

디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(ISC)

# 디자인분류체계 재정비(안) 연구 사업

•  
디자인분류체계  
개편에 대한 기초 연구

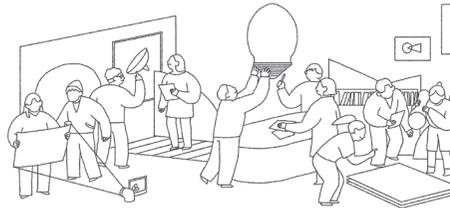


디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(ISC)

# 디자인분류체계 재정비(안) 연구 사업

•

디자인분류체계  
개편에 대한 기초 연구



디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(ISC)  
Industrial Skills Council

## 연구진

- 디자인 · 문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(ISC)
- 김범태 디자인 · 문화콘텐츠 ISC 사무총장
- 송정현 디자인 · 문화콘텐츠 ISC 주임연구원

## 공동 연구진

- 박정호 한국개발연구원 전문연구원

표 차례

〈표 2-1〉 국내 통계체계 분류 현황	17
〈표 2-2〉 국내외 산업통계분류체계 현황	18
〈표 2-3〉 제10차 산업표준분류체계 디자인 관련 개편 내용	20
〈표 2-4〉 표준직업분류 6차 분류 중 디자이너 분류	23
〈표 2-5〉 표준직업분류상 디자이너 분류 체계	24
〈표 2-6〉 표준직업분류 신설 내용	26
〈표 2-7〉 표준직업분류 상향 조정	27
〈표 2-8〉 표준직업분류 세분화 형태로 재분류된 직업군	27
〈표 2-9〉 소분류 이하의 재조정	29
〈표 2-10〉 직무 특성 및 국제비교를 위한 재조정	29
〈표 2-11〉 한국표준교육분류(영역)간 정합성 제고	30
〈표 2-12〉 한국고용직업분류 대분류	31
〈표 2-13〉 한국고용직업분류 개편 내용	32
〈표 2-14〉 한국고용직업분류 중 디자인 분류체계	33
〈표2-15〉 한국표준교육분류 디자인 관련 분야	36
〈표2-16〉 한국표준교육분류 시청각 기술 및 미디어 제작	37
〈표2-17〉 한국표준교육분류 패션, 인테리어 및 산업디자인 분야	38
〈표2-18〉 한국표준교육분류 미술 분야	39
〈표2-19〉 한국표준교육분류 공예 분야	39
〈표2-20〉 한국표준교육분류 음악 및 공연예술 분야	40
〈표2-21〉 과학기술표준분류상의 디자인 관련 세부 분류 내용	41
〈표2-22〉 과학기술표준분류상의 디자인 관련 세부 분류 내용	42
〈표2-23〉 과학기술표준분류 디자인 부분 변경 내용	46
〈표2-24〉 디자인산업분류체계 현황표(2013년 기준)	47
〈표3-1〉 국가표준통계분류 비교 현황	59

그림 차례

〈그림 1-1〉 디자인 활용방식의 계층적 구조: 디자인 사다리	08
〈그림 2-1〉 통계작성 기관의 범위	14
〈그림 2-2〉 과학기술표준분류체계 현황(2018 개정 내용 기준)	41

C H A P T E R

1

디자인분류체계  
재정비(안)  
연구 사업

서론

# 1 연구배경

## 1 기술적·산업적 변화로 인한 디자인 주요 개념의 변화

디자인 산업은 디지털기술의 확산과 기술 간 융복합으로 인해 전혀 새로운 시대를 맞이하고 있다. IT 기술을 비롯한 디자인 주변 기술은 이전까지 단순히 디자인 작업의 수월성을 높이는 데 사용되어 왔다. 하지만 이제는 이들 기술은 디자인 개발 전 과정의 수월성 제공뿐만 아니라 새로운 디자인 영역으로 디자인을 발전시키는 원동력이 되고 있다.

특히 최근에는 4차 산업혁명 등으로 다양한 산업(인공지능, VR/AR, 로봇, 빅데이터 등)이 촉발되면서 과학기술의 가속적인 발전, 네트워크 확대, 다원화 및 불확실성, 환경문제 등을 배경으로 인간의 사회·문화는 변화가 급격히 진행되고 있다. 그리고 이러한 변화의 주요 트렌드에는 기술·영역·장르 간 융복합(convergence), 인간과 기기 간의 교감(interaction) 및 초연결(hyper-connection), 친환경(eco-friendly), 개인화(personalization) 등이 주요 키워드로 자리 잡고 있다. 이러한 기술 고도화와 함께 인간의 측면에서는 '기능·물질'에서 '경험·감성'으로 무게중심이 이동하고 있다.

이상에서 열거한 4차 산업혁명에 대한 개념과 특징은 사실 명확히 개념 정의가 수립된 상태는 아니다. 그뿐만 아니라 4차 산업혁명과 관련된 산업적인 변화 현상을 파악하는 절차 또한 이루어지지 않았다. 4차 산업혁명과 관련된 기술 및 테마들도 학자 및 연구자에 따라 다양하게 논의되고 있다. 그런데도 4차 산업혁명으로 통칭하는 산업적 기술적 변화는 단순히 해당 분야의 기술 진보의 차원을 넘어 사회 전반에 걸친 혁신을 유발하고 광범위한 변화를 초래할 것으로 예측되는 상황이다.

현재 각 디자인의 전문 분야 또한 이러한 변화에 대응 및 적응하면서 다양화·복합화 되는 상황이다. 특히 디자인은 산업 전반에 걸쳐 관련되지 않는 분야가 거의 없을 정도로 광범위하다. 디자인의 개념이 산업 구조와 밀접하게 연관된 상황에서 산업 구조의 변화, 소비자 성향의 변화, 디자인의 활용 영역 및 중요성의 확대 등은 디자인 각 전문 분야의 개념 또한 변화 및 융복합되고 있다.

현재 전개되는 '디자인 주요 개념의 변화 및 융복합'은 관련 전문가가 선행적으로 명확한 개념 정의를 수립하기 훨씬 전부터 기술집약적이면서도 소비자가 일상생활에서 자주 사용하는 생활가전, 휴대기기, AR/VR, 건축물, 디지털 공간 등에 걸쳐 광범위하게 나타나고 있다. 이 과정에서 각종 연구나 정책 자료에서 관련 언급들이 증가하는 추세지만, 명확한 개념 정립이 부재하기 때문에 때로는 상이한 대상을 비슷한 범주로 분류하거나 때로는 유사한 범주를 상이한 것으로 분류되기도 하는 상황이다.

최근 전개되는 디자인 개념의 변화 및 융복합화의 형태는 크게 다음과 같은 내용으로 집약할 수 있다. 가장 우선적으로 다양한 분야의 요소들이 조형적인 방식으로 상호 직접적으로 결합되어 가고 있는 추세이다. 이질적

영역의 요소가 시각적으로 결합할 뿐만 아니라, 인간공학적 접근이나 IT 발전이 사용자 인터페이스(UI)에 융합된 기능적인 측면까지 폭넓게 나타나고 있다. 이와 함께 제품 외관을 구성하는 소재와 내부 동력장치가 디자인의 제약요인으로 작용하기 때문에, 관련 신기술의 등장이 제품의 조형적 한계를 확장시킨다는 점에서 관련 기술과 디자인이 새로운 형태의 융복합을 요구받고 있다.

이와 함께 제품 차원의 융복합은 불가피하게 개발 및 기획 단계부터 공정상의 변화를 수반한다. 이러한 변화를 보다 넓은 범위에 적용시키면 디자인 R&D와 디자인 교육 등의 방법론상의 변화와, 디자인 관련 정책에 있어서도 또다시 변화와 융복합을 유발하고 있다.

이러한 변화는 디자인이 창의력을 바탕으로 기존의 제품과 서비스와는 다른 새로움과 차별화를 창출하여 이를 비즈니스화 하는 대표적인 지식산업으로, 자체적인 디자인 산업뿐만 아니라 일반 제조업 및 서비스업의 경쟁력을 제공하여 사회 전반에 기여하는 정도가 매우 큰 산업분야라는 점에서 향후에도 확대·지속될 것으로 보인다. 하지만 아쉽게도 현재 이러한 디자인 각 분야에서 전개되고 있는 변화의 내용을 명확히 파악하는 제도적 장치는 부재한 상황이다.

뿐만 아니라 선진국은 사회문제해결을 위해 디자인을 공공분야에도 적극 활용하는 국가 차원의 디자인프로젝트를 추진해 왔으며, 현재 국내에서도 다양한 사회문제 해결을 위해 디자인을 적극 활용하고 있으며, 이는 디자인 분야의 저변을 더욱 넓히는 요인으로 작용하고 있다.

생태적 가치 향상을 위해 이미지, 제품, 공간 등의 개념, 구조, 재료, 기능, 배치, 형태, 유통방식 등을 종합적으로 개선하기 위한 환경디자인의 대두라든가 사회적 약자들의 보호를 위해 이미지, 제품, 공간 등의 개념, 구조, 기능, 배치, 형태 등을 종합적으로 개선하고 창작하는 유니버설디자인, 무형의 서비스를 시각화, 실체화하여 혁신적 해결책을 도출함으로써 고객이 서비스를 좀 더 가치 있게 경험토록 하는 서비스디자인 등 다양한 신개념의 디자인 분야들이 이미 사회 전반에 자리매김한 상태이다.

〈그림 1-1〉 디자인 활용방식의 계층적 구조: 디자인 사다리



## ② 디자인산업 실태 파악을 위해 디자인분류체계 정비 필요

이상에서 열거한 바와 같이 최근 급변하는 정치, 경제, 사회 환경 변화로 인한 기술·영역·장르 간 융복합(convergence), 인간과 기기 간의 상호작용(interaction) 및 초연결(hyper-connection)은 통계에 대한 사회 전방위적인 수요 증가를 가져오고 있다. 이는 또다시 다양한 국가정책 수립에 부응하는 통계, 사회 변화를 확인하는 데 필요한 통계 등을 정확하고 신뢰성 있는 방식으로 제공하기 위한 국가통계 거버넌스 변화에 대한 사회적 관심으로 이어지고 있다.

국가통계 거버넌스란 국가통계를 관리하기 위한 정치, 경제, 행정적 권한을 행사하는 방식이다. 즉, 국가통계의 작성, 보급, 활용과 관련된 경영적 부분, 행정적, 관리적 부분, 정책적 부분을 다루는 국가통계제도라 할 수 있다.

특히, 우리나라는 분산형 국가통계제도를 운영하고 있다. 분산형 국가통계제도는 각 국가기관들이 독자적으로 통계를 만들어 활용하는 시스템으로 국가는 이들 통계 중 일부를 정기적으로 취합하여 국가공인통계로 공인하는 방식이다. 이러한 분산형 국가통계제도는 각 전문 국가기관이 해당 분야의 전문성을 바탕으로 필요한 통계를 사회적 변화에 부합하는 방식으로 신속하게 작성할 수 있는 등 장점이 있는 반면, 통계정보의 공유 및 활용에 제약이 따르는 등의 단점을 갖고 있다.

이러한 상황에서 국가통계지정기관이자 디자인 분야 국가기관에 해당하는 한국디자인진흥원이 새로운 시대 상황에 부합하는 통계 체계 구축의 대안을 모색하는 것은 어쩌면 당연한 일이다. 디자인산업을 지속적으로 발전시키기 위하여 이를 뒷받침할 디자인 산업정책도 지속적으로 정비가 이루어져야 하며 국가적 차원의 기초 연구들도 활발히 이뤄져야 하는데, 이를 위한 기초 환경으로 관련 통계 체계 정비가 무엇보다 우선시 되어야 한다.

하지만 기존의 디자인산업에 대한 분류체계는 디자인산업의 발전에 따른 산업패러다임의 변화나 신산업 분야를 반영하지 못하고 있는 상황이다. 앞서 열거한 환경디자인, 공공디자인, 사용자경험디자인, 서비스디자인 등의 분야가 산업 전반에 걸쳐 이미 확고한 영역으로 자리매김하였음에도 불구하고, 이들 분야에 대한 명확한 분류체계가 미비하여 관련 통계자료 확보가 미진한 상태에 머물러 있다.

특히 타산업과 달리 디자인산업은 산업 전반에 걸쳐 관련되지 않는 분야가 거의 없을 정도로 광범위한 파급 효과를 유발하기 때문에 관련 정부 정책 도입과 국가경제의 성장 동력으로서의 정책적 수요가 동시에 존재하므로, 이를 위해서는 시장에 대한 세부적인 통계가 꼭 필요하며, 이를 위해 디자인 분류체계 개선안에 대한 본 연구의 필요성도 여기에 있다.

이에 본 연구는 변화한 디자인산업의 실상이 투영된 분류체계의 대안을 제시하고자 기획되었다. 디자인 분류 체계상의 각 분야에 대한 실효성 높은 정의와 범위 설정의 작업을 수행함과 동시에 이를 바탕으로 한 디자인 산업 전반의 분류체계 개선안을 제시하고자 한다. 이러한 디자인산업의 실상이 투영된 분류체계가 다시 통계 체계 개편 및 관련 정책 집행의 기초 자료로 활용될 수 있는 기회를 함께 모색하여 본 연구의 실효성을 높이고자 한다.

이를 위해 본 연구는 다음과 같이 구성하였다. 제2장에서는 디자인산업 분야에 대한 변화상을 확인하기에 앞서, 지금까지 국제사회를 비롯한 국가통계 분류체계가 어떠한 형태로 진화·발전해 왔는지를 확인하고자 한다. 이와 함께 현재 개편 중인 국가통계체계의 내용을 확인하여, 이후 논의할 디자인산업 분류체계 개선안이 전반적인 국제사회 및 국가 통계 체계 개편안 속에서 논의될 수 있는 범주를 확인하고자 한다.

제3장에서는 이전까지 진행되어 온 디자인분류체계 내용을 확인하고자 한다. 본 장에서는 지금까지 디자인분류체계에서 수용되어 왔던 디자인 세부 분야의 범위와 내용을 확인하고, 이를 통해 현재 디자인 분야에서 확고히 자리매김한 신규 분야 중 누락된 내용에 대한 범주를 확인하고자 한다.

디자인 분류체계 개편안을 수립하기 위해 이전까지 진행되어 온 디자인분류체계에서 출발점을 삼는 이유는 새로운 디자인분류체계가 적극 도입될 경우 이전 분류체계와의 시계열적인 연속성을 유지하기 위해서도 반드시 필요한 작업이기 때문이다.

제4장은 제3장까지 논의한 내용을 바탕으로 각 디자인분야 전문가들을 대상으로 세부 개편방안에 대한 FGI를 실시하여, 각 분야 전문가들의 의견이 개편 내용에 반영될 수 있는 기회를 제공하고자 한다.

제5장은 이상의 내용을 종합하여, 새로운 디자인분류체계 개편안에 대한 대안을 제시함과 동시에 해당 대안이 내포하고 있는 장단점을 객관적으로 기술하여 향후 관련 후속 연구 내지 정책 집행에 있어 본 연구 자료가 적극 활용될 수 있는 기회를 제공하고자 한다.



CHAPTER

# 2

디자인분류체계  
재정비(안)  
연구 사업

본론

# 1 최근 통계체계 개편에 대한 국내외 방향성

## 1 각 국가별 통계체계 개편을 위한 국제사회의 요구안

국내 통계체계 개편안에 대한 논의를 확인하기에 앞서 현재 국제사회에서 논의되고 있는 통계체계 개편안을 살펴보고자 한다. 이는 국가는 국제사회의 통계 제공자의 일원으로 국제사회가 요구하는 통계 제공의 방향성을 일정 부분 수용할 수 밖에 없기 때문이다. 따라서 현재 국제사회에서 요구하는 통계 체계 개편의 방향성은 국가 통계 개편 및 이를 위한 분류체계 개선안을 비롯해 그 세부 분야 중 하나인 디자인 관련 분류체계 및 관련 통계 개선안에도 적지 않은 영향을 주기 때문이다.

최근 국제사회에서 요구되는 통계체계 개편 내용은 크게 비교용이성과 신뢰성 두 가지로 축약할 수 있다. 먼저 비교용이성 부분은 다음과 같다. 국가 간의 교류가 나날이 활발해짐에 따라 국제간의 비교 및 대조를 위한 국제사회의 요구가 더욱 높아지고 있는 상황이다. UN 등의 국제기구들은 이러한 국제사회의 요구에 부응하고자 그 어느 때보다 각 국가별 통계체계 구축에 적극 관여하고 있으며, 이 과정에서 국가 간의 통계 체계의 통일성 내지 조화 가능성을 확보하기 위한 논의가 적극 진행 중이다. 또한 UN은 이렇게 확보된 국제기구에서 제공하는 여러 공식통계 자료를 각 국가에서 적극 활용할 것을 권고하고 있는 상황이다.

이 과정에서 국가의 비교 가능성을 높이기 위한 일환으로 통계 분류 체계를 대분류 중심으로 편재하는 경향이 증가하고 있다. 물론 국가별 통계분류체계에서는 세부분류 항목이 존재한다 할지라도 국제사회에서는 세부 단위까지를 수집 관리하는 것이 아니라 대분류 중심으로만 편재하고 있다. 이로 인해 그 범위가 다소 포괄적인 경우가 많아 개별 서비스나 상품에 대한 통계분석에 어려움이 존재하는 것이 사실이다. 하지만 이는 국가 간의 비교용이성과 데이터에 대한 신뢰성 제고를 위해 불가피한 선택으로 간주되고 있다.

국제사회에서 요구하는 통계체계에 대한 또 다른 요구는 통계 작성 및 그 결과 공표에 있어 투명성 강화를 적극 요청하고 있다. UN은 Post-2015의 실행을 위해 공식 통계의 기본 원칙 및 핸드북에 행정 자료 활용에 관한 내용을 포함해 각국에 권고하고 있는 상황이다. 구체적인 권고 내용은 기존 자료와 새로운 자료를 결합해 고품질의 정보를 생산할 수 있어야 하며, 공개성과 투명성이 있는 다양한 정책적 수요를 신속히 충족할 수 있어야 하고, 협력과 조정 그리고 통계 역량 강화의 의사소통이 필수적임을 강조했다.

## 2 현행 국가통계체계 개편 방향성

현재 국내에서 통계청을 중심으로 추진되는 통계 체계 개편 및 이를 위한 분류체계 개편 방향들은 다음과 같이 요약할 수 있다.

### 1) 국제기구에 제공하는 통계 품질 강화

전술한 바와 같이 각 국가는 국제사회에 유의미한 수준의 통계 자료를 제공할 의무가 있으며, 이러한 요구는 더욱 강화되는 추세이다. 이에 우리 정부는 국가에서 제공되는 통계 자료가 국제기구에 부합하는 형태로 제공될 수 있는 법적 근거를 더욱 강화하는 노력을 지속하고 있다. 그간 통계법상 국제기구에 제공되는 통계를 관

리할 수 있는 근거가 부재하다 판단하여 2015년 5월 이를 입법하기 위한 노력이 처음으로 시도되었고, 이를 통해 국제기구에 제공한 통계의 내역과 국제기구 발표 내용에 대한 모니터링 결과를 통계청에 제출하는 조항을 마련하고자 하였다. 이러한 내용은 디자인 관련 산업분류 및 이를 기반으로 한 통계 체계 개편 역시 국제사회의 권고 사항을 준용하도록 독려 받고 있는 상황으로 평가된다.

## 2) 통계작성기관 범위 확대

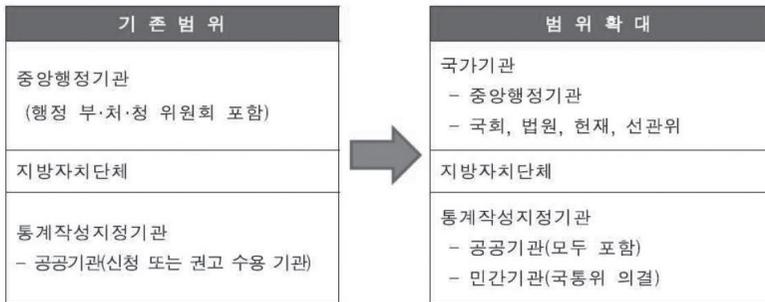
통계작성지정기관은 현행법상 원하는 기관의 자발적인 신청이나 통계청의 지정 권고를 수용해 신청하는 경우에 의해서만 지정할 수 있다. 그렇다 보니 통계법을 적용받지 않는 기관, 즉 범원행정처, 중앙선거관리위원회 등의 국가기관과 통계작성지정기관이 아닌 공공기관의 통계자료 등은 자료의 협조 및 활용에 제약이 있을 수밖에 없었다. 통계법을 적용받지 않는 대부분의 행정 및 공공 데이터에 의한 공공 데이터의 개방에도 불구하고 개별법이나 개인정보보호법 등에 막혀 국민들이 통계로 쉽게 활용할 수가 없었다. 이로 인해 부가가치가 높은 정보산업의 발달을 저해하고, 국가정책에도 효과적으로 활용할 수 없는 실정이었다.

이러한 문제를 개선하기 위해 통계작성기관의 범위에 원칙적으로 중요 통계를 생산하는 모든 기관을 국가통계작성기관으로 관리할 수 있도록 유도하고 있는 추세이다. 특히 공공기관을 포함한 공공기관이 아닌 산하기관, 협회 등의 경우 주무 부처 협의를 거쳐 필요 시 국가통계위원회의 결정으로 통계작성기관으로 지정할 수 있도록 하거나 특정 통계만을 국가통계로 선정해 관리할 수 형태로 향후 관리체계가 개편될 예정이다.

제도 변화는 국가통계체계 지대한 변화를 초래할 것으로 보인다. 국민들의 소비행태에 대한 실시간 정보를 확보하고 있는 신용카드 회사와 국민들의 데이터 이용 행태에 대한 정보를 확보하고 있는 이동통신회사 등도 국가통계거점기관으로 지정받거나 이들 회사들이 생성하는 통계가 국가통계체계에 적극 편입될 수 있는 상황이다.

이와 같은 변화는 디자인 분야에서도 그대로 적용 가능할 것으로 판단된다. 디자인산업 관련한 변화상을 정기적으로 추적 관리할 수 있는 협회 내지 기타 민간 부분이 관련 통계 생성의 주체로 대두될 수 있기 때문이다. 이 과정에서 각 디자인 분야의 내실 있는 통계 체계 구축을 위해서는 이들 민간 부분과의 협조 방안도 함께 고려할 필요가 있다.

〈그림 2-1〉 통계작성 기관의 범위



### ③ 수요에 부합하는 통계 작성 추진

그간 국가통계체계의 일반적인 방식은, 통계청이 국가통계의 개발, 개선을 위해 중앙행정기관 및 지방자치단체, 통계작성지정기관 등에 공문을 발송해 국가적으로 필요한 통계의 수요를 통계청으로 제출하는 상향식 방식의 수요 조사 체계였다. 이러한 상향식 통계 구축 방식은 해당 기관이 스스로 제안하는 경우가 매우 드물다. 따라서 제안자가 아닌 담당 기관에서는 예산 및 인력의 미확보, 정책 활용성 미흡 등의 사유로 인해 수요가 매우 어렵거나 개발 개선이 지연되는 실정이었다.

이러한 문제점을 인식하여 향후 통계청은 국가 통계 총괄 조정기관으로서 통계의 개발, 개선이 필요한 경우, 통계의 수요가 높은 과제에 대해 매년 특정한 분야를 선정해 관계부처 및 기관, 전문가 등이 참여하는 통계개선작업반을 구성해 하향식 방식의 통계의 개발 개선을 적극 추진하기로 하였다.

또한 품질 진단 결과, 신뢰도가 낮은 조사통계나 실효성이 낮은 통계는 일정 기간 동안 활용도 개선에 대한 조치 절차를 거치고, 개선되지 않는 통계는 국가통계위원회 등 별도의 절차를 거쳐 심의한 후 조정할 예정이다.

이와 함께 통계 이용자들이 실제 자신들에게 필요한 통계를 작성해 줄 것을 신청할 수 있는 통계 작성 신청에 대한 법적인 근거를 마련하는 통계법 개정을 추진 중에 있다. 또한 비밀이 아닌 마이크로 데이터의 자유로운 활용 및 응답자 본인의 자료 제공 등 자료 공개 확대를 지속해 나갈 예정이며, 부처 간 협업을 통해 국정 과제 등 주요 정책을 뒷받침하기 위해 필요한 공공데이터를 우선적으로 공유해 통합 DB를 구축하고 통합 DB를 기반으로 식별키로 활용해 사용자의 편의성을 높이는 내용을 추진 중이다. 이를 위해 현행 통계법이 법률상 학술 연구 등 통계자료 이용에 대한 목적의 제한이 있었으나, 법률 개정을 통해 이러한 목적의 제한 없이 통계 자료를 신청할 수 있도록 관련 기관 규정을 지속적으로 개정하고 있다.

이러한 국가통계체계의 변화상을 고려할 때 향후 추진되는 디자인분류체계와 이를 기반으로 한 통계체계는 신뢰도와 활용도를 함께 고려할 필요가 있다.

### ④ 국가통계 관리 방식의 차등화

국가통계는 통계법 제18조에 의해 승인된 통계를 의미하지만, 통계작성기관이 정부정책의 수립 평가 또는 경제·사회현상의 연구·분석 등에 활용할 목적으로 작성하는 수량적 정보 중에는 국가통계가 아닌 통계 데이터가 다수 존재한다.

예를 들면, 통계작성기관이 일상적인 업무 수행의 추진 및 관리 감독을 위해 하부조직이나 소속기관 또는 관계기관으로부터 정례적으로 보고받거나 제출받은 현황 자료 및 실적 내용 등에 포함된 수량적 정보가 여기에 해당한다.

현재는 이러한 수량적 정보들을 별도의 관리 내지 유통하기 위한 체계적인 제도가 마련되어 있지 않은 상황이지만, 향후에는 통계의 성격이나 관리 목적 등에 따라 차등화하여 관리할 예정이다.

이러한 통계 관리체계의 변화 방향성은 본 연구 이후 본격적으로 수행될 디자인 분류체계 개편안의 내용 역시 유관기관 및 관계기관 등과의 상호 협조 속에 관리 및 공유되는 상황임을 인지할 필요가 있다. 즉, 유관기관의 디자인 관련 통계체계 개편 논의를 사전에 점검 및 공유하는 작업이 요구되는 상황이라 할 것이다.

현재 앞서 언급한 국제기구에 제공하는 통계 품질 제고, 통계 수요에 부합하는 통계 작성, 통계 작성 기관 확대, 국가통계 관리의 차등화 등의 일련의 방향성에 가장 선도적으로 부합하는 변화를 보이고 있는 분야는 과학기술 분야를 꼽을 수 있다. 국가과학기술표준분류체계가 이러한 변화에 부응하고자 관련 분류체계를 개편하기 위한 노력을 지속하고 있기 때문이다.

최근 기술융합과 학제간 연구를 통하여 점점 복잡한 원리·기술이 접합되고 있어 상호 참조만으로는 최신 기술 발전 동향 반영에 한계가 도출되었다. 많은 연구들이 융·복합화되므로 1개의 연구분야가 1개의 대분류에만 속하지 않는 경우가 점점 증가하고 있어 상호참조만으로는 한계가 있음 또한 확인되었다.

또한 과학기술 관련 각 부처 자체 분류체계와의 호환성이 낮기 때문에 활용도가 높지 않을 뿐만 아니라 표준 분류체계와 각 기관에서 사용하는 분류의 depth가 다르므로 호환 또한 어려운 상황이다. 관련 연구 결과에 따르면, 각 부처 자체 분류체계를 표준분류체계로 1:1 매핑할 경우 매핑불가능 비율이 평균 51.1%였으며, 역으로 표준분류체계의 분류를 각 부처 자체 분류체계로 1:1 매핑시 매핑불가능 비율이 44.2%로 전반적으로 호환율이 저조하였음을 확인되었다. 이에 과학기술 관련 부처 및 기관들은 융합 및 통합 연구 등을 통해 관련 분류체계 개선안을 마련하기 위한 대안을 모색 중이다.

이러한 유관 분야의 시도는 과학기술보다 광범위한 분야에 걸쳐 있는 디자인 분야에서도 유관 기관 공동 연구를 통한 일원화된 연구가 향후 요구될 수 있는 상황임을 시사하고 있다.

## 2 현행 디자인 유관 분류체계 현황

현재 여러 국가통계들이 국가에게 법률로 명시되어 있는 통계기준에 의거하여 집계하여 관리되고 있다. 여기서 통계기준이란 통계 자료의 수집, 분류, 처리, 분석 등 통계 활동에서 시간적 공간적으로 일관되게 사용하도록 설정한 체계를 말한다. 이는 통계용어 정의, 통계분류 설정 및 통계기법 표준화 등으로 구분할 수 있다.

통계기준 중 통계 분류는 표준분류 6종, 특수목적분류 22종, 일반분류 7종 등 총 35종으로 구성되어 있다. 표준분류는 '통계법'에 따라 통계작성기관이 국가 승인 통계를 작성할 때 사용하도록 구속력이 부여되어 있다. 또 특수목적분류는 산업 및 직업분류 중 특정 관심 분야를 대상으로 제정, 운용하고 있으며, 표준분류를 세분, 통합 또는 재구성한 분류 체계로 작성되어 있다.

〈표 2-1〉 국내 통계체계 분류 현황

구분		종수	분류 내역
표준분류		6종	산업분류, 직업분류, 무역분류, 사인분류, 목적별지출분류, 교육분류
특수목적 분류	산업	19종	콘텐츠, 물류, 스포츠, 관광, 에너지, ICT, 환경, 자동차, 로봇, 저작권, 공간 정보, 디자인, 사회 서비스, 소방, 방재, 지식재산서비스, 이러닝, 수산업, 재난 안전 산업분류
	직업	3종	전문기술 인적자원, ICT 직업, 고용직업분류
일반분류		7종	한국행정구역분류, 한국상품용도분류, 가계수지 항목분류, 생활시간 행동 분류, 종사상지위분류, 한국 재화 및 서비스 분류, 한국 건강분류

① 한국표준산업분류체계

통상적으로 산업통계분류는 산업 분석, 산업 관련 정책결정 등을 보다 원활하게 수행하게 할 목적으로 산업과 관련된 기초 통계 자료를 그룹화 혹은 총계하는 분류체계를 의미한다. 이러한 산업통계분류는 크게 두 가지로 구분할 수 있다. 하나는 공급 측 요인에 근거한 생산활동분류체계이고, 다른 하나는 수요 측 요인에 근거한 생산물활동분류로 구분할 수 있다.

이 중 생산활동분류는 공급측 개념에 기초한 것으로 비슷한 생산구조 혹은 생산과정을 가지고 있는 생산단위를 같이 분류하는 것을 말한다. 제품 혹은 서비스의 생산은 노동, 자본, 중간재와 같은 생산요소와 기술을 조합하는 활동을 의미하는데, 경제학에서는 이를 생산함수로 설명할 수 있다. 따라서 생산활동분류는 동일한 생산함수를 가지고 있는 생산단위를 같이 분류하는 것이다. 생산활동분류에 기반하여 작성된 통계는 노동 및 자본 등 생산요소 집약도 분석, 산업의 생산성 분석과 같이 산업의 생산구조를 분석하는데 이용된다.

이에 반해, 생산물분류는 수요측 개념에 기초한 것으로 제품이나 서비스의 이용 용도의 유사성에 근거하여 분류한다. 즉, 제품 혹은 서비스의 수요가 대체적이거나 보완적인 성격이 있는 경우 동일한 분류로 간주하게 된다. 생산물분류에 기반하여 작성된 통계는 시장점유율 분석, 마케팅 분석 등 시장 수요분석에 이용된다.

생산활동분류와 생산물분류의 대표적인 분류체계로는 UN이 작성하는 ISIC(International Standard Industrial Classification of all Economic Activities)와 CPC(Central Product Classification)가 있다. 또한 각 국가별로 ISIC와 CPC에 대응되는 산업분류와 생산물분류를 작성하고 있는데, 북미(미국, 캐나다, 멕시코)의 경우 NAICS(North American Industry Classification System)와 NAPCS(North American Product Classification System)가 있으며, 유럽의 경우 NACE(European Classification of Economic Activities)와 CPA(European Classification of Products by Activity)가 있다. 우리나라의 한국표준산업분류(KSIC)는 생산활동분류체계에 해당하며 아직까지 CPC에 대응되는 생산물 분류체계는 국내에선 존재하지 않는다.

**〈표 2-2〉 국내외 산업통계분류체계 현황**

	생산활동분류	생산물분류
유엔	ISIC(International Standard Industrial Classification of all Economic Activities)	CPC(Central Product Classification)
북미	NAICS(North American Industry Classification System)	NAPCS(North American Product Classification System)
EU	NACE(European Classification of Economic Activities)	CPA(European Classification of Products by Activity)
한국	KSIC(한국표준산업분류)	

한국표준산업분류(KSIC)는 생산단위(사업체 단위 등)가 주로 수행하는 산업 활동을 그 유사성에 따라 체계적으로 유형화한 것으로서 1958년 UN의 국제표준산업분류(ISIC)(1차 개정)에 기초해 1964년 제정되었다. <통계법>에서는 산업통계 자료의 정확성, 비교성을 위해 한국표준산업분류(또는 특수목적분류)를 모든 통계작성기관이 의무적으로 사용하도록 규정하고 있다.

특히 통계목적 이외에도 인허가, 조세 및 자금지원 등 일반 행정과 산업정책 관련 법령에서 적용할 대상으로 산업영역을 한정하는 기준으로 준용되고 있다. 현재 한국표준산업분류는 우리나라에서 약 300개 이상의 경제 및 산업관련 법령에 적용을 받고 있을 만큼 중요하다. 2007년에 개정 고시한 9차 개정분류는 국제표준산업분류 4차 개정 결과와 한국표준산업분류 8차 개정 이후 진행된 국내사회 경제 변화상을 반영하여 대폭적인 개정 작업으로 추진된 바 있다. 9차 개정 분류의 주요 특징으로는 대분류에서 농업·임업·어업이 통합되었고, 하수·폐기물처리 원료 재생 및 환경 복원업, 출판 영상 방송 통신 및 정보서비스업, 전문 과학 및 기술 서비스업, 사업관리 및 사업 지원 서비스업 등이 신설 또는 범위변경 형태로 세분 되었으며, 중분류수가 63개에서 76개로 세분되었고, 소분류 34개, 세분류 45개, 세세분류 24개가 순증되는 등의 분류체계 변화를 가져온 바 있다.

한국표준산업분류 9차 개정 이후 8년이 경과하면서 새롭게 등장하고 있는 산업 영역들의 통계 작성 및 정책 지원에 필요한 분류체계 신설 변경 요청 등이 급증함에 따라 2015년 3월에 기본 계획을 수립하고 약 2년간에 걸친 개정 작업을 추진하여 통계청 고시(제017-13호2017.1.13.)로 개정분류를 확정·고시하고 2017년7월1일부터 시행하게 되었다.

2017년 개정된 10차 한국표준산업분류체계는 크게 다음과 같은 내용을 기반으로 수정 보완되었다.

### 1) 국제표준산업분류 4차 개정안(ISIC Rev.4) 추가 반영

2007년 9차 개정작업에 이어, 국제표준산업분류 4차 개정안을 추가로 반영하여 부동산 이외 임대업 중분류를 부동산업 및 임대업 대분류에서 사업시설 관리 및 사업지원 서비스업 대분류 하위로 이동하였고, 수도업

중분류를 전기, 가스, 증기 및 수도업 대분류에서 수도, 하수 및 폐기물 처리, 원료재생업 대분류 하위로 이동하였다. 자본재 성격의 기계 및 장비 수리업 소분류는 수리 및 기타 개인 서비스업 대분류에서 제조업 대분류로 이동하고 중분류를 신설하였다. 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업 대분류는 정보통신업으로 명칭을 변경하였다.

## 2) 국내 산업구조 변화 특성을 반영한 분류 신설 및 통합

국내 산업활동의 변화상과 특수성을 고려하여 미래 성장 산업, 기간산업 및 동력산업 등은 신설 또는 세분하였고 저성장 산업 및 사양산업은 통합하는 등 전체 분류체계를 새롭게 설정하였다. 이런 영향으로 바이오연료, 탄소섬유, 에너지 저장장치, 디지털 적층 성형기계, 무인 항공기 제조업과 태양력 발전업, 전자상거래 소매중개업 등을 신설하였고 반도체, 센서류, 유기발광 다이오드 표시장치, 자동차 부품류, 인쇄회로 기판 제조업, 대형마트, 면세점, 요양병원 등은 기존 분류체계에서 세분하였으며 일부 광업과 청주, 코르크 및 조물제품, 시계 및 관련 부품, 나전칠기, 약기 제조업 등은 통합하였다.

## 3) 관련 분류간 연계성, 통합성 및 일관성 유지

산업분류는 경제활동 관련 모든 분류와 연관되어 있으므로 한국재화 및 서비스분류(KCPC), 국민계정 경제활동별분류(SNA 분류체계), 산업별 생산품목(광업 및 제조업통계조사), 한국표준무역분류(SKTC), 관세및통계통합품목분류(HS), 한국상품용도분류(BEC) 등을 동시에 고려하여 분류의 포괄범위, 명칭 및 개념 등을 조정하였고, 결과적으로 통합경제분류 연계표 작성 및 활용을 위한 기본 틀을 구축하고 경제분석을 종합적으로 수행할 수 있는 기초를 마련하였다.

## 4) 디자인 분야의 개편 내용

디자인 분야는 다른 사업체를 위하여 전문, 과학 및 기술적 업무를 계약에 의하여 수행함으로써 경영의 전문성과 효율성을 올리도록 지원하는 산업군에 해당하는 73 기타 전문 과학 및 기술 서비스업(Other professional, scientific and technical services)에 포함되어 있다. 해당 분야의 기술서비스는 동일 기업 내의 다른 사업체에 의하여 수행될 수 있다는 특징이 있으며, 이 산업은 고도의 전문 지식과 훈련을 받은 인적 자본이 서비스 생산의 주요 요소로서 투입된다. 인테리어 디자인, 제품 디자인, 시각 디자인, 패션 섬유류 및 기타 전문 디자인으로 구분되어 있다.

〈표 2-3〉 제10차 산업표준분류체계 디자인 관련 개편 내용

73 기타 전문 과학 및 기술 서비스업  
Other professional, scientific and technical services

732 전문디자인업 Specialized design activities

7320 전문디자인업 Specialized design activities

건축 설계, 엔지니어링 및 컴퓨터 시스템 설계를 제외한 전문 디자인 서비스를 제공하는 산업활동을 말한다.

73201 인테리어디자인업 Interior design services

건축관련 법규, 안전성, 기계 및 전기적 특성, 내부 부착물 및 가구 등을 고려하여 사용상의 안전성, 편의성 및 미적 요소 등을 충족시키는 실내 공간 구성을 기획, 설계 및 관리하는 산업활동을 말한다. 이 사업체는 식당 및 호텔, 의료기관, 공공건물, 상업 및 기업 건물, 주택 등의 설계 분야에서 인테리어 디자인 및 자문을 제공한다. 실내 공간 설계와 관련하여 미적인 디자인만 제공하는 실내 장식 전문가도 포함한다.

〈예시〉

- 실내 장식 디자인 • 실내 장식 자문 서비스

〈제외〉

- 가구 및 실내설비를 판매하면서 실내 장식 서비스를 제공(46, 47)
- 실내 장식공사(42412)
- 전시시설 기획 및 행사 대행(75992)

73202 제품디자인업 Products design services

제품의 기능, 사용, 가치 및 외관 등을 최적화 하도록 사양을 기획 및 디자인하는 산업 디자인 서비스 활동을 말한다. 이 서비스에는 안전성, 시장성 및 생산의 효율성, 유통, 사용 및 수리 측면 등을 고려하여 제품의 재료, 공정, 작동 방식, 외관, 색, 표면 처리 등을 결정할 수 있다.

〈예시〉

- 자동차 디자인
- 제품 디자인 자문 서비스
- 가구 디자인
- 모형 디자인
- 기계 및 수공구 디자인
- 포장산업 디자인
- 전기 및 전자제품 디자인 • 생활 및 환경용품 디자인
- 운송 기기 디자인

〈제외〉

- 패션 관련 제품, 텍스타일(섬유류) 및 기타 전문 디자인업(73209)
- 기계, 재료, 건축물 및 시스템의 공학적인 설계 및 개발(7212)

73203 시각디자인업 Graphic design services

특정 메시지, 이미지 또는 개념을 시각적으로 전달하거나 가상 현상 등을 시각적으로 명확하게 전달 또는 표현하기 위한 시각 전달 매체를 기획, 디자인 및 관리하는 산업활동을 말한다. 비디오물 및 영상화면 구성, 기업 로고 등의 디자인, 기술적인 정확성 또는 해석 기술이 요구되는 설명도 및 삽화를 제작하는 사업체도 포함한다.

<예시>

- 상업 미술 • 메디컬 일러스트레이션
- 그래픽 디자인
- 실크스크린 디자인
- 기업 로고 디자인
- 캐릭터 디자인
- 각종 제품 및 상품 패키지(용기, 라벨, 제품 박스 등) 디자인
- 타이포그래피 디자인
- 아이덴티티 디자인(CI, BI)
- 출판물 편집 디자인
- 영상 디자인

<제외>

- 애니메이션(만화) 영화 제작(59112)
- 만화 및 시각 예술을 제작하는 자영 예술가(90132)
- 광고물 제작 대리(713)

73209 패션 섬유류 및 기타 전문 디자인 Other specialized design services

패션 제품, 텍스타일 제품 및 기타 전문 디자인을 수행하는 산업활동을 말한다.

<예시>

- 패션 제품(의복, 가죽, 가방 및 액세서리) 디자인
- 텍스타일(섬유류) 패턴(pattern) 디자인
- 귀금속및보석디자인
- 구두디자인
- 모피디자인
- 의류디자인

\* 주: 통계청, 『한국표준산업분류』, 2017

이 밖에 타 분류체계에서 디자인 분야가 명시적으로 포함되어 있는 내용으로는 72112 도시 계획 및 조경 설계 서비스업 부문에서 조경과 관련한 환경 디자인도 포함한다고 명시되어 있다.

## ② 한국표준직업분류

### 1) 한국표준직업분류의 의미와 기능

한국표준직업분류는 국제노동기구(ILO)의 국제표준직업분류(SCO)를 기반으로 분류체계의 원칙을 준수하는 범위 내에서 국내 노동시장 직업 구조를 반영하여 제·개정된 것으로 가장 최근 개정된 내용은 2017년에 개정된 내용으로 2007년 6차 개정 이후 10년 만에 추진된 것이다<sup>1)</sup>.

한국표준직업분류를 국제표준직업분류 체계를 기반으로 하여 분류하는 데는 다음과 같은 요인을 고려하였기 때문이다. 첫째는 국가간 노동이동이나 고용과 같이 한 국가 차원을 넘어 국제적인 비교가 필요한 조사연구에 유용하게 사용될 수 있는 직업분류를 개발하자는 것이다. 둘째 목적은 각 국가에서 국가직업분류를 개발하거나 개정할 때 하나의 모델로서 사용하게 하자는 것이다. 이러한 취지 속에 지난 6차 개정 시 반영된 디자인 관련 직업군은 다음과 같이 분류되었다.

또한 직업분류의 일반원칙으로 '포괄성의 원칙'과 '배타성의 원칙'을 꼽을 수 있다. 포괄성의 원칙은 우리나라에 존재하는 모든 직무는 어떤 수준에서도 분류에 포괄되어야 한다는 의미이다. 배타성의 원칙은 동일하거나 유사한 직무는 어느 경우에도 같은 단위직업으로 분류되어야 한다는 의미이다.

이중에서 포괄적인 업무에 대한 직업분류 원칙으로 '주된 직무 우선 원칙', '최상급 직능수준 우선 원칙', '생산 업무 우선 원칙'을 순서에 따라 적용된다. 이는 동일한 직업이라도 사업체 규모에 따라 직무범위가 차이가 나타날 수 있으며, 하나의 단일직무를 수행하는 경우가 아니라 여러 직무를 결합하여 수행하는 경우에 적용하기 위한 원칙이다.

다수 직업 종사자의 분류원칙으로 '취업시간 우선의 원칙', '수입 우선의 원칙', '조사 시 최근의 직업 원칙'이 적용된다. 이는 한 사람이 전혀 상관성이 없는 두 가지 이상의 직업에 종사할 경우에 그 직업을 결정하기 위한 원칙이다.

이상에서 설명한 국제적 분류체계에 대한 고려 및 직업분류의 원칙에 근거하여 지난 6차 표준직업분류상에서의 디자인이나 분류는 아래와 같은 방식으로 구분되었다.

---

1) (한국표준직업분류 제·개정 연혁) 1963년 제정, 1966년, 1970년, 1974년, 1992년, 2000년, 2007년 등 6차례 개정

〈표 2-4〉 표준직업분류 6차 분류 중 디자이너 분류

6차 분류(2007년)	
285	디자이너 Designers
2851	제품 디자이너 Product Designers
2851.1	자동차 디자이너 Motor Vehicles Designers
2851.2	가구 디자이너 Furniture Designers
2851.3	팬시·완구 및 캐릭터 디자이너 Fancy and Toy Designers
2851.9	그 외 제품 디자이너 Product Designers n.e.c.
2852	패션 디자이너 Fashion Designers
2852.1	직물 디자이너 Textile Designers
2852.2	의상 디자이너 Clothes Designers
2852.3	액세서리 디자이너 Accessory Designers
2852.4	가방·신발 디자이너 Bag and Shoes Designers
2853	인테리어 디자이너 Interior Designers
2853.1	인테리어 디자이너 Interior Designers
2853.2	디스플레이어 Displayers
2853.3	무대 및 세트 디자이너 Stage and Set Designers
2854	시각 디자이너 Graphic Designers
2854.1	광고 디자이너 Advertisement Designers
2854.2	포장 디자이너 Packing Designers
2854.3	편집 디자이너 Editing Designers
2854.4	일러스트레이터 Illustrators
2854.5	컬러리스트 Colorists
2854.6	폰트 디자이너 Font Designers
2854.9	그 외 시각 디자이너 Graphic Designers n.e.c.
2855	웹 및 멀티미디어 디자이너 Web and Multimedia Designers
2855.1	웹 디자이너 Web Designers
2855.2	멀티미디어 디자이너 Multimedia Designers
2855.3	게임그래픽 디자이너 Game Graphic Designers

\* 주: 한국직업능력개발원, 『한국표준직업분류』, 2007

2) 한국표준직업분류상의 디자이너별 세부 정의

제6차 한국표준직업분류상에서 디자이너별 정의와 분류상의 세부 유의사항은 다음과 같이 규정되었다.

〈표 2-5〉 표준직업분류상 디자이너 분류 체계

분류	정의 및 주요 업무	분류 시 유의사항
제품디자이너 자동차디자이너 가구디자이너 팬시·완구 및 캐릭터디자이너 그외 제품 디자이너	소비자들이 생활하는데 필요한 모든 공산품 즉 생활용품, 문구 및 완구류, 산업기기, 전기·전자제품, 사무기기 및 통신기기, 자동차 등과 가구, 귀금속, 도자기 등의 공예제품을 설계한다. <b>【주요 업무】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인할 대상물이나 주제에 관한 자료를 수집·분석한다.</li> <li>• 디자인 기법과 재료에 대한 지식을 토대로 시안을 제작한다.</li> <li>• 디자인을 결정하고 스케치를 완료하여 제작공정으로 넘긴다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 보석이나 귀금속을 가공하여 반지, 귀걸이 등을 제작할 경우에는 액세서리 디자이너가 아닌 7432귀금속 및 보석 세공원으로 분류한다.</li> <li>• 광고 또는 신문, 잡지 등의 지면과 관련된 디자인을 하는 경우 2854 시각 디자이너로 분류한다.</li> </ul>
패션디자이너 직물디자이너 의상디자이너 액세서리 디자이너 가방·신발 디자이너	양복, 양장, 한복, 남성복, 여성복, 아동복, 캐주얼, 유니폼, 평상복, 정장 등 각종 의류의 새로운 디자인을 기획·창안하고 샘플을 제작하는 업무를 수행한다. <b>【주요 업무】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 유행경향, 재료, 색의 조화 등에 관한 자료를 종합적으로 비교·분석하여 새로운 의상디자인을 기획한다.</li> <li>• 기획된 모든 자료를 기초로 디자인을 설계하고 샘플 제작서를 작성한다.</li> <li>• 디자인과 샘플제작서에 의해 패턴을 만들고 제작된 패턴으로 견본을 제작한다.</li> <li>• 견본품을 평가하고 미비점을 수정·보완한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 신발과 가방은 의상디자이너가 아니라 2852, 4가방·신발 디자이너로 분류한다.</li> <li>• 보석을 가공하거나 귀금속을 가공하여 반지, 귀걸이 등을 제작할 경우 7432귀금속 및 보석 세공원으로 분류한다.</li> </ul>
인테리어 디자이너 인테리어 디자이너 디스플레이어 무대및세트디자이너	주택, 사무실, 상가건물의 내부 환경을 그 기능과 용도에 맞도록 설계·장식하는 업무를 수행한다. <b>【주요 업무】</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 내부시설의 목적과 기능, 고객의 기호, 예산, 건축형태, 시설장비 등 내부 환경이 장식에 영향을 미치는 요인을 조사·결정하기 위하여 고객과 협의한다.</li> <li>• 조사결과를 종합적으로 검토·분석하여 설계계획을 수립한다.</li> <li>• 커튼, 벽지, 조명기구 등의 기초재료를 선정하고 가구의 배치구도를 설계한다.</li> <li>• 의뢰자의 요구에 알맞은 디자인이 완성되면 세부도면을 작성하여 시공업자에게 전달하고 시공 작업을 감독한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실내건축의 업무를 하는 2853, 1인테리어 디자이너와는 구분을 하여야 한다.</li> </ul>

분류	정의 및 주요 업무	분류 시 유의사항
시각디자이너 광고 디자이너 포장 디자이너 편집 디자이너 일러스트레이터 컬러리스트 폰트 디자이너 그 외 시각 디자이너	<p>정보가 시각을 통하여 효율적으로 표현되고 전달될 수 있도록, 이미지를 도안하고 디자인된 결과를 시각적으로 표현한다.</p> <p><b>【주요 업무】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 광고 디자이너는 광고물에 필요한 그림과 이미지를 도안한다.</li> <li>• 포장 디자이너는 화장품,포장용기,포장지,포장상자 등을 디자인한다.</li> <li>• 출판물디자이너는 출판물의 내용을 보다 효과적으로 전달하기 위해 시각적으로 디자인하며,북 디자이너는 책의 표지를 디자인한다.</li> <li>• 서체 디자이너는 인쇄나 전자매체에 필요한 각종 글꼴을 디자인한다.</li> <li>• 일러스트레이터는 그림책이나 잡지,광고나 홍보물,영상매체에 등장하는 각종 그림이나 문양을 도안하고 제작한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 공산품 디자인과 관련된 경우는 2851제품 디자이너로 분류한다.</li> <li>• 광고 디자이너 중 웹 및 멀티미디어 광고가 주된 경우는 2855 웹 및 멀티미디어 디자이너로 분류한다.</li> <li>• 편집디자이너는 교정,교열 등을 하는 3999.1출판 및 자료편집 사무원과 구분한다.</li> </ul>
웹 및 멀티미디어 디자이너 웹 디자이너 멀티미디어 디자이너 게임 및 그래픽 디자이너	<p>컴퓨터그래픽을 통해 인터넷 홈페이지를 도안하거나 방송,영화,게임에 필요한 자막이나 그림 등을 디자인한다.</p> <p><b>【주요 업무】</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹 디자이너는 컴퓨터 그래픽 프로그램을 이용하여 인터넷 홈페이지 상의 여러 가지 이미지를 고안하고 제작한다.</li> <li>• 게임 디자이너는 PC 게임,네트워크 게임 등 게임용 소프트웨어 제작에 참여하여 게임 시나리오 작가가 구상한 내용을 게임 화면 속에 컴퓨터 그래픽 프로그램 등을 통하여 실감나게 표현한다.</li> <li>• 그래픽아트 기술자는 영화 및 드라마의 방송내용의 그림이나 자막,차트, 화면합성 등을 컴퓨터로 도안하여 입체영상으로 표현한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹 기획자(웹PD)및 게임 프로그램기획자는 2227 웹 및 멀티미디어 기획자로 분류한다.</li> <li>• 웹엔지니어는 2228웹 연구원 및 개발자로 분류한다.</li> </ul>

\* 주: 한국직업능력개발원, 『한국표준직업분류』, 2007

### 3) 한국표준직업분류 최근 개정 내용

최근 개정 내용은 한국표준직업분류 개정 기본계획 수립('15.5.) 이후 4차례에 걸친 대규모 의견수렴, 단계별 업무협의회, 분류심의회 등의 등 모든 필요한 과정을 거치고 최종적으로 국가통계위원회를 통해 확정하였다. 인

터넷을 통해 대국민 의견수렴을 실시하였고, 동시에 정부부처, 통계작성기관, 각종 등록 협회·조합 및 단체 등 약 920개를 대상으로 4차례 의견수렴을 실시하였다.

한국표준직업분류의 개정 내용은 기존의 분류를 상당히 변경하였으므로, 현재 사용되고 있는 한국표준직업분류에 대한 연계를 구축하여 직업분류 개정에 따른 불편을 최소화하고자 하였다. 연계의 단위는 세세분류를 기준으로 제시하여, 상위 분류에 대하여는 필요에 따라 연계표를 구성할 수 있도록 하였다. 이외에도 세분류 단위에서 국제표준직업분류(SCO-08)나 한국고용직업분류(KECO)와의 연계표를 제시하였다.

한국표준직업분류의 최근 개정 주요 내용으로는 다음과 같은 사항을 꼽을 수 있다. 가장 먼저 4차 산업혁명 등으로 인한 기술 융·복합 분야에 대한 반영을 꼽을 수 있다. 최근 크게 두각을 나타내고 있는 신규 직업군인 데이터 분석가, 모바일 애플리케이션 프로그래머, 산업 특화 소프트웨어 프로그래머, 로봇공학 기술자 및 연구원, 방재 기술자 및 연구원 등의 분류를 신설하여 최근 상황을 반영하였다.

또한 문화 콘텐츠 분야에서는 미디어 콘텐츠 창작자, 사용자 경험 및 인터페이스 디자이너, 공연·영화 및 음반 기획자, 요리 연구가 등을 신설하였다.

사회서비스 분야에서는 놀이 및 행동치료사, 상담 전문가, 노인 및 장애인 돌봄 서비스 종사원, 문화관광 및 숲·자연환경 해설사, 반려동물 훈련사 등을 신설·세분하였다.

기계 조작 분야의 경우 과실 및 채소 가공 관련 기계 조작원, 섬유 제조 기계 조작원 등은 복합·다기능 기계 분야의 발전에 따라 통합하였다.

이상의 내용을 종합할 때, 이번 표준직업분류 체계에서 신설된 디자인 관련 직업군으로는 사용자 경험 및 인터페이스 디자이너가 신규 직업으로 신설되었다.

〈표 2-6〉 표준직업분류 신설 내용

<p>1. 관리자</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 공동주택 관리자</li> </ul>	<p>4. 서비스 종사자</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 요양 보호사</li> <li>• 노인 및 장애인 돌봄 서비스 종사원</li> <li>• 보육 관련 시설 서비스 종사원</li> <li>• 반려동물 훈련사</li> <li>• 문화 관광 및 숲·자연환경 해설사</li> </ul>
<p>2. 전문가 및 관련 종사자</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 산업 특화 소프트웨어 프로그래머</li> <li>• 모바일 애플리케이션 프로그래머</li> <li>• 건축에너지 관리 및 평가 기술자</li> <li>• 방재 기술자 및 연구원</li> <li>• 보조공학사</li> <li>• 로봇공학 시험원</li> <li>• 놀이 및 행동치료사</li> </ul>	<p>5. 판매 종사자</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 소규모 상점 경영자</li> <li>• 소규모 상점 일선 관리 종사원</li> </ul> <hr/> <p>7. 기능원 및 관련 기능 관련 종사자</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자동차 튜닝원</li> <li>• 건설용 굴삭기 정비원</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교육 교구 방문강사</li> <li>• 입학 사정관</li> <li>• 미디어 콘텐츠 창작자</li> <li>• 사용자 경험 및 인터페이스 디자이너</li> <li>• 요리 연구가</li> <li>• 공연·영화 및 음반 기획자</li> </ul>	8. 장치·기계조작 및 조립 종사자 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 덤프트럭 운전원</li> <li>• 콘크리트 믹서 트럭 운전원</li> </ul>
3. 사무 종사자 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대학 행정조교</li> <li>• 증권 사무원</li> <li>• 의료 서비스 상담 종사원</li> <li>• 행정사</li> </ul>	9. 단순 노무 종사자 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 대여 제품 방문 점검원</li> </ul>

\* 주: 한국직업능력개발원, 『한국표준직업분류』, 2016

이번에 개정된 한국표준직업분류는 신규 직업의 신설뿐만 아니라 기존 직업군의 규모상의 변화를 반영하기 위해 분류체계의 상향 내지 세분화를 추진하였다.

<b>&lt;표 2-7&gt; 표준직업분류 상향 조정</b>	
6차 분류(2007년)	제7차 개정(2017년)
• 건축가(23111)	• 건축가(2311)
• 로봇 및 그 외 기계공학 기술자(23539)	• 로봇공학 기술자 및 연구원(2352)
• 정보보안 임상심리사(24591)	• 임상심리사(2457)

\* 주: 한국직업능력개발원, 『한국표준직업분류』, 2016

<b>&lt;표 2-8&gt; 표준직업분류 세분화 형태로 재분류된 직업군</b>	
6차 분류(2007년)	제7차 개정(2017년)
• 기획·홍보 및 광고 관리자(12022)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기획 관리자(12122)</li> <li>• 마케팅 관리자(12201)</li> <li>• 광고 및 홍보 관리자(12202)</li> </ul>
• 건설관련 관리자(14111)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 건축 관련 관리자(14111)</li> <li>• 토목 관련 관리자(14112)</li> <li>• 조경 관련 관리자(14113)</li> </ul>

• 응용소프트웨어 설계 · 분석가(22231)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 범용 소프트웨어 프로그래머(22231)</li> <li>• 산업 특화 소프트웨어 프로그래머(22232)</li> <li>• 모바일 애플리케이션 프로그래머(22233)</li> </ul>
• 전기 · 전자 및 기계 공학 기술자 및 시험원(235)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전기 · 전자공학 기술자 및 시험원(234)</li> <li>• 기계 · 로봇공학 기술자 및 시험원(235)</li> </ul>
• 식품 · 섬유 · 에너지 공학 시험원(2395)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 식품공학 시험원(2391)</li> <li>• 섬유공학 시험원(2392)</li> <li>• 가스 및 에너지 시험원(2374)</li> </ul>
• 한의사(24130)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전문 한의사(24131)</li> <li>• 일반 한의사(24132)</li> </ul>
• 영양사(24401)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 임상영양사(24401)</li> <li>• 일반영양사(24402)</li> </ul>
• 상담 전문가 및 청소년 지도사(2474)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상담 전문가(2474)</li> <li>• 청소년 지도사(2475)</li> </ul>
• 그 외 교육 전문가(25919)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 입학 사정관(25913)</li> <li>• 그 외 교육 전문가(25919)</li> </ul>
• 변호사(2612-)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 변호사(2612)</li> <li>• 기타 법률 전문가(2619)</li> </ul>
• 국가 · 지방 및 공공행정 사무원(3114)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 국가 및 지방 행정 사무원(3114)</li> <li>• 공공행정 사무원(3115)</li> </ul>
• 총무 사무원(31270)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 총무 사무원(31271)</li> <li>• 대학 행정조교(31272)</li> </ul>
• 금융관련 사무원(3203)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 은행 사무원(3203)</li> <li>• 증권 사무원(3204)</li> <li>• 기타 금융 사무원(3209)</li> </ul>
• 간병인(42110)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 요양 보호사(42111)</li> <li>• 간병인(42112)</li> </ul>
• 방문 · 노점 및 통신 판매 관련 종사자(530)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 통신 관련 판매직(531)</li> <li>• 방문 및 노점 판매 관련직(532)</li> </ul>

\* 주: 한국직업능력개발원 『한국표준직업분류』, 2016

〈표 2-9〉 소분류 이하의 재조정

6차 분류(2007년)	제7차 개정(2017년)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정보시스템 개발 전문가(222)</li> <li>• 정보시스템 운영자(223)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컴퓨터 시스템 및 소프트웨어 전문가(222)</li> <li>• 데이터 및 네트워크 관련 전문가(223)</li> <li>• 정보 시스템 및 웹 운영자(224)</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 작가 및 관련 전문가(2811)</li> <li>• 기자 및 논설위원(2814)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 작가(2811)</li> <li>• 광고 및 홍보 전문가(2733)</li> <li>• 기자 및 언론 관련 전문가(2813)</li> <li>• 기타 연극·영화 및 영상 관련 종사원(2839)</li> </ul>

\* 주: 한국직업능력개발원, 『한국표준직업분류』, 2016

〈표 2-10〉 직무 특성 및 국제비교를 위한 재조정

6차 분류(2007년)	제7차 개정(2017년)
4. 서비스 종사자 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 한식 주방장(44111)</li> <li>• 중식 주방장(44121)</li> <li>• 양식 주방장(44131)</li> <li>• 일식 주방장(44141)</li> <li>• 그 외 주방장 및 조리사(44199)</li> </ul>	2. 전문가 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 주방장(28701)</li> </ul>
2. 전문가 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 취업 알선원(24733)</li> </ul>	3. 사무 종사자 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 취업 알선원(39994)</li> </ul>
2. 전문가 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 보조 교사(25991)</li> </ul>	4. 서비스 종사자 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사 교육 보조원(42122)</li> </ul>
3. 사무 종사자 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 화랑 및 박물관 안내원(39223)</li> <li>• 시설 및 견학 안내원(39224)</li> </ul>	4. 서비스 종사자 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 미술관·박물관 해설 및 안내원(43214)</li> <li>• 전시 및 시설 견학 안내원(43215)</li> </ul>
9. 단순노무 종사자 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 그 외 경비원(94219)</li> </ul>	4. 서비스 종사자 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 그 외 시설 및 특수 경비원(41239)</li> </ul>

\* 주: 한국직업능력개발원, 『한국표준직업분류』, 2016

이번에 개정된 한국표준직업분류는 한국표준교육분류체계와의 정합성을 추구하기 위해 교육 분야에 대한 직업 분류를 다음과 같이 개정하였다.

**〈표 2-11〉 한국표준교육분류(영역)간 정합성 제고**

6차 분류(2007년)	제7차 개정(2017년)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대학교수(2511) 및 대학 시간강사(2512)</li> <li>- 인문계열 교수</li> <li>- 사회계열 교수</li> <li>- 자연계열 교수</li> <li>- 공학계열 교수</li> <li>- 의학계열 교수</li> <li>- 교육계열 교수</li> <li>- 예·체능계열 교수</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대학교수(2511) 및 대학 시간강사(2512)</li> <li>- 교육 분야 교수</li> <li>- 예술 및 인문학 교수</li> <li>- 사회과학·경영 및 법학 교수</li> <li>- 자연과학·수학 및 통계학 교수</li> <li>- 정보 통신기술 분야 교수</li> <li>- 공학·제조 및 건설 분야 교수</li> <li>- 농림·수산업 및 수의학 교수</li> <li>- 보건 및 복지 교수</li> <li>- 체육 및 그 외 분야 교수</li> </ul>

\* 주: 한국직업능력개발원, 『한국표준직업분류』, 2016

기존 직업 명칭의 현실화를 추구하였다. 관련 제도 등의 변화로 인해 외래어로 분류되었던 직업을 알기 쉬운 우리말로 순화하고자 하였다.<sup>2)</sup> 이 과정에서 디자인 분야 관련 직업으로는 큐레이터 직업이 학예사로 순화대상으로 분류되어 변경되었다.

## ④ 한국고용직업분류

### 1) 한국고용직업분류의 의미와 기능

고용노동부는 노동시장 내 직업에 대한 데이터를 수집하여 의미 있는 통계정보를 제공하기 위해 2001년부터 산업·직업별 고용구조조사를 매년 실시하였으며, 조사의 정확성 및 용이성을 위해 국민의 시각에 맞는 직업 분류체계의 구성이 필요하였다. 이에 국내 직업 전문가와 현장 실무자 등의 의견을 수렴하여 2002년에 중분류 중심의 직업분류체계를 개발하여 2003년부터 한국고용직업분류(KECO<sup>3)</sup>)라는 명칭으로 사용 중에 있다. 한국고용직업분류는 노동시장 상황과 수요, 현실적 직업구조 등을 반영하여 직무를 체계적으로 분류한 것이다. 이를 위해 한국고용직업분류는 직능유형을 우선 적용하고 직능수준을 함께 고려하였다. 직능유형은 수행하는 일의 유형으로서 직무수행에 요구되는 지식의 분야, 사용되는 도구 및 장비, 투입되는 원재료, 생산된 재화나 서비스의 종류, 직무간 이동성 및 경력이동경로 등과 관련된다.

2) 언어치료사 → 언어재활사, 소년보호관 → 소년원 학교 교사, 명칭 순화: 큐레이터 → 학예사, 캐드원 → 제도사

3) KECO: Korean Employment Classification of Occupations

산업을 넘나들어 이동하는 경우가 아니라면 대부분의 취업자는 특정 산업부문 내에서 이동하며, 일반적으로 동일 직장 내에서 더 많은 이동을 한다. 이런 이유로 직능유형은 직업정보의 활용 면에서 유용한 기준이 될 수 있다. 직능수준은 직무수행 능력의 높낮이를 말하는 것으로 정규교육, 직업훈련, 직업경험 그리고 선천적 능력과 사회 문화적 환경 등에 의해 결정된다. 직능수준으로는 일반적으로 1~4 직능수준이 고려된다.

## 2) 한국고용직업분류 분류체계

한국고용직업분류는 대분류와 중분류 단위에서 직능유형을 우선적으로 적용하였으며, 소분류 단위에서 직능수준을 함께 적용하였다. 다만, 중분류 단위에서도 해당 항목이 직능유형만으로 구분하기 어려운 여러 단위에 걸쳐 있어서 구분하기 곤란한 경우는 직능수준이 고려되었다.

대분류 단위는 직능유형에 따라 10개 항목으로 구분하였다. 0~9까지 10가지 유형으로 구분되어 직업코드의 첫 번째 자리로 대분류를 식별할 수 있다.

### 〈표 2-12〉 한국고용직업분류 대분류

0. 경영·사무·금융·보험직
1. 연구직 및 공학 기술직
2. 교육·법률·사회복지·경찰·소방직 및 군인
3. 보건·의료직
4. 예술·디자인·방송·스포츠직
5. 미용·여행·숙박·음식·경비·청소직
6. 영업·판매·운전·운송직
7. 건설·채굴직
8. 설치·정비·생산직
9. 농림어업직

중분류 단위는 직능유형에 따라 35개 항목으로 구분하고 앞의 두 자리는 중분류 항목을 식별하는 코드이다. 대분류 단위별로 중분류를 1개부터 9개까지 항목으로 구성하였다. 중분류 중 '89 제조 단순직'은 직능유형이 아닌 직능수준이 고려된 항목이다. 해당 소분류와 세분류 직업이 단 하나만 존재하지만 직무유형으로 모두 걸쳐 있어 직능유형 기준을 적용할 수 없는 예외적인 사례라 할 수 있다.

소분류 및 세분류 단위는 직능유형과 직능수준을 함께 고려하였다. 상위 분류단위가 동일한 수준의 직업으로 구성된 경우에는 직능유형을 적용하였으며, 그렇지 않은 경우 직능수준이 높을수록 상위 분류에 배열되는 방식으로 적용하였다. 소분류 코드는 대분류와 중분류 코드를 포함한 세 자리 코드로 구성된다. 세분류 코드는 소분류 코드 뒤에 하나의 자릿수가 추가되어 네 자리 코드로 구성된다.

중분류 이하의 단위부터는 통상적으로 '1'부터 순차적으로 코드를 부여하였다. 다만, 해당 분류수준에서 더 이상 세분되지 않는 직업일 경우에는 '0'을 부여하였다. 그리고 세분류 단위에서 기타 직업 항목에 해당될 경우에는 '9'를 부여하였다.

이상에서 열거한 한국고용분류체계는 고용 관련 행정 DB나 통계조사자료의 결과를 집계하고 비교하기 위한 통계 목적으로 활용되고 있다. 또한 공공 부문의 취업알선 업무에 활용되며(한국고용직업분류를 취업알선에 맞게 확장하여 ‘취업알선직업분류’로 활용 중), 국가직무능력표준(NCS), 직업훈련, 국가기술자격, 직업정보의 제공, 진로지도 등 고용 실무 전반의 기본 분류 틀로 활용되고 있다.

### 3) 한국고용분류체계 최근 개정 내용

2007 개정 이후 10년이 경과하면서 사회경제적 환경의 변화와 기술혁신으로 직업구조 전반에서 변화가 나타났다. 이러한 변화를 고용 정책과 취업알선 등 실무에 반영하고, 정확한 고용 통계를 수집·분석·제공하며 다양한 고용정보 간의 연계도를 높이기 위해 직업분류의 개정을 추진하였고, 이와 함께 통계청 한국표준직업분류 개정에 따라 국가통계 활용성을 높이기 위해 세분류간 직업항목을 연계를 위한 조정도 함께 이루어졌다. 세부적인 개정 내용으로는 사용자가 직관적으로 쉽게 직업을 분류할 수 있도록 대분류 10개 항목 중심 분류체계로 간소화하였다. 또한 4차 산업혁명 등 산업환경 변화에 따른 새로운 직업수요를 반영하여 직업분류를 신설하는 등 분류체계를 정비하였다. 통계의 다양한 활용성을 위해 한국표준직업분류와 세분류 단위에서 직무 포괄범위를 일치시켰다.

이러한 작업을 통해 2018년부터 시행되는 한국고용직업분류는 대분류 10개 항목, 중분류 35개 항목, 소분류 136개 항목, 세분류 450개 항목으로 구성하였다. 대분류는 사용자의 직관성을 높이기 위해 10개 항목(기존 7개 항목)으로 개편하였다. 중분류 항목은 통계의 활용성을 높이기 위해 기존 24개에서 35개로 세분화 하였으며, 세분류는 그 간의 산업변화에 따른 직업변화를 반영하여 21개 항목이 증가한 450개 항목(기존 429개 항목)으로 구성하였다.

〈표 2-13〉 한국고용직업분류 개편 내용

대분류	중분류	소분류	세분류
0. 경영·사무·금융·보험직	3	18	70
1. 연구직 및 공학 기술직	5	19	54
2. 교육·법률·사회복지·경찰·소방직 및 군인	5	12	41
3. 보건의료직	1	7	20
4. 예술·디자인·방송·스포츠직	2	8	34
5. 미용·여행·숙박·음식·경비·청소직	6	13	49
6. 영업·판매·운전·운송직	2	11	35
7. 건설·채굴직	1	6	24
8. 설치·정비·생산직	9	37	110
9. 농림어업직	1	5	13
10항목	35항목	136항목	450항목

이중에서 디자인 관련 분류는 4. 예술, 디자인, 방송, 스포츠직으로 편재되어 분류되었으며, 세부 내용은 다음과 같으며, 분류 방식은 앞서 전술한 바와 같이 한국표준직업분류와의 호환성을 고려하여 세부 분류 방식은 통일하였다.

**〈표 2-14〉 한국고용직업분류 중 디자인 분류체계**

**4. 예술, 디자인, 방송, 스포츠직**

- 41 예술 · 디자인 · 방송직
  - 411 작가 · 통번역가
    - 4111 작가
    - 4112 번역가 및 통역가
    - 4113 출판물 전문가
  - 412 기자 및 언론 전문가
    - 4120 기자 및 언론 전문가
  - 413 학예사 · 사서 · 기록물관리사
    - 4131 학예사 및 문화재 보존원
    - 4132 사서 및 기록물 관리사
  - 414 창작 · 공연 전문가(작가, 연극 제외)
    - 4141 화가 및 조각가
    - 4142 사진작가 및 사진사
    - 4143 만화가 및 만화영화 작가
    - 4144 국악인 및 전통 예능인
    - 4145 지휘자, 작곡가 및 연주가
    - 4146 가수 및 성악가
    - 4147 무용가 및 안무가
    - 4149 기타 시각 및 공연 예술가
  - 415 디자이너
    - 4151 제품 디자이너
    - 4152 패션 디자이너
    - 4153 실내장식 디자이너
    - 4154 시각 디자이너
    - 4155 미디어 콘텐츠 디자이너
  - 416 연극 · 영화 · 방송 전문가
    - 4161 감독 및 기술감독
    - 4162 배우 및 모델
    - 4163 아나운서 및 리포터
    - 4164 촬영 기사

- 
- 4165 음향·녹음 기사
  - 4166 영상·녹화·편집 기사
  - 4167 조명·영사 기사
  - 4169 기타 연극·영화·방송 종사원
  - 417 문화·예술 기획자 및 매니저
  - 4171 공연·영화 및 음반 기획자
  - 4172 연예인매니저 및 스포츠매니저
  - 42 스포츠·레크리에이션직
  - 420 스포츠·레크리에이션 종사자
  - 4201 스포츠 감독 및 코치
  - 4202 직업 운동선수
  - 4203 경기 심판 및 경기 기록원
  - 4204 스포츠강사, 레크리에이션강사 및 기타 관련 전문가
  - 4209 기타 스포츠 및 여가서비스 종사원
- 

#### ④ 한국교육분류

##### 1) 한국교육분류의 의미

한국교육분류는 교육 관련 통계 자료의 수집, 집계, 분석에 공통적으로 사용하여 교육통계 자료 간에 비교가 가능하게 하고, 교육에 투자하는 인적·재정적 자원, 교육 수준과 관련 인구의 동향을 파악하는 데 활용하기 위해 기획되었다. 한국표준교육분류는 여타 통계분류체계보다 초기부터 국제적 비교가능성에 더욱 무게중심을 두고 기획되었다. 1997년 처음 분류되었던 당시부터 국제표준교육분류에 기초하여 수행하였고, 국제표준 교육분류 역시 국제적으로 비교 가능한 데이터를 수집하기 위한 것으로 국가 간 분류가 일관될 수 있도록 보장되어야 한다고 명시적으로 규정하고 있다.

따라서 한국표준교육분류는 국내적 특수성을 일부 고려하지만, 기본적으로 국제표준교육분류 체계의 권고 내용을 적극 수용하고 있다. 이에 대분류 및 중분류 등의 분류기준은 국제표준교육분류의 방식을 활용하고 있다.

##### 2) 한국표준교육분류의 기준

분류는 주요 내용(major subject matter)으로 결정하는 것이 원칙이다. 주요 내용이 동일하거나 유사할 경우에는 두개의 프로그램 또는 자격은 동일한 분류로 포함할 수 있다. 주요 내용의 유사성 정도로 교육 및 훈련 프로그램의 대분류, 중분류, 소분류를 결정할 때는 다음과 같은 우선순위 기준을 활용하도록 하고 있다. ① 이론적 지식 내용, ② 학습목적, ③ 관심 대상, ④ 방법과 기술, ⑤ 도구와 기기가 여기에 해당한다. 이러한 다섯 기

준은 순차적으로 고려하기보다는 통합적이고 종합적으로 고려한다. 이중에서 특히 대분류는 이론적 지식과 학습 목적의 유사성에 의해 결정되고 중분류는 분야의 관심대상에 의해 결정된다. 소분류는 방법과 기술, 도구 및 기기에 근거하여 구분된다.

교육 전반에 걸쳐 있는 내용의 유사성은 다른 교육수준의 프로그램 또는 자격이 유사한 이론적, 사실적 및 실용적 지식 또는 기술을 포함하는 경우에는 동일한 분야로 분류한다. 교육 수준 내 주제 유사성은 밀접한 관계가 있어도 주요 내용에서 차이가 있고, 학습의 목적, 방법 및 기술, 도구 및 기기에 차이가 있다면 서로 다른 분야로 분류된다.

분류과정에서 보조 주제를 포함하는 직업훈련 프로그램 및 자격과정의 경우, 특정 직업훈련 분야에 초점을 맞춘 프로그램 및 자격은 비록 다른 분야에 속한 부수적 주제를 포함하고 있더라도 특정 직업훈련 분야로 분류한다. 직업훈련 프로그램 중 주요 주제 내용보다 보조 주제에 더 많은 시간이 할애되더라도, 해당 프로그램 및 그 자격은 의도된 직업과 직업군과 관련된 직업훈련 분야로 분류하도록 하고 있다.

전공과목이 명시된 교사교육 프로그램 및 자격의 경우 특정 전공과목을 집중적으로 가르치는 교사 프로그램 및 자격은 교사 교육으로 분류하도록 하고 있다. 교육 또는 교사 교육과 특화된 내용을 합친 프로그램 및 자격도 동일한 원칙이 적용된다. 교육체제를 분석하는 데 있어서, 교사 교육과 다른 소분류를 구별하는 것이 중요하기 때문에, 전공과목이 명시된 교사교육은 주로 또는 우세한 내용에 따라 분류한다는 교육 프로그램 및 자격 분류 규칙의 예외사항으로 분류한다.

대분류를 구분하는 과정에서 최근 가장 큰 이슈는 통합 과정이 급격히 증가했다는 사실이다. 한 개의 특정 소분류가 우세하지 않으면서 여러 개의 소분류 교육 프로그램과 자격이 결합된 경우 통합학문이나 대분류 프로그램으로 분류한다. 많은 통합 프로그램과 자격은 여러 개의 중분류나 심지어 대분류를 포함할 수 있다.

대분류를 결정하기 어려운 통합학문(중심적인 교육 내용이 1개 이상)의 경우에는 해당 교육 프로그램 및 자격의 이름에서 첫 번째로 기재된(first-listed) 명칭에 따라 대분류를 결정하도록 하고 있다. 이러한 원칙은 중심적인 교육 내용을 결정하지 못할 만큼 해당 교육 프로그램 및 자격에 대한 정보가 없을 때 통합학문이 포함되어야 할 대분류를 결정하는 것이 원칙이다.<sup>4)</sup>

### 3) 한국교육표준분류 최신 개정

현재까지 우리나라의 학과와 전공영역 분류는 조사기관마다 다르게 시행되고 있어서 유사한 통계와 지표를 직접 비교하기 어려운 제한점이 있다. 또한 국제표준교육분류에서는 교육 프로그램의 내용과 성격을 반영하여 분류하도록 권고하나 국내에서는 주로 학과(전공)명에 기반하여 분류 코드를 부여하고 있다. 이러한 영역 분류방식은 융·복합 학문이나 전공이 많아지고 신설학과가 늘어나면서 분류가 불가능한 경우가 점점 더 늘

---

4) "중심적인 교육 내용 법칙(leading subject rule)"은 통합학문 분야 프로그램 및 자격을 분류하는 유일한 방법이다. 국제표준교육분류(영역)는 단일 교육 프로그램 및 자격에 대해 여러 코드를 사용하지 않지만, 일부 국가에서는 국내 목적을 위해 여러 코드의 사용을 결정할 수 있다. 사용자가 단일 교육 프로그램 및 자격에 대해 두 개 또는 그 이상의 코드를 부여하겠다면, 이러한 통합학문 분야 프로그램 및 자격은 여러 분야의 결합(combination of fields)으로 분류할 수 있다.

어나는 문제점을 야기하고 있다. 이러한 교육영역 분류의 어려움을 개선하고 국내의 유사 교육영역 분류체계의 연계 가능성을 고려하며, 더 나아가 신설 및 융복합 학과(전공)를 포괄하는 한국교육분류(영역) 개정안의 개발이 필요한 상황이었다.

이에 한국교육분류(영역)의 개정안을 작성하기 위하여 연구진협의회뿐 아니라 전문가협의회(서면검토 포함)를 수차례 거쳤다. 또한 유치중등, 고등교육, 평생교육, 국제 통계(분석) 전문가를 대상으로 우리나라 후기 중등교육(고등학교), 고등교육, 평생교육의 전공 및 학과 분류의 쟁점, 문제점과 개선방안에 관한 의견을 수렴하였다. 또한 통계청의 책임자 및 실무자를 대상으로 개정안 도출을 위한 절차와 과정, 실효성 및 국제비교 가능성 제고를 위한 전략에 관한 의견을 수렴하였다.

이러한 절차를 거쳐 가장 최근에 제정된 내용은 ①주요 교육통계 작성 및 수요 기관과의 협업을 통해 제정안을 마련하였고 ②국내 교육현실을 적극적으로 반영하여 분류를 세분화하였으며 ③후기중등교육(고등학교)과 고등교육에 주안점을 두면서 평생교육 프로그램도 활용할 수 있도록 작성하였으며 ④융·복합 학문에 대한 분류가 가능하도록 부가코드 등을 마련하였다. 4가지 과정을 거쳐 국제비교성 제고와 국내 교육현실을 반영하여 교육정책 및 관련 연구를 뒷받침하는 신뢰도 높은 교육 관련 통계 생산을 위해 한국표준교육분류(영역)을 2016년 9월 30일 제정·고시하고 2018년 1월 1일부터 시행하였다.

새로이 개정된 한국표준교육분류상에서 디자인 부분은 국제분류표와의 1대1 매칭을 기준으로 다음과 같이 분류되었다.

## 〈표 2-15〉 한국표준교육분류 디자인 관련 분야

### 세부 분류 구성

02 예술 및 인문학 [Arts and humanities]

021 예술 [Arts]

0211 시청각 기술 및 미디어제작 [Audio-visual techniques and media production]

- 책, 신문, 라디오나 TV, 영화 및 비디오, 음악, 그래픽 재생 관련 기법 및 기술

0212 패션, 인테리어 및 산업 디자인 [Fashion, interior and industrial design]

- 패션의류, 공산품, 인테리어 설계 및 제작

0213 미술 [Fine arts]

- 그림, 조각 등 시각적 형태의 창의적 표현 교육

0214 공예 [Handicrafts]

- 보석, 도예, 직조, 목각 등 수공예 기술 교육

0215 음악 및 공연예술 [Music and performing arts]

- 음악, 마임, 즉흥연주, 연극연출 등 공연 원칙 및 기술 교육

한국표준교육분류상 디자인분야와 가장 직접적으로 연관된 분류코드는 '0210 예술 기초/일반프로그램'에 해당한다. 0210분류에는 예술학, 예술학부, 예체능계열, 예술전공, 아트앤디자인 등 특정 분야가 없는 예술학 전반에 관한 경우를 포함한다.

세부분류인 '0211 시청각 기술 및 미디어 제작'은 청각-시각 기법과 매체 제작은 책이나 신문, 라디오나 TV, 영화와 비디오, 녹음된 음악, 그래픽 재생과 관련된 기법과 기술에 관한 분야이다. 색채 재현, 사진과 컴퓨터 그래픽에 관한 방법 등이 포함된다. 책, 잡지, 포스터, 광고 등의 제작에 들어가는 사진, 글, 장식 등과 관련된 교육 또한 포함된다.

0211 교육과 관련된 직업군으로는 애니메이션, 제본, 카메라 작동, 합성(인쇄), 컴퓨터 게임 제작, 컴퓨터 조판(원고상의 지정이나 조판규칙에 따라 판 틀을 만드는 것), 영화 및 영상제작, 그래픽 디자인, 그래픽재현, 일러스트레이션(illustration), 쌍방향미디어설계, 미디어 기법, 멀티미디어제작, 사진술, 시험인쇄작업, 인쇄마무리 및 바인딩, 인쇄, 출판디자인, 라디오 및 TV제작, 음반제작, 음향기법, 조판 등이 여기에 포함시키고 있다.<sup>5)</sup>

〈표 2-16〉 한국표준교육분류 시청각 기술 및 미디어 제작

중분류	소분류	유형	프로그램 예시
021예술	0211 시청각 기술 및 미디어제작	유초중등	광고디자인학과, 시각디자인학과
		고등	디지털아트전공, 문화예술학부, 미디어예술학부, 방송영상학과, 사진영상학과, 애니메이션과, 영상문화학과, 음향제작과, 화장품 미용학과, 광고디자인과, 그래픽디자인과, 시각디자인과, 커뮤니케이션디자인전공
		평생	사진예술강좌
		국제	애니메이션, 디지털산업디자인, 시각 디자인, 영상디자인, 출판디자인, 영상매체, 영상예술, 영상학, 방송·영상전공, 방송제작, 3D 콘텐츠과, 뉴미디어 학부, 멀티미디어영상과, 그래픽 디자인, 전시디자인, 광고디자인, 출판디자인, 시각디자인, 색채디자인, 커뮤니케이션 디자인

세부분류인 '0212 패션, 인테리어 및 산업 디자인'은 패션의류, 공산품, 인테리어 등의 설계·구축을 위해 선, 도형, 섬유 등의 창의적 연계 교육을 의미한다. 0212상의 세부 교육 내용으로는 코디네이션, 스타일, 디자인, 가구디자인, 섬유디자인, 푸드 스타일, 실내 건축디자인, 컴퓨터디자인, 자동차디자인, 실용(응용)미술, 아트앤

5) 데스크탑 출판 및 웹사이트 개발에 이용하는 특정 소프트웨어 응용프로그램에 대한 프로그램 및 자격은 이 소분류에서 제외되며 0611'컴퓨터 활용'의 소분류에 해당한다. 언론(메시지의 내용 및 단어선택)관련 교육은 이 소분류에서 제외되며 0321'언론과 보도'에 해당된다.

디자인, 문화 산업디자인, 주거환경, 소비자주거환경 등을 포함한다. 산업디자인 등 실용디자인 분야로 실질적으로 인테리어를 배우는 주거환경학 분야를 포함시킨다. 0212 분류와 관련된 직업군으로는 의상 디자인, 산업 상품 디자인, 패션 디자인, 실내건축, 인테리어 디자인, 무대 디자인, 쇼윈도 장식 등이 포함된다.<sup>6)</sup>

〈표 2-17〉 한국표준교육분류 패션, 인테리어 및 산업디자인 분야

중분류	소분류	유형	프로그램 예시
021예술	0212 패션, 인테리어 및 산업디자인	유초중등	인테리어과, 패션섬유디자인과
		고등	가구디자인전공, 건축디자인과, 공간디자인전공, 공예디자인과, 디자인과, 디지털컨텐츠디자인과, 멀티미디어디자인과, 뷰티디자인과, 산업디자인과, 섬유디자인전공, 실내건축디자인과, 영상디자인과, 의상디자인전공, 인테리어디자인전공, 주얼리디자인과, 텍스타일디자인전공, 패션디자인전공
		평생	독학사실내인테리어과정
		국제	패션디자인, 실내환경 인테리어, 섬유패션디자인, 생활조형디자인, 디자인조형학, 공간디자인, 공업디자인, 산업디자인, 의상디자인, 산업 상품 디자인, 패션 디자인, 인테리어 디자인, 무대 디자인, 스타일디자인, 가구디자인, 섬유디자인, 푸드스타일, 실내건축디자인, 컴퓨터디자인, 자동차디자인, 실용(응용)미술, 아트앤디자인, 문화산업디자인

세부분류인 '0213 미술'은 그림, 조각 등 미술 이론, 역사, 기술, 행위 및 제작 등과 관련된 시각적 형태의 창의적 표현 교육을 의미한다. '0213 미술'에는 큐레이터, 불교미술 등도 포함된다. '0213 미술'과 관련된 자격으로는 다음과 같은 것이 포함된다. 미술이론, 서예, 판화(Etching), 미술 판화제작, 미술사, 회화, 예술철학, 조소가 포함된다.<sup>7)</sup>

6) 건물 디자인 분야는 이 소분류에서 제외되고 0731 '건축 및 도시설계' 소분류에 포함된다. 산업 디자인 분야 중 예술적 디자인이 아니고 기술적 과목이 강조되는 경우 이 소분류에서 제외되고 071 '공학 및 공학 관련 분야'에 포함된다. 출판디자인 및 그래픽디자인은 이 소분류에서 제외되고 0211 '시청각 기술 및 미디어 제작'에 포함된다.

7) 도예, 도자기 등의 훈련은 이 소분류에서 제외되고 0214 '공예(Handicraft)'에 포함된다. 건축 분야는 이 소분류에서 제외되고 0731 '건축과 도시설계'에 포함된다. 미술교사 교육은 이 소분류에서 제외되고 0114 '전공과목 교사교육'에 포함된다.

〈표 2-18〉 한국표준교육분류 미술 분야

중분류	소분류	유형	프로그램 예시
021예술	0213 미술	유초중등	미술과
		고등	응용미술학과, 조각전공, 조형예술학부, 한국화전공, 회화학전공
		평생	미술·서예지도
		국제	실용미술전공, 미술학, 서양화과, 동양화과, 서예과, 한국화과, 종교미술학, 회화학과, 기독교미술학과, 불교미술학과, 조각전공, 조소학과, 판화과, 큐레이터, 불교미술

세부분류인 '0214 공예'는 보석, 도예, 직조, 목각 등 수공업 기술 교육이 포함되어 있으며, '0215 음악 및 공연예술'은 음악, 연설, 움직임, 마임, 의인화, 즉흥연주, 연극연출 등 공연 원칙 및 기술 교육과 공연(예술)기획, 방송연예, 마술, 이벤트, 파티(웨딩), 특수분장, 엔터테인먼트, 문화예술, 음악사, 공연예술 역사 등을 포함한다. '0214 공예'에 포함된 직업군으로는 도예(세라믹), 민속예술 및 장인, 금속 장식 공예, 전통공예(Indigenous crafts), 자수(Embroidery), 꽃 공예(Floristry, flower arranging), 유리 공예금세공(Goldsmithing), 보석세공(Jewellery), 악기 제조(비산업용), 악기(수선 및 튜닝), 은세공(Silversmithing), 석각(공예), 직조(Weaving), 목각(Woodcarving) 등이 포함된다.<sup>8)</sup>

〈표 2-19〉 한국표준교육분류 공예 분야

중분류	소분류	유형	프로그램 예시
021예술	0214 공예	유초중등	도예과, 목공예교실, 유리공예과정, 종이공예, 종이접기·점핑 클레이
		고등	공예학과, 귀금속세공학과, 금속공예전공, 도예과, 도자공예전공, 보석감정과, 산업공예학과, 칠공예전공
		평생	도자기 공예
		국제	도예학과, 금속공예학, 섬유공예학, 산업공예학, 공예디자인, 귀금속공예, 디지털 공예, 도자디자인, 전통예술공예,

8) 도자기, 직물, 자수 등의 산업적(대규모, 기계화된) 생산은 이 소분류에서 제외되고 07'공학, 제조 및 건설' 대분류에 속하는 소분류 중 하나에 포함된다.

〈표 2-20〉 한국표준교육분류 음악 및 공연예술 분야

중분류	소분류	유형	프로그램 예시
021예술	0215 음악 및 공연예술	유초중등	방송연예과
		고등	TV영화학부, 건반악기와, 공연연기과, 공연영화학부, 공연예술학부, 국악과, 기악과, 기독교연예학과, 무대미술과, 문화예술기획전공, 뮤지컬공연학과, 방송연예계열, 성악과, 실용음악전공, 연극영화학과, 연기학과, 영화전공, 예술학부, 음악학과, 작곡과, 이벤트연출학과
		평생	음악·무용, 연극·영화, 노래교실
		국제	연기영상과, 영상 연예과, 방송 연예과, 연극전공, 연극영화학과, 음악학, 음악전공, 작곡과, 국악학과, 종교음악과, 피아노 전공, 성악과, 뮤지컬 전공, 영화뮤지컬학과, 기악학과, 전통공연예술학과, 실용음악학과, 방송음악과, 무용학과 등 공연(예술)기획, 방송연예, 마술, 이벤트, 파티(웨딩), 특수분장, 엔터테인먼트, 문화예술, 음악사, 공연예술 역사

## ⑤ 과학기술표준분류체계

### 1) 과학기술표준분류의 의미

과학기술표준분류는 과학기술 관련 정보의 관리·유통, 과학기술 인력 관리의 효율화, 국가연구개발사업의 효율적 기획·관리를 위한 과학기술 전 분야의 표준적인 분류들을 제공하기 위한 분류체계이다. 과학기술표준분류는 현재 국가연구개발사업의 연구기획·평가 및 관리, 과학기술예측 및 기술수준평가, 과학기술지식·정보의 관리·유통 등에 활용되고 있다. 과학기술표준분류는 여타 분류체계와는 다른 특이점이 있는데, 분류체계를 연구분야 분류와 적용분야 분류로 2차원으로 구분하여 분류한다는 점이다.

과학기술표준분류는 과학기술기본법 제27조 및 시행령 제41조에 근거해 2002년 처음 제정되고, 이후 주기적으로 수정·보완되어 왔으며, 가장 최근에는 지난 2012년 5년 개정 주기 및 새로운 개정 프로세스를 확정하여 2013년부터 2017년까지 단계별 개정 작업을 추진하였으며, 2018년 분류 개정안을 최종 확정된 상태이다. 2018년 개정된 연구분야 분류는 연구분야·대·중·소 분류의 4계층으로 구성되어 있으며, 6대 분야, 대분류 33개, 중분류 371개, 소분류 2,898개로 구성되어 있다. 이에 반해 적용분야 분류는 대분류의 1계층으로 구성되어 있으며, 2개 분야에서 대분류 33개로만 구성되고, 중·소분류는 별도로 운영하지 않았다.

〈그림 2-2〉 과학기술표준분류체계 현황(2018 개정 내용 기준)

		적용분야					
		대분류 13		대분류 20			
연구 분야	과학 기술	자연	4	47	339		
		생명	3	49	448		
		인공물	9	112	858		
	인문 사회 과학	인간	5	61	546		
		사회	9	88	634		
		인간과학과 기술	3	14	73		

## 2) 2018년 과학기술표준분류 디자인 부분 내용

2018년 개정된 과학기술표준분류상에서는 주요 디자인 관련 분야를 다음과 같이 정의하고 있다.

〈표 2-21〉 과학기술표준분류상의 디자인 관련 세부 분류 내용

범 위	세부 내용
HE03. 디자인 일반 (Design, General)	디자인 분야에 광범위하게 적용될 수 있는 개념, 요소, 공정 또는 과학적 조사를 통해 개발결과가 제품 또는 서비스에 확대 적용될 수 있는 기술로서 디자인의 학문적 접근 들을 망라함 - 디자인의 R&D, 생산, 마케팅을 촉진하는 제품의 규격화, 기술의 표준화 그리고 제품 또는 기술의 측정방법에 관한 기술 등이 포함
HE04. 제품디자인 (Product Design)	제품을 대상으로 인간, 기술, 환경의 요구를 조사하고, 심층적으로 분석하고 개념화하여 이를 창의적인 조형언어로 구현하는 일련의 연구로서 가전제품, 생활용품, 스포츠레저용품, 가구류, 인테리어 관련제품 등이 포함
HE05. 시각디자인 (Visual Design)	다양한 매체를 통해 시각적 형태로 소통되는 상징, 언어, 정보, 이미지를 디자인하는 분야로서, 광고, 포스터, 타이포그래피, 일러스트레이션, 기업, 조직, 집단의 이미지 관리를 위한 여러 매체의 시각적 전달기법 등을 연구
HE06. 환경디자인 (Environment Design)	시간과 더불어 존재하는 인간의 생활환경으로서 물리적 심리적 기능을 지니는 실내/외 환경의 디자인을 말하며, 여기서는 디스플레이, 실내/외 디자인, 공공디자인 등이 포함
HE07. 섬유디자인 (Textile Design)	섬유를 소재로 하여 트렌드를 분석하고 현대인의 감성에 맞는 고부가 가치를 지닌 창의적인 직물디자인의 표현기법에 대해 연구

HE08. 의상디자인 (Clothing Design)	인간의 인체와 심리적, 감성적 특성에 대한 이해를 바탕으로 예술적 창의성을 지닌 조형 잠재력을 개발하고 디자인 사고력, 기획력, 분석력을 체계적이고 과학적으로 연구하는 분야
HE14. 콘텐츠 (Media Contents)	부호, 문자, 음성, 음향 및 영상으로 표현된 모든 종류의 자료 또는 지식 및 이들의 집합물 - 디지털 콘텐츠 : 부호, 문자, 음성, 음향 및 영상으로 표현된 모든 종류의 자료 또는 지식 및 이들의 집합물로서 그 보존 및 이용에 효율을 높일 수 있도록 전자적인 형태로 제작, 변화되는 것 - 문화 콘텐츠 : 창의력, 상상력을 원천으로 문화적 요소가 체화되어 경제적 가치를 창출하는 문화상품

**〈표 2-22〉 과학기술표준분류상의 디자인 관련 세부 분류 내용**

범 위	세부 내용
HE03. 디자인 일반 (Design, General)	<p>HE0301. 디자인 이론(Design modeling): 디자인의 사회·문화·경제적 현상을 논리적으로 설명하기 위해 구성된 지식 체계를 의미하며, 디자인역사, 디자인비평, 디자인문화, 디자인원리 등을 연구.</p> <p>HE0302. 디자인 조형(Design modeling): 제품과 환경의 기능 및 효율과 유기적으로 관련된되는 조형을 포함하는 것으로, 디자인형태, 디자인색채, 디자인미학 등을 연구.</p> <p>HE0303. 디자인 경영(Design management): 조직의 차원에서 디자인 실무와 프로세스를 관리하거나 운영으로서, 디자인의 전개 방향과 디자인 산업의 발전 방향을 기획하고 실행하는 전략을 포함하며 디자인경영관리, 디자인마케팅, 디자인 경제학, 디자인정책 등을 연구</p> <p>HE0304. 디자인 공학(Design engineering): 디자인을 산업의 공정에 응용하여 생산력과 생산품의 성능을 향상·발전시키기 위한 과학 기술의 체계적인 학문, 즉 엔지니어링(engineering)과 긴밀한 연관 관계를 지니는 분야이며, 여기서는 재료학, 기구 구조 및 설계, 인간공학 등을 연구</p> <p>HE0305. 디자인 평가(Design evaluation): 디자인 문제의 해결을 위한 정보 체계의 구축, 분석·평가의 접근법 및 기술 개발 등의 연구</p> <p>HE0399. 달리 분류되지 않는 디자인 일반(Other design, general)</p>

<p>HE04. 제품디자인 (Product Design)</p>	<p>HE0401. 가정용제품디자인(Consumer product design): 일상생활에 필요한 물리적 사물 등을 대상으로 한 디자인과 그와 관련된 연구</p> <p>HE0402. 산업용제품/기기디자인(Industrial product and instrument design): 다양한 생산 현장에서 사용되는 물리적 사물과 기계류의 디자인과 그와 관련된 연구</p> <p>HE0403. 환경/공공시스템디자인(Environment and public system design): 시스템의 차원에서 물리적 환경의 시각적 측면을 디자인하고, 그와 관련된 운영 및 관리 방식을 고안하는 것.</p> <p>HE0499. 달리 분류되지 않는 제품디자인(Other product design)</p>
<p>HE05. 시각디자인 (Visual Design)</p>	<p>HE0501. 멀티미디어디자인(Multimedia design): 디지털 매체를 통해 유통되는 다양한 시각 정보의 구성 및 디자인.</p> <p>HE0502. 비주얼커뮤니케이션(Visual communication): 아날로그 매체, 특히 인쇄 매체를 통해 다양한 시각적 형태로 유통되는 정보의 구성 및 디자인.</p> <p>HE0503. 사진(Photography): 사진, 광고, 영화 등 다양한 영상 매체에 대한 기술적·미학적 이해를 바탕으로, 그 매체가 생산하는 시각 이미지의 연출 및 디자인.</p> <p>HE0599. 달리 분류되지 않는 시각디자인(Other visual design)</p>
<p>HE06. 환경디자인 (Environment Design)</p>	<p>HE0601. 디스플레이/전시디자인(Display design): 어떤 작품 또는 상품을 공중에게 시청각적으로 직접 알려 선전하기 위한 진열 또는 전시 등의 공간연출에 관한 연구</p> <p>HE0602. 실내/공간디자인(Interior design): 생활공간을 계획하고 디자인하는 전 과정의 연구</p> <p>HE0603. 공공디자인(Public design): 공공시설물, 공공공간, 공공건축, 공공시각매체, 옥외광고물 등 디자인의 공적 공간과 문화, 이미지, 사회적 역할 전반에 관한 연구</p> <p>HE0699. 달리 분류되지 않는 환경디자인(Other environment design)</p>
<p>HE07. 섬유디자인 (Textile Design)</p>	<p>HE0701. 직물디자인(Woven fabric design): 직조 방법으로 제작되는 소재의 디자인 개발연구</p> <p>HE0702. 편성물디자인(Knitted fabric design): 편성 방법으로 제작되는 편성물 디자인의 개발연구</p>

	<p>HE0703. 서피스디자인 (Surface design): 날염을 중심으로 소재에 무늬를 표현하는 방법에 대한 조형적 측면과 기술적 측면을 분석, 연구</p> <p>HE0799. 달리 분류되지 않는 섬유디자인(Other textile design)</p>
<p>HE08. 의상디자인 (Clothing Design)</p>	<p>HE0801. 패션정보(Fashion information): 패션에 영향을 미치는 사회문화적 트렌드에 관한 연구를 하는 학문으로 시장 환경조사와 소비자 정보조사 및 정보지나 인터넷, 잡지 등을 통한 패션트렌드를 분석, 연구</p> <p>HE0802. 패션디자인(Fashion design): 복식의 조형적 예술적 가치를 개발하고 디자인 사고력과 기획력, 분석력을 함양하도록 체계화된 연구를 하는 분야</p> <p>HE0803. 코스튬디자인(Costume design): 방송, 연극, 영화, 뮤지컬 등 공연예술을 한 차원 높일 수 있는 무대의상디자인을 연구하는 분야</p> <p>HE0804. 한국전통복식디자인(Korean traditional clothing design): 한국의 전통복식에 대한 고증 및 이해와 함께 한국 전통복식의 현대화, 국제화에 대한 연구와 한국문화의 수용 방법과 패션디자인과의 관계를 연구하는 분야</p> <p>HE0805. 패션일러스트레이션(Fashion illustration): 패션의 이미지와 함께 인체와 의상의 정확한 표현을 구사하는 표현기법에 관해 연구하는 분야</p> <p>HE0899. 달리 분류되지 않는 의상디자인(Other clothing design)</p>
<p>HE14. 콘텐츠 (Media Contents)</p>	<p>HE1401. 콘텐츠 창작/기획(Content creation/planning): 콘텐츠의 창작 및 기획과 관련한 소재/스토리 발굴, 아이디어 구체화, 시나리오 제작 등을 위한 제반 기술 연구</p> <p>HE1402. 콘텐츠 유통/서비스(Content Distribution/Service): 콘텐츠 유통에 필요한 전송, 압축, 과금, 서비스, 유통채널, 관리 등의 제반 기술 연구</p> <p>HE1403. 저작권 보호/공정이용(Copyright protection and fair use): 콘텐츠 불법 유통 및 무단 사용 방지, 추적 기술 및 공정 이용 범위, 관리 등을 위한 연구</p> <p>HE1404. 디지털 영상(Digital image): 디지털화 된 영상의 제작, 편집, 재생 등의 제반 기술 연구</p> <p>HE1405. 디지털 음악/음향(Digital Music/Sound): 디지털화 된 음악 및 사운드의 제작, 편집, 재생, 음향효과 및 처리 등과 관련된 제반 기술 연구</p>

HE1406. 캐릭터/만화/애니메이션 콘텐츠(Character/Cartoon/Animation content):아날로그 및 디지털화 된 캐릭터/만화/애니메이션의 창작, 제작, 편집 등의 제반 기술 연구
HE1407. 게임 콘텐츠(Game Content): 게임 콘텐츠 제작에 필요한 게임엔진, 게임서버, 특수효과 생성 및 처리, 사용자 인터랙션 등의 제반 기술 연구
HE1408. 모바일/뉴미디어 콘텐츠(Mobile and new media contents): 모바일 및 뉴미디어 콘텐츠 제작에 필요한 제반 기술 연구
HE1409. e-book, U-러닝 콘텐츠(e-book, U-Learning content): e-Book 및 u-러닝 콘텐츠의 제작, 유통, 재생, 관리 등에 필요한 제반 기술 연구
HE1411. 문화디자인(Culture Design): 문화적 요소를 디자인으로 활용하는데 필요한 제반 연구
HE1413. 가상현실/가상세계(Virtual reality/virtual world): 가상현실 및 가상세계 구현을 위한 가상/증강/혼합현실, 가상세계 서비스 등의 제반 기술 연구
HE1414. 감성 콘텐츠(Emotional content): 사용자 감성을 콘텐츠에 활용하는데 필요한 제반 기술 연구
HE1415. 첨단공연/전시 콘텐츠(High-Tech performance/Exhibition content): 공연 및 전시를 위한 디지털 장비, 자동화 장비, 소프트웨어 등의 기술 연구
HE1416. 문화원형 콘텐츠(Culture Archetypes content): 전통문화, 문화예술, 생활양식, 이야기 등의 문화적 요소를 콘텐츠로 활용하기 위한 제반 연구
HE1417. 에듀테인먼트 콘텐츠(Edutainment content): 교육용게임과 같이 교육 콘텐츠에 오락적인 요소 가미된 콘텐츠의 제반 기술 연구
HE1418. 융합형 콘텐츠(Convergent contents): 융합형 콘텐츠 제작에 필요한 제반 기술 연구
HE1419. 콘텐츠 UX/UI(Content UX/UI): 콘텐츠와의 상호작용을 위한 사용자 경험 및 사용자 인터페이스 관련 제반 기술 연구
HE1499. 달리 분류되지 않는 콘텐츠(Other contents)



로 정의되는 디자인산업 통계를 별도로 구축하여, 관련 신뢰도 제고에 기여하기 위한 실질적인 목적을 갖고 있다. 이를 통해 제조업·서비스업 등에서 디자인 활용 현황에 대한 통계조사 및 분석이 용이해질 수 있는 기초 자료를 제공하기 위함이다.

현행 디자인 산업특수분류는 종전 대·중·소·세분류 각 1개, 세세분류 4개로 구분된 전문디자인업과는 별도로 공간, 패션·텍스타일, 서비스·경험, 산업공예 등 디자인 관련 전 산업분야를 포함한 것으로, 대분류8, 중분류42, 소분류154개로 구성되어 있다.

## 2) 디자인 산업특수분류 최근 개정 내용

최근 개편된 2013년 분류체계는 서비스·경험디자인이 신설되어 8개 대분류, 42개 중분류, 154개 소분류 등으로 구분한 디자인 산업 분류체계로 구성되어 있다.

〈표 2-24〉 디자인산업분류체계 현황표(2013년 기준)

대분류	중분류	소분류	산업정의
제품 디자인	전기 전 자 제품 디자인	의료기기디자인	헬스 케어를 목적으로 치료, 실험, 조사 등 다목적 의료기기와 관련 장치물 디자인하는 산업활동
		컴퓨터 및 모니터 디자인	각종 컴퓨터와 모니터를 디자인하는 산업활동
		컴퓨터주변기기 디자인	각종 컴퓨터 입력장치 및 출력장치를 디자인하는 산업활동
		유무선통신기기 및 통신장비디자인	유·무선으로 동작하는 각종 통신 장치, 장비, 단말기를 디자인하는 산업활동
		영상기기디자인	시각, 청각 정보를 제공하는 텔레비전, 비디오, 영화촬영기, 영사기 등 각종 영상 기기 및 부분품을 디자인하는 산업활동
		음향기기디자인	청각 정보를 제공하는 라디오, 녹음기 및 음성재생기, 스피커, 확성기, 이어폰 등 각종 음향기기 및 부분품을 디자인하는 산업활동
		방송용장비/기기 디자인	유·무선TV 방송용 촬영, 송수신, 중계기기 및 CCTV 등 관련 응용 장치를 디자인하는 산업활동
		생활가전 및 주방 가전디자인	음식 조리 및 저장기기, 세탁기, 에어컨, 청소기, 미용기기 등 인간 생활을 편리하게 하는 전기/전자 기기를 디자인하는 산업활동
		사무기기디자인	복사기, 전자계산기 등 사무 효율화, 전산화, 자동화를 위한 사무용 기계 및 장비 디자인하는 산업활동
		조명기기디자인	실내외 조명등, 각종 조명기기, 조명장치, 휴대용 조명기기 디자인을 하는 산업활동
		전기장비 및 특수용도 조명등 디자인	전기 공급 및 제어 장치, 램프 및 특수 용도 조명 장치(광고, 전시, 교통신호, 운송장비 등)디자인을 하는 산업활동

다목적 기계 및 공구 디자인	공구디자인	가정용, 공업용, 농업용 등 각종 용도의 수공구와 다목적으로 쓰여지는 각종 비동력식·동력식공구와 기기를 디자인하는 산업활동
	악기디자인	피아노, 현악기 및 전자식 건반악기, 전자 현악기 등을 디자인하는 산업활동
	측정,시험,제어 및 기타 정밀기기디자인	산업기기 제어장비, 측정, 시험, 항해 및 정밀기기 디자인을 하는 산업활동
	반도체 및 전자부품 제조 관련 디자인	반도체 및 전자 부품 제조 관련 디자인을 하는 산업활동
	로봇디자인	다기능을 수행하는 산업용 로봇과 의료 돌봄 등 다목적의 로봇을 디자인하는 산업활동
	시계디자인	수동 및 동력원에 의해 작동하는 각종 시계와 관련 부속품을 디자인하는 산업활동 / 손목시계, 벽시계, 계측시계를 디자인하는 산업활동
	안경 및 광학기기 디자인	안경테 및 각종 용도의 완성된 안경을 디자인하는 산업활동
생활/환경용품 디자인	완구디자인	사람, 동물 및 가상형태를 형상화한 인형과 완구, 장난감을 디자인하는 산업활동
	스포츠/레저용품 디자인	각종 경기 용구, 경기장 설치 장비, 체력 단련용 장비 및 등산장비 등 레저 장비를 디자인하는 산업활동
	사무/회화용품디자인	필기용 또는 회화 용구, 봉인기 및 수동식 스탬프 등 사무용구를 디자인하는 산업활동
	위생용품디자인	상하수도 조직과 통상적으로 연결되어 건물 내에 고정 설치되는 배관장치물 및 위생용품을 디자인하는 산업활동
	용기(用器)디자인	음식, 화장품 등의 각종 목적물을 담기 위한 용기를 디자인하는 산업활동
	생활용품 디자인	가정용 소품 및 청소도구, 욕실 용품 등 관련 용품 디자인을 하는 산업활동
	종이 및 판지제품 디자인	종이와 판지로 만든 인쇄, 문구, 포장, 위생용 제품 등 각종 제품과 지기 구조를 디자인하는 산업활동
	화학제품,고무,플라스틱 제품 디자인	화학물질 및 화학제품, 고무 및 플라스틱 제품디자인을 하는 산업활동
운송 기기 디자인	자동차디자인	화물용, 승용의 각종 자동차 및 관련 부속물의 내외장을 디자인하는 산업활동
	요트/선박디자인	요트 및 해양 선박의 내외장 디자인 및 제반 관련 부속물을 디자인하는 산업활동
	기차디자인	철도 및 궤도용의 기관차, 탄수차 및 기타 철도차량을 디자인하는 산업활동

	항공/우주선 디자인	항공기, 비행선, 우주선 등의 내외장 디자인 및 관련 장치물을 디자인하는 산업활동
	바이크디자인	자전거 및 동력 자전거, 모터 사이클 등 외장 디자인과 부속물을 디자인하는 산업활동
	기타 운송기기디자인	동물견인차량, 상여 등 달리 분류되지 않은 운송장비를 디자인하는 산업활동
가구 디자인	리빙가구디자인	각종 재료로 실내외 생활 가구 및 관련 장치물을 디자인하는 산업활동
	주방가구디자인	주방의 조리 관련 가구 및 관련 장치물을 디자인하는 산업활동
	의료가구디자인	의료 및 이미용 관련 가구 및 관련 장치물을 디자인하는 산업활동
	기타가구디자인	각종 소재(목재/금속/플라스틱) 가구 디자인을 하는 산업활동
제조업 회사본부 디자인	제조업으로서 기업의 전략이나 조직기획, 의사결정을 수행하고 소속 사업체의 운영을 통제, 관리하는 본사 및 지사의 디자인 산업활동	
기타 제품디자인	기타 제품디자인	제품의 기능, 사용, 가치 및 외관 등을 최적화하도록 사양을 기획 및 디자인 하는 산업디자인 서비스 활동
편집디자인	일반서적편집디자인	일반서적의 출판 과정에서 문자, 사진, 그림 등의 구성 요소들을 조합하여 출판물 전체에 시각적 통일과 조화를 부여하는 디자인하는 산업활동
	신문/잡지편집디자인	신문, 잡지 등 정기간행물의 발행 과정에서 문자, 사진, 그림 등의 구성 요소들을 조합하여 발행물에 시각적 통일과 조화를 부여하는 디자인 산업활동
	기타 인쇄물 편집디자인	일반서적과 정기간행물을 제외한 기타 인쇄물의 출판과정에서 문자, 사진, 그림 등의 구성 요소들을 조합하여 디자인하는 산업활동
시각 디자인	축,수산물 가공식품 패키지그래픽디자인	축,수산물 가공식품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
	농산물 가공식품 패키지그래픽디자인	농산물 가공식품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
	낙농품 및 빙과류 패키지그래픽디자인	식료품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
	떡, 빵, 과자, 면류 패키지그래픽디자인	떡, 빵, 과자, 면류 식품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
	기타 식품 패키지그래픽디자인	기타 식 가공제품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
	음료 패키지그래픽 디자인	음료 제품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인
	의약품 패키지그래픽 디자인	완제 의약품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인

비 식· 의약품 패키지 디자인	화학제품 패키지그래 픽디자인	가정용 화학제품의 패키지(용기, 라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인	
	미디어상품 패키지 그래픽디자인	각종 미디어상품의 패키지(라벨, 제품박스 등) 그래픽 디자인	
광고디 자인(인 쇄 매체)	신문,잡지 및 기타인 쇄물 광고디자인	신문, 잡지 등 매스미디어 인쇄광고물을 디자인하는 산업활동	
	옥외인쇄물광고디자인	옥외 설치를 목적으로 한 광고용 인쇄물을 디자인하는 산업활동	
기타 시각 디자인	일러스트레이션	문자의 보조적 수단으로서 내용을 효과적으로 전달하려는 목적, 또는 독 립적 매체로서 메시지를 전달하려는 목적의 그림, 도표 등의 디자인	
	아이덴티티디자인	특정기업, 정부기관, 기타단체 등의 고유 아이덴티티를 시각적으로 상징 화, 시스템화하여 디자인하는 산업활동	
	캐릭터디자인	제품(팬시용품, 완구, 문구 등) 또는 콘텐츠 상품(만화, 애니메이션 등)에 활용할 목적으로 독특한 인물, 자연물, 물건 등의 모습을 디자인하는 산 업활동(게임 캐릭터 제외)	
	타이포그래피	기능과 미적인 측면을 고려하여 활자를 디자인하는 산업활동	
	사진디자인	인쇄물 또는 영상물 제작에 활용하기 위한 목적으로 사진을 촬영 및 보 정하여 디자인하는 산업활동	
	기타시각디자인	특정 메시지, 이미지 또는 개념을 시각적으로 전달하거나 기상현상 등을 시각적으로 명확하게 전달 또는 표현하기 위한 시각 전달 매체를 기획, 디자인 및 관리하는 시각디자인 서비스 활동	
디 지 털/ 멀 티 미 디 어 디 자 인	영상 디자인	광고영화 및 비디오 물 영상디자인	특정 대상(기업, 단체, 제품, 이벤트, 기타 메시지 등)을 광고/홍보하기 위 한 영화 및 비디오물 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
		일반영화 및 비디오 물 영상디자인	일반 영화 및 비디오물 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하 는 산업 활동
		방송프로그램 영상디 자인	텔레비전 방송용 프로그램 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제 작하는 산업 활동
		애니메이션디자인	실사 또는 컴퓨터그래픽 등을 이용한 애니메이션 영화 및 비디오물의 영 상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
		공간영상디자인	전시관, 공연 무대, 건축물 벽면(파사드) 등 공간이나 환경물에 투사하여 상영되는 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동
	웹 디자인	웹사이트디자인	정보디자인, 그래픽디자인, 프로그래밍 등 웹사이트 구축과정의 디자인 산업활동
	온라인광고디자인	온라인 매체를 통해 전달할 광고물(배너, 이벤트 페이지 등)을 디자인하 는 산업 활동	

게임 디자인	온라인/모바일게임 디자인	인터넷을 통하여 제공되는 게임소프트웨어의 개발에 있어서, 콘텐츠 기획, 게임 캐릭터 개발, 화면 그래픽, 게임 인트로 영상 제작 등 디자인 산업 활동
	기타 게임디자인	온라인/모바일게임을 제외한 콘솔게임, 아케이드게임, 기타 게임 소프트웨어의 개발에 있어서, 콘텐츠 기획, 게임 캐릭터, 화면 그래픽, 게임 인트로 영상 제작 등 디자인 산업 활동
기타 디지털/멀티미디어 디자인	디지털DB소스디자인	판매용 데이터베이스 제작을 목적으로 그래픽 및 영상 소스, 템플릿 등을 디자인하여 제공하는 산업 활동
	기타 디지털/멀티미디어디자인	기타 디지털/멀티미디어디자인 산업 활동을 지원하는 서비스업
건축 디자인	인테리어디자인	주거공간, 상업공간, 업무공간, 교육시설,接客시설, 문화·전시공간 등에 관련 법규, 구조적, 물리적 안전성을 고려하여 사용상의 편의성, 안정성 및 미적 요소 등을 충족시키는 실내공간구성을 시공 및 관리하는 활동
	건축디자인	건축사사무소, 엔지니어링 회사 등에서 건축디자인관련 업무를 담당하는 활동
	실내조경디자인	실내식재식물 및 조경자재, 조경용품 등을 디자인하는 활동
인테리어 장식 디자인	인테리어코디네이션	인테리어공간과 그것을 구성하는 마감재, 가구, 집기, 소품 및 색채, 조명 등의 선정 및 배치 등을 종합적인 구성, 조정하는 활동
	실내조명디자인	기성품을 제외하고 인테리어 디자인 과정에서 공간 개념과 부합되는 디자인을 위해 의뢰하거나 공간을 디자인하는 디자이너가 직접 디자인하는 활동
전시 및 무대 디자인	전시디자인	전시공간에 전시내용 및 시설을 기획하고 디자인 및 관리하는 산업 활동
	무대디자인	조명이나 음향을 포함한 무대시설의 안전성, 기계, 전기적 특성, 내부 부착물 및 장치물 등을 고려하여 안정성 및 미적 요소 등을 충족시키는 디자인하는 활동
인테리어 자재 디자인	목재자재디자인	벽돌이나 타일, 혹은 창호 등을 디자인 하는 활동
	플라스틱자재디자인	
	금속자재디자인	
	기타자재 디자인	
익스테리어 디자인	환경디자인	생활주변의 조경, 도시 계획 등의 환경을 쾌적하고 아름답게 꾸미는 활동. 특히 자연미와 인공미가 조화를 이루도록 하고, 시설물의 능률적인 배치, 건물 상호간의 질서와 조화를 고려하는 디자인 활동
	경관디자인	외부환경에 존재하는 각 외부환경 요소들을 결합하여 일체성있는 외관을 디자인하는 활동
	예술장식품디자인	문화예술진흥법 시행령에 의거 건축물에 의무 설치하게 되어 있는 미술 작품을 디자인하는 활동

공간 디자인

조경 및 레저공간 디자인	조경디자인	외부 공간에 식물 식재 및 조경자재 조경용품 등을 디자인하는 활동
	놀이터/공원디자인	놀이터 및 공원 등을 디자인하는 활동
리모델링디자인	주거용 건축물 리모델링 디자인	기존 주거용 건축물을 존치시키면서 용도, 규모 및 디자인을 변경하는 산업활동
	상업 및 기타 건축물 리모델링 디자인	기존 상업 및 기타 건축물을 존치시키면서 용도, 규모 및 디자인을 변경하는 산업활동
건설환경디자인	건축물 축조 디자인	건축물 및 부대시설을 디자인 하는 활동
	건축물 설비 디자인	건축물 내부에 기계 설비 관련 배관 및 배선에 관한 디자인을 하는 활동
	건축물 유지관리 서비스 디자인	건축물의 유지관리 서비스를 위한 전반적인 디자인 활동
토목환경디자인	도로 및 교량 디자인	도로, 철도, 교량 및 터널공사를 위한 디자인 활동
	토목환경 디자인	토목공사를 위한 기반 조성, 그라우팅, 토목공사 및 토목시설물 공사에 필요한 디자인 활동
	토목 지질 환경 디자인	토목공사를 위한 지질 조사 및 측량 등의 활동
기타 인테리어 디자인	기타 인테리어 디자인	건축법규, 안전성, 기계 및 전기적 특성, 내부부착물 및 가구 등을 고려하여 사용상의 안전성, 편의성 및 미적요소 등을 충족시키는 실내공간 구성을 기획, 설계 및 관리하는 인테리어 디자인 및 자문 서비스 활동
패션/텍스타일 디자인	남성복디자인	남성용 의복을 위해 직물을 재단,재봉하여 제작하는 디자인 산업활동
	여성복디자인	여성용 의복을 위해 직물을 재단,재봉하여 제작하는 디자인 산업활동
	유아동복디자인	유아와 아동용 의복을 위해 직물을 재단,재봉하여 제작하는 디자인 산업활동
	모피디자인	인조모 또는 천연모를 가죽 및 각종 재료들을 접합한 의복과 패션소품을 디자인하는 산업활동
	전통복식디자인	우리 고유의 전통 의복을 재현한 한복이나 현대적 감각에 맞게 한복을 재해석한 의복과 패션소품을 디자인하는 산업활동
	기능성 패션 디자인	스포츠웨어디자인
기능성 패션 디자인	근무복, 캐주얼웨어디자인	근무복, 작업복 및 유사 의복류(유니폼디자인, 교복디자인 등)와 평상복을 디자인하는 산업활동
	테크니컬웨어, 아우터웨어디자인	몸을 위한 장비개념의 특수한 용도에 의한 의복(특수복,특수작업환경복,특수의료복,군및경찰복,생활현장복,특이체형복 등)을 디자인하는 산업활동
	이너웨어디자인	남녀노소, 임부용 속옷 및 내복(내의)을 디자인하는 산업활동

텍스타일 디자인	인테리어텍스타일 디자인	인테리어용 제품(카펫, 침구, 커튼 및 유사제품 등)에 사용되는 각종 직물의 짜는 무늬, 편물, 자수, 프린트 무늬 등을 디자인하는 산업활동
	직물디자인	각종 섬유와 기타재료 등을 소재로 직물을 제작하는 디자인 산업활동
	편물디자인	각종 섬유를 환편, 경편, 횡편 및 평편 등의 각종 기계적 방법으로 편조하거나 수작업으로 뜨개질하여 의복용과 기타 용도의 원단 및 제품을 디자인하는 산업활동
	프린팅디자인	각종 원단에 기계 또는 수작업으로 날염가공을 위한 패턴(문양)을 디자인하여 프린팅 원단을 제작하는 디자인 산업활동
	기타페브릭디자인	신기술에 의한 신소재로 가공이 가능한 원단의 형태로 페브릭을 제작하는 디자인 산업활동
잡화 디자인	패션악세서리디자인	귀금속을 제외한 패션 액세서리를 디자인하는 산업활동
	슈즈디자인	각종 재료(원단, 가죽, 합성가죽, 고무 또는 플라스틱 등)로 남녀노소를 위한 신발(구두, 운동화, 특수목적의 신발 등)을 디자인하는 산업활동
가방 디자인	가방디자인	각종 재료로 남녀노소를 위한 용도 및 환경에 적합한 가방을 제작하는 디자인 산업활동
	기타잡화디자인	각종 섬유로 남녀용 및 유아용의 패션잡화를 제작하는 디자인 산업 활동
기타 패션 텍스타일 디자인	기타 패션텍스타일 디자인	기타 전문디자인을 수행하는 산업 활동
서비스/경험 디자인	보건의료서비스 디자인	국민건강 증진을 위한 보건, 의료 분야의 사용자 경험가치 향상을 위한 디자인 산업 활동
	여가/레저서비스 디자인	문화/관광/여가 및 레저 분야의 사용자 경험가치 향상 및 새로운 산업발굴을 위한 디자인 산업 활동
	교육서비스디자인	공교육, 사교육의 질적 향상 및 교육서비스 향상을 디자인 산업 활동
	커뮤니티서비스디자인	지역사회 문제해결 및 활성화를 위한 디자인 산업 활동
	공공행정서비스디자인	공공 행정 분야의 사용자 경험가치 향상을 위한 디자인 산업 활동
인터랙션 디자인	휴먼인터랙션디자인	각종 제품에서 발생하는 인터랙션(상호작용)을 정의하고 과정을 모형화하는 디자인 산업 활동
	시스템/응용 소프트웨어디자인	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
	디지털간행물디자인	인터넷을 통하여 발행되는 신문, 잡지, 정보 뉴스레터 등 디지털 정기간행물의 정보설계, 화면그래픽디자인, 프로그래밍 등 디자인 산업 활동

	사용자인터페이스 (UI)디자인	각종 제품에서 필요한 인터페이스요소를 창작하는 디자인 산업 활동
	기타 인터랙티브 미디어디자인	기타 인터랙티브미디어 개발에 있어서, 정보설계, 화면그래픽디자인, 프로그래밍 등 디자인 산업 활동
기타 서비스/경험 디자인	서비스/경영디자인컨설팅	서비스디자인 모델링, 시나리오 개발을 통해 사용자경험가치 향상을 위한 컨셉 및 모형을 기획하는 산업 활동
산업공예 디자인	금속단조디자인	단조, 분말, 야금 등을 이용한 금속 디자인 산업 활동
	금속압형디자인	금속자재를 굽히기, 휘기, 회전조형, 찍기, 압축 등을 이용한 금속 디자인 산업 활동
	금속주조디자인	완제품 또는 반제품 상태의 각종 금속 주조물을 디자인하는 산업활동
	비철금속주조디자인	완제품 또는 반제품 상태의 각종 비철금속 주조물을 디자인하는 산업활동
	커머셜주얼리디자인	귀금속 이외의 각종 재료로 모조 장신용품 및 액세서리를 디자인하는 산업활동
	귀금속디자인	귀금속과 보석을 이용한 장신구를 디자인하는 산업활동
	금속표면장식디자인	금속의 열처리, 도금, 피막 처리, 절삭 및 표면처리를 이용한 금속 또는 비금속 또는 비금속 디자인 산업활동
도자공예 디자인	도자디자인	생활에 필요한 도자장식용 소형디자인 산업활동
	건축도자디자인	실내장식 및 벽장식을 포함한 건축용 세라믹 디자인 산업활동
섬유공예 디자인	자수디자인	누빔을 포함한 자수 디자인 산업활동
	매듭디자인	매듭을 이용한 디자인 산업활동
	염색디자인	솜 및 실, 직물 등의 염색을 이용한 디자인 산업 활동
	직조디자인	천연, 합성섬유와 편직을 포함한 특수 직물을 손으로 짜거나 제작하는 디자인 산업 활동
목공예	대목디자인	한옥의 구조물 제조를 위한 목제품 디자인 산업 활동
	소목디자인	목재를 이용한 세간 및 도구, 문구 등 장식용, 주방용 목제품을 디자인하는 산업 활동
기타공예	나전·칠공예디자인	장식용 패각 또는 옥돌 등을 세공하고 채색을 하기 위한 디자인 산업 활동
	유리공예디자인	가정용, 장식용 유리공예품 디자인 산업 활동
	가죽공예디자인	천연 가죽을 염색하거나 가공한 공예품 디자인 산업 활동
	지물공예디자인	한지를 제조하거나 종이를 이용한 포장용 종이상자 및 용기 디자인 산업 활동

		석공예디자인	장식용 및 건설용 석제가공품을 디자인하는 산업 활동
디자인 모형 디자인 연구 개발 프라 (디 자 인 기 반 기 술)	디자인 모형	디자인 목업 및 모형 제작	각종 디자인, 건축, 환경 관련 전시, 이벤트 및 상품화를 위해 3차원 형태로 디자인 개념을 재현하는 디자인 기반 산업 활동
		컴퓨터응용모델링 (CAD/CAM)	컴퓨터 기술을 활용한 각종 제작 및 양산을 위한 2/3차원의 패턴, 금형의 컴퓨터 모델링을 개발하는 디자인 기반 산업 활동
	디자인 연구 개발	디자인 기획	상품디자인에 필요한 트렌드, 시장, 고객 연구를 통한 거시적 디자인 방향, 상품 전략 등을 수립하는 컨설팅 기반의 디자인 기반 산업 활동
		디자인 연구 및 출판	다양한 디자인 관련 유물을 수집하거나 디자인 활동을 체계적으로 이론화하는 디자인 연구 활동, 디자인 역사, 디자인 방법론, 디자인 원리들을 포함하는 광범위한 디자인 기반 산업 활동
	기타 디자인 서비스	법률 서비스	디자인 결과물의 지적재산권과 관련된 법률 서비스를 지원하는 디자인 기반 산업 활동
		행정 서비스	디자인 관련 정책을 수립하고 디자인 분야의 진흥을 위한 공공기관의 디자인 행정을 중심으로 하는 기반 산업 활동
		교육 서비스	디자인 관련 콘텐츠를 대중 혹은 전문가에게 교육하는 모든 교육 활동, 디자인의 대중화를 위한 문화강좌, 디자인 전문가를 위한 재교육, 디자인 이론을 바탕으로 하는 사공교육, 디자인관련 전문기술 교육을 포함하는 디자인 기반 산업활동
		디자인 마케팅 및 유통	디자인 결과물을 대중들에게 홍보 및 유통을 지원하는 디자인 마케팅을 위한 기반 산업 활동
		디자인관련 기관	디자인분야와 디자이너의 권익을 보호하고 디자인 산업 활성화를 위해 결성된 각종 법인 및 단체의 디자인 기반 산업 활동
		기타산업 회사본부	비제조업으로서 기업의 전략이나 조직기획, 의사결정을 수행하고 소속 사업체의 운영을 통제, 관리하는 본사 및 지사의 디자인 산업 활동

CHAPTER

# 3

디자인분류체계  
재정비(안)  
연구 사업

디자인 관련  
국가 통계분류  
체계 상호 비교

## ① 한국표준산업분류와의 호환성

한국표준산업분류는 사업체단위나 기업체단위 등의 생산단위가 주로 수행하는 산업 활동을 체계적으로 유형화한 것이다. 표준산업분류의 분류목적은 산업 활동에 의한 통계자료의 수집, 제표, 분석에 있어서 정확성과 비교성을 제공하는 것이다. 이 분류의 범위는 경제활동에 종사하고 있는 단위에 대한 분류로 국한되며, 경제활동에 의한 1) 산출물의 특성, 2) 투입물의 특성, 3) 생산활동의 일반적인 결합형태를 기준으로 분류되고 있다.

이러한 관점에서 디자인 분야 역시 디자인 관련 기업들의 단위 및 해당 기업이 주로 생산하는 산업활동의 체계적 유형화를 주로 투영하였다. 특히 한국표준산업분류상 분류기준은 생산활동에 따른 구분이 기준이기에, 생산활동 관점에서 일반적인 결합이 가능한 것은 동일한 범주로 분류하고 있다. 한국표준산업분류가 크게 제품디자인, 시각디자인, 인테리어 디자인, 패션, 섬유, 기타로만 분류되는 이유 역시 여기에 있다.

하지만 이러한 생산활동을 기준으로 한 분류체계는 점차 세분화되어 가는 디자인결과물 및 디자인전문회사의 영역별 활동을 구체적으로 반영하기 어렵다는 한계점을 내포하고 있다. 따라서 한국표준산업분류상의 내용을 디자인산업특수분류체계가 상호 보완될 수 있는 통계분류체계로 함께 사용할 수 있는 가이드라인을 제시할 필요가 있다. 이를 위해서는 향후 디자인산업특수분류체계상의 내용이 표준산업분류체계로 쉽게 투영될 수 있도록 분류할 필요가 있다.

## ② 한국표준교육분류와의 호환성

한국표준교육분류는 교육관련 통계자료의 수집·집계·분석을 위한 분류체계로 국제표준교육분류(ISCED-1997)를 기반으로 작성되었다. 이 분류체계는 교육 프로그램 및 개인의 교육 정도와 이수 및 진학 여부를 분류하는 수준(level)분류와 교육과정과 교과목의 내용에 따라 학문의 성격을 분류하는 영역(field)분류로 구성되어 있다. 교육 수준분류는 영유아 과정, 초등~대학원까지의 교육과정에 따라 단계별로 구분되는 분류체계이다. 그리고 영역분류는 고등학교 이후의 교육수준(후기중등교육, 고등교육)에 주안점을 두고, 교육 프로그램 및 관련 자격을 기본 분류 단위로 하는 분류체계이다.

영역분류의 기본 분류 단위의 교육 프로그램 및 자격의 분류는 '교과목 내용 접근 방식'을 따르며, 이는 교육 내용이 밀접하게 관련 있는 교과목의 경우에는 교과목의 유사성에 기초하여 대분류, 중분류, 소분류로 집합을 구성하는 방식이다. 대분류는 이론적 지식과 학습 목적의 유사성에 의해 결정되며, 중분류는 관심대상에 의해 결정된다. 소분류는 해당 분야에서 사용하는 방법과 기술, 도구 및 장비에 근거하여 구분된다. 디자인과 가장 직접적으로 연관된 분야 역시 0211 시청각 기술 및 미디어제작[Audio-visual techniques and media production], 0212 패션, 인테리어 및 산업 디자인 [Fashion, interior and industrial design], 0213 미술 [Fine arts], 0214 공예 [Handicrafts]로 크게 4가지로 분류된 뒤 관심대상에 따라 중분류로 구분되는 상황이다. 이 때문에 비슷한 디자인적 기술, 도구, 방법론을 활용하는 사안들도 상이한 분류체계 속에 혼재되어 있는 경향이 있으며, 중분류에서도 관심대상이 건축, 미디어 등으로 분류될 경우 디자인적 요소가 다수 포함되어 있는 전공이라 하더라도 다른 분류체계에 포함되는 특성이 있다. 특히 최근에는 디자인 분야 역시 융합화가 가속화됨에 따라 교육 부분에서는 무리한 세분화된 분류체계보다는 관심대상 및 기술, 도구, 방법론상의 유사성에 따라 유연하게 분류하는 것이 보다 적합한 추세이다. 또한 학교마다 동일한 교육과정임에도 불구하고 상이한

학과명을 사용하고 있는 상황이다.

이러한 상황을 종합할 때 각 고등기관에서의 디자인 전문인력 양성 현황을 점검하기 위한 통계분류의 경우 디자인산업특수분류상의 분류체계를 바탕으로 각 고등기관별 보유학과의 내용이 어느 분류에 보다 적합한 내용 인지를 설문 등의 방법을 통해 집계하여 분류하는 것이 적합해 보인다.

### ③ 국가과학기술표준분류와의 호환성

국가과학기술표준분류는 과학기술기본법에 의해 과학기술 관련 정보·인력·연구개발사업 등을 효율적으로 관리하기 위해 확립되어야 하는 분류체계이다. 국가과학기술표준분류체계는 국가과학기술의 기획·평가·관리의 기본체계로 활용되며, 과학기술 관련 조사의 분류기준과 지식·정보의 관리와 유통에 활용되고 있다.

국가과학기술표준분류와 디자인산업특수분류는 가장 유사성이 높은 분류체계로 섬유와 의상을 구분하는지 여부, 서비스경험디자인의 신설 여부, 멀티미디어 디자인의 분류체계의 상이성, 유사 분야를 국가과학기술표준분류에서는 환경디자인으로 지칭하는 데 디자인산업특수분류에서는 공간디자인으로 지칭한다는 혼용성 문제 등을 제외하고는 범주적 분류 방식에 있어 유사성이 가장 높은 분류체계로 확인되었다. 따라서 향후 두 분류체계의 경우, 국가과학기술표준분류 개정 시 디자인산업특수분류상의 내용이 적극 투영할 경우, 손쉽게 호환성을 확보할 수 있을 것으로 판단된다.

### ④ 학술연구분류와의 호환성

학술연구분야분류는 학술연구지원사업의 효율적 추진 및 관리 운영 등을 목적으로 한국연구재단에서 활용하고 있는 분류체계이다. 현행 학술연구분야분류표는 학술연구 지원의 관리와 통계, 대학의 연구활동 실태 등의 조사, 연구과제의 접수와 심사 및 평가자의 선정에 활용되고 있다. 본 분류표는 국내외 대학 및 대학원의 전공 명칭, 교과과정, 국내 교수진의 세부 전공 분야의 분석과 다양한 학문분류표의 항목 비교를 바탕으로 설계되었다. 이상에서 기술한 목적성 때문에, 국가과학기술표준분류와의 유사성이 높은 형태를 취하고 있다. 따라서 학술연구분야분류체계와의 호환성 역시 학술연구분야체계 개정 시 디자인산업특수분류상의 내용이 적극 투영할 경우, 손쉽게 호환성을 확보할 수 있을 것으로 판단된다.

### ⑤ 표준직업분류와의 호환성

새로운 직업으로 인정받으려면 기존 다른 직업 종사자가 수행하는 일과는 의미 있는 차이가 있어야 된다는 점을 강조하고 있다. 신직업의 판별 기준으로는 1) 일의 차별성, 2) 시장에 최소한의 신직업 인력이 생겼는지 여부, 3) 향후 일자리 증가 가능성, 4) 기술, 법, 비즈니스 관행, 사회적 변화에 따라 신직업이 발생한 것인지 여부, 5) 기존 분류체계에 미포함 등이 제시될 수 있다. 2017년에 개정된 한국표준직업분류에서는 공연·영화 및 음반 기획자, 미디어 콘텐츠 창작자, 로봇공학 시험원, 놀이 및 행동치료사 등의 신직업과 함께 디자인분야에서는 사용자 경험 및 인터페이스 디자이너가 신종 직업분류에 포함되었다.

기술 변화, 사회경제적 변화, 제도 변화가 끊임없이 이뤄진다는 면을 상기할 때 신직업은 끊임없이 나타날 수밖에 없다는 사실에 주목해 표준직업분류는 새로운 직업군을 통계체계에 수용하려는 관점이 가장 적극적인

분야이다. 이미 디자인 분야 역시 상업 디자이너, 산업 디자이너, 패션 디자이너, 플로리스트, 그래픽 디자이너, 인테리어 디자이너, 무대 및 전시 디자이너 등으로 세분화하면서 분류체계가 진화되어 왔다. 향후 디자인 산업특수분류체계를 기반으로 디자인 분야에서 새로운 직업군이 형성될 경우 관련 내용을 개정시 요청할 경우 적극 수용할 것으로 판단된다.

〈표 3-1〉 국가표준통계분류 비교 현황

한국표준산업분류(통계청)	국가과학기술표준분류(과기정통부)	학술연구분야분류(연구재단)
(대분류)전문, 과학 및 기술서비스업	(대분류)인문사회과학	(대분류) 예술체육학
(중분류) 기타 전문, 과학 및 기술서비스업	(중분류) 문화/예술/체육	(중분류) 디자인학
(소분류) 전문 디자인업 (세분류 4개)	(소분류) 7개	(소분류) 6개
1. 제품 디자인	1. 제품디자인 • 가정용 제품디자인 • 산업용 제품/기기디자인 • 환경/공공시스템디자인 • 달리 분류되지 않는 제품디자인	1. 산업디자인 • 제품/제품정보디자인 • 포장디자인 • 장신구/귀금속디자인 • 보석디자인
2. 시각 디자인	2. 시각디자인 • 멀티미디어디자인 • 비주얼커뮤니케이션 • 사진 • 달리 분류되지 않는 시각디자인	2. 시각정보디자인 • 광고/편집디자인 • 정보디자인 • 이미지디자인 • 멀티미디어/컴퓨터그래픽디자인
3. 인테리어 디자인	3. 환경디자인 • 디스플레이/전시디자인 • 실내/공간디자인 • 공공디자인 • 달리 분류되지 않는 환경디자인	3. 환경디자인 • 생활/실내디자인 • 실내환경디자인 • 옥외환경디자인
4. 패션, 섬유 및 기타	4. 의상디자인 • 패션정보 • 패션디자인 • 코스튬디자인 • 한국전통복식디자인 • 패션일러스트레이션 • 달리 분류되지 않는 의상디자인	4. 섬유디자인 • 직물디자인 • 염색디자인 • 자수디자인
	5. 섬유디자인	• 디자인론

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 직물디자인</li> <li>• 편성물(Knit)디자인</li> <li>• 서피스(Surface)디자인</li> <li>• 달리 분류되지 않는 섬유디자인</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인사</li> </ul>
	<p>6. 디자인일반</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인 이론</li> <li>• 디자인 조형</li> <li>• 디자인 경영</li> <li>• 디자인 공학</li> <li>• 디자인 평가</li> <li>• 달리 분류되지 않는 디자인 일반</li> </ul>	6. 기타 디자인
	<p>7. 콘텐츠</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 콘텐츠 창작/기획</li> <li>• 디지털 영상</li> <li>• 캐릭터/만화/애니메이션 콘텐츠</li> <li>• 게임 콘텐츠/UX, UI 콘텐츠</li> </ul>	
<b>한국표준산업분류(통계청)</b>	<b>디자인산업특수분류(산업부)</b>	<b>표준직업분류(통계청)</b>
(대분류)전문, 과학 및 기술서비스업	(대분류) 8개	(대분류) 5개
(중분류) 기타 전문, 과학 및 기술서비스업		
(소분류) 전문 디자인업 (세분류 4개)		
1. 제품 디자인	<p>1. 제품 디자인</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 전기·전자 제품디자인</li> <li>• 다목적 기계 및 공구 디자인</li> <li>• 생활/환경용품 디자인</li> <li>• 운송기기 디자인</li> <li>• 가구 디자인</li> <li>• 제조업 회사본부 디자인</li> <li>• 기타 제품 디자인</li> </ul>	<p>1. 제품디자이너</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자동차 디자이너</li> <li>• 가구디자이너</li> <li>• 팬시 완구 및 캐릭터 디자이너</li> <li>• 그 외 제품 디자이너</li> </ul>
2. 시각 디자인	<p>2. 시각 디자인</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 편집 디자인</li> <li>• 식·의약품패키지</li> <li>• 비식·의약품패키지</li> <li>• 광고디자인(인쇄매체)</li> <li>• 기타 시각 디자인</li> </ul>	<p>2. 시각 디자이너</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 광고 디자이너</li> <li>• 포장 디자이너</li> <li>• 편집 디자이너</li> <li>• 일러스트레이터</li> <li>• 컬러리스트</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 폰트 디자이너</li> <li>• 그 외 시각 디자이너</li> </ul>
3. 인테리어 디자인	3. 공간디자인 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 건축 디자인</li> <li>• 인테리어장식 디자인</li> <li>• 전시 및 무대 디자인</li> <li>• 인테리어 자재 디자인</li> <li>• 익스테리어 디자인</li> <li>• 조경 및 레저공간 디자인</li> <li>• 리모델링 디자인</li> <li>• 건설환경 디자인</li> <li>• 토목환경 디자인</li> <li>• 기타 인테리어 디자인</li> </ul>	3. 인테리어 디자이너 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 인테리어 디자이너</li> <li>• 디스플레이어</li> <li>• 무대 및 세트 디자이너</li> </ul>
4. 패션, 섬유 및 기타	4. 패션/텍스타일디자인 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 패션 디자인</li> <li>• 기능성패션 디자인</li> <li>• 텍스타일 디자인</li> <li>• 잡화 디자인</li> <li>• 기타 패션/텍스타일 디자인</li> </ul>	4. 패션 디자이너 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 의상디자이너</li> <li>• 텍스타일 디자이너</li> <li>• 액세서리 디자이너</li> <li>• 가방 신발 디자이너</li> </ul>
	5. 서비스/경험디자인 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 서비스 디자인</li> <li>• 인터랙션 디자인</li> <li>• 기타 서비스/경험 디자인</li> </ul>	
	6. 디자인 인프라(기반기술) <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인 연구개발</li> <li>• 디자인 모형</li> <li>• 기타 디자인 서비스</li> </ul>	
	7. 디지털/멀티미디어디자인 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 영상 디자인</li> <li>• 웹디자인</li> <li>• 게임디자인</li> <li>• 기타 디지털/멀티미디어 디자인</li> </ul>	5. 웹 및 멀티미디어 디자이너 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹 디자이너</li> <li>• 멀티미디어 디자이너</li> <li>• 게임그래픽 디자이너</li> </ul>
	8. 산업공예디자인 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 금속공예</li> <li>• 도자공예</li> <li>• 섬유공예</li> <li>• 목공예</li> <li>• 기타 공예</li> </ul>	

C H A P T E R

# 4

디자인분류체계  
재정비(안)  
연구 사업

전문가  
간담회 내용

# 1 디자인 분류체계 개편안에 대한 전문가 간담회 내용

제3장에서 열거한 한국표준산업분류, 국가과학기술표준분류, 표준직업분류 등 디자인 유관 분야의 분류체계 내용과 산업부에서 기존에 제시한 디자인산업특수분류체계 내용을 바탕으로 변화된 디자인 산업 현황을 반영할 수 있는 디자인분류체계 개편안에 대한 전문가 대상의 FGI를 실시하였다. 현재 급변하고 있는 디자인산업의 변화상을 반영할 수 있는 개편안에 대한 의견과 여타 분류체계와의 상호 호환성을 높일 수 있는 개편안에 대한 전문가 의견을 수렴하였다.

논의의 효율성을 위해 앞서 열거한 디자인 유관 통계분류체계 내용을 기반으로 디자인진흥원과 협의하여 1차적인 개편안을 FGI 대상자들에게 제시하였고, 이를 바탕으로 주요 분야별 의견을 청취하였다. 관련하여 다음과 같은 내용이 도출되었다.

## 1 제품디자인 분류체계 개편 논의사항

제품디자인(기초 안)	제품디자인(변경 안)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제품 디자인</li> <li>• 리빙 디자인</li> <li>• 가구 디자인</li> <li>• 운송기기 디자인</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전기전자 제품디자인</li> <li>• 생활용품 디자인</li> <li>• 가구 디자인</li> <li>• 운송기기 디자인</li> <li>• 기타 제품디자인</li> </ul>

- (전기전자 제품디자인) 대분류에 해당하는 제품디자인과의 용어 충돌이 우려되는 상황에서 여타 제품디자인 내 소분류인 생활용품디자인과 가구디자인 등과 뚜렷이 구분되는 특성이 전기전자적 장치를 활용한다는 점을 고려하여 전기전자 제품디자인으로 변경하는 것이 적합해 보임. 이를 통해 각종 통신 장치, 전자 장비, 단말기 등 전기전자적 장비를 활용한 물품을 디자인하는 산업활동을 분류하는 것이 적합해 보임.
- (생활용품디자인) 리빙디자인이라는 용어가 사회적으로는 커튼과 같은 텍스타일제품을 포함해 실내인테리어 등을 포괄하고 있는 개념으로 사용되는 경우가 많아, 생활용품디자인이라는 기존 용어를 통해 명확히 구분하는 것이 적합해 보임.
- (기타 제품디자인) 제품디자인 분야의 경우에는 신종 제품이 지속적으로 대두되고 있는 상황으로, 이러한 부분을 별도로 분류할 수 있는 기타 부분이 필요한 상황임.

## ② 시각/정보디자인 분류체계 개편 논의사항

시각/정보디자인(기초 안)	시각/정보디자인(변경 안)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 커뮤니케이션디자인</li> <li>• 패키지디자인</li> <li>• 브랜드디자인</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 정보디자인</li> <li>• 패키지디자인</li> <li>• 브랜드디자인</li> <li>• 광고디자인</li> <li>• 편집/타이포 디자인</li> <li>• 일러스트레이션</li> </ul>

- (정보디자인) 기존(안)인 커뮤니케이션디자인은 의미가 대분류로 분류할만큼 상위 개념에 해당함. 또한 최근 통계청 등 통계 관련 부처에서 불필요한 외래어 사용을 억제하고 있는 상황에서 구조화되지 않은 데이터를 시각화하여 체계적으로 전달하기 위한 디자인 산업활동의 의미로 정보디자인이 적합해 보임. 이미 현업에서는 인포그래픽 전문업체 등이 이러한 내용을 중심으로 활동하고 있음.
- (광고디자인) 본 분류체계의 1차적인 목적이 산업현황을 파악하는 데 있다면, 현재 많은 회사들이 광고디자인 분야에서 활동하고 있기에 이들 분야는 별도로 구분하는 것이 적합함.
- (편집/타이포디자인) 본 분류체계의 1차적인 목적이 산업현황을 파악하는 데 있다면, 현재 많은 회사들이 광고디자인 분야에서 활동하고 있기에 이들 분야는 별도로 구분하는 것이 적합함.
- (일러스트레이션) 정보 전달의 분명한 목적성을 갖춘 정보디자인 분야와 달리 의미나 메시지를 감성적으로 전달하기 위해 사진과 그림 등 시각적 결과물을 활용한 디자인 산업활동은 별도로 존재하는바 관련 내용을 일러스트레이션으로 구분하는 것이 필요함.

## ③ 공간/환경 디자인 분류체계 개편 논의사항

공간/환경디자인(기초 안)	공간/환경디자인(변경 안)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실내건축디자인</li> <li>• 전시 및 무대 디자인</li> <li>• 환경디자인</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실내건축디자인</li> <li>• 전시 디자인</li> <li>• 무대 디자인</li> <li>• 환경 디자인</li> </ul>

- (전시디자인과 무대디자인 구분) 현업을 수행하는 사람들의 경우에는 무대연출과 전시연출하는 회사가 분명히 구분되어 있는 상황. 시공테크 등의 회사는 전시구현회사이지 본인 스스로 무대연출회사로 구분하지

않음. 반대로 방송 무대 연출을 담당하는 회사들은 별도로 존재할뿐만 아니라 시장 규모도 적지 않게 큰 상황. 따라서 이들 시장을 구분하는 것이 필요함.

- (환경디자인) 환경디자인이라는 용어는 혼동의 소지가 있긴 하나 건축물 및 부대시설과 관련된 외부 공간을 디자인하는 활동으로 명시하고 환경디자인(Environmental), 공공디자인(Public), 레저 공간(Leisure space), 공공시설물(Public facilities), 경관디자인(Landscape) 등을 포괄하는 것이 적합해 보임.

#### ④ 패션/스타일 디자인 분류체계 개편 논의사항

패션/스타일 디자인 (기초 안)	시각/정보디자인(변경 안)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 패션 디자인</li> <li>• 스타일 디자인</li> <li>• 텍스타일 디자인</li> <li>• 귀금속 · 보석 디자인</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 패션텍스타일디자인</li> <li>• 인테리어텍스타일디자인</li> </ul>
	<b>의상디자인</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 패션디자인</li> <li>• 전통복식디자인</li> </ul>
	<b>악세서리디자인</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주얼리디자인</li> <li>• 패션소품디자인</li> <li>• 기타악세서리디자인</li> </ul>

- (대분류 구분 필요) 산업현장의 경우, 텍스타일 분야와 의상 분야, 그리고 주얼리 등 악세서리 분야가 분명히 구분되어 있으며, 각 분야마다 교육과정뿐만 아니라 전문 인력이 구분되는 상황. 특히 각 산업 규모 부분에서도 함께 분류하기에는 충분한 규모의 산업 파트로 구분되는바, 패션/스타일 디자인의 경우에는 대분류를 나누는 것이 타당하다 사료됨. 이 과정에서 스타일디자인은 의상과 악세서리 등 전반의 분야를 포괄하는 용어임으로 사용을 지양하는 것이 적합한 것으로 사료됨.
- (텍스타일디자인) 텍스타일이 현재 의상 등의 패션용품에 활용되는 텍스타일 분야와 다양한 생활용품인 리빙제품에 활용되는 텍스타일로 명확히 구분되고 있어, 각각을 별도의 항목으로 구분하는 것이 적합하다 사료됨.
- (의상디자인) 의상디자인 분야는 현대복을 중심으로 의상분야와 우리의 전통복장을 중심으로 한 의상분야로 크게 구분할 수 있기에 각각을 패션디자인과 전통복식디자인으로 구분하는 것이 적합하다 사료됨.
- (악세서리디자인) 해외 디자인페어 내지 산업 현장에서는 이미 악세서리라는 단어를 주얼리와 패션소품 등의 범주를 포괄하는 용어로 보편적으로 사용하는바, 이를 준용하여 '악세서리디자인'을 대분류로 하면서 세부 분류로는 시장규모가 큰 '주얼리디자인'을 한 분야로 하고 '패션소품디자인'과 기타 다양한 종류의 악세서리들을 분류할 수 있는 '기타 악세서리디자인'으로 구분할 필요 함.

## 5 서비스/경험 디자인 분류체계 개편 논의사항

서비스/경험 디자인(기존 안)	서비스/경험 디자인(변경 안)
<ul style="list-style-type: none"> <li>서비스 디자인</li> <li>사용자경험 디자인</li> <li>커뮤니티 디자인</li> <li>엔터테인먼트 디자인</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>서비스 디자인</li> <li>사용자경험 디자인</li> </ul>

- (서비스디자인) 서비스디자인은 기존 서비스산업 분야에서 서비스를 시각화하기 위한 과정에서 디자이너의 역할이 필요하였고, 시각뿐만 아니라 감각적 요소가 필요하여 이러한 부분에서 디자이너의 역할이 필요하기 때문에 등장. 하지만 서비스디자인의 개념 정의를 지나치게 광의적으로 해석할 경우, 통계분류의 모호성이 우려되는 상황. 이에 서비스디자인은 서비스산업을 위한 것으로 국한하여 설명하는 것이 타당 너무 광의적이면 안 될 것으로 사료됨.
- (커뮤니티디자인과 엔터테인먼트디자인 삭제) 커뮤니티디자인은 소셜디자인, 사회적 서비스디자인, 공적인 영역에 대한 서비스 디자인을 지칭하고자 일본에서 사용되기 시작했지만, 보편적인 용어라고 보기 어려움. 엔터테인먼트디자인은 서비스부분에 포함된 이유를 잘 모르겠음. 서비스디자인을 큰 범위에서 융합디자인이라고 불리는 것도 가능함.

## 6 디지털미디어/콘텐츠 디자인 분류체계 개편 논의사항

디지털미디어/콘텐츠 디자인(기초 안)	디지털미디어/콘텐츠 디자인(변경 안)
<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털미디어 디자인</li> <li>콘텐츠 디자인</li> <li>게임 디자인</li> <li>인터랙션 디자인</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털미디어 디자인</li> <li>콘텐츠 디자인</li> <li>게임 디자인</li> <li>영상디자인</li> </ul>

- (인터랙션디자인 삭제) 인터랙션디자인은 여타 디지털미디어/콘텐츠 분야에서도 포함되어 있을 뿐만 아니라, 다른 분류체계인 사용자경험디자인분야의 범주에 포함시킬 수 있는 요소가 많아 보임.
- (영상디자인 구분 필요) 산업현장에서는 영상디자인회사 내지 디자이너라고 분류하는 회사들이 존재하고, 이들 회사들의 규모 또한 적지 않음. 또한 이들 회사들은 애니메이션, 캐릭터 등의 내용과는 구분됨으로 별도로 구분 필요함.

⑦ 융합/통합 디자인 분류체계 개편 논의사항

융합/통합 디자인(기존 안)	서비스/경험 디자인(변경 안)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디자인 엔지니어링</li> <li>• 종합 디자인</li> <li>• 3D프린팅 디자인</li> </ul>	(삭제)

- (융합디자인으로 대분류 명칭 변경) 융합디자인을 통해 지칭하고자 하는 내용은 convergence를 토해  $a+b=ab$ 가 아니라  $a+b=c$ 와 같이 단순 합 이상을 가지고 있음. 이에 융합이라는 단어만 사용하는 것이 적합해 보임.
- (소분류 삭제) 융합디자인의 특수성을 감안할 때, 세부적인 분류는 제거하는 것이 적합해 보임.

CHAPTER

# 5

디자인분류체계  
재정비(안)  
연구 사업

결론

본 보고서는 이상에서 검토한 내용들을 종합하여 향후 추진될 디자인분류체계 개편안에 대한 초안으로 다음과 같은 내용을 제안하고자 한다. 특히 향후 개편할 디자인분류체계의 경우 KIDP가 국가통계법상 디자인 전문 분야에 대한 ‘통계작성지정기관’이라는 점을 고려하여, 디자인 분야별 산업적 변화상을 확인하고 집계할 수 있는 범주에서 조정하였다. KIDP는 디자인 분야에 특화된 분류체계를 통해 디자인산업의 세부 분야별 기업수, 고용현황, 창업 및 폐업률, 매출 및 이익 규모 등에 대해 정기적으로 파악하기 위한 특수목적분류 책임기관으로 통계작성에 응하는 디자인전문회사들이 자의적으로 분류체계를 해석할 여지를 최대한 줄여 통계자료의 정확성과 객관성을 담보하고자 하였다.

이에 디자인산업 분류체계 논의의 시작점을 ‘디자인산업특수분류(산업부)’로 삼아, 여타 분류체계\*를 참고하였고, 각 분류별 세부 개념 및 정의 중 기존 분류체계와 동일한 내용인 경우, 통계청 ‘제10차 산업표준분류체계’와 2013년 디자인산업분류체계에서 제시한 정의를 준용하였다. 이밖에 신규분류체계의 경우에는 전문 분야별 전문가 간담회를 통해 수립된 내용과 유관 분야 디자인분류체계의 정의를 참고하여 보완하였다.

본 보고서에서 수립된 디자인분류체계 개편안은 향후 국가통계법상에 근거하여 새로운 디자인산업특수분류체계를 수립하는 과정에서 기초자료로 활용되길 기대한다.

## 디자인 분류체계 통합 최종안<sup>9)</sup>

### 변경(안)

1. 제품디자인(Product Design) (참고: 표준산업분류)
  - 제품의 기능, 사용, 가치 및 외관 등을 최적화 하도록 사양을 기획 및 디자인하는 디자인 서비스 활동
- 전기·전자 제품디자인(Electronics&Machinery Design)
  - 각종 통신 장치, 전자 장비, 단말기 등 전기전자적 장비를 활용한 물품을 디자인하는 산업활동  
전기·전자 제품, 산업기계 및 공구 등
- 생활용품디자인(Living Goods Design)
  - 일상생활공간에서 소비자들이 일반적으로 사용하는 용품들을 디자인하는 산업활동  
완구, 문구, 스포츠/레저용품, 위생용품, 생활용품, 악기, 주방용품 등
- 가구디자인(Furniture Design)
  - 각종 재료로 실내외 생활 가구 및 관련 장치물을 디자인하는 산업활동  
생활가구, 사무가구, 주방가구, 의료용가구 등
- 운송기기디자인(Automotive & Transportation)
  - 이동수단과 관련된 부속물의 내외장을 디자인하는 산업활동  
자동차, 요트/선박, 기차, 항공/우주선, 바이크, 드론, 1인 모빌리티 등

9) 별도의 참고 표시가 없는 경우에는 2013년 디자인산업특수분류에서 제시된 정의를 준용하였음.

---

## 2. 시각/정보디자인(Visual Communication Design) (참고: 표준산업분류)

– 특정 메시지, 이미지 또는 개념을 시각적으로 전달하거나 가상 현상 등을 시각적으로 명확하게 전달 또는 표현하기 위한 시각 전달 매체를 기획, 디자인 및 관리하는 산업활동

- 정보디자인(Information Design)
  - 문자, 사진, 그림 등의 구성 요소들을 조합하여 여러 매체상의 시각적 통일과 조화를 부여하는 디자인하는 산업활동
  - 편집/타이포디자인, 일러스트레이션, 광고, 캐릭터 등
- 패키지디자인(Package Design)
  - 소비자에게 상품을 알리고, 구매 의욕을 증가시키며, 상품을 안전하게 보호하고 운반할 수 있도록 하는 입체 디자인하는 생산활동
  - POP, 포장, 라벨, 쇼핑백/박스/용기 디자인 등
- 브랜드디자인(Brand Design)
  - 기업 내지 제품의 정체성을 형성하고, 이를 대중들에게 전달하기 위한 제반 디자인 산업 활동
  - 아이덴티티, 상표/심볼, 브랜드 디자인 등

---

## 3. 공간/환경디자인(Space/Environment Design) (참고: NCS 및 표준산업분류)

– 인간의 생활환경으로서 필요한 생활공간과 환경을 안전성, 편의성 등을 고려하여 보다 기능적, 미적, 경제적으로 디자인하는 산업활동

- 실내건축디자인(Interior Design)
  - 주거공간, 상업공간, 업무공간, 교육시설, 접객시설 등에 관련 법규, 구조적, 물리적 안전성을 고려하여 사용상의 편의성, 안정성 및 미적 요소 등을 충족시키는 실내공간구성을 시공 및 관리하는 활동
  - 인테리어, 인테리어장식, 예술장식품, 조명디자인 등
- 전시디자인(Exhibition Design)
  - 조명이나 음향을 포함한 무대시설의 안전성, 기계, 전기적 특성, 내부 부착물 및 장치물 등을 고려하여 안정성 및 미적 요소 등을 충족시키는 디자인하는 활동
  - 전시디자인, 무대디자인, 이벤트디자인 등
- 환경디자인(Environmental Design)
  - 생활주변의 조경, 도시 계획 등의 환경을 쾌적하고 아름답게 꾸미는 활동. 특히 자연미와 인공미가 조화를 이루도록 하고, 시설물의 능률적인 배치, 건물 상호간의 질서와 조화를 고려하는 디자인 활동
  - 환경디자인, 공공디자인, 레저 공간, 공공시설물, 경관디자인, 색채, 도시재생 디자인 등

---

## 4. 패션/텍스타일디자인(Fashion/Textile Design)

– 인간의 인체와 심리적, 감성적 특성에 대한 이해를 바탕으로 예술적 창의성을 지닌 의상이나 제품 또는 서비스를 만드는 일

- 의상디자인(Apparel Design)
    - 의복을 위해 직물을 재단,재봉하여 제작하는 디자인 산업활동
    - 패션디자인(남성복, 여성복, 유아동복, 모피, 스포츠웨어, 이너웨어 등), 전통복식디자인
  - 텍스타일디자인(Textile Design)
    - 각종 직물의 짜는 무늬, 편물, 자수, 프린트 무늬 등을 디자인하는 산업활동
-

---

어패럴텍스타일디자인, 인테리어텍스타일디자인

• 액세서리디자인(Accessories Design)

– 주얼리, 패션소품 등을 디자인하는 산업활동

주얼리디자인, 패션소품(안경, 모자, 시계, 신발, 가방 등)디자인, 기타 액세서리디자인

---

5. 서비스/경험디자인(Service/Experience Design) (참고: NCS)

– 사용자 중심의 디자인 사고와 방법을 기반으로 제품 또는 서비스에 관여하는 이해관계자의 요구를 발굴하여 사용자경험 만족을 위한 유·무형의 서비스 모델을 만드는 산업활동

---

• 서비스디자인(Service Design)

– 사용자 경험가치 향상 및 새로운 산업발굴을 위한 디자인 산업 활동

보건의료, 여가/레저 서비스, 교육서비스, 소셜 디자인, 커뮤니티디자인, 공공행정서비스 등

• 사용자경험디자인(Experience Design)

– 각종 제품에서 필요한 인터페이스요소를 창작하는 디자인 산업 활동

UI, UX, CX, BX, PX, HCI, 인터랙션 디자인 등

---

6. 디자인 일반(Design Context)

– 제품 및 서비스 등이 미적·기능적·경제적 가치를 최적화하기 위해 필요한 이론 및 정책, 법률 등 기반적 요소와 유통·전시·소비·활용 등 이와 관련된 활동

---

• 디자인 연구(Design Research)

– 다양한 디자인 관련 유물을 수집하거나 디자인 활동을 체계적으로 이론화하는 디자인 연구 활동  
문화, 역사, 트렌드, 통계, CMF 등

• 디자인 경영(Design Business)

– 디자인 결과물을 기획하고, 이를 대중들에게 홍보 및 유통하는 과정을 지원하는 디자인 관련 경영 활동  
경영, 마케팅 및 유통, 평가, 컨설팅 등

• 디자인 교육/정책(Design Education & Policy)

– 디자인 관련 콘텐츠를 대중 혹은 전문가에게 교육하는 모든 교육 활동 및 디자인 관련 정책을 수립하고 디자인 결과물의 지적재산권과 관련된 법률 서비스를 지원하는 디자인 기반 산업 활동  
디자인 교육, 디자인 정책, 디자인 법률, 디자인 특허 등

---

7. 디지털미디어/콘텐츠디자인(Digital Media/Contents Design)

– 다양한 종류의 디지털 환경에서 제공되는 서비스·콘텐츠를 사용 목적과 용도에 맞게 최적화하여 디자인하고 효과적으로 구현하는 산업활동

---

• 디지털미디어디자인(Digital Media Design)

– 실사 또는 컴퓨터그래픽 등을 이용해 다양한 디지털미디어의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동

웹사이트, 어플리케이션, 키오스크 등

• 콘텐츠디자인(Contents Design)

– 특정 메시지 내지 이미지를 시각적으로 전달하기 위한 기획, 디자인 및 관리하는 시각디자인 서비스 활동  
애니메이션, 아이콘, 이모티콘, 웹툰, 인포그래픽, 캐릭터 등

• 게임디자인(Game Design)

---

- 
- 게임소프트웨어의 개발에 있어서, 콘텐츠 기획, 게임 캐릭터 개발, 화면 그래픽, 게임 인트로 영상 제작 등 디자인 산업 활동  
온라인/모바일게임, VR/AR/MR 게임 등

- 영상디자인(Video/Film Design)

- 비디오물 영상의 시각적 전달 방법을 기획, 디자인, 제작하는 산업 활동  
광고영화 및 비디오물, 일반영화 및 비디오물, 방송프로그램 영상디자인, 모션그래픽스, 미디어 아트 등
- 

## 8. 산업공예디자인(Craft Design) (참고: 공예문화산업진흥법)

- 문화적 요소가 반영된 기법, 기술, 소재, 문양 등을 바탕으로 기능성과 장식성을 추구하여 수작업으로 물품을 만드는 산업활동
- 

- 금속공예디자인(Metal Craft Design)

- 완제품 또는 반제품 상태의 각종 금속 조형물을 디자인하는 산업활동  
금속단조, 금속압형, 금속주조, 비철금속주조 등

- 도자공예디자인(Ceramic Craft Design)

- 생활에 필요한 도자장식용 조형디자인 산업활동  
도자디자인, 건축도자디자인 등

- 섬유공예디자인(Fabric Craft Design)

- 직물을 염색 내지 수작업을 통해 가공하는 디자인 산업 활동  
자수디자인, 매듭디자인, 염색디자인, 직조디자인 등

- 목공예디자인(Wood Craft Design)

- 목재를 이용한 한옥 구조물을 포함한 세간 및 도구, 문구 등 장식용 등 다양한 목제품을 디자인하는 산업 활동  
대목디자인, 소목디자인

- 기타 공예디자인(Other Craft Design)

- 금속, 도자, 섬유, 목재를 제외한 나전, 칠공예, 유리, 가죽, 지물, 석공 등 여타 재료를 활용해 가공품을 디자인하는 산업 활동  
나전·칠공예, 석공예, 유리공예, 가죽공예, 지물공예 등
- 

## 9. 융합디자인(Convergence Design) (참고 : 전문가 자문회의 논의 기준)

- 제품과 서비스의 전반적인 생태계를 디자인할 수 있도록 기술과 인문학, 감성 등을 융합하여 디자인의 산업적 가치와 역할을 향상시키는 통합적인 디자인 활동
- 

- 통합디자인

- 로봇, IoT, 빅데이터, 커넥티드, 3D프린팅디자인, 스타일테크 등
-

## 참고문헌

- 김순희, 『한국디자인진흥원 산업디자인 통계조사 개선방향 연구- 해외 디자인산업 통계조사와의 비교를 중심으로』, 한국디자인학회, 2019.
- 김용세, 『융합디자인』, 한국산업기술진흥원, 2009.
- 디자인 문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회, 『2017년 산업인력현황보고서』, 2017.
- 문성배 · 정현준, 『방송통신 분야 통계 분류체계 연구』, 정보통신정책연구원, 2009.
- 산업연구원, 『지식재산서비스산업 분류체계 정립 및 육성방안연구』, 산업통상부, 2013.
- 박성원, 『국내 콘텐츠산업의 사업형태별 성장성 분석』, KOCCA, 2012.
- 통계교육원, 국가통계의 이해, 2015.
- 이향구 · 민영진 · 한동진, 『융합의 촉매 디자인산업』, 산업연구원, 2013.
- 전문 · 과학 · 기술 서비스업조사 중 전문디자인업 통계 설명자료. (n.d.). Retrieved August7, 2012 from [http://kosis.kr/metadata/main.jsp?surv\\_id=10170](http://kosis.kr/metadata/main.jsp?surv_id=10170)
- 한국과학기술기획평가원, 『국가과학기술표준분류체계 개선을 위한 사전 기획연구』, 교육과학기술부, 2018.
- 한국디자인진흥원, 『2018 산업디자인통계조사』, 산업통상자원부, 2018.
- Design Council. (2009). International Design Score-board 2009, 81-87
- Design Council. (2010). Design Industry Insights 2010. U.K : Design Council
- Singapore. (2010). Singapore Standard Industrial Classification 2010-4 . Retrieved August 7, 2012 from <http://www.singstat.gov.sg/statsres/ssc/ssic/ssic2010.pdf>.
- U.S. Census Bureau. (1997-2007). Economic Census. Retrieved August 7, 2012 from <http://www.census.gov/econ/>
- U.S. Census Bureau. (1997-2010). Service Annual Survey Historical Data. Retrieved August 7, 2012 from [http://www.census.gov/services/sas/historic\\_data.html](http://www.census.gov/services/sas/historic_data.html).

---

본 보고서는 고용노동부 산하 한국산업인력공단이 주관하는 「2019년도 산업별 인적자원개발위원회 사업」의 일환으로, 한국디자인진흥원 소속 '디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(ISC)'가 수행한 연구의 결과물입니다. 본 연구는 디자인의 새로운 역할에 부합하는 분류체계 재정비를 통해 관련 실무자·업계 종사자의 능동적 대응을 위한 체계를 마련하고자 추진되었습니다. 비상업 목적으로 보고서 내용을 인용 또는 전재하고자 하는 경우, 출처를 명시해주시기 바랍니다.

---

**발행일** 2019년 11월 29일 발행  
**발행인** 윤주현  
**발행처** 한국디자인진흥원  
디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(ISC)  
13496, 경기도 성남시 분당구 양현로 322  
**홈페이지** <http://www.kidp.or.kr>  
**전화** (031) 780-2187, 2233  
**팩스** (031) 780-2195



디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(ISC)  
Industrial Skills Council

---

본 보고서는 고용노동부 산하 한국산업인력공단이 주관하는 「2019년도 산업별 인적자원개발위원회 사업」의 일환으로, 한국디자인진흥원 소속 '디자인·문화콘텐츠 산업인적자원개발위원회(ISC)'가 수행한 연구의 결과물입니다. 본 연구는 디자인·문화콘텐츠 산업범위 중 인적자원개발이 필요하거나 산업 기술 발전 등으로 인력수요가 유망한 분야를 전략분야로 발굴하고, 지원방안 등을 제시하여 인력 수요와 공급 미스매치를 해소하고자 추진되었습니다. 비상업 목적으로 보고서 내용을 인용 또는 전재하고자 하는 경우, 출처를 명시해주시기 바랍니다.

---