

**디자인산업 특수분류 제정 건의 관련  
디자인산업 모집단 추정  
및 표본설계 연구 보고서**

**2013. 6.**



**미디어 리서치**  
MillwardBrown



# 목 차

## 제1장 디자인산업 모집단 추정 및 2013년 표본설계

- 1. 모집단 추정 ..... 3
- 2. 2013년 통계조사 표본 설계 ..... 7

## 제2장 조사 개요

- 1. 조사 목적 ..... 17
- 2. 과업 수행 범위 ..... 17
- 3. 조사 설계 ..... 18
- 4. 응답자 Profile ..... 19

## 제3장 디자인산업 특수분류 관련 통계조사 수요조사 결과

- 1. 수요조사 결과 종합 ..... 21
- 2. 디자인활용업체/전문디자인업체 ..... 24
- 3. 중앙부처/지자체 ..... 68

## 제4장 심층면접 조사결과

- 1. 디자인 산업 규모 추정치의 안정적 산출 방안 ..... 81
- 2. 디자인활용업체 선정 기준 검토 ..... 82
- 2-1. 디자이너 정의 검토 ..... 83
- 3. 디자인투자금액에 대한 무응답 대체 방법 ..... 85
- 4. 디자인투자 항목 ..... 86
- 5. 디자인분류 타당성 검토 ..... 88
- 6. 모집단 정의에 대한 검토 ..... 89
- 7. 프리랜서 디자인 산업 규모 산출 방안 검토 ..... 90
- 8. 디자인 수입/수출 규모 산출 방안 검토 ..... 91
- 9. 교육 부문 디자인 투자 금액 규모 및 인력 추정 검토 ..... 92

부록: 심층면접 녹취록

수요조사 및 심층면접 설문지

**제1장**

**디자인산업 모집단 추정 및 2013년 표본설계**

**1. 모집단 추정**

**1) 디자인 활용여부 조사 모집단**

- 디자인활용여부 조사 모집단을 다음과 같이 정의
  - 2010년 경제 총조사 결과 중 디자인산업 특수 분류에 해당되는 사업체 중 종사자수가 5인 이상인 사업체  
 종사자수 4인 이하는 디자인 활용 비율이 매우 낮을 것으로 추정하여 디자인활용여부 조사에서 제외함
  - 단, 1-1-1 제품디자인, 2-5-1 일러스트레이션, 4-1-1 인테리어디자인, 5-5-1 기타패션 텍스트아일 디자인은 종사자수 제한 없음
- 디자인활용여부조사 모집단의 사업체 수와 매출액을 2010년 경제 총조사 DB를 활용하여 산출
  - 사업체수: 290,838개
  - 매출액: 21,736,969억

대분류		중분류		사업체 수 (개)	매출액 합 (백만원)
1	제품 디자인	1-1	전기전자제품디자인	12,749	156,327,767
		1-2	다목적기계 및 공구디자인	5,913	182,442,442
		1-3	생활/환경용품디자인	11,178	106,049,901
		1-4	운송기기디자인	5,773	160,372,987
		1-5	가구디자인	3,313	10,194,162
		1-6	제조업 회사본부 디자인	1,811	26,908,008
		소계			40,737
2	시각 디자인	2-1	편집디자인	3,739	11,044,358
		2-2	식·의약품패키지디자인	7,396	70,825,030
		2-3	비식·의약품패키지디자인	646	7,040,659
		2-4	광고디자인(인쇄매체)	1,081	1,238,273
		2-5	기타시각디자인	2,446	4,611,625
		소계			15,308
3	디지털/멀티미디어 디자인	3-1	영상디자인	1,566	4,693,593
		3-2	웹디자인	2,022	6,639,370
		3-3	게임디자인	601	3,535,875
		3-4	기타디지털/멀티미디어디자인	654	3,210,934
		소계			4,843

대분류		중분류		사업체 수 (개)	매출액 합 (백만원)
4	인테리어/익스테리어디자인/건설 환경디자인	4-1	인테리어디자인	9,046	22,815,850
		4-2	인테리어장식디자인	5,869	13,519,371
		4-3	전시 및 무대디자인	1,920	4,907,492
		4-4	인테리어자재디자인	6,449	26,002,618
		4-5	익스테리어디자인	670	1,730,946
		4-6	조경 및 레저공간디자인	1,655	4,209,414
		4-7	리모델링디자인	5,619	106,782,112
		4-8	건설환경디자인	12,950	51,815,593
		4-9	토목환경디자인	10,961	75,528,844
		소계			55,139
5	패션/ 텍스타일디자인	5-1	패션디자인	1,829	10,035,168
		5-2	기능성패션디자인	3,885	8,782,408
		5-3	텍스타일디자인	2,770	11,067,517
		5-4	잡화디자인	2,059	6,757,762
		5-5	기타패션텍스타일디자인	579	340,587
		소계			11,122
6	서비스/ 경험 디자인	6-1	서비스디자인	50,162	483,405,205
		6-2	인터랙션디자인	6,755	85,460,193
		6-3	기타서비스/경험디자인	1,351	4,229,687
		소계			58,268
7	공예 디자인	7-1	금속공예	10,371	45,906,929
		7-2	도자공예	213	535,999
		7-3	섬유공예	1,901	6,529,682
		7-4	목공예	529	1,078,720
		7-5	기타공예	1,087	7,706,843
		소계			14,101
8	디자인 인프라 (디자인기반 기술)	8-1	디자인모형	2,740	8,141,044
		8-2	디자인연구개발	4,680	17,810,245
		8-3	기타디자인서비스	83,900	413,461,717
		소계			91,320
총 합 계				290,838	2,173,696,930

## 2) 디자인활용업체 모집단

○ 디자인활용업체 모집단을 다음과 같이 정의

- 디자인산업 특수 분류 소분류에 해당되는 표분산업분류 세세분류 기준으로 2011년 산업디자인통계조사 결과의 디자인 활용 비율을 반영하여 디자인활용업체 수를 추정 한 후 디자인산업 특수 분류 소분류 기준으로 합산해서 디자인활용업체 수를 추정

· 디자인활용업체 모집단 추정 산식:  $\hat{M} = \sum_j \sum_i (N_i \times \frac{m_i}{n_i})$

-  $i$  : 표준산업분류 세세분류

-  $j$  : 디자인산업 특수분류 소분류

-  $N_i$  :  $i$ 번째 표준산업분류 세세분류의 디자인활용여부 조사 모집단 크기  
( $i$ 번째 표준산업분류 세세분류에 해당하는 2010년 경제총조사 업체 수)

-  $n_i$  :  $i$ 번째 표준산업분류 세세분류의 디자인활용여부 조사 표본크기  
( $i$ 번째 표준산업분류 세세분류에 해당하는 2011년 산업디자인통계조사 디자인활용여부 응답 업체 수)

-  $m_i = \sum x_k$  :  $i$ 번째 표준산업분류 세세분류의 디자인활용업체 수

$$x_k = \begin{cases} 1, & \text{디자인활용업체인 경우} \\ 0, & \text{디자인활용업체가아닌 경우} \end{cases}$$

$k$ 는 2011년 산업디자인통계조사  $i$ 번째 세세분류의  $k$ 번째 조사업체

( $i$ 번째 표준산업분류 세세분류에 해당하는 2011년 산업디자인통계조사 디자인활용여부 조사 결과 디자인활용업체 수)

- 단, 6-1 서비스디자인, 8-3 기타디자인서비스에 해당되는 업종은 2011년 산업디자인통계조사에 포함되지 않은 업종으로 추정이 불가

○ 디자인활용업체 모집단의 사업체 수와 디자인투자금액을 2011년 산업디자인통계조사 DB를 활용하여 산출- 사업체수: 23,992개- 디자인투자금액: 66,789억

대분류		중분류		디자인 활용 업체 수 추정	디자인투자금액 합 추정 (백만원)
1	제품 디자인	1-1	전기전자제품디자인	2,104	650,496
		1-2	다목적기계 및 공구디자인	668	200,740
		1-3	생활/환경용품디자인	952	212,098
		1-4	운송기기디자인	292	308,161
		1-5	가구디자인	620	41,032
		1-6	제조업회사본부디자인	590	434,691
		소계		5,277	1,847,146
2	시각 디자인	2-1	편집디자인	1,490	166,833
		2-2	식·의약품패키지디자인	1,876	397,681
		2-3	비식·의약품패키지디자인	291	14,699
		2-4	광고디자인(인쇄매체)	645	62,586
		2-5	기타시각디자인	1,608	698,920
		소계		5,909	1,340,720
3	디지털/ 멀티 미디어 디자인	3-1	영상디자인	378	73,239
		3-2	웹디자인	702	98,547
		3-3	게임디자인	247	27,390
		3-4	기타디지털/멀티미디어디자인	248	55,922
		소계		1,574	255,098
4	인테리어/익스테 리어디자인/건설 환경디자인	4-1	인테리어디자인	2,334	982,059
		4-2	인테리어장식디자인	84	23,389
		4-3	전시및무대디자인	533	53,608
		4-4	인테리어자재디자인	396	47,512
		4-5	익스테리어디자인	170	31,137
		4-6	조경 및 레저공간디자인	210	58,379
		4-7	리모델링디자인	387	107,011
		4-8	건설환경디자인	500	68,495
		4-9	토목환경디자인	203	44,439
		소계		4,818	1,416,031
5	패션/ 텍스타일디자인	5-1	패션디자인	531	165,880
		5-2	기능성패션디자인	848	256,111
		5-3	텍스타일디자인	236	36,932
		5-4	잡화디자인	485	61,274
		5-5	기타패션텍스타일디자인	579	379,824
		소계		2,679	900,021
6	서비스/ 경험 디자인	6-1	서비스디자인	-	-
		6-2	인터랙션디자인	1,697	230,191
		6-3	기타서비스/경험디자인	318	233,749
		소계		2,014	463,940
7	공예 디자인	7-1	금속공예	375	34,290
		7-2	도자공예	1	181
		7-3	섬유공예	0	0
		7-4	목공예	54	9,287
		7-5	기타공예	13	6,640
		소계		443	50,398
8	디자인 인프라 (디자인기반 기술)	8-1	디자인모형	65	11,246
		8-2	디자인연구개발	1,262	394,256
		8-3	기타디자인서비스	-	-
		소계		1,327	405,502
총 합 계				23,992	6,678,856

## 2. 2013년 통계조사 표본 설계

### ○ 표본 추출 방법

- 표본크기는 표본추출방법과 모집단의 특성 및 층화방법 등의 영향을 받지만, 단순임의추출의 상황 하에서 통계분석 단위별로 평균 추정치의 목표오차  $d$ 를 어느 정도의 수준으로 통제할 것인가에 따라서 아래 식으로 계산할 수 있음

$$n = \frac{N z^2 p q}{N d^2 + z^2 p q}$$

여기서  $N$ 은 모집단의 크기이고,  $p$ 는 비율의 값이며  $q = 1 - p$ ,  $z$ 은 신뢰계수임 (신뢰수준 95% 하에서  $z=1.96$ )

- 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 결정함

이 때 모비율의 추정에 대하여 예상되는 표본오차는 단순임의추출을 가정하는 경우 95% 신뢰수준 하에서 약  $\pm 0.96P$ 임(단,  $p=0.5$ 로 가정함)

- 본 조사는 업종 및 종사자수를 고려한 층화추출법을 사용할 것이므로 실제 표본오차가 이보다 조금 더 작게 될 것으로 기대되며, 따라서 일반적인 기준에서 볼 때 표본오차가 충분히 허용할만한 수준으로 판단됨

### ○ 층화

- 조사내용의 특성과 모집단에 대한 대표성을 높이기 위해 업종과 종사자수를 층화변수로 고려함. 즉, 층화변수의 내용은 다음과 같음

- 업종: 디자인산업 특수 분류 소분류

- 종사자규모 : 5~9인, 10~19인, 20~49인, 50~99인, 100~299인, 300인 이상

○ 표본 추출 방법

- 디자인활용여부를 파악하기 위해 1차 표본을 추출하여 조사하고, 1차 표본 중 약 일부를 2차 표본으로 추출하여 관심변수들을 조사하는 이중추출법(two-phase sampling) 사용
- 이는 디자인활용여부에 대한 사전 정보가 없기 때문에 조사 비용과 시간을 효율적으로 사용하기 위함

○ 표본 추출 단계

· 1차 표본 배분:

업종별 종사자규모별 단순비례배분으로 표본크기를 할당할 경우 상당수의 층에 너무 작은 표본크기가 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 수행

단, 디자인활용여부 조사 모집단 중 전문디자인업에 해당하는 1-1-1 제품디자인, 2-5-1 일러스트레이션, 4-1-1 인테리어디자인, 5-5-1 기타패션텍스타일디자인은 전수디자인활용업체이므로 디자인활용여부 조사 표본에서 제외 함

· 2차 표본조사 배분:

1차 표본조사에서 디자인활용업체로 파악된 사업체 중 비례 할당을 통해 1,000개 업체와 전문디자인업에 해당되는 업체(4개 소분류) 600개 업체를 대상 표본 조사 실시 함

전문디자인업에 해당되는 업체의 경우 4인이하 사업체도 조사 대상에 포함되며 제곱근비례배분으로 표본크기를 할당하며, 50인 이상 사업체는 전수조사 실시함



▣ 1차표본 배분(디자인활용여부 조사 표본)

대분류		중분류		5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
1	제품 디자인	1-1	전기전자제품디자인	165	136	114	60	53	82	610
		1-2	다목적기계및공구디자인	111	76	65	30	24	106	412
		1-3	생활/환경용품디자인	127	97	84	51	38	49	446
		1-4	운송기기디자인	61	57	60	40	28	76	322
		1-5	가구디자인	58	40	29	11	7	5	150
		1-6	제조업회사본부디자인	14	16	15	11	9	61	126
		소계		536	422	367	203	159	379	2066
2	시각 디자인	2-1	편집디자인	59	43	32	14	12	23	183
		2-2	식·의약품패키지디자인	109	82	74	46	38	43	392
		2-3	비식·의약품패키지디자인	18	13	12	8	5	2	58
		2-4	광고디자인(인쇄매체)	32	17	9	8	1	1	68
		2-5	기타시각디자인	46	28	16	10	9	0	109
		소계		264	183	143	86	65	69	810
3	디지털/ 멀티 미디어 디자인	3-1	영상디자인	47	35	28	17	12	3	142
		3-2	웹디자인	36	28	20	10	7	9	110
		3-3	게임디자인	16	15	12	8	6	16	73
		3-4	기타디지털/멀티미디어디자인	17	16	13	8	7	7	68
		소계		116	94	73	43	32	35	393
4	인테리어/ 익스테리어 디자인/ 건설환경 디자인	4-1	인테리어디자인	86	64	45	23	18	76	312
		4-2	인테리어장식디자인	48	37	30	18	10	15	158
		4-3	전시및무대디자인	33	27	20	12	7	6	105
		4-4	인테리어자재디자인	86	69	49	21	13	9	247
		4-5	익스테리어디자인	24	19	14	8	9	4	78
		4-6	조경및레저공간디자인	26	20	16	8	5	2	77
		4-7	리모델링디자인	52	46	40	21	15	63	237
		4-8	건설환경디자인	98	83	72	40	33	205	531
		4-9	토목환경디자인	84	75	62	32	22	118	393
		소계		537	440	348	183	132	498	2138
5	패션/ 텍스타일 디자인	5-1	패션디자인	48	36	23	14	11	17	149
		5-2	기능성패션디자인	72	45	29	14	11	5	176
		5-3	텍스타일디자인	64	48	38	23	16	2	191
		5-4	잡화디자인	57	36	24	14	8	4	143
		소계		241	165	114	65	46	28	659
6	서비스/ 경험 디자인	6-1	서비스디자인	200	176	128	62	40	151	757
		6-2	인터랙션디자인	75	67	62	38	30	81	353
		6-3	기타서비스/경험디자인	21	17	11	5	5	6	65
		소계		296	260	201	105	75	238	1175
7	공예 디자인	7-1	금속공예	116	88	70	36	28	10	348
		7-2	도자공예	11	7	8	5	5	1	37
		7-3	섬유공예	44	35	24	15	9	1	128
		7-4	목공예	21	13	7	3	3	0	47
		7-5	기타공예	59	33	26	13	11	5	147
		소계		251	176	135	72	56	17	707
8	디자인 인프라 (디자인기반 기술)	8-1	디자인모형	31	25	18	8	4	1	87
		8-2	디자인연구개발	50	41	32	17	13	31	184
		8-3	기타디자인서비스	326	239	178	98	69	871	1781
		소계		407	305	228	123	86	903	2052
총 합 계				2648	2045	1609	880	651	2167	10000

▣ 2차표본 배분(전문디자인업체 조사 표본)

		4인이하	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100인 이상	계
1-1-1	제품디자인	70	42	24	15	4	2	157
2-5-1	일러스트레이션	81	42	29	18	9	0	179
4-1-1	인테리어디자인	66	33	24	15	9	3	150
5-5-1	기타패션텍스타일디자인	61	24	16	11	2	0	114
총합계		278	141	93	59	24	5	600

**별첨** 소분류별 모집단 현황

		사업체 수 (개)	매출액 합 (백만원)	디자인 활용 업체 수 추정	디자인투자금액 합 추정 (백만원)
1-1-1	제품디자인	917	615,311	917	456,666
1-1-2	의료기기디자인	1,189	3,729,759	124	10,525
1-1-3	컴퓨터및모니터디자인	171	1,627,934	10	1,759
1-1-4	컴퓨터주변기기디자인	295	1,806,547	-	-
1-1-5	유무선통신기기및통신장비디자인	1,458	69,667,751	13	2,034
1-1-6	영상기기디자인	363	10,575,974	115	14,934
1-1-7	음향기기디자인	398	4,193,625	6	1,096
1-1-8	방송용장비기기디자인	420	3,432,549	85	13,645
1-1-9	생활가전및주방가전디자인	2,132	25,981,276	293	40,436
1-1-10	사무기기디자인	215	1,919,466	14	1,385
1-1-11	조명기기디자인	842	3,149,207	130	44,036
1-1-12	전기장비및특수용도조명등디자인	4,349	29,628,368	398	63,980
1-2-1	공구디자인	884	3,974,481	84	8,595
1-2-2	악기디자인	34	113,330	4	688
1-2-3	측정 시험 제어 및 기타 정밀 기기 디자인	1,678	6,739,599	367	72,760
1-2-4	반도체 및 전자 부품 제조 관련 디자인	3,107	169,926,057	166	110,690
1-2-5	로봇 디자인	166	1,500,889	43	7,148
1-2-6	시계 디자인	44	188,086	5	860
1-3-1	안경 및 광학 기기 디자인	365	2,215,940	65	3,267
1-3-2	완구 디자인	134	308,528	40	4,762
1-3-3	스포츠/레저용품 디자인	186	500,961	22	6,126
1-3-4	사무/회화용품 디자인	126	392,153	123	7,481
1-3-5	위생용품 디자인	128	495,552	7	1,212
1-3-6	용기(用器) 디자인	59	411,211	-	-
1-3-7	생활용품 디자인	962	2,628,271	213	18,343
1-3-8	종이 및 판지 제품 디자인	2,225	14,456,609	166	39,418
1-3-9	화학제품, 고무, 플라스틱 제품 디자인	6,993	84,640,676	316	131,490
1-4-1	자동차 디자인	3,493	137,421,403	266	282,945
1-4-2	요트/선박 디자인	1,372	8,746,948	1	19,917
1-4-3	기차 디자인	12	2,659,853	-	-
1-4-4	항공/우주선 디자인	7	1,262,440	7	3,198
1-4-5	바이크 디자인	88	608,436	3	494
1-4-6	기타 운송 기기 디자인	801	9,673,907	16	1,607
1-5-1	리빙 가구 디자인	230	424,929	-	-
1-5-2	주방 가구 디자인	579	1,964,830	104	10,736
1-5-3	의료 가구 디자인	54	126,745	11	949
1-5-4	기타 가구 디자인	2,450	7,677,658	505	29,347
1-6-1	제조업 회사 본부 디자인	1,811	26,908,008	590	434,619
2-1-1	일반서적 편집 디자인	2,126	6,201,814	719	74,957
2-1-2	신문/잡지 편집 디자인	975	3,795,130	531	67,684
2-1-3	기타 인쇄물 편집 디자인	638	1,047,414	241	24,193
2-2-1	축·수산물 가공 식품 패키지 그래픽 디자인	2,417	15,728,835	525	145,036
2-2-2	농산물 가공 식품 패키지 그래픽 디자인	1,343	6,506,933	455	62,608
2-2-3	낙농품 및 방과류 패키지 그래픽 디자인	123	6,226,177	3	797
2-2-4	떡, 빵, 과자, 면류 패키지 그래픽 디자인	1,144	9,422,953	281	54,490
2-2-5	기타 식품 패키지 그래픽 디자인	1,647	14,839,398	372	76,167
2-2-6	음료 패키지 그래픽 디자인	233	5,471,455	81	6,310
2-2-7	의약품 패키지 그래픽 디자인	489	12,629,279	159	52,274
2-3-1	화학제품 패키지 그래픽 디자인	583	6,699,932	259	11,233
2-3-2	미디어 상품 패키지 그래픽 디자인	63	340,727	32	3,466
2-4-1	신문, 잡지 및 기타 인쇄물 광고 디자인	483	535,251	223	36,853
2-4-2	옥외 인쇄물 광고 디자인	598	703,022	422	25,733
2-5-1	일러스트레이션	1,231	676,283	1,181	627,175
2-5-2	아이덴티티 디자인	430	656,840	59	5,642

	사업체 수 (개)	매출액 합 (백만원)	디자인 활용 업체 수 추정	디자인투자금액 합 추정 (백만원)	
2-5-3	캐릭터디자인	593	3,068,972	359	65,338
2-5-4	타이포그래피	137	180,490	-	-
2-5-5	사진디자인	55	29,040	9	766
3-1-1	광고영화및비디오물영상디자인	245	397,253	66	16,399
3-1-2	일반영화및비디오물영상디자인	759	2,700,322	160	21,019
3-1-3	방송프로그램영상디자인	257	846,282	56	13,787
3-1-4	애니메이션디자인	141	284,815	73	18,050
3-1-5	공간영상디자인	164	464,921	24	3,984
3-2-1	웹사이트디자인	1,131	2,531,118	453	57,339
3-2-2	온라인광고디자인	891	4,108,252	249	41,208
3-3-1	온라인/모바일게임디자인	452	3,210,900	212	23,572
3-3-2	기타게임디자인	149	324,975	34	3,818
3-5-1	디지털DB소스디자인	353	1,781,760	178	48,186
3-5-2	기타디지털/멀티미디어디자인	301	1,429,174	69	7,736
4-1-1	인테리어디자인	5,338	12,641,852	1,650	844,467
4-1-2	건축디자인	3,679	10,112,902	685	137,592
4-1-3	실내조경디자인	29	61,096	-	-
4-2-1	인테리어코디네이션	121	286,644	2	364
4-2-2	실내조명디자인	5,748	13,232,727	82	23,025
4-3-1	전시디자인	612	1,173,092	322	32,417
4-3-2	무대디자인	1,308	3,734,400	211	21,191
4-4-1	목재자재디자인	433	947,979	29	4,919
4-4-2	플라스틱자재디자인	1,101	4,500,342	36	5,211
4-4-3	금속자재디자인	2,474	10,392,795	139	17,219
4-4-4	기타자재디자인	2,441	10,161,502	193	20,163
4-5-1	환경디자인	321	557,453	139	28,021
4-5-2	경관디자인	161	593,060	-	-
4-5-3	예술장식품디자인	188	580,433	31	3,116
4-6-1	조경디자인	1,589	4,037,189	183	50,688
4-6-2	놀이타/공원디자인	66	172,225	27	7,692
4-7-1	주거용건축물리모델링디자인	2,222	88,105,820	285	78,808
4-7-2	상업및기타건축물리모델링디자인	3,397	18,676,292	102	28,204
4-8-1	건축물축조디자인	4,957	29,184,567	138	29,962
4-8-2	건축물설비디자인	5,078	16,272,935	68	11,707
4-8-3	건축물유지관리서비스디자인	2,915	6,358,091	293	26,826
4-9-1	도로및교량디자인	3,561	34,369,502	47	12,778
4-9-2	토목환경디자인	6,762	40,239,491	142	30,216
4-9-3	토목지질환경디자인	638	919,851	14	1,446
5-1-1	남성복디자인	309	3,259,380	82	26,049
5-1-2	여성복디자인	1,174	5,850,472	349	111,506
5-1-3	유아동복디자인	185	565,039	60	19,207
5-1-4	모피디자인	102	326,846	22	3,784
5-1-5	전통복식디자인	59	33,431	18	5,334
5-2-1	스포츠웨어디자인	2,441	5,930,091	392	125,185
5-2-2	근무복,캐주얼웨어디자인	691	1,097,033	239	76,317
5-2-3	테크니컬웨어,아웃웨어디자인	190	147,490	28	8,809
5-2-4	이너웨어디자인	563	1,607,794	189	45,799
5-3-1	인테리어텍스타일디자인	528	1,534,217	55	15,075
5-3-2	직물디자인	132	300,359	21	2,891
5-3-3	편물디자인	802	2,847,212	88	15,185
5-3-4	프린팅디자인	904	4,006,130	71	3,781
5-3-5	기타패브릭디자인	404	2,379,599	-	-
5-4-1	패션악세서리디자인	597	2,345,126	34	4,114
5-4-2	슈즈디자인	594	1,970,256	215	12,876
5-4-3	가방디자인	363	1,275,431	46	555
5-4-4	기타잡화디자인	505	1,166,949	191	43,728
5-5-1	기타패션텍스타일디자인	579	340,587	579	379,824

		사업체 수 (개)	매출액 합 (백만원)	디자인 활용 업체 수 추정	디자인투자금액 합 추정 (백만원)
6-1-1	보건의료서비스디자인	6,119	3,846,928		
6-1-2	여가/레저서비스디자인	3,519	4,340,183		
6-1-3	교육서비스디자인	335	962,344		
6-1-4	커뮤니티서비스디자인	679	5,087,887		
6-1-5	공공행정서비스디자인	39,510	469,167,863		
6-2-1	휴먼인터랙션디자인	741	13,124,846	268	33,999
6-2-2	시스템/응용소프트웨어디자인	3,946	18,939,273	1,006	111,733
6-2-3	디지털간행물디자인	314	4,299,721	128	13,806
6-2-4	사용자인터페이스(UI)디자인	184	485,603	17	9,961
6-2-5	가타인터랙티브미디어디자인	1,570	48,610,750	277	60,693
6-3-1	서비스경영디자인컨설팅	1,351	4,229,687	318	233,749
7-1-1	금속단조디자인	311	3,322,646	-	-
7-1-2	금속압형디자인	1,804	8,804,002	1	76
7-1-3	금속주조디자인	425	4,523,249	9	1,484
7-1-4	비철금속주조디자인	304	1,797,460	-	-
7-1-5	커머셜주얼리디자인	152	269,537	1	101
7-1-6	귀금속디자인	185	796,923	151	10,569
7-1-7	금속표면장식디자인	7,190	26,393,112	213	22,058
7-2-1	도자디자인	142	255,834	1	181
7-2-2	건축도자디자인	71	280,165	-	-
7-3-1	자수디자인	240	183,523	-	-
7-3-2	매듭디자인	246	726,316	-	-
7-3-3	염색디자인	166	500,123	-	-
7-3-4	직조디자인	1,249	5,119,720	-	-
7-4-1	대목디자인	332	888,076	54	9,287
7-4-2	소목디자인	197	190,644	-	-
7-5-1	화학제품, 고무, 플라스틱제품디자인	269	4,913,692	8	329
7-5-2	나전-칠공예디자인	6	5,204	-	-
7-5-3	유리공예디자인	36	190,095	1	5,079
7-5-4	가죽공예디자인	195	1,399,309	-	-
7-5-5	지물공예디자인	213	546,780	5	1,232
7-5-6	석공예디자인	368	651,763	-	-
8-1-1	디자인목업및모형제작	2,736	8,116,798	61	10,270
8-1-2	컴퓨터응용모델링(CAD/CAM)	4	24,246	3	976
8-2-1	디자인기획	1,299	4,077,671	310	228,282
8-2-2	디자인연구및출판	3,381	13,732,574	952	165,975
8-3-1	법률서비스	1,683	3,003,109	-	-
8-3-2	행정서비스	4,858	152,016	-	-
8-3-3	교육서비스	26,955	54,515,238	-	-
8-3-4	디자인마케팅및유통	43,129	343,508,716	-	-
8-3-5	디자인관련기관	6,803	8,651,617	-	-
8-3-6	기타산업회사본부	472	3,631,021	-	-
총합계		290,838	2,173,696,930	23,992	6,678,856



**별첨** 소분류별 통계조사 1차 표본 현황

	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
1-1-2 의료기기디자인	20	14	10	5	5	1	55
1-1-3 컴퓨터 및 모니터디자인	6	6	5	3	5	0	25
1-1-4 컴퓨터 주변기기디자인	8	8	6	4	3	0	29
1-1-5 유무선통신기기 및 통신장비디자인	17	16	15	9	7	23	87
1-1-6 영상기기디자인	9	8	8	5	3	4	37
1-1-7 음향기기디자인	10	8	8	3	4	9	42
1-1-8 방송용장비/기기디자인	10	9	8	4	3	1	35
1-1-9 생활가전 및 주방가전디자인	24	21	17	9	6	16	93
1-1-10 사무기기디자인	7	6	6	3	3	1	26
1-1-11 조명기기디자인	17	12	9	4	5	2	49
1-1-12 전기장비 및 특수용도 조명등 디자인	37	28	22	11	9	25	132
1-2-1 공구디자인	16	13	11	4	3	5	52
1-2-2 악기디자인	14	5	11	2	2	0	34
1-2-3 측정시험제어 및 기타 정밀기기디자인	22	18	14	6	4	2	66
1-2-4 반도체 및 전자부품 제조 관련 디자인	26	23	21	13	11	99	193
1-2-5 로봇디자인	6	6	5	3	3	0	23
1-2-6 시계디자인	27	11	3	2	1	0	44
1-3-1 안경 및 광학기기 디자인	9	7	8	4	4	1	33
1-3-2 완구디자인	7	4	3	5	2	0	21
1-3-3 스포츠/레저용품디자인	8	6	4	4	3	0	25
1-3-4 사무/회화용품디자인	6	4	4	2	3	0	19
1-3-5 위생용품디자인	7	4	3	2	4	1	21
1-3-6 용기(用器) 디자인	3	3	4	5	2	0	17
1-3-7 생활용품 디자인	18	14	10	4	3	1	50
1-3-8 종이및판지제품디자인	26	20	16	8	5	7	82
1-3-9 화학제품, 고무, 플라스틱제품 디자인	43	35	32	17	12	39	178
1-4-1 자동차디자인	24	23	25	17	13	65	167
1-4-2 요트/선박디자인	14	14	15	12	11	3	69
1-4-3 기차디자인	1	4	3	3	0	1	12
1-4-4 항공/우주선 디자인	4	0	2	0	0	1	7
1-4-5 바이크디자인	5	4	3	2	1	1	16
1-4-6 기타 운송기기디자인	13	12	12	6	3	5	51
1-5-1 리빙가구디자인	10	6	4	1	2	0	23
1-5-2 주방가구디자인	15	9	7	3	2	1	37
1-5-3 의료가구디자인	4	3	3	1	0	0	11
1-5-4 기타가구디자인	29	22	15	6	3	4	79
1-6-1 제조업 회사본부 디자인	14	16	15	11	9	61	126
2-1-1 일반서적편집디자인	26	20	15	6	5	9	81
2-1-2 신문잡지편집디자인	17	13	11	6	5	14	66
2-1-3 기타 인쇄물 편집디자인	16	10	6	2	2	0	36
2-2-1 축수산물 가공식품 패키지그래픽디자인	26	20	18	10	7	8	89
2-2-2 농산물 가공식품 패키지그래픽디자인	22	15	11	6	4	0	58
2-2-3 낙농품 및 빙과류 패키지그래픽디자인	3	3	5	4	4	4	23
2-2-4 떡, 빵, 과자, 면류 패키지그래픽디자인	20	13	11	6	6	15	71
2-2-5 기타 식품 패키지그래픽디자인	22	17	14	9	6	4	72
2-2-6 음료 패키지그래픽디자인	7	6	6	3	4	4	30
2-2-7 의약품 패키지그래픽디자인	9	8	9	8	7	8	49
2-3-1 화학제품 패키지그래픽디자인	13	10	9	5	4	2	43
2-3-2 미디어상품 패키지그래픽디자인	5	3	3	3	1	0	15
2-4-1 신문잡지 및 기타 인쇄물 광고디자인	15	8	4	5	0	1	33
2-4-2 옥외인쇄물광고디자인	17	9	5	3	1	0	35
2-5-1 일러스트레이션	3	3	3	2	3	0	14
2-5-2 아이덴티티디자인	13	9	5	2	3	0	32
2-5-3 캐릭터디자인	17	9	5	2	3	0	36
2-5-4 타이포그래피	8	4	3	4	0	0	19
2-5-5 사진디자인	5	3	0	0	0	0	8

		5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
3-1-1	광고영화 및 비디오표 영상디자인	9	7	5	2	2	0	25
3-1-2	일반영화 및 비디오표 영상디자인	15	10	10	6	3	2	46
3-1-3	방송프로그램 영상디자인	9	7	5	3	4	1	29
3-1-4	애니메이션디자인	6	6	5	3	3	0	23
3-1-5	공간영상디자인	8	5	3	3	0	0	19
3-2-1	웹사이트디자인	19	15	11	5	4	5	59
3-2-2	온라인광고디자인	17	13	9	5	3	4	51
3-3-1	온라인/모바일게임디자인	10	9	8	5	5	16	53
3-3-2	기타 게임디자인	6	6	4	3	1	0	20
3-5-1	디지털DB소스디자인	9	8	8	4	3	3	35
3-5-2	기타 디지털/멀티미디어디자인	8	8	5	4	4	4	33
4-1-1	인테리어디자인	37	29	23	12	10	44	155
4-1-2	건축디자인	35	25	19	10	8	31	128
4-1-3	실내조경디자인	14	10	3	1	0	1	29
4-2-1	인테리어코디네이션	7	4	3	5	2	0	21
4-2-2	실내조명디자인	41	33	27	13	8	15	137
4-3-1	전시디자인	14	11	7	4	4	3	43
4-3-2	무대디자인	19	16	13	8	3	3	62
4-4-1	목재자재디자인	12	9	6	2	2	0	31
4-4-2	플라스틱자재디자인	18	16	11	5	3	0	53
4-4-3	금속자재디자인	28	22	16	7	3	2	78
4-4-4	기타자재 디자인	28	22	16	7	5	7	85
4-5-1	환경디자인	10	8	5	3	3	0	29
4-5-2	경관디자인	7	5	4	3	3	3	25
4-5-3	예술장식품디자인	7	6	5	2	3	1	24
4-6-1	조경디자인	21	17	14	7	4	2	65
4-6-2	놀이터/공원디자인	5	3	2	1	1	0	12
4-7-1	주거용 건축물 리모델링 디자인	25	20	17	9	7	50	128
4-7-2	상업 및 기타 건축물 리모델링 디자인	27	26	23	12	8	13	109
4-8-1	건축물 축조 디자인	37	30	25	13	10	66	181
4-8-2	건축물 설비 디자인	37	31	26	13	9	47	163
4-8-3	건축물 유지관리 서비스 디자인	24	22	21	14	14	92	187
4-9-1	도로 및 교량 디자인	29	27	23	12	8	30	129
4-9-2	토목환경 디자인	41	36	30	17	12	87	223
4-9-3	토목 지질 환경 디자인	14	12	9	3	2	1	41
5-1-1	남성복디자인	9	8	6	3	4	4	34
5-1-2	여성복디자인	20	15	10	5	4	12	66
5-1-3	유아동복디자인	8	6	4	2	0	1	21
5-1-4	모피디자인	6	4	3	3	3	0	19
5-1-5	전통복식디자인	5	3	0	1	0	0	9
5-2-1	스포츠웨어디자인	31	19	13	6	4	2	75
5-2-2	근무복, 캐주얼웨어디자인	17	10	7	4	3	1	42
5-2-3	테크니컬웨어, 아우터웨어디자인	10	5	3	1	1	0	20
5-2-4	이너웨어디자인	14	11	6	3	3	2	39
5-3-1	인테리어텍스타일디자인	14	10	6	3	3	0	36
5-3-2	직물디자인	7	5	4	3	0	0	19
5-3-3	편물디자인	18	12	8	4	5	0	47
5-3-4	프린팅디자인	14	12	12	9	5	1	53
5-3-5	기타페브릭디자인	11	9	8	4	3	1	36
5-4-1	패션악세서리디자인	16	9	6	3	2	1	37
5-4-2	슈즈디자인	14	11	8	4	2	2	41
5-4-3	가방디자인	13	7	4	4	2	0	30
5-4-4	기타잡화디자인	14	9	6	3	2	1	35
6-1-1	보건의료서비스디자인	36	35	33	17	9	0	130
6-1-2	여가/레저서비스디자인	28	27	24	12	6	6	103
6-1-3	교육서비스디자인	11	7	6	3	4	1	32
6-1-4	커뮤니티서비스디자인	13	13	10	4	3	1	44

		5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
6-1-5	공공행정서비스디자인	112	94	55	26	18	143	448
6-2-1	휴먼인터랙션디자인	13	12	10	6	6	18	65
6-2-2	시스템/응용 소프트웨어디자인	30	28	24	13	9	30	134
6-2-3	디지털간행물디자인	9	7	6	4	4	7	37
6-2-4	사용자인터페이스(UI)디자인	7	5	5	3	3	3	26
6-2-5	기타 인터랙티브미디어디자인	16	15	17	12	8	23	91
6-3-1	서비스경영디자인컨설팅	21	17	11	5	5	6	65
7-1-1	금속단조디자인	8	8	6	3	4	0	29
7-1-2	금속압형디자인	24	17	15	8	5	3	72
7-1-3	금속주조디자인	8	9	10	6	4	2	39
7-1-4	비철금속주조디자인	9	8	6	3	4	0	30
7-1-5	커머셜주얼리디자인	8	5	3	2	0	0	18
7-1-6	귀금속디자인	9	5	4	3	4	0	25
7-1-7	금속표면장식디자인	50	36	26	11	7	5	135
7-2-1	도자디자인	7	4	4	2	4	1	22
7-2-2	건축도자디자인	4	3	4	3	1	0	15
7-3-1	자수디자인	10	6	3	0	0	0	19
7-3-2	매듭디자인	9	7	4	5	1	0	26
7-3-3	염색디자인	6	6	5	5	5	0	27
7-3-4	직조디자인	19	16	12	5	3	1	56
7-4-1	대목디자인	11	8	5	2	3	0	29
7-4-2	소목디자인	10	5	2	1	0	0	18
7-5-1	나전칠공예디자인	9	7	6	4	3	5	34
7-5-2	유리공예디자인	22	6	5	2	1	0	36
7-5-3	가죽공예디자인	7	6	5	3	5	0	26
7-5-4	지물공예디자인	8	7	6	2	1	0	24
7-5-5	석공예디자인	13	7	4	2	1	0	27
8-1-1	디자인 목업 및 모형 제작	30	23	17	8	4	1	83
8-1-2	컴퓨터응용모델링 (CAD/CAM)	1	2	1	0	0	0	4
8-2-1	디자인 기획	20	16	11	5	4	6	62
8-2-2	디자인 연구 및 출판	30	25	21	12	9	25	122
8-3-1	법률 서비스	26	15	12	5	3	8	69
8-3-2	행정 서비스	18	38	29	15	10	297	407
8-3-3	교육 서비스	92	60	53	38	29	462	734
8-3-4	디자인 마케팅 및 유통	127	86	59	27	17	87	403
8-3-5	디자인관련 기관	54	32	19	9	6	6	126
8-3-5	기타산업 회사본부	9	8	6	4	4	11	42
총합계		2648	2045	1609	880	651	2167	10000

※ 음영표기 셀은 전수조사 실시



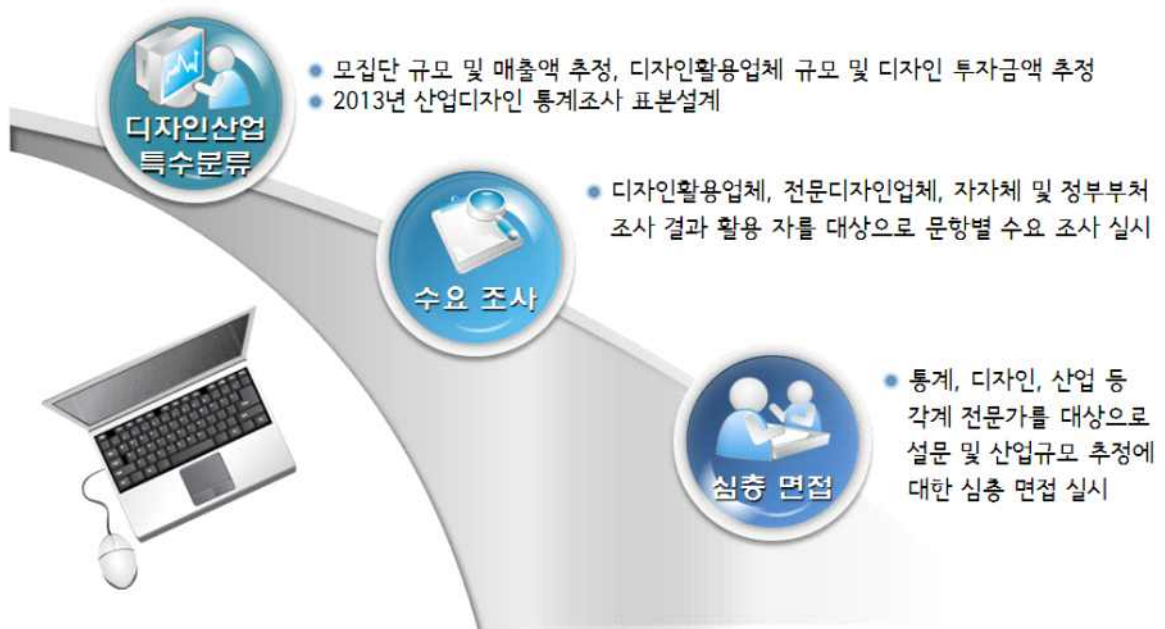
제2장

조 사 개 요

1. 조사 목적

- 2013년 산업디자인통계조사를 수행함에 앞서  
과거 조사 결과 및 2차 자료를 활용하여 이용하여 디자인 산업 특수 분류체  
계 기준 디자인 산업 규모를 추정함.  
또한 기존 산업 규모 추정 방법의 신뢰도와 정확성을 검토, 산업디자인통계  
조사 설문지의 적정성을 확인하기 위해 산업디자인통계조사 조사 항목 관련 수  
요조사 및 심층면접 조사를 실시하여 2013년 산업디자인 통계조사에 반영하  
도록 함.

2. 과업 수행 범위



### 3. 조사 설계

#### 1) 수요조사

조사 대상	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인 활용 업체 실태조사, 전문디자인업체 실태조사, 지자체 및 정부부처 실태조사 결과 활용자</li> </ul>
조사방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>이메일 조사</li> </ul>
표본추출	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인 관련학계 등 무작위 추출</li> </ul>
표본크기	<ul style="list-style-type: none"> <li>총 61표본                             <ul style="list-style-type: none"> <li>디자인 활용 업체 실태조사: 23명, 전문디자인업체 실태조사: 20명, 지자체 및 정부부처: 18명</li> </ul> </li> </ul>
과업수행기간	<ul style="list-style-type: none"> <li>2013년 5월 28일 ~ 6월 27일</li> </ul>

#### 2) 심층면접 조사

조사 대상	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인, 통계, 산업 등 산업디자인통계조사각 분야 전문가</li> </ul>
조사방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>개별심층면접조사 (In-depth Interview)</li> </ul>
표본추출	<ul style="list-style-type: none"> <li>임의 추출</li> </ul>
표본크기	<ul style="list-style-type: none"> <li>총 11표본</li> </ul>
과업수행기간	<ul style="list-style-type: none"> <li>2013년 6월 10일 ~ 6월 19일</li> </ul>

## 4. 응답자 Profile

### 1) 수요조사

디자인활용업체		전문디자인업체		중앙부처/지자체	
소속	대상자	소속	대상자	소속	대상자
인터패션플래닝	박OO	디맨드컨설팅그룹	김OO	서울디자인센터	박OO
(주)이건만AnF	이OO	뮤지엄수	정OO	경기도 경기도청	범OO
(주)베코인터내셔널 디자인실	한OO	듀얼인테리어디자인	김OO	특허청	윤OO
패션캠프	김OO	디자인도트	이OO	한국공공디자인학회	이OO
한국아쿠르트 디자인실	박OO	UK	금OO	서울시청 공공디자인과	장OO
색종이	조OO	(주)팀커뮤니케이션즈	윤OO	디자인융복합학회	OOO
한국산업기술평가관리원	허OO	플랜	최OO	세종시	오OO
디자인융복합학회	OOO	리노컴즈	이OO	경기도 성남시청 도시디자인과 디자인정책팀	정OO
한국체육산업개발(주)	강OO	비드컴퍼니	임OO	강원도 홍천군청 도시디자인담당	김OO
(주)경남신문사	OOO	신혜리주얼리	신OO	전남 영광군청 도시디자인팀	김OO
전북산업디자인협회	고OO	금부치아 대표	오OO	전북 진안군청 도시계획팀	배OO
대양전기공업(주)	김OO	커뮤니티디자인연구소	이OO	충남 금산군청 도시디자인팀	박OO
와이앤비푸드	송OO	Integral Design Institute	서OO	충북 청원군청 공공디자인팀	소OO
에스엠가구	안OO	올커뮤니케이션(주)	김OO	울산 북구청 건축주택과 도시디자인	안OO
통계청	김O	통계청	이OO	전북 완주군청 지역개발과 도시계획	오OO
코리아틀링(주)	차OO	한국디자인기업협회	OOO	경남 하동군청 디자인팀	장OO
코아주얼리	최OO	한국디자인기업협회	OOO	대전 대전광역시 공공디자인팀	최OO
중량구 시설관리공단	OOO	한국디자인학회	OOO	통계청	이OO
아이즈스튜디오	임OO	산업연구원	이OO		
포스콘(주)	신OO	통계청	김OO		
산업연구원	이OO				
통계청	이OO				
한국디자인학회	OOO				

## 2) 심층면접 조사

소속	대상자	면접일
호서대학교 통계학과	강OO	6월 10일(월) 11시
산업연구원 성장동력산업연구센터	이OO	6월 11일(화) 10시
(사)한국실내건축가협회	김OO	6월 12일(수) 15시
통계청 지역고용조사 담당	김O	6월 14일(금) 11시
통계청 경제통계국	이OO	6월 14일(금) 11시
통계청 경제통계국	김OO	6월 14일(금) 13시 30분
특허청 산업재단정책국	윤OO	6월 14일(금) 15시 30분
산업통상자원부 전자부품과	홍OO	6월 14일(금) 18시 30분
디자인기업협회	임OO	6월 17일(월) 16시
대구경북디자인센터	장OO	6월 18일(화) 13시
연세대 예술디자인학부	이OO	6월 19일(수) 13시

제3장

디자인산업 특수분류 관련 통계조사 수요조사 결과

1. 수요조사 결과 종합

1) 디자인활용업체

(단위: 명)

항목 평균	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야한다	개선할 필요없다	무응답
1. 많이 활용하는 디자인 분야	21	1	1	4	8	11
2. 디자인 개발 시 자체 디자인 개발 비중 및 외주 디자인 개발비중 정도	19	2	2	1	9	13
3. 총 직원 수 및 디자이너 수, 디자인부서 총 직원수 (정규직/ 비정규직 구분)	14	6	3	5	8	10
4. 디자인 영역별 디자이너 수	12	7	4	3	9	11
5. 재무 및 투자 현황(매출액, 영업이익, 디자인투자액 등)	18	3	2	4	8	11
6. 디자인투자액의 적정 수준	15	5	3	5	6	12
7. 전년 대비 디자인투자 금액 및 디자이너 고용 전망	18	4	1	2	7	14
8. 제품 판매에 영향을 미치는 디자인, 품질, 가격, 마케팅 요소의 비중	18	3	2	3	7	13
9. 주력 제품(서비스)의 디자인 평균 기대수명	17	4	2	1	9	13
10. 경쟁사(경쟁제품) 대비 주력제품의 디자인 품질 수준	13	5	5	7	5	11
11. 해외 지사 여부, 해외 관련 기관 및 인력 교류 여부	15	6	2	6	6	11
12. 해외 교류 방법(지사, 연구소, 협력기관, 프리랜서 등)	17	5	1	6	6	11
13. 해외 교류 지역	12	9	2	3	9	11
14. 신제품 개발 프로세스에서 디자이너 또는 전문디자인업체가 처음 개입하는 단계	15	6	2	6	9	8
15. 디자인 연구, 개발 등에 정부의 지원을 받은 경험 여부	16	5	2	3	9	11
16. 디자인 관련 자원 및 시스템 구축여부 및 각각의 중요도	18	2	3	3	8	12
17. 재직중인 디자이너의 평균 근속년수	17	4	2	2	8	13
18. 디자인 관련부서가 만들어진 시기	9	10	4	1	11	11
19. 디자인 관련부서의 총괄 책임자의 현재 직위 및 전공	11	7	3	2	11	10
20. 디자인 부서에 다양한 분야의 전공자들로 구성되어 있는지 여부	13	7	3	2	9	12
21. 디자인 부서에 필요한 타 전공 인력 분야	14	6	3	3	8	12
22. 디자인전담부서와 타부서간 커뮤니케이션(협업) 수준	17	4	2	4	6	13
23. 생상품 디자인 결정에 대한 디자이너 관여 수준	14	7	2	4	7	12
24. 디자이너 재교육 실시 여부 및 재교육 방법	17	4	2	7	5	11
25. 디자이너 재교육 시 애로 사항	15	5	3	6	6	11
26. 대학에서의 디자인 교육이 실제 디자인 업무에 기여하는 정도	18	2	3	6	5	12
27. 디자인 전공 대학 교육에서 시급히 보강되어야 할 교육	19	1	3	5	6	12
28. GD마크 인식 정도	14	5	4	4	9	10
29. GD마크 획득이 경영활동에 기여하는 정도	13	4	6	2	10	11
30. 디자인 개발 시 애로사항	18	4	1	1	10	12

## 2) 전문디자인업체

(단위: 명)

항목평균	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야한다	개선할필요없다	무응답
항목평균	14	3	4	4	3	13
1. 주로 서비스하는 디자인 분야	18	0	2	3	3	14
2. 디자이너 수 및 종사자 수	17	0	3	4	3	13
3. 1년 이하 비정규직으로 근무한 인원수	13	4	3	3	3	14
4. 디자인 영역별 디자이너 수	16	0	4	5	2	13
5. 디자이너 근속년수	15	1	4	4	3	13
6. 매출 구성(국내 및 해외 디자인 개발 용역 비율 등)	16	1	3	1	6	13
7. 귀사의 고객(대기업, 중기업, 소기업 등) 비중	12	3	5	5	2	13
8. 재무 및 투자 현황(매출액, 영업 이익, 자본금, 디자인투자)	17	2	1	4	2	14
9. 차년도 매출액, 디자이너 고용, 디자인 투자 전망	10	4	6	4	4	12
10. 디자이너 재교육 방법 및 재교육 실시 여부	12	4	4	3	5	12
11. 디자이너 재교육 시 애로사항	11	3	6	4	4	12
12. 대학에서의 디자인 교육이 실무에 기여하는 정도	12	3	5	4	3	13
13. 디자인 전공 대학 교육에서 보장되어야 할 교육	14	4	2	4	3	13
14. 디자인 분야 외에 가장 필요한 인력의 전공 분야	15	3	2	3	3	14
15. 해외 교류 여부 및 교류 방법, 교류 지역	11	3	6	5	4	11
16. 경쟁사 대비 디자인 품질 수준	8	5	7	4	5	11
17. GD마크 인식 정도	11	4	5	2	5	13
18. GD마크 획득이 경영활동에 기여하는 정도	8	7	5	4	5	11
19. 비즈니스 활성화를 위해 정부 지원이 우선적으로 필요한 부문	16	1	3	5	2	13
20. 디자인산업이 육성 발전하는데 가장 장애가 되는 요인	15	2	3	5	2	13
21. 디자인산업이 타산업에 비해 가장 취약한 부분	17	1	2	4	2	14
22. 디자인 개발을 하면서 느끼는 가장 큰 애로사항	16	2	2	3	3	14
23. 매출 증대 방안으로 향후 계획하고 있는 것	13	2	5	3	3	14
24. 귀사의 디자인용역제공이 고객의 기대에 못 미친 이유	11	5	4	4	4	12
25. 최종산출물에 대한 디자인권 귀속 여부	17	1	2	5	2	13
26. 디자인 관련 자원 및 시스템의 구축여부 및 중요도	18	0	2	4	2	14

### 3) 중앙부처/지자체

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야한다	개선할 필요없다	무응답
<b>항목평균</b>	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>13</b>
1. 디자인 관련 전담부서 및 디자이너 여부	17	0	1	1	4	13
2. 디자인 전담부서의 당해연도 예산	15	1	2	3	2	13
3. 디자인 전담부서가 만들어진 시기	11	4	3	0	5	13
4. 디자인 전담부서 직원수 및 디자이너 수	14	1	3	0	6	12
5. (디자인 전담부서가 없는 경우) 공공디자인 사업을 주로 담당하는 곳	14	2	2	0	5	13
6. 기관 특성(아이덴티티)을 고려한 공공디자인 가이드라인 또는 마스터플랜이 있는지 여부	16	0	2	2	3	13
7. 디자인 관련 예산 집행 시, 기관에서 직접 용역을 발주하는 비율과 기관 산하기관을 통하는 비율	12	3	3	1	5	12
8. 공공디자인이 포함된 사업을 발주할 경우 설계,시공 등 과 별도로 디자인사업 부문만 분리하여 발주하는 비율과 디자인 사업을 포함하여 발주하는 비율	12	3	3	1	5	12
9. 공공디자인사업 중 우선적으로 추진되어야할 정책	15	0	3	2	4	12
10. 디자인교육을 실시한 적이 있는지 여부	15	1	2	1	4	13
11. 실행되었으면 하는 디자인교육 방식	14	2	2	2	3	13





각 디자인에 대한 정의는 참고

- 포장디자인 분야는 협소하고 제품디자인에 포함되므로 제외하는 것이 좋음.  
과거 산업디자인통계조사에서는 포장디자인이 제품디자인에 포함되어 있었음.

## 2) [활용]디자인 개발 시 자체 디자인 개발 비중 및 외주 디자인 개발비중

문2) 귀 사의 디자인 개발 시 사내 인력을 활용한 자체 디자인 개발 비중과 외부 인력이나 용역을 활용한 외주 디자인 개발 비중은 각각 어느 정도입니까?

자체 개발 비중	국내 외주 비중	해외 외주 비중	계
%	%	%	100%

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	<b>19</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>9</b>	<b>13</b>

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 없음

### ▣ 전문가 의견

- 대기업의 경우 해외 외주 비중이 높을 것으로 전망.  
그러나 대외비로 정보를 노출하지는 않을 것임.

### 3) [공통] 종사자 및 디자이너 수 현황

#### 활용

문3) 2010년 12월 기준 귀사의 총 직원 수 및 디자이너 수, 디자인부서 총 직원수에 대한 질문입니다.  
(직원에는 상용근로자 및 고용주, 가족 종사자는 포함되나 일일 수당제로 고용된 자, 일정한 급여 없이 봉사료 또는 판매 수수료만 받는 자, 파견직, 파트타임, 교육훈련생 등은 제외됨)

2010년 12월 기준	총 직원 수			디자이너 수			디자인부서 총 직원 수
	남 자	여 자	계	남 자	여 자	계	
정규직	명	명	명	명	명	명	명
비정규직				명	명	명	명

#### 전문

문2) 2010년 12월 기준 귀사의 전공별 종사자 수에 대한 질문입니다.  
종사자는 1년 이상 고용되어 일정한 급여를 받는 자(상용근로자 등), 고용주, 자영업자 및 무급 가족 종사자를 포함하고, 디자이너는 학교, 학원 등에서 전문 디자인 교육을 이수한 자를 의미함

	남 자	여 자	계
① 디자이너	명	명	명
② 디자이너 외	명	명	명

#### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

활용	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	14	6	3	5	8	10

전문	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	17	0	3	4	3	13

#### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 총 직원 수는 전국사업체조사 활용
- 근속여부와 디자이너의 퀄리티는 비례하지 않기 때문에 퀄리티별 상중하 레벨이 필요 할 듯
- 같은 일을 하면서 정규직이라면 보다 안정적이겠지만, 파견이나 비정규, 아르바이트, 프리랜서 등 다양한 방법으로 디자인 직종에 종사하는 방법과 그렇게 진행이 되고 있어 능력에 맞는 조건(급여, 근무환경 등)이 성사된다면 굳이 정규와 비정규의 구분이 필요하다고 생각되지 않습니다.

▣ 전문가 의견

- 고용노동부 기준으로 변경

상용근로자, 임시 및 일용근로자, 자영업자, 무급가족종사자, 기타종사자로 구분  
사업체별 고용상태별 현황은 경제총조사, 전국사업체조사에서 제공하고 있음

- 디자인 부서 내에 디자이너 외 전공자가 많이 있으므로, 디자인 부서 총 직원수는  
별로로 확인해야 함.

삼성의 경우 디자인 부서 내 30% 정도만 디자이너이고 나머지는 타 전공자임

- 디자인활용업체와 전문디자인업체 설문 통일, 디자인활용업체 기준으로

4) [공통] 디자인 영역별 디자이너 수

문4) 귀 사의 디자이너 수를 활동 디자인 영역별로 작성해 주십시오.  
만약 한 디자이너가 여러 영역에서 활동 중이라면 주요 영역 하나를 기준으로 작성해 주십시오.  
(디자이너 기준: 정규직 또는 비정규직 직원으로 학교나 학원 등에서 전문디자인교육과정을 이수한 자)

제품디자인	명	시각디자인	명
디지털미디어디자인	명	환경디자인 (인테리어, 건축물, 조경 등)	명
의상패션디자인	명	포장디자인	명
기타디자인(구체적으로 작성: )			명
합 계			명

▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

활용	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	12	7	4	3	9	11

전문	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	16	0	4	5	2	13

▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 활용업체의 경우 분야를 구분할 정도로 사내 디자이너 수가 많지 않음

## ▣ 전문가 의견

- 디자이너가 여러 분야의 일을 하므로 복수로 받는 것도 고려
- 디자이너 기준에 대한 명확한 정의 필요. 디자인진흥원의 전문회사 신고 시 전문인력 자격기준을 참고 할 것
  - ▶ 디자인 실무 경력 2년이상 또는 디자인관련학과 전공 또는 디자인 직무 관련 자격증 소지자

### ※ 디자인진흥원 전문회사 신고 전문인력 자격기준

- 국가기술자격법에 의한 디자인 직무의 기술사, 기사 자격소지자
- 국가기술자격법에 디자인 직무의 산업기사 자격소지자로서 2년이상산업디자인분야 실무경력이 있는 자
- 대학원 산업디자인 관련학과 졸업자. 다만, 디자인관련 학부졸업자에 한하며, 일반학부졸업자인 경우에는 1년 이상의 산업디자인분야 실무경력이 있는 자
- 4년제 대학 산업디자인 관련학과 졸업자(또는 동등 이상 자격 소지자)로서 1년 이상의 산업디자인분야 실무경력이 있는 자
- 4년제 대학 일반미술학과 졸업자(또는동등이상 자격 소지자)로서 2년 이상의 산업디자인분야 실무경력이 있는 자
- 전문대학 산업디자인 관련학과 졸업자(또는 동등이상자격소지자)로서 3년이상 산업디자인분야실무경력이 있는 자
- 전문대학 일반 미술학과 졸업자(또는 동등 이상 자격 소지자)로서 4년이상 산업디자인 분야 실무경력이 있는 자
- 고등학교 졸업자(또는동등이상의 자격소지자)로서 6년이상 산업디자인 분야실무경력이 있는 자
- 대한민국 산업디자인 전람회 초대디자이너 또는 추천디자이너

### 5) [공통] 재무 및 투자 현황

**활용**  
 문5) 귀 사의 2009년, 2010년 동안의 재무 및 투자 현황에 대한 질문입니다.  
 (연구개발비는 디자인 투자금액을 포함하여 응답해 주십시오  
 연구개발비에는 기초연구, 제품개발 등 연구개발에 투자된 직원 월급 등 인건비, 기자재구입비, 용역비 등이 포함됨)

년도	재무 및 투자 현황		조	천억	백억	십억	억	천만	백만
2010년	매출액								
	영업 이익								
	연구개발비	총 금액 디자인투자							
2009년	매출액								
	영업 이익								
	연구개발비	총 금액 디자인투자							

**전문**  
 문7) 귀 사의 2009년, 2010년 동안의 재무 및 투자 현황에 대한 질문입니다.  
 (연구개발비는 디자인 투자금액을 포함하여 응답해 주십시오  
 연구개발비에는 기초연구, 제품개발 등 연구개발에 투자된 직원 월급 등 인건비, 기자재구입비, 용역비 등이 포함됨)

년도	재무 및 투자 현황		조	천억	백억	십억	억	천만	백만
2010년	매출액								
	영업 이익								
	연구개발비	총 금액 디자인투자							
2009년	매출액								
	영업 이익								
	연구개발비	총 금액 디자인투자							

▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

활용	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	<b>18</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>11</b>

전문	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	<b>17</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>14</b>

▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 업체들이 정확한 데이터를 줄까 의문임
- 디자인은 단순한 기술이 아닌 계속 연마하고 창의성을 키우도록 노력해야하는 부분으로 디자인 투자액에 교육 비용 및 세미나, 포럼 등의 기회 증진 비용이 포함되어야 함
- 디자이너는 출장이 많으므로 국내외 출장비가 포함되어야 함

▣ 전문가 의견

- 두 해의 정보를 묻게 되면 응답부담을 느껴 응답 거절률이 높으므로 한 해의 정보만 정확하게 산출하는 것이 좋음
- 디자인투자금액은 산출이 어려우므로 응답거절이 많을 것으로 예상  
법인의 경우 2차 정보 활용이 가능, 2차 정보를 활용하여 응답 부담을 줄임.
- 전문디자인업체는 전국사업체 조사 결과를 활용하면 됨.

## 6) [활용] 디자인 투자액의 적정 수준

문5) 귀 사의 디자인투자 금액은 매출액의 몇 % 수준이 적정하다고 생각하십니까? ( \_\_\_\_\_ %)

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	15	5	3	5	6	12

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 세부적인 통계는 불필요함
- 설문 제외
- 현실적 조사가능성이 작음
- 투자하는 디자인분야를 표기할 필요가 있음. 디자인분야에 따라 투자액이 많은 차이가 있음

### ▣ 전문가 의견

- 모호한 질문으로 실태조사에는 적합하지 않음. 삭제 검토

## 기 [공통] 전년 대비 디자인투자 금액 및 디자이너 고용 전망

**활용**  
문7) 귀 사의 2011년 디자인투자 금액 및 디자이너 고용은 2010년의 몇 % 수준이 될 것이라고 전망하십니까? 예를 들어 2010년과 같으면 100%, 2010년의 절반 수준이면 50%, 2배 증가했으면 200% 등으로 작성해 주십시오.

<b>2011년 디자인투자 금액 전망</b>	2010년의 ( )% 수준
<b>2011년 디자이너 고용 전망</b>	디자이너가 있는 경우 ▶ 2010년의 ( )% 수준 디자이너가 없는 경우 ▶ ( )명 채용 전망

**전문**  
문8) 귀 사의 2011년 매출액, 디자이너 고용, 디자인투자는 2010년의 몇 % 수준이 될 것이라고 전망하십니까?  
예를 들어 2010년과 같으면 100%, 2010년의 절반 수준이면 50%, 2배 증가했으면 200% 등으로 작성해 주십시오.

<b>2011년 매출액 전망</b>	2010년의 ( )% 수준
<b>2011년 디자이너 고용 전망</b>	2010년의 ( )% 수준
<b>2011년 디자인 투자 금액 전망</b>	2010년의 ( )% 수준

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

활용	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	18	4	1	2	7	14

전문	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	10	4	6	4	4	12

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 세부적인 통계는 불필요함
- 조사가가능성면에서 문제 있음
- 전문업체인 경우 디자인투자 전망이라는 단어가 모호함. 클라이언트가 더 투자할 것으로 예상하는지를 묻는 것인지, 아니면 디자인기업이 자체적으로 디자인투자를 얼마나 할 것인지를 묻는 것인지



▣ 전문가 의견

- 응답하기 어려운 질문임.
- 디자인투자금액에 인건비 등이 포함됨을 설명
- 디자이너 고용 전망은 디자이너가 있는 경우에도 구체적인 채용 인원수로 확인하는 것이 정보 활용도가 높음

8) [활용] 제품 판매에 영향을 미치는 디자인, 품질, 가격, 마케팅 요소의 비중

문8) 귀 사의 제품 판매에 영향을 미치는 디자인, 품질, 가격, 마케팅 요소의 비중을 작성해 주십시오. 각 요소의 합은 100%가 되어야 합니다.

	디자인	품질 (기능우수성)	가격	마케팅 (홍보/광고)	합계
제품판매 영향 요소별 비중	%	%	%	%	100%

▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	18	3	2	3	7	13

▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 조사가능성면에서 문제있음
- 주력부분의 비중

▣ 전문가 의견

- 2011년 디자인의 경제적 가치를 추정하기 위해 추가한 설문임
- 응답자에 따라 응답이 달라질 수 있는 문항으로 실태조사에서는 적절하지 않은 항목임. 경제적 가치 추정을 하지 않을 계획이면 삭제 검토

## 9) [활용] 주력 제품(서비스)의 디자인 평균 기대수명

문9) 귀 사 주력 제품(서비스)의 디자인 평균 기대수명은 평균 몇 년입니까?

(     )년 (     )개월

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	17	4	2	1	9	13

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 없음

### ▣ 전문가 의견

- 없음

## 10) [공통] 경쟁사(경쟁제품) 대비 주력제품의 디자인 품질 수준

문10) 귀 사 주력제품의 디자인 품질수준은 경쟁사(경쟁제품) 대비 어느 정도입니까?  
 경쟁사(경쟁제품)와 대등한 수준이면 100%, 경쟁사 보다 뛰어난 수준이면 100%이상,  
 경쟁사보다 낮은 수준이면 100%미만의 수치로 작성해 주십시오. 경쟁사의 ( )% 수준

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

활용	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	13	5	5	7	5	11

전문	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	8	5	7	4	5	11

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 수준의 정량적 수치가 어려움
- 업체들이 정확한 데이터를 줄까 의문이다
- 조사가가능성면에서 문제 있음
- 경쟁사 대비라는 비교자체가 모호함

### ▣ 전문가 의견

- 응답자에 따라 응답이 달라질 수 있는 문항으로 실태조사에서는 적절하지 않은 항목 임.
- 경쟁 기준이 모호하므로 삭제 검토

## 11) [공통] 해외 지사 여부, 해외 관련 기관 및 인력 교류 여부

문11) 귀 사는 해외 디자인 정보 수집 및 개발을 위해 해외 지사가 있거나, 해외 관련 기관 혹은 해외 인력과 교류하고 있습니까?

① 예 ⇒ 문11-1로

② 아니오 ⇒ 문 12로

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

활용	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	15	6	2	6	6	11

전문	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	11	3	6	5	4	11

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 해외에서 한인기업들의 디자이너 채용 요구가 많아지고 있음.  
국내의 디자이너 교육 뿐만 아니라 채용 부분, 인력 교류에도 지속적인 필요와 개선이 필요하다고 생각함
- 대부분의 사업체가 해당사항 없으므로 몇 몇 대기업만 한정해서 조사

### ▣ 전문가 의견

- 해외지사 및 인력교류는 일부 업체에 국한되어 있으므로 제외 검토  
2011년 조사 결과 활용업체의 해외교류는 7.8%, 전문업체의 해외 교류는 8.2%에 그침

## 12) [공통] 해외 교류 방법(지사, 연구소, 협력기관, 프리랜서 등)

문11-1) 귀사가 교류하는 방법의 비중을 작성해 주십시오. 각 요소의 합은 100%가 되어야 합니다.

	지사	연구소	협력기관	프리랜서	합계
교류방법	%	%	%	%	100%

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

활용	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	17	5	1	6	6	11

전문	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	11	3	6	5	4	11

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 업무적으로 교류도 중요하지만 교육, 디자이너 연수 교류도 많이 필요
- 몇몇 대기업만 한정해서 조사
- 교류방법과 어떤 디자인을 교류하고 있는지를 물어볼 필요가 있을 듯

### ▣ 전문가 의견

- 해외지사 및 인력교류는 일부 업체에 국한되어 있으므로 제외 검토



### 14) [활용] 신제품 개발 에서 디자이너/전문디자인업체가 처음 개입하는 단계

문12) 귀 사의 신제품 개발 프로세스를 다음과 같이 나눌 때,  
귀 사의 디자이너 또는 용역 의뢰한 전문디자인업체가 처음 개입하는 단계는 어느 단계 입니까?

	(디자이너가 있는 경우) 디자이너 처음 개입	용역 전문디자인업체 처음 개입
비즈니스 전략 수립	①	①
시장 조사	②	②
상품 기획	③	③
연구 개발 (디자인 개발 포함)	④	④
생산엔지니어링, 서비스 제공	⑤	⑤
판매 및 유통	⑥	⑥
광고 및 마케팅	⑦	⑦

#### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	15	6	2	6	9	8

#### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 없음

#### ▣ 전문가 의견

- 없음

### 15) [활용] 디자인 연구, 개발 등에 정부의 지원을 받은 경험 여부

문13) 귀 사는 디자인 연구, 개발 등 디자인과 관련해 정부로부터 지원을 받은 경험이 있으십니까?

정부 지원 내용	지원 여부	
	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

#### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	16	5	2	3	9	11

#### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 주로 지원받는 부분 문항 추가 했으면

#### ▣ 전문가 의견

- 없음



## 16) [공통] 디자인 관련 자원 및 시스템 구축여부 및 각각의 중요도

문14) 귀 사의 디자인 관련 자원 및 시스템 구축여부 대해 체크해 주시고, 중요도를 평가해 주십시오.

항목	구축 현황			중요도				
	없음	부족	충분	매우 중요	중요	보통	중요하 지 않음	전혀 중요하 지 않음
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

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

활용	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	<b>18</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	<b>12</b>

전문	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	<b>18</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>14</b>

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 없음

### ▣ 전문가 의견

- 각각의 항목에 대한 구체적인 정의 필요

## 17) [공통] 재직 중인 디자이너의 평균 근속년수

문15) 귀 사에 재직하고 있는 디자이너의 평균 근속년수는 몇 년입니까?      평균(      )년

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

활용	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	17	4	2	2	8	13

전문	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	15	1	4	4	3	13

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 총 경력 연차로 표기(예: LG 3년, DM에서 5년이라면 -> 업계 근속 총 만 8년으로 표기)
- 근속여부와 디자이너의 퀄리티는 비례하지 않기 때문에 퀄리티별 상중하 레벨이 필요 할 듯

### ▣ 전문가 의견

- 평균 근속년수 보다 디자이너 직급별 고용자 수 정보가 도움이 될 듯

## 18) [활용] 디자인 관련부서가 만들어진 시기

문16) (디자인부서가 있는 경우)

귀 사에 디자인 관련부서가 만들어진 시기는 언제입니까?

( )년

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	9	10	4	1	11	11

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 없음

### ▣ 전문가 의견

- 없음



## 20) [활용] 디자인 부서에 다양한 분야의 전공자들로 구성 여부

문18) (디자인부서가 있는 경우)

귀사의 디자인 부서는 디자인 전공뿐만 아니라 타 전공까지 포함한 다양한 분야의 전공자들로 구성되어 있습니까?

- ① 전혀 그렇지 않다 ⇒ 문18-1로      ② 별로 그렇지 않다 ⇒ 문18-1로      ③ 보통이다  
 ④ 다소 그렇다      ⑤ 매우 그렇다

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	13	7	3	2	9	12

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 없음

### ▣ 전문가 의견

- 없음

## 21) [활용] 디자인 부서에 필요한 타 전공 인력 분야

문18-1) 그림, 귀사의 디자인 부서에 필요한 타 전공 인력은 어떤 분야입니까?

- |             |               |
|-------------|---------------|
| ① 공학 및 자연과학 | ② 사회과학 및 상경계열 |
| ③ 인문학       | ④ 디자인 관련      |
| ⑤ 기타( )     |               |

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	14	6	3	3	8	12

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 없음

### ▣ 전문가 의견

- 항목으로 제시하기보다 구체적인 전공을 직접 응답받는 것이 좋음

## 22) [활용] 디자인전담부서와 타부서간 커뮤니케이션(협업) 수준

문19) 디자인부서 및 디자이너와 관련된 다음의 각 항목에 대해 응답해 주십시오.

	매우 낮음	다소 낮음	보통	조금 높음	매우 높음
(디자인부서가 있는 경우) 디자인전담부서와 타부서간 커뮤니케이션(협업) 수준	①	②	③	④	⑤

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	17	4	2	4	6	13

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 없음

### ▣ 전문가 의견

- 인식에 대한 문제로 응답자에 따라 응답결과가 다름

## 23) [활용] 생산품 디자인 결정에 대한 디자이너 관여 수준

문19) 디자인부서 및 디자이너와 관련된 다음의 각 항목에 대해 응답해 주십시오.

	매우 낮음	다소 낮음	보통	조금 높음	매우 높음
생산품 디자인 결정에 대한 디자이너 관여 수준	①	②	③	④	⑤

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	14	7	2	4	7	12

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 결정권 자 중 디자이너의 포함여부로 묻는 것이 명확할 듯

### ▣ 전문가 의견

- 인식에 대한 문제로 응답자에 따라 응답결과가 다름



## 24) [공통] 디자이너 재교육 실시 여부 및 재교육 방법

문20) 귀 사의 디자이너 재교육에 대한 질문입니다.

각 방법에 대해 이론중심 교육 여부, 실무중심 교육 여부를 체크해 주십시오.

재교육 방법	재교육 실시 여부			
	이론 중심 교육		실무 중심 교육	
특강(외부 강사)	① 있다	② 없다	① 있다	② 없다
위탁교육(외부 기관)	① 있다	② 없다	① 있다	② 없다
해외연수(학위과정 제외)	① 있다	② 없다	① 있다	② 없다
학위과정	① 있다	② 없다	① 있다	② 없다
기타( )	① 있다	② 없다	① 있다	② 없다

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

활용	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	17	4	2	1	9	13

전문	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	12	4	4	3	5	12

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 어떤 교육이 필요한지에 대한 설문 추가
- 재교육도 중요하지만 디자인창출을 위한 복지에 대한 내용이면 좋을 듯

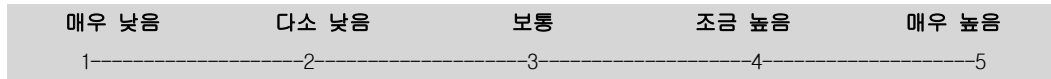
### ▣ 전문가 의견

- 기간에 대한 고지가 없음. 최근 2년 이내 혹은 최근 1년 이내로 명확히 해야함



## 26) [공통] 대학 디자인 교육이 실제 디자인 업무에 기여하는 정도

문22) 대학에서의 디자인 교육이 실제 디자인 업무에 기여하는 바는 어느 정도라고 생각하십니까?



### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

활용	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	18	2	3	6	5	12

전문	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	12	3	5	4	3	13

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 정확한 자료가 필요. 현실적이지 않은 질문임

### ▣ 전문가 의견

- 인식 문제로 응답자에 따라 응답 결과가 다름

## 27) [공통] 디자인 전공 대학 교육에서 시급히 보강되어야 할 교육

문23) 디자인 전공 대학 교육에서 시급히 보강되어야 할 교육은 무엇이라고 생각하십니까?  
순서대로 2개를 선택해 주십시오. **1순위:( ) ⇒ 2순위:( )**

① 디자인 관련 실무	② 디자인 관련 이론
③ 기획 및 마케팅 능력	④ 컴퓨터 관련 기술
⑤ 외국어(어학) 능력	⑥ 커뮤니케이션 및 발표 능력
⑦ 기타 ( )	

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

활용	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	<b>19</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>12</b>

전문	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>13</b>

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 인문, 사회과학 등 기초 교양 항목 포함
- 디자인학과의 커리큘럼에 대한 내용 포함

### ▣ 전문가 의견

- 인식 문제로 응답자에 따라 응답 결과 다름  
응답자 대자수가 디자인 관련 실무를 꼽을 것으로 전망(1순위 기준 70% 이상)

## 28) [공통] GD마크 인식 정도

문24) 오른쪽 마크는 지식경제부가 인증한 우수 디자인 상품을 나타냅니다.  
귀 사는 이에 대해 어느 정도 알고 계십니까?

- ① 본 적도 있고 의미도 알고 있다  
 ② 본 적은 있지만 의미는 모른다  
 ③ 전혀 모르고 있다  
 ④ 기타 ( )



### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

활용	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	14	5	4	4	9	10

전문	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	11	4	5	2	5	13

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 제품디자인 등 한정적인 디자인분야에함 해당됨

### ▣ 전문가 의견

- 인지도에 대한 문항으로 응답자에 따라 응답 결과 다름. 사업체를 대상으로 하는 실태조사에는 적합하지 않음
- GD 마크는 제품, 건축 디자인에만 한정됨

## 29) [공통] GD마크 획득이 경영활동에 기여하는 정도

문25) 귀사에서 디자인 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

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

활용	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	16	5	2	4	8	11
해당 항목	<b>13</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>11</b>

전문	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>11</b>

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- GD마크와 산업디자인통계와는 연관성이 없다고 봄. 그래도 굳이 GD마크와 관련된 설문조항을 넣어야 한다면 Reddot, IF 등 국제 디자인어워드도 넣어야 함. (해외 어워드가 더 많은 영향을 줌)
- 대기업이 아닌 경우 GD마크의 필요성이 크게 다가오지 않음

### ▣ 전문가 의견

- 인지도에 대한 문항으로 응답자에 따라 응답 결과 다름. 사업체를 대상으로 하는 실태조사에는 적합하지 않음
- 응답하기 매우 어려운 문항임

kidp



### 31) [전문] 1년 이하 비정규직으로 근무한 인원수

문2-1) 2010년 한해 동안 귀사에서 1년 이하 비정규직으로 근무한 인원수는 몇 명입니까?  
(        )명

#### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	13	4	3	3	3	14

#### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 없음

#### ▣ 전문가 의견

- 설문문항 2를 수정하면 포함되므로 삭제



### 32) [전문] 매출 구성(국내 및 해외 디자인 개발 용역 비율 등)

문5) 귀 사의 2010년 매출 구성에 대한 질문입니다.  
 각 영역이 전체 매출의 몇 % 정도인지 응답해 주시고, 각 영역별 용역 건수를 작성해 주십시오.

2010년 매출 구성		구성 비율	건 수
국내 고객	디자인 개발 용역	%	건
	기타	%	건
해외 고객	디자인 개발 용역	%	건
	기타	%	건
전 체		100%	건

#### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	16	1	3	1	6	13

#### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 없음

#### ▣ 전문가 의견

- 매출 구성에 대한 구체적인 설명 필요

### 33) [전문] 귀사의 고객(대기업, 중기업, 소기업 등) 비중

문6) 디자인 개발 용역 중 매출액을 기준으로 했을 때 귀사의 고객 비중은 어떠합니까?

	비중
대기업(종사자수 300인 이상 기업)	%
중기업(종사자수 50~299인 기업)	%
소기업(50인이하)	%
지자체, 국가기관	%
해외 기업/기관 등	%
기타( )	%
전 체	100%

#### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	12	3	5	5	2	13

#### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 사실상 규모가 작은 디자인 사는 대기업 대형 프로젝트를 참여하기가 어려움
- 비중을 알아냄으로써 향후 어떠한 분석용도를 쓰일 것인지가 중요하다고 봄 (예를 들면, 대기업과의 상생비즈의 비율을 분석할 것인지)

#### ▣ 전문가 의견

- 없음



### 35) [전문] 비즈니스 활성화를 위한 정부 지원 분야

문18) 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( )

#### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	16	1	3	5	2	13

#### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 장기 근속 직원에 대한 정부 지원금
- 법과 제도의 효율성

#### ▣ 전문가 의견

- 인식에 대한 문제로 응답자에 따라 응답결과가 다름

### 36) [전문] 디자인산업이 육성·발전하는데 가장 장애가 되는 요인

문19) 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( )

#### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	15	2	3	5	2	13

#### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 비현실적인 입찰제도
- 사회전반의 디자인에 대한 인식수준 불균형

#### ▣ 전문가 의견

- 인식에 대한 문제로 응답자에 따라 응답결과가 다름



### 38) [전문] 디자인 개발을 하면서 느끼는 가장 큰 애로사항

문21) 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( )

#### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	<b>16</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>14</b>

#### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 영업

#### ▣ 전문가 의견

- 인식에 대한 문제로 응답자에 따라 응답결과가 다름

### 39) [전문] 매출 증대 방안

문22) 귀 사가 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( )

#### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	13	2	5	3	3	14

#### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 다른 산업과의 접목

#### ▣ 전문가 의견

- 인식에 대한 문제로 응답자에 따라 응답결과가 다름



## 40) [전문] 디자인용역제공이 고객의 기대에 못 미친 이유

문23) (고객이 소비자인 경우) 귀 사의 디자인용역제공이 고객의 기대에 못 미쳤다면 그 이유는 무엇입니까?  
 문23-1) (고객이 기업인 경우) 귀 사의 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 ( )

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	11	5	4	4	4	12

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 우수한 인재 부족
- 신뢰성 갖춘 검증 시스템 연구
- 고객의 기대 이상으로 성공했을 경우에 대한 설문도 추가되어야 함. 그래야 본 설문 이 분석될 때 '어떤 컨설팅, 혹은 역량을 보유'하고 있는 업체와 안하고 있는 업체와 의 비교 및 원인분석을 할 수 있다고 봄.

### ▣ 전문가 의견

- 인식에 대한 문제로 응답자에 따라 응답결과가 다름
- 고객이 기업인 경우와 소비자인 경우 응답 결과가 비슷하므로 문항 통일

## 41) [전문] 최종산출물에 대한 디자인권 귀속 여부

문24) 최종산출물에 대한 디자인권(출원.등록 포함)의 소유(명의)는 누구입니까?

구분	비중	건수
고객사	%	건
자사	%	건
	100%	건

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	3	4	4	3	13
해당 항목	17	1	2	5	2	13

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 사전 질문으로 디자인 작업 후 디자인권에 대한 후속 작업을 하는 지부터 선행되어야 할 것 같음

### ▣ 전문가 의견

- 없음

■ 추가 항목

추가항목		추가사유
수요조사 응답자	디자인경영부서의 운영과 효율성 여부	디자인부서 외 디자인경영 (Design Management)의 부서의 협력활동으로 인한 디자인상품에 미치는 판매/마케팅 기여도
	디자인 자격증에 관련된 사항	국가 자격증 시험이 실무에 활용되지 않는 내용이 많음 기사 자격증은 준비할 시 교재가 없는 부문도 있음
	디자인 작업능력향상을 위한 회사의 복지정책	디자인 작업은 두뇌를 사용하는 스트레스를 많이 받는 노동 중에 하나이기 때문에 복지 정책은 매우 중요한 부분임
	디자인 재교육 관련	디자인 재교육이 필요한 분야 및 방법에 대한 설문 추가
	전문디자인업체별 디자인 비즈니스 모델 유형의 '수'와 '종류'	최근 경기 악화로 인해 디자인기업 내 '컨설팅'이라는 비즈니스 모델 외에 다양한 유형의 비즈니스가 발생하고 있음. 이러한 디자인 산업 추세를 파악하고 디자인기업의 비즈니스 모델을 강화하여 실질적 매출증대를 가져올 수 있는 정책으로 연계발전 시킬 필요가 있다고 생각함.
	디자인 인력 숙련도를 측정하는 문항 추가	연차 또는 학력 등 디자인 인력의 숙련도를 정량화하여 투입인력의 퀄리티에 따른 용역 건적의 지표로 삼을 수 있는 제도가 있었으면. (ex: 경력인증제도) 이를 시행할 수 있는 사전 조사 항목이 있었으면.
환경 디자인 분야를 세분화 할 필요가 있음	환경.인테리어분야에서는 산업디자인통계조사 보고서 이 용시 환경,실내,건축물,조경 등이 포괄되어 있는 부분으로 표시되다보니 개별 분야의 매출액을 알아내기가 어려움,	
전문가	Design Ladder 도입	Design Ladder - Four Stages 단계선정 기준을 도입하여 한국 산업디자인 현황에 맞게 설문 개발 사업체의 디자인 단계를 구분하여 매년 단계별 사업체 비율을 추이 비교하면 좋은 정보가 될 것으로 예상

### 3. 중앙부처/지자체

#### 1) 디자인 관련 전담부서 및 디자이너 여부

문1) 현재 귀 기관에는 별도의 디자인(도시경관) 실(팀, 계)이나 국, 전담과 등 디자인 관련 전담부서가 있거나 혹은 디자이너가 있습니까?  
 ① 디자인 전담 부서가 있다 → 문1-1)으로  
 ② 디자인 전담 부서는 없고, 디자이너만 있다 → 문1-3)으로  
 ③ 디자인 전담 부서 및 디자이너가 없다 → 문1-4)으로

#### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	2	2	1	4	13
해당 항목	17	0	1	1	4	13

#### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 없음

#### ▣ 전문가 의견

- 디자인 전담 부서에 대한 구체적인 정의 필요

## 2) 디자인 전담부서의 연간 예산

문1-1) 디자인 전담부서의 2010년 예산을 작성해 주십시오.

(2010년. 12월 기준)	조	천억	백억	십억	억	천만	백만
디자인 전담부서 예산							

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	2	2	1	4	13
해당 항목	15	1	2	3	2	13

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 다소 포괄적이더라도 디자인 전담부서의 예산에 대한 범주를 정리할 필요있음
- 전년 대비 증감 여부를 조사할 필요 있음

### ▣ 전문가 의견

- 대규모 도시인 경우 디자인 전담 부서가 여러개 일 수 있음  
통합하여 예산을 받아야 함

### 3) 디자인 전담부서가 만들어진 시기

문1-2) 귀 기관에 디자인 전담부서가 만들어진 시기는 언제입니까? \_\_\_\_\_년

#### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	2	2	1	4	13
해당 항목	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>13</b>

#### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 없음

#### ▣ 전문가 의견

- 없음

#### 4) 디자인 전담부서 직원 수 및 디자이너 수

문1-3) 디자인 전담부서의 해당 직원은 모두 몇 명이며, 그 중 디자이너는 몇 명입니까?  
 디자인 전담부서는 없고 디자이너만 있는 경우 디자이너 수만 작성해 주십시오.

디자인 전담부서 총 직원 수	디자이너 수
명	명

#### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	2	2	1	4	13
해당 항목	14	1	3	0	6	12

#### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 없음

#### ▣ 전문가 의견

- 대규모 도시인 경우 디자인 전담 부서가 여러 개 일 수 있음  
 통합하여 직원 수 및 디자이너 수를 받아야 함

## 5) [디자인 전담부서가 없는 경우] 공공디자인 사업 주 담당 부서

문1-4) [디자인 전담부서가 없는 기관만 해당] 귀 기관에 디자인 전담부서가 없다면 공공디자인 사업을 주로 담당하는 곳을 기술해 주십시오.

담당국/실	담당과	담당팀

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	2	2	1	4	13
해당 항목	14	2	2	0	5	13

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 없음

### ▣ 전문가 의견

- 없음





## 7) 디자인 직접 용역 발주 및 기관 산하기관을 통하는 비율

문3) 디자인 관련 예산을 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: %	100%

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	2	2	1	4	13
해당 항목	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>12</b>

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 파악하기 쉽지 않고, 파악한다고 해서 의미가 없음
- 디자인관련 사업 상황마다 건수가 다르므로 예산 비교가 어려움, 결과가 의미 없음

### ▣ 전문가 의견

- 용역 건수 기준인지 매출액기준인지 설문이 구분이 모호하고 응답받기 어려운 질문임
- 직접 발주 비율이 85% 이상으로 매우 높음

## 8) 디자인 분야 분리 발주 및 디자인 분야 포함 발주 비율

문4) 귀 기관에서 공공디자인이 포함된 사업을 발주할 경우 설계·시공 등과 별도로 디자인사업 부문만 분리하여 발주하는 비율과 디자인 사업을 포함하여 발주하는 비율을 작성해 주십시오

디자인 발주 비율(%)		
분리 발주	포함 발주	합계
%	%	<b>100%</b>

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	2	2	1	4	13
해당 항목	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>12</b>

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 사업마다 특성이 있어 분리 발주 비중이 적음
- 분리에 어려움이 있으므로 디자인 부분은 전문가 자문을 받아 설계시 반영함
- 타부서의 디자인 관련 사업을 비율로 조사하기 어려움

### ▣ 전문가 의견

- 디자인 관련 부서 외에도 디자인 사업이 포함되어 발주 되는 경우가 많으나 디자인 부서를 대상으로 조사 되기 때문에 정확한 통계 산출이 어려움

## 9) 공공디자인사업 중 우선적 추진 정책

문5) 공공디자인사업 중 우선적으로 추진되어야 할 정책은 무엇이라고 생각하십니까?  
순서대로 3가지만 작성해 주십시오.

구분		순위
공간	① 도시 기반시설	
	② 건축 및 실내환경	
시설물	③ 보행 및 운송시설물	
	④ 편의시설물	
	⑤ 관리시설물	
	⑥ 정보시설물	
	⑦ 행정시설물	
이미지	⑧ 정보매체	
	⑨ 상징매체	
	⑩ 환경연출	
	⑪ 도시 마스터플랜/가이드라인	

### ■ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	2	2	1	4	13
해당 항목	15	0	3	2	4	12

### ■ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 이미 일부 기관의 경우 정책이 추진된 지가 오래되었으므로 우선추진되어야 할 정책 보다는 효과가 있었던 정책이 활용도가 높을 것으로 생각됨

### ■ 전문가 의견

- 분야가 많으므로 조정할 필요가 있음

## 10) 디자인 교육 실시 여부

문6) 귀 기관은 2010년 한 해 동안 기관 직원들에게 디자인교육을 실시한 적이 있습니까?  
 ① 없다                                      ② 있다→ (연간 총:\_\_\_회, 연간 총:\_\_\_시간)

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	2	2	1	4	13
해당 항목	15	1	2	1	4	13

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 디자인 교육 내용을 확인 할 필요가 있음
- 세미나, 포럼 등도 디자인 교육에 포함되는지 구체적으로 명시할 필요가 있음

### ▣ 전문가 의견

- 없음

## 11) 희망하는 디자인 교육 방식

문7) 귀 기관의 공공디자인 발전을 위해 직원들에게 디자인 교육을 한다면 어떤 방식의 교육이 실시되었으면 합니까?  
 1순위:( ) ⇒ 2순위:( )

- |                |               |
|----------------|---------------|
| ① 자체 교육(내부 강사) | ② 위탁교육(외부 기관) |
| ③ 해외 연수        | ④ 초빙교육(외부 강사) |
| ⑤ 전시회 참관       | ⑥ 기타 ( )      |

### ▣ 항목 필요여부 및 개선 여부

(단위: 명)

	필요여부			개선여부		
	필요하다	필요없다	무응답	개선해야 한다	개선할 필요없다	무응답
항목 평균	14	2	2	1	4	13
해당 항목	14	2	2	2	3	13

### ▣ 보안 및 개선 방향에 대한 세부 의견

- 전문가 위주의 이론, 현장 견학 교육이 필요
- 디자인 사례 견학
- 지자체장과 시의원 디자인 마인드 교육 필요
- 디자인 교육 방식과 대상까지 포함하는 질문이 있어야

### ▣ 전문가 의견

- 없음

■ 추가 항목

추가항목		추가사유
수요조사 응답자	지자체에서 시행하는 디자인 사업의 방향을 파악할 필요	지역(local) 단위에서 어떤 목적으로 디자인 전담부서의 예산을 수립하고, 그 목적을 달성하기 위해 어떤 방향으로 사업을 추진하고 있는지를 파악할 필요가 있을 것 같음(지역 디자인사업의 시계열 서비스) -문5)의 공공디자인사업 중 우선적으로 추진되어야 할 정책이라고 한다면 각 지자체에서 실제 추진하고 있는 사업을 예시에서 선택하게 하는 방법
	공공디자인의 사후 평가 여부	관 주도로 시행된 성과물의 양적 질적 평가가 필요함
	디자이너의 활용정도	디자이너는 디자인업무에 매달려야 하는데, 일반적인 행정업무를 더 많이 맡아서 하는 경우가 있는데 이 경우는 디자이너로서 역량을 발휘하지 못하는 것이며 또한 조직이 디자인 업무를 제대로 수행하지 못한다고 볼 수 있을 것임
	전담부서의 업무분야	디자인전담부서에서 디자인관련 사업만 추진하는지 아니면 다른 개발 사업까지 포괄하는지를 조사
	디자인 전담부서의 필요성	디자인전담부서가 없는 경우 설치 필요성에 대한 자료로 활용 가능
	디자인 검토 및 자문관련 별도위원회, 전문가 설치여부	지자체별 위원회 및 전문가 활용 현황을 파악하여 제도적 정비 또는 지자체 운영계획 활용 권고
	디자이너의 전공분야	현재 공공디자인 분야는 건축, 산업, 시각 등 다양한 전공분야의 전문가가 업무를 담당하고 있으니, 디자이너의 범위를 규정하고 전공분야별 담당업무 분석 필요
	내부적인 역량 강화를 위한 설문 추가	외형적으로 나타나는 질문 외에 내부적인 역량강화를 위한 질문이 추가되었으면
전문가	디자인 전담 부서 수 관련	대규모 지자체의 경우 디자인 관련 부서가 여러개 있을 수 있으므로 디자인관련 부서를 복수로 받을 필요가 있음

Design Ladder

<p><b>Stage One: No Design</b>                  Design plays little or no role in product or service development. For instance, product and service development is performed by personnel who are not design professionals. The utility of the end-user tends not to be considered.</p>
<p><b>Stage Two: Design as Styling</b>                  Design is only relevant in terms of aesthetic considerations such as style, appearance and ergonomics. Sometimes professional designer may be involved but styling will be predominantly purchased internally or from professionals in other sectors.</p>
<p><b>Stage Three: Design as a Process</b>                  Design is considered in terms of a process or method in product or service output but is only employed at the initial stages of development. The design solution is procured externally and is adapted to the requirements of the end-user using a multidisciplinary approach.</p>
<p><b>Stage Four: Design as Strategy</b>                  Design is integral to a company's continuous renewal of their business concept as a means of encouraging innovation. The design process is fused with the company's key objectives and plays a role at every stage of development.</p>

귀사는 다음 중 어디에 가장 가깝습니까?

- ① 상품개발에 있어 디자인을 전혀 고려하지 않음.
- ② 디자인은 상품의 외관을 결정할 때만 고려됨.
- ③ 상품개발 전체 프로세스에 디자인을 고려하고 있지만, 디자인이 핵심 요소가 되지는 않음.
- ④ 상품개발에 있어 디자인이 핵심요소이고, 회사의 주요 목표와 개발의 모든 과정에 있어 중요한 역할을 수행하고 있음.





**제4장**

**심층면접 조사결과**

**1. 디자인 산업 규모 추정치의 안정적 산출 방안**

◆ **주요 발견사항**

- ▷ 디자인 산업 규모 추정치의 안정적 산출 방안에 대한 자문은 '대기업 조사 강화', '디자인활용업체 조사 개선', '추정 방법 보완'이 주를 이룸.
  - ▷ 대기업의 디자인투자금액이 전체 산업규모의 대부분을 차지하기 때문에 대기업의 응답률을 높이는 방법을 찾아야한다는 자문이 많았음.
- ⇒ **대기업의 응답률을 높이기 위해 디자인 진흥원 및 산업통상자원부의 적극적인 협조가 무엇보다 중요하며, 안정적인 디자인 산업 규모 추정을 위해 경제 총조사, 공시회계자료를 활용**

◆ **자문내용**

구분	면접자	내용
대기업 조사 강화	통계청(김○)	대기업을 찾아서하는 것이 관건이다.
	통계청(이○○)	대기기업의 디자인부서를 컨택을 하는 것이 중요
	통계청(김○○)	대기업은 패널형식으로 관리가 되어야 한다.
	산업통상자원부	대기업에는 설문에 불응할 경우 GD 마크를 주지 않겠다고 조사에 대한 강력한 의지를 표명해야
디자인활용업체 조사 개선	통계청(이○○)	디자인 활용기업의 디자인분야 투자액을 정확히 산정하는 것이 필요하다.
	통계청(김○○)	전문디자인은 괜찮은데, 활용기업이 문제가 되고 있다. 활용기업에 대한 조사대상을 조정해야한다.
추정 방법 보완	호서대 통계학과	모집단 추정을 안정적으로 하려면 과거에 조사된 업체의 정보를 참고하는 방법이 유일하다. 전국 사업체조사를 기본 명부로, 부족한 정보는 경제 총조사로 대체할 수 있는지 검토하라. <i>※ 통계청에 확인한 결과 전국사업체조사의 정보와 경제총 조사의 정보를 연동할 수 없었음.</i>
	통계청(김○)	대기업이 빠졌으면 전년도 자료로 대체하는 것이 좋다.
미국 조사방법 참고	산업연구원	미국의 조사 방법을 참고하는 것이 좋다.
동일한 모수 유지	특허청	모수가 달라지기 때문이라 생각한다.

## 2. 디자인활용업체 선정 기준 검토

### ◆ 주요 발견사항

▷ 디자인활용업체 선정 기준에 대해서는 **디자이너를 고용한 업체만 활용기업으로 분류하는 것이 명확하고 디자인 산업 추정 시 전문디자인업체의 매출액과 겹치지 않아 적절하다**는 의견이 다수로 나타남.

**⇒ 디자인활용업체 선정 기준을 디자이너를 고용한 업체로만 한정할 경우 기준이 명확하여 조사가 원활하고, 지속적으로 지적된 산업규모가 중복계산되는 문제가 해결되나, 디자인활용업체 비중이 줄게 되는 문제점이 있음 (2011년 분석결과 활용업체의 35%는 디자인 외주 용역만 하는 업체)**

### ◆ 자문내용

구분	면접자	내용
디자이너를 고용한 업체만 활용기업으로 분류	통계청(이○○)	단기적으로 디자인부서 있는 기업을 모두 파악하고, 장기적으로는 디자이너를 채용한 기업을 파악하는 것이 좋다.
	통계청(김○○)	디자인부서 적어도 디자이너가 있는 회사가 있는 경우를 활용 업체라 보는 것이 좋다.
	산업통상자원부	1단계(디자이너 유무)로 충분하다.
	디자인기업협회	1단계(디자이너 유무)가 중요하다.
	통계청(김○)	활용 기업의 선정 기준에서 외주를 빼는 것이 좋다.
	통계청(김○○)	중복문제가 있기 때문에 디자인 용역 실적조건은 빼는 것이 좋다.
기존 기준이 적합	연세대 디자인예술학부	제시된 단계를 모두 확인하는 것이 바람직하다. 단, 외주를 고려했을 시 중복문제를 고려하라.
	한국실내건축가협회	디자이너의 유무로 활용기업이라 본다면 조금 의아하다. 업종별로 따라 차이가 있을 것이다. 건축의 경우 디자인 종사자가 없더라도 디자인을 활용하는 기업이 많다.
기타 의견	대구경북디자인센터	'디자인 개발을 해본 경험이 있느냐'가 첫 번째이자 주요 질문이 되어야 한다. 디자이너의 유무는 그 다음이다.

## 2-1. 디자이너 정의 검토

### ◆ 주요 발견사항

- ▷ 디자이너 정의에 대한 자문은 크게 두 가지 '협의의 디자이너'와 '광의의 디자이너'로 구분됨.
- ▷ '협의의 디자이너'를 추천한 자문은 디자인 업무를 하더라도 디자인 전공여부, 자격증 소지, 경력 등이 디자이너의 중요한 조건이라는 점을 강조함.
- ▷ '광의의 디자이너'를 추천한 자문은 디자인 업무를 하는 종사자 중에는 디자인 전공자나 자격증 소지자가 아닌 경우가 많다는 점을 강조함.  
 ⇒ 디자이너의 정의를 기존 "학교나 학원 등에서 디자인 전문 교육을 이수한 자"에서 "디자이너로 고용된 자 중 디자인 업무 경력이 2년 이상 이거나, 디자인관련학과 전공 또는 디자인 직무 관련 자격증 소지자"로 변경

### ◆ 자문내용

구분	면접자	내용
협의의 디자이너	한국실내건축가협회	건축업에 한해서 본다면 전문교육 및 자격증이 있어야만 디자이너라 볼 수 있다.
	통계청(김○)	교육을 받았거나 학원에서라도 받았으면 디자이너라 보는 것이 좋다. 통계청 직업분류에서도 직능수준이 가장중요하다.
	통계청(이○○)	디자인 전공이 아닌 자격증을 조건으로 보는 것이 타당하다.
	산업통상자원부	둘 중의 하나로 하는 것이 적합하겠지만, 자격증으로 하는 것을 더 추천.
	디자인기업협회	2년 이상 근무자를 하는 것을 제안한다.
광의의 디자이너	산업연구원	"디자인을 직업으로 삼는 사람"으로 측정하는 것이 가장 좋다.
	통계청(김○○)	통계청에서 조사하는 방식은 그 분야에 종사하는 사람이 어느 정도 되는가를 따진다.
	특허청	디자인 전공이나 학력을 고려할 시에는 잡히지 않는 디자이너가 많을 것이다.
기타 의견	대구경북디자인센터	한국디자인진흥원의 디자이너 정의를 따르는 것이 좋다.
	연세대 디자인예술학부	한국디자인진흥원의 디자이너 정의를 따르는 것이 좋다.

※ 디자인진흥원 전문회사 신고 전문인력 자격기준

- 국가기술자격법에 의한 디자인 직무의 기술사, 기사 자격소지자
- 국가기술자격법에 디자인 직무의 산업기사 자격소지자로서 2년이상산업디자인분야 실무경력이 있는 자
- 대학원 산업디자인 관련학과 졸업자. 다만, 디자인관련 학부졸업자에 한하며, 일반학부졸업자인 경우에는 1년 이상의 산업디자인분야 실무경력이 있는 자
- 4년제 대학 산업디자인 관련학과 졸업자(또는 동등 이상 자격 소지자)로서 1년 이상의 산업디자인분야 실무경력이 있는 자
- 4년제 대학 일반미술학과 졸업자(또는 동등이상 자격 소지자)로서 2년 이상의 산업디자인분야 실무경력이 있는 자
- 전문대학 산업디자인 관련학과 졸업자(또는 동등이상자격소지자)로서 3년이상 산업디자인분야실무경력이 있는 자
- 전문대학 일반 미술학과 졸업자(또는 동등 이상 자격 소지자)로서 4년이상 산업디자인 분야 실무경력이 있는 자
- 고등학교 졸업자(또는 동등이상의 자격소지자)로서 6년이상 산업디자인 분야실무경력이 있는 자
- 대한민국 산업디자인 전람회 초대디자이너 또는 추천디자이너

### 3. 디자인투자금액에 대한 무응답 대체 방법

#### ◆ 주요 발견사항

- ▷ 디자인투자금액에 대한 무응답 대체 방법에 대한 자문은 '경상경비지출액을 통한 추정', '통계승인자료 활용 추정', '통계기법을 활용한 추정' 등이 주를 이룸.
- ▷ 대부분의 전문가들이 디자인투자금액의 무응답이 많을 것이라 전제하고, 대부분의 자문내용을 추정방법에 초점을 두었음.
  - ⇒ 디자인 투자금액이 무응답인 경우, 인건비평균×디자이너수<sup>1)</sup>를 통한 추정방법과 대기업의 경우 2011년 응답의 회귀대체<sup>2)</sup> 방법 두 가지를 고려
  - 1) 소기업의 경우 디자인에 대한 투자 금액 대부분이 인건비임, 일반업체는 디자이너 인건비가 비디자이너 인건비와 차이가 없음  
경상경비지출액은 업종에 따라 큰 차이가 있으므로 추정치로 활용하기에 위험 부담이 있음.
  - 2) 매출액 정보를 참고하여 회계대체할 경우 안정적인 추정치 산출이 가능

#### ◆ 자문내용

구분	면접자	내용
경상경비지출액을 통한 추정	통계청(김○)	매출액 자리에 경상경비지출액을 같이 물어 보는 것이 효과적일 것 이다.
	통계청(이○○)	연구개발비는 현재 통계청도 경상경비지출로 하고 있는 상황이다. 디자인투자금액의 정의를 명확히 해서 무응답 비율을 낮추었으면 한다.
	통계청(김○○)	경상경비지출액(인건비, 임차료, 세금과공과, 기타비용)의 가장 중요한 부분은 인건비인데, 이것이 무응답이 되더라도 디자이너 종사자수를 알아내 추정할 수 있다.
통계승인자료 활용 추정	호서대 통계학과	연구개발비는 국가과학기술위원회(KISTEP)의 조사를 참고해보아라. ※ 2011년 '연구개발활동조사보고서'에 산업별 기업체의 연구개발비가 제시되어 있으나 이중 디자인연구개발비는 제시되지 않았음.
	통계청(김○)	경제총조사의 인건비를 참고하는 것도 좋다.
	대구경북디자인센터	중견기업의 경우 R&D가 전체 매출액의 1% 정도다. 이것은 중소기업 통계에 나와 있다.
통계기법을 활용한 추정	호서대 통계학과	대기업과 아닌 업체를 나누어 예년 조사 대비 2013년 조사된 매출 및 규모의 비율로 회귀 추정하라.
	통계청(김○)	핫덱(hot-deck) 추정을 통해 무응답 추정

## 4. 디자인투자 항목

### ◆ 주요 발견사항

- ▷ 디자인투자 항목에 대한 자문은 '조사 항목 세분화', '경상경비지출액 문항 추가', '연구개발비에 인건비 포함 관련' 등이 있었음.
- ▷ 디자인투자 항목에 대한 자문 역시도 응답률을 높이기 위한 방안에서 '조사 항목 세분화'와 '경상경비지출액 문항 추가'를 제안했음.
- ▷ 연구개발비에 인건비를 포함여부에 대해 전문가들 사이에 의견차이가 있었지만, 인건비를 포함해야 한다는 자문이 많았음.

⇒ 연구개발비 설문 문항을 제외하고 디자인투자금액을 세분화함  
 세분화 기준은 연구개발활동조사의 연구개발비 세부항목을 참고함

구분	
① 디자이너 인건비	2012년 고용 디자이너 인건비
② 디자인 용역비	2012년 전문디자인업체 용역비, 프리랜서 등 고용되지 않은 인력에 지급된 인건비 포함
③ 디자인 기계/장치 및 소프트웨어	2012년 구매 디자인 연구 개발용 고가 기기, 장치, 컴퓨터시스템 및 응용소프트웨어 구매 및 관리 비용
④ 디자인 연구개발용 토지/건물	2012년 구매 디자인 연구 개발용 토지, 건물비 및 건물의 대규모 수리 등을 위한 지출액
⑤ 디자인 관련 기타 경비	2012년 디자인 연구에 소요되는 재료비, 유인물비, 비품구입비, 교육비, 출장비 등 기타 경비
<b>디자인 투자금액 합계(①+...+⑤)</b>	

### ◆ 자문내용

구분	면접자	내용
조사 항목 세분화	연세대 디자인예술학부	조사내용을 세분화시키면 좋겠다. 용역비, 기자재구입비, 인건비 등을 세분화하면 답을 더 잘 받아낼 수 있지 않을까 싶다.
	산업연구원	해외출장비나 간접비를 추산하는 것이 좋다.
	특허청	기타경비도 들어가야 한다고 생각한다.
경상경비지출액 문항 추가	통계청(김○○)	기존항목을 두고 추가적으로 경상경비를 묻는 것이 좋겠다.
	통계청(김○)	매출액과 경상경비지출액을 물으면 해결된다.
	통계청(김○○)	경상경비지출액(인건비+사업비+일반관리비 또는 인건비+임차료+세금과공과+기타비용)을 같이 물어보는 것이 좋다.
연구개발비에 인건비 포함 관련	통계청(이○○)	연구개발비에 인건비가 다 포함되어 있다. ※ 국가과학기술위원회의 조사에는 연구개발비 비목에 경상비 하위 항목으로 인건비를 추산하고 있다.

	특허청	활용기업의 인건비를 포함해야 (...)
	한국실내건축가협회	인건비를 투자금액이라 보기 어렵다. 인건비는 기본적인 지출이지 투자가 아니다.
기타의견	디자인기업협회	활용기업 대부분에는 R&D가 없다.
	산업통상자원부	이 부분은 외주를 준 업체와의 계약서를 보는 것이 가장 확실하다.

## 5. 디자인분류 타당성 검토

### ◆ 주요 발견사항

- ▷ 디자인분류 타당성 검토에 대해서는 '분류의 적합성 문제', '환경디자인 범위 조정', '영국 분류 추천', '시각디자인 축소', '포장디자인 분류 제외' 등을 자문함.
- ▷ '분류의 적합성 문제, '시각디자인 축소', '포장디자인 분류 제외'와 같은 자문은 디자인 특수 분류의 현실 적합성과 활용도에 관한 문제를 제기함.
- ▷ '환경디자인 범위 조정'은 건축과 조경이 현재 엔지니어링 산업에 분류되어 있어 모집단을 구성할 때 유의해야 할 것을 자문함.  
 ⇒ 통계청의 전문과학기술서비스업 조사 상의 디자인분류와 일치하므로 기존 유지 하나 시각디자인을 세부적으로 구분하는 것과, 포장디자인을 제품디자인에 포함 할지에 대해서는 검토가 필요함.

### ◆ 자문내용

구분	면접자	내용
분류의 적합성 문제	한국실내건축가협회	환경과 실내가구가 분리되어야 하는데, 그렇지 않아서 자료를 유용하게 사용하지 못하고 있다.
	대구경북디자인센터	최근의 Total화 되어있는 현상이 반영되었으면 한다.
	연세대 디자인예술학부	응답자가 한 가지 분류만 선택하게 하지 않고 중복 선택하게 했으면 한다.
	특허청	지금 제시된 분류와 특허청이 사용하는 분류와 다르다. ※ 특허청 디자인 분류는 13가지로 세분화되어 있다(특허청 홈페이지).
환경디자인 범위 조정	통계청(이○○)	환경디자인의 범위를 좁게 구성하는 것이 타당하다.
	통계청(김○○)	통계청조사에서 사용하는 분류와 지금 제시된 분류가 같다. 다만, 환경디자인 쪽에 건축과 조경은 타산업으로 분류된다. 이 부분을 포함하고 싶다면 엔지니어링산업의 부분을 떼어야 한다.
영국 분류 추천	산업연구원	영국식 분류를 따르는 것이 맞다. ※ 영국 분류: Communication, Product and industrial, Interior and exhibition, Fashion and textile, Digital and multimedia, Service design, Other로 7 가지
시각디자인 축소	디자인기업협회	시각디자인의 경우 너무 다양하다. 시각디자인을 세분화 하는 것이 좋겠다.
포장디자인 분류 제외	연세대 디자인예술학부	포장디자인은 제품디자인에 포함시켜야



## 6. 모집단 정의에 대한 검토

### ◆ 주요 발견사항

- ▷ 모집단 정의에 대한 검토에 대한 자문은 크게 두 가지 '모집단 축소'를 추천한 자문과 '모집단 확대'를 추천한 자문으로 구분된다.
- ▷ '모집단 축소'를 추천한 자문은 상용근로자 기준 5인 이상 업체와 공장지사와 영업소는 제외하였던 기존 모집단 정의를 유지할 것을 제안함.
- ▷ '모집단 확대'를 추천한 자문은 통계청 기준을 맞추는 것과 규모가 작은 업체 중 디자인을 활용하는 업체를 잡아낼 수 있다는 점에서 모집단 확대를 추천함.

**⇒ 모집단을 확대할 경우 디자인활용업체 비중이 줄 것으로 예상  
모집단을 축소하게 되면 디자인특수분류의 모집단도 함께 조정되어야 함**

### ◆ 자문내용

구분	면접자	내용
모집단 축소 (모집단에 공장/연구소/지사 제외 및 상용근로자 기준 4인이하 사업체 제외)	호서대 통계학과	그 외 공장지사를 빼 모집단 정의를 추천한다. 몇몇 대기업이나 특수한 사업체는 조사하라.
	통계청(김○○)	디자인 부분만 한다고 볼 때는 2011년이 더 적절하다는 생각이 든다.
	특허청	갑자기 모집단을 다르게 하지 않는 것이 좋겠다. 적합성을 가지고 가는 것이 좋겠다.
	산업통상자원부	일용근로자를 포함해야 하는 이유가 있는 것인가 싶다. 그리고 공장지사나 영업점은 빼는 것이 맞다. 기존의 방법이 더 나은 것 같다.
	디자인기업협회	어느 정도 규모가 되어야 디자인 활용 기업이 될 수 있을 것이다. KOSIS는 적합하지 못하다
	통계청(김○)	상용근로자기준으로만 보는 것이 좋다.
	통계청(이○○)	종사자수는 상용종사자 5인 이상으로 하는 것이 좋겠다.
모집단 확대 (Kosis기준과 같이 모집단에 공장/연구소/지사 포함 및 총 종사자 기준 4인이하 사업체 제외)	호서대 통계학과	가급적 기준을 통계청과 맞추는 것이 좋음.
	산업연구원	종사자수는 KOSIS기준을 따르는 것이 좋기는 하다. 그런데 종사자 수에는 허수가 많다. 모든 산업체를 포함할 필요가 없다.
	한국실내건축기협회	KOSIS기준을 써도 문제가 없을 것 같다. 건축 쪽에는 작은 업체가 많아지고 있다.
기타 의견	대구경북디자인센터	매출액을 20억으로 한정하는 전제를 지키면 5인 이하 업체에 대한 고민이 없어질 것이다.

## 7. 프리랜서 디자인 산업 규모 산출 방안 검토

### ◆ 주요 발견사항

- ▷ 프리랜서 디자인 산업 규모 산출 방안 검토에 대한 자문은 '추정 불가 및 결과 의미 없음', '추정 방법 개선', '기존 방법 유지'가 주를 이룸.
- ▷ 추정 자체가 불가능하고 기존 조사의 프리랜서 추정치가 현실에 부적합하다는 이유 등으로 인해 추정 결과의 의미가 없다고 자문함.
- ▷ 기존의 추정 방식을 개선하라는 제안한 자문이 있는가 하면, 정확한 추정은 못하더라도 추이를 보이는 것에 목적을 두라는 자문이 있었음.

⇒ 조사를 통해서 프리랜서 수를 확인하는 것을 불가능하고, 기존 방법 외에 2차 자료를 통한 추정방법이 있는 것도 아님. 현재로는 지금의 추정 방법이 유일하나, 수치는 의미 없음.

### ◆ 자문내용

구분	면접자	내용
추정 불가 및 결과 의미 없음	한국실내건축가협회	프리랜서 추정은 너무 어렵다. 추정한다거 한들 의미가 없다고 생각한다.
	통계청(김○○)	추정 자체에 문제가 있는 것 같다.
	특허청	프리랜서를 굳이 밝혀야 하는 것인지는 모르겠다. 프리랜서 중에는 아르바이트도 있을텐데 추정하는 것이 어려울 것 같다.
	디자인기업협회	13,135명은 심각한 왜곡이다. 이 부분은 제외시키는 것이 좋다고 본다. 조사의 의미를 모르겠다.
	대구경북디자인센터	이 부분은 불가능한 조사이고, 의미가 없는 조사다.
추정 방법 개선	호서대 통계학과	지역별고용조사를 이용해 파악할 수 있을 것이다. 분류별로 프리랜서 비율을 곱해 계산하면 더 정확할 것.
기존 방법 유지	연세대 디자인예술학부	기존 방식대로 지속하는 것이 좋을 것이다. 규모의 크고 작음에 문제에 대해 고민하기보다는 추이를 보이는 것에 목적을 두는 것이 좋겠다.
기타 의견	산업연구원	취업자를 제외한 디자인전공자를 모두 프리랜서라 볼 수는 없다.
	산업통상자원부	디자이너빌리지, 하우스인가 웹사이트가 있을 것이다. ※ 디자이너마을 웹사이트: 디자이너와 기업을 연결을 제공하는 디자인허브. ( <a href="http://village.designdb.com">http://village.designdb.com</a> )

## 8. 디자인 수입/수출 규모 산출 방안 검토

### ◆ 주요 발견사항

- ▷ 디자인 수입/수출 규모 산출 방안 검토에 대한 자문은 '조사 산출 및 2차 자료 활용의 어려움'과 '정부의 도움', '기타 의견' 순으로 많았음.
  - ▷ 디자인의 수입/수출이 눈에 보이는 물건의 교환이 아니라 금융의 움직임이라 파악 자체가 어렵기 때문에 '조사 산출 및 2차 자료 활용의 어려움'을 자문함.
  - ▷ 민간업체조사만이 아닌 국세청, 관세청, 무역협회, 공문 등 정부 기관 및 무역 관련 기관을 통한 도움을 받아 조사할 것을 자문함.
- ⇒ 수입, 수출 추정에 활용되는 업체 수는 30개 사업체 정도로 추정치에 상당한 왜곡이 있을 수 있음. 특히 수입에 대한 추정치는 기업 기밀로 조사로 측정 불가함.

### ◆ 자문내용

구분	면접자	내용
조사 산출 및 2차 자료 활용의 어려움	산업연구원	수입은 매우 어렵다. 구할 수가 없다.
	통계청(김○)	방법이 없다. 추계할 수 있는 방법도 없다. 물량이 움직이면 잡을 수 있는데, 금융이 움직이는 것은 잡을 수가 없다.
	통계청(김○○)	이것은 방법이 없다.
	연세대 디자인예술학부	학계에서도 산출하는 방법이 없다. 특별한 의견이 없다.
	산업통상자원부	추정과 정의가 모호하기 때문에 조사자체에 의미가 없다.
	한국실내건축가협회	통계로 어떻게 잡아야 할지는 모르겠다.
정부의 도움	특허청	국세청과 같이 해야 할 수밖에 없는 것이라 생각한다.
	디자인기업협회	관세청에서 회사리스트를 얻는다면 도움이 될 것이다.
	대구경북디자인센터	무역협회에 가면 산출된 금액이 있을 것이다. ※ 무역협회의 산업별 수출/수입에는 경공업제품, 중화학제품, IT제품, 기타만 제공하고 있다.
	산업연구원	민간업체만 조사해서 진행하기보다는 장관의 도움(예:공문)을 받는 것이 좋다.
기타 의견	통계청(이○○)	200대 대기업과 규모가 큰 디자인전문기업의 수출/수입액만 파악해도 될 것 같다.

## 9. 교육 부문 디자인 투자 금액 규모 및 인력 추정 검토

### ◆ 주요 발견사항

- ▷ 교육 부문 디자인 투자 금액 규모 및 인력 추정 검토에 대한 자문으로는 '기존 방법 유지', '기존 방법 변경', '2차 자료 활용' 등이 있음.
- ▷ 다른 조사 및 추정에 비해 비교적 안정적인 추정을 할 것으로 보았고, 대부분의 자문이 기존 방법 유지 및 개선에 대한 자문이 많았음.
- ▷ 교수의 인건비는 학과별 차이가 크게 나지 않으므로 2차 자료를 통해 교수 인건비를 알아내지 못한다 하더라도 평균으로 대체할 수 있다는 자문이 많았음.

⇒ 기존 방법대로 추정

### ◆ 자문내용

구분	면접자	내용
기존 방법 유지	호서대 통계학과	교수 인건비는 학과별로 크게 차이가 나지 않기 때문에 디자인학 관련 교수 연봉을 평균으로 추정하면 된다.
	통계청(김○○)	안될 경우 디자인교수 인건비이나 일반교수 인건비가 차이가 없을 것이기 때문에 평균치로 대체하는 것도 방법이다.
	한국실내건축가협회	비교적 이 자료는 정확하게 나올 것이라 생각한다.
기존 방법 변경	통계청(이○○)	교수 인건비를 제외하는 방안을 검토할 필요가 있다.
	통계청(김○○)	4년제 대학과 전문대학을 구분해보라.
2차 자료 활용	호서대 통계학과	한국교육개발원 교육통계DB에서 학교별, 학과별 교수 평균 인건비를 알 수 있을 것이다. ※ 한국교육개발원 교육통계DB에 학교별 교수 인건비는 확일 할 수 있었으나, 학과별 교수 인건비를 확인할 수 없었음.
기타 의견	특허청	등록금, 대학의 현물 등이 들어가야 한다고 생각한다.

## [부록] 심층면접 녹취록

### 1. 디자인 산업 규모 추정치의 안정적 산출 방안

면접자	녹취록
호서대 통계학과	<p>전국사업체조사를 기본 명부로 하고, 부족한 정보를 대체하는 데에 경제총조사를 참고하는 것을 제안함. 전수조사이고 최신자료인 전국사업체조사를 모집단으로 활용하는 것이 적합함. 조사 후 응답결과 중 몇 가지 내용(매출, 종업원 수)이 빠진 업체는 경제총조사 자료를 활용해 대체하는 것이 가능함. 보조지표가 없는 상황이기 때문에 모집단 추정을 안정적으로 하기 위해서는 과거에 조사된 업체의 정보를 참고하는 방법이 유일할 것으로 판단함. 예년 조사된 업체들(특히 대규모 업체)의 매출 대비 디자인 투자비율이 비슷하게 만들어야 함. 많이 다를 경우에 조정하는 작업으로 안정적인 결과를 산출할 것을 추천했음. 과기부에서 하는 조사에서 R&amp;D투자 금액을 사용할 수 있음. 매년 하는 조사인데다가 국가승인통계임. 업종별 R&amp;D금액이 나올 것이니 R&amp;D금액의 추이를 살피면 안정적인 조사 결과를 내는데 참고할 수 있음. KISTEP(한국과학기술평가원) 사이트를 이용하면 해당 자료를 찾을 수 있음. 300인 이상인 업체와 아닌 업체를 나누어 예년 조사된 업체의 매출 및 규모 대비 2013년도에 조사된 업체의 매출 및 규모의 비율을 가지고 회귀식을 만들어 추정하면 더 안정적인 결과를 만들 수 있을 것이라 자문함. 조사된 적이 없는 회사는 평균대체 함. 50개에서 100개의 업체 정도를 눈으로 일일이 확인해 대체된 감을 검토할 것을 제안.</p>
산업연구원	<p>일본식으로 하면 과다 추정될 것이다. 영국식으로 하면 전문디자인업체, 프리랜서, 사내 디자인팀이 접근이 어렵다. 전문 업체는 쉬운데 프리랜서와 사내디자인팀은 접근 자체가 어렵다. 300인 이상 업체는 디자인분류가 되어 있지도 않고, 응답도 잘 해주지 않는다. 삼성, 현대, LG 같은 기업만 잘 해도 좋을 것이다. 프리랜서는 어떻게 정의 내릴 것인가. 디자인산업의 특징이 디자이너들의 직업이동이 심하다. 그게 어렵다. 매출액 산정도 어렵다. 제일 좋은 것이 미국식이 가장 좋다. 미국식 통계가 가장 좋다. 미국 디자인산업 통계가 어떻게 하는지를 추적하는 것이 가장 빠를 것이다. 유럽, 일본은 미국통계를 따라잡지 못할 것이다. 미국은 상무성에 산업통계분류 서비스산업에 들어가면 디자인산업분류가 있다. 미국에서는 정의를 어떻게 하는지를 보는 것이 좋다. Design Intensive Industry를 보는 것이 좋다. 솔직히 전수조사를 다할 필요가 없다. 그게 더 정확할 수 있다. 이 분야에만 집중해서 조사하는 것이 방법일 수 있다. 디자인산업 특수분류로 하는 것이 좋다. 디자인진흥원에서 규모를 늘리려 하는데, 터무니없는 부분이 있다. 서비스 디자인과 서비스 연구하는 서비스 혁신과의 차이가 무엇인지 애매한 부분이 있다. 특별히 서비스분야에서 서비스 R&amp;D부분이 있기는 한데 그 중에서 서비스 디자인을 뽑아내는 것이 가장 어렵다. 다시 강조하지만 미국식 방법을 찾는 것이 좋다. 미국은 산업디자인이다. 패션디자인은 디자인산업이라 하지 않고 섬유 및 의류에서 다룬다. 미국은 제조업의 비중이 줄었지만, 산업의 규모는 지속적으로 커왔다. 미국</p>

	<p>의 산업의 규모를 알아내고 우리나라와 미국 대비 산업비율을 추정하는 방법도 있다.</p>
<p>한국실내 건축가협회</p>	<p>해외 자료의 경우도 검토를 해보았지만, 아직 어느 나라도 불안정한 자료를 내놓은 상황인 것 같다. 실내건축 내지는 건축자 사무소에서도 실내건축을 하는 곳이 있고, 간판 광고하는 곳에서도 실내건축을 전공한 친구들이 있다. 이런 업체들이 디자인업체로 다 잡혀있는 상황인데, 진흥원에서는 디자이너가 그 업체에서 일을 하니까 종업원 수를 잡아낼 수 있으니까 의미가 있다고 해서 그냥 넘어갔어요. 그런데 문제는 통계청에 있는 통계자료와 산업디자인 통계조사가 맞아 떨어질 것 같지는 않아요. 게다가 디자인 쪽의 진흥을 위해서 투자를 하고 그것에 대한 아웃풋이 있어야 하는 것을 따지는 느낌이 들었다. 통계청 자료와 산업디자인 통계조사가 맞아 떨어지게 할 수는 없을까하는 생각이 있지만, 아직 깔끔하게 정리는 못했어요. 통계청에서는 그런 자료들은 건축사협회에서는 설계만 하니까 자기네 회원들의 자료를 모아서 할 수가 있고, 국세청 자료들을 뺐을 수 있어요. 그런데 저희 쪽은 특이하게 설계와 시공이 분리가 되지 않는 거예요. 디자이너라고 하는데, 인테리어 회사에 거기의 주된 업무는 시공 디자이너는 한 두 명인 경우의 회사 매출도 디자이너 매출로 잡힐 수 있어서 부정확한 자료가 될 수 있어요. 그러니까 저희가 KOSID가 있고 ICC가 있는데, KOSID는 설계하시는 분들이라 보시면 되고, ICC는 한국실내건축공사협의 회예요. 거기는 매출액을 달라고 하면 그냥 공사 매출액을 줄 것이다. 저희는 매출을 주면 설계비를 주겠조. 서로 달라요. 디자인진흥원 쪽에서는 그런 매출액을 받으면 그 중 디자인의 포션을 구하려고 할 텐데 그건 어디에서도 찾을 수가 없기 때문에 자료가 왜곡될 수 있다. 통계청 자료도 그렇게 명확하지 않고 특히 진흥원 자료도 환경과 같이 묶여 있으니까 쓰기가 어렵다. 오히려 시공의 산업규모는 쉽다. 거기는 매출액이 정확하게 나오니까 공사들이 크니까 세금계산서 끊고 그것에 의해 금액이 노출되어 있고, 통계청에도 잡혀있으니까. 그런데 설계부분은 알아내기가 힘들다. 설계만 하는 회사를 찾는 것도 힘들다. 업체만 봐서는 그것을 구분할 수가 없다. 각자 전화를 걸어서 당신네 매출이 설계입니까 시공입니까 물어봐서 알 수밖에 없다. 협회 차원에서 (설계와 시공을 구분할) 시도를 못하고 있다. 다른 나라도 같은 고민이 있는 것 같다. 인테리어의 경우 프로젝트의 수주 또는 시공을 하는지 안하는지에 따라 매출액이 너무 다르다. 그래서 추정치가 불안정할 수 있다. 설문을 만들 당시부터 설계, 디자인에서 나오는 것인지 시공에서 나오는 것인지 구분하는 것이 좋다. 아이디어를 주자면, 환경, 조경과 인테리어를 나누고 인테리어는 설계와 시공으로 잘 분류해서 조사한다면 보다 정확한 자료가 나오지 않을까싶다. 그러면 만족할만한 조사가 나올 것 같다. ICC와도 협업을 하시면 실내건축공사협의회하고만 협의를 하셔도 건축공사나 인테리어공사를 하면 매출액이 세금계산서로 나오기 때문에 정확하게 잡힐 수 있다. 그렇게 잡힌 것 중에 디자인만 빼서 하면 아마 정확하게 나올 것이다.</p>
<p>통계청 (김○)</p>	<p>회사에 내에서 직급의 차이는 있을 수 있어도 전체 매출의 디자인 종사자 수의 비율을 계산해 디자인 종사자의 인건비를 추정한다. 모든 비용의 핵심은 인건비다. 우리나라 GDP도 인건비가 차지하는 비중이 크다. 대기업을 찾아서 하는 것이 좋다. 대기업을 빠졌으면 전년도 자료로 대체하는</p>

	<p>것이 좋다. 최신 경향은 모든 조사는 평균대체를 안 한다. 평균대체가 분산을 줄이기 때문에, 계층적 핫덱(hot-deck)으로 한다. 원시자료를 제공해야 한다면 모든 셀을 채워서 주어야 한다. 회귀대체보다 핫덱이 쉽다. 고용통계과에서도 핫덱을 사용하고 있다. 그런데 무응답 비율이 50%가 나온다면 핫덱이 어려울 것이다. 종사자 수가 가장 중요한 포인트다. 규모가 비슷한 업체들은 디자인 종사자 수도 비슷할 것이다. 핫덱에 대해서는 고대 송주원 교수님을 찾아가면 좋을 것이다. 인총 등 통계청의 웬만한 조사들을 해보신 분이다. SAS프로그램을 보내줄 수도 있다. 경상경비지출액은 부서별로 나오지 않는다. 전체 경상경비지출액은 있다. 통계청 조사에 보면 근로자수 파악, 산업분류 파악, 사업실적이 있다. 총매출액, 인건비, 세금, 이런저런 비용들로 이익을 따질 수 있다. 경상경비지출액이라고 하면 더 쉬운 개념이 된다. 법인들인 대차자료표를 구분해서 기록한다. 회계담당자가 모를 수도 있지만, 경상경비지출액은 회계표에 기록하기 때문에 알아낼 수 있다. (경제)총조사 조사표랑 사기초 조사가 경상경비지출액 개념이 다르다. 산업별로 부분별로 조금 더 고민해서 종사자 수의 비율로 인건비를 계산하는 것을 보다 심도 있게 고민하고 진행하는 것이 좋겠다.</p>
<p>통계청 (이○○)</p>	<p>조사 실시는 2007년을 제외하고 전부 다 한 것으로 알고 있다. 이메일조사와 전화조사의 핵심은 정확한 조사대상을 찾는 것이다. 이메일조사나 전화조사가 80% 응답률을 보이는 조사가 있다. 그 핵심은 정확한 응답자다. 많아봤자 300개 정도의 대기업과 그곳의 디자인부서를 컨택을 하는 것이 중요하다. 디자인포털사이트에 전화를 걸면 디자인부서 관련자를 잘 아는 사람이 있다. 그래서 이쪽을 통해서 하는 것이 좋을 것 같다. 정확한 응답자만 알면 해결될 수 있다. 디자이너 숫자가 현재 18만 명에서 20만 명이 잡히고 있다. 한국디자인 진흥원에서는 35만명 잡혀 있다. 학생을 포함한. 15만 명이라고 해서 나와도 15조라는 금액이 나와야 한다. 그렇기 때문에 일본방식보다는 지금 방식이 좋다. 업체의 디자인부서를 파악하는 것이 좋겠다. 전화조사 하실 때 디자인응답부서 전화번호 물어보고 하는 것이 좋겠다. 전문디자인기업보다는 디자인 활용 기업의 디자인분야 투자액을 정확히 산정하는 것이 필요하다. 전제조건으로서 디자인 활용 기업의 디자인부서와 담당자의 명부를 확보하여 연구개발비에서 디자인분야 투자액을 분리하는 것이 필요하다.</p>
<p>통계청 (김○○)</p>	<p>활용 업체 응답 결과에 따라 통계가 많이 달라진다. 전문디자인은 괜찮은데, 활용기업이 문제가 되고 있다. 어떤 조사이던 간에 목적과 대상이 명확해야 한다. 이 부분이 다르면 조사기간에 따라 조사결과가 너무 달라진다. 활용기업에 대한 조사대상을 조정해야한다. 포괄 범위를 제한해 경상적인 지출액을 하는 것이 좋지 않을까 하는 생각이 든다. 대기업은 패널 형식으로 관리가 되어야 한다. 이것이 관리가 되지 않으면 자료가 불안정할 것이다. 그래도 2011년에 측정된 금액은 괜찮은 것 같다.</p>
<p>특허청</p>	<p>모수가 같아야 하는데, 다르기 때문에 추정치가 불안정하게 나온 것이라 판단한다. 또한 용역업체가 다르기 때문에 조사방법의 차이가 발생해 이런 결과가 나온 것 같기도 하다. 그리고 조사항목 자체에 문제가 있을 수 있고, 응답자의 직급에 따라 응답내용이 달라질 수 있다.</p>



<p>산업통상 자원부</p>	<p>2010년도가 사실 두 번 조사한 것이다. 처음에는 5.1조원이었는데 이것이 7조원이 된 것은 샘플을 늘려서 그렇다. 근본적인 문제가 디자인활용업체의 투자금액을 보자면, 예를 들어 삼성전자가 3,000억을 투자했다면 3,000억이 나올 것이다. 그리고 전문디자인업체가 1,000억을 했으면 규모는 4,000억으로 추정될 것이다. 중복되는 부분이 있는데 이 부분이 문제가 생긴다. 대기업의 실태를 알기 위한 한 가지 방법으로는 "GOOD DESIGN"을 통한 강제력을 써서 거래를 하는 것이 방법일 수 있겠다. 산업통상자원부에서도 힘을 써줄 수 있는 방법이 없다.</p>
<p>디자인 기업협회</p>	<p>산업디자인 통계조사의 대상을 명확하게 할 필요가 있다. 전문 업체의 경우에도 3인 이상, 매출 2억의 신고업체에 해당하고 있지만, 여기에는 광고대행사, 간판 등도 포함되어 있어 모호한 측면이 있다.</p>
<p>연세대 디자인예술 학부</p>	<p>디자인부서에서의 지출액에는 최근 들어 시설 투자에 대한 부분(장소, 기자재, 소프트웨어의 유지비용, 외주부분(모형제작이나 기획단계에서 전문업체에 주는) 등)이 상당히 클 것이다. 인건비 이외에 이런 부분들이 추정할 수 있으면 검토하였으면 한다. 특히 외주를 많이 한다. 모호한 대상설정으로 인해 응답자가 제대로 잡히지 않는다면 지금과 같은 방식의 추정이 현재로서는 가장 나올 것이다. 활용기업의 상당부분이 디자인 전문기업의 매출로 연결이 되어서 중복문제가 생기는 것으로 판단된다. 대기업의 응답률을 높이기 위한 방법으로는 진흥원에서 요청하는 방법이 가장 나올 것이다. 그럼에도 응답이 없는 경우에는 진흥원에서 강력하게 추진한다는 의미를 전달하기 위한 차원에서 "GOOD DESIGN" 등 몇 가지 힘을 두는 강수를 두는 것도 좋다.</p>



2. 디자인활용업체 선정 기준 검토

면접자	녹취록
호서대 통계학과	디자인 개념정의 관련 자문은 통계분야가 디자인 전문분야라 답변을 하기가 어렵다.
산업연구원	<p>활용 업체 선정 기준은 디자이너가 있다고 하는 질문에 대한 응답은 결국 사내디자인팀이 있는 것이 아닌가하는 생각이 든다. 내부 디자인팀과 외주업체를 주는 경우라면 좋겠지만, 2년마다 신제품을 출시할 때 디자인변화를 주는 것이라면 전자산업에 적용하기엔 애매한 부분이 있다. 자동차 산업의 경우는 5년 단위로 디자인을 재구성한 신제품이 나온다. 산업별 특징이 반영되어야 한다. 디자인산업의 규모는 실질적으로 작다. 자사는 '디자인을 의뢰하거나 자체적으로 제작한 경험이 있습니까?'라는 질문을 조사대상이 들을 때 디자인에 대한 정의가 애매하기 때문에 응답을 받는 것이 어렵다. 디자인의 범위를 잡을 때는 넓혀 잡아야만 할 것이다. 그런데 건축 산업의 경우 전체 재정의 10%가 설계부분에 들어간다. 그런데 이 부분을 포함시킬 때는 산업 규모가 너무 커질 것이다. 제조업도 Design Intensive만 보는 것이 좋다. 전자, 자동차 산업은 삼성, 엘지, 현대 기아자동차만 보면 되는데 그것을 얻기가 매우 어렵다. 인테리어나 가구 산업은 추정해서밖에 알 수가 없다. 산업의 특수 구조 때문에 대기업 몇 개만 하더라도 대부분의 규모를 찾을 수 있다. 대기업을 조사하는 것이 가장 좋다.</p>
한국실내 건축가협회	<p>중복되는 말일 수 있는데 업체에 디자이너들이 있을 수 있다. 시공을 하는 회사도 간판하는 회사도 디자이너가 있을 수 있듯이. 그것을 한두 명이 일을 하더라도 디자인활용업체로 선정을 하는 것으로 보고, 그것을 산업규모에 다 포함시킬 것이라면 조금(...) 왜냐하면 지금은 어떤 일을 하는데 간판을 하더라도 거기에 여러 가지의 기술과 능력이 요구된다. 캐드능력 맥스 돌리는 능력 등 여러 가지가 요구된다. 인테리어를 전공한 친구들이 일을 할 수 있는. 그러니까 인테리어를 했다고 해서 그것만 하는 것이 아니라 여기저기 일을 하는데 그런 사람들을 디자이너라고 해서 포괄해서 끌고 갈 것인지 아니면 전통방식처럼 제품이면 제품 디자인이면 디자인만 통계자료로 넣을 것인지를 고민해봐야 할 것 같아. 진흥원에서는 이것을 진행하면서 고민을 많이 하는 것 같지만, 자료를 이용하는 사람 입장에서 자료를 활용할 때는 망설여진다. 진흥원도 내부적으로는 기준이 생겨서 자신이 생겼지만, 그렇게 만든 자료가 진짜 신뢰성이 있는지 모르겠습니다. 쓰는 사람이 활용을 못해서일 수 있지만, 자료를 마음 놓고 쓰기가 어려운 부분이 있다. (디자인활용업체라 선정된) 업체 매출이 디자이너로 인해서 생기는 포션만 가지고 온 것인지 아니면 전체 매출인지를 모르겠어요. 진흥원에 물어봤더니 그 업체를 디자인업체로 정의하고 그곳에 어느 정도 투자를 했는데 그 투자대비 아웃풋이 얼마나 나왔는지를 보려고 하는 것 같아요. 투자 대비 아웃풋만 보고자 하는 것은 진흥원의 입장인 것이고, 전체로 보서는 진흥원의 투자와 상관없이 그 회사의 디자인역량을 얼마나 가지는지를 보는 것이 중요하다. 사실 디자이너를 가지지 않은 회사가 어디에 있겠어요. 모든 것이 디자인인데.</p>
통계청	활용기업의 선정기준에서 외주비용을 빼는 것이 좋다. 경비에 인건비가

(김○)	들어있으면 된다.
통계청 (이○○)	단기적으로 디자인부서 있는 기업을 모두 파악(디자인부서가 있는 기업은 많지 않아서 어려운 작업은 아닐 것으로 생각된다.) 장기적으로는 디자이너를 채용한 기업을 파악할 필요가 있을 것이라 생각된다.
통계청 (김○○)	활용 업체 선정기준이 모호하다. 활용 업체 범위를 명확하게 하는 것이 좋다. 디자인부서 적어도 디자이너가 있는 회사가 있는 경우를 활용 업체이라 보는 것이 좋다. 용역실적이 있는 것으로 판단하는 부분이 문제가 된다. 이것이 응답자가 잘 알 수가 없는 부분이다. 이 부분의 조사가 명확하게 된다 하더라도 활용 업체의 용역은 전문 업체의 매출이 되기 때문에 중복이 되어 버린다. 활용 업체에 대한 포괄범위를 두 가지 조건만 두고 하는 것이 좋겠다. 디자인 부서가 있는 경우, 디자이너가 있는 경우로 나누는 것이 좋다.
특허청	여기 제기된 4가지 조건이 모두 들어가야 한다. 그런데 3단계가 문제가 있을 것으로 판단된다. 제품에 디자인을 변경한 것만을 포함할 경우 상품 디자인 변경 이외에도 많은 디자인 변경이 있을 텐데, 상품만 해당시킬 경우 이 부분들이 통계에 포함되지 않을 것이라 본다.
산업통상 자원부	활용 업체 선정에서 디자이너 유무와 외주 여부를 같이 보고 있는데, 이 중에서 디자인 외주 주는 업체를 제외시키면 앞의 중복되는 부분은 일정 부분 해결할 수 있을 것이다. 디자이너도 없고 외주를 준적도 없지만 자체 인력을 활용해 디자인을 바꾼 경험이 있는 업체라면 문제가 될 수 있다. 그런데 그 경우가 그렇게 많지 않을 것이다. 1단계만 해서 깔끔하게 하는 것이 좋을 것이다.
디자인 기업협회	활용기업의 선정기준에는 디자이너에 대한 정의가 명확하게 되는 것이 중요한 것 같다.
대구경북 디자인센터	디자인 개발을 해본 경험이 있느냐를 첫 번째이자 주요 질문이 돼야 할 것으로 본다. 디자이너의 유무는 그 다음이다. 요즘 대부분의 회사에는 디자이너나 디자인업무를 하지는 않는다 하더라도 디자인전공자가 있기 마련이다. 진흥원에 활용 업체에 대한 명확한 정의가 있을 것이다. 디자인 안 하는 회사들이 없을 것이다. 아마 이렇게 활용 업체를 선정하면 전체 규모가 변할 수밖에 없을 것이다. 아니면 이런 테이블을 정의하라.
연세대 디자인예술 학부	처음에는 디자이너가 있는 업체에 한해서만 보면 편의상 좋을 것이라 판단했다. 외주만 하는 업체는 제외하는 것이 편의상 좋은 점이 있다. 외주만 주고 디자이너는 없는 업체가 있다. 4단계 부분에 대한 검토를 하는 것이 좋을 듯싶다. 디자이너가 있는 업체를 활용 업체로 본다면 4단계는 고려하지 않아도 좋을 것이다. 그러나 다른 한편으로 생각하면, 디자이너를 고용하기 전 단계에서 외주를 주는 업체들이 있을 수 있다. 따라서 디자이너가 유무와 외주 여부를 같이 고민하는 것이 좋을 것 같다. 다시 생각해보니 4단계까지 다 확인을 하는 것이 바람직하다. 단, 외주를 고려했을 시 중복문제를 고려하라.

2-1. 디자이너 정의 검토

면접자	녹취록
산업연구원	<p>디자이너 정의를 어떻게 할 것인가. 디자인 전문교육 기간을 어떻게 볼 것인가. 전문디자이너 학원을 포함시킨다면 애매한 부분이 있다. 디자이너의 정의를 확대할 필요는 있지만, 전문디자이너를 정의하는 것은 매우 까다롭다. 디자인을 배우지는 않았지만 디자인 관련 일을 하는 사람들도 디자이너로 인정해야 한다. 아니면 디자인전문단체에 등록되어 있는 사람들을 하는 것도 좋지만, 전체를 측정하는 것은 어려울 것이다. "디자인을 직업으로 삼는 사람"으로 측정하는 것이 가장 좋다.</p>
한국실내건축가협회	<p>어제도 직무분석하면서도 캐드활용능력이 있는지 맥스 활용능력이 있는지 학교에서 배우는 커리큘럼에 따른 능력, 산업체에서 요구하는 능력을 가지고 있는지에 따라 디자이너로 보고 있다. 그런데 아주 많은 업체들에서 디자이너임에서 디자인과 관련 없는 일을 하는 경우가 많다. 가령 적산만 하는 업체가 있다. 그 회사의 친구들도 학교 다닐 때는 모든 커리큘럼을 했지만, 적산만 하고 있다. 그런 회사를 디자인회사로 분류할 것인지 아닌지 모호하다. 직무능력을 이야기하면서 전문대학 이상 교육을 받은 사람을 정의하는 것이 어떠한 이야기가 있었다. 그런데 실질적으로 디자이너 정의는 국토부에서도 못하고 있는 상황이다. 대체 범위를 어떻게 해야 할지 어려운 상황이다. 뭐라고 말씀드리는 것이 어렵네요. 본인이 디자인 업무를 하고 있는 사람으로 인식하면 디자이너로 하자는 아이디어는 괜찮겠네요. 그런데 자격문제와 결합하면 명확해 질 것이란 생각을 해요. 시험을 보기위해서 교육을 받고 자격이 있는 사람만 시험을 보게 한다. 건축기사 같은 경우에는 직무(자격)가 정해져 있다. KOSID에서도 운영하는 민간자격도 시험을 보는 자격요건이 있다. 이론적인 것을 몰라도 디자인을 할 수 있다. 하지만 기본적인 소양을 갖추지 않았을 때는 어디선가 구멍이 날 수 있다. 기술적인 것이나 안전의 문제에 있어서. 그렇기 때문에 일정시간 이상의 교육을 받아야만 한다. 미국의 실내디자이너라는 자격증이 있는데, 그 시험관리 위원회가 있어요. NCIDQ라고. 거기서 시험관리를 하면서 교육인증도 관리한다. 어떤 커리큘럼을 받아야만 그 시험을 볼 수 있다. 그 시험을 통과한 사람을 실내디자이너라 함. 26개주에서 시행하고 있어요. 사실은 디자이너를 어떻게 정의하느냐에 따라 신뢰도가 있는 조사가 될 것이라 생각한다. 건축 쪽의 디자이너는 자격이 중요하다. 고객의 니즈, 안전 등을 검토해야만 하는 디자인이기 때문이다. 건축사에서는 자격 없는 사람을 안 뽑는다. 제품업 같은 경우에도 자격증은 있지만 활용도가 없다. 제품분야와는 개념이 다릅니다.</p>
통계청 (김○)	<p>교육을 받았거나 학원에서라도 받았으면 디자이너라 보는 것이 좋다. 디자이너라 스스로 말할 수 있으려면 전문성을 검증해야 하는데, 직능수준은 학력과 연관이 된다. 교육을 받지 않으면 디자인을 할 수 없다. 따라서 학력조건이 필요하다. 디자인 전공을 하지 않으면서 디자인을 하는 사람이 있겠지만, 그 아웃라이어가 전체를 대변할 정도는 아닐 것이다. 통계청 직업분류에서도 직능수준이 가장 중요하다(코드 245). 통계청 직업분류를 참고하라. 직능수준이 있다는 것은 전문적인 교육을 받은 것으로 간주할 수 있다.</p>

<p>통계청 (이○○)</p>	<p>디자이너의 정의에서 자격요건과 업무수행요건을 모두 요구한 것은 타당하고 생각된다. 디자인 자격증이 없는 사람이 디자인 업무를 수행해도 디자이너에서 제외하는 것이 타당하다. 다만 대학 졸업이라든지 디자인 학교 졸업보다는 디자인자격증을 가지고 디자인업에 종사하는 사람으로 하는 것이 좋을 것이다. 디자이너 일을 하는 사람으로 하는 것도 좋지만 디자인이라는 개념이 너무 포괄적이기 때문에 문제가 발생할 수 있다. 디자인개념에서 학교 조건을 폐지하고 자격증, 현재 근무하는 일을 하든지 현재 근무하는 일만 하든지 하는 것이 좋겠다.</p>
<p>통계청 (김○○)</p>	<p>이 부분 역시도 조사의 목적과 대상을 명확하게 해야 한다. 종사자 수 조사하는 목적이 있어야 한다. 통계청에서 조사하는 방식은 그 분야에 종사하는 사람이 어느 정도 되는가를 따진다. 그런데 학력을 같이 보면 디자인업에 종사하면서도 학력사항이 없어 빠지는 경우가 발생한다. 그렇기 때문에 학력을 따지면 디자인학과 졸업자가 산업에서 어떻게 활약하는지를 보는 것 같다.</p>
<p>특허청</p>	<p>디자이너는 기본적으로 디자인 업무를 하는 사람을 지칭하는 사람을 지칭한다고 생각한다. 학력조건이나 디자인전공을 조건으로 하는 것이 아니라 디자인업무를 하는 사람으로 통계를 잡는 것이 맞다. 디자인 전공을 하지 않았더라도 디자인업무를 하는 사람들이 있다. 전공이나 학력을 고려할 시에는 잡히지 않는 디자이너가 많을 것이다. 디자인 전공을 한 사람이라도 디자인업무를 하지 않는 경우가 많은데 학력이나 전공사항을 고려하지 않았으면 한다.</p>
<p>산업통상 자원부</p>	<p>두 가지를 다 해서 절충안을 하는 방법이 있겠지만, 디자이너의 정의는 사람의 자의성을 들어가는 부분이 많은 것 같다. 둘 중의 하나로 하는 것이 적합하겠지만, 자격증으로 하는 것을 더 추천한다.</p>
<p>디자인 기업협회</p>	<p>학력을 통해 경력을 검증하려 하더라도 엄밀하게 말해 경력을 증명할 방법이 없다. 2년 이상 근무자를 하는 것을 제안한다.</p>
<p>연세대 디자인예술 학부</p>	<p>교육배경을 중심으로 해서 한다고 하는 것인데, 디자인 업무를 보는 사람들 중에 디자인 전공을 하지 않은 사람들도 상당히 많이 포함되어 있다. 삼성의 경우에도 디자이너를 모집할 때, 디자인 전공자는 30% 밖에 되지 않는다. 디자인 전문회사 등록제가 있다. 거기에 디자이너에 대한 정의가 있다. 거기 규정에는 교육, 현업에 대한 경력(2년 이상), 자격증 이 세 가지 요인을 가지고 판별한다. 단, 조건 'and'를 'or'로 바꾸는 것이 좋겠다. 교육조건은 많은 디자이너를 포괄하지 못할 수 있다.</p>

### 3. 디자인투자금액에 대한 무응답 대체 방법

면접자	녹취록
호서대 통계학과	연구개발비는 KISTEP의 조사를 참고하기를 추천한다. 아마 그곳에서 조사를 할 것이다. 정확한 조사명이나 보고서 명은 잘 기억이 안 난다.
산업연구원	무응답은 많이 나올 수밖에 없다. 응답자가 답변하기에 모르는 부분이 많다. 샘플수가 많다고 좋은 결과가 나오는 것이 아니다. 서비스 디자인 추정이 쉽지는 않을 것이다. 산업별로 차이나 날 수가 있고, 전자는 특히 어렵다. 자동차는 5년 주기로 산업의 규모 달라진다. 삼성전자의 디자인통계를 구하는 것이 좋다. 40%의 산업 비중을 차지하는 전자와 자동차산업의 통계를 삼성, LG, 현대기아자동차에서 얻으면, 나머지 60%를 추정하는 것이 가장 정확할 것이다.
한국실내건축가협회	디자인투자금액도 R&D처럼 생각하면 좋은데, 그렇게 R&D를 할 만한 여력이 있는 회사가 없다. '없어요'가 당연하다. 우리 쪽에서 R&D라고 하면 디자인 Competition있잖아요. 설계 공모전. 공모전 한번 하면 2천만원 들어요. 그런데 떨어지면 그냥 날아가는 돈입니다. 이런 것들이 R&D라고 대체 할 수 있을 것 같다. 디자인 공모전을 많이 하는 업체, '얼마나 많이 공모전에 참여하십니까?'라고 물으면 좋을 것 같다.
통계청 (김○)	매출액 자리에 경상경비 지출액을 같이 물어보는 것이 효과적일 것이다. 핫덱으로 대체를 하는 것을 추천하지만, 무응답 비율이 50%이상이면 핫덱을 사용하기 어렵다. 정 안될 경우 경제총조사 인건비를 참고하는 것도 좋다.
통계청 (이○○)	디자인분야 응답자가 아니면 답변할 수 없는 부분이 많더라. 연구개발비는 현재 통계청도 경상경비지출로 하고 있는 상황이다. 디자인분야에서 투자라는 개념자체가 연구개발비다. 연구개발비에 인건비가 다 포함되어 있다. 경상경비 지출액으로만 보면 연구개발비를 빠뜨리는 것이 맞고, 삼성디자인센터 예산액을 알고 있으면 그 예산액(인건비 포함)에 디자인 외 주 용역을 준 금액을 합치면 좋을 것 같다. 연구개발비를 포함시켜도 되기는 한다. 디자인투자금액의 정의를 명확히 해서 불응률을 낮추었으면 한다.
통계청 (김○○)	아울러 통계청 방식과 통일되게 하기를 바란다. 경상경비지출액의 가장 중요한 부분은 인건비인데, 이것이 무응답이 되더라도 디자이너 종사자 수를 알아내 추정하는 것이 적절하다는 생각이다. 활용 업체에 대해서 디자인 투자 비율을 측정하고 있다. 그런데 이 부분도 측정이 어렵다. 말씀드린 것처럼 종사자가 대체 값의 기준 값으로 하는 것이 좋겠다. 그 값을 기준으로 평균값 등으로 대체하는 것이 좋다. 이 산업의 특징은 인건비가 중요하다. 사람 수에 따른 인건비. R&D 역시도 측정이 안 된다. 또한 인건비가 이 쪽에 포함될 수 있는가에 대한 문제가 있다. 통계청에서도 같은 문제가 있는 상황이다. 그런데 통계청은 대형값으로 경상경비지출액이란 명목을 조사한다. 디자인 활용기업의 디자인부서가 속한 자본적 지출

	이 아닌 경상경비지출액을 조사해야 한다. 결국 어떤 비용이냐를 물어보면 인건비, 임차료, 세금과 공과, 기타비용이라 한다. 일반 관리비는 회계상에서도 잡힌다.
특허청	돈에 관련된 설문에는 무응답이 많을 것이다. 경상경비지출을 통해 무응답을 추정하는 것은 업종별로 차이가 있을 것이기 때문에 문제가 있을 수 있다고 생각한다. 산업별 가중치가 필요하다.
산업통상 자원부	그 부분은 어떻게 할 수가 없는 부분이 많다. 디자인투자금액을 자세히 모르는 것이 당연하다. 종사자 수로 인건비를 추정하는 것이 그나마 나올 것 같기는 하다. 그런데 그것이 정말 현실성이 있는 것인지 모르겠다. 매출액이 비슷한 A라는 회사와 B라는 회사의 디자이너 수가 A는 10명이고 B는 5명일 경우 디자이너 수에 따라 A가 B라는 회사보다 투자금액이 두 배가 될 것이라 추정한다는 것이 과연 타당할 것인가는 고려해봐야 한다.
디자인 기업협회	경상경비지출을 통해 디자인투자금액을 산출하는 방법에는 위험이 있다고 판단한다. 특히 인건비를 추정하는 부분이 그렇다. 디자이너들의 임금차이가 있을 것이다. 무응답을 추정하기 위한 접근인 듯하다. 그러나 방법을 더 찾아야 할 것으로 판단된다. 원천징수 영수증 같이 명확한 근거자료로
대구경북 디자인센터	대기업은 무응답일 것이다. 그런 경우에는 추정하는 방법 밖에 없다. 그리고 중견기업의 경우 R&D가 전체 매출액의 1% 밖에 되지 않을 것이다. 이것은 중소기업 통계에 나와 있다. 이것을 기준삼아서 하는 것이 좋을 것이다. 이중에 디자인이 차지하는 비율을 알아내면 타당한 자료를 얻을 것으로 본다. 관광업 통계, 중소기업 통계가 2년에 한 번씩 나온다. 그것을 찾아보라.
연세대 디자인예술 학부	무응답에 대한 조사기법상의 해법이 있을 것이다. 그런데 그런 기법들이 무응답이 10%미만일 경우에만 쓸 수 있는 것이라면 그마저도 사용하기 어려울 것 같다.



4. 디자인투자 항목

면접자	녹취록
산업연구원	<p>디자인투자금액을 R&amp;D에 속해있다는 것은 그럴 수밖에 없다. 지금 있는 구조대로 가는 것이 맞다. 이쪽 분야에 있는 사람들이 해외로 출장 가는 경우가 많다. 그렇다면 출장비나 간접비를 추산하는 것이 좋다. R&amp;D 재정 중 디자인팀에 떼어주는 돈이 실질적인 디자인투자금액이다. 그것은 회계과에서 알고 있을 것이다. 대기업 총무과에 이야기 하는 것이 가장 좋다. 2000대 기업의 경우 R&amp;D지출비율을 알 수 있겠지만, 그 자료는 엉터리다. 산업별로 직종별로 R&amp;D조사결과 차이가 크다. 추정할 수밖에 없다. R&amp;D에서 Intensive한 것만 뽑고, 추정을 나중에 할 수 밖에 없다. 그것은 미국 쪽에서도 잘 나오지 않을 수 있다.</p>
한국실내건축가협회	<p>디자이너라고 불리고 있는 사람들의 인건비가 투자금액으로 보기는 어렵다. 그 사람들 재교육을 위해서 투자하는 것이 있느냐고 묻는 것이 좋다. 만약에 인건비를 A라는 프로젝트와 B라는 프로젝트가 있는데, A프로젝트를 하고 있는데, B프로젝트를 따기 위해서 따로 사람을 고용해서 인건비를 준다고 그것은 투자라 할 수 있다. 이렇게 물어봐서는 어렵다. 저희나 제품 쪽에는 공모전 참여가 가장 좋을 것이다. 환경 쪽에서나 제품분야 중에는 R&amp;D를 하는 곳이 있기는 하지만, 그런 곳은 대량생산을 할 수 있는지 여부를 파악하기 위해서 하는 경우가 많다. 우리 쪽은 그런 R&amp;D가 적다. 큰 설계사무실은 별도의 연구 인력이 있는 경우가 있다. 이 연구원들이 미리 연구를 하고 나중에 유사 프로젝트가 들어올 때 적용한다. 그런데 인테리어 회사의 경우에는 대형이 없다. 저희 쪽은 없다고 보시는 게 맞습니다. 그냥 일을 하는 과정에서 경험이 곧 R&amp;D라고 보셔야 한다.</p>
통계청 (김○)	<p>매출액, 경상경비지출액을 물으면 해결된다. 연구개발비를 묻지 말라. 연구개발비는 통계청에서도 조사하기 어려운 부분이다. 디자인투자비용은 별도항목으로 조사하는 것이 좋다. 즉, 마지막 디자인 투자금액을 물어라. 기초연구, 제품개발비, 외주 등 이런 것이 여기에 속할 것이다. 이 중에서 확실히 드러날 수 있는 것들만 해라. 외주비와 기타 디자인기기구입 및 교육비 정도만 하는 것이 가장 좋다. 경상경비지출액에서 가장 위에 인건비를 묻고, 그 다음에 기타지출액을 물어라. 전체 비용을 묻고 그 중 인건비 비중을 묻는 것이 핵심이다. 매출 대비 비용, 비용에서 가장 중요한 핵심은 인건비다. 기타비용에는 월세 등 다양한 지출이 포함된다. 매출액 - 비용 = 이익(비용 = 인건비 + ... + 기타 비용)</p>
통계청 (이○○)	<p>디자인 투자항목은 디자인분야예산액과 외부연구용역으로 구성하는 것이 타당하다고 판단된다.</p>
통계청 (김○○)	<p>디자인투자금액의 정의를 명확하게 해야 한다. 경상경비로 하는 것이 좋겠다. 이러한 조사항목 자체가 기업에서 답하기가 어렵다. 이 항목을 두고 추가적으로 경상경비를 묻는 것이 좋을 수 있다. 그러나 조사항목을 바꾸는 것이 위험할 수 있기 때문에 조심해서 진행하길 바란다. 경상경비 지출액을 항목별로 물어보면 좋겠지만, 부서의 사업규모별로 사업비 속에 인건비는 빠져있다. 인건비 + 사업비 + 일반관리비를 또는 인건비 + 임차료 + 세금과 공과 + 기타비용을 같이 물어보는 것이 좋다. 경상경비도</p>

	조사하기 어려운 부분이 있다. 연구개발비 자체가 조사하기 힘든 항목인데 디자인금액 부분에서 일부만 해주더라도 인건비를 포함해서 조사하면 힘들 수 있다.
특허청	투자금액이라 한다면 활용기업에서 인건비를 포함되어야 하고, 기타 경비도 들어가야 한다고 생각한다. 그리고 연구비, 기자재 등이 디자인투자금액에 포함될 수 있다. 그러나 기업에서 많이들 밝히지 않으려고 한다.
산업통상 자원부	이 부분은 외주를 준 업체와의 계약서를 보는 것이 가장 확실할 것이다. 그렇지 않다고 한다면 R&D를 하는 기업이 있고 아닌 기업이 있을 텐데 일률적으로 이것을 적용한다면 문제가 있을 것으로 본다.
디자인 기업협회	난해하다. 활용기업에는 R&D가 없을 것이다. 그리고 투자라 인식하는 것이 아니라 비용으로 인식해 절감하려는 측면이 있어 조사가 쉽지 않을 것이다.
연세대 디자인예술 학부	조사 내용을 세분화시키면 좋겠다. 용역비, 기자재 구입비, 인건비 등을 세분화하면 답을 더 잘 받아낼 수 있지 않을까 싶다. 이 세 가지는 따로 분류해서 묻는 것이 적절할 것으로 생각한다. 업체 내부에 있는 사람에게 얻을 수 없거나 2차 자료에서 세부항목에 대한 정보를 얻을 수 없다면 구하는 것이 쉽지 않을 것 같다. 인건비로만 디자인규모를 추정하는 일본 방식은 문제가 많다. 참고로 인건비는 일반기업 안에서는 비슷할 것이다. 전문 업체에 다니는 디자이너의 인건비가 낮기 때문에 디자이너의 인건비가 낮을 것이라는 인식이 있다.



5. 디자인분류 타당성 검토

면접자	녹취록
산업연구원	디자인분류도 5개에서 7개로 늘어났는데, 지금 최근의 동향을 봐서는 영국식을 따르는 방법 밖에 없다. 결국 영국식을 벤치마킹할 수밖에 없다. 그것을 가지고 R&D 지출을 얻는 방법이 좋다. 서비스 통계가 잡기가 어렵다. 주로 병원 쪽이다. 서비스 디자인을 많이 쓰는 곳이 병원이다. 그런데 그것이 서비스산업 연구할 때 이미 나온 것이다. 2003년에 누군가가 서비스 디자인이라 했지만, 그것에 대한 통계가 없는 실정이다. 영국은 창조산업이다.
한국실내건축가협회	통계자료를 이용하면서 굉장히 부정확함을 느꼈다. 왜냐하면 디자인분야에서 환경과 실내를 묶어 놓았는데, 저희 실내만 뽑아서 자료를 필요로 할 때는 그럴 수가 없었다. 일단 산업분류가 디테일하지 못하다 보니까 거기 나와 있는 자료가 환경은 환경대로 실내는 실내대로 필요한 경우가 있는데, 그런 것이 되지 않아서 좀 어려웠다. 이번 특수표준산업분류를 할 때 디테일하게 나누자는 이야기를 했습니다. 각 분야별로 이용할만한 가치가 있게끔 만들자는 이야기를 했다. 통계청 자료는 어떻게 나와 있냐면, 저희 업계가 설계는 안하고 시공만하는 업체가 있는데, 건축사 사무소가 있으면 건축만 하는 데가 있고 설계만 하는 곳이 있는데, 건축설계와 건설회사의 시공을 따로 알 수 있어서 거기서는 비교적 정확하게 나와 있어요. 환경디자인을 공간디자인으로 용어를 바꿨다. 이게 문광부에서 바뀌달라는 요청이 있어서 바뀌달라고 했다. 건축디자인을 건축사사무소는 별도 잡혀 있으니깐 빼버리자는 이야기가 나와서 건축물디자인으로 바꾸자는 의견을 냈다.
통계청 (김○)	이 부분은 잘 모른다.
통계청 (이○○)	환경디자인의 범위를 좁게 구성하는 것이 타당하다. 현재의 디자인 구분은 한국 표준산업분류의 디자인분류를 바탕으로 국내외 분류를 검토하여 작성된 것이다.
통계청 (김○○)	산업분류상 네 개로 되어 있는데, 전문디자이너 쪽에서는 7개 산업분류가 있다. 환경디자인 쪽에 건축과 조경은 타산업으로 분류된다. 통계청에서도 산업분류에 조경과 건축은 조사대상에 포함되지 않아서 조사를 못하고 있다. 그러나 이 부분을 포함하고 싶다면 엔지니어링(7211)산업의 부분을 떼어 와야 한다. 정의를 잘 바꾸어 하면 될 것 같다.
특허청	특허청에서는 분류를 매우 중요하게 생각하고 있다. 특허청에서는 여기 제시된 7가지가 아니라 굉장히 디테일하게 하고 있다. 노까르노, 미국, 한국 등의 분류를 모두 가지고 있다. 이 분류에 따라 권리관계가 달라지기 때문에 매우 중요하게 생각하는 부분이다. 우리가 쓰는 분류는 표준산업분류와도 다르다. 특허청에서는 이런 분류로 내는 조사결과는 쓸 수가 없다.

<p>디자인 기업협회</p>	<p>시각디자인의 경우 너무 다양하다. 시각디자인을 세분화 하는 것이 좋겠다. 서비스 디자인은 생활 속에서 편리하게 해주는 디자인이라 볼 수 있다. 예를 들어, 한국전력의 고지서를 새롭게 디자인해 고지서를 받아보는 사람이 비용을 더 잘 각인하게 만드는 것이다.</p>
<p>대구경북 디자인센터</p>	<p>이런 분류가 좋기는 하나 최근에는 이 분류 중에 특정 하나에만 속하는 기업이 없고, 다양한 분류에 속하는 기업이 많을 것이다. 그래서 중복 선택할 수 있게 해주어야 한다. 의상패션디자인을 제외한 대부분의 분류는 중복되는 경우가 많다. 최근의 Total화 되어있는 현상이 반영되었으면 한다. 다음과 같은 결과를 보여주면 좋겠다. 예를 들어, 제품디자인만 하는 업체, 시각디자인만 하는 업체의 수를 보여주고, 이 둘 모두에 속하는 업체를 같이 보여주면 좋을 것 같다.</p>
<p>연세대 디자인예술 학부</p>	<p>제품, 시각, 환경이 가장 기본적인 구분이고, 거기에 디지털미디어가 들어가 있다. 의상패션은 별도로 보는 것이 좋다. 포장디자인을 이렇게 따로 분류하는 것이 과도한 것 같다. 전체적으로 본다면 포장디자인은 분류해선 안 된다. 표준산업분류라도 이런 부분은 수정이 되어야 할 것으로 판단된다. 포장디자인은 많지 않을 것이다. 조사를 할 때 복수 선택하는 것이 좋다. 기타디자인 부분에 기타응답을 받을 수 있도록 하면 좋다.</p>

6. 모집단 정의에 대한 검토

면접자	녹취록
호서대 통계학과	종사자수를 KOSIS를 기준으로 하는데, 공장과 지사 영업소를 다 포함하면 디자인 활용 비율이 줄어 들 수 있어도 가급적 기준을 통계청과 맞추는 것이 좋음. 실제 조사 과정 중 비율이 낮게 나올 경우 본사를 기준으로 합쳐서 작업을 하는 것도 추천함. 즉, 공장지사를 빼고 다시 계산을 하는 것을 추천함. 몇몇 대기업이나 특수한 사업체는 조사하라.
산업연구원	모든 산업체를 포함할 필요가 있는가. 규모를 늘린다고 한들 소용이 없다. 종사자수는 KOSIS기준을 따르는 것이 좋기는 하나, 해외디자인센터는 추적이 안 될 것이다. 그렇기 때문에 대기업의 회계과 및 기획실로부터 정보를 얻는 것이 가장 좋다. 모집단에 대한 정의도 해외조사도 필요하다. 필요성은 있지만, 대기업 기획실에서 다 얻을 수 있다. 해외도 당연히 해야 한다. 시장은 해외가 더 크다. 일반기업 중 12%가 디자인 활용 기업이라는 것은 합리적이다. 표준산업분류상에서 사업체 기준으로 봤을 때 제조업 분사들이 제조업이 아닌 서비스업으로 빠져있는 경우가 있다. 제조업의 디자인이 작게 나오고, 서비스 부분이 크게 나올 것이다.
한국실내 건축가협회	KOSIS자료를 써도 무리가 없을 것 같다. 임시직 등을 잡는 것으로 인해 조사가 어려워질 수 있겠지만, 규모가 작은 회사들이 늘어나고 있다. 대형화와 극소화가 진행되고 있다. 왜냐하면 경기가 어려워지면서 규모가 작은 회사가 아니면 일이 없다. KOSID만 하더라도 1인 기업이 절반이상이다. 필요한 인력이 있어야 할 경우 외주처리를 한다. 대규모 설계 업체들이 1인 업체에 외주를 주는 경우가 많다. 큰 업체가 외주를 주는 것을 통해 건축사사무소의 매출액을 추정하는 것이 효율적일 수는 있는데, 우리 쪽은 얘기가 다릅니다. 대형회사가 같은 곳이 없으니까 다릅니다.
통계청 (김○)	상용근로자 기준으로만 보는 것이 좋다. 1년 이상 근무자가 상용이다. 즉, 계약직도 포함된다. 기존의 것이 좋다. 2013년 모집단 기준은 응답률이 낮을 것이다. 대기업 같은 공장 지사를 다 포함하고 있다.
통계청 (이○○)	전국사업체조사를 확대한 것이 경제총조사이므로 모집단의 단절은 없을 것이다. 종사자 수는 상용종사자 5인 이상으로 하는 것이 좋겠다. 환경디자인에서 엔지니어링에 포함되어 있다. 모수를 그곳에서도 끌어와야 하는 것이 타당하다. 그런 기업은 또 4인 이하가 많다. 디자인전문기업을 하시려고 하시면 엔지니어링에서 표본을 뽑아오고, 웹디자인에서도 표본을 뽑아오는 것이 좋겠다. 디자인활용기업은 기업단위로 하고 가되 정확한 응답자를 찾아 하면 좋겠다.
통계청 (김○○)	이 역시도 조사대상 부분을 명확히 해야 하는 부분인데, 이 조사의 조사 단위를 무엇으로 할 것인가이다. 이 조사에서 대상을 모든 사업체로 할 경우에는 공장별로 해야 하는 상황이 된다. 2011년은 기업단위로 진행된 것 같다. 디자인 부분만 한다고 볼 때는 2011년이 더 적절하다는 생각이 든다. 다만 대기업의 경우엔 별도로 조사하는 것이 좋을 것이다. 단위는 사업체로 하지만, 일부 기업에서는 기업단위로 한다는 조건을 주면 좋겠

	<p>다. 공장지사 영업소를 제외하면 모집단에서 이 부분을 빼야 한다. 전체 모집단에서 본사가 확인된 기업만 하는 것이다. 사업체로 하면 응답 중에 R&amp;D가 나오지 않을 것이다. 한편으로 너무 큰 기업은 기존의 방식으로 하는 것이 좋겠다. 큰 기업은 전체 종사자 수도 파악이 안 될 수 있다. 대기업 전체 실적을 좌우하니 모집단 구성을 할 때에도 기술이 필요할 것으로 파악. 그 숫자는 얼마 안 되니까 할 수 있을 것이다. 종사자 수를 KOSIS로 하는 것은 조사시작에서 기준점을 잘 제시한다면 문제가 없을 것을 보인다. 제한된 자원에서 하는 상황이라면 기준을 두는 것이 좋겠다.</p>
특허청	<p>기존과 같은 조사를 하고, 합친 것과 새로 포함시킨 것들을 같이 보여줘야 한다고 생각한다. 갑자기 모집단을 다르게 하지 않는 것이 좋겠다. 모집단의 기준을 변경하는 것은 위험하다고 생각한다. 적합성을 가지고 가는 것이 좋겠다.</p>
산업통상 자원부	<p>그런데 일용근로자를 포함해야 하는 이유가 있는 건가. 그럼 상당히 많아질 것으로 보인다. 그렇게 되면 디자인투자금액이 10-20% 밖에 안 되기 때문에 활용 업체의 비율이 많이 낮아질 것이다. 그리고 공장지사나 영업점은 빼는 것이 맞다. 허수가 많아질 것이다. 대기업의 경우 지사에 연구원이 있는 경우를 셀 수 있겠지만, 기존의 방법이 더 나은 것 같다.</p>
디자인 기업협회	<p>어느 정도 규모가 되어야 디자인 활용기업이 될 수 있을 것이다. KOSIS는 적합하지 못한 것 같다. 너무 광범위하다. 왜곡될 소지가 더 생길 것 같다.</p>
대구경북 디자인센터	<p>매출액을 20억으로 한정하라는 전제를 지키면 5인 이하 업체에 대한 고민이 없어질 것이다. 워낙에 매출액 규모를 일정정도의 금액으로 한정하면 5인 이하 업체는 해당하지 않는 경우가 많을 것이다. 만약 5인 이하 업체 중 매출이 10억이 넘는 회사는 마케팅에 엄청난 투자를 하는 회사일 것이다.</p>
연세대 디자인예술 학부	<p>그대로 두어도 좋을 것 같다. 대기업의 경우 디자인연구소가 본사에 포함되어 있을 것이다. 사업체가 따로 분리되어 있지 않다. CTO(기술연구소)계열로 있는 경우가 많다. 아마도 유통을 주로 하는 업체들을 마케팅 부서에 속해있는 경우가 많다.</p>

7. 프리랜서 디자인 산업 규모 산출 방안 검토

면접자	녹취록
호서대 통계학과	지역별고용조사에서 디자이너의 수가 제시된다면, 거기에서 프리랜서의 수를 파악할 수 있을 것이라 함. 전문디자이너 종사자 수와 일반 업체 디자이너 수 추정치에 지역별 고용조사에서 전체 디자이너 중 프리랜서의 비율을 곱해 계산하는 기존의 방법이 맞는 방법이라 함. 여기에서 더 정확히 하려면 비율을 곱할 때, 전체를 대상으로 한 번에 하기보다는 분류별로 계산하면 더 정확할 것이라 자문함.
산업연구원	프리랜서 디자이너 규모인데, A/B가 이해가지 않는다. 전체 산업을 대상으로 한 것 같은데 자칫 잘못하다가 일반 업체의 것을 과다 추정할 수 있다. 디자인업체가 영세해서 허수가 많다. 22명이상으로 등록된 업체들 중에는 정부로부터 지원을 받기위해 허수로 등록한 경우가 많다. 고용 20만 명이 넘는 상황이라고 하지만, 1년 3만 명의 디자이너가 배출되는데 이중 3000명만 취업한다. 생각보다 규모가 작을 것이다. 배출되는 디자이너 중 취업자 3,000명을 제외한 사람들을 모두 프리랜서라 볼 수는 없다. 산업의 최대 규모가 한정되어 있는데, 이들을 모두 디자이너 또는 프리랜서라고 보면 산업의 구조 자체가 말이 안 된다. 동대문 쪽에 서울시디자인센터에 백종훈 대표가 알 것이다. 그곳의 프리랜서는 그 쪽에서 가장 잘 알고 있다.
한국실내 건축가협회	프리랜서 얘기가 나오면 진짜 힘들다. 사업자등록을 안하고 하는 사람은 산업 규모에서 잡아봤자 별 의미가 없을 것이다. 사업자등록을 했지만 혼자 하는 사람을 프리랜서로 보고 조사한다면 상당히 잡을 수 있을 것이다. 세금을 내는 사람들. 지금 있는 수식과 제가 이야기하는 부분이 완전 다릅니다. 직원이 있는 경우에도 0인 기업으로 잡히는 곳이 많다. 프로젝트에 따라서 직원을 뽑았다가 나가기도 하고, 0인 기업끼리 모여서 일했다가 해치기도 하고 그렇습니다.
통계청 (김○)	데이터 비용이 필요하다. 수식이 잘못됐다. 2010년 지역별 고용조사를 썼는데, 전체 직업분류에서 디자이너가 18만 6천명의 디자이너가 있다. 이 중에서 고용원이 없는 자영업자가 프리랜서다. 그리고 1인 사업체 수를 빼라. 비율로 계산하신 것은 전체 수에 디자인 종사자 수가 별도로 나오지 않기 때문일 것이다. 직업분류상에는 디자이너이면서 종사상 지위 고용원이 없는 자영업자를 프리랜서와 1인 기업이라 보고 있다. 이 중에서 1인 기업을 빼면 프리랜서 수를 구할 수 있을 것이다. 프리랜서 부분은 2010년 기준으로 계산을 해주겠다. 최고 3만 5천명, 최소 2만 명 정도로 나온다고 보고 진행하면 좋다.
통계청 (이○○)	한 해 디자인학과 졸업생 수가 25,000명으로 추정할 때 프리랜서 디자이너 숫자는 작은 것으로 생각됩니다. 디자인 전문 포털사이트(디자이너잡)은 기업의 디자인부서에 대한 정보를 일부 알고 있을 것으로 압니다. 이런 업체와 같이 디자인부서를 파악하는 것도 생각해볼 수 있을 겁니다.

통계청 (김○○)	수식에서 고용원이 없는 자영업 분에 전체가 되는 것이 당연한데, 조사 자체에 문제가 있는 것 같다.
특허청	프리랜서 추정을 이렇게 하는 것에 대해서는 잘 모르겠다. 세금계산서도 떼지 않는 프리랜서를 굳이 밝혀야 하는 것인지는 모르겠다. 프리랜서 중에는 아르바이트도 있고 그럴 텐데 추정하는 것이 어려울 것 같다.
산업통상 자원부	1인 디자이너 진흥원에서 관리하는 사람이 있을 것이다. 디자이너 빌리지인가 하우스인가 웹사이트가 있을 것이다. 그곳에 등록되어 있는 1인 프리랜서를 타겟해서 추산하는 것이 맞을 것이다.
디자인 기업협회	13,135명은 심각한 왜곡이다. 훨씬 더 될 것이다. 한 해에만 25,000명의 디자인 전공 졸업생이 배출된다. 이중 5,000명이 프리랜서가 된다. 최소 50,000명은 될 것이라 판단된다. 그런데 조사자체가 어렵다. 이 부분은 제외시키는 것이 좋다고 본다. 조사의 의미를 모르겠다.
대구경북 디자인센터	이 부분은 불가능한 조사이고, 의미가 없는 조사다. 프리랜서 디자이너를 산출하려면 정부나 진흥원 차원에서 프리랜서에게 주는 인증 및 자격증이 부여되는 정책이 있어야만 한다. 그러면 명확한 근거들이 생기기 때문에 조사가 가능해질 것이다. 프리랜서 규모가 전체 디자인산업 규모에 차지하는 비중이 적다면 이 부분은 빼는 것이 좋겠다.
연세대 디자인예술 학부	기존 방식대로 지속하는 것이 좋을 것이다. 이것을 대체할만한 방법이 없다면 이대로 가는 것이 좋다. 이 방법상의 한계를 인지하고 있다면 이 숫자가 크고 작음에 문제에 대해 고민하기 보다는 추이를 보이는 것이 좋을 것으로 판단된다.

8. 디자인 수입/수출 규모 산출 방안 검토

면접자	녹취록
산업연구원	<p>디자인수입수출규모는 전문디자인업체가 수입/수출하는 것만이 해당하는데, 아웃소싱을 받아서 하는 것은 수출 밖에 없을 것이다. 수입이 굉장히 적을 수 있다. 외국과의 요금차이가 있겠다. 수출은 전문 업체를 통해 알 수 있겠지만, 수입은 알기가 어렵다. 수출은 그것 밖에 없다. 수입은 매우 어렵다. 구할 수가 없다. 해외 수입업체들 중 여러 업체에게 물어보고 평균을 내는 방법 밖에 없다. 수출을 하는 업체에 수입도 같이 물어볼 수밖에 없다. 이것은 매년의 물가상승률을 곱하는 방법 밖에 없다. 전수조사 나오니까 숫자는 늘어나겠고, 물가상승률을 곱하고 나머지 부분을 더하는 방법 밖에 없다. 민간업체만을 조사해서 진행하기보다는 장관의 도움(예: 공문)을 받는 것이 좋다. 설문문의 내용이 디자인파트에서 말해줄 수 있는 부분이 아니다. 공무원 대관팀이 있을 것이다. 대관팀을 통해 대기업 기획팀에 접근하는 것이 좋다.</p>
한국실내건축가협회	<p>저희 업무를 정리를 하면, 우선 관, 공공기관과 직발주를 받지를 못합니다. 법적 근거가 없습니다. 설계 쪽의 이야기입니다. 설계는 건축사만 할 수 있다는 법적 제약이 있습니다. 민간의 경우에는 마음대로 하고 있지만, 건축허가를 요하지 않는 경우에 있어서만 하고 있다. 그 다음 해외에 일을 하는 업체들이 꽤 있는데, 통계를 어떻게 잡아야할지 모르겠다. 중국이나 동남아에 지사를 둔 회사들이 있다. 수입의 경우에는 관에서 해외 유명디자이너를 들여다가 비싼 요금을 주고 한 적이 있다. 수입은 잘 모르겠지만, 수출은 좀 있다.</p>
통계청 (김○)	<p>방법이 없다. 추계할 수 있는 방법도 없다. 물량이 움직이면 잡을 수 있는데, 금융이 움직이는 것은 잡을 수가 없다.</p>
통계청 (이○○)	<p>200대 대기업과 규모가 큰 디자인전문기업의 수출/수입액만 파악해도 될 것 같다.</p>
통계청 (김○○)	<p>이것은 방법이 없다.</p>
특허청	<p>디자인 수입이라고 하면 어려울 것이다. 설문을 통해서 밖에 알 수밖에 없다. 이런 것들은 국세청과 같이 해야 할 수밖에 없는 것이라 생각한다. 통계는 어차피 추정이기 때문에 수식을 정교하게 해서 하는 것 말고는 개선방법이 없을 것으로 보인다.</p>
산업통상자원부	<p>수출과 수입의 정의가 모호할 수 있다. 만약 외국인 디자이너를 중견 및 대기업에서 계약직으로 고용해서 하는 경우는 수입이라 보기 어려울 것이다. 해외 진출한 업체를 대상으로 조사하는 것이 좋은 방법이라 생각한다. 그러나 이 방법도 어렵다. 측정과 정의가 모호하기 때문에 조사자체에 의미가 없다.</p>



<p>디자인 기업협회</p>	<p>전문 업체 중 수출하는 업체가 있기는 하다. 특히 중국으로 진출하고 있다. 이런 업체에 접근을 원한다면 사전에 공문을 주시면 수출 전문 업체를 연결해줄 수 있다. 취합율을 높이는 것이 중요하다. 우리 역시도 일부 업체만 알고 있는 실정이다. 한 가지 방법은 관세청을 통하는 방법이다. 관세청을 연결해 회사리스트를 얻는다면 확실해질 것이다.</p>
<p>대구경북 디자인센터</p>	<p>일단 일반 제조업도 직접 수출하는 경우가 많지가 않다. 그렇기 때문에 디자인을 수출하는 것이 어렵다. 거기에 수출은 정의가 디자인 기업이 디자인 용역을 해외에서 수주하는 것이 수출이다. 돈이 들어오는 것이 수출일 것이다. 그러면 방법은 통계치에서 디자인 회사가 무역신고가 되어 있을 것이다. 무역협회에 가면 산출된 금액이 있을 것이다. 그러면 1년 디자인회사의 수출 금액이 나오겠는데, 한 가지 문제는 금액이 산정이 안 되는 경우가 허다할 것이다. 그래서 수출 금액을 잡는 것이 매우 어려울 것이다. 수입 역시도 디자인 용역인데, 두 가지 형태가 있다. 대기업이나 중견기업의 경우 해외에 맡기는 경우가 있다. 또 다른 형태는 국내의 현지 사무소 별도 법인이 있는 회사는 본사는 외국에 있지만 파트너십을 활용해 수입하는 경우가 있다. 그런데 아마 이 역시도 추정 자체가 매우 어려울 것이다. 그리고 실제로 수출/수입 업체가 적을 것이다. 늘어나고 있는 추세이긴 하다. 늘어나고 있는 상황만이라도 통계수치로 보여준다면 좋을 것이다.</p>
<p>연세대 디자인예술 학부</p>	<p>학계에서도 산출하는 방법이 없다. 특별한 의견이 없다. 수입업체라고 할 만한 업체들이 있는데 공개가 되지 않는다. 그리고 숫자가 너무 적다. 수출은 의미가 있을 수 있어도 수입은 큰 의미가 없지 않나 싶다. 장기적으로는 검토할 필요가 있기는 하다.</p>



9. 교육 부문 디자인 투자 금액 규모 및 인력 추정 검토

면접자	녹취록
호서대 통계학과	한국교육개발원 교육통계 DB에서 교수 평균 연봉을 알 수 있을 것이다. 중앙일보와 조선일보에서 매년 발표되는 교수평균연봉에 관한 기사도 아마 그곳의 자료를 참고했을 것이다. 대학별 차이는 있을 수 있어도 학과별 차이는 크게 나지 않을 것이다. 직급에 따라 각각의 연봉이 정해져 있고, 업적에 따라 전체 연봉의 110%, 90%를 받는 정도의 차이가 있을 것이다. 학과 연구비 역시도 대학 알리미 사이트에서 각 대학의 학과별 교원 수, 교수 1인당 평균 논문 수, 교수 1인당 평균 연구비 수액이 제시되어 있으니 그것을 참고하면 된다.
한국실내 건축가협회	비교적 이 자료는 정확하게 나올 것이라 생각한다.
통계청 (이○○)	교육부문 디자인 투자금액에서 디자인교수연봉을 제외하는 방안을 검토할 필요가 있다.
통계청 (김○○)	추정가능하다. 통계가 계속 나오는 상황이다. 정 안될 경우 디자인 교수 연봉이나 일반 교수 연봉이 차이가 없을 것이기 때문에 평균치로 대체하는 것도 방법이다. 4년제 대학과 전문대학을 구분하고, 각 대학의 전체 교수의 연봉 값을 기준으로 대체하는 것이 좋겠다.
특허청	대학생들이 내는 등록금이 들어갈 필요가 있다고 생각한다. 대학이 가지고 있는 현물 등이 들어가야 한다고 생각한다. 이런 것들이 조사되어서 들어가야 한다고 생각한다.
디자인 기업협회	이 부분에 있어서는 줄 자문이 없다.