

# 디자인정보/데이터 및 디자인플랫폼 수요조사 결과

2021.12.23. 한국디자인진흥원 데이터플랫폼실

## □ 목 적

- 디자인정보/데이터 수요 및 서비스 개편에 관한 기능 수요 파악
- 디자인 플랫폼 서비스 기획, 구체화를 위한

## □ 조사내용 및 방법

### ○ 수요조사 이벤트 진행

- (주요대상) 디자인DB회원, 디자이너, 디자인 관련 실무자
- (방법) 온라인 설문지 활용, 사용자 의견 수렴
  - 페이스북, 디자인DB, 전체메일 배너 등에 노출
- (기간) 2021.12.17.(금) ~ 22.(수)
- (참여인원) 120명

### ○ 조사내용

#### 1) 디자인정보/데이터 유형\* 중 사용자 필요 유형 정보 파악

\* 참고 : [디자인데이터 활성화를 위한 ISP전략연구](#)(2021. 한국디자인진흥원)

#### 2) 디자인정보/데이터 요구가 많은 디자인 분야 파악

#### 3) 디자인정보/데이터를 얻는 타 웹사이트 및 서비스 파악

#### 4) 플랫폼에서 구현되어야 할 핵심서비스 필요 정도 및 구현 희망 기능 파악

#### 5) 플랫폼 참여 희망 정도 및 제거되어야 할 위험요인 파악

### ○ 참여자 보상

- 응답자 중 유효 휴대전화번호 100명 추첨, 기프티콘 제공

\* 온라인 랜덤 추첨기 ([www.puzizig.com](http://www.puzizig.com)) 활용

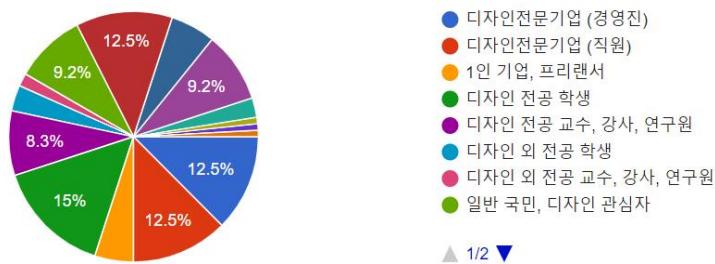
## □ 조사결과 요약

- 응답자 : 120명

### - 응답자 구성

구성	응답자 수(비율)
1. 디자인전공학생	18(15%)
2. 디자인전문기업(경영진)	15(12.5%)
3. 디자인전문기업(직원)	15(12.5%)
4. 디자인수요(활용)기관 관계자	15(12.5%)
5. 일반 국민, 디자인관심자	11(9.2%)
6. 그 외	26(38.3%)

\* 응답자 수 순으로 배열



### ○ 데이터 수요

#### - 가장 필요한 정보/데이터 유형

구분	비율
1. 사용자 감성/성향 – 예: 설문조사 결과 등 고객분석 보고서, 사용자 성향, 행동, 욕구에 관한 조사 결과, 여정지도 등	42.5%
2. 디자인 사고방식(design thinking) – 예: 공공서비스디자인, 여행서비스디자인, 아이디어 도출, 프로토타입, 디자인씽킹 기반 문제정의/문제해결 등	28.3%
3. 디자인 산출물(output) – 예: 디자이너 및 디자인기업의 포트폴리오, 3D모델링, 실물사진, 영상, 특허, 저작권 정보 등	14.2%
4. 디자인 방법론(methodology) – 예: 디자인리서치 방법론, 디자인개발 방법론, 프로토타이핑 방법론 등	10.8%
5. 기타	4.2%

\* 유형 구분 출처 : ‘디자인데이터 활성화를 위한 ISP전략연구(2021. 한국디자인진흥원)’



- 데이터 유형별 희망하는 데이터의 구체적 내용

구분	데이터 내용
1. 사용자 감성/성향 – 예: 설문조사 결과 등 고객분석 보고서, 사용자 성향, 행동, 욕구에 관한 조사 결과, 여정지도 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인 분야별 (제품/ 시각/ UIUX/ 서비스디자인 등)</li> <li>• 디자인/ 사용자 트렌드</li> <li>• 타겟별 고객 분석 보고서</li> <li>• 페르소나 방식의 성향 분석 데이터</li> <li>• 사용자 프로파일링 샘플</li> <li>• 트렌드 보고서</li> </ul>
2 디자인 사고방식(design thinking) – 예: 공공서비스디자인, 여행서비스디자인, 아이디어 도출, 프로토타입, 디자인씽킹 기반 문제정의/문제해결 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인 평가와 관련한 지표, 요소, 분석 등</li> <li>• 디자인경영 혁신기업 사례</li> <li>• 국내외 디자이너 인터뷰</li> <li>• 프로세스 단계별 실제 적용된 데이터나 정보</li> <li>• 다양한 적용 사례</li> <li>• 디자인 평가와 관련된 지표, 요소 등</li> <li>• 디자인 산출과정에 대한 데이터 파일 등</li> <li>• 우수디자인기업들의 사용자경험 디자인 결과</li> </ul>
3. 디자인 산출물(output) – 예: 디자이너 및 디자인기업의 포트폴리오, 3D모델링, 실물사진, 영상, 특허, 저작권 정보 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 신진 디자인기업 포트폴리오(영상, 사진, 인쇄, 건축 등)</li> <li>• 최근 주요 프로젝트 사례</li> <li>• 디자인 적용사례, 성공사례</li> <li>• 공공디자인 결과(과업명, 기간, 구체적 내용 등) 포함</li> <li>• 디자인 공모전 수상작</li> <li>• 국내외 우수디자인 기업 리스트</li> <li>• 디자이너 포트폴리오, 트렌드 디자인 정보</li> </ul>
4. 디자인 방법론(methodology) – 예: 디자인리서치 방법론, 디자인개발 방법론, 프로토타이핑 방법론 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 서비스디자인 방법론</li> <li>• 최신 디자인 리서치 방법론</li> <li>• 트랜드 분석 방법론</li> <li>• UX 평가 방법론</li> <li>• 우수사례에 사용된 디자인방법론</li> <li>• 서비스디자인 프로토타입 등</li> <li>• 브랜드 개발 방법론</li> </ul>
5. 기타	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우수디자인기업의 고객경험디자인 사례와 방법 등</li> <li>• 공공디자인 관련 데이터(과업내용, 예산, 결과물 등)</li> <li>• 메타버스와 연계되는 실재감 태크(실감미디어, VR, AR, XR 등) 메타버스 지원체계 구축이 필요</li> </ul>

## ○ 디자인 분야별 데이터 수요

- 데이터 활용이 중요한 디자인 분야

구분	비율
1. 서비스경험디자인	37.5%
2. 시각/정보디자인	16.7%
3. 제품디자인	11.7%
4. 공간/환경디자인	9.2%
5. 디자인일반	7.5%



- 디자인 분야별로 필요한 데이터 및 자료를 얻는 출처

구분	필요 데이터	최신 정보 얻는 출처
1. 서비스경험 디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>사용자 경험 분석 데이터</li> <li>사용자 경험의 페인 포인트(pain point)</li> <li>사용자 행동 데이터, 사용자 상황별 행동 데이터 등 *직업별(사무, 산업, 서비스업 등), 활동별(여가/쇼핑 등), 대면(오프라인)과 비대면별(온라인, 모니터 시각 및 관심도) 구분</li> <li>오감 인지에 대한 사용자 반응 정보 데이터</li> <li>서비스디자인 방법론을 소개하는 영상 자료</li> <li>온오프라인에서 불편한 사용자 경험에 대해 수집한 데이터, 조사분석 자료</li> <li>다양한 서비스디자인 프로젝트별 문제, 프로토타입, 해결방법 등에 대한 아카이빙</li> <li>디자인씽킹 방법론 성공 및 실패 사례(특히 공공)</li> <li>서비스디자인 성공 사례(다양한 주제)</li> <li>사용자의 라이프스타일, 사회적 이슈</li> <li>다양한 사용자 경험을 수치화한 데이터</li> <li>UX 가이드라인</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>3m visual attention software (<a href="http://vas.3m.com">vas.3m.com</a>)</li> <li>뷰저블</li> <li>페캠</li> <li>101클래스</li> <li>비핸스(<a href="http://www.behance.net">www.behance.net</a>)</li> <li>핀터레스트(<a href="http://www.pinterest.co.kr">www.pinterest.co.kr</a>)</li> <li>Dribbble</li> <li>디자인DB(<a href="http://www.designdb.com">www.designdb.com</a>)</li> <li>디자인진흥원</li> <li>kosis</li> <li>mckensey</li> <li>구글, 네이버 등 포털</li> <li>국민디자인단 관련 사이트</li> <li>드리블</li> <li>머니서베이</li> <li>모빈</li> <li>미디엄(UX 블로그)</li> <li>빅데이터 관련 서울시 NPO 지원센터</li> <li>스타일쉐어</li> <li>아트누리</li> <li>아트모아</li> <li>인스타그램-마케팅노트</li> </ul>

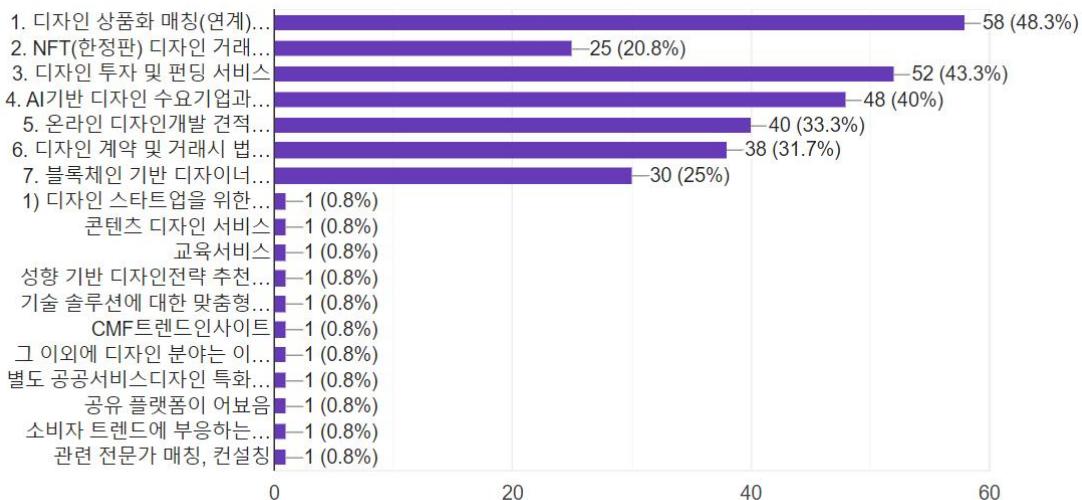
2. 시각/정보 디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 신진 디자인기업 포트폴리오 소개 기사</li> <li>• 디자인 관련 크리에이티브 기업 포트폴리오(영상, 사진, 인쇄, 건축 등)와 소개 기사</li> <li>• 최근 주요 프로젝트 사례 소개 기사</li> <li>• 각종 포스터 엽서의 인쇄류 디자인</li> <li>• 다양한 사용자 성향, 문화적 배경, 인체데이터 등</li> <li>• 저작권 정보 및 특허 데이터</li> <li>• UX, 접근성, 사용자 이용 통계 및 결과값 변화 등</li> <li>• 정보인식패턴, 사용자 성향과 브랜드 충성도 관계</li> <li>• 디자인 동향을 알 수 있는 다양한 레퍼런스</li> <li>• 결과물 도출에 쓰인 프로세스 데이터</li> <li>• 디자이너가 리서치한 데이터</li> <li>• 우수 패키지 디자인 사례(예: 친환경 소재)</li> <li>• 브랜딩을 하는 구체적 방법 및 프로세스</li> </ul>	It's Nice that ( <a href="https://www.itsnicethat.com">https://www.itsnicethat.com</a> ) Design Taxi ( <a href="https://designtaxi.com">https://designtaxi.com</a> ) 디자인DB( <a href="http://www.designdb.com">www.designdb.com</a> ) 비핸스( <a href="http://www.behance.net">www.behance.net</a> ) 핀터레스트( <a href="http://www.pinterest.co.kr">www.pinterest.co.kr</a> ) 노트폴리오( <a href="http://notefolio.net">notefolio.net</a> ) 월간 디자인
3. 제품디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사용자 니즈 분석</li> <li>• 개인 성향에 따른 디자인선호도(스타일, CMF 등)</li> <li>• 생활용품 디자인, 한국적 제품</li> <li>• 근거, 데이터 기반 persona 및 정제된 raw data</li> <li>• 3D 데이터 소스</li> <li>• 사용 방법 유도를 위한 심리적 기전에 대한 데이터</li> <li>• 사회약자, 장애인, 노령자 등 대상 UX평가방법</li> <li>• 사용자의 세분화된 성향 및 구매지향점 등</li> <li>• 기기 소유의 본능을 자극하는 제품디자인</li> <li>• 시중에 있는 제품 정보(사이즈, 생김새 등)</li> <li>• 제품에 대한 사용자 불만 및 성향 조사 결과</li> </ul>	공공데이터포털( <a href="https://www.data.go.kr">https://www.data.go.kr</a> ) 허블( <a href="http://www.hubble.co.kr">www.hubble.co.kr</a> ) 국립재활원 대한심리학회 얀코디자인( <a href="http://www.yankodesign.com">www.yankodesign.com</a> )
4. 공간/환경 디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 인테리어 등에 대한 고객 수요 및 반응 조사</li> <li>• 행동 패턴 분석, 설문조사 결과 데이터</li> <li>• CMF 트렌드 인사이트</li> <li>• 안내 표시</li> <li>• 인체공학</li> <li>• 공간/환경에 관한 사람들의 선호도 정보</li> <li>• 소재 정보 및 데이터</li> <li>• 저작권, 건축물의 상세도면, 주위 자연환경 데이터</li> <li>• 공공디자인 과업내용(과업명,기간,구체적내용 등)</li> <li>• bim과 디자인 연계 정보</li> <li>• 적절한 동선, 배치 구조, 층고 등 건축학적 정보</li> </ul>	공공디자인 사례집 건축 관련 도서 월간인테리어 한국건설기술연구원 건축도시공간연구소-보행네트워크 분석 연구

5. 디자인일반	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인 국내외 관련법 변화</li> <li>• 심층 분석된 거시 트렌드</li> <li>• CMF 분석 자료</li> <li>• 해외 글로벌 기업의 디자인 경영 전략</li> <li>• 선행연구 결과</li> <li>• 제품 활용성, 사용자분석 및 데이터분석</li> <li>• 제품디자인 방법론</li> <li>• 디자인기업 및 교육 현황</li> <li>• 통계를 위한 연구자료 (설문, 논문 등)</li> <li>• 국내외 우수교육기관 교육 정책 및 경영 정보</li> </ul>	<p>DMR 스타일러스(<a href="http://www.stylus.com">www.stylus.com</a> 트렌드정보) 국가법령정보센터 UX/UI기반 논문 검색</p>
6. 융합디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인 관련 데이터 분석</li> <li>• 해외 디자인 프로젝트의 프로세스</li> <li>• 디자인서비스 영역의 확장 추세에 기반한 분야별 통합의 목적과 비즈니스 예측사례</li> <li>• 현장 적용시 사용자의 정확한 니즈 및 분석</li> <li>• 사용자경험에 영향을 주는 요소, 데이터, 변수</li> <li>• 집단반응, 행동, 공감, 변화데이터</li> <li>• AI, IoT기능이 탑재된 환경디자인(사인, 가로시설물) 사례 및 자료</li> </ul>	사이즈 코리아
7. 디지털미디어/ 콘텐츠디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털 환경에서의 사용자 경험/ 저니 등</li> <li>• 디지털미디어관련 정보/데이터</li> <li>• 해외 영상소스, 작업에 대한 사례, 전문가 인터뷰 등</li> <li>• 시대별/트렌드 유형별 콘텐츠디자인</li> </ul>	<p>MG25 (<a href="http://www.MG25.COM">www.MG25.COM</a>) 데이터베이스시스템</p>
8. 패션/ 텍스타일 디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컬러트렌드</li> <li>• 브랜드 선호도</li> <li>• 트렌드 흐름</li> </ul>	<p>패션 인사이트(<a href="http://www.fi.co.kr">www.fi.co.kr</a>) 패션넷</p>
9. 산업공예 디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 없음</li> </ul>	없음

## ○ 플랫폼 서비스 수요

### - 플랫폼에서 제공되기를 희망하는 서비스 (복수응답)

구분	비율
1. 디자인 상품화 매칭(연계) 서비스	48.3%
2. 디자인 투자 및 펀딩 서비스	43.3%
3. AI기반 디자인 수요기업과 디자인기업 맞춤형 추천서비스	40%
4. 온라인 디자인개발 견적 제공, 계약 지원 서비스	33.3%
5. 디자인 계약 및 거래시 법률 자문 서비스	31.7%
6. 블록체인 기반 디자이너 경력 인증 및 저작권 인증 서비스	25%
7. NFT(한정판) 디자인 거래 중개 서비스	20.8%



### - 각 서비스별로 구현되기를 희망하는 기능 및 필요 정보

구분	희망 기능 및 필요 정보
1. 디자인 상품화 매칭(연계) 서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 마케팅, 제조 등 유관 분야 전문가와 네트워킹 기능</li> <li>• 고객 성향 값이 레이블링 된 디자인 데이터 제공</li> <li>• 디자인 원본 파일 또는 플랫폼 제공</li> <li>• 적정 수요기업과의 매칭, 적정한 개발비 매칭</li> <li>• 상품화 가능한 기업과 매칭 기능</li> <li>• 다양한 분야의 디자이너가 자신의 디자인을 상품화할 수 있는 공간</li> <li>• 디자인을 상품으로 구현 가능한 지원 및 업체 연결</li> <li>• 아이디어를 상품화로 연계, 제조업체와의 연계 지원</li> <li>• 상품 마케팅 기능 연계</li> <li>• 디자인 및 기업 매칭 (* 한현투 <a href="http://www.designexchange.kr">www.designexchange.kr</a> 참고)</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비즈니스모델 구상 시, 예측되는 기술상황과 시장 성장 추이</li> <li>• 소비자 구매 심리 디자인(인지 -&gt; 구매 행동에 대한 연구자료)</li> <li>• 아이디어의 구체화 실현</li> <li>• 디자인 투자 및 펀딩 서비스</li> <li>• 누구나 참여할 수 있는 소액 펀딩 시스템</li> <li>• 고령자에 대한 디자인(제품, 서비스 등등) 투자 펀딩 지원</li> <li>• 여러 연구들이 이뤄질 수 있도록 프로젝트를 지원</li> <li>• 와디즈 유사한 기능</li> <li>• 디자인에서 상품화 과정까지 기존 사례 참조가능한 DB</li> <li>• 전문가의 컨설팅</li> </ul>
2. 디자인 투자 및 펀딩 서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인 수요기업과 디자인 기업의 역량을 매칭하는 추천 서비스</li> <li>• 수요기관과 디자인기업간 맞춤 추천 기능</li> <li>• 디자인 기업의 신뢰성 역량 검증</li> </ul>
3. AI기반 디자인 수요기업과 디자인기업 맞춤형 추천서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 원하는 키워드로 AI 기반 맞춤형 서비스</li> <li>• 큐레이션 서비스</li> <li>• 디자인 수요 기업과 디자인 기업이 Pool에 등록하고 관심 사업 카테고리를 정하게 하는 기능</li> <li>• 디자인 추천 서비스 기능</li> <li>• 수요기업 요구사항에 부합하는 디자인 전문기업 추천, 매칭 서비스</li> <li>• 유형별로 분류된 맞춤형 추천 서비스</li> <li>• 디자인수요기업은 무엇이 필요한지 잘 몰라 적절한 기업을 찾기 어려움.</li> <li>• 디자인 업무, 영역, 역량모델 등을 체계화, 시각화하여 제시</li> </ul>
4. 온라인 디자인개발 견적 제공, 계약 지원 서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (사)한국디자인산업연합회에서 제공되는 표준품샘 기능보다 더 구체적으로 산출되는 서비스(용역 진행시 필요 서비스)</li> <li>• 표준 계약서 제시</li> <li>• 온라인 디자인개발 견적 제공</li> <li>• 온라인견적, 계약 지원 (안전거래처럼. 돈을 못 받거나 지체되지 않도록 중간에서 지원하는 서비스)</li> <li>• 창업가, 비전공자, 신입이 참고할 수 있는 다양한 상황에 활용할 수 있는 표준적 행정 문서 제공(견적서, 계약서 등)</li> <li>• 온라인 견적서</li> <li>• 온라인 디자인개발 견적 제공, 계약 지원 서비스</li> </ul>
5. 디자인 계약 및 거래시 법률 자문 서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 저작권 지키는 법이나 계약서 작성시 유의점</li> <li>• 저작권 관련 자문</li> <li>• 디자인 방법론 및 결과물에 대한 저작권 관련 법적 보호 방안</li> <li>• 디자이너와 법률 자문가 대화 기능(챗봇, 화상회의)</li> <li>• 디자인 계약 및 거래시 법률 자문 서비스</li> <li>• 디자인 계약이나 거래를 할 때 적정 금액이 얼마인지, 적법한지 짚어주는 서비스(인터넷에 검색해도 애매한 경우가 많음)</li> <li>• 법률 자문 1대1 질문 상담 혹은 지식인 같은 서비스</li> </ul>

6. 블록체인 기반 디자이너 경력 인증, 저작권 인증 서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>디자인 저작권 인증할 수 있는 서비스</li> <li>모바일 블록체인 인증서</li> </ul>
7. NFT(한정판) 디자인 거래 중개 서비스	<ul style="list-style-type: none"> <li>NFT, 블록체인과 관련한 디자인계 연구 결과 공유</li> <li>NFT 거래 사이트와의 중개 및 사이트 개발</li> <li>디지털 창작자 증명</li> <li>기술 거래 지원</li> <li>창작자가 자유롭게 디자인하고 쉽게 판매할 수 있는 기능</li> <li>블록체인기반 NFT 디자인 거래 중개 기능</li> <li>디자인 가치평가 가이드</li> </ul>
기타	<ul style="list-style-type: none"> <li>출시 준비 중인 제품 사용자/시장 반응을 미리 알아볼 수 있는 기능</li> <li>주제별 프로젝트의 평균가, 최고가, 최저가 등 견적과 예산 구성 등을 확인할 수 있는 기능</li> <li>공공, 민간의 디자인프로젝트 입찰 정보를 쉽게 찾을 수 있는 기능</li> <li>디자인 수요 및 용역 정보 제공</li> </ul>

## ○ 플랫폼 개발시 이용 의향 및 위험 요인

- 플랫폼 구현시 참여의향 : 긍정 81.4% (매우 긍정 51%, 긍정 30.4%)  
 \* 보통 14.7%, 부정 3%, 매우 부정 0%
- 극복해야 할 위험 요소
  - 디자인 아이디어 무단 이용 가능성에 관한 우려
  - 공공부문 플랫폼은 성공하기 어렵다는 인식
  - 디자인 플랫폼이 디자인의 가치를 떨어뜨린다는 인식

## □ 의의 및 시사점

- 디자인데이터의 유형 규정 연구\*에 이어, 각 유형별로 수요자가 필요로 하는 데이터의 내용을 조사함

\* '디자인데이터 활성화를 위한 ISP전략연구'. 2021년 정책연구

- 사용자 감성/성향 및 디자인 사고방식에 관한 데이터 수요가 70.8%로 높은 비중으로 나타남
- 조사, 기획, 연구 등 가치 생산과정의 앞 단계에서 디자인 역할이 강화되고 있음과,

- 사용자에 관한 심리 및 행동 해석이 디자인에 있어 중요한 비중을 차지하지만 이에 대응하는 데이터는 부족함을 시사함
- 최근 사용자경험(UX), 서비스디자인에 대한 필요성이 강조되고 있는 산업의 현실과 같은 맥락이라고 이해할 수 있음
  - \* LG 2022년 신년사 ‘가치 있는 고객경험이 우리가 나아갈 방향’(2021.12.20. 한겨례), 삼성전자 2022년 인사 및 조직개편, 사용자경험 중심으로(2021.12.12. 매일경제) 등
- 공공 디자인 데이터 구축 전략 수립시 디자인 역할 전환 동향 및 전망을 고려할 필요가 있는 것으로 사료됨
- 특히 다양한 분야의 적용사례에 관한 수요가 높은 편도로 나타났는데,
- 이는 디자인의 활용 범위가 급격히 확장되고 있으나 이에 대응해 공유되는 정보는 부족한 현실을 반증함
- 디자인콘텐츠 구축 전략 수립시 설문 의견을 고려할 필요가 있음
  - 디자인분야별 필요로 하는 디자인데이터의 내용 및 디자인분야별 주목할만한 데이터 수집 출처를 조사함
  - 그 결과는 향후 분야별 디자인 정보를 수집하기 위한 리소스로 활용할 수 있음
- 플랫폼 기능 개선시 설문의견을 참고할 필요가 있음
  - 수요자가 필요하다고 느끼는 핵심 서비스와 필요 기능을 조사함
  - 신규 플랫폼 기획, 개선시 활용할 수 있음

\* 수요조사 전체 결과 별첨