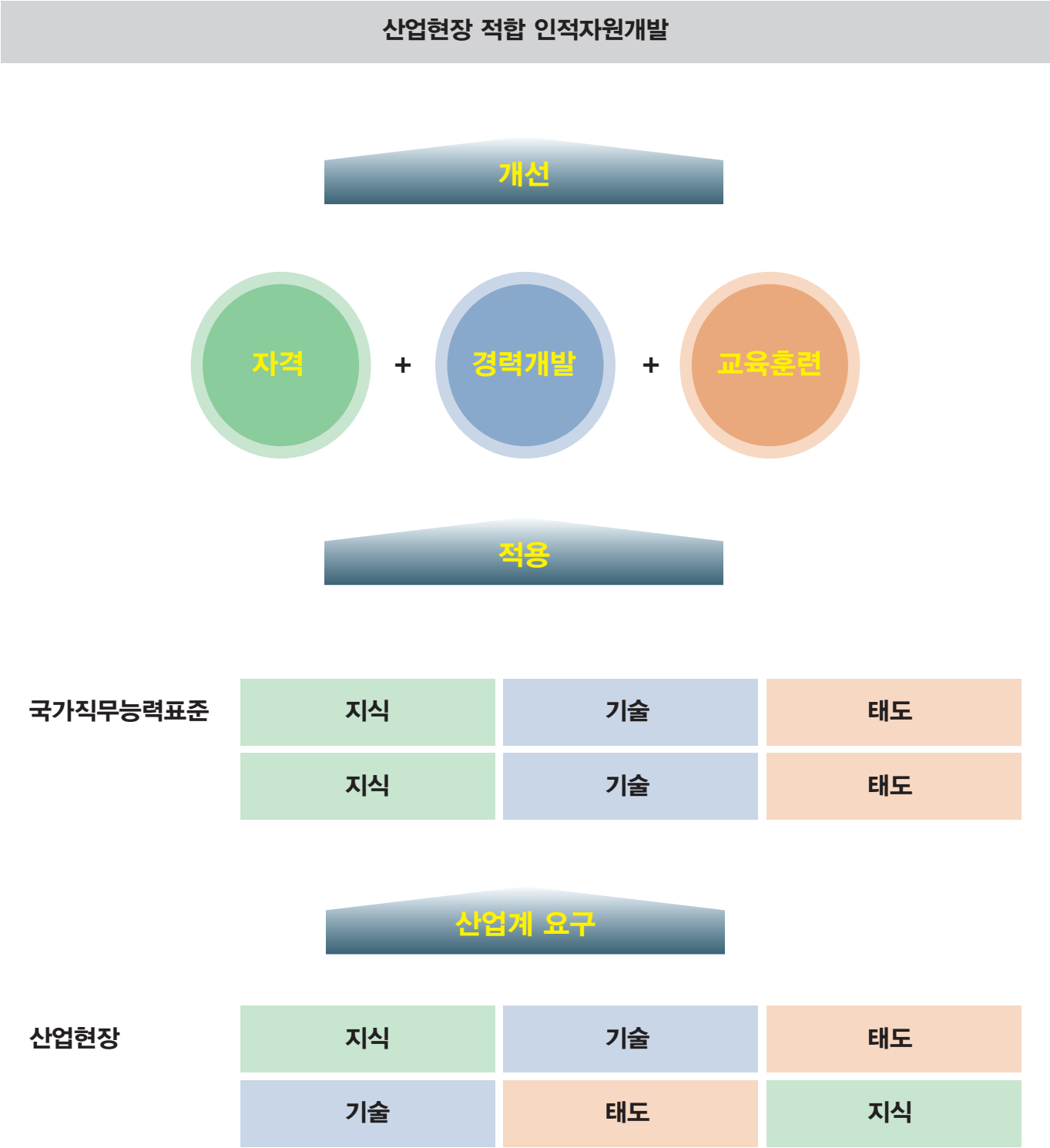
매우 불만족	—	—	보통	—	—	매우 만족
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

문21) 귀사가 고용하고자 하는 디자인 인력과 실제 고용한 인력 간에 미스매치가 일어나는 원인은 무엇인지 말씀해주세요.

1순위:(), 2순위:(), 3순위:()

- ① 원하는 학력수준(과다 or 미달)과의 불일치
- ② 원하는 실무능력 수준과의 불일치
- ③ 원하는 전공과의 불일치
- ④ 관련분야 인력 양성 부족
- ⑤ 원하는 고용지위(상용근로자, 임시 및 일용근로자 등)와의 불일치
- ⑥ 적합한 인력 선발했으나 더 좋은 조건을 제시한 타사로 이동
- ⑦ 입사 지원 인력 미달
- ⑧ 기타 ()

국가직무능력표준 개념도



* 국가직무능력표준은 교육훈련기관의 교육훈련과정, 직업능력개발 훈련기준 및 교재 개발 등에 활용되어 산업 수요 맞춤형 인력양성에 기여합니다. 또한 근로자를 대상으로 경력개발경로 개발, 직무기술서, 채용·배치·승진 체크리스트, 자가진단도구로 활용 가능합니다.

* 디자인분야 국가직무능력표준은 2015년 현재 디자인 7개 분야(시각디자인, 제품디자인, 환경디자인, 디지털디자인, 텍스타일디자인, 서비스경험디자인, 실내디자인)에 대해 개발됨(자세한 내용은 www.ncs.go.kr에서 확인 가능).

〈표〉 디자인산업 NCS 세분류 및 능력단위

세분류(직무)	능력단위		세분류(직무)	능력단위	
01.시각디자인	9	01. 시각디자인 프로젝트 기획 02. 시각디자인 리서치 03. 시각디자인 전략 수립 04. 비주얼 아이디어션 05. 시안 디자인 개발 06. 프레젠테이션 07. 최종 디자인 개발 08. 디자인 제작 관리 09. 디자인 자료화	05.텍스타일디자인	10	01. 텍스타일 디자인 리서치 02. 텍스타일 디자인 기획 03. 텍스타일 디자인 발상 04. 텍스타일 패브릭 디자인 05. 텍스타일 패턴 디자인 06. 텍스타일 패브릭 아트 07. 텍스타일 디자인 프레젠테이션 08. 텍스타일 시제품 제작 09. 텍스타일 바이어 상담 10. 텍스타일 본 생산
02.제품디자인	8	01. 제품디자인 프로젝트 기획 02. 제품디자인 리서치 03. 제품디자인 전략 수립 04. 디자인 아이디어 발상 05. 디자인 구체화 06. 모형 제작 07. 양산 관리 08. 프로젝트 유지 · 관리	06.서비스경험디자인	9	01. 서비스 · 경험디자인 과제 계획 02. 서비스 · 경험디자인 사용자 경험 조사 03. 서비스 · 경험디자인 사용자 경험 분석 04. 서비스 · 경험디자인 디자인 제안 05. 서비스 · 경험디자인 프로토타입 제작 06. 서비스 · 경험디자인 모델 개발 07. 서비스 · 경험디자인 모델 평가 08. 서비스 · 경험디자인 과제 완료 09. 서비스 · 경험디자인 과제 사후관리
03.환경디자인	9	01. 환경디자인 프로젝트 기획 02. 환경디자인 프로젝트 분석 03. 계획 설계 04. 기본 설계 05. 실시 설계 06. 환경디자인 시공 07. 환경디자인 감리 08. 환경디자인 프로젝트 마감 09. 환경디자인 사후관리	07.실내디자인	9	01. 실내디자인 운영관리 02. 실내디자인 자료 조사 분석 03. 실내디자인 프레젠테이션 04. 실내디자인 기획 05. 실내디자인 계획 06. 실내디자인 설계도서 작성 07. 실내디자인 협력설계 08. 실내디자인 시공 관리 09. 실내디자인 사후 관리
04.디지털 디자인	8	01. 디지털디자인 프로젝트 기획 02. 디지털디자인 프로젝트 분석 · 설계 03. 프로토타입 제작 04. 디자인 구성요소 제작 05. 구현 06. 수정 보완 07. 프로젝트 완료 08. 디지털디자인 사후관리	08.색채디자인	—	2015년 개발 중

출처 : www.ncs.go.kr

문29) 귀사가 디자인 관련 업무를 진행하면서 실질적으로 가장 필요한 역량은 무엇이라고 생각하십니까? 디자이너 직급별로 상위 3가지 프로그램을 각각 선택해 주세요.

항목	내용
창의역량	사회, 문화, 경제 환경의 변화와 관련된 복합적인 요소를 결합하여 새로운 시장과 가치를 창출할 수 있는 통합적인 시각과 직관력
비즈니스 역량	창출된 새로운 가치를 구체화하여 시장에서 실현시킬 수 있는 논리력과 시장 지향적 역량
디자인 역량	창출된 아이디어를 디자인 결과물로 구체화시킬 수 있는 감각과 스킬

※ 직급별로 필요한 교육 내용 순위(1, 2, 3)를 적어주시면 됩니다.

항목	교육내용		직급						
			예시	사장/ 부사장급	상무/ 이사급	부장급	차장/ 과장급	대리급	사원급
창의역량	1-1	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론							
	1-2	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법							
	1-3	새로운 가치의 제품 · 서비스 개발을 위한 디자인 전략							
	1-4	새로운 기술의 구체화를 위한 융합디자인 프로세스	3						
	1-5	선행디자인의 이해와 프로세스							
	1-6	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법							
	1-7	트렌드의 이해와 적용방법							
비즈니스 역량	2-1	소비자연구 방법							
	2-2	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법							
	2-3	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법							
	2-4	실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법	1						
	2-5	타비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법							
	2-6	디자인 관점에서 마케팅의 이해							
	2-7	브랜드 전략의 이해							
디자인 역량	3-1	컨셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법							
	3-2	비주얼커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	2						
	3-3	CMF의 이해와 적용방법							
	3-4	프레젠테이션 기법							

문33) 귀사에서 GD 마크 획득이 다음의 각 경영활동에 얼마나 기여한다고 생각하십니까?

	전혀 기여하지 않음	별로 기여하지 않음	보통	조금 기여함	매우 기여함
매출증가	①	②	③	④	⑤
브랜드(제품/기업이미지) 강화	①	②	③	④	⑤
해외시장 진출	①	②	③	④	⑤
품질홍보비용 절감	①	②	③	④	⑤
유통매장 입점	①	②	③	④	⑤
조달품목 등록	①	②	③	④	⑤

문34) 귀사가 디자인 개발을 하면서 느끼는 가장 큰 애로사항은 무엇입니까?

1순위:() ⇒ 2순위:()

- ① 디자인 기술 부족
- ② 컨설팅 능력 부족
- ③ 리서치 능력 부족
- ④ 최신 디자인 정보 부족
- ⑤ 소프트웨어 및 장비 부족
- ⑥ 기타 ()

문35) 산업통상자원부가 2013년 6월 고시한 디자인표준계약을 활용하신 적이 있으십니까?

- ① 있다⇒ 문 35-1로
- ② 없다⇒ 문 36로

문35-1) 활용한 적이 있으시다면 사용하신 계약서의 종류는 무엇입니까? 활용 건 수를 작성해 주세요.

- ① 시각디자인 용역 표준계약서(건)
- ② 제품디자인 용역 표준계약서(건)
- ③ 제품디자인 용역 표준계약서(성과보수) (건)
- ④ 인터랙티브디자인 용역 표준계약서(건)

문36) 귀사가 필요로 하는 조사·연구 또는 정부로부터 제공받고 싶은 데이터는 무엇입니까?
()

문36-1) 귀사는 정보 수집을 어떤 방법으로 하며, 디자인 및 생활산업 분야 구축된 정보를
어떤 방법으로 제공받기를 원하십니까?
()

♣ 조사에 협조해 주셔서 대단히 감사합니다. ♣

면접 상황	면접원 성명 :	면접원 ID :
	면접일시 : 2015년 ()월 ()일 ()시 ~ ()시	
검증 상황	검증원 성명 :	
	검증일시 : 2015년 ()월 ()일 ()시 ~ ()시	
	검증결과 :	

02 조사표

 승인(협의)번호 제 11526 호	2015 산업디자인통계조사 (디자인활용업체)	 산업통상자원부 KIDP 한국디자인진흥원 KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION	
안녕하십니까? 귀 사업체의 무궁한 발전을 기원합니다. 산업통상자원부와 한국디자인진흥원은 산업디자인진흥법 제 10조의 2에 근거하여 산업디자인진흥 종합계획을 효과적으로 수립·시행하기 위하여 『2015 산업디자인통계조사』를 실시하고 있습니다. 본 조사는 통계법 제18조에 의한 승인통계로, 기업의 디자인관련 현황을 조사하여 디자인 정책을 효과적으로 분석하고, 디자인 경쟁력을 제고 하기 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, 귀 사에 피해가 가는 일이 없으므로 솔직한 응답을 부탁드립니다. 2015년 산업통상자원부/ 한국디자인진흥원			
주관 기관	한국디자인진흥원 담당연구원 : 서설옥 (☎ 031-780-2098)	조사 기관	(재)한국종합경제연구원 담당연구원 : 이행준 (☎ 070-4162-7289) 담당 SV : 이은주 (☎ 02-3142-0936)

ID				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	응답자 성명			응답자 연락처	() -		
7	응답자 부서(팀)			응답자 직책			
				전공여부	① 디자인 전공 ② 디자인 외 전공		
8	조직형태	① 개인사업체 ② 회사법인 ③ 회사이외법인 ④ 비법인 단체 ⑤ 국가, 지방자치단체		구 분	① 단독사업체 ② 본사, 본점 등 ③ 공장, 지사(점), 영업소 등		
9	재무제표 작성여부 (조직형태①~④)	① 작성 ② 미작성					

※ 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

[기본통계]

문1) 귀사에서 많이 활용하는 디자인 분야를 순서대로 3개를 선택해 주십시오.

1순위:(), 2순위:(), 3순위:()

분야	범위
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, 기타 인테리어디자인
⑤ 패션/텍스타일디자인	패션디자인, 기능성패션디자인, 텍스타일디자인, 잡화디자인, 기타패션텍스타일디자인
⑥ 서비스디자인/경험디자인	보건의료서비스디자인, 여가/레저서비스디자인, 교육서비스디자인, 커뮤니티서비스디자인, 공공 행정서비스디자인휴먼인터랙션디자인, 시스템/응용 소프트웨어디자인, 디지털간행물디자인, 사용자 인터페이스(UI)디자인, 기타 인터랙티브미디어디자인
⑦ 산업공예디자인	금속공예, 도자공예, 섬유공예, 목공예, 기타공예
⑧ 디자인 인프라 (디자인기반기술)	디자인 모형, 디자인 연구개발, 기타디자인서비스
⑨ 기타(구체적으로 작성)	

문2) 2014년 12월 31일 기준 귀 사업체의 총 직원 수 및 디자인 부서 직원 수, 디자이너 수에 대한 질문입니다.

2014년 12월 기준	총 직원 수			디자인 부서 직원 수			디자이너 수		
	남자	여자	계	남자	여자	계	남자	여자	계
① 상용근로자									
② 임시 및 일용근로자									
합계 (①+②)									

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

※ ② 임시 및 일용근로자: 고용계약기간 1년 미만 근로자로 사업체에서 급여를 지급하는 자

※ 디자이너: 디자이너로 고용된 자 중 디자인 관련학과 전공 또는 디자인 직무 관련 자격증 소지자이거나, 디자인 관련학과 또는 자격증 소지자가 아니라도 디자인 업무 경력이 2년 이상인 자

문2-2) 귀 사의 디자이너 수를 활동 디자인 영역별로 작성해 주십시오.

만약 한 디자이너가 여러 영역에서 활동 중이라면 주요 영역 하나를 기준으로 작성해주십시오.

2014년 12월 기준	분야	디자이너 수		
		남	여	계
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, 광고 디자인(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, 기타 인테리어 디자인			
⑤ 패션/텍스타일디자인	패션디자인, 기능성패션디자인, 텍스타일디자인, 잡화디자인, 기타패션텍스타일디자인			
⑥ 서비스디자인/경험디자인	보건의료서비스디자인, 여가/레저서비스디자인, 교육서비스디자인, 커뮤니티 서비스디자인, 공공행정서비스디자인, 휴먼인터랙션디자인, 시스템/응용 소프트웨어디자인, 디지털간행물디자인, 사용자인터페이스(UI)디자인, 기타 인터랙티브미디어디자인			
⑦ 산업공예디자인	금속공예, 도자공예, 섬유공예, 목공예, 기타공예			
⑧ 디자인 인프라 (디자인기반기술)	디자인 모형, 디자인 연구개발, 기타디자인서비스			
⑨ 기타(구체적으로 작성)				
합 계 (문3의 디자이너 수와 동일여부 확인)				

문3) 2014년 12월 기준 아래 표의 각 디자이너 수 현황을 직무분야별로 작성해 주세요

2014년 12월 기준 분야	디자이너 수																
	제품		시각		디지털/미디어		공간		패션/텍스타일		서비스/경험		산업공예		디자인 인프라		계
	남	여	남	여	남	여	남	여	남	여	남	여	남	여	남	여	
① 2014년 신규 채용 신입 디자이너 수																	
② 2014년 신규 채용 경력 디자이너 수																	
③ 2014년 신규 채용 학사(대학 졸) 디자이너 수																	
④ 2014년 신규 채용 석/박사(대학원 졸) 디자이너 수																	
⑤ 2014년 퇴사한 디자이너 수																	
⑥ 2015년 총원 계획 디자이너 수																	
⑦ 현재 부족한 디자이너 인력 수																	
⑧ 2016년 총원 계획 디자이너 수																	
⑨ 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수																	

※ 상용근로자 + 임시 및 일용근로자 합한 기준으로 응답

문3-1) 퇴사한 디자이너들의 이후 활동에 대해 아시는 바대로 답해주십시오.

- ① 다른 회사로 이직한 디자이너 수
- ② 프리랜서로 활동을 시작한 디자이너 수
- ③ 유학/대학원 학업을 시작한 근로자 수
- ④ 기타 ()

문4) 귀 사의 2014년 매출 구성에 대한 질문입니다.
각 영역이 전체 매출의 몇 % 정도인지 응답해 주시고, 각 영역별 용역 건수를 작성해 주십시오

2014년 매출 구성		구성비율	건 수
국내 고객	디자인 개발 용역	%	건
	기타	%	건
해외 고객	디자인 개발 용역	%	건
	기타	%	건
전 체		100%	건

문5) 디자인 개발 용역 중 매출액을 기준으로 했을 때 귀사의 고객 비중은 어떠합니까?

구 분	비 중
종사자수 300인 이상 기업	%
종사자수 50~299인 기업	%
종사자수 50인 이하 기업	%
지자체, 국가기관	%
해외 기업/기관 등	%
기타()	%
전 체	100%

문6) 귀 사업체의 2014년 사업실적에 대한 질문입니다.

구분		십 조	조	천 억	백 억	십 억	억	천 만	백 만
① 매출액	2014년 1년간 사업 활동을 통한 수익총액								
② 인건비	급여, 복리후생비, 퇴직급여 총당금전입액 등 인건비성 재비용으로 기타종사자에게 지급되는 수당, 수수료도 포함								
③ 연구개발비	연구비, 개발비, 경상개발비의 합으로 구성됨								
④ 영업이익	매출액 - 영업비용*								

※ 영업비용 : 매출원가, 판매비 및 일반관리비 등

문6-1) 귀 사의 2014년 디자인 투자에 대한 질문입니다.

구분		십 조	조	천 억	백 억	십 억	억	천 만	백 만
① 디자이너 인건비	2014년 고용 디자이너 인건비								
②-① 디자인업체 용역비	2014년 전문디자인업체 용역비								
②-② 그외 디자인 용역비	2014년 프리랜서 등 고용되지 않은 인력에 지급된 인건비/목업 제작비/인쇄비 등								
③ 디자인 기계/장치 및 소프트웨어	2014년 프리랜서 등 고용되지 않은 인력에 지급된 인건비/목업 제작비/인쇄비 등								
④ 디자인 연구개발용 토지/건물	2014년 구매 디자인 연구 개발용 토지, 건물비 및 건물의 대규모 수리 등을 위한 지출액								
⑤ 디자인 관련 기타 경상비	2014년 디자인 연구에 소요되는 재료비, 유인물비, 비품구입비, 교육비, 출장비 등 기타경비								
⑥ 디자인 지식재산권 구입 · 관리비	2014년 디자인 관련 지식재산권(특허, 상표, 저작권 등) 구입 및 관리 등								
디자인 투자금액 합계(①+...+⑥)									

문7) 귀 사의 2015년, 2016년 매출액, 연구개발비, 디자인투자, 디자이너 고용은 전년대비 몇 % 수준이 될 것이라고 전망하십니까? 예를 들어 2014년과 같으면 100%, 2014년의 절반 수준이면 50%, 2배 증가했으면 200% 등으로 작성해 주십시오.

	2015	2016
① 매출액	2014년의 ()% 수준	2015년의 ()% 수준
② 인건비	2014년의 ()% 수준	2015년의 ()% 수준
③ 연구개발비	2014년의 ()% 수준	2015년의 ()% 수준
④ 영업이익	2014년의 ()% 수준	2015년의 ()% 수준

문8) 귀 사는 해외 디자인 정보 수집 및 개발을 위해 해외 지사가 있거나, 해외 관련 기관 혹은 해외 인력과 교류하고 있습니까?

- ① 예 ⇒ 문8-1로
- ② 아니오 ⇒ 문9-1로

문8-1) 귀 사가 교류하는 방법의 비중을 작성해 주십시오. 각 요소의 합은 100%가 되어야 합니다.

	지사	연구소	협력기관	프리랜서	합계
교류방법	%	%	%	%	100%

문9) 귀 사가 교류하는 해외 지역은 어디입니까? 모두 선택해 주십시오.

- ① 중국 ② 일본 ③ 미국 ④ 영국
- ⑤ 독일 ⑥프랑스 ⑦이탈리아 ⑧말레이시아
- ⑨ 태국 ⑩필리핀 ⑪기타 ()

문9-1) 귀 사가 향후 해외시장 진출을 희망하는 지역은 어디입니까?

(국가 체크 후 지명을 기재해 주세요, EX. ①중국(지역:이우시

- ① 중국 (지역:) ② 일본 (지역:)
- ③ 미국 (지역:) ④ 영국 (지역:)
- ⑤ 독일 (지역:) ⑥프랑스 (지역:)
- ⑦이탈리아 (지역:) ⑧말레이시아 (지역:)
- ⑨태국 (지역:) ⑩필리핀 (지역:)
- ⑪기타 (국가: , 지역:)

문11) 2014년 한 해 동안의 귀 사업체의 디자인 수상 및 출원, 등록 등의 경력에 대해 여쭙겠습니다.
다음 각각에 대해 귀 사업체의 경력을 체크해 주세요.

		있다	없다
디자인 관련 수상 경력	국내	① (건)	②
	해외	① (건)	②
특허/디자인/상표/실용신안 출원	국내	① (건)	②
	해외	① (건)	②
특허/디자인/상표/실용신안 등록	국내	① (건)	②
	해외	① (건)	②
디자인 마크 획득	국내-GD마크	① (건)	②
	해외	① (건)	②



[부속통계]

문12) 귀사의 비즈니스가 활성화되기 위하여 정부의 지원이 우선적으로 필요한 부문은 무엇입니까?

1순위:() ⇒ 2순위:()

① 필요 없음	② 인력양성 지원
③ 자금지원 확대(융자, 출연금 등)	④ 연구개발 및 기술지원
⑤ 수출 및 국제협력 지원	⑥ 입찰정보 지원
⑦ 관련제도 정비 및 규제 완화	⑧ 기타()

문13) 디자인산업이 육성·발전하는데 가장 장애가 되는 요인은 무엇입니까?

1순위:() ⇒ 2순위:()

① 저임금에 따른 전문 인력 부족	② 산업의 급성장에 따른 인력 공급 부족
③ 사업체 규모	④ 기술정보 및 시장정보 부족
⑤ 제도 및 규격	⑥ 재무 운용능력 부족
⑦ 추가적인 용역 요구	⑧ 기타()

문14) 귀사가 생각하기에 디자인산업이 타산업에 비해 가장 취약한 부분은 무엇입니까?

1순위:() ⇒ 2순위:()

① 인접기술 분야와의 융합	② 전문 인력 양성
③ 사업모델의 전문화	④ 관련 정책부처 지원
⑤ 기타()	

문15) 귀사가 디자인 개발을 하면서 느끼는 가장 큰 애로사항은 무엇입니까?

1순위:() ⇒ 2순위:()

① 디자인 기술 부족	② 컨설팅 능력 부족
③ 리서치 능력 부족	④ 최신 디자인 정보 부족
⑤ 소프트웨어 및 장비부족	⑥ 기타()

문16) 귀사가 매출 증대 방안으로 향후 계획하고 있는 것은 무엇입니까?

1순위:() ⇒ 2순위:()

- ① 국내 용역 수주 확대
- ② 해외시장 진출 확대
- ③ 종합 컨설팅으로 영역 확대
- ④ 자체 상품 개발 및 판매
- ⑤ 특화된 디자인 전문영역으로 차별화
- ⑥ 기타()

문17) 귀사의 디자인용역제공이 고객의 기대에 못 미쳤다면 그 이유는 무엇입니까?

1순위:() ⇒ 2순위:()

- ① 고객 서비스와 대응 및 유연성 부족
- ② 용역과정에서의 추가적인 비용 청구
- ③ 고객의 불충분한 기획
- ④ 용역과정에서의 기술 및 경험 부족
- ⑤ 고객의 전문회사 관리 부족
- ⑥ 고객의 비즈니스에 대한 이해 부족
- ⑦ 아웃소싱 모델 고유의 약점(유지보수가 어려움 등)
- ⑧ 기타 ()

문18) 최종산출물에 대한 디자인권(출원·등록 포함)의 소유(명의)는 누구입니까?

1순위:() ⇒ 2순위:()

구분	비중	건수
고객사	%	건
자사	%	건
	100%	건

문19) 2014년 한 해 동안 귀사는 용역 발주사(고객)로부터 디자인권, 용역비용 미지급 등의 문제로 부당한 처우를 받은 경험이 있었습니까?

- ① 없다⇒ 문20로
- ② 있다→ (연간 ____회)⇒ 문19-1로

문19-1) 부당한 처우를 받은 경험이 있다면 다음 중 그 피해 유형이 어떠한 것 이었습니까?

- ① 대금지급 지연
- ② 계약내용 외 무상 추가개발 요구
- ③ 일방적인 계약해지 후 용역대금 미지급
- ④ 지식재산권 침해 (디자인개발 중 발생한 여러 시안의 지식재산권 소유 및 비용처리 문제 등)
- ⑤ 채택된 디자인 결과물에 대한 무한책임전가 (결과물 관련 소송 문제 등)
- ⑥ 기타 피해 유형 ()

문20) 귀 사의 디자인 관련 자원 및 시스템의 구축여부 대해 체크해 주시고, 중요도를 평가해 주십시오.

항목	구축현황			중요도				
	없음	부족	충분	전혀중요 하지않음	중요하지 않음	보통	중요	매우중요
디자인 관련 소프트웨어	①	②	③	①	②	③	④	⑤
디자인 관련 전문장비	①	②	③	①	②	③	④	⑤
디자인 정보	①	②	③	①	②	③	④	⑤
디자인 작업 공간	①	②	③	①	②	③	④	⑤

문20-1) 귀사에서 활용하고 있는 디자인관련 tool(소프트웨어, 전문장비/설비 등)은 무엇입니까?
(ex. 포토샵, 일러스트, 3D프린트기 등)

()

문21) 귀사가 필요로 하는 조사·연구 또는 정부로부터 제공받고 싶은 데이터는 무엇입니까?

()

문21-1) 귀사는 정보 수집을 어떤 방법으로 하며, 디자인 분야의 구축된 정보를 어떤 방법으로
제공받기를 원하십니까?

()

문22) 산업통상자원부가 2013년 6월 고시한 디자인표준계약을 활용하신 적이 있으십니까?

- ① 있다⇒ 문22-1로
- ② 없다⇒ 문 23로

문22-1) 활용한 적이 있으시다면 사용하신 계약서의 종류는 무엇입니까? 활용 건 수를 작성해 주세요

- ① 시각디자인 용역 표준계약서(건)
- ② 제품디자인 용역 표준계약서(건)
- ③ 제품디자인 용역 표준계약서(성과보수) (건)
- ④ 인터랙티브디자인 용역 표준계약서(건)

문22-2) 표준계약을 사용한 경우 평균 계약금액은 어느 정도입니까?

- ① 2천만 원 미만
- ② 2천만 원 이상 ~ 5천만 원 미만
- ③ 5천만 원 이상 ~ 1억 원 미만
- ④ 1억 원 이상~ 1억 5천만 원 미만
- ⑤ 1억 5천만 원 이상

문22-3) 표준계약을 사용한 경우 계약 대상은 어디입니까?

- ① 공공기관
- ② 중소기업
- ③ 대기업
- ④ 기타()

문23) 2014년 한 해 동안 귀 사는 신규 디자이너 채용 시 어떤 방법을 주로 이용하셨습니까?

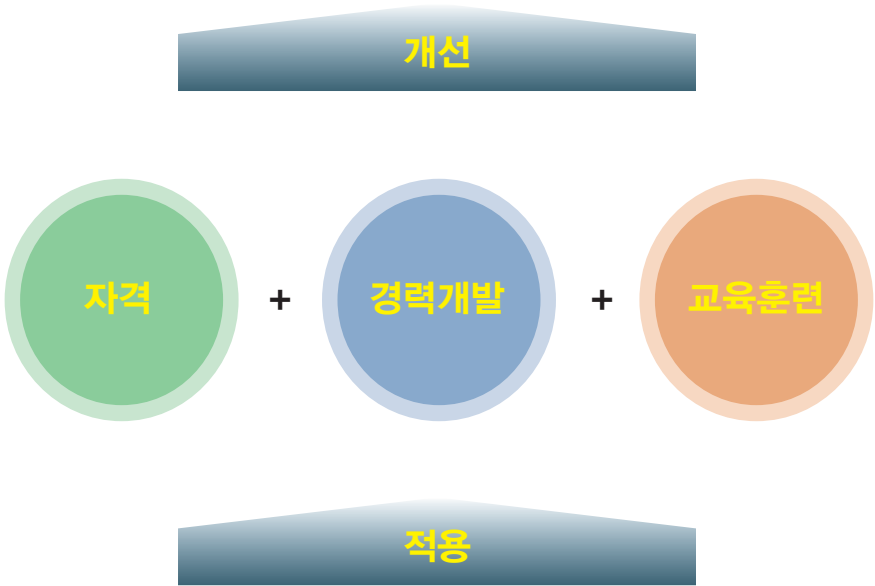
- ① 정기 공개 채용
- ② 수시 공개 채용
- ③ 특별 채용
- ④ 기타()

문24) 최근 3년간 귀사가 고용한 인력의 업무수행능력에 대한 전반적인 만족도는 어떻습니까?

매우 불만족			만족			매우 만족	
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	

국가직무능력표준 개념도

산업현장 적합 인적자원개발



국가직무능력표준	지식	기술	태도
	지식	기술	태도

산업계 요구

산업현장	지식	기술	태도
	기술	태도	지식

* 국가직무능력표준은 교육훈련기관의 교육훈련과정, 직업능력개발 훈련기준 및 교재 개발 등에 활용되어 산업 수요 맞춤형 인력양성에 기여합니다. 또한 근로자를 대상으로 경력개발경로 개발, 직무기술서, 채용·배치·승진 체크리스트, 자가진단도구로 활용 가능합니다.

* 디자인분야 국가직무능력표준은 2015년 현재 디자인 7개 분야(시각디자인, 제품디자인, 환경디자인, 디지털디자인, 텍스타일디자인, 서비스경험디자인, 실내디자인)에 대해 개발됨(자세한 내용은 www.ncs.go.kr에서 확인 가능).

〈표〉 디자인산업 NCS 세분류 및 능력단위

세분류(직무)	능력단위		세분류(직무)	능력단위	
01.시각디자인	9	01. 시각디자인 프로젝트 기획 02. 시각디자인 리서치 03. 시각디자인 전략 수립 04. 비주얼 아이디어션 05. 시안 디자인 개발 06. 프레젠테이션 07. 최종 디자인 개발 08. 디자인 제작 관리 09. 디자인 자료화	05.텍스타일디자인	10	01. 텍스타일 디자인 리서치 02. 텍스타일 디자인 기획 03. 텍스타일 디자인 발상 04. 텍스타일 패브릭 디자인 05. 텍스타일 패턴 디자인 06. 텍스타일 패브릭 아트 07. 텍스타일 디자인 프레젠테이션 08. 텍스타일 시제품 제작 09. 텍스타일 바이어 상담 10. 텍스타일 본 생산
02.제품디자인	8	01. 제품디자인 프로젝트 기획 02. 제품디자인 리서치 03. 제품디자인 전략 수립 04. 디자인 아이디어 발상 05. 디자인 구체화 06. 모형 제작 07. 양산 관리 08. 프로젝트 유지 · 관리	06.서비스경험디자인	9	01. 서비스 · 경험디자인 과제 계획 02. 서비스 · 경험디자인 사용자 경험 조사 03. 서비스 · 경험디자인 사용자 경험 분석 04. 서비스 · 경험디자인 디자인 제안 05. 서비스 · 경험디자인 프로토타입 제작 06. 서비스 · 경험디자인 모델 개발 07. 서비스 · 경험디자인 모델 평가 08. 서비스 · 경험디자인 과제 완료 09. 서비스 · 경험디자인 과제 사후관리
03.환경디자인	9	01. 환경디자인 프로젝트 기획 02. 환경디자인 프로젝트 분석 03. 계획 설계 04. 기본 설계 05. 실시 설계 06. 환경디자인 시공 07. 환경디자인 감리 08. 환경디자인 프로젝트 마감 09. 환경디자인 사후관리	07.실내디자인	9	01. 실내디자인 운영관리 02. 실내디자인 자료 조사 분석 03. 실내디자인 프레젠테이션 04. 실내디자인 기획 05. 실내디자인 계획 06. 실내디자인 설계도서 작성 07. 실내디자인 협력설계 08. 실내디자인 시공 관리 09. 실내디자인 사후 관리
04.디지털 디자인	8	01. 디지털디자인 프로젝트 기획 02. 디지털디자인 프로젝트 분석 · 설계 03. 프로토타입 제작 04. 디자인 구성요소 제작 05. 구현 06. 수정 보완 07. 프로젝트 완료 08. 디지털디자인 사후관리	08.색채디자인	—	2015년 개발 중

출처 : www.ncs.go.kr

문29) 귀사에서 최근 1년 이내 실시한 디자이너 재교육 방법을 선호하는(많이 활용하는) 방법 순으로 1순위부터 3순위까지 말씀해주십시오. 실시하지 않았으면 1순위에 8번을 기입

1순위:(), 2순위:(), 3순위:()

① 자체 교육 (내부 강사)	② 특강(외부 강사)	③ 위탁교육(외부기관)
④ 해외연수(학위과정 제외)	⑤ 학위과정	⑥ 학회, 세미나 또는 전시회 참관
⑦ 기타() ⑧ 실시하지 않음		

문30) 귀사는 최근 3년간 디자이너 교육 훈련에 얼마의 비용을 지출하십니까?

(백만 원)

문31) 재직 디자이너 재교육(사내.외 교육)시 가장 큰 애로 사항은 무엇입니까?
순서대로 2개를 선택해 주십시오.

1순위:() ⇒ 2순위:()

① CEO의 재교육에 대한 인식부족	② 예산 부족
③ 시간 부족	④ 기자재 및 공간 부족
⑤ 재교육에 대한 정보부족	⑥ 위탁할 수 있는 전문 재교육 기관 부족
⑦ 기타()	

문32) 귀사에 디자인 분야 외에 가장 필요한 인력의 전공 분야는 무엇입니까?
필요하다고 생각하시는 순서대로 2개를 선택해 주십시오.

1순위:() ⇒ 2순위:()

① 공학(엔지니어링 전반)	② 상경계열(경영학/경제학/회계학/통계학 등)
③ 사회과학(심리학/사회학 등)	④ 인문학(역사/철학 등)
⑤ 자연과학(물리/화학/생물학 등)	⑥ 기타()

문33) 귀사가 디자인 관련 업무를 진행하면서 실질적으로 가장 필요한 역량은 무엇이라고 생각하십니까? 디자이너 직급별로 상위 3가지 프로그램을 각각 선택해 주세요.

항목	내용
창의역량	사회, 문화, 경제 환경의 변화와 관련된 복합적인 요소를 결합하여 새로운 시장과 가치를 창출할 수 있는 통합적인 시각과 직관력
비즈니스 역량	창출된 새로운 가치를 구체화하여 시장에서 실현시킬 수 있는 논리력과 시장 지향적 역량
디자인 역량	창출된 아이디어를 디자인 결과물로 구체화시킬 수 있는 감각과 스킬

※ 직급별로 필요한 교육 내용 순위(1, 2, 3)를 적어주시면 됩니다.

항목	교육내용		직급						
			예시	사장/부사장급	상무/이사급	부장급	차장/과장급	대리급	사원급
창의역량	1-1	융복합에 대한 이해와 융합을 위한 기초이론							
	1-2	융합가치 도출을 위한 아이디어 발상 방법							
	1-3	새로운 가치의 제품·서비스 개발을 위한 디자인 전략							
	1-4	새로운 기술의 구체화를 위한 융합디자인 프로세스	3						
	1-5	선행디자인의 이해와 프로세스							
	1-6	다양한 분야의 리서치 이해 및 적용방법							
	1-7	트렌드의 이해와 적용방법							
비즈니스 역량	2-1	소비자연구 방법							
	2-2	디자인 비즈니스 성공을 위한 사업 기획 및 제안 방법							
	2-3	디자인 결과물의 수익창출을 위한 비즈니스 모델 도출방법							
	2-4	실행 가능한 결과물로 구체화하기 위한 시장조사방법	1						
	2-5	타비즈니스 가치사슬 팀과의 원활한 커뮤니케이션 방법							
	2-6	디자인 관점에서 마케팅의 이해							
	2-7	브랜드 전략의 이해							
디자인 역량	3-1	컨셉트에 대한 새로운 해석 및 Approach 방법							
	3-2	비주얼커뮤니케이션을 위한 디지털 토크닉	2						
	3-3	CMF의 이해와 적용방법							
	3-4	프레젠테이션 기법							

문37) 귀사에서 GD 마크 획득이 다음의 각 경영활동에 얼마나 기여한다고 생각하십니까?

	전혀 기여하지 않음	별로 기여하지 않음	보통	조금 기여함	매우 기여함
매출증가	①	②	③	④	⑤
브랜드(제품/기업이미지) 강화	①	②	③	④	⑤
해외시장 진출	①	②	③	④	⑤
품질홍보비용 절감	①	②	③	④	⑤

♣ 조사에 협조해 주셔서 대단히 감사합니다. ♣

면접상황	면접원 성명 :	면접원 ID :
	면접일시 : 2015년 ()월 ()일 ()시 ~ ()시	
검증상황	검증원 성명 :	
	검증일시 : 2015년 ()월 ()일 ()시 ~ ()시	
	검증결과 :	

 승인(협의)번호 제 11526 호	2015 산업디자인통계조사 (중앙부처 및 지자체)	 산업통상자원부  한국디자인진흥원 KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

면접원이 가입하는 날입니다	ID						List No					

안녕하십니까?

산업통상자원부와 한국디자인진흥원은 산업디자인진흥법 제10조의 2에 근거하여 산업디자인
진흥 종합계획을 효과적으로 수립·시행하기 위하여 「2015 산업디자인통계조사」를 실시하고
있습니다.

본 조사는 통계법 제18조에 의한 승인통계로, 지자체 및 중앙부처의 디자인 수급 현황을
파악하고 효용성을 측정하여 디자인 산업에 대한 정부 지원 계획 및 정책의 기초자료로
활용할 예정입니다.

응답해 주신 모든 내용은 통계 처리되어 연구 목적으로만 사용될 것이며, 조사의 설문내용
및 개인 신상은 통계법 제33조에 의해 비밀이 보장됩니다.

바쁘신 중에도 조사에 응해 주셔서 감사합니다.

2015년 산업통상자원부/ 한국디자인진흥원

수행 기관	한국디자인진흥원 담당연구원 : 서설옥 (☎ 031-780-2098)	조사 기관	(재)한국종합경제연구원 담당연구원 : 이행준 (☎ 070-4162-7289) 담당 SV : 이은주 (☎ 02-3142-0936)

■ 기관 개요

면접원 작성	ID						List No					
	지자체	①시	②군	③구			정부부처	①부	②처	③청		
	기관명											
	응답자 성명						응답자 연락처	() -				
	응답자 부서(팀)						응답자 직책					
							전공 여부	①디자인 전공 ②디자인 외 전공				

		디자인 용역비							프리랜서 등 고용되지 않은 인력에 지급된 인건비, 목업 제작비, 인쇄비 등						
No	디자인 전담부서 명	조	천억	백억	십억	억	천만	백만	조	천억	백억	십억	억	천만	백만
1															
2															
3															
4															
5															
합계															

문1-3) 디자인 전담부서의 해당 직원은 모두 몇 명이며, 그 중 디자이너는 몇 명입니까?
디자인 전담부서는 없고 디자이너만 있는 경우 디자이너 수만 작성해 주십시오.

No	디자인 전담부서 명	디자인 전담부서 총 직원 수			디자이너 수		
		남 자	여 자	계	남 자	여 자	계
1							
2							
3							
4							
5							
합계							

문1-4) 귀 기관의 디자이너 수를 활동 디자인 영역별로 작성해 주십시오.
만약 한 디자이너가 여러 영역에서 활동 중이라면 주요 영역 하나를 기준으로 작성해 주십시오.

분야	범위	디자이너 수		
		남	여	계
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, 기타 인테리어 디자인			
⑤ 패션/텍스타일디자인	패션디자인, 기능성패션디자인, 텍스타일디자인, 잡화디자인, 기타패션텍스타일디자인			
⑥ 서비스디자인/경험디자인	보건의료서비스디자인, 여가/레저서비스디자인, 교육서비스디자인, 커뮤니티서비스디자인, 공공행정서비스디자인, 휴먼인터랙션디자인, 시스템/응용 소프트웨어디자인, 디지털간행물 디자인, 사용자인터페이스(UI)디자인, 기타 인터랙티브미디어디자인			
⑦ 산업공예디자인	금속공예, 도자공예, 섬유공예, 목공예, 기타공예			
⑧ 디자인 인프라(디자인기반기술)	디자인 모형, 디자인 연구개발, 기타디자인서비스			
⑨ 기타(구체적으로 작성)				
합 계 (문1-3의 디자이너 수와 동일여부 확인)				

문1-5) 2014년 12월 기준 아래 표의 각 디자이너 수 현황을 직무분야별로 작성해 주세요.

2014년 12월 기준	디자이너 수															
	제품		시각		디지털/미디어		공간		패션/텍스타일		서비스/경험		산업공예		디자인 인프라	
	남	여	남	여	남	여	남	여	남	여	남	여	남	여	남	여
① 2014년 신규 채용 신입 디자이너 수																
② 2014년 신규 채용 경력 디자이너 수																
③ 2014년 신규 채용 학사(대학 졸) 디자이너 수																
④ 2014년 신규 채용 석/박사(대학원 졸) 디자이너 수																
⑤ 2014년 퇴사한 디자이너 수																
⑥ 2015년 총원 계획 디자이너 수																
⑦ 현재 부족한 디자이너 인력 수																
⑧ 2016년 총원 계획 디자이너 수																
⑨ 2016년 이후 2년 간 채용해야 할 디자이너 수																

※ 상용근로자 + 임시 및 일용근로자 합한 기준으로 응답

문1-5-1) 퇴사한 디자이너들의 이후 활동에 대해 아시는 바대로 답해주십시오.

- ① 다른 회사로 이직한 디자이너 수
- ② 프리랜서로 활동을 시작한 디자이너 수
- ③ 유학/대학원 학업을 시작한 근로자 수
- ④ 기타 ()

문1-6) [디자인 전담부서가 없는 기관만 해당] 귀 기관에 디자인 전담부서가 없다면 디자인 사업을 주로 담당하는 곳을 기술해 주십시오.

국/실/본부	관	과	팀

문2) 귀 기관에서는 기관 특성(아이덴티티)을 고려한 디자인 가이드라인 또는 마스터플랜이 있습니까?
(ex. 공공시설물 디자인가이드라인 등)

- ① 있다
- ② 없다

문3) 디자인 관련 예산 집행 시, 기관에서 직접 용역을 발주하는 비율과 기관 산하기관을 통하는 비율은 각각 얼마나 됩니까?

기관 직접 용역 발주	산하기관을 통해	기 타	합계
%	%	내용 : 비율 : %	총 금액 100% 백만원

문4) 귀 기관에서 디자인이 포함된 사업을 발주할 경우 설계 · 시공 등과 별도로 디자인사업 부문만 분리하여 발주하는 비율과 디자인 사업을 포함하여 발주하는 비율을 작성해 주십시오.

디자인 발주비율 %		
분리 발주	포함 발주	합계
%	%	100%

문5) 디자인 연계 사업 중 가장 효과 있었던 분야 및 우선적으로 추진되어야 할 분야는 무엇이라고 생각하십니까? 순서대로 3가지만 작성해 주십시오. (우선순위를 번호로 표기해 주세요.)

범주 보기		세부 내용	가장 효과 있는 분야	우선 추진분야
정책 형성	문제정의를 위한 현장조사 이해관계자파악	정책 현황과 문제점 파악, 현장 조사를 통한 핵심 수요자 선정 및 핵심 이슈 파악, 국내외 참고사례 벤치마킹, 이해관계자 여론수렴		
정책 수립	문제해결을 위한 아이디어 수립, 해결책 구체화	정책 추진 목적 및 목표 설정, 추진 내용 및 방법 수립, 사전타당성 분석, 관계부처 협의, 갈등관리, 정책영향평가 등		
정책 집행 및 정책 홍보	적용 및 홍보			
	공 간	도시 기반시설	공원, 운동장, 광장, 놀이터, 집회시설, 보도, 자투리 공원, 주차장, 터널, 도로, 철로, 교량, 육교, 고가도로, 하천, 하수처리장, 산업공단, 변전소, 전소 등	
		건축 및 실내 환경	마을회관, 파출소, 소방서, 우체국, 전화국, 동사무소, 군사시설, 교도소, 국가 또는 지방자치단체 청사, 정부 행정부처 건물, 외국공관 건축물, 시민회관, 문화재, 체육관, 경기장, 공연장, 국공립 복지시설, 국공립 의료시설, 보육원, 기념관, 박물관, 미술관, 휴게소, 여객 자동차 터미널, 화물터미널, 철도역사, 지하철역, 공항, 항만, 고속도로 휴게실, 국공립 초·중·고등학교, 대학교, 유아원, 교육원, 훈련원, 연구소, 도서관, 연수원 등	
	시 설 물	보행 및 운송시설물	보행신호등, 횡단, 방음벽, 볼라드, 가드레일, 가로표식, 에스컬레이터, 엘리베이터, 육교, 정류장, 자전거 주차대, 보행 유도등, 신호등, 교통차단물, 속도 억제물, 주차시설, 주차요금징수기, 공공기관 소유차량 등	
		편의시설물	벤치, 의자, 쉼터, 옥외용 테이블, 휴지통, 음수대, 재떨이, 화장실, 세면장, 매점, 무인 키오스크, 자동판매기, 신문가판대 등	
		관리시설물	맨홀, 전신주, 가로등, 신호개폐기, 전력구, 분전반, 환기구, 우체통, 소화전, 방재시설, 범죄예방장치, 신원확인장치 등	
		정보시설물	공중전화, 풍향계, 시계, 온도계, 정보부스, 지역/관광안내시설, 시(도)계 경계석, 지자체 상징탑, 교통정보판 등	
		행정시설물	제복, 가구, 문구, 표찰, 무인 민원처리기 등	
	이 미 지	정보매체	이정표, 교통표지판, 지역/관광 안내도, 버스노선도, 지하철노선도, 방향유도사인, 규제사인, 자동차 번호판, 각종 픽토그램, 광고판, 현수막, 포스터, 게시판, 간판, 배너, 기, 홍보영상 등	
		상징매체	국가 및 행정부처·지방자치단체·각급 공공기관 상징시스템(상징사인, 증명서, 공문서, 출판물 표지, 웹페이지 등), 화폐, 주민등록증, 여권, 교통카드, 채권, 기념주화, 우표 등	
		환경연출	벽화, 수퍼그래픽, 미디어 아트, 오감연출매체(sound scape, light scape), 미술장식품 등	
		도시마스터플랜 /가이드라인	녹지 벨트 확보를 위한 디자인 개발 등, 도시별 이미지 구축을 위한 디자인 개발 등	

[부속통계]

문10) 귀 기관의 디자인 담당자를 대상으로 디자인교육을 실시할 필요가 있습니까?

- ① 전혀 필요 없다 ② 대체로 필요 없다 ③ 보통이다
④ 대체로 필요 하다 ⑤ 매우 필요하다

문11) 귀 기관은 2014년 한 해 동안 기관 디자인 담당자들에게 디자인교육을 실시한 적이 있습니까?

- ① 없다 ② 있다→ (연간 총: _____회, 연간 총: _____시간)

문12) 귀 기관에서 최근 1년 이내 실시한 디자이너 재교육 방법을 선호하는(많이 활용하는) 방법 순으로 1순위부터 3순위까지 말씀해주십시오.

1순위:(), 2순위:(), 3순위:()

- ① 자체교육 (내부 강사) ② 특강(외부 강사) ③ 위탁교육(외부기관)
④ 해외연수(학위과정 제외) ⑤ 학위과정 ⑥ 학회, 세미나 또는 전시회
⑦ 기타()

문12-1) 귀 기관에서 실시했던 디자인 교육 분야는 무엇입니까?

()

문13) 재직 디자이너 재교육(사내.외 교육)시 가장 큰 애로 사항은 무엇입니까?
순서대로 2개를 선택해 주십시오.

1순위:() ⇒ 2순위:()

- ① 재교육에 대한 기관 내 필요성 인식부족 ② 예산 부족
③ 시간 부족 ④ 기자재 및 공간 부족
⑤ 재교육에 대한 정보부족 ⑥ 위탁할 수 있는 전문 재교육 기관 부족
⑦ 기타 ()

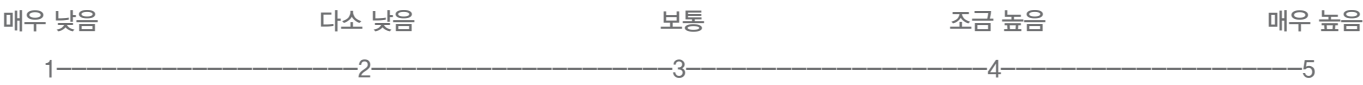
문14) (디자인부서가 있는 경우) 귀사의 디자인 부서에 필요한 미충원 전공 인력은 어떤 분야 입니까?

- ① 공학 및 자연과학
- ② 사회과학 및 상경계열
- ③ 인문학
- ④ 디자인 관련
- ⑤ 기타()

문15) 귀 기관에서 디자인 관련 업무를 진행하면서 실질적으로 디자이너에게 가장 필요한 역량은 무엇이라고 생각하십니까? 디자이너 직급별로 상위 3가지 프로그램을 각각 선택해 주세요.

항목	내용
창의역량	사회, 문화, 경제 환경의 변화와 관련된 복합적인 요소를 결합하여 새로운 시장과 가치를 창출할 수 있는 통합적인 시각과 직관력
비즈니스 역량	창출된 새로운 가치를 구체화하여 시장에서 실현시킬 수 있는 논리력과 시장 지향적 역량
디자인 역량	창출된 아이디어를 디자인 결과물로 구체화 시킬 수 있는 감각과 스킬
기타 역량	업무수행에 필요한 기본적인 역량(컴퓨터관련 능력, 외국어 어학능력 등), 관련 정책 및 법률에 대한 지식

문16) 대학에서의 디자인 교육이 실제 디자인 업무에 기여하는 바는 어느 정도라고 생각하십니까?



문16-1) 디자인 전공 대학 교육에서 시급히 보강되어야 할 교육은 무엇이라고 생각하십니까?
순서대로 3개를 선택해 주십시오. *문15)의 표에서 교육내용 번호를 골라 기입

1순위:() ⇒ 2순위:() ⇒ 3순위:()

기타 : ()

문17) 귀 기관에서는 국가직무능력표준(NCS)을 어떤 업무에 활용하고 있습니까?
활용하고 있는 업무를 활용도가 높은 순으로 선택하여 주십시오. 활용하지 않았으면
1순위에 8번을 기입하고, 17-2)번으로 이동

1순위:(), 2순위:(), 3순위:()

- ① 경력 개발 경로 모형설계

② 직무 기술서 작성

③ 채용 · 배치 · 승진 체크리스트

④ 자가진단
- ⑤ 교육훈련

⑥ 자격검정

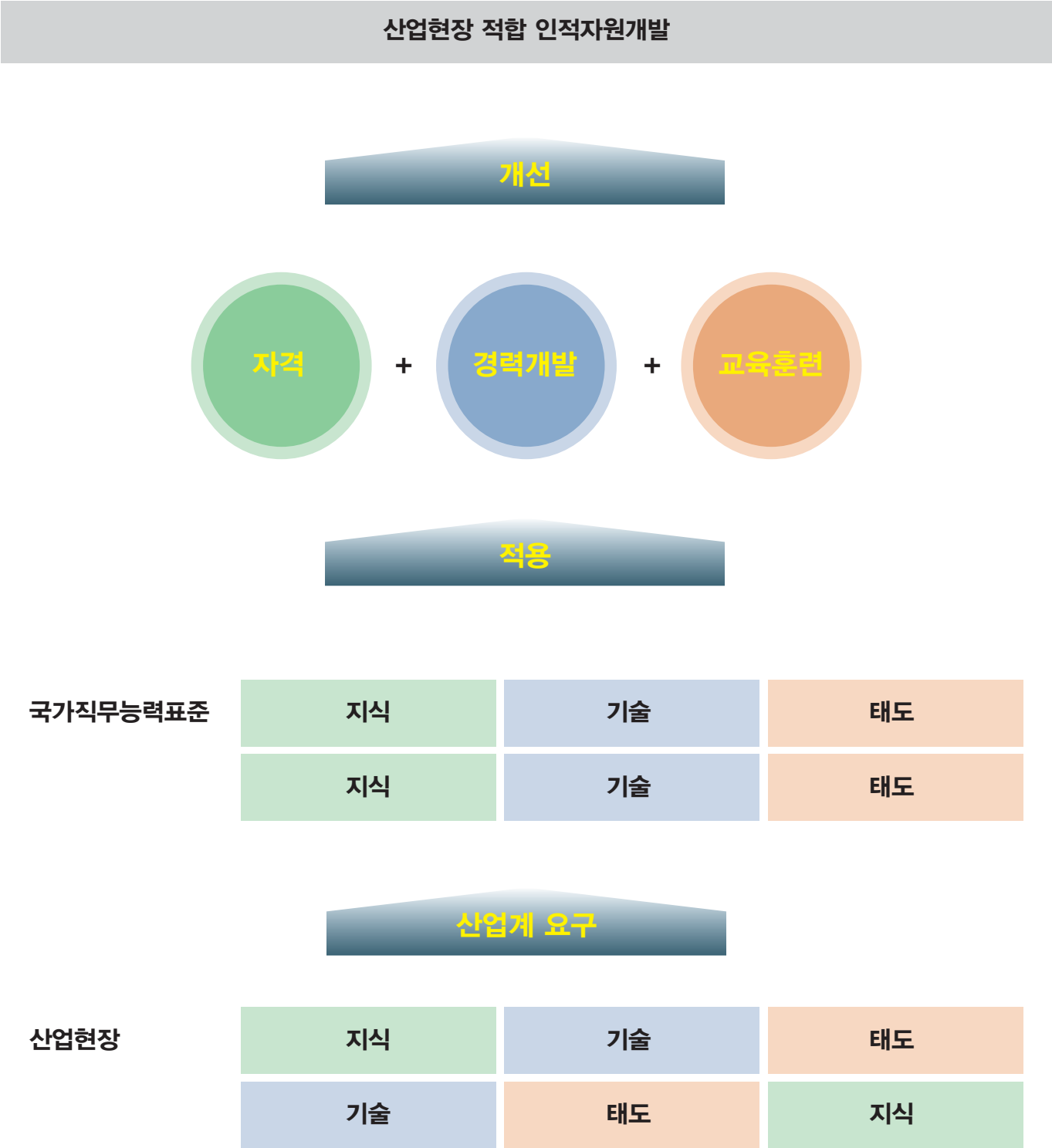
⑦ 기 타 ()

⑧ 활용하지 않음

문17-1) 귀 기관에서 국가직무능력표준(NCS) 활용시 디자인분류의 직무, 능력단위 및 능력단위
요소 등이 업무 활용에 적합하다고 생각하십니까?

매우 적합하지 않음			보통			매우 적합함	
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	

국가직무능력표준 개념도



* 국가직무능력표준은 교육훈련기관의 교육훈련과정, 직업능력개발 훈련기준 및 교재 개발 등에 활용되어 산업 수요 맞춤형 인력양성에 기여합니다. 또한 근로자를 대상으로 경력개발경로 개발, 직무기술서, 채용·배치·승진 체크리스트, 자가진단도구로 활용 가능합니다.

* 디자인분야 국가직무능력표준은 2015년 현재 디자인 7개 분야(시각디자인, 제품디자인, 환경디자인, 디지털디자인, 텍스타일디자인, 서비스경험디자인, 실내디자인)에 대해 개발됨(자세한 내용은 www.ncs.go.kr에서 확인 가능).

〈표〉 디자인산업 NCS 세분류 및 능력단위

세분류(직무)	능력단위		세분류(직무)	능력단위	
01.시각디자인	9	01. 시각디자인 프로젝트 기획 02. 시각디자인 리서치 03. 시각디자인 전략 수립 04. 비주얼 아이디어션 05. 시안 디자인 개발 06. 프레젠테이션 07. 최종 디자인 개발 08. 디자인 제작 관리 09. 디자인 자료화	05.텍스타일디자인	10	01. 텍스타일 디자인 리서치 02. 텍스타일 디자인 기획 03. 텍스타일 디자인 발상 04. 텍스타일 패브릭 디자인 05. 텍스타일 패턴 디자인 06. 텍스타일 패브릭 아트 07. 텍스타일 디자인 프레젠테이션 08. 텍스타일 시제품 제작 09. 텍스타일 바이어 상담 10. 텍스타일 본 생산
02.제품디자인	8	01. 제품디자인 프로젝트 기획 02. 제품디자인 리서치 03. 제품디자인 전략 수립 04. 디자인 아이디어 발상 05. 디자인 구체화 06. 모형 제작 07. 양산 관리 08. 프로젝트 유지 · 관리	06.서비스경험디자인	9	01. 서비스 · 경험디자인 과제 계획 02. 서비스 · 경험디자인 사용자 경험 조사 03. 서비스 · 경험디자인 사용자 경험 분석 04. 서비스 · 경험디자인 디자인 제안 05. 서비스 · 경험디자인 프로토타입 제작 06. 서비스 · 경험디자인 모델 개발 07. 서비스 · 경험디자인 모델 평가 08. 서비스 · 경험디자인 과제 완료 09. 서비스 · 경험디자인 과제 사후관리
03.환경디자인	9	01. 환경디자인 프로젝트 기획 02. 환경디자인 프로젝트 분석 03. 계획 설계 04. 기본 설계 05. 실시 설계 06. 환경디자인 시공 07. 환경디자인 감리 08. 환경디자인 프로젝트 마감 09. 환경디자인 사후관리	07.실내디자인	9	01. 실내디자인 운영관리 02. 실내디자인 자료 조사 분석 03. 실내디자인 프레젠테이션 04. 실내디자인 기획 05. 실내디자인 계획 06. 실내디자인 설계도서 작성 07. 실내디자인 협력설계 08. 실내디자인 시공 관리 09. 실내디자인 사후 관리
04.디지털 디자인	8	01. 디지털디자인 프로젝트 기획 02. 디지털디자인 프로젝트 분석 · 설계 03. 프로토타입 제작 04. 디자인 구성요소 제작 05. 구현 06. 수정 보완 07. 프로젝트 완료 08. 디지털디자인 사후관리	08.색채디자인	-	2015년 개발 중

♣ 조사에 협조해 주셔서 대단히 감사합니다. ♣

면접원 기록	면접원 성명 :	면접원 ID :
	면접일시 : 2015년 ()월 ()일 ()시 ~ ()시	
검증원 기록	검증원 성명 :	검증결과 :
	검증일시 : 2015년 ()월 ()일 ()시 ~ ()시	

산업디자인 통계조사 2015

연구진 박한출 한국디자인진흥원 미래디자인융합본부장

김태완 한국디자인진흥원 미래융합연구실 실장

이동현 한국디자인진흥원 연구기획팀 팀장

서설옥 한국디자인진흥원 연구기획팀 팀원

발행처 한국디자인진흥원 미래융합연구실 연구기획팀

발행인 정 용 빈

주 소 (본원) 경기도 성남시 분당구 양현로 322 한국디자인진흥원

(연구소) 경상남도 양산시 물금읍 미래디자인융합센터

웹사이트 디자인DB www.designdb.com

한국디자인진흥원 www.kidp.or.kr

2 0 1 5
산업디자인
통 계 조 사

kidp 한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

463-954 경기도 성남시 분당구 양현로 322(야탑동344-1) 한국디자인진흥원
tel 031-780-2018 fax 031-780-2075 www.designdb.com