

최종보고서

스타트업 기업의 디자인 지원방안 연구

2015. 12. 24

한국디자인진흥원



한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

제 출 문

한국디자인진흥원 원장 귀하

본 보고서를 『스타트업 기업의 디자인
지원방안 연구』 연구용역 과제의
최종보고서로 제출합니다.

2015년 12월 24일

숙명여자대학교 이 지 선

KIDP

한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

목 차

I. 서론.....	1
1 연구의 필요성.....	1
가) 스타트업, 창조경제의 핵심.....	1
나) 스타트업에서 디자인의 중요성 부각.....	1
다) 스타트업의 디자이너 구인난.....	3
라) 스타트업 전문 디자이너 부족.....	4
2 연구 목적 및 방법.....	5
가) 연구 목적.....	5
나) 연구 방법.....	5
II. 글로벌 및 국내 스타트업 현황.....	6
1. 글로벌 스타트업 현황.....	6
가) 산업별 대표 스타트업.....	6
나) 글로벌 스타트업 디자인 관련 이슈.....	11
2. 국내 스타트업 현황.....	15
가) 산업별 대표 스타트업.....	17
나) 국내 스타트업 디자인 관련 이슈.....	18
3. 벤처 캐피탈(VC) 인터뷰.....	20
가) 인터뷰 대상 개요.....	20
나) 인터뷰 결과 요약.....	21
4. 조사 결과 분석.....	23
가) 스타트업의 디자이너 구인난.....	23
나) 디자이너의 스타트업 인식 문제.....	24
다) 디자이너인 전문회사의 스타트업 전이 불가능.....	24

Ⅲ. 국내외 스타트업 프로그램 및 정책조사.....	26
1. 국내 공공 스타트업 지원 프로그램.....	26
가) TIPS프로그램.....	26
나) 청년창업사관학교.....	26
다) K-Global 액셀러레이터.....	27
라) 창업발전소.....	27
2. 국내 민간 스타트업 지원 프로그램.....	28
가) 프라이머 엔터십.....	28
나) ROA 컨설팅 게라지박스.....	28
다) SKT BRAVO! Restart.....	29
라) 넥슨 NPC (Nexon & Partners Center).....	29
3. 국외 스타트업 지원 프로그램.....	30
가) 미국.....	30
나) 유럽.....	32
다) 중국.....	37
4. 조사 결과 분석.....	39
Ⅳ. 디자인 관련 스타트업 지원 프로그램 조사.....	40
1. 글로벌 프로그램.....	40
가) 구글 벤처스.....	40
나) 베타웍스.....	41
다) KPCB.....	41
2. 국내 프로그램.....	42
가) 디자인 컨설팅 아워 교육 프로그램.....	42
나) 디자인 컨설팅 지원 프로그램 K-Design 119 Hot-Line.....	42
다) 서울디자인재단.....	43

3. 조사 결과 분석.....	43
V. 디자인 연계형 스타트업 지원 프로그램 필요성 분석.....	44
1. 스타트업 디자인 인력 구인 현황 조사.....	44
2. 스타트업 디자인 구인데이터 분석.....	47
가) 조사 분석 개요.....	47
나) 현황 조사 분석.....	47
VI. 디자인 연계형 스타트업 지원 프로그램 기획.....	62
1. 지원 프로그램 기획 방향 수립.....	62
2. 스타트업 지원 프로그램 기획.....	63
가) 스타트업 지원 디자인 인력 양성 프로그램.....	63
나) 스타트업 디자인 인력 지원 프로그램.....	65
다) 디자이너 스타트업 창업 지원 프로그램.....	66
3. 성과 측정 방법 제안.....	68
가) 공통.....	68
나) 스타트업 지원 디자인 인력 양성 프로그램.....	68
다) 스타트업 디자인 인력 지원 프로그램.....	69
라) 디자이너 스타트업 창업 지원 프로그램.....	69
VII. 참고자료.....	70

〈표 차례〉

〈표 1〉 분야별 대표 유니콘 (상위 10 개 분야 각 투자 상위 2 개사)	11
〈표 2〉 선전에서 창업한 주요 하드웨어 제조 스타트업	38
〈표 3〉 최근 5 년간 (사)앱센터 주요 행사 참여 디자이너 비율	45
〈표 4〉 디자이너 구인 스타트업의 업무 분야 현황	49
〈표 5〉 스타트업 디자이너 구인 직무 분야	52
〈표 6〉 스타트업 디자이너 구인 연령 및 성별	53
〈표 7〉 스타트업의 디자이너 구인 요건 : 학력	54
〈표 8〉 스타트업의 디자이너 구인 요건 : 전공	55
〈표 9〉 스타트업의 디자이너 채용 형태	55
〈표 10〉 스타트업의 디자이너 채용 시기	57
〈표 11〉 스타트업의 디자이너 채용 요건 : 포트폴리오	58
〈표 12〉 스타트업의 디자이너 채용 요건 : 프로그램 활용 능력	59
〈표 13〉 스타트업이 디자이너에게 요구하는 프로그램 (복수 응답)	60
〈표 14〉 스타트업 디자이너 구인 광고 조사 분석 : 급여 정보	61
〈표 15〉 A-CAMP 10 주 프로그램 개요	64

〈그림 차례〉

〈그림 1〉 스마트폰을 오래 사용하는 사용자 증가량	2
〈그림 2〉 기업가치 상위 20 개(단위 : 10,000,000,000\$).....	9
〈그림 3〉 분야별 기업가치 총액(단위 : 10,000,000,000\$).....	9
〈그림 4〉 분야별 기업가치 총액(단위 : 10,000,000,000\$).....	10
〈그림 5〉 국가별 기업가치 총액 (단위 : 10,000,000,000\$).....	10
〈그림 6〉 2015 DESIGNINTECH.....	12
〈그림 7〉 디자인과 엔지니어링 능력의 견비	13
〈그림 8〉 디자이너의 창업 증가	14
〈그림 9〉 디자인 스타트업 기업에 대한 투자.....	15
〈그림 10〉 창업 학과(강좌) 관련 통계 (자료 : 중소기업청).....	17
〈그림 11〉 창업동아리 관련 통계 (자료 : 중소기업청).....	17
〈그림 12〉 국내 스타트업 지도 (자료 : 스타트업 얼라인어스).....	18
〈그림 13〉 해떡남녀 앱의 구글 머터리얼 디자인 적용 사례.....	19
〈그림 14〉 YC 동문 관계도 (자료 : FAST COMPANY).....	31
〈그림 15〉 500STARTUPS 의 주요 포트폴리오 (자료 : 500STARTUPS).....	32
〈그림 16〉 영국 FUTURE FIFTY 프로그램 지원 통계 (자료 : TECHCITYUK)	34
〈그림 17〉 핀란드 생태계 조망도 1.....	35
〈그림 18〉 핀란드 생태계 조망도 2.....	36
〈그림 19〉 기술창업 촉진을 위한 인큐베이팅	37
〈그림 20〉 중관촌 하이테크파크	38
〈그림 21〉 최근 5 년간 앱센터 주요 행사 참여 디자이너 비율 추이	44
〈그림 22〉 지역별 ‘K-HACKATHON’ 참가 디자이너 비율 (2013~2015).....	46
〈그림 23〉 디자이너 구인 스타트업의 업무 분야 - 광고 수 (건).....	48
〈그림 24〉 스타트업 디자이너 구인 광고 조사 - 직무 분야.....	50
〈그림 25〉 스타트업 디자이너 채용 형태	56
〈그림 26〉 스타트업의 디자이너 채용 요건 : 포트폴리오	58

I. 서론

1 연구의 필요성

가) 스타트업은 창조경제의 핵심

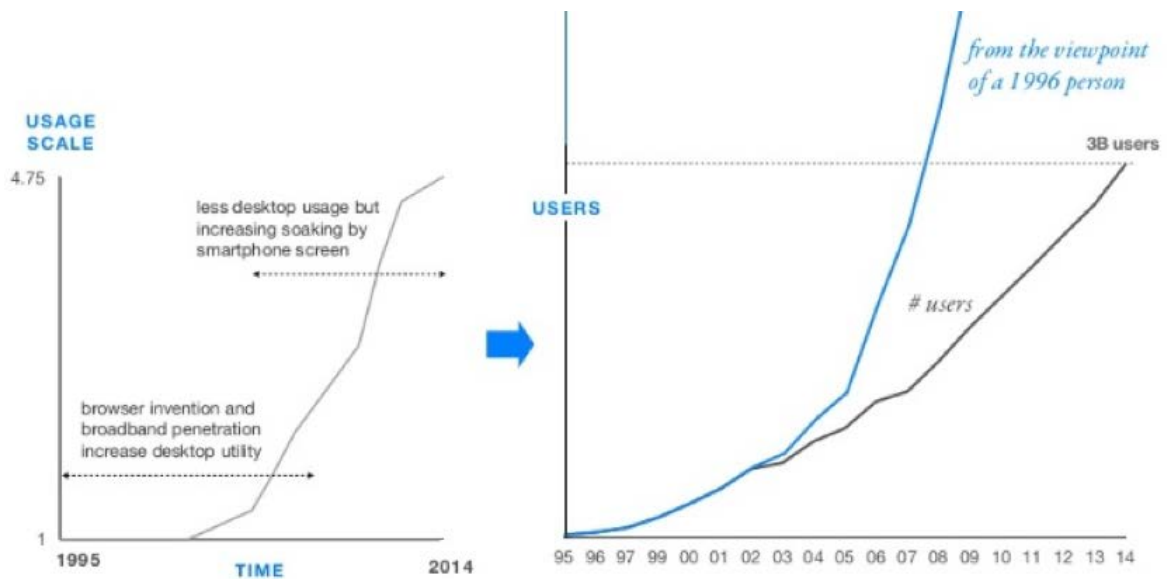
글로벌 산업에서 기존방식으로의 혁신 고갈로 인한 신기술의 융합으로 탄생한 ITC(Information Technology and Communication)와 미디어 엔터테인먼트 등 산업 간의 융합은 오늘날 신시장 창출의 주류를 이루어가고 있으며 이에 따라 전통산업과 융합한 스타트업의 성장세가 지속되고 있음.

스타트업은 지식기반 사회에서 광범위한 네트워크에 의해 정보와 인적 자원이 빠르게 이동하는 현상이 두드러지면서 빠른 기술 및 환경의 변화 속에서 창의적으로 문제를 해결하며 신시장을 개척하는 경제적인 부를 창출함으로써 혁신경제를 주도. 이에 따라 세계 각국은 글로벌 경쟁과 경제위기를 극복하기 위한 방안으로 아이디어 주도 경제를 비롯한 디지털 경제, 창조경제 등 혁신경제모델에 연관되어 스타트업에 대한 정책적 지원을 중요한 수단으로 활용하고 민간참여 유도형 스타트업 지원에 집중하고 있음. 이에 국내에서도 스타트업이 ICT 산업의 발전과 미래 창조경제의 핵심으로 떠오르고 있으며 최근 국가의 성장 동력으로 스타트업(Startup) 즉 창업을 장려하고 있음

나) 스타트업에서 디자인의 중요성 부각

과거에 매번 새로운 문제를 해결하기 위한 방안으로써 디자인을 접근했기때문에 테크놀로지가 우위였으나, 더 빠른 CPU와 더 많은 메모리를 탑재하면서 더 나은 경험을 원하게 되었고, 2010 년에 들어서면서는 더 이상 무어의 법칙이 적용되지 않는 상태가 되면서 고객의 새로운 경험, 행복한 경험을 추구하는 시대적 전환점을 맞이하게 되었음. 이로 인해 디자인의 비용이 들어가는 관점에서 더 나은 이익을 만들기 위한 투자의 개념으로 바뀌고 있음.

사용자들이 더 많은 시간을 모바일 기기에서 보내게 되면서 더 많은 사용량을 가진 사용자들이 기하급수적으로 증가하고 있고, 더 많은 사용량을 가진 사용자들이 소비하는 모바일 시장에서 사용자들의 니즈를 해결하고 새롭고 행복한 경험을 전달하는 일이 무엇보다 중요해지면서 디자인의 중요성도 더욱 부각되고 있음.



〈그림 1〉 스마트폰을 오래 사용하는 사용자 증가량

모바일 애플리케이션 시대에 기술은 그 자체만으로는 더 이상 매력적인 구매 요인이 되지 못하고 있다. 소비자들은 첨단 기술보다는 사용성 및 편리성(사용자 조작 환경 UI·UX), 차별화된 디자인의 기기 및 애플리케이션을 선호하기 시작. 이제 디자이너는 단순히 고객의 요구를 바탕으로 심미적인 디자인을 하는 것이 아니라 전략적 디자인 마인드로 스타트업에 뛰어들어 들 수 있는 시대.

이에 과거에 부수적 가치로 취급받았던 디자인이 제품 개발의 초기 단계부터 디자이너와 개발자가 개발의 전 과정을 공유하고 협업하는 새로운 개발 문화가 실리콘밸리의 스타트업들에서 나타나고 있으며 디자인을 비용에서 투자의 관점으로 인식을 전환하는 계기가 되고 있음.

디지털 시대에 성공한 스타트업인 숙박 공유앱 Airbnb의 창업자들도 로드아일랜드 디자인스쿨 리즈디를 졸업한 대표적인 디자이너들임. 국내에서도 디자이너 출신이 창업한 “우아한 형제들”의 ‘배달의 민족’, 공학과 경영이 접목된 VCNC의 ‘비트윈’ 등의 기업 성공사례가 있음.

다) 스타트업의 디자이너 구인난

스타트업을 위한 다양한 정책 및 지원프로그램이 증가하고 있으나, 국내 정부 지원사업 및 엑셀레이터 프로그램 등에서도 스타트업의 경쟁력의 핵심이 디자인 중요성의 인식이 아직까지 해외대비 부족하여 디자인을 위한 지원 프로그램은 전무한 실정.

국내 대부분의 스타트업은 기획자, 개발자, 디자이너로 이루어진 소규모 팀에서 호흡이 이뤄지는 플레이이지만, 주로 기술중심의 개발로 이루어지고 있음,

이에 아직까지 디자인을 전과정에서 고려하는 프로세스를 가지고 있지 못하며 이에 대한 인식 부족으로 국내 스타트업 결과물이 사용자 경험 만족도에서 우위를 갖지 못하는 결과를 초래하고 있음.

또한, IT 업계에서 시작되고 높은 보수를 지급할 여력이 없는 스타트업은 기획자에 비해 개발자와 디자이너가 부족하다는 고질적인 구인난에 시달림. 적은 자본금에 젊은 창업멤버들의 지분참여로 시작하는 스타트업 기업, 디자이너에게 매월 급여를 지불할 수 있는 정식고용도 어렵고 디자인회사에 외주를 주기도 자금이 부족.

국내 스타트업의 육성을 위해 교류 및 작업 공간 지원 혹은 스타트업이 보유하지 못한 인력자원 부분의 컨설팅지원 등을 위해 다양한 정부 정책을 추진 중이기는 하나 아직까지 스타트업을 위한 구체적인 디자인 인력지원이나 교육 정책 방안에 대해서는 제시되고 있지 못함

라) 스타트업을 위한 전문 UI·UX 디자이너가 부족

최근 수요와 공급이 가장 활발히 이루어지고 있는 ICT 산업에서의 디자인융합은 분야별 기획자, 프로그래머, 디자이너가 팀을 이루어 융합 활동을 통해 제품을 개발하는 어플리케이션 시장에서 쉽게 찾아볼 수 있음. 어플리케이션의 제작과정은 크게 기획과 제작, 그리고 유통으로 나뉘지며 개발하는 어플리케이션의 성격에 따라 분야별 전문가와 융합 활동을 하기도 하고 기획자가 개발자를 겸하기도함.

하지만 독특한 이미지나 그래픽을 원하는 소비자의 특성상 어플리케이션 개발에서 디자이너의 역할은 매우 중요하게 작용하며 어플리케이션의 사용성을 높이기 위한 UI·UX 디자인을 고려하였을 때 기획 단계부터 개발까지 디자이너와의 융합은 불가피하며 디자이너의 영역 또한 단순히 시각적 매력을 부여하는 디자이너 고유의 전문 업무를 수행하는 것에 그치는 것이 아니라 다양한 영역의 전문가들과 지속적인 융합 활동을 통해 문제를 해결해야 함에 따라 그 전문성이 중요해지고 있음.

해마다 많은 디자인 스튜디오가 생기고 사라지지만 어플리케이션과 웹을 디자인하는 멀티미디어 디자인회사는 이미 레드오션이라는 말도 있을 정도로 디자인 에이전시가 포화상태이나 실상을 들여다보면 스타트업을 위한 디자이너의 수요는 크지만, 디자이너 자체가 스타트업을 위한 디자인 기술을 가진 디자이너군이 매우 부족하며 특히 UI·UX 디자인 전문가는 부족함.

디자인계가 선순환을 만들어내지 못한다는 의견도 있는데, 디자이너 주도로 이루어진 몇몇 스타트업들이 시장을 반영하지 못하고 있고 이는 디자인계가 다른 업계와 소통하지 못하고 있다는 점을 반증. 기획자와 디자이너, 개발자가 함께 교류할 수 있는 접점이 없다는 점이 가장 큰 문제임. 이에 기존에 디자이너가 보유한 학문적인 전문성, 창의성, 개인역량의 기본 가치에 융합적 역량과 스타트업 역량을 추가하면 가치 창출이 배가되도록 디자인을 육성하여 새로운 일자리 창출과 함께 창조경제의 견인차가 될 스타트업의 육성을 위한 전문 디자인 지원이 시급한 것으로 판단됨

2 연구 목적 및 방법

가) 연구 목적

스타트업 육성을 위한 디자인 구체적인 활용을 제시하기 위한 지원방안을 도출하고자 함.

나) 연구 방법

- 글로벌 스타트업 현황조사를 통해 스타트업 유망업종을 어떻게 분류하고 조망하는지에 대한 트렌드 조사를 통하여 지원 방안 방향성을 분석.
이에 따른 국내 스타트업 현황조사에서 국내 스타트업 성장 육성하기 위한 필요 사항 및 스타트업의 성공을 가름하는 벤처 투자자, 엑셀러레이터들의 인터뷰를 통하여 스타트업의 디자인 관련 애로사항을 조사 분석.
- 국내외 스타트업의 프로그램을 구체적으로 비교·분석하여 디자인 지원방안에 대한 방향성 및 구체적 요소를 도출하고자 함.
- 구체적인 지원방안의 요소를 발굴하기 위하여 디자인 연계형 스타트업 지원 프로그램 내의 디자이너 참여 비율과 스타트업 구인 구직 데이터를 조사 분석하여 구체적인 지원 방안의 니즈를 도출함.
- 디자인 연계형 스타트업 지원방안에 대한 구체 프로그램을 기획하고 제안하며 이를 위한 성과 측정요소를 제시하고자 함.

II. 글로벌 및 국내 스타트업 현황

1 글로벌 스타트업 현황

“미국과 중국 그리고 인도, B2C 스타트업의 강세, SW 기술 기반 스타트업의 꾸준함. 전통 산업과 ICT 기술을 융합한 스타트업들의 약진.”

미국의 스타트업들은 실리콘밸리에 기반한 기술과 자본 등의 풍부한 인프라를 바탕으로 업계 전 분야에 걸쳐 두각을 나타내고 있음. 중국은 세계 인구의 20%를 차지하는 인구(노동력, 시장 규모)를 기반으로 하드웨어(제조), 이커머스, 온디맨드 등에서 강세를 보이고 있음. 인도의 경우 중국에 버금가는 인구와 ICT 기반의 풍부한 인력을 기반으로 글로벌 스타트업계에서 빠르게 성장하고 있음.

미국 벤처캐피탈 전문 조사기관인 CB인사이트의 유니콘 기업(비상장 기업 중 기업가치 10억 달러 이상의 스타트업) 통계를 보면, 최종 사용자를 대상으로 하는 전자상거래, 온디맨드 등의 스타트업과, SW 기술을 기반으로 하는 인터넷 소프트웨어(생산성 도구 등), 빅데이터, 사이버 보안 등의 스타트업 그리고 전통산업과 ICT 기술을 융합한 핀테크, 하드웨어(제조), 헬스케어 스타트업들이 상위를 차지함을 확인할 수 있음.

가) 산업별 대표 스타트업 - CB인사이트 기준으로 상위 10개 분야 각 투자 상위 2개사를 선정하여 조사하였음.

○ 빅데이터 (Big Data) : Palantir Technologies, Cloudera

- 팔란티어 테크놀로지(Palantir Technologies) : 페이스북 마피아 중의 1인인 피터 티엘이 창업한 빅데이터 전문 회사. 머신러닝 기반의 빅데이터 분석 등을 제공함. CIA, FBI 등을 고객으로 두고 있음.
- 클라우데라(Cloudera) : 하둡기반의 빅데이터 솔루션 제공 기업. 대용량 데이터 분석, 처리 서비스를 기업고객에게 제공 및 교육하는 데이터 컨설팅 기업. 인텔 등으로부터 투자를 유치함.

KIDP

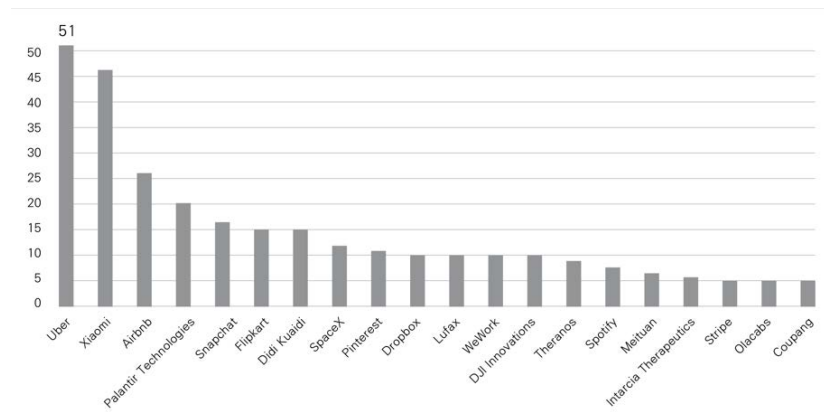
한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

- 전자상거래 및 마켓플레이스(eCommerce/Marketplace) : Airbnb, Flipkart
 - 에어비앤비(Airbnb) : 브라이언 체스키아와 조 게비아가 샌프란시스코에서 창업한 온라인 숙박 공유 회사. 유희 공간을 거래할 수 있는 공유경제의 대표적 기업.
 - 플립카트(Flipkart) : 인도의 아마존이라 불리는 시장 1위의 B2C 온라인 쇼핑몰.
- 핀테크(Fintech) : Lufax, Stripe
 - 루팩스(Lufax) : 중국 평안보험의 계열사로 중국 최대 P2P 대출 플랫폼. 현재 1000만 명 이상의 고객을 확보하고 있으며 홍콩 증시 상장을 노리고 있음.
 - 스트라이프(Stripe) : 온라인 결제 플랫폼 회사. 제공하는 결제 API를 통해 모바일 등에서 쉽게 적용할 수 있는 결제 서비스를 제공함. 개발자를 위한 결제 서비스라는 모토를 전면에 내세우고 있으며, 이를 통해 많은 스타트업들에게 자사의 서비스를 제공하고 있음.
- 하드웨어(Hardware) : Xiaomi, DJI Innovations
 - 샤오미(Xiaomi) : 중국 킹소프트 출신의 레이 쥘이 창업한 스마트폰 제조 기업. 중국 안드로이드 시장에서 삼성, 레노버 등과 함께 시장을 선도하고 있음. 초기에는 자사의 안드로이드 커스텀 UI인 MIUI를 탑재한 저가형 안드로이드 스마트폰을 주력으로 삼았으나, 현재는 다양한 분야의 스마트 제품을 출시하는 종합 가전 업체로 발전하고 있음.
 - 디제이아이(DJI Innovations) : 중국 심천에서 시작된 소형 무인 비행체(드론) 전문 기업. 샤오미와 함께 중국 하드웨어 스타트업의 대표적 기업이며, 드론 기반의 다양한 상품을 제공하고 있음. 전 세계 민간 드론시장의 70% 이상을 점유하고 있음.

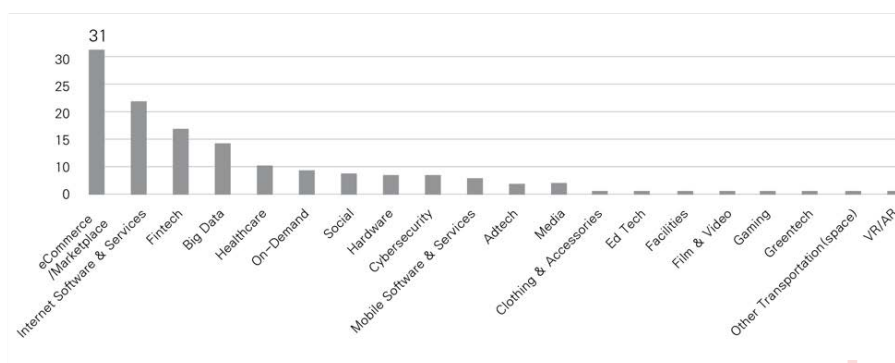
- 헬스케어(Healthcare) : Theranos, Intarcia Therapeutics
 - 테라노스(Theranos) : 엘리자베스 홈스가 창업한 헬스케어 스타트업. 피한방울로 최대 200여 가지의 의학검사를 매우 쉽고 빠르게 할 수 있는 키트를 개발했다고 발표함. 하지만 현재는 일부 결과가 과장 또는 왜곡되었다는 의혹을 받고 있음.
 - 인타르시아 테라퓨틱스 (Intarcia Therapeutics) : 미국의 제약 회사. 당뇨병 치료 키트 등을 개발하고 있음.
- 인터넷 소프트웨어 및 서비스(Internet Software & Services) : Dropbox, Spotify
 - 드롭박스(Dropbox) : 파일 동기화와 클라우드 컴퓨팅을 활용한 온라인 파일 공유 서비스. 드류 휴스턴과 아라시 페르도시가 2007년 창업함. 와이 컴비네이터의 대표 포트폴리오 기업.
 - 스포티파이(Spotify) : 온라인 음악 스트리밍 서비스. 사용자는 Spotify를 통해서 계약된 음악을 무료로 들을 수 있음. 음악 사이사이 제공되는 광고와 프리미엄 서비스를 통해 수익을 만들어가고 있음.
- 온디맨드(On-Demand) : Uber, Didi Kuaidi
 - 우버(Uber) : 2009년 설립된 운송 서비스 전문 기업. 고용된 또는 서비스에 등록된 운전자와 운송서비스가 필요한 사용자를 연결해주는 서비스를 제공. 현재 100개 이상의 도시에서 서비스가 제공되고 있으며 AirBnB와 함께 공유경제의 대표적인 기업으로 꼽힘.
 - 디디 콰이디(Didi Kuaidi) : 2015년 중국 내 택시 호출 서비스 1, 2위 업체인 Didi dache와 Kuaidi Dache의 합병으로 생긴 법인(합병 후 독자 브랜드 유지). Uber와는 달리 택시 라이선스 보유자만을 대상으로 함. 중국 택시 기사 중 80% 이상이 등록되어 있으며, 서비스 점유율은 90% 이상임.

○ 소셜(Social) : Snapchat, Pinterest

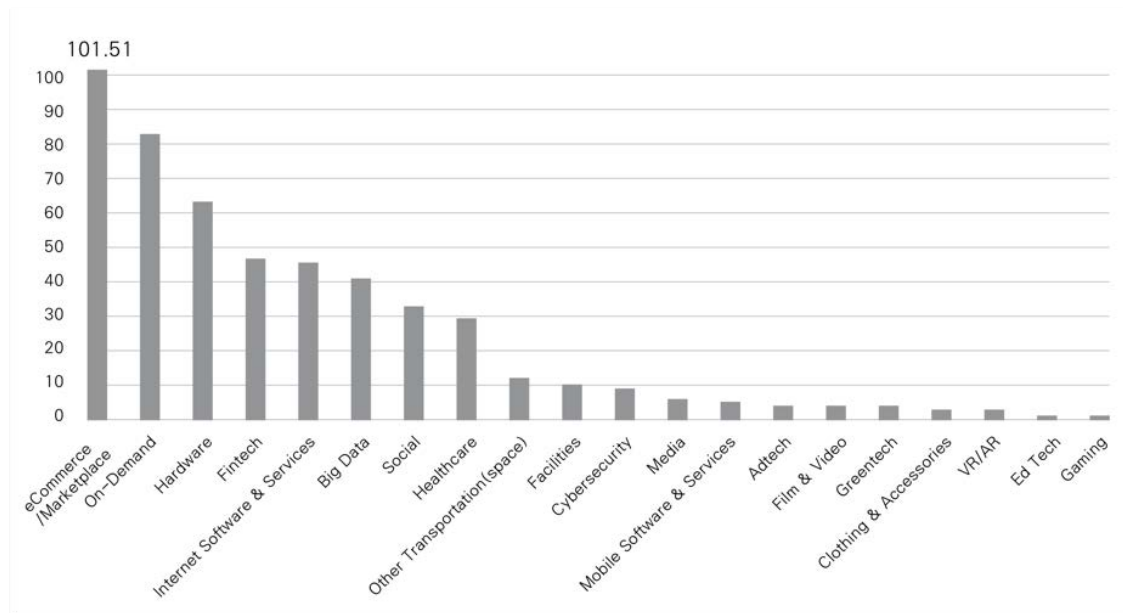
- 스냅챗(Snapchat) : 미국의 10대를 대상으로 한 버티컬 SNS. 스탠포드 출신의 에반 스피겔과 바비 머피가 만들었음. 사진과 동영상의 단순 공유가 아닌 사용자가 콘텐츠의 공유 기한을 한정하여 공유할 수 있도록 서비스를 개발함. 페이스북 등의 인수를 거절한 것으로 유명함.
- 핀터레스트(Pinterest) : 사진과 이미지 기반의 버티컬 SNS. 벽에 관심 있는 사진 등을 핀으로 꼽는 모습에서 서비스 아이디어가 시작됨. 사용자가 웹상에서 찾은 이미지 등을 자신의 페이지에 쉽게 수집 공유할 수 있는 서비스를 제공하고 있음.



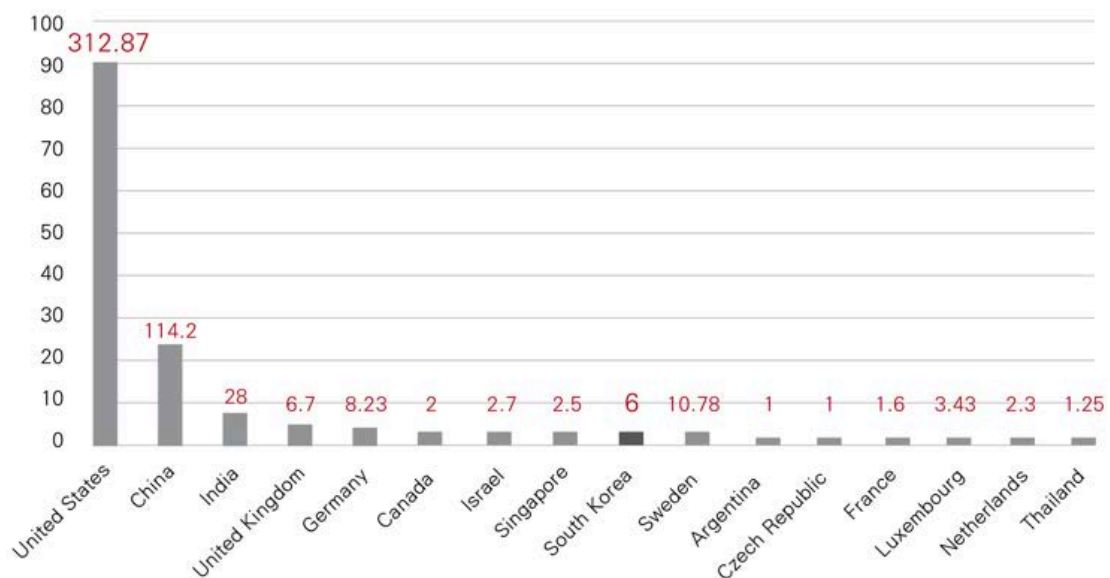
〈그림 2〉 기업가치 상위 20 개(단위 : 10,000,000,000\$)



〈그림 3〉 분야별 기업가치 총액(단위 : 10,000,000,000\$)



〈그림 4〉 분야별 기업가치 총액(단위 : 10,000,000,000\$)



〈그림 5〉 국가별 기업가치 총액 (단위 : 10,000,000,000\$)

기업명	금액	국가	분야
Palantir Technologies	20.0	United States	Big Data
Cloudera	4.1	United States	
Airbnb	25.5	United States	eCommerce/Marketplace
Flipkart	15.0	India	
Lufax	10.0	China	Fintech
Stripe	5.0	United States	
Xiaomi	46.0	China	Hardware
DJI Innovations	10.0	China	
Theranos	9.0	United States	Healthcare
Intarcia Therapeutics	5.5	United States	
Dropbox	10.0	United States	Internet Software & Services
Spotify	8.5	Sweden	
Uber	51.0	United States	On-Demand
Didi Kuaidi	15.0	China	
Snapchat	16.0	United States	Social
Pinterest	11.0	United States	

〈표 1〉 분야별 대표 유니콘 (상위 10 개 분야 각 투자 상위 2 개사)

나) 글로벌 스타트업 디자인 관련 이슈

○ 성공하는 스타트업의 필수조건 - 디자인

과거에 매번 새로운 문제를 해결하려는 방안으로써 디자인에 접근했기 때문에 테크놀로지가 우위였으나, 더 빠른 CPU와 더 많은 메모리를 탑재하면서 더 나은 경험을 원하게 되었고, 2010년에 들어서면서는 더 이상 무어의 법칙이 적용되지 않는 상태로 되면서 고객의 새로운 경험, 행복한 경험을 추구하는 시대적 전환점을 맞이하게 됨. 이로 인해 디자인의 비용이 들어가는 관점에서 더 나은 이익을 만들기 위한 투자의 개념으로 바뀌고 있음.

사용자들이 더 많은 시간을 모바일 기기에서 보내게 되면서 더 많은 사용량을 가진 사용자들이 기하급수적으로 증가하고 있음. 더 많은 사용량을 가진 사용자들이 소비하는 모바일 시장에서 사용자들의 니즈를

해결하고 새롭고 행복한 경험을 전달하는 일이 무엇보다 중요해지면서 디자인의 중요성도 더욱 부각하고 있음.

스티브 잡스가 애플을 통해 디자인의 중요성을 주장하고 증명한 이래, 실리콘밸리 등을 중심으로 디자인과 디자이너의 중요성이 커지고 있음. 근래 들어 스타트업에서 디자인은 부수적인 요소가 아닌, 필수 요소로 평가받고 있으며, 디자인에 대한 관점이 비용에서 투자로 바뀌고 있음.

KPCB의 디자인 파트너이자 로드아일랜드 디자인스쿨 총장인 존 마에다(John Maeda)는 최근 '디자인 인 테크 리포트 2015'(Design in tech report 2015)란 제목의 보고서에서 "실리콘밸리 IT·테크 기업이 발전함에 따라 이에 기여하는 디자이너들의 가치 창출은 더욱 커질 것"이라고 전망했음.

○ 테크 기업의 디자인 회사 인수합병 가속화



〈그림 6〉 2015 DesignInTech

디자인과 디자이너에 대한 관심은 디자인 기업의 인수로 이어지고 있음. 페이스북과 구글은 각각 Sofa, Hotstudio, Teehan+Lax(이상 페이스북)과 Gecko Design(이상 구글) 등을 인수하였음.

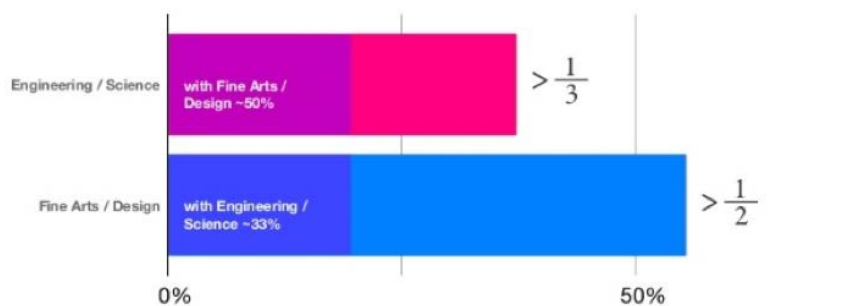
2010년대에 들어서면서 페이스북의 Sofa와 Hot Studio 디자인회사, 플렉트로닉스의 디자인에이전시 Frog Design, 구글의 Miko & Maaike 디자인 회사 인수합병 등에서 글로벌 스타트업에서도 디자인의 요구가 점점 중요해 지고 있는 것을 알 수 있음

○ 투자사들의 파트너로 디자이너 영입

최근엔 VC들도 디자인과 디자이너에 대한 관심을 기울이고 있으며, 대표적 VC들은 스타트업에 대한 지원과 투자 심사 등을 위해 디자이너를 영입하고 있음. KPCB가 디자이너 1명을 파트너로 기용했고 구글 벤처스에서는 5명의 디자이너가 파트너로 일하고 있음. 지난해 야후·구글 출신의 UX 디자이너 아이린 에이우(Irene Au)는 코슬라 벤처스의 디자인 실행 파트너(Design Operating Partner)로 발탁되었음.

VC의 디자인 파트너들은 투자 대상 테크 스타트업의 UI·UX 등 디자인 능력을 평가해 VC의 투자 결정에 기여하고 투자 기업에겐 디자인 조언 및 지원을 하는 등 중심적 역할을 하고 있음.

○ 디자인과 엔지니어링 겸비 능력 필요



〈그림 7〉 디자인과 엔지니어링 능력의 겸비

최고의 테크놀로지 회사의 110명의 디자이너를 대상으로 조사한 결과에 따르면 엔지니어 백그라운드를 가지고 디자인에 종사하는 사람은 약 33%에 해당했고, 디자인 백그라운드를 가지고 엔지니어링에 종사하는 사람은 50%에 달하였음.

디자이너에게 코딩 스킬이 필요한가에 해당하는 조사에서는 93.5%에 해당하는 375명의 디자이너가 필요하다는 답변을 하였음. 현재 Codacademy 에서는 23million 사용자가 코딩을 스스로 학습하고 있는것으로 집계되고 있으며 이중 42.7%가 디자이너인것으로 파악되고 있음.

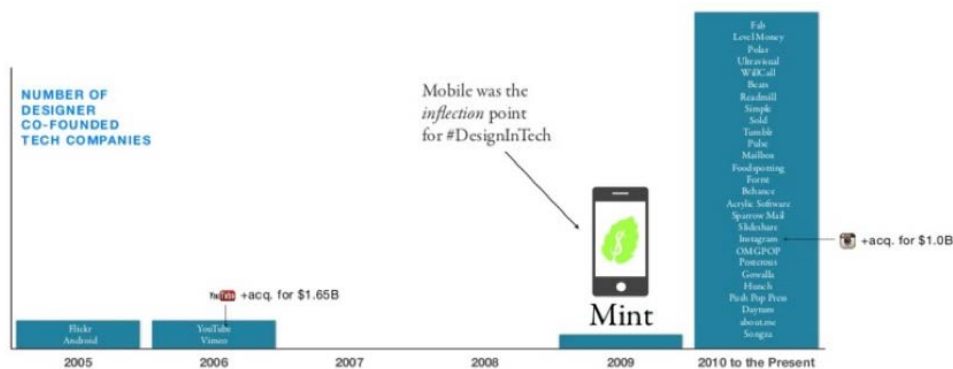
○ 디자이너 비율이 20%이상으로 상승하는 추세

과거에는 1:30에서 1:15의 비율로 디자이너와 엔지니어의 구성이 테크기업에서 구성되었으나, 현재는 1:4에서 1:5의 비율로 구성되어가는것이 추세임.

○ 디자이너의 스타트업 공동창업 성공 증가

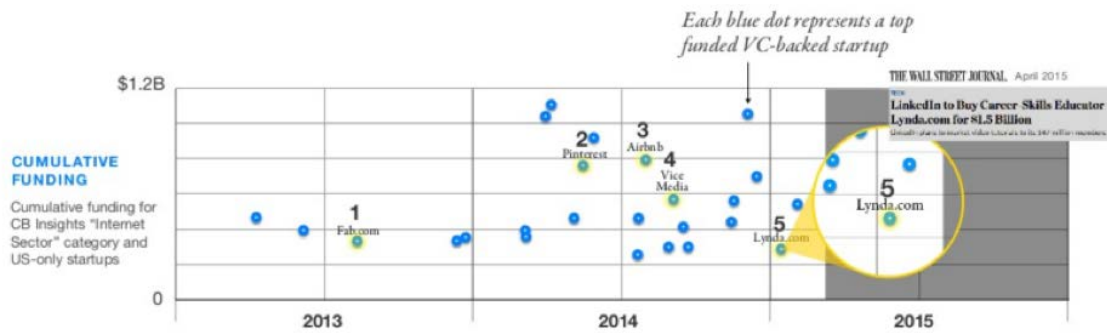
플리커, 유튜브, 비메오 등에 머물렀던 디자이너가 공동창업자인 유명 스타트업은 2010년 이후 크게 늘어 텀블러, 인스타그램, 에어비앤비 등 30여 개 가깝게 늘어났음. 이중 에어비앤비는 255억 이상의 기업가치를 평가받고 있는 대표적 유니콘 기업.

2008년 금융관리 앱 Mint 편리한 사용자 경험을 제공하면서 성공한 뒤에 모바일 분야의 디자이너 스타트업 공동 창업의 성공사례가 폭발적으로 증가하는 현상을 보이고 있음.



〈그림 8〉 디자이너의 창업 증가

○ 2013년 이후로 VC에 의해서 대규모로 투자받은 5개의 디자인스타트업기업 팡닷컴(Fab.com), 핀터레스트(Pinterest), 에어비앤비(Airbnb), 바이스 미디어(Vice Media), 린다닷컴(Lynda.com)이 출현하면서 디자인 공동창업의 성공이 증명되었음.



〈그림 9〉 디자인 스타트업 기업에 대한 투자

2 국내 스타트업 현황

“양적 성장을 넘어 질적 성장으로”

2009년 말 아이폰의 국내 출시가 시작된 이래, 국내 스타트업 생태계는 빠르게 성장함. 쿠팡, 티몬, 위메이크프라이스 등의 소셜커머스 스타트업들과 소셜서비스(카카오톡 등) 그리고 다수의 게임 스타트업(선데이토즈, 4:33 등) 등 최종 사용자를 대상으로 하는 스타트업들이 국내 스타트업 생태계의 성장을 이끌었음.

현재 국내스타트업 생태계는 초기부터 이끌어온 커머스, 소셜, 게임 스타트업 외에도 공유경제, 헬스케어, 핀테크, IoT/하드웨어(제조) 등 다양한 분야의 스타트업들이 등장하여 생태계의 양적, 질적 성장을 이끌어가고 있음.

이와 더불어 인큐베이터, 액셀러레이터, 대학 그리고 정부기관에서 제공하는 다양한 스타트업 지원 프로그램과 공공/민간 창업 공간 등의 확충 등이 이루어지면서 단군 이래 가장 창업하기 좋은 환경을 맞이하고 있음.

액셀러레이터(인큐베이터, 컴퍼니 빌더)들은 TIPS 등의 정부 자금 운용 프로그램을 비롯한 다양한 투자 프로그램 등을 통해 스타트업들의 숨통 틔워주고 있음. 또한, 다양한 지원 및 멘토링 프로그램(컨설팅, 행정, 법무, 인사 등) 등을 운영하면서 투자 외적인 면에서도 스타트업 지원을 강화해나가고 있음.

대학의 스타트업 지원프로그램은 청년 실업 해결과 학문과 실무 사이에서

발생하는 괴리감 해결 등 다양한 성과를 내고 있음. 대학은 학내 인프라를 활용하여 창업 학과와 창업 전공으로 창업에 특화된 커리큘럼을 제공하고, 창업 동아리 지원으로 학생들이 실제 창업을 하기 전에 창업 생태계를 경험할 수 있는 기회를 제공하고 있음. 또한, 이러한 일련의 과정의 거친 학생들이 실제 창업을 실행할 경우 학업에 피해가 가지 않도록 창업 휴학을 제공하는 등 제도적 지원도 아끼지 않고 있음.

정부기관은 스타트업 생태계의 든든한 지원군 역할을 하고 있다. 스타트업 생태계를 축구 구단으로 보면 대학은 유망주를 발굴하는 유소년 시스템, 포워드(창업가), 미드필더는 엑셀러레이터와 VC 등의 민간 기관이라 할 수 있고 정부기관은 팀의 후방을 책임지는 수비진과 골키퍼라고 할 수 있음. 현재 대한민국 스타트업 생태계에서 정부기관은 투자 펀드 등의 자금지원, 규제 개혁 등의 정책 지원, 창조경제 혁신 센터 등의 공간 및 인프라 지원 등을 통해 스타트업 생태계의 최후방을 든든히 책임지는 역할을 수행하고 있음.

이렇게 민간(엑셀러레이터, 인큐베이터 등), 대학, 정부기관의 활약은 스타트업에 대한 사회적 인식 개선과 창업과 스타트업 취업 등에 대한 관심 증대 등의 결과로 나타나고 있음.

실제로 스타트업 얼라이언스가 조사한 2015년 스타트업 트렌트 리포트에 따르면 대기업 재직자는 작년보다 창업을 긍정적으로 생각하는 비중이 절반에 육박하는 40.7%로 나타나, 부정적으로 변한 비율(12.8%)에 비해 세 배가량 많았음. 스타트업으로의 이직을 고려하는 비율은 33%로 그렇지 않은 비율(20%)보다 높았음. 대학 졸업 예정자의 경우 창업을 긍정적으로 고려하는 비율이 23.6%로 대기업 재직자보다는 낮은 것으로 나타났음. 하지만 전년 대비 창업을 긍정적으로 고려하게 된 비율(28.1%)은 부정적으로 고려하게 된 비율(12%)보다 약 두 배 높았음. 스타트업에 취업하려는 수준은 27.6%로 나타나 부정적인 응답(15.5%)보다 두 배가량 높게 나타나는 등 창업 및 스타트업에 대한 관심이 제고됐음을 보였음.

2015년 국내 스타트업 생태계의 성장과 발전은 국내 산업계 전반에 좋은 영향(청년 취업 등)을 끼치고 있으며, 대한민국 경제의 한 축으로 자리 잡아가고 있음.

구분	2012년	2013년		2014년		2015년		연평균 증감율 (%)
	빈도(개)	빈도(개)	증감율(%)	빈도(개)	증감율(%)	빈도(개)	증감율(%)	
개설학교	12	13	8.3	20	53.8	22	10.0	22.4
개설학과	13	14	7.7	21	50.0	23	9.5	20.9
입학정원	772	871	12.8	1,317	51.2	1,514	13.0	25.2
전담교원	101	113	11.9	206	82.3	231	10.8	31.8

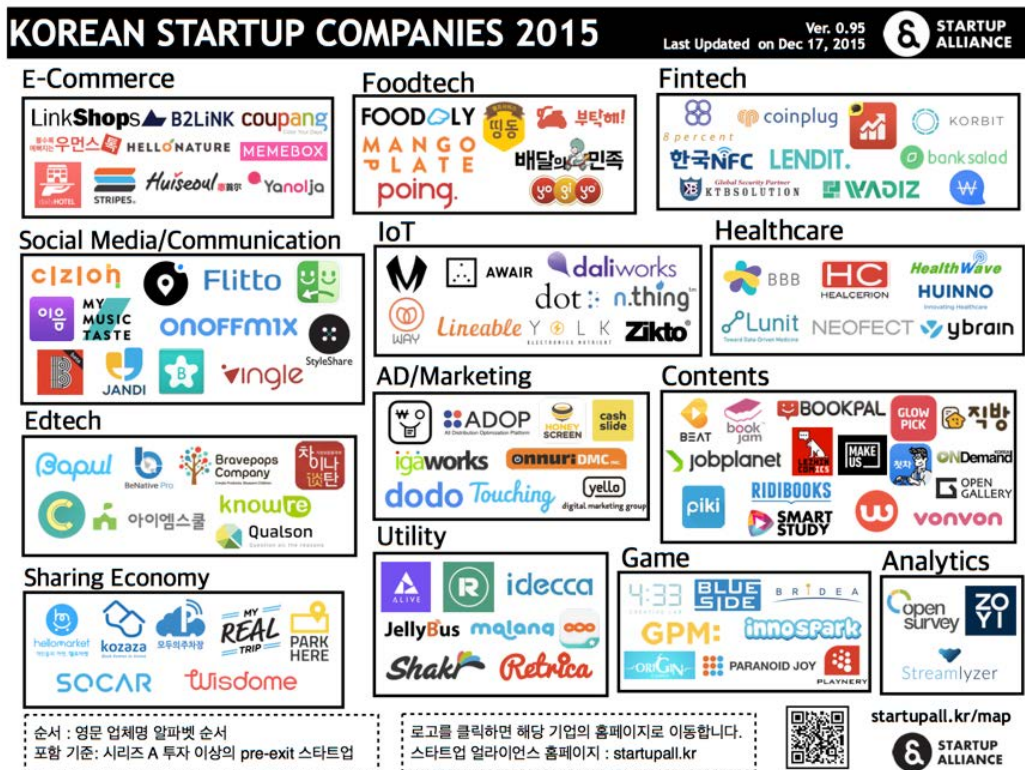
〈그림 10〉 창업 학과(강좌) 관련 통계 (자료 : 중소기업청)

구분	2012년	2013년		2014년		2015년		연평균 증감율 (%)
	빈도(개)	빈도(개)	증감율(%)	빈도(개)	증감율(%)	빈도(개)	증감율(%)	
동아리 보유대학	182	190	4.4	212	11.6	223	5.2	7.0
동아리수	1,222	1,833	50.0	2,949	60.9	4,070	38.0	49.3
회원수	18,027	22,463	24.6	29,583	31.7	38,762	31.0	29.1

〈그림 11〉 창업동아리 관련 통계 (자료 : 중소기업청)

가) 산업별 대표 스타트업

- 전자상거래 및 마켓플레이스(eCommerce/Marketplace) : 쿠팡, 미미박스, 비투링크 등
- 푸드테크(Foodtech) : 배달의민족, 망고플레이트, 포잉 등
- 핀테크(Fintech) : 두나무, 비바리퍼블리카, 한국 NFC 등
- 소셜(Social) : 빙글, 스타일쉐어, 블라인드 등
- 사물인터넷 및 하드웨어(IoT/Hardware) : 비트파인더, 엔싱, 직토 등
- 헬스케어(Healthcare) : 휴이노, 와이브레인, 헬스웨이브 등
- 콘텐츠(Contents) : 레진, 리디북스, 피키캐스트 등
- 공유경제(Sharing Economy) : 쏘카, 파크히어, 마이리얼트립 등



〈그림 12〉 국내 스타트업 지도 (자료 : 스타트업 얼라이언스)

나) 국내 스타트업 디자인 관련 이슈

○ 갈수록 커져가는 디자인 이슈

국내 스타트업 생태계에서 디자이너는 개발자와 기획자(사업 분야 포함) 다음으로 인식되어 왔음. 스타트업 생태계 초기에는 스타트업에 익숙한 BCG, 맥켄지 등 해외 유명 컨설팅 펌 출신 또는 미국 유학파 출신의 비즈니스 기반 기획자가 각광을 받았으며, 이후 시장의 성숙 발전이 시작된 후에는 개발자 출신들이 각광을 받았음.

하지만 스타트업 생태계가 보다 성숙 발전된 현재에는 디자인과 디자이너에 대한 관심과 필요성이 커지고 있으며, 배달의 민족과 같은 디자이너 출신이 창업한 성공한 스타트업도 등장하고 있음.

스타트업이 사업을 시작하는 초기에는 투자 유치 등을 위한 사업계획서와 시제품 제작에 집중하기 때문에 디자인은 상대적으로 관심을 덜 받을 수밖에 없었음. 하지만 서비스 또는 제품을 시장에 출시하고, 최종 사용자와의 접점이 확대되는 시기가 다가오면 디자인이 본격적인 이슈로 떠오르기 시작함.

특히 최종 사용자를 대상으로 하는 B2C 스타트업에서 디자인의 중요성은 더욱 크게 부각되는데, 이는 다양한 환경에서 최종 사용자들에게 보다 효과적으로 서비스를 전달하고, 쾌적한 사용자 경험을 제공하기 위해서는 기획과 기술이 아닌 디자인 역량이 중요해지기 때문임. 실 예로 사용자들에게 레시피를 제공하는 푸드테크 스타트업인 해먹남녀의 경우 디자인 리뉴얼을 통해 앱 체류시간 등의 지표에서 괄목할만한 성장을 이룰 수 있었음.



머터리얼 디자인 적용 전 원본앱의 UI 구성



머터리얼 디자인 적용 후

〈그림 13〉 해먹남녀 앱의 구글 머터리얼 디자인 적용 사례

이러한 상황속에서 점차 많은 스타트업들이 디자이너 확보에 힘을 기울이고 있으며, 단순 멤버가 아닌 코파운더로 참여하는 사례도 점차 많아지고 있음.

3 벤처캐피탈(VC) 인터뷰

가) 인터뷰 대상 개요

○ 인터뷰 대상1 - 퓨처플레이 류중희 대표

특히, 재무, 디자인, 연구개발 등 각 분야의 전문가들이 모여 기술중심 스타트업을 양성하는 인큐베이터이자 컴퍼니 빌더, TechUP program을 통해 ICT분야의 새로운 기술과 아이디어를 갖고 있는 예비창업자를 발굴하여 멘토링, 인프라, 네트워크 및 초기 자금 등의 지원을 통해 글로벌 시장에서 성공할 수 있는 스타트업을 만들어 나갔음.

초기 단계의 스타트업들에 시드 투자, 현재 10여 개 이상의 기술 스타트업에 투자를 완료하였으며, HCI/UX부터 Deep Learning, IT Healthcare 등 High-Tech 분야에 집중한 기업을 지원함.

○ 인터뷰 대상2 - 케이큐브 벤처스 이인배, 주종호 심사역

인터넷, 모바일, 게임, 기술기반 기업, 소프트웨어가 결합되는 포괄적인 기술 분야에 투자, 초기기업(Seed)부터 성장단계(Series A)에 있는 스타트업에 투자, 평균적으로 1억 원부터 10억 원까지 투자하고 있으며, ‘글로벌’ 혹은 ‘기술기반’ 사업일 경우에는 정부로부터 추가 5억 원을 지분 희석 없이 받을 수 있도록 지원, ‘중소기업청 민간투자주도형 기술창업프로그램(TIPS)’ 운영 기관임.

○ 인터뷰 대상3 - 삼성벤처투자회사 하이브리드 투자 팀장

주요투자분야는 반도체, 정보통신, 소프트웨어, 인터넷, 생명 공학 및 의료산업 등이며 신설(Star Up)단계의 기업부터 주식시장 등록 직전의 기업에 이르기까지 모든 단계에 걸쳐 투자하고, 투자자금뿐만 아니라 경영지원, 기술지원 및 시장등록에 이르기까지 전과정에 대한 토털서비스를 제공함.



한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

나) 인터뷰 결과 요약

○ 디자인 인력 VC 심사시 고려요소

VC 모두 스타트업 기업 투자 심사 시에 핵심 인력 중에 디자이너가 있는지 없는지를 리뷰하는것으로 조사되었음.

학력, 경력, 레퍼런스, 이력 등을 통해 디자인 인력을 리뷰함.

퓨처플레이의 경우 “비트파인더”의 디자이너가 영국왕립예술대학(RCA) 출신의 아이디어(IDEO) 출신 디자이너로 가구디자인 등의 뛰어난 디자인 인재로 평가되어 투자를 진행한 사례임.

삼성벤처투자주식회사의 “카카오페이지” 개발사인 포도트리 투자의 경우 유명한 동화나 서적을 앱으로 변환시키는 서비스 였기때문에 디자인 인력의 스펙이 투자의 중요한 심사 기준 중에 하나였고, 이때 대상 인력이 디자인계의 하이스펙이었음.

케이큐브벤처스가 투자를 고려하고 있는 인디게임 회사의 경우 아트디렉터가 스쿨어브비뉴얼아트(SVA)출신으로 이미 킥스타터 프로그램 펀딩성공으로 디자인 퀄리티가 검증된 상태임. 게임의 경우 특히 디자인 능력을 많이 고려함.

○ 디자인 중요성 인식 확산

B2C 서비스라면 당연히 디자인에 대한 중요성을 고려하는 것이 필요하며 이에 대한 스타트업기업의 투자 시에 디자인 인력의 리뷰가 필요하다고 답변함.

VC 모두 점점 더 디자인이 중요해지고 있으며 UI와 UX의 차이를 인식하고 있으며, 스타트업기업에 필요하다는 점을 강조함.

그러나 현재 국내의 많은 스타트업 기업이 엔지니어링 중심에서 벗어나고 있지 못하며, 서비스 론칭 이후에 디자인 인력을 충원하는 문제점에 대해서 지적하였음.

KIDP

한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

스타트업의 초기부터의 디자인 인력 투입의 중요성과 스타트업 기업대상의 디자인 인식의 전환이 필요한 점을 지적함.

특히, 퓨처플레이의 경우 VC내의 인력구성에 디자인 백그라운드 인력을 두어 투자사들을 디자인 인력 충원을 도와주고 있으며 UX 슈퍼바이징이 하는 역할을 하고 있음.

○ 디자인 인력 비율 1:10

퓨처플레이의 경우 투자기업의 평균 10~20%가 디자인 인력으로 구성된다고 답변하였음.

삼성벤처주식회사의 경우 투자기업의 평균 스무 명 중에 두세 명이 디자이너 인력으로 구성되어 있다고 답변하였음.

케이큐브벤처스의 경우 10% 미만의 디자인 인력을 구성하는 것이 일반적이라고 답변하였음.

국내 VC 들은 투자기업들의 디자인 인력구성을 10% 정도로 평가하였으나, 실제 스타트업 기업에서는 이보다 낮은 구성의 인원이 디자인 인력에 해당되는 것으로 조사되었음.

○ 디자인 인력 구인 난

삼성벤처주식회사의 경우 투자기업의 평균 스무 명 중에 두세 명이 디자이너가 인력으로 구성되어 있다고 답변하였음.

현 국내 디자인 업계는 자발적으로 스타트업에 들어오고 싶어하는 엔지니어나 비즈니스는 많지만 디자이너는 별로 없음. 로켓펀치나 디캠프 등에 스타트업 구인광고 중에 디자이너의 구인 비율이 높음.

스타트업 기업의 성공 디자이너의 롤모델의 부재와 스타트업의 인식의 문제로 디자이너의 스타트업 기업의 지원이 많이 이루어지지 않고 있음.

투자 스타트업의 초봉은 대략 3000만 원정도 선으로 대기업 수준을 유지함에도 디자이너 구인난을 겪고 있음.

○ 디자인 인식 전환 및 프로세스 교육의 필요성

B2C 서비스의 경우 엔지니어인력 중심의 스타트업 기업에 디자인 사고 프로세스를 스타트업 기업에 교육하는 것이 필요함.

엔지니어가 디자인 기술을 자세히 습득할 필요는 없으나, 디자인 사고 프로세스를 이해하고 이를 스타트업 기업의 프로세스에 적용함으로써 서비스 품질을 향상시키는 의식의 전환이 필요함. 현재는 엔지니어링에 서비스 론칭 시에 디자인을 충원하는 형태가 많음.

디자이너 또한 비주얼 디자이너의 역할에서 벗어난, 퍼실리테이터로서 디자인사고 프로세스를 이끄는 역할과 동시에 디자인과 개발의 기본적인 엔지니어링 지식을 습득하는 것이 필요함.

4 조사결과 분석

가) 스타트업의 디자이너 구인난

글로벌 동향에 비하여 VC에서는 디자이너 중요성이 인식이 확산되고 있는 있으나 스타트업 자체가 엔지니어 중심에서 벗어나고 있지 못하며, 이로 인해 디자인의 중요성 및 인재에 대한 확충이 제대로 이루어지지 있지 못한 상태임.

국내 대표 VC 를 인터뷰한 결과 Future Play 한곳만이 VC 파트너로 디자이너가 있으며, VC 대부분이 디자인 인력에 대한 중요성은 인식하고 있으나, 이에 대한 구체적인 대안이 없는 상태임.

디자인의 인력구성 또한 해외의 1:4에서 1:5의 비율에 비해 1:10 이하로 매우 격차가 큼. 그럼에도 불구하고 스타트업 기업은 성장하고 있는 시장에서 증가하고 있으며, 특히 BtoC 서비스를 중심으로 표한 스타트업 기업의 디자인 중요성과 요구가 증가하고 있음. 그러나 디자이너들의 스타트업 기업의 인식 부족으로 스타트업기업의 디자인 구인난이 심각한 상태임.

나) 디자이너의 스타트업 인식문제

디자이너들의 인식 부족과 디자이너의 스타트업 공동창업이 낮은 이유는 대표적인 롤모델이 없기 때문임을 꼽았음.

배달의 민족 김봉진 대표는 타 스타트업과는 차별화된 디자인을 강조한 디자인 경영을 강조하며 디자인의 강점을 잘 내세운 서비스와 마케팅으로 서비스를 이끌고 있음.

“숫자가 중요할 때엔 숫자를 잘 다루는 사람이, 무역이 필요할 땐 모험심 강한 사람이 CEO가 되었는데, UX가 중요시되는 시대에는 마케터 혹은 디자이너가 더 잘할 수 있지 않을까 생각한다.”

다) 디자인 전문회사의 스타트업 전이 불가능

기존의 많은 디자이너 인력은 디자인 전문회사에 종사하고 있거나 종사를 희망하는 경우가 많았음. 그러나 디자인 전문회사들은 SI 업체처럼 수주 경쟁으로 인한 저가 수주 등 구조적인 문제로 인하여 이익을 발생시키지 못하는 구조로 되어가고 있음.

디자인 전문회사는 인력을 중심으로 이루어진 회사로 기술력이나, 담보 등을 제공하기 어려운 형태이며 이로 인해 신용대출, 기술대출을 받을 수 없으며, 투자할 수 없는 환경을 갖추고 있음.

이로 인하여 자사 서비스를 개발하거나 디자이너의 재능을 시간과 비용을 투자하여 새로운 서비스로 발전시키기에 불가능한 구조임.

이에, 디자인 전문회사를 테크놀로지 중심의 유망 업종의 스타트업 기업으로 전이하는 것은 불가능한 것으로 판단됨.

이보다는 디자인 전문회사의 인력을 다시 재교육과정을 거쳐 스타트업 인력으로 전환이 필요하며 디자이너의 창의력을 스타트업 기업 내에서 적극적으로 활용하는 방안이 제시되어야 함.

KIDP

한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

국내 디자인 기업의 경우 탕그램 디자인 연구소가 제품디자인에이전시로 스마트 루프로 킥스타터 펀딩 이후 카카오에 인수된 바 있으나 이외에는 디자인 에이전시가 스타트업에 인수 합병된 사례가 없으며, 에이전시의 경우에는 이 사례를 제외하고는 발견하기 어려움. 이모션이 엘로우모바일 합병된바 있으나 이는 투자관계에 의한 특수한 사례로 보아야 함.

Ⅲ. 국내외 스타트업 지원 프로그램 및 정책조사

국내 스타트업 지원 프로그램은 이스라엘 요즈마 펀드와 같은 정부 주도의 투자금 조성 및 정책 지원을 기반으로 하는 공공 영역과 미국 실리콘밸리의 엑셀러레이터 프로그램 형식의 민간 전문 기관의 멘토링과 투자를 기반으로 하는 민간 영역으로 이루어짐.

국내의 프로그램은 스타트업 생태계 선진 국인 미국과 이스라엘을 벤치마킹하여 빠르게 성장하고 있음.

1. 국내 공공 스타트업 지원 프로그램

가) TIPS프로그램

- 지원내용 : 엔젤투자(1억) + 성공벤처인의 보육·멘토링 + R&D(5억) + 추가지원 4억(창업자금 1억, 엔젤매칭펀드 2억, 해외마케팅 1억)
- 지원자격 : 7년 이내 중소기업 및 예비창업자 (2인 이상)
- TIPS 프로그램(민간투자주도형 기술창업지원, 이스라엘식)은 세계시장을 선도할 기술아이템을 보유한 창업팀을 민간주도로 선발하여 미래유망 창업기업을 집중 육성하는 프로그램
- 성공한 벤처인을 중심으로 이루어진 민간기관의 실질적인 멘토링 등을 통하여 글로벌에서 통할 수 있는 스타트업의 발굴, 육성 등을 지원함.

나) 청년창업사관학교

- 지원내용 : 1년간 최대 1억 (총사업비의 70% 이내), 창업교육(단계별 실무교육), 창업코칭(전담교수 1:1 코칭), 창업공간(사관학교 내 공간 지원), 인프라(정책자금, 판로확보, 기술 및 장비 등)지원 등.
- 지원자격 : 예비창업자(예비창업팀), 창업 후 3년 이하 기업의 대표자 (신청/접수일 기준 만 39세 미만의 자)

- 우수 기술을 보유한 청년창업자를 발굴, 사업계획 수립부터 사업화까지 창업의 모든 과정을 지원하여 혁신적인 청년 CEO를 양성하는 지원프로그램으로, 창업절차에서부터 기술개발, 시제품제작, 시험생산, 판로개척 등을 One-stop 지원함.

다) K-Global 액셀러레이터

- 지원내용 : Seed 라운드 투자(1천만 원) 및 후속투자 지원, 국내외네트워크구축(멘토링, 투자자 등) 지원, 국내외 데모데이(국내 1회, 해외 1회 이상) 지원, 공간(입주, 협업, 강의실 등) 지원, 홍보(국내외 매체 등을 통한) 지원 등
- 지원자격 : ICT 분야의 글로벌 시장 진출이 유망한 예비 창업자, 재도전 기업, 스타트업, 벤처기업 등(운영사에 따라 세부 내용이 다름)
미래창조과학부가 주최하고 정보통신산업진흥원이 주관하는 사업으로, 글로벌 역량을 보유한 민간엑셀러레이터를 통한 글로벌스타트업 지원사업. 6개 엑셀러레이터를 선정하여 프로그램을 진행하며, 엑셀러레이터별로 특화된 멘토링 및 지원 프로그램을 스타트업에게 제공함.
- 2015년 선정 엑셀러레이터 : 벤처스퀘어/엑트너랩 컨소시엄, 스파크랩스, 케이-스타트업 컨소시엄, 디이브이코리아, 벤처포트, 코이스라 시드 파트너스.

라) 창업발전소

- 지원내용 : 사업화(창작비 2천만 원) 지원, 입주(입주비 or 공간) 지원, 홍보(홍보물 등) 지원, 투/융자(엔젤투자, 저리 융자, 금융 컨설팅 및 교육) 지원, 해외진출(영어피칭, SXSW 등 해외 전시회 참가) 등 지원.
- 지원자격 : 구체적인 사업계획을 가지고 있는 예비창업팀, 창업 5년 이내의 초기 스타트업(해외 진출 준비)

- 문화예술과 기술 융합 예비창업자 및 3년 내 창업자들 대상으로 하는 프로그램. 입주/보육공간(콘텐츠코리아랩), 창작비용 등을 지원하며, 미국 텍사스 오스틴에서 매년 3월 진행되는 SXSW 등의 해외 전시 참가도 지원함.

2 국내 민간 스타트업 지원

가) 프라이머 엔터쉽

- 지원내용 : 초기투자(2,500만 원에서 최대 1억을 투자하며, 금액에 따라 최대 10%의 지분 확보), 멘토링(파트너 들의 경험 공유 등), 데모데이 참가, 후속투자 등을 지원.
- 지원자격 : 예비/초기창업자 대상, 별도의 지원자격은 없음.
- 2010년부터 시작된 프라이머 엔터쉽은 기업가(Entrepreneur)와 인턴십(Internship)의 합성어로 예비, 초기기업가를 대상으로 약 2개월 간 진행되는 창업실습 프로그램. 전 이니시스 창업자인 권도균 대표의 주도로 진행되며 대표적 민간 스타트업 지원 프로그램.

나) ROA 컨설팅 게라지박스

- 지원내용 : 1년 입주공간 지원, 초기 seed 투자(500~2,000만 원), BM 컨설팅, 스타트업 가치평가 보고서(후속 투자 유치에 활용), 협력 엔젤투자조합 또는 VC들의 후속 투자 지원, 전문가 지원(변리, 변호, 세무, 법무 등), 상/하반기 2회 데모데이.
- 지원 자격 : 3~7인 이내의 예비/초기 창업자, 플랫폼 스타트업 전문(O2O 커머스, 미디어/콘텐츠 중심)
- 로아컨설팅의 전문컨설턴트가 직접 참여하여 플랫폼 사업전략-추정재무제표 작성-기업가치평가 등의 프로페셔널 서비스가 무상으로

제공되며 SKT/SKP, GS, LG그룹 등 기존 대기업과 스타트업과의 연계, closed VC후속투자 유치에 특히 강점 보유.

다) SKT BRAVO! Restart

- 지원내용 : 초기 창업지원금(2,000만 원)투자, 10개월간의 인큐베이팅(입주공간 포함), 마케팅/홍보 지원, 기술개발 자금 지원(최대 1억, 매출 발생 시 상환 조건), SK-KNET 창업펀드 자금 투자 가능 등.
- 지원자격 : ICT 관련 예비/설립 5년 이내의 초기창업가.
- 국내 대표 통신기업인 SK텔레콤에서 제공하는 스타트업 지원 프로그램으로, 단순 지원을 넘어 스타트업과의 공동 사업까지 진행하는 등의 활동을 펼치고 있음. 브라보 리스타트 1기 팀인 크레모텍과 휴대용 프로젝터를 개발해 약 100억 원의 매출을 올리는 등 대기업과 스타트업간의 상생 모델을 보여주고 있음.

라) 넥슨 NPC (Nexon & Partners Center)

- 지원내용 : 공간제공(입주 및 회의), 기술지원(클라우드 서버 등), 입주사 간 커뮤니티 및 모임, 업계 및 모바일 시장 관련 자료 제공, 투자/법무 등의 전문 서비스 제공(입주사 요청 시) 등.
- 지원자격 : 별도의 규정화된 자격은 없으며, 회사와 게임 소개 자료를 검토하여 선정함.
- 국내 대표 게임 기업인 넥슨이 운영하는 프로그램. 성장 가능성 있는 유망한 게임/벤처 스타트업을 지원해 초기회사의 성장 및 국내 관련 생태계에 일조하고자 함.



한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

3 국외 스타트업 지원 프로그램

가) 미국 스타트업 지원 프로그램

실리콘밸리로 대표되는 미국의 스타트업 생태계는 세계 최고 수준의 내수시장과 학문과 기술 패러다임을 주도하는 유수의 대학과 기업들을 기반으로 성장해왔음. 다양한 기술과 지식이 끊임없이 상품과 서비스로 성장하여 시장에 진출하는 미국의 스타트업 생태계는 유럽과 아시아 등 전 세계의 벤치마킹 사례가 되고 있음.

실리콘밸리의 스타트업 생태계는 크게 대학과 엑셀러레이터 등을 기반으로 성장해왔음.

스탠포드와 버클리 등 세계 유수의 대학을 중심으로 매년 우수한 인재들이 배출되고 있으며, 이들의 상당수가 실리콘밸리에서 창업을 선택하거나 지역의 스타트업에 입사하고 있음. 이들의 활약은 1970년대 이래 실리콘밸리의 탄생과 도약의 원천이었다고 말할 수 있음.

엑셀러레이터는 스탠포드를 비롯한 대학과 함께 실리콘밸리 스타트업 생태계의 기반을 이루고 있음. 엑셀러레이터는 인큐베이터와 함께 스타트업의 빠른 성장과 안착을 지원하는 전문 육성기관임. 이들은 초기 기업에 소액의 자금을 투자하는 동시에 해당 기업들이 빠르고 안정적으로 성장할 수 있도록 창업 공간 및 각종 프로그램을 제공하고 있음.

현재 유명 VC인 폴 그레이엄이 설립한 Y-Combinator(이하 YC)와 페이팔 마피아 중 일인 데이브 맥클루어가 설립한 500 Startups(이하 500)을 비롯하여 테크시티 등 200여 개 이상의 엑셀러레이터들이 실리콘밸리에서 활동하고 있는 것으로 추산됨.

○ 스탠포드 대학교의 StartX

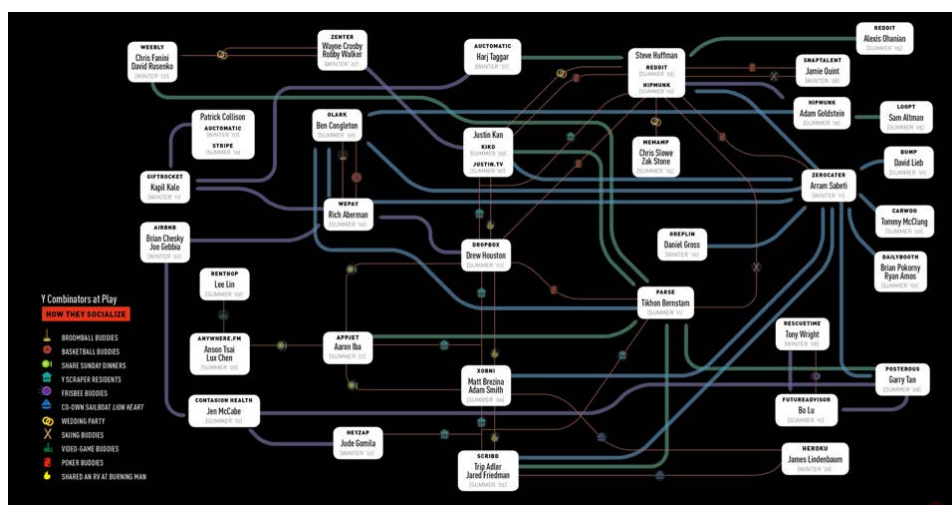
선배 창업가들(구글의 래리 페이지, 세르게이 브린, 페이팔 출신의 피터 티엘, 일론 머스크, 링크드인의 리드 호프먼, 스냅챗의 에반 스피겔, 야후의 제리 양과 데이비드 파일로 등)과 같은 길을 걷고자 하는 재학생 창업가들의 중도 이탈을 막고 이들의 성공을 돕기 위한 지원 프로그램

- 지원내용 : 사무실, 코딩룸, 하드웨어 제작실 등의 창업공간 지원. Dorm Room Fund(기숙사 펀드) 및 VC 등의 시드머니 투자 지원. 졸업생, 교수진 등 관련 전문가를 활용한 멘토링 및 컨설팅 지원.
- 스탠포드 출신 창업가들의 강력한 네트워크와 실리콘밸리에 위치한 지역적 특색을 기반으로 매년 다양한 스타트업을 배출하고 있음.

○ Y-Combinator

실리콘밸리의 대표적인 엑셀러레이터인 YC는 설립 후 활발한 활동을 통해 에어비앤비, 레딧, 드랍박스, 스트라이프, 제네핏스, 헤로쿠 등의 성공적인 스타트업을 탄생시키는 등 그 역량을 인정받고 있음.

- 지원내용 : 12만 달러 규모의 시드 투자 지원(7% 지분 확보). 디너 프로그램, 오피스 아워 등을 통한 멘토링 지원. SV Angel을 통한 15만 달러의 후속 투자 지원. 홍보 및 마케팅 지원. 데모데이 등을 통한 네트워킹 기회 제공 등.
- 프로그램 출신 창업가들 간의 유대가 매우 유명함.페이팔 마피아에 버금가는 YC 마피아로 불릴 정도. 3개월간의 프로그램을 마친 후 진행되는 데모데이는 실리콘밸리 VC들이 관심을 가지는 대표적인 이벤트임.



〈그림 14〉 YC 동문 관계도 (자료 : Fast Company)

○ 500 Startups

페이팔 마피아로 유명한 데이브 맥클러가 설립한 엑셀러레이터. 500은 ‘작은 규모로 더 빨리 실패하자’라는 취지의 투자 철학과 함께 시작되었음. 대부분의 실리콘밸리 VC들은 신중하게 검토하고 투자를 진행하는데, 500은 이러한 방식보다 일정 기준 이상의 스타트업들에게 최대 25만 달러 규모로 보다 많이 골고루 투자하는 방식인 스프레이 앤 프레이 방식을 추구함.

- 지원내용 : 최대 25만 달러 규모의 시드 투자 지원. 프로그램 기간 동안 입주 공간 지원. 오피스 아워 등 멘토링 프로그램 지원. 데모데이 등을 통한 후속 투자와 네트워킹 기회 제공 등.
- 500은 다른 엑셀러레이터들과 달리 UI 등 디자인 분야를 많이 강조함. 가장 이상적인 스타트업 팀 구성을 CEO타입, 개발자, 디자이너로 이루어진다고 주장함. UI 디자이너 출신 창업가들을 위한 펀드를 따로 두고 있음.



〈그림 15〉 500Startups의 주요 포트폴리오 (자료 : 500Startups)

나) 유럽 스타트업 지원 프로그램

영국, 핀란드, 독일, 이스라엘 등을 중심으로 글로벌 금융 위기 이후 유럽

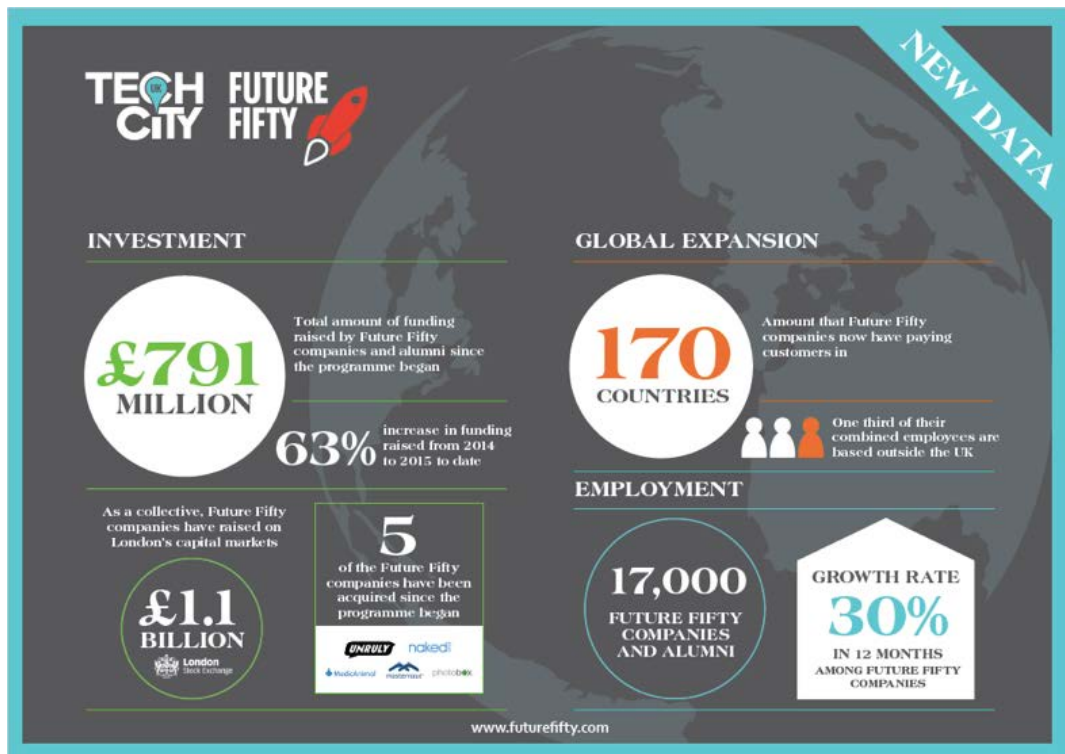
각국은 새로운 성장동력 확보와 견고한 국가 경제 기반 형성을 위하여 스타트업 지원에 나서고 있음. 미국발 글로벌 금융 위기는 노키아의 몰락 등 유럽에도 영향을 미쳤으며, 이러한 상황 속에서 게임, 금융 등 다양한 분야에서 성공하는 스타트업들이 나타나고 있음.

유럽의 스타트업 지원 프로그램은 엑셀러레이터와 컴퍼니 빌더 등 크게 두 가지로 대표됨. 엑셀러레이터는 미국 실리콘밸리의 그것과 같은 초기 투자와 멘토링을 통한 육성 프로그램. 컴퍼니 빌더는 단순 투자에서 벗어나, 설립자의 전문 분야에서 창업자와 함께 비즈니스를 발굴하고 초기 성장을 돕는 역할을 함.

○ 영국

런던을 중심으로 스타트업 생태계와 이를 지원하는 지원 프로그램이 운영되고 있음. 런던의 동부 낙후지역을 중심으로 하는 창업 단지인 테크시티는 창업가들에게 저렴한 사무공간과 네트워킹 기회 등의 기반 환경을 제공하고 있음. 공간 외적으로는 재무부가 주도하는 Future Fifty(이하 미래50) 사업이 있음. 미래50사업은 미래 성장 가능성이 큰 50개 기업을 선정하여 투자 유치, 사업 확장, 인수 합병, 상장 등에 관한 다양한 전략을 지원해주는 제도. 영국 정부는 테크시티와 미래50 사업으로 성장하고 있는 스타트업 생태계를 위해 IoT 런치패트, 디지털 비즈니스 아카데미 등의 다양한 프로그램을 진행하고 있음.

- 지원내용 : 테크시티를 통한 저렴한 임대료의 입주공간과 창업과 폐업 등을 위한 행정 지원. Future Fifty 등의 정책을 통한 투자 유치, 세제 혜택 등을 지원.
- 과거 세계 금융의 중심지였던 런던은 테크시티 입주 기업들과 함께 새로운 금융 중심지로 발돋움 하길 바라고 있으며, 이에 금융과 기술의 융합 산업인 핀테크 분야에 많은 투자를 하고 있음.



〈그림 16〉 영국 Future Fifty 프로그램 지원 통계 (자료 : Techcityuk)

○ 독일

베를린을 중심으로 스타트업 생태계가 빠르게 성장하고 있다. 높은 교육수준과 양질의 노동환경 그리고 런던 등에 비해 상대적으로 저렴한 물가 등은 세계 각지의 창업가들을 불러 모으고 있음. 독일의 경우 엑셀러레이터와 정부 정책보다는 컴퍼니 빌더의 활동이 주를 이루고 있음.

- 지원내용 : 역량 있는 전문가를 채용하여 교육과 투자를 동시에 진행하는 컴퍼니 빌더가 주를 이룸.
- 베를린은 실리콘 알리로 불리울 정도로 유럽 스타트업의 새로운 중심으로 떠오르고 있음. 구글의 지원을 받아 과거 베를린 장벽이 있던 지역의 창고를 개조한 벤처센터 “더 팩토리”를 세우는 등 창업 인프라를 확대해 나가고 있음.

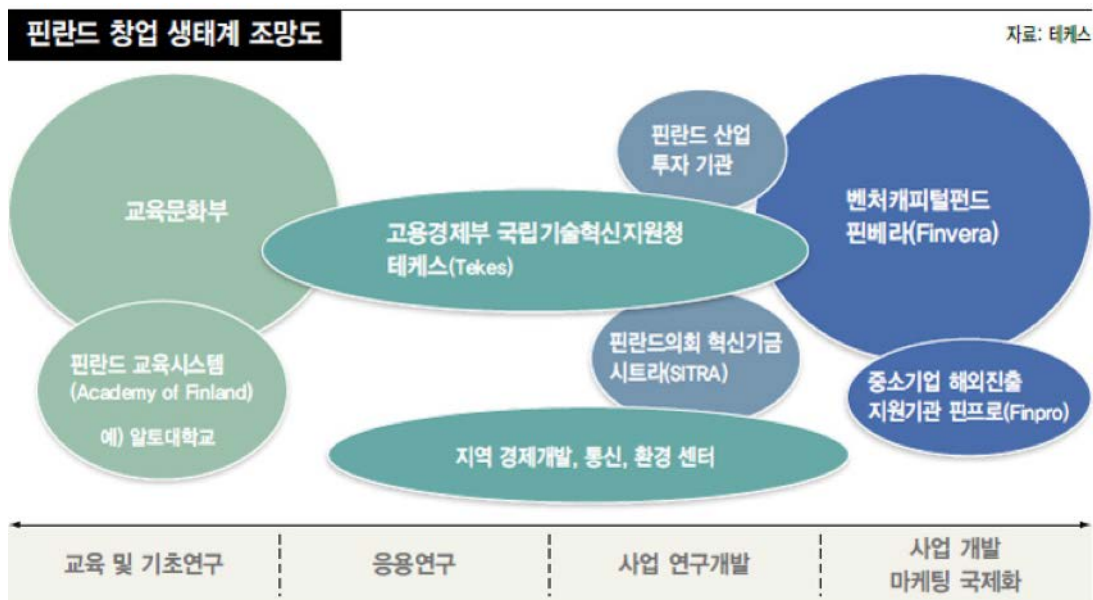
KIDP

한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

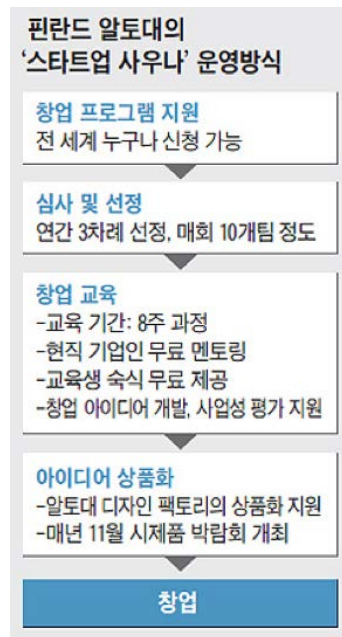
○ 핀란드

노키아의 몰락 이후 스타트업 생태계 구성에 힘을 쏟고 있음. 핀란드의 스타트업 생태계는 알토 대학을 중심으로 이루어지고 있다. 2009년 핀란드의 열악한 스타트업 생태계에 좌절한 학생들을 중심으로 시작된 AaltoES(Aalto Entrepreneurship Society)는 스타트업 생태계에 변화와 혁신을 이끌었음. 유럽의 대표적 엑셀러레이터인 스타트업 사우나와 스타트업 협업 공간인 알토 벤처 게라지, 네트워킹 프로그램인 슬러쉬, 스타트업과 인재를 매칭해주는 스타트업 라이프 등이 있음. 핀란드 스타트업 지원 프로그램 및 생태계의 특징은 알토 대를 비롯한 대학생들이 중심축을 이루고 있다는 것임.

- 지원내용 : 스타트업 사우나, 알토 벤처 게라지, 등을 통한 멘토링, 투자, 공간 등을 지원. 스타트업 사우나의 경우 연간 3차례 10개 내외의 기업을 선정하여 시드 투자와 함께 8주 과정의 멘토링을 제공함.
- 앵그리버드의 로비오, 클래쉬 오브 클랜의 슈퍼셀 등 게임 스타트업이 스타트업 생태계의 주류를 이루고 있음.



〈그림 17〉 핀란드 생태계 조망도 1

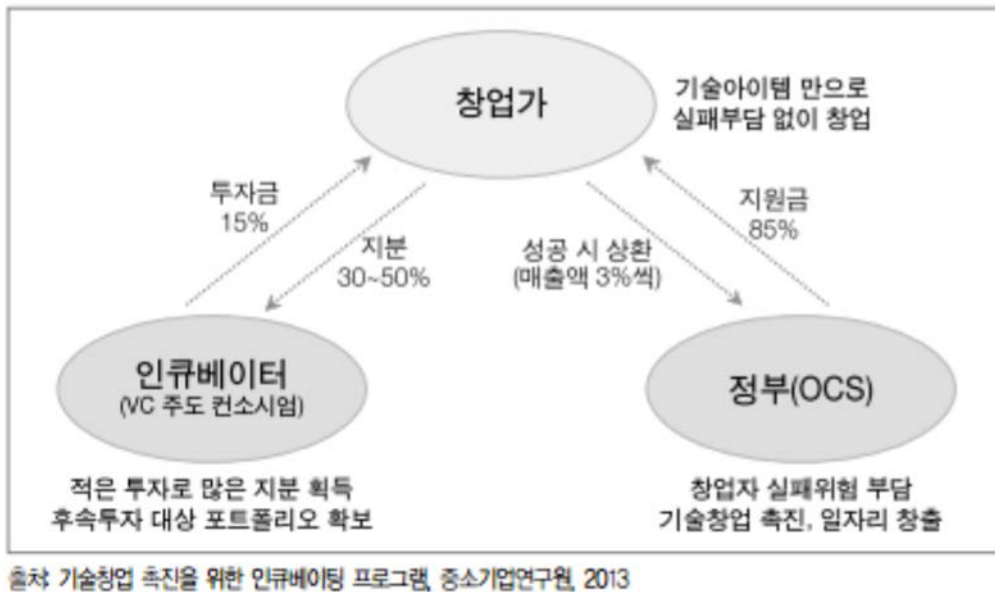


〈그림 18〉 핀란드 생태계 조망도 2

○ 이스라엘

텔아비브를 거점으로 스타트업 생태계가 구성되어 있음. 전 세계 유대 네트워크를 바탕으로 투자, 멘토링, 네트워킹 등을 제공하고 있으며 정부 주도하에 자국 스타트업의 제품 수출 및 마케팅이 진행되고 있음. 이스라엘의 대표적인 창 창업지원 프로그램으로는 요즈마 펀드와 트누파가 있음. 요즈마 펀드는 정부 주도하에 시작된 창업 지원 펀드로, 벤처캐피탈에 자금을 지원하는 LP로 활동하고 있음. 트누파는 산업자원노동부 산하 수석과학관실에서 진행하는 프로그램으로, 예비 기술창업자들이 창업과정에서 시드머니 등의 투자와 협력사 등을 확보할 수 있도록 기술적, 경제적 평가와 비즈니스 모델 개발 등을 제공하고 있음.

- 지원내용 : 요즈마펀드를 통한 자금 지원과 트누파를 통한 창업 지원. 정부와 민간의 협력을 통한 범국가적인 스타트업 지원 프로그램 운영함.
- 우리나라 창조경제의 벤치마킹 모델로 거론되고 있음. 현재 요즈마 펀드를 모델로 한 TIPS 프로그램이 국내에서 진행되고 있음.



〈그림 19〉 기술창업 촉진을 위한 인큐베이팅

다) 중국 스타트업 지원 프로그램

알리바바, 텐센트, 바이두 샤오미 등 소프트웨어와 게임, 하드웨어 및 ICT 전 분야에서 괄목할만한 성장을 이루고 있는 중국은 1, 2차 산업 위주의 경제구조에서 3, 4차 산업의 중심으로 경제구조로 빠르게 변화하고 있음. 중국은 특유의 국가 체제와 사회 시스템을 기반으로 민, 관, 당이 협력하여 스타트업을 지원하고 있음.

민간 즉 성공한 기업가들을 중심으로 스타트업에 대한 투자 와 M&A가 이루어지고 있고 이를 기반으로 성장하는 스타트업들이 빠른 성장을 할 수 있도록 관과 당은 관련 법규의 정비와 규제 철폐 등의 법적, 행정적 지원을 제공하고 있음.

○ 베이징 중관춘

- 지원내용 : 베이징대, 칭화대 등과의 산학연 프로그램 지원. 우수인력에 대한 개인 소득세 면제 등 개인과 기업에 대한 세제 혜택 지원. 중관춘 관리위원회 등을 중심으로 한 초기자금 투자 등을 제공함



〈그림 20〉 중관촌 하이테크파크

○ 선전

- 지원내용 : 하드웨어 전문 스타트업을 위한 인프라 지원. 선전 칭화대학연구원, 선전 선진기술연구원, 첸하이 선전-홍콩 청년 꿈공장, 시드 스튜디오 등을 통해 투자 및 시제품 제조 등 하드웨어 스타트업을 전문적으로 지원함

기업명	창업 시기	주요 분야
ZTE	1985	통신네트워크 장비, 모바일 기기
화웨이	1987	통신네트워크 장비, 모바일 기기
DJI	2006	소형 무인항공기

〈표 2〉 선전에서 창업한 주요 하드웨어 제조 스타트업

kidp

한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

○ 상하이

- 지원내용 : 게임과 O2O 비즈니스에 집중적으로 지원. 텐센트, 산다게임즈 등의 성공한 게임 스타트업이 투자를 주도. 혁신인재 확보 등을 위해 호적 제도를 개선하는 등 인재 유치 관련한 여러 혜택을 제공함.

라) 조사 결과 분석

국내외 스타트업 지원 프로그램은 초기 단순한 자금 투자에서 현재의 인큐베이팅 또는 엑셀러레이팅을 지원하는 방향으로 발전해나가고 있음. 이러한 변화는 스타트업의 안정적인 시장 안착과 빠른 성장을 위한 바람직한 모습임.

하지만 기존의 스타트업 프로그램은 비즈니스 모델과 기술 개발에 치중한 경향이 없진 않았음. 이로 인해 몇몇 지원 프로그램에서는 서비스를 런칭한 이후에 사용자 접점에서 허들을 경험하고 실패하는 사례가 다수 발생하고 있음.

이러한 사례를 분석한 해외 스타트업 지원 프로그램에서는 스타트업들에게 일정 수준의 디자인 역량을 요구하거나, 지원 프로그램을 통해서 디자인 역량을 키워주는 방향으로 프로그램을 구성하고 있음.

그러나 국내에서는 아직까지 스타트업 디자인 프로그램에서 디자인 관련 프로그램을 지원하는 경우가 없으며, 관련 기관 등의 관심과 연구도 부족한 상황임. 이는 매우 우려스러운 모습이며, 국내 스타트업 생태계의 연착륙과 빠른 성장을 위해서는 디자인 관련 지원 프로그램이 도입이 필요함.

IV. 디자인 관련 스타트업 지원 프로그램 조사

1 글로벌 프로그램

가) 구글 벤처스

- 지원내용 : 금전적 투자뿐만 아니라 마케팅, 엔지니어링, 제품 설계 등.
- 지원자격 : 스타트업 기업 중 선정.
- 프로그램 구성

1주일을 하나의 스프린트로 진행한 후, 이것을 3주간 반복하는 과정을 통해서 웹사이트에 참여하는 비율을 300% 늘리거나, 실제 앱을 사용하는 사람을 50%씩 증가시킴.

- Day 1. Understanding : User Story를 이해하거나 실제로 User Research를 실시하여 사용자가 활성 사용자가 될 수 있도록 UserTesting.com을 통해 사용자들이 정확하게 무엇을 원하는지 알 수 있음.
 - ‘HMW(How Might We?)’ 분석을 통해 사용자들의 시작 경험을 개선하기 위한 기회를 제공함.
 - ‘HMW’에 대해 투표하고 가장 중요한 아이디어에 대해 투표함.
 - 새로운 사용자의 경험을 이해하는 데 도움이 되는 기본적인 사용자의 아이디어를 스케치함.
- Day 2. UI Sketch : 첫째 날에 알게 된 내용을 바탕으로, 실현 가능한 솔루션을 스케치함. 각 스케치들은 흐름이 있는 3개의 창으로 구성함.
- Day 3. Strategy (Decide what to prototype) : 목표에 대한 이해를 바탕으로 솔루션을 투표함.
 - 좋은 아이디어들에 스티커를 붙임으로써 아이디어들을 분리함.

- 좋은 아이디어들을 엮음.
- Day 4. Prototype : 기초 단계에서 파악한 내용을 바탕으로 프로토타입을 제작.
- Day 5. Quick User Testing : 우리가 개발하고 있는 서비스를 사용해보지 않은 사용자들 5명을 대상으로 프로토타입을 테스트.
 - 사용자들이 서비스를 사용해보는 동안, 독립된 공간에서 사용자를 관찰하고 꼼꼼하게 기록.
 - 각 세션이 끝날 때마다 즉시 결과를 요약하고 무엇이 작동하고, 작동하지 않았는지 체크 하여 사용자 테스트 후에 어떤 것을 바꾸어야 하는지 연구함.

나) 베타웍스

- 지원내용 : 미국 최대의 벤처캐피탈로써, 자금 투자.
- 지원자격 : 디자인개발 역량이 부족한 창업 · 중소기업.
- 대개 10 만 달러 이하의 금액을 투자하고, 창업자들이 뉴욕에 있는 베타웍스 스튜디오에서 일하면서 다양한 사람들/회사들의 도움을 받아 실제로 성장하게 하는 모델임.

다) KPCB

- 지원내용 : 미국 최대의 벤처캐피탈로써, 자금 투자.
- 지원자격 : 디자인개발 역량이 부족한 창업 · 중소기업.
- 투자한 회사로는 Amazon, Google, Netscape, Zynga 등 500개가 넘음.
이들이 아마존에 투자하여 얻은 수익률은 55,000%

KIDP

한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

- 디자인학교 RSID의 학장 존 마에다(John Maeda)가 2013년 디자인 책임자로 영입되었는데, 이는 앞으로의 스타트업 투자에서 디자인이 매우 중요한 역할을 할 것으로 예상됨

2 국내 프로그램

가) 디자인 컨설팅 아워 프로그램

- 지원내용: 서울창조경제혁신센터에 한국디자인진흥원과 공동으로 우수디자인전문회사의 외부전문가 연계를 통한 컨설팅을 실시함.
- 지원자격: 디자인개발 역량이 부족한 창업 · 중소기업.
- 분야별 (시각, 포장, 제품, UI·UX) 외부전문가가 그룹핑으로 나눠 현장에서 1:1로 해당일자/일시에 컨설팅 실시함.

나) 디자인 컨설팅 지원 프로그램 K-Design 119 Hot-Line

- 지원내용 : 창업 아이디어 사업화, 디자인비즈니스 창출, 중소기업 디자인 혁신, 디자인 권리보호/공정거래, 동반성장(상생), 비즈니스 종합정보 등.
- 지원자격 : 개인 · 중소· 중견기업.
- 전화나 온라인을 통해 신속한 대응으로 컨설팅을 서비스.
- 디자인 애로와 문제점을 보다 간편하게 해결해주는 디자인 전주기 종합 지원 프로그램으로, 디자인진단, 컨설팅, 디자인 개발 등 디자인 분야뿐만 아니라 디자인과 관련된 법률, 제조, 유통, 마케팅, 교육 등 산업 전반에 걸쳐 맞춤형으로 지원하는 토털 디자인 서비스.
- 디자인 권리보호와 중소기업의 디자인 혁신을 지원하는 원의 제도, 투자, 협력분야 연계를 통해 영속적 가치창출 환경을 조성하고 상생 기반을 제공함.

KIDP

한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

- 중소기업의 자원과 역량을 미래 가치창출수단으로 Re-Design 할 수 있는 혁신지원 관리 기반.

다) 서울디자인재단

- 지원내용 : 디자인산업 육성, 시민서비스디자인 연구개발이 있으며 사업내용으로는 시민디자인정책연구, 디자인교류, 시민서비스디자인 사업, 디자인 산업생태계 조성, 패션봉제사업 등이 있음.
- 지원자격 : 개인 · 중소· 중견기업
- 전화나 온라인을 통해 신속한 대응으로 컨설팅을 서비스.

라) 조사 결과 분석

글로벌 사례의 경우 민간 기업이 투자자로 나서 스타트업 기업들을 지원해주는 경우가 많으나 우리나라의 경우 민간기업보다는 국가 기관 위주의 창업 지원 프로그램들이 있음.

국내의 스타트업을 지원하기 위한 디자인 전문 창업 지원 프로그램이 현재 제공되고 있지 않는 것으로 파악됨.

스타트업에서 가장 필요로하는 디자인 인력 고용지원 프로그램은 아직까지 전무한 것으로 파악되었으며, 스타트업에서 필요로하는 전문 디자인 교육 프로그램도 미비한 상태로 조사됨.

국내의 스타트업 지원프로그램에서 디자인 영역이 필요성 대비 지원사항이 컨설팅 정도의 간접적인 형태로 지원되고 있는 것으로 파악됨.

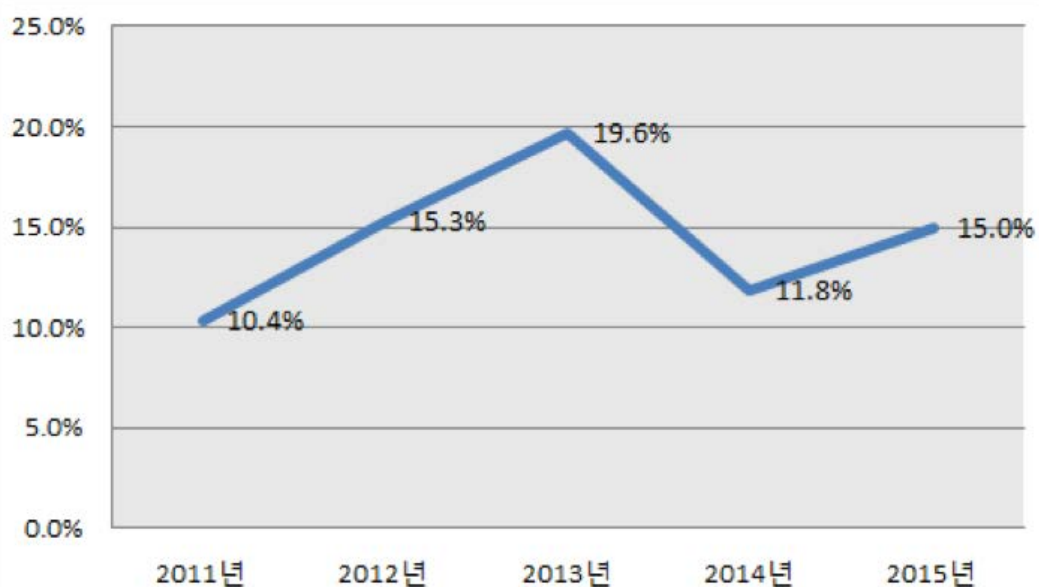
V. 디자인 연계형 스타트업 지원 프로그램 필요성 분석

1 스타트업 디자인 인력 구인 현황 조사

스타트업 업계의 디자이너 참여 현황을 파악하기 위해, (사)앱센터 스타트업 지원 프로그램 디자이너 참여비율을 토대로 지금까지 19회차 행사를 치른 ‘스타트업 위크엔드’를 비롯하여, ‘K-Hackathon’, ‘Global Hackathon’, ‘인디게임 위크엔드’ 등 최근 5년(2011년~2015년)간의 주요 행사에 참여한 디자이너의 비율을 조사.

‘스타트업 위크엔드’를 비롯한 해커톤 성격의 행사에는 일반적으로 디자이너와 개발자, 기획자가 참여하며, 미리 구성한 팀 단위로 신청을하거나 행사 당일 현장에서 팀을 꾸려, 짧게는 하루에서 길게는 3일간 모바일 앱 서비스나 웹 서비스 등을 만듦.

최근 5년간 (사)앱센터에서 진행한 주요 행사에서 전체 참가자 중 디자이너가 차지하는 비율이 가장 높았던 것은 2013년에 열린 ‘제13회 스타트업 위크엔드’행사였으며, 전체 참가자 43명 중 17명이 디자이너 참가자였음. 같은 해 열린 ‘2013 해피톤’에서도 디자이너 참여율이 매우 높았으며, 전체 참가자 중 35.5%인 39명이 디자이너 참가자였음.



〈그림 21〉 최근 5년간 앱센터 주요 행사 참여 디자이너 비율 추이

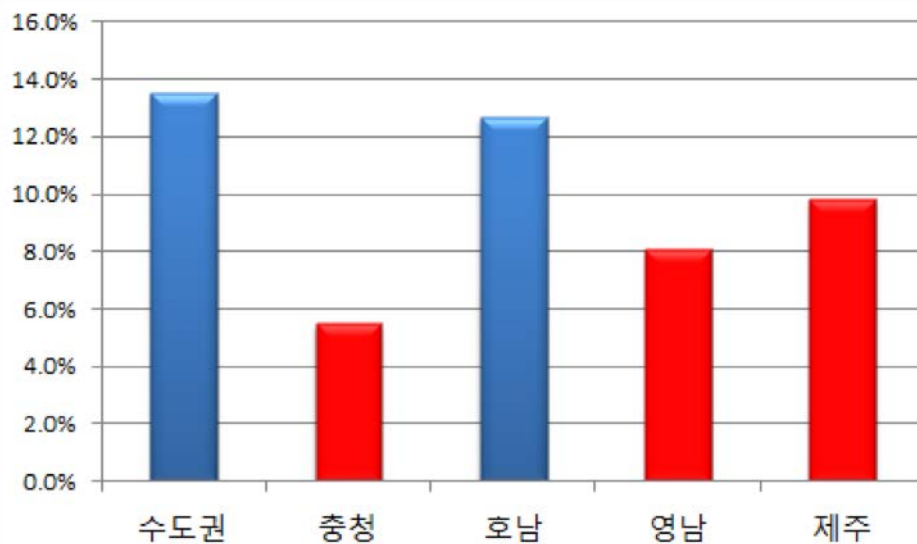
(사)앱센터 행사 참여 디자이너 비율			
행 사 명	전체(명)	디자이너(명)	비율
2013 인디게임워크엔드 1 회	58	10	17.2%
2013 해피톤	110	39	35.5%
2015 Geeks on ship 해커톤	41	11	26.8%
2014 1st Global Hackathon	93	10	10.8%
2015 2st Global Hackathon	237	47	19.8%
2013 1 회 K-Hackathon (지역예선 포함)	525	61	11.6%
2014 2 회 K-Hackathon (지역예선 포함)	589	57	9.7%
2015 3 회 K-Hackathon (지역예선 포함)	622	56	9.0%
2011 스타트업워크엔드 for woman	115	14	12.2%
2011 스타트업워크엔드 homecomming day 5th	68	5	7.4%
2012 스타트업워크엔드 6 회	89	13	14.6%
2012 스타트업워크엔드 7 회	106	18	17.0%
2012 스타트업워크엔드 8 회	89	13	14.6%
2012 스타트업워크엔드 9 회	69	10	14.5%
2013 스타트업워크엔드 10 회	78	20	25.6%
2013 스타트업워크엔드 11 회	61	5	8.2%
2013 스타트업워크엔드 12 회	64	17	26.6%
2013 스타트업워크엔드 13 회	43	17	39.5%
2014 스타트업워크엔드 14 회	71	15	21.1%
2014 스타트업워크엔드 15 회	71	12	16.9%
2014 스타트업워크엔드 16 회	73	12	16.4%
2015 스타트업워크엔드 17 회	93	30	32.3%
2015 스타트업워크엔드 18 회	71	17	23.9%
2015 스타트업워크엔드 19 회	90	12	13.3%
평 균			15.6%

〈표 3〉 최근 5 년간 (사)앱센터 주요 행사 참여 디자이너 비율

위 〈표3〉 (최근 5년간 (사)앱센터 주요 행사 참여 디자이너 비율)에 기재된 행사들은 대학생들과 스타트업 창업자들에게 널리 잘 알려진 행사들이며, 젊은

디자이너들에게도 인기가 높은 편임. 미국이나 유럽의 디자이너 평균 참가자 비율인 20~25%대에는 미치지 못하지만, 별도로 모집 분야별 비율을 정하지 않은 상태에서 이 정도 숫자의 디자이너들을 꾸준히 모집해 온 점은 높게 평가할 수 있음.

그럼에도 불구하고 위 행사들에서 디자이너는 개발자나 기획자의 숫자에 비해 부족한 것이 사실임. 지역별 예선을 실시하는 'K-Hackathon' 행사에 참여한 디자이너의 비율을 살펴보면, 수도권에 비해 지방 권역의 디자이너 참여 비율이 매우 낮은 것을 알 수 있음.



〈그림 22〉 지역별 'K-Hackathon' 참가 디자이너 비율 (2013~2015)

2013년~2015년까지 매년 1회 차씩 치러진 'K-Hackathon' 지역별 예선 참가자 중 디자이너의 비율을 살펴보면, 수도권과 호남 지역은 각각 3년 평균 13.5%와 12.7%로 다소 높았으나 제주 지역과 영남지역, 충청 지역은 10.0%보다 낮았음. 특히, 3년간 충청 지역에서 치러진 지역별 예선에 참여한 디자이너의 평균 비율은 5.5%로 매우 낮았음.

(사)앱센터의 스타트업 지원 프로그램들에 비해 'K-Hackathon'의 디자이너 참여율이 낮은 이유로는, '디자이너가 해커톤을 본질적으로 개발자나 기획자를 위한 행사라고 생각하기 때문에,' '웹디자인 또는 앱디자인 분야를 다루는

디자이너가 아니면 행사에 참여하려 하지 않기 때문에, '디자인 관련 분야의 공모전에 참여하기에도 바쁘기 때문에' 등이 있었음.

또한, 상대적으로 해커톤에 관심이 많은 '컴퓨터 공학과'와 '멀티미디어 공학과' 등에 재학 중인 대학생들이 팀을 자발적으로 꾸려 참여하는 사례가 많은 데 반해, 디자인을 전공하는 대학생들이 단체로 행사에 참여하는 경우가 드물기 때문에 얼핏 디자이너가 부족한 것처럼 보일 수 있다는 의견도 있었음.

2 스타트업 디자인 구인 데이터 조사 분석

가) 조사 분석 개요

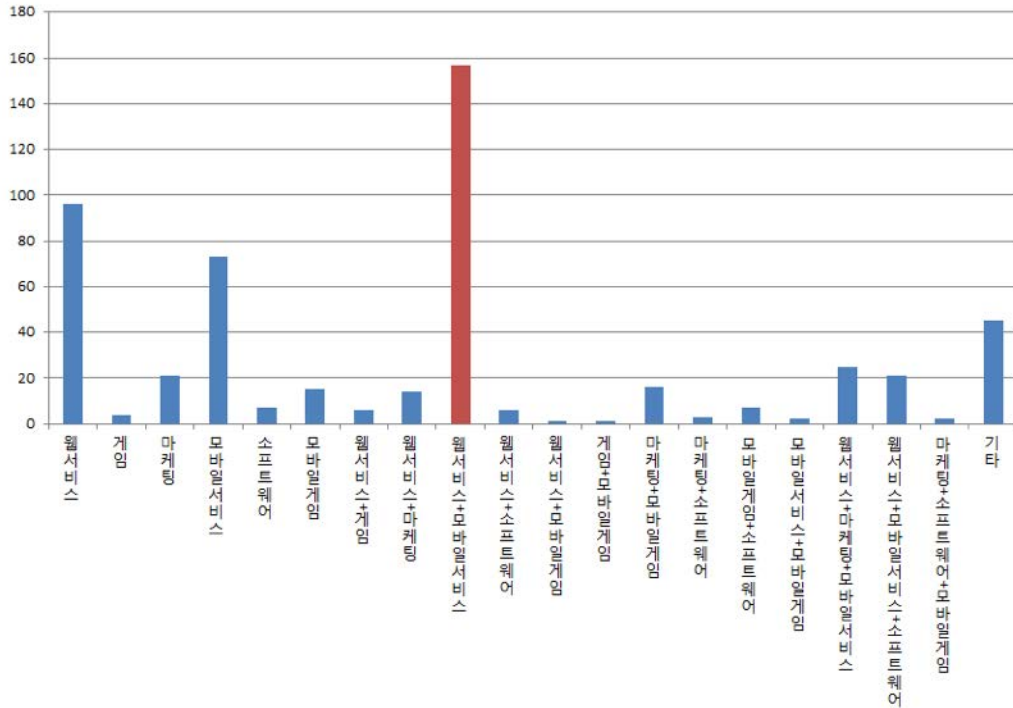
국내 스타트업의 디자이너 구직 광고 현황을 파악하고 채용 경향을 살펴보기 위해, '로켓펀치'와 'D-camp'에 등록된 스타트업의 디자이너 구인 광고를 조사하였음. 대표적인 국내 스타트업 채용정보 사이트인 '로켓펀치'에 등록된 디자이너 구인 광고 400건과 스타트업 및 예비 창업자들의 허브인 'D-camp'에 등록된 디자이너 구인 광고 122건, 총합 522건의 구인 광고를 표본으로 조사하였으며, 기업의 업무 분야와 구직자가 수행할 직무, 구직자의 연령, 성별 및 학력, 전공과 같은 일반 현황을 비롯하여 구직자에게 요구하는 프로그램 활용 능력, 포트폴리오 및 부가능력 여부, 기업의 디자이너 고용 형태와 연봉 수준을 중심으로 조사를 실시하였음.

나) 현황 조사 분석

○ 스타트업의 디자이너 구인 광고 분석 : 업무 분야

디자이너를 구인하는 스타트업의 업무 분야를 크게 ①웹서비스, ②게임, ③마케팅, ④모바일서비스, ⑤소프트웨어 개발, ⑥모바일 게임으로 분류하여 조사를 실시하였음. 업무 분야는 각 스타트업이 직접 구인 광고에 등록한 정보를 근거로 나누었으며, 임의로 업무 분야를 획정하는

것을 방지하기 위해 단일 분야로 명시한 스타트업의 구인 광고와 다중 분야로 명시해 놓은 구인 광고를 구분하였음.



〈그림 23〉 디자이너 구인 스타트업의 업무 분야 - 광고 수 (건)

조사 대상 522건에 명시된 업무 분야 중 단일 분야와 다중 분야를 포함하여 웹서비스 분야가 가장 많은 326건으로 전체의 62.5%를 차지하였고 웹서비스와 모바일 서비스를 모두 포함하는 경우가 전체의 30.1%로 가장 높게 나타났음.

반면, ‘로켓펀치’와 ‘D-camp’에서 게임 분야 스타트업이 디자이너를 구인한 사례는 0.8%에 불과하였음. 게임 분야와 모바일 게임 분야를 더해도 3.7%로 매우 낮게 나타났으며, 다중분야를 모두 포함해도 7.1%로 게임을 다루는 스타트업에서 디자이너를 구인하는 사례가 매우 드물다는 것을 알 수 있음. 디자이너 구인 광고가 많을 것으로 예상했던 게임 분야보다 마케팅 분야에서 디자이너를 구인하는 비중이 더 높게 나타났음.

구분	기업 분야	광고(건)	비율(%)
단일	①웹서비스	96	18.4%
	②게임	4	0.8%
	③마케팅	21	4.0%
	④모바일서비스	73	14.0%
	⑤소프트웨어	7	1.3%
	⑥모바일게임	15	2.9%
다중(2 중)	①웹서비스+②게임	6	1.1%
	①웹서비스+③마케팅	14	2.7%
	①웹서비스+④모바일서비스	157	30.1%
	①웹서비스+⑤소프트웨어	6	1.1%
	①웹서비스+⑥모바일게임	1	0.2%
	②게임+⑥모바일게임	1	0.2%
	③마케팅+⑥모바일게임	16	3.1%
	③마케팅+⑤소프트웨어	3	0.6%
	④모바일서비스+⑥모바일게임	7	1.3%
	⑤소프트웨어+⑥모바일게임	2	0.4%
다중(3 중)	①웹서비스+③마케팅+④모바일서비스	25	4.8%
	①웹서비스+④모바일서비스+⑤소프트웨어	21	4.0%
	③마케팅+⑤소프트웨어+⑥모바일게임	2	0.4%
기타	명시하지 않음	45	8.6%
계		522	100.0%

〈표 4〉 디자이너 구인 스타트업의 업무 분야 현황

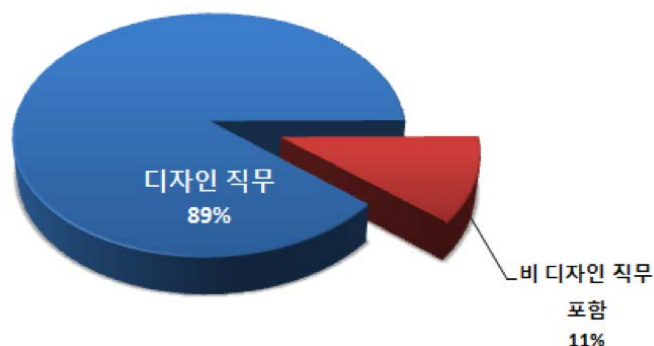
구인 광고에서 업무 분야를 명시하지 않은 경우는 45건, 8.6%를 차지하는데, 온라인 의류 판매업으로 등록된 1인 기업, 제조업 분야의 기업 등이 홈페이지 관리나 기업 홍보물 제작을 위해 단기 아르바이트 형태로 디자이너를 고용하는 경우가 대부분을 차지했음.

‘로켓펀치’와 ‘D-camp’ 두 곳에서는 카테고리 등록이나 태그를 통해 기업이 구인 광고를 올릴 때 각 기업의 업무 분야를 명시할 수 있도록 하고 있음. 대부분의 스타트업들은 업무 분야를 비교적 구체적으로 명시해 두고 있으며 복합적인 업무를 수행하는 경우에는 여러 개의 카테고리, 태그를 활용하여 각 기업의 성격을 정확하게 전달하고자 하였음

○ 스타트업의 디자이너 구인 광고 분석 : 직무 분석

조사 대상 구인 광고에 명시된 디자이너의 직무 분야를 ①웹디자인, ②앱디자인, 영상디자인, ④그래픽디자인, ⑤편집디자인, ⑥브랜딩, ⑦일러스트, ⑧마케팅, ⑧게임 및 콘텐츠 이상 8가지로 분류하여 구체적으로 어느 직무를 담당할 디자이너를 구인하는지 조사하였음.

522건의 디자이너 구인 광고 중 단일 직무 분야로 명시한 경우가 전체의 43.7%였으며, 복합 직무를 명시한 경우가 46.7%로 단일 직무 분야보다 조금 더 높게 나타났음. 단일 직무 분야에서는 웹디자인이 18.4%로 가장 많았으며 복합 직무 분야의 대부분도 웹디자인을 기반으로 한 직무들이었음. 뒤이어, 앱 디자인 분야가 14.0%, 그래픽 디자인 4.4% 순으로 나타났으며, 일러스트 직무 분야는 단일 직무 분야와 복합 직무 분야를 합쳐도 1.7%에 불과하였음.



〈그림 24〉 스타트업 디자이너 구인 광고 조사 - 직무 분야

웹디자인과 앱디자인 복합 직무를 수행할 디자이너를 모집하는 광고가 114건으로 전체 구인 광고의 21.8%를 차지하였고 4가지 이상의 복합 직무를 수행할 디자이너를 모집하는 광고도 24건, 4.6% 가 있었음.

구분	직무 분야	광고(건)	비율(%)
단일 (1 개 직무)	표시없음	50	21.9%
	①웹디자인	96	42.1%
	②앱디자인	73	32.0%
	③영상디자인	8	3.5%
	④그래픽디자인	23	10.1%
	⑤편집디자인	9	3.9%
	⑥브랜딩	1	0.4%
	⑦일러스트	3	1.3%
	⑧마케팅	6	2.6%
	⑧게임 및 콘텐츠	9	3.9%
복합 (2 개 직무)	①웹디자인+②앱디자인	114	46.7%
	①웹디자인+③영상디자인	2	0.8%
	①웹디자인+④그래픽디자인	11	4.5%
	①웹디자인+⑤편집디자인	6	2.5%
	①웹디자인+⑥브랜딩	2	0.8%
	①웹디자인+⑦일러스트	1	0.4%
	①웹디자인+⑧마케팅	7	2.9%
	②앱디자인+④그래픽디자인	10	4.1%
	②앱디자인+⑤편집디자인	1	0.4%
	②앱디자인+⑥브랜딩	2	0.8%
	②앱디자인+⑧마케팅	2	0.8%
	②앱디자인+⑧게임 및 콘텐츠	2	0.8%
	③영상디자인+④그래픽디자인	2	0.8%
	③영상디자인+⑤편집디자인	1	0.4%
	④그래픽디자인+⑥브랜딩	1	0.4%
	④그래픽디자인+⑧마케팅	1	0.4%
	④그래픽디자인+⑧게임 및 콘텐츠	1	0.4%
	⑤편집디자인+⑧마케팅	3	1.2%

	⑥브랜드+⑧마케팅	2	0.8%
복합 (3 개 직무)	①웹디자인+②앱디자인+③영상디자인	1	0.4%
	①웹디자인+②앱디자인+④그래픽디자인	19	7.8%
	①웹디자인+②앱디자인+⑤편집디자인	2	0.8%
	①웹디자인+②앱디자인+⑥브랜드	8	3.3%
	①웹디자인+②앱디자인+⑧마케팅	5	2.0%
	①웹디자인+③영상디자인+④그래픽디자인	1	0.4%
	①웹디자인+④그래픽디자인+⑤편집디자인	2	0.8%
	①웹디자인+④그래픽디자인+⑥브랜드	1	0.4%
	①웹디자인+④그래픽디자인+⑦일러스트	2	0.8%
	②앱디자인+④그래픽디자인+⑥브랜드	1	0.4%
	②앱디자인+④그래픽디자인+⑦일러스트	1	0.4%
	②앱디자인+⑥브랜드+⑧마케팅	2	0.8%
	③영상디자인+④그래픽디자인+⑧마케팅	1	0.4%
	④그래픽디자인+⑤편집디자인+⑥브랜드	1	0.4%
	④그래픽디자인+⑤편집디자인+⑦일러스트	1	0.4%
	④그래픽디자인+⑦일러스트+⑧게임 및 콘텐츠	1	0.4%
복합	4 개 이상	24	9.8%
합 계		522	100.0%

〈표 5〉 스타트업 디자이너 구인 직무 분야

전체 직무 분야를 크게 디자인 분야 직무만 수행하는 경우와 비 디자인 분야 직무가 포함된 경우로 구분하였을 때, 디자인 분야 직무만 수행하는 경우가 88.8%, 영업, 홍보, 기획, 마케팅 등 비 디자인 분야 직무를 함께 수행해야 하는 경우가 11.2%로 나타났다.

조사 대상 구인 광고 522건 중 50건에는 구체적인 직무 분야가 명시되어 있지 않은데, 단기 아르바이트 형태로 디자이너를 고용하는 경우와 단순히 직무를 ‘디자인’이라고만 밝힌 경우, 직무에 대한 별도의 설명이 없는 경우가 여기에 해당함.

○ 스타트업 디자이너 구인 광고 분석 : 연령과 성별

디자이너 구인 광고 조사 결과, 표면적으로 연령과 성별은 스타트업들이 디자이너 채용 시 중요하게 고려하는 요건이 아닌 것으로 나타났다.

연 령			성 별		
구분	광고(건)	비중(%)	구분	광고(건)	비율(%)
무관	517	99.0%	무관	519	99.4%
고려	5	1.0%	고려	3	0.6%
계	522	100.0%	계	522	100.0%

엑스트라큐브	20세 ~ 28세	남성	2	0.4%
고잉	20세 ~ 40세	여성	1	0.2%

〈표 6〉 스타트업 디자이너 구인 연령 및 성별

디자이너 구직자의 연령 하한선을 명시한 광고는 5건에 불과하며, 구체적으로 채용 연령 제한 범위를 명시한 사례는 ‘엑스트라큐브’와 ‘고잉’ 두 곳 뿐이었음.

구직자의 연령은 해당 인력의 임금과 직급, 대우 등과 직·간접적 연관이 있는 요소임에도 불구하고 밝히지 않는 경우가 많았음. 실제 채용 과정에서 연령이 무시할 수 없는 조건으로 작용하지만 구인 광고에 연령 제한을 두지 않는 것은 일반 기업들과 달리 이력서에 의존하지 않고 포트폴리오 검토와 면접 위주로 이루어지는 디자이너 채용 경향이 반영된 것으로 보임.

구인 광고에서 성별을 명시한 경우는 3건에 불과하였으며, 남성으로 한정된 경우는 2건, 여성으로 한정된 경우는 1건뿐이었음.

유료 주차장 가격비교 및 온라인 주차비 결제 서비스를 제공하는 ‘파킹클라우드’는 운전과 자동차에 관심이 많은 남성 디자이너를 채용한다고 명시하였으며, 신사복을 전문으로 판매하는 기업인

‘블리오’는 패션에 관심이 많은 남성 웹디자이너를 모집한다고 명시하였음. 유일하게 여성 디자이너에 한정하여 채용 광고를 올린 엑스트라큐브는 20대 젊은 여성을 대상으로 한 뷰티서비스를 제공하는 기업으로, 온라인 마케팅을 담당할 영상 및 그래픽 디자이너를 채용한다고 하였는데, 구인 광고 말미에 ‘여성을 채용하는 것을 원칙으로 하되 여성적 감각을 가진 남성 디자이너도 지원 가능하다’고 명시하였음

○ 스타트업 디자이너 구인 광고 분석 : 학력 및 전공

국내 스타트업의 디자이너 채용 시 학력은 중요한 채용 기준이 아닌 것으로 나타났음. 조사를 실시한 522개 스타트업의 광고 중 디자이너의 학력을 고려한다고 명시한 광고는 18건, 3.4%에 불과했음. 중졸 또는 고졸 디자이너를 채용하겠다고 명시한 기업은 모바일 앱으로 의류를 판매하는 기업인 ‘Frog or King’ 한 곳뿐이었음. 전문대졸 이상의 디자이너를 채용한다고 명시한 광고는 두 건, 대졸 이상인 디자이너를 채용한다고 명시한 광고는 15건임.

학 력		
구 분	광고(건)	비율(%)
무 관	504	96.6%
고 려	18	3.4%
계	522	100%
고졸이하	1	0.2%
전문대졸	2	0.4%
대졸이상	15	2.9%

〈표 7〉 스타트업의 디자이너 구인 요건 : 학력

또한, 구직자의 전공을 디자인에 한정한 경우도 40건, 7.7%로 매우 낮았음. 이는, 디자인 관련 전공자가 아니더라도 구직자의 업무 역량이 충분하다고 판단하면 채용 의사가 있다고 생각할 수 있음.

KIDP

한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

학력이나 전공을 중요하게 고려하지 않는 것 역시, 디자이너를 채용할 때 이력서보다는 실제 디자이너의 역량이 드러나는 포트폴리오를 활용하거나 직접 면접을 중시하는 경향이 반영되어 있다고 볼 수 있음.

전 공		
구분	광고(건)	비율(%)
전공 무관	482	92.3%
디자인 전공자에 한정	40	7.7%
계	522	100%

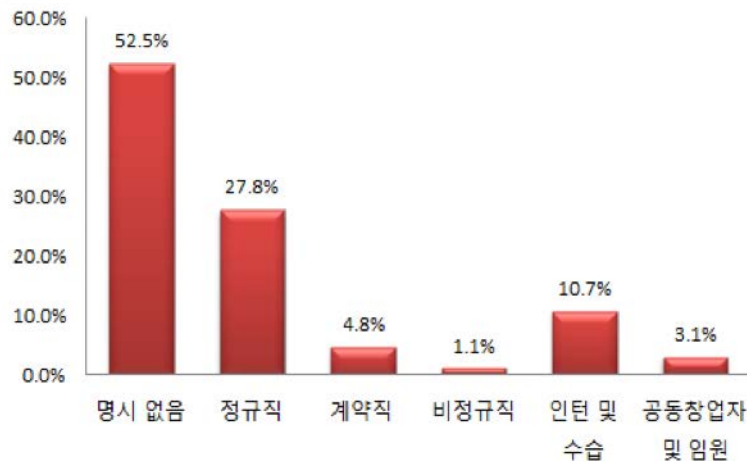
〈표 8〉 스타트업의 디자이너 구인 요건 : 전공

○ 스타트업의 디자이너 고용 형태 분석

스타트업의 고용 형태를 ①정규직, ②계약직, ③비정규직 및 아르바이트, ④인턴 및 수습 그리고 급여가 아닌 수익을 분배받는 ⑤공동창업자 및 임원으로 구분하여 조사한 결과, 4대 보험이 적용되는 정규직 채용이 145건, 27.8%로 나타났고, 인턴 및 수습사원으로 채용하는 경우가 56건, 10.7%를 차지했음

구분	광고(건)	비율(%)
명시 없음	274	52.5%
①정규직	145	27.8%
②계약직	25	4.8%
③비정규직 및 아르바이트	6	1.1%
④인턴 및 수습	56	10.7%
⑤공동창업자 및 임원	16	3.1%
계	522	100.0%

〈표 9〉 스타트업의 디자이너 채용 형태



〈그림 25〉 스타트업 디자이너 채용 형태

비정규직 또는 아르바이트 형태의 채용은 6건뿐인 것으로 나타났으나 채용 형태를 명시하지 않은 274건, 52.5%의 광고 중 대부분이 단기 아르바이트 구인광고로 보인다는 점에서 실제로는 더 높은 비중을 차지하고 있는 것으로 생각할 수 있음

창업한지 얼마 되지 않아 일정한 수익이 없는 스타트업의 상당수가 직원을 채용하는 대신, 공동 창업자나 임원을 채용하는 형태로 디자이너를 구인하고 있었음. 이는 사업 초기 단계에 있는 스타트업이 디자이너에게 인건비를 지급할 여유는 없으나 중급 이상의 역량을 갖춘 디자이너가 필요한 상황에 처해있기 때문으로 보임.

○ 스타트업의 디자이너 채용 시기

'로켓펀치'와 'D-camp'에서 수집한 522건의 디자이너 구인 광고 중, '상반기 공개 채용'과 같은 정기 모집은 단 한 건도 없었음. 채용 시기가 구체적으로 명시되지 않은 구인 광고가 130건, 24.9%나 되었으며, 전체 디자이너 구인 광고의 71.5%가 '상시 모집'의 형태로 채용을 하고 있었음. 디자이너 상시 모집 광고들은 짧게는 3개월부터 길게는 1년 이상 게시되어 있으며, 구체적인 급여, 복리후생, 대우에 대한 언급이 없는 경우가 많았음.

KIDP

한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

정규직을 채용하려 하지 않는 점과 일정한 채용 주기 없는 점을 미루어 볼 때, 위 두 곳에 디자이너 구인 광고를 등록한 스타트업의 상당수가 디자인 전담 업무를 지속적으로 수행할 인력이 반드시 필요하다고 생각하지 않는 것 같음.

구 분	광고(건)	비율(%)
명시 없음	130	24.9%
정기 모집	0	0.0%
상시 모집	373	71.5%
비정기 임시직, 아르바이트	19	3.6%
계	522	100.0%

〈표 10〉 스타트업의 디자이너 채용 시기

○ 스타트업의 디자이너 채용 요건 : 포트폴리오

포트폴리오는 디자이너들의 실적과 역량을 요약하여 보여주는 ‘이력서’ 또는 ‘자기소개서’의 역할을 하는 중요한 자료이며, 실제 채용 과정에서 자격증 보유 여부보다도 큰 영향을 미치는 요소로 여겨지고 있음. 취업을 준비하는 디자이너들도 포트폴리오를 준비하는 것을 당연히 여기고 오랜 시간과 많은 비용을 투자하여 포트폴리오 제작에 힘을 쏟고 있음.

실제 디자이너 구인 광고를 조사해 본 결과, 조사 대상 광고의 59.6%에 달하는 311건의 광고에 포트폴리오 제출이 필수 요건으로 들어있었음. 포트폴리오 제출을 명시하지 않은 광고는 211건, 40.4%로 얼핏 보기에는 많아 보이지만, 실제로 ‘포트폴리오를 채용 과정에서 배제한다’고 명시한 광고는 단 1건뿐이었음.

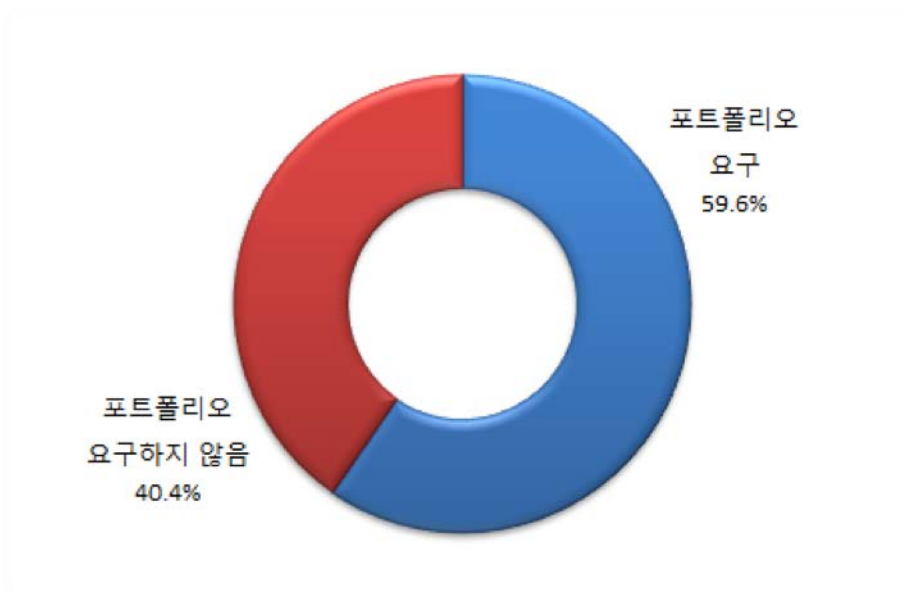
일부 스타트업은 광고에 ‘자유 면접’이나 ‘현장 시연’의 형태로 채용 심사를 진행한다고 하였으나, 포트폴리오를 기본적으로 제출해야 할 서류로 분류해 두고 있었음.

포트폴리오		
구분	광고(건)	비율(%)
요구	311	59.6%
미요구	211	40.4%
계	522	100.0%

<

〈표 11〉 스타트업의 디자이너 채용 요건 : 포트폴리오

대기업이나 중견기업들과는 달리 스타트업들은 디자이너를 필요한 시기에 임시로 채용하려는 경향이 강하며, 자격증, 이력서, 학력, 경력 등과 같은 정량적인 정보 보다는 포트폴리오나 면접을 통해 얻는 정성적인 정보를 더 중요한 채용기준으로 여긴다고 볼 수 있음.



〈그림 26〉 스타트업의 디자이너 채용 요건 : 포트폴리오

○ 스타트업의 디자이너 채용 요건 : 프로그램 활용 능력

채용 과정에서 디자이너의 프로그램 활용 능력은 기업의 업무 분야와 채용을 실시하는 해당 직무와 매우 밀접한 관계에 있는 요소라고 볼 수 있음.

522건의 디자이너 구인 광고에서 복수 응답을 허용하여, 구직자에게 요구하는 프로그램 활용능력을 조사하였음. 구인 광고에 명시된 프로그램은 ①포토샵, ②일러스트레이터, ③인디자인, ④프리미어, ⑤애프터이펙트, ⑥html, ⑦css, ⑧Word Press, ⑨3D MAX 이상 총 9가지였으며, 한 광고에 여러 개의 프로그램 활용 능력이 필요함이 명시된 경우에는 복수 응답을 허용하여 조사하였음.

활용 능력 요구		프로그램	요구하지 않음	
광고(건)	비율(%)		광고(건)	비율(%)
276	52.9%	포토샵	246	47.1%
166	31.8%	일러스트레이터	356	68.2%
18	3.4%	인디자인	504	96.6%
19	3.6%	프리미어	503	96.4%
20	3.8%	애프터이펙트	502	96.2%
97	18.6%	html	425	81.4%
93	17.8%	css	429	82.2%
10	1.9%	Word Press	512	98.1%
2	0.4%	3D MAX	520	99.6%
319 (61.1%)		광고 수(개)	203 (38.9%)	

〈표 12〉 스타트업의 디자이너 채용 요건 : 프로그램 활용 능력

특정 프로그램 활용 능력이 필요하다고 명시한 경우는 319건, 61.1%를 차지했으며, 디자이너 구인 광고에 구체적으로 직무에 필요한 프로그램 활용능력을 명시하지 않은 경우는 203건, 38.9%로 나타났다.

디자이너들이 보편적으로 사용하는 프로그램인 ‘포토샵’, ‘일러스트레이터’의 경우, 활용 능력을 요구한 경우가 각각 52.9%, 31.8%로 다소 높은 편이었으나 그 외의 프로그램 활용 능력을 요구하는 경우는 드물었음. ‘인디자인’과 ‘프리미어’, ‘Word Press’는 비교적 익숙한 프로그램임에도 불구하고 그 활용 능력을 요구한다고 명시된 경우가 거의 없었음.

프로그램	능력 요구(건)	비율(%)
포토샵	276	39.4%
일러스트레이터	166	23.7%
인디자인	18	2.6%
프리미어	19	2.7%
에프터이펙트	20	2.9%
Html	97	13.8%
Css	93	13.3%
WP	10	1.4%
3d max	2	0.3%
Total	701	100%

〈표 13〉 스타트업이 디자이너에게 요구하는 프로그램 (복수 응답)

구체적으로 프로그램 활용 능력이 명시된 광고만을 별도로 분리하여 조사한 결과, ‘포토샵’이나 ‘일러스트레이터’ 외에 ‘html’과 ‘css’ 활용 능력을 추가 요구하는 경우가 예상보다 많았음. 반면, ‘3D MAX’ 활용 능력을 요구하는 경우는 단 2건에 불과하였음.

○ 스타트업의 디자이너 채용 : 급여 정보

급여는 구직자가 직장 선택 시 매우 중요하게 고려하는 요소임에도 불구하고 국내 스타트업은 디자이너 구인 광고에 구체적인 급여 수준을 명시하지 않는 경향을 보였음.

조사를 실시한 522개 디자이너 구인 광고 중 73건, 14.0%에만 급여 수준이 명시되어 있었다. 시급, 월급, 연봉 등 다양한 방식으로 명시된 급여 수준의 분석을 용이하게 하기 위하여, 기간을 1년으로 환산하여 평균 연봉 수준을 산출하였음

급여 정보가 들어있는 구인 광고 73건을 분석한 결과, 연봉 수준이 2천만 원 이상 3천만 원 미만인 경우가 39건, 53.4%로 가장 많았고, 1천만 원 이상 2천만 원 미만인 경우가 15건, 20.5%로 나타났다.

급여를 연봉으로 환산하였을 때 1천만 원 미만인 경우가 3건, 4천만 원 이상인 경우는 2건임.

구 분	광고(건)	비율(%)
급여 명시	73	14.0%
급여정보 비공개	449	86.0%
계	522	100%

평균 급여 수준 (연봉 : 만원)	광고(건)	비율(%)
~999	3	4.1%
1,000~1,999	15	20.5%
2,000~2,999	39	53.4%
3,000~3,999	7	9.6%
4,000~	2	2.7%
기타	7	9.6%
계	73	100.0%

기타	임금 없음, 지분 배당	4 건
	정직원 대비 90% 수준 지급	1 건
	프로젝트 1 건 당 250 만 원 지급	1 건
	자기부담금 200 만 원 지참, 지분 배당	1 건

〈표 14〉 스타트업 디자이너 구인 광고 조사 분석 : 급여 정보

별도의 임금 지급 없이, 기업의 지분을 배당받는 경우는 4건이며, 프로젝트 1건당 250만 원을 지급한다고 명시한 광고도 있음. 구체적인 금액을 명시하지 않고 ‘정직원 급여 대비 90% 수준 지급’이라고 명시한 광고도 1건이 있었으며, 급여 대신 지분을 배당받되 오히려 구직자가 자기부담금 200만 원을 기업에 내야 하는 경우도 있음.

KIDP

한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

VI. 디자인 연계형 스타트업 지원 프로그램

1 지원 프로그램 기획 방향 수립

디자인 연계형 스타트업의 지원 프로그램은 첫 번째로 스타트업의 디자인 중요성의 인식 개선과 더불어 비전문 디자이너의 인력교육을 통하여 스타트업계와 디자이너의 인식이 변환하는 것에 목표를 두는 것으로 도출됨.

이에 첫 번째 스타트업이 참여하는 “스타트업 지원 디자인 인력 양성 프로그램”으로 교육을 기반으로 스타트업계의 관심을 촉구하고 디자이너 인력 양성에 목표를 둬.

교육이 된 디자인 인력을 스타트업에 지원해주는 “스타트업 디자인 인력 지원 프로그램”을 통하여 스타트업계의 고질적인 디자인 구인난을 해결함과 동시에 전문 디자인 인력을 투입함으로써 산업의 질적 향상을 도모하고자 함.

전문디자이너로써 역량을 쌓은 인력을 스타트업의 주체로 육성하기 위한 “디자이너 스타트업 지원 프로그램”을 통해서 엔지니어링 컨설팅 또는 인력을 지원해주는 프로그램을 개발 운영하여, 글로벌 시장을 위한 디자이너 코파운더 스타트업 사례를 발굴하고자 함.

세 프로그램의 실행을 위해 한국디자인진흥원 주관에 대학 및 연구기관, 벤처 캐피탈이나 엑셀레이터들의 공동 참여로 사업을 진행하는 것이 필요함.

- 디자인진흥원과 대학 및 연구기관 그리고 민간 기업 또는 기관의 3자 협력 구도로 사업 진행.
- 진흥원의 정책, 대학 및 연구기관의 커리큘럼, 민간의 네트워크 역량 등 각자의 리소스를 최대한.
- 3개의 프로그램을 분기마다 진행.
- 분기별 사업 평가, 연간 사업 평가 등을 진행하여 실효성 검증.
- 정성적, 정량적 평가 진행.

KIDP

한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

- 우수 프로그램은 진흥원 검토 후 정식 프로그램으로 운영.

2 스타트업 지원 프로그램 기획

가) 스타트업 지원 디자인 인력 양성 프로그램

- 개요 : UI/UX+엔지니어링 인력 교육, 스타트업 기업프로세스를 이해하는 인력으로 교육하는 프로그램.
- 대상 :
 - 참가자: 디자인 전공 대학생, 전공 경력자, 관련 분야 비전공자, 관련 분야 비전공 출신 경력자 등 UI/UX 관련 교육에 니즈가 있으며 스타트업 기업에서 업무를 수행 중이거나 취업을 준비하는 자 (과제 참가기업의 임직원도 참여 가능)
 - 참가 기업: 시리즈 A 이상의 투자를 유치한 스타트업.
 - 스타트업의 정의: 법인설립 3년 이내의 기업 (또는 5년)
- 목적 : 스타트업 기업을 위한 디자인인력을 양성하여 필요한 인력을 지원. 이를 통해 스타트업 기업의 경쟁력 강화와 디자인 인력의 새로운 고용기회 창출을 제공.
- 실행절차 : 5년간 앱센터에서 진행되어 검증된 A-Camp 의 10주간 프로그램에서 진행된 디자이너의 경험 디자인 프로세스를 차용한 프로그램을 세분화하여 진행
 - 스타트업 지향의 디자인 인력에 대한 니즈가 있는 기업을 공모하여 선정(시리즈 A 규모의 투자를 유치한 스타트업에 한함)
 - 선정된 스타트업의 디자인 관련 니즈 분석 및 정리하여 과제로 선정.
 - 위의 과제를 포함한 프로그램 참가자 모집 및 선발.



- 이력서, 자기소개서, 포트폴리오를 기반으로 선발위원이 1차 서류, 2차 실기, 3차 면접을 통해 선발.
- 참가 기업당 최종 5명 선발 (1차 10배수, 2차 5배수, 3차 2배수로 진행)

A-Camp 10 주 프로그램 개요	
1 주	팀빌딩 & 리서치 계획
2 주	리서치 결과 공유 및 주제 빌딩
3 주	브레인 스토밍, 아이디어 선택, 스토리보드 작성
4 주	프로토타입 개발 및 테스트
5 주	경쟁사 분석 및 유저 정의
6 주	와이어 프레임 디자인 및 인터페이스 디자인
7 주	사용성 테스트
8 주	팀별 진행 사항 발표 1
9 주	팀별 진행 사항 발표 2
10 주	데모데이

〈표 15〉 A-Camp 10 주 프로그램 개요

- 기업과 참가자 최종 매칭 후 12주 프로그램 진행.
 - 방법론 4주 + 스타트업 기업 디자인 과제 실무 8주.
 - 최종 데모데이 진행 및 참가자 채용 절차 진행.
 - 과정 이수자 전원에게 인증서(또는 수료증) 수여.
 - 영입(채용) 기업에게 급여 지원 등의 혜택 제공.
- 기타 특이사항
- 디자이너 인증: VC(참가 기업 추천 등 협력 VC)들의 협조 등을 통해 디자인 진흥원 및 VC에서 인증해주는 형태를 추진하고자 하.
 - 교육 프로그램: 학계와 업계의 교수 및 전문가들이 참여하여 프로그램 구성. 사용자 경험 디자인, 사용자 중심 디자인 등의 UI/UX 방법론과 업계에서 요구하는 실무를 기반으로 구성(방법론 4주, 실무 8주)

- 과정 이수자의 정의 : 참가자의 프로그램 참여율, 과제 수행률, 멘토진의 평가 등 정성적, 정량적 평가를 진행. 정성 평가 50점, 정량 평가 50점 만점 기준 총점 80점 이상(가안)
- 프로그램 이수자 영입(채용) 기업에 대한 혜택 : 수습 3개월간의 인건비 100%(최대 120만 원), 정규직 채용시 6개월간 인건비 50% 지원(최대 100만 원)

나) 스타트업 디자인 인력 지원 프로그램

- 개요: 투자사들의 심의를 거친 성공 가능 스타트업 기업들을 대상으로 인력을 지원해 주는 시스템.
- 대상 :
 - 참가자 : 스타트업에 취업하고자 하는 디자인 및 관련 분야 경력자, 관련 분야 비전공 출신 경력자) 등
 - 참가 기업 : 디자이너 채용 니즈가 있는 시드 스테이지 투자 유치 스타트업.
 - 스타트업의 정의 : 법인설립 2년 이내의 기업(또는 3년)
- 목적 : 스타트업 기업에게 디자인 프로세스를 경험하게 하여 디자인의 중요성을 인식시키고, 이를 통해 스타트업 기업이 디자인 인력의 신규 고용을 창출할 수 있도록 유도하는 것을 목적으로 함.
- 실행 절차 : (가)크리에이티브 디자인 위크엔드 진행. 디자인 인력에 대한 니즈가 있는 참가 스타트업(임직원, 개발자 우선)과 스타트업 취업에 관심이 있는 디자이너가 팀을 이뤄 2박 3일간의 프로젝트를 수행.
 - 프로그램 공지 및 참가자/기업 모집 및 선발
 - 참가자: 온오프믹스 등의 이벤트 지원 서비스를 통하여 모집,

포트폴리오 등을 통해 심사를 거친 후 선발.

- 참가기업: 온오프믹스 등의 이벤트 지원 서비스 또는 스타트업 관련 포털을 통해 프로그램 홍보.
- 개방형 선발: 공고를 보고 신청한 스타트업을 협력 VC 심사역들의 심의를 통해 선발.
- 추천형 선발 : 협력 VC들의 포트폴리오 기업 또는 심사역들의 추천 받은 스타트업들 중에서 선발.

- 2박 3일 프로그램 진행

- 참가자/기업 집결.
- 주제 발표.
- 팀 빌딩.
- 팀별작업 진행.
- 작업 산출물 발표.
- 참가자들에게 참가증 수여.
- 디자이너 영입(채용) 프로세스 진행.

- 기타 특이사항

- 디자이너 영입(채용) 기업에 대한 혜택: 수습 3개월간의 인건비 100%(최대 120 만 원), 정규직 채용 시 6개월간 인건비 50% 지원(최대 100 만 원)

다) 디자이너 스타트업 창업 지원 프로그램

- 개요 : 스타트업의 파운더로서 사업을 시작하기 원하는 디자이너들을 대상으로 엔지니어링 컨설팅을 지원해 주는 프로그램.
- 대상 : 스타트업 창업을 원하는 디자이너.

KIDP

한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

- 제품(하드웨어, IoT)
 - 서비스(웹, 모바일 등의 온라인 서비스)
 - 게임(웹, 모바일 등의 게임)
- 목적: 창업을 원하나 프로그램 개발 등의 기술 기반이 취약한 디자이너들의 스타트업 창업 지원을 목표로 함.
- 실행 절차
- 제조, 서비스, 게임 등의 창업을 원하는 디자이너를 대상으로 참가자 모집.
 - 이력서, 자기소개서, 포트폴리오, 1 Page Proposal 등의 서류를 기반으로 1차 서류, 2차 면접을 거쳐 선발.
 - 선발된 예비 창업가들에게 1달간 엔지니어 컨설팅 진행
 - 목표 서비스(또는 제품) 구체화
 - 개발 실효성 등 점검 및 필요 기술 정의
 - 개발 정의서 작성
 - 필요 인력(개발자) 정의
 - 컨설팅 산출물을 바탕으로 스타트업 합류 및 취업에 관심이 있는 개발자들을 대상으로 리쿠르팅 행사 진행.
- 기타 특이사항
- 기술 스타트업에 디자인 컨설팅을 지원해주는 구글 벤처스 프로그램의 디자이너 버전.
 - 디자이너 선발에 협력 VC의 심사역들이 참여하여 심사 등을 진행.
 - MS, 구글, 아마존, 오라클 등의 테크 에반젤리스트 확보 필요.

- 협력 VC 등의 네트워크를 활용하여 리크루팅 행사에 참가할 엔지니어 확보.
- 리크루팅 행사를 통해 엔지니어를 영입할 경우 인건비 지원 : 수습 3개월간의 인건비 100%(최대 120만 원), 정규직 채용 시 6개월간 인건비 50% 지원(최대 100만 원)

3 성과 측정 방법

사업 성과 측정을 위해 세 프로그램에 대한 공통적인 성과 측정방법으로는 만족도 설문 등의 정량적인 지표와 신청 참가자 및 기업의 증가량, 미디어 노출량 등의 정량적인 지표를 종합하여 측정하는 것이 필요.

가) 공통

- 참가기업의 투자 유치
- 분기별 프로그램 참가 신청자/기업 증가량
- 사업과 관련한 미디어 노출량
 - 5대 일간지, 공중파 3사, 주요 경제지, 스타트업 전문 4대 미디어(벤처스퀘어, 비석세스, 플랫폼, 아웃스탠딩 등)

나) 스타트업 지원 디자인 인력 양성 프로그램

- 프로젝트 산출물 적용 후 예상되는 서비스 개선 정도 등을 협력 VC와 함께 평가.
- 참가 기업의 디자이너 영입(채용) 결과.

다) 스타트업 디자인 인력 지원 프로그램

- 프로그램 참가자/기업간의 매칭 결과.

라) 디자이너 스타트업 창업 지원 프로그램

- 참가 디자이너의 창업 현황
- 리쿠르팅 행사를 통한 개발자 채용 결과

VII. 참고자료

- 美 실리콘밸리에선 디자이너 몸값이 '상한가', 머니투데이, 2015 년 3 월 20 일
<http://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2015031815421973550>

美 실리콘밸리에선 디자이너 몸값이 '상한가'

미국 실리콘밸리에 디자이너 전성시대가 오고 있다. 디자이너들이 기업가치 수조원의 스타트업을 창업하고 유명 벤처캐피탈 회사가 디자이너를 주요 파트너로 영입하는 등 디자이너들의 몸값이 날로 높아지고 있다. 또한 구글, 페이스북 등 대형 IT 기업들도 디자인 회사를 잇달아 인수하고 있다. 변화의 시작은 스티브 잡스였다. 잡스가 '디자인 경영'을 표방하며 애플을 부활시키면서 디자인의 중요성이 커지기 시작했다. 과거 기술 중심 개발 시대에 부수적 가치로 취급 받았던 디자인이 제품 개발의 첫 단계부터 중요하게 고려됐고, 디자이너와 개발자가 개발의 전 과정을 공유하고 협업 하는 새로운 개발 문화가 자리 잡았다. 디자인을 바라보는 관점이 비용(Cost)에서 투자(Investment)로 바뀐 것.

여기에 모바일이 등장하며 디자이너의 가치는 더욱 올라갔다. 손 안의 인터넷으로 기술의 대중화가 일어나면서 기술은 더이상 매력적인 구매 요인이 되지 못하고 있다. 소비자들은 첨단 기술 보다는 사용할 때 기분이 좋고(사용자 조작 환경 UI·UX), 패션 악세서리로 사용해도 될 만큼 예쁜 디자인의 기기에 지갑을 열고 있다.

이같은 디자인 열풍으로 디자이너가 공동 창업한 스타트업의 수도 늘었다. 2005 년 플리커(Flicker), 2006 년 유튜브(Youtube), 비메오(Vimeo), 2009 년 민트(Mint)에 머물렀던 디자이너 공동 창업 기업은 2010 년 이후 크게 늘어나 팍(Fab), 텀블러(Tumblr), 인스타그램(Instagram) 등 27 여개의 회사가 설립됐다. 기업가치 200 억 달러(약 22 조원)의 숙박 공유앱 에어비앤비(Airbnb)의 창업자 브라이언 체스키(Brian Chesky)와 조 게비아(Joe Gebbia)는 디자인학교인 로드아일랜드 디자인스쿨(RISD·리즈디)를 졸업한 대표적인 디자이너 출신 창업가다.

디자인 회사 및 인력에 대한 수요도 커지고 있다. 실제로 실리콘밸리에서는 디자인의 중요성을 깨달은 여러 테크·IT 기업들이 디자인 회사 인수에 나섰다. 2004 년 IT 제조업체 '프리스트로닉스'(Flextronics)가 디자인 회사 프로그 디자인(Frog Design)을 인수한 것을 시작으로 페이스북이 Sofa(2011), Hotstudio(2013), Teehan+Lax(2015)를 차례로 인수했고 구글도 2014 년 Gecko Design 을 인수했다. 최근엔 벤처캐피탈 회사들도 디자이너 영입 대열에 합류했다. 실리콘밸리 유명 벤처캐피탈 회사인 클레이너 퍼킨스 코펠드 & 바이어스(Kleiner Perkins Caufield & Byers·KPCB)가 디자이너 1 명을 파트너로 기용했고 구글 벤처스에서는 5 명의 디자이너가 파트너로 일하고 있다. 지난해 야후·구글 출신의 UX 디자이너 아이린 에이우(Irene Au)는 에너지 전문 투자사인 코슬라 벤처스의 디자인 실행 파트너(Design Operating Partner)로 발탁됐다. 이들 디자인 파트너는 투자 대상 테크 스타트업의 UI·UX 등 디자인 능력을 평가해 VC 의 투자 결정에 기여하고 투자 기업에겐 디자인 조언 및 지원을 하는 등 중심적 역할을 하고 있다.

KIDP

한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

KPCB의 디자인 파트너이자 로드아일랜드 디자인스쿨 총장인 존 마에다(John Maeda)는 최근 '디자인 인 테크 리포트 2015'(Design in tech report 2015)란 제목의 보고서에서 "실리콘밸리 IT·테크 기업이 발전함에 따라 이에 기여하는 디자이너들의 가치 창출은 더욱 커질 것"이라고 전망했다.

마에다 총장은 향후 몇 년 간 디자인 스타트업들에 대한 M&A가 더욱 증가할 것이며 이에따라 대형 IT 기업들의 오래된 UX가 발전할 것으로 봤다. 또한 VC의 디자인 파트너 수요가 늘어남에 따라 디자인 사업과 디자이너 공동창업 스타트업에 VC들의 투자가 집중될 것으로 내다봤다.

- 스타트업과 디자인, 그리고 벤처캐피탈, 이재용, PxD
<http://story.pxd.co.kr/999>

스타트업과 디자인, 그리고 벤처캐피탈

전 세계적으로 창업 열풍이다. 아직은 엔지니어 중심이다. 그런데 시장에서는 디자인이 정말 중요하다. 그래서 좋은 디자이너를 채용하든지, 공동 창업해야 한다. 그러나 엔지니어 창업자들은 어디에서 좋은 디자이너를 찾을지 모른다. 혹은 좋은 디자이너를 판단할 능력이 안된다. 또 찾았고, 알아 보았다 하더라도, 기술자 중심의 회사에서 어떻게 디자이너와 협업해야하는지 모르는 경우가 많고, 그래서 디자이너들이 더 안 간다.

그래서 스타트업 창업자들을 만나면 이런 종류의 도움을 원하는 경우가 많은데, 아직 우리 나라에서는 도와줄 수 있는 방법이 많지 않다. 앞 글에서 디자인 에이전시의 창업(스타트업) 지원에 대해서 살펴 보았다. 이 글에서는 스타트업 투자 환경에서 디자인 도와주기를 살펴 보고, 다음 글에서는 창업에 직접 참여하는 디자이너와 이를 뒷받침하는 기관에 대해 알아보려고 한다.

Google Ventures

Google Ventures는 창업자들에게 투자와 실질적인 도움을 주는 기관이다. 제일 대표적으로 Nest에 투자한 뒤 구글에 인수시켰다. 이 곳에서는 금전적인 투자 뿐만 아니라 마케팅, 엔지니어링, 제품 설계 등의 실질적인 부분을 도와준다. 그 중 한 분야로 Design이 들어있다.

일반적으로 투자기관에서 '도와준다'란 말은 간단한 조언이나 도움을 주는 것을 의미하지만, GV의 디자인은 실제 풀타임 디자이너들이 3주간 디자인을 도와준다. 특히 이들이 도와주는 방식이 매우 Lean하여 눈여겨 보게 되었다.

전형적으로는 이렇다.

Day 1. Understanding (User Story를 이해하거나 실제로 User Research)

Day 2. UI Sketch

Day 3. Strategy (Decide what to prototype)

Day 4. Prototype

Day 5. Quick User Testing

KIDP

한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

이렇게 1 주일을 하나의 스프린트로 진행한 후, 이것을 3 주간 반복한다. 그들은 이런 과정을 통해서 웹사이트에 참여하는 비율을 300% 늘리거나, 실제 앱을 사용하는 사람을 50%씩 늘리곤 했다.

(전형적인 과정을 보여주는 보고서를 꼭 보자)

이들의 블로그도, 스타트업 디자이너라면 꼭 읽어볼만 하다.

<http://www.gv.com/design/>

Betaworks

일반 회사들이 제품을 만드는 것처럼, 이 회사는 회사를 만든다. "We Build Companies"가 이 회사의 모토다.

대개 10 만불 이하의 금액을 투자하고, 창업자들이 뉴욕에 있는 베타웍스 스튜디오에서 일하면서 다양한 사람들/회사들의 도움을 받아 실제로 성장하게 하는 모델이다. 일반적으로 투자 회사들이 적어도 10% 이상의 지분을 받아 크게 성공시키는 것과는 달리 아주 작은 지분을 얻되 다양한 회사들이 성공하게 하고, 조금씩 이익을 취하는 이 모델은, 그래서 그런지 포트폴리오 회사가 무척 다양하다. 우리가 알만한 회사들이 Bitly, InstaPaper, Estimote, IFTTT, Kickstarter, Medium, Path, Songkick, Summize, Tumblr, Yo 등이 있다.

그들의 활동 중에 Brooklyn Beta Camp 라는 것이 있는데, 디자이너와 개발자가 한 팀이 되어 선발되면 25000 불을 투자받고 (지분 6%) 여러 멘토들에게 조언 받을 수 있는 기회가 주어지는데, 이 프로그램을 자세히 보면 매우 '디자이너'관점이 많이 녹아 있다는 사실을 알 수 있다. 갈수록 디자인이 더 중요해지는 이 시점에서, 투자자들이 창업자 팀을 볼 때, CTO의 역량을 중요하게 평가하는 것 만큼이나, 디자이너가 창업자에 들어 있는지를 볼 필요가 있다는 지적을 한다.

<http://betaworks.com/>

KPCB

클라이너 퍼킨스 코필드 & 베이어스(KPCB, Kleiner Perkins Caufield & Byers)는 월스트리트저널에 의하면 미국 최대의 벤처캐피탈이다. 1972년 네 명에 의해 설립되었으며, 이들의 이름을 따 회사 이름을 지었다. 이들이 투자한 회사는 Amazon, Google, Netscape, Zynga 등 500 개가 넘는다. 이들이 아마존에 투자하여 얻은 수익률은 55,000%라고 한다. 이 회사에 존 마에다(John Maeda)가 파트너로 들어가게 되었다고, 2013년 12월 4일 보도되었다.

존 마에다는 MIT Media Lab.의 전설적인 교수로, 이전 6년간 최고의 디자인 학교 (RISD, Rhode Island School of Design)의 학장을 맡았는데, 투자 회사의 디자인 책임자로 자리를 옮긴 것이다. 이는 앞으로의 스타트업 투자에서 디자인이 매우 중요한 역할을 할 것이라는 점을 암시해준다.

KPCB는 이번 영입이 자사의 디지털 인터넷 부문 투자, 투자 대상 기업의 제품 개발 지원에서 핵심이 되는 디자인의 역할을 반영한 결정이라고 밝혔다.

마에다는 앞으로 KPCB의 디자인 협의회(Design Council)를 이끌며, 업계의 유망한 디자이너들과 함께 일하는 한편, 디자이너 육성 프로그램인 디자인 펠로(Design Fellow)의 지원 역할을 맡게 된다. 존 마에다는 KPCB의 영입 제안을 수락하며 다음과 같은 소감을 밝혔다. “지난 세기 과학과 기술이 그러했듯, 21세기에는 예술과 디자인이 경제를 바꾸어놓을 것이라고 굳게 믿는다. KPCB에 합류하여 재능 있는 투자 전문가, 기업과 함께 디자인을 리더십과 혁신의 최전선으로 끌어올릴 기회를 거절하기란 어려운 일이었다.” 출처:디자인 DB

<http://www.kpcb.com/>

- 스타트업과 디자이너의 창업, 이재용, PxD
<http://story.pxd.co.kr/1001>

스타트업과 디자이너의 창업

앞 글에서 디자인 에이전시의 위기와 이를 극복할 수 있는 모델 중 하나로 '기술+디자인'이 강력하게/대등하게 결합된 형태의 모바일 인터페이스/ 앱/ 제품/ IoT 에이전시들을 살펴보고, 디자인 에이전시의 교육 사업과 창업 지원에 대해서 살펴 보았다. 그리고, 스타트업 투자 환경에서 디자인 지원 방법에 대해 보았고, 마지막으로 창업에서 디자이너의 역할을 살펴 보려고 한다.

Google Ventures의 블로그 중에서, 왜 스타트업에 디자이너가 참여해야하는가(Does your startup need a designer co-founder?)라는 글이 흥미롭다. 이 글에서, 좋은 디자이너는 1. 사용자와 인간을 철저히 이해하는 성향이 있고, 2. 세상을 바꾸려는 열망을 가지고 있으며, 3. 만들고 부시는 디자인 사고(design thinking)를 하기 때문에 반드시 창업팀에 필요하다고 주장한다. 정말 공감되는 말이다. 앞으로 모든 투자자들이 (과거 팀에 좋은 CTO가 있는지 보았던 것처럼) 좋은 CCO (Chief Creative Officer)가 있는지 살펴 보는 것을 투자의 기본으로 삼는 날이 꼭 올 것이다.

그 글에서는 그 뒤에 특히 어떤 분야에서 더 디자인이 중요한지 밝히는데, 사실상 요즘에는 모든 창업 회사에서 디자인은 매우매우 중요하다. 마지막으로 이 글에서는 어떻게 디자이너 창업자를 구하는지에 대한 요령이 나와 있다.

Does Your Startup Need a Designer Cofounder?

또, KPCB(미국 최대 창투자사)에 합류한 John Maeda에 따르면, 1. 기술 발전으로는 더 이상 사용자를 행복하게 만들어 줄 수 없고, 2. 디자인과 함께 시작해야 사람들의 관심을 끌 수 있고, 3. 기술이 일부가 아니라 대다수를 대상으로 하고 있어 디자인이 필요하고, 4. 초반에 합류한 디자이너가 회사 문화를 바꿀 수 있기 때문에 현재 실리콘 밸리는 디자인이 장악하고 있다고 주장한다.

4 Reasons Why Design Is Taking Over Silicon Valley

이 글에서는 직접 창업을 하는 경우 외에도, 디자이너를 창업자로 만들려는 노력과, 마지막으로 에이전시에서 직접 스피노프 시키는 사례를 정리해 보았다.

1. 디자이너의 창업

아마도 가장 유명한 사례는 핀터레스트의 Evan Sharp 일 것이다. 핀터레스트는 사실, 보고 있자면 정말 디자이너가 만들었구나...라는 생각이 든다. 어렸을 때부터 맥킨토시에서 아이콘 그리며 놀던 그는 건축을 전공하고 페이스북에서 제품 디자인을 맡다가 핀터레스트 창업에 참여하게 되었고, 특유의 핀터레스트 UI를 만들었다.

<http://upstart.bizjournals.com/entrepreneurs/hot-shots/2014/05/16/meet-under-the-radar-pinterest-founder-evan-sharp.html?page=all>

KIDP

한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

이 외에도 디자이너가 창업을 한 경우는 많은데, 이런 사례들을 보여주는 e-book (<http://www.designerfounders.com/>)도 있지만 재미있는 infographic 이 있다.

<http://designerfund.com/infographic> (사진 출처)

여기에 열거된 회사들을 보면, YouTube, Android, flickr, slideshare, tumblr, Instagram, vimeo, Kickstarter, Path, Behance 등 매우 유명한 회사들이 포함되어 있다.

우리 나라의 경우에도, 우아한 형제들의 김봉진 대표, Line 에 인수된 위트 스튜디오 채은석 공동대표 등을 생각해 볼 수 있겠다.

2. 디자이너를 창업자로

디자이너펀드

디자이너 창업자를 위한 (Co-founded by Designer) 전용 펀드가 등장했다. 바로 '디자이너펀드'이다. 스타트업에서 디자인이 중요하다. 그리고 디자인을 중요시하는 스타트업은 성공할 확률이 높다. 그래서 디자이너가 반드시 창업팀에 합류해야만 한다. 디자이너가 창업팀에 합류하면 디자인의 영향력이 커지고, 성공확률이 높아진다. 그리고 그들은 성공적으로 돈을 벌어 다시 디자이너 창업팀에 돈을 투자한다. 이런 식의 선순환이 이루어지면, 디자인의 그리고 디자이너 창업의 영향력이 커질 것이다. 이런 믿음으로, 이미 성공한 디자이너들이 만든 펀드이다. (만약 내가 성공한다면 한국에도 꼭 이런 펀드를 만들고 싶다.) 이 펀드가 하는 일은 투자, 교육, 커뮤니티 이렇게 세 가지이다.

<http://designerfund.com>

투자(Invest)

"디자이너"가 창업에 참여한 기업에 한정하여, 보통 10 만불-100 만불(1 억-10 억) 정도를 투자한다고 한다. 다양한 디자이너들이 창업 혹은 공동창업한 목록을 보고 있다면 상당히 부럽다. 아직 얼마되지 않아서인지, 포트폴리오에 한국까지 알려진 스타트업은 없지만, 어떤 기업에 투자했는지 살펴 보려면 아래 기사를 참고.

The Designer Fund puts seed money into startups with designer-founders

교육(Bridge)

브릿지 프로그램도 나중에 꼭 해 보고 싶은 방식 중 하나이다.

우선 브릿지 프로그램에 적합한 스타트업과 디자이너 양쪽을 모은다. 여기서 스타트업은 사실 굉장히 유명한 회사들이 많다(꼭 디자이너가 공동창업한 회사에 한정하지는 않는다). 그리고 디자이너들도 우수한 사람들이 많다. 이 디자이너들을 스타트업에 취업 시킨다. 이 때 급여/처우 협상, 특히 지분 협상 등에서 도움을 준다. (채용은 짧은 인턴 방식과 장기 계약 방식이 있다)

채용 이후에는 일주일에 한 번씩 저녁에 브릿지 프로그램에 참여하는 디자이너들끼리 모여서 서로 교류도 하고, 강의도 듣고, 저녁도 먹는다. 프로그램 전체가 종료된 이후에는 다니던 회사에 계속 다닐 수도 있고, 그만 둘 수도 있다.

참여 디자이너는 전혀 비용을 내지 않는다.

<http://designerfund.com/bridge/>

커뮤니티(Community)

자기들이 투자한 회사 사람들, 브릿지 프로그램을 통해 교육한 사람들 뿐만 아니라, 스타트업과 관련된 디자이너들의 모임을 만들어 교류한다. 우리나라 스타트업 디자이너들이 얼마나 고립되어 (대개

자기보다 나이도 많고 말도 안 통하는 개발자 출신 사장과 싸우며) 외롭게 디자인하고 있는지 안다면 누군가 이런 모임 좀 만들어야 하지 않을까?

3. 에이전시의 창업

GravityTank

물론 언제나 그렇듯이 에이전시는 그 수익의 한계를 느끼고 스스로 새로운 사업을 시작한다. 그러나 실제로 이것이 "의미"를 찾기는 쉽지 않다. 수익에서 의미가 있든지, 아니면 기존 사업과 연결되는 무엇이 있든지. 피엑스디도 항상 이런 새로운 사업들을 시도하고 있지만, 늘 실패하여 왔다. 결국은 포기하고 다른 스타트업을 도와주는 일을 많이 하고 있는데, 그런데도 불구하고 직접 해 보고 싶은 사업 분야가 아직 있다면, 바로 피엑스디의 본업인 조사와 연구를 도와주는 도구를 만들고 그것을 독자적인 사업화 하는 것이다.

예를 들면 모바일 사용자 조사를 간편하게 만들 수 있는 도구는 어떨까? 시카고의 혁신 컨설팅 회사인 Gravitytank 는 이러한 도구를 만들어 독립 영역으로 사업화하다가, 2011 년 스피노프 시켰다.

<https://dscout.com/company>

피엑스디가 위트스튜디오에 투자했던 것도, 또 Lean UX 를 위한 프로토타이핑이나 소비자 조사 툴에 관심을 갖는 이유는 바로 이런 맥락에서이다.

맨날 '디자이너의 월급이 낮은 이유'나 '디자인 에이전시의 몰락' 같은 우울한 글만 썼던 것에 대한 반발로, 디자인 에이전시와 디자인 창업의 밝은 점들을 살펴 보았다. 물론 아직까지 이런 것들이 디자인 산업 전체를 대변한다기 보다는 그저 작은 '밝은 점'에 불과할 것 같다. 그러나 언제까지 한탄만 하고 있을 수는 없다. 굴레는 스스로 깨야 한다.

디자이너 펀드에서 보았듯이, 조금이라도 성공한 디자이너들이 이끌어 주어야 할 것 같다. 더 많은 에이전시들이 기술과 적극적으로 결합하여 새로운 모델을 찾고, 더 많은 디자이너들이 창업하고, 더 많은 디자인 인력이 스타트업의 성공을 도운다면, 디자이너는 영향력이 커지고(혹은 큰 돈을 벌고), 이렇게 커진 영향력으로 다시 후배 디자이너들을 양성하다보면 언젠가는 디자인이 가장 중요한 직군으로 인정받는 날이 오지 않을까? 생각하면서 시리즈를 마친다.

- 구글의 지원을 받는 실험적인 디자인 학교 : 30 weeks
<http://www.designdb.com/dreport/dblogView.asp?gubun=1&bbsPKID=21189>
- 스타트업을 지원해줄 UI/UX 전문가가 없다.
<http://www.designdb.com/dreport/dblogView.asp?gubun=0&bbsPKID=20476>

흔히 스타트업은 기획자, 개발자, 디자이너로 이루어진 소규모 팀에서 호홉이 이뤄지는 플레이라고들 말한다. IT 업계에서 시작되고 높은 보수를 지급할 여력이 없는 스타트업은 기획자에 비해 개발자와 디자이너가 부족하다는 고질적인 구인난에 시달린다. 적은 자본금에 젊은 창업멤버들의 지분참여로 시작하는 스타트업 기업, 디자이너에게 매월 급여를 지불할 수 있는 정식고용도 어렵고 디자인회사에 외주를 주기도 자금이 부족하다.

디자인계가 선순환을 만들어내지 못한다는 의견도 있다. 디자이너 주도로 이루어진 몇몇 스타트업들이 시장을 반영하지 못하고 있다고 벤처스퀘어 명승은 대표는 말한다. 이는 디자인계가 다른 업계와 소통하지 못하고 있다는 점을 여실히 보여준다. 기획자와 디자이너, 개발자가 함께 교류할 수 있는 접점이 없다는 점이 가장 큰 문제라고 명승은 대표는 덧붙였다.

해마다 많은 디자인 스튜디오가 생기고 사라진다. 어플리케이션과 웹을 디자인하는 멀티미디어 디자인회사는 이미 레드오션이라는 말도 있다. 그러나 실상을 들여다보면 디자이너의 수요는 크고 전문가는 부족하다. 오늘날의 NHN 도 10 여년 전에 이런 모습의 스타트업 팀으로 시작했다. 이제 디자인계가 다른 분야와 적극적으로 협력해야 할때다.

- 존마에다의 KPCB 디자인인테크 SXSW2015 발표 자료
<http://www.kpcb.com/blog/design-in-tech-report-2015>

[존 마에다의 2015 Design&Tech 보고서]

- 기업과 개발자들은 점점 기술력을 가진 디자이너의 가치, 중요성에 대해 중심을 두어가고 있다.
- 디자이너와 함께 시작한 기업들은 더 큰 매출을 올리고 있으며, 투자자들 역시 디자인의 중요성에 대해 관심을 가지게 되었다.
- 하이테크 분야에서의 디자인은 새로운 경제성장을 확장하고 있다. 기술이 계속 발전하면서 앞으로 디자이너에 의한 가치 창출이 기대되고 있다.
- 디자인으로 마무리 하려기보다, 디자인과 함께 시작하라. (그것은 비용이 아닌, 투자이다.)
- 디자인과 기술, 비즈니스를 하나로 생각하라.

- 핀란드 슬러쉬
<http://www.designdb.com/dreport/dblogView.asp?gubun=1&bbsPKID=21276>
- 10 화 진짜 스타트업에 취업하고 싶다면?
<http://storyball.daum.net/episode/5400>
- '경쟁보다 협업' 스타트업 생존 방정식
<http://www.mt.co.kr/view/mtview.php?type=1&no=2015112415160196477&outlink=1>
- 스타트업에서 디자이너로 일하기
<https://medium.com/@romanticview/스타트업에서-디자이너로-일하기-f4748104148#.xsvu0wkc3>
- 유니콘 클럽 144 개 스타트업 리스트 by CBinsights
<https://www.cbinsights.com/research-unicorn-companies>

KIDP

한국디자인진흥원
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

- 2015'(Design in tech report 2015) by KPCB John Maeda
<http://www.kpcb.com/blog/design-in-tech-report-2015>
- 2015 대한민국 스타트업 지도 by 스타트업 얼라이언스
<https://goo.gl/xF7Ffm>
- 해먹남녀 머터리얼 디자인 레퍼런스 by 디아이투데이
http://www.ditoday.com/articles/articles_view.html?idno=20751
- 퓨처 플레이
<http://home.futureplay.co/>
- 케이큐브벤처스
<http://kcubeventures.co.kr/>
- 삼성벤처투자
<http://www.samsungventure.co.kr/>
- 디자이너 구인 데이터 1 by 로켓펀치
<https://www.rocketpunch.com/jobs>
- 디자이너 구인 데이터 2 by 디캠프
<http://dcamp.kr/recruit>
- TIPS
<http://www.jointips.or.kr/>
- 청년창업사관학교
<http://www.kubic.co.kr/>
- K Global 엑셀러레이터
<http://nipa.kr/biz/noticeView.it?bizId=00451&boardId=noti&boardNo=13&menuNo=18&page=1>
- 창업발전소
<http://www.kocca.kr/cop/bbs/view/B0000179/1820950.do?menuNo=200561>

- 프라이머
<http://www.primer.kr/>
- 로아컨설팅 게라지 박스
http://garagebox.biz/index.php?mid=page_tlyk66
- SKT BRAVO! Restart
<http://sktincubator.com/center/bravorestart/1>
- 넥슨 NPC
<http://npc.nexon.com/>
- 스탠포드 대학 StartX
<http://startx.com/>
- Y-Combinator
<https://www.ycombinator.com/>
- Y-Combinator 동문 관계 인포그래픽 by Fast Company
<http://infographics.fastcompany.com/magazine/163/y-connector-xl.html>
- 500Startuos
<http://500.co/>
- Techcity & Future Fifty
<http://www.techcityuk.com>
- 베를린 유럽의 실리콘밸리로 떠오른다 by 조선 biz
http://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2015/04/06/2015040600060.html
- Aalto Entrepreneurship Society
<http://aaltoes.com/>
- 스타트업 사우나
<http://startupsauna.com/>
- 요즈마 그룹
<http://korean.yozma.asia/>

- 창업국가, 이스라엘의 창업환경 분석 by 유재필 외 3 인
<http://www.kisa.or.kr/uploadfile/201305/201305231456131515.pdf>
- 중국 주요지역의 ICT 창업환경 분석 by 대외경제정책연구원
<http://www.kiep.go.kr/skin.jsp?page=1&num=27&mode=view&grp=publication2&bid=Pub0306&ses=USERSESSION&psize=10>
- 구글벤처스
<https://www.gv.com>
- 베타웍스
<https://betaworks.com>
- KPCB
<https://betaworks.com>
- 디자인아워컨설팅프로그램:서울창조경제혁신센터
<https://ccei.creativekorea.or.kr/seoul/>
- K-Design 119
<http://k-design119.kidp.or.kr>
- 서울디자인재단
<http://www.seoul-design.or.kr/main/mainType3.jsp>

유니콘 스타트업 리스트 정리 www.cbinsights.co

회사명	기업가치	국가	산업분야	주요투자자
1 Uber	51	United States	On-Demand	Lowercase Capital, Benchmark Capital, Google Ventures
2 Xiaomi	46	China	Hardware	Digital Sky Technologies, QiMing Venture Partners, Qualcomm Ventures
3 Airbnb	25.5	United States	eCommerce/Marketplace	General Catalyst Partners, Andreessen Horowitz, ENIAC Ventures
4 Palantir Technologies	20	United States	Big Data	RRE Ventures, Founders Fund, In-Q-Tel
5 Snapchat	16	United States	Social	Benchmark Capital, General Catalyst Partners, Lightspeed Venture Partners
6 Flipkart	15	India	eCommerce/Marketplace	Accel Partners, Digital Sky Technologies, Iconiq Capital
7 Didi Kuaidi	15	China	On-Demand	Matrix Partners, Tiger Global Management, Softbank Corp.,
8 SpaceX	12	United States	Other Transportation	Founders Fund, Draper Fisher Jurvetson, Rothenberg Ventures
9 Pinterest	11	United States	Social	Andreessen Horowitz, Bessemer Venture Partners, Firstmark Capital
10 Dropbox	10	United States	Internet Software & Services	Accel Partners, Greylock Partners, Index Ventures
11 Lufax	10	China	Fintech	Ping An Insurance
12 WeWork	10	United States	Facilities	T. Rowe Price, Benchmark Capital, Wellington Management
13 DJI Innovations	10	China	Hardware	Accel Partners, Sequoia Capital
14 Theranos	9	United States	Healthcare	Draper Fisher Jurvetson, Tako Ventures, ATA Ventures
15 Spotify	8.53	Sweden	Internet Software & Services	Horizons Ventures, Norwest Venture Partners, Technology Crossover Ventures
16 Meituan	7	China	eCommerce/Marketplace	Sequoia Capital, General Atlantic, Alibaba Group
17 Intarcia Therapeutics	5.5	United States	Healthcare	New Enterprise Associates, New Leaf Venture Partners, Charter Venture Capital
18 Stripe	5	United States	Fintech	Khosla Ventures, Lowercase Capital, Redpoint Ventures
19 Olacabs	5	India	On-Demand	Accel Partners, Matrix Partners, Sequoia Capital
20 Coupang	5	South Korea	eCommerce/Marketplace	Sequoia Capital, Founder Collective, Wellington Management
21 Zenefits	4.5	United States	Fintech	SV Angel, Institutional Venture Partners, Venrock
22 Cloudera	4.1	United States	Big Data	Greylock Partners, Ignition Partners, Google Ventures
23 Dianping	4.05	China	eCommerce/Marketplace	QiMing Venture Partners, Lightspeed China Partners, Sequoia Capital
24 Vice Media	4	United States	Media	Technology Crossover Ventures, A&E Television Networks
25 Social Finance	4	United States	Fintech	Baseline Ventures, Doll Capital Management, Institutional Venture Partners
26 Tanium	3.5	United States	Cybersecurity	Andreessen Horowitz, Nor-Cal Invest
27 Credit Karma	3.5	United States	Fintech	Felicis Ventures, SV Angel, Founders Fund
28 Jawbone	3.3	United States	Hardware	Mayfield Fund, Khosla Ventures, T-Venture
29 Delivery Hero	3.1	Germany	eCommerce/Marketplace	Rocket Internet, Phenomen Ventures, Insight Venture Partners
30 Global Fashion Group	3.43	Luxembourg	eCommerce/Marketplace	Access Industries, Rocket Internet, Tengelmann Ventures
31 Fanatics	3.1	United States	eCommerce/Marketplace	Insight Venture Partners, Andreessen Horowitz, Temasek Holdings
32 Legendary Entertainment	3	United States	Film & Video	IDG Capital Partners, Breyer Capital, Columbia Capital
33 Stemcentrx	3	United States	Healthcare	Founders Fund, Artis Ventures
34 Ele.me	3	China	On-Demand	Sequoia Capital China, GSR Ventures, Horizons Ventures
35 VANCL	3	China	eCommerce/Marketplace	Ceyuan Ventures, QiMing Venture Partners, Temasek Holdings
36 DocuSign	3	United States	Internet Software & Services	Accel Partners, Bessemer Venture Partners, Ignition Partners
37 Moderna	3	United States	Healthcare	Flagship Ventures, Invus Group, Wellington Management
38 ContextLogic (dba. Wish)	3	United States	eCommerce/Marketplace	Founders Fund, GGV Capital, Digital Sky Technologies
39 Hellofresh	2.9	Germany	eCommerce/Marketplace	Rocket Internet, Phenomen Ventures, Insight Venture Partners
40 Slack Technologies	2.8	United States	Internet Software & Services	Google Ventures, Institutional Venture Partners, Index Ventures
41 Bloom Energy	2.7	United States	Greentech	Kleiner Perkins Caufield & Byers, ATEL Ventures, DAG Ventures
42 POWA Technologies	2.7	United Kingdom	Fintech	Bright Station Ventures, Wellington Management
43 Snapdeal	2.5	India	eCommerce/Marketplace	Intel Capital, Kalaari Capital, Nexus Venture Partners
44 Lyft	2.5	United States	On-Demand	Founders Fund, Mayfield Fund, Floodgate
45 Mozido	2.39	United States	Fintech	Wellington Management, Tomorrow Ventures, Mastercard Worldwide
46 Adyen	2.3	Netherlands	Fintech	Felicis Ventures, Index Ventures, Temasek Holdings
47 Houzz	2.3	United States	eCommerce/Marketplace	New Enterprise Associates, Sequoia Capital, Comcast Ventures
48 Klarna	2.25	Sweden	Fintech	Institutional Venture Partners, Sequoia Capital, General Atlantic

49	SurveyMonkey	2	United States	Internet Software & Services	The Social+Capital Partnership, TPG Capital, Google Capital
50	Evernote	2	United States	Internet Software & Services	Salesforce Ventures, Morgenthaler Ventures, New Enterprise Associates
51	Avant	2	United States	Fintech	RRE Ventures, Tiger Global, August Capital
52	NantHealth	2	United States	Healthcare	Verizon Communications, Celgene, Kuwait Investment Authority
53	Nutanix	2	United States	Big Data	Battery Ventures, Khosla Ventures, Wellington Management
54	One97 Communications	2	India	Fintech	Intel Capital, Sapphire Ventures, Alibaba Group
55	Github	2	United States	Internet Software & Services	Sequoia Capital, Thrive Capital, SV Angel
56	Domo Technologies	2	United States	Big Data	Institutional Venture Partners, Benchmark Capital, Founders Fund
57	Trendy Group International	2	China	Clothing & Accessories	L Capital Partners
58	Instacart	2	United States	On-Demand	Khosla Ventures, Kleiner Perkins Caufield & Byers, Collaborative Fund
59	Blue Apron	2	United States	eCommerce/Marketplace	Bessemer Venture Partners, First Round Capital, BoxGroup
60	Magic Leap	2	United States	VR/AR	Obvious Ventures, Qualcomm Ventures, Andreessen Horowitz
61	Prosper Marketplace	1.9	United States	Fintech	Accel Partners, DAG Ventures, Draper Fisher Jurvetson
62	Zocdoc	1.8	United States	Healthcare	Founders Fund, Khosla Ventures, Goldman Sachs
63	Oscar Health Insurance Co.	1.75	United States	Healthcare	BoxGroup, Formation8, Khosla Ventures
64	The Honest Company	1.7	United States	eCommerce/Marketplace	General Catalyst Partners, Iconiq Capital, Lightspeed Venture Partners
65	MongoDB	1.6	United States	Big Data	Intel Capital, Salesforce Ventures, Union Square Ventures
66	BlaBlaCar	1.6	France	On-Demand	Accel Partners, Index Ventures, Insight Venture Partners
67	Insidesales.com	1.5	United States	Big Data	Microsoft Ventures, US Venture Partners, Kleiner Perkins Caufield & Byers
68	Mu Sigma	1.5	India	Big Data	Sequoia Capital, General Atlantic
69	GuaHao	1.5	China	Healthcare	Tencent, Morningside Group
70	MuleSoft	1.5	United States	Internet Software & Services	New Enterprise Associates, Sapphire Ventures, Salesforce Ventures
71	Buzzfeed	1.5	United States	Media	SV Angel, RRE Ventures, New Enterprise Associates
72	Jet.com	1.5	United States	eCommerce/Marketplace	Accel Partners, Thrive Capital, Norwest Venture Partners
73	ironSource	1.5	Israel	Mobile Software & Services	Access Industries, Clal Industries and Investments
74	Koudai Gouwu	1.4	China	eCommerce/Marketplace	New Enterprise Associates, Tiger Global management, Tencent
75	Jasper Technologies	1.4	United States	Mobile Software & Services	DAG Ventures, Sequoia Capital, Benchmark Capital
76	DraftKings	1.35	United States	Internet Software & Services	Accomplice, GGV Capital, Redpoint Ventures
77	Deem	1.35	United States	Big Data	Empire Ventures, Foundational Capital, Oak Investment Partners
78	Thumbtack	1.3	United States	eCommerce/Marketplace	Tiger Global, Sequoia Capital, Google Capital
79	Lazada	1.25	Thailand	eCommerce/Marketplace	Tengelmann Ventures, Rocket Internet, Summit Partners
80	Medallia	1.25	United States	Internet Software & Services	Sequoia Capital
81	Ucar Group	1.25	China	On-Demand	Legend Capital, Warburg Pincus
82	Appnexus	1.2	United States	Adtech	Khosla Ventures, Technology Crossover Ventures, Tribeca Venture Partners
83	Warby Parker	1.2	United States	eCommerce/Marketplace	BoxGroup, Felicis Ventures, First Round Capital
84	Auto1 Group	1.2	Germany	eCommerce/Marketplace	Digital Sky Technologies, Piton Capital, DN Capital
85	Infinidat	1.2	Israel	Hardware	TPG Growth
86	Okta	1.2	United States	Cybersecurity	Andreessen Horowitz, Floodgate, Sequoia Capital
87	Sprinklr	1.17	United States	Internet Software & Services	Azure Capital Partners, Battery Ventures, Intel Capital
88	Automattic	1.16	United States	Internet Software & Services	Insight Venture Partners, Lowercase Capital, Polaris Partners
89	Twilio	1.1	United States	Internet Software & Services	Bessemer Venture Partners, Draper Fisher Jurvetson, Redpoint Ventures
90	Uptake	1.1	United States	Big Data	GreatPoint Ventures, New Enterprise Associates, Caterpillar
91	Udacity	1.1	United States	Internet Software & Services	Andreessen Horowitz, CRV, Bertelsmann Digital Media Investments
92	Proteus Digital Health	1.1	United States	Healthcare	Novartis, Essex Woodlands, The Carlyle Group
93	Actifio	1.1	United States	Big Data	Greylock Partners, North Bridge Venture Partners, Technology Crossover Ventures
94	TangoMe	1.1	United States	Social	Draper Fisher Jurvetson, Qualcomm Ventures, Alibaba Group
95	Nextdoor	1.1	United States	Social	Benchmark Capital, DAG Ventures, Insight Venture Partners
96	Docker	1.07	United States	Internet Software & Services	Greylock Partners, Lightspeed Venture Partners, Lowercase Capital

97	Gilt Groupe	1.05	United States	eCommerce/Marketplace	GSV Capital, Norwest Venture Partners, Pinnacle Ventures
98	Home24	1.03	Germany	eCommerce/Marketplace	Rocket Internet, JP Morgan Chase & Co.
99	23andMe	1.03	United States	Healthcare	Google Ventures, New Enterprise Associates, MPM Capital
100	Xuanyixia	1	China	Social	Sequoia Capital China, Sina Weibo, Kleiner Perkins Caufield & Byers, Redpoint Ventures
101	TransferWise	1	United Kingdom	Fintech	IA Ventures, Index Ventures, SV Angel
102	Shazam	1	United Kingdom	Mobile Software & Services	IDG Ventures, Kleiner Perkins Caufield & Byers, Buran Venture Capital
103	Apus Group	1	China	Mobile Software & Services	Redpoint Ventures, QiMing Venture Partners, Chengwei Capital
104	CloudFlare	1	United States	Cybersecurity	New Enterprise Associates, Pelion Venture Partners, Union Square Ventures
105	Eventbrite	1	United States	eCommerce/Marketplace	Sequoia Capital, SoftTech VC, Tiger Global Management
106	Lookout	1	United States	Cybersecurity	Accel Partners, Greylock Partners, Lowercase Capital
107	AppDynamics	1	United States	Big Data	Battery Ventures, Kleiner Perkins Caufield & Byers, Institutional Venture Partners
108	Farfetch	1	United Kingdom	eCommerce/Marketplace	Advent Venture Partners, Index Ventures, e.ventures
109	SimpliVity	1	United States	Big Data	Accel Partners, Swisscom Ventures, Meritech Capital Partners
110	Hootsuite	1	Canada	Internet Software & Services	Accel Partners, OMERS Ventures, Insight Venture Partners
111	Kabam	1	United States	Gaming	Intel Capital, Redpoint Ventures, Pinnacle Ventures
112	Funding Circle	1	United Kingdom	Fintech	Accel Partners, Index Ventures, Ribbit Capital
113	Tujia	1	China	eCommerce/Marketplace	GGV Capital, QiMing Venture Partners
114	Razer	1	United States	Hardware	Accel Partners, Intel Capital
115	China Rapid Finance	1	China	Fintech	Broadline Capital, UBS
116	Fanli	1	China	eCommerce/Marketplace	QiMing Venture Partners, Steam boat Ventures
117	Zomato Media	1	India	Social	Sequoia Capital, VY Capital
118	JustFab	1	United States	eCommerce/Marketplace	Matrix Partners, Passport Capital, Rho Ventures
119	Qualtrics	1	United States	Big Data	Accel Partners, Insight Venture Partners, Sequoia Capital
120	Mogujie	1	China	Social	IDG Capital Partners, QiMing Venture Partners, Banyan Capital
121	Illumio	1	United States	Cybersecurity	Data Collective, Formation 8, Fenera Catalyst Partners
122	GrabTaxi	1.5	Singapore	On-Demand	GGV Capital, Vertex Venture Holdings, Softbank Corp.
123	BeiBei	1	China	eCommerce/Marketplace	Banyan Capital, New Horizon Capital, IDG Capital Partners
124	Panshi	1	China	Adtech	WI Harper Group, Fang Fund Partners, NewMaring Ventures
125	Yello Mobile	1	South Korea	Mobile Software & Services	Formation 8
126	Pluralsight	1	United States	Internet Software & Services	Felicis Ventures, Iconiq Capital, Insight Venture Partners
127	Quikr	1	India	eCommerce/Marketplace	Tiger Global Management, Norwest Venture Partners
128	InMobi	1	Singapore	Adtech	Kleiner Perkins Caufield & Byers, Softbank Corp., Sheralo Ventures
129	iwjw.com	1	China	eCommerce/Marketplace	Morningside Group, GGV Capital, Banyan Capital
130	AVAST Software	1	Czech Republic	Cybersecurity	Summit Partners, CVC Capital Partners
131	MarkLogic	1	United States	Big Data	Sequoia Capital, Tenaya Capital, Northgate Capital
132	Coupa Software	1	United States	Fintech	Battery Ventures, Iconiq Capital, T. Rowe Price
133	Fanduel	1	United States	Internet Software & Services	Pentech Ventures, Bullpen Capital, KKR
134	Zeta Interactive	1	United States	Internet Software & Services	GSO Capital Partners, Franklin Square
135	Zscaler	1	United States	Cybersecurity	TPG Growth, Lightspeed Venture Partners
136	Vox Media	1	United States	Media	Accel Partners, Comcast Ventures, General Atlantic
137	Kik Interactive	1	Canada	Social	Union Square Ventures, RRE Ventures, Spark Capital
138	Decolar	1	Argentina	Internet Software & Services	Sequoia Capital, TPG capital, Accel Partners
139	Carbon3D	1	United States	Hardware	Google Ventures, Sequoia Capital, Wakefield Group
140	Apttus	1	United States	Internet Software & Services	Iconiq Capital, K1 Capital, Salesforce Ventures
141	AppDirect	1	United States	Internet Software & Services	Foundry Group, iNovia Capital, StarVest Partners
142	Kabbage	1	United States	Fintech	BlueRun Ventures, SV Angel, Mohr Davidow Ventures
143	Datto	1	United States	Hardware	Technology Crossover Ventures, General Catalyst Partners
144	TutorGroup	1	China	Ed Tech	QiMing Venture Partners, Temasek Holdings, Silverlink Capital