

2024 디자인산업통계

DESIGN

2023년 기준  
총괄보고서

# INDUSTRY STATISTICS OF KOREA













# 이용자를 위하여

---

- 본 보고서는 「2024 디자인산업통계」의 결과를 수록한 것임.
- 통계 기준 시점은 2023년(2023년 1월 1일부터 2023년 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 사업체 조사표가 개선됨.
  - 디자인활용업체, 디자인전문업체 조사표가 변경되었으며, 세부 내용은 이용자를 위하여 2쪽 '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  
「2024 디자인산업통계 총괄보고서 ○쪽에서 전재 또는 역재」라고 기재하여야 함.

# 전년 대비 개선사항

## I. 조사표 개선

### 디자인활용업체

조사 항목	전년 대비 변동사항
생성형 인공지능(AI) 서비스 활용 경험	<ul style="list-style-type: none"><li>• 신규 문항 개발<ul style="list-style-type: none"><li>- ‘생성형 인공지능(AI) 기술 활용 경험’ 추가</li><li>- ‘생성형 인공지능(AI) 기술 활용 시 장애요인’ 추가</li></ul></li><li>• 개발 사유<ul style="list-style-type: none"><li>- 최근 AI 이슈가 지속되어 디자인산업에서 AI 활용 여부 및 사례 파악</li></ul></li></ul>

### 디자인전문업체

조사 항목	전년 대비 변동사항
생성형 인공지능(AI) 서비스 활용 경험	<ul style="list-style-type: none"><li>• 신규 문항 개발<ul style="list-style-type: none"><li>- ‘생성형 인공지능(AI) 기술 활용 경험’ 추가</li><li>- ‘생성형 인공지능(AI) 기술 활용 시 장애요인’ 추가</li></ul></li><li>• 개발 사유<ul style="list-style-type: none"><li>- 최근 AI 이슈가 지속되어 디자인산업에서 AI 활용 여부 및 사례 파악</li></ul></li></ul>





## Part1. 조사 개요

### 01 조사 설계

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

### 02 개념 및 용어

1. 일반업체	4
2. 디자인활용업체	4
3. 디자인활용업체 확인 단계	4
4. 디자이너	5
5. 디자인전문업체	5
6. 한국표준산업분류	5
7. 디자인산업분류(부록에 한국표준산업분류 매칭표 수록)	5
8. 기업 형태	6
9. 사업체 구분	6
10. 종사자 구분	6
11. 사업 실적	6
12. 사업체 규모 분류 방법	7
13. 디자인 관련 투자금액 및 사업비	8
14. 출원/등록 구분	8
15. 디자인용역 표준계약서	8

### 03 응답자 특성

1. 일반업체 - 디자인 활용 여부 조사 완료 표본	9
2. 디자인활용업체 - 실태조사 완료 표본	10
3. 디자인전문업체 - 실태조사 완료 표본	11
4. 중앙부처 - 실태조사 완료 표본	12
5. 지방자치단체 - 실태조사 완료 표본	12

### 04 표본 설계

1. 일반업체 활용여부 조사(1차 조사)	13
1) 모집단 정의	13
2) 표본 크기	13
3) 모집단 층화 및 표본 배분	13
4) 모수 추정	19
2. 디자인활용업체 실태조사(2차 조사)	20
1) 모집단 정의	20
2) 모집단 특성	20
3) 표본 크기	23
4) 모집단 층화 및 표본 배분	23
5) 모수 추정	23
3. 디자인전문업체 조사	25
1) 모집단 정의	25
2) 표본 크기	25
3) 모집단 층화 및 표본 배분	26
4) 모수 추정	27

05 주요 항목 상대표준오차	29
-----------------	----

## Part2. 디자인산업통계 주요 통계

### 01 디자인산업 규모

1. 디자인산업 규모 .....	37
2. 디자인 인력 규모 .....	38
3. 산업 규모 추이 .....	39
4. 인력 규모 추이 .....	40

### 02 조사대상별 디자인산업 규모

1. 디자인활용업체 .....	41
1) 디자인 활용률 .....	41
2) 디자인활용업체 디자인산업 규모 .....	43
3) 디자인활용업체 디자인 인력 .....	44
2. 디자인전문업체 규모 및 인력 .....	45
1) 디자인전문업체 디자인산업 규모 .....	45
2) 디자인전문업체 디자인 인력 규모 .....	45

### 03 참고통계

1. 공공부문 규모 .....	46
2. 프리랜서 규모 .....	47
3. 고등교육 규모 .....	48

### 04 디자인 수출·수입 규모 .....

49

### 05 디자인의 경제적 가치 .....

50

### 06 디자인학과 졸업 및 취업 현황

1. 대학(원)의 디자인학과 졸업 및 취업자 현황 .....	51
2. 대학(원)의 디자인학과 졸업 및 취업률 현황 .....	52



## Part3. 디자인산업통계 세부 통계

### 디자인활용업체

#### 01 디자인 활용률

1. 디자인산업분류 기준 디자인 활용률 .....	57
-----------------------------	----

#### 02 디자인 활용 현황

1. 디자인 부서 보유 여부 .....	58
2. 디자이너 고용 여부 .....	59
3. 디자인전문업체 및 프리랜서 용역 의뢰 경험 여부 .....	60
4. 디자인 활용 분야 .....	61
5. 디자인 부서 형태 .....	62
6. 디자인 활용 단계 .....	63
7. 디자인 용역 계약 형태별 비중 .....	64
8. 디자인 용역 계약 형태별 품질 만족도 .....	65
9. 디자인 개발 건 수(평균) .....	66
10. 디자인 개발 건 수 비중 .....	67
11. 디자인 개발 비용(평균) .....	68
12. 디자인 개발 비용 비중 .....	69
13. 직원 수 .....	70
14. 디자인 부서 직원 수 .....	71
15. 디자이너 수(디자이너 고용업체 기준) .....	72
16. 직급별 디자이너 수 .....	73
17. 연령별 디자이너 수 .....	74
18. 학력별 디자이너 수 .....	75
19. 성별 종사자 및 디자이너 수 .....	76
20. 근로 형태별 디자이너 수 .....	77
21. 사무관리직 수 .....	78
22. 연구개발직 수 .....	79
23. 기술(능)직/생산직 수 .....	80
24. 2023년 재무 및 투자 현황 .....	81
25. 2023년 디자인 투자금액 .....	82
26. 2024년 디자인 투자금액 전망 .....	83
27. 2024년 디자이너 고용 전망 .....	84
28. 2024년 디자이너 고용자 수 전망 .....	85
29. 2025년 디자인 투자금액 전망 .....	86
30. 2025년 디자이너 고용 전망 .....	87
31. 2025년 디자이너 고용자 수 전망 .....	88
32. 매출에 영향을 미치는 요소 비중 .....	89

### 03 디자인 인력

1. 2023년 구인 디자이너 수(경력/신입) .....	90
2. 2023년 채용 디자이너 수(경력/신입) .....	91
3. 2023년 퇴직 디자이너 수(경력/신입) .....	92
4. 퇴직 디자이너 재직 기간 .....	93
5. 디자인 인력 채용 경로 .....	94
6. 디자인 인력 채용이 어려운 이유 .....	96

### 04 디자인 교육

1. 디자이너에게 필요한 재교육 .....	98
2. 재교육이 필요한 디자인 역량 .....	99
3. 재교육이 필요한 비즈니스 역량 .....	100
4. 재교육이 필요한 융합 역량 .....	101
5. 디자이너 재교육 방법 .....	102
6. 디자이너 재교육 시 애로사항 .....	103

### 05 디자인 역량

1. 신제품 개발 프로세스 중 사내 디자이너/디자인전문업체/프리랜서 디자이너 개입 단계 .....	105
2. 디자인 투자 및 활용 기여도 .....	107
3. 디자인 인증/수상 및 출원/등록 경력 .....	108
4. 해외 비즈니스 현황 .....	109
5. 해외 비즈니스 방법 .....	110
6. 교류 해외 지역 .....	112
7. 해외 진출을 위한 정부 지원 수요 .....	113

### 06 디자인 트렌드

1. 디자인업무 생성형 인공지능(AI) 활용 단계 .....	115
2. 인공지능(AI) 기술 활용 시 장애 요인 .....	116
3. 디자인 개발 시 친환경 요소 고려 정도 .....	118
4. 친환경 디자인 개발 추진 시 어려움 .....	119

### 07 기타

1. 디자인 활용 시 애로사항 .....	121
2. 디자인 관련 정부 지원 수요 .....	123
3. 디자인 표준계약서 사용 여부 .....	125
4. 디자인 표준계약서 미사용 이유 .....	126

## 디자인전문업체

## 01 디자인 현황

1. 디자인전문업체의 디자인 제공 분야 .....	129
2. 직원 수 .....	130
3. 디자인 부서 직원 수 .....	131
4. 디자이너 수 .....	132
5. 직급별 디자이너 수 .....	133
6. 연령별 디자이너 수 .....	134
7. 학력별 디자이너 수 .....	135
8. 성별 종사자 및 디자이너 수 .....	136
9. 근로 형태별 디자이너 수 .....	137
10. 사무관리직 수 .....	138
11. 연구개발직 수 .....	139
12. 기술직/생산직 수 .....	140
13. 2023년 재무 및 투자 현황 .....	141
14. 겸업하는 사업 여부 .....	142
15. 2023년 사업비 .....	144
16. 용역 형태별 매출 구성 건 수(평균) .....	145
17. 용역 형태별 매출 구성 건 수 비중 .....	146
18. 용역 형태별 매출액(평균) .....	147
19. 용역 형태별 매출액 비중 .....	148
20. 매출액 기준 고객 비중 .....	149
21. 2024년 매출액 전망 .....	150
22. 2024년 디자인 사업비 전망 .....	151
23. 2024년 연구/역량개발 투자비 전망 .....	152
24. 2024년 디자이너 고용 전망 .....	153
25. 2025년 매출액 전망 .....	154
26. 2025년 디자인 사업비 전망 .....	155
27. 2025년 연구/역량개발 투자비 전망 .....	156
28. 2025년 디자이너 고용 전망 .....	157

## 02 디자인 인력

1. 2023년 구인 디자이너 수(경력/신입) .....	158
2. 2023년 채용 디자이너 수(경력/신입) .....	159
3. 2023년 퇴직 디자이너 수(경력/신입) .....	160
4. 2023년 퇴직 디자이너 재직 기간 .....	161
5. 2023년 외부 디자이너 활용 .....	162
6. 디자인 용역 계약 형태별 비중 .....	163
7. 디자인 용역 계약 형태별 품질 만족도 .....	164
8. 디자인 인력 채용 경로 .....	165
9. 디자인 인력 채용이 어려운 이유 .....	167
10. 디자인 인력 채용 시 고려 요소 .....	169
11. 우수 인재 채용을 위해 필요한 정부 지원 수요 .....	171

## 03 디자인 교육

1. 디자이너에게 필요한 재교육 .....	173
2. 디자인 역량 .....	174
3. 비즈니스 역량 .....	175
4. 융합 역량 .....	176
5. 디자이너 재교육 방법 .....	177
6. 디자이너 재교육 시 애로사항 .....	178

## 04 디자인 역량

1. 해외 비즈니스 현황 .....	180
2. 해외 비즈니스 주력분야 .....	181
3. 해외 비즈니스 방법 .....	182
4. 해외 바이어·클라이언트 발굴 방법 .....	184
5. 해외 교류 지역 .....	186
6. 해외 진출을 하지 않는 이유 .....	187
7. 디자인 인증/수상 및 출원/등록 건 수 (자사 소유) .....	189
8. 디자인 인증/수상 및 출원/등록 건 수 (고객사 소유) .....	190

## 05 디자인 트렌드

1. 디자인업무 생성형 인공지능(AI) 활용 단계 ..... 191
2. 인공지능(AI) 기술 활용 시 장애 요인 ..... 192
3. 디자인 개발 시 친환경 요소 고려 정도 ..... 194
4. 친환경 디자인 확장의 어려움 ..... 195

## 06 기타

1. 가장 필요한 정부 지원 ..... 197
2. 해외 진출을 위한 정부 지원 수요 ..... 199
3. 향후 매출 증대 방안 ..... 201

## 공공부문

### 01 디자인 활용 현황

1. 디자인 전담부서 보유 여부 ..... 205

### 02 디자인 인력

1. 디자인 전담부서 보유 기관 직원 수 ..... 206
2. 디자인 전담부서 보유 기관 디자이너 수 ..... 207
3. 성별 종사자 및 디자이너 수 ..... 208

### 03 디자인 예산

1. 디자인 전담부서 보유 기관 디자인 예산 집행금액  
: 디자인 용역비 ..... 209
2. 디자인 전담부서 보유 기관 디자인 예산 집행금액  
: 인건비 ..... 210
3. 디자인 전담부서 보유 기관 디자인 예산 집행금액  
: 프랜차이즈 등 고용되지 않은 인건비, 목업 제작비, 인쇄비 등 기타 집행금액 ... 211
4. 디자인 전담부서 보유 기관 디자인 예산 집행금액  
: 디자인 지원 예산 ..... 212
5. 디자인 전담부서 미보유 기관 디자인 예산 집행금액  
: 디자인 용역비 ..... 213
6. 디자인 전담부서 미보유 기관의 디자인 예산 집행금액  
: 인건비 ..... 214
7. 디자인 전담부서 미보유 기관의 디자인 예산 집행금액  
: 프랜차이즈 등 고용되지 않은 인건비, 목업 제작비, 인쇄비 등 기타 집행금액 ... 215

### 04 기타

1. 디자인 예산 집행 방법별 비중 ..... 216
2. 디자인 사업 발주 방법별 비중 ..... 217
3. 디자인 투자 효과 ..... 218
4. 공공정책의 디자인 활용 단계 ..... 219
5. 디자인 활용 분야 ..... 220
6. 디자인 관련 외주 업체/전문가 선정 시 고려 요소 ..... 222
7. 산업디자인 개발의 대가기준 사용 여부 ..... 224
8. 산업디자인 개발의 대가기준을 활용하지 않는 이유 ..... 225

## 고등교육기관

### 01 디자인학과 현황

1. 디자인학과 보유 대학(원) 현황 ..... 229
2. 대학(원)의 디자인학과 수 ..... 230

### 02 디자인학과 학생

1. 대학(원) 디자인학과 재적학생 수 ..... 231
2. 성별 대학(원) 디자인학과 재적학생 수 ..... 232
3. 대학(원) 디자인학과 재학생 수 ..... 233
4. 성별 대학(원) 디자인학과 재학생 수 ..... 234
5. 대학(원) 디자인학과 입학생 수 ..... 235
6. 성별 대학(원) 디자인학과 입학생 수 ..... 236

### 03 졸업 및 취업

1. 대학(원) 디자인학과 졸업생 수 ..... 237
2. 성별 대학(원) 디자인학과 졸업생 수 ..... 238
3. 대학(원) 디자인학과 졸업생 수(취업률 산정 기준 졸업자 수) .... 238
4. 대학(원) 디자인학과 취업자 수 ..... 239
5. 성별 대학(원) 디자인학과 취업자 수 ..... 239
6. 대학(원) 디자인학과 취업률 ..... 240

## Appendix. 부록

### 01 디자인산업분류

디자인산업분류 ..... 245

### 02 조사표

디자인활용업체 조사표 ..... 259

디자인전문업체 조사표 ..... 271

공공부문 조사표 ..... 282





# Part. 1

## 조사개요

- 01. 조사 설계
- 02. 개념 및 용어
- 03. 응답자 특성
- 04. 표본 설계
- 05. 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
- 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
- 2024년 : 2024 디자인산업통계 실시, 국가통계 품질관리 우수기관 선정

### 4. 조사 시기 및 대상 기간

- 조사 실시 기간
 

일 반 및 디 자 인 활 용 업 체	:	2024. 09. 12. ~ 2024. 11. 22.
디 자 인 전 문 업 체	:	2024. 09. 12. ~ 2024. 11. 22.
공 공 부 문	:	2024. 09. 12. ~ 2024. 11. 22.
- 조사 대상 기간 : 2023. 01. 01. ~ 2023. 12. 31.

## 5. 조사 대상 및 범위

실태조사	문헌조사
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일반업체 디자인 활용 여부 조사</li> <li>• 일반업체 중 디자인 활용업체 실태조사</li> <li>• 디자인 전문업체 실태조사</li> <li>• 공공부문 실태조사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인 관련 교육기관 현황</li> <li>• 디자인 경제적 가치 추정               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디자인 산업분류별 부가가치율 산출</li> </ul> </li> </ul>

## 6. 조사 항목

구분	상세 내용	
디자인 활용여부 조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2023년 12월 기준 디자인 부서 여부</li> <li>• 2023년 12월 기준 디자이너 종사 여부</li> <li>• 최근 2년 이내(2022년 1월 1일 ~ 2023년 12월 31일) 디자인전문업체 또는 프리랜서 디자인 개발 의뢰 경험 여부</li> </ul>	
디자인활용업체 실태조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사업체 일반 현황</li> <li>• 디자인 투자 실적</li> <li>• 디자인 위상 및 기여도</li> <li>• 정부 정책 및 지원 수요</li> <li>• 디자인 트렌드 관련 문항</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인 활용 현황</li> <li>• 디자인 활용 수준</li> <li>• 디자인 인력 현황</li> <li>• 디자인 교육 현황</li> </ul>
디자인전문업체 실태조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사업체 일반 현황</li> <li>• 디자인 사업 실적</li> <li>• 디자인 교육 현황</li> <li>• 디자인 트렌드 관련 문항</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주력 디자인 분야 및 인력 현황</li> <li>• 디자인 해외 교류</li> <li>• 정부 정책 및 지원 수요</li> </ul>
공공부문 실태조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인 활용 현황</li> <li>• 디자인 교육 관련</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인 사업 발주 현황</li> </ul>

## 7. 모집단 및 조사 표본

구분	모집단	조사 표본	표본 비율(%)
일반업체 활용조사(a)	396,919	20,456	5.2%
디자인활용업체	148,144	1,813	1.2%
디자인전문업체(b)	20,044	606	3.0%
공공부문(c)	285	268	94.0%
총계(a+b+c)	417,248	21,330	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"> <li>이중추출법 (two-phase sampling)</li> <li>[1차] 디자인 활용 여부 조사 - 층화추출/변형비례배분</li> <li>[2차] 디자인활용업체 실태조사 - 층화추출/변형비례배분</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>[1차] 디자인 활용 여부 조사 - 20,000개 업체</li> <li>[2차] 디자인활용업체 실태조사 - 1,800개 업체</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>[1차] 디자인 활용 여부 조사 - 20,456개 업체</li> <li>[2차] 디자인활용업체 실태조사 - 1,813개 업체</li> </ul>
	조사표 작성 : 업체 대표 또는 과장급 이상 실무자 및 디자인 업무 담당자		
디자인전문업체 실태조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>층화추출</li> <li>변형비례배분</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>600개 업체</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>606개 업체 완료</li> </ul>
	조사표 작성 : 업체 대표 또는 과장급 이상 실무자		
공공부문 실태조사	<ul style="list-style-type: none"> <li>전수조사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>중앙부처(19부 5처 18청) - 42개 기관 전수</li> <li>지자체(행정시/자치구) - 243개 기관 전수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>중앙부처(18부 4처 18청) - 33개 기관 완료</li> <li>지자체(행정시/자치구) - 235개 기관 완료</li> </ul>
	디자인 업무 담당 공무원		

### 1. 일반업체

- 2022년 전국사업체조사\* 중 디자인산업분류에 해당하는 종사자 5인 이상 사업체

\* 모집단 자료는 조사 기준 연도와 동일한 2023년 자료를 사용해야 하나, 통계청에서 공개된 전국사업체조사 자료 중 가장 최신 자료(2022년)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

2023년 12월 기준 귀사에 디자인 부서가 있었습니까?



예 ▶ 디자인활용업체



아니오

#### 2단계

2023년 12월 기준 귀사에는 디자이너가 직원으로 종사 하고 있었습니까?  
시점 때문에 확인이 어렵다면 현재 귀사에 디자이너가 직원으로 종사하고 있습니까?



예 ▶ 디자인활용업체



아니오

#### 3단계

2022년, 2023년 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 하십니까?



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

- 2022년 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 받고 있는 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 : 2023년 1년간 사업 활동을 통한 수익 총액
- 인건비 : 2023년 1년간 급여, 복리후생비, 퇴직급여 총당금 전입액 등 인건비성 비용으로 기타 종사자에게 지급되는 수당, 수수료도 포함
- 연구개발비 : 연구비, 개발비, 경상 개발비의 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	
	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
  - 2023년 1년간 고용된 디자이너 인건비
- 디자인 용역비
  - 2023년 디자인 용역비(보유기술 외 디자인 용역비)
- 기타 용역비
  - 2023년 Mock-up/금형 제작비, 자체 상품 제작비 등
- 디자인 장치 및 소프트웨어
  - 2023년 구매 디자인 연구개발용 고가 기기, 장치, 컴퓨터시스템 및 응용소프트웨어 구매/관리 비용
- 디자인 연구개발용 토지/건물
  - 2023년 구매 연구개발용 토지, 건물비 및 건물의 대규모 수리 등을 위한 지출액
- 디자인 교육비
  - 2023년 교육 관련 세미나, 워크숍 지출액 등
- 디자인 지식재산권 취득·관리비
  - 2023년 디자인 관련 지식재산권(특허, 실용신안, 디자인, 상표 등) 취득비 및 관리비 등
- 디자인 관련 기타 경상비
  - 2023년 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		20,456	100.0
권역별	서울	5,161	25.2
	인천/경기/강원	6,960	34.0
	부산/울산/경남	2,622	12.8
	대구/경북	1,893	9.3
	광주/전라/제주	1,748	8.5
	대전/세종/충청	2,072	10.1
산업부문별	제품 디자인	4,367	21.3
	시각 디자인	2,076	10.1
	디지털/멀티미디어 디자인	1,101	5.4
	공간 디자인	4,627	22.6
	패션/텍스타일 디자인	1,183	5.8
	서비스/경험 디자인	2,654	13.0
	산업공예 디자인	1,463	7.2
	디자인인프라(디자인기반기술)	2,985	14.6
규모별	소기업	13,346	65.2
	중기업	5,757	28.1
	중견기업	633	3.1
	대기업	720	3.5

## 2. 디자인활용업체 - 실태조사 완료 표본

구분		실태조사 완료 표본	
		사례수	%
전체		1,813	100.0
권역별	서울	635	35.0
	인천/경기/강원	552	30.4
	부산/울산/경남	180	9.9
	대구/경북	125	6.9
	광주/전라/제주	135	7.4
	대전/세종/충청	186	10.3
산업분류별	제품 디자인	268	14.8
	시각 디자인	181	10.0
	디지털/멀티미디어 디자인	143	7.9
	공간 디자인	290	16.0
	패션/텍스타일 디자인	132	7.3
	서비스/경험 디자인	339	18.7
	산업공예 디자인	100	5.5
	디자인인프라(디자인기반기술)	360	19.9
규모별	소기업	1,054	58.1
	중기업	627	34.6
	중견기업	55	3.0
	대기업	77	4.2

## 3. 디자인전문업체 - 실태조사 완료 표본

구분		실태조사 완료 표본	
		사례수	%
전체		606	100.0
권역별	서울	322	53.1
	인천/경기/강원	147	24.3
	부산/울산/경남	48	7.9
	대구/경북	29	4.8
	광주/전라/제주	32	5.3
	대전/세종/충청	28	4.6
업종별	제품 디자인	135	22.3
	시각 디자인	208	34.3
	인테리어 디자인	171	28.2
	패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인업	92	15.2
규모별	1인	97	16.0
	2~4인	253	41.7
	5~9인	142	23.4
	10~14인	68	11.2
	15인 이상	46	7.6

#### 4. 중앙부처 - 실태조사 완료 표본

- 총 42개 기관 중 33개 조사 완료

구분	사례수
부	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 15부 / 19부</li> <li>- 조사 참여 : 고용노동부, 과학기술정보통신부, 교육부, 국방부, 국토교통부, 농림축산식품부, 문화체육관광부, 법무부, 보건복지부, 산업통상자원부, 외교부, 중소벤처기업부, 통일부, 해양수산부, 환경부</li> <li>- 조사 미응답 : 국가보훈부, 기획재정부, 여성가족부, 행정안전부</li> </ul>
처	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 3처 / 5처</li> <li>- 조사 참여 : 법제처, 식품의약품안전처, 인사혁신처</li> <li>- 조사 미응답 : 고위공직자범죄수사처, 대통령경호처</li> </ul>
청	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 15청 / 18청</li> <li>- 조사 참여 : 경찰청, 관세청, 국세청, 기상청, 농촌진흥청, 문화재청, 방위사업청, 산림청, 소방청, 조달청, 질병관리청, 통계청, 특허청, 해양경찰청, 행정중심복합도시건설청</li> <li>- 조사 미응답 : 검찰청, 병무청, 새만금개발청</li> </ul>

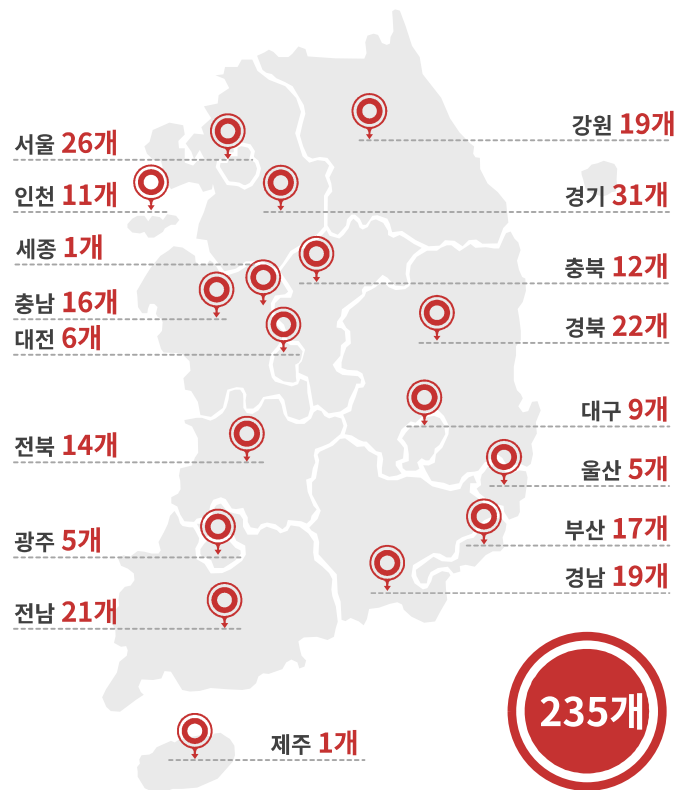
#### 5. 지방자치단체 - 실태조사 완료 표본

- 243개 지방자치단체 중 235개 조사 완료<sup>1)</sup>

##### [ 지방자치단체 지역별 조사완료 ]

조사완료 수 / 전체 지자체 수

시/도		시군구(행정구/자치구)			계
		시	군	구	
서울	1/1			25/25	26/26
부산	1/1		1/1	15/15	17/17
대구	1/1		2/2	6/7	9/10
인천	1/1		2/2	8/8	11/11
광주	1/1			4/5	5/6
대전	1/1			5/5	6/6
울산	1/1		1/1	3/4	5/6
세종	1/1				1/1
경기	1/1	27/28	3/3		31/32
강원	1/1	7/7	11/11		19/19
충북	1/1	3/3	8/8		12/12
충남	1/1	8/8	7/7		16/16
전북	1/1	5/6	8/8		14/15
전남	1/1	5/5	15/17		21/23
경북	1/1	10/10	11/12		22/23
경남	1/1	8/8	10/10		19/19
제주	1/1				1/1
계	17/17	73/75	79/82	67/69	235/243



1) 경기 시흥시, 경북 청도군, 광주 남구, 대구 수성구, 울산 남구, 전남 장흥군, 전남 화순군, 전북 군산시 미응답

## 04 표본 설계

### 1. 일반업체 활용여부 조사(1차 조사)

#### 1) 모집단 정의

- 2022년 전국사업체조사 중 디자인산업분류에 해당하는 5인 이상 사업체를 표집틀로 사용함.

\*디자인산업분류는 2013년에 제정되어 2013년(2013 산업디자인 통계조사)부터 현재까지 디자인산업통계 모집단 구축을 위한 자료로 활용됨.

- 디자인산업분류 중 디자인전문업체(1-7-1 제품 디자인, 2-5-6 시각 디자인, 4-10-1 인테리어 디자인, 5-5-1 패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인), 중앙부처 및 지자체(8-3-2 중 일부), 대학(8-3-3 중 일부)은 다른 조사 대상과 중복되어 일반업체 조사에서 제외함.

#### 2) 표본 크기

- 표본 크기는 표본추출방법과 모집단의 특성 및 층화 방법 등의 영향을 받지만, 단순임의추출하여 통계분석 단위별로 평균 추정치의 목표 오차를 어느 정도의 수준으로 통제할 것인지를 따라 아래 식으로 계산함.

$$n = \frac{N(zs)^2}{Nd^2 + (zs)^2} \text{ (여기서, } N : \text{모집단 크기, } s : \text{관심 변수 표준편차, } z : \text{신뢰수준 95\% 이하 신뢰계수)}$$

- 일반업체 활용여부 조사의 전체 표본 크기는 대분류 업종의 상대 표본 오차가 3% 이하가 되도록 하였고, 조사의 비용 및 시간을 고려하여 약 20,000개(모집단 크기 대비 약 5.0%)로 결정함.
- 이때 모비율의 추정에 대하여 예상되는 표본오차는 단순 임의추출을 가정하는 경우, 95% 신뢰수준 하에서 약  $\pm 0.85\% p(p=0.5)$ 임.
- 본 조사는 업종 및 종사자 수를 고려한 층화추출법을 사용할 것이므로 실제 표본오차가 이보다 조금 더 작을 것으로 기대되며, 일반적인 기준에서 볼 때 표본오차가 충분히 허용할만한 수준으로 판단됨.

#### 3) 모집단 층화 및 표본 배분

- 층화 : 조사 내용의 특성과 모집단 대표성을 높이기 위해 업종과 종사자 규모를 층화 변수로 고려함.

- 업종 : 디자인산업분류 150개 (디자인산업분류 중 디자인전문업체 4개 분류는 대상 중복으로 제외)
- 종사자 규모 : 5~9인, 10~19인, 20~49인, 50~99인, 100~299인, 300인 이상



■ 일반업체 디자인 활용 여부 조사(1차 조사) 표본 추출 단계

Step 1) 전수조사 할당

: 층화 변수에 따른 표본 배분 전, 다음 3가지 조건에 해당하는 사업체는 전수조사를 목표로 진행함.

- 1) 업종별 모집단 크기가 50개 이하
  - 2) 업종 및 종사자 규모별 조사 모집단 크기가 5개 이하
  - 3) 종사자 규모 300인 이상

Step 2) 변형 비례배분(모집단의 제곱근)

: 업종(디자인산업분류 소분류) 및 종사자 규모별 단순 비례배분 시 일부 업종 및 종사자 규모에 너무 작은 표본 크기가 할당되는 문제점이 발생함. 이를 보완하기 위해 변형 비례배분함.

- 2022년 전국사업체조사 기준 모집단 규모는 396,919개이며,  
업종별 사업체 수는 디자인인프라(104,644개), 서비스/경험 디자인(89,392개), 공간 디자인(88,467개),  
제품 디자인(54,826개) 등의 순임.

▼ 일반업체 업종 및 종사자 규모별 모집단 및 표본 배분

(단위 : 개)

업종	모집단 규모							표본 배분						
	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
전체	207,376	102,354	58,924	17,143	8,703	2,419	396,919	6,541	4,600	3,449	1,761	1,230	2,419	20,000
제품 디자인	24,958	14,877	9,973	2,954	1,620	444	54,826	1,267	967	769	408	283	444	4,138
시각 디자인	11,231	5,365	3,252	939	523	106	21,416	659	442	337	179	127	106	1,850
디지털/멀티미디어 디자인	5,553	2,870	1,854	416	287	82	11,062	361	263	209	98	82	82	1,095
공간 디자인	47,673	22,607	12,590	3,141	1,838	618	88,467	1,520	1,048	766	369	269	618	4,590
패션/텍스타일 디자인	6,414	2,559	1,031	228	66	9	10,307	503	316	195	86	44	9	1,153
서비스/경험 디자인	41,298	25,157	15,551	4,711	2,161	514	89,392	744	582	472	263	187	514	2,762
산업공예 디자인	9,545	4,630	2,147	317	149	17	16,805	542	368	251	104	61	17	1,343
디자인인프라 (디자인기반기술)	60,704	24,289	12,526	4,437	2,059	629	104,644	945	614	450	254	177	629	3,069

## ▶ 일반업체 업종 및 종사자 규모별 모집단 및 표본 배분

(단위 : 개)

분류코드 (대·중·소)	소분류명	모집단 규모							표본 배분						
		5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
	총계	207,376	102,354	58,924	17,143	8,703	2,419	396,919	6,541	4,600	3,449	1,761	1,230	2,419	20,000
1-1-1	의료기기 디자인	1,125	532	301	95	69	6	2,128	54	37	28	16	13	6	154
1-1-2	컴퓨터 및 모니터 디자인	113	65	43	7	2	0	230	17	13	11	4	2	0	47
1-1-3	컴퓨터주변기기 디자인	119	84	48	11	5	1	268	17	15	11	5	5	1	54
1-1-4	유무선통신기기 및 통신장비 디자인	513	301	207	63	37	10	1,131	36	28	23	13	10	10	120
1-1-5	영상기기 디자인	135	86	49	13	8	2	293	19	15	11	6	5	2	58
1-1-6	음향기기 디자인	150	88	63	14	8	5	328	20	15	13	6	5	5	64
1-1-7	방송용 장비/기기 디자인	240	167	98	32	13	3	553	25	21	16	9	6	3	80
1-1-8	생활가전 및 주방가전 디자인	1,390	883	526	149	75	19	3,042	60	48	37	20	14	19	198
1-1-9	사무기기 디자인	110	55	42	14	4	0	225	17	12	10	6	4	0	49
1-1-10	조명기기 디자인	649	318	149	31	5	0	1,152	41	29	20	9	5	0	104
1-1-11	전자장비 및 특수용도조명 등 디자인	2,961	1,644	900	262	128	33	5,928	87	65	48	26	18	33	277
1-2-1	공구 디자인	778	435	251	52	29	9	1,554	45	33	25	12	9	9	133
1-2-2	악기 디자인	41	24	11	2	1	0	79	10	8	5	2	1	0	26
1-2-3	측정, 시험, 제어 및 기타 정밀기기 디자인	1,421	788	450	119	57	6	2,841	60	45	34	17	12	6	174
1-2-4	반도체 및 전자부품제조 관련 디자인	2,357	1,290	921	319	229	103	5,219	78	58	49	29	24	103	341
1-2-5	로봇 디자인	190	122	70	18	7	1	408	22	18	13	7	4	1	65
1-2-6	시계 디자인	23	9	6	0	0	0	38	23	9	6	0	0	0	38
1-3-1	안경 및 광학기기 디자인	176	102	61	41	14	6	400	21	16	13	10	6	6	72
1-3-2	완구 디자인	118	57	20	5	1	0	201	17	12	7	5	1	0	42
1-3-3	스포츠/레저용품 디자인	149	78	26	6	2	0	261	20	14	8	4	2	0	48
1-3-4	사무/화화용품 디자인	51	31	22	6	1	1	112	11	9	8	4	1	1	34
1-3-5	위생용품 디자인	110	59	35	10	11	1	226	17	12	9	5	5	1	49
1-3-6	용기(用器) 디자인	49	29	36	7	3	0	124	11	9	10	4	3	0	37
1-3-7	생활용품 디자인	922	429	210	25	8	0	1,594	49	33	23	8	5	0	118
1-3-8	종이 및 판지제품 디자인	1,340	856	504	108	53	6	2,867	59	47	36	17	12	6	177
1-3-9	화학제품, 고무, 플라스틱제품 디자인	3,883	2,661	1,863	469	256	49	9,181	100	83	69	35	26	49	362
1-4-1	자동차 디자인	1,810	1,276	1,490	479	317	88	5,460	68	57	62	35	29	88	339
1-4-2	요트/선박 디자인	562	479	393	263	91	4	1,792	38	35	32	26	15	4	150
1-4-3	가차 디자인	3	3	1	2	2	1	12	3	3	1	2	2	1	12
1-4-4	항공/우주선 디자인	43	21	15	4	0	2	85	11	7	6	4	0	2	30
1-4-5	바이크 디자인	48	25	14	3	0	0	90	11	8	6	3	0	0	28
1-4-6	기타 운송기기 디자인	269	273	195	45	11	5	798	26	26	22	11	5	5	95
1-5-1	리빙가구 디자인	215	97	54	11	2	0	379	24	16	12	5	2	0	59
1-5-2	주방가구 디자인	620	227	95	16	5	0	963	40	24	16	6	5	0	91
1-5-3	의료가구 디자인	33	23	13	3	0	0	72	9	8	6	3	0	0	26
1-5-4	기타 가구 디자인	1,837	835	384	50	24	2	3,132	69	46	31	11	8	2	167
1-6-1	제조업회사본부 디자인	405	425	407	200	142	81	1,660	32	33	32	23	19	81	220

▼ 일반업체 업종 및 종사자 규모별 모집단 및 표본 배분

(단위 : 개)

분류코드 (대·중·소)	소분류명	모집단 규모							표본 배분						
		5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
	총계	207,376	102,354	58,924	17,143	8,703	2,419	396,919	6,541	4,600	3,449	1,761	1,230	2,419	20,000
2-1-1	일반서적 편집 디자인	1,224	611	307	54	32	5	2,233	56	40	28	12	9	5	150
2-1-2	신문/잡지 편집 디자인	479	204	132	64	21	13	913	35	23	18	13	7	13	109
2-1-3	기타 인쇄물 편집 디자인	456	115	50	6	2	1	630	34	17	11	4	2	1	69
2-2-1	축·수산물 가공식품 패키지그래픽 디자인	1,775	1,239	804	195	83	13	4,109	68	56	45	22	15	13	219
2-2-2	농산물 가공식품 패키지그래픽 디자인	1,412	573	278	76	19	2	2,360	60	38	27	14	7	2	148
2-2-3	낙농품 및 병과류 패키지그래픽 디자인	45	27	49	28	22	6	177	11	8	11	8	8	6	52
2-2-4	떡, 빵, 과자, 면류 패키지그래픽 디자인	1,080	514	310	85	55	21	2,065	53	36	28	15	12	21	165
2-2-5	기타 식품 패키지그래픽 디자인	1,367	772	521	167	90	10	2,927	59	45	37	21	15	10	187
2-2-6	음료 패키지그래픽 디자인	107	61	54	35	25	6	288	17	13	12	9	8	6	65
2-2-7	의약품 패키지그래픽 디자인	224	165	194	94	104	21	802	24	21	22	16	16	21	120
2-3-1	화학제품 패키지그래픽 디자인	661	358	277	87	52	7	1,442	41	30	27	15	12	7	132
2-3-2	미디어상품 패키지그래픽 디자인	82	33	8	4	6	1	134	15	9	5	4	4	1	38
2-4-1	신문·잡지 및 기타 인쇄물광고 디자인	482	156	58	8	5	0	709	35	20	12	5	5	0	77
2-4-2	옥외인쇄물광고 디자인	712	183	68	8	0	0	971	43	22	13	5	0	0	83
2-5-1	일러스트레이션	25	22	17	7	3	0	74	8	8	7	4	3	0	30
2-5-2	아이덴티티 디자인	438	141	49	6	0	0	634	34	19	11	4	0	0	68
2-5-3	캐릭터 디자인	459	112	57	13	3	0	644	34	17	12	6	3	0	72
2-5-4	타이포그래피	134	57	14	1	1	0	207	19	12	6	1	1	0	39
2-5-5	사진 디자인	69	22	5	1	0	0	97	13	8	5	1	0	0	27
3-1-1	광고영화 및 비디오물 영상 디자인	472	183	73	15	10	0	753	35	22	14	6	5	0	82
3-1-2	일반영화 및 비디오물 영상 디자인	833	418	329	29	14	3	1,626	46	33	29	9	6	3	126
3-1-3	방송프로그램 영상 디자인	319	136	100	21	9	5	590	29	19	16	7	5	5	81
3-1-4	애니메이션 디자인	107	80	73	19	13	1	293	17	14	14	7	6	1	59
3-1-5	공간영상 디자인	125	45	9	1	1	0	181	18	11	5	1	1	0	36
3-2-1	웹사이트 디자인	1,075	594	413	81	50	8	2,221	53	39	33	14	11	8	158
3-2-2	온라인광고 디자인	1,579	744	405	90	43	13	2,874	64	44	32	15	11	13	179
3-3-1	온라인/모바일게임 디자인	352	235	167	60	70	31	915	30	25	21	12	13	31	132
3-3-2	기타 게임 디자인	75	74	49	13	13	2	226	14	14	11	6	6	2	53
3-4-1	디지털DB소스 디자인	445	244	158	53	47	12	959	34	25	20	12	11	12	114
3-4-2	기타 디지털/멀티미디어 디자인	171	117	78	34	17	7	424	21	17	14	9	7	7	75
4-1-1	인테리어 디자인	5,345	1,688	690	197	175	52	8,147	117	66	42	23	21	52	321
4-1-2	건축 디자인	3,311	1,538	864	253	129	61	6,156	92	63	47	26	18	61	307
4-1-3	실내조경 디자인	646	127	31	10	0	1	815	41	18	9	5	0	1	74
4-2-1	인테리어코디네이션	137	48	24	8	5	1	223	19	11	8	5	5	1	49
4-2-2	실내조명 디자인	4,872	1,998	1,138	250	117	23	8,398	112	72	54	25	17	23	303
4-3-1	전시 디자인	564	243	126	27	11	1	972	38	25	18	8	5	1	95
4-3-2	무대 디자인	1,073	564	478	124	51	3	2,293	53	38	35	18	11	3	158
4-4-1	목재자재 디자인	269	137	80	7	5	1	499	26	19	14	4	5	1	69
4-4-2	플라스틱자재 디자인	813	450	247	34	17	1	1,562	46	34	25	9	7	1	122
4-4-3	금속자재 디자인	2,021	1,013	519	66	16	1	3,636	72	51	37	13	6	1	180
4-4-4	기타 자재 디자인	2,017	997	445	58	30	6	3,553	72	51	34	12	9	6	184
4-5-1	환경 디자인	393	136	51	6	1	0	587	32	19	11	4	1	0	67
4-5-2	경관 디자인	602	225	63	14	3	1	908	39	24	13	6	3	1	86
4-5-3	예술장식품 디자인	161	64	20	4	8	1	258	20	13	7	4	5	1	50

## ▶ 일반업체 업종 및 종사자 규모별 모집단 및 표본 배분

(단위 : 개)

분류코드 (대·중·소)	소분류명	모집단 규모							표본 배분						
		5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
	총계	207,376	102,354	58,924	17,143	8,703	2,419	396,919	6,541	4,600	3,449	1,761	1,230	2,419	20,000
4-6-1	조경 디자인	1,397	585	253	46	22	4	2,307	60	39	26	11	8	4	148
4-6-2	놀이터/공원 디자인	41	30	13	2	0	0	86	10	9	6	2	0	0	27
4-7-1	주거용 건축물 리모델링 디자인	2,770	1,361	790	251	122	47	5,341	84	59	45	25	18	47	278
4-7-2	상업 및 기타 건축물 리모델링 디자인	1,872	1,340	775	214	118	24	4,343	69	59	45	23	17	24	237
4-8-1	건축물 축조 디자인	4,349	1,973	1,068	316	219	100	8,025	106	71	52	29	24	100	382
4-8-2	건축물 설비 디자인	5,363	2,317	1,084	197	119	43	9,123	117	77	53	23	17	43	330
4-8-3	건축물 유지관리서비스 디자인	2,482	1,484	1,272	484	394	160	6,276	80	62	57	35	32	160	426
4-9-1	도로 및 교량 디자인	1,917	1,193	667	138	60	16	3,991	70	55	41	19	12	16	213
4-9-2	토목환경 디자인	4,842	2,799	1,717	407	211	68	10,044	112	85	66	32	23	68	386
4-9-3	토목 지질 환경 디자인	416	297	175	28	5	3	924	33	28	21	8	5	3	98
5-1-1	남성복 디자인	249	98	46	11	8	2	414	25	16	11	5	5	2	64
5-1-2	여성복 디자인	924	280	92	20	7	4	1,327	49	27	15	7	4	4	106
5-1-3	유아동복 디자인	130	49	12	4	4	0	199	18	11	6	4	4	0	43
5-1-4	모피 디자인	49	19	4	0	0	0	72	11	7	4	0	0	0	22
5-1-5	전통복식 디자인	50	7	1	0	0	0	58	11	4	1	0	0	0	16
5-2-1	스포츠웨어 디자인	1,032	399	80	11	0	0	1,522	52	32	14	5	0	0	103
5-2-2	근무복, 캐주얼웨어 디자인	493	262	131	33	9	1	929	36	26	18	9	5	1	95
5-2-3	테크니컬웨어, 아우터웨어 디자인	188	40	15	1	0	0	244	22	10	6	1	0	0	39
5-2-4	이너웨어 디자인	540	168	66	18	8	2	802	37	21	13	7	5	2	85
5-3-1	인테리어텍스타일 디자인	505	196	89	20	6	0	816	36	22	15	7	4	0	84
5-3-2	직물 디자인	67	45	16	0	0	0	128	13	11	6	0	0	0	30
5-3-3	편물 디자인	559	219	56	5	0	0	839	38	24	12	5	0	0	79
5-3-4	프린팅 디자인	346	218	183	58	10	0	815	30	24	22	12	5	0	93
5-3-5	기타 페브릭 디자인	269	179	96	28	5	0	577	26	21	16	8	5	0	76
5-4-1	패션악세서리 디자인	101	33	7	1	1	0	143	16	9	4	1	1	0	31
5-4-2	슈즈 디자인	214	147	72	8	6	0	447	23	19	14	5	4	0	65
5-4-3	가방 디자인	359	102	30	5	1	0	497	30	16	9	5	1	0	61
5-4-4	기타 잡화 디자인	339	98	35	5	1	0	478	30	16	9	5	1	0	61
6-1-1	보건의료서비스 디자인	5,971	6,221	7,389	2,562	832	168	23,143	124	126	138	81	46	168	683
6-1-2	여가/레저서비스 디자인	1,871	764	490	132	82	11	3,350	69	44	36	18	15	11	193
6-1-3	교육서비스 디자인	453	197	100	34	16	8	808	34	23	16	9	6	8	96
6-1-4	커뮤니티서비스 디자인	609	239	163	40	14	2	1,067	40	25	20	10	6	2	103
6-1-5	공공행정서비스 디자인	26,796	14,210	4,745	1,023	708	186	47,668	263	191	110	51	43	186	844
6-2-1	휴먼인터랙션 디자인	802	493	390	160	91	39	1,975	45	36	32	20	15	39	187
6-2-2	시스템/응용소프트웨어 디자인	4,206	2,581	1,841	545	297	63	9,533	104	81	69	37	28	63	382
6-2-3	디지털간행물 디자인	158	89	60	30	15	12	364	20	15	12	9	6	12	74
6-2-4	사용자인터페이스(UI) 디자인	101	71	36	21	12	2	243	16	14	10	7	6	2	55
6-2-5	기타 인터랙티브미디어 디자인	331	292	337	164	94	23	1,241	29	27	29	21	16	23	145

▼ 일반업체 업종 및 종사자 규모별 모집단 및 표본 배분

(단위 : 개)

분류코드 (대·중·소)	소분류명	모집단 규모							표본 배분						
		5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
	총계	207,376	102,354	58,924	17,143	8,703	2,419	396,919	6,541	4,600	3,449	1,761	1,230	2,419	20,000
7-1-1	금속단조 디자인	193	116	89	20	11	1	430	22	17	15	7	5	1	67
7-1-2	금속압형 디자인	783	427	274	49	20	1	1,554	45	33	27	11	7	1	124
7-1-3	금속주조 디자인	174	152	131	29	10	1	497	21	20	18	9	5	1	74
7-1-4	비철금속주조 디자인	159	88	53	16	2	0	318	20	15	12	6	2	0	55
7-1-5	커머셜주얼리 디자인	79	18	2	1	0	0	100	14	7	2	1	0	0	24
7-1-6	귀금속 디자인	192	78	31	7	1	1	310	22	14	9	4	1	1	51
7-1-7	금속표면장식 디자인	5,598	2,657	1,114	106	61	5	9,541	120	83	54	17	13	5	292
7-2-1	도자 디자인	85	21	17	5	1	0	129	15	7	7	5	1	0	35
7-2-2	건축도자 디자인	40	24	23	5	6	0	98	10	8	8	5	4	0	35
7-3-1	자수 디자인	351	149	46	2	1	0	549	30	20	11	2	1	0	64
7-3-2	매듭 디자인	197	76	45	10	4	0	332	23	14	11	5	4	0	57
7-3-3	염색 디자인	50	31	22	2	1	0	106	11	9	8	2	1	0	31
7-3-4	직조 디자인	524	308	112	28	9	2	983	37	28	17	8	5	2	97
7-4-1	대목 디자인	148	69	10	2	0	0	229	20	13	5	2	0	0	40
7-4-2	소목 디자인	184	51	16	1	1	0	253	22	11	6	1	1	0	41
7-5-1	나전·철공예 디자인	137	90	62	18	17	5	329	19	15	13	7	7	5	66
7-5-2	유리공예 디자인	24	10	2	1	1	0	38	24	10	2	1	1	0	38
7-5-3	가죽공예 디자인	81	41	20	9	3	1	155	14	10	7	5	3	1	40
7-5-4	지물공예 디자인	197	127	58	4	0	0	386	23	18	12	4	0	0	57
7-5-5	석공예 디자인	349	97	20	2	0	0	468	30	16	7	2	0	0	55
8-1-1	디자인 목업 및 모형 제작	2,127	1,038	456	85	28	3	3,737	74	52	34	15	8	3	186
8-1-2	컴퓨터응용모델링(CAD/CAM)	44	18	24	9	5	2	102	11	7	8	5	5	2	38
8-2-1	디자인 기획	2,086	910	426	94	50	9	3,575	73	48	33	16	11	9	190
8-2-2	디자인 연구 및 출판	2,906	1,883	1,316	388	266	78	6,837	86	70	58	32	26	78	350
8-3-1	법률서비스	1,664	793	338	64	24	10	2,893	65	45	29	13	8	10	170
8-3-2	행정서비스	132	72	75	25	10	13	327	18	14	14	8	5	13	72
8-3-3	교육서비스	14,695	4,852	3,391	2,403	1,080	361	26,782	194	112	93	79	53	361	892
8-3-4	디자인 마케팅 및 유통	31,708	12,933	5,691	1,153	468	116	52,069	286	182	121	54	35	116	794
8-3-5	디자인 관련 기관	5,132	1,644	663	160	84	7	7,690	115	65	41	20	15	7	263
8-3-6	기타 산업회사본부	210	146	146	56	44	30	632	23	19	19	12	11	30	114

## 4) 모수 추정

- 디자인활용업체 모집단 및 활용 비율 추정

업종 및 종사자 규모별 추출률을 고려하여 일반업체 모수에 대한 추정치와 표준오차 산출

- 디자인 활용 여부 조사(1차 조사)

$N$  : 전체 조사 모집단 크기,  $N_{ij}$  :  $i$ 번째 업종,  $j$ 번째 규모 층의 조사 모집단 크기

$n'_{ij}$  :  $i$ 번째 업종,  $j$ 번째 규모 층의 1차 조사 표본 크기

$m_{ij} = \sum_k x_{ijk}$  :  $i$ 번째 업종,  $j$ 번째 규모 층의 표본 중 디자인활용업체 수

(단,  $x_{ijk} = 1$  : 디자인활용업체인 경우,  $x_{ijk} = 0$  : 디자인활용업체가 아닌 경우)

- 디자인활용업체 수

- 층별 :  $\hat{M}_{ij} = N_{ij} \times \frac{m_{ij}}{n'_{ij}}$

- 전체 :  $\hat{M} = \sum_i \sum_j \hat{M}_{ij} = \sum_i \sum_j \sum_k w'_{ijk} x_{ijk}$

- 디자인활용업체 비율

- 층별 :  $\hat{r}_{ij} = \hat{M}_{ij} / N_{ij}$

- 전체 :  $\hat{r} = \hat{M} / N$

## 2. 디자인활용업체 실태조사(2차 조사)

### 1) 모집단 정의

- 디자인산업분류에 해당하는 5인 이상 일반업체 중 디자인활용업체로 추정된 사업체를 조사 모집단으로 정의함.

### 2) 모집단 특성

- 전체 조사 모집단은 148,144개임.

업종별로는 제품 디자인 18,279개(12.3%), 시각 디자인 11,610개(7.8%), 디지털/멀티미디어 디자인 6,782개(4.6%), 공간 디자인 24,721개(16.7%), 패션/텍스타일 디자인 5,348개(3.6%), 서비스/경험 디자인 36,736개(24.8%), 산업공예 디자인 4,165개(2.8%), 디자인인프라 40,505개(27.3%)임.

#### ▼ 디자인활용업체 실태조사 업종(대) 및 규모별 모집단 크기

(단위 : 개)

업종	종사자 규모						
	5-9인	10-19인	20-49인	50-99인	100-299인	300인 이상	계
전체	80,468	36,040	21,006	6,395	3,174	1,062	148,144
제품 디자인	6,976	7,117	2,651	847	477	210	18,279
시각 디자인	6,709	2,685	1,432	481	252	50	11,610
디지털/멀티미디어 디자인	3,243	1,829	1,092	324	243	51	6,782
공간 디자인	16,011	4,946	2,526	614	443	181	24,721
패션/텍스타일 디자인	2,881	1,504	712	191	55	4	5,348
서비스/경험 디자인	17,510	9,074	7,275	1,757	863	257	36,736
산업공예 디자인	2,430	1,138	411	120	57	9	4,165
디자인인프라 (디자인기반기술)	24,707	7,746	4,908	2,061	785	299	40,505

## ▼ 디자인활용업체 업종(소)별 모집단

(단위 : 개)

분류코드 (대·중·소)	소분류명	사업체 수	분류코드 (대·중·소)	소분류명	사업체 수
	총계	148,144		총계	148,144
1-1-1	의료기기 디자인	740	1-3-3	스포츠/레저용품 디자인	924
1-1-2	컴퓨터 및 모니터 디자인	856	1-3-4	사무/회화용품 디자인	728
1-1-3	컴퓨터주변기기 디자인	1,204	1-3-5	위생용품 디자인	-
1-1-4	유무선통신기기 및 통신장비 디자인	155	1-3-6	용기(用器) 디자인	553
1-1-5	영상기기 디자인	563	1-3-7	생활용품 디자인	1,470
1-1-6	음향기기 디자인	140	1-3-8	종이 및 판지제품 디자인	1,087
1-1-7	방송용 장비/기기 디자인	356	1-3-9	화학제품, 고무, 플라스틱제품 디자인	434
1-1-8	생활가전 및 주방가전 디자인	129	1-4-1	자동차 디자인	232
1-1-9	사무기기 디자인	765	1-4-2	요트/선박 디자인	106
1-1-10	조명기기 디자인	948	1-4-3	기차 디자인	20
1-1-11	전기장비 및 특수용도조명 등 디자인	577	1-4-4	항공/우주선 디자인	551
1-2-1	공구 디자인	414	1-4-5	바이크 디자인	-
1-2-2	악기 디자인	324	1-4-6	기타운송기기 디자인	184
1-2-3	측정, 시험, 제어 및 기타 정밀기기 디자인	246	1-5-1	리빙가구 디자인	727
1-2-4	반도체 및 전자부품제조 관련 디자인	374	1-5-2	주방가구 디자인	130
1-2-5	로봇 디자인	884	1-5-3	의료가구 디자인	106
1-2-6	시계 디자인	1,094	1-5-4	기타 가구 디자인	49
1-3-1	안경 및 광학기기 디자인	502	1-6-1	제조업회사본부 디자인	288
1-3-2	완구 디자인	419			
2-1-1	일반서적편집 디자인	589	2-3-1	화학제품패키지그래픽 디자인	738
2-1-2	신문/잡지편집 디자인	1,281	2-3-2	미디어상품패키지그래픽 디자인	255
2-1-3	기타 인쇄물편집 디자인	491	2-4-1	신문·잡지 및 기타인쇄물광고 디자인	1,023
2-2-1	축·수산물가공식품패키지그래픽 디자인	575	2-4-2	육위인쇄물광고 디자인	1,714
2-2-2	농산물가공식품패키지그래픽 디자인	645	2-5-1	일러스트레이션	160
2-2-3	낙농품 및 빙과류패키지그래픽 디자인	457	2-5-2	아이덴티티 디자인	454
2-2-4	떡, 빵, 과자, 면류패키지그래픽 디자인	552	2-5-3	캐릭터 디자인	329
2-2-5	기타 식품패키지그래픽 디자인	453	2-5-4	타이포그래피	933
2-2-6	음료패키지그래픽 디자인	328	2-5-5	사진 디자인	319
2-2-7	의약품패키지그래픽 디자인	315			
3-1-1	광고영화 및 비디오물영상 디자인	506	3-2-1	웹사이트 디자인	1,195
3-1-2	일반영화 및 비디오물영상 디자인	635	3-2-2	온라인광고 디자인	1,388
3-1-3	방송프로그램영상 디자인	371	3-3-1	온라인/모바일게임 디자인	493
3-1-4	애니메이션 디자인	560	3-3-2	기타 게임 디자인	532
3-1-5	공간영상 디자인	581	3-4-1	디지털DB소스 디자인	360
			3-4-2	기타 디지털/멀티미디어 디자인	160



▼ 디자인활용업체 업종(소)별 모집단

(단위 : 개)

분류코드 (대·중·소)	소분류명	사업체 수	분류코드 (대·중·소)	소분류명	사업체 수
	총계	148,144		총계	148,144
4-1-1	인테리어 디자인	2,458	4-5-1	환경 디자인	1,406
4-1-2	건축 디자인	3,414	4-5-2	경관 디자인	1,072
4-1-3	실내조경 디자인	172	4-5-3	예술장식품 디자인	1,496
4-2-1	인테리어코디네이션	331	4-6-1	조경 디자인	1,094
4-2-2	실내조명 디자인	694	4-6-2	놀이터/공원 디자인	1,938
4-3-1	전시 디자인	2,971	4-7-1	주거용 건축물 리모델링 디자인	1,386
4-3-2	무대 디자인	312	4-7-2	상업 및 기타 건축물리모델링 디자인	239
4-4-1	목재자재 디자인	118	4-8-1	건축물축조 디자인	1,364
4-4-2	플라스틱자재 디자인	471	4-8-2	건축물설비 디자인	607
4-4-3	금속자재 디자인	368	4-8-3	건축물유지관리서비스 디자인	398
4-4-4	기타자재 디자인	900	4-9-1	도로 및 교량 디자인	547
			4-9-2	토목환경 디자인	500
			4-9-3	토목지질환경 디자인	464
5-1-1	남성복 디자인	415	5-3-1	인테리어텍스타일 디자인	322
5-1-2	여성복 디자인	846	5-3-2	직물 디자인	434
5-1-3	유아동복 디자인	512	5-3-3	편물 디자인	-
5-1-4	모피 디자인	237	5-3-4	프린팅 디자인	192
5-1-5	전통복식 디자인	166	5-3-5	기타 페브릭 디자인	78
5-2-1	스포츠웨어 디자인	167	5-4-1	패션악세사리 디자인	31
5-2-2	근무복, 캐주얼웨어 디자인	531	5-4-2	슈즈 디자인	169
5-2-3	테크니컬웨어, 아우터웨어 디자인	137	5-4-3	가방 디자인	192
5-2-4	이너웨어 디자인	496	5-4-4	기타 잡화 디자인	422
6-1-1	보건의료서비스 디자인	6,965	6-2-1	휴먼인터랙션 디자인	3,829
6-1-2	여가/레저서비스 디자인	3,629	6-2-2	시스템/응용소프트웨어 디자인	7,675
6-1-3	교육서비스 디자인	2,731	6-2-3	디지털간행물 디자인	2,130
6-1-4	커뮤니티서비스 디자인	1,228	6-2-4	사용자인터페이스(UI) 디자인	1,260
6-1-5	공공행정서비스 디자인	6,371	6-2-5	기타 인터랙티브미디어 디자인	917
7-1-1	금속단조 디자인	241	7-3-1	자수 디자인	131
7-1-2	금속압형 디자인	470	7-3-2	매듭 디자인	233
7-1-3	금속주조 디자인	109	7-3-3	염색 디자인	267
7-1-4	비철금속주조 디자인	195	7-3-4	직조 디자인	98
7-1-5	커머셜주얼리 디자인	292	7-4-1	대목 디자인	86
7-1-6	귀금속 디자인	101	7-4-2	소목 디자인	310
7-1-7	금속표면장식 디자인	199	7-5-1	나전·칠공예 디자인	88
7-2-1	도자 디자인	200	7-5-2	유리공예 디자인	184
7-2-2	건축도자 디자인	107	7-5-3	가죽공예 디자인	193
			7-5-4	지물공예 디자인	321
			7-5-5	석공예 디자인	339

## ▼ 디자인활용업체 업종(소)별 모집단

(단위 : 개)

분류코드 (대·중·소)	소분류명	사업체 수	분류코드 (대·중·소)	소분류명	사업체 수
총계		148,144	총계		148,144
8-1-1	디자인 목업 및 모형제작	3,448	8-3-1	법률서비스	2,325
8-1-2	컴퓨터응용모델링(CAD/CAM)	845	8-3-2	행정서비스	1,825
8-2-1	디자인 기획	6,319	8-3-3	교육서비스	6,498
8-2-2	디자인 연구 및 출판	6,203	8-3-4	디자인 마케팅 및 유통	7,568
			8-3-5	디자인 관련 기관	3,938
			8-3-6	기타 산업회사본부	1,535

## 3) 표본 크기

- 2차 조사는 1차 조사에서 디자인활용업체로 파악된 사업체를 조사 대상으로 하여 약 1,800개의 표본을 조사하는 것을 목표로 진행됨.

## 4) 모집단 층화 및 표본 배분

- 표본 추출 방법 : 디자인 활용 여부를 파악하기 위해 1차 표본을 추출하여 조사하고, 1차 표본 중 일부를 2차 표본으로 추출하여 관심 변수들을 조사하는 이중추출법(two-phase sampling)을 사용함. 이는 디자인 활용 여부에 대한 사전 정보가 없어 조사비용과 시간을 효율적으로 사용하기 위함임.

Step 1) 300인 이상 사업체 표본 우선 배분

: 300인 이상 사업체는 전수조사를 진행하여 회수된 자료를 모두 활용함.

표본 설계 시에는 전년도 전수조사에서 회수된 표본 규모로 우선 배분함.

Step 2) 변형 비례 배분

: 일부 업종(디자인산업분류 대분류) 및 종사자 규모에 너무 작은 표본 크기가 할당되는 문제점이 발생함. 이를 보완하기 위해 변형 비례 배분(모집단의 제곱근)함.

※ 2차 조사 표본 배분은 본래 1차 조사 완료 후 당해연도의 디자인활용업체의 모집단 분포를 고려하여 진행하는 것이 원칙이나, 과업 기간 및 조사비용을 고려하여 직전연도의 활용여부조사 결과를 기준으로 설계함. 조사는 당해연도 1차 조사에서 발견된 디자인활용업체를 대상으로 실태조사를 바로 진행함.

## 5) 모수 추정

- 디자인활용업체 산업 및 인력 규모 추정

 $y_{ijk}$  :  $i$ 번째 업종,  $j$ 번째 규모의  $k$ 번째 표본 일반업체에 대한 관찰 값

 $i$  : 업종의 번호( $i = 1, 2, \dots, I$ ). 단,  $I = 8$ .

 $j$  : 규모의 번호( $j = 1, 2, \dots, J$ ). 단,  $J = 6$ .

 $k$  : 권역/업종/규모 내의 표본 업체의 번호( $k = 1, 2, \dots, n_{ij}$ )

 $n_{ij}$  :  $i$ 번째 업종,  $j$ 번째 규모 층의 2차 조사 표본 크기

$$n = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J n_{ij} : 2차 조사 전체 표본 크기$$

$$\overline{y_{ij}} = \sum_{k=1}^{n_{ij}} y_{ijk} / n_{ij} : i\text{번째 업종, } j\text{번째 규모의 표본 평균}$$

$$\widehat{\tau}_{ij} = \widehat{M}_{ij} \overline{y_{ij}} : i\text{번째 업종, } j\text{번째 규모의 표본 합}$$

$$s_{ij}^2 = \sum_{k=1}^{n_{ij}} (y_{ijk} - \overline{y_{ij}})^2 / (n_{ij} - 1) : i\text{번째 업종, } j\text{번째 규모의 표본 분산}$$

$$\widehat{p}_{ij} : i\text{번째 업종, } j\text{번째 규모의 표본 비율}$$

- 모비율 합  $\tau$ , 모평균  $\mu$ , 모비율  $p$ 에 대한 추정량

$$- \overline{\tau} = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J \widehat{M}_{ij} \overline{y_{ij}} = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J \sum_{k=1}^{n_{ij}} w_{ijk} y_{ijk}$$

$$- \widehat{\mu} = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J \frac{\widehat{M}_{ij}}{\widehat{M}} \overline{y_{ij}}$$

$$- \widehat{p} = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J \frac{\widehat{M}_{ij}}{\widehat{M}} \widehat{p}_{ij}$$

- 분산에 대한 추정량

$$- \widehat{Var}(\widehat{\tau}_{ij}) = \widehat{M}_{ij}^2 \left( 1 - \frac{n_{ij}}{m_{ij}} \right) \frac{s_{ij}^2}{n_{ij}} + N_{ij}^2 \left( 1 - \frac{n'_{ij}}{N_{ij}} \right) \frac{s'^2_{ij}}{n'_{ij}}$$

$$\text{단, } s_{ij}^2 = \frac{1}{n_{ij} - 1} \sum_k (y_{ijk} - \overline{y_{ij}})^2, \quad s'^2_{ij} = \frac{1}{N_{ij} - 1} \left\{ (\widehat{M}_{ij} - 1) s_{ij}^2 + \frac{N_{ij} - \widehat{M}_{ij}}{N_{ij}} \widehat{M}_{ij} \overline{y_{ij}^2} \right\}$$

$$- \widehat{Var}(\widehat{\tau}) = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J \widehat{Var}(\widehat{\tau}_{ij})$$

- 가중치 산정

- 본 조사의 가중치는 사후 층화 방법을 적용하였으며, 모집단 크기인  $N_{ij}$ 개와 표본 조사된

사업체 수  $n_{ij}$ 를 비교하여 표본 조사된 사업체 1개는 모집단의  $\frac{N_{ij}}{n_{ij}}$ 를 대표함.

$$W_{ijk} = \frac{N_{ij}}{n_{ij}}, \quad (i=\text{디자인 산업분류}, j=\text{종사자 규모})$$

### 3. 디자인전문업체 조사

#### 1) 모집단 정의

- 2022년 전국사업체조사 중 전문디자인업으로 분류된 사업체를 표집틀로 정의함.
  - 제품 디자인 (KSIC 5단위=73202 / 디자인산업(소)분류=1-7-1)
  - 시각 디자인 (KSIC 5단위=73203 / 디자인산업(소)분류=2-5-6)
  - 인테리어 디자인 (KSIC 5단위=73201 / 디자인산업(소)분류=4-10-1)
  - 패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인 (KSIC 5단위=73209 / 디자인산업(소)분류=5-5-1)

#### 2) 표본 크기

- 표본크기는 상대표준오차와 비용 등을 고려하여 산출하게 되며, 표본배분은 층화변수 등을 고려하여 할당을 하게 됨. 그런데 2020년부터 1인 사업체의 모집단 규모가 약 5배가량 증가하게 됨에 따라 일반적인 표본배분 방법으로는 할당이 어려움.
- 현재의 모집단 규모로 볼 때, 1인 사업체에서 많은 표본 배분이 발생할 수밖에 없으나, 큰 규모의 사업체를 대상으로 한 충분한 표본 확보도 필요함.
- 동일한 예산 및 조사 소요 시간 등을 고려하여 2024년 조사(2023년도 기준)에서도 기존과 동일하게 600개의 사업체를 조사함. 다만, 2023년(2022년 기준) 조사의 종사자 규모별 상대표준오차와 동일한 목표 상대표준오차를 달성하기 위한 표본 배분법을 적용함. 본 조사의 종사자 규모별 공표 범위는 ‘1인’, ‘2~4인’, ‘5~9인’, ‘10~14인’, ‘15인 이상’이며, 2인 이상 규모의 표본을 우선 배분하고, 1인 사업체를 배분함. 이는 모집단이 증가했음에도 동일한 예산 및 조사 기간으로 안정적인 결과를 산출하기 위한 표본설계임. 모집단이 크게 증가했으나, 동일한 표본 규모로 조사하는 경우 이와 같이 표본 배분의 결과는 아래와 같음.

$$n = n' \left( \frac{C'}{C} \right)^2$$

#### ▼ 디자인전문업체의 규모별 표본 배분

업종		1인	2-4인	5-9인	10-14인	15인 이상
2023년 조사 (‘22년 기준)	상대표준오차(%p)	9.33	8.76	11.18	24.62	19.26
	표본수	119	160	176	91	77
2024년 조사 (‘23년 기준)	상대표준오차(%p)	8.70	10.00	12.00	20.00	20.00
	표본수	139	166	134	95	66

※ 디자인전문업체의 주요 변수인 매출액의 RSE를 이용

※ 2~4인과 5~9인의 상대표준오차는 10% 이내로 관리하도록 하며, 10~14인과 15인 이상은 20% 이내로 관리되도록 설계하였음

※ 15인 이상에 50인 이상도 포함되도록 하였으며, 1인 사업체는 600개 중에서 다른 규모의 층에 배분된 나머지를 할당하였음

※ 1인 사업체수가 조금 더 조사되면서, 기존의 상대표준오차를 관리할 수 있도록 표본배분을 고려하여 표본크기를 관리함

### 3) 모집단 층화 및 표본 배분

- 층화 : 조사 내용과 모집단에 대한 대표성을 높이기 위해 업종과 종사자 규모를 층화 변수로 고려함.

- 업종 : 디자인 산업분류 소분류 4개
- 종사자 규모 : 1인, 2~4인, 5~9인, 10~14인, 15~49인, 50인 이상

#### Step 1) 전수조사 할당

: 각 업종별 50인 이상 사업체에 전수조사 우선 배분

#### Step 2) 변형 비례 배분(모집단 제곱근)

: 업종 및 종사자 규모별 단순 비례배분으로 표본 크기를 배분할 경우 상당수의 층에 너무 작은 표본 크기가 할당되는 문제점이 발생함. 따라서, 변형 비례배분으로 표본 배분함.

#### Step 3) 권역별 비례 배분

: 업종 및 종사자 규모와 별개로 사업체 권역별 비례배분으로 추가 표본 배분함.

#### ▼ 디자인전문업체 업종 및 규모별 표본추출률 및 표본 배분

(단위 : 개)

표본 추출률	디자인 산업분류	업종	종사자 규모						
			1인	2-4인	5-9인	10~14인	15-49인	50인 이상	계
		총계	15,312	3,248	1,003	251	208	22	20,044
	1-7-1	제품 디자인	2,328	558	221	56	52	3	3,218
	2-5-6	시각 디자인	8,305	1,301	416	94	78	9	10,203
	4-10-1	인테리어 디자인	3,223	1,059	292	83	57	7	4,721
	5-5-1	패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인	1,456	330	74	18	21	3	1,902
표본 배분	디자인 산업분류	업종	종사자 규모						
			1인	2-4인	5-9인	10~14인	15-49인	50인 이상	계
		총계	139	166	134	95	44	22	600
	1-7-1	제품 디자인	29	36	33	23	11	3	135
	2-5-6	시각 디자인	54	54	45	30	14	9	206
	4-10-1	인테리어 디자인	34	49	38	28	12	7	168
	5-5-1	패션, 섬유류 및 기타 전문 디자인	22	27	18	14	7	3	91

## ▼ 디자인전문업체 업종, 규모 및 권역별 표본 배분

(단위 : 개)

구분	서울	인천/경기/강원	부산/울산/경남	대구/경북	광주/전라/제주	대전/세종/충청	계
<b>제품 디자인</b>	<b>67</b>	<b>39</b>	<b>9</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>135</b>
1인	11	12	2	1	2	1	29
2~4인	15	12	3	1	3	2	36
5~9인	19	7	3	1	2	1	33
10~14인	12	5	1	2	2	1	23
15~49인	8	2	-	-	-	1	11
50인 이상	2	1	-	-	-	-	3
<b>시각 디자인</b>	<b>104</b>	<b>47</b>	<b>19</b>	<b>8</b>	<b>14</b>	<b>14</b>	<b>206</b>
1인	21	18	6	2	4	3	54
2~4인	24	12	6	2	6	4	54
5~9인	25	7	3	2	3	5	45
10~14인	19	5	3	2	-	1	30
15~49인	10	2	1	-	-	1	14
50인 이상	5	3	-	-	1	-	9
<b>인테리어 디자인</b>	<b>87</b>	<b>42</b>	<b>15</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>168</b>
1인	13	11	3	2	2	3	34
2~4인	18	15	7	3	3	3	49
5~9인	21	10	3	1	2	1	38
10~14인	19	5	1	1	1	1	28
15~49인	9	1	1	1	-	-	12
50인 이상	7	-	-	-	-	-	7
<b>패션, 섬유류 및 기타 디자인</b>	<b>64</b>	<b>16</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>91</b>
1인	13	6	1	1	1	-	22
2~4인	17	6	2	2	-	-	27
5~9인	14	2	1	1	-	-	18
10~14인	11	2	-	1	-	-	14
15~49인	6	-	-	-	-	1	7
50인 이상	3	-	-	-	-	-	3
<b>총계</b>	<b>322</b>	<b>144</b>	<b>47</b>	<b>26</b>	<b>32</b>	<b>29</b>	<b>600</b>

## 4) 모수 추정

## ■ 디자인전문업체 모수 추정

업종 및 종사자 규모별 추출률을 고려하여 디자인전문업체의 모수에 대한 추정치와 표준오차를 계산함.

$y_{ijk}$  : 관찰값(각 문항에 대한 응답)

$i$  : 업종의 번호( $i = 1, 2, \dots, I$ ). 단,  $I = 4$ .

$j$  : 규모의 번호( $j = 1, 2, \dots, J$ ). 단,  $J = 6$ .

$k$  : 업종/규모 내의 표본 디자인전문업체의 번호( $k = 1, 2, \dots, n_{hij}$ )

(즉,  $y_{ijk}$ 는  $i$ 번째 업종,  $j$ 번째 규모의  $k$ 번째 표본 디자인전문업체에 대한 관찰값임.)

$n_{ij}$  :  $i$ 번째 업종,  $j$ 번째 규모에 대한 표본 크기

$N_{ij}$  :  $i$ 번째 업종,  $j$ 번째 규모에 대한 모집단 크기

$$n = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J n_{ij} : \text{전체 표본 크기}, N = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J N_{ij} : \text{전체 모집단 크기}$$

$\overline{y_{ij}} = \sum_{k=1}^{n_{ij}} y_{ijk} / n_{ij}$  :  $i$ 번째 업종,  $j$ 번째 규모의 표본 평균,  $\hat{\tau}_{ij} = N_{ij} \overline{y_{ij}}$  :  $i$ 번째 업종,  $j$ 번째 규모의 표본 합

$s_{ij}^2 = \sum_{k=1}^{n_{ij}} (y_{ijk} - \overline{y_{ij}})^2 / (n_{ij} - 1)$  :  $i$ 번째 업종,  $j$ 번째 규모의 표본 분산

$\hat{p}_{ij}$  :  $i$ 번째 업종,  $j$ 번째 규모의 표본 비율

■ 모비율 합  $\tau$ 의 추정량 및 분산

$$\begin{aligned} - \hat{\tau} &= \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J N_{ij} \overline{y_{ij}} \\ - \widehat{Var}(\hat{\tau}) &= \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J N_{ij}^2 \left( \frac{N_{ij} - n_{ij}}{N_{ij}} \right) \frac{s_{ij}^2}{n_{ij}} \end{aligned}$$

■ 모평균  $\mu$ 의 추정량 및 분산

$$\begin{aligned} - \hat{\mu} &= \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J \frac{N_{ij}}{N} \overline{y_{ij}} \\ - \widehat{Var}(\hat{\mu}) &= \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J \left( \frac{N_{ij}}{N} \right)^2 \left( \frac{N_{ij} - n_{ij}}{N_{ij}} \right) \frac{s_{ij}^2}{n_{ij}} \end{aligned}$$

■ 모비율  $p$ 의 추정량 및 분산

$$\begin{aligned} - \hat{p} &= \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J \frac{N_{ij}}{N} \overline{y_{ij}} \quad - \widehat{Var}(\hat{p}) = \sum_{i=1}^I \sum_{j=1}^J \left( \frac{N_{ij}}{N} \right)^2 \left( \frac{N_{ij} - n_{ij}}{N_{ij}} \right) \frac{\hat{p}_{ij}(1 - \hat{p}_{ij})}{n_{ij} - 1} \end{aligned}$$

## 05 주요 항목 상대표준오차

### [주요 항목 공표범위]

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

### ▼ 디자인활용업체(1차 조사) 디자인 활용률 상대표준오차\*

구분		평균	표본오차	신뢰구간		상대표준오차
전체		0.37	0.00	0.37	~ 0.38	0.9%p
업종	제품 디자인	0.33	0.01	0.33	~ 0.34	2.1%p
	시각 디자인	0.54	0.01	0.53	~ 0.55	1.9%p
	디지털/멀티미디어 디자인	0.61	0.01	0.60	~ 0.63	2.3%p
	공간 디자인	0.28	0.01	0.27	~ 0.29	2.3%p
	패션/텍스타일 디자인	0.52	0.01	0.51	~ 0.53	2.6%p
	서비스/경험 디자인	0.41	0.01	0.40	~ 0.42	2.3%p
	산업공예 디자인	0.25	0.01	0.24	~ 0.26	4.4%p
	디자인인프라(디자인기반기술)	0.39	0.01	0.38	~ 0.40	2.3%p
지역	서울	0.46	0.01	0.45	~ 0.47	1.5%p
	인천/경기/강원	0.34	0.01	0.34	~ 0.35	1.6%p
	부산/울산/경남	0.33	0.01	0.32	~ 0.33	2.7%p
	대구/경북	0.34	0.01	0.33	~ 0.35	3.1%p
	광주/전라/제주	0.35	0.01	0.34	~ 0.36	3.2%p
	대전/세종/충청	0.39	0.01	0.37	~ 0.40	2.7%p
규모	대기업	0.60	0.02	0.58	~ 0.61	2.7%p
	중견기업	0.48	0.02	0.46	~ 0.50	4.0%p
	중기업	0.38	0.01	0.37	~ 0.38	1.6%p
	소기업	0.37	0.00	0.36	~ 0.37	1.1%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		86.90	7.80	79.10	~ 94.70	9.0%p
업종	제품 디자인	147.21	18.28	128.93	~ 165.49	12.4%p
	시각 디자인	105.34	13.60	91.74	~ 118.94	12.9%p
	디지털/멀티미디어 디자인	127.95	21.14	106.81	~ 149.09	16.5%p
	공간 디자인	103.33	26.65	76.68	~ 129.98	25.8%p
	패션/텍스타일 디자인	57.50	8.82	48.68	~ 66.31	15.3%p
	서비스/경험 디자인	60.32	9.81	50.52	~ 70.13	16.3%p
	산업공예 디자인	52.48	8.87	43.62	~ 61.35	16.9%p
	디자인인프라(디자인기반기술)	69.15	22.51	46.64	~ 91.67	32.6%p
지역	서울	110.71	19.86	90.85	~ 130.57	17.9%p
	인천/경기/강원	77.86	5.99	71.87	~ 83.85	7.7%p
	부산/울산/경남	66.72	20.28	46.44	~ 87.00	30.4%p
	대구/경북	65.47	11.64	53.84	~ 77.11	17.8%p
	광주/전라/제주	57.98	8.83	49.15	~ 66.82	15.2%p
	대전/세종/충청	90.23	17.71	72.52	~ 107.94	19.6%p
규모	대기업	923.15	275.68	647.47	~ 1198.83	29.9%p
	중견기업	285.94	213.67	72.27	~ 499.61	74.7%p
	중기업	112.03	8.77	103.26	~ 120.81	7.8%p
	소기업	66.81	3.47	63.35	~ 70.28	5.2%p

## ▼ 디자인활용업체(2차 조사) 디자이너 수 상대표준오차

(단위 : 명)

구분		평균	표본오차	신뢰구간		상대표준오차
전체		1.85	0.12	1.74	~ 1.97	6.3%p
업종	제품 디자인	2.38	0.22	2.16	~ 2.61	9.4%p
	시각 디자인	1.88	0.23	1.64	~ 2.11	12.4%p
	디지털/멀티미디어 디자인	2.67	0.39	2.28	~ 3.06	14.6%p
	공간 디자인	2.24	0.54	1.70	~ 2.78	24.1%p
	패션/텍스타일 디자인	1.41	0.16	1.25	~ 1.57	11.3%p
	서비스/경험 디자인	1.51	0.24	1.27	~ 1.74	15.8%p
	산업공예 디자인	1.12	0.19	0.93	~ 1.32	17.2%p
	디자인인프라(디자인기반기술)	1.68	0.15	1.53	~ 1.83	9.2%p
지역	서울	2.39	0.29	2.10	~ 2.68	12.1%p
	인천/경기/강원	1.65	0.12	1.53	~ 1.77	7.3%p
	부산/울산/경남	1.33	0.21	1.11	~ 1.54	16.2%p
	대구/경북	1.51	0.23	1.27	~ 1.74	15.5%p
	광주/전라/제주	1.29	0.18	1.11	~ 1.46	13.9%p
	대전/세종/충청	1.78	0.32	1.47	~ 2.10	17.7%p
규모	대기업	9.35	1.51	7.84	~ 10.85	16.1%p
	중견기업	6.45	4.35	2.10	~ 10.81	67.4%p
	중기업	2.40	0.17	2.23	~ 2.56	7.0%p
	소기업	1.53	0.08	1.45	~ 1.61	5.3%p

▼ 디자인전문업체 매출액 상대표준오차

(단위 : 백만 원)

구분		평균	표본오차	신뢰구간		상대표준오차
전체		285.26	39.36	245.90	~ 324.62	13.8%p
업종	제품 디자인	291.12	55.82	235.30	~ 346.94	19.2%p
	시각 디자인	199.03	34.13	164.90	~ 233.15	17.1%p
	인테리어 디자인	452.12	126.78	325.34	~ 578.89	28.0%p
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	323.69	98.97	224.72	~ 422.66	30.6%p
지역	서울	413.59	79.54	334.05	~ 493.13	19.2%p
	인천/경기/강원	213.47	45.18	168.30	~ 258.65	21.2%p
	부산/울산/경남	181.02	48.34	132.68	~ 229.36	26.7%p
	대구/경북	164.40	51.59	112.80	~ 215.99	31.4%p
	광주/전라/제주	220.07	38.30	181.78	~ 258.37	17.4%p
	대전/세종/충청	175.06	60.06	114.99	~ 235.12	34.3%p
규모	1인	96.85	7.74	89.11	~ 104.60	8.0%p
	2~4인	398.32	24.01	374.31	~ 422.33	6.0%p
	5~9인	1,260.36	109.66	1150.70	~ 1370.03	8.7%p
	10~14인	1,585.99	112.98	1473.01	~ 1698.97	7.1%p
	15인 이상	5,428.46	786.11	4642.35	~ 6214.58	14.5%p

▼ 디자인전문업체 종사자 수 상대표준오차

(단위 : 명)

구분		평균	표본오차	신뢰구간		상대표준오차
전체		1.99	0.15	1.84	~ 2.14	7.7%p
업종	제품 디자인	2.23	0.27	1.96	~ 2.50	12.2%p
	시각 디자인	1.79	0.27	1.52	~ 2.05	14.9%p
	인테리어 디자인	2.31	0.33	1.97	~ 2.64	14.5%p
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	1.89	0.28	1.61	~ 2.17	14.7%p
지역	서울	2.58	0.30	2.28	~ 2.89	11.8%p
	인천/경기/강원	1.61	0.17	1.44	~ 1.78	10.5%p
	부산/울산/경남	1.67	0.26	1.41	~ 1.93	15.5%p
	대구/경북	1.61	0.33	1.28	~ 1.93	20.4%p
	광주/전라/제주	1.39	0.24	1.15	~ 1.63	17.4%p
	대전/세종/충청	1.83	0.42	1.41	~ 2.25	22.9%p
규모	1인	1.00	0.00	1.00	~ 1.00	0.0%p
	2~4인	2.83	0.04	2.78	~ 2.87	1.6%p
	5~9인	6.50	0.10	6.40	~ 6.61	1.6%p
	10~14인	11.45	0.14	11.31	~ 11.59	1.2%p
	15인 이상	25.55	2.73	22.82	~ 28.28	10.7%p

## ▼ 디자인전문업체 디자이너 수 상대표준오차

(단위 : 명)

구분		평균	표본오차	신뢰구간		상대표준오차
전체		1.60	0.09	1.51	~ 1.70	5.9%p
업종	제품 디자인	1.88	0.21	1.68	~ 2.09	10.9%p
	시각 디자인	1.57	0.18	1.40	~ 1.75	11.2%p
	인테리어 디자인	1.52	0.16	1.36	~ 1.68	10.5%p
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	1.49	0.15	1.34	~ 1.64	10.3%p
지역	서울	2.01	0.18	1.82	~ 2.19	9.1%p
	인천/경기/강원	1.34	0.12	1.22	~ 1.46	9.0%p
	부산/울산/경남	1.42	0.18	1.24	~ 1.59	12.6%p
	대구/경북	1.34	0.21	1.13	~ 1.55	15.5%p
	광주/전라/제주	1.24	0.17	1.07	~ 1.40	13.4%p
	대전/세종/충청	1.37	0.22	1.15	~ 1.59	16.2%p
규모	1인	1.00	0.00	1.00	~ 1.00	0.0%p
	2~4인	2.11	0.06	2.06	~ 2.17	2.6%p
	5~9인	4.32	0.16	4.17	~ 4.48	3.6%p
	10~14인	7.73	0.31	7.41	~ 8.04	4.1%p
	15인 이상	15.62	1.58	14.05	~ 17.20	10.1%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

## 주요 통계

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

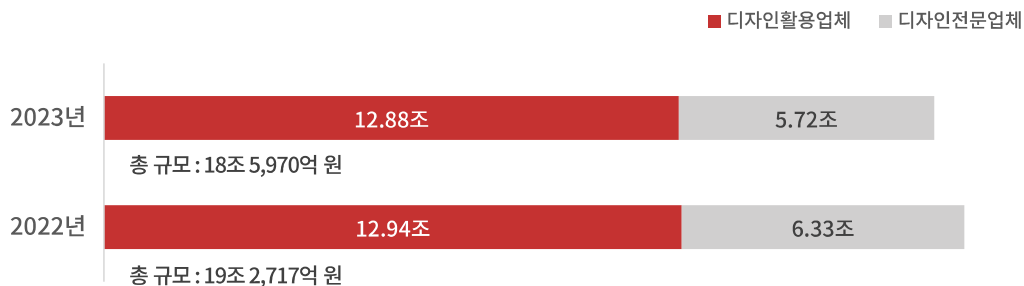
#### 산업규모 측정산식

디자인활용업체 투자액 + 디자인전문업체 매출액

\*투자액에는 전문업체 용역비 제외

- 2023년 디자인산업 규모 : 18조 5,970억 원
- 디자인산업 규모는 2023년 18조 5,970억 원으로 2022년(19조 2,717억 원) 대비 3.5% 감소함.
- 디자인산업규모는 디자인활용업체의 디자인 투자금액\* 12조 8,791억 원과 디자인전문업체 매출액 5조 7,178억 원의 합임.  
\*디자인활용업체의 투자금액은 디자인전문업체 용역비(2조 486억 원)를 제외한 금액이며, 총 디자인 투자금액은 14조 9,277억 원임.
- 디자인활용업체 및 디자인전문업체 모두 2022년 대비 산업 규모가 감소한 것으로 나타났으며 특히, 디자인전문업체의 산업규모가 전년 대비 9.6% 큰 폭으로 감소함.

#### ▼ 디자인산업 규모



#### ▼ 디자인산업 규모

(단위 : 백만 원)

구분	2022년	2023년	증감율
디자인활용업체(a)	12,944,585	12,879,118	-0.5%
디자인전문업체(b)	6,327,086	5,717,840	-9.6%
산업규모(a+b)	19,271,672	18,596,958	-3.5%



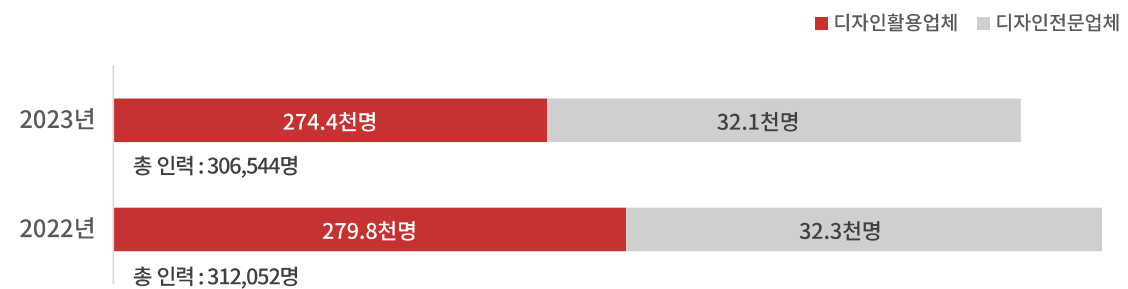
## 2. 디자인 인력 규모

인력 규모  
추정산식

디자인활용업체 디자이너 수 + 디자인전문업체 디자이너 수

- 2023년 디자인 인력 규모 : 306,544명
- 2023년 디자인 인력 규모는 306,544명으로 전년(312,052명) 대비 1.8% 감소함.
- 디자인 인력 규모는 디자인활용업체의 디자이너 수 274,420명,  
디자인전문업체 디자이너 수 32,124명의 합으로 추정함.
- 디자인활용업체와 디자인전문업체의 인력이 모두 전년 대비 감소함.

### ▼ 디자인 인력 규모



### ▼ 디자인 인력 규모

(단위 : 백만 원, 명)

구분	2022년	2023년	증감율
디자인활용업체(a)	279,773	274,420	-1.9%
디자인전문업체(b)	32,279 *(44,882)	32,124 *(39,900)	-0.5%
인력규모 (a+b)	312,052 *(324,655)	306,544 *(314,320)	-1.8%

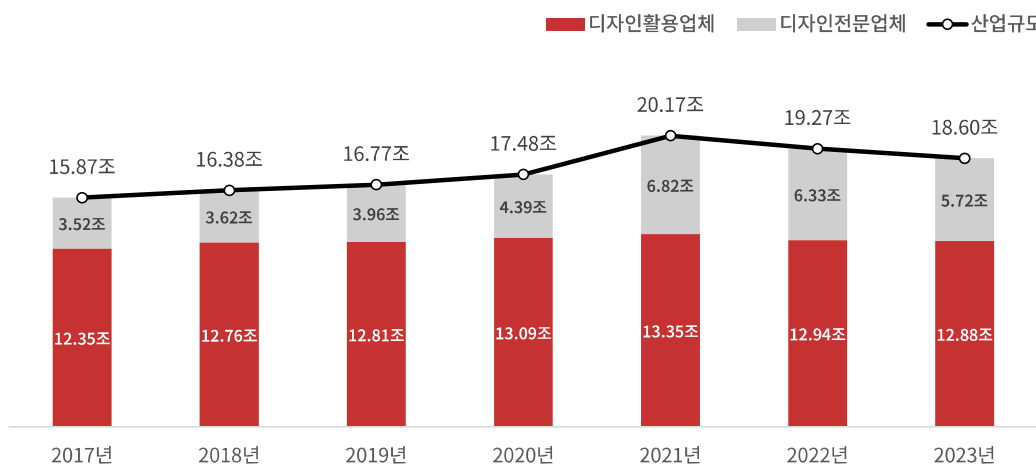
\* 디자이너 외 종사자 포함 기준의 디자인전문업체 총 종사자 수

### 3. 산업 규모 추이

- 2023년 디자인 산업 규모는 디자인활용업체 12.88조 원, 디자인전문업체 5.72조 원으로 총 18.60조 원으로 나타남.
- 2023년 총 산업규모 중 디자인활용업체는 69.3%, 디자인전문업체는 30.7%의 비중을 차지하였고, 전문업체의 매출액이 차지하는 비중이 2021년부터 30% 이상으로 증가함.
- 디자인전문업체 산업규모는 2022년부터 감소하는 추세를 보임.

#### ▼ 산업 규모 추이

(단위 : 조 원)



#### ▼ 산업 규모 추이

(단위 : 백만 원)

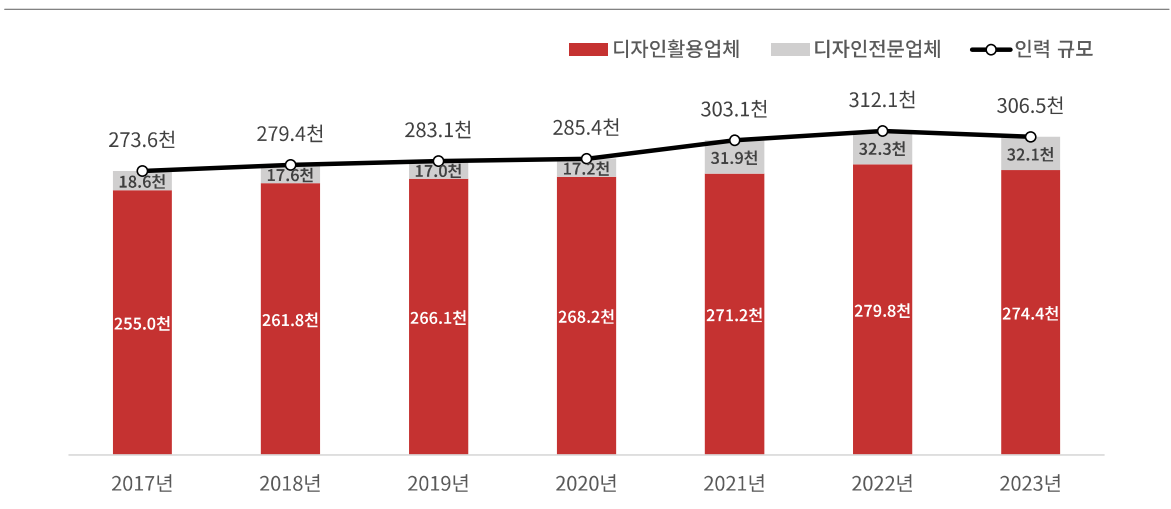
구분	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년
활용업체(a)	12,348,980	12,758,020	12,808,262	13,085,687	13,350,069	12,944,585	<b>12,879,118</b>
전문업체(b)	3,524,707	3,624,542	3,962,759	4,389,712	6,822,054	6,327,086	<b>5,717,840</b>
산업 규모(a+b)	15,873,688	16,382,562	16,771,021	17,475,389	20,172,122	19,271,672	<b>18,596,958</b>

#### 4. 인력 규모 추이

- 2023년 디자인 인력 규모는 306.5천 명으로  
디자인활용업체 274.4천 명, 디자인전문업체 32.1천 명으로 나타남.
- 총 인력 규모 비중을 보면, 디자인활용업체는 89.5%, 디자인전문업체는 10.5%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	2017년	2018년	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년
활용업체(a)	255,047	261,760	266,075	268,176	271,230	279,773	<b>274,420</b>
전문업체(b)	18,645 *(29,480)	17,566 *(27,670)	17,026 *(25,284)	17,217 *(28,775)	31,888 *(43,889)	32,279 *(44,882)	<b>32,124</b> *(39,900)
인력 규모 (a+b)	273,692 *(284,527)	279,326 *(289,430)	283,101 *(291,359)	285,393 *(296,951)	303,118 *(315,119)	312,052 *(324,655)	<b>306,544</b> *(314,320)

## 02

## 조사대상별 디자인산업 규모

## 1. 디자인활용업체

## 1) 디자인 활용률

- (전국 5인 이상 사업체 기준)

5인 이상 사업체 824,164개 중 디자인활용업체는 148,144개로 디자인 활용률은 18.0%임.

- (디자인산업분류 기준)

디자인산업분류에 해당하는 사업체(396,919개)의 디자인 활용률은 37.3%로 나타남.

## ▼ 디자인 활용률 추이

구분	2022년		2023년	
	전국 5인 이상 사업체*	디자인산업분류 내 5인 이상 사업체	전국 5인 이상 사업체*	디자인산업분류 내 5인 이상 사업체
디자인 활용률	18.2%	37.3%	18.0%	37.3%

\* 디자인 활용률 산출 시 디자인전문업체는 제외하고 산출함.

## ▼ 디자인 활용률



- 디자인활용업체 중 디자인 부서 보유업체 23.5%, 디자이너 고용업체는 52.9%, 디자인 외주 용역 발주업체 54.1%로 나타남.

▼ 디자인 활용률 및 디자이너 고용 비율(일반업체 활용 여부 조사 결과)<sup>2)</sup>

디자인활용업체	디자인 부서 보유업체	디자이너 고용업체	디자인 외주 용역 발주업체
148,144개	34,812개(23.5%)	78,417개(52.9%)	80,144개(54.1%)

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	3,505	153	8.3%
	광업	530	-	0.0%
	제조업	152,752	40,218	26.9%
	전기, 가스, 증기 및 수도사업	962	-	0.0%
	하수·폐기물 처리, 원료재생 및 환경복원업	5,488	-	0.0%
	건설업	67,142	16,588	21.1%
	도매 및 소매업	126,176	21,147	16.8%
	운수업	23,140	1,496	6.0%
	숙박 및 음식점업	102,327	-	0.0%
	출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업	24,276	11,996	49.3%
	금융 및 보험업	27,828	6,837	23.2%
	부동산업 및 임대업	28,139	5,533	18.4%
	전문, 과학 및 기술 서비스업(전문디자인업제외)	44,602	12,245	28.3%
	사업시설관리 및 사업지원 서비스업	23,547	6,190	23.9%
	공공행정, 국방 및 사회보장 행정(중앙부처 및 지자체 제외)	11,002	89	1.3%
	교육서비스업(대학제외)	47,505	8,579	19.1%
	보건업 및 사회복지 서비스업	94,977	11,701	12.0%
	예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	14,872	2,131	16.7%
	협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업	25,394	3,241	13.1%
규모별	소기업	675,557	115,089	17.0%
	중기업	148,458	31,293	21.1%
	대기업	6,743	1,762	26.1%
계		824,164	148,144	18.0%

▼ 디자인 분류 내 디자인 활용률

(단위 : 개)

사업체 수		사업체 수		디자인 활용률
		디자인 분류 내 5인 이상	디자인 활용업체	
표준산업분류 대분류	제품 디자인	54,826	18,279	33.3%
	시각 디자인	21,416	11,610	54.2%
	디지털/멀티미디어 디자인	11,062	6,782	61.3%
	공간 디자인	88,467	24,721	27.9%
	패션/텍스타일 디자인	10,307	5,348	51.9%
	서비스/경험 디자인	89,392	36,736	41.1%
	산업공예 디자인	16,805	4,165	24.8%
	디자인인프라(디자인기반기술)	104,644	40,505	38.7%
규모별	소기업	309,700	113,605	36.7%
	중기업	75,453	28,516	37.8%
	중견기업	8,805	4,261	48.4%
	대기업	2,955	1,762	59.6%
계		396,919	148,144	37.3%

## 2) 디자인활용업체 디자인산업 규모

- 디자인활용업체 산업 규모는 12조 8,791억 원(디자인 투자금액 평균 8,694만 원)임.
- 산업 규모는 디자인인프라(2조 8,010억 원), 제품 디자인(2조 6,909억 원), 공간 디자인(2조 5,544억 원), 서비스/경험 디자인(2조 2,160억 원) 등의 순임.
- 업종별 평균 디자인 투자금액은 제품 디자인(1억 4,721만 원)이 가장 높음.
- 산업분류별 디자인산업 규모를 보면, 전년 대비 디지털/멀티미디어 디자인은 28.0% 증가한 반면, 패션/텍스타일 디자인은 37.7% 감소하여 가장 큰 변화폭을 보임.
- 규모별로는 소기업의 디자인산업 규모는 2022년과 비교하여 4.7% 증가했으나, 중견기업은 30.9% 감소함.

## ▼ 디자인활용업체 디자인산업 규모

(단위 : 개, 백만 원)

구분		2022년			2023년			전년 대비 증감률
		디자인 활용 업체 수	평균 디자인 투자금액	산업 규모	디자인 활용 업체 수	평균 디자인 투자금액	산업 규모	
산업 분류별	제품 디자인	18,330	152.21	2,790,012	18,279	147.21	2,690,935	-3.6%
	시각 디자인	10,276	98.18	1,008,920	11,610	105.34	1,222,962	21.2%
	디지털/멀티미디어 디자인	7,289	93.01	677,946	6,782	127.95	867,750	28.0%
	공간 디자인	25,800	89.60	2,311,616	24,721	103.33	2,554,387	10.5%
	패션/텍스타일 디자인	6,246	79.00	493,413	5,348	57.50	307,465	-37.7%
	서비스/경험 디자인	35,148	75.56	2,655,633	36,736	60.32	2,216,019	-16.6%
	산업공예 디자인	3,625	64.68	234,484	4,165	52.48	218,596	-6.8%
	디자인인프라	42,659	64.99	2,772,560	40,505	69.15	2,801,004	1.0%
규모별	소기업	112,132	63.39	7,108,192	111,420	66.81	7,444,361	4.7%
	중기업	34,169	105.93	3,619,419	33,640	112.03	3,768,754	4.1%
	중견기업	1,870	410.63	767,710	1,855	285.94	530,454	-30.9%
	대기업	1,201	1206.90	1,449,265	1,230	923.15	1,135,550	-21.6%
전체		149,372	86.66	12,944,585	148,144	86.94	12,879,118	-0.5%

※ 디자인활용업체 디자인산업 규모 산출 시 디자인전문업체 용역비는 제외함.

### 3) 디자인활용업체 디자인 인력

- 디자인활용업체의 디자인 인력은 274,420명으로 평균 디자이너 수는 1.85명이며 디자이너를 고용한 업체의 평균 디자이너 수는 3.50명으로 나타남.
- 업종별 디자인 인력은 디자인인프라(68,021명), 서비스/경험 디자인(55,370명) 등의 순으로 높음.
- 규모별 평균 디자인 인력은 대기업이 9.35명으로 가장 높음.
- 2022년 인력 규모와 비교하여 보면, 디지털/멀티미디어 디자인 12.8%, 시각 디자인은 6.4% 증가하였으나, 패션/텍스타일 디자인의 경우 32.5% 감소한 것으로 나타남.
- 기업 규모별로는 대기업(-35.5%), 중견기업(-15.2%)의 감소 폭이 큼.

#### ▼ 디자인활용업체 디자인 인력

(단위 : 명)

구분		2022년			2023년			전년 대비 증감률
		고용업체 평균 디자이너 수	활용업체 평균 디자이너 수	인력 규모	고용업체 평균 디자이너 수	활용업체 평균 디자이너 수	인력 규모	
산업 분야별	제품 디자인	4.27	2.55	46,811	3.68	2.38	43,548	-7.0%
	시각 디자인	3.20	1.99	20,496	2.63	1.88	21,806	6.4%
	디지털/멀티미디어 디자인	2.36	2.20	16,048	3.36	2.67	18,096	12.8%
	공간 디자인	2.75	2.24	57,710	2.66	2.24	55,340	-4.1%
	패션/텍스타일 디자인	2.12	1.79	11,192	1.83	1.41	7,555	-32.5%
	서비스/경험 디자인	4.05	1.49	52,497	5.11	1.51	55,370	5.5%
	산업공예 디자인	2.75	1.48	5,366	2.12	1.12	4,683	-12.7%
	디자인인프라	2.65	1.63	69,653	4.55	1.68	68,021	-2.3%
규모별	소기업	2.43	1.52	170,377	2.89	1.53	170,326	0.0%
	중기업	3.88	2.27	77,444	4.64	2.40	80,625	4.1%
	중견기업	11.19	7.55	14,116	9.72	6.45	11,974	-15.2%
	대기업	52.15	14.85	17,836	13.38	9.35	11,496	-35.5%
전체		3.05	1.87	279,773	3.50	1.85	274,420	-1.9%

## 2. 디자인전문업체 규모 및 인력

### 1) 디자인전문업체 디자인산업 규모

- 디자인전문업체 산업 규모는 5조 7,178억 원으로 전년 대비 9.6% 감소함.
- 업종별 산업 규모는 인테리어 디자인(2조 1,347억 원)이 가장 높고, 2022년 대비 산업 규모가 15.5% 증가한 것으로 나타남.
- 반면, 제품 디자인의 산업 규모는 9,368억 원으로 2022년(1조 2,220억 원) 대비 23.3% 감소함.

#### ▼ 디자인전문업체 디자인산업 규모

(단위 : 개, 백만 원)

구분		2022년			2023년			전년 대비 증감률
		디자인 전문 업체 수	평균 매출액	산업 규모	디자인 전문 업체 수	평균 매출액	산업 규모	
업종별	제품 디자인	3,306	369.63	1,222,013	3,218	291.12	936,831	-23.3%
	시각 디자인	10,678	235.83	2,518,220	10,203	199.03	2,030,675	-19.4%
	인테리어 디자인	4,366	423.33	1,848,262	4,721	452.12	2,134,676	15.5%
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	1,940	380.72	738,592	1,902	323.69	615,658	-16.6%
전체		20,290	311.83	6,327,086	20,044	285.26	5,717,840	-9.6%

### 2) 디자인전문업체 디자인 인력 규모

- 디자인전문업체 디자인 인력(디자이너)은 32,124명(사업체별 평균 디자이너 수 1.60명)으로 추정됨.
- 시각 디자인의 인력 규모가 16,040명으로 가장 높음.
- 제품 디자인업의 산업 규모는 감소하였으나, 디자이너 수는 전년 대비 0.5%로 증가함.

#### ▼ 디자인전문업체 디자인 인력 규모

(단위 : 개, 명)

구분		2022년			2023년			전년 대비 증감률
		디자인 전문 업체 수	평균 디자이너 수	인력 규모	디자인 전문 업체 수	평균 디자이너 수	인력 규모	
업종별	제품 디자인	3,306	1.82	6,032	3,218	1.88	6,064	0.5%
	시각 디자인	10,678	1.52	16,196	10,203	1.57	16,040	-1.0%
	인테리어 디자인	4,366	1.61	7,039	4,721	1.52	7,191	2.2%
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	1,940	1.55	3,013	1,902	1.49	2,830	-6.1%
전체		20,290	1.59	32,279	20,044	1.60	32,124	-0.5%



### 1. 공공부문 규모

- 공공부문은 중앙부처(19부 5처 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 841억 원, 지자체 1,669억 원으로 전체 2,511억 원임.
- 디자인 전담부서 인력은 중앙부처 51명, 지자체 518명으로 전체 569명임.
- 전담부서 예산은 2022년(2,487억 원) 대비 2023년(2,511억 원)에 증가하였으며, 인력 또한 2022년(470명) 대비 2023년(569명) 증가한 것으로 나타남.

#### ▼ 공공부문 디자인 투자 규모 및 인력 현황

(단위 : 백만 원, 명)

구분	2022년		2023년	
	디자인 전담부서 예산 총 합	전담부서 직원 수 총 합	디자인 전담부서 예산 총 합	전담부서 직원 수 총 합
중앙부처	102,143 *(971)	32	84,190 *(13,333)	51
지자체	146,565 *(14,824)	438	166,937 *(39,698)	518
전체	248,708 *(15,795)	470	251,127 *(53,031)	569

## 2. 프리랜서 규모

### 프리랜서 수 측정산식

디자이너 중 고용원이 없는 자영업자(지역별 고용조사)

\*디자이너 중 상용, 임시, 일용근로자 및 고용원이 있는 자영업자, 무급가족종사자 제외

- 프리랜서 디자이너 수는 49,047명으로 나타남.

#### ▼ 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)	49,047명(17.7%)	227,601명(82.3%)	276,648명(100.0%)

### 프리랜서 규모 측정산식

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

- 프리랜서 시장 규모는 1조 1,252억 원으로 나타남.
  - 프리랜서 시장 규모 1조 1,252억 원 = 프리랜서(49,047명)
    - × 디자이너 중 고용원이 없는 자영업자 월 평균 임금 191.2만 원
    - × 12개월

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

#### ▼ 프리랜서 규모 추이

구분	2019년	2020년	2021년	2022년	2023년
프리랜서 디자이너 수	38,190명	48,674명	42,115명	43,297명	49,047명
프리랜서 규모	7,778억 원	1조 1,223억 원	9,959억 원	1조 256억 원	1조 1,252억 원

### 3. 고등교육 규모

#### 고등교육 규모

디자인과 교수 연봉(292,583백만 원) + 디자인학과 연구비(29,376백만 원)

- 교육 부문 디자인 산업 규모는 전체 3,220억 원으로 분석됨.  
(디자인학과 교수 연간 급여 2,926억 원 + 디자인학과 연구비 294억 원)  
※ 교육 부문 인력 규모는 전문대학 및 4년제 대학(원)의 디자인 관련 학과 정교수, 부교수, 조교수, 비전임교원<sup>3)</sup> 수의 합임.
- 디자인학과 교원 수는 2023년 2,596명으로 2022년(2,228명) 대비 증가한 것으로 나타남.  
4년제 대학 교원 수와(1,534명 → 1,757명), 전문대학 교원 수(694명 → 838명) 모두 증가함.

#### ▶ 디자인학과 교수 연간 급여

(단위 : 백만 원, 명)

구분		2022년			2023년		
		교수 연봉 평균	디자인학과 교원 수	디자인학과 교수 연봉 추정	교수 연봉 평균	디자인학과 교원 수	디자인학과 교수 연봉 추정
4년제 대학	정교수	134.9	717	96,704	138.2	811	112,117
	부교수	112.7	318	35,837	115.5	354	40,891
	조교수	94.6	402	38,036	97.0	480	46,551
	비전임교원	70.9	97	6,912	72.7	112	8,159
소계		-	1,534	177,488	-	1,757	207,718
전문 대학	정교수	127.9	203	25,974	131.1	274	35,935
	부교수	104.4	168	17,532	107.0	186	19,896
	조교수	84.9	204	17,314	87.0	242	21,053
	비전임교원	57.1	119	6,762	58.5	136	7,982
소계		-	694	67,582	-	838	84,865
전체		110.0	2,228	245,070	110.0	2,596	292,583

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

#### ▶ 디자인학과 연구비

(단위 : 백만 원)

구분		2022년	2023년
4년제 대학	중앙정부 지원	12,371	16,257
	지자체 지원	1,733	1,670
	민간 지원	7,288	6,272
	외국 지원	254	0
	교내 지원	3,598	3,621
소계		25,244	27,820
전문 대학	교수	1,763	1,556
전체		27,007	29,376

※ 2023년도 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 2022년 대비 2023년 재적학생 수 증감율로 추정할 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 128억 원으로 추정됨.

#### ▼ 디자인 수입 규모

구분	디자인 활용업체 수	수입 업체 비율 <sup>4)</sup>	디자인 투자비 평균 (백만 원)	디자인 개발 시 해외 외주 디자인 개발 비중	추정 수입 규모 (백만 원)
디자인 수입	148,144개	0.29%	86.83	34.39%	12,826

### 디자인전문업체 수출 금액

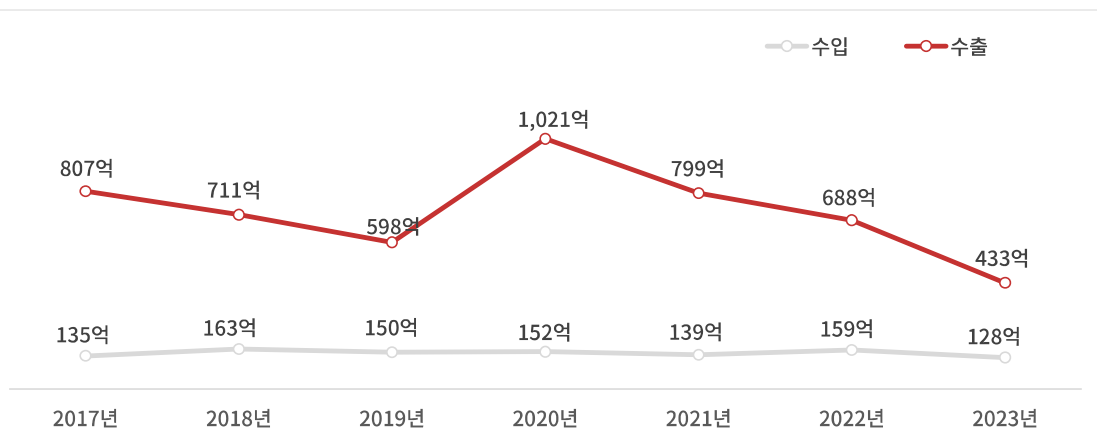
디자인전문업체 수 X 수출업체 비율 X (매출액 평균 X 매출 중 해외 매출 비중)

- 디자인전문업체 디자인 수출 규모는 433억 원으로 추정됨.

#### ▼ 디자인 수출 규모

구분	디자인 전문업체 수	수출 업체 비율 <sup>5)</sup>	매출액 평균 (백만 원)	매출 중 해외 매출 비중	추정 수출 규모 (백만 원)
디자인 수출	20,044개	2.97%	284.05	25.61%	43,320

#### ▼ 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

**디자인의  
경제적 가치**

디자인산업분류 내 사업체 매출액 X 부가가치율 X 디자인 기여도

- 2023년 디자인의 경제적 가치는 160조 원(2022년 178조 원)으로 분석됨.
- 업종별로 살펴보면, 서비스/경험 디자인(61.5조 원)이 가장 높고,  
다음은 디자인인프라(49.7조 원), 공간 디자인(17.3조 원), 제품 디자인(16.3조 원) 등의 순임.

**▶ 디자인의 경제적 가치**

구분	매출액 (단위 : 백만 원)	부가가치율 (단위 : %)	디자인 기여도 (단위 : %)	디자인의 경제적 가치 (단위 : 백만 원)
제품 디자인	334,949,506	18.8%	25.8%	16,275,281
시각 디자인	103,638,106	27.2%	25.2%	7,116,832
디지털/멀티미디어 디자인	39,296,169	28.3%	42.3%	4,705,998
공간 디자인	167,123,307	26.3%	39.4%	17,304,141
패션/텍스타일 디자인	28,510,933	28.5%	17.8%	1,448,818
서비스/경험 디자인	393,297,740	26.8%	58.3%	61,502,066
산업공예 디자인	18,687,259	32.8%	30.9%	1,895,346
디자인인프라	356,645,220	25.3%	55.0%	49,690,203
<b>전체</b>	<b>1,442,148,239</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>159,938,685</b>

※ 매출액 = 디자인산업분류(디자인전문업체 포함)에 해당하는 사업체 매출액 합 × 디자인 활용 비율  
× 2022년 대비 2023년 매출액 증가율<sup>6)</sup>

※ 부가가치율 : 한국은행 자료로 추정<sup>7)</sup>, 디자인산업 분류 소분류와 상품분류 코드를 연계하여 디자인산업 대분류별 부가가치율 산출  
부가가치율은 각 상품의 총 투입 중 부가가치의 비율을 의미함.

※ 디자인 기여도 : 2023년 기준 디자인활용업체 실태조사 결과

6) 2021년 경제총조사에서 디자인산업 분류 해당하는 사업체 매출액 총합에 한국은행에서 발표하는 기업경영분석지표의 전산업 매출액 증가율로 2023년 매출액을 추정함. 추정된 매출액과 당해연도 디자인 활용 비율을 적용하여 디자인활용업체의 전체 매출액 결과를 산출함.

7) 한국은행에서 발표하는 산업연관표(2021년 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.

## 06

## 디자인학과 졸업 및 취업 현황

## 1. 대학(원)의 디자인학과 졸업 및 취업자 현황

- 대학 또는 대학원 디자인학과 총 졸업자는 20,427명(전년도 20,382명), 취업자는 11,593명(전년도 12,188명)으로 나타남.
- 한편, 진학, 입대, 취업 불가능, 제외인정, 외국인 유학생을 제외한 졸업자는 17,375명임.

## ▼ 대학(원) 디자인학과 졸업 및 취업자 현황

(단위 : 명)

구분	졸업 및 취업자 현황		
	졸업자	졸업자(A)	취업자(B)
2023	20,427	17,375	11,593
2022	20,382	17,638	12,188
증감	45	-263	-595

## ▼ 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		18,793	1,217	417	20,427	16,469	783	123	17,375	10,907	589	97	11,593
학 원 구 분	전문대학	7,140	-	-	7,140	5,926	-	-	5,926	4,077	-	-	4,077
	대학교	10,145	-	-	10,145	9,140	-	-	9,140	5,842	-	-	5,842
	산업대학	59	-	-	59	55	-	-	55	34	-	-	34
	각종대학(대학)	23	-	-	23	23	-	-	23	16	-	-	16
	사이버대학(대학)	852	-	-	852	827	-	-	827	593	-	-	593
	전공대학	218	-	-	218	179	-	-	179	91	-	-	91
	기능대학	356	-	-	356	319	-	-	319	254	-	-	254
	일반대학원	-	603	374	977	-	285	100	385	-	208	76	284
	전문특수대학원	-	614	43	657	-	498	23	521	-	381	21	402
전 국 분 류	디자인 일반	1,925	508	213	2,646	1,721	287	36	2,044	1,105	207	28	1,340
	제품 디자인	2,855	95	20	2,970	2,483	61	11	2,555	1,633	54	11	1,698
	시각 디자인	3,467	99	13	3,579	2,979	88	5	3,072	1,923	63	4	1,990
	디지털/멀티미디어 디자인	2,900	84	35	3,019	2,579	49	9	2,637	1,638	36	9	1,683
	공간 디자인	2,820	99	21	2,940	2,435	80	18	2,533	1,730	66	15	1,811
	패션/텍스타일 디자인	3,432	138	14	3,584	3,019	82	6	3,107	2,083	57	5	2,145
	서비스/경험 디자인	538	126	46	710	508	74	6	588	318	62	4	384
	산업공예 디자인	683	57	55	795	583	52	32	667	360	35	21	416
	디자인인프라	173	11	-	184	162	10	-	172	117	9	-	126

※ 한국교육개발원 자료 인용

※ 조사기준일 : 2023년 12월 31일(졸업자 : 2023년 2월 및 2022년 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(2023.12.31.) 당시 건강보험 직장가입자, 교내취업자, 해외취업자, 농림어업종사자, 개인창작활동조사자, 1인 창(사)업자, 프리랜서 수를 의미함.

## 2. 대학(원)의 디자인학과 졸업 및 취업률 현황

- 디자인학과 졸업자의 취업률은 66.7%<sup>8)</sup>로 전년도 대비 2.4%p 감소함.
- 학위별 취업률은 학사 66.2%, 석사 75.2%, 박사 78.9%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)
2023	17,375	11,593	66.7%
2022	17,638	12,188	69.1%
증감	-263	-595	-2.4%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		16,469	783	123	17,375	10,907	589	97	11,593	66.2	75.2	78.9	66.7
학 교 구 분 별	전문대학	5,926	-	-	5,926	4,077	-	-	4,077	68.8	-	-	68.8
	대학교	9,140	-	-	9,140	5,842	-	-	5,842	63.9	-	-	63.9
	산업대학	55	-	-	55	34	-	-	34	61.8	-	-	61.8
	각종대학(대학)	23	-	-	23	16	-	-	16	69.6	-	-	69.6
	사이버대학(대학)	827	-	-	827	593	-	-	593	71.7	-	-	71.7
	전공대학	179	-	-	179	91	-	-	91	50.8	-	-	50.8
	기능대학	319	-	-	319	254	-	-	254	79.6	-	-	79.6
	일반대학원	-	285	100	385	-	208	76	284	-	73.0	76.0	73.8
	전문특수대학원	-	498	23	521	-	381	21	402	-	76.5	91.3	77.2
전 공 분 류 별	디자인 일반	1,721	287	36	2,044	1,105	207	28	1,340	64.2	72.1	77.8	65.6
	제품 디자인	2,483	61	11	2,555	1,633	54	11	1,698	65.8	88.5	100.0	66.5
	시각 디자인	2,979	88	5	3,072	1,923	63	4	1,990	64.6	71.6	80.0	64.8
	디지털/멀티미디어 디자인	2,579	49	9	2,637	1,638	36	9	1,683	63.5	73.5	100.0	63.8
	공간 디자인	2,435	80	18	2,533	1,730	66	15	1,811	71.0	82.5	83.3	71.5
	패션/텍스타일 디자인	3,019	82	6	3,107	2,083	57	5	2,145	69.0	69.5	83.3	69.0
	서비스/경험 디자인	508	74	6	588	318	62	4	384	62.6	83.8	66.7	65.3
	산업공예 디자인	583	52	32	667	360	35	21	416	61.7	67.3	65.6	62.4
	디자인인프라	162	10	-	172	117	9	-	126	72.2	90.0	-	73.3

※ 한국교육개발원 자료 인용

※ 조사기준일 : 2023년 12월 31일(졸업자 : 2023년 2월 및 2022년 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(2023.12.31.) 당시 건강보험 직장가입자, 교내취업자, 해외취업자, 농림어업종사자, 개인창작활동종사자, 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 70.3%임(교육청, 2023).

# Part. 3

## 세부 통계

- 01. 디자인활용업체
- 02. 디자인전문업체
- 03. 공공부문
- 04. 고등교육기관





01

## 디자인활용업체

- 01. 디자인 활용률
- 02. 디자인 활용 현황
- 03. 디자인 인력
- 04. 디자인 교육

- 05. 디자인 역량
- 06. 디자인 트렌드
- 07. 기타



## 01

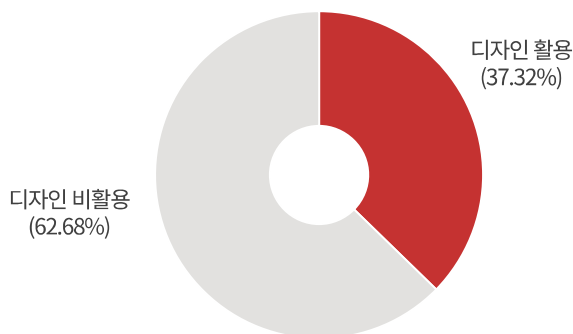
## 디자인 활용률

## 1. 디자인산업분류 기준 디자인 활용률

- 2023년 디자인산업분류 내 디자인 활용률은 37.32%로 나타남.  
디자인 활용 비율은 전년(37.29%)과 비슷한 수준을 보임.
- 업종별로 보면, 디지털/멀티미디어 디자인(61.31%), 시각 디자인(54.21%) 업종의 디자인 활용률이 상대적으로 높고, 산업공예 디자인(24.78%)은 낮게 나타남.

## ▼ 디자인산업분류 기준 디자인 활용률

(단위 : %)



## ▼ 디자인산업분류 기준 디자인 활용률

(단위 : %)

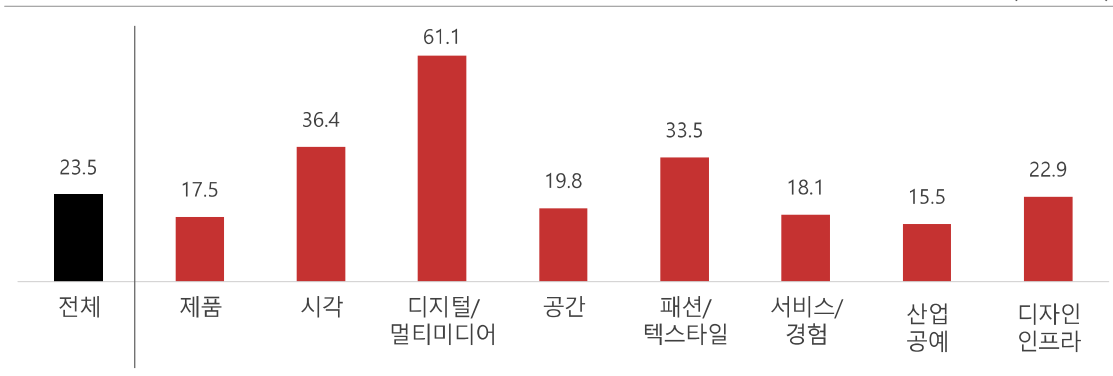
구분		디자인 활용	디자인 비활용
전체		37.32	62.68
업종별	제품 디자인	33.34	66.66
	시각 디자인	54.21	45.79
	디지털/멀티미디어 디자인	61.31	38.69
	공간 디자인	27.94	72.06
	패션/텍스타일 디자인	51.88	48.12
	서비스/경험 디자인	41.10	58.90
	산업공예 디자인	24.78	75.22
	디자인인프라	38.71	61.29
지역별	서울	45.85	54.15
	인천/경기/강원	34.42	65.58
	부산/울산/경남	32.57	67.43
	대구/경북	34.17	65.83
	광주/전라/제주	35.30	64.70
	대전/세종/충청	38.51	61.49
규모별	대기업	59.62	40.38
	중견기업	48.39	51.61
	중기업	37.79	62.21
	소기업	36.68	63.32

## 1. 디자인 부서 보유 여부

- 2023년 12월 기준 디자인 부서 보유 비율은 23.5%임.
- 업종별로는 디지털/멀티미디어의 디자인 부서 보유율이 61.1%로 가장 높게 나타남.
- 권역별로 보면, 서울에 있는 기업의 디자인 부서 보유 비율이 32.6%로 높게 나타남.

▼ 디자인 부서 보유 여부

(단위 : %)



▼ 디자인 부서 보유 여부

(단위 : %)

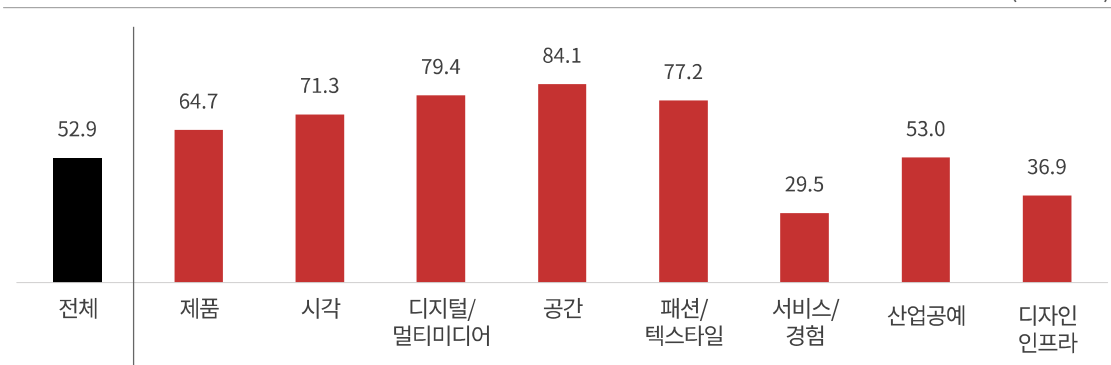
구분	디자인 부서 보유	디자인 부서 미보유
<b>전체</b>	<b>23.5</b>	<b>76.5</b>
업종별	제품 디자인	82.5
	시각 디자인	63.6
	디지털/멀티미디어 디자인	38.9
	공간 디자인	80.2
	패션/텍스타일 디자인	66.5
	서비스/경험 디자인	81.9
	산업공예 디자인	84.5
	디자인인프라	77.1
권역별	서울	67.4
	인천/경기/강원	80.0
	부산/울산/경남	86.5
	대구/경북	76.7
	광주/전라/제주	86.5
	대전/세종/충청	80.4
규모별	대기업	55.8
	중견기업	73.2
	중기업	71.8
	소기업	78.2

## 2. 디자이너 고용 여부

- 디자이너 고용 비율(2023년 12월 기준)은 52.9%로 나타남.
- 업종별로는 공간 디자인(84.1%), 디지털/멀티미디어 디자인(79.4%), 패션/텍스타일(77.2%)이 높게 나타남.

▼ 디자이너 고용 여부

(단위 : %)



▼ 디자이너 고용 여부

(단위 : %)

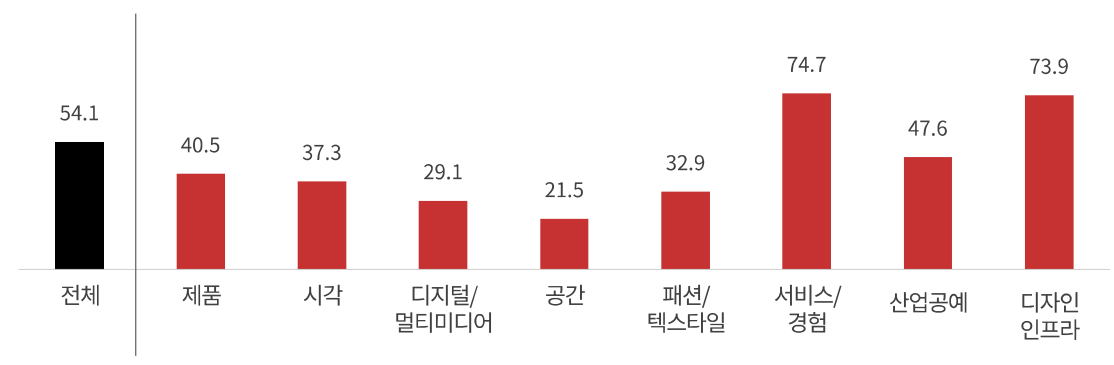
구분		디자이너 고용	디자이너 비고용
전체		52.9	47.1
업종별	제품 디자인	64.7	35.3
	시각 디자인	71.3	28.7
	디지털/멀티미디어 디자인	79.4	20.6
	공간 디자인	84.1	15.9
	패션/텍스타일 디자인	77.2	22.8
	서비스/경험 디자인	29.5	70.5
	산업공예 디자인	53.0	47.0
	디자인인프라	36.9	63.1
지역별	서울	57.2	42.8
	인천/경기/강원	53.9	46.1
	부산/울산/경남	43.7	56.3
	대구/경북	49.8	50.2
	광주/전라/제주	47.7	52.3
	대전/세종/충청	50.6	49.4
규모별	대기업	69.8	30.2
	중견기업	66.4	33.6
	중기업	51.6	48.4
	소기업	52.9	47.1

### 3. 디자인전문업체 및 프리랜서 용역 의뢰 경험 여부

- 최근 2년 이내 디자인전문업체 및 프리랜서 디자인 외주 용역을 준 사업체 비율은 54.1%로 나타남.
- 업종별로는 서비스/경험 디자인(74.7%), 지역별로는 부산/울산/경남(62.7%)에서 높음.
- 기업 규모별로 보면, 중기업(55.1%)이 높게 나타남.

▼ 디자인전문업체 및 프리랜서 용역 의뢰 경험 여부

(단위 : %)



▼ 디자인전문업체 및 프리랜서 용역 의뢰 경험 여부

(단위 : %)

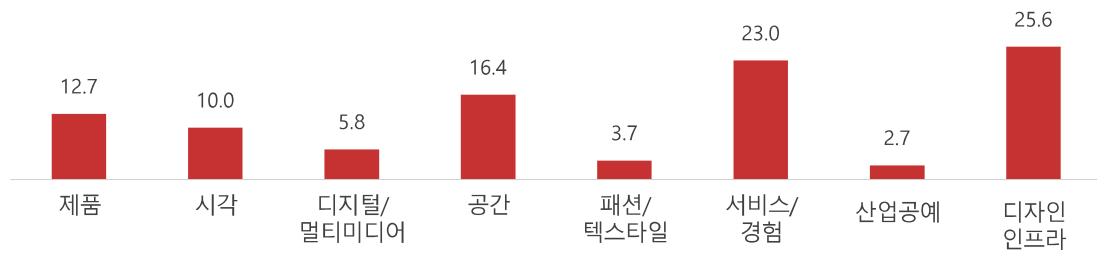
구분		의뢰 경험 있음	의뢰 경험 없음
전체		54.1	45.9
업종별	제품 디자인	40.5	59.5
	시각 디자인	37.3	62.7
	디지털/멀티미디어 디자인	29.1	70.9
	공간 디자인	21.5	78.5
	패션/텍스타일 디자인	32.9	67.1
	서비스/경험 디자인	74.7	25.3
	산업공예 디자인	47.6	52.4
	디자인인프라	73.9	26.1
지역별	서울	49.0	51.0
	인천/경기/강원	54.7	45.3
	부산/울산/경남	62.7	37.3
	대구/경북	56.4	43.6
	광주/전라/제주	58.0	42.0
	대전/세종/충청	57.4	42.6
규모별	대기업	34.6	65.4
	중견기업	36.0	64.0
	중기업	55.1	44.9
	소기업	54.3	45.7

#### 4. 디자인 활용 분야

- 주요 디자인 활용 분야는 ‘디자인인프라’(25.64%), ‘서비스/경험 디자인’(22.98%), ‘공간 디자인’(16.38%)이 높게 나타남.
- 주요 디자인 활용 분야 중 ‘디자인인프라’는 부산/울산/경남이 32.73%로 높게 나타남.

##### ▼ 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	12.7	10.0	5.8	16.4	3.7	23.0	2.7	25.6
업종별	제품 디자인	96.9	2.4	0.5	0.0	0.1	0.0	0.1
	시각 디자인	0.0	99.2	0.8	0.0	0.0	0.0	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	1.5	6.3	90.0	1.2	0.2	0.2	0.5
	공간 디자인	0.8	1.4	0.2	97.3	0.0	0.2	0.0
	패션/텍스타일 디자인	0.6	1.5	0.1	0.1	97.2	0.0	0.5
	서비스/경험 디자인	0.1	2.9	4.8	0.1	0.1	92.0	0.0
	산업공예 디자인	1.3	1.0	0.0	1.1	2.1	0.0	94.4
	디자인인프라	1.6	2.3	1.4	0.1	0.3	0.5	0.2
지역별	서울	6.4	8.3	9.6	12.8	5.9	27.6	0.6
	인천/경기/강원	21.5	10.9	3.9	17.6	2.6	14.4	5.2
	부산/울산/경남	13.0	6.3	3.3	16.8	2.4	23.4	2.0
	대구/경북	12.4	8.9	4.7	17.9	3.0	21.8	4.1
	광주/전라/제주	5.9	19.4	2.2	19.1	3.1	27.8	4.0
	대전/세종/충청	13.8	10.9	4.8	22.9	1.0	30.3	1.7
규모별	대기업	12.2	11.3	12.7	1.6	1.6	16.5	1.5
	중견기업	10.4	14.9	6.6	9.2	1.7	20.9	1.3
	중기업	8.5	9.6	5.7	8.9	2.5	31.9	3.4
	소기업	14.0	10.0	5.8	18.9	4.1	20.4	2.6

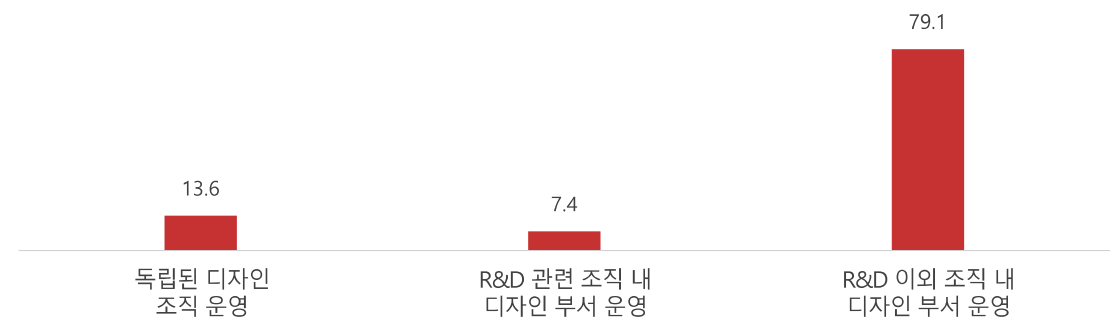


## 5. 디자인 부서 형태

- 디자인 부서의 형태로는 ‘R&D 이외 조직 내 디자인 부서 운영’이 79.1%로 가장 높고, ‘독립된 디자인 조직 운영’(13.6%)과 ‘R&D 관련 조직 내 디자인 부서 운영’(7.4%)은 낮게 나타남.
- 업종별로 디자인인프라 업종에서는 ‘독립된 디자인 조직 운영’(27.6%), 서비스/경험 디자인에서는 ‘R&D 조직 내 디자인 부서 운영’(24.4%)이 상대적으로 높게 나타남.

### ▼ 디자인 부서 형태

(디자인 부서가 있는 사업체 Base, 중복응답, 단위 : %)



### ▼ 디자인 부서 형태

(디자인 부서가 있는 사업체 Base, 중복응답, 단위 : %)

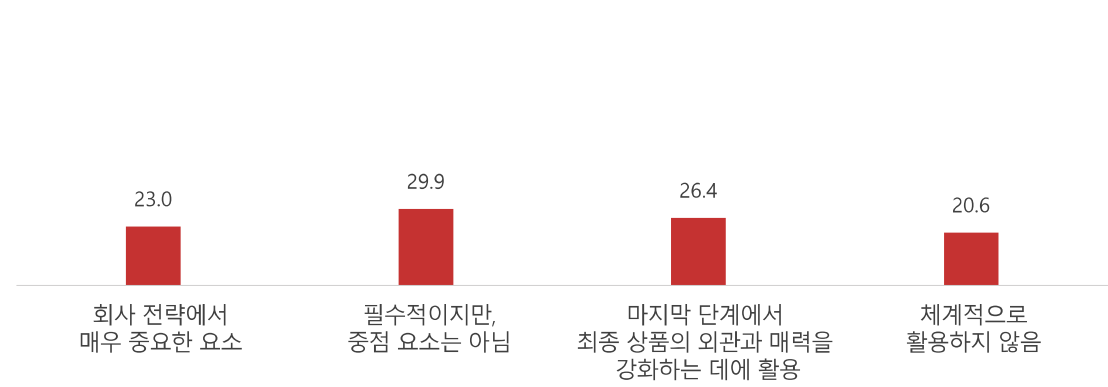
구분		독립된 디자인 조직 운영	R&D 관련 조직 내 디자인 부서 운영	R&D 이외 조직 내 디자인 부서 운영
전체		13.6	7.4	79.1
업종별	제품 디자인	18.9	7.6	73.4
	시각 디자인	1.4	0.8	97.8
	디지털/멀티미디어 디자인	9.8	5.6	84.6
	공간 디자인	8.1	4.3	87.6
	패션/텍스타일 디자인	16.9	1.7	81.4
	서비스/경험 디자인	4.7	24.4	70.9
	산업공예 디자인	11.8	15.5	72.6
	디자인인프라	27.6	1.1	71.3
지역별	서울	17.8	9.1	73.2
	인천/경기/강원	8.3	2.8	88.9
	부산/울산/경남	12.7	7.0	80.2
	대구/경북	15.4	2.5	82.0
	광주/전라/제주	0.3	22.3	77.4
	대전/세종/충청	10.5	7.8	81.7
규모별	대기업	40.4	9.6	50.0
	중견기업	4.9	7.7	87.4
	중기업	12.2	11.1	76.6
	소기업	13.7	5.9	80.5

## 6. 디자인 활용 단계

- 디자인 활용 단계는 ‘필수적이지만, 중점 요소는 아님’(29.9%), ‘마지막 단계에서 최종 상품의 외관과 매력을 강화하는 데에 활용’(26.4%), ‘회사 전략에서 매우 중요한 요소’(23.0%) 순으로 높게 나타남.
- 한편, ‘체계적으로 활용하지 않음’은 20.6%로 나타남.
- 패션/텍스타일 디자인에서 ‘회사 전략에서 매우 중요한 요소’를 응답한 비율이 79.3%로 상대적으로 높게 나타남.

### ▼ 디자인 활용 단계

(단위 : %)



### ▼ 디자인 활용 단계

(단위 : %)

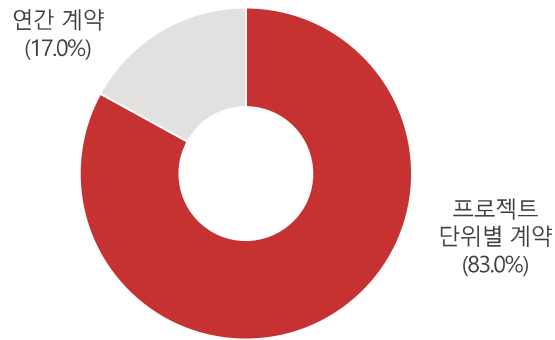
구분		회사 전략에서 매우 중요한 요소	필수적이지만, 중점 요소는 아님	마지막 단계에서 최종 상품의 외관과 매력을 강화하는 데에 활용	체계적으로 활용하지 않음
전체		23.0	29.9	26.4	20.6
산업별	제품 디자인	52.2	40.2	7.6	0.0
	시각 디자인	12.1	35.2	47.7	5.0
	디지털/멀티미디어 디자인	35.6	28.7	26.6	9.2
	공간 디자인	43.1	23.1	18.9	14.9
	패션/텍스타일 디자인	79.3	19.1	1.6	0.0
	서비스/경험 디자인	6.0	44.7	46.6	2.7
	산업공예 디자인	20.6	28.1	48.1	3.2
	디자인인프라	6.9	16.3	16.0	60.7
지역별	서울	23.3	30.9	24.5	21.3
	인천/경기/강원	24.9	29.0	25.4	20.7
	부산/울산/경남	19.9	28.1	28.0	24.0
	대구/경북	19.7	30.1	28.8	21.5
	광주/전라/제주	18.4	32.8	28.5	20.4
	대전/세종/충청	26.6	28.5	32.3	12.6
규모별	대기업	28.6	24.6	37.4	9.3
	중견기업	12.7	30.1	33.2	24.1
	중기업	17.5	34.9	29.6	18.0
	소기업	24.8	28.5	25.2	21.5

## 7. 디자인 용역 계약 형태별 비중

- 디자인 용역 계약 형태별 비중은 ‘프로젝트 단위별 계약’이 83.0%, ‘연간 계약’이 17.0%로 나타남.
- 업종별로 디자인인프라 업종의 ‘연간 계약’ 비율이 30.4%로 높게 나타남.

### ▼ 디자인 용역 계약 형태별 비중

(디자인 외주 경험 업체 Base, 단위 : %)



### ▼ 디자인 용역 계약 형태별 비중

(디자인 외주 경험 업체 Base, 단위 : %)

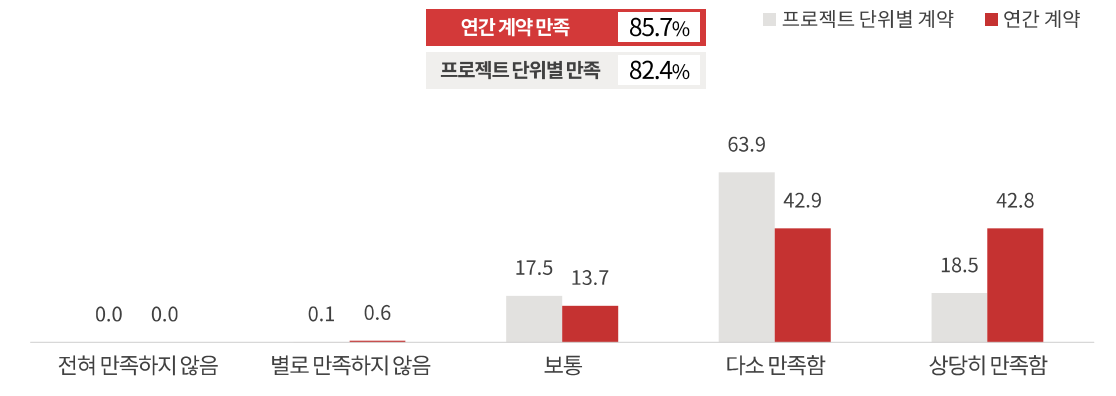
구분		프로젝트 단위별 계약	연간 계약
전체		83.0	17.0
업종별	제품 디자인	84.2	15.8
	시각 디자인	86.0	14.0
	디지털/멀티미디어 디자인	85.1	14.9
	공간 디자인	99.6	0.4
	패션/텍스타일 디자인	84.8	15.2
	서비스/경험 디자인	93.4	6.6
	산업공예 디자인	83.1	16.9
	디자인인프라	69.6	30.4
지역별	서울	81.6	18.4
	인천/경기/강원	82.2	17.8
	부산/울산/경남	82.9	17.1
	대구/경북	71.8	28.2
	광주/전라/제주	93.0	7.0
	대전/세종/충청	90.8	9.2
규모별	대기업	83.1	16.9
	중견기업	96.4	3.6
	중기업	84.2	15.8
	소기업	82.5	17.5

## 8. 디자인 용역 계약 형태별 품질 만족도

- 디자인 용역 계약 형태별 품질 만족도는 ‘연간 계약 만족’이 85.7%로 ‘프로젝트 단위별 만족’(82.4%) 대비 높게 나타남.

### ▼ 디자인 용역 계약 형태별 품질 만족도

(디자인 외주 경험 업체 Base, 단위 : %)



### ▼ 디자인 용역 계약 형태별 품질 만족도

(디자인 외주 경험 업체 Base, 단위 : %)

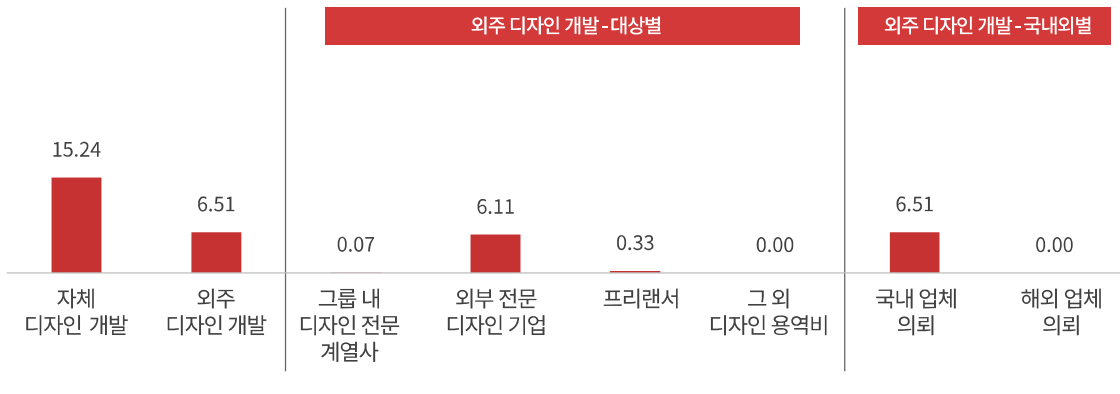
구분		프로젝트 단위별 계약					연간 계약				
		전혀 만족하지 않음	별로 만족하지 않음	보통	다소 만족함	상당히 만족함	전혀 만족하지 않음	별로 만족하지 않음	보통	다소 만족함	상당히 만족함
전체		0.0	0.1	17.5	63.9	18.5	0.0	0.6	13.7	42.9	42.8
업종별	제품 디자인	0.0	0.0	13.7	75.4	10.9	0.0	0.0	17.3	82.7	0.0
	시각 디자인	0.0	0.0	5.0	71.9	23.1	0.0	0.0	0.0	47.4	52.6
	디지털/멀티미디어 디자인	0.0	0.0	8.3	68.7	23.0	0.0	0.0	12.0	65.5	22.5
	공간 디자인	0.0	0.0	49.9	48.6	1.5	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	패션/텍스타일 디자인	0.0	0.0	6.2	90.9	2.8	0.0	0.0	13.6	86.4	0.0
	서비스/경험 디자인	0.0	0.0	25.5	71.5	2.9	0.0	0.0	22.0	78.0	0.0
	산업공예 디자인	0.0	1.1	14.3	47.7	36.8	0.0	17.9	10.6	61.0	10.6
	디자인인프라	0.0	0.2	5.0	51.0	43.7	0.0	0.0	12.2	13.4	74.4
지역별	서울	0.0	0.0	15.6	62.5	22.0	0.0	0.0	10.6	38.2	51.2
	인천/경기/강원	0.0	0.1	13.2	70.6	16.1	0.0	1.0	12.4	47.8	38.8
	부산/울산/경남	0.0	0.6	11.9	67.7	19.8	0.0	0.0	7.3	35.8	56.9
	대구/경북	0.0	0.0	30.5	47.1	22.4	0.0	0.0	34.6	25.2	40.2
	광주/전라/제주	0.0	0.0	25.6	56.9	17.6	0.0	4.9	22.8	50.2	22.0
	대전/세종/충청	0.0	0.0	27.7	60.7	11.7	0.0	0.0	4.9	73.3	21.8
규모별	대기업	0.0	0.0	7.6	72.0	20.4	0.0	0.0	10.2	58.0	31.8
	중견기업	0.0	0.0	2.2	53.9	43.8	0.0	0.0	9.1	90.9	0.0
	중기업	0.0	0.0	16.6	64.1	19.4	0.0	1.5	18.9	48.5	31.2
	소기업	0.0	0.1	18.1	63.9	17.9	0.0	0.3	12.1	40.8	46.8

## 9. 디자인 개발 건 수(평균)

- 디자인 개발 시 ‘자체 디자인 개발’ 건 수는 15.24건, ‘외주 디자인 개발’은 6.51건으로 나타남.
- 외주 대상별로는 ‘외부 전문 디자인 기업’(6.11건), 국내외별로는 ‘국내 업체 의뢰’(6.51건)가 높음.

▼ 디자인 개발 건 수(평균)

(단위 : 건)



▼ 디자인 개발 건 수(평균)

(단위 : 건)

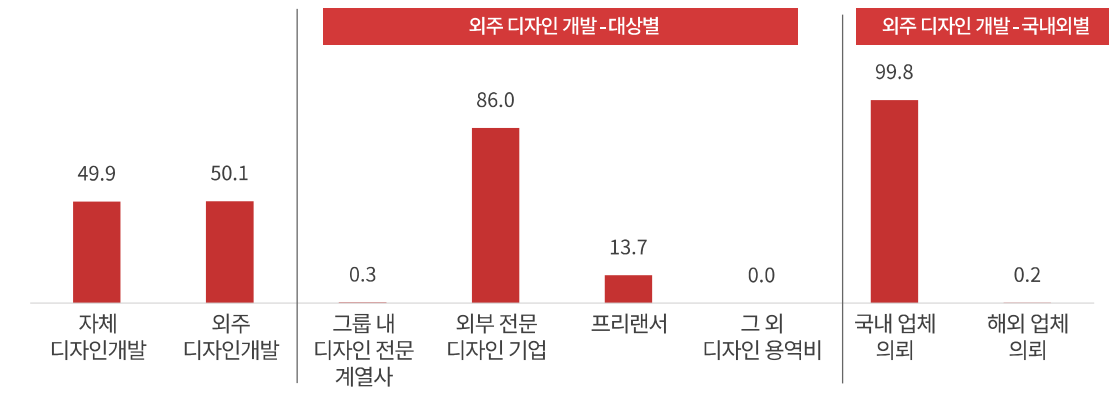
구분	자체 디자인 개발	외주 디자인 개발	외주 대상별				외주 국내외별	
			그룹 내 디자인 전문 계열사	외부 전문 디자인 기업	프리랜서	그 외 디자인 용역비	국내 업체 의뢰	해외 업체 의뢰
<b>전체</b>	<b>15.24</b>	<b>6.51</b>	<b>0.07</b>	<b>6.11</b>	<b>0.33</b>	<b>0.00</b>	<b>6.51</b>	<b>0.00</b>
산업 분야	제품 디자인	11.94	3.02	0.00	3.00	0.02	0.00	3.02
	시각 디자인	14.82	1.99	0.00	1.75	0.24	0.00	1.99
	디지털/멀티미디어 디자인	21.22	4.33	0.00	4.28	0.05	0.00	4.33
	공간 디자인	28.73	1.80	0.25	1.46	0.09	0.00	1.78
	패션/텍스타일 디자인	16.45	2.71	0.00	2.50	0.21	0.00	2.71
	서비스/경험 디자인	15.67	13.79	0.11	13.47	0.21	0.00	13.79
	산업공예 디자인	9.58	2.08	0.00	1.25	0.83	0.00	2.06
	디자인인프라	7.65	6.99	0.00	6.22	0.78	0.00	6.99
지역별	서울	19.46	6.72	0.07	6.32	0.33	0.00	6.72
	인천/경기/강원	11.45	4.96	0.06	4.53	0.37	0.00	4.96
	부산/울산/경남	10.07	8.19	0.00	7.80	0.39	0.00	8.19
	대구/경북	14.74	10.70	0.40	9.77	0.53	0.00	10.67
	광주/전라/제주	11.41	4.94	0.00	4.69	0.25	0.00	4.94
	대전/세종/충청	21.64	7.12	0.00	7.13	0.05	0.00	7.12
규모별	대기업	60.01	16.36	0.00	16.25	0.11	0.00	16.32
	중견기업	45.53	3.63	0.00	3.63	0.00	0.00	3.62
	중기업	20.47	10.46	0.14	10.06	0.26	0.00	10.45
	소기업	12.67	5.26	0.05	4.85	0.36	0.00	5.26

## 10. 디자인 개발 건 수 비중

- 디자인 개발 시 ‘자체 디자인 개발’ 비중은 49.9%, ‘외주 디자인 개발’은 50.1%로 나타남.
- 외주 대상별로는 ‘외부 전문 디자인 기업’(86.0%)이, 국내외별로는 ‘국내 업체 의뢰’(99.8%)가 가장 높게 나타남.

### ▼ 디자인 개발 건 수 비중

(단위 : %)



### ▼ 디자인 개발 건 수 비중

(단위 : %)

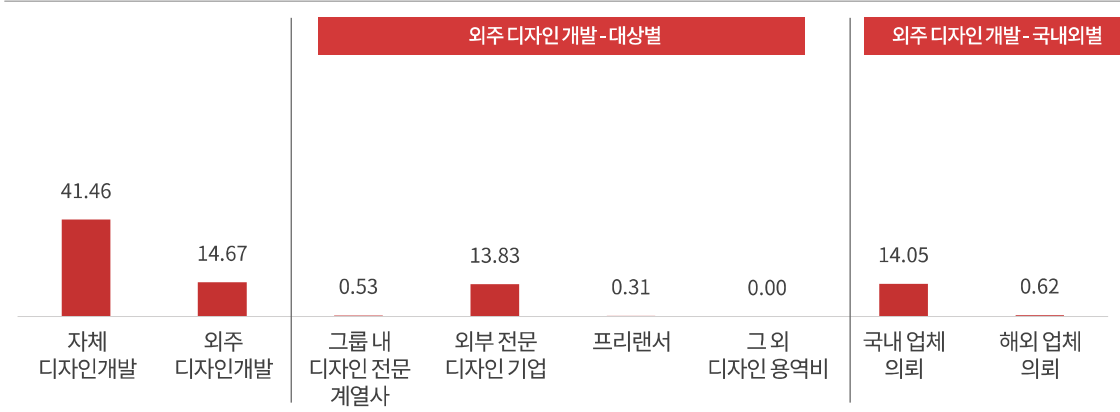
구분	자체 디자인 개발	외주 디자인 개발	외주 대상별				외주 국내외별	
			그룹 내 디자인 전문 계열사	외부 전문 디자인 기업	프리랜서	그 외 디자인 용역비	국내 업체 의뢰	해외 업체 의뢰
전체	49.9	50.1	0.3	86.0	13.7	0.0	99.8	0.2
산업별	제품 디자인	62.7	37.3	0.0	97.4	2.6	0.0	0.0
	시각 디자인	70.0	30.0	0.0	87.1	12.9	0.0	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	73.9	26.1	0.0	90.2	9.8	0.0	0.0
	공간 디자인	80.4	19.6	2.3	79.9	17.8	0.0	1.3
	패션/텍스타일 디자인	74.1	25.9	0.0	90.8	9.2	0.0	0.0
	서비스/경험 디자인	28.1	71.9	0.5	98.9	0.6	0.0	0.0
	산업공예 디자인	53.0	47.0	0.0	55.4	44.6	0.0	3.3
	디자인인프라	31.9	68.1	0.0	73.7	26.3	0.0	0.0
지역별	서울	54.4	45.6	0.0	87.9	12.1	0.0	0.0
	인천/경기/강원	50.2	49.8	0.5	83.2	16.3	0.0	0.1
	부산/울산/경남	40.6	59.4	0.0	85.1	14.9	0.0	0.7
	대구/경북	47.4	52.6	2.3	78.2	19.5	0.0	0.6
	광주/전라/제주	45.5	54.5	0.0	84.2	15.8	0.0	0.0
	대전/세종/충청	47.5	52.5	0.0	97.9	2.1	0.0	0.0
규모별	대기업	68.4	31.6	0.0	93.1	6.9	0.0	0.8
	중견기업	65.9	34.1	0.0	100.0	0.0	0.0	0.1
	중기업	48.8	51.2	1.0	87.4	11.6	0.0	0.2
	소기업	49.7	50.3	0.1	85.3	14.5	0.0	0.2

## 11. 디자인 개발 비용(평균)

- 디자인 개발 비용은 ‘자체 디자인 개발’이 4,146만 원으로 외주 디자인개발(1,467만 원) 대비 높음.
- 외주 대상별로는 ‘외부 전문 디자인 기업’(1,383만 원)이, 국내외별로는 ‘국내 업체 의뢰’(1,405만 원)가 높게 나타남.

### ▼ 디자인 개발 비용(평균)

(단위 : 백만 원)



### ▼ 디자인 개발 비용(평균)

(단위 : 백만 원)

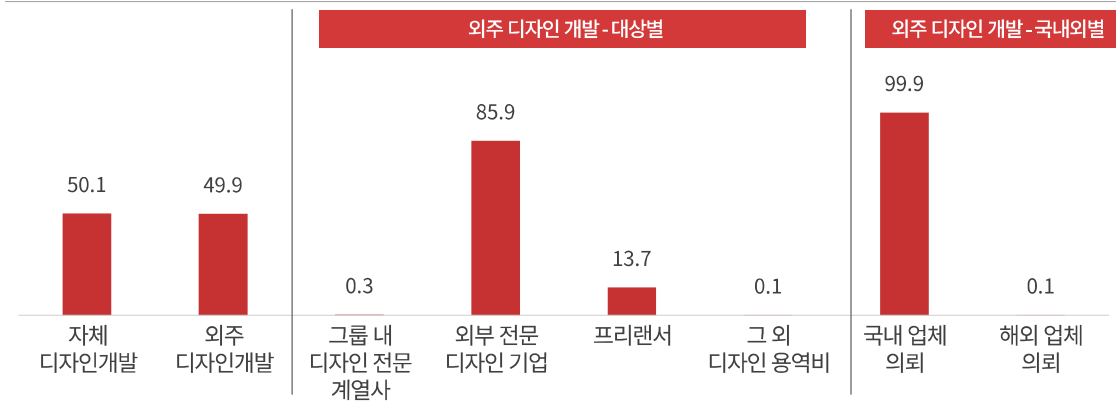
구분		자체 디자인 개발	외주 디자인 개발	외주 대상별				외주 국내외별	
				그룹 내 디자인 전문 계열사	외부 전문 디자인 기업	프리랜서	그 외 디자인 용역비	국내 업체 의뢰	해외 업체 의뢰
전체		41.46	14.67	0.53	13.83	0.31	0.00	14.05	0.62
업종별	제품 디자인	44.96	5.39	0.00	5.34	0.05	0.00	5.32	0.07
	시각 디자인	93.61	7.06	0.00	6.40	0.67	0.00	7.03	0.04
	디지털/멀티미디어 디자인	41.86	14.19	0.00	14.10	0.09	0.00	14.19	0.00
	공간 디자인	108.61	59.87	3.10	56.33	0.44	0.00	56.25	3.62
	패션/텍스타일 디자인	50.64	3.37	0.00	3.13	0.25	0.00	3.37	0.00
	서비스/경험 디자인	17.19	5.91	0.05	5.73	0.14	0.00	5.91	0.00
	산업공예 디자인	32.23	5.84	0.00	4.19	1.51	0.14	5.69	0.16
	디자인인프라	5.64	3.86	0.00	3.55	0.31	0.00	3.86	0.00
지역별	서울	45.01	9.57	0.65	8.68	0.23	0.00	9.57	0.00
	인천/경기/강원	35.27	9.40	0.94	8.08	0.38	0.00	9.31	0.09
	부산/울산/경남	46.24	10.93	0.00	10.52	0.37	0.04	10.89	0.04
	대구/경북	34.88	90.20	0.16	89.56	0.48	0.00	82.06	8.14
	광주/전라/제주	42.24	4.14	0.00	3.85	0.28	0.00	4.10	0.04
	대전/세종/충청	47.72	5.89	0.00	5.74	0.15	0.00	5.83	0.06
기업별	대기업	158.83	86.01	0.00	85.90	0.11	0.00	84.99	1.02
	중견기업	171.61	5.40	0.00	5.40	0.00	0.00	5.16	0.24
	중기업	56.41	37.88	1.18	36.50	0.20	0.00	35.32	2.56
	소기업	33.48	7.03	0.35	6.33	0.35	0.01	6.99	0.04

## 12. 디자인 개발 비용 비중

- 디자인 개발 비용의 비중을 살펴보면, ‘자체 디자인 개발’(50.1%)과 ‘외주 디자인 개발’(49.9%)이 유사한 수준으로 나타남.
- 외주 대상별로는 ‘외부 전문 디자인 기업’(85.9%)이, 국내외별로는 ‘국내 업체 의뢰’(99.9%)가 높음.

▼ 디자인 개발 비용 비중

(단위 : %)



▼ 디자인 개발 비용 비중

(단위 : %)

구분		자체 디자인 개발	외주 디자인 개발	외주 대상별				외주 국내외별	
				그룹 내 디자인 전문 계열사	외부 전문 디자인 기업	프리랜서	그 외 디자인 용역비	국내 업체 의뢰	해외 업체 의뢰
전체		50.1	49.9	0.3	85.9	13.7	0.1	99.9	0.1
산업별	제품 디자인	63.4	36.6	0.0	97.4	2.6	0.0	99.9	0.1
	시각 디자인	69.9	30.1	0.0	87.1	12.9	0.0	100.0	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	73.8	26.2	0.0	90.2	9.8	0.0	100.0	0.0
	공간 디자인	80.2	19.8	2.3	80.1	17.7	0.0	99.1	0.9
	패션/텍스타일 디자인	76.0	24.0	0.0	90.8	9.2	0.0	100.0	0.0
	서비스/경험 디자인	29.2	70.8	0.5	98.9	0.6	0.0	100.0	0.0
	산업공예 디자인	53.0	47.0	0.0	53.3	43.8	3.0	96.7	3.3
	디자인인프라	31.2	68.8	0.0	73.7	26.3	0.0	100.0	0.0
지역별	서울	54.7	45.3	0.0	87.9	12.1	0.0	100.0	0.0
	인천/경기/강원	50.0	50.0	0.5	83.3	16.2	0.0	99.9	0.1
	부산/울산/경남	41.4	58.6	0.0	84.6	14.8	0.6	99.3	0.7
	대구/경북	46.8	53.2	2.3	78.2	19.5	0.0	99.7	0.3
	광주/전라/제주	45.9	54.1	0.0	84.2	15.8	0.0	100.0	0.0
	대전/세종/충청	48.4	51.6	0.0	97.9	2.1	0.0	100.0	0.0
규모별	대기업	68.7	31.3	0.0	93.1	6.9	0.0	99.0	1.0
	중견기업	66.1	33.9	0.0	100.0	0.0	0.0	99.7	0.3
	중기업	48.6	51.4	1.0	87.4	11.6	0.0	99.9	0.1
	소기업	50.0	50.0	0.1	85.3	14.5	0.1	99.8	0.2

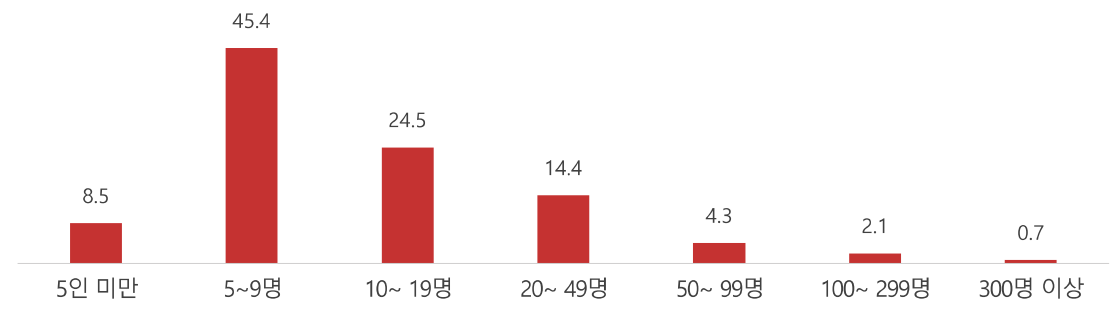


### 13. 직원 수

- 2023년 12월 31일 기준 디자인활용업체의 총 종사자 수는 업체 평균 22.26명으로 나타남.
- 범주별로 보면, '5~9명' 종사자 고용 업체가 45.4%로 가장 높음.
- 업종별로는 제품 디자인이 평균 32.85명으로 가장 많음.

▼ 직원 수 : 평균 22.26명

(단위 : %)



▼ 직원 수

(단위 : %)

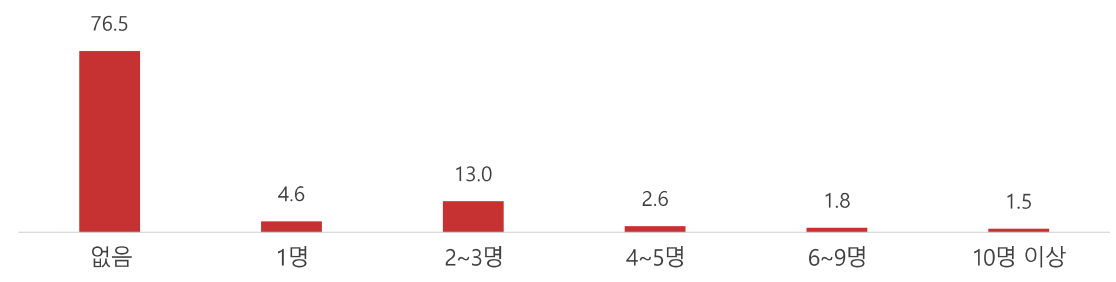
구분		5명 미만	5~9명	10~19명	20~49명	50~99명	100~299명	300명 이상	평균(명)
전체		8.5	45.4	24.5	14.4	4.3	2.1	0.7	22.26
업종별	제품 디자인	1.2	36.4	39.5	14.5	4.6	2.6	1.1	32.85
	시각 디자인	15.1	42.7	23.1	12.3	4.1	2.2	0.4	19.70
	디지털/멀티미디어 디자인	6.2	41.6	27.0	16.1	4.8	3.6	0.8	22.74
	공간 디자인	15.3	49.4	20.0	10.2	2.5	1.8	0.7	20.06
	패션/텍스타일 디자인	7.3	46.6	28.1	13.3	3.6	1.0	0.1	15.35
	서비스/경험 디자인	0.6	47.1	24.7	19.8	4.8	2.3	0.7	24.10
	산업공예 디자인	15.8	42.6	27.3	9.9	2.9	1.4	0.2	14.44
	디자인인프라	12.8	47.1	19.5	12.9	5.1	1.9	0.7	19.52
지역별	서울	5.1	46.0	23.9	16.9	4.9	2.5	0.7	23.42
	인천/경기/강원	10.8	42.5	26.1	14.6	3.9	1.6	0.4	19.06
	부산/울산/경남	12.5	40.9	29.7	10.5	4.1	1.7	0.7	19.85
	대구/경북	7.6	57.9	17.8	10.8	2.9	2.5	0.5	21.64
	광주/전라/제주	4.3	56.6	23.0	11.3	2.3	1.5	1.0	19.73
	대전/세종/충청	14.5	37.9	22.0	13.8	6.6	3.5	1.6	34.95
규모별	대기업	0.0	18.3	0.0	14.4	19.4	23.9	24.0	291.89
	중견기업	21.4	0.0	29.7	22.4	7.1	12.2	7.2	112.60
	중기업	2.0	22.8	27.2	25.8	13.4	7.3	1.5	42.08
	소기업	10.3	53.3	23.8	10.8	1.4	0.2	0.1	11.79

## 14. 디자인 부서 직원 수

- 디자인활용업체의 디자인 부서 직원 수는 업체 평균 0.85명으로 나타남.
- 디자인 부서 직원 '없음'이 76.5%로 가장 높고, 범주별로는 '2~3명'이 13.0%로 높음.
- 규모별로 소기업이 디자인 부서 직원 '없음'을 응답한 비율이 78.2%로 가장 높게 나타남.

▼ 디자인 부서 직원 수 : 평균 0.85명

(단위 : %)



▼ 디자인 부서 직원 수

(단위 : %)

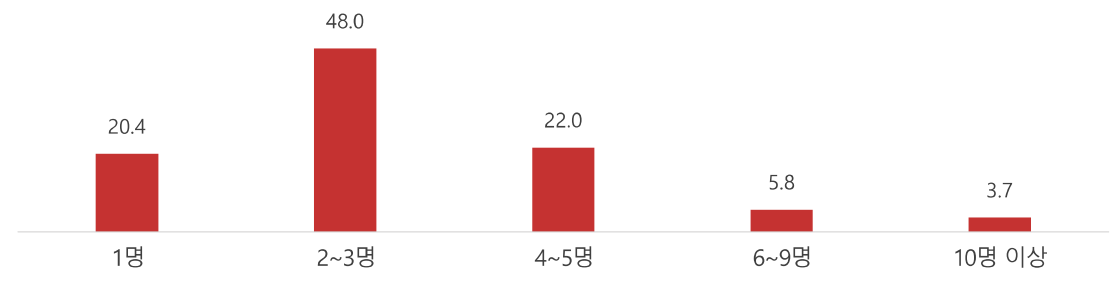
구분	없음	1명	2~3명	4~5명	6~9명	10명 이상	평균(명)
<b>전체</b>	<b>76.5</b>	<b>4.6</b>	<b>13.0</b>	<b>2.6</b>	<b>1.8</b>	<b>1.5</b>	<b>0.85</b>
<b>업종별</b>	제품 디자인	82.5	2.2	11.2	3.2	0.4	0.52
	시각 디자인	63.6	0.0	24.8	5.7	2.9	1.61
	디지털/멀티미디어 디자인	38.9	6.8	31.7	10.9	6.6	2.54
	공간 디자인	80.2	1.0	7.2	3.4	5.6	1.34
	패션/텍스타일 디자인	66.5	12.2	15.9	3.3	2.0	0.80
	서비스/경험 디자인	81.9	3.0	12.0	1.1	0.6	0.62
	산업공예 디자인	84.8	1.1	12.3	0.5	0.6	0.42
	디자인인프라	77.1	9.6	11.5	1.0	0.2	0.46
<b>지역별</b>	서울	67.4	6.5	16.6	3.7	3.4	1.35
	인천/경기/강원	80.0	4.2	12.0	2.3	0.5	0.60
	부산/울산/경남	86.5	3.1	8.2	0.5	0.5	0.37
	대구/경북	76.7	5.6	14.3	2.3	1.0	0.62
	광주/전라/제주	86.6	1.3	7.3	0.9	3.1	0.50
	대전/세종/충청	80.4	2.1	11.7	3.6	1.1	0.76
<b>규모별</b>	대기업	55.8	1.9	3.4	9.1	7.6	4.64
	중견기업	73.2	1.1	20.7	0.5	0.7	3.64
	중기업	71.8	2.9	15.8	4.4	2.7	1.20
	소기업	78.2	5.2	12.2	2.0	1.5	0.66

## 15. 디자이너 수(디자이너 고용업체 기준)

- 디자인활용업체의 디자이너 수 평균은 3.50명으로 나타남.
- 범주별로 살펴보면, '2~3명'이 48.0%로 가장 많았으며, 다음으로 '4~5명'(22.0%) 순으로 나타남.
- 업종별로는 서비스/경험 디자인의 디자이너 수가 5.11명으로 다른 업종 대비 많은 것으로 나타남.

▼ 디자이너 수(디자이너 고용업체 기준) : 평균 3.50명

(단위 : %)



▼ 디자이너 수(디자이너 고용업체 기준)

(단위 : %)

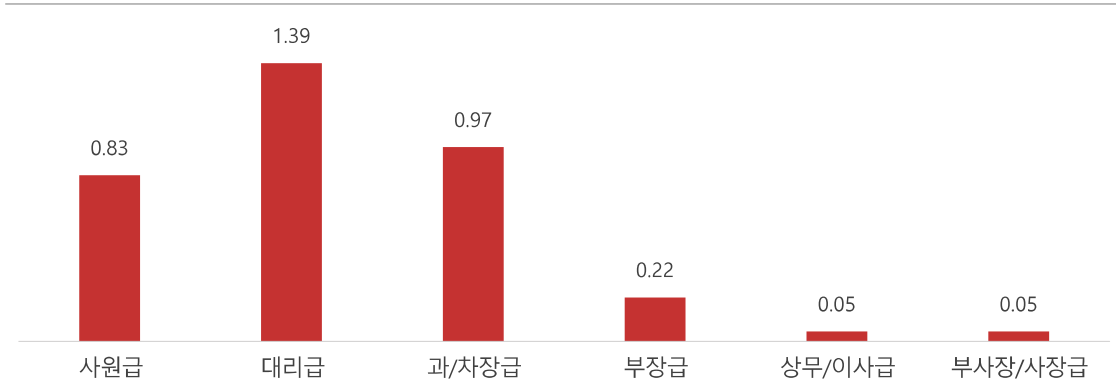
구분		1명	2~3명	4~5명	6~9명	10명 이상	평균(명)
전체		20.4	48.0	22.0	5.8	3.7	3.50
업종별	제품 디자인	0.0	49.4	43.3	5.6	1.7	3.68
	시각 디자인	23.6	64.2	4.5	4.5	3.2	2.63
	디지털/멀티미디어 디자인	24.4	57.1	5.1	8.2	5.1	3.36
	공간 디자인	44.1	40.2	6.0	6.7	2.9	2.66
	패션/텍스타일 디자인	57.3	34.9	5.0	2.6	0.3	1.83
	서비스/경험 디자인	0.0	37.1	51.1	4.5	7.2	5.11
	산업공예 디자인	54.3	35.9	3.5	3.1	3.2	2.12
	디자인인프라	0.0	58.8	29.9	6.8	4.6	4.55
지역별	서울	16.6	44.5	25.6	7.8	5.6	4.19
	인천/경기/강원	21.4	52.6	19.0	4.3	2.7	3.06
	부산/울산/경남	22.8	46.4	25.8	3.0	2.0	3.04
	대구/경북	16.2	55.0	21.2	7.3	0.4	3.02
	광주/전라/제주	35.3	41.8	14.9	4.9	3.1	2.69
	대전/세종/충청	22.9	48.6	19.8	4.9	3.7	3.52
규모별	대기업	0.0	33.9	3.2	9.1	53.8	13.38
	중견기업	19.8	15.8	30.2	21.8	12.4	9.72
	중기업	11.4	36.7	35.3	9.7	6.9	4.64
	소기업	23.4	52.2	18.2	4.3	1.9	2.89

## 16. 직급별 디자이너 수

- 직급별 디자이너 수는 ‘대리급’이 1.39명으로 가장 높음.
- 다음으로 ‘과/차장급’(0.97명), ‘사원급’(0.83명)이 높은 것으로 나타남.

### ▼ 직급별 디자이너 수

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : 명)



### ▼ 직급별 디자이너 수

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : 명)

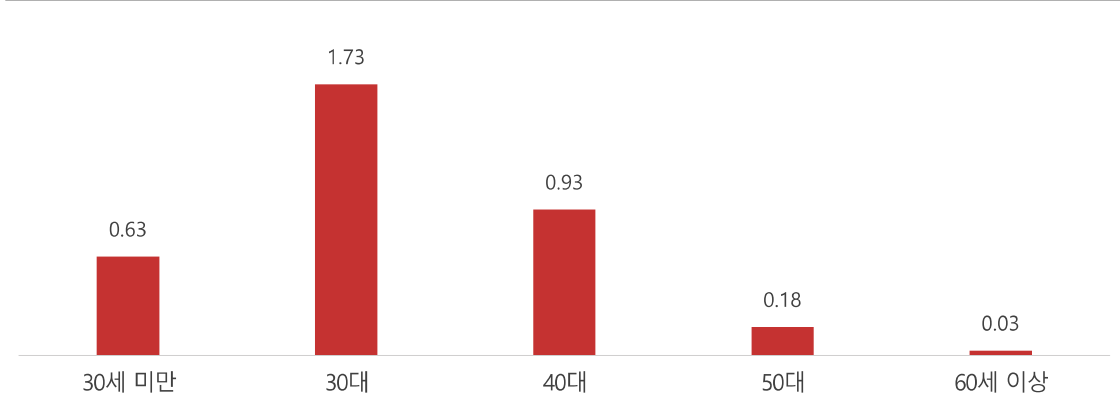
구분		사원급	대리급	과/차장급	부장급	상무/이사급	부사장/사장급
전체		0.83	1.39	0.97	0.22	0.05	0.05
업종별	제품 디자인	0.57	1.74	1.08	0.18	0.05	0.05
	시각 디자인	0.51	1.08	0.80	0.22	0.02	0.00
	디지털/멀티미디어 디자인	1.31	1.03	0.86	0.12	0.01	0.04
	공간 디자인	0.32	0.92	0.84	0.31	0.13	0.14
	패션/텍스타일 디자인	0.34	0.64	0.65	0.14	0.03	0.04
	서비스/경험 디자인	1.60	2.36	0.98	0.16	0.00	0.00
	산업공예 디자인	0.40	0.87	0.74	0.12	0.00	0.00
	디자인인프라	1.37	1.62	1.30	0.22	0.04	0.00
지역별	서울	1.13	1.49	1.20	0.25	0.08	0.04
	인천/경기/강원	0.55	1.47	0.80	0.17	0.02	0.05
	부산/울산/경남	0.56	1.12	1.05	0.22	0.04	0.06
	대구/경북	0.62	1.38	0.83	0.11	0.05	0.04
	광주/전라/제주	0.72	1.10	0.62	0.19	0.03	0.04
	대전/세종/충청	0.96	1.17	0.85	0.30	0.13	0.11
규모별	대기업	5.54	4.39	2.40	1.03	0.02	0.00
	중견기업	2.22	4.41	2.12	0.76	0.19	0.03
	중기업	1.09	1.97	1.24	0.32	0.03	0.00
	소기업	0.65	1.11	0.84	0.16	0.06	0.06

## 17. 연령별 디자이너 수

- 디자이너 수를 연령별로 살펴보면, '30대' 디자이너가 평균 1.73명으로 가장 높고, '40대'(0.93명), '30세 미만'(0.63명) 순으로 높게 나타남.

▼ 연령별 디자이너 수

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : 명)



▼ 연령별 디자이너 수

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : 명)

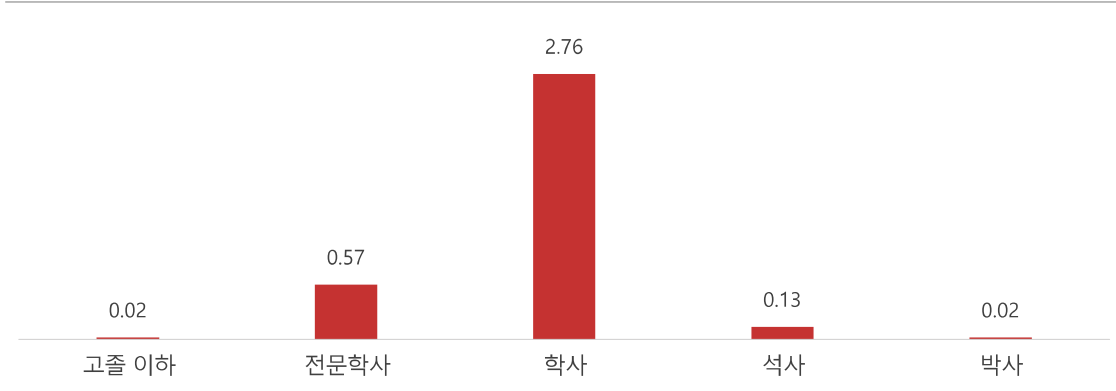
구분		30세 미만	30대	40대	50대	60세 이상
전체		0.63	1.73	0.93	0.18	0.03
업종별	제품 디자인	0.41	1.89	1.16	0.14	0.08
	시각 디자인	0.43	1.13	0.86	0.21	0.01
	디지털/멀티미디어 디자인	0.96	1.68	0.68	0.04	0.00
	공간 디자인	0.37	1.17	0.80	0.27	0.05
	패션/텍스타일 디자인	0.26	0.66	0.80	0.09	0.03
	서비스/경험 디자인	1.02	3.28	0.74	0.07	0.00
	산업공예 디자인	0.31	0.84	0.76	0.22	0.00
	디자인인프라	1.05	2.04	1.26	0.21	0.00
지역별	서울	0.91	2.00	1.07	0.20	0.01
	인천/경기/강원	0.41	1.62	0.84	0.16	0.03
	부산/울산/경남	0.44	1.52	0.88	0.20	0.01
	대구/경북	0.48	1.63	0.82	0.08	0.02
	광주/전라/제주	0.54	1.35	0.69	0.12	0.00
	대전/세종/충청	0.61	1.55	1.01	0.25	0.10
규모별	대기업	3.90	6.61	2.22	0.64	0.02
	중견기업	2.51	4.48	2.08	0.63	0.01
	중기업	0.80	2.36	1.22	0.24	0.02
	소기업	0.50	1.42	0.80	0.14	0.03

## 18. 학력별 디자이너 수

- 학력별 디자이너 수를 살펴보면, ‘학사’ 디자이너가 평균 2.76명으로 가장 높고, ‘전문학사’(0.57명), ‘석사’(0.13명) 등의 순으로 높게 나타남.

### ▼ 학력별 디자이너 수

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : 명)



### ▼ 학력별 디자이너 수

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : 명)

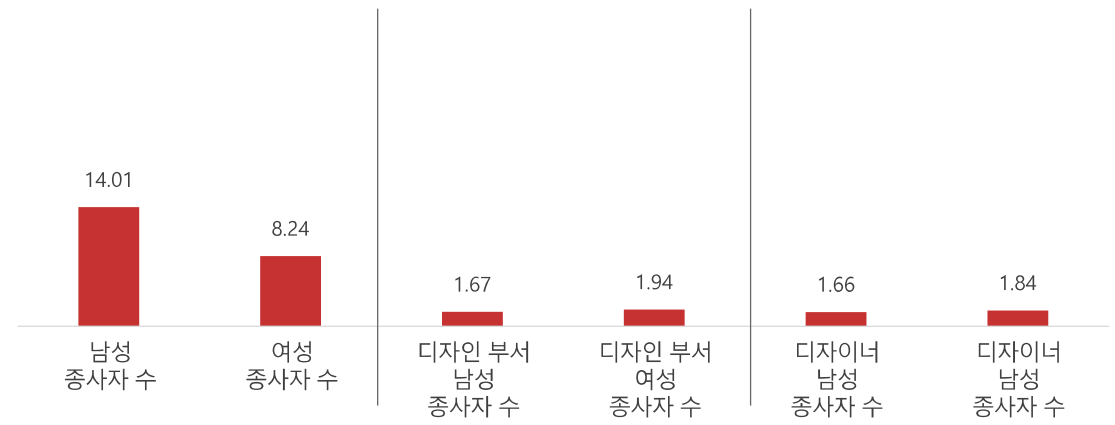
구분		고졸 이하	전문학사	학사	석사	박사
전체		0.02	0.57	2.76	0.13	0.02
업종별	제품 디자인	0.01	0.58	3.02	0.06	0.01
	시각 디자인	0.00	0.29	2.27	0.07	0.00
	디지털/멀티미디어 디자인	0.03	0.33	2.95	0.05	0.00
	공간 디자인	0.00	0.44	2.04	0.17	0.01
	패션/텍스타일 디자인	0.01	0.70	1.08	0.04	0.00
	서비스/경험 디자인	0.03	1.44	3.48	0.16	0.00
	산업공예 디자인	0.07	0.51	1.50	0.05	0.00
	디자인인프라	0.05	0.33	3.88	0.24	0.07
지역별	서울	0.03	0.72	3.21	0.21	0.02
	인천/경기/강원	0.01	0.39	2.52	0.11	0.02
	부산/울산/경남	0.01	0.41	2.45	0.16	0.02
	대구/경북	0.01	0.73	2.28	0.00	0.00
	광주/전라/제주	0.05	0.65	1.97	0.02	0.00
	대전/세종/충청	0.00	0.49	2.95	0.07	0.01
규모별	대기업	0.00	2.35	10.28	0.75	0.00
	중견기업	0.01	1.99	7.01	0.65	0.05
	중기업	0.03	0.63	3.73	0.21	0.04
	소기업	0.02	0.50	2.27	0.09	0.01

## 19. 성별 종사자 및 디자이너 수

- 디자인활용업체의 총 종사자 수를 살펴보면, 남성 종사자 수는 평균 14.01명으로 여성 종사자(8.24명)보다 높게 나타남.
- 공간 디자인 업종의 디자인 부서는 남성이 3.81명, 여성이 2.93명으로 다른 업종 대비 상대적으로 종사자 수가 많은 것으로 나타남.

▼ 성별 종사자 및 디자이너 수

(단위 : 명)



▼ 성별 종사자 및 디자이너 수

(단위 : 명)

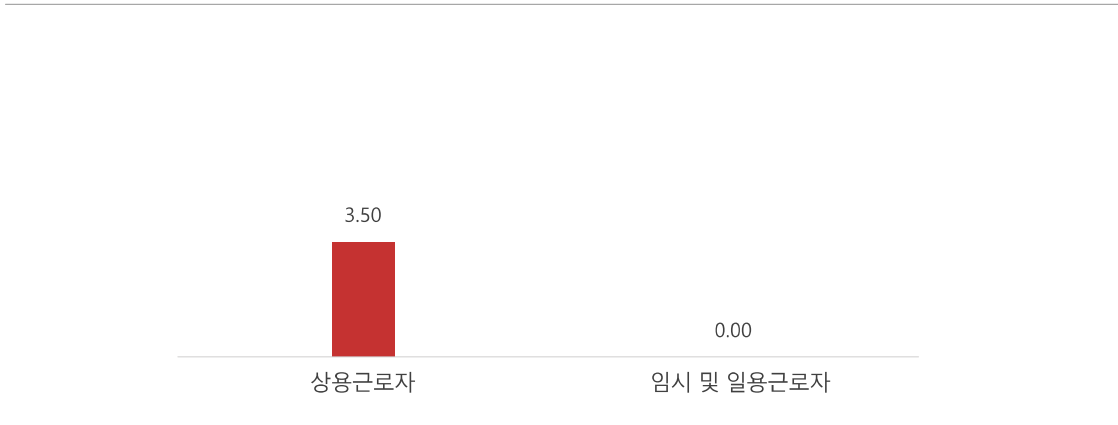
구분		총 종사자		디자인 부서		디자이너	
		남성	여성	남성	여성	남성	여성
전체		14.01	8.24	1.67	1.94	1.66	1.84
업종별	제품 디자인	25.39	7.46	1.49	1.47	2.12	1.56
	시각 디자인	12.26	7.45	2.29	2.13	1.20	1.43
	디지털/멀티미디어 디자인	11.51	11.23	1.48	2.69	1.30	2.06
	공간 디자인	15.72	4.34	3.81	2.93	1.63	1.03
	패션/텍스타일 디자인	6.85	8.51	0.63	1.75	0.42	1.41
	서비스/경험 디자인	12.87	11.23	1.55	1.89	2.18	2.93
	산업공예 디자인	10.89	3.55	0.98	1.72	1.24	0.88
	디자인인프라	11.07	8.45	0.75	1.26	1.73	2.82
지역별	서울	14.41	9.01	1.83	2.29	1.74	2.45
	인천/경기/강원	11.94	7.11	1.42	1.61	1.58	1.48
	부산/울산/경남	12.92	6.93	1.39	1.36	1.73	1.32
	대구/경북	13.21	8.43	1.25	1.41	1.34	1.68
	광주/전라/제주	11.36	8.37	1.74	1.94	1.32	1.38
	대전/세종/충청	24.52	10.44	2.07	1.78	2.07	1.46
규모별	대기업	218.02	73.88	4.74	5.75	6.79	6.59
	중견기업	89.11	23.49	8.20	5.38	4.25	5.47
	중기업	25.02	17.06	2.06	2.20	2.37	2.27
	소기업	7.19	4.61	1.32	1.69	1.32	1.57

## 20. 근로 형태별 디자이너 수

- 근로 형태별 디자이너 수를 보면, '상용 근로자'가 평균 3.50명으로 나타남.

### ▼ 근로 형태별 디자이너 수

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : 명)



### ▼ 근로 형태별 디자이너 수

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : 명)

구분		상용근로자	임시 및 일용근로자
전체		3.50	0.00
업종별	제품 디자인	3.68	0.00
	시각 디자인	2.63	0.00
	디지털/멀티미디어 디자인	3.35	0.01
	공간 디자인	2.66	0.00
	패션/텍스타일 디자인	1.83	0.00
	서비스/경험 디자인	5.09	0.02
	산업공예 디자인	2.12	0.00
	디자인인프라	4.55	0.00
지역별	서울	4.18	0.01
	인천/경기/강원	3.06	0.00
	부산/울산/경남	3.04	0.00
	대구/경북	3.02	0.00
	광주/전라/제주	2.69	0.00
	대전/세종/충청	3.52	0.01
규모별	대기업	13.38	0.00
	중견기업	9.72	0.00
	중기업	4.63	0.01
	소기업	2.89	0.00

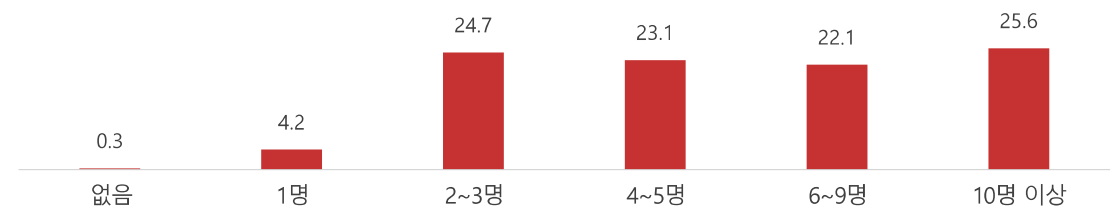


## 21. 사무관리직 수

- 디자인활용업체의 사무관리직 직원 수는 평균 10.97명으로 나타남.
- 범주별로 보면, '10명 이상'(25.6%), '2~3명'(24.7%), '4~5명'(23.1%) 등의 순으로 높음.

▼ 사무관리직 수 : 평균 10.97명

(단위 : %)



▼ 사무관리직 수

(단위 : %)

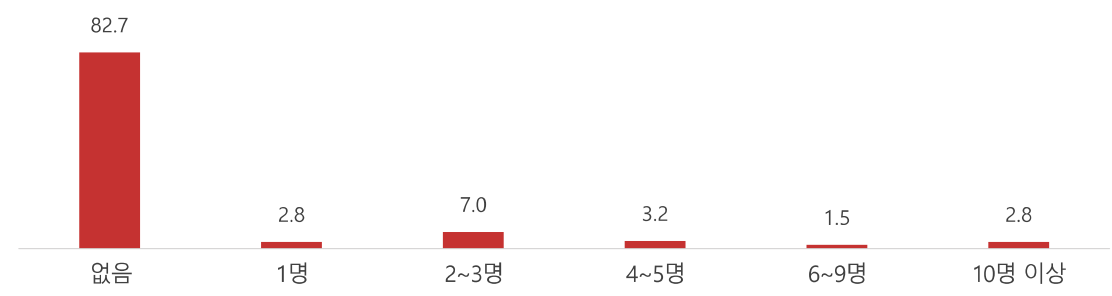
구분		없음	1명	2~3명	4~5명	6~9명	10명 이상	평균(명)
전체		0.3	4.2	24.7	23.1	22.1	25.6	10.97
업종별	제품 디자인	0.0	5.2	29.9	25.8	19.9	19.2	10.74
	시각 디자인	0.6	9.4	41.8	24.7	7.8	15.7	6.95
	디지털/멀티미디어 디자인	0.0	3.1	27.8	21.6	16.3	31.2	13.55
	공간 디자인	0.7	4.5	37.2	24.7	19.1	13.7	6.24
	패션/텍스타일 디자인	1.0	3.1	38.8	26.0	16.4	14.7	6.09
	서비스/경험 디자인	0.0	1.6	8.2	17.0	30.3	43.0	15.76
	산업공예 디자인	4.7	23.7	32.0	18.1	12.4	9.2	4.86
	디자인인프라	0.0	2.8	21.6	26.3	24.3	25.1	11.59
지역별	서울	0.1	2.0	21.3	18.9	26.0	31.8	13.48
	인천/경기/강원	0.3	4.8	26.5	28.3	17.6	22.6	8.86
	부산/울산/경남	0.4	5.6	24.5	27.3	18.8	23.5	8.43
	대구/경북	1.6	3.7	30.7	19.0	26.6	18.3	8.95
	광주/전라/제주	0.6	6.4	29.4	21.2	23.4	19.0	9.88
	대전/세종/충청	0.0	8.3	23.2	22.1	20.7	25.6	13.86
규모별	대기업	0.0	0.0	0.0	18.3	0.0	81.7	107.55
	중견기업	0.0	0.0	16.7	9.3	0.5	73.5	32.31
	중기업	0.5	1.3	14.3	11.4	21.1	51.4	19.55
	소기업	0.3	5.2	28.2	26.9	23.0	16.4	6.95

## 22. 연구개발직 수

- 디자인활용업체의 연구개발직 직원 수는 평균 1.39명으로 나타남.
- ‘없음’이 82.7%로 가장 높고, 다음으로 ‘2~3명’이 7.0%, ‘4~5명’ 3.2% 순으로 나타남.

▼ 연구개발직 수 : 평균 1.39명

(단위 : %)



▼ 연구개발직 수

(단위 : %)

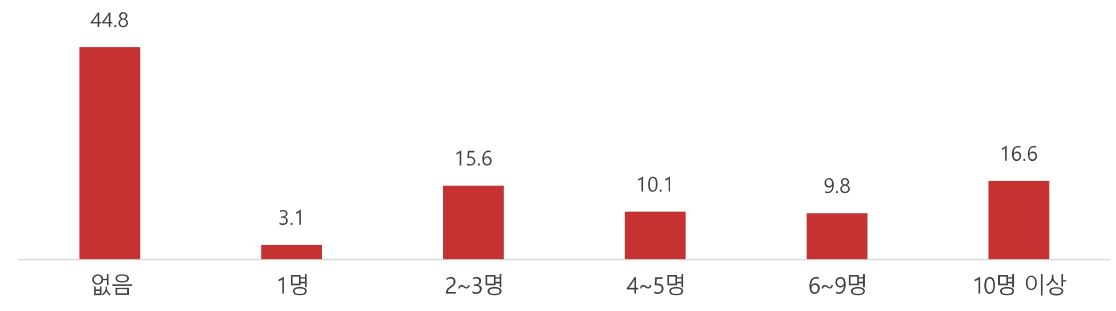
구분		없음	1명	2~3명	4~5명	6~9명	10명 이상	평균(명)
전체		82.7	2.8	7.0	3.2	1.5	2.8	1.39
업종별	제품 디자인	63.0	10.6	16.5	4.5	2.6	2.9	1.52
	시각 디자인	90.5	2.4	3.2	1.5	0.7	1.7	0.84
	디지털/멀티미디어 디자인	83.1	2.8	1.6	4.8	0.5	7.1	1.51
	공간 디자인	96.7	0.2	0.8	1.8	0.3	0.2	0.14
	패션/텍스타일 디자인	91.9	5.0	2.0	0.7	0.1	0.2	0.18
	서비스/경험 디자인	70.7	2.0	13.0	6.7	2.5	5.1	2.25
	산업공예 디자인	84.3	1.6	8.9	3.0	0.6	1.6	0.78
	디자인인프라	90.4	1.4	3.4	0.9	1.4	2.5	1.66
지역별	서울	79.3	1.6	8.2	3.9	2.5	4.5	1.64
	인천/경기/강원	82.4	4.6	7.2	3.6	0.8	1.4	0.94
	부산/울산/경남	87.6	1.6	7.3	1.7	0.2	1.7	0.89
	대구/경북	90.3	2.5	1.6	1.2	2.3	2.1	1.36
	광주/전라/제주	87.3	4.9	4.4	1.8	0.2	1.4	0.73
	대전/세종/충청	81.6	0.9	7.6	3.7	1.8	4.3	3.22
규모별	대기업	64.4	0.0	3.9	0.8	2.4	28.5	20.62
	중견기업	67.3	0.0	11.8	8.7	4.5	7.8	4.88
	중기업	73.3	1.3	10.2	5.7	2.3	7.1	2.72
	소기업	86.1	3.3	5.9	2.4	1.1	1.2	0.72

### 23. 기술(능)직/생산직 수

- 기술(능)직/생산직 직원 수는 업체 평균 9.90명으로 나타남.
- ‘없음’이 44.8%로 가장 많고, ‘10명 이상’(16.6%), ‘2~3명’(15.6%) 등의 순으로 나타남.

▼ 기술(능)직/생산직 수 : 평균 9.90명

(단위 : %)



▼ 기술(능)직/생산직 수

(단위 : %)

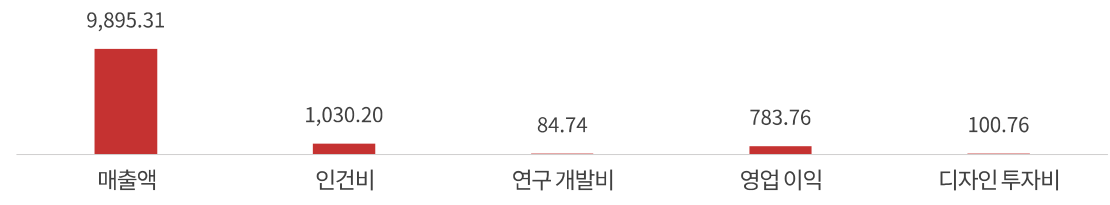
구분		없음	1명	2~3명	4~5명	6~9명	10명 이상	평균(명)
전체		44.8	3.1	15.6	10.1	9.8	16.6	9.90
산업별	제품 디자인	7.2	3.8	20.5	14.4	20.9	33.2	20.59
	시각 디자인	7.2	5.5	35.3	12.3	13.5	26.2	11.91
	디지털/멀티미디어 디자인	19.9	3.1	29.1	15.3	14.9	17.6	7.69
	공간 디자인	33.3	3.6	15.6	14.6	13.9	18.9	13.67
	패션/텍스타일 디자인	8.2	2.1	26.8	21.0	17.4	24.5	9.08
	서비스/경험 디자인	81.2	2.3	5.4	2.6	1.5	7.0	6.09
	산업공예 디자인	2.7	1.6	37.4	24.0	15.1	19.2	8.80
	디자인인프라	59.8	2.6	10.9	7.9	6.4	12.4	6.26
지역별	서울	54.4	1.8	14.2	9.8	8.0	11.8	8.30
	인천/경기/강원	37.4	3.7	16.3	11.6	10.4	20.6	9.26
	부산/울산/경남	48.3	1.1	11.3	11.2	8.0	20.1	10.53
	대구/경북	31.4	7.7	29.3	5.4	11.5	14.5	11.34
	광주/전라/제주	40.5	2.0	17.1	13.7	12.9	13.8	9.13
	대전/세종/충청	41.7	5.6	11.2	5.1	13.1	23.3	17.87
규모별	대기업	19.3	0.0	29.6	3.5	0.0	47.6	163.72
	중견기업	41.9	0.0	19.6	0.0	5.4	33.1	75.41
	중기업	45.3	1.8	7.4	6.0	6.5	33.1	19.81
	소기업	45.0	3.5	17.9	11.6	11.0	11.1	4.12

## 24. 2023년 재무 및 투자 현황

- 2023년 디자인활용업체의 평균 매출액은 98억 9,531만 원으로 나타남.
- 항목별로 보면, 평균 인건비는 10억 3,200만 원, 평균 연구개발비는 8,474만 원, 평균 영업이익은 7억 8,376만 원, 평균 디자인 투자금은 1억 76만 원으로 나타남.

### ▼ 2023년 재무 및 투자 현황

(단위 : 백만 원)



### ▼ 2023년 재무 및 투자 현황

(단위 : 백만 원)

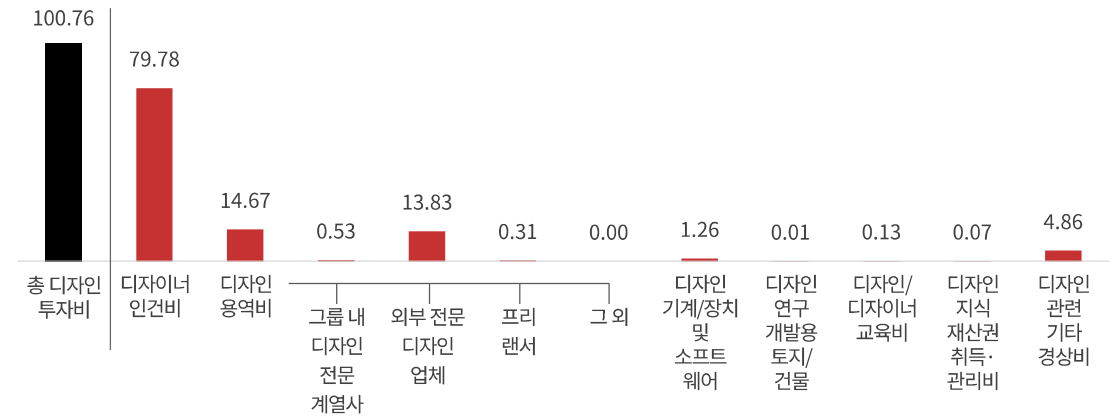
구분		매출액	인건비	연구개발비	영업이익	디자인 투자비
전체		9,895.31	1,030.20	84.74	783.76	100.76
업종별	제품 디자인	22,996.52	1,515.78	266.29	1,394.74	152.56
	시각 디자인	8,507.91	696.46	65.76	481.75	111.74
	디지털/멀티미디어 디자인	9,120.98	960.57	69.51	96.36	142.06
	공간 디자인	6,332.31	852.66	22.18	178.95	159.66
	패션/텍스타일 디자인	7,227.06	644.61	34.35	361.79	60.62
	서비스/경험 디자인	7,049.29	1,330.96	58.90	1,659.17	66.05
	산업공예 디자인	6,237.84	561.21	58.83	260.19	56.68
	디자인인프라	9,994.29	853.10	81.73	394.39	72.71
지역별	서울	9,884.68	1,041.76	82.90	415.91	119.39
	인천/경기/강원	9,081.05	1,128.58	87.40	1,430.26	85.94
	부산/울산/경남	7,356.09	710.49	73.04	520.30	77.24
	대구/경북	9,933.45	975.29	36.82	574.96	155.04
	광주/전라/제주	5,792.16	670.61	36.45	143.86	61.84
	대전/세종/충청	20,063.60	1,421.63	185.78	1,137.07	95.97
규모별	대기업	331,663.76	19,770.96	2,532.55	18,546.09	1,009.05
	중견기업	62,211.63	4,437.37	607.14	2,318.32	291.34
	중기업	15,961.88	2,040.00	127.60	1,869.27	148.53
	소기업	3,640.30	461.70	36.08	234.38	73.14

## 25. 2023년 디자인 투자금액

- 디자인 투자금액을 항목별로 살펴보면, ‘디자이너 인건비’가 7,978만 원으로 가장 높고, 다음은 ‘디자인 업체 용역비’(1,467만 원)이 높게 나타남.
- 업종별로 보면 제품 디자인이 1억 4,255만 원으로 ‘디자이너 인건비’가 가장 높은 것으로 나타남.

### ▼ 2023년 디자인 투자금액

(단위 : 백만 원)



### ▼ 2023년 디자인 투자금액

(단위 : 백만 원)

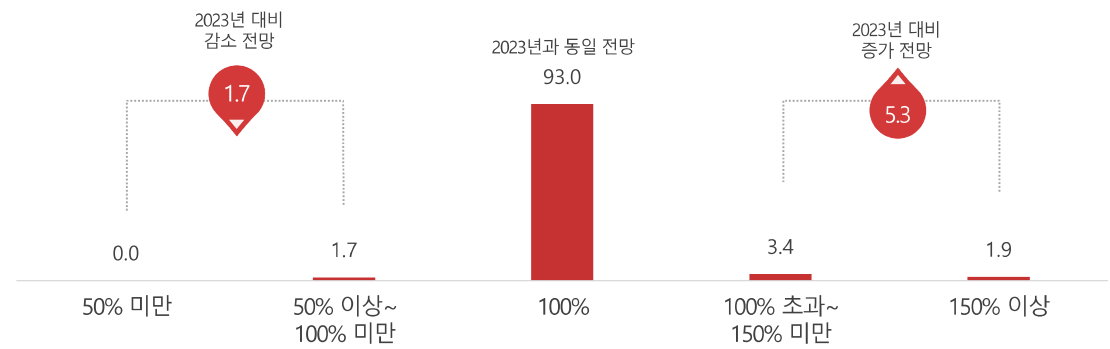
구분		디자인 투자비	디자 이너 인건비	디자인 용역비					디자인 기계/ 장치 및 소프트 웨어	디자인 연구 개발용 토지/ 건물	디자인/ 디자인 교육비	디자인 지식 재산권 취득· 관리비	디자인 관련 기타 경상비
				소계	그룹 내 디자인 전문 계열사	외부 전문 디자인 업체	프리 랜서	그 외					
전체		100.76	79.78	1467	0.53	1383	0.31	0.00	1.26	0.01	0.13	0.07	4.86
업종별	제품 디자인	152.56	142.55	5.39	0.00	5.34	0.05	0.00	1.31	0.00	0.10	0.39	2.81
	시각 디자인	111.74	89.69	7.06	0.00	6.40	0.67	0.00	0.70	0.00	0.18	0.08	1402
	디지털/멀티미디어 디자인	142.06	114.08	14.19	0.00	14.10	0.09	0.00	6.70	0.00	0.07	0.06	6.96
	공간 디자인	159.66	84.43	59.87	3.10	56.33	0.44	0.00	1.71	0.00	0.06	0.00	1360
	패션/텍스타일 디자인	60.62	54.58	3.37	0.00	3.13	0.25	0.00	0.66	0.00	0.02	0.03	1.95
	서비스/경험 디자인	66.05	59.50	5.91	0.05	5.73	0.14	0.00	0.08	0.00	0.03	0.01	0.52
	산업공예 디자인	56.68	44.61	5.84	0.00	4.19	1.51	0.14	0.98	0.00	0.05	0.03	5.16
	디자인인프라	72.71	65.37	3.86	0.00	3.55	0.31	0.00	1.39	0.03	0.29	0.02	1.74
지역별	서울	119.39	103.54	9.57	0.65	8.68	0.23	0.00	1.57	0.00	0.24	0.03	4.44
	인천/경기/강원	85.94	71.66	9.40	0.94	8.08	0.38	0.00	0.70	0.00	0.09	0.13	3.96
	부산/울산/경남	77.24	62.13	10.93	0.00	10.52	0.37	0.04	0.73	0.06	0.04	0.06	3.29
	대구/경북	155.04	58.19	90.20	0.16	89.56	0.48	0.00	0.35	0.00	0.01	0.03	6.26
	광주/전라/제주	61.84	50.18	4.14	0.00	3.85	0.28	0.00	1.80	0.00	0.01	0.00	5.72
	대전/세종/충청	95.97	77.20	5.89	0.00	5.74	0.15	0.00	2.88	0.00	0.13	0.07	9.81
규모별	대기업	100.05	90.30	8.60	0.00	85.90	0.11	0.00	2.98	0.00	0.81	0.18	10.76
	중견기업	291.34	272.94	5.40	0.00	5.40	0.00	0.00	0.98	0.00	0.11	0.05	11.86
	중기업	148.53	102.62	37.88	1.18	36.50	0.20	0.00	1.23	0.00	0.08	0.09	6.63
	소기업	73.14	60.52	7.03	0.35	6.33	0.35	0.01	1.25	0.01	0.13	0.06	4.14

## 26. 2024년 디자인 투자금액 전망<sup>9)</sup>

- 2023년 대비 2024년 디자인 투자금액 전망은 평균 101.35%로 비슷할 것으로 전망됨.
- 범주별로는 ‘2023년과 동일 전망’이 93.0%, ‘2023년 대비 증가 전망’(100% 초과)은 5.3%임.
- 2023년 대비 ‘디자인 투자금액 전망’은 감소가 1.7%로 증가 5.3%보다 적은 것으로 나타남.

### ▼ 2024년 디자인 투자금액 전망 : 평균 101.35%

(단위 : %)



### ▼ 2024년 디자인 투자금액 전망

(단위 : %)

구분		50% 미만	50% 이상 100% 미만	100%	100% 초과 150% 미만	150% 이상	평균(%)
전체		0.0	1.7	93.0	3.4	1.9	101.35
산업별	제품 디자인	0.0	0.8	98.4	0.6	0.2	99.89
	시각 디자인	0.0	12.5	45.2	28.1	14.2	112.21
	디지털/멀티미디어 디자인	0.0	0.6	98.9	0.0	0.6	100.00
	공간 디자인	0.0	1.4	95.3	1.5	1.8	100.46
	패션/텍스타일 디자인	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.00
	서비스/경험 디자인	0.0	0.1	99.0	0.6	0.3	100.24
	산업공예 디자인	0.0	11.0	50.8	24.7	13.6	109.65
	디자인인프라	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.00
지역별	서울	0.0	1.2	94.3	2.9	1.6	101.12
	인천/경기/강원	0.0	1.1	92.0	4.2	2.7	102.28
	부산/울산/경남	0.0	3.2	93.9	2.2	0.6	99.52
	대구/경북	0.0	2.0	90.8	4.1	3.1	102.45
	광주/전라/제주	0.0	3.4	90.0	5.5	1.1	101.13
	대전/세종/충청	0.0	1.9	95.0	1.3	1.8	100.57
규모별	대기업	0.0	0.5	92.0	2.4	5.2	103.23
	중견기업	0.0	1.7	95.3	0.6	2.4	101.10
	중기업	0.0	1.9	93.1	3.1	1.9	101.16
	소기업	0.0	1.6	93.0	3.5	1.9	101.40

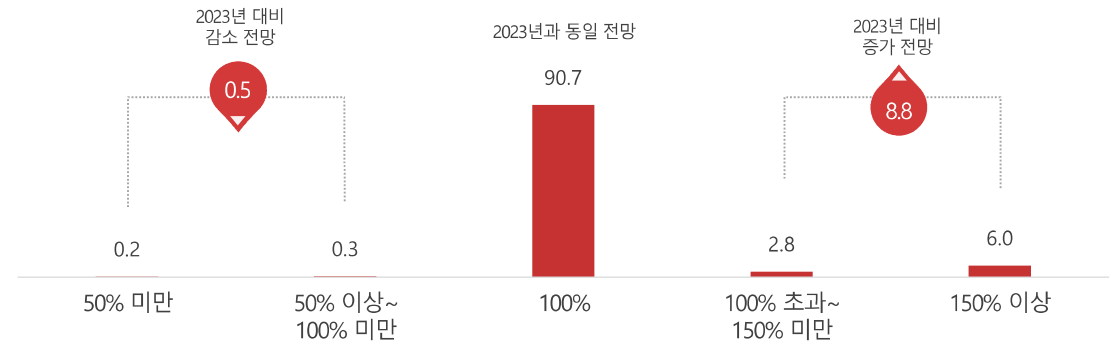
9) 2023년과 같으면 100%, 2023년보다 증가하면 100% 초과, 2023년보다 감소하면 100% 미만으로 작성  
예를 들어 2023년의 절반 수준이면 50%, 2배 증가했으면 200% 등으로 작성

## 27. 2024년 디자이너 고용 전망<sup>10)</sup>

- 2023년 대비 2024년 디자이너 고용 전망은 104.56%로 나타남.
- ‘2023년과 동일 전망’은 90.7%, ‘2023년 대비 증가 전망’(100% 초과)은 8.8%임.

### ▼ 2024년 디자이너 고용 전망 : 평균 104.56%

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)



### ▼ 2024년 디자이너 고용 전망

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)

구분		50% 미만	50% 이상 100% 미만	100%	100% 초과 150% 미만	150% 이상	평균(%)
전체		0.2	0.3	90.7	2.8	6.0	104.56
제품·서비스·공간·인프라	제품 디자인	0.0	0.0	91.7	0.0	8.3	108.08
	시각 디자인	0.0	0.2	49.6	18.5	31.7	122.56
	디지털/멀티미디어 디자인	1.0	0.0	91.4	3.6	4.0	103.11
	공간 디자인	0.0	0.6	96.5	1.2	1.7	100.96
	패션/텍스타일 디자인	0.0	0.0	93.5	0.0	6.5	106.45
	서비스/경험 디자인	1.3	0.0	97.6	0.8	0.3	99.74
	산업공예 디자인	0.0	3.0	78.6	7.4	11.0	106.67
	디자인인프라	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.00
지역	서울	0.6	0.4	90.1	2.6	6.3	104.37
	인천/경기/강원	0.0	0.4	90.0	2.7	7.0	105.54
	부산/울산/경남	0.0	0.0	93.4	2.2	4.3	103.83
	대구/경북	0.0	0.0	90.6	3.1	6.3	104.13
	광주/전라/제주	0.0	0.0	89.6	4.8	5.7	104.04
	대전/세종/충청	0.0	0.0	93.9	3.4	2.8	103.37
기업 규모	대기업	0.0	0.0	91.7	2.0	6.3	103.94
	중견기업	0.0	0.0	95.4	1.0	3.6	103.78
	중기업	0.0	0.1	94.3	2.9	2.7	102.62
	소기업	0.3	0.3	89.4	2.9	7.0	105.16

10) 2023년과 같으면 100%, 2023년보다 증가하면 100% 초과, 2023년보다 감소하면 100% 미만으로 작성  
예를 들어 2023년의 절반 수준이면 50%, 2배 증가했으면 200% 등으로 작성

## 28. 2024년 디자이너 고용자 수 전망

- 2023년 대비 2024년 디자이너 고용자 수는 평균 0.15명으로 전망됨.
- 항목별로 살펴보면, '1명'이 7.7%로 가장 높고, 다음으로 '2~4명'(2.8%)이 높게 나타남.
- 한편, '없음'은 89.3%로 나타났으며, 업종별로는 디자인인프라 업종이 '없음'을 응답한 비율이 100.0%로 가장 높게 나타남.

### ▼ 2024년 디자이너 고용자 수 전망 : 평균 0.15명

(디자이너 고용 업체 Base 단위 : %)



### ▼ 2024년 디자이너 고용자 수 전망

(디자이너 고용 업체 Base 단위 : %)

구분		없음	1명	2~4명	5~9명	10~14명	평균(명)
전체		89.3	7.7	2.8	0.2	0.0	0.15
업종별	제품 디자인	90.5	0.9	8.3	0.4	0.0	0.19
	시각 디자인	45.4	51.3	2.8	0.4	0.1	0.62
	디지털/멀티미디어 디자인	91.4	4.9	3.7	0.0	0.0	0.13
	공간 디자인	94.7	3.7	1.4	0.2	0.0	0.08
	패션/텍스타일 디자인	93.5	0.0	6.5	0.0	0.0	0.13
	서비스/경험 디자인	97.6	0.8	1.6	0.0	0.0	0.04
	산업공예 디자인	70.5	25.3	2.5	1.2	0.4	0.41
	디자인인프라	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	지역별	서울	89.9	6.9	3.1	0.1	0.0
인천/경기/강원		89.1	8.3	2.3	0.3	0.0	0.15
부산/울산/경남		91.3	4.4	4.4	0.0	0.0	0.13
대구/경북		86.7	9.2	3.4	0.7	0.0	0.21
광주/전라/제주		86.8	13.1	0.1	0.0	0.0	0.13
대전/세종/충청		89.7	6.9	3.4	0.0	0.1	0.15
규모별	대기업	91.1	2.1	5.6	0.7	0.6	0.27
	중견기업	94.7	0.0	4.6	0.0	0.7	0.16
	중기업	93.8	3.6	2.0	0.6	0.0	0.11
	소기업	87.8	9.2	3.0	0.1	0.0	0.16

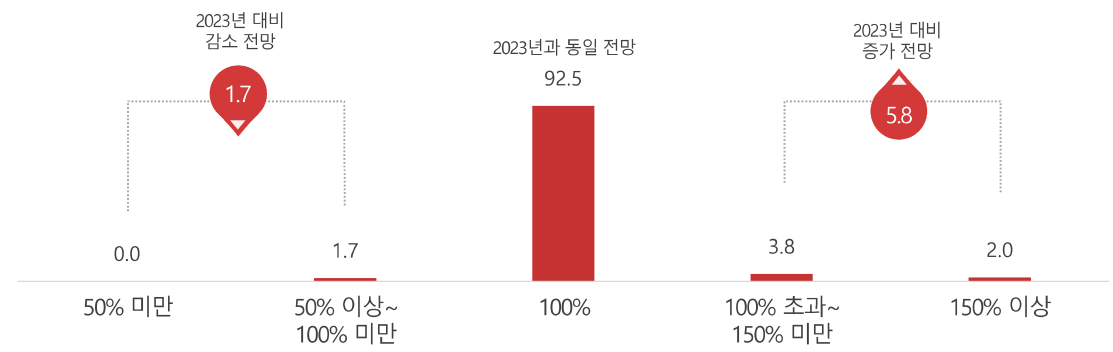


## 29. 2025년 디자인 투자금액 전망<sup>11)</sup>

- 2023년 대비 2025년 디자인 투자금액은 평균 101.60%로 전망됨.
- 범주별로는 ‘2023년과 동일 전망’이 92.5%, ‘2023년 대비 증가 전망’(100% 초과)은 5.8%, ‘2023년 대비 감소 전망’(100% 미만)이 1.7%로 나타남.
- 시각 디자인 업종의 전망이 113.09%로 비교적 높게 나타남.

### ▼ 2025년 디자인 투자금액 전망 : 평균 101.60%

(단위 : %)



### ▼ 2025년 디자인 투자금액 전망

(단위 : %)

구분		50% 미만	50% 이상 100% 미만	100%	100% 초과 150% 미만	150% 이상	평균(%)
전체		0.0	1.7	92.5	3.8	2.0	101.60
제품 분야	제품 디자인	0.0	0.8	98.9	0.0	0.2	99.84
	시각 디자인	0.0	12.5	43.8	28.9	14.9	113.09
	디지털/멀티미디어 디자인	0.0	0.6	95.3	0.0	4.2	103.36
	공간 디자인	0.0	1.4	93.6	4.3	0.7	100.44
	패션/텍스타일 디자인	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.00
	서비스/경험 디자인	0.0	0.1	99.0	0.6	0.3	100.24
	산업공예 디자인	0.0	11.0	49.2	24.7	15.1	110.75
	디자인인프라	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.00
지역 별	서울	0.0	1.2	93.8	3.2	1.7	101.47
	인천/경기/강원	0.0	1.1	91.7	4.3	2.9	102.52
	부산/울산/경남	0.0	3.2	93.9	2.2	0.6	99.54
	대구/경북	0.0	2.0	90.5	4.5	3.1	102.52
	광주/전라/제주	0.0	3.4	88.6	6.9	1.2	101.35
	대전/세종/충청	0.0	1.9	93.3	3.2	1.6	100.79
규모 별	대기업	0.0	0.5	95.1	2.4	2.1	101.79
	중견기업	0.0	1.7	95.3	0.6	2.4	101.10
	중기업	0.0	1.9	93.3	2.9	1.9	101.20
	소기업	0.0	1.6	92.2	4.2	2.0	101.72

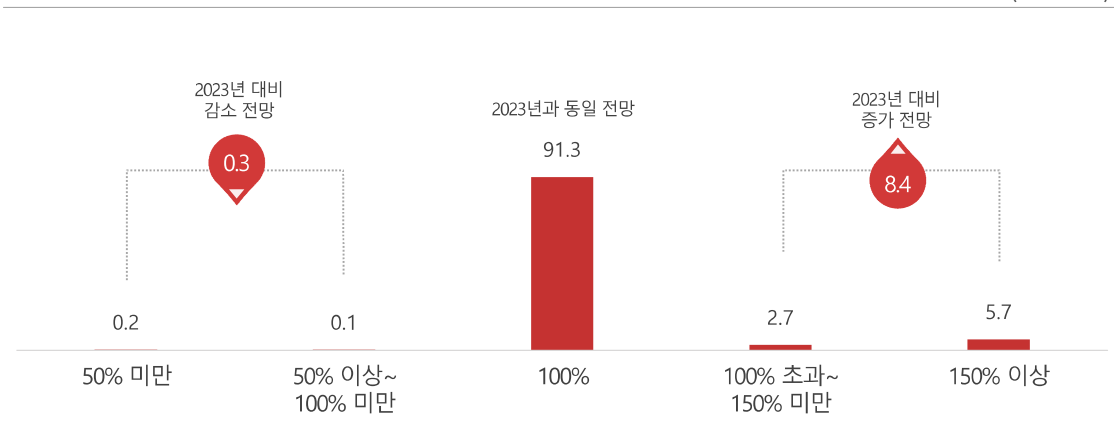
11) 2023년과 같으면 100%, 2023년보다 증가하면 100% 초과, 2023년보다 감소하면 100% 미만으로 작성  
예를 들어 2023년의 절반 수준이면 50%, 2배 증가했으면 200% 등으로 작성

### 30. 2025년 디자이너 고용 전망<sup>12)</sup>

- 2025년 디자이너 고용 전망은 2023년 대비 104.52% 수준으로 증가할 것으로 전망함.
- 범주별로 살펴보면, ‘2023년과 동일 전망’(100%)이 91.3%, ‘2023년 대비 증가 전망’(100% 초과)은 8.4%로 나타남.
- 업종별로는 시각 디자인의 ‘디자이너 고용 전망’이 122.31%로 상대적으로 높게 나타남.

#### ▼ 2025년 디자이너 고용 전망 : 평균 104.52%

(단위 : %)



#### ▼ 2025년 디자이너 고용 전망

(단위 : %)

구분		50% 미만	50% 이상 100% 미만	100%	100% 초과 150% 미만	150% 이상	평균(%)
전체		0.2	0.1	91.3	2.7	5.7	104.52
업종별	제품 디자인	0.0	0.0	91.7	0.0	8.3	108.12
	시각 디자인	0.0	0.2	49.3	18.8	31.7	122.31
	디지털/멀티미디어 디자인	0.0	0.0	97.6	0.0	2.4	102.01
	공간 디자인	0.0	0.0	98.1	1.3	0.6	100.77
	패션/텍스타일 디자인	0.0	0.0	93.5	0.0	6.5	106.45
	서비스/경험 디자인	1.3	0.0	97.6	0.8	0.3	99.74
	산업공예 디자인	0.0	3.0	75.0	7.4	14.7	110.32
	디자인인프라	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.00
지역별	서울	0.5	0.0	91.9	2.2	5.5	104.23
	인천/경기/강원	0.0	0.4	89.9	2.7	7.1	105.74
	부산/울산/경남	0.0	0.0	94.2	1.5	4.3	103.60
	대구/경북	0.0	0.0	90.1	3.7	6.2	103.64
	광주/전라/제주	0.0	0.0	89.6	4.8	5.7	104.04
	대전/세종/충청	0.0	0.0	93.9	3.4	2.8	103.37
규모별	대기업	0.0	0.0	92.2	2.0	5.7	103.39
	중견기업	0.0	0.0	95.4	1.0	3.6	103.78
	중기업	0.0	0.1	94.7	2.3	2.8	102.51
	소기업	0.2	0.1	90.2	2.8	6.6	105.14

12) 2023년과 같으면 100%, 2023년보다 증가하면 100% 초과, 2023년보다 감소하면 100% 미만으로 작성  
예를 들어 2023년의 절반 수준이면 50%, 2배 증가했으면 200% 등으로 작성

### 31. 2025년 디자이너 고용자 수 전망

- 디자인활용업체의 2023년 대비 2025년 디자이너 고용자 수는 평균 0.14명으로 전망됨.
- 항목별로 살펴보면, '1명'이 7.1%로 가장 높음.
- 한편, '없음'은 89.9%로 나타남.
- 2023년 대비 2025년 디자이너 고용자 수가 가장 많은 업종은 시각 디자인 업종(평균 0.62명)으로 나타남.

#### ▼ 2025년 디자이너 고용자 수 전망 : 평균 0.14명

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)



#### ▼ 2025년 디자이너 고용자 수 전망

디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)

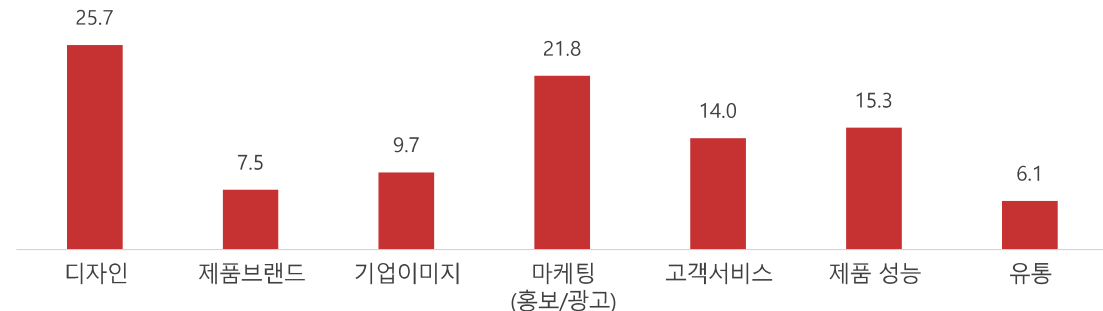
구분		없음	1명	2~4명	5~9명	10~14명	평균(명)
전체		89.9	7.1	2.9	0.1	0.0	0.14
업종별	제품 디자인	90.4	0.0	9.2	0.4	0.0	0.20
	시각 디자인	45.0	51.7	2.8	0.4	0.1	0.62
	디지털/멀티미디어 디자인	97.6	1.3	1.1	0.0	0.0	0.04
	공간 디자인	95.8	2.6	1.6	0.0	0.0	0.06
	패션/텍스타일 디자인	93.5	0.0	6.5	0.0	0.0	0.13
	서비스/경험 디자인	97.6	0.8	1.6	0.0	0.0	0.04
	산업공예 디자인	67.6	25.3	5.5	1.2	0.4	0.49
	디자인인프라	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
지역별	서울	91.4	5.8	2.8	0.0	0.0	0.12
	인천/경기/강원	89.1	7.5	3.1	0.3	0.0	0.16
	부산/울산/경남	92.0	3.6	4.4	0.0	0.0	0.12
	대구/경북	86.2	9.8	3.3	0.7	0.0	0.22
	광주/전라/제주	86.8	13.1	0.1	0.0	0.0	0.13
	대전/세종/충청	89.7	6.9	3.4	0.0	0.1	0.15
규모별	대기업	91.6	2.1	5.0	0.7	0.6	0.26
	중견기업	94.7	0.0	4.6	0.0	0.7	0.16
	중기업	94.2	3.4	2.0	0.4	0.0	0.10
	소기업	88.5	8.4	3.1	0.1	0.0	0.15

### 32. 매출에 영향을 미치는 요소 비중

- 제품 판매에 영향을 미치는 요소의 비중을 살펴보면, ‘디자인’이 25.7%로 가장 높고, ‘마케팅’(21.8%), ‘제품 성능’(15.3%) 등의 순으로 나타남.

▼ 매출에 영향을 미치는 요소 비중

(단위 : %)



▼ 매출에 영향을 미치는 요소 비중

(단위 : %)

구분		디자인	제품브랜드	기업이미지	마케팅 (홍보/광고)	고객서비스	제품 성능	유통
전체		25.7	7.5	9.7	21.8	14.0	15.3	6.1
업종별	제품 디자인	18.8	13.1	12.5	14.8	12.6	17.4	10.9
	시각 디자인	27.2	10.2	9.4	11.2	17.4	15.1	9.4
	디지털/멀티미디어 디자인	28.3	5.8	9.3	32.8	9.8	11.7	2.2
	공간 디자인	26.3	7.0	9.1	10.9	19.4	23.6	3.8
	패션/텍스타일 디자인	28.5	11.0	7.5	12.4	8.9	17.6	14.1
	서비스/경험 디자인	26.82	8.4	12.4	20.5	11.8	14.6	5.5
	산업공예 디자인	32.8	6.4	7.3	5.0	13.9	18.2	16.4
	디자인인프라	25.3	3.7	7.0	36.9	13.6	10.0	3.4
지역별	서울	25.6	7.6	9.0	22.7	14.1	15.7	5.4
	인천/경기/강원	25.0	7.7	9.8	21.2	14.4	15.0	6.8
	부산/울산/경남	26.8	6.7	9.7	23.2	13.4	14.2	6.1
	대구/경북	25.2	5.9	9.1	21.1	12.5	18.9	7.4
	광주/전라/제주	27.8	7.8	10.3	20.7	14.1	14.1	5.1
	대전/세종/충청	25.1	8.6	12.0	20.3	13.8	14.1	6.1
규모별	대기업	23.1	5.3	7.4	24.0	21.1	15.9	3.2
	중견기업	16.0	9.4	11.4	24.6	11.5	16.4	10.8
	중기업	25.7	6.8	9.3	22.1	13.8	15.0	7.3
	소기업	25.9	7.7	9.8	21.7	14.0	15.4	5.6

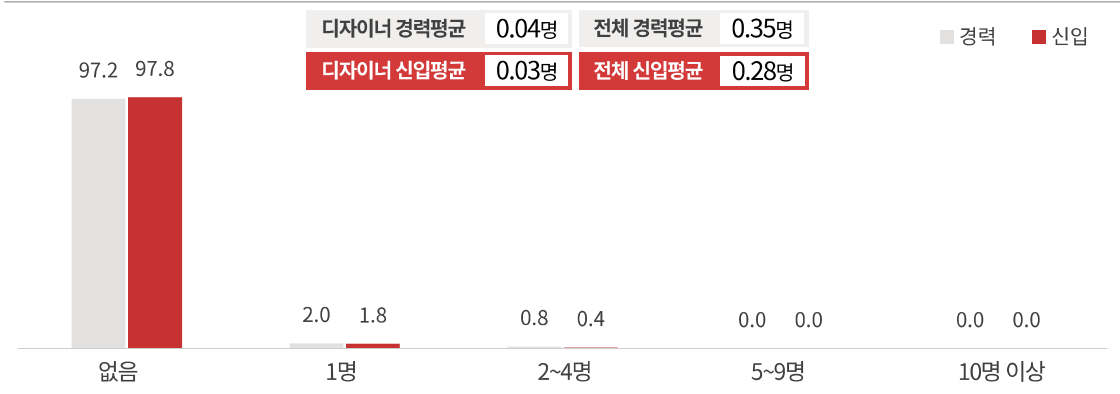
## 03 디자인 인력

### 1. 2023년 구인 디자이너 수(경력/신입)

- 2023년 디자인활용업체의 구인 디자이너 수는 '경력' 평균 0.04명, '신입' 평균 0.03명임.
- 업종별로는 디지털/멀티미디어 디자인이 경력 평균 0.12명, 신입 평균 0.09명으로 높게 나타남.

#### ▼ 2023년 구인 디자이너 수(경력/신입)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)



#### ▼ 2023년 구인 디자이너 수(경력/신입)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)

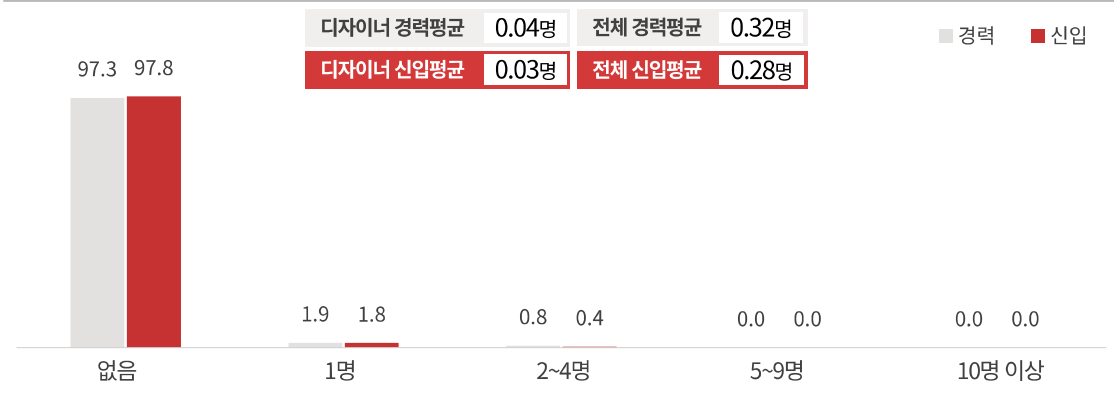
구분	경력						신입					
	없음	1명	2~4명	5~9명	10명 이상	평균 (명)	없음	1명	2~4명	5~9명	10명 이상	평균 (명)
전체	97.2	2.0	0.8	0.0	0.0	0.04	97.8	1.8	0.4	0.0	0.0	0.03
업종별	제품 디자인	97.1	2.0	0.9	0.0	0.04	96.2	3.8	0.0	0.0	0.0	0.04
	시각 디자인	99.7	0.3	0.0	0.0	0.00	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	디지털/멀티미디어 디자인	94.7	1.8	3.2	0.3	0.12	98.2	0.0	1.1	0.8	0.0	0.09
	공간 디자인	96.3	2.2	1.5	0.0	0.06	96.5	2.9	0.6	0.0	0.0	0.04
	패션/텍스타일 디자인	97.2	2.6	0.2	0.0	0.03	97.1	2.8	0.0	0.0	0.0	0.03
	서비스/경험 디자인	96.9	3.0	0.1	0.0	0.03	97.1	1.9	1.0	0.0	0.0	0.04
	산업공예 디자인	100.0	0.0	0.0	0.0	0.00	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	디자인인프라	97.5	1.6	0.8	0.0	0.03	99.0	0.9	0.2	0.0	0.0	0.01
지역별	서울	95.4	3.7	0.8	0.0	0.06	97.2	2.2	0.5	0.1	0.0	0.05
	인천/경기/강원	99.0	0.6	0.4	0.0	0.01	98.5	1.2	0.3	0.0	0.0	0.02
	부산/울산/경남	96.9	0.7	2.4	0.0	0.06	97.4	2.6	0.0	0.0	0.0	0.03
	대구/경북	97.4	2.5	0.1	0.0	0.03	99.9	0.1	0.0	0.0	0.0	0.00
	광주/전라/제주	98.6	0.8	0.7	0.0	0.02	98.1	0.1	1.8	0.0	0.0	0.04
	대전/세종/충청	97.2	2.2	0.6	0.0	0.03	95.9	4.0	0.1	0.0	0.0	0.04
규모별	대기업	75.4	18.7	5.5	0.4	0.35	92.5	7.4	0.1	0.0	0.0	0.08
	중견기업	97.9	0.3	1.4	0.0	0.4	97.9	0.8	0.9	0.0	0.4	0.07
	중기업	96.2	3.0	0.8	0.1	0.05	97.1	2.3	0.5	0.0	0.0	0.04
	소기업	97.7	1.5	0.7	0.0	0.03	98.0	1.6	0.4	0.0	0.0	0.03

## 2. 2023년 채용 디자이너 수(경력/신입)

- 2023년 디자인활용업체가 채용한 디자이너 수는 경력 평균 0.04명, 신입 평균 0.03명임.
- 업종별로는 디지털/멀티미디어 디자인이 경력 평균 0.12명, 신입 평균 0.08명으로 높게 나타남.

### ▼ 2023년 채용 디자이너 수(경력/신입)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)



### ▼ 2023년 채용 디자이너 수(경력/신입)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)

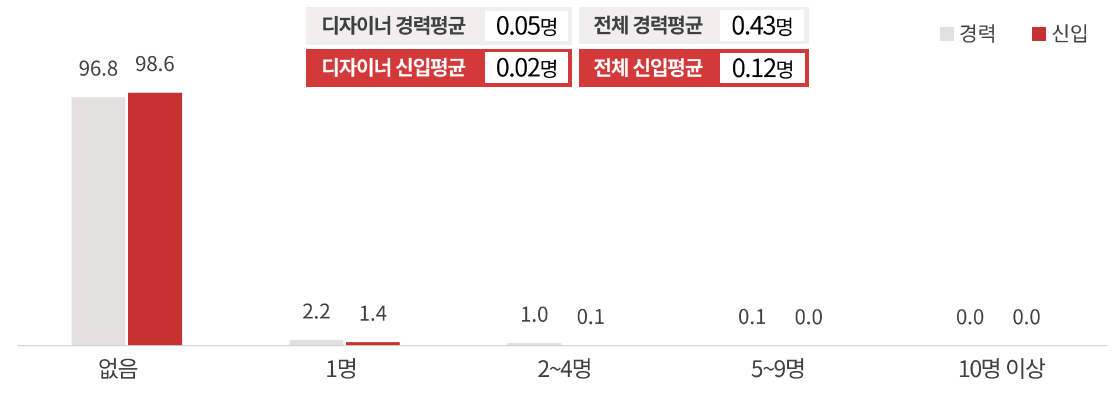
구분	경력						신입					
	없음	1명	2~4명	5~9명	10명 이상	평균 (명)	없음	1명	2~4명	5~9명	10명 이상	평균 (명)
전체	97.3	1.9	0.8	0.0	0.0	0.04	97.8	1.8	0.4	0.0	0.0	0.03
업종별	제품 디자인	97.1	2.0	0.9	0.0	0.04	96.2	3.8	0.0	0.0	0.0	0.04
	시각 디자인	99.7	0.3	0.0	0.0	0.00	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	디지털/멀티미디어 디자인	95.0	1.8	3.0	0.3	0.12	98.7	0.0	0.5	0.8	0.0	0.08
	공간 디자인	96.7	2.3	1.0	0.0	0.05	96.5	2.8	0.6	0.0	0.0	0.04
	패션/텍스타일 디자인	97.2	2.6	0.2	0.0	0.03	97.1	2.8	0.0	0.0	0.0	0.03
	서비스/경험 디자인	96.9	2.6	0.5	0.0	0.04	97.1	1.9	1.0	0.0	0.0	0.04
	산업공예 디자인	100.0	0.0	0.0	0.0	0.00	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	디자인인프라	97.5	1.6	0.8	0.0	0.03	99.0	0.9	0.2	0.0	0.0	0.01
지역별	서울	95.5	3.4	1.1	0.0	0.06	97.2	2.1	0.5	0.1	0.0	0.04
	인천/경기/강원	99.1	0.6	0.3	0.0	0.01	98.5	1.2	0.2	0.0	0.0	0.02
	부산/울산/경남	96.9	0.7	2.4	0.0	0.06	97.4	2.6	0.0	0.0	0.0	0.03
	대구/경북	97.4	2.5	0.1	0.0	0.03	99.9	0.1	0.0	0.0	0.0	0.00
	광주/전라/제주	98.6	1.4	0.0	0.0	0.01	98.1	0.1	1.8	0.0	0.0	0.04
규모별	대전/세종/충청	97.2	2.2	0.6	0.0	0.03	95.9	4.0	0.1	0.0	0.0	0.04
	대기업	75.4	18.7	5.5	0.4	0.35	92.5	7.4	0.1	0.0	0.0	0.08
	중견기업	97.9	0.3	1.4	0.4	0.06	97.9	0.8	0.9	0.4	0.0	0.05
	중기업	96.4	3.0	0.5	0.1	0.05	97.3	2.3	0.5	0.0	0.0	0.04
	소기업	97.8	1.5	0.8	0.0	0.03	98.0	1.6	0.4	0.0	0.0	0.03

### 3. 2023년 퇴직 디자이너 수(경력/신입)

- 2023년 퇴사한 '경력' 디자이너 수는 평균 0.05명, '신입' 디자이너 수는 0.02명으로 나타남.
- 퇴직한 '경력' 디자이너 수는 디지털/멀티미디어 디자인(0.28명)에서 높게 나타남.

#### ▼ 2023년 퇴직 디자이너 수(경력/신입)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)



#### ▼ 2023년 퇴직 디자이너 수(경력/신입)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)

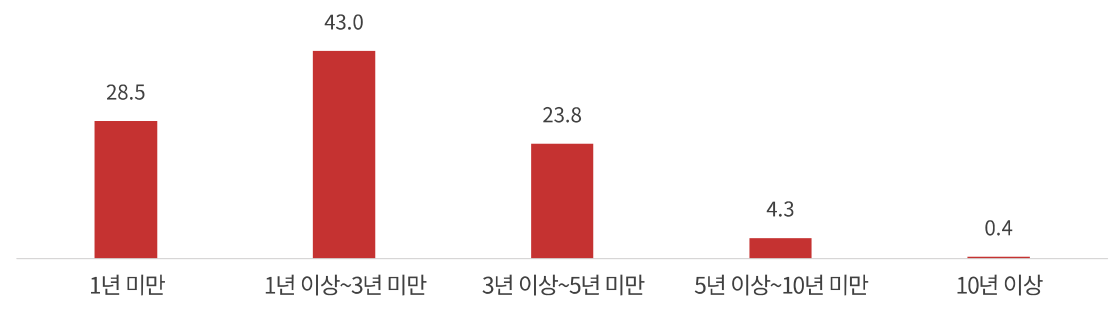
구분		경력						신입					
		없음	1명	2~4명	5~9명	10명 이상	평균 (명)	없음	1명	2~4명	5~9명	10명 이상	평균 (명)
전체		96.8	2.2	1.0	0.1	0.0	0.05	98.6	1.4	0.1	0.0	0.0	0.02
업종별	제품 디자인	97.1	2.8	0.1	0.0	0.0	0.03	97.6	2.4	0.0	0.0	0.0	0.02
	시각 디자인	97.7	2.3	0.0	0.0	0.0	0.02	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	디지털/멀티미디어 디자인	87.8	5.2	5.7	1.3	0.0	0.28	99.7	0.0	0.3	0.0	0.0	0.01
	공간 디자인	97.8	1.5	0.6	0.0	0.0	0.04	98.3	1.7	0.0	0.0	0.0	0.02
	패션/텍스타일 디자인	96.1	2.6	1.2	0.0	0.0	0.05	97.5	2.5	0.0	0.0	0.0	0.03
	서비스/경험 디자인	96.4	2.4	1.3	0.0	0.0	0.05	98.1	1.8	0.1	0.0	0.0	0.02
	산업공예 디자인	98.4	1.6	0.0	0.0	0.0	0.02	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	디자인인프라	97.6	1.6	0.8	0.0	0.0	0.03	99.0	0.9	0.2	0.0	0.0	0.01
지역별	서울	94.9	3.4	1.5	0.2	0.0	0.09	98.2	1.7	0.1	0.0	0.0	0.02
	인천/경기/강원	98.3	1.4	0.2	0.0	0.0	0.02	98.8	1.0	0.2	0.0	0.0	0.01
	부산/울산/경남	97.7	0.8	1.4	0.0	0.0	0.04	97.4	2.6	0.0	0.0	0.0	0.03
	대구/경북	97.7	2.2	0.1	0.0	0.0	0.02	99.9	0.1	0.0	0.0	0.0	0.00
	광주/전라/제주	98.4	0.0	1.6	0.0	0.0	0.03	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	대전/세종/충청	96.1	3.2	0.7	0.0	0.0	0.05	98.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.02
규모별	대기업	75.7	18.4	5.5	0.4	0.0	0.35	93.0	6.9	0.1	0.0	0.0	0.07
	중견기업	97.6	0.6	0.5	1.4	0.0	0.08	98.6	0.5	0.9	0.0	0.0	0.02
	중기업	96.1	2.7	1.1	0.1	0.0	0.06	98.2	1.5	0.3	0.0	0.0	0.02
	소기업	97.2	1.9	0.9	0.0	0.0	0.04	98.7	1.3	0.0	0.0	0.0	0.01

#### 4. 퇴직 디자이너 재직 기간

- 퇴직 디자이너의 재직 기간을 살펴보면, ‘1년 이상~3년 미만’이 43.0%로 가장 높고, 다음으로 ‘1년 미만’이 28.5%로 높게 나타남.

##### ▼ 퇴직 디자이너 재직 기간

(퇴직 디자이너가 있는 업체 Base, 단위 : %)



##### ▼ 퇴직 디자이너 재직 기간

(퇴직 디자이너가 있는 업체 Base, 단위 : %)

구분		1년 미만	1년 이상~3년 미만	3년 이상~5년 미만	5년 이상~10년 미만	10년 이상
전체		28.5	43.0	23.8	4.3	0.4
업종별	제품 디자인	44.2	31.4	24.4	0.0	0.0
	시각 디자인	0.0	25.4	12.0	62.6	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	0.6	77.6	19.8	2.0	0.0
	공간 디자인	41.3	31.4	27.2	0.0	0.0
	패션/텍스타일 디자인	35.6	11.0	50.2	3.3	0.0
	서비스/경험 디자인	31.7	42.1	25.7	0.5	0.0
	산업공예 디자인	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	디자인인프라	28.0	50.6	14.2	5.4	1.9
지역별	서울	21.5	54.0	21.3	3.2	0.0
	인천/경기/강원	39.3	16.8	28.4	13.6	2.0
	부산/울산/경남	52.8	32.1	15.1	0.0	0.0
	대구/경북	1.3	93.1	4.9	0.8	0.0
	광주/전라/제주	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	32.8	30.8	36.4	0.0	0.0
규모별	대기업	14.2	30.0	53.6	2.1	0.0
	중견기업	18.0	23.0	35.6	23.5	0.0
	중기업	29.5	41.6	23.5	4.0	1.4
	소기업	29.2	44.8	21.7	4.3	0.0

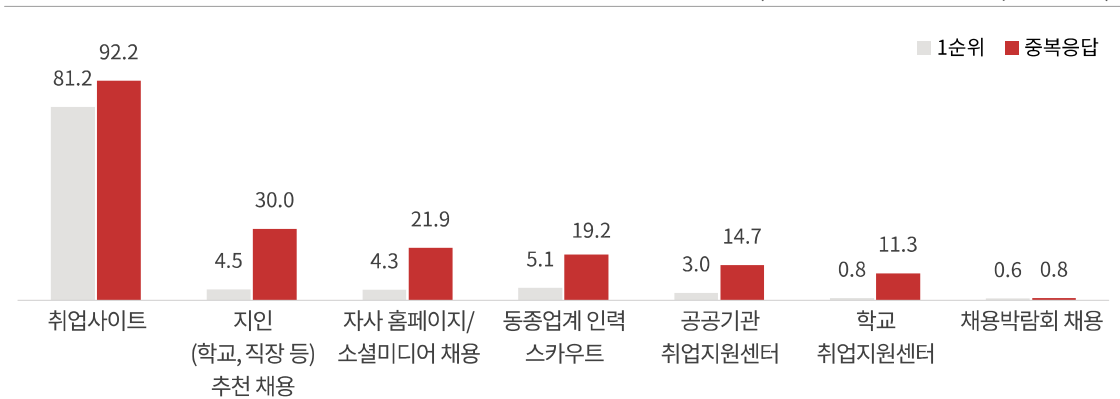


## 5. 디자인 인력 채용 경로

- 디자인 인력 채용 경로(중복응답 기준)는 ‘취업사이트’(92.2%)가 가장 높고, ‘지인 추천 채용’(30.0%), ‘자사 홈페이지/소셜미디어 채용’(21.9%) 등의 순으로 나타남.
- 1순위 기준으로 보면, ‘취업사이트’(81.2%), ‘동종업계 인력 스카우트’(5.1%), ‘지인 추천 채용’(4.5%) 등의 순으로 높음.

### ▼ 디자인 인력 채용 경로

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)



### ▼ 디자인 인력 채용 경로 (중복응답)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)

구분		취업사이트	지인(학교, 직장 등) 추천 채용	자사 홈페이지/소셜미디어 채용	동종업계 인력 스카우트	공공기관 취업지원센터	학교 취업지원센터	채용 박람회 채용
전체		92.2	30.0	21.9	19.2	14.7	11.3	0.8
업종별	제품 디자인	96.9	30.0	23.7	24.3	1.8	23.3	0.0
	시각 디자인	88.9	39.8	32.1	14.5	8.3	14.4	1.9
	디지털/멀티미디어 디자인	99.6	20.3	12.7	37.5	3.3	2.2	0.3
	공간 디자인	86.1	30.3	5.9	15.4	41.4	5.5	0.4
	패션/텍스타일 디자인	84.9	38.7	16.0	53.7	0.0	6.7	0.0
	서비스/경험 디자인	100.0	9.2	56.6	28.4	0.0	5.8	0.0
	산업공예 디자인	63.1	42.1	64.6	18.4	2.1	5.9	3.0
	디자인인프라	96.8	38.4	10.4	0.2	11.9	17.6	1.9
지역별	서울	94.3	23.2	25.5	21.6	16.0	10.5	0.3
	인천/경기/강원	91.8	33.7	20.0	17.4	12.4	13.4	1.6
	부산/울산/경남	88.6	33.8	15.8	18.6	13.0	12.0	0.0
	대구/경북	92.3	44.5	17.3	15.7	13.9	8.1	0.0
	광주/전라/제주	83.4	31.2	24.2	16.0	17.4	16.1	1.1
	대전/세종/충청	95.9	30.3	19.9	21.1	16.9	5.0	1.3
규모별	대기업	98.0	29.8	35.6	4.8	8.2	15.4	5.5
	중견기업	100.0	35.2	27.3	10.7	14.6	3.2	0.0
	중기업	92.6	26.8	32.4	21.7	7.8	5.7	0.1
	소기업	91.9	30.8	18.4	18.8	16.8	13.1	0.9

## ▼ 디자인 인력 채용 경로 (1순위)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)

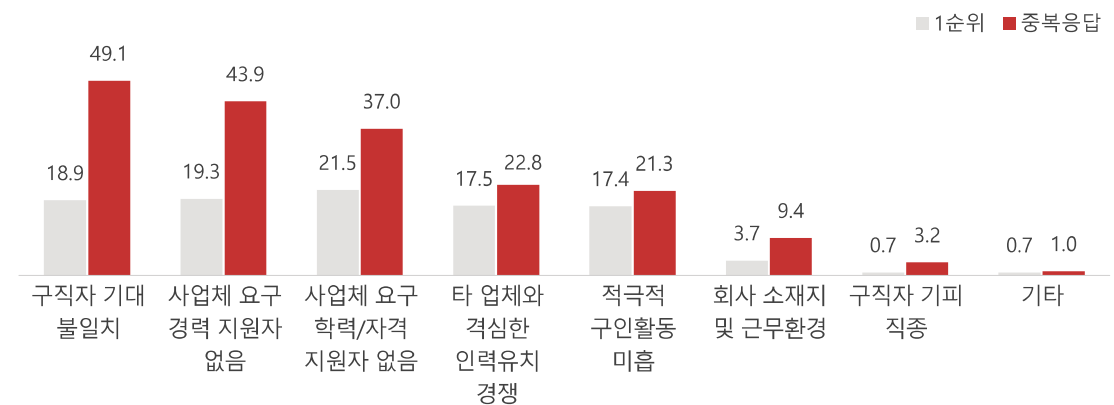
구분		취업사이트	지인(학교, 직장 등) 추천 채용	자사 홈페이지/소셜미디어 채용	등종업계 인력 스카우트	공공기관 취업지원 센터	학교 취업지원 센터	채용 박람회 채용
전체		81.2	4.5	4.3	5.1	3.0	0.8	0.6
연령별	제품 디자인	88.6	1.8	0.4	7.1	0.9	1.3	0.0
	시각 디자인	79.0	3.1	13.3	0.0	0.8	1.9	1.9
	디지털/멀티미디어 디자인	96.7	1.7	0.3	0.0	1.3	0.0	0.0
	공간 디자인	74.8	7.5	0.4	5.9	10.2	0.0	0.4
	패션/텍스타일 디자인	66.1	10.5	1.3	22.1	0.0	0.0	0.0
	서비스/경험 디자인	76.9	0.0	13.5	9.7	0.0	0.0	0.0
	산업공예 디자인	60.1	10.5	26.4	0.0	0.0	3.0	0.0
	디자인인프라	90.3	5.1	0.0	0.0	0.2	1.5	1.5
지역별	서울	81.3	3.3	4.3	5.7	4.2	1.2	0.0
	인천/경기/강원	79.9	4.4	4.2	5.9	2.6	0.7	1.6
	부산/울산/경남	83.0	4.6	2.8	4.8	1.5	0.0	0.0
	대구/경북	89.2	4.6	3.5	2.6	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	65.2	14.9	9.6	3.0	6.2	1.1	0.0
	대전/세종/충청	91.3	1.5	1.7	4.1	0.2	0.0	1.3
규모별	대기업	93.7	0.0	4.5	0.5	1.3	0.0	0.0
	중견기업	67.0	0.0	12.9	6.1	14.0	0.0	0.0
	중기업	80.0	4.3	7.8	5.6	1.3	0.9	0.0
	소기업	81.6	4.7	3.0	5.1	3.3	0.7	0.8

## 6. 디자인 인력 채용이 어려운 이유

- 디자인 인력 채용이 어려운 이유(중복응답 기준)는 ‘구직자 기대 불일치’가 49.1%로 가장 높았으며, ‘사업체에서 요구하는 경력을 갖춘 지원자가 없기 때문’이 43.9% 순으로 나타남.
- 1순위 기준으로는, ‘사업체가 요구하는 학력/자격을 갖춘 지원자가 없기 때문’(21.5%)이 가장 높게 나타남.

▼ 디자인 인력 채용이 어려운 이유

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)



▼ 디자인 인력 채용이 어려운 이유 (중복응답)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)

구분	구직자 기대 불일치	사업체 요구 경력 지원자 없음	사업체 요구 학력/자격 지원자 없음	타 업체와 격심한 인력유치 경쟁	적극적 구인활동 미흡	회사 소재지 및 근무환경	구직자 기피 직종	기타
<b>전체</b>	<b>49.1</b>	<b>43.9</b>	<b>37.0</b>	<b>22.8</b>	<b>21.3</b>	<b>9.4</b>	<b>3.2</b>	<b>1.0</b>
<b>업종별</b>	제품 디자인	41.6	63.7	56.4	24.1	6.7	7.5	0.0
	시각 디자인	6.1	41.7	43.7	64.5	28.9	8.1	7.0
	디지털/멀티미디어 디자인	9.4	36.0	20.4	52.5	23.0	0.0	33.1
	공간 디자인	70.5	48.3	24.0	7.6	24.1	17.0	0.1
	패션/텍스타일 디자인	54.3	53.6	61.3	14.4	9.4	7.0	0.0
	서비스/경험 디자인	86.7	25.9	61.0	19.7	4.2	0.0	0.0
	산업공예 디자인	21.6	37.7	59.5	45.0	28.2	7.3	0.0
	디자인인프라	38.8	37.3	14.7	10.6	38.7	11.9	0.7
<b>지역별</b>	서울	52.8	47.7	35.0	24.0	17.3	7.0	4.4
	인천/경기/강원	40.6	40.8	42.6	24.8	25.3	9.5	1.3
	부산/울산/경남	55.8	43.8	32.0	19.6	25.1	9.3	0.8
	대구/경북	65.8	34.7	27.5	26.4	18.9	7.9	3.0
	광주/전라/제주	44.6	42.7	37.6	9.2	26.4	17.2	6.9
	대전/세종/충청	47.3	45.9	38.0	22.5	17.7	14.4	3.9
<b>규모별</b>	대기업	45.1	40.4	13.7	30.2	37.7	2.8	0.0
	중견기업	57.8	50.0	37.4	24.1	6.2	0.6	1.4
	중기업	46.2	38.5	38.4	27.8	25.4	3.7	2.5
	소기업	49.9	45.3	36.9	21.2	20.1	11.3	3.4

## ▼ 디자인 인력 채용이 어려운 이유 (1순위)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)

구분		구직자 기대 불일치	사업체 요구 경력 지원자 없음	사업체 요구 학력/자격 지원자 없음	타 업체와 격심한 인력유치 경쟁	적극적 구인활동 미흡	회사 소재지 및 근무환경	구직자 기피 직종	기타
전체		18.9	19.3	21.5	17.5	17.4	3.7	0.7	0.7
산업 분야	제품 디자인	9.6	20.9	43.6	19.2	5.8	0.9	0.0	0.0
	시각 디자인	0.0	2.3	18.4	55.5	15.3	8.1	0.4	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	4.1	12.8	9.5	43.0	22.6	0.0	7.9	0.0
	공간 디자인	22.7	31.4	14.9	3.5	19.6	7.0	0.0	0.0
	패션/텍스타일 디자인	18.3	17.0	43.2	14.3	4.0	3.1	0.0	0.0
	서비스/경험 디자인	44.4	11.8	26.5	13.1	4.2	0.0	0.0	0.0
	산업공예 디자인	11.1	3.5	33.7	37.6	14.2	0.0	0.0	0.0
	디자인인프라	19.5	21.6	8.0	6.6	36.5	3.7	0.7	3.5
지역 별	서울	20.4	24.8	19.9	16.1	13.9	2.6	1.1	1.2
	인천/경기/강원	12.9	16.0	25.4	20.8	20.5	2.9	0.6	0.3
	부산/울산/경남	21.1	19.3	18.2	16.1	18.2	7.1	0.0	0.0
	대구/경북	33.2	12.3	11.6	21.7	18.3	0.4	0.6	2.0
	광주/전라/제주	17.8	10.7	29.6	6.9	24.4	10.4	0.1	0.0
	대전/세종/충청	21.0	20.1	18.6	19.7	14.3	5.3	0.8	0.0
규모 별	대기업	28.8	16.8	6.0	12.7	35.6	0.0	0.0	0.0
	중견기업	31.0	21.4	19.2	22.2	6.2	0.0	0.0	0.0
	중기업	20.9	11.5	19.2	23.8	22.5	1.4	0.6	0.0
	소기업	17.9	21.6	22.5	15.6	15.9	4.5	0.8	0.9

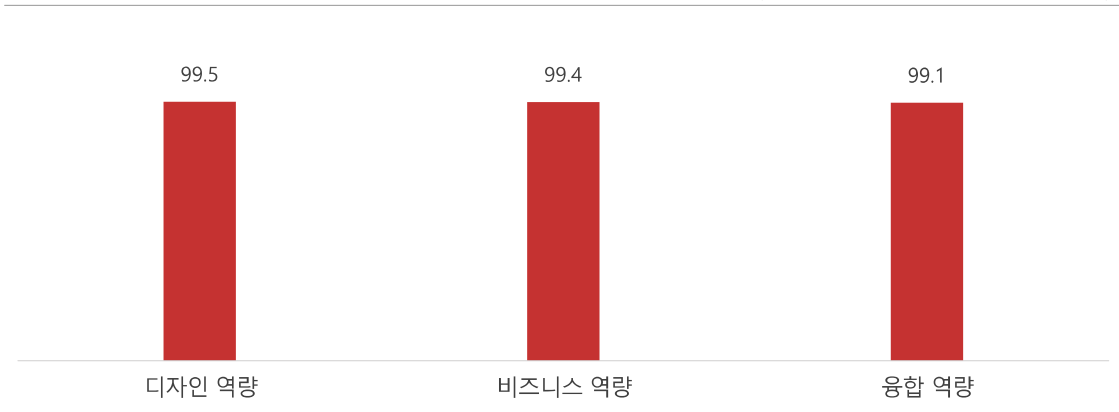
## 04 디자인 교육

### 1. 디자이너에게 필요한 재교육

- 디자이너에게 필요한 재교육은 ‘디자인 역량’이 99.5%, ‘비즈니스 역량’이 99.4%, ‘융합 역량’이 99.1%로 나타남.
- 디지털/멀티미디어 디자인은 ‘융합 역량’을 ‘디자인 역량’과 ‘비즈니스 역량’보다 중요하게 생각함.

#### ▼ 디자이너에게 필요한 재교육 (중복응답)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)



#### ▼ 디자이너에게 필요한 재교육 (중복응답)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)

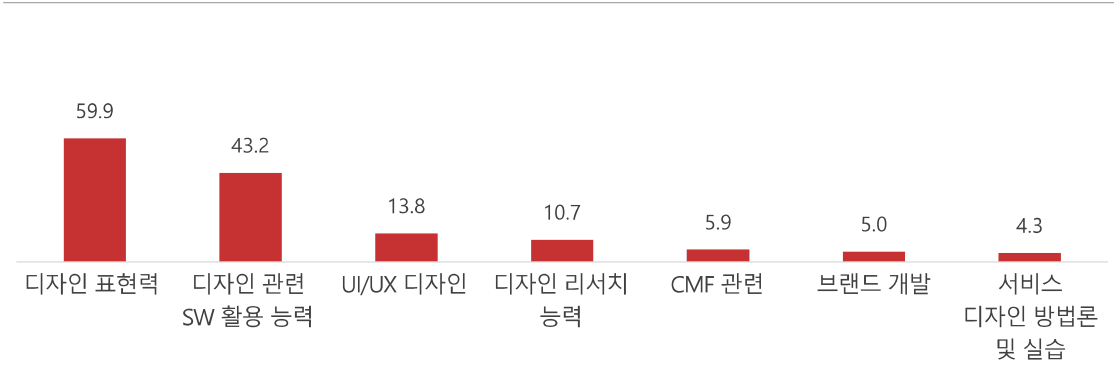
구분		디자인 역량	비즈니스 역량	융합 역량
전체		99.5	99.4	99.1
업종별	제품 디자인	100.0	100.0	99.8
	시각 디자인	100.0	99.6	98.8
	디지털/멀티미디어 디자인	99.0	97.7	100.0
	공간 디자인	98.6	98.4	98.0
	패션/텍스타일 디자인	100.0	100.0	99.3
	서비스/경험 디자인	100.0	100.0	100.0
	산업공예 디자인	100.0	99.3	96.3
	디자인인프라	99.7	100.0	99.5
지역별	서울	99.3	99.3	99.0
	인천/경기/강원	99.6	99.2	99.2
	부산/울산/경남	100.0	100.0	100.0
	대구/경북	100.0	100.0	99.6
	광주/전라/제주	100.0	100.0	98.3
	대전/세종/충청	98.7	98.6	98.7
규모별	대기업	100.0	100.0	100.0
	중견기업	96.2	99.6	100.0
	중기업	99.3	98.9	97.9
	소기업	99.6	99.5	99.4

## 2. 재교육이 필요한 디자인 역량

- 재교육이 필요한 디자인 역량을 세부 항목별로 살펴보면, ‘디자인 표현력’이 59.9%로 가장 높고, 그 다음으로 ‘디자인 관련 SW 활용 능력’(43.2%), ‘UI/UX 디자인’(13.8%) 등이 뒤를 이음.
- 패션/텍스타일 디자인은 ‘디자인 표현력’을 재교육이 필요한 역량으로 응답한 비율이 87.7%로 상대적으로 높게 나타남.

### ▼ 재교육이 필요한 디자인 역량 (중복응답)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)



### ▼ 재교육이 필요한 디자인 역량 (중복응답)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)

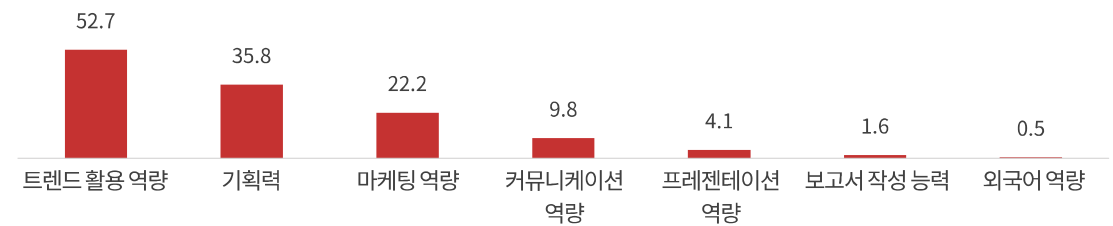
구분	디자인 표현력	디자인 관련 SW 활용 능력	UI/UX 디자인	디자인 리서치 능력	CMF 관련	브랜드 개발	서비스 디자인 방법론 및 실습
<b>전체</b>	<b>59.9</b>	<b>43.2</b>	<b>13.8</b>	<b>10.7</b>	<b>5.9</b>	<b>5.0</b>	<b>4.3</b>
<b>업종별</b>	제품 디자인	80.2	22.7	0.0	12.6	0.7	3.4
	시각 디자인	82.3	62.3	20.1	26.8	11.1	24.4
	디지털/멀티미디어 디자인	58.2	53.5	21.0	3.9	0.0	0.0
	공간 디자인	43.0	41.6	14.1	3.2	15.8	2.5
	패션/텍스타일 디자인	87.7	10.4	0.7	11.9	0.0	0.0
	서비스/경험 디자인	43.7	23.8	40.2	12.7	0.4	0.0
	산업공예 디자인	78.7	54.7	26.2	50.0	13.9	17.5
	디자인인프라	57.0	68.8	0.7	5.5	0.0	0.0
<b>지역별</b>	서울	55.3	42.1	20.0	12.0	5.5	2.2
	인천/경기/강원	67.7	42.0	10.5	8.4	6.2	5.8
	부산/울산/경남	58.3	50.4	6.3	11.4	2.0	2.5
	대구/경북	66.9	46.3	5.9	7.4	4.4	1.3
	광주/전라/제주	44.1	46.2	15.5	14.9	4.6	11.7
	대전/세종/충청	62.6	40.3	9.3	11.1	13.9	5.7
<b>규모별</b>	대기업	43.2	66.9	17.5	27.7	2.7	3.5
	중견기업	73.7	32.1	17.3	6.1	3.0	1.0
	중기업	59.5	37.1	16.4	19.5	3.5	3.5
	소기업	60.0	44.9	12.9	7.9	6.8	4.6

### 3. 재교육이 필요한 비즈니스 역량

- 재교육이 필요한 분야 중 비즈니스 역량을 세부적으로 살펴보면,  
‘트렌드 활용 역량’(52.7%), ‘기획력’(35.8%), ‘마케팅 역량’(22.2%)순으로 나타남.

#### ▼ 재교육이 필요한 비즈니스 역량 (중복응답)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)



#### ▼ 재교육이 필요한 비즈니스 역량 (중복응답)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)

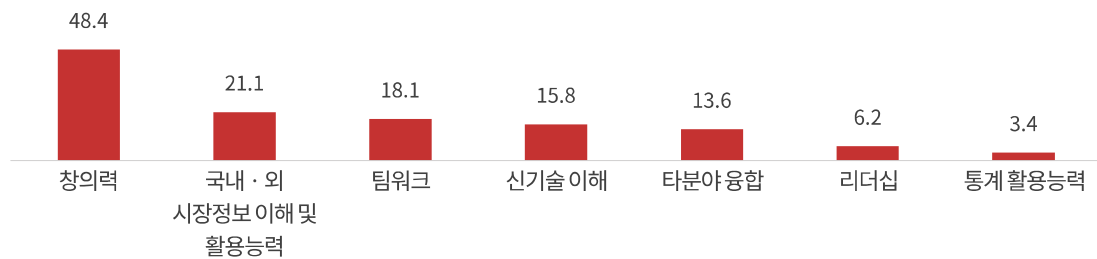
구분		트렌드 활용 역량	기획력	마케팅 역량	커뮤니케이션 역량	프레젠테이션 역량	보고서 작성 능력	외국어 역량
전체		52.7	35.8	22.2	9.8	4.1	1.6	0.5
업종별	제품 디자인	50.9	42.9	18.9	1.4	2.4	0.2	0.0
	시각 디자인	49.9	47.6	42.0	28.3	22.1	3.0	1.0
	디지털/멀티미디어 디자인	73.5	32.4	8.4	0.0	1.6	0.3	0.0
	공간 디자인	32.1	41.8	10.6	21.7	1.7	0.3	0.0
	패션/텍스타일 디자인	76.3	33.1	6.6	0.0	0.0	0.0	0.0
	서비스/경험 디자인	48.4	29.6	32.1	0.0	0.8	0.0	0.8
	산업공예 디자인	47.4	39.2	62.3	29.0	21.0	5.4	6.4
	디자인인프라	74.2	21.2	26.2	0.0	0.7	5.5	0.8
지역별	서울	59.0	29.8	21.3	8.4	3.1	0.4	0.7
	인천/경기/강원	52.0	36.5	25.5	11.1	6.1	0.9	0.4
	부산/울산/경남	43.5	52.3	12.3	3.1	6.0	5.9	0.7
	대구/경북	53.8	33.4	23.0	7.7	2.6	2.3	0.0
	광주/전라/제주	40.1	43.5	22.2	11.6	3.9	2.8	0.0
	대전/세종/충청	45.5	39.5	23.8	18.8	0.4	3.9	1.1
	충청	45.5	39.5	23.8	18.8	0.4	3.9	1.1
규모별	대기업	77.0	22.7	51.6	0.6	0.6	0.0	0.0
	중견기업	67.7	29.7	15.7	16.2	4.3	0.0	0.0
	중기업	55.4	33.4	25.5	5.5	4.8	3.2	0.9
	소기업	51.3	36.8	20.9	11.1	3.9	1.2	0.5

#### 4. 재교육이 필요한 융합 역량

- 융합 역량을 살펴보면, ‘창의력’이 48.4%로 가장 높고, ‘국내·외 시장정보 이해 및 활용능력’(21.1%), ‘팀워크’(18.1%) 등의 순으로 높음.

##### ▼ 재교육이 필요한 융합 역량 (중복응답)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)



##### ▼ 재교육이 필요한 융합 역량 (중복응답)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)

구분	창의력	국내·외 시장정보 이해 및 활용능력	팀워크	신기술 이해	타분야 융합	리더십	통계 활용능력
전체	48.4	21.1	18.1	15.8	13.6	6.2	3.4
업종별	제품 디자인	65.4	2.4	19.7	6.0	32.8	0.4
	시각 디자인	68.9	19.4	31.4	7.5	8.1	20.1
	디지털/멀티미디어 디자인	40.7	40.3	4.9	26.5	4.6	1.4
	공간 디자인	39.4	19.2	6.8	18.8	22.6	3.1
	패션/텍스타일 디자인	67.3	19.2	16.0	2.7	9.3	1.3
	서비스/경험 디자인	32.9	27.0	38.9	3.7	1.6	8.4
	산업공예 디자인	75.5	38.7	46.2	28.5	17.6	22.1
	디자인인프라	41.1	26.4	11.4	30.5	1.6	6.3
지역별	서울	43.3	24.1	17.6	16.6	10.8	4.8
	인천/경기/강원	54.7	20.5	13.7	17.0	16.0	5.8
	부산/울산/경남	50.9	13.3	24.2	14.6	11.8	8.1
	대구/경북	51.5	26.6	33.7	5.6	7.1	2.0
	광주/전라/제주	40.6	19.8	20.9	9.2	16.1	10.5
	대전/세종/충청	50.9	14.6	15.3	23.1	23.1	11.8
규모별	대기업	26.9	7.8	34.0	33.7	2.9	10.9
	중견기업	30.2	36.0	19.7	21.3	5.9	3.0
	중기업	47.9	22.5	15.3	18.8	9.7	8.9
	소기업	49.3	20.6	18.7	14.5	15.1	5.3

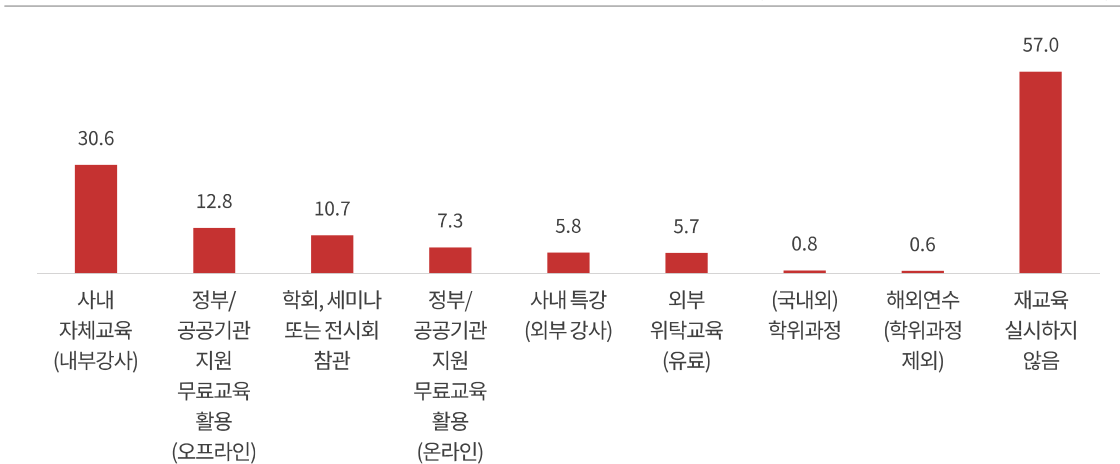


## 5. 디자이너 재교육 방법

- 2023년 실시한 디자이너 재교육 방법은 ‘사내 자체교육(내부강사)’(30.6%), ‘정부/공공기관 지원 무료교육 활용(오프라인)’(12.8%) 등의 순으로 높음.
- 한편, ‘재교육 실시하지 않음’이 57.0%로 높게 나타남.
- 업종별로는 패션/텍스타일 디자인의 경우 ‘사내 자체교육(내부강사)’이 93.7%로 높게 나타남.

▼ 디자이너 재교육 방법 (중복응답)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)



▼ 디자이너 재교육 방법 (중복응답)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)

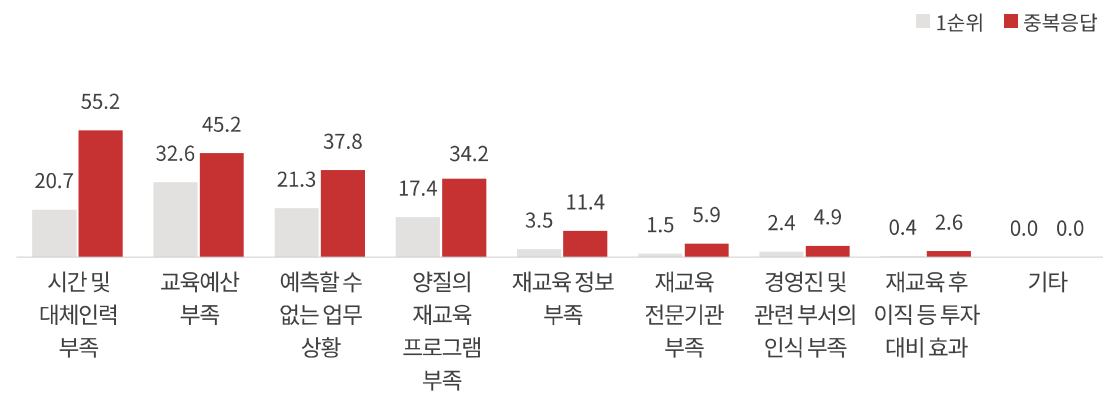
구분	사내 자체교육 (내부강사)	정부/공공기관 지원 무료교육 활용 (오프라인)	학회, 세미나 또는 전시회 참관	정부/공공기관 지원 무료교육 활용 (온라인)	사내 특강 (외부 강사)	외부 위탁교육 (유료)	(국내외) 학위과정	해외연수 (학위과정 제외)	재교육 실시하지 않음
<b>전체</b>	<b>30.6</b>	<b>12.8</b>	<b>10.7</b>	<b>7.3</b>	<b>5.8</b>	<b>5.7</b>	<b>0.8</b>	<b>0.6</b>	<b>57.0</b>
<b>업종별</b>	제품 디자인	84.8	42.8	24.0	10.3	16.0	3.1	0.1	7.2
	시각 디자인	16.4	8.2	3.9	9.1	9.6	6.4	5.8	73.0
	디지털/멀티미디어 디자인	4.2	2.6	0.0	5.6	1.0	1.3	0.0	86.2
	공간 디자인	1.2	0.2	0.2	5.7	0.2	8.7	0.0	87.8
	패션/텍스타일 디자인	93.7	32.0	0.8	5.6	0.0	0.7	0.0	6.3
	서비스/경험 디자인	60.5	8.4	15.2	0.0	0.0	0.1	0.0	36.9
	산업공예 디자인	35.9	27.2	16.4	41.5	14.8	8.9	2.4	43.4
	디자인인프라	5.9	8.4	21.0	7.4	9.4	9.7	0.3	64.7
<b>지역별</b>	서울	28.8	11.1	10.1	6.8	3.3	7.9	0.7	56.4
	인천/경기/강원	34.8	16.9	9.9	8.3	7.9	3.0	0.7	55.8
	부산/울산/경남	31.1	9.2	15.4	9.0	6.3	1.3	0.7	57.9
	대구/경북	26.2	7.3	4.4	1.4	1.2	5.6	0.2	66.3
	광주/전라/제주	25.3	7.6	8.8	7.9	12.7	5.7	2.8	57.9
	대전/세종/충청	30.8	18.1	18.6	8.1	6.1	10.3	0.0	54.5
<b>규모별</b>	대기업	35.4	5.9	17.1	4.9	7.2	5.9	0.5	55.8
	중견기업	20.1	14.0	5.1	4.9	1.4	3.3	0.4	78.6
	중기업	37.9	14.5	11.9	9.1	6.5	3.2	0.3	55.3
	소기업	28.6	12.3	10.4	6.8	5.6	6.5	0.9	57.0

## 6. 디자이너 재교육 시 애로사항

- 디자이너 재교육 시 애로사항(중복응답 기준)을 살펴보면, ‘시간 및 대체인력 부족’(55.2%)이 높고, 그 다음으로 ‘교육예산 부족’(45.2%), ‘예측할 수 없는 업무 상황’(37.8%) 등의 순으로 나타남.
- 1순위 기준으로는, ‘교육예산 부족’이 32.6%로 가장 높게 나타남.

### ▼ 디자이너 재교육 시 애로사항

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)



### ▼ 디자이너 재교육 시 애로사항 (중복응답)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)

구분		시간 및 대체인력 부족	교육예산 부족	예측할 수 없는 업무 상황	양질의 재교육 프로그램 부족	재교육 정보 부족	재교육 전문기관 부족	경영진 및 관련 부서의 인식 부족	재교육 후 이직 등 투자 대비 효과
전체		55.2	45.2	37.8	34.2	11.4	5.9	4.9	2.6
업종별	제품 디자인	39.4	56.5	13.7	58.9	13.1	17.1	0.4	0.6
	시각 디자인	46.4	72.7	50.7	3.5	4.2	0.0	12.0	10.4
	디지털/멀티미디어 디자인	53.5	77.8	22.2	20.9	2.3	2.6	3.6	3.9
	공간 디자인	79.3	11.0	70.8	18.1	13.5	1.2	4.8	0.8
	패션/텍스타일 디자인	41.6	38.5	6.6	63.8	17.3	26.0	1.3	4.7
	서비스/경험 디자인	42.0	33.7	18.4	82.1	13.7	2.7	1.3	0.4
	산업공예 디자인	45.4	69.4	37.5	19.4	13.2	3.0	3.3	8.1
	디자인인프라	54.2	63.5	32.3	17.9	10.7	5.2	9.2	2.2
지역별	서울	53.2	41.6	37.4	41.2	10.5	4.5	4.8	4.0
	인천/경기/강원	55.3	54.1	32.0	29.7	11.7	7.0	5.5	1.1
	부산/울산/경남	44.7	41.3	45.7	28.9	21.9	4.1	5.4	3.6
	대구/경북	60.7	40.0	41.8	25.7	14.7	9.5	5.5	1.4
	광주/전라/제주	70.6	36.2	51.8	23.1	4.7	4.1	5.6	3.9
	대전/세종/충청	56.3	45.0	37.8	40.3	6.6	8.6	1.9	0.7
규모별	대기업	76.4	58.5	13.6	37.5	3.4	2.3	5.5	1.5
	중견기업	65.3	29.4	33.0	54.4	5.6	11.1	0.5	0.0
	중기업	53.6	47.5	37.9	36.7	9.0	2.5	6.5	2.4
	소기업	55.1	44.7	38.3	33.0	12.3	6.8	4.6	2.8

▼ 디자이너 재교육 시 애로사항 (1순위)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)

구분		시간 및 대체인력 부족	교육예산 부족	예측할 수 없는 업무 상황	양질의 재교육 프로그램 부족	재교육 정보 부족	재교육 전문기관 부족	경영진 및 관련 부서의 인식 부족	재교육 후 이직 등 투자 대비 효과
전체		20.7	32.6	21.3	17.4	3.5	1.5	2.4	0.4
종 업 종 류	제품 디자인	12.9	48.3	5.0	25.4	5.2	2.6	0.0	0.5
	시각 디자인	7.9	55.2	27.1	2.7	2.3	0.0	4.7	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	35.6	40.8	10.2	7.4	0.7	2.6	1.0	1.7
	공간 디자인	27.9	8.5	50.1	8.7	0.9	0.2	2.9	0.8
	패션/텍스타일 디자인	18.4	34.6	5.3	26.9	8.2	6.6	0.0	0.0
	서비스/경험 디자인	15.7	10.5	8.7	57.2	6.0	1.9	0.0	0.0
	산업공예 디자인	14.9	55.3	12.9	11.1	5.9	0.0	0.0	0.0
	디자인인프라	23.9	50.4	9.8	4.6	4.2	1.5	5.6	0.0
지 역 구 분	서울	23.9	27.1	19.1	22.2	3.3	1.3	2.2	0.9
	인천/경기/강원	16.8	42.3	17.9	15.9	2.8	1.2	3.1	0.0
	부산/울산/경남	8.3	33.3	28.8	12.4	11.4	1.9	3.6	0.3
	대구/경북	20.0	31.9	28.4	12.8	0.1	6.7	0.0	0.0
	광주/전라/제주	36.5	21.3	26.4	8.0	4.7	0.3	2.8	0.0
	대전/세종/충청	20.3	31.9	26.4	18.7	0.6	0.1	1.3	0.7
구 단 구 분	대기업	20.1	49.2	0.2	28.3	1.5	0.7	0.0	0.0
	중견기업	34.5	8.3	23.2	22.0	2.0	10.0	0.0	0.0
	중기업	20.9	33.6	22.1	16.6	4.4	0.6	1.6	0.2
	소기업	20.4	32.6	21.4	17.4	3.3	1.6	2.7	0.5

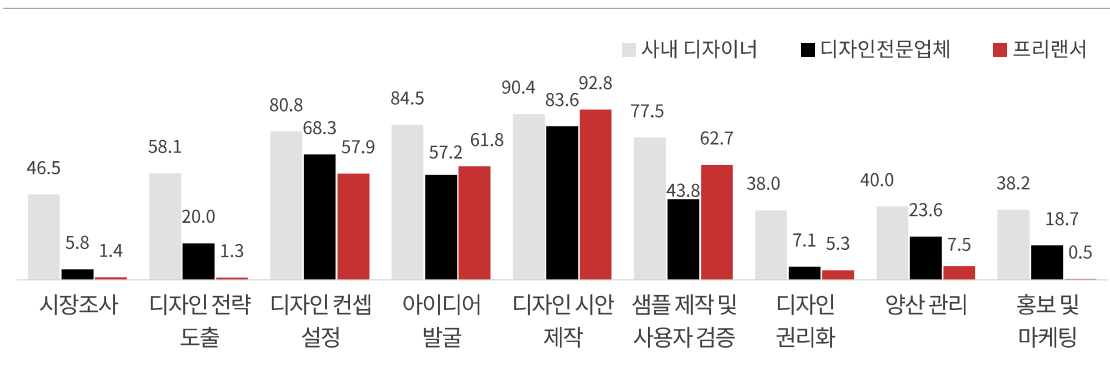
## 05 디자인 역량

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

- 사내 디자이너/디자인전문업체/프리랜서의 개입 단계를 살펴보면, 모두 ‘디자인 시안 제작’이 (각각 90.4%, 83.6%, 92.8%)로 가장 높았으며, 디자이너의 경우 ‘아이디어 발굴’(84.5%), ‘디자인 컨셉 설정’(80.8%)에서도 높게 나타남.

#### ▼ 신제품 개발 프로세스 중 사내 디자이너/디자인전문업체/프리랜서 디자이너 개입 단계

(디자이너 고용 업체 및 디자인 외주용역 업체 Base, 단위 : %)



#### ▼ 신제품 개발 프로세스 중 사내 디자이너 개입 단계 (중복응답)

(디자이너 고용 업체 Base, 단위 : %)

구분	시장조사	디자인 전략 도출	디자인 컨셉 설정	아이디어 발굴	디자인 시안 제작	샘플 제작 및 사용자 검증	디자인 권리화	자산 관리	홍보 및 마케팅
전체	46.5	58.1	80.8	84.5	90.4	77.5	38.0	40.0	38.2
업종별	제품 디자인	56.5	49.5	68.0	77.9	80.9	70.8	43.6	28.6
	시각 디자인	52.1	67.4	91.3	94.9	92.1	89.2	74.5	55.6
	디지털/멀티미디어 디자인	72.1	81.5	96.7	97.3	96.1	85.6	39.7	37.2
	공간 디자인	48.2	62.4	82.5	82.9	91.5	75.2	35.2	38.9
	패션/텍스타일 디자인	38.4	38.2	71.1	59.6	91.7	82.9	29.5	27.1
	서비스/경험 디자인	8.5	54.8	76.8	90.0	92.5	75.4	44.9	36.7
	산업공예 디자인	56.9	51.4	64.9	67.7	97.0	93.8	35.9	40.2
	디자인인프라	52.4	54.3	84.8	87.2	90.6	74.5	14.5	48.6
지역별	서울	42.6	58.6	83.1	88.5	93.4	79.4	36.3	43.7
	인천/경기/강원	51.7	55.1	78.6	82.3	87.8	76.1	38.6	35.5
	부산/울산/경남	47.0	56.3	82.9	76.7	91.7	73.7	35.4	38.3
	대구/경북	40.5	61.2	80.9	79.9	83.3	73.4	48.0	46.0
	광주/전라/제주	33.5	56.4	72.4	84.6	93.7	85.0	43.4	44.3
	대전/세종/충청	61.9	68.8	83.3	86.4	87.7	75.0	34.2	32.0
규모별	대기업	32.2	61.4	98.4	72.0	98.7	63.0	54.8	29.0
	중견기업	53.6	51.3	80.2	88.7	98.2	74.6	17.0	43.8
	중기업	46.8	61.0	79.3	85.3	89.7	81.2	42.0	46.5
	소기업	46.5	57.4	81.0	84.4	90.3	76.7	37.1	38.1

▼ 신제품 개발 프로세스 중 디자인전문업체 개입 단계 (중복응답) (디자인 외주용역 업체 Base, 단위 : %)

구분	시장조사	디자인 전략 도출	디자인 컨셉 설정	아이디어 발굴	디자인 시안 제작	샘플 제작 및 사용자 검증	디자인 권리화	양산 관리	홍보 및 마케팅
전체	5.8	20.0	68.3	57.2	83.6	43.8	7.1	23.6	18.7
업종별	제품 디자인	14.3	27.2	67.2	74.2	85.9	71.5	14.6	22.7
	시각 디자인	16.4	12.2	38.5	68.5	79.0	87.6	21.8	18.7
	디지털/멀티미디어 디자인	6.1	6.1	27.0	43.9	97.9	82.0	9.0	24.8
	공간 디자인	13.7	58.8	63.4	73.2	91.3	76.5	17.8	23.3
	패션/텍스타일 디자인	13.2	16.7	60.4	46.1	89.6	60.0	9.7	11.7
	서비스/경험 디자인	3.1	27.5	69.7	68.3	72.7	26.8	4.9	4.4
	산업공예 디자인	4.2	17.4	56.1	74.0	87.4	89.5	47.2	5.8
	디자인인프라	2.6	3.2	77.6	33.7	93.7	35.2	0.3	54.2
지역별	서울	7.5	16.2	69.7	57.9	84.4	37.9	4.5	20.5
	인천/경기/강원	7.4	19.5	65.7	58.4	86.7	49.3	9.7	26.5
	부산/울산/경남	5.3	22.0	72.4	53.6	82.9	38.1	5.2	23.8
	대구/경북	0.8	19.6	67.4	38.7	85.5	39.7	19.3	44.6
	광주/전라/제주	2.6	22.5	68.2	66.5	79.9	53.3	3.6	16.0
	대전/세종/충청	2.2	29.5	67.7	60.3	73.9	48.6	4.7	16.9
규모별	대기업	8.6	23.1	64.8	57.5	91.7	57.4	19.1	30.0
	중견기업	5.2	21.9	68.8	82.9	65.2	53.1	17.3	33.6
	중기업	6.8	14.7	61.5	58.1	90.7	41.2	6.1	23.0
	소기업	5.5	21.5	70.4	56.6	81.6	44.4	7.2	23.6

▼ 신제품 개발 프로세스 중 프리랜서 디자이너 개입 단계 (중복응답) (디자인 외주용역 업체 Base, 단위 : %)

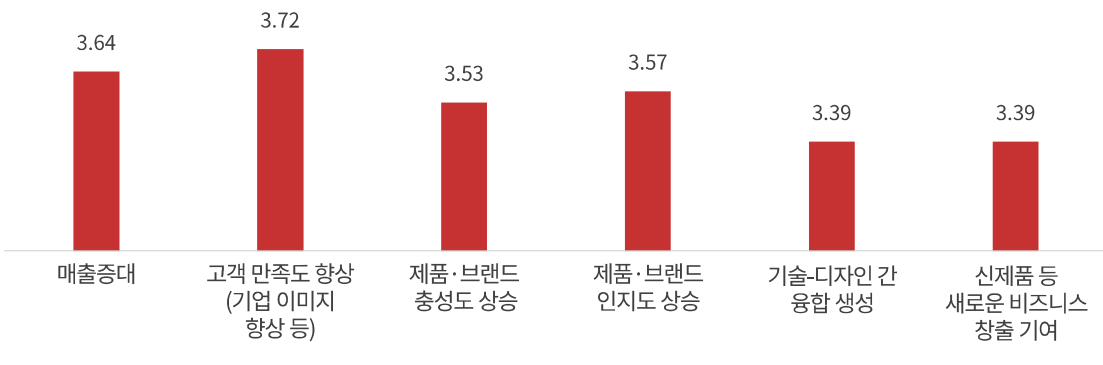
구분	시장조사	디자인 전략 도출	디자인 컨셉 설정	아이디어 발굴	디자인 시안 제작	샘플 제작 및 사용자 검증	디자인 권리화	양산 관리	홍보 및 마케팅
전체	1.4	1.3	57.9	61.8	92.8	62.7	5.3	7.5	0.5
업종별	제품 디자인	35.3	0.0	14.7	70.5	64.7	29.5	0.0	14.7
	시각 디자인	5.7	5.7	54.7	72.4	88.0	82.3	34.8	9.3
	디지털/멀티미디어 디자인	8.2	8.2	8.2	41.7	100.0	100.0	33.5	0.0
	공간 디자인	0.0	9.0	41.5	60.5	91.0	61.1	0.0	9.0
	패션/텍스타일 디자인	0.0	0.0	0.0	50.0	100.0	69.1	0.0	0.0
	서비스/경험 디자인	0.0	0.0	100.0	100.0	76.5	76.5	0.0	0.0
	산업공예 디자인	0.0	2.2	43.5	60.1	95.5	69.7	36.4	0.0
	디자인인프라	0.0	0.0	64.6	61.0	94.0	60.6	0.0	8.8
지역별	서울	4.2	1.0	57.5	62.4	88.7	61.5	2.1	15.0
	인천/경기/강원	0.0	2.0	48.7	55.8	92.2	72.4	4.1	7.7
	부산/울산/경남	0.0	1.5	58.1	88.0	98.5	33.5	6.9	2.3
	대구/경북	0.0	0.0	57.1	54.3	98.3	68.7	9.5	1.6
	광주/전라/제주	1.6	1.6	86.0	46.7	90.7	71.4	11.9	0.0
	대전/세종/충청	0.0	0.0	76.1	90.8	100.0	34.8	4.7	0.0
규모별	대기업	0.0	0.0	19.3	100.0	100.0	100.0	19.3	0.0
	중견기업	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	중기업	0.7	0.7	53.1	76.7	89.4	61.2	6.3	3.9
	소기업	1.6	1.5	59.4	57.4	93.7	63.0	4.9	8.5

## 2. 디자인 투자 및 활용 기여도

- 디자인활용업체의 디자인 투자 및 활용 기여도(5점 만점)를 살펴보면, ‘고객 만족도 향상’(3.72점), ‘매출증대’(3.64점), ‘제품·브랜드 인지도 상승’(3.57점) 등의 순으로 높게 나타남.

▼ 디자인 투자 및 활용 기여도

(단위 : 점)



▼ 디자인 투자 및 활용 기여도

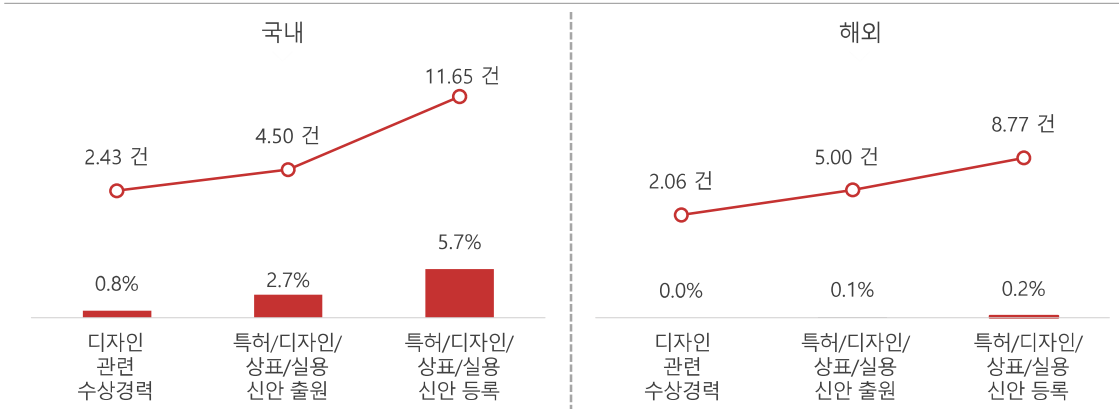
(단위 : 점)

구분		매출증대	고객 만족도 향상	제품·브랜드 충성도 상승	제품·브랜드 인지도 상승	기술·디자인 간 융합생성	신제품 등 새로운 비즈니스 창출 기여
전체		3.64	3.72	3.53	3.57	3.39	3.39
업종별	제품 디자인	4.32	4.26	4.05	3.88	3.80	3.79
	시각 디자인	4.28	4.26	4.09	4.09	4.14	4.36
	디지털/멀티미디어 디자인	4.00	3.97	3.68	3.73	3.70	3.61
	공간 디자인	3.77	3.71	3.63	3.64	3.58	3.41
	패션/텍스타일 디자인	4.50	4.43	4.16	3.86	3.57	3.77
	서비스/경험 디자인	3.46	3.69	3.49	3.63	3.23	3.43
	산업공예 디자인	4.07	4.10	3.77	3.91	3.95	4.02
	디자인인프라	3.03	3.16	2.98	3.09	2.90	2.71
지역별	서울	3.58	3.70	3.51	3.56	3.36	3.36
	인천/경기/강원	3.74	3.77	3.58	3.62	3.48	3.45
	부산/울산/경남	3.47	3.59	3.40	3.40	3.22	3.22
	대구/경북	3.69	3.75	3.50	3.52	3.29	3.27
	광주/전라/제주	3.71	3.72	3.54	3.65	3.45	3.53
	대전/세종/충청	3.68	3.71	3.64	3.66	3.46	3.44
규모별	대기업	3.89	3.89	3.80	3.75	3.63	3.57
	중견기업	3.57	3.90	3.64	3.67	3.47	3.65
	중기업	3.55	3.69	3.46	3.55	3.38	3.36
	소기업	3.67	3.72	3.55	3.57	3.40	3.39

### 3. 디자인 인증/수상 및 출원/등록 경력

- 디자인활용업체의 디자인 인증/수상 및 출원/등록 경력을 살펴보면,  
‘국내 특허/디자인/상표/실용신안 등록’이 5.7%로 가장 높았으며, 평균 등록 건 수는 11.65건임.
- ‘국내 특허/디자인/상표/실용신안 등록’의 비중이 가장 높은 업종은 제품 디자인으로(28.1%) 나타남.

▼ 디자인 인증/수상 및 출원/등록 ‘경력있다’ 비중 및 평균 건 수



▼ 디자인 인증/수상 및 출원/등록 ‘경력있다’ 비중

(단위 : %)

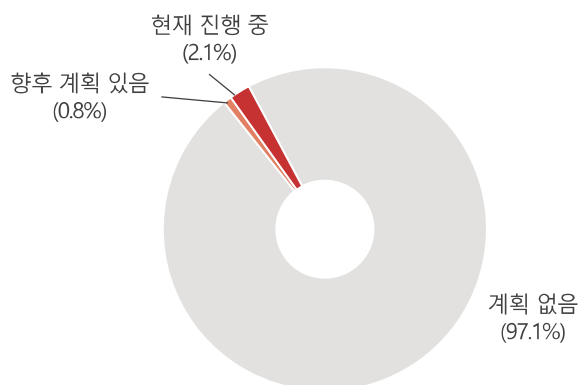
구분		국내			해외			없음
		디자인 관련 수상 경력	특허/디자인 상표/실용신안 출원	특허/디자인 상표/실용신안 등록	디자인 관련 수상 경력	특허/디자인 상표/실용신안 출원	특허/디자인 상표/실용신안 등록	
전체		0.8	2.7	5.7	0.0	0.1	0.2	93.1
업종별	제품 디자인	5.8	13.7	28.1	0.1	0.8	1.3	67.1
	시각 디자인	0.2	1.3	4.5	0.0	0.0	0.0	94.3
	디지털/멀티미디어 디자인	0.8	2.1	3.9	0.8	0.0	0.0	95.0
	공간 디자인	0.0	2.3	3.2	0.0	0.0	0.2	94.8
	패션/텍스타일 디자인	0.1	2.9	9.3	0.0	0.0	0.0	89.8
	서비스/경험 디자인	0.0	0.7	2.3	0.0	0.0	0.0	97.5
	산업공예 디자인	0.0	0.5	1.0	0.0	0.0	0.0	99.0
	디자인인프라	0.3	0.6	0.8	0.0	0.0	0.0	98.9
지역별	서울	0.2	1.9	5.0	0.0	0.0	0.0	93.9
	인천/경기/강원	1.8	5.2	8.2	0.0	0.3	0.5	90.0
	부산/울산/경남	0.6	1.4	6.7	0.4	0.0	0.3	92.9
	대구/경북	1.5	0.8	1.3	0.0	0.0	0.0	97.1
	광주/전라/제주	0.0	1.4	1.2	0.0	0.0	0.0	97.6
	대전/세종/충청	0.3	2.0	6.2	0.0	0.0	0.0	93.3
규모별	대기업	1.2	1.3	10.5	0.8	0.0	0.4	89.5
	중견기업	0.0	0.3	3.6	0.0	0.0	0.0	96.4
	중기업	0.9	2.6	4.5	0.2	0.0	0.1	94.4
	소기업	0.8	2.8	6.0	0.0	0.1	0.2	92.7

#### 4. 해외 비즈니스 현황

- 해외 비즈니스 진출 현황은 ‘계획 없음’이 97.1%, ‘현재 진행 중’이 2.1%, ‘향후 계획 있음’이 0.8%로 나타남.
- 업종별로 살펴보면 ‘현재 진행 중’은 디지털/멀티미디어 디자인(8.1%)에서 높게 나타남.

##### ▼ 해외 비즈니스 현황

(단위 : %)



##### ▼ 해외 비즈니스 현황

(단위 : %)

구분		현재 진행 중	향후 계획 있음	계획 없음
전체		2.1	0.8	97.1
업종별	제품 디자인	1.8	0.2	97.9
	시각 디자인	0.3	6.7	93.1
	디지털/멀티미디어 디자인	8.1	1.9	90.0
	공간 디자인	0.2	0.7	99.1
	패션/텍스타일 디자인	2.1	0.0	97.9
	서비스/경험 디자인	4.7	0.1	95.2
	산업공예 디자인	0.1	0.0	99.9
	디자인인프라	0.7	0.0	99.3
권역별	서울	4.2	0.7	95.0
	인천/경기/강원	1.1	0.8	98.1
	부산/울산/경남	1.3	0.2	98.5
	대구/경북	1.0	0.6	98.4
	광주/전라/제주	0.1	2.2	97.8
	대전/세종/충청	0.3	0.4	99.3
규모별	대기업	10.7	3.3	86.0
	중견기업	3.3	1.7	95.0
	중기업	4.5	0.9	94.7
	소기업	1.3	0.7	98.0

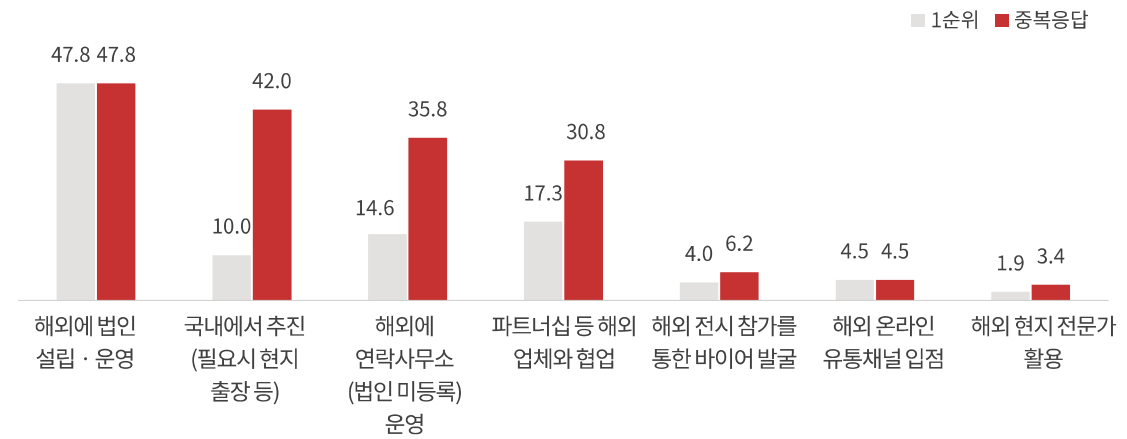


## 5. 해외 비즈니스 방법

- 해외 비즈니스 방법(중복응답 기준)을 살펴보면, ‘해외에 법인 설립·운영’(47.8%), ‘국내에서 추진’(42.0%), ‘해외에 연락사무소 운영’(35.8%)이 높게 나타남.
- 1순위 기준으로 ‘해외에 법인 설립·운영’(47.8%), ‘파트너십 등 해외 업체와 협업’(17.3%), ‘해외에 연락사무소 운영’(14.6%)이 높음.

### ▼ 해외 비즈니스 방법

(해외 비즈니스 진행 업체 Base, 단위 : %)



### ▼ 해외 비즈니스 방법 (중복응답)

(해외 비즈니스 진행 업체 Base, 단위 : %)

구분		해외에 법인 설립·운영	국내에서 추진 (필요시 현지 출장 등)	해외에 연락사무소 (법인 미등록) 운영	파트너십 등 해외 업체와 협업	해외 전시 참가를 통한 바이어 발굴	해외 온라인 유통채널 입점	해외 현지 전문가 활용
전체		47.8	42.0	35.8	30.8	6.2	4.5	3.4
산업 분야	제품 디자인	92.6	2.8	45.1	52.1	0.0	0.0	7.4
	시각 디자인	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	23.2	12.8	0.0	38.6	22.3	25.4	12.9
	공간 디자인	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	패션/텍스타일 디자인	100.0	0.0	3.4	24.7	0.0	0.0	3.4
	서비스/경험 디자인	51.5	53.4	40.4	31.2	0.0	0.0	0.0
	산업공예 디자인	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	디자인인프라	0.0	100.0	76.7	0.0	23.3	0.0	0.0
지역	서울	49.1	47.0	37.6	31.7	3.1	0.8	3.2
	인천/경기/강원	49.0	34.2	32.4	39.5	0.0	10.4	0.0
	부산/울산/경남	41.8	32.9	25.8	4.5	58.2	0.0	11.5
	대구/경북	21.8	5.5	18.1	8.3	0.0	68.2	10.0
	광주/전라/제주	100.0	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	48.4	12.1	75.8	63.7	0.0	0.0	0.0
규모	대기업	95.7	7.8	31.3	54.4	0.0	0.0	7.8
	중견기업	63.8	7.7	40.4	15.4	0.0	28.5	0.0
	중기업	55.4	40.9	32.1	29.8	8.0	0.0	2.8
	소기업	34.5	48.0	40.0	30.4	5.0	8.8	3.7

## ▼ 해외 비즈니스 방법 (1순위)

(해외 비즈니스 진행 업체 Base, 단위 : %)

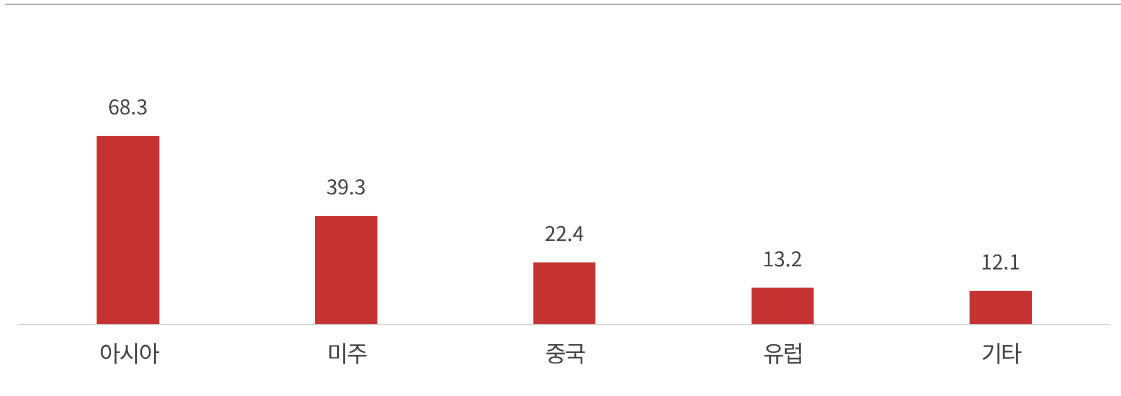
구분		해외에 법인 설립 · 운영	국내에서 추진 (필요시 현지 출장 등)	해외에 연락사무소 (법인 미등록) 운영	파트너십 등 해외 업체와 협업	해외 전시 참가를 통한 바이어 발굴	해외 온라인 유통채널 입점	해외 현지 전문가 활용
전체		47.8	10.0	14.6	17.3	4.0	4.5	1.9
인쇄업	제품 디자인	92.6	0.0	7.4	0.0	0.0	0.0	0.0
	시각 디자인	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	23.2	12.8	0.0	6.9	22.3	25.4	9.5
	공간 디자인	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	패션/텍스타일 디자인	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	서비스/경험 디자인	51.5	9.9	9.9	28.7	0.0	0.0	0.0
	산업공예 디자인	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	디자인인프라	0.0	23.3	76.7	0.0	0.0	0.0	0.0
건축업	서울	49.1	7.0	13.8	23.9	3.1	0.8	2.3
	인천/경기/강원	49.0	17.1	23.5	0.0	0.0	10.4	0.0
	부산/울산/경남	41.8	32.9	0.0	0.0	25.2	0.0	0.0
	대구/경북	21.8	0.0	4.5	0.0	0.0	68.2	5.5
	광주/전라/제주	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	48.4	0.0	51.6	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	대기업	95.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	4.3
	중견기업	63.8	0.0	7.7	0.0	0.0	28.5	0.0
	중기업	55.4	10.2	9.1	21.9	3.5	0.0	0.0
	소기업	34.5	11.1	22.2	14.7	5.0	8.8	3.7

## 6. 교류 해외 지역

- 교류 해외 지역 중 진출한 지역을 살펴보면, ‘아시아’(68.3%), ‘미주’(39.3%), ‘중국’(22.4%) 순임.

### ▼ 교류 해외 지역 (중복응답)

(해외 비즈니스 진행 업체 Base, 단위 : %)



### ▼ 교류 해외 지역 (중복응답)

(해외 비즈니스 진행 업체 Base, 단위 : %)

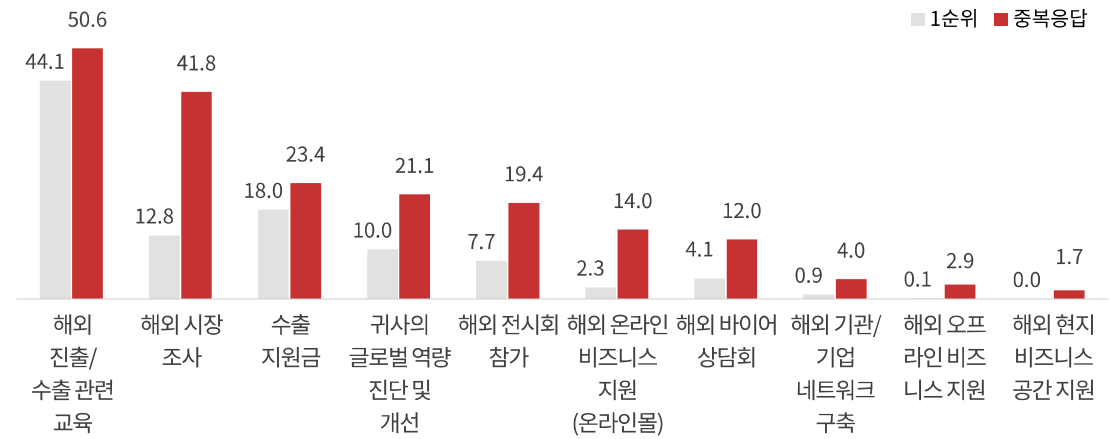
구분		아시아	미주	중국	유럽	기타
전체		68.3	39.3	22.4	13.2	12.1
산업별	제품 디자인	62.6	48.9	42.0	23.0	8.4
	시각 디자인	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	41.8	39.1	25.4	9.5	16.2
	공간 디자인	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	패션/텍스타일 디자인	24.7	73.1	26.9	20.1	0.0
	서비스/경험 디자인	74.0	43.6	9.2	12.4	14.8
	산업공예 디자인	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	디자인인프라	100.0	0.0	76.7	0.0	0.0
지역별	서울	74.5	37.7	24.6	11.7	8.5
	인천/경기/강원	48.0	56.9	13.8	25.0	18.0
	부산/울산/경남	72.3	28.1	8.6	4.5	6.8
	대구/경북	27.3	13.5	17.3	10.0	68.2
	광주/전라/제주	50.0	0.0	50.0	0.0	50.0
	대전/세종/충청	63.7	36.3	87.9	12.1	12.1
규모별	대기업	58.7	49.4	60.5	28.5	17.7
	중견기업	100.0	76.6	61.3	7.7	7.7
	중기업	69.5	36.7	9.6	18.0	18.3
	소기업	66.6	39.4	30.9	6.9	5.0

## 7. 해외 진출을 위한 정부 지원 수요

- 해외 진출 확대를 위한 정부 지원 수요를 살펴보면(중복응답 기준), ‘해외 진출/수출 관련 교육’(50.6%), ‘해외 시장 조사’(41.8%), ‘수출 지원금’(23.4%) 등 지원금 및 해외 진출을 위한 활로 확보에 대한 수요가 높게 나타남.

### ▼ 해외 진출을 위한 정부 지원 수요

(해외 비즈니스 진행 및 계획 업체 Base, 단위 : %)



### ▼ 해외 진출 위한 정부 지원 수요 (중복응답)

(해외 비즈니스 진행 및 계획 업체 Base, 단위 : %)

구분	해외 진출/수출 관련 교육	해외 시장 조사	수출 지원금	귀사의 글로벌 역량 진단 및 개선	해외 전시회 참가	해외 온라인 비즈니스 지원(온라인몰)	해외 바이어 상담회	해외 기관/기업 네트워크 구축	해외 오프라인 비즈니스 지원	해외 현지 비즈니스 공간 지원
전체	50.6	41.8	23.4	21.1	19.4	14.0	12.0	4.0	2.9	1.7
업종별	제품 디자인	43.5	51.5	2.5	25.6	33.3	1.2	39.8	1.2	0.0
	시각 디자인	26.3	22.7	8.3	20.8	66.4	38.6	8.3	0.0	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	7.7	29.1	58.3	7.7	18.1	10.3	5.6	23.6	7.7
	공간 디자인	81.6	18.4	18.4	81.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	패션/텍스타일 디자인	40.2	78.7	1.2	68.5	0.0	3.4	3.4	4.6	0.0
	서비스/경험 디자인	84.9	47.7	14.6	18.6	2.4	11.7	10.4	0.0	0.0
	산업공예 디자인	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	디자인인프라	0.0	76.7	76.7	0.0	0.0	0.0	23.3	0.0	0.0
지역별	서울	62.2	50.7	26.3	21.0	4.8	8.7	11.2	4.3	2.7
	인천/경기/강원	22.0	31.7	26.0	22.7	36.2	30.6	11.9	0.5	8.3
	부산/울산/경남	26.3	47.6	0.0	21.6	21.9	0.0	32.1	21.9	0.0
	대구/경북	30.4	9.0	45.0	7.9	40.9	19.0	5.6	0.0	0.0
	광주/전라/제주	59.6	11.9	1.7	11.9	86.4	25.0	3.5	0.0	0.0
	대전/세종/충청	59.6	15.5	0.0	57.4	40.4	5.2	22.0	0.0	0.0
규모별	대기업	58.6	34.5	6.2	25.2	27.9	16.6	27.8	3.0	0.0
	중견기업	26.5	71.2	18.7	49.7	0.0	18.7	5.0	5.0	0.0
	중기업	59.3	46.5	17.0	29.3	10.1	3.5	20.6	2.9	0.0
	소기업	43.8	37.3	30.2	12.8	27.3	22.2	4.0	4.9	5.5

▼ 해외 진출을 위한 정부 지원 수요 (1순위)

(해외 비즈니스 진행 및 계획 업체 Base, 단위 : %)

구분		해외 진출/ 수출 관련 교육	해외 시장 조사	수출 지원금	귀사의 글로벌 역량 진단 및 개선	해외 전시회 참가	해외 온라인 비즈 니스 지원(온 라인몰)	해외 바이어 상담회	해외 기관/ 기업 네트워크 구축	해외 오프 라인 비즈 니스 지원	해외 현지 비즈 니스 공간 지원
전체		44.1	12.8	18.0	10.0	7.7	2.3	4.1	0.9	0.1	0.0
업종별	제품 디자인	38.3	12.9	1.2	7.7	21.6	0.0	17.0	0.0	1.2	0.0
	시각 디자인	26.3	14.8	8.3	14.4	23.9	12.3	0.0	0.0	0.0	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	7.7	20.8	58.3	0.0	7.7	0.0	0.0	5.5	0.0	0.0
	공간 디자인	0.0	0.0	18.4	81.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	패션/텍스타일 디자인	40.2	10.2	1.2	48.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	서비스/경험 디자인	80.0	0.0	14.6	3.0	0.0	0.0	2.4	0.0	0.0	0.0
	산업공예 디자인	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	디자인인프라	0.0	76.7	0.0	0.0	0.0	0.0	23.3	0.0	0.0	0.0
지역별	서울	52.4	16.8	17.7	9.5	0.5	0.0	1.6	1.4	0.0	0.0
	인천/경기/강원	22.0	7.5	26.0	10.1	28.7	0.0	5.1	0.0	0.5	0.0
	부산/울산/경남	26.3	1.6	0.0	21.6	21.9	0.0	28.5	0.0	0.0	0.0
	대구/경북	30.4	2.8	42.2	2.8	2.8	19.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	59.6	11.9	1.7	0.0	1.7	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	37.6	0.0	0.0	35.2	5.2	0.0	22.0	0.0	0.0	0.0
규모별	대기업	58.6	7.2	3.5	2.7	27.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	중견기업	26.5	0.0	18.7	49.7	0.0	0.0	0.0	0.0	5.0	0.0
	중기업	53.4	8.2	17.0	8.1	6.6	1.8	4.9	0.0	0.0	0.0
	소기업	35.9	17.6	19.9	10.4	7.3	3.1	4.0	1.7	0.0	0.0

## 06

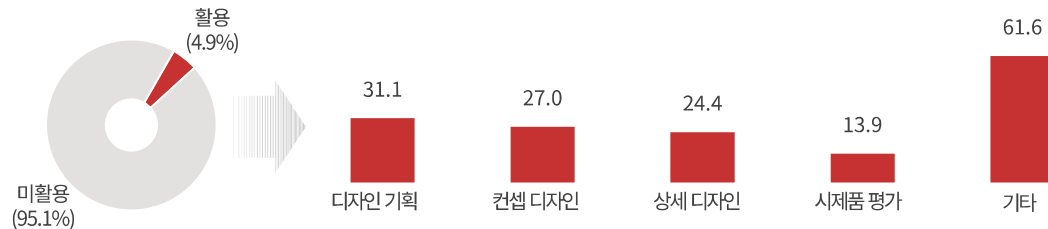
## 디자인 트렌드

## 1. 디자인업무 생성형 인공지능(AI) 활용 단계

- 디자인업무에 생성형 인공지능(AI)을 활용하는 비율은 4.9%, 활용 단계로는 '기타'가 61.6%로 가장 많았으며, '디자인 기획'(31.1%), '컨셉 디자인'(27.0%) 등의 순으로 나타남.
- '기타' 단계에서는 'ChatGPT'(86.9%), '일러스트'(5.0%), '포토샵'(2.3%) 등을 많이 활용하고, '디자인 기획' 단계에서는 '포토샵'(45.9%), 'ChatGPT'(44.4%), '일러스트'(22.8%) 등의 생성형 인공지능(AI) 기술을 활용하는 것으로 나타남.

## ▶ 디자인업무 생성형 인공지능(AI) 활용 단계(중복응답)

(디자인 인공지능(AI) 활용 업체 Base, 단위 : %)



## ▶ 디자인업무 생성형 인공지능(AI) 활용 단계(중복응답)

(디자인 인공지능(AI) 활용 업체 Base, 단위 : %)

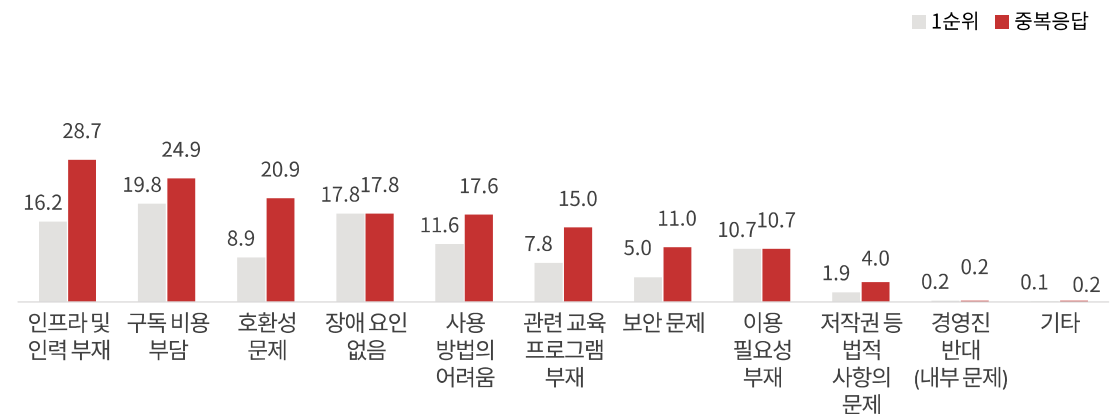
구분		디자인 기획	컨셉 디자인	상세 디자인	시제품 평가	기타
전체		31.1	27.0	24.4	13.9	61.6
업종별	제품 디자인	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	시각 디자인	40.9	26.7	18.3	5.0	37.5
	디지털/멀티미디어 디자인	64.3	46.8	21.0	0.0	9.9
	공간 디자인	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	서비스/경험 디자인	0.0	100.0	100.0	0.0	0.0
	산업공예 디자인	24.9	24.3	26.7	18.2	73.7
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
지역별	서울	42.3	34.3	34.1	18.3	54.0
	인천/경기/강원	15.8	12.4	12.6	0.0	70.1
	부산/울산/경남	18.9	25.4	16.0	16.0	63.4
	대구/경북	23.9	23.9	0.0	0.0	76.1
	광주/전라/제주	68.8	68.8	68.8	68.8	31.2
	대전/세종/충청	11.9	4.7	4.7	4.7	91.6
규모별	대기업	12.0	28.8	23.8	6.0	71.2
	중견기업	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	중기업	23.5	12.6	10.8	5.0	77.5
	소기업	36.6	33.2	30.4	18.4	53.5

## 2. 인공지능(AI) 기술 활용 시 장애 요인

- 디자인활용업체에서 인공지능(AI) 기술 활용 시 장애 요인으로(중복응답 기준) ‘인프라 및 인력 부재’가 28.7%로 가장 많았으며, ‘구독 비용 부담’(24.9%), ‘호환성 문제’(20.9%) 등의 순으로 나타남
- 업종별로는 디지털/멀티미디어 디자인에서 ‘장애 요인 없음’ 비율이 61.6%로 가장 높게 나타났으며, 산업 공예 디자인에서 ‘인프라 및 인력 부재’ 비율이 50.4%로 높게 나타남

### ▼ 인공지능(AI) 기술 활용 시 장애 요인

(단위 : %)



### ▼ 인공지능(AI) 기술 활용 시 장애 요인 (중복응답)

(단위 : %)

구분	인프라 및 인력 부재	구독 비용 부담	호환성 문제	장애 요인 없음	사용 방법의 어려움	관련 교육 프로그램 부재	보안 문제	이용 필요성 부재	저작권 등 법적 사항의 문제	경영진 반대 (내부 문제)	기타
<b>전체</b>	<b>28.7</b>	<b>24.9</b>	<b>20.9</b>	<b>17.8</b>	<b>17.6</b>	<b>15.0</b>	<b>11.0</b>	<b>10.7</b>	<b>4.0</b>	<b>0.2</b>	<b>0.2</b>
<b>업종별</b>	제품 디자인	41.5	24.7	46.8	0.0	23.1	11.4	24.3	0.0	4.8	0.0
	시각 디자인	37.1	61.9	8.5	5.5	25.2	1.6	42.8	0.0	3.7	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	7.9	13.0	1.3	61.6	6.7	26.4	2.6	0.0	13.9	0.0
	공간 디자인	19.6	17.5	12.0	21.9	17.1	3.1	1.7	21.9	1.9	0.7
	패션/텍스타일 디자인	32.6	36.6	33.6	0.0	33.5	23.9	3.8	0.0	2.1	0.0
	서비스/경험 디자인	44.8	23.6	44.1	0.0	18.4	35.5	5.8	2.4	1.5	0.0
	산업공예 디자인	50.4	62.6	4.1	0.0	16.2	3.2	40.4	5.9	1.8	0.0
	디자인인프라	12.2	16.8	0.5	39.8	12.3	7.3	5.6	22.9	6.1	0.3
<b>지역별</b>	서울	30.9	23.5	25.3	18.4	16.7	15.1	7.9	9.6	5.2	0.2
	인천/경기/강원	29.3	28.2	19.1	15.6	18.1	13.3	13.9	10.4	4.5	0.4
	부산/울산/경남	22.4	26.8	17.1	21.1	18.0	14.4	9.9	12.7	1.4	0.0
	대구/경북	21.8	19.0	14.6	21.3	20.3	21.3	13.1	12.6	2.6	0.0
	광주/전라/제주	27.6	22.6	17.5	20.0	19.9	15.8	13.0	10.9	0.5	0.0
	대전/세종/충청	31.4	23.8	22.2	14.1	14.2	15.4	11.5	11.8	4.8	0.1
<b>규모별</b>	대기업	45.1	35.5	31.3	18.7	3.7	10.0	21.2	1.9	6.2	0.0
	중견기업	18.5	20.5	26.0	24.4	20.1	8.5	6.5	13.4	6.2	0.0
	중기업	31.1	28.4	25.4	19.0	10.8	15.8	13.1	8.9	4.7	0.4
	소기업	27.9	23.8	19.4	17.3	19.7	14.9	10.4	11.2	3.7	0.2

## ▼ 인공지능(AI) 기술 활용 시 장애 요인 (1순위)

(단위 : %)

구분	인프라 및 인력 부재	구독 비용 부담	호환성 문제	장애 요인 없음	사용 방법의 어려움	관련 교육 프로그램 부재	보안 문제	이용 필요성 부재	저작권 등 법적 사항의 문제	경영진 반대 (내부 문제)	기타
전체	16.2	19.8	8.9	17.8	11.6	7.8	5.0	10.7	1.9	0.2	0.1
업종별	제품 디자인	25.0	19.1	20.5	0.0	13.4	7.1	13.3	0.0	1.5	0.0
	시각 디자인	15.3	48.7	5.3	5.5	8.0	0.3	16.2	0.0	0.8	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	2.9	8.6	0.3	61.6	4.7	13.2	0.6	0.0	8.2	0.0
	공간 디자인	15.0	16.5	6.3	21.9	14.9	1.2	1.0	21.9	0.7	0.0
	패션/텍스타일 디자인	11.0	32.7	12.5	0.0	28.0	14.1	1.6	0.0	0.0	0.0
	서비스/경험 디자인	28.1	14.9	17.9	0.0	13.5	18.7	4.5	2.4	0.0	0.0
	산업공예 디자인	16.7	53.4	1.6	0.0	7.2	1.6	13.7	5.9	0.0	0.0
	디자인인프라	5.2	14.8	0.0	39.8	7.6	3.5	1.2	22.9	4.4	0.3
지역별	서울	16.4	18.3	11.6	18.4	12.6	6.7	3.5	9.6	2.5	0.2
	인천/경기/강원	15.7	21.6	9.3	15.6	10.6	7.6	6.6	10.4	2.1	0.4
	부산/울산/경남	13.7	22.1	6.3	21.1	13.1	7.4	2.6	12.7	1.1	0.0
	대구/경북	13.2	17.9	4.4	21.3	13.3	7.7	7.2	12.6	2.3	0.0
	광주/전라/제주	17.2	19.5	4.6	20.0	9.4	12.7	5.8	10.9	0.0	0.0
	대전/세종/충청	21.3	18.2	7.6	14.1	9.8	9.5	6.0	11.8	1.4	0.1
규모별	대기업	8.6	34.1	17.4	18.7	0.4	3.4	12.2	1.9	3.4	0.0
	중견기업	11.6	12.7	11.5	24.4	15.3	5.9	3.9	13.4	1.3	0.0
	중기업	17.9	21.3	11.0	19.0	6.4	7.1	5.6	8.9	2.3	0.4
	소기업	15.8	19.3	8.2	17.3	13.3	8.2	4.7	11.2	1.8	0.2

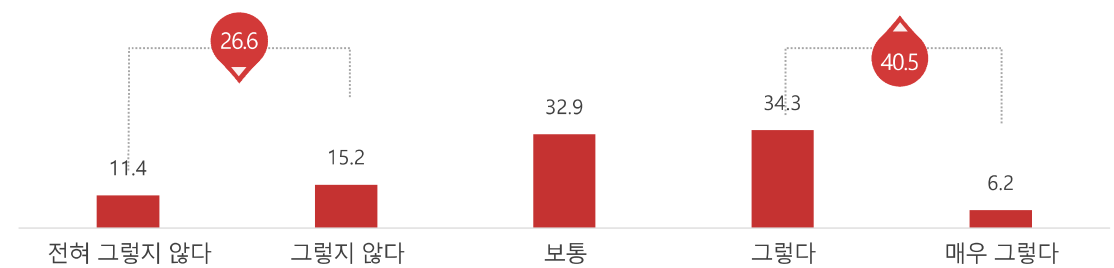


### 3. 디자인 개발 시 친환경 요소 고려 정도

- 디자인활용업체의 40.5%가 친환경 요소를 고려하고 있는 것으로 나타남.
- 업종별로는 시각 디자인에서 친환경 요소를 고려하고 있는 비율이 80.2%로 가장 높게 나타남.

▼ 디자인 개발 시 친환경 요소 고려 정도

(단위 : %)



▼ 디자인 개발 시 친환경 요소 고려 정도

(단위 : %)

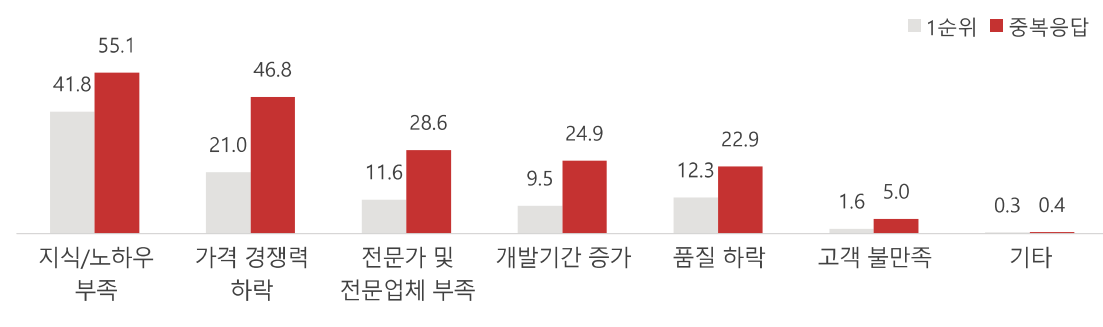
구분		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다
		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통	그렇다	매우 그렇다
전체		11.4	15.2	32.9	40.5	6.2
업종별	제품 디자인	0.0	4.9	46.9	48.2	0.5
	시각 디자인	0.7	11.8	7.3	80.2	18.3
	디지털/멀티미디어 디자인	36.1	45.9	14.4	3.6	2.6
	공간 디자인	0.7	0.9	47.9	50.4	8.5
	패션/텍스타일 디자인	0.0	1.5	37.1	61.4	11.2
	서비스/경험 디자인	0.0	5.1	49.7	45.2	5.0
	산업공예 디자인	1.1	15.8	22.0	61.0	11.3
	디자인인프라	34.8	35.4	13.2	16.6	4.2
지역별	서울	14.0	16.0	34.0	36.0	5.2
	인천/경기/강원	9.4	15.4	28.7	46.5	9.0
	부산/울산/경남	15.0	15.6	25.3	44.2	4.8
	대구/경북	16.9	18.1	34.4	30.6	3.2
	광주/전라/제주	5.3	13.8	40.0	40.9	6.3
	대전/세종/충청	3.9	9.5	45.3	41.2	3.7
규모별	대기업	19.0	6.3	50.3	24.3	2.6
	중견기업	6.9	39.8	26.2	27.1	1.7
	중기업	8.9	15.3	28.5	47.3	8.4
	소기업	12.1	14.9	34.2	38.8	5.6

#### 4. 친환경 디자인 개발 추진 시 어려움

- 친환경 디자인 개발 추진 시 어려움(중복응답 기준)에 대해서는 ‘지식/노하우 부족’이 55.1%로 가장 많았으며, ‘가격 경쟁력 하락’(46.8%), ‘전문가 및 전문업체 부족’(28.6%) 순으로 나타남.

▼ 친환경 디자인 개발 추진 시 어려움

(단위 : %)



▼ 친환경 디자인 개발 추진 시 어려움 (중복응답)

(단위 : %)

구분		지식/노하우 부족	가격 경쟁력 하락	전문가 및 전문업체 부족	개발기간 증가	품질 하락	고객 불만족	기타
전체		55.1	46.8	28.6	24.9	22.9	5.0	0.4
업종별	제품 디자인	74.7	39.3	29.5	12.6	40.4	3.5	0.0
	시각 디자인	40.7	45.4	13.4	42.6	37.9	19.4	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	77.0	15.7	57.2	7.8	4.3	0.0	0.0
	공간 디자인	36.3	61.2	27.2	53.1	11.3	9.2	0.0
	패션/텍스타일 디자인	73.8	56.3	16.6	5.8	45.9	1.6	0.0
	서비스/경험 디자인	74.2	49.3	28.1	21.5	26.5	0.5	0.0
	산업공예 디자인	41.2	38.0	14.6	27.5	54.0	23.6	0.0
	디자인인프라	39.8	44.3	32.2	16.4	11.5	2.4	1.4
지역별	서울	58.6	44.9	29.1	25.2	19.1	4.0	0.6
	인천/경기/강원	55.3	46.0	32.9	23.3	23.2	5.6	0.2
	부산/울산/경남	51.8	48.0	23.3	20.8	31.5	2.9	0.0
	대구/경북	51.5	45.5	25.3	25.9	29.8	7.6	1.0
	광주/전라/제주	47.7	56.2	24.5	31.2	18.7	5.1	0.0
	대전/세종/충청	53.7	47.9	24.9	27.6	25.4	7.3	0.6
규모별	대기업	43.5	52.7	33.2	32.3	16.8	1.4	0.9
	중견기업	31.5	36.4	27.0	25.3	22.6	11.6	0.0
	중기업	56.2	48.5	30.0	25.3	18.8	3.9	0.3
	소기업	55.3	46.4	28.2	24.7	24.2	5.2	0.4

▼ 친환경 디자인 개발 추진 시 어려움 (1순위)

(단위 : %)

구분		지식/노하우 부족	가격 경쟁력 하락	전문가 및 전문업체 부족	개발기간 증가	품질 하락	고객 불만족	기타
전체		41.8	21.0	11.6	9.5	12.3	1.6	0.3
제품 분야	제품 디자인	55.5	10.4	7.5	3.1	22.4	1.1	0.0
	시각 디자인	31.1	12.7	8.0	21.8	21.9	4.4	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	68.1	8.9	13.3	4.7	1.0	0.0	0.0
	공간 디자인	27.4	29.1	9.9	21.5	7.8	4.4	0.0
	패션/텍스타일 디자인	45.4	23.2	4.4	0.4	26.1	0.6	0.0
	서비스/경험 디자인	54.7	15.7	10.9	6.6	12.0	0.0	0.0
	산업공예 디자인	28.7	14.4	3.3	10.5	41.6	1.6	0.0
	디자인인프라	32.3	30.5	17.7	6.2	4.9	1.3	1.2
지역별	서울	44.2	21.1	11.9	9.5	9.6	1.4	0.6
	인천/경기/강원	41.8	21.1	13.1	8.0	13.3	1.9	0.2
	부산/울산/경남	40.9	20.7	7.3	8.4	17.5	1.1	0.0
	대구/경북	39.4	16.5	14.2	9.2	17.0	2.3	1.0
	광주/전라/제주	36.6	21.5	9.5	18.2	9.2	1.9	0.0
	대전/세종/충청	40.3	24.5	10.6	8.6	11.9	1.7	0.0
규모별	대기업	38.4	20.7	23.9	7.5	5.3	0.5	0.0
	중견기업	30.1	25.0	13.6	8.4	9.2	1.7	0.0
	중기업	42.2	24.8	11.7	9.0	9.1	0.9	0.3
	소기업	42.0	19.8	11.4	9.7	13.4	1.9	0.4

## 07

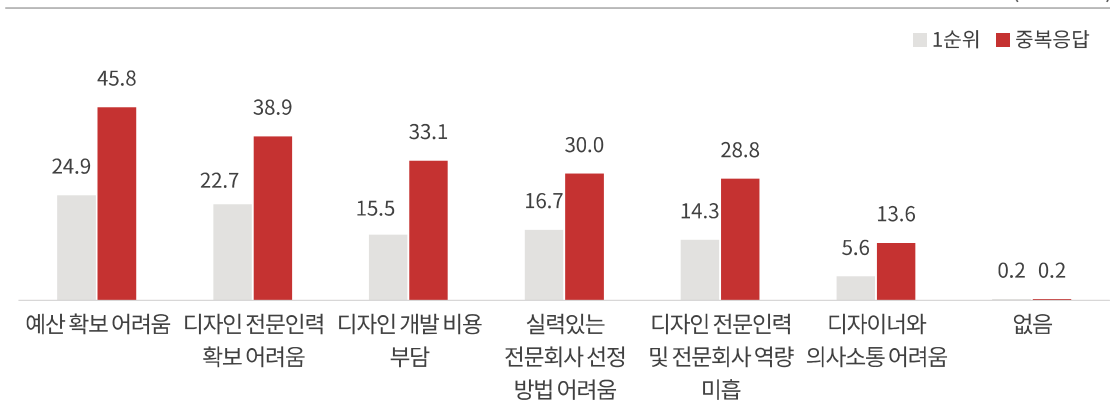
## 기타

## 1. 디자인 활용 시 애로사항

- 디자인 활용 시 느끼는 애로사항(중복응답 기준)은 ‘예산 확보 어려움’(45.8%), ‘디자인 전문인력 확보 어려움’(38.9%), ‘디자인 개발 비용 부담’(33.1%) 등의 순으로 높음.
- 1순위 기준 역시 ‘예산 확보 어려움’이 24.9%로 가장 높게 나타남.

## ▼ 디자인 활용 시 애로사항

(단위 : %)



## ▼ 디자인 활용 시 애로사항 (중복응답)

(단위 : %)

구분		예산 확보 어려움	디자인 전문인력 확보 어려움	디자인 개발 비용 부담	실력있는 전문회사 선정 방법 어려움	디자인 전문인력 및 전문회사 역량 미흡	디자이너와 의사소통 어려움	없음
전체		45.8	38.9	33.1	30.0	28.8	13.6	0.2
업종별	제품 디자인	38.9	62.5	10.5	28.7	34.5	23.8	0.0
	시각 디자인	17.4	45.4	24.0	16.6	54.0	42.5	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	69.4	42.8	35.8	12.1	17.8	9.7	1.0
	공간 디자인	52.2	59.2	39.8	23.1	10.1	6.9	0.7
	패션/텍스타일 디자인	47.7	73.0	3.6	22.7	34.0	18.4	0.0
	서비스/경험 디자인	32.7	32.5	21.4	55.8	43.4	10.0	0.2
	산업공예 디자인	30.9	35.1	19.9	6.1	51.9	54.6	0.0
	디자인인프라	62.4	15.1	57.1	21.6	16.0	3.7	0.0
지역별	서울	47.1	36.7	35.4	28.9	28.0	12.1	0.4
	인천/경기/강원	42.5	42.8	31.4	31.2	28.9	14.3	0.2
	부산/울산/경남	48.9	38.5	32.1	31.4	25.6	12.7	0.0
	대구/경북	48.1	33.9	34.9	31.3	30.2	13.4	0.3
	광주/전라/제주	50.6	36.9	32.6	25.4	27.7	17.8	0.0
	대전/세종/충청	41.3	41.1	29.2	31.5	35.8	14.2	0.0
규모별	대기업	52.9	43.1	53.6	15.8	21.1	11.7	0.0
	중견기업	61.6	27.2	29.5	31.4	30.4	6.9	0.0
	중기업	46.1	40.4	29.0	31.0	28.4	12.0	0.5
	소기업	45.3	38.6	34.1	29.8	29.0	14.2	0.1

▼ 디자인 활용 시 애로사항 (1순위)

(단위 : %)

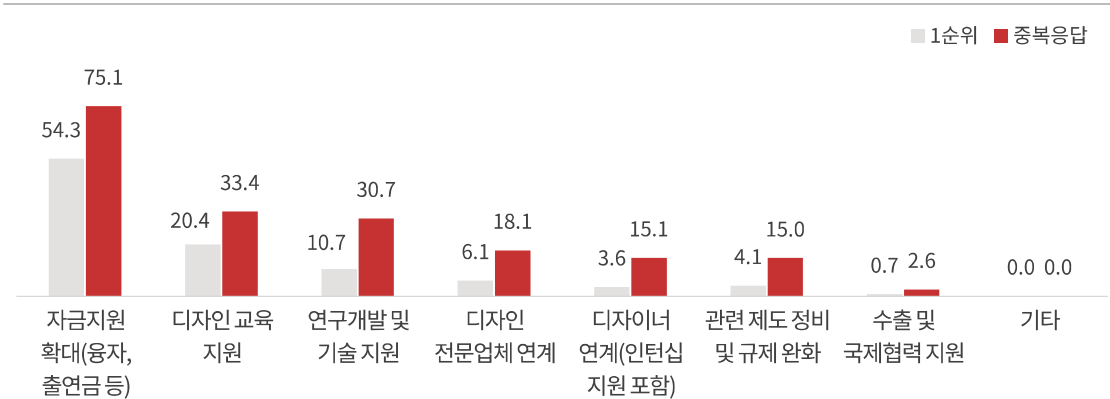
구분		예산 확보 어려움	디자인 전문인력 확보 어려움	디자인 개발 비용 부담	실력있는 전문회사 선정 방법 어려움	디자인 전문인력 및 전문회사 역량 미흡	디자이너와 의사소통 어려움	없음
전체		24.9	22.7	15.5	16.7	14.3	5.6	0.2
업종별	제품 디자인	16.3	37.8	4.9	14.3	15.6	11.1	0.0
	시각 디자인	11.7	23.5	7.2	6.8	33.1	17.8	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	49.5	18.4	9.9	6.0	11.7	3.4	1.0
	공간 디자인	17.2	42.0	14.7	11.8	8.9	4.7	0.7
	패션/텍스타일 디자인	18.2	49.8	1.6	12.2	13.6	4.6	0.0
	서비스/경험 디자인	13.3	18.9	9.5	37.4	16.6	4.3	0.2
	산업공예 디자인	22.3	11.2	8.7	4.1	29.9	23.9	0.0
	디자인인프라	44.9	5.8	32.1	8.6	8.5	0.1	0.0
지역별	서울	24.7	21.9	16.9	17.0	14.9	4.3	0.4
	인천/경기/강원	22.6	26.8	15.9	15.5	13.7	5.3	0.2
	부산/울산/경남	25.7	15.2	19.7	20.1	13.9	5.4	0.0
	대구/경북	26.5	19.7	9.7	14.9	23.5	5.3	0.3
	광주/전라/제주	32.9	22.0	12.5	15.9	6.3	10.4	0.0
	대전/세종/충청	24.3	24.3	10.5	18.4	14.0	8.4	0.0
규모별	대기업	36.5	16.9	18.3	11.7	10.9	5.7	0.0
	중견기업	54.4	6.3	15.4	7.3	15.9	0.6	0.0
	중기업	24.4	24.1	15.1	19.0	11.2	5.7	0.5
	소기업	24.5	22.6	15.6	16.3	15.2	5.7	0.1

## 2. 디자인 관련 정부 지원 수요

- 디자인활용업체가 필요로 하는 디자인 관련 정부지원(중복응답 기준)은, ‘자금지원 확대’가 75.1%로 가장 높고, 다음으로 ‘디자인 교육 지원’(33.4%), ‘연구개발 및 기술 지원’(30.7%) 등의 순으로 나타남.
- 1순위 기준으로는 ‘자금지원 확대’(54.3%), ‘디자인 교육 지원’(20.4%), ‘연구개발 및 기술 지원’(10.7%) 등의 순임.

### ▶ 디자인 관련 정부 지원 수요

(단위 : %)



### ▶ 디자인 관련 정부 지원 수요 (중복응답)

(단위 : %)

구분	자금지원 확대(융자, 출연금 등)	디자인 교육 지원	연구개발 및 기술 지원	디자인 전문업체 연계	디자이너 연계(인턴십 지원 포함)	관련 제도 정비 및 규제 완화	수출 및 국제협력 지원	기타
<b>전체</b>	<b>75.1</b>	<b>33.4</b>	<b>30.7</b>	<b>18.1</b>	<b>15.1</b>	<b>15.0</b>	<b>2.6</b>	<b>0.0</b>
<b>업종별</b>	제품 디자인	64.8	47.2	63.7	12.9	10.5	0.4	0.2
	시각 디자인	76.3	52.4	22.8	15.4	8.5	8.3	16.3
	디지털/멀티미디어 디자인	81.5	37.4	29.6	6.3	3.9	12.4	3.4
	공간 디자인	76.0	22.9	29.0	21.3	23.7	25.1	0.9
	패션/텍스타일 디자인	74.3	57.4	54.1	6.2	7.0	0.0	1.0
	서비스/경험 디자인	79.1	20.0	46.2	21.4	12.4	11.4	2.6
	산업공예 디자인	87.9	39.2	28.4	11.6	11.4	10.4	11.1
	디자인인프라	72.9	36.0	2.6	20.5	19.5	23.6	0.1
<b>지역별</b>	서울	77.0	34.3	32.9	15.8	14.6	14.9	2.4
	인천/경기/강원	70.8	36.6	31.8	18.3	15.7	13.8	2.8
	부산/울산/경남	74.2	31.1	29.0	19.8	15.6	16.7	2.7
	대구/경북	73.0	25.9	23.3	24.1	20.3	19.9	2.6
	광주/전라/제주	79.3	25.7	26.2	24.0	14.9	14.0	2.9
	대전/세종/충청	81.5	35.5	30.4	14.7	9.9	15.2	2.8
<b>규모별</b>	대기업	59.2	51.5	25.4	10.8	15.7	12.7	4.5
	중견기업	77.0	30.7	24.5	10.1	9.2	24.2	3.4
	중기업	71.5	28.8	30.9	16.5	21.1	17.9	3.2
	소기업	76.3	34.7	30.9	18.8	13.4	14.0	2.4

▼ 디자인 관련 정부 지원 수요 (1순위)

(단위 : %)

구분		자금지원 확대(융자, 출연금 등)	디자인 교육 지원	연구개발 및 기술 지원	디자인전문 업체 연계	디자이너 연계(인턴 십 지원 포함)	관련 제도 정비 및 규제 완화	수출 및 국제협력 지원	없음
전체		54.3	20.4	10.7	6.1	3.6	4.1	0.7	0.0
산업 분야	제품 디자인	41.2	33.9	20.2	2.3	2.3	0.0	0.1	0.0
	시각 디자인	58.6	24.2	4.6	4.3	2.2	2.2	4.0	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	65.6	13.5	5.8	2.6	1.8	8.8	0.8	1.0
	공간 디자인	57.3	19.3	8.2	5.9	4.3	5.0	0.0	0.0
	패션/텍스타일 디자인	49.6	32.9	16.9	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0
	서비스/경험 디자인	54.7	11.2	20.0	6.4	5.2	1.1	1.4	0.0
	산업공예 디자인	72.5	12.2	11.3	2.1	0.7	1.1	0.0	0.0
	디자인인프라	53.7	22.5	1.3	10.0	3.8	8.7	0.0	0.0
지역별	서울	55.6	21.3	8.7	6.2	3.8	3.2	1.2	0.0
	인천/경기/강원	52.0	22.6	12.1	4.7	3.3	4.6	0.7	0.2
	부산/울산/경남	52.3	18.1	11.3	7.3	6.2	4.7	0.1	0.0
	대구/경북	54.7	18.5	10.1	7.8	3.4	5.3	0.2	0.0
	광주/전라/제주	62.9	12.4	11.7	6.4	2.6	3.7	0.3	0.0
	대전/세종/충청	51.6	20.6	13.2	7.8	2.0	4.8	0.1	0.0
규모별	대기업	36.1	45.1	11.0	5.2	0.8	1.9	0.0	0.0
	중견기업	67.9	13.1	1.8	0.0	1.8	13.4	2.0	0.0
	중기업	51.1	18.8	10.5	6.5	7.8	4.0	1.2	0.0
	소기업	55.3	20.7	10.9	6.1	2.4	4.0	0.5	0.1

### 3. 디자인 표준계약서 사용 여부

- 디자인 표준계약서 사용 여부 조사 결과 46.9%가 표준계약서를 사용하지 않는 것으로 나타남.
- 업종별로는 디자인 인프라에서 '사용하지 않는다'가 89.4%로 비교적 높게 나타남.

#### ▼ 디자인 표준계약서 사용 여부

(단위 : %)



#### ▼ 디자인 표준계약서 사용 여부

(단위 : %)

구분		사용한다	사용하지 않는다
전체		53.1	46.9
업종별	제품 디자인	92.3	7.7
	시각 디자인	98.6	1.4
	디지털/멀티미디어 디자인	61.3	38.7
	공간 디자인	32.8	67.2
	패션/텍스타일 디자인	89.0	11.0
	서비스/경험 디자인	67.6	32.4
	산업공예 디자인	100.0	0.0
	디자인인프라	10.6	89.4
지역별	서울	50.6	49.4
	인천/경기/강원	58.1	41.9
	부산/울산/경남	47.5	52.5
	대구/경북	46.7	53.3
	광주/전라/제주	54.1	45.9
	대전/세종/충청	56.7	43.3
규모별	대기업	50.8	49.2
	중견기업	41.9	58.1
	중기업	54.2	45.8
	소기업	52.9	47.1

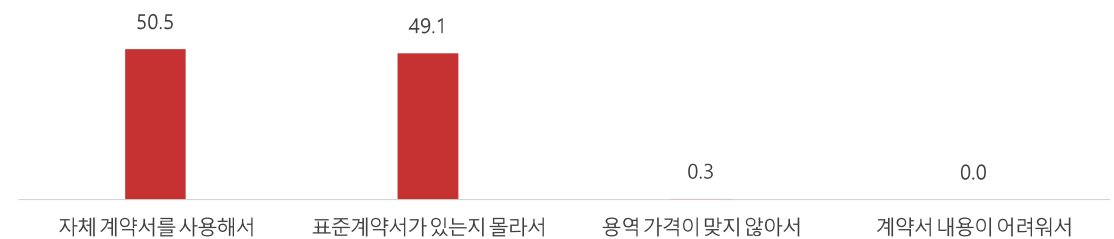


#### 4. 디자인 표준계약서 미사용 이유

- 디자인 표준계약서 미사용 이유로는 ‘자체 계약서를 사용해서’가 50.5%로 과반을 차지했으며, 다음으로는 ‘표준계약서가 있는지 몰라서’(49.1%)가 높음.
- 업종별로 공간 디자인의 경우 ‘자체 계약서를 사용해서’라고 응답한 비율이 95.4%로 상대적으로 높게 나타남.

##### ▼ 디자인 표준계약서 미사용 이유

(표준계약서 미사용 업체 Base, 단위 : %)



##### ▼ 디자인 표준계약서 미사용 이유

(표준계약서 미사용 업체 Base, 단위 : %)

구분		자체 계약서를 사용해서	표준계약서가 있는지 몰라서	용역 가격이 맞지 않아서	계약서 내용이 어려워서
전체		50.5	49.1	0.3	0.0
업종별	제품 디자인	15.1	84.9	0.0	0.0
	시각 디자인	0.0	100.0	0.0	0.0
	디지털/멀티미디어 디자인	72.5	25.5	2.0	0.0
	공간 디자인	95.4	4.4	0.0	0.2
	패션/텍스타일 디자인	23.1	76.9	0.0	0.0
	서비스/경험 디자인	78.0	22.0	0.0	0.0
	산업공예 디자인	0.0	0.0	0.0	0.0
	디자인인프라	21.4	78.2	0.5	0.0
지역별	서울	52.1	47.4	0.5	0.0
	인천/경기/강원	51.0	48.9	0.0	0.1
	부산/울산/경남	37.7	60.9	1.3	0.1
	대구/경북	44.9	55.1	0.0	0.0
	광주/전라/제주	59.6	40.4	0.0	0.0
	대전/세종/충청	57.2	42.8	0.0	0.0
규모별	대기업	31.7	68.3	0.0	0.0
	중견기업	55.4	44.6	0.0	0.0
	중기업	56.2	42.8	0.8	0.2
	소기업	49.0	50.8	0.2	0.0

## 디자인전문업체

- 01. 디자인 현황
- 02. 디자인 인력
- 03. 디자인 교육

- 04. 디자인 역량
- 05. 디자인 트렌드
- 06. 기타



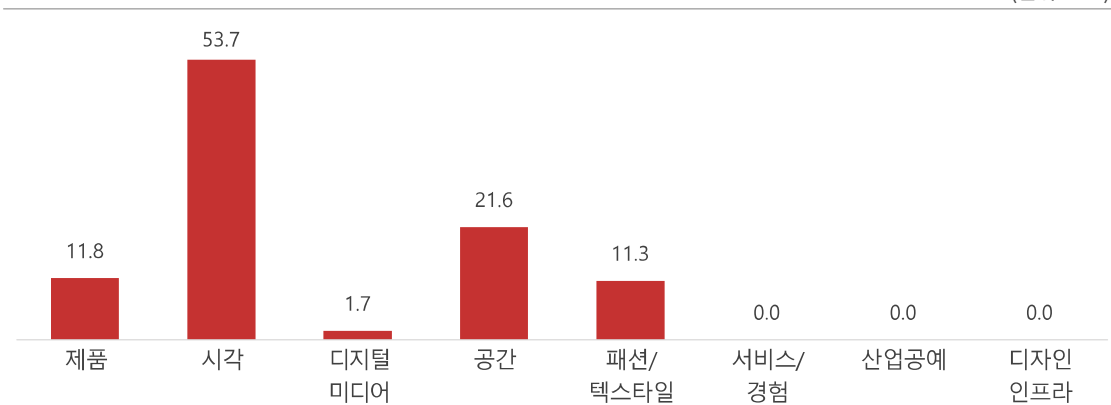
## 01 디자인 현황

### 1. 디자인전문업체의 디자인 제공 분야

- 디자인전문업체의 주력 디자인 분야를 살펴보면, ‘시각 디자인’이 53.7%로 가장 높고, 그다음으로 ‘공간 디자인’(21.6%)이 높게 나타남.

▼ 디자인전문업체의 디자인 제공 분야

(단위 : %)



▼ 디자인전문업체의 디자인 제공 분야

(단위 : %)

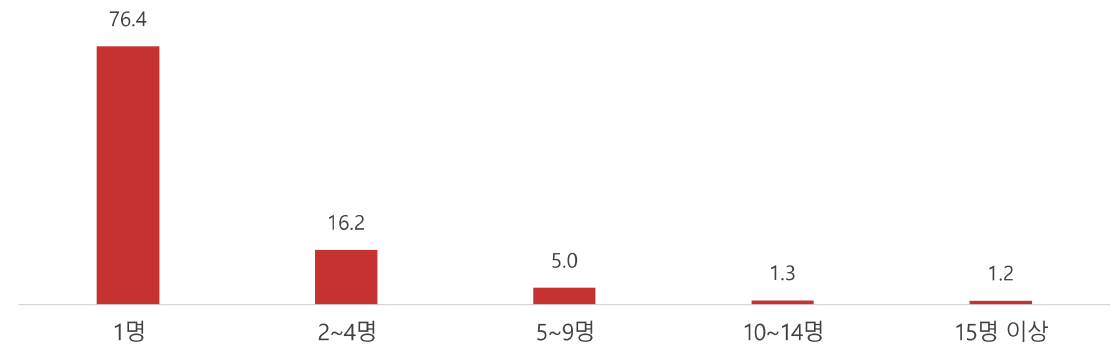
구분		제품 디자인	시각 디자인	디지털 미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업공예 디자인	디자인 인프라
전체		11.8	53.7	1.7	21.6	11.3	0.0	0.0	0.0
업종별	제품 디자인	54.6	35.2	4.9	2.8	2.5	0.0	0.0	0.0
	시각 디자인	4.6	88.4	1.6	1.1	4.3	0.0	0.0	0.0
	인테리어 디자인	2.5	9.0	0.3	85.0	3.1	0.0	0.0	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.6	9.5	0.4	5.7	83.8	0.0	0.0	0.0
지역별	서울	13.9	37.9	3.8	22.8	21.6	0.0	0.0	0.0
	인천/경기/강원	14.2	61.7	0.5	18.4	5.1	0.0	0.0	0.0
	부산/울산/경남	7.8	59.9	0.4	25.6	6.3	0.0	0.0	0.0
	대구/경북	5.4	73.0	0.0	19.7	1.9	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	8.0	70.6	0.1	16.0	5.3	0.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	2.8	62.5	0.2	34.3	0.3	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	11.1	57.0	1.2	18.4	12.3	0.0	0.0	0.0
	2~4인	12.9	43.6	1.5	32.1	10.0	0.0	0.0	0.0
	5~9인	14.0	46.1	4.9	31.6	3.4	0.0	0.0	0.0
	10~14인	17.9	32.8	11.8	32.7	4.8	0.0	0.0	0.0
	15인 이상	21.0	30.6	17.5	25.7	5.3	0.0	0.0	0.0

## 2. 직원 수

- 디자인전문업체의 평균 직원 수는 1.99명으로 나타남.
- 범주별로 살펴보면, '1명'이 76.4%로 가장 많고, '2~4명'(16.2%), '5~9명'(5.0%) 등의 순으로 나타남.

▼ 직원 수 : 평균 1.99명

(단위 : %)



▼ 직원 수

(단위 : %)

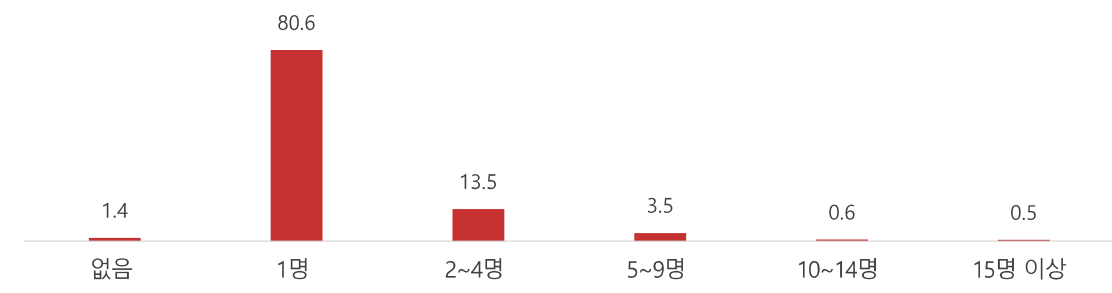
구분		1명	2~4명	5~9명	10~14명	15명 이상	평균(명)
전체		76.4	16.2	5.0	1.3	1.2	1.99
업종별	제품 디자인	72.3	17.3	6.9	1.7	1.7	2.23
	시각 디자인	81.4	12.8	4.1	0.9	0.9	1.79
	인테리어 디자인	68.3	22.4	6.0	1.8	1.5	2.31
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	76.6	17.4	3.9	0.9	1.3	1.89
지역별	서울	68.8	19.5	7.5	1.9	2.3	2.58
	인천/경기/강원	81.2	14.6	2.8	0.9	0.5	1.61
	부산/울산/경남	76.6	18.6	3.9	0.3	0.7	1.67
	대구/경북	83.3	9.7	5.4	1.7	0.0	1.61
	광주/전라/제주	88.2	8.6	2.8	0.5	0.0	1.39
	대전/세종/충청	76.2	17.6	4.2	1.0	1.0	1.83

### 3. 디자인 부서 직원 수

- 디자인 부서 내의 직원 수는 평균 1.57명으로 나타남.
- 범주별로는 '1명'(80.6%), '2~4명'(13.5%) 등의 순으로 높음.

▼ 디자인 부서 직원 수 : 평균 1.57명

(단위 : %)



▼ 디자인 부서 직원 수

(단위 : %)

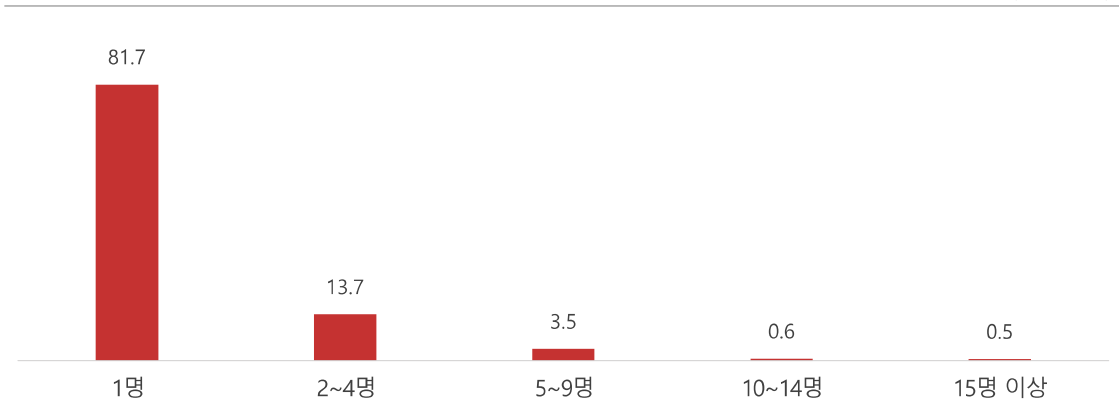
구분		없음	1명	2~4명	5~9명	10~14명	15명 이상	평균(명)
전체		1.4	80.6	13.5	3.5	0.6	0.5	1.57
업종별	제품 디자인	3.4	72.2	16.8	5.9	1.1	0.7	1.84
	시각 디자인	0.3	83.3	12.4	3.0	0.5	0.5	1.55
	인테리어 디자인	0.4	82.2	13.2	3.3	0.5	0.5	1.52
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	5.9	76.0	14.7	2.6	0.6	0.3	1.40
지역별	서울	2.1	72.7	17.0	6.0	1.1	1.1	1.96
	인천/경기/강원	0.2	86.3	11.5	1.7	0.1	0.2	1.32
	부산/울산/경남	0.0	82.8	14.0	3.0	0.2	0.0	1.42
	대구/경북	0.6	87.0	9.1	3.1	0.2	0.0	1.32
	광주/전라/제주	4.6	85.8	8.4	0.8	0.5	0.0	1.18
	대전/세종/충청	0.0	85.6	12.4	1.5	0.5	0.0	1.37
규모별	1인	1.1	98.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.99
	2~4인	2.9	27.0	70.0	0.0	0.0	0.0	2.04
	5~9인	0.0	12.7	37.5	49.7	0.0	0.0	4.36
	10~14인	0.0	0.0	13.8	57.4	28.7	0.0	7.74
	15인 이상	4.7	0.0	8.4	25.9	17.9	43.1	14.62

#### 4. 디자이너 수

- 디자인전문업체의 디자이너 수는 평균 1.60명임.
- 범주별로 살펴보면, '1명'이 81.7%로 가장 높고, 다음으로 '2~4명'(13.7%)이 높음.

▼ 디자이너 수 : 평균 1.60명

(단위 : %)



▼ 디자이너 수

(단위 : %)

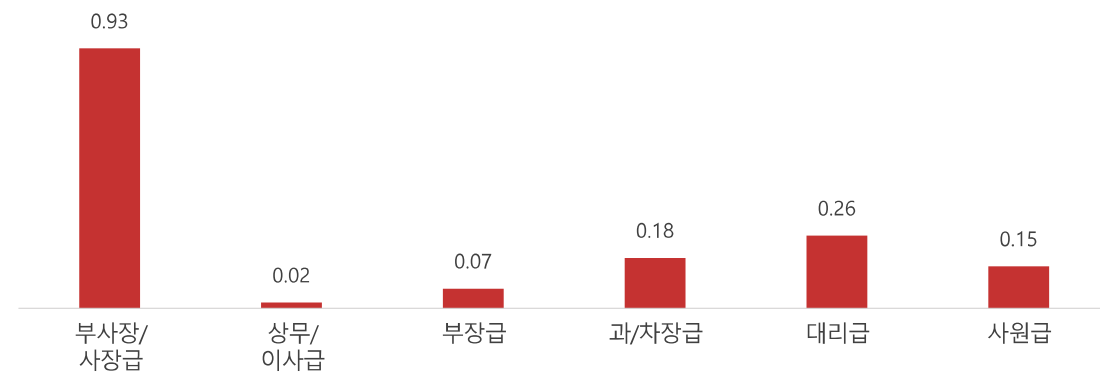
구분		1명	2~4명	5~9명	10~14명	15명 이상	평균(명)
전체		81.7	13.7	3.5	0.6	0.5	1.60
업종별	제품 디자인	74.6	17.8	5.9	1.1	0.7	1.88
	시각 디자인	83.2	12.8	3.0	0.5	0.6	1.57
	인테리어 디자인	83.6	12.0	3.3	0.6	0.5	1.52
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	80.8	15.8	2.6	0.6	0.3	1.49
지역별	서울	74.0	17.6	6.0	1.2	1.1	2.01
	인천/경기/강원	86.8	11.1	1.7	0.1	0.3	1.34
	부산/울산/경남	82.8	14.0	3.0	0.2	0.0	1.42
	대구/경북	87.0	9.8	3.1	0.2	0.0	1.34
	광주/전라/제주	90.3	8.5	0.8	0.5	0.0	1.24
	대전/세종/충청	85.6	12.4	1.5	0.5	0.0	1.37
규모별	1인	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.00
	2~4인	28.7	71.3	0.0	0.0	0.0	2.11
	5~9인	12.7	37.5	49.7	0.0	0.0	4.32
	10~14인	0.0	13.8	57.4	28.7	0.0	7.73
	15인 이상	0.0	8.4	25.9	20.9	44.8	15.62

## 5. 직급별 디자이너 수

- 직급별로 디자이너 수를 살펴보면, ‘부사장/사장급’이 0.93명으로 가장 높고, 다음으로 ‘대리급’(0.26명), ‘과/차장급’(0.18명)이 높음.

▼ 직급별 디자이너 수

(단위 : 명)



▼ 직급별 디자이너 수

(단위 : 명)

구분		부사장/사장급	상무/이사급	부장급	과/차장급	대리급	사원급
전체		0.93	0.02	0.07	0.18	0.26	0.15
업종별	제품 디자인	0.98	0.03	0.08	0.25	0.34	0.19
	시각 디자인	0.95	0.02	0.06	0.16	0.24	0.15
	인테리어 디자인	0.85	0.01	0.07	0.17	0.30	0.13
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.94	0.01	0.06	0.16	0.19	0.14
지역별	서울	0.92	0.03	0.11	0.26	0.42	0.27
	인천/경기/강원	0.95	0.00	0.03	0.13	0.17	0.06
	부산/울산/경남	0.93	0.01	0.04	0.17	0.19	0.09
	대구/경북	0.91	0.01	0.06	0.14	0.14	0.09
	광주/전라/제주	0.96	0.01	0.02	0.07	0.11	0.08
	대전/세종/충청	0.88	0.03	0.06	0.12	0.22	0.06
규모별	1인	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	2~4인	0.80	0.01	0.06	0.44	0.62	0.18
	5~9인	0.53	0.05	0.52	0.99	1.38	0.85
	10~14인	0.45	0.27	0.94	1.69	2.62	1.76
	15인 이상	0.32	0.68	1.47	2.96	5.36	4.82

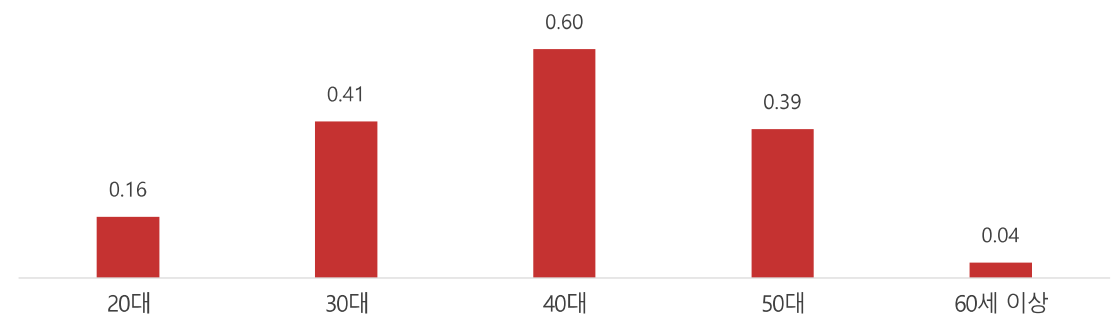


## 6. 연령별 디자이너 수

- 연령별 디자이너 수를 보면, '40대'(0.60명), '30대'(0.41명), '50대'(0.39명) 등의 순으로 나타남.
- 기업 규모가 15인 이상의 경우에서 평균 디자이너 수가 많은 것으로 나타난 가운데, 특히 '20대'(3.95명), '30대'(5.78명)에서 타 규모 대비 높음.

▼ 연령별 디자이너 수

(단위 : 명)



▼ 연령별 디자이너 수

(단위 : 명)

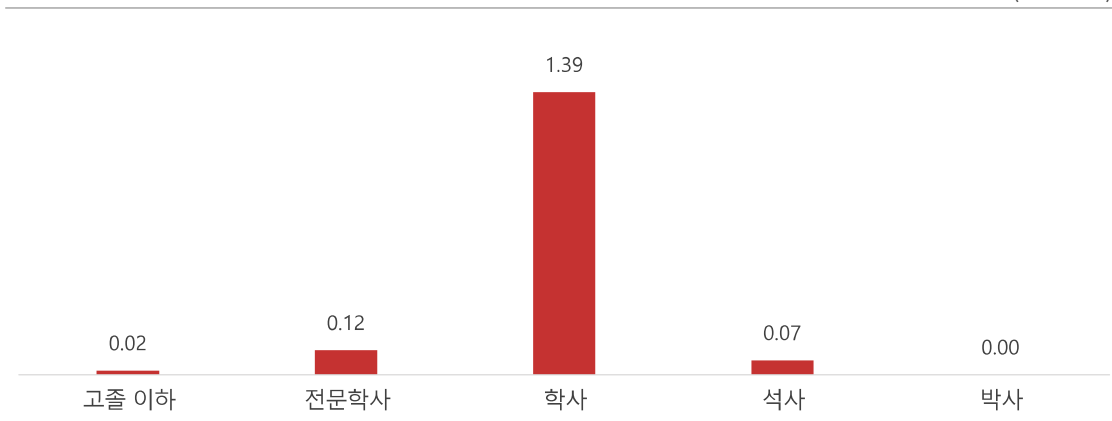
구분		20대	30대	40대	50대	60세 이상
전체		0.16	0.41	0.60	0.39	0.04
업종별	제품 디자인	0.19	0.40	0.45	0.80	0.05
	시각 디자인	0.18	0.41	0.68	0.27	0.03
	인테리어 디자인	0.12	0.46	0.51	0.39	0.05
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.18	0.30	0.62	0.39	0.00
지역별	서울	0.24	0.56	0.64	0.53	0.03
	인천/경기/강원	0.13	0.30	0.54	0.35	0.03
	부산/울산/경남	0.12	0.39	0.49	0.40	0.01
	대구/경북	0.09	0.22	0.62	0.18	0.24
	광주/전라/제주	0.08	0.36	0.59	0.20	0.00
	대전/세종/충청	0.12	0.23	0.78	0.22	0.03
규모별	1인	0.02	0.13	0.45	0.37	0.04
	2~4인	0.24	0.80	0.64	0.40	0.04
	5~9인	0.88	1.63	1.32	0.49	0.01
	10~14인	1.74	2.82	2.44	0.73	0.00
	15인 이상	3.95	5.78	4.74	1.15	0.00

## 7. 학력별 디자이너 수

- 디자인전문업체의 학력별 디자이너 수 평균을 살펴보면, ‘학사’가 1.39명으로 가장 높음.

▼ 학력별 디자이너 수

(단위 : 명)



▼ 학력별 디자이너 수

(단위 : 명)

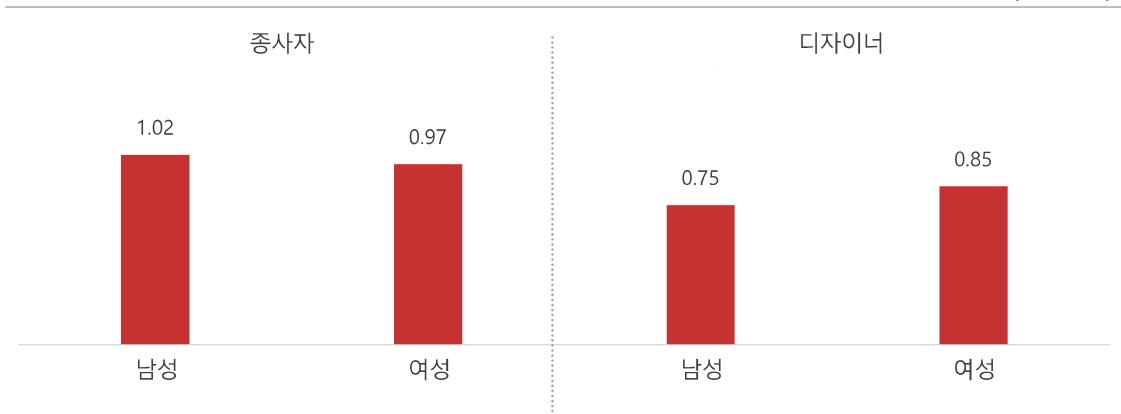
구분		고졸 이하	전문학사	학사	석사	박사
전체		0.02	0.12	1.39	0.07	0.00
업종별	제품 디자인	0.06	0.08	1.65	0.10	0.00
	시각 디자인	0.00	0.05	1.48	0.04	0.00
	인테리어 디자인	0.04	0.31	1.05	0.13	0.00
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.00	0.08	1.32	0.08	0.00
지역별	서울	0.02	0.13	1.72	0.13	0.00
	인천/경기/강원	0.03	0.09	1.20	0.02	0.00
	부산/울산/경남	0.01	0.03	1.27	0.11	0.00
	대구/경북	0.00	0.16	1.16	0.02	0.00
	광주/전라/제주	0.01	0.11	1.07	0.04	0.00
	대전/세종/충청	0.01	0.30	1.05	0.02	0.00
규모별	1인	0.02	0.06	0.85	0.07	0.00
	2~4인	0.02	0.16	1.89	0.04	0.00
	5~9인	0.03	0.37	3.78	0.13	0.01
	10~14인	0.00	0.58	6.99	0.15	0.00
	15인 이상	0.02	1.64	13.56	0.40	0.00

## 8. 성별 종사자 및 디자이너 수

- 성별에 따른 종사자 및 디자이너 수를 살펴보면,  
남성 종사자 평균 1.02명, 여성 종사자 평균 0.97명으로 나타남.
- 디자이너 수는 여성이 0.85명으로 남성(0.75명) 대비 높음.
- 규모별로 보면, 15인 이상의 사업체의 총 종사자는 남성(12.83명)이 여성(12.72명)보다 높은 반면,  
디자이너 수는 여성(8.83명)이 남성(6.79명)보다 높게 나타남.

▼ 성별 종사자 및 디자이너 수

(단위 : 명)



▼ 성별 종사자 및 디자이너 수

(단위 : 명)

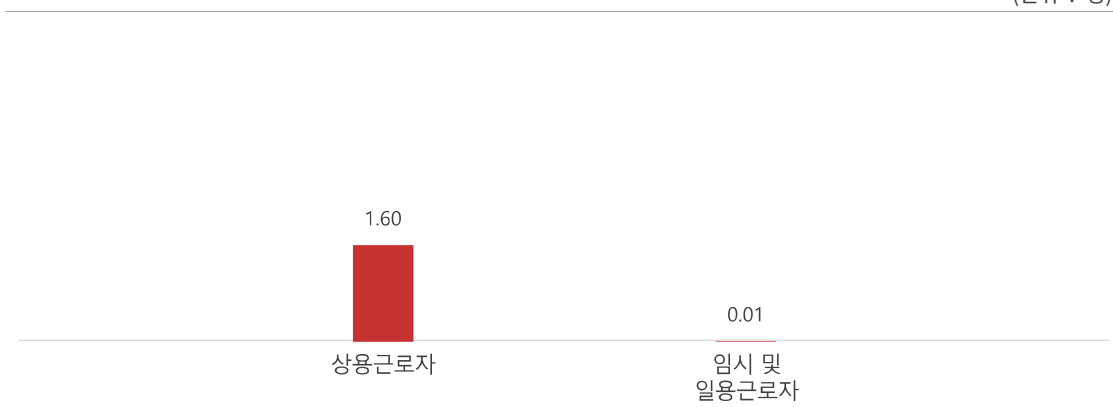
구분		총 종사자		디자이너	
		남성	여성	남성	여성
전체		1.02	0.97	0.75	0.85
업종별	제품 디자인	1.15	1.08	0.95	0.93
	시각 디자인	0.80	0.99	0.68	0.89
	인테리어 디자인	1.58	0.73	0.88	0.64
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.67	1.22	0.49	1.00
지역별	서울	1.32	1.27	0.92	1.09
	인천/경기/강원	0.81	0.80	0.61	0.73
	부산/울산/경남	0.90	0.77	0.72	0.69
	대구/경북	0.82	0.79	0.64	0.70
	광주/전라/제주	0.68	0.71	0.57	0.67
	대전/세종/충청	1.13	0.70	0.82	0.55
	1인	0.47	0.53	0.47	0.53
규모별	2~4인	1.58	1.25	1.01	1.10
	5~9인	3.65	2.85	2.09	2.23
	10~14인	6.08	5.37	3.53	4.20
	15인 이상	12.83	12.72	6.79	8.83

## 9. 근로 형태별 디자이너 수

- 근로 형태별 디자이너 수는 ‘상용근로자’가 평균 1.60명으로 ‘임시 및 일용근로자’(0.01명) 대비 높게 나타남.
- 15인 이상 사업체의 ‘상용근로자’는 평균 15.62명으로 나타남.

▼ 근로 형태별 디자이너 수

(단위 : 명)



▼ 근로 형태별 디자이너 수

(단위 : 명)

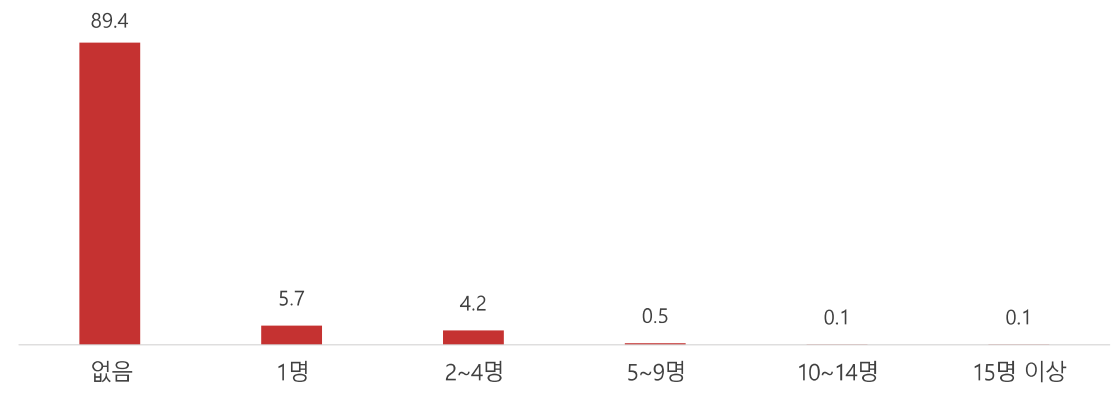
구분		상용근로자	임시 및 일용근로자
전체		1.60	0.01
업종별	제품 디자인	1.88	0.00
	시각 디자인	1.57	0.01
	인테리어 디자인	1.52	0.00
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	1.46	0.03
지역별	서울	1.99	0.01
	인천/경기/강원	1.34	0.00
	부산/울산/경남	1.41	0.01
	대구/경북	1.34	0.00
	광주/전라/제주	1.24	0.00
	대전/세종/충청	1.37	0.00
규모별	1인	1.00	0.00
	2~4인	2.07	0.04
	5~9인	4.32	0.00
	10~14인	7.73	0.00
	15인 이상	15.62	0.00

## 10. 사무관리직 수

- 디자인전문업체의 사무관리직 수는 평균 0.24명으로 나타남.
- 범주별로 살펴보면, '1명'이 5.7%로 가장 높고, 이어 '2~4명'(4.2%)이 높게 나타남.
- 규모별로는 15인 이상 사업체에서 사무관리직 수 평균 6.55명으로 나타남.

▼ 사무관리직 수 : 평균 0.24명

(단위 : %)



▼ 사무관리직 수

(단위 : %)

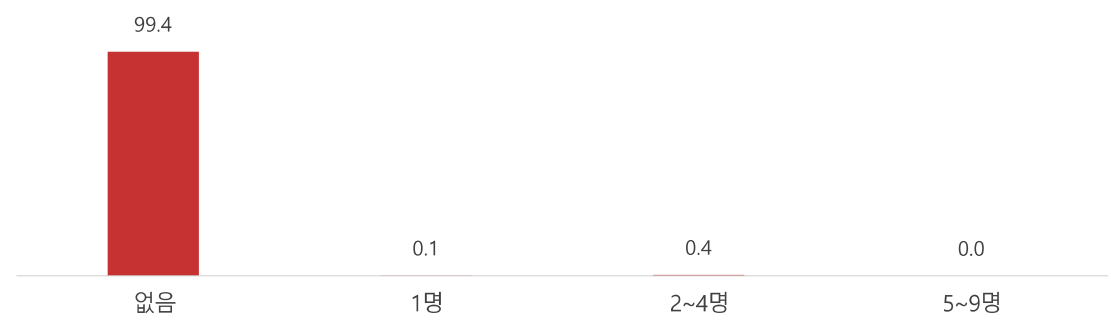
구분		없음	1명	2~4명	5~9명	10~14명	15명 이상	평균(명)
전체		89.4	5.7	4.2	0.5	0.1	0.1	0.24
업종별	제품 디자인	91.8	3.3	4.1	0.5	0.2	0.2	0.23
	시각 디자인	92.2	3.6	3.5	0.5	0.1	0.1	0.20
	인테리어 디자인	83.0	11.1	5.0	0.6	0.2	0.1	0.33
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	85.8	7.9	5.8	0.5	0.0	0.0	0.25
지역별	서울	86.5	6.8	5.3	1.0	0.1	0.3	0.36
	인천/경기/강원	91.6	5.4	2.7	0.2	0.1	0.0	0.14
	부산/울산/경남	90.1	6.4	3.1	0.2	0.2	0.0	0.17
	대구/경북	88.8	5.6	4.9	0.7	0.0	0.0	0.21
	광주/전라/제주	94.9	2.4	2.7	0.0	0.0	0.0	0.09
	대전/세종/충청	87.0	5.0	7.2	0.5	0.4	0.0	0.28
규모별	1인	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	2~4인	67.8	25.8	6.5	0.0	0.0	0.0	0.40
	5~9인	33.5	27.1	38.4	0.9	0.0	0.0	1.31
	10~14인	12.3	8.8	65.5	13.4	0.0	0.0	2.48
	15인 이상	14.1	8.0	32.9	27.0	8.8	9.1	6.55

## 11. 연구개발직 수

- 연구개발직 직원 수는 평균 0.01명으로 나타남.
- 범주별로 살펴보면, '2~4명'이 0.4%로 가장 높음.
- 규모별로 살펴보면, 15인 이상 사업장에서 평균 0.67명으로 상대적으로 높게 나타남.

### ▼ 연구개발직 수 : 평균 0.01명

(단위 : %)



### ▼ 연구개발직 수

(단위 : %)

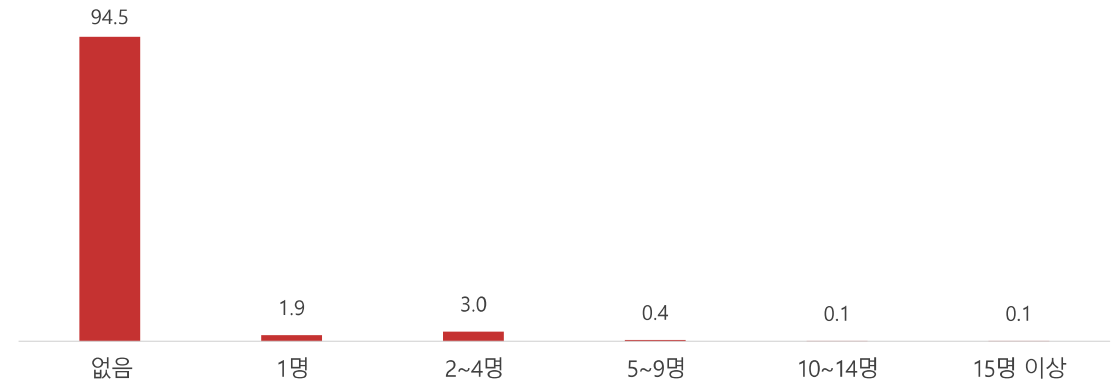
구분		없음	1명	2~4명	5~9명	평균(명)
전체		99.4	0.1	0.4	0.0	0.01
업종별	제품 디자인	99.1	0.4	0.5	0.1	0.02
	시각 디자인	99.7	0.1	0.3	0.0	0.01
	인테리어 디자인	99.2	0.1	0.7	0.0	0.02
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	99.5	0.0	0.5	0.0	0.01
지역별	서울	99.2	0.2	0.6	0.0	0.02
	인천/경기/강원	99.3	0.1	0.5	0.0	0.02
	부산/울산/경남	99.8	0.0	0.2	0.0	0.01
	대구/경북	100.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	광주/전라/제주	100.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	대전/세종/충청	100.0	0.0	0.0	0.0	0.00
규모별	1인	100.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	2~4인	100.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	5~9인	96.7	1.5	1.8	0.0	0.06
	10~14인	91.8	1.6	5.6	1.0	0.21
	15인 이상	75.9	2.3	21.8	0.0	0.67

## 12. 기술직/생산직 수

- 기술직/생산직 직원 수는 평균 0.14명임.
- 범주별로 살펴보면, '1명', '2~4명'이 각각 1.9%, 3.0%로 나타남.

▼ 기술직/생산직 수 : 평균 0.14명

(단위 : %)



▼ 기술직/생산직 수

(단위 : %)

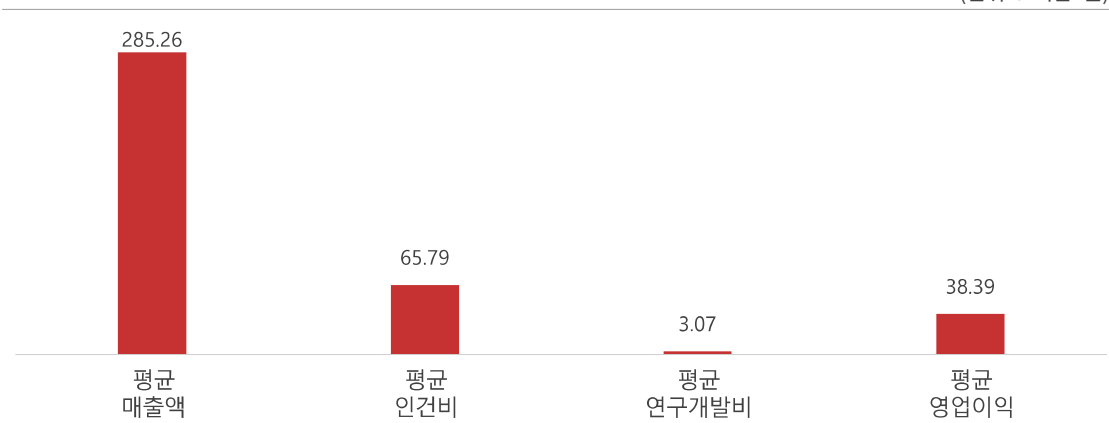
구분		없음	1명	2~4명	5~9명	10~14명	15명 이상	평균(명)
전체		94.5	1.9	3.0	0.4	0.1	0.1	0.14
업종별	제품 디자인	96.8	0.2	2.5	0.5	0.0	0.0	0.10
	시각 디자인	99.0	0.8	0.2	0.0	0.0	0.0	0.01
	인테리어 디자인	82.2	6.0	10.2	1.3	0.2	0.1	0.43
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	97.1	0.7	1.1	0.5	0.3	0.3	0.14
지역별	서울	93.9	1.1	3.9	0.8	0.2	0.1	0.20
	인천/경기/강원	95.4	1.5	2.8	0.3	0.0	0.0	0.10
	부산/울산/경남	94.4	3.8	1.8	0.0	0.0	0.0	0.08
	대구/경북	96.9	1.2	2.0	0.0	0.0	0.0	0.05
	광주/전라/제주	94.9	4.4	0.8	0.0	0.0	0.0	0.06
	대전/세종/충청	91.1	3.6	4.7	0.6	0.0	0.0	0.19
규모별	1인	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	2~4인	79.9	10.6	9.6	0.0	0.0	0.0	0.31
	5~9인	70.4	4.4	21.4	3.7	0.0	0.0	0.82
	10~14인	69.4	0.0	22.7	7.9	0.0	0.0	1.04
	15인 이상	68.3	0.0	9.0	12.7	5.0	5.0	2.70

### 13. 2023년 재무 및 투자 현황

- 디자인전문업체의 2023년 ‘매출액’은 평균 2억 8,526만 원임.  
‘인건비’는 평균 6,579만 원, ‘연구개발비’는 평균 307만 원, ‘영업이익’은 평균 3,839만 원임.
- ‘인건비’는 인테리어 디자인에서, ‘연구개발비’는 제품 디자인에서 상대적으로 높게 나타남.

#### ▼ 2023년 재무 및 투자 현황

(단위 : 백만 원)



#### ▼ 2023년 재무 및 투자 현황

(단위 : 백만 원)

구분		매출액	인건비	연구개발비	영업이익
전체		285.26	65.79	3.07	38.39
업종별	제품 디자인	291.12	82.49	7.61	33.50
	시각 디자인	199.03	51.72	1.13	39.74
	인테리어 디자인	452.12	90.76	4.76	34.40
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	323.69	51.05	1.59	49.31
지역별	서울	413.59	101.12	5.00	35.53
	인천/경기/강원	213.47	40.70	1.62	48.33
	부산/울산/경남	181.02	52.30	2.06	33.75
	대구/경북	164.40	49.81	5.39	28.75
	광주/전라/제주	220.07	32.86	0.88	35.69
	대전/세종/충청	175.06	47.99	0.43	27.41
규모별	1인	96.85	4.20	0.54	31.18
	2~4인	398.32	122.80	0.89	50.08
	5~9인	1,260.36	363.70	20.43	90.51
	10~14인	1,585.99	617.67	22.07	124.23
	15인 이상	5,428.46	1,426.19	103.51	33.63

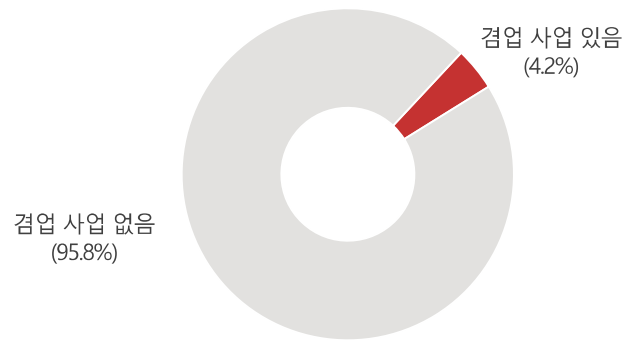


## 14. 겸업하는 사업 여부

- 디자인전문업체의 4.2%가 타 사업과 겸업하고 있는 것으로 나타남.

▼ 겸업하는 사업 여부

(단위 : %)



▼ 겸업하는 사업 여부

(단위 : %)

구분		있다	없다
전체		4.2	95.8
업종별	제품 디자인	12.1	87.9
	시각 디자인	1.7	98.3
	인테리어 디자인	2.0	98.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	9.7	90.3
지역별	서울	5.0	95.0
	인천/경기/강원	3.9	96.1
	부산/울산/경남	1.1	98.9
	대구/경북	8.7	91.3
	광주/전라/제주	1.6	98.4
	대전/세종/충청	5.5	94.5
규모별	1인	2.1	97.9
	2~4인	10.6	89.4
	5~9인	10.9	89.1
	10~14인	11.6	88.4
	15인 이상	20.1	79.9

- 디자인전문업체의 겸업하는 사업 내용을 살펴보면, ‘인쇄’가 20.3%로 가장 높고, ‘원단판매’(13.5%), ‘문구’(12.8%) 등이 높게 나타남.

#### ▼ 겸업하는 사업

(겸업하는 사업 있는 업체 Base, 단위 : %)

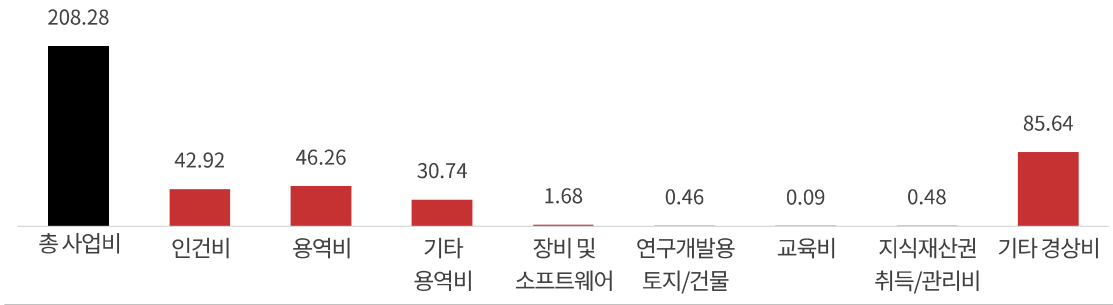
내용	비율
인쇄	20.3
원단판매	13.5
문구	12.8
무응답/거절/모름	12.8
건설	10.0
액세서리 제조	7.5
제조업	7.2
의류업	3.9
화장품 제조 및 유통	3.6
(응용)소프트웨어개발 및 공급	1.9
판매	1.3
식품유통	1.2
서비스업	0.6
인터넷 사업	0.6
마케팅기획	0.6
콘텐츠제작	0.5
숙박업	0.4
임대업	0.4
생활용품 판매(도소매)	0.3
인테리어	0.3
가구도소매	0.2
박스제조	0.1
출판업	0.1

## 15. 2023년 사업비

- 디자인전문업체의 2023년 사업비는 총 2억 828만 원으로 나타남.
- 구성별로 보면, '기타 경상비'가 평균 8,564만 원으로 가장 높고, 다음으로 '용역비'(4,626만 원)가 높음.

### ▼ 2023년 사업비

(단위 : 백만 원)



### ▼ 2023년 사업비

(단위 : 백만 원)

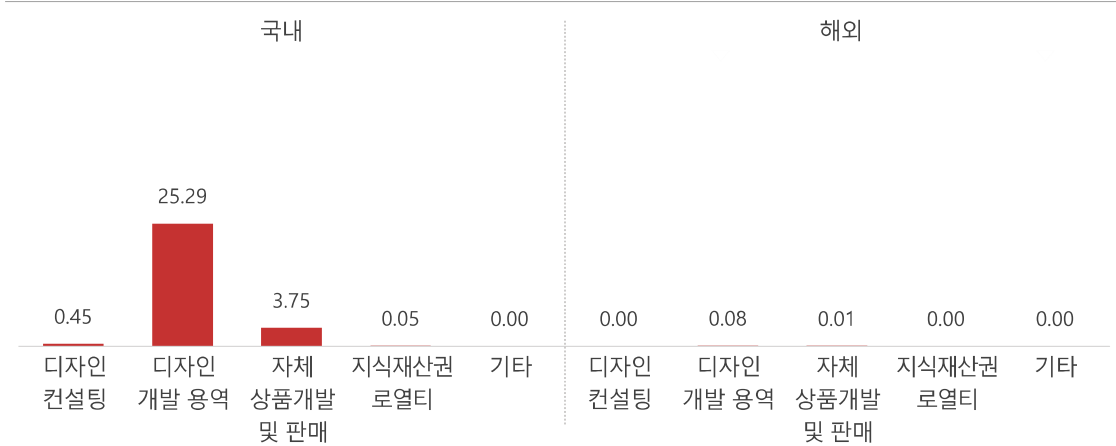
구분		인건비	용역비	기타 용역비	장비 및 소프트웨어	연구개발용 토지/건물	교육비	지식재산권 취득·관리비	기타 경상비
전체		42.92	46.26	30.74	1.68	0.46	0.09	0.48	85.64
업종별	제품 디자인	58.68	4.57	46.37	2.47	0.62	0.20	0.40	69.73
	시각 디자인	40.76	14.59	24.69	1.68	0.00	0.06	0.29	51.30
	인테리어 디자인	40.69	157.63	26.33	1.28	1.46	0.04	1.09	176.69
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	33.40	10.24	47.71	1.34	0.18	0.19	0.06	70.70
지역별	서울	67.61	74.73	48.87	2.25	0.82	0.20	1.14	141.07
	인천/경기/강원	26.21	31.23	17.80	1.50	0.27	0.04	0.06	54.18
	부산/울산/경남	35.75	12.56	41.31	0.95	0.43	0.00	0.05	40.93
	대구/경북	29.09	23.14	14.24	1.31	0.00	0.02	0.05	37.31
	광주/전라/제주	18.11	38.79	9.31	1.34	0.00	0.00	0.02	47.86
	대전/세종/충청	28.33	18.24	10.30	0.84	0.31	0.05	0.02	52.62
규모별	1인	1.54	6.90	9.31	0.89	0.09	0.00	0.00	23.60
	2~4인	87.84	58.09	42.63	1.97	0.15	0.01	0.18	112.91
	5~9인	235.32	234.64	122.34	5.39	2.76	0.28	3.35	344.84
	10~14인	426.33	457.04	232.84	13.85	0.94	1.36	1.56	616.34
	15인 이상	885.71	1,199.89	653.09	20.19	18.31	5.13	21.97	2,067.43

## 16. 용역 형태별 매출 구성 건 수(평균)

- 용역 형태별 매출 구성 건 수는 국내 고객을 대상으로 한 매출이 전반적으로 높음.
- 구성별로는 ‘디자인 개발 용역’이 평균 25.29건으로 가장 높고, ‘자체 상품개발 및 판매’는 3.75건, ‘디자인 컨설팅’은 0.45건으로 나타남.

▼ 용역 형태별 매출 구성 건 수(평균)

(단위 : 건)



▼ 용역 형태별 매출 구성 건 수(평균)

(단위 : 건)

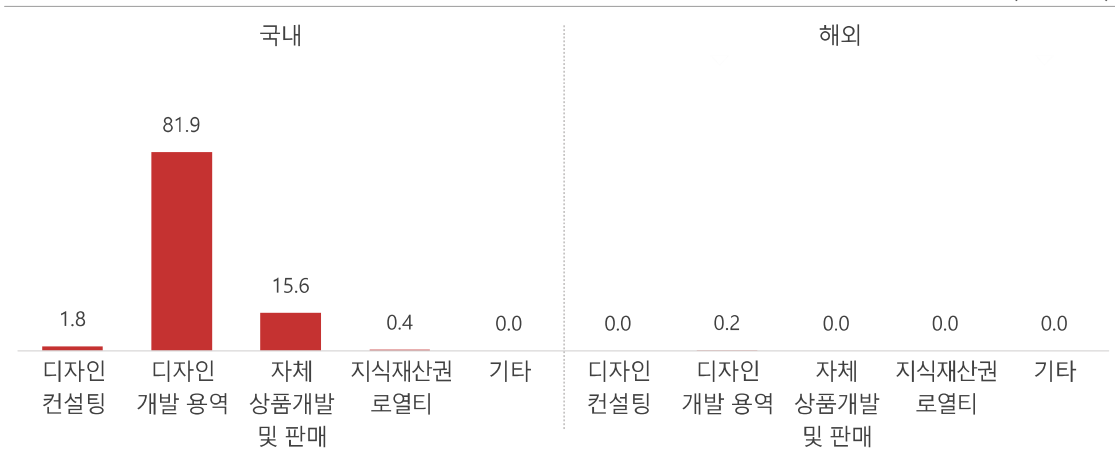
구분		국내					해외				
		디자인 컨설팅	디자인 개발 용역	자체 상품개발 및 판매	지식 재산권 로열티	기타	디자인 컨설팅	디자인 개발 용역	자체 상품개발 및 판매	지식 재산권 로열티	기타
전체		0.45	25.29	3.75	0.05	0.00	0.00	0.08	0.01	0.00	0.00
업종별	제품 디자인	0.18	16.54	3.69	0.28	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	시각 디자인	0.74	33.62	1.33	0.00	0.00	0.00	0.10	0.02	0.00	0.00
	인테리어 디자인	0.17	20.64	5.21	0.03	0.00	0.01	0.11	0.00	0.00	0.00
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.01	6.95	13.25	0.00	0.00	0.00	0.01	0.00	0.00	0.00
지역별	서울	0.28	21.54	5.97	0.13	0.00	0.01	0.17	0.02	0.00	0.00
	인천/경기/강원	0.04	28.29	2.09	0.00	0.00	0.00	0.03	0.00	0.00	0.00
	부산/울산/경남	0.22	28.81	5.36	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	대구/경북	0.19	35.52	1.37	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	광주/전라/제주	0.14	26.16	1.66	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	대전/세종/충청	4.86	18.12	0.66	0.01	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
규모별	1인	0.39	22.03	3.07	0.06	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	2~4인	0.07	31.44	4.08	0.00	0.00	0.00	0.22	0.04	0.00	0.00
	5~9인	1.28	40.18	8.64	0.01	0.00	0.00	0.25	0.00	0.00	0.00
	10~14인	0.91	47.86	8.41	0.02	0.00	0.00	1.11	0.07	0.00	0.00
	15인 이상	5.40	64.80	18.19	0.68	0.00	0.33	1.35	0.00	0.00	0.00

## 17. 용역 형태별 매출 구성 건 수 비중

- 용역 형태별 매출 구성 비율을 보면, 국내 고객 ‘디자인 개발 용역’의 비율이 81.9%로 가장 높고, 그다음은 국내 고객 ‘자체 상품개발 및 판매’(15.6%)가 뒤를 이음.
- 국내 ‘디자인 개발 용역’은 시각 디자인(93.6%)에서, 국내 ‘자체 상품개발 및 판매’는 패션, 섬유류 및 기타 디자인(64.1%)에서 상대적으로 높음.

▼ 용역 형태별 매출액 구성 건 수 비중

(단위 : %)



▼ 용역 형태별 매출 구성 건 수 비중

(단위 : %)

구분		국내					해외				
		디자인 컨설팅	디자인 개발 용역	자체 상품개발 및 판매	지식 재산권 로열티	기타	디자인 컨설팅	디자인 개발 용역	자체 상품개발 및 판매	지식 재산권 로열티	기타
전체		1.8	81.9	15.6	0.4	0.0	0.0	0.2	0.0	0.0	0.0
업종별	제품 디자인	0.8	85.6	11.3	2.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	시각 디자인	3.1	93.6	2.8	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0
	인테리어 디자인	0.3	72.8	26.6	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.0	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.1	35.7	64.1	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0
지역별	서울	0.7	75.4	22.4	1.0	0.0	0.0	0.5	0.0	0.0	0.0
	인천/경기/강원	0.1	88.3	11.5	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0
	부산/울산/경남	0.4	74.8	24.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대구/경북	0.4	93.7	5.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	0.7	92.9	6.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	24.2	74.2	1.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	2.0	81.4	16.1	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2~4인	0.3	85.0	13.7	0.0	0.0	0.0	0.9	0.1	0.0	0.0
	5~9인	3.5	80.4	15.2	0.0	0.0	0.0	0.9	0.0	0.0	0.0
	10~14인	1.6	85.9	10.8	0.0	0.0	0.0	1.6	0.1	0.0	0.0
	15인 이상	5.6	76.4	16.3	0.4	0.0	0.2	1.1	0.0	0.0	0.0

## 18. 용역 형태별 매출액(평균)

- 용역 형태별 평균 매출액을 살펴보면, 국내 고객 ‘디자인 개발 용역’이 2억 2,176만 원으로 가장 높고, 다음으로 국내 고객 ‘자체 상품개발 및 판매’가 4,693만 원으로 나타남.

▼ 용역 형태별 매출액(평균)

(단위 : 백만 원)



▼ 용역 형태별 매출액(평균)

(단위 : 백만 원)

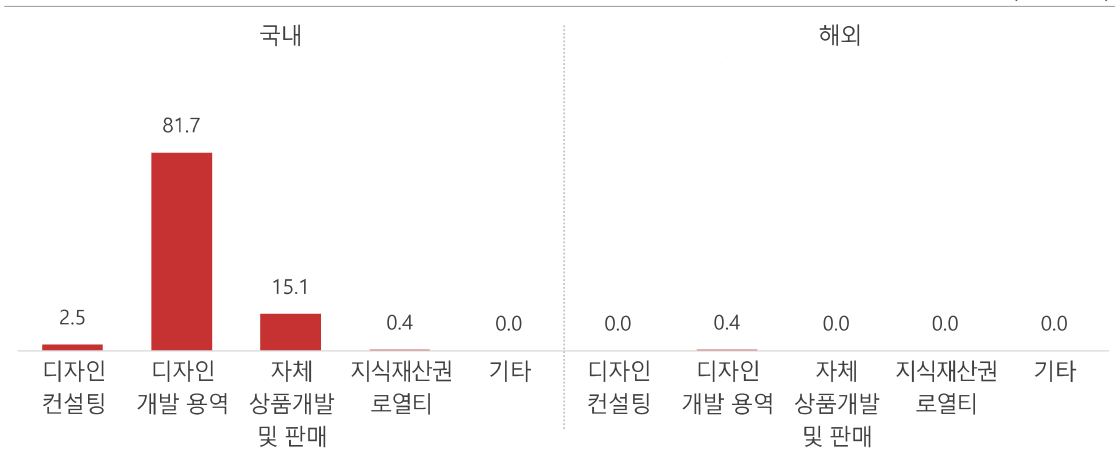
구분		국내					해외				
		디자인 컨설팅	디자인 개발 용역	자체 상품개발 및 판매	지식 재산권 로열티	기타	디자인 컨설팅	디자인 개발 용역	자체 상품개발 및 판매	지식 재산권 로열티	기타
전체		11.68	221.76	46.93	0.31	0.00	1.37	2.85	0.16	0.00	0.00
업종별	제품 디자인	7.39	218.33	64.66	1.87	0.00	0.00	0.04	0.00	0.00	0.00
	시각 디자인	9.45	176.14	9.69	0.00	0.00	0.16	2.54	0.32	0.00	0.00
	인테리어 디자인	23.96	345.69	70.97	0.05	0.00	5.49	5.93	0.00	0.00	0.00
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.37	164.67	157.09	0.00	0.00	0.00	1.56	0.00	0.00	0.00
지역별	서울	23.01	293.45	85.44	0.79	0.00	3.48	6.06	0.41	0.00	0.00
	인천/경기/강원	0.22	189.61	22.77	0.00	0.00	0.00	1.50	0.00	0.00	0.00
	부산/울산/경남	4.18	153.06	23.79	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	대구/경북	3.78	143.52	17.10	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	광주/전라/제주	6.29	189.01	24.77	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	대전/세종/충청	22.66	139.46	12.93	0.02	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
규모별	1인	2.54	80.15	14.02	0.39	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	2~4인	0.67	309.07	81.36	0.00	0.00	0.00	6.59	0.63	0.00	0.00
	5~9인	28.24	1,033.04	189.10	0.02	0.00	0.00	9.81	0.00	0.00	0.00
	10~14인	40.01	1,249.22	274.20	0.05	0.00	0.00	17.83	4.68	0.00	0.00
	15인 이상	652.87	3,673.87	863.17	1.01	0.00	116.15	90.23	0.00	0.00	0.00

## 19. 용역 형태별 매출액 비중

- 용역 형태별 매출액 비중은 국내 고객을 대상으로 한 용역의 비중이 전반적으로 높고, ‘디자인 개발 용역’(81.7%), ‘자체 상품개발 및 판매’(15.1%), ‘디자인 컨설팅’(2.5%) 등의 순임.
- 대부분의 업종에서 국내 고객 ‘디자인 개발 용역’이 높게 나타난 가운데, 패션, 섬유류 및 기타 디자인 업종의 경우 국내 고객 ‘자체 상품개발 및 판매’가 상대적으로 높음.

▼ 용역 형태별 매출액 비중

(단위 : %)



▼ 용역 형태별 매출액 비중

(단위 : %)

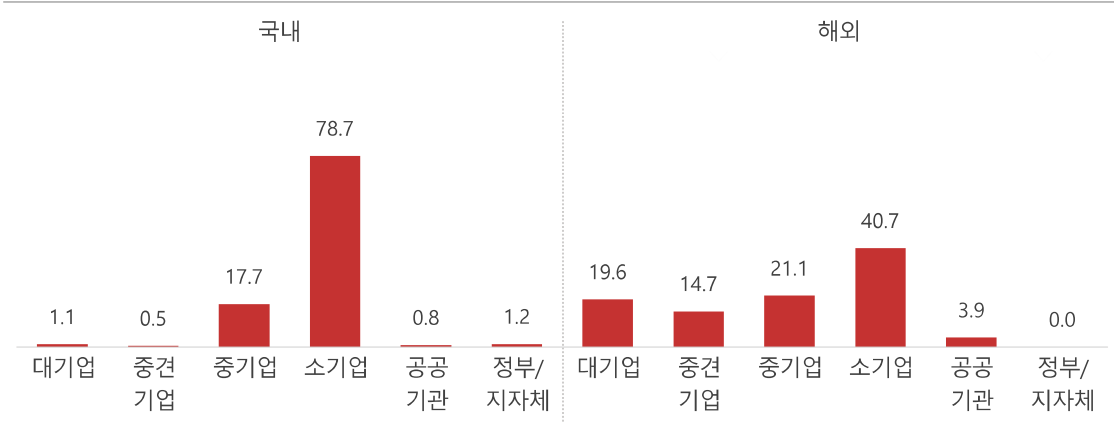
구분		국내					해외				
		디자인 컨설팅	디자인 개발 용역	자체 상품개발 및 판매	지식 재산권 로열티	기타	디자인 컨설팅	디자인 개발 용역	자체 상품개발 및 판매	지식 재산권 로열티	기타
전체		2.5	81.7	15.1	0.4	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0
업종별	제품 디자인	0.8	86.5	10.3	2.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	시각 디자인	4.4	92.6	2.5	0.0	0.0	0.0	0.5	0.0	0.0	0.0
	인테리어 디자인	0.4	71.8	27.4	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.1	39.7	60.1	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.0	0.0
지역별	서울	0.8	76.4	21.0	0.9	0.0	0.0	0.8	0.0	0.0	0.0
	인천/경기/강원	0.1	88.2	11.6	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0
	부산/울산/경남	0.3	74.9	24.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대구/경북	0.3	94.5	5.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	7.0	86.7	6.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	24.2	74.1	1.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	2.8	81.2	15.5	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2~4인	0.2	84.4	13.7	0.0	0.0	0.0	1.7	0.1	0.0	0.0
	5~9인	3.3	81.5	13.9	0.0	0.0	0.0	1.3	0.0	0.0	0.0
	10~14인	3.3	83.1	11.6	0.0	0.0	0.0	1.7	0.3	0.0	0.0
	15인 이상	7.0	76.7	15.0	0.0	0.0	0.5	0.7	0.0	0.0	0.0

## 20. 매출액 기준 고객 비중

- 매출액 기준 고객 구성 비중을 살펴보면, ‘소기업’은 국내기업(78.7%) 및 해외기업(40.7%) 모두에서 높게 나타남.

### ▼ 매출액 기준 고객 비중

(단위 : %)



### ▼ 매출액 기준 고객 비중

(단위 : %)

구분		국내						해외					
		대기업	중견기업	중기업	소기업	공공기관	정부/지자체	대기업	중견기업	중기업	소기업	공공기관	정부/지자체
전체		1.1	0.5	17.7	78.7	0.8	1.2	19.6	14.7	21.1	40.7	3.9	0.0
업종별	제품 디자인	3.7	0.4	7.1	86.5	1.1	1.1	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0
	시각 디자인	0.9	0.5	26.2	69.7	0.8	1.9	25.9	5.8	25.4	42.8	0.0	0.0
	인테리어 디자인	0.0	0.2	7.1	92.1	0.6	0.0	0.0	33.4	8.1	41.5	17.0	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.4	1.9	16.4	80.1	0.9	0.2	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
권역별	서울	1.3	1.0	21.1	74.7	1.3	0.6	21.7	8.0	21.2	44.6	4.5	0.0
	인천/경기/강원	0.5	0.3	20.2	77.5	0.4	1.0	5.5	60.0	20.0	14.5	0.0	0.0
	부산/울산/경남	0.4	0.4	25.0	72.1	0.3	1.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대구/경북	6.6	0.2	6.1	86.7	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	0.1	0.1	3.7	92.5	0.3	3.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	0.0	0.1	5.2	91.0	1.4	2.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	0.5	0.0	15.7	83.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2~4인	1.8	0.9	21.0	69.2	2.6	4.5	18.9	11.1	21.1	48.9	0.0	0.0
	5~9인	3.8	3.0	28.4	54.8	3.9	6.1	15.2	16.6	26.4	41.7	0.0	0.0
	10~14인	2.9	6.0	39.6	42.0	5.2	4.5	50.0	41.1	8.9	0.0	0.0	0.0
	15인 이상	17.0	13.5	37.6	15.1	8.6	8.2	0.0	14.8	22.2	0.0	63.0	0.0

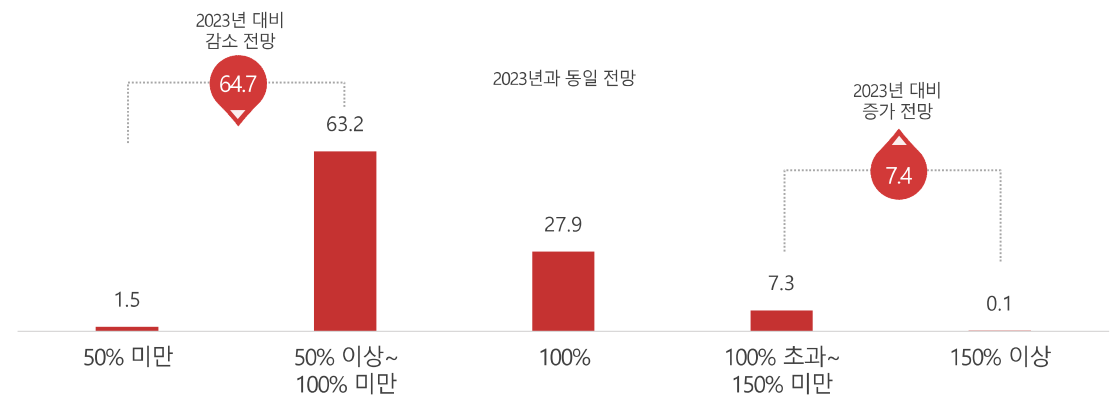


## 21. 2024년 매출액 전망

- 2023년 대비 2024년 매출액 전망 결과를 살펴보면, 2024년 매출액은 2023년 대비 평균 84.1% 수준으로 감소할 것으로 전망함
- 범주별로 살펴보면, ‘2023년과 동일할 것’(100%)이라는 전망이 27.9%로 나타났으며, ‘2023년 대비 감소’(100% 미만)는 64.7%, ‘2023년 대비 증가’(100% 초과)는 7.4%임.

### ▼ 2024년 매출액 전망 : 평균 84.1%

(단위 : %)



### ▼ 2024년 매출액 전망

(단위 : %)

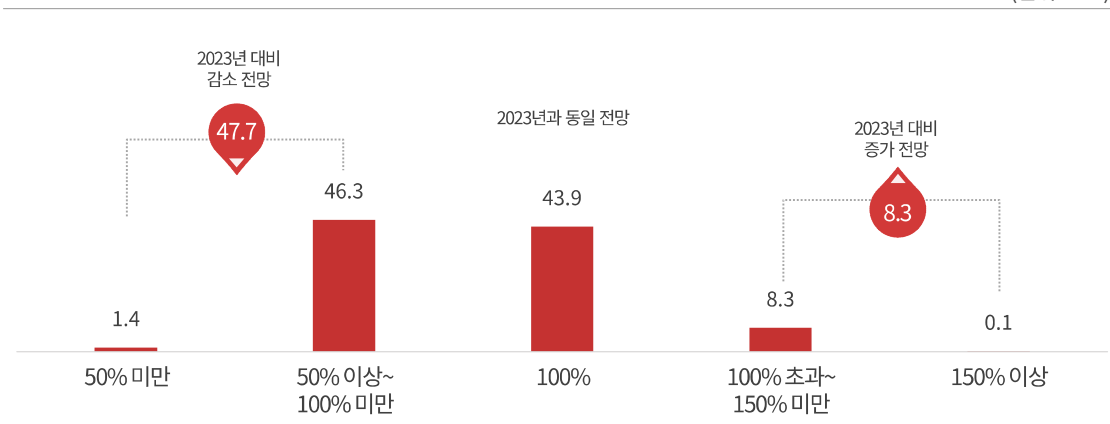
구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	100% 초과 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전체		1.5	63.2	27.9	7.3	0.1	84.1
업종별	제품 디자인	0.2	45.1	52.5	2.2	0.0	89.5
	시각 디자인	2.7	69.2	23.2	4.9	0.0	82.7
	인테리어 디자인	0.6	60.9	19.3	18.9	0.3	85.1
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.0	67.2	32.6	0.3	0.0	79.7
지역별	서울	0.2	64.7	30.0	5.1	0.0	83.8
	인천/경기/강원	4.7	70.2	20.2	4.7	0.2	80.7
	부산/울산/경남	0.0	35.8	60.7	3.5	0.0	92.8
	대구/경북	0.0	68.1	14.4	17.5	0.0	79.7
	광주/전라/제주	0.0	41.5	34.4	24.1	0.0	96.8
	대전/세종/충청	1.2	91.9	3.8	3.2	0.0	72.4
규모별	1인	1.8	66.4	25.8	6.0	0.0	82.0
	2~4인	0.4	56.3	34.2	9.0	0.0	90.1
	5~9인	1.3	43.0	38.1	16.9	0.7	93.0
	10~14인	0.0	51.1	32.9	12.8	3.1	90.8
	15인 이상	2.3	48.1	28.2	21.4	0.0	93.2

## 22. 2024년 디자인 사업비 전망

- 2023년 대비 2024년 디자인 사업비 전망은 평균 88.8% 수준으로 2023년 대비 감소할 전망이다.
- 범주별로 살펴보면, '2023년과 동일'(100%)이 43.9%로 나타났으며, '2023년 대비 감소'(100% 미만)는 47.7%, '2023년 대비 증가'(100% 초과)는 8.3%로 나타남.
- 업종별로는 제품 디자인, 시각 디자인, 인테리어 디자인, 패션, 섬유류 및 기타 디자인 모두 감소 의견이 높음

### ▼ 2024년 디자인 사업비 전망 : 평균 88.8%

(단위 : %)



### ▼ 2024년 디자인 사업비 전망

(단위 : %)

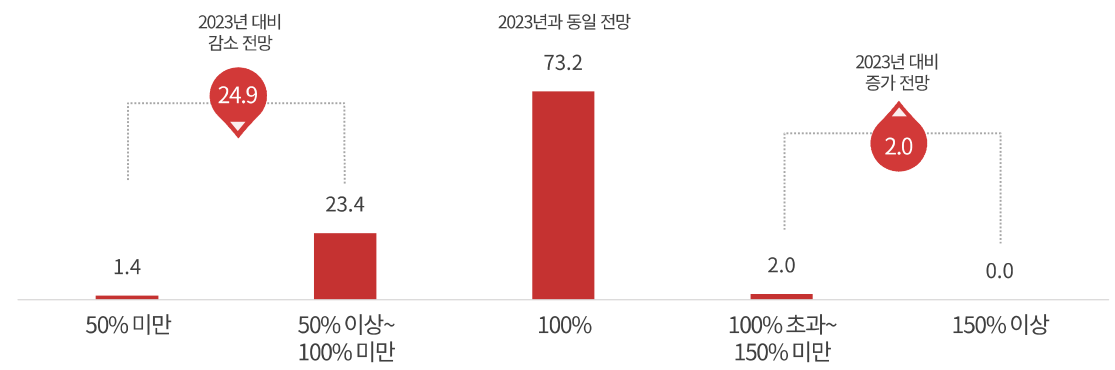
구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	100% 초과 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전체		1.4	46.3	43.9	8.3	0.1	88.8
업종별	제품 디자인	0.2	39.9	57.8	2.2	0.0	90.5
	시각 디자인	2.7	49.3	43.1	4.9	0.0	87.6
	인테리어 디자인	0.0	40.4	36.4	23.0	0.2	93.2
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.0	56.5	43.3	0.3	0.0	81.9
지역별	서울	0.1	32.9	62.9	4.0	0.1	92.7
	인천/경기/강원	4.6	65.3	23.8	6.2	0.0	83.2
	부산/울산/경남	0.0	33.1	55.3	11.6	0.0	93.9
	대구/경북	0.0	53.2	27.5	19.3	0.0	81.4
	광주/전라/제주	0.0	25.0	50.6	24.4	0.0	98.0
	대전/세종/충청	0.0	90.0	5.6	4.4	0.0	76.0
규모별	1인	1.8	48.4	43.8	6.0	0.0	87.0
	2~4인	0.0	39.9	46.4	13.7	0.0	94.4
	5~9인	0.0	37.7	42.1	19.6	0.7	96.8
	10~14인	0.0	46.9	35.5	16.0	1.6	92.8
	15인 이상	2.3	36.1	37.2	24.4	0.0	96.5

### 23. 2024년 연구/역량개발 투자비 전망

- 2023년 대비 2024년 디자인전문업체의 연구개발비 전망은 평균 93.7%로, 2023년 대비 감소할 것으로 전망됨.
- 범주별로 살펴보면, ‘2023년과 동일’(100%)이 73.2%로 가장 높았으며, ‘2023년 대비 감소’(100% 미만)는 24.9%, ‘2023년 대비 증가’(100% 초과)는 2.0%임.
- 모든 업종의 연구개발비가 감소할 것으로 전망함.

▼ 2024년 연구/역량개발 투자비 전망 : 평균 93.7%

(단위 : %)



▼ 2024년 연구/역량개발 투자비 전망

(단위 : %)

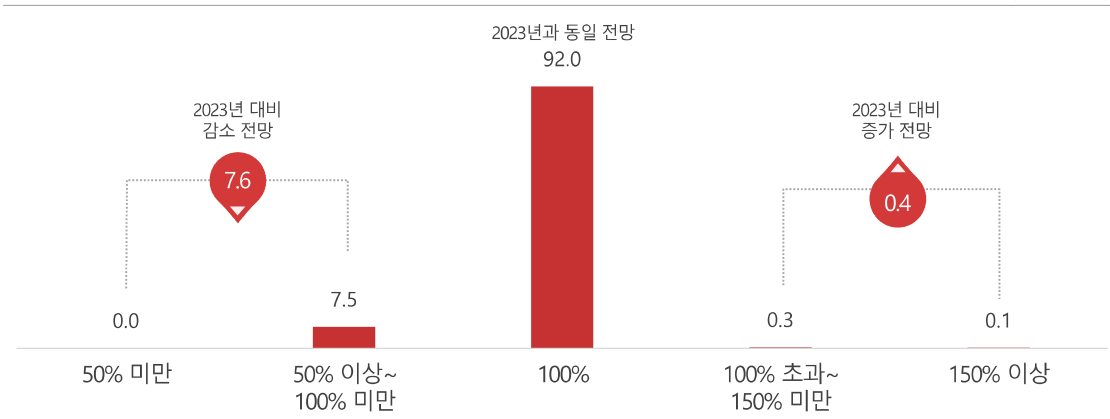
구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	100% 초과 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전체		1.4	23.4	73.2	2.0	0.0	93.7
업종별	제품 디자인	0.2	2.8	97.1	0.0	0.0	98.6
	시각 디자인	2.7	35.0	58.7	3.6	0.0	90.9
	인테리어 디자인	0.0	3.8	95.6	0.6	0.0	99.6
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.0	45.3	54.4	0.3	0.0	85.5
지역별	서울	0.1	11.5	87.5	1.0	0.0	96.5
	인천/경기/강원	4.6	42.2	52.9	0.3	0.0	88.9
	부산/울산/경남	0.0	27.2	72.3	0.5	0.0	94.4
	대구/경북	0.0	49.7	49.5	0.8	0.0	80.4
	광주/전라/제주	0.0	8.1	77.9	14.0	0.0	100.6
	대전/세종/충청	0.0	1.5	97.8	0.6	0.0	99.9
규모별	1인	1.8	26.2	70.2	1.8	0.0	92.4
	2~4인	0.0	13.8	85.8	0.4	0.0	97.9
	5~9인	0.0	13.4	82.1	4.5	0.0	98.5
	10~14인	0.0	21.3	73.2	5.5	0.0	94.2
	15인 이상	2.3	23.1	54.8	19.8	0.0	95.7

## 24. 2024년 디자이너 고용 전망

- 2023년 대비 2024년 디자이너 고용 전망은 평균 98.2%로, 2023년 대비 감소할 것으로 전망됨.
- 범주별로 살펴보면, '2023년과 동일'(100%)이 92.0%로 가장 높았으며, '2023년 대비 감소'(100% 미만)는 7.6%, '2023년 대비 증가'(100% 초과)는 0.4%임.
- 대부분의 업종에서 감소세를 전망한 가운데, 인테리어 디자인(100.5%)은 증가를 전망한 것으로 나타남.

### ▼ 2024년 디자이너 고용 전망 : 평균 98.2%

(단위 : %)



### ▼ 2024년 디자이너 고용 전망

(단위 : %)

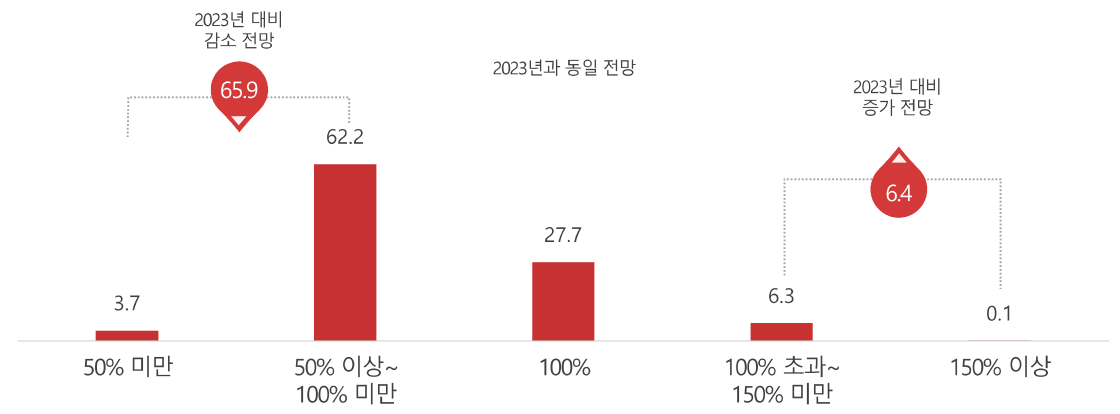
구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	100% 초과 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전체		0.0	7.5	92.0	0.3	0.1	98.2
업종별	제품 디자인	0.2	1.0	98.5	0.3	0.0	99.6
	시각 디자인	0.0	11.3	88.5	0.1	0.0	97.5
	인테리어 디자인	0.0	0.1	98.8	0.5	0.6	100.5
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.0	16.7	83.0	0.3	0.0	94.0
지역별	서울	0.1	18.6	80.7	0.5	0.2	95.4
	인천/경기/강원	0.0	0.7	99.2	0.1	0.1	99.9
	부산/울산/경남	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0
	대구/경북	0.0	0.0	99.2	0.2	0.6	100.6
	광주/전라/제주	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0
	대전/세종/충청	0.0	0.0	99.2	0.8	0.0	100.2
규모별	1인	0.0	9.0	91.0	0.0	0.0	97.7
	2~4인	0.0	2.3	97.7	0.0	0.0	99.5
	5~9인	0.0	2.7	93.0	2.2	2.0	101.4
	10~14인	0.0	8.0	83.9	8.1	0.0	98.9
	15인 이상	2.3	2.3	88.0	4.3	3.0	99.6

## 25. 2025년 매출액 전망

- 디자인전문업체의 2023년 대비 2025년 매출액 전망은 평균 83.7%로 전망됨.
- 범주별로 살펴보면, ‘2023년과 동일’(100%)이 27.7%로 나타났으며,  
‘2023년 대비 감소’(100% 미만)는 65.9%, ‘2023년 대비 증가’(100% 초과)는 6.4%임.
- 업종별로는 대부분의 업종에서 2023년 대비 감소(100% 미만)할 전망을 보이며,  
시각 디자인(79.7%), 패션, 섬유류 및 기타 디자인(80.9%)에서 비교적 크게 감소할 것으로 전망함.

### ▼ 2025년 매출액 전망 : 평균 83.7%

(단위 : %)



### ▼ 2025년 매출액 전망

(단위 : %)

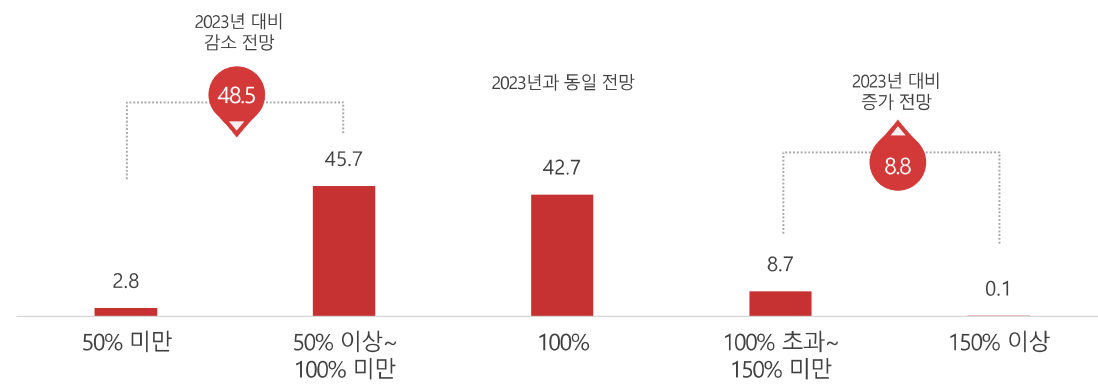
구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	100% 초과 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전체		3.7	62.2	27.7	6.3	0.1	83.7
업종별	제품 디자인	0.2	33.9	63.4	2.2	0.4	93.3
	시각 디자인	5.4	72.8	19.5	2.4	0.0	79.7
	인테리어 디자인	3.8	57.2	18.8	19.9	0.3	87.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.0	65.9	33.8	0.3	0.0	80.9
지역별	서울	0.1	63.3	31.2	5.3	0.1	85.1
	인천/경기/강원	7.4	66.1	21.5	4.9	0.2	79.0
	부산/울산/경남	0.0	48.8	47.3	3.5	0.3	90.2
	대구/경북	24.3	42.7	13.2	19.8	0.0	75.6
	광주/전라/제주	0.0	52.3	37.3	10.5	0.0	96.2
	대전/세종/충청	1.2	91.8	3.0	4.0	0.0	75.5
규모별	1인	4.7	65.2	25.9	4.2	0.0	81.4
	2~4인	0.4	55.7	34.4	9.5	0.0	89.7
	5~9인	0.7	43.1	34.5	19.8	1.8	94.9
	10~14인	0.0	50.7	31.1	15.1	3.1	91.7
	15인 이상	2.3	50.1	18.2	29.3	0.0	93.5

## 26. 2025년 디자인 사업비 전망

- 2023년 대비 2025년 디자인 사업비 전망은 평균 88.3% 수준으로 2023년 대비 감소할 것으로 전망됨.
- 범주별로 살펴보면, ‘2023년과 동일’(100%)이 42.7%로 나타났으며, ‘2023년 대비 감소’(100% 미만)는 48.5%, ‘2023년 대비 증가’(100% 초과)는 8.8%임.
- 업종별로는 모든 업종에서 디자인 사업비가 감소할 것으로 전망함.

### ▼ 2025년 디자인 사업비 전망 : 평균 88.3%

(단위 : %)



### ▼ 2025년 디자인 사업비 전망

(단위 : %)

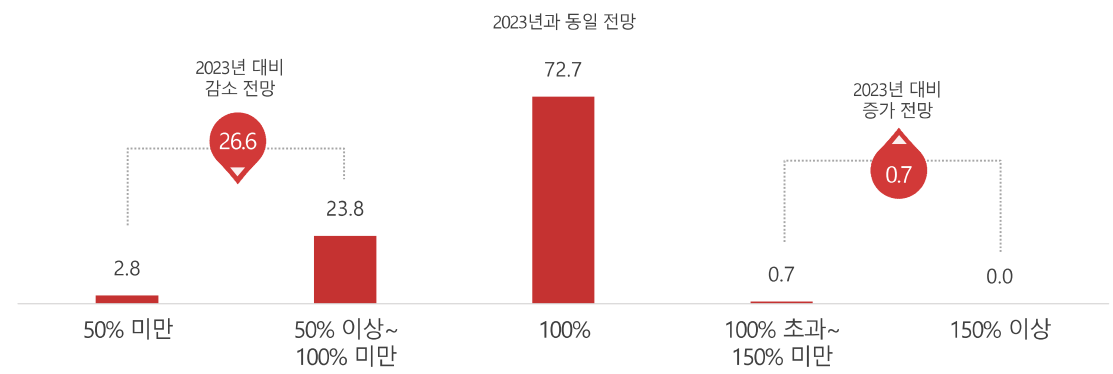
구분		50% 미만	50% 이상 ~ 100% 미만	100%	100% 초과 ~ 150% 미만	150% 이상	평균
전체		2.8	45.7	42.7	8.7	0.1	88.3
업종별	제품 디자인	0.2	23.8	73.5	2.2	0.4	95.1
	시각 디자인	5.4	52.8	39.4	2.4	0.0	84.5
	인테리어 디자인	0.0	41.2	28.5	30.0	0.2	93.9
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.0	55.9	43.9	0.3	0.0	83.0
지역별	서울	0.1	31.0	63.2	5.5	0.2	93.7
	인천/경기/강원	4.6	63.2	23.0	9.2	0.0	81.7
	부산/울산/경남	0.0	46.2	41.1	12.4	0.3	91.4
	대구/경북	24.3	27.8	26.9	21.0	0.0	77.2
	광주/전라/제주	0.0	35.7	53.8	10.5	0.0	96.9
	대전/세종/충청	0.0	89.8	3.9	6.3	0.0	76.8
규모별	1인	3.6	47.8	43.3	5.3	0.0	86.0
	2~4인	0.0	39.9	42.6	17.5	0.0	94.8
	5~9인	0.0	36.7	38.3	23.2	1.8	98.6
	10~14인	0.0	43.1	37.0	18.3	1.6	93.5
	15인 이상	2.3	33.4	28.9	35.4	0.0	97.0

## 27. 2025년 연구/역량개발 투자비 전망

- 2023년 대비 2025년 연구/역량개발 투자비 전망은 평균 92.4% 수준으로, 2023년에 비해 감소될 것으로 전망됨.
- 범주별로 살펴보면, ‘2023년과 동일’(100%)이 72.7%로 가장 높았으며, ‘2023년 대비 감소’(100% 미만)는 26.6%, ‘2023년 대비 증가’(100% 초과)는 0.7%임.
- 권역별로는 대구/경북에서 75.7%로 감소 전망이 가장 크게 나타남.

### ▼ 2025년 연구/역량개발 투자비 전망 : 평균 92.4%

(단위 : %)



### ▼ 2025년 연구/역량개발 투자비 전망

(단위 : %)

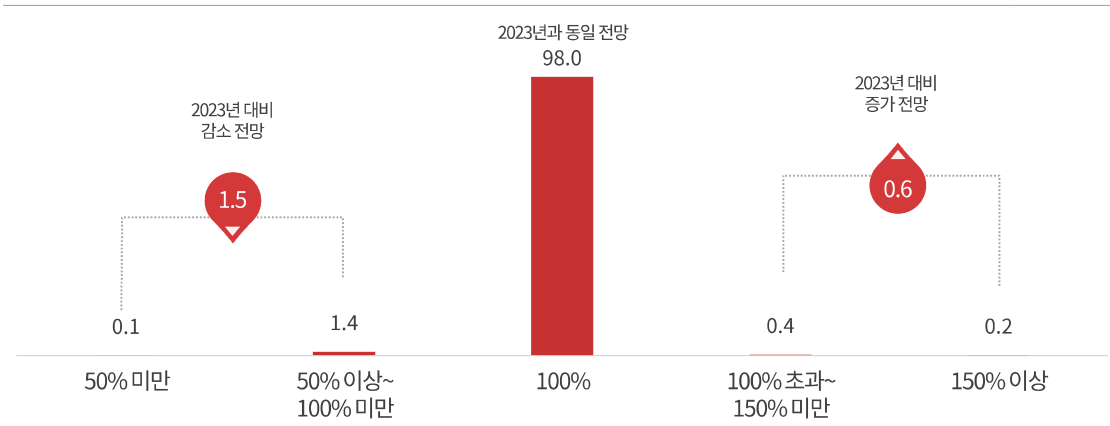
구분		50%미만	50% 이상 ~ 100%미만	100%	100% 초과 ~ 150%미만	150%이상	평균
전체		2.8	23.8	72.7	0.7	0.0	92.4
업종별	제품 디자인	0.2	0.4	99.2	0.0	0.2	99.8
	시각 디자인	5.4	35.5	58.0	1.1	0.0	88.2
	인테리어 디자인	0.0	3.9	95.5	0.6	0.0	99.6
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.0	49.6	50.1	0.3	0.0	84.1
권역별	서울	0.1	10.5	88.1	1.3	0.1	97.2
	인천/경기/강원	4.6	44.3	51.0	0.1	0.0	86.0
	부산/울산/경남	0.0	42.4	56.3	1.2	0.0	91.2
	대구/경북	24.3	24.9	49.6	1.3	0.0	75.7
	광주/전라/제주	0.0	8.1	91.9	0.0	0.0	99.2
	대전/세종/충청	0.0	3.4	96.6	0.0	0.0	99.5
규모별	1인	3.6	26.3	70.1	0.0	0.0	90.9
	2~4인	0.0	14.6	84.5	0.8	0.0	97.2
	5~9인	0.0	14.3	80.6	4.5	0.6	98.8
	10~14인	0.0	21.3	70.9	7.8	0.0	93.8
	15인 이상	2.3	28.1	47.9	21.7	0.0	94.2

## 28. 2025년 디자이너 고용 전망

- 2023년 대비 2025년 디자이너 고용 전망은 평균 99.6% 수준으로 소폭 감소할 것으로 전망됨.
- 범주별로는 ‘2023년과 동일’(100%)이 98.0%로 가장 높았으며, ‘2023년 대비 감소’(100% 미만)는 1.5%, ‘2023년 대비 증가’(100% 초과)는 0.6%임.
- 업종별로 살펴보면 인테리어 디자인(100.7%)이 소폭 증가할 것으로 전망함.

### ▼ 2025년 디자이너 고용 전망 : 평균 99.6%

(단위 : %)



### ▼ 2025년 디자이너 고용 전망

(단위 : %)

구분		50%미만	50% 이상 ~ 100%미만	100%	100% 초과 ~ 150%미만	150%이상	평균
전체		0.1	1.4	98.0	0.4	0.2	99.6
업종별	제품 디자인	0.2	0.6	99.0	0.0	0.2	99.8
	시각 디자인	0.1	0.3	99.4	0.1	0.0	99.9
	인테리어 디자인	0.0	0.3	97.7	1.4	0.6	100.7
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.3	10.9	88.8	0.0	0.0	95.6
지역별	서울	0.2	3.1	95.8	0.6	0.2	99.0
	인천/경기/강원	0.0	0.5	99.1	0.2	0.1	100.0
	부산/울산/경남	0.0	0.0	99.6	0.4	0.0	100.1
	대구/경북	0.0	0.0	99.4	0.0	0.6	100.6
	광주/전라/제주	0.0	0.0	99.7	0.3	0.0	100.1
	대전/세종/충청	0.0	0.0	99.2	0.8	0.0	100.2
	충청/전남/전북	0.0	0.0	99.2	0.8	0.0	100.2
규모별	1인	0.0	1.2	98.8	0.0	0.0	99.5
	2~4인	0.0	1.5	98.1	0.4	0.0	99.9
	5~9인	1.4	2.3	90.1	3.6	2.6	100.6
	10~14인	0.0	6.5	83.3	10.2	0.0	100.3
	15인 이상	2.3	2.3	89.4	3.0	3.0	99.8



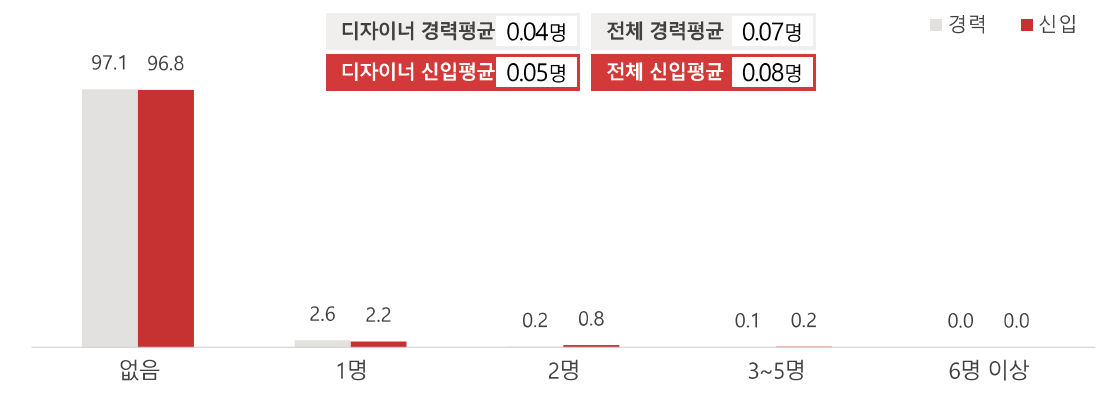
## 02 디자인 인력

### 1. 2023년 구인 디자이너 수(경력/신입)

- 디자인전문업체의 구인 디자이너 수는 경력 평균 0.04명, 신입 평균 0.05명으로 나타남.
- 범주별로는 경력 디자이너와 신규 디자이너 모두 '1명'(각각 2.6%, 2.2%) 채용이 가장 많음.

▼ 2023년 구인 디자이너 수(경력/신입)

(단위 : %)



▼ 2023년 구인 디자이너 수(경력/신입)

(단위 : %, 명)

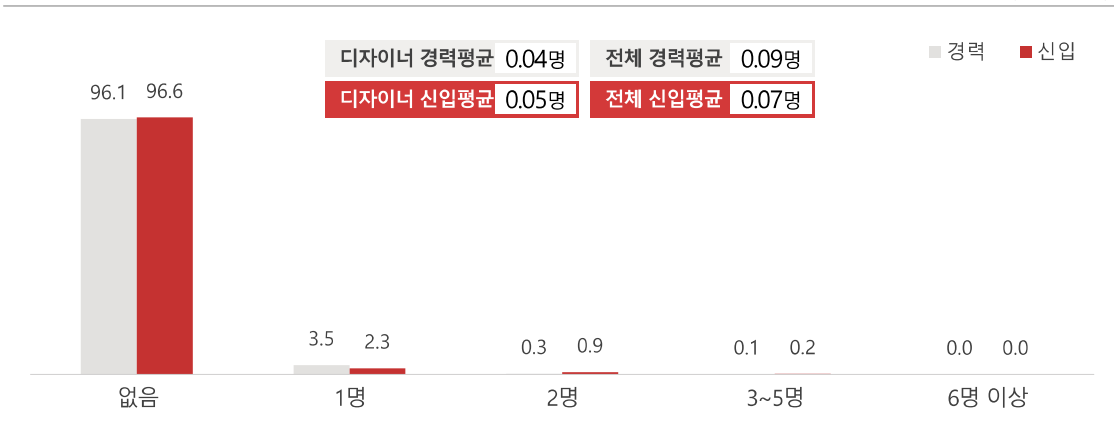
구분		경력						신입					
		없음	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균 (명)	없음	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균 (명)
전체		97.1	2.6	0.2	0.1	0.0	0.04	96.8	2.2	0.8	0.2	0.0	0.05
업종별	제품 디자인	99.5	0.0	0.3	0.2	0.0	0.01	95.1	3.1	1.0	0.6	0.2	0.09
	시각 디자인	96.7	3.1	0.1	0.1	0.0	0.05	98.0	1.8	0.2	0.0	0.0	0.03
	인테리어 디자인	96.1	3.6	0.2	0.0	0.0	0.04	95.3	2.6	1.9	0.2	0.0	0.07
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	97.5	2.1	0.5	0.0	0.0	0.03	97.4	1.9	0.5	0.3	0.0	0.04
지역별	서울	96.6	2.9	0.3	0.1	0.1	0.05	94.6	3.6	1.3	0.3	0.1	0.09
	인천/경기/강원	97.8	2.1	0.1	0.1	0.0	0.02	99.1	0.8	0.1	0.1	0.0	0.01
	부산/울산/경남	96.2	3.3	0.5	0.0	0.0	0.04	97.4	2.6	0.0	0.0	0.0	0.03
	대구/경북	96.7	2.8	0.0	0.5	0.0	0.04	99.2	0.2	0.6	0.0	0.0	0.01
	광주/전라/제주	98.2	1.8	0.0	0.0	0.0	0.02	97.1	1.1	1.6	0.2	0.0	0.05
	대전/세종/충청	96.6	3.4	0.0	0.0	0.0	0.03	96.5	2.9	0.6	0.0	0.0	0.04
규모별	1인	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	2~4인	93.4	6.6	0.0	0.0	0.0	0.07	93.9	4.7	1.4	0.0	0.0	0.07
	5~9인	81.2	17.9	0.9	0.0	0.0	0.20	79.9	17.8	2.2	0.0	0.0	0.22
	10~14인	68.6	25.9	3.2	2.3	0.0	0.39	60.9	25.4	9.5	4.2	0.0	0.60
	15인 이상	53.9	28.6	9.7	5.9	1.9	1.17	39.8	19.0	28.0	9.0	4.2	1.70

## 2. 2023년 채용 디자이너 수(경력/신입)

- 디자인전문업체의 신규 채용 경력 디자이너 수는 경력 평균 0.04명, 신입 평균 0.05명으로 나타남.
- 범주별로는 경력 디자이너와 신규 디자이너 모두 '1명'(각각 3.5%, 2.3%) 채용이 가장 많음.

▼ 2023년 채용 디자이너 수(경력/신입)

(단위 : %)



▼ 2023년 채용 디자이너 수(경력/신입)

(단위 : %)

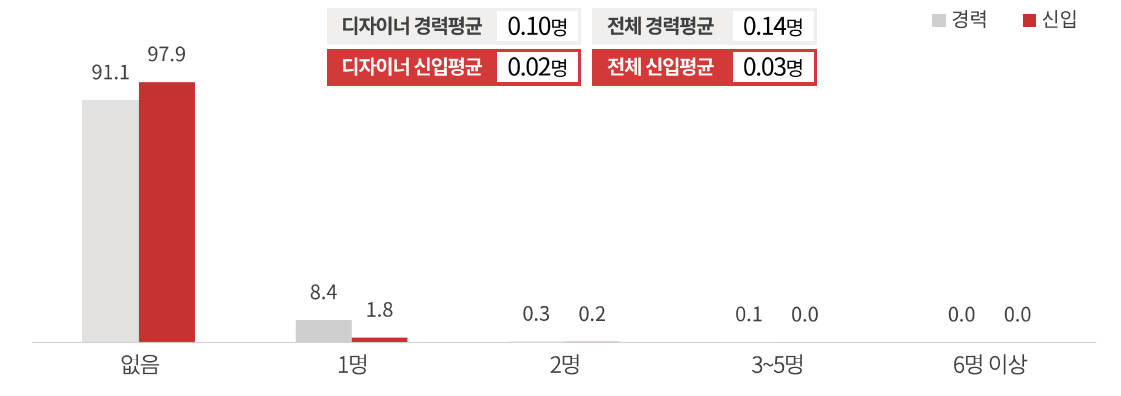
구분		경력						신입					
		없음	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균 (명)	없음	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균 (명)
전체		96.1	3.5	0.3	0.1	0.0	0.04	96.6	2.3	0.9	0.2	0.0	0.05
업종별	제품 디자인	99.1	0.2	0.6	0.2	0.0	0.02	94.1	3.8	1.4	0.6	0.2	0.10
	시각 디자인	96.4	3.3	0.1	0.1	0.0	0.04	97.9	1.9	0.2	0.0	0.0	0.02
	인테리어 디자인	96.0	3.8	0.2	0.0	0.0	0.04	95.4	2.5	1.9	0.2	0.0	0.07
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	89.6	9.6	0.8	0.0	0.0	0.11	97.2	1.8	0.8	0.3	0.0	0.04
지역별	서울	95.7	3.8	0.4	0.1	0.0	0.05	94.6	3.6	1.5	0.3	0.1	0.08
	인천/경기/강원	96.0	3.8	0.2	0.1	0.0	0.04	99.0	0.8	0.1	0.1	0.0	0.01
	부산/울산/경남	95.9	3.3	0.8	0.0	0.0	0.05	96.4	3.3	0.3	0.0	0.0	0.04
	대구/경북	95.5	4.0	0.0	0.5	0.0	0.06	99.2	0.2	0.6	0.0	0.0	0.01
	광주/전라/제주	98.2	1.8	0.0	0.0	0.0	0.02	97.1	1.1	1.6	0.2	0.0	0.05
	대전/세종/충청	96.6	3.4	0.0	0.0	0.0	0.03	95.3	4.1	0.6	0.0	0.0	0.05
규모별	1인	99.4	0.6	0.0	0.0	0.0	0.01	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	2~4인	91.5	8.3	0.2	0.0	0.0	0.09	93.7	4.9	1.4	0.0	0.0	0.08
	5~9인	78.0	20.5	1.5	0.0	0.0	0.24	77.3	18.8	3.9	0.0	0.0	0.27
	10~14인	67.6	25.9	4.2	2.3	0.0	0.41	60.9	25.4	9.5	4.2	0.0	0.60
	15인 이상	51.5	32.9	9.7	5.9	0.0	0.74	37.1	23.6	28.0	9.0	2.3	1.27

### 3. 2023년 퇴직 디자이너 수(경력/신입)

- 2023년 퇴사한 경력 디자이너 수는 0.10명, 신규 디자이너는 0.02명으로 나타남.
- 범주별로는 경력과 신규 모두 '1명'(각각 8.4%, 1.8%)이 가장 높음.

▼ 2023년 퇴직 디자이너 수(경력/신입)

(단위 : %)



▼ 2023년 퇴직 디자이너 수(경력/신입)

(단위 : %)

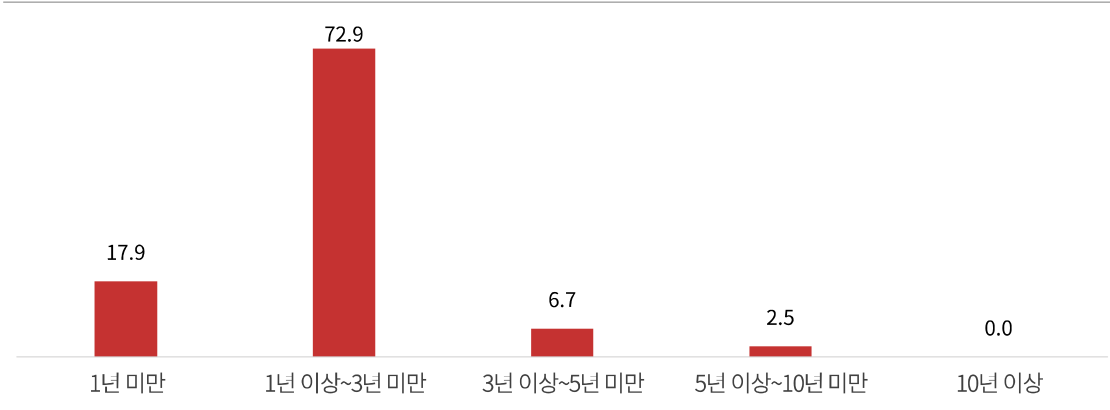
구분		경력						신입					
		없음	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균 (명)	없음	1명	2명	3~5명	6명 이상	평균 (명)
전체		91.1	8.4	0.3	0.1	0.0	0.10	97.9	1.8	0.2	0.0	0.0	0.02
업종별	제품 디자인	95.0	4.3	0.4	0.3	0.0	0.06	95.1	4.1	0.7	0.1	0.0	0.06
	시각 디자인	90.8	9.0	0.1	0.1	0.0	0.10	98.7	1.2	0.1	0.0	0.0	0.01
	인테리어 디자인	90.8	8.4	0.6	0.0	0.2	0.12	98.2	1.7	0.0	0.2	0.0	0.02
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	86.9	12.6	0.5	0.0	0.0	0.14	97.5	1.8	0.8	0.0	0.0	0.03
지역별	서울	86.6	12.5	0.6	0.1	0.1	0.16	97.9	1.4	0.6	0.1	0.0	0.03
	인천/경기/강원	95.8	4.0	0.0	0.1	0.0	0.04	97.9	2.1	0.0	0.0	0.0	0.02
	부산/울산/경남	91.2	8.3	0.5	0.0	0.0	0.09	97.5	2.5	0.0	0.0	0.0	0.03
	대구/경북	96.7	2.8	0.0	0.5	0.0	0.04	99.4	0.6	0.0	0.0	0.0	0.01
	광주/전라/제주	88.7	11.3	0.0	0.0	0.0	0.11	97.7	2.3	0.0	0.0	0.0	0.02
	대전/세종/충청	96.0	4.0	0.0	0.0	0.0	0.04	97.6	2.4	0.0	0.0	0.0	0.02
규모별	1인	93.7	6.3	0.0	0.0	0.0	0.06	99.5	0.5	0.0	0.0	0.0	0.00
	2~4인	89.5	10.1	0.4	0.0	0.0	0.11	96.2	3.3	0.5	0.0	0.0	0.04
	5~9인	80.8	17.6	1.6	0.0	0.0	0.21	88.7	10.8	0.5	0.0	0.0	0.12
	10~14인	56.5	35.5	4.6	3.4	0.0	0.56	82.6	16.4	0.0	1.0	0.0	0.19
	15인 이상	30.9	52.8	7.3	5.9	3.0	1.37	71.7	15.3	10.0	3.0	0.0	0.47

#### 4. 2023년 퇴직 디자이너 재직 기간

- 2023년에 퇴사한 디자이너를 재직 기간별로 살펴보면, '1년 이상~3년 미만' 재직 디자이너가 퇴사한 비율이 72.9%로 가장 높고, '1년 미만'(17.9%), '3년 이상~5년 미만'(6.7%) 등의 순으로 나타남.

▼ 2023년 퇴직 디자이너 재직 기간

(퇴직 디자이너가 있는 업체 Base, 단위 : %)



▼ 2023년 퇴직 디자이너 재직 기간

(퇴직 디자이너가 있는 업체 Base, 단위 : %)

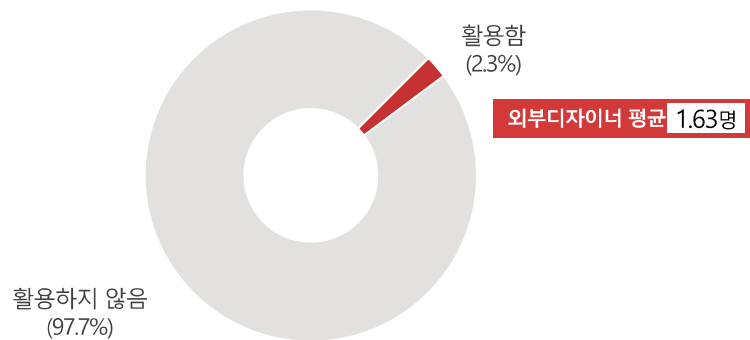
구분		1년 미만	1년 이상~3년 미만	3년 이상~5년 미만	5년 이상~10년 미만	10년 이상
전체		17.9	72.9	6.7	2.5	0.0
업종별	제품 디자인	6.7	84.6	1.3	7.3	0.0
	시각 디자인	11.5	85.0	3.5	0.0	0.0
	인테리어 디자인	24.2	49.6	20.4	5.9	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	43.6	56.4	0.0	0.0	0.0
지역별	서울	8.6	78.4	8.5	4.5	0.0
	인천/경기/강원	40.6	51.9	7.5	0.0	0.0
	부산/울산/경남	23.3	76.7	0.0	0.0	0.0
	대구/경북	15.0	80.6	4.4	0.0	0.0
	광주/전라/제주	18.1	76.5	5.3	0.0	0.0
	대전/세종/충청	35.4	64.6	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	8.7	91.3	0.0	0.0	0.0
	2~4인	32.1	51.8	12.4	3.7	0.0
	5~9인	29.4	59.0	5.9	5.6	0.0
	10~14인	24.5	49.0	23.5	3.0	0.0
	15인 이상	13.2	55.6	22.1	9.1	0.0

## 5. 2023년 외부 디자이너 활용

- 2023년 디자인전문업체의 2.3%가 외부 디자이너를 활용했다고 답하였으며, 평균 외부 디자이너 수는 1.63명으로 나타남.
- 업종별로 보면 제품 디자인이 평균 2.34명으로 가장 많이 외부 디자이너를 필요로 함.
- 권역별로 보면 서울의 외부 디자이너 활용 수가 평균 2.51명으로 상대적으로 높음.

### ▼ 2023년 외부 디자이너 활용

(단위 : %)



### ▼ 2023년 외부 디자이너 활용

(단위 : %, 명)

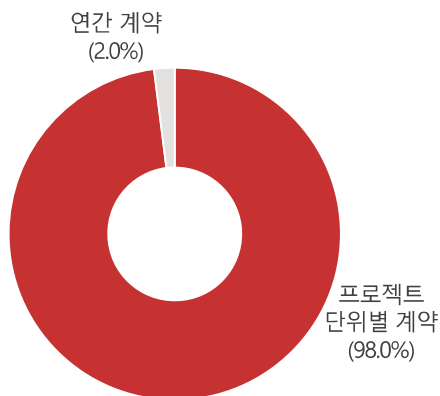
구분		1명	2명	3명	4명	평균(명)
전체		59.2	19.7	19.9	1.2	1.63
업종별	제품 디자인	12.2	44.0	41.0	2.7	2.34
	시각 디자인	100.0	0.0	0.0	0.0	1.00
	인테리어 디자인	100.0	0.0	0.0	0.0	1.00
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	66.7	0.0	33.3	0.0	1.67
지역별	서울	22.4	8.6	64.9	4.1	2.51
	인천/경기/강원	35.4	62.6	2.1	0.0	1.67
	부산/울산/경남	100.0	0.0	0.0	0.0	1.00
	대구/경북	100.0	0.0	0.0	0.0	1.00
	광주/전라/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	100.0	0.0	0.0	0.0	1.00
규모별	1인	51.8	24.1	24.1	0.0	1.72
	2~4인	93.4	0.0	6.6	0.0	1.13
	5~9인	33.3	66.7	0.0	0.0	1.67
	10~14인	33.3	33.3	33.3	0.0	2.00
	15인 이상	0.0	0.0	50.0	50.0	3.50

## 6. 디자인 용역 계약 형태별 비중

- 2023년 디자인전문업체의 계약 형태별 비중은 ‘프로젝트 단위별 계약’이 98.0%로 대부분을 차지하며, 연간 계약은 2.0%로 나타남.

▼ 디자인 용역 계약 형태별 비중

(단위 : %)



▼ 디자인 용역 계약 형태별 비중

(단위 : %)

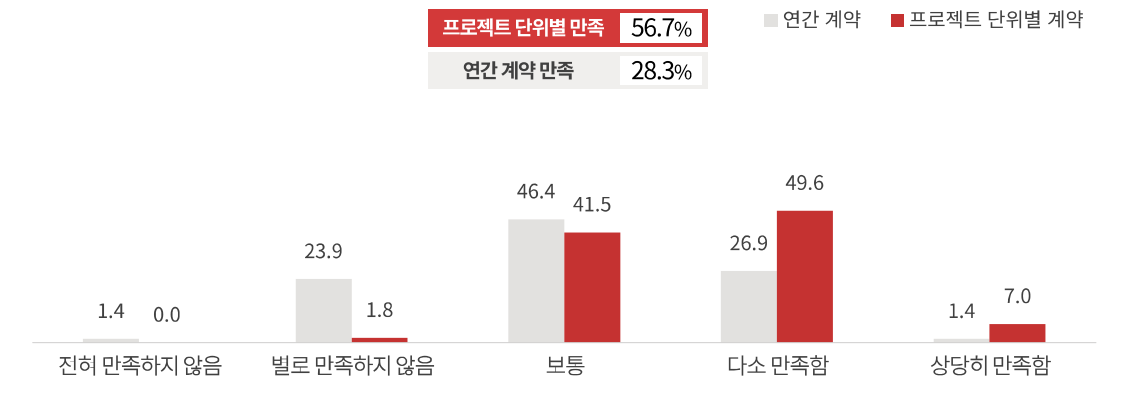
구분		프로젝트 단위별 계약	연간 계약
전체		98.0	2.0
업종별	제품 디자인	99.7	0.3
	시각 디자인	99.4	0.6
	인테리어 디자인	93.6	6.4
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	98.2	1.8
지역별	서울	97.9	2.1
	인천/경기/강원	98.8	1.2
	부산/울산/경남	98.9	1.1
	대구/경북	97.0	3.0
	광주/전라/제주	94.8	5.2
	대전/세종/충청	99.3	0.7
규모별	1인	98.8	1.2
	2~4인	96.0	4.0
	5~9인	94.4	5.6
	10~14인	96.4	3.6
	15인 이상	86.7	13.3

## 7. 디자인 용역 계약 형태별 품질 만족도

- 디자인 용역 품질에 대한 만족도는 ‘프로젝트 단위별 계약’의 만족 비율이 56.7%로, ‘연간 계약’에 대한 만족 비율(28.3%)보다 높게 나타남.

▼ 디자인 용역 계약 형태별 품질 만족도

(단위 : %)



▼ 디자인 용역 계약 형태별 품질 만족도

(단위 : %)

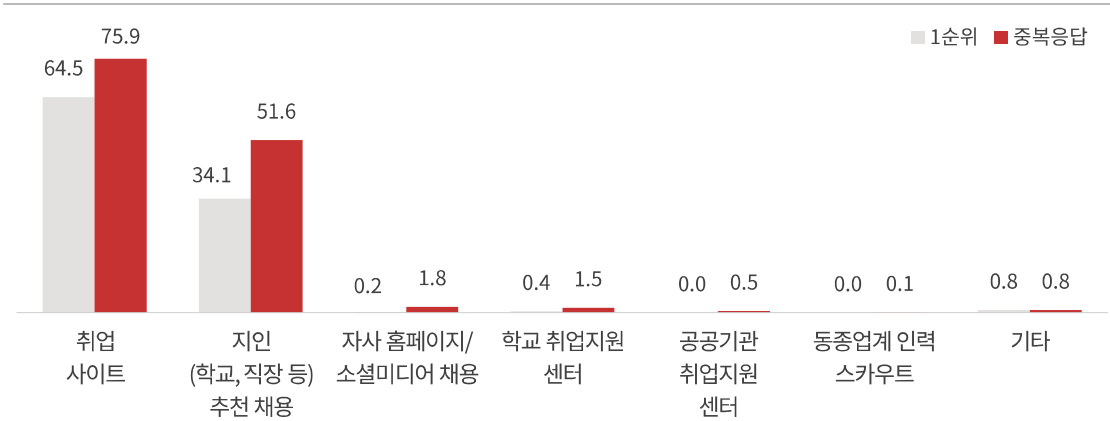
구분		연간 계약					프로젝트 단위별 계약				
		전혀 만족하지 않음	별로 만족하지 않음	보통	다소 만족함	상당히 만족함	전혀 만족하지 않음	별로 만족하지 않음	보통	다소 만족함	상당히 만족함
전체		1.4	23.9	46.4	26.9	1.4	0.0	1.8	41.5	49.6	7.0
업종별	제품 디자인	0.0	0.0	28.9	71.1	0.0	0.0	0.2	30.0	68.2	1.6
	시각 디자인	0.0	0.0	50.9	42.5	6.6	0.0	2.9	52.9	43.4	0.9
	인테리어 디자인	1.7	27.1	43.9	26.3	1.0	0.1	1.5	19.3	52.3	26.8
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.0	18.6	75.2	6.2	0.0	0.0	0.0	54.5	45.3	0.1
지역별	서울	1.7	32.1	32.1	31.9	2.2	0.0	0.6	31.7	63.8	3.9
	인천/경기/강원	4.2	57.0	28.6	10.3	0.0	0.1	4.8	55.9	35.2	4.0
	부산/울산/경남	0.0	6.8	84.9	6.2	2.0	0.0	0.0	44.4	41.9	13.8
	대구/경북	0.0	3.8	96.2	0.0	0.0	0.0	1.2	50.1	18.0	30.8
	광주/전라/제주	0.0	0.0	47.3	52.7	0.0	0.0	0.0	35.7	53.0	11.4
	대전/세종/충청	0.0	0.0	0.0	86.2	13.8	0.0	1.2	29.6	66.8	2.5
	충청	0.0	0.0	0.0	86.2	13.8	0.0	1.2	29.6	66.8	2.5
규모별	1인	0.0	33.3	50.0	16.7	0.0	0.0	1.8	45.7	46.2	6.3
	2~4인	3.3	18.4	36.7	38.3	3.3	0.0	1.7	32.5	56.3	9.5
	5~9인	3.5	7.0	52.6	36.8	0.0	0.7	2.6	17.2	71.5	8.0
	10~14인	7.9	0.0	39.7	40.6	11.8	0.0	3.1	19.3	66.7	10.9
	15인 이상	0.0	0.0	43.3	52.8	3.9	0.0	0.0	14.6	74.1	11.3

## 8. 디자인 인력 채용 경로

- 디자인 인력 채용 경로를 살펴보면, 중복응답 기준과 1순위 기준 모두 '취업 사이트'(64.5%), '지인(학교, 직장 등) 추천 채용'(34.1%) 순으로 높게 나타남.
- 업종별로 살펴보면(중복응답 기준), 제품 디자인에서 '취업사이트'가 88.1%로 상대적으로 높게 나타남.

▼ 디자인 인력 채용 경로

(단위 : %)



▼ 디자인 인력 채용 경로 (중복응답)

(단위 : %)

구분		취업사이트	지인(학교, 직장 등) 추천 채용	자사 홈페이지/ 소셜미디어 채용	학교 취업지원 센터	공공기관 취업지원 센터	동종업계 인력 스카우트	기타
전체		75.9	51.6	1.8	1.5	0.5	0.1	0.8
업종별	제품 디자인	88.1	72.6	0.2	7.0	0.1	0.0	0.0
	시각 디자인	68.4	44.1	1.0	0.3	0.1	0.0	0.0
	인테리어 디자인	88.5	47.6	5.1	0.8	1.8	0.3	3.4
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	64.7	65.6	0.6	0.7	0.0	0.0	0.0
지역별	서울	80.2	47.6	1.6	3.2	0.4	0.2	0.0
	인천/경기/강원	60.5	63.7	0.5	0.8	0.4	0.0	0.0
	부산/울산/경남	68.7	53.8	0.0	0.0	0.8	0.0	8.9
	대구/경북	73.4	53.6	14.9	1.1	0.5	0.0	0.0
	광주/전라/제주	100.0	52.9	0.0	0.0	0.7	0.0	0.0
	대전/세종/충청	100.0	7.1	2.6	0.0	1.2	0.0	0.0
규모별	1인	71.9	54.2	1.1	1.0	0.0	0.0	1.1
	2~4인	88.0	48.0	2.3	2.2	2.1	0.0	0.0
	5~9인	90.4	36.7	3.9	3.7	2.2	1.3	0.0
	10~14인	92.2	25.3	11.0	11.0	4.9	0.0	0.0
	15인 이상	94.6	21.8	23.1	9.3	0.0	0.0	0.0



▼ 디자인 인력 채용 경로 (1순위)

(단위 : %)

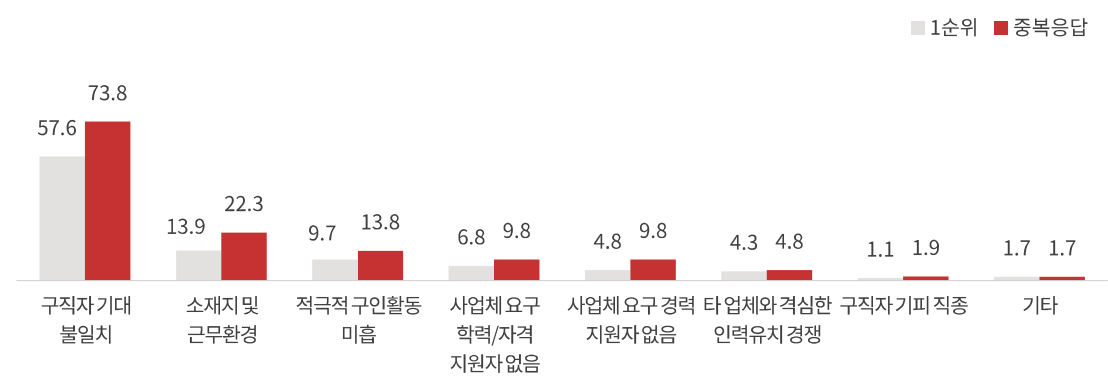
구분		취업사이트	지인(학교, 직장 등) 추천	자사 홈페이지/소셜미디어 채용	학교 취업지원 센터	공공기관 취업지원 센터	동종업계 인력 스카우트	기타
전체		64.5	34.1	0.2	0.4	0.0	0.0	0.8
종업 분야	제품 디자인	61.0	39.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	시각 디자인	66.9	32.4	0.3	0.3	0.1	0.0	0.0
	인테리어 디자인	66.0	29.6	0.1	0.8	0.0	0.1	3.4
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	53.2	46.4	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0
지역	서울	71.6	27.5	0.4	0.4	0.0	0.1	0.0
	인천/경기/강원	46.7	52.6	0.0	0.5	0.1	0.0	0.0
	부산/울산/경남	59.3	31.9	0.0	0.0	0.0	0.0	8.9
	대구/경북	56.7	42.7	0.0	0.6	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	79.7	20.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	98.0	2.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
규모	1인	60.0	38.9	0.0	0.0	0.0	0.0	1.1
	2~4인	76.6	21.9	0.0	1.5	0.0	0.0	0.0
	5~9인	82.6	13.9	0.0	2.0	0.9	0.7	0.0
	10~14인	85.1	7.1	6.3	1.6	0.0	0.0	0.0
	15인 이상	85.2	7.7	7.1	0.0	0.0	0.0	0.0

## 9. 디자인 인력 채용이 어려운 이유

- 디자인 인력 채용이 어려운 이유는 1순위 기준, 중복응답 기준 모두 ‘구직자 기대 불일치’(각각 57.6%, 73.8%), ‘소재지 및 근무환경’(각각 13.9%, 22.3%), ‘적극적 구인활동 미흡’(각각 9.7%, 13.8) 등의 순으로 나타남.
- 업종별로 보면(1순위 기준), 인테리어 디자인에서 ‘소재지 및 근무환경’(32.4%)이 상대적으로 높게 나타남.

### ▼ 디자인 인력 채용이 어려운 이유

(단위 : %)



### ▼ 디자인 인력 채용이 어려운 이유 (중복응답)

(단위 : %)

구분	구직자 기대 불일치	소재지 및 근무환경	적극적 구인활동 미흡	사업체 요구 경력 지원자 없음	사업체 요구 학력/자격 지원자 없음	타 업체와 격심한 인력유치 경쟁	구직자 기피 직종	기타
전체	73.8	22.3	13.8	9.8	9.8	4.8	1.9	1.7
업종별	제품 디자인	93.6	3.0	49.3	5.1	22.9	3.1	0.0
	시각 디자인	81.8	20.8	2.7	12.3	10.0	2.8	0.0
	인테리어 디자인	46.2	33.5	18.0	11.2	1.4	8.1	2.3
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	66.0	34.7	2.5	1.0	7.2	10.3	10.8
지역별	서울	75.7	32.8	6.6	6.6	9.6	6.8	3.8
	인천/경기/강원	72.7	18.1	17.5	3.5	5.4	1.9	0.6
	부산/울산/경남	74.1	3.0	21.0	6.2	5.8	1.1	0.8
	대구/경북	69.3	26.7	21.2	20.2	1.0	1.8	1.2
	광주/전라/제주	68.7	20.7	17.9	6.5	32.2	14.0	1.2
	대전/세종/충청	79.3	1.2	17.8	66.2	10.6	0.0	0.0
규모별	1인	74.3	24.1	15.3	6.2	6.2	5.6	1.2
	2~4인	72.6	18.5	10.1	17.7	18.2	1.8	4.9
	5~9인	73.1	10.4	5.8	26.1	28.6	3.2	2.9
	10~14인	61.6	17.8	4.7	32.0	25.6	4.2	3.9
	15인 이상	75.5	12.1	6.0	40.6	31.6	6.0	1.9

▼ 디자인 인력 채용이 어려운 이유 (1순위)

(단위 : %)

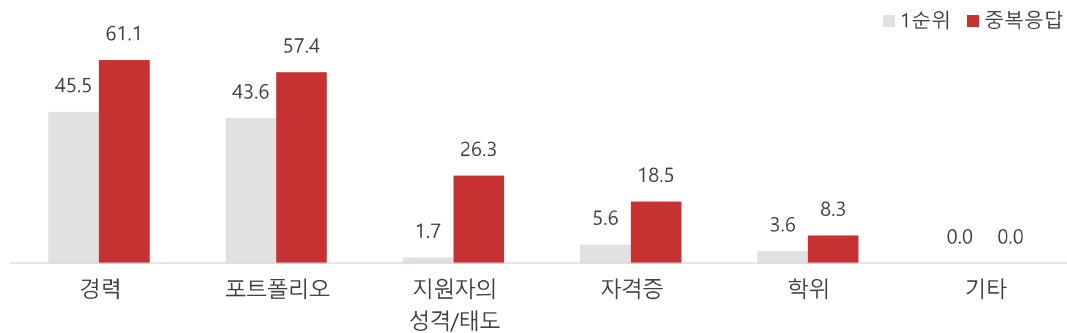
구분		구직자 기대 불일치	소재지 및 근무환경	적극적 구인활동 미흡	사업체 요구 경력 지원자 없음	사업체 요구 학력/자격 지원자 없음	타 업체와 격심한 인력유치 경쟁	구직자 기피 직종	기타
전체		57.6	13.9	9.7	4.8	6.8	4.3	1.1	1.7
디자인 분야	제품 디자인	56.9	2.4	25.4	3.0	11.7	0.6	0.0	0.0
	시각 디자인	70.1	8.3	2.7	7.4	8.4	2.8	0.2	0.0
	인테리어 디자인	30.5	32.4	17.2	1.9	0.8	7.8	2.0	7.4
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	58.5	17.8	2.0	0.4	5.5	9.9	5.9	0.0
지역별	서울	59.8	17.8	4.0	3.5	5.3	5.6	2.0	2.0
	인천/경기/강원	64.8	17.3	9.5	2.4	3.2	1.8	0.6	0.5
	부산/울산/경남	59.6	1.9	20.1	4.0	4.0	0.8	0.8	8.9
	대구/경북	52.8	25.5	14.1	4.2	0.4	1.8	1.2	0.0
	광주/전라/제주	32.5	0.0	17.1	4.7	31.3	14.0	0.5	0.0
	대전/세종/충청	49.2	1.2	16.6	27.4	5.6	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	58.7	15.1	10.9	2.3	5.2	5.1	0.6	2.1
	2~4인	54.7	11.0	7.1	10.0	11.6	1.6	3.2	0.8
	5~9인	53.9	8.3	3.0	16.0	14.6	1.3	2.9	0.0
	10~14인	42.3	10.5	4.7	27.4	11.0	2.6	1.6	0.0
	15인 이상	55.6	6.0	0.0	20.3	12.2	6.0	0.0	0.0

## 10. 디자인 인력 채용 시 고려 요소

- 디자인 인력 채용 시 고려 요소(1순위 기준)는 ‘경력’(45.5%), ‘포트폴리오’(43.6%), ‘자격증’(5.6%) 순으로 높음.
- 한편, 중복응답 기준으로는 ‘경력’(61.1%), ‘포트폴리오’(57.4%), ‘지원자의 성격/태도’(26.3%) 순으로 높게 나타남.
- 업종별로 보면(중복응답 기준), 제품디자인에서 ‘포트폴리오’(93.2%)가 상대적으로 높게 나타남.

### ▼ 디자인 인력 채용 시 고려 요소

(단위 : %)



### ▼ 디자인 인력 채용 시 고려 요소 (중복응답)

(단위 : %)

구분		경력	포트폴리오	지원자의 성격/태도	자격증	학위	기타
전체		61.1	57.4	26.3	18.5	8.3	0.0
업종별	제품 디자인	18.8	93.2	5.5	34.6	35.8	0.0
	시각 디자인	65.9	49.8	40.6	14.8	4.6	0.1
	인테리어 디자인	78.7	56.9	5.0	16.4	0.8	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	63.2	38.6	38.2	16.5	0.7	0.0
지역별	서울	68.6	47.8	17.7	19.5	8.9	0.1
	인천/경기/강원	50.8	65.1	34.1	14.5	7.2	0.0
	부산/울산/경남	80.7	62.1	34.8	7.0	3.2	0.0
	대구/경북	24.7	70.4	5.2	46.1	25.7	0.0
	광주/전라/제주	63.4	52.4	42.4	22.1	5.7	0.0
	대전/세종/충청	64.6	70.8	25.2	17.2	5.7	0.0
규모별	1인	61.9	52.3	29.2	20.9	6.7	0.0
	2~4인	61.8	69.5	16.6	12.0	11.1	0.0
	5~9인	48.1	80.3	20.4	8.1	21.6	0.0
	10~14인	53.5	87.9	12.6	8.5	18.1	2.3
	15인 이상	62.5	92.7	14.1	7.6	9.3	0.0

▼ 디자인 인력 채용 시 고려 요소 (1순위)

(단위 : %)

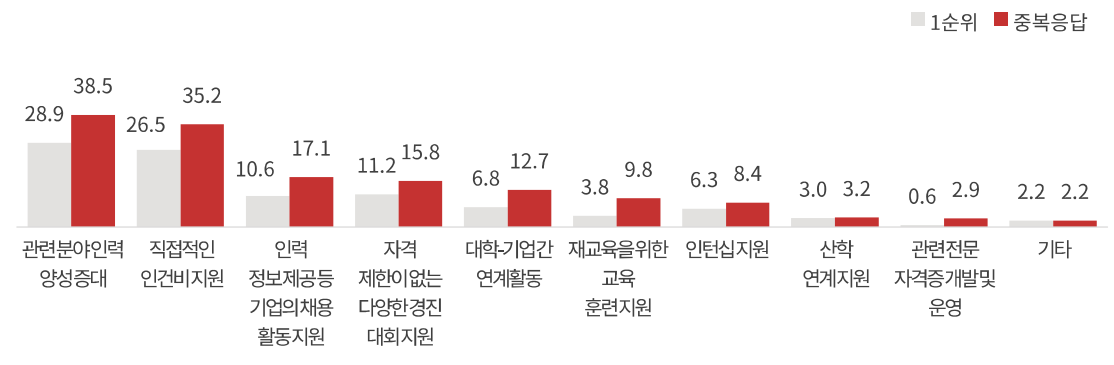
구분		경력	포트폴리오	지원자의 성격/태도	자격증	학위	기타
전체		45.5	43.6	1.7	5.6	3.6	0.0
업종별	제품 디자인	3.3	71.5	0.0	12.7	12.5	0.0
	시각 디자인	52.0	41.3	0.5	3.1	3.1	0.0
	인테리어 디자인	59.5	32.3	0.0	7.9	0.3	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	47.7	36.2	15.1	1.0	0.0	0.0
지역별	서울	56.0	36.9	1.7	2.1	3.3	0.0
	인천/경기/강원	44.5	48.9	1.7	4.3	0.7	0.0
	부산/울산/경남	47.2	45.2	5.0	1.7	1.0	0.0
	대구/경북	22.4	37.4	0.6	14.1	25.5	0.0
	광주/전라/제주	33.6	44.4	0.5	16.5	5.1	0.0
	대전/세종/충청	19.6	63.8	0.0	15.4	1.2	0.0
규모별	1인	49.7	39.4	1.8	5.9	3.3	0.0
	2~4인	35.7	52.8	1.3	6.0	4.3	0.0
	5~9인	25.2	62.4	2.7	1.7	7.9	0.0
	10~14인	30.1	63.3	0.0	2.6	4.1	0.0
	15인 이상	14.7	85.3	0.0	0.0	0.0	0.0

## 11. 우수 인재 채용을 위해 필요한 정부 지원 수요

- 우수 인재 채용을 위해 필요한 정부지원 수요(1순위 기준)는 ‘관련 분야 인력 양성 증대’(28.9%), ‘직접적인 인건비 지원’(26.5%)가 높고, 다음으로 ‘자격 제한이 없는 다양한 경진대회 지원’(11.2%)이 높음.
- 중복응답 기준도 마찬가지로 관련 분야 인력 양성 증대’(38.5%), ‘직접적인 인건비 지원’(35.2%)가 높은 비율을 보임.

### ▼ 우수 인재 채용을 위해 필요한 정부 지원 수요

(단위 : %)



### ▼ 우수인재 채용을 위해 필요한 정부지원 수요 (중복응답)

(단위 : %)

구분		관련 분야 인력 양성 증대	직접적인 인건비 지원	인력 정보 제공 등 기업의 채용 활동 지원	자격 제한이 없는 다양한 경진 대회 지원	대학·기업 간 연계활동	재교육을 위한 교육 훈련 지원	인턴십 지원	산학 연계 지원	관련 전문 자격증 개발 및 운영	기타
전체		38.5	35.2	17.1	15.8	12.7	9.8	8.4	3.2	2.9	2.2
업종별	제품 디자인	26.8	1.0	43.3	33.9	25.2	23.4	42.5	0.0	3.7	0.0
	시각 디자인	48.9	50.4	12.2	7.0	8.3	5.3	1.9	0.1	2.9	2.7
	인테리어 디자인	19.6	14.5	15.5	28.5	13.4	13.1	1.7	13.1	2.9	3.4
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	49.8	63.0	2.6	0.7	13.1	2.3	1.8	0.3	1.0	0.0
지역별	서울	46.7	48.0	22.2	11.4	10.1	10.2	5.6	0.8	5.7	0.0
	인천/경기/강원	31.3	30.5	19.5	16.4	14.6	15.2	11.2	6.3	1.3	0.0
	부산/울산/경남	23.1	41.2	6.2	12.8	7.3	9.6	11.9	1.5	0.9	8.9
	대구/경북	12.9	45.0	9.0	15.5	27.9	1.7	2.9	14.1	1.1	0.0
	광주/전라/제주	57.7	5.3	13.0	24.5	15.3	0.5	9.3	0.0	0.9	0.0
규모별	대전/세종/충청	36.5	4.0	1.3	32.7	8.5	2.9	10.3	0.0	0.0	24.1
	1인	39.0	35.2	15.0	15.9	10.3	8.4	7.8	3.2	2.3	2.9
	2~4인	36.0	35.5	21.9	14.2	20.4	14.7	10.5	3.8	4.8	0.0
	5~9인	38.5	35.0	30.0	19.2	16.9	13.3	9.1	1.4	4.7	0.0
	10~14인	36.1	40.0	25.1	15.6	20.8	12.7	6.4	1.6	3.1	0.0
	15인 이상	47.6	31.1	24.6	15.3	29.1	14.3	10.5	3.0	5.0	0.0

▼ 우수인재 채용을 위해 필요한 정부지원 수요 (1순위)

(단위 : %)

구분		관련 분야 인력 양성 증대	직접적인 인건비 지원	인력 정보 제공 등 기업의 채용 활동 지원	자격 제한이 없는 다양한 경진 대회 지원	대학-기업 간 연계활동	재교육을 위한 교육 훈련 지원	인턴십 지원	산학 연계 지원	관련 전문 자격증 개발 및 운영	기타
전체		28.9	26.5	10.6	11.2	6.8	3.8	6.3	3.0	0.6	2.2
업종별	제품 디자인	22.6	0.2	10.8	16.3	9.5	4.6	35.2	0.0	0.9	0.0
	시각 디자인	35.2	36.3	10.4	5.7	7.5	1.5	0.7	0.0	0.0	2.7
	인테리어 디자인	15.2	13.7	14.8	24.1	3.8	9.1	1.2	12.7	2.1	3.4
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	39.7	50.5	1.1	0.3	6.2	1.6	0.7	0.0	0.0	0.0
지역별	서울	34.0	28.3	14.8	6.2	5.2	7.1	3.5	0.4	0.6	0.0
	인천/경기/강원	20.4	28.7	12.5	11.6	7.7	2.6	9.4	6.3	0.8	0.0
	부산/울산/경남	18.8	39.7	1.1	12.1	4.9	1.5	10.7	1.5	0.9	8.9
	대구/경북	11.4	41.1	1.7	1.4	26.9	1.7	0.6	14.1	1.1	0.0
	광주/전라/제주	52.6	5.3	7.4	24.5	1.5	0.0	8.5	0.0	0.2	0.0
	대전/세종/충청	30.3	4.0	1.3	29.5	6.3	0.0	4.6	0.0	0.0	24.1
규모별	1인	30.6	26.7	10.1	11.9	5.2	2.6	6.9	3.2	0.0	2.9
	2~4인	23.3	27.1	10.3	8.7	11.3	8.3	5.0	3.4	2.6	0.0
	5~9인	22.3	22.6	19.7	12.1	10.9	5.6	4.3	0.0	2.5	0.0
	10~14인	22.7	27.5	15.3	5.1	14.9	8.7	1.0	1.6	3.1	0.0
	15인 이상	25.9	20.4	6.5	5.3	27.1	8.3	3.5	0.0	3.0	0.0

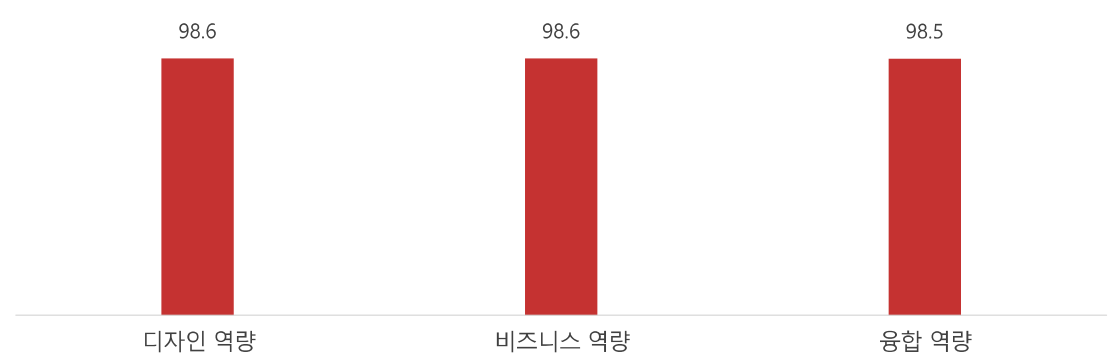
## 03 디자인 교육

### 1. 디자이너에게 필요한 재교육

- 디자이너에게 필요한 역량을 조사한 결과, ‘디자인 역량’과 ‘비즈니스 역량’이 각각 98.6%, ‘융합 역량’은 98.5%로 나타남.

▼ 디자이너에게 필요한 재교육 (중복응답)

(단위 : %)



▼ 디자이너에게 필요한 재교육 (중복응답)

(단위 : %)

구분		디자인 역량	비즈니스 역량	융합 역량
전체		98.6	98.6	98.5
업종별	제품 디자인	100.0	100.0	99.9
	시각 디자인	97.3	97.3	97.3
	인테리어 디자인	100.0	99.7	99.7
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	100.0	100.0	99.3
지역별	서울	100.0	100.0	99.9
	인천/경기/강원	95.4	95.2	95.1
	부산/울산/경남	100.0	100.0	100.0
	대구/경북	100.0	100.0	100.0
	광주/전라/제주	100.0	100.0	100.0
	대전/세종/충청	100.0	100.0	100.0
규모별	1인	98.2	98.2	98.2
	2~4인	100.0	99.6	99.1
	5~9인	100.0	100.0	100.0
	10~14인	100.0	100.0	99.0
	15인 이상	100.0	100.0	100.0

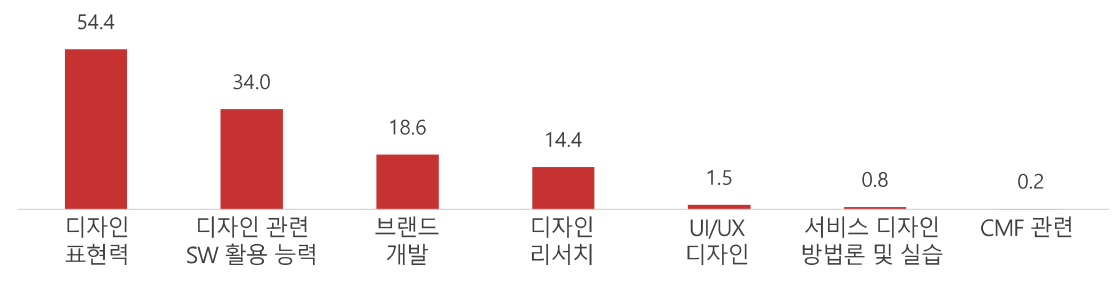


## 2. 디자인 역량

- 디자이너에게 필요한 재교육 역량 중 디자인 역량을 살펴보면, ‘디자인 표현력’이 54.4%로 가장 높고, 다음으로 ‘디자인 관련 SW 활용 능력’이 34.0%로 높음.
- 업종별로 보면, ‘디자인 관련 SW 활용 능력’(58.8%)은 인테리어 디자인업에서 상대적으로 높고, ‘브랜드 개발’(40.8%)과 ‘디자인 리서치 능력’(32.5%)은 패션, 섬유류 및 기타 디자인에서 상대적으로 높게 나타남.

▼ 디자인 역량 (중복응답)

(단위 : %)



▼ 디자인 역량 (중복응답)

(단위 : %)

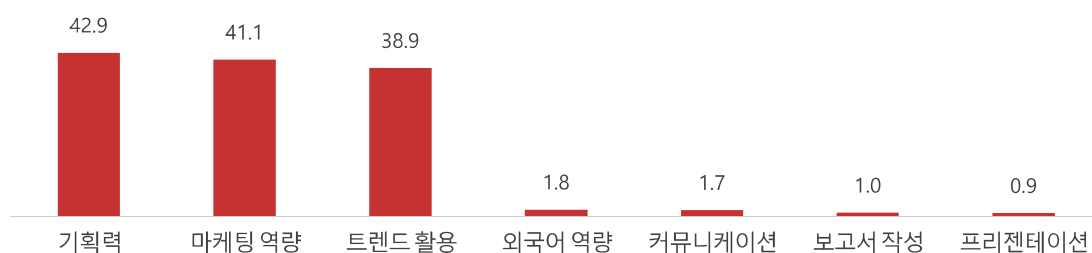
구분		디자인 표현력	디자인 관련 SW 활용 능력	브랜드 개발	디자인 리서치 능력	UI/UX 디자인	서비스 디자인 방법론 및 실습	CMF 관련
전체		54.4	34.0	18.6	14.4	1.5	0.8	0.2
업종별	제품 디자인	80.6	19.2	9.5	4.0	2.8	0.2	0.2
	시각 디자인	47.9	33.3	22.1	16.9	1.6	0.2	0.1
	인테리어 디자인	61.1	58.8	8.1	8.7	1.1	3.0	0.5
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	28.0	1.2	40.8	32.5	0.0	0.0	0.0
지역별	서울	54.5	26.9	16.1	29.2	2.9	1.4	0.5
	인천/경기/강원	60.2	28.0	32.0	3.7	0.8	0.2	0.0
	부산/울산/경남	74.4	28.1	8.2	1.5	0.8	1.5	0.0
	대구/경북	49.1	52.7	1.2	15.0	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	36.4	53.2	16.3	6.0	0.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	27.7	72.0	2.7	2.8	1.0	1.2	0.0
규모별	1인	50.2	31.1	20.4	13.6	0.0	0.0	0.0
	2~4인	65.4	42.9	12.3	16.7	1.9	2.5	0.0
	5~9인	71.3	41.1	9.5	14.6	11.8	2.6	2.2
	10~14인	76.3	51.5	16.4	18.3	15.6	10.2	1.6
	15인 이상	77.8	48.7	27.4	31.7	37.1	15.0	6.0

### 3. 비즈니스 역량

- 디자이너에게 필요한 비즈니스 역량 재교육 분야는 ‘기획력’(42.9%), ‘마케팅 역량’(41.1%), ‘트렌드 활용’(38.9%)이 높음.
- ‘마케팅 역량’은 패션, 섬유류 및 기타 디자인(54.9%) 업종에서 상대적으로 높고, ‘트렌드 활용 역량’은 인테리어 디자인(52.3%)에서 높게 나타남.

▼ 비즈니스 역량 (중복응답)

(단위 : %)



▼ 비즈니스 역량 (중복응답)

(단위 : %)

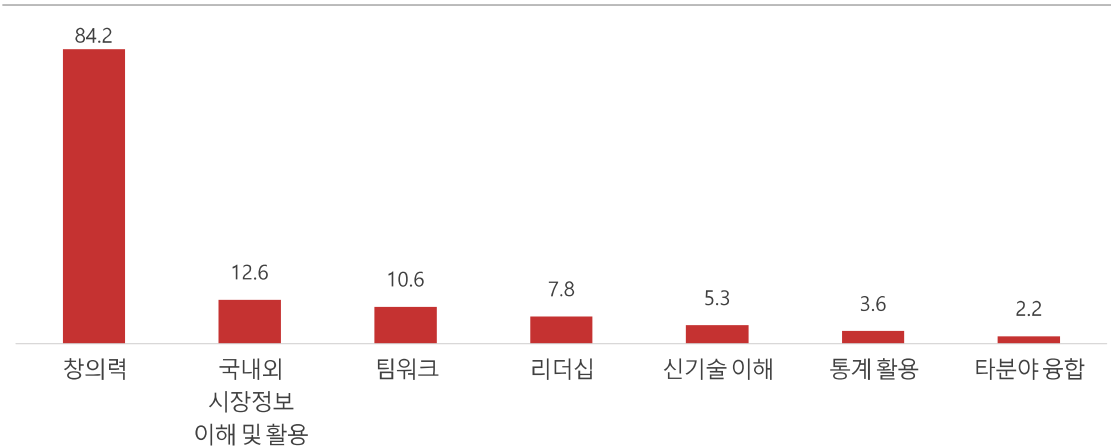
구분		기획력	마케팅 역량	트렌드 활용 역량	외국어 역량	커뮤니케이션 역량	보고서 작성 능력	프리젠테이션 역량
전체		42.9	41.1	38.9	1.8	1.7	1.0	0.9
업종별	제품 디자인	50.0	40.1	31.2	0.0	1.6	0.4	1.2
	시각 디자인	36.5	43.7	40.9	3.3	0.8	1.0	0.8
	인테리어 디자인	50.8	30.8	52.3	0.5	2.1	1.8	1.4
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	45.3	54.9	8.2	0.0	5.8	0.4	0.1
지역별	서울	38.9	61.3	31.7	0.7	2.0	1.8	1.6
	인천/경기/강원	34.9	41.9	36.6	5.2	2.5	0.5	0.7
	부산/울산/경남	26.6	15.1	69.4	0.0	1.2	0.8	0.5
	대구/경북	91.3	5.9	70.3	0.0	0.0	1.2	0.0
	광주/전라/제주	66.8	10.8	32.4	0.0	0.9	0.0	0.0
	대전/세종/충청	48.2	26.1	32.4	0.0	0.0	0.4	0.8
규모별	1인	39.6	40.0	37.8	1.8	0.6	0.0	0.0
	2~4인	52.1	45.1	38.9	0.8	4.4	4.0	0.8
	5~9인	51.5	41.5	48.6	3.4	7.4	3.4	7.5
	10~14인	58.5	46.7	53.4	3.9	7.1	3.9	11.9
	15인 이상	76.4	52.0	55.5	7.7	9.5	12.9	22.4

#### 4. 융합 역량

- 디자이너에게 필요한 재교육 역량 중 융합 역량을 살펴보면, ‘창의력’이 84.2%로 가장 높고, 다음으로 ‘국내외 시장정보 이해 및 활용’(12.6%), ‘팀워크’(10.6%)가 높음.
- 패션, 섬유류 및 기타 디자인 업종은 타 업종 대비 ‘리더십’(17.3%)이 상대적으로 높은 반면, ‘창의력’(78.1%)이 낮은 비율을 보임.

▼ 융합 역량 (중복응답)

(단위 : %)



▼ 융합 역량 (중복응답)

(단위 : %)

구분		창의력	국내·외 시장정보 이해 및 활용능력	팀워크	리더십	신기술 이해	통계 활용능력	타분야 융합
전체		84.2	12.6	10.6	7.8	5.3	3.6	2.2
업종별	제품 디자인	86.7	0.2	11.1	6.3	4.9	0.0	2.7
	시각 디자인	82.0	20.4	9.9	8.1	6.2	6.1	0.1
	인테리어 디자인	89.6	9.3	13.4	4.3	5.7	2.2	7.3
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	78.1	0.5	6.3	17.3	0.1	0.0	0.0
지역별	서울	87.9	2.1	13.7	10.8	2.0	8.3	3.6
	인천/경기/강원	81.3	33.2	12.4	4.5	6.8	0.4	2.2
	부산/울산/경남	79.4	1.1	5.9	0.4	16.5	1.9	0.0
	대구/경북	95.8	0.0	4.1	3.8	15.3	0.6	0.6
	광주/전라/제주	78.3	8.8	4.1	18.5	0.0	0.0	0.7
	대전/세종/충청	80.4	15.2	5.3	1.3	1.4	0.0	0.0
규모별	1인	84.6	14.8	4.3	6.4	5.2	3.6	1.5
	2~4인	83.0	4.0	24.5	10.7	3.1	4.2	2.5
	5~9인	82.2	9.0	39.9	12.7	9.9	2.9	6.1
	10~14인	83.2	3.1	48.3	19.5	12.7	0.0	4.7
	15인 이상	84.5	19.3	62.5	25.7	17.8	0.0	21.0

## 5. 디자이너 재교육 방법

- 2023년 진행한 디자이너 재교육 방법은 ‘사내 자체교육(내부강사)’(1.3%), ‘정부/공공기관 지원 무료교육 활용(온라인)’(0.8%), ‘학회, 세미나 또는 전시회 참관’(0.7%)이 높음.
- 한편, ‘재교육 실시하지 않음’은 97.4%로 높게 나타남.

▼ 디자이너 재교육 방법 (중복응답)

(단위 : %)



▼ 디자이너 재교육 방법 (중복응답)

(단위 : %)

구분		사내 자체교육(내부강사)	정부/공공기관 지원 무료교육 활용(온라인)	학회, 세미나 또는 전시회 참관	정부/공공기관 지원 무료교육 활용(오프라인)	사내 특강(외부강사)	외부 위탁교육(유료)	(국내외) 학위과정	해외연수(학위 과정 제외)	재교육 실시하지 않음
전체		1.3	0.8	0.7	0.2	0.2	0.0	0.0	0.0	97.4
업종별	제품 디자인	1.9	0.0	1.5	0.0	0.2	0.0	0.0	0.0	97.0
	시각 디자인	1.4	0.0	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	98.3
	인테리어 디자인	0.6	3.4	0.6	1.0	0.4	0.1	0.0	0.0	95.9
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	1.5	0.0	0.1	0.0	0.4	0.0	0.3	0.0	97.8
지역별	서울	2.0	1.5	1.0	0.6	0.4	0.0	0.1	0.1	96.0
	인천/경기/강원	0.8	0.2	0.6	0.0	0.0	0.1	0.0	0.0	98.4
	부산/울산/경남	1.3	0.4	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	98.1
	대구/경북	1.4	1.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	97.4
	광주/전라/제주	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	99.5
	대전/세종/충청	0.4	0.6	1.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	97.7
규모별	1인	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	2~4인	0.6	0.8	0.4	0.0	0.4	0.0	0.0	0.0	97.7
	5~9인	5.5	4.0	2.7	1.3	0.5	0.7	0.0	0.0	87.4
	10~14인	26.0	17.3	12.4	1.6	0.8	0.0	0.0	0.0	54.8
	15인 이상	50.7	21.0	26.5	12.0	5.3	0.0	2.0	1.7	17.2

## 6. 디자이너 재교육 시 애로사항

- 디자이너 재교육 시 애로사항은 1순위 기준과 중복응답 기준 모두 ‘시간 및 대체인력 부족’(각각 55.9%, 73.7%)이 가장 높고, 다음으로 ‘교육예산 부족’(각각 27.5%, 50.6%), ‘교육예산 부족’(각각 11.1%, 20.9%)이 뒤를 이음.

▼ 디자이너 재교육 시 애로사항

(단위 : %)



▼ 디자이너 재교육 시 애로사항 (중복응답)

(단위 : %)

구분		시간 및 대체인력 부족	예측할 수 없는 업무 상황	교육예산 부족	양질의 재교육 프로그램 부족	재교육 전문기관 부족	재교육 후 이직 등 투자 대비 효과	재교육 정보 부족	경영진 및 관련 부서의 인식 부족	기타
전체		73.7	50.6	20.9	4.6	1.2	1.0	0.8	0.4	2.8
업종별	제품 디자인	74.2	38.3	53.7	18.3	6.6	0.0	4.1	0.0	0.0
	시각 디자인	72.4	59.9	3.2	2.2	0.2	0.0	0.0	0.7	5.4
	인테리어 디자인	71.7	50.9	39.5	0.9	0.2	4.2	0.4	0.0	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	85.2	21.2	14.3	4.1	0.0	0.0	0.9	0.3	0.0
지역별	서울	81.1	42.9	23.0	6.2	1.7	0.3	1.8	0.2	0.0
	인천/경기/강원	69.4	41.3	29.6	4.9	0.3	0.2	0.0	0.5	0.0
	부산/울산/경남	65.9	62.4	6.4	1.3	5.0	0.0	0.4	0.8	15.2
	대구/경북	43.3	87.1	9.7	7.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	69.0	64.2	6.1	0.1	0.0	8.1	1.1	0.0	14.0
	대전/세종/충청	96.3	74.5	20.6	2.9	0.0	0.6	0.0	1.6	0.0
규모별	1인	73.8	49.7	17.9	2.5	1.0	1.1	0.5	0.0	3.6
	2~4인	76.1	52.8	32.4	8.8	1.0	0.8	1.2	1.3	0.0
	5~9인	71.2	57.5	28.0	14.5	2.4	0.0	4.1	3.2	0.0
	10~14인	63.3	50.6	28.8	18.1	4.6	1.6	1.6	2.3	0.0
	15인 이상	55.3	56.2	17.7	33.7	10.0	4.7	4.1	0.0	0.0

## ▼ 디자이너 재교육 시 애로사항 (1순위)

(단위 : %)

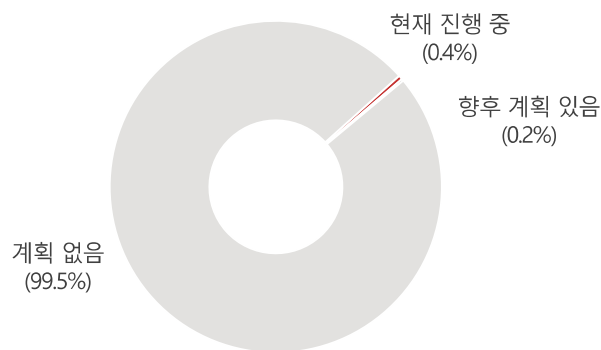
구분		시간 및 대체인력 부족	예측할 수 없는 업무 상황	교육예산 부족	양질의 재교육 프로그램 부족	재교육 전문기관 부족	재교육 후 이직 등 투자 대비 효과	재교육 정보 부족	경영진 및 관련 부서의 인식 부족	기타
전체		55.9	27.5	11.1	1.5	0.1	1.0	0.2	0.0	2.8
업종별	제품 디자인	47.8	24.7	21.0	5.9	0.2	0.0	0.5	0.0	0.0
	시각 디자인	57.8	34.1	1.9	0.6	0.1	0.0	0.0	0.0	5.4
	인테리어 디자인	48.7	22.5	23.6	0.8	0.2	4.1	0.2	0.0	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	77.0	9.1	12.2	1.1	0.0	0.0	0.3	0.3	0.0
지역별	서울	69.5	13.3	14.5	1.8	0.3	0.2	0.3	0.1	0.0
	인천/경기/강원	53.8	29.8	14.7	1.5	0.0	0.2	0.0	0.0	0.0
	부산/울산/경남	51.0	29.5	3.9	0.0	0.0	0.0	0.4	0.0	15.2
	대구/경북	23.4	68.0	2.0	6.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	33.2	43.0	1.7	0.0	0.0	8.1	0.0	0.0	14.0
	대전/세종/충청	52.3	42.5	5.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	58.6	26.8	8.9	1.0	0.0	1.1	0.0	0.0	3.6
	2~4인	50.5	27.7	19.3	1.1	0.0	0.8	0.5	0.0	0.0
	5~9인	43.8	32.3	15.2	6.1	0.9	0.0	1.2	0.5	0.0
	10~14인	36.1	34.6	18.7	7.5	0.0	1.6	1.6	0.0	0.0
	15인 이상	23.4	40.4	13.0	17.9	5.3	0.0	0.0	0.0	0.0

## 1. 해외 비즈니스 현황

- 해외 비즈니스 현황을 보면, '현재 진행 중'은 0.4%, '향후 계획 있음'은 0.2%, '계획 없음'은 99.5%임.
- 업종별로 살펴보면 해외 비즈니스를 진행하고 있는 비율은 패션, 섬유류 및 기타 디자인(1.4%)에서 상대적으로 높게 나타남.

## ▼ 해외 비즈니스 현황

(단위 : %)



## ▼ 해외 비즈니스 현황

(단위 : %)

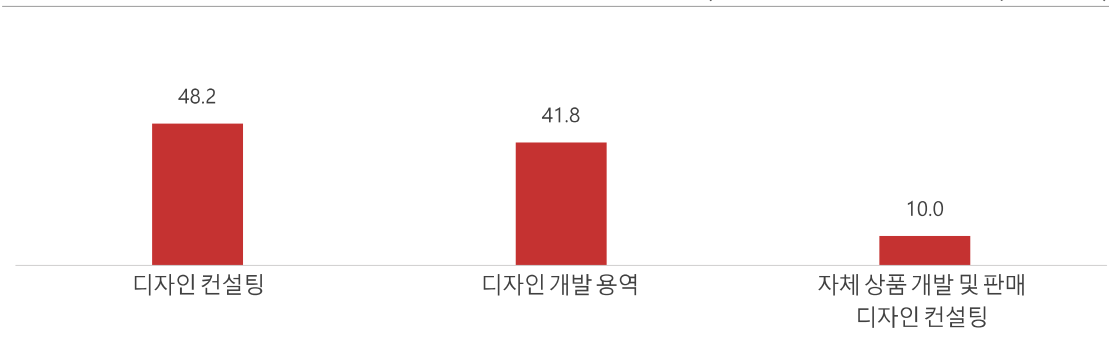
구분		현재 진행 중	향후 계획 있음	계획 없음
전체		0.4	0.2	99.5
업종별	제품 디자인	0.3	0.3	99.4
	시각 디자인	0.2	0.0	99.7
	인테리어 디자인	0.3	0.5	99.2
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	1.4	0.0	98.6
지역별	서울	0.8	0.5	98.7
	인천/경기/강원	0.1	0.0	99.8
	부산/울산/경남	0.0	0.0	100.0
	대구/경북	0.0	0.0	100.0
	광주/전라/제주	0.0	0.0	100.0
	대전/세종/충청	0.0	0.0	100.0
	1인	0.0	0.0	100.0
규모별	2~4인	0.6	0.0	99.4
	5~9인	3.6	0.7	95.8
	10~14인	1.0	3.6	95.4
	15인 이상	4.7	10.1	85.3

## 2. 해외 비즈니스 주력분야

- 해외 비즈니스 주력분야는 ‘디자인 컨설팅’이 48.2%로 가장 높고, ‘디자인 개발 용역’이 41.8%로 나타남.
- 업종별로 살펴보면, 인테리어 디자인은 ‘디자인 컨설팅’이 100%이고, 제품 디자인은 ‘디자인 개발 용역’이 100%로 나타남.

### ▼ 해외 비즈니스 주력분야

(해외 비즈니스 진행 업체 Base, 단위 : %)



### ▼ 해외 비즈니스 주력분야

(해외 비즈니스 진행 업체 Base, 단위 : %)

구분		디자인 컨설팅	디자인 개발 용역	자체 상품 개발 및 판매
전체		48.2	41.8	10.0
업종별	제품 디자인	0.0	100.0	0.0
	시각 디자인	59.2	40.8	0.0
	인테리어 디자인	100.0	0.0	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	27.0	46.0	27.0
지역별	서울	53.5	46.5	0.0
	인천/경기/강원	0.0	0.0	100.0
	부산/울산/경남	0.0	0.0	0.0
	대구/경북	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	0.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	0.0	0.0	0.0
	2~4인	33.3	33.3	33.3
	5~9인	44.2	55.8	0.0
	10~14인	0.0	100.0	0.0
	15인 이상	100.0	0.0	0.0

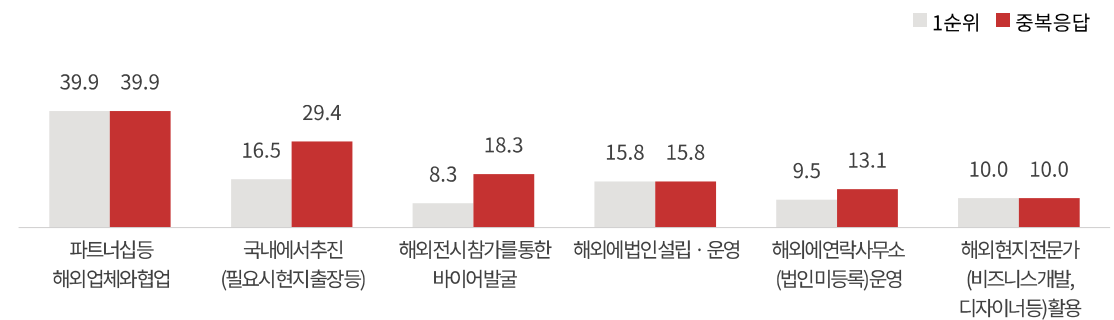


### 3. 해외 비즈니스 방법

- 해외 비즈니스 방법(중복응답 기준)으로는 ‘파트너십 등 해외 업체와 협업’(39.9%), ‘국내에서 추진(필요시 현지 출장 등)’(29.4%), ‘해외 전시 참가를 통한 바이어 발굴’(18.3%) 등의 순으로 나타남.
- 1순위 기준으로는, ‘파트너십 등 해외 업체와 협업’(39.9%)이 가장 높고, ‘국내에서 추진(필요시 현지 출장 등)’(16.5%), ‘해외에 법인 설립/운영’(15.8%)이 높음.

#### ▼ 해외 비즈니스 방법

(해외 비즈니스 진행 업체 Base, 단위 : %)



#### ▼ 해외 비즈니스 방법 (중복응답)

(해외 비즈니스 진행 업체 Base, 단위 : %)

구분		파트너십 등 해외 업체와 협업	국내에서 추진(필요시 현지 출장 등)	해외 전시 참가를 통한 바이어 발굴	해외에 법인 설립 · 운영	해외에 연락사무소 (법인 미등록) 운영	해외 현지 전문가(비즈니스 개발, 디자이너 등) 활용
전체		39.9	29.4	18.3	15.8	13.1	10.0
제품	제품 디자인	0.0	30.4	69.6	0.0	30.4	0.0
	시각 디자인	40.8	81.5	0.0	18.5	0.0	0.0
	인테리어 디자인	0.0	0.0	51.3	51.3	48.7	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	73.0	0.0	0.0	0.0	0.0	27.0
지역	서울	33.2	32.7	20.3	17.6	14.5	11.1
	인천/경기/강원	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	부산/울산/경남	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대구/경북	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
규모	1인	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2~4인	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3
	5~9인	39.4	51.0	16.4	0.0	18.7	0.0
	10~14인	0.0	100.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	15인 이상	0.0	0.0	63.0	100.0	0.0	0.0

## ▼ 해외 비즈니스 방법 (1순위)

(해외 비즈니스 진행 업체 Base, 단위 : %)

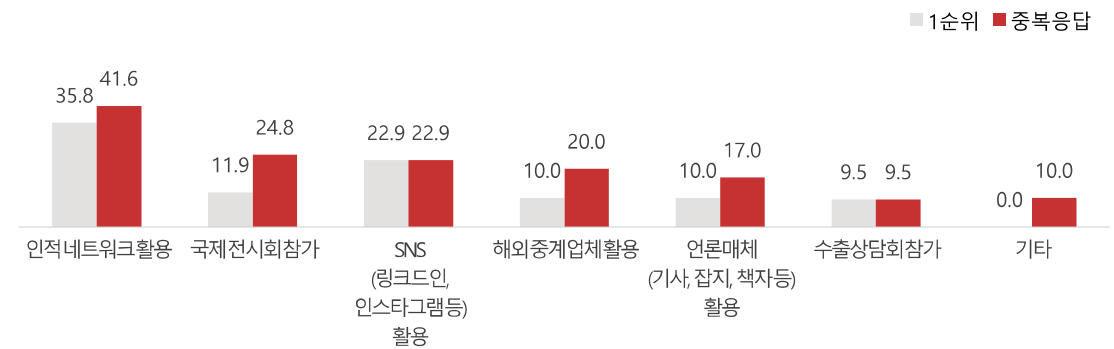
구분		파트너십 등 해외 업체와 협업	국내에서 추진(필요시 현지 출장 등)	해외 전시 참가를 통한 바이어 발굴	해외에 법인 설립·운영	해외에 연락사무소 (법인 미등록) 운영	해외 현지 전문가(비즈니스 개발, 디자이너 등) 활용
전체		39.9	16.5	8.3	15.8	9.5	10.0
업종별	제품 디자인	0.0	30.4	69.6	0.0	0.0	0.0
	시각 디자인	40.8	40.8	0.0	18.5	0.0	0.0
	인테리어 디자인	0.0	0.0	0.0	51.3	48.7	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	73.0	0.0	0.0	0.0	0.0	27.0
지역별	서울	33.2	18.3	9.2	17.6	10.5	11.1
	인천/경기/강원	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	부산/울산/경남	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대구/경북	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2~4인	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3
	5~9인	39.4	25.5	16.4	0.0	18.7	0.0
	10~14인	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	15인 이상	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0

#### 4. 해외 바이어·클라이언트 발굴 방법

- 해외 바이어·클라이언트를 발굴하는 방법(중복응답 기준)은 ‘인적 네트워크 활용’(41.6%)이 가장 높고, ‘국제 전시회 참가’(24.8%), ‘SNS 활용’(22.9%) 순으로 높게 나타남.
- 1순위 기준으로는 ‘인적 네트워크 활용’이 35.8%로 가장 높고, 다음으로 ‘SNS 활용’(22.9%)이 높음.

##### ▼ 해외 바이어·클라이언트 발굴 방법

(해외 비즈니스 진행 업체 Base, 단위 : %)



##### ▼ 해외 바이어·클라이언트 발굴 방법 (중복응답)

(해외 비즈니스 진행 업체 Base, 단위 : %)

구분		인적 네트워크 활용	국제 전시회 참가	SNS (링크드인, 인스타그램 등) 활용	해외 중계업체 활용	언론매체 (기사, 잡지, 책자 등) 활용	수출상담회 참가	기타
전체		41.6	24.8	22.9	20.0	17.0	9.5	10.0
업종별	제품 디자인	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	시각 디자인	100.0	40.8	18.5	0.0	0.0	0.0	0.0
	인테리어 디자인	0.0	0.0	0.0	51.3	51.3	48.7	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	27.0	0.0	46.0	27.0	19.0	0.0	27.0
지역별	서울	46.2	27.6	25.4	11.1	18.9	10.5	11.1
	인천/경기/강원	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	부산/울산/경남	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대구/경북	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2~4인	33.3	0.0	33.3	33.3	0.0	0.0	33.3
	5~9인	51.0	41.9	13.9	0.0	13.9	18.7	0.0
	10~14인	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	15인 이상	37.0	0.0	37.0	63.0	63.0	0.0	0.0

## ▼ 해외 바이어·클라이언트 발굴 방법 (1순위)

(해외 비즈니스 진행 업체 Base, 단위 : %)

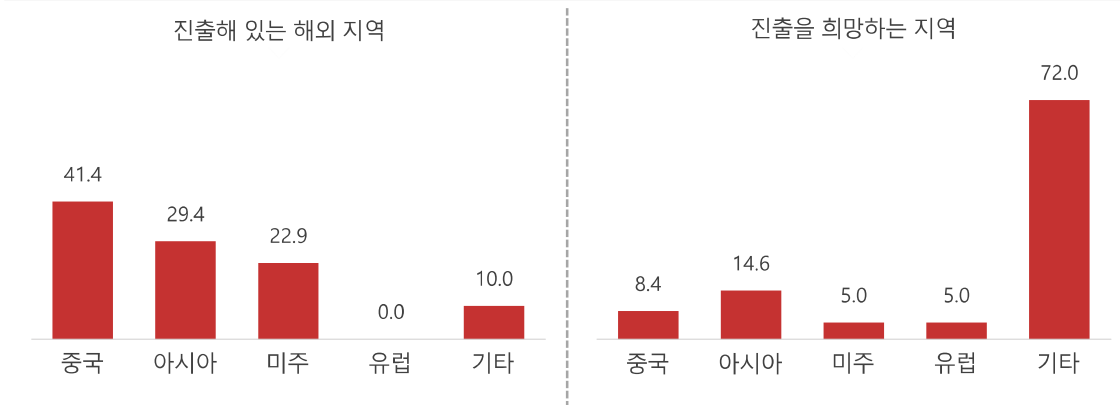
구분	인적 네트워크 활용	국제 전시회 참가	SNS (링크드인, 인스타그램 등) 활용	해외 중개업체 활용	언론매체 (기사, 잡지, 책자 등) 활용	수출상담회 참가	기타
전체	35.8	11.9	22.9	10.0	10.0	9.5	0.0
기업형태	제품 디자인	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	시각 디자인	81.5	0.0	18.5	0.0	0.0	0.0
	인테리어 디자인	0.0	0.0	0.0	0.0	51.3	48.7
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	27.0	0.0	46.0	27.0	0.0	0.0
권역별	서울	39.7	13.2	25.4	0.0	11.1	10.5
	인천/경기/강원	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	부산/울산/경남	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대구/경북	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2~4인	33.3	0.0	33.3	33.3	0.0	0.0
	5~9인	51.0	16.4	13.9	0.0	0.0	18.7
	10~14인	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	15인 이상	0.0	0.0	37.0	0.0	63.0	0.0

## 5. 해외 교류 지역

- 교류하고 있는 해외 지역은 '중국'(41.4%), '아시아'(29.4%), '미주'(22.9%)이 높고, 진출을 희망하는 지역은 '아시아'(14.6%), '중국'(8.4%) 순이며, '기타'가 72.0%로 높게 나타남.

### ▼ 해외 교류 지역 (중복응답)

(해외 비즈니스 진행 및 계획 업체 Base, 단위 : %)



### ▼ 해외 교류 지역 (중복응답)

(해외 비즈니스 진행 및 계획 업체 Base, 단위 : %)

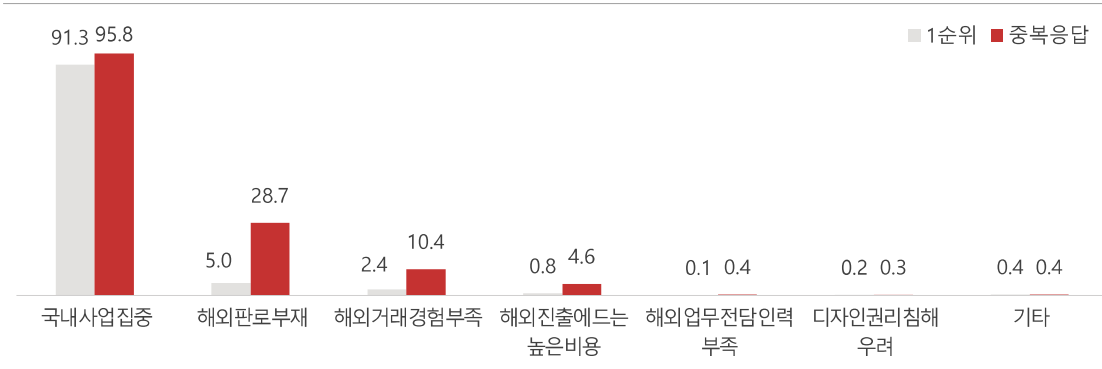
구분		비즈니스하고 있는 지역					비즈니스 희망하는 지역				
		중국	아시아	미주	유럽	기타	중국	아시아	미주	유럽	기타
전체		41.4	29.4	22.9	0.0	10.0	8.4	14.6	5.0	5.0	72.0
업종별	제품 디자인	100.0	30.4	0.0	0.0	0.0	13.4	0.0	29.0	29.0	57.5
	시각 디자인	0.0	59.2	40.8	0.0	0.0	0.0	15.6	0.0	0.0	84.4
	인테리어 디자인	48.7	0.0	0.0	0.0	51.3	17.2	0.0	0.0	0.0	82.8
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	54.0	19.0	27.0	0.0	0.0	0.0	46.0	0.0	0.0	54.0
지역별	서울	46.0	32.7	14.3	0.0	11.1	6.6	16.0	5.5	5.5	71.8
	인천/경기/강원	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	26.6	0.0	0.0	0.0	73.4
규모별	2~4인	66.7	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0	66.7
	5~9인	35.1	39.4	25.5	0.0	0.0	15.8	11.7	0.0	0.0	72.5
	10~14인	100.0	100.0	0.0	0.0	0.0	22.0	0.0	0.0	0.0	78.0
	15인 이상	0.0	37.0	0.0	0.0	63.0	0.0	11.7	15.7	15.7	72.5

## 6. 해외 진출을 하지 않는 이유

- 해외 진출을 하지 않는 이유를 중복응답 기준으로 살펴보면,  
‘국내 사업 집중’(95.8%), ‘해외 판로 부재’(28.7%), ‘해외 거래 경험 부족’(10.4%) 등의 순임.
- 1순위 기준 역시 ‘국내 사업 집중’이 91.3%로 가장 높게 나타남.

### ▼ 해외 진출을 하지 않는 이유

(해외 비즈니스 계획이 없는 업체 Base, 단위 : %)



### ▼ 해외 진출을 하지 않는 이유 (중복응답)

(해외 비즈니스 계획이 없는 업체 Base, 단위 : %)

구분	국내 사업 집중	해외 판로 부재	해외 거래 경험 부족	해외 진출에 드는 높은 비용	해외 업무 전담 인력 부족	디자인권리 침해 우려	기타
전체	95.8	28.7	10.4	4.6	0.4	0.3	0.4
업종별	제품 디자인	94.4	8.1	6.2	17.9	0.4	2.3
	시각 디자인	99.8	25.1	10.5	0.5	0.1	0.0
	인테리어 디자인	89.0	45.3	16.5	1.0	1.0	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	93.4	41.7	1.3	13.3	0.4	0.0
지역별	서울	92.2	34.5	12.4	5.9	0.7	1.0
	인천/경기/강원	97.5	9.0	10.1	5.0	0.1	0.0
	부산/울산/경남	97.8	32.3	4.1	7.3	0.2	0.0
	대구/경북	98.8	31.8	5.0	0.0	0.5	0.0
	광주/전라/제주	99.3	57.9	14.7	0.4	0.0	0.0
	대전/세종/충청	100.0	33.2	5.7	1.0	0.8	0.0
규모별	1인	96.3	28.3	9.6	3.6	0.0	0.5
	2~4인	94.8	30.3	13.7	7.1	1.1	0.0
	5~9인	94.1	29.6	11.2	10.8	2.9	0.0
	10~14인	91.7	30.6	13.9	6.3	1.7	0.0
	15인 이상	87.4	24.1	9.4	4.8	5.6	3.5

▼ 해외 진출을 하지 않는 이유 (1순위)

(해외 비즈니스 계획이 없는 업체 Base, 단위 : %)

구분		국내 사업 집중	해외 판로 부재	해외 거래 경험 부족	해외 진출에 드는 높은 비용	해외 업무 전담 인력 부족	디자인권리 침해 우려	기타
전체		91.3	5.0	2.4	0.8	0.1	0.2	0.4
업종별	제품 디자인	89.2	2.3	2.7	3.4	0.0	0.0	2.3
	시각 디자인	98.1	0.9	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	인테리어 디자인	77.3	15.5	5.9	0.6	0.2	0.4	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	92.6	5.5	0.4	0.7	0.0	0.7	0.0
지역별	서울	88.4	6.8	2.9	0.7	0.1	0.1	1.0
	인천/경기/강원	92.5	3.5	2.4	1.4	0.0	0.2	0.0
	부산/울산/경남	93.6	2.8	2.2	0.7	0.0	0.8	0.0
	대구/경북	95.1	1.1	3.8	0.0	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	90.5	8.8	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	98.8	1.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	93.2	4.2	1.5	0.5	0.0	0.0	0.5
	2~4인	84.6	7.0	5.7	1.8	0.0	0.9	0.0
	5~9인	85.2	8.0	4.3	1.8	0.7	0.0	0.0
	10~14인	86.8	9.9	1.7	0.0	1.7	0.0	0.0
	15인 이상	83.9	9.1	3.5	0.0	0.0	3.5	0.0

## 7. 디자인 인증/수상 및 출원/등록 건 수 (자사 소유)

- 디자인 인증/수상 및 출원/등록 건 수를 자사 소유 기준으로 살펴보면, 국내의 '특허/디자인/상표/실용신안 등록'의 건 수가 0.02로 가장 높음.

### ▶ 디자인 인증/수상 및 출원/등록 건 수 (자사 소유)

(인증, 수상, 출원 등록 경력 업체 Base, 단위 : 건)

국내			해외		
0.01	0.01	0.02	0.00	0.00	0.00
디자인 관련 수상	특허/디자인/ 상표/실용신안 출원	특허/디자인/ 상표/실용신안 등록	디자인 관련 수상	특허/디자인/ 상표/실용신안 출원	특허/디자인/ 상표/실용신안 등록

### ▶ 디자인 인증/수상 및 출원/등록 건 수 (자사 소유)

(인증, 수상, 출원 등록 경력 업체 Base, 단위 : 건)

구분		국내			해외		
		디자인 관련 수상	특허/디자인/ 상표/실용신안 출원	특허/디자인/ 상표/실용신안 등록	디자인 관련 수상	특허/디자인/ 상표/실용신안 출원	특허/디자인/ 상표/실용신안 등록
전체		0.01	0.01	0.02	0.00	0.00	0.00
업종별	제품 디자인	0.04	0.04	0.05	0.00	0.00	0.00
	시각 디자인	0.00	0.00	0.01	0.00	0.00	0.00
	인테리어 디자인	0.00	0.01	0.04	0.00	0.00	0.00
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.00	0.02	0.02	0.00	0.00	0.00
지역별	서울	0.01	0.03	0.05	0.00	0.00	0.00
	인천/경기/강원	0.00	0.00	0.01	0.00	0.00	0.00
	부산/울산/경남	0.00	0.01	0.00	0.00	0.00	0.00
	대구/경북	0.01	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	광주/전라/제주	0.01	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	대전/세종/충청	0.01	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
규모별	1인	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	2~4인	0.02	0.03	0.02	0.00	0.00	0.00
	5~9인	0.01	0.07	0.15	0.00	0.00	0.00
	10~14인	0.13	0.08	0.04	0.01	0.00	0.00
	15인 이상	0.11	0.21	0.95	0.02	0.00	0.00



## 8. 디자인 인증/수상 및 출원/등록 건 수 (고객사 소유)

- 디자인 인증/수상 및 출원/등록 건 수를 고객사 소유 기준으로 살펴보면, 국내와 해외에서 ‘디자인 관련 수상’, ‘특허/디자인/상표/실용신안 출원’, ‘특허/디자인/상표/실용신안 등록’ 모두 0.00건으로 나타남.

▼ 디자인 인증/수상 및 출원/등록 건 수 (고객사 소유) (인증, 수상, 출원 등록 경력 업체 Base, 단위 : 건)

국내			해외		
0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
디자인 관련 수상	특허/디자인/ 상표/실용신안 출원	특허/디자인/ 상표/실용신안 등록	디자인 관련 수상	특허/디자인/ 상표/실용신안 출원	특허/디자인/ 상표/실용신안 등록

▼ 디자인 인증/수상 및 출원/등록 건 수 (고객사 소유) (인증, 수상, 출원 등록 경력 업체 Base, 단위 : 건)

구분		국내			해외		
		디자인 관련 수상	특허/디자인/ 상표/실용신안 출원	특허/디자인/ 상표/실용신안 등록	디자인 관련 수상	특허/디자인/ 상표/실용신안 출원	특허/디자인/ 상표/실용신안 등록
전체		0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
업종별	제품 디자인	0.00	0.01	0.00	0.00	0.00	0.00
	시각 디자인	0.00	0.01	0.00	0.00	0.00	0.00
	인테리어 디자인	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
지역별	서울	0.00	0.01	0.00	0.00	0.00	0.00
	인천/경기/강원	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	부산/울산/경남	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	대구/경북	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	광주/전라/제주	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	대전/세종/충청	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
규모별	1인	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	2~4인	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	5~9인	0.00	0.03	0.00	0.00	0.00	0.00
	10~14인	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	15인 이상	0.00	0.25	0.00	0.00	0.00	0.00

## 05

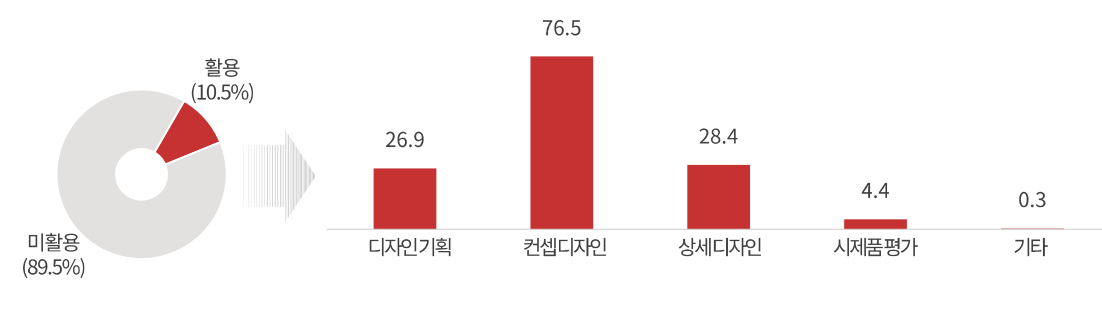
## 디자인 트렌드

## 1. 디자인업무 생성형 인공지능(AI) 활용 단계

- 디자인업무에 생성형 인공지능(AI)을 활용하는 비율은 10.5%, 활용 단계로는 ‘컨셉 디자인’이 76.5%로 가장 많았으며, ‘상세 디자인’(28.4%), ‘디자인 기획’(26.9%) 등의 순으로 나타남.
- ‘컨셉 디자인’ 단계에서는 ‘ChatGPT’(53.2%), ‘제미나이’(33.2%), ‘미드저니’(15.1%) 등을 많이 활용하고, ‘상세 디자인’ 단계에서는 ‘ChatGPT’(44.8%), ‘미드저니’(40.7%), ‘어도비’(20.6%) 등의 생성형 인공지능(AI) 기술을 활용하는 것으로 나타남.

## ▶ 디자인업무 생성형 인공지능(AI) 활용 단계

(디자인 인공지능(AI) 활용 업체 Base, 단위 : %)



## ▶ 디자인업무 생성형 인공지능(AI) 활용 단계

(디자인 인공지능(AI) 활용 업체 Base, 단위 : %)

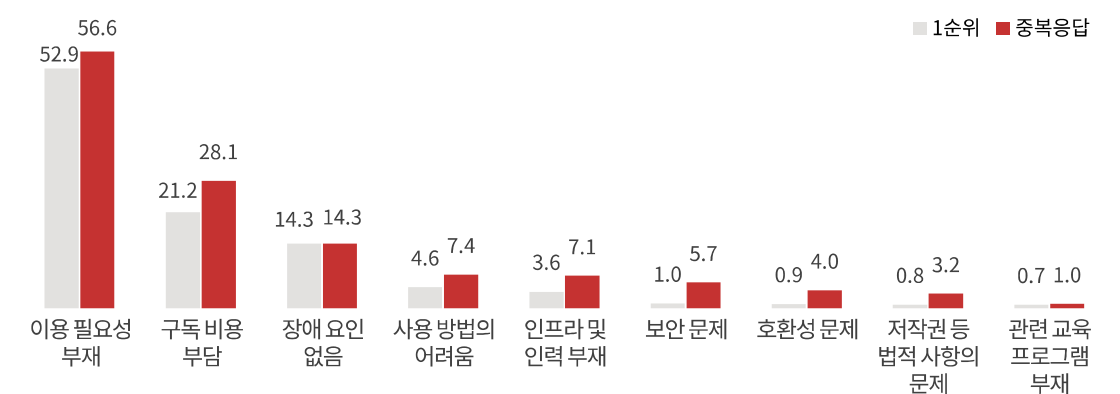
구분		컨셉 디자인	상세 디자인	디자인 기획	시제품 평가	기타
전체		76.5	28.4	26.9	4.4	0.3
업종별	제품 디자인	73.8	19.7	13.2	1.7	0.6
	시각 디자인	84.2	53.1	51.6	18.4	0.0
	인테리어 디자인	76.2	27.4	27.6	0.5	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	80.8	40.4	74.6	14.2	0.0
지역별	서울	63.3	31.6	45.7	7.5	0.6
	인천/경기/강원	95.8	12.7	15.6	4.1	0.0
	부산/울산/경남	93.2	44.9	11.7	2.2	0.0
	대구/경북	33.1	61.9	14.5	0.0	0.0
	광주/전라/제주	96.9	0.0	3.1	0.0	0.0
	대전/세종/충청	45.8	0.0	54.2	0.0	0.0
규모별	1인	77.7	30.9	7.4	0.0	0.0
	2~4인	71.5	19.5	37.7	7.8	0.0
	5~9인	76.7	29.8	48.3	6.9	1.7
	10~14인	77.6	18.7	34.2	9.7	0.0
	15인 이상	87.1	47.8	70.1	13.7	0.0

## 2. 인공지능(AI) 기술 활용 시 장애 요인

- (중복 응답) 디자인전문업체에서 인공지능(AI) 기술 활용 시 장애 요인으로 ‘이용 필요성 부재’가 56.6%로 가장 많았으며, ‘구독 비용 부담’(28.1%), ‘장애 요인 없음’(14.3%) 등의 순으로 나타남
- (1순위) ‘이용 필요성 부재’가 52.9%로 가장 많았으며, ‘구독 비용 부담’(21.2%), ‘장애 요인 없음’(14.3%) 등의 순으로 나타남
- (중복 응답) 업종별로는 패션, 섬유류 및 기타 디자인에서 ‘이용 필요성 부재’ 비율이 92.3%로 가장 높게 나타났으며, 규모가 작을수록 ‘이용 필요성 부재’ 응답 비율이 높게 나타남
- (1순위) 업종별로는 패션, 섬유류 및 기타 디자인에서 ‘이용 필요성 부재’ 비율이 84.7%로 가장 높게 나타났으며, 제품 디자인에서 ‘장애 요인 없음’ 응답 비율이 71.3%로 높게 나타남

▼ 인공지능(AI) 기술 활용 시 장애 요인

(단위 : %)



▼ 인공지능(AI) 기술 활용 시 장애 요인 (중복응답)

(단위 : %)

구분		이용 필요성 부재	구독 비용 부담	장애 요인 없음	사용 방법의 어려움	인프라 및 인력 부재	보안 문제	호환성 문제	저작권 등 법적 사항의 문제	관련 교육 프로그램 부재
전체		56.6	28.1	14.3	7.4	7.1	5.7	4.0	3.2	1.0
업종별	제품 디자인	0.0	18.9	71.3	4.1	0.3	2.9	1.3	9.2	0.6
	시각 디자인	83.9	11.3	2.8	0.2	9.9	0.9	1.1	3.1	0.0
	인테리어 디자인	21.9	69.7	5.0	25.8	8.5	19.6	13.5	0.6	3.4
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	92.3	30.4	2.2	6.0	0.4	1.5	0.4	0.0	0.7
지역별	서울	55.6	27.4	15.2	7.9	12.4	4.7	3.8	6.4	0.8
	인천/경기/강원	62.3	20.4	17.0	10.1	0.9	4.3	1.6	1.7	1.1
	부산/울산/경남	45.4	39.6	12.1	2.7	17.0	0.0	20.3	0.0	1.4
	대구/경북	32.4	61.5	2.3	14.3	3.0	14.1	1.4	0.5	1.8
	광주/전라/제주	67.1	27.4	8.3	0.8	0.7	16.3	0.9	1.3	0.0
	대전/세종/충청	57.0	22.7	19.1	2.4	3.3	1.7	0.0	0.0	1.8
	1인	61.5	28.1	12.8	7.4	6.5	5.3	3.2	3.3	0.0
규모별	2~4인	45.8	27.0	18.9	9.1	9.9	4.6	5.4	1.9	3.4
	5~9인	30.4	31.8	20.7	5.8	6.7	6.3	9.6	3.6	6.4
	10~14인	35.3	24.6	11.6	1.0	11.0	17.5	10.6	3.0	5.7
	15인 이상	22.8	27.3	19.3	0.0	9.4	30.7	7.2	15.1	3.0

## ▼ 인공지능(AI) 기술 활용 시 장애 요인 (1순위)

(단위 : %)

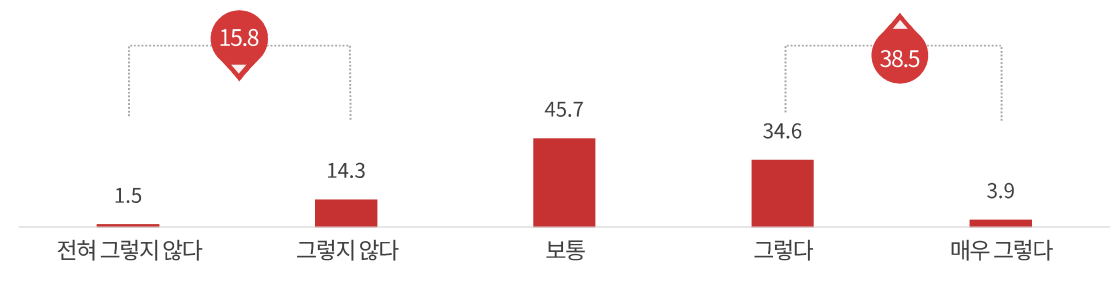
구분		이용 필요성 부재	구독 비용 부담	장애 요인 없음	사용 방법의 어려움	인프라 및 인력 부재	보안 문제	호환성 문제	저작권 등 법적 사항의 문제	관련 교육 프로그램 부재
전체		52.9	21.2	14.3	4.6	3.6	1.0	0.9	0.8	0.7
업종별	제품 디자인	0.0	17.8	71.3	4.1	0.0	2.5	0.3	3.8	0.3
	시각 디자인	83.6	7.6	2.8	0.2	3.9	0.7	0.9	0.3	0.0
	인테리어 디자인	9.6	57.3	5.0	16.0	6.8	0.8	1.5	0.1	2.8
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	84.7	10.2	2.2	0.6	0.4	1.1	0.4	0.0	0.4
지역별	서울	50.3	16.6	15.2	5.1	7.4	1.9	1.3	1.5	0.6
	인천/경기/강원	57.7	17.0	17.0	4.7	0.9	0.8	0.5	0.4	1.0
	부산/울산/경남	45.1	37.8	12.1	1.9	1.5	0.0	0.8	0.0	0.8
	대구/경북	31.2	45.7	2.3	14.3	3.0	0.0	1.2	0.5	1.8
	광주/전라/제주	66.4	22.7	8.3	0.8	0.7	0.0	0.9	0.1	0.0
	대전/세종/충청	55.8	21.5	19.1	1.2	1.3	0.5	0.0	0.0	0.6
규모별	1인	57.7	21.4	12.8	4.7	2.9	0.0	0.0	0.5	0.0
	2~4인	41.5	19.4	18.9	4.7	6.6	2.5	2.8	0.9	2.8
	5~9인	27.2	25.2	20.7	4.7	5.1	3.6	5.9	3.0	4.6
	10~14인	34.5	21.5	11.6	1.0	7.1	12.1	6.5	3.0	2.6
	15인 이상	20.7	14.4	19.3	0.0	4.7	25.3	7.2	5.2	3.0

### 3. 디자인 개발 시 친환경 요소 고려 정도

- 디자인 개발 시 친환경 요소 고려 정도를 보면,  
‘그렇다’는 38.5%, ‘그렇지 않다’는 15.8%로 ‘그렇다’가 더 높게 나타남.
- 업종별로 보면, ‘그렇다’는 인테리어 디자인(64.3%)과 패션, 섬유류 및 기타 디자인(52.5%)에서 상대적으로 높음.

▼ 디자인 개발 시 친환경 요소 고려 정도

(단위 : %)



▼ 디자인 개발 시 친환경 요소 고려 정도

(단위 : %)

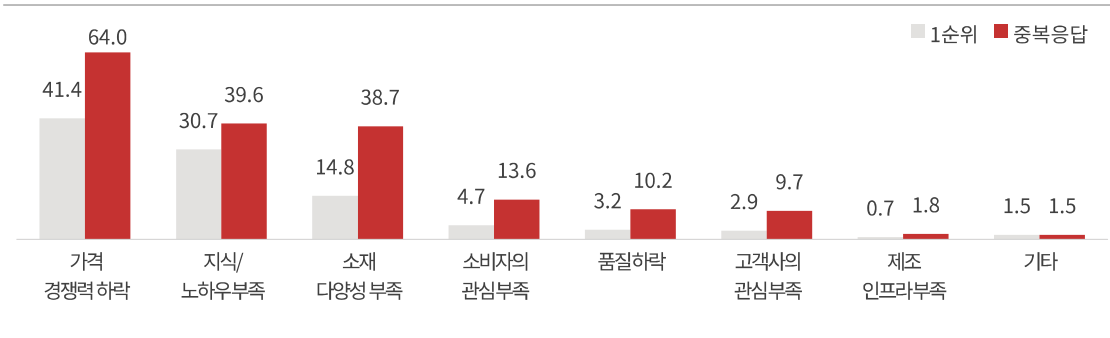
구분		그렇지 않다			보통	그렇다	그렇다	
		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	그렇지 않다			그렇다	매우 그렇다
전체		1.5	14.3	15.8	45.7	38.5	34.6	3.9
업종별	제품 디자인	0.0	20.3	20.3	48.4	31.3	31.2	0.2
	시각 디자인	2.9	21.2	24.2	49.7	26.2	26.0	0.1
	인테리어 디자인	0.0	0.7	0.7	35.0	64.3	48.2	16.1
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	0.0	0.6	0.6	46.9	52.5	52.1	0.4
지역별	서울	0.3	5.2	5.5	33.6	60.9	55.7	5.2
	인천/경기/강원	0.0	20.9	20.9	56.4	22.7	20.6	2.2
	부산/울산/경남	0.0	26.2	26.2	47.4	26.4	16.1	10.4
	대구/경북	24.3	1.2	25.5	50.1	24.5	23.3	1.2
	광주/전라/제주	0.0	4.9	4.9	76.8	18.2	17.8	0.5
	대전/세종/충청	0.0	52.0	52.0	13.2	34.8	32.1	2.7
규모별	1인	1.8	16.6	18.4	48.2	33.4	31.3	2.1
	2~4인	0.4	7.6	8.0	39.7	52.3	42.8	9.5
	5~9인	0.9	5.9	6.8	35.7	57.5	50.6	6.9
	10~14인	0.0	2.6	2.6	26.4	71.0	55.2	15.7
	15인 이상	0.0	5.4	5.4	29.8	64.9	45.9	19.0

#### 4. 친환경 디자인 확장의 어려움

- 친환경 요소를 고려한 디자인이 산업 현장에 확장되는데 어려움(중복응답 기준)이 되는 요소는 ‘가격 경쟁력 하락’이 64.0%로 가장 높고, 다음으로 ‘지식/노하우 부족’(39.6%), ‘소재 다양성 부족’(38.7%) 등의 순으로 나타남.
- 1순위 기준 역시 ‘가격 경쟁력 하락’(41.4%), ‘지식/노하우 부족’(30.7%) 등의 순으로 나타남.

##### ▼ 친환경 디자인 확장의 어려움

(단위 : %)



##### ▼ 친환경 디자인 확장의 어려움 (중복응답)

(단위 : %)

구분		가격 경쟁력 하락	지식/노하우 부족	소재 다양성 부족	소비자의 관심 부족	품질 하락	고객사의 관심 부족	제조 인프라 부족	기타
전체		64.0	39.6	38.7	13.6	10.2	9.7	1.8	1.5
업종별	제품 디자인	79.7	29.0	32.9	3.8	47.3	1.3	0.5	0.4
	시각 디자인	61.5	43.9	43.3	14.1	1.3	11.8	0.1	2.9
	인테리어 디자인	55.2	50.4	34.9	7.3	7.3	14.3	7.0	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	72.0	7.8	33.5	42.8	2.1	0.9	0.4	0.0
지역별	서울	54.9	32.1	44.8	25.3	11.3	14.6	3.1	0.3
	인천/경기/강원	77.9	38.0	32.1	2.6	8.7	1.0	0.5	0.1
	부산/울산/경남	70.4	34.6	45.2	22.1	9.5	1.1	2.2	0.0
	대구/경북	54.8	29.8	39.4	3.0	2.9	16.7	0.0	24.3
	광주/전라/제주	54.8	68.5	30.7	3.8	17.8	16.1	0.9	0.0
	대전/세종/충청	67.7	67.3	34.1	3.8	4.3	16.4	2.4	0.0
규모별	1인	65.6	41.9	38.7	12.9	8.4	10.4	1.1	1.8
	2~4인	59.5	36.6	34.4	15.7	17.9	7.9	3.8	0.0
	5~9인	57.4	23.4	45.9	15.2	13.6	4.8	3.9	2.1
	10~14인	62.6	22.5	48.7	11.0	8.0	4.9	7.1	0.0
	15인 이상	47.6	19.6	55.6	19.7	4.6	13.1	8.3	3.6

▼ 친환경 디자인 확장의 어려움 (1순위)

(단위 : %)

구분		가격 경쟁력 하락	지식/노하우 부족	소재 다양성 부족	소비자의 관심 부족	품질 하락	고객사의 관심 부족	제조 인프라 부족	기타
전체		41.4	30.7	14.8	4.7	3.2	2.9	0.7	1.5
업종별	제품 디자인	55.4	16.0	7.2	2.6	17.3	0.9	0.2	0.4
	시각 디자인	38.8	39.1	13.8	2.0	0.5	2.9	0.0	2.9
	인테리어 디자인	30.8	32.7	21.7	6.3	0.4	5.5	2.6	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	58.6	5.8	15.4	19.5	0.7	0.0	0.0	0.0
지역별	서울	41.0	22.3	23.2	8.0	3.6	0.9	0.6	0.3
	인천/경기/강원	48.8	31.5	12.4	2.0	3.9	0.8	0.5	0.1
	부산/울산/경남	40.7	33.2	13.6	5.8	4.1	0.8	1.9	0.0
	대구/경북	27.2	27.8	2.9	1.2	1.2	15.3	0.0	24.3
	광주/전라/제주	30.9	49.1	2.0	3.1	0.8	14.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	39.1	52.1	5.0	1.2	1.4	0.0	1.2	0.0
규모별	1인	42.0	33.9	13.1	3.3	2.9	2.9	0.0	1.8
	2~4인	38.5	23.2	18.0	9.6	4.7	3.0	3.0	0.0
	5~9인	42.4	14.0	25.6	10.1	2.2	1.6	1.9	2.1
	10~14인	42.1	18.8	20.8	6.5	7.0	1.6	3.1	0.0
	15인 이상	39.7	9.7	26.9	6.0	0.0	11.1	3.0	3.6

## 06

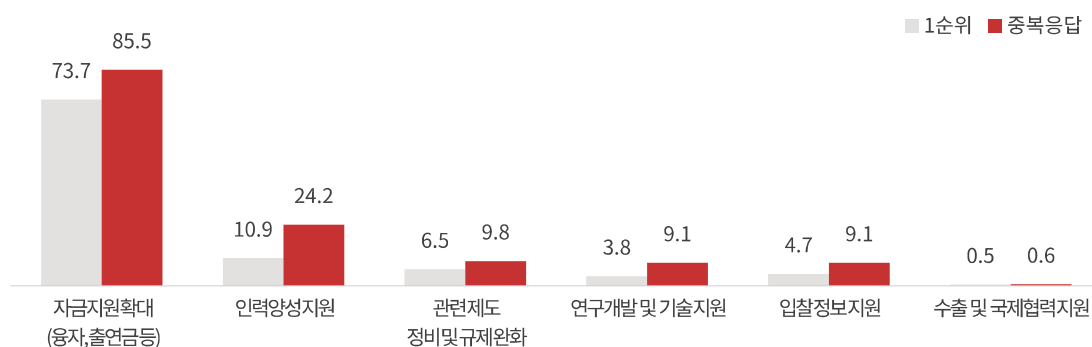
## 기타

## 1. 가장 필요한 정부 지원

- 가장 필요로 하는 정부 지원(중복응답 기준)은 ‘자금지원 확대’(85.5%), ‘인력양성 지원’(24.2%) 순으로 나타남.
- 1순위 기준 역시 ‘자금지원 확대’(73.7%)가 가장 높고, 그다음으로 ‘인력양성 지원’(10.9%)이 차지함.

## ▶ 가장 필요한 정부 지원

(단위 : %)



## ▶ 가장 필요한 정부 지원 (중복응답)

(단위 : %)

구분		자금지원 확대(융자, 출연금 등)	인력양성 지원	관련 제도 정비 및 규제 완화	연구개발 및 기술 지원	입찰 정보 지원	수출 및 국제협력 지원
전체		85.5	24.2	9.8	9.1	9.1	0.6
업종별	제품 디자인	91.3	20.7	2.0	46.2	0.7	2.3
	시각 디자인	80.9	19.8	13.7	2.1	0.7	0.1
	인테리어 디자인	88.3	38.7	8.9	1.0	36.6	0.4
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	93.4	17.9	4.7	3.9	0.4	1.0
지역별	서울	88.6	22.2	7.6	9.6	9.3	1.5
	인천/경기/강원	84.3	28.0	2.0	9.5	7.1	0.1
	부산/울산/경남	79.2	25.9	25.0	12.0	14.3	0.0
	대구/경북	93.6	19.6	28.5	9.3	15.9	0.0
	광주/전라/제주	70.4	29.8	23.8	5.7	1.2	0.0
규모별	대전/세종/충청	98.6	10.6	0.0	4.1	17.0	0.0
	1인	87.1	18.7	9.3	6.9	8.4	0.5
	2~4인	82.4	39.5	11.8	14.3	12.6	0.4
	5~9인	79.1	44.9	11.5	18.7	6.2	1.8
	10~14인	69.9	45.2	9.5	23.2	7.9	2.3
	15인 이상	68.1	58.0	9.5	26.4	19.7	4.7



▼ 가장 필요한 정부 지원 (1순위)

(단위 : %)

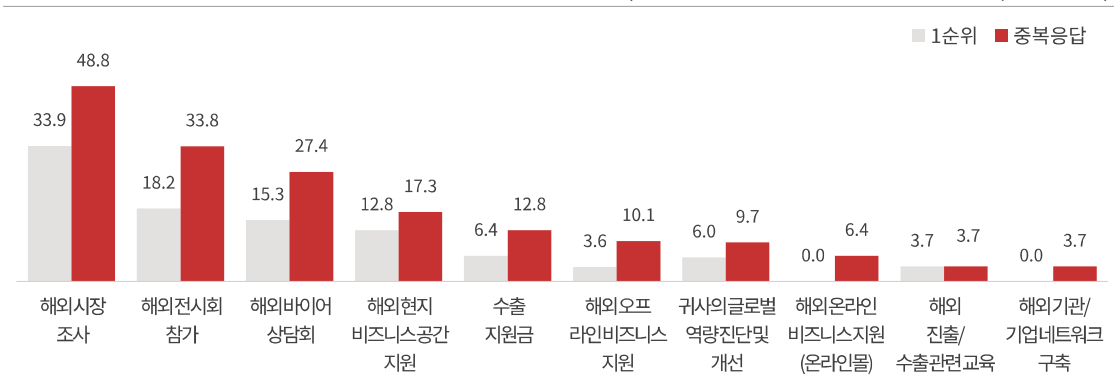
구분		자금지원 확대(융자, 출연금 등)	인력양성 지원	관련 제도 정비 및 규제 완화	연구개발 및 기술 지원	입찰 정보 지원	수출 및 국제협력 지원
전체		73.7	10.9	6.5	3.8	4.7	0.5
산업 분야	제품 디자인	77.0	1.7	0.0	18.5	0.5	2.3
	시각 디자인	71.9	15.6	11.6	0.8	0.0	0.1
	인테리어 디자인	68.1	10.3	1.4	0.4	19.5	0.3
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	91.5	2.4	2.9	3.3	0.0	0.0
지역별	서울	77.7	6.8	5.2	5.4	3.6	1.2
	인천/경기/강원	77.4	14.4	0.6	3.6	4.0	0.0
	부산/울산/경남	61.1	20.0	15.2	0.7	3.0	0.0
	대구/경북	47.6	3.1	26.0	7.9	15.3	0.0
	광주/전라/제주	67.9	17.2	14.2	0.0	0.7	0.0
	대전/세종/충청	82.5	3.0	0.0	0.5	14.0	0.0
규모별	1인	77.3	8.3	7.2	2.5	4.2	0.5
	2~4인	65.3	17.2	3.4	6.8	7.3	0.0
	5~9인	57.5	23.4	6.0	9.6	2.0	1.3
	10~14인	53.9	16.9	7.1	11.9	7.9	2.3
	15인 이상	43.3	34.3	4.0	12.4	6.0	0.0

## 2. 해외 진출을 위한 정부 지원 수요

- 해외시장으로 진출 확대를 위한 정부 지원(중복응답 기준)으로 ‘해외 시장 조사’(48.8%), ‘해외 전시회 참가’(33.8%), ‘해외 바이어 상담회’(27.4%)가 높음.
- 1순위 기준 역시 ‘해외 시장 조사’(33.9%), ‘해외 전시회 참가’(18.2%), ‘해외 바이어 상담회’(15.3%) 등의 순임.

### ▼ 해외 진출을 위한 정부 지원 수요

(해외 비즈니스 진행 및 계획 업체 Base, 단위 : %)



### ▼ 해외 진출을 위한 정부 지원 수요 (중복응답)

(해외 비즈니스 진행 및 계획 업체 Base, 단위 : %)

구분		해외 시장 조사	해외 전시회 참가	해외 바이어 상담회	해외 현지 비즈니스 공간 지원	수출 지원금	해외 오프 라인 비즈니스 지원	귀사의 글로벌 역량 진단 및 개선	해외 온라인 비즈니스 지원 (온라인몰)	해외 진출/수출 관련 교육	해외 기관/기업 네트워크 구축
전체		48.8	33.8	27.4	17.3	12.8	10.1	9.7	6.4	3.7	3.7
업종별	제품 디자인	42.5	100.0	26.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	시각 디자인	68.8	50.0	15.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	15.6	15.6
	인테리어 디자인	53.0	0.0	54.3	18.2	18.2	28.8	27.5	0.0	0.0	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	27.0	19.0	0.0	46.0	27.0	0.0	0.0	27.0	0.0	0.0
권역별	서울	53.5	34.4	27.5	18.9	7.0	11.1	10.6	7.0	4.1	4.1
	인천/경기/강원	0.0	26.6	26.6	0.0	73.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	부산/울산/경남	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대구/경북	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	대전/세종/충청	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	1인	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2~4인	33.3	0.0	0.0	33.3	33.3	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0
	5~9인	74.5	47.0	15.8	11.7	0.0	0.0	15.8	0.0	0.0	0.0
	10~14인	22.0	65.9	43.9	0.0	0.0	34.1	34.1	0.0	0.0	0.0
	15인 이상	36.1	27.5	52.5	20.0	20.0	20.4	0.0	0.0	11.7	11.7

▼ 해외 진출을 위한 정부 지원 수요 (1순위)

(해외 비즈니스 진행 및 계획 업체 Base, 단위 : %)

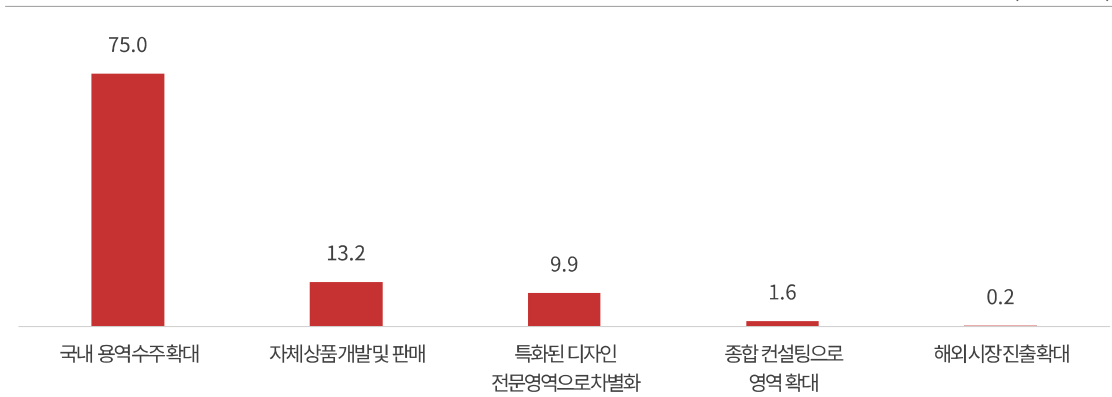
구분		해외 시장 조사	해외 전시회 참가	해외 바이어 상담회	해외 현지 비즈니스 공간 지원	수출 지원금	해외 오프 라인 비즈니스 지원	귀사의 글로벌 역량 진단 및 개선	해외 온라인 비즈니스 지원(온 라인몰)	해외 진출/ 수출 관련 교육	해외 기관/ 기업 네트워크 구축
전체		33.9	18.2	15.3	12.8	6.4	3.6	6.0	0.0	3.7	0.0
업종별	제품 디자인	29.0	57.5	13.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	시각 디자인	68.8	15.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	15.6	0.0
	인테리어 디자인	17.2	0.0	37.0	18.2	0.0	10.3	17.2	0.0	0.0	0.0
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	27.0	19.0	0.0	27.0	27.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
지역별	서울	37.2	17.4	16.8	14.0	0.0	3.9	6.6	0.0	4.1	0.0
	인천/경기/강원	0.0	26.6	0.0	0.0	73.4	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	부산/울산/경남	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대구/경북	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	광주/전라/제주	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	대전/세종/충청	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
규모별	1인	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	2~4인	33.3	0.0	0.0	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	5~9인	58.7	25.5	0.0	0.0	0.0	0.0	15.8	0.0	0.0	0.0
	10~14인	0.0	43.9	22.0	0.0	0.0	34.1	0.0	0.0	0.0	0.0
	15인 이상	15.7	11.7	40.8	20.0	0.0	0.0	0.0	0.0	11.7	0.0

### 3. 향후 매출 증대 방안

- 향후 매출 증대 방안으로는 ‘국내 용역 수주 확대’가 75.0%로 가장 높고, 이어 ‘자체 상품 개발 및 판매’(13.2%), ‘특화된 디자인 전문영역으로 차별화’(9.9%) 등의 순임.
- 패션, 섬유류 및 기타 디자인 업종에서 타 업종 대비 ‘국내 용역 수주 확대’(33.0%)는 상대적으로 낮은 반면, ‘자체 상품 개발 및 판매’(60.4%)는 높게 나타남.

#### ▼ 향후 매출 증대 방안

(단위 : %)



#### ▼ 향후 매출 증대 방안

(단위 : %)

구분		국내 용역 수주 확대	자체 상품 개발 및 판매	특화된 디자인 전문영역으로 차별화	종합 컨설팅으로 영역 확대	해외 시장 진출 확대
전체		75.0	13.2	9.9	1.6	0.2
업종별	제품 디자인	68.1	2.7	23.7	5.3	0.3
	시각 디자인	86.7	3.2	9.7	0.2	0.1
	인테리어 디자인	71.4	22.9	4.7	0.8	0.2
	패션, 섬유류 및 기타 디자인	33.0	60.4	0.4	5.2	1.1
지역별	서울	70.6	19.8	6.9	2.2	0.5
	인천/경기/강원	74.4	5.4	18.3	1.8	0.1
	부산/울산/경남	72.1	25.2	2.4	0.3	0.0
	대구/경북	81.0	15.3	1.9	1.7	0.0
	광주/전라/제주	82.5	4.6	12.9	0.0	0.0
	대전/세종/충청	95.1	2.4	1.3	1.2	0.0
규모별	1인	75.5	14.1	8.9	1.6	0.0
	2~4인	77.4	10.0	10.4	1.6	0.6
	5~9인	67.7	9.7	21.7	0.0	0.9
	10~14인	67.1	11.5	8.4	10.4	2.6
	15인 이상	53.0	15.5	22.5	3.6	5.3



03

## 공공부문

01. 디자인 활용 현황
02. 디자인 인력
03. 디자인 예산
04. 기타



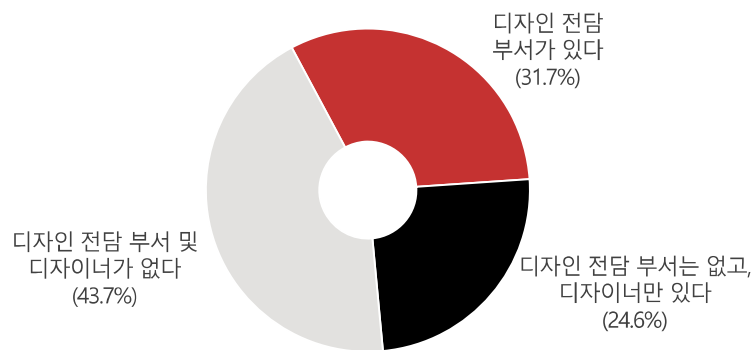
## 01 디자인 활용 현황

### 1. 디자인 전담부서 보유 여부

- 디자인 전담부서 보유 여부에 대해 ‘디자인 전담부서 및 디자이너가 없다’는 응답이 43.7%로 가장 높고, 이어서 ‘디자인 전담부서가 있다’(31.7%), ‘디자인 전담부서는 없고, 디자이너만 있다’(24.6%) 순으로 나타남.

#### ▼ 디자인 전담 부서 보유 여부

(단위 : %)



- 중앙부처에서 ‘디자인 전담부서는 없고, 디자이너만 있다’는 응답이 75.8%로 높게 나타남.

#### ▼ 디자인 전담 부서 보유 여부

(단위 : %)

구분		디자인 전담 부서가 있다	디자인 전담부서는 없고, 디자이너만 있다	디자인 전담부서 및 디자이너가 없다
중앙부처 및 지자체		31.7	24.6	43.7
구분	지자체	35.3	17.4	47.2
	중앙부처	6.1	75.8	18.2

- 지자체별로 살펴보면, 광역시/도에서 ‘디자인 전담부서가 있다’의 비율이 76.5%로 높고, 시/군/구에서 ‘디자인 전담부서 및 디자이너가 없다’는 응답이 50.0%로 높음.
- 지자체 예산이 높을수록 ‘디자인 전담부서’가 있다는 응답이 높게 나타남.  
(5천억 원 미만 : 11.1%, 5천억 원 이상 : 38.5%)

#### ▼ 디자인 전담 부서 보유 여부(지자체 세부)

(단위 : %)

구분		디자인 전담 부서가 있다	디자인 전담부서는 없고, 디자이너만 있다	디자인 전담부서 및 디자이너가 없다
지자체		35.3	17.4	47.2
구분	광역시/도	76.5	11.8	11.8
	시/군/구	32.1	17.9	50.0
지자체 예산	5천억 원 미만	11.1	14.8	74.1
	5천억 원 이상	38.5	17.8	43.8



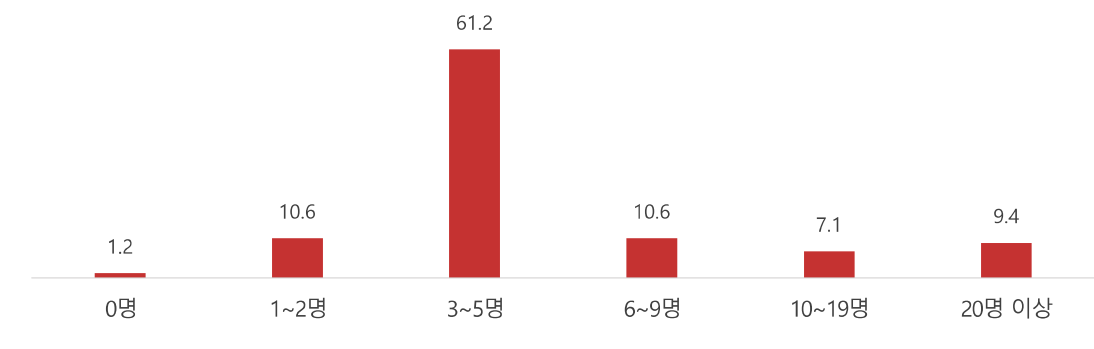
## 02 디자인 인력

### 1. 디자인 전담부서 보유 기관 직원 수<sup>13)</sup>

- 디자인 전담부서가 있는 기관의 디자인 전담부서 총 직원 수는 평균 6.69명임.
- 세부 항목별로는 '3~5명'이 61.2%로 가장 높고, 이어서 '1~2명'(10.6%)과 '6~9명'(10.6%)의 순임.

▼ 디자인 전담부서 보유 기관 직원 수 : 평균 6.69명

(전담부서 보유 기관 Base, 단위 : %)



- 중앙부처의 디자인 전담부서의 평균 직원 수는 25.50명으로, 지자체(6.24명) 대비 높음.

▼ 디자인 전담부서 보유 기관 직원 수

(전담부서 보유 기관 Base, 단위 : %)

구분		0명	1~2명	3~5명	6~9명	10~19명	20명 이상	평균(명)
중앙부처 및 지자체		1.2	10.6	61.2	10.6	7.1	9.4	6.69
구분	지자체	1.2	9.6	62.7	10.8	7.2	8.4	6.24
	중앙부처	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	50.0	25.50

- 지자체별로 살펴보면, 광역시/도의 직원 수는 평균 13.15명으로 시/군/구의 평균 4.96명보다 높음.

▼ 디자인 전담 부서 보유 기관 직원 수(지자체 세부)

(전담부서 보유 기관 Base, 단위 : %)

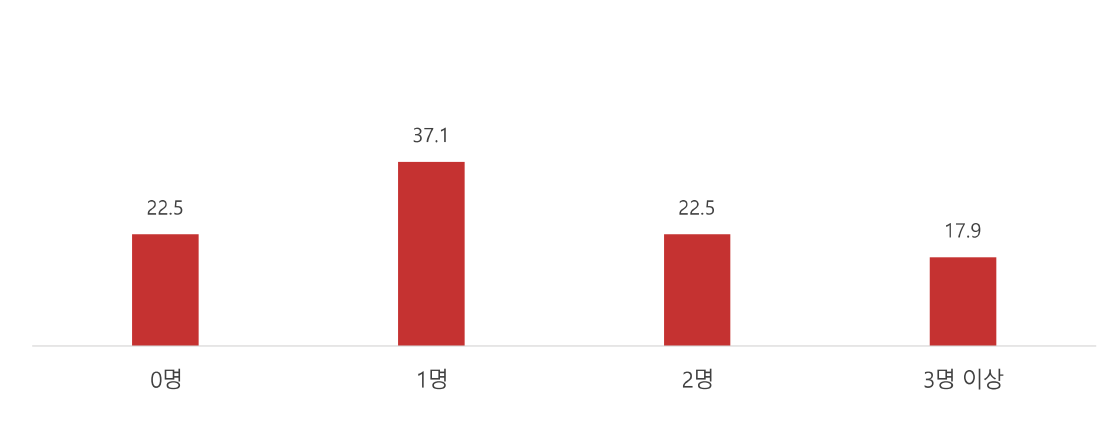
구분		0명	1~2명	3~5명	6~9명	10~19명	20명 이상	평균(명)
지자체		1.2	9.6	62.7	10.8	7.2	8.4	6.24
구분	광역시/도	0.0	0.0	38.5	7.7	23.1	30.8	13.15
	시/군/구	1.4	11.4	67.1	11.4	4.3	4.3	4.96
지자체 예산	5천억 원 미만	33.3	0.0	66.7	0.0	0.0	0.0	2.00
	5천억 원 이상	0.0	10.0	62.5	11.3	7.5	8.8	6.40

13) 전담 부서가 있는 중앙부처 사례수 부족으로, 해석에 유의 필요

## 2. 디자인 전담부서 보유 기관 디자이너 수

- 디자인 전담부서 보유 기관의 디자이너 수는 평균 1.51명으로 나타남.
- '1명'이 37.1%로 가장 높고, '0명'(22.5%)과 '2명'(22.5%)이 그 다음으로 높게 나타남.

▼ 디자인 전담부서 보유 기관 디자이너 수 : 평균 1.51명 (전담부서 또는 디자이너 보유 기관 Base, 단위 : %)



- 중앙부처의 디자이너 수 평균은 1.19명으로, 지자체의 평균 1.58명보다 낮음.
- 디자이너만 있는 기관의 평균 디자이너 수가 1.56명으로, 전담부서가 있는 기관의 평균 1.47명보다 높음.

▼ 디자인 전담부서 보유 기관 디자이너 수 (전담부서 또는 디자이너 보유 기관 Base, 단위 : %)

구분		0명	1명	2명	3명 이상	평균(명)
중앙부처 및 지자체		22.5	37.1	22.5	17.9	1.51
구분	지자체	24.2	31.5	23.4	21.0	1.58
	중앙부처	14.8	63.0	18.5	3.7	1.19
전담부서	전담부서 있음	37.6	15.3	23.5	23.5	1.47
	디자이너만 있음	3.0	65.2	21.2	10.6	1.56

- 광역시/도의 디자이너 수는 평균 1.87명으로, 시/군/구(1.54명)의 디자이너 수보다 높게 나타남.

▼ 디자인 전담부서 보유 기관 디자이너 수(지자체 세부) (전담부서 또는 디자이너 보유 기관 Base, 단위 : %)

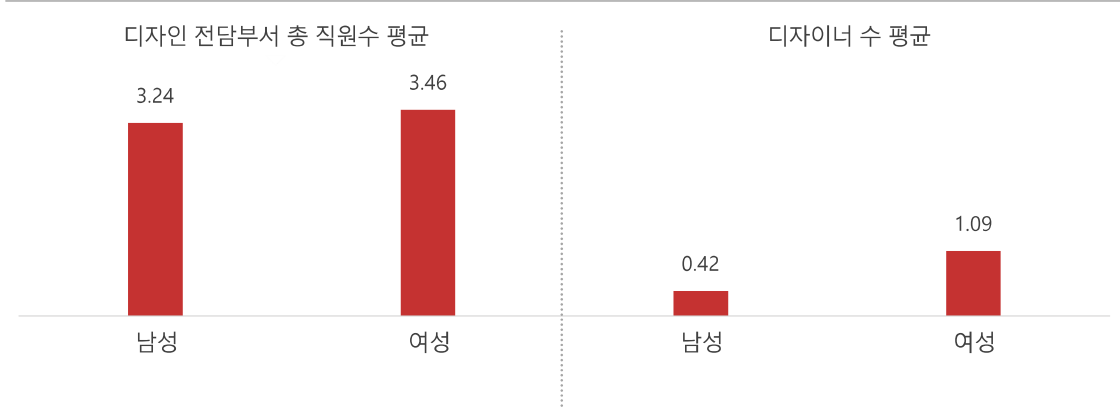
구분		0명	1명	2명	3명 이상	평균(명)
지자체		24.2	31.5	23.4	21.0	1.58
구분	광역시/도	40.0	13.3	6.7	40.0	1.87
	시/군/구	22.0	33.9	25.7	18.3	1.54
지자체 예산	5천억 원 미만	14.3	85.7	0.0	0.0	0.86
	5천억 원 이상	24.8	28.2	24.8	22.2	1.62

### 3. 성별 종사자 및 디자이너 수<sup>14)</sup>

- 디자인 전담부서의 총 직원 중 여성 직원 수는 평균 3.46명, 남성 직원 수는 평균 3.24명임.
- 디자이너 수 평균은 여성 1.09명, 남성 0.42명으로 나타남.

#### ▼ 성별 종사자 및 디자이너 수

(전담부서 또는 디자이너 보유 기관 Base, 단위 : 명)



- 지자체의 경우 디자인 전담부서 총 직원 수가 여성(3.25명)이 남성(2.99명) 보다 많은 반면, 중앙부처의 경우 남성이 13.50명으로 여성(12.00명)보다 많은 것으로 나타남.

#### ▼ 성별 종사자 및 디자이너 수

(전담부서 또는 디자이너 보유 기관 Base, 단위 : 명)

구분		디자인 전담부서 총 직원 수		디자이너 수	
		남성	여성	남성	여성
중앙부처 및 지자체		3.24	3.46	0.42	1.09
구분	지자체	2.99	3.25	0.46	1.12
	중앙부처	13.50	12.00	0.26	0.93
전담부서	전담부서 있음	3.24	3.46	0.47	1.00
	디자이너만 있음	-	-	0.36	1.20

- 광역시/도 단위 지자체의 남성 디자인 전담부서 직원수가 평균 7.46명으로 여성(5.69명) 대비 높음.

#### ▼ 성별 종사자 및 디자이너 수(지자체 세부)

(전담부서 또는 디자이너 보유 기관 Base, 단위 : 명)

구분		디자인 전담부서 총 직원 수		디자이너 수	
		남성	여성	남성	여성
지자체		2.99	3.25	0.46	1.12
구분	광역시/도	7.46	5.69	0.73	1.13
	시/군/구	2.16	2.80	0.42	1.12
지자체 예산	5천억 원 미만	1.00	1.00	0.29	0.57
	5천억 원 이상	3.06	3.34	0.47	1.15

14) 전담 부서가 있는 중앙부처 사례수 부족으로, 해석에 유의 필요

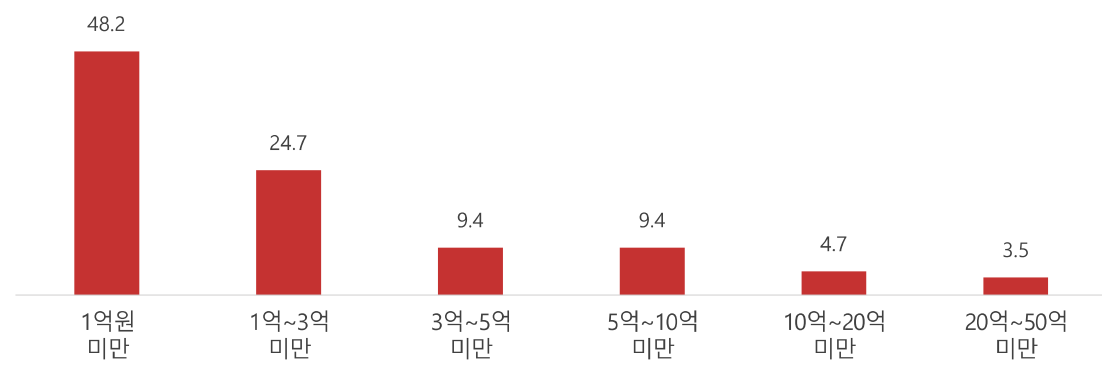
## 03 디자인 예산

### 1. 디자인 전담부서 보유 기관 디자인 예산 집행금액 : 디자인 용역비<sup>15)</sup>

- 디자인 전담부서 보유 기관의 디자인 예산 집행금액 중 디자인 용역비는 평균 3억 506만 원임.
- ‘1억 원 미만’이 48.2%로 가장 많았고, 이어서 ‘1억 원 이상 3억 원 미만’(24.7%), ‘3억 원 이상 5억 원 미만’ 및 ‘5억 원 이상 10억 원 미만’(각 9.4%) 등의 순임.

#### ▼ 디자인 용역비 : 평균 3억 506만 원

(전담부서 보유 기관 Base, 단위 : %)



- 지자체의 디자인 용역비는 평균 3억 1,205만 원으로, 중앙부처 평균 1,500만 원 대비 높음.

#### ▼ 디자인 용역비

(전담부서 보유 기관 Base, 단위 : %)

구분		1억 원 미만	1억 원 이상 3억 원 미만	3억 원 이상 5억 원 미만	5억 원 이상 10억 원 미만	10억 원 이상 20억 원 미만	20억 원 이상 50억 원 미만	평균 (백만 원)
중앙부처 및 지자체		48.2	24.7	9.4	9.4	4.7	3.5	305.06
구분	지자체	47.0	25.3	9.6	9.6	4.8	3.6	312.05
	중앙부처	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	15.00

- 광역시/도 단위 지자체의 디자인 용역비는 평균 4억 9,115만 원, 시/군/구 단위 지자체는 2억 7,879만 원으로 나타남.
- 지자체 예산별로 보면, 5천억 원 이상인 지자체의 디자인 용역비 평균이 3억 1,375만 원으로 5천억 원 미만인 지자체 평균인 2억 6,667만 원보다 높음.

#### ▼ 디자인 용역비(지자체 세부)

(전담부서 보유 기관 Base, 단위 : %)

구분		1억 원 미만	1억 원 이상 3억 원 미만	3억 원 이상 5억 원 미만	5억 원 이상 10억 원 미만	10억 원 이상 20억 원 미만	20억 원 이상 50억 원 미만	평균 (백만 원)
지자체		47.0	25.3	9.6	9.6	4.8	3.6	312.05
구분	광역시/도	46.2	15.4	7.7	15.4	7.7	7.7	491.15
	시/군/구	47.1	27.1	10.0	8.6	4.3	2.9	278.79
지자체 예산	5천억 원 미만	66.7	0.0	0.0	33.3	0.0	0.0	266.67
	5천억 원 이상	46.3	26.3	10.0	8.8	5.0	3.8	313.75

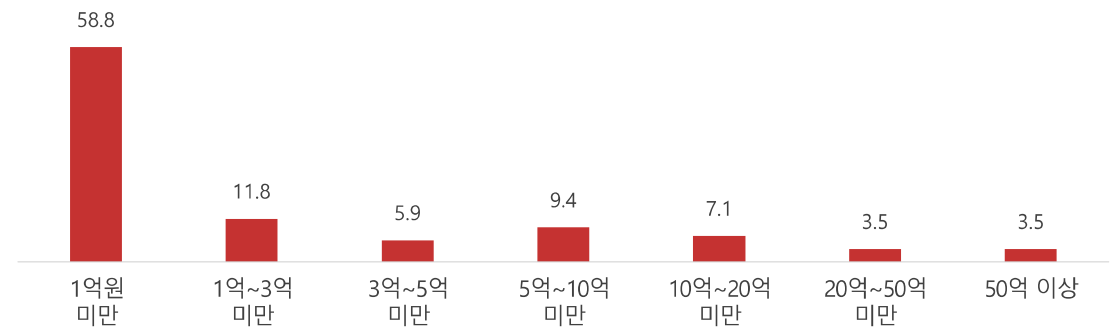
15) 전담 부서가 있는 중앙부처 사례수 부족으로, 해석에 유의 필요

## 2. 디자인 전담부서 보유 기관 디자인 예산 집행금액 : 인건비<sup>16)</sup>

- 디자인 전담부서 보유 기관의 디자인 예산 집행금액 중 인건비는 평균 6억 1,275만 원임.
- 인건비는 '1억 원 미만'이 58.8%로 가장 높음

▼ 인건비 : 평균 6억 1,275만 원

(전담부서 보유 기관 Base, 단위 : %)



- 디자인 전담부서의 인건비 평균은 중앙부처에서 평균 66억 6,650만 원으로 지자체(4억 6,688만 원) 대비 높게 나타남.

▼ 인건비

(전담부서 보유 기관 Base, 단위 : %)

구분		1억 원 미만	1억 원 이상 3억 원 미만	3억 원 이상 5억 원 미만	5억 원 이상 10억 원 미만	10억 원 이상 20억 원 미만	20억 원 이상 50억 원 미만	50억 원 이상	평균 (백만 원)
중앙부처 및 지자체		58.8	11.8	5.9	9.4	7.1	3.5	3.5	612.75
구분	지자체	60.2	10.8	6.0	9.6	7.2	3.6	2.4	466.88
	중앙부처	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0	0.0	50.0	6,666.50

- 디자인 인건비는 시/군/구에서 4억 8,500만 원으로, 광역시/도(3억 6,931만 원) 대비 높음.
- 예산이 5천억 원 이상인 지자체의 인건비 평균이 4억 8,414만 원으로, 5천억 원 미만(667만 원)보다 높음.

▼ 인건비(지자체 세부)

(전담부서 보유 기관 Base, 단위 : %)

구분		1억 원 미만	1억 원 이상 3억 원 미만	3억 원 이상 5억 원 미만	5억 원 이상 10억 원 미만	10억 원 이상 20억 원 미만	20억 원 이상 50억 원 미만	50억 원 이상	평균 (백만 원)
지자체		60.2	10.8	6.0	9.6	7.2	3.6	2.4	466.88
구분	광역시/도	69.2	0.0	0.0	7.7	23.1	0.0	0.0	369.31
	시/군/구	58.6	12.9	7.1	10.0	4.3	4.3	2.9	485.00
지자체 예산	5천억 원 미만	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	6.67
	5천억 원 이상	58.8	11.3	6.3	10.0	7.5	3.8	2.5	484.14

16) 전담 부서가 있는 중앙부처 사례수 부족으로, 해석에 유의 필요

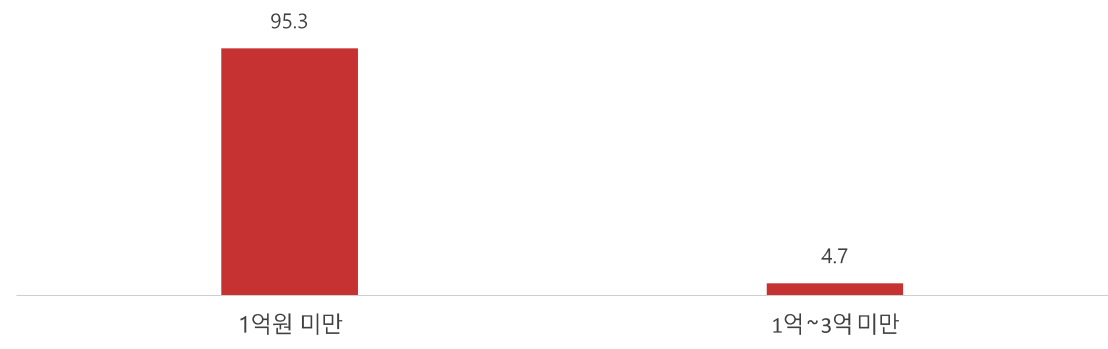
### 3. 디자인 전담부서 보유 기관 디자인 예산 집행금액 :

#### 프리랜서 등 고용되지 않은 인건비, 목업 제작비, 인쇄비 등 기타 집행금액<sup>17)</sup>

- 디자인 전담부서 보유 기관의 디자인 예산 집행금액 중 프리랜서 등 기타 집행금액은 평균 1,114만 원으로 나타남.
- 범주별로 보면, '1억 원 미만'이 95.3%로 대부분을 차지함.

#### ▼ 기타 집행금액 : 평균 1,114만 원

(전담부서 보유 기관 Base, 단위 : %)



- 디자인 전담부서 기관의 디자인 예산 중 기타 집행금액은 지자체에서 평균 1,141만 원으로 나타남.

#### ▼ 기타 집행금액

(전담부서 보유 기관 Base, 단위 : %)

구분		1억 원 미만	1억 원 이상 3억 원 미만	평균 (백만 원)
중앙부처 및 지자체		95.3	4.7	11.14
구분	지자체	95.2	4.8	11.41
	중앙부처	100.0	0.0	0.00

- 디자인 전담부서 기관의 디자인 예산 중 기타 집행금액은 광역시/도 지자체에서 평균 2,231만 원으로 시/군/구 지자체(939만 원) 대비 높은 것으로 나타남.
- 예산이 5천억 원 이상인 지자체의 평균 기타 집행금액이 1,171만 원임

#### ▼ 기타 집행금액 (지자체 세부)

(전담부서 보유 기관 Base, 단위 : %)

구분		1억 원 미만	1억 원 이상 3억 원 미만	평균 (백만 원)
지자체		95.2	4.8	11.41
구분	광역시/도	92.3	7.7	22.31
	시/군/구	95.7	4.3	9.39
	지자체 예산			
지자체 예산	5천억 원 미만	100.0	0.0	3.33
	5천억 원 이상	95.0	5.0	11.71

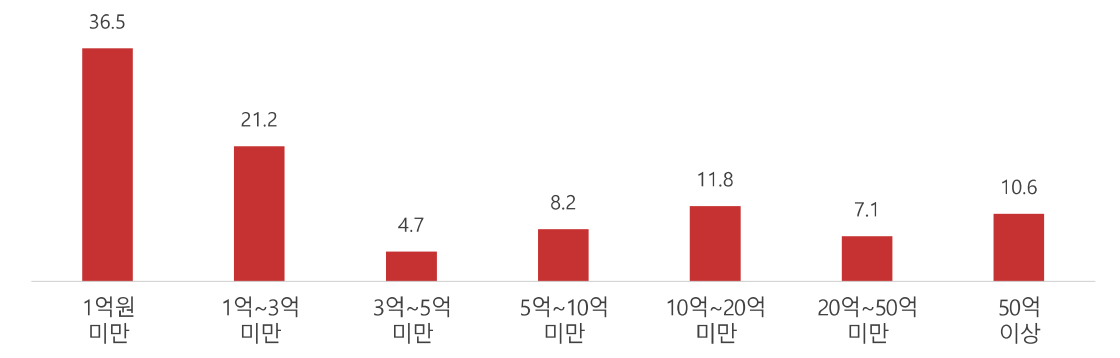
17) 전담 부서가 있는 중앙부처 사례수 부족으로, 해석에 유의 필요

#### 4. 디자인 전담부서 보유 기관 디자인 예산 집행금액 : 디자인 지원 예산<sup>18)</sup>

- 디자인 전담부서의 디자인 지원 예산은 평균 20억 2,559만 원임.
- 범주별로는 '1억 원 미만'이 36.5%로 가장 높고, 이어서 '1억 원 이상 3억 원 미만'(21.2%)이 높게 나타남.

##### ▼ 디자인 지원 예산 : 평균 20억 2,559만 원

(전담부서 보유 기관 Base, 단위 : %)



- 디자인 전담부서의 디자인 지원 예산은 중앙부처에서 354억 1,350만 원으로, 지자체(12억 2,106만 원) 대비 높게 나타남.

##### ▼ 디자인 지원 예산

(전담부서 보유 기관 Base, 단위 : %)

구분	1억 원 미만	1억 원 이상 3억 원 미만	3억 원 이상 5억 원 미만	5억 원 이상 10억 원 미만	10억 원 이상 20억 원 미만	20억 원 이상 50억 원 미만	50억 원 이상	평균 (백만 원)
중앙부처 및 지자체	36.5	21.2	4.7	8.2	11.8	7.1	10.6	2,025.59
구분								
지자체	37.3	21.7	4.8	8.4	12.0	7.2	8.4	1,221.06
중앙부처 <sup>19)</sup>	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	35,413.50

- 광역시/도 단위 지자체의 디자인 지원예산이 35억 3,885만 원으로, 시/군/구(7억 9,061만 원) 대비 높게 나타남.
- 예산 5천억 원 이상인 지자체의 디자인 지원 예산이 평균 12억 6,373만 원으로 5천억 원 미만(8,333만 원)인 지자체보다 높음.

##### ▼ 디자인 지원 예산(지자체 세부)

(전담부서 보유 기관 Base, 단위 : %)

구분	1억 원 미만	1억 원 이상 3억 원 미만	3억 원 이상 5억 원 미만	5억 원 이상 10억 원 미만	10억 원 이상 20억 원 미만	20억 원 이상 50억 원 미만	50억 원 이상	평균 (백만 원)
지자체	37.3	21.7	4.8	8.4	12.0	7.2	8.4	1,221.06
구분								
광역시/도	30.8	23.1	0.0	0.0	7.7	7.7	30.8	3,538.85
시/군/구	38.6	21.4	5.7	10.0	12.9	7.1	4.3	790.61
지자체 예산								
5천억 원 미만	66.7	33.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	83.33
5천억 원 이상	36.3	21.3	5.0	8.8	12.5	7.5	8.8	1,263.73

18) 전담 부서가 있는 중앙부처 사례수 부족으로, 해석에 유의 필요

## 5. 디자인 전담부서 미보유 기관 디자인 예산 집행금액 : 디자인 용역비

- 디자인 전담부서가 없거나, 디자이너만 보유한 기관의 디자인 예산 집행 금액 중 디자인 용역비는 평균 8,525만 원임.
- 범주별로는 '1,000만 원 미만'이 63.9%로 과반을 차지함.

### ▼ 디자인 용역비 : 평균 8,525만 원

(디자이너만 보유 또는 전담부서 미보유 기관 Base, 단위 : %)



- 지자체의 디자인 용역비는 평균 9,522만 원, 중앙부처는 평균 3,632만 원으로 나타남.

### ▼ 디자인 용역비

(디자이너만 보유 또는 전담부서 미보유 기관 Base, 단위 : %)

구분		1,000만 원 미만	1,000만 원 이상 3,000만 원 미만	3,000만 원 이상 5,000만 원 미만	5,000만 원 이상 1억 원 미만	1억 원 이상	평균 (백만 원)
중앙부처 및 지자체		63.9	5.5	1.6	3.3	25.7	85.25
구분	지자체	61.2	6.6	2.0	3.9	26.3	95.22
	중앙부처	77.4	0.0	0.0	0.0	22.6	36.32

- 지자체 구분별로 살펴보면, 시/군/구 지자체의 디자인 용역비가 평균 9,708만 원임.
- 지자체 예산별로는 5천억 원 이상에서 디자인 용역비 평균이 1억 1,075만 원으로 높음.

### ▼ 디자인 용역비(지자체 세부)

(디자이너만 보유 또는 전담부서 미보유 기관 Base, 단위 : %)

구분		1,000만 원 미만	1,000만 원 이상 3,000만 원 미만	3,000만 원 이상 5,000만 원 미만	5,000만 원 이상 1억 원 미만	1억 원 이상	평균 (백만 원)
지자체		61.2	6.6	2.0	3.9	26.3	95.22
구분	광역시/도	75.0	0.0	0.0	0.0	25.0	26.50
	시/군/구	60.8	6.8	2.0	4.1	26.4	97.08
지자체 예산	5천억 원 미만	87.5	0.0	4.2	4.2	4.2	12.42
	5천억 원 이상	56.3	7.8	1.6	3.9	30.5	110.75

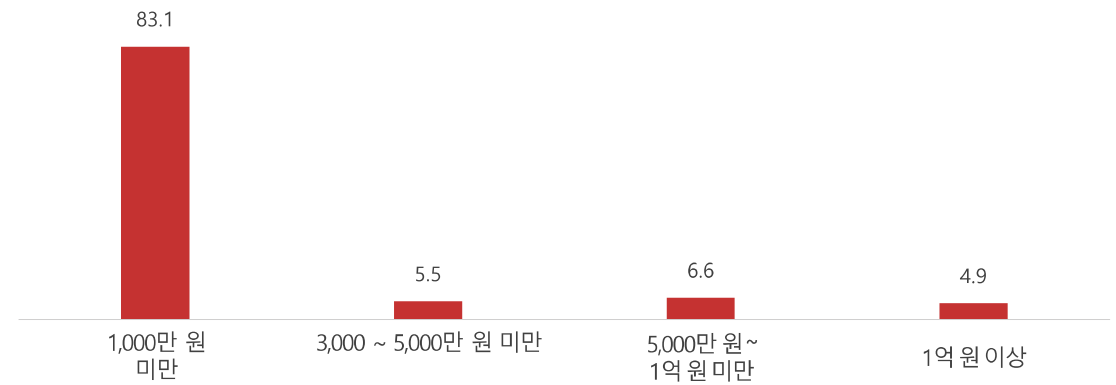


## 6. 디자인 전담부서 미보유 기관의 디자인 예산 집행금액 : 인건비

- 디자인 전담부서가 없거나, 디자이너만 보유한 기관의 디자인 예산 집행 금액 중 인건비는 평균 1,542만 원으로 나타남.
- '1,000만원 미만'이 83.1%로 가장 높음.

### ▼ 인건비 : 평균 1,542만 원

(디자이너만 보유 또는 전담부서 미보유 기관 Base, 단위 : %)



- 지자체의 평균 인건비는 1,168만 원, 중앙부처의 평균 인건비는 3,374만 원으로 나타남.

### ▼ 인건비

(디자이너만 보유 또는 전담부서 미보유 기관 Base, 단위 : %)

구분		1,000만 원 미만	3,000만 원 이상 5,000만 원 미만	5,000만 원 이상 1억 원 미만	1억 원 이상	평균 (백만 원)
중앙부처 및 지자체		83.1	5.5	6.6	4.9	15.42
구분	지자체	84.9	5.3	5.3	4.6	11.68
	중앙부처	74.2	6.5	12.9	6.5	33.74

- 광역시/도 지자체의 인건비 예산이 4,375만 원으로 시/군/구 지자체(1,082만 원) 대비 높은 것으로 나타남.
- 예산이 5천억 원 이상인 지자체에서 1,274만 원으로 5천억 원 미만(604만 원)보다 높게 나타남.

### ▼ 인건비(지자체 세부)

(디자이너만 보유 또는 전담부서 미보유 기관 Base, 단위 : %)

구분		1,000만 원 미만	3,000만 원 이상 5,000만 원 미만	5,000만 원 이상 1억 원 미만	1억 원 이상	평균 (백만 원)
지자체		84.9	5.3	5.3	4.6	11.68
구분	광역시/도	75.0	0.0	0.0	25.0	43.75
	시/군/구	85.1	5.4	5.4	4.1	10.82
지자체 예산	5천억 원 미만	87.5	8.3	4.2	0.0	6.04
	5천억 원 이상	84.4	4.7	5.5	5.5	12.74

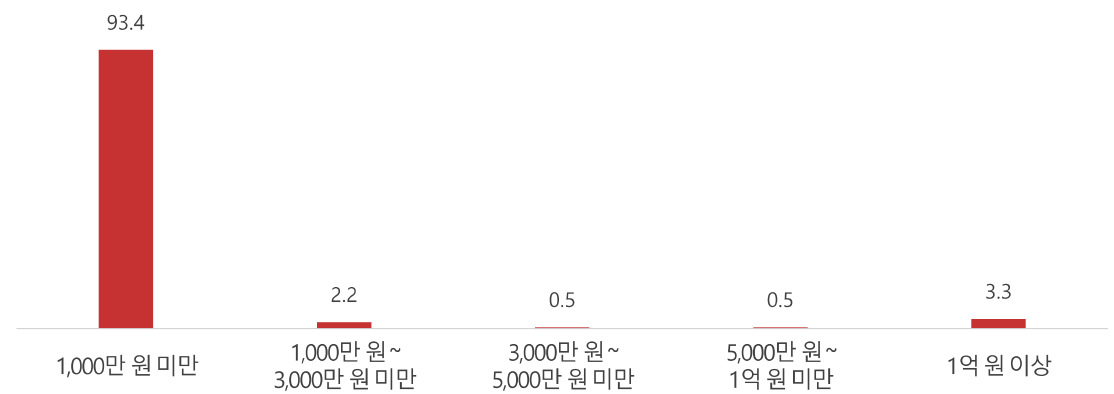
## 7. 디자인 전담부서 미보유 기관의 디자인 예산 집행금액 :

### 프리랜서 등 고용되지 않은 인건비, 목업 제작비, 인쇄비 등 기타 집행금액

- 디자인 전담부서가 없거나, 디자이너만 보유한 기관의 디자인 예산 집행 금액 중 기타 집행금액은 평균 1,279만 원임.
- 범주별로 보면, '1,000만 원 미만'이 93.4%로 대부분을 차지함.

#### ▼ 기타 집행금액 : 평균 1,279만 원

(디자이너만 보유 또는 전담부서 미보유 기관 Base, 단위 : %)



- 기관을 구분해 살펴보면, 중앙부처의 기타 집행금액이 평균 5,081만 원으로 지자체(504만 원) 대비 높은 것으로 나타남.

#### ▼ 기타 집행금액

(디자이너만 보유 또는 전담부서 미보유 기관 Base, 단위 : %)

구분		1,000만 원 미만	1,000만 원 이상 3,000만 원 미만	3,000만 원 이상 5,000만 원 미만	5,000만 원 이상 1억 원 미만	1억 원 이상	평균 (백만 원)
중앙부처 및 지자체		93.4	2.2	0.5	0.5	3.3	12.79
구분	지자체	95.4	2.6	0.0	0.7	1.3	5.04
	중앙부처	83.9	0.0	3.2	0.0	12.9	50.81

- 시/군/구 지자체의 기타 집행금액이 518만 원으로 광역시/도 지자체 대비 높게 나타남.
- 지자체 예산이 5천억 원 미만인 경우의 기타 집행금액이 1,713만 원으로 5천억 원 이상(277만 원)보다 높게 나타남.

#### ▼ 기타 집행금액(지자체 세부)

(디자이너만 보유 또는 전담부서 미보유 기관 Base, 단위 : %)

구분		1,000만 원 미만	1,000만 원 이상 3,000만 원 미만	3,000만 원 이상 5,000만 원 미만	5,000만 원 이상 1억 원 미만	1억 원 이상	평균 (백만 원)
지자체		95.4	2.6	0.0	0.7	1.3	5.04
구분	광역시/도	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.00
	시/군/구	95.3	2.7	0.0	0.7	1.4	5.18
	지자체 예산						
지자체 예산	5천억 원 미만	91.7	4.2	0.0	0.0	4.2	17.13
	5천억 원 이상	96.1	2.3	0.0	0.8	0.8	2.77

## 04 기타

### 1. 디자인 예산 집행 방법별 비중

- 디자인 예산 집행 방법으로 ‘기관 직접 용역 발주’가 81.0%로 가장 높게 나타남.

#### ▼ 디자인 예산 집행 방법별 비중

(단위 : %)



- ‘기관 직접 용역 발주’는 전담 부서가 있는 경우(87.2%), 디자이너만 있는 경우(75.8%), 전담부서와 디자이너 모두 없는 경우(79.4%) 순으로 높음.

#### ▼ 디자인 예산 집행 방법별 비중

(단위 : %)

구분		기관 직접 용역 발주	산하기관을 통해	기타
중앙부처 및 지자체		81.0	6.7	12.3
구분	지자체	84.7	6.2	9.2
	중앙부처	54.8	10.7	34.5
전담 부서	전담부서 있음	87.2	10.7	2.2
	디자이너만 있음	75.8	4.2	20.0
	없음	79.4	5.3	15.3

- 광역시/도 지자체에서는 ‘산하기관을 통해’(39.0%), 시/군/구 지자체에서는 ‘기관 직접 용역 발주’(87.5%) 상대적으로 높음.

#### ▼ 디자인 예산 집행 방법별 비중(지자체 세부)

(단위 : %)

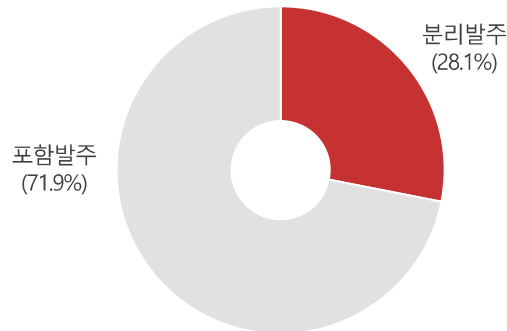
구분		기관 직접 용역 발주	산하기관을 통해	기타
지자체		84.7	6.2	9.2
구분	광역시/도	48.4	39.0	12.6
	시/군/구	87.5	3.6	8.9
지자체 예산	5천억 원 미만	82.8	6.1	11.1
	5천억 원 이상	84.9	6.2	8.9

## 2. 디자인 사업 발주 방법별 비중

- 디자인 사업 발주 방법별 비중을 살펴보면, 포함발주가 71.9%, 분리발주가 28.1%로 나타남.

### ▼ 디자인 사업 발주 방법별 비중

(단위 : %)



- 중앙부처의 포함발주 비율이 84.8%로, 지자체(70.1%)보다 높음.
- 디자인 전담부서가 없는 경우 '포함발주' 비율이 66.0%로 상대적으로 낮게 나타났고, 디자인 전담부서와 디자이너 모두 없는 경우 '포함발주' 비율이 76.0%로 상대적으로 높게 나타남.

### ▼ 디자인 사업 발주 방법별 비중

(단위 : %)

구분		분리발주	포함발주
중앙부처 및 지자체		28.1	71.9
구분	지자체	29.9	70.1
	중앙부처	15.2	84.8
전담 부서	전담부서 있음	34.0	66.0
	디자이너만 있음	27.9	72.1
	없음	24.0	76.0

- 광역시/도 지자체의 '포함발주' 비율이 69.1%로, 시/군/구(70.2%)보다 낮게 나타남.
- 지자체 예산이 5천억 원 미만인 경우 '포함발주' 비율이 높게 나타남.  
(5천억 원 미만 : 83.7%, 5천억 원 이상 : 68.3%)

### ▼ 디자인 사업 발주 방법별 비중(지자체 세부)

(단위 : %)

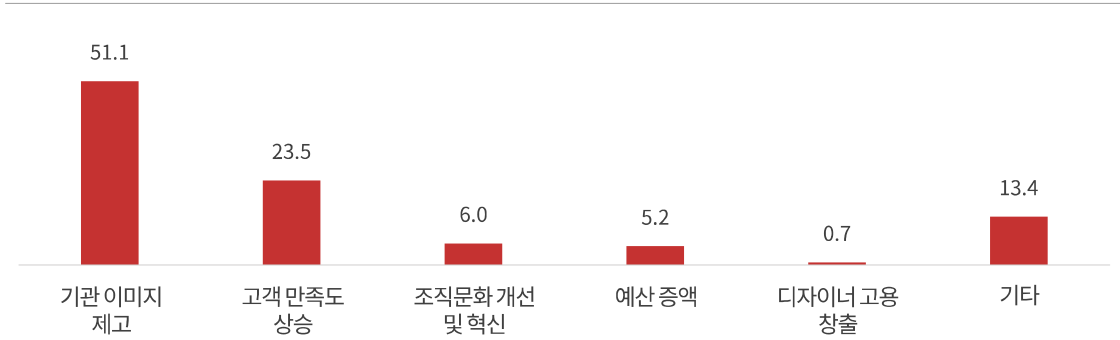
구분		분리발주	포함발주
지자체		29.9	70.1
구분	광역시/도	30.9	69.1
	시/군/구	29.8	70.2
지자체 예산	5천억 원 미만	16.3	83.7
	5천억 원 이상	31.7	68.3

### 3. 디자인 투자 효과

- 디자인 투자 효과로 ‘기관 이미지 제고’(51.1%)가 가장 높고, 다음으로 ‘고객 만족도 상승’(23.5%)이 높게 나타남.

#### ▼ 디자인 투자 효과

(단위 : %)



- 디자인 투자 효과 중 ‘기관 이미지 제고’는 중앙부처(54.5%)에서 높게 나타남.
- ‘고객 만족도 상승’ 효과는 디자인 전담부서가 있는 경우에 25.9%로 비교적 높음.

#### ▼ 디자인 투자 효과

(단위 : %)

구분		기관 이미지 제고	고객 만족도 상승	조직문화 개선 및 혁신	예산 증액	디자이너 고용 창출	기타
중앙부처 및 지자체		51.1	23.5	6.0	5.2	0.7	13.4
구분	지자체	50.6	23.8	6.0	5.5	0.4	13.6
	중앙부처	54.5	21.2	6.1	3.0	3.0	12.1
전담 부서	전담부서 있음	50.6	25.9	4.7	10.6	0.0	8.2
	디자이너만 있음	51.5	24.2	9.1	1.5	0.0	13.6
	없음	51.3	21.4	5.1	3.4	1.7	17.1

- 지자체 구분별로 살펴보면, 광역시/도 지자체는 기타 응답이, 시/군/구 지자체는 ‘기관 이미지 제고’가 가장 높게 나타남.

#### ▼ 디자인 투자 효과(지자체 세부)

(단위 : %)

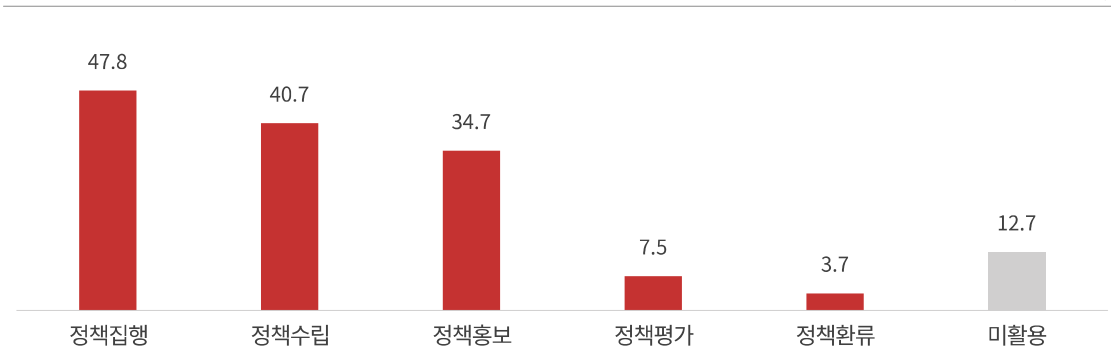
구분		기관 이미지 제고	고객 만족도 상승	조직문화 개선 및 혁신	예산 증액	디자이너 고용 창출	기타
지자체		50.6	23.8	6.0	5.5	0.4	13.6
구분	광역시/도	23.5	29.4	11.8	0.0	0.0	35.3
	시/군/구	52.8	23.4	5.5	6.0	0.5	11.9
지자체 예산	5천억 원 미만	55.6	22.2	7.4	7.4	0.0	7.4
	5천억 원 이상	50.0	24.0	5.8	5.3	0.5	14.4

#### 4. 공공정책의 디자인 활용 단계

- 공공정책의 디자인 활용은 ‘정책집행’ 단계에서 47.8%로 가장 많이 이루어지는 것으로 나타남.
- 이어서 ‘정책수립’(40.7%), ‘정책홍보’(34.7%) 단계 순임.

##### ▼ 공공정책의 디자인 활용 단계 (중복응답)

(단위 : %)



- 지자체는 ‘정책집행’(53.2%) 단계에서 디자인을 가장 많이 활용하는 반면, 중앙부처는 ‘정책홍보’(87.9%) 단계에서 가장 많이 활용하는 것으로 나타남.

##### ▼ 공공정책의 디자인 활용 단계 (중복응답)

(단위 : %)

구분		정책집행	정책수립	정책홍보	정책평가	정책환류	미활용
중앙부처 및 지자체		47.8	40.7	34.7	7.5	3.7	12.7
구분	지자체	53.2	43.8	27.2	7.2	3.4	13.6
	중앙부처	9.1	18.2	87.9	9.1	6.1	6.1
전담부서	전담부서 있음	70.6	60.0	35.3	15.3	9.4	3.5
	디자인너만 있음	40.9	25.8	54.5	6.1	1.5	7.6
	없음	35.0	35.0	23.1	2.6	0.9	22.2

- 광역시/도 지자체에서는 ‘정책집행’ 단계에서 디자인을 가장 많이 활용하는 것으로 나타남(76.5%)

##### ▼ 공공정책의 디자인 활용 단계(지자체 세부) (중복응답)

(단위 : %)

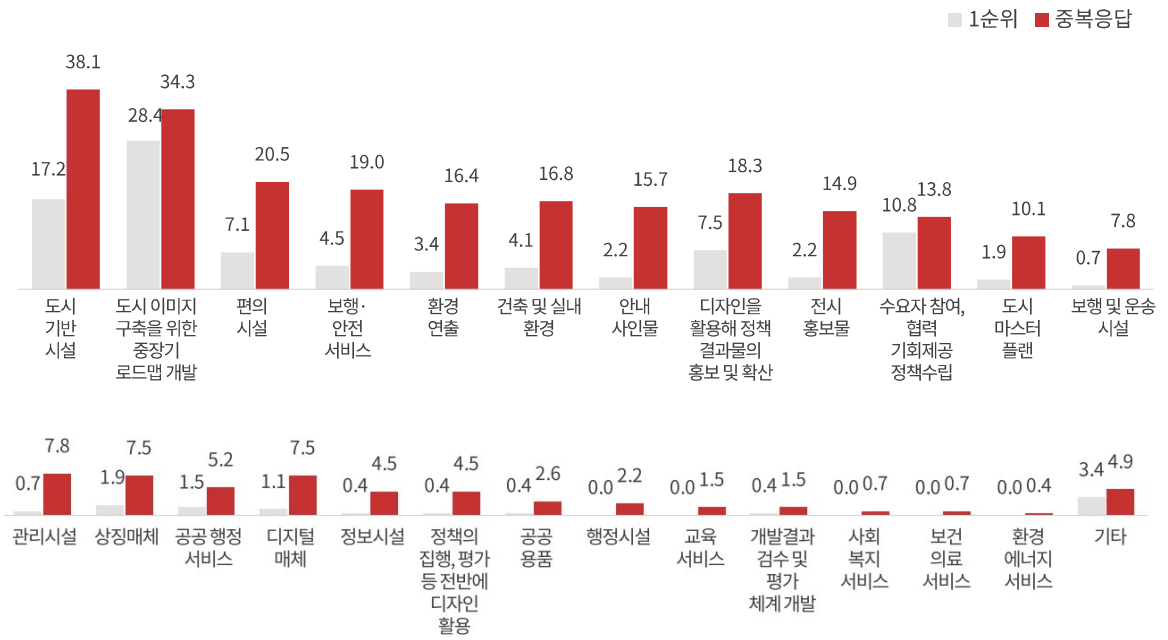
구분		정책집행	정책수립	정책홍보	정책평가	정책환류	미활용
지자체		53.2	43.8	27.2	7.2	3.4	13.6
구분	광역시/도	76.5	70.6	52.9	29.4	17.6	0.0
	시/군/구	51.4	41.7	25.2	5.5	2.3	14.7
지자체 예산	5천억 원 미만	33.3	37.0	37.0	3.7	3.7	22.2
	5천억 원 이상	55.8	44.7	26.0	7.7	3.4	12.5

## 5. 디자인 활용 분야

- 디자인 활용 분야(중복응답 기준)는 ‘도시 기반 시설’이 38.1%로 가장 높고, 다음으로 ‘도시 이미지 구축을 위한 중장기 로드맵 개발’(34.3%)이 높음.
- 1순위 기준으로 ‘도시 이미지 구축을 위한 중장기 로드맵 개발’(28.4%)이 가장 높고, 이어서 ‘도시기반시설’(17.2%), ‘수요자 참여, 협력 기회제공 정책수립’(10.8%) 등의 순으로 높음.

### ▼ 디자인 활용 분야

(단위 : %)



- 지자체는 디자인 활용분야 중 ‘도시기반시설’(43.0%)이 높고, 중앙부처의 경우 ‘수요자 참여, 협력 기회제공 정책수립’이 48.5%로 높게 나타남.

### ▼ 디자인 활용 분야 (중복응답)

(단위 : %)

구분		도시 기반 시설	도시 이미지 구축을 위한 중장기 로드맵 개발	편의 시설	보행· 안전 서비스	환경 연출	건축 및 실내 환경	안내 사인물	디자인을 활용해 정책 결과물의 홍보 및 확산	전시 홍보물	수요자 참여, 협력 기회 제공 정책 수립	도시 마스터 플랜	보행 및 운송 시설
중앙부처 및 지자체		38.1	34.3	20.5	19.0	16.4	16.8	15.7	18.3	14.9	13.8	10.1	7.8
구분	지자체	43.0	38.3	23.0	21.7	18.7	18.7	17.9	10.6	12.8	8.9	11.5	8.9
	중앙부처	3.0	6.1	3.0	0.0	0.0	3.0	0.0	72.7	30.3	48.5	0.0	0.0
전담 부서	전담부서 있음	45.9	41.2	21.2	30.6	23.5	16.5	17.6	14.1	4.7	12.9	18.8	9.4
	디자이너만 있음	30.3	28.8	16.7	13.6	12.1	12.1	7.6	34.8	18.2	21.2	7.6	6.1
	없음	36.8	32.5	22.2	13.7	13.7	19.7	18.8	12.0	20.5	10.3	5.1	7.7

## ▼ 디자인 활용 분야(계속)

(단위 : %)

구분		관리 시설	상징 매체	공공 행정 서비스	디지털 매체	정보 시설	정책의 집행, 평가 등 전반에 디자인 활용	공공 용품	행정 시설	교육 서비스	개발 결과 검수 및 평가 체계 개발	사회· 복지 서비스	보건 의료 서비스	환경· 에너지 서비스	기타
중앙부처 및 지자체		7.8	7.5	5.2	7.5	4.5	4.5	2.6	2.2	1.5	1.5	0.7	0.7	0.4	4.9
구분	지자체	8.9	7.7	5.5	2.6	5.1	1.7	3.0	2.6	1.7	0.4	0.9	0.0	0.4	5.1
	중앙부처	0.0	6.1	3.0	42.4	0.0	24.2	0.0	0.0	0.0	9.1	0.0	6.1	0.0	3.0
전담 부서	전담부서 있음	7.1	7.1	5.9	1.2	2.4	4.7	2.4	1.2	1.2	1.2	0.0	0.0	0.0	1.2
	디자이너만 있음	6.1	6.1	4.5	21.2	3.0	6.1	0.0	1.5	1.5	4.5	1.5	3.0	0.0	4.5
	없음	9.4	8.5	5.1	4.3	6.8	3.4	4.3	3.4	1.7	0.0	0.9	0.0	0.9	7.7

- 지자체 예산이 5천억 원 미만인 지자체는 ‘도시기반시설’(51.9%)이 상대적으로 높음.

## ▼ 디자인 활용 분야(지자체 세부) (중복응답)

(단위 : %)

구분		도시 기반 시설	도시 이미지 구축을 위한 중장기 로드맵 개발	편의 시설	보행· 안전 서비스	환경 연출	건축 및 실내 환경	안내 사인물	디자인을 활용해 정책 결과물의 홍보 및 확산	전시 홍보물	수요자 참여, 협력 기회 제공 정책 수립	도시 마스터 플랜	보행 및 운송 시설
지자체		43.0	38.3	23.0	21.7	18.7	18.7	17.9	10.6	12.8	8.9	11.5	8.9
구분	광역시/도	41.2	41.2	29.4	41.2	5.9	17.6	11.8	17.6	5.9	23.5	11.8	5.9
	시/군/구	43.1	38.1	22.5	20.2	19.7	18.8	18.3	10.1	13.3	7.8	11.5	9.2
지자체 예산	5천억 원 미만	51.9	33.3	25.9	7.4	22.2	33.3	11.1	11.1	7.4	11.1	7.4	7.4
	5천억 원 이상	41.8	38.9	22.6	23.6	18.3	16.8	18.8	10.6	13.5	8.7	12.0	9.1

## ▼ 디자인 활용 분야(계속)

(중복응답, 단위 : %)

구분		관리 시설	상징 매체	공공 행정 서비스	디지털 매체	정보 시설	정책의 집행, 평가 등 전반에 디자인 활용	공공 용품	행정 시설	교육 서비스	개발 결과 검수 및 평가 체계 개발	사회· 복지 서비스	보건 의료 서비스	환경· 에너지 서비스	기타
지자체		8.9	7.7	5.5	2.6	5.1	1.7	3.0	2.6	1.7	0.4	0.9	0.0	0.4	5.1
구분	광역시/도	0.0	11.8	11.8	0.0	5.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	11.8
	시/군/구	9.6	7.3	5.0	2.8	5.0	1.8	3.2	2.8	1.8	0.5	0.9	0.0	0.5	4.6
지자체 예산	5천억 원 미만	3.7	11.1	0.0	3.7	14.8	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	3.7	3.7
	5천억 원 이상	9.6	7.2	6.3	2.4	3.8	1.9	3.4	2.9	1.9	0.5	1.0	0.0	0.0	5.3

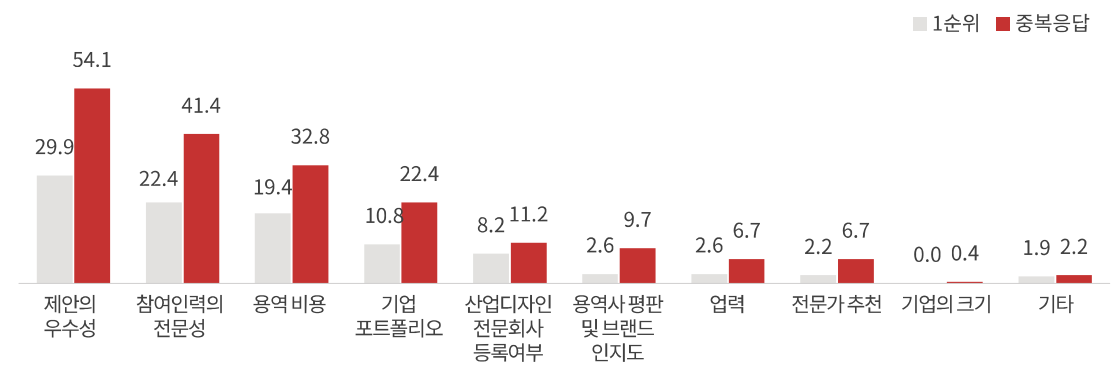


## 6. 디자인 관련 외주 업체/전문가 선정 시 고려 요소

- 디자인 관련 외주 업체/전문가 선정 시 고려 요소(중복응답 기준)를 보면, '제안의 우수성'(54.1%), '참여인력의 전문성'(41.4%), '용역 비용'(32.8%) 등의 순으로 나타남.
- 1순위 기준으로 '제안의 우수성'이 29.9%로 가장 높고, 이어서 '참여인력의 전문성'(22.4%), '용역 비용'(19.4%) 등의 순임.

▼ 디자인 관련 외주 업체/전문가 선정 시 고려 요소

(단위 : %)



- (중복응답 기준) 지자체는 '제안의 우수성'(55.3%)이 가장 높은 반면, 중앙부처는 '참여인력의 전문성'(57.6%)이 가장 높은 것으로 나타남.

▼ 디자인 관련 외주 업체/전문가 선정 시 고려 요소 (중복응답)

(단위 : %)

구분		제안의 우수성	참여 인력의 전문성	용역 비용	기업 포트폴리오	산업 디자인 전문회사 등록여부	용역사 평판 및 브랜드 인지도	업력	전문가 추천	기업의 크기	기타
중앙부처 및 지자체		54.1	41.4	32.8	22.4	11.2	9.7	6.7	6.7	0.4	2.2
구분	지자체	55.3	39.1	33.2	20.4	12.3	10.2	7.2	6.4	0.4	2.1
	중앙부처	45.5	57.6	30.3	36.4	3.0	6.1	3.0	9.1	0.0	3.0
전담 부서	전담부서 있음	57.6	48.2	27.1	27.1	10.6	12.9	4.7	4.7	0.0	1.2
	디자이너만 있음	53.0	43.9	28.8	37.9	10.6	7.6	6.1	3.0	0.0	1.5
	없음	52.1	35.0	39.3	10.3	12.0	8.5	8.5	10.3	0.9	3.4

▼ 디자인 관련 외주 업체/전문가 선정 시 고려 요소 (1순위)

(단위 : %)

구분		제안의 우수성	참여 인력의 전문성	용역 비용	기업 포트폴리오	산업 디자인 전문회사 등록여부	용역사 평판 및 브랜드 인지도	업력	전문가 추천	기업의 크기	기타
중앙부처 및 지자체		29.9	22.4	19.4	10.8	8.2	2.6	2.6	2.2	0.0	1.9
구분	지자체	30.2	21.7	20.0	9.4	8.9	2.6	3.0	2.6	0.0	1.7
	중앙부처	27.3	27.3	15.2	21.2	3.0	3.0	0.0	0.0	0.0	3.0
전담 부서	전담부서 있음	35.3	21.2	17.6	8.2	10.6	3.5	2.4	1.2	0.0	0.0
	디자이너만 있음	27.3	22.7	13.6	21.2	9.1	3.0	0.0	1.5	0.0	1.5
	없음	27.4	23.1	23.9	6.8	6.0	1.7	4.3	3.4	0.0	3.4

- (중복응답 기준) 광역시/도, 시/군/구 모두 ‘제안의 우수성’(각 70.6%, 54.1%)이 가장 높음.
- (중복응답 기준) 예산이 5천억 원 미만인 지자체에서는 ‘용역 비용’이 48.1%로 상대적으로 높음.

▼ 디자인 관련 외주 업체/전문가 선정 시 고려 요소(지자체 세부) (중복응답)

(단위 : %)

구분	제안의 우수성	참여 인력의 전문성	용역 비용	기업 포트 폴리오	산업 디자인 전문회사 등록여부	용역사 평판 및 브랜드 인지도	업력	전문가 추천	기업의 크기	기타
지자체	55.3	39.1	33.2	20.4	12.3	10.2	7.2	6.4	0.4	2.1
구분	광역시/도	70.6	41.2	29.4	17.6	17.6	0.0	0.0	0.0	0.0
	시/군/구	54.1	39.0	33.5	20.6	11.9	7.8	6.9	0.5	2.3
지자체 예산	5천억 원 미만	48.1	33.3	48.1	11.1	7.4	22.2	7.4	0.0	0.0
	5천억 원 이상	56.3	39.9	31.3	21.6	13.0	5.3	6.3	0.5	2.4

▼ 디자인 관련 외주 업체/전문가 선정 시 고려 요소(지자체 세부) (1순위)

(단위 : %)

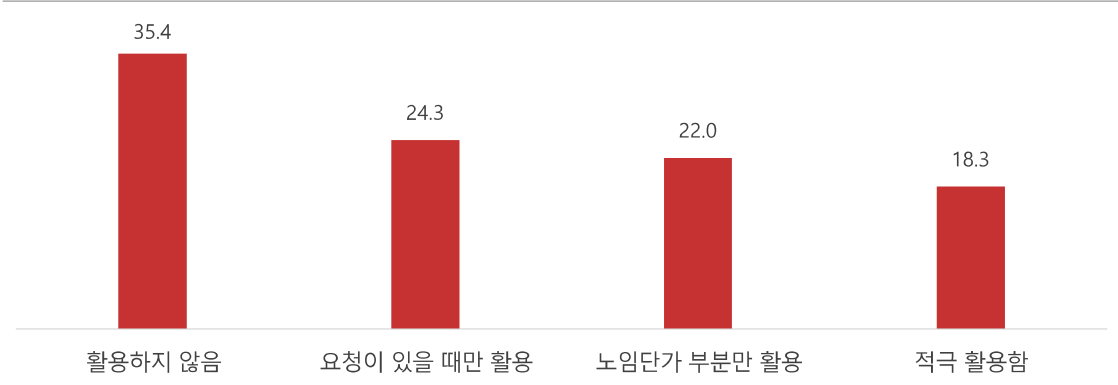
구분	제안의 우수성	참여 인력의 전문성	용역 비용	기업 포트 폴리오	산업 디자인 전문회사 등록여부	용역사 평판 및 브랜드 인지도	업력	전문가 추천	기업의 크기	기타
지자체	30.2	21.7	20.0	9.4	8.9	2.6	3.0	2.6	0.0	1.7
구분	시/도	47.1	17.6	11.8	0.0	17.6	0.0	0.0	0.0	0.0
	시/군/구	28.9	22.0	20.6	10.1	8.3	3.2	2.8	0.0	1.8
지자체 예산	5천억 원 미만	25.9	22.2	29.6	3.7	3.7	11.1	3.7	0.0	0.0
	5천억 원 이상	30.8	21.6	18.8	10.1	9.6	1.9	2.4	0.0	1.9

## 7. 산업디자인 개발의 대가기준 사용 여부

- 산업디자인 개발의 대가기준의 사용 여부는 ‘활용하지 않음’이 35.4%로 가장 높고, ‘요청이 있을 때만 활용’(24.3%)이 다음으로 높음.

### ▼ 산업디자인 개발의 대가기준 사용 여부

(단위 : %)



- 지자체 및 중앙부처에서 모두 ‘활용하지 않음’이 가장 높음(각 34.0%, 45.5%)

### ▼ 산업디자인 개발의 대가기준 사용 여부

(단위 : %)

구분		활용하지 않음	요청이 있을 때만 활용	노임단가 부분만 활용	적극 활용함
중앙부처 및 지자체		35.4	24.3	22.0	18.3
구분	지자체	34.0	24.3	23.8	17.9
	중앙부처	45.5	24.2	9.1	21.2
전담 부서	전담부서 있음	30.6	30.6	21.2	17.6
	디자인너만 있음	33.3	25.8	15.2	25.8
	없음	40.2	18.8	26.5	14.5

- ‘활용하지 않음’은 5천억 원 미만 예산의 지자체에서 40.7%로 상대적으로 높음.

### ▼ 산업디자인 개발의 대가기준 사용 여부(지자체 세부)

(단위 : %)

구분		활용하지 않음	요청이 있을 때만 활용	노임단가 부분만 활용	적극 활용함
지자체		34.0	24.3	23.8	17.9
구분	광역시/도	35.3	17.6	23.5	23.5
	시/군/구	33.9	24.8	23.9	17.4
지자체 예산	5천억 원 미만	40.7	14.8	22.2	22.2
	5천억 원 이상	33.2	25.5	24.0	17.3

## 8. 산업디자인 개발의 대가기준을 활용하지 않는 이유

- 산업디자인 개발 대가기준을 활용하지 않는 기관에 그 이유를 조사한 결과, ‘대가기준이 있는지 몰라서’가 41.3%로 가장 높게 나타남

### ▼ 산업디자인 개발의 대가기준을 활용하지 않는 이유

(BASE : 대가기준 미활용 기관, 단위 : %)



- 지자체 및 중앙부처 모두 ‘대가기준이 있는지 몰라서’가 가장 높음.
- ‘대가기준 적용이 필수가 아니기에 기존 방식이 편해서’는 중앙부처에서 34.8%로 상대적으로 높음.

### ▼ 산업디자인 개발의 대가기준을 활용하지 않는 이유

(BASE : 대가기준 미활용 기관, 단위 : %)

구분		대가기준이 있는지 몰라서	대가기준 적용이 필수가 아니기에 기존 방식이 편해서	대가기준 내용 또는 시스템 사용이 어려워서	산출된 금액이 낮아서 활용이 어렵기 때문에	기타
중앙부처 및 지자체		41.3	21.3	10.0	5.6	21.9
구분	지자체	40.1	19.0	11.7	6.6	22.6
	중앙부처	47.8	34.8	0.0	0.0	17.4
전담 부서	전담부서 있음	25.0	15.4	19.2	7.7	32.7
	디자이너만 있음	41.0	38.5	2.6	2.6	15.4
	없음	53.6	15.9	7.2	5.8	17.4

- 광역시/도 지자체에서는 ‘대가기준 적용이 필수가 아니기에 기존 방식이 편해서’가(33.3%) 가장 높게 나타남.

### ▼ 산업디자인 개발의 대가기준을 활용하지 않는 이유(지자체 세부)

(BASE : 대가기준 미활용 기관, 단위 : %)

구분		대가기준이 있는지 몰라서	대가기준 적용이 필수가 아니기에 기존 방식이 편해서	대가기준 내용 또는 시스템 사용이 어려워서	산출된 금액이 낮아서 활용이 어렵기 때문에	기타
지자체		40.1	19.0	11.7	6.6	22.6
구분	광역시/도	22.2	33.3	0.0	11.1	33.3
	시/군/구	41.4	18.0	12.5	6.3	21.9
	지자체 예산					
5천억 원 미만		40.0	26.7	13.3	13.3	6.7
	5천억 원 이상	40.2	18.0	11.5	5.7	24.6



## 고등교육기관

01. 디자인학과 현황
02. 디자인학과 학생
03. 졸업 및 취업



## 01

## 디자인학과 현황

1. 디자인학과 보유 대학(원) 현황<sup>20)</sup>

- 디자인학과 보유 대학(원) 수는 총 382개(전년도 385개)로 나타남.
- 학사 과정 학교는 228개, 석사 과정 학교는 94개, 박사 과정 학교는 60개임.
- 학교 구분별로는 대학교가 127개로 가장 많음.
- 지역별로는 서울이 83개로 가장 많고, 그 다음은 경기(71개), 부산(32개) 순임.

## ▼ 디자인학과 보유 학교 현황

(단위 : 개)

구분		학교 수			
		학사	석사	박사	계
전체		228	94	60	382
학교 구분별 21)	전문대학	77	-	-	77
	대학교	127	-	-	127
	산업대학	2	-	-	2
	각종대학(대학)	1	-	-	1
	사이버대학(대학)	9	-	-	9
	전공대학	2	-	-	2
	기능대학	11	-	-	11
	일반대학원	-	73	58	131
	전문·특수대학원	-	42	4	46
지역별 22)	서울	41	24	18	83
	부산	17	8	7	32
	대구	7	4	2	13
	인천	7	3	1	11
	광주	9	5	2	16
	대전	14	4	3	21
	울산	3	2	1	6
	세종	2	1	1	4
	경기	53	11	7	71
	강원	11	5	2	18
	충북	12	6	2	20
	충남	14	6	4	24
	전북	11	5	3	19
	전남	4	1	-	5
	경북	13	6	5	24
	경남	6	2	2	10
	제주	4	1	-	5

20) 기준일은 2024년 9월 12일이며, 분교 및 캠퍼스가 포함했으나, 폐교는 제외함. 개설된 디자인학과가 1개 이상인 학교 현황을 분석한 내용이며, 개설된 디자인학과는 재학생 수가 1명 이상인 학교 기준임. 한 학교에 2개 이상의 학과가 개설된 경우, 1개의 학교로 기재하였고, 과정별로는 별도 포함됨.

21) 산업대학 : 청운대학교, 호원대학교

각종대학(대학) : 한국예술종합학교

전공대학 : 백석예술대학교, 정화예술대학교

기능대학 : 한국폴리텍대학, 한국폴리텍 I 대학, 한국폴리텍 III 대학, 한국폴리텍 IV 대학, 한국폴리텍 V 대학, 한국폴리텍 VII 대학

22) 지역은 학교 소재지 기준임.



2. 대학(원)의 디자인학과 수

- 디자인 관련 학과 수는 학사, 석·박사 과정을 모두 포함하여 총 1,166개(전년도 1,206개)임.  
학사 과정의 디자인학과 수는 875개, 석사 과정은 202개, 박사 과정은 89개임.

▼ 대학(원)의 디자인학과 수 (단위 : 개)

구분		디자인학과 수			
		학사	석사	박사	계
전체		875	202	89	1,166
학 교 구 분 별	전문대학	371	-	-	371
	대학교	461	-	-	461
	산업대학	7	-	-	7
	각종대학(대학)	1	-	-	1
	사이버대학(대학)	13	-	-	13
	전공대학	4	-	-	4
	기능대학	18	-	-	18
	일반대학원	-	110	78	188
	전문·특수대학원	-	92	11	103
전 공 구 분 별	디자인 일반 <sup>23)</sup>	80	54	30	164
	제품 디자인	126	30	9	165
	시각 디자인	139	18	7	164
	디지털/멀티미디어 디자인	159	17	8	184
	공간 디자인	131	24	10	165
	패션/텍스타일 디자인	167	29	8	204
	서비스/경험 디자인	28	13	10	51
	산업공예 디자인	32	14	7	53
	디자인인프라	13	3	-	16
지 역 별	서울	151	96	32	279
	부산	99	12	10	121
	대구	21	4	2	27
	인천	22	4	1	27
	광주	29	5	3	37
	대전	40	8	3	51
	울산	13	2	1	16
	세종	9	4	1	14
	경기	255	18	9	282
	강원	40	9	3	52
	충북	53	6	2	61
	충남	47	10	7	64
	전북	30	8	5	43
	전남	6	1	-	7
	경북	39	11	8	58
	경남	10	3	2	15
	제주	11	1	-	12

※ 한국교육개발원 자료 인용  
※ 조사기준일 : 2024년 9월 12일

23) 디자인 일반이란 디자인 전공의 구분이 8가지 대분류에 포함되지 않는 학과로서 디자인과, 디자인전공학과, 디자인학과, 디자인학전공 등의 학과가 포함됨.

## 02

## 디자인학과 학생

## 1. 대학(원) 디자인학과 재적학생 수

- 대학(원) 내 디자인학과 재적학생은 97,800명(전년도 98,462명)으로 나타남.
- 학사 과정은 91,902명, 석사 과정은 4,314명, 박사 과정은 1,584명임.
- 구분별로는 대학교(60,302명), 전문대학(25,580명) 등의 순으로 재적학생 수가 많음.
- 지역별로는 서울(28,091명), 경기(24,487명)의 재적학생이 많음.

## ▼ 대학(원) 디자인학과 재적학생 수

(단위 : 명)

구분		재적학생 수			
		학사	석사	박사	계
전체		91,902	4,314	1,584	97,800
학 구 분 별	전문대학	25,580	-	-	25,580
	대학교	60,302	-	-	60,302
	산업대학	211	-	-	211
	각종대학(대학)	145	-	-	145
	사이버대학(대학)	3,955	-	-	3,955
	전공대학	856	-	-	856
	기능대학	853	-	-	853
	일반대학원	-	1,886	1,378	3,264
	전문·특수대학원	-	2,428	206	2,634
지 역 별	서울	24,222	3,217	652	28,091
	부산	6,734	200	224	7,158
	대구	2,637	61	39	2,737
	인천	2,418	12	6	2,436
	광주	2,237	60	15	2,312
	대전	4,338	80	48	4,466
	울산	1,168	31	26	1,225
	세종	2,051	33	2	2,086
	경기	24,022	247	218	24,487
	강원	2,535	34	13	2,582
	충북	4,308	36	18	4,362
	충남	6,162	110	115	6,387
	전북	2,801	83	68	2,952
	전남	499	7	-	506
	경북	4,176	76	137	4,389
	경남	775	25	3	803
	제주	819	2	-	821

※ 한국교육개발원 자료 인용

※ 조사기준일 : 2024년 9월 12일

2. 성별 대학(원) 디자인학과 재적학생 수

- 성별로는 여학생이 63,309명으로 남학생(34,491명)보다 약 1.84배 많음.
- 학교 구분별로 살펴보면 전반적으로 여성 재학생 수가 남성보다 많았으나, 산업대학 및 기능대학에서는 남성 재학생 수가 여성보다 많은 것으로 나타남.

▾ 성별 대학(원) 디자인학과 재적학생 수

(단위 : 명)

구분		재적학생 수							
		학사		석사		박사		계	
		남	여	남	여	남	여	남	여
전체		32,604	59,298	1,291	3,023	596	988	34,491	63,309
학 교 구 분 별	전문대학	11,290	14,290	-	-	-	-	11,290	14,290
	대학교	19,336	40,966	-	-	-	-	19,336	40,966
	산업대학	152	59	-	-	-	-	152	59
	각종대학(대학)	37	108	-	-	-	-	37	108
	사이버대학(대학)	954	3,001	-	-	-	-	954	3,001
	전공대학	321	535	-	-	-	-	321	535
	기능대학	514	339	-	-	-	-	514	339
	일반대학원	-	-	514	1,372	503	875	1,017	2,247
	전문·특수대학원	-	-	777	1,651	93	113	870	1,764

※ 한국교육개발원 자료 인용  
※ 조사기준일 : 2024년 9월 12일

### 3. 대학(원) 디자인학과 재학생 수

- 대학(원) 내 디자인학과 재학생은 74,251명(전년도 74,409명)으로 나타남.
- 학사 과정은 69,181명, 석사 과정은 3,710명, 박사 과정은 1,360명임.
- 지역별로 보면 전체 재학생 수는 서울(22,010명), 경기(18,158명) 등의 순으로 나타난 한편, 박사 과정의 경우 서울(530명) 다음으로 부산(210명)이 많은 것으로 나타남.

▼ 대학(원) 디자인학과 재학생 수

(단위 : 명)

구분		재학생 수			
		학사	석사	박사	계
전체		69,181	3,710	1,360	74,251
학 역 구 분 별	전문대학	18,710	-	-	18,710
	대학교	45,624	-	-	45,624
	산업대학	160	-	-	160
	각종대학(대학)	118	-	-	118
	사이버대학(대학)	3,359	-	-	3,359
	전공대학	619	-	-	619
	기능대학	591	-	-	591
	일반대학원	-	1,696	1,194	2,890
	전문·특수대학원	-	2,014	166	2,180
지 역 별	서울	18,749	2,731	530	22,010
	부산	5,017	193	210	5,420
	대구	1,946	54	35	2,035
	인천	1,843	10	4	1,857
	광주	1,704	52	15	1,771
	대전	3,460	75	38	3,573
	울산	793	28	24	845
	세종	1,449	28	2	1,479
	경기	17,774	201	183	18,158
	강원	1,699	22	6	1,727
	충북	3,149	34	14	3,197
	충남	4,821	105	110	5,036
	전북	2,172	77	63	2,312
	전남	372	6	-	378
	경북	3,118	69	123	3,310
	경남	606	23	3	632
	제주	509	2	-	511

※ 한국교육개발원 자료 인용

※ 조사기준일 : 2024년 9월 12일

4. 성별 대학(원) 디자인학과 재학생 수

- 성별로는 여학생이 52,524명으로 남학생(21,727명)보다 약 2.42배 많음.
- 학교 구분별로 살펴보면, 전반적으로 여성 재학생 수가 남성보다 많았으나, 산업대학 및 기능대학에서는 남성 재학생 수가 여성보다 많은 것으로 나타남.

▼ 성별 대학(원) 디자인학과 재학생 수 (단위 : 명)

구분		재학생 수							
		학사		석사		박사		계	
		남	여	남	여	남	여	남	여
전체		20,115	49,066	1,100	2,610	512	848	21,727	52,524
학 교 구 분 별	전문대학	6,501	12,209	0	0	0	0	6,501	12,209
	대학교	12,186	33,438	0	0	0	0	12,186	33,438
	산업대학	110	50	0	0	0	0	110	50
	각종대학(대학)	28	90	0	0	0	0	28	90
	사이버대학(대학)	803	2,556	0	0	0	0	803	2,556
	전공대학	178	441	0	0	0	0	178	441
	기능대학	309	282	0	0	0	0	309	282
	일반대학원	0	0	456	1,240	439	755	895	1,995
전문·특수대학원		0	0	644	1,370	73	93	717	1,463

※ 한국교육개발원 자료 인용  
※ 조사기준일 : 2024년 9월 12일

## 5. 대학(원) 디자인학과 입학생 수

- 디자인학과 총 입학생 수는 22,875명으로 나타남(학사 20,503명, 석사 1,767명, 박사 605명).
- 대학교(10,100명), 전문대학(8,934명)의 입학생이 많았으며, 전공별로는 디지털/멀티미디어 디자인(4,512명), 디자인 일반(4,175명)의 입학생 수가 많음.
- 지역별로는 서울(7,222명), 경기(6,195명), 부산(1,640명) 등의 순으로 나타남.

### ▼ 대학(원) 디자인학과 입학생 수

(단위 : 명)

구분		입학생 수			
		학사	석사	박사	계
전체		20,503	1,767	605	22,875
학 교 구 분 별	전문대학	8,934	-	-	8,934
	대학교	10,100	-	-	10,100
	산업대학	53	-	-	53
	각종대학(대학)	21	-	-	21
	사이버대학(대학)	798	-	-	798
	전공대학	309	-	-	309
	기능대학	288	-	-	288
	일반대학원	-	878	542	1,420
	전문·특수대학원	-	889	63	952
전 공 구 분 별	디자인 일반	3,123	750	302	4,175
	제품 디자인	2,248	139	24	2,411
	시각 디자인	3,240	162	31	3,433
	디지털/멀티미디어 디자인	4,387	98	27	4,512
	공간 디자인	2,564	179	39	2,782
	패션/텍스타일 디자인	3,848	159	24	4,031
	서비스/경험 디자인	532	143	51	726
	산업공예 디자인	547	41	107	695
	디자인인프라	14	96	-	110
	서울	5,717	1,274	231	7,222
지 역 별	부산	1,445	84	111	1,640
	대구	665	25	22	712
	인천	678	3	1	682
	광주	424	22	6	452
	대전	1,114	44	13	1,171
	울산	251	17	10	278
	세종	287	13	1	301
	경기	6,005	107	83	6,195
	강원	410	9	2	421
	충북	811	23	14	848
	충남	1,182	66	27	1,275
	전북	525	36	32	593
	전남	75	1	-	76
	경북	594	33	52	679
	경남	127	10	-	137
	제주	193	-	-	193

※ 한국교육개발원 자료 인용

※ 조사기준일 : 2024년 9월 12일

6. 성별 대학(원) 디자인학과 입학생 수

- 성별로는 여학생이 16,127명으로 남학생(6,748명)보다 많음.
- 디자인 인프라를 제외한 대부분의 전공에서 여학생의 수가 남학생보다 많은 것으로 나타남.  
(디자인 인프라 : 남 78명, 여 32명)

▼ 성별 대학(원) 디자인학과 입학생 수 (단위 : 명)

구분		입학생 수							
		학사		석사		박사		계	
		남	여	남	여	남	여	남	여
전체		6,018	14,485	504	1,263	226	379	6,748	16,127
학 교 구 분 별	전문대학	2,959	5,975	-	-	-	-	2,959	5,975
	대학교	2,585	7,515	-	-	-	-	2,585	7,515
	산업대학	41	12	-	-	-	-	41	12
	각종대학(대학)	2	19	-	-	-	-	2	19
	사이버대학(대학)	201	597	-	-	-	-	201	597
	전공대학	89	220	-	-	-	-	89	220
	기능대학	141	147	-	-	-	-	141	147
	일반대학원	-	-	221	657	196	346	417	1,003
	전문·특수대학원	-	-	283	606	30	33	313	639
전 공 구 분 별	디자인 일반	806	2,317	182	568	108	194	1,096	3,079
	제품 디자인	721	1,527	56	83	9	15	786	1,625
	시각 디자인	795	2,445	40	122	10	21	845	2,588
	디지털/멀티미디어 디자인	1,451	2,936	29	69	9	18	1,489	3,023
	공간 디자인	1,039	1,525	67	112	22	17	1,128	1,654
	패션/텍스타일 디자인	876	2,972	20	139	4	20	900	3,131
	서비스/경험 디자인	178	354	34	109	26	25	238	488
	산업공예 디자인	138	409	12	29	38	69	188	507
	디자인인프라	14	-	64	32	-	-	78	32

※ 한국교육개발원 자료 인용  
※ 조사기준일 : 2024년 9월 12일

## 03

## 졸업 및 취업

## 1. 대학(원) 디자인학과 졸업생 수

- 대학(원) 내 디자인학과 졸업생은 20,427명으로 나타남.
- 그 중 학사 학위는 18,793명, 석사 학위는 1,217명, 박사 학위는 417명임.
- 구분별로는 대학교(10,145명), 전문대학(7,140명)의 졸업생 수가 많음.
- 전공별로는 패션/텍스타일 디자인을 전공으로 하는 졸업생이 3,584명으로 가장 많음.

## ▼ 대학(원) 디자인학과 졸업생 수

(단위 : 명)

구분		졸업생 수			
		학사	석사	박사	계
전체		18,793	1,217	417	20,427
학 원 구 분	전문대학	7,140	-	-	7,140
	대학교	10,145	-	-	10,145
	산업대학	59	-	-	59
	각종대학(대학)	23	-	-	23
	사이버대학(대학)	852	-	-	852
	전공대학	218	-	-	218
	기능대학	356	-	-	356
	일반대학원	-	603	374	977
	전문·특수대학원	-	614	43	657
전 문 구 분	디자인 일반	1,925	508	213	2,646
	제품 디자인	2,855	95	20	2,970
	시각 디자인	3,467	99	13	3,579
	디지털/멀티미디어 디자인	2,900	84	35	3,019
	공간 디자인	2,820	99	21	2,940
	패션/텍스타일 디자인	3,432	138	14	3,584
	서비스/경험 디자인	538	126	46	710
	산업공예 디자인	683	57	55	795
	디자인인프라	173	11	-	184

※ 한국교육개발원 자료 인용

※ 조사기준일 : 2023년 12월 31일

※ 졸업자 : 2023년 2월 및 2022년 8월 졸업자



## 2. 성별 대학(원) 디자인학과 졸업생 수

- 여자 졸업생이 14,584명으로 남자 졸업생(5,843명)의 약 2.50배임.
- 디자인인프라를 전공한 졸업생은 남성이 114명으로 여성(70명)보다 많음.

### ▼ 성별 대학(원) 디자인학과 졸업생 수

(단위 : 명)

구분		졸업생 수							
		학사		석사		박사		계	
		남	여	남	여	남	여	남	여
<b>전체</b>		<b>5,386</b>	<b>13,407</b>	<b>316</b>	<b>901</b>	<b>141</b>	<b>276</b>	<b>5,843</b>	<b>14,584</b>
<b>학교구분별</b>	전문대학	2,381	4,759	-	-	-	-	2,381	4,759
	대학교	2,523	7,622	-	-	-	-	2,523	7,622
	산업대학	22	37	-	-	-	-	22	37
	각종대학(대학)	2	21	-	-	-	-	2	21
	사이버대학(대학)	175	677	-	-	-	-	175	677
	전공대학	62	156	-	-	-	-	62	156
	기능대학	221	135	-	-	-	-	221	135
	일반대학원	-	-	155	448	126	248	281	696
	전문·특수대학원	-	-	161	453	15	28	176	481
<b>전공구분별</b>	디자인 일반	511	1,414	108	400	78	135	697	1,949
	제품 디자인	1,039	1,816	50	45	14	6	1,103	1,867
	시각 디자인	800	2,667	20	79	2	11	822	2,757
	디지털/멀티미디어 디자인	911	1,989	30	54	14	21	955	2,064
	공간 디자인	1,149	1,671	39	60	8	13	1,196	1,744
	패션/텍스타일 디자인	564	2,868	7	131	1	13	572	3,012
	서비스/경험 디자인	159	379	45	81	12	34	216	494
	산업공예 디자인	143	540	13	44	12	43	168	627
	디자인인프라	110	63	4	7	-	-	114	70

## 3. 대학(원) 디자인학과 졸업생 수(취업률 산정 기준 졸업자 수)

- 진학, 입대, 취업불가능자, 유학생 등을 제외한 졸업생은 17,375명으로 나타남.

### ▼ 대학(원) 디자인학과 졸업생 수(취업률 산정 기준)

(단위 : 명)

구분		졸업생 수			
		학사	석사	박사	계
<b>전체</b>		<b>16,469</b>	<b>783</b>	<b>123</b>	<b>17,375</b>
<b>학교구분별</b>	전문대학	5,926	-	-	5,926
	대학교	9,140	-	-	9,140
	산업대학	55	-	-	55
	각종대학(대학)	23	-	-	23
	사이버대학(대학)	827	-	-	827
	전공대학	179	-	-	179
	기능대학	319	-	-	319
	일반대학원	-	285	100	385
	전문·특수대학원	-	498	23	521
<b>전공구분별</b>	디자인 일반	1,721	287	36	2,044
	제품 디자인	2,483	61	11	2,555
	시각 디자인	2,979	88	5	3,072
	디지털/멀티미디어 디자인	2,579	49	9	2,637
	공간 디자인	2,435	80	18	2,533
	패션/텍스타일 디자인	3,019	82	6	3,107
	서비스/경험 디자인	508	74	6	588
	산업공예 디자인	583	52	32	667
	디자인인프라	162	10	-	172

※ 취업률 산정 기준이라 함은 졸업생 수에서 진학자, 입대자, 취업불가능자, 제외인정자, 외국인 유학생을 제외한 것임.

#### 4. 대학(원) 디자인학과 취업자 수

- 대학(원) 내 디자인학과 취업자는 11,593명으로 나타남.

##### ▼ 대학(원) 디자인학과 취업자 수

(단위 : 명)

구분		취업자 수			
		학사	석사	박사	계
전체		10,907	589	97	11,593
학교구분별	전문대학	4,077	-	-	4,077
	대학교	5,842	-	-	5,842
	산업대학	34	-	-	34
	각종대학(대학)	16	-	-	16
	사이버대학(대학)	593	-	-	593
	전공대학	91	-	-	91
	기능대학	254	-	-	254
	일반대학원	-	208	76	284
	전문·특수대학원	-	381	21	402
전공구분별	디자인 일반	1,105	207	28	1,340
	제품 디자인	1,633	54	11	1,698
	시각 디자인	1,923	63	4	1,990
	디지털/멀티미디어 디자인	1,638	36	9	1,683
	공간 디자인	1,730	66	15	1,811
	패션/텍스타일 디자인	2,083	57	5	2,145
	서비스/경험 디자인	318	62	4	384
	산업공예 디자인	360	35	21	416
	디자인인프라	117	9	-	126

※ 취업자 : 조사기준일(2023.12.31.) 당시 건강보험 직장가입자, 교내취업자, 해외취업자, 농림어업종사자, 개인창작활동조사자, 1인 창(사)업자, 프리랜서

#### 5. 성별 대학(원) 디자인학과 취업자 수

- 대학(원) 내 디자인학과 여성 취업자는 8,265명, 남성 취업자는 3,328명임.

##### ▼ 성별 대학(원) 디자인학과 취업자 수

(단위 : 명)

구분		취업자 수							
		학사		석사		박사		계	
		남	여	남	여	남	여	남	여
전체		3,139	7,768	155	434	34	63	3,328	8,265
학교구분별	전문대학	1,372	2,705	-	-	-	-	1,372	2,705
	대학교	1,438	4,404	-	-	-	-	1,438	4,404
	산업대학	15	19	-	-	-	-	15	19
	각종대학(대학)	2	14	-	-	-	-	2	14
	사이버대학(대학)	132	461	-	-	-	-	132	461
	전공대학	23	68	-	-	-	-	23	68
	기능대학	157	97	-	-	-	-	157	97
	일반대학원	-	-	49	159	25	51	74	210
	전문·특수대학원	-	-	106	275	9	12	115	287
전공구분별	디자인 일반	286	819	32	175	7	21	325	1,015
	제품 디자인	612	1,021	31	23	10	1	653	1,045
	시각 디자인	424	1,499	14	49	1	3	439	1,551
	디지털/멀티미디어 디자인	476	1,162	9	27	7	2	492	1,191
	공간 디자인	730	1,000	30	36	8	7	768	1,043
	패션/텍스타일 디자인	372	1,711	5	52	0	5	377	1,768
	서비스/경험 디자인	88	230	22	40	0	4	110	274
	산업공예 디자인	76	284	9	26	1	20	86	330
	디자인인프라	75	42	3	6	-	-	78	48

## 6. 대학(원) 디자인학과 취업률

- 디자인학과와 취업률은 66.7%로 나타남.  
학위별로는 박사 과정(78.9%), 석사 과정(75.2%), 학사 과정(66.2%) 순임.
- 기능대학의 취업률이 79.6%로 가장 높고, 이어서 전문·특수대학원(77.2%), 일반대학원(73.8%) 등의 순임.
- 디자인인프라 전공의 취업률이 73.3%로 가장 높게 나타남.

### ▼ 대학(원) 디자인학과 취업률

(단위 : %)

구분		취업률			
		학사	석사	박사	계
전체		66.2	75.2	78.9	66.7
학 위 구 분 별	전문대학	68.8	-	-	68.8
	대학교	63.9	-	-	63.9
	산업대학	61.8	-	-	61.8
	각종대학(대학)	69.6	-	-	69.6
	사이버대학(대학)	71.7	-	-	71.7
	전공대학	50.8	-	-	50.8
	기능대학	79.6	-	-	79.6
	일반대학원	-	73.0	76.0	73.8
	전문·특수대학원	-	76.5	91.3	77.2
전 공 구 분 별	디자인 일반	64.2	72.1	77.8	65.6
	제품 디자인	65.8	88.5	100.0	66.5
	시각 디자인	64.6	71.6	80.0	64.8
	디지털/멀티미디어 디자인	63.5	73.5	100.0	63.8
	공간 디자인	71.0	82.5	83.3	71.5
	패션/텍스타일 디자인	69.0	69.5	83.3	69.0
	서비스/경험 디자인	62.6	83.8	66.7	65.3
	산업공예 디자인	61.7	67.3	65.6	62.4
	디자인인프라	72.2	90.0	-	73.3

※ 한국교육개발원 자료 인용

※ 조사기준일 : 2023년 12월 31일

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





# Appendix

---

## 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) 컴퓨터 주변기기 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 28119 28114 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 29194 29199 29176	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



중분류 3	생활/환경용품 디자인	
소분류 1	(1-3-1) 안경 및 광학기기 디자인 : 27193 27301	안경테 및 각종 용도의 완성된 안경을 디자인하는 산업 활동
소분류 2	(1-3-2) 완구 디자인 : 33401	사람, 동물 및 가상형태를 형상화한 인형과 완구, 장난감을 디자인하는 산업 활동
소분류 3	(1-3-3) 스포츠/레저용품 디자인 : 33301 33309	각종 경기 용구, 경기장 설치 장비, 체력 단련용 장비 및 등산장비 등 레저 장비를 디자인하는 산업 활동
소분류 4	(1-3-4) 사무/회화용품 디자인 : 33920	필기용 또는 회화 용구, 봉인기 및 수동식 스텐프 등 사무용구를 디자인하는 산업 활동
소분류 5	(1-3-5) 위생용품 디자인 : 23222 25993	상하수도 조직과 통상적으로 연결되어 건물 내에 고정 설치되는 배관장치물 및 위생용품을 디자인하는 산업 활동
소분류 6	(1-3-6) 용기(用器) 디자인 : 17223	음식, 화장품 등의 각종 목적물을 담기 위한 용기를 디자인하는 산업 활동
소분류 7	(1-3-7) 생활용품 디자인 : 22299 33993 33999	가정용 소품 및 청소도구, 욕실 용품 등 관련 용품 디자인을 하는 산업 활동
소분류 8	(1-3-8) 종이 및 판지제품 디자인 : 17122 17125 17124 17211 17212 17221 17222 17901 17902 29291	종이와 판지로 만든 인쇄, 문구, 포장, 위생용 제품 등 각종 제품과 지기 구조를 디자인하는 산업 활동
소분류 9	(1-3-9) 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 30400 30331 30332 30391 30392 30399	화물용, 승용의 각종 자동차 및 관련 부속물의 내외장을 디자인하는 산업 활동
소분류 2	(1-4-2) 요트/선박 디자인 : 31114 31120	요트 및 해양 선박의 내외장 디자인 및 제반 관련 부속물을 디자인하는 산업 활동
소분류 3	(1-4-3) 기차 디자인 : 31201	철도 및 궤도용의 기관차, 탄수차 및 기타 철도차량을 디자인하는 산업 활동
소분류 4	(1-4-4) 항공/우주선 디자인 : 31311 31312	항공기, 비행기, 우주선 등의 내외장 디자인 및 관련 장치물을 디자인하는 산업 활동
소분류 5	(1-4-5) 바이크 디자인 : 31920 31991	자전거 및 동력 자전거, 모터 사이클 등 외장 디자인과 관련 부속물을 디자인하는 산업 활동
소분류 6	(1-4-6) 기타 운송기기 디자인 : 29111 29162 31999	동물견인차량, 상여 등 달리 분류되지 않은 운송장비를 디자인하는 산업 활동

중분류 5	가구 디자인	
소분류 1	(1-5-1) 리빙가구 디자인 : 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 이미용 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 산업 활동
소분류 2	(2-2-2) 농산물 가공식품 패키지그래픽 디자인 : 10301 10302 10309 10611 10619	농산물 가공식품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인 산업 활동
소분류 3	(2-2-3) 낙농품 및 빙과류 패키지그래픽 디자인 : 10501 10502	낙농품 및 빙과류의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인 산업 활동
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 산업 활동
소분류 5	(2-2-5) 기타 식품 패키지그래픽 디자인 : 10743 10791 10792 10794 10795 10797 10751 10759 10801 10802	기타 식 가공제품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인 산업 활동
소분류 6	(2-2-6) 음료 패키지그래픽 디자인 : 11119 11122 11202 11209	음료 제품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인 산업 활동
소분류 7	(2-2-7) 의약품 패키지그래픽 디자인 : 21210 21220 21230 21300	완제 의약품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인 산업 활동
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 산업 활동
소분류 2	(2-3-2) 미디어상품 패키지그래픽 디자인 : 59201	각종 미디어 상품의 패키지(라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인 산업 활동
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 전달하는 디자인 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 영상을 디자인하는 산업 활동
소분류 2	(3-1-2) 일반영화 및 비디오물 영상 디자인 : 59111 59120 59130 59141 59202 73301	일반 영화 및 비디오물의 영상을 디자인하는 산업 활동
소분류 3	(3-1-3) 방송프로그램 영상 디자인 : 59114	텔레비전 방송용 프로그램의 영상을 디자인하는 산업 활동
소분류 4	(3-1-4) 애니메이션 디자인 : 59112	실사 또는 컴퓨터그래픽 등을 이용한 애니메이션 영화 및 비디오물의 영상을 디자인하는 산업 활동
소분류 5	(3-1-5) 공간영상 디자인 : 71391	전시관, 공연 무대, 건축물 벽면(파사드) 등 공간이나 환경물에 투사하여 상영되는 영상물을 디자인하는 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, 접객시설, 문화·전시공간 등에 관련 법규, 구조적, 물리적 안전성을 고려하여 사용상의 편의성, 안정성 및 미적 요소 등을 충족시키는 실내공간구성을 기획,설계, 디자인 및 관리하는 활동	
소분류 2	(4-1-2) 건축 디자인 : 72111 72129 72922	건축사사무소, 엔지니어링 회사 등에서 건축 디자인 관련 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	(4-2-2) 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	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	

<b>중분류 6</b>			<b>조경 및 레저공간 디자인</b>	
<b>소분류 1</b>	(4-6-1) 조경 디자인 : 41226		외부 공간에 식물 식재 및 조경자재, 조경용품 등을 디자인하는 활동	
<b>소분류 2</b>	(4-6-2) 놀이터/공원 디자인 : 33302		외부에 설치되는 놀이터 및 공원 등을 디자인하는 활동	
<b>중분류 7</b>			<b>리모델링 디자인</b>	
<b>소분류 1</b>	(4-7-1) 주거용 건축물 리모델링 디자인 : 41111 41112 41119		기존 주거용 건축물을 존치시키면서 용도, 규모 및 디자인을 변경하는 산업 활동	
<b>소분류 2</b>	(4-7-2) 상업 및 기타 건축물 리모델링 디자인 : 41121 42204		기존 상업 및 기타 건축물을 존치시키면서 용도, 규모 및 디자인을 변경하는 산업 활동	
<b>중분류 8</b>			<b>건설환경 디자인</b>	
<b>소분류 1</b>	(4-8-1) 건축물 축조 디자인 : 41122 41129 41225 42132 42138 42139 72122		건축물 및 부대시설을 디자인 하는 활동	
<b>소분류 2</b>	(4-8-2) 건축물 설비 디자인 : 42201 42209 42311 42500		건축물 내부에 기계 설비 관련 배관 및 배선에 관한 디자인을 하는 활동	
<b>소분류 3</b>	(4-8-3) 건축물 유지관리 서비스 디자인 : 74100 74211 74212 74220		건축물의 유지관리 서비스를 위한 전반적인 디자인 활동	
<b>중분류 9</b>			<b>토목환경 디자인</b>	
<b>소분류 1</b>	(4-9-1) 도로 및 교량 디자인 : 25113 25114 41221 41222		도로, 철도, 교량 및 터널공사를 위한 디자인 활동	
<b>소분류 2</b>	(4-9-2) 토목환경 디자인 : 41210 41229 42121 42122 41223 42129 42131 72121		토목공사를 위한 기반 조성, 그라우팅, 토목공사 및 토목시설물 공사에 필요한 디자인 활동	
<b>소분류 3</b>	(4-9-3) 토목 지질 환경 디자인 : 72921 72923		토목공사를 위한 지질 조사 및 측량 등의 활동	
<b>중분류 10</b>			<b>기타 인테리어 디자인</b>	
<b>소분류 1</b>	(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 재료들과 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)를 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 한편, 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



<b>중분류 4</b>	<b>잡화 디자인</b>	
<b>소분류 1</b>	(5-4-1) 패션악세서리 디자인 : 33991	귀금속을 제외한 패션 액세서리를 디자인하는 산업활동
<b>소분류 2</b>	(5-4-2) 슈즈 디자인 : 15211 15219	각종 재료(원단, 가죽, 합성가죽, 고무 또는 플라스틱 등)로 남녀 노소를 위한 신발(구두, 운동화, 특수목적의 신발 등)을 디자인하는 산업활동
<b>소분류 3</b>	(5-4-3) 가방 디자인 : 15121 15129	각종 재료로 남녀노소를 위한 용도 및 환경에 적합한 가방을 제작하는 디자인 산업 활동
<b>소분류 4</b>	(5-4-4) 기타잡화 디자인 : 14411 14491 14499	각종 섬유로 남녀용 및 유아용의 패션잡화를 제작하는 디자인 산업 활동
<b>중분류 5</b>	<b>기타패션텍스타일 디자인</b>	
<b>소분류 1</b>	(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 : 8729* 86901 96993	국민건강 증진을 위한 보건, 의료 분야의 사용자 경험가치 향상을 위한 디자인 산업 활동
소분류 2	(6-1-2) 여가/레저서비스 디자인 : 90290 9119* 9129* 9699* 56141 75210 75290	문화/관광/여가 및 레저 분야의 사용자 경험가치 향상 및 새로운 산업발굴을 위한 디자인 산업 활동
소분류 3	(6-1-3) 교육서비스 디자인 : 8570*	공교육, 사교육의 질적 향상 및 교육서비스 향상을 위한 디자인 산업 활동
소분류 4	(6-1-4) 커뮤니티서비스 디자인 : 0141* 0142* 0150* 0204* 0322* 0800*	지역사회 문제해결 및 활성화를 위한 디자인 산업 활동
소분류 5	(6-1-5) 공공행정서비스 디자인 : 529* 641* 682* 761* 739* 7599* 66199 66209 74300 84219	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 : 5822*	컴퓨터에 설치하는 범용성 시스템 소프트웨어 및 응용 소프트웨어, 그리고 그 외의 기기나 시스템(스마트폰, 태블릿PC, 키오스크 등)에 내장하는 임베디드용 소프트웨어의 개발에 있어서, 정보설계, 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 : 602* 612*	기타 인터랙티브미디어 개발에 있어서, 정보설계, 화면그래픽디자인, 프로그래밍 등 디자인 산업 활동
중분류 3 기타 서비스/경험 디자인		
소분류 1	(6-3-1) 서비스/경영디자인컨설팅 : 7153*	서비스디자인 모델링, 시나리오 개발을 통해 사용자경험가치 향상을 위한 컨셉 및 모형을 기획하는 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 디자인 하는 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 조형 디자인 산업활동
소분류 2	(7-2-3) 건축도자 디자인 : 23231 23232	실내장식 및 벽장식을 포함한 건축용 세라믹 디자인 산업활동
중분류 3	섬유 공예	
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 제작하는 디자인 산업 활동
중분류 4	목공예	
소분류 1	(7-4-1) 대목 디자인 : 1622*	건축에 필요한 목제품을 디자인하는 산업 활동
소분류 2	(7-4-2) 소목 디자인 : 1629*	목재를 이용한 도구 및 기구, 장식용, 주방용 및 식탁용 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* 58113 70113 70129 70130 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 85501 85621 85622 85629 85669	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



## 2024 디자인산업통계 (일반업체, 디자인활용업체)



안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

산업통상자원부와 한국디자인진흥원은 산업디자인진흥법 제10조의 2에 근거하여 산업디자인진흥종합계획을 효과적으로 수립·시행하기 위하여 『2024년 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 내시어 설문조사에 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

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

2024년 9월

산업통상자원부 한국디자인진흥원

주관 기관 한국디자인진흥원 디자인정책연구실  
이수민( T 031-780-2154, E soomin@kidp.or.kr)

조사 기관 ㈜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	<div> <div> ① 개인사업체 ② 회사법인 ③ 회사이외법인 ④ 비법인단체 </div> <div> ]→ </div> <div> 구분 ① 단독사업체 ② 본사, 본점 등 ③ 공장, 지사(점), 영업소 등 </div> </div> <p>※ 회사이외법인: 민법 또는 특별법에 따라 설립된 사업체, 재단법인, 사단법인, 특수법인(법무·회계법인, 공사, 공단 등)</p> <p>※ 비법인 단체: 법인격이 없는 단체나 모임, 종교단체, 문화단체, 후원회 등</p>		
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) 2023년 12월 기준으로 귀사에는 디자인 부서가 있었습니까?	①	②
2) 2023년 12월 기준으로 귀사에는 디자이너가 직원으로 종사하고 있었습니까? ※ 디자이너 : 디자이너로 고용된 자 중 디자인 관련학과 전공 또는 디자인 직무 관련 자격증 소지자 이거나, 디자인 관련학과 또는 자격증 소지자가 아니라도 디자인 업무 경력이 2년 이상인 자	①	②
3) 2022년, 2023년 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 2022~2023년 동안 신제품을 출시했거나 기존 상품의 디자인을 변경한 경험이 있습니까?

① 예 ➡ 추가 질문 2)로 이동    ② 아니오 ➡ **조사 종료**

(신제품 출시 및 디자인 변경 경험이 있는 경우)

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

- ▶ 자체인 경우 : 디자인 담당 종사자 보유 여부 재확인
- ▶ 외부인 경우 : 프리랜서 또는 전문기관 용역 의뢰 여부 재확인

## C. 디자인활용 현황

※ [문1]은 SC1에서 디자인 부서가 있는 업체만 응답

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 2023년 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 2023년 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 대상별' 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 ㉠+㉡	백만원	합계 ㉠+㉡	건
㉠ 자체 디자인 개발 * 사내 인력이 개발한 디자인	백만원	㉠ 자체 디자인 개발	건
㉡ 외주 디자인 개발 (㉡ = ㉢+㉣+㉤+㉥ = ㉦+㉧) * 외부 기관 및 외부 인력이 개발한 디자인	백만원	㉡ 외주 디자인 개발 (㉡ = ㉢+㉣+㉤+㉥ = ㉦+㉧)	건
외주 대상별	㉢ 그룹 내 디자인 전문 계열사	㉢ 그룹 내 디자인 전문 계열사	건
	㉣ 외부 전문 디자인기업	㉣ 외부 전문 디자인기업	건
	㉤ 프리랜서	㉤ 프리랜서	건
	㉥ 그 외 디자인 용역비	㉥ 그 외 디자인 용역비	건
			건
국내외별	㉦ 국내 의뢰	㉦ 국내 의뢰	건
	㉧ 해외 의뢰	㉧ 해외 의뢰	건

문7) 귀사의 **향후 디자인투자 금액 및 디자이너 고용 전망**에 대한 질문입니다.  
2023년과 같으면 100%, 2023년의 절반 수준이면 50%, 2배 증가면 200% 등으로 작성해 주세요.

구분	2024년 전망		2025년 전망	
① 디자인투자 금액 전망	2023년의 (        )% 수준		2023년의 (        )% 수준	
② 디자이너 고용 전망	디자이너가 있는 경우	(        )명 2023년의 (        )% 수준	디자이너가 있는 경우	(        )명 2023년의 (        )% 수준
	디자이너가 없는 경우	(        )명 채용 전망	디자이너가 없는 경우	(        )명 채용 전망

문8) 귀사의 **매출에 영향을 미치는 요소들의 비중**을 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) 2023년 귀사 소유의 **디자인 인증, 수상 실적 및 지식재산권의 출원/등록**에 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 선택해** 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  문14로
- ② 사용하지 않는다  문13-1로

문13-1) 귀사가 '디자인 표준계약서'를 사용하지 않는 이유는 무엇입니까?

- ① 표준계약서가 있는지 몰라서
- ② 계약서 내용이 어려워
- 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) 2023년 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 문22)부터 응답

문15) 2023년 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	
연령별	30세 미만	30대	40대	50대	60세 이상		※ 문14의 디자이너 수 계와 동일하게 작성
	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) 2023년 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

문16-1) (문16에서 퇴직 디자이너가 있는 경우)

2023년 한 해 동안 귀사 퇴사 디자이너의 재직 기간을 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 이유가 무엇인가요? 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

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

## G. 디자이너 교육

문19) 2023년에 귀사에서 실시한 **디자이너 재교육 방법**은 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             |                            |

문20) 귀사 디자이너의 업무능력 향상을 위해 **필요한 재교육**은 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

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 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

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

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    | ⑫ 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) 생성형 인공지능(AI) 기술 기반의 서비스를 업무에 활용한 경험이 있으십니까?

※ 생성형 인공지능(AI)이란  
프롬프트에 대응하여 텍스트, 이미지, 영상, 기타 미디어를 생성할 수 있는 인공지능으로, 단순히 기존 데이터를 분석하는 것이 아닌, 데이터를 기반으로 새로운 콘텐츠를 만드는 데 초점을 맞춘 인공지능(AI) 분야  
(생성형 인공지능(AI) 예시: 챗지피티, 제미나이, 클로드, 버트, 딥드림, 스테이블디퓨전, 미드저니, 달리, 수노AI, 소라, 어도비 파이어플라이 등)

구 분		활용 단계	활용 소프트웨어
활용	<b>디자인 기획</b> 시장·트렌드 분석, 소비자 선호 분석, 입찰·계약서 분석, 설계 데이터 자동인식 등	<input type="checkbox"/>	
	<b>컨셉 디자인</b> 샘플이미지 생성, 디자인 스케치 생성, 디자인컨셉 시각화 등	<input type="checkbox"/>	
	<b>상세 디자인</b> 제품 생성 디자인, 제품 CMF 추천, 공정 설계 자동화, UX/UI, 로고 자동생성 등	<input type="checkbox"/>	
	<b>시제품 평가 (프로토타이핑)</b> 시제품 가상 구현, AI기반 시제품 평가, 3D 설계 시뮬레이션 등	<input type="checkbox"/>	
	<b>기타</b> 상기 구분 외에 귀사에서 활용하는 경우	<input type="checkbox"/>	
미활용		<input type="checkbox"/>	

문24) 생성형 인공지능(AI) 기술 기반의 서비스를 업무에 활용 시 장애 요인은 무엇입니까?

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_




- |                   |                 |
|-------------------|-----------------|
| ① 구독 비용 부담        | ② 보안 문제         |
| ③ 인프라 및 인력 부재     | ④ 사용 방법의 어려움    |
| ⑤ 호환성 문제          | ⑥ 이용 필요성 부재     |
| ⑦ 저작권 등 법적 사항의 문제 | ⑧ 관련 교육 프로그램 부재 |
| ⑨ 경영진의 반대(내부 문제)  | ⑩ 기타( )         |
| ⑪ 장애 요인 없음        |                 |



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

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- ♣ 조사에 협조해 주셔서 대단히 감사합니다. ♣

 승인번호 제 115026 호	<h1>2024 디자인산업통계</h1> <h2>(디자인전문업체)</h2>	 산업통상자원부  한국디자인진흥원 KIDP KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION
---	--	---

안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

산업통상자원부와 한국디자인진흥원은 산업디자인진흥법 제10조의 2에 근거하여 산업디자인진흥종합계획을 효과적으로 수립·시행하기 위하여 『2024년 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 내시어 설문조사에 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

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

2024년 9월  
 산업통상자원부 한국디자인진흥원

주관 기관	한국디자인진흥원 디자인정책연구실 이수민( T 031-780-2154, E soomin@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	<div>           ① 개인사업체            ② 회사법인            ③ 회사이외법인         </div> <div>           ] → 구분           <div>             ① 단독사업체              ② 본사, 본점 등              ③ 공장, 지사(점), 영업소 등           </div> </div> <p>※ 회사이외법인 : 민법 또는 특별법에 따라 설립된 사업체, 재단법인, 사단법인, 특수법인(법무·회계법인, 공사, 공단 등)</p>		
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 시각디자인 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. 디자인활용 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) 2023년 12월 31일 기준 귀사의 **인력현황**에 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) 2023년 12월 31일 기준 귀사의 **직급·연령·학력별 디자이너 현황**에 대한 질문입니다.

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



## D. 디자인 사업 실적

문9) 귀사의 2023년 사업실적에 대한 질문입니다. 매출액은 구성별로 작성해 주시기 바랍니다.

구분	천 억	백 억	십 억	억	천 만	백 만
① 매출액 2023년 한 해 동안 사업 활동을 통한 수익총액						
② 인건비 급여, 복리후생비, 퇴직급여 충당금전입액 등 인건비성 제비용 (기타종사자 지급 수당 및 수수료 포함)						
③ 연구개발비 연구개발비(디자인 등), 경상개발비의 합으로 구성됨						
④ 영업이익 매출액 - 영업비용(매출원가, 판매비 및 일반관리비 등)						

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

① 겸업하는 사업 있다(사업 내용: )

② 겸업하는 사업 없다

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

구분		천억	백억	십억	억	천만	백만
① 고용 디자이너 인건비							
②-1 디자인 용역비(재하청)	보유기술 외 디자인 용역비						
②-2 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)							

구분	2024년 전망	2025년 전망
① 매출액 전망	2023년의 (            )% 수준	2023년의 (            )% 수준
② 사업비 전망	2023년의 (            )% 수준	2023년의 (            )% 수준
③ 연구/역량개발 투자 전망	2023년의 (            )% 수준	2023년의 (            )% 수준
④ 디자이너 고용 전망	2023년의 (            )% 수준, (        )명	2023년의 (            )% 수준, (        )명

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) 2023년 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

## E. 해외 비즈니스 현황

문17) 귀사는 현재 **해외 비즈니스**를 진행 중이거나, 향후 계획이 있습니까?

① 현재 진행 중 ⇒ 문17-1로      ② 향후 계획 있음 ⇒ 문17-5로      ③ 계획 없음 ⇒ 문17-7로

문17-1) (문17에서 '① 현재 진행 중' 작성)

귀사의 **해외 비즈니스 주력분야**는 무엇입니까?

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



문17-2) (문17에서 '① 현재 진행 중' 작성)

귀사의 해외 비즈니스 방법은 무엇입니까? 두 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

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

문17-3) (문17에서 '① 현재 진행 중' 작성)

귀사가 해외 바이어·클라이언트를 발굴하는 방법은 무엇입니까?

두 가지를 선택해 주세요.

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- |                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|
| ① SNS(링크드인, 인스타그램 등) 활용 | ② 언론매체(기사, 잡지, 책자 등) 활용 |
| ③ 검색엔진 광고               | ④ 해외 중개업체 활용            |
| ⑤ 국제 전시회 참가             | ⑥ 수출상담회 참가              |
| ⑦ 인적 네트워크 활용            | ⑧ 기타( )                 |

문17-4) (문17에서 '① 현재 진행 중' 작성)

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

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

문17-5) (문17에서 '① 현재 진행 중', '② 향후 계획 있음' 작성)

귀사가 향후 비즈니스를 희망하는 지역은 어디입니까?

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

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

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

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) 2023년에 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 지원**은 무엇입니까? 순서대로 **두 가지를 선택**해 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 강화**해야 한다고 생각합니까?  
순서대로 **두 가지를 선택**해 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) 생성형 인공지능(AI) 기술 기반의 서비스를 **업무에 활용한 경험**이 있으십니까?

※ 생성형 인공지능(AI)이란

프롬프트에 대응하여 텍스트, 이미지, 영상, 기타 미디어를 생성할 수 있는 인공지능으로, 단순히 기존 데이터를 분석하는 것이 아닌, 데이터를 기반으로 새로운 콘텐츠를 만드는 데 초점을 맞춘 인공지능 분야

(생성형 인공지능 예시: 챗지피티, 제미니, 클로드, 버트, 딥드림, 스테이블디퓨전, 미드저니, 달리, 수노AI, 소라, 어도비 파이어플라이 등)

구 분		활용 단계	활용 소프트웨어
활용	<b>디자인 기획</b> 시장·트렌드 분석, 소비자 선호 분석, 입찰·계약서 분석, 설계 데이터 자동인식 등	<input type="checkbox"/>	
	<b>컨셉 디자인</b> 샘플이미지 생성, 디자인 스케치 생성, 디자인컨셉 시각화 등	<input type="checkbox"/>	
	<b>상세 디자인</b> 제품 생성 디자인, 제품 CMF 추천, 공정 설계 자동화, UX/UI, 로고 자동생성 등	<input type="checkbox"/>	
	<b>시제품 평가 (프로토타이핑)</b> 시제품 가상 구현, AI기반 시제품 평가, 3D 설계 시뮬레이션 등	<input type="checkbox"/>	
	<b>기타</b> 상기 구분 외에 귀사에서 활용하는 경우	<input type="checkbox"/>	
미활용			<input type="checkbox"/>

문24) 생성형 인공지능(AI) 기술 기반의 서비스를 업무에 활용 시 장애 요인은 무엇입니까?

1순위: \_\_\_\_\_, 2순위: \_\_\_\_\_

- |                   |                 |
|-------------------|-----------------|
| ① 구독 비용 부담        | ② 보안 문제         |
| ③ 인프라 및 인력 부재     | ④ 사용 방법의 어려움    |
| ⑤ 호환성 문제          | ⑥ 이용 필요성 부재     |
| ⑦ 저작권 등 법적 사항의 문제 | ⑧ 관련 교육 프로그램 부재 |
| ⑨ 경영진의 반대(내부 문제)  | ⑩ 기타( )         |
| ⑪ 장애 요인 없음        |                 |

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) '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. ♣

 승인번호 제 115026 호	<h2>2024 디자인산업통계 (중앙부처 및 지자체)</h2>	 산업통상자원부   한국디자인진흥원 KIDP KOREA INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION
---	--	---

면접원이 기입하는 칸입니다	ID							List No					

안녕하십니까?

산업통상자원부와 한국디자인진흥원은 산업디자인진흥법 제10조의 2에 근거하여 산업디자인진흥종합계획을 효과적으로 수립·시행하기 위하여 「2024년 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.

2024년 9월  
산업통상자원부 한국디자인진흥원

수행 기관	한국디자인진흥원 디자인정책연구실 이수민 연구원 T 031-780-2154 E soomin@kidp.or.kr	조사 기관	㈜케이스탯리서치 양대영 수석연구원 T 02-6188-6017 E dyyang@kstat.co.kr
----------	---	----------	---

■ 기관 개요

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

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 2023년 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	천 억	백 억	십 억	억	천 만	천 억	백 억	십 억	억	천 만	천 억	백 억	십 억	억	천 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 미 보유 기관 작성)

귀 기관에서 디자인 사업을 주로 담당하는 곳을 기술해 주세요.

국/실/본부	관	과	팀

문1-5) (디자인 전담부서 미 보유 기관 작성)

귀 기관의 2023년 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, 복업 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 비율**을 작성해  
 주십시오.

분리 발주	포함 발주	합계
%	%	100%

문4) 귀 기관의 2023년 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 2023년 **디자인 활용분야**는 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 집 행	공 간 · 시 설 물	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	
		이 미 지 · 공 공 서 비 스	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, 상인교육, 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		㉓	개발결과 검수 및 평가체계 개발	
	정책홍보		㉔	디자인을 활용해 정책 결과물의 홍보 및 확산	
정책환류		㉕	정책의 집행, 평가 등 전반에 디자인을 활용(정책 입안자가 디자인을 이해하고 활용)		
기타		㉖	( )		



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 ♣

# 2024 디자인산업통계

2024 Design Industry Statistics of Korea

## 발행일

2025년 02월 10일

## 발행처

한국디자인진흥원

## 발행인

윤상흠 원장

## 기획

조아라 정책연구실 실장

이인호 정책연구실 정책연구팀 팀장

이수민 정책연구실 정책연구팀 연구원

## 조사

(주)케이스탯리서치

## 표지 디자인

박영하

## 한국디자인진흥원

경기도 성남시 분당구 양현로 322 코리아디자인센터

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

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

## ISBN

979-11-93717-83-7(95310)



보고서 다운로드

# NGIS DESIGN YOUTH SUZUKI STATISTICS FOR KOREA

2024 디자인산업통계

2023년 기준  
총괄보고서