

2022

DESIGN

INDUSTRY

STATISTICS OF

KOREA

2022  
디자인산업  
통계

요약보고서 | 2021년 기준



- 본 보고서는 「2022 디자인산업통계」의 결과를 수록한 것임.
- 본 조사의 조사 대상 기간은 **2021년 1월 1일부터 2021년 12월 31일까지**임.
- 표본추출틀은 통계청의 **2019년 기준 전국사업체조사** 자료 중 디자인산업분류에 해당하는 사업체와 중앙부처 및 전국 지자체를 모집단으로 한 표본조사임.
  - **디자인활용업체** : 디자인산업분류에 해당하는 업체 중 디자인을 활용하는 사업체  
(디자인전문업체 및 공공부문, 교육 부분 제외)
  - **디자인전문업체** : 표준산업분류 중 전문디자인업에 해당하는 사업체
- 표본추출틀 및 조사 명부는 2019년 전국사업체조사로 활용하였으나, 모집단 기준 자료는 2020년 경제총조사로 활용하여 최근 산업의 근황을 반영함.
- 2021년 조사(2020년 기준) 대상에서 비법인단체로 분류되는 사업체는 제외하였으나, 비법인단체의 디자인활용률이 40.2%로 나타나 올해 조사(2021년 기준)에는 포함하는 것으로 변경됨.
  - \*비법인단체는 법인격이 없는 단체나 모임으로 동창회, 후원회, 문화단체, 노동단체, 종친회 등을 말함.
- 본 조사의 주요 조사 대상은 디자인활용업체, 디자인전문업체, 중앙부처 및 지자체임. 디자인활용업체는 2021년 12월 기준 **디자인 부서 보유** 또는 **디자이너를 고용**했거나, **최근 2년 내 디자인전문업체 및 프리랜서에 디자인 외주 용역**을 경험한 사업체를 의미함.
- 본 조사에서 제시된 산업 및 인력 규모는 모수를 추정한 결과임.
- 통계표의 모든 수치는 반올림되었으므로 세부 항목을 더한 수치와 합계가 일치하지 않을 수 있음.
- 본 보고서에 수록된 통계표 중 중복응답 문항은 비율의 합계가 100.0%를 초과함.
- 통계표에 사용된 부호의 뜻은 다음과 같음.  
[0], [0.0] : 단위 미만
- 본 보고서의 내용을 전재(轉載) 또는 역재(譯載)할 경우에는 「2022 디자인산업통계 요약보고서 ○쪽에서 전재 또는 역재」라고 기재하여야 함.

- 본 조사의 표본추출 및 조사 명부 사용은 **2019년 전국사업체조사**를 기준으로 사용함.
- 조사 수행 당시 최신 모집단 자료가 부재한 상황에서 통계청 및 통계전문가의 자문을 바탕으로 **표본설계 및 표본추출 활용에는 2019년 기준 전국사업체 조사**, **기준모집단 활용 및 가중치 적용에는 2020년 기준 경제총조사**를 기반으로 조사를 수행함.

활용단계	활용조사	주요 사항
표본설계 및 표본추출 활용	2019년 기준 전국사업체조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인 산업분류 사업체 확인 및 표본설계</li> <li>• 명부 추출 시 변동사항                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 일반업체 : 권역 변수를 내재적 층화 적용</li> <li>- 전문업체 : 기존명부를 활용하되, 원표본 재설정</li> </ul> </li> </ul>
기준모집단 활용 및 가중치 적용	2020년 기준 경제총조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 조사 수행 시기보다 모집단 자료에 대한 제공이 늦어, 표본추출 활용 및 표본설계 활용 불가                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 조사 결과 공표 및 모집단 자료제공 : '22년 6월, '22년 11월</li> <li>- 디자인산업통계 조사 기간 : '22년 9월 이후</li> </ul> </li> <li>• 조사 대상 사업체를 행정자료 등록기준으로 일원화                             <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 사업장이 없어 조사가 불가한 사업체가 자료에 포함</li> <li>→ 사업장이 있어 조사가 가능한 사업체로 구성된 자료를 <b>조사기준</b>, 사업장이 없어 조사가 불가한 사업체를 포함한 자료를 <b>등록기준</b>이라 함</li> </ul> </li> <li>• 2022년부터 사용하는 기준 모집단(reference population)은 등록기준이 되어, 이전 공표 자료(조사기준)와 모집단 기준이 다르므로 <b>시계열 비교 시 주의 필요</b> → 등록기준 모집단 활용 시 사업체 모집단 사업체 수가 대폭 증가</li> </ul>

- 2020년 기준 경제총조사의 주요 변화는 **사업체 자료의 기준 변경(조사기준→등록기준)**임. 이로 인해 기존 문헌조사로 추정된 프리랜서 디자이너 부분이 **1인 디자인전문업체**로 편입된 것으로 추정되어, 올해 프리랜서 산업규모에는 사업장이 없는 사업자 등록 인력을 제외하여 산출함.

2020년 경제총조사의 디자인전문업체 사업체 분포(등록기준, 단위:개)

소분류	종사자규모						계	소분류	조직형태				계
	1명	2-4명	5-9명	10-19명	20-49명	50인 이상			개인사업체	회사법인	비법인단체	회사이외법인	
제품디자인업	2,116	736	296	76	28	6	3,258	2,520	724	0	14	3,258	
시각디자인업	7,597	1,758	468	138	43	9	10,015	8,631	1,343	0	41	10,015	
인테리어디자인업	2,548	1,026	295	84	25	7	3,988	3,044	936	0	8	3,988	
기타전문디자인업	1,626	447	89	26	8	4	2,204	1,848	351	0	5	2,204	
총합계	13,887	3,967	1,148	324	104	26	19,465	16,043	3,354	0	68	19,465	

2019년 전국사업체조사의 디자인전문업체 사업체 분포(조사기준, 단위:개)

소분류	종사자규모						계	소분류	조직형태				계
	1명	2-4명	5-9명	10-19명	20-49명	50인 이상			개인사업체	회사법인	비법인단체	회사이외법인	
제품디자인업	565	641	256	94	22	3	1,581	1,084	487	10	0	1,581	
시각디자인업	1,144	948	367	127	34	7	2,627	1,865	744	15	3	2,627	
인테리어디자인업	881	876	258	72	23	5	2,115	1,478	633	4	0	2,115	
기타전문디자인업	375	385	105	31	4	6	906	690	212	3	1	906	
총합계	2,965	2,850	986	324	83	21	7,229	5,117	2,076	32	4	7,229	

---

## Part 1. 조사 개요

---

01. 조사 설계	1. 조사 목적	24
	2. 조사 근거	24
	3. 조사 연혁	24
	4. 조사 시기 및 대상 기간	25
	5. 조사 대상 및 범위	25
	6. 조사 항목	25
	7. 모집단 및 조사 표본	26
	8. 조사 대상별 표본 설계 개요	26

---

02. 개념 및 용어	1. 일반업체	27
	2. 디자인활용업체	27
	2-1. 디자인활용업체 확인 단계	27
	3. 디자이너	28
	4. 디자인전문업체	28
	5. 한국표준산업분류	28
	6. 디자인산업분류 (부록에 한국표준산업분류 매칭표 수록)	28
	7. 기업 형태	29
	8. 사업체 구분	29
	9. 종사자 구분	29
	10. 사업 실적	30
	11. 사업체 규모 분류 방법	30
	12. 디자인 관련 투자금액 및 사업비	32
	13. 출원/등록 구분	32
	14. GD(Good Design) 마크	32
15. 디자인용역 표준계약서	32	

---

---

<b>03. 응답자 특성</b>	1. 일반업체 - 디자인 활용 여부 조사 완료 표본	33
	2. 디자인활용업체 - 실태조사 완료 표본	34
	3. 디자인전문업체 - 실태조사 완료 표본	35
	4. 중앙부처 - 실태조사 완료 표본	36
	5. 지방자치단체 - 실태조사 완료 표본	36

---

<b>04. 주요 항목 상대표준오차</b>	37
-------------------------	----

---

## Part 2. 디자인산업통계 주요 통계

01. 디자인산업 규모	1. 산업 규모	44
	2. 산업 규모 추이	46

02. 조사대상별 디자인산업 규모	1. 디자인활용업체	47
	1) 디자인 활용률	47
	2) 디자인활용업체 디자인산업 규모	49
	3) 디자인활용업체 디자인 인력	50
	2. 디자인전문업체 규모 및 인력	51
	1) 디자인전문업체 디자인산업 규모	51
	2) 디자인전문업체 디자인 인력 규모	51
	3. 공공부문 산업 규모 및 인력	52
	4. 프리랜서 인력 규모	53
	5. 교육 부문 규모 및 인력	54

03. 디자인 수출·수입 규모	55
------------------	----

04. 디자인의 경제적 가치	56
-----------------	----

05. 디자인학과 졸업 및 취업 현황	1. 대학(원)의 디자인학과 졸업 및 취업자 현황	57
	2. 대학(원)의 디자인학과 졸업 및 취업률 현황	58

---

## Part 3. 디자인산업통계 결과 요약

---

<b>01. 디자인 활용업체</b>	1. 디자인 활용률	62
	2. 디자인 활용 분야	63
	3. 재무 및 투자 현황	64
	4. 디자인 투자금액	65
	5. 디자인 개발 비용 및 건 수	66
	6. 신제품 개발 프로세스 중 디자이너/ 디자인전문업체 개입 단계	67
	7. 디자인 인력	68
	8. 디자인 인력 구인/채용/퇴직 현황	69
	9. 디자인 인력 채용 경로 및 애로사항	70
	10. 디자인 인력 교육 및 애로사항	71
	11-1. 디자인 투자금액 전망	72
	11-2. 디자이너 고용 전망	73
	12. 제품 판매에 영향을 미치는 요소 비중	74
	13. 디자인 투자 및 활용 기여도	75
	14. 해외 비즈니스 현황	76
	15. 디자인 관련 정부 지원 수요	77
16. 코로나19로 인한 영향	78	

---

<b>02. 디자인 전문업체</b>	1. 디자인전문업체 디자인 제공 분야	80
	2. 디자인전문업체 재무 현황 및 사업비 현황	81
	3. 매출 구성별 매출 및 건 수 비중	82
	4. 인력 현황	83
	5. 디자인 인력 구인/채용/퇴직 현황	84
	6. 디자인 인력 채용 경로 및 애로사항	85

---



---

<b>02. 디자인</b>	7. 디자인 인력 교육 및 애로사항	86
<b>    활용 현황</b>	8-1. 매출액 전망	87
	8-2. 디자인 사업비 전망	88
	8-3. 디자이너 고용 전망	89
	9. 해외 비즈니스 현황 및 방법	90
	10. 디자인 관련 정부 지원 수요	91
	11. 코로나19로 인한 영향	92

---

<b>03. 공공부문</b>	1. 디자인 전담부서 보유 여부 및 인력 현황	94
	2. 디자인 전담부서 예산 집행 금액	95
	3. 디자인 예산 집행 방법 및 디자인 발주 방법별 비중	96
	4. 디자인 투자 효과	96
	5. 공공정책 과정 중 디자인 활용 단계	97
	6. 디자인 활용 분야	97
	7. 디자인 관련 외주 업체/전문가 선정 시 고려 요소	98

---

---

## Part 4. 해외 디자인산업 현황

---

01. 국가별 비교 통계	1. 디자인 시장 규모 순위	103
	2. 전문디자인업체 수	104
	3. 전문 디자인업 종사자 수	105
	4. 인구 수 대비 산업디자인 출원 수, G20 기준	106
	5. 국가 혁신 디자인 기여도	107
	6. 국제 디자인어워드 수상작 수, G20 기준	108
	6-1. iF Design Award 수상작 수	108
	6-2. Red Dot Design Award 수상작 수	108
	7. 디자인 대학 순위	109

---

## Appendix 부록

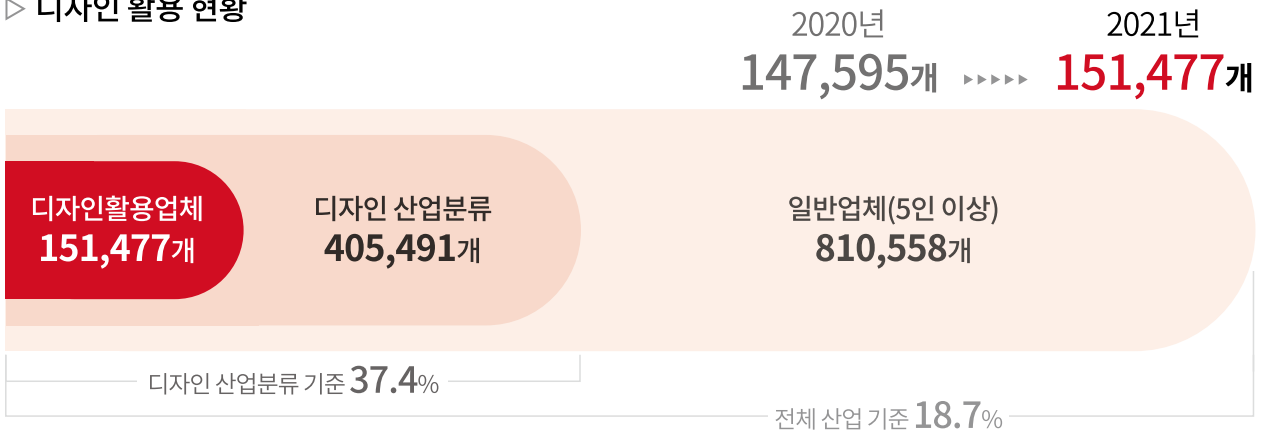
---

01. 디자인산업분류	디자인산업분류	112
02. 조사표	디자인활용업체 조사표	128
	디자인전문업체 조사표	140
	공공부문 조사표	151

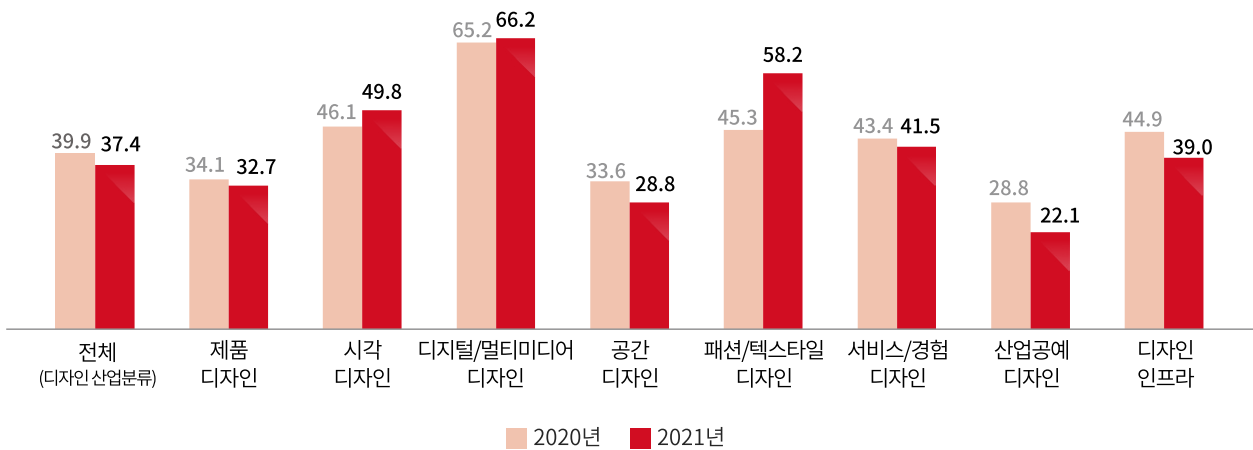
---

# 1. 디자인 활용률

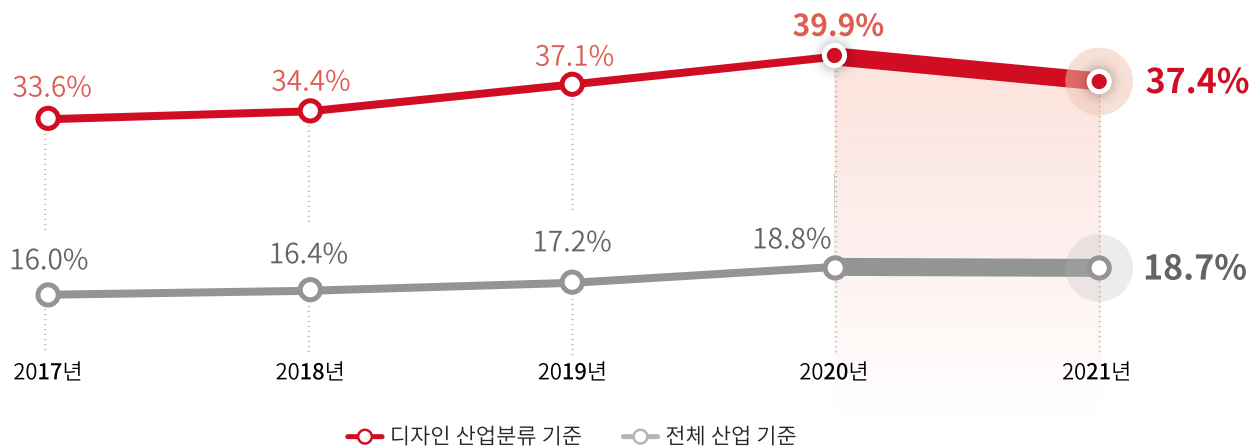
## ▷ 디자인 활용 현황



## ▷ 업종별 디자인 활용률 (디자인 산업분류 기준)

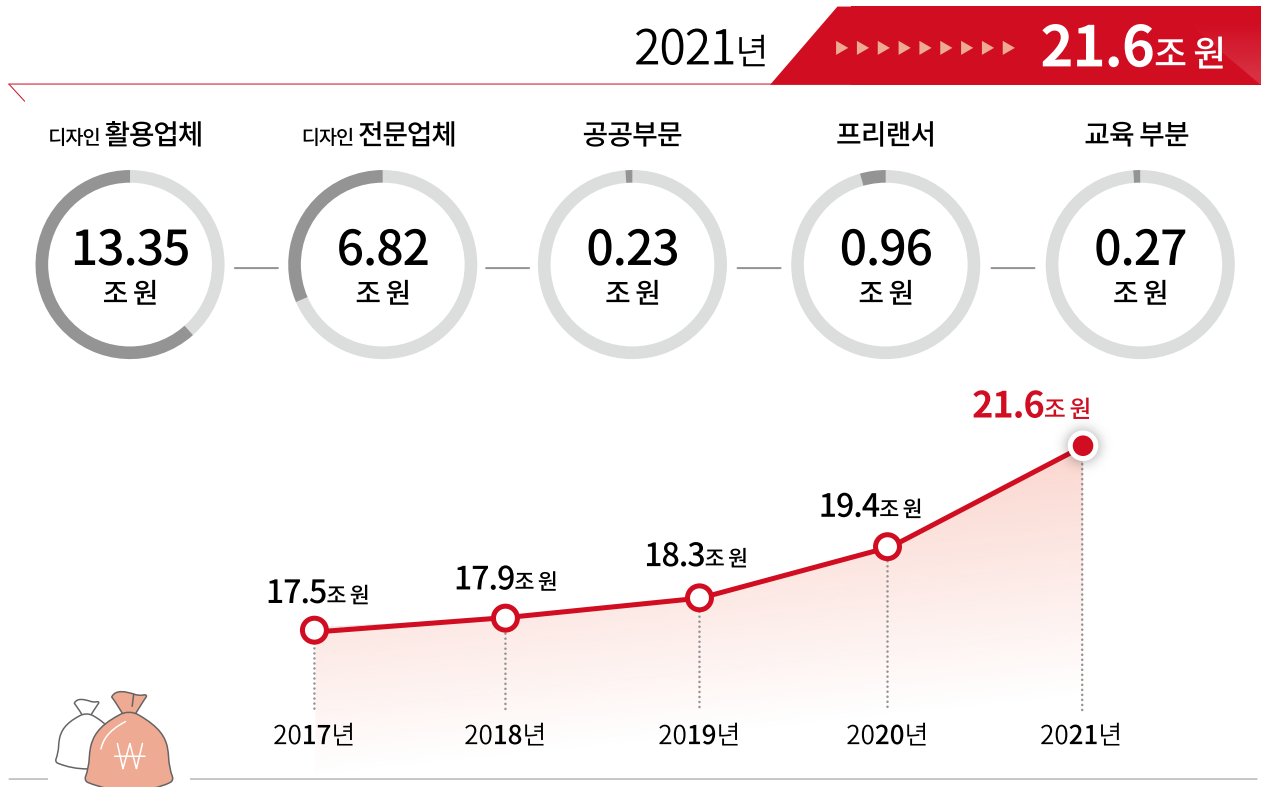


## ▷ 디자인 활용률 추이

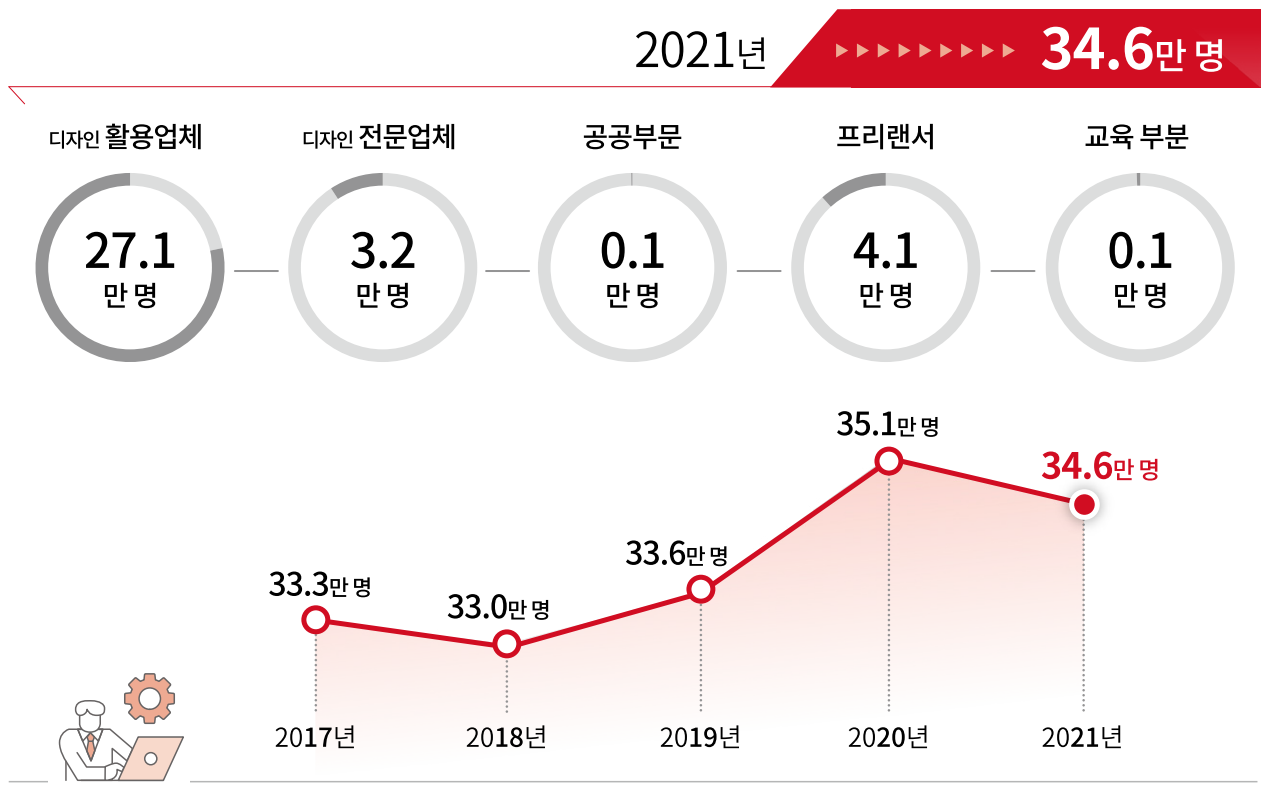


## 2. 디자인 산업 및 인력 규모

### ▷ 디자인 산업 규모



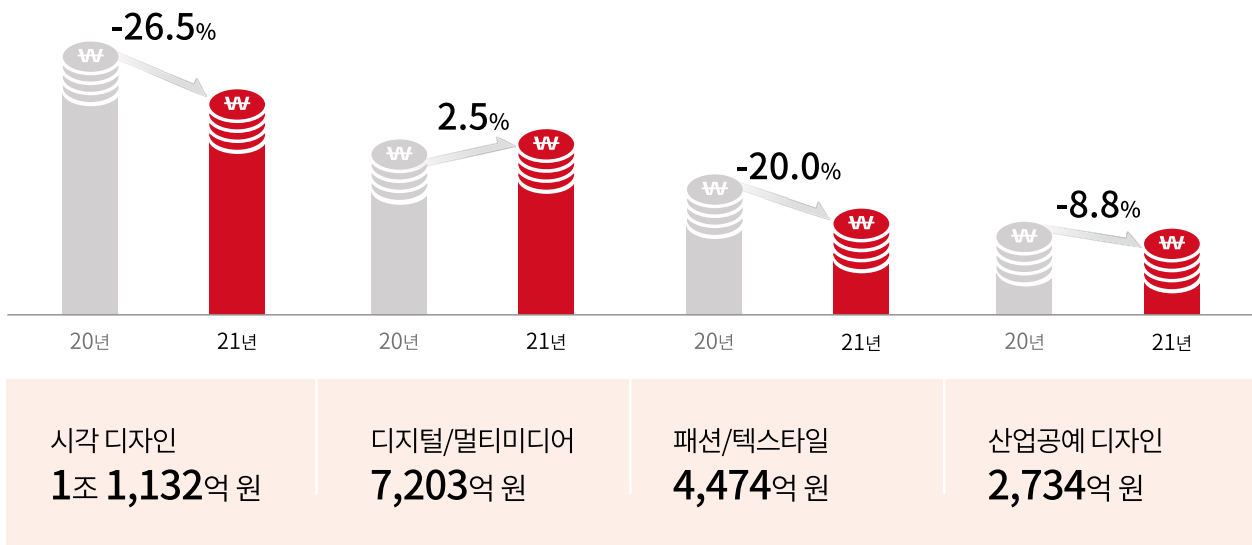
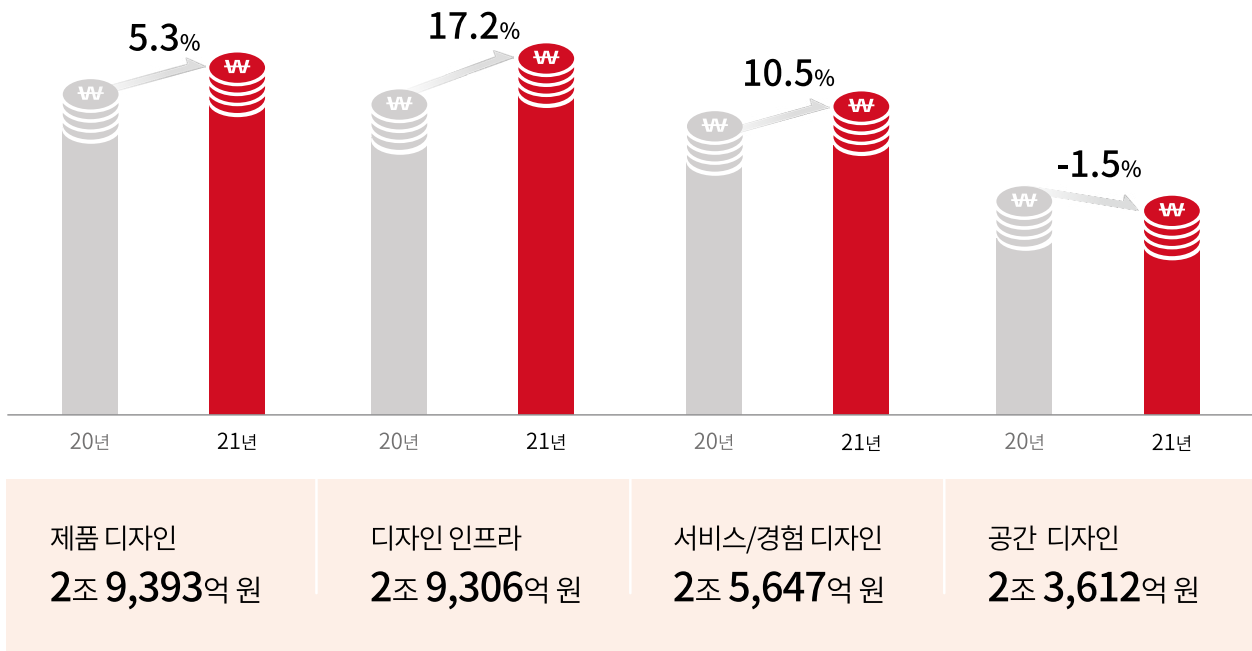
### ▷ 디자인 인력 규모



## 2-1. 디자인활용업체 산업 규모

2020년 13조 857억 원      2021년 13조 3,501억 원  
 평균 8,866만 원      평균 8,813만 원

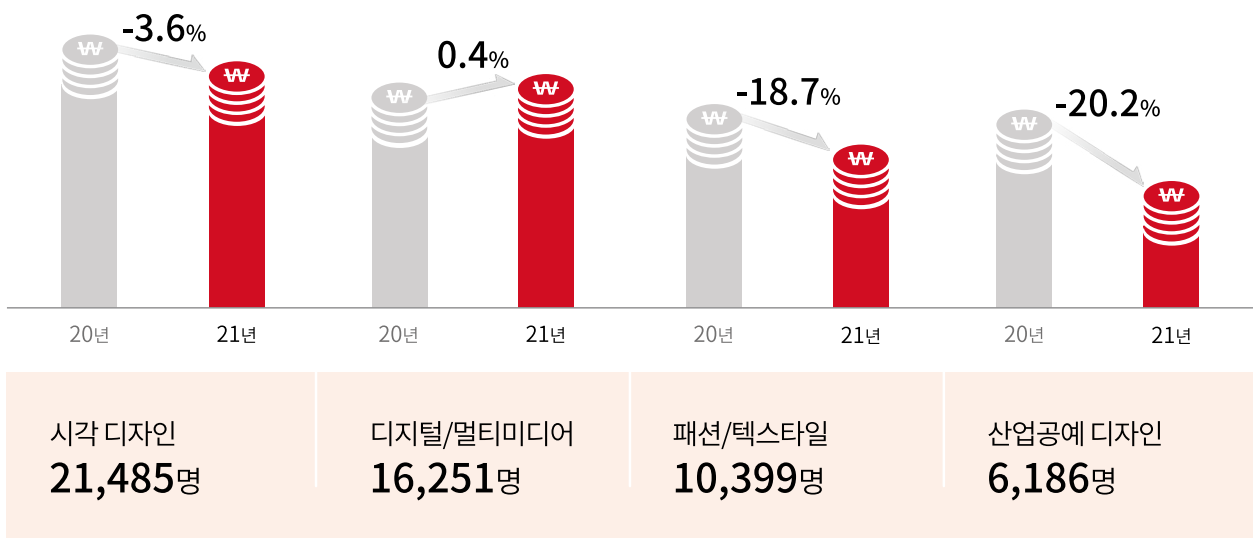
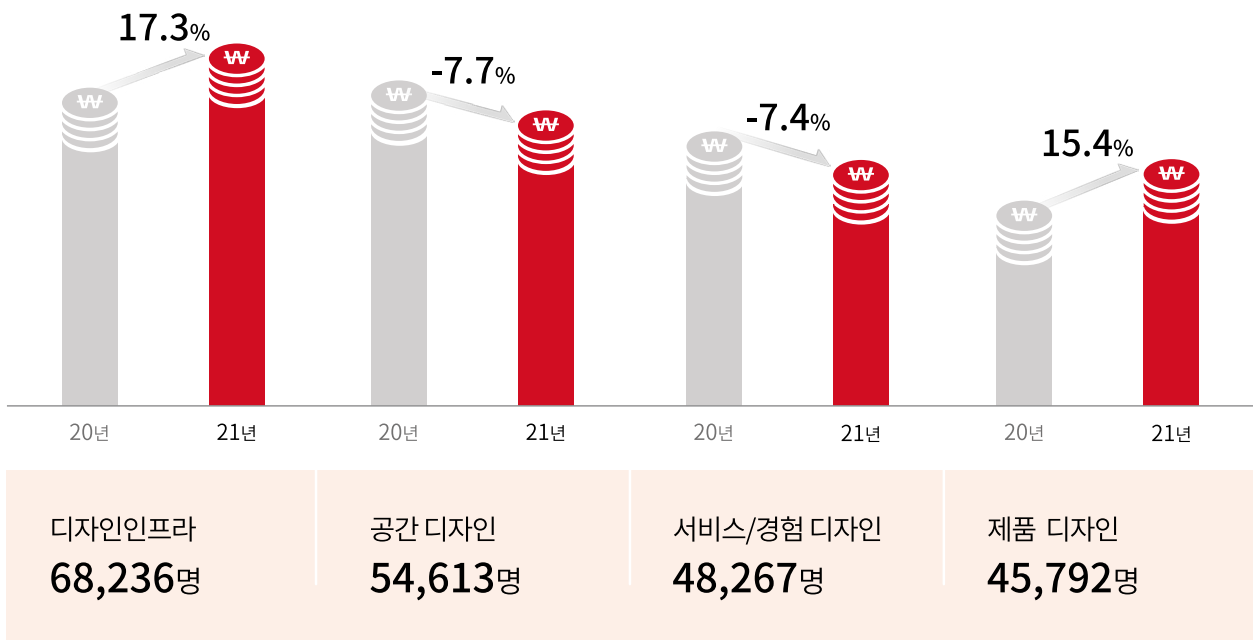
### ▷ 업종별 산업 규모



## 2-2. 디자인활용업체 인력 규모

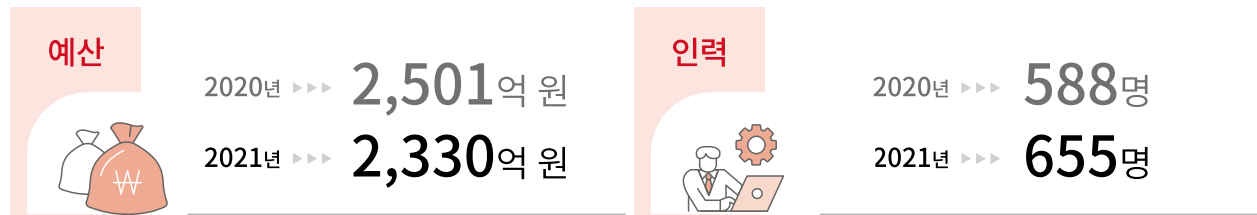


### ▷ 업종별 인력 규모





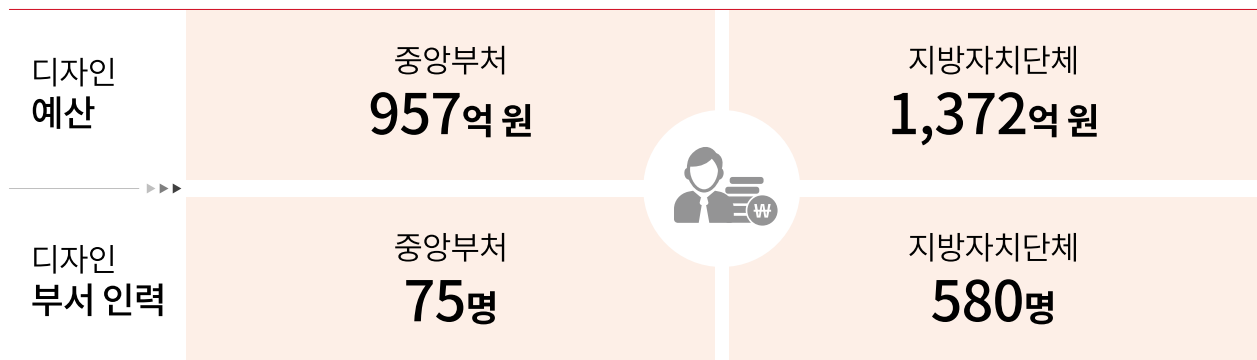
## 4. 공공 부문



### ▷ 대상 기관



### ▷ 예산 및 인력



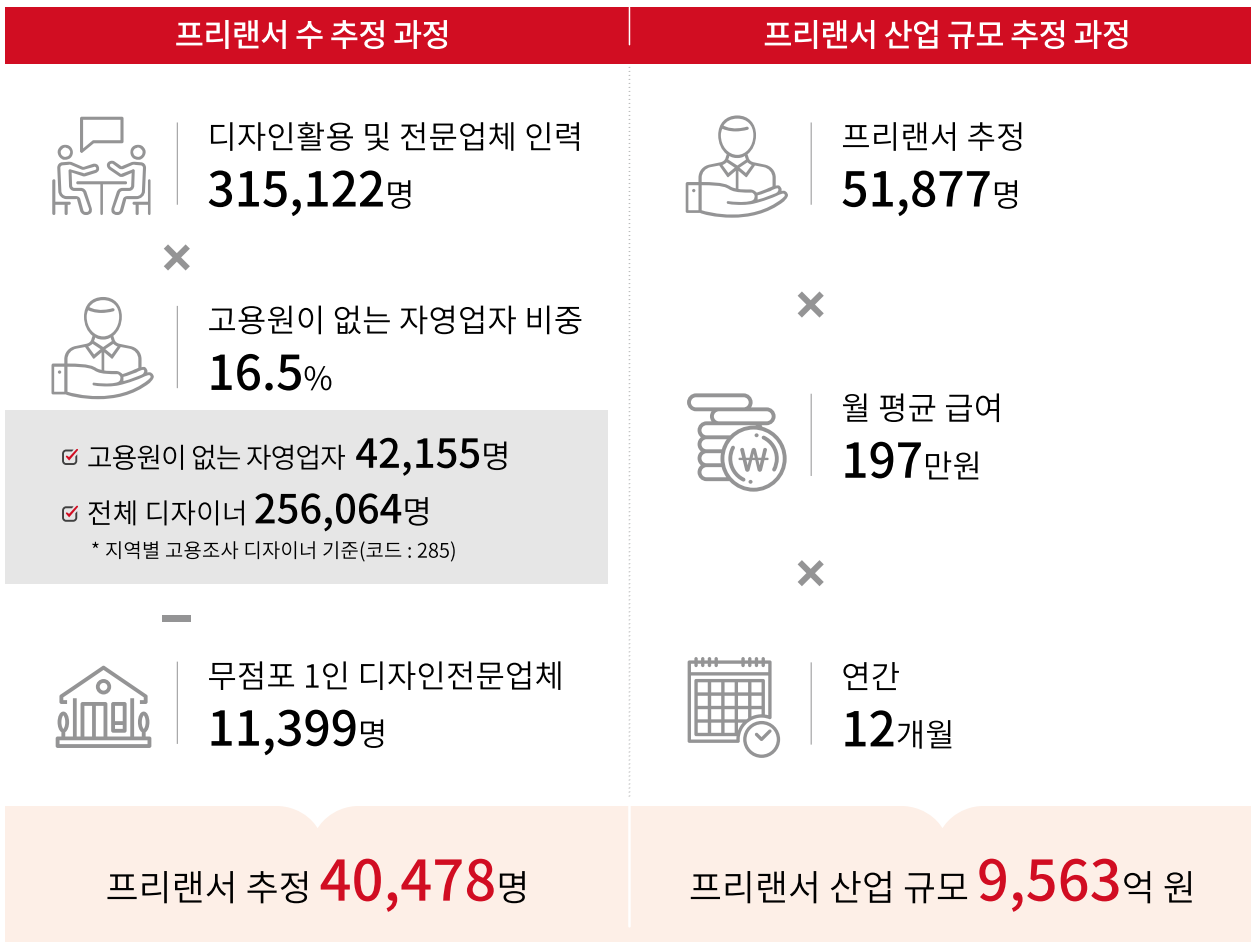


## 5. 프리랜서

2020년	2021년
산업 규모 ▶▶▶▶ 1조 4,414억 원	산업 규모 ▶▶▶▶ 9,563억 원
인력 규모 ▶▶▶▶ 62,516명	인력 규모 ▶▶▶▶ 40,478명



프리랜서 디자이너 (무점포 1인 디자인전문업체 포함)	디자인전문업체 1인 사업체 인력			프리랜서 디자이너 (무점포 1인 디자인전문업체 제외)
	전체	유점포	무점포	
51,877명 (전년 대비 10,639명 감소)	13,887명 (전년 대비 11,957명 증가)	2,488명	11,399명	40,478명

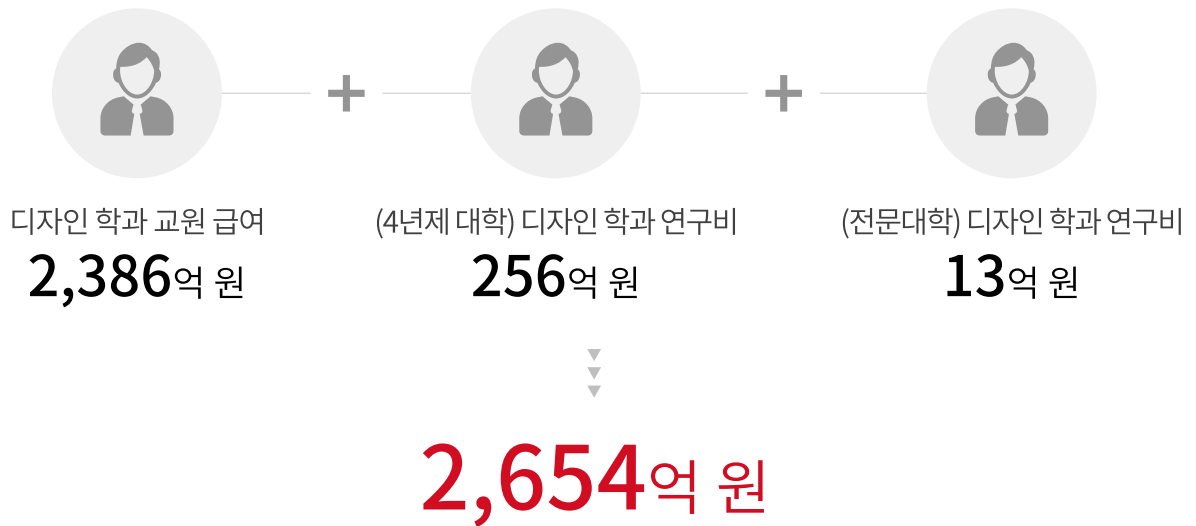


## 6. 교육 부문

2020년		2021년	
산업 규모	▶▶▶▶ 2,575억 원	산업 규모	▶▶▶▶ 2,654억 원
인력 규모	▶▶▶▶ 2,337명	인력 규모	▶▶▶▶ 2,237명

### ▷ 산업 및 인력 규모

#### 디자인학과 산업 규모



#### 디자인학과 교원



## 7. 취업률

2020년  
64.5%



2021년 졸업자  
68.3%

\* 졸업자는 취업자와 비취업자로 구분되며, 비취업자는 진학자, 입대자, 취업불가능자, 제외인정자, 외국인유학생 등임.  
취업률 산출 시에는 진학자와 입대자, 취업불가능자, 제외인정자, 외국인유학생 등은 제외한 졸업자 기준임.

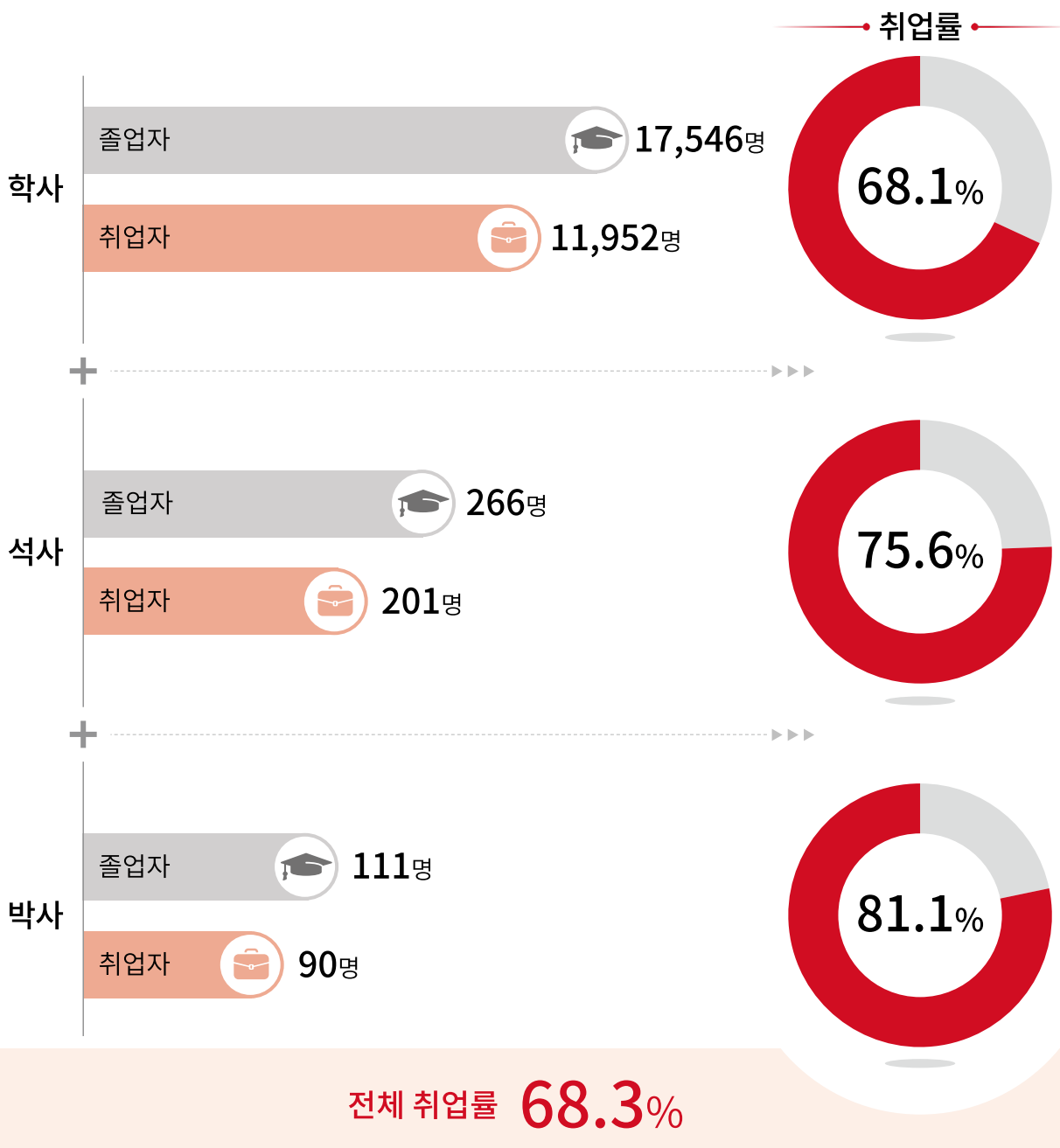
### ▷ 졸업 및 취업 현황



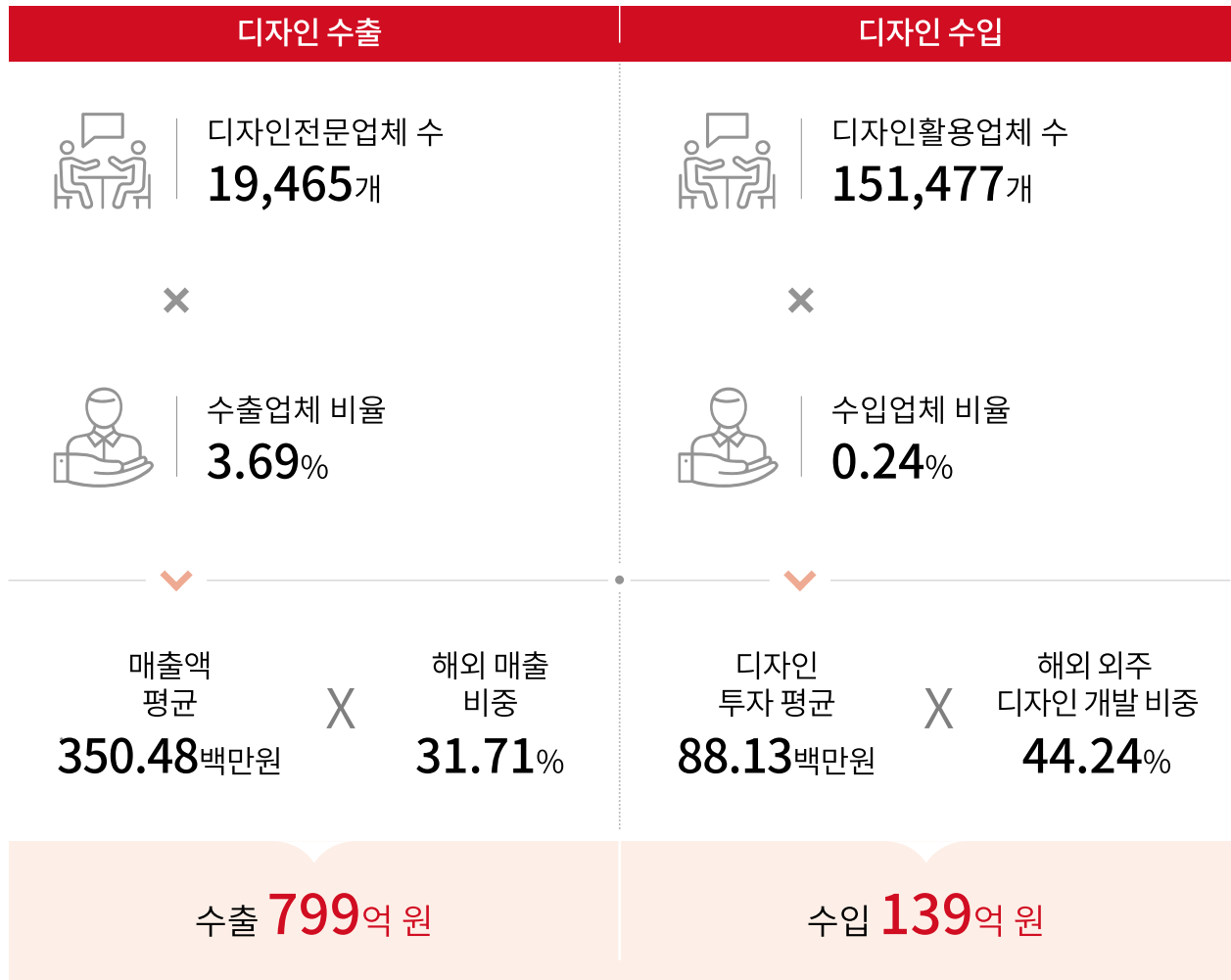
졸업자 17,923명



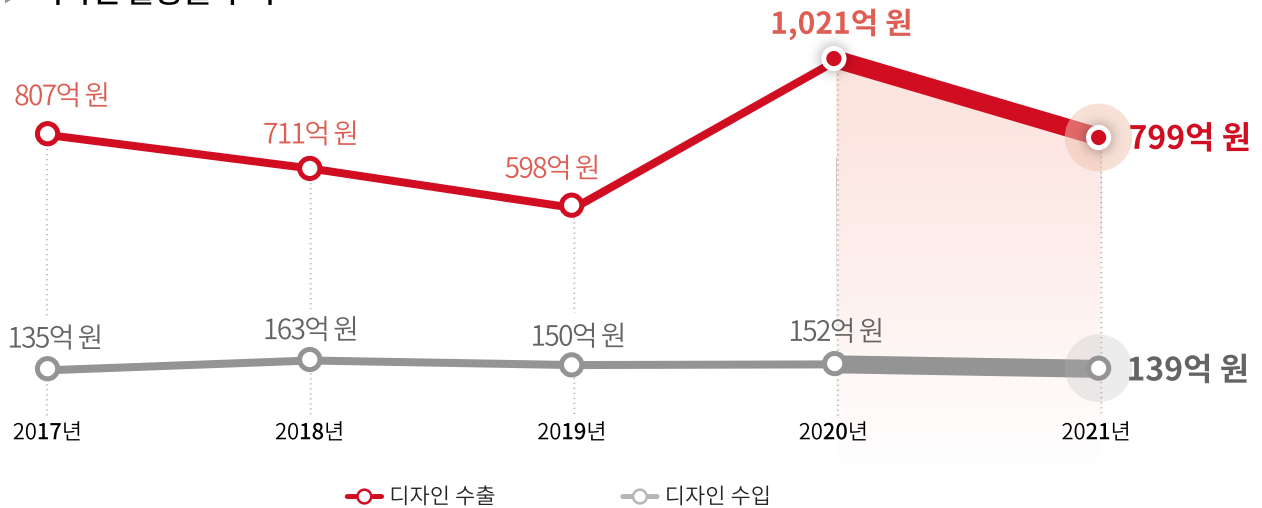
취업자 12,243명



## 8. 디자인의 수출·수입 규모



### ▷ 디자인 활용률 추이



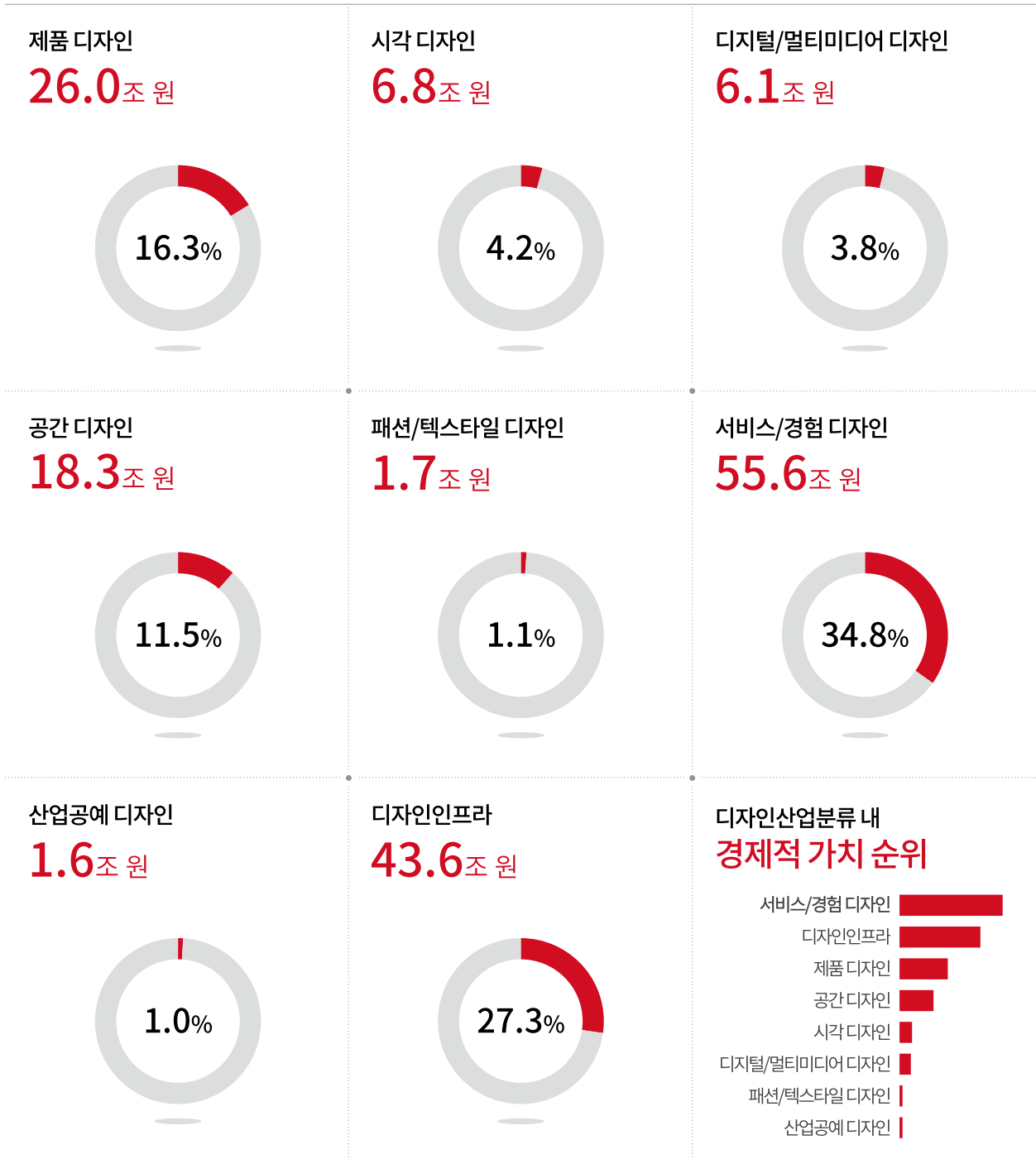
## 9. 디자인의 경제적 가치

### 디자인의 경제적 가치

2021년 >>>

**159.7조 원** (2020년 113.4조 원)

디자인의 경제적 가치 = 디자인산업분류 내 사업체 매출액 X 부가가치율 X 디자인 기여도





# 1

## 조사 개요

1. 조사 설계
2. 개념 및 용어
3. 응답자 특성
4. 표본 설계
5. 주요 항목 상대표준오차





### 1. 조사 목적

디자인산업 현황을 판단하는 객관적이고 신뢰성 있는 데이터를 구축하여 이용자 수요에 부응하고, 정부, 산업계, 학계 등의 디자인 정책 및 전략 수립 시 기초자료를 제공하는 데 그 목적이 있음.

### 2. 조사 근거

- 산업디자인진흥법 시행령 제20조의 3항
- 통계법 제18조에 의한 승인통계(제115026호)

### 3. 조사 연혁

- 1997년 : 디자인센서스조사연구 실시, 국내 디자인산업통계조사 최초 실시
- 2002년 : 제2차 디자인센서스조사연구 실시
- 2005년 : 2005 디자인산업현황조사 실시, 통계 명칭 변경 및 격년 조사로 변경
- 2007년 : 2007 산업디자인통계조사 실시, 통계 명칭 변경, 국가승인통계 지정
- 2009년 : 2009 산업디자인통계조사 실시
- 2011년 : 2011 산업디자인통계조사 실시
- 2013년 : 2013 산업디자인통계조사 실시, 매년 조사로 변경, 디자인산업 특수분류 제정(8개 대분류)
- 2014년 : 2014 산업디자인통계조사 실시
- 2015년 : 2015 산업디자인통계조사 실시
- 2016년 : 2016 산업디자인통계조사 실시
- 2017년 : 2017 산업디자인통계조사 실시
- 2018년 : 2018 산업디자인통계조사 실시
- 2019년 : 2019 산업디자인통계조사 실시, 국가통계품질진단
- 2020년 : 2020 디자인산업통계조사 실시, 통계 명칭 변경
- 2021년 : 2021 디자인산업통계조사 실시
- 2022년 : 2022 디자인산업통계 실시, 통계 명칭 변경

## 4. 조사 시기 및 대상 기간

- 조사 실시 기간
  - 일반 및 디자인활용업체 : 2022. 08. 22. ~ 2022. 12. 02.
  - 디자인전문업체 : 2022. 08. 22. ~ 2022. 12. 02.
  - 공공부문 : 2022. 08. 22. ~ 2022. 12. 02.
- 조사 대상 기간 : 2021. 01. 01. ~ 2021. 12. 31.

## 5. 조사 대상 및 범위

실태조사 Survey	문헌조사 Desk Research
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일반업체 디자인 활용 여부 조사</li> <li>• 일반업체 중 디자인활용업체 실태조사</li> <li>• 디자인전문업체 실태조사</li> <li>• 중앙부처 및 지자체 실태조사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인 관련 교육기관 현황</li> <li>• 디자인 경제적 가치 추정                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디자인산업분류별 부가가치율 산출</li> </ul> </li> </ul>

## 6. 조사 항목

구분	상세 내용	
디자인 활용여부 조사	2021년 12월 기준 디자인 부서 여부 2021년 12월 기준 디자이너 종사 여부 최근 2년 이내 디자인전문업체 또는 프리랜서 디자인 개발 의뢰 경험 여부 중견기업 여부	
디자인활용업체 실태조사	사업체 일반 현황 디자인 투자 실적 디자인 위상 및 기여도 정부 정책 및 지원 수요 코로나19 관련 문항	디자인 활용 현황 디자인 활용 수준 디자인 인력 현황 디자인 교육 현황
디자인전문업체 실태조사	사업체 일반 현황 디자인 사업 실적 디자인 교육 현황 코로나19 관련 문항	주력 디자인 분야 및 인력 현황 디자인 해외 교류 정부 정책 및 지원 수요
중앙부처 및 지자체 실태조사	디자인 활용 현황 디자인 교육 관련	디자인 사업 발주 현황

## 7. 모집단 및 조사 표본

구분	모집단	조사 표본	표본 비율(%)
일반업체 활용조사(a)	405,491	20,835	5.1%
실태조사	151,477	1,882	1.2%
디자인전문업체(b)	19,465	626	3.2%
중앙부처 및 지자체(c)	283	264	93.3%
<b>총계(a+b+c)</b>	<b>425,239</b>	<b>21,725</b>	<b>5.1%</b>

## 8. 조사 대상별 표본 설계 개요

- 조사 방법 : 방문조사 및 이메일/팩스/전화조사 병행

구분	표본 추출법	목표 표본 수	조사 완료 표본 수
디자인 활용업체 활용여부 및 실태조사	· 이중추출법 (two-phase sampling)	· [1차] 디자인 활용 여부 조사 - 20,000개 업체	· [1차] 디자인 활용 여부 조사 - 20,835개 업체
	· [1차] 디자인 활용 여부 조사 - 층화추출/변형비례배분 · [2차] 디자인활용업체 실태조사 - 층화추출/변형비례배분	· [2차] 디자인활용업체 실태조사 - 1,800개 업체	· [2차] 디자인활용업체 실태조사 - 1,882개 업체
· 조사표 작성 : 업체 대표 또는 과장급 이상 실무자 및 디자인 업무 담당자			
디자인 전문업체 실태조사	· 층화추출 · 변형비례배분	· 600개 업체	· 626개 업체 완료
· 조사표 작성 : 업체 대표 또는 과장급 이상 실무자			
중앙부처 및 지자체 실태조사	· 전수조사	· 중앙부처(18부 4처 18청) - 40개 기관 전수	· 중앙부처(15부 3처 12청) - 30개 기관 완료
		· 지자체(행정시/자치구) - 243개 기관 전수	· 지자체(행정시/자치구) - 234개 기관 완료
· 디자인 업무 담당 공무원			

## 02

## 개념 및 용어

## 1. 일반업체

- 2019년 전국사업체조사\* 중 디자인산업분류에 해당하는 종사자 5인 이상 사업체

\*모집단 자료는 조사 기준 연도와 동일한 2021년 자료를 사용해야 하나, 통계청에서 공개된 전국사업체조사 자료 중 가장 최신 자료(2019년)를 활용함

## 2. 디자인활용업체

- 일반업체 중 디자인 활용 여부 조사에서 디자인을 활용하는 것으로 확인된 사업체

## 2-1. 디자인활용업체 확인 단계

- 일반업체를 대상으로 ‘디자인 부서’, ‘디자이너 고용’, ‘디자인전문업체 또는 프리랜서 외주 용역’ 여부로 판단하고, 확인 과정은 아래 단계를 거쳐 진행

1단계 | 2021년 12월 기준 귀사에 **디자인 부서**가 있었습니까?  
 예 ▶ 디자인활용 업체  아니오

2단계 | 2021년 12월 기준 귀사에는 디자이너가 직원으로 종사하고 있었습니까?  
 시점 때문에 확인이 어렵다면 현재 귀사에 디자이너가 직원으로 종사하고 있습니까?  
 예 ▶ 디자인활용 업체  아니오

3단계 | 2020년, 2021년 동안 귀사의 사업 또는 회사홍보 등을 위해 **디자인전문업체**  
 또는 **프리랜서**에 용역을 의뢰한 경험이 있습니까?  
 예 ▶ 디자인활용 업체  아니오  
 ▶ 1~3단계 모두 '아니오'인 경우 4단계 질문

4단계 | 귀 사업체는 최근 2년 동안 신제품을 출시했거나 기존 상품의 디자인을 변경한 경험이  
 있습니까?  
 예 ▶ 5단계 질문  아니오 ▶ 디자인비활용업체 ▶ 활용여부 조사 종료  
 ▶ 신제품 출시 및 디자인 변경 경험이 있는 경우 5단계 진행

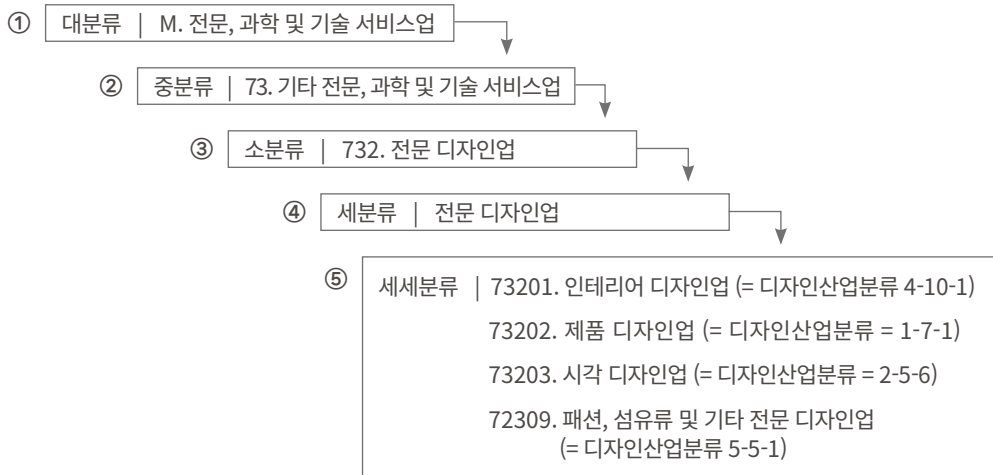
5단계 | 신제품 디자인 혹은 디자인 변경은 어떤 방법(자체, 외주 등)으로 하셨습니까?  
 주관식 응답, 응답자의 응답을 듣고 아래 디자인 활용 구분 기준을 참고하여  
 디자인 활용업체 여부를 판단하고, 1~3단계 문항에 적용

### 3. 디자이너

- 디자이너로 고용된 자 중 디자인 관련학과 전공 또는 디자인 직무 관련 자격증 소지자이거나, 디자인 관련학과 또는 자격증 소지자가 아니라도 디자인 업무 경력이 2년 이상인 자

### 4. 디자인전문업체

- 2019년 전국사업체조사 중 전문디자인업에 해당하는 사업체
- 디자인전문업체는 한국표준산업분류(10차) 기준으로 1개 소분류, 1개 세분류, 4개 세세분류로 구성
- 4개의 세세분류는 디자인산업분류 4개 소분류와 1:1 매칭됨



### 5. 한국표준산업분류<sup>1</sup>

- 한국표준산업분류는 통계법에 의거하여 통계자료의 정확성 및 국가 간의 비교성을 확보하기 위하여, 유엔(UN)에서 권고하고 있는 국제표준산업분류(ISIC, International Standard Industrial Classification)를 기초로 작성한 통계 목적 분류
- 대분류(21개) - 중분류(77개) - 소분류(232개) - 세분류(495개) - 세세분류(1,196개)로 구성 (10차 기준)

### 6. 디자인산업분류(부록에 한국표준산업분류 매칭표 수록)

- 디자인산업분류는 한국표준산업분류 중 디자인과 연관성 높은 업종과 디자인전문업체 업종을 대·중·소로 분류하여 디자인 진흥 전략 및 산업 규모 및 통계 산출을 위해 제정한 특수분류
- 디자인산업분류는 대분류(8개), 중분류(42개), 소분류(154개, 디자인전문업체 4개 업종 포함)로 구성
- 디자인산업분류는 2013년에 1차로 제정되었으며, 당시부터 현재까지 조사 설계 및 결과 산출에 활용

1\_ 통계청. (2017). 한국표준산업분류, p.3-11. 참조.

## 7. 기업 형태

### • 개인 사업체

- 법인 없이 개인이 경영하는 사업체(개인이 공동 경영하는 사업체 포함)
- 회사와 제품·상품 등의 판매 계약을 맺고 개인경영주의 책임 아래 독립적으로 경영하는 개인사업체

### • 회사법인

- 상법 규정에 의해 설립된 영리법인으로 주식회사, 유한회사, 합자회사, 합병회사, 외국회사를 의미
- 외국회사란 외국에 본사를 두고 국내에 설립한 회사를 말하며, 국내에 설치된 지사(점), 영업소 등

### • 회사이외 법인

- 민법 또는 특별법 규정에 의하여 설립된 회사이외의 법인, 재단법인, 사단법인, 학교법인, 의료법인, 사회복지법인, 각종 공사 등

### • 비법인단체

- 법인격이 없는 각종 협회, 조합, 후원회, 문화단체, 노동단체 등

## 8. 사업체 구분

### • 단독사업체(1기업 1사업체)

- 다른 장소에 본사(점) 또는 지사(점), 영업소, 출장소 없이 한 장소에 하나의 사업체만 있는 경우

### • 본사(점), 본부, 중앙회(1기업 다사업체)

- 동일한 경영 하에 있는 지사(점), 영업소, 출장소 등을 1개 이상 거느리며 사업 전반을 실질적으로 총괄하는 사업체
- 실제로 기획, 회계, 재무, 구매, 광고, 법무 등 총괄적인 관리업무가 이루어지는 사업체

### • 지사(점), 출장소, 영업장(1기업 다사업체)

- 동일 경영을 총괄하는 본사 등이 별도로 있으면서 그 본사 등으로부터 업무 전반에 관하여 지시를 받고 있는 지사(점), 영업장, 출장소 등

## 9. 종사자 구분

### • 상용근로자

- 사업체와 1년 이상의 고용계약을 맺는 사람 또는 일정한 기간의 고용계약 없이 인사관리 규정을 적용받거나 상여금 등 각종 수혜를 받는 자

### • 임시 및 일용근로자

- 고용 계약 기간이 1년 미만인 근로자로서 사업체에서 급여를 지급하는 자

## 10. 사업 실적

- 매출액 : 2021년 1년간 사업 활동을 통한 수익 총액
- 인건비 : 2021년 1년간 급여, 복리후생비, 퇴직급여 총당금전입액 등 인건비성 비용으로 기타 종사자에게 지급되는 수당, 수수료도 포함
- 연구개발비 : 연구비, 개발비, 경상개발비의 합
- 영업이익 : 총 매출액에 영업비용을 제외한 이익

## 11. 사업체 규모 분류 방법

- 중소기업기본법 제2조에 의해 업종 및 매출액을 기준으로 사업체 규모를 중기업과 소기업으로 구분
- 중견기업은 일반업체 활용 여부 조사 단계에서 설문으로 파악

	업종	중기업	소기업	대기업		
제조업	그 밖의 기계 및 장비 제조업	120 ~ 1,000억 원 이하				
	금속가공제품제조업(기계 및 가구제조업 제외)					
	식료품 제조업					
	자동차 및 트레일러 제조업					
	전자부품, 컴퓨터, 영상, 음향 및 통신장비 제조업					
	코크스, 연탄 및 석유정제품 제조업					
	화학물질 및 화학제품 제조업 (의약품 제조업제외)					
	1차 금속 제조업				120억 원 이하	중기업과 소기업 외는 대기업으로 구분
	가구 제조업				120 ~ 1,500억 원 이하	
	가죽, 가방 및 신발 제조업					
	의복, 의복액세서리 및 모피제품 제조업					
	전기장비 제조업	120 ~ 800억 원 이하				
	비금속 광물제품 제조업					
	음료 제조업					
	의료용 물질 및 의약품 제조업					

업종	중기업	소기업	대기업		
제조업	고무제품 및 플라스틱제품 제조업	80 ~ 1,000억 원 이하	80억 원 이하	중기업과 소기업 외는 대기업으로 구분	
	그 밖의 운송장비 제조업				
	담배 제조업				
	목재 및 나무제품 제조업(가구제조업 제외)				
	섬유제품 제조업(의복제조업 제외)				
	펄프, 종이 및 종이제품 제조업				
	그 밖의 제품 제조업				
	의료, 정밀, 광학기기 및 시계 제조업				
인쇄 및 기록매체 복제업	80 ~ 1,500억 원 이하				
제조업 외	전기, 가스, 증기 및 수도사업	120 ~ 1,000억 원 이하	120억 원 이하	중기업과 소기업 외는 대기업으로 구분	
	건설업				
	광업	80 ~ 1,000억 원 이하	80억 원 이하		
	농/임/어업				
	운수업	80 ~ 800억 원이하			
	하수폐기물처리, 원료재상 및 환경복원업	80 ~ 800억 원이하	30억 원 이하		
	금융/보험업	80 ~ 400억 원이하	80억 원 이하		
	도매 및 소매업	50 ~ 1,000억 원 이하	50억 원 이하		
	출판/영상/방송통신 및 정보서비스업	50 ~ 800억 원이하			
	부동산업/임대업	30 ~ 400억 원이하			
	사업시설관리 및 사업지원 서비스업		30억 원 이하		
	예술/스포츠 및 여가 관련 서비스업	30 ~ 600억 원이하			
	전문과학기술 서비스업				
	보건업/사회복지 서비스업				
	수리 및 기타 개인 서비스업	10 ~ 600억 원이하	10억 원 이하		
	교육 서비스업				
	숙박 및 음식점	10 ~ 400억 원이하			
	공공행정, 국방 및 사회보장행정*	50 ~ 299인 이하	49인 이하		

\* 공공행정, 국방 및 사회보장 행정의 경우 중소기업기본법에 기업을 구분하는 기준이 없어, 과거 종사자 수를 기준으로 규모를 구분한 방식대로 종사자 수를 기준으로 구분



## 12. 디자인 관련 투자금액 및 사업비

- 디자인 인건비
  - 2021년 1년간 고용된 디자이너 인건비
- 디자인 용역비
  - 2021년 디자인전문업체 용역비, 프리랜서 등의 인력에 지급된 인건비 포함
  - ※ 디자인전문업체 용역비와 그 외 용역비를 구분해 조사함.
- 디자인 기계/장치 및 소프트웨어
  - 2021년 구매 디자인 연구개발용 기기, 장치, 컴퓨터시스템 및 응용소프트웨어 구매 및 관리 비용
- 디자인 연구 개발용 토지/건물
  - 2021년 구매 디자인 연구 개발용 토지, 건물비 및 건물의 대규모 수리 등을 위한 지출 비용
- 디자인 관련 기타 경상비
  - 2021년 디자인 연구에 소요되는 재료비, 유인물비, 비품구입비, 교육비, 출장비 등 기타 경비

## 13. 출원/등록 구분

- 출원 : 산업재산권의 등록을 목적으로 국가기관에 대해 법률에서 요구하는 서류 제출 행위
- 등록 : 출원 요청 서류에 대하여 행정기관이 심사하여 이를 만족한 경우 권리를 부여하는 행정 처분

## 14. GD(Good Design) 마크

- 우수디자인(GD)상품 선정제도는 1985년부터 시행
- 현재 국내외에서 판매 중이거나 판매 예정인 상품을 대상으로 디자인을 조형성, 경제성, 편리성 등으로 평가해 선정된 제품에 대해 우수디자인상품임을 인증하여 GD 마크를 부여하는 제도

## 15. 디자인용역 표준계약서

- 디자인산업계 만연한 불공정 관행을 개선하기 위하여 제작한 제품 디자인, 성과배분형(제품 디자인, 시각 디자인, 멀티미디어 디자인과 관련된 총 4종의 디자인표준계약서

## 03

## 응답자 특성

## 1. 일반업체 - 디자인 활용 여부 조사 완료 표본

구분	활용 여부 조사 완료 표본		
	사례수	%	
전체	20,835	100.0	
권역별	서울	4,211	20.2
	인천/경기/강원	7,234	34.7
	부산/울산/경남	2,964	14.2
	대구/경북	2,010	9.6
	광주/전라/제주	2,078	10.0
	대전/세종/충청	2,338	11.2
산업별	제품 디자인	3,264	15.7
	시각 디자인	1,247	6.0
	디지털/멀티미디어 디자인	467	2.2
	공간 디자인	4,407	21.2
	패션/텍스타일 디자인	576	2.8
	서비스/경험 디자인	4,257	20.4
	산업공예 디자인	1,031	4.9
	디자인인프라(디자인기반기술)	5,586	26.8
규모별	소기업	15,310	73.5
	중기업	4,095	19.7
	중견기업	566	2.7
	대기업	864	4.1

## 2. 디자인활용업체 - 실태조사 완료 표본

구분		실태조사 완료 표본	
		사례수	%
전체		1,882	100.0
권역별	서울	749	42.9
	인천/경기/강원	644	30.8
	부산/울산/경남	102	8.6
	대구/경북	92	5.7
	광주/전라/제주	84	4.1
	대전/세종/충청	211	8.0
산업분야별	제품 디자인	410	21.7
	시각 디자인	253	13.6
	디지털/멀티미디어 디자인	155	8.0
	공간 디자인	374	19.9
	패션/텍스타일 디자인	189	10.0
	서비스/경험 디자인	210	11.0
	산업공예 디자인	56	3.0
	디자인인프라(디자인기반기술)	235	12.8
규모별	소기업	40	61.5
	중기업	73	32.5
	중견기업	504	3.4
	대기업	1,265	2.6
부서	디자인 부서 있음	349	18.5
	디자인 부서 없음	1,533	81.5
고용	디자이너 고용	1,461	70.4
	디자이너 비고용	421	29.6
외주	디자인 외주 있음	582	40.0
	디자인 외주 없음	1,300	60.0

### 3. 디자인전문업체 - 실태조사 완료 표본

구분	실태조사 완료 표본		
	사례수	%	
<b>전체</b>	<b>626</b>	<b>100.0</b>	
<b>권역별</b>	서울	356	56.9
	인천/경기/강원	94	15.0
	부산/울산/경남	67	10.7
	대구/경북	33	5.3
	광주/전라/제주	48	7.7
	대전/세종/충청	28	4.5
<b>업종별</b>	제품 디자인	154	24.6
	시각 디자인	213	34.0
	인테리어 디자인	165	26.4
	패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업	94	15.0
<b>규모별</b>	1인	121	19.3
	2~4인	217	34.7
	5~9인	154	24.6
	10~19인	63	10.1
	20인 이상	71	11.3
<b>유형별</b>	개인사업체	332	53.0
	회사법인	291	46.5
	회사이외 법인	3	0.5

## 4. 중앙부처 - 실태조사 완료 표본

• 총 40개 기관 중 30개 조사 완료

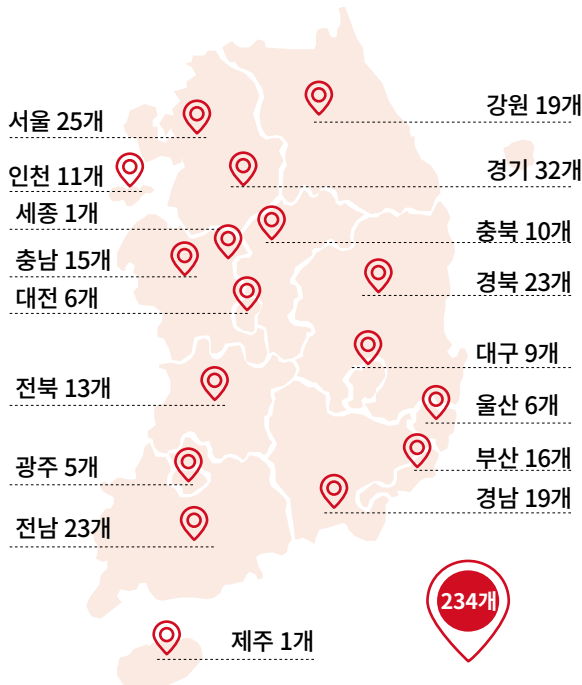
구분	사례수
<b>부</b>	· 15부 / 18부 - 조사 참여 : 고용노동부, 과학기술정보통신부, 교육부, 국토교통부, 기획재정부, 농림축산식품부, 문화체육관광부, 법무부, 보건복지부, 산업통상자원부, 여성가족부, 외교부, 통일부, 행정안전부, 환경부 - 조사 미응답 : 국방부, 중소벤처기업부, 해양수산부
<b>처</b>	· 3처 / 4처 - 조사 참여 : 국가보훈처, 법제처, 인사혁신처 - 조사 미응답 : 식품의약품안전처
<b>청</b>	· 12청 / 18청 - 조사 참여 : 검찰청, 경찰청, 관세청, 기상청, 병무청, 산림청, 새만금개발청, 질병관리청, 통계청, 특허청, 해양경찰청, 행정중심복합 도시건설청 - 조사 미응답 : 국세청, 농촌진흥청, 문화재청, 방위사업청, 소방청, 조달청

## 5. 지방자치단체 - 실태조사 완료 표본

• 243개 지방자치단체 중 234개 조사 완료<sup>2</sup>

[ 지방자치단체 지역별 조사 완료 ]

조사완료 수 / 전체 지자체 수



시도	시군구(행정구/자치구)			계	
	시	군	구		
서울	1/1		24/25	25/26	
부산	1/1	1/1	14/15	16/17	
대구	1/1	1/1	7/7	9/9	
인천	1/1	2/2	8/8	11/11	
광주	1/1		4/5	5/6	
대전	1/1		5/5	6/6	
울산	1/1	1/1	4/4	6/6	
세종	1/1			1/1	
경기	1/1	28/28	3/3	32/32	
강원	1/1	7/7	11/11	19/19	
충북	1/1	3/3	6/8	10/12	
충남	1/1	7/8	7/7	15/16	
전북	1/1	5/6	7/8	13/15	
전남	1/1	5/5	17/17	23/23	
경북	1/1	10/10	12/13	23/24	
경남	1/1	8/8	10/10	19/19	
제주	1/1			1/1	
계	17/17	73/75	78/82	66/69	234/243

2\_ 서울 마포구, 부산 남구, 광주 서구, 충북 괴산군, 보은군, 충남 천안시, 전북 고창군, 군산시, 경북 예천군 미응답

## 05

## 주요 항목 상대표준오차

## [주요 항목 공표범위]

- 조사 결과는 디자인 산업분류 대분류와 규모, 지역, 디자인 활용 유형별로 구분해 공표하고, 공표 시에는 주요 변수에 대한 상대표준오차를 제시함.
- 본 조사의 주요 항목은 아래와 같음.
  - 일반업체 활용여부 조사(1차 조사) : 디자인 활용률
  - 디자인활용업체 실태조사(2차 조사) : 디자인 투자금액, 디자이너 수
  - 디자인전문업체 실태조사 : 매출액, 종사자 수, 디자이너 수

## ▷ 디자인활용업체(1차 조사) 디자인 활용률 상대표준오차\*

구분		평균	표본오차	신뢰구간		상대표준오차
전체		0.37	0.00	0.37	~ 0.37	0.3%p
업종	제품 디자인	0.33	0.00	0.32	~ 0.33	0.9%p
	시각 디자인	0.50	0.00	0.49	~ 0.50	0.7%p
	디지털/멀티미디어 디자인	0.66	0.00	0.66	~ 0.67	0.5%p
	공간 디자인	0.29	0.00	0.29	~ 0.29	0.8%p
	패션/텍스타일 디자인	0.58	0.00	0.58	~ 0.59	0.7%p
	서비스/경험 디자인	0.42	0.00	0.41	~ 0.42	0.5%p
	산업공예 디자인	0.22	0.01	0.21	~ 0.23	2.6%p
	디자인인프라(디자인기반기술)	0.39	0.00	0.39	~ 0.39	0.5%p
지역	서울	0.52	0.00	0.52	~ 0.52	0.3%p
	인천/경기/강원	0.37	0.00	0.36	~ 0.37	0.5%p
	부산/울산/경남	0.29	0.00	0.29	~ 0.29	0.8%p
	대구/경북	0.30	0.00	0.30	~ 0.31	1.2%p
	광주/전라/제주	0.34	0.00	0.34	~ 0.35	1.2%p
	대전/세종/충청	0.35	0.01	0.34	~ 0.36	2.4%p
규모	대기업	0.34	0.00	0.34	~ 0.34	0.3%p
	중견기업	0.53	0.00	0.53	~ 0.53	0.4%p
	중기업	0.56	0.00	0.56	~ 0.57	0.8%p
	소기업	0.65	0.01	0.64	~ 0.65	1.1%p

\* 디자인 활용 여부에서 디자인 활용률 '1', 디자인 비활용률 '0'으로 변환하여 평균 및 편차를 산출함.

▷ 디자인활용업체(2차 조사) 디자인 투자금액 상대표준오차

(단위: 백만 원)

구분		평균	표본오차	신뢰구간		상대표준오차
전체		<b>88.13</b>	<b>88.13</b>	<b>66.88</b>	~ <b>109.39</b>	<b>24.11%p</b>
업종	제품 디자인	158.39	158.39	30.35	~ 286.43	80.84%p
	시각 디자인	102.01	102.01	89.31	~ 114.71	12.45%p
	디지털/멀티미디어 디자인	102.95	102.95	93.01	~ 112.88	9.65%p
	공간 디자인	87.95	87.95	80.02	~ 95.89	9.02%p
	패션/텍스타일 디자인	66.23	66.23	53.30	~ 79.17	19.54%p
	서비스/경험 디자인	73.65	73.65	64.59	~ 82.71	12.30%p
	산업공예 디자인	67.56	67.56	58.94	~ 76.18	12.76%p
	디자인인프라(디자인기반기술)	68.89	68.89	60.68	~ 77.10	11.92%p
지역	서울	103.76	103.76	72.89	~ 134.62	29.75%p
	인천/경기/강원	75.34	75.34	25.77	~ 124.91	65.80%p
	부산/울산/경남	65.38	65.38	54.93	~ 75.83	15.98%p
	대구/경북	61.98	61.98	45.98	~ 77.99	25.82%p
	광주/전라/제주	49.27	49.27	39.41	~ 59.14	20.02%p
	대전/세종/충청	88.33	88.33	76.10	~ 100.56	13.85%p
규모	대기업	1,853.50	1,853.50	58.64	~ 3648.36	96.84%p
	중견기업	416.52	416.52	346.39	~ 486.66	16.84%p
	중기업	138.40	138.40	128.48	~ 148.32	7.16%p
	소기업	57.15	57.15	55.02	~ 59.28	3.73%p
디자인 이내 고용	디자이너 고용	73.31	73.31	12.68	~ 133.94	82.71%p
	디자이너 비고용	97.62	97.62	92.97	~ 102.27	4.76%p
디자인 외주 용역	외주용역 있음	112.26	112.26	84.28	~ 140.25	24.93%p
	외주용역 없음	19.49	19.49	16.29	~ 22.68	16.39%p

▷ 디자인활용업체(2차 조사) 디자이너 수 상대표준오차

(단위: 명)

구분		평균	표본오차	신뢰구간		상대표준오차
<b>전체</b>		<b>1.79</b>	<b>0.3</b>	<b>1.51</b>	~ <b>2.07</b>	<b>15.52%p</b>
<b>업종</b>	제품 디자인	2.47	1.6	0.82	~ 4.11	66.64%p
	시각 디자인	1.97	0.2	1.74	~ 2.20	11.56%p
	디지털/멀티미디어 디자인	2.32	0.2	2.12	~ 2.53	8.92%p
	공간 디자인	2.03	0.2	1.85	~ 2.22	9.28%p
	패션/텍스타일 디자인	1.54	0.3	1.27	~ 1.81	17.79%p
	서비스/경험 디자인	1.39	0.2	1.19	~ 1.58	13.85%p
	산업공예 디자인	1.53	0.2	1.35	~ 1.70	11.42%p
	디자인인프라(디자인기반기술)	1.60	0.2	1.43	~ 1.78	11.00%p
<b>지역</b>	서울	2.11	0.4	1.72	~ 2.49	18.15%p
	인천/경기/강원	1.45	0.7	0.78	~ 2.11	46.19%p
	부산/울산/경남	1.45	0.2	1.27	~ 1.62	12.16%p
	대구/경북	1.40	0.3	1.13	~ 1.67	19.46%p
	광주/전라/제주	1.08	0.2	0.92	~ 1.25	15.47%p
	대전/세종/충청	1.98	0.3	1.72	~ 2.23	13.08%p
<b>규모</b>	대기업	24.43	23.0	1.38	~ 47.47	94.35%p
	중견기업	8.98	1.3	7.64	~ 10.32	14.92%p
	중기업	2.82	0.2	2.61	~ 3.03	7.38%p
	소기업	1.25	0.0	1.21	~ 1.30	3.41%p
<b>디자인 외주 용역</b>	외주용역 있음	0.98	0.8	0.20	~ 1.76	79.77%p
	외주용역 없음	2.31	0.1	2.22	~ 2.41	4.14%p



▷ 디자인전문업체 매출액 상대표준오차

(단위: 백만 원)

구분		평균	표본오차	신뢰구간		상대표준오차
전체		<b>350.48</b>	<b>65.4</b>	<b>285.05</b>	~ <b>415.91</b>	<b>18.67%p</b>
업종	제품 디자인	453.28	220.1	233.21	~ 673.36	48.55%p
	시각 디자인	213.70	50.3	163.41	~ 263.99	23.53%p
	인테리어 디자인	591.47	150.1	441.40	~ 741.54	25.37%p
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	384.00	179.8	204.19	~ 563.82	46.83%p
지역	서울	405.16	99.0	306.18	~ 504.14	24.43%p
	인천/경기/강원	352.68	208.3	144.36	~ 560.99	59.07%p
	부산/울산/경남	206.20	45.6	160.61	~ 251.79	22.11%p
	대구/경북	394.32	244.9	149.41	~ 639.23	62.11%p
	광주/전라/제주	318.61	105.4	213.17	~ 424.04	33.09%p
	대전/세종/충청	219.54	49.0	170.51	~ 268.57	22.33%p
규모	1인	120.00	9.8	110.18	~ 129.82	8.19%p
	2~4인	448.28	38.4	409.87	~ 486.68	8.57%p
	5~9인	1,049.05	102.1	946.98	~ 1151.13	9.73%p
	10~14인	2,531.17	518.7	2,012.43	~ 3,049.91	20.49%p
	15인 이상	6,694.63	1,171.6	5,523.00	~ 7,866.27	17.50%p
매출 구성	디자인매출 50% ↑	311.50	47.0	264.53	~ 358.48	15.08%p
	기타매출 50% ↑	398.46	139.6	258.90	~ 538.01	35.02%p
	반반	641.30	738.3	-97.02	~ 1,379.61	115.13%p

▷ 디자인전문업체 종사자 수 상대표준오차

(단위: 명)

구분		평균	표본오차	신뢰구간		상대표준오차
전체		<b>2.25</b>	<b>0.2</b>	<b>2.02</b>	~ <b>2.49</b>	<b>10.35%p</b>
업종	제품 디자인	2.59	0.4	2.20	~ 2.98	15.14%p
	시각 디자인	1.96	0.3	1.71	~ 2.22	13.21%p
	인테리어 디자인	2.69	0.7	2.01	~ 3.37	25.22%p
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	2.29	0.8	1.48	~ 3.09	35.09%p
지역	서울	2.48	0.4	2.09	~ 2.86	15.53%p
	인천/경기/강원	1.87	0.3	1.55	~ 2.19	17.07%p
	부산/울산/경남	1.73	0.2	1.49	~ 1.98	13.95%p
	대구/경북	3.44	1.4	2.07	~ 4.81	39.80%p
	광주/전라/제주	2.64	0.7	1.92	~ 3.36	27.23%p
	대전/세종/충청	1.61	0.4	1.21	~ 2.01	24.94%p
규모	1인	1.00	-	1.00	~ 1.00	0.00%p
	2~4인	2.93	0.1	2.88	~ 2.99	1.87%p
	5~9인	6.42	0.1	6.32	~ 6.52	1.53%p
	10~14인	11.74	0.1	11.60	~ 11.88	1.17%p
	15인 이상	34.87	3.9	30.99	~ 38.74	11.12%p
매출 구성	디자인매출 50% ↑	2.22	0.2	2.00	~ 2.44	9.84%p
	기타매출 50% ↑	2.29	0.5	1.83	~ 2.76	20.13%p
	반반	2.72	2.1	0.66	~ 4.77	75.78%p

▷ 디자인전문업체 디자이너 수 상대표준오차

(단위: 명)

구분		평균	표본오차	신뢰구간		상대표준오차	
전체		<b>1.64</b>	<b>0.1</b>	<b>1.56</b>	~	<b>1.72</b>	<b>4.87%p</b>
업종	제품 디자인	1.90	0.2	1.73	~	2.07	8.84%p
	시각 디자인	1.59	0.1	1.45	~	1.74	9.04%p
	인테리어 디자인	1.61	0.1	1.48	~	1.74	8.18%p
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	1.50	0.2	1.31	~	1.69	12.77%p
지역	서울	1.73	0.1	1.61	~	1.85	6.81%p
	인천/경기/강원	1.45	0.2	1.30	~	1.61	10.42%p
	부산/울산/경남	1.40	0.1	1.26	~	1.54	10.27%p
	대구/경북	2.17	0.7	1.52	~	2.82	30.11%p
	광주/전라/제주	1.94	0.3	1.69	~	2.20	13.09%p
	대전/세종/충청	1.34	0.2	1.11	~	1.57	17.15%p
규모	1인	1.00	-	1.00	~	1.00	0.00%p
	2~4인	2.18	0.1	2.11	~	2.24	2.98%p
	5~9인	4.42	0.1	4.27	~	4.56	3.25%p
	10~14인	6.41	0.4	6.03	~	6.79	5.94%p
	15인 이상	11.90	1.0	10.92	~	12.89	8.28%p
매출 구성	디자인매출 50% ↑	1.73	0.1	1.61	~	1.84	6.57%p
	기타매출 50% ↑	1.52	0.1	1.41	~	1.63	7.16%p
	반반	2.07	1.5	0.56	~	3.58	73.02%p

• 캐나다 통계청 표본 조사 상대표본오차 기준

- 0.00% ~ 4.99% : 매우 우수(Excellent)
- 5.00% ~ 9.99% : 우수(Very Good)
- 10.00% ~ 14.99% : 좋음(Good)
- 15.00% ~ 24.99% : 허용 가능(Acceptable)
- 25.00% ~ 34.99% : 주의사항과 함께 사용 가능(Use with Caution)
- 35.00% 이상 : 공표 시 신뢰 불가(Too Unreliable to Publish)

# 2

## 디자인산업통계 주요 통계

1. 디자인산업 규모
2. 조사 대상별 디자인산업 규모
3. 디자인 수출·수입 규모
4. 디자인의 경제적 가치
5. 디자인학과 졸업 및 취업 현황

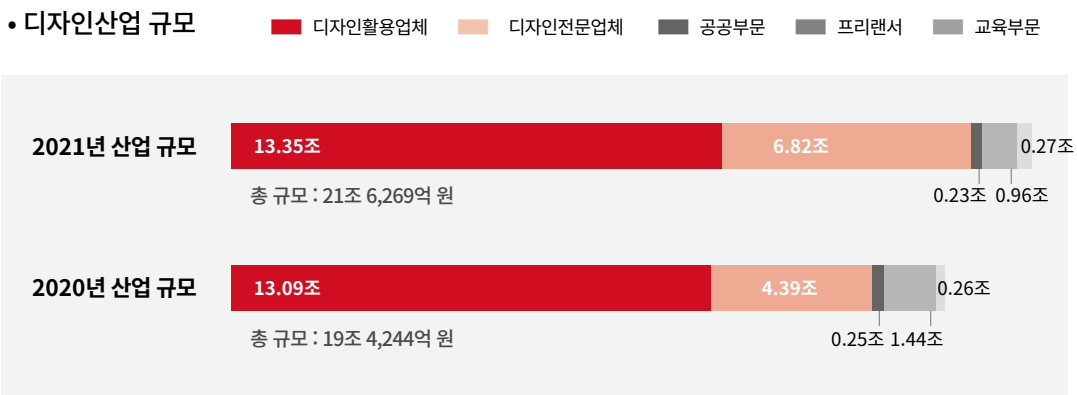


## 1. 산업 규모

## • 2021년 디자인산업 규모 : 21조 6,269억 원

디자인활용업체의 디자인 투자금액\* 13조 3,501억 원과 디자인전문업체의 매출액 6조 8,221억 원, 공공부분의 디자인 전담부서 예산 2,330억 원, 프리랜서 산업 규모 9,563억 원, 고등교육 교원 연간 급여 및 디자인 연구비 2,654억 원의 합임.

\*디자인활용업체의 디자인전문업체 용역비(9,965억 원)를 제외한 디자인 투자금액임.



## • 디자인 인력 규모 : 346,489명

디자인 인력 규모는 디자인활용업체의 디자이너 수 271,230명, 디자인전문업체 디자이너 수 31,888명, 공공부분 디자인 전담부서 직원 수 655명, 프리랜서 디자이너 40,478명, 디자인계열 대학 교원 수 2,237명의 합으로 추정함.



▷ 디자인산업 및 인력 규모

(단위 : 백만 원, 명)

구분	2020년		2021년		증감률		
	디자인산업 규모	디자인 인력	디자인산업 규모	디자인 인력	디자인산업 규모	디자인 인력	
실 태 조 사	디자인활용업체(a)	13,085,678	268,176	13,350,069	271,230	2.0%	1.1%
	디자인전문업체(b)	4,389,712	17,217 *(28,775)	6,822,054	31,888 *(43,889)	55.4%	85.2%
	공공부문(c)	250,095 **(24,723)	588	232,963 *(30,648)	655	-6.9%	11.4%
	<b>실태조사 계 (a+b+c)</b>	<b>17,725,484 **(17,500,112)</b>	<b>285,982 *(297,540)</b>	<b>20,405,085 **(20,202,770)</b>	<b>303,773 *(315,774)</b>	<b>15.1%</b>	<b>6.2%</b>
	프리랜서(d)***	1,441,433	62,516	956,341	40,478	-33.7%	-35.3%
고등교육(e)	257,455	2,337	265,449	2,237	3.1%	-4.3%	
<b>전체(a+b+c+d+e)</b>	<b>19,424,373 **(19,199,001)</b>	<b>350,835 *(362,393)</b>	<b>21,626,876 **(21,424,561)</b>	<b>346,489 *(358,490)</b>	<b>11.3%</b>	<b>-1.2%</b>	

\* 디자이너 외 종사자 포함 기준의 디자인전문업체 총 종사자 수

\*\* 디자인전문업체 등에 발주하는 디자인 용역비를 제외한 공공부문 산업 규모

\*\*\* 올해 조사부터 2020년 경제총조사의 등록기준 자료를 모집단으로 활용하고 있어, 사업자등록을 한 프리랜서 디자이너가 디자인전문업체 등록기준에 포함된 것으로 간주함.

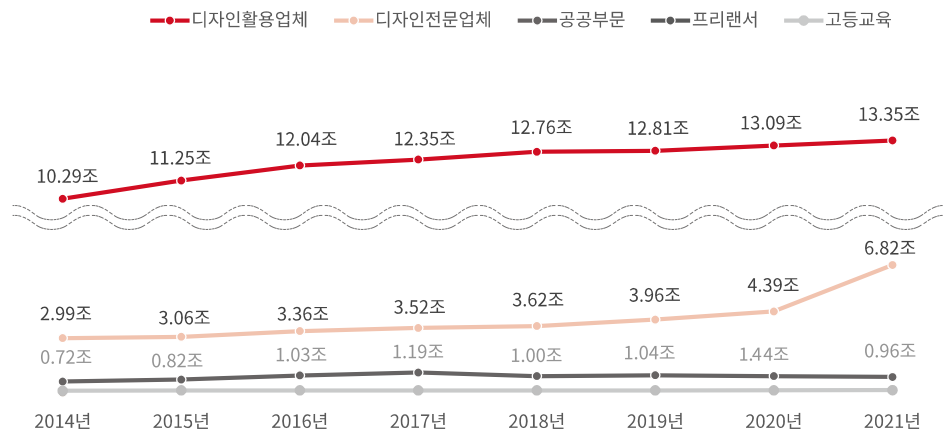
\*\*\* 올해부터는 프리랜서를 기존 방식대로 산출하지 않고, 사업자등록증을 내지 않고 사업을 영위하는 프리랜서 인력을 추정하여 산출함. 사업자등록증이 없는 프리랜서 인력 산출은 p.53에 제시함.

## 2. 산업 규모 추이

- 디자인산업 규모는 지속적으로 증가해옴. 디자인활용업체의 산업 규모는 2021년 13.35조 원으로 추정되며, 이는 전체 디자인산업 규모 중 61.7%의 비중을 보임.
- 2020년 대비 디자인전문업체 산업 규모는 6.82조 원(2020년 4.39조 원)으로 나타남.

### ▶ 산업 규모 추이

(단위 : 조 원)



### ▷ 산업 규모 추이

(단위 : 백만 원)

구분	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년
활용 업체(a)	10,292,018	11,252,597	12,041,094	12,348,980	12,758,020	12,808,262	13,085,687	13,350,069
디자인 전문 업체(b)	2,990,423	3,059,925	3,357,819	3,524,707	3,624,542	3,962,759	4,389,712	6,822,054
공공 부문(c)	138,281 *(17,782)	271,727 *(36,709)	232,050 *(43,120)	234,287 *(42,944)	229,214 *(31,988)	230,881 *(35,144)	250,095 *(24,723)	<b>232,963</b> *(30,648)
소계 (a+b+c)	<b>13,420,722</b> *(13,300,223)	<b>14,584,249</b> *(14,349,231)	<b>15,630,964</b> *(15,442,034)	<b>16,107,975</b> *(15,916,632)	<b>16,611,776</b> *(16,414,550)	<b>17,001,902</b> *(16,806,165)	<b>17,725,484</b> *(17,500,112)	<b>20,405,085</b> *(20,202,770)
프리 랜서(d)	715,641	820,990	1,034,235	1,189,519	999,053	1,040,812	1,441,433	956,341
고등 교육(e)	233,758	246,359	248,517	247,577	251,733	248,212	257,455	265,449
전체 (a+b +c+d +e)	<b>14,370,121</b> *(14,249,622)	<b>15,651,598</b> *(15,416,580)	<b>16,913,716</b> *(16,724,786)	<b>17,545,071</b> *(17,353,728)	<b>17,862,562</b> *(17,665,336)	<b>18,290,926</b> *(18,095,189)	<b>19,424,373</b> *(19,199,001)	<b>21,626,876</b> *(21,424,561)

\* 디자인전문업체 등에 발주하는 디자인 용역비를 제외한 공공부문 산업 규모

## 1. 디자인활용업체

## 1) 디자인 활용률

## • (전국 5인 이상 사업체 기준)

5인 이상 사업체 810,558개 중 디자인활용업체는 151,477개로 디자인 활용률은 18.7%임.

## • (디자인산업분류 기준)

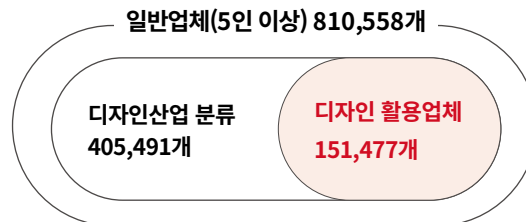
디자인산업분류에 해당하는 사업체(405,491개)의 디자인 활용률은 37.4%로 나타남.

## • 디자인 활용률 추이

구분	2020년		2021년	
	전국 5인 이상 사업체	디자인산업분류 내 5인 이상 사업체	전국 5인 이상 사업체*	디자인산업분류 내 5인 이상 사업체
디자인 활용률	18.8%	39.9%	18.7%	37.4%

\* 디자인 활용률 산출 시 디자인전문업체는 제외하고 산출함.

## • 디자인 활용률



• 디자인활용업체 중 디자인 부서 보유업체 23.2%, 디자이너 고용업체는 43.8%, 디자인 외주 용역 발주업체 62.7%로 나타남.

• 디자인 활용률 및 디자이너 고용 비율(일반업체 활용 여부 조사 결과)<sup>3</sup>

디자인활용업체	디자인 부서 보유업체	디자이너 고용업체	디자인 외주 용역 발주업체
151,477개	35,160개(23.2%)	66,416개(43.8%)	95,029개(62.7%)

3\_ 2차 조사는 1차 조사의 디자인 활용 기준이 아닌 업종 및 규모에 따라 추출하고 있음. 따라서, 일반업체 활용조사(1차 조사)의 디자인 부서, 디자이너 고용, 디자인 외주 용역 발주 등 디자인 활용 기준에 대한 결과는 디자인활용업체 실태조사 결과(2차 조사)와 다름.



▷ 전국 5인 이상 사업체 디자인 활용률

(단위: 개)

표준산업분류 대분류 및 규모	구분		디자인 활용률	
	전국 5인 이상 사업체*	디자인 활용업체		
대분류 표준산업분류	농업, 임업 및 어업	3,240	546	16.9%
	광업	624	0	0.0%
	제조업	160,307	40,291	25.1%
	전기, 가스, 증기 및 수도사업	1,004	0	0.0%
	하수·폐기물 처리, 원료재생 및 환경복원업	5,434	0	0.0%
	건설업	70,706	16,481	23.3%
	도매 및 소매업	129,477	22,291	17.2%
	운수업	23,161	1,637	7.1%
	숙박 및 음식점업	86,759	93	0.1%
	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	23,098	11,056	47.9%
	금융 및 보험업	27,590	6,918	25.1%
	부동산업 및 임대업	26,685	4,789	17.9%
	전문, 과학 및 기술 서비스업(전문디자인업제외)	44,454	12,919	29.1%
	사업시설관리 및 사업지원 서비스업	24,749	6,430	26.0%
	공공행정, 국방 및 사회보장 행정(중앙부처 및 지자체 제외)	5,995	131	2.2%
	교육서비스업(대학제외)	45,156	10,222	22.6%
	보건업 및 사회복지 서비스업	94,088	12,000	12.8%
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	12,845	2,912	22.7%
	협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업	25,186	2,760	11.0%
규모별	소기업	659,879	113,038	17.1%
	중기업	144,077	36,729	25.5%
	대기업	6,602	1,710	25.9%
계	810,558	151,477	18.7%	

▷ 디자인산업분류 내 디자인 활용률

(단위: 개)

사업체 수	사업체 수		디자인 활용률	
	디자인 산업분류 내 5인 이상	디자인 활용업체		
산업분류별	제품 디자인	56,812	18,557	32.7%
	시각 디자인	21,907	10,913	49.8%
	디지털/멀티미디어 디자인	10,563	6,997	66.2%
	공간 디자인	93,211	26,847	28.8%
	패션/텍스타일 디자인	11,607	6,754	58.2%
	서비스/경험 디자인	83,870	34,823	41.5%
	산업공예 디자인	18,355	4,048	22.1%
	디자인인프라(디자인기반기술)	109,166	42,538	39.0%
	규모별	소기업	332,913	112,320
중기업		61,406	32,630	53.1%
중견기업		8,525	4,816	56.5%
대기업		2,647	1,710	64.6%
계	405,491	151,477	37.4%	

## 2) 디자인활용업체 디자인산업 규모

- 디자인활용업체 산업 규모는 13조 3,501억 원(디자인 투자금액 평균 8,813만 원).
- 산업 규모는 제품 디자인(2조 9,393억 원)과 디자인인프라(2조 9,306억 원)가 높고, 서비스/경험 디자인(2조 5,647억 원), 공간 디자인(2조 3,612억 원) 등의 순임.
- 업종별 평균 디자인 투자금액은 제품 디자인(1억 5,839만 원), 디지털/멀티미디어 디자인(1억 295만 원), 시각 디자인(1억 201만 원) 등의 순으로 나타남.
- 사업체 규모가 클수록 평균 디자인 투자금액이 높은 것으로 나타남.  
(소기업 5,708만 원, 중기업 1억 3,941만 원, 중견기업 4억 258만 원, 대기업 18억 6,111만 원)

### ▷ 디자인활용업체 디자인산업 규모

(단위 : 개, 백만 원)

구분	2020년			2021년			전년 대비 증감률	
	디자인 활용 업체 수	평균 디자인 투자금액	산업 규모	디자인 활용 업체 수	평균 디자인 투자금액	산업 규모		
산업별	제품 디자인	18,928	147.43	2,790,575	18,557	158.39	2,939,308	5.3%
	시각 디자인	10,061	150.58	1,515,006	10,913	102.01	1,113,188	-26.5%
	디지털/멀티미디어 디자인	4,916	142.94	702,634	6,997	102.95	720,313	2.5%
	공간 디자인	30,535	78.51	2,397,195	26,847	87.95	2,361,210	-1.5%
	패션/텍스타일 디자인	5,653	98.90	559,047	6,754	66.23	447,369	-20.0%
	서비스/경험 디자인	25,227	92.03	2,321,731	34,823	73.65	2,564,672	10.5%
	산업공예 디자인	5,713	52.47	299,751	4,048	67.56	273,441	-8.8%
	디자인인프라	46,562	53.69	2,499,739	42,538	68.89	2,930,568	17.2%
규모별	소기업	113,093	60.87	6,884,256	119,836	57.08	6,840,240	-0.6%
	중기업	32,036	120.92	3,873,884	28,769	139.41	4,010,715	3.5%
	중견기업	1,507	570.65	860,249	1,951	402.58	785,541	-8.7%
	대기업	958	1,531.07	1,467,289	921	1861.11	1,713,572	16.8%
전체	147,595	88.66	13,085,678	151,477	88.13	13,350,069	2.0%	

### 3) 디자인활용업체 디자인 인력

- 디자인활용업체 평균 디자이너 수는 2.08명으로 디자인 인력은 271,230명으로 추정됨.  
디자이너를 고용한 업체의 평균 디자이너 수는 2.42명으로 나타남.
- 업종별 디자인 인력은 디자인인프라(68,236명), 공간 디자인(54,613명) 등의 순으로 높음.
- 규모별 평균 디자인 인력은 대기업이 24.43명으로 가장 높고, 소기업은 1.25명으로 나타남.

▷ 디자인활용업체 디자인 인력

(단위: 명)

구분	2020년			2021년			전년 대비 증감률	
	고용업체 평균 디자이너 수	활용업체 평균 디자이너 수	인력 규모	고용업체 평균 디자이너 수	활용업체 평균 디자이너 수	인력 규모		
산업별	제품 디자인	3.47	2.10	39,698	3.07	2.47	45,792	15.4%
	시각 디자인	2.82	2.22	22,296	3.05	1.97	21,485	-3.6%
	디지털/멀티미디어 디자인	3.57	3.29	16,183	2.55	2.32	16,251	0.4%
	공간 디자인	2.85	1.94	59,164	2.71	2.03	54,613	-7.7%
	패션/텍스타일 디자인	2.51	2.26	12,786	2.14	1.54	10,399	-18.7%
	서비스/경험 디자인	3.88	2.07	52,148	2.26	1.87	48,267	-7.4%
	산업공예 디자인	1.87	1.36	7,748	1.97	1.53	6,186	-20.2%
	디자인인프라	2.36	1.25	58,153	1.99	2.22	68,236	17.3%
규모별	소기업	2.22	1.37	155,204	1.75	1.25	149,902	-3.4%
	중기업	3.93	2.52	80,572	3.38	2.82	81,810	1.5%
	중견기업	12.59	9.63	14,518	10.12	8.98	16,936	16.7%
	대기업	55.84	18.66	17,882	35.16	24.43	22,582	26.3%
전체	2.92	1.82	268,176	2.42	2.08	271,230	1.1%	

## 2. 디자인전문업체 규모 및 인력

### 1) 디자인전문업체 디자인산업 규모

- 디자인전문업체 산업 규모는 6조 8,221억 원으로 전년 대비 55.4% 증가함.  
한편, 디자인전문업체 사업체 수는 19,465개로 2020년(7,229개) 대비 169.3% 증가하였으며, 업종별로는 시각 디자인의 사업체 수가 크게 증가함(2,627개 → 10,015개).
- 업종별 산업 규모는 인테리어 디자인(2조 3,588억 원)이 가장 높음.

#### ▷ 디자인전문업체 디자인산업 규모

(단위 : 개, 백만 원)

구분	2020년			2021년			전년 대비 증감률	
	디자인 전문 업체 수	평균 매출액	산업 규모	디자인 전문 업체 수	평균 매출액	산업 규모		
산업별 업종	제품 디자인	1,581	581.26	918,971	3,258	453.28	1,476,748	60.7%
	시각 디자인	2,627	353.38	928,340	10,015	213.70	2,140,183	130.5%
	인테리어 디자인	2,115	949.98	2,009,206	3,988	591.47	2,358,782	17.4%
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	906	588.52	533,195	2,204	384.00	846,341	58.7%
	전체	7,229	607.24	4,389,712	19,465	350.48	6,822,054	55.4%

### 2) 디자인전문업체 디자인 인력 규모

- 디자인전문업체 디자인 인력은 31,888명(사업체별 평균 디자이너 수 1.64명)으로 추정됨.
- 모든 업종의 디자인 인력이 증가한 가운데, 시각 디자인이 가장 크게 증가함(6,555명 → 15,971명).

#### ▷ 디자인전문업체 디자인 인력 규모

(단위 : 개, 명)

구분	2020년			2021년			전년 대비 증감률	
	디자인 전문 업체 수	평균 디자이너 수	인력 규모	디자인 전문 업체 수	평균 디자이너 수	인력 규모		
산업별 업종	제품 디자인	1,581	2.70	4,268	3,258	1.90	6,184	44.9%
	시각 디자인	2,627	2.50	6,555	10,015	1.59	15,971	143.1%
	인테리어 디자인	2,115	2.20	4,663	3,988	1.61	6,432	37.9%
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	906	1.91	1,731	2,204	1.50	3,301	90.7%
	전체	7,229	2.38	17,217	19,465	1.64	31,888	85.2%

### 3. 공공부문 산업 규모 및 인력

- 공공부문의 디자인 전담부서 예산은 중앙부처 957억 원, 지자체 1,372억 원으로 전체 2,330억 원으로 전년(2,501억 원) 대비 감소함.
- 디자인 전담부서 인력은 중앙부처 75명, 지자체 580명으로 전체 655명으로 전년(588명) 대비 증가함.

▷ 공공부문 디자인 투자 규모 및 인력 현황

(단위 : 백만 원, 명)

구분	2020년		2021년	
	디자인 전담부서 예산 총합	전담부서 직원 수 총합	디자인 전담부서 예산 총합	전담부서 직원 수 총합
중앙부처	81,069 *(2,064)	25	95,739 *(1,124)	75
지자체	169,026 *(22,659)	563	137,224 *(29,524)	580
전체	<b>250,095</b> <b>*(24,723)</b>	<b>588</b>	<b>232,963</b> <b>*(30,648)</b>	<b>655</b>

## 4. 프리랜서 인력 규모

### 프리랜서 수 추정산식

$$\text{전문디자인업 종사자 수 \& 일반업체 디자이너 수 추정치} \times \frac{\text{디자이너 중 고용원이 없는 자영업자}}{\text{전체 디자이너}} - \text{무점포 1인 디자인 전문업체}$$

- 프리랜서 디자이너는 40,478명으로 나타남.

- 프리랜서 수 40,478명 = (디자인전문업체 종사자 43,889명 + 디자인활용업체 디자이너 271,230명)\*16.5%  
- 무점포 1인 디자인업체

- 디자이너(지역별 고용조사 코드 : 285) 중 고용원이 없는 자영업자 비중 : 16.5%(2020년 21.1%)

#### ▷ 프리랜서 디자이너 직업 고용 현황

구분	고용원이 없는 자영업자	고용원이 없는 자영업자 외 상용, 임시, 일용근로자 및 고용원이 있는 자영업자, 무급 가족 종사자	전체
인력 현황(비중)	42,155명(16.5%)	213,909명(83.5%)	256,064명(100.0%)

- 기존 프리랜서 디자이너 중 사업자 등록을 했으나, 사업장이 없는 인력은 제외하고 산출함.

#### ▷ 프리랜서 인력 규모

연도	프리랜서 디자이너 (무점포 1인 디자인전문업체 포함)	1인 디자인전문업체 수			프리랜서 디자이너 (무점포 1인 디자인전문업체 제외)
		전체	유점포 <sup>4</sup>	무점포	
2021년	51,877명 (전년 대비 10,639명 감소)	13,887명 (전년 대비 11,957명 증가)	2,488명	11,399명	40,478명
2020년	62,516명	1,930명	1,930명	-	-

### 프리랜서 산업 규모 추정산식

$$\text{프리랜서(추정)} \times \text{디자이너 중 고용원이 없는 자영업자 월 평균 임금} \times 12\text{개월}$$

- 프리랜서 디자이너 산업 규모는 9,563억 원으로 나타남.

- 프리랜서 산업 규모 9,563억 원 = 프리랜서(40,478명)

$$\times \text{디자이너 중 고용원이 없는 자영업자 월 평균 임금 197만 원} \\ \times 12\text{개월}$$

※ 디자이너 중 고용원이 없는 자영업자 월 평균 임금은 지역별 고용조사의 결과를 활용함.

4\_ 2020년 경제총조사부터 등록 기반의 사업체 수를 발표하게 되면서, 올해 디자인전문업체 인력에는 사업장 없이 사업자등록증을 내고 사업을 영위하는 프리랜서가 포함되어 추정됨. 따라서, 올해부터는 사업자등록증을 내지 않은 프리랜서 디자인 인력을 추정하여 산업 규모를 산출함. 사업장이 없는 1인 디자인전문업체 인력은 최근 3년 1인 사업체 인력의 증가율의 평균으로 추정함.

- 직전 연도 대비 디자인전문업체 1인 사업체 인력 증가율 2020년 29.6%, 2019년 46.4%, 2018년 10.7%, 2021년 : 28.9%

## 5. 교육 부문 규모 및 인력

### 교육부문 추정산식

디자인과 교수 연봉(238,572백만 원) + 디자인학과 연구비(26,877백만 원)

- 교육 부문 디자인 산업 규모는 전체 2,654억 49백만 원으로 분석됨.

디자인학과 교수 연간 급여 2,385억 72백만 원과 + 디자인학과 연구비 268억 77백만 원

※ 교육 부문 인력 규모는 전문대학 및 4년제 대학(원)의 디자인 관련 학과 정교수, 부교수, 조교수, 비전임교원<sup>5</sup> 수의 합임.

#### ▷ 디자인학과 교수 연간 급여

(단위: 백만 원, 명)

구분	2020년			2021년			
	교수 연봉 평균	디자인학과 교원 수	디자인학과 교수 연봉 추정	교수 연봉 평균	디자인학과 교원 수	디자인학과 교수 연봉 추정	
4년제 대학	정교수	121.8	717	87,337	130.9	695	91,007
	부교수	101.8	331	33,688	109.4	335	36,653
	조교수	85.5	426	36,402	91.9	398	36,560
	비전임교원	64.0	102	6,531	68.8	99	6,808
소계	-	1,576	163,958	-	1,527	171,028	
전문 대학	정교수	115.6	219	25,307	124.2	211	26,211
	부교수	94.3	214	20,170	101.3	182	18,440
	조교수	76.7	204	15,637	82.4	197	16,233
	비전임교원	51.5	124	6,389	55.4	120	6,660
소계	-	761	67,503	-	710	67,545	
전체	-	2,337	231,462	-	2,237	238,572	

※ 디자인학과 교수 연간 급여 및 디자인학과 교원 수는 한국교육개발원 교육통계 DB를 활용하여 산출함.

#### ▷ 디자인학과 연구비

(단위: 백만 원)

구분	2020년	2021년	증감률	
4년제 대학	중앙정부 지원	12,332	13,607	10.3%
	지자체 지원	3,322	1,791	-46.1%
	민간 지원	5,771	6,096	5.6%
	외국 지원	30	9	-70.0%
	교내 지원	3,279	4,067	24.0%
소계	24,734	25,570	3.4%	
전문 대학	교수	1,259	1,307	3.8%
전체	25,993	26,877	3.4%	

※ 2021년도 전국 대학연구활동실태조사 분석보고서 결과 참조.

5\_ 전임교원에는 2012년 이전까지 총(학)장, 교수, 부교수, 조교수, 전임강사가 포함되었으나, 2013년부터 '전임강사제'가 폐지되면서 전임강사를 제외한 총(학)장, 교수, 부교수, 조교수가 포함되며, 비전임교원에는 겸임교수, 초빙교수, 시간강사, 명예교수, 객원교수, 대우교수, 기타 등이 포함됨.

전임강사 수는 한국교육개발원 교육통계서비스에서 제공하지 않아 2020년 대비 2021년 재적학생 수 증감률로 추정된 결과임.

## 03

## 디자인 수출 · 수입 규모

디자인활용업체  
수입 금액
$$\text{활용업체 수} \times \text{수입업체 비율} \times (\text{디자인투자금액 평균} \times \text{해외 외주 디자인 개발 비중})$$

- 디자인활용업체 디자인 수입 규모는 139억 원으로 추정됨.

## ▷ 디자인 수입 규모

(단위 : 백만 원)

구분	디자인활용 업체 수	수입 업체 비율 <sup>6</sup>	디자인 투자비 평균	디자인 개발 시 해외 외주 디자인 개발 비중	추정 수입 규모
디자인 수입	151,477	0.24%	88.13	44.24%	<b>13,922</b>

디자인전문업체  
수출 금액
$$\text{디자인전문업체 수} \times \text{수출 업체 비율} \times (\text{매출액 평균} \times \text{매출 중 해외 매출 비중})$$

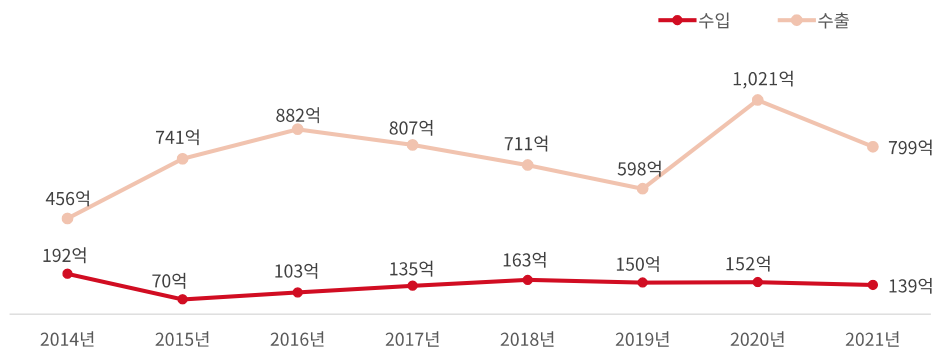
- 디자인전문업체 디자인 수출 규모는 799억 원으로 추정됨.

## ▷ 디자인 수출 규모

(단위 : 백만 원)

구분	디자인전문 업체 수	수출 업체 비율 <sup>7</sup>	매출액 평균	매출 중 해외 매출 비중	추정 수출 규모
디자인 수출	19,465	3.69%	350.48	31.71%	<b>79,908</b>

- 디자인 수출 · 수입 규모



6\_ 수입 업체 비율 : 디자인활용업체 설문 중 외주디자인 개발-해외 업체 의뢰 비중이 1% 이상인 업체

7\_ 수출 업체 비율 : 디자인전문업체 설문 중 매출구성-해외 고객 비중이 1% 이상인 업체



**디자인의  
경제적 가치**

디자인산업분류 내 사업체 매출액 × 부가가치율 × 디자인 기여도

- 2021년 디자인의 경제적 가치는 160조 원(2020년 113조 원)으로 분석됨.
- 업종별로 살펴보면, 서비스/경험 디자인(55.6조 원)과 디자인인프라(43.6조 원)가 높고, 이어 제품 디자인(26.0조 원), 공간 디자인(18.3조 원) 등의 순임.

## ▷ 디자인의 경제적 가치

구분	매출액 (단위: 백만 원)	부가가치율 (단위: %)	디자인 기여도 (단위: %)	디자인의 경제적 가치 (단위: 백만 원)
제품 디자인	307,734,004	29.5%	28.6%	25,988,610
시각 디자인	95,217,245	27.1%	26.2%	6,770,806
디지털/멀티미디어 디자인	36,103,255	48.7%	34.5%	6,067,483
공간 디자인	153,544,112	42.5%	28.1%	18,342,373
패션/텍스타일 디자인	26,194,347	20.5%	31.6%	1,695,326
서비스/경험 디자인	361,341,295	64.3%	23.9%	55,563,308
산업공예 디자인	17,168,872	31.7%	30.0%	1,632,693
디자인인프라	327,666,886	56.7%	23.5%	43,607,794
<b>전체</b>	<b>1,327,980,789</b>	-	-	<b>159,668,393</b>

※ 매출액 = 디자인산업분류(디자인전문업체 포함)에 해당하는 사업체 매출액 합 × 디자인 활용 비율  
× 2020년 대비 2021년 매출액 증가율<sup>8</sup>

※ 디자인 기여도: 2021년 기준 디자인활용업체 실태조사 결과

※ 부가가치율: 한국은행 자료로 추정<sup>9</sup>, 디자인산업 분류 소분류와 상품분류 코드를 연계하여 디자인산업 대분류별 부가가치를 산출 부가가치율은 각 상품의 총 투입 중 부가가치의 비율을 의미함.

8\_ 2020년 경제총조사에서 디자인산업 분류 해당하는 사업체 매출액 총합에 한국은행에서 발표하는 기업경영분석지표의 전산업 매출액 증가율로 2021년 매출액을 추정함. 추정된 매출액과 당해연도 디자인 활용 비율을 적용하여 디자인활용업체의 전체 매출액 결과를 산출함.

9\_ 한국은행에서 발표하는 산업연관표(2019년 연장표 기준)의 부가가치율을 활용함. 상품분류 I.O.(Input Output)와 디자인 소분류를 매칭하여 소분류 내 사업체 분포를 반영하여 디자인 대분류별 최근 연도 부가가치율을 산출함.

## 1. 대학(원)의 디자인학과 졸업 및 취업자 현황

- 대학 또는 대학원 디자인학과 총 졸업자는 20,599명(전년도 21,112명), 취업자는 12,243명(전년도 11,791명)으로 나타남.
- 한편, 진학, 입대, 취업불가능, 제외인정, 외국인 유학생을 제외한 졸업자는 17,923명임.

## ▶ 대학(원) 디자인학과 졸업 및 취업자 현황

(단위: 명)

구분	졸업 및 취업자 현황		
	졸업자	졸업자(A)	취업자(B)
2021	20,599	17,923	12,243
2020	21,112	18,279	11,791
증감	-513	-356	452

## ▷ 분류별 대학(원) 디자인학과 졸업 및 취업자 현황

(단위: 명)

구분	졸업 및 취업자 현황												
	졸업자				졸업자(A)				취업자(B)				
	학사	석사	박사	계	학사	석사	박사	계	학사	석사	박사	계	
전체	19,888	483	228	20,599	17,546	266	111	17,923	11,952	201	90	12,243	
학 원 구 분 별	전문대학	8,542	-	-	8,542	7,136	-	-	7,136	4,924	-	-	4,924
	대학교	10,520	-	-	10,520	9,654	-	-	9,654	6,428	-	-	6,428
	산업대학	90	-	-	90	81	-	-	81	55	-	-	55
	각종대학(대학)	28	-	-	28	26	-	-	26	19	-	-	19
	일반대학원	-	483	228	711	-	266	111	377	-	201	90	291
	기능대학	708	-	-	708	649	-	-	649	526	-	-	526
전 국 대 학 원 구 분 별	디자인 일반	1,712	307	105	2,124	1,509	157	33	1,699	1,006	118	27	1,151
	제품 디자인	3,019	38	25	3,082	2,631	23	12	2,666	1,810	18	11	1,839
	시각 디자인	3,423	16	12	3,451	3,021	12	5	3,038	2,025	10	3	2,038
	디지털/ 멀티미디어 디자인	2,874	15	5	2,894	2,577	11	4	2,592	1,680	8	3	1,691
	공간 디자인	3,313	25	5	3,343	2,869	17	5	2,891	2,013	13	5	2,031
	패션/텍스타일 디자인	3,704	33	8	3,745	3,287	17	8	3,312	2,300	11	5	2,316
	서비스/경험 디자인	443	22	10	475	413	14	2	429	279	13	2	294
	산업공예 디자인	718	20	58	796	624	9	42	675	384	5	34	423
	디자인인프라	682	7	-	689	615	6	-	621	455	5	-	460

※ 한국교육개발원 자료 인용

※ 조사기준일 : 2021년 12월 31일

※ 졸업자는 취업자와 비취업자로 구분되며, 비취업자는 진학자, 입대자, 취업불가능자, 제외인정자, 외국인 유학생 등으로 나뉨. 취업을 산출 시에는 진학자와 입대자, 취업불가능자, 제외인정자, 외국인 유학생 등은 제외한 졸업자(A)를 활용함.

※ 졸업자(A)는 졸업자에서 진학자와 입대자, 취업불가능자, 제외인정자, 외국인 유학생 등을 제외한 학생 수를 의미함.

※ 취업자 : 건강보험가입 취업자, 교내취업자, 해외취업자, 농림어업종사자, 개인창작활동종사자, 1인 창(사)업자, 프리랜서임.

## 2. 대학(원)의 디자인학과 졸업 및 취업률 현황

- 디자인학과 졸업자의 취업률 68.3%<sup>10</sup>로 전년도 대비 3.8%p 증가함.
- 학위별 취업률은 학사 68.1%, 석사 75.6%, 박사 81.1%로 나타남.

▷ 대학(원)의 디자인학과 졸업 및 취업률 현황

(단위: 명)

구분	졸업 및 취업률 현황		
	졸업자(A)	취업자(B)	취업률(C=B/A)
2021	17,923	12,243	68.3%
2020	18,279	11,791	64.5%
증감	-356	452	3.8%p

▷ 대학(원)의 디자인학과 졸업 및 취업률 현황

(단위: 명)

구분	졸업 및 취업률 현황												
	졸업자(A)				취업자(B)				취업률(C=B/A, %)				
	학사	석사	박사	계	학사	석사	박사	계	학사	석사	박사	계	
<b>전체</b>	<b>17,546</b>	<b>266</b>	<b>111</b>	<b>17,923</b>	<b>11,952</b>	<b>201</b>	<b>90</b>	<b>12,243</b>	<b>68.1</b>	<b>75.6</b>	<b>81.1</b>	<b>68.3</b>	
일반대학	전문대학	7,136	-	-	7,136	4,924	-	-	4,924	69.0	-	-	69.0
	대학교	9,654	-	-	9,654	6,428	-	-	6,428	66.6	-	-	66.6
	산업대학	81	-	-	81	55	-	-	55	67.9	-	-	67.9
	각종대학(대학)	26	-	-	26	19	-	-	19	73.1	-	-	73.1
	일반대학원	-	266	111	377	-	201	90	291	-	75.6	81.1	77.2
	기능대학	649	-	-	649	526	-	-	526	81.0	-	-	81.0
전문대학	디자인 일반	1,509	157	33	1,699	1,006	118	27	1,151	66.7	75.2	81.8	67.7
	제품 디자인	2,631	23	12	2,666	1,810	18	11	1,839	68.8	78.3	91.7	69.0
	시각 디자인	3,021	12	5	3,038	2,025	10	3	2,038	67.0	83.3	60.0	67.1
	디지털/멀티미디어 디자인	2,577	11	4	2,592	1,680	8	3	1,691	65.2	72.7	75.0	65.2
	공간 디자인	2,869	17	5	2,891	2,013	13	5	2,031	70.2	76.5	100.0	70.3
	패션/텍스타일 디자인	3,287	17	8	3,312	2,300	11	5	2,316	70.0	64.7	62.5	69.9
	서비스/경험 디자인	413	14	2	429	279	13	2	294	67.6	92.9	100.0	68.5
	산업공예 디자인	624	9	42	675	384	5	34	423	61.5	55.6	81.0	62.7
	디자인인프라	615	6	-	621	455	5	-	460	74.0	83.3	-	74.1

※ 한국교육개발원 자료 인용

※ 조사기준일 : 2021년 12월 31일

※ 졸업자는 취업자와 비취업자로 구분되며, 비취업자는 진학자, 입대자, 취업불가능자, 제외인정자, 외국인유학생 등으로 나뉨. 취업률 산출 시에는 진학자와 입대자, 취업불가능자, 제외인정자, 외국인유학생 등은 제외한 졸업자(A)를 활용함.

※ 졸업자(A)는 졸업자에서 진학자와 입대자, 취업불가능자, 제외인정자, 외국인유학생 등을 제외한 학생 수를 의미함.

※ 취업률 : 취업자 / {졸업자 - (진학자 + 입대자 + 취업불가능자 + 제외인정자 + 외국인유학생)} \* 100

※ 취업자 : 건강보험가입 취업자, 교내취업자, 해외취업자, 농림어업종사자, 개인창작활동종사자, 1인 창(사)업자, 프리랜서

10\_ 해당 기간 전국 고등교육기관 전체 취업률은 67.7%임(교육청, 2021).



# 3

## 디자인산업통계 결과 요약

디자인활용업체

디자인전문업체

공공부문

# 1

## 디자인 활용업체

---

1. 디자인 활용률
  2. 디자인 활용 분야
  3. 재무 및 투자 현황
  4. 디자인 투자금액
  5. 디자인 개발 비용 및 건 수
  6. 신제품 개발 프로세스 중 디자이너/  
디자인전문업체 개입 단계
  7. 디자인 인력
  8. 디자인 인력 구인/채용/퇴직 현황
  9. 디자인 인력 채용 경로 및 애로사항
  10. 디자인 인력 교육 및 애로사항
  - 11-1. 디자인 투자금액 전망
  - 11-2. 디자이너 고용 전망
  12. 제품 판매에 영향을 미치는 요소 비중
  13. 디자인 투자 및 활용 기여도
  14. 해외 비즈니스 현황
  15. 디자인 관련 정부 지원 수요
  16. 코로나19로 인한 영향
-

## 1. 디자인 활용률

- (전체산업 기준)

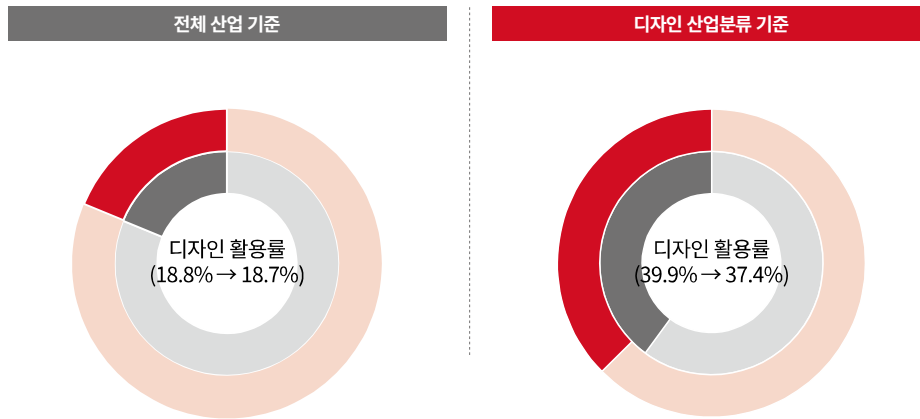
디자인 활용률은 2021년 기준 18.7%(2020년, 18.8%)로 나타남.

- (디자인 산업분류 기준)

디자인 활용률은 2021년 기준 37.4%로 2020년(39.9%) 대비 2.5%p 감소함.

▶ 전체산업/디자인 산업분류 기준 디자인 활용률

(단위 : %)



▷ 전체산업/디자인 산업분류 기준 디자인 활용률

(단위 : %)

구분		디자인 활용	디자인 비활용
전체		37.4	62.6
산업 별	제품 디자인	32.7	67.3
	시각 디자인	49.8	50.2
	디지털/멀티미디어 디자인	66.2	33.8
	공간 디자인	28.8	71.2
	패션/텍스타일 디자인	58.2	41.8
	서비스/경험 디자인	41.5	58.5
	산업공예 디자인	22.1	77.9
	디자인인프라	39.0	61.0

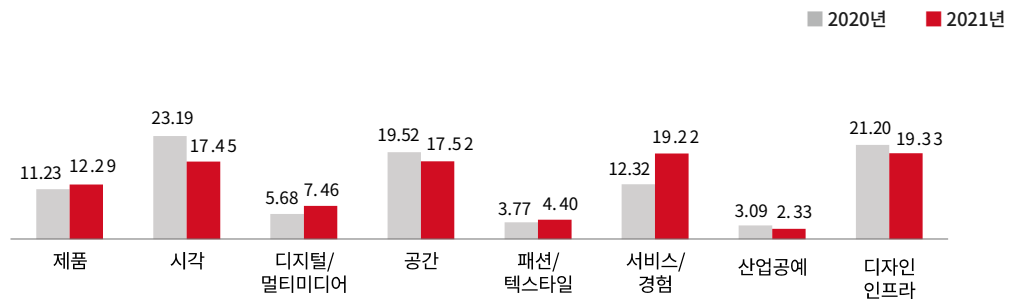
주석 2020년에는 비법인단체를 제외하여 디자인 활용률을 산출하였으나, 올해는 포함하여 산출함.  
비교 시 유의를 요함.

## 2. 디자인 활용 분야

- 디자인활용업체의 주요 디자인 활용 분야(중복응답 기준)는 ‘디자인 인프라’(19.33%), ‘서비스/경험’(19.22%) 등의 순으로 나타남.
- ‘시각 디자인’, ‘공간 디자인’, ‘디자인인프라’는 감소한 반면, ‘디지털/멀티미디어 디자인’, ‘서비스/경험 디자인’은 증가함.

### ▶ 디자인 활용 분야

(단위: %)



### ▷ 디자인 활용 분야

(단위: %)

구분	제품 디자인	시각 디자인	디지털 미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라
<b>전체</b>	<b>12.29</b>	<b>17.45</b>	<b>7.46</b>	<b>17.52</b>	<b>4.40</b>	<b>19.22</b>	<b>2.33</b>	<b>19.33</b>
<b>업종별</b>	제품 디자인	84.55	13.05	2.08	0.04	0.04	0.19	0.03
	시각 디자인	0.15	98.77	0.86	0.23	0.00	0.00	0.00
	디지털/멀티미디어 디자인	0.00	6.64	91.76	0.68	0.00	0.78	0.00
	공간 디자인	0.67	2.38	2.09	94.00	0.35	0.46	0.00
	패션/텍스타일 디자인	0.96	8.27	1.07	0.36	87.27	0.40	1.49
	서비스/경험 디자인	0.24	15.31	3.95	2.43	0.24	77.80	0.00
	산업공예 디자인	0.00	15.12	0.43	0.00	0.00	0.00	84.45
	디자인인프라	6.08	13.24	5.59	0.82	1.36	4.19	0.00
<b>규모별</b>	대기업	10.64	21.78	3.93	4.86	1.60	22.75	3.72
	중견기업	11.25	19.55	21.00	12.40	2.28	22.68	0.12
	중기업	11.61	14.16	10.16	17.27	3.80	13.12	1.62
	소기업	12.49	18.18	6.62	17.76	4.60	20.62	2.52

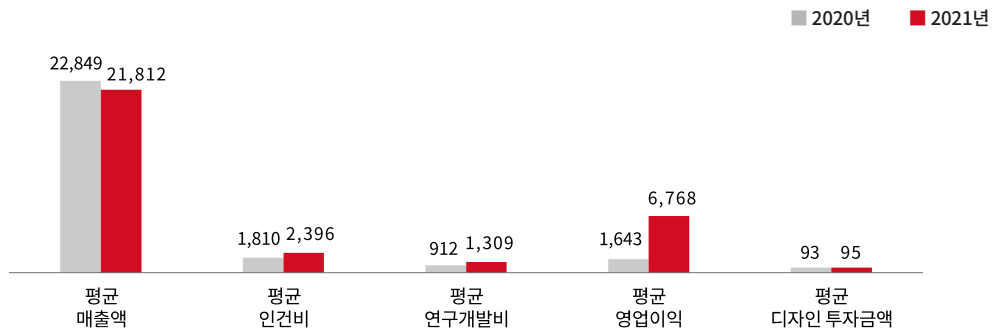


### 3. 재무 및 투자 현황

- 디자인활용업체의 재무 및 투자 현황을 살펴보면, ‘매출액’은 평균 218억 1,249만 원, ‘디자인 투자금액’은 평균 9,471만 원(디자인전문업체 용역비 포함)임.
- ‘디자인 투자금액’은 대기업에서 평균 18억 5,711만 원으로 높았으며, 중견기업은 평균 4억 2,025만 원으로 나타남.

#### ▶ 재무 및 투자 현황

(단위 : 백만 원)



#### ▷ 재무 및 투자 현황

(단위 : 백만 원)

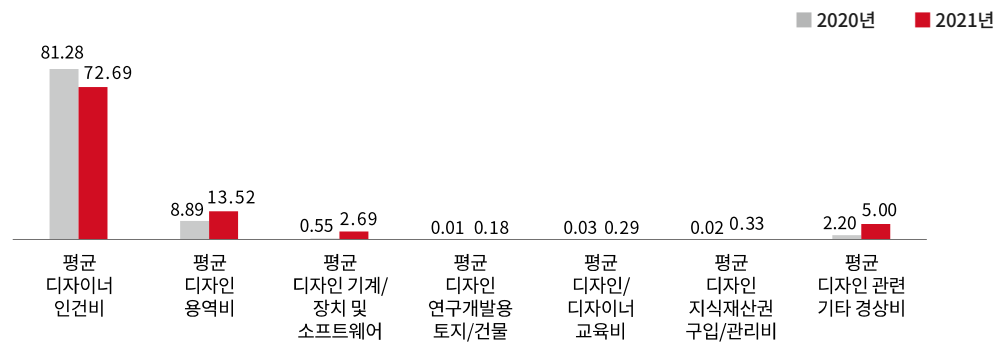
구분	매출액	인건비	연구개발비	영업이익	디자인 투자비	
<b>전체</b>	<b>21,812.49</b>	<b>2,395.60</b>	<b>1,309.19</b>	<b>6,768.00</b>	<b>94.71</b>	
<b>업종별</b>	제품 디자인	121,432.23	11,631.09	9,821.90	13,421.82	160.17
	시각 디자인	8,351.07	1,059.53	161.20	626.33	107.50
	디지털/멀티미디어 디자인	5,534.11	953.49	264.74	366.90	112.13
	공간 디자인	7,696.06	1,257.33	40.01	201.11	90.33
	패션/텍스타일 디자인	5,256.00	523.90	37.75	164.86	70.52
	서비스/경험 디자인	6,384.06	1,284.83	171.17	21,128.38	76.68
	산업공예 디자인	11,312.23	881.99	119.02	590.01	68.85
	디자인인프라	9,651.35	1,015.45	109.52	518.48	83.84
<b>규모별</b>	대기업	2,415,242.23	226,966.55	195,508.84	271,821.70	1,857.11
	중견기업	100,099.36	11,355.84	2,028.79	5,285.25	420.25
	중기업	19,266.10	2,614.02	289.96	849.26	157.44
	소기업	2,707.78	466.86	44.56	6,177.05	60.78

## 4. 디자인 투자금액

- 디자인활용업체의 디자인 투자금액은 ‘디자이너 인건비’가 평균 7,269만 원으로 가장 높고, 다음은 ‘디자인 용역비’(평균 1,352만 원)가 뒤를 이음.
- ‘디자이너 인건비’(8,128만 원 → 7,269만 원)는 감소한 반면, ‘디자인 용역비’(889만 원 → 1,352만 원)는 증가한 것으로 나타남.

### ▶ 디자인 투자금액

(단위 : 백만 원)



### ▷ 디자인 투자금액

(단위 : 백만 원)

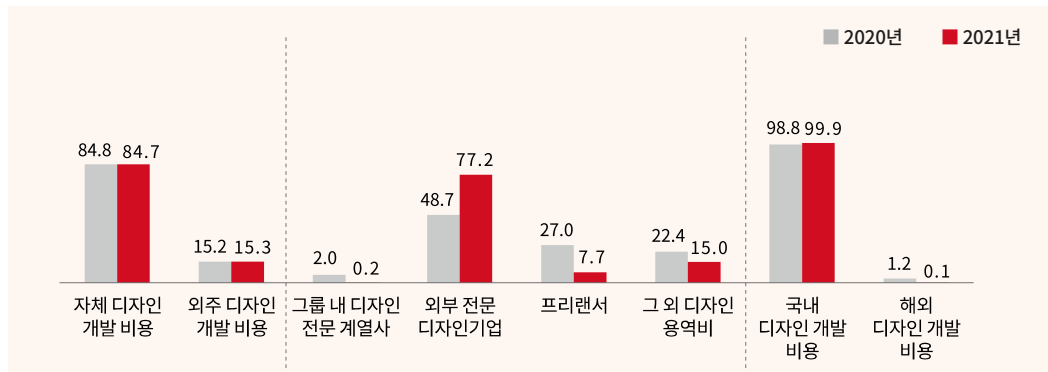
구분	디자인 투자비	디자이너 인건비	디자인 용역비					디자인 기계/장치 및 소프트웨어	디자인 연구개발용 토지/건물	디자인/디자이너 교육비	디자인 지식재산권 구입·관리비	디자인 관련 기타 경상비	
			소계	그룹 내 디자인 계열사	외부 전문 디자인 업체	프리랜서	그 외						
<b>전체</b>	<b>94.71</b>	<b>72.69</b>	<b>13.52</b>	<b>0.01</b>	<b>6.58</b>	<b>0.65</b>	<b>1.28</b>	<b>2.69</b>	<b>0.18</b>	<b>0.29</b>	<b>0.33</b>	<b>5.00</b>	
<b>업종별</b>	제품 디자인	160.17	142.56	4.43	0.06	1.78	0.44	0.66	4.97	0.00	0.33	0.64	7.24
	시각 디자인	107.50	77.34	18.91	0.05	5.49	0.77	0.37	4.49	0.00	0.84	0.36	5.57
	디지털/멀티미디어 디자인	112.13	89.56	14.50	0.02	9.18	0.24	0.22	1.96	0.00	0.30	0.94	4.86
	공간 디자인	90.33	74.90	7.37	0.00	2.37	0.79	1.71	2.33	1.04	0.67	0.10	3.91
	패션/텍스타일 디자인	70.52	56.35	8.90	0.00	4.29	0.39	1.19	2.30	0.01	0.11	0.04	2.82
	서비스/경험 디자인	76.68	65.85	8.08	0.00	3.03	0.61	1.63	0.92	0.00	0.04	0.00	1.79
	산업공예 디자인	68.85	62.33	2.31	0.00	1.30	0.00	0.21	2.34	0.00	0.10	0.12	1.66
	디자인인프라	83.84	46.04	26.07	0.01	14.95	0.84	1.50	3.11	0.00	0.16	0.56	7.89
<b>규모별</b>	대기업	1,857.11	1,830.07	9.85	1.09	3.62	0.00	2.25	3.70	0.00	1.12	0.46	11.92
	중견기업	420.25	347.24	12.45	0.32	3.73	2.92	0.55	21.61	0.00	4.02	0.35	34.59
	중기업	157.44	108.15	32.96	0.02	19.04	1.07	1.56	4.28	0.96	0.48	0.46	10.15
	소기업	60.78	46.21	8.86	0.00	3.63	0.52	1.21	1.99	0.00	0.18	0.29	3.24

## 5. 디자인 개발 비용 및 건 수

- 디자인 비용의 비중을 살펴보면, ‘자체 디자인 개발’이 84.7%로 나타났으며, ‘외주 디자인 개발’은 15.3%로 나타남.
- 외주 개발비 중 ‘외부 전문디자인기업’(77.2%)이 가장 높음.
- 건 수 기준의 비중을 살펴보면, 비용 비중과 비슷한 결과를 보이는 가운데, 자체 디자인 개발 비중이 상대적으로 높게 나타남(비용 : 84.7%, 건 수 : 87.7%).

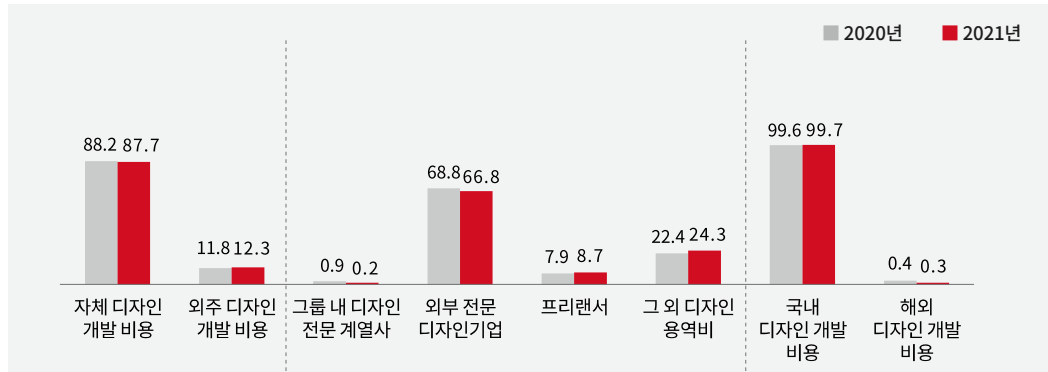
▶ 디자인 개발 비용(비중)

(단위 : %)



▶ 디자인 개발 건 수(비중)

(단위 : %)



▷ 2021년 기준 디자인 개발 건 수 및 비용 평균

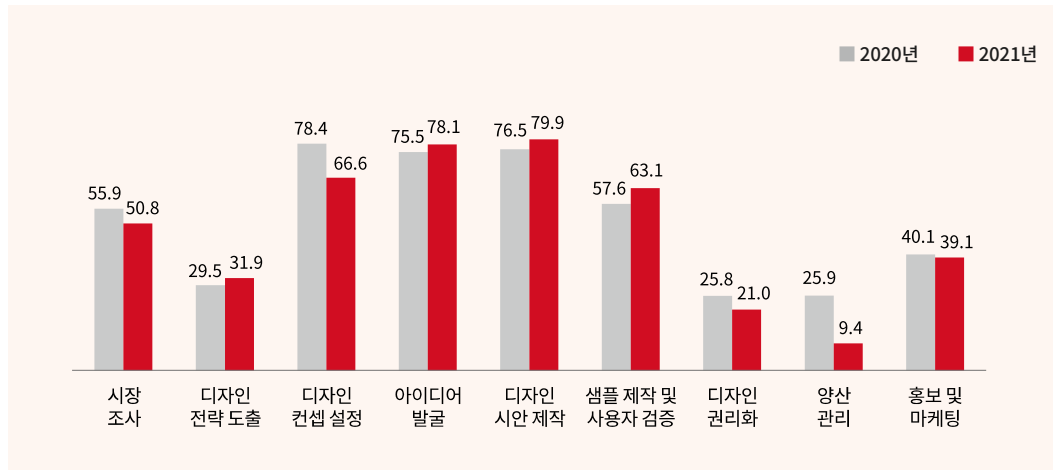
구분	자체 디자인 개발 비용	외주 디자인 개발 비용	외주 대상별				국내외 의뢰	
			그룹 내 전문 계열사	외부 전문 디자인 기업	프리랜서	그 외 디자인 용역비	국내 디자인 개발 비용	국외 디자인 개발 비용
비용(단위: 백만 원)	47.25	8.52	0.01	6.58	0.65	1.28	8.52	0.01
건 수(단위: 건 수)	13.37	1.88	0.00	1.25	0.16	0.46	1.87	0.00

## 6. 신제품 개발 프로세스 중 디자이너/디자인전문업체 개입 단계

- 디자이너의 신제품 개발 개입 단계는 ‘디자인 시안 제작’(79.9%), ‘아이디어 발굴’(78.1%)이 높고, 다음은 ‘디자인 컨셉 설정’(66.6%), ‘샘플 제작 및 사용자 검증’(63.1%)이 뒤를 이음.
- 디자인전문업체의 개입 단계는 ‘디자인 시안 제작’(64.2%)에서 가장 높고, 다음은 ‘디자인 컨셉 설정’(52.4%), ‘샘플 제작 및 사용자 검증’(43.8%) 등의 순임.

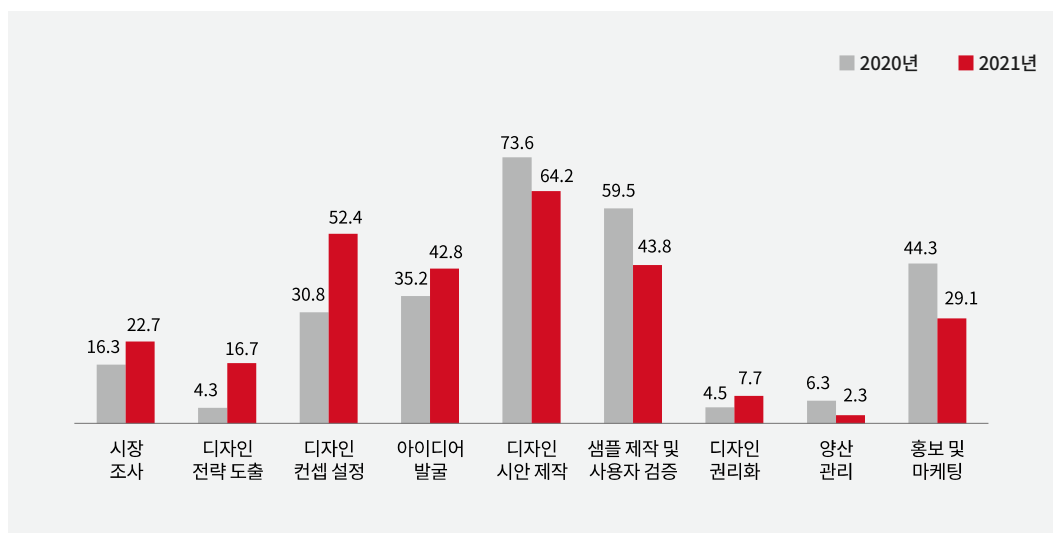
### ▶ 신제품 개발 프로세스 중 디자이너 개입 단계

(중복응답, 단위 : %)



### ▶ 신제품 개발 프로세스 중 디자인전문업체 개입 단계

(중복응답, 단위 : %)

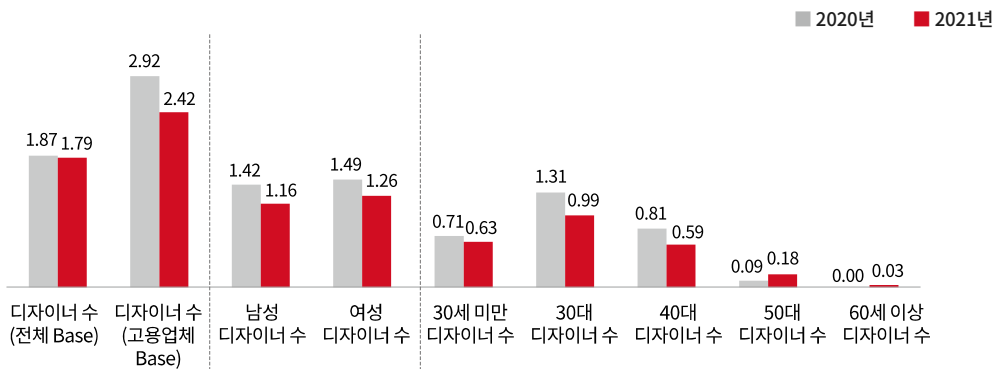


## 7. 디자인 인력

- 디자이너 수는 디자인활용업체 전체 기준 평균 1.79명으로 나타났으며, 디자이너 고용업체 기준으로는 평균 2.42명임.
- 고용업체 기준으로 여성 디자이너(1.26명)가 남성(1.16명) 대비 높고, 연령별로는 30대(0.99명)가 가장 높음.

### ▶ 디자인 인력

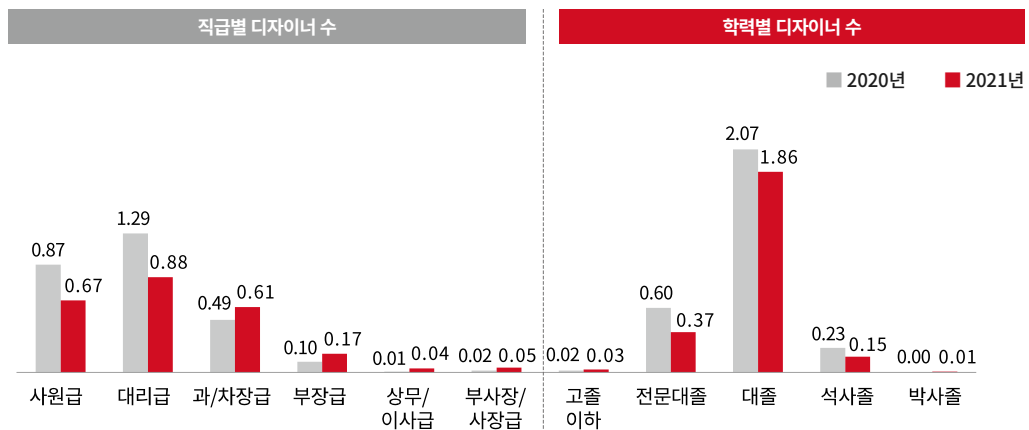
(단위 : 명)



- 직급별로는 ‘대리급’(0.88명)이 가장 많았으며, 다음은 ‘사원급’(0.67명)이 뒤를 이음.
- 학력별로는 ‘대졸’(1.86명)이 가장 많은 것으로 나타남.

### ▶ 직급 및 학력별 디자인 인력

(단위 : 명)

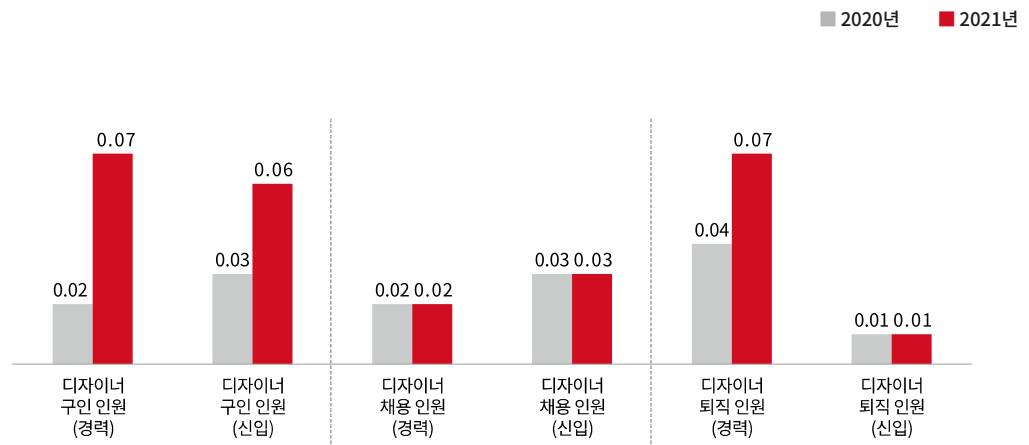


## 8. 디자인 인력 구인/채용/퇴직 현황

- 디자인 인력 구인 및 채용, 퇴직 현황을 살펴보면, ‘디자이너 구인 인원(경력)’과 ‘디자이너 퇴직 인원(경력)’은 모두 평균 0.07명으로 나타남.
- ‘디자이너 채용 인원(경력)’은 0.02명으로 퇴직(0.07명) 대비 낮음.

▶ 디자인 인력 구인/채용/퇴직 현황

(단위: 명)



▷ 디자인 인력 구인/채용/퇴직 현황

(단위: 명)

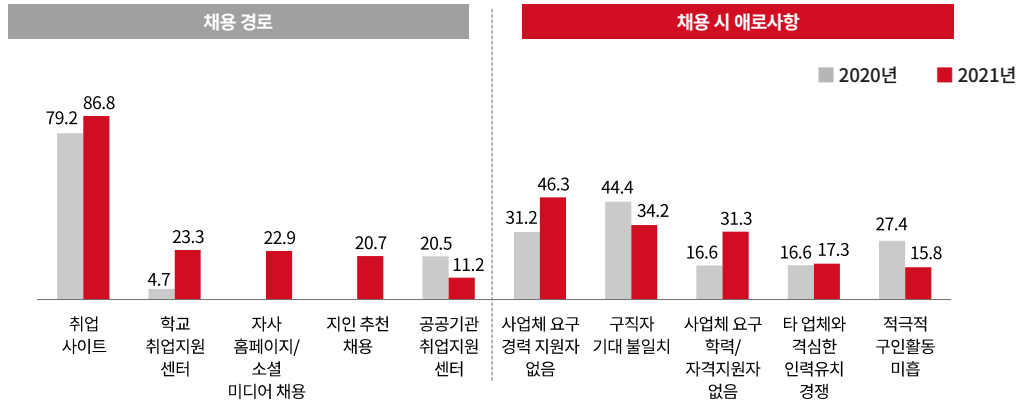
구분	구인		채용		퇴직		
	디자이너 경력	디자이너 신입	디자이너 경력	디자이너 신입	디자이너 경력	디자이너 신입	
<b>전체</b>	<b>0.07</b>	<b>0.06</b>	<b>0.02</b>	<b>0.03</b>	<b>0.07</b>	<b>0.01</b>	
<b>업종별</b>	제품 디자인	0.05	0.05	0.03	0.03	0.05	0.00
	시각 디자인	0.14	0.08	0.06	0.06	0.16	0.00
	디지털/멀티미디어 디자인	0.12	0.03	0.06	0.03	0.11	0.01
	공간 디자인	0.10	0.06	0.00	0.05	0.11	0.03
	패션/텍스타일 디자인	0.02	0.03	0.05	0.01	0.08	0.01
	서비스/경험 디자인	0.03	0.01	0.01	0.01	0.02	0.00
	산업공예 디자인	0.03	0.01	0.09	0.00	0.03	0.00
	디자인인프라	0.06	0.10	0.01	0.03	0.07	0.00
<b>규모별</b>	대기업	0.23	0.23	0.24	0.18	0.12	0.05
	중견기업	0.32	0.24	0.15	0.25	0.36	0.03
	중기업	0.11	0.06	0.02	0.04	0.11	0.01
	소기업	0.05	0.06	0.02	0.02	0.06	0.01

## 9. 디자인 인력 채용 경로 및 애로사항

- 디자인 인력 채용 경로(중복응답)는 전년도에 이어 ‘취업사이트’(86.8%)가 가장 높고, 다음은 ‘학교 취업지원센터’(23.3%), ‘자사 홈페이지/소셜 미디어 채용’(22.9%) 등의 순임.
- 채용 시 애로사항으로는 ‘사업체가 요구하는 경력 지원자 없음’(46.3%)이 가장 높음.

▶ 디자인 인력 채용 경로 및 애로사항

(상위 5위, 중복응답, 단위 : %)



▷ 디자인 인력 채용 경로 및 애로사항

(상위 5위, 중복응답, 단위 : %)

구분	채용 경로					채용 시 애로사항					
	취업 사이트	학교 취업 지원 센터	자사 홈페이지/ 소셜 미디어 채용	지인 추천 채용	공공기관 취업지원 센터	사업체 요구 경력 지원자 없음	구직자 기대 불일치	사업체 요구 학력/ 자격 지원자 없음	타 업체와 격심한 인력유치 경쟁	적극적 구인활동 미흡	
<b>전체</b>	<b>86.8</b>	<b>23.3</b>	<b>22.9</b>	<b>20.7</b>	<b>11.2</b>	<b>46.3</b>	<b>34.2</b>	<b>31.3</b>	<b>17.3</b>	<b>15.8</b>	
업종별	제품 디자인	74.2	9.0	32.3	17.5	15.3	45.3	42.3	30.9	12.5	15.2
	시각 디자인	84.7	8.9	47.5	18.5	13.4	33.2	25.6	27.2	8.5	12.8
	디지털/ 멀티미디어 디자인	81.3	14.0	30.6	18.7	6.8	36.2	31.4	33.1	20.7	23.5
	공간 디자인	83.3	14.7	16.5	24.2	33.8	41.3	46.9	39.9	17.9	14.5
	패션/텍스타일 디자인	95.1	9.1	21.4	17.8	0.0	29.3	27.3	23.0	7.3	19.3
	서비스/경험 디자인	87.1	15.2	29.5	5.2	9.6	41.9	31.0	14.4	8.1	13.0
	산업공예 디자인	92.5	8.6	8.5	21.7	0.2	39.6	48.8	14.8	11.7	5.6
디자인인프라	93.8	47.6	13.4	30.7	0.1	60.0	27.1	40.3	28.0	18.3	
규모별	대기업	68.0	20.1	47.3	15.9	6.5	69.0	22.1	62.6	18.9	0.0
	중견기업	74.9	27.5	60.9	6.8	18.4	54.9	35.5	41.4	7.9	5.2
	중기업	90.0	29.1	26.9	17.6	14.0	56.8	35.8	40.7	17.5	14.1
소기업	86.2	21.6	20.8	21.8	10.3	43.0	33.8	28.3	17.5	16.7	

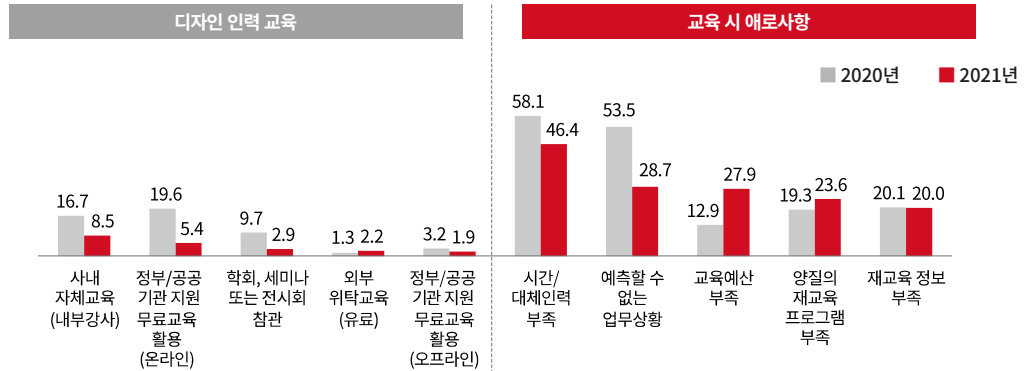
**주석** 채용 경로는 ‘온라인(취업사이트, SNS)을 통한 구인’, ‘학연·지연 연고 채용’, ‘채용정보회사’ 항목을 삭제하고, ‘학교 취업상담센터’를 ‘학교 취업지원센터’, ‘공공기관 취업알선센터’를 ‘공공기관 취업지원센터’, ‘정부/지자체의 채용박람회’를 ‘채용박람회 채용’으로 또한, ‘취업사이트’, ‘자사 홈페이지/소셜미디어 채용’, ‘지인(학교, 직장 등) 추천 채용’은 추가함. 추이 비교 시 유의의를 요함.

## 10. 디자인 인력 교육 및 애로사항

- 2020년 실시한 디자인 인력 교육으로는 ‘사내 자체 교육(내부 강사)’(8.5%), ‘정부/공공기관 지원 무료교육(온라인)’(5.4%) 등의 순으로 나타남.
- 교육 시 애로사항으로는 ‘시간 및 대체인력 부족’(46.4%)이 가장 높음.

### ▶ 디자인 인력 교육 및 애로사항

(상위 5위, 중복응답, 단위 : %)



### ▷ 디자인 인력 교육 및 애로사항

(상위 5위, 중복응답, 단위 : %)

구분	채용 경로					채용 시 애로사항					
	사내 자체교육 (내부강사)	정부/공공기관 지원 무료교육 활용 (온라인)	학회, 세미나 또는 전시회 참관	외부 위탁교육 (유료)	정부/공공기관 지원 무료교육 활용 (오프라인)	시간/대체인력 부족	예측할 수 없는 업무상황	교육 예산 부족	양질의 재교육 프로그램 부족	재교육 정보 부족	
전체	8.5	5.4	2.9	2.2	1.9	46.4	28.7	27.9	23.6	20.0	
업종별	제품 디자인	14.4	6.9	6.9	1.3	0.7	53.6	34.6	38.7	13.5	8.5
	시각 디자인	14.3	5.7	7.1	5.2	1.7	39.8	30.3	35.6	18.8	25.8
	디지털/멀티미디어 디자인	17.6	8.4	5.6	4.5	1.8	47.0	46.1	30.0	14.8	21.6
	공간 디자인	10.9	6.1	3.4	0.9	1.8	51.5	41.9	16.0	32.0	20.7
	패션/텍스타일 디자인	7.9	7.4	1.3	2.0	1.1	49.2	41.1	31.5	7.4	10.0
	서비스/경험 디자인	8.7	4.4	0.1	1.1	0.7	64.2	13.5	47.5	16.8	16.1
	산업공예 디자인	6.3	5.3	10.5	0.1	2.3	44.6	23.4	63.0	19.7	5.1
	디자인인프라	1.7	4.0	0.8	3.3	3.3	30.1	23.1	12.3	32.7	28.4
규모별	대기업	35.2	9.5	9.2	24.1	10.9	56.8	33.4	13.1	30.1	33.4
	중견기업	56.8	5.5	8.2	20.8	0.0	15.6	34.9	34.5	7.8	36.7
	중기업	15.3	5.8	3.8	4.4	1.3	38.4	31.8	16.8	29.8	24.6
	소기업	5.4	5.2	2.5	1.1	2.0	49.1	27.7	31.0	22.1	18.3

주석 디자인 인력 교육은 항목이 변경되어 추이 비교 시 주의를 요함.  
- 비즈니스 역량 중 ‘외국어 등 의사소통 능력’ → ‘외국어 역량’

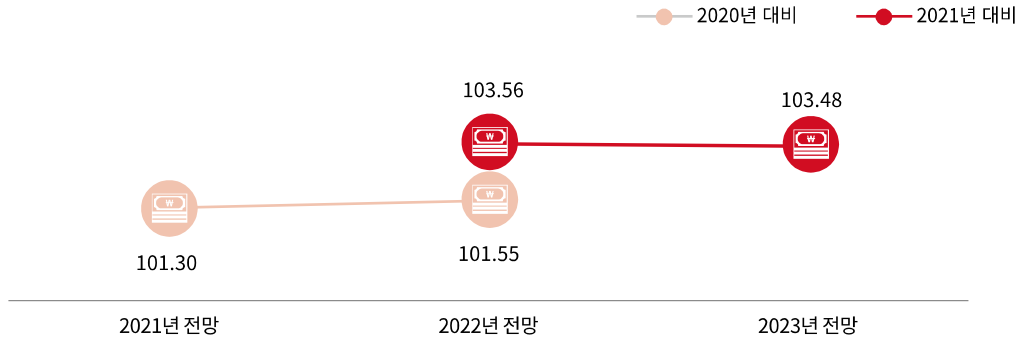


## 11-1. 디자인 투자금액 전망

- 디자인활용업체의 2022년, 2023년 디자인 투자금액 전망은 모두 증가할 것으로 전망됨.  
(2022년 103.56%, 2023년 103.48%)
- 규모별 긍정 전망은 2022년 중기업(108.32%), 2023년 중견기업(106.20%)이 높음.

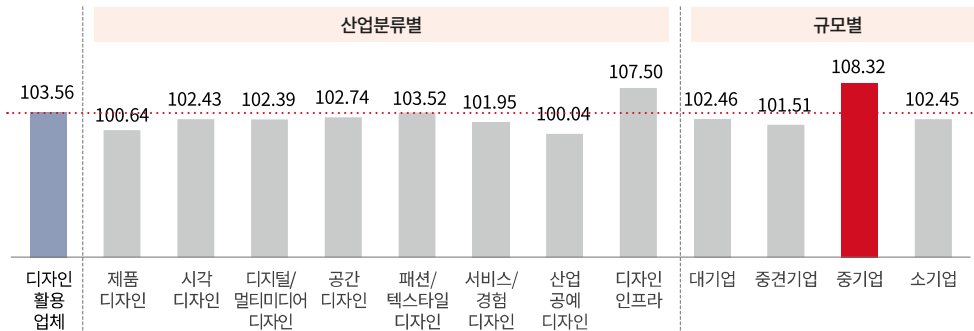
### ▶ 디자인 투자금액 전망

(단위 : %)



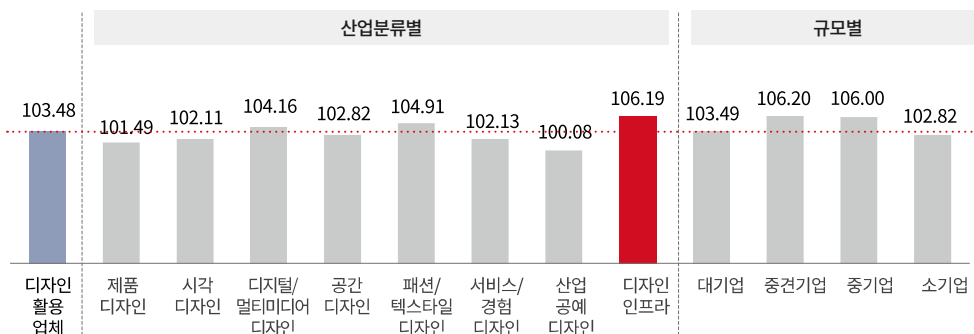
### ▶ 2022년 디자인 투자금액 전망

(단위 : %)



### ▶ 2023년 디자인 투자금액 전망

(단위 : %)

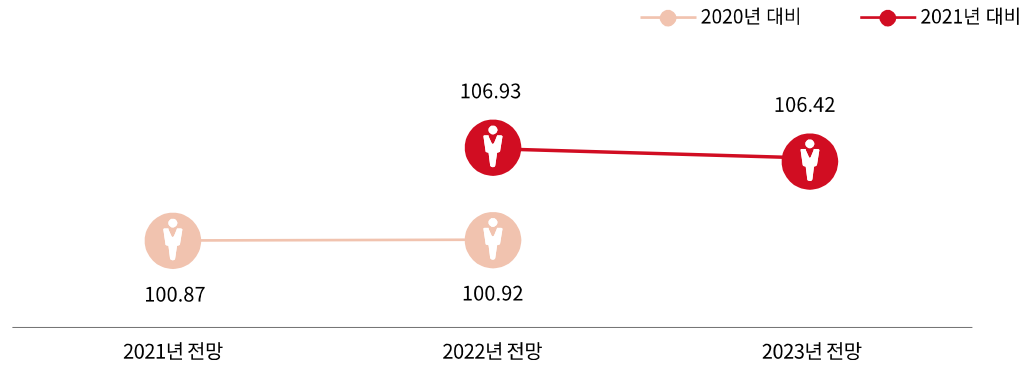


## 11-2. 디자이너 고용 전망

- 디자이너 고용 전망은 2022년, 2023년 모두 증가 전망(각각 106.93%, 106.42%)으로 나타남.
- 업종별 긍정 전망은 공간 디자인이 2022년(117.30%), 2023년(116.77%) 모두 높음.

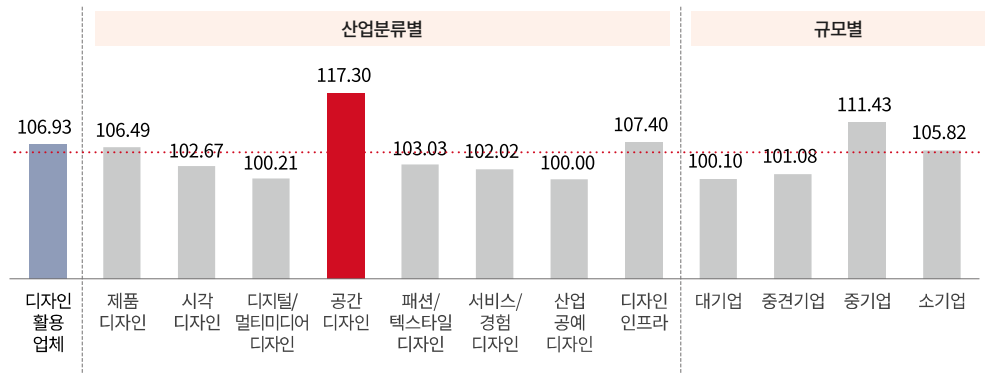
### ▶ 디자이너 고용 전망

(단위 : %)



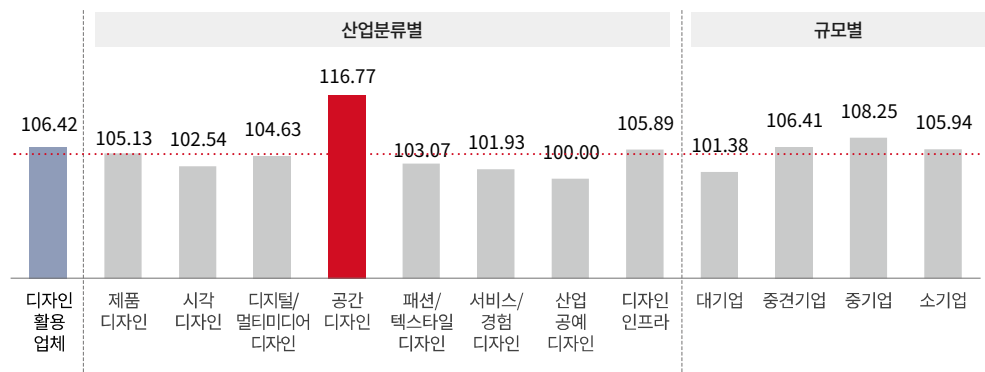
### ▶ 2022년 디자이너 고용 전망

(단위 : %)



### ▶ 2023년 디자이너 고용 전망

(단위 : %)

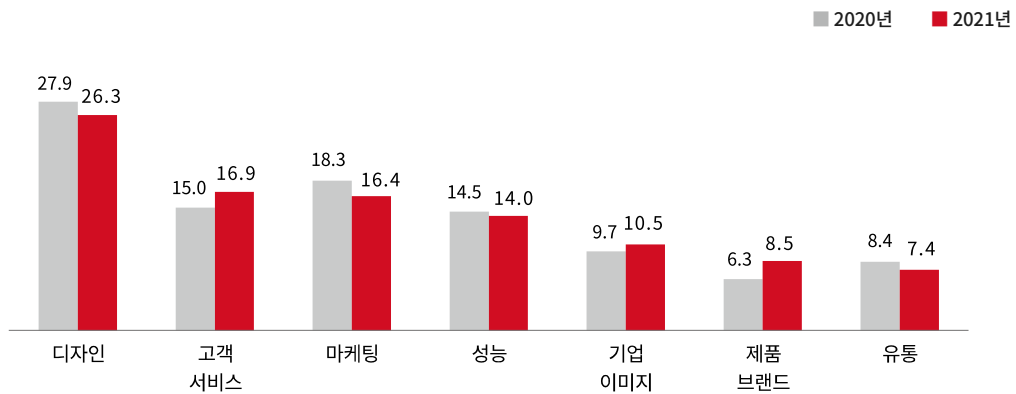


## 12. 제품 판매에 영향을 미치는 요소 비중

- 제품 판매에 영향을 미치는 요소로는 ‘디자인’이 26.3%로 가장 높고, 다음은 ‘고객서비스’(16.9%), ‘마케팅’(16.4%), ‘성능’(14.0%) 등이 높음.
- ‘디자인’(27.9% → 26.3%) 요소 비중은 전년도 대비 소폭 감소함.

▶ 제품 판매에 영향을 미치는 요소 비중

(단위 : %)



▷ 제품 판매에 영향을 미치는 요소 비중

(단위 : %)

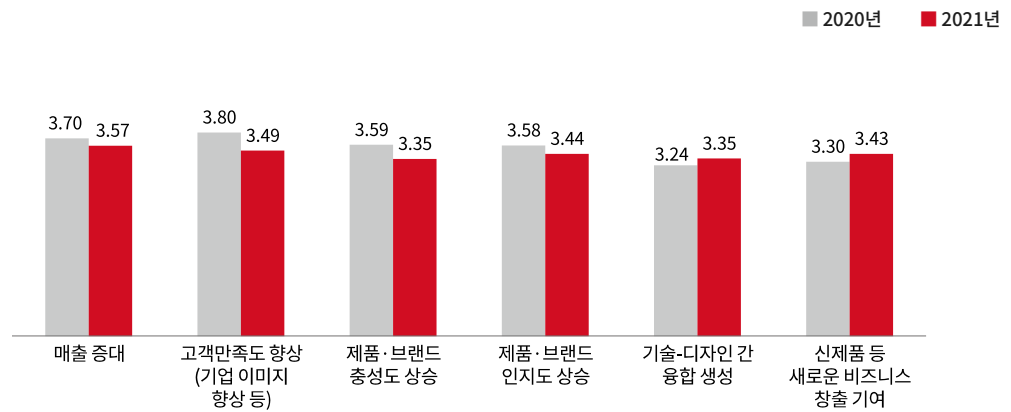
구분	디자인	고객서비스	마케팅	성능	기업이미지	제품브랜드	유통	
<b>전체</b>	<b>26.3</b>	<b>16.9</b>	<b>16.4</b>	<b>14.0</b>	<b>10.5</b>	<b>8.5</b>	<b>7.4</b>	
<b>업종</b>	제품 디자인	28.6	17.0	14.9	6.2	11.0	12.5	9.9
	시각 디자인	26.2	17.0	15.8	7.5	10.0	12.9	10.6
	디지털/멀티미디어 디자인	34.5	18.0	16.8	9.5	7.4	7.5	6.3
	공간 디자인	28.1	15.4	14.3	13.6	11.5	10.0	7.2
	패션/텍스타일 디자인	31.6	13.7	13.3	10.3	6.7	10.6	13.9
	서비스/경험 디자인	23.9	6.5	19.3	23.3	17.6	6.6	2.7
	산업공예 디자인	30.0	21.0	12.2	7.2	9.5	10.3	9.7
	디자인인프라	23.5	26.1	17.0	13.8	5.2	5.9	8.5
<b>규모별</b>	대기업	25.5	9.5	23.4	13.1	14.2	9.6	4.7
	중견기업	29.5	13.2	18.2	10.7	9.6	11.1	7.7
	중기업	26.8	19.9	16.3	12.1	8.9	8.4	7.6
	소기업	26.1	16.3	16.4	14.5	10.9	8.5	7.4

### 13. 디자인 투자 및 활용 기여도

- 디자인 투자 및 활용 기여도(5점 만점)는 ‘매출 증대’(3.57점), ‘고객만족도 향상(기업 이미지 향상 등)’(3.49점)이 높게 나타남.
- 디자인 투자 및 활용 기여도는 ‘기술-디자인 간 융합 생성’(3.24점 → 3.35점), ‘신제품 등 새로운 비즈니스 창출 기여’(3.30점 → 3.43점)가 전년 대비 증가함.

▶ 디자인 투자 및 활용 기여도

(단위: 점)



▷ 디자인 투자 및 활용 기여도

(단위: 점)

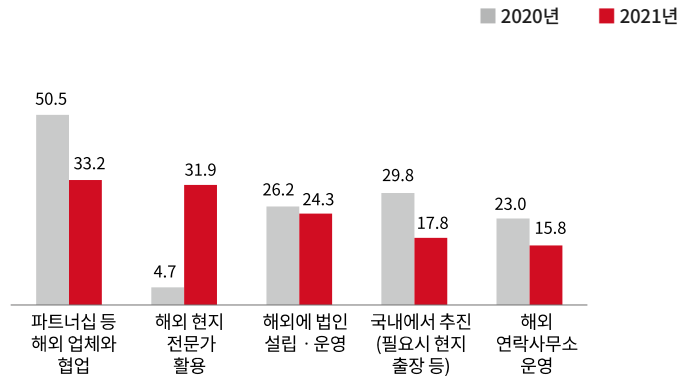
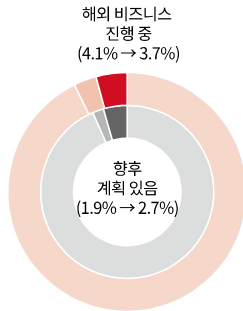
구분	매출 증대	고객 만족도 향상	제품·브랜드 충성도 상승	제품·브랜드 인지도 상승	기술-디자인 간 융합 생성	신제품 등 새로운 비즈니스 창출 기여	
<b>전체</b>	<b>3.57</b>	<b>3.49</b>	<b>3.35</b>	<b>3.44</b>	<b>3.35</b>	<b>3.43</b>	
<b>업종</b>	제품 디자인	3.78	3.72	3.53	3.52	3.57	3.71
	시각 디자인	3.31	3.33	3.24	3.31	3.18	3.23
	디지털/멀티미디어 디자인	3.92	3.90	3.64	3.59	3.51	3.67
	공간 디자인	3.58	3.62	3.42	3.49	3.37	3.52
	패션/텍스타일 디자인	4.07	3.89	3.53	3.68	3.38	3.38
	서비스/경험 디자인	3.59	3.61	3.39	3.42	3.30	3.30
	산업공예 디자인	3.71	3.53	3.50	3.56	3.71	3.76
	디자인인프라	3.38	3.12	3.13	3.34	3.27	3.36
<b>규모</b>	대기업	3.78	3.68	3.39	3.76	3.18	3.38
	중견기업	4.35	4.10	3.70	4.07	3.62	3.82
	중기업	3.58	3.52	3.43	3.51	3.45	3.53
	소기업	3.56	3.47	3.32	3.41	3.33	3.41

## 14. 해외 비즈니스 현황

- 해외 비즈니스를 '진행 중'인 비율은 전년 대비 소폭 감소(4.1% → 3.7%)하였으며, 비즈니스 방법은 '파트너십 등 해외 업체 협업'(33.2%), '해외 현지 전문가 활용'(31.9%)이 높음.
- 교류 지역은 '아시아'(65.1%)가 가장 높고, 다음은 '유럽'(39.6%), '미주'(37.1%) 등의 순임.

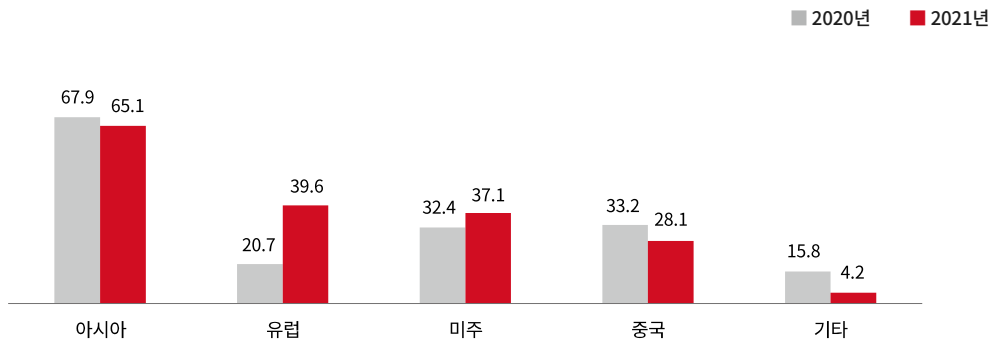
### ▶ 해외 비즈니스 현황 및 방법

(중복응답, 단위 : %)



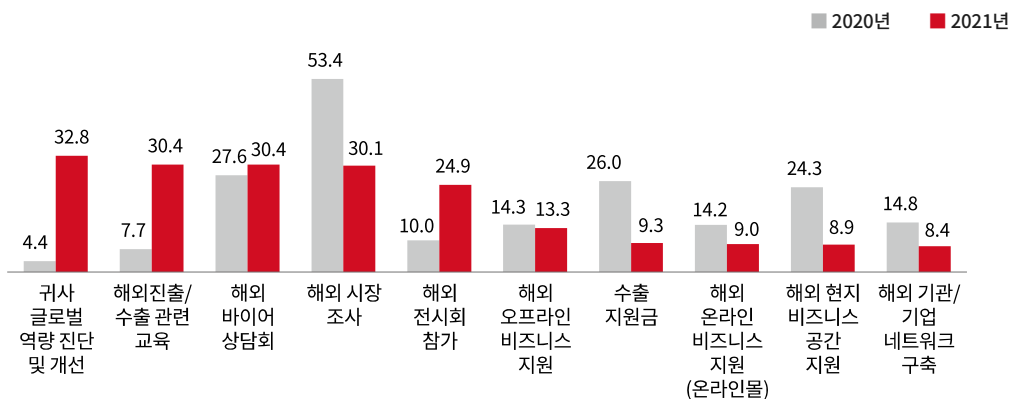
### ▶ 해외 교류 지역

(중복응답, 단위 : %)



### ▶ 해외 진출을 위한 정부 지원 수요

(중복응답, 단위 : %)

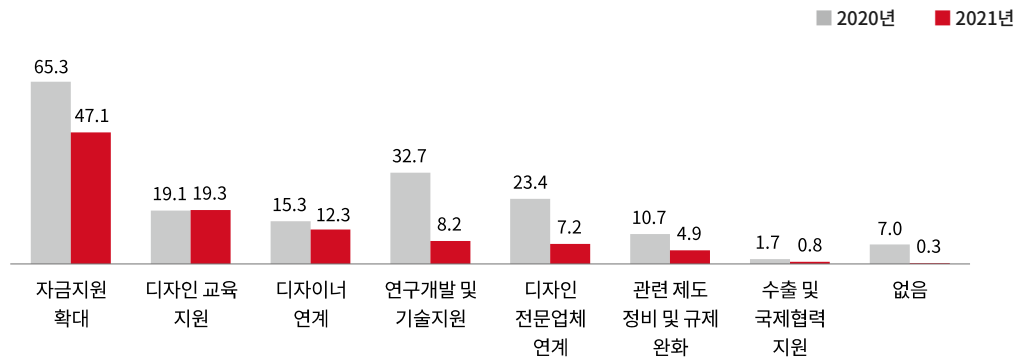


## 15. 디자인 관련 정부 지원 수요

- 디자인 관련하여 정부 지원은 ‘자금지원 확대(융자, 출연금 등)’(47.1%)가 가장 높고, 다음은 ‘디자인 교육 지원’(19.3%), ‘디자이너 연계’(12.3%) 등의 순으로 나타남.

### ▶ 디자인 관련 정부 지원 수요

(중복응답, 단위: %)



### ▷ 디자인 관련 정부 지원 수요

(중복응답, 단위: %)

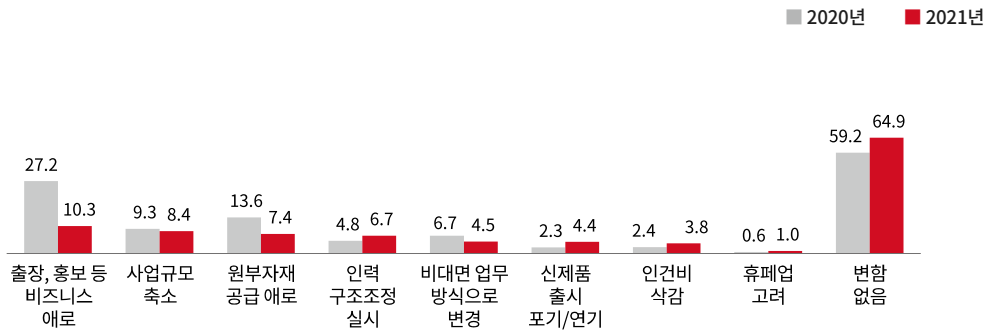
구분	자금 지원 확대	디자인 교육 지원	디자이너 연계	연구개발 및 기술지원	디자인 전문업체 연계	관련 제도 정비 및 규제 완화	수출 및 국제협력 지원	없음	
<b>전체</b>	<b>47.1</b>	<b>19.3</b>	<b>12.3</b>	<b>8.2</b>	<b>7.2</b>	<b>4.9</b>	<b>0.8</b>	<b>0.3</b>	
<b>업종별</b>	제품 디자인	44.3	28.1	4.2	14.7	6.3	0.0	2.5	0.0
	시각 디자인	53.1	23.7	6.1	5.2	8.9	1.8	1.3	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	47.6	20.3	8.8	8.9	11.8	0.0	0.9	1.7
	공간 디자인	55.1	14.0	12.9	10.0	6.6	0.8	0.4	0.0
	패션/텍스타일 디자인	56.5	17.5	11.0	5.1	8.7	0.3	0.7	0.3
	서비스/경험 디자인	27.4	15.4	23.8	7.6	9.6	15.1	0.0	1.1
	산업공예 디자인	46.1	30.2	9.9	5.9	7.8	0.0	0.0	0.0
	디자인인프라	56.2	19.9	8.6	6.0	4.5	3.9	0.9	0.0
<b>규모별</b>	대기업	32.7	26.8	28.1	5.0	1.5	3.6	2.4	0.0
	중견기업	44.8	44.4	2.1	5.6	1.2	1.8	0.2	0.0
	중기업	47.4	19.2	9.2	12.1	7.5	2.7	0.8	1.1
	소기업	47.1	18.9	13.1	7.3	7.3	5.4	0.8	0.2

## 16. 코로나19로 인한 영향

- 코로나19로 인한 경영상 변화는 ‘출장/홍보 등 비즈니스 애로’(10.3%), ‘사업규모 축소’(8.4%), ‘원부자재 공급 애로’(7.4%) 등의 순으로 나타남.
- ‘연구개발비’를 제외한 모든 재무 및 고용 현황이 코로나19 이전 대비 높을 것으로 전망함.

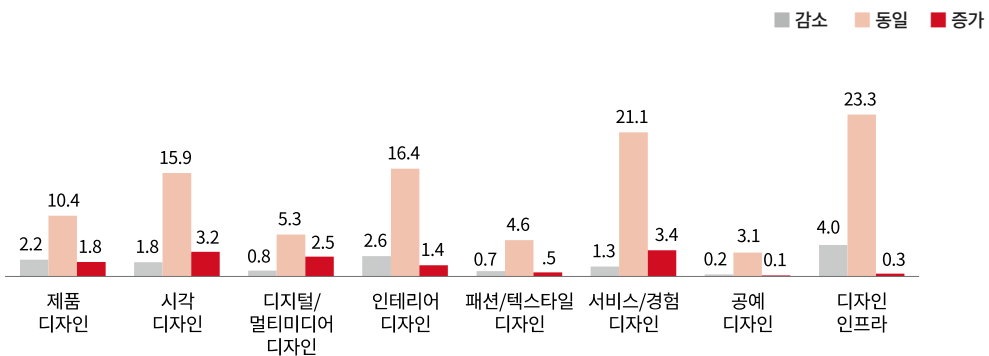
### ▶ 코로나19로 인한 경영상의 변화

(단위 : %)



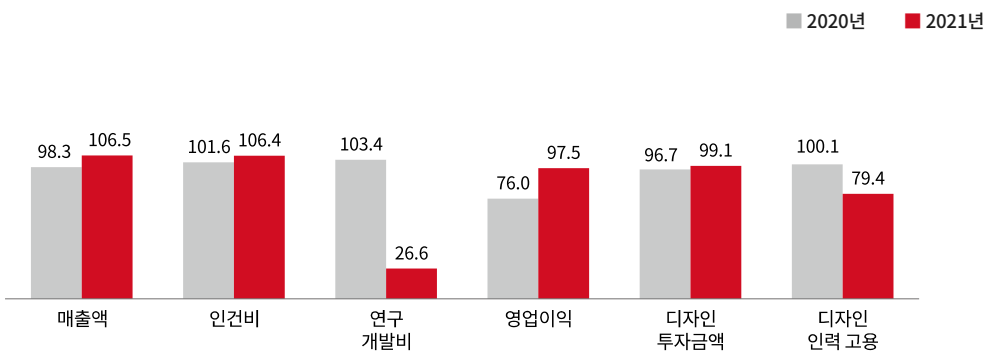
### ▶ 코로나19로 인한 디자인 분야 활용 비중 변화

(단위 : %)



### ▶ 코로나19 이전 대비 재무 및 고용 현황

(단위 : %)



**주석** 2021년을 기준으로 코로나19 이전(2019년)과 같으면 100%, 절반 수준이면 50%, 2배 증가면 200% 등으로 작성한 결과임.

# 2

## 디자인 전문업체

---

1. 디자인전문업체 디자인 제공 분야
  2. 디자인전문업체 재무 현황 및 사업비 현황
  3. 매출 구성별 매출 및 건 수 비중
  4. 인력 현황
  5. 디자인 인력 구인/채용/퇴직 현황
  6. 디자인 인력 채용 경로 및 애로사항
  7. 디자인 인력 교육 및 애로사항
  - 8-1. 매출액 전망
  - 8-2. 디자인 사업비 전망
  - 8-3. 디자이너 고용 전망
  9. 해외 비즈니스 현황 및 방법
  10. 디자인 관련 정부 지원 수요
  11. 코로나19로 인한 영향
-

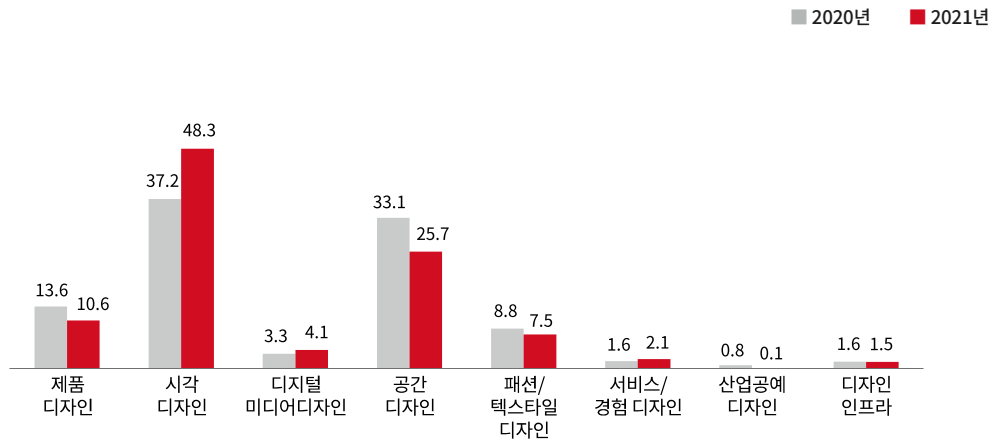


## 1. 디자인전문업체 디자인 제공 분야

- 디자인전문업체 디자인 제공 분야는 ‘시각 디자인’이 2021년 48.3%로 2020년(37.2%) 대비 증가한 반면, ‘공간 디자인’은 감소함(33.1% → 25.7%).

▶ 디자인전문업체 디자인 제공 분야

(단위 : %)



▶ 디자인전문업체 디자인 제공 분야

(단위 : %)

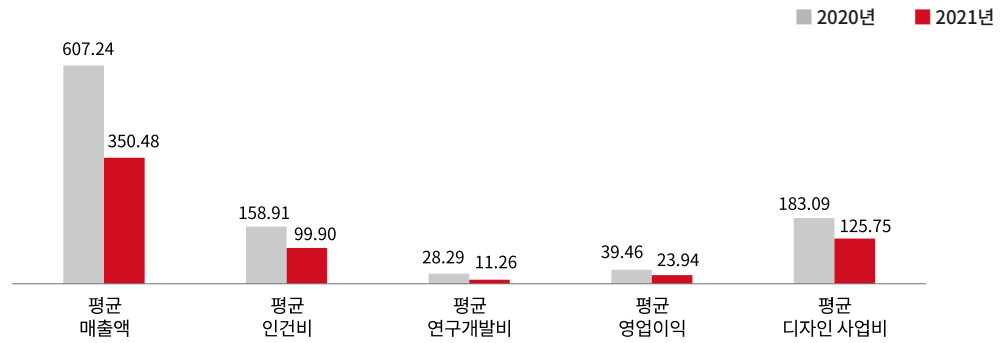
구분	제품 디자인	시각 디자인	디지털 미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라	
<b>전체</b>	<b>10.6</b>	<b>48.3</b>	<b>4.1</b>	<b>25.7</b>	<b>7.5</b>	<b>2.1</b>	<b>0.1</b>	<b>1.5</b>	
<b>업종별</b>	제품 디자인	36.3	33.1	3.8	14.5	3.6	5.4	0.1	3.1
	시각 디자인	6.4	73.4	6.1	11.0	0.7	1.3	0.1	1.0
	인테리어 디자인	4.3	11.0	0.7	67.5	12.8	1.9	0.1	1.8
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	3.3	24.8	1.8	33.4	34.3	1.3	0.0	1.1
<b>규모별</b>	1인	8.7	51.7	3.9	24.9	7.2	2.1	0.0	1.3
	2~4인	14.8	40.2	3.9	26.8	10.2	1.8	0.2	2.1
	5~9인	16.0	42.1	4.1	30.0	3.1	2.8	0.1	1.7
	10~14인	20.2	33.2	8.3	30.6	2.2	1.8	0.2	3.5
	15인 이상	17.7	31.0	15.0	27.6	4.5	3.0	0.0	1.2

## 2. 디자인전문업체 재무 현황 및 사업비 현황

- 2021년 ‘매출액’은 평균 3억 5,048만 원으로 나타남.  
‘인건비’는 평균 9,990만 원, ‘연구개발비’는 평균 1,126만 원, ‘영업이익’은 평균 2,394만 원임.
- 1인 사업체의 증가로 인해 평균 매출액 등 재무 현황이 모두 감소함.

### ▶ 디자인전문업체 재무 및 사업비 현황

(단위 : 백만 원)



### ▷ 2021년 재무 및 투자 현황

(단위 : 백만 원)

구분	매출액	인건비	연구개발비	영업이익	디자인 사업비	
<b>전체</b>	<b>350.48</b>	<b>99.90</b>	<b>11.26</b>	<b>23.94</b>	<b>125.75</b>	
제품 분야	제품 디자인	453.28	102.43	12.38	18.19	107.61
	시각 디자인	213.70	88.68	9.62	20.75	117.11
	인테리어 디자인	591.47	125.16	13.31	43.31	160.20
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	384.00	101.39	13.40	11.85	129.51
규모 별	1인	120.00	52.78	5.66	10.33	75.11
	2~4인	448.28	131.16	14.07	36.49	167.40
	5~9인	1049.05	265.49	36.50	87.09	330.28
	10~14인	2531.17	414.52	65.66	146.12	460.20
	15인 이상	6694.63	1223.58	117.55	188.06	1077.68

### ▷ 2021년 사업비

(단위 : 백만 원)

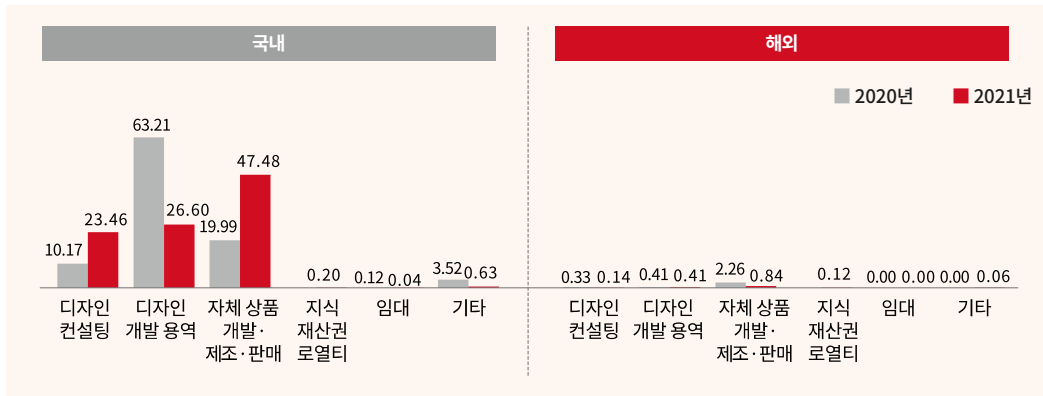
구분	인건비	용역비	그외 용역비	장비 및 소프트 웨어	연구 개발용 토지/건물	교육비	지식재산권 구입 관리비	기타 경상비	
<b>전체</b>	<b>68.27</b>	<b>12.19</b>	<b>8.12</b>	<b>3.29</b>	<b>5.56</b>	<b>0.45</b>	<b>1.22</b>	<b>26.66</b>	
제품 분야	제품 디자인	71.67	4.58	8.60	3.51	8.01	0.53	1.92	8.78
	시각 디자인	61.95	8.86	8.88	2.83	2.55	0.38	0.96	30.69
	인테리어 디자인	83.47	23.58	6.25	3.43	9.79	0.61	0.82	32.26
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	64.47	17.95	7.37	4.76	7.95	0.36	2.07	24.59
규모 별	1인	44.84	4.36	5.89	2.42	2.93	0.06	0.63	13.98
	2~4인	87.48	22.37	10.13	3.36	10.79	0.54	1.03	31.70
	5~9인	171.68	37.66	18.92	6.32	11.54	2.26	1.47	80.43
	10~14인	242.61	16.23	28.15	11.40	10.86	4.44	4.74	141.77
	15인 이상	449.67	171.12	33.97	30.22	37.55	8.78	34.14	312.23

### 3. 매출 구성별 매출 및 건 수 비중

- 매출 구성별 비중은 ‘국내 자체 상품 개발·제조·판매’(47.48%)가 가장 높고, 그 다음은 ‘국내 디자인 개발’(26.60%), ‘국내 디자인 컨설팅’(23.46%)이 뒤를 이음.
- 매출 건 수 기준 역시 ‘자체 상품 개발 · 제조 · 판매’(71.06%)가 가장 높음.

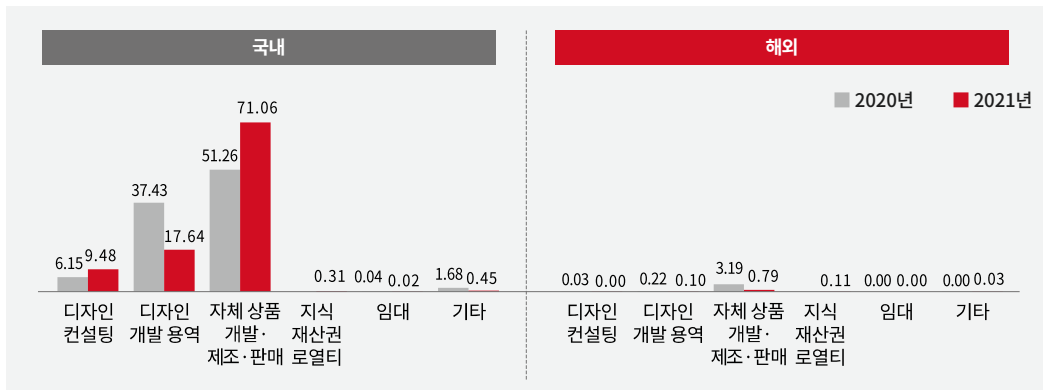
▶ 매출 구성별 비중(매출 비중)

(단위 : %)



▶ 매출 구성별 비중(건 수 기준)

(단위 : 건)



▷ 매출 구성별 매출액 및 건 수 평균

(단위 : 백만원)

구분	국내					해외				
	디자인 컨설팅	디자인 개발	자체 상품 개발/제조·판매	지식 재산권 로열티	기타	디자인 컨설팅	디자인 개발	자체 상품 개발/제조·판매	지식 재산권 로열티	기타
매출액(단위: 백만원)	82.23	93.24	166.41	0.72	2.38	0.49	1.42	2.94	0.44	0.22
건 수(단위: 건 수)	7.58	14.10	56.78	0.25	0.38	0.00	0.08	0.63	0.09	0.02

주석 매출 구성의 항목이 변경되어 추이 비교 시 주의를 요함.

- ‘디자인 개발(개발·제작·시공)’ → ‘디자인 개발 영역’
- ‘자체 상품개발·제조·판매’ → ‘자체 상품 개발 및 판매’

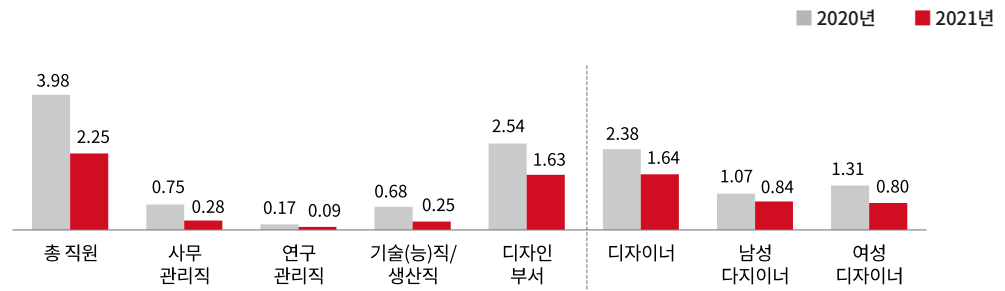
- ‘임대(부동산 및 제품) / 구독서비스’ → ‘기타’
- ‘지식재산권 로열티’ 추가

## 4. 인력 현황

- 총 직원 수는 평균 2.25명으로 전년도(3.98명) 대비 하락함.
- 디자이너 수 역시 평균 1.64명으로 2020년 대비 하락한 것으로 나타남.
- 연령별로는 '40대'(0.50명), 학력별로는 '대졸'(1.11명)이 높음.

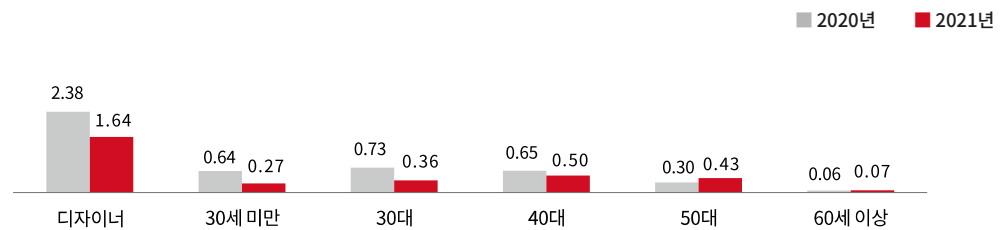
### ▶ 인력 현황

(단위 : 명)



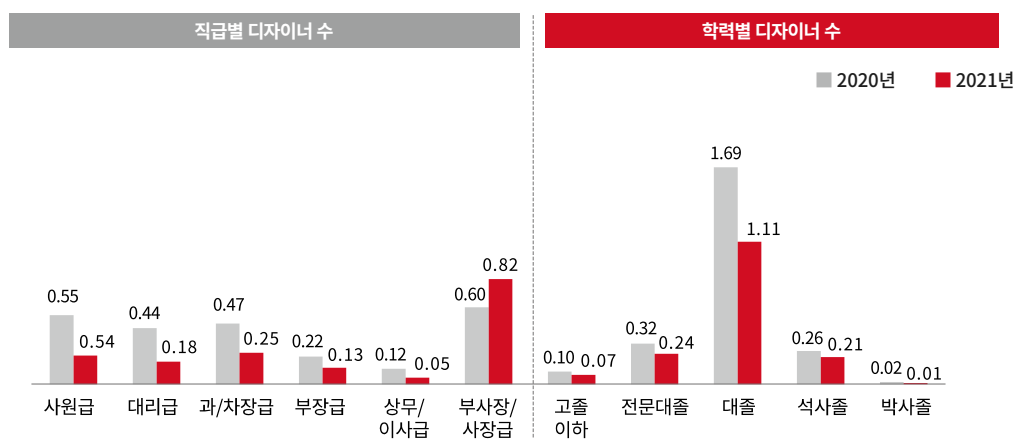
### ▶ 연령별 디자이너 수

(단위 : 명)



### ▶ 직급 및 학력별 디자이너 수

(단위 : 명)

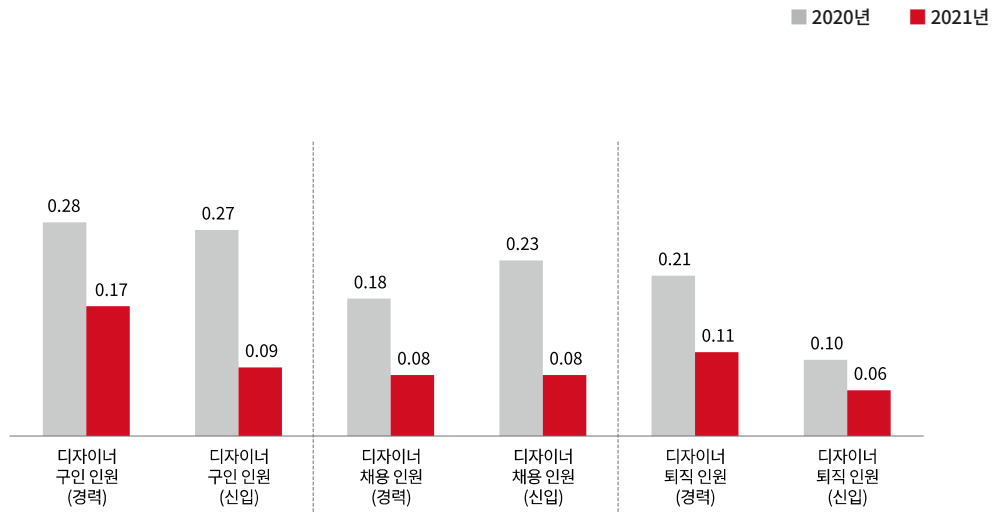


## 5. 디자인 인력 구인/채용/퇴직 현황

- 디자인전문업체의 구인 인원이 경력 0.17명, 신입 0.09명으로 나타났으나, 실제 채용 인원은 경력 0.08명, 신입 0.08명으로 그에 미치지 못하고 있음.
- 퇴직 인원은 경력(0.11명)이 신입(0.06명) 대비 높게 나타남.

▶ 디자인 인력 구인/채용/퇴직 현황

(단위 : 명)



▷ 디자인 인력 구인/채용/퇴직 현황

(단위 : 명)

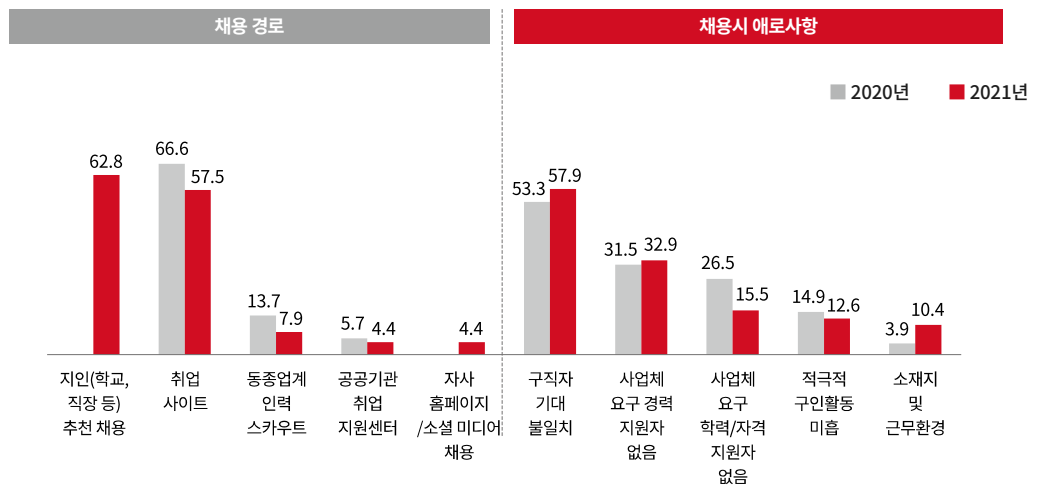
구분	디자이너 구인 인원 (경력)	디자이너 구인 인원 (신입)	디자이너 채용 인원 (경력)	디자이너 채용 인원 (신입)	디자이너 퇴직 인원 (경력)	디자이너 퇴직 인원 (신입)	
	전체	0.17	0.09	0.08	0.08	0.11	0.06
업종별	제품 디자인	0.24	0.10	0.11	0.10	0.13	0.05
	시각 디자인	0.18	0.10	0.08	0.09	0.11	0.06
	인테리어 디자인	0.12	0.06	0.08	0.05	0.08	0.04
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.11	0.11	0.07	0.10	0.10	0.08
규모별	1인	0.11	0.02	0.02	0.02	0.04	0.03
	2~4인	0.17	0.16	0.11	0.13	0.20	0.05
	5~9인	0.45	0.40	0.38	0.39	0.35	0.21
	10~14인	0.81	0.82	0.62	0.86	0.65	0.40
	15인 이상	1.56	1.26	1.21	1.13	1.12	0.72

## 6. 디자인 인력 채용 경로 및 애로사항

- 디자인 인력 채용 경로로는 ‘지인(학교, 직장 등) 추천 채용’(62.8%)이 가장 높고, 그 다음은 ‘취업사이트’(57.5%)가 뒤를 이음.
- 채용 시 애로사항은 ‘임금 및 근로시간 등의 기대 불일치’(57.9%)가 가장 높게 나타났으며, 다음은 ‘사업체 요구 경력 지원자 부재’(32.9%) 등의 순임.

▶ 디자인 인력 채용 경로 및 애로사항

(상위 5위, 중복응답, 단위 : %)



▷ 디자인 인력 채용 경로 및 애로사항

(상위 5위, 중복응답, 단위 : %)

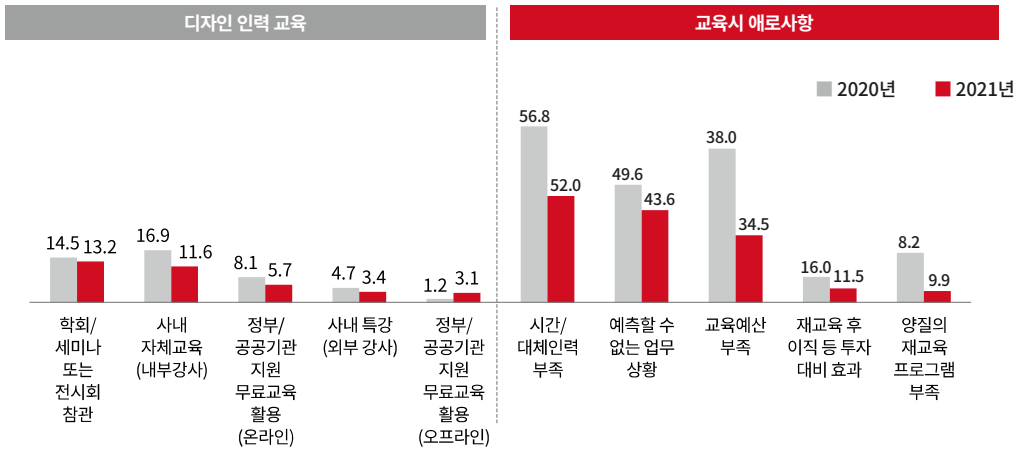
구분	채용 경로					채용 시 애로사항					
	지인(학교, 직장 등) 추천 채용	취업 사이트	동종업계 인력 스카우트	공공기관 취업 지원센터	자사 홈페이지/소셜 미디어 채용	구직자 기대 불일치	사업체 요구 경력 지원자 없음	사업체 요구 학력/자격 지원자 없음	적극적 구인활동 미흡	소재지 및 근무환경	
전체	62.8	57.5	7.9	4.4	4.4	57.9	32.9	15.5	12.6	10.4	
업종별	제품 디자인	73.4	48.8	7.7	2.8	5.9	50.5	34.8	21.9	8.7	7.9
	시각 디자인	59.2	52.6	7.5	6.5	3.9	59.8	34.9	14.4	8.8	6.9
	인테리어 디자인	64.4	71.3	6.6	1.1	3.9	68.1	33.9	9.6	9.1	23.4
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	60.4	68.2	12.8	3.4	5.0	42.3	19.7	21.4	41.8	7.0
규모별	1인	64.2	52.8	7.4	4.0	2.1	57.4	28.4	12.0	12.9	10.5
	2~4인	65.5	63.0	9.8	5.2	10.9	63.8	40.1	21.5	13.0	9.7
	5~9인	43.5	85.6	7.8	5.9	8.8	49.9	52.1	28.1	8.3	12.1
	10~14인	49.2	82.7	7.0	3.5	9.0	45.5	58.0	34.0	7.8	13.4
	15인 이상	41.3	84.6	11.1	7.3	3.7	43.4	59.0	38.7	10.7	6.5

## 7. 디자인 인력 교육 및 애로사항

- 2020년 실시한 디자인 인력 교육 방식은 ‘학회/세미나 또는 전시회 참관’(13.2%) ‘사내 자체교육(내부강사)’(11.6%) 등의 순으로 나타남.
- 교육 시 애로사항은 ‘시간 및 대체인력 부족’(52.0%), ‘예측할 수 없는 업무 상황’(43.6%) 등의 순으로 높게 나타남.

▶ 디자인 인력 교육 및 애로사항

(상위 5위, 중복응답, 단위 : %)



▷ 디자인 인력 교육 및 애로사항

(상위 5위, 중복응답, 단위 : %)

구분	디자인 인력 교육					교육 시 애로사항					
	학회/세미나 또는 전시회 참관	사내 자체교육(내부강사)	정부/공공기관 지원 무료교육 활용(온라인)	사내 특강(외부 강사)	정부/공공기관 지원 무료교육 활용(오프라인)	시간 및 대체인력 부족	예측할 수 없는 업무 상황	교육 예산 부족	재교육 후 이직 등 투자 대비 효과	양질의 재교육 프로그램 부족	
<b>전체</b>	<b>13.2</b>	<b>11.6</b>	<b>5.7</b>	<b>3.4</b>	<b>3.1</b>	<b>52.0</b>	<b>43.6</b>	<b>34.5</b>	<b>11.5</b>	<b>9.9</b>	
업종별	제품 디자인	22.8	10.3	12.8	2.0	3.8	46.6	51.6	44.6	17.3	8.9
	시각 디자인	11.3	13.6	4.6	4.8	2.9	60.8	41.4	31.3	7.6	7.1
	인테리어 디자인	10.3	9.1	4.9	2.1	4.1	38.6	42.1	30.8	11.7	18.9
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	12.6	8.9	1.4	1.5	1.0	44.4	44.4	41.1	20.1	7.8
규모별	1인	11.4	6.3	2.9	2.4	1.9	50.6	39.1	35.6	9.8	9.2
	2~4인	15.4	22.0	9.0	3.8	4.7	54.3	53.4	33.0	13.6	12.0
	5~9인	20.7	28.0	22.2	8.6	9.9	60.0	56.8	29.7	17.8	10.9
	10~14인	27.6	36.4	26.2	17.2	15.2	48.8	66.8	24.7	24.5	6.3
	15인 이상	28.4	44.7	11.6	17.9	3.8	62.7	52.8	27.6	27.7	11.6

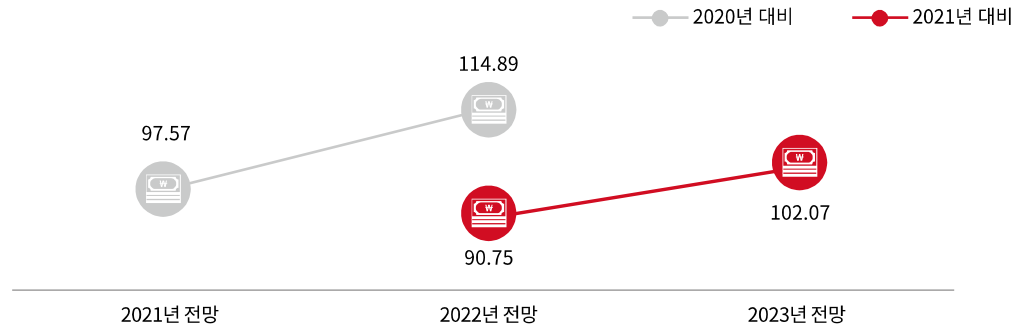
**주석** 디자인 인력 교육은 항목이 변경되어 추이 비교 시 주의를 요함.  
- 비즈니스 역량 중 ‘외국어 등 의사소통 능력’ → ‘외국어 역량’

## 8-1. 매출액 전망

- 2022년 매출액은 감소(90.75%)할 것으로 전망되었으나, 2023년은 증가(102.07%)할 것으로 전망됨.
- 전년도 대비 전반적으로 긍정 전망이 하락함.

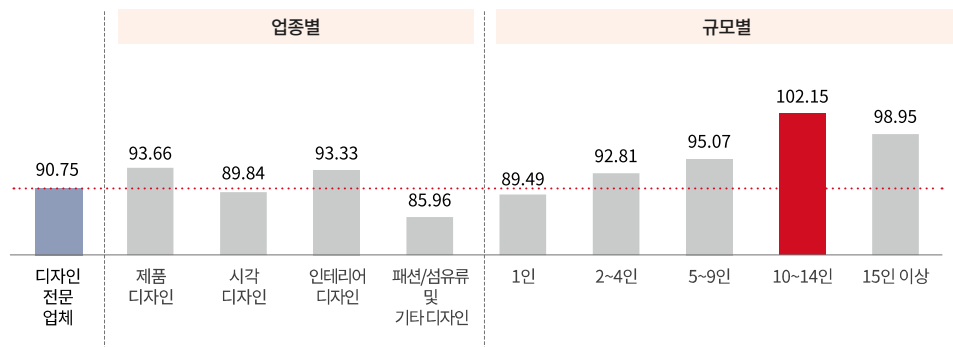
### ▶ 매출액 전망

(단위 : %)



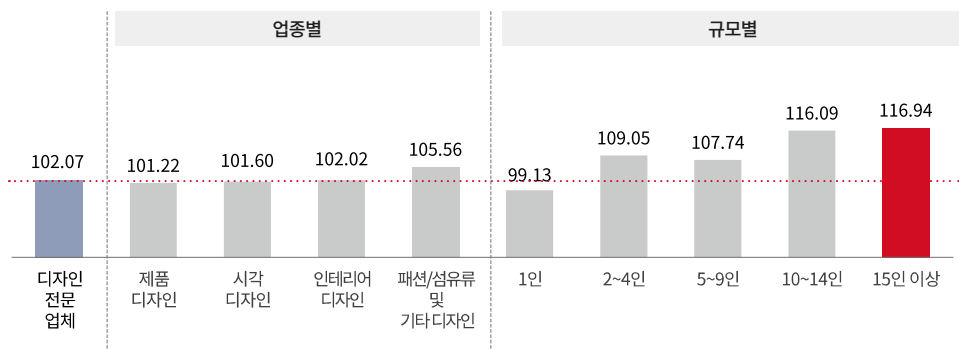
### ▶ 2022년 매출액 전망

(단위 : %)



### ▶ 2023년 매출액 전망

(단위 : %)



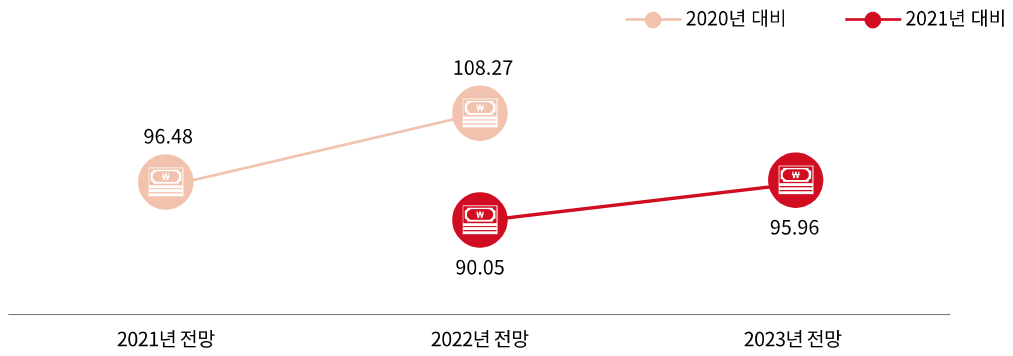


## 8-2. 디자인 사업비 전망

- 디자인 사업비는 2022년, 2023년 모두 감소(각각 90.05%, 95.96%)할 것으로 전망됨.
- 규모별로는 10~14인 사업체가 2022년(102.05%), 2023년(111.96%) 모두 긍정 전망을 보임.

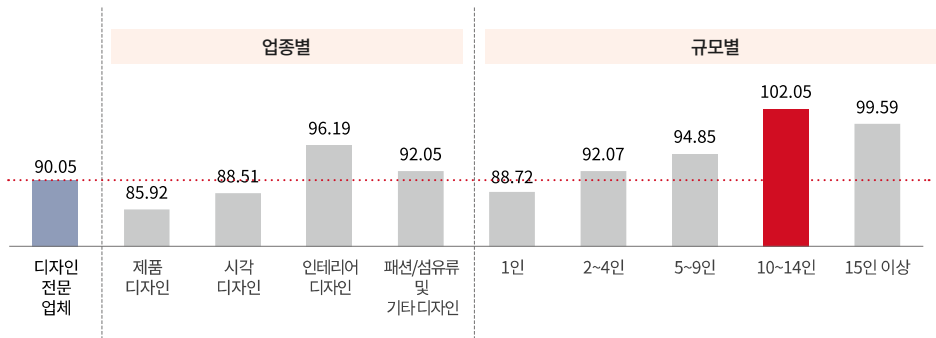
### ▶ 디자인 사업비 전망

(단위 : %)



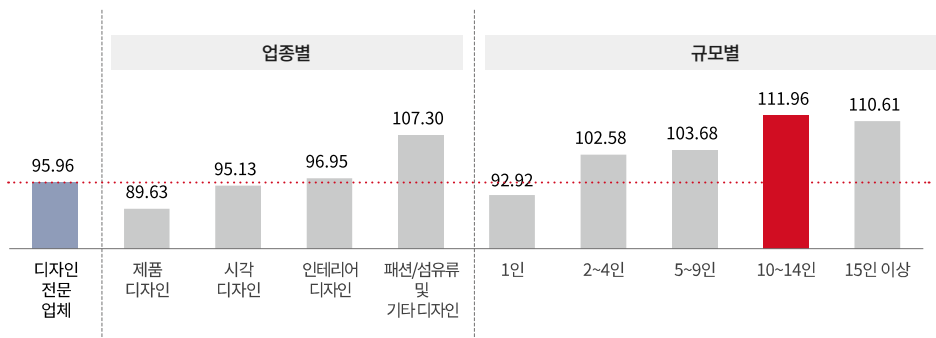
### ▶ 2022년 디자인 사업비 전망

(단위 : %)



### ▶ 2023년 디자인 사업비 전망

(단위 : %)

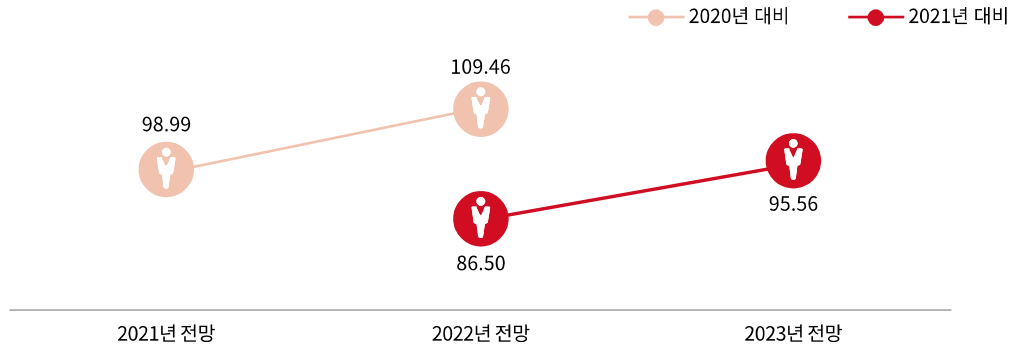


### 8-3. 디자이너 고용 전망

- 디자이너 전망은 2022년, 2023년 모두 감소(각각 86.50%, 95.56%)할 것으로 전망됨.
- 2022년은 인테리어 디자인업(97.91%), 2023년은 10~14인(107.01%)에서 다른 업종 또는 규모 대비 긍정적인 전망으로 나타남.

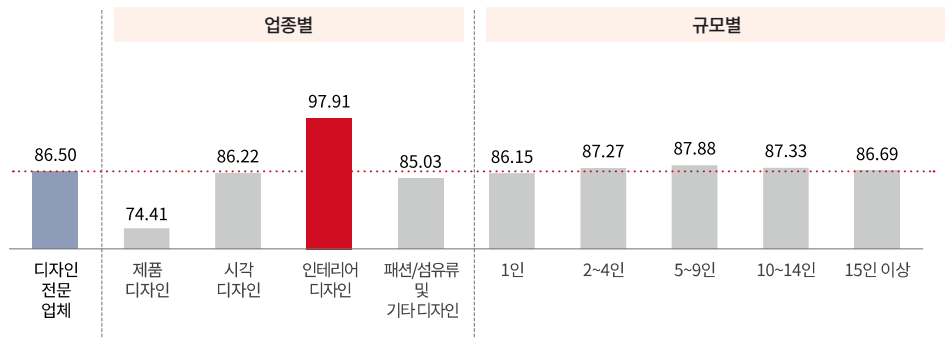
#### ▶ 디자이너 고용 전망

(단위 : %)



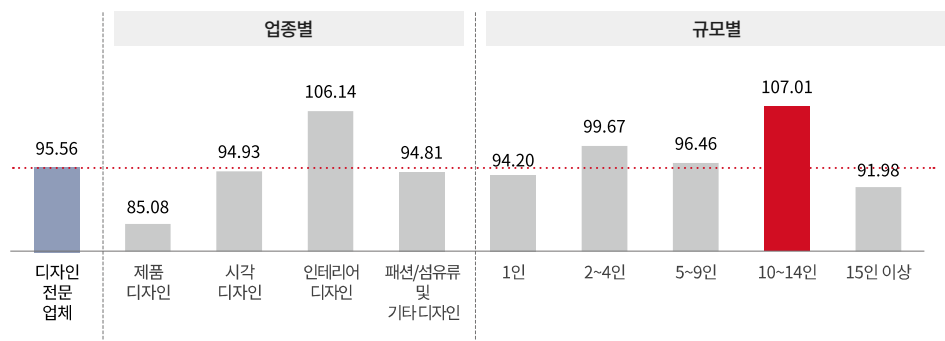
#### ▶ 2022년 디자이너 고용 전망

(단위 : %)



#### ▶ 2023년 디자이너 고용 전망

(단위 : %)

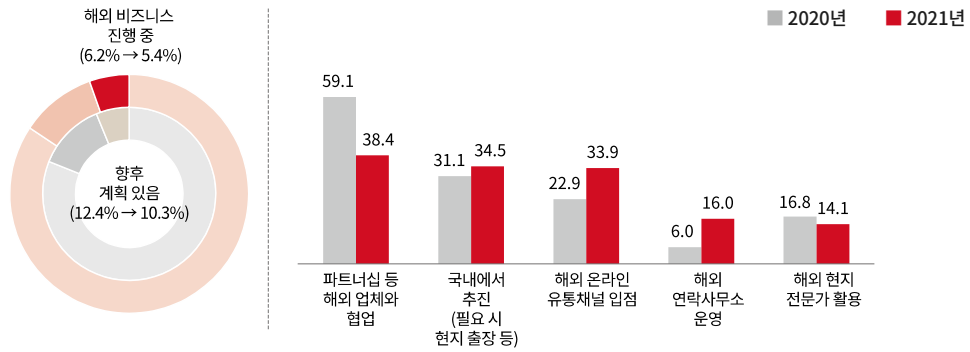


## 9. 해외 비즈니스 현황 및 방법

- 해외 비즈니스를 '진행 중'인 비율은 5.4%로 전년도(6.2%) 대비 소폭 감소함.  
비즈니스 방법은 '파트너십 등 해외 업체 협업'(38.4%), '국내에서 추진'(34.5%) 등의 순임.
- 해외 진출 지역은 '미주'(54.8%), 진출 희망 지역은 '중국'(39.2%)이 높게 나타남.

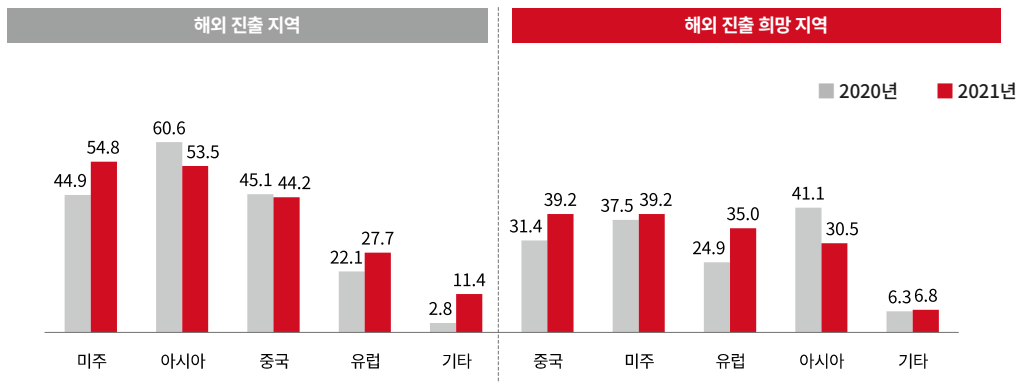
### ▶ 해외 비즈니스 현황 및 방법

(상위 5위, 중복응답, 단위 : %)



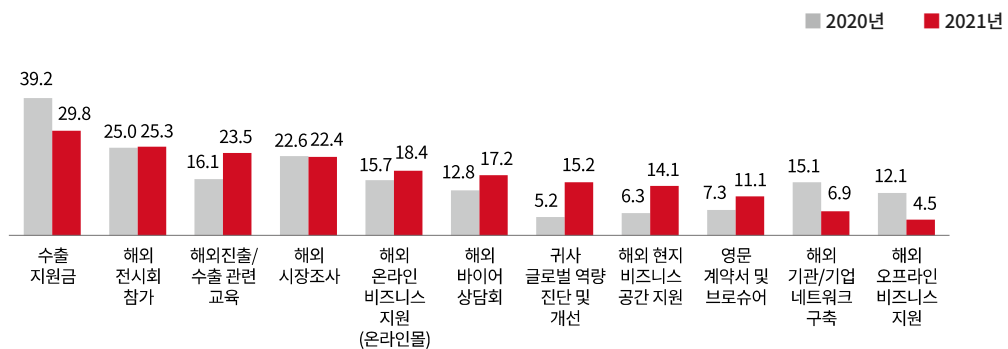
### ▶ 해외 진출 지역 및 희망 지역

(중복응답, 단위 : %)



### ▶ 해외 진출을 위한 정부 지원

(중복응답, 단위 : %)

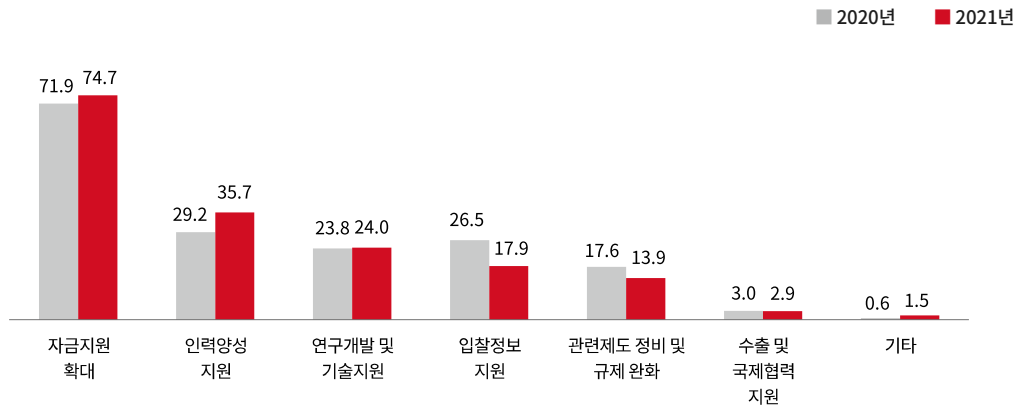


## 10. 디자인 관련 정부 지원 수요

- 정부 지원 수요로는 ‘자금지원 확대(융자, 출연금 등)’(74.7%)가 가장 높고, 다음은 ‘인력양성 지원’(35.7%), ‘연구개발 및 기술지원’(24.0%), ‘입찰정보 지원’(17.9%) 등의 순으로 높음.

▶ 디자인 관련 정부 지원 수요

(중복응답, 단위 : %)



▷ 디자인 관련 정부 지원 수요

(중복응답, 단위 : %)

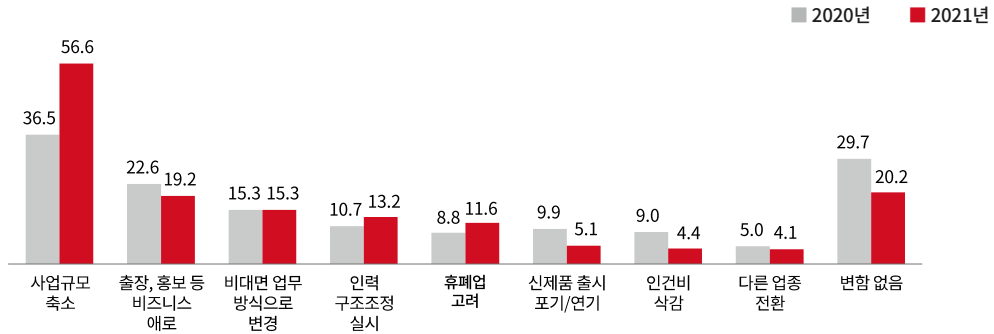
구분	자금지원 확대	인력양성 지원	연구개발 및 기술 지원	입찰정보 지원	관련제도 정비 및 규제 완화	수출 및 국제협력 지원	기타	
<b>전체</b>	<b>74.7</b>	<b>35.7</b>	<b>24.0</b>	<b>17.9</b>	<b>13.9</b>	<b>2.9</b>	<b>1.5</b>	
<b>업종별</b>	제품 디자인	75.4	37.9	29.8	21.9	9.4	2.8	0.1
	시각 디자인	73.6	36.5	27.9	13.0	15.6	2.9	0.1
	인테리어 디자인	75.0	37.8	18.0	21.4	13.4	3.5	6.8
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	77.7	24.8	8.7	27.6	14.0	1.5	0.0
<b>규모별</b>	1인	76.3	32.2	23.7	15.9	13.3	1.9	2.0
	2~4인	70.2	43.5	24.2	23.4	15.5	5.4	0.0
	5~9인	72.9	43.5	25.3	21.7	15.3	5.9	0.8
	10~14인	70.1	57.0	24.2	15.2	18.2	0.0	0.0
	15인 이상	65.9	48.8	31.8	25.3	15.0	5.4	1.4

## 11. 코로나19로 인한 영향

- 코로나19로 인한 경영상 변화는 ‘사업규모 축소’(56.6%)가 가장 높고, 다음은 ‘출장, 홍보 등 비즈니스 애로’(19.2%), ‘비대면 업무 방식으로 변경’(15.3%) 등의 순임.
- ‘연구개발비’를 제외한 모든 재무 및 고용 현황이 감소한 것으로 조사됨.

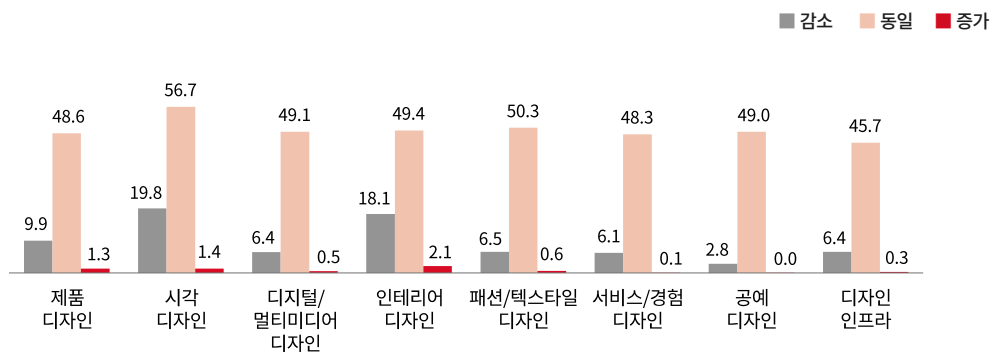
▶ 코로나19로 인한 경영상의 변화

(단위: %)



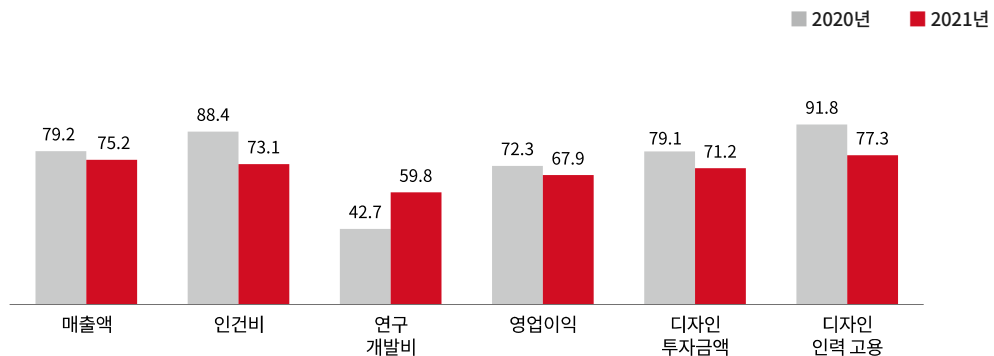
▶ 코로나19로 인한 주력 디자인 분야 비중 변화

(단위: %)



▶ 코로나19 이전 대비 재무 및 고용 현황

(단위: %)



**주석** 2021년을 기준으로 코로나19 이전(2019년)과 같으면 100%, 절반 수준이면 50%, 2배 증가면 200% 등으로 작성한 결과임.

# 3

## 공공부문

---

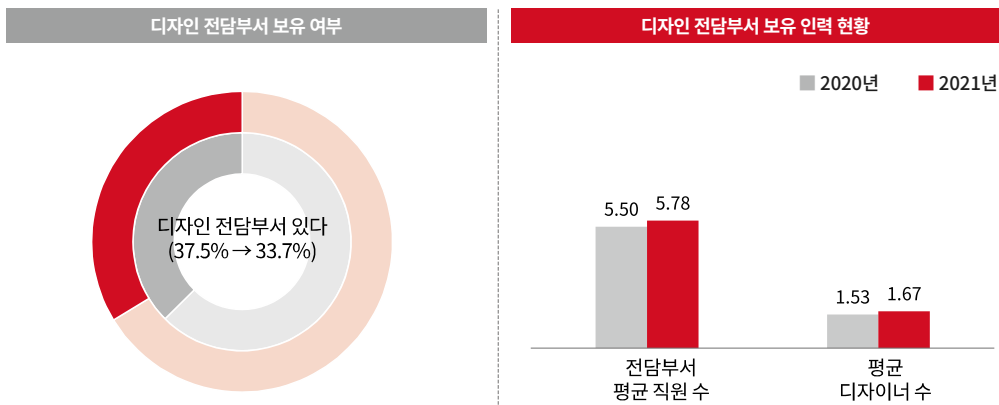
1. 디자인 전담부서 보유 여부 및 인력 현황
  2. 디자인 전담부서 예산 집행 금액
  3. 디자인 예산 집행 방법 및 디자인 발주 방법별 비중
  4. 디자인 투자 효과
  5. 공공정책 과정 중 디자인 활용 단계
  6. 디자인 활용 분야
  7. 디자인 관련 외주 업체/전문가 선정 시 고려 요소
-

## 1. 디자인 전담부서 보유 여부 및 인력 현황

- 공공부문의 디자인 전담부서 보유율은 2021년 33.7%로 2020년(37.5%) 대비 감소함.
- 전담부서 평균 직원 수는 2021년 5.78명으로 2020년(5.50명) 대비 증가하였으며, 평균 디자이너 수 역시 2021년 1.67명으로 2020년(1.53명) 대비 증가함.

▶ 디자인 전담부서 보유 여부 및 인력 현황

(단위: %, 명)



▷ 디자인 전담부서 보유 여부 및 인력 현황

(단위: %, 명)

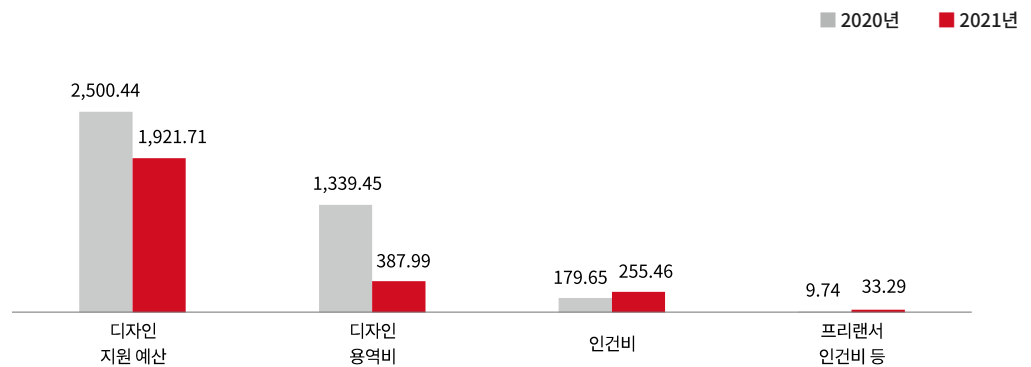
구분	구분	2020년			2021년		
		디자인 전담부서 보유 비율	전담부서 평균 직원 수	평균 디자이너 수	디자인 전담부서 보유 비율	전담부서 평균 직원 수	평균 디자이너 수
	전체	37.5	5.50	1.53	33.7	5.78	1.67
구분	중앙부처	9.7	5.00	1.46	16.7	7.75	1.82
	지자체	41.2	5.52	1.54	35.9	5.62	1.64
	- 시/도	76.5	5.21	1.14	64.7	13.92	2.38
	- 시/군/구	38.5	5.57	1.59	33.6	4.47	1.56

## 2. 디자인 전담부서 예산 집행 금액

- 공공 부문 디자인 전담부서의 예산 집행 금액을 살펴보면, ‘디자인 지원 예산’은 평균 19억 2,171만 원(2020년 25억 44만 원)으로 나타남.
- ‘디자인 용역비’는 평균 3억 8,799만 원, ‘인건비’는 평균 2억 5,546만 원, ‘프리랜서 인건비 등’은 평균 3,329만 원으로 나타남.

### ▶ 디자인 전담부서 예산 집행 금액

(단위 : 백만 원)



### ▷ 디자인 전담부서 예산 집행 금액

(단위 : 백만 원)

구분		디자인 지원 예산	디자인 용역비	인건비	프리랜서 인건비 등
<b>전체</b>		<b>1,921.71</b>	<b>387.99</b>	<b>255.46</b>	<b>33.29</b>
구분	중앙부처	18,777.20	155.40	321.40	59.80
	지자체	918.40	401.83	251.54	31.71
	- 시/도	1,561.45	446.36	859.82	91.45
	- 시/군/구	821.51	395.12	159.88	22.71

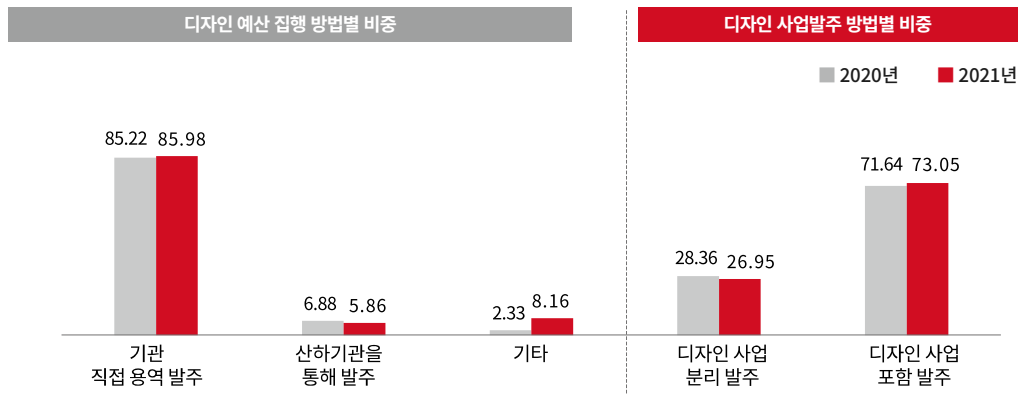


### 3. 디자인 예산 집행 방법 및 디자인 발주 방법별 비중

- 디자인 예산 집행 방법은 ‘기관 직접 용역 발주’가 85.98%로 가장 높고, ‘용역 내 디자인 사업 포함’ 비중이 73.05%로 나타남.

▶ 디자인 예산 집행 방법 및 디자인 발주 방법별 비중

(단위 : %)

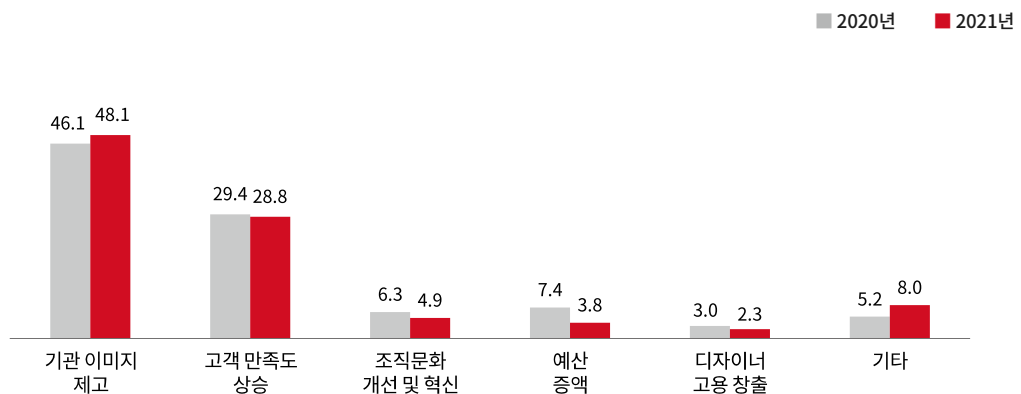


### 4. 디자인 투자 효과

- 디자인 투자 효과를 살펴보면, ‘기관 이미지 제고’가 48.1%로 가장 높고, 이어 ‘고객 만족도 상승’(28.8%)이 뒤를 이음.
- 전년 대비 ‘기관 이미지 제고’(46.1% → 48.1%)는 증가하였으나, ‘고객만족도 상승’(29.4% → 28.8%), ‘조직문화 개선 및 혁신’(6.3% → 4.9%) 등은 감소함.

▶ 디자인 투자 효과

(중복응답, 단위 : %)

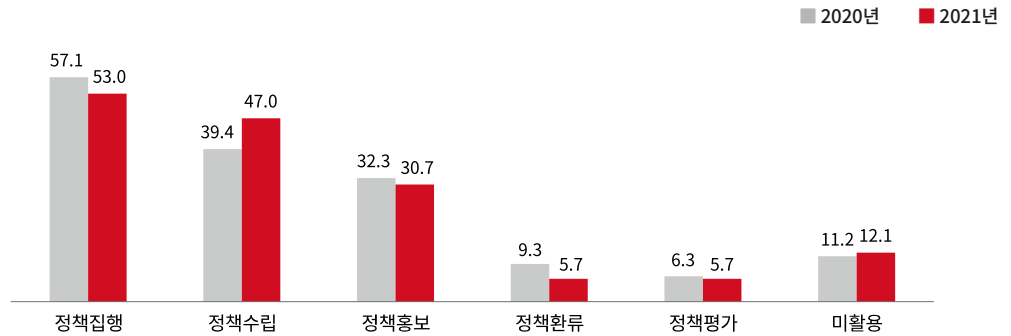


## 5. 공공정책 과정 중 디자인 활용 단계

- 공공정책 과정 중 디자인 활용 단계는 ‘정책집행’이 53.0%로 가장 높고, 이어서 ‘정책 수립’(47.0%), ‘정책홍보’(30.7%) 등의 순임.
- ‘정책 집행’은 전년 대비 감소(57.2% → 53.0%)하였으나, ‘정책수립’(39.4% → 47.0%)은 증가함.

▶ 공공정책 과정 중 디자인 활용 단계

(중복응답, 단위 : %)

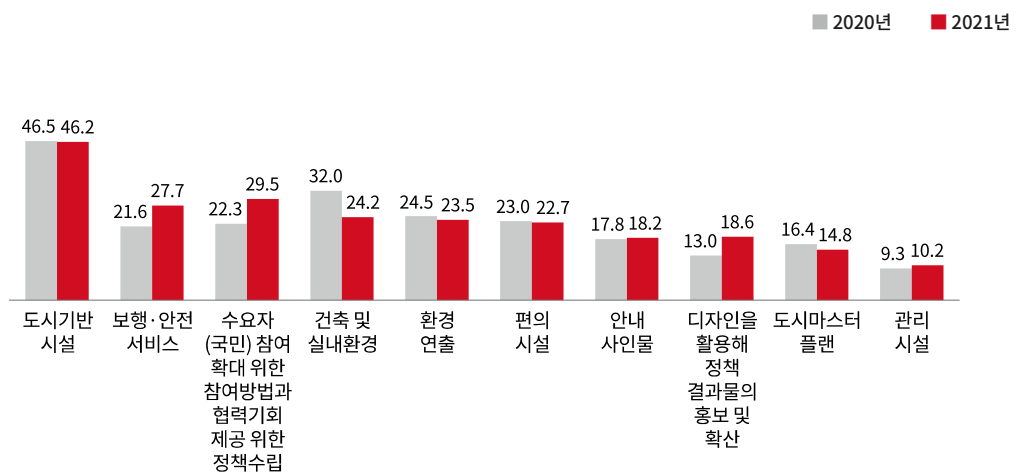


## 6. 디자인 활용 분야

- 디자인 활용 분야는 ‘도시기반 시설’이 46.2%로 가장 높고, ‘수요자 참여 확대 위한 참여방법과 협력기회 제공 위한 정책수립’(29.5%), ‘보행 · 안전 서비스’(27.7%) 등의 순으로 나타남.

▶ 디자인 활용 분야

(상위 10위, 중복응답, 단위 : %)

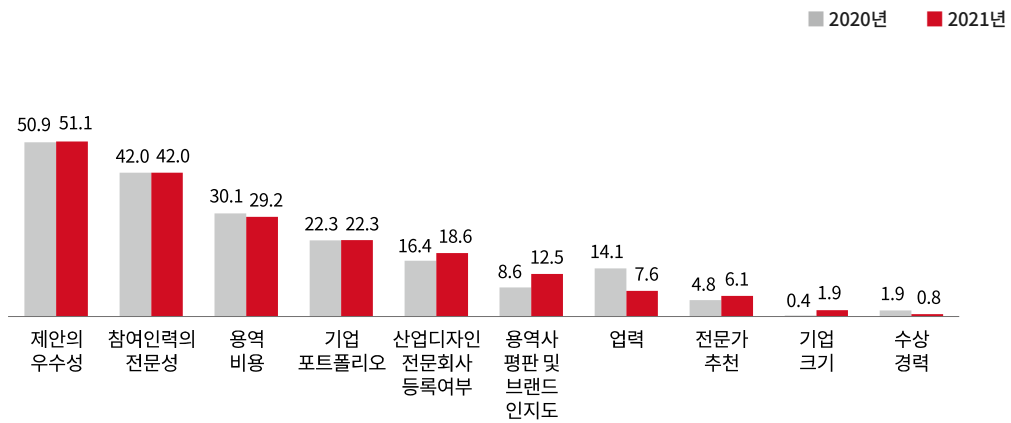


## 7. 디자인 관련 외주 업체/전문가 선정 시 고려 요소

- 디자인 관련 외주업체/전문가 선정 시 고려 요소는 ‘제안의 우수성’(51.1%), ‘참여 인력의 전문성’(42.0%), ‘용역 비용’(29.2%) 등의 순임.
- 전반적으로 2020년과 비슷한 결과를 보이는 가운데, ‘업력’은 감소(14.1% → 7.6%), ‘용역사 평판 및 브랜드 인지도’(8.6% → 12.5%)는 증가함.

### ▶ 디자인 관련 외주 업체/전문가 선정 시 고려 요소

(중복응답, 단위 : %)





# 4

## 해외 디자인산업 현황

1. 디자인 시장 규모 순위
2. 전문디자인업체 수
3. 디자인산업 고용인 수
4. 인구 수 대비 산업디자인 출원 수, G20 기준
5. 국가 혁신 디자인 기여도
6. 국제 디자인어워드 수상작 수, G20 기준
  - 6-1. IF DESIGN AWARD 수상작 수
  - 6-2. RED DOT DESIGN AWARD 수상작 수
7. 디자인 대학 순위



---

## 들어가며

1.

해외 디자인산업 통계는 해외의 공인된 기관에서 공표한 디자인산업 통계자료를 바탕으로 작성하였고, 2022년 12월 기준으로 가장 최신의 자료임. 각 자료의 출처와 용어정의는 표 하단에 표기하였고, 관련 데이터가 없는 경우 ‘-’로 표기함.

2.

해외 디자인산업 통계는 디자인산업의 여러 지표에 대하여 한국을 비롯해 주요국들을 비교하여 지표별 규모 및 동향을 파악할 수 있도록 함. 국가별로 디자인분류와 조사기준이 상이해 단순 비교에 어려움이 있으나 주요국들의 디자인 관련 통계의 규모 파악이 가능하다는 데에 의의가 있음.

3.

특정 지표의 비교표에서 국가별로 통화단위가 다른 경우, 국가 및 연도별 대미달러 평균 환율을 적용하여 미국달러로 통일함.

4.

해외 디자인산업 통계에서 ‘디자인 산업’의 범위는 ‘Specialized Design Activities (전문디자인업)’에 해당함. 패션디자인, 산업디자인, 그래픽 디자인, 실내장식디자인을 포함하며, 웹페이지 디자인 및 프로그래밍과 건축 설계, 엔지니어링디자인, 무대디자인은 제외함. (UN ISIC CODE 7410)

---

## 1. 디자인 시장 규모 순위

(단위: 백만달러)

순위 (2020년 기준)	국가	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
1	미국	23,840.0	25,160.0	25,950.0	26,660.0	25,780.0
2	영국	7,042.7	6,965.8	8,211.2	9,867.9	10,544.4
3	독일	4,388.4	4,858.7	5,297.2	5,445.8	5,075.8
4	이탈리아	4,219.2	4,282.8	4,773.9	5,572.6	5,028.0
5	한국	2,893.6	3,117.9	3,293.3	3,398.3	3,720.1
6	일본	-	2,967.5	2,986.4	3,409.6	3,599.9
7	프랑스	2,860.2	3,079.4	2,985.9	3,547.9	2,541.5
8	스웨덴	2,194.2	2,235.0	2,370.5	2,236.7	2,400.6
9	스페인	1,163.0	1,461.3	1,639.8	1,762.5	1,592.6
10	스위스	1,501.8	1,144.6	1,356.2	-	1,302.3
11	덴마크	991.8	1,103.5	1,231.0	1,240.8	1,160.3
12	폴란드	488.0	536.5	902.2	982.3	928.6
13	노르웨이	684.1	745.7	847.5	934.7	877.6
14	벨기에	515.3	567.9	766.4	911.2	683.2
15	포르투갈	262.8	338.5	388.9	410.9	370.2
16	핀란드	258.7	293.9	306.2	308.8	315.8
17	오스트리아	-	-	283.2	279.7	262.7
18	루마니아	108.3	121.4	152.3	169.1	178.1
19	체코	123.3	151.9	223.9	199.3	166.9
20	슬로바키아	38.2	55.3	126.0	78.2	126.3
21	헝가리	74.7	94.5	118.7	136.8	125.2
22	크로아티아	58.5	68.9	81.0	99.2	96.1
23	룩셈부르크	57.1	61.6	73.4	76.2	88.6
24	에스토니아	43.1	70.4	76.1	78.8	81.7
25	슬로베니아	64.2	73.3	82.0	86.5	76.6
26	리투아니아	36.4	49.3	55.8	60.4	55.3
27	불가리아	40.8	52.1	53.5	56.9	53.4
28	라트비아	28.3	41.5	42.4	40.4	43.5
29	그리스	27.2	31.2	37.9	39.1	41.8
30	아이슬란드	26.5	37.2	41.7	35.7	34.2
31	몰타	-	-	-	26.1	25.9
32	세르비아	5.1	12.0	-	-	15.3
33	키프로스	13.2	17.5	23.2	24.8	15.0
34	북마케도니아	3.1	3.6	3.2	6.0	4.9
35	아일랜드	131.1	706.3	551.3	633.9	-
36	러시아	-	59.9	195.0	393.7	-
37	칠레	-	102.5	114.0	-	-
38	콜롬비아	3.7	3.3	-	-	-
39	뉴질랜드	-	-	-	-	-

**주석** 국가별(통화단위별)로 연도별 대미달러 평균 환율을 적용하여 시장규모 단위를 미국달러로 통일함

- 출처** 1) 미국 : Premium Report on Specialized Design Services 2017, 2018, 2019, 2020, 2022 (Anything Research)  
 2) 영국 : Office for National Statistics (<https://www.ons.gov.uk>)  
 3) 유럽 : OECD statistic SDBS Structural Business Statistic (ISIC Rev.4)  
 4) 한국 : 2016, 2017, 2018, 2019, 2020 디자인산업통계조사  
 5) 일본 : 특정 서비스 산업 실태조사 2016, 2017, 2018 (일본경제산업성) 및 경제구조실태조사 2019, 2020 (일본 총무성 통계국)  
 6) 평균 환율 : 한국 통계청(<https://kosis.kr>)



## 2. 전문디자인업체 수

(단위: 개)

순위 (2020년 기준)	국가	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
1	네덜란드	23,153	27,167	31,267	35,510	39,404
2	미국	31,812	32,445	33,884	34,588	35,570
3	이탈리아	30,828	32,277	33,684	33,931	36,131
4	프랑스	27,689	26,929	28,465	33,310	36,088
5	독일	26,307	30,079	29,580	28,929	24,644
6	영국	22,731	23,372	23,581	23,561	23,561
7	폴란드	10,005	11,204	13,502	14,997	15,978
8	스웨덴	13,343	13,411	13,126	13,262	13,236
9	스페인	5,543	6,577	6,455	6,949	9,983
10	일본	6,060	7,584	7,289	7,851	7,572
11	한국	5,425	5,502	5,570	6,264	7,229
12	포르투갈	5,101	5,765	6,226	6,767	7,194
13	벨기에	3,912	4,686	4,936	5,410	5,528
14	노르웨이	4,902	4,835	4,952	5,394	5,458
15	터키	4,540	4,778	5,050	4,998	5,106
16	헝가리	2,510	3,015	3,653	4,518	5,084
17	덴마크	3,633	3,834	3,877	4,010	3,935
18	체코	2,530	2,727	2,952	3,222	3,473
19	아일랜드	2,685	2,953	2,831	2,955	3,038
20	루마니아	1,576	1,880	2,123	2,392	2,656
21	크로아티아	934	1,003	1,074	2,137	2,340
22	핀란드	2,016	2,090	2,048	2,085	2,194
23	리투아니아	882	1,132	1,398	1,723	2,022
24	슬로베니아	1,374	1,502	1,648	1,810	1,894
25	오스트리아	1,594	1,631	1,654	1,802	1,764
26	스위스	1,102	1,165	1,166	1,183	1,211
27	불가리아	814	905	1,000	1,112	1,174
28	슬로바키아	479	603	937	953	1,051
29	에스토니아	695	838	964	1,008	1,015
30	뉴질랜드	924	915	918	888	912
31	그리스	751	714	761	831	885
32	라트비아	574	601	639	670	709
33	아이스란드	400	452	452	463	494
34	키프로스	292	342	409	443	450
35	룩셈부르크	245	257	268	291	309
36	몰타	-	-	-	186	211
37	세르비아	76	95	-	-	140
38	호주	18,202	18,822	-	-	-
39	러시아	-	5,228	7,684	9,083	-
40	이스라엘	7,677	8,165	8,496	-	-
41	브라질	2,302	2,548	2,554	2,925	-
42	북마케도니아	81	96	108	129	-

- 출처** 1) 미국 : Premium Report on Specialized Design Services 2017, 2018, 2019, 2020, 2022 (Anything Research)  
 2) 유럽 : OECD statistic SDBS Structural Business Statistic (ISIC Rev.4)  
 3) 영국 : Office for National Stat (<https://www.ons.gov.uk>)  
 \*영국은 2년마다 '전문디자인산업'통계를 발표하여 2019년과 2020년 수치를 동일하게 가압함 (2021년 4월 발표 기준)  
 4) 호주 : AU INDUSTRY (ANZSIC) REPORT M6924: Specialised Design Services in Australia (IBIS World 2020.07)  
 5) 한국 : 2017, 2018, 2019, 2020, 2021 디자인산업통계조사  
 6) 일본 : 특정 서비스 산업 실태조사 2017, 2018 (일본경제산업성) 및 경제구조실태조사 2019, 2020, 2021 (일본총무성 통계국)

### 3. 전문디자인업 종사자 수

(단위: 명)

순위 (2020년 기준)	국가	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년
1	미국	122,791	126,090	128,250	128,587	118,561
2	영국	56,916	55,819	62,842	63,881	63,881
3	이탈리아	49,292	50,273	51,961	53,034	54,284
4	독일	51,402	58,222	57,586	57,353	47,057
5	프랑스	31,926	29,131	30,772	34,526	36,982
6	일본	28,361	31,581	31,036	35,132	34,503
7	호주	30,479	32,425	34,294	36,006	33,186
8	한국	29,536	29,480	27,670	25,284	28,775
9	네덜란드	19,015	21,852	24,630	26,293	28,216
10	폴란드	15,344	17,616	20,097	22,243	22,968
11	스페인	9,240	11,677	12,706	13,734	15,982
12	터키	11,473	12,833	13,371	12,281	12,533
13	스웨덴	11,126	11,700	11,672	12,108	11,378
14	포르투갈	7,548	8,508	9,325	10,145	10,655
15	스위스	7,604	7,483	8,202	8,807	8,118
16	벨기에	5,116	6,518	7,041	7,869	7,503
17	덴마크	6,544	7,023	7,316	7,454	7,311
18	노르웨이	4,947	5,331	5,602	6,046	6,016
19	헝가리	3,242	3,443	4,097	5,238	5,682
20	아일랜드	4,266	4,613	4,625	4,886	4,803
21	루마니아	3,516	3,573	4,028	4,469	4,572
22	뉴질랜드	3,950	4,150	4,200	4,200	4,050
23	체코	2,537	2,783	2,992	3,163	3,258
24	크로아티아	1,687	1,820	1,911	3,095	3,242
25	오스트리아	-	-	2,979	3,168	3,074
26	핀란드	2,746	2,860	2,801	2,971	3,067
27	리투아니아	1,323	1,603	1,736	2,028	2,265
28	슬로베니아	1,590	1,752	1,931	2,111	2,195
29	불가리아	1,499	1,654	1,812	1,974	2,030
30	슬로바키아	839	879	968	1,170	1,690
31	에스토니아	949	1,290	1,441	1,373	1,483
32	라트비아	1,233	1,267	1,392	1,283	1,302
33	그리스	1,078	963	1,054	1,178	1,249
34	세르비아	252	334	-	-	608
35	키프로스	379	441	553	596	604
36	아이슬란드	415	504	496	503	522
37	룩셈부르크	326	363	376	423	470
38	몰타	-	-	-	349	363
39	북마케도니아	148	177	182	231	234
40	캐나다	-	-	-	-	-

- 출처** 1) 미국 : Premium Report on Specialized Design Services 2022 (Anything Research)  
 2) 유럽 : OECD statistic SDBS Structural Business Statistic (ISIC Rev.4)  
 3) 영국 : Office for National Stat (<https://www.ons.gov.uk>)  
 \*영국은 2년마다 '전문디자인산업'통계를 발표하여 2019년과 2020년 수치를 동일하게 가압함 (2021년 4월 발표 기준)  
 4) 호주 : AU INDUSTRY (ANZSIC) REPORT M6924: Specialised Design Services in Australia (IBIS World 2020.07)  
 5) 한국 : 2017, 2018, 2019, 2020, 2021 디자인산업통계조사  
 6) 일본 : 특정 서비스 산업 실태조사 2017, 2018 (일본경제산업성) 및 경제구조실태조사 2019, 2020, 2021 (일본총무성 통계국)

#### 4. 인구 수 대비 산업디자인 출원 수, G20 기준

순위 (2021년 기준)	국가	특허청 기준의 출원 수(건)	인구 수(천명)	인구 수(천명) 대비 디자인출원 수
1	한국	64,925	51,745	1.25
2	중국	805,710	1,412,360	0.57
3	호주	8,120	25,739	0.32
4	영국	19,761	67,327	0.29
5	일본	30,846	125,682	0.25
6	캐나다	7,051	38,246	0.18
7	터키	15,609	85,043	0.18
8	미국	56,395	331,894	0.17
9	프랑스	6,038	67,499	0.09
10	독일	5,899	83,129	0.07
11	러시아	8,052	143,446	0.06
12	아르헨티나	2,372	45,809	0.05
13	사우디아라비아	1,400	35,341	0.04
14	멕시코	4,093	130,262	0.03
15	브라질	6,711	213,993	0.03
16	남아프리카공화국	1,561	60,042	0.03
17	이탈리아	1,215	59,066	0.02
18	인도네시아	4,368	276,362	0.02
19	인도	21,446	1,393,409	0.02

**출처** 1) 인구수(추정치): Worldbank ([https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL?name\\_desc=false](https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL?name_desc=false))  
 2) 출원수: WIPO statistics database (<https://www3.wipo.int/ipstats/index.htm?tab=industrial>) Total design applications (direct and via the Hague system\_Total count by filing office), 2022.12.

## 5. 국가 혁신 디자인 기여도

순위 (2021년 기준)	국가	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년
1	중국	208.6	202.6	210.8	450.6	461.6
2	한국	229.9	226.8	228.8	467.6	439.6
3	덴마크	172.7	159.7	153.9	160.3	190.6
4	오스트리아	151.9	143.8	130.5	129.5	190.6
5	스위스	123.0	131.3	136.3	133.8	150.8
6	폴란드	124.2	114.0	105.4	106.6	141.0
7	이탈리아	135.5	124.9	118.3	109.1	140.5
8	몰타	209.9	219.8	128.7	73.7	138.9
9	독일	146.2	139.9	113.9	106.7	129.3
10	에스토니아	127.0	141.1	94.6	92.8	129.3
11	핀란드	89.5	89.9	78.7	94.8	126.3
12	네덜란드	94.5	90.5	88.1	95.3	109.0
13	룩셈부르크	161.1	157.6	158.9	120.5	107.4
14	키프로스	79.9	56.0	61.1	49.7	95.0
15	스웨덴	101.6	92.6	84.2	84.9	94.8
16	일본	91.0	96.3	96.2	89.6	86.3
17	불가리아	121.0	111.3	107.0	90.8	83.9
18	포르투갈	87.8	84.4	74.0	57.4	78.8
19	호주	96.7	98.4	99.5	98.0	78.2
20	체코	88.6	92.2	47.8	47.8	67.3
21	벨기에	59.1	61.1	56.7	52.5	66.8
22	스페인	64.5	59.7	54.3	49.5	63.8
23	프랑스	64.3	64.1	55.4	48.1	63.5
24	캐나다	73.9	76.4	78.0	59.0	58.6
25	라트비아	26.1	39.3	37.0	39.9	58.5
26	슬로베니아	64.7	59.5	46.7	62.1	54.6
27	리투아니아	37.2	35.9	27.8	29.5	53.7
28	영국	66.7	64.8	53.5	51.7	53.0
29	슬로바키아	31.7	38.9	28.3	27.0	45.1
30	아일랜드	23.7	31.3	29.8	34.2	44.8
31	미국	58.8	59.9	60.5	34.6	35.2
32	남아프리카	65.2	65.0	62.6	36.8	31.4
33	브라질	52.4	53.0	53.7	10.4	28.9
34	그리스	26.6	23.0	15.7	15.7	27.4
35	크로아티아	19.5	19.1	10.7	13.3	24.4
36	이스라엘	28.8	28.6	24.9	22.2	21.7
37	인도	41.9	42.0	43.8	7.5	20.7
38	루마니아	28.4	29.1	21.1	17.9	20.1
39	헝가리	25.1	26.1	22.1	19.1	19.5
40	노르웨이	11.3	12.8	13.6	14.5	16.9
41	터키	2.3	2.5	2.2	2.1	2.5
42	우크라이나	8.5	1.4	1.1	1.1	1.2
43	아이슬란드	4.2	29.9	29.2	3.5	0.9
44	세르비아	2.6	2.2	5.7	4.7	0.7
45	북마케도니아	1.0	1.4	1.3	0.4	0.5
46	러시아	50.9	54.6	59.3	37.7	-
47	몬테네그로	-	-	-	-	-

출처 European Commission, Innovation Scoreboard 2018, 2019, 2020, 2021, 2022

## 6. 국제 디자인어워드 수상작 수, G20 기준

### 6-1. iF Design Award 수상작 수

(단위: 개)

순위 (2022년 기준)	국가	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
1	중국	607	657	924	1283	1309
2	한국	287	252	310	406	423
3	독일	485	378	387	388	375
4	일본	193	195	208	225	268
5	미국	168	167	168	250	206
6	이탈리아	47	56	69	81	60
7	영국	34	37	35	74	48
8	터키	17	22	13	40	39
9	브라질	28	17	30	23	30
10	프랑스	11	8	24	21	19
11	러시아	4	5	5	9	15
12	호주	8	10	17	14	7
13	인도	6	4	6	13	5
14	캐나다	2	4	6	6	5
15	멕시코	-	-	3	2	1
16	인도네시아	-	-	-	1	1
17	사우디아라비아	-	1	-	-	-
18	아르헨티나	1	-	-	-	-
19	남아프리카공화국	-	-	1	-	-
전체 수상작 수		2,206	2,078	2,553	2,836	3,566

출처 IF World Design Guide( <https://ifworlddesignguide.com/winners?filter>, 2022.11)

### 6-2. Red Dot Design Award 수상작 수

(단위: 개)

순위 (2022년 기준)	국가	2017	2018	2019	2020	2021	2022
1	중국	291	451	472	490	732	430
2	독일	350	455	309	289	362	337
3	한국	85	97	85	79	112	193
4	미국	169	180	167	205	280	129
5	일본	97	121	119	120	146	68
6	이탈리아	89	79	63	54	88	56
7	영국	26	40	45	53	82	31
8	프랑스	22	30	27	22	39	18
9	호주	14	15	19	14	24	6
10	브라질	4	4	3	2	7	6
11	캐나다	23	17	13	21	20	5
12	터키	18	12	8	6	18	4
13	인도	3	5	3	3	7	4
14	멕시코	-	-	1	2	1	3
15	아르헨티나	1	-	-	1	-	2
16	남아프리카공화국	-	-	-	-	-	2
17	러시아	6	9	2	11	12	-
18	사우디아라비아	-	-	-	-	-	-
19	인도네시아	-	-	-	-	-	-
전체 수상작 수		1560	1799	1670	1708	2321	3655

출처 Red dot(<https://www.red-dot.org/>, 2022.11)

## 7. 디자인 대학 순위

순위	대학	국가
1	Royal College of Art	영국
2	University of the Arts London	영국
3	Parsons School of Design at The New School	미국
4	Rhode Island School of Design (RISD)	미국
5	Politecnico di Milano	이탈리아
6	Aalto University	이탈리아
7	Pratt Institute	미국
8	Massachusetts Institute of Technology (MIT)	미국
=9	Design Academy Eindhoven	네덜란드
=9	School of the Art Institute of Chicago	미국
11	The Glasgow School of Art	영국
12	Tongji University	중국
13	Delft University of Technology	네덜란드
14	Art Center College of Design	미국
15	RMIT University	호주
16	The Hong Kong Polytechnic University	홍콩
17	Carnegie Mellon University	미국
18	Goldsmiths, University of London	영국
19	The Royal Danish Academy of Fine Arts (KADK)	덴마크
=20	Konstfack University of Arts, Crafts and Design	스웨덴
=20	Tsinghua University	중국
=22	California Institute of the Arts	미국
=22	Central Academy of Fine Arts (CAFA)	중국
24	Emily Carr University of Art + Design	캐나다
25	School of Visual Arts (SVA)	미국
26	Savannah College of Art and Design	미국
=27	Loughborough University	영국
=27	University of Technology Sydney	호주
29	Stanford University	미국
30	Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs	프랑스
31	National University of Singapore (NUS)	싱가포르
32	Zurich University of the Arts	스위스
=33	Universität der Künste Berlin	독일
=33	École Nationale Supérieure de Création Industrielle, ENSCI Les Ateliers	프랑스
35	University of Oxford	영국
36	Nanyang Technological University, Singapore (NTU)	싱가포르
37	Seoul National University	한국
38	Maryland Institute College of Art	미국
39	The University of Tokyo	일본
40	Yale University	미국
41	California College of the Arts	미국
42	Columbia University	미국
43	Umea University	스웨덴
44	Universität für Musik und darstellende Kunst Wien	오스트리아
45	New York University (NYU)	미국
46	University of California, Los Angeles (UCLA)	미국
47	Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)	멕시코
=48	Politecnico di Torino	이탈리아
=48	UCL	영국
=50	Chiba University	일본

출처 QS World University Rankings by Subject 2022: Art & Design

# 5

## Appendix





# 01. 디자인산업분류

대분류(8개)

중분류(42개)

소분류(154개)

## 디자인산업분류 : 대분류(8개) - 중분류(42개) - 소분류(154개)

대분류 1 제품 디자인		
중분류 1 전기 전자 제품 디자인		
소분류 1	(1-1-1) 의료기기 디자인 : 27111* 27112* 27192* 27199*	헬스 케어를 목적으로 치료, 실험, 조사 등 다목적 의료기기와 관련 장치물 디자인하는 산업 활동
소분류 2	(1-1-2) 컴퓨터 및 모니터 디자인 : 26310* 26322*	각종 컴퓨터와 모니터를 디자인하는 산업 활동
소분류 3	(1-1-3) 컴퓨터주변기기 디자인 : 26323* 26329*	각종 컴퓨터 입력장치 및 출력장치를 디자인하는 산업 활동
소분류 4	(1-1-4) 유무선통신기기 및 통신장비 디자인 : 26410* 26422* 26429*	유·무선으로 동작하는 각종 통신 장치, 장비, 단말기를 디자인하는 산업 활동
소분류 5	(1-1-5) 영상기기 디자인 : 26511* 26519* 27322*	시각, 청각 정보를 제공하는 텔레비전, 비디오, 영화촬영기, 영사기 등 각종 영상 기기 및 부분품을 디자인하는 산업 활동
소분류 6	(1-1-6) 음향기기 디자인 : 26292* 26521* 26529*	청각 정보를 제공하는 라디오, 녹음기 및 음성재생기, 스피커, 확성기, 이어폰 등 각종 음향기기 및 부분품을 디자인하는 산업 활동
소분류 7	(1-1-7) 방송용장비/기기디자인 : 26421*	유·무선TV 방송용 촬영, 송수신, 중계기기 및 CCTV 등 관련 응용 장치를 디자인하는 산업 활동
소분류 8	(1-1-8) 생활가전 및 주방가전 디자인 : 28511* 28519* 28520* 29172* 29174* 29175* 29250*	음식 조리 및 저장기기, 세탁기, 에어컨, 청소기, 미용기기 등 인간 생활을 편리하게 하는 전기/전자 기기를 디자인하는 산업 활동
소분류 9	(1-1-9) 사무기기 디자인 : 29180*	복사기, 전자계산기 등 사무 효율화, 전산화, 자동화를 위한 사무용 기계 및 장비 디자인하는 산업 활동
소분류 10	(1-1-10) 조명기기 디자인 : 28410* 28422* 28429*	실내외 조명등, 각종 조명기기, 조명장치, 휴대용 조명기기 디자인을 하는 산업 활동
소분류 11	(1-1-11) 전기장비 및 특수용도 조명등 디자인 : 27329* 28111* 28112* 28113* 28119* 28121* 28122* 28421* 28423* 28903*	전기 공급 및 제어 장치, 램프 및 특수 용도 조명 장치(광고, 전시, 교통 신호, 운송장비 등) 디자인을 하는 산업 활동
중분류 2 다목적 기계 및 공구디자인		
소분류 1	(1-2-1) 공구 디자인 : 25933* 25934* 29195* 29199*	가정용, 공업용, 농업용 등 각종 용도의 수공구와 다목적으로 쓰여지는 각종 비동력식·동력식공구와 기기를 디자인하는 산업 활동
소분류 2	(1-2-2) 악기 디자인 : 33201* 33203*	피아노, 현악기 및 전자식 건반악기, 전자 현악기 등을 디자인하는 산업 활동
소분류 3	(1-2-3) 측정,시험,제어 및 기타 정밀기기 디자인 : 27213* 27215* 27216* 27219* 28909* 29221*	산업기기 제어장비, 측정, 시험, 항해 및 정밀기기 디자인을 하는 산업 활동
소분류 4	(1-2-4) 반도체 및 전자부품 제조 관련 디자인 : 26110* 26120* 26211* 26221* 26299* 29271*	반도체 및 전자 부품 제조 관련 디자인을 하는 산업 활동
소분류 5	(1-2-5) 로봇 디자인 : 29280*	다기능을 수행하는 산업용 로봇과 의료 돌봄 등 다목적의 로봇을 디자인하는 산업 활동
소분류 6	(1-2-6) 시계 디자인 : 27401*	수동 및 동력원에 의해 작동하는 각종 시계와 관련 부속품을 디자인하는 산업 활동 / 손목시계, 벽시계, 계측시계를 디자인하는 산업 활동
소분류 7	(1-2-7) 안경 및 광학기계 디자인 : 27310* 27321*	안경테 및 각종 용도의 완성된 안경을 디자인하는 산업 활동

중분류 3 생활/환경용품 디자인		
소분류 1	(1-3-1) 완구 디자인 : 33401*	사람, 동물 및 가상형태를 형상화한 인형과 완구, 장난감을 디자인하는 산업 활동
소분류 2	(1-3-2) 스포츠/레저용품 디자인 : 33301* 33309*	각종 경기 용구, 경기장 설치 장비, 체력 단련용 장비 및 등산장비 등 레저 장비를 디자인하는 산업 활동
소분류 3	(1-3-3) 사무/회화용품 디자인 : 33920*	필기용 또는 회화 용구, 봉인기 및 수동식 스탬프 등 사무용구를 디자인하는 산업 활동
소분류 4	(1-3-4) 위생용품 디자인 : 23212* 25994*	상하수도 조직과 통상적으로 연결되어 건물 내에 고정 설치되는 배관 장치물 및 위생용품을 디자인하는 산업 활동
소분류 5	(1-3-5) 용기(用器) 디자인 (: 23212* 25994*)	음식, 화장품 등의 각종 목적물을 담기 위한 용기를 디자인하는 산업 활동
소분류 6	(1-3-6) 생활용품 디자인 : 22299* 33994* 33999*	가정용 소품 및 청소도구, 욕실 용품 등 관련 용품 디자인을 하는 산업 활동
소분류 7	(1-3-7) 종이 및 판지제품 디자인 : 17122* 17124* 17210* 17221* 17222* 17901* 17902* 29291*	종이와 판지로 만든 인쇄, 문구, 포장, 위생용 제품 등 각종 제품과 지기 구조를 디자인하는 산업 활동
소분류 8	(1-3-8) 화학제품, 고무, 플라스틱 제품 디자인 : 20302* 20434* 22111* 22191* 22212* 22213* 22221* 22232* 22240* 22250* 22291* 24119* 29292*	화학물질 및 화학제품, 고무 및 플라스틱 제품 디자인을 하는 산업 활동

중분류 4 운송기기 디자인		
소분류 1	(1-4-1) 자동차 디자인 : 30121* 30122* 30202* 30320* 30391* 30392* 30399*	화물용, 승용의 각종 자동차 및 관련 부속물의 내외장을 디자인하는 산업 활동
소분류 2	(1-4-2) 요트/선박 디자인 : 31114* 31120*	요트 및 해양 선박의 내외장 디자인 및 제반 관련 부속물을 디자인하는 산업 활동
소분류 3	(1-4-3) 기차 디자인 : 31201*	철도 및 궤도용의 기관차, 탄수차 및 기타 철도차량을 디자인하는 산업 활동
소분류 4	(1-4-4) 항공/우주선 디자인 : 31310*	항공기, 비행선, 우주선 등의 내외장 디자인 및 관련 장치물을 디자인하는 산업 활동
소분류 5	(1-4-5) 바이크 디자인 : 31920* 31991*	자전거 및 동력 자전거, 모터 사이클 등 외장 디자인과 부속물을 디자인하는 산업 활동
소분류 6	(1-4-6) 기타 운송기기 디자인 : 29111* 29162* 31999*	동물견인차량, 상여 등 달리 분류되지 않은 운송장비를 디자인하는 산업 활동

중분류 5 가구 디자인		
소분류 1	(1-5-1) 리빙가구 디자인 : 232012* 32019*	각종 재료로 실내의 생활 가구 및 관련 장치물을 디자인하는 산업 활동
소분류 2	(1-5-2) 주방가구 디자인 : 225993* 32021*	주방의 조리 관련 가구 및 관련 장치물을 디자인하는 산업 활동
소분류 3	(1-5-3) 의료가구 디자인 : 227193*	의료 및 이미용 관련 가구 및 관련 장치물을 디자인하는 산업 활동
소분류 4	(1-5-4) 기타가구 디자인 : 225999* 32029* 32091* 32099*	각종 소재(목재/금속/플라스틱) 가구 디자인을 하는 산업 활동

<b>중분류 6</b>	<b>제조업회사본부 디자인</b>	
<b>소분류 1</b>	(1-6-1) 제조업회사본부 디자인 :71511*	제조업으로서 기업의 전략이나 조직기획, 의사결정을 수행하고 소속 사업체의 운영을 통제, 관리하는 본사 및 지사의 디자인 산업 활동
<b>중분류 7</b>	<b>기타 제품 디자인</b>	
<b>소분류 1</b>	(1-7-1) 기타 제품 디자인 :73202	제품의 기능, 사용, 가치 및 외관 등을 최적화하도록 사양을 기획 및 디자인 하는 산업디자인 서비스 활동

## 대분류 2 시각 디자인

### 중분류 1 편집 디자인

소분류 1	(2-1-1) 일반서적편집 디자인 : 18119* 18121* 18122* 58111*	일반서적의 출판 과정에서 문자, 사진, 그림 등의 구성 요소들을 조합하여 출판물 전체에 시각적 통일과 조화를 부여하는 디자인하는 산업 활동
소분류 2	(2-1-2) 신문/잡지편집 디자인 : 58121* 58122* 58123*	신문, 잡지 등 정기간행물의 발행 과정에서 문자, 사진, 그림 등의 구성 요소들을 조합하여 발행물에 시각적 통일과 조화를 부여하는 디자인 산업 활동
소분류 3	(2-1-3) 기타 인쇄물 편집 디자인 : 18111* 58190*	일반서적과 정기간행물을 제외한 기타 인쇄물의 출판과정에서 문자, 사진, 그림 등의 구성 요소들을 조합하여 디자인하는 산업 활동

### 중분류 2 식·의약품 패키지 디자인

소분류 1	(2-2-1) 축·수산물 가공식품 패키지그래픽 디자인 : 10110* 10121* 10129* 10211* 10212* 10213* 10220*	축·수산물 가공식품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
소분류 2	(2-2-2) 농산물 가공식품 패키지그래픽 디자인 : 10301* 10309* 10611* 10619*	농산물 가공식품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
소분류 3	(2-2-3) 낙농품 및 빙과류 패키지그래픽 디자인 : 10501* 10502*	식료품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
소분류 4	(2-2-4) 떡, 빵, 과자, 면류 패키지그래픽 디자인 : 10613* 10620* 10711* 10712* 10713* 10730*	떡, 빵, 과자, 면류 식품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
소분류 5	(2-2-5) 기타 식품 패키지그래픽 디자인 : 10743* 10791* 10792* 10794* 10795* 10797* 10798* 10800*	기타 식·가공제품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
소분류 6	(2-2-6) 음료 패키지그래픽 디자인 : 11119* 11122* 11202* 11209*	음료 제품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
소분류 7	(2-2-7) 의약품 패키지그래픽 디자인 : 21210* 21220* 21230* 21300*	완제 의약품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인

### 중분류 3 비 식·의약품 패키지 디자인

소분류 1	(2-3-1) 화학제품 패키지그래픽 디자인 : 20432* 20433* 20492*	가정용 화학제품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
소분류 2	(2-3-2) 미디어상품 패키지그래픽 디자인 : 59201*	각종 미디어 상품의 패키지(라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인

### 중분류 4 광고 디자인(인쇄매체)

소분류 1	(2-4-1) 신문·잡지 및 기타 인쇄물 광고 디자인 : 71393*	신문, 잡지 등 매스미디어 인쇄광고물을 디자인하는 산업 활동
소분류 2	(2-4-2) 옥외인쇄물광고 디자인 : 33910*	옥외 설치를 목적으로 한 광고용 인쇄물을 디자인하는 산업 활동

중분류 5		기타 시각디자인
소분류 1	(2-5-1) 일러스트레이션 : 72924*	문자의 보조적 수단으로서 내용을 효과적으로 전달하려는 목적, 또는 독립적 매체로서 메시지를 전달하려는 목적의 그림, 도표 등의 디자인
소분류 2	(2-5-2) 아이덴티티 디자인 : 18112*	특정기업, 정부기관, 기타단체 등의 고유 아이덴티티를 시각적으로 상징화, 시스템화하여 디자인하는 산업 활동
소분류 3	(2-5-3) 캐릭터 디자인 : 46452*	제품(팬시용품, 완구, 문구 등) 또는 콘텐츠 상품(만화, 애니메이션 등)에 활용할 목적으로 독특한 인물, 자연물, 물건 등의 모습을 디자인하는 산업 활동 (게임 캐릭터 제외)
소분류 4	(2-5-4) 타이포그래피 : 18129*	기능과 미적인 측면을 고려하여 활자를 디자인하는 산업 활동
소분류 5	(2-5-5) 사진 디자인 : 73302*	인쇄물 또는 영상물 제작에 활용하기 위한 목적으로 사진을 촬영 및 보정하여 디자인하는 산업 활동
소분류 6	(2-5-6) 기타시각 디자인 : 73203	특정 메시지, 이미지 또는 개념을 시각적으로 전달하거나 기상현상 등을 시각적으로 명확하게 전달 또는 표현하기 위한 시각 전달 매체를 기획, 디자인 및 관리하는 시각디자인 서비스 활동

### 대분류 3 디지털/멀티미디어 디자인

#### 중분류 1 영상 디자인

소분류 1	(3-1-1) 광고영화 및 비디오물 영상 디자인 :59113*	특정 대상(기업, 단체, 제품, 이벤트, 기타 메시지 등)을 광고/홍보하기 위한 영화 및 비디오물 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
소분류 2	(3-1-2) 일반영화 및 비디오물 영상 디자인 :59111* 59120* 59130* 59141* 59202* 73301*	일반 영화 및 비디오물 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
소분류 3	(3-1-3) 방송프로그램 영상 디자인 :59114*	텔레비전 방송용 프로그램 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
소분류 4	(3-1-4) 애니메이션 디자인 :59112*	실사 또는 컴퓨터그래픽 등을 이용한 애니메이션 영화 및 비디오물의 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
소분류 5	(3-1-5) 공간영상 디자인 :71391*	전시관, 공연 무대, 건축물 벽면(파사드) 등 공간이나 환경물에 투사하여 상영되는 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동

#### 중분류 2 웹 디자인

소분류 1	(3-2-1) 웹사이트 디자인 :62010*	정보디자인, 그래픽 디자인, 프로그래밍 등 웹사이트 구축과정의 디자인 산업 활동
소분류 2	(3-2-2) 온라인광고 디자인 :71310*	온라인 매체를 통해 전달할 광고물(배너, 이벤트 페이지 등)을 디자인하는 산업 활동

#### 중분류 3 게임 디자인

소분류 1	(3-3-1) 온라인/모바일게임 디자인 :58211*	인터넷을 통하여 제공되는 게임소프트웨어의 개발에 있어서, 콘텐츠 기획, 게임 캐릭터 개발, 화면 그래픽, 게임 인트로 영상 제작 등 디자인 산업 활동
소분류 2	(3-3-2) 기타 게임 디자인 :58219*	온라인/모바일게임을 제외한 콘솔게임, 아케이드게임, 기타 게임 소프트웨어의 개발에 있어서, 콘텐츠 기획, 게임 캐릭터, 화면 그래픽, 게임 인트로 영상 제작 등 디자인 산업 활동

#### 중분류 4 기타 디지털/멀티미디어 디자인

소분류 1	(3-4-1) 디지털DB소스 디자인 :18200*63991*	판매용 데이터베이스 제작을 목적으로 그래픽 및 영상 소스, 템플릿 등을 디자인하여 제공하는 산업 활동
소분류 2	(3-4-2) 기타 디지털/멀티미디어 디자인 :62022* 63111* 63112*	기타 디지털/멀티미디어디자인 산업 활동을 지원하는 서비스업

대분류 4 공간 디자인		
<b>중분류 1 건축 디자인</b>		
소분류 1	(4-1-1) 인테리어 디자인 : 42411* 42412* 42491*	주거공간, 상업공간, 업무공간, 교육시설, 접객시설, 문화·전시공간 등에 관련 법규, 구조적, 물리적 안전성을 고려하여 사용상의 편의성, 안정성 및 미적 요소 등을 충족시키는 실내공간구성을 시공 및 관리하는 활동
소분류 2	(4-1-2) 건축 디자인 : 72111* 72129* 72922*	건축사사무소, 엔지니어링 회사 등에서 건축디자인관련 업무를 담당하는 활동
소분류 3	(4-1-3) 실내조경 디자인 : 42499*	실내식재식물 및 조경자재, 조경용품 등을 디자인하는 활동
<b>중분류 2 인테리어장식 디자인</b>		
소분류 1	(4-2-1) 인테리어코디네이션 : 90199*	인테리어공간과 그것을 구성하는 마감재, 가구, 집기, 소품 및 색채, 조명 등의 선정 및 배치 등을 종합적인 구성, 조정하는 활동
소분류 2	(4-2-2) 실내조명 디자인 : 42312* 42321* 42322*	기성품을 제외하고 인테리어 디자인 과정에서 공간 개념과 부합되는 디자인을 위해 의뢰하거나 공간을 디자인하는 디자이너가 직접 디자인하는 활동
<b>중분류 3 전시 및 무대 디자인</b>		
소분류 1	(4-3-1) 전시 디자인 : 75992*	전시공간에 전시내용 및 시설을 기획하고 디자인 및 관리하는 산업 활동
소분류 2	(4-3-2) 무대 디자인 : 75999*	조명이나 음향을 포함한 무대시설의 안전성, 기계, 전기적 특성, 내부 부착물 및 장치물 등을 고려하여 안정성 및 미적 요소 등을 충족시키는 디자인하는 활동
<b>중분류 4 인테리어자재 디자인</b>		
소분류 1	(4-4-1) 목재자재 디자인 : 16221* 16232*	벽돌이나 타일, 혹은 창호 등을 디자인하는 활동
소분류 2	(4-4-2) 플라스틱자재 디자인 : 22211* 22223* 22229*	
소분류 3	(4-4-3) 금속자재 디자인 : 25111* 25112* 25122*	
소분류 4	(4-4-4) 기타자재 디자인 : 16211* 23122* 23325* 23326* 2420*	
<b>중분류 5 익스테리어 디자인</b>		
소분류 1	(4-5-1) 환경 디자인 : 72112*	생활주변의 조경, 도시 계획 등의 환경을 쾌적하고 아름답게 꾸미는 활동. 특히 자연미와 인공미가 조화를 이루도록 하고, 시설물의 능률적인 배치, 건물 상호 간의 질서와 조화를 고려하는 디자인 활동
소분류 2	(4-5-2) 경관 디자인 : 42209*	외부환경에 존재하는 각 외부환경 요소들을 결합하여 일체성 있는 외관을 디자인하는 활동
소분류 3	(4-5-3) 예술장식품 디자인 : 42492*	문화예술진흥법 시행령에 의거 건축물에 의무 설치하게 되어 있는 미술작품을 디자인하는 활동



<b>중분류 6</b>	<b>조경 및 레저공간 디자인</b>	
소분류 1	(4-6-1) 조경 디자인 : 41226*	외부 공간에 식물 식재 및 조경자재 조경용품 등을 디자인하는 활동
소분류 2	(4-6-2) 놀이터/공원 디자인 : 33302*	놀이터 및 공원 등을 디자인하는 활동
<b>중분류 7</b>	<b>리모델링 디자인</b>	
소분류 1	(4-7-1) 주거용 건축물 리모델링 디자인 : 41111* 41112*	기존 주거용 건축물을 존치시키면서 용도, 규모 및 디자인을 변경하는 산업 활동
소분류 2	(4-7-2) 상업 및 기타 건축물 리모델링 디자인 : 41121* 41129* 42204*	기존 상업 및 기타 건축물을 존치시키면서 용도, 규모 및 디자인을 변경하는 산업 활동
<b>중분류 8</b>	<b>건설환경 디자인</b>	
소분류 1	(4-8-1) 건축물 축조 디자인 : 41122* 41225* 42132* 42139* 72122*	건축물 및 부대시설을 디자인 하는 활동
소분류 2	(4-8-2) 건축물 설비 디자인 : 42201* 42022* 42311*	건축물 내부에 기계 설비 관련 배관 및 배선에 관한 디자인을 하는 활동
소분류 3	(4-8-3) 건축물 유지관리 서비스 디자인 : 74100* 74211* 74212* 74220*	건축물의 유지관리 서비스를 위한 전반적인 디자인 활동
<b>중분류 9</b>	<b>토목환경 디자인</b>	
소분류 1	(4-9-1) 도로 및 교량 디자인 : 25113* 41221* 41222*	도로, 철도, 교량 및 터널공사를 위한 디자인 활동
소분류 2	(4-9-2) 토목환경 디자인 : 41210* 41229* 42121* 42122* 42129* 42131* 72121*	토목공사를 위한 기반 조성, 그라우팅, 토목공사 및 토목시설물 공사에 필요한 디자인 활동
소분류 3	(4-9-3) 토목 지질 환경 디자인 : 72921* 72923*	토목공사를 위한 지질 조사 및 측량 등의 활동
<b>중분류 10</b>	<b>기타 인테리어 디자인</b>	
소분류 1	(4-10-1) 기타 인테리어 디자인 : 73201	건축법규, 안전성, 기계 및 전기적 특성, 내부부착물 및 가구 등을 고려하여 사용상의 안전성, 편의성 및 미적 요소 등을 충족시키는 실내공간 구성을 기획, 설계 및 관리하는 인테리어 디자인 및 자문 서비스 활동

대분류 5 패션/텍스타일 디자인		
<b>중분류 1 패션 디자인</b>		
소분류 1	(5-1-1) 남성복 디자인 :14111*	남성용 의복을 위해 직물을 재단.재봉하여 제작하는 디자인 산업활동
소분류 2	(5-1-2) 여성복 디자인 :14112*	여성용 의복을 위해 직물을 재단.재봉하여 제작하는 디자인 산업활동
소분류 3	(5-1-3) 유아동복 디자인 :14194*	유아와 아동용 의복을 위해 직물을 재단.재봉하여 제작하는 디자인 업 활동
소분류 4	(5-1-4) 모피 디자인 :14202* 14203*	인조모 또는 천연모를 가죽 및 각종 재료들을 접합한 의복과 패션소품을 디자인하는 산업활동
소분류 5	(5-1-5) 전통복식 디자인 :14130* 47412*	우리 고유의 전통 의복을 재현한 한복이나 현대적 감각에 맞게 한복을 재해석한 의복과 패션소품을 디자인하는 산업활동
<b>중분류 2 기능성패션 디자인</b>		
소분류 1	(5-2-1) 스포츠웨어 디자인 :14191*	남녀노소별 용도에 맞는 운동복(경기전문용, 관전용 등)을 디자인하는 산업활동
소분류 2	(5-2-2) 근무복, 캐주얼웨어 디자인 :14192*	근무복, 작업복 및 유사 의복류(유니폼디자인, 교복디자인 등)와 평상복을 디자인하는 산업활동
소분류 3	(5-2-3) 테크니컬웨어, 아우터웨어 디자인 :14199*	몸을 위한 장비개념의 특수한 용도에 의한 의복(특수복, 특수작업환경복, 특수의료복, 군 및 경찰복, 생활현장복, 특이체형복 등)을 디자인하는 산업활동
소분류 4	(5-2-4) 이너웨어 디자인 :14120* 46415* 47415*	남녀노소, 임부용 속옷 및 내복(내의)을 디자인하는 산업활동
<b>중분류 3 텍스타일 디자인</b>		
소분류 1	(5-3-1) 인테리어텍스타일 디자인 :13221* 13223* 13910*	인테리어용 제품(카펫, 침구, 커튼 및 유사제품 등)에 사용되는 각종 직물의 짜는 무늬, 편물, 자수, 프린트 무늬 등을 디자인하는 산업활동
소분류 2	(5-3-2) 직물 디자인 :13991*	각종 섬유와 기타재료 등을 소재로 직물을 제작하는 디자인 산업활동
소분류 3	(5-3-3) 편물 디자인 :13310* 13320* 14300*	각종 섬유를 환편, 경편, 횡편 및 평편 등의 각종 기계적 방법으로 편조하거나 수작업으로 뜨개질하여 의복용과 기타 용도의 원단 및 제품을 디자인하는 산업활동
소분류 4	(5-3-4) 프린팅 디자인 :13402* 13403*	각종 원단에 기계 또는 수작업으로 날염가공을 위한 패턴(문양)을 디자인하여 프린팅 원단을 제작하는 디자인 산업활동
소분류 5	(5-3-5) 기타페브릭 디자인 :13992* 13994*	신기술에 의한 신소재로 가공이 가능한 원단의 형태로 페브릭을 제작하는 디자인 산업활동

<b>중분류 4    잡화 디자인</b>		
<b>소분류 1</b>	(5-4-1) 패션악세서리 디자인 : 33992* 46417*	귀금속을 제외한 패션 액세서리를 디자인하는 산업활동
<b>소분류 2</b>	(5-4-2) 슈즈 디자인 : 15211* 15219*	각종 재료(원단, 가죽, 합성가죽, 고무 또는 플라스틱 등)로 남녀노소를 위한 신발(구두, 운동화, 특수목적의 신발 등)을 디자인하는 산업활동
<b>소분류 3</b>	(5-4-3) 가방 디자인 : 15121* 15129*	각종 재료로 남녀노소를 위한 용도 및 환경에 적합한 가방을 제작하는 디자인 산업 활동
<b>소분류 4</b>	(5-4-4) 기타잡화 디자인 : 14411* 14491* 14499*	각종 섬유로 남녀용 및 유아용의 패션잡화를 제작하는 디자인 산업 활동
<b>중분류 5    기타패션텍스타일 디자인</b>		
<b>소분류 1</b>	(5-5-1) 기타패션텍스타일 디자인 : 73209	기타 전문디자인을 수행하는 산업 활동

대분류 6 서비스/경험 디자인		
<b>중분류 1 서비스 디자인</b>		
소분류 1	(6-1-1) 보건의료서비스 디자인 : 8729* 86901* 96993*	국민건강 증진을 위한 보건, 의료 분야의 사용자 경험가치 향상을 위한 디자인 산업 활동
소분류 2	(6-1-2) 여가/레저서비스 디자인 : 9029* 9119* 9129* 9699* 56131* 75212* 75290*	문화/관광/여가 및 레저 분야의 사용자 경험가치 향상 및 새로운 산업 발굴을 위한 디자인 산업 활동
소분류 3	(6-1-3) 교육서비스 디자인 : 8570*	공교육, 사교육의 질적 향상 및 교육서비스 향상을 디자인 산업 활동
소분류 4	(6-1-4) 커뮤니티서비스 디자인 : 9810* 0141* 0142* 0150* 0204* 0322* 0809*	지역사회 문제해결 및 활성화를 위한 디자인 산업 활동
소분류 5	(6-1-5) 공공행정서비스 디자인 : 529* 641* 682* 691* 739* 7599* 66199* 66209* 74300* 84219*	공공 행정 분야의 사용자 경험가치 향상을 위한 디자인 산업 활동
<b>중분류 2 인터렉션 디자인</b>		
소분류 1	(6-2-1) 휴먼인터렉션 디자인 : 62021* 62090*	각종 제품에서 발생하는 인터렉션(상호작용)을 정의하고 과정을 모형화하는 디자인 산업 활동
소분류 2	(6-2-2) 시스템/응용 소프트웨어 디자인 : 5822*	컴퓨터에 설치하는 범용성 시스템 소프트웨어 및 응용 소프트웨어, 그리고 그 외의 기기나 시스템(스마트폰, 태블릿PC, 키오스크 등)에 내장하는 임베디드용 소프트웨어의 개발에 있어서, 정보설계, 화면그래픽 디자인, 프로그래밍 등 디자인 산업 활동
소분류 3	(6-2-3) 디지털간행물 디자인 : 63120*	인터넷을 통하여 발행되는 신문, 잡지, 정보 뉴스레터 등 디지털 정기간행물의 정보설계, 화면그래픽 디자인, 프로그래밍 등 디자인 산업 활동
소분류 4	(6-2-4) 사용자인터페이스(UI) 디자인 : 71400*	각종 제품에서 필요한 인터페이스요소를 창작하는 디자인 산업 활동
소분류 5	(6-2-5) 기타 인터랙티브미디어 디자인 : 602* 612*	기타 인터랙티브미디어 개발에 있어서, 정보설계, 화면그래픽 디자인, 프로그래밍 등 디자인 산업 활동
<b>중분류 3 기타 서비스/경험 디자인</b>		
소분류 1	(6-3-1) 서비스/경영디자인컨설팅 : 7153*	서비스디자인 모델링, 시나리오 개발을 통해 사용자경험가치 향상을 위한 컨셉 및 모형을 기획하는 산업 활동

## 대분류 7 산업공예 디자인

### 중분류 1 금속 공예

소분류 1	(7-1-1) 금속단조 디자인 :25911* 25912*	단조, 분말, 야금 등을 이용한 금속 디자인 산업 활동
소분류 2	(7-1-2) 금속압형 디자인 :25913*	금속자재를 굽히기, 휘기, 회전조형, 찍기, 압축 등을 이용한 금속 디자인 산업 활동
소분류 3	(7-1-3) 금속주조 디자인 :24311* 24312*	완제품 또는 반제품 상태의 각종 금속 주조물을 디자인하는 산업활동
소분류 4	(7-1-4) 비철금속주조 디자인 :24321* 24322* 24329*	완제품 또는 반제품 상태의 각종 비철금속 주조물을 디자인하는 산업 활동
소분류 5	(7-1-5) 커머셜주얼리 디자인 :33120*	귀금속 이외의 각종 재료로 모조 장신용품 및 액세서리를 디자인하는 산업 활동
소분류 6	(7-1-6) 귀금속 디자인 :33110*	귀금속과 보석을 이용한 장신구를 디자인하는 산업활동
소분류 7	(7-1-7) 금속표면장식 디자인 :24191* 25921* 25922* 25923* 25924* 25929*	금속의 열처리, 도금, 피막 처리, 절삭 및 표면처리를 이용한 금속 또는 비금속 또는 비금속 디자인 산업활동

### 중분류 2 도자 공예

소분류 1	(7-2-1) 도자 디자인 :23211*	생활에 필요한 도자장식용 조형디자인 산업활동
소분류 2	(7-2-2) 건축도자 디자인 :23231*	실내장식 및 벽장식을 포함한 건축용 세라믹 디자인 산업활동

### 중분류 3 기타 서비스/경험 디자인

소분류 1	(7-3-1) 자수 디자인 :13222*	누빔을 포함한 자수 디자인 산업활동
소분류 2	(7-3-2) 매듭 디자인 :13999*	매듭을 이용한 디자인 산업활동
소분류 3	(7-3-3) 염색 디자인 :13401*	솜 및 실, 직물 등의 염색을 이용한 디자인 산업 활동
소분류 4	(7-3-4) 직조 디자인 :1321*	천연, 합성섬유와 편직을 포함한 특수 직물을 손으로 짜거나 제직하는 디자인 산업 활동

### 중분류 4 목 공예

소분류 1	(7-4-1) 대목 디자인 :1622*	한옥의 구조물 제조를 위한 목제품 디자인 산업 활동
소분류 2	(7-4-2) 소목 디자인 :1629*	목재를 이용한 세간 및 도구, 문구 등 장식용, 주방용 목제품을 디자인하는 산업 활동

중분류 5		기타 공예
소분류 1	(7-5-1) 나전·칠공예 디자인 :20421* 32022*	장식용 패각 또는 옥돌 등을 세공하고 채색을 하기 위한 디자인 산업 활동
소분류 2	(7-5-2) 유리공예 디자인 :23191*	가정용, 장식용 유리공예품 디자인 산업 활동
소분류 3	(7-5-3) 가죽공예 디자인 :15110*	천연 가죽을 염색하거나 가공한 공예품 디자인 산업 활동
소분류 4	(7-5-4) 지물공예 디자인 :17229*	한지를 제조하거나 종이를 이용한 포장용 종이상자 및 용기 디자인 산업 활동
소분류 5	(7-5-5) 석공예 디자인 :23911* 23919*	장식용 및 건설용 석제가공품을 디자인하는 산업 활동

## 대분류 8 디자인인프라 (디자인 기반 기술)

### 중분류 1 디자인 모형

소분류 1	(8-1-1) 디자인 목업 및 모형 제작 :29294* 33934*	각종 디자인, 건축, 환경 관련 전시, 이벤트 및 상품화를 위해 3차원 형태로 디자인 개념을 재현하는 디자인 기반 산업 활동
소분류 2	(8-1-2) 컴퓨터응용모델링 (CAD/CAM) :63999*	컴퓨터 기술을 활용한 각종 제작 및 양산을 위한 2/3차원의 패턴, 금형의 컴퓨터 모델링을 개발하는 디자인 기반 산업 활동

### 중분류 2 디자인 연구개발

소분류 1	(8-2-1) 디자인 기획 :71531*	상품디자인에 필요한 트렌드, 시장, 고객 연구를 통한 거시적 디자인 방향, 상품 전략 등을 수립하는 컨설팅 기반의 디자인 기반 산업 활동
소분류 2	(8-2-2) 디자인 연구 및 출판 :902* 58119* 70113* 70129* 70201* 70209* 72911*	다양한 디자인 관련 유물을 수집하거나 디자인 활동을 체계적으로 이 론화하는 디자인 연구 활동. 디자인 역사, 디자인 방법론, 디자인 원리 들을 포함하는 광범위한 디자인 기반 산업 활동

### 중분류 3 기타 디자인 서비스

소분류 1	(8-3-1) 법률 서비스 :71101* 71102*	디자인 결과물의 지적재산권과 관련된 법률 서비스를 지원하는 디자인 기반 산업 활동
소분류 2	(8-3-2) 행정 서비스 :8411* 71532* 84229*	디자인 관련 정책을 수립하고 디자인 분야의 진흥을 위한 공공기관의 디자인 행정을 중심으로 하는 기반 산업 활동
소분류 3	(8-3-3) 교육 서비스 :751* 853* 8522* 8550* 85212* 85620* 85659*	디자인 관련 콘텐츠를 대중 혹은 전문가에게 교육하는 모든 교육 활동. 디자인의 대중화를 위한 문화강좌, 디자인 전문가를 위한 재교육, 디자인 이론을 바탕으로 하는 사공교육, 디자인 관련 전문기술 교육을 포함하는 디자인 기반 산업 활동
소분류 4	(8-3-4) 디자인 마케팅 및 유통 :451* 452* 464* 465* 467* 479* 4610* 4719* 4784*	디자인 결과물을 대중들에게 홍보 및 유통을 지원하는 디자인 마케팅을 위한 기반 산업 활동
소분류 5	(8-3-5) 디자인 관련 기관 :949* 94110* 94120* 94200*	디자인 분야와 디자이너의 권익을 보호하고 디자인 산업 활성화를 위해 결성된 각종 법인 및 단체의 디자인 기반 산업 활동
소분류 6	(8-3-6) 기타산업 회사본부 :71519*	비제조업으로서 기업의 전략이나 조직기획, 의사결정을 수행하고 소속사업체의 운영을 통제, 관리하는 본사 및 지사의 디자인 산업 활동

---

## 02. 조사표





# 2022 디자인산업통계조사 (일반업체, 디자인활용업체)



안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

산업통상자원부와 한국디자인진흥원은 산업디자인진흥법 제10조의 2에 근거하여 산업디자인진흥종합계획을 효과적으로 수립·시행하기 위하여 『2022년 디자인산업통계조사』를 작성하고 있습니다.

본 조사는 통계법 제18조에 의한 승인통계로, 사업체의 디자인관련 현황을 조사하여 디자인 정책을 효과적으로 분석하고, 디자인 경쟁력을 제고하기 위한 기초자료로 활용될 매우 중요한 조사입니다.

번거로우시겠지만 잠시만 시간을 내시어 설문조사에 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

응답하신 내용은 통계법 제33조에 의해 비밀이 철저히 보장되고, 통계작성 목적으로만 사용되며, 솔직한 응답을 부탁드립니다.

2022년 6월

산업통상자원부 한국디자인진흥원

주관 기관	한국디자인진흥원 디자인정책연구실 연선경( T 031-780-2043, E ysk@kidp.or.kr)	조사 기관	(주)케이스탯리서치 양대영( T 02-6188-6017, E dyyang@kstat.co.kr)
----------	---	----------	--

## A. 사업체 기본 현황

★ 이후 모든 문항은 기업 기준이 아닌 **사업체 기준**으로 응답해 주세요.

ID	※ 면접원 기입			사업체 ID	※ 면접원 기입		
1. 사업체 정보	지역	※ 면접원 기입	업종	※ 면접원 기입	상용근로자수	※ 면접원 기입	
2. 조사결과	지역	※ 면접원 기입	업종	※ 면접원 기입	상용근로자수	※ 면접원 기입	
3. 사업체명							
4. 사업자등록번호			-				
5. 사업체 주소							
6. 상세업종	업종						
	업태						
	품목						
7. 설립년도							
8. 기업규모분류	① 대기업		② 중견기업		③ 중기업		④ 소기업
9. 조직형태	① 개인사업체 ② 회사법인 ③ 회사이외법인 ④ 비법인단체			구분	① 단독사업체 ② 본사, 본점 등 ③ 공장, 지사(점), 영업소 등		
※ 회사이외법인: 민법 또는 특별법에 따라 설립된 사업체, 재단법인, 사단법인, 특수법인(법무·회계법인, 공사, 공단 등) ※ 비법인 단체: 법인격이 없는 단체나 모임, 종교단체, 문화단체, 후원회 등							
10. 재무제표 작성여부	① 작성    ② 미작성			11. 상장 여부		① 상장	② 비상장
				12. 외감기업 여부		① 외감기업	② 비외감기업

## ▲ 응답자 정보

응답자 성명		응답자 연락처	(            )            -
응답자 부서(팀)		응답자 직책	
		전공여부	① 디자인 전공                      ② 디자인 외 전공

### B. 디자인 활용여부

#### SC1. 귀사의 디자인 활용여부에 대한 질문입니다.

문항	예	아니오
1) 2021년 12월 기준으로 귀사에는 <b>디자인 부서</b> 가 있었습니까?	①	②
2) 2021년 12월 기준으로 귀사에는 <b>디자이너가 직원으로 종사</b> 하고 있었습니까? ※ 디자이너: 디자이너로 고용된 자 중 디자인 관련학과 전공 또는 디자인 직무 관련 자격증 소지자이거나, 디자인 관련학과 또는 자격증 소지자가 아니라도 디자인 업무 경력이 2년 이상인 자	①	②
3) 2020년, 2021년 동안 귀사의 사업 또는 회사홍보 등을 위해 <b>디자인전문업체 또는 프리랜서에 용역을 의뢰한 경험</b> 이 있습니까?	①	②

#### SC2. (SC1에서 모두 없다고 하는 경우): 재확인 문항

1) 귀사는 2020~2021년 동안 신제품을 출시했거나 기존 상품의 디자인을 변경한 경험이 있습니까?

① 예 ➡ 추가 질문 2)로 이동

② 아니오 ➡ **조사 종료**

#### (신제품 출시 및 디자인 변경 경험이 있는 경우)

2) 신제품 디자인 혹은 디자인 변경은 어떤 방법(자체, 외주 등)으로 하셨습니까?

▶ **자체인 경우**: 디자인 담당 종사자 보유 여부 재확인

▶ **외부인 경우**: 프리랜서 또는 전문기관 용역 의뢰 여부 재확인

### C. 디자인활용 현황

※ [문1]은 SC1에서 디자인 부서가 있는 업체만 응답

[문 1] 귀사의 디자인 부서는 어떤 형태를 띠고 있는지 **모두 선택해** 주세요.

- ① 기업 디자인센터, 디자인연구소 등 독립된 디자인 조직이 있다.
- ② R&D 연구소 등 R&D 관련 조직 내에 디자인 부서가 있다.
- ③ 상품기획, 마케팅 등 R&D 이외의 조직 내에 디자인 부서가 있다.
- ④ 기타( )

[문 2] 귀사의 디자인 활용 분야 비중을 작성해 주세요. 활용 비중의 합은 100%입니다.

활용 분야	범위	비중
① 제품 디자인	전기 전자 제품 디자인, 다목적 기계 및 공구디자인, 생활/환경용품디자인, 운송기기디자인, 가구디자인, 제조업 회사본부 디자인, 기타 제품 디자인	%
② 시각디자인	편집디자인, 식·의약품 패키지디자인, 비식·의약품 패키지디자인, 광고 디자인(인쇄매체), 기타 시각디자인	%
③ 디지털/멀티미디어디자인	영상디자인, 웹디자인, 게임디자인, 기타 디지털/멀티미디어디자인	%
④ 공간디자인	건축디자인, 인테리어장식디자인, 전시 및 무대디자인, 인테리어 자재디자인, 익스테리어디자인, 조경 및 레저공간디자인, 건설환경디자인, 토목환경디자인 등	%
⑤ 패션/텍스타일디자인	패션디자인, 기능성패션디자인, 텍스타일디자인, 잡화디자인 등	%
⑥ 서비스/경험디자인	서비스디자인, 인터렉션디자인, 기타 서비스/경험 디자인	%
⑦ 산업공예디자인	금속공예, 도자공예, 섬유공예, 목공예, 기타공예	%
⑧ 디자인인프라	디자인 모형, 디자인 연구개발, 기타 디자인서비스	%
<b>계</b>		<b>100%</b>

[문 3] 귀사의 디자인 활용단계를 가장 잘 설명하는 보기를 선택해 주세요.

- ① 디자인은 회사 전략에서 매우 중요한 요소이다.
- ② 디자인은 필수적이지만, 회사의 개발 단계에서 중점 요소는 아니다.
- ③ 디자인은 마지막 단계에서 최종 상품의 외관과 매력을 강화하는 데에 활용된다.
- ④ 회사는 디자인을 체계적으로 활용하지 않는다.

## D. 디자인 투자 실적

[문 4] 귀사의 2021년 사업실적에 대한 질문입니다.

구분		십 조	조	천 억	백 억	십 억	억	천 만	백 만
① 매출액	한 해 동안 사업 활동을 통한 수익총액								
② 인건비	급여, 복리후생비, 퇴직급여 등 인건비성 제비용으로 종사자에게 지급되는 수당								
③ 연구개발비	연구비, 개발비, 경상개발비의 합으로 구성됨								
④ 영업이익	매출액 - 영업비용(매출원가, 판매비 및 일반관리비 등)								

[문 5] 귀사의 2021년 디자인 투자금액과 디자인 개발 비용 및 건수에 대하여 작성해 주세요.

※ ‘② 디자인 용역비(외주)’와 ‘⑥ 외주 디자인 개발’ 비용은 같아야 합니다. 외주 디자인 개발은 ‘외주 대상별’ 합계와 ‘국내외별’ 합계가 같아야 합니다.

구분		십 조	조	천 억	백 억	십 억	억	천 만	백 만
디자인 투자금액 합계(①+...+⑦)									
① 내부 디자이너 인건비									
② 디자인 용역비(외주)									
③ 디자인 기계/장치 및 소프트웨어 비용 디자인 개발용 기계/장치, SW 구매/관리 비용									
④ 디자인 연구개발용 토지/건물 비용 디자인 연구개발용 토지, 건물 구입/수리비, 임차비 등									
⑤ 디자인/디자이너 교육비									
⑥ 디자인 지식재산권 취득·관리비 디자인 관련 지식재산권 (특허, 실용신안, 디자인, 상표 등) 취득비 및 관리비 등									
⑦ 디자인 관련 기타 경상비 디자인 연구에 소요되는 재료비, 유인물비, 비품구입비, 출장비 등 기타 경비									

디자인 개발 비용		디자인 개발 건 수	
합계 ㉠+㉡		합계 ㉠+㉡	건
㉠ 자체 디자인 개발 * 사내 인력이 개발한 디자인		㉠ 자체 디자인 개발	건
㉡ 외주 디자인 개발 (㉡ = ㉢+㉣+㉤+㉥ = ㉦+㉧) * 외부 기관 및 외부 인력이 개발한 디자인		㉡ 외주 디자인 개발 (㉡ = ㉢+㉣+㉤+㉥ = ㉦+㉧)	건
외주 대상별	㉢ 그룹 내 디자인 전문 계열사	㉢ 그룹 내 디자인 전문 계열사	건
	㉣ 외부 전문 디자인기업	㉣ 외부 전문 디자인기업	건
	㉤ 프리랜서	㉤ 프리랜서	건
	㉥ 그 외 디자인 용역비	㉥ 그 외 디자인 용역비	건
국내 외별	㉦ 국내 의뢰	㉦ 국내 의뢰	건
	㉧ 해외 의뢰	㉧ 해외 의뢰	건

[문 6] 귀사의 향후 디자인투자 금액 및 디자이너 고용 전망에 대한 질문입니다.

2021년과 같으면 100%, 2021년의 절반 수준이면 50%, 2배 증가면 200% 등으로 작성해 주세요.

구분	2022년 전망		2023년 전망	
① 디자인투자 금액 전망	2021년의 ( )% 수준		2021년의 ( )% 수준	
② 디자이너 고용 전망	디자이너가 있는 경우	( )명, 2021년의 ( )% 수준	디자이너가 있는 경우	( )명, 2021년의 ( )% 수준
	디자이너가 없는 경우	( )명 채용 전망	디자이너가 없는 경우	( )명 채용 전망

[문 7] 귀사의 제품(서비스) 판매에 영향을 미치는 요소들의 비중을 작성해 주세요.

요소	디자인	제품 브랜드	기업 이미지	마케팅 (홍보/광고)	고객 서비스	성능	유통	합계
요소별 비중	%	%	%	%	%	%	%	100%

※ 기업이미지 : 기업의 친환경성, 윤리성, 신뢰성

[문 8] 2021년 귀사 소유의 디자인 인증, 수상 실적 및 지식재산권의 출원/등록에 대해 작성해 주세요.

구분	국내	해외
디자인 관련 수상 실적	건	건
특허/실용신안/디자인/상표 출원 실적	건	건
특허/실용신안/디자인/상표 등록 실적	건	건

※ 디자인 관련 상 예시

: (국내) 우수디자인(GD), 대한민국 디자인전람회, 대한민국디자인대상 등

: (해외) 독일 iF Design Award, 독일 Red Dot Design Award, 미국 IDEA, 일본 Good Design Award 등

### E. 디자인 위상 및 기여도

[문 9] 다음의 신제품(서비스) 개발 프로세스에서 귀사의 디자이너 또는 용역 의뢰한 디자인전문업체가 개입하는 단계를 모두 선택해 주세요.

구분		(2페이지의 SC1 디자이너 고용 업체만) 디자이너 개입	디자인전문업체 개입
기획 및 전략	시장조사	①	①
	전략 도출	②	②
	컨셉 설정	③	③
디자인 개발	아이디어 발굴	④	④
	디자인 시안 제작	⑤	⑤
	샘플 제작 및 사용자 검증	⑥	⑥
사후 관리	디자인 권리화	⑦	⑦
	양산 관리	⑧	⑧
	홍보 및 마케팅	⑨	⑨

[문 10] 귀사의 디자인 투자 및 활용이 다음 각 항목에 대해 어느 정도 기여했다고 생각합니까?

구분	전혀 기여하지 않음	별로 기여하지 않음	보통	다소 기여 함	상당히 기여 함
매출 증대	①	②	③	④	⑤
고객 만족도 향상(기업 이미지 향상 등)	①	②	③	④	⑤
제품 · 브랜드 충성도 상승	①	②	③	④	⑤
제품 · 브랜드 인지도 상승	①	②	③	④	⑤
기술-디자인 간 융합 생성	①	②	③	④	⑤
신제품 등 새로운 비즈니스 창출 기여	①	②	③	④	⑤

[문 11] 귀사에서 디자인 활용 시 애로사항은 무엇입니까? 순서대로 두 가지만 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- ① 디자인 전문인력 및 전문회사 역량 미흡
- ② 디자이너와 의사소통 어려움
- ③ 디자인 전문인력 확보 어려움
- ④ 실력있는 전문회사 선정 방법 어려움
- ⑤ 예산 확보 어려움
- ⑥ 디자인 개발 비용 부담
- ⑦ 기타( )

[문 12] 산업통상자원부는 디자인 용역 당사자 간의 권리와 의무를 명확히 하기 위해 대가 기준을 마련하고 ‘디자인 표준계약서’를 적극 권장하고 있습니다. 귀사는 ‘디자인 표준계약서’를 사용합니까?

- ① 사용한다 ☞ **문13로**
- ② 사용하지 않는다 ☞ **문12-1로**

[문 12-1] 귀사가 ‘디자인 표준계약서’를 사용하지 않는 이유는 무엇입니까?

- ① 표준계약서가 있는지 몰라서
- ② 계약서 내용이 어려워서
- ③ 자체 계약서를 사용해서
- ④ 용역 가격이 맞지 않아서
- ⑤ 기타( )

**F. 디자인 인력**

※ 디자인 부서 직원 수 및 디자이너 수는 해당 업체만 기입

[문 13] 2021년 12월 31일 기준 귀사의 인력 현황에 대한 질문입니다.

구분	① 상용근로자			② 임시 및 일용근로자			합계(①+②)		
	남	여	계	남	여	계	남	여	계
총 직원 수	명	명	명	명	명	명	명	명	명
디자이너 수	명	명	명	명	명	명	명	명	명
사무관리직 수			명			명			명
연구개발직 수			명			명			명
기술(능)직/생산직 수			명			명			명

구분	① 상용근로자			② 임시 및 일용근로자			합계(①+②)		
	남	여	계	남	여	계	남	여	계
디자인 부서 직원 수 (지원인력 포함)	명	명	명	명	명	명	명	명	명

※ **상용근로자**: 기간 제한 없이 고용되어 인사관리 규정의 적용을 받으며 상여금과 각종 수혜를 받는 근로자 또는 사업체 외 1년 이상 고용을 계약한 자

※ **임시 및 일용근로자**: 고용 계약 기간이 1년 미만인 근로자로 사업체에서 급여를 지급하는 자

※ **디자이너**: 디자이너로 고용된 자 중 디자인 관련학과 전공 또는 디자인 직무 관련 자격증 소지자이거나, 디자인 관련학과 또는 자격증 소지자가 아니라도 디자인 업무 경력이 2년 이상인 자

※ 문14)~문20)은 SC1 디자이너 고용 업체만 기입  
디자이너 미고용 업체는  문22)부터 응답

[문 14] 2021년 12월 31일 기준 귀사의 디자이너 현황에 대한 질문입니다.

직급별	사원급	대리급	과/차장급	부장급	상무/이사급	부사장/사장급	계
	명	명	명	명	명	명	※ 문13의 디자이너 계와 동일하게 작성
연령별	30세 미만	30대	40대	50대	60세 이상		
	명	명	명	명	명		
학력별	고등학교 졸업 이하	전문대학교 졸업	대학교 졸업	대학원 석사 졸업	대학원 박사 졸업		
	명	명	명	명	명		

[문 15] 2021년 한 해 동안 귀사의 경력 및 신입 구인/채용 및 퇴직 인원 현황에 대한 질문입니다.

구분	구인 인원		채용 인원		퇴직 인원	
	경력	신입	경력	신입	경력	신입
사업체 전체	명	명	명	명	명	명
디자이너	명	명	명	명	명	명

※ 상용근로자 기준

※ **구인 인원**: 채용 공고를 냈던 인원

※ **채용 인원**: 최종으로 채용된 인원



[문 16] 디자이너 채용 시 주로 어떤 경로를 활용하고 있습니까? 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- ① 취업사이트
- ② 자사 홈페이지/소셜미디어 채용
- ③ 지인(학교, 직장 등) 추천 채용
- ④ 동종업계 인력 스카우트
- ⑤ 학교 취업지원센터
- ⑥ 공공기관 취업지원센터
- ⑦ 채용박람회 채용
- ⑧ 기타( )

[문 17] 디자이너 채용이 어려운 이유가 무엇인가요? 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- ① 적극적인 구인활동을 못하였기 때문
- ② 다른 사업체와의 격심한 인력유치 경쟁 때문
- ③ 사업체에서 요구하는 학력·자격을 갖춘 지원자가 없기 때문
- ④ 사업체에서 요구하는 경력을 갖춘 지원자가 없기 때문
- ⑤ 사업체에서 제시하는 임금 및 근로시간 등이 구직자의 기대와 맞지 않기 때문
- ⑥ 회사 소재지 및 근무환경 때문
- ⑦ 3D 직종 등 구직자가 기피하는 직종이기 때문
- ⑧ 기타 ( )

### G. 디자이너 교육

[문 18] 2021년에 귀사에서 실시한 디자이너 재교육 방법은 무엇인지 모두 선택해 주세요.

- ① 사내 자체교육(내부강사)
- ② 사내 특강(외부 강사)
- ③ 외부 위탁교육(유료)
- ④ 해외연수(학위과정 제외)
- ⑤ (국내외) 학위과정
- ⑥ 학회, 세미나 또는 전시회 참관
- ⑦ 정부/공공기관 지원 무료교육 활용(온라인)
- ⑧ 정부/공공기관 지원 무료교육 활용(오프라인)
- ⑨ 재교육 실시하지 않음

[문 19] 귀사 디자이너의 업무능력 향상을 위해 필요한 재교육은 무엇입니까? 모두 선택해 주세요.

디자인 역량	비즈니스 역량	융합 역량
① 디자인 관련 SW 활용 능력	⑧ 트렌드 활용 역량	⑮ 창의력
② 디자인 표현력	⑨ 기획력(사업기획 및 전략수립 등)	⑯ 팀워크(협동심)
③ 디자인 리서치 능력	⑩ 마케팅 역량	⑰ 리더십
④ CMF 관련	⑪ 프리젠테이션 역량	⑱ 타분야 융합(엔지니어링 등)
⑤ UI/UX 디자인	⑫ 커뮤니케이션 역량	⑲ 신기술 이해(AI, AR, VR 등)
⑥ 서비스디자인 방법론 및 실습	⑬ 외국어 역량	⑳ 통계 활용능력
⑦ 브랜드 개발	⑭ 보고서 작성 능력	㉑ 국내·외 시장정보 이해 및 활용능력

[문 20] 디자이너 재교육 시 가장 큰 애로사항 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- |                   |                       |
|-------------------|-----------------------|
| ① 교육예산 부족         | ② 예측할 수 없는 업무 상황      |
| ③ 시간 및 대체인력 부족    | ④ 경영진 및 관련 부서의 인식 부족  |
| ⑤ 양질의 재교육 프로그램 부족 | ⑥ 재교육 정보 부족           |
| ⑦ 재교육 전문기관 부족     | ⑧ 재교육 후 이직 등 투자 대비 효과 |
| ⑨ 기타 ( _____ )    |                       |

## H. 해외 비즈니스

[문 21] 귀사는 현재 해외 비즈니스를 진행 중이거나, 향후 계획이 있습니까?

- ① 현재 진행 중      ② 향후 계획 있음 ⇒ 문21-3로      ③ 계획 없음 ⇒ 문22로

[문 21-1] 귀사의 해외 비즈니스 방법은 무엇입니까? 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- |                       |                                 |
|-----------------------|---------------------------------|
| ① 해외에 법인 설립·운영        | ② 해외에 연락사무소(법인 미등록) 운영          |
| ③ 파트너십 등 해외 업체와 협업    | ④ 해외 현지 전문가(비즈니스 개발, 디자이너 등) 활용 |
| ⑤ 해외 대학과의 산-학 프로젝트 수행 | ⑥ 국내에서 추진(필요시 현지 출장 등)          |
| ⑦ 해외 온라인 유통채널 입점      | ⑧ 해외 오프라인 유통채널 입점               |
| ⑨ 해외 전시 참가를 통한 바이어 발굴 |                                 |

[문 21-2] 귀사가 비즈니스 하고 있는 지역은 어디입니까? 구체적인 국가(지역)을 작성해 주세요.

- |                  |                   |
|------------------|-------------------|
| ① 중국(지역: _____ ) | ② 아시아(국가: _____ ) |
| ③ 유럽(국가: _____ ) | ④ 미주(국가: _____ )  |
| ⑤ 기타(국가: _____ ) |                   |

[문 21-3] 귀사의 해외 진출 및 제품 수출을 위해 정부 지원이 필요한 부문은 무엇입니까?  
순서대로 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- |                    |                        |
|--------------------|------------------------|
| ① 해외진출/수출 관련 교육    | ② 귀사의 글로벌 역량 진단 및 개선   |
| ③ 해외 시장조사          | ④ 해외 전시회 참가            |
| ⑤ 해외 바이어 상담회       | ⑥ 해외 온라인 비즈니스 지원(온라인몰) |
| ⑦ 해외 오프라인 비즈니스 지원  | ⑧ 해외 현지 비즈니스 공간 지원     |
| ⑨ 해외 기관/기업 네트워크 구축 | ⑩ 수출지원금                |
| ⑪ 영문 계약서 및 브로슈어    | ⑪ 기타( _____ )          |

### I. 정부 정책 및 지원

[문 22] 귀사가 가장 필요로 하는 디자인 관련 정부지원은 무엇입니까? 순서대로 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| ① 디자인 교육 지원          | ② 자금지원 확대(융자, 출연금 등) |
| ③ 연구개발 및 기술 지원       | ④ 수출 및 국제협력 지원       |
| ⑤ 디자이너 연계(인턴십 지원 포함) | ⑥ 디자인전문업체 연계         |
| ⑦ 관련 제도 정비 및 규제 완화   | ⑧ 기타( _____ )        |

### J. 코로나19 관련 문항

[문 23] 귀사가 코로나19 사태로 인하여 겪은 경영상의 변화에 대해 우선순위 2개를 기입해주세요.  
2021년 기준으로 응답해주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- |                         |              |
|-------------------------|--------------|
| ① 변함 없음                 | ② 다른 업종으로 전환 |
| ③ 비대면 업무 방식(재택 포함)으로 변경 | ④ 인력 구조조정 실시 |
| ⑤ 사업규모 축소               | ⑤ 인건비 삭감     |
| ⑦ 신제품 출시 포기/연기          | ⑧ 원부자재 공급 애로 |
| ⑨ 출장, 홍보 등 비즈니스 애로      | ⑩ 휴폐업 고려     |

[문 24] 코로나19 사태로 인하여 귀사의 디자인 활용 분야 비중에 변화가 있었나요?  
2021년 기준으로 응답해주세요.

디자인 분야	범위	변화			주력분야 아님
		동일	증가	감소	
① 제품 디자인	전기 전자 제품 디자인, 다목적 기계 및 공구디자인, 생활/환경용품디자인, 운송기기디자인, 가구디자인 등	①	②	③	④
② 시각디자인	편집디자인, 식·의약품 패키지디자인, 비식·의약품 패키지디자인, 광고 디자인(인쇄매체), 기타 시각디자인	①	②	③	④
③ 디지털/멀티미디어디자인	영상디자인, 웹디자인, 게임디자인, 기타 디지털/멀티미디어디자인	①	②	③	④
④ 공간디자인	건축디자인, 인테리어장식디자인, 전시 및 무대디자인, 인테리어 자재디자인, 익스테리어디자인, 토목환경디자인 등	①	②	③	④
⑤ 패션/텍스타일디자인	패션디자인, 기능성패션디자인, 텍스타일디자인, 잡화디자인 등	①	②	③	④
⑥ 서비스/경험디자인	서비스디자인, 인터렉션디자인, 기타 서비스/경험 디자인	①	②	③	④
⑦ 산업공예디자인	금속공예, 도자공예, 섬유공예, 목공예, 기타공예	①	②	③	④
⑧ 디자인인프라	디자인 모형, 디자인 연구개발, 기타 디자인서비스	①	②	③	④

[문 25] 귀사가 코로나19 사태로 인해 받은 영향은 어느 정도입니까?

※코로나19 이전(2019년)과 같으면 100%, 절반 수준이면 50%, 2배 증가면 200% 등으로 작성해 주세요. 2021년 기준으로 응답해주세요.

매출액	인건비	연구개발비	영업이익	디자인 투자금액	디자인 인력 고용
%	%	%	%	%	%

※ 문25에서 코로나19로 디자인 투자금액이 감소한 사업체 작성

[문 25-1] 주로 어떤 부분의 디자인 투자금액이 감소했습니까? **1순위:** \_\_\_\_\_, **2순위:** \_\_\_\_\_

- |                     |                   |
|---------------------|-------------------|
| ① 내부 디자이너 인건비       | ② 디자인 용역비         |
| ③ 디자인 기계/장치 및 소프트웨어 | ④ 디자인 연구개발용 토지/건물 |
| ⑤ 디자인/디자이너 교육비      | ⑥ 디자인 지식재산권 취득관리비 |
| ⑦ 디자인 관련 기타 경상비     |                   |

♣ 조사에 협조해 주셔서 대단히 감사합니다. ♣



# 2022 디자인산업통계조사 (디자인전문업체)



안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

산업통상자원부와 한국디자인진흥원은 산업디자인진흥법 제10조의 2에 근거하여 산업디자인진흥종합계획을 효과적으로 수립·시행하기 위하여 『2022년 디자인산업통계조사』를 작성하고 있습니다.

본 조사는 통계법 제18조에 의한 승인통계로, 사업체의 디자인관련 현황을 조사하여 디자인 정책을 효과적으로 분석하고, 디자인 경쟁력을 제고하기 위한 기초자료로 활용될 매우 중요한 조사입니다.

번거로우시겠지만 잠시만 시간을 내시어 설문조사에 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

응답하신 내용은 통계법 제33조에 의해 비밀이 철저히 보장되고, 통계작성 목적으로만 사용되니, 솔직한 응답을 부탁드립니다.

2022년 6월

산업통상자원부 한국디자인진흥원

주관 기관	한국디자인진흥원 디자인정책연구실 연선경 (T 031-780-2043, E ysk@kidp.or.kr)	조사 기관	(주)케이스탯리서치 양대영 (T 02-6188-6017, E dyyang@kstat.co.kr)
----------	---	----------	--

## A. 사업체 기본 현황

★ 이후 모든 문항은 기업 기준이 아닌 **사업체 기준**으로 응답해 주세요.

ID	※ 면접원 기입			사업체 ID	※ 면접원 기입		
1. 사업체 정보	지역	※ 면접원 기입	업종	※ 면접원 기입	상용근로자수	※ 면접원 기입	
2. 조사결과	지역	※ 면접원 기입	업종	※ 면접원 기입	상용근로자수	※ 면접원 기입	
3. 사업체명							
4. 사업자등록번호			-				
5. 사업체 주소							
6. 상세업종	업종						
	업태						
	품목						
7. 설립년도							
8. 조직형태	① 개인사업체 ② 회사법인 ③ 회사이외법인			구분	① 단독사업체 ② 본사, 본점 등 ③ 공장, 지사(점), 영업소 등		
※ 회사이외법인: 민법 또는 특별법에 따라 설립된 사업체, 재단법인, 사단법인, 특수법인(법무·회계법인, 공사, 공단 등)							
9. 재무제표 작성여부	① 작성    ② 미작성			10. 상장 여부	① 상장            ② 비상장		
				11. 외감기업 여부	① 외감기업        ② 비외감기업		
12. 산업디자인 전문회사 신고 여부	① 신고 ※ 신고 분야를 모두 체크해 주십시오. (☑ ① 시각디자인 ② 포장디자인 ③ 제품 디자인 ④ 환경디자인 ⑤ 멀티미디어 ⑥ 서비스디자인 ⑦ 기타: _____ )					② 미신고	

## ▲ 응답자 정보

응답자 성명		응답자 연락처	(            )            -
응답자 부서(팀)		응답자 직책	
		전공여부	① 디자인 전공                      ② 디자인 외 전공

### B. 디자인활용 현황

[문 1] 귀사의 주력 디자인 분야 비중을 작성해 주십시오. 비중의 합은 100%입니다.

주력 분야	범위	비중
① 제품 디자인	전기 전자 제품 디자인, 다목적 기계 및 공구디자인, 생활/환경용품디자인, 운송기기디자인, 가구디자인 등	%
② 시각디자인	편집디자인, 식·의약품 패키지디자인, 비식·의약품 패키지디자인, 광고 디자인(인쇄매체), 기타 시각디자인	%
③ 디지털/멀티미디어디자인	영상디자인, 웹디자인, 게임디자인, 기타 디지털/멀티미디어디자인	%
④ 공간디자인	건축디자인, 인테리어장식디자인, 전시 및 무대디자인, 인테리어 자재디자인, 익스테리어디자인, 토목환경디자인 등	%
⑤ 패션/텍스타일디자인	패션디자인, 기능성패션디자인, 텍스타일디자인, 잡화디자인 등	%
⑥ 서비스/경험디자인	서비스디자인, 인터렉션디자인, 기타 서비스/경험 디자인	%
⑦ 산업공예디자인	금속공예, 도자공예, 섬유공예, 목공예, 기타공예	%
⑧ 디자인인프라	디자인 모형, 디자인 연구개발, 기타 디자인서비스	%
<b>계</b>		<b>100%</b>

### C. 인력 현황

[문 2] 2021년 12월 31일 기준 귀사의 인력현황에 대한 질문입니다.

구분	① 상용근로자			② 임시 및 일용근로자			합계(①+②)		
	남	여	계	남	여	계	남	여	계
총 직원 (①+②+③+④)	명	명	명	명	명	명	명	명	명
① 디자이너	명	명	명	명	명	명	명	명	명
② 사무관리직			명			명			명
③ 연구개발직 (디자이너 제외)			명			명			명
④ 기술(능)직/생산직			명			명			명

구분	① 상용근로자			② 임시 및 일용근로자			합계(①+②)		
	남	여	계	남	여	계	남	여	계
디자인 부서 (지원인력 포함)	명	명	명	명	명	명	명	명	명

※ 상용근로자: 기간 제한 없이 고용되어 인사관리 규정의 적용을 받으며 상여금과 각종 수혜를 받는 근로자 또는 사업체 외 1년 이상 고용을 계약한 자

※ 임시 및 일용근로자: 고용 계약 기간이 1년 미만인 근로자로 사업체에서 급여를 지급하는 자

※ 디자이너: 디자이너로 고용된 자 중 디자인 관련학과 전공 또는 디자인 직무 관련 자격증 소지자이거나, 디자인 관련학과 또는 자격증 소지자가 아니라도 디자인 업무 경력이 2년 이상인 자

[문 3] 2021년 12월 31일 기준 귀사의 직급·연령·학력별 디자이너 현황에 대한 질문입니다.

직급별	사원급	대리급	과/차장급	부장급	상무/이사급	부사장/사장급	계
	명	명	명	명	명	명	※ 문2의 디자이너 계와 동일하게 작성
연령별	30세 미만	30대	40대	50대	60세 이상		
	명	명	명	명	명		
학력별	고등학교 졸업 이하	전문대학교 졸업	대학교 졸업	대학원 석사 졸업	대학원 박사 졸업		
	명	명	명	명	명		

## D. 디자인 투자 실적

[문 4] 2021년 한 해 동안 귀사의 경력 및 신입 구인/채용 및 퇴직 인원 현황에 대한 질문입니다.

구분	구인 인원		채용 인원		퇴직 인원	
	경력	신입	경력	신입	경력	신입
사업체 전체	명	명	명	명	명	명
디자이너	명	명	명	명	명	명

※ 상용근로자 기준

※ 구인 인원: 채용 공고를 냈던 인원

※ 채용 인원: 최종으로 채용된 인원

[문 5] 2021년 한 해 동안 귀사가 외부 디자이너를 활용한 경험이 있습니까? 있다면 몇 명입니까?

- ① 예 (                   명)                   ② 아니오

[문 6] 디자이너 채용 시 주로 어떤 경로를 활용하고 있습니까? 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- |                      |                           |
|----------------------|---------------------------|
| ① 취업사이트              | ② 자사 홈페이지/소셜미디어 채용        |
| ③ 지인(학교, 직장 등) 추천 채용 | ④ 동종업계 인력 스카우트            |
| ⑤ 학교 취업지원센터          | ⑥ 공공기관 취업지원센터             |
| ⑦ 채용박람회 채용           | ⑧ 기타(                   ) |

[문 7] 디자이너 채용이 어려운 이유가 무엇인가요? 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- ① 적극적인 구인활동을 못하였기 때문  
 ② 다른 사업체와의 격심한 인력유치 경쟁 때문  
 ③ 사업체에서 요구하는 학력·자격을 갖춘 지원자가 없기 때문  
 ④ 사업체에서 요구하는 경력을 갖춘 지원자가 없기 때문  
 ⑤ 사업체에서 제시하는 임금 및 근로시간 등이 구직자의 기대와 맞지 않기 때문  
 ⑥ 회사 소재지 및 근무환경 때문  
 ⑦ 3D 직종 등 구직자가 기피하는 직종이기 때문  
 ⑧ 기타 (                   )



[문 8] 디자이너 채용 시 고려요소는 무엇입니까? 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- ① 학위
- ② 자격증
- ③ 경력
- ④ 포트폴리오
- ⑤ 지원자의 성격/태도
- ⑥ 기타( )

**D. 디자인 사업 실적**

[문 9] 귀사의 2021년 사업실적에 대한 질문입니다. 매출액은 구성별로 작성해 주시기 바랍니다.

구분		천 억	백 억	십 억	억	천 만	백 만
① 매출액	한 해 동안 사업 활동을 통한 수익총액						
② 인건비	급여, 복리후생비, 퇴직급여 총당금전입액 등 인건비성 제비용 (기타종사자 지급 수당 및 수수료 포함)						
③ 연구개발비	연구개발비(디자인 등), 경상개발비의 합으로 구성됨						
④ 영업이익	매출액 - 영업비용(매출원가, 판매비 및 일반관리비 등)						

	매출 구성		
	각 구성별 합계	매출액	용역 건 수
▶	①매출액=㉠+㉡+㉢+㉣+㉤+㉥+㉦+㉧	백만원	건
국내	㉠ 디자인 컨설팅	백만원	건
	㉡ 디자인 개발 용역	백만원	건
	㉢ 자체 상품개발 및 판매	백만원	건
	㉣ 지식재산권 로열티	백만원	건
	㉤ 기타(구독서비스 등 )	백만원	건
해외	㉥ 디자인 컨설팅	백만원	건
	㉦ 디자인 개발 용역	백만원	건
	㉧ 자체 상품개발 및 판매	백만원	건
	㉨ 지식재산권 로열티	백만원	건
	㉩ 기타(구독서비스 등 )	백만원	건

[문 10] 귀사는 디자인 사업 이외 영위하고 있는 다른 사업영역이 있습니까?

- ① 겸업하는 사업 있다(사업 내용: \_\_\_\_\_ )
- ② 겸업하는 사업 없다

[문 11] 귀사의 국내·외 고객 비중(2021년 매출액 기준)을 작성해 주세요.

구분	기업규모				공공기관 (공기업 등)	정부/지자체	합계
	대기업	중견기업	중기업	소기업			
국내	%	%	%	%	%	%	100%
해외	%	%	%	%	%	%	100%

[문 12] 귀사의 2021년 사업비 지출현황에 대한 질문입니다.

구분		천	백	십	억	천	백
		억	만	만	만	만	만
1) 고용 디자이너 인건비							
2-1) 디자인전문업체 용역비(재하청)							
2-2) 그 외 용역비	프리랜서 등 고용되지 않은 인력에게 지급된 인건비 / Mock-up 제작비 등						
3) 장비 및 소프트웨어	연구개발용 고가 기기, 장치, 컴퓨터시스템 및 응용소프트웨어 구매/관리 비용						
4) 연구개발용 토지/건물 (임차 등 구입비)	연구개발용 토지, 건물비 및 건물의 대규모 수리 등을 위한 지출액						
5) 교육비	교육 관련 세미나, 워크숍 지출액 등						
6) 지식재산권 취득·관리비	디자인 관련 지식재산권(특허, 실용신안, 디자인, 상표 등) 취득비 및 관리비 등						
7) 기타 경상비	연구에 소요되는 재료비, 유인물비, 비품구입비, 출장비 등 기타 경비						
사업비 합계(①+...+⑦)							

[문 13] 귀사의 향후 매출액 및 사업비, 연구/역량개발 투자비 및 디자이너 고용 전망에 대한 질문입니다. 2021년과 같으면 100%, 2021년의 절반 수준이면 50%, 2배 증가면 200% 등으로 작성해 주세요.

구분	2022년 전망	2023년 전망
① 매출액 전망	2021년의 ( )% 수준	2021년의 ( )% 수준
② 사업비 전망	2021년의 ( )% 수준	2021년의 ( )% 수준
③ 연구/역량개발 투자 전망	2021년의 ( )% 수준	2021년의 ( )% 수준
④ 디자이너 고용 전망	2021년의 ( )% 수준, ( )%	2021년의 ( )% 수준, ( )%

[문 14] 귀사가 매출 증대 방안으로 향후 계획하고 있는 것은 무엇입니까?

- ① 국내 용역 수주 확대
- ② 해외 시장 진출 확대
- ③ 종합 컨설팅으로 영역 확대
- ④ 자체 상품 개발 및 판매
- ⑤ 특화된 디자인 전문영역으로 차별화
- ⑥ 기타( )

[문 15] 2021년 귀사 소유의 디자인 인증, 수상 실적 및 지식재산권의 출원/등록에 대해 작성해 주세요.

구분	① 귀사 소유		② 고객사 소유	
	국내	해외	국내	해외
디자인 관련 수상 실적	건	건	건	건
특허/실용신안/디자인/상표 출원 실적	건	건	건	건
특허/실용신안/디자인/상표 등록 실적	건	건	건	건

※ 디자인 소유권(명의)에 따라 작성

※ 디자인 관련 상 예시

: (국내) 우수디자인(GD), 대한민국 디자인전람회, 대한민국디자인대상 등

: (해외) 독일 iF Design Award, 독일 Red Dot Design Award, 미국 IDEA, 일본 Good Design Award 등

**E. 해외 비즈니스 현황**

[문 16] 귀사는 현재 해외 비즈니스를 진행 중이거나, 향후 계획이 있습니까?

- ① 현재 진행 중 ⇒ 문16-1로
- ② 향후 계획 있음 ⇒ 문16-4로
- ③ 계획 없음 ⇒ 문17로

[문 16-2] (문16에서 '① 현재 진행 중' 작성)

귀사의 해외 비즈니스 주력분야는 무엇입니까?

- ① 디자인 컨설팅
- ② 디자인 개발 용역
- ③ 자체 상품 개발 및 판매
- ④ 지식재산권 로열티
- ⑤ 기타( 구독서비스 등 )

[문 16-2] (문16에서 '① 현재 진행 중' 작성)

귀사의 해외 비즈니스 방법은 무엇입니까? 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- ① 해외에 법인 설립·운영
- ② 해외에 연락사무소(법인 미등록) 운영
- ③ 파트너십 등 해외 업체와 협업
- ④ 해외 현지 전문가(비즈니스 개발, 디자이너 등) 활용
- ⑤ 해외 대학과의 산·학 프로젝트 수행
- ⑥ 국내에서 추진(필요시 현지 출장 등)
- ⑦ 해외 온라인 유통채널 입점
- ⑧ 해외 오프라인 유통채널 입점
- ⑨ 해외 전시 참가를 통한 바이어 발굴

**[문 16-3] (문16에서 ‘① 현재 진행 중’ 작성)**

귀사가 비즈니스 하고 있는 지역은 어디입니까? 구체적인 국가(지역)을 작성해 주세요.

- ① 중국(지역: \_\_\_\_\_ )                      ② 아시아(국가: \_\_\_\_\_ )  
 ③ 유럽(국가: \_\_\_\_\_ )                      ④ 미주(국가: \_\_\_\_\_ )  
 ⑤ 기타(국가: \_\_\_\_\_ )

**[문 16-4] (문16에서 ‘① 현재 진행 중,’ ‘② 향후 계획 있음’ 작성)**

귀사가 비즈니스를 희망하는 지역은 어디입니까?

순서대로 두 가지를 선택해 주시고, 구체적인 국가(지역)을 작성해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- ① 중국(지역: \_\_\_\_\_ )                      ② 아시아(국가: \_\_\_\_\_ )  
 ③ 유럽(국가: \_\_\_\_\_ )                      ④ 미주(국가: \_\_\_\_\_ )  
 ⑤ 기타(국가: \_\_\_\_\_ )

**[문 16-5] (문16에서 ‘① 현재 진행 중,’ ‘② 향후 계획 있음’ 작성)**

귀사가 2021년에 참가한 해외 전시명 및 국가(지역)을 작성해 주세요.

미참가인 경우, 참가 희망 없음 또는 참가 희망 전시명 및 국가(지역)을 작성해 주세요.

▪ **2021년 참가한 전시명 및 국가(지역)**

- ① 중국(지역: \_\_\_\_\_, 전시명: \_\_\_\_\_ )  
 ② 아시아(국가: \_\_\_\_\_, 전시명: \_\_\_\_\_ )  
 ③ 유럽(국가: \_\_\_\_\_, 전시명: \_\_\_\_\_ )  
 ④ 미주(국가: \_\_\_\_\_, 전시명: \_\_\_\_\_ )  
 ⑤ 기타(국가: \_\_\_\_\_, 전시명: \_\_\_\_\_ )

▫ **2021년 해외 전시 미참가인 경우**

- ⑥ 참가 희망 국가(지역: \_\_\_\_\_, 참가 희망전시명: \_\_\_\_\_ )  
 ⑦ 참가 희망 없음

**[문 16-6] (문16에서 ‘① 현재 진행 중,’ ‘② 향후 계획 있음’ 작성)**

귀사의 해외 진출 및 제품 수출을 위해 정부 지원이 필요한 부문은 무엇입니까?  
순서대로 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- |                    |                        |
|--------------------|------------------------|
| ① 해외진출/수출 관련 교육    | ② 귀사의 글로벌 역량 진단 및 개선   |
| ③ 해외 시장조사          | ④ 해외 전시회 참가            |
| ⑤ 해외 바이어 상담회       | ⑥ 해외 온라인 비즈니스 지원(온라인몰) |
| ⑦ 해외 오프라인 비즈니스 지원  | ⑧ 해외 현지 비즈니스 공간 지원     |
| ⑨ 해외 기관/기업 네트워크 구축 | ⑩ 수출지원금                |
| ⑪ 영문 계약서 및 브로슈어    | ⑪ 기타( )                |

**F. 디자이너 교육**

**[문 17]** 2021년에 귀사에서 실시한 디자이너 재교육 방법은 무엇인지 모두 선택해 주세요.

- |                           |                            |
|---------------------------|----------------------------|
| ① 사내 자체교육(내부강사)           | ② 사내 특강(외부 강사)             |
| ③ 외부 위탁교육(유료)             | ④ 해외연수(학위과정 제외)            |
| ⑤ (국내외) 학위과정              | ⑥ 학회, 세미나 또는 전시회 참관        |
| ⑦ 정부/공공기관 지원 무료교육 활용(온라인) | ⑧ 정부/공공기관 지원 무료교육 활용(오프라인) |
| ⑨ 재교육 실시하지 않음             |                            |

**[문 18]** 귀사 디자이너의 업무능력 향상을 위해 필요한 재교육은 무엇입니까? 모두 선택해 주세요.

디자인 역량	비즈니스 역량	융합 역량
① 디자인 관련 SW 활용 능력	⑧ 트렌드 활용 역량	⑮ 창의력
② 디자인 표현력	⑨ 기획력(사업기획 및 전략수립 등)	⑯ 팀워크(협동심)
③ 디자인 리서치 능력	⑩ 마케팅 역량	⑰ 리더십
④ CMF 관련	⑪ 프리젠테이션 역량	⑱ 타분야 융합(엔지니어링 등)
⑤ UI/UX 디자인	⑫ 커뮤니케이션 역량	⑲ 신기술 이해(AI, AR, VR 등)
⑥ 서비스디자인 방법론 및 실습	⑬ 외국어 역량	⑳ 통계 활용능력
⑦ 브랜드 개발	⑭ 보고서 작성 능력	㉑ 국내·외 시장정보 이해 및 활용능력

[문 19] 디자이너 재교육 시 가장 큰 애로사항 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- |                   |                       |
|-------------------|-----------------------|
| ① 교육예산 부족         | ② 예측할 수 없는 업무 상황      |
| ③ 시간 및 대체인력 부족    | ④ 경영진 및 관련 부서의 인식 부족  |
| ⑤ 양질의 재교육 프로그램 부족 | ⑥ 재교육 정보 부족           |
| ⑦ 재교육 전문기관 부족     | ⑧ 재교육 후 이직 등 투자 대비 효과 |
| ⑨ 기타 ( _____ )    |                       |

### G. 정부 정책 및 지원

[문 20] 귀사가 가장 필요로 하는 디자인 관련 정부지원은 무엇입니까?

순서대로 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- |                |                      |
|----------------|----------------------|
| ① 인력양성 지원      | ② 자금지원 확대(융자, 출연금 등) |
| ③ 연구개발 및 기술 지원 | ④ 수출 및 국제협력 지원       |
| ⑤ 입찰 정보 지원     | ⑥ 관련 제도 정비 및 규제 완화   |
| ⑦ 기타( _____ )  |                      |

[문 21] 귀사가 원하는 인재를 뽑기 위해 정부는 어떤 부분의 지원을 강화해야 한다고 생각합니까?

순서대로 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- |                                 |                    |
|---------------------------------|--------------------|
| ① 대학-기업 간 연계활동(ex. 계약학과)에 대한 지원 | ② 관련 분야 인력 양성 증대   |
| ③ 재교육을 위한 교육훈련 지원               | ④ 인턴십 지원           |
| ⑤ 인력정보 제공 등 기업의 채용 활동지원         | ⑥ 관련 전문자격증 개발 및 운영 |
| ⑦ 자격제한이 없는 다양한 경진대회 지원          | ⑧ 직접적인 인건비 지원      |
| ⑨ 산학연계 지원                       | ⑩ 기타( _____ )      |

## H. 코로나19 관련 문항

[문 22] 귀사가 코로나19 사태로 인하여 겪은 경영상의 변화에 대해 우선순위 2개를 기입해주세요.  
2021년 기준으로 응답해주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- |                         |                    |
|-------------------------|--------------------|
| ① 변함 없음                 | ② 다른 업종으로 전환       |
| ③ 비대면 업무 방식(재택 포함)으로 변경 | ④ 인력 구조조정 실시       |
| ⑤ 사업규모 축소               | ⑥ 인건비 삭감           |
| ⑦ 신제품 출시 포기/연기          | ⑧ 출장, 홍보 등 비즈니스 애로 |
| ⑨ 휴폐업 고려                |                    |

[문 23] 코로나19 사태로 인하여 귀사의 디자인 활용 분야 비중에 변화가 있었나요?  
2021년 기준으로 응답해주세요.

디자인 분야	범위	변화			주력분야 아님
		동일	증가	감소	
① 제품 디자인	전기 전자 제품 디자인, 다목적 기계 및 공구디자인, 생활/환경용품디자인, 운송기기디자인, 가구디자인 등	①	②	③	④
② 시각디자인	편집디자인, 식·의약품 패키지디자인, 비식·의약품 패키지디자인, 광고 디자인(인쇄매체), 기타 시각디자인	①	②	③	④
③ 디지털/멀티미디어디자인	영상디자인, 웹디자인, 게임디자인, 기타 디지털/멀티미디어디자인	①	②	③	④
④ 공간디자인	건축디자인, 인테리어장식디자인, 전시 및 무대디자인, 인테리어 자재디자인, 익스테리어디자인, 토목환경디자인 등	①	②	③	④
⑤ 패션/텍스타일디자인	패션디자인, 기능성패션디자인, 텍스타일디자인, 잡화디자인 등	①	②	③	④
⑥ 서비스/경험디자인	서비스디자인, 인터렉션디자인, 기타 서비스/경험 디자인	①	②	③	④
⑦ 산업공예디자인	금속공예, 도자공예, 섬유공예, 목공예, 기타공예	①	②	③	④
⑧ 디자인인프라	디자인 모형, 디자인 연구개발, 기타 디자인서비스	①	②	③	④

[문 24] 귀사가 코로나19 사태로 인해 받은 영향은 어느 정도입니까?

※코로나19 이전(2019년)과 같으면 100%, 절반 수준이면 50%, 2배 증가면 200% 등으로 작성해 주세요. 2021년 기준으로 응답해주세요.




매출액	인건비	연구개발비	영업이익	디자인 투자금액	디자인 인력 고용
%	%	%	%	%	%

[문 25] 코로나19 사태로 인하여 귀사의 국내·외 고객 비중에 변화가 있었나요?

※코로나19 이전(2019년)과 같으면 100%, 절반 수준이면 50%, 2배 증가면 200% 등으로 작성해 주세요. 2021년 기준으로 응답해주세요.

구분	기업규모				공공기관 (공기업 등)	정부/지자체
	대기업	중견기업	중기업	소기업		
국내	%	%	%	%	%	%
해외	%	%	%	%	%	%

♣ 조사에 협조해 주셔서 대단히 감사합니다. ♣

 승인번호 제 115026호	<h2>2022 디자인산업통계조사</h2> <h3>(중앙부처 및 지자체)</h3>	 산업통상자원부 Ministry of Trade, Industry and Energy  한국디자인진흥원 KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION
--	---	--

면접원이 가입하는 날입니다	ID									List No					
----------------------	----	--	--	--	--	--	--	--	--	---------	--	--	--	--	--

안녕하십니까?

산업통상자원부와 한국디자인진흥원은 산업디자인진흥법 제10조의 2에 근거하여 산업디자인진흥종합계획을 효과적으로 수립·시행하기 위하여 「2022년 디자인산업통계조사」를 실시하고 있습니다.

본 조사는 통계법 제18조에 의한 승인통계로, 지자체 및 중앙부처의 디자인 수급 현황을 파악하고 효용성을 측정하여 정부 지원 계획 및 정책의 기초자료로 활용할 예정 입니다.

응답해 주신 모든 내용은 통계 처리되어 연구 목적으로만 사용될 것이며, 조사의 설문내용 및 개인 신상은 통계법 제33조에 의해 비밀이 보장됩니다. 바쁘신 중에도 조사에 응해 주셔서 감사합니다.

2022년 6월  
산업통상자원부 한국디자인진흥원

주관 기관	한국디자인진흥원 디자인정책연구실 연선경( T 031-780-2043, E ysk@kidp.or.kr)	조사 기관	(주)케이스탯리서치 양대영( T 02-6188-6017, E dyyang@kstat.co.kr)
----------	---	----------	--

#### ▲ 기관 개요

면접원 작성	지자체	① 광역시/도    ② 시    ③ 군    ④ 구	정부부처	①부 ②처 ③청
	기관명			
	응답자 성명	응답자 연락처	(       )	-
	응답자 부서 (팀)	응답자 직책		
		전공여부	① 디자인 전공    ② 디자인 외 전공	



[문 1] 현재 귀 기관에는 별도의 디자인실(팀,계)이나 국, 전담과 등 디자인 전담부서 또는 디자이너가 있습니까?

- ① 디자인 전담부서가 있다. 문1-1) ~ 문1-3) 응답
- ② 디자인 전담부서는 없고, 디자이너만 있다. 문1-3) ~ 문1-5) 응답
- ③ 디자인 전담부서 및 디자이너가 없다. 문1-4) ~ 문1-5) 응답

※ 디자이너: 디자이너로 고용된 자 중 디자인 관련학과 전공 또는 디자인 직무 관련 자격증소지자이거나, 디자인 관련학과 또는 자격증 소지자가 아니라도 디자인 업무 경력이 2년 이상인 자

[문 1-1] (디자인 전담부서 보유 기관 작성)

디자인 전담부서의 소속과 이름을 작성해 주세요.

여러 부서로 구분되어 있는 경우 모두 작성해 주시기 바랍니다.

No	국/실/본부	관	과	팀
1				
2				
3				
4				
5				

[문 1-2] (디자인 전담부서 보유 기관 작성)

귀 기관의 2021년 예산집행금액을 작성해 주십시오.

No	디자인 전담부서 명	디자인 지원예산				디자인 용역비				디자인 전담부서 총 인건비				프리랜서 등 고용되지 않은 인력에 지급된 인건비, 목업 제작비, 인쇄비 등						
		천 억	백 억	십 억	억	천 만	백 만	천 억	백 억	십 억	억	천 만	백 만	천 억	백 억	십 억	억	천 만	백 만	
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
합계																				

**[문 1-3] (디자인 전담부서 보유 기관, 디자이너 보유 기관 작성)**

디자인 전담부서의 해당 직원은 모두 몇 명이며, 그 중 디자이너는 몇 명입니까?

디자인 전담부서는 없고 디자이너만 있는 경우 디자이너 수만 작성해 주세요.

No	디자인 전담부서 명	디자인 전담부서 총 직원 수			디자이너 수		
		남	여	계	남	여	계
1		명	명	명	명	명	명
2		명	명	명	명	명	명
3		명	명	명	명	명	명
4		명	명	명	명	명	명
5		명	명	명	명	명	명
합계		명	명	명	명	명	명

**[문 1-4] (디자인 전담부서 보유 기관, 디자이너 보유 기관 작성)**

귀 기관에서 디자인 사업을 주로 담당하는 곳을 기술해 주세요.

국/실/본부	관	과	팀

**[문 1-5] (디자인 전담부서 보유 기관, 디자이너 보유 기관 작성)**

귀 기관의 2021년 예산집행금액을 작성해 주십시오.

디자인 지원예산				디자인 용역비				디자인 전담부서 총 인건비				프리랜서 등 고용되지 않은 인력에 지급된 인건비, 목업 제작비, 인쇄비 등						
천억	백억	십억	억	천만	백만	천억	백억	십억	억	천만	백만	천억	백억	십억	억	천만	백만	

**■ 여기부터는 공통 작성입니다.**

**[문 2]** 디자인 관련 예산 집행 시, 귀 기관에서 직접 용역을 발주하는 비율과 부처의 산하기관을 통하는 비율, 기타 비율을 작성해 주세요.

기관 직접 용역 발주	산하기관 등을 통해	기 타( )	합계
%	%	%	100%

[문 3] 귀 기관에서 디자인이 포함된 사업을 발주할 경우 설계·시공 등과 별도로 디자인사업 부문만 분리하여 발주하는 비율과 디자인 사업을 포함하여 발주하는 비율을 작성해 주십시오.

분리 발주	포함 발주	합계
%	%	100%

[문 4] 귀 기관의 2021년 디자인 투자 효과는 무엇입니까?

- ① 예산 증액
- ② 디자이너 고용 창출
- ③ 조직문화 개선 및 혁신
- ④ 기관 이미지 제고
- ⑤ 고객 만족도 상승
- ⑥ 기타( )

[문 5] 귀 기관의 2021년 디자인 활용분야는 무엇입니까? 순서대로 세 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_, 3순위: \_\_\_\_\_

활용단계	활용대상	
정책수립	①	수요자(국민) 참여 확대를 위한 참여방법과 협력기회 제공을 위한 정책수립 (국민 수요를 관찰, 분석하여 공공정책 및 서비스 개발)
	정규건립영역	공간·시설물
정책평가		⑳ 개발결과 검수 및 평가체계 개발
정책홍보		㉑ 디자인을 활용해 정책 결과물의 홍보 및 확산
정책환류		㉒ 정책의 집행, 평가 등 전반에 디자인을 활용(정책 입안자가 디자인을 이해하고 활용)
기타		㉓ ( )

[문 6] 귀 기관은 현재 디자인을 정책의 어느 단계에서 활용하고 있습니까?  
해당되는 것을 모두 선택해 주세요.

- |        |        |        |
|--------|--------|--------|
| ① 정책수립 | ② 정책집행 | ③ 정책평가 |
| ④ 정책홍보 | ⑤ 정책환류 | ⑥ 미활용  |

[문 7] 귀 기관에서 디자인 관련 외주 업체/전문가 선정 시 고려 요소를 무엇입니까?  
순서대로 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- |                  |                    |
|------------------|--------------------|
| ① 산업디자인전문회사 등록여부 | ② 업력               |
| ③ 용역 비용          | ④ 기업의 크기           |
| ⑤ 기업 포트폴리오       | ⑥ 전문가 추천           |
| ⑦ 참여인력의 전문성      | ⑧ 용역사 평판 및 브랜드 인지도 |
| ⑨ 제안의 우수성        | ⑩ 수상경력             |
| ⑪ 기타( )          |                    |

[문 8] 산업통상자원부는 산업디자인 개발의 대가 기준을 정함을 목적으로 하여 국가기관 등이  
산업디자인의 개발에 관한 계약을 체결할 경우 <산업디자인 개발의 대가기준>에 따라 대가를  
산출해야 한다고 고시하고 있습니다.

귀 기관의 <산업디자인 개발의 대가 기준> 활용 정도를 선택해 주세요.

- ① 활용하지 않고 있다. ⇒ 문8-1로
- ② 요청이 있을 때만 활용하고 있다. ⇒ 문8-1로
- ③ 노임단가 부분만 활용하고 있다. ⇒ 조사종료
- ④ 적극 활용하고 있다. ⇒ 조사종료

[문 8-1] 귀 기관에서 <산업디자인 개발의 대가기준>을 활용하지 않는 이유는 무엇입니까?

- ① 대가기준이 있는지 몰라서
- ② 대가기준 내용 또는 시스템 사용이 어려워서
- ③ 대가기준 적용이 필수가 아니기에 기존 방식이 편해서
- ④ 산출된 금액이 낮아서 활용이 어렵기 때문에
- ⑤ 기타( )

♣ 조사에 협조해 주셔서 대단히 감사합니다. ♣

**기획진**

최광국 한국디자인진흥원 전략경영본부 본부장

이경순 전략경영본부 정책연구실 실장

조아라 정책연구실 정책연구팀 팀장

연선경 정책연구팀 연구원

이해든 위촉연구원 (해외통계)

**발행인**

윤상흠 (한국디자인진흥원장)

**발행처**

한국디자인진흥원

**발행일**

2023년 1월 31일

**ISBN**

979-11-92250-60-1

**한국디자인진흥원**

경기도 성남시 분당구 양현로 322 한국디자인진흥원

031-780-2043

한국디자인진흥원 [www.kidp.or.kr](http://www.kidp.or.kr)

디자인DB [www.designdb.com](http://www.designdb.com)

# 2022 디자인산업통계

DESIGN INDUSTRY STATISTICS OF KOREA



산업통상자원부  
Ministry of Trade, Industry and Energy



한국디자인진흥원  
KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION