
K-디자인 발전을 위한 디자인 정책과제 발굴 연구 용역

결 과 보 고 서

2024. 12. 5.

한국디자인단체총연합회

제 출 문

본 연구보고서를 「K-디자인 발전을 위한 디자인 정책과제 발굴」을 위한 최종보고서로 제출합니다.

제출일자 : 2024. 12. 5

제 출 자 : 한국디자인단체총연합회 (인)

총괄책임 : 김현선

목 차

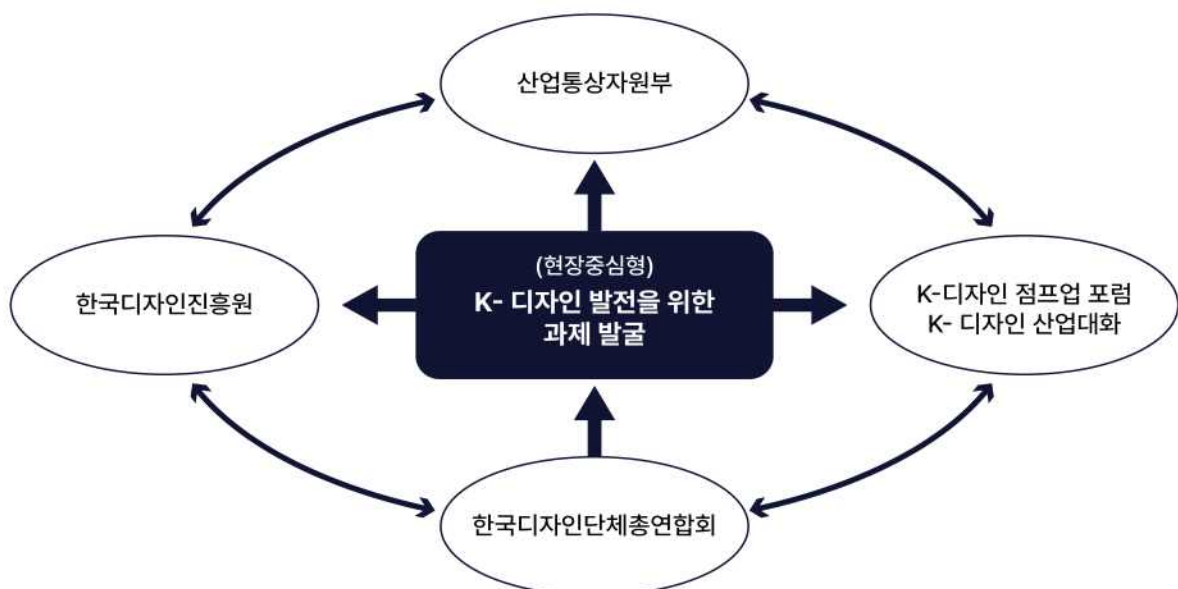
I. 연구 개요	1
1. 연구 배경	1
2. 연구 범위 및 방향	2
II. 환경 분석	6
1. 거시환경 분석 (STEEP 분석)	6
2. 디자인산업 환경 분석	13
3. 주요 트렌드 분석	20
III. 정책 및 사례 분석	28
1. 정부 정책 현황	28
2. 해외 주요국 정책 현황	33
3. 디자인 활용, 혁신 사례 분석	36
IV. 기본전략 체계	39
1. ‘STEEP-디자인산업 환경-트렌드’ 간의 상관 관계 분석	39
2. 디자인계의 목소리	40
3. 상관 관계 분석 및 디자인계의 목소리에 따른 핵심키워드 도출	40
V. 단기·중기·장기 로드맵(안)	42
1. 로드맵 총괄표	42
2. 주요 내용	43
VI. 旣 발굴 과제의 사업화 방안	48
1. 전년도 정책과제 중 핵심과제 도출 및 사업화 방안	48
VII. 추가 신규과제(안)	115
1. 과제 총괄표	115
2. 과제별 주요 내용	116

I. 연구 개요

1. 연구 배경

- '23년 발족된 'K-디자인 점프업 포럼'의 연장선으로. 지속적인 민관 협력 기반 확립 및 디자인계 의견 수렴 필요
 - * K-디자인 점프업 포럼 : 한국디자인단체총연합회 주도로 디자인계 현안을 총 6개 분과로 구성하여 포럼 운영 및 정책 발굴 추진
- 'K-디자인 점프업 포럼'에 기반한 민관 협력 체계 확대와 既 발굴된 아이디어에 대한 정책화 추진
- '24년 5월 출범한 민관 합동 플랫폼인 'K-디자인 산업대화'의 지속적인 운영을 통해 현장 의견 수렴 및 정책 제안 과제 구체화
 - 한국 디자인산업의 구심점 역할을 수행하고 있는 한국디자인단체총연합회를 주축으로 하여 다양한 현장의 목소리 심층 확보
- 대내외 환경 변화 및 디자인산업의 미래 준비를 위한 신사업 및 정책 개발을 위한 기반 마련

<현장 중심형 연구의 필요성>



2. 연구 범위 및 방향

1) 연구 범위

가. 최종 목표

- K-디자인의 세계화 및 한국 디자인산업의 활성화를 위한 민·관 협력 기반의 정책 사업화 및 신규 과제 발굴

나. 주요 범위

- 의견 수렴 및 연구 방향성 설정, 결과 도출을 위한 간담회 추진
- 정책 제안 과제 구체화를 통한 실천력 강화

<세부 연구 범위>

기초 분석	<ul style="list-style-type: none">• 거시 환경, 최신 트렌드, 디자인산업 환경 등 외부 요인 분석• 국내 디자인산업의 주요 이슈 분석• 해외 주요 선진국의 디자인 정책 추진 현황 및 성공 사례 분석
간담회 추진	<ul style="list-style-type: none">• 한국디자인단체총연합회 임원진 및 디자인전문가로 구성된 '디자인 정책과제 발굴단' 구성·운영• (구성) 3명 내외의 전문가로 구성• (운영) 총 3회 추진 : 9월 1회, 10월 1회, 11월 1회
로드맵 수립	<ul style="list-style-type: none">• 간담회 및 전문가 자문 등을 통해 한국 디자인산업의 활성화와 발전을 위한 로드맵 수립• (대상) '23년 기 발굴된 15개 과제• (방법) 단기·중기·장기과제로 구분
사업화	<ul style="list-style-type: none">• 단기 과제로 선별된 사안 중 현실성이 있고, 사업화 가능성이 있는 과제 3건을 발굴하여 구체적인 실행 방안 마련• 실행 방안은 간담회 및 별도의 자문을 통해 조율하고 구체화
신규 과제 발굴	<ul style="list-style-type: none">• 대내외 환경 분석, 디자인 정책 환경 및 트렌드 등을 통해 도출된 인사이트를 활용하여 3건 내외 발굴

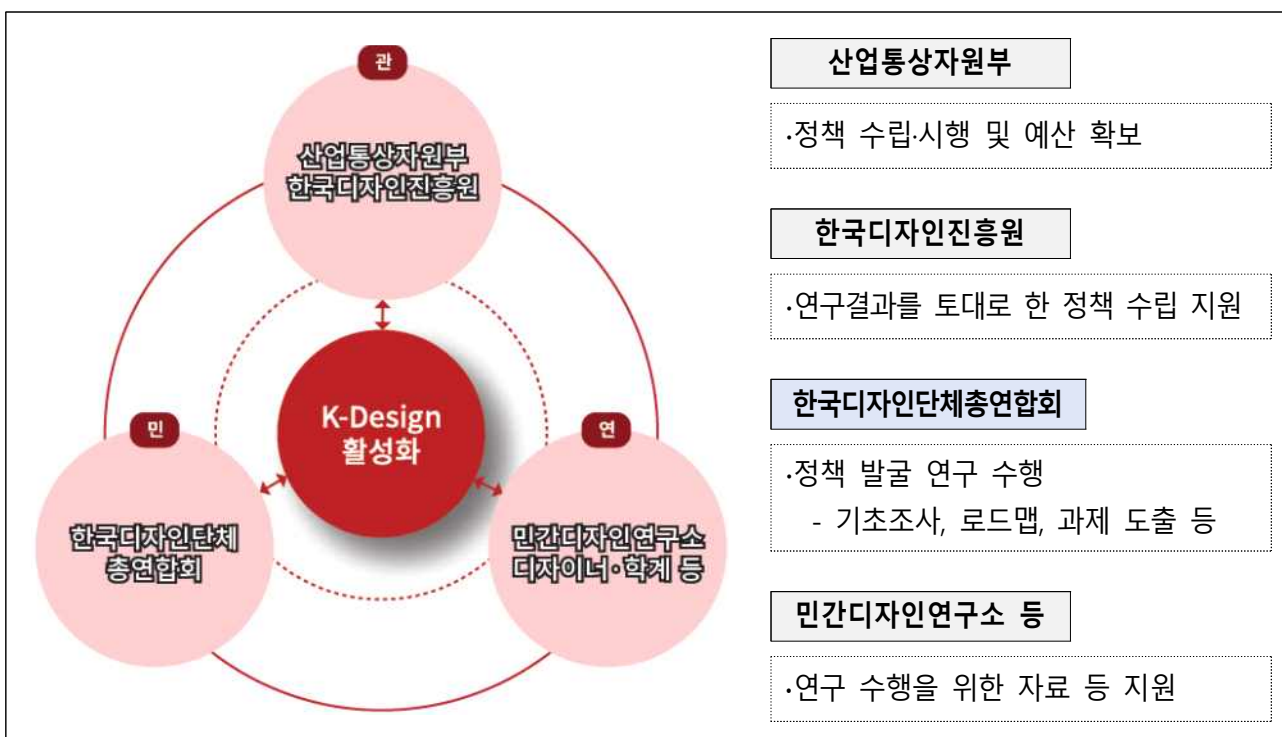
2) 연구 방향

가. 기본 방향

- 대내외 환경 분석, 최신 디자인정책 트렌드, 디자인산업 등을 분석하여 효과적이고 실효성있는 사업화 과제 및 신규 과제 도출
- 다양한 현장의 목소리를 반영하여 디자인계가 원하는 정책 수립을 위한 필요 데이터 제공
- 민·관 협력 체계를 확고히 구축하여 현장 중심의 전략적 연구 수행이 될 수 있도록 노력
- 연구 수행 중 제반 문제점 해결 및 성과의 질 향상을 위해 관련 전문가 자문 병행

나. 연구 수행체계

- 민·관·연이 ‘삼위일체’되는 회전형 협력 체계 구축



- 명확하고 책임있는 업무 분담을 통한 연구의 내실화 도모

구 분	업무분담 내용	특이사항
책임 연구원	·과업수행의 총괄 책임 ·각 부문별 과업의 기술적, 행정적 조정	·과업배분 및 총괄 기획 ·보고서 검토
전문가 자문	·과업 진행 중 발생하는 중요사안에 대한 합리적 해결방안 조언	·과업기간 내 필요 시 추진 ·서면 또는 대면
참여 연구원	·담당업무 수행 ·각 부문별 유사사업의 경험자로 구성	·기초조사, 전략수립, 간담회 등의 세부 연구 추진
업무 지원	·과업에 부수적으로 수반되는 행정업무에 대한 지원	·사업 전반 관리

다. 연구 프로세스

- 1단계 분석 부분과 2단계 전략 도출로 구분하여 연구 프로세스를 정립하고, 이와 더불어 효과적인 아이디어 발굴을 위한 방안도 병행

<연구 프로세스>



<실행력 있는 아이디어 발굴 방안>



라. 연구 일정

구 분	1단계		2단계	
	9월	10월	11월	12월
대내외 여건 분석				
전년도 정책발굴 현황 세부 분석				
국내외 디자인계 동향 조사				
현황 파악 및 기초조사를 위한 간담회				
세부 과제 발굴 및 조율을 위한 간담회				
사업화 및 신규과제 확정을 위한 간담회				
중·장·단기 로드맵 수립				
사업화 과제 및 신규과제 최종 선별				
과제별 세부계획 마련				
최종 의견 수렴				
성과품 제작 및 납품				

II. 환경 분석

1. 거시환경 분석 (STEEP 분석)

종합적인 미래 조망

사회적 요인	<ul style="list-style-type: none"> • 인구 구조의 변화와 사회적 가치의 변화는 비즈니스 및 공공 정책의 패러다임을 바꾸는 중요한 요소로 작용 • 고령화에 대응한 헬스케어 산업의 혁신과 MZ세대의 가치관 변화로 인한 ESG 경영이 계속 확산 • 도시화와 개인화된 소비 트렌드로 인해 스마트 시티와 맞춤형 서비스가 지속적으로 성장
기술적 요인	<ul style="list-style-type: none"> • 인공지능, 6G, 블록체인 등 혁신 기술의 발전은 경제 및 사회 전반에 걸쳐 엄청난 변화 초래 <ul style="list-style-type: none"> * 새로운 기술 기반 산업의 급성장이 예상 • 사이버 보안 및 데이터 프라이버시 문제에 대한 대비 필요
경제적 요인	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 경제와 친환경 산업의 성장이 지속 • 글로벌 공급망 재편이 가속화되면서 자국 중심의 경제 정책이 더욱 강화될 것이며 국가 간 무역 갈등 증가
환경적 요인	<ul style="list-style-type: none"> • 기후 변화의 심화로 인해 재생 에너지 및 탄소 중립 기술이 더욱 중요한 이슈로 부각 • 각국 정부와 기업들은 친환경 기술에 더 많은 투자를 할 것이며, 순환경제 모델이 미래산업의 표준으로 자리매김
정치적 요인	<ul style="list-style-type: none"> • 지정학적 갈등과 보호무역주의의 확대로 인해 국제 무역 및 외교 환경이 더 불확실 • 기후 변화 및 기술 규제와 같은 글로벌 문제 해결을 위한 다자외교와 국제 협력이 더욱 중요

1) 사회적 (Social)

가. 변화 동향

- (고령화 사회 가속화) 한국을 포함한 많은 선진국에서 출생률 감소와 기대수명 증가로 인해 고령 인구 비중이 급격히 증가
 - 한국은 '25년 초고령사회에 진입할 것으로 예상되며, 이는 의료 시스템, 복지정책, 연금제도 등에 큰 압박으로 작용
- (MZ세대의 부상) MZ세대는 디지털 네이티브로 전통적인 소비 패턴에서 벗어나 비대면 및 온라인 쇼핑, 구독 경제를 선호
 - 특히, 환경과 사회적 책임을 중시하는 소비 이행
- (도시화와 1인가구 증가) 도시화의 가속화로 인해 농촌 인구는 감소하고 있으며, 도시 내 1인가구 비율이 크게 증가
 - 이는 주거공간의 소형화, 스마트홈 기술의 수요 증가, 개인 맞춤형 서비스의 확산을 이끄는 요인

나. 미래 전망

- (노령 인구 관리 및 의료 서비스 확산) 고령화는 의료, 간병 서비스 수요 증가로 이어지며, 이에따라 헬스케어 산업의 혁신이 중요
 - 원격 진료, 스마트 헬스케어 시스템, AI 진단 기술 등이 주목
- (ESG 및 지속 가능한 소비 증가) 기업들은 지속 가능성을 고려한 경영을 강화하고, 제품과 서비스에도 ESG 요소가 필수적으로 포함
 - 환경 친화적인 브랜드, 사회적 책임을 다하는 기업일수록 경쟁력을 갖추고 성장

- (스마트 도시 및 주거 형태의 변화) 도시화는 스마트시티 개발을 촉진하고 IoT 기술을 바탕으로 하는 스마트홈, 공유경제 플랫폼 등이 지속적으로 확산
 - 1인가구 증가에 따라 맞춤형 주거 서비스, 소형 주택, 공동체형 주택의 수요도 급증

2) 기술적 (Technological)

가. 변화 동향

- (AI 및 머신러닝의 급속한 발전) 인공지능 기술이 다양한 산업에 적용되고 있으며, 데이터 분석, 예측, 자동화 등에 중요한 역할 수행
 - 특히 자율주행차, 스마트 제조, 금융 등의 분야에서 AI는 필수적인 기술로 자리매김
- (5G, 6G 통신 기술 발전) 5G의 상용화로 초고속, 초저지연 통신이 가능해지면서 스마트 시티, 자율주행, 원격 의료, VR/AR 등이 활성화
- (블록체인과 디지털 자산의 확대) 블록체인 기술은 금융 거래뿐만 아니라, 공급망 관리, 인증 시스템, 의료 데이터 관리 등 다양한 분야에서 활용
 - NFT와 같은 디지털 자산도 예술, 게임, 부동산 등의 분야에서 확산되는 추세

나. 미래 전망

- (AI와 자동화가 주도하는 산업 혁신) AI 기술의 발전은 제조업, 서비스업, 의료 산업을 비롯한 분야에서 자동화의 도입을 촉진
 - 인간의 노동이 필요한 영역이 계속 감소

- (6G 기술로 연결된 초연결 사회) 6G는 5G보다 훨씬 빠른 데이터 전송 속도와 신뢰성 있는 네트워크를 제공
 - 자율주행차, 초실감 미디어, 스마트팩토리 등의 산업에서 새로운 지평을 열 것으로 예측
- (블록체인 기반의 디지털 경제 확산) 디지털 자산의 안전한 거래와 관리가 가능해짐에 따라 NFT와 같은 디지털 자산 시장이 더욱 성장하고, 이를 기반으로 한 경제 시스템도 강화
 - 미래에는 중앙은행 디지털 화폐(CBDC)의 도입 가능성도 높아 질 것으로 예상

3) 경제적 (Economic)

가. 변화 동향

- (인플레이션과 금리 인상) 글로벌 경제가 팬데믹 이후 회복하면서 소비 수요가 급증했으나, 공급망 혼란과 원자재 가격 상승으로 인해 인플레이션이 가속화
 - 미국, 유럽 등의 중앙은행들은 금리 인상을 통해 인플레이션을 억제
- (공급망 재편) 팬데믹과 지정학적 갈등(미국과 중국 간 무역분쟁, 러시아와 우크라이나 전쟁 등)으로 인해 글로벌 공급망의 불안정성 증가
 - 각 국은 자국 중심의 공급망을 강화하려는 움직임 활발
- (디지털 경제와 플랫폼 경제의 확산) 비대면 경제 활동이 급증하면서 디지털 플랫폼을 기반으로 한 경제가 주요한 성장 동력으로 부상
 - 특히 전자상거래, 핀테크, 디지털 콘텐츠 산업이 급성장

나. 미래 전망

- (인플레이션 장기화와 금리 인상에 따른 경기 둔화) 인플레이션이 장기화되면서 소비자들의 구매력 감소와 기업의 비용 증가 가속화
 - 이에 따라 일부 국가에서는 경기 침체 우려가 커질 가능성이 증가
- (글로벌 공급망 재편과 자국 중심 경제 정책 강화) 미국과 중국 간의 무역 갈등 및 유럽의 에너지 위기 등은 글로벌 공급망의 다변화를 촉진
 - 각국은 자국 생산을 확대하고, 중요한 자원에 대한 자급자족 강화
- (디지털 경제의 핵심 동력화) 온라인 플랫폼을 기반으로 한 비즈니스 모델이 전통적인 비즈니스를 대체하는 현상이 가속화
 - 핀테크, 전자상거래, AI 기반 서비스 등이 핵심 성장 동력으로 작용

4) 환경적 (Environmental)

가. 변화 동향

- (기후 변화의 가속화) 전 세계적으로 기후 변화의 영향이 더 빈번해지고 극심
 - 폭염, 홍수, 가뭄 등의 극단적인 기상 현상이 지속적으로 발생하면서, 각 국은 기후 변화 대응 방안을 강화
- (재생 에너지로의 전환 가속화) 탄소 중립 목표를 달성하기 위해 태양광, 풍력, 수소 등 재생에너지의 비중이 빠르게 증가
 - 각 국 정부와 기업들은 화석연료 의존도를 줄이고, 재생에너지 투자 확대
- (자원 순환 경제와 ESG 경영 확대) 자원 고갈 문제와 폐기물 증가에 대응하기 위해 순환 경제가 주목받고 있으며, ESG 경영이 기업들에게 필수적인 요소로 자리매김

나. 미래 전망

- (기후 변화에 대한 적극적인 대응과 규제 강화) 글로벌 기후 협약을 기반으로 각 국은 더 강력한 환경 규제를 도입할 것으로 예상
 - 탄소 배출권 거래 시장이 더욱 확대되며, 기업들은 탄소 배출량을 줄이는 기술에 더욱 많은 투자 추진
- (재생 에너지 및 친환경 기술의 주류화) 태양광, 풍력, 수소 경제의 확산이 더욱 가속화
 - 친환경 기술과 탄소 포집 기술의 상용화도 빨라질 것으로 예측
- (순환 경제 모델의 확산) 자원 재활용과 재사용을 기반으로 하는 순환 경제 모델이 기업 경영의 중심으로 자리잡을 것으로 예상
 - 플라스틱 대체재와 같은 친환경 소재의 수요도 증가

5) 정치적 (Political)

가. 변화 동향

- (지정학적 갈등의 심화) 미국과 중국 간의 패권 경쟁, 러시아-우크라이나 전쟁, 중동 분쟁 등으로 국제 정치의 긴장이 지속
 - 이러한 갈등은 무역 제재, 외교적 단절 등을 이어지며 글로벌 경제에도 악영향
- (내셔널리즘과 보호무역주의의 강화) 여러 국가들이 자국 산업을 보호하기 위해 보호무역 정책 강화
 - 특히 미국과 중국 간의 경제적 긴장은 각 국의 보호주의를 더욱 강화시키고 있으며, 이로 인해 글로벌 무역 질서가 변화

- **(국제 협력 및 다자외교의 필요성 증대)** 기후 변화, 기술 규제, 팬데믹 대응과 같은 글로벌 문제는 국가 간 협력 없이는 해결이 어려운 실정
 - 이에 따라 다자외교의 중요성이 더욱 커지고 있으며, 국제기구와 협력하는 글로벌 거버넌스 체계도 강화

나. 미래 전망

- **(지정학적 갈등의 장기화)** 미국과 중국의 패권 경쟁은 향후에도 계속될 것으로 예상되며 전쟁과 같은 지역적 갈등도 여전히 존재
 - 이는 글로벌 경제 불안전을 지속시킬 것이며, 각 국은 경제 제재와 외교적 전략을 통해 자국의 이익을 보호
- **(보호무역주의와 자국 중심 산업 정책 확대)** 각 국이 자국의 핵심 산업을 보호하려는 움직임이 강화되면서, 글로벌 공급망의 재편이 가속화
 - 반도체, 배터리 등 전략적 자원의 자급자족을 목표로 하는 국가가 늘어나고, 기술 및 자원의 무역 규제도 더욱 강화될 가능성이 클 것으로 예측
 - 글로벌 기업들은 현지화된 디자인과 생산 전략을 강화하고, 제품의 지역적 특성을 반영하는 전략이 점점 더 중요 시 될 것으로 예상
- **(기후 변화 및 기술 규제 관련 국제협력 강화)** 기후 변화 대응과 기술 규제에 있어 국가 간 협력의 필요성이 확대
 - 탄소 배출 규제, 데이터 프라이버시 보호, 인공지능 윤리 규범 등에 대한 국제 협약이 활성화
 - 다자간 협력을 통한 규제 체계도 강화

2. 디자인산업 환경 분석

디자인산업 환경 분석의 총론

“디자인산업은 빠르게 변화하는 기술 환경과 사회적 요구에 대응하여 기술 융합, 지속 가능성, 경험 중심, 현지화 전략, 지식재산 보호라는 다섯가지 축으로 발전”

디지털 기반의 혁신 가속화	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 자동화는 반복적인 작업을 줄이고, 디자이너가 창의적인 업무에 더 집중할 수 있는 환경 조성 • 디지털 트윈과 같은 혁신 기술이 도입되면서 실시간으로 제품과 디지털 데이터를 연동하여 더욱 정교한 디자인이 가능해질 것으로 예상
지속 가능한 디자인 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 친환경 소재와 순환 경제를 고려한 디자인이 주류 • 이는 단순한 소비재뿐만 아니라 산업 전반에서 중요한 고려 요소가 될 것이며 에코디자인 기반의 설계가 더 많은 제품에 적용
경험 중심의 서비스 디자인 확산	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 서비스에서 개인화된 경험 제공이 브랜드의 차별화 포인트로 부각 • 향후에는 감정 인식 기술과 결합하여 더욱 고도화된 맞춤형 경험이 가능해질 것으로 예측
현지화된 글로벌 전략	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌 시장을 타깃으로 하되 각 지역의 문화적 특성을 반영한 현지화 디자인 전략이 필요 • 각 국 소비자의 니즈에 맞춘 디자인을 도입하여 경쟁 우위 확보
지식재산권(IP) 보호 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌화에 따른 디자인 도용 및 모방 문제가 대두 • 향후 IP 포트폴리오 관리가 디자인기업의 중요한 전략이 될 것으로 예상

1) 디지털 전환과 기술 융합

가. 핵심 트렌드

- 디지털 혁신은 디자인산업 전반에 가장 큰 영향을 미치는 요인
- AI는 디자인 과정에서 데이터 분석과 최적화 작업을 자동화하여 디자이너의 생산성을 높이는데 일조
 - 또한 빅데이터와 결합된 AI 알고리즘은 시장 트렌드를 예측하고 고객 맞춤형 디자인을 제공하는데 유용하게 사용
- IoT는 제품 간 연결성을 높여 스마트 기기 설계와 UX 개선에 활용
- 클라우드 기반 협업 도구는 글로벌 디자인 협업을 더욱 원활하게 만들어 디자이너들이 시간과 공간의 제약없이 작업할 수 있도록 지원

나. 주요 사례

- (AI 기반 디자인 플랫폼) Adobe의 AI 도구인 Sensei는 사진, 디자인 작업에서 반복적인 작업을 자동화하여 생산성을 향상
- (3D 프린팅의 확대) 자동차, 의료기기 설계에서 3D 프린팅이 사용되며 프로토타이핑 및 맞춤형 설계에 혁신 가속화
- (VR/AR) 가상 현실과 증강 현실을 사용한 공간 디자인, 제품 시뮬레이션 등이 일반화되는 추세

다. 미래 전망

- AI 디자인 도구의 대중화로 인해 디자인 자동화가 더욱 진화하고 디자이너는 더 창의적인 부분에 집중

- 디지털 트윈 기술이 발전하며 물리적 제품과 디지털 데이터를 실시간으로 연결하는 설계가 가능
- 가상 공간에서의 디자인 및 협업이 확산됨에 따라 전통적 오프라인 디자인스튜디오의 역할 축소

2) 지속 가능성과 친환경 디자인

가. 핵심 트렌드

- 환경 규제 강화와 소비자 의식 변화로 인해 지속 가능한 디자인이 디자인산업에서 필수적인 요소로 부각
- 기업들은 제품의 생애주기 동안 발생하는 환경적 영향을 최소화하기 위해 친환경 소재 사용, 재활용 및 업사이클링 디자인 강화
- 순환 경제 개념을 기반으로 한 디자인을 통해 자원의 낭비를 줄이고, 제품이 폐기되기보다는 새로운 용도로 재사용되도록 고민

나. 주요 사례

- (페트병 재활용 의류) 아디다스와 같은 글로벌 기업은 재활용 플라스틱을 활용한 제품을 디자인하여 지속 가능성을 강조
- (순환 디자인) 스웨덴의 H&M은 제품 생산부터 폐기까지 자원을 재활용하고 순환할 수 있는 시스템을 구축
 - 사용 후 반환 프로그램을 운영하여 친환경 디자인을 추구
- (에코디자인 지침) 유럽연합은 에너지 효율이 높은 제품만 시장에 출시되도록 규제하여 에코디자인을 강화

다. 미래 전망

- 환경 친화적 제품 설계는 **법적 필수 사항**으로 될 것이며, 모든 산업에서 **탄소 중립**을 위한 기술 도입이 증가
- 제품이 **다회용, 재활용**이 가능하도록 설계되고 **친환경 인증**이 디자인 선택의 중요한 기준으로 자리매김
- **순환 경제**가 일반화됨에 따라 재사용 가능한 제품, 업사이클링 제품 디자인의 수요가 늘어날 것으로 예측

3) 경험 중심의 디자인 (UX/UI, 서비스디자인)

가. 핵심 트렌드

- 디지털 기술의 발전과 함께 **경험 중심의 디자인**이 지속 확산
- 사용자들은 단순히 제품의 기능적 만족을 넘어서 총체적인 경험을 중시
 - 특히 디지털 서비스에서 사용자 경험을 최적화하는 것이 브랜드의 성패를 좌우

나. 주요 사례

- **(애플의 제품 생태계)** 애플은 하드웨어와 소프트웨어 간의 매끄러운 통합을 통해 사용자에게 **일관되고 직관적인 경험**을 제공
 - 모든 기기가 자연스럽게 **연결**되고, 사용자 경험의 일관성이 유지
- **(넷플릭스)** 사용자의 시청 패턴을 분석하여 맞춤형 콘텐츠 추천을 제공하여 사용자가 보다 개인화된 경험을 느끼게 유도
- **(카카오 서비스디자인)** 카카오는 메신저에서 시작해 결제, 쇼핑, 교통 등 여러 생활 서비스로 확대하며 통합된 사용자 경험을 제공

다. 미래 전망

- 사용자 맞춤형 서비스가 확대될 것이며 **감정 인식 기술**을 활용해 **개인화된 경험**을 제공하는 디자인이 주목
- 디자인씽킹을 통한 사용자 중심 혁신이 더욱 확산될 것으로 보이며, **디자인이 경험 경제에서 중요한 경쟁력**으로 작용
 - * 디자인씽킹 : 인간을 관찰하고 공감하며 문제를 정의하고 프로토타입과 테스트 실패를 반복하여 최선의 답을 찾는 창의적 문제 해결 방법

4) 글로벌화와 현지화(Localization)

가. 핵심 트렌드

- 글로벌화하면서 동시에 각 **지역의 문화적 다양성**을 반영한 현지화 디자인 전략이 필요
- 글로벌 브랜드들은 자국 시장뿐 아니라 다양한 문화와 요구에 맞는 맞춤형 디자인을 도입해 각국 소비자의 니즈에 대응

나. 주요 사례

- **(코카콜라의 현지화 전략)** 국가별 문화에 맞춘 광고 및 패키지 디자인을 채택하여 현지 소비자들의 선호를 반영
- **(맥도날드의 글로벌-현지화 전략)** 전 세계 매장에서 기본적으로 동일한 브랜드 경험을 제공하면서 각 국의 **식문화를 반영한 메뉴와 인테리어 디자인**을 적용
- **(삼성 갤럭시의 다국적 디자인 전략)** 삼성은 글로벌 제품임에도 불구하고 각 국의 **문화와 요구에 맞춘 UI와 기능**을 제공하여 현지화된 사용자 경험을 제공

다. 미래 전망

- 글로벌 디자인 전략이 필수로 자리 잡으며, 각 국의 특성을 반영한 **지역별 현지화 디자인**이 더욱 강화
- 디지털 협업 도구의 발전으로 **다국적 팀 간의 원활한 협업**이 가능해져 글로벌 시장을 타깃으로 한 디자인 작업이 더욱 촉진

5) 지식재산권(IP) 보호와 글로벌 경쟁

가. 핵심 트렌드

- 디자인산업의 글로벌화가 가속화됨에 따라 지식재산권의 중요성도 계속해서 확대
- 특히 **미·중 간의 기술 경쟁**이 심화되면서 디자인 특허와 상표권 보호가 더욱 강화
- 모방 디자인에 대한 제재가 강화되고 기업들은 **IP 전략**을 통해 자산 보호에 집중

나. 주요 사례

- **(삼성 vs 애플 소송)** 애플은 자사의 디자인 특허를 보호하기 위해 삼성과의 대규모 소송전을 벌였으며, 이는 글로벌 디자인 보호의 중요성을 강조한 대표적 사례
- **(World Intellectual Property Organization, WIPO)** 국제적으로 지식재산권을 보호하기 위한 협력이 활발히 이루어지고 있으며, 다국적 기업들이 이를 통해 글로벌 경쟁에서 보호를 받고 있음
- **(한국의 디자인보호법)** 한국은 디자인을 보호하기 위해 법적 기반을 갖추고 있으며, 특허청은 디자인 관련 지식재산권 등록을 지원

다. 미래 전망

- 글로벌 시장에서 디자인 모방 방지를 위한 지식재산권 보호가 강화되고, 국가 간 IP 보호 협력도 더욱 확대
- 디자인전문기업들은 IP 보호 전략을 통해 글로벌 경쟁력을 확보하고, 디자인 특허 포트폴리오를 강화

6) 디자인산업에서 주목해야 할 기타 사항

- (협업 생태계 확장) 디자이너들이 독립적으로 작업하는 것이 아니라 다학제적 협업이 활성화
 - 특히, 스타트업이나 기술 기업들과의 오픈 이노베이션 협업이 활발해지면서 더 다양한 아이디어와 혁신이 가능
- (인클루시브 디자인 확대) 모든 사용자 특히 취약 계층과 장애인을 포함한 다양한 사용자 그룹의 필요를 반영한 포용디자인 확산
 - 유니버설디자인의 연장선상에서 고령화 사회나 장애인 복지 증진 등 사회적 변화에 따라 더 많은 제품과 서비스가 접근성 향상에 초점
 - * 이러한 포용적 접근은 단순한 사회적 책임을 넘어, 새로운 시장 확대 기회로 발전
- (소셜 임팩트 디자인) 디자인을 통해 사회적 가치를 창출하는 프로젝트들이 지속적으로 활발해지는 경향
- (클라우드 기반 디자인 및 협업 도구 확대) 클라우드 기술을 활용한 원격 디자인 협업 도구가 확산되면서, 물리적인 한계를 뛰어넘는 협업 방식이 보편화
 - 디자인 파일의 실시간 공유·수정·검토가 가능한 디자인텔 협업 플랫폼들이 필수적인 도구로 자리잡고 있는 추세
 - * 디자인 툴의 클라우드화는 글로벌 프로젝트 수행 시 중요한 경쟁력 요소

3. 주요 트렌드 분석

글로벌 트렌드 분석의 총론

최근의 트렌드는 “디지털 혁신, 지속 가능성, 사용자 경험 중심의 변화, 새로운 소비 패턴, 안전 및 윤리적 가치를 중심으로 움직이고 있으며 각 산업들은 이러한 흐름에 맞추어 기술을 도입하고 변화에 대응”

기술 혁신과 디지털 전환	<ul style="list-style-type: none"> • (AI와 자동화) 생산성 향상과 비용 절감 • (블록체인 및 Web3) 탈중앙화와 투명성 강조 • (메타버스와 AR/VR) 엔터테인먼트와 교육 분야에서 활용 증가, 새로운 소비와 상호작용 창출
지속 가능한 발전과 기후 대응	<ul style="list-style-type: none"> • (에너지 전환) 재생에너지 사용 확대와 탈탄소화 • (기후 적응 기술) 농업, 건설, 수자원 관리 등에서 기후 변화에 대비하는 기술이 필수화
미래의 모빌리티	<ul style="list-style-type: none"> • (자율주행과 전기차) 자율주행 기술이 성숙 단계에 이르렀으며 전기차 시장은 급성장 • (도시 모빌리티 혁신) 도시 교통의 중요한 요소로 부상
소비자 행동과 시장 변화	<ul style="list-style-type: none"> • (디지털 금융) 핀테크, 블록체인 기반 금융 활성화 • (D2C 모델과 구독 경제) 기업들이 소비자에게 직접 판매 • (경험 중심 소비) 소비자는 소유보다 경험을 중시
사회적 변화와 인간 중심 설계	<ul style="list-style-type: none"> • (젠더 평등 및 다양성) 포용성과 다양성을 중시 • (사용자 경험) 사용자의 편의성과 경험이 중요한 경쟁 요소, 개인화된 경험이 소비자 만족도를 상승시키는 요인
교육과 노동의 변화	<ul style="list-style-type: none"> • (에듀테크와 원격 학습) 디지털 학습 기술이 발전하며 원격 교육과 하이브리드 학습 모델이 주목 * 생애교육과 재교육이 중요해지면서 성인 학습자들의 수요 증가
사이버 보안과 데이터 프라이버시	<ul style="list-style-type: none"> • (보안 위협과 대응) 사이버 공격이 증가함에 따라 정부와 기업은 보안 시스템을 강화 * 개인정보 보호와 관련된 규제가 강화

1) 디지털 전환과 인공지능(AI)

- (Generative AI) ChatGPT, MidJourney와 같은 생성형 AI 도구가 상업, 교육, 의료 등 다양한 산업에 적용
 - 특히 텍스트, 이미지, 영상 생성에서 비즈니스 자동화 및 개인 맞춤형 서비스까지 널리 활용되면서 업무 효율성 및 혁신적인 사용자 경험을 제공
- (자동화 및 디지털화) 인공지능과 로봇 프로세스 자동화(RPA)가 결합되어 기업의 생산성을 높이고 비용 절감이 가능
 - 기업들은 일상적인 업무를 자동화하고 데이터 기반 의사 결정을 강화

2) 지속 가능성(Sustainability) 및 ESG

- (친환경 에너지) 태양광, 풍력 등 재생 가능 에너지원의 사용이 급증하고 있으며, 탄소 배출을 줄이기 위한 정책 및 기술 개발이 활발
 - 특히 EU의 그린 딜과 같은 글로벌 정책은 탄소 중립을 위한 법적·경제적 기반을 강화
- (ESG, Environmental Social Governance) 기업들은 환경 보호, 사회적 책임, 투명한 지배구조를 중시하는 ESG 경영을 채택
 - 투자자들도 ESG 기준에 따라 기업을 평가하고 투자 결정을 내리기 때문에 지속 가능한 경영이 더욱 가속화되는 추세

3) 헬스케어 및 바이오 기술의 발전

- (디지털 헬스케어) 원격 의료, 모바일 헬스 앱, 웨어러블 기기 등 디지털 헬스케어 솔루션이 보편화
 - 코로나19 이후 비대면 의료 서비스가 급증하면서 헬스테크 분야 급성장

- (바이오 테크놀로지) 유전자 편집 기술(CRISPR)과 같은 혁신적인 바이오 기술이 암, 희귀질환 등의 치료법 개발에 새로운 가능성을 열고 있는 상황
- 또한, 개인 맞춤형 의학(Precision medicine)이 발달하면서 환자 맞춤형 치료가 가능

4) 메타버스와 디지털 경험

- (메타버스) 가상현실(VR)과 증강현실(AR)을 결합한 메타버스는 게임, 교육, 직장, 소셜 네트워킹 등 다양한 분야에서 사용
- 가상공간에서의 상호작용이 현실 세계의 경제적 가치 창출과 연결 되면서, NFT(대체 불가능한 토큰)와 같은 디지털 자산의 역할도 커가는 추세
- (디지털 트윈) 현실 세계의 사물, 프로세스, 시스템을 디지털 환경에서 시뮬레이션하는 기술로 특히 제조업, 도시 계획, 항공 우주 등에서 활용
- 문제 해결, 예측 및 최적화 작업이 실시간으로 가능

5) 글로벌 공급망의 재편

- (지역화, Localization) 코로나19와 지정학적 긴장으로 인해 글로벌 공급망이 재편
- 많은 국가들이 필수 산업에 대한 자국 내 생산을 강화하고 있으며, 기업들도 리스크 분산을 위해 공급망을 다변화
- (리쇼어링) 미국, 유럽 등 선진국들은 자국 내 제조업을 활성화하기 위한 정책을 강화하고 있으며, 기술 발전으로 인해 자동화된 공장들이 본국으로 돌아와 지역 경제와 고용에 기여

6) 크리에이터 경제와 경제의 개인화

- **(크리에이터 경제)** 유튜브 등의 플랫폼에서 크리에이터들이 콘텐츠를 생산하며 경제적 수익을 창출하는 생태계가 크게 성장
 - 이들은 광고, 후원, 구독, 상품 판매 등을 통해 수익을 다각화하며 브랜드들도 크리에이터와의 협업을 통해 마케팅을 강화
- **(소비의 개인화)** 소비자들이 맞춤형 제품과 서비스에 대한 요구가 증가하면서 개인화된 소비 경험을 제공하는 기술과 비즈니스 모델이 주목
 - AI 기반의 추천 시스템, 맞춤형 패키징, 개인화된 건강 관리 솔루션 등이 대표적 사례

7) 지능형 모빌리티 (Smart Mobility)

- **(자율주행 기술)** 자율주행차 기술이 계속 발전하고 있으며, 완전 자율주행(레벨5)에 가까운 기술이 상용화를 목표로 개발되고 있음
 - 테슬라, 웨이모(구글의 자율주행 프로젝트) 등 기업들은 자율주행 기술을 통해 운송, 물류, 개인이동수단의 혁신을 이루고자 노력
- **(전기차 및 하이브리드 차량)** 전기차와 하이브리드 차량의 도입이 전 세계적으로 급증하고 있으며, 많은 국가가 내연 기관차의 판매를 중단하고 전기차 보급 확대를 위한 정책 시행
 - 특히 충전 인프라 확장과 배터리 기술의 혁신이 중요한 트렌드로 자리매김
- **(도시 모빌리티)** 마이크로 모빌리티(전동킥보드, 자전거 등)와 같은 소형 전동 교통수단이 도시 교통의 중요한 부분으로 성장
 - 공유 모빌리티 서비스(Uber, Lime, Bird)도 대중화

8) 핀테크와 디지털 금융

- **(디지털 은행 및 핀테크)** 전통적인 금융기관들이 디지털 트랜스포메이션을 적극적으로 추진하고 있으며, 네오뱅크(Chime, Revolut 등)와 같은 디지털 은행이 빠르게 성장
 - 소비자는 디지털 기반의 금융 서비스를 통해 빠르고 간편하게 자산을 관리하고 투자
- **(블록체인 기술과 암호화폐)** 블록체인 기술을 기반으로 한 금융 혁신이 계속되고 있으며, **암호화폐와 디파이**(탈중앙화 금융, DeFi) 생태계는 금융 시스템을 탈중앙화
 - **NFT** 또한 디지털 자산 시장에서 중요한 역할을 하며 예술, 게임, 콘텐츠 분야에서 큰 영향을 미치고 있음
- **(부의 개인화와 소액 투자)** 주식, 부동산, 암호화폐에 대한 소액 투자가 개인 투자자들 사이에서 인기
 - 로보어드바이저나 앱 기반 투자 플랫폼이 이러한 트렌드를 지원하며 금융 민주화가 진행

9) 리테일과 소비 패턴의 변화

- **(옴니채널 쇼핑 경험)** 전통적인 오프라인 쇼핑과 온라인 쇼핑의 경계가 무너지고 있으며, 소비자들은 **통합된 쇼핑 경험**을 기대
 - 온라인으로 주문한 제품을 오프라인 매장에서 픽업하거나 오프라인 매장에서 체험한 후 온라인으로 구매하는 방식이 보편화
- **(D2C 모델의 성장)** 브랜드들이 중간 유통 단계를 거치지 않고, 소비자에게 직접 판매하는 **D2C(Direct to Consumer) 모델이 빠르게 확산**
 - 소셜 미디어 마케팅과 결합된 이 모델은 스타트업과 중소 브랜드들이 빠르게 성장할 수 있는 환경을 제공

- **(구독경제)** 넷플릭스, 스포티파이와 같은 서비스 성공 이후, 소비재 및 서비스 산업 전반에서 구독 모델이 인기
 - 의류, 식품, 뷰티 제품도 구독 서비스를 통해 지속적인 수익을 창출하고 있으며 고객 유지율을 높이는 데 기여

10) 인간 중심 설계와 경험 경제

- **(UX/UI 디자인의 중요성)** 디지털 제품과 서비스가 많아지면서 사용자가 제품을 어떻게 경험하는지에 대한 중요성이 커가는 상황
 - 뛰어난 사용자 경험(UX)은 기업의 성공에 필수적인 요소로 자리 잡고 있으며, 맞춤형 UI와 직관적인 디자인이 핵심 요소
- **(경험 경제)** 물건을 소유하는 것보다 경험을 중시하는 소비자들이 늘어나고 있으며, 특히 여행, 엔터테인먼트, 교육 등에서 경험 기반 소비가 증가
 - 브랜드들은 이러한 트렌드에 맞춰 고객에게 더 깊은 경험을 제공하려는 노력을 강화

11) 기후 기술(Climate Tech)과 탄소 중립

- **(탄소 포집 및 저장, Carbon Capture and Storage)** 온실가스 배출을 줄이기 위한 기후 기술로 대기 중 탄소를 포집하고 이를 지하에 저장하는 기술이 개발
 - 기후 변화 완화 전략의 중요한 부분으로 성장
- **(기후 적응 기술)** 기후 변화에 대비하기 위해 농업, 건설, 수자원 관리 분야에서 기후 적응 기술이 각광
 - 기후에 맞게 설계된 농작물, 친환경 건축 자재, 물 재활용 기술 등이 대표적 사례

- (순환 경제, Circular Economy) 자원 절약과 재활용을 중심으로 하는 순환 경제는 폐기물 최소화와 자원 재활용을 목표로 확산
 - 기업들이 제품의 생산, 사용, 폐기 전 과정을 효율적으로 관리하는 방식이며 이는 지속 가능성 측면에서 큰 영향을 미치고 있음

12) 사회적 변화 및 젠더 다양성

- (젠더 평등 및 포용성) 전 세계적으로 젠더 평등과 포용성에 대한 논의가 활발하게 이루어지고 있는 상황
 - 기업들은 다양성과 포용성을 중시하는 인재 정책을 채택하고 있으며 성별, 인종, 성적 지향 등에서 평등을 추구하는 사회적 변화가 가속화
- (Z세대와 밀레니얼 세대의 가치 변화) 젊은 세대는 환경, 사회적 책임, 다양성에 더 큰 가치를 두고 있으며, 소비자 행동에서도 이러한 가치가 반영

13) 교육의 혁신과 에듀테크

- (원격 교육과 하이브리드 학습) 팬데믹 이후, 원격 교육이 보편화 되었으며 온라인과 오프라인 학습이 결합된 하이브리드 학습 모델이 주목
 - 이는 에듀테크 산업의 성장을 촉진하며, AI 기반 학습 도구, 가상 교실, 개인화된 학습 프로그램 등이 발전
- (생애 교육과 재교육) 디지털화로 인해 작업 환경이 빠르게 변화 하면서 지속적인 재교육과 생애교육이 중요
 - 새로운 기술을 배우고 직무를 전환하려는 성인 학습자들을 위한 교육 프로그램 수요가 증가

14) 사이버 보안 및 프라이버시 보호

- (사이버 보안 위협 증가) 디지털 전환이 가속화됨에 따라 사이버 공격도 증가하고 있으며, 정부와 기업은 이에 대한 대응책 마련에 고심
 - 데이터 유출, 랜섬웨어 공격, 국가 차원의 해킹 위협이 주요 이슈로 계속 부각
- (프라이버시 보호) 개인정보 보호와 관련된 규제가 강화되고 있으며, 유럽의 GDPR(일반 데이터 보호 규정)과 같은 법적 프레임워크가 국제적으로 영향을 미치고 있음
 - 소비자들은 데이터 수집과 사용에 대해 더 높은 투명성을 요구

<최신 주요 트렌드 이미지>

<p>AI로 생성된 '꿈' 모자이크를 벤치에 새긴다</p>	<p>테슬라, 레트로 퓨처리즘 아르데코 스타일의 로보밴</p>
	
<p>스마일 플라스틱</p>	<p>넛지디자인 (안내견 픽토그램)</p>
	

사진 출처 : designdb.com. 한국디자인진흥원

Ⅲ. 정책 및 사례 분석

1. 정부 정책 현황

- 협업, 창의, 상생 등을 기반으로 디자인산업 전면 혁신을 목표로 디자인 진흥 정책 추진
- 민·관 협력을 통해 광범위한 의견을 수렴하고, 현장에서 필요로 하는 실질적인 정책과 사업 마련에 주력
- 디자인과 타 산업 간의 강력한 협업을 확대하기 위한 프로젝트 및 인프라 조성 역점 추진
 - * 교류·협업, 아이디어의 시제품 구현, 사업화, 마케팅을 지원하는 디자인 혁신 공간 조성
- 창의적 디자인을 뒷받침하기 위한 기술을 이해하는 디자이너 양성과 디자인 기업의 맞춤형 스케일업 지원
 - * 스타일링 위주, 단기 프로젝트 중심 → 종합컨설팅, 상품·서비스 개발 등
- 디자인 제값 받기와 권리 보호 문화 정착과 사회·공공 영역의 넋지 디자인 프로젝트 기획
 - * 공정거래 표준계약서 및 대가 기준 적용 확대
- ‘세상에 없는 새로운 개념의 제품·서비스’ 개발을 목표로 기술·디자인 융합형 R&D 추진
 - * 미래디자인 시장 예측 및 로드맵 수립 등
- 정책금융기관, 투자사와 협력하여 디자인 기업의 성장 및 M&A를 뒷받침하는 자본 공급 추진 (IPO, 투자, 융자)
- 디자인전문기업과 수요기업이 활발하게 매칭되고, 함께 성장해나갈 수 있도록 제도적 지원 확대

<우리 정부의 그간의 주요 정책 현황>

구 분	추진 실적
제1차 종합계획 (1993)	<ul style="list-style-type: none"> • 제품디자인 실태 및 전문인력 수요조사 시행 • 국내외 산업디자인 현황 조사 추진 • 디자인 관련 대학생의 현장실습을 정규학점으로 인정 • 중소기업 디자인 개발 본격 지원
제2차 종합계획 (1998)	<ul style="list-style-type: none"> • 이미지DB 등 1,181,118건 제공 • 코리아디자인센터 신축 • 기업현장의 실무디자이너 재교육 강화 • 디자인 창업 활성화 지원
제3차 종합계획 (2003)	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인뉴스 및 포트폴리오 등 60,000건 제공 • RDC(지역디자인센터) 및 DIC(디자인혁신센터) 구축 • 디자인 조기교육 실시 • 국제적으로 인정받는 스타디자이너 발굴 및 육성 사업 도입
제4차 종합계획 (2008)	<ul style="list-style-type: none"> • 중소기업 대상, 디자인컨설팅 확산 • 융합형 디자인대학 육성 • 디자인 원천기술 및 전략적 디자인R&D 지원 강화 • 디자인권리보호 강화를 위한 사업 도입
제5차 종합계획 (디자인발전전략) (2011)	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인을 활용한 사회문제해결 추진 • 키즈디자인, 서비스디자인 등 디자인 新분야 개척 • 한국디자인진흥원내 디자인연구소 도입 추진 • 세계시장 개척에 필요한 인프라 구축 (KIDP 차이나)
제6차 종합계획 (디자인혁신전략) (2016)	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 주도 성장유망기업 타겟팅 및 집중 지원 • 한국디자인진흥원의 ‘국가디자인경영센터’ 化 추진 • 기업의 디자인 수요 기반 확대 및 디자인 주도 스타트업 활성화 • 국제 디자인 페스티벌 개최 및 글로벌 디자인 비즈니스 한류 확산 • 공학·경영학 등 융합형 우수인력 양성
제7차 종합계획 (일자리창출전략) (2019)	<ul style="list-style-type: none"> • 소비재 제조기업 디자인 도약 지원 • 디자인-제조·기술 연계 혁신 생태계 조성 • 디자인 기반 사회적경제 활성화 • 국민이 공감하는 사회·공공서비스 개발 확산 • 디자인 인력 양성 및 투자 확대, 일자리 미스매치 해소

<참고 : 한국의 디자인산업 주요 현황>

※ 참고문헌 : 2023 디자인산업통계조사 (시점은 2022년 1월 1일부터 2022년 12월 31일)

- 추진근거 : 산업디자인진흥법 시행령 제20조의 3항에 의해 매년 시행
- 승인여부 : 통계법 제18조에 의한 승인통계 (제115026호)
- 시 행 처 : 산업통상자원부, 한국디자인진흥원
- 조사대상 : 디자인활용업체, 디자인전문업체, 중앙부처, 지자체
 - * 디자인활용업체 : 디자인산업분류에 해당하는 업체 중 디자인을 활용하는 업체
 - * 디자인전문업체 : 표준산업분류 중 전문디자인업에 해당하는 사업체
 - * 프리랜서(지역별 고용조사), 고등교육(교육 통계) 부문은 타 통계자료 활용
- 모집단 및 조사표본
 - * (디자인활용업체) 151,477/1,886 (디자인전문업체) 20,290/623, (공공부문) 283/266

① 디자인산업 규모

(단위 : 백만원)

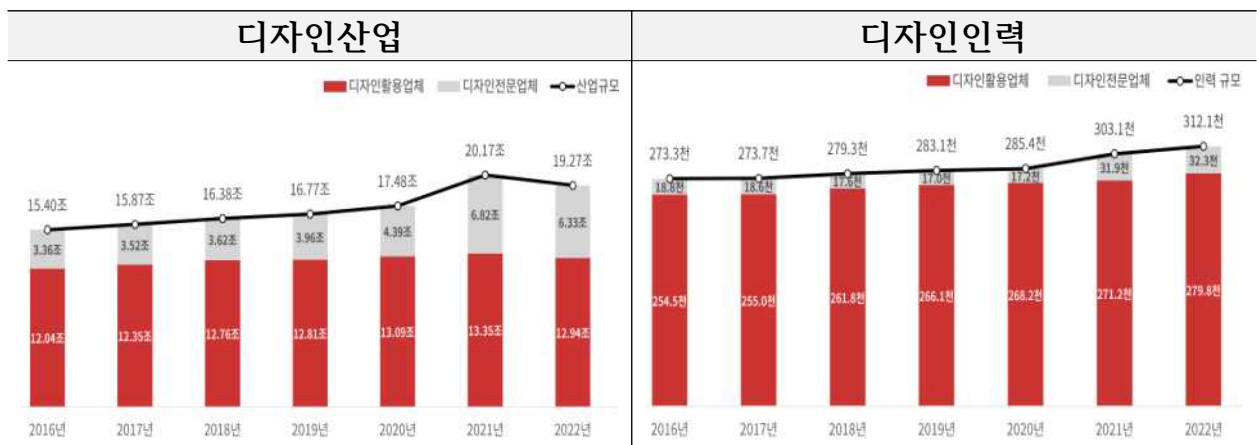
구분	2021년	2022년	증감율
디자인활용업체(a)	13,350,069	12,944,585	-3.0%
디자인전문업체(b)	6,822,054	6,327,086	-7.3%
산업규모(a+b)	20,172,389	19,271,672	-4.5%

② 디자인인력 규모

(단위 : 명)

구분	2021년	2022년	증감율
디자인활용업체(a)	271,230	279,773	3.1%
디자인전문업체(b)	31,888	32,279	1.2%
인력규모(a+b)	303,118	312,052	2.9%

<산업 및 인력 규모 변화 추이>



<참고 : 한국의 디자인산업 주요 현황>

③ 디자인활용률

(단위 : 개, %)

구 분		사업체 수		디자인 활용률
		디자인분류 내 5인이상	디자인 활용업체	
산업 분류 별	디지털/멀티미디어디자인	11,144	7,289	65.4
	패션/텍스타일디자인	10,016	6,246	62.4
	시각디자인	20,018	10,276	51.3
	서비스/경험디자인	87,492	35,148	40.2
	디자인인프라	109,298	42,659	39.0
	제품디자인	51,881	18,330	35.3
	공간디자인	94,211	25,800	27.4
	산업공예디자인	16,472	3,625	22.0
규모 별	대기업	2,823	1,833	64.9
	중견기업	8,775	4,648	53.0
	중기업	61,267	25,968	42.4
	소기업	327,667	116,923	35.7
합 계		400,532	149,372	37.3

④ 디자인활용업체의 분야별 디자인산업 규모

(단위 : 개, 백만원, %)

사업체 수		2022년			전년 대비 증감
		디자인 활용 업체수	평균 디자인 투자 금액	산업 규모	
산업 분류 별	제품디자인	18,330	152.21	2,790,012	-5.1
	디자인인프라	42,659	64.99	2,772,560	-5.4
	서비스/경험디자인	35,148	75.56	2,655,633	3.5
	공간디자인	25,800	89.60	2,311,616	-2.1
	시각디자인	10,276	98.18	1,008,920	-9.4
	디지털/멀티미디어디자인	7,289	93.01	677,946	-5.9
	패션/텍스타일디자인	6,246	79.00	493,413	10.3
	산업공예디자인	3,625	64.68	234,484	-14.2
규모 별	소기업	112,132	63.39	7,108,192	3.9
	중기업	34,169	105.93	3,619,419	-9.8
	대기업	1,201	1,206.90	1,449,265	-15.4
	중견기업	1,879	410.63	767,710	-2.3
합 계		149,372	86.66	12,944,585	-3.0

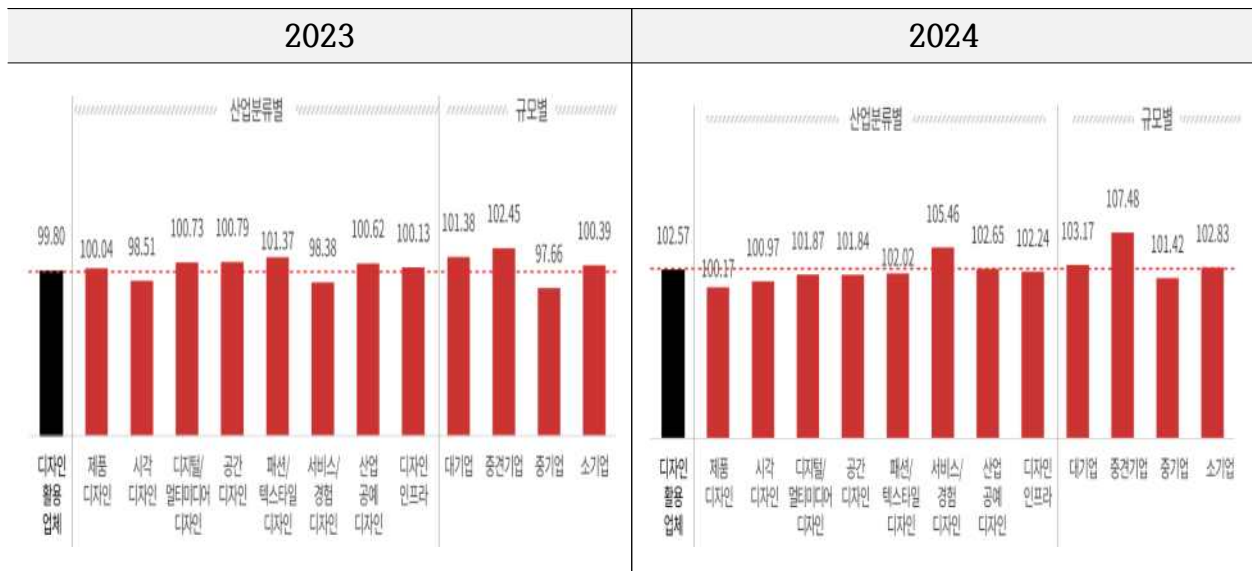
<참고 : 한국의 디자인산업 주요 현황>

⑤ 디자인활용업체의 분야별 디자인인력 규모

(단위 : 명, %)

사업체 수		2022년			전년 대비 증감
		고용업체 평균 디자이너수	활용업체 평균 디자이너수	인력 규모	
산업 분류별	① 디자인인프라	2.65	1.63	69,653	2.1
	② 공간디자인	2.75	2.24	57,710	5.7
	③ 서비스/경험디자인	4.05	1.49	52,497	8.8
	④ 제품디자인	4.27	2.55	46,811	2.2
	⑤ 시각디자인	3.20	1.99	20,496	-4.6
	⑥ 디지털/멀티미디어디자인	2.36	2.20	16,048	-1.3
	⑦ 패션/텍스타일디자인	2.12	1.79	11,192	7.6
	⑧ 산업공예디자인	2.75	1.48	5,366	-13.2
규모별	① 소기업	2.43	1.52	170,377	13.7
	② 중기업	3.88	2.27	77,444	-5.3
	③ 대기업	52.15	14.85	17,836	-21.0
	④ 중견기업	11.19	7.55	14,116	-16.6
합 계		3.05	1.87	279,773	3.1

⑥ 디자인 투자금액



2. 해외 주요국 정책 현황

- (독일) 지속 가능성과 디지털화에 중점
 - 탄소 중립 목표를 달성하기 위해 디자인 혁신을 추진하고 있으며, 자동차 산업과 에너지 절감형 건축 디자인에 반영
- (일본) Society 5.0 정책을 기반으로 디지털 혁신과 인공지능, 사물인터넷 기술을 결합한 디자인 혁신을 추진
 - 특히 헬스케어와 스마트 도시 분야에서 이러한 기술들이 디자인에 접목되어 활용
 - 또한 디자인의 사회적 역할을 강조하는 각종 정책도 추진
- (영국) 디자인카운슬(Design Council)을 통해 지속 가능한 디자인 및 혁신을 장려
 - 특히 녹색디자인 및 저탄소 기술을 중심으로 한 디자인 정책이 확대되고 있으며, 이를 다양한 산업에서 활용
 - 영국은 또한 창조산업과 연계된 디자인 생태계를 구축하는데 더 많은 투자를 시행
- (덴마크) 덴마크디자인센터(Danish Design Centre)를 통해 지속 가능한 도시 개발과 복지 디자인을 중요한 정책으로 추진
 - 공공 공간에서 모두가 평등하게 사용할 수 있는 디자인을 중시하며, 환경 친화적인 건축과 녹색 에너지가 주요 요소
- (미국) 스타트업 및 기술 기업이 중심이 된 디자인씽킹과 사용자 경험을 강화하는 혁신적인 디자인 정책을 추진
 - 디자인과 기술 융합을 통해 산업 성장을 지원하고 있으며, 스마트 도시 및 지속 가능한 제품 디자인에도 많은 투자

- **(프랑스)** 디자인을 **문화와 산업의 중요한 연결고리**로 보고 있으며, 패션 및 가구디자인은 물론 최근에는 **친환경 패키징**에 중점을 둔 디자인 정책을 추진
 - 프랑스디자인진흥회(VIA)를 통해 **순환 경제를 지원하는 디자인 프로젝트**도 강화하는 추세
- **(이탈리아)** 디자인과 **예술적 전통을 결합한 혁신적 정책**을 추진
 - 특히 가구디자인과 자동차디자인 분야에서 세계적인 경쟁력을 갖추고 있으며 최근에는 지속 가능성과 디지털 혁신을 통합한 정책을 통해 디자인 산업의 경쟁력을 유지하고자 노력
- **(핀란드)** 서비스디자인과 사용자 중심 디자인을 중점적으로 추진 하며, 공공 서비스와 민간 서비스 분야 모두에서 디자인씽킹을 강조
 - 헬싱키 디자인 위크(Helsinki Design Week)를 중심으로 다양한 디자인 이니셔티브가 소개
- **(중국)** 빠른 경제 성장을 바탕으로 **디지털 디자인과 스마트 도시**를 중심으로 하는 디자인 정책을 추진
 - 디자인을 혁신의 핵심 요소로 보고 5G, AI, IoT와 같은 첨단 기술을 접목한 **디자인 프로젝트**를 지원
 - 스마트 제조와 지속 가능성을 결합한 디자인 혁신이 주요 정책 방향
- **(싱가포르)** 디자인싱가포르카운슬(Design Singapore Council)을 통해 디자인 주도 혁신을 국가 전략으로 채택
 - 특히 스마트 도시와 공공 서비스 개선을 위한 디자인 프로젝트를 활발히 추진
 - 디지털 전환과 지속 가능한 디자인을 통해 글로벌 허브로서의 경쟁력을 강화

<해외 주요 선진국의 디자인 정책 현황>

국가	주요내용
일본 	<ul style="list-style-type: none"> • ‘디자인경영’을 산업 경쟁력과 이노베이션(기술혁신)의 도구로 정의 • 경제산업성 “쿨 재팬 정책과” (디자인, 패션, 관광, 전시 담당) <ul style="list-style-type: none"> - 디자인을 ‘특정 제조 기반기술’로 지정, R&D 및 시제품 개발, 해외 판로 개척지원 • 일본산업디자인진흥회, 지역디자인센터(18개) 등 디자인 진흥체계 구축
영국 	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 종주국, 정부·왕실에서 국가적 차원의 디자인진흥 주도 (디자인이니셔티브) • 영국 정부 R&D 총괄기관 (Innovate UK) : Design foundation 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 혁신 프로젝트 수행기업에 최대 200만 파운드 투자 • 디자인 카운슬(Design Council) : 국가이미지혁신, 중소기업 디자인 지원 사업 등
덴마크 	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인을 산업과 사회의 혁신동력으로 인식, 디자인 교육을 초중고 필수 교과 지정 • 덴마크디자인센터(’78년 설립, 경제산업부 산하) 3대 목표: 디자인을 통한 그린, 디지털, 사회 전환
미국 	<ul style="list-style-type: none"> • 주정부와 연방 정부기관(NEA)에서 디자인에 지원금 보조 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인 분야(개인, 단체)에 보조금(만불~10만불 내외) 지급 • 민간 디자인단체(미국산업디자이너협회IDSA, 디자인경영원DMI, 기업디자인재단CDF)가 공공 성격의 디자인 사업 수행 (각종 수상프로그램, 워크숍, 장학금제도) • 우수한 대학(Stanford, Northwest, Michigan 등)의 디자인 교육 활발
핀란드 	<ul style="list-style-type: none"> • 사회적 난제 및 정부의 당면과제 해법으로 디자인 육성, Helsinki Design Lab 운영 • 디자인 포럼 핀란드(Design Forum Finland)을 주축으로 비영리조직들과 산업 지원 • 정부 부처 내 디자인 전문인력 고용 프로젝트(Design Exchange Programme) • 순환경제 국가 로드맵(2016-2025): 디자인 수업에 순환경제 개념을 적용(알토대)
중국 	<ul style="list-style-type: none"> • ‘중국제조 2025’에 디자인역량강화, R&D활용, 혁신클러스터 구축, 디자인 교육 관련 발표 • 공업디자인센터(활용기업, 전문기업) 약 300개를 선정하여 기기 설비, 운영비 등 2년간 5백만 위안(약9.5억) 지원 (총 예산규모 2개년 약14.95억 위안(2,840억원), ’21)
싱가포르 	<ul style="list-style-type: none"> • ’16년 싱가포르 국가개발부, 디자인 위원회 공동 ‘Design 2025 Masterplan’ 발표 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인을 통한 경제활성화, 지속가능한 디자인, 디자인 혁신역량 강화 등 • Design Singapore Council은 디자인전문가와 기업을 연결, ‘Innovation by Design’ 프로그램 운영

3. 디자인 활용, 혁신 사례 분석

1) 일본, MUJI → ‘미니멀리즘 디자인과 비용 절감’

- (전략) 제품에 브랜드 이름이나 로고를 사용하지 않고 불필요한 포장과 장식을 없앤 미니멀리즘 디자인이 핵심
 - 제품의 생산 비용을 낮추고, 소비자들에게 가성비 좋은 고품질의 제품을 제공
- (디자인 철학) ‘이것으로 충분하다’는 철학이 기본 바탕
 - 제품의 기능성과 단순함에 중점을 두어 생활에 필요한 본질적인 부분만을 강조
- (제품 설계 과정) 모든 제품 디자인에서 필요 이상의 요소를 제거하여 생산 비용을 절감하고, 유통 과정을 간소화
- (친환경 소재 활용) 재활용 소재나 환경을 고려한 소재를 사용하여 디자인에 있어서도 지속 가능성을 추구
- (성과) 전 세계에 걸쳐 1,000개 이상의 매장을 운영하며 일본을 대표하는 글로벌 브랜드로 자리매김

2) 스웨덴, IKEA → ‘DIY 조립식 가구와 평면 패키징’

- (전략) 소비자가 직접 가구를 조립할 수 있도록 설계된 DIY 조립식 가구를 통해 물류와 생산비용을 획기적으로 절감
 - 특히 평면 패키징은 제품을 효율적으로 포장해 물류 비용을 대폭 줄이는 전략
- (DIY 조립 가이드) 사용자 친화적인 조립 가이드를 통해 소비자가 쉽게 가구를 조립할 수 있도록 지원

- **(평면 패키징)** 조립되지 않은 상태의 제품을 평면으로 포장하여 운송 및 저장 시 공간을 절약하여 물류비 절감
- **(디자인 및 생산 통합)** 전 세계 여러 국가에서 제조된 부품을 중앙에서 조립하는 것이 아니라, 각 지역에서 필요한 부품을 효율적으로 조달하여 비용 절감
- **(성과)** 전 세계 52개국 이상에서 가구를 판매하여 약 500억 유로의 매출을 기록

3) 독일, 폭스바겐 → ‘MQB 플랫폼, 모듈화 생산 시스템’

- **(전략)** MQB 플랫폼은 다양한 자동차 모델을 동일한 플랫폼에서 생산할 수 있는 혁신적인 방식으로, 부품 공용화와 생산 공정의 효율성을 극대화한 전략
- **(부품 표준화)** 폭스바겐 그룹 내 다양한 차종(골프, 아우디 A3 등)이 동일한 설계 구조를 공유하도록 하여 부품을 표준화
- **(공장 유연성)** 폭스바겐의 여러 공장에서 같은 플랫폼을 기반으로 다양한 모델을 생산할 수 있어 생산량 조절이 용이
- **(개발 비용 절감)** 공통 플랫폼을 통해 신차 개발에 소요되는 비용과 시간을 크게 단축
- **(결과)** MQB 플랫폼을 통해 폭스바겐의 생산 효율이 20% 이상 향상되었고 자동차 개발 시간을 대폭 단축

* 현재, 3천만대 이상의 차량이 이 플랫폼을 기반으로 생산

4) 영국, 다이슨 → ‘기술 혁신과 사용자 편의성을 결합한 제품’

- **(전략)** 기존 가전제품의 한계를 극복하는 기술적 혁신을 기반으로 한 디자인을 통해 차별화된 제품 출시

- **(날개 없는 선풍기)** 기존의 선풍기 디자인에서 날개를 제거하고 공기 압축 기술을 적용하여 공기 흐름을 개선하고 안전성을 강화
- **(무선 청소기)** 무선으로 작동하며 배터리 효율을 극대화한 청소기로 청소의 편리성을 대폭 향상
- **(R&D 집중 투자)** 다이슨은 전체 수익의 약 20%를 R&D에 재투자하여 지속적으로 기술 혁신 추진
- **(결과)** 디자인과 기술을 결합한 혁신적인 제품으로 전 세계 가전 시장에서 프리미엄 브랜드로 자리 잡았으며, '22년 기준 매출은 약 80억파운드(약 12조원)를 기록

5) 미국, 애플 → ‘디자인 생태계 구축’

- **(전략)** 하드웨어, 소프트웨어, 서비스가 유기적으로 연결된 디자인 생태계를 구축
 - 아이폰, 아이패드, 맥북, 애플워치 등이 한 시스템 안에서 매끄럽게 연동되도록 설계하여 소비자가 애플 제품을 계속 사용하도록 유도
- **(통합된 UI/UX 디자인)** 모든 애플 제품은 동일한 사용자 인터페이스와 사용자 경험을 공유, 사용자 친화적인 환경 제공
- **(하드웨어와 소프트웨어의 통합)** 아이폰, 아이패드, 애플워치 등 기기 간의 데이터 연동과 기능적 호환성을 극대화해 사용자 편의성 제공
- **(독창적인 제품 디자인)** 아이폰의 미니멀하고 세련된 외관은 애플을 상징하는 혁신적 디자인으로 평가
- **(성과)** 차별화된 디자인 철학과 생태 구축으로 '23년 기준 애플의 브랜드 가치는 3조 달러를 돌파
 - * 아이폰의 디자인 혁신은 스마트폰 시장을 재편

IV. 기본전략 체계

기본전략 체계 도출

- 기초분석(STEEP, 트렌드, 디자인산업 환경, 정책 현황 등)을 통해 나타난 공통 이슈 및 핵심 사안을 발췌하여 과제 선정과 신규사업 발굴을 위한 전략적 근거로 활용

<기본전략 체계 도출 프로세스>



1. ‘STEEP-디자인산업 환경-트렌드’ 간의 상관 관계 분석



2. 디자인계의 목소리

- 한국의 디자인 산업 및 디자인 수준은 글로벌 경쟁력을 갖추고 있음에도, 대국민 디자인 인식은 아직 이에 못미치는 상황
 - 범국민적 디자인 붐 확산을 위한 제도 마련 필요 (ex. 디자인의 날 등)
- ‘세계 Top4 디자인 선진 국가’ 진입을 위해 우리 디자인 자산과 역량과 자산을 결집할 수 있는 인프라 조성 필요
- 디지털 전환이 전 세계적 이슈임에도 디자인산업 현장은 매우 열악하여 이에 대응하지 못하는 상황
 - 정책적 지원 및 예산 등의 현실적 지원이 매우 절실

3. 상관 관계 분석 및 디자인계 목소리에 따른 핵심키워드 도출

- 디지털, 지속 가능성, 친환경, 현지화 전략 등이 공통된 이슈

<중요도에 따른 사업화 가능성이 높은 테마 조명>



<참고 : 통계 분석을 통해 유추할 수 있는 디자인계의 목소리>

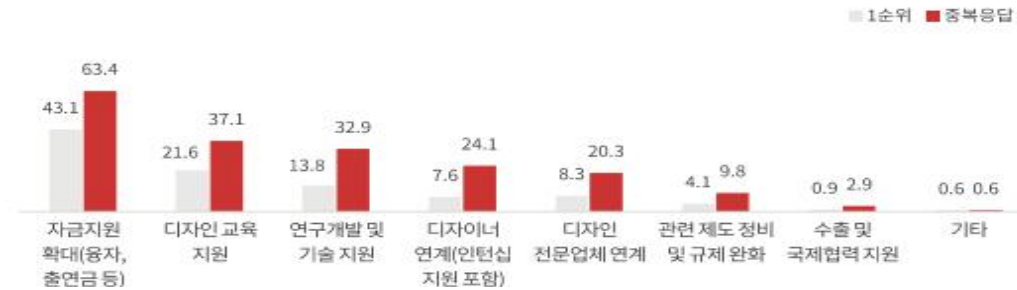
※ 통계 출처 : 2023디자인산업통계 총괄보고서, 한국디자인진흥원

① 디자인활용기업

• 디자인 활용 시 애로사항 (단위 :%)



• 디자인 관련 정부 지원 수요 (단위 :%)



② 디자인전문기업

• 가장 필요한 정부 지원시 애로사항 (단위 :%)



• 해외 진출을 위한 정부 지원 수요 (단위 :%)



V. 단기·중기·장기로드맵 수립 (대상 : '23년 旣 발굴된 15개 과제)

1. 로드맵 총괄표

단기·중기·장기 분류 기준

- 성과 달성 시점, 준비 및 실행 소요시간, 자원 및 인프라 요구 수준, 정책 및 법적 지원 필요 여부 등에 근거하여 분류

구 분	과제명	사유
단기 과제 (5개)	대학생 디자인 재능 공유 플랫폼 구축	신속한 개발 용이
	디자인 인식 제고 프로그램	기존 인프라 활용 가능
	우수디자인제품 글로벌 수출 지원	기존 정책 활용 가능
	국내외 디자인 협력으로 기업 해외 진출	국제 협력 네트워크 활용 용이
	디자인의 날 제정	절차 간단, 공론화 진행 중
중기 과제 (6개)	ESG 및 탄소저감 제품을 위한 디자인 프로세스 플랫폼 구축	기술개발과 기업 참여 필요
	산업 수요 융합디자인 팩토리 교육 사업	산업 협력 및 커리큘럼 준비
	한국디자인교육원 설립	정책적 협의와 예산 확보
	초고령 사회 대응을 위한 생활실험실 운영	다양한 테스트와 연구 필요
	사회혁신디자인센터 구축	정책적 협의와 예산 확보
	디자인 ODA	국제적인 협력과 조율
장기 과제 (4개)	AI, 디지털 트윈 디자인 연구개발	기술개발 난해
	디자인클러스터 조성과 K-STREET	대규모 인프라 구축, 자원 조달
	지역균형발전을 위한 초지역 생활권 형성 및 도시재생	물리적 인프라와 사회적 자원 배분이 필요
	대한민국 국가디자인창의위원회 설립	다양한 부처와의 협의

2. 주요 내용

1) 분류 기준

가. 성과 달성 시점 (Timeline for Achieving Outcomes)

단기 과제	• 실행 후 1~2년 이내에 가시적 성과가 나타나는 과제
중기 과제	• 3~5년 내에 점진적으로 성과가 도출되는 과제
장기 과제	• 성과 도출이 5년 이상 걸리는 과제 * 대규모 인프라 구축이나 지원이 필요

나. 준비 및 실행 소요 시간 (Preparation and Implementation Time)

단기 과제	• 비교적 간단한 준비 과정과 빠른 실행이 가능한 과제 • 법적·제도적 기반이 이미 상당부분 갖춰져 있는 경우
중기 과제	• 준비 및 실행을 위해 상당한 협력과 조정이 필요한 과제 • 설계와 조율에 시간이 걸리지만, 중기적 계획 내에서 실현 가능한 과제
장기 과제	• 대규모 계획 및 실행이 필요 • 법적·제도적 마련부터 협력 기관들과의 협력 구조 구축까지 많은 시간이 요구되는 과제

다. 자원 및 인프라 요구 수준 (Resource and Infrastructure Requirements)

단기 과제	• 최소한의 예산과 인력이 요구되는 과제 • 이미 갖추어진 자원을 활용하여 빠르게 추진 가능
중기 과제	• 일정 수준의 인프라와 자원(예산, 인력, 기술) 필요 • 새로운 시설 건립이나 정책 추진을 위한 기반 요구
장기 과제	• 인프라와 시스템 전반을 구축해야 하는 과제 • 대규모 예산이 요구되거나 기술적·구조적 자원이 필수적

라. 정책 및 법적 지원 필요 여부 (Need for Policy and Legal Support)

단기 과제	<ul style="list-style-type: none"> • 법적 개정이나 새로운 정책 수립이 거의 필요하지 않거나 용이한 과제 • 이미 존재하는 제도 내에서 추진이 가능한 과제
중기 과제	<ul style="list-style-type: none"> • 일정 부분 법적 제도 수정이 필요한 과제 • 법 개정이 필요하거나 새로운 정책이 도입되어야 하지만 중기 내에서 충분히 시행 가능한 경우
장기 과제	<ul style="list-style-type: none"> • 법적 제도 마련과 다수의 이해관계자의 협력이 필수적인 과제

2) 분류 결과

가. **단기 과제** (1~2년 내 실현 가능) : 5개 과제

① 대학생 디자인 재능 공유 플랫폼 구축

- (사유) 기술적 제약이 비교적 적고, 빠르게 개발이 가능하며 대학생들의 참여 유도 등이 용이

② 디자인 인식 제고 프로그램

- (사유) 기존에 있는 홍보 채널이나 플랫폼을 활용해 빠르게 실행이 가능하고 대규모 예산이 불필요

③ 우수디자인제품 글로벌 수출 지원

- (사유) 기존의 각종 수출 지원 정책을 활용하여 사업 추진이 가능하고 즉각적으로 적용할 수 있는 시스템 등이 既 구축

④ 국내외 디자인 협력으로 기업 해외 진출 지원

- (사유) 기존의 국제 협력 네트워크를 활용하여 빠르게 실행 가능

⑤ 디자인의 날 제정

- (사유) 관련 법 개정 등이 비교적 용이하고, 여러 이해관계자와의 협력과 공유가 이미 진행된 상태

나. 중기 과제 (3~5년 내 실현 가능) : 6개 과제

① ESG 및 탄소저감 제품을 위한 디자인프로세스 플랫폼 구축

- (사유) ESG 및 탄소저감 관련 정책과 맞물린 디자인프로세스는 기술적 요구사항과 기업들의 적극적 참여가 필요

② 산업 수요 융합디자인 팩토리 교육 사업

- (사유) 산업과 연계된 맞춤형 교육을 제공하기 위해 기업 협력 및 교육 커리큘럼 준비 등 다수의 절차 필요

③ 한국디자인교육원 설립

- (사유) 교육기관 설립은 예산 마련, 시설 준비, 커리큘럼 개발, 교원 확보 등 시간이 필요하며, 정책적 조율도 중요

④ 초고령 사회 대응을 위한 생활실험실 운영

- (사유) 초고령 사회 대응은 장기적인 연구와 실험을 통해 실질적인 데이터를 축적하고, 정책적 효과를 검증하는 과정이 필요

⑤ 사회혁신디자인센터 구축

- (사유) 다양한 협력 기관과의 조율이 필요하고 센터 운영을 위한 조직 마련과 시스템 구축 등에 상당한 시간이 소요

⑥ 디자인 ODA

- (사유) 국제적인 협력과 조정이 필요하고 준비 과정에 시간 소요

다. **장기 과제** (5년 이상 장기적으로 실현 가능) : **4개** 과제

① **AI, 디지털 트윈 디자인 연구개발**

- (사유) 첨단 기술인 AI와 디지털 트윈을 활용한 디자인 연구는 기술 개발 자체가 복잡하고 시간이 오래 걸리며, 대규모 자원과 연구 인프라도 필요

② **디자인클러스터 조성**과 **K-STREET 구축**

②-1. 디자인클러스터 조성

- (사유) 대규모 인프라를 구축해야 하며, 여러 이해관계자와의 조율도 필요하고 막대한 예산과 법적·제도적 기반 마련에 상당한 시간 소요

②-2. K-STREET 구축

- (사유) 해외 주요 도시에 한국 디자인을 알리는 프로젝트로 현지 협력과 자원 조달, 도시 내 공간 개발이 포함되어 있어 장기적인 기획이 필요

③ **지역균형 발전을 위한 초지역 생활권 형성 및 도시재생**

- (사유) 도시재생 프로젝트는 물리적 인프라와 사회적 자원의 배분이 필요하며, 장기적으로 지역 발전을 목표로 진행

④ **대한민국 국가디자인창의위원회 설립**

- (사유) 국가 차원의 디자인 정책을 총괄하는 위원회 설립은 다양한 부처와의 협의 및 법적·제도적 조율이 필요

<참고 : '23 K-디자인 점프업 포럼 제안 과제 현황>

<p align="center">(1분과) 디지털·지속가능디자인</p>	<p>① AI, 디지털 트윈 디자인 연구개발</p> <p>② 디자인클러스터 및 K-스트리트 조성</p> <p>③ ESG 및 탄소저감 제품 개발을 위한 디자인프로세스 플랫폼</p>
<p align="center">(2분과) 교육 혁신과 인식 확산</p>	<p>④ 대학생 디자인 재능 공유 플랫폼 구축</p> <p>⑤ 산업 수요 융합디자인 팩토리 교육 사업</p> <p>⑥ 한국디자인교육원 설립</p>
<p align="center">(3분과) 디자인 기업 혁신</p>	<p>⑦ 디자인 인식 제고 프로그램</p>
<p align="center">(4분과) 디자인 주도의 사회혁신</p>	<p>⑧ 지역균형발전을 위한 초지역 생활권 형성 및 도시재생</p> <p>⑨ 초고령사회 대응을 위한 생활실험실 운영</p> <p>⑩ 사회혁신디자인센터 구축</p>
<p align="center">(5분과) 디자인 해외 활성화 전략</p>	<p>⑪ 우수디자인제품 글로벌 수출 지원</p> <p>⑫ 국내외 디자인 협력으로 기업 해외진출</p> <p>⑬ 디자인 ODA</p>
<p align="center">(6분과) 국가디자인인프라</p>	<p>⑭ 대한민국 국가창의디자인위원회 설립</p> <p>⑮ 디자인의 날</p>

VI. 既 발굴 과제의 사업화 방안

1. 전년도 정책과제 중 핵심과제 도출 및 사업화 방안

1) 핵심과제 도출

- ☞ 기존의 정책 및 사업과 유사하지 않고, 미래 지향적인 과제 선별
- ☞ 디자인계가 염원하는 상징적인 과제 포함

【핵심과제1】 디자인의 날 제정 및 운영

- (주요내용) 디자인계가 하나된 힘을 모아 디자인산업 발전을 위한 동력을 확고히 가동하고, 디자인 분야에 대한 사회적 인식 확대
 - 디자인의 날 제정을 통해 디자인산업의 법적 지위 명확화
 - 디자이너들의 사회적 기여에 대한 인식 확산
- (도출사유) 100만 디자이너의 오래된 염원이자 상징적 사업
 - * 해외 선진국은 ‘디자인의 날’ 운영으로 디자인의 위상을 공고히 함
 - 아울러, 한국의 디자인산업은 글로벌 수준의 우수한 역량을 확보하고 있음에도 디자인의 산업적·사회적 가치가 인식되지 못하는 상황
 - 미래 핵심산업인 디자인의 중요성을 공론화하고, 제도적 장치 마련이 무엇보다 시급

【핵심과제2】 국가디자인클러스터 조성

- (주요내용) 디자인클러스터는 국내외 디자인기업·교육기관·연구소와 공공시설이 집적된, 경제·교육·문화의 전진기지로서 중요한 혁신 거점
 - 협력과 시너지 창출을 위한 디자인 생태계 집적 시도

- 한국의 디자인 산업 전반을 포괄할 수 있는 국가적 거점 구축
- (도출사유) 디자인클러스터는 21세기 포항제철
 - 산업의 중심축이 중화학공업에서 디자인산업으로 변화하고 있으며, 미래는 ‘스마트기술’과 ‘디자인’이 주도
 - 따라서, 한국의 세계적 기술을 발전시키면서 디자인을 통해 미래 가치와 혁신을 이끌어 낼 구심점이 필요

【핵심과제3】 한국디자인교육원 설립

- (주요내용) 산업과 교육 현장의 괴리 해소 및 창의적 사회 실현을 위한 디자인 문화 확산 도모
 - 디지털 전환 및 기술 융합 시대에 적합한 실무형 전문인력 양성
 - 디자인의 접근성 강화를 위한 전 국민 참여형 프로그램 제공
 - 문제 해결 능력을 갖춘 디자이너, 기업 경영자, 정책 입안자 양성
- (도출사유) 디지털 전환과 융합 기술에 맞춘 실무형 교육 부족 및 글로벌 시장에서 경쟁할 수 있는 혁신적 기업 경영 마인드도 미미

【핵심과제4】 K-STREET 구축을 통한 한국디자인산업의 세계화

- (주요내용) K-디자인을 통해 한국의 전통과 얼을 국내외에 전파하기 위해, 해외 주요도시에 K-STREET 산업 활용 플랫폼 시범 조성
 - 한국의 정체성과 전통에 기반하여 K-디자인을 전 세계에 알리는 융합 공간 창출
 - 디자인, 기술, 산업, 문화가 어우러져 우리의 브랜드 아이덴티티를 각인시키는 역할 수행
- (도출사유) 우리 디자인산업의 우수성을 각인시키고 잠재 시장도 확대

2) 과제별 세부내용 및 사업화 방안

핵심과제1

디자인의 날 제정 및 운영

□ 추진배경

- 현대 산업 환경에서 디자인은 기술과 융합하여 새로운 비즈니스 모델을 창출하고 소비자 경험을 혁신하는 주요 요소로 자리매김
 - 특히 4차 산업혁명과 디지털 경제의 발달에 따라 디자인은 단순한 시각적 요소를 넘어서 산업 전반에 필수적인 경쟁 요소로 작용
- 한국의 디자인산업은 지난 수십 년간 빠르게 성장하여 글로벌 수준의 역량을 확보

한국디자인산업 주요현황

- (시장규모) 19.3조원 (전문인력) 31.2만명 (**글로벌 순위**) 5위 (전문디자인업매출액 기준)
- 디자인산업을 구성하는 플레이어별(공급, 수요, 교육) 현황 ('23년 기준)

① 공급		② 수요		③ 교육
디자인 전문회사 19,465개	프리랜서 43,297명, 1조235억원	디자인 활용기업 14.9만개	정부 지자체 0.25조원	대학 384개 취업률 69.1%

- 그럼에도 한국은 아직 디자인의 산업적·사회적 가치가 충분히 인식되지 못하고 있는 상황
- 따라서, 국가적 차원에서 공론화하고 기념할 수 있는 제도적 장치를 마련하는 것이 급선무

□ 추진목적

- 디자인의 날 제정을 통해 디자인산업의 법적 지위를 명확히 하고 이를 기반으로 정책적·재정적 지원 강화
 - 디자이너들에게 안정적이고 창의적인 활동 환경을 제공할 수 있는 핵심 기반 구축
- 한국 디자이너들의 사회적 기여에 대한 인식 확산 및 위상 향상
 - 디자이너들의 사회적 기여도와 영향력이 국가 차원에서 충분히 인정 받지 못하고 있는 상황
 - 디자인의 날 제정을 통해 디자이너들의 역할을 공론화하고 그들의 사회적 위상을 높이는 것이 필요
- 대내외 환경 변화 및 국제적 흐름에 대응하고 디자인 강국으로서의 입지를 더욱 공고히 하기 위해, 국가적 차원의 지원과 인식 확대 필요

□ 추진체계

- (총괄기관) 산업통상자원부
 - 디자인의 날 제정과 관련된 법안 발의 및 입법 지원 주도
- (협력기관) 국회(산업통상자원중소벤처기업위원회), 행정안전부
 - 국회 : 입법기관으로서 법안 통과 추진
 - 행정안전부 : 국가기념일 지정을 위한 법적 절차 수행
- (실무기관) 한국디자인진흥원
 - 디자인의 날 기념일 지정 및 이후 운영에 있어 실무적 지원 담당
- (민간파트너) 한국디자인단체총연합회
 - 디자이너들의 목소리를 대변하고 디자인계의 협력 강화

<추진 주체별 역할 분담>

<p>산업통상자원부</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 산업디자인진흥법을 기반으로 제정 필요성에 대한 구체적 근거를 마련하여 국회에 법안 상정을 주도 • 디자인의 날 제정을 계기로 새로운 정책적 방향 설정 및 필요 예산 확보
<p>국회 (산업위)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 발의된 법안 논의 및 사회적 필요성 검토 • 입법 과정에서 각 상임위의 협력을 통해 법적 정당성 확보 • 법안 통과 이후, 기념일 운영 및 관리와 관련된 세부적인 시행령을 제정하여 구체적인 실행 계획 마련을 위한 기반 확립
<p>행정안전부</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 「각종 기념일에 관한 규정」에 따라 ‘디자인의 날’을 국가 기념일로 지정하기 위한 공식 절차 이행 • 산업부와 협력하여 기념일 지정에 필요한 행정적 절차 주관 • 기념일 지정 후, 국가기념일 운영 지침에 따라 매년 기념일 행사의 준비 및 진행을 위한 역할 협력
<p>한국디자인진흥원</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인의 날 제정 취지와 관련한 산업적·사회적 가치 창출 분석 보고서 마련 후 법제화 지원 • 제정 이후 매년, 기념일 행사 운영 주도 • 전시회, 세미나 등의 연관 행사 기획 및 운영을 통해 지속적인 이슈화 도모
<p>한국디자인단체 총연합회</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인의 날 제정의 필요성 및 100만 디자이너의 염원 전달 • 디자인의 날 제정에 대한 디자인계 및 관련 산업계 요구 집결 및 산업통상자원부와 국회에 전달하는 소통 창구 • 캠페인 기획 및 이를 통해 사회적 공감대를 형성하는 각종 활동 주도 • 디자인의 날 관련 행사 및 활동에 민간 부문의 참여를 독려 하고 기념일이 지속적으로 활성화되도록 지원

□ 추진방법

○ (1안) 산업디자인진흥법 개정

- 법적으로 명문화하기 위해, 현행 「산업디자인진흥법」 내에 기념일 관련 조항을 추가하여 법 개정 추진
- 산업통상자원부가 법안 발의를 위한 절차를 주도하고 국회는 법안 소위 통과 및 본회의 상정을 추진

<법률안 입안 주요 과정>

① 정부 입법

- 입법계획 수립 → 조사/연구 → 법률안 입안 → 당정 협의 → 관계기관 협의 → 입법 예고 → 법제처 심사 → 국무회의 심의 → 대통령 재가

② 의원 입법 (의원)

- 입법 필요성 인식 → 조사/연구 → 법률안 입안 → 입법 예고 → 의원 10인 이상 찬성 → 국회의장에게 제출

③ 의원 입법 (위원회)

- 입법 필요성 인식 → 법률안 입안 → 위원회 제안 → 국회의장에게 제출

○ (2안) 산업디자인진흥법 시행령 개정

- 신속한 진행을 위해 법 개정 없이 산업통상자원부 주도로 시행령 개정을 통해 기념일 제정

<참고 : 그간의 '디자인의 날' 지정 및 시행 현황>

법제화 등의 제도적 기반이 되어 있지 않아 유명무실하게 운영

- 산업통상자원부와 한국디자인진흥원이 1993년 디자인 원년을 선포하고, 1993년과 1994년 5월 2일을 디자인의 날로 지정했으나 단발성 행사에 그침
 - * 대한민국산업디자인전람회 개최일인 5월 2일을 디자인의 날로 지정
- 이후 2006년 여성디자인의 날, 2020년 디자인의 날 등 단발적으로 제정을 선언하였으나 연속성을 유지하지 못하고 폐기

○ (3안) **국가기념일로 공식 지정**

- 「각종 기념일 등에 관한 규정」 개정을 통한 법제화

- 행정안전부 사전 협의 등의 절차 필요

* 산업과 연관한 각종 기념일 현황

• (상공의 날) 3월 셋째 수요일, (과학의 날) 4.21. (정보통신의 날) 4.22,
(철도의 날) 6.28, (문화의 날) 10월 셋째 토요일, (농업인의 날) 11.11,
(무역의 날) 12.5, (원자력 안전 및 진흥의 날) 12.27

<각종 기념일 등에 관한 규정에 의한 기념일의 지정 기준>

※ 각종 기념일 등에 관한 규정 별표 2. 기념일의 지정 기준(제2조 제2항 관련)

1. 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 날을 기념일로 지정할 수 있다.

가. 국가의 정통성을 확립하는 날 또는 민족정기를 널리 알리거나 호국정신의 뜻을 기리는 날

나. 과학기술·경제발전·국민복지 등 국가 주요 시책에 대한 기틀을 확립하는데 의의가 큰 날

다. 문화예술의 창달과 전통적 윤리가치의 계승·확립을 위해 국민적 인식을 같이 하는 날

라. 국제적으로 인식을 같이하여 기념하고 있는 날

마. 그 밖에 국민적 공감대가 형성되어 기념일로서 지정할 가치가 있는 날

2. 제1호에도 불구하고 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 경우에는 기념일로 지정해서는 안된다.

가. 의의나 성격이 기존 기념일과 유사하거나 중복되는 경우

나. 의의나 성격이 특정 지역, 일부 집단 및 개별 이익단체 등에만 국한되는 경우

다. 지방자치단체 또는 민간에서 주관하는 것이 적합하다고 판단되는 경우

라. 그 밖에 민간 자율성 신장이 요구되거나 순수 민간 분야의 기념일인 경우

□ 해외사례

- (미국 산업디자인의 날) 미국은 3월 5일을 국가 차원의 산업디자인의 날로 지정하고 기념
 - 2015년 미국산업디자인협회 창립 50주년을 기념하여 제정
 - * 첫 기념일에 하원의원 Gerald E.Connolly는 “디자인은 경제에 활력을 불어넣을 뿐만 아니라 모든 면에서 우리의 삶을 개선”한다고 선언

<2022년 미국 산업디자인의 날 기념포스터 및 행사>



- (이탈리아 디자인의 날) 3월 9일을 국가 디자인의 날로 지정하고 기념
 - 2017년 이탈리아 외교협력부가 디자인 진흥을 위해 기획하고 시행
 - 이탈리아의 세계적인 디자이너들이 세계 주요 국가를 방문하여 디자인과 가구 산업, 디자인 성공 요인과 최신 트렌드를 공유하는 행사 개최

<2023년 이탈리아 디자인의 날 기념 포스터 및 한국 방문 행사>



- (국제 그래픽 디자이너의 날) 1991년부터 ICOGRADA의 창립일인 1963년 4월 27일을 국제 그래픽 디자이너의 날로 선언하고 기념
- (세계산업디자인의 날) 2007년 WDO 창설 50주년을 기념하여 6월 29일을 세계산업디자인의 날로 제정

□ 세부내용

① ‘디자인의 날’ 제정을 위한 기본계획 수립

- 배경 및 당위성, 절차, 추진체계 등의 내용이 반영된 기본 계획 마련
- 기본계획 수립을 통해, 관련 부처 및 국회 등 협의 추진

② ‘디자인의 날’ 일자 확정 → 의견 수렴 및 투표로 확정

- 디자인史적으로 역사적 가치 및 의미가 있는 날 또는 한국의 디자인 산업 발전에 일익한 날 등 물색
- 디자인의 날로 공식화할 수 있는 기념일자 후보
 - (1안) 양부일구(해시계) 설치일인 ‘11월 2일’
 - * 사용의 편리함을 통해 인간의 삶을 윤택하게 만드는 디자인의 가치와 부합
 - (2안) 화성성역의궤 완료일인 ‘9월 10일’
 - * 창의적 사고로 도시와 산업을 디자인하고 그 과정을 기록
 - (3안) 제1회 대한민국상공미술전람회 개최일인 ‘8월 3일’
 - * 범국민적 디자인마인드 확산 및 우수디자이너 배출을 위한 공모전 최초 추진
 - (4안) 한국디자인진흥원 설립일 ‘5월 19일’
 - * 한국의 디자인산업 진흥을 위한 정부의 의지 표명의 마중물
 - (5안) 디자인코리아 개막일 ‘매년 11월 첫째주 수요일’
 - * 전 세계 디자이너들의 축제 개막일

1안 : 해시계 설치일

“세종 시기(1434년), 앙부일구(해시계)가 한국 디자인의 시초”

□ 대한민국의 디자인 시초라고 할 수 있는 ‘해시계 설치일’인 「11월 2일」을 기념일로 제안

* 혜정교와 종묘에 1434년 11월 2일 최초 설치

□ 제안 사유 → 디자인의 가치와 목적성에 부합

○ “디자인”은 사용의 편리함을 통해 인간의 삶을 윤택하게 만드는 것

* 디자인이란 아이디어 자체, 혹은 그 아이디어를 발현시키는 기술 또는 방법”

○ “앙부일구”는 하늘을 바라보는 가마솥 해시계라는 뜻

- 가마솥 모양(디자인)때문에 붙여진 이름

- 가마솥 모양으로 디자인하여 햇빛의 그림자 위치를 측정하기 편리하도록 개발·제작

- 백성들이 쉽게 읽을 수 있도록 디자인되어, 디자인의 기본 원칙인 ‘인간의 삶을 윤택하게 만드는 것’에 부합

- 세계에서 유일한 독특한 디자인 개발품
- 그림자를 드리우게 하는 영침이 남쪽 밑에서 북극으로 솟아올라 중앙에 도달하는 구조
- 수평면이 오목한 반구형이 특징



2안 : 화성성역의궤 완료일

“창의적 도시 설계 등 디자인사적으로 의미가 있는 화성의 건립 과정을 기록한 화성성역의궤 집필이 한국디자인의 시초”

□ 디자인적 사고를 바탕으로 한 신도시 설계 및 도시의 핵심 인프라였던 화성을 완료하고 그 과정을 기록한 화성성역의궤 집필이 완료된 「9월 10일」을 기념일로 제안

* 1794년부터 1796년까지 신도시 화성(華城) 성곽의 축조과정을 엮은 9권의 책

□ 제안 사유 → 창의적 사고로 도시와 산업을 디자인하고 그 과정을 기록

- “디자인”을 통해 도시 환경을 새롭게 변모시켰고, 그 당시 신도시라는 창의적 발상으로 백성들의 삶의 질을 높이기 위해 노력
- 특히 설계도, 시공법, 각종 설비·기계, 노동자 임금, 근무일, 거주지 등이 상세히 기록돼, 디자인/도시설계 측면의 가치 풍부

- 한반도에는 2천개가 넘는 성곽이 존재하였으며 그 중 수원화성은 가장 뛰어난 성곽으로 인정받음
- 신도시 화성 성역 전 과정을 기록한 종합 보고서
- 막대한 자금, 치밀한 설계, 근대적 공법 등 당시의 국가 역량이 총동원



3안 : 제1회 대한민국상공미술전람회 개최일

“8월 3일, 대한민국 최초로 디자인 분야 공모전과 전시회 개최”

□ 제1회 대한민국상공미술전람회를 시발점으로 하여 한국의 우수한 디자이너들이 배출되고 산업 현장에서 혁혁한 공로를 세움

□ 제안 사유 → 8월 3일은 한국의 우수 디자이너 배출의 마중물이 된 날

- 대한민국상공미술전람회는 현재 대한민국디자인전람회로 확대되어 지속적으로 추진되고 있으며 2024년 현재 59회째를 맞이하고 있는 명실상부 한국 최대의 디자인 공모전임

4안 : 한국디자인진흥원 설립일

“1970년 5월 19일, 대한민국 정부 차원의 디자인산업 진흥 시발점”

□ 한국의 디자인산업 진흥을 위한 정부의 의지 표명의 마중물인 ‘디자인전문기관 설립일’인 「5월 19일」을 기념일로 제안

* 디자인산업의 체계적인 지원을 위해 한국디자인진흥원 설립

□ 제안 사유 → 공식적인 대한민국 디자인 진흥의 시초

○ “디자인산업”이라는 인식 부여로, 정부 차원의 주도적 진흥의 시작을 알리는 단초 제공

○ 경제 발전과 수출 활성화와 연계, “디자인”을 적극 활용한 계기

5안 : 디자인코리아 개막일

“디자인코리아는 전 세계 디자이너들이 함께하는 한국 최대의 디자인 축제”

□ 매년 11월 첫째주 수요일은 디자인코리아의 개막일로 한국 디자인의 우수성과 디자인 산업의 역량을 전 세계에 알리는 의미있는 날

○ 5개 후보일자를 대상으로 한 투표 결과

- (투표자) 2024 디자인코리아 방문객

- (결 과) 1안 ‘양부일구 설치일’이 708표로 1위

• 양부일구 설치일 (11월 2일) : 708표

• 화성성역의궤 완료일 (9월 10일) : 104표

• 제1회 대한민국상공미술전람회 개최일 (8월 3일) : 480표

• 한국디자인진흥원 설립일 (5월 19일) : 252표

• 디자인코리아 개막일 (매년 11월 첫째주 수요일) : 407표

③ 범 디자인계의 공감대 형성

- 전국의 디자이너 및 관련 기업/단체/협회/학교 등을 대상으로 설문 조사와 공청회를 개최하여 디자인의 날 제정에 대한 의견 수렴
- 아울러, 디자이너들의 염원을 반영하는 캠페인 병행
- 한 목소리를 통해 100만 디자이너의 단합된 힘을 보여주고, 기념일 제정에 대한 당위성 강화

④ 법 제정 이후, 기념일 행사 기획 및 운영

- 전국 단위의 디자인박람회, 컨퍼런스, 워크숍, 체험 이벤트 등을 기획하여 민·관 협력으로 진행

□ 사업화 방안

“디자인의 날” 제정과 연계할 수 있는 사업 추진으로 효과 극대화 도모

① 디자인의 날 제정 홍보를 위한 캠페인

- 한국디자인진흥원과 한국디자인단체총연합회가 공동 추진
- 다양한 온라인 및 오프라인 채널을 통해 광범위한 대중과 전문가 집단을 대상으로 시행
 - 특히 SNS, TV 광고, 라디오, 디지털 플랫폼 등을 활용하여 제정 취지 및 디자인의 사회적 중요성을 강조하는 캠페인 진행
- 디자인계 뿐만 아니라 일반 대중 및 타 산업도 참여할 수 있는 이벤트와 경품 행사 등을 통해 국민적 관심 고취

② 디자인의 날 제정 기념 박람회 및 비즈니스 매칭데이

- 디자인의 날이 단순 기념일에 그치지 않고 산업 활성화 측면에서 실질적 기여를 할 수 있는 기반 마련
 - 글로벌 디자인 트렌드를 소개하는 전시회 또는 디자인 스타트업과 대기업 간의 상생 파트너십을 촉진하는 장 제공

③ 디자인의 날 제정 기념, 디자인 교육 프로그램 운영

- 범국민적 디자인 붐 조성을 위해 전 국민을 대상으로 한 디자인 교육 프로그램을 마련
 - 특히 디자인 조기교육을 위해 초·중·고등학생을 대상으로 디자인의 중요성과 창의적 사고 능력 배양을 위한 특강 추진

④ 공공의 편익과 지역산업 활성화를 위한 디자인 프로젝트와 연계

- 기념일을 계기로 공공을 위한 디자인 프로젝트를 전국적으로 활성화
- 각 지방자치단체와 협력하여 지역 산업 활성화 및 공공의 편익을 높이는 공공 프로젝트 발굴·시행
 - 이를 통해, 국민들의 삶의 질을 향상시키는 동시에 디자인의 실용성을 체감할 수 있는 계기 제공

□ 기대효과

- 디자인의 날을 국가적 차원에서 제정하고 기념함으로써, 한국의 독창적 디자인이 중요한 자산으로 인식되어 글로벌 시장에서 더 주목
- 한국 디자이너들의 기여와 역할을 기념하고 이를 공론화하는 과정을 통해 사회적 위상이 한층 강화

- 사회 전반에 디자인이 미치는 **긍정적 영향력**을 널리 알리게 되어, 국민들의 **디자인에 대한 인식**이 크게 개선
- 디자인의 날을 계기로 **정부와 민간의 지원**이 **확대됨**으로써, 디자인 관련 기업의 매출 증대와 고용 창출에 기여
- 또한, 디자인의 위상에 걸맞는 **생활 밀착형 디자인**을 통해 산업 혁신, 공공서비스 개선, 환경 문제 해결 등 **사회적 가치**를 창출할 수 있는 기회 제공

□ **필요예산 : 40억원**

(단위 : 억원)

구분	내역	예산(안)
법안 제정 및 입법 활동	<ul style="list-style-type: none"> • 법안 발의 및 입법을 위한 조사연구비 (1억원) • 국회 상임위원회, 디자인계 협력을 위한 협의 및 회의 등 (1억원) 	2
홍보 캠페인	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인개발비 (1억원) <ul style="list-style-type: none"> * 포스터, 광고, 인쇄물, 기타 장치물 등 • 홍보물 제작 (3억원) • TV, 라디오 등 광고비 (2억원) • 캠페인 진행 및 운영비 (7억원) 	13
박람회 및 비즈니스 매칭	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인산업박람회 (14억원) • 비즈니스 매칭데이 (1억원) 	15
디자인 교육 및 공공 프로젝트 지원	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 교육 (1억원) • 공공 프로젝트 지원 (9억원) <ul style="list-style-type: none"> * 단, 공공 프로젝트는 해당 지자체와 5:5 매칭 	10

□ 추진배경

- 산업의 중심축이 중화학공업에서 디자인산업으로 변화
 - 이를 중심으로 기술과 창의력이 융합된 혁신적 산업구조로 전환
 - 특히, 4차 산업혁명에 따른 AI·IoT·AR/VR 등 첨단 기술과 디자인의 융합은 경제적 가치를 극대화
- 따라서, 우리 대한민국이 보유한 세계적 기술을 그대로 발전시키면서 디자인을 통해 새로운 가치를 창출해 나갈 새로운 전략이 요구됨
- 또한, 한국의 디자인산업은 수도권 중심으로 뿔뿔히 흩어져 있어 협력과 시너지 창출이 어려운 실정
 - 디자인 관련 인프라 및 산업이 한 곳에 집약되지 않아 다양한 산업 간의 융합과 혁신이 매우 제한적
- 이를 해결하기 위해 디자인산업 전반을 포괄하는 국가적 거점 필요

□ 추진목적

- 세계 최고의 국가디자인클러스터 허브 조성
 - 서구 중심의 디자인트렌드를 한국 중심의 K-디자인트렌드로 전환
- 디자인산업의 집적을 통해 K-디자인 생태계 창조
 - 세계적인 디자이너·혁신제품의 탄생, 글로벌 디자인 Biz의 중심, 미래 트렌드 등의 주도
 - 디자인 정보화 지식의 세계적 발신지, 세계 디자인 시장 장악

- 디자인 연구 및 개발, 기술 발굴, 교육, 창업 지원 등을 통해 지속 가능한 디자인 생태계 조성
- 다양한 산업과의 융합을 통해 새로운 비즈니스 모델 창출
 - 디자인과 기술의 결합을 통해 혁신적인 제품과 서비스를 개발함으로써 고부가가치 창출과 산업 전반의 발전을 이끌어내는데 기여
 - 산·학·연 협력 체계를 강화하고, 장기적으로 안정적인 산업 발전을 도모

□ 추진체계

- 국가디자인클러스터 구축을 위해 정부, 지자체, 공공기관, 민간협회, 기업, 학계, 디자인계가 광범위하게 참여하는 통합적인 체계 정립 필요
- 산업통상자원부를 주무부처로 한 ‘국가디자인클러스터 추진위원회’ 구성 및 운영
 - (구성) 심도있는 논의 및 실효성 확보를 위한 다각적 협의체

정부	• 산업통상자원부, 국토교통부, 기획재정부 등
기관	• 한국디자인진흥원 *부산디자인진흥원, 대구경북디자인진흥원, 광주디자인진흥원, 강원디자인진흥원, 대전디자인진흥원 등 지역 전문기관도 참여
지자체	• 부지 선정 확정 후 해당 지자체 참여
민간	• 한국디자인단체총연합회, 디자인전문기업, 디자인대학, 제조기업, 기타 전문가 등

- (역할) 국가디자인클러스터 추진과 관련된 정책 및 집행의 최고 의사결정 기구
- (운영) 정기 회의를 통해 추진 상황을 점검하고, 중요 안건 결정
 - * 위원회 산하에 세부 전담분과 설치 → 부지 개발, 인프라 구축, 콘텐츠 기획, 글로벌 협력 등

○ 실무 총괄 및 실행을 위한 ‘총괄기획·운영팀’ 별도 운영

- (구성) 한국디자인진흥원을 중심으로 실무 전문가로 구성
 - * 분야별 전문가 15명 내외로 구성하고 기획팀과 운영팀으로 구분
- (역할) 국가디자인클러스터 조성의 전반적인 실행 계획 수립 및 추진
- (운영) 기획 및 실행을 위해 1년간 한국디자인진흥원 내 구축

<추진 주체별 세부역할 분담>

<p style="text-align: center;">추진위원회 (산업통상자원부 등)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 국가디자인클러스터 조성 및 운영 방향 설정 • 주요 정책 의사 결정 및 자문 역할 수행 • 국가디자인클러스터 조성을 위한 필요 예산 확보 • 클러스터 사업의 추진 현황과 성과를 평가하고 발전 전략 수립을 지원 • 지자체와의 협력 방안 검토 및 실행 지원
<p style="text-align: center;">총괄운영팀 (한국디자인진흥원 등)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 국가디자인클러스터 조성을 위한 전반적인 실행 계획 수립 및 추진 방안 마련 • 사업 예산 관리 및 배분 • 추진위원회와 각 주체 간의 원활한 소통과 협업 조율 • 개발 진행 상황 모니터링 및 문제 해결 조력 <p>※ 특히, 한국디자인진흥원은 전반적인 기획 및 실행의 주체로서 클러스터 구축 및 운영을 담당 (향후 디자인연구, 개발, 교육, 기업지원 등의 프로그램 운영)</p>
<p style="text-align: center;">지방자치단체</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 부지 제공 및 지역 인프라 확충을 위한 협력 • 지역 경제 활성화를 위한 인센티브 제도 마련 및 관련 행정 지원 • 국가디자인클러스터 조성 이후 지역 내 디자인산업 생태계 구축을 위한 지속적인 지원 및 관리 • 지역 내 기업 및 기관과의 협업 유도 및 네트워킹 기회 제공

□ 추진방법

- 중앙정부, 지자체, 공공기관, 민간협회/단체, 기업 등이 주축이 된 추진협의회 우선 구성을 통한 사업 방향 설정
- 사업 방향 설정 후 ‘국가디자인클러스터 추진위원회’ 발족 및 운영
 - 하부 조직인 ‘총괄기획·운영팀’을 즉시 구성하여, 기본계획(안) 수립
- 기획·기본계획·도시설계·마스터플랜 수립·시공 등을 총괄하여 관리할 수 있는 역량있는 총괄 PM(Project Manager) 위촉
- 부지 선정을 위해, 지자체 유치 추진 및 최종 입지 확정
 - 부지는 교통 편의성, 집적의 용이성 등을 위해 수도권 지역 우선 접촉

— <수도권 지역 활용의 당위성> —

- 수도권은 산업 전반의 인프라가 밀집해 있고, 교통이 편리해 국내외 기업들이 집결하기 용이한 조건을 갖추고 있어, 디자인산업의 허브 구축 시 다양한 산업과의 연계를 통해 새롭고 혁신적인 디자인 생태계 조성 가능

- 국가디자인클러스터 내 입주 수요 판단을 위한 수요조사 시행
- 세부실행 계획 마련 및 타당성 조사 등을 통한 예산 확보
 - * 단, 예산 확보의 실효성 제고를 위해 기본계획 수립 단계부터 관련 부처 접촉 등 우선 추진
- 세부실행 계획을 토대로 마스터플랜 수립, 토목설계, 건축물 실시설계, 도시설계, 시공 등 추진
- 단계별 국가디자인클러스터 조성을 통해 세계 시장 조기 선점을 위한 전략 추진으로 효율성 강화

□ 해외사례

- **(이탈리아, 밀라노)** 밀라노는 세계적인 디자인 중심지로서 가구, 패션, 산업디자인 등 다양한 분야에서 디자인클러스터가 형성
 - 국제적 디자인행사인 ‘밀라노디자인위크’를 비롯한 다양한 디자인 관련 행사를 통해 세계 각국에서 디자이너와 바이어들이 밀집
- **(덴마크, 코펜하겐)** 코펜하겐은 유럽에서 가장 창의적이고 혁신적인 도시 중 하나로 스칸디나비아 디자인의 중심지
 - 디자인과 문화가 융합된 도시로서 다양한 디자인스튜디오, 디자인 전문기업, 디자인박물관 등이 집적
 - ‘코펜하겐 디자인페스티벌’과 같은 행사를 도시 전역에 걸쳐 개최
- **(미국, 샌프란시스코 베이 에어리어)** 베이 에어리어는 기술과 디자인이 결합된 혁신적인 도시로 실리콘밸리와 인접
 - 디자인스튜디오, 스타트업, 기술기업들이 밀집
 - ‘샌프란시스코 디자인위크’와 같은 행사를 통해 디자인 커뮤니티 지원
- **(독일, 칼스루에시의 ZKM)** 칼스루에시와 칼스루에 미술대학의 공동 연구로 탄약공장을 개조하여 디자인클러스터의 일환으로 미디어 아트센터 설립
 - 디자이너 뿐만 아니라 과학자, 주민, 정치인에 이르기까지 모든 영역에서 창의성을 발전시키는 클러스터 구성 전략 모색
 - 기존 건물을 리모델링하면서 예산을 절감
- **(영국, 런던)** 디자인, 콘텐츠, 공연예술, 문화유산/관광 4개 부분에 클러스터 형성 추진
 - 런던의 디자인클러스터 관련 활동은 ‘런던디자인페스티벌’을 통해 국제적으로 홍보

□ 해외 디자인클러스터의 성공사례

① 이탈리아 밀라노 디자인클러스터의 성공배경

- 이해관계자의 다양한 연결을 바탕으로 기업의 경쟁우위는 물론 국가 경제의 경쟁력도 동시에 향상

* ① 디자인&소매점, ② 기관, ③ 이벤트&페어, ④ 재무, ⑤ 제조, ⑥ 교육&훈련, ⑦ 미디어, ⑧ 관광 여행, ⑨ 정부

<밀라노 패션디자인 클러스터 경쟁력>

제품	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 제품 제공 : 의류, 신발, 가방, 향수, 시계, 안경, 주얼리 등 • 생산에 사용되는 단계별 주요 소재 확보: 직물, 가죽, 모피 등 • (공동 생산) 대부분의 원자재가 현지에서 조달되는 오랜 기술의 역사를 가진 제조업체 • (아웃소싱) 세계화가 진행됨에 따라(개발도상국의 인건비 절감) 일부는 패션 하우스, 일부는 2차 라인 생산 아웃소싱 시작
기술	<ul style="list-style-type: none"> • (혁신) 소재의 현재 특성을 개선하고 새로운 소재 개발 • (생산) 첨단 기술을 통해 규모와 범위의 경제 및 효율성 향상 • (배포) 새로운 시장 개척 및 구매 편의성을 높이고 있는 전자상거래 활용 • (마케팅) TV 광고 및 소셜 네트워크 활용
소비자	<ul style="list-style-type: none"> • 럭셔리하고 고품질 제품을 선호하는 패션에 민감한 소비자 공략 • 국내 및 국제 수요 파악 (부유한 관광객 등)

- (디자인박람회와 행사) 세계적인 박람회인 ‘밀라노디자인위크’ 개최
 - 수많은 디자이너와 기업이 모여 전시회, 컨퍼런스, 워크숍 등을 통해 새로운 아이디어와 제품을 소개
 - 이를 통해 밀라노를 디자인의 중심지로 만들고, 세계적인 주목을 받도록 유도

- **(디자인스튜디오와 쇼룸)** 밀라노 디자인 지구에는 다양한 디자인 스튜디오와 쇼룸이 밀집
 - 디자이너들이 자신들의 작품을 전시하고 클라이언트와의 협업을 진행할 수 있는 공간을 제공
- **(디자인 교육 및 연구기관)** 밀라노는 디자인 교육기관과 연구기관이 모여있는 도시로 디자인 분야의 전문가들을 양성하고 혁신적인 아이디어를 발전시킬 수 있는 환경을 제공
- **(디자인 업계와의 협력)** 밀라노 디자인 지구는 디자인 업계와의 긴밀한 협력을 통해 다양한 산업과의 융합을 촉진
 - 이를 통해 새로운 제품과 서비스의 개발 및 마케팅 지원

② 덴마크 코펜하겐 디자인클러스터의 성공배경

- **(디자인 문화)** 코펜하겐은 유럽에서 디자인 문화가 가장 발달한 도시 중 하나로 디자인스튜디오, 디자인박물관 등이 밀집
- **(디자인 행사)** ‘코펜하겐 디자인페스티벌’과 같은 다양한 디자인 행사와 축제 개최
 - 국제적인 디자이너들과 비즈니스 전문가들이 모이는 장을 제공하여 디자인 커뮤니티를 활성화하고 지식 공유를 촉진
- **(지역 특성)** 코펜하겐은 스칸디나비아 디자인의 중심지로서 세계적인 디자인 시장에서 중요한 역할 수행
 - 스칸디나비아 디자인의 특성을 살려 디자인 제품과 서비스를 개발하고 국제시장에 선보이는데 기여
- **(지속가능한 디자인)** 환경 친화적인 제품과 서비스를 개발하고 사회적 책임을 강조하고 수행하는 기업들이 입주

- **(디자인 교육 및 연구)** 디자인학교와 연구기관들이 아이디어를 발전시키고 디자인산업 인재를 양성

<코펜하겐 디자인클러스터 입주기업의 성공사례>

LEGO	<ul style="list-style-type: none"> • 창의적인 디자인과 혁신적인 제품을 통해 세계적으로 인기있는 브랜드로 자리매김 • 고객들에게 창의성과 상상력을 자극하는 제품을 제공하고, STEM 교육을 통해 어린이들의 학습과 성장에도 기여
Bang & Olufsen	<ul style="list-style-type: none"> • 덴마크의 고급음향 기기 제조업체로 고품질의 오디오 제품 등 제조 • 혁신적인 디자인과 고급 재료를 활용하여 소비자들에게 제공
Hay	<ul style="list-style-type: none"> • 코펜하겐 디자인클러스터 내에 디자인스튜디오 운영 • 현대적인 스타일과 기능성을 결합한 가구 및 인테리어 제품을 제공 • 디자인의 혁신성과 창의성을 통해 국제적으로 인정받는 브랜드로 성장

③ 프랑스 Station F 클러스터의 성공배경

- **(데모데이)** 11월 데모데이의 프레젠테이션을 통해 매년 1000개 기업 중 캠퍼스 내 가장 유망한 40개 기업 선정 후 맞춤형 지원
- **(여성 창업자 펠로우십)** ‘다양성 추구’의 측면에서 여성 창업자 펠로우십을 개최
 - 매년 여성 창업자 펠로우십(FFF)에 참여할 잠재력이 높은 여성 창업 스타트업 12개를 선정하여 선도적인 여성 창업자 모델 발굴
 - * 총 스타트업 창업자 중 41.1%가 여성 창업자 보유(공동 창업자 포함)
- **(워크숍)** 글로벌 기업 전문가의 토크 세션, 유럽 최대 규모의 양자 컨퍼런스인 France Quantum 등 다양한 이벤트 및 워크숍 개최

- **(멘토십)** 캠퍼스 내 전용 멘토십 사무실을 조성하여 Apple, Google, Amazon, Qonto 등의 기술기업 전문가와 상담 및 워크숍 제공
- **(자체 네트워크 서비스)** 비즈니스 콘텐츠, 비즈니스 지표 모니터링, 팀원 관리, 워크숍 참여, Station F 내 공간 예약 등을 할 수 있는 'HAL(할)'을 자체 개발하여 입주자 전원에게 무료 제공
- **(거주 지원)** 캠퍼스 도보 10분 거리에 600명 수용 규모의 Co-Living 하우스 'Flatmate'를 '19년에 건설 완료
 - 스타트업의 금전적 측면을 지원하기 위해 1개월치의 보증금만으로 입주 가능
 - * 운동을 할 수 있는 스포츠 센터부터 카페와 바도 거주 공간에 포함

<Flatmate 구성>

Standard	Premium	Couple
2인용, 공용욕실 거실, 주방 공유	1인용, 전용욕실 거실, 주방 공유	1인용, 전용욕실, 추가객실 거실, 주방 공유
월 €499	월 €699	월 €899

- **(스타트업 직종 분포도)** AI 플랫폼부터 E-Commerce까지 다양한 분야의 스타트업이 입주
- **(배출 기업)** Open AI에 이어 두 번째로 큰 규모의 인공지능 플랫폼으로 Hugging Face를 유니콘 기업으로 성장시켰으며, 프랑스 파리의 에너지 공급업체 OneFlash, 학습 게임 기업 Reenbow 등 2천 유로 이상 펀딩을 진행한 스타트업 다수 배출
- **(업계와의 협력)** 스타트업이 참여할 수 있는 멘토십, 워크숍 등을 세계적인 디자인·기술 기업과 협업하여 개최
 - 또한 Google, Notion, Slack, Adobe 등 업무에 필요한 서비스 기업과 제휴하여 할인가로 제공

□ 세부내용

① 필요성 분석

- (새로운 변혁 요구) 물질적 욕망의 충족을 발전의 동력으로 삼는 방식이 지속가능할 것인가에 대한 회의가 제기
 - 기성의 정치·경제 모델에 대한 근본적 재검토 요구
- (혁신적인 문명의 모형을 제시해야 하는 시점) 디지털 기술이 인류의 삶을 근본적으로 바꾸고 있는 가운데, 전 지구적 질서의 재편 필요
 - 자원 고갈과 환경 파괴를 최소화하면서 발전을 지속할 수 있는 새로운 문명의 모형을 제시해야 하는 지점에 서 있음
- (디자인 혁명) 인류의 삶의 방식과 태도를 근본적으로 바꿀 새로운 변혁은 모두 디자인을 기반으로 성과 창출
 - 따라서 지금 ‘새로운 시대를 창조하는 디자인 혁명’이 반드시 필요

② 디자인클러스터의 의미 및 역할

- 디자인산업의 각종 필요요소가 집중되어 있는 협력 네트워크
- 디자인전문기업, 디자인대학, 디자이너, 제조기업, 정부 기관 등이 서로 협력하여 디자인 생태계를 형성·발전시켜 국가 및 해당 지역의 경제 성장을 주도하는데 중요한 역할 수행
- 디자인클러스터는 창의적이고 혁신적인 아이디어와 자원을 공유하여 디자인산업의 성장은 물론 연관 산업의 경쟁력을 향상시키는데 기여하고 혁신을 촉진

<디자인클러스터 구축을 위한 3대 자산>

자산 분류	세부자산	주요사례
경제적 자산	혁신 동력	· 연구기반, 디자인/미디어 등 창조적 분야, 기업
	혁신 촉진자	· 인큐베이터, 엑셀러레이터, 훈련시설 등
	편의시설	· 상점, 식당, 숙박시설
물리적 자산	공공자산	· 공원, 광장, 도로
	민간자산	· 연구공간, 사무실
네트워킹 자산	공식적 회의	· 워크숍, 세미나, 컨퍼런스
	비공식적 회의	· 클러스터 내에서의 일상적 만남

<디자인클러스터의 성공 조건>

- **(협력과 네트워킹)** 다양한 이해관계자들 간의 협력과 네트워킹 촉진 필요
 - 디자이너, 기업, 교육기관, 정부기관 등이 함께 일하고 지식을 공유하여 혁신적인 프로젝트를 추진할 수 있도록 지원
- **(창의적인 환경)** 디자인스튜디오, 전시 및 협업 공간 등을 제공하여 디자이너와 관련 전문가들이 자유롭게 아이디어를 발표하고 실험할 수 있는 환경 제공
- **(교육과 연구)** 디자인 교육 프로그램, 연구 시설, 창업 지원 프로그램 등을 통해 디자이너와 기업의 역량을 향상 시키고 혁신적인 아이디어를 발전 시킬 수 있도록 지원
- **(비즈니스 지원)** 창업 지원, 마케팅 및 홍보 지원, 자금 조달 지원 등을 통해 디자인전문기업들이 성장하고 성공할 수 있는 여건 조성
- **(지역사회와의 연계)** 지역주민들과의 관계형성을 통해 상호 작용을 촉진하고 지역 경제와 문화 발전에 기여함으로써 지역의 지속적인 발전을 도모
- **(글로벌화)** 세계적인 디자인 행사(축제)와 전시회 등에 참여하고 국제적인 협력을 통해 세계시장에 진출할 수 있는 기회 제공

③ 국가디자인클러스터의 컨셉 도출

○ (컨셉) “세계 최고의 디자인클러스터 허브”

- 16억 한·중·일(韓·中·日)의 거대 시장과 문화적 자산을 강점 활용
- 차별화 전략을 통해 밀라노 등 세계 디자인 중심도시들을 능가하는 혁신디자인클러스터 조성

○ (지향점) 집적과 융합을 통해 상승 작용을 일으키는 디자인클러스터

<p>창의와 창조의 집합체이며 생태계</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 세계적인 인재가 모이는 디자인대학, 글로벌 디자인트렌드를 창조하는 디자이너와 디자인 기업 등이 밀집 • 새로운 트렌드를 탄생시키는 기업들과 전 세계의 비즈니스맨이 찾아오는 디자인페어 및 행사가 연중 무휴 개최 • 디자인클러스터의 활동과 트렌드를 세계로 발산하는 미디어들이 포진
<p>집적을 통해 경제 활력을 완성시키는 새로운 인프라</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 요소들의 집적과 융합을 통해 새로운 기업이 탄생되고 벤처·중소기업이 성장하는 생태계 구축 * 디자인기업, 제조기업, 대학, 정책, 페어, 디자이너, 단체, 미디어 등 집적
<p>지속가능한 생태계 창조</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자원 고갈과 환경파괴를 최소화하면서 발전을 지속할 수 있는 새로운 사례를 제시해야 할 필요 • 디자인클러스터를 통한 디지털 기술(IT 등)과 디자인산업의 융합·활용이 우리의 삶의 방식과 태도를 근본적으로 변혁

④ 개발 계획 및 방식 기본방향

- **(개발 계획)** 도시기반 시설, 디자인 관련 시설, 상업시설 등으로 구획
 - 도시기반 시설 : 50%
 - * 녹지, 공원 35%,
 - * 도로, 자전거도로, 상하수도, 문화, 복지, 학교, 공공청사, 체육시설 등 기타 도시기반 시설 15%
 - 디자인 관련 시설 : 45%
 - * 디자인센터, 디자인지원센터, 글로벌디자인센터, 디자인R&D센터, 프로토타입 센터, 디자인교육센터 등
 - 상업 시설 및 기타 시설 : 5%
 - * Biz호텔, 레지던스, 디자인숍, 쇼핑센터, 문화/복지시설 등
- **(개발 방식)** 도시의 공간 구조, 기능 배치, 토지이용 계획 등 개발 기본 개념은 「도시개발법」에 따라 검토
 - 단, 단지 조성 후 토지의 분양, 임대 등 이용계획, 단지 개발 시행자 등 세부적인 방법은 「산업입지 및 개발에 관한 법」 및 「산업집적 활성화 및 공장설립에 관한 법」을 활용하는 것이 유리

- 시행자 측면에서 도시개발법에 비해 유리
 - 입주기업 또는 입주예정자가 시행자가 될 수 있도록 규정
- 지구 내 국공유 토지의 취득이나, 임대에 관한 특별 규정을 활용
 - 임대전용단지에 관한 특례
- 조세 및 부담금의 감면 내용에서도 유리
 - 법인세, 소득세, 종합부동산세 등
- 교육목적에 맞는 특수학교의 설치, 산학융합지구, 지식산업센터 설치 등에서도 각종 지원 내용을 포함하고 있음

<개발 방식과 연관한 법령 검토>

① 「도시개발법」

- 도시의 체계적인 개발과 쾌적한 도시환경의 조성을 통해 공공의 복리 증진을 목적으로 함
- 도시개발에 관한 포괄적이고 일반법적인 성격을 가짐

② 「산업입지 및 개발에 관한 법」

- 산업의 입지를 원활히 공급하고 산업의 합리적인 배치를 통해 국토 개발과 지속적인 산업 발전을 촉진함으로써 국민 경제의 발전을 목표
- 산업단지(공장용지)의 개발을 위한 특별법적인 성격
- 산업단지의 개념 속에서 교육, 연구, 업무, 지원, 정보처리, 유통시설 및 이들 시설의 기능 향상을 위해 주거, 문화, 환경, 공원 녹지, 의료, 관광, 체육 복지시설 등을 집단적으로 설치하기 위한 포괄적인 계획에 따라 지정·개발되는 일단의 단지 개념을 가짐

③ 「산업집적활성화 및 공장설립에 관한 법」

- 산업의 집적을 활성화하고 공장의 원활한 설립을 지원하며, 산업입지 및 산업단지를 체계적으로 관리함을 목적으로 함
- 산업입지 및 개발에 관한 법 중 집적화와 산업단지의 관리에 관한 특별법적인 성격을 가짐

⑤ 필수 필요시설 분석

- (디자인스튜디오) 디자이너들이 작업하고 프로젝트를 수행할 수 있는 공간
 - 창의적인 환경을 조성하고 협업을 촉진하는 역할
- (연구 및 개발센터) 혁신적인 디자인 솔루션 및 기술의 연구 및 개발을 지원하기 위한 시설
 - 디자인전문기업들이 새로운 제품이나 서비스를 개발하고 실험할 수 있는 공간을 제공

- **(전시 공간)** 디자인 작품이나 제품을 전시하고 공유할 수 있는 공간
 - 디자인 커뮤니티와의 소통과 교류를 촉진하며, 새로운 아이디어를 발굴할 수 있는 장을 제공
- **(협업 공간)** 디자인기업, 디자이너, 기업, 대학, 연구기관, 정부기관 등이 함께 모여 협력하여 프로젝트를 수행할 수 있는 공간
 - 다양한 분야의 전문성을 갖춘 인력들이 모여 문제를 해결하고 혁신적인 아이디어를 발전시킬 수 있는 환경을 제공
- **(교육 시설)** 디자이너들의 교육과 연구를 지원하기 위한 시설
 - 디자인 대학, 교육기관, 워크숍 공간 등
- **(기술 지원 시설)** 아이디어와 디자인을 구체화하기 위한 지원 시설
 - 컴퓨터 랩, 프로토타입 제작을 위한 작업실 등
- **(창업지원센터)** 디자인기업 창업을 지원하는 시설
 - 자금, 멘토링, 네트워킹 기회 등을 제공하여 디자인전문기업의 성장을 촉진
- **(시장조사 및 분석 시설)** 디자인 트렌드 및 시장동향을 조사하고 분석하는 시설
 - 디자이너들이 시장에 대한 이해를 깊이 있게 할 수 있도록 지원하는 역할 수행
- **(회의 및 이벤트 공간)** 디자인 커뮤니티가 모여 회의를 개최하거나 이벤트를 주최할 수 있는 공간
 - 네트워킹과 지식 공유를 촉진하며, 클러스터 내외부와의 소통을 강화
- **(인프라 및 편의시설)** 카페, 식당, 의료시설, 오락시설, 판매시설, 주차장 등의 기본적인 인프라 구축 필요

- **(문화시설)** 디자인클러스터와 지역사회의 융화를 위해 문화적 접근도 중요. 이를 위한 주민 및 관광객을 위한 문화/예술 시설, 공원 등의 조성 필요
- **(홍보 및 마케팅 시설)** 디자인클러스터와 입주기업을 홍보하고 마케팅 할 수 있는 전문인력을 위한 사무 공간

⑥ 공간배치 원칙 구상

- 디자인 직접 지원 시설을 중심으로 **방사형 공간 구조** 검토
 - 연구, 실습, 교육, 지원 등 **직접 지원 시설**은 **중앙 집적화**를 통해 활용성 강화
- 녹지 공간과 디자인 정원이 디자인클러스터를 보듬어 둘러싸고 있는 **환상형 공간 구조** 도입
- 자족 도시로서의 기능 확충을 위해 **편의시설** 배치
- 친환경 디자인클러스터 조성을 위해 **보행 중심 연결 구조** 조성
 - 자동차 이용을 최소화하고 자전거 및 도보 이동

<국가디자인클러스터의 공간 구성 기본 방향>



⑦ 수요 판단을 위한 분석

○ 디자인전문기업 현황 : 14,473개사 (2024.9월 현재)

(단위 : 개)

시각디자인	5,485	37.9%
환경디자인	4,211	29.1%
멀티미디어디자인	2,055	14.2%
제품디자인	1,534	10.6%
포장디자인	869	6.0%
서비스디자인	217	1.5%
기타디자인	102	0.7%
계	14,473	100.0%

○ 디자인활용기업 현황 : 149,372개사 (2023디자인산업통계조사 기준)

(단위 : 개)

구 분	종사자 규모별 업체수						계
	5~9	10~19	20~49	50~99	100~299	300이상	
합 계	70,489	41,126	24,337	7,980	4,256	1,185	149,372
제품	7,176	5,220	3,864	1,139	734	197	18,330
시각	5,409	2,592	1,481	465	271	58	10,276
디지털/멀티미디어	3,750	1,989	1,073	244	184	49	7,289
공간	13,990	6,398	3,531	1,033	605	243	25,800
패션/텍스타일	3,083	1,878	962	239	72	12	6,246
서비스/경험	13,902	11,092	6,452	2,238	1,179	285	35,148
산업공예	1,939	934	530	144	73	6	3,625
디자인인프라	21,240	11,024	6,444	2,479	1,137	335	42,659

○ 디자인 전공 졸업생 현황 : 20,382명 (2023디자인산업통계조사 기준)

(단위 : 명)

구 분		졸업자			
		학사	석사	박사	계
전체		19,477	344	561	20,382
학 교 구 분 별	① 대학교	10,866	-	-	10,866
	② 전문대학	7,942	-	-	7,942
	③ 일반대학원	-	344	561	905
	④ 기능대학	555	-	-	555
	⑤ 산업대학	97	-	-	97
	⑥ 각종대학(대학)	17	-	-	17
전 공 분 류 별	① 패션/텍스타일디자인	3,623	14	47	3,684
	② 시각디자인	3,442	10	23	3,475
	③ 공간디자인	3,099	4	31	3,134
	④ 제품디자인	3,037	36	41	3,114
	⑤ 디지털/멀티미디어디자인	2,805	19	30	2,854
	⑥ 디자인일반	1,773	178	344	2,295
	⑦ 산업공예디자인	719	72	27	818
	⑧ 서비스/경험디자인	537	11	15	563
	⑨ 디자인인프라	442	-	3	445

<참고 : 입주 수요 판단을 위한 기초조사 방식 제안>

- (대 상 처) 한국디자인진흥원에 공식 등록된 14,473개사
- (방 법) 이메일 발송 및 전화/대면조사 병행
 - 1차 : 이메일 발송(14,473개처), 2차 : 전화/대면조사 (100대 디자인전문기업)
 - * 서울/수도권 소재 기업 중 매출 상위 100위권 내 기업 대상
- (수 행 처) 디자인 분야를 아우를 수 있는 기관
 - ex. 한국디자인단체총연합회
- (조사항목) 여건, 의향, 일반사항 등
 - 답변자 여건 : 영역, 세부분야, 사업장 위치 등
 - 입주 의향 : 입주 의사, 토지/건물 취득 의사, 원하는 규모 등
 - 입주조합 구성 : 구성의 필요성, 가입 의향 등
 - 일반 사항 : 사업장 점유 형태, 종업원 수 등

⑧ 입주사 유치 : 단, 우수기업 유치를 위해 별도의 입주사 선정 기준 마련

- 국내외 메이저급의 우수 디자인전문기업 유치를 위해 사무공간 및 연구시설 무상 지원 검토

* 단, 무상 지원 기간은 2년 이내로 제한

- 국내 대학 중 수도권 소재 대학 및 디자인 분야 특화 대학 5개 내외를 우선 유치 추진
- 국내 중소기업 중 디자인 역량이 부족하나 성공 가능성이 있는 기업 위주 유치

⑨ 주요 운영 프로그램(안)

- (R&D 및 첨단기술 연구) 디자인과 기술 융합을 위한 연구 공간 제공을 통해 AI 및 VR/AR 기술을 활용한 디자인 혁신 연구 추진
- (산학연 협력 연구 프로젝트) 대학, 연구소, 기업 간의 협력 프로젝트를 통해 실용적인 디자인 개발 연구
- (비즈니스 인큐베이팅) 클러스터 입주 스타트업 대상으로 맞춤형 컨설팅(디자인, 자금, 법률, 특허 등)과 창업 지원 프로그램 운영
- (해외 진출 지원) 국내 디자인전문기업의 해외 진출을 돕기 위한 글로벌 시장 정보 제공 및 진출 전략 지원, 바이어 매칭
- (디자인 아카데미) 디자인 전문 인재 양성을 위한 교육 및 연수 프로그램 운영. 국내외 전문가 초빙 강연 및 실습 진행
- (장기 연수 및 교류 프로그램) 해외 유명 디자인클러스터와 연계한 장기 연수 프로그램 운영을 통해 국내 디자이너의 국제 경쟁력 강화
- (글로벌 디자인 컨퍼런스) 클러스터 내에서 매년 국제 디자인 컨퍼런스를 개최하여 해외 우수 디자이너 및 기업과의 협업 확대

- (디자인 전시 및 세미나) 국내외 최신 디자인 트렌드를 소개하는 전시회와 세미나 개최, 네트워킹 기회 제공

⑩ 기술 이전 및 상품화 지원

- 클러스터 내에서 개발된 디자인 기술을 상업화하여 국내외 기업에 이전하고 기술 이전 후 상용화 지원 위한 맞춤형 컨설팅 제공
- 개발된 디자인 제품을 해외 시장으로 진출시키기 위한 국제 마케팅 및 판로 개척도 추가 지원

□ 사업화 방안

① 국가디자인클러스터 구축 단계별 사업화 추진 방안

- (1단계) 부지 확보 및 기반 인프라 구축
 - 지자체 협력을 통해 25만평 이상의 부지를 확보하고 교통 인프라와 전기, 통신, 하수도 등의 필수 인프라를 설계하고 시공
 - 건축 허가, 환경영향평가 등의 법적 행정 절차를 추진
 - 국내외 글로벌 기업, 디자인전문기업, 대학, 연구소 등과의 협력 파트너십을 체결하여 클러스터 초기단계부터 시너지 극대화를 위한 기반 마련
- (2단계) 핵심시설 조성
 - 디자인센터, 디자인지원센터, R&D센터, 교육센터, 체육시설 등의 핵심시설을 구축하여 사업 기반 확립
 - 디자인전문기업과 스타트업, 대학 등의 입주를 유도하고 이들을 위한 지원 프로그램 운영

- 대학, 연구소, 기업 간의 산학연 협력 프로젝트를 추진하며, 기술 이전 및 상용화를 위한 지원 조직 신설·운영

○ (3단계) 국내외 전시 및 디자인페스티벌 개최

- 클러스터 내에서 매년 국제적인 디자인 엑스포와 관련 산업 전시회를 개최하여, 글로벌 디자인 트렌드를 선도하는 플랫폼으로 육성
- 국내외 기업과 디자이너들을 대상으로 공모전을 개최하고 우수한 디자인과 기술을 클러스터에서 상용화할 수 있는 기회 제공

○ (4단계) 글로벌 디자인 허브로의 확장

- 해외 디자인전문기업 및 우수 연구기관들을 추가 유치하여 국제적인 디자인 허브로 확장
- 한국의 디자인전문기업들이 해외 시장에 진출할 수 있도록 글로벌 네트워킹과 해외 박람회 참가 등을 지원하는 프로그램 확대 운영

② 사업화 전략 및 수익 모델

○ 입주기업 및 대학, 연구소 등 유치

- 공간 임대 및 분양 등을 통한 임대료 수익 창출

○ 디자인 교육 및 컨설팅 서비스 제공

- 다양한 디자인 전문 교육 및 컨설팅 프로그램 운영을 통해 수수료 수익 창출

○ 디자인 특허 및 지식재산권 상용화

- 클러스터 내의 디자인R&D센터에서 개발된 디자인 및 기술을 특허로 등록하고 이를 기업에게 상용화할 수 있도록 지원

③ 후속사업 운영 방안

○ 디자인 R&D 지속 투자 및 연구소 확대

- 클러스터가 성장하면 추가적인 디자인 R&D 투자를 유치하고, 기존의 연구소를 확대하여 혁신적인 연구개발 추진

○ 지속 가능한 디자인 생태계 구축

- 디자인전문기업과 제조기업, 스타트업 등의 장기적인 성장을 도모하기 위해 지속 가능한 비즈니스 모델 개발

* 지속 가능한 디자인 소재, 환경친화적인 디자인 방법론 등을 연구 및 개발하는 프로젝트 지원

○ 글로벌 디자인아카데미 운영

- 클러스터 내에 국제적인 디자인 교육기관을 설립하여 전 세계의 디자이너들이 한국에서 디자인 교육을 받을 수 있도록 지원
- 해외 디자이너와 연구자들을 유치하고, 한국 디자인의 글로벌 위상을 높이는데 기여

○ 디자인 특화 산업단지 조성을 통한 시너지 확충

- 클러스터 주변에 디자인 특화 산업단지를 조성하여 디자인산업과 직접적으로 연관된 제조업, 기술개발 기업들이 함께 협력할 수 있는 기반 마련

□ 유사 사업과의 차별점

○ 전문화된 디자인 융합 중심 클러스터

- 기존 클러스터는 제조업, IT, 첨단기술을 중심으로 형성되어 있으며 디자인은 부가적인 역할에 그치는 경우가 대부분

- 국가디자인클러스터는 디자인을 핵심 비즈니스로 삼아 다양한 산업과 융합하는 방식으로 운영
- 글로벌 디자인 허브로서의 성장 가능성
 - 설계 단계부터 글로벌 시장 진출을 목표로 하고 있으며, 해외 주요 디자인 허브와의 네트워크를 구축하여 국제적인 협업을 강화
- 국내외 공공·민간 파트너와의 긴밀한 협력
 - 유사 사업들은 주로 공공 주도로 진행되었으나, 국가디자인클러스터는 국내외 기업, 연구소, 대학과의 파트너십을 강화하여 다각적인 협력 구조를 구축
- 지속 가능한 비즈니스 모델 개발
 - 다수의 유사 클러스터는 초기 단계에서의 지원과 인프라 구축에만 집중하고 장기적인 운영 및 수익 모델이 미비
 - 국가디자인클러스터는 초기부터 수익 창출과 장기적인 지속 가능성을 고려한 비즈니스 모델을 개발하고 운영

□ 기대효과

- 세계적인 디자인 허브로 성장하여 한국 디자인산업의 위상과 역할을 한층 강화하여 글로벌 디자인 트렌드를 선도하는 국가로 자리매김
- 첨단기술과 디자인이 융합된 클러스터는 국제적 수준의 디자인 연구 및 개발 환경을 제공함으로써 해외 유수의 기업과 전문가 유치
- IT·제조·바이오 등 다양한 산업과의 협업을 촉진하여 새로운 융합 비즈니스 모델을 창출하여 국가 경제 전반의 혁신을 견인
- 클러스터 내 각종 지원센터와 프로그램 등을 통해 디자인전문기업, 제조기업, 스타트업이 안정적으로 성장할 수 있는 환경 제공

- 글로벌 수준의 디자인 인재가 꾸준히 배출되고, 새로운 디자인 트렌드와 기술 개발로 인한 제품의 상용화 지속
- 클러스터 구성과 운영에 따른 고용이 증가하여 신규 일자리 창출과 지역 경제 활성화에도 기여

□ 필요예산 : 3조1천억원

(단위 : 억원)

구분	내역	예산(안)
부지 매입비	<ul style="list-style-type: none"> • 부지 매입 (1조5천억원) *수도권 내 825,000㎡(25만평) 이상 규모 부지 확보 	15,000
인프라 및 부대시설 조성	<ul style="list-style-type: none"> • 도로 및 교통망 구축 및 연결 (2,000억원) • 통신 및 전력 인프라 확충 (1,000억원) • 환경 정비 및 녹지공간 조성 (1,000억원) 	4,000
시설 건설	<ul style="list-style-type: none"> • 첨단디자인센터 (1,000억원) • 디자인R&D센터 (2,000억원) • 글로벌디자인비즈니스센터 (1,000억원) • 디자인지원센터, 창업인규베이팅센터, 프로토타이핑센터, 교육센터 등 (3,000억원) • 호텔, 레지던스, 체육/상업시설 등 (3,000억원) 	10,000
클러스터 운영비	<ul style="list-style-type: none"> • R&D 연구비 (500억원) • 교육 및 연수 프로그램 (300억원) • 비즈니스 지원 프로그램 (200억원) • 국제교류 프로그램 (200억원) • 시설 관리 및 유지 보수 (500억원) • 클러스터 운영 전담인력 인건비 (300억원) 	2,000

□ 추진배경

- 디자인 현장의 경우 학문 중심의 이론 교육이 주를 이루며, **디지털 전환과 융합 기술에 맞춘 실무형 교육은 다소 부족**
 - 디지털 기술 및 신산업 융합 시대에 맞춘 디자인 산업 경쟁력 강화 필요
- 사회 전반적으로는 **다양한 계층을 대상으로 한 디자인 교육 프로그램은 미비하고**, 글로벌 시장에서 경쟁할 수 있는 **혁신적 기업 경영 마인드도 부족**
 - 일반 국민의 창의적 문제 해결 능력 배양 절실

□ 추진목적

- 창의적 사회 실현을 위한 **디자인 문화 확산**과 디지털 전환 및 기술 융합 시대에 적합한 **실무형 디자인 인재 양성**
 - **(디자인 접근성 강화)** 전 국민이 쉽게 참여할 수 있는 디자인 교육 프로그램 제공
 - **(산업 경쟁력 강화)** 실질적 문제 해결 능력을 갖춘 전문 디자이너와 경영자, 정책 입안자 양성
 - * 실무형 교육으로 디자인과 첨단기술(IoT, AR, VR 등)의 융합 능력 배양
 - * 지역 특화산업과 연계한 디자인 솔루션 제안
 - **(사회적 가치 창출)** 디자인을 통한 공공 문제 해결 및 삶의 질 향상
 - * 지역별 문화와 산업적 특성을 반영한 디자인 기반 산업·사회혁신 모델 창출

□ 추진체계

- **민·관 협업 체계 구축**을 통해 실행력 강화
 - 대한민국 국민에게 균등한 기회 제공을 위해 **지역과의 협력도 병행**
 - * 광역시도의 5개 지역디자인진흥원 참여
- **(총괄)** 산업통상자원부
- **(주관)** 한국디자인진흥원, 한국디자인단체총연합회
- **(협력)** 지역별 디자인진흥원 및 해당 지자체
 - * 강원디자인진흥원, 대전디자인진흥원, 부산디자인진흥원, 대구경북디자인진흥원, 광주디자인진흥원

<추진 주체별 세부역할 분담>

산업통상자원부	<ul style="list-style-type: none"> • 총괄 기획 및 운영 방향 설정 • 한국디자인교육원 설립을 위한 필요 예산 확보 • 추진 현황과 성과 평가 • 지자체와의 협력 방안 검토 및 실행 지원
한국디자인진흥원 한국디자인단체총연합회	<ul style="list-style-type: none"> • 전반적인 실행 계획 수립 및 추진 방안 마련 • 사업 예산 관리 및 배분 • 교육 커리큘럼 개발 및 향후 교육 운영 • 교육 대상자 모집 및 확보, 강사 섭외 • 개발 진행 상황 모니터링 및 문제 해결 조력
지역디자인진흥원 지방자치단체	<ul style="list-style-type: none"> • 공간 제공 및 지역 인프라 확충을 위한 협력 • 교육 활성화를 위한 관련 행정 지원 • 디자인 평생 교육 생태계 구축을 위한 지속적인 지원 및 관리 • 지역 내 교육 대상자 유치 및 커리큘럼 고도화

□ 해외사례

① 민간 중심의 디자인 교육 사례

가. 닛폰디자이너학원 (Nippon Designers Gakuin), 일본

- (목표) 1967년 설립된 닛폰디자이너학원은 일본 내에서 실무에 기반한 디자인 인재 양성이 목표
- (분야) 그래픽디자인, 애니메이션 및 캐릭터디자인, 웹디자인, UX/UI, 제품디자인, 인테리어디자인
- (방식) 일본 기업들과의 산학협력 프로그램을 통해 실무 중심 교육 제공, 재학생들은 산업 현장에서 사용할 수 있는 최신 기술과 도구를 습득
- (특징) 국제 학생을 위한 일본어 수업 제공, 1년 과정의 집중 디자인 프로그램도 운영
- (성과) 졸업생들은 일본 국내 대기업과 소규모 스튜디오에 취업하며, 일본의 디자인 산업 발전에 기여

나. 바우하우스 데사우 재단 (Bauhaus Dessau Foundation), 독일

- (목표) 바우하우스는 1919년에 설립된 이후, 디자인과 건축, 공예를 융합하는 혁신적인 접근법으로 유명. 데사우 재단은 이 전통을 계승하며 실험적이고 실질적인 디자인 교육을 제공
- (방식) 단기 집중 과정과 학술 세미나 병행, 학생들은 디지털 기술과 전통적 공예 기술을 함께 배움

- **(특징)** 실습과 이론을 병행한 워크숍 중심 교육, 유럽 및 전 세계에서 온 학생들과의 공동 프로젝트를 통한 글로벌 협업
- **(성과)** 졸업생들은 유럽 내 주요 디자인 기업에서 활동하거나 자체 창업, 바우하우스는 디자인 역사와 철학을 연구하고 확산하는 허브로도 기능

다. 도무스 아카데미 (Domus Academy), 이탈리아

- **(목표)** 도무스 아카데미는 패션, 제품, 서비스디자인에서 세계적 리더를 배출하기 위한 목적으로 1982년 밀라노에 설립
- **(방식)** 프로젝트 기반 학습, 멘토링 프로그램, 최신 트렌드 반영
- **(특징)** 국제적인 학생 구성과 글로벌 네트워크 형성, 이탈리아 문화와 예술적 전통을 살린 교육 내용
- **(성과)** 유명 브랜드와 협력 프로젝트 진행 (구찌, 프라다 등)

라. 샌디에이고 디자인연구소 (Design Institute of San Diego), 미국

- **(목표)** 1977년 설립된 인테리어 디자인 특화 교육기관으로 디자인과 실질적인 공간 구현을 연결하는 교육을 제공
- **(방식)** 4년과정의 학사과정과 고급 디자인 기술과 연구 능력을 갖춘 전문가를 양성하는 석사과정으로 구분하여 운영
- **(특징)** 소규모 수업으로 개별 학생 맞춤형 피드백, 프로젝트 기반 학습을 통해 현장 경험 제공, CAD 및 3D 모델링과 같은 소프트웨어 교육 필수
- **(성과)** 다양한 인턴십 프로그램을 통해 현업과의 연계 강화

② 디자인 기관 중심의 디자인 교육 사례

가. 디자인 카운슬 (Design Council), 영국

- (목표) ‘Design for Business’와 같은 프로그램을 통해 디자이너, 기업 경영자 및 공무원을 대상으로 디자인씽킹과 창의적 문제 해결 기술 교육
- (방식) 맞춤형 워크숍과 교육 세션을 제공하며, 기업과 정부기관에서 바로 적용 가능한 실무 지식 전달
- (특징) 전통적인 디자인 교육뿐 아니라 지속 가능성과 기술 융합을 고려한 프로그램 강조
- (성과) 영국 내 다양한 산업군에서 혁신을 촉진하고 중소기업의 디자인 활용도가 크게 향상

나. 싱가포르디자인센터 (Design Singapore Council), 싱가포르

- (목표) 디지털 전환 시대에 맞춘 교육 커리큘럼 개발 및 활용
- (방식) 공무원, 기업, 초중고교생들을 대상으로 전방위적 교육
 - Design Thinking Workshop : 공무원과 기업인을 대상으로 문제 해결 능력 강화
 - School Design Programme : 초중고교 학생들에게 디자인 사고를 소개하고 교육
 - National Design Education Plan : 국가 차원에서 디자인 교육을 체계적으로 강화
- (성과) 디자인 생태계 활성화 및 글로벌 디자인 허브로서의 입지 확립

다. NEA(National Endowment for Arts), 미국

- **(목표)** 예술 교육을 국가적 차원에서 지원
- **(방식)** 초중고교생, 교사, 예술가 및 지역 사회 전체를 대상으로 한 교육 시스템 구축 및 활용
 - Direct Learning : 초중고등학생을 대상으로 직접적인 예술 학습 경험을 제공. 학교 수업 및 방과 후 활동으로 진행
 - Professional Development : 교사, 예술가 및 교육자들에게 예술 교육을 개선할 수 있는 전문 지식과 기술을 제공
 - Collective Impact : 지역 사회 전체를 대상으로 예술 교육 시스템을 구축하여 장기적이고 지속 가능한 변화를 추구
- **(성과)** 예술 교육의 접근성을 높이고, 다양한 계층의 학생들에게 질 높은 예술 경험을 제공하며, 창의적 사고와 문제 해결 능력을 배양하는 데 기여

□ 해외사례를 통해 본 시사점

- **(산학협력 강화)** 기업과의 연계를 통해 실무 경험 제공
- **(프로젝트 기반 학습 도입)** 학생들이 실제 문제를 해결하며 배우는 환경 구축
- **(글로벌 네트워크 활용)** 국제적 협력을 통해 학생들이 글로벌 인재로 성장
- **(현지 특화 교육)** 국가 및 지역별 산업 특성에 맞춘 맞춤형 커리큘럼 개발

□ 세부내용

① 설립방향

가. 중앙 본원 설립

- (위치) 서울 또는 수도권

- * 교통 접근성·편의성 및 전국적 연결성 등 고려

- (역할) ①한국디자인교육원의 교육 프로그램 기획 및 전체 운영 관리
②디지털 콘텐츠 제작 및 전국 교육 거점과의 연계 허브 역할 수행
③전문 디자이너와 기업 CEO 등을 대상으로 한 심화 교육 프로그램 제공
④산학협력 모델 도입으로 실질적 문제 해결 프로젝트 중심 교육

나. 거점교육센터 설립

- (위치) 강원(춘천), 대전, 대구, 부산, 광주

- * 5개 지역디자인진흥원 공간 활용 검토

- (역할) ①지역 주민 및 지역 디자이너 대상 교육 ②디지털 거점센터 운영 및 관리 ③지역 특화 교육 커리큘럼 별도 개발

- * 지역 특화 교육 커리큘럼

- (강원) 지속 가능한 자연 자원 활용 디자인 특화
 - (대전) 과학기술 및 R&D 융합형 디자인 교육
 - (대구) 섬유, 패션, 업사이클링 디자인 교육
 - (부산) 제조업 및 해양산업 중심의 디자인 응용
 - (광주) 문화·예술 기반 디자인 교육 강화

- (특징) 지역 산업과 문화적 특성을 반영한 맞춤형 교육 프로그램 운영 및 중앙 본원의 디지털 교육 콘텐츠를 활용한 블렌디드 러닝 도입

<블렌디드 러닝>

◆ 블렌디드 러닝은 전통적인 오프라인 학습과 온라인 학습의 장점을 결합한 혼합형 학습 방식

- (학습 환경의 통합) 온라인 강의와 오프라인 강의 병행
 - 학습자는 시간과 장소에 구애받지 않고 자율학습(온라인)과 실습 토론(오프라인)을 동시에 경험
- (맞춤형 학습 가능) 학습자의 수준과 필요에 따라 콘텐츠를 조절
 - 학습 속도 조절과 개별 피드백 제공이 용이
- (다양한 학습 도구 활용) 디지털 도구와 오프라인 활동(토론, 워크숍) 병행

다. 디지털 교육 플랫폼 구축

- 전국 어디서나 교육받을 수 있도록 온라인 학습 시스템 구축
- 디자이너, 공무원, CEO, 일반국민의 맞춤형 콘텐츠 제공
- 인터랙티브 학습 도구 및 가상현실 기반 실습 프로그램 도입

② 추진방법

- (교육 방식) 투트랙 전략
 - 디자인 문화 확산 트랙 : 일반 국민 및 공무원, 경영자
 - 실무형 인재 육성 트랙 : 디자이너 및 기업 실무자
- (운영 방식) 중앙교육원과 거점교육원으로 구분하여 운영
 - 중앙교육원 : 서울 및 수도권
 - 거점교육원 : 5개 광역시도 (강원, 대전, 대구, 부산, 광주)

- (기타) 온라인 플랫폼과 연계하여 전국 어디서나 참여 가능한 교육 시스템 구축

③ 연차별 목표 및 단계적 운영 전략

1단계	설립 준비 (1~2년)	<ul style="list-style-type: none"> • 교육원의 법적·행정적 설립 기반 마련 • 교육 프로그램 개발 및 강사진 확보 • 디지털 플랫폼 구축 및 시범 운영
2단계	초기 운영 및 안정화 (3~5년)	<ul style="list-style-type: none"> • 중앙 본원 및 권역별 거점센터 개소 • 디자이너와 기업 CEO 대상 심화 교육 프로그램 시행 • 전국민 대상 디지털 교육 콘텐츠 제공
3단계	확장 및 글로벌화 (6~10년)	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 성공 사례 벤치마킹을 통한 글로벌 수준의 커리큘럼 개발 • 국제 교류 프로그램 운영 및 해외 네트워크 구축 • 국가 브랜드로서의 디자인 교육 체계 홍보

④ 교육 대상

- (디자인 전문가) 디자이너, 크리에이티브 디렉터, 프로덕트 매니저 등 디자인 분야에서 활동 중이거나 진출을 희망하는 인력
 - 최신 기술 및 국제 트렌드를 반영한 실무 역량 강화 및 융합적 사고 훈련
- (기업 경영진) CEO, CMO, 신사업 개발자 등 경영진 및 관리직
 - 디자인 경영을 통한 비즈니스 혁신 전략 학습, 신사업 및 글로벌 브랜딩 역량 강화

- (공무원) 정책 개발, 기획, 디자인, 도시계획, 공공 서비스, 지역발전 등 공공 부문 담당자 및 관리자
 - 고객 중심 업무 수행, 공공 서비스 능력 개발, 정책 및 행정에 창의적 디자인 사고 적용
- (일반 국민) 창의적 문제 해결 능력을 배우고 일상에서 디자인적 사고를 적용하려는 누구나 참여
 - 개인적 창의력 증진, 생활 속 디자인 활용 사례 학습

⑤ 커리큘럼

- 커리큘럼은 대상별로 차별화된 교육 과정을 제공하며, 심화와 실습을 병행

디자이너	디지털 디자인 스킬	• UI/UX 디자인 심화, AI와 디자인 통합 활용
	디자인·기술 융합	• 디자인과 기술의 융합 방법론, 활용 기법
	국제 협력 프로그램	• 지속가능 디자인, 글로벌 디자인 네트워크
기업 경영진	디자인 경영 전략	• 기업의 성장 전략에서 디자인 역할 강화
	혁신 워크숍	• 디자인 주도 혁신 사례 연구 및 실습
	비즈니스 디자인	• 시장 분석과 디자인 통합 접근법, 신사업 개발
공무원	공공서비스디자인	• 주민 중심의 서비스 개선 방법론
	도시 및 공간디자인	• 지역 브랜딩 전략, 공공공간 디자인 프로젝트
일반 국민	디자인적 사고	• 문제 해결 중심의 창의적 사고 훈련
	DIY 생활 디자인	• 일상에서 실용적인 디자인 아이디어 적용
	지역문화 연계 디자인	• 지역 특산물 및 문화적 자산과의 융합 사례

⑥ 교육 방법

- 다양한 학습 방식과 최신 기술을 활용하여 실질적이고 몰입감있는 학습 환경 제공

블렌디드 러닝	• 온라인 강의와 오프라인 워크숍 병행
	• 실습 중심의 교육 자료와 온라인 피드백 제공
프로젝트 기반 학습 (PBL)	• 교육 과정에서 실제 프로젝트를 수행하여 실질적 경험 축적
멘토링 프로그램	• 산업 전문가와 1:1 또는 그룹 멘토링을 통해 현장 지식과 실무 조언 제공
국제 교류	• 글로벌 파트너십을 통한 국제 공동 프로젝트와 연수 프로그램 제공

⑦ 기타 지원 내용

- (채용 연계 서비스) 기업-교육 수료생 매칭 프로그램 운영, 정기 채용 박람회 및 네트워킹 행사 개최
- (디자인랩 제공) 중앙 본원 및 지역 교육센터 등의 유휴 공간을 활용하여 코워킹 스페이스와 디자인 Fab Lab(3D 프린터, VR 스테이션 등) 운영, 프로젝트 기반 학습 환경 제공
- (현장 실습 기회 제공) 교육생들이 실제 산업 현장에서 실무 경험을 쌓을 수 있도록 디자인 기업, 스타트업과 협력하여 실습 프로그램 운영
- (인증 프로그램) 교육원에서 배운 내용을 실무에서 즉시 활용할 수 있도록 특정 분야의 전문성을 인증해주는 프로그램 개발

* ex) 디지털 디자인 인증, 공공서비스 개발 인증 등

□ 사업화 방안

① 초기 준비 단계

가. TF(Task Force) 조직 구축

- (구성) 정부, 기관, 민간 협회/단체, 기업, 대학, 디자이너, 경영, 프로젝트 매니저, 법률, 회계 등 다양한 분야의 전문가들로 구성
 - * 프로젝트 매니저 : 전반적인 프로젝트 관리와 추진 담당
 - * 디자인전문가 : 교육 커리큘럼과 교육 프로그램의 설계 및 방향성 제시
 - * 법률 전문가 : 설립 관련 법적 절차 검토 및 자문
- (책임과 역할) 법적·제도적 검토, 시장 분석, 재정 분석 등을 통해 초기 기획과 방향을 마련

나. 타당성 연구 용역

- 한국디자인교육의 필요성, 목표 시장 분석, 교육 대상과 커리큘럼 개발, 운영 모델 검토 등을 포괄
- (시장 조사) 설립이 필요한 이유와 현재 디자인 관련 교육 시장에
서의 격차를 파악
 - 교육이 필요한 대상층(디자이너, 기업 CEO, 공무원, 일반 국민)의
교육 수요 조사 및 요구사항 청취
- (재정 분석) 예산 책정, 자금 조달 방안, 운영 비용 등을 구체적으로
분석하고 정부 지원금, 기타 민간 투자 등을 통한 재정 확보 방안 제시
- (법적 검토) 교육원 설립을 위한 법적 요건과 규제를 검토하고,
필요한 법적 절차와 행정적 지원 분야 분석

② 계획 단계

가. 설립 계획 수립

- (구체적 목표 설정) 미션, 비전, 핵심가치 정의 및 설립 후 운영 방안 구체화
- (운영 시스템) 조직 구조와 운영 체계 마련
 - * 조직도 및 부서별 역할과 책임 구분 등
- (교육 콘텐츠 개발) 디자인 교육 콘텐츠를 구체적으로 개발
 - 산업별 특화된 교육 과정 설계, 디자인·기술 융합 커리큘럼 개발 등

나. 법적·제도적 준비

- (인허가) 설립을 위한 법적 절차와 관련 규정 준비
- (정부지원) 설립과 운영을 위한 국가 지원금이나 세제 혜택 등

<교육 기관 설립 및 지원에 관한 관련 법률 현황>

- (산업디자인진흥법) 산업디자인 전문기관 설립 및 운영 기준, 전문인력 양성을 위한 교육 지원 등
- (중소기업기본법) 중소기업을 위한 교육 및 훈련 지원, 중소기업의 디지털 전환 지원
- (정보통신산업진흥법) ICT 융합 교육 프로그램 지원, 디지털 콘텐츠 개발 및 활용 지원
- (지방교육재정교부금법) 지역 기반 교육원 설립 시 재정 지원 근거
- (산업교육진흥 및 산학협력촉진에 관한 법률) 산업교육기관의 설립 및 운영 지원, 산학 연계 교육 프로그램 개발 지원
- (평생교육법) 한국디자인교육원이 평생교육시설로 등록될 경우 적용 가능

③ 실행 단계

가. 교육원 설립을 위한 예산 확보

- (예산 책정) 기초 시설 구축, 운영, 교육 프로그램 개발 등에 필요한 필요 예산 산출
- (자금 조달) 정부 예산 확보, 민간 투자 유치 및 후원 등
 - * 초기 설립 자금은 정부의 예산 지원과 민간 투자를 병행하고, 지속적인 운영을 위한 별도의 재정 확보 계획 마련 필요

나. 교육 커리큘럼 및 교육 방법 구체화

- (교육 내용) 디자인 기초부터 고급 과정까지 단계별로 구성
 - * 디자인씽킹, 디지털 디자인 교육, 사용자 경험 디자인 등
- (교육 방법) 온라인과 오프라인을 병행하는 학습 방식 채택
 - 자기 주도 학습과 실시간 학습을 결합하여 학습자의 필요와 환경에 맞춘 유연한 교육 가능
 - * 온라인 : 디지털 도구와 플랫폼을 통해 시간과 장소에 구애받지 않는 교육 제공
 - * 오프라인 : 실습 중심의 교육을 통해 디자인 툴과 소프트웨어 사용법 강의

④ 운영 및 활성화 단계

가. 운영 시스템 구축

- (인프라 구축) 실습 장비, 디자인 스튜디오, 디지털 워크숍, 세미나실 등 교육생들을 위한 각종 인프라 구축 및 공간 마련

- (전문 인력 채용) 디자인 전문가, 교육 전문가, 운영 관리자 등을 채용하여 교육원 운영에 필요한 전문 인력 배치

나. 지역 및 산업 특화 전략

- (지역 특화 교육) 각 지역의 산업 특성을 반영하여 교육 콘텐츠를 지역 특화형으로 개발
- (산업별 맞춤형 교육) 중소기업, 스타트업을 위한 맞춤형 교육 프로그램 개발 및 제공

⑤ 지속 가능한 성장 단계

가. 지속적인 교육 과정 업데이트

- (산업의 변화 반영) 빠르게 변화하는 디자인 산업의 트렌드를 반영하여 교육 과정을 계속 업데이트하고 기술 혁신과 디지털화를 반영하는 교육 커리큘럼 개발

나. 성과 분석 및 피드백

- (성과 측정) 교육원의 성과 평가 시스템을 구축하여 교육 후 취업률, 졸업생 성공 사례 등을 추적하고 분석
- (피드백 시스템) 교육을 마친 교육생들로부터 피드백을 받아 프로그램을 개선하고 산업계 요구사항을 반영

□ 유사 사업과의 차별점

① 교육 대상의 다각화와 세분화

- 기존 대부분의 디자인 관련 교육 기관 또는 프로그램은 디자이너나 학생 중심으로 구성
- 한국디자인교육원은 디자이너뿐 아니라 기업 CEO, 공무원, 일반 국민까지 교육 대상을 폭넓게 설정하고 대상별 맞춤형 커리큘럼 제공을 통해 이해관계자들의 요구 반영

② 커리큘럼의 융합적·실무적 특성

- 기존의 디자인 교육은 주로 이론 중심이거나 특정 기술(그래픽 디자인, UI/UX) 교육에 집중
- 반면, 한국디자인교육원은 디지털 전환, 기술 융합, 문제 해결 능력 등을 강조하며 산업 현장에서 즉시 활용 가능한 실무형 인재 양성

③ 블렌디드 러닝을 통한 교육 접근성 확대

- 온·오프라인을 결합한 블렌디드 러닝 방식으로 운영하여 교육 대상자의 시간적·지리적 제약을 극복하며 참여 기회를 확장

④ 지역별 특화 방안

- 균등 기회 보장을 위해 지역별 거점 교육 센터 구축 및 이를 통한 지역별 특화된 교육 내용과 산업 연계 방안 제공
- 지역 기반의 네트워크 허브 역할 수행

⑤ 국가 및 산업과의 연결성 강화

- 단순 교육을 넘어, 국가 정책 및 산업 트렌드와 연계된 실질적 인재 양성이 목적
- 정부 및 산업체와의 협력을 통해 정책 및 사업 기획에 직접 기여할 수 있는 인재 양성

⑥ 지속 가능한 교육 생태계 구축

- 기존 프로그램은 단기적인 결과에 초점이 맞춰져 있는 경우가 대부분
- 한국디자인교육원은 장기적이고 지속 가능한 교육 생태계를 구축하여 졸업생 네트워크 및 디자인 교육 발전을 위한 연구 병행

⑦ 공공·민간 협력 기반의 운영 모델

- 단일 기관 중심의 운영에서 벗어나 공공기관, 디자인 협·단체, 민간 기업이 함께 추진하는 협력적 모델을 통해 효율성과 전문성 강화
 - * (산업통상자원부와 한국디자인진흥원) 거버넌스 총괄
 - * (한국디자인단체총연합회) 민간 디자인 자원 활용과 프로그램 개발
 - * (민간 기업) 맞춤형 교육을 위한 실제 사례 제공
- 채용 연계, 현장 실습 기회 제공, 디자인랩 마련 등 교육 이외의 차별화된 지원 전략 추진

⑧ 글로벌 네트워크 활용

- 글로벌 교육기관 및 디자인 관련 네트워크와의 협력을 통해 해외 사례와 연계한 경쟁력 있는 콘텐츠 제공

□ 기대효과

- **(디자인 산업의 질적 성장)** 전문 디자이너와 고급화된 실무 역량을 바탕으로 국내 디자인 산업의 혁신 가속화
 - AI, IoT, AR/VR 등 첨단 기술과 융합된 디자인 솔루션 개발 활성화
 - 디자인 경영 적용 확대로 기업의 생산성 및 경쟁력 향상
- **(디지털 전환 가속화)** 디자이너와 기업이 디지털 기술을 효과적으로 활용해 새로운 비즈니스 모델 개발 활성화
 - 중소기업과 스타트업을 위한 디자인 기반의 디지털 도구 활용 역량 강화
- **(고용 창출)** 디자인 분야의 고용률 증가
 - 산학 협력을 통한 채용 연계 프로그램, 현장 실습 강화, 지역별 특화 교육 등으로 인한 일자리 증대
- **(창의적 문제 해결 역량 강화)** 일상에서의 창의적 사고 적용
 - 일반 국민은 스스로 문제를 해결할 수 있는 역량을 배양
 - 공무원은 디자인적 사고를 통해 정책 기획 및 공공 서비스 질 향상
- **(디자인 문화 확산)** 디자인의 가치를 알리고, 디자인이 일상 속에서 자연스럽게 자리잡을 수 있는 토대 마련
- **(지역 균형 발전)** 지역 간 불균형 해소를 위한 맞춤형 교육 및 프로젝트 제공
 - 수도권 중심의 디자인 산업을 지방으로 분산하여 전국적인 디자인 역량 증진
- **(한국 디자인의 브랜드 강화)** 교육을 통해 디자인의 품질과 독창성을 높이고 K-디자인의 글로벌 이미지 제고

□ 필요예산 : 900억원

(단위 : 억원)

구분	내역	예산(안)
TF 구성 및 운영비	<ul style="list-style-type: none"> • TF 내부인력 인건비 (2억원) • TF 외부인력 자문비, 수당 등 (1억원) • 회의비, 사무비, 기타 운영비 등 (1억원) 	4
타당성 연구	<ul style="list-style-type: none"> • 연구 용역비 (6억원) * 경제적 타당성, 정책 연계성, 산업 효과 등 	6
건립비 (본원, 지역센터)	<ul style="list-style-type: none"> • 본원 설계비 및 시공비 (500억원) * 서울 또는 경기 지역 • 지역센터 구축 (300억원) * 5개 지역디자인진흥원 건물 활용 (각 50억원) 	800
인프라 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 네트워크, IT 장비, AR/VR 실습실 구축 등 기본 시설 (30억원) 	30
장비 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 교육 장비 구입 (15억원) * 실습용 컴퓨터, 소프트웨어, 디지털 장비 등 • 특수 장비 구축 (10억원) * 3D 프린터, 레이저 커터, IoT 장비 등 	15
시설관리 및 유지	<ul style="list-style-type: none"> • 초기 시설 유지 및 관리 (5억원) 	5
커리큘럼 개발 및 운영	<ul style="list-style-type: none"> • 커리큘럼 개발비 (15억원) * 대상별, 지역별 특화 커리큘럼 개발 등 • 강비 초빙 및 연계 강의로 (5억원) • 온라인 콘텐츠 개발 (10억원) 	30
교육원 운영비	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램 운영, 세미나, 채용 연계, 현장실습 등 제반 비용 (5억원) • 기타 운영비 (5억원) 	10
계	-	900

K-STREET의 의미

- **(K-STREET)** 한국의 정체성과 전통에 기반하여 우리 디자인과 산업, 기술, 문화를 전 세계에 알리는 융합 공간

한국 디자인과 산업 · 문화의 융합 공간	한국의 전통과 현대 디자인, 기술, 문화를 융합하여 전 세계에 알리는 공간으로 우리의 독창성과 혁신성을 체험할 수 있는 기회 제공
글로벌 네트워킹 허브	한국의 디자인전문기업과 해외 시장 간의 연결고리를 형성하는 네트워킹 허브
산업적 성장 촉진	현지 시장 진출과 비즈니스 기회를 창출하는데 기여하고 한국의 디자인 기술을 세계에 알리는데 중요한 역할 수행

□ 추진배경

- 한국의 디자인산업은 국제적으로 높은 평가를 받고 있으나, 여전히 해외 시장에서의 인지도와 영향력이 부족한 상황
 - 특히 디자인과 기술이 융합된 혁신적 사례가 주목받는 요즘, 단순한 전시나 홍보에 그치는 방식으로는 차별성을 확보하기 곤란
- K-Pop, K-드라마 등 한국 문화 산업이 세계적으로 인기를 끌고 있으나, K-디자인은 상대적으로 주목받지 못하고 있는 실정
- 따라서, 한국의 디자인, 기술, 산업, 문화가 결합된 공간을 조성하여 우리의 브랜드 아이덴티티를 세계적으로 알리는 계기 마련 필요

□ 추진목적

- 한국 디자인과 기술의 세계적 인지도 강화
 - (브랜드 인식 제고) K-Street는 한국 디자인의 독창성과 혁신성을 글로벌 시장에 알리는 플랫폼
 - 우리의 디자인, 기술, 산업, 문화를 체험할 수 있는 기회를 제공
 - (우수 사례 홍보) 성공적인 디자인 프로젝트와 사례를 전시하고 이를 통해 한국 디자인의 수준과 가능성을 글로벌 시장에 전파
- 현지 산업 시장과의 연계 및 협력 촉진
 - (비즈니스 협력) K-Street 내에서 현지 기업, 디자이너, 전문가와의 네트워킹을 통해 실질적인 비즈니스 협력을 창출
 - (현지 수요 파악) 각 도시의 문화적, 산업적 특성을 반영하여 현지 소비자와의 교류를 통해 디자인 트렌드를 이해하고 한국 디자인의 방향성을 설정
- 산업적 · 문화적 교류 증진
 - (전통과 현대의 융합) 한국의 전통적인 디자인 요소를 현대적으로 재해석한 공간을 통해 산업적 · 문화적 정체성을 강화하고 이를 현지 문화와 융합하여 새로운 디자인 아이디어 창출

□ 추진체계

- (총괄기관) 산업통상자원부
 - 전략 수립 및 정책 지원, 예산 확보 등 주도
- (주관기관) 한국디자인진흥원
 - 콘텐츠 기획 및 관리, 프로그램 운영 등 추진

- (협력기관) 한국디자인단체총연합회
 - 네트워킹 촉진 등 사업 활성화를 위한 민간 협력 추진
- (지원기관) 현지 대사관 및 문화원, 한국무역협회
 - 현지 협력 및 비즈니스 지원 제공

<추진 주체별 역할 분담>

산업통상자원부	<ul style="list-style-type: none"> • K-STREET 사업의 전반적인 전략과 정책 수립 • 예산 및 자원 배분 • 한국 디자인전문기업의 해외 진출을 위한 지원 프로그램 및 인센티브 마련
한국디자인진흥원	<ul style="list-style-type: none"> • 세부 콘텐츠 기획 및 해외 도시 섭외 • 각 도시별 K-STREET 현지 운영 총괄 및 시장 전략 마련 • 현지 소비자 대상으로 마케팅 및 홍보 전략 실행
한국디자인단체총연합회	<ul style="list-style-type: none"> • 국내외 디자인 단체와의 협력을 통해 K-STREET 운영 네트워크 강화 지원 • 디자인 포럼, 세미나, 전시회 등을 주관
대사관 문화원 등	<ul style="list-style-type: none"> • K-STREET 사업의 홍보 및 관련 행사 지원 • 해당국가와의 협업 지원 • 현지 프로그램 운영 등 지원

□ 추진방법

- (기획 방향) 한국의 디자인 기술력과 문화적 자산을 활용한 공간 조성
 - 단순 전시에서 벗어나 상업적 협력과 비즈니스 창출을 목표로 한 네트워킹 및 협업 공간으로 운영
 - 시범지역의 산업적 특징과 문화적 감수성을 반영한 차별화된 공간 구성

- (콘텐츠 구성 방향) 전통과 현대의 기술 융합 추진
 - 한옥 구조를 현대적으로 재해석한 건축물 내에 스마트 기술 및 AR/VR 체험 콘텐츠 등 한국의 우수 기술 및 산업 체험
 - 현지 산업 맞춤형 프로그램 운영을 통한 시너지 극대화
 - * ex) (뉴욕) 테크 디자인과 혁신적 디지털 제품, (런던) 예술적 실험 디자인, (파리) 럭셔리 패션 및 전통산업 제품
 - 디자인과 기술 관련 전문가들과 현지 기업을 대상으로 한 정기적인 네트워킹 행사 개최
- (인프라 구축 방향) 각 도시별로 현지 기업과의 파트너십을 통해 안정적인 운영 기반을 마련
 - 기술적 지원 인프라를 구축하여 한국의 디자인과 현지 기술을 융합한 새로운 비즈니스 모델 창출
 - AR/VR 기술과 스마트 공간 관리 시스템을 도입하여 방문객에게 맞춤형 서비스를 제공하고 효율적인 공간 운영 추진
- (시범지역 설정 방향 및 차별화 전략) 디자인 선진국이며 전 세계인의 이목이 집중될 수 있는 근미래 트렌드 선도 지역을 선별
 - 뉴욕 : 글로벌 테크 디자인 허브로 구축
 - 디지털 혁신 기술을 접목한 스마트 디자인 공간 조성
 - 런던 : 예술과 디자인 중심지로 구축
 - 창의적이고 실험적인 디자인이 가능한 공간 조성
 - * 예술 학교 및 갤러리와 협력하여 한국의 예술적 감각을 융합한 산업 콘텐츠 운영
 - 파리 : 럭셔리와 전통을 강조한 공간으로 구축
 - 한국의 전통 산업과 패션 브랜드를 중심으로 한 전시관 및 팝업

□ 해외사례

- (Japan House) 일본 외무성이 주도하는 해외 문화 홍보 프로젝트
 - “일본 문화를 세계에 알리기 위해 설립된 **복합문화공간**”
 - * ‘House’라는 개념에는 일본 문화를 전시하고 소개하는 물리적인 공간을 의미하는 동시에 **일본 문화와 사람들을 환영하고 포용하는 공간**이라는 개념이 내포
 - 일본의 전통 예술, 공예, 음식, 기술 등 다양한 문화적 요소를 전시·체험·교육하는 프로그램을 통해 일본의 이미지를 구축하고 홍보
 - * 런던, 로스앤젤레스, 상파울루에 3개의 Japan House 운영 중 (’17년 첫 개관)

<Japan House 구축 현황>

		
Japan House São Paulo	Japan House London	Japan House Los Angeles

- (런던 **데스트리트**) 패션, 예술, 음악, 디지털 기술이 융합된 복합 공간
 - 런던의 다양한 산업군과 협력해 글로벌 네트워킹과 교류가 이루어지는 곳으로 발전
- (뉴욕 **첼시마켓**) 단순한 전통 시장에서 벗어나, 푸드테크와 디자인을 결합한 공간으로 재구성
 - 현지 문화와 산업적 트렌드를 반영한 공간 활용으로 유명
- (파리의 **르봉마르세**) 고급 백화점으로 전 세계 럭셔리 브랜드와 협업하여 전시와 판매를 동시에 진행
 - 파리의 패션과 라이프스타일을 반영하는 공간으로 발전

□ 세부내용

① 공간 설계 및 구축

- K-STREET의 대표적인 디자인 요소로 부각시키기 위해 **한국 전통 가옥(한옥)** 또는 **한국적 건축물**을 활용한 공간을 설계
 - 단, 현대적 재해석을 통한 편의성 증진 도모
- 전시와 체험 프로그램에 따라 **유연하게 공간을 조정**할 수 있는 **모듈형 구조** 채택

② 기술 인프라 구축

- 한국의 전통과 산업, 디자인을 가상으로 체험할 수 있는 **VR/AR 체험존** 구축
- 방문객이 직접 정보에 접근할 수 있도록 **인터랙티브 키오스크** 설치
- 온라인 강좌 및 워크숍 제공 등을 위한 **디지털 전시관** 운영

③ 운영 인프라 구축

- 디자인, 디지털, 콘텐츠, 기술 등 다양한 분야의 전문가 초빙
- 한국 제품의 안정적 공급을 위한 물류 및 공급망 구축
 - * 현지 기업 및 유통업체와의 협력을 통해 물류 및 판매 시스템 확립

④ 콘텐츠 및 프로그램 구성

- **(디자인 및 기술 세미나)** 한국의 디자인 혁신, 최신 기술 동향, 지속 가능한 디자인에 대한 논의의 장 마련
- **(기업 맞춤형 프로그램)** 현지 기업과 협력하여 한국의 디자인 및 제조 공정을 적용하는 맞춤형 프로그램 제공

- 한국 기업의 제품을 현지 시장에 맞게 조정할 수 있도록 돕는 비즈니스 컨설팅 병행

- (스타트업 지원 프로그램) 한국의 디자인 스타트업을 위한 공간을 제공하고 사업 개발 및 멘토링 프로그램 운영

⑤ 프로그램 운영 및 관리 시스템

- (프로그램 운영) 방문객 피드백을 통해 프로그램의 질을 지속적으로 개선하고 새로운 콘텐츠를 추가
- (관리 시스템) K-STREET 브랜드 인지도 향상을 위한 마케팅 및 해당 도시 내 홍보 강화

□ 사업화 방안

① K-STREET 구축 단계별 사업화 추진 방안

- (1단계) 초기 구축 및 운영
 - 시범 지역 선정 및 해당 도시 내 한국 디자인 · 산업 · 문화에 대한 수요와 인식 조사 시행
 - 공간 임대, 인테리어 및 설비, 운영 비용 등에 대한 예산 확보
 - 공간 설계 및 필수 인프라 구축 추진
 - * 전시공간, 체험공간, 카페 및 매장, 회의실 등 다양한 공간 조성
- (2단계) 프로그램 개발 및 커뮤니티 참여
 - 한국의 디자인, 디지털 기술, 전통 산업 등에 대한 체험 기회
 - 한국 디자인 트렌드를 반영한 세미나 및 워크숍
 - 현지 디자이너와의 협업 전시, 주기적인 디자인 공모전 등

- (3단계) 확장 및 글로벌 브랜드 구축

- 성공적인 K-STREET 운영 모델을 기반으로 다른 도시나 국가에 한국만의 독창적인 프랜차이즈 모델 개발
- 브랜드 아이덴티티 확립 및 스토리텔링 발굴

- ② 마케팅 전략 및 평가·피드백 시스템 운영

- (마케팅 전략) 디지털 마케팅 및 현지 미디어와의 협력, 디자인 문화 행사와의 연계 등 추진
- (평가 및 피드백) 방문객 대상 설문조사 후 만족도와 개선점을 분석하여 향후 전략에 반영
 - 필요 시 주요 성과측정 지표(KPI) 개발 후 활용

- 유사 사업과의 차별점

- 한국의 전통과 현대적 디자인, 산업을 통합한 복합적 경험을 제공하여 방문객이 다양한 분야를 한 곳에서 체험할 수 있도록 유도
- 상시 운영을 통해 언제든지 한국의 산업과 디자인, 문화를 접할 수 있는 공간을 마련
- 글로벌 디자인 커뮤니티와의 연계를 강화하여 국제적인 디자이너와의 협업 프로젝트 등도 병행
- 한국의 강점인 디지털 기술을 활용하여 디자인을 체험하고 물리적 공간을 넘어서는 경험을 제공
- 각 도시의 문화적 특성과 요구를 반영한 맞춤형 프로그램을 운영하여 현지인과 관광객 모두가 공감할 수 있는 콘텐츠로 구성

□ 기대효과

- K-STREET를 통해 한국 디자인 브랜드의 인지도가 상승하고 글로벌 시장에서의 경쟁력이 강화되어 한국 제품의 수출 증가에 기여
- 한국 디자인과 기술, 문화를 체험할 수 있는 명소로 자리 잡게되어 관련 산업에서 새로운 일자리가 창출되고 외국인 관광객 유치에도 일조
- 디자인전문기업 및 제조기업이 K-STREET에서 현지 바이어와 네트워킹할 수 있는 기회를 통해 해외 시장 진출 확산
- 디자인, 기술, 제조기업 간의 협력을 통해 혁신적인 제품과 서비스가 개발되며 이를 통해 한국 디자인산업 전반의 경쟁력이 향상
- K-STREET에서 한국의 전통과 기술·문화를 체험함으로써 한국 산업에 대한 이해와 친밀감 상승

□ 필요예산 : 30억원 (해외 도시 1개소 기준)

(단위 : 억원)

구분	내역	예산(안)
공간 임대 및 인테리어	<ul style="list-style-type: none"> • 공간 임대료 (3억원) • 인테리어 및 설비 구축 (10억원) • 전시 및 체험공간 설치 (5억원) 	18억원
운영비	<ul style="list-style-type: none"> • 현지 인력 인건비 (4억원) • 전문가 및 강사 활용 (1억원) 	5억원
프로그램 및 콘텐츠 개발비	<ul style="list-style-type: none"> • 전시 기획 및 운영 (2억원) • 기타 프로그램 개발 및 진행 (3억원) 	5억원
마케팅 및 홍보비	<ul style="list-style-type: none"> • 온/오프라인 광고 (1.5억원) • 홍보 자료 제작 (0.5억원) 	2억원

VII. 추가 신규과제

1. 과제 총괄표

- 대내외 환경 분석, 근미래 트렌드, 디자인산업 환경 등을 고려하고 아울러, 전방위 의견 수렴을 통해 총 3개의 신규사업 도출

사업명	주요 내용	예산(안)
(신규과제 1) K-디자인 파워 플랜트 프로젝트	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인을 산업에 에너지처럼 주입 <ul style="list-style-type: none"> - 산업과 디자인의 결합을 통한 전 산업의 혁신 솔루션 제공 * 전통 제조업, 농업, 의료, 서비스업 등 • 산업별 맞춤형 디자인 연구 시행 <ul style="list-style-type: none"> - 연구 결과 및 정보는 기업에 전수 	225억원
(신규과제 2) 대한민국 산업디자인×기술융합 투자 펀드 조성	<ul style="list-style-type: none"> • 제품 혁신 가능성이 높은 중소기업 및 스타트업을 대상으로 디자인 프로젝트를 발굴하고, 펀드 자금 지원 • 4차 산업혁명 기술을 활용한 스마트 제품 및 서비스디자인 개발 프로젝트에 중점 투자 	600억원 정부 300 민간 300
(신규과제 3) 디자인 클라우드 워크스페이스 플랫폼 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 시간과 장소의 제약을 받지않는 디지털 협업 환경 조성 • 실시간 협업이 가능한 작업 환경과 글로벌 매칭 시스템 구축 • 산업디자인과 제조 공정을 직접 연계하는 클라우드 플랫폼 * 디자인에서 제조까지의 모든 과정을 한 곳에서 관리 	500억원
합 계		1,325억원

2. 과제별 주요 내용

신규과제1

K-디자인 파워 플랜드 프로젝트

“디자인을 산업에 에너지처럼 주입하다.”

□ 추진배경

- 한국의 제조업과 서비스업은 글로벌 경쟁력을 갖추기 위해 기술 혁신은 활발히 하고 있으나, 디자인의 전략적 중요성에 대한 인식은 미미
- 전통 산업과 디자인의 결합은 새로운 성장 동력을 창출할 수 있는 기회로, 디자인을 생산성 향상, 효율성 극대화, 친환경 솔루션 도입 등의 도구로 삼아야 할 시점

□ 추진목적

- 산업의 전반적 혁신을 위한 디자인 솔루션 제공
 - * (디자인 솔루션) 특정 문제를 해결하거나 목표를 달성하기 위해 디자인을 활용한 다양한 접근 방식이나 결과물을 의미
 - ex) 제품디자인 : 사용자 경험을 고려하여 기능적이고 심미적인 제품을 개발하는 과정. 의료기기의 사용자 친화적 디자인 등이 해당
- 전통 제조업, 에너지, 농업, 의료, 금융 등 주요 산업에서 디자인을 통한 시너지 효과 및 가치 창출
- 친환경 및 지속 가능한 디자인을 도입하여 산업의 사회적 책임 강화

□ 추진체계

- (총괄기관) 산업통상자원부, 중소벤처기업부

- (주관기관) 한국디자인진흥원
- (협력기관) 한국디자인단체총연합회
- (민간파트너) 디자인전문기업, 스타트업

<추진 주체별 역할 분담>

<p>산업통상자원부</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 정책 기획, 예산 확보 및 분배, 법적·제도적 지원 • 전통 산업과 디자인의 융합을 촉진하기 위한 규제 완화 및 인프라 지원 • 각 산업의 성과 모니터링 및 필요 시 정책 확대
<p>한국디자인진흥원</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 산업별 맞춤형 디자인 전략 수립 및 컨설팅 제공 • 각 산업에 특화된 디자인연구소 운영 • 중장기적 기술 및 트렌드 분석 • 지속 가능한 디자인 프로그램 개발 및 기술 융합 촉진
<p>한국디자인단체 총연합회</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인전문인력 및 기업 네트워크 구축 • 산업별 요구사항에 맞춤 디자인 전문가 제공 • 기업과의 협력 체계를 강화하고 지속 가능한 관계 유지
<p>디자인전문기업 및 스타트업</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 혁신적인 디자인 솔루션 개발 및 각 산업 현장에 적용 • 디자인연구소와 협력하여 산업 맞춤형 솔루션을 상업화 • 기술과의 융합을 통해 글로벌 시장을 겨냥한 디자인 제품 개발

□ 추진방법

- (디자인 파워 인스톨 운영 방식) 각 산업별로 5개 지역 허브(서울, 부산, 대전, 광주, 대구)에 설치하여 현장 디자인 솔루션을 제공하는 ‘디자인 파워팀’ 구성
 - 현장 진단 후 맞춤형 디자인 프로세스를 제공하고 R&D부터 상용화까지 단계별 지원

- **(산업별 디자인연구소 운영)** 제조업, 에너지, 농업, 의료, 금융 등 주요 산업별로 독립된 디자인연구소 설립 (한국디자인진흥원 부설)
 - AI, AR/VR, 친환경 재료, 스마트 제조 등 기술 융합에 집중하여 각 산업 특성에 맞는 디자인을 연구하고 상용화 추진
 - 중소기업에게는 디자인 혁신 아이디어를 제공하고, 적용 가능한 맞춤형 기술을 전수

□ 해외사례

- **(Fraunhofer-Gesellschaft, 독일)** 유럽 최대 응용과학 연구소로 다양한 산업에 디자인과 기술을 결합한 혁신 솔루션을 제공
 - 특히 디자인을 제품 개발 초기 단계부터 참여시켜 제품의 성능과 사용자 경험을 최적화하는 방안을 도입
 - 자동차 산업, 기계 산업, 에너지 관리 시스템 등에 적용
- **(Aalto University, 핀란드)** 산업과 디자인의 융합 프로젝트를 통해 스타트업과 기업 간의 디자인 기반 혁신 도모
 - 핀란드 내 스타트업 및 중소기업과의 긴밀한 협력을 통해 디자인 중심의 비즈니스 모델 개발
 - * '18년부터 5년간 참여 기업 중 60%가 글로벌 시장에 성공적으로 진출
 - 헬스케어, 핀테크, 디지털 서비스 등에 적용
- **(INDEX : Award, 덴마크)** 디자인을 통해 글로벌 사회 문제를 해결하는 혁신적인 프로젝트를 시상하고 지원
 - 의료, 환경, 도시 문제 등 다양한 분야에서 디자인이 실질적 변화를 만들어내는 솔루션을 제시하며, 각종 사회적 문제에 대해 창의적이고 혁신적인 디자인을 통한 접근을 시도

— <관련 트렌드 및 주요기술> —

산업융합과 스마트 제조	• IoT, 5G, 스마트 센서를 활용한 제조 공정 혁신
지속 가능한 디자인	• 순환 경제와 친환경 재료를 활용한 디자인 솔루션
AI 기반 맞춤형 디자인	• AI를 통해 사용자의 취향과 요구에 맞춘 디자인 제공
디지털 전환	• AR/VR 기술을 활용한 프로토타이핑과 제품 경험 개선

□ 세부내용

① 디자인 파워 인스톨 (Design Power Install)

- (산업별 맞춤형 팀 구성) 각 산업(제조업, 에너지, 의료, 농업 등)에 특화된 디자인 전문가, 엔지니어, UX/UI 전문가가 참여하는 팀 구성
 - 기업 현장으로 직접 파견되어 현장 진단을 수행하고, 그 결과를 바탕으로 디자인 솔루션을 제안
- (단계별 디자인 솔루션) 초기에는 제품디자인에서 출발해, 점진적으로 공정 개선, 패키징, 브랜딩까지 디자인 영역 확장
- (성공사례 피드백 시스템) 각 산업에 성공적으로 적용된 디자인 혁신 사례를 전파하고, 이를 다른 산업으로 확산시키는 피드백 루프 시스템 운영
 - * (예시1) 제조업 : 스마트팩토리 내 로봇 설비의 디자인 개선을 통해 작업자의 편의성을 증대하고, 생산 효율성을 높이는 혁신적 디자인 도입
 - * (예시2) 에너지 : 친환경 에너지 설비의 디자인을 개선하여 비용 절감 및 소비자 수용성 향상

② 산업별 디자인연구소 구축·운영

- (산업군별 특화 연구소 운영) 주요 산업군(제조, 에너지, 농업, 의료, 금융 등)에 맞춤형 디자인 솔루션을 제공
 - 이를 위해 각 연구소는 디자이너뿐만 아니라 엔지니어, 데이터 분석가, 심리학자 등 다학제적 인력을 채용하여 종합적인 연구를 진행
- (AI 기반 디자인 솔루션 개발) AI를 이용해 사용자 데이터를 분석하고 맞춤형 디자인을 자동 생성하는 시스템 개발
 - * AI가 의료 데이터를 분석하여 환자의 치료 경험을 개선할 수 있는 의료기기의 디자인을 추천
- (기술 융합 실험실 운영) AR/VR, 3D프린팅 등 첨단기술을 활용해 프로토타이핑 과정을 가속화하고, 이를 통해 디자인을 빠르게 실험하고 개선할 수 있도록 지원
 - * (예시1) 제조업디자인연구소 : 스마트 제조 공정에 적합한 인터페이스 디자인 개발을 통해 공정 개선 → 생산성 향상 도모
 - * (예시2) 에너지디자인연구소 : 태양광 패널의 효율성을 높이는 디자인 연구 및 이를 통한 생산 비용 절감 → 패널 효율 향상 목표

③ 디자인 업그레이드 오디션

- (산업별 경진 대회 운영) 제조, 에너지, 의료, 농업 등 다양한 분야에서 디자인 혁신 경진 대회 개최
- (스타트업과의 협력 프로그램) 우수한 디자인 아이디어는 스타트업과 협력하여 초기 자금 지원과 함께 R&D 과정에 직접 참여

④ 디자인 클라우드 펀딩 플랫폼

- (온라인 플랫폼 구축) 중소기업과 디자이너, 투자자를 연결하는 플랫폼 운영

- 디자인 아이디어를 온라인에 공개하고, 이를 보고 투자자가 자금을 투자하여 디자인 개발에 필요한 자금을 조달
- **(지속적인 모니터링)** 플랫폼에서 성공한 디자인 프로젝트는 성공 후 피드백을 통해 새로운 디자인 솔루션을 만들어낼 수 있는 선순환 구조 구축
- **(디자인 전문가 매칭 서비스)** 크라우드 펀딩에 성공한 기업에게는 추가적으로 디자인 전문가를 매칭해 맞춤형 디자인 개발이 가능하도록 지원

□ 기존 유사사업과의 차별점

- **산업 맞춤형 솔루션 제공**
 - 특정 산업(제조, 의료, 에너지 등)에 맞춘 디자인 솔루션을 제공하여 각 산업의 특성과 필요 요소를 반영한 접근 시도
- **디자인 혁신의 초기 단계 개입**
 - 제품 개발 초기 단계부터 참여하여 아이디어 구상, 프로토타입 설계 등 전 과정에 디자인을 적용하여 제품의 시장 적합성 향상
- **AI 및 최신 기술의 적극적 활용**
 - AI를 통한 사용자 경험 분석, AR/VR을 통한 프로토타이핑 등 최신 기술을 활용하여 빠른 피드백과 개선이 가능토록 사업 설계
- **성과 기반 피드백 루프**
 - 각 프로젝트의 성과를 체계적으로 분석하고 성공사례를 다른 산업에 전파하는 시스템 구축
- **크라우드 펀딩과의 연계**
 - 중소기업과 스타트업이 직접 디자인 아이디어를 대중에게 공개하고 자금을 모집할 수 있는 경로 제공

□ 기대효과

- 산업 전체의 디자인 혁신을 통한 경제 성장 및 경쟁력 강화
- AI, AR/VR 등의 기술 융합을 통해 글로벌 시장 진출 및 혁신적 비즈니스 모델 도입 가능
- ESG(환경, 사회, 거버넌스) 강화로 지속 가능한 디자인 실현
- 중소기업 및 스타트업의 디자인 역량 강화를 통해 산업 전반의 균형 발전 도모

□ 필요예산 : 225억원

(단위 : 억원)

구분	내역	예산(안)
디자인파워 인스톨 운영비	<ul style="list-style-type: none"> • 팀 구성 및 인건비 (59억원) * 12팀(1팀 4인 기준), 12개월 운영 • 팀별 현장 출장 및 프로젝트 관리 (6억원) • 기타 운영비 (2억원) 	67
산업별 디자인연구소 운영비	<ul style="list-style-type: none"> • 연구소별 인건비 (50억원) * 1개 연구소(10인 기준), 연간 10억원×5개소 • 각종 R&D, 실험 및 프로토타입 (50억원) • 기술 융합 실험실 운영 (15억원) * 연간 3억원×5개소 	115
디자인 업그레이드 오디션 운영비	<ul style="list-style-type: none"> • 상금 및 사업화 지원금 (12억원) • 온라인 공모전 운영, 오프라인 발표회 (6억원) 	18
디자인 클라우드 펀딩 플랫폼 구축	<ul style="list-style-type: none"> • 플랫폼 개발 및 운영 (19억원) * 구축 비용 10억원, 연간 운영비 9억원 • 디자인 전문가 매칭 서비스 (5억원) * 클라우드 펀딩 성공 기업에 디자인 전문가 매칭 	24

□ 추진배경

- 산업디자인을 제품, 서비스, 환경, 디지털 등을 설계하고 개발하는 과정에서 중요한 역할 수행
 - 산업디자인은 단순히 제품의 외관을 개선하는 것을 넘어, 기능성, 생산성, 경제성까지 아우르는 종합적 접근이 필요
- 그러나 국내 중소기업과 스타트업은 자금 및 전문 디자인 역량이 부족해 글로벌 시장에서 경쟁력을 확보하기 어려운 상황
 - 특히 신기술(AI, IoT 등)과 친환경 디자인을 결합한 혁신 제품 개발이 전 세계적으로 활발해지고 있으나, 이에 대한 역량이 부족

<디자인산업의 대내외 환경 분석>

대내 환경

- **(국내 중소기업의 디자인 투자 부족)** 중소기업 및 스타트업은 제품디자인이나 서비스 개발 여력 부족
 - * 자금 및 전문인력 확보 어려움
- **(디자인 인식 부족)** 일부 기업은 디자인의 중요성에 대한 인식이 부족하며, 디자인을 단순한 제품 외관 개선으로만 생각하는 경향이 팽배
- **(정부 지원은 지속적이나 규모는 미미)** 정부는 디자인 혁신을 통한 산업 경쟁력 강화를 목표로 다양한 지원을 하고 있으나, 그 규모 및 예산은 타 산업 대비 매우 미미

대외 환경

- **(기술 융합 가속화)** IoT, AI, AR/VR 등 최신 기술이 산업디자인에 적용되고 있으며, 이를 통한 혁신적인 제품 및 서비스 개발이 활발
- **(ESG와 지속가능성)** 전 세계적으로 지속가능한 디자인이 중시 되고 있으며, 제품 생산 과정에서 친환경적 접근이 요구

□ 추진목적

- 디자인산업 경쟁력 강화를 통한 글로벌 시장에서의 대한민국 디자인 브랜드 가치 향상
- 다양한 산업과의 디자인 융합을 통해 새로운 시장 기회를 창출하고, 지속 가능한 산업 성장을 도모
- 디자인 주도 혁신을 통해 국내 제조업의 고부가가치 창출과 국가 경제 성장 기여

□ 필요성

- 중소기업 및 스타트업의 디자인 혁신 부족
 - 자금 및 전문인력의 부족으로 인해 혁신적인 디자인 개발 애로
- 해외 시장에서의 브랜드 경쟁력을 높이기 위해 디자인 활용 및 이를 통한 산업 혁신이 필수적
- IT, 바이오, 제조업 등 다양한 산업과의 융합을 통해 새로운 제품 및 서비스가 요구되며, 이를 실현하기 위한 디자인 접목 필요
- 성공적인 디자인을 제품의 시장성을 높이고 매출 증대 및 브랜드 가치를 향상시킬 수 있는 주요 요인

□ 추진체계

- (총괄기관) 산업통상자원부, 중소벤처기업부
- (주관기관) 한국디자인진흥원
- (협력기관) 한국디자인단체총연합회, 중소기업진흥공단, 지역디자인진흥원
- (민간파트너) 민간투자자(벤처캐피탈, 사모펀드 등), 국내외 디자인전문기업

<펀드 관리 및 운영>

정부	<ul style="list-style-type: none"> • 펀드 설립 초기 자본을 지원하고, 중소기업의 산업디자인 혁신 프로젝트 선정 및 평가 참여
한국디자인진흥원	<ul style="list-style-type: none"> • 산업디자인 투자 펀드 관리 (평가, 선정, 지원 등)
민간 투자자	<ul style="list-style-type: none"> • 자본을 투자하여 수익성을 목표로 프로젝트에 참여
디자인전문기업	<ul style="list-style-type: none"> • 혁신적인 기획 및 아이디어 발굴, 디자인 개발 등을 통한 펀드 유치 및 수익 창출
중소기업 및 스타트업	<ul style="list-style-type: none"> • 혁신 가능성이 높은 제품 발굴 및 제조
전문 펀드 매니저	<ul style="list-style-type: none"> • 펀드를 운용하며 투자 프로젝트 관리 및 수익 배분

□ 추진방법

- **(혁신적인 산업디자인 프로젝트 발굴)** 제품 혁신 가능성이 높은 중소기업 및 스타트업을 대상으로 디자인 프로젝트를 발굴하고, 펀드 자금을 통해 지원
- **(지속가능한 디자인 지원)** 친환경 제품 설계와 재생 기능 자원을 활용한 지속가능한 디자인 프로젝트에 우선적으로 투자
- **(기술 융합 디자인)** 4차 산업혁명 기술을 활용한 스마트 제품 및 서비스디자인 개발 프로젝트에 중점 투자
- **(해외 진출 지원)** 글로벌 경쟁력을 갖춘 제품 디자인프로젝트를 발굴해 해외 시장 진출을 지원하고, 이를 통해 글로벌 브랜드로 성장하도록 지원

□ 해외사례

- (Creative Economy Fund, 미국) 중소기업과 스타트업을 지원하기 위해 창의경제 펀드를 통해 산업디자인, 기술 혁신, 문화 콘텐츠에 집중 투자
 - 이를 통해 다양한 산업에서 디자인 혁신을 이루고, 신기술과의 융합 프로젝트를 성공적으로 수행
- (Green Design Fund, 유럽) 지속 가능한 디자인과 친환경 제조에 대한 펀드를 운영
 - 덴마크는 Danish Design Center를 통해 친환경 디자인 펀드를 조성하여 지속 가능한 제품 개발을 장려
 - * 특히 재활용 가능한 소재를 활용한 산업디자인을 중심으로 지원
 - 독일은 Sustainable Design Fund를 통해 재생 가능 에너지와 재활용 소재를 결합한 디자인 프로젝트에 자금을 지원
- (Monozukuri Fund, 일본) 전통 제조업과 디자인의 융합을 지원하며, 특히 소재 개발과 혁신적인 제조 공정을 바탕으로 한 디자인 프로젝트에 투자

<관련 트렌드 및 주요기술>

스마트 디자인	• AI, IoT와 결합된 스마트 제품 개발을 위한 산업디자인 프로젝트 확대
친환경 디자인	• 재활용 가능한 소재를 사용한 디자인 프로젝트, 지속 가능한 생산 공정 개발 확산
맞춤형 제조 기술	• 3D 프린팅과 로봇 공정을 활용한 맞춤형 제품 디자인 및 생산 시스템 활성화
사용자 경험 디자인(UX)	• 사용자 중심의 디지털 인터페이스와 제품디자인을 융합한 혁신적인 프로젝트

□ 세부내용

① 산업디자인 활용기업 및 디자인전문기업 지원

- (선정기준) 혁신적인 디자인 전략을 보유한 중소기업과 스타트업 및 디자인 개발 능력이 우수한 디자인전문기업
- (지원내용) 초기 자금, 디자인전략 컨설팅, 글로벌 마케팅 지원

② 디자인-기술 융합 프로젝트

- (투자대상) AI · IoT · 3D 프린팅 등 신기술과 결합한 디자인프로젝트
- (추진내용) 디자인과 기술 전문가가 협력하여 제품 혁신을 도모하고 이를 통해 글로벌 시장 진출 지원

③ 친환경 디자인 프로젝트

- (지원내용) 재활용 가능한 소재를 사용한 제품디자인, 지속 가능한 생산 공정 개발 프로젝트 지원

④ 글로벌 진출 지원

- (지원내용) 해외 진출 디자인 프로젝트에 대한 자금 지원 및 현지화 전략 컨설팅, 국제 전시회와 박람회 참가 지원

⑤ 디자인 리소스 인프라 구축 및 운영

- (지원내용) 디자인리소스인프라센터 운영을 통해 최신 기술 정보와 디자인 트렌드 제공하고 디자인 특화 교육도 추진

□ 유사 펀드와의 차별점

- (산업디자인 전용 펀드) 국내외 펀드들은 창의성이나 친환경 프로젝트에 투자하지만 산업디자인에 특화된 펀드는 전무

- **(기술 융합 프로젝트 중점)** 신기술과 융합한 디자인 프로젝트에 투자해 제품 혁신을 도모하며, AI·IoT·3D프린팅 등의 첨단 기술과 디자인의 융합을 촉진
- **(지속 가능성 중심)** 친환경 디자인뿐만 아니라, 지속 가능한 디자인 시스템과 산업디자인의 장기적 발전을 도모하는 펀드로 설계
- **(공공-민간 협력)** 산업통상자원부, 한국디자인진흥원 등 공공기관과 한국디자인단체총연합회, 디자인전문기업 등의 협력 체계 강화

□ 기대효과

- 디자인 기반 혁신 성장을 통해 한국의 중소·중견기업과 스타트업이 글로벌 시장에서 활동할 수 있는 여건 조성
- 첨단 기술과의 융합을 통해 고부가가치 산업디자인 제품 창출
- 산업디자인 생태계 활성화로 일자리 창출 및 경제적 부가가치 확대

□ 필요예산 : 펀드조성 600억원 (정부 300억원 + 민간투자 300억원)

(단위 : 억원)

구분	내역	예산(안)
디자인 활용기업 및 디자인전문기업 투자	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인-기술 융합 프로젝트 (200억원) • 친환경 디자인 프로젝트 (100억원) • 글로벌 진출 디자인 프로젝트 (50억원) 	350
스타트업 및 기업 지원	<ul style="list-style-type: none"> • 초기 자금 지원 (80억원) • 디자인 전략 컨설팅 및 인큐베이팅 (70억원) 	150
인프라 구축 및 운영	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인리소스센터 및 인프라 구축 (50억원) • 교육 및 워크숍 프로그램 운영 (30억원) • 관리 및 운영 인력 비용 (20억원) 	100

□ 추진배경

- 팬데믹 이후 전 세계의 기업과 디자이너들이 시간과 장소의 제약을 받지 않고 협력할 수 있는 디지털 협업 환경의 중요성 부각
 - 그럼에도 국내 디자인 산업은 아직 특정 물리적 공간에 제한되는 경향이 있으며 글로벌 디지털 협업 기회가 다소 제한적
- 이에 따라, 물리적 제약을 넘어서는 클라우드 기반의 디자인 협업 환경 구축의 필요성이 날로 커지고 있는 상황

□ 추진목적

- (디자인산업의 디지털 전환 가속화) 비대면 업무 환경의 확산과 디지털 경제로의 전환이 가속화됨에 따라 디지털 협업 필요
- (글로벌 시장 진출 확대) 국내 디자이너와 중소 디자인전문기업들이 글로벌 시장에 진출할 수 있는 새로운 기회 창출
- (디자인산업 경쟁력 강화) 다양한 산업과의 융합을 통해 혁신을 이끌어 한국 디자인산업의 경쟁력을 향상시키는데 기여

□ 추진체계

- 정부 : (총괄기관) 산업통상자원부 (주관기관) 한국디자인진흥원
- 민간 : (사업관리) 한국디자인단체총연합회
(협력기업) 클라우드 서비스 제공기업 및 전문기업

— <운영 체계> —

정부	<ul style="list-style-type: none"> • 초기 인프라 구축 지원 • 클라우드 협업 환경 구축 및 디자인산업 생태계 조성 주도
민간기업	<ul style="list-style-type: none"> • 기술개발 및 글로벌 확장에 참여 • 상업적 활용을 통한 지속 가능한 운영을 담당
플랫폼 사용자	<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트 수수료 및 구독형 서비스 이용료 지불

□ 추진방법

- **(단계적 도입)** 초기에는 국내 디자이너 및 중소기업을 대상으로 플랫폼을 구축·도입하고, 이후 글로벌 기업과의 협업 기회 확대
- **(기술 지원 및 교육)** 디자인 협업 도구 사용법과 플랫폼 활용법에 대한 교육 및 기술 지원 제공
- **(중소기업 및 프리랜서 우대 정책)** 중소기업과 프리랜서 디자이너를 위한 저렴한 이용료 및 특별 지원 프로그램 운영
- **(글로벌 확장)** 글로벌 프로젝트 매칭 서비스 확대, 해외 기업과의 협업 촉진

□ 해외사례

- **(Figma)** 대표적인 클라우드 기반 디자인 도구로, 사용자들이 실시간으로 협업할 수 있는 인터페이스 제공
 - 웹 브라우저에서 접근 가능해 설치 없이 사용 가능
 - 디자인, 프로토타이핑, 피드백 통합
 - 스타트업들이 UX/UI 디자인 협업에 사용

- (Autodesk Fusion 360) 클라우드 기반의 3D CAD, CAM, CAE 툴로서 주로 제품디자인과 엔지니어링 작업에 사용
 - 실시간 협업 및 피드백 가능
 - 3D 모델링, 시뮬레이션, 제조 프로세스를 클라우드에서 모두 처리
- (Miro) 클라우드 기반의 디지털 화이트보드 플랫폼으로 디자인워크 플로우의 브레인스토밍, 기획, 아이디어 공유 등에서 많이 사용
 - 다양한 템플릿 제공으로 디자인 기획 단계에서부터 활용 가능
 - 여러 가지 툴과 통합해 워크플로우에 유연하게 적용
- (InVision) 디자인 프로토타이핑 및 협업 도구로 팀들이 디자인을 시각화하고 피드백을 교환하며, 인터랙티브 프로토타입을 제작할 수 있도록 지원
 - 디자인 리뷰 및 피드백 시스템 제공
 - 프로토타이핑 기능과 디자인 시스템 관리 기능 통합

— <관련 트렌드 및 주요기술> —

클라우드 컴퓨팅	<ul style="list-style-type: none"> 클라우드 환경에서 디자인 작업을 실시간으로 저장, 공유, 수정할 수 있는 기술
협업 툴	<ul style="list-style-type: none"> Slack, Trello와 같은 협업 툴을 디자인 작업에 최적화하여 적용
AI 기반 디자인 보조 기술	<ul style="list-style-type: none"> 자동 디자인 피드백 및 최적화 기능을 통해 디자이너들의 작업을 지원하는 AI 기술
VR/AR 기술	<ul style="list-style-type: none"> 3D 디자인과 실시간 피드백이 가능한 가상 현실(VR) 및 증강 현실(AR) 기술을 활용해 원격에서 실제와 같은 협업 환경을 제공
보안 및 데이터 보호	<ul style="list-style-type: none"> 클라우드 기반 협업에서 중요한 보안 및 개인정보 보호 기술

□ 세부내용

① 디자인 클라우드 플랫폼 개발

- 실시간 협업이 가능한 작업 환경과 디자인 파일 버전 관리 기능 구축
- VR/AR 환경에서 3D 모델링과 피드백이 가능한 기능 추가

② 글로벌 매칭 시스템 구축

- 프로젝트 매칭 시스템을 통해 글로벌 기업과 국내 디자이너 간의 협업 기회 제공
- 프로젝트별 맞춤형 디자이너 추천 알고리즘 개발

③ AI 기반 자동화 피드백

- 디자이너의 작업에 대한 AI 분석가 자동화된 디자인 최적화 도구 개발 및 제공

④ 데이터 보안 및 저장 시스템 구축

- 클라우드 기반으로 안전한 데이터 저장 및 프로젝트 정보 보호
- 글로벌 표준에 맞는 보안 프로토콜 도입

□ 기존 클라우드 시스템과의 차별점

- 산업디자인과 제조 공정을 직접 연계하는 클라우드 플랫폼으로, 디자인에서 제조까지의 모든 과정을 한 곳에서 관리
 - 플랫폼 내에서 제조 업체와의 직접 협력 및 주문 프로세스 통합
 - * 디자인이 완료되면 바로 제조업체로 전달

○ 디자인의 저작권 보호 및 지적 재산권 관리 강화

- 블록체인 기반으로 디자인 파일의 저작권을 투명하게 기록하고 보호할 수 있는 기능을 추가하여 디자인 도용을 방지

□ 기대효과

- 시간과 공간의 제약 없이 전 세계 기업과 협업이 가능하여 국내 디자이너의 글로벌 경쟁력 강화에 일조
- 중소기업들이 비용 부담 없이 디자인 서비스를 쉽게 이용할 수 있어 디자인 혁신 가능성 증대
- 글로벌 협업 플랫폼을 통해 국내 디자인산업의 성장과 글로벌 진출 가속화 실현
- 디자인과 타 산업의 융합을 통해 혁신적 제품 및 서비스 창출 가능
- 디자인 협업을 통해 생산성이 향상되고, 경제적 가치를 창출하는 새로운 비즈니스 모델 형성

□ 필요예산 : 500억원

(단위 : 억원)

구분	내역	예산(안)
클라우드 인프라 구축	• 서버 구축, 유지비, 데이터 저장소 및 보안시스템	100
플랫폼 개발 및 운영	• 실시간 협업 툴 개발, 사용자 인터페이스(UI) 및 사용자 경험(UX) 설계	150
AI 및 VR/AR 기술 도입	• AI 디자인 분석 및 피드백 시스템, VR/AR 환경 구축	100
마케팅 및 글로벌 확장	• 해외 마케팅, 플랫폼 사용자 확대를 위한 홍보 등	50
인건비 및 운영비	• 플랫폼 운영 인력, 기술 지원 및 유지 보수	100