



# 목차

## 01 사업 개요

프로그램 소개	
사회적기업 디자인사업	6
디자인 인력지원	7
소셜디자인 교육	8

## 02 디자인 인력지원

프로그램 운영 결과	
사업	
와이에이치씨	12
미미디자인	18
밸류어스	24
컴퍼니에이	30
늘숨	36
주차장만드는사람들	42
컬택	48
환경 및 안심	
컨서스웨어	56
컷더트래쉬	62
배러댄휴먼	68
주거 및 여가	
어반업사이클링 협동조합	76
플리옥션	82

## 03 소셜디자인 교육

소셜디자인 교육	
소셜디자인 교육 개요	90
소셜디자인 교육 내용	92

# 01

사업 개요

프로그램 소개

사회적기업 디자인사업

디자인 인력지원

소셜디자인 교육

## 사회적기업 디자인사업

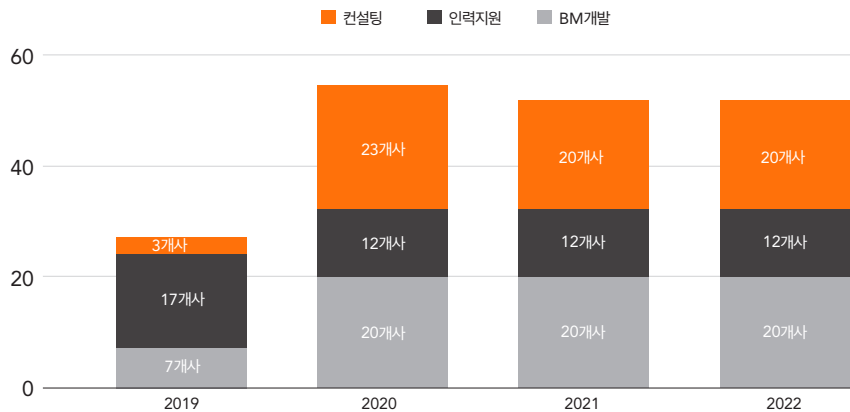
사회적기업 디자인사업은 2019년부터 산업통상자원부와 한국디자인진흥원이 사회적경제 조직을 대상으로 추진하는 디자인 지원사업으로 사회적경제조직의 자립 가능한 혁신 역량을 키우고, 지속 가능한 사회적경제 생태계를 만드는 것을 목표로 합니다.

\* 사회적경제조직이란 (예비)사회적기업, 협동조합, 마을기업, 자활기업, 소셜벤처 등 사회적 가치를 추구하면서 영리활동을 하는 모든 기업·조직을 말합니다.

사회적기업 디자인사업은 크게 3가지 지원 프로그램으로 구성되어 있습니다.

1. 디자인컨설팅은 서비스디자인 전문가를 매칭하여 제품·서비스·BM의 고도화를 위한 맞춤형 컨설팅을 지원합니다.
2. 디자인 인력지원은 조직의 혁신역량 강화를 위한 디자이너 매칭 및 인건비 보조, 디자인 교육을 지원합니다.
3. 비즈니스모델 개발 지원은 새로운 사회적 혁신 서비스·비즈니스모델 개발을 위한 고객 리서치, 프로토타입 제작, 사용자 테스트 등에 필요한 사업비를 지원합니다.

우수 참여기업에 대해서는 크라우드 펀딩, 투자 유치 데모데이 참가, 언론보도, 온라인 홍보 등 다양한 성과 확산 채널을 추가 연계합니다.



# 디자인 인력지원

## (1) 지원 내용

제품 / 패키지, UI / UX, 브랜드 등 분야의 디자인 전문인력 채용을 연계하고, 디자이너 노임 단가기준에 따라 해당 디자이너에 대한 인건비 50%를 보조하며, 월별 디자인 교육 참가 기회를 제공합니다.

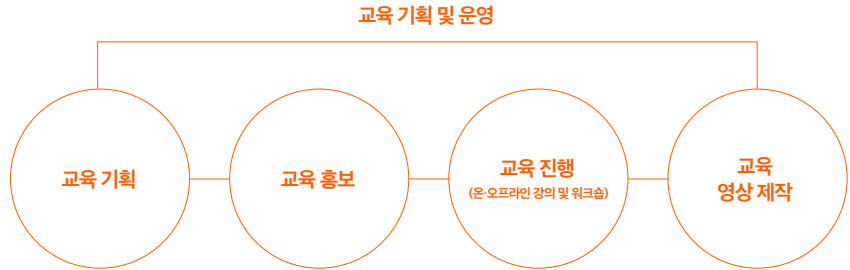
## (2) 운영 일정

3~4월	5~6월	7~12월	11~12월			
모집	선정	매칭	근무	교육	확산	공유
참여기업 모집	1차 서류, 2차 면접	디자이너 매칭	디자인 업무 수행, 인건비 보조	디자인 교육	클라우드 펀딩, 언론보도, 온라인 홍보	결과 보고서 제출
디자이너 모집	기업 내부 채용기준에 따름	기업 매칭				

- **참여기업 모집 및 선정**: 모집기간 내 참가 신청서, 디자인 인력 활용계획서, 기업 소개서 등을 제출하고, 사회적 목적, 시장성 등을 종합 평가하여 지원기업으로 선정합니다.
- **매칭**: 디자인 필요 분야에 따라 참여기업과 디자이너를 매칭하고 협약을 체결합니다.
- **근무**: 디자이너는 디자인 업무를 수행하고 매월 인건비 50%를 보조 받습니다.
- **교육**: 디자이너의 마인드 셋, 고객 리서치 방법, 브랜딩 전략 수립 등 매월 디자인 실무 교육을 진행합니다.
- **확산**: 디자인 인력지원 참여기업 중 시장 출시가 가능한 정도로 개발 완료된 기업에 대해 클라우드 펀딩, 언론보도, 온라인 홍보 등을 추가 지원합니다.
- **공유**: 참여기업과 디자이너의 참여 소감 및 경험 등을 공유합니다.

## 소셜디자인 교육

사회적경제조직에 진출하고자 하는 디자인 전문 인력의 일자리를 창출하고 이들의 역량 강화를 도와 건강하고 안정적으로 근무할 수 있도록 지원합니다. 이를 통해 궁극적으로 사회경제적 조직은 디자인 동력을 강화하고 지속 가능한 성장을 이룩할 수 있습니다.



사회적경제조직과 디자인에 대한 중요성 인지 및 디자인 사고를 통한 사회문제를 해결하는 역량과 기타 역량 강화를 위한 교육을 3개의 파트로 나누어 진행합니다.

### Part.01 산업의 흐름과 소비자 변화

1회차. 디자이너를 위한 산업 트렌드 제대로 읽기

### Part.02 하나뿐인 브랜드를 만드는 디자인

2회차. 사용자 경험 디자인으로 의미있고 가치있는 사회적기업 운영하기

3회차. 디자이너가 일하는 방식(Human Centered Innovation Approach)

4회차. 발효, 브랜드, 건축, 마음을 사하다

5회차. 캐릭터 디자인을 활용한 브랜드 경험 디자인

### Part.03 소셜디자인 이해

6회차. 사회적경제조직의 역할과 미션 이해

워크숍. 사회문제 해결 디자인씽킹 워크숍



# 02

## 프로그램 운영 결과

### 사업

와이에이치씨

미미디어인

밸류어스

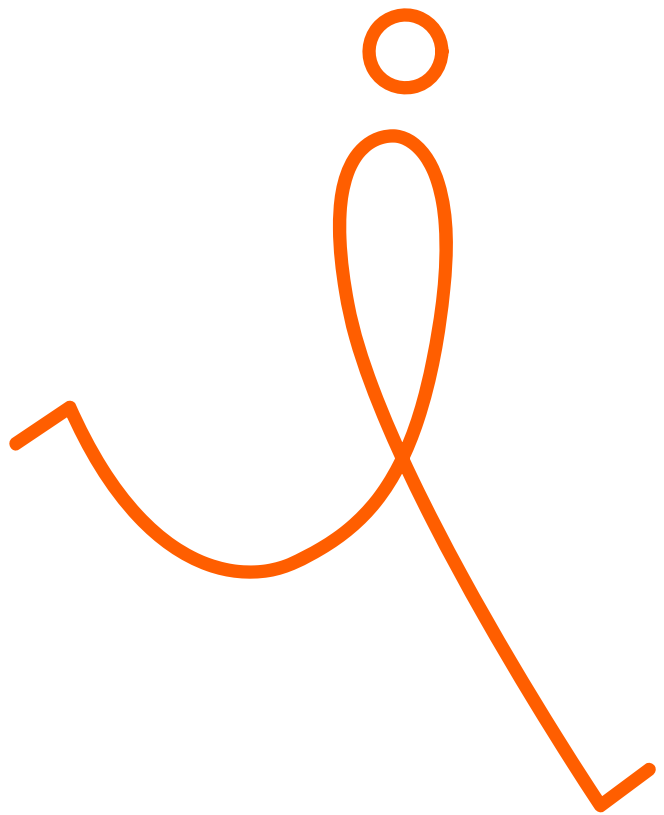
컴퍼니에이

늘숨

주차장만드는사람들

컬택





# YHC GROUP 와이에이치씨

미디어아트 및 미디어 콘텐츠를 제작하는 공간 기반 스타트업

(주)와이에이치씨는 미디어아트 및 미디어 콘텐츠를 제작하는 공간 기반 스타트업으로서, 공간 내에 다양한 기술 및 예술을 활용하는 새로운 시도들을 하고 있습니다.

설립연도 : 2021년 | 대표자 : 장윤혁 | 기업구분 : 예비사회적기업

기업미션 : 공간 기반 미디어아트 및 콘텐츠를 통해 모두가 함께 즐기는 문화 예술을 만듭니다.

# YHC C

media art

stage

prod

bra

archi

## 참여 계기

---

공간부터 시작하여 영상, 음악, 개발 등을 진행하면서 가장 필요했던 것은 전반적인 브랜딩이었습니다. 특히 공간 디자인과 그래픽 디자인, 영상 디자인을 진행할 때에 저희 기업의 색을 드러낼 수 있는 브랜딩이 필요하다고 생각되었고, 이를 시작부터 함께할 디자인 전문인력이 필요하여 디자인 인력지원 사업에 참여하게 되었습니다.

## 채용 디자이너 정보

---

채용디자이너 : 장준혁

채용 시기 : 9월

직급 : 보조

디자인 분야 : 그래픽 디자인

# GROUP

t & contents

e design

luction

nding

tecture

# 참여 기업 담당자 소감 장윤혁

## 해결하려는 사회문제 및 소셜 미션

미디어아트, 미디어 콘텐츠를 통한 노후 주거공간 및 지역공간을 활성화합니다.

## 디자인과 디자이너를 통해 끼치고 싶은 임팩트

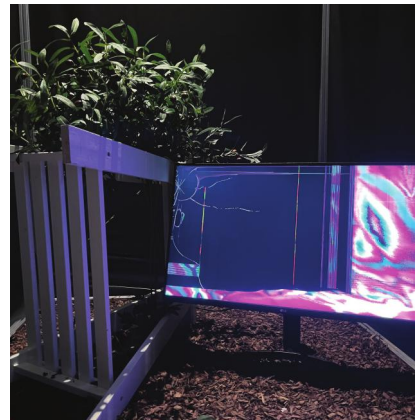
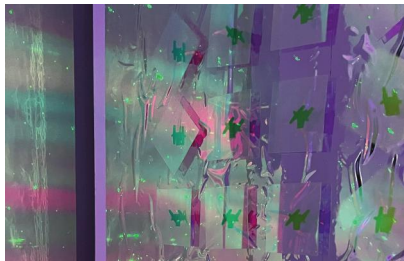
모든 사람은 어떠한 공간에 속하여 살아갑니다. 그 공간은 단순히 '장소' 뿐만 아니라 다양한 의미를 가지고 있습니다. 거주하는 공간, 업무 공간, 방문하는 공간 등 여러 공간에는 다양한 문화와 분위기가 조성되어 있고, 이는 사용자 하여금 다른 경험을 하게 합니다.

저희는 이렇게 다양한 공간에 미디어아트와 미디어 콘텐츠를 만들어 문화 예술을 입히는 작업과 여러 시도들을 하고 있습니다. 이러한 작업을 통해 모든 사람들이 함께 즐길 수 있는 공간이자 함께 공유할 수 있는 문화 예술 공간과 콘텐츠를 만들고자 합니다. 그리고 나아가 공간을 활성화하여 더 많은 사람들이 다채로운 경험을 할 수 있도록 하고자 합니다.

## 추후 계획

'공간'의 범위를 확대하고자 합니다.

현재까지 미디어아트 작품과 영상 콘텐츠를 통해 지역 공간에 문화를 만드는 작업을 하였던 것을 기반으로, 디자이너와 만든 기업의 브랜딩을 가지고 온라인상에서의 공간(홈페이지) 구축을 계획 중에 있습니다.



성수동에서 운영중인 미디어아트 갤러리입니다. 갤러리 내부의 작품들은 성수동의 지역 소재를 기반으로 제작되었습니다.

## 다양한 경험을 바탕으로 새로운 경험을 디자인할 수 있는 디자이너가 되고자 합니다.

### 자기소개

(주)와이에이치씨, YHC GROUP의 전반적인 그래픽 및 브랜드 디자인을 맡고 있는 장준혁입니다. 기업에서 진행하는 많은 디자인 용역에서 그래픽을 담당하고 있으며 대표님을 도와 3D 작업을 진행하기도 합니다. 기업의 로고 디자인을 하였으며 이를 바탕으로 현재 기업 판촉물 및 홈페이지를 제작 중에 있습니다.

### 입사 계기

건축을 전공하고 장고 생활을 하며 많은 디자인, 브랜딩 관련 서적을 읽었습니다. 그리고 전역 이후 공간을 기반으로 콘텐츠를 만들며 공간에 문화 예술을 만드는 기업을 알게 되었고 많은 부분에서 저에게 매력적으로 다가왔습니다. 또한 브랜딩을 경험하고자 했던 저에게 그 어느 곳보다 적합한 기업이라는 생각이 들어서 포트폴리오를 제작하고 기업에 입사하게 되었습니다. 그리고 제가 생각한 것 이상으로 많은 것을 배우고 경험할 수 있었고, 특히 대표님으로부터 배우는 것이 정말 많았습니다.

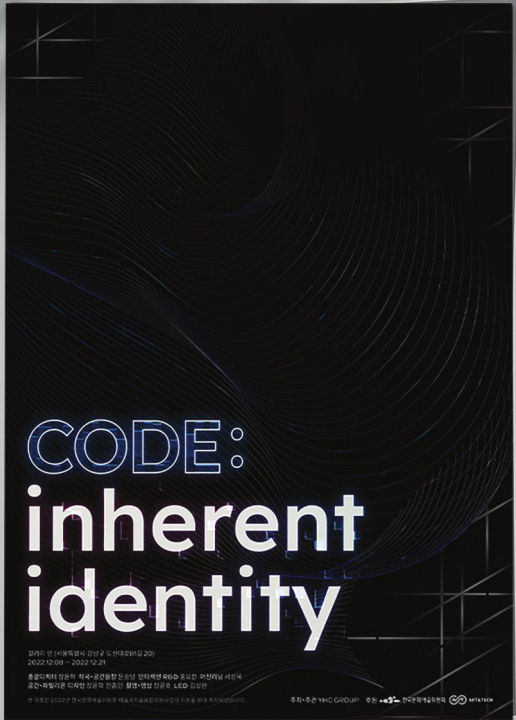
### 입사 후 쌓은 경험과 역량

기업의 브랜딩뿐만 아니라, 기업에서 진행하는 전시의 그래픽까지 맡아서 진행하면서 디자이너로서 역량을 키울 수 있었습니다. 이전에는 3D 작업 및 간단한 그래픽 작업을 진행하였었는데, 입사 후에는 3D 작업으로 제작한 디자인 작품을 실제로 제작하는 경험을 하였습니다. (주)와이에이치씨에 입사하여 쉽게 경험할 수 없는 설치미술, 인스톨레이션 미디어 아트를 경험하였던 것이 많은 기억에 남습니다. 그리고 이것들을 기반으로 실제로 제작되는 작품 및 그 작품을 홍보하는 그래픽(브랜딩) 디자인 역량을 키울 수 있었습니다.

### 디자이너로서의 각오와 계획

앞으로 단순히 그래픽 디자이너가 아닌 모든 방면에서 뛰어난 육각형 디자이너가 되고자 합니다. 이번 프로그램에서 디자이너로 참여하며 익힌 역량과 경험을 밑바탕으로 다양한 시도를 하는 디자이너가 되겠습니다. 이후에는 그래픽 디자인뿐만 아니라 영상에 들어가는 그래픽 및 3D 작업에 도전할 계획을 가지고 있습니다.

# 참여 기업 디자이너 작업물 사업 기간 내



CODE: inherent identity 전시회 그래픽 전반 디자인

한국문화예술위원회 홈페이지 게재 및 기업 인스타그램 게재





## 미미디자인

옛 이야기를 이어 나가는 스토리텔러, 미미달(미미디자인)

변하지 않는 전통의 가치를 찾아 변화하는 시대에 맞는 새로운 쓰임을 더하는 제품을 제공하는 기업입니다. 잊혀 가는 옛 가치를 일상에서 느낄 수 있기를 바라며 저희의 제품이 닿는 모든 곳에 기쁨을 선사하고자 합니다.

설립연도 : 2019년 | 대표자 : 한상미 | 기업구분 : 소셜벤처준비기업

기업미션 : 한국 전통의 대중화를 목표로 합니다.





## 참여 계기

이전까지는 대표자가 모든 디자인을 혼자 진행해왔지만 이번 사업을 통해 함께 디자인할 수 있는 팀원을 찾고 더 다양한 상품과 프로젝트에 도전해 보고자 지원하게 되었습니다.

## 채용 디자이너 정보

채용디자이너 : 한은승

채용 시기 : 7월

직급 : 보조

디자인 분야 : 그래픽 디자인

美美  
mimidar<sup>®</sup>

미 미 달



## 참여 기업 담당자 소감 한상미

### 해결하려는 사회문제 및 소셜 미션

잊히고 외면받는 한국 전통문화에 대해 젊은 세대들에게 알리고 한국 전통을 대중화하는 것을 목표로 합니다.

### 디자인과 디자이너를 통해 끼치고 싶은 임팩트

디자이너 채용을 통해 더 다양한 전통문화 상품을 선보일 수 있었고 다양한 채널에서 여러 프로젝트를 운영하며 한국 문화에 대해 널리 알릴 수 있는 기회가 되었습니다. 또한, 시스템이 구축되면서 더 효율적인 운영이 가능해졌고 기업과 팀원이 함께 성장해나갈 수 있는 기반이 마련되었습니다.

### 추후 계획

해외 클라우드 펀딩 등에 도전하면서 한국을 넘어서 전 세계에 한국 전통문화와 그 아름다움에 대해 알려 나가고자 합니다.



단청 우산 - 처마 밑 그림자를 입은 단청 단청 우산을 쓸 때 마다 경복궁 처마 아래에 있는 듯한 기분을 느낄 수 있게 하는 컨셉의 디자인



고려청자 케이스류 1

귀한 고려청자를 매일 지니고 다닐 수는 없을까? 라는 생각에서 탄생한 미미달의 '고려청자 케이스'입니다. 장수와 길조를 상징하는 '학' 과 '구름' 문양이 담겨 있습니다.



고려청자 케이스류 2

## 더 넓은 범위의 직무의 역할까지 기대할 수 있는 만능 디자이너가 되려고 합니다.

### 자기소개

안녕하세요. 미미디자인 디자이너 한은송입니다. 미미디자인에서 상품 개발 및 기획 직무를 맡고 있습니다. 미미달 브랜드 제품의 개발, 홈페이지 상세 페이지 기획 및 디자인, 사진 촬영, 패키지 디자인 등의 업무를 하고 있습니다. 새로운 제품을 기획하고 디자인하기도 하며 기존 출시된 미미달의 패턴을 활용해 새로운 제품의 형태에 맞게 디자인 적용 및 배치합니다. 제가 맡은 직무인 상품 기획 및 디자인을 하는 제품 디자이너는 엔지니어, 마케터, 기획자들과 내가 알고 있는 합리적인 수준의 해결책을 찾는 업무를 주로 합니다.

### 입사 계기

기존의 일보다 좀 더 재미있고 제품군이 다양해 범위가 넓은 디자인 작업을 할 수 있을 것 같아서 입사하게 되었습니다. 미미달 브랜드는 박람회에서 알게되었습니다. 다른 브랜드보다 제품군이 다양해 눈길이 갔고 그 당시에는 전통을 활용한 브랜드가 거의 전무했기 때문에 색달라 보여서 인상 깊었습니다. 기회가 된다면 이 브랜드에서 디자이너로 일하면서 많은 걸 배워보고 싶었고 채용공고를 눈여겨보던 중 원하던 직무에 지원할 기회가 생겨 입사하게 되었습니다. 근무 환경 측면에서는 경험이 많은 대표님과 능력 있는 직원들과 같이 일할 기회가 될 것 같았고 실제 제작에 참여한 제품을 소비자에게 바로 선보인다는 장점이 있어 디자인하면서 직무에 대한 애정이 샘솟을 것 같았습니다.

### 입사 후 쌓은 경험과 역량

미미디자인의 디자이너는 생산 공정에 대한 이해를 바탕으로 자유롭고 다양한 개발과 디자인을 합니다. 디자인한 제품은 소비자에게 선보이게 되며, 소비자의 반응을 즉각적으로 알 수 있는 재미있는 업무여서 즐겁게 일하고 있습니다. 미미디자인에서 디자이너로서 일한다는 것은 모니터 안에서 끝나는 디자이너가 아니라 프로 디자이너로 성장할 기회와 시발점이라고 생각합니다. 여러 디자인 분야 중 실생활에서 쉽게 접할 수 있는 제품을 디자인하고 소비자의 반응을 직접 보면서 어떤 디자인을 해야 미미달의 옛것을 부담스럽지 않게 자연스럽게 일상에서 사용할 수 있게 할 수 있는지에 대한 목표를 달성할 수 있을지에 대한 판단력을 성장시켜주었습니다.

### 디자이너로서의 각오와 계획

미미디자인을 처음 봤을 때부터 계속 성장하는 것을 보았던 기업이니 많은 부분에서 배우고 서로 함께하면서 같이 발전할 수 있을 것이라 생각합니다. 아직 상품 개발 직무 디자이너로 배울 부분이 많고 부족한 점이 많지만 더 넓은 범위의 직무의 역할까지 기대할 수 있는 디자이너가 되려고 합니다. 미미달 브랜드는 옛것인 전통을 좋아하지 않는 소비자들도 전통을 즐길 수 있게 디자인하고 있습니다. 앞으로 더 다양한 제품의 기획과 디자인을 통해 옛것의 세련미를 더 알릴 기회의 장을 넓히고 싶습니다. 이 목표를 달성하고 미미디자인의 더 높은 도약을 함께하고 성장하기 위해서 개인의 목표를 설정하고 세분화해 한 주마디의 구체적인 계획을 세워 달성하려고 합니다.

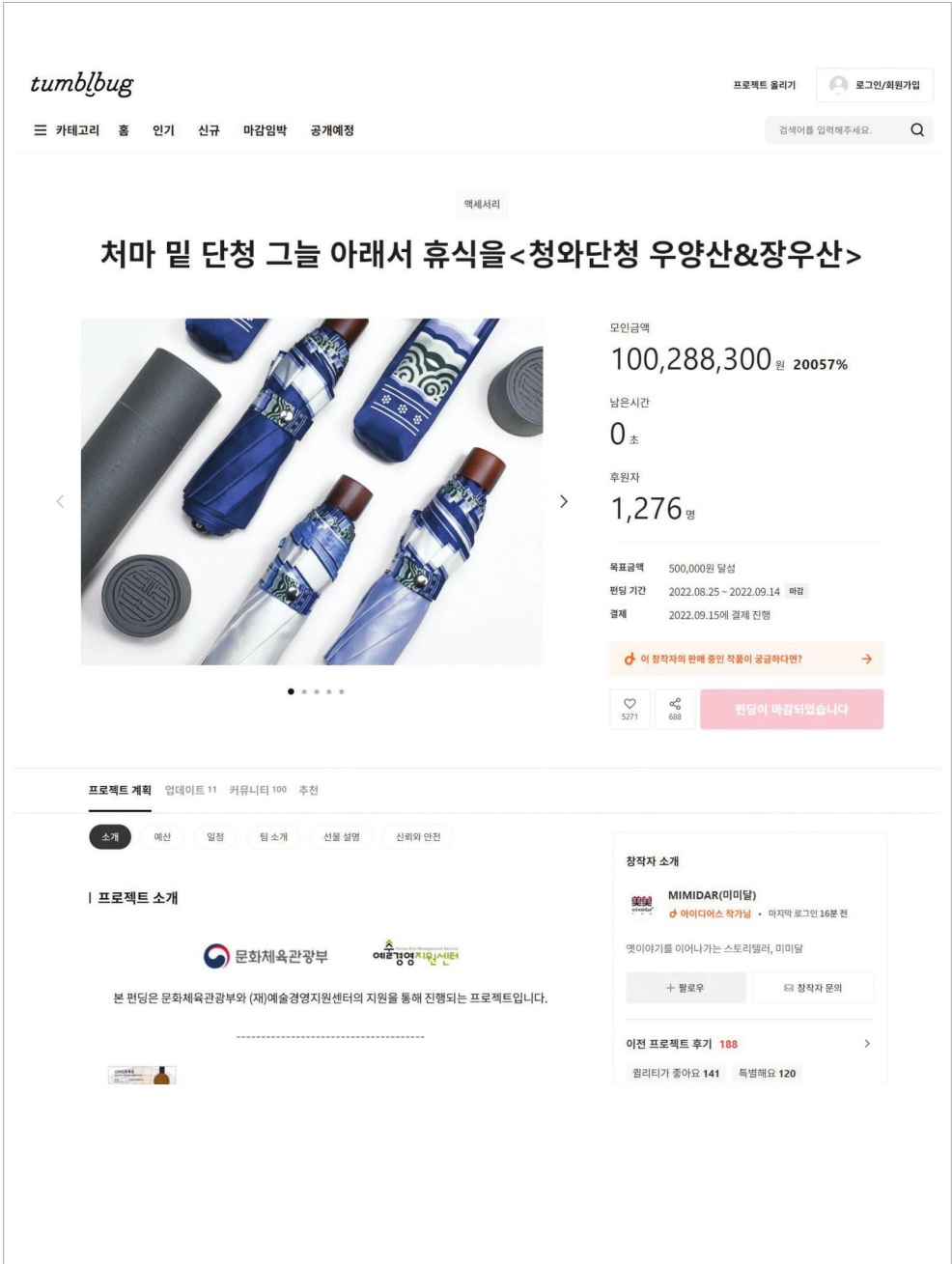
# 참여 기업 디자이너 작업물 사업 기간 내

## 청와단청 우양산&장우산 제품 촬영 및 웹 디자인

지금은 사라진 청기와와 청와대의 푸른 단청을 살린 [청와단청 양산]

청기와는 화려한 모습으로 궁궐을 장식하여 왕의 권위를 상징했습니다. 하지만 회색 기와보다 값비싼 재료가 필요한 청기와는 조선 중기에 이르러 점차 모습을 감추게 되었고 현재 조선의 청기와 건물은 창덕궁 선정전이 유일하게 남아있습니다.

- 텀블벅 크라우드 펀딩 '1억' 달성







## 밸류어스

가치 있는 사람들이 모여 가치를 만들어갑니다

농업 내 문제들을 다양한 솔루션으로 해결해 나가고자 하는 밸류어스입니다.

농장과 제품의 가치를 브랜드로 만들어 다양한 활동을 통해 사람들에게 전달될 수 있도록 하고, 농업 경영체가 농업 비즈니스를 잘 할 수 있도록 다방면으로 지원하고 있습니다. 농업 속 숨은 가치들을 발굴하고 그 가치가 더욱 빛을 낼 수 있도록 기여하고자 합니다.

설립연도 : 2019년 | 대표자 : 정다희 | 기업구분 : 소셜벤처준비기업

기업미션 : 비즈니스 하기 좋은 농업 환경을 만들어 갑니다.



## 참여 계기

---

더 나은 농업을 만들기 위해 디자인의 힘이 크다는 것을 깨달았고,  
역량 있는 디자이너와 함께 목표를 실현시켜 나가고자 합니다.

## 채용 디자이너 정보

---

채용디자이너 : 김정아

채용 시기 : 7월

직급 : 고급

디자인 분야 : 브랜드 / 패키지 / 콘텐츠 디자인



## 참여 기업 담당자 소감 정다희

### 해결하려는 사회문제 및 소셜 미션

농업 안에는 수많은 문제들이 잠재해 있는데, 그 문제들을 다양한 시각과 방법들로 해결해나가고 싶습니다. 좋은 가치를 제대로 알리지 못하는 농장들의 잠재력을 가치 있게 만들어 수익을 창출하고 농업을 지속할 수 있도록 도와주고자 합니다.

### 디자인과 디자이너를 통해 끼치고 싶은 임팩트

농장들이 가지고 있는 좋은 가치를 많은 사람들에게 알릴 수 있도록 디자인을 통해 시각적으로 도출하고 그렇게 도출된 이미지가 농장이 비전을 그리는데 도움이 되었으면 좋겠습니다. 디자인을 통해 비전을 구체화한 농장들이 많아져 농업 고유의 가치가 높아지길 바랍니다.

### 추후 계획

농업이라는 이미지가 갖는 한계를 뛰어넘는 프로젝트들을 진행하고자 합니다. 농장과 농업이 주는 이미지의 테두리 안에서 빠른 이미지로만 커뮤니케이션 해왔었는데, 예상을 뛰어넘는 분야, 제품, 기업들과 콜라보를 통해 재미있는 농업 가치를 만들 어갈 계획입니다.



### 농장 종합 브랜딩 서비스

농업인, 농장 제품, 농장 프로그램 등 농장에 관련된 모든 것들의 가치를 발굴하고 그 가치가 소비자들에게 잘 전달될 수 있도록 해주는 종합 브랜딩 서비스입니다.



### 팜에이전트 서비스

사무인력이 부족한 농장이 전문 인력을 찾아 프로젝트를 진행하고 진행 프로젝트 들을 관리해주는 농장 전문 인력 매칭 플랫폼 서비스 입니다.



## 가치 있는 것을 더욱 가치 있게 만들고 숨어있는 가치는 그 가치를 돋보일 수 있도록 하는 디자인을 해나가고자 합니다.

### 자기소개

농업과 농장의 가치를 실현시켜주는 디자이너 김정아입니다. 15년 이상의 디자인 경력을 쌓아오며 수많은 기업들의 브랜드와 패키지를 만들어 왔습니다. 저의 역량과 디자인이 농업 안에서 다양한 가치를 만들고 선한 영향력을 발휘하길 바랍니다.

### 입사 계기

가지고 있는 역량을 좀 더 가치 있고 필요한 곳에 활용하며 더 나은 가치를 만들어가고 싶다고 생각을 했습니다. 비슷한 가치관을 가진 회사를 찾던 중 농업 관련 행사에서 우연히 밸류어스를 알게 되었습니다. 밸류어스의 방향성과 비전이 같은 곳을 향하는 것 같아 입사하게 되었습니다.

### 입사 후 쌓은 경험과 역량

많은 농장들과 작업을 하며 다양한 농업의 가치를 알게 되었고, 그 가치를 표현하는 작업을 통해 디자인적인 시각도 확대되었습니다. 농업회사들은 제품 생산부터 판매 까지 빠른 시간 안에 짧은 루트로 이어지기 때문에 판매에 적합한 디자인을 많이 고민하게 되었습니다. 어떻게 하면 매출에 도움이 될지, 어떻게 하면 생산비를 절감할 수 있을지에 대한 고민을 바탕으로 디자인을 하다 보니 단순히 예쁘기만한 디자인이 아닌 농업인들에게 실제로 필요한 디자인을 하게 되었습니다.

### 디자이너로서의 각오와 계획

현재 같이 일하는 팀원들도 성장을 해나가며 사회에 선한 영향력을 미치길 바라기 때문에 함께 가치 있는 프로젝트들을 많이 만들고 진행하며 디자인으로 조금씩 농업이 직면해 있는 문제를 해결해 나갈 계획입니다.

# 참여 기업 디자이너 작업물 사업 기간 내



### 갑초 농장 활성화를 위한 뷰티 라인 개발

- 뷰티 라인 브랜드 '초얼' 개발, 뷰티 라인 패키지 종합 디자인(에센스, 파우더, 팩 등), 뷰티라인 디자인 디렉팅
- 네이버 스마트 스토어 판매,케어팜 홈페이지 게재, 전북 로컬 주력상품





컴퍼니에이

## 컴퍼니에이

동반성장을 위해 기업 가치를 투자하는 글로벌 엑셀러레이팅

컴퍼니에이는 '18년 3월에 설립된 법인으로 대표자를 포함한 구성원들은 스타트업 엑셀러레이팅, 직접투자 및 투자유치, 중소기업 해외 진출 지원 등 관련 분야에 많은 경험을 보유하고 있습니다.

설립연도 : 2018년 | 대표자 : 조병현 | 기업구분 : 예비사회적기업

기업미션 : 혼자 가면 빨리 가지만, 함께 가면 멀리 갑니다.



혼자  
함께

## 참여 계기

---

제안서, 발표자료, 현수막, 명함 등 디자인 관련하여 외주를 의뢰할 경우 시간적 소요가 많았고, 수정 및 변경 요청이 실시간으로 진행되지 않는 불편함이 있었습니다. 이번 디자인 인력지원 사업을 통해 컴퍼니 에이의 디자인 전담 인력 확보를 통해 인쇄 업체에 의뢰를 통해 소비 되는 시간적, 비용적 요소들을 획기적으로 줄일 수 있을 것이라는 효과를 기대하게 되어 참여 하였습니다.

## 채용 디자이너 정보


---

채용디자이너 : 김민지

채용 시기 : 6월

직급 : 초급

디자인 분야 : 시각 디자인



가면 빨리 가지만,  
가면 멀리 갑니다.

# 참여 기업 담당자 소감 소은경

## 해결하려는 사회문제 및 소셜 미션

연령층과 상관없이 결혼 및 육아 등으로 인한 고학력 경력단절 여성이 증가하였고, 정보와 교육의 부재 등으로 인해 창업에 대한 두려움이 높은 상황이었습니다. 또한 정부를 비롯해 각 지방자치단체는 스타트업과 벤처를 지원하기 위해 다양한 정책을 내놓고 있지만 대다수의 벤처 스타트업과 투자자들은 수도권에 집중되어 있습니다. 그래서 컴퍼니에는 국내 엑셀러레이팅 프로그램을 통해 경력단절 여성이나 지역의 스타트업 기업들에게 배치 기간 내에서의 육성뿐만 아니라 후속 지원/투자유치에도 적극적으로 지원하고, 국내 판로개척, 튜터링 서비스, 글로벌 연계 등 다양한 솔루션을 제공하고 있습니다.

## 디자인과 디자이너를 통해 끼치고 싶은 임팩트

시각디자인 전공의 우수한 인력을 합류시켜 (유)컴퍼니에이 고유의 독창성을 확보하게 되었습니다. 제안서, 발표 자료, 현수막, 포스터, 명함, IR 자료 등 디자인이 필요한 부분이 많았고, 외주에 의뢰하게 된다면 시간적 소요가 많았고 수정과 변경이 실시간으로 진행되기가 어려웠습니다. 디자인 인력 채용으로 인해 기존에 진행해 오던 업무와는 다른 디자인 업무를 제안할 수 있었으며, 엑셀러레이팅 프로그램에서 보육 기업들에게 BM, 멘토링 외에 IR 디자인 고도화 등 추가적인 지원도 가능해졌습니다. 이로 인해 컴퍼니에이만의 독창적인 디자인과 색으로 더 많은 홍보가 가능해졌고, 디자이너의 단독 영역 매출도 발생하게 되었습니다. 디자인 회사가 아니지만 디자인으로도 컴퍼니에이의 기업 색을 찾았고, 앞으로도 더 많은 사업과 프로그램에 도움이 될 것을 기대합니다.

## 추후 계획

현재도 진행하고 있는 사업 제안서 작업과 디자인 고도화에 관한 지원은 추후에도 디자인 작업을 진행될 예정이고, 컴퍼니에이의 자체적인 고유 디자인을 구축함으로써 시각적인 홍보 효과가 발행할 수 있도록 하겠습니다. 또한 컴퍼니에이에서 운영되고 있는 각종 행사 등에 대한 지속적인 온라인 마케팅 활동을 활용하여 초기 창업 기업이 가장 많이 겪는 어려운 마케팅 활동을 SNS를 활용하여 도움 계획입니다. 마지막으로 기존에도 있는 컴퍼니에이 홈페이지에서 최신화 작업을 지원할 계획입니다. 업데이트되는 정보들이나 프로그램들을 최신화하고, 디자인적인 부분에도 적용될 수 있도록 할 계획입니다.

### 06 진입장벽 및 타겟시장



#### 현 사업 진입장벽

- 높은 진입비용
- 전문 인력 보유 자식 및 기술
- 해외에서부터 물체 및 현지 시장 이해 부족
- 해외에서부터 인건비 부담 및 운영
- 높은 투자금 배당사자 및 투자비용
- 대기업 진입이 어려운 틈새 시장의 높은 진입장벽을 가지고 있음



#### 타겟국가

- 소규모 문화가 발달한 동유럽계
- 소규모 제조업/서비스업계
- 외국인 중소기업 도래성
- 한인 소형 도매상 및 공물구매
- 사업 수주여유



#### 타겟고객

- 중장/세비상
- 호주, 남아공/미국/영국/일본/인도/대만/중국
- 베트남, 3대 무역국으로 ASEAN과 함께 같이 성장할 수 있는 The hottest country 일



해결책

해외 바이어 출신 대표의 수출 플랫폼 운영 높은 글로벌 물류 이해도 적극 활용 가능  
특히, ISO 9001, 벤처기업인증 (9월 진행중)

## 02. Core technology

- Natural source
- Liquid processing
- Eco-friendly
- Unique technology



초기 창업자들의 IR 디자인 고도화

## 컴퍼니에이만의 색을 만들어 디자인 구성의 미(美)적 효과 상승을 높이겠습니다!

### 자기소개

컴퍼니에이의 모든 디자인 작업을 담당하고 있습니다. 컴퍼니에이의 행사 및 교육 운영 시 포스터, 현수막 제작 및 IR 고도화를 통해 프로그램 참여기업들에게 많은 도움을 주었고, 자체적인 제안서나 발표 자료의 디자인으로 컴퍼니에이만의 독창적인 디자인을 확보하였습니다. 또한 지금은 컴퍼니에이만의 강의나 영상스케치를 위해 직접 영상을 촬영하여 편집도 직접 하고 있습니다. 앞으로도 회사의 아이덴티티의 색을 활용하여 컴퍼니에이 브랜딩 작업에 더 노력하는 디자이너로 성장하겠습니다.

### 입사 계기

컴퍼니에이는 투자, 엑셀러레이팅, 시장 분석 등 다년간 스타트업 성장 지원을 위한 업무를 운영해 오고 있습니다. 운영하는 프로그램에 있어 초기 창업자들이 겪을 수 있는 IR 자료에 대한 디자인 고도화 작업 및 영상 편집 업무를 지원하는데 자신이 있었습니다. 기업들이 보유한 아이템 소개 및 IR 자료의 함축, 디자인 고도화를 통해 투자 및 투자 연계를 받을 수 있도록 구축해 나가고, 컴퍼니에이의 자체적인 고유 디자인도 구축함으로써 시간적인 홍보효과에도 많은 도움을 줄 수 있다는 생각이 들었습니다. 컴퍼니에이에 입사하여 차별화된 디자인 컨설팅 및 운영지원을 통해 컴퍼니에이만의 운영 효과를 가져왔습니다. 독창적인 디자인을 만드는데 큰 재미를 느끼고 있어, 앞으로도 컴퍼니에이의 장점을 살리는 디자인을 할 수 있도록 노력하겠습니다.

### 입사 후 쌓은 경험과 역량

입사 후 제안서, 발표, 현수막, 포스터 등 디자인 관련 일을 많이 하였고, 기존 진행해 오던 엑셀러레이팅 프로그램의 참여기업들에게 IR 디자인 고도화 및 IR 피칭 영상편집 영상을 제공하였습니다. 또한 컴퍼니에이 자체적으로 진행하는 교육 영상을 직접 촬영 및 편집하여 지원했습니다. 디자인 업무에만 그치지 않고, 영상 촬영 및 편집을 통해 프로그램에 더 많은 도움이 되었습니다. 또한 디자인 단독 용역 건을 진행하여 디자인만의 매출도 발생하는 경험도 할 수 있어 좋았습니다.

### 디자이너로서의 각오와 계획

엑셀러레이팅 프로그램을 통해 보육된 초기 기업들의 온라인 마케팅을 지원할 수 있으며 디자인 업무 외 투자유치 및 멘토링을 지원할 수 있도록 교육을 통해 성장해 나가고자 합니다. 또한, 초기 및 예비창업자를 위한 프로그램 운영 외 디자인 단독 용역 사업을 점점 더 진행하여 컴퍼니에이만의 디자인 구성과 미(美)적 효과 상승을 가져오도록 하겠습니다.

# 참여 기업 디자이너 작업물 사업 기간 내

INNOPOLIS 연구개발특구진흥재단 company A DVP

## 대덕특구 액셀러레이팅 프로그램

# 이씨나

### 대덕 인싸 5기 모집

대덕인싸: 대덕 INnopolis Social & Science Accelerating

2022. 06. 07 (화) ~ 2022. 06. 30 (목) 까지 모집

**지원대상** 대전 소재 창업 초기기업 및 창업 예정 예비창업자

**신청방법** 담당자 이메일 접수 (ayo@companya.kr)  
자유양식 (hwp, ppt) 사업계획서 첨부  
성명, 연락처, 주소, 이메일명 기재 필수

**모집인원** 10팀 이내

**지원내용**

- Seed money 투자지원
- BM/IR 고도화 및 사업화 지원
- 해외 진출 및 수출 지원
- 성장기업 출구전략 지원

투자전략 수립 및 단계별 VC후속투자 연계 / 교육 및 분야별 전문가 멘토링 / 수요기업 대상 글로벌 진출 연계 지원 / 특구 R&BD 등 R&D 지원사업 연계

**문의사항** 컴퍼니에이 정유석 조사역  
042-867-0319 / ayo@companya.kr

INNOPOLIS 연구개발특구진흥재단 컴퍼니에이

## 과학벨트 액셀러레이팅 프로그램

# AURM 아우름

Acceleration United Resilience Maintaneneed smart city

## KICK OFF

2022. 08.04 (목) 14:00 ~ 15:30

**프로그램 일정**

14:00 ~ 14:10	(유) 컴퍼니에이 인사말
14:10 ~ 14:30	프로그램 소개 / 일정안내
14:30 ~ 15:00	기업별 소개 (기업당 2분 내외)
15:00 ~ 15:30	질의응답 및 행사 마무리
15:30 ~ 16:30	기업별 사전 인터뷰

## 대전정보문화산업진흥원

# 슈퍼:콘 특강

2022. 10. 20. (목) 14:00 ~ 16:00  
대전콘텐츠기업지원센터 2층

**로커스엑스 백승업 대표이사**

비주업인블루민스 로저 의이버지 백승업 대표의  
비주업 세계관을 기반으로 한 기술력과 마케팅 노하우!  
글로벌 콘텐츠 기업으로 성장하기 까지!

**행사 일정 및 장소**  
2022. 10. 20(목) 14:00 ~ 16:00  
대전콘텐츠기업지원센터 2층

**참여 대상**  
대전 콘텐츠 기업 누구나

**문의사항**  
컴퍼니에이 김민지 팀장  
042-867-0319 / minzy03@companya.kr

**주요 일정**

시 간	주요 내용
13:40 ~ 14:00	참가자 등록
14:00 ~ 15:30	저명인사 특강
15:30 ~ 16:00	토론회
16:00 ~ 18:00	네트워킹 & 투자상담

**신청 방법**  
QR코드를 통한 구글폼 작성

DICIA 대전정보문화산업진흥원 company A

# 스타트업 글로벌 진출지원 세미나

2022. 08. 29. Mon  
대전정보문화산업진흥원 세미나실

동남아시아, 북미 지역  
코로나이후 시장변화와 전망을  
알아볼 수 있는 오프라인 특강

**Adam Bates**

- 글로벌 비즈니스 전문기업 Caliham Co., Ltd. 대표
- 글로벌 액셀러레이터 Esan Ventures 대표
- 컴퍼니에이 태국지사법인장
- The University of Texas at Austin / International Business Developer (시장조사 및 진출전략 전문가)

컴퍼니에이



엑셀러레이팅 운영 프로그램

국내 엑셀러레이팅 프로그램 운영 및 디자인

컴퍼니에이 SNS 및 홈페이지 게재, 국내 엑셀러레이팅 프로그램과 콜라보, 디자이너 단독 용역 가능

대전콘텐츠기업지원센터

# 유.대.콘 DAY

2022. 10. 20. (목)

1부. 슈퍼:콘 특강 & 토크콘서트  
14:00 ~ 16:00



비추월인플루언서 '모지'를 탄생시킨  
로커스엑스 백승엽 대표이사의  
글로벌 콘텐츠기업으로 성장하기 까지!

2부. 네트워킹 & 금융상담  
16:00 ~ 18:00

콘텐츠 파이낸셜 밋업 데이 2층 콘:라보 스퀘어	유니:콘 클럽 네트워킹 6층 테라스
----------------------------------	---------------------------



DICIA 대전정보문화산업진흥원  
company A

스타트업 육성 프로그램  
Start-up NEST

# U-CONNECT DEMODOY

제 12기

일 시 2022년 10월 28일 (금)  
장 소 TIPS Town 3F 타운홀

KoIT 신용보증기금 | Start-up NEST | U-CONNECT | company A

디자인 / 설계 / 시공까지 원스톱 공간 조성 서비스

조경설계를 기반으로 전문건설업 면허를 갖춘 회사이며 지역의 특성을 살린 공간 설계를 통하여 보다 차원 높은 외부공간을 조성하고자 노력하는 기업입니다.

설립연도 : 2019년 | 대표자 : 권성근 | 기업구분 : 사회적기업

기업미션 : 지역과 함께 발전하는 사회적기업이며 기업 활동으로 취약계층의 일자리 지원 및 지역 맞춤형 공간 설계를 하고자 합니다.



늘  
숨씨 있는

## 참여 계기

---

조경설계를 주력으로 하는 회사를 운영 중에 디자인의 필요성과 수요를 많이 절감하였습니다. 우리만의 차별화된 공간 조성 및 설계를 위하여 산업디자인 및 공공디자인의 면허를 취득하고자 인력 총원이 필요하였습니다. 이러한 상황에 디자인 전문 인력지원 사업을 통하여 직원을 확충하고 이를 바탕으로 회사의 잠재력 향상에 좋은 기회가 될 것을 기대했습니다.

## 채용 디자이너 정보

---

채용디자이너 : 배선희

채용 시기 : 7월

직급 : 초급

디자인 분야 : 환경 디자인 / 공공 디자인



## 참여 기업 담당자 소감 허인국

### 해결하려는 사회문제 및 소셜 미션

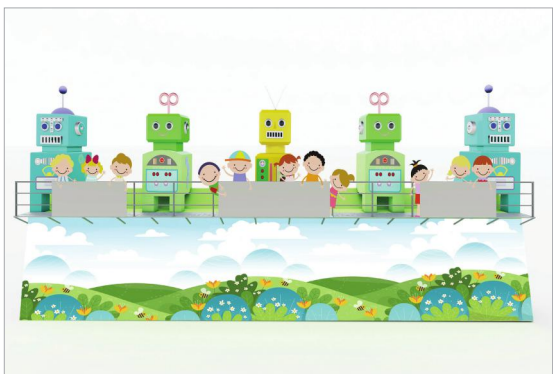
조경 설계를 주 업무로 하는 회사입니다. 당연히 모든 프로젝트에는 환경디자인과 공간디자인을 포함한 프로젝트를 진행 중입니다. 설계회사로서 당사의 지역 특성을 살린 설계를 추구합니다.  
아울러 사회적기업으로서 취약계층의 고용을 늘려가고 있으며 회사 수익 발생을 통하여 지역사회 공헌에 최선을 다하려고 노력하는 기업입니다.

### 디자인과 디자이너를 통해 끼치고 싶은 임팩트

조경이나 외부 공간 설계를 하는 회사는 많습니다. 당사는 현장 조사에서 출발하여 계획안 작성 및 시공을 위한 실시설계까지 진행하는 회사입니다. 우리가 진행하는 프로젝트의 실현 가능성과 디자이너 개인의 창의력을 통한 개성 있는 공간 디자인의 차별성을 강점으로 자리매김하는 회사가 되고자 합니다. 다른 모든 디자이너분들도 자신의 상상력과 함께 개성을 가진 공간 조성을 위한 역량을 가질 수 있었으면 합니다.

### 추후 계획

금번 디자인 인력지원 사업을 발판으로 회사는 기존의 환경 디자인 면허에 공공디자인 면허를 추가로 취득하였습니다. 이러한 회사의 사업 확장을 바탕으로 공공분야 영업 활동 등을 확대하여 회사의 발전의 발판으로 삼고자 합니다. 회사 성장의 계기로 생각하고 해당 분야로 사업부분을 좀 더 늘려갈 수 있을 것 같습니다. 금번 사업은 저희에게는 참 좋은 기회였습니다.



2021년 진행한 프로젝트로 기존의 군사 시설물을 주변 경관을 고려한 공간으로 구성하고  
아울러 방문객의 시선을 유도할 수 있는 새로운 공간으로 조성한 사례입니다.

## 오늘보다 내일은 더 멋진 디자이너

### 자기소개

외부 환경디자인의 전체 분야 업무를 합니다. 공간을 계획하고 실시 설계를 통하여 구체화하며 최종은 설계도서 작성을 통하여 계획된 공간을 시공할 수 있는 결과물까지 모든 업무를 수행합니다. 결국 디자인에서 출발해서 수치화까지의 모든 업무를 다하고 있습니다.

### 입사 계기

원래 근무 중이던 회사에서 육아를 사유로 퇴사했으나, 디자인 인력 지원사업을 통해 다시 근무하게 되었습니다. 재택근무도 가능하고 근무 시간도 유연근무제로 6시간 근무를 하기로 하고 재입사 하였습니다. 기존의 업무를 육아와 병행할 수 있어 개인의 역량 및 가정 생활 모두에 있어서 만족하며 근무 하고 있습니다.

### 입사 후 쌓은 경험과 역량

예전 근무했던 회사들과 비교하여 디자인 부분을 강조하는 회사이다 보니 개인의 역량 발전에 많은 도움이 됩니다. 그리고 프로젝트를 개인이 처음 계획 단계에서 최종의 설계서까지의 업무를 진행하는 방식으로 진행되니 업무의 일관성도 가질 수 있고 전체 사업을 총괄하는 능력 까지 갖추게 되었습니다.

### 디자이너로서의 각오와 계획

현재까지의 경험을 바탕으로 앞으로는 조금 더 책임감을 가지고 업무에 임하면 보다 나은 내일이 있을거라 생각합니다. 현재 근무 환경에서 꾸준히 노력하여 보다 자신만의 생각으로 공간을 디자인하고 실현 하는 디자이너가 될 수 있으면 합니다.

# 참여 기업 디자이너 작업물 사업 기간 내



## 지촌초등학교 친환경 상상 놀이터 조성 사업

- 기본계획 및 실시계획
- 관공서 도급 계약 후 진행



### 04 친환경 상상놀이터 계획(안)



#### 계획의 방향

- 학생공모 놀이공간 선정안을 바탕으로 자연목 위주의 놀이대를 선정하고
- 데크 실터를 출발하여 질라인에서 해먹으로 이어지는 코스를 구성하여
- 상상놀이터 전체를 아우르며 상상력과 신체를 자극할 수 있는 공간으로 조성



#### 도입시설

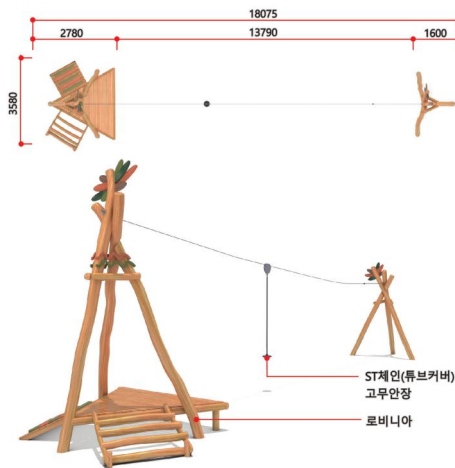


### 04 친환경 상상놀이터 계획(안)

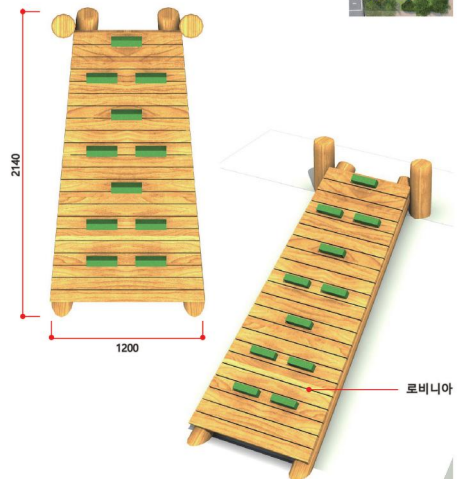


#### 도입시설물 상세

① 짬다임 (18,075 x 3,850 x H5,000)



② 요름맘땀 (1,200 x 2,140 x H1,500)



주차 공유로 주차난을 해결하는 주차 업계의 에어비앤비

주만사는 기존 비어 있던 주차 공간을 함께 사용하는 공유 주차 플랫폼 서비스입니다. 주차장 제공자는 비어 났던 공간으로 새로운 부가수익을 창출하고 운전자는 저렴한 금액으로 주차 공간을 확보할 수 있습니다.

설립연도 : 2018년 | 대표자 : 김성환 | 기업구분 : 예비사회적기업, 벤처기업

기업미션 : 주차 공유의 도시재생 방식으로 사회적 문제를 해결합니다.

# 돌아다니실 필요없 내 주변 최저가 월주차





## 참여 계기

기존 활용되지 않던 유휴 주차 공간을 활용한 주차 공유 시장은 블루 오션 시장으로 공격적인 영업을 통해 초기 시장 선점을 하는 것을 목표로 사업을 운영하였습니다. 이러한 상황에서 디자인 전문 인력을 통하여 고객에게 더욱 높은 브랜드 가치와 인식을 제공하고자 합니다.

## 채용 디자이너 정보

채용디자이너 : 이정은

채용 시기 : 10월

직급 : 보조

디자인 분야 : UI / UX 디자인

# 이



# 참여 기업 담당자 소감 송승근

## 해결하려는 사회문제 및 소셜 미션

주차장 확보율은 이미 137%(서울시 기준)을 넘어섰지만 한 해 부정주차로 인해 발생하는 사회적 비용은 4조 3565억원으로 막대한 사회적 비용이 발생하고 있습니다. 주만사는 기존 주차장의 수요와 공급의 불균형을 유기적으로 맞춰 주차난 해소를 하고자 합니다.

## 디자인과 디자이너를 통해 끼치고 싶은 임팩트

이번 디자인 전문 인력 채용을 통하여 주만사의 브랜드 컬러와 기업의 디자인 방향성에 대해 정리할 수 있었습니다. 아직은 생소한 주차 공유의 개념을 디자인을 통해 정리하고 고객에게 친근하고 조금 더 쉽게 다가갈 수 있는 서비스로 만들고자 합니다.

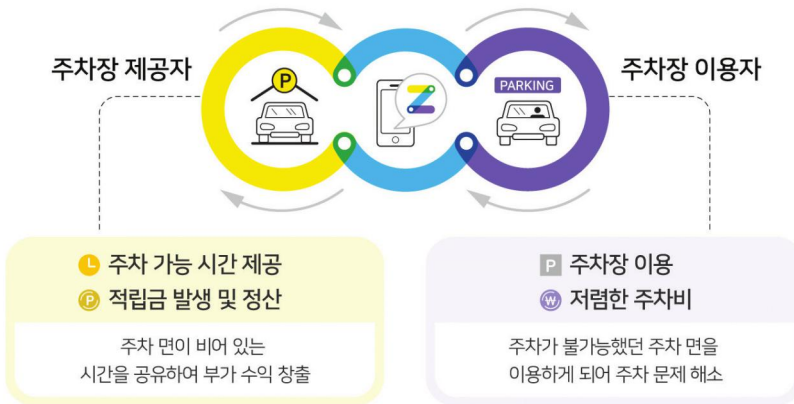
## 추후 계획

주만사는 주차난이 심각한 서울 및 경기권을 위주로 사업을 진행하고 있습니다. 사업을 안정화 후 전국 단위의 사업 단위확대를 목표로 하고 있으며 이후 확보된 주차 트래픽을 기반으로 차량과 관련된 다양한 모빌리티 사업을 연계할 계획입니다.

### Solution

## 유휴 공간의 공유를 통해 주차장을 만든다

유휴 시간대 주차장 재활용으로 요금 인하 가능



유휴 시간대 주차 공간의 재활용으로 제공자는 부가 수익 창출이 가능하며, 운전자는 주차가 불가능했던 주차면을 이용할 수 있습니다.

## 시대적인 흐름을 이해하고 안목의 폭을 넓게 가지는 마음과 생각을 가지도록 노력할 것입니다.

### 자기소개

일상 속에서 평범하지만 특별함을 만들기 위해 노력하는 디자이너입니다. 평범함은 안정감을 만들어주며 그 속에 특별함을 채우는 디자인을 생각합니다. 그리고 디자인하는 과정에서 좋은 결과를 얻기 위해 스스로 부족한 점과 잘하는 점을 찾습니다. 부족한 점은 다른 사람의 장점을 흡수하고 개선해 나가고 잘하는 것은 다른 사람이 저를 통해서 배울 수 있도록 스스로 더 노력하고 도와 서로 윈윈할 수 있도록 경쟁력을 키워 나갑니다.

### 입사 계기

우리 삶의 주변 아주 가까운 곳에 필요한 공간을 이웃과 함께 공유함으로써 사람과 사람을 연결해 주고, 가치를 창출하며 사회적 문제를 해결하는 긍정적인 공유 사업에 공감을 얻었습니다. 또한, 매출과 수익에만 초점을 맞추지 않고 우리가 당연한 일상의 문제를 인지하고 발 빠르게 발굴하며 간편한 시스템을 통해 이용자가 편리하게 사용할 수 있도록 발전해 나가는 주만사의 일원으로 보탬이 되고 싶었습니다.

### 입사 후 쌓은 경험과 역량

공동주택, 빌라 등을 공유하는 공유 주차 개념은 생소하고 낯설었으나 업무를 진행하며 주차 공유 제도의 이해와 시스템의 효용성을 알게 되었습니다. 이를 바탕으로 앞으로 이용하는 고객에게 시각적인 이해와 관심을 이끌어 줄 수 있었습니다. 또한 고질적인 주차난을 공유로 풀어가는 서비스를 함께 디자인하며 더 나은 편리한 삶을 이끌어 줄 수 있는 아이디어와 디자인을 연출할 수 있는 역량을 키울 수 있었습니다.

### 디자이너로서의 각오와 계획

디자이너로서 항상 생각하고, 배려하는 마음과 소통하는 행동을 만들겠습니다. 나아가 업무능력 향상을 위해 저와 동료들에게 항상 격려와 독려를 아끼지 않고 시너지 효과를 일으킬 수 있도록 도움을 줄 것입니다. 스스로 성장하며, 본연의 역할을 뛰어 넘는 인재가 될 수 있도록 디자인에 힘쓸 것입니다. 또한 디자인 역량만이 아닌 겸손한 자세를가지고 대인관계 역시 디자인한다는 마음으로 직장 내 활기차고 유연한 디자이너가 될 것입니다.

# 참여 기업 디자이너 작업물 사업 기간 내

ZOOMANSA

회사소개 | 이용약관 | 내 주차장 공유 | 주차자 찾기

## 빈 주차장 함께 쓰다면?

연 평균

### 899,440

비워 뒀던 주차장 공유하고  
매달 수익금 받아 가세요!

우리집 주차장 수익금은?  
상당만 받아 보시고 수익금 알아보세요. ₩1666-4369


1,000명이 수익

ZOOMANSA

회사소개 | 이용약관 | 내 주차장 공유 | 주차자 찾기

## 공유 주차 플랫폼 주만사는 어떤 서비스인가요?

주만사는 주차장은 배어 있으나 활용 방안이 없어 방치되어 있던 주차 공간을 인근 주차를 필요로 하는 운전자의 황게 사용하는 대표적인 공유 경제 서비스입니다.



ZOOMANSA

회사소개 | 이용약관 | 내 주차장 공유 | 주차자 찾기

₩1666-4369

1,000명이 수익금 받는 중 [수익금 알아보기 >](#)



## 누가 신청할 수 있나요?

- 일반 빌라, 다세대 주택 공간이
- 세대 단위로
- 주차 공간은

우리집 주차장 수익금은?  
상당만 받아 보시고 수익금 알아보세요. ₩1666-4369


1,000명이 수익

ZOOMANSA


회사소개 | 이용약관 | 내 주차장 공유 | 주차자 찾기

## 걱정하지 마세요!


주차장만드는사람들은 서울시에서 지정한 공유기업입니다.




서울시 공유기업 인증



서울시 예비 사회책임 인증



하이서울기업 인증



벤처기업 인증

₩1666-4369

1,000명이 수익금 받는 중 [수익금 알아보기 >](#)

**NEW**

## “방금 새로 생겼어요” 우리 집 앞 주차장

주만사 더가깝

[더 알아보기](#)

## 주차요금 줄여주는 똑똑한 주만사!

[실시간 가격비교](#)

정기 주차

**~30% OFF** DISCOUNT

### 유휴 주차 공간 공유 플랫폼

- 유휴 주차 공간 공유 플랫폼 서비스 신청 채널 디자인
- 주만사 홈페이지 디자인 리뉴얼, 버스 쉼터 광고 진행, 네이버 디스플레이 광고 진행

신청기간 | 상시접수

GET IT ON  
Google Play

Download on the  
App Store

# 저렴한 주차장 우리동네에 생깁니다.

QR코드 촬영 후  
내 주변 상점과  
공유 주차장 위치를  
확인하세요.



선착순 모집  
**1668-0891**  
월주차 문자만 남겨도 상담 접수 완료!

**주만사**



**주만사**

GET IT ON  
Google Play

Download on the  
App Store

# 저렴한 주차장 독산동에 생깁니다

선착순 모집  
**1668.  
0891**

「월주차」 문자만 남겨도  
상담 접수 완료!

QR코드 촬영 후  
내 주변 상점과  
공유 주차장 위치를  
확인하세요.



신청기간 | 상시접수



CULTECH

## 컬택

### 발달장애 아동을 위한 VR 콘텐츠

음악&놀이치료 기반의 VR 교육 콘텐츠를 개발하는 컬택입니다.

몰입형 VR 환경을 통해 아동들의 인지 교육과 일상생활 교육에 활용할 수 있는 VR 교육 콘텐츠 몰리랜드(Molly Land)를 개발하고 있습니다.

설립연도 : 2021년 | 대표자 : 이종욱 | 기업구분 : 소셜벤처준비기업

기업미션 : 문화예술의 무한한 가능성에 기술을 더해, 세상을 바꾸기 위한 도전을 합니다.



# MOLLY LAND

발달장애아동을 위한 VR 콘텐츠

## 참여 계기

---

사회적 문제를 해결하기 위한 미션을 가지고 발달장애 아동을 위한 VR 콘텐츠를 개발하면서, 디자인 전문 인력의 필요성에 대해 절감하게 되었습니다. 우리 기업의 미션과 비전, 가치에 공감하며 나아가 아동들이 즐길 수 있는 콘텐츠를 위해 우리와 함께할 디자인 인력을 찾고자 참여하였습니다.

## 채용 디자이너 정보

---

채용디자이너 : 권대광

채용 시기 : 9월

직급 : 보조

디자인 분야 : 영상 콘텐츠 디자인



# 참여 기업 담당자 소감 이종욱

## 해결하려는 사회문제 및 소셜 미션

사회적 문제로 대두되고 있는 발달장애 아동들의 교육 및 치료 문제를 보다 효과적이면서도  
가격 부담을 낮추어 행동치료를 진행할 수 있도록 디지털 치료제 등록을 위해 힘쓰고 있습니다.

## 디자인과 디자이너를 통해 끼치고 싶은 임팩트

최적의 몰입형 환경을 제공하는 VR의 가능성을 실감하고 VR 교육 콘텐츠를 개발하였습니다. 그러나 아직 낯선 VR의 사용법에 대해 '어떻게 고객이 쉽게 사용할 수 있을까?' 고민이 많았습니다. 이러한 고민을 디자인 전문 인력을 통해 해소하였습니다. 콘텐츠 내에 삽입될 사용법 영상과 콘텐츠 소개 영상을 제작함으로써 VR을 처음 접하더라도 영상 콘텐츠를 보면서 따라 하고 빠르게 적응할 수 있게 되었습니다.

또한 감사하게도, 우리기업의미션과비전에 공감하는디자이너분을만나게 되어 내부의 조직문화는 물론, 앞으로의 콘텐츠에 대해서도 폭넓게 상의 할 수 있었습니다. 디자이너 분과 함께하며 앞으로도 세상을 바꾸기 위한 도전을 이어나가겠습니다.

## 추후 계획

현재 개발된 콘텐츠 몰리랜드(Molly Land)가 마무리 단계에 있습니다. 몰리랜드 서비스를 출시하여 발달장애 아동들을 위한 콘텐츠를 지속적으로 개발하고 업데이트할 예정입니다. "내 아이의 하루가 일상답게"라는 슬로건에 맞춰, 우리 아이들이 일상에 적응할 수 있도록 VR을 통한 새로운 교육방식을 제안하고자 노력하겠습니다.

### Value & Effects

#### 교육 현장

아동의 흥미를 자극하는 캐릭터·음악·VR 환경으로 학부모에게 새로운 교육법을 제안할 수 있습니다. 학교 및 기관의 쉬는 시간, 센터의 치료 대기 시간을 이용하여 VR 콘텐츠를 활용하는 등, 현장에서 사용할 가능한 **교육·치료 프로그램의 다양성을 확보**할 수 있습니다.

#### 실효성

VR은 실제와 비슷한, 몰입도 높은 환경을 구축할 수 있습니다.

VR의 핵심 기술인 몰입가시화, 실감상호작용, 가상현실 환경 생성 및 시뮬레이션은 사용자에게 다양한 풍경과 환경, 역할을 체험해 볼 수 있도록 합니다. 또한, 사용자의 감각을 기반으로 **제한이 많은 공간에서도 실제와 같은 환경을 경험**하여 교육 자체의 실효성이 확대되는 효과를 가져옵니다.

#### 반복 학습

학부모 심층 인터뷰 결과, 부모님들이 가장 원하는 것은 바로 **반복 학습**이었습니다.

발달장애 특성 상, 치료와 치료 사이에 공백기가 생기게 되면 치료 효과가 감소합니다. 치료 효과를 유지 하면서도 시간·비용의 부담 없이 **반복 학습이 가능한 VR은 발달장애 교육 치료에 최적화된 기술**입니다.

발달지연 아동들이 실제 현장에서 받는 놀이치료 및 음악치료와 연구 논문 기반으로, 인지·언어·사회성·감각운동, 그리고 일상생활에서 교육이 필요한 부분을 VR 콘텐츠로 제작하여 반복 교육과 훈련이 가능합니다.



## 3년 안에 상위 1%의 디자이너가 되겠습니다.

### 자기소개

안녕하세요. 현재 컬텍에서 영상 및 UI, UX 디자인을 진행하고 있는 권대광입니다. 컬텍에서 진행하는 콘텐츠를 홍보할 수 있는 영상을 디자인하고 제작하고, 태블릿 PC와 연동하여 진행할 때 필요한 UI, UX 디자인을 담당하고 있습니다. Unity 및 Maya 프로그램으로 제작된 캐릭터 에셋들을 적절하게 배치하여, 콘텐츠를 좀 더 효과적으로 보일 수 있도록 노력하고 있습니다.

### 입사 계기

평소 소셜벤처에 관심을 가지고 있어, 저의 능력을 어떻게 세상에 활용할 수 있을지 고민해왔습니다. 그러다가 우연히 이종욱 대표님께서 영입 제안을 주셨고, 컬텍이 나아가고자 하는 비전이 저의 생각과도 일치하였고, 디지털 치료제 시장이 폭발적으로 성장하는 시장이란 것을 느끼게 되어 컬텍에 입사하게 되었습니다.

### 입사 후 쌓은 경험과 역량

평소 3D 디자인을 영상에 접목하고자 하는 생각이 많았었는데, 이번 기회에 개발자와 3D 디자이너 분과 같이 진행을 할 수 있어서 너무 좋았고, 디지털 치료제에 대한 UI, UX 디자인도 진행할 수 있어서 역량이 강화된 것 같습니다. 앞으로 다양한 영상 콘텐츠를 만들 수 있을 것 같습니다.

### 디자이너로서의 각오와 계획

디자인은 끊임없이 공부해야 되는 업무 중에 하나라고 생각합니다. 앞으로 컬텍에서 다양한 도전을 하면서 저의 역량을 끌어올리고 싶습니다. 또한, 사람들이 좋아할 수 있고 매력적으로 느낄 수 있는 디자이너가 되고 싶습니다.

## 참여 기업 디자이너 작업물 사업 기간 내

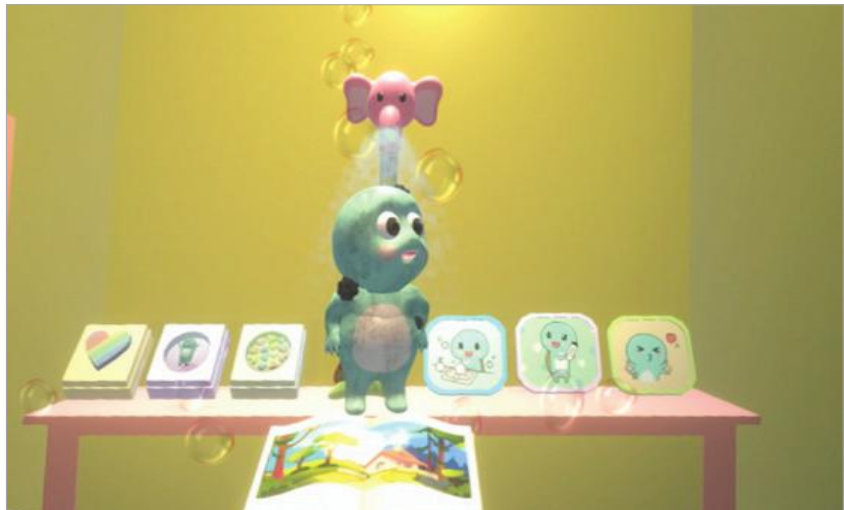


### ✓ 발달장애 교육을 더욱 쉽게, 즐겁게!

몰리랜드는 발달장애아동을 위한 VR 교육 치료 콘텐츠입니다. 완벽한 몰입형 환경을 제공하는 VR을 통해 언제 어디서든 다양한 콘텐츠를 제공합니다.

실제 치료를 기반으로 한 몰리랜드는 현재 일상생활에 대한 교육 콘텐츠와 인지능력 향상을 위한 음악치료 콘텐츠로 이루어져 있습니다. 캐릭터-음악-게임을 활용해 아이들이 어려워하는 일상생활을 쉽고 재미있게 교육하거나, 음악에 맞춰 악기를 연주할 수 있도록 안내합니다.

\*플레이 추천 대상 : 발달장애 또는 발달지연을 겪고 있는 만 9세에서 만 14세의 아동 및 청소년



### 몰리랜드 (Molly Land)

- VR 기술을 이용한 몰리랜드는 시간·비용의 부담 없이 반복적인 학습이 가능합니다.  
언제 어디서나, 원하는 때에, 원하는 만큼 사용할 수 있습니다. 또한 VR 특유의 몰입도 높은 환경으로 아이들의 집중력 향상에 도움을 주고, 실제 치료를 기반으로 다양한 감각을 활용하도록 제작했습니다.
- 법무법인 디라이트 <제5회 디테크 공모전> 국회의원상 수상



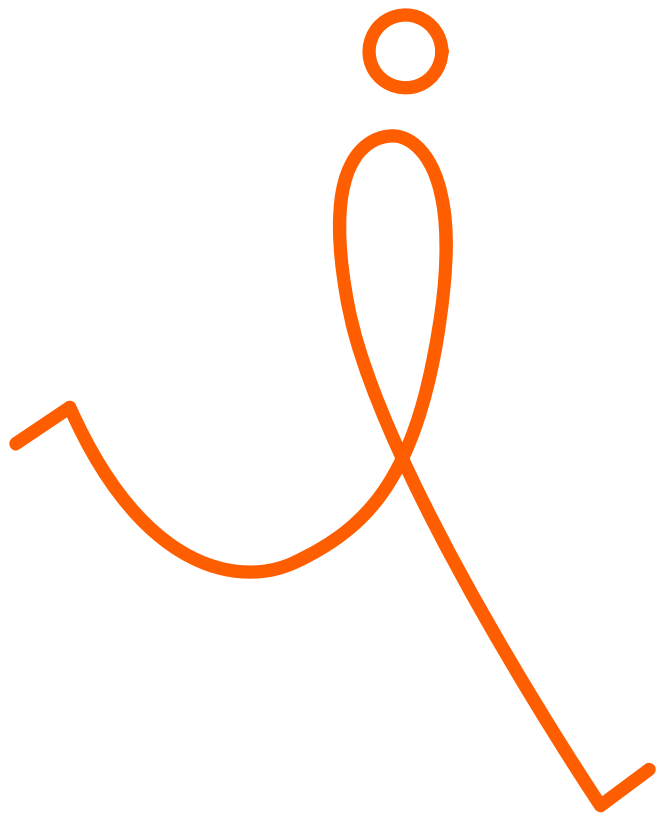
## 프로그램 운영 결과

환경 및 안심

컨서스웨어

컷더트래쉬

배러댄휴먼



ns  
se  
ak

## 컨서스웨어

친환경 가죽으로 만드는 지속 가능한 라이프스타일

재생, 식물성 가죽을 연구 개발하며,

이를 사용한 패션 및 라이프 스타일 제품을 제작합니다.

설립연도 : 2022년 | 대표자 : 서인아 | 기업구분 : 예비사회적기업

기업미션 : 기존 천연가죽을 친환경 가죽으로 대체하여 환경 오염 물질을 저감합니다.



## 참여 계기

친환경 가죽 원단을 활용하여 보다 다양한 제품군으로 확장을 목표로 하고 있었습니다. 디자인전문 인력을 통해 전문적인 제품 디자인과 생산에 도움을 받아 브랜드의 이미지를 효과적으로 전달하고자 합니다.

## 채용 디자이너 정보

채용디자이너 : 서지훈

채용 시기 : 8월

직급 : 초급

디자인 분야 : 패션 디자인, 제품 디자인



# 참여 기업 담당자 소감 서인아

## 해결하려는 사회문제 및 소셜 미션

기존 천연가죽 및 인조가죽은 많은 유해 물질이 배출됩니다.  
이를 친환경 가죽으로 대체하여 발생하는 환경 오염 물질을 저감시키고자 합니다.

## 디자인과 디자이너를 통해 끼치고 싶은 임팩트

친환경 제품은 디자인보다 소재에 집중하게 되는데, 디자이너의 고용으로 제품은 물론 홍보 콘텐츠의 디자인 퀄리티까지 높여, 소비자들이 가지는 친환경 제품에 대한 인식을 더 좋게 만들고 싶습니다. 디자이너와 함께 새로 출시할 가죽 지갑 및 핸드백 디자인을 고민하고 실용적이면서도 아름다운 제품을 만들어 브랜드의 가치를 높이고자 합니다.

## 추후 계획

새로 론칭할 라이프스타일 브랜드의 이미지와 그에 맞는 제품 디자인을 효과적으로 이루어내어 내년 상반기에 획기적인 친환경 가죽제품을 선보이는 것에 박차를 가할 것입니다. 사람들에게 친환경 가죽이 어떤 것인지 더 많이 알리고, 친환경 가죽 제품을 접할 수 있는 기회를 많이 만들고 싶습니다.



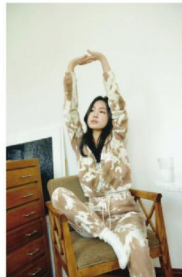
### RECYCLE

네이크스는 버려지는 가죽 조각을 재활용한  
직장가죽 연구개발에 참여하여  
핸드백 및 리빙 제품을 제작하고 있습니다.



### PLANT-BASED

오가닉코튼, 린넨, 텐셀 등 자연에서 온  
자료를 중심으로 제품을 제작하여  
폐기시에도 환경에 보다 안전할 수 있도록  
심세하게 고려한 디자인을 합니다.



### CARE FOR PEOPLE AND ANIMAL

사람과 동물, 환경이 행복할 때 더 나은  
세상이라는 가치를 실천하기 위해  
윤리적인 비즈니스 모델을 추구합니다.



### SPREAD CONSCIOUSNESS

지속가능한 패션의 가치를 보다 널리 알리기  
위해 다양한 콜라보레이션에 참여하고,  
매년 에코 캠페인 콘텐츠를 제작하고 있습니다.



리사이클과 식물성 소재를 중심으로 지속 가능한 패션 제품 및 캠페인을 만듭니다.



## 지속 가능한 미래로 나아갈 수 있는 제품을 만드는 통찰력 있는 디자이너가 되려고 합니다.

### 자기소개

친환경 가죽을 사용한 패션 의류와 잡화 그리고 라이프스타일 제품을 디자인하고, 제품을 홍보하는 콘텐츠 기획과 그래픽 디자인을 담당하고 있습니다. 제품과 어울리는 친환경 가죽의 컬러와 텍스처를 결정하는 일이 가장 즐겁습니다.

### 입사 계기

지속 가능한 라이프스타일에 관심을 많이 가지고 있었기에 친환경 가죽을 개발하고, 환경에 미치는 영향이 적은 제품을 직접 디자인하고 만들어볼 수 있는 것이 매력적으로 느껴졌습니다. 아직 많이 접해볼 수 없는 분야였기 때문에 더 궁금하기도 했고, 제품군을 확장하면서 다양한 경험을 해볼 수 있을 것 같아 도전하는 마음으로 하게 되었습니다.

### 입사 후 쌓은 경험과 역량

다양한 텍스처와 두께, 질감의 가죽을 이용하면서 가죽 원단을 활용하는 능력을 키울 수 있었고, 소재에 알맞은 제품 디자인을 하는 것이 중요하다는 사실을 알게 되었습니다. 새로 만든 친환경 가죽을 사용하여 지갑과 파우치, 서류 가방을 디자인하고 생산하는 경험을 해 보았습니다.

### 디자이너로서의 각오와 계획

친환경 가죽을 활용하는 만큼 제품의 디자인이 생산 과정에서 환경에 미치는 영향을 충분히 고려하는 디자이너가 되고 싶습니다. 더 나은 미래를 위해 고민하는 회사인 만큼 통찰력을 가지고 폭넓은 관점에서 업무를 하고, 소통하는 디자이너가 되도록 노력할 것입니다.

# 참여 기업

## 디자이너 작업물 사업 기간 내



### 바이오 리사이클 가죽 비즈니스 백

- 새로 개발한 바이오 리사이클 가죽을 사용한 남녀 공용 서류 / 노트북 가방 (23년 생산 예정)
- 22년 12월 현대백화점 전시





## 컷더트래쉬

### 해양쓰레기 Upcycle & Recycle 스타트업

지속 가능한 패션 브랜드로, 친환경 제품을 제작하는 플랫폼을 운영하고 폐어망 등 해양폐기물을 100% 재생 이용하는 프로세스를 구축합니다.

설립연도 : 2021년 | 대표자 : 임소현 | 기업구분 : 예비사회적기업

기업미션 : 바다를 위해 쓰레기를 디자인하다.



## 참여 계기

---

컷더트래쉬의 디자인 인력을 강화하고 기업의 역량을 키울 수 있는 홍보 콘텐츠를 제작하고자 디자인 사업에 참여했습니다.

## 채용 디자이너 정보

---

채용 디자인전문 인력 : 최지후

채용 시기 : 9월

직급 : 보조

디자인 분야 : 캐릭터 디자인



## 참여 기업 담당자 소감 임소현

### 해결하려는 사회문제 및 소셜 미션

전체 해양 쓰레기의 절반, 매년 44,000톤의 그물이 바다에 버려집니다. 페그물이 분해되기 위해서는 600년이라는 시간이 필요하고, 분해 과정에서 미세 플라스틱을 발생시켜 환경에 큰 문제를 일으킵니다. 국내 해양 사고의 10%가 페그물이 원인이며, 정상 어획량의 10%의 해양생물이 유령 어업으로 목숨을 잃고 있습니다. 컷더트래쉬는 이러한 페그물 문제를 해결하고자 '바다를 위해 쓰레기를 디자인' 합니다.

### 디자인과 디자이너를 통해 끼치고 싶은 임팩트

디자이너의 새로운 디자인으로 '바다를 위해 쓰레기를 디자인하다' 라는 컷더트래쉬의 선한 소셜 미션을 세상에 전하고 싶습니다. 디자이너님이 제작해 주신 웹툰 콘텐츠를 통해 컷더트래쉬를 재미 있고 효과적으로 알릴 수 있게 되었습니다.

### 추후 계획

컷더트래쉬에 대해 재미있게 소개해 주시고 환경적 내용을 담은 콘텐츠를 디자인해주셔서, 제작해 주신 콘텐츠를 활용하여 브랜드 홍보 용도로 활용할 예정입니다. 앞으로도 종종 디자이너님과 소통하며 협업 할 수 있는 기회가 있었으면 좋겠습니다.



**업사이클 제품**  
그물 업사이클 토트백  
바다에 버려진 그물을 업사이클링 해서 만든 지속 가능한 토트백



**리사이클 제품**  
페그물을 리사이클링한 원단으로 제작한 고감도 디자인의 패션 제품



**액세서리 제품**  
스테인리스 스틸로 제작한 기부 액세서리

## 영딩이 무거운 디자이너! 한자리에서 기지를 발휘하는 디자이너가 되겠습니다!

### 자기소개

안녕하세요. 저는 컷더트래쉬 인턴으로 참여하게 된 최지후 디자이너라고 합니다! 디자인을 통해 제품을 마케팅하고 회사를 알리는 일을 꿈꿔오곤 했는데 디자인 인력 지원 사업이라는 좋은 기회를 통해 이루게 되어 기쁩니다.

### 입사 계기

‘디자이너’이라는 하고 싶은 일과 ‘환경’이라는 관심 있는 분야에 관한 일자리를 찾고 있었습니다. 그러던 중 바다의 환경을 망가트리는 폐그물에 새로운 가치를 부여하며 지속 가능한 패션을 지향하는 컷더트래쉬를 알게 되었습니다. 컷더트래쉬에서 추구하는 방향성이 저와 맞다는 생각을 하였고 좋은 기회를 통해 인턴으로 참여하게 되었습니다.

### 입사 후 쌓은 경험과 역량

컷더트래쉬에 입사하여 선배님들의 다양한 피드백을 통해 그동안 혼자 고민해 오던 것들을 함께 헤쳐나갈 수 있는 경험을 얻었습니다. 회사의 취지에 부합하는 디자인을 만들기 위해 고뇌하던 시간들을 통해 한 단계 더 성장하는 시간이었습니다. 웹툰 콘텐츠를 매일 제작하며 기획과 업무 능력이 향상되었고, 다양한 환경 분야나 회사의 업무에서 스토리를 제작할 수 있었습니다.

### 디자이너로서의 각오와 계획

내가 만든 디자인이 회사의 취지에 적합할 수 있게, 대중들이 관심 가질 수 있는 요소들이 포함될 수 있도록, 다양한 요소들이 알맞은 퍼즐 같은 디자이너가 되도록 하겠습니다.

# 참여 기업 디자이너 작업물

사업 기간 내

## 환경 및 컷드레쉬 브랜드 웹툰 디자인

컷드레쉬를 알릴 수 있는 콘텐츠를 디자인하여 컷드레쉬 공식 블로그에 게재



22화  
-시즌1 마지막 후기-

<지니의 블로그툰-인턴일기>22화\_시즌1 마지막 후기  
2022. 12. 1. ☺ 0



20화  
-슬라임-

<지니의 블로그툰-환경>20화\_슬라임  
2022. 11. 30. ☺ 0



21화  
-앤다코스, 그리고 지니..-

<지니의 블로그툰-인턴일기>21화\_앤다코스, 그리고 지니..  
2022. 11. 29. ☺ 0



20화  
-소피와 지니의 소울푸드-

<지니의 블로그툰-인턴 일기>20화\_소피와 지니의 소울푸드  
2022. 11. 24. ☺ 0



18화  
-담배로 인한 환경오염-

<지니의 블로그툰-환경>18화\_담배로 인한 환경오염  
2022. 11. 23. ☺ 0



19화  
-휴식zone-

<지니의 블로그툰-인턴일기>19화\_휴식zone  
2022. 11. 22. ☺ 0



18화  
-지니의 하루-

<지니의 블로그툰-인턴일기>18화\_지니의 하루  
2022. 11. 17. ☺ 0



16화  
-제로웨이스트와 비건-

<지니의 블로그툰-환경>16화\_제로웨이스트와 비건  
2022. 11. 16. ☺ 0



17화  
-앤다가 쏘아올린 공-

<지니의 블로그툰-인턴일기>17화\_앤다가 쏘아올린 공  
2022. 11. 15. ☺ 0



16화  
-소피 운전기-

<지니의 블로그툰-인턴일기>16화\_소피 운전기  
2022. 11. 14. ☺ 0



14화  
-새활용-

<지니의 블로그툰-환경>14화\_새활용  
2022. 11. 13. ☺ 0



15화  
-숨 막히는 점심시간-

<지니의 블로그툰-인턴일기>15화\_숨 막히는 점심시간  
2022. 11. 12. ☺ 0



탄소중립이란 무엇일까요?

석유, 석탄, 천연가스를 사용하면 나오는 탄소는 대기중에서 지구로 오는 태양열을 가두는 효과를 발생시키고, 이 효과는 지구의 온도를 상승시키는데요.

배출량	흡수량	총량
50	50	= 0
(100 → 50으로 줄이면)	(0 → 50으로 늘리면)	

이런 탄소를 현재보다 배출량이 줄고 흡수량을 늘려 순수하게 배출되는 양을 0으로 만드는 것입니다.

탄소중립을 가정에서 쉽게 실천할 수 있는 방법을 소개해드릴게요!

1. 음식물 쓰레기 줄이기



음식물 쓰레기가 온실가스의 주범인데 다들 알고 계셨나요? 큰 음식물은 잘게 썰어 배출하고 유통기한을 고려해 최소한의 식재료만 구입해 보세요!

농축산물 생산과정에서 발생하는 많은 탄소. 농축산물을 구매할 때 저탄소 농축산물 인증마크를 확인하고 구매하는 것이

2. 저탄소 인증 농축산물 이용하기



탄소배출을 줄이는데 도움이 되겠죠?

제품구매시, 품질이 보증되고 오래 사용 가능한 품질보증마크(Q마크, K마크)가 붙은 제품을 구매하는 것이 좋습니다.

3. 품질이 보증되고 오래사용 가능한 제품사기



이런 제품들을 구매하면 쓰레기 배출없이 장기간 사용 가능하겠죠?

디지털 탄소발자국이란 무엇일까요?



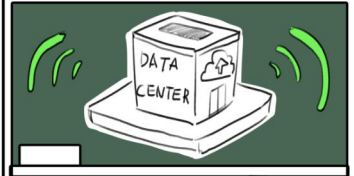
디지털 기기를 사용할 때 발생하는 온실가스량을 뜻하며, 기기충전, 인터넷 서핑, 데이터 소비, 대기전력등 기기를 사용하는 전 과정에서 발생합니다.

그렇다면 매일함에 잠들어있는 이메일에서 어떻게 디지털 탄소발자국이 발생할까요?



이메일 한 통은 약 4g의 온실가스를 배출하는데, 저장데이터량이 늘어난다면 데이터 수송에 필요한 데이터센터의 증가로 전력 소비도 증가하기 때문입니다.

또 데이터센터에서도 서버, 네트워크 설비 등을 갖추고 방대한 양의 데이터를 보관, 처리하는 컴퓨터를 갖춘 시설로 열을 식히기 위한 냉방설비 가동, IT장비 가동 등에 따라 많은 양의 전력을 소모한다고 합니다.



어제 디지털 탄소발자국 줄이는 방법에 대해 알아보았어요?

1. 불필요한 메일은 정리(삭제)하고 광고성 스팸메일 차단하기!
2. 절전모드, 밝기조절로 화면밝기 낮게 설정하기!



3. 동영상은 스트리밍보다 와이파이 환경에서 직접 내려서 받아서 시청하기!

# 배러댄휴먼\*

## 배러댄휴먼

반려견 위생용품 프리미엄 브랜드

유해물질로부터 안전한

반려견 위생용품을 개발합니다.

설립연도 : 2021년 | 대표자 : 신미연 | 기업구분 : 소셜벤처준비기업

기업미션 : 친환경 반려견 위생용품으로 건강한 반려견 동반 문화 솔루션을 제시 합니다.



## 참여 계기

소재가 안전하고 착용감이 편할 뿐만 아니라, 디자인도 트렌디한 반려견 기저귀를 개발함으로써 위생적이고 건강한 반려견 동반문화 시장을 열고자 참여하게 되었습니다.

## 채용 디자이너 정보

채용디자이너 : 김가영

채용 시기 : 8월

직급 : 초급

디자인 분야 : 브랜딩 디자인



## 참여 기업 담당자 소감 신미연

### 해결하려는 사회문제 및 소셜 미션

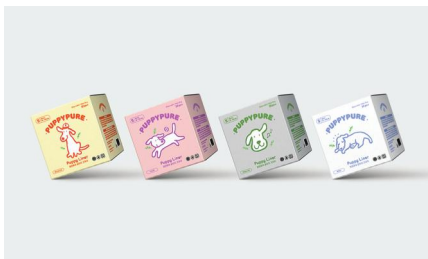
3년 전쯤, 유해 물질 생리대 파동이 뉴스에서 크게 터졌을 때 '하물며 사람의 위생용품도 이런데 강아지 것은?' 하며 무심코 반려견 기저귀를 코에 대봤는데, 머리 아픈 본드 냄새가 났습니다. 당시 저희 강아지는 노견이라 요실금이 있었는데, 강아지에게 하루 종일 채워둘 수 없겠더라고요. 그때 처음 사업 생각을 했었던 것 같습니다. 강아지 기저귀에는 저가의 SAP 고흡수성 화학 흡수체가 쓰입니다. 그리고 그것은 미세 플라스틱의 주범입니다. 소모품인 반려견 기저귀는 매년 4천만 장이 버려집니다. 200개국 전 세계로 따지면 매년 24억 장의 기저귀 쓰레기가 쏟아집니다. 저는 전 세계 모든 강아지들이 건강한 위생문화를 누리는 세상을 여는 동시에 환경적인 측면에서도 지속 가능한 제품을 만들고 싶습니다.

### 디자인과 디자이너를 통해 끼치고 싶은 임팩트

강아지들은 영역 표시를 하기 때문에, 저를 포함한 견주들은 실내 공공장소에 방문할 때는 펫 티켓으로서 기저귀를 채우는데요, 견주들은 일 년에 평균 83회 가량 실내 공공장소에 강아지와 동반합니다. 그런데 무려 75%나 소변 실수 경험이 있습니다. 역시나, 비견주들은 '반려견 실내 공공장소 동반 문화 불편한 점 1위'로 소변 위생 문제를 꼽았습니다. 기저귀를 안채우는 분들은 강아지가 불편해하고 디자인이 못생겨서 안 채운다고 대답했고, 기저귀를 채우는 분들은 기저귀 소재가 피부에 안전할지, 강아지가 불편해하진 않을지에 대한 우려를 표했습니다. 따라서 저는 소재가 안전하고, 착용감이 편한 기저귀를 개발함으로써 위생적이고 건강한 반려견 동반 문화 시장을 열고자 합니다.

### 추후 계획

몇 달 전 '식의약 규제 혁신 100대 정부과제'가 발표되었는데, 그중 하나가 '반려견 음식점 출입 전면 허용'입니다. 따라서, 1~2년 내로 반려견 기저귀 수요 증가와 더불어 실내 공공장소 반려견 동반 출입시 펫 티켓 문화가 점차 자리 잡을 것으로 예상됩니다. 반려견 동반가능한 카페나 레스토랑, 스타필드, IFC몰, 현대백화점, 애견카페, 애견유치원, 애견캠핑장, 애견호텔, 펫 택시 등 실내 공공장소에 자주 강아지와 동반하는 견주님들이 저희의 타깃입니다. 반려견과 어디든 함께하고자 하고 함께 행복하고자 하고 그 와중에 매너나 펫 티켓까지 챙기는. 그런 견주님들이 반려견과 건강하고 위생적인 반려견 동반 경험을 하실 수 있도록 노력하겠습니다.



배려덴휴먼 반려견 기저귀

## 더 넓은 범위의 직무의 역할까지 기대할 수 있는 만능 디자이너가 되려고 합니다.

### 자기소개

안녕하세요. 저는 5년 차 디자이너입니다. 저는 이곳에 입사하기 전에는 밴더업체와 제조 업체를 관리해왔고, 중국 직거래를 통한 OEM 제작 상품을 만들어왔습니다. 따라서 제조 베이스인 배러댄휴먼과 잘 맞을 것이라고 생각했습니다. 또한 저는 그래픽과 캐릭터 작업을 함께 병행해서 일을 해왔기 때문에, 반려견 캐릭터를 포함한 다양한 스타일의 그림을 그릴 수 있다는 장점이 있습니다. 디자인 역량뿐만 아니라 기획 측면으로도 관심이 많습니다. 시장조사를 통해 트렌드를 분석하고 연구하면서, 업체 선정과 디자인, 생산 과정까지 맡아서 디자인 외에도 다양한 업무 경험을 쌓아왔습니다. 기획력에 대한 높은 관심을 살려 스타트업에 입사하게 되었습니다.

### 입사 계기

저 또한 강아지를 키웁니다. 기존에 제가 쓰던 반려견 위생용품 경쟁사들을 살펴보면, 모든 경쟁사가 소재에 있어 서로 차별점 없이 동일합니다. 모두 부직포를 쓰고 모두 화학 흡수체를 씁니다. 따라서 흡수가 빠르고 안전한 친환경 소재를 사용할 뿐만 아니라 타사 대비 기저귀 쓰레기 부피를 50% 이상 절감하고 미세 플라스틱 일종인 SAP 흡수체 사용을 줄인 제품이라는 점이, 견주 중 한 명으로서 공감되었습니다.

퍼피퓨어의 퍼피라이너는 위생적인 일회용 기저귀에 다회용 벨트로 구성되어 있는데요, 벨트 부분은 악세서리처럼 활용할 수 있어 매일 다른 연출이 가능하다는 점이 매우 매력적으로 다가왔습니다. 디자이너로서의 역량을 마음껏 펼칠 수 있는 여지가 많은 디자인이라 입사를 결정하게 되었습니다.

### 입사 후 쌓은 경험과 역량

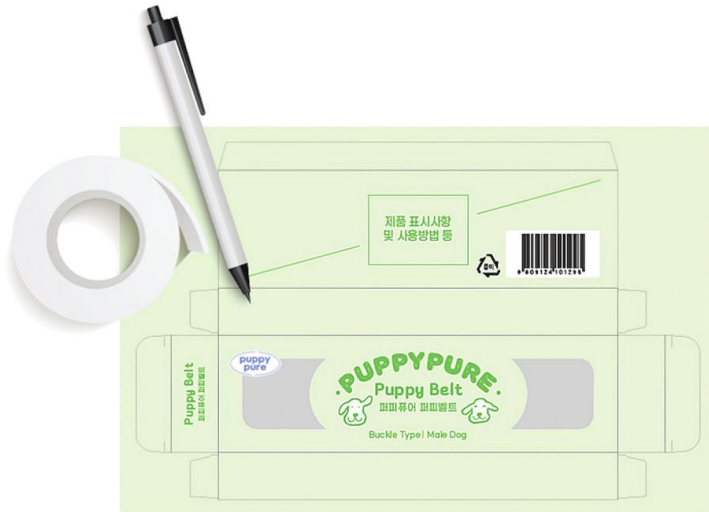
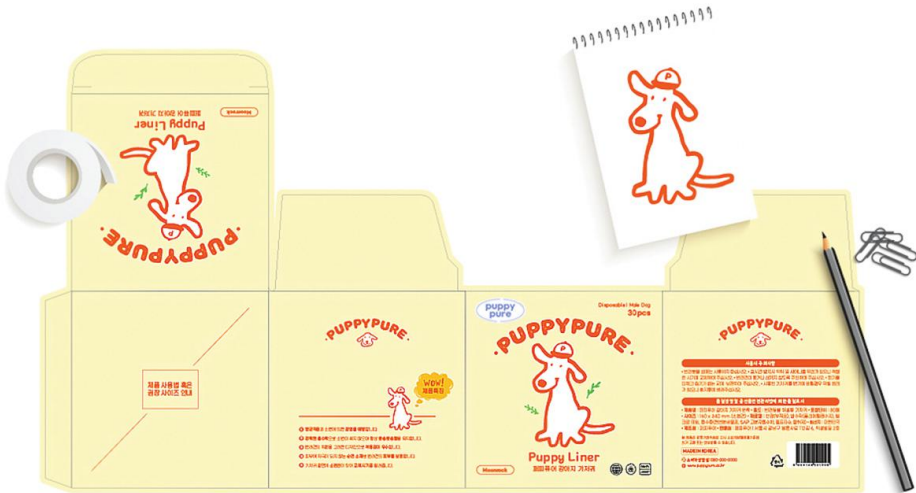
친환경 반려견 기저귀 '퍼피라이너'가 세상에 나올 수 있도록 다양한 활동을 했습니다. 디자인 쪽 전문가분들과의 멘토링을 통하여 시제품 디자인 벤치마킹, 타겟 유저저니 분석을 통하여 저희 브랜드가 어떤 방향성을 지녀야 할지에 대한 스터디, 소비자 반응을 조사하여 피드백 적용한 제품 디자인 측면에서의 사용성 개선, 시제품 설문조사 피드백을 통한 디자인 검증 등의 활동을 거쳤습니다. 또한 이번 기간 동안 개발한 제품 디자인 설계도면으로 특허도 출원하였습니다.

### 디자이너로서의 각오와 계획

반려견과 반려인 사이의 가장 큰 페인포인트인 '위생 문제'를 저희가 디자인으로 해결해 드리고 싶습니다. 반려견 실내 공공장소 동반 시에 저희 제품을 사용함으로써, 애견인은 문화 견주로 거듭나고 비 애견인은 불편감을 줄일 수 있습니다. 강아지와 함께 할 수 있는 삶의 영역이 더 건강하고 위생적으로 넓어지는 세상을 열고자 합니다. 아직까지는 컨시스턴트한 디자인 정체성을 가진 브랜딩으로 스토리텔링을 감성적으로 잘 하고 있는 반려견 위생용품 브랜드는 아직까진 많지 않은 것 같습니다. 그러나 펫휴머니제이션은 반려견 사료, 의류, 가구 등이 이어 이제는 반려견 위생용품 시장에서 적용될 차례라고 생각합니다.

# 참여 기업 디자이너 작업물 사업 기간 내

Package ai file

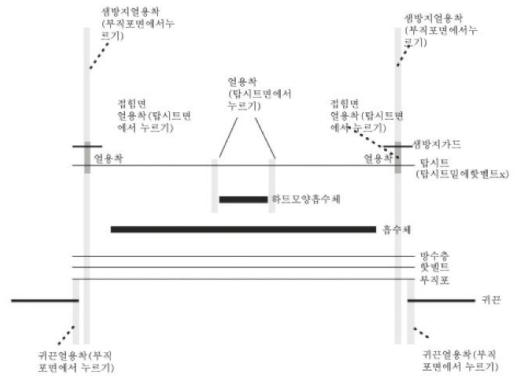
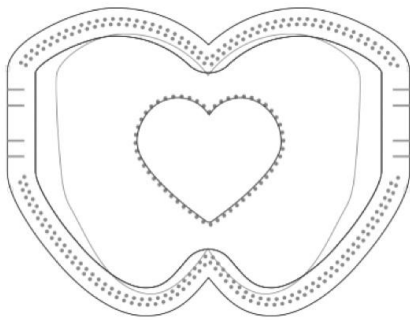


## 퍼피퓨어 퍼피라이너

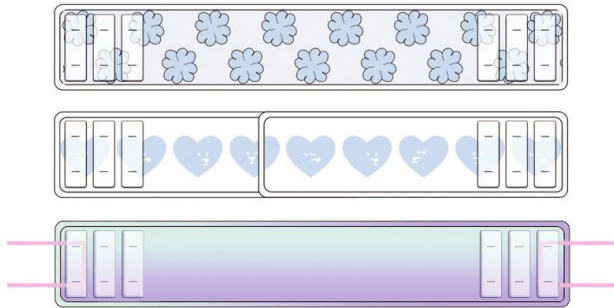
### 반려견 일회용 위생 기저귀

와일드피칭IR 경진대회 대상 수상, 그리너메이커스해커톤 대회 우수상 수상, 특허 3건 출원

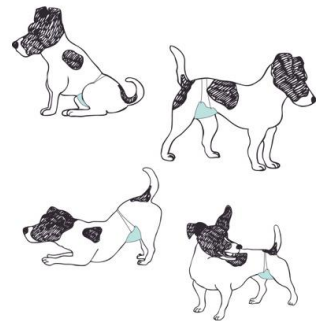
#### Drawing work ai file



#### Product design ai file



#### Character ai file



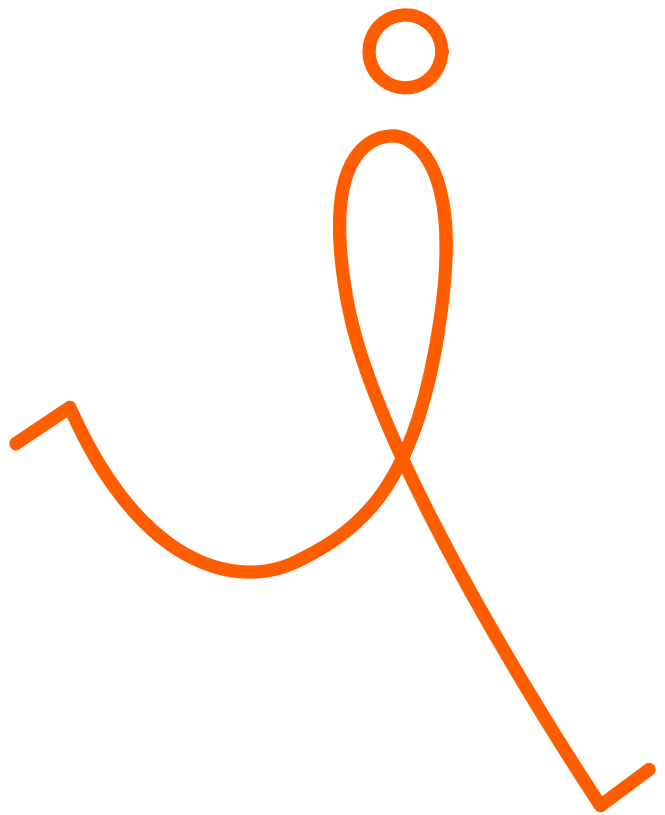
## 프로그램 운영 결과

주거 및 여가

어반업사이클링 협동조합

플리옥션



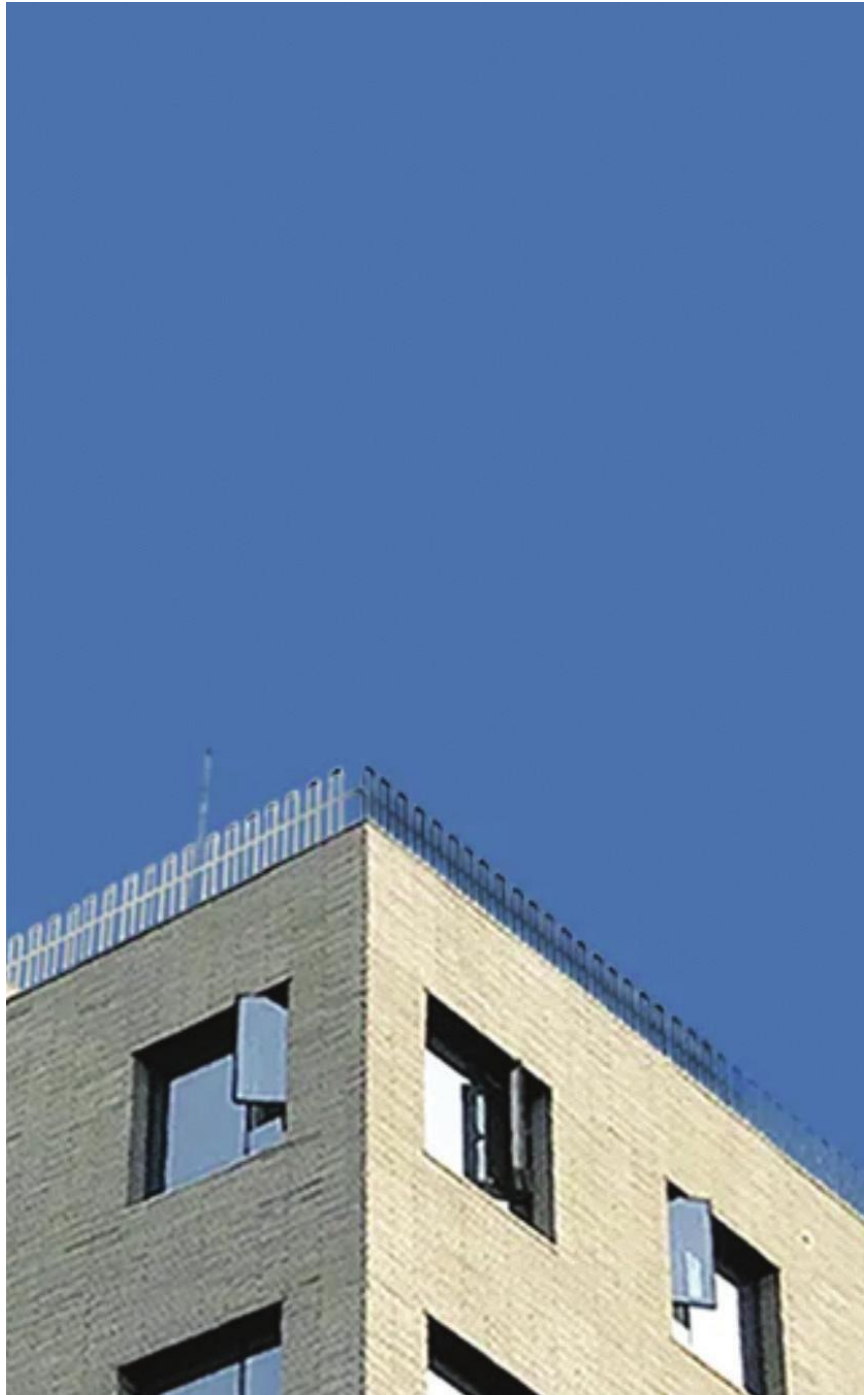




## 어반업사이클링 협동조합

사람이 중심이 되는 공간을 기반으로 사회적 경제를 이룹니다.  
건축, 설계, 디자인 분야 전문가들이 지역주민과 함께  
낙후된 도시지역을 재생하는 기업입니다.

설립연도 : 2018년 | 대표자 : 정인희 | 기업구분 : 사회적기업  
기업미션 : 전문가와 주민을 연결하여 도시지역을 재생하고,  
일자리 및 사회적 가치를 창출합니다.



## 참여 계기

청년 사회 주택 시행 및 공급을 주업으로 하면서 MZ 청년들의 니즈를 충족하기 위해서 공간의 구성, 편의성 등도 중요하지만 무엇보다 디자인적인 요소에 중점 되고 있는 게 현실입니다. 이런 젊은 MZ 청년들의 니즈에 맞춰 디자인할 수 있는 디자이너가 필요한 상황이어서 참여했습니다.

## 채용 디자이너 정보

채용 디자인전문 인력 : 곽현정

채용 시기 : 9월

직급 : 초급

디자인 분야 : 공간 디자인

URBAN UPCYCLING COOPERATIVE

# 어반업사이클링 협동조합

건축, 설계, 디자인, 부동산 분야의 전문 조합원들이 상생하여 사회적 경제 성장을 목표로 한 국토교통형 소셜벤처 사회적 기업입니다.

## 참여 기업 담당자 소감 정인희

### 해결하려는 사회문제 및 소셜 미션

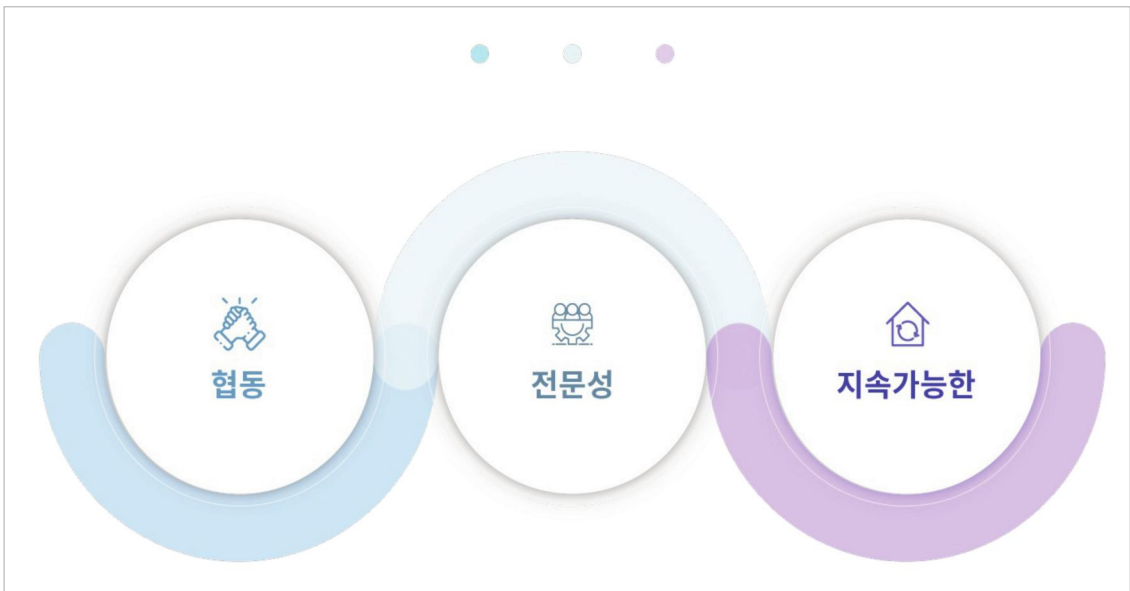
민관협력으로 빈집을 정비하고 임대주택을 공급하여 지역사회에 활력을 일으키는 사업이며,  
느린 일상의 편안함과 친환경적 삶을 즐길 수 있는 여성안심주택 슬로우코(slowco)하우스를 운영합니다.

### 디자인과 디자이너를 통해 끼치고 싶은 임팩트

디자인 전공의 우수한 인력을 통한 창의적이고 독창적인 결과물을 도출하며,  
커뮤니티 공간과 지역재생 특화 공간 등에서 시행되는 커뮤니티 프로그램의  
경제적이고 편리한 공동체 생활을 실현하여 청년들의 생활의 질을 고양합  
니다. 더불어 청년들은 지역 장년층과의 소통을 통해 사회적으로 성장할  
수 있는 기회를 얻습니다.

### 추후 계획

현재 진행하고 있는 커뮤니티 공간 운영 및 공동체  
활성화를 통해 청년들을 위한 문화공간 커뮤니티  
디자인 작업을 지속해 나갈 계획입니다.



연대와 협동을 통한 사회적 가치 창출, 사람이 중심이 되는 소셜벤처 사회적기업입니다.

## 디자인의 터닝포인트를 일으키는 역량 있는 디자이너가 되겠습니다.

### 자기소개

디자인 등 다양한 분야를 배웠지만 컴퓨터로 하는 작업이 가장 흥미로웠고, 창의력이 남다르고 재미있는 콘셉트였다는 좋은 평을 들었습니다. 제가 디자인을 전공하게 된 계기이며 후회없는 결정이라 생각하며, 지속해서 디자인을 하고 있습니다.

### 입사 계기

열렁뚱뚱 토끼보단 한 단계씩 노력하는 거북이로 지금까지 쌓아왔던 스킬을 발휘할 수 있는 곳이라는 생각과 청년들의 주거를 함께 고민하고, 그 공간을 디자인해 볼 수 있는 기회라고 생각해서 이곳에 지원하게 되었습니다. 그리고 여기서 더 성장하며 차근히 기반을 다져나가고 싶은 욕심도 있습니다.

### 입사 후 쌓은 경험과 역량

제 안에 디자인적인 터닝포인트였던 시기였습니다.

MZ 청년들을 이해하고, 그 세대의 특성과 문화에 맞는 공간 디자인에 대해 깊이 고민할 수 있었습니다. 고민의 과정을 통해 공간과 사람의 인터랙션을 고민해 보게 되고, 실제 구현할 수 있는 디자인을 위해 표현하는 능력도 더 업그레이드할 수 있는 계기가 되었습니다.

### 디자이너로서의 각오와 계획

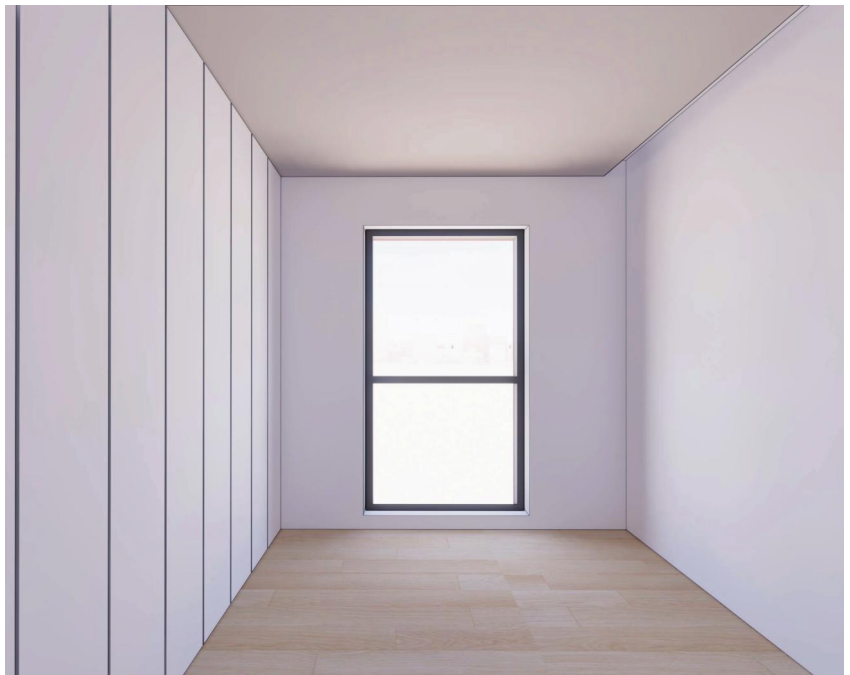
제가 있어 디자인은 스스로 가진 가장 큰 능력이자 제 자부심입니다. 지금까지 경력을 바탕으로 회사에서 주어진 일들 외에 제가 회사를 위해 할 수 있는 일이 있다면 누구보다도 성실하고 책임감 있게 해내겠습니다. 그러기 위해 직무와 관련된 책들을 읽고 연습하여 완벽한 프로가 되겠습니다.

# 참여 기업 디자이너 작업물 사업 기간 내



어반업사이클링 여성 안심 주택 실내 3D 디자인

- 가구 색 및 가구 상판 / 천장 / 마루



# FLEA:AUCTION® 플리옥션

미술품 컬렉팅을 처음 경험하는 당신을 위한,

가장 쉬운 미술품 경매 플랫폼 '플리옥션'

플리옥션은 국내 미술 시장의 한계를 느끼고 탄생한 신진작가의 예술 작품을 온라인 옥션을 통해 판매하는 플랫폼으로, 옥션 업계에서는 최초로 구매자 수수료를 0%로 정해 진입 장벽을 낮추며 신진 작가의 작품을 중심으로 판매해 국내 다양한 신진 작가의 등용문 역할을 하고 있습니다.

설립연도 : 2020년 | 대표자 : 이연주 | 기업구분 : 소셜벤처준비기업

기업미션 : 버튼 하나로 누구나 아트 컬렉터가 되는 세상을 만듭니다.

# Ready, set Auction!

버튼 하나로 누구나 아트 컬렉터가 되는 세상

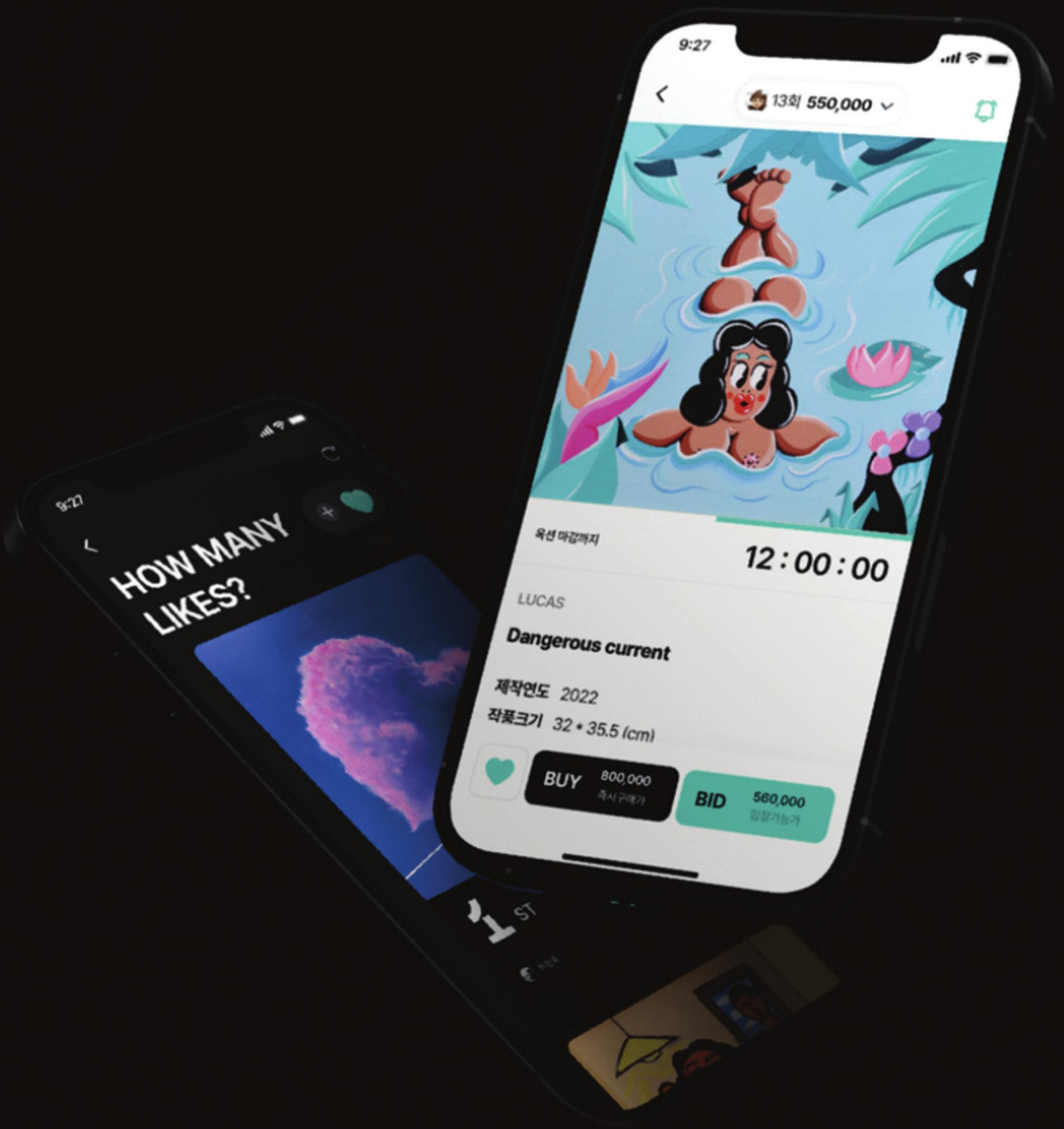


## 참여 계기

오프라인 전시가 아닌 자체 온라인 플랫폼을 통해 작품의 구매의향을 극대화하여 사용자로 하여금 옥션에 참여하게 만드는 것이 플리옥션에게는 가장 중요한 판매 요인과 마케팅 수단이었습니다. 그렇기에 마켓 서비스를 제공하는 플랫폼의 확실화된 브랜딩 경험과 콘텐츠 디자인이 필요했고, 다양한 작품과 어우러지는 플리옥션만의 콘텐츠 기획이 매우 중요했습니다. 이를 위해 이번 지원 사업을 통해 좋은 팀원을 만날 수 있었습니다.

## 채용 디자이너 정보

채용 디자인전문 인력 : 김다민  
채용 시기 : 8월  
직급 : 보조  
디자인 분야 : 브랜딩 디자인 / 콘텐츠 디자인



# 참여 기업 담당자 소감 이연주

## 해결하려는 사회문제 및 소셜 미션

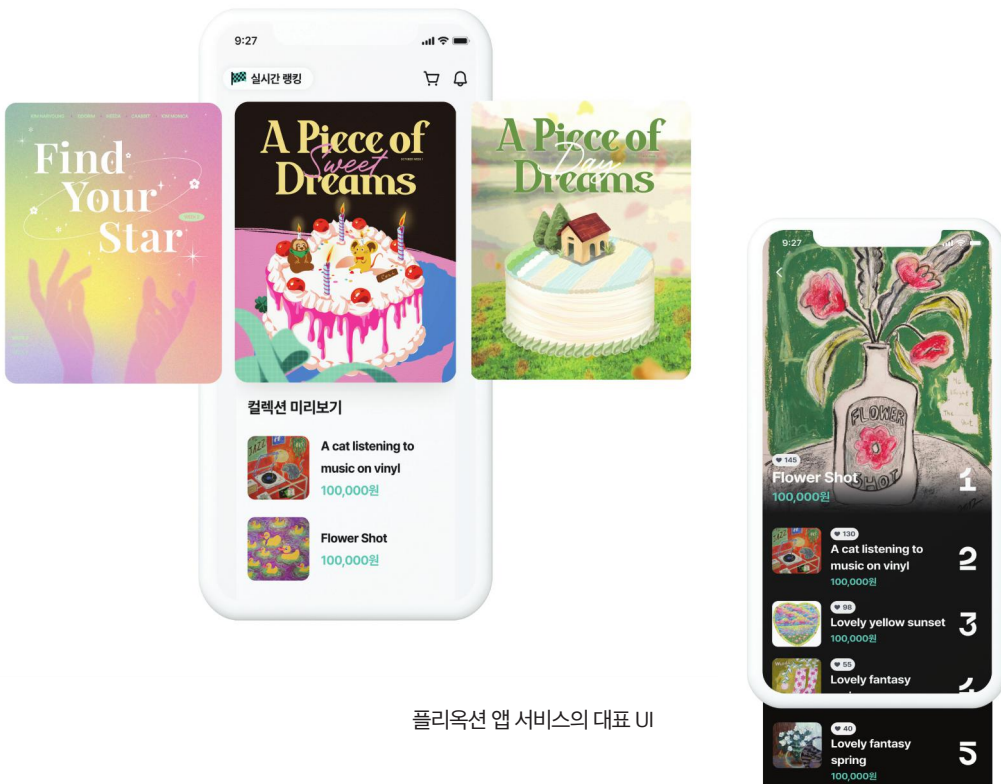
최근 유독 미술시장에 대한 관심이 커지고 있지만 실제로 아직도 많은 분이 미술품 컬렉팅을 낯설게, 그리고 어렵게 느끼곤 합니다. 플리옥션은 아트 비기너도, 아트 컬렉터도 누구나 쉽고 편하게 작품을 감상하고 온라인으로 참여할 수 있는 서비스를 만들고자 합니다.

## 디자인과 디자이너를 통해 끼치고 싶은 임팩트

온라인 플랫폼 상 작품의 이미지와 퀄리티를 비대면으로 제공하는 데 있어, 실제로 보는 것처럼 가장 명확하고 이질감 없이 이미지를 전달해야 합니다. 또한 단순히 작품 이미지와 세계관을 전달하는 것뿐만 아닌, 그 이상의 가치를 콘텐츠로 제공하여 소비자들로 하여금 신진 작가의 팬덤을 형성해야 합니다. 이를 위해 매력적인 디자인과 콘텐츠로 작품의 가치를 높이는 일이 가장 중요했습니다.

## 추후 계획

내년 상반기부터 미국, 일본 등 글로벌 신진 작가를 영입하고 매월 200여 점 이상의 작품 수급과 개인의 리셀 기능을 강화할 계획입니다. 인기 작가의 경우 자체 소속 계약을 통해 매니지먼트 및 IP 사업으로 키워 나갈 방침입니다.



플리옥션 앱 서비스의 대표 UI

## 플리옥션의 정교한 브랜딩과 디자인 매뉴얼을 위해 노력하는 디자이너가 되겠습니다.

### 자기소개

안녕하세요.

플리옥션의 디자인을 맡고 있는 BX 디자이너 김다민입니다.

### 입사 계기

플리옥션은 빠르게 성장하고 있고, 개개인이 빠르게 성장할 수 있는 팀이라는 느낌을 받았습니다. 팀원 모두 자신의 포지션에서 해낼 수 있다는 믿음으로 목표를 위해 끊임없이 고민하고 해결책을 찾아나갑니다. 그런 팀원들과 함께 일하며 제 포지션에 열정을 갖고 최고의 결과를 내고 싶기에 입사를 하게 되었습니다.

### 입사 후 쌓은 경험과 역량

입사 이후 저는 크게 콘텐츠 / 브랜딩 두 가지 디자인 업무를 진행하였습니다. 콘텐츠 부분에선 작가들이 많이 소비한다는 부분에 초점을 맞춰 '리그램'하고 싶을 만한 콘텐츠 에셋을 만드는 작업을 진행하였으며, 브랜딩 부분에선 플리옥션의 코어 밸류를 정리하고 그에 맞는 BX(브랜드 경험)을 설계해 다양한 시각적인 도전을 해나갔습니다.

### 디자이너로서의 각오와 계획

내년에는 디자인 매뉴얼을 보다 촘촘하고 탄탄하게 발전시켜나갈 예정이며, 이를 바탕으로 고객 경험을 강화시킬 수 있는 브랜드 디자인을 전개해나갈 예정입니다.

# 참여 기업 디자이너 작업물 사업 기간내

# 2023

• 365 FORTUNE COOKIE •



January

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				



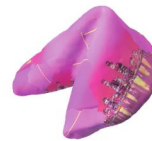
February

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28				



March

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	



April

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						



May

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			



June

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
			1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	



July

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					



August

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	



September

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30



October

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				



November

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		



December

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

**FLEA CREW CALENDAR**

Jeon Byeolhee · Lucas Geor · Yang Youn Jung · Heo Jeongrock  
Kim Dayoung · Lee Ha Jin · Ju Yejin · Plus82Boy

**FLEA·AUCTION**

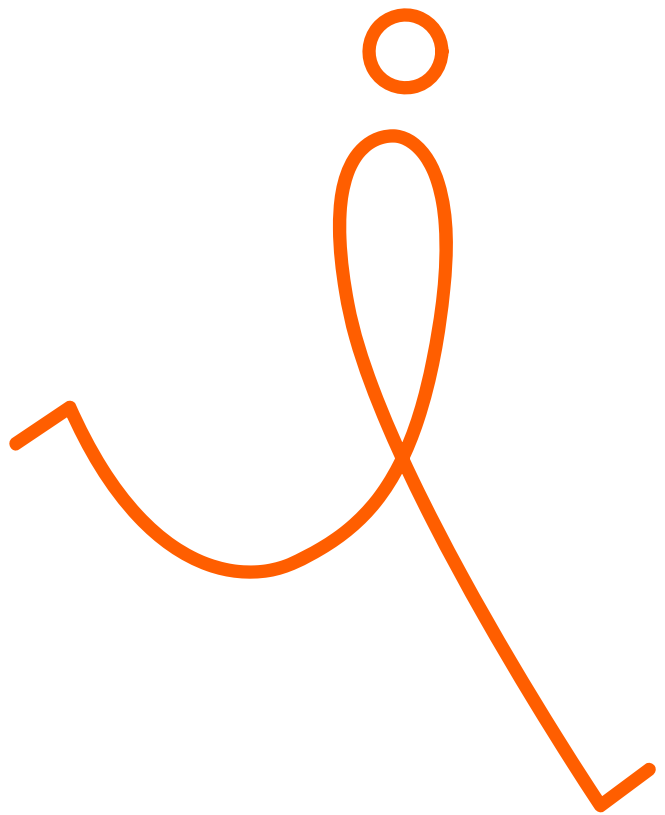


# 03

소셜디자인 교육

소셜디자인 교육 개요

소셜디자인 교육 내용



# 소셜디자인 교육 개요

소셜디자인 교육은 사회적 이슈를 해결할 수 있는 디자인의 중요성과 가치를 발견하며, 실제 현장에서 적용 가능한 디자인 사고 기반의 혁신 역량 강화 프로그램입니다.

- 교육 목적**
- 사회적경제조직과 디자인에 대한 중요성 인지
  - 디자인 사고를 통한 사회 문제를 해결하는 역량 및 기타 역량 강화

- 교육 대상**
- 사회적경제조직에서 근무 중인 디자이너
  - 디자인에 관심 있는 일반 대중

**교육 일정** 2022년 9월 ~ 11월

## 교육 프로그램 내용

회차	교육 주제 / 연사	교육 일정 / 운영 방식
<b>Part. 01 산업의 흐름과 소비자 변화</b>		
1회차	디자이너를 위한 산업 트렌드 제대로 읽기 서승교 교수	2022.09.29(목) 온라인 강연 및 Q&A
<b>Part. 02 하나뿐인 브랜드를 만드는 디자인</b>		
2회차	사용자 경험 디자인으로 의미있고 가치있는 사회적기업 운영하기 이종원 대표	2022.10.12(수) 온라인 강연 및 Q&A
3회차	디자이너가 일하는 방식 Human Centered Innovation Approach 이진현 디자이너	
4회차	발효, 브랜드, 건축, 마음을 식히다 김민규 대표	2022.10.27(목)
5회차	캐릭터 디자인을 활용한 브랜드 경험 디자인 박초롱 대표	오프라인 강연 및 Q&A
<b>Part. 03 소셜디자인 이해</b>		
6회차	사회적경제조직의 역할과 미션 김정호 대표	2022.11.09(수)
워크숍	사회문제 해결 디자인씽킹 워크숍 정인에 대표	오프라인 강연 및 워크숍



## 교육 강사진

---



### 1회차

#### 서승교 교수

주제 디자이너를 위한 산업 트렌드 제대로 읽기

이력 현) 홍익대학교 일반대학원 공공디자인전공 외래교수  
전) IBM Korea 이사

---



### 2회차

#### 이종원 대표

주제 사용자 경험 디자인으로 의미있고 가치있는 사회적기업 운영하기

이력 현) 익스피어리언스 디자인&컨설팅 그룹 '위디엑스' 대표  
현) 디자인 전문 온라인 러닝 플랫폼 '위디엑스 클래스' 대표

---



### 3회차

#### 이진현 디자이너

주제 디자이너가 일하는 방식 Human Centered Innovation Approach

이력 현) SAP AppHaus Asia Senior UX디자이너 Specialist  
전) 제일기획 Digital Experience Business Senior Manager

---



### 4회차

#### 김민규 대표

주제 발효, 브랜드, 건축, 마음을 식히다

이력 현) 복순도가 대표 / 건축가  
2022 제10회 대한민국 마케팅 대상 개인 부문 '한국의 마케터' 수상

---



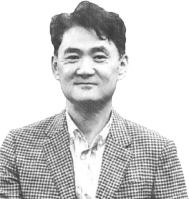
### 5회차

#### 박초롱 대표

주제 캐릭터 디자인을 활용한 브랜드 경험 디자인

이력 현) 룡잉 디자인 스튜디오 캐릭터 전문 디자인 회사 창립  
전) 네이버 그래픽디자인팀, 사회공헌팀, 브랜드 경험디자인팀 디자이너

---



### 6회차

#### 김정호 대표

주제 사회적경제조직의 역할과 미션 이해

이력 현) 베어베터 공동대표  
현) 브라이언임팩트 이사장

---



### 워크숍

#### 정인에 대표

주제 사회문제 해결 디자인씽킹 워크숍

이력 현) ㈜로보앤컴퍼니 대표  
현) DOMC (Design Oneness Mission Center)

---

# 소셜디자인 교육 내용



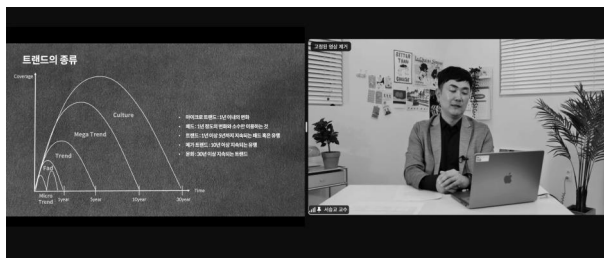
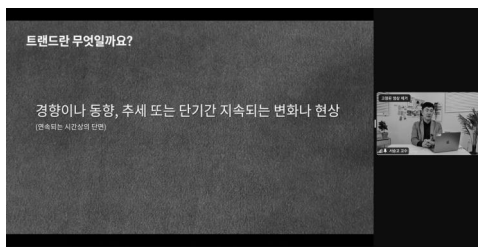
## 1회차 디자이너를 위한 산업 트렌드 제대로 읽기

**연사** 서승교 교수

**진행 방식** 강의 (90%), Q&A(10%)  
온라인(Zoom), 강연 녹화

**활동내용** 오프닝(사업 및 교육 소개) → 강연 진행 → 질의응답(Q&A) → 클로징

- 교육내용**
- 산업 트렌드의 정의 - 트렌드란 무엇인가?
  - 산업 트렌드의 주체 - 트렌드를 주도하는 주체, 결정하는 주체
  - 산업 트렌드의 활용 - 트렌드를 알아야하는 이유와 활용법
  - 디자이너를 위한 산업 트렌드 읽기 및 주요 산업 트렌드 소개



Part.02  
 하나뿐인 브랜드를  
 만드는 디자인

2회차  
**사용자 경험 디자인으로  
 의미있고 가치있는 사회적기업 운영하기**

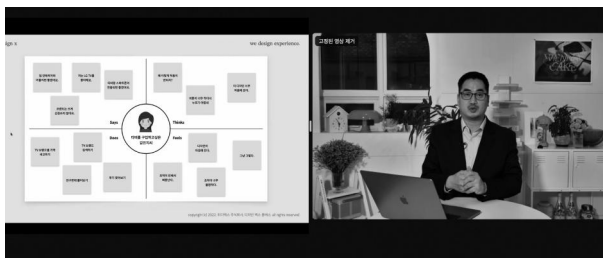
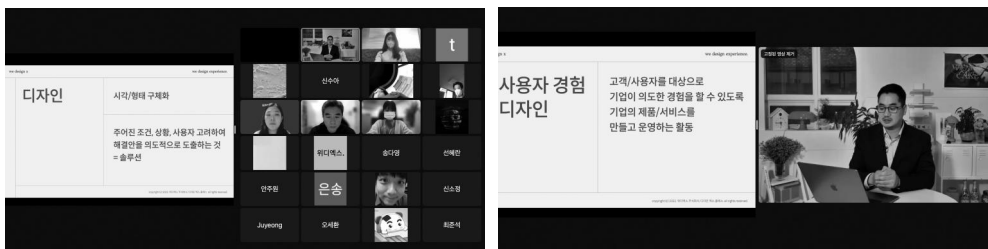


**연사** 이종원 대표

**진행 방식** 강의 (90%), Q&A(10%)  
 온라인(줌), 강연 녹화

**활동내용** 오프닝(사업 및 교육 소개) → 강연 진행 → 질의응답(Q&A) → 클로징

- 교육내용**
- 사용자 경험디자인과 디자인씽킹 이해
  - 구체적인 사용자 경험디자인 방법론과 프로세스 이해
  - 고객 접점 디지털 터치포인트 리서치(웹, SNS 등)



# 3회차 디자이너가 일하는 방식 Human Centered Innovation Approach

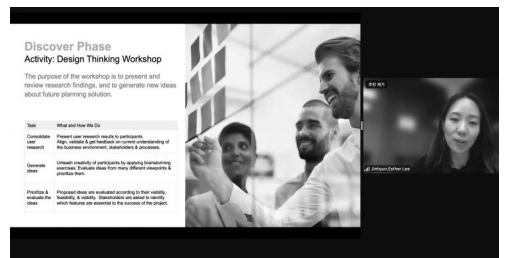
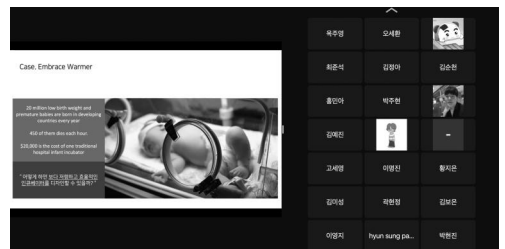
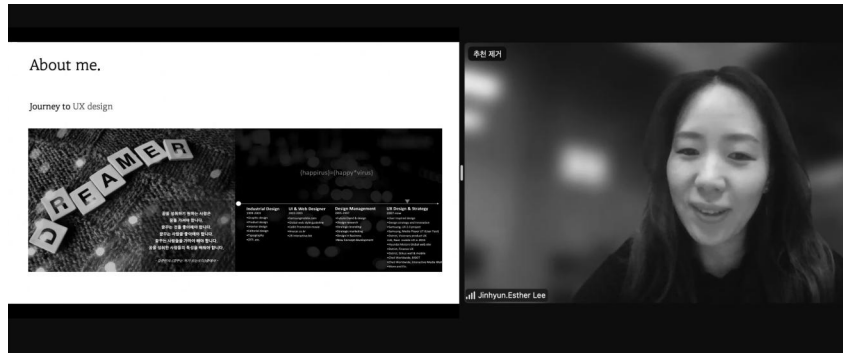


**연사** 이진현 디자이너

**진행 방식** 강의 (90%), Q&A(10%)  
온라인(줌), 강연 녹화

**활동내용** 오프닝(사업 및 교육 소개) → 강연 진행 → 질의응답(Q&A) → 클로징

- 교육내용**
- 문제 해결을 위한 디자이너가 일하는 방식  
Human centered innovation approach : Explore – Discover – Design – Deliver
  - 적용된 실제 사례
  - 문제해결에 필요한 Mindset / Skillset



Part.02  
 하나뿐인 브랜드를  
 만드는 디자인

4회차  
**발효, 브랜드, 건축,  
 마음을 식히다**



**연사** 김민규 대표

**진행 방식** 강의 (90%), Q&A(10%)  
 오프라인, 강연 녹화

**활동내용** 오프닝(사업 및 교육 소개) → 강연 진행 → 질의응답(Q&A) → 클로징

- 교육내용**
- 농촌과 도시의 문화를 연결하는 복순도가 브랜드 스토리
  - 복순도가 브랜드 디자인 및 마케팅
  - 복순도가 발효 건축, 발효 마을 소개



# 5회차 캐릭터 디자인을 활용한 브랜드 경험 디자인

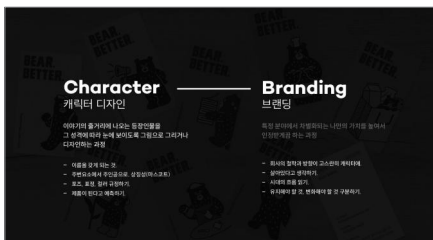


**연사** 박초롱 대표

**진행 방식** 강의 (90%), Q&A(10%)  
오프라인, 강연 녹화

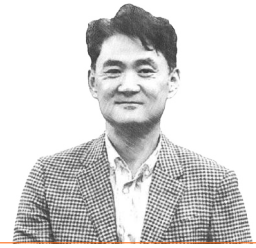
**활동내용** 오프닝(사업 및 교육 소개) → 강연 진행 → 질의응답(Q&A) → 클로징

- 교육내용**
- 기업과 브랜드에 활용되는 캐릭터 디자인 특징
  - 캐릭터 디자인 경험 공유  
(해피빈 / 베어베터 / 브라보비버 / 사회적기업에 활용된 캐릭터 사례 중점)
  - 기타 캐릭터 디자인 경험공유



Part.03  
 소셜디자인 이해

6회차  
 사회적경제조직의  
 역할과 미션 이해



**연사** 김정호 대표

**진행 방식** 강의(90%), Q&A(10%)  
 오프라인, 강연 녹화

- 교육내용**
- 발달장애인의 고용 환경
  - 발달장애인의 지속 가능한 고용을 위한 베어베터
  - 사회적경제조직의 역할 및 미션





워크숍  
사회문제 해결  
디자인씽킹 워크숍



연사 정인에 대표

진행 방식 워크숍 (100%)  
오프라인, 강연 녹화

- 교육내용
- AS-IS : 디자이너로서 현재의 나를 인식
  - WITH : 사회문제에 대한 다양한 사람들의 관점을 공유하며 인식의 변화를 경험
  - VALUE : 사회문제에 대한 가치를 발견하며 가치에 가치를 더하는 방법을 경험
  - TO-BE : 소셜디자이너로서 역할과 나의 가치, 미래의 나의 모습을 생각해 보고 선언



## 2022 사회적기업 디자인사업

### 스토리북 디자인 인력지원

발행처	한국디자인진흥원
발행부서	서비스디자인실
기획	김상열 윤나리 신수아 김상아
주소	경기도 성남시 분당구 양현로 322 한국디자인진흥원
웹사이트	한국디자인진흥원 <a href="http://www.kidp.or.kr">www.kidp.or.kr</a> 디자인 DB <a href="http://www.designdb.com">www.designdb.com</a> 소셜디자인 <a href="http://www.socialdesign.or.kr">www.socialdesign.or.kr</a>
편집 및 디자인	(주)로보앤컴퍼니
발행일	2022. 12.16

ISBN 979-11-92250-64-9

© 한국디자인진흥원 이 책에 실린 글은 공개된 자료 및  
산업통상자원부 사회적기업 디자인사업 결과를 바탕으로 개발되었으며  
한국디자인진흥원의 동의 없이 무단으로 사용·전재할 수 없습니다.



