

2023 디자인산업통계

DESIGN

2022년 기준
요약보고서

INDUSTRY
STATISTICS
OF KOREA



승인번호
계 115026 호



이용자를 위하여

- 본 보고서는 「2023 디자인산업통계」의 결과를 수록한 것임.
- 통계 기준 시점은 2022년(2022년 1월 1일부터 2022년 12월 31일)임.
- 주요 조사 대상은 디자인활용업체, 디자인전문업체, 중앙부처 및 지자체임.
 - 디자인활용업체 : 디자인산업분류에 해당하는 업체 중 디자인을 활용하는 사업체 (디자인전문업체 및 공공부문, 교육 부분 제외)
 - 디자인전문업체 : 표준산업분류 중 전문디자인업에 해당하는 사업체
- 전년 대비 개선사항은 주요 지표측정산식과 사업체 조사표가 개선됨.
 - 디자인산업규모, 인력규모, 프리랜서 규모 측정산식이 변경되었으며, 세부 내용은 이용자를 위하여 2~3쪽 ‘주요 지표측정산식 개선’에서 확인 가능함.
 - 디자인활용업체, 디자인전문업체, 공공부문 조사표가 변경되었으며, 세부 내용은 이용자를 위하여 4~6쪽 ‘조사표 개선’에서 확인 가능함.
- 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 「2023 디자인산업통계 총괄보고서 ○쪽에서 전재 또는 역재」라고 기재하여야 함.

전년 대비 개선사항

I. 주요 지표측정산식 개선

디자인 산업규모

- 개선배경
디자인산업규모 측정항목(디자인전문업체 매출액, 디자인활용업체 용역비, 공공부문 디자인용역비, 프리랜서 연봉) 간의 중복 문제, 공공부문과 고등교육 항목 포함의 적정성 문제 대두
- 개선방향
공공부문 디자인예산(디자인용역비 등)과 프리랜서 급여는 디자인전문업체 매출액에 일부 포함되어 삭제, 고등교육 연간급여는 산업규모 항목으로 적합하지 않아 삭제
- 개선내용
- (개선 후) (디자인활용업체) 디자인투자금액 + (디자인전문업체) 매출액
- (개선 전) (디자인활용업체) 디자인투자금액 + (디자인전문업체) 매출액 + (공공부문) 디자인부서 예산 + (프리랜서) 연간급여 + (고등교육) 디자인 관련 교원 연간급여 및 디자인 연구비

구분	디자인활용업체 투자액	디자인전문업체 매출액	공공부문 디자인예산	프리랜서 연봉	고등교육 연간급여	합계
개선 후	12.9조 원	6.3조 원	-	-	-	19.3조 원
개선 전	12.9조 원	6.3조 원	0.3조 원	1.0조 원	0.3조 원	20.9조 원

* 2023년 디자인산업통계 기준

디자인 인력규모

- 개선배경
디자인인력규모 측정항목(디자인전문업체 디자이너 수, 프리랜서 디자이너 수)간의 중복문제, 공공부문과 고등교육 항목 포함의 적정성 문제 대두
- 개선방향
프리랜서 디자이너 수는 디자인전문업체 디자이너 수에 일부 포함되어 삭제, 공공부문 디자인부서 직원 수 및 고등교육 디자인과 교원 수는 인력규모 항목으로 적합하지 않아 삭제
- 개선내용
- (개선 후) (디자인활용업체) 디자이너 수 + (디자인전문업체) 디자이너 수
- (개선 전) (디자인활용업체) 디자이너 수 + (디자인전문업체) 디자이너 수 + (공공부문) 디자인부서 직원 수 + (프리랜서) 고용원이 없는 디자이너 수 + (고등교육) 디자인학과 교원 수

구분	활용업체 디자이너 수	전문업체 디자이너 수	공공부문 디자인부서 직원 수	프리랜서 디자이너 수	고등교육 디자인과 교원 수	합계
개선 후	279,733명	32,279명	-	-	-	31.2만 명
개선 전	279,733명	32,279명	470명	43,714명	2,228명	35.8만 명

* 2023년 디자인산업통계 기준

**프리랜서
규모**

- 개선배경
2022년부터 무점포 사업체(프리랜서 등)가 실태조사에 포함됨에 따라 1인 디자인전문업체와 프리랜서 중복 심화, 프리랜서 측정식 단순화 필요성 대두
- 개선방향
지역별고용조사(통계청) 통계 기준으로만 산출하여 지표 측정식 단순화
- 개선내용

구분	측정산식
개선 후	디자이너 중 고용원이 없는 자영업자
개선 전	{(디자인활용업체) 디자이너 수 + (디자인전문업체) 종사자 수} x 프리랜서 비중 - 무점포 1인 디자인전문업체

II. 조사표 개선

디자인활용업체

조사 항목	전년 대비 변동사항
사업체 기본 현황	<ul style="list-style-type: none"> • 보기항목 보완 <ul style="list-style-type: none"> - '상세업종(업종/업태/품목)', '재무제표 작성 여부', '외감 기업 여부' 삭제 - '주력 판매 제품 및 제품 서비스', '여성기업 여부' 추가 • 보완 사유 <ul style="list-style-type: none"> - 결과활용 확대를 위해 보기항목 보완
디자인 용역 계약 형태별 비중 및 계약 형태별 만족도	<ul style="list-style-type: none"> • 신규 문항 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인용역의 계약 형태(프로젝트 단위, 연간 계약) 파악 문항 추가 - 계약 형태별 품질 만족도 문항 추가 • 개발 사유 <ul style="list-style-type: none"> - 최근 디자인산업 트렌드(연간계약 증가 추세)를 반영하여 문항 개발
매출에 영향을 미치는 요소	<ul style="list-style-type: none"> • 질문 보완 <ul style="list-style-type: none"> - 제품(서비스) 판매에 영향을 미치는 요소 → 매출에 영향을 미치는 요소 • 보기항목 보완 <ul style="list-style-type: none"> - '제품브랜드' → '브랜드' - '성능' → '제품 성능' • 보완 사유 <ul style="list-style-type: none"> - 제품, 서비스업체에 공통으로 해당되는 문항으로 보완
신제품(서비스) 개발 프로세스 사내 디자이너/디자인전문업체 /프리랜서 개입 단계	<ul style="list-style-type: none"> • 보기항목 보완 <ul style="list-style-type: none"> - '프리랜서 디자이너 개입 단계' 신규 추가 • 개선 사유 <ul style="list-style-type: none"> - 최근 디자인산업 트렌드(프리랜서 수 급증 추세)를 반영하여 문항 개선
퇴직 디자이너 재직 기간	<ul style="list-style-type: none"> • 신규 문항 개발 <ul style="list-style-type: none"> - '조사 기준년도에 퇴직한 디자이너의 재직 기간' 문항 추가 • 개발 사유 <ul style="list-style-type: none"> - 사업체의 디자이너 이탈 시점 파악하기 위해 문항 개발
디자인 트렌드	<ul style="list-style-type: none"> • 신규 문항 개발 <ul style="list-style-type: none"> - '디자인업무 신기술 활용 사례' 추가 - '디자인 개발 시 친환경 요소 고려 정도' 추가 - '친환경 요소를 고려한 디자인 개발 시 어려움' 추가 • 개발 사유 <ul style="list-style-type: none"> - 최근 디자인산업 트렌드(디지털, 친환경 융합 등)를 반영하여 문항 개발
코로나19 관련 문항	<ul style="list-style-type: none"> • 문항 삭제 <ul style="list-style-type: none"> - '코로나19로 인한 경영상의 변화' 문항 삭제 - '코로나19로 인한 디자인 활용 분야 비중 변화' 문항 삭제 - '코로나19 영향력' 문항 삭제 - '코로나19로 인한 디자인 투자금액 감소 이유' 문항 삭제 • 삭제 사유 <ul style="list-style-type: none"> - 코로나19 영향력이 감소함에 따라 관련 문항 삭제

※ 2023년 디자인활용업체 조사표 전체는 부록 311쪽에 수록함.

디자인전문업체

조사 항목	전년 대비 변동사항
사업체 기본 현황	<ul style="list-style-type: none"> • 보기항목 보완 <ul style="list-style-type: none"> - '상세업종', '재무제표 작성 여부', '외감 기업 여부' 삭제 - '주력 판매 제품 및 제품 서비스', '주소지 유형(가구 내 사업체 여부)', '여성기업 여부' 추가 • 보완 사유 <ul style="list-style-type: none"> - 결과활용 확대를 위해 보기항목 보완
퇴직 디자이너 재직 기간	<ul style="list-style-type: none"> • 신규 문항 개발 <ul style="list-style-type: none"> - '조사 기준년도에 퇴직한 디자이너의 재직 기간' 문항 추가 • 개발 사유 <ul style="list-style-type: none"> - 사업체의 디자이너 이탈 시점 파악하기 위해 문항 개발
사업비 지출현황	<ul style="list-style-type: none"> • 보기항목 보완 <ul style="list-style-type: none"> - '디자인전문업체 용역비' → '디자인 용역비' - '그 외 용역비' → '기타 용역비' • 보완 사유 <ul style="list-style-type: none"> - 사업비 지출 항목 명확도 향상을 위해 보기항목 보완
디자인 용역 계약 형태별 비중 및 계약 형태별 만족도	<ul style="list-style-type: none"> • 신규 문항 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인용역의 계약 형태(프로젝트 단위, 연간 계약) 파악 문항 추가 - 계약 형태별 품질 만족도 문항 추가 • 개발 사유 <ul style="list-style-type: none"> - 최근 디자인산업 트렌드(연간계약 증가 추세)를 반영하여 문항 개발
해외 바이어·클라이언트 발굴 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 신규 문항 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 해외 비즈니스를 진행 중인 업체 대상의 '해외 바이어·클라이언트 발굴 방법' 문항 추가 • 개발 사유 <ul style="list-style-type: none"> - 해외 비즈니스 방식에 대한 세부 내용 파악을 위해 문항 개발
해외 진출을 하지 않는 이유	<ul style="list-style-type: none"> • 신규 문항 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 해외 비즈니스를 하지 않는 업체 대상의 '해외 진출을 하지 않는 이유' 문항 추가 • 개발 사유 <ul style="list-style-type: none"> - 해외 비즈니스를 하지 않는 이유 파악을 위해 문항 개발
디자인 트렌드	<ul style="list-style-type: none"> • 신규 문항 개발 <ul style="list-style-type: none"> - '디자인업무 신기술 활용 사례' 추가 - '디자인 개발 시 친환경 요소 고려 정도' 추가 - '친환경 요소를 고려한 디자인 개발 시 어려움' 추가 • 개발 사유 <ul style="list-style-type: none"> - 최근 디자인산업 트렌드(디지털, 친환경 융합 등)를 반영하여 문항 개발
참가한 해외 전시 및 국가	<ul style="list-style-type: none"> • 문항 삭제 <ul style="list-style-type: none"> - '참가한 해외 전시 및 국가, 참가희망 여부' 문항 삭제 • 삭제 사유 <ul style="list-style-type: none"> - 응답률이 저조하여 문항 삭제
코로나19 관련 문항	<ul style="list-style-type: none"> • 문항 삭제 <ul style="list-style-type: none"> - '코로나19로 인한 경영상의 변화' 문항 삭제 - '코로나19로 인한 주력 디자인 분야 비중 변화' 문항 삭제 - '코로나19 영향력' 문항 삭제 - '코로나19로 인한 고객 비중 변화' 문항 삭제 • 삭제 사유 <ul style="list-style-type: none"> - 코로나19 영향력이 감소함에 따라 관련 문항 삭제

※ 2023년 디자인전문업체 조사표 전체는 부록 322쪽에 수록함.

공공부문

조사 항목	전년 대비 변동사항
디자인 활용분야	<ul style="list-style-type: none">• 보기항목 보완<ul style="list-style-type: none">- ‘로드맵 개발’, ‘공공용품’, ‘전시 홍보물’ 추가- ‘관리시설’, ‘보행·안전서비스’ 설명 보완• 보완 사유<ul style="list-style-type: none">- 디자인 활용분야 세분화 및 보기항목 명확도 향상을 위해 보기항목 보완

※ 2023년 공공부문 조사표 전체는 부록 333쪽에 수록함.

Part1. 조사 개요

01 조사 설계

- 1. 조사 목적1
- 2. 조사 근거1
- 3. 조사 연혁1
- 4. 조사 시기 및 대상 기간1
- 5. 조사 대상 및 범위2
- 6. 조사 항목2
- 7. 모집단 및 조사 표본2
- 8. 조사 대상별 표본 설계 개요3

02 개념 및 용어

- 1. 일반업체4
- 2. 디자인활용업체4
- 3. 디자인활용업체 확인 단계4
- 4. 디자이너5
- 5. 디자인전문업체5
- 6. 한국표준산업분류5
- 7. 디자인산업분류(부록에 한국표준산업분류 매칭표 수록)5
- 8. 기업 형태6
- 9. 사업체 구분6
- 10. 종사자 구분6
- 11. 사업 실적6
- 12. 사업체 규모 분류 방법7
- 13. 디자인 관련 투자금액 및 사업비8
- 14. 출원/등록 구분8
- 15. 디자인용역 표준계약서8

03 응답자 특성

- 1. 일반업체 - 디자인 활용 여부 조사 완료 표본9
- 2. 디자인활용업체 - 실태조사 완료 표본10
- 3. 디자인전문업체 - 실태조사 완료 표본11
- 4. 중앙부처 - 실태조사 완료 표본12
- 5. 지방자치단체 - 실태조사 완료 표본12

04 주요 항목 상대표준오차13

Part2. 디자인산업통계 주요 통계

01	디자인산업 규모	
	1. 디자인산업 규모	21
	2. 디자인 인력 규모	22
	3. 산업 규모 추이	23
	4. 인력 규모 추이	24
02	조사대상별 디자인산업 규모	
	1. 디자인활용업체	25
	1) 디자인 활용률	25
	2) 디자인활용업체 디자인산업 규모	27
	3) 디자인활용업체 디자인 인력	28
	2. 디자인전문업체 규모 및 인력	29
	1) 디자인전문업체 디자인산업 규모	29
	2) 디자인전문업체 디자인 인력 규모	29
03	참 고 통 계	
	1. 공공부문 규모	30
	2. 프리랜서 규모	31
	3. 고등교육 규모	32
04	디자인 수출·수입 규모	33
05	디자인의 경제적 가치	34
06	디자인학과 졸업 및 취업 현황	
	1. 대학(원)의 디자인학과 졸업 및 취업자 현황	35
	2. 대학(원)의 디자인학과 졸업 및 취업률 현황	36

Part3. 디자인산업통계 결과 요약

01 디자인활용업체

1. 디자인 활용률	43
2. 디자인 활용 분야	44
3. 재무 및 투자 현황	45
4. 디자인 투자금액	46
5. 디자인 개발 비용 및 건 수	47
6. 디자인 용역 계약 형태별 현황	48
7. 신제품 개발 프로세스 중 사내 디자이너/디자인전문업체/프리랜서 디자이너 개입 단계	49
8. 디자인 인력	50
9. 디자인 인력 구인/채용/퇴직 현황	51
10. 디자인 인력 채용 경로 및 애로사항	52
11. 디자인 인력 교육 및 애로사항	53
12. 디자인 투자금액 전망	54
13. 디자이너 고용 전망	55
14. 매출에 영향을 미치는 요소 비중	56
15. 디자인 투자 및 활용 기여도	57
16. 해외 비즈니스 현황	58
17. 디자인 관련 정부 지원 수요	59
18. 디자인 트렌드	60

02 디자인전문업체

1. 디자인전문업체 디자인 제공 분야	65
2. 디자인전문업체 재무 현황 및 사업비 현황	66
3. 디자인 용역 계약 형태별 현황	67
4. 매출 구성별 비중 및 건 수 비중	68
5. 인력 현황	69
6. 디자인 인력 구인/채용/퇴직 현황	70
7. 디자인 인력 채용 경로 및 애로사항	71
8. 디자인 인력 교육 및 애로사항	72
9. 매출액 전망	73
10. 디자인 사업비 전망	74
11. 디자이너 고용 전망	75
12. 해외 비즈니스 현황 및 방법	76
13. 디자인 관련 정부 지원 수요	77
14. 디자인 트렌드	78

03 공공부문

1. 디자인 전담부서 보유 여부 및 인력 현황	83
2. 디자인 전담부서 예산 집행 금액	84
3. 디자인 예산 집행 방법 및 디자인 발주 방법별 비중	85
4. 디자인 투자 효과	85
5. 공공정책 과정 중 디자인 활용 단계	86
6. 디자인 활용 분야	86
7. 디자인 관련 외주 업체/전문가 선정 시 고려 요소	87

Part4. 해외 디자인산업 현황

01 디자인산업 규모

1. 전문디자인업 연간 매출액	93
2. 전문디자인업 사업체 수	94
3. 전문디자인업 종사자 수	95
4. 전문디자인업 부가가치 (유렵)	96

02 디자인 인증

1. 인구 수 대비 산업디자인 출원 수, G20 기준	97
2. (특허청 기준) WIPO 산업디자인 출원 수	98
3. (국적 기준) WIPO 산업디자인 출원 수	99
4. (특허청 기준) WIPO 산업디자인 등록 수	100
5. (국적 기준) WIPO 산업디자인 등록 수	101

03 디자인 역량

1. 국가 혁신 디자인 기여도	102
2. 국제 디자인어워드 수상작 수, G20 기준	103
1) iF Design Award 수상작 수	103
2) Red Dot Design Award 수상작 수	103

04 디자인 교육기관

1. 디자인 대학 순위	104
--------------------	-----

Appendix. 부록

01 디자인산업분류

디자인산업분류 109

02 조사표

디자인활용업체 조사표 123

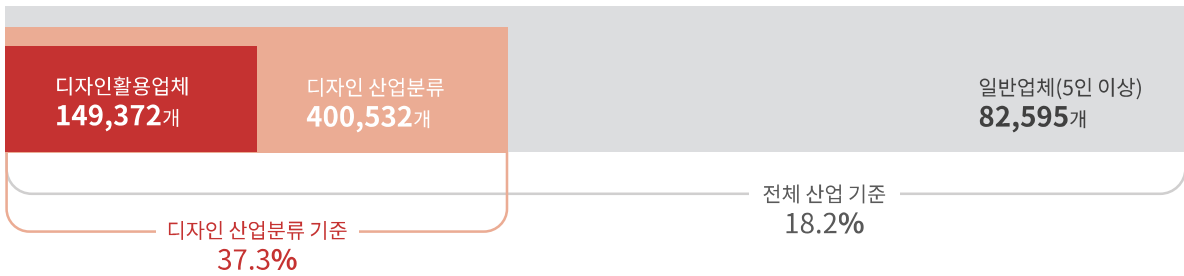
디자인전문업체 조사표 134

공공부문 조사표 145

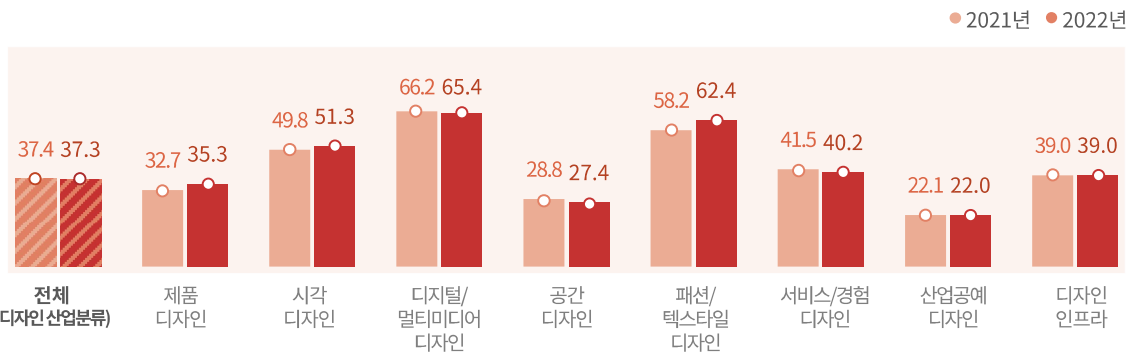
1. 디자인 활용률

디자인 활용 현황

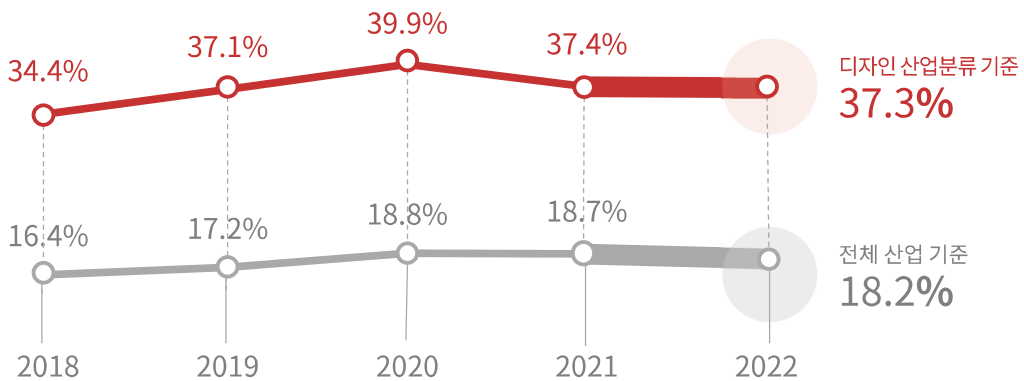
'22년
149,372개



업종별 디자인 활용률 (디자인 산업분류 기준)



디자인 활용률 추이 (단위:%)



2. 디자인 산업 및 인력 규모



19.3조 원

(‘21년 20.2조 원)

디자인 산업 규모

디자인활용업체

12조 9,446억 원



67.2%



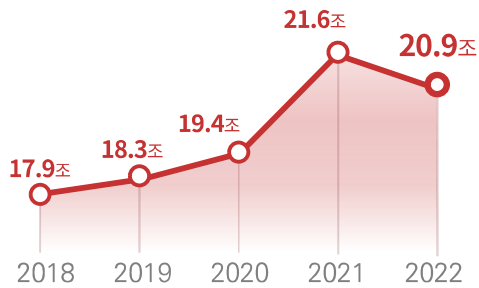
디자인전문업체

6조 3,271억 원



32.8%

산업 규모 추이
(단위:조원)



31.2만 명

(‘21년 30.3만 명)

디자인 인력 규모

디자인활용업체

279,773명



89.7%



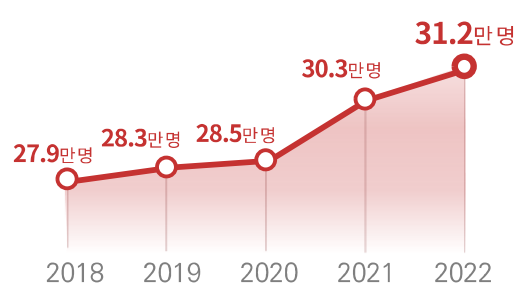
디자인전문업체

32,279명



10.3%

인력 규모 추이
(단위:만 명)



참고 통계

공공부문 **2,967억 원** ‘21년 2,330억 원

공공부문 **470명** ‘21년 655명

프리랜서 **1조 235억 원** ‘21년 9,965억 원

프리랜서 **43,297명** ‘21년 42,155명

교육부문 **2,721억 원** ‘21년 2,654억 원

교육부문 **2,228명** ‘21년 2,237명

3. 디자인활용업체 산업 규모

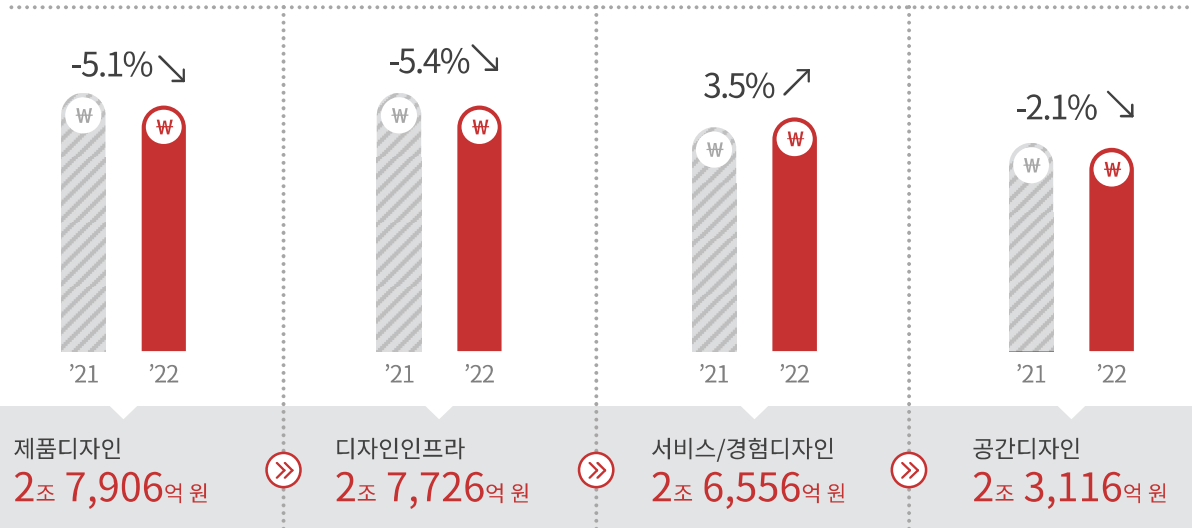
디자인활용업체 산업 규모



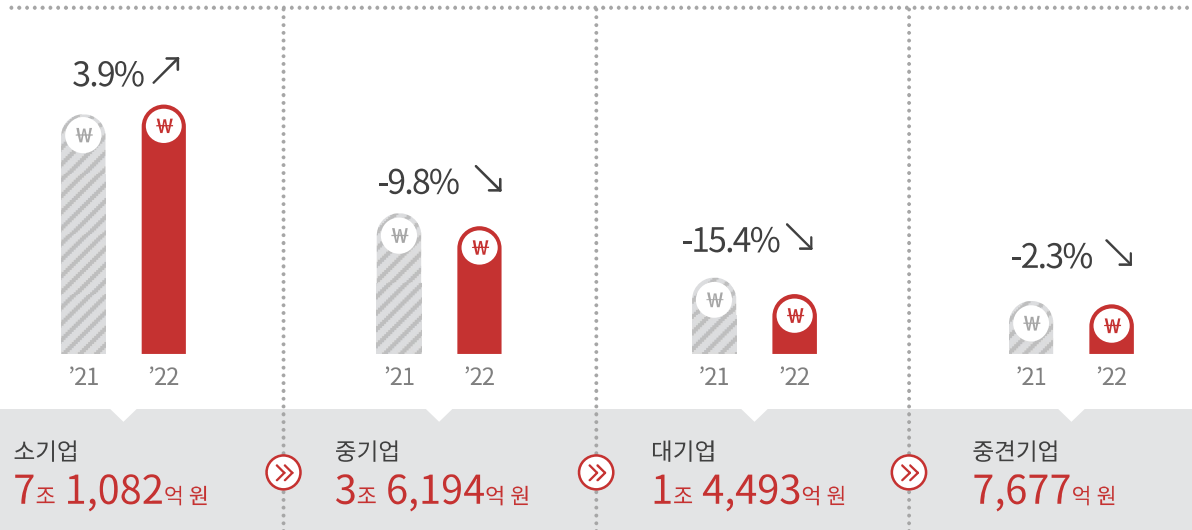
2021년
13조 3,501억 원
 (평균 8,813만 원)

2022년
12조 9,446억 원
 (평균 8,666만 원)

업종별 산업 규모 (단위: 억 원)



규모별 산업 규모 (단위: 억 원)



4. 디자인활용업체 인력 규모

디자인활용업체 인력 규모



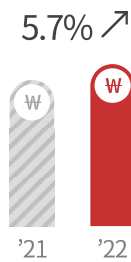
2021년
271,230명
(평균 1.79명)

2022년
279,773명
(평균 1.87명)

업종별 인력 규모 (단위: 명)



디자인인프라
69,653명



공간디자인
57,710명

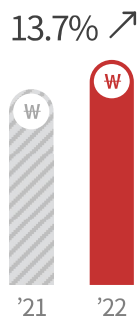


서비스/경험디자인
52,497명



제품디자인
46,811명

규모별 인력 규모 (단위: 명)



소기업
170,377명



중기업
77,444명

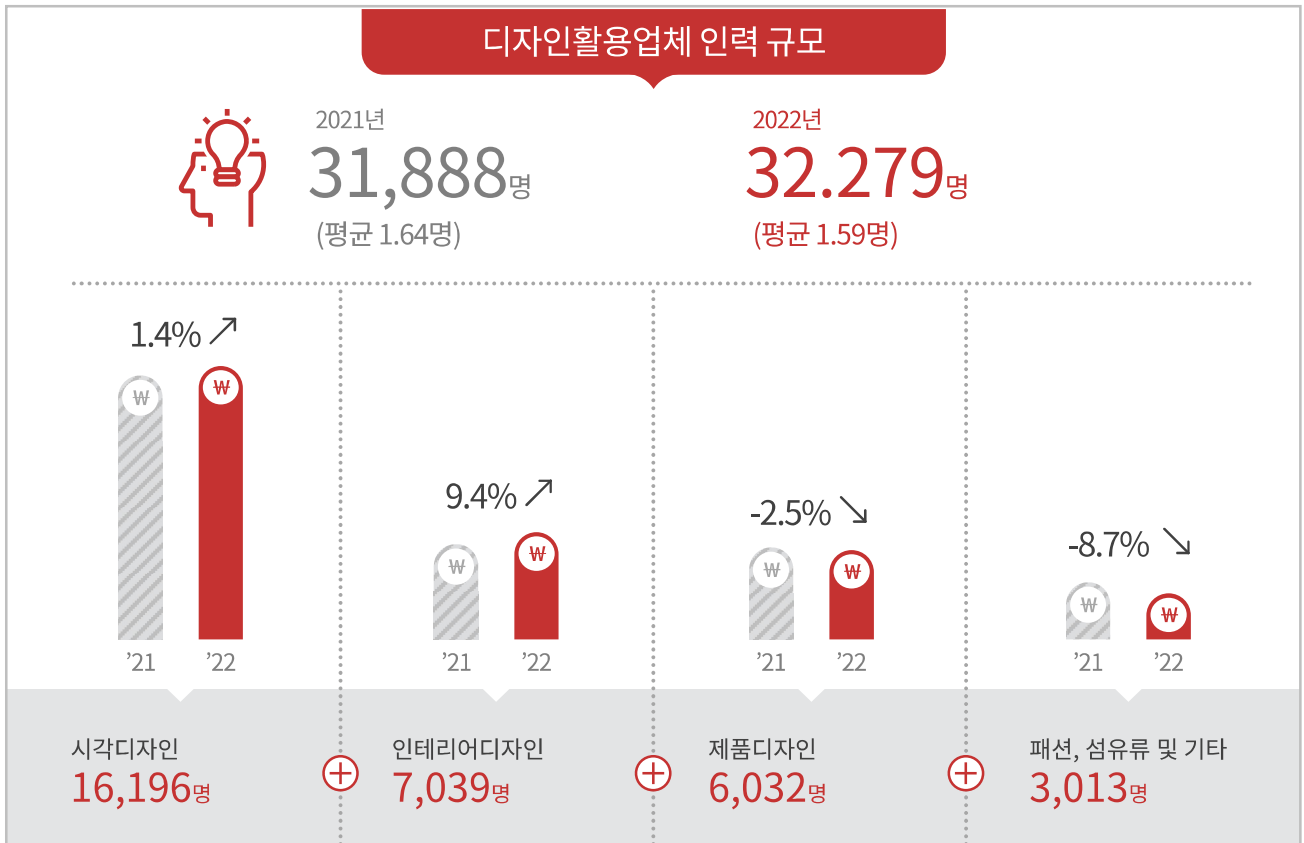
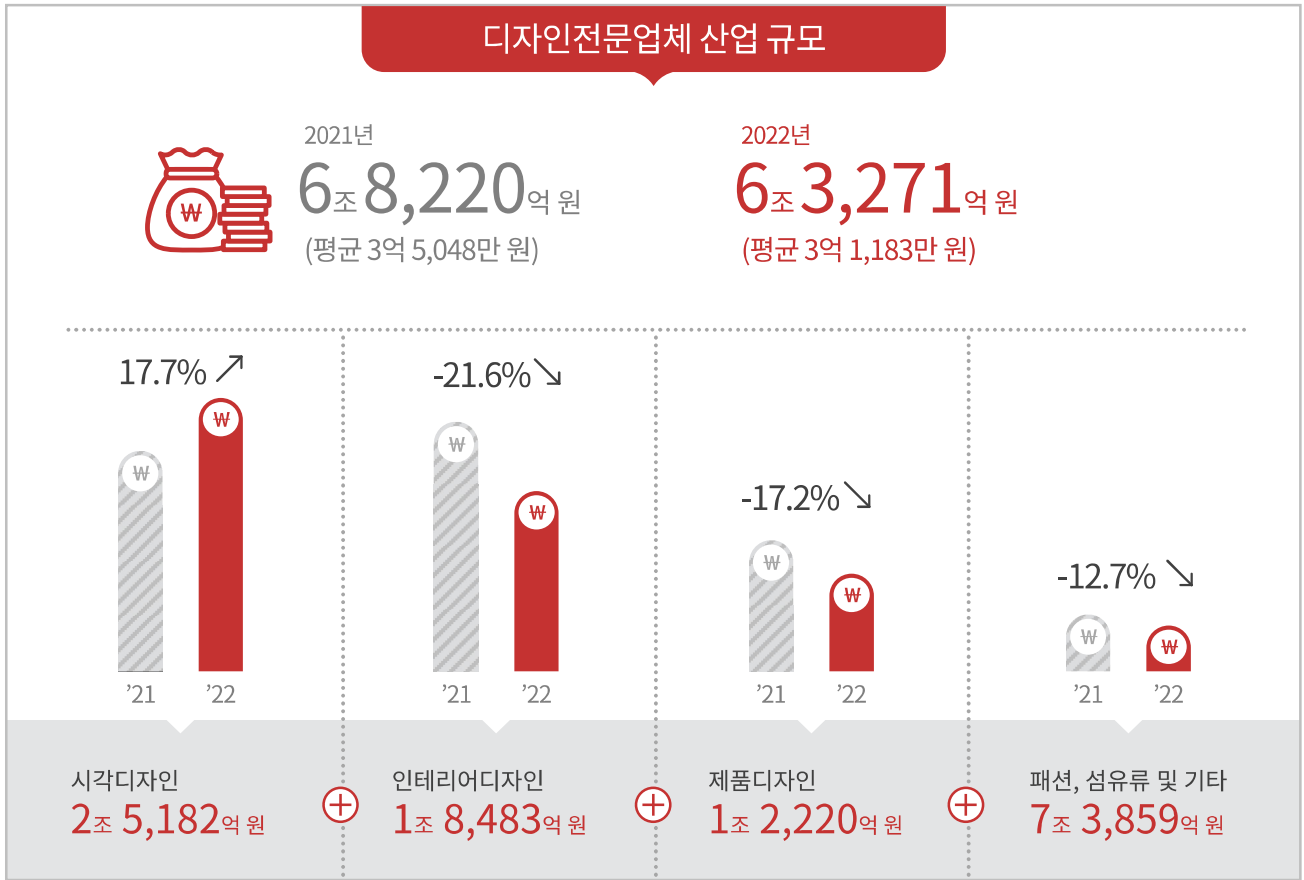


대기업
17,836명



중견기업
14,116명

5. 디자인전문업체 산업 및 인력 규모



6. 공공부문 규모

공공부문 디자인 전담부서 예산

2022년
 **2,487**억 원
 (*21년 2,330억 원)



중앙부처
 디자인 예산 **1,021**억 원



지방자치단체
 디자인 예산 **1,466**억 원

공공부문 디자인 전담부서 인력

2022년
 **470**명
 (*21년 655명)



중앙부처
 디자인 인력 **32**명



지방자치단체
 디자인 인력 **438**명

중앙부처



지방자치단체

18부

고용노동부, 과학기술정보통신부,
 교육부, 국가보훈부, 국방부,
 국토교통부, 기획재정부,
 농림축산식품부, 문화체육관광부,
 법무부, 보건복지부, 산업통상자원부,
 여성가족부, 외교부, 통일부,
 해양수산부, 행정안전부, 환경부

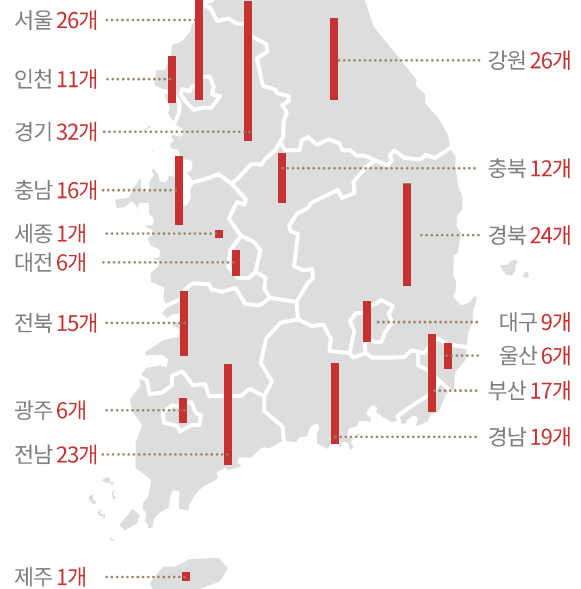
4처

법제처, 식품의약품안전처, 인사혁신처,
 중소벤처기업부

18청

검찰청, 경찰청, 관세청, 국세청,
 기상청, 농촌진흥청, 문화재청,
 방위사업청, 병무청, 산림청,
 새만금개발청, 소방청, 조달청,
 질병관리청, 통계청, 특허청,
 해양경찰청,
 행정중심복합도시건설청

36개 | **40**개
 조사 완료



230개 | **243**개
 조사 완료

7. 프리랜서 규모

프리랜서 디자이너 수



2022년

43,297명

(’21년 42,155명)



’22년 하반기 지역별 고용조사 결과
디자이너(코드 285) 현황



고용원이 없는 자영업자

43,297명(17.5%)



고용원이 없는 자영업자 외

(상용, 임시, 일용근로자 및
고용원이 있는 자영업자, 무급가족종사자)

204,023명(82.5%)

프리랜서 디자이너 연간 급여



2022년

1조 235억 원

(’21년 9,965억 원)



프리랜서 디자이너 수

43,297명



디자이너 중 고용원이 없는
자영업자 월 평균 임금

197만원



12개월

8. 고등교육 규모

디자인학과 교원 연간급여 등



디자인학과 교원
연간 급여

’22년 **2,451**억원



(4년제 대학)
디자인학과 연구비

252억원



(전문대학)
디자인학과 연구비

18억원

디자인학과 교원 수



디자인학과
교원 수

4년제 대학(원)과 전문대학의
정교수, 부교수, 조교수,
비전임교원 수의 합

4년제대학



전문대학



’21년 **2,237**명
’22년 **2,228**명
- 9명

9. 취업률

 졸업자 17,638명

 취업자 12,188명

학사

석사

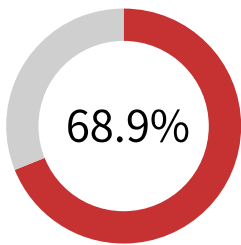
박사



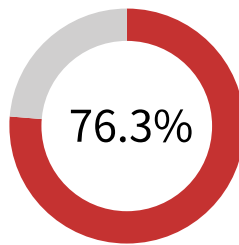
졸업자 취업자

졸업자 취업자

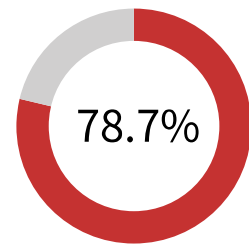
졸업자 취업자



학사 취업률



석사 취업률



박사 취업률

2021년

68.3%

2022년

69.1%

- 졸업자는 취업자와 비취업자로 구분되며, 비취업자는 진학자, 입대자, 취업불가능자, 제외인정자, 외국인유학생 등임.
- 취업률 산출 시에는 진학자와 입대자, 취업불가능자, 제외인정자, 외국인유학생 등은 제외한 졸업자 기준임.
- 2022년 전국 고등교육기관 전체 취업률은 69.6%임(교육청, 2022)

10. 디자인의 경제적 가치

디자인의 경제적 가치

178.4조 원

(’21년 159.7조 원)

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

제품 디자인

28.4조 원



15.9%

시각 디자인

7.6조 원



4.2%

디지털/멀티미디어디자인

6.8조 원



3.8%

공간 디자인

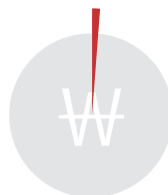
21.5조 원



12.0%

패션/텍스타일 디자인

2.2조 원



1.2%

서비스/경험 디자인

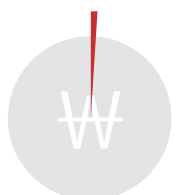
63.7조 원



35.7%

산업공예 디자인

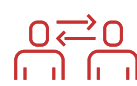
1.8조 원



1.0%

디자인인프라

46.4조 원



26.0%

디자인분류내 경제적 가치 순위



Part. 1

디자인산업통계

조사개요

01. 조사 설계
02. 개념 및 용어
03. 응답자 특성
04. 주요 항목 상대표준오차

01 조사 설계

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, 국가통계 정기 품질진단
- 2020년 : 2020 디자인산업통계조사 실시, 통계 명칭 변경
- 2021년 : 2021 디자인산업통계조사 실시
- 2022년 : 2022 디자인산업통계 실시, 통계 명칭 변경
- 2023년 : 2023 디자인산업통계 실시, 주요 지표측정산식 변경

4. 조사 시기 및 대상 기간

- 조사 실시 기간

일 반 및 디 자 인 활 용 업 체	:	2023. 10. 10. ~ 2023. 11. 30.
디 자 인 전 문 업 체	:	2023. 10. 10. ~ 2023. 12. 12.
공 공 부 문	:	2023. 09. 25. ~ 2023. 12. 12.
- 조사 대상 기간 : 2022. 01. 01. ~ 2022. 12. 31.

5. 조사 대상 및 범위

실태조사	문헌조사
<ul style="list-style-type: none"> • 일반업체 디자인 활용 여부 조사 • 일반업체 중 디자인활용업체 실태조사 • 디자인전문업체 실태조사 • 공공부문 실태조사 	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 관련 교육기관 현황 • 디자인 경제적 가치 추정 <ul style="list-style-type: none"> - 디자인산업분류별 부가가치율 산출

6. 조사 항목

구분	상세 내용	
디자인 활용여부 조사	<ul style="list-style-type: none"> • 2022년 12월 기준 디자인 부서 여부 • 2022년 12월 기준 디자이너 종사 여부 • 최근 2년 이내(2021년 1월 1일 ~ 2022년 12월 31일) 디자인전문업체 또는 프리랜서 디자인 개발 의뢰 경험 여부 • 중견기업 여부 	
디자인활용업체 실태조사	<ul style="list-style-type: none"> • 사업체 일반 현황 • 디자인 투자 실적 • 디자인 위상 및 기여도 • 정부 정책 및 지원 수요 • 디자인 트렌드 관련 문항 	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 활용 현황 • 디자인 활용 수준 • 디자인 인력 현황 • 디자인 교육 현황
디자인전문업체 실태조사	<ul style="list-style-type: none"> • 사업체 일반 현황 • 디자인 사업 실적 • 디자인 교육 현황 • 디자인 트렌드 관련 문항 	<ul style="list-style-type: none"> • 주력 디자인 분야 및 인력 현황 • 디자인 해외 교류 • 정부 정책 및 지원 수요
공공부문 실태조사	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 활용 현황 • 디자인 교육 관련 	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 사업 발주 현황

7. 모집단 및 조사 표본

구분	모집단	조사 표본	표본 비율(%)
일반업체 활용조사(a)	400,532	20,437	5.1%
디자인활용업체	151,477	1,886	1.2%
디자인전문업체(b)	20,290	623	3.1%
공공부문(c)	283	266	94.0%
총계(a+b+c)	421,105	21,326	5.1%

8. 조사 대상별 표본 설계 개요

- 조사 방법 : 방문조사 및 이메일/팩스/전화조사 병행

구분	표본 추출법	목표 표본 수	조사 완료 표본 수
디자인활용업체 활용여부 및 실태조사	<ul style="list-style-type: none"> 이중추출법 (two-phase sampling) [1차] 디자인 활용 여부 조사 - 층화추출/변형비례배분 [2차] 디자인활용업체 실태조사 - 층화추출/변형비례배분 	<ul style="list-style-type: none"> [1차] 디자인 활용 여부 조사 - 20,000개 업체 [2차] 디자인활용업체 실태조사 - 1,800개 업체 	<ul style="list-style-type: none"> [1차] 디자인 활용 여부 조사 - 20,437개 업체 [2차] 디자인활용업체 실태조사 - 1,886개 업체
	조사표 작성 : 업체 대표 또는 과장급 이상 실무자 및 디자인 업무 담당자		
디자인전문업체 실태조사	<ul style="list-style-type: none"> 층화추출 변형비례배분 	<ul style="list-style-type: none"> 600개 업체 	<ul style="list-style-type: none"> 623개 업체 완료
	조사표 작성 : 업체 대표 또는 과장급 이상 실무자		
공공부문 실태조사	<ul style="list-style-type: none"> 전수조사 	<ul style="list-style-type: none"> 중앙부처(18부 4처 18청) - 40개 기관 전수 지자체(행정시/자치구) - 243개 기관 전수 	<ul style="list-style-type: none"> 중앙부처(18부 4처 18청) - 36개 기관 완료 지자체(행정시/자치구) - 230개 기관 완료
	디자인 업무 담당 공무원		

02 개념 및 용어

1. 일반업체

- 2021년 전국사업체조사* 중 디자인산업분류에 해당하는 종사자 5인 이상 사업체

* 모집단 자료는 조사 기준 연도와 동일한 2022년 자료를 사용해야 하나, 통계청에서 공개된 전국사업체조사 자료 중 가장 최신 자료(2021년)를 활용함

2. 디자인활용업체

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

3. 디자인활용업체 확인 단계

- 일반업체를 대상으로 '디자인 부서', '디자이너 고용', '디자인전문업체 외주 용역' 여부로 판단하고, 확인 과정은 아래 단계를 거쳐 진행

1단계 2022년 12월 기준 귀사에 디자인 부서가 있었습니까?

예 ▶ 디자인활용업체 아니오

2단계 2022년 12월 기준 귀사에는 디자이너가 직원으로 종사 하고 있었습니까?
시점 때문에 확인이 어렵다면 현재 귀사에 디자이너가 직원으로 종사하고 있습니까?

예 ▶ 디자인활용업체 아니오

3단계 2021년, 2022년 동안 귀사의 사업 또는 회사홍보 등을 위해 디자인전문업체 또는 프리랜서에 용역을 의뢰한 경험이 있습니까?

예 ▶ 디자인활용업체 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 디자인활용업체 여부를 판단하고, 1~3단계 문항에 적용

4. 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

5. 디자인전문업체

- 2021년 전국사업체조사 중 전문디자인업에 해당하는 사업체
- 디자인전문업체는 한국표준산업분류(10차) 기준으로 1개 소분류, 1개 세분류, 4개 세세분류로 구성
- 4개의 세세분류는 디자인산업분류 4개 소분류와 1:1 매칭됨

[대분류] M. 전문, 과학 및 기술 서비스업

└ [중분류] 73. 기타 전문, 과학 및 기술 서비스업

└└ [소분류] 732. 전문 디자인업

└└└ [세분류] 전문 디자인업

└└└└ [세세분류] 73201. 인테리어 디자인업 (= 디자인산업분류 4-10-1),

73202. 제품 디자인업 (= 디자인산업분류 = 1-7-1),

73203. 시각 디자인업 (= 디자인산업분류 = 2-5-6),

73209. 패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업

(= 디자인산업분류 5-5-1)

6. 한국표준산업분류

- 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(제10차 분류 기준)

7. 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

8. 기업 형태

- 개인사업체
 - 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

9. 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 받고있는 지사(점), 영업장, 출장소 등

10. 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

11. 사업 실적

- 매출액 : 2022년 1년간 사업 활동을 통한 수익 총액
- 인건비 : 2022년 1년간 급여, 복리후생비, 퇴직급여 총당금전입액 등 인건비성 비용으로 기타종사자에게 지급되는 수당, 수수료도 포함
- 연구개발비 : 연구비, 개발비, 경상개발비의 합
- 영업이익 : 총 매출액에 영업비용을 제외한 이익

12. 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	120억 원 이하	중기업과 소기업 외는 대기업으로 구분		
	금속가공제품제조업(기계 및 가구제조업 제외)	120~1,000억 원 이하	120억 원 이하			
	식료품 제조업	120~1,000억 원 이하	120억 원 이하			
	자동차 및 트레일러 제조업	120~1,000억 원 이하	120억 원 이하			
	전자부품, 컴퓨터, 영상, 음향 및 통신장비 제조업	120~1,000억 원 이하	120억 원 이하			
	코크스, 연탄 및 석유정제품 제조업	120~1,000억 원 이하	120억 원 이하			
	화학물질 및 화학제품 제조업(의약품 제조업제외)	120~1,000억 원 이하	120억 원 이하			
	1차 금속 제조업	120~1,500억 원 이하	120억 원 이하			
	가구 제조업	120~1,500억 원 이하	120억 원 이하			
	가죽, 가방 및 신발 제조업	120~1,500억 원 이하	120억 원 이하			
	의복, 의복액세서리 및 모피제품 제조업	120~1,500억 원 이하	120억 원 이하			
	전기장비 제조업	120~1,500억 원 이하	120억 원 이하			
	비금속 광물제품 제조업	120~800억 원 이하	120억 원 이하			
	음료 제조업	120~800억 원 이하	120억 원 이하			
	의료용 물질 및 의약품 제조업	120~800억 원 이하	120억 원 이하			
	고무제품 및 플라스틱제품 제조업	80~1,000억 원 이하	80억 원 이하			
	그 밖의 운송장비 제조업	80~1,000억 원 이하	80억 원 이하			
	담배 제조업	80~1,000억 원 이하	80억 원 이하			
	목재 및 나무제품 제조업(가구제조업 제외)	80~1,000억 원 이하	80억 원 이하			
	섬유제품 제조업(의복제조업 제외)	80~1,000억 원 이하	80억 원 이하			
	펄프, 종이 및 종이제품 제조업	80~1,500억 원 이하	80억 원 이하			
	그 밖의 제품 제조업	80~800억 원 이하	80억 원 이하			
	의료, 정밀, 광학기기 및 시계 제조업	80~800억 원 이하	80억 원 이하			
	인쇄 및 기록매체 복제업	80~800억 원 이하	80억 원 이하			
	제조업 외	전기, 가스, 증기 및 수도사업	120~1,000억 원 이하		120억 원 이하	중기업과 소기업 외는 대기업으로 구분
		건설업	80~1,000억 원 이하		80억 원 이하	
광업		80~1,000억 원 이하	80억 원 이하			
농/임/어업		80~1,000억 원 이하	80억 원 이하			
운수업		80~800억 원 이하	80억 원 이하			
하수폐기물처리, 원료재상 및 환경복원업		80~800억 원 이하	30억 원 이하			
금융/보험업		80~400억 원 이하	80억 원 이하			
도매 및 소매업		50~1,000억 원 이하	50억 원 이하			
출판/영상/방송통신 및 정보서비스업		50~800억 원 이하	50억 원 이하			
부동산업/임대업		30~400억 원 이하	30억 원 이하			
사업시설관리 및 사업지원 서비스업		30~600억 원 이하	30억 원 이하			
예술/스포츠 및 여가 관련 서비스업		30~600억 원 이하	30억 원 이하			
전문과학기술 서비스업		30~600억 원 이하	30억 원 이하			
보건업/사회복지 서비스업		10~600억 원 이하	10억 원 이하			
수리 및 기타 개인 서비스업		10~600억 원 이하	10억 원 이하			
교육 서비스업		10~400억 원 이하	10억 원 이하			
숙박 및 음식점		10~400억 원 이하	10억 원 이하			
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

13. 디자인 관련 투자금액 및 사업비

- 디자인 인건비
 - 2022년 1년간 고용된 디자이너 인건비
- 디자인 용역비
 - 2022년 디자인 용역비(보유기술 외 디자인 용역비)
- 기타 용역비
 - 2022년 Mock-up/금형 제작비, 자체 상품 제작비 등
- 디자인 장치 및 소프트웨어
 - 2022년 구매 디자인 연구개발용 고가 기기, 장치, 컴퓨터시스템 및 응용소프트웨어 구매/관리 비용
- 디자인 연구개발용 토지/건물
 - 2022년 구매 연구개발용 토지, 건물비 및 건물의 대규모 수리 등을 위한 지출액
- 디자인 교육비
 - 2022년 교육 관련 세미나, 워크숍 지출액 등
- 디자인 지식재산권 취득·관리비
 - 2022년 디자인 관련 지식재산권(특허, 실용신안, 디자인, 상표 등) 취득비 및 관리비 등
- 디자인 관련 기타 경상비
 - 2022년 연구에 소요되는 재료비, 유인물비, 비품구입비, 출장비 등 기타 경비

14. 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 행정처분

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		20,437	100.0
권역별	서울	5,192	25.4
	인천/경기/강원	7,090	34.7
	부산/울산/경남	2,663	13.0
	대구/경북	1,766	8.6
	광주/전라/제주	1,707	8.4
	대전/세종/충청	2,019	9.9
산업분류별	제품 디자인	4,284	21.0
	시각 디자인	2,063	10.1
	디지털/멀티미디어 디자인	1,001	4.9
	공간 디자인	4,656	22.8
	패션/텍스타일 디자인	1,155	5.7
	서비스/경험 디자인	2,640	12.9
	산업공예 디자인	1,430	7.0
	디자인인프라(디자인기반기술)	3,208	15.7
규모별	소기업	16,374	80.1
	중기업	2,071	10.1
	중견기업	1,091	5.3
	대기업	901	4.4

2. 디자인활용업체 - 실태조사 완료 표본

구분		실태조사 완료 표본	
		사례수	%
전체		1,886	100.0
권역별	서울	655	34.7
	인천/경기/강원	560	29.7
	부산/울산/경남	215	11.4
	대구/경북	145	7.7
	광주/전라/제주	128	6.8
	대전/세종/충청	183	9.7
산업분류별	제품 디자인	317	16.8
	시각 디자인	214	11.3
	디지털/멀티미디어 디자인	159	8.4
	공간 디자인	290	15.4
	패션/텍스타일 디자인	127	6.7
	서비스/경험 디자인	329	17.4
	산업공예 디자인	101	5.4
	디자인인프라(디자인기반기술)	349	18.5
규모별	소기업	1,228	65.1
	중기업	518	27.5
	중견기업	75	4.0
	대기업	65	3.4

3. 디자인전문업체 - 실태조사 완료 표본

구분		실태조사 완료 표본	
		사례수	%
전체		623	100.0
권역별	서울	382	61.3
	인천/경기/강원	86	13.8
	부산/울산/경남	51	8.2
	대구/경북	25	4.0
	광주/전라/제주	48	7.7
	대전/세종/충청	31	5.0
업종별	제품 디자인	132	21.2
	시각 디자인	227	36.4
	인테리어 디자인	168	27.0
	패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업	96	15.4
규모별	1인	119	19.1
	2~4인	160	25.7
	5~9인	176	28.3
	10~14인	91	14.6
	15인 이상	77	12.4

4. 중앙부처 - 실태조사 완료 표본

- 총 40개 기관 중 36개 조사 완료

구분	사례수
부	· 17부 / 18부 - 조사 참여 : 고용노동부, 과학기술정보통신부, 교육부, 국가보훈부, 국방부, 국토교통부, 기획재정부, 문화체육관광부, 법무부, 보건복지부, 산업통상자원부, 여성가족부, 외교부, 통일부, 해양수산부, 행정안전부, 환경부 - 조사 미응답 : 농림축산식품부
처	· 3처 / 4처 - 조사 참여 : 법제처, 식품의약품안전처, 인사혁신처 - 조사 미응답 : 중소벤처기업부
청	· 16청 / 18청 - 조사 참여 : 경찰청, 관세청, 국세청, 기상청, 농촌진흥청, 문화재청, 방위사업청, 병무청, 새만금개발청, 소방청, 조달청, 질병관리청, 통계청, 특허청, 해양경찰청, 행정중심복합도시건설청 - 조사 미응답 : 검찰청, 산림청

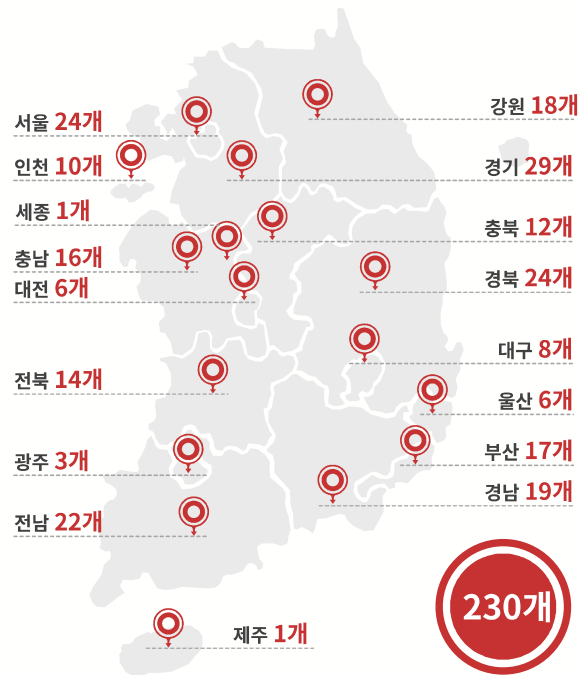
5. 지방자치단체 - 실태조사 완료 표본

- 243개 지방자치단체 중 230개 조사 완료¹⁾

[지방자치단체 지역별 조사완료]

조사완료수 / 전체 지자체 수

시/도	시군구(행정구/자치구)			계	
	시	군	구		
서울	1/1		23/25	24/26	
부산	1/1	1/1	15/15	17/17	
대구	1/1	1/1	6/7	8/9	
인천	1/1	2/2	7/8	10/11	
광주	1/1		2/5	3/6	
대전	1/1		5/5	6/6	
울산	1/1	1/1	4/4	6/6	
세종	1/1			1/1	
경기	0/1	26/28	3/3	29/32	
강원	1/1	7/7	10/11	18/19	
충북	1/1	3/3	8/8	12/12	
충남	1/1	8/8	7/7	16/16	
전북	1/1	6/6	7/8	14/15	
전남	1/1	5/5	16/17	22/23	
경북	1/1	10/10	13/13	24/24	
경남	1/1	8/8	10/10	19/19	
제주	1/1			1/1	
계	16/17	73/75	78/82	66/69	230/243



1) 서울 마포구, 서울 양천구, 대구 수성구, 인천 연수구, 광주 동구청, 광주 북구청, 광주 광산구청, 경기도청, 경기 안산시, 경기 파주시, 강원 화천군, 전북 임실군, 전남 장흥군 미응답

04 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 ~ 0.38	0.9%p
업종	제품 디자인	0.35	0.01	0.35 ~ 0.36	2.0%p
	시각 디자인	0.51	0.01	0.50 ~ 0.52	2.0%p
	디지털/멀티미디어 디자인	0.65	0.01	0.64 ~ 0.67	2.2%p
	공간 디자인	0.27	0.01	0.27 ~ 0.28	2.3%p
	패션/텍스타일 디자인	0.62	0.01	0.61 ~ 0.64	2.2%p
	서비스/경험 디자인	0.40	0.01	0.39 ~ 0.41	2.3%p
	산업공예 디자인	0.22	0.01	0.21 ~ 0.23	4.8%p
	디자인인프라(디자인기반기술)	0.39	0.01	0.38 ~ 0.40	2.2%p
지역	서울	0.46	0.01	0.45 ~ 0.46	1.5%p
	인천/경기/강원	0.35	0.01	0.34 ~ 0.35	1.6%p
	부산/울산/경남	0.34	0.01	0.33 ~ 0.35	2.7%p
	대구/경북	0.34	0.01	0.33 ~ 0.35	3.3%p
	광주/전라/제주	0.34	0.01	0.33 ~ 0.35	3.3%p
	대전/세종/충청	0.36	0.01	0.35 ~ 0.37	2.9%p
규모	대기업	0.53	0.01	0.52 ~ 0.54	2.7%p
	중견기업	0.65	0.01	0.64 ~ 0.66	2.0%p
	중기업	0.42	0.01	0.41 ~ 0.43	2.5%p
	소기업	0.36	0.00	0.35 ~ 0.36	1.0%p

* 디자인 활용 여부에서 디자인 활용을 '1', 디자인 비활용을 '0'으로 변환하여 평균 및 편차를 산출함.

▼ 디자인활용업체(2차 조사) 디자인 투자금액 상대표준오차

(단위 : 백만 원)

구분		평균	표본오차	신뢰구간		상대표준오차
전체		86.66	18.78	67.88	~ 105.44	21.7%p
업종	제품 디자인	152.21	124.88	27.33	~ 277.10	82.0%p
	시각 디자인	98.18	10.91	87.27	~ 109.09	11.1%p
	디지털/멀티미디어 디자인	93.01	12.79	80.22	~ 105.80	13.8%p
	공간 디자인	89.60	25.18	64.42	~ 114.78	28.1%p
	패션/텍스타일 디자인	79.00	41.95	37.04	~ 120.95	53.1%p
	서비스/경험 디자인	75.56	10.32	65.23	~ 85.88	13.7%p
	산업공예 디자인	64.68	13.21	51.47	~ 77.89	20.4%p
	디자인인프라(디자인기반기술)	64.99	4.52	60.47	~ 69.52	7.0%p
지역	서울	103.90	36.20	67.70	~ 140.10	34.8%p
	인천/경기/강원	85.92	46.93	38.99	~ 132.85	54.6%p
	부산/울산/경남	55.95	7.52	48.43	~ 63.47	13.4%p
	대구/경북	99.57	17.44	82.13	~ 117.01	17.5%p
	광주/전라/제주	55.09	8.56	46.54	~ 63.65	15.5%p
	대전/세종/충청	80.79	12.41	68.38	~ 93.20	15.4%p
규모	대기업	1,206.90	1,056.72	150.18	~ 2,263.62	87.6%p
	중견기업	410.63	58.87	351.76	~ 469.50	14.3%p
	중기업	105.93	17.44	88.49	~ 123.36	16.5%p
	소기업	63.39	2.51	60.88	~ 65.90	4.0%p

▼ 디자인활용업체(2차 조사) 디자이너 수 상대표준오차

(단위 : 명)

구분		평균	표본오차	신뢰구간	상대표준오차
전체		1.87	0.27	1.60 ~ 2.14	14.3%p
업종	제품 디자인	2.55	1.57	0.98 ~ 4.13	61.5%p
	시각 디자인	1.99	0.21	1.78 ~ 2.21	10.6%p
	디지털/멀티미디어 디자인	2.20	0.31	1.89 ~ 2.52	14.2%p
	공간 디자인	2.24	0.81	1.43 ~ 3.04	36.0%p
	패션/텍스타일 디자인	1.79	0.45	1.34 ~ 2.24	25.2%p
	서비스/경험 디자인	1.49	0.19	1.30 ~ 1.69	13.0%p
	산업공예 디자인	1.48	0.24	1.24 ~ 1.72	16.3%p
	디자인인프라(디자인기반기술)	1.63	0.13	1.51 ~ 1.76	7.7%p
지역	서울	2.35	0.54	1.81 ~ 2.90	23.1%p
	인천/경기/강원	1.85	0.64	1.21 ~ 2.50	34.7%p
	부산/울산/경남	1.25	0.13	1.12 ~ 1.39	10.5%p
	대구/경북	1.71	0.24	1.47 ~ 1.95	14.1%p
	광주/전라/제주	1.20	0.15	1.05 ~ 1.36	12.6%p
	대전/세종/충청	1.69	0.22	1.47 ~ 1.91	13.2%p
규모	대기업	14.85	13.26	1.60 ~ 28.11	89.3%p
	중견기업	7.55	0.97	6.58 ~ 8.52	12.8%p
	중기업	2.27	0.54	1.73 ~ 2.81	23.8%p
	소기업	1.52	0.06	1.46 ~ 1.58	3.9%p

▼ 디자인전문업체 매출액 상대표준오차

(단위 : 백만 원)

구분		평균	표본오차	신뢰구간		상대표준오차
전체		311.83	44.13	267.70	~ 355.96	14.2%p
업종	제품 디자인	369.63	143.23	226.41	~ 512.86	38.7%p
	시각 디자인	235.83	32.69	203.14	~ 268.52	13.9%p
	인테리어 디자인	423.33	103.16	320.18	~ 526.49	24.4%p
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	380.72	162.65	218.07	~ 543.37	42.7%p
지역	서울	359.77	69.34	290.43	~ 429.11	19.3%p
	인천/경기/강원	234.73	60.08	174.64	~ 294.81	25.6%p
	부산/울산/경남	257.16	65.52	191.64	~ 322.68	25.5%p
	대구/경북	441.00	397.10	43.91	~ 838.10	90.0%p
	광주/전라/제주	325.85	108.80	217.06	~ 434.65	33.4%p
	대전/세종/충청	172.77	37.90	134.87	~ 210.67	21.9%p
규모	1인	141.32	18.46	122.86	~ 159.78	13.1%p
	2~4인	416.94	31.85	385.10	~ 448.79	7.6%p
	5~9인	899.63	91.56	808.07	~ 991.19	10.2%p
	10~14인	1,432.72	262.33	1170.39	~ 1695.05	18.3%p
	15인 이상	5,074.49	696.35	4378.14	~ 5770.85	13.7%p

▼ 디자인전문업체 종사자 수 상대표준오차

(단위 : 명)

구분		평균	표본오차	신뢰구간		상대표준오차
전체		2.21	0.29	1.93	~ 2.50	12.9%p
업종	제품 디자인	2.53	0.36	2.16	~ 2.89	14.3%p
	시각 디자인	1.94	0.29	1.65	~ 2.23	15.1%p
	인테리어 디자인	2.71	1.00	1.71	~ 3.71	37.0%p
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	2.07	0.37	1.70	~ 2.44	17.7%p
지역	서울	2.54	0.49	2.05	~ 3.03	19.2%p
	인천/경기/강원	1.84	0.25	1.60	~ 2.09	13.4%p
	부산/울산/경남	1.47	0.23	1.24	~ 1.70	15.5%p
	대구/경북	2.95	1.11	1.84	~ 4.06	37.7%p
	광주/전라/제주	2.28	0.44	1.84	~ 2.73	19.4%p
	대전/세종/충청	1.78	0.38	1.40	~ 2.17	21.6%p
규모	1인	1.00	0.00	1.00	~ 1.00	0.0%p
	2~4인	3.01	0.06	2.95	~ 3.07	2.0%p
	5~9인	6.47	0.09	6.37	~ 6.56	1.4%p
	10~14인	11.78	0.13	11.65	~ 11.91	1.1%p
	15인 이상	32.98	5.36	27.63	~ 38.34	16.2%p

▼ 디자인전문업체 디자이너 수 상대표준오차

(단위 : 명)

구분		평균	표본오차	신뢰구간		상대표준오차
전체		1.59	0.08	1.51	~ 1.67	5.2%p
업종	제품 디자인	1.82	0.18	1.64	~ 2.01	9.9%p
	시각 디자인	1.52	0.15	1.37	~ 1.67	9.8%p
	인테리어 디자인	1.61	0.14	1.47	~ 1.75	8.8%p
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	1.55	0.16	1.39	~ 1.72	10.6%p
지역	서울	1.70	0.13	1.57	~ 1.83	7.7%p
	인천/경기/강원	1.41	0.12	1.28	~ 1.53	8.6%p
	부산/울산/경남	1.29	0.16	1.13	~ 1.45	12.4%p
	대구/경북	1.94	0.45	1.49	~ 2.39	23.2%p
	광주/전라/제주	1.78	0.25	1.54	~ 2.03	13.8%p
	대전/세종/충청	1.49	0.22	1.27	~ 1.71	14.9%p
규모	1인	1.00	0.00	1.00	~ 1.00	0.0%p
	2~4인	2.20	0.07	2.13	~ 2.27	3.2%p
	5~9인	3.91	0.12	3.79	~ 4.03	3.2%p
	10~14인	6.49	0.31	6.17	~ 6.80	4.8%p
	15인 이상	11.43	1.18	10.24	~ 12.61	10.4%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)

Part. 2

디자인산업통계

주요 결과

01. 디자인산업 규모
02. 조사대상별 디자인산업 규모
03. 디자인 수출·수입 규모
04. 디자인의 경제적 가치
05. 디자인학과 졸업 및 취업 현황

01 디자인산업 및 인력 규모

1. 디자인산업 규모

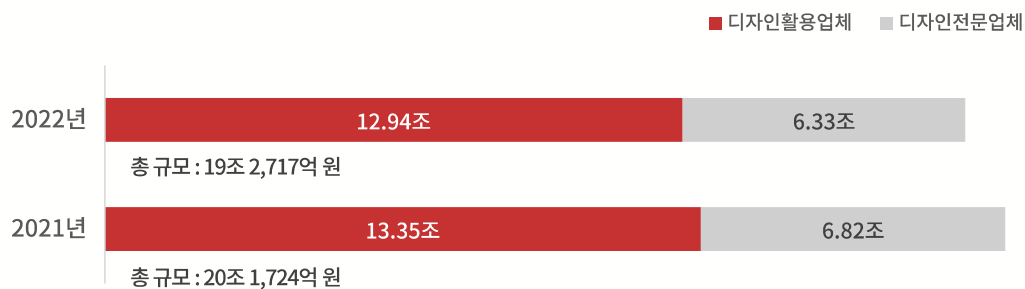
산업규모 측정산식

디자인활용업체 투자액 + 디자인전문업체 매출액

*투자액에는 전문업체 용역비 제외

- 2022년 디자인산업 규모 : 19조 2,717억 원
 - 디자인산업 규모는 2022년 19조 2,717억 원으로 2021년(20조 1,724억 원) 대비 4.5% 감소함.
 - 디자인산업규모는 디자인활용업체의 디자인 투자금액* 12조 9,446억 원과 디자인전문업체 매출액 6조 3,271억 원의 합임.
- *디자인활용업체의 투자금액은 디자인전문업체 용역비(1조 3,715억 원)를 제외한 금액이며, 총 디자인 투자금액은 14조 3,161억 원임.
- 디자인활용업체 및 디자인전문업체 모두 2022년 대비 산업 규모가 감소한 것으로 나타났으며 특히, 디자인전문업체의 산업규모가 전년 대비 7.3% 큰 폭으로 감소함.

▼ 디자인산업 규모



▼ 디자인산업 규모

(단위 : 백만 원)

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

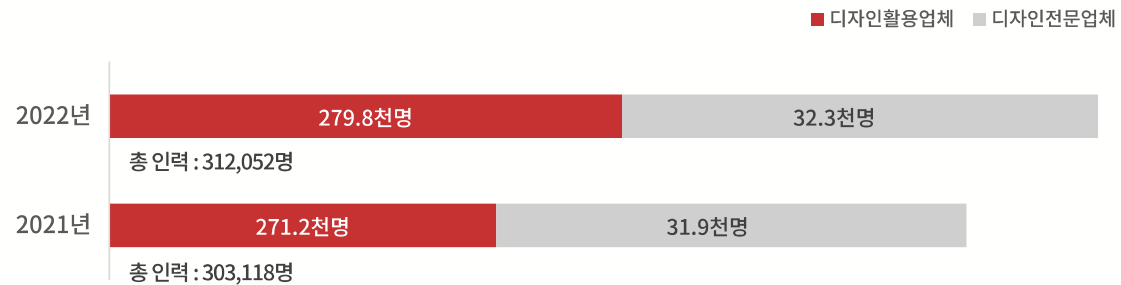
2. 디자인 인력 규모

인력 규모 측정산식

디자인활용업체 디자이너 수 + 디자인전문업체 디자이너 수

- 2022년 디자인 인력 규모 : 312,052명
- 2022년 디자인 인력 규모는 312,052명으로 전년(303,118명) 대비 2.9% 증가함.
- 디자인 인력 규모는 디자인활용업체의 디자이너 수 279,773명, 디자인전문업체 디자이너 수 32,279명의 합으로 추정함.
- 디자인활용업체와 디자인전문업체의 인력이 모두 전년 대비 증가했으며, 특히, 디자인활용업체가 2021년 271.2천 명에서 2022년 279.8천 명으로 큰 폭으로 증가함.

▼ 디자인 인력 규모



▼ 디자인 인력 규모

(단위 : 백만 원, 명)

구분	2021년	2022년	증감율
디자인활용업체(a)	271,230	279,773	3.1%
디자인전문업체(b)	31,888 *(43,889)	32,279 *(44,882)	1.2%
인력규모 (a+b)	303,118 *(315,119)	312,052 *(324,655)	2.9%

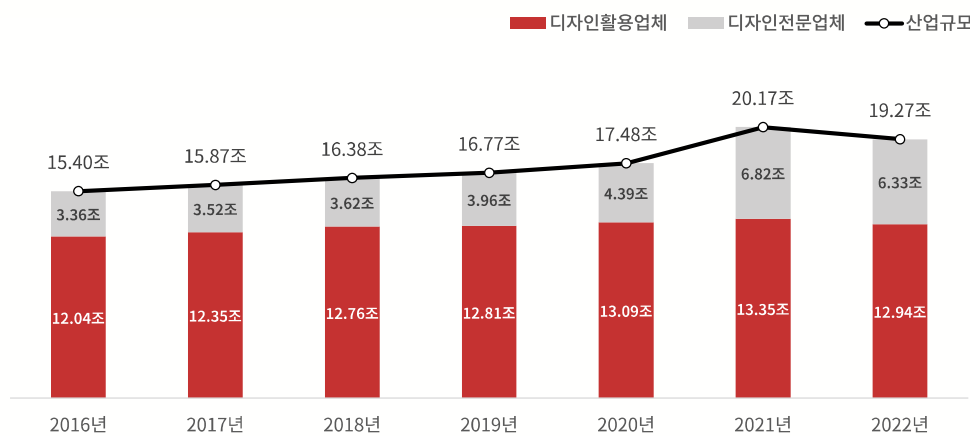
* 디자이너 외 종사자 포함 기준의 디자인전문업체 총 종사자 수

3. 산업 규모 추이

- 2022년 디자인 산업 규모는 디자인활용업체 12.94조 원, 디자인전문업체 6.33조 원으로 총 19.27조 원으로 나타남.
- 2022년 총 산업규모 중 디자인활용업체는 67.2%, 디자인전문업체는 32.8%의 비중을 차지하였고, 전문업체의 매출액이 차지하는 비중이 2021년부터 30% 이상으로 증가함.
- 디자인전문업체 산업규모는 2021년 6.82조로 2020년 대비 상대적으로 큰 폭 증가하였으나, 2022년은 6.33조로 감소함.

▶ 산업 규모 추이

(단위 : 조 원)



▶ 산업 규모 추이

(단위 : 백만 원)

구분	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
활용업체(a)	12,041,094	12,348,980	12,758,020	12,808,262	13,085,687	13,350,069	12,944,585
전문업체(b)	3,357,819	3,524,707	3,624,542	3,962,759	4,389,712	6,822,054	6,327,086
산업 규모 (a+b)	15,398,914	15,873,688	16,382,562	16,771,021	17,475,389	20,172,122	19,271,672

▶ 산업 규모 측정산식 변경사항

변경 후	(활용업체) 디자인투자금액 + (전문업체) 매출액
변경 전	(활용업체) 디자인투자금액 + (전문업체) 매출액 + (공공부문) 디자인예산 + (프리랜서) 연봉 + (고등교육) 직원 연봉

▶ 산업 규모 추이 (변경 전 기준)

(단위 : 백만 원)

구분	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
활용업체(a)	12,041,094	12,348,980	12,758,020	12,808,262	13,085,687	13,350,069	12,944,585
전문업체(b)	3,357,819	3,524,707	3,624,542	3,962,759	4,389,712	6,822,054	6,327,086
공공부문(c)	232,050 *(43,120)	234,287 *(42,944)	229,214 *(31,988)	230,881 *(35,144)	250,095 *(24,723)	232,963 *(30,648)	296,708 *(19,763)
프리랜서(d)	1,034,235	1,189,519	999,053	1,040,812	1,441,433	956,341	1,033,396
고등교육(e)	248,517	247,577	251,733	248,212	257,455	265,449	272,077
산업 규모 (a+b+c+d+e)	16,913,716 *(16,724,786)	17,545,071 *(17,353,728)	17,862,562 *(17,665,336)	18,290,926 *(18,095,189)	19,424,373 *(19,199,001)	21,626,876 ***(21,424,561)	20,873,852 ***(20,596,907)

* 디자인전문업체 등에 발주하는 디자인 용역비를 제외한 공공부문 예산 규모

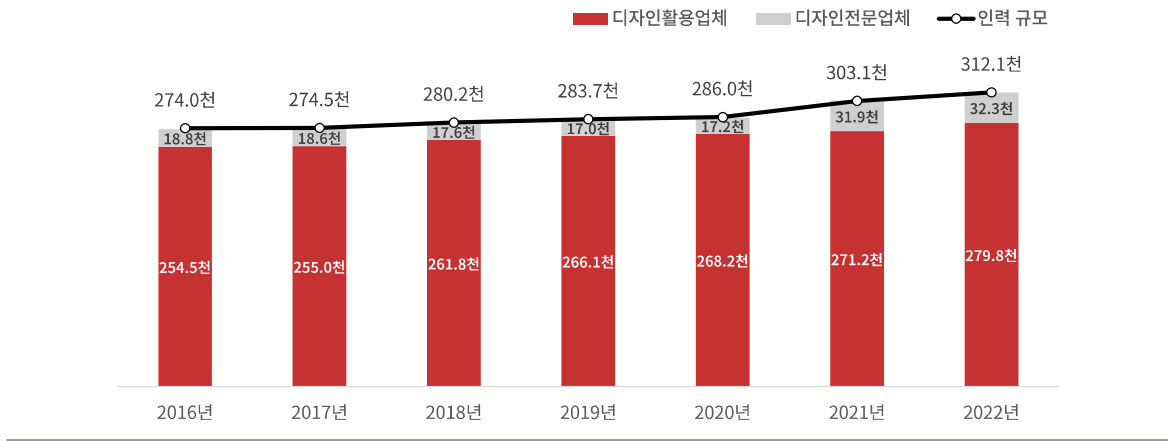
※ 세부 변경 내용은 이용자를 위하여 2쪽 '전년 대비 개선사항'에 수록함.

4. 인력 규모 추이

- 2022년 디자인 인력 규모는 312.1천 명으로
디자인활용업체 279.8천 명, 디자인전문업체 32.3천 명으로 나타남.
- 총 인력 규모 비중을 보면, 디자인활용업체는 89.7%, 디자인전문업체는 10.3%를 차지함.
- 2020년까지는 디자인전문업체의 인력 규모가 전체의 10% 미만으로 나타났으나,
2021년부터 인력 규모에서 차지하는 비중이 10% 이상으로 증가함.

▼ 인력 규모 추이

(단위 : 천 명)



▼ 인력 규모 추이

(단위 : 명)

구분	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
활용업체(a)	254,489	255,047	261,760	266,075	268,176	271,230	279,773
전문업체(b)	18,803 *(29,536)	18,645 *(29,480)	17,566 *(27,670)	17,026 *(25,284)	17,217 *(28,775)	31,888 *(43,889)	32,279 *(44,882)
인력 규모 (a+b)	273,999 *(284,732)	274,515 *(285,350)	280,156 *(290,260)	283,722 *(291,980)	285,982 *(297,540)	303,118 *(315,119)	312,052 *(324,655)

▼ 인력 규모 측정산식 변경사항

변경 후	(활용업체) 디자이너 수 + (전문업체) 디자이너 수
변경 전	(활용업체) 디자이너 수 + (전문업체) 디자이너 수 + (공공부문) 디자인부서 직원 수 + (프리랜서) 디자이너 수 + (고등교육) 디자인과 교원 수

▼ 인력 규모 추이 (변경 전 기준)

(단위 : 명)

구분	2016년	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
활용업체(a)	254,489	255,047	261,760	266,075	268,176	271,230	279,773
전문업체(b)	18,803 *(29,536)	18,645 *(29,480)	17,566 *(27,670)	17,026 *(25,284)	17,217 *(28,775)	31,888 *(43,889)	32,279 *(44,882)
공공부문(c)	708	823	830	621	588	655	470
프리랜서(d)	47,655	56,004	47,847	49,847	62,516	40,478	43,714
고등교육(e)	2,623	2,524	2,408	2,333	2,337	2,237	2,228
인력 규모 (a+b+c+d+e)	324,277 *(335,010)	333,042 *(343,878)	330,411 *(340,515)	335,903 *(344,161)	350,835 *(362,393)	346,489 *(358,490)	358,464 *(371,067)

* 디자이너 외 종사자 포함 기준 디자인전문업체 총 종사자 수

※ 세부 변경 내용은 이용자를 위하여 2쪽 '전년 대비 개선사항'에 수록함.

02 조사대상별 디자인산업 규모

1. 디자인활용업체

1) 디자인 활용률

- (전국 5인 이상 사업체 기준)
5인 이상 사업체 820,595개 중 디자인활용업체는 149,372개로 디자인 활용률은 18.2%임.
- (디자인산업분류 기준)
디자인산업분류에 해당하는 사업체(400,532개)의 디자인 활용률은 37.3%로 나타남.

▼ 디자인 활용률 추이

구분	2021년		2022년	
	전국 5인 이상 사업체	디자인산업분류 내 5인 이상 사업체	전국 5인 이상 사업체*	디자인산업분류 내 5인 이상 사업체
디자인 활용률	18.7%	37.4%	18.2%	37.3%

* 디자인 활용률 산출 시 디자인전문업체는 제외하고 산출함.

▼ 디자인 활용률



- 디자인활용업체 중 디자인 부서 보유업체 24.2%, 디자이너 고용업체는 43.5%, 디자인 외주 용역 발주업체 64.9%로 나타남.

▼ 디자인 활용률 및 디자이너 고용 비율(일반업체 활용 여부 조사 결과)²⁾

디자인활용업체	디자인 부서 보유업체	디자이너 고용업체	디자인 외주 용역 발주업체
149,372개	36,162개(24.2%)	65,039개(43.5%)	96,896개(64.9%)

2) 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		
표준산업분류 대분류	농업, 임업 및 어업	3,658	303	8.3%
	광업	580	-	0.0%
	제조업	152,943	41,188	26.9%
	전기, 가스, 증기 및 수도사업	1,023	-	0.0%
	하수·폐기물 처리, 원료재생 및 환경복원업	5,509	-	0.0%
	건설업	73,220	15,417	21.1%
	도매 및 소매업	131,803	22,164	16.8%
	운수업	24,421	1,473	6.0%
	숙박 및 음식점업	88,348	12	0.0%
	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	24,489	12,072	49.3%
	금융 및 보험업	28,372	6,588	23.2%
	부동산업 및 임대업	29,171	5,366	18.4%
	전문, 과학 및 기술 서비스업(전문디자인업제외)	45,663	12,908	28.3%
	사업시설관리 및 사업지원 서비스업	24,944	5,957	23.9%
	공공행정, 국방 및 사회보장 행정(중앙부처 및 지자체 제외)	6,106	82	1.3%
	교육서비스업(대학제외)	45,702	8,724	19.1%
	보건업 및 사회복지 서비스업	95,105	11,455	12.0%
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	13,315	2,223	16.7%
	협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업	26,223	3,440	13.1%
규모	소기업	667,672	117,896	17.7%
	중기업	146,251	29,644	20.3%
	대기업	6,672	1,833	27.5%
계	820,595	149,372	18.2%	

▼ 디자인 분류 내 디자인 활용률

(단위 : 개)

사업체 수	사업체 수		디자인 활용률	
	디자인 분류 내 5인 이상	디자인 활용업체		
표준산업분류 대분류	제품 디자인	51,881	18,330	35.3%
	시각 디자인	20,018	10,276	51.3%
	디지털/멀티미디어 디자인	11,144	7,289	65.4%
	공간 디자인	94,211	25,800	27.4%
	패션/텍스타일 디자인	10,016	6,246	62.4%
	서비스/경험 디자인	87,492	35,148	40.2%
	산업공예 디자인	16,472	3,625	22.0%
	디자인인프라(디자인기반기술)	109,298	42,659	39.0%
규모	소기업	327,667	116,923	35.7%
	중기업	61,267	25,968	42.4%
	중견기업	8,775	4,648	53.0%
	대기업	2,823	1,833	64.9%
계	400,532	149,372	37.3%	

2) 디자인활용업체 디자인산업 규모

- 디자인활용업체 산업 규모는 12조 9,446억 원(디자인 투자금액 평균 8,666만 원)임.
- 산업 규모는 제품 디자인(2조 7,900억 원)과 디자인인프라(2조 7,726억 원), 서비스/경험 디자인(2조 6,556억 원), 공간 디자인(2조 3,116억 원) 등의 순임.
- 업종별 평균 디자인 투자금액은 제품 디자인(1억 5,221만 원)이 가장 높음.
- 산업분류별 디자인산업 규모를 보면, 전년 대비 패션/텍스타일 디자인은 10.3% 증가한 반면, 산업공예 디자인은 14.2% 감소하여 가장 큰 변화폭을 보임.
- 규모별로는 소기업의 디자인산업 규모는 2021년과 비교하여 3.9% 증가했으나, 대기업은 15.4% 감소함.

▼ 디자인활용업체 디자인산업 규모

(단위 : 개, 백만 원)

구분	2021년			2022년			전년 대비 증감률	
	디자인 활용 업체 수	평균 디자인 투자금액	산업 규모	디자인 활용 업체 수	평균 디자인 투자금액	산업 규모		
산업 분류 별	제품 디자인	18,557	158.39	2,939,308	18,330	152.21	2,790,012	-5.1%
	시각 디자인	10,913	102.01	1,113,188	10,276	98.18	1,008,920	-9.4%
	디지털/멀티미디어 디자인	6,997	102.95	720,313	7,289	93.01	677,946	-5.9%
	공간 디자인	26,847	87.95	2,361,210	25,800	89.60	2,311,616	-2.1%
	패션/텍스타일 디자인	6,754	66.23	447,369	6,246	79.00	493,413	10.3%
	서비스/경험 디자인	34,823	73.65	2,564,672	35,148	75.56	2,655,633	3.5%
	산업공예 디자인	4,048	67.56	273,441	3,625	64.68	234,484	-14.2%
	디자인인프라	42,538	68.89	2,930,568	42,659	64.99	2,772,560	-5.4%
규모 별	소기업	119,836	57.08	6,840,240	112,132	63.39	7,108,192	3.9%
	중기업	28,769	139.41	4,010,715	34,169	105.93	3,619,419	-9.8%
	중견기업	1,951	402.58	785,541	1,870	410.63	767,710	-2.3%
	대기업	921	1,861.11	1,713,572	1,201	1,206.90	1,449,265	-15.4%
전체	151,477	88.13	13,350,069	149,372	86.66	12,944,585	-3.0%	

※ 디자인활용업체 디자인산업 규모 산출 시 디자인전문업체 용역비는 제외함.

3) 디자인활용업체 디자인 인력

- 디자인활용업체의 디자인 인력은 279,773명으로 평균 디자이너 수는 1.87명이며 디자이너를 고용한 업체의 평균 디자이너 수는 3.05명으로 나타남.
- 업종별 디자인 인력은 디자인인프라(69,653명), 공간 디자인(57,710명) 등의 순으로 높음.
- 규모별 평균 디자인 인력은 대기업이 14.85명으로 가장 높음.
- 2021년 인력 규모와 비교하여 보면, 서비스/경험 디자인 8.8%, 패션/텍스타일 디자인은 7.6% 증가하였으나, 산업공예 디자인의 경우 13.2% 감소한 것으로 나타남.
- 기업 규모별로는 중견기업(-16.6%), 대기업(-21.0%)의 감소 폭이 큼.

▼ 디자인활용업체 디자인 인력

(단위 : 명)

구분	2021년			2022년			전년 대비 증감률	
	고용업체 평균 디자이너 수	활용업체 평균 디자이너 수	인력 규모	고용업체 평균 디자이너 수	활용업체 평균 디자이너 수	인력 규모		
산업 별	제품 디자인	3.07	2.47	45,792	4.27	2.55	46,811	2.2%
	시각 디자인	3.05	1.97	21,485	3.20	1.99	20,496	-4.6%
	디지털/멀티미디어 디자인	2.55	2.32	16,251	2.36	2.20	16,048	-1.3%
	공간 디자인	2.71	2.03	54,613	2.75	2.24	57,710	5.7%
	패션/텍스타일 디자인	2.14	1.54	10,399	2.12	1.79	11,192	7.6%
	서비스/경험 디자인	2.26	1.87	48,267	4.05	1.49	52,497	8.8%
	산업공예 디자인	1.97	1.53	6,186	2.75	1.48	5,366	-13.2%
	디자인인프라	1.99	2.22	68,236	2.65	1.63	69,653	2.1%
규모 별	소기업	1.75	1.25	149,902	2.43	1.52	170,377	13.7%
	중기업	3.38	2.82	81,810	3.88	2.27	77,444	-5.3%
	중견기업	10.12	8.98	16,936	11.19	7.55	14,116	-16.6%
	대기업	35.16	24.43	22,582	52.15	14.85	17,836	-21.0%
전체	2.42	1.79	271,230	3.05	1.87	279,773	3.1%	

2. 디자인전문업체 규모 및 인력

1) 디자인전문업체 디자인산업 규모

- 디자인전문업체 산업 규모는 6조 3,271억 원으로 전년 대비 7.3% 감소함.
- 업종별 산업 규모는 시각 디자인(2조 5,182억 원)이 가장 높고, 2021년 대비 산업 규모가 17.7% 증가한 것으로 나타남.
- 반면, 인테리어 디자인의 산업 규모는 1조 8,483억 원으로 2021년(2조 3,588억 원) 대비 21.6% 감소함.

▼ 디자인전문업체 디자인산업 규모

(단위 : 개, 백만 원)

구분	2021년			2022년			전년 대비 증감률	
	디자인 전문 업체 수	평균 매출액	산업 규모	디자인 전문 업체 수	평균 매출액	산업 규모		
업종별	제품 디자인	3,258	453.28	1,476,748	3,306	369.63	1,222,013	-17.2%
	시각 디자인	10,015	213.70	2,140,183	10,678	235.83	2,518,220	17.7%
	인테리어 디자인	3,988	591.47	2,358,782	4,366	423.33	1,848,262	-21.6%
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	2,204	384.00	846,341	1,940	380.72	738,592	-12.7%
전체	19,465	350.48	6,822,054	20,290	311.83	6,327,086	-7.3%	

2) 디자인전문업체 디자인 인력 규모

- 디자인전문업체 디자인 인력(디자이너)은 32,279명(사업체별 평균 디자이너 수 1.59명)으로 추정됨.
- 시각 디자인의 인력 규모가 16,196명으로 가장 높음.
- 인테리어 디자인업의 산업 규모는 감소하였으나, 디자이너 수는 전년 대비 9.4%로 증가함.

▼ 디자인전문업체 디자인 인력 규모

(단위 : 개, 명)

구분	2021년			2022년			전년 대비 증감률	
	디자인 전문 업체 수	평균 디자이너 수	인력 규모	디자인 전문 업체 수	평균 디자이너 수	인력 규모		
업종별	제품 디자인	3,258	1.90	6,184	3,306	1.82	6,032	-2.5%
	시각 디자인	10,015	1.59	15,971	10,678	1.52	16,196	1.4%
	인테리어 디자인	3,988	1.61	6,432	4,366	1.61	7,039	9.4%
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	2,204	1.50	3,301	1,940	1.55	3,013	-8.7%
전체	19,465	1.64	31,888	20,290	1.59	32,279	1.2%	

03 참고통계

1. 공공부문 규모

- 공공부문은 중앙부처(18부 4처 18청)와 지자체(행정시/자치구 243개)를 대상으로 함.
공공부문의 디자인 투자 규모는 디자인 전담부서가 있는 기관의 디자인 전담부서 예산의 총 합으로 산출됨.
- 디자인 전담부서 예산은 중앙부처 1,021억 원, 지자체 1,466억 원으로 전체 2,487억 원임.
- 디자인 전담부서 인력은 중앙부처 32명, 지자체 438명으로 전체 470명임.
- 전담부서 예산은 2021년(2,330억 원) 대비 2022년(2,487억 원)에 증가하였으나, 인력은 2021년(655명) 대비 2022년(470명) 감소한 것으로 나타남.

▼ 공공부문 디자인 투자 규모 및 인력 현황

(단위 : 백만 원, 명)

구분	2021년		2022년	
	디자인 전담부서 예산 총 합	전담부서 직원 수 총 합	디자인 전담부서 예산 총 합	전담부서 직원 수 총 합
중앙부처	95,171 *(556)	75	102,143 *(971)	32
지자체	130,338 *(22,638)	580	146,565 *(14,824)	438
전체	232,963 *(30,648)	655	248,708 *(15,795)	470

2. 프리랜서 규모

프리랜서 수 추정산식

디자이너 중 고용원이 없는 자영업자(지역별 고용조사)
*디자이너 중 상용, 임시, 일용근로자 및 고용원이 있는 자영업자, 무급가족종사자 제외

- 프리랜서 디자이너 수는 43,297명으로 나타남.
 - ※ 기존까지는 지역별 고용조사와 디자인산업통계의 결과를 활용하여 프리랜서 수를 추정하였으나, 프리랜서와 1인 디자인전문업체 간 중복 문제와 추정산식의 복잡성을 해소하고자 올해부터는 지역별 고용조사의 '고용원이 없는 자영업자' 수로만 프리랜서를 산정함.

▼ 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)	43,297명(17.5%)	204,023명(82.5%)	247,320명(100.0%)

프리랜서 규모 추정산식

프리랜서 수 X 디자이너 중 고용원이 없는 자영업자 월 평균 임금 X 12개월

- 프리랜서 연간 급여는 1조 334억 원으로 나타남.
 - 프리랜서 연간 급여 1조 334억 원 = 프리랜서(43,297명)
 - × 디자이너 중 고용원이 없는 자영업자 월 평균 임금 197.4만 원
 - × 12개월

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

▼ 프리랜서 규모 추이

구분	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
프리랜서 디자이너 수	37,789명	38,190명	48,674명	42,115명	43,297명
프리랜서 규모	7,903억 원	7,778억 원	1조 1,223억 원	9,959억 원	1조 235억 원

▼ 프리랜서 규모 추정산식 변경사항

변경 후	디자이너 중 고용원이 없는 자영업자
변경 전	{{디자인활용업체} 디자이너 수 + {디자인전문업체} 종사자 수} x 프리랜서 비중 - 무점포 1인 디자인전문업체

▼ 프리랜서 규모 추이 (변경 전 기준)

구분	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
프리랜서 디자이너 수	47,847명	49,847명	62,516명	40,478명	43,714명
프리랜서 규모	9,991억 원	1조 408억 원	1조 4,414억 원	9,563억 원	1조 334억 원

※ 세부 변경 내용은 이용자를 위하여 3쪽 '전년 대비 개선사항'에 수록함.

3. 고등교육 규모

고등교육 규모

디자인과 교수 연봉(245,070백만 원) + 디자인학과 연구비(27,077백만 원)

- 교육 부문 디자인 산업 규모는 전체 2,720억 원으로 분석됨.
(디자인학과 교수 연간 급여 2,451억 원 + 디자인학과 연구비 270억 원)
※ 교육 부문 인력 규모는 전문대학 및 4년제 대학(원)의 디자인 관련 학과 정교수, 부교수, 조교수, 비전임교원³⁾ 수의 합임.
- 디자인학과 교원 수는 2022년 2,228명으로 2021년(2,237명)과 비슷한 수준으로 나타남.
4년제 대학 교원 수는 증가(1,527명 → 1,534명)하였고, 전문대학 교원 수는 감소(710명 → 694명)함.

▼ 디자인학과 교수 연간 급여

(단위 : 백만 원, 명)

구분	2021년			2022년			
	교수 연봉 평균	디자인학과 교원 수	디자인학과 교수 연봉 추정	교수 연봉 평균	디자인학과 교원 수	디자인학과 교수 연봉 추정	
4년제 대학	정교수	130.9	695	91,007	134.9	717	96,704
	부교수	109.4	335	36,653	112.7	318	35,837
	조교수	91.9	398	36,560	94.6	402	38,036
	비전임교원	68.8	99	6,808	70.9	97	6,912
소계		-	1,527	171,028	-	1,534	177,488
전문 대학	정교수	124.2	211	26,211	127.9	203	25,974
	부교수	101.3	182	18,440	104.4	168	17,532
	조교수	82.4	197	16,233	84.9	204	17,314
	비전임교원	55.4	120	6,660	57.1	119	6,762
소계		-	710	67,545	-	694	67,582
전체		-	2,237	238,572	110.0	2,228	245,070

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

▼ 디자인학과 연구비

(단위 : 백만 원)

구분	2021년	2022년	
4년제 대학	중앙정부 지원	13,607	12,371
	지자체 지원	1,791	1,733
	민간 지원	6,096	7,288
	외국 지원	9	254
	교내 지원	4,067	3,598
소계		25,570	25,244
전문 대학	교수	1,307	1,763
전체		26,877	27,007

※ 2022년도 전국 대학연구활동실태조사 분석보고서 결과 참조.

3) 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 2021년 대비 2022년 재적학생 수 증감율로 추정한 결과임.

04 디자인 수출·수입 규모

디자인활용업체 수입 금액

활용업체 수 X 수입업체 비율 X (디자인투자금액 평균 X 해외 외주 디자인 개발 비중)

- 디자인활용업체 디자인 수입 규모는 159억 원으로 추정됨.

디자인 수입 규모

구분	디자인 활용업체 수	수입 업체 비율 ⁴⁾	디자인 투자비 평균 (백만 원)	디자인 개발 시 해외 외주 디자인 개발 비중	추정 수입 규모 (백만 원)
디자인 수입	149,372개	0.23%	84.44	55.25%	15,852

디자인전문업체 수출 금액

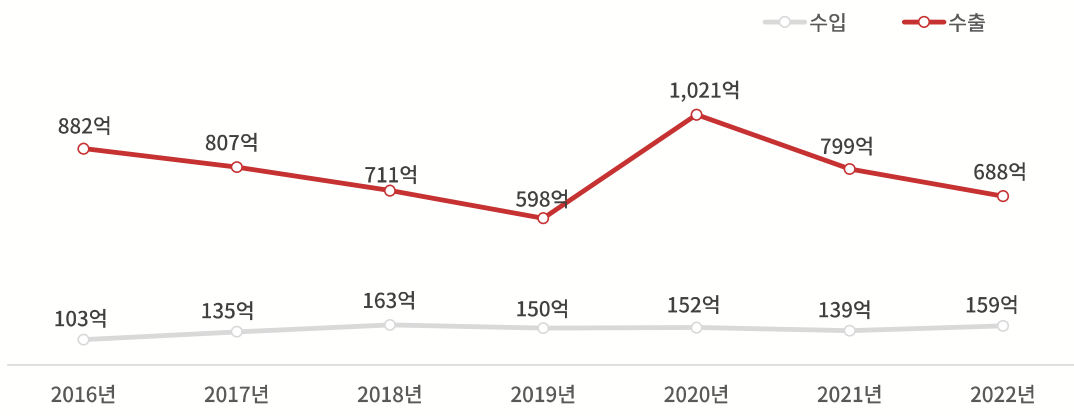
디자인전문업체 수 X 수출 업체 비율 X (매출액 평균 X 매출 중 해외 매출 비중)

- 디자인전문업체 디자인 수출 규모는 688억 원으로 추정됨.

디자인 수출 규모

구분	디자인 전문업체 수	수출 업체 비율 ⁵⁾	매출액 평균 (백만 원)	매출 중 해외 매출 비중	추정 수출 규모 (백만 원)
디자인 수출	20,290개	4.11%	311.83	26.46%	68,792

디자인 수출·수입 규모



4) 수입 업체 비율: 디자인활용업체 설문 중 외주디자인 개발-해외 업체 의뢰 비중이 1% 이상인 업체

5) 수출 업체 비율: 디자인전문업체 설문 중 매출구성·해외 고객 비중이 1% 이상인 업체

05 디자인의 경제적 가치

디자인의 경제적 가치

디자인산업분류 내 사업체 매출액 X 부가가치율 X 디자인 기여도

- 2022년 디자인의 경제적 가치는 178조 원(2021년 160조 원)으로 분석됨.
- 업종별로 살펴보면, 서비스/경험 디자인(63.7조 원)이 가장 높고, 다음은 디자인인프라(46.4조 원), 제품 디자인(28.4조 원), 공간 디자인(21.5조 원) 등의 순임.

▼ 디자인의 경제적 가치

구분	매출액 (단위 : 백만 원)	부가가치율 (단위 : %)	디자인 기여도 (단위 : %)	디자인의 경제적 가치 (단위 : 백만 원)
제품 디자인	342,729,464	29.6%	28.0%	28,423,135
시각 디자인	106,045,335	26.8%	26.6%	7,574,443
디지털/멀티미디어 디자인	40,208,911	47.7%	35.2%	6,755,563
공간 디자인	171,005,124	45.5%	27.6%	21,493,725
패션/텍스타일 디자인	29,173,164	20.6%	36.7%	2,208,520
서비스/경험 디자인	402,432,968	64.0%	24.7%	63,747,688
산업공예 디자인	19,121,313	31.7%	29.1%	1,764,229
디자인인프라	364,929,110	55.8%	22.8%	46,434,172
전체	1,475,645,389	-	26.3%	178,401,475

※ 매출액 = 디자인산업분류(디자인전문업체 포함)에 해당하는 사업체 매출액 합 × 디자인 활용 비율
× 2020년 대비 2022년 매출액 증가율⁶⁾

※ 부가가치율: 한국은행 자료로 추정⁷⁾, 디자인산업 분류 소분류와 상품분류 코드를 연계하여 디자인산업 대분류별 부가가치율 산출
부가가치율은 각 상품의 총 투입 중 부가가치의 비율을 의미함.

※ 디자인 기여도: 2022년 기준 디자인활용업체 실태조사 결과

6) 2020년 경제총조사에서 디자인산업 분류 해당하는 사업체 매출액 총합에 한국은행에서 발표하는 기업경영분석지표의 전산업 매출액 증가율로 2022년 매출액을 추정함. 추정된 매출액과 당해연도 디자인 활용 비율을 적용하여 디자인활용업체의 전체 매출액 결과를 산출함.

7) 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 20,382명(전년도 20,599명), 취업자는 12,188명(전년도 12,243명)으로 나타남.
- 한편, 진학, 입대, 취업불가능, 제외인정, 외국인 유학생을 제외한 졸업자는 17,638명임.

▼ 대학(원) 디자인학과 졸업 및 취업자 현황

(단위 : 명)

구분	졸업 및 취업자 현황		
	졸업자	졸업자(A)	취업자(B)
2022	20,382	17,638	12,188
2021	20,599	17,923	12,243
증감	-217	-285	-55

▼ 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	19,477	344	561	20,382	17,246	270	122	17,638	11,886	206	96	12,188	
학 부 문	전문대학	7,942	-	-	7,942	6,670	-	-	6,670	4,718	-	-	4,718
	대학교	10,866	-	-	10,866	9,973	-	-	9,973	6,710	-	-	6,710
	산업대학	97	-	-	97	83	-	-	83	50	-	-	50
	각종대학(대학)	17	-	-	17	16	-	-	16	13	-	-	13
	일반대학원	-	344	561	905	-	270	122	392	-	206	96	302
기능대학	555	-	-	555	504	-	-	504	395	-	-	395	
전 국 대 학 원	디자인 일반	1,773	178	344	2,295	1,561	158	50	1,769	978	114	39	1,131
	제품 디자인	3,037	36	41	3,114	2,664	27	7	2,698	1,918	21	6	1,945
	시각 디자인	3,442	10	23	3,475	3,081	12	2	3,095	2,080	12	2	2,094
	디지털/멀티미디어 디자인	2,805	19	30	2,854	2,513	13	6	2,532	1,712	11	5	1,728
	공간 디자인	3,099	4	31	3,134	2,663	19	2	2,684	1,918	15	2	1,935
	패션/텍스타일 디자인	3,623	14	47	3,684	3,203	15	9	3,227	2,217	11	7	2,235
	서비스/경험 디자인	537	11	15	563	500	7	1	508	361	6	1	368
	산업공예 디자인	719	72	27	818	646	16	45	707	397	13	34	444
	디자인인프라	442	-	3	445	415	3	-	418	305	3	-	308

※ 한국교육개발원 자료 인용

※ 조사기준일 : 2022년 12월 31일(졸업자 : 2022년 2월 및 2021년 8월 졸업자)

※ 졸업자는 취업자와 비취업자로 구분되며, 비취업자는 진학자, 입대자, 취업불가능자, 제외인정자, 외국인 유학생 등으로 나뉨. 취업률 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(B)는 조사기준일(2022.12.31.) 당시 건강보험 직장가입자, 교내취업자, 해외취업자, 농림어업종사자, 개인창업활동조사자, 1인 창(사)업자, 프리랜서 수를 의미함.

2. 대학(원)의 디자인학과 졸업 및 취업률 현황

- 디자인학과 졸업자의 취업률은 69.1%⁸⁾로 전년도 대비 0.8%p 증가함.
- 학위별 취업률은 학사 68.9%, 석사 76.3%, 박사 78.7%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)
2022	17,638	12,188	69.1%
2021	17,923	12,243	68.3%
증감	-285	-55	0.8%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	
전체	17,246	270	122	17,638	11,886	206	96	12,188	68.9	76.3	78.7	69.1	
표준구분	전문대학	6,670	-	-	6,670	4,718	-	-	4,718	70.7	-	-	70.7
	대학교	9,973	-	-	9,973	6,710	-	-	6,710	67.3	-	-	67.3
	산업대학	83	-	-	83	50	-	-	50	60.2	-	-	60.2
	각종대학(대학)	16	-	-	16	13	-	-	13	81.3	-	-	81.3
	일반대학원	-	270	122	392	-	206	96	302	-	76.3	78.7	77.0
	기능대학	504	-	-	504	395	-	-	395	78.4	-	-	78.4
표준분야	디자인 일반	1,561	158	50	1,769	978	114	39	1,131	62.7	72.2	78.0	63.9
	제품 디자인	2,664	27	7	2,698	1,918	21	6	1,945	72.0	77.8	85.7	72.1
	시각 디자인	3,081	12	2	3,095	2,080	12	2	2,094	67.5	100.0	100.0	67.7
	디지털/멀티미디어 디자인	2,513	13	6	2,532	1,712	11	5	1,728	68.1	84.6	83.3	68.2
	공간 디자인	2,663	19	2	2,684	1,918	15	2	1,935	72.0	78.9	100.0	72.1
	패션/텍스타일 디자인	3,203	15	9	3,227	2,217	11	7	2,235	69.2	73.3	77.8	69.3
	서비스/경험 디자인	500	7	1	508	361	6	1	368	72.2	85.7	100.0	72.4
	산업공예 디자인	646	16	45	707	397	13	34	444	61.5	81.3	75.6	62.8
	디자인인프라	415	3	-	418	305	3	-	308	73.5	100.0	-	73.7

※ 한국교육개발원 자료 인용

※ 조사기준일 : 2022년 12월 31일(졸업자 : 2022년 2월 및 2021년 8월 졸업자)

※ 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.

※ 취업자(B)는 조사기준일(2022.12.31.) 당시 건강보험 직장가입자, 교내취업자, 해외취업자, 농림어업종사자, 개인창작활동조사자, 1인 창(사)업자, 프리랜서 수를 의미함.

※ 취업률: 취업자(B)/(졸업자(A)-(진학자+입대자+취업불가능자+제외인정자+외국인유학생))*100

8) 해당 기간 전국 고등교육기관 전체 취업률은 69.6%임(교육청, 2022).

Part. 3

디자인산업통계

결과 요약

01. 디자인활용업체
02. 디자인전문업체
03. 공공부문

01

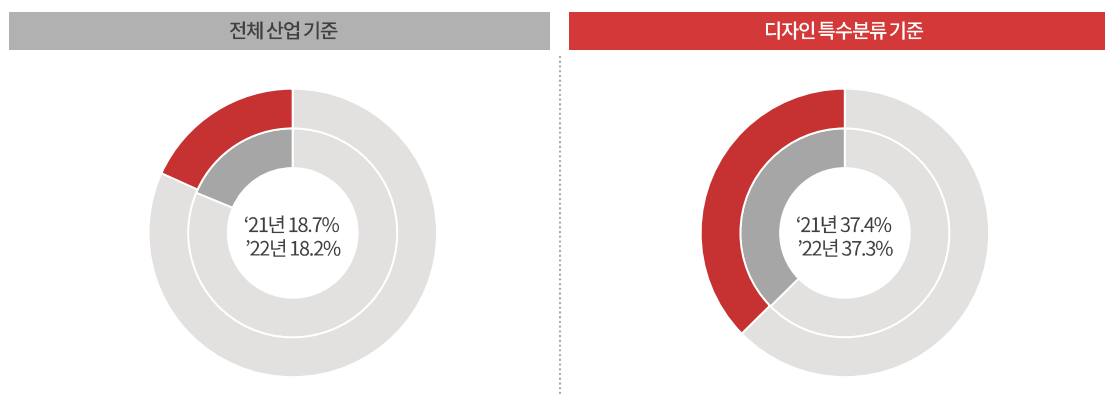
디자인활용업체

1. 디자인 활용률

- (전체산업 기준)
2022년 기준 전체산업에서의 디자인 활용률은 18.2%(2021년, 18.7%)로 나타남.
- (디자인 특수분류 기준)
2022년 디자인 특수분류 기준으로는 전체의 37.3%(2021년, 37.4%)가 디자인을 활용함.

▼ 전체산업/디자인 산업분류 기준 디자인 활용률

(단위 : %)



▼ 디자인 특수분류 기준 디자인 활용률

(단위 : %)

구분	2021년	2022년	
전체	37.4	37.3	
산업 분류	제품 디자인	32.7	35.3
	시각 디자인	49.8	51.3
	디지털/멀티미디어 디자인	66.2	65.4
	공간 디자인	28.8	27.4
	패션/텍스타일 디자인	58.2	62.4
	서비스/경험 디자인	41.5	40.2
	산업공예 디자인	22.1	22.0
	디자인인프라	39.0	39.0

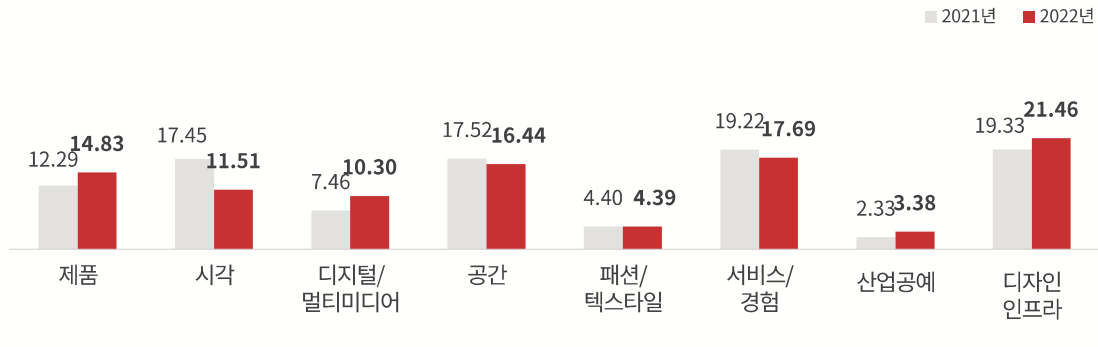
주) 2021년부터 디자인 활용률 산출 시 비법인단체를 포함함.
이전 결과와 추이 비교 시 유의를 요함.

2. 디자인 활용 분야

- 주요 디자인 활용 분야(중복응답 기준)는 ‘디자인 인프라’(21.46%)가 가장 높으며, 다음으로 ‘서비스/경험 디자인’(17.69%), ‘공간 디자인’(16.44%) 등이 뒤를 이음.
- ‘디자인 인프라’ 활용 비율은 2021년(19.33%) 대비 소폭 증가함.

▼ 디자인 활용 분야

(단위 : %)



▼ 디자인 활용 분야

(단위 : %)

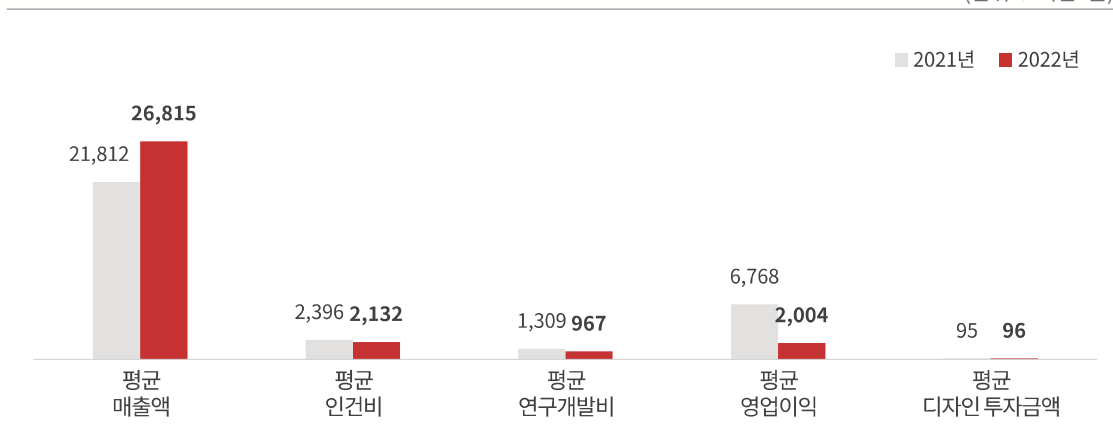
구분	제품 디자인	시각 디자인	디지털 미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라
전체	14.83	11.51	10.30	16.44	4.39	17.69	3.38	21.46
분야별	제품 디자인	91.62	5.52	2.02	0.05	0.02	0.18	0.58
	시각 디자인	0.24	96.91	2.18	0.09	0.23	0.27	0.05
	디지털/멀티미디어 디자인	0.13	4.14	94.47	1.02	0.00	0.11	0.00
	공간 디자인	2.08	4.11	0.79	92.15	0.39	0.44	0.00
	패션/텍스타일 디자인	1.01	2.67	0.00	0.00	95.70	0.00	0.44
	서비스/경험 디자인	0.08	5.47	21.34	0.14	0.08	72.87	0.00
	산업공예 디자인	2.86	3.26	0.00	12.32	4.83	0.00	75.87
	디자인인프라	10.77	6.21	0.47	0.45	0.58	1.47	5.08
규모별	대기업	8.50	8.33	8.49	3.19	0.37	41.13	0.39
	중견기업	10.75	13.01	34.48	12.77	0.84	24.52	1.22
	중기업	13.14	6.41	17.17	12.65	5.52	27.91	3.15
	소기업	15.49	13.07	7.82	17.80	4.14	14.21	3.52

3. 재무 및 투자 현황

- 디자인헬용업체의 2022년 평균 ‘매출액’은 268억 15만 원으로 나타났고, 디자인 투자금액은 9,584만 원(디자인전문업체 용역비 포함)임.
- ‘매출액’은 268억 1,491만 원으로 2021년(268억 1,491만 원) 대비 증가하였고, ‘디자인 투자금액’은 2021년과 비슷한 수준으로 나타남.

▼ 재무 및 투자 현황

(단위 : 백만 원)



▼ 2022년 재무 및 투자 현황

(단위 : 백만 원)

구분	매출액	인건비	연구개발비	영업이익	디자인 투자금액	
전체	26,814.91	2,132.00	966.66	2,004.06	95.84	
업종별	제품 디자인	105,341.70	8,574.78	6,893.39	9,031.31	159.64
	시각 디자인	12,495.71	1,063.92	112.59	503.69	102.39
	디지털/멀티미디어 디자인	4,711.96	958.54	127.79	303.96	98.45
	공간 디자인	9,439.32	1,442.87	91.60	307.60	95.16
	패션/텍스타일 디자인	17,833.63	1,144.48	162.89	1,352.98	81.56
	서비스/경험 디자인	30,369.37	1,031.74	102.89	2,123.02	100.07
	산업공예 디자인	19,079.65	1,839.58	368.70	924.24	66.43
	디자인인프라	9,852.08	1,314.23	178.54	751.59	67.93
규모별	대기업	1,563,953.44	120,366.42	103,691.66	134,107.55	1,217.33
	중견기업	71,255.13	7,097.51	1,054.95	3,003.83	428.31
	중기업	33,902.90	1,714.95	142.13	2,300.01	124.74
	소기업	7,453.00	910.14	116.36	482.52	69.48

4. 디자인 투자금액

- 디자인활용업체의 디자인 투자금액을 세부 항목별로 살펴보면, ‘디자이너 인건비’가 7,567만 원으로 가장 높고, 다음으로 ‘디자인 용역비’(1,471만 원)가 높음.
- ‘디자이너 인건비’와 ‘디자인 용역비’ 모두 2021년 대비 증가한 것으로 나타남.

▼ 디자인 투자금액

(단위 : 백만 원)



▼ 2022년 디자인 투자금액

(단위 : 백만 원)

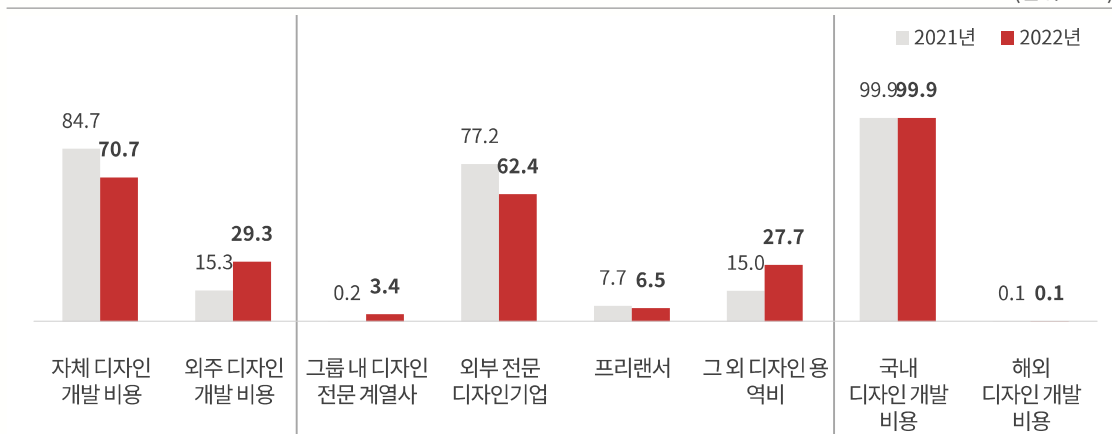
구분	디자인 투자 금액	디자인 인건비	디자인 용역비					디자인 기계/장치 및 소프트웨어	디자인 연구 개발용 토지/건물	디자인/디자이너 교육비	디자인 지식 재산권 취득·관리비	디자인 관련 기타 경상비	
			소계	그룹 내 디자인 전문 계열사	외부 전문 디자인 업체	프리랜서	그 외						
전체	95.84	75.67	14.71	0.50	9.18	0.96	4.07	1.59	0.00	0.13	0.11	3.62	
별 업종	제품 디자인	159.64	138.54	8.43	0.04	7.43	0.29	0.68	3.52	0.02	0.22	0.32	8.59
	시각 디자인	102.39	80.36	16.24	0.01	4.21	2.30	9.72	2.15	0.00	0.35	0.17	3.12
	디지털/멀티미디어 디자인	98.45	85.94	5.57	0.00	5.44	0.13	0.00	1.09	0.00	0.33	0.33	5.19
	공간 디자인	95.16	68.58	19.82	2.85	5.56	0.52	10.89	0.33	0.00	0.14	0.05	6.24
	패션/텍스타일 디자인	81.56	74.88	3.32	0.14	2.56	0.61	0.00	1.49	0.00	0.02	0.10	1.75
	서비스/경험 디자인	100.07	64.82	33.13	0.00	24.51	2.51	6.10	0.83	0.01	0.02	0.06	1.21
	산업공예 디자인	66.43	62.24	1.89	0.00	1.75	0.14	0.00	0.84	0.00	0.01	0.25	1.20
	디자인인프라	67.93	60.26	3.10	0.00	2.93	0.17	0.00	2.19	0.00	0.12	0.02	2.24
별 규모	대기업	1,217.33	1,156.83	47.50	0.59	10.43	0.00	36.48	7.16	0.00	0.39	0.56	4.90
	중견기업	428.31	384.41	32.60	5.33	17.68	0.18	9.40	2.97	0.03	0.67	0.42	7.21
	중기업	124.74	87.53	31.19	0.67	18.81	1.56	10.14	1.78	0.02	0.14	0.17	3.92
	소기업	69.48	55.33	9.04	0.37	6.09	0.80	1.78	1.46	0.00	0.12	0.07	3.46

5. 디자인 개발 비용 및 건 수

- 디자인 비용 비중은 ‘자체 디자인 개발 비용’이 70.7%, ‘외주 디자인 개발 비용’이 29.3%이며, 개발 건 수 비중은 ‘자체 디자인 개발 비용’이 72.9%, ‘외주 디자인 개발 비용’이 27.1%로 나타남.
- ‘외주 디자인 개발’을 외주 대상별로 구분하여 보면, 비용 및 건 수 기준 모두 ‘외부 전문디자인기업’이 가장 높은 비중을 차지함.

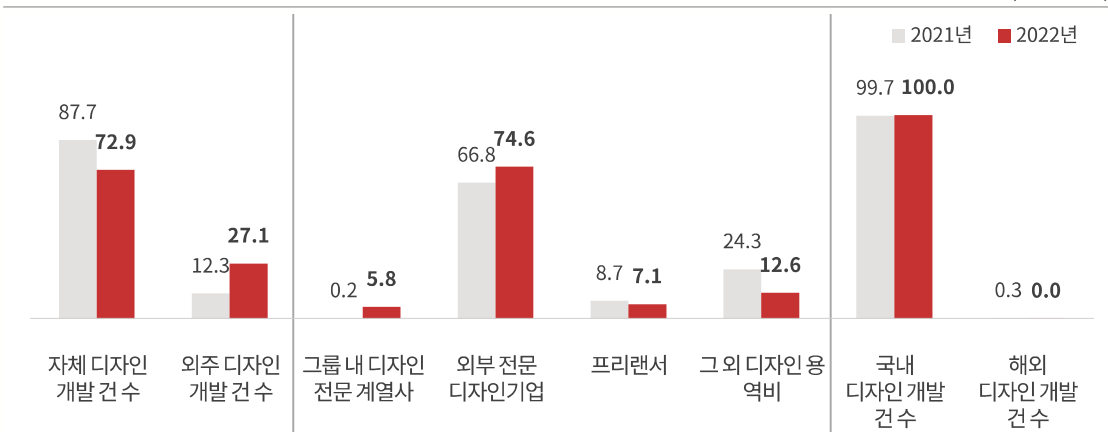
▼ 디자인 개발 비용(비중)

(단위 : %)



▼ 디자인 개발 건 수(비중)

(단위 : %)



▼ 2022년 기준 디자인 개발 건 수 및 비용 평균

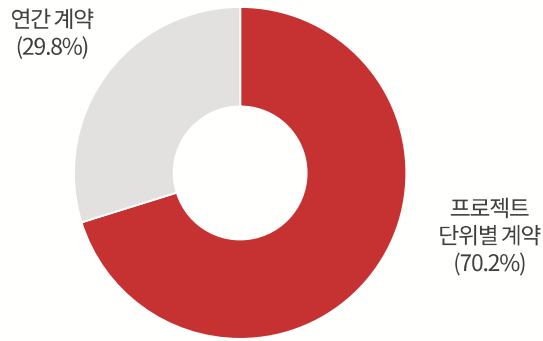
구분	자체 디자인 개발 비용	외주 디자인 개발 비용	외주 대상별				국내외 의뢰	
			그룹 내 전문 계열사	외부 전문 디자인기업	프리랜서	그 외 디자인 용역비	국내 디자인 개발 비용	국외 디자인 개발 비용
비용(단위 : 백만 원)	35.54	14.71	0.50	9.18	0.96	4.07	14.70	0.01
건 수(단위 : 건 수)	14.72	5.46	0.31	4.07	0.39	0.69	5.46	0.00

6. 디자인 용역 계약 형태별 현황

- 디자인 용역 계약 형태는 ‘프로젝트 단위별 계약’이 70.2%로, ‘연간 계약’(29.8%)보다 높음.
- 품질 만족도는 ‘연간 계약’ 만족 비율이 88.7%, ‘프로젝트 단위별’이 78.6%로 나타남.

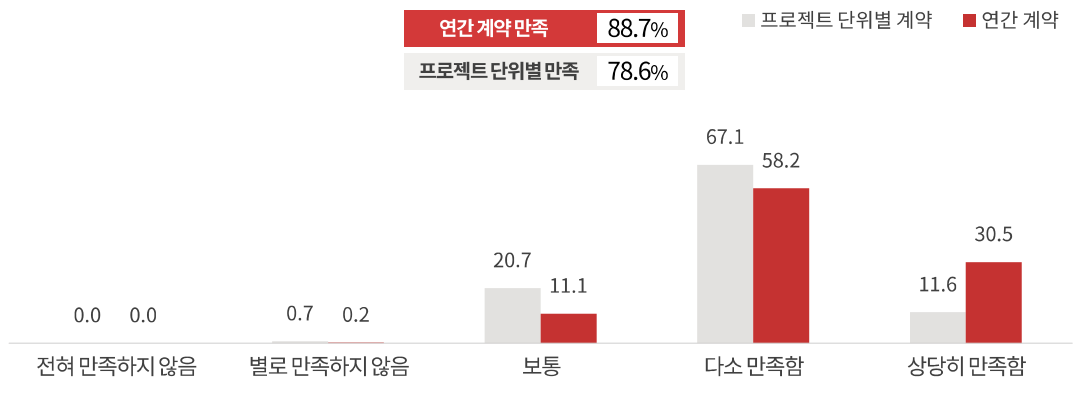
▼ 디자인 용역 계약 형태별 비중

(디자인 외주 경험 업체 Base, 단위 : %)



▼ 디자인 용역 계약 형태별 품질 만족도

(디자인 외주 경험 업체 Base, 단위 : %)



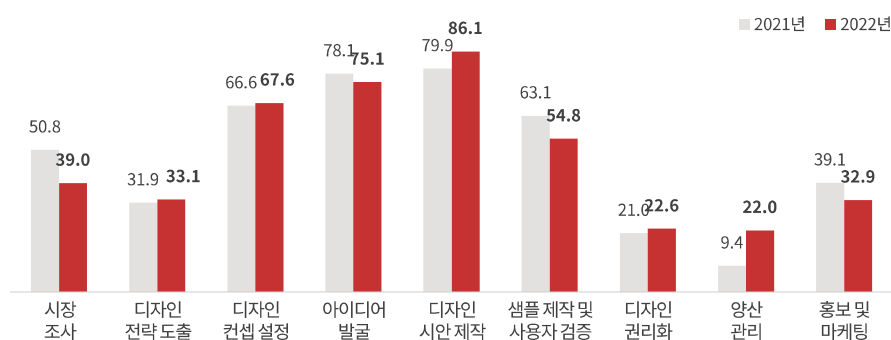
※ 올해 디자인 용역 계약 형태별 비중 및 품질 만족도 문항이 추가됨.

7. 신제품 개발 프로세스 중 사내 디자이너/디자인전문업체/프리랜서 디자이너 개입 단계

- 신제품 개발 프로세스 중 디자이너(사내/프리랜서) 및 디자인전문업체의 개입 단계는 모두 ‘디자인 시안 제작’에서 가장 높게 나타남.
- 사내 디자이너는 ‘디자인 시안 제작’(86.1%) 다음으로 ‘아이디어 발굴’(75.1%), ‘디자인 컨셉 설정’(67.6%) 단계에 많이 개입하는 것으로 나타남.
- 디자인전문업체와 프리랜서 디자이너는 ‘디자인 시안 제작’ 다음으로 ‘샘플 제작 및 사용자 검증’(디자인전문업체 : 49.6%, 프리랜서 디자이너 : 59.0%)이 높음.

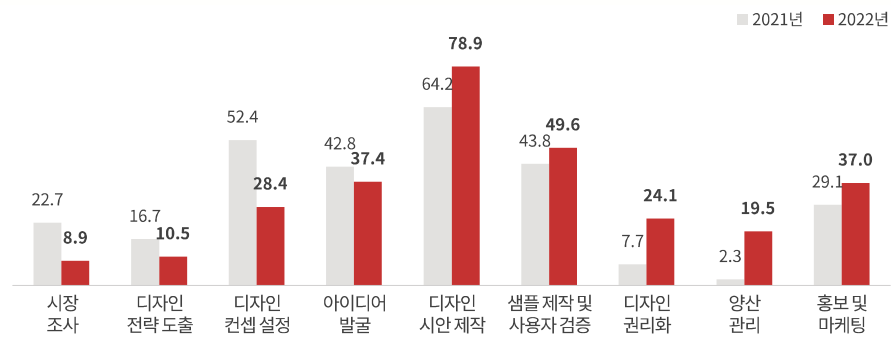
▼ 신제품 개발 프로세스 중 사내 디자이너 개입 단계

(중복응답, 단위 : %)



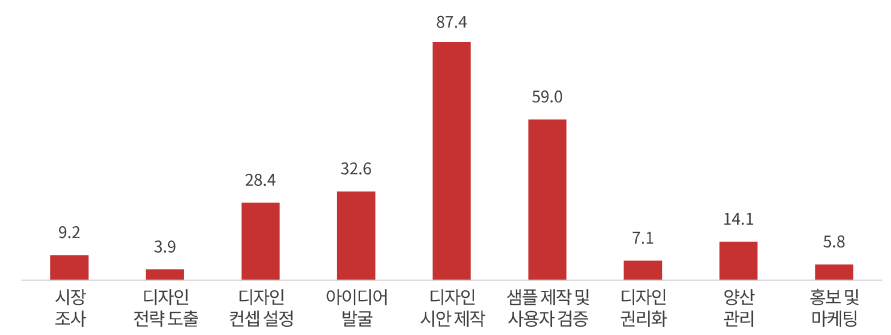
▼ 신제품 개발 프로세스 중 디자인전문업체 개입 단계

(중복응답, 단위 : %)



▼ 신제품 개발 프로세스 중 프리랜서 디자이너 개입 단계

(중복응답, 단위 : %)



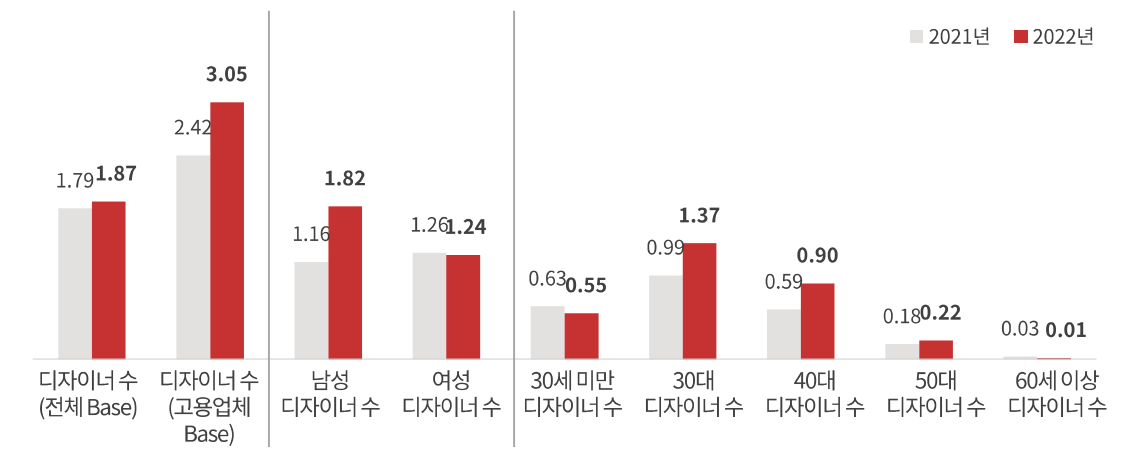
※ 올해부터 신제품 개발 프로세스 개입 단계에 ‘프리랜서 디자이너’가 추가됨.

8. 디자인 인력

- 디자이너 수는 디자인활용업체 전체 기준 평균 1.87명, 디자이너 고용업체 기준 평균 3.05명이며, 2021년 대비 디자이너 수는 증가한 것으로 나타남.
- 디자이너 고용업체 기준으로 남성 디자이너 수(1.82명)가 여성 디자이너 수(1.24명)보다 높고, 연령별로는 30대(1.37명) 디자이너 수가 가장 많음.

▼ 디자인 인력

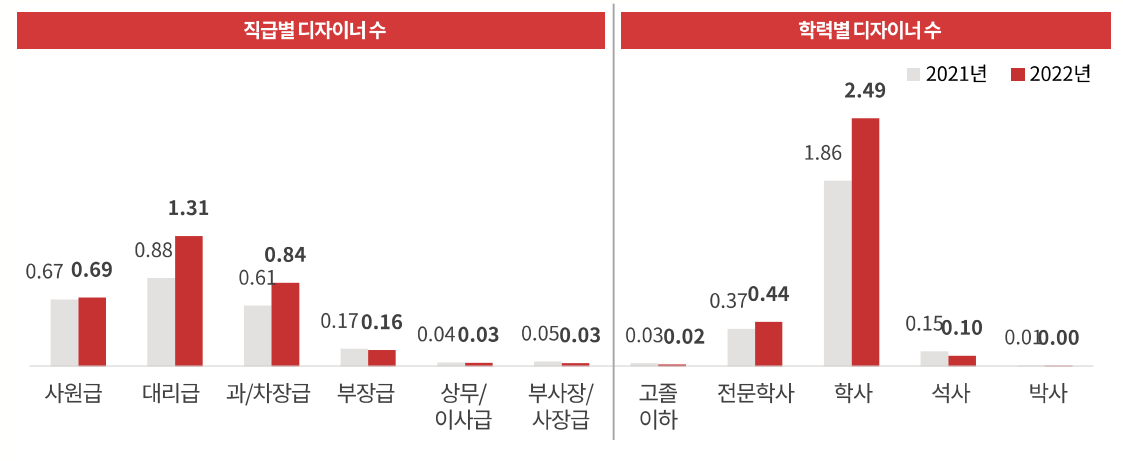
(단위 : 명)



- 직급별로는 ‘대리급’이 1.31명으로 가장 많고, 다음으로 ‘과/차장급’(0.84명), ‘사원급’(0.69명) 순으로 디자이너 수가 높음.
- 학력별로는 ‘학사’ 디자이너가 2.49명으로 가장 많고, 2021년(1.86명) 대비 증가함.

▼ 직급 및 학력별 디자인 인력

(단위 : 명)

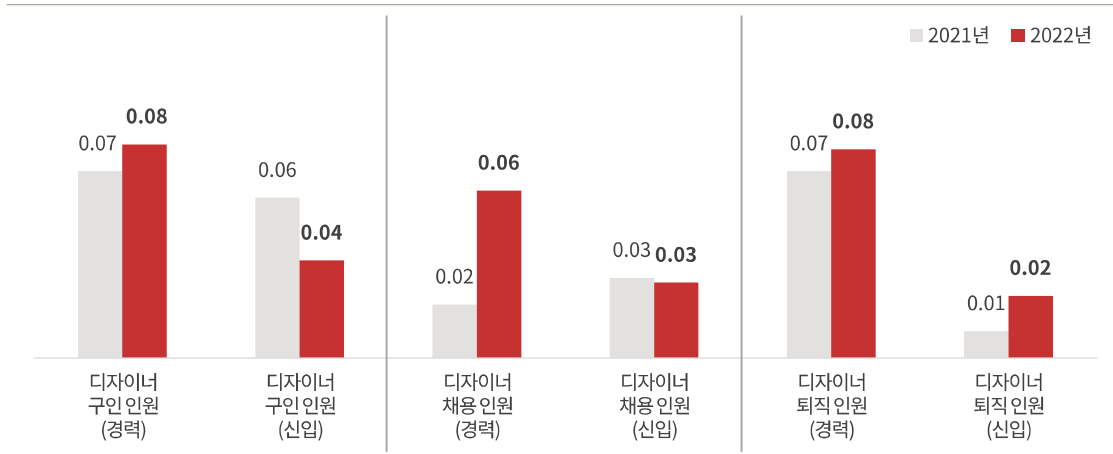


9. 디자인 인력 구인/채용/퇴직 현황

- 디자이너 구인 인원은 '경력' 평균 0.08명으로 '신입'(0.04명)보다 많은 것으로 나타났으며, '신입' 디자이너 구인 인원은 2021년(0.06명) 대비 감소함.
- 디자이너 채용 인원은 '경력' 평균 0.06명, '신입' 평균 0.03명이며, '경력' 디자이너 채용 인원이 2021년(0.02명) 대비 증가한 것으로 나타남.
- 디자이너 퇴직 인원은 '경력' 평균 0.08명, '신입' 평균 0.02명이며, '경력' 디자이너와 '신입' 디자이너 모두 2021년 대비 평균 퇴직 인원이 높음.

▼ 디자인 인력 구인/채용/퇴직 현황

(단위 : 명)



▼ 디자인 인력 구인/채용/퇴직 현황

(단위 : 명)

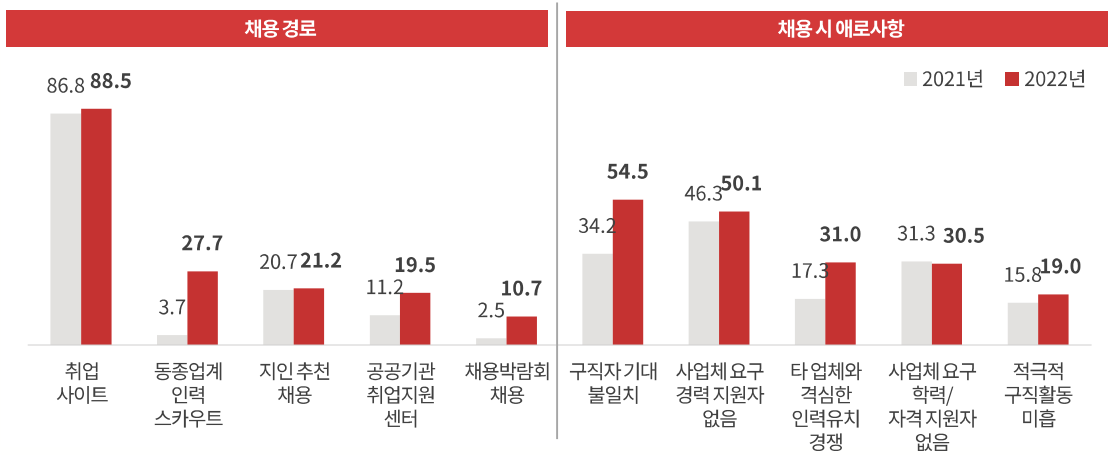
구분	구인		채용		퇴직		
	디자이너 경력	디자이너 신입	디자이너 경력	디자이너 신입	디자이너 경력	디자이너 신입	
전체	0.08	0.04	0.06	0.03	0.08	0.02	
업종별	제품 디자인	0.12	0.02	0.12	0.02	0.12	0.01
	시각 디자인	0.06	0.04	0.06	0.04	0.06	0.05
	디지털/멀티미디어 디자인	0.15	0.02	0.12	0.01	0.13	0.04
	공간 디자인	0.07	0.05	0.02	0.04	0.09	0.02
	패션/텍스타일 디자인	0.09	0.03	0.07	0.01	0.03	0.01
	서비스/경험 디자인	0.09	0.10	0.06	0.07	0.08	0.04
	산업공예 디자인	0.02	0.00	0.02	0.00	0.02	0.00
	디자인인프라	0.06	0.01	0.06	0.01	0.06	0.01
규모별	대기업	0.47	0.42	0.47	0.42	0.34	0.30
	중견기업	0.14	0.08	0.14	0.08	0.23	0.09
	중기업	0.10	0.06	0.07	0.04	0.08	0.04
	소기업	0.07	0.03	0.06	0.02	0.07	0.02

10. 디자인 인력 채용 경로 및 애로사항

- 디자인 인력을 채용하는 경로(중복응답)는 ‘취업사이트’가 88.5%로 가장 높고, ‘동종업계 인력 스카우트’(27.7%), ‘지인 추천 채용’(21.2%) 등의 순으로 나타남.
- 2021년 대비 ‘동종업계 인력 스카우트’를 통한 채용이 증가(3.7% → 27.7%)함.
- 채용 시 겪는 애로사항(중복응답)은 ‘구직자 기대 불일치’(54.5%), ‘사업체 요구 경력 지원자 없음’(50.1%)이 높게 나타남.

▼ 디자인 인력 채용 경로 및 애로사항

(상위 5위, 중복응답, 단위 : %)



▼ 디자인 인력 채용 경로 및 애로사항

(상위 5위, 중복응답, 단위 : %)

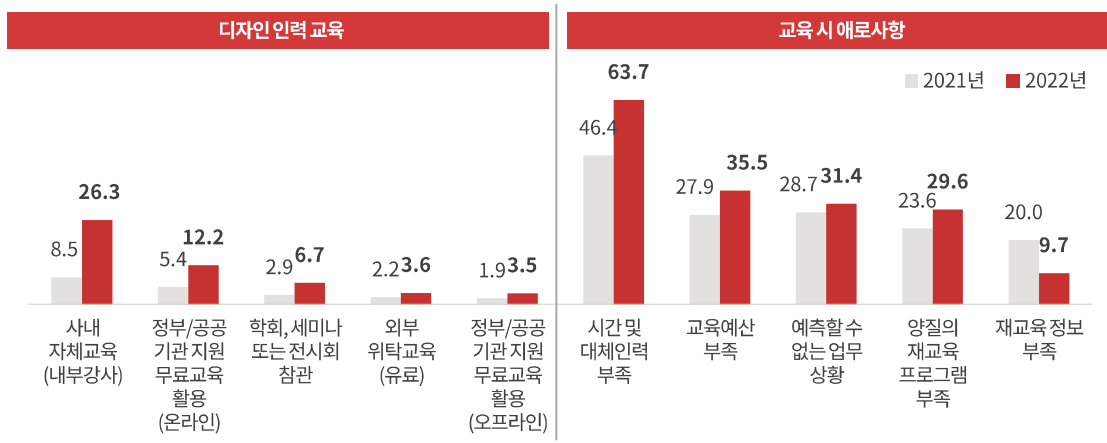
구분	채용 경로					채용 시 애로사항					
	취업 사이트	동종업계 인력 스카우트	지인 추천 채용	공공기관 취업지원 센터	채용박람회 채용	구직자 기대 불일치	사업체 요구 경력 지원자 없음	타 업체와 격심한 인력유치 경쟁	사업체 요구 학력/자격 지원자 없음	적극적 구직활동 미흡	
전체	88.5	27.7	21.2	19.5	10.7	54.5	50.1	31.0	30.5	19.0	
별 애로	제품 디자인	93.4	4.3	47.9	19.5	0.5	68.0	66.9	4.6	55.1	1.2
	시각 디자인	90.4	4.8	37.4	41.1	0.0	85.3	63.7	1.2	48.4	1.3
	디지털/멀티미디어 디자인	97.6	19.1	16.8	40.1	0.0	65.6	84.5	3.0	28.4	13.2
	공간 디자인	94.2	31.0	33.3	29.3	0.4	68.1	64.3	2.3	34.2	18.7
	패션/텍스타일 디자인	97.9	15.7	4.4	1.3	0.0	76.1	68.1	31.3	6.5	11.4
	서비스/경험 디자인	88.7	15.3	21.5	27.9	4.1	41.0	31.4	36.2	34.3	14.5
	산업공예 디자인	87.6	19.0	6.6	0.0	0.0	67.1	64.0	24.1	14.7	6.8
	디자인인프라	77.3	51.7	1.9	2.2	34.8	29.0	24.3	77.4	17.8	37.0
별 규모	대기업	87.0	2.4	5.1	40.6	12.3	68.8	55.2	16.5	34.9	2.4
	중견기업	75.3	33.0	34.9	41.9	0.8	62.3	33.9	41.7	55.0	3.0
	중기업	87.9	34.2	15.0	21.7	10.4	55.9	45.0	38.2	32.1	17.2
	소기업	89.0	25.9	22.8	18.4	11.0	53.9	51.9	28.9	29.6	19.8

11. 디자인 인력 교육 및 애로사항

- 2022년 실시한 디자인 인력 교육(중복응답)은 ‘사내 자체교육’(26.3%)이 가장 높고, 다음으로 ‘정부/공공기관 지원 무료교육 활용(온라인)’(12.2%), ‘학회, 세미나 또는 전시회 참관’(6.7%) 등의 순으로 나타남.
- 교육 시 겪는 애로사항(중복응답)은 ‘시간 및 대체인력 부족’(63.7%), ‘교육 예산 부족’(35.5%), ‘예측할 수 없는 업무 상황’(31.4%) 등의 순임.
- 교육 시 애로사항으로 ‘시간 및 대체인력 부족’은 2021년 대비 증가(46.4% → 63.7%)했고, ‘재교육 정보 부족’은 감소(20.0% → 9.7%)함.

▼ 디자인 인력 교육 및 애로사항

(상위 5위, 중복응답, 단위 : %)



▼ 디자인 인력 교육 및 애로사항

(상위 5위, 중복응답, 단위 : %)

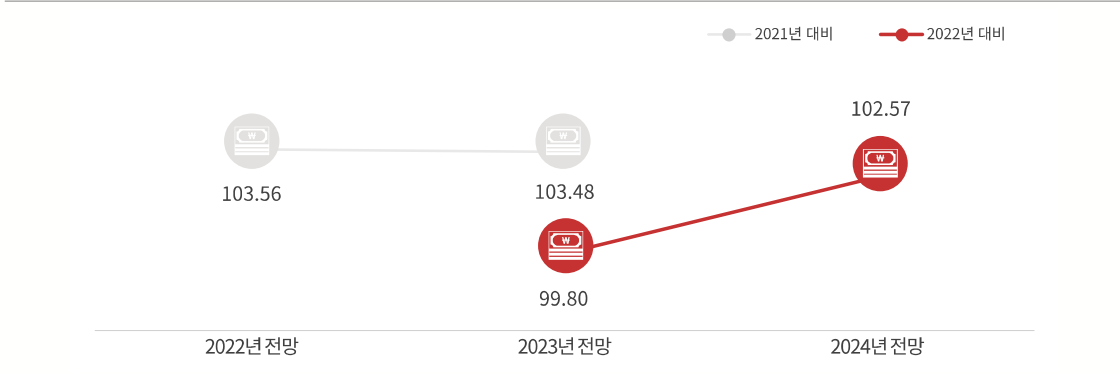
구분	디자인 인력 교육					교육 시 애로사항					
	사내 자체교육 (내부강사)	정부/공공기관 지원 무료교육 활용 (온라인)	학회, 세미나 또는 전시회 참관	외부 위탁교육 (유료)	정부/공공기관 지원 무료교육 활용 (오프라인)	시간 및 대체인력 부족	교육예산 부족	예측할 수 없는 업무 상황	양질의 재교육 프로그램 부족	재교육 정보 부족	
전체	26.3	12.2	6.7	3.6	3.5	63.7	35.5	31.4	29.6	9.7	
제품업종	제품 디자인	52.0	33.1	20.8	1.0	0.8	20.5	69.5	9.7	49.3	26.3
	시각 디자인	67.1	48.4	19.2	5.1	9.3	22.8	67.4	21.1	47.9	22.3
	디지털/멀티미디어 디자인	34.2	27.0	3.6	1.6	5.4	59.8	43.8	49.7	25.2	11.8
	공간 디자인	8.1	10.0	0.8	1.2	1.2	80.8	26.5	58.8	11.0	3.8
	패션/텍스타일 디자인	1.2	1.0	1.4	0.2	0.0	84.6	27.7	27.1	3.2	0.0
	서비스/경험 디자인	0.3	2.4	3.5	1.5	13.9	71.8	13.8	23.6	44.0	3.8
	산업공예 디자인	11.2	0.0	2.9	0.0	2.9	78.8	19.3	17.3	11.6	5.8
	디자인인프라	37.2	0.7	6.3	8.6	0.0	69.6	31.9	22.0	32.3	9.2
규모별	대기업	28.3	36.4	7.6	0.8	5.4	81.2	35.9	13.4	43.1	0.0
	중견기업	24.1	24.6	11.2	2.2	26.3	60.5	24.6	36.1	28.6	10.6
	중기업	24.4	11.4	4.2	1.9	2.8	68.8	24.1	36.0	28.2	8.1
	소기업	26.9	12.1	7.4	4.1	3.2	62.2	38.9	30.0	29.9	10.3

12. 디자인 투자금액 전망

- 디자인활용업체의 2023년, 2024년 투자금액 전망을 살펴보면, 2022년 대비 2023년 전망은 99.80%, 2024년 전망은 102.57%로 나타남.
- 산업분류별로 보면, 2023년 전망은 공간디자인(100.79%)에서, 2024년 전망은 서비스/경험 디자인(105.46%)에서 상대적으로 높음.

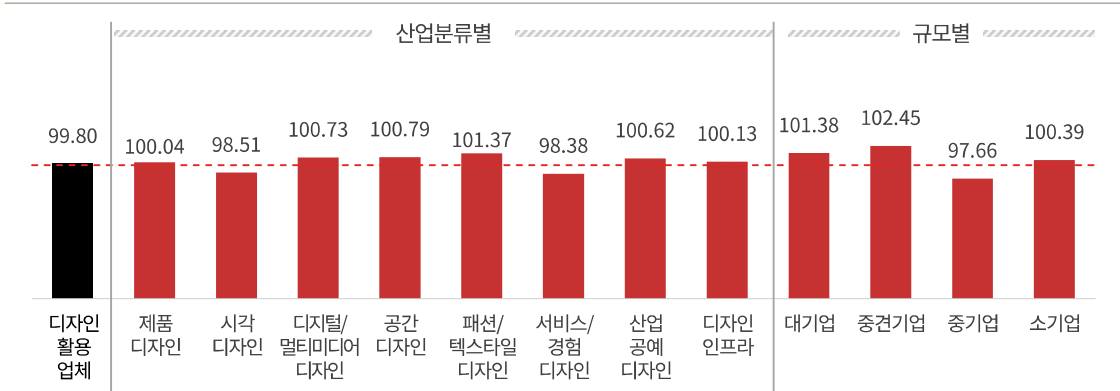
▼ 디자인 투자금액 전망

(단위 : %)



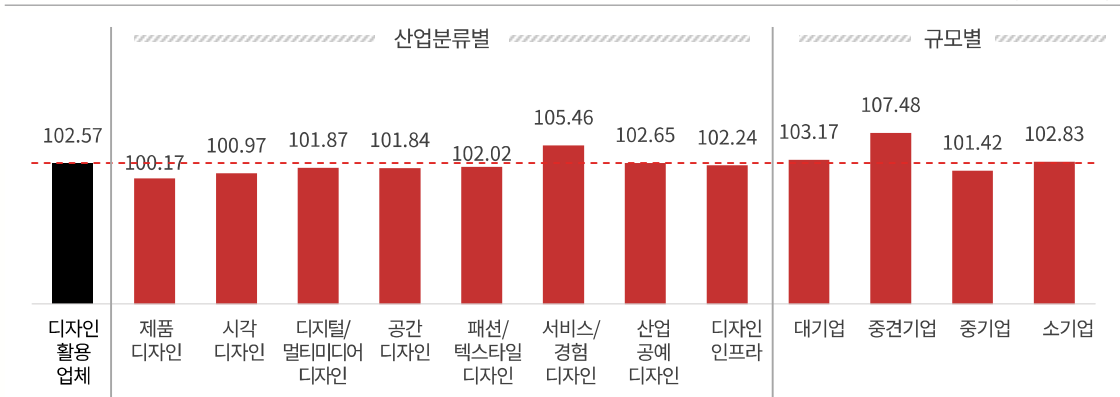
▼ 2023년 디자인 투자금액 전망

(단위 : %)



▼ 2024년 디자인 투자금액 전망

(단위 : %)

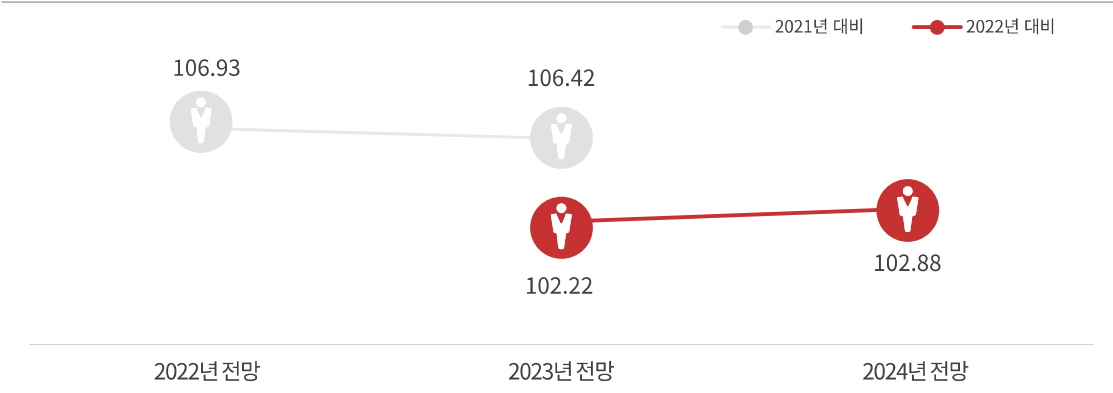


13. 디자이너 고용 전망

- 2022년 기준 2023년, 2024년 디자이너 고용 전망은 각각 102.22%, 102.88%로 증가 전망을 보임.
- 2023년 디자이너 고용 전망은 서비스 경험/디자인(105.94%)에서, 2024년은 산업공예 디자인(108.76%) 업종에서 상대적으로 높게 나타남.

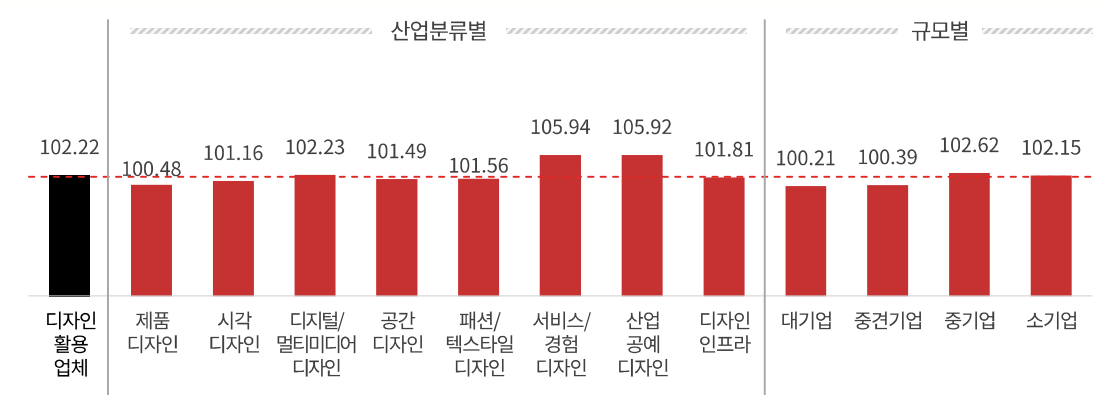
▼ 디자이너 고용 전망

(단위 : %)



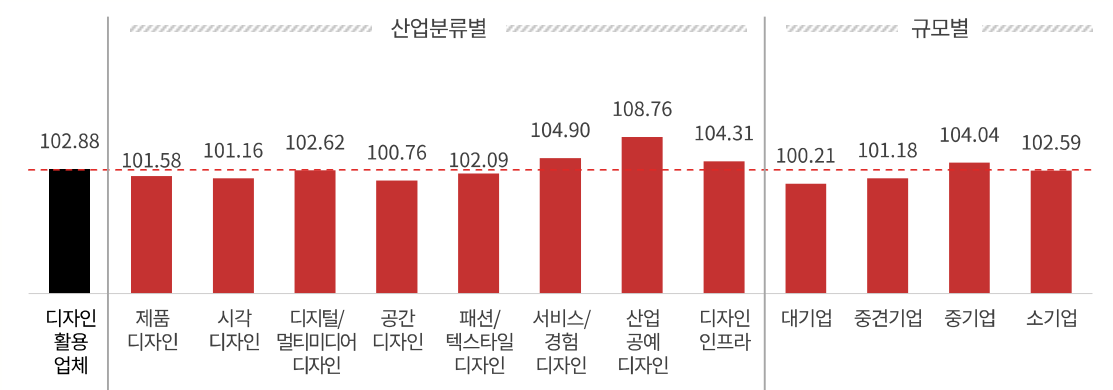
▼ 2023년 디자이너 고용 전망

(단위 : %)



▼ 2024년 디자이너 고용 전망

(단위 : %)

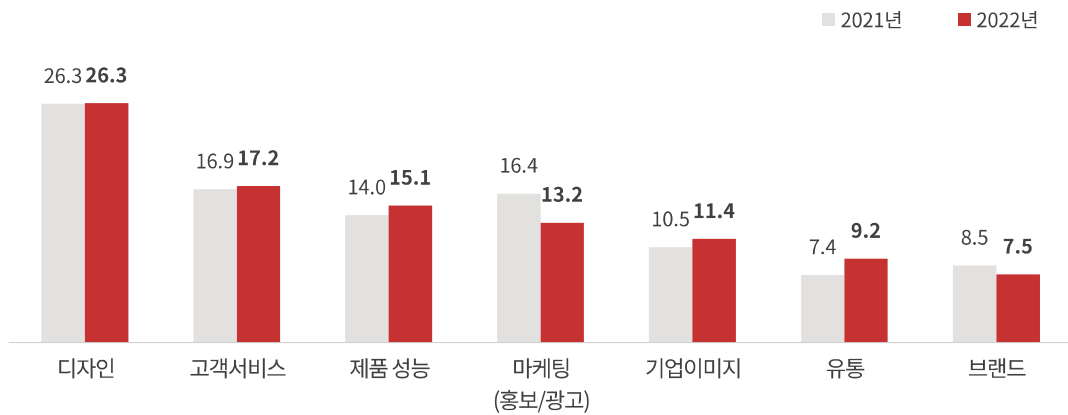


14. 매출에 영향을 미치는 요소 비중

- 디자인활용업체 매출에 영향을 주는 요소는 ‘디자인’(26.3%), ‘고객서비스’(17.2%), ‘제품 성능’(15.1%) 등의 순으로 나타남.
- 업종별로 살펴보면, ‘디자인’ 비중은 패션/텍스타일 디자인(36.7%), 디지털/멀티미디어 디자인(35.2%)에서 타 업종 대비 높게 나타남.

▼ 매출에 영향을 미치는 요소 비중

(단위 : %)



▼ 매출에 영향을 미치는 요소 비중

(단위 : %)

구분	디자인	고객서비스	제품 성능	마케팅 (홍보/광고)	기업이미지	유통	브랜드	
전체	26.3	17.2	15.1	13.2	11.4	9.2	7.5	
업종별	제품 디자인	28.0	12.6	11.1	14.7	11.2	9.3	13.0
	시각 디자인	26.6	14.4	8.7	15.9	11.5	10.4	12.5
	디지털/멀티미디어 디자인	35.2	15.3	10.9	15.8	9.5	4.3	9.1
	공간 디자인	27.6	15.7	18.4	12.6	10.8	5.6	9.1
	패션/텍스타일 디자인	36.7	10.2	11.0	8.3	5.3	18.3	10.2
	서비스/경험 디자인	24.7	28.3	17.2	13.1	10.6	2.8	3.2
	산업공예 디자인	29.1	31.8	4.3	4.8	4.4	22.1	3.5
	디자인인프라	22.8	11.8	16.8	13.3	14.3	14.8	6.1
규모별	대기업	18.5	23.0	22.8	11.4	14.5	2.3	7.5
	중견기업	22.8	18.9	26.2	9.6	8.7	4.9	8.9
	중기업	26.7	18.4	14.1	14.7	11.8	7.9	6.3
	소기업	26.4	16.8	15.1	12.8	11.3	9.8	7.9

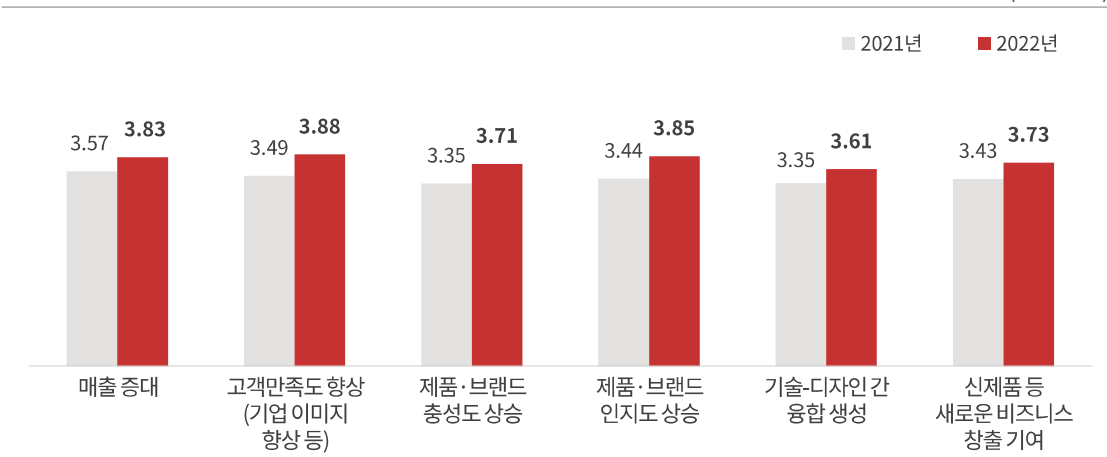
※ 보기항목 일부가 변경됨.
 ‘제품브랜드’ → ‘브랜드’, ‘성능’ → ‘제품 성능’

15. 디자인 투자 및 활용 기여도

- 디자인 투자 및 활용 기여도(5점 만점)는 ‘고객만족도 향상’(3.88점), ‘제품·브랜드 인지도 상승’(3.85점), ‘매출 증대’(3.83점) 등의 순으로 높게 나타남.
- 패션/텍스타일 업종에서 대부분의 항목에 대한 디자인 기여도가 높은 것으로 나타남.

▼ 디자인 투자 및 활용 기여도

(단위 : 점)



▼ 디자인 투자 및 활용 기여도

(단위 : 점)

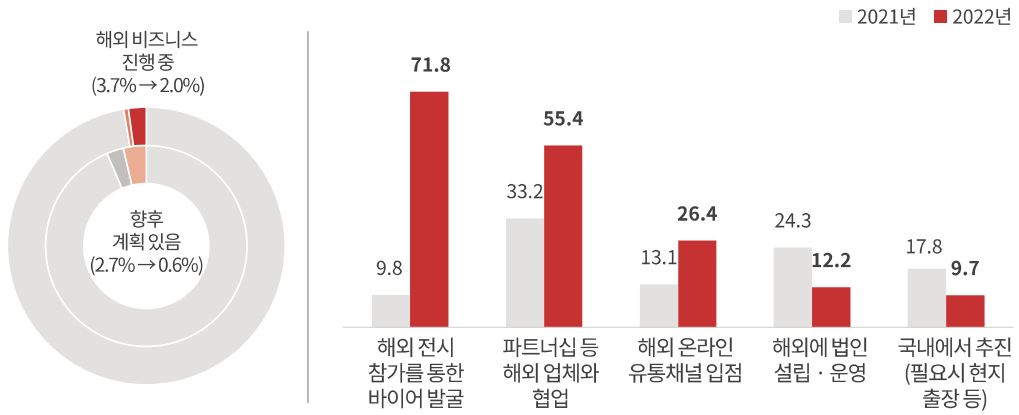
구분	매출 증대	고객 만족도 향상	제품·브랜드 충성도 상승	제품·브랜드 인지도 상승	기술-디자인 간 융합생성	신제품 등 새로운 비즈니스 창출 기여	
전체	3.83	3.88	3.71	3.85	3.61	3.73	
업종별	제품 디자인	3.73	3.70	3.57	3.44	3.47	3.52
	시각 디자인	3.68	3.62	3.55	3.58	3.35	3.45
	디지털/멀티미디어 디자인	3.87	3.83	3.62	3.75	3.56	3.51
	공간 디자인	3.82	3.75	3.66	3.67	3.67	3.47
	패션/텍스타일 디자인	4.31	4.31	4.26	4.27	3.96	3.97
	서비스/경험 디자인	3.78	4.14	3.83	3.83	3.81	4.06
	산업공예 디자인	3.77	3.79	3.54	3.60	3.25	3.32
	디자인인프라	3.90	3.82	3.67	4.20	3.52	3.81
규모별	대기업	3.51	3.71	3.52	3.99	3.32	3.69
	중견기업	3.86	4.00	3.64	3.76	3.83	3.95
	중기업	3.85	3.97	3.79	3.84	3.71	3.85
	소기업	3.83	3.85	3.68	3.86	3.58	3.69

16. 해외 비즈니스 현황

- 해외 비즈니스를 '진행 중'인 비율은 2.0%로, 2021년(3.7%) 대비 소폭 감소했으며, 해외 비즈니스 진행 방법(중복응답)은 '해외 전시 참가를 통한 바이어 발굴'(71.8%)이 가장 높음.
- 교류 지역은 '아시아'(68.0%), '미주'(55.6%), '유럽'(22.0%), '중국'(12.6%) 등의 순임.
- 해외 진출을 위해 필요한 정부 지원으로는 '수출지원금'이 41.5%로 가장 높고, 다음으로 '해외 바이어 상담회'(30.9%), '해외 시장 조사'(29.1%) 등의 순으로 나타남.

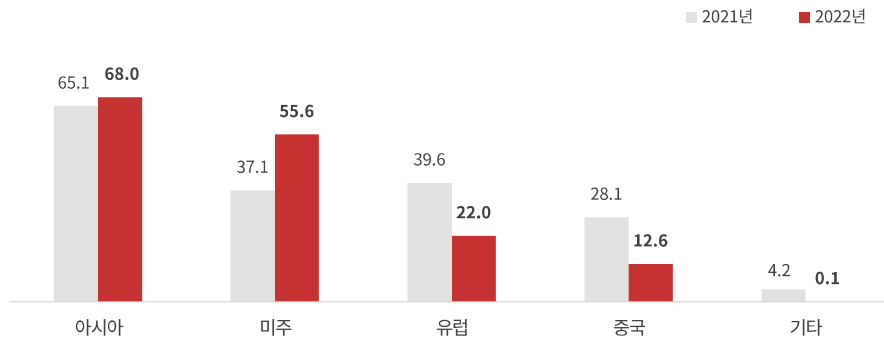
▼ 해외 비즈니스 현황 및 방법

(중복응답, 단위 : %)



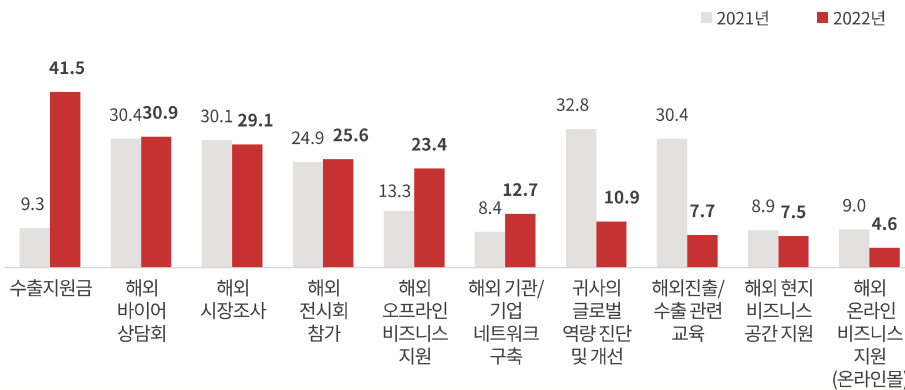
▼ 해외 교류 지역

(중복응답, 단위 : %)



▼ 해외 진출을 위한 정부 지원 수요

(중복응답, 단위 : %)

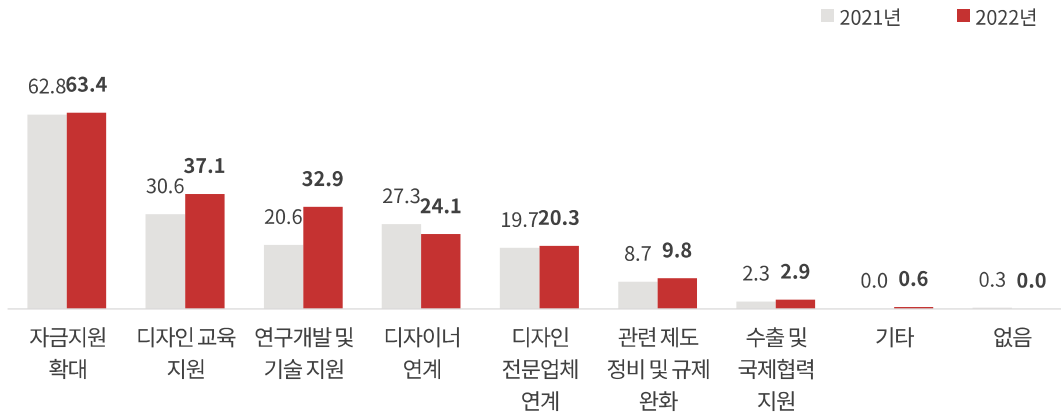


17. 디자인 관련 정부 지원 수요

- 디자인과 관련하여 필요한 정부 지원(중복응답)은 ‘자금지원 확대’가 63.4%로 높음.
- ‘디자인 교육 지원’(30.6% → 37.1%), ‘연구개발 및 기술 지원’(20.6% → 32.9%)은 2021년 대비 증가한 모습을 보임.

▼ 디자인 관련 정부 지원 수요

(중복응답, 단위 : %)



▼ 디자인 관련 정부 지원 수요

(중복응답, 단위 : %)

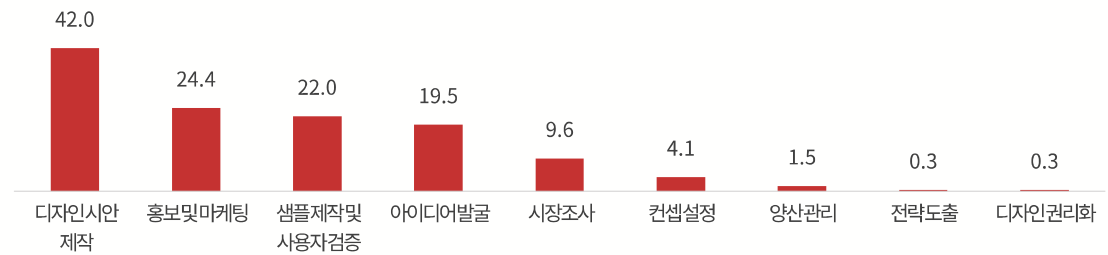
구분	자금지원 확대(융자, 출연금 등)	디자인 교육 지원	연구개발 및 기술 지원	디자이너 연계 (인턴십 지원 포함)	디자인전문업체 연계	관련 제도 정비 및 규제 완화	수출 및 국제협력 지원	기타	
전체	63.4	37.1	32.9	24.1	20.3	9.8	2.9	0.6	
전 업종	제품 디자인	87.8	40.0	43.3	5.3	20.4	2.8	0.4	0.0
	시각 디자인	94.9	35.1	40.1	5.0	22.6	1.4	0.0	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	84.8	45.2	33.8	16.1	2.7	16.4	0.9	0.0
	공간 디자인	80.0	25.4	25.5	33.7	6.5	27.0	1.8	0.0
	패션/텍스타일 디자인	31.0	65.3	23.2	51.2	20.8	4.7	0.0	0.0
	서비스/경험 디자인	30.2	26.7	46.6	30.9	29.9	3.9	6.7	2.7
	산업공예 디자인	58.8	44.9	33.5	25.3	10.3	11.0	1.8	0.0
	디자인인프라	64.3	45.6	21.0	22.5	23.9	8.9	3.1	0.0
규모별	대기업	46.2	24.9	50.6	43.8	26.4	2.0	1.7	0.0
	중견기업	59.6	48.5	39.8	20.3	15.0	6.5	8.8	0.0
	중기업	56.1	35.0	38.7	27.7	19.4	8.2	3.0	0.6
	소기업	65.9	37.6	30.8	22.8	20.6	10.5	2.8	0.7

18. 디자인 트렌드

- 디자인업무에 신기술(사물인터넷, OpenAI 등 SW 신기술)을 활용한 단계는 ‘디자인 시안 제작’(42.0%), ‘홍보 및 마케팅’(24.4%), ‘샘플 제작 및 사용자 검증’(22.0%) 등의 순으로 나타남.
- 디자인 개발에 친환경 요소를 고려하는 비율은 17.5%로 나타났으며, 친환경 요소를 고려한 디자인을 개발하는 데 걸림돌로 ‘지식/노하우 부족’(44.9%), ‘가격 경쟁력 하락’(43.8%), ‘전문가 및 전문업체 부족’(42.8%)이 높음.

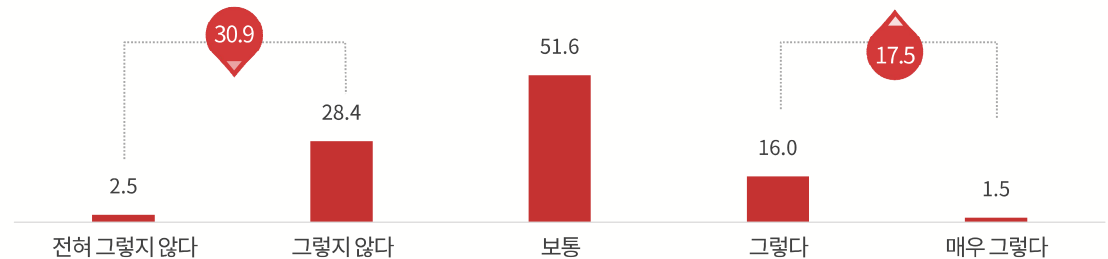
▼ 신기술 활용 단계

(중복응답, 단위 : %)



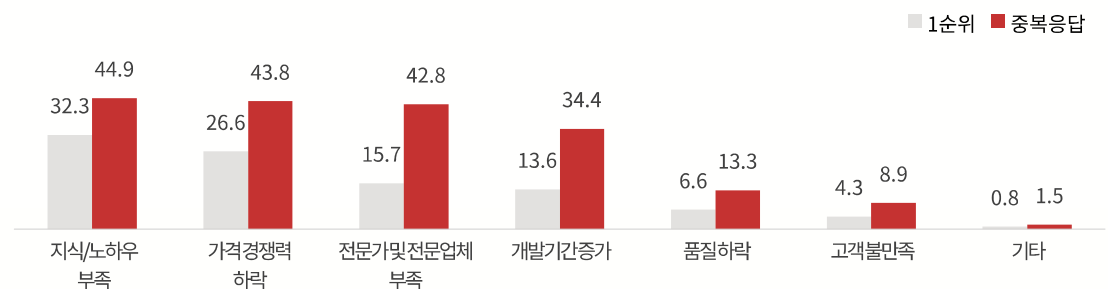
▼ 디자인 개발 시 친환경 요소 고려 정도

(단위 : %)



▼ 친환경 요소를 고려한 디자인 개발 어려움

(단위 : %)



※ 올해부터 ‘디자인 트렌드’ 관련 문항이 추가됨.

02

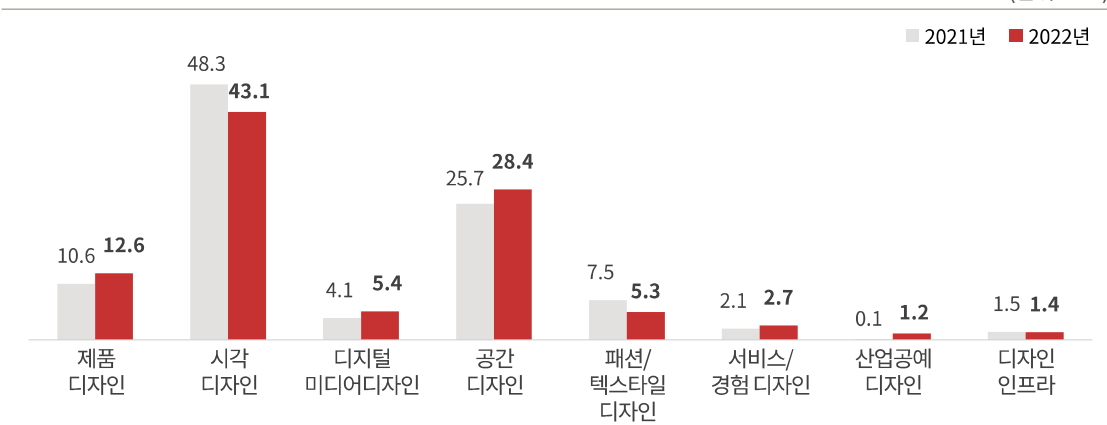
디자인전문업체

1. 디자인전문업체 디자인 제공 분야

- 디자인전문업체의 주력 디자인 분야 비중은 '시각 디자인'이 43.1%로 가장 높고, 다음으로 '공간 디자인'(28.4%)이 높게 나타남.
- '시각 디자인'은 2021년 대비 감소(48.3% → 43.1%)하였고, '공간 디자인'은 증가(25.7% → 28.4%)함.

▼ 디자인전문업체 디자인 제공 분야

(단위 : %)



▼ 디자인전문업체 디자인 제공 분야

(단위 : %)

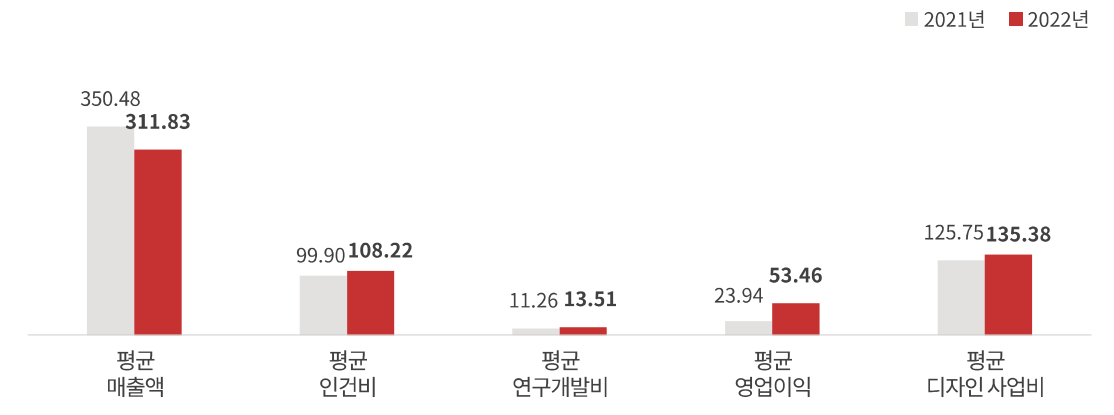
구분	제품 디자인	시각 디자인	디지털 미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라	
전체	12.6	43.1	5.4	28.4	5.3	2.7	1.2	1.4	
업종별	제품 디자인	49.2	24.6	2.8	8.8	3.6	8.0	1.5	1.5
	시각 디자인	7.7	66.7	8.1	12.7	0.6	1.6	1.7	0.9
	인테리어 디자인	1.3	8.0	1.7	83.5	0.3	2.1	0.3	2.8
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	2.5	23.3	3.0	23.6	44.9	1.3	0.3	1.1
규모별	1인	11.7	45.4	4.5	28.1	4.8	2.7	1.5	1.3
	2~4인	13.3	37.4	6.9	30.4	7.3	2.3	0.5	1.7
	5~9인	20.2	35.9	8.0	26.3	4.6	2.8	0.1	2.0
	10~14인	19.2	37.0	12.5	24.9	2.9	2.4	0.0	1.0
	15인 이상	12.1	30.8	13.0	25.8	6.8	7.7	0.2	3.7

2. 디자인전문업체 재무 현황 및 사업비 현황

- 2022년 디자인전문업체의 평균 '매출액'은 3억 1,183만 원으로, 2021년(3억 5,048만 원) 대비 감소한 것으로 나타남.
- 반면, 평균 '영업이익'은 5,346만 원으로, 2021년(2,394만 원) 대비 증가함.
- 사업비는 '인건비'가 평균 8,716만 원으로 가장 높게 나타남.

▾ 디자인전문업체 재무 및 사업비 현황

(단위 : 백만 원)



▾ 2022년 재무 및 투자 현황

(단위 : 백만 원)

구분	매출액	인건비	연구개발비	영업이익	디자인 사업비	
전체	311.83	108.22	13.51	53.46	135.38	
▶▶▶ 사업영역	제품 디자인	369.63	120.30	18.00	52.72	123.87
	시각 디자인	235.83	102.20	16.56	41.96	117.00
	인테리어 디자인	423.33	116.77	4.19	83.80	197.49
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	380.72	101.49	9.98	49.71	116.34
▶▶▶ 규모	1인	141.32	61.31	9.24	20.72	77.34
	2~4인	416.94	176.67	11.35	116.88	255.35
	5~9인	899.63	251.62	27.45	145.10	314.16
	10~14인	1,432.72	301.98	49.00	196.04	314.14
	15인 이상	5,074.49	998.98	205.61	450.51	727.94

▾ 2022년 사업비

(단위 : 백만 원)

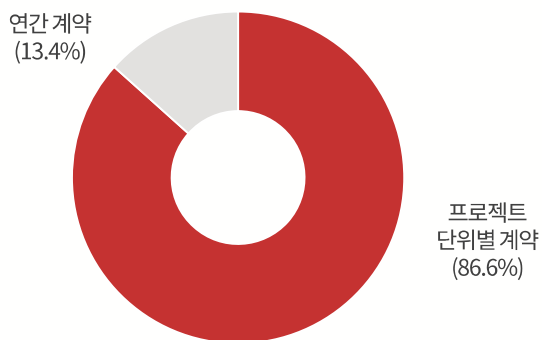
구분	인건비	용역비	기타 용역비	장비 및 소프트웨어	연구개발용 토지/건물	교육비	지식재산권 취득관리비	기타 경상비	
전체	87.16	13.32	9.15	2.08	2.75	0.18	1.21	19.53	
▶▶▶ 사업영역	제품 디자인	79.11	6.17	22.99	1.45	2.74	0.11	1.22	10.06
	시각 디자인	76.89	5.82	7.70	2.64	2.70	0.19	1.55	19.52
	인테리어 디자인	122.48	39.39	4.08	0.93	1.73	0.19	0.11	28.57
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	77.93	8.17	4.93	2.63	5.32	0.23	1.79	15.35
▶▶▶ 규모	1인	54.05	4.06	4.00	1.72	2.16	0.07	0.46	10.81
	2~4인	143.80	45.89	15.79	2.54	2.67	0.30	0.65	43.72
	5~9인	209.00	18.78	45.23	3.50	7.20	0.51	2.50	27.44
	10~14인	243.80	5.49	23.24	5.46	7.00	1.23	1.32	26.59
	15인 이상	456.32	43.62	31.56	5.73	14.08	2.15	51.14	123.34

3. 디자인 용역 계약 형태별 현황

- 디자인 개발 용역의 계약 형태별 비중은 ‘프로젝트 단위별 계약’이 86.6%, ‘연간 계약’이 13.4%로 나타남.
- ‘프로젝트 단위별 계약’의 만족 비율이 62.2%, ‘연간 계약’의 만족 비율이 51.1%임.

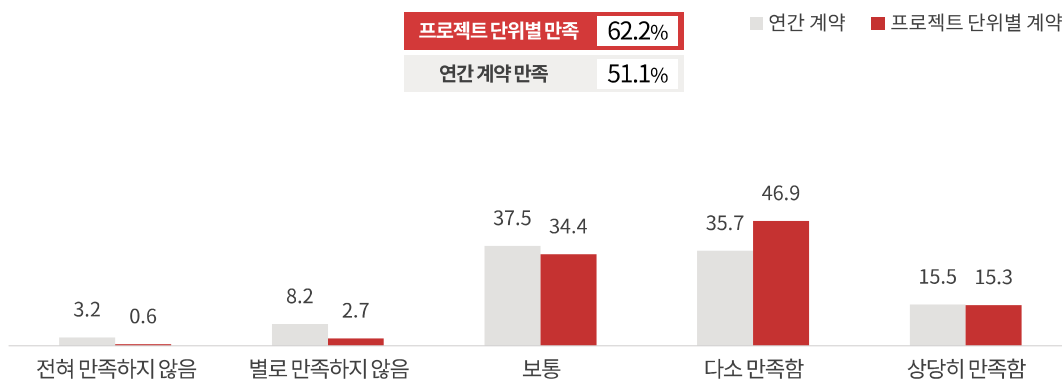
▾ 디자인 용역 계약 형태별 비중

(단위 : %)



▾ 디자인 용역 계약 형태별 품질 만족도

(단위 : %)



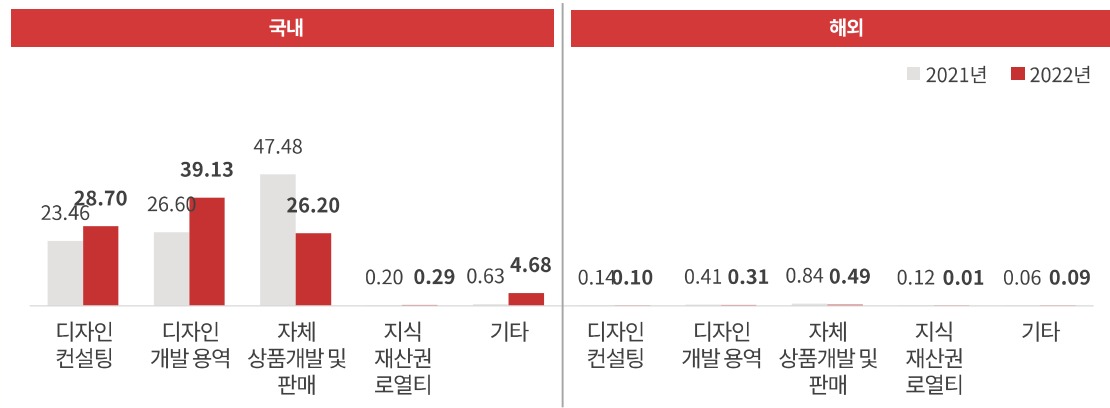
※ 올해 디자인 용역 계약 형태별 비중 및 품질 만족도 문항이 추가됨.

4. 매출 구성별 비중 및 건 수 비중

- 매출액의 비중은 ‘디자인 개발 용역’(39.13%), ‘디자인 컨설팅’(28.70%), ‘자체 상품개발 및 판매’(26.20%)가 높게 나타남.
- 매출 건 수 기준으로 보면, ‘디자인 개발 용역’(56.06%), ‘자체 상품개발 및 판매’(21.55%), ‘디자인 컨설팅’(18.81%)이 높게 나타남.
- 매출액 및 매출 건 수 기준 모두 ‘자체 상품개발 및 판매’ 비중이 2021년 대비 감소함.

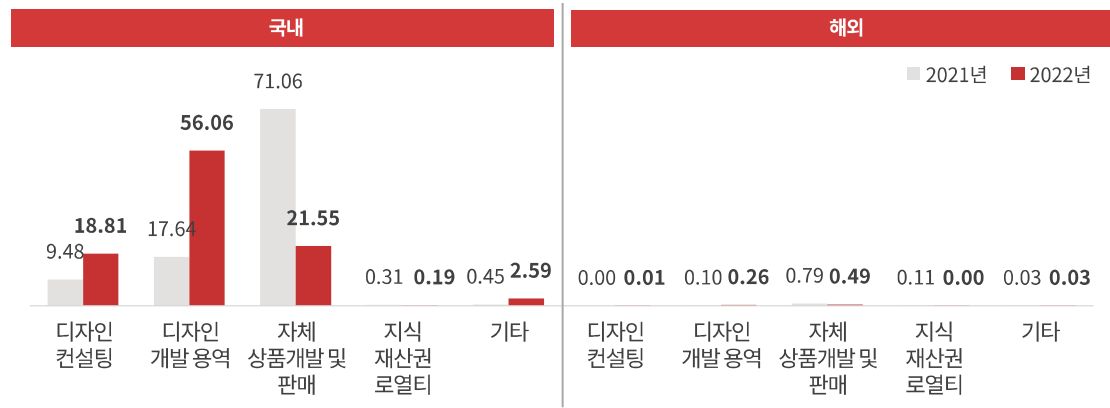
▼ 매출 구성별 비중(매출 비중)

(단위 : %)



▼ 매출 구성별 비중(건 수 기준)

(단위 : 건)

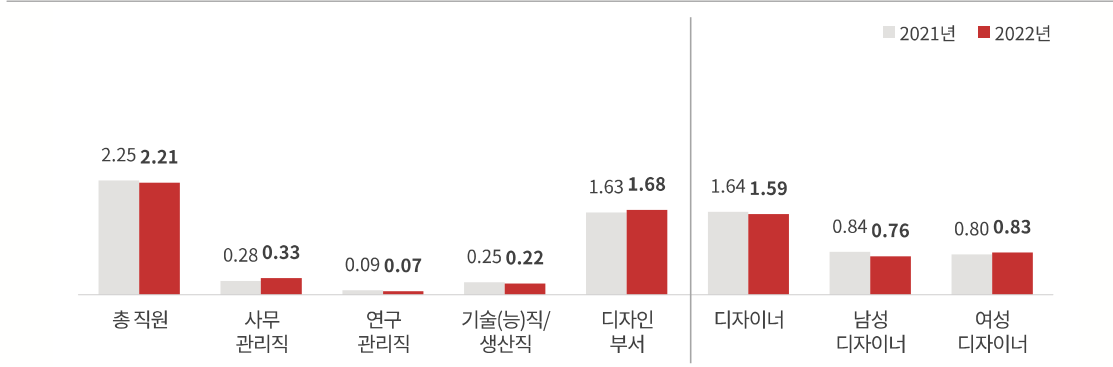


5. 인력 현황

- 디자인전문업체의 총 직원은 2022년 평균 2.21명이며, 디자인 부서 직원은 평균 1.68명임.
- 디자이너는 평균 1.59명이며, '여성' 디자이너 수(0.83명)가 '남성' 디자이너(0.76명)보다 높음.
- 연령별로는 '40대'(0.50명) 디자이너 수가 높고, 직급별로는 '부사장/사장급'(0.72명), 학력별로는 '학사'(1.28명)에서 높게 나타남.

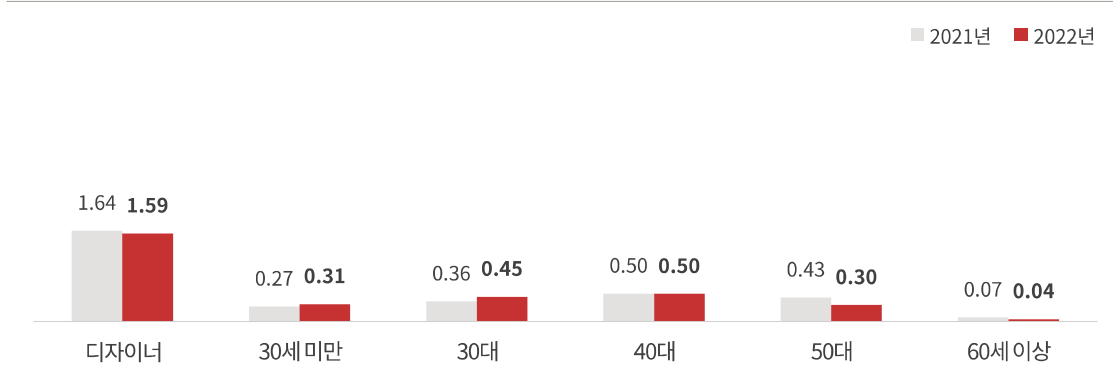
▼ 인력 현황

(단위 : 명)



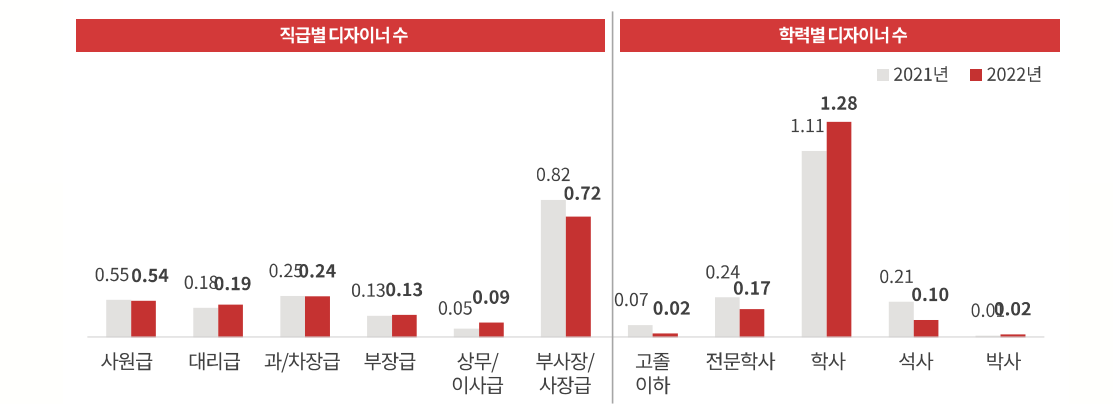
▼ 연령별 디자이너 수

(단위 : 명)



▼ 직급 및 학력별 디자이너 수

(단위 : 명)

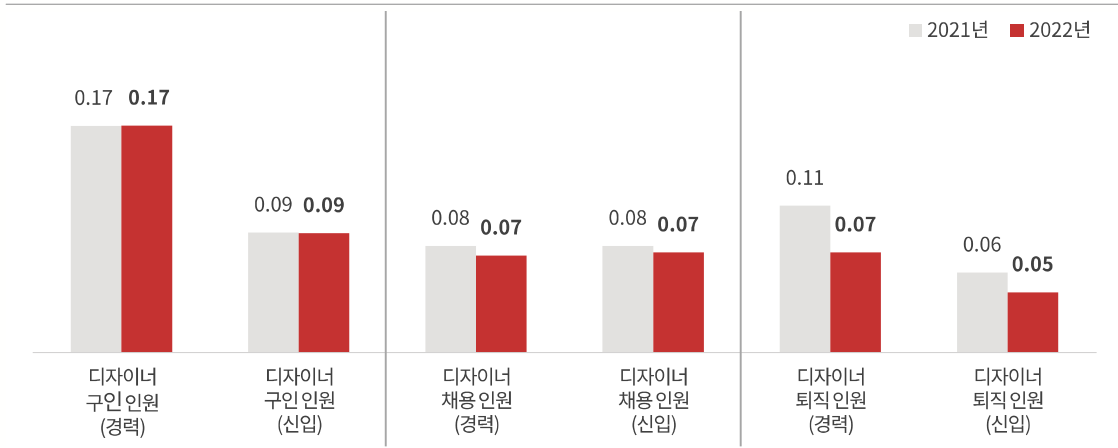


6. 디자인 인력 구인/채용/퇴직 현황

- 2022년에 구인 디자이너 수는 '경력'이 평균 0.17명으로 '신입'(0.09명) 대비 높음.
- 채용 디자이너 수는 '경력'과 '신입' 모두 0.07명으로 나타남.
- 퇴직 디자이너 수는 '경력'이 0.07명, '신입'이 0.05명임.

▼ 디자인 인력 구인/채용/퇴직 현황

(단위 : 명)



▼ 디자인 인력 구인/채용/퇴직 현황

(단위 : 명)

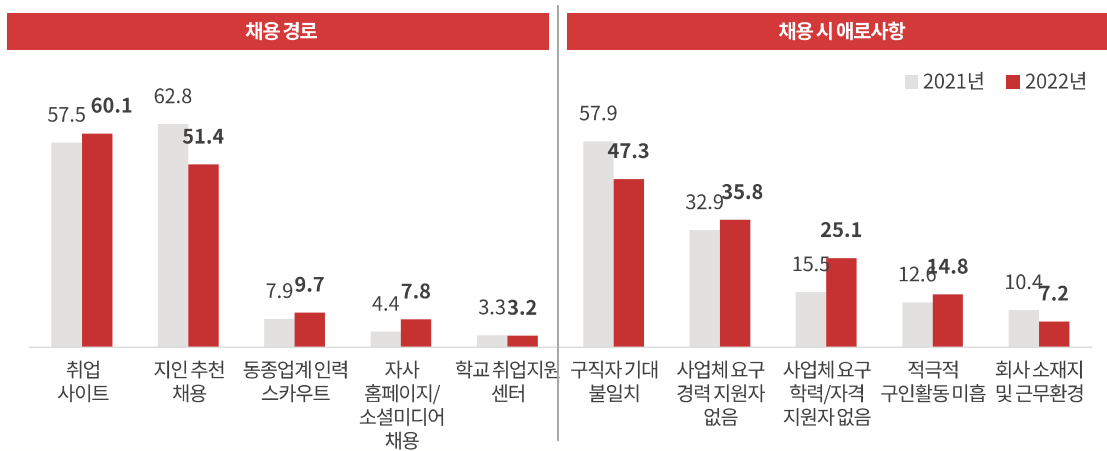
구분	디자이너 구인 인원 (경력)	디자이너 구인 인원 (신입)	디자이너 채용 인원 (경력)	디자이너 채용 인원 (신입)	디자이너 퇴직 인원 (경력)	디자이너 퇴직 인원 (신입)	
	전체	0.17	0.09	0.07	0.07	0.07	0.05
업종	제품 디자인	0.23	0.12	0.11	0.10	0.10	0.04
	시각 디자인	0.18	0.09	0.06	0.08	0.08	0.05
	인테리어 디자인	0.12	0.05	0.07	0.04	0.05	0.02
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.11	0.11	0.06	0.10	0.06	0.08
규모	1인	0.10	0.02	0.03	0.02	0.03	0.03
	2~4인	0.28	0.20	0.10	0.16	0.11	0.03
	5~9인	0.33	0.36	0.24	0.32	0.24	0.21
	10~14인	0.57	0.36	0.36	0.32	0.21	0.12
	15인 이상	1.59	1.20	1.36	0.91	1.25	0.45

7. 디자인 인력 채용 경로 및 애로사항

- 디자인 인력을 채용하는 경로(중복응답)는 '취업사이트'(60.1%), '지인 추천 채용'(51.4%)이 높게 나타남.
- 채용 시 애로사항(중복응답)은 '구직자 기대 불일치'가 47.3%로 가장 높으며, 다음으로 '사업체 요구 경력 지원자 없음'(35.85%)이 높음.

▼ 디자인 인력 채용 경로 및 애로사항

(상위 5위, 중복응답, 단위 : %)



▼ 디자인 인력 채용 경로 및 애로사항

(상위 5위, 중복응답, 단위 : %)

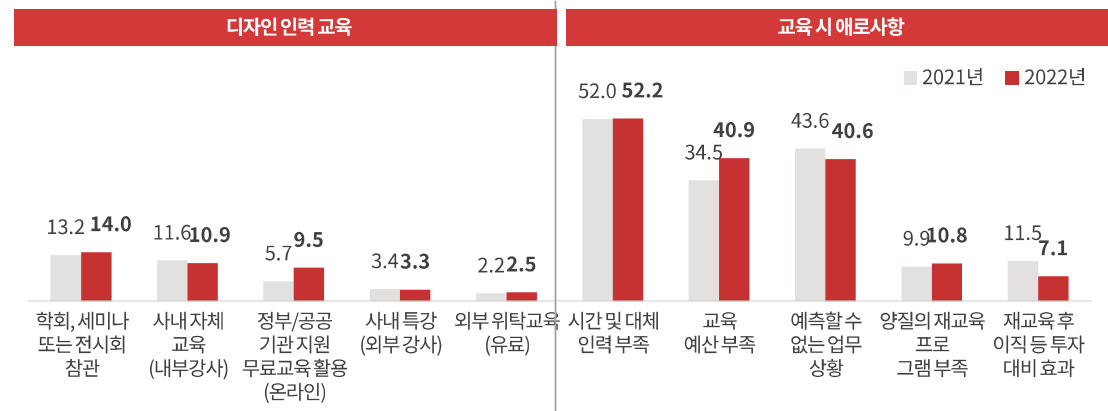
구분	채용 경로					채용 시 애로사항					
	취업 사이트	지인 추천 채용	동종업계 인력 스카우트	자사 홈페이지/소셜 미디어 채용	학교 취업지원 센터	구직자 기대 불일치	사업체 요구 경력 지원자 없음	사업체 요구 학력/자격 지원자 없음	적극적 구인활동 미흡	회사 소재지 및 근무환경	
전체	60.1	51.4	9.7	7.8	3.2	47.3	35.8	25.1	14.8	7.2	
업종	제품 디자인	57.8	64.2	5.0	12.6	3.7	43.0	40.1	32.9	14.5	8.9
	시각 디자인	52.8	51.0	7.1	4.5	2.8	50.0	36.6	17.6	12.7	5.8
	인테리어 디자인	73.1	43.2	19.1	12.3	4.8	43.0	34.8	37.5	13.2	9.5
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	74.6	49.9	10.5	7.7	1.1	48.9	26.1	25.1	30.6	7.3
규모	1인	55.9	53.9	7.1	5.2	2.7	50.5	33.0	20.8	12.7	6.1
	2~4인	71.5	44.6	16.8	15.6	3.9	38.6	42.7	35.4	22.5	10.8
	5~9인	70.6	48.1	17.7	12.5	5.9	37.5	43.9	37.2	18.3	9.7
	10~14인	72.1	44.0	4.9	16.2	5.4	41.8	39.7	40.0	12.4	11.3
	15인 이상	71.4	28.9	18.1	13.2	9.2	38.1	54.1	48.9	7.2	3.0

8. 디자인 인력 교육 및 애로사항

- 2022년 실시한 디자인 인력 교육(중복응답)은 ‘학회, 세미나 또는 전시회 참관’(14.0%), ‘사내 자체 교육(내부강사)’(10.9%), ‘정부/공공기관 지원 무료교육 활용(온라인)’(9.5%) 등의 순으로 나타남.
- 재교육에 겪는 애로사항(중복응답)은 ‘시간 및 대체인력 부족’이 52.2%로 높고, 다음으로 ‘교육 예산 부족’(40.9%), ‘예측할 수 없는 업무 상황’(40.6%)으로 나타남.

▼ 디자인 인력 교육 및 애로사항

(상위 5위, 중복응답, 단위 : %)



▼ 디자인 인력 교육 및 애로사항

(상위 5위, 중복응답, 단위 : %)

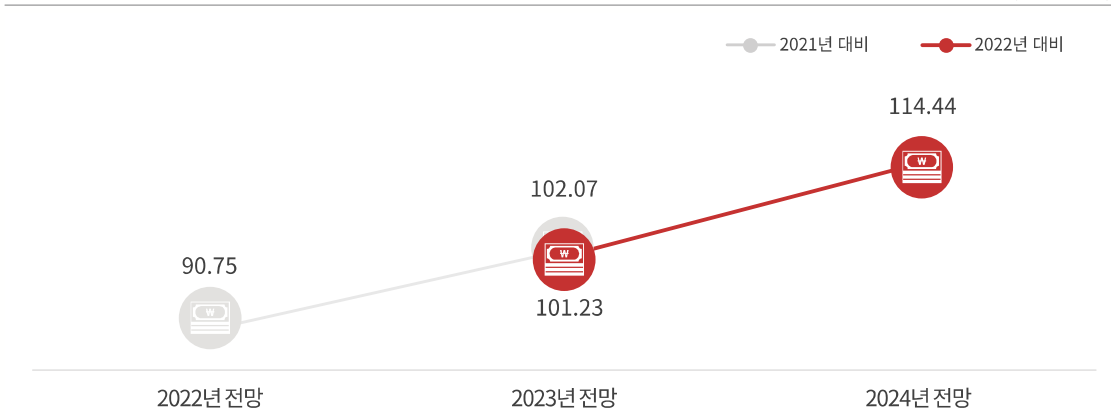
구분	디자인 인력 교육					교육 시 애로사항					
	학회, 세미나 또는 전시회 참관	사내 자체 교육 (내부강사)	정부/공공기관 지원 무료교육 활용 (온라인)	사내 특강 (외부강사)	외부 위탁교육 (유료)	시간 및 대체 인력 부족	교육 예산 부족	예측할 수 없는 업무 상황	양질의 재교육 프로그램 부족	재교육 후 이직 등 투자 대비 효과	
전체	14.0	10.9	9.5	3.3	2.5	52.2	40.9	40.6	10.8	7.1	
업종	제품 디자인	22.0	7.8	17.2	1.8	9.0	50.9	49.9	43.4	13.0	12.7
	시각 디자인	13.6	13.1	9.0	4.5	1.0	56.3	37.3	38.5	8.8	4.9
	인테리어 디자인	9.8	10.0	7.3	1.9	1.9	45.3	38.8	43.6	12.8	1.8
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	12.6	6.1	3.8	2.0	1.2	47.7	49.8	40.5	13.3	22.1
규모	1인	11.4	7.2	6.1	2.5	1.6	47.7	40.9	40.9	9.0	7.1
	2~4인	19.0	19.1	16.6	4.2	3.8	64.9	39.4	40.0	16.4	7.0
	5~9인	25.5	24.6	22.2	5.7	6.3	64.1	41.4	38.5	15.5	6.2
	10~14인	28.8	19.5	25.1	16.2	9.9	55.7	49.6	46.1	9.3	9.9
	15인 이상	25.4	35.0	24.3	10.1	11.0	64.9	47.2	33.9	8.8	10.7

9. 매출액 전망

- 2022년 기준 2023년과 2024년 매출액은 모두 증가할 것으로 전망됨.
- 업종별로 보면, 2023년은 제품 디자인(109.71%)에서, 2024년은 패션/섬유류 및 기타 디자인(125.02%)에서 상대적으로 높게 나타남.

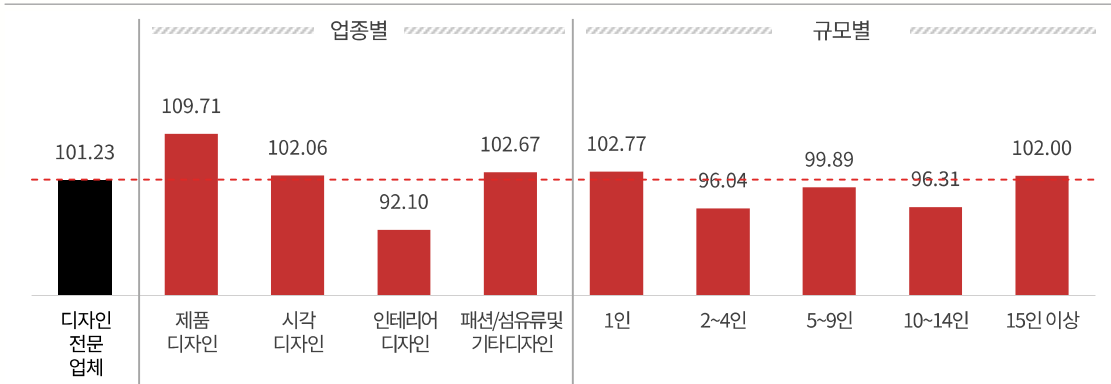
▼ 매출액 전망

(단위 : %)



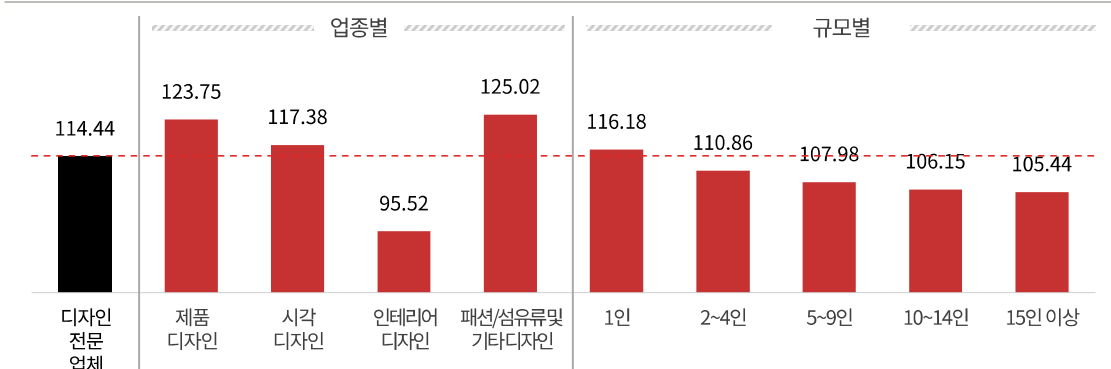
▼ 2023년 매출액 전망

(단위 : %)



▼ 2024년 매출액 전망

(단위 : %)

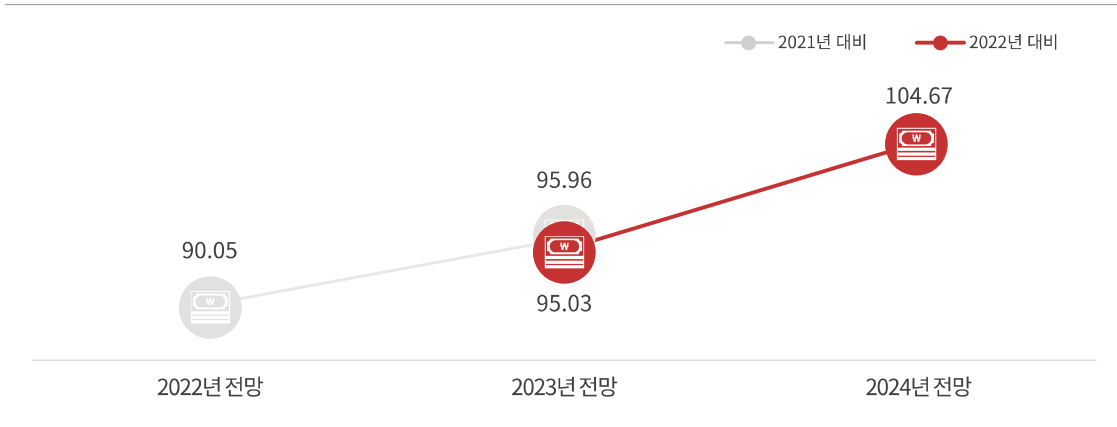


10. 디자인 사업비 전망

- 디자인 사업비는 2023년은 감소(95.03%), 2024년은 증가(104.67%)할 것으로 전망됨.
- 2023년, 2024년 전망 모두 패션/섬유류 및 기타 디자인에서 비교적 높음.

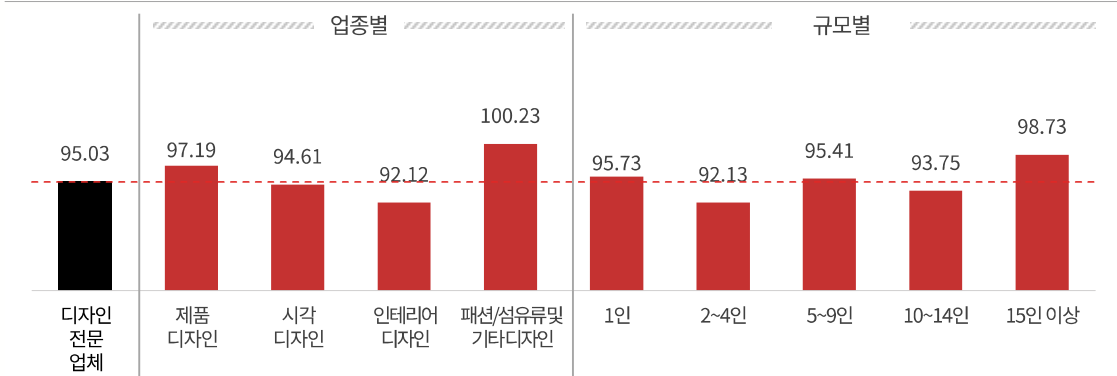
▼ 디자인 사업비 전망

(단위 : %)



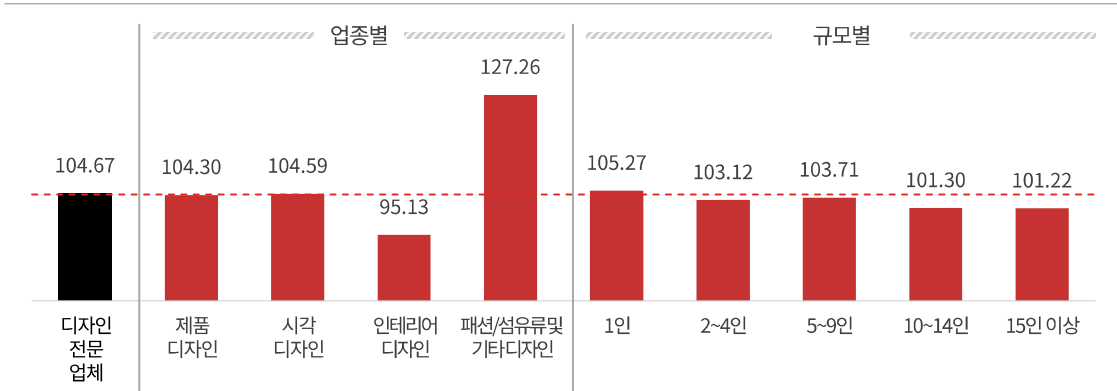
▼ 2023년 디자인 사업비 전망

(단위 : %)



▼ 2024년 디자인 사업비 전망

(단위 : %)

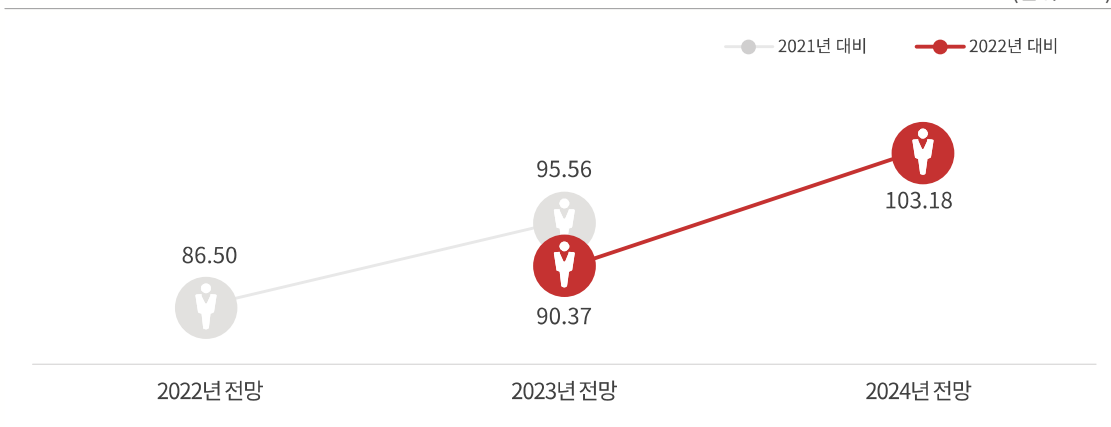


11. 디자이너 고용 전망

- 2022년 대비 디자이너 고용은 2023년은 감소(90.37%), 2024년은 증가(103.18%)할 것으로 전망됨.
- 2024년 전망은 제품 디자인(109.14%), 1인 규모(107.34%) 사업체에서 긍정적으로 전망됨.

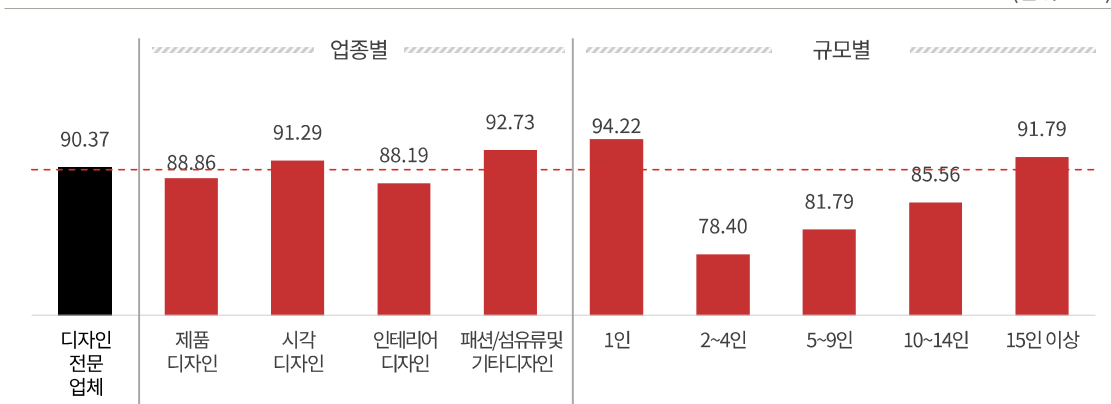
▼ 디자이너 고용 전망

(단위 : %)



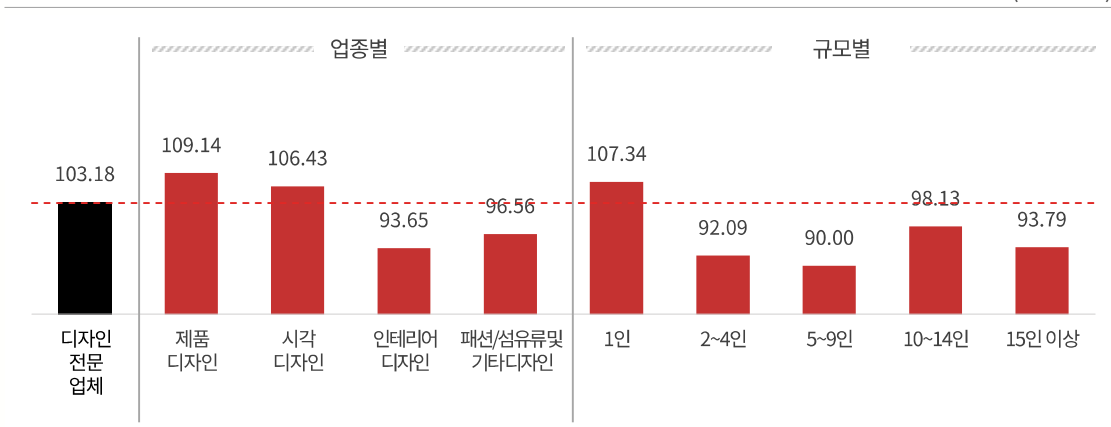
▼ 2023년 디자이너 고용 전망

(단위 : %)



▼ 2024년 디자이너 고용 전망

(단위 : %)

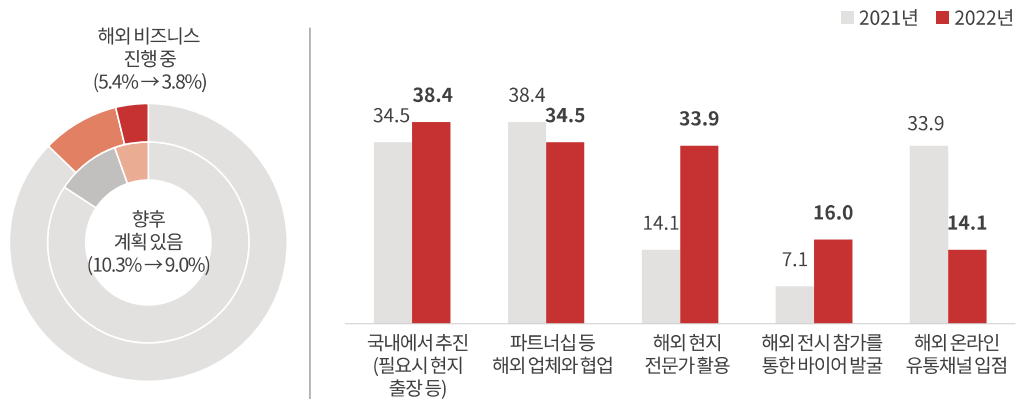


12. 해외 비즈니스 현황 및 방법

- 해외 비즈니스를 '진행 중'인 비율은 3.8%로 2021년(5.4%) 대비 소폭 감소했으며, 비즈니스 방법은 '국내에서 추진'이 38.4%로 가장 높음.
- 진출 지역은 '아시아'(43.0%)가 높고, 진출 희망 지역은 '중국'(39.5%), '미주'(38.8%)가 높음.
- 해외 진출을 위해 필요한 정부 지원(중복응답)은 '해외 전시회 참가'(31.2%), '해외 진출/수출 관련 교육'(27.3%), '수출지원금'(26.9%)이 높게 나타남.

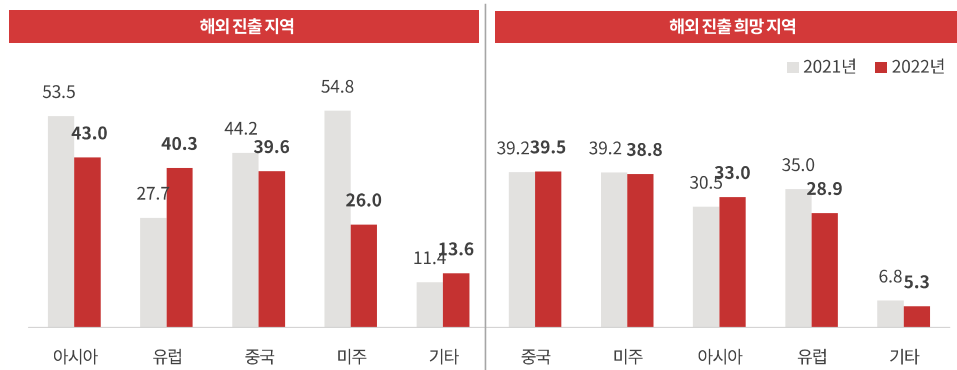
▼ 해외 비즈니스 현황 및 방법

(상위 5위, 중복응답, 단위 : %)



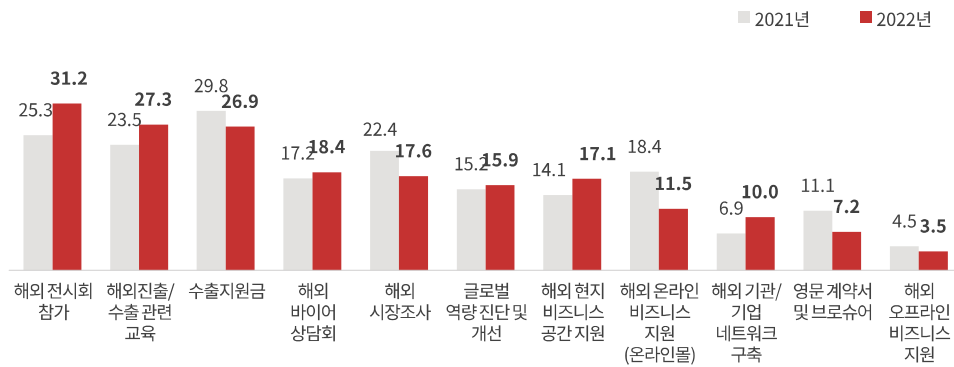
▼ 해외 진출 지역 및 희망 지역

(중복응답, 단위 : %)



▼ 해외 진출을 위한 정부 지원

(중복응답, 단위 : %)

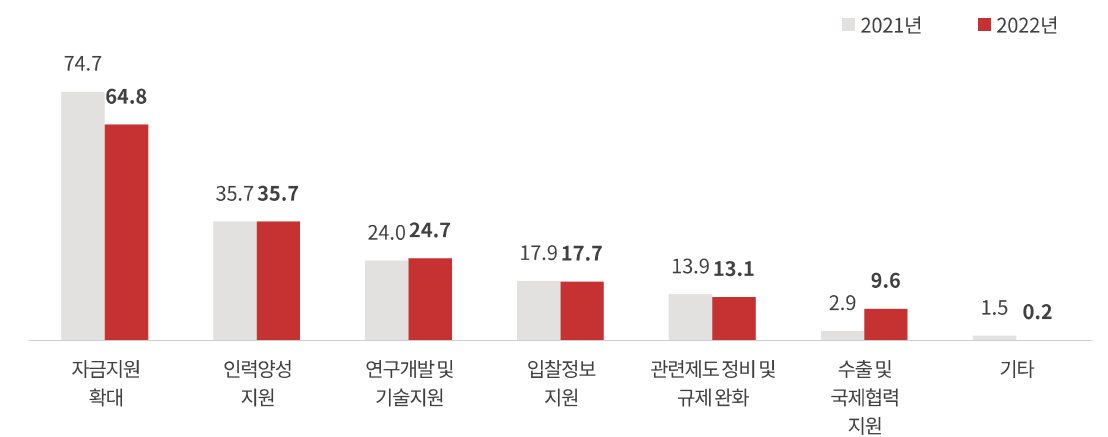


13. 디자인 관련 정부 지원 수요

- 디자인전문업체가 필요로 하는 정부 지원(중복응답)은 ‘자금지원 확대’가 64.8%로 가장 높고, ‘인력양성 지원’(35.7%), ‘연구개발 및 기술지원’(24.7%) 등의 순으로 나타남.
- ‘자금지원 확대’는 1인(69.1%) 사업체에서, ‘인력양성 지원’은 15인 이상(47.2%) 사업체에서 상대적으로 높음.

▾ 디자인 관련 정부 지원 수요

(중복응답, 단위 : %)



▾ 디자인 관련 정부 지원 수요

(중복응답, 단위 : %)

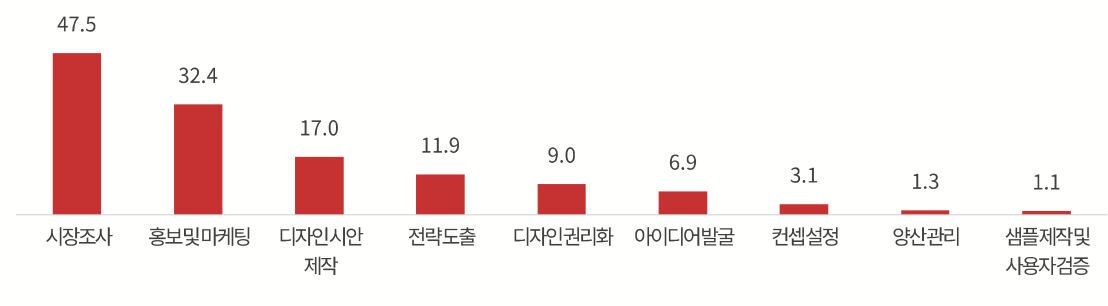
구분	자금지원 확대(융자, 출연금 등)	인력양성 지원	연구개발 및 기술 지원	입찰 정보 지원	관련 제도 정비 및 규제 완화	수출 및 국제협력 지원	기타	
전체	64.8	35.7	24.7	17.7	13.1	9.6	0.2	
업종	제품 디자인	70.1	39.3	30.9	22.3	6.7	4.2	0.0
	시각 디자인	72.8	36.1	24.9	10.1	13.5	4.0	0.3
	인테리어 디자인	40.6	34.9	26.1	29.7	13.1	23.7	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	65.9	28.7	10.1	24.4	21.8	17.9	0.0
규모	1인	69.1	35.8	24.7	15.0	12.0	8.3	0.0
	2~4인	53.0	33.5	23.5	27.5	17.7	13.0	0.7
	5~9인	51.9	39.8	27.9	20.6	12.0	14.6	0.0
	10~14인	56.6	30.5	28.8	12.4	12.1	10.5	1.2
	15인 이상	58.0	47.2	29.0	16.8	10.1	10.0	0.0

14. 디자인 트렌드

- 디지털전환 시대에 디자인업무에 있어 신기술(사물인터넷, OpenAI 등 SW 신기술 등)을 활용한 단계를 보면, ‘시장조사’(47.5%), ‘홍보 및 마케팅’(32.4%), ‘디자인 시안 제작’(17.0%) 등의 순으로 높음.
- 디자인 개발 시 친환경 요소를 고려하는 비율은 26.3%로 나타났으며, 친환경 요소를 고려한 디자인이 산업 현장에 확장되는데 겪는 어려움(중복응답)으로는 ‘가격 경쟁력 하락’(51.7%)이 높게 나타남.

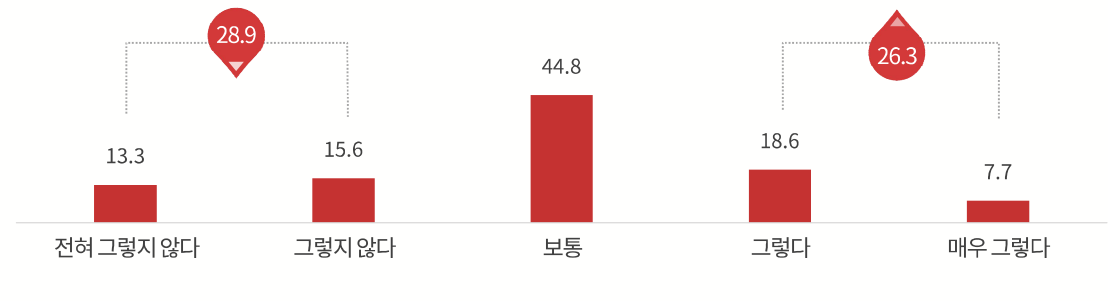
▼ 신기술 활용 단계

(중복응답, 단위 : %)



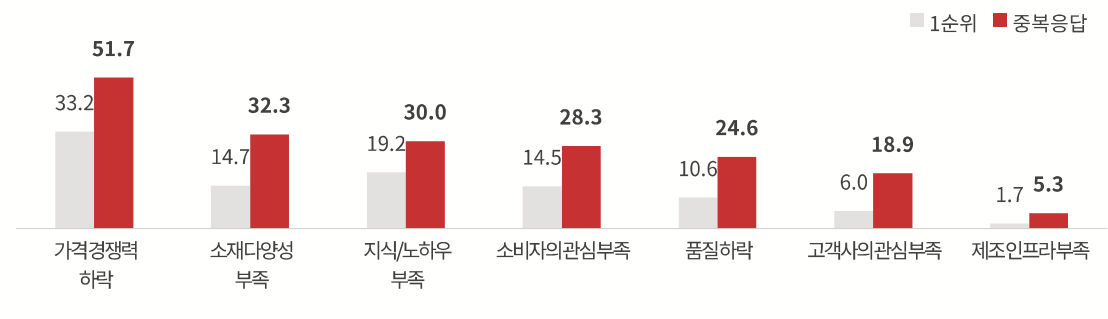
▼ 디자인 개발 시 친환경 요소 고려 정도

(단위 : %)



▼ 친환경 요소 디자인 확장의 어려움

(중복응답, 단위 : %)



※ 올해부터 ‘디자인 트렌드’ 관련 문항이 추가됨.

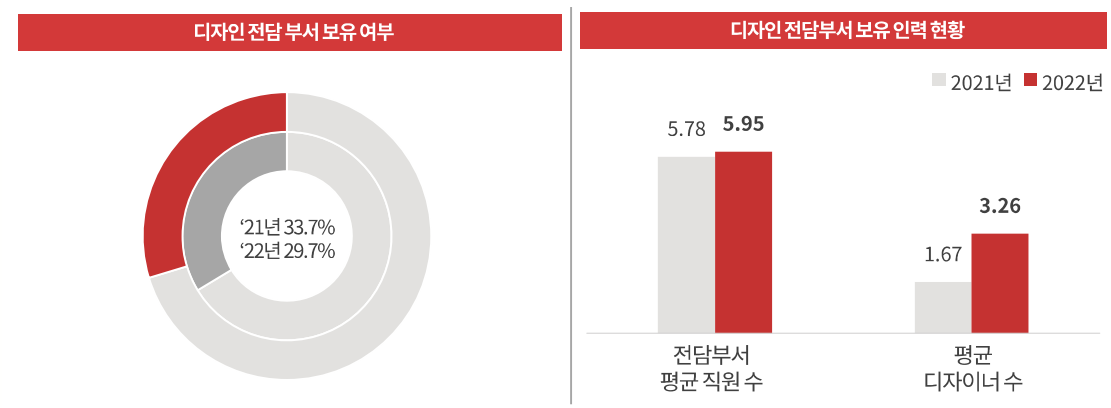
NGISEHCO
YRHH
SCITTS
AERHOKFO

1. 디자인 전담부서 보유 여부 및 인력 현황

- 각 중앙부처 및 지자체에서 디자인 전담부서를 보유한 비율은 29.7%로, 2021년(33.7%) 대비 감소함.
- 보유 인력을 살펴보면, 디자인 전담부서 평균 직원 수는 5.95명, 평균 디자이너 수는 3.26명임.

▼ 디자인 전담부서 보유 여부 및 인력 현황

(단위 : %, 명)



▼ 디자인 전담부서 보유 여부 및 인력 현황

(단위 : %, 명)

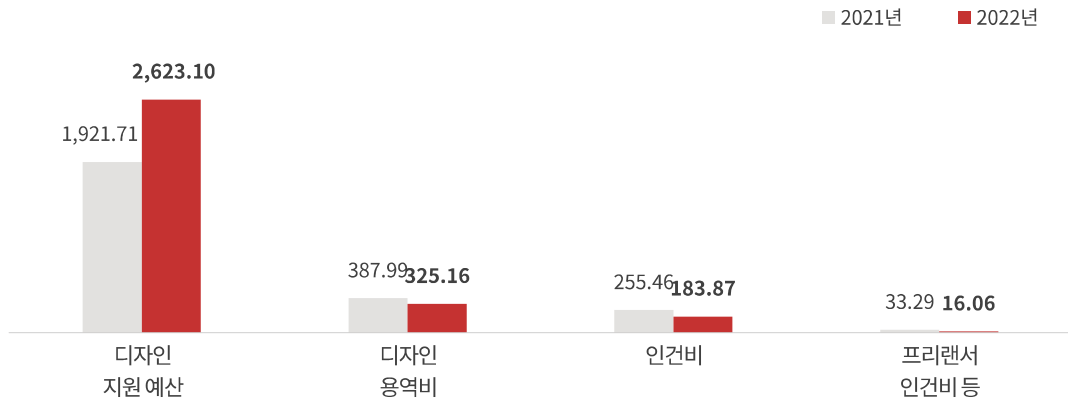
구분	2021년			2022년			
	디자인 전담부서 보유 비율	전담부서 평균 직원 수	평균 디자이너 수	디자인 전담부서 보유 비율	전담부서 평균 직원 수	평균 디자이너 수	
중앙부처 및 지자체	33.7	5.78	1.67	29.7	5.95	3.26	
구분	중앙부처	16.7	7.75	1.82	31.7	6.00	3.16
	지자체	35.9	5.62	1.64	16.7	5.33	3.63
	- 시/도	64.7	13.92	2.38	68.8	11.55	3.54
	- 시/군/구	33.6	4.47	1.56	29.0	5.02	3.12

2. 디자인 전담부서 예산 집행 금액

- 2022년 예산 집행 금액은 ‘디자인 지원 예산’(26억 2,310만 원), ‘디자인 용역비’(3억 2,516만 원), ‘인건비’(1억 8,387만 원), ‘프리랜서 인건비 등’(1,606만 원) 순으로 나타남.
- ‘디자인 지원 예산’은 2021년 대비 증가(19억 2,171만 원 → 26억 2,310만 원)함.

▼ 디자인 전담부서 예산 집행 금액

(단위 : 백만 원)



▼ 디자인 전담부서 예산 집행 금액

(단위 : 백만 원)

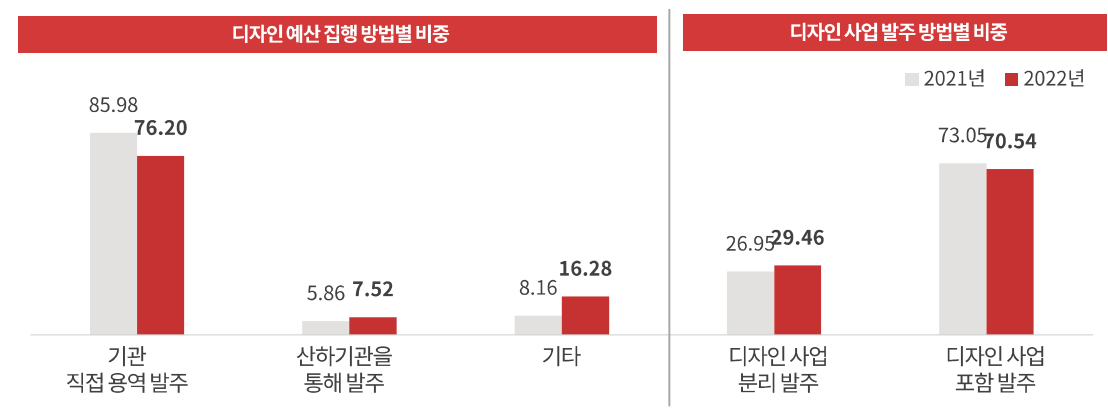
구분	디자인 지원예산	디자인 용역비	인건비	프리랜서 인건비 등
중앙부처 및 지자체	2,623.10	325.16	183.87	16.06
중앙부처	1,455.93	348.74	185.68	17.38
지자체	16,823.67	38.33	161.83	0.00
- 시/도	4,298.91	283.27	344.45	7.36
- 시/군/구	951.53	360.35	157.52	19.16

3. 디자인 예산 집행 방법 및 디자인 발주 방법별 비중

- ‘기관 직접 용역 발주’를 통한 예산 집행이 76.20%로, ‘산하기관을 통해 발주’(7.52%)보다 높게 나타남.
- 디자인 포함 사업 발주 시 디자인 사업을 ‘포함 발주’하는 비중이 70.54%, ‘분리 발주’하는 비중이 29.46%로 나타남.

▾ 디자인 예산 집행 방법 및 디자인 발주 방법별 비중

(단위 : %)

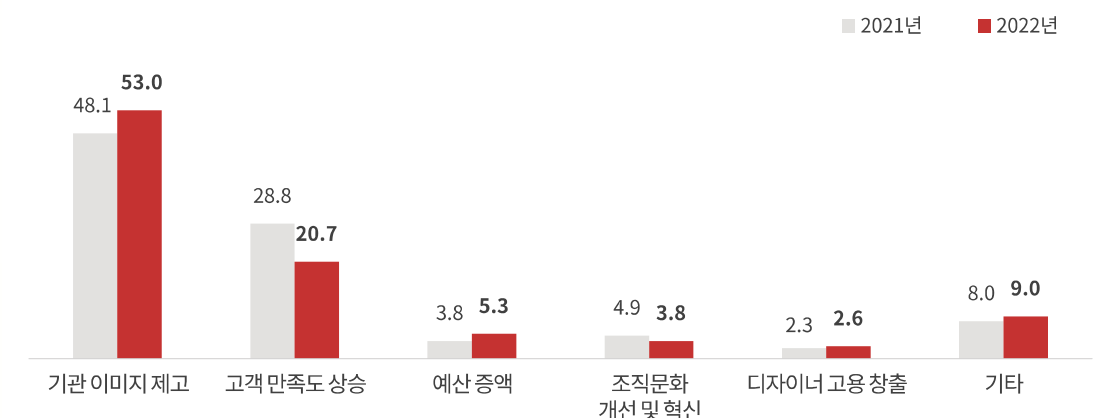


4. 디자인 투자 효과

- 2022년 디자인 투자 효과(중복응답)는 ‘기관 이미지 제고’(53.0%), ‘고객 만족도 상승’(20.7%) 등의 순으로 나타남.
- ‘기관 이미지 제고’는 2021년 대비 증가(48.1% → 53.0%)한 반면, ‘고객 만족도 상승’(28.8% → 20.7%)은 감소함.

▾ 디자인 투자 효과

(중복응답, 단위 : %)

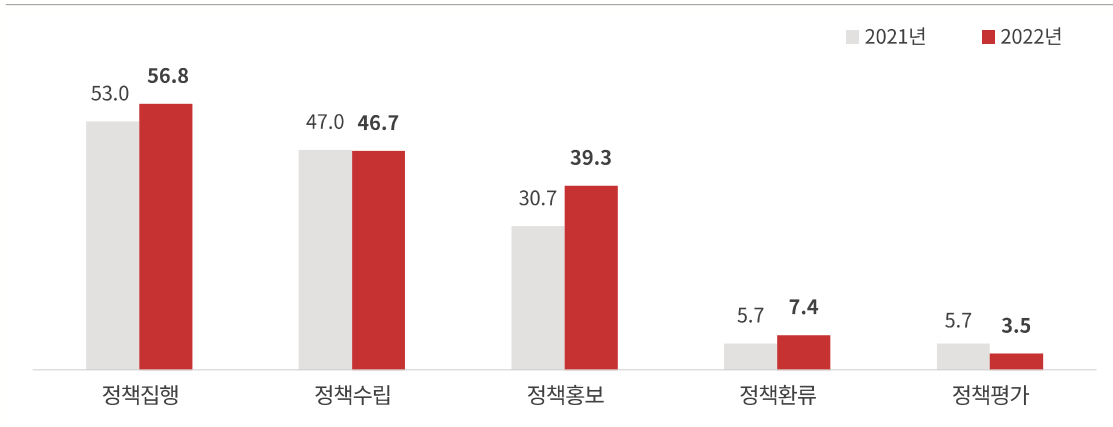


5. 공공정책 과정 중 디자인 활용 단계

- 디자인 활용 단계는 ‘정책집행’(56.8%), ‘정책수립’(46.7%), ‘정책홍보’(39.3%) 등의 순으로 높음.
- 2021년과 비교하여 ‘정책집행’(53.0% → 56.8%), ‘정책홍보’(30.7% → 39.3%)가 증가함.

▼ 공공정책 과정 중 디자인 활용 단계

(중복응답, 단위 : %)

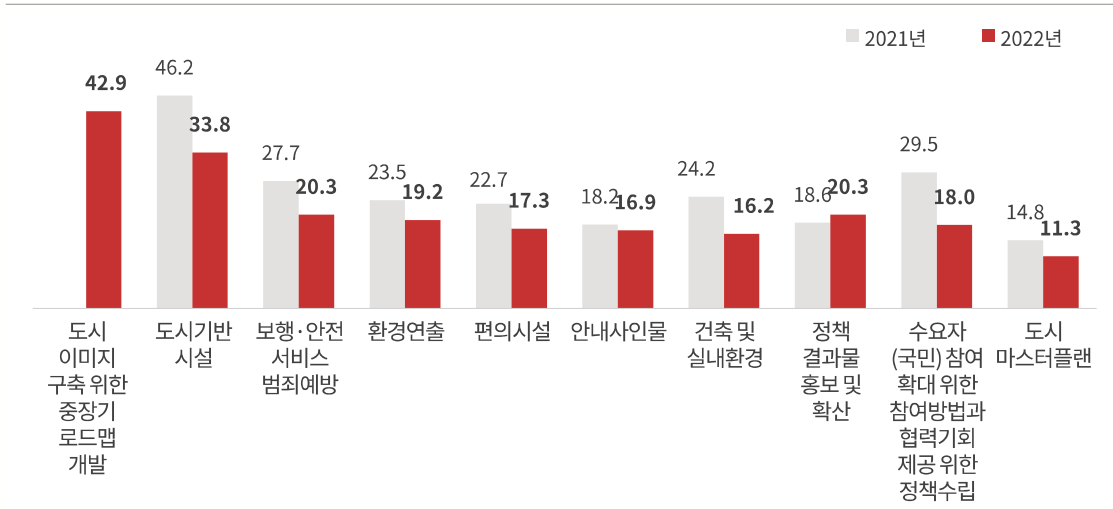


6. 디자인 활용 분야

- 2022년 디자인을 활용한 분야는 ‘도시 이미지 구축을 위한 중장기 로드맵 개발’(42.9%), ‘도시기반시설’(33.8%), ‘보행·안전 서비스 범의예방’(20.3%) 등의 순으로 나타남.

▼ 디자인 활용 분야

(상위 10위, 중복응답, 단위 : %)



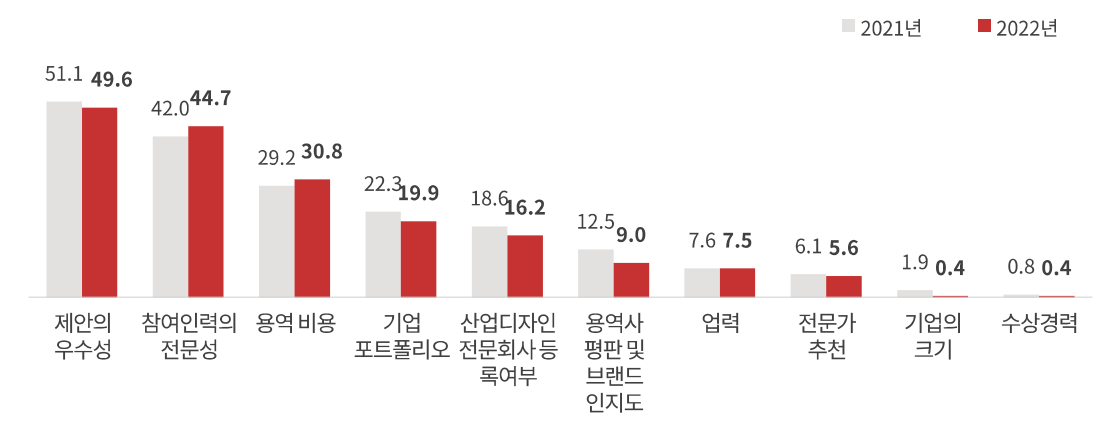
※ 올해부터 ‘디자인(경관)종합계획, 도시마스터플랜 등 도시 이미지 구축을 위한 중장기 로드맵 개발’, ‘공공용품’, ‘전시홍보물’ 보기항목이 추가됨.

7. 디자인 관련 외주 업체/전문가 선정 시 고려 요소

- 외주 업체/전문가 선정 시 고려 요소(중복응답)를 살펴보면, '제안의 우수성'(49.6%), '참여인력의 전문성'(44.7%), '용역 비용'(30.8%) 등의 순으로 나타남.

▼ 디자인 관련 외주 업체/전문가 선정 시 고려 요소

(중복응답, 단위 : %)



Part. 4

디자인산업통계

해외 디자인산업 현황

1. 디자인 시장 규모 순위
2. 전문디자인업체 수
3. 전문디자인업 종사자 수
4. 인구 수 대비 산업디자인 출원 수
5. 국가 혁신 디자인 기여도
6. 국제 디자인어워드 수상작 수
7. 디자인 대학 순위

들어가며

1. 해외 디자인산업 통계는 해외의 공인된 기관에서 공표한 디자인산업 통계자료를 바탕으로 작성하였고, 2024년 1월 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, 그래픽디자인, 실내장식디자인을 포함하며, 웹페이지 디자인 및 프로그래밍과 건축 설계, 엔지니어링디자인, 무대디자인은 제외함. (UN ISIC CODE 7410)

01 디자인산업 규모

1. 전문디자인업 연간 매출액

(단위: 백만 달러)

순위 (2022년 기준)	국가	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
1	중국	167,205.44	177,655.57	226,739.13	303,333.33	289,109.79
2	미국	25,950.00	26,480.00	25,780.00	27,990.00	31,050.00
3	이탈리아	4,773.88	5,572.58	4,713.52	5,905.07	6,713.78
4	대만	4,660.48	4,464.27	4,877.62	5,636.69	5,877.56
5	한국	3,293.30	3,398.27	3,720.06	5,960.16	4,896.37
6	독일	5,297.18	5,445.84	4,504.55	5,084.88	4,676.14
7	프랑스	2,985.88	3,547.87	2,524.32	3,415.32	3,777.45
8	네덜란드	-	-	-	3,614.88	3,574.19
9	스웨덴	2,362.47	2,245.17	2,218.52	2,866.45	2,442.66
10	스페인	1,639.76	1,762.47	1,572.39	1,609.18	1,758.91
11	스위스	1,353.76	-	1,265.34	1,487.91	1,526.53
12	덴마크	1,226.82	1,245.51	1,176.48	1,488.26	1,453.34
13	폴란드	899.18	986.18	983.18	1,266.44	1,369.03
14	노르웨이	844.59	938.20	857.16	1,170.44	1,197.21
15	벨기에	766.35	911.24	688.64	780.11	817.51
16	포르투갈	388.94	410.90	377.73	469.33	530.82
17	핀란드	306.24	308.76	317.16	359.91	330.60
18	오스트리아	283.18	279.66	249.77	297.73	272.43
19	체코	223.18	200.00	169.32	235.21	270.36
20	루마니아	151.65	169.78	177.39	201.80	237.96
21	헝가리	118.35	137.30	131.59	165.94	151.89
22	크로아티아	80.71	99.44	95.80	116.82	137.83
23	에스토니아	76.12	78.76	83.98	107.40	112.93
24	슬로바키아	126.00	78.20	130.68	106.67	110.88
25	슬로베니아	82.00	86.52	76.70	99.89	107.33
26	룩셈부르크	73.41	73.15	103.98	128.27	98.62
27	리투아니아	55.76	60.45	55.91	96.59	93.91
28	불가리아	53.41	57.19	53.41	68.95	87.31
29	그리스	37.88	39.10	42.16	56.09	57.42
30	라트비아	42.35	40.45	43.52	48.36	53.21
31	몰타	23.41	26.18	25.34	34.71	40.59
32	키프로스	23.18	24.83	23.30	28.85	40.27
33	보스니아 헤르체고비나	6.71	7.98	7.84	-	13.52
34	북마케도니아	3.18	6.07	4.89	-	11.80
35	일본	2,986.44	3,409.61	3,600.27	4,434.57	-
36	아일랜드	551.29	633.93	601.82	776.56	-
37	세르비아	10.12	10.79	15.23	40.42	-

출처 1) 유럽 : Annual detailed enterprise statistics for services (Eurostat, 2023. 12)

2018년~2020년은 총 매출액(Turnover) 기준, 2021년~2022년은 순매출액(Net Turnover, 총매출액에서 매출 에누리액과 환입품액을 공제한 매출액) 기준

2) 미국 : Premium Report on Specialized Design Services 2022 (Anything Research)

3) 한국 : 디자인산업통계 2019, 2020, 2021, 2022, 2023

4) 일본 : 특정 서비스 산업 실태 조사 2017, 2018 (일본 경제산업성), 경제 구조 실태 조사 2019, 2020 (일본 총무성 통계국), 2021년 경제서비스활동조사 (일본 총무성 통계국)

5) 중국 : 문화 및 관련 산업 주요지표 현황 2019, 2020, 2021, 2022, 2023 (중국 국가통계국)

6) 대만 : Design in Taiwan Report 2022(2018~2021년 데이터), 대만 문화창의 산업 발전연보 1차 보고서 2022(2022년 데이터)

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

2. 전문디자인업 사업체 수

(단위: 개)

순위 (2022년 기준)	국가	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
1	프랑스	28,465	33,310	36,088	42,816	57,465
2	네덜란드	31,267	35,510	39,404	42,566	46,316
3	이탈리아	33,684	33,931	36,131	41,706	44,210
4	미국	33,884	34,588	35,570	37,153	40,204
5	독일	29,580	28,929	24,644	24,707	25,634
6	영국	23,581	-	23,695	23,900	24,005
7	한국	5,570	6,264	7,229	19,465	20,290
8	폴란드	13,502	14,997	15,978	17,973	18,850
9	대만	9,336	9,587	10,664	11,449	12,088
10	스웨덴	13,126	13,262	13,236	13,432	11,441
11	포르투갈	6,226	6,767	7,194	8,127	9,309
12	일본	7,289	7,851	7,572	8,996	7,287
13	헝가리	3,653	4,518	5,084	6,034	6,448
14	노르웨이	4,952	5,394	5,458	6,097	6,342
15	벨기에	4,936	5,410	5,528	6,093	6,224
16	루마니아	2,123	2,392	2,656	4,909	5,603
17	스페인	6,455	6,949	9,983	4,278	4,451
18	핀란드	2,048	2,085	2,194	4,217	4,355
19	체코	2,952	3,222	3,473	3,758	4,137
20	덴마크	3,877	4,010	3,935	4,060	4,024
21	크로아티아	1,074	2,137	2,340	2,708	2,921
22	리투아니아	1,398	1,723	2,022	2,404	2,785
23	오스트리아	1,654	1,802	1,764	2,689	2,534
24	슬로베니아	1,648	1,810	1,894	2,034	2,176
25	에스토니아	964	1,008	1,015	1,587	1,751
26	슬로바키아	937	953	1,051	1,339	1,547
27	불가리아	1,000	1,112	1,174	1,251	1,363
28	스위스	1,166	1,183	1,211	1,220	1,211
29	그리스	761	831	885	1,052	1,198
30	라트비아	639	670	709	708	802
31	키프로스	409	443	450	484	535
32	세르비아	105	111	140	448	457
33	몰타	180	186	211	386	434
34	룩셈부르크	268	302	309	340	333
35	보스니아 헤르체고비나	112	123	151	-	217
36	북마케도니아	108	129	-	163	179
37	아일랜드	2,831	2,955	3,038	3,240	-
38	아이슬란드	452	463	494	510	-
39	중국	620,232	632,943	-	-	-

- 출처** 1) 유럽 : Annual detailed enterprise statistics for services (Eurostat, 2023.12.), Enterprises
 - 영국 : DCMS Sectors Economic Estimates: Business Demographics Report (2020~2022년 데이터)
 2) 미국 : Premium Report on Specialized Design Services 2022 (Anything Research)
 3) 한국 : 디자인산업통계 2019, 2020, 2021, 2022, 2023
 4) 일본 : 특정 서비스 산업 실태 조사 2018 (일본 경제산업성), 경제 구조 실태 조사 2019, 2020 (일본 총무성 통계국),
 2021년 경제센서스활동조사 (일본 총무성 통계국), 경제 구조 실태 조사(산업활동조사) 2022 제1표 (일본 총무성 통계국)
 5) 중국 : 중국문화산업통계연보 2019, 2020 (중국 국가통계국)
 6) 대만 : Design in Taiwan Report 2022(2018~2021년 데이터), 대만 문화창의 산업 발전연보 1차 보고서
 2022(2022년 데이터)

3. 전문디자인업 종사자 수

(단위: 개)

순위 (2022년 기준)	국가	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
1	영국	62,842	-	-	-	139,000
2	미국	128,250	128,587	118,561	121,436	130,357
3	이탈리아	51,961	53,034	54,284	60,958	66,171
4	프랑스	30,772	34,526	36,982	35,689	53,882
5	독일	57,586	57,353	47,057	50,718	53,183
6	한국	22,698	25,284	28,775	43,889	44,882
7	네덜란드	24,630	26,293	28,216	30,534	32,046
8	폴란드	20,097	22,243	22,968	25,661	27,884
9	포르투갈	9,325	10,145	10,655	11,629	13,072
10	스페인	12,706	13,734	15,982	14,677	12,718
11	스웨덴	11,672	12,108	11,378	13,362	10,131
12	스위스	8,202	8,807	8,118	8,938	8,207
13	벨기에	7,041	7,869	7,503	7,617	7,838
14	루마니아	4,028	4,469	4,572	6,734	7,345
15	헝가리	4,097	5,238	5,682	6,758	7,289
16	덴마크	7,316	7,454	7,311	7,286	7,235
17	노르웨이	5,602	6,046	6,016	6,669	7,080
18	크로아티아	1,911	3,095	3,242	3,664	3,938
19	오스트리아	2,979	3,168	3,074	4,054	3,910
20	체코	2,992	3,163	3,258	3,643	3,804
21	핀란드	2,801	2,971	3,067	3,221	3,127
22	리투아니아	1,736	2,028	2,265	2,690	3,024
23	슬로베니아	1,931	2,111	2,195	2,394	2,566
24	불가리아	1,812	1,974	2,030	2,185	2,316
25	에스토니아	1,441	1,373	1,483	2,114	2,296
26	슬로바키아	968	1,170	1,690	1,722	1,974
27	그리스	1,054	1,178	1,249	1,500	1,760
28	세르비아	368	365	608	1,394	1,517
29	라트비아	1,392	1,283	1,302	1,173	1,159
30	키프로스	553	596	604	647	732
31	룩셈부르크	376	421	470	515	555
32	몰타	317	355	363	559	536
33	북마케도니아	182	231	234	308	394
34	보스니아 헤르체고비나	157	190	208	-	309
35	중국	4,078,120	4,023,601	4,009,074	4,194,009	-
36	홍콩	17,590	18,590	18,580	18,810	-
37	일본	31,036	35,132	34,503	38,260	-
38	아일랜드	4,625	4,886	4,803	5,108	-
39	아이슬란드	496	503	522	555	-

- 출처 1) 유럽 : Annual detailed enterprise statistics for services (Eurostat, 2023.12.), Persons employed
 - 영국 : Economic Estimates: Employment and Earnings in DCMS Sector and Digital sector (2022년 데이터)
 2) 미국 : Premium Report on Specialized Design Services 2022 (Anything Research)
 3) 한국 : 디자인산업통계 2019, 2020, 2021, 2022, 2023
 4) 일본 : 특정 서비스 산업 실태 조사 2017, 2018 (일본 경제산업성), 경제 구조 실태 조사 2019, 2020 (일본 총무성 통계국),
 2021년 경제센서스활동조사 (일본 총무성 통계국)
 5) 중국 : 중국문화산업통계연보 2019, 2020, 2021, 2022 (중국 국가통계국)
 6) 홍콩 : Feature Articles of HKMDS 2023 (Census and Statistics Department, Hong Kong Special Administrative Region)

4. 전문디자인업 부가가치 (유럽)

(단위: 천 유로)

순위 (2021년 기준)	국가	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년
1	네덜란드	-	-	-	-	206.95
2	벨기에	112.8	125.3	134.5	114.5	147.20
3	스페인	156.2	133.8	133.7	115.1	128.56
4	이탈리아	106.1	110.2	113.6	98.8	121.22
5	스웨덴	100.6	107.5	107.8	120.6	118.91
6	프랑스	92.7	101.4	108.8	87.9	116.83
7	아일랜드	95.1	94.2	97.4	89.3	110.85
8	덴마크	87.8	92.0	91.1	89.1	110.57
9	핀란드	71	74.1	74.3	71.8	109.48
10	독일	85.9	95.3	98.2	103.2	104.25
11	슬로베니아	71.2	75.2	82.4	81.6	88.53
12	룩셈부르크	73.3	77.7	78.4	113.3	88.38
13	오스트리아	-	92.0	91.9	90.4	86.26
14	노르웨이	80.8	79.1	82.7	77.2	86.26
15	몰타	-	50.6	64.9	63.9	71.03
16	체코	46.6	48.4	53.3	49.0	54.84
17	헝가리	22.1	28.6	40.0	50.7	52.14
18	그리스	28.7	23.8	27.8	35.6	36.70
19	슬로바키아	12.4	22.5	31.1	5.7	35.20
20	리투아니아	18.2	23.4	24.2	26.5	33.75
21	포르투갈	30.3	30.6	30.5	27.4	32.59
22	에스토니아	23.8	25.0	33.2	21.5	26.59
23	크로아티아	17.7	17.9	21.3	24.2	25.85
24	불가리아	21.1	19.9	22.0	20.8	24.31
25	폴란드	29.9	35.5	40.8	34.4	22.32
26	키프로스	24.2	23.0	21.5	20.2	20.87
27	루마니아	15.1	13.8	15.2	17.7	18.51
28	라트비아	11.5	13.8	13.4	14.6	17.79
29	세르비아	8.2	-	-	-	13.85
30	영국	70.9	70.5	-	-	-
31	아이슬란드	45.9	46.8	44.9	45.1	-
32	보스니아 헤르체고비나	34.2	33.8	36.5	38.7	-
33	세르비아	-	9.2	9.6	11.3	-

출처 Annual detailed enterprise statistics for services (Eurostat, 2023. 12), Gross value added per employee

- 주석 1) 부가가치(Gross Value Added)는 구매자의 가격에서 중간 소비를 뺀 기본가격의 산출 가치
 2) 유럽과 동일한 기준의 한국 전문디자인업 경제적가치 통계 부재

02 디자인 인증

1. 인구 수 대비 산업디자인 출원 수, G20 기준

순위 (2022년기준)	국가	특허청 기준의 출원 수(건)	인구 수(천 명)	인구 수(천 명) 대비 디자인 출원 수
1	한국	56,907	51,628	1.10
2	중국	796,211	1,412,175	0.56
3	호주	7,860	26,005	0.30
4	스위스	2,614	8,775	0.30
5	영국	17,666	66,971	0.26
6	일본	30,438	125,124	0.24
7	터키	20,496	84,979	0.24
8	캐나다	6,845	38,929	0.18
9	미국	52,325	333,287	0.16
10	이란	8,212	88,550	0.09
11	프랑스	5,572	67,971	0.08
12	태국	5,259	71,697	0.07
13	러시아	6,868	114,236	0.06
14	독일	4,017	83,797	0.05
15	브라질	7,196	215,313	0.03
16	모로코	1,160	37,457	0.03
17	스페인	1,264	47,778	0.03
18	이탈리아	1,104	58,940	0.02
19	인도	22,557	1,417,173	0.02

출처 1) 인구수 (추정치) : Worldbank (https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL?name_desc=false)
 2) 출원 수 : 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), 2023.11

2. (특허청 기준) WIPO 산업디자인 출원 수

(단위: 건)

순위 (2022년 기준)	국가	연도별 산업디자인 출원 수				
		2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
1	중국	708,799	711,617	770,362	805,710	796,211
2	한국	63,797	65,311	67,381	64,926	56,907
3	미국	44,385	46,827	48,030	56,395	52,325
4	일본	30,249	30,950	30,475	30,847	30,438
5	인도	12,632	13,723	12,793	21,446	22,557
6	터키	9,290	10,351	11,320	15,610	20,496
7	영국	4,683	6,075	7,882	19,761	17,666
8	오세아니아	9,670	10,186	8,791	9,555	9,641
9	아프리카	10,867	10,150	9,168	6,936	8,700
10	이란	14,774	17,622	14,984	14,016	8,212
11	호주	8,029	8,857	7,359	8,120	7,860
12	브라질	6,111	6,432	6,263	6,711	7,196
13	러시아	6,565	7,143	7,568	8,052	6,868
14	캐나다	6,737	6,390	6,187	7,051	6,845
15	프랑스	5,809	5,770	6,002	6,038	5,572
16	태국	5,469	5,293	5,818	5,687	5,259
17	인도네시아	3,799	2,668	3,520	4,368	4,862
18	독일	6,439	6,155	6,331	5,899	4,017
19	멕시코	3,949	3,726	3,498	4,093	3,667
20	베트남	2,873	3,492	3,499	3,783	3,396
21	스위스	2,676	2,773	2,453	2,780	2,614
22	싱가포르	2,043	2,365	2,063	2,555	2,317
23	이집트	2,009	1,999	2,049	2,537	2,244
24	아르헨티나	1,607	2,049	2,099	2,372	2,230
25	뉴질랜드	1,581	1,281	1,367	1,431	1,736
26	홍콩	2,583	2,576	2,015	1,882	1,672
27	말레이시아	1,845	1,904	1,701	1,739	1,656
28	사우디아라비아	917	804	948	1,400	1,508
29	필리핀	1,589	1,735	1,293	1,372	1,341
30	우크라이나	3,604	3,289	2,504	2,425	1,303
31	방글라데시	2,014	1,598	1,241	1,424	1,296
32	스페인	1,799	1,672	1,565	1,392	1,264
33	이스라엘	1,688	1,483	1,345	1,299	1,236
34	노르웨이	1,241	1,336	1,139	1,374	1,210
35	모로코	1,280	1,299	976	1,099	1,160
36	이탈리아	1,192	1,199	1,304	1,215	1,104
37	콜롬비아	638	668	792	952	925
38	아랍에미리트	692	923	686	972	902
39	폴란드	1,151	1,068	1,060	1,224	874
40	가나	831	-	1,013	-	768
41	튀니지	485	552	-	-	744
42	칠레	602	528	459	388	506
43	파키스탄	588	581	464	572	478
44	페루	381	382	276	389	391
45	알제리	414	452	502	354	385
46	오스트리아	483	583	373	400	370
47	마다가스카르	300	318	220	328	360
48	몽골	275	332	292	372	329
49	세르비아	343	380	359	325	311
50	쿠웨이트	399	-	232	392	308

출처 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), 2023.11

주석 특허청(office) 기준 산업디자인 출원 수는 개별 국가의 특허청으로 제출된 출원서를 기준으로 집계함

3. (국적 기준) WIPO 산업디자인 출원 수

(단위: 건)

순위 (2022년 기준)	국가	연도별 산업디자인 출원 수				
		2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
1	중국	825,834	900,748	1,039,685	1,177,402	1,115,214
2	미국	132,432	133,456	128,736	127,256	123,914
3	독일	125,132	124,772	117,808	110,035	99,460
4	한국	90,967	104,852	109,260	96,713	84,333
5	이탈리아	68,214	70,592	79,250	69,667	72,212
6	프랑스	70,504	69,758	60,501	64,734	61,925
7	일본	68,110	66,824	60,683	58,136	55,426
8	폴란드	40,967	41,280	45,439	43,573	40,370
9	영국	55,709	54,936	57,635	35,915	36,547
10	스위스	31,580	31,360	28,320	28,824	30,395
11	스페인	32,959	30,845	28,003	28,613	27,590
12	네덜란드	25,794	28,842	26,611	25,151	24,493
13	터키	13,008	12,968	14,770	19,183	23,721
14	인도	10,547	10,912	10,479	19,314	20,690
15	스웨덴	19,672	19,454	18,414	17,208	17,543
16	덴마크	14,791	14,940	16,809	16,369	13,588
17	벨기에	13,896	13,545	13,331	12,374	12,419
18	오스트리아	14,350	14,109	13,034	13,520	12,359
19	호주	11,417	10,704	9,333	10,087	9,242
20	체코	8,835	8,440	9,162	8,630	8,652
21	홍콩	12,036	12,594	12,991	12,924	8,368
22	이란	14,617	17,494	14,940	13,937	8,170
23	핀란드	9,332	9,330	10,263	8,989	7,876
24	러시아	4,905	6,022	6,971	8,171	7,190
25	캐나다	8,325	7,523	7,055	7,470	6,879
26	포르투갈	7,607	6,022	6,900	6,831	6,718
27	브라질	5,138	5,456	4,847	5,594	5,842
28	루마니아	3,663	4,624	4,388	5,382	5,464
29	이스라엘	5,970	5,235	5,213	5,584	4,717
30	태국	4,449	4,089	4,747	4,641	4,036
31	인도네시아	2,607	1,993	2,365	3,069	3,680
32	불가리아	3,688	3,685	3,401	3,545	3,291
33	아일랜드	2,970	3,386	4,048	4,441	3,061
34	노르웨이	3,681	3,720	4,040	4,116	3,060
35	싱가포르	2,538	2,360	2,420	4,472	3,054
36	뉴질랜드	2,921	2,261	2,565	2,614	2,790
37	크로아티아	1,367	1,530	1,708	1,974	2,737
38	헝가리	2,788	2,911	2,747	1,837	2,633
39	슬로베니아	2,910	-	3,010	2,502	2,462
40	베트남	2,009	1,961	2,143	2,334	2,414
41	에스토니아	2,275	2,057	2,601	2,658	2,350
42	룩셈부르크	3,401	3,730	2,758	2,155	2,163
43	리투아니아	1,110	1,104	1,974	2,713	1,959
44	이집트	1,784	1,720	1,782	2,253	1,929
45	그리스	2,630	2,053	2,260	2,323	1,900
46	슬로바키아	1,972	1,988	2,284	2,403	1,740
47	코트디부아르	1,564	1,116	1,649	1,360	1,643
48	우크라이나	4,088	3,691	2,952	3,105	1,611
49	아르헨티나	1,114	1,345	1,492	1,615	1,556
50	멕시코	2,136	1,852	1,509	1,674	1,392

출처 WIPO statistics database (<https://www3.wipo.int/ipstats/index.htm?tab=industrial>)

Total design applications(direct and via the hague system_Total count by applicant's origin), 2023.11

주석 국적(origin) 기준 산업디자인 출원 수는 출원인의 국적 기준으로 집계함

4. (특허청 기준) WIPO 산업디자인 등록 수

(단위: 건)

순위 (2022년 기준)	국가	연도별 산업디자인 등록 수				
		2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
1	중국	536,251	556,529	731,918	785,521	722,004
2	한국	49,153	51,919	50,289	56,038	53,675
3	미국	30,850	35,047	37,721	33,644	35,414
4	일본	26,815	27,260	26,399	26,527	28,544
5	인디아	8,198	13,710	8,721	13,013	19,939
6	영국	24,305	25,298	23,886	16,915	18,778
7	터키	9,601	8,928	10,002	13,169	14,959
8	오세아니아	8,971	8,479	7,816	9,189	9,074
9	호주	7,594	7,085	6,405	7,945	7,589
10	캐나다	5,132	6,340	4,849	4,899	7,526
11	러시아	6,741	6,330	6,139	7,001	6,579
12	아프리카	7,734	8,503	7,223	4,814	6,246
13	브라질	8,725	5,850	5,391	5,468	6,052
14	프랑스	5,526	5,091	4,870	3,974	5,781
15	독일	6,353	5,756	5,338	4,929	4,374
16	멕시코	2,797	2,865	2,426	3,768	3,357
17	스위스	2,388	2,456	2,652	2,636	2,585
18	태국	3,627	3,130	3,491	2,701	2,314
19	베트남	2,360	2,172	2,293	2,484	2,245
20	싱가포르	1,850	2,259	2,230	2,441	2,049
21	아르헨티나	1,314	1,959	1,865	2,284	1,975
22	인도네시아	3,300	4,109	1,031	2,263	1,946
23	말레이시아	1,475	1,238	1,266	965	1,844
24	홍콩	2,645	2,372	2,731	2,108	1,675
25	남아프리카공화국	1,520	1,884	1,495	1,668	1,594
26	뉴질랜드	1,326	1,332	1,353	1,240	1,448
27	노르웨이	1,116	1,193	1,207	1,256	1,232
28	나이지리아	2,002	2,740	1,138	-	1,213
29	방글라데시	882	574	688	829	1,197
30	스페인	1,700	1,648	1,519	1,378	1,173
31	우크라이나	2,787	3,162	2,609	2,273	1,133
32	모로코	1,157	1,220	1,034	1,067	1,126
33	사우디아라비아	786	564	778	996	1,112
34	이탈리아	1,364	1,341	1,264	1,097	1,035
35	이스라엘	1,019	1,021	1,383	1,197	960
36	아랍에미리트	2,428	685	1,210	721	942
37	필리핀	1,985	1,488	674	829	870
38	이집트	1,183	973	700	632	854
39	이란	5,520	6,023	4,454	2,640	802
40	폴란드	998	984	849	1,049	792
41	콜롬비아	562	510	642	599	479
42	페루	453	293	228	347	366
43	오스트리아	589	516	468	311	315
44	쿠웨이트	349	-	-	-	308
45	마다가스카르	173	356	220	246	295
46	벨라루스	180	299	222	241	291
47	몽골	264	272	234	209	288
48	칠리	340	368	495	371	275
49	세르비아	303	340	368	304	272
50	마카오	207	162	285	177	262

출처 WIPO statistics database (<https://www3.wipo.int/ipstats/index.htm?tab=industrial>)

Total design registrations (direct and via the Hague system_Total count by filing office), 2023.11

주석 특허청(office) 기준 산업디자인 등록 수는 개별 국가의 특허청으로 제출된 출원서를 기준으로 집계함

5. (국적 기준) WIPO 산업디자인 등록 수

(단위: 건)

순위 (2022년 기준)	국가	연도별 산업디자인 등록 수				
		2018년	2019년	2020년	2021년	2022년
1	중국	646,531	731,119	985,276	1,141,425	957,293
2	미국	122,835	123,695	129,815	116,405	111,921
3	독일	123,670	119,587	117,843	109,280	85,963
4	한국	76,245	81,308	97,993	87,158	77,845
5	이탈리아	67,349	67,949	79,994	68,442	62,547
6	프랑스	67,954	63,718	62,842	61,286	55,191
7	일본	66,170	62,766	60,485	54,249	52,591
8	영국	72,340	68,820	70,104	35,727	32,453
9	폴란드	38,487	37,858	41,817	42,540	32,358
10	스위스	30,507	29,647	30,467	28,642	29,643
11	스페인	31,847	29,816	27,974	28,396	22,203
12	네덜란드	26,297	27,135	26,545	24,131	20,213
13	터키	12,184	11,051	13,741	15,500	18,105
14	인도	6,991	11,016	7,335	11,541	16,573
15	스웨덴	19,555	18,314	19,489	16,554	14,539
16	덴마크	13,709	13,651	16,502	16,475	12,202
17	벨기에	13,649	12,710	13,148	12,148	10,812
18	오스트리아	14,390	13,488	13,510	12,950	10,578
19	체코	8,452	8,072	9,011	8,307	7,780
20	호주	10,611	9,753	8,901	9,534	7,537
21	홍콩	11,825	11,196	13,592	13,031	6,507
22	핀란드	9,678	8,734	10,322	8,850	6,478
23	러시아	4,171	4,634	5,247	5,536	6,337
24	캐나다	7,244	6,933	6,722	6,342	6,134
25	이스라엘	5,256	4,735	5,105	5,118	4,409
26	브라질	5,924	4,635	4,196	4,310	4,364
27	루마니아	3,569	4,243	4,137	5,336	3,932
28	포르투갈	7,211	5,544	6,553	7,066	3,852
29	노르웨이	2,770	3,985	4,228	3,985	2,909
30	싱가포르	2,454	2,358	2,256	3,968	2,863
31	아일랜드	2,943	3,084	4,172	4,373	2,848
32	뉴질랜드	2,448	2,278	2,589	2,019	2,529
33	룩셈부르크	3,465	3,190	3,123	2,341	2,207
34	크로아티아	1,423	1,131	1,789	1,936	2,058
35	불가리아	3,846	3,473	3,369	3,567	1,947
36	에스토니아	2,184	1,960	2,621	2,652	1,876
37	슬로베니아	2,482	-	2,970	2,505	1,780
38	헝가리	2,456	2,869	2,662	1,703	1,746
39	태국	2,648	2,371	2,753	1,881	1,575
40	그리스	2,822	1,923	2,024	2,409	1,419
41	리투아니아	1,007	832	1,926	2,622	1,384
42	슬로바키아	2,002	1,932	2,019	2,576	1,347
43	남아프리카	1,657	2,023	1,751	1,442	1,338
44	베트남	1,538	1,389	1,224	1,446	1,324
45	아르헨티나	859	1,220	1,344	1,350	1,323
46	우크라이나	2,996	3,316	3,121	2,679	1,271
47	인도네시아	2,097	2,444	711	1,443	1,262
48	라트비아	807	1,024	1,818	1,544	1,243
49	방글라데시	777	497	632	807	1,168
50	멕시코	1,317	1,200	979	975	953

출처 WIPO statistics database (<https://www3.wipo.int/ipstats/index.htm?tab=industrial>)

Total design registrations (direct and via the Hague system_Total count by applicant's origin), 2023.11

주석 국적(origin) 기준 산업디자인 등록 수는 개별 국가의 특허청으로 제출된 출원서를 기준으로 집계함

1. 국가 혁신 디자인 기여도

순위 (2023년 기준)	국가	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년
1	중국	202.6	210.8	450.6	461.6	467.3
2	한국	226.8	228.8	467.6	439.6	449.7
3	오스트리아	143.8	130.5	129.5	190.6	178.9
4	덴마크	159.7	153.9	160.3	190.6	157.7
5	이탈리아	124.9	118.3	109.1	140.5	152.7
6	폴란드	114.0	105.4	106.6	141	150.5
7	불가리아	111.3	107.0	90.8	83.9	149.2
8	몰타	219.8	128.7	73.7	138.9	139
9	스위스	131.3	136.3	133.8	150.8	122
10	에스토니아	141.1	94.6	92.8	129.3	118
11	독일	139.9	113.9	106.7	129.3	117.1
12	네덜란드	90.5	88.1	95.3	109	107.5
13	룩셈부르크	157.6	158.9	120.5	107.4	104.7
14	핀란드	89.9	78.7	94.8	126.3	104.2
15	스웨덴	92.6	84.2	84.9	94.8	91.6
16	일본	96.3	96.2	89.6	86.3	88.8
17	키프로스	56.0	61.1	49.7	95	87.5
18	포르투갈	84.4	74.0	57.4	78.8	81.5
19	호주	98.4	99.5	98.0	78.2	79.5
20	슬로베니아	59.5	46.7	62.1	54.6	74.1
21	스페인	59.7	54.3	49.5	63.8	72.2
22	벨기에	61.1	56.7	52.5	66.8	67.6
23	프랑스	64.1	55.4	48.1	63.5	67.6
24	체코	92.2	47.8	47.8	67.3	67.3
25	캐나다	76.4	78.0	59.0	61.9	61.8
26	리투아니아	35.9	27.8	29.5	53.7	56.3
27	라트비아	39.3	37.0	39.9	58.5	49.8
28	슬로바키아	59.5	46.7	62.1	45.1	37.2
29	미국	59.9	60.5	34.6	35.2	35.7
30	크로아티아	19.1	10.7	13.3	24.4	34.8
31	영국	64.8	53.5	51.7	53	34.1
32	아일랜드	31.3	29.8	34.2	44.8	33
33	남아프리카	65.0	62.6	36.8	31.4	31.6
34	브라질	53.0	53.7	10.4	28.9	29.2
35	그리스	23.0	15.7	15.7	27.4	25.8
36	멕시코	-	-	-	23.8	24.5
37	루마니아	29.1	21.1	17.9	20.1	24.2
38	아이슬란드	29.9	29.2	3.5	0.9	22.3
39	인도	42.0	43.8	7.5	20.7	20.9
40	헝가리	26.1	22.1	19.1	19.5	19.1
41	칠레	-	-	-	13.9	14.1
42	알바니아	-	-	-	0	12.7
43	노르웨이	12.8	13.6	14.5	16.9	12.1
44	터키	2.5	2.2	2.1	2.5	1.9
45	세르비아	2.2	5.7	4.7	0.7	1.5
46	보스니아헤르체고비나	-	-	-	0.4	1.1
47	북마케도니아	1.4	1.3	0.4	0.5	1

출처 European Commission, Innovation Scoreboard 2019, 2020, 2021, 2022, 2023

주석 1) 유럽연합집행위원회(EC)의 'Innovation Scoreboard'는 매년 47개국의 연구 및 혁신 성과, 연구 등을 계량화하여 비교 평가함
2) 국가 혁신 디자인 기여도는 'Design applications (per billion GDP)' 항목 값으로 작성한 것이며, 해당 값은 지적 재산(Intellectual assets) 지수의 항목으로 들어가 있음

2. 국제 디자인어워드 수상작 수, G20 기준

1) iF Design Award 수상작 수

(단위: 개)

순위 (2023년 기준)	국가	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년
1	중국	607	657	924	1,283	1,356
2	한국	287	252	310	406	479
3	독일	485	378	387	388	392
4	일본	193	195	208	225	276
5	미국	168	167	168	250	186
6	브라질	28	17	30	23	68
7	이탈리아	47	56	69	81	56
8	터키	17	22	13	40	45
9	영국	34	37	35	74	17
10	프랑스	11	8	24	21	15
11	호주	8	10	17	14	12
12	인도	6	4	6	13	8
13	캐나다	2	4	6	6	7
14	러시아	4	5	5	9	3
15	멕시코	-	-	3	2	1
16	인도네시아	-	-	-	1	0
17	아르헨티나	1	-	-	-	0
18	남아프리카공화국	-	-	1	-	0
19	사우디아라비아	-	1	-	-	-
전체 수상작 수		2,078	2,553	2,836	3,566	2,921

출처 iF World Design Guide (<https://ifworlddesignguide.com/winners?filter>), 2024.01

주석 G20 국가별 연도별로 필터링하여 iF Design Award 수를 집계함

2) Red Dot Design Award 수상작 수

(단위: 개)

순위 (2023년 기준)	국가	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년
1	중국	342	381	527	538	411
2	독일	338	296	352	333	337
3	한국	112	143	164	214	182
4	미국	58	84	160	140	129
5	일본	43	56	73	72	53
6	이탈리아	43	38	56	57	36
7	영국	31	59	65	43	33
8	프랑스	17	15	15	18	17
9	인도	2	10	8	4	8
10	캐나다	5	4	11	6	7
11	호주	8	11	3	5	5
12	브라질	2	3	8	6	5
13	터키	4	4	4	6	3
14	아르헨티나	-	1	1	2	2
15	멕시코	1	1	1	5	1
16	사우디아라비아	-	-	-	-	1
17	인도네시아	-	-	-	-	1
18	남아프리카공화국	-	-	2	2	-
19	러시아	37	20	42	-	-
전체 수상작 수		1043	1126	1492	1451	1231

출처 Red Dot(<https://www.red.dot.org/>), 2024.01

주석 G20 국가별 연도별로 필터링하여 ①Product Design, ②Brands & Communication Design, ③Design Concept 합산으로 집계함

1. 디자인 대학 순위

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

출처 QS World University Rankings by Subject 2023- Art & Design

Appendix

디자인산업통계

부록

01. 디자인산업분류

02. 조사표

- 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 의료기기 와 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 디자 인하는 산업 활동
소분류 5	(1-1-5) 영상기기 디자인 : 26511 26519 27302	시각, 청각 정보를 제공하는 텔레비전, 비디오, 영화촬영기, 영 사기 등 각종 영상 기기 및 부분품을 디자인하는 산업 활동
소분류 6	(1-1-6) 음향기기 디자인 : 26291 26521 26529	청각 정보를 제공하는 라디오, 녹음기 및 음성재생기, 스피커, 확성기, 이어폰 등 각종 음향기기 및 부분품을 디자인하는 산 업 활동
소분류 7	(1-1-7) 방송용장비/기기 디자인 : 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 산 업 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 디 자인을 하는 산업 활동
소분류 11	(1-1-11) 전기장비 및 특수용도 조명등 디자인 : 27309 28111 28112 28113 28114 28119 28121 28122 28123 28421 28423 28903	전기 공급 및 제어 장치, 램프 및 특수 용도 조명 장치(광고, 전시, 교통신호, 운송장비 등) 디자인을 하는 산업 활동
중분류 2	다목적 기계 및 공구 디자인	
소분류 1	(1-2-1) 공구 디자인 : 25933 25934 29176 29194 29199	가정용, 공업용, 농업용 등 각종 용도의 수공구와 다목적으로 쓰여지는 각종 비동력식·동력식공구와 기기를 디자인하는 산 업 활동
소분류 2	(1-2-2) 악기 디자인 : 33201 33202 33209	피아노, 현악기 및 전자식 건반악기, 전자 현악기 등을 디자 인하는 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 : 26111 26112 26121 26129 26211 26221 26222 26223 26295 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 로 봇을 디자인하는 산업 활동
소분류 6	(1-2-6) 시계 디자인 : 27400	수동 및 동력원에 의해 작동하는 각종 시계와 관련 부속품을 디자인하는 산업 활동 / 손목시계, 벽시계, 계측시계를 디자 인하는 산업 활동
소분류 7	(1-2-7) 안경 및 광학기 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 스템프 등 사무용구를 디자인하는 산업 활동
소분류 4	(1-3-4) 위생용품 디자인 : 23222 25993	상하수도 조직과 통상적으로 연결되어 건물 내에 고정 설치되는 배관장치물 및 위생용품을 디자인하는 산업 활동
소분류 5	(1-3-5) 용기(用器) 디자인 : 17223	음식, 화장품 등의 각종 목적물을 담기 위한 용기를 디자인하는 산업 활동
소분류 6	(1-3-6) 생활용품 디자인 : 22299 33993 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 17125 17211 17212 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 : 20202 20424 22111 22191 22192 22212 22213 22214 22221 22232 22241 22249 22251 22259 22291 22292 24113 24119 29222 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 30203 30320 30331 30332 30391 30392 30399 30400	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	(1-5-4) 항공/우주선 디자인 : 31311 31312	항공기, 비행선, 우주선 등의 내외장 디자인 및 관련 장치물을 디자인하는 산업 활동
소분류 5	(1-6-5) 바이크 디자인 : 31920 31991	자전거 및 동력 자전거, 모터 사이클 등 외장 디자인과 부속물을 디자인하는 산업 활동
소분류 6	(1-7-6) 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 : 32011 32019	각종 재료로 실내외 생활 가구 및 관련 장치물을 디자인하는 산업 활동
소분류 2	(1-5-2) 주방가구 디자인 : 25992 32021	주방의 조리 관련 가구 및 관련 장치물을 디자인하는 산업 활동
소분류 3	(1-5-3) 의료가구 디자인 : 27194	의료 및 미미용 관련 가구 및 관련 장치물을 디자인하는 산업 활동
소분류 4	(1-5-4) 기타가구 디자인 : 25995 25999 32029 32091 32099	각종 소재(목재/금속/플라스틱) 가구 디자인을 하는 산업 활동

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

대분류 2	시각 디자인	
중분류 1	편집 디자인	
소분류 1	(2-1-1) 일반서적편집 디자인 : 18113 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 : 10111 10112 10121 10122 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 10302 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 10751 10759 10791 10792 10794 10795 10797 10801 10802	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 : 20422 20423 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 시각 디자인	
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 시각 디자인 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	정보 디자인, 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 58212	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/멀티미디어 디자인 산업 활동을 지원하는 서비스업

대분류 4 공간 디자인		
중분류 1 건축 디자인		
소분류 1	(4-1-1) 인테리어 디자인 : 42411 42412 42491	주거공간, 상업공간, 업무공간, 교육시설,接客시설, 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 건축 디자인관련 업무를 담당하는 활동
소분류 3	(4-1-3) 실내조경 디자인 : 42499	실내식재식물 및 조경자재, 조경용품 등을 디자인하는 활동
중분류 2 인테리어장식 디자인		
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	(4-2-1) 실내조명 디자인 : 42312 42321 42322	기성품을 제외하고 인테리어 디자인 과정에서 공간 개념과 부합되는 디자인을 위해 의뢰하거나 공간을 디자인하는 디자이너가 직접 디자인하는 활동
중분류 3 전시 및 무대 디자인		
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
중분류 4 인테리어자재 디자인		
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 25123	
소분류 4	(4-4-4) 기타자재 디자인 : 16211 23112 23119 23324 23325 42420	
중분류 5 익스테리어 디자인		
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 : 42139	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 미술품을 디자인하는 활동

중분류 6 조경 및 레저공간 디자인		
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
중분류 7 리모델링 디자인		
소분류 1	(4-7-1) 주거용 건축물 리모델링 디자인 : 41111 41112 41119	기존 주거용 건축물을 존치시키면서 용도, 규모 및 디자인을 변경하는 산업 활동
소분류 2	(4-7-2) 상업 및 기타 건축물 리모델링 디자인 : 41121 42204	기존 상업 및 기타 건축물을 존치시키면서 용도, 규모 및 디자인을 변경하는 산업 활동
중분류 8 건설환경 디자인		
소분류 1	(4-8-1) 건축물 축조 디자인 : 41122 41129 41225 42132 42138 72122	건축물 및 부대시설을 디자인 하는 활동
소분류 2	(4-8-2) 건축물 설비 디자인 : 42201 42209 42311 42500	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
중분류 9 토목환경 디자인		
소분류 1	(4-9-1) 도로 및 교량 디자인 : 25113 25114 41221 41222	도로, 철도, 교량 및 터널공사를 위한 디자인 활동
소분류 2	(4-9-2) 토목환경 디자인 : 41210 41223 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
중분류 10 기타 인테리어 디자인		
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		
중분류 1 패션 디자인		
소분류 1	(5-1-1) 남성복 디자인 : 14111	남성용 의복을 위해 직물을 재단·재봉하여 제작하는 디자인 산업 활동
소분류 2	(5-1-2) 여성복 디자인 : 14112	여성용 의복을 위해 직물을 재단·재봉하여 제작하는 디자인 산업 활동
소분류 3	(5-1-3) 유아동복 디자인 : 14194	유아와 아동용 의복을 위해 직물을 재단·재봉하여 제작하는 디자인 산업 활동
소분류 4	(5-1-4) 모피 디자인 : 14200	인조모 또는 천연모를 가죽 및 각종 재료들을 접합한 의복과 패션소품을 디자인하는 산업 활동
소분류 5	(5-1-5) 전통복식 디자인 : 14130 47415	우리 고유의 전통 의복을 재현한 한복이나 현대적 감각에 맞게 한복을 재해석한 의복과 패션소품을 디자인하는 산업 활동
중분류 2 기능성패션 디자인		
소분류 1	(5-2-1) 스포츠웨어 디자인 : 14191	남녀노소별 용도에 맞는 운동복(경기전문용, 관전용 등)을 디자인하는 산업 활동
소분류 2	(5-2-2) 근무복, 캐주얼웨어 디자인 : 14192	근무복, 작업복 및 유사 의복류(유니폼디자인, 교복디자인 등)와 평상복을 디자인하는 산업 활동
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 산업 활동
소분류 4	(5-2-4) 이너웨어 디자인 : 14120 46415 46417 47413	남녀노소, 임부용 속옷 및 내복(내의)을 디자인하는 산업 활동
중분류 3 텍스타일 디자인		
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 산업 활동
소분류 2	(5-3-2) 직물 디자인 : 13991	각종 섬유와 기타재료 등을 소재로 직물을 제작하는 디자인 산업 활동
소분류 3	(5-3-3) 편물 디자인 : 13300 14300	각종 섬유를 환편, 경편, 횡편 및 평편 등의 각종 기계적 방법으로 편조하거나 수작업으로 뜨개질하여 의복용과 기타 용도의 원단 및 제품을 디자인하는 산업 활동
소분류 4	(5-3-4) 프린팅 디자인 : 13402 13403	각종 원단에 기계 또는 수작업으로 날염가공을 위한 패턴(문양)을 디자인하여 프린팅 원단을 제작하는 디자인 산업 활동
소분류 5	(5-3-5) 기타페브릭 디자인 : 13992 13994	신기술에 의한 신소재로 가공이 가능한 원단의 형태로 페브릭을 제작하는 디자인 산업 활동

중분류 4		잡화 디자인
소분류 1	(5-4-1) 패션악세서리 디자인 : 33991	귀금속을 제외한 패션 액세서리를 디자인하는 산업활동
소분류 2	(5-4-2) 슈즈 디자인 : 15211 15219	각종 재료(원단, 가죽, 합성가죽, 고무 또는 플라스틱 등)로 남녀 노소를 위한 신발(구두, 운동화, 특수목적의 신발 등)을 디자인하는 산업활동
소분류 3	(5-4-3) 가방 디자인 : 15121 15129	각종 재료로 남녀노소를 위한 용도 및 환경에 적합한 가방을 제작하는 디자인 산업 활동
소분류 4	(5-4-4) 기타잡화 디자인 : 14411 14491 14499	각종 섬유로 남녀용 및 유아용의 패션잡화를 제작하는 디자인 산업 활동
중분류 5		기타패션텍스타일 디자인
소분류 1	(5-5-1) 기타패션텍스타일 디자인 : 73209	기타 전문 디자인을 수행하는 산업 활동

대분류 6		서비스/경험 디자인
중분류 1		서비스 디자인
소분류 1	(6-1-1) 보건의료서비스 디자인 : 86901 87291 87292 87293 87294 87299 96993	국민건강 증진을 위한 보건, 의료 분야의 사용자 경험가치 향상을 위한 디자인 산업 활동
소분류 2	(6-1-2) 여가/레저서비스 디자인 : 56141 75210 75290 90290 91191 91199 91292 91293 91299 96991 96994 96995 96999	문화/관광/여가 및 레저 분야의 사용자 경험가치 향상 및 새로운 산업발굴을 위한 디자인 산업 활동
소분류 3	(6-1-3) 교육서비스 디자인 : 85701 85709	공교육, 사교육의 질적 향상 및 교육서비스 향상을 디자인 산업 활동
소분류 4	(6-1-4) 커뮤니티서비스 디자인 : 01411 01412 01420 02040 03220 08000	지역사회 문제해결 및 활성화를 위한 디자인 산업 활동
소분류 5	(6-1-5) 공공행정서비스 디자인 : 529* 641* 682* 691* 739* 7599* 66199 66209 74300 76110 76190	공공 행정 분야의 사용자 경험가치 향상을 위한 디자인 산업 활동
중분류 2		인터랙션 디자인
소분류 1	(6-2-1) 휴먼인터랙션 디자인 : 62021 62090	각종 제품에서 발생하는 인터랙션(상호작용)을 정의하고 과정을 모형화하는 디자인 산업 활동
소분류 2	(6-2-2) 시스템/응용 소프트웨어 디자인 : 58221 58222	컴퓨터에 설치하는 범용성 시스템 소프트웨어 및 응용 소프트웨어, 그리고 그 외의 기기나 시스템(스마트폰, 태블릿PC, 키오스크 등)에 내장하는 임베디드용 소프트웨어의 개발에 있어서, 정보설계, 화면그래픽디자인, 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 : 60210 60221 60222 60229 61210 61220 61291 61299	기타 인터랙티브미디어 개발에 있어서, 정보설계, 화면그래픽디자인, 프로그래밍 등 디자인 산업 활동
중분류 3		기타 서비스/경험 디자인
소분류 1	(6-3-1) 서비스/경영 디자인컨설팅 : 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 25914	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 : 23221	생활에 필요한 도자장식용 소형 디자인 산업활동
소분류 2	(7-2-2) 건축도자 디자인 : 23231 23232	실내장식 및 벽장식을 포함한 건축용 세라믹 디자인 산업활동
중분류 3		기타 서비스/경험 디자인
소분류 1	(7-3-1) 자수 디자인 : 13222 13409	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 : 20411	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 33932	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 이론화하는 디자인 연구 활동. 디자인 역사, 디자인 방법론, 디자인 원리들을 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 사교육, 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



2023 디자인산업통계 (일반업체, 디자인활용업체)



안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

산업통상자원부와 한국디자인진흥원은 산업디자인진흥법 제10조의 2에 근거하여 산업디자인진흥종합계획을 효과적으로 수립·시행하기 위하여 『2023년 디자인산업통계』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 내서 설문조사에 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

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

2023년 9월

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 기준으로 응답해 주세요.

ID	※ 면접원 기입				사업체 ID	※ 면접원 기입				
1. 사업체명										
2. 사업자등록번호			-							
3. 사업체 주소										
4. 주력 판매 제품 및 제공 서비스	제품									
	서비스									
5. 설립년도										
6. 기업규모분류	① 대기업		② 중견기업		③ 중기업		④ 소기업			
7. 조직형태	① 개인사업체	} →	구분	① 단독사업체						
	② 회사법인			② 본사, 본점 등						
③ 회사이외법인	③ 공장, 지사(점), 영업소 등									
④ 비법인단체										
※ 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										
8. 상장 여부	① 상장		② 비상장							
9. 여성기업 여부	① 여성기업		② 해당 없음							

▣ 응답자 정보

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

B. 디자인 활용여부 조사

SC1. 귀사의 디자인 활용여부에 대한 질문입니다.

문항	예	아니오
1) 2022년 12월 기준으로 귀사에는 디자인 부서 가 있었습니까?	①	②
2) 2022년 12월 기준으로 귀사에는 디자이너가 직원으로 종사 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) 2021년, 2022년 동안 귀사의 사업 또는 회사홍보 등을 위해 디자인전문업체 또는 프리랜서에 용역을 의뢰한 경험이 있습니까?	①	②

SC2. (SC1에서 모두 없다고 하는 경우) : 재확인 문항

1) 귀사는 2021~2022년 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 하십니까?

- ▶ 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

문1) 귀사의 디자인 부서는 어떤 형태를 띠고 있는지 **모두 선택**해 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()

문2) 귀사의 디자인 활용 분야 비중을 작성해 주세요. 활용 비중의 합은 100%입니다.

활용 분야	범위	비중
① 제품디자인	전기 전자 제품디자인, 다목적 기계 및 공구디자인, 생활/환경용품디자인, 운송기기디자인, 가구디자인, 제조업 회사본부 디자인, 기타 제품디자인	%
② 시각디자인	편집디자인, 식·의약품 패키지디자인, 비식·의약품 패키지디자인, 광고디자인(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, 인터랙션디자인, 기타 서비스/경험 디자인	%
⑦ 산업공예디자인	금속공예, 도자공예, 섬유공예, 목공예, 기타공예	%
⑧ 디자인인프라	디자인 모형, 디자인 연구개발, 기타 디자인서비스	%
계		100%

문3) 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.

문4) 귀사의 디자인 개발 영역의 계약 형태별 비중을 작성해 주세요. 활용 비중의 합은 100%입니다.

구분	프로젝트 단위별 계약	연간 계약	합계
비중	%	%	100%

※ 프로젝트 단위별 계약: 특정 제품 또는 서비스의 디자인 개발 및 개선을 위한 단일 계약

※ 연간계약: 제품 또는 서비스의 디자인 개발 및 개선을 위한 연단위 계약이며, 기간 내에 개발 및 개선된 디자인의 보완 업무까지 포함된 사업

문4-1) 귀사에서 개발 의뢰한 디자인 영역의 계약 형태별 품질 만족도를 작성해 주세요.

※ 문4)에서 응답한 계약 형태의 만족도만 응답

구분	전혀 만족하지 않음	별로 만족하지 않음	보통	다소 만족함	상당히 만족함
프로젝트 단위별 계약	①	②	③	④	⑤
연간 계약	①	②	③	④	⑤

※ 프로젝트 단위별 계약: 특정 제품 또는 서비스의 디자인 개발 및 개선을 위한 단일 계약

※ 연간계약: 제품 또는 서비스의 디자인 개발 및 개선을 위한 연단위 계약이며, 기간 내에 개발 및 개선된 디자인의 보완 업무까지 포함된 사업

D. 디자인 투자 실적

문5) 귀사의 2022년 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)								

문6) 귀사의 2022년 디자인 투자금액과 디자인 개발 비용 및 건수에 대하여 작성해 주세요.

※ ‘② 디자인 용역비(외주)’와 ‘㉞ 외주 디자인 개발’ 비용은 같아야 합니다. 외주 디자인 개발은 ‘외주 대상
별’ 합계와 ‘국내외별’ 합계가 같아야 합니다.

구분	십조	조	천억	백억	십억	억	천만	백만
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 ㉞+㉟	백만원	합계 ㉞+㉟	건
㉞ 자체 디자인 개발 * 사내 인력이 개발한 디자인	백만원	㉞ 자체 디자인 개발	건
㉟ 외주 디자인 개발 (㉟ = ㉠+㉡+㉢+㉣ = ㉠+㉡) * 외부 기관 및 외부 인력이 개발한 디자인	백만원	㉟ 외주 디자인 개발 (㉟ = ㉠+㉡+㉢+㉣ = ㉠+㉡)	건
외주 대상 별	㉠ 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
	백만원	건	
국내 외 별	㉠ 국내 의뢰	㉠ 국내 의뢰	건
	㉡ 해외 의뢰	㉡ 해외 의뢰	건
	백만원		건

문7) 귀사의 향후 디자인투자 금액 및 디자이너 고용 전망에 대한 질문입니다.

2022년과 같으면 100%, 2022년의 절반 수준이면 50%, 2배 증가면 200% 등으로 작성해 주세요.

구분	2023년 전망	2024년 전망
① 디자인투자 금액 전망	2022년의 ()% 수준	2022년의 ()% 수준
② 디자이너 고용 전망	디자이너가 있는 경우 ()명, 2022년의 ()% 수준	디자이너가 있는 경우 ()명, 2022년의 ()% 수준
	디자이너가 없는 경우 ()명 채용 전망	디자이너가 없는 경우 ()명 채용 전망

문8) 귀사의 매출에 영향을 미치는 요소들의 비중을 작성해 주세요.

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

※ 기업이미지 : 기업의 친환경성, 윤리성, 신뢰성

※ 서비스 제공업체는 괄호 안의 요소로 응답

문9) 2022년 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

문10) 다음의 신제품(서비스) 개발 프로세스에서

귀사의 디자이너 또는 용역 의뢰한 디자인전문업체가 **개입하는 단계를 모두 선택**해 주세요.

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

문11) 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

문12) 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()

문13) 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  문15로
- ② 사용하지 않는다  문14-1로

문13-1) 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

문14) 2022년 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

※ 문15)~문21)은 SC1 디자이너 고용 업체만 기입

디자이너 미고용 업체는 문23)부터 응답

문15) 2022년 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		

문16) 2022년 한 해 동안 귀사의 **경력 및 신입 구인/채용 및 퇴직 인원 현황**에 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

문16-1) (문17에서 퇴직 디자이너가 있는 경우)

2022년 한 해 동안 귀사 **퇴사 디자이너의 재직 기간**을 작성해 주시기 바랍니다.

구분	1년 미만	1년 이상 ~ 3년 미만	3년 이상 ~ 5년 미만	5년 이상 ~ 10년 미만	10년 이상	계
인원	명	명	명	명		명

문17) **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() |

문18) **디자이너 채용이 어려운 이유**가 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

문19) 2022년에 귀사에서 실시한 **디자이너 재교육 방법**은 무엇인지 **모두 선택**해 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 | |

문20) 귀사 디자이너의 업무능력 향상을 위해 **필요한 재교육**은 무엇입니까? **모두 선택**해 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

문21) 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

문22) 귀사는 현재 **해외 비즈니스**를 진행 중이거나, **향후 계획**이 있습니까?

- ① 현재 진행 중 ② 향후 계획 있음 ⇒ **문22-3로** ③ 계획 없음 ⇒ **문23로**

문22-1) 귀사의 **해외 비즈니스 방법**은 무엇입니까? **두 가지**를 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 | |

문22-2) 귀사가 **비즈니스 하고 있는 지역**은 어디입니까? 구체적인 국가(지역)을 작성해 주세요.

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

문22-3) 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

문23) 귀사가 가장 필요로 하는 **디자인 관련 정부지원**은 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. 디자인 트렌드

문24) 디지털전환 시대에 귀사의 **디자인업무에 있어 신기술을 활용한 사례**가 있습니까?
 활용 단계를 선택하고 사례를 구체적으로 작성해주세요.

※ 디지털전환이란

제품혁신 분야, 공정혁신 분야, 비즈니스모델 혁신 분야, 플랫폼 혁신 분야에 SW 신기술 (사물인터넷(IoT), 빅데이터, AI, 클라우드컴퓨팅, 블록체인 등)을 활용한 SW 융합 활동을 통해 기업 운영의 효율성을 높이고 사업구조를 혁신적으로 전환시키는 것을 의미함

(예시) OpenAI(ChatGPT 등)를 활용한 시장조사 및 아이디어 발굴, Midjourney, Canva 등을 활용한 디자인 시안(로고, 포스터 등) 제작,AR/VR 기술을 활용한 프로토타입 시각화

구분		활용 단계	활용사례
기획 및 전략	시장조사	<input type="checkbox"/>	
	전략 도출	<input type="checkbox"/>	
	컨셉 설정	<input type="checkbox"/>	
디자인 개발	아이디어 발굴	<input type="checkbox"/>	
	디자인 시안 제작	<input type="checkbox"/>	
	샘플 제작 및 사용자 검증	<input type="checkbox"/>	
사후 관리	디자인 권리화	<input type="checkbox"/>	
	양산 관리	<input type="checkbox"/>	
	홍보 및 마케팅	<input type="checkbox"/>	

문25) 귀사는 디자인 개발 시 ‘친환경 요소’를 고려하고 계십니까?

전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다
①	②	③	④	⑤

문26) 귀사가 ‘친환경 요소를 고려한 디자인 개발’을 추진하는 데 걸림돌은 무엇입니까?
 순서대로 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: _____, 2순위: _____

- | | |
|-----------------|-----------|
| ① 지식/노하우 부족 | ② 품질 하락 |
| ③ 가격 경쟁력 하락 | ④ 고객 불만족 |
| ⑤ 전문가 및 전문업체 부족 | ⑥ 개발기간 증가 |
| ⑦ 기타() | |

♣ 조사에 협조해 주셔서 대단히 감사합니다. ♣



2023 디자인산업통계 (디자인전문업체)



안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

산업통상자원부와 한국디자인진흥원은 산업디자인진흥법 제10조의 2에 근거하여 산업디자인진흥종합계획을 효과적으로 수립·시행하기 위하여 『2023년 디자인산업통계』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 내서 설문조사에 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

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

2023년 9월

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 기준으로 응답해 주세요.

ID	※ 면접원 기입	사업체 ID	※ 면접원 기입				
1. 사업체명							
2. 사업자등록번호	—	—					
3. 사업체 주소							
4. 주소지 유형	위 주소가 해당하는 곳에 체크해 주십시오.		<input type="checkbox"/> 거주지와 별개의 사업체 주소 <input type="checkbox"/> 거주지와 동일한 사업체 주소				
5. 주력 판매 제품 및 제공 서비스	제품						
	서비스						
6. 설립년도							
7. 조직형태	① 개인사업체 ② 회사법인 ③ 회사이외법인] → 구분 <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td>① 단독사업체</td> </tr> <tr> <td>② 본사, 본점 등</td> </tr> <tr> <td>③ 공장, 지사(점), 영업소 등</td> </tr> </table>	① 단독사업체	② 본사, 본점 등	③ 공장, 지사(점), 영업소 등		
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)							
8. 상장 여부	① 상장	② 비상장					
9. 여성기업 여부	① 여성기업	② 해당 없음					
10. 산업디자인 전문회사 신고 여부	① 신고 ※ 신고 분야를 모두 체크해 주십시오. (☞ ① 사각디자인 ② 포장디자인 ③ 제품디자인 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. 디자인 활용 현황

문1) 귀사의 주력 디자인 분야 비중을 작성해 주십시오. 비중의 합은 100%입니다.

주력 분야	범위	비중
① 제품디자인	전기 전자 제품디자인, 다목적 기계 및 공구디자인, 생활/환경용품디자인, 운송기기디자인, 가구디자인, 제조업 회사본부 디자인, 기타 제품디자인	%
② 시각디자인	편집디자인, 식·의약품 패키지디자인, 비식·의약품 패키지디자인, 광고디자인(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	%
계		100%

C. 인력 현황

문2) 2022년 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 인사관리규정의 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

문3) 2022년 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		

문4) 2022년 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

D. 디자인 사업 실적

문9) 귀사의 2021년 사업실적에 대한 질문입니다. 매출액은 구성별로 작성해 주시기 바랍니다.

구분	천 억	백 억	십 억	억	천 만	백 만
① 매출액 2022년 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
▶	① 매출액 = ㉑ + ㉒ + ㉓ + ㉔ + ㉕ + ㉖ + ㉗ + ㉘	백만원	건
국내	㉑ 디자인 컨설팅	백만원	건
	㉒ 디자인 개발 용역	백만원	건
	㉓ 자체 상품개발 및 판매	백만원	건
	㉔ 지식재산권 로열티	백만원	건
	㉕ 기타(구독서비스 등)	백만원	건
해외	㉖ 디자인 컨설팅	백만원	건
	㉗ 디자인 개발 용역	백만원	건
	㉘ 자체 상품개발 및 판매	백만원	건
	㉙ 지식재산권 로열티	백만원	건
	㉚ 기타(구독서비스 등)	백만원	건

10) 귀사는 디자인 사업 이외 **영위하고 있는 다른 사업영역**이 있습니까?

- ① 겸업하는 사업 있다(사업 내용: _____)
- ② 겸업하는 사업 없다

문11) 귀사의 **국내·외 고객 비중**(2022년 매출액 기준)을 작성해 주세요.

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

문12) 귀사의 **2022년 사업비 지출현황**에 대한 질문입니다.

구분	천억	백억	십억	억	천만	백만
① 고용 디자이너 인건비						
② 디자인 용역비(재하청)	보유기술 외 디자인 용역비					
② 기타 용역비	Mock-up/금형 제작비, 자체 상품 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)						

문13) 귀사의 **향후 매출액 및 사업비, 연구/역량개발 투자비 및 디자이너 고용 전망**에 대한 질문입니다. 2022년 과 같으면 100%, 2022년의 절반 수준이면 50%, 2배 증가면 200% 등으로 작성해 주세요.

구분	2023년 전망	2024년 전망
① 매출액 전망	2022년의 ()% 수준	2022년의 ()% 수준
② 사업비 전망	2022년의 ()% 수준	2022년의 ()% 수준
③ 연구/역량개발 투자 전망	2022년의 ()% 수준	2022년의 ()% 수준
④ 디자이너 고용 전망	2022년의 ()% 수준, ()명	2022년의 ()% 수준, ()명

문14) 귀사가 **매출 증대 방안**으로 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(_____)

문15) 귀사의 **디자인 개발 영역의 계약 형태별 비중**을 작성해 주세요. 활용 비중의 합은 100%입니다.

구분	프로젝트 단위별 계약	연간 계약	합계
비중	%	%	100%

※ 프로젝트 단위별 계약: 특정 제품 또는 서비스의 디자인 개발 및 개선을 위한 단일 계약

※ 연간계약: 제품 또는 서비스의 디자인 개발 및 개선을 위한 연단위 계약이며, 기간 내에 개발 및 개선된 디자인의 보완 업무까지 포함된 사업

문15-1) 귀사에서 개발 의뢰한 디자인 영역의 **계약 형태별 품질 만족도**를 작성해 주세요.

※ 문15)에서 응답한 계약 형태의 만족도만 응답

구분	전혀 만족하지 않음	별로 만족하지 않음	보통	다소 만족함	상당히 만족함
프로젝트 단위별 계약	①	②	③	④	⑤
연간 계약	①	②	③	④	⑤

※ 프로젝트 단위별 계약: 특정 제품 또는 서비스의 디자인 개발 및 개선을 위한 단일 계약

※ 연간계약: 제품 또는 서비스의 디자인 개발 및 개선을 위한 연단위 계약이며, 기간 내에 개발 및 개선된 디자인의 보완 업무까지 포함된 사업

문16) 2022년 귀사, 고객사 소유의 **디자인 인증, 수상 실적 및 지식재산권의 출원/등록**에 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

문17-6) (문17에서 ‘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 | ⑫ 기타() |

⇒ 문18로

문17-7) (문17에서 ‘③ 계획 없음’ 작성)

귀사는 해외 진출을 하지 않는 이유가 무엇입니까?

1순위: _____, 2순위: _____

- | | |
|---------------|-------------------|
| ① 국내 사업 집중 | ② 해외 판로 부재 |
| ③ 해외 거래 경험 부족 | ④ 해외 업무 전담 인력 부족 |
| ⑤ 디자인권리 침해 우려 | ⑥ 해외 진출에 드는 높은 비용 |
| ⑦ 기타() | |

F. 디자이너 교육

문18) 2022년에 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 | |

문19) 귀사 디자이너들의 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

문20) 디자이너 재교육 시 가장 큰 애로 사항은 무엇입니까? 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

문21) 귀사가 가장 필요로 하는 정부의 지원은 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() | |

문22) 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. 디자인 트렌드

문23) 디지털전환 시대에 귀사의 **디자인업무에 있어 신기술을 활용한 사례**가 있습니까?
활용 단계를 선택하고 사례를 구체적으로 작성해주세요.

※ 디지털전환이란

제품혁신 분야, 공정혁신 분야, 비즈니스모델 혁신 분야, 플랫폼 혁신 분야에 SW 신기술 (사물인터넷(IoT), 빅데이터, AI, 클라우드컴퓨팅, 블록체인 등)을 활용한 SW 융합 활동을 통해 기업 운영의 효율성을 높이고 사업구조를 혁신적으로 전환시키는 것을 의미함

(예시) OpenAI(ChatGPT 등)를 활용한 시장조사 및 아이디어 발굴, Midjourney, Canva 등을 활용한 디자인시안(로고, 포스터 등) 제작,AR/VR 기술을 활용한 프로토타입 시각화

구분		활용 단계	활용사례
기획 및 전략	시장조사	<input type="checkbox"/>	
	전략 도출	<input type="checkbox"/>	
	컨셉 설정	<input type="checkbox"/>	
디자인 개발	아이디어 발굴	<input type="checkbox"/>	
	디자인 시안 제작	<input type="checkbox"/>	
	샘플 제작 및 사용자 검증	<input type="checkbox"/>	
사후 관리	디자인 권리화	<input type="checkbox"/>	
	양산 관리	<input type="checkbox"/>	
	홍보 및 마케팅	<input type="checkbox"/>	

문24) 귀사는 디자인 개발 시 ‘친환경 요소’를 고려하고 계십니까?

전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다
①	②	③	④	⑤

문25) ‘친환경 요소를 고려한 디자인’이 산업 현장에 확장되는데 어려움은 무엇이라 생각하십니까?
순서대로 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: _____, 2순위: _____

- | | |
|-------------|--------------|
| ① 지식/노하우 부족 | ② 품질 하락 |
| ③ 가격 경쟁력 하락 | ④ 소비자의 관심 부족 |
| ⑤ 소재 다양성 부족 | ⑥ 고객사의 관심 부족 |
| ⑦ 제조 인프라 부족 | ⑧ 기타() |

♣ 조사에 협조해 주셔서 대단히 감사합니다. ♣



2023 디자인산업통계 (중앙부처 및 지자체)



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

안녕하십니까?

산업통상자원부와 한국디자인진흥원은 산업디자인진흥법 제10조의 2에 근거하여 산업디자인진흥종합계획을 효과적으로 수립·시행하기 위하여 「2023년 디자인산업통계」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.

2023년 9월
산업통상자원부 한국디자인진흥원

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

| 2023 디자인산업통계 요약보고서 |

■ 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			

문1) 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

문1-1) (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				

문1-2) (디자인 전담부서 보유 기관 작성)

귀 기관의 2022년 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																					

문1-3) (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 자	여 자	계	남 자	여 자	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

문1-4) (디자인 전담부서 및 디자이너 미 보유 기관 작성)

귀 기관에서 디자인 사업을 주로 담당하는 곳을 기술해 주세요.

국/실/본부	관	과	팀

문1-5) (디자인 전담부서 및 디자이너 미 보유 기관 작성)

귀 기관의 2022년 예산집행금액을 작성해 주십시오.

디자인 지원예산 (산하기관 예산 포함)						디자인 용역비						디자이너 총 인건비 (※ 디자이너 미보유 시 공란 유지)						디자인 관련 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	천 억	백 억	십 억	억	천 만	백 만

■ 여기부터는 공통 작성입니다.

문2) 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%

문3) 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%

문4) 귀 기관의 2022년 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()

문5) 귀 기관의 2022년 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)		
	② 디자인(경관)종합계획, 도시마스터플랜 등 도시 이미지 구축을 위한 중장기 로드맵 개발		
정책 집행	공간·시설물	③ 도시기반시설 공원, 놀이터, 보도, 주차장, 터널, 교량, 하천, 산업공단 등	
		④ 건축 및 실내환경 정부 건물, 문화재, 체육관, 도서관, 박물관, 공항, 연구소 등	
		⑤ 보행 및 운송시설 보행 신호등, 육교, 정류장, 교통차단물, 주차시설 등	
		⑥ 편의시설 벤치, 쉼터, 옥외용 테이블, 휴지통, 음수대, 화장실 등	
		⑦ 관리시설 맨홀, 전신주, 가로등, 환기구 등	
		⑧ 정보시설 지역/관광안내시설, 교통정보판, 시(도)계 경계석, 온습도계 등	
		⑨ 행정시설 무인 민원처리기, 가구, 문구, 유니폼 등	
		⑩ 공공용품 소화전, 범죄예방장치 등	
		이미지·공공서비스	⑪ 안내사인물 교통표지판, 광고판, 버스노선도, 방향유도사인, 규제사인 등
			⑫ 전시홍보물 전시회, 팸플릿, 홍보물 등
	⑬ 디지털매체 웹사이트, ERP, 디지털 디자인, APP, 온라인플랫폼 등		
	⑭ 상징매체 공공기관 상징시스템, 교통카드, 기념주화, 우표, 캐릭터 등		
	⑮ 환경연출 벽화, 미디어 아트, 미술장식품, 수퍼그래픽 등		
	⑯ 도시마스터플랜 도시별 이미지 구축을 위한 중장기 디자인 로드맵 개발 등		
	⑰ 공공행정서비스 주민커뮤니티활성화, 문화예술프로그램, 시민디자인단 등		
	⑱ 보건의료서비스 전염병예방, 방역수칙, 치매예방, 공공의료복지, 건강정보 등		
	⑲ 교육서비스 조직역량교육, 성인교육, 도예/공예교육, 예술/디자인사고교육 등		
	⑳ 보행·안전서비스 범죄예방, CPTED(골목길 안전 서비스 등), 쉼터조성, 안전표지디자인 등		
	㉑ 사회·복지서비스 임신, 출산, 육아, 복지사각 계층, 실업자 경쟁력 강화 등		
	㉒ 환경·에너지서비스 에너지절감, 소비행동 유도, 절약환경 조성, 재활용, 태양광 설치 등		
	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 ()		

문6) 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

문7) 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()

문8) 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**

문8-1) 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 ♣

2023 디자인산업통계

2023 Design Industry Statistics of Korea

기획진

최광국	한국디자인진흥원 전략경영본부 본부장
조아라	정책연구실 실장
이인호	정책연구팀 팀장
연선경	정책연구팀 주임연구원
이수민	정책연구팀 연구원
동성은	위촉연구원 (해외통계)

발행인

윤상흠 (한국디자인진흥원장)

발행처

한국디자인진흥원

발행일

2024년 2월 14일

ISBN

979-11-93717-26-4

한국디자인진흥원

경기도 성남시 분당구 양현로 322 한국디자인진흥원

한국디자인진흥원 www.kidp.or.kr

디자인DB www.designdb.com

NGIS DESIGN STATISTICS FOR KOREA

2022년 기준
요약보고서

2023 디자인산업통계