

국가 디자인정책 포트폴리오 개발

2006. 10

(주)인터젠컨설팅

<제목 차례>

I. 연구개요	2
1. 연구 배경 및 목적	2
1.1 연구 배경	2
1.2 연구의 목적	3
2. 연구의 주요 내용	3
2.1 디자인 정책 현황 분석	3
2.2 포트폴리오 모델 도출	4
2.3 포트폴리오 모델에 따른 우리나라 디자인 정책·사업의 분석	4
2.4 정책적 시사점 도출	4
II. 산업자원부의 디자인정책 현황분석	6
1. 디자인진흥정책의 시대별 변화추이	6
1.1 1970년대 디자인진흥의 주요내용 및 특징	6
1.2 1980년대 디자인진흥의 주요내용 및 특징	7
1.3 1990년대 디자인진흥의 주요내용 및 특징	8
1.4 2000년대 디자인진흥의 주요내용 및 특징	9
2. 최근 디자인정책의 주요내용 및 특성	11
2.1 참여정부 디자인산업 발전전략(2003.12)의 주요내용 및 특성	11
2.2 디자인 전문인력·전문회사 육성방안(2004.12)의 주요내용	13
2.3 디자인산업 경쟁력 강화방안(2005.12)의 주요내용	14
3. 산업자원부 디자인지원사업의 현황분석	17
3.1 디자인지원 기조 및 특징	17
3.2 주요 디자인지원사업 현황	20
III. 타 주요 중앙부처 디자인관련정책 현황분석	21
1. 주요 중앙부처의 디자인관련정책 현황 개요	21
2. 문화관광부의 디자인관련정책 현황	22
2.1 최근 디자인관련정책 기조 및 특징	22
2.2 주요 디자인관련사업 현황	25
3. 건설교통부의 디자인관련정책 현황	26
3.1 최근 디자인관련정책 기조 및 특징	26
3.2 주요 디자인관련사업 현황	29

4. 행정자치부의 디자인관련정책 현황	30
4.1. 최근 디자인관련정책 기조 및 특징	30
4.2. 주요 디자인관련사업 현황	31
5. 농림수산부의 디자인관련정책 현황	32
5.1. 최근 디자인관련정책 기조 및 특징	32
5.2. 주요 디자인관련사업 현황	32
6. 중소기업청의 디자인관련정책 현황	33
6.1. 최근 디자인관련정책 기조 및 특징	33
6.2. 주요 디자인관련사업 현황	33

IV. 주요 광역지방자치단체의 디자인관련정책 현황분석 34

1. 주요 광역지방자치단체의 디자인관련정책 개요	34
2. 서울특별시의 디자인관련정책 현황	35
2.1. 최근 디자인관련정책 기조 및 특징	35
2.2. 주요 디자인관련사업 현황	36
3. 경기도의 디자인관련정책 현황	37
3.1. 디자인관련정책 기조 및 특징	37
3.2. 주요 디자인관련사업 현황	38
4. 인천광역시의 디자인관련정책 현황	39
4.1. 최근 디자인관련정책 기조 및 특징	39
4.2. 주요 디자인관련사업 현황	40
5. 광주광역시의 디자인관련정책 현황	41
5.1. 최근 디자인관련정책 기조 및 특징	41
5.2. 주요 디자인관련사업 현황	42
6. 대구광역시의 디자인관련정책 현황	43
6.1. 최근 디자인관련정책 기조 및 특징	43
6.2. 주요 디자인관련사업 현황	44
7. 충청남도의 디자인관련정책 현황	45
7.1. 최근 디자인관련정책 기조 및 특징	45
7.2. 주요 디자인관련사업 현황	46
8. 강원도의 디자인관련정책 현황	47
8.1. 최근 디자인관련정책 기조 및 특징	47
8.2. 주요 디자인관련사업 현황	47

V. 우리나라 디자인정책 · 사업의 특징	48
1. 중앙부처의 디자인관련정책	48
2. 주요 광역지방자치단체의 디자인관련정책의 특징	54
2.1 광역지방자치단체의 디자인관련정책의 비교분석	54
2.2 광역지방자치단체 전반적 디자인 관련정책 분석의 시사점	55
VI. 주요 국가의 디자인정책	59
1. 해외 디자인 정책 벤치마킹 선정 개요	59
2. 영국의 디자인 정책 및 진흥 사업	59
2.1 디자인 정책 개요	59
2.2 디자인 진흥기관 및 사업 범위	60
2.3 디자인 지원 정책 세부 사업	67
2.4 시사점	79
3. 일본의 디자인정책 및 진흥사업	81
3.1 디자인정책 개요	81
3.2 디자인 진흥기관의 역사 및 사업범위	82
3.3 시사점	91
4. 기타 해외 디자인정책 및 진흥사업	93
4.1 스웨덴의 디자인 정책 및 진흥 사업	93
4.2 독일의 디자인 정책 및 진흥 사업	98
4.3 싱가포르의 디자인 정책 및 진흥 사업	103
5. 주요 국가 디자인정책 비교분석의 시사점	108
VII. 디자인정책 분석을 위한 포트폴리오 모델	114
1. 디자인정책의 포트폴리오 분석의 의의	114
1.1 디자인정책의 현황 및 문제점	114
1.2 디자인정책의 포트폴리오 관리의 의의	115
2. 디자인정책 분석을 위한 포트폴리오 모델	117
2.1 디자인정책 분석을 위한 포트폴리오 모델의 구성 방향	117
2.2 디자인정책 포트폴리오 모델	118
2.3 포트폴리오 모델의 적용 및 분석 방법	121

VIII. 디자인정책의 포트폴리오 분석	122
1. 국가 수준 디자인정책의 포트폴리오 분석	122
1.1 주요 사업영역별 디자인정책 포트폴리오 분석	122
1.2 디자인 각 분야별 국가 디자인정책의 포트폴리오 분석	124
2. 주요 부처별 디자인정책 포트폴리오 분석	131
2.1 산업자원부	131
2.2 문화관광부	138
2.3 건설교통부	140
2.4 행정자치부·농림수산부·중소기업청	141
2.5 부처별 디자인정책 포트폴리오 분석 종합	143
3. 주요 광역지자체 수준 디자인정책의 포트폴리오 분석	150
3.1 지자체 디자인정책의 포트폴리오 분석	150
3.2 디자인 각 분야별 지자체 디자인정책의 포트폴리오 분석	151
3.3 지자체별 디자인정책 포트폴리오 분석 종합	157
4. 해외 디자인 정책 포트폴리오와의 비교 및 시사점	159
IX. 디자인진흥정책의 향후 추진방안	163
1. 향후 디자인 진흥정책의 추진방향	163
2. 디자인 진흥 추진 과제	172
3. 디자인 진흥 추진 과제별 관련부처 정책제언 사항	187
4. 타 부처와의 연계·협력을 통한 디자인 정책 추진 방안	189
5. 정책 수립 및 실행 시 고려사항	193

<표 차례>

[표 1] 산업자원부 디자인지원사업	20
[표 2] 문화관광부의 디자인관련사업	25
[표 3] 도시경관 7대 과제별 연구분야	26
[표 4] 건설기술·건축문화 선진화 12대 핵심 과제	28
[표 5] 3+3 현장실천운동	28
[표 6] 건설교통부의 디자인관련사업	29
[표 7] 행정자치부의 디자인관련사업	31
[표 8] 농림부의 디자인관련사업	32
[표 9] 중소기업청의 디자인관련사업	33
[표 10] 서울시의 디자인관련사업	36
[표 11] 경기도의 디자인관련사업	38
[표 12] 인천광역시 디자인관련사업	40
[표 13] 광주광역시 디자인관련사업	42
[표 14] 대구광역시 디자인관련사업	44
[표 15] 충남 디자인관련사업	46
[표 16] 강원 디자인관련사업	47
[표 17] 각 사업영역별 중앙부처 디자인관련사업 분류	53
[표 18] 각 사업영역별 지자체 디자인관련사업 분류	56
[표 20] 일본의 디자인 진흥기관의 연혁	83
[표 21] 주요국가의 디자인정책의 특징	110
[표 22] 사업 중요성 및 성과 평가 방법	120
[표 23] 포트폴리오 모델의 적용 및 분석 절차	121
[표 24] 정부부처 디자인사업 분류	122
[표 25] 기타분야 사업명	129
[표 26] 각 부처별 주요 사업 일람표	149
[표 27] 지자체 디자인사업 분류	150
[표 28] 기타 분야 사업명	155
[표 29] 디자인 연구개발 영역에서의 분석시사점과 향후 추진방향	164
[표 30] 디자인 전문회사 지원제도 영역에서의 분석시사점과 향후 추진방향	165
[표 31] 지역 디자인 혁신 영역에서의 분석시사점과 향후 추진방향	166
[표 32] 공공분야 혁신 영역에서의 분석시사점과 향후 추진방향	167
[표 33] 디자인 인력양성 영역에서의 분석시사점과 향후 추진방향	168
[표 34] 디자인정책연구 영역에서의 분석시사점과 향후 추진방향	169
[표 35] 디자인 해외진출 영역에서의 분석시사점과 향후 추진방향	169
[표 36] 디자인 저변확대 영역에서의 분석시사점과 향후 추진방향	170
[표 37] 디자인 진흥정책 영역별 추진과제와 주요 특성	171
[표 38] 디자인 진흥정책과제별 관련 부처 정책제언 사항	187

<그림 차례>

[그림 1] 디자인진흥정책의 시대별 변화추이	6
[그림 2] 디자인진흥의 비전과 목표	11
[그림 3] 6대 전략과제	12
[그림 4] 디자인 전문인력 양성 및 디자인 전문회사 육성방안	13
[그림 5] 정책목표 체계	14
[그림 6] 정책의 1차 산출물과 정책관점에 따른 비교	49
[그림 7] 중앙부처 사업추진방식과 지원형태 비율	52
[그림 8] Design Council의 주요 사업영역과 활동	61
[그림 9] 영국의 디자인 지원정책 분야별 사업	67
[그림 10] 일본의 디자인 정책 부문	82
[그림 11] 해외 디자인정책의 종합적 시사점	112
[그림 12] 국가환경디자인 개선	124
[그림 13] 전시/진흥	126
[그림 14] 기타분야(정부부처)	128
[그림 15] 산업자원부의 디자인사업	132
[그림 16] 산업자원부 디자인사업의 중요성-성과 분석	136
[그림 17] 문화관광부의 디자인사업	139
[그림 18] 건설교통부의 디자인사업	141
[그림 19] 행자부·농림부·중소기업청의 디자인사업	142
[그림 20] 우리나라 디자인정책·사업	148
[그림 21] 국가환경디자인 개선	151
[그림 22] 전시/진흥	153
[그림 23] 기타 분야(지자체)	155
[그림 24] 영국과 한국의 디자인정책 분야의 투자비중 상대비교	159
[그림 25] 디자인 전문기업의 수와 매출현황 비교	160
[그림 26] 디자인 생태계	160
[그림 27] 디자인정책과 디자인산업의 경쟁력 제고의 선순환 구조	161
[그림 28] 향후 디자인 진흥정책의 추진방향	163

제1장

연구개요

I. 연구개요

1. 연구 배경 및 목적

1.1 연구 배경

- 디자인이 산업의 가치혁신과 국가 및 기업 경쟁력의 핵심요소로 부각
 - 삼성, LG 등 글로벌 시장을 주도하는 우리 기업의 성공이 효과적 디자인 전략에 크게 힘입은 것임은 주지의 사실
 - 실제, 영국의 경우 기업전략에 디자인을 효과적으로 반영한 소위 '디자인중심기업'이 타 기업 대비 두 배 이상 높은 기업가치를 창출(영국 디자인카운슬)
 - 이와 더불어, 디자인은 단순히 제품·서비스 등 산업디자인의 영역에 국한되지 않고, 국민경제 전반과 폭넓게 관련되어 있는 기반기술적 성격도 내포

- 이러한 디자인의 중요성을 반영, 우리 정부도 디자인 육성을 위한 다양한 정책과 더불어 투자를 꾸준히 확대하고 있으며, 그 결과로 소기의 성과를 거양
 - 디자인 저변확대를 위한 꾸준한 노력과 지속적 예산투자를 토대로, 디자인기술개발, 디자인 인력양성 등 다양한 육성 정책을 지속적으로 펼쳐왔으며,
 - 이에 힘입어 우리기업의 디자인 역량이 디자인선진국의 80%정도 수준으로 평가되는 등의 성과를 창출

- 이러한 상황에서, 국가차원의 보다 체계적이고 효율적인 디자인 정책의 수립 및 실행, 성과관리의 필요성이 제기됨
 - 여러 부처·기관이 관련 정책 개발과 실행을 주도함에 있어 자칫 비체계적·비효율적 자원배분의 가능성이 있는 것이 현실
 - 특히, 다양한 이해관계자 집단의 상충된 시각, 관련부처간 경쟁적 사업추진, 사업책임자의 빈번한 교체 등은 효과적 정책집행의 어려움을 가중
 - 결과적으로 장기-단기 효과, 중요성-시급성 간 균형 잡힌 자원배분이 어려운 것이 현실

1.2 연구의 목적

- 국가차원의 디자인 관련 정책·사업을 체계적으로 파악할 수 있는 ‘디자인정책 포트폴리오 모델’의 개발
 - 사업의 특성과 기대효과 등을 고려하여 자원 배분 및 재배분 등을 체계적으로 관리할 수 있는 정책 포트폴리오 관리 모델 개발
- 개발된 모델을 토대로, 현행 우리나라의 디자인 관련 주요 정책·사업을 평가하여 포트폴리오상 위치를 분석하고, 이에 따른 정책적 시사점을 도출
 - 다양한 사업을 종합적으로 파악할 수 있는 체계적 관리도구의 확보
 - 사업간 중복 영역 또는 추가 사업필요 영역 등을 파악함으로써 자원의 효율적 배분을 촉진
- 개발된 모델을 토대로 사업의 특성 및 성과에 부합하는 사업관리방안 검토
 - 디자인 정책·사업의 특성, 필요자원 및 적용범위, 기대효과 등을 토대로 각 사업의 주기적인 평가 및 포트폴리오 업데이트 등을 위한 관리방안 검토

2. 연구의 주요 내용

2.1 디자인 정책 현황 분석

- 산업자원부 및 문화관광부, 건설교통부, 주요 광역시·도 등이 시행하고 있는 주요 디자인관련 정책의 파악
 - 기존 연구조사, 실태조사, 현황조사 등의 자료를 토대로 디자인 산업의 주된 이슈 및 이와 관련한 정부정책을 파악하되,
 - 우리나라 디자인 산업의 주된 현황을 정부 정책 수요의 관점에서 파악
 - 주요 정책별 정책목표 및 정책수단, 시행방법 등을 중심으로,
 - 각 사업간 연관성·유사성·차별성 등을 파악
- 디자인 정책 포트폴리오 모델 개발 방향의 시사점 도출
 - 디자인산업의 현황, 정책수요, 기존 정책 등을 토대로 포트폴리오 모델 개발 방향의 시사점을 도출

2.2 포트폴리오 모델 도출

- 국내외 사례, 문헌연구 결과 등을 토대로 우리나라 디자인 정책의 목적과 현실에 부합하는 「디자인정책 포트폴리오 모델」의 방향 도출
 - 다각화된 기업의 사업 또는 제품 포트폴리오 관리 모델 등 정형화된 포트폴리오 모형은 물론,
 - 효과적·효율적 정책수립 및 실행 성과를 보이는 국내외 주요 부처·기관 등의 관리모델에 대한 연구를 통하여 체계적인 포트폴리오 모델을 도출
- 포트폴리오 모델은 각 정책과제·사업의 다면적 특성을 반영하여 차별적 관리를 통한 효율적 자원배분, 성과 제고가 가능하도록 개발
- 포트폴리오 모델의 위치상 각 유형에 부합하는 자원배분 및 관리방안을 도출

2.3 포트폴리오 모델에 따른 우리나라 디자인 정책·사업의 분석

- 현행 주요 디자인정책을 본 연구에서 개발한 정책 포트폴리오 모델에 따라 분석하여 포지셔닝을 실시
 - 주요 디자인정책을 포트폴리오 모델의 평가지표에 따라 분석하고,
 - 이를 토대로 포트폴리오 모델에 포지셔닝하여 각 정책간 상대적 위치분석 및 시사점 도출
- 복수 포트폴리오 모델에 대한 포지셔닝을 통해 각 사업의 중요성·필요성·성과(잠재력) 등에 대한 다각적 분석을 실시

2.4 정책적 시사점 도출

- 디자인정책 수요가 큰 '정책필요영역' 발굴
 - 기존 정책에 대한 포트폴리오 모델 분석결과, 포트폴리오 모델 수립과정에서의 조사 등을 토대로 정책 필요 영역을 발굴
- 포트폴리오 모델을 통한 정책분석결과를 토대로 정책적 시사점을 도출

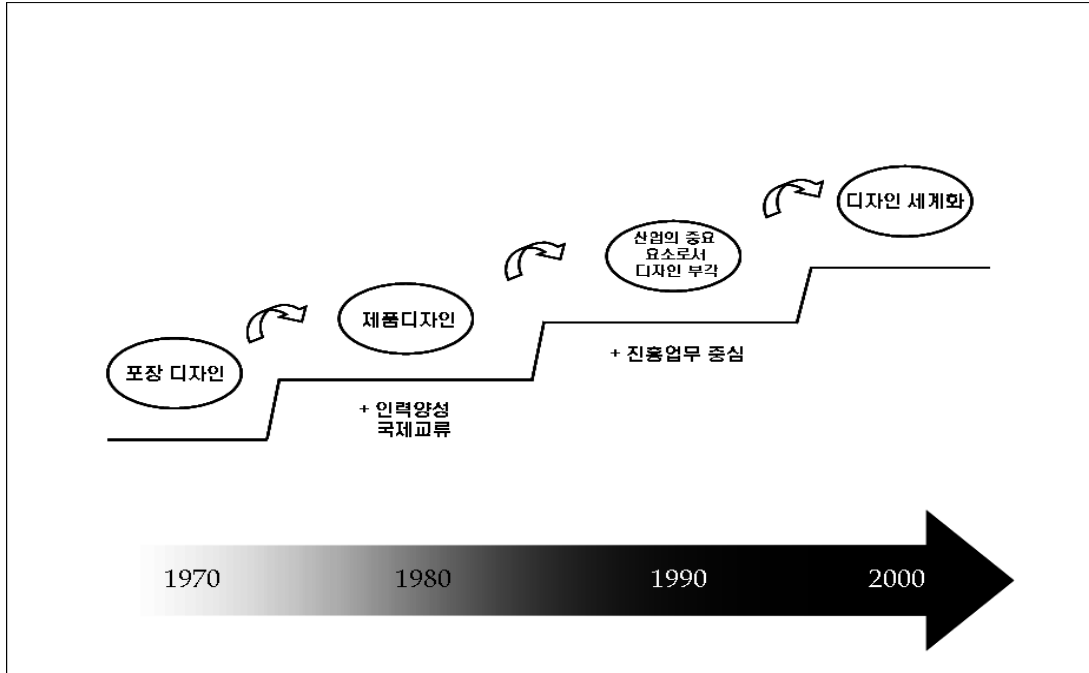
제2장

우리나라 디자인정책 현황 분석

II. 산업자원부의 디자인정책 현황분석

1. 디자인진흥정책의 시대별 변화추이

[그림 1] 디자인진흥정책의 시대별 변화추이



1.1 1970년대 디자인진흥의 주요내용 및 특징

□ 1970년대 우리나라 무역과 경제가 본격적인 도약기를 맞이하면서 정부가 수출업체들로 하여금 선진제품에 비해 취약한 부문으로 지적되고 있던 디자인과 포장 분야에 대한 집중적인 노력을 기울이도록 유도하면서 본격적인 디자인 포장 진흥기를 맞이함

○ 디자인과 포장 진흥을 위하여 정부 산하 공식 진흥기관인 한국디자인포장센터 (KDPC)설립

- 디자인의 향상과 포장기술의 개선을 기하고 우수한 수출품 포장기재의 공급 및 연구개발에 필요한 사업을 영위함으로써 경제발전에 기여하기 위하여,
- 한국포장기술협회와 한국수출디자인센터를 해산하여 한국수출품포장센터에 흡수·합병 후 재단법인 한국디자인포장센터 설립
- 디자인·포장 연구개발 및 기술지도, 디자인·포장 전문지 창간 및 자료실개관,

대한민국산업디자인전람회, 한국포장대전 등 전람회 개최, 그리고 해외유학생 파견 등의 진흥 사업 전개

- 동시에 1970년 국가적으로 디자인 진흥정책이 본격화되면서 여러 단체들이 조직·결성되면서 디자인 진흥에 박차를 가함
 - 1972년, 현 한국산업디자이너협회의 전신인 한국인더스트리얼디자이너협회가 창설, 산업디자인 계몽 및 저변확대를 위한 전시행사를 개최함
 - 같은 해 현 한국시각디자인협회의 전신인 한국그래픽디자인협회가 창설되어 한국관광포스터전과 같은 테마전 개최함
 - 1973년, 전통적인 공예를 토대로 한국 현대 공예를 연구 개발할 목적으로 한국 공예가회 창설됨
 - 1978년, 디자인에 관한 여러 분야의 학문적 연구와 산업시대에 대응한 정보교환 및 새로운 디자인 개발에 따르는 교육적인 자세에 공헌하기 위한 목적의 한국 디자인학회가 창립됨
- 한편 1969년 제정된 전자공업진흥법에 따라 정부의 다양한 육성·지원 활동이 전개됨과 동시에 저렴한 노동력, 기업의 적극적 설비투자과 기술도입, 활발한 외국인 직접투자 등 요인에 기초하여 국내 전자산업이 양적 성장을 하였고 이 과정에서 디자인 선도기업이 등장함
 - 생산시설이 완비되고 기술력이 축적되면서 디자인의 중요성이 강조되었고 이 과정에서 금성사, 삼성전자, 대한전선, 현대자동차 등 디자인 선도기업이 등장
 - 선도기업의 등장으로 1970년대 중반부터 국내 제품디자인의 기반이 조성됨

1.2 1980년대 디자인진흥의 주요내용 및 특징

- 1980년대는 포장은 물론 제품의 질과 기능이 뛰어나야 판매가 된다는 점을 인식하기 시작, 굿디자인(Good Design)에 대해 고민과 함께 기업의 제품디자인 수준 향상과 우수인력 양성을 위한 교육기반 마련에 힘쓴 시기임
- 1985년 국내 공산품 중 기능과 디자인이 우수한 상품을 선정하여 그 우수성을 인정하는 GD(Good Design) 시상제도 제정·실시, 현재까지 매년 시행 중
 - GD(Good Design) 상품 선정제는 산업계에 디자인 개발 촉진을 위한 동기를 부여하고

- 소비자에게는 구체적인 상품 선택의 안목을 높임으로써 궁극적으로 국가 산업 발전과 국민 생활의 질적 향상을 유도하는데 의의를 지님
- 한편 외부로는 아시안게임과 서울올림픽으로 디자인 활성화 분위기가 조성됨
 - 아시안게임을 통해 각종 시각디자인과 환경디자인, 패션 등 거의 모든 디자인 분야가 급성장했으며
 - 서울올림픽은 시각적 매체를 통한 전달 부분과, 총체적인 환경정비를 주요 골자로 하는 이미지 경영 연구와 실행의 계기를 마련함
- 동시에 각종 다양한 국제 교류활동이 세미나, 전시회, 심포지움 형태로 개최됨
 - 1980년 미국과 일본의 저명한 산업디자이너를 초청한 산업디자인 세미나와 포장산업 발전을 주제로 한 한국포자세미나 개최
 - 1989년 선진국 및 수출경쟁국과의 상호비교 전시의 장을 마련하여 신소재 또는 신제품 개발 유도과 포장기술 향상 및 포장의 적정화를 꾀하고, 포장표준화를 통해 기업의 원가절감에 기여하기 위한 서울팩(Seoul Pack) 등을 개최
 - 아시아회원국회의(ICSID AMCOM)을 통하여 ‘미래의 산업디자인’이란 주제로 산업디자인 진흥 시책 관련 토론
 - 그 밖에 1987년 한일 디자인세미나, 및 1988년 한불디자인 심포지움 실시

1.3 1990년대 디자인진흥의 주요내용 및 특징

- 90년대는 디자인이 산업에 있어 중요한 요소로 등장, 이를 활성화하기 위한 여건 조성이 산업사회 속에 확고히 자리매김한 기간이며, 정부정책도 지도 및 개발에 치중해 왔던 사업 비중을 진흥 업무로 개선한 시기임
- 1993년 한국산업디자인진흥원은 이 해를 디자인 발전 원년으로 삼고 보름에 걸쳐 기념식 및 유공자 포상, 산업디자인전, 세미나, 벽화제막식 등 디자인에 관련된 행사를 집중적으로 개최했으며, 디자이너의 날 제정
 - 일반인과 다양하게 접촉하는 이벤트를 통해 친밀한, 생활속의 디자인의 이미지를 각인시키기 위함
 - 1994년 5월 2일을 디자이너의 날로 제정·선포하고 국내 디자인계에 일조한 외국 디자이너들에게 상공자원부 장관 감사패 전달

- 1996년 세계화추진위원회를 주축으로 연구팀을 구성하여 디자인산업 세계화방안에 대한 연구 수행
 - 디자인산업 세계화방안에 대한 연구는 2005년까지 디자인 분야 세계 일류 국가 건설을 목표로 디자인 산업을 진흥하기 위한 마스터 플랜으로 구성됨
- 1998년 디자이너들의 결속과 2000년 세계그래픽디자인대회와 2001년 세계산업디자인대회와 같은 세계 디자인 대회의 성공적 추진을 다짐하기 위하여 한국디자이너대회 어울림을 개최
 - 디자인 혁명, 수출 2배, 경제 르네상스라는 주제로 대통령 및 디자이너 관련 인사 등 모두 1천명이 참석
- 산업디자인 전문회사들 중 일정 기준 이상의 매출실적이 있고 전문인력을 보유한 회사를 산업자원부가 인증해 주는 공인 산업디자인전문회사 등록제도 실시
 - 1990년대 이후 UR 타결과 WTO 체제의 출범으로 중소기업에 대한 정부의 직접적인 지원이 불가능해졌고
 - 이에 산업디자인 전문회사의 필요성이 대두, 전문회사로 인증해줌으로써 일반 기업에 양질의 산업디자인을 공급하도록 하기 위함
- 공중과 방송에서 디자인과 관련한 특집 방송을 제작·방영하여 디자이너들만 고민하던 디자인의 제반문제와 가치를 대중적으로 끌어올리는 계기를 마련
 - 1983년 KBS 방영의 '세계는 디자인 혁명시대'는 당시 일반인들에게 디자인의 개념을 인식시킨 계기였으며
 - 1994년 MBC, KBS는 각각 '왜 디자인인가?' 와 '디자인에 승부를 걸어라' 를 프로그램주제로 디자인 현황 및 발전방향을 대중에 제시함

1.4 2000년대 디자인진흥의 주요내용 및 특징

- 2000년 이후는 디자인 산업조성이 어느 정도 자리 잡은 상황 속에서 세계화 추세에 맞춰 디자인 분야 일류 국가라는 목표를 달성하기 위해 매진한 디자인 세계화 추진 시기로, 국가지원이 높아지면서 벤처지원 및 인프라 조성 등을 추진
- 2001년 한국산업디자인진흥원이 한국디자인진흥원으로 새롭게 출범

- 산업디자인만이 아닌, 디자인 전 분야에 대한 통합적 지원과 산업자원부, 문화관광부, 정보통신부 등 관련 부처와의 업무연계강화로, 궁극적으로 한국 디자인의 모든 분야를 대표하는 디자인 진흥기관으로서 위상을 높이기 위함
 - 또한 2000년으로 창립 30주년을 맞아 KIDP는 디자인 진흥의 전문성을 제고하기 위한 목적으로 최초로 디자이너 출신 원장을 선임하기도 함
- 문화, 관광, 디자인 정보통신 등 4개 분야를 집중 진흥하는 정부의 '지식기반산업 발전대책'(1998년)에 의거하여 디자인 선진국 진입을 위한 국가행사 신설
- KIDP 는 '디자인 코리아' 를 슬로건으로 한 제 1회 산업디자인진흥대회를 개최하면서 대한민국디자인대상제도를 신설
- 디자인 인프라 구축을 위하여 2001년 9월 한국 디자인의 핵심 역할을 담당할 목적의 코리아디자인센터(KDC)를 건립하고, 디자인혁신센터(DIC)와 지역 KIDP 분원 설치함
- 디자인 생산 및 정보 공유와 디자이너 양성, 중소기업지원, 기업 해외전시 기획 및 알선, 우리디자인 해외 홍보, 대중에 디자인 가치를 인식시키는 것이 코리아디자인센터의 주요역할임
 - 디자인혁신센터(DIC)는 독자적으로 고가의 첨단장비 구축이 어려운 중소기업이 공동으로 기기를 활용할 수 있도록 하기 위한 목적으로 설립됨
 - 한편 부산과 대전에 각각 영남지원, 중부지원, 광주지역에 전라도 및 제주지역을 관할하는 호남지원의 KIDP 분원을 설치하여 지방 산업디자인 발전을 위한 활동 모색
- 한국디자인 세계화 기틀마련을 위한 조직 출범 및 전시회 개최함
- 국제 디자인행사의 성공적 추진을 위한 세계디자인대회 조직위원회 출범
 - 디자이너들의 국제적 연대와 정보교환을 위해 2년마다 열리는 세계그래픽디자인대회 국내 개최(2000년)
 - 아시아유럽정상회의(ASEM) 개최기념으로 예술·디자인·상품 혼합 전시성격의 특별전시회 '테크노가든' 개최함
 - 세계산업디자인계를 대표하는 국제단체인 세계산업디자인단체협의회(ICSID)에서 주최하는 핵심사업인 세계산업디자인대회(ICSID 2001 SEOUL)가 2001년 개최됨

○ 그 외에 세계화 정책 추진을 위하여 인력양성, 전시 진흥 및 디자인 교류 협력 강화를 위한 다양한 시도가 있어 왔음

- 개도국 인력양성을 위하여 한국국제협력단(KOICA)과 협력하여 산업디자인 분야 연수사업(2000년) 실시하여 국가 이미지를 제고함과 동시에 그동안 우리나라가 축적해온 디자인 분야의 경험과 노하우를 개발도상국에 전하는 계기를 마련
- 유행성보다는 장기적으로 국제경쟁력을 갖춘 한국대표의 상품을 선정하는 한국 밀레니엄상품(KMP)전을 개최
- 세계 디자인 대회 한국개최를 전후하여 크고 작은 국제 교류전을 활발히 개최하여 선진국과의 디자인 교류·협력 강화

2. 최근 디자인정책의 주요내용 및 특성

2.1 참여정부 디자인산업 발전전략(2003.12)의 주요내용 및 특성

□ 한국디자인의 위상을 경제적 위상(GDP 12위)과 비슷한 수준으로 추정하고 강점 분야를 잘 살리고, 약점분야를 보완하기 위한 비전과 전략을 세움

○ 강점을 활용하고 약점을 극복하기 위한 4가지 분야의 목표를 세움

- 디자인 산업의 경쟁력 강화
- 산업전반의 디자인 접목을 통한 고부가가치화
- 디자인의 국제화와 지방화
- 디자인 문화의 저변확대

□ 정부는 2008년 세계 7위의 디자인선진국을 비전으로 세우고, 구체적으로는 2008년에 선진국 대비 디자인 수준을 90~95% 까지 올리겠다는 목표를 설정

[그림 2] 디자인진흥의 비전과 목표

비전	2008년 세계 7위의 디자인선진국		
		2003	2008
	디자인 부가가치생산(조원)	7	20
목표	디자인 수준(선진국 대비, %)	70~80	90~95
	세계 100위권 디자인·브랜드 기업	1	5~6

- 또한 산업의 문화화, 문화의 산업화라는 기치 아래 비전과 목표를 달성하기 위한 6대 전략과제를 설정함

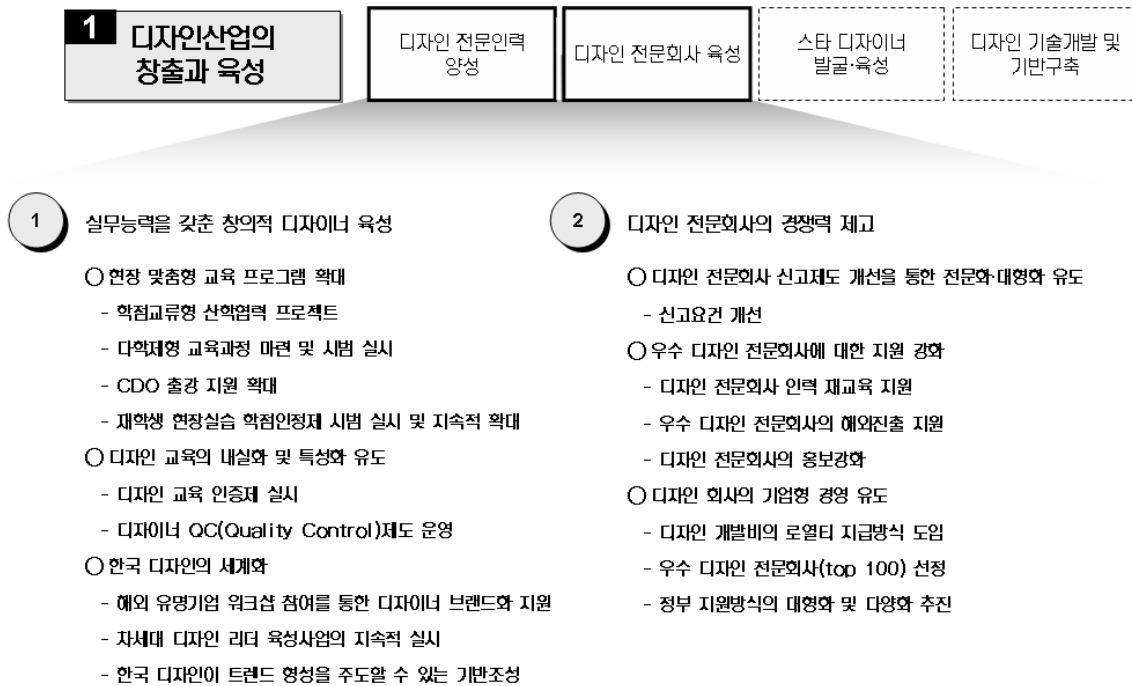
[그림 3] 6대 전략과제

1 디자인산업의 창출과 육성	디자인 전문인력 양성	디자인 전문회사 육성	스타 디자이너 발굴·육성	디자인 기술개발 및 기반구축
2 산업의 디자인 혁신역량 강화	디자인과 기술의 연계강화를 통한 산업경쟁력 제고	기업의 디자인 혁신 지원	우수디자인(GD) 상품 세계 시장 진출	
3 국제 디자인 HUB화 및 동북아 협력강화	글로벌디자인센터의 국제디자인 HUB화 추진	동북아 협력기반 구축	세계적 디자인 대학과 협력체제 구축	남북디자인 협력기반 구축
4 지방의 디자인 혁신능력 강화	지역 특화산업과 디자인간 네트워크화	지역특산품의 디자인 개발 및 브랜드개발 활성화		
5 일자리 창출을 통한 잠재인력 활용	인력 수급체제 구축 및 취업알선	1기업 1디자이너 보유사업 확대	디자인 인턴십 확충	
6 디자인 문화 확산	디자인 생활화를 위한 환경 조성	“생활디자인센터” 운영 및 확산	디자인 조기 교육	국가 이미지 제고를 위한 환경·디자인 개선사업

2.2 디자인 전문인력·전문회사 육성방안(2004.12)의 주요내용

- “참여정부 디자인산업 발전전략”의 지속적 추진을 위하여 ‘05년 역점사업으로 “디자인 산업의 육성 및 잠재인력 활용”을 선정하고 추진
- 디자인 인력 및 전문회사는 디자인 산업의 경쟁력 제고를 위한 기본 토대이나 선진국과 비교하여 질적으로 취약한 상태임을 인식
- 실무능력을 갖춘 창의적 디자이너를 육성하고, 디자인 전문회사의 경쟁력 제고를 위한 세부전략 수립 및 체계적 추진을 도모
- 세부추진방안

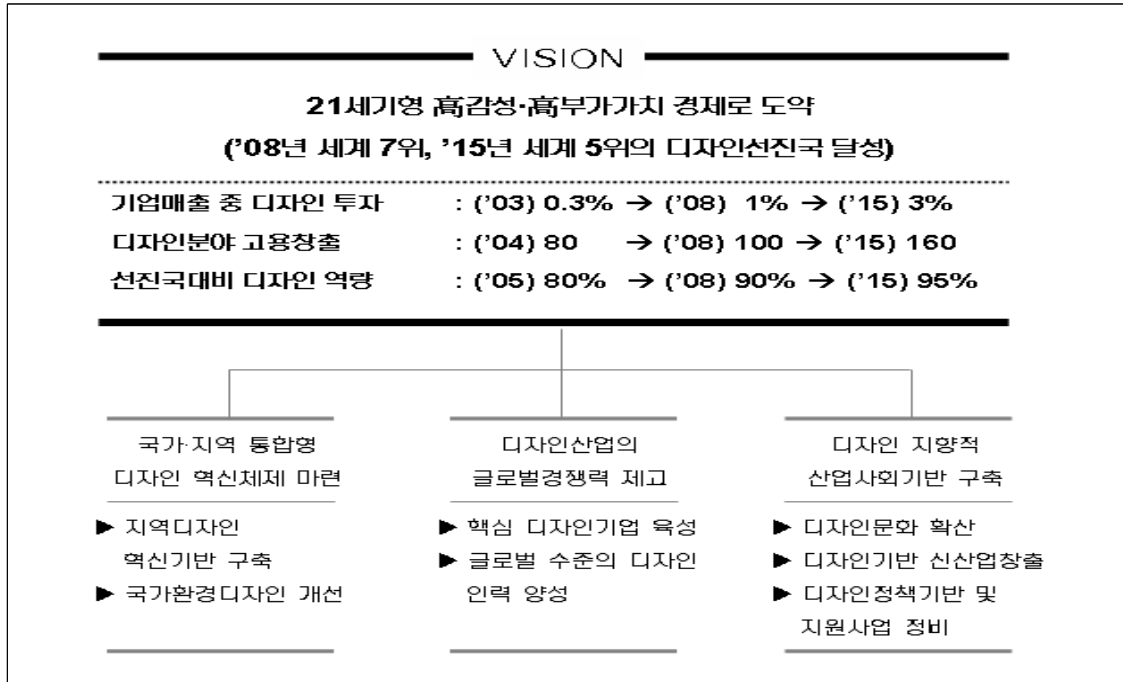
[그림 4] 디자인 전문인력 양성 및 디자인 전문회사 육성방안



2.3 디자인산업 경쟁력 강화방안(2005.12)의 주요내용

- 참여정부 들어 디자인산업을 집중 육성하기 위해 '03년 “참여정부 디자인산업 발전전략”을 수립하고 이를 달성하기 위한 세부전략중 하나로 2004년에 “디자인 전문인력·전문회사 육성방안”을 수립하였으나,
 - 그간 중소기업에 대한 가격보조 중심의 단선적 지원체계 유지로 변화하는 디자인산업의 정책수요에 적시대응이 불가
 - 또한 디자인 정책 수립·이행시스템의 구조적 한계 및 부처간 정책조율 미비로 효율적인 범국가적 디자인지원정책 미흡
 - 정부는 시업 및 전문가 등과 협의한 결과 “참여정부 디자인산업 발전전략”의 정책효과 및 환경변화를 고려해 '06년 이후 발전전략을 수립하고, 시급한 분야를 '06년 우선 추진사업으로 추진키로 함
 - 우리나라 디자인정책을 다시 진단하고, 환경변화에 따른 '06년 이후의 디자인산업의 발전전략을 추진
- 정책비전 및 전개방향
 - 기본방향
 - 디자인기반 비즈니스의 활성화를 통해 창의적 디자인을 새로운 부가가치의 원천으로 부각
 - 개성과 통일성이 조화된 지역·국가이미지 조성
 - 제품보다 디자인을 사는 성숙한 디자인 소비문화 배양
 - 정책목표 체계

[그림 5] 정책목표 체계



□ 부문별 주요 시책

가. 국가·지역통합형 디자인혁신체제 마련

○ 지역디자인 혁신기반 확충·개편

- 지역디자인혁신사업 신설·운영
- 디자인전시회, 경진대회 등 지역문화사업의 활성화를 통해 지역의 디자인 토양 확충
- DIC·특성화센터를 개편해 지역디자인혁신활동 활성화
- 지역디자인혁신센터(DIC)를 지역의 디자인 거점기구로 위상 제고

○ 국가환경디자인개선사업 전개

- 전국 차원의 전략적 국가이미지 설계·관리활동 부재로 지역별로 산발적이고 무계획적인 환경디자인 확대
- 국가환경디자인개선사업 추진
- 부처간 협력을 통해 환경디자인개선사업의 효율성 제고(국가환경디자인 공동추진협의체 구성)

나. 디자인산업의 글로벌경쟁력 제고

○ 경쟁력 있는 핵심·우량 디자인전문회사의 육성

- 전문회사 신고요건 강화 등 전문회사제도의 혁신을 통한 디자인경쟁력 제고
- 디자인전문회사의 성숙단계별로 차별화된 지원책 제공
- 디자인 연구개발 운영체계를 개선, 시장친화형 디자인전문회사 육성

○ 산업계 수요에 부응한 현장중심형 인력양성 지원

- 디자인 인적자원개발협의체(Sector Council) 구성·운영을 통해 디자인인력 수요·공급자간 교류의 장을 마련
- 산업계 수요를 반영한 맞춤형 교육과정 도입
- 글로벌 경쟁력을 갖춘 디자이너의 양성
- 영디자이너클럽 DB를 구축해 신예 디자이너의 산업계 진출 촉진

○ 국제협력을 통한 디자인 역량 강화

- 유럽·미주 등 디자인 선진국과의 양자협력 확대
- BRICs 및 디자인 후발국과의 디자인협력사업 추진
- 해외의 세계적인 디자인전문 교육기관 또는 교육과정을 유치해 선진 지식보급 및 국가디자인 브랜드가치 제고

다. 디자인 지향적 산업·사회기반 구축

○ 디자인문화 확산을 통한 디자인산업기반 확충

- CEO의 디자인경영마인드를 고취해 2015년까지 기업의 매출액 대비 디자인 투자규모를 선진국 수준인 3%로 제고 유도
- 디자인문화확산사업을 전개해 소비자의 디자인 구매력을 제고하고, 디자인을 고부가가치 창출의 원천으로 정착

○ 디자인기반의 고부가가치산업 창출방안 강구

- 우수 산업디자인 사업화(Biz-Design) 지원
- 사업화 지원을 위한 디자인 보호제도 정비

○ 디자인정책기반 및 지원사업 정비·확충

- 디자인정책강화를 위해 한국디자인진흥원을 정책기획·지원기관으로 재편하고, “디자인 포럼” 운영
- ‘10년까지 디자인R&D예산을 산자부 R&D의 3%로 확대하여 Death Valley 극복 지원
- ‘06년중 디자인정책관련 입법수요 종합조사를 거쳐 디자인기본법 제정 또는 산업디자인진흥법 개정 추진

3. 산업자원부 디자인지원사업의 현황분석

3.1 디자인지원 기초 및 특징

□ 디자인이 국가경쟁력에 미치는 영향력이 커지면서 1993년 “산업디자인진흥종합계획”을 5개년 단위로 수립, 정부차원의 본격적인 진흥정책을 시행

○ 1994년부터 2005년까지 기술개발, 컬러, 소재, 포장 등을 포함하는 디자인기술 개발사업을 통해 제품 및 산업의 고부가가치 지향

- 산업자원부는 총 1,175억 원의 사업비를 투입, 9,015개 과제를 지원함

○ 2000년부터 2005년까지 디자인 또는 브랜드관련 장비, 인력, 정보 등 인프라를 대학, 공공기관 등에 구축하여 디자인혁신 역량을 제고하기 위한 디자인기반구축사업 수행

- 총 사업비 832억 원 투입하여 전국적으로 29개의 디자인혁신센터(DIC : Design Innovation Center) 및 특성화센터 구축

○ 디자인분야 고급인재를 발굴, 양성하고 지속적인 실무능력 향상을 위한 인력양성 성격의 디자인인력 교육사업 추진

- 2005년 차세대디자인리더양성, 재학생현장실습학점제, 디자인홈닥터 등 사업에 총 23억원 투입
- 특히 디자인홈닥터사업은 미취업 혹은 퇴직 디자인 전문인력을 활용·디자인 개선능력이 부족한 영세기업 디자인에 대한 진단과 지도를 수행하는 사업으로 2005년까지 286개 기업 디자인 진단·지도가 실시됨

- 2002년부터 2007년까지 한국디자인진흥원을 축으로 광주, 부산, 대구 등에 디자인관련 기반 및 전시 시설 구축을 골자로 하는 지역디자인센터(RDC : Regional Design Center)건립 사업 수행
 - 총 500억원이 투입되었으며 최초 사업이 수행된 광주디자인센터는 2005년 12월 완공되었으며 부산, 대구 등이 현재 건립중임
- 디자인에 대한 대중 관심제고를 위하여 각종 전시사업을 추진해 옴
 - 대한민국산업디자인전람회, 한국청소년디자인전람회, 우수산업디자인상품선정전 등 추진
 - 특히 2005년 디자인코리아 2005 는 연 16만 명의 관람객을 유치했으며 참여기업 간 700여 회의 비즈니스 상담을 통하여 40%이상 계약이 성사되는 등 성황리에 마침
- 2002년부터 2005년까지 브랜드 육성기반 구축 추진
 - 총 20억원을 투입하여 한국생산성본부에 브랜드통합정보망을 구축하고 산업정책연구원 내 브랜드경영연구원 설립하여 브랜드 전문가 양성교육, 교재개발, 컨퍼런스 등 수행하도록 함
- ‘2005 산업디자인진흥대회’와 ‘2006년 디자인산업 발전전략’ 을 토대로 디자인 사업을 범주화 하였을 때 산업자원부의 디자인지원사업은 크게 ‘지역디자인 혁신기반 확충’, ‘국가환경디자인개선’, ‘디자인기업 및 전문인력의 질적수준 제고’, ‘디자인 국제협력’, ‘디자인 지향적 산업기반 구축’ 범주 하에 고루 분포
- ‘지역디자인혁신기반 확충’은 상대적으로 디자인산업 발전 기반이 약한 지방을 중심으로 디자인 개발·연구 기반 시설을 조성하고, 다양한 지역문화사업과 디자인의 연계를 통하여 지역디자인 발전을 꾀하는 것을 목적으로 하며 DIC, RDC 조성 등의 사업 수행
 - 디자인 분야에 대한 장비, 인력, 정보 등 관련 인프라를 조성하여 지식기반산업의 핵심인 디자인·브랜드의 국가적 역량 극대화를 목적으로 하는 디자인기반 구축사업(DIC)과
 - 전국 주요권역에 종합 디자인 인프라 시설을 건립하여 디자인산업의 균형발전 및 지역 특화산업의 고부가가치화를 지원하기 위한 RDC 디자인혁신 거점화사업 등의 지역디자인기반조성 류의 사업을 수행
- ‘국가환경디자인개선’은 공공디자인 중 환경디자인 개선을 집중 추진하고 부처

간 협력을 통하여 중복, 유사 사업 추진을 예방하여 환경디자인개선사업의 효율성을 제고하는 것이 주 목적

- 국가환경디자인개선사업은 지역의 공공시설, 민간시설 중 시민이 향유하는 공공 환경 디자인개선을 통해 국민의 디자인의식을 높이고 국가 전체 이미지를 향상하기 위한 목적으로
 - 쉼터, 가로등 지역경계시설, 종합안내사인과 같은 도시 안내사인 시스템 등의 환경시설물 디자인 개발과, 지역특화가로조성, 야간경관 및 지역기반시설개선 등의 환경디자인개선, 기타 이를 위한 과제 연구를 지원
- ‘디자인기업 및 전문인력의 질적수준 제고’는 역량있는 디자인기업을 지원하고 산업계 수요를 반영한 현장중심형 인력양성을 골자로 하며 주로 우수디자인 전문회사선정제, 디자인벤처지원사업, 디자인홈닥터사업, 국비지원 글로벌 디자이너 양성사업, 차세대디자이너인턴지원사업 등을 포함
- 고부가가치 세계일류 상품을 만들고, 디자인혁신기술개발사업의 상품화를 높이기 위한 목적을 지닌 우수디자인 전문회사선정제와
 - 자금이 없어 우수 아이템을 가지고도 상품화하지 못하는 기업체, 전문회사 등에 프로젝트 개발을 위한 소요자금을 투자하는 디자인벤처지원사업,
 - 디자인마인드 및 인식제고를 사회전반으로 확산하여 디자인개발을 촉진하여 신수요 발굴에 따른 디자인인력 사회참여를 목적으로 하는 디자인홈닥터사업,
 - 디지털 문화산업시대에 맞는 창의적 소양과 기술역량을 지닌 디자인 DirectOr 양성을 위한 국비지원 글로벌 디자이너 양성사업,
 - 산업계 현장에서 요구되는 현장맞춤형 재교육을 통한 인력양성을 위한 차세대 디자이너인턴지원사업 등이 대표적 사업임
- ‘디자인 국제협력’은 디자인 선진국과의 양자협력 확대와 BRICs 및 디자인 후발국과의 디자인협력사업 추진을 골자로 함
- 디자인 선진국과의 기술협력체결, 교육과정 유치, 기업 상호진출 및 지사 설립 확대위한 정보교류·재정 지원 등을 지원
 - 한편 디자인 후발국 예비 디자이너의 국내 유학 지원
- ‘디자인 지향적 산업기반 구축’은 디자인문화 확산을 통해 디자인산업기반을 확충하고 우수 산업디자인의 사업화를 지원, 동시에 법적·제도적 기반 확충을 골자로 함
- 표준교재개발 및 교양강좌 시범사업 및 디자인문화사업, 산업디자인진흥법 개정 및 디자인정책포럼 구성, 그리고 한국디자인진흥원 연구기능 확충 등이 포함

3.2 주요 디자인지원사업 현황

[표 1] 산업자원부 디자인지원사업

분야	사업명	비고
환경디자인	국가환경디자인개선사업	정부출연금 비율 100%
전시/진흥	디자인센서스	5년에 1회 조사
	벤처디자인상	우수디자인 마크 부여
	코리아국제포스터비엔날레	포스터 디자인
	대전광역시산업디자인전람회	
	디자인대학박람회	대학 졸업전시회 통합
	대한민국 디자인대상	경영부문/공로부문
	한국청소년디자인전람회	
	SD 상품 선정제	디자인혁신기술개발사업 성과 홍보
	우수산업디자인(GD)상품선정제도	연 2회 선정
	대한민국산업디자인전람회	
중소기업 기술개발지원	디자인홈닥터사업	
	2006 포장기술홈닥터사업	
	2006년도 시제품용자지원사업	신상품개발 촉진
	디자인 벤처지원 사업	
	디자인 실명제	
	선도디자인확산사업	
	우수디자인 전문회사선정제	전문회사에 인증 부여
	디자인관련 소재·표면처리기술개발사업	
	디자인기반기술개발사업	산학협력
	디자인혁신기술개발사업	
	세계일류상품디자인·브랜드 개발사업	디자인컨설팅 및 개발지원
	지역디자인혁신사업	지역특화자원 육성
포장디자인 및 카다로그 제작 지원 사업		
기반조성	디자인 기반구축사업(DIC)	장비·인력·정보 조성
	RDC 디자인혁신 거점화	지역디자인 진흥
인력양성	CDO 출강지원사업	
	학점교류형 산학협력 프로젝트	
	국비지원 글로벌 디자이너 양성	
	재학생 현장실습 학점인정제	
	차세대디자이너인턴지원사업	

III. 타 주요 중앙부처 디자인관련정책 현황분석

1. 주요 중앙부처의 디자인관련정책 현황 개요

- 공식적으로 디자인 정책을 표방하지는 않으나 산업·지역·환경 디자인 등의 영역에 관련된 정책·사업을 추진하는 것으로 판단되는 중앙부처를 중심으로 정책 기초, 특징, 관련사업 현황을 정리
- 문화관광부, 건설교통부, 행정자치부, 농림수산부, 중소기업청 등이 대표적
- 문화관광부는 디자인 요소를 포함한 상대적으로 가장 다양한 관련 정책 및 사업을 수행하고 있음
 - 문화정책·산업백서를 기준으로 디자인관련 정책을 조사했으며, 세부 사업은 문화관광부·문화콘텐츠진흥원 홈페이지 및 기타 논문 검색을 통하여 정리
- 건설교통부는 공공디자인, 건축 등의 분야를 중심으로 디자인 관련 사업을 조사하였고 추가로 건설교통부가 주축이 되는 건설문화선진화위원회의 디자인 정책 및 사업을 조사·분석
- 행정자치부의 경우 균형 잡힌 지방자치실현의 기초 하에 지방자치단체를 후원하는 다양한 국가환경디자인 개선 류의 사업을 수행한다는 점에서 선정
 - 행정자치부백서를 기준으로 디자인관련 정책을 조사
- 농림수산부는 체계적인 국가환경디자인 개선 및 지역디자인 기반조성 유형의 사업을 추진하고 있다는 점에서 조사 대상으로 선정
 - 2006 주요업무계획을 기준으로 디자인관련정책 및 사업 조사·정리함
- 중소기업청은 중소기업 대상 산업디자인 지원을 활발히 한다는 점에서 국가환경디자인개선 측면 뿐 아니라 기술개발 및 전시/진흥 차원 디자인관련정책 역시 살피기 위한 목적으로 선정
 - 주로 홈페이지 사업 안내 부분을 참조하여 관련 사업을 조사·정리함

2. 문화관광부의 디자인관련정책 현황

2.1 최근 디자인관련정책 기조 및 특징

- 문화관광부 2006년 주요시책과 2005년 문화정책백서를 종합하면 문화관광부의 디자인관련 정책은 '공간문화정책', '지역문화정책', '국제문화협력정책' 범주에 걸쳐 있음

- '공간문화정책'은 공간의 배치, 형태, 디자인 등이 개인감성, 행동뿐 아니라 사람과 사람 사이의 관계에 영향을 준다는 사실에 근거하여, 인간과 자연과 문화가 도시의 중심가치가 되는 살고 싶은 도시를 만들기 위한 시범사업과 장기적 정책 등을 포함
 - 2004년부터 단편적인 사업으로 추진되었던 공간문화정책을 체계적, 본격적으로 추진하기 위하여 2005년 8월 16일 조직개편에 따라 문화정책국 내에 건축물, 공원, 가로시설물, 실내공간배치 등의 구조나 디자인 모색을 위한 공간문화과가 신설되어 시범사업 및 장기정책 추진
 - 주요 정책으로는 간판문화개선, 공공디자인정책추진, 기타 권역 문화적 공간재편 등을 들 수 있음
 - 간판문화개선은 시범사업을 통한 간판문화개선으로 다른 지역으로의 확산함과 동시에 관련 법률과 제도의 개선계기로 삼고자 하는 취지에서 시작
 - 공공디자인정책은 공공디자인 사업의 단순 양적 확대를 지양하고 이의 질적 진흥을 위하여 공간문화과에서 여러 연구를 통한 공공디자인 발전 방향 모색을 계기로 시작됨
 - 구체적 사업으로는 '간판문화 개선', '생활공간문화적개선사업', '공공디자인시범사업' 등을 들 수 있으며 주로 국가환경디자인개선 성질을 띠

- '지역문화정책'은 문화를 통한 지역분권과 지역균형발전을 위해 제도적 기반확립과 시스템 구축이 핵심쟁점으로 떠오른 현 추세를 반영하여, 지방자치단체 및 민간 위주의 지역문화 진흥 발전 기반 마련을 위한 체계 및 제도 구축, 장기적 재원 마련 대책 및 민간 등의 역량 강화를 위한 주요 사업 등을 포함
 - 문광부는 2004년 5월 문화 분야 국가 균형발전을 달성하기 위한 지방활성화(지역문화 활성화 대책)대책을 수립, 국무회의에 보고
 - 지역문화진흥을 위한 주요 기반체계 마련 대책으로 「지역문화진흥법」 제정 추진, 지역문화의 정책수립 및 지역간 정책 조정·협력 기능을 강화한 전담부서인 지역문화과를 설치

- 사업추진을 위하여 필요한 재원을 통합복권기금, 관광진흥개발기금 등 공공기금을 적극 활용하여 마련, 지방자치단체 예산 투입확대 유도 및 기타 신규재원 개발 등 다양한 재원을 끌어 들임
 - 주요 정책으로는 지방대 활용 지역문화 컨설팅, 지방문화원의 지역문화 거점 기지화, 생활친화적 문화공간 조성, 문화·역사마을 조성, 각종 민속예술제 개최, 경주역사문화도시 조성 등이 있음
 - 구체적으로는 ‘생활친화적 문화공간 조성’, ‘문화·역사마을 조성’, ‘경주역사문화도시 조성’ 등 주로 생활공간에 문화와 디자인 요소를 가미한 사업 등을 수행하며 주로 경관 조성·정비, 즉 국가환경디자인개선 성격의 사업 포함
- ‘국제문화협력정책’은 고부가가치 창출의 원천으로서 문화의 경제적 파급효과를 반영, 문화를 통한 국가이미지 제고가 궁극적으로 국가경쟁력을 결정짓는 중요한 요소라는 인식 하에 문화교류 행사, 문화상품 해외진출 지원, 재외문화원 확충 등을 포함
- 2005년 7월 8일 관계부처 협의를 통해 기존 국정홍보처와 문화관광부에서 분리·운영되었던 문화홍보원을 문화관광부에서 통합, ‘문화원’으로 명칭을 개정하여 운영하며 한국문화의 해외진출 촉진
 - 또한 문화산업의 경쟁력 강화를 위해 국제적으로 경쟁력 있는 우수 문화상품의 해외진출을 적극 발굴하여 전략적으로 지원하며 이미지 홍보를 통한 국가이미지 제고 추진
 - 구체적 사업으로 매년 실행하는 전시/진흥 성격을 띠는 ‘한국문화 이미지(C.I.) 홍보를 통한 국가 이미지 제고’를 들 수 있음
- 한편 문화관광부에서는 ‘지방문화산업 육성’의 일환으로 ‘산업육성’에 초점을 맞춘 ‘지방문화산업클러스터’사업을 따로 핵심적으로 추진
- 문화산업 발전 유망 지역에 문화산업 관련 기업 및 대학, 연구소, 벤처캐피탈 등을 집적(cluster)하여 고수익을 창출하고 지역경제를 활성화시키기 위해 2000년부터 2010년까지 총사업비 6,000억원(국고 3,000억원, 지방비 3,000억원)을 투입하여 지방문화산업단지 조성 및 지방문화산업지원센터 설립 추진
 - 문화산업 관련 산학연관 네트워크를 강화하기 위해 지자체 및 지역 업계 및 학계가 공동 참여하는 ‘지역문화산업정책포럼’과 전국대상 지역별 문화산업 육성 전략을 토의하는 전국문화산업정책워크숍 개최 해옴
 - 또한 핵심인력 양성 및 문화산업 R&D 역량강화 그리고 산·학·연·정 연계를 통한 지역혁신 네트워크 구축을 위한 지역문화산업연구센터(Culture Research Center, CRC) 지원

- 2005년부터 2013년까지 총 400억원을 투입할 예정이며 '05년도 시범적으로 12개 과제 선정하여 총 25억원 지원
- 공학·자연계열 기술개발 및 연구인 CTC(Culture Technology Center, 기술개발중심형)와 콘텐츠 분석 및 문화상품활성화, 정책개발, 연구, 국제협력등의 CRC(Content Resource Center, 리소스개발중심형), 2개의 분야로 구분·지원
- 안정적인 지방문화산업클러스터를 위하여 법적·제도적 지원 강화와 지역의 산·학·연·관 네트워크 강화, 문화산업 육성 추진 주체 간 거버넌스 체제 정비, 수출확대방안 모색, 평가를 통한 운영 모델 연구, 체계적인 정책 추진 지원 예정
 - 문화산업진흥 기본법에 문화산업단지 및 문화산업진흥지구 관련 내용 포함하여 다양한 형태의 지방문화산업클러스터 육성을 가능케 함
 - CRC 지원사업 모델개발을 통하여 지방문화산업클러스터 비전 제공
 - 문화산업 육성 추진 기관 간 역할조정
 - 한국문화콘텐츠진흥원 해외사무소를 거점으로 지방문화산업클러스터의 해외 마케팅 및 수출확대 방안 모색
 - 문화산업클러스터 지원방식과 평가모형 재검토하여 모델 개발하여 성과 평가 및 운영평가 수행방안 검토
 - 지방문화산업 현황조사를 시스템화하여 지방문화산업 통계조사를 일원화·정례화하여 클러스터를 체계적이고 효율적으로 지원

□ 한편 '2005년 문화산업백서'에서는 문화산업 부문 중 하나로 디자인 요소가 절대적인 '캐릭터' 산업과 관련 정책에 대해 언급하고 있으며 이러한 문화관광부의 캐릭터 사업은 주로 기술개발 차원 또는 전시/진흥 차원의 성격을 띠

○ 문광부는 2003년에 수립한 '캐릭터산업진흥 5개년 계획(2003~2007)'에 따라 국산 캐릭터 라이선싱 활성화, 해외진출 확대, 인식제고 및 저변확대와 국산캐릭터 지적재산권 보호 등에 역점을 두고 매년 세부계획 수립하여 시행해옴

- 2005년 캐릭터산업 육성사업은 국산캐릭터 라이선싱 활성화, 해외진출 확대 및 국내외 불법복제 적극 대응으로 목표로 10개 사업을 진행 함
- 그 결과 국내외 마켓구축 및 진출 등 사업성고가 높고 공모전 및 국산캐릭터 프로모션 등의 행사위주 사업은 축소·폐지하는 쪽으로 평가됨
- 2006년은 2005년 성과분석 결과를 토대로 국산캐릭터 라이선싱 활성화를 위해 상품 제작지원뿐만 아니라 국산 캐릭터의 인지도와 선호도를 높일 다양한 사업 발굴 시행 예정

○ 2006년 문광부는 총 8개의 캐릭터 추진 사업에 총 2,090백 만원을 소요할 예정이며, 사업들은 주로 전시/진흥 성격을 띠고 있으며, 기술개발 지원 성격의 사업도 있음

- 기술개발 성격의 캐릭터 라이선싱 활성화 지원에 6억원 투입예정이며,
- 전시/진흥 성격의 대표적 캐릭터 사업인 서울캐릭터 페어에는 총 4억 5천여 만 원 투입 예정임

2.2 주요 디자인관련사업 현황

[표 2] 문화관광부의 디자인관련사업

분야	사업명	비고
환경디자인	2006년 생활공간 문화적 개선사업	
	간판문화개선 시범사업	
	공공디자인 시범사업	
	문화·역사마을 만들기 조성사업	총사업비 255억원
전시/진흥	한국문화상징(C.I.)홍보계획 및 개선방향	
	해외 전시회 참가 지원	
	2006년 서울캐릭터페어 개최	
	국산캐릭터 퍼레이드	
	대한민국캐릭터대상	
	우수캐릭터 지적재산권 지원	
	캐릭터 디렉토리 제작	
중소기업 기술개발지원	광주문화콘텐츠특성화브랜드발굴지원사업	
	국산캐릭터 라이선싱 활성화 사업	
	국산캐릭터 연계프로그램 제작 지원	
지역디자인 기반조성	지방문화산업기반조성사업	2005년 예산 150억원

3. 건설교통부의 디자인관련정책 현황

3.1 최근 디자인관련정책 기조 및 특징

- 2006년 건설교통 업무계획에 의하면 건설교통부 디자인관련 정책 및 사업은 크게 ‘국토균형발전 시책의 본격추진’ 과 ‘쾌적하고 안전한 생활환경 조성’ 범주 하에 속함
- ‘국토균형발전 시책의 본격추진’에서 디자인관련 정책 및 사업들은 ‘행정중심복합도시 건설 본격 추진’ 과제에 묶여 있음
 - 21세기 미래지향적 모범도시 건설을 목표로 행정도시 기본구상을 바탕으로 ‘이중 환상형(Two-Ring)’ 도시 구조로 건설할 예정이며 이와 관련 기본계획(‘06. 7), 개발계획(‘06. 11), 실시계획(‘07. 6) 수립 예정
 - 특히 ‘도시경관 7대 과제’를 마련, 건축물미관, 옥외광고물, 도시환경색채, 야간조명, 공원·녹지·수변공간, 공공시설물 및 도시구조물 분야에 걸쳐 연구 용역 발주하여 실시계획에 반영되도록 할 예정임

[표 3] 도시경관 7대 과제별 연구분야

1. 건축물미관	<ul style="list-style-type: none"> ●건축물 배치/높이 ●건축물 입면 디자인 ●지붕/옥탑 디자인 등 	2. 옥외광고물	<ul style="list-style-type: none"> ●옥외광고물 설치 기준 ●옥외광고물 디자인 ●옥외광고물 설치 위치/높이 등
3. 도시환경색채	<ul style="list-style-type: none"> ●건축물/광고물 색채 디자인 ●용도/지역별 색채 디자인 ●색채 적용 기준 연구 등 	4. 야간조명	<ul style="list-style-type: none"> ●건축물/구조물 조명설치 기준 ●조명의 조도/색채/방식 ●랜드마크 조명 등
5. 공원·녹지 및 수변공간	<ul style="list-style-type: none"> ●공원·녹지 시설디자인 ●친수공간 디자인 ●공원·수변공간 바닥 디자인 등 	6. 공공시설물	<ul style="list-style-type: none"> ●가로등/신호등/표지판 디자인 ●벤치/가드레일 디자인 ●가관대/전화부스 디자인 등
7. 도시구조물	<ul style="list-style-type: none"> ●교량/입체교통시설 디자인 ●변전소 등 혐오시설 디자인 ●분수/중앙분리대 디자인 등 		

- '쾌적하고 안전한 생활환경 조성'에서 디자인 관련 정책 및 사업은 도시환경 개선 및 건축문화 선진화와, 도시의 녹지 확충 및 계획적 관리 과제에 포함
- 도시환경 개선 및 건축문화 선진화 과제 하에는 살고 싶은 도시 만들기와 U-City 추진, 건축문화 선진화 등의 디자인 요소가 다소 포함된 사업 계획·운영 초기 단계임
 - '살고 싶은 도시 만들기'는 국가균형발전위원회의 '살기 좋은 지역 만들기'에 포함되는 건교부의 지원정책사업으로서 쾌적한 환경·경관 조성, 다양하고 개성 있는 도시문화 창출 등을 모토로 시범마을, 시범도시 등 선도사업 지정·지원('07년부터 사업 착수, '10년 완료)
 - '미래형 첨단도시 U-City 추진'은 첨단정보통신 인프라와 유비쿼터스 정보서비스를 도시에 융합, 삶의 질과 도시경쟁력 향상을 목표로 '06년 연구용역을 실시하여 법령과 제도정비에 착수하고, 표준모델을 개발하여 '07년 행정도시 등에 시범사업 추진 계획(금년 과주 운영신도시 분양주택에 시범구축)
 - '건축문화 선진화 추진'은 우리나라 건설기술과 건축문화의 현황 및 문제점을 진단하고 이를 개선하기 위한 12대 핵심과제 및 3+3 현장실천운동 등을 주요 골자로 하며, '06~'07년 말까지 제도개선을 마무리하고 '08년 시범사업 추진을 바탕으로 전반적 제도개선 추진 예정임
- 녹지 확충 및 계획적 관리 과제 하에는 도시 내 공원녹지 지속 확충 등의 사업이 포함
 - 행정도시, 혁신도시, 기업도시 등 새로 구축되는 도시에 대하여 선진국 수준의 녹지공간을 확보한 녹색도시를 건설하는 것을 목표로 도시공원 시범사업 추진 및 기타 공원·녹지 및 환경보전계획 수립, 녹지활용계약제 등 활성화('06년 하반기)

[표 4] 건설기술·건축문화 선진화 12대 핵심 과제

4대 전략	12대 핵심 과제
건축문화 혁신기반 조성	1. 창의·예술성 제고를 위한 건축/경관 제도 정비 2. 전문가에 의한 도시경관 관리 3. 건축문화 지원 네트워크 구축
공공선도 프로젝트 시행	4. 건축·문화 이벤트 개최 5. 좋은 건축 프로젝트 기획 6. 지역공동체 형성을 위한 도시 공간환경 조성
기술혁신 인프라구축	7. 일류 건설브랜드 R&D 프로젝트 8. 신기술 개발활용 촉진 9. R&D 투자·인프라 확충 및 네트워크화
글로벌 스탠더드 생산체계	10. 기술경쟁 중심으로 건설생산체계 개선 11. 건설기준의 국제화 및 설계 품질 제고 12. 해외시장 개척을 위한 글로벌네트워크 구축

[표 5] 3+3 현장실천운동

건축문화 3대 혁신운동	건설기술 3대 혁신운동
<ul style="list-style-type: none"> ● 도시건축 하모니-조화로운 도시공간 창출 ● 건축환경 걸작-세계적 명물, 관광자원 ● 한국느낌 만들기-고유의 전통과 미래 가치의 조화 	<ul style="list-style-type: none"> ● 건설코리아 명품-한국건설의 국제브랜드화 ● 아름다운 구조물-자연과 어울리는 국토공간 ● 건설공기 혁신-건설기술 국제경쟁력 확보

□ 한편 건설선진화위원회에서는 ‘지역친화형 환경가꾸기 프로젝트 지원’과 ‘건축문화 이벤트 개최’ 라는 범주 하에 디자인관련정책 및 사업을 추진

○ ‘지역친화형 환경가꾸기 프로젝트 지원’ 을 위한 세부 사업으로는 가로경관을 형성하는 가로 시설물들을 정비하는 가로시설물 디자인 개선 및 통합 사업과, 주민 참여형 마을가꾸기를 골자로 하는 지역별 마을만들기 사업활성화를 위한 주민협정제 도입이 있음

- 가로시설물 디자인 개선 및 통합 사업은 중앙정부에 의한 가로시설물 설치기준의 명확한 개념과 기준을 ‘통합 디자인 코드’를 통해 제시하고 이를 적용한 시범사업을 추진
 - 지역별 마을만들기 사업활성화를 위한 주민협정제는 주민이 참여하여 마을계획을 수립하고, 효율적인 행정·재정·기술적 지원 시스템을 구축하여 궁극적으로 주민자치 실현을 목표로 함
- ‘건축문화 이벤트 개최’ 를 위한 세부 사업으로는 건축물의 환경성능 제고와 도시미관 향상을 목표로 지역실정에 맞는 좋은 디자인 건축물을 지정 하는 전시/진흥류의 Good Design 빌딩 지정제도 도입이 있음
- Good Design 빌딩 지정제도는 건축물의 디자인, 환경, 성능과 사용만족도 등을 종합적으로 평가하는 지표와 기준에 의하여 지역실정에 맞는 Good Design 건축물에 대하여 지방자치단체가 평가하고 지정하여 궁극적으로 지역 건축물 환경성능을 제고하고 도시미관을 향상시킴을 목표로 함

3.2 주요 디자인관련사업 현황

[표 6] 건설교통부의 디자인관련사업

분야	사업명	비고
환경디자인	가로시설물 디자인 개선 및 통합 사업	
	지역별 마을만들기 사업 활성화를 위한 주민협정제	
	살고싶은 도시만들기 시범사업	
	미래형 첨단도시 U-City 시범사업	
	건축문화선진화 시범사업	
	행정중심복합도시 도시경관 7대 과제	
전시/진흥	‘Good Design 빌딩’ 지정제도	2007년 시행

4. 행정자치부의 디자인관련정책 현황

4.1. 최근 디자인관련정책 기조 및 특징

□ 2005 행정백서 기준으로 행정자치부의 디자인관련 정책은 '국가균형발전 및 지역경제 활성화' 하의 '소도읍 육성사업 추진'과 '지역경제활성화 추진' 범주에 포함되어 있음

○ '소도읍 육성사업 추진'은 읍지역의 기능회복을 통한 국토의 균형발전을 도모하기 위하여 '03~'12 까지 총 12조원을 투자하여 소도읍의 개발잠재력을 테마로 특성화한 육성전략을 강구, 동시에 생활편익과 문화기반소득이 구비된 이상적인 전원 도시로 조성해 나가는 것을 골자로 함

- 구체적으로는 주택개량, 도로·하천 개발 정비를 골자로 하는 소도읍 육성사업 등 주로 국가환경디자인개선사업을 수행

○ '지역경제활성화 추진'은 정부차원에서 미래첨단산업의 성장기반 구축, 지역전통산업의 활성화 사업을 적극 지원해 나감으로써 지역의 경제활성화를 촉진함과 동시에 지역균형발전을 도모하기 위함을 골자로 함

- 구체적으로는 관광안내표지판, 화장실, 진입로 정비를 골자로 하는 '3대 문화관광권(가야, 유교, 남해안)기반조성 3개년 사업과 지역별 경쟁력 있는 발굴사업에 대하여 시제품생산, 브랜드 개발 등에 지원하는 '향토지적재산 육성사업' 등과

- 자연 및 생태공간·전통문화 등 농어촌 강점을 살린 '아름마을가꾸기사업' 및 지역균형발전을 목적으로 경관요소를 가미한 '살기좋은지역만들기사업' 등 주로 지역디자인 기반조성 혹은 국가환경디자인개선 사업 수행

○ 기타 국가브랜드 가치를 높일 수 있는 창작물을 대상으로 한 국가상징디자인공모전 추진

- 제품, 환경, 시각, 포장, 산업공예, 패션 등 디자인 전 분야 포함

4.2 주요 디자인관련사업 현황

[표 7] 행정자치부의 디자인관련사업

분 야	사 업 명	비 고
환경디자인	소도읍육성사업	
	3대관광권 기반조성 3개년 사업	관광한국의 이미지 제고 목적
	아름마을가꾸기 사업	
전시/진흥	제2회 국가상징디자인공모전	
중소기업 기술개발지원	향토지적재산 육성사업	지역별 경쟁력있는 발굴사업 시제품 생산, 브랜드개발 등

5. 농림수산부의 디자인관련정책 현황

5.1 최근 디자인관련정책 기조 및 특징

- 2006년 주요업무계획을 바탕으로 농림수산부의 디자인관련정책은 ‘도시민과 상생하는 복지농촌 조성’ 범주에 포함되어 있음
- 최근 도시 과밀화, 고령화에 따른 은퇴자 증가로 도시민이 농촌을 여가생활 미정주공간으로 새롭게 인식하는 추세를 반영하여
- ‘도시민과 상생하는 복지농촌 조성’ 은 균형발전사회를 목표로 농촌지역의 삶의 질 향상 및 지역개발 계획을 추진하는 것을 주요 골자로 함
 - 구체적으로 농촌마을의 경관개선, 생활환경정비 등을 주 내용으로 한 ‘농촌마을 종합개발’과, 지역사회 사업추진을 위한, 상품 디자인·브랜드 개발비용을 포함한 종합지원체계를 구축하는 ‘향토산업육성 시범사업’ 과 같은 국가환경디자인, 지역디자인기반조성 류 사업임

5.2 주요 디자인관련사업 현황

[표 8] 농림부의 디자인관련사업

분야	사업명	비고
환경디자인	농촌마을종합개발	
지역디자인 기반조성	향토산업육성 시범사업	

6. 중소기업청의 디자인관련정책 현황

6.1 최근 디자인관련정책 기조 및 특징

- 중소기업청은 ‘기술지원’ 범주 하, 디자인 관련 사업을 수행 중이며 기타 ‘상품 전시·진흥’ 류의 디자인 사업도 수행 중
 - ‘기술지원’ 하 디자인기술개발을 지원하여 개발기술의 사업화 촉진 및 기술개발 지원사업의 극대화를 도모하기 위한 사업 수행
 - ‘신기술사업화 디자인 기술개발사업’ 등을 포함, ‘디자인 기술개발’을 직접 지원
 - ‘상품 전시·진흥’ 류의 사업으로 지방중기청과 협력하여 관광문화상품 진흥 사업 수행
 - 제주관광문화상품디자인벤처대회가 이러한 사업의 대표적인 예

6.2 주요 디자인관련사업 현황

[표 9] 중소기업청의 디자인관련사업

분야	사업명	비고
전시/진흥	제5회 제주관광문화상품 디자인벤처대회	
중소기업 기술개발지원	신기술사업화 디자인기술개발사업	2006년 상반기 예산 : 10억원

IV. 주요 광역지방자치단체의 디자인관련정책 현황분석

1. 주요 광역지방자치단체의 디자인관련정책 개요

- 수도권 지자체, RDC 설립 지자체 등 비교적 활발한 사업을 추진하는 지자체 중 7개(서울, 경기, 인천, 광주, 대구, 충남, 강원)를 선정하여 주로 산업디자인, 지역 기반디자인, 환경디자인 측면에서 디자인지원요소를 포함하는 정책과 사업을 중심으로 정책기조, 특징, 관련사업 현황을 정리
- 수도권은 국내에서 디자인전문회사의 수적·양적 밀집 정도가 높고, 관련 인프라가 가장 잘 구비된 지역으로 디자인관련 정책이 활발하게 수행되고 있을 것이라는 판단 하에 수도권 중심인 서울특별시를 선정·조사
 - 실질적 사업을 기획·운영하는 과 단위의 도시디자인과 존재
- 경기도는 서울특별시 선정 이유와 동일하며, 경기도청 뿐 아니라, 실제로 경기 중소기업 종합지원센터 내 '디자인 스튜디오'를 따로 두어 산업·제품 디자인 관련 활발한 지원 사업을 수행 중임
 - 경기도 브랜드 및 행정서식 제작하는 디자인 전담의 행정디자인실 존재
 - 디자인 사업과 관련 경기도청이 중소기업지원센터 내 디자인스튜디오에 디자인 사업 위탁 운영하는 형태임
 - 경기도 내 31개 시군을 7개 권역으로 나누어 각각 특화된 디자인을 지원하기 위한 경기도지역디자인센터(GyeongGi Regional Design Center)운영 중이며 실행주체는 대학임
- 인천광역시 역시 수도권에 위치하여 서울시와 경기도를 선정한 이유와 동일하며 실제로 '2006년도 디자인산업 육성 및 지원사업'이라는 사업 명을 걸고 사업의 한 요소로서가 아닌 독립적인 디자인 정책 수행 중임
 - 인천시는 도시경관 성격의 디자인에 중점을 두어 왔으며 타 지역보다 빠르게 도시경관 조례를 마련
 - 생긴 지 약 2년 정도 된 디자인팀 존재
- 광주광역시는 '문화도시'를 슬로건으로 관련 정책을 전략적으로 발전시켜 온 곳으로 디자인 요소가 포함된 다양한 사업과, RDC를 건립·운영하고 있다는 점에서 선정

- 광주광역시가 추진하고 있는 3대 전략 산업에 디자인 육성사업이 포함되어 있으며,
 - 홀수 년도 마다 광주 비엔날레보다 큰 규모의 '디자인 비엔날레' 시행할 만큼 디자인에 주력 하고 있음
- 대구광역시는 기존 패션디자인 산업을 전략적으로 발전시켜 온 경험이 있으며 현 대구경북디자인센터(RDC)를 건립·운영 예정이며 문화산업 클러스터 및 관련 경관, 가로조성 등의 사업을 추진하고 있다는 점에서 분석 대상으로 선정
 - 충청남도는 다양한 행정 파트에서 생활환경 개선 류의 디자인 사업이 분산·시행되고 있으며 산업 디자인분야의 사업과 연구를 전담하는 '충남발전연구원'을 보유하고 있다는 점에서 선정
 - 강원도는 지리적 여건 상 타 지역에 비해 일찍이 관광산업이 발달하였으며, 그로인하여 경관·가로조성 관련 사업이 활발한 편이며 실제로 '아름다운 강원도 만들기' 라는 대규모 경관 조성·정비 사업 시행
- 전국 최초로 경관형성조례 및 경관형성시책 시행

2. 서울특별시의 디자인관련정책 현황

2.1 최근 디자인관련정책 기조 및 특징

- 2006 서울시 주요업무계획을 바탕으로 서울특별시의 디자인관련정책은 크게 ‘문화도시 서울’과 ‘청계천 명소화와 한강이용 활성화’ 범주 하에 분산되어 있음
 - ‘문화도시 서울’은 세계수준의 문화인프라를 확충하고 시민 문화예술 향수기회 확대와 전통문화예술을 발굴·보전하여 문화도시 서울을 건설한다는 기조 하, 인프라, 복지, 관광자원 보존·개발 관련 사업을 수행
 - 구체적으로는 문화예술 인프라 확충, 문화지구 육성, 관광상품 지원 육성 등 사업 등을 포함하며 주로 디자인에 문화를 결합한 국가환경디자인개선 성질을 띠
 - ‘청계천 명소화와 한강이용 활성화’는 청계천 관광 명소화, 청계천 복원에 이은 하천복원을 지속추진하며 더불어 한강시민공원 이용을 활성화하자는 기조 하에 청계천·한강 보수, 관광 명소화 추진
 - 조형물 설치, 가로시설물 시범사업, 야간경관 개선사업 등 주로 경관관련 사업을 수행중이며 역시 국가환경디자인개선 성질을 띠

2.2 주요 디자인관련사업 현황

[표 10] 서울시의 디자인관련사업

분 야	사 업 명	비 고
환경디자인	인사동·대학로 문화지구 육성지원	
	관광특구 활성화지원 및 종로·청계관광특구 지정	
	청계천 상징조형물 설치	
	종로 업그레йд 프로젝트	
	기성시가지 환경개선사업	
	야간경관 개선사업	
전시/진흥	서울우수관광기념품 공모	

3. 경기도의 디자인관련정책 현황

3.1 디자인관련정책 기조 및 특징

- '2006년 업무계획' 을 바탕으로 경기도는 '경기문화 함양 및 문화산업 집중지원' 과 '선진 도시 공간 설계로 아름다운 삶의 터 마련' 의 정책 범주 하에 디자인 관련정책을 시행하고 있으며 경기중소기업 종합지원센터 내 디자인 스튜디오를 마련, 이곳에서 실질적인 디자인 사업 시행
- '경기문화 함양 및 문화산업 집중지원'에서 경기도는 관광 상품 개발 지원 및 상품화 제안 공모전 관련 사업을 수행
 - 구체적으로는 경기도 우수관광기념품, 세계관광기념품 디자인 공모전 수상작 상품화 제안 공모전과 같은 '전시/진흥' 류의 사업 수행
- '선진 도시 공간 설계로 아름다운 삶의 터 마련'에서는 옥외광고물 정비 관련 사업을 수행
 - 구체적으로 국가환경디자인개선 성질의 옥외광고물 정비 및 시범가로 조성 사업 수행
- 한편 경기중소기업 종합지원센터 내 디자인스튜디오는 산업·제품 디자인 관련 지원센터이며 주로 한국디자인진흥원 사업을 수행함
 - 디자인개발지원, CAD/CAM 지원, 역설계, 시제품제작, 미디어영상, 교육지원과 같이 상품 디자인 개발의 다양한 과정에서 장비, 자금 등을 지원
 - 또한 디자인공모전, 디자인개발 시군연계 지원, 경기지역디자인센터 주관기관 선정 등 전시/진흥, 중소기업 기술개발지원, 지역디자인 기반조성 등 다양한 형태의 사업 수행

3.2 주요 디자인관련사업 현황

[표 11] 경기도의 디자인관련사업

분 야	사 업 명	비 고
환경디자인	간판이 아름다운거리 조성 시범사업	
전시/진흥	제 4회 경기가구우수디자인 공모전	
	경기도 우수관광기념품 공모전	
	세계 관광기념품디자인 공모전 수상작 상품화 제안 공모	
중소기업 기술개발지원	2006 경기도 산업디자인개발지원사업	
지역기반조성	경기지역디자인센터 주관기관 선정계획 (권역별 대학중심의 지역디자인센터 운영으로 효과적 지역네트워크 구축)	

4. 인천광역시의 디자인관련정책 현황

4.1 최근 디자인관련정책 기조 및 특징

- 인천시는 도시계획국과 경제통상국에서 디자인관련 정책 및 사업을 마련하고 있으며, 도시계획국은 ‘도시경관·이미지 개선’과 ‘균형있는 도시개발’ 범주 하에서, 그리고 경제통상국은 ‘2006년도 디자인산업 육성 및 지원사업’ 범주 하에서 여러 관련 사업 추진
 - 도시계획국의 ‘도시경관·이미지 개선’은 디자인과 관련하여 체계적인 도시경관 관리, 도시정체성 제고를 위한 기본계획과 관리지침을 마련하고 광고물의 수준 향상과 고품격 광고문화 정착을 위한 관리시스템을 구축하는 내용을 담고 있음
 - 구체적으로 수변경관계획, 시가지경관계획, 시계조형물 설치, 야간경관계획 수립, 및 불법광고물 5개년 정비사업 등의 사업을 수행하며 주로 국가환경디자인 개선의 성질을 띠
 - 도시계획국의 ‘균형있는 도시개발’은 디자인과 관련하여서는 강화읍 일원을 역사·문화·관광의 소도읍으로 육성하여 국제적 체험형 역사박물관 도시로 개발하는 과제를 포함
 - 구체적으로 국가환경디자인개선 성질을 띠 강화 소도읍 육성 사업을 수행중이며 행정자치부의 소도읍 육성사업의 일환으로 지원 받아 추진
 - 경제통상국의 ‘디자인산업 육성 및 지원’은 인천중소기업종합지원센터와 함께 중소기업의 고부가가치 상품화 실현을 위해 추진하는 사업으로 중소기업 디자인 개발, 교육지원, 공모전 추진 등 여러 부문에 걸쳐 지원
 - 구체적으로 중소기업디자인개발 지원사업, 디자인교육지원사업, 인천국제디자인 페어와 같이 중소기업 기술개발지원, 전시/진흥 및 인력양성 류의 사업 수행

4.2 주요 디자인관련사업 현황

[표 12] 인천광역시 디자인관련사업

분 야	사 업 명	비 고
환경디자인	수변경관계획	하천,해안 경관관리 목적
	시가지 경관계획	인천 홍보 목적
	시계조형물 설치	
	야간경관계획	
	불법광고물 5개년 정비사업	
	강화소도읍 육성	사업비 약 312억원
전시/진흥	2006 인천국제디자인페어	
중소기업 기술개발지원	중소기업 디자인개발 지원사업	
인력양성	디자인교육지원사업	3D, 디자인경영 교육

5. 광주광역시의 디자인관련정책 현황

5.1 최근 디자인관련정책 기조 및 특징

- 광주광역시는 문화정책실, 건설국 그리고 관광체육국, 경제통상국에서 디자인 관련 정책 및 사업을 수행하고 있으며, 각각 문화수도지원과, 건축주택과, 관광과, 전략산업과 소관 아래 관련 사업 추진
 - 문화정책실은 ‘문화예술시설 확충’이라는 정책 분야 아래 ‘도심공간 문화적 리모델링’ 과제 추진
 - 구체적으로 특정 구역의 가로포장, 가로시설물·옥외광고물 등 정비를 주 골자로 하는 층장으로 특화의 거리 조성 사업과,
 - 도시경관 가꾸기 및 관련 시상 제도, 디자인도시 만들기, 특성 있는 도시 및 거리 만들기 등의 내용을 골자로 하는 아름다운광주만들기 10대 시책 등의 국가환경디자인 개선 류의 사업 포함
 - 건설국은 야경을 관광자원화하여 문화수도 및 국제도시 기반 조성을 위한 ‘빛고을 야간경관 조성’ 과 건강하고 쾌적한 생활환경 조성을 골자로 하는 ‘불법광고물정비 및 단속강화’ 과제 추진
 - 국가환경디자인 개선 성질의 빛고을 야간경관 조성사업과 불법광고물정비 및 단속강화사업 추진
 - 관광체육국은 국내·외 관광객 유치 및 지역경제 활성화 도모를 위한 ‘광주 빛의 축제 개최 준비’ 와 지역 문화적 가치를 담은 관광기념품 개발 판매를 골자로 하는 ‘관광기념품 개발·육성’ 과제 추진
 - 구체적으로 광주 빛의 축제와 관광기념품 개발·육성 사업 등 전시/진흥 류의 사업을 수행
 - 경제통상국은 ‘광주디자인산업 기반조성’ 기조 하에 디자인산업 발전을 위한 핵심인프라 조성 사업 추진
 - 디자인 기술개발 지원, 공동장비 활용, 정보 제공 및 창업보육을 주 기능으로 하는 지역디자인 기반조성 성격의 광주디자인센터 건립과 인식 제고를 위한 전시·진흥 성격의 광주디자인비엔날레 창설·추진

5.2 주요 디자인관련사업 현황

[표 13] 광주광역시 디자인관련사업

분야	사업명	비고
환경디자인	충장로 특화거리 조성	
	아름다운 광주만들기 10대 시책사업	
	빛고을 야간경관 조성사업	
	불법광고물정비 및 단속강화	
전시/진흥	「광주 빛의 축제」 개최	
	관광기념품 개발·육성공모전	
	광주디자인 비엔날레	
지역디자인 기반조성	광주디자인센터건립 운영	사업비 약 412억원

6. 대구광역시의 디자인관련정책 현황

6.1 최근 디자인관련정책 기조 및 특징

- 2006년 주요업무계획을 바탕으로 대구광역시는 크게 ‘기업하기 좋은 도시 조성으로 지역경제 활성화’와 ‘매력 있는 문화예술 중심도시 건설’ 그리고 ‘아름답고 쾌적한 도시 공간 창출’ 시책 하에 디자인관련 정책 및 사업 수행
 - ‘기업하기 좋은 도시 조성으로 지역경제 활성화’ 중 디자인 관련하여서는 전통주력산업 경쟁력 강화의 한 과제로 디자인산업 육성기반을 구축하는 것과 대도시형 서비스산업 성장기반구축의 한 과제로 전시컨벤션산업육성을 들 수 있음
 - 디자인산업 육성기반 구축 사례로는 지역디자인 기반조성 류의 대구경북디자인센터 건립을 들 수 있으며,
 - 전시컨벤션산업육성 중 디자인 관련 사업으로는 전시/진흥 성격의 국제사인·디자인박람회를 들 수 있음
 - ‘매력 있는 문화예술 중심도시 건설’ 중 디자인 관련하여서는 지식기반사회의 성장동력으로서의 문화산업 육성을 위한 하위 과제들로 문화산업클러스터 조성 과, 게임을 테마로 한 상징적 가로조성을 들 수 있음
 - 구체적으로는 게임, 모바일콘텐츠, 디자인 중심의 문화산업 집적지를 조성하는 기반조성류의 문화산업 클러스터 조성사업과,
 - 게임도시로서의 이미지 제고를 위한 상징적 가로조성사업 등의 국가환경디자인 개선 류의 사업 수행
 - ‘아름답고 쾌적한 도시 공간 창출’에서 대구시는 쾌적하고 매력적인 도시환경 조성을 위한 도시경관 관련 사업 및 주거환경 정비 사업을 추진
 - 구체적으로는 표지판 및 공공시설물 주변 정비를 골자로 하는 도시환경정비사업과
 - 농촌지역 소득증대와 중심거점역할을 수행하기 위한 소도읍 육성사업 즉 국가환경디자인 개선 류의 사업 시행

6.2 주요 디자인관련사업 현황

[표 14] 대구광역시 디자인관련사업

분 야	사 업 명	비 고
환경디자인	게임테마 상징적 가로조성	
	도시환경정비사업	
	소도읍 육성사업	사업비 약 353억원
전시/진흥	제 25회 대구산업디자인전람회	
지역디자인 기반조성	대구경북디자인센터 건립 추진	사업비 약 551억원
	문화산업 클러스터	

7. 충청남도의 디자인관련정책 현황

7.1 최근 디자인관련정책 기조 및 특징

- 충남도청은 2006년 주요업무계획을 바탕으로 각각 자치행정국, 농림수산국, 경제통상국, 건설교통국에서 디자인관련정책 및 사업을 추진
 - 자치행정국은 ‘충남정신 운동과 지역균형발전 촉진’이라는 기조 하에 읍을 경제·사회·문화적 거점 중추 도시로 육성함을 골자로 하는 소도읍 육성 추진
 - 생활환경개선사업등을 타사업과 연계하여 추진하는 국가환경디자인 개선 류의 소도읍 육성사업 수행
 - 농림수산국은 ‘생산기반시설 지속 확충’ 명목 하에 농촌 경관, 생활환경 정비를 통한 삶의 질 향상을 목표로 하는 디자인 관련 정책 및 사업 추진
 - 구체적으로 농촌 면지역 중심마을에 집중투자로 생활환경을 정비하는 문화마을 조성사업(전원마을 조성사업)과
 - 전통·문화·자연 등 지역잠재력 발굴로 특성화된 지역개발을 목표로하는 농촌마을 종합개발사업 등과 같이 국가환경디자인 개선 류의 사업 포함
 - 경제통상국은 ‘산업·기업의 실질적 지원 체계 확립’이라는 기조 하에 중소기업 및 공예산업 육성 차원에서, 또한 ‘산업구조의 고도화로 성장동력 창출’ 하에서는 벤처기업 창업과 관련하여 디자인 개발 지원 정책 마련
 - 구체적으로는 품질이 우수한 도내 중소기업제품의 판매제품에 대한 디자인 및 판로개선 지원을 골자로 하는 전시/진흥 류의 중소기업제품 홍보 및 판로 지원 사업과,
 - 디자인 개발 장려금 지원을 포함, 민속공예 산업 육성관련 지역디자인 기반조성 성격을 띤 민속공예 산업 육성사업과,
 - 벤처기업 창업촉진 과정 중 제품 디자인을 지원하는 중소기업 기술개발지원 성격의 벤처기업 창업촉진 사업을 포함
 - 건설교통국은 ‘지역특성을 살린 균형발전사업 촉진’과 ‘환경친화적 도시 주거문화 정착’ 하 각각 문화재 및 관광성이 있는 곳과 일반 건축물에 경관 조명을 설치하는 정책 마련

- 구체적으로 역사성과 관광성이 있는 도내 주요문화재, 공원 및 시설물을 대상으로 하는 경관조명 사업과
- 궁극적으로 기존, 신축 건축물을 대상으로 야간경관조명 의무화를 골자로 하는 조명을 통한 건축물 야간경관 연출 등 주로 국가환경디자인 개선류 사업 포함

7.2 주요 디자인관련사업 현황

[표 15] 충남 디자인관련사업

분야	사업명	비고
환경디자인	소도읍 육성사업	2012년까지 총 4,400억원 투자
	문화마을 조성사업	
	경관조명 사업	
	조명을 통한 건축물의 야간경관 연출	
전시/진흥	중소기업제품 홍보 및 판로지원	
중소기업 기술개발지원	벤처기업 창업촉진	
지역디자인 기반조성	민속공예 산업육성	

8. 강원도의 디자인관련정책 현황

8.1 최근 디자인관련정책 기조 및 특징

- 2006년 도정역점시책을 바탕으로 강원도는 ‘도 전역의 균형개발 촉진’이라는 기조 하에 경관, 시설물, 가로조성, 기타 디자인 관련 요소를 포함하는 대규모 사업과 기타 공모전 추진
 - 도 전역의 균형개발 촉진의 일환으로 강원도는 지역특성을 고려한 거점지역 개발의 기치를 내걸고 ‘04년부터 매년 ‘아름다운 강원도 만들기’를 역점시책으로 추진
 - 경관형성, 난개발방지, 도시미관 향상 등 7개부분 21개 사업을 중점 추진하는 국가환경디자인 개선 류의 아름다운 강원도 만들기 추진
 - 기타 매년 관광기념품 공모전 추진
 - 민공예품, 공산품, 가공식품 분야 등 상품생산 가능한 완제품 대상으로 입상작품에 대하여 홍보 및 판로를 지원하는 전시/진흥 류의 강원관광기념품공모전

8.2 주요 디자인관련사업 현황

[표 16] 강원 디자인관련사업

분야	사업명	비고
환경디자인	아름다운 강원도 만들기	사업비 약 422억원
전시/진흥	2006년 제 10회 강원관광기념품공모전	

V. 우리나라 디자인정책 · 사업의 특징

1. 중앙부처의 디자인관련정책

□ 여러 부처가 디자인과 직·간접 관련된 정책을 펴고 있으나, 특히 산업자원부와 타 부처 간에는 정책의 본질적 측면에서 실질적 차이가 발생

○ 정책 · 사업의 산출물의 유형에 있어서는 각 부처의 특성을 반영하여 다양한 정책이 전개되고 있음

- 1차 산출물 측면에서는 건교부와 행자부 등이 도시와 마을, 건축물 및 도시경관 등에, 문광부가 문화상품 및 문화도시 등에, 산자부가 제품(manufactured goods) 디자인 영역에 중점을 두고 있음¹⁾

- 디자인에 대한 정의여부와 별도로, 이 경우는 디자인 자체가 정책의 목적이라기 보다는 정도와 수준의 차이가 있을 뿐 타 산업 내지 목적의 구현수단으로서 디자인이 적용되고 있다는 점에서는 큰 차이가 없음

- 요컨대, 정책의 산출물 측면에서는 모든 부처가 각 부처의 고유 업무영역의 개선 · 발전을 위해 디자인적 요소(기술, 인력, 인프라 등)을 개발하고 적용하는 정책을 펼치고 있음

○ 반면, 산업자원부는 이에 더하여 수단으로서의 디자인(design as a tool/ technology/ process) 관점을 넘어, 디자인산업 그 자체의 발전과 육성을 위한 정책을 펼치고 있는 점이 특징적

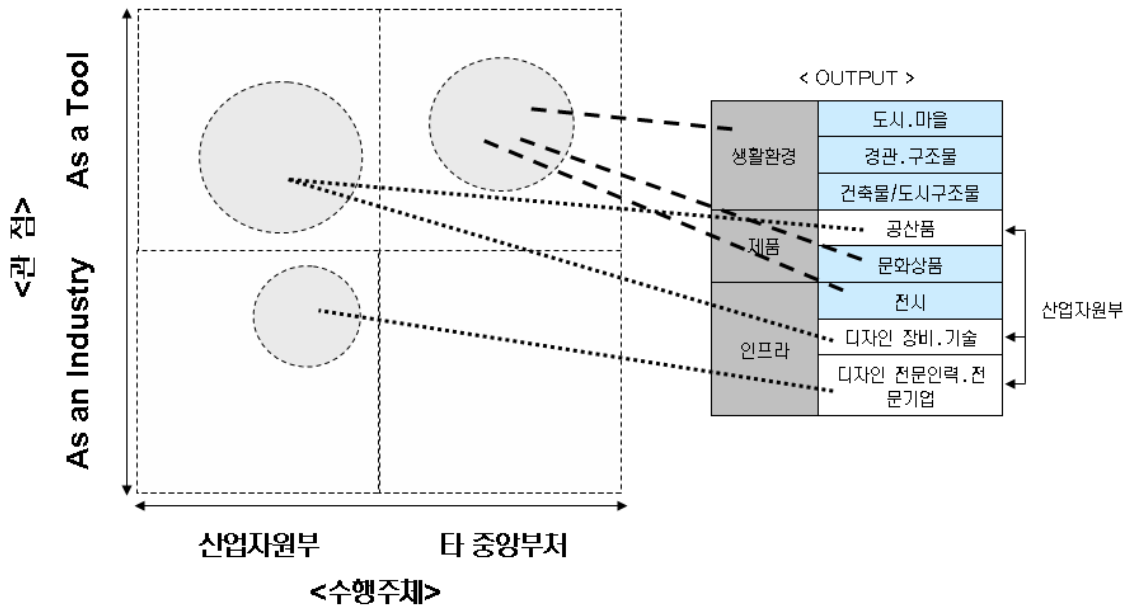
- 디자인 장비 및 관련서비스를 집적한 지역인프라의 구축 및 운영, 디자인기술개발 지원, 디자인전문인력 및 전문기업의 육성 등은 디자인산업수준의 접근²⁾으로서 전통적인 산업정책의 관점에서 이루어지고 있는 것으로 파악됨

- 이러한 차이는 전통적인 각 부처별 업무영역과 무관하지 않은 것으로 파악됨

1) 이러한 특징은 산자부가 역점을 두고 추진해 온 사업의 면면을 통해 확인이 가능한데, 디자인기술종합개발사업이나 혁신사업, DIC사업 등이 대표적. 예컨대, DIC의 경우 디자인의 대상이 되는 제품 또는 제품관련 기술 및 이에 필요한 장비를 중심으로 선정되고 추진.

2) 산자부 외 타 부처에도 이러한 속성의 정책 · 사업이 없는 것은 아니나, 정책의 무게중심을 고려할 때 이러한 디자인산업 측면의 접근은 산자부에 특징적인 것이라 할 수 있음.

[그림 6] 정책의 1차 산출물과 정책관점에 따른 비교



- 문화관광부의 경우 문화·예술·관광을 아우르는 정부부처로서 특히 문화의 경우 광범위한 분야를 포함하므로, 산자부를 제외한 정부부처 및 주요 지방자치단체 중 가장 다양하고 뚜렷한 디자인 관련 정책을 수행 중임
- 문화관광부는 국가환경디자인개선, 전시/진흥, 중소기업 기술개발지원, 지역디자인 기반조성 등 모든 범주 하에서 고루 다양한 사업 전개 중이며
- 주로 국가환경디자인 개선 및 지역디자인 기반조성 사업에는 해당 지역과 연계하여 막대한 예산을 투입하여 '문화'를 컨셉으로 한 시설물 구축 사업을 진행
- 한편 국가환경디자인 개선을 제외한 나머지 범주 하의 사업은 문화 컨셉이 가미된 지역 산업특성화 및 산업육성 취지를 담고 있는 경우가 많음
 - 전시/진흥의 해외전시회 참가지원, 서울캐릭터페어, 국산캐릭터 퍼레이드, 우수캐릭터 지적재산권 지원 등의 사업과,
 - 중소기업 기술개발지원 하의 광주문화콘텐츠특성화브랜드발굴지원사업, 캐릭터 라이선싱 활성화사업 및 국산캐릭터 연계프로그램제작 지원사업 모두와,
 - 지역디자인기반조성류인 지방문화산업기반조성사업 모두 지역산업 또는 '산업 측면'에서의 문화를 지원하는 사업임
- 전시/진흥 범주 하에서는 각종 공모전, 특히 캐릭터 사업 관련 공모사업을 다양하게 수행

- 문화관광부 외의 중앙부처의 경우 많은 부분 디자인 주력이 아닌, 디자인 요소가 가미된 사업을 수행하고 있으며 크게 건설교통부와 행정자치부, 농림수산부, 그리고 중소기업청 세 부분으로 정책 및 사업 유형을 나누어 볼 수 있음
- 건설교통부의 경우 부처의 특성상 국가환경디자인개선 범주 하, 가로시설물 및 도시조성 수준의 디자인관련 정책 및 사업이 주를 이룸
 - 건설교통부의 국가환경디자인 개선 범주에 속해있는 사업 중 살고싶은 도시만들기 시범사업, U-city 시범사업, 건축문화선진화 시범사업 및 행정중심복합도시 도시경관 7대 과제 등은 도시레벨 이상의 범위에 적용하는 대규모 사업임
 - 한편 건설교통부의 국가환경디자인개선류의 사업은 대부분 최근 국토균형 및 쾌적한 환경 조성 이슈에 의하여 계획된 초기 사업으로 계획단계이거나 시행예정이며 대부분 '07년 이후에 시범사업이 본격 추진될 예정임
- 행정자치부는 지역균형발전 측면에서 국가환경디자인 개선범주 하 지방자치단체와의 협력 및 지원 사업이 주를 이루며 농림수산부는 행정자치부와 유사한 사업을 추진하고 있으나 주요 타겟은 농촌 지역임
 - 행정자치부는 국가균형발전 및 지역경제 활성화를 모토로, 아름마을 가꾸기와 소도읍 단위의 지역 환경 개선, 기반 구축을 내용으로 하는 소도읍 육성사업 그리고 관광산업이 지역경제에 미치는 효과가 비교적 크지만 상대적으로 낙후된 관광권 지역의 인프라 개선을 내용으로 하는 3대관광권 기반조성 사업(이미 사업완료) 위주로 추진
 - 농림수산부는 균형발전사회를 목표로 국가환경디자인 개선 및 지역기반조성 류의 사업을 실시, 막대한 예산을 지원한다는 점에서 행정자치부와 유사하나, 대상을 농촌지역에 국한한다는 점에서 행정자치부와의 차이점을 발견할 수 있음
- 중소기업청은 주로 중소기업기술개발지원류 하의 기술개발 과정의 한 부분으로 디자인을 지원하는 사업과, 디자인기술개발을 하나의 독자적 사업으로 지원하는 양상을 띠며
 - 신기술사업화 디자인기술개발사업 처럼 디자인기술개발을 하나의 독자적 분야로 보고 지원하는 사업과
 - 제주관광문화상품 디자인벤처대회와 같이 지방중소기업청과 협력하여 추진하는 전시/진흥 사업을 수행함

- 각 부처의 정책에서 디자인의 중요성이 점차 확대되어가는 추세이나 중앙부처 대부분 디자인 정책 방향이 뚜렷하지 못하고, 아직 디자인을 특정 사업의 한 미적요소 부분으로서 인식하는 추세가 강하여 디자인을 독립적 분야로 인식하지 않을뿐더러 별도로 디자인에 국한시켜 예산을 배당·지원하는 경우는 거의 없음
- 문화관광부와 건설교통부 그리고 중소기업청은 디자인과 관련된 사업을 직·간접적으로 지원하고 있으나, 대부분 큰 사업의 하위 사업 또는 요소로서 지원하고 있을 뿐, 뚜렷한 디자인 정책이나 맵을 설정하고 있지 않음
 - 문광부는 문화·예술 콘텐츠의 요소로 디자인에 접근하고 있으나 용어의 직접적인 거론방식이 아닌, 문화요소로 승화시켜(문화클러스터나 문화거리조성 등) 디자인 사업 진행
 - 건설교통부는 대규모 도시 조성 사업에 도시경관 조성 성격의 디자인 요소를 배치하여 건축물미관, 옥외광고물, 조명, 공공시설물, 녹지 분야 사업 지원
 - 중소기업청은 중소기업이 기술개발, 상품생산 과정에서 경쟁력 향상을 위한 지원으로 개별 디자인기술개발 지원사업을 마련하고 있으나 전체 중소기업 추진 사업 비율로 볼 때 소수를 차지하며 한국디자인진흥원의 중소기업 디자인 지원 사업을 연계해주는 정도임
- 농림수산부는 장기비전 및 계획 내용 뿐 아니라, 사업 내용에도 구체적으로 디자인을 거론하고 있지 않으며, 행자부 역시 국가상징 디자인 공모 사업 등을 제외하면 농림수산부와 유사함
 - 다만 두 부처 모두 경관, 조명 등의 형태로 디자인요소를 포함하고 있음
- 한편 사업구성 별 측면에서 분석해 보았을 때 중앙 정부의 디자인관련 정책 및 사업은 주로 국가환경디자인개선과 전시/진흥 류에 집중되어 있음
- 중앙부처의 디자인 관련 총 주요 사업 중 77.4%(31개 중 24개)가 국가환경디자인개선과 전시/진흥 류의 사업임
 - 건설교통부와 문화관광부의 사업이 다수를 차지하고 있으나 전반적으로 중소기업청만을 제외한 나머지 중앙부처의 예산규모가 큰 형태의 사업은 모두 이 범주에 포함되어 있으며, 주로 공간 개선·조성 및 기반구축 사업 형태임
 - 전시/진흥 류의 사업으로는 문광부가 가장 다양하게 추진하고 있었으며, 중앙부처 전반적으로는 공모, 전시회 등이 대다수임

○ 반면 중소기업기술개발지원 및 지역디자인기반조성 등과 관련된 사업은 언급된 총 사업중 22.5%(31개 중 7개)로 앞서 언급한 범주의 사업들에 비해 상대적으로 미약함

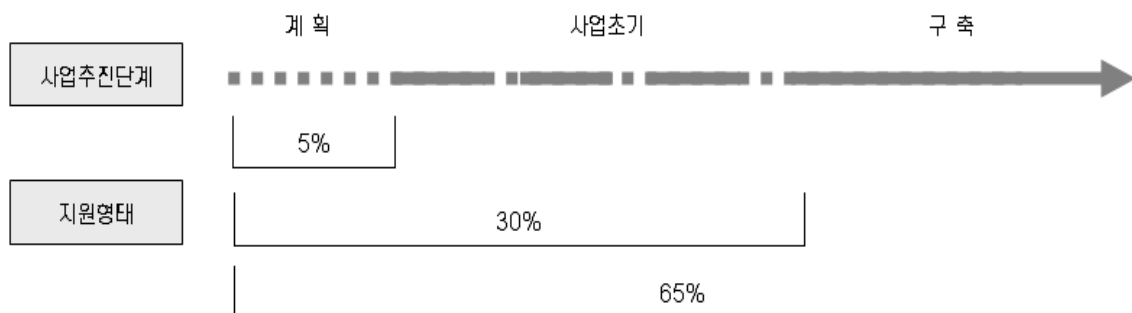
- 중앙부처의 경우 중소기업·산업적 측면에서 디자인에 접근하는 경우가 많지 않고 또한 중소기업기술개발지원의 경우 주로 지역 중소기업관련 기관과의 협력이 이뤄지고 있기 때문으로 추정됨
- 단 문화관광부의 경우 문화콘텐츠 부분 즉 캐릭터, 브랜드 제작 및 활성화와 관련된 기업 기술개발지원 사업 활발하게 수행
- 지역디자인기반조성사업은 문화관광부와 농림수산부가 대규모 예산을 투입하여 시행하고 있으나 투입되는 예산이 큰 편이고 다양한 h/w, s/w 인프라 구축 작업을 수행해야하는 특성상 다른 범주의 사업처럼 쉽게 추진할 수 없음

□ 사업추진방식을 크게 '계획'(제도 정비 및 장기 계획·지침 수립), '사업초기'(구축을 제외한 s/w 지원 또는 최종 산출물 바로 이전까지의 지원), '구축'(기반 조성 및 최종 산출물까지의 지원) 으로 나누어 봤을 때 중앙부처 사업들의 사업추진방식 특성은 다음과 같음

○ 중앙부처 전반적인 사업추진방식은 계획에서 사업초기를 거쳐 구축까지의 전 과정을 지원하는 형태가 65%로 가장 많았으며, 그 다음이 계획에서 사업초기까지 지원하는 형태로 30%를 차지, 계획만 지원한 사업은 전체의 5%만 차지함

○ 각 중앙부처별로 살펴보면, 문광부(계획:0%, 계획-사업초기:33.3%, 계획-구축:66.6%), 건교부(계획:33.3%, 계획-사업초기:33.3%, 계획-구축:33.3%), 행자부(계획:0%, 계획-사업초기:0%, 계획-구축:100%), 농림부(계획:0%, 계획-사업초기:0%, 계획-구축:100%), 중기청(계획: 0%, 계획-사업초기:100%, 계획-구축:0%)를 차지, 주로 계획에서 구축까지 전 과정 지원하는 형태로 사업을 추진

[그림 7] 중앙부처 사업추진방식과 지원형태 비율



[표 17] 각 사업영역별 중앙부처 디자인관련사업 분류

	문화관광부	건설교통부	행정자치부	농림수산부	중소기업청
국가 환경디자인 개선	<ul style="list-style-type: none"> ●2006년 생활공간 문화적 개선사업 ●간판문화개선 시범사업 ●공공디자인 시범사업 ●문화·역사마을 만들기 조성사업 	<ul style="list-style-type: none"> ●가로시설물 디자인 개선 및 통합 사업 ●지역별 마을만들기 사업 활성화를 위한 주민협정제 ●살고싶은 도시만들기 시범사업 ●미래형 첨단도시 U-City 시범사업 ●건축문화선진화 시범사업 ●행정 중심 복합도시 도시경관 7대 과제 	<ul style="list-style-type: none"> ●소도읍육성사업 ●3대관광권 기반조성 3개년사업 ●아름마을가꾸기 사업 	<ul style="list-style-type: none"> ●농촌마을종합개발 	
전시/진흥	<ul style="list-style-type: none"> ●한국문화상징(C.I.) 홍보계획 및 개선방향 ●해외 전시회 참가 지원 ●2006년 서울캐릭터 페어 개최 ●국산캐릭터 퍼레이드 ●대한민국캐릭터대상 ●우수캐릭터 지적재산권 지원 ●캐릭터 디렉토리 제작 	<ul style="list-style-type: none"> ●'Good Design 빌딩' 지정제도 	<ul style="list-style-type: none"> ●제2회 국가상징디자인공모전 		<ul style="list-style-type: none"> ●제5회 제주관광문화상품 디자인벤처대회
중소기업 기술개발지원	<ul style="list-style-type: none"> ●광주문화콘텐츠특성화브랜드발굴지원사업 ●국산캐릭터 라이선싱 활성화 사업 ●국산캐릭터 연계프로그램 제작 지원 		<ul style="list-style-type: none"> ●향토지적재산 육성사업 		<ul style="list-style-type: none"> ●신기술사업화 디자인기술개발사업
지역디자인 기반조성	<ul style="list-style-type: none"> ●지방문화산업기반 조성사업 			<ul style="list-style-type: none"> ●향토산업육성 시범사업 	

2. 주요 광역지방자치단체의 디자인관련정책의 특징

2.1 광역지방자치단체의 디자인관련정책의 비교분석

- 수도권(서울, 경기, 인천)과 비수도권(광주, 대구, 충남, 강원)으로 나누어 보았을 때 수도권 지방자치단체의 경우 국가환경디자인개선과 전시/진흥류에 주력하고 있으며 디자인기반조성류 사업보다 중소기업 기술개발관련 사업지원이 활발함
- 수도권 지방자치단체의 국가환경디자인개선 사업은 주로 지구·구역을 정해서 특성화 시키는 식의 거리조성사업에 주력함
 - 많은 인구가 거주하므로 예산확보가 용이하고 상대적으로 중앙 정부의 도움을 받지 않고서도 자체적으로 디자인 관련 사업을 진행할 수 있는 여건이 조성되어 있으므로 지역 특성을 반영한 다양한 거리 조성 사업이 가능
- 수도권은 비수도권에 비해 상대적으로 디자인 기반(infra) 조성이 잘 되어 있기 때문에 지역기반조성 류 사업보다 중소기업 기술개발 관련사업 지원이 활발함
 - 디자인 정책과 관련된 핵심 기관이라 할 수 있는 한국디자인진흥원 역시 수도권(경기)에 위치하여 다양한 지원 사업 전개
 - 대부분의 디자인 전문회사가 수도권에 밀집해 있으며 지방에 비해 정보획득과 인력 수급이 활발함
 - 즉 이미 디자인 기반이 조성되어 있는 상태이며, 따라서 상대적으로 디자인 분야가 낙후되어 있는 중소기업의 제품 개발 과정 중 디자인 개발 부분에 대한 지원책이 다양함
- 비수도권 지방자치단체의 경우 역시 국가환경디자인개선과 전시/진흥 류 사업에 주력하고 있으나 중앙정부와 매칭펀드 형식이 주를 이루며, 디자인 기반조성류의 사업이 수도권에 비해 월등히 활발함
- 비수도권 지방자치단체의 경우의 국가환경디자인개선 사업은 수도권 지자체의 것과 비교했을 때 규모와 예산이 큰, 마을 단위의 종합 개선 사업이 주류
 - 수도권에 비해 상대적으로 예산확보가 어렵고 디자인에 대한 뚜렷한 방향 및 인식이 없는 상태에서 지자체 자체적으로 디자인 관련 사업을 수행하기 어렵기 때문에 주로 중앙정부의 지원 사업에 매칭하는 식의 대규모 생활환경 개선/관광지 개선 목적의 사업을 수행

- 디자인 인프라가 조성되어 있는 수도권과 비교했을 때 지방은 디자인 인프라가 취약하기 때문에 디자인 정책 수행을 위한 여건 조성의 핵심 과제로 인프라 구축 사업(지방 디자인 기반조성)에 높은 예산 할당
 - 디자인 전문기업과 인력의 수도권 집중현상으로 지방 디자인 기반은 매우 취약
 - 광주 같은 경우 예외적으로 디자인 전문기업들이 수도권을 제외한, 다른 지역보다 많은 편이나, 대부분 영세한 규모이고 디자인 사업 수요도 많지 않음
 - 디자인 관련 사업을 막 시작해나가려는 시점에서 지자체에 가장 필요한 요소는 디자인이 발전할 수 있는 토양과 기반이며 따라서 기반구축류 (RDC 구축)의 사업이 활발

2.2 광역지방자치단체 전반적 디자인 관련정책 분석의 시사점

- 발전 초기 단계로서 디자인 정책의 방향이 부재하여 예산의 특정사업 편중현상이 두드러짐과 동시에 디자인 관련정책에 다양한 디자인 요소가 혼재되어 있으며 대부분 독립적인 영역이 아닌, 지원 류의 사업이 주를 이룸
- 대부분의 광역지방자치단체는 디자인관련 정책의 뚜렷한 방향부재로 지자체 형편에 따른 디자인 정책 및 사업을 수행하여 편향적 발전이 이뤄지고 있음
 - 디자인 인프라가 취약한 비수도권인 경우, 디자인 관련 사업 예산의 대부분이 RDC에 집중되어 있어 다른 디자인 사업을 계획·시행하기 어려움
 - 상대적으로 인프라가 잘 구비되어 있는 수도권의 경우에도 디자인 사업을 추진할 법적 근거가 희박하고 관련 예산을 받아도 사업소나 자치구로 배정하는 형편이라 지역 정체성을 대표할만한 통합적 사업추진이 불가능하여 자치구 중심의 특성화 사업 위주로 사업이 편향되어 있음
- 광주와 같이 디자인 정책 및 사업의 모토가 확실한 지자체가 일부 존재하나 많은 경우 문화 진흥류, 환경·경관개선류의 하위 사업 혹은 부분 지원인 경우, 즉 디자인 요소를 포함하는 사업인 경우가 대다수임
 - 독립적으로 디자인 사업을 실시하거나 디자인 부분의 예산을 따로 편성하는 경우는 드물며, 대부분 큰 사업의 서브사업으로서 혹은 일부분으로서 디자인 정책 및 사업 추진
 - 또한 디자인관련정책은 그 경계가 모호하여 건축, 환경, 문화, 관광, 경제통상 등 여러 분야에 디자인적 요소를 포함한 채로 분산되어 있음

□ 사업구성 별 측면에서 광역지방자치단체의 디자인관련정책 및 사업은 국가환경 디자인개선 및 전시/진흥 류에 집중되어 있음

[표 18] 각 사업영역별 지자체 디자인관련사업 분류

	서울	경기	인천	광주	대구	충남	강원
국가 환경 디자인 개선	<ul style="list-style-type: none"> ●인사동·대학로 문화지구 육성 지원 ●관광특구 활성화 지원 및 종로·청계관광특구 지정 ●정계천 상징조형물 설치 ●종로 업그레이드 프로젝트 ●기성시가지 환경 개선사업 ●야간경관 개선사업 	<ul style="list-style-type: none"> ●간판이 아름다운 거리 조성 시범사업 	<ul style="list-style-type: none"> ●수변경관계획 ●시가지 경관계획 ●시계조형물 설치 ●야간경관계획 ●불법광고물 5개년 정비사업 ●강화소도읍 육성 	<ul style="list-style-type: none"> ●충장로 특화거리 조성 ●아름다운 광주만들기 10대 시책사업 ●빛고를 야간경관 조성사업 ●불법광고물정비 및 단속강화 	<ul style="list-style-type: none"> ●게임테마 상징적 가로조성 ●도시환경정비사업 ●소도읍 육성사업 	<ul style="list-style-type: none"> ●소도읍 육성사업 ●문화마을 조성사업 ●경관조명 사업 ●조명을 통한 건축물의 야간경관 연출 	<ul style="list-style-type: none"> ●아름다운 강원도 만들기
전시/ 진흥	<ul style="list-style-type: none"> ●서울 우수관광기념품 공모 	<ul style="list-style-type: none"> ●제 4회 경기가구 우수디자인 공모전 ●경기도 우수관광기념품 공모전 ●세계 관광기념품 디자인 공모전 수상작 상품화 제안공모 	<ul style="list-style-type: none"> ●2006 인천국제디자인페어 	<ul style="list-style-type: none"> ●광주 빛의 축제」 개최 ●관광기념품 개발·육성공모전 ●광주디자인 비엔날레 	<ul style="list-style-type: none"> ●제 25회 대구산업디자인전람회 	<ul style="list-style-type: none"> ●중소기업제품 홍보 및 판로지원 	<ul style="list-style-type: none"> ●2006년도 제 10회 강원관광기념품공모전
중소 기업 기술 개발 지원		<ul style="list-style-type: none"> ●2006 경기도 산업디자인개발지원사업 	<ul style="list-style-type: none"> ●중소기업 디자인 개발 지원사업 			<ul style="list-style-type: none"> ●벤처기업 창업육진 	
지역 디자인 기반조성		<ul style="list-style-type: none"> ●경기지역디자인센터 주관기관 선정계획 		<ul style="list-style-type: none"> ●광주디자인센터 건립 운영 	<ul style="list-style-type: none"> ●대구경북디자인센터 건립 추진 ●문화산업 클러스터 	<ul style="list-style-type: none"> ●민속공예 산업육성 	
인력 양성			<ul style="list-style-type: none"> ●디자인교육지원사업 				

○ 광역지방자치단체 디자인관련 총 주요 사업 중 80.0%(45개 중 36개)가 국가환경디자인개선과 전시/진흥 류의 사업임

- 국가환경디자인개선 사업으로 규모에 관계없이 거리조성 및 가로시설물 및 경관 개선·보수 사업이 압도적이며,
- 전시/진흥 사업으로는 관광기념품 공모전이 대다수임

○ 반면 중소기업기술개발지원 및 지역디자인기반조성, 인력양성 등과 관련된 사업은 시행 사업 중 20%(45개 중 9개)의 비율로 극히 미약함

- 중소기업기술개발지원의 경우 대부분 지역 중소기업관련 기관과의 연계·협력으로 디자인기술개발지원이 이뤄지고 있으며,
- 비수도권 광역지방자치단체 중심으로 편중되어 지역디자인기반조성 사업이 추진중이며,
- 6개의 디자인 관련 서브 사업을 포함한 '중소기업 디자인 개발지원 사업'을 연내 주요 추진 정책으로 내건 인천광역시만이 독립적인 인력양성 사업을 수행하고 있음

□ 중앙부처와 같이 사업추진방식을 '계획'(제도 정비 및 장기 계획·지침 수립), '사업초기'(구축을 제외한 s/w 지원 또는 최종 산출물 바로 이전까지의 지원), '구축'(기반 조성 및 최종 산출물까지의 지원)으로 나누어 봤을 때 주요광역지방자치단체의 사업 추진방식 특성은 다음과 같음

○ 광역지방자치단체 전반적인 사업추진방식은 계획에서 구축까지 전 과정을 지원하는 형태가 84.3%로 가장 많았으며, 그다음이 계획에서 사업초기까지 지원하는 형태로 12.5%를 차지, 계획만 지원하는 형태의 사업은 전체의 3.1%를 차지

- 각 광역지방자치단체 별로 살펴보면,
 - 서울시: 계획:0%, 계획-사업초기:14.2%, 계획-구축:85.7%
 - 경기도: 계획:0%, 계획-사업초기:40%, 계획-구축:60%
 - 인천시: 계획:14.2%, 계획-사업초기:14.2%, 계획-구축:71.4%
 - 광주시: 계획:0%, 계획-사업초기:0%, 계획-구축:100%
 - 대구시: 계획:0%, 계획-사업초기:0%, 계획-구축:100%
 - 충청남도: 계획:0%, 계획-사업초기:0%, 계획-구축:100%
 - 강원도: 계획:0%, 계획-사업초기:0%, 계획-구축:100%

제3장

해외 디자인정책 벤치마킹 연구

VI. 주요 국가의 디자인정책

1. 해외 디자인 정책 벤치마킹 선정 개요

- 소위 디자인 종주국의 입지를 가지고 있는 영국의 디자인 진흥 정책은 세계 각국의 디자인 진흥 정책 수립시 벤치마킹의 대상이 되고 있음
 - 영국의 디자인진흥 정책의 접근관점은 “사회 전반적인 부문의 개선을 위한 목적으로서의 디자인”이라고 할 수 있음
- 세계 수준의 디자인을 자랑하는 일본은 일찍부터 정부 주도적 및 민간 차원에서 디자인 육성을 추진하고 있고, 한국과 유사한 환경임에도 다른 방식의 지원 체제를 유지하고 있음
- 그 밖에, 사람들(사용자)의 필요를 충족시키기 위하여 국가가 어떻게 체계적으로 디자인을 사용할 지를 생각하는 사람 중심의 스웨덴, 지역적 특성과 제도상의 다양성으로 인해 지역별 디자인 센터가 발달한 독일의 지역 발전을 위한 디자인 지원 프로그램 운용, 자국의 독특한 디자인을 개발하여 국가 브랜드의 국제화를 제고하고 공공서비스의 기준을 향상시키고자 하는 싱가포르의 각기 다른 디자인 지원 정책을 살펴보고자 함

2. 영국의 디자인 정책 및 진흥 사업

2.1 디자인 정책 개요

- 정치지도자들의 강력한 디자인 리더십을 기반으로 정부주도형 디자인 진흥정책 추진함으로써 우리나라를 비롯한 일본, 대만 등 아시아 국가들의 디자인 진흥 정책 모델이 되고 있음
- 1997년 창조산업 T/F 구성을 통해 범정부 차원의 시스템적인 디자인 수출지원 체제 운영 (현재 디자인 관련 수출 지원 업무는 UK Trade & Investment에서 통합 추진중)
- 혁신을 통한 경제부흥을 목적으로 창조성에 대한 콕스 보고서 ('05. 12.), 창조성, 디자인 및 사업성과 ('05. 11.) 등의 보고서의 제언을 기본으로 한 정책 수립 및 추진

- 교육 부문에서 학습 환경 개선을 통해 학생들의 학습 능력 제고할 뿐만 아니라 이를 개선하기 위한 가구 디자인 및 인테리어 등 창의적인 디자인 접근으로 인해 디자인 산업의 활성화 도모
- 대학 및 산업체에서의 자발적인 산학협동 프로젝트 운영 및 다학제간 연구와 정부 차원에서의 디자인 및 비즈니스 등 인력의 스킬 향상을 위한 특별 프로그램 운영
- 최근 학교, 병원 교통수단 등 공공시설에 대한 대대적인 리노베이션 및 시스템 보완 프로젝트와 맞물려 공공디자인 영역이 확대되고 있는 추세임
- 각 지역 단위에서 지역 경제 발전의 핵심 요소로서 디자인을 인식하고 이를 육성, 지원하기 위한 장·단기 계획 발표 및 디자인 카운슬과의 협력 프로그램등을 시행중에 있음
- 현재 시행중인 프로그램이 상당한 투자를 끌어들이고 수요의 강도를 실증해냈음에도 불구하고 순수 보조금은 줄어들고 있음으로 인해 기금 및 자금조달에 대한 문제점이 있음

2.2 디자인 진흥기관 및 사업 범위

가. 디자인 카운슬 (Design Council)

- DTI 산하 전국적 디자인진흥기관으로 국가 디자인 정책 및 사업의 주 관리 기관이며 정책 방향을 최종 결정
 - 2005년 총 예산 7,627,000³⁾ 파운드 중 DTI 지원금은 6,241,000 파운드
- 국가경제와 사회적 우선순위의 핵심에 있는 디자인의 경쟁력 도모, 혁신 유도 그리고 성과 향상 등을 위해 비즈니스와 공공분야에서의 디자인의 최상의 사용을 고무하고 가능하게 하는데 집중하고 있고 이를 위해 창의적인 경제(creative economy)를 지원하고 미래의 숙련된 디자이너를 양성하기 위한 노력을 기울이고 있음

3) 한화(원) 기준 약 135억원

○ 비즈니스 분야 (영국의 국가경쟁력과 산업생산성 제고가 목적)

- 5년에 걸쳐 6,500개 회사에 Design for Business 프로그램 제공
- RDAs와 국가행정부, 대학 등을 포함해 Cox recommendation의 제공 관련된 기관 지원

○ 공공 분야 (디자인 혁신이 목적)

- 건강과 장년층에 대해 주안점을 둔 것을 시작으로 RED 디자인 demonstration을 다기관 공공/민간 프로젝트로 확대

○ 디자인 (교육,인력양성,국제교류협력을 위한 인프라 제공이 목적)

- 지역의 창조 경제의 성장을 가속화하고 2년마다 시행되고 있는 국가 디자인 프로모션을 통해 일반대중의 참여 확대
- 학교, 고등 교육기관, 직장에 이르기까지 다음 세대의 창조적 요구를 만족시킬 수 있는 집중적인 기술 개발 계획 제공

[그림 8] Design Council의 주요 사업영역과 활동

영역(Domain)	활동(Activity)
Design Policy	<ul style="list-style-type: none"> - Cox Review의 실행지원 - 관련기관과 협력 및 조정 - 국가 네트워크 강화를 포함한 국가디자인 정책 개발 추진
Design innovation	<ul style="list-style-type: none"> - 공공부문의 부문간 파트너십 프로그램 개발 - 디자인 전문기술 강화 - 공공서비스에서 전략적인 디자인 사용에 관한 정책과 계획 수립
Design for Business	<ul style="list-style-type: none"> - Naming, Brand, Marketing, event 등을 포함한 마케팅 전략 향상 - 정부자금 모집 - 지원정책의 결과물 공유를 위한 프로그램 수립 및 실행
Design for the Public	<ul style="list-style-type: none"> - Dott 실행 감독 - Dott의 국가적 효과의 극대화
Design knowledge	<ul style="list-style-type: none"> - 디자인 관련 온라인 허브역할의 웹사이트 개발 및 유지 - 다양한 콘텐츠 개발 및 디자인 관련 출판 - Design Council의 지식전달 메커니즘 강화

□ 주요 사업의 세부내용

- Design Council 의 Business Plan for 2006-07, National Design Policy in Practice는 후원부서인 DTI(Department of Trade and Industry)와 부문 후원부서인 DCMS (Department for Culture, Media and Sports)의 승인을 득한 후 시행
- 3년 주기 전략으로 실행되고 있는 이 사업 (현재 2004-2006)은 매년 상세한 사업계획을 승인 받은 후 실행되고 있고, 현재 진행 중인 전략의 3년째인 이 전략은 2004년 봄 정부의 승인을 받았음.

1. 디자인 정책 (Design Policy):

국가 디자인 정책의 유지와 개발
(Maintain and develop national design strategy)

- Cox Review의 시기적절한 실행 지원 및 추진
 - 영국 정부 (The cross-Whitehall)과 행정부예의 투입(input)을 포함해 필요한 부분에 적절한 수준의 지원을 제공하면서 모든 추천사항에 대한 진행과정을 모니터링
 - 비즈니스 인식 (Business awareness)과 비즈니스를 위한 디자인 (Design for Business) 프로그램에 관한 Cox Report 추천사항의 실행 지도
 - RDA 네트워크와 그 부서의 경제계획에 디자인 전략을 포함시키는데 조력하는 책임 행정부예의 지원과 조언 제공
- Creative & Cultural Skills와 협력하여 영국 design sector skills development plan의 실행을 확립 및 조정
 - 지역 focus group과 온라인 질문서를 포함한 산업계 전체에 걸친 심의회 완성
 - 정부와 다른 기관을 이끌어갈 개발계획을 최종결정하는데 있어 산업주도 Design Skills Advisory Board 지원
 - 초·중등학교 및 대학에서의 영국 디자인 교육에 있어 새로운 방법과 정책을 비준하고 추진하기 위해 active design skills research 프로그램 지속 유지
- 선도자와 opinion-former의 국가 네트워크 강화를 포함한 국가 디자인 정책 개발의 추진력 유지
 - 새롭게 향상된 정기적인 커뮤니케이션, 이벤트, 컨퍼런스 등을 포함해 영국 및 국제적인 정책결정자, opinion-former가 서로 만나 디자인 정책에 관한 지식을 교환할 기회 확장 및 개발
 - CSR2007 제안의 정식화와 추진. 그리고 비즈니스 경쟁, 공공 서비스, 창조 경제에 관한 최우선 국가 정책 목적에 따라 정리된 자금조달 달성을 목표로 한

지원 캠페인을 정식화하고 추진

- DCMS의 Creative Economy Programme에 종합적인 디자인 정책 시행
- Building Schools for the Future 내의 디자인에 관한 Education Select Committee 의 긍정적인 결과를 위해 필요한 증거 제출 및 제안
- Design Council의 Scoping Report와 보조를 맞춰 효과적이고 지속적인 디자인 정책을 통합할 수 있도록 DTI & DEFRA (Department for Environment, Food, Rural Affairs) 지원
- 정부로 하여금 기술의 상업화를 지원하는 새로운 정책 제안에 관해 회사와 협력하도록 함

2. 디자인 혁신 (Design Innovation):

디자인의 적용에 대해 새로운 사고의 시작

(Initiate new thinking on the application of design)

- 공공서비스 혁신을 개발하는 부문간 파트너십 작업 프로그램 개발
 - 노화 및 노년층을 위한 서비스 분야에 RED demonstration 프로젝트 시행
 - 건강에 특별한 주안점을 둔 올림픽을 중심으로 한 디자인 혁신 기회 조사
- 서비스 혁신과 변화를 위한 디자인에 관한 시행과 전문기술 강화
 - 교육 제공자와 파트너십을 이루게 되는 디자이너를 위한 전문적인 개발 RED 프로그램에 대한 장기 계획 정의
 - Design Skills Development Plan을 통한 장래 영국의 장래 과정 및 학생 개발에 투자
 - North East 지역에서 Dott07 Public Design Commission이 최신 Design Council의 시행 방법과 기술로부터 혜택을 받을 수 있도록 함
 - 주요 영국 회사와 국제 회사, 교육, 디자인 네트워크(예: McKinsey Conference, on-line 등)와 RED demonstration으로부터 얻은 결과물, 방법, 증거 내용 공유
- 공공서비스에서 전략적 디자인 사용과 적용에 관한 장기 정책과 계획의 정의 및 개발
 - 연구와 사례 연구 등을 바탕으로 한 증거를 확장, 대화, 출판
 - 민간과 공공 투자의 혼합을 통해 Design Council RED unit의 범위를 확장할 수 있는 방법과 접근법 탐구
- 공공서비스의 변화, 바람직한 사회적 경제적 개발의 성취, 디자인의 역할 등에 관한 국내외 토론 선도 및 참가
 - 변화 디자인("transformation" design)에 관심을 가지고 정부와 민간부문에서의 opinion-former의 네트워크를 계속 성장시켜 나감
 - 내부 채널(예: 새로운 잡지, 웹사이트, Dott07)뿐 아니라 외부 platform(예: Davos)을 통한 Design Council의 공공 서비스 프로젝트의 수준을 향상시킬

기회 정의 및 개발

3. 비즈니스를 위한 디자인 (Design for Business):

영국 회사를 직접 지원하는 프로그램 감독

(Direct a programme of direct support for UK firms)

- Design for Business 프로그램의 지속적인 성장과 발달 유지
 - Naming, Brand Framework, 마케팅, 이벤트 등을 포함하는 회사간 마케팅 전략 향상 및 실행
 - Alumni Programme 등을 포함하는 새롭고 뛰어난 콘텐츠 개발 최종 결정
 - South Yorkshire와의 시행 프로그램 마무리 및 one North East, AWM, SEEDA와의 새로운 프로그램 시행
 - 평가방법과 framework이 향상되고 유지되는지 확인
- Cox Report에 명시된 바와 같이 국가적 발족(roll-out) 목표를 충족시키기 위해 적당한 기금으로 제공 단위(unit) 설립
 - 승인된 실행 계획과 보조를 맞춰 단계적인 비즈니스 개발 작업을 계속 진행
 - 정부 기금을 구하고 Designer Matching Service와 같은 핵심 프로그램 요소를 포함하는 국가적 지원
 - 모든 RDA, 국가 행정부, 관련 회사, 계획 진행 관련 디자인 기관과의 밀접한 관계 및 커뮤니케이션 유지
- 프로그램으로부터 도출된 발견, 지식, 결과물을 공유할 수 있는 커뮤니케이션 프로그램을 고안하고 실행
 - 웹사이트, Dott07, 프레스 활동, opinion-former 이벤트 등 Design Council 채널을 통해 새로운 지식과 결과물 등을 일괄하고 사설을 씀

4. 공공 디자인 (Design for the Public):

격년제 국가 디자인 프로모션 조정

(Coordinate a biennial national design promotion)

- Dott07 (Designs of the Time 2007)의 실행을 감독
 - 확정된 파트너와 후원자를 포함한 마케팅 계획을 최종 결정
 - Public Design Commission, 쇼케이스, 교육 프로그램, 시상식을 포함하는 Dott07 프로그램 개시
 - 견실한 평가 계획이 Design Council과 ONE간에 승인되도록 함
- 2009 국가 디자인 프로모션(Dott09)의 성격, 기금, 위치 결정
 - 다음 대상 지역에 대한 입찰을 수행할 상담역을 임명하고 모든 RDA와 국가 행정부에게 상담을 받았는지를 확실히 함

- 자금의 주 파트너를 승인하고 Dott09 매니지먼트 회사의 설립 시작
- 해당 지역 조사, 국가 조직과의 상담, 추가 자금 지원 가능성 등을 포함하여 프로그램의 자세한 관찰 완료

○ Dott의 국가적 효과를 극대화하고 Design Council과 그 브랜드에 잘 들어맞는지를 확실히 함

- 공영언론, 웹 콘텐츠, 보조 자료와 이벤트 등을 포함하는 Dott07에 대한 Design Council 마케팅 계획을 최종결정
- 관련된 Design Council 프로그램을 확인 및 Dott07 프로모션에 통합

5. 디자인 지식 (Design Knowledge):

신뢰할 수 있는 디자인 리서치, 지식, 지침 제공

(Provide the UK with authoritative design research, knowledge and signposting)

○ 디자인에 관해 가장 광범위하고 권위 있는 온라인 허브를 제공해주는 웹사이트를 계속하여 개발하고 성장시킴

- Design Council 브랜드를 반영하고 사용성의 높은 수준을 충족시키는 새로운 형태의 사이트가 2006년 10월 완성
- 증가하는 방문자와 정기적인 캠페인(예: Dott07과 같은 프로그램 발족)을 지원하는 새로운 웹 마케팅 계획 개발 및 실행

○ 다양한 청중에 관련된 콘텐츠를 극대화하기 위해 디자인에 대한 새로운 연구와 지식의 위임과 출판을 증대

- 현존하는 지식 전문가 프로그램, 사례연구 개발, 논설 운영을 유지하고 개발
- 새로운 연구를 유용한 비즈니스 도구로 삼기 위해 Value of Design Factfinder로부터 얻은 교훈을 구축
- 새로운 파트너십을 통한 방법을 포함하여 회사, 공공부문, 디자인의 핵심분야를 통틀어 Design Council의 연구 기반을 확장하고 심화함

○ 활동 기반을 통틀어 아이디어, 방법, 정보를 상호 향상, 발전시키기 위해 Design Council의 지식 전달 메커니즘을 강화

- 방법, 접근법, 정보의 코드화와 같이 Design Council 프로그램과 활동이 지식 전달에 있어서의 최상의 실제성을 갖추고 있는지 확인함
- 향상된 opinion-former 프로그램(이벤트, 잡지 등을 포함하는)이 주요 그룹들 간의 지식전달(예: RDA 네트워크 등을 통해 디자인 전략의 공유)의 효과를 극대화할 수 있도록 사용되는지 확인함

나. 영국 무역투자청 (UK Trade & Investment)

□ DTI (Department of Trade and Industry, 통상산업부)와 DCMS (Department for Culture, Media and Sport, 문화미디어스포츠부) 의 해외 무역 투자 업무 총괄

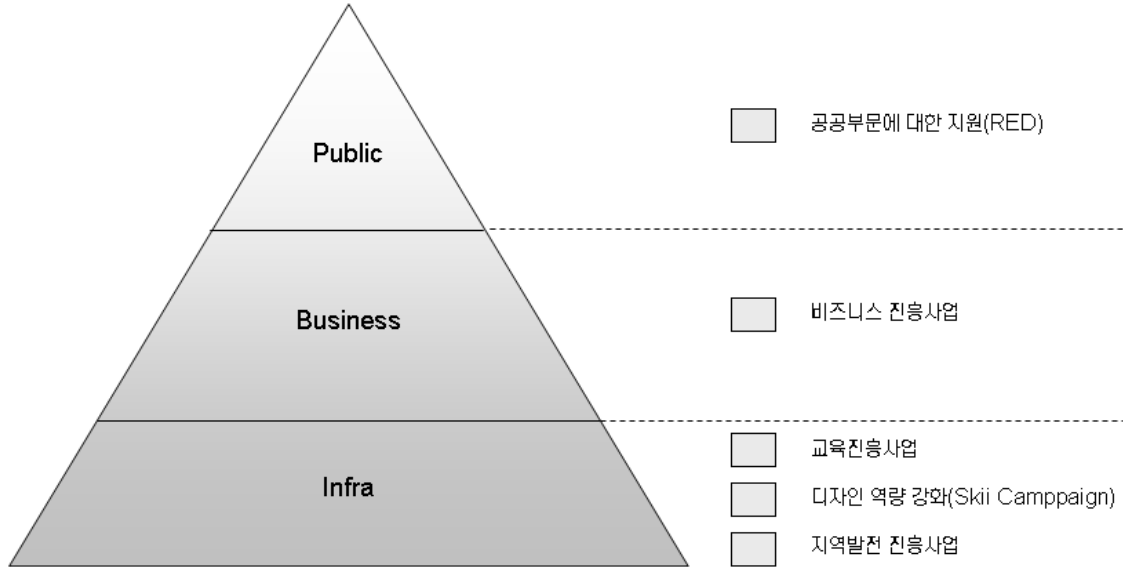
○ 디자인분야 수출지원을 위한 민간 조정 (Coordination) 기구인 Design Partners 를 1999년 설립하여 민간 디자인단체, 디자인회사, 기업, 정부간 의견 조정 및 정부 프로젝트 수행을 지원하고 있음

□ 주요 사업내용

1. 디자인회사의 해외 진출을 지원하기 위해 각국 주재 영국대사관 및 문화원과 협력하여 전시 및 세미나 개최, 해외 전시 지원, 시장 개척을 위한 시장조사단 (Trade Mission) 파견
※ 주요 수출 대상국은 중국, 독일, 일본, 한국, 대만, 미국으로 우리나라는 '03. 3월 조사단이 방문했었음
2. 디자인관련 정부 지원 정책 가이드북 (*Design Export & Government Who's who, British Design Innovation*) 발간 지원
3. 디자이너를 위한 창업 가이드 (*Business Start-up Guide for Designers, Design Trust*) 발간 지원
4. 디자이너 디렉토리 (*Design-Nation Catalogue, www.designnation.co.uk* 제작 및 이벤트 지원
5. World Creative 포럼 및 런던 디자인 페스티벌 지원

2.3 디자인 지원 정책 세부 사업

[그림 9] 영국의 디자인 지원정책 분야별 사업



가. 비즈니스 진흥사업

① 비즈니스 디자인 프로그램(Design for Business programme)

- 디자인 집중 프로그램(Design Immersion programme)으로도 불리는 이 프로그램은 디자인 카운슬이 여러 사업체와 지역발전기관(RDAs, Regional Development Agencies) 등과 일하면서 중소기업들이 성과를 향상시키는데 도움을 줄 수 있는 기술을 발견해 내고 실행을 위해 개발된 프로그램
- RDAs로부터 자금을 받고, 기업에게 재정 지원을 할 것인지 여부를 결정 또한 지역 정부가 함 (기업당 6,000-18,000 파운드 소요)
- 프로그램의 연수에 참여했던 118개의 기업 중 97%가 가치를 높이 평가했고, 프로그램의 2년 과정을 수료한 61개의 기업 중 다수의 기업이 성과면에서 엄청난 성장 및 기업의 큰 변화 경험
- 웨스트 미들랜드, 잉글랜드 남서부, 런던 개발청 (Development Agency)은 프로그램의 각 부분들을 이용하여 왔고, 요크셔 지역 개발청(Yorkshire Forward)와 영국 북동잉글랜드 개발청(One North East)은 현재 프로그램의 전반적인 활동들을 채택하기 위한 계획 추진 중(2005년 12월 현재)

- 이 프로그램은 디자인 관련 기회를 확인해 내기 위해 디자이너로 구성된 팀을 회사에 투입함으로써 운영되고, 멘토(Mentor)가 확인된 프로젝트를 6-18개월에 걸쳐 시행하기 위한 기업 지원
- 진흥과 모집(Promotion and Recruitment)
 - : 유망기업들과 관련된 비즈니스 지원기관(business support agency) 등과 같이 작업하고, 프로젝트의 경쟁률은 일반적으로 3:1임
- 선발 후보자 명단 작성 및 선택(Shortlisting and Selection)
 - : 기업의 성과에 따른 선택
- 집중(Immersion)
 - : 수석 경영자가 일류 디자이너팀과 함께 단기, 중기, 장기적 관점에서 비즈니스를 향상시킬 수 있는 디자인 기회를 확인해 내는 것을 목적으로 하루 동안 작업하는 이 프로그램의 핵심단계임
- 사업 계획 발표(Action Planning):
 - : 각 회사의 사장은 계획 관리자와 다른 참가자에게 그 회사가 활용하게 될 디자인 기회를 확증해 주는 발표를 하게 됨
- 실행(Implementation)
 - : 개인 멘토의 지원을 받아 각 기업은 상세 계획에 따라 실행하게 됨. Mentoring은 각 기업을 조직적으로 향상시킬 목적으로 방문, 워크샵, 세미나 등과 같은 활동을 지원함

② Manufacturing Campaign

- 저비용 경제로부터의 치열한 경쟁에서의 상대적 비교우위를 득하기 위한 수단으로 제조회사들로 하여금 디자인을 전략의 일부, 의사결정의 도구로 사용하여 경쟁력을 강화하도록 하기 위한 프로그램
- 전략과 도전 요소를 더욱 세밀히 검토하기 위하여 경영팀은 디자인팀과 한 팀을 이루어, 디자인팀은 디자인이 차이를 만들 수 있는 기회를 확인함과 동시에 회사는 디자인 조연자 (mentor)의 도움으로 그들의 추천 내용 중 실행할 것을 선택
- 현재 동 캠페인에 참여한 회사들은 판매 증가, 공정 향상, 제품 개발 시간 단축, 새로운 시장 기회를 선도하는 등의 효과를 득함
- 중소기업 및 창업을 준비하는 회사들을 위한 디자인 지원 서비스 확립

- 비즈니스에 있어 디자인의 역할을 소개하는 1일 과정의 소개 코스에서부터 새로운 제품의 개발, 브랜드 확립, 회사 문화를 형성할 수 있는 프로젝트를 통해 디자인 기회를 발견할 수 있도록 도와주는 18개월 과정의 조언 서비스 (mentoring service)에 이르기까지 다양한 프로그램을 시행중

③ Technology Campaign

- 기존의 기술적 잠재력을 디자인과 접목시켜 세계를 선도하는 상품과 서비스로 전환토록 하기 위한 프로그램
 - 디자인을 투자자의 자금 지원 결정의 일부로 만들
 - 창업지원육성기구와 기술이전환경(technology transfer environments)을 통해 신흥 기술벤처가 적시에 디자인에 접근할 수 있는 기회 부여
 - 과학, 기술, 기업 교육에 디자인 포함
 - 영국 R&D를 지원하는 보다 효과적인 투자 정책에 디자인이 연계되도록 함
- 2002년부터 초기 단계의 기술벤처들과 협력하여 디자인이 그들의 사고와 작업의 일부가 되도록 시도
 - 조기 투자 유치 및 시장 진입시간 단축, 성공적인 상품 출시, 위험감소, 더 나은 투자 결정 등의 효과
 - 회사, 투자자, 창업지원육성기구, enterprise hub, 기술 이전 환경 와의 작업은 기술 창업 (technology start-up)을 도와준다는 강력한 증거가 됨
 - 초기에 기술의 잠재적인 이용 가능성 정의
 - 시장에 이르는 개발 시간표와 경로의 명확화
 - 혁신적인 기업 문화와 경쟁력 있는 브랜드 확립
 - 떠오르는 기술의 이점을 상업화 과정의 핵심 요원에게 전달

나. 교육 진흥 사업

- ① 산학협동 프로그램 (기업과 협력하는 대학과 디자인 학교, Universities and design schools working with business)
 - 대학과 기업간의 기술·정보 교환 등 공동연구를 통해 고도로 혁신적인 제품과 서비스를 창출하여 재정적 이익 뿐만 아니라 자기개발에 관해서도 도움이 되는 등의 시너지 효과 극대화를 목표로 특히 중소기업과의 연계 프로젝트를 강조하고 있는 프로그램
 - 사례 연구 (Helen Hamlyn Research Centre)
 - Royal College of Art 내·외부의 적극적인 지원과 여러 개인 후원자들의 도움으로 Helen Hamlyn Research Centre는 전반적인 모든 문제(inclusiveness)를 디자인 주류로 끌어내었으며 학계와 산업계의 협동 작업의 모델이 되고 있음
 - 동 연구센터의 목표는 실질적인 리서치, 산업계와의 프로젝트 등을 통해 디자인에 있어서의 사회적, 종합적인 방법론을 진척시키고자 함
 - 운영 프로그램은 학생, 새로운 졸업생, 전문가 커뮤니티의 요구에 따라 정비
 - 학생: 디자인 전공 학생들로 하여금 어떻게 그들의 프로젝트에서 사회적 과제와 이슈를 탐구하고 자신들의 아이디어를 사용자와 함께 테스트하도록 장려할 수 있는가?
 - 새로운 졸업생: RCA의 디자인과 졸업생들이 어떻게 사회적 변화와 사회적 통합을 다루는 연구와 개발 프로젝트에서 기업과 직접 작업할 수 있는 기회를 가질 수 있도록 할 것인가?
 - 전문가: 디자인 컨설턴트, 기업 디자이너, 혁신 매니저들로 하여금 어떻게 비즈니스 목표를 충족시키는 방법으로써 종합적 디자인 전략 (inclusive design strategies) 에 대해 배우도록 할 것인가?

② 학습 환경 조성(Learning Environment Campaign)

- 학생과 교사 스스로 적응해야 하는 환경과 그들의 요구를 충족시킬 수 있도록 개발된 환경과의 사이에서 비용 효율적인 디자인이 어떻게 변화를 가져 올 수 있는 지를 조사한 심화 연구 프로젝트 'Kit for Purpose'에 바탕을 둠
- DfES(Department for Education and Skills, 교육부)의 자금을 받아 디자인 카운슬에서 시행중
- 미래를 위한 학교 건설 (Building Schools for the Future) 프로그램은 빅토리아 시대 이후 전혀 변하지 않는 학습 환경으로 인해, 학생들의 집중력 및 의욕을 저하 시키고 창의력을 자극할 수 있는 교사의 능력도 억누르는 상황으로 학업 달성 수준에서 심각한 문제점을 보이고 있는 현 상황을 개선하고자 시행
- Kit for Purpose에서 제기된 문제를 다루기 위한 일련의 선도 사업을 개발하였고, 이 프로젝트들은 수요, 공급, 구매 전략을 조사함으로써 사용자(학교)의 필요를 중심으로 교육 자원 시장을 재조명하는 것을 목표로 함
 - 미래 가구(Furniture for the Future)
: 산업체와 디자이너가 협동 작업을 통해 21세기 교육에 긍정적인 효과를 줄 수 있는 혁신적인 상품을 개발하도록 장려. 2002년 경쟁(competition)에서 60개의 입찰과 프로토타입 가구들은 2003년 교육 쇼(Education show)에서 전시
 - 학교 부흥(Schools Renaissance)
: 2003년 출범했으며, 학교가 구매결정을 함에 있어 비용뿐만 아니라 교육자원이 교육목표 달성에 어떻게 도움이 될 것인가를 고려하여 보다 나은 학습 환경을 개발할 수 있는 새로운 방법 모색으로 'smart spending' 모델 개발을 위해 12개 학교와 협력하였음

다. 지역발전 진흥 사업

① Dott(Design of the time)

- 디자인의 가치에 대한 국민 의식을 고양하고, 각 지역의 보다 나은 서비스와 제품을 디자인함에 있어 국민들을 참여시킴으로써 디자인을 통한 국민생활 향상을 목적으로 함

- 5개의 영국 지역에서 10년동안 (2년마다 다른 지역 혹은 영국의 일부 나라 (nation) 실행될 이 프로그램은 2007년 One NortheEast와 North East 가 공동으로 시작할 것임
- 각 지역의 장기적인 변화를 도모하고 영속적인 유산 창조를 목적으로 하여 디자인에 종합적인 접근방식을 촉진함으로써 청년들과 다양한 그룹의 국민들에게 영감을 주는 종합적인 교육 선도 사업이 될 것으로 기대
- 공공 디자인 위원회(Public Design Commissions): 디자이너와 일반 공공 간의 협력을 통해 디자인 과정이 일련의 공공 프로젝트에 효과적으로 영향을 미칠 수 있도록 함
- 교육 프로그램(Education Programme): 디자이너의 기술 구축 및 소비자 및 고객의 디자인 의식 고양을 목적으로 함
- 디자인 전시(Design Showcase): 각종 행사와 전시회를 통해 각 지역에 최상의 디자인을 보여줌

② Dott07

- Design Council과 지역 개발 기관, one North East 간의 협력 작업으로 8개의 핵심 주제(테마)-에너지와 환경, 학교와 커뮤니티 혹은 건강 복지 등-로 구성되어 특정 과제를 디자인 기회로 삼을 수 있도록 지역 내 커뮤니티와 협력할 예정
 - 에너지와 환경 프로젝트(Energy and Environment Project): Lo-Carb Lane, 친환경적 디자인 과제 (Eco-Habbit Design Challenge)
 - 지속적인 관광 사업(Sustainable Tourism): Dott RSA(Regional Support Agency) 디자인 방향
 - 학교와 커뮤니티(School and Community): 미래의 학교(Future School)
 - 건강과 복지(Health and Wellbeing): 건강 증진(Health Wise)
 - 도시와 전원(Town and Country): 멋있는 지방(Smart Town)
 - 이동성과 접근(Mobility and Access): Move Me
 - 음식과 영양(Food and Nutrition): 도시 경작(City Farming)
 - 주거와 집(Housing and Home): TBC
- 동 프로젝트의 프로그램 요소는 Dott와 동일

- 공공 디자인 위임(Public Design Commissions): 프로젝트의 간략한 목록은 2006 여름에 완성될 예정. 지속적인 과제 생성 및 사람들로 하여금 그들의 일상을 향상시키는 디자인에 참여하도록 유도함과 더불어 커뮤니티에 따라 실제적이고 개별적인 프로젝트를 만들어 지방공공단체, 중앙정부, 공익법인, 사기업 조직과 연계·디자인 솔루션을 제공하기 위해 지역 커뮤니티와 협력함
- 교육 프로그램(Education Programme)
 - 제 프로젝트에서 협력하고 있는 모든 연령의 사람들이 포함
 - 학교는 사람의 일상에 관심을 갖고 그리고 향상시키기 위해 커뮤니티와 협력할 뿐만 아니라 지역 팀이 고정관념에서 벗어나 생각하고 세상의 다른 기준을 인식할 수 있도록 창조적인 사고 집단과 디자이너들에게 연결시켜 줄 것임
 - 주요 특징은 서로를 돌봐줄 수 있는 유용한 방법에 대한 검색으로 청년들은 남아시아와 아프리카 도시, 시골에서 전혀 다른 삶을 살고 있는 청년들로부터 배움을 얻게 될 것임
 - 지역 공장과 연구소가 학생과 디자이너를 채용하는 프로젝트를 증진
- 디자인 전시(Design Showcase): 지역에서 확인된 핵심 테마들을 많은 사람들에게 보여주는 이벤트와 전시회로써 이를 통해 디자인의 과거와 미래를 폭 넓게 접할 수 있게 될 것임

라. 디자인역량강화사업(Skills Campaign)

- 창의적이고 혁신적인 사업을 추구하기 위해 기업에서는 수평적 사고, 문제 해결, 협동 작업 등을 포함하는 주요 스킬을 활용할 수 있는 사람들을 필요로 함
- 이를 위해 디자인 카운슬의 스킬 캠페인(Skills Campaign)과 창의적이고 문화적인 스킬(Creative and Cultural Skills-정부 Sector Skills Councils중 한 개)은, 디자인 산업이 미래에도 경쟁력을 유지할 수 있도록 어떻게 스킬과 전문성을 구축할 것인가에 대한 추천사항을 발표한 디자인 스킬 조언자 패널(Design Skills Advisory Panel)을 설립
- 미래의 디자이너와 비즈니스 관련 사람들이 서로의 문제와 스킬에 대해 더 심도 있는 인식을 가질 수 있도록 하기 위하여, 비즈니스 관련 학생들이 고객이 원하는 바를 이해함에 있어서 디자인의 역할을 파악하도록 도와주고 또한 학생과 이미 활동 중인 디자이너가 빠르게 변하는 경제 환경 속에서 그들이 제공할 수 있는 스킬의 폭을 넓힐 수 있도록 도움을 줌

- 디자인을 고등교육 과학 및 테크놀로지 코스에 포함되게 하여 미래의 테크놀로지 졸업생들이 어떻게 디자인이 과학을 상업화할 수 있는가를 이해하도록 함과 동시에 디자인의 테크놀로지 시장 진입의 가속화 테스트를 위해 디자이너들을 대학의 테크놀로지 연구자들과 연계시키는 프로그램도 운영하고 있음
- 기업과 디자인 학생들과의 장벽을 허물기 위해 셸 테크놀로지 기업 프로그램(Shell Technology Enterprise Programme)운영으로 학생들이 팀을 짝을 이뤄 기업과 접촉함으로써 각자 상대방으로부터 배울 수 있을 뿐만 아니라 실제 비즈니스 문제를 해결할 수 있는 기회를 제공받게 됨

□ 디자인 스킬 조연자 패널(Design Skills Advisory Panel)

- 영국 정부는 창조성을 육성하는 정책을 가지고 있는 국가와 중국처럼 빠른 경제 성장을 이루고 나라 모두 심각한 경쟁에 처해 있다는 상황 인식 아래, 핵심적인 기술(Key skills)의 부재가 모든 산업 전반에 걸친 문제점으로 지적되어 25개의 부문 기술 카운슬(Sector Skills Council)을 구성하였고 디자인 기술 조연자 패널(Design Skills Advisory Panel)은 디자인 카운슬과 창조적 문화적 기술(Creative & Cultural Skills)간의 협력의 결과임
- 이 패널은 다양한 분야의 디자인 고용주(Design employer), 디자인 조직과 디자인 교육 대표자로 구성
 - 고용주들이 장래에 필요로 하게 될 스킬을 설정하는 노동력 개발(workforce development) 계획 수립 후 이 요구가 충족되도록 장려하는 실행 계획을 개발하는 것이 될 것이며, 이 계획은 상담(컨설팅)이 가능하도록 2006년 3월까지 완성되는 것으로 예정
- 노동력 개발에 필요한 것을 확정하고 디자인 커뮤니티와 창의적 문화적 스킬간의 연결고리로서 활동할 예정

□ 창조적 & 문화적 스킬(Creative & Cultural Skills)

- 캠페인 담당 조직으로 사람들이 창조산업과 문화산업으로의 career pathway에서 행사할 수 있는 기회를 개선할 목적으로 조정 및 중재를 제공함
 - 각 개인과 고용주 요구에 상응하는 자격제도(qualification system)를 확립
 - 칼리지, 종합대학, 교육 제공자들이 산업에서 요구하는 스킬에 보다 민감하게 반응하도록 장려

- 현재와 미래의 스킬 요구에 대한 신뢰할 수 있는 산업 자원이 되고자 영국 최초의 창의적 지식 연구소(Creative Knowledge Lab)을 만들고자 함
 - 다양한 기관들과 정책입안자가 스킬, 경쟁력, 그 부문이 직면하고 있는 전략적 문제를 더 잘 이해할 수 있도록 도움
 - 크리에이티브 산업에 참여하려고 결정할 때 사람들이 할 수 있는 각각의 선택을 보다 잘 알리기 위한 초석으로, 개인과 고용주에게 제공되는 과정(course)의 가치에 대해 더욱 독립적이고 수요자 지향적인 정보를 제공하기 위한 새로운 자문 방침(advice line)과 웹 지원 포털이 개발 중에 있음
 - 2008년부터 14~19세의 젊은이들은 새로운 창의적·미디어 학위(Creative & Media Diploma)를 취득할 수 있는 기회를 갖게 될 것이며, 이를 위해 새로운 학위의 토대가 될 커리큘럼 개발중

- 문화 창조성의 비즈니스 영향력 향상을 돕기 위해 문화적 리더쉽 프로그램(Cultural leadership programme)을 2006/07로부터 2년에 걸쳐 1200백만 파운드를 예술 카운슬 잉글랜드(Arts Council England)와 문화부문내에서 경영과 리더쉽의 우수성을 증진하는 기타부서에 할 예정임
 - 이를 통해 문화 조직에서 재능 있는 많은 인재가 상업적 스킬과 비즈니스 리더쉽 스킬을 개발할 수 있게 되고, 예술분야에서는 선도적인 소수의 리더쉽 재능을 장려할 것이며 이를 통해 새로운 비즈니스와 예술의 공동작업 기회를 창조하게 될 것임
 - 노동력의 스킬을 향상시키기 위한 지속가능한 문화를 육성하는 비결은 미래의 문화적 리더를 이용하고 성장시키는 것임을 인식하고, 창조 산업을 위한 온라인, 산업 인증, 전문적 스킬 훈련과 경영 툴을 제공하는 가상 스킬 아카데미(virtual skills academy)를 확립하고자 함

마. 공공부문에 대한 지원 (RED)

- 사회·경제적 문제를 다루는 공공 서비스, 시스템, 제품을 새롭게 디자인함으로써 기존의 생각에 도전하는 RED는, 새로운 공공 서비스를 공동창조(co-create)하기 위해 서비스 사용자와 선두 노동자의 창조성 이용을 목적으로 사용자를 디자인 과정의 핵심으로 파악하고 프로토타입, 조사결과(feedback)를 만들어내며 아이디어를 행동으로 옮기기 위한 작업을 하고 있음

- RED 프로젝트는 디자이너와 경제학에서 인류학에 이르는 다양한 분야의 전문가를 팀으로 구성함

- 정책 문제에 대한 새로운 사고를 제시함으로써 토의를 불러일으켜 성공적인 프로젝트를 제공한 실적이 있음
- 건강: 켄트 지역 카운슬(Kent County Council)의 지역 주민과 협력하여 예방 건강관리, 만성 질병 관리의 새로운 방법의 연구 조사를 통해 사람들이 육체적 운동의 혜택을 누릴 수 있도록 도와주는 새로운 자가관리시스템 (self-organising system) 개발
- 에너지: 디자인이 어떻게 사람들로 하여금 그들이 사용하는 에너지에 관심을 갖도록 할 것이며 에너지 사용을 조절하도록 할 것인가에 중점을 두고 개발하는 것으로 디자인 컨셉은 현재 온라인에 게재중임
- 시민권(Citizenship): RED의 최초 프로젝트로서 어떻게 시민이 국가에 부합할 것인가, 어떻게 디자인이 사람들로 하여금 시민이 되는 것을 더욱 고무적으로 느낄 수 있도록 할 것인가를 고찰하기 위해 시민과 국가가 만날 수 있는 행사 세 가지, 배심원 서비스, 투표, 시민권 의식(citizenship ceremony)을 정밀하게 조사하였음

① 건강(Health): 공동창조 서비스(Co-creating services)

- 현재 NHS(National Health Service)가 직면하고 있는 문제에 대해 많은 해결책을 제시할 수 있는 방안의 하나로 시행중
- 건강에 관한 사례연구(case study)를 통하여 공공 서비스가 직면하고 있는 새로운 과제에 대한 조사를 하고 있는 가운데, 만성질병으로 인해 새로이 더 많은 건강 과제가 발생하고 있는 상황에서 건강관리의 쇄신이 필요하며 현재 서비스를 개편하는 것만으로는 부족함을 인식하여 보조 크리에이팅 서비스 (Co-creating Services) 운용
- 사용자가 그들이 받을 서비스를 구체화함에 있어 주요한 역할을 담당하는 새로운 건강관리 비전을 설정하고 있는 Co-creating services가 제안하는 'co-creation' 모델은 사용자, 노동자, 전문가간의 일련의 새로운 관계가 핵심에 있음에 기인하여 제시된 것으로써 만성 질병 관리, 건강에 직접 영향을 미치는 다양한 생활양식 문제를 다루는 것 모두에 도움이 될 것이라고 함

- 여러 전문 분야에 걸친 전문가(디자이너, 정책 분석가, 해당 분야 전문가)로 구성되어 시행하고 있는 프로젝트는 인간 중심적이며 사용자, 기업 및 서비스 제공자를 디자인 과정에 참여시켜 새로운 사고와 시스템, 서비스, 제품의 새롭고 실천적인 디자인 해결방안을 개발하고자 함
- 현재 두 개의 6개월 프로젝트에서 건강 서비스의 co-creation 방법을 시험하고 있음
 - 50-70세 그룹을 대상으로 더 많은 운동과 활동을 장려함으로써 연령에 따른 질병 위험을 감소시키는 서비스 모델을 창조하기 위해 마이드스톤(Maidstone), 켄트(Kent)의 가난한 사람들을 대상으로 함
 - 볼튼(Bolton)에서는 당뇨 관련 합병증을 최소화할 수 있는 당뇨 관리의 새로운 방법을 개발하기 위해 환자와 건강관리 전문가와 작업함
 - 2004년 12월부터 6개월에 걸친 볼튼과 켄트와의 협력 작업을 통해 만성질환을 자가관리하고 건강한 생활양식을 유지하는 혁신적인 서비스의 프로토타입 'activmobs' 개발. 이는 사람들이 활동적이 될 수 있도록 그리고 각각의 생활양식, 관심, 능력에 맞는 방식으로 그 활동성을 유지할 수 있도록 지원하는 플랫폼의 역할을 함
 - 볼튼에서는 지역 NHS(National Health Service)와 협력하여 전국적으로 인정받은 당뇨병 서비스를 향상시키기 위해 작업하여 환자와 전문가간의 상호작용을 재구성하는 간단한 카드인 "Agenda cards"를 개발 및 당뇨병에 걸린 사람들에게 라이프 코치와 같이 새롭고 강력한 지원 역할을 담당하는 Me2 coach service 프로토타입 개발

② 미래 경향(Future Currents): 에너지

- 미래를 위한 에너지 절약 정책의 일환으로 연구 중인 사업
 - 변화하는 기후를 위한 디자인(Designing for a changing climate): 거주자가 에너지를 절약하고 이산화탄소 배출을 감소시킬 수 있도록 도와주는 새로운 제품, 서비스, 정책을 제안
 - 홈 모니터링(Home Monitoring): 눈에 보이지 않는 에너지를 조절하는 것에 대한 어려움을 해소하기 위한 방법으로 사람들에게 에너지 사용 상황을 모니터링할 수 있는 도구를 제공할 수 있음.

- 순위와 보상(Rank and Reward): 자동차나 가전도구와 달리 사람과 집은 에너지 소비효율에 따라 등급이 매겨져 있지는 않지만 서로 다른 행위를 명확하게 비교하고 보상하게 되면 에너지 절약에 대한 공공의 인식을 변화시킬 수 있음
- 동료의 힘(Peer Power): 사람들이 서로 모여 적절한 업자와 접촉할 수 있도록 하여 설치비용의 절감, home-grown 에너지 교환 등을 도와주는 서비스를 디자인함으로써 에너지 시장을 완전히 변혁할 수 있음
- 최신 제품(Hot Products): 에너지 절약을 유용한 것으로 여기도록 해주는 제품(디자인적으로 보기에 좋은)을 만들도록 한 결과 가정용 신제품, 기존 제품의 개량품 개발

③ 국가와의 접촉(Touching the State) 프로젝트

- 국가와 시민이 서로 만나게 되는 가장 중요한 행사를 중재함에 있어서의 디자인의 역할을 연구 조사하기 위한 것으로 디자인 카운슬과 공공정책연구소(Institute for Public Policy Research)간의 협동 프로젝트로 진행됨
 - 투표소에서 시민권 의식(citizenship ceremony)에 이르기까지 국가와의 상호작용은 드러나지 않고 다른 생활 영역에서의 경험과는 점차 동떨어져 가는 방식으로 디자인된 현재의 상황을 인지하고, 행사에 대한 시민들의 참여를 늘리고 시민의식을 고양하기 위한 디자인의 역할이 무엇인가를 연구 조사함
- 이 단기 프로젝트는 이 분야에서 디자인의 잠재력에 대한 인식 제고를 목적으로 배심원 서비스, 시민권 의식, 선거 투표에 참여한 9명의 시민들의 경험을 따라가 보는 것을 시작으로 이러한 경험들을 새로 디자인(redesign)하기 위한 중요한 기회를 확인하기 위해 디자인, 정책, 사회과학, 미디어, 상업, 학계를 포함하는 다양한 분야의 전문가들로 크리에이티브 워크샵(creative workshop) 개최
- 사용자 리서치와 워크샵의 결과에 근거한 추천사항 및 전 세계 관련 프로젝트와 국제적인 커뮤니티를 대상으로 한 토론회의 결과물 또한 출판될 것임. 또한 이 프로젝트에 의해 제기된 문제들에 대한 일련의 토의와 토론은 디자인 카운슬에서 개최될 것이며 아울러 런던 디자인 페스티벌(London Design Festival)에서 프로젝트 내용을 소개하는 행사도 함께 개최될 것임

2.4 시사점

- 세계 각국의 디자인 진흥 정책의 이상적인 모델이 되고 있는 영국의 디자인 진흥 정책은, 디자인에 대한 장·단기적인 연구 개발(R&D)과 이를 바탕으로 한 다양한 프로젝트를 시행함으로써 디자인 및 디자인 정책 강국으로서의 입지를 굳건히 함과 동시에 지속적인 발전을 거듭하고 있음
- 현재 디자인 진흥을 위해 디자인 카운슬(Design Council)에서 시행하고 있는 프로젝트의 대부분이 정부 타 부서 및 지역 정부, 그리고 민간 단체 등과의 협의 체제 아래서 공동 프로젝트로 진행되고 있으며, 진행 과정에서의 각 분야의 지식 및 노하우, 경험 등을 바탕으로 한 활발한 토론 및 의견 교환은 최종 결과물에서의 시너지 효과를 기대할 수 있는 장점을 가지고 있음
- 현 영국 기업의 현황 파악 및 잠재성에 대한 연구 조사인 Cox의 보고서 '비즈니스에서 창의성에 관한 콕스 리뷰: 영국의 강점 살리기'의 제언을 바탕으로 한 중소기업 육성 지원 정책을 디자인 카운슬에서 실시하고 있으며, 지역 발전 기관(RDAs)의 지역 발전을 위한 경제 계획에 디자인 전략을 포함시키는데 도움을 제공하고 있음
 - 디자인 카운슬과 지역 발전기관이 공동으로 진행하고 있는 비즈니스 진흥을 위한 사업의 일환인 '비즈니스 디자인 프로그램(디자인 집중 프로그램)'과 '메뉴팩토링 캠페인'은 1일 과정의 소개 코스에서부터 새로운 제품의 개발, 브랜드 확립, 회사 문화를 형성할 수 있는 프로젝트를 통한 기업에서의 디자인 관련 기회를 발견하고 발전하도록 도와주는 6개월에서 18개월 과정의 조언 서비스(Mentoring service)의 간접 지원 방식으로 운영되고 있음
 - 현재 3개의 지역 발전기관에서 시행하고 있으며 2개의 지역에서 전반적인 활동을 채택하기 위해 계획을 추진 중임
- 디자인 교육 관련 진흥을 위한 사업으로 영국이 시행하고 있는 프로그램은 크게 학생들의 학습 집중력 향상과 의욕을 증진시키기 위해 '교육부'의 지원을 받아 시행하고 있는 '학습 환경 개선'과, 정부 스킬 부문 카운슬중의 하나인 '창의적이고 문화적인 스킬'과 공동으로 디자이너와 비즈니스 관련 사람들이 서로의 문제와 스킬에 대한 인식 제고를 위한 '스킬 향상 지원'으로 나뉘어 운영되고 있고, 또한 대학과 기업간의 기술 및 정보 교환 등의 공동연구를 위한 산학 협동 프로그램 운용으로 혁신적인 제품과 서비스 창출을 유도하고 있음

- 학습 환경 개선 프로그램은 기본적으로 현재 사회적 문제로 대두되고 있는 학생들의 학습 집중력 향상 및 학습 의욕 고취, 그리고 창의력 자극을 위해 시행되는 것으로, 이를 위해 추진하고 있는 '미래를 위한 학교 건설' 프로그램은 교육자원이 교육 목표 달성에 어떻게 도움이 될 것인가를 고려하여 보다 나은 학습환경을 개발 할 수 있는 새로운 방법 모색뿐만 아니라 이를 통해 교육 관련 미래 가구 디자인에 대한 새롭고 창의적인 접근으로 인한 디자인 산업의 활성화에 직접적인 영향을 미치고 학생들에게 디자인의 효용성 인식 및 안목을 높이는 등의 다양한 효과를 기대할 수 있음
 - 디자인이 현재뿐만 아니라 미래까지 경쟁력을 유지할 수 있도록 하기 위한 방안으로 시행되고 있는 '스킬 캠페인'은 다양한 분야의 디자인 고용인(Design employer), 디자인 조직과 디자인 교육 대표자로 구성된 디자인 스킬 조언자 패널(Design Skill Advisory Panel)을 설립하여, 비즈니스 관련 학생들에게 디자인의 역할을 파악하도록 도와주고, 또한 디자인을 공부하는 학생 및 이미 사회에서 활동하고 있는 디자이너에게 급변하는 경제 환경 속에서의 그들이 제공할 수 있는 스킬의 폭을 넓힐 수 있도록 도움을 줌
 - 학계와 산업계의 산학 협동 프로젝트의 활성화를 통한 혁신적인 제품과 서비스의 창출로 기업은 재정적 이익 및 학생들의 창조적이고 현대적인 사고와 기술적 노하우, 그리고 관련 전문 기술을 습득할 수 있는 기회를 제공받고, 대학은 수수료와 상품 로열티를 통한 새로운 수익 기대와 이론을 실제 상황에 적용할 수 있는 기회를 득함으로써 사고를 실질적으로 유지함과 동시에 네트워크 형성 및 학생들의 자기 개발에 도움이 되는 등 시너지 효과를 기대할 수 있음
- 디자인 카운슬과 지역 디자인 기관(RDAs) 공동으로 추진하고 있는 지역 발전 진흥사업인 Dott(Design of time)는 각 지역의 장기적인 변화를 도모하고 영속적인 유산 창조를 목적으로 에너지와 환경, 관광, 학교와 커뮤니티, 건강과 복지, 도시와 전원, 이동성과 접근, 음식과 영양, 주거와 집 등의 8개 핵심 주제에 디자인적 접근을 촉진함으로써 지역민들의 생활향상을 유지하고자 하며, 이는 DTI, 교육부, 문화 미디어 스포츠부 등과 같은 정부 6개 중앙부처의 지원으로 설립·운영되고 있어 전체 부문을 아우르는 정책을 시행할 수 있음
 - 새로운 공공 서비스 및 시스템, 제품 디자인을 새로운 시각으로 접근하기 위한 RED 프로젝트는, 디자이너와 경제학에서 인류학에 이르는 다양한 분야의 전문가를 팀으로 구성하여 건강, 에너지, 시민권 등의 정책 문제에 대한 새로운 사고를 제시함을 목적으로 하여 '지역 디자인 카운슬'과의 협조 체제를 유지하고 있음

3. 일본의 디자인정책 및 진흥사업

3.1 디자인정책 개요

□ 1950년대 초반부터 본격적으로 경제개발 정책을 추진하여 영국, 미국 등과 같은 선진국의 디자인 정책을 선별적으로 도입하여 그들의 실정에 맞게 토착화함

○ 일본은 아시아 국가들 중 가장 먼저 디자인 선진국의 대열에 합류

○ 1990년대부터 시작된 경제 불황속에서도 주요 디자인 분야는 소폭이나마 성장을 지속하고 특히, 1970년대부터 유망산업 및 차세대 산업으로 분류된 디자인은 범국가적인 지원으로 집중투자를 받고 있음

□ 정부의 기술, 디자인 브랜드 등 무형자산의 창조를 산업 기반에 둔 각종 시책을 실시하고 있음

○ 특히 경제산업성은 '신산업창조전략 2005'를 통해 일본의 장래 발전을 담당할 7개의 전략산업분야의 하나로써 디자인을 포함한 '비즈니스 지원 서비스'의 육성 및 강화를 도모하고 있음

○ 또한 경제산업성은 '디자인과 브랜드의 전략적 활용'을 위한 방책에 관한 검토 필요로 인해 2003년 2월에 '전략적 디자인 활용 연구'를 설치하고 자국의 산업경쟁력 강화를 위해 디자인 창조와 활용에 관한 과제 및 대응방안을 검토하여 「디자인 브랜드 확립을 위한 지름길」이라는 40개 제언으로 구성된 보고서를 작성하였고, 현재 이 제언의 실현을 도모함과 아울러 기업과 지역의 디자인 의식을 높이기 위한 환경정비를 꾀하고 있음

□ 일본의 디자인 정책은 크게 네 부문으로 나뉘어 짐

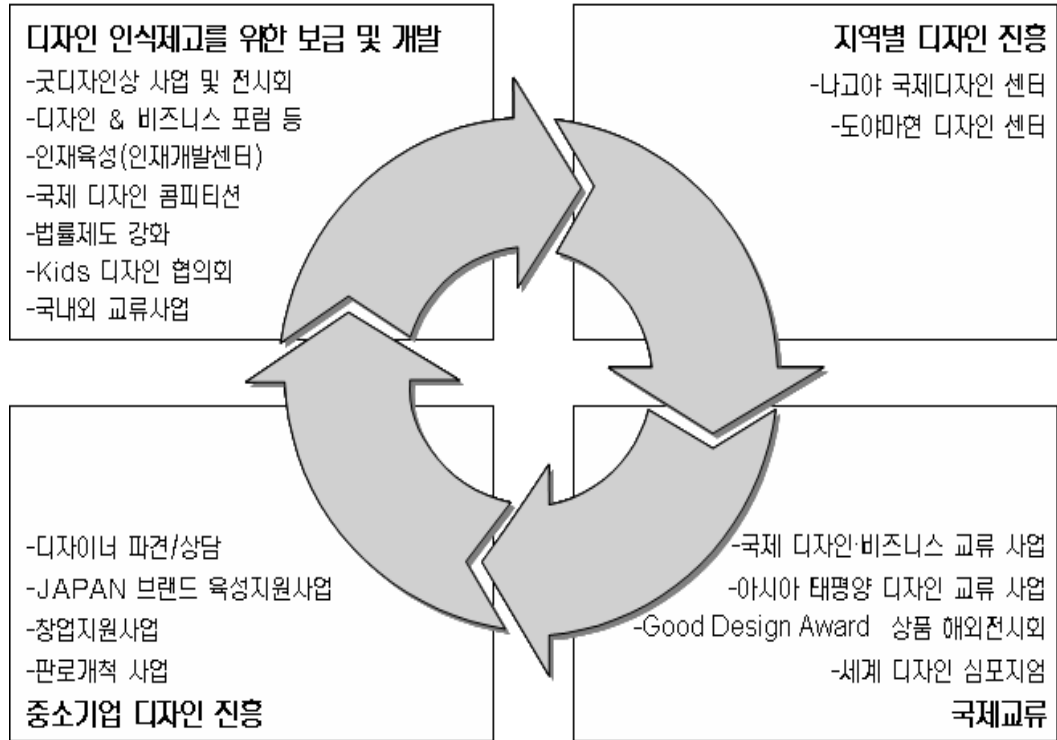
○ 디자인의 유용성에 대한 전반적인 인식 제고를 위한 디자인의 보급 및 개발

○ 지역사회 및 지역산업의 활성화를 도모하기 위한 지역별 디자인 진흥

○ 중소기업의 디자인 활용을 통한 경쟁력 강화를 위한 중소기업별 디자인 진흥

○ 국제경제사회의 상호 의존 관계를 심화하기 위한 국제 교류

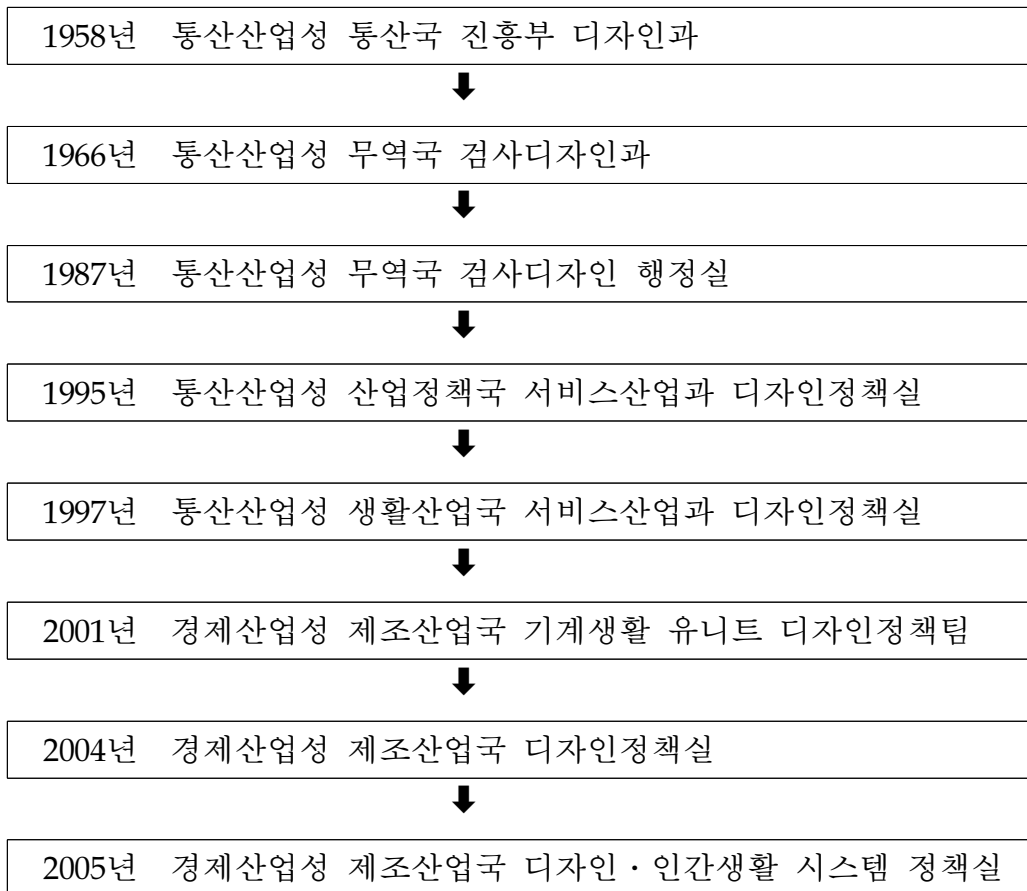
[그림 10] 일본의 디자인 정책 부문



3.2 디자인 진흥기관의 역사

- 일본의 디자인 진흥정책은 경제산업성 (Ministry of Economy, Trade and Industry), (재) 일본산업디자인진흥회 (Japan Industrial Design Promotion organisation: JIDPO)와 (재) 국제디자인 교류협회 (Japan Design Foundation: JDF) 등 디자인 진흥기관과 각 지방 디자인센터를 중심으로 이루어지고 있음
- 1950년대부터 정부 차원에서 입안, 시행된 일본의 디자인 정책과 지원체계는 1958년 통산성 통상국 진흥부에 디자인과가 설립되면서 정부주도의 디자인 진흥이 이루어져 오늘에 이룸
- 초창기 통상이나 무역 진흥 차원의 디자인 진흥은 무역 확대를 위한 수단이 아닌 산업정책의 일환으로 (1995), 거시적 산업 정책으로서보다는 미래의 산업 진흥과 생활 문화의 향상을 도모하기 위한 목적으로 (1997년), 주관 국 및 담당실이 이관하는 과정을 거쳐 현재 경제산업성 제조산업국 디자인·인간생활 시스템 정책실에서 다루고 있음

[표 20] 일본의 디자인 진흥기관의 연혁



3.2 디자인 진흥사업

가. 디자인 인식제고를 위한 디자인 보급 및 개발

□ 굿 디자인상(Good Design Award) 사업 및 전시회 개최

- 1957년부터 국가사업으로 실시되었고 1998년부터 (재)일본산업디자인진흥회가 주관하고 있는 ‘Good Design 상품선정제도 (G마크 제도)’는 디자인이 뛰어난 상품 및 시설을 선정, 표창함으로써 수요자와 생산유통관계자의 디자인에 대한 인식 제고 및 상품 등의 디자인 수준 향상을 그 목적으로 함
- 1957년부터 2005년까지 49회에 걸쳐 선출된 Good Design은 약 30,000점에 이르고, 2006년부터 상품디자인 부문에 해외에서도 응모가 가능하며 수상대상 중에서 특히 뛰어난 15점을 「베스트15」로 선출하여 그 중에서 올해의 Good Design 대상을 결정

- 굿 디자인상 2차심사회장을 공개하여 뛰어난 디자인을 접할 수 있는 ‘Good Design Presentation’을 실시함으로써 전시뿐만 아니라, 기업과 학생이 직접 만날 수 있도록 함으로써 학생이 기업인의 평가를 듣는다거나 채용에까지 이를 수 있는 인재육성·매칭의 장으로 활용
- 창설 50주년을 맞이하여 실시하는 ‘밀라노 프로젝트’는 일본의 디자인 선진기업 20개사의 G마크 수상작을 중심으로 일본 기업 연합으로 부스를 구성하여 일본 기업의 디자인 인력을 세계에 알리고 이를 통한 각국 미디어와의 접촉으로 일본 디자인을 세계에 알리는 계기를 마련함
- 아시아 여러 나라(중국, 대만, 싱가포르 등)가 실시하고 있는 디자인 행사에 참가·전시함과 동시에 이를 중심으로 세미나, 프레스 발표를 제후하는 해외 전시회 및 디자인에 관심이 있는 일반인이나 학생 등을 대상으로 일본 디자인의 발자취를 돌아보고 장래에 대한 전망을 해볼 수 있는 전시회를 국내 순회전을 통해 제공하고 있음

□ 디자인 & 비즈니스 포럼 및 디자인 경영전략 포럼 사업

- 브랜드화를 염두에 둔 디자인의 창조 및 활용, 그리고 이러한 활동을 담당하는 인재 육성을 위한 것으로 산업계, 디자인계, 교육계 그 밖의 여러 분야의 오피니언 리더에 의해 2003년 10월에 발족된 (재)일본산업디자인진흥회가 주관기관
 - 지방경제산업국, 상공회의소, 포럼 회원 등의 추천에 의해 디자인을 경영에 전략적으로 도입, 활용하여 현저한 성과를 올린 중견 중소기업을 중심으로 「Design Excellent Company」를 표창
 - 포럼 회원, 표창을 받은 기업의 경영자, 디자이너 등이 강사가 되어 체험담 등의 실천적 주제에 대한 세미나·심포지엄 실시
 - 포럼 전용 페이지를 설치하여 포럼의 활동상황과 최신 디자인 관련 정보를 제공
- (재)국제디자인교류협회에서 시행중인 디자인 경영전략 포럼 사업은, 경영전략으로서의 디자인에 대한 이해와 비즈니스에의 활용을 촉진하기 위해 2004년부터 실시하고 있음
 - 2005년에는 해외 우수 디자인 개발사례와 디자인의 전략적 활용의 성공사례를 경영자에게 소개하기 위한 세미나를 7차례 개최
 - 중견·중소기업에 있어서의 디자인과 브랜드의 활용, 신규시장 개척과 비즈니스 모델의 창출, 혹은 이들을 지원하는 디자인 매니지먼트 체제의 확립에 이바지하기 위해 해외 디자인 매니지먼트 연구회를 5회 개최

□ 인재 육성

- 최근 산업계에서는 상품기획이나 판매촉진 등 새로운 가치창조 능력을 가진 디자이너의 창출이 기대되고 있지만 디자인 매니지먼트, 컨설팅, 브랜드 활용 기술이 있는 인재 부족을 인식하고, 디자인 교육기관이나 산업계 등이 연계하여 디자인을 전략적으로 활용할 수 있는 실천적인 인재를 육성하는 것을 골자로 한 인재육성 비전 책정이나 인재육성에 관한 프로그램, 커리큘럼 등을 검토하여 내용을 공개함
- (재)일본산업디자인진흥회의 '인재개발센터 사업'은 표준 Text (20개의 사례 연구 책)를 활용하여 실질적인 수업과 Text 를 연구, 보충, 보급을 도모하고, 디자인 비즈니스의 구조적 전환을 목적으로 일본 디자인사업협동조합 등과 협력하여 디자인 측면에서의 정보제공, 새로운 비즈니스 모델의 제시 등과 같은 활동을 전개함

□ 국제 Design Competition 오사카 2005

- (재)국제디자인교류협회는 1983년부터 「국제 Design Competition」을 2년에 한 번씩 개최하여 왔으나 2003년부터 이에 병행하여 디자인의 비즈니스에 대한 공헌을 한층 높이기 위한 사업도 실시
- 일본 산업·기업, 특히 중견·중소기업의 경쟁력 강화의 시점에서 디자인을 활용한 신규상품개발·판로개척지원을 목적으로 널리 세계에 디자인 제안을 구하는 '국제 Design Competition 오사카 2005'는 'ENERGY'를 주제로 전 세계에서 제안을 모집하여 비즈니스 매칭 대상 작품을 선정·지원함과 아울러 상품화의 가능성이 높은 우수작품에 대해 시험제작과 시장진입 지원을 실시

□ 디자인 보호를 위한 법률제도 강화

- 디자인 보호나 모방품 대책을 강화함과 아울러 제도의 편의성을 한층 향상시키기 위해 산업구조심의회 지적재산정부회 의장제도소위원회가 검토하여 의장권의 존속기간 연장, 형사죄의 강화, 권리침해행위에 수출 추가, 의장 유사범위의 명확화, 일부화상디자인까지 보호대상 확대 등을 내용으로 하는 개정안이 제 164회 (2006년 3월 10일) 정기국회에 제출되는 등 디자인 보호를 위한 법률 제도를 강화하고 있음

□ 홍보, 정보제공 및 조사 연구

- (재)일본산업디자인진흥회와 (재)국제디자인교류협회가 주축이 되어 산업계 및 일반 소비자의 디자인에 대한 이해와 인식을 제고하기 위하여 매거진 발행 및 Web상의 디자인 정보제공과 해외 디자인 진흥기관 등에 일본의 디자인 정보를 소개함
- '디자인 교육기관의 실태에 관한 조사연구', '중소기업의 브랜드 확립을 위한 디자인 활용 매뉴얼의 검토·개발에 관한 조사연구', '디자인 도입의 효과 측정에 관한 조사연구보고'등 산업계의 디자인·브랜드 강화로 인한 경쟁력 향상을 위한 조사연구 활동이 활발히 진행중임

□ 국내외 교류사업

- (재)일본산업디자인진흥회는 국내 디자인 단체, 지방공공단체, 시험연구기관 등이 실시하는 디자인 활동 지원을 목적으로 전국디자인진흥회의, 국내 디자인 단체와의 심포지엄, 세미나 등의 개최 및 각 단체가 추진하는 활동에 대해 디자인 진흥 관점에서의 어드바이스 등의 국내 교류 부문과, 국제 Industrial Design 단체협의회(ICSID), 국제 인테리어 디자이너단체연합(IFDI), 국제 그래픽 디자인 단체협의회(ICoGRADA) 등 국제 디자인 기관, 각국의 디자인 진흥기관과 정보를 교류하는 해외 부문으로 시행되고 있음
- (재) 국제디자인교류협회는 아시아 태평양 지역의 디자인 국제교류를 통해 각 지역 간의 상호이해를 추진함과 아울러 이들 지역의 디자인력 향상과 지속적인 비즈니스의 상호개발을 촉진하기 위해 디자인 네트워크 사업의 실시
 - 아시아 10개국·지역의 정부 디자인 진흥기관 중 당 협회의 카운터파트(counterpart)인 15개 기관을 시작으로 '아시아 디자인 네트워크 회의 2005', '아시아 태평양 교류(디자인) 위원회'의 개최 등과 같은 아시아 태평양 지역의 디자인관계 단체와 광범위한 디자인 교류를 전개
 - 아시아 디자인 비즈니스 쇼케이스 개최 등과 같은 디자인 비즈니스 지원 사업, 그리고 중국 및 라오스 등에 대한 디자인 조사 사업도 실시 하고 있음

□ Kids 디자인 협의회

- 어린이 안전에 대한 사회적 필요가 높아가는 가운데 어린이 안전 향상, 건강한 성장이 가능한 사회환경의 실현을 추구하는 기업이, 기업의 사회적 책임(CSR)이라는 기치아래 업종을 초월하여 자주적으로 구성된 임의단체임

- 이 협의회에서는 생활하는 장소에서 발생하는 어린이 사고 정보 수집·분석, 어린이의 신체기능이나 행동의 예측·분석을 통해 어린이 시선에서의 디자인을 목표로 함

나. 지역별 디자인 진흥

- 지역사회, 지역산업의 활성화를 도모하기 위해 생활공간, 환경, 산업에 이르기까지 지역의 특징을 살릴 수 있는 종합적인 생산 기능으로써의 디자인 활동이 더욱 중요해지고 있는 가운데, 47개의 광역 자치단체와 3,400여개의 기초 지방자치단체가 구성되어 있는 일본의 디자인 진흥 활동은 주로 나고야 국제 디자인 센터와 토야마현 산업디자인 센터를 비롯하여 오사카, 이사카와현, 후쿠이현 디자인 센터등 18개 지역 디자인 센터를 중심으로 각기 지역의 특성에 맞는 디자인 정책을 수립, 수행함으로써 지역 활성화에 힘쓰고 있음

□ 나고야 국제디자인센터 (Interantional Design Center Nagoya Inc.:IDCN)

- 종합적 디자인센터인 나고야 국제디자인센터는 1991년에 ‘민간 사업자의능력을 활용한 특정시설의 준비 촉진에 관한 임시조치법’(1986년 법률 제77호, 통칭 “민활법”)의 대상 시설로서 ‘디자인 창조 지원시설’이 추가되어 1996년 11월 15일에 설립· 세계 디자인계에서의 국제기관과의 밀접한 연계 속에서 다양한 활동을 전개하고 있음
- 디자인 진흥을 통한 사회 공동체, 산업체, 정부, 디자인 업계 간의 원활한 의사소통을 위한 교량 역할을 위하여 지역 자치단체와 민간부문이 공동 출자하여 설립된 이 센터는 디자인의 육성, 창조, 교류 및 디자인 시설 확충 등을 목적으로 함
 - 디자인 정책 및 기업체, 지역디자인센터를 위한 조사 및 컨설팅을 확대하고 해외의 디자인 관련 단체들과 많은 교류, 전시, 국제 회의, 공동 출판물 등의 국제 교류를 강화
 - 디자인의 본질에 대한 이해와 디자인의 역할에 대한 인식을 높이기 위해 일반 시민들을 대상으로 하는 다양한 디자인 교육 프로그램과 산업체와 실무 디자이너들을 위한 지원 등을 포함한 다양한 서비스를 제공
 - 디자인 개발 성과를 기업에 효과적으로 홍보할 수 있는 정보 네트워크를 활동 하도록 하여 기업 경영자의 디자인 마인드를 향상시키는 데 역점을 둠

- 나고야에 소재한 대부분의 디자인 전문회사는 중소기업으로 장비 사용에 있어 대기업에 비해 외주 의존도가 높은 이유로 인하여, 디자인센터에서 구비하고 있는 시설 및 장비의 활용은 자금력이 없는 개인 디자인 사무실이나 학생들에 의해 이루어짐

□ 도야마현 디자인 센터 (Toyama Design Centre)

- 중소기업 지원을 목적으로 설립된 도야마 기술개발재단의 한 조직으로 1990년 설립된 이 디자인 센터는 디자이너 발굴 및 지역 산업 발전이라는 목표 달성을 위해 디자인의 독창성을 높이기 위한 각종 디자인 연수, 디자인 연구 및 개발 지원, 적절한 디자인 인재 소개 등을 위한 데이터베이스 구축과 디자인 코디네이션, 디자이너의 교류를 지원함
- 기업과 연계된 유일한 디자인센터로 매년 2억엔의 운영비를 필요로 하는 이 센터는 도야마현 및 중앙정부의 지원 및 센터의 장비 사용료 (가동율 60%) 수입으로 유지되고 있음
- 18개 각 지역의 디자인 센터와 지자체의 디자인 담당부서 상호간의 정보교환이나 협동연구 등을 시행하기 위한 목적으로 (재)일본산업디자인진흥회 주관으로 '전국 디자인센터 회의'가 1994년부터 개최
- 각 지역 경제산업국이 주최인 디자인 개발지도 연락협의회(블록별 디자인 회의)는 지역산업의 디자인 진흥을 촉진하기 위해 경영, 유통 등을 포함하는 종합적인 디자인 경영 관점에서 디자인 개발지도 방법을 충분히 검토하여 더욱 실효성 있는 방법으로 만들기 위한 목적으로 시행중

다. 중소기업별 디자인 진흥

- 일본은 중소기업이 다양하고 활력적인 성장발전을 하기 위해서는 디자인을 활용함으로써 독창성(originality) 높은 상품을 개발하는 것이 중요함을 인식하고, 이를 위해 2006년 3월 현재 다음과 같은 중소기업청 관련시설 등의 적극적인 이용·활용을 추진하고 있음

<p>1. 디자이너 파견·상담</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 경영·기술 강화 지원 사업(Expert Bank 사업) - 소규모기업의 요청에 대응하여 전문가(Expert)를 소규모기업의 경영 현장에

직접 파견하고 전문적으로 지도하는 사업에 대하여 보조

○ 기업 OB 인재활용 추진사업

- 중소기업·벤처기업의 사업전개에 필요한 경영이나 기술 등의 과제해결에 요구되는 OB인재(등록제)와 매칭 실시

○ 전문가 파견 관계 사업

- 도도부현(시도) 중소기업지원센터에 등록된 민간 전문가를 파견하여 중소기업의 경영과제에 관한 판단과 조언을 실시
- 중소기업·벤처종합지원센터에 등록된 민간전문가를 고도의 경영과제가 있는 중소기업에게 장기(최장 1년간)로 계속하여 파견하여 중소기업의 경영과제에 관한 판단과 조언을 실시

○ 지역 브랜드 어드바이저 파견 사업

- 지역 브랜드 만들기 지원을 위해 시정촌(市町村), 상공회, 상공회의소 등과 연계하여 지역 내에서 특히 지역 브랜드 만들기에 열성적인 단체(주로 중소기업으로 구성된 단체)에 대해 전문지식을 보유하고 있는 『지역 브랜드 어드바이저』를 파견하여 적절한 조언을 실시

2. 디자인의 활용

○ 신연휴(연계) 대책사업

- 중소기업신사업활동촉진법에 기초한 '이(異)분야연휴신사업분야개척계획'의 인정을 받은 대표자가 당해 계획에 따라 실시하는 사업의 시장화에 필요한 활동을 지원
- 중소기업이 신사업의 구체화를 도모하기 위해 자신의 뛰어난 경영자원(기술, 판로 등)을 모아서 다른 기업, 연구기관, NPO, 조합 등과 연계하여 단체를 구축하는 활동을 지원

○ JAPAN 브랜드 육성 지원 사업

- 기존의 지역특성을 활용하여 제품의 가치를 향상시키고 국내외 시장에서 통할 수 있는 브랜드력을 확립하고자 하는 중소기업을 매칭리서치, 신상품·디자인 개발, 판로개척 등 종합적인 지원

○ 산지 등 지역 활성화 지원 사업

- 지장산품(地場産品)의 판로 개척까지 고려한 상품의 개발 또는 개량 등의 사업에 대하여 국가가 직접적으로 보조

○ 소규모사업자 신사업 전국 전개 지원 사업

- 지역의 자원을 활용한 특산품 등의 개발과 그 판로개척 등 지역의 소규모사업자와 상공회·상공회의소가 협력하여 실시하는 전국규모의 시장을 목적으로 한 활동을 종합적으로 지원

○ 창업 지원 사업(중소기업·벤처도전 지원 사업)

- 실용화연구개발에 요구되는 원재료비, 기계장치비, 기술지도투입비 등의 경비

일부를 보조함과 아울러 비즈니스 플랜의 구체화, 실용화를 위한 컨설팅 등을 종합적으로 실시

- 사업화활동에 요구되는 기술평가, 지적재산취득, 시스템구축 등의 경비 일부를 보조함과 아울러 비즈니스 플랜의 구체화, 실용화를 위한 컨설팅 등을 종합적으로 실시

○ 전통적 공예품 산업 지원보조금

- 전통적 공예품 산업의 진흥에 관한 법률에 기초한 진흥계획, 공동 진흥계획, 활성화 계획, 연계활성화 계획, 지원계획에 대해 지원

3. 판로개척

○ 중소기업해외견본시장 사업 및 지장산업 등 전시 사업

- 해외 견본시장에 출전하는 중소기업의 출전료, 수송료를 보조
 - JETRO가 견본시장을 선정
 - 응모자가 JETRO와 협의하여 결정

○ 산지 등 지역활성화 지원 사업

- 지장산품의 판로개척을 위해 실시하는 지역 홍보성 전시회나 견본시장의 개최·출전, 시장조사 및 외부인재를 활용한 마케팅 등의 사업에 대하여 국가가 직접적으로 보조

라. 디자인을 통한 국제교류

1. 국제 디자인·비즈니스 교류 사업

- 디자인의 진흥과 산업발전을 도모하여 경영자의 디자인에 대한 이해를 제고하기 위해 국제 Design Competition을 실시함과 아울러 Competition 우수작품 제안자를 초빙하여 워크숍을 개최하고 디자인과 비즈니스 간 매칭을 지원하는 사업을 실시

- 국제 디자인·비즈니스 창출 지원 사업
- 디자인 경영전략 포럼
- Local to Local 산업교류사업(JETRO)

2. 아시아 태평양 디자인 교류 사업

- 아시아 여러 국가 등과 디자인을 기축으로 비즈니스를 중심으로 한 교류를 적극적으로 진행하기 위해 아시아의 디자인 진흥기관 등의 네트워크 체제 구축을 도모하면서 교류 활동 실시

- 2005년에는 오사카에서 '아시아디자인네트워크회'를 개최. 10개국·지역의 디자인 진흥기관 대표자 14명 출석

- 2005년에는 중국의 모방품 대책에 관한 조사 외에 중국 부유층의 소비지향에 관한 조사와 라오스의 실크산업을 중심으로 한 디자인 조사 등을 실시
3. Good Design Award 상품 해외 전시회
- Good Design Award 수상품의 해외전시를 싱가포르에서 실시하여 일본의 최신 디자인을 통한 기술력과 시장 개발력을 홍보
- 'JAPAN DESIGN : G-Mark Exhibition & Seminar'
4. 국제디자인심포지엄
- 세계 각국·각 지역에서 디자인 진흥활동을 전개하고 있는 기관·단체와 연계하여 각국의 디자인 활동을 일본에 소개하고 일본의 디자인을 각국에 홍보하는 활동 등을 적극적으로 전개
 - 2005년에는 산학협동에 의한 디자인 인재 육성을 주제로 국제디자인심포지엄을 2006년 2월에 개최
5. Asean · Design · Selection
- 일본의 Good Design Award에 'Asean · Design · Selection' 부문을 설치하여 아세안 각국의 「디자인이 뛰어난 상품」을 선출 및 시상을 통해 일본 시장에 소개함과 아울러 국제경쟁력이 있는 상품을 육성

3.3 시사점

- 국내외 전시회, 중소기업 지원 사업, 인재 육성 및 지역 디자인 센터 활성화 등 다양한 부문에 디자인 산업을 육성하기 위한 제도를 마련하여 시행중에 있음
- 일본 디자인의 국제화 및 브랜드 제고에 초점을 맞춘 다양한 프로그램 운용
 - 1957년부터 실시된 '굿 디자인 상품선정제도(Good Design Award)'을 국내 디자인에 대한 인식 제고 및 디자인 수준 향상뿐만 아니라 수상작을 '밀라노 프로젝트' 개최 및 아시아권 국가들의 디자인 행사에 참가·전시하는 등의 활동을 통하여 일본 디자인을 세계에 알리는 계기를 마련함과 동시에 디자인의 국제적 교류의 발판을 마련함
 - 디자인을 통한 국제 교류 및 협력 활성화를 위한 사업으로 국제 디자인·비즈니스 창출을 지원하기 위한 '국제 Design Competition', 아시아의 디자인 진흥기관 등의 네트워크 체제 구축 및 비즈니스를 위한 '아시아 디자인 네트워크회

의, 디자인 육성을 위한 다양한 주제를 바탕으로 국제 디자인 심포지엄 개최 등의 활동을 하고 있음

- 지역별 디자인 진흥을 위한 18개 지역 디자인 센터의 각 지역 특성에 맞는 디자인 정책을 수립·시행함으로써 지역 활성화를 위한 다양한 지원 사업을 실시 및 국제 교류 강화를 위한 다양한 시도를 하고 있음
- 시민들의 디자인의 본질에 대한 이해와 디자인의 역할에 대한 인식을 높이기 위한 디자인 교육 프로그램 및 산업체와 디자이너들을 위한 지원 서비스 제공
- 각종 디자인 관련 조사 및 컨설팅 확대 및 해외의 디자인 단체들과의 교류, 전시, 국제 회의 등의 개최로 인한 국제 교류 강화
- 중소기업의 적극적인 디자인 활용을 위하여 지역 특성을 활용한 제품의 디자인 개발·판로 개척 등의 종합적인 지원 및 지장산품(地場産品)의 판로 개척까지 고려한 상품의 개발 또는 개량 등의 사업에 대한 국가의 직접적 보조, 전통적 공예 산업의 진흥을 위한 보조금 지원 등의 제도 운용

4. 기타 해외 디자인정책 및 진흥사업

4.1 스웨덴의 디자인 정책 및 진흥 사업

가. 디자인 진흥기관

- 스웨덴의 디자인 대표적 디자인 센터인 스웨덴 공예 디자인 협회(Swedish Society of Crafts and Design, Svensk Form)는 상품과 환경의 공예 및 디자인의 개발과 의식 고취를 목표로 삼고 있음
 - 1999년 협회는 디자인의 중요성에 대한 대중의 이해를 높이기 위한 목적으로 3년간의 계획을 국가로부터 위임받은 후 2000년에 공공 포럼을 개최하였고, 2002년 포럼과 디자인에 관한 회의 장소를 만들기 위한 목적으로 정부로부터 자금 지원을 받아 디자인포럼(Designforum) 개설
 - 스톡홀름에서의 회의장소, 디자인 매거진 포럼, 도서관, 사진도서관, 표절에 관한 공공 위원회, 스웨덴과 해외에서의 전시회, 상, 장학금, 토론, 국제회의, 국제 대표단과 일곱 개의 지역사회를 위한 연락소와 같은 다양한 업무를 수행중에 있음
- NUTEK, 공학 과학 왕립학회 (IVA), 스웨덴 공예 디자인 협회에 의해 1989년에 설립된 스웨덴 산업 디자인 재단(Swedish Industrial Design Foundation, SVID)은 산업부를 대신하여 교역 및 산업의 개발과 이해를 증진하는데 초점을 맞추어 산업을 지원하고, 광범위한 훈련 시행과 대학교 내에서의 디자인 발전을 위해 지식과 능력을 지원하는 두 가지의 업무를 기본으로 함

나. 디자인 진흥정책 및 사업

- 2002년 스웨덴 공예 디자인협회와 스웨덴 산업디자인재단이 공동으로 제안한 디자인 진흥전략 제안서 '발전을 위한 동력로서의 디자인(Design as a force for development)이 스웨덴 정부에 의해 채택되어 2003년부터 2005년까지 각종 디자인 진흥 활동에 대한 정부 지원이 이루어지고 있으며, 프로젝트의 주관부처는 교육연구 문화부, 시행 및 주관기관은 스웨덴 공예 디자인 협회임
- 제안서는 '혁신적이며 배려하는 사회(Innovative Caring Society)-배려를 실현하는 스웨덴'이라는 제목의 정부 프로그램을 위한 것으로 이 프로그램은 디자인을 민간 및 공공부문의 개발을 이룩하는 원동력으로 다룸

- 제안서의 목적은 스웨덴에서 사람들이 생활환경을 구상하는 방법을 개선하는 것으로, 그들의 필요와 목적을 충족시키려는 노력을 알리고 혁신적이며 배려하는 사회를 위해 어떻게 국가가 디자인을 더욱 체계적으로 사용하는 법을 습득하는 지를 보여줄 수 있음
- 이 제안서는 세 가지의 상호 작용하는 주요 요소들을 포함하고 있음
 - 민간 및 공공부문에서의 잠재적 발전가능성을 강화하는 프로그램
 - 민간부문: 자동차, 통신, 의학기술 및 생물공학을 적용분야로 선정
 - 공공부문: 건강, 교육, 노동, 사회발전 및 공공 조달분야를 선정
 - 디자인 프로그램의 결과가 공개되고 재화와 서비스와 아이디어가 교류되는 국내 및 국제적인 전시회 개최로 사람들에게 디자인에 대해 교육하고 계몽하는 것이며 스스로 사회의 중요한 디자인 결정에 참여한다는 의식을 심어주기 위함이 목적임
 - 혁신적이며 배려하는 디자인을 위한 유럽연구소는 스웨덴과 유럽의 연구 및 연수 기관으로서 디자인 분야에서의 능력을 강화시키고 어떻게 디자인이 사람의 생활패턴을 변화시키며 이러한 변화된 생활에서 발생한 가치를 디자인이 어떻게 향상시키는 지를 연구하기 위해 설립되었음
- 배려하는 사회는 보호하고 발전시킬 만한 가치가 있으며, 서비스 및 환경을 발전시킴으로써 사람들의 필요를 충족시키는 일을 최우선으로 하는 국가임을 자부하는 스웨덴의 디자인 정책의 비전은 2006년까지 창조적으로 사용자에게 초점을 맞추는 면에서 세계 최고가 되는 것임
 - 제품, 서비스, 환경 및 커뮤니케이션 과정과 같은 기능과 미적인 즐거움, 의미에 대한 사람들의 필요를 충족시키는 분야에 실현되는 것이 목표임
 - 민간 및 공공분야는 디자인 과정을 어떻게 사회활동에 통합시키는 지를 세계에 보여주고 인도함으로써 목표 실현
- 디자이너, 정치인, 공공 및 민간 부문의 매니저, 사업 개발자, 기술자, 경제전문가, 행동전문가 및 다른 전문인들과의 상호협력을 통한 정부 디자인 프로그램을 제안함으로써 민간 및 공공부문이 디자인을 적용하는 방법에 큰 변화를 가져오기 위한 기반을 마련하고자 함

○ 민간부문을 위한 프로그램

- 상업 발전을 위하여 많은 회사와 하청업자를 포함하여 운영되고 있는 이 프로그램은 이들의 발전 잠재력과 국가 경쟁력을 높이는 것이 목적으로 자동차, 통신, 의학기술, 생물공학이 디자인을 적용하기 위한 전략적 분야임
- 사용자를 배려한다는 개념은 상기 분야에 적용되어야 하고 또한 성공하기 위한 전제조건으로 전략적 분야의 리스트는 '스웨덴 산업의 미래'라는 단체와 긴밀한 협력 하에 작성되었음

○ 공공부문을 위한 프로그램

- 체계적 디자인 작업에서 소외되어 왔지만 건강, 교육, 직업, 행정과 같은 사회에서 중요하게 여겨져 온 분야에 새로운 가치를 창출하고 재화와 서비스, 환경을 개인적 필요에 맞추어 적용하고 더 나은 공공 서비스를 마련해 나가고자 하는 목표를 가짐
- 디자인으로 인한 효과적인 커뮤니케이션은 공공부문이 더욱 효과적으로 소비자 및 사용자 친화적으로 운영되도록 도우며 각 행정부의 개발 잠재력을 증진시키는데도 기여함

○ 공공조달을 위한 프로그램

- 공공부문의 조달활동과 관련한 디자인에 대한 수요를 발생시키는 능력을 개선하기 위한 목적으로 운용되는 이 프로그램은 공공부문에 있어 재화와 서비스를 조달할 때 적당한 만큼의 디자인 요구를 발생시키기 위한 것으로 매뉴얼, 훈련, 제안사항들을 공공부문에 제공함으로써 개선에 도움을 주고자 함
- 국가가 역할 모델이 되어 국가가 보유한 재화와 서비스의 엄청난 양의 힘으로 산업계에서 공급업자들의 주요 모본이 되어야 함

○ 상기 프로그램의 지원 및 능력 개발과 지속적인 개발에 필요한 기관의 필요성에 의한 스웨덴 공예 디자인 협회와 스웨덴 산업디자인 재단 내의 기존 활동을 더욱 발전시켜 민간 및 공공 부문에 기울여지는 노력을 통제하며 조율함

- 디자인 관련 분야에 초점이 맞추어진 네트워크를 개발하고 운영함으로써 접촉과 경험의 교류 촉진 및 디자인을 성공적으로 생활에 통합시켜나갈 방법에 대한 국가와 지역 차원에서의 대대적인 회의 및 토론을 민간과 공공부문의 최고 계층을 대상으로 주최

- 마케팅 및 정보활동 장으로서의 ‘수출분야 2005 디자인의 해, 2006 디자인의 해’ 전시회는 국·내외적인 능력개발과 지식교류에 참여를 진작하여 스웨덴을 살기 좋고 기업하기 좋을 뿐만 아니라 방문하고 싶은 흥미로운 나라로 널리 알리고자 정부 프로그램에서 선정된 분야에 대한 국내 및 국제 전시회 매년 개최
- 2005년 최초로 개최되는 전반적인 전시회는 스웨덴의 다양한 브랜드를 널리 알리는데 가장 중요한 수출 시장을 대상으로 하여 재화와 서비스, 환경 및 생활 요소와 같이 사용자를 위한 가치창출, 새로운 라이프 스타일과 이 과정에서 발생하는 가치를 보여주게 됨
- 도시와 지역을 이들만의 독특한 문화적 지리적 특징을 잘 고려하여 지역적 특색을 발전시키도록 원조하는 것은 스웨덴을 국제적으로 알리는 다른 주요행사 중 하나임. 현재 스웨덴 북쪽 지방인 Are에서 실시중인 디자인 프로젝트는 관광산업과 같은 분야에 대한 조언과 함께 디자인 행사, 광고 통로 접촉을 위한 네트워크 제공을 받고 있음
- 대중에게 디자인을 알리고 교육하기 위한 포럼은 아이디어를 내고 기술을 개발하기 위한 다양한 활동들을 하도록 도움을 줄 뿐만 아니라 국가에서 중요한 디자인 관련 결정을 내리는 과정에 대중이 참여하도록 적극 유도(예: 쓰레기 분리 시스템의 디자인, 대중교통수단 등)
- 디자인 연구 및 개발 유럽센터의 설립을 통한 디자인 노하우의 개발, 교류 및 적용을 더욱 촉진하여, 스웨덴과 다른 유럽 국가에 존재하는 획기적인 사용자 중심적인 디자인에 대한 지식을 발전시키고 적용하고자 함
- 스웨덴의 디자인 유럽연구소가 디자인 분야에 있어서 심도 깊은 이해를 기반으로 한 시각을 가지고 자체 연구 및 유럽 디자인 연구에 참여함으로써, 디자인을 민간 및 공공부문에서의 활동과 통합시키기 위해 EU 내의 다른 연구 기관 및 개발기관과 협력해 나감
- 사람들의 소비 및 사용패턴을 관찰하고 분석하여 관심분야의 발전을 추구하고 촉진하는데 기여
- 스웨덴 내의 유명 대학교와 전문대학들과 연계하여 광범위한 분야에 걸친 훈련을 실시하는 정부 디자인 연구학교 운영을 통해 디자인 연구 지원 및 자체적인 연구 실시, 회의 개최, 경험을 교류하기 위한 포럼을 열어 학계를 위한 연구 결과를 발표, 기업 공동체 조사 활동 실시

- 모든 계층의 학교의 교육 커리큘럼에 디자인 과목을 포함하도록 고무하여 학생들의 디자인 기술의 조기개발을 적극적으로 추진하고, 이를 통해 막강한 개발 에너지를 보유한 미래사회를 위한 기초를 다짐
- 전략적 사업 및 공동체 분야를 전문으로 한 디자인 분야의 석사 과정 설립을 위한 노력 및 건강, 교육, 노동, 자동차, 통신, 의학 기술 분야에 대한 디자인의 필요를 확인하고 이 분야들에 대한 대학원 프로그램 설립
- 디자인 업계에 종사하는 사람들에게 사업의 발전과 프로젝트의 훈련 통합을 추구하는 방법에 대한 메카니즘 이해를 위한 추가 훈련 실시

다. 시사점

- ‘혁신적이며 배려하는 사회(Innovative Caring Society)-배려를 실현하는 스웨덴’을 위한 스웨덴의 디자인 정책은 사람들의 생활환경을 구상하는 방법을 어떻게 개선할 것인가에 초점을 맞춘 것으로, 사람들의 필요를 충족시키기 위하여 국가가 디자인을 어떻게 체계적으로 사용할 지에 대한 것이 주된 내용임
- 민간 및 공공부문 모두 디자인 과정을 어떻게 사회활동에 통합시킬지에 대한 고려와 서비스 및 환경을 발전시킴으로써 사람들의 필요를 충족시키는 것을 최우선으로 함
- 자동차, 통신, 의학기술, 생활 공학 분야를 디자인을 적용하기 위한 민간부문의 전략적 분야로 지정하고 이들의 발전 잠재력과 국가 경쟁력을 높이고자 하는 지원 정책을 시행하고 있는데, 이는 사용자를 배려한다는 디자인 정책의 컨셉에 충실해야 함을 기본으로 함
- 사회에서 중요하게 여기는 분야이지만 실제 체계적인 디자인 작업에서 소외되어 왔던 건강, 교육, 직업, 행정 분야에 새로운 가치를 창출하고 공공부문이 소비자 및 사용자 친화적으로 운영되도록 지원함
- 디자인 연구 및 개발(R&D)을 위한 디자인 유럽 연구소는 디자인을 민간 및 공공부문에서의 활동과 통합시키기 위해 EU 내 다른 연구 기관 및 개발기관과 협력해 나감으로써 사용자 중심적인 디자인에 대한 지식을 발전시키고 적용해 나가고자 함

4.2 독일의 디자인 정책 및 진흥 사업

가. 디자인 진흥기관

□ 독일 디자인 카운슬(German Design Council)

- 1953년 설립된 독일 디자인 카운슬은 독일의 디자인 진흥을 담당하는 국가적 대표기구로 독일내 디자인센터들의 업무에 대한 정보와 연구를 담당하며 연방 정부 및 프랑크푸르트시로부터 재정지원을 받고 있음
- 이 기관의 목적은 산업과 무역, 문화기관, 일반 대중을 독려, 그들의 디자인 관련 의사 결정에 도움을 주는 안내 지침 마련 및 국내외적으로 사회기반과 관련된 임무, 디자인 진흥의 착수 및 로비활동가로서의 역할을 수행
- 주요 활동은 전시 및 공모전 등 디자인행사 개최, 정기 간행물(Design Report) 발간, 정보 자료실 운영 및 두 달에 한 번씩 다른 디자인 센터들과의 합동 세미나 개최

□ 지역 디자인 센터

- 독일의 연방들은 제도상의 다양성을 선호하여 정치적인 시스템도 지방 분권되어 있기 때문에 독일 디자인 센터들은 독일 디자인 카운슬과는 독자적으로 각각 독특한 역사와 전통, 고유한 제도적 장치 및 재정 구조, 그들만의 주요활동을 가지고 있음
- 노르트라인 웨스트팔렌 디자인 센터(Design Zentrum Nordrhein - Bestfalen) 과 IF 하노버 디자인센터는 재정적으로 독립되어 있고 그 외의 디자인 센터들은 지역 정부에 의해 재정지원을 받고 있으며 재정 지원 상태에 따라 매우 다른 형태의 활동을 하고 있음

나. 디자인 정책 및 사업

- 유럽의 타국가들보다 넓은 지역과 강한 지방색을 가진 독일은 지방 디자인센터 별로 각 지역의 특성에 맞는 독자적인 디자인진흥사업을 전개하고 있고, 독일 디자인 카운슬(German Design Council)과 각주 디자인센터와의 상호 보완적인 디자인 진흥 활동을 전개하고 있음

- 디자인과 관련된 독일의 기관(디자인 기관, 연구소, 대학, 디자인 회사)은 750개 이상으로 그 중 디자인 진흥만을 목적으로 한 곳은 전국 차원의 디자인 진흥을 위한 독일 디자인 카운슬과 13개의 지역 디자인 센터가 있음
- 13개 디자인센터의 정기적 미팅인 독일 디자인센터 회의(Conference of German Design Centres)가 운영되고 있으며 2006년 현재 회장은 iF 대표인 Ralph Wiegmann 이 역임중

□ 하노버 디자인 센터의 디자인 진흥사업

- 연방정부가 아닌 지역 정부 주도로 설립된 지역 디자인센터로 유럽에서 가장 오래된 디자인 센터중 하나인 이 디자인 센터는 세계 2차 대전이후 1947년, 독일을 점령하고 있던 영국 정부의 독일 재건을 위한 수단으로써의 하노버 페어 개최 결정으로 인한 하노버 페어 관련기관에 의해 1953년 설립되었음
- 1953년 처음으로 하노버 우수디자인 산업제품 특별 전시회 개최되었고, 현재세빗(Cebit) 및 하노버페어 등 유명 무역박람회가 긴밀하게 연계되어 운영중임
- 대부분의 다른 지역 디자인센터들이 문화적 모습에 초점을 맞추고 있는 반면, IF 하노버 디자인센터는 산업 및 무역적 측면의 디자인 활동에 모든 역량을 집중하는 특징을 가지고 있음
- 현재 하노버센터는 Industrie Forum Design Hannover E.V.와 Internatioanl Forum Design GmbH 두 개의 기관으로 나뉘어 운영되는데 전자는 비영리 기관으로 어떠한 국가 보조금도 받지 않고 자체적으로 운영되며 80여개의 회사와 개인 멤버들에게 서비스를 제공하고, 후자는 2001년 설립된 기관으로 디자인센터의 전반적인 비즈니스 업무를 맡고 있음
- 하노버 디자인 센터의 디자인을 부가가치 창조의 한 부분이자 사회의 문화요소로 인정하고 장려하고자 하는 목표 설정
 - 좋은 디자인은 사업체의 목표와 경제 성공을 이루는 요소임을 인식
 - 공모전과 전시회, 세미나 강연회 등을 조직
 - 커뮤니케이션을 위한 공모전, 세미나 등의 행사 내용을 책으로 발간
 - 일반 대중의 디자인 관념 강화
 - 디자인 센터의 중립적인 커뮤니케이션의 장으로 활용

○ 궁극적인 목적은 우수 산업디자인 홍보 및 제품의 상업적 성공요인으로서의 디자인에 대한 산업적 인식 제고

○ IF 하노버 디자인센터 주요 활동

- 가장 주요한 활동은 'IF 디자인 공모전(iF Design Award)'으로 이 IF 국제 디자인 공모전은 하노버 디자인 센터가 재정적으로 독립을 유지할 수 있는 이유임

- IF 디자인 공모전은 매년 개최되며, 평균 약 30개국의 1,800여점이 응모하여 Red dot, IDEA와 함께 세계 3대 우수디자인 선정중의 하나임.

- 현재 Design Award China, Material Award, Brand Award, Concept Award 등의 영역 확장을 하고 있음

- 국제 디자인 전시 (CeBIT Hannover/Shanghai, Hannover Fair) 및 세미나 개최

- 디자인숍 운영

○ IF 디자인 센터의 활동취지는 뛰어난 재능을 가진 이들을 발굴해 그들이 일할 수 있도록 도와주고 그와 동시에 전시계의 젊은 디자이너들을 위한 공모전이나 워크숍 등을 통해 실제로 사회나 직장에서 요구되는 디자인 요건을 미리 경험하게 하는 것임

□ 노르트라인베스트팔렌 디자인센터의 디자인 진흥사업

○ 노르트라인베스트팔렌주에 1954년 설립된 이 디자인 센터는 디자인 커뮤니케이션 및 진흥을 목적으로 하고, 주요 활동은 디자인 공모전 및 전시회 개최, 디자인 서적 발간임

○ 레드 닷(Red dot) 디자인 공모전

- 1955년에 시작되어 현재에 이르는 세계 최대 규모중 하나의 국제 우수디자인 선정제도로 매년 개최됨

- 공모전은 독일 내부 및 다른 국가들에서도 마케팅 전략 차원에서 인지되고 있고, 산업계 및 디자이너들에게 디자인과 관련하여 국제 비교의 기회를 제공하고 있으며 제품 디자인과 커뮤니케이션 부문으로 나뉘어서 실시됨

- 레드 닷 선정 제품을 영구 전시(Permanent design show) 및 1988년 이래 제품이나 특별전시에서 탁월한 성과를 나타낸 팀에게 '올해의 디자인팀(Design team of the year)'이라는 별도의 상을 수여함
- 1987년 시작되어 격년으로 개최되고 있는 노르트라인베스트팔렌주 디자인상(Nordrhein Westfalen State design prize)는 이 공모전을 통해 노르트라인베스트팔렌주의 산업 진흥의 요소로서 디자인의 중요성을 강조하고자 산업재정기술부(Ministry for Industry, Fianace and Technology)에 의해 시행중임
- 산업 제품에 대한 시상 이외에도 디자인 경영, 학생의 혁신적 디자인 개변 등에 대한 별도의 시상제도를 운영하고 있음

□ 베를린 디자인센터의 디자인 진흥사업

- 1969년 설립된 베를린 디자인센터는 산업과 문화 사이의 중재자로서 국제적인 커뮤니케이션 센터의 역할을 위해 설립
- 소비자와 생산자들에게 경제와 기술, 디자인 역사 등의 정보를 전하고 창의적 활동을 지원하며 디자인에 대한 인식을 높이는 업무를 담당하는 이 센터는 설립 이래로 지금까지 국제적으로 500회 이상의 전시회 또는 박람회 등을 통해 독일 디자인에 대한 인식 제고 및 디자인과 경제, 문화를 연결하고 제품디자인의 창업을 지원함으로써 새로운 디자인 프로세스의 혁신과 커뮤니케이션의 장이 되고 있음
- 설립 후 30년 동안 베를린 지방정부 상원에서 지원을 받았으나 지원금의 기복이 심한 과정을 거쳐, 1997년 이후 디자인을 경제적인 측면보다는 문화적인 측면으로 인식하는 정부의 결정으로 프로젝트를 위한 지원은 있지만 센터 자체 운영을 위한 지원은 없음
- 베를린 디자인센터의 주요활동
 - 30년 이상 공공 이벤트, 전시, 컨퍼런스, 세미나 등의 500여개 프로젝트 진행 및 관련 자료 출판·배포
 - 미래 상품(future products) 워크숍 시리즈를 통한 미래 산업과 디자인, 제품과 소재 등을 토론과 피드백을 통해 제시
 - 디자인에 관심 있는 산업체 및 디자이너를 위한 컨설팅과 교육을 통해 국제 경쟁에서의 차별성 및 기업의 발전을 유지시키고자 함

- 프로젝트 진행시 필요한 업체를 선정해 주고 트렌드와 미래의 경향을 제시함
- Design Scene Berlin 연구를 통해 지역 디자인 산업의 인프라와 발전과정을 조사하여 지역 산업 발전에 필요한 정보를 제공, 이를 경쟁력 있는 자산으로 삼고자 함
- 디자인의 유효성(effectiveness)을 심사하는 최초의 독일 수상 제도를 만들어 dba 런던과 협력, 풍부한 경험을 가진 심사위원단을 국제적으로 교류하고 있음

다. 시사점

- 지역적 특성과 제도상의 다양성으로 인해 독일 지역 디자인 센터는 독일 디자인 카운슬과는 별도로 각 지역의 역사와 전통, 고유한 제도적 장치 및 재정 구조 및 주요 활동을 바탕으로 하여 독자적인 디자인 진흥 정책 수립 및 시행
- 대부분의 지역 디자인센터들이 지역 정부의 재정 지원을 받고 지역의 문화적 특성에 초점을 맞추는 반면, 노르트라인 웨스트팔렌 디자인 센터와 IF 하노버 디자인 센터는 재정적으로 완전한 독립이 되어 있을 뿐만 아니라 국제적인 디자인 전시회를 통한 비즈니스 측면의 디자인 활동에 모든 역량을 집중하는 특징을 가지고 있음
- 우수 산업디자인 홍보 및 제품의 상업적 성공요인으로서의 디자인에 대한 산업적 인식 제고를 궁극적인 목적으로 함
- IF 디자인 공모전, 세빗 하노버(Cebit Hannover) 전시, 레드 닷 디자인 공모전 등의 국제적인 행사를 통해 독일 내부 및 세계 많은 국가들에게 마케팅의 장을 마련해 줄 뿐만 아니라, 산업계 및 디자이너들에게 디자인과 관련한 국제적 비교의 기회를 제공하고 일반인들에게 디자인에 대한 관심을 제고하는 계기를 마련하고 있음
- 세계 3대 우수 디자인상(iF, Red dot, IDEA) 중의 두 개를 독일에서 유치함으로써 인한 독일 디자인의 국제적인 인지도 제고와, 이러한 국제 전시 및 공모전에서 발생하는 수익이 지역 디자인 센터가 재정적으로 독립을 유지하도록 하고 이는 결국 지역 디자인 발전의 바탕이 되는 일거양득의 효과를 가지고 있음

4.3 싱가포르의 디자인 정책 및 진흥 사업

가. 디자인 진흥기관 및 개요

- EDB(Economic Development Board)와 IE 싱가포르(International Enterprise Singapore)는 디자인 산업과 싱가포르 내 기업의 디자인 능력을 조사하는 정부 기관으로서 EDB는 국제적인 디자인 기업을 싱가포르에 유인하기 위해 노력하고 싱가포르의 산업 디자인 기업 개발을 감독하며, IE 싱가포르는 현재 디자인을 싱가포르 기반 기업의 국제화를 위한 전략적 비즈니스 능력으로 진흥·개발 중임
- IE 싱가포르는 브랜딩(Branding)뿐만 아니라 국제 시장을 위한 새로운 제품 개발과 제품 적응력 향상도 포함되며 전략적 파트너와 함께 싱가포르 디자인상(Singapore Design Awards), 젊은 디자이너상(Young Designers Award), 국제 디자인 포럼(International Design Forum) 등도 구성하였음
- IE 싱가포르의 현재 디자인과 브랜드력 개발 추진 사항
 - 디자인과 브랜드 인재, 관련 시설 확충
 - 전략적 컨설팅, 벤치마킹, 리서치 선도 사업을 통한 기업 디자인과 브랜드 능력 향상
 - 포럼과 사용자의 희망 프로그램을 통한 의식 고취
 - 국제 네트워크와 프로파일링 기회 창조
 - 세계화를 원하고 그런 능력이 있는 곳 싱가포르 디자인(good Singapore design)과 브랜드의 정의, 소개 및 지원
- 디자인 교육은 디자인과 테크놀로지(Design & Technology) 과정이 중등학교(Secondary School) 이하에서는 의무교육이며 중등학교 이상의 경우에는 선택의 일부로써 교육되고 있음
 - 4개의 Polytechnics와 전문 예술학교(LASALLE-SIA College of the Arts와 Nanyang Academy of Fine Arts[NAFA])는 다양한 디자인 분야의 학사(diploma) 수준 교육을 제공
 - 2001년에 Polytechnics와 Art Schools의 디자인 관련 학사 과정에 각각 약 1500, 800명이 등록하였고 LASALLE-SIA와 NAFA는 외국 대학과 협력하여 디자인 관련 학위 과정을 제공하고 있음

- 공학 과정에 디자인 모듈(module)이 제공되며, 싱가포르에서 유일하게 건축(BAArch hons와 MArch)과 산업 디자인(BAID hons) 학위를 제공하는 NUS에는 School of Design and Environment 학과가 있음

나. '디자인 싱가포르' 선도사업('Design Singapore' Initiative)

- 싱가포르의 비즈니스, 예술, 문화, 기술 자원과 능력의 디자인과 특질을 진흥시키고자 하는 최초의 국가 협동 전략으로 사업은 디자인 생태계(ecosystem)에서의 산업계 사용자와 디자이너, 전문가 및 교육상의 서로 다른 구성원의 집합점을 찾고자 하는 목적에서 시작됨
- 다기관으로 구성된 특별 프로젝트팀이 구성되어 국제 전문가와 산업계 구성원과의 밀접한 컨설팅을 거쳐 전략과 예비 추천사항(Strategies and Preliminary Recommendations) 발표
 - 특별 프로젝트팀은 유럽과 홍콩 연구 위원회(Study Mission to Europe and Hong Kong)에 참여하여 홍콩, 스페인(바르셀로나), 이탈리아(밀라노), 독일(슈투트가르트, 에센, 프랑크푸르트), 덴마크(코펜하겐), 핀란드(헬싱키), 영국(런던) 등을 방문하여 국제 조연자 패널(International Advisory Panel)로부터 자문을 받았으며 지역 산업 구성원, 교육 기관, 국제 전문가 등과 상담하였음
- 싱가포르가 '디자인 의식과 창조성이 직장, 가정, 여가 활동의 모든 면을 아우르는 전 세계 상품, 콘텐츠, 서비스 디자인을 위한 문화·비즈니스 허브'가 되고자 하는 비전을 가짐
 - 지역과 국제 디자인 인재를 싱가포르로 유입시키고 혁신적인 디자인 회사를 육성하며 디자인 교육의 선도 제공자 및 창조적이고 혁신적인 디자인을 아시아에 소개할 수 있는 기반이 되는 아시아의 현대 디자인을 선도하는 중심이 됨
 - 싱가포르의 상품과 서비스가 세계 시장에 독특한 디자인 정체성을 발산하고 '디자인 인 싱가포르'의 명성이 귀중한 브랜드로써의 높은 품질, 완벽성, 창조성, 우수성과 같은 뜻으로 받아들여지도록 싱가포르만의 독특한 디자인과 브랜드 정체성을 발전시킴
 - 디자인의 우수성(design excellence)이 지방 기업(local enterprise)의 경쟁력 있는 무기가 됨

- 효과적인 디자인이 이해되고 싱가포르의 비즈니스, 여가와 오락, 공공 서비스와 교육 등의 모든 면에 통합될 수 있도록 디자인 의식과 담론의 일반적인 수준을 향상시키는 디자인 문화를 보급함

□ 전략과 예비 추천사항(Strategies and Preliminary Recommendations)

○ 전략 1 : 기업에 디자인 통합(Integrate Design in Enterprise)

- 독특한 디자인 정체성과 그 품질은 그 나라의 브랜드와 같은 뜻(동의어)으로 받아들여 싱가포르의 아이콘적인 상품과 서비스를 정의하고 개발
- 디자인이 인간공학, 생활양식, 새로운 기술에 민감하게 영향을 받는 서비스업과 엔터테인먼트 산업, 건강관리와 의약 제품 등을 가능성 있는 산업으로 분류함
- 효율적인 디자인 개발과 지역 디자인 전문가 양성을 촉진하기 위해서 공공기관이 공공건물, 편의·문화 시설, 서비스와 기타 다양한 공간에 효율적인 디자인의 사용을 지원하여 공공 서비스의 기준을 제고하고, 지역 디자인 전문가와 수요를 개발하여 지역 디자인 정체성을 파악할 중요한 기회를 제공함
- 효율적인 디자인의 사용에 대해 제대로 인식하지 못하고 있는 기업(특히 중소기업)에 정기적인 사례연구, 실제 조사, 글로벌 벤치마킹 및 기타 진흥 자원으로써의 통계적 분석 또는 도구 등을 개발하여 디자인의 우수성에 대한 비즈니스 인식을 제고함
- 현재 기업들의 R&D와 관련된 비즈니스 과정의 재개발, 국제화, 인력 능력 개발 등을 보조할 목적의 많은 인센티브와 보조 제도(예: IE 싱가포르는 디자인 컨설턴트를 고용하는데 드는 회사 비용의 50%까지 보조금을 제공)등의 수를 늘리는 대신 기존 제도를 디자인 사용의 장려라는 시점에서 검토하여 기업에 의한 디자인 사용의 용이화를 추진

○ 전략 2 : 활기있고 전문적인 디자인 커뮤니티 개발(Develop a Vibrant & Professional Design Community)

- 대학 수준에서의 주력 예술, 디자인, 미디어 프로그램 수립은 예술과 인류학에 대해 강한 지적 기반을 가지고 있으며 동시에 기술과 비즈니스를 디자인에 통합시킬 수 있는 스킬을 갖춘 새로운 세대의 창조적 디자이너 육성에 도움이 될 것임, 또한 젊은 지역·해외 인재를 싱가포르에 정착시키고 활기찬 커뮤니티를 창조하기 위해 다양하고 전 세계적인 관점에서 입학·채용을 허용해야 할 것임

- 특정 분야에서 Polytechnics가 우수해질 수 있도록 하는 동시에 학생들을 위한 선택의 다양성을 향상시킬 수 있도록 기존 디자인 프로그램에 대한 자세한 리뷰가 실행되어야 하며 학교(Secondary) 수준에서는 초기 교육과정에서 디자인의 수준을 향상시킬 목적으로 일부 선택된 학교에서 실행되는 디자인과 테크놀로지(Design and Technology) 프로그램을 강화하기 위해 자원을 보다 더 능률적으로 관리할 필요가 있음
- 리서치와 디자인 컨셉의 조기개발 분야에서 싱가포르의 능력을 구축하기 위해서는 선도 디자인 실체(entity)의 네트워크가 확립되어 디자인 인큐베이션 센터(design incubation center)와 시험무대가 창조되어야 하고 이를 위해 여러 다학제간(multi-disciplinary) 미디어 리서치와 산업계에서 후원을 받는 개발에 관여하는 미디어 랩(Media Lab)을 설립
- 디자인 전문가의 수준을 향상시키고, 젊은 인재를 산업으로 끌어들이며 싱가포르의 디자인 능력과 기준을 구축하기 위해서는 디자이너의 전문가적 지위 향상이 중요하므로 이를 위해 산업·전문가 협회와 협력하여 행동규범 및 품질·성공에 대한 산업기준을 개발하고 실행함으로써 전문가적 인식을 향상시킴과 동시에 디자이너를 위한 지속적인 전문가 개발 프로그램을 개발하여야 함

○ 전략 3 : 글로벌 디자인 허브로서의 싱가포르(Position Singapore as a Global Design Hub)

- 디자인 생태계의 많은 구성원이 싱가포르에 위치하고 있지만 디자인 클러스터의 활동을 장려하고 다양한 구성원의 활동과 관심에 상승효과를 가져오기 위한 국가수준의 중앙 조직을 구성할 필요가 있음을 인식하고 산업계, 디자인 커뮤니티, 교육 기관, 공공 부문을 최고 수준에서 대표할 디자인을 위한 국가 기관 설립
- 지역 디자인 전문가를 육성하는 것을 넘어 싱가포르의 디자인 능력을 더욱 성장시키기 위해서 주요 국제 디자인 회사를 싱가포르에 유입시키고 정착시키고, 다국적기업으로 하여금 디자인 부서와 수뇌부를 싱가포르에 설치하도록 함과 동시에 국제 디자인 컨퍼런스를 개최함과 아울러 적어도 하나의 주요 국제 디자인상(design award)을 싱가포르에서 매년 열리도록 해야 할 것임
- 국제 행사에 싱가포르가 참가할 경우에는 싱가포르의 디자인 능력의 수준과 전망을 진척시키고 네트워크 형성을 촉진할 수 있도록 신중하게 계획을 세워야 하며 독특한 싱가포르 디자인, 제품, 서비스를 널리 홍보하여 국가 마케팅, 브랜드 노력 등과 서로 상승효과를 가져올 수 있도록 하여야 함

○ 전략 4 : 디자인 문화와 인식 육성(Foster a Design Culture and Awareness)

- 디자인은 예술, 비즈니스, 기술을 통합할 수 있기 때문에 디자인 컨셉과 과정은 문제 해결 도구로서 기능하며 더 중요하게는 학생의 창조성을 발휘시킬 수 있고 창조적인 시야의 개발이 가능하다는 인식하에 대학 수준에서뿐만 아니라 초·중등학교, polytechnic에서도 예술, 비즈니스, 공학, 통신, IT와 같은 주제의 교습을 향상시킬 수 있도록 디자인 컨셉과 과정이 포함되어야 한다고 제안
- 디자인의 중요성에 대한 국민의식을 제고하고 디자인에 대한 감응이 큰 문화를 육성하기 위해서는 다양한 수준(커뮤니티 수준, 특정 그룹과 이슈, 국가 수준) 및 분야에서 디자인 이벤트와 전시회가 마련되어야 함
- 디자인 있어서 핵심 역할은 미디어이므로 디자인 수준 향상 및 국내외에 홍보·진흥함을 위해 활발한 미디어 프로그램이 추진되어야 함

다. 시사점

- '디자인 인 싱가포르'가 높은 품질과 완벽함, 창의성, 우수성 등과 같은 뜻으로 받아들여질 수 있도록 싱가포르만의 독특한 디자인을 개발하고 브랜드 정체성을 발전시키기 위해 노력함으로써 싱가포르 브랜드의 국제화를 제고함
- 싱가포르의 아이콘적인 상품과 서비스를 정의하고 개발. 특히 국가 특성에 맞는 서비스업과 엔터테인먼트 산업, 건강관리와 의약 제품 등을 디자인적 발전 가능성이 있는 산업으로 분류하여 적극 지원
- 시민들의 디자인 의식 수준을 향상시키는 디자인 문화를 보급함과 동시에 공공 건물, 편의·문화시설, 서비스와 기타 다양한 시민들이 이용하는 공간에 효율적인 디자인의 사용을 지원하여 공공 서비스의 기준을 제고함
- 효율적 디자인 사용을 위해 기업들에 대한 정기적 사례 연구 및 실제 조사 등과 기업들의 R&D와 관련된 비즈니스 과정의 재개발, 국제화, 인력 능력 개발 목적의 컨설턴트 비용 보조 등 R&D와 디자인 컨셉의 조기 개발 분야 집중 지원
- 국제 디자인 회사 및 디자이너를 싱가포르로 유입·정착시키고 다국적 기업의 디자인 부서 및 수뇌부를 싱가포르에 설립하도록 하는 일련의 활동으로 아시아 디자인을 선도하는 것뿐만 아니라 글로벌 디자인 허브로서의 싱가포르를 위한 적극적인 노력을 함

5. 주요 국가 디자인정책 비교분석의 시사점

- 디자인의 중요성을 인식하고 국가적 차원의 디자인 발전을 위한 정부의 노력은 공통적이거나, 정부의 개입정도 및 개입유형 등은 국가에 따라 상이함
 - 이러한 차이는 비단 디자인 정책만의 특성이라기보다는 해당 국가의 일반적인 정책기조를 반영한 것으로 이해됨
 - 예컨대, 독일의 경우 지역별 디자인 센터의 발전과 역할이 두드러지는데, 독일의 경우 디자인이 아닌 타 분야, 예컨대 기술연구 및 이전활동 등에서도 이처럼 지역중심의 활동이 활발

- 먼저 영국은 전국적 디자인 진흥기관인 디자인카운슬을 중심으로 하면서도 디자인관련 유관부처, 지방정부, 지역개발기관 등 관련 공공기관은 물론 대학, 산업체가 참여하는 협력체제 하에서 공동으로 진흥사업을 추진하고 있음
 - 중소기업을 위한 직·간접적인 디자인 지원사업과 아울러 디자인을 통한 민간 부문과 공공부문의 제품과 서비스 혁신을 접목시키기 위한 다양한 실험적 시도를 독려하는 프로그램을 시행하고 있음
 - 특히, 현장실무형 인재양성을 위한 산학협력형 교육진흥사업, 초중등교의 학습환경을 디자인 친화적으로 조성하는 사업 등과 같은 장기적인 디자인교육 인프라 조성에 주력함
 - 또한 다양한 공공부문에 디자인적 방법론을 적용하기 위해 노력하면서 지역발전이슈에 디자인적 접근을 촉진하기 위한 지역발전진흥사업을 시행함

- 일본은 일본산업디자인진흥회와 국제디자인교류협회가 전국적이고 국제적인 디자인진흥의 중심기관 역할을 하며, 주요 지역별로 지역 디자인센터를 설립·운영하면서 디자인인식 제고 측면, 중소기업 디자인 진흥 측면, 지역 디자인 진흥 측면, 디자인 국제협력 측면의 다양한 디자인 정책을 시행하고 있음
 - 특히 인재개발센터 사업을 통해 실무형 디자인인재 양성을 위한 다양한 활동을 전개하고 있으며, 디자인 커리큘럼 지침 제정과 대학원/경연자교육 과정에 디자인 교육을 접목하기 위한 지원 사업을 시행함
 - 또한 디자인 박물관 설립을 통해 일반국민들의 디자인 체험기회를 확대하고, 초중등교육에 디자인 교육기회를 마련하기 위한 정책을 추진하고 있음

- 스웨덴은 스웨덴공예디자인협회와 산업디자인재단이 전국적인 디자인진흥의 중심기관 역할을 하며, 민간과 공공부문에서의 새로운 혁신동력으로서 디자인을 활용하기 위한 다양한 디자인진흥사업을 전개하고 있음
 - 특히, 디자인 작업에 소외되어 온 중요 공공서비스 부문에서 디자인적 접근방법을 접목함으로써 공공서비스의 혁신을 도모하고 있음
 - 또한 디자인교육훈련을 위한 정부 디자인학교 운영, 전문 디자인분야의 석사과정 프로그램 설립, 초중등교 교육 커리큘럼에 디자인 과목 의무화 등 디자인 교육기반 조성 및 저변 확대에 노력하고 있음
- 독일은 전국적 디자인 진흥기관인 디자인카운슬과 지역별 지역디자인센터가 상호보완적인 디자인 진흥 활동을 전개하고 있음
 - 특히, 국제적인 디자인 공모전을 통한 디자인의 산업적 인식 제고를 도모하고, 지역 중소기업에 대한 디자인 컨설팅 및 교육사업, 디자인을 접목한 지역산업 발전계획 수립지원 등을 통해 지역디자인 진흥을 촉진하고 있음
- 싱가포르의 ECB와 IE 싱가포르가 전국적이고 국제적인 디자인진흥의 중심기관 역할을 하며, 디자인을 싱가포르 기반 기업의 국제화를 위한 전략적 비즈니스 능력으로 진흥·개발 중임
 - 특히, 공공건물, 문화시설, 서비스와 다양한 공간 조성에 디자인의 사용을 지원하여 공공서비스의 혁신을 도모하고, 민간부문에서는 디자인 컨셉 조기 개발을 위한 기반시설 설립 및 디자인 네트워크 구축을 추진하고 있음
 - 또한 초중등교육 과정에서의 디자인과 테크놀로지 프로그램을 지원하고, 대학 교육에서의 디자인과 공학의 접목을 유도하기 위한 커리큘럼을 도입하고 있음

[표 21] 주요 국가의 디자인정책의 특징

주요 국가	디자인정책의 특징
영국	<ul style="list-style-type: none"> • 중소기업을 위한 직·간접적인 디자인 지원사업과 아울러 디자인을 통한 민간부문과 공공부문의 제품과 서비스 혁신을 접목시키기 위한 실험적 시도를 독려하는 프로그램 시행 • 현장실무형 인재양성을 위한 산학협력형 교육진흥사업, 초중등교의 학습환경을 디자인 친화적으로 조성하는 사업 등과 같은 장기적인 디자인교육 인프라 조성에 주력 • 다양한 공공부문에 디자인적 방법론을 적용하기 위해 노력하며 지역발전이슈에 디자인적 접근을 촉진하기 위한 진흥사업 시행
일본	<ul style="list-style-type: none"> • 주요 지역별로 지역 디자인센터를 설립·운영하면서 디자인인식 제고, 중소기업 디자인 진흥, 지역 디자인 진흥, 디자인 국제협력 측면의 다양한 디자인 정책을 시행 • 인재개발센터 사업을 통해 실무형 디자인인재 양성을 위한 활동을 전개하고, 디자인 커리큘럼 지침 제정과 대학원/경영자교육 과정에 디자인교육을 접목하기 위한 지원 사업 시행 • 디자인 박물관 설립을 통해 일반국민들의 디자인 체험기회를 확대하고, 초중등교육에 디자인 교육기회를 마련하기 위한 정책 추진
스웨덴	<ul style="list-style-type: none"> • 민간과 공공부문에서의 새로운 혁신동력으로서 디자인을 활용하기 위한 다양한 디자인진흥사업 전개 • 디자인 작업에 소외되어 온 중요 공공서비스 부문에서 디자인적 접근방법을 접목함으로써 공공서비스의 혁신 도모 • 디자인교육훈련을 위한 정부 디자인학교 운영, 전문 디자인분야의 석사과정 프로그램 설립, 초중등교 교육 커리큘럼에 디자인 과목 의무화 등 디자인 교육기반 조성 및 저변 확대 노력
독일	<ul style="list-style-type: none"> • 전국적 디자인 진흥기관인 디자인카운슬과 지역별 지역디자인센터가 상호보완적인 디자인 진흥 활동 전개 • 국제 디자인 공모전을 통한 디자인의 산업적 인식 제고를 도모하고, 지역 중소기업에 대한 디자인 컨설팅 및 교육사업, 디자인을 접목한 지역산업발전계획 수립지원 등을 통한 지역디자인 진흥
싱가포르	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인을 싱가포르 기반 기업의 국제화를 위한 전략적 비즈니스 능력으로 진흥·개발 • 공공건물, 문화시설, 서비스와 다양한 공간 조성에 디자인의 사용을 지원하여 공공서비스의 혁신을 도모하고, 민간부문에서 디자인 컨셉 조기개발을 위한 기반시설 설립 및 디자인 네트워크 구축 • 초중등교육 과정에서의 디자인과 테크놀로지 프로그램을 지원하고, 대학교육에서 디자인과 공학의 접목 유도를 위한 커리큘럼 도입

- 이처럼 대부분 국가에서 정부는 디자인의 저변확대와 민간부문의 활성화를 위한 지원측면에 강조를 두고 있는 것으로 파악됨
 - 디자인 육성을 위한 전략적 방향을 제시하고, 이를 지원하기 위한 기초연구 및 지원활동 등을 적극적으로 펼치는 것이 일반적
 - 특히, 디자인 분야의 새로운 조류나 방향성을 파악·제시하고 이를 촉진하는 등의 정책적 지원역할이 두드러짐
 - 특히, 여러 정부는 국가차원의 공공서비스 및 생활환경 개선, 교육프로그램 확충 등과 같은 전반적 수준 향상을 위한 인프라적 투자에 노력
- 전반적으로 정책 내지 관련 사업의 다양성이나 정책적 개입의 적극성 등의 측면에서는 오히려 우리나라에 뒤지는 것으로 파악됨
 - 적어도 정부 주도 정책 내지 사업의 측면에서 우리나라에서 이루어지지 않는 특별히 차별적인 사업은 발견되지 않음
 - 다만, 해당 정책 내지 사업 집행의 효과성 내지 효율성 측면에서는 국가 간에, 특히 디자인선진국과 우리나라간에 실질적인 차이가 존재하는 분야가 있는 것으로 추정됨
- 해외 디자인정책과 우리나라의 디자인정책을 비교해 보면, 우리나라는 전국적인 디자인진흥기관은 한국디자인진흥원을 중심으로 하고 있으며, 지역별 디자인센터는 설립·운영되는 초기단계로 중앙집중적인 정책집행구조를 보이고 있어, 향후 지역디자인센터의 역할 강화 및 디자인 진흥원과의 보완적 구조 마련이 필요
 - 중소기업 및 디자인전문회사에 대한 직접적인 지원정책과 디자인기반시설 구축·운영정책을 중심으로 해 온 우리나라는 향후 해외 사례에서 본 바와 같이 디자인컨셉 조기 개발을 위한 선도 디자인분야, 디자인저변 확대를 위한 일반민 및 초·중·고등학생 대상의 체험형 교육 환경 조성, 공공부문의 서비스 및 공간환경조성에의 디자인 접목 등 간접적이고 장기적인 지원정책을 고려할 필요
 - 지역 디자인 진흥과의 균형있는 발전을 위해서는 지역산업발전전략과 계획에 디자인전략 및 접근방법이 접목될 수 있도록 지원하면서, 지역에서 발생하는 공공부문의 디자인수요를 발굴하여 지역발전이슈에 디자인적 접근이 촉진될 수 있도록 중앙부처간, 중앙정부와 지방정부간의 협력적 정책 추진이 필요

[그림 11] 해외 디자인정책의 종합적 시사점

전반적 정책기조의 시사점

- 디자인 육성을 위한 전략적 방향을 제시하고, 이를 지원하기 위한 기초연구 및 지원활동 등을 적극적으로 펼치는 것이 일반적
- 특히, 여러 정부는 국가자원의 공공서비스 및 생활환경 개선, 교육프로그램 확충 등과 같은 전반적 수준 향상을 위한 인프라적 투자에 노력
- 전반적으로 정책 내지 관련 사업의 다양성이나 정책적 개입의 적극성 등의 측면에서는 오히려 우리나라에 뒤지는 것으로 판단
- 해당 정책 내지 사업 집행의 효과성 내지 효율성 측면에서는 우리나라에서 시행되는 일부 사업의 경우 개선 노력이 필요한 것으로 판단

정책사업 구성 및 추진체계의 시사점

- 디자인컨셉 조기 개발을 위한 선도 디자인분야, 디자인저변 확대를 위한 일반인 및 초중등학생 대상의 체험형 교육 환경 조성, 공공부문의 서비스 및 공간환경조성에의 디자인 접목 등 간접적이고 장기적인 지원정책을 고려할 필요
- 지역 디자인 진흥과의 균형있는 발전을 위해서는 지역산업발전전략과 계획에 디자인전략 및 접근방법이 접목될 수 있도록 지원
- 지역에서 발생하는 공공부문의 디자인수요를 발굴하여 지역발전이슈에 디자인적 접근이 촉진될 수 있도록 중앙부처간, 중앙정부와 지방정부간의 협력적 정책 추진이 필요

제4장

국가 디자인정책 포트폴리오 분석

VII. 디자인정책 분석을 위한 포트폴리오 모델

1. 디자인정책의 포트폴리오 분석의 의의

1.1 디자인정책의 현황 및 문제점

- 디자인정책은 본연의 취지와 목적과는 달리 입안 및 실행과정상의 체계적 시스템 미비로 인하여 비효과성 내지 비효율성이 발생하고 있는 것이 현실
 - 정책 우선순위를 결정하는 일에 디자인 관련 전문가가 부족하고 이를 보완할 정부-민간 네트워크 메커니즘이 작동하고 있지 않아 중요성보다는 시급성 위주로 정책 사업이 추진됨이 지적되고 있음
 - 정책 수립 담당자는 자신의 재직기간 동안 실현 가능한 가시적 성과위주의 사업에 관심을 갖게 되는 경우가 많고, 단계적 시행과 관리가 필요한 장기 정책 과제들은 후순위로 밀려나고 있음
 - 수많은 정책 및 지원 사업들이 발표되기는 하나 정작 일관된 의지를 가지고 이를 추진하고 평가를 하기에는 정책 및 관련 지원사업의 우선순위를 판단하기 위한 준거기준의 미정립 등으로 상당히 어려운 상황임
 - 이로 인해 유사해 보이는 정책들이 일정시기마다 반복적으로 등장하고 있는 반면, 상당한 예산을 투입하고도 지원사업의 성과나 효과는 기대치에 미치지 못하고 있는 상황임
 - 또한 정책지원사업의 예산의 활용 면에서도 균형과 형평성이라는 명목으로 선택과 집중을 통한 핵심역량 배양에 소홀하였음
 - 예를 들면, 중소기업을 위한 디자인혁신기술개발지원사업의 경우 소액 다수 과제 지원방식으로 운영되어 왔고,
 - 디자인기반기술개발사업과 같은 기초 연구과제도 1년 미만의 단기과제로 진행되어 그 실효성이 미흡했다는 지적이 많음
 - 산업자원부의 다각적인 디자인진흥정책과 지원사업으로 일정부분 성과를 거두고 있음에도 불구하고, 정책이나 사업 담당자 및 일부 전문가에 의한 '사람'중심의 사업관리에서 정책목표와 추진전략에 부합하고 지원사업의 특성을 반영한 사업포트폴리오 관리·평가기준에 의한 '시스템'중심의 사업관리 필요성이 제기되고 있음

□ 이러한 현상을 포트폴리오관리의 관점에서 파악하면 다음과 같이 정리됨

- 여러 부처에서 입안, 실행에 옮기고 있는 다양한 정책·사업들에 대하여,
 - 프로젝트 선정·평가 기준이 제대로 정립되어 있지 않아 프로젝트 건수와 자원 배분이 임의로 조정되는 경향이 있음
 - 단기 프로젝트와 핵심/공통기술 확보를 위한 중장기 프로젝트간의 균형있는 프로젝트 선정을 위한 국가 차원의 조정 기능 취약
 - 관련자들의 선정평가 역량이 미흡

- 결과적으로 비효율적 자원배분이 발생
 - 자원을 배분할 때 불충분·불균형 등의 문제가 발생하며, 그 결과 중요한 프로젝트에 자원을 집중적으로 투입하지 못할뿐더러 프로젝트가 최소한의 활동수행에 그치는 결과 초래함
 - 사업에 대한 자원배분시 선택적 집중이 이루어지지 못하는 이유도 체계적인 포트폴리오 관리의 부재와 무관치 않다고 해도 과언이 아님

1.2 디자인정책의 포트폴리오 관리의 의의

□ 디자인정책을 포트폴리오 관점의 접근을 통해 전략적 자원배분의 달성 및 조직학습의 가능성 제고 등 크게 두 가지 측면의 성과 창출이 가능

- 먼저, 포트폴리오 관리를 통해 전략적 자원배분이 가능
 - 전략적 방향, 즉 개별 사업의 목적은 물론, 정부 및 국가 차원의 정책방향과의 정합성을 유지하여, 이에 부합하는 프로젝트의 우선선정과 자원배분이 가능
 - 따라서, 투입대비 산출가치의 극대화가 가능하며, 무엇보다도 한정된 인적·물적·시간적 자원의 활용가치 극대화가 가능
 - 또한, 개별 부처내의 사업간은 물론, 국가 차원의 전체 사업간에 균형있는 자원배분이 가능해짐으로써, 부처간 중복회피 및 선택적 집중과 조정을 통한 협력의 가능성 제고

- 둘째, 포트폴리오 관리를 통해 정책기획과 집행에 있어 조직학습의 기반을 확보하는 것이 가능

- 실제 나타난 기술 및 사업기여도의 추적·평가를 통해 프로젝트의 성공과 실패를 판단하고 그 원인을 정확히 파악
- 실제 발생한 사업과 기술기여도를 1차적으로 분석한 다음, 기여도가 좋으면 왜 좋은지, 나쁘면 왜 나쁜지를 프로젝트 운영의 적절성항목을 중심으로 구체적인 원인 파악

□ 디자인과 직·간접 관련을 맺고 있는 여러 정책·사업을 전체적 관점에서 체계적으로 조망하고 관리함으로써 정책성과의 제고가 가능

○ 국가차원의 보다 체계적이고 효율적인 디자인 정책의 수립 및 실행, 성과관리의 필요성이 제기됨

- 여러 부처·기관이 관련 정책 개발과 실행을 주도함에 있어 자칫 비체계적·비효율적 자원배분의 가능성이 있는 것이 현실
- 특히, 다양한 이해관계자 집단의 상충된 시각, 관련부처간 경쟁적 사업추진, 사업책임자의 빈번한 교체 등은 효과적 정책집행의 어려움을 가중
- 결과적으로 장기-단기 효과, 중요성-시급성 간 균형 잡힌 자원배분이 어려운 것이 현실

○ 개발된 모델을 토대로, 현행 우리나라의 디자인 관련 주요 정책·사업을 평가하여 포트폴리오상 위치를 분석하고, 이에 따른 정책적 시사점을 도출

- 다양한 사업을 종합적으로 파악할 수 있는 체계적 관리도구의 확보
- 사업간 중복 영역 또는 추가 사업필요 영역 등을 파악함으로써 자원의 효율적 배분을 촉진

○ 개발된 모델을 토대로 사업의 특성 및 성과에 부합하는 사업관리방안 검토

- 디자인 정책·사업의 특성, 필요자원 및 적용범위, 기대효과 등을 토대로 각 사업의 주기적인 평가 및 포트폴리오 업데이트 등을 위한 관리방안 검토

2. 디자인정책 분석을 위한 포트폴리오 모델

2.1 디자인정책 분석을 위한 포트폴리오 모델의 구성 방향

□ 사업영역 및 사업특성의 구분 가능성

- 디자인정책 내지 사업이 지향하는 사업영역을 구분하여 제시할 수 있어야 함
 - 디자인정책목표를 구현하기 위한 다양한 사업이 추진되고 있을 뿐만 아니라, 정책목표나 사업방향이 상이한 여러 부처의 관련 사업을 종합적으로 분석해야 하기 때문
- 사업영역의 구분은 디자인정책의 전체를 포괄하되, 영역구분의 중복성 및 모호성을 최소화할 수 있어야 함
 - 여러 부처에서 정책적 편의를 위해 사용하는 구분기준을 고려하되, 각 부처별 사업을 동일선상에서 종합적으로 파악할 수 있어야 함
- 여러 사업들의 의미 있는 속성 또는 특성을 구분하여 비교 또는 대조함으로써 정책적 시사점을 파악할 수 있는 기준을 제시할 수 있어야 함
- 이러한 사업영역 및 사업특성별 구분은 다시 사업수행주체별로 의미 있는 구분이 가능해야 함
 - 여러 관련 부처 및 지방자치단체 등 수행주체가 다른 다수의 사업에 대한 종합적 분석이 필요하기 때문

□ 사업의 상대적 중요성 및 성과(또는 잠재적 성과)의 평가 가능성

- 추진 중이거나 추진 계획 중인 다수 사업 간의 상대적 중요성을 평가함으로써 자원재배분 계획의 수립과 같은 정책적 시사점 도출이 용이
- 추진 사업의 창출 성과 내지 향후 성과 창출 가능성에 대한 평가를 통해 자원재배분 계획방향의 수립 등 정책적 시사점 도출

□ 사업수준의 분석

○ 사업을 분석단위로 하여 포트폴리오 모델 분석을 실시

- 각 부처 및 지자체별 사업의 규모(하위 사업의 구조 포함) 및 수행기간, 예산 등에 있어 상이한 경우가 많아 직접적 비교가 어려울 수 있으나,
- 각 사업수행주체가 개별 사업으로 관리하고 있는 사업단위에서 분석함으로써 비교가능성을 확보
- 필요시, 특정 사업에 대하여 사업을 구성하는 개별 과제수준에서 추가적인 포트폴리오 분석이 가능

2.2 디자인정책 포트폴리오 모델

가. 「사업영역-사업주관부처」 매트릭스

□ 디자인사업을 사업 주관 부처와 사업영역으로 구분하여 비교 분석

○ 주요 부처별 사업영역의 특성을 비교분석하는 것이 본 모델의 주 목적

- 각 부처별 사업영역의 전반적 현황을 파악하고, 각 부처 사업 간의 영역별 분포를 비교 분석함으로써
- 각 부처별 사업의 전반적 특성을 파악

○ 사업영역은 국가환경디자인 개선, 전시 및 진흥, 중소기업 기술개발지원, 지역 디자인기반 조성, 인력양성 등과 같이 크게 다섯 가지 영역으로 구분 가능

- 국가환경디자인 개선: 도시 및 지역 등 공공적 공간 및 생활환경의 개선, 삶의 질 향상 등을 위한 목적에 디자인이 적용되는 사업
- 전시 및 진흥: 디자인과 관련된 각종 전시회 및 이와 관련된 지원활동 등을 통해 주요 이해관계자 및 일반 국민의 디자인에 관한 소양 및 인식을 제고하고, 디자인과 관련된 활동을 활성화하기 위한 지원과 관련된 사업
- 중소기업 기술개발지원: 중소기업의 경쟁력 강화 및 생산성 향상 등을 위하여 필요한 디자인적 지식 및 기술, 관련 인프라 등을 제공하거나, 이와 관련된 지원을 주 내용으로 하는 사업
- 지역디자인기반 조성: 지역 내 디자인 역량제고를 위한 인프라 조성을 주 내용으로 하는 사업으로, 지역 내 산업 및 디자인관련 기업, 기타 디자인 수요자들이 필요로 하는 소프트 및 하드웨어 인프라의 구축 및 운영을 포함
- 인력양성: 디자인 전문인력의 양성 및 관련분야 인력의 재교육 등을 포함

나. 「사업특성-사업영역」 매트릭스

- 디자인사업을 사업의 특성과 사업영역으로 구분하여 평가·분석함으로써 전체적 시각에서 사업의 균형 전개 또는 중복여부를 검토하고, 자원의 재배치 방향에 대한 시사점을 도출하는 것이 주목적
- 사업영역은 사업의 취지와 목적, 실행계획 등을 토대로 해당 사업이 영향력 (impact) 행사 또는 변화를 시도하는 대상으로서, 공공·환경, 기업지원, 인프라 조성 등 세 가지 영역으로 구분
 - 앞서 제시한 사업영역-사업소관부처 매트릭스에서의 사업영역의 구분과 크게 다르지 않으나, 본 모델에서는 공공·환경, 기업지원, 인프라조성 등 크게 세 영역으로 구분
 - 공공·환경 영역은 국가환경디자인 및 전시/진흥 영역을 포함
 - 기업지원은 중소기업기술개발 지원 및 이와 관련된 사업
 - 인프라조성은 지역디자인기반조성 및 인력양성을 포함
- 사업특성은 해당 사업의 산출물(output)의 속성을 토대로 신사업추진, 차세대사업개발, 기존사업 추가, 기존사업 변형 등 네 가지 영역으로 구분
 - 신사업 추진: 개별 사업의 목적이 기존과는 다른 새로운 속성이나 영향력을 갖는 기술, 제품, 제도 등을 개발하거나, 실행에 옮김으로써 새로운 사업을 창출하는 것을 기본적인 목표로 하는 사업
 - 차세대 사업개발: 개별 사업의 시행을 통해 기존과는 실질적으로 다른 새로운 유형의 기술, 인프라, 제품, 제도, 기타 조직 등을 창출함으로써 향후 이를 토대로 추가적 사업의 발굴 및 실행이 가능한 기반적 속성을 갖는 사업
 - 기존사업 추가: 기존 사업의 연장선상에서 기존 사업의 수평적 영역 확장 또는 기존 사업의 미비영역 확충 등을 주목적으로 하는 사업
 - 기존사업 변형: 기존 사업의 대상이나 속성, 추진방식, 프로세스 등에 부분적 수정을 통해 추진하는 사업

다. 「사업중요성-사업성과」 매트릭스

- 추진되는 사업을 중요성(importance)와 성과(performance)의 매트릭스를 통해 분석함으로써 다수 사업간 자원재배치에 대한 시사점 도출이 주목적
- 사업의 중요성은 해당 사업의 시급성 내지 필요성, 기대효과를 중심으로 측정

- 시급성/필요성: 해당 사업이 현 시점 내지 향후 일정 시점을 기준으로 파악할 때 우선적인 자원배분을 필요로 하는 사업인가의 여부를 평가. 특히 사업자체의 필요성 여부와 더불어, 공공적 투자의 필요성을 집중 평가4)
- 기대효과: 해당 사업이 효과적으로 수행되었을 때 기대되는 국민경제적 효과로서 정성적 또는 정량적 효과를 모두 포함

○ 사업의 성과는 목표달성수준과 파급효과의 두 영역에서 분석5)

- 목표달성수준: 해당 사업이 사업계획단계에서 설정한 목표대비 달성도를 평가
- 파급효과: 해당 사업의 직접적 성과(output)에 의해 창출되는 연관산업 및 국민경제 전반에 대한 사회·문화·경제적 효과6)
 - 해당 효과의 크기 여부와 더불어, 의도한 효과를 창출하고 있는가의 여부가 중요한 변수

○ 사업의 중요성과 성과에 더하여, 각 사업별 예산규모를 분석에 반영함으로써, 중요성-자원투입-성과를 비교하여, 보다 효과적 사업관리가 가능

- 특히, 사업의 중요성과 자원투입량도 높으나 성과가 낮은 사업의 경우 그 원인을 파악하고 개선방안을 찾는 등의 정책적 접근을 위한 시사점 파악이 용이

[표 22] 사업 중요성 및 성과 평가 방법

	측정 지표	의미	측정방법
사업의 중요성	시급성/필요성	· 해당분야의 국민경제적 중요성 · 정부개입의 필요성 및 시급성	· 평가대상 사업에 대해 상대평가를 실시(5점 척도)
	기대효과	· 사업의 효과적 추진 시 기대되는 국민경제적 혜택의 수준	
사업의 (예상)성과	목표 달성 수준	· 사업 추진 시 설정한 목표의 달성 수준 · 초기 목표수준과 달성수준을 고려하여 평가	- 최고수준: 5점 - 중간수준: 3점 - 최저수준: 1점
	파급효과	· 사업의 결과가 관련분야 및 산업 등의 발전·변화를 가져오는 정도	

4) 시장수요가 존재하나 시장실패로 인하여 해당 재화나 서비스의 충분한 공급이 이루어지지 않는 경우와 같이 공공적 개입 내지 투자가 필요한 경우를 판별하는 것이 주된 목적

5) 미완료 사업인 경우에는 예상성가로 대신하여 분석

6) 특정 사업의 성과(performance)는 해당 사업을 통해 생산한 결과물(예, 구축된 DB, 장비, 연구결과물, 기술 등)이라 할 수 있는 산출물(output)과, 이러한 결과물의 활용과 확산을 통해 창출되는 성과로서, 사업의 궁극적인 목적이라 할 수 있는 사업의 효과(outcome)로 구분하는 것이 가능

2.3 포트폴리오 모델의 적용 및 분석 방법

- 분석대상 사업 및 포트폴리오 모델의 특성 상 정성적 분석을 위하여 분야별 사업에 정통한 전문가를 다수 활용한 분석이 바람직
- 델파이법(Delphi method)과 같이 다수 전문가들의 평가의견을 토대로 포트폴리오 모델을 작성하는 것이 바람직

[표 23] 포트폴리오 모델의 적용 및 분석 절차

1. 준비 작업	<ul style="list-style-type: none"> - 분석 대상 사업 파악 및 영역별 정리, 평가지표 확정 등 - 영역별 전문가 리스트 작성
2. 1차 평가	<ul style="list-style-type: none"> - 영역별 전문가에게 평가대상 사업과 평가지표를 제시하고, - 평가지표별 평가기준에 따라 해당 사업에 대한 평가를 진행 - 사업 분류방식의 변경, 누락 사업의 추가, 평가지표의 추가 또는 보완 등에 대한 의견 수렴을 병행
3. 2차 평가 준비	<ul style="list-style-type: none"> - 1차 평가 시 수렴된 의견 반영하여 포트폴리오 모델 보완 - 평가대상 사업의 재분류, 평가지표의 추가 또는 보완 등 - 1차 전문가 평가결과의 정리
3. 2차 평가	<ul style="list-style-type: none"> - 1차 평가결과 분석 요약결과 정리 및 제시 - 보완된 평가기준 제시 - 2차 평가 진행
4. 3차 평가	<ul style="list-style-type: none"> - 2차 평가 결과 종합 정리 및 결과 제시 - 3차 평가 진행(2차 평가점수의 산포가 큰 사업 위주) - 2차 평가를 토대로 한 의견수렴(필요시, 사업중복 영역의 조정, 사업공백영역의 추가 사업 발굴 등)
5. 종합	<ul style="list-style-type: none"> - 평가결과 종합

VIII. 디자인정책의 포트폴리오 분석

1. 국가 수준 디자인정책의 포트폴리오 분석

1.1 주요 사업영역별 디자인정책 포트폴리오 분석

○ 디자인 분야를 다음과 같이 5개 영역으로 나누어 보았을 때 정부부처의 디자인 사업은 다음과 같이 분류됨

[표 24] 정부부처 디자인사업 분류

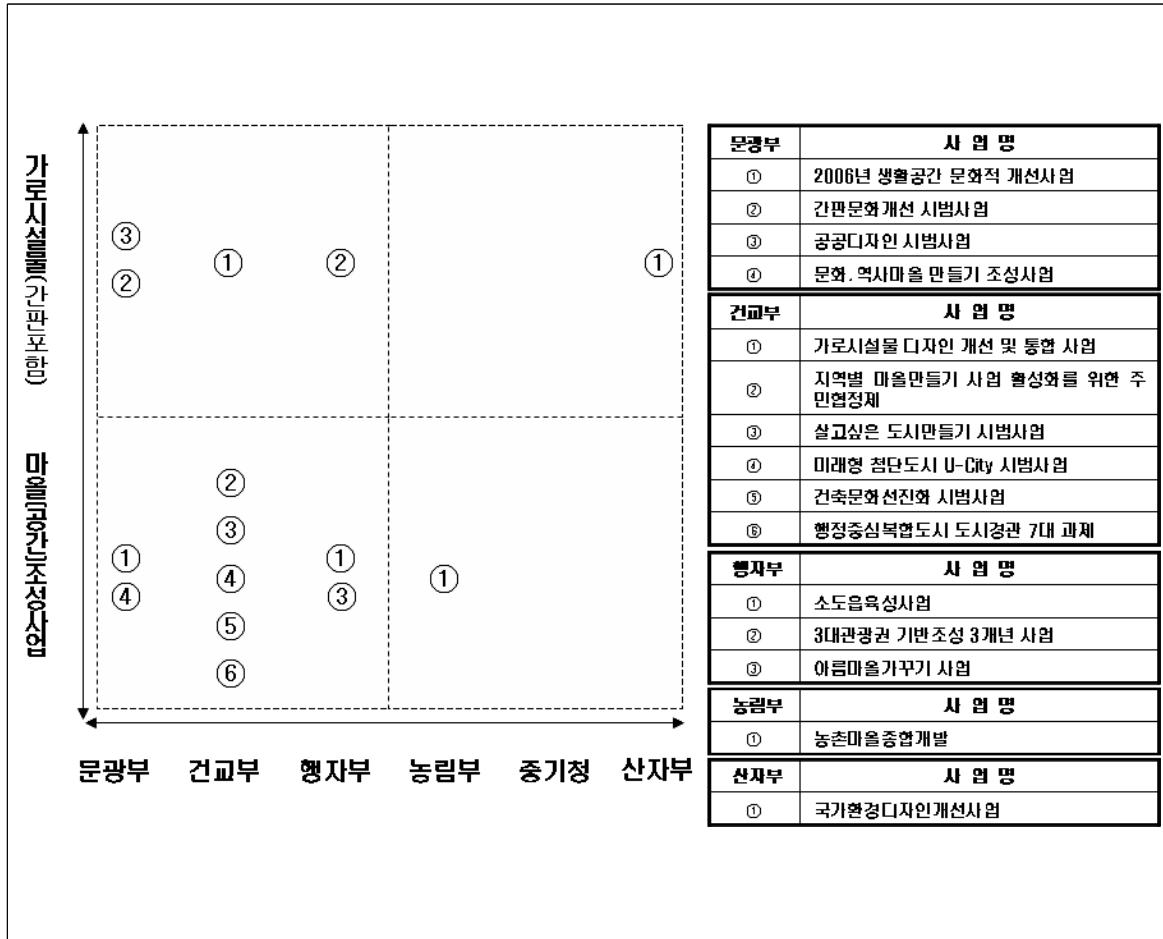
	문화관광부	건설교통부	행정자치부	농림수산부	중소기업청	산업자원부
국가 환경디자인 개선	<ul style="list-style-type: none"> ●2006년 생활공간 문화적 개선사업 ●간판문화개선 시범사업 ●공공디자인 시범사업 ●문화·역사마을 만들기 조성사업 	<ul style="list-style-type: none"> ●가로시설물 디자인 개선 및 통합 사업 ●지역별 마을만들기 사업 활성화를 위한 주민협경제 ●살고싶은 도시만들기 시범사업 ●미래형 첨단도시 U-City 시범사업 ●건축문화선진화 시범사업 ●행정 중심 복합도시 도시경관 7대 과제 	<ul style="list-style-type: none"> ●소도읍육성사업 ●3대관광권 기반조성 3개년사업 ●아름마을가꾸기 사업 	<ul style="list-style-type: none"> ●농촌마을종합개발 		<ul style="list-style-type: none"> ●국가환경디자인개선사업
전시/진흥	<ul style="list-style-type: none"> ●한국문화상징(C.I)홍보계획 및 개선방향 ●해외 전시회 참가 지원 ●2006년 서울캐릭터 페어 개최 ●국산캐릭터 퍼레이드 ●대한민국캐릭터대상 ●우수캐릭터 지적재산권 지원 ●캐릭터 디렉토리 제작 	<ul style="list-style-type: none"> ●'Good Design 빌딩' 지정제도 	<ul style="list-style-type: none"> ●제2회 국가상징디자인공모전 		<ul style="list-style-type: none"> ●제5회 제주관광문화상품 디자인벤처대회 	<ul style="list-style-type: none"> ●디자인센서스 ●벤처디자인상 ●코리아국제포스터비엔날레 ●대전광역시산업디자인전람회 ●디자인대학박람회 ●대한민국 디자인대상 ●한국청소년디자인전람회 ●SD 상품선정제 ●우수산업디자인(GD) 상품 선정 제도 ●대한민국산업디자인전람회
중소기업 기술개발 지원	<ul style="list-style-type: none"> ●광주문화콘텐츠특성화브랜드발굴지원사업 ●국산캐릭터 라이선싱 활성화 사업 ●국산캐릭터 연계프로그램 제작 지원 		<ul style="list-style-type: none"> ●향토지적재산 육성사업 		<ul style="list-style-type: none"> ●신기술사업화 디자인기술개발사업 	<ul style="list-style-type: none"> ●디자인 홀닥터사업 ●2006 포장기술홀닥터사업 ●2006년도 시제품용자 지원사업 ●디자인 벤처지원 사업 ●디자인 실명제 ●선도디자인확산사업 ●우수디자인 전문회사 선정제 ●디자인관련 소재·표면처리기술개발사

						<ul style="list-style-type: none"> 업 ●디자인기본기술개발 사업 ●디자인혁신기술개발 사업 ●세계일류상품디자인·브랜드 개발사업 ●지역디자인혁신사업 ●포장디자인 및 카달로그 제작 지원 사업
지역디자인 기반조성	<ul style="list-style-type: none"> ●지방문화산업기반조성사업 			<ul style="list-style-type: none"> ●향토산업육성 시범사업 		<ul style="list-style-type: none"> ●디자인 기반구축사업(DIC) ●RDC 디자인혁신 거점화
인력양성						<ul style="list-style-type: none"> ●CDO 출강지원사업 ●학점교류형 산학협력 프로젝트 ●국비지원 글로벌 디자이너 양성 ●재학생 현장실습 학점인정제 ●차세대디자이너인턴 지원사업

1.2 디자인 각 분야별 국가 디자인정책의 포트폴리오 분석

가. 국가환경디자인 개선

[그림 12] 국가환경디자인 개선



□ 국가환경디자인 개선 류 사업은 주로 문광부, 건교부, 행자부 등 일부 부처를 중심으로 추진되고 있으며 특히 대규모 공간조성 류 사업이 편중 추진됨에 따라 사업간 유사·중복이 발생

○ 중앙부처 별로 접근해 보았을 때, 국가환경디자인 류 사업은 전반적으로 문광부, 건교부, 행자부 3부처에 편중되어 있음

- 건교부가 관련 사업 수행이 가장 활발하며, 다음으로 문화와 건축 및 경관을 결합한 사업 추진하는 문광부, 그리고 지역 균형발전 시각에서 사업을 추진하는 행자부 순임

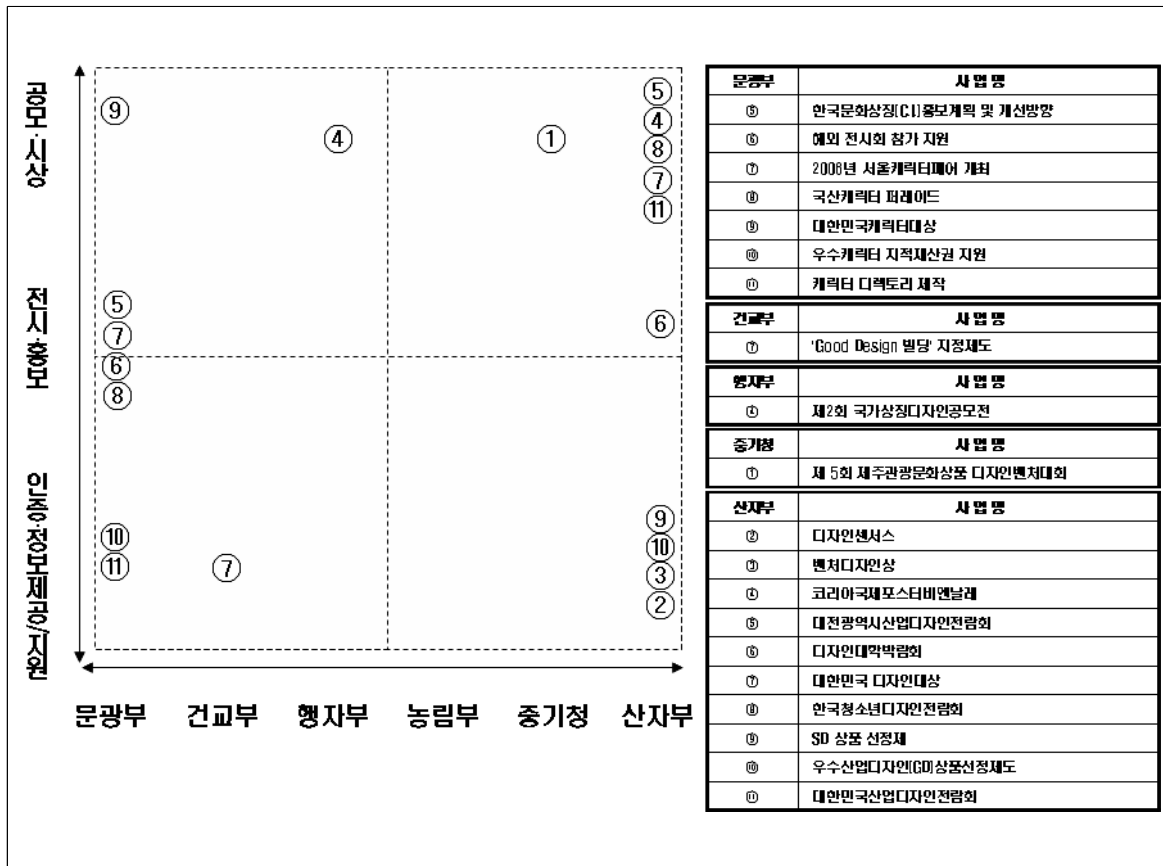
- 산자부는 국가환경디자인개선 류에서는 '국가환경디자인개선사업' 등 소수의 사업 수행

- 국가환경디자인 개선사업을 크게 두 가지로 세부화 시켜 보았을 때 중앙정부차원인 만큼 가로시설물 관련 사업보다는 대규모 마을(공간)조성사업에 편중되어 있음
 - 가로시설물 조성사업의 경우 단위 지역 이해가 복잡하게 얽혀 있는 관계로, 지역 단위 사업이 주로 시행되는 경향이 강하여 상대적으로 정부부처의 영향력이 크게 미치지 못함에 따라 정부부처는 주로 공간조성 류 사업을 수행
- 따라서 국가환경디자인 범주하에 문광부, 건교부, 행자부, 농림부 등 부처 간 유사한 목적 및 내용의 사업 중복 수행
 - 문광부의 '문화역사마을 만들기 조성사업' 과 건교부의 '지역별 마을만들기', 행자부의 '아름마을 가꾸기 사업' 등은 모두 지역의 역사적 배경 및 주민의 의견을 수렴하여 쾌적하고 특성화된 공간을 조성하는 것을 목표로 하며 지원방식 역시 개별 부처가 사업 전 과정을 지원하는 형태를 띠
 - 행자부의 '소도읍 육성사업'과 농림부의 '농촌마을종합개발'은 낙후지역의 전반적인 시설·환경 개선으로 지역경쟁력을 제고하는 것을 목표로 한다는 점에서 수행 부처만 다를 뿐 거의 흡사함
- 유사·중복사업 추진을 피하여 예산낭비를 방지하고 체계적이고 효율적인 국가환경디자인 개선 사업을 추진하기 위하여 부처 간 협력과 업무조정이 요구됨
- 미관상 또한 이에 의한 국가 이미지 제고 및 경쟁력 향상을 위하여 국가 전체 혹은 도시별로 가로시설물을 통합·정비할 필요가 있으며,
- 이와 관련하여 건설문화 선진화 위원회는 통합 디자인 코드를 마련하기 위한 연구 수행 중임
 - 현 건설문화 선진화 위원회에서 지역별 특성을 고려한 가로시설물 설치를 추진하기 위하여 '통합 디자인 코드' 제정을 추진 중임
 - '통합 디자인 코드'란 개별적으로 설치되어 무질서한 가로경관을 형성하고 있는 가로시설물을 지역별 특성에 맞게 통합 디자인 코드를 적용하여 종합적인 관리를 통한 조화로운 가로경관을 창출하는 것을 목표로 함
 - 2007년 11월 통합 디자인 코드 제정 예정이며, 08년부터 이를 적용한 시범사업 추진 예정임
- 건교부가 주축이 된 건설문화 선진화 위원회의 통합 디자인 코드 제정에 맞추어 가로시설물의 디자인 부분을 산업자원부에서 담당하는 방향으로의 협력이 요구됨

- 현, 디자인 영역을 전문적으로 혹은 독립적으로 다루고 지원하는 곳은 산자부 산하 디자인 진흥원이 유일함
- 또한 디자인 진흥원의 디자인 및 이를 적용한 시제품 제작과 관련된 경험과 노하우는 어느 정부부처보다 우위에 있다고 볼 수 있으며,
- 따라서 가로시설물의 디자인을 디자인진흥원이 주관하는 방향으로 가는 것이 적함함

나. 전시/진흥

[그림 13] 전시/진흥



□ 전시/진흥류의 사업은 주로 문광부, 산자부에 편중되어 있음

- 문광부는 주로 전시·홍보 사업 위주이며, 산자부는 전시·홍보 보다 공모·시상, 디자인 DB 구축 및 기업체에 자료제공, 정보 공유의 장 마련 성격의 인증·정보제공 및 지원 등의 사업이 활발함

- 건교부, 행자부, 농림부, 중기청은 전시/ 진흥류 사업을 거의 수행하고 있지 않음
 - 위 부처들은 산자부와 문광부 처럼 디자인 중심 혹은 디자인 요소를 함축하는 콘텐츠중심의 진흥 사업을 수행하지 않기 때문에 굳이 디자인 관련 전시/진흥류의 사업을 활발히 추진하고 있지 않음
- 한편 전시 진흥류의 사업은 대부분 규모가 크지 않고, 지역 단위별 요구가 반영되는 특성을 지니므로 지자체별로 유사한 전시 진흥 사업을 수행할 것으로 추측됨
- 전시/진흥 분야에서 타 부처와 산자부의 사업은 대체적으로 유사성을 띠고 있지 않으나 일부 디자인 요소를 강하게 내포하는 사업을 각 부처별 시각에 맞추어 추진하고 있으며 이에 산자부와의 업무 조율이 불가피함
 - 문광부의 '한국문화상징(C.I.) 홍보계획 및 개선방향'은 표면적으로는 '문화' 요소를 강조하고 있으나, 사업 목적이 효과적인 한국문화상징을 선정하여 국가 이미지를 제고하고 이를 통해 우리기업제품의 경쟁력을 향상한다는 점에서 디자인과 기업경쟁력 향상을 지원하는 산자부 업무 영역의 성격을 띠며
 - 또한 이와 관련, 행자부의 '국가상징디자인공모전'은 국가 행정을 담당하고 궁극적으로 국가경쟁력을 높이는 것을 목표로 하는 행자부의 시각이 디자인에 반영되어 생성된 사업으로, 문광부의 '한국문화상징(C.I.) 홍보계획 및 개선방향'과도 유사하면서 동시에 디자인진흥원 업무 영역과도 중복됨
 - 국가상징디자인공모전은 국가브랜드 가치를 높일 수 있는 창작물을 공모하는 사업으로 제품, 환경, 시각, 포장, 산업공예, 패션 등 디자인 전 분야를 다룬다는 점에서 디자인 진흥원 업무 영역과 중복
 - 위에서 거론한 타 부처 사업은 디자인의 전문성이 강하게 요구되는 사업으로 디자인진흥원의 협력이 반드시 필요하며 유사사업은 부처별 협력 등을 통한 조정이 필요함
 - '한국문화상징(C.I.) 홍보계획 및 개선방향'과 '국가상징디자인공모전' 등은 모두 국가 상징 디자인을 위한 사업으로 디자인 진흥원 주최 사업으로 일괄 통합하고, 경우에 따라 문광부와 기타 관련 부처의 자문을 구하는 방향으로 추진되는 것이 적절함

[표 25] 기타분야 사업명

정부부처	사업명
문광부	12.광주문화콘텐츠특성화브랜드발굴지원사업 13.국산캐릭터 라이선싱 활성화사업 14.국산캐릭터 연계프로그램제작 지원 15.지방문화산업기반조성사업
행자부	5.향토지적재산 육성사업
농림부	2.향토산업육성 시범사업
중기청	2.신기술사업화 디자인기술개발사업
산자부	12.디자인홈닥터사업 13.2006 포장기술홈닥터사업 14.2006년도 시제품융자지원사업 15.디자인벤처지원사업 16.디자인실명제 17.선도디자인확산사업 18.우수디자인 전문회사선정제 19.디자인관련 소재·표면처리기술개발사업 20.디자인기반기술개발사업 21.디자인혁신기술개발사업 22.세계일류상품디자인·브랜드 개발사업 23.지역디자인혁신사업 24.포장디자인 및 카다로그제작 지원 사업 25.디자인 기반구축사업(DIC) 26.RDC 디자인혁신 거점화 27.CDO 출강지원사업 28.학점교류형 산학협력 프로젝트 29.국비지원 글로벌 디자이너 양성 30.재학생 현장실습 학점인정제 31.차세대디자이너인턴지원사업

- 국가환경디자인 개선과 전시/진흥을 제외한 나머지 기업기술개발지원, 지역디자인기반조성, 인력양성 범주 하의 사업은 압도적으로 산자부에 집중되어 있음
 - 27개 사업중 20개가 산자부 사업이며, 주로 기업기술개발지원 사업과 인력양성 사업 그리고 소수의 지역디자인기반조성 사업으로 구성됨
 - 기업기술개발지원 사업은 중소기업 제품 디자인 지원을 위한 자금, 인력, 컨설팅 등의 형태를 띠며 그밖에 디자인 개발 R&D, 디자인 전문기업 인증 등 다양함
 - 타부처 중에서는 문광부가 몇몇 기업기술개발지원 류의 사업과 기반조성 사업을 추진하고 있으며 행자부, 농림부, 중기청도 기업기술개발지원 및 지역디자인기반조성 류 사업을 소수 추진
 - 문광부의 기업기술개발지원 류 사업은 주로 캐릭터 등의 문화콘텐츠 관련 개발·제작 지원 형태를 띠며
 - 행자부와 농림부는 지역경제활성화를 목적으로 향토 산업 육성 관련 기술개발, 기반조성 사업을 수행
 - 중기청은 기업기술개발 과정 중 디자인 개발 부분을 지원하는 사업 추진
- 한편 부처의 기업기술개발 지원 일부와 지역디자인기반조성 사업들 간 유사성이 존재함에 따라 부처 간 중복 투자가 발생할 수 있으므로 협력 체계 마련이 시급함
 - 문광부의 '광주문화콘텐츠특성화브랜드상품발굴지원사업'의 경우 애니메이션, 만화, 캐릭터, 영상, 게임 등의 문화콘텐츠 상품화 개발을 지원한다는 점에서 디자인진흥원의 업무영역과 다소 겹치는 경향이 있음
 - 한편 문광부의 '지방문화산업기반조성사업'과 산업자원부의 'DIC', 'RDC 구축' 사업은 모두 지역에 디자인 및 콘텐츠 개발을 위한 시설, 장비구입, 인력 등을 포괄하는 종합적 기반을 조성하여 산업경쟁력을 높이는 것을 최종 목표로 한다는 점에서 사업간 거의 유사
 - 농림부의 '향토산업육성 시범사업'은 지역 특화상품 개발을 위한 종합 기반 조성 지원을 내용으로 하며 이 과정에서 브랜드 및 디자인 개발 지원(인력, 자금, 연구용역) 등을 투입하여 시제품을 생산한다는 점에서 위에 언급한 두 부처 사업들과 유사성을 발견할 수 있음
 - 우선 기업기술개발 지원 사업 부분과 관련하여, 문광부의 광주 문화콘텐츠 지원사

업은 현 광주에 건립 완료된 산자부 지원 광주 RDC 인력 및 시설을 이용하는 방법으로 시설 및 인력에 대한 중복 투자를 막는 방향으로 가는 것이 적함

○ 또한 지역디자인기반조성 분야와 관련하여, 문광부와 산자부 사업이 매우 유사하므로 두 부처의 긴밀한 협조가 요구됨

- 이미 주요 도시에 상당부분 조성되어 있거나 조성되고 있는 산자부의 RDC, DIC를 이용하여 디자인 및 애니메이션, 만화, 캐릭터 개발·상품화 사업을 추진하고, 때에 따라 문광부의 연구와 인력 차용을 병행하는 방향으로 가는 것이 적절함
- 또한 문광부와 산자부가 50:50 으로 투자하여 문화컨텐츠와 디자인 분야 개발 및 상품화를 지원하는 종합 기반 시설을 구축하는 것도 방법이 될 수 있음

2. 주요 부처별 디자인정책 포트폴리오 분석

2.1 산업자원부

가. 「사업영역-사업특성」 분석

□ 산업자원부의 디자인사업은 디자인인프라 조성 및 디자인기업의 지원과 육성 등 주요 사업영역에서 다양한 특성의 사업을 전개

□ 산업자원부 디자인정책은 디자인인프라 구축, 디자인기술개발, 디자인기업 및 인력양성 등을 주축으로 구성

○ 먼저, 디자인인프라 영역은 타 부처의 정책에서는 찾아보기 어려운 산업자원부만의 독자적인 사업영역

- 이는 산업자원부만이 디자인을 하나의 별개의 산업으로 파악하고 접근하기 때문으로 파악됨

○ 디자인인프라 영역 중에서 차별성이 높은 사업으로는 디자인혁신센터와 같은 전국적 디자인기반구축사업, 그리고 디자인기반기술 및 혁신기술개발사업 등과 같은 기술개발사업이 있음

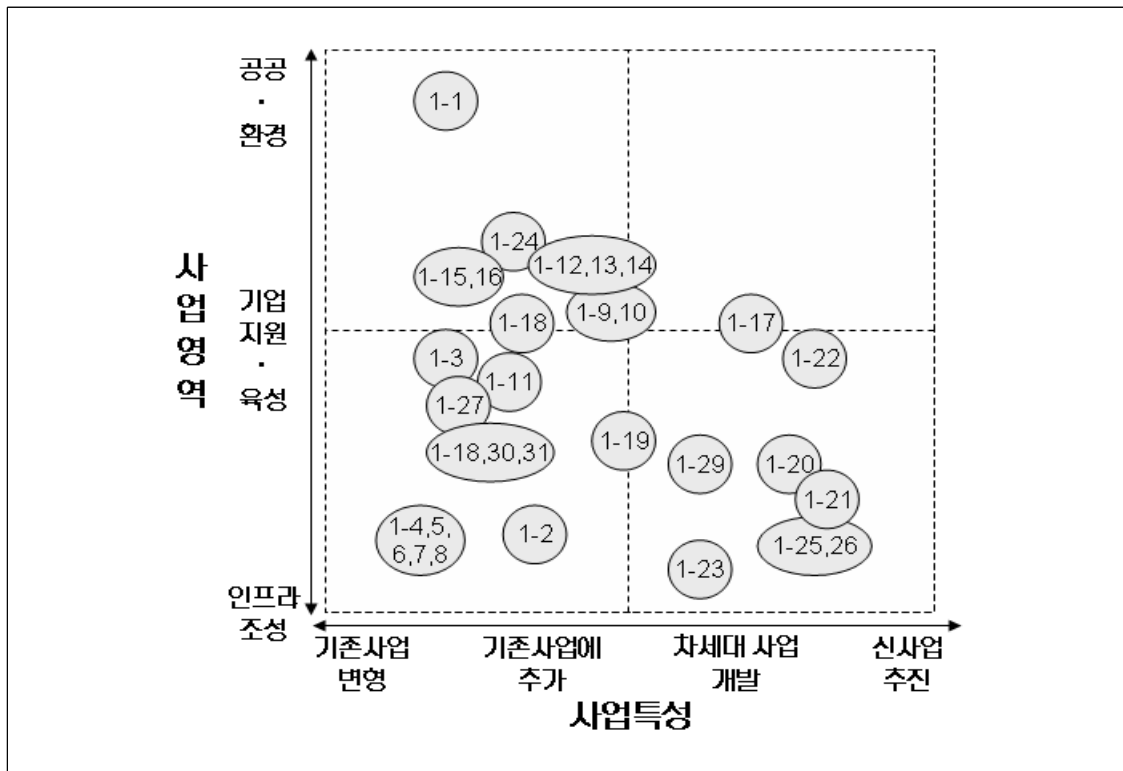
- 디자인기반구축사업의 경우 전국 지역의 특성 내지 전략산업 등과 연계된 디자인혁신센터(DIC)구축, 그리고 광주·대구·부산 등 3대 광역시에 구축 중인 지역디자인센터가 대표적

- DIC는 지역의 디자인 수요기업 및 디자인전문기업, 대학 등이 활용할 수 있는 디자인전문장비의 구축 및 관련 연구개발·서비스 활동을,
- RDC는 지역의 종합디자인인프라로서 디자인전문장비는 물론, 전시공간, 정보·자료 등을 구비

○ 디자인기술개발사업은 개발대상 기술의 특성에 따라 디자인기반기술과 디자인 혁신기술개발사업으로 구분

- 디자인기반기술개발사업은 디자인 및 브랜드에 관한 연구 및 첨단기법의 개발을 지원함으로써 디자인 및 브랜드 개발촉진과 수준향상을 도모
- 디자인혁신기술개발사업은 디자인개발 지원을 통해 기업의 독창적 신상품 개발을 촉진하고 고부가가치 상품화를 실현함으로써 국제시장에서의 상품경쟁력 강화를 추구

[그림 15] 산업자원부의 디자인사업



※ 1-1.국가환경디자인개선사업; 1-2.디자인센서스; 1-3.벤처디자인상; 1-4.코리아국제포스터비엔날레; 1-5.대전광역시산업디자인전람회; 1-6.디자인대학박람회; 1-7.대한민국 디자인대상; 1-8.한국청소년디자인전람회; 1-9.SD 상품선정제; 1-10.우수산업디자인(GD)상품선정제도; 1-11.대한민국산업디자인전람회; 1-12.디자인홈닥터사업; 1-13.2006 포장기술홈닥터사업; 1-14.2006년도 시제품융자지원사업; 1-15.디자인 벤처지원사업; 1-16.디자인 실명제; 1-17.

선도디자인확산사업; 1-18.우수디자인전문회사선정제; 1-19.디자인관련 소재·표면처리기술개발사업; 1-20.디자인기반기술개발사업; 1-21.디자인혁신기술개발사업; 1-22.세계일류상품디자인·브랜드 개발사업; 1-23.지역디자인혁신사업; 1-24.포장디자인 및 카다로그 제작 지원 사업; 1-25.디자인 기반구축사업(DIC); 1-26.RDC 디자인혁신 거점화; 1-27.CDO 출강 지원사업; 1-28.학점교류형 산학협력 프로젝트; 1-29.국비지원 글로벌 디자이너 양성; 1-30.재학생 현장실습 학점인정제; 1-31.차세대디자이너인턴지원사업

○ 특히 이들 사업은 사업특성 측면에서도 기존사업과는 달리, 향후 한 단계 진전된 사업의 전개를 위한 기반(platform)의 역할을 수행할 수 있는 특징이 있음

- DIC 및 RDC는 사업의 애초 취지대로 구축되어 운영될 경우, 디자인분야의 다양한 신규사업의 창출 내지는 기존 사업의 다른 방식으로의 운영을 가능케 하는 기반제공이 가능하며,
- 기반기술개발사업의 경우에도 일부 기술개발과제는 차세대 사업의 개발 또는 신규사업기회를 제공하는 것이 가능
- 이와는 상대적으로 디자인혁신기술개발사업은 기업을 통해 새로운 디자인, 혁신적 기술의 개발과 시장도입을 촉진하는 것으로 차세대 사업 내지 신사업 개발적 특성을 보유

□ 디자인전문회사제도와 같이 디자인기업을 육성하기 위한 직·간접 정책도 산업자원부가 타 부처와 구별되는 차별적 측면

○ 타 부처로서는 문화관광부가 유일하게 간접적이거나 디자인기업 지원사업을 시행하고 있으나, 이는 산자부의 경우와는 실질적인 차이가 존재

- 문광부의 경우 캐릭터 등 문화상품의 기획과 생산을 위한 지원 사업을 통해 디자인기업이 간접적이거나 기술개발 내지 사업 참여의 수혜를 입을 기회가 존재
- 반면, 산업자원부는 디자인기술개발사업 및 여러 관련 지원사업을 통해 디자인전문회사 등 디자인기업의 육성과 발전을 촉진
- 다만, 산자부의 경우에도 그 대상이 제품내지 산업디자인 영역에 속한 디자인기업에 사업대상이 한정되는 한계가 존재⁷⁾

□ 한편, 산업자원부는 공공·환경 디자인 분야에서 취약할 뿐만 아니라, 차별적인 가치제안을 제시하지 못하고 있음

○ 국가환경디자인개선사업을 제외하고는 이 영역의 사업은 전무한 실정

7) 광의의 산업디자인 영역에서도 섬유·의류·패션 디자인의 영역은 산자부 내에서도 관련 팀의 소관업무로서 디자인브랜드 팀 내지 디자인진흥원의 업무와는 별개로 관리·추진되는 것이 현실

- 이는 지금까지 산자부는 포장 및 제품디자인 영역의 사업을 중점적으로 추진해 왔기 때문이며,
- 동시에 공공·환경 디자인 영역은 건교부 등 타 부처에서 소관 업무영역에 관련된 업무를 통해 간접적으로나마 수행해왔기 때문에 파악됨

○ 산자부가 추진하는 국가환경디자인개선사업은 건교부 및 주요 지자체가 실시하는 사업과 뚜렷한 차별성의 부족

- 즉, 국가환경디자인개선에 대한 관심과 자원투자는 바람직하나,
- 이 사업을 타 부처가 아니라 산자부가 추진함으로써 기대되는 차별적인 가치제안(value proposition)이 결여된 것이 사실

□ 사업특성의 측면에서는 혁신적 또는 새로운 사업을 발굴하기 위한 사업이 부족한 반면, 기존 사업의 연장선상에서 추진되는 사업이 적지 않음

○ 단기적으로 성과창출가능성이나 기대효과 측면, 또는 기술적 측면 등에서 확실성이 낮고 위험도가 높더라도 새로운 지식이나 경험의 습득을 위해 필요한 과제에 대한 투자가 필요

나. 「중요성-성과」 분석

□ 다수 디자인사업이 중요성은 높으나, 현실적인 성과창출의 어려움에 직면해 있는 것으로 파악됨

○ 중요성에도 불구하고 성과창출의 어려움을 겪는 현실은 사업에 따라 정도의 차이는 있지만 대략 다음과 같은 측면에서 파악됨

- 사업계획이 구축단계 중심으로 이루어져 운영에 대한 지원과 투자가 부족하여, 실제 운영주체가 운영역량을 확보하고 실질적 성과를 창출하기 전에 사업이 유명무실화하고 마는 경우가 적지 않음
- 정부의 지원 하에 사업이 시행되나, 실질적인 실행주체의 역할을 다 할 수 있는 역량을 갖춘 대학 및 민간 기업이 많지 않은 현실도 문제
 - 특히, 이처럼 실행역량을 갖춘 민간주체가 많이 않은 상황에서도 선택적 집중에 의한 역량있는 실행주체 중심의 사업전개보다는 형평성 위주의 사업전개가 이루어지는 현실은 이러한 문제를 가중시키고 있음
- 정책당국자의 잦은 교체로 인하여 사업이 일관된 목표 하에 체계적으로 추진되

지 못하는 어려움이 있음

- 사업의 특성을 충분히 반영하지 못하는 사업운영방침으로 인해 현장에서의 현실적인 수요와 문제에 탄력적으로 대응하지 못하고 있는 것도 문제

□ 대표적으로, 디자인기반구축사업은 기반조성 사업으로서 중요성이 높은 반면 아직까지 성과가 그다지 높지 않은 것으로 파악됨

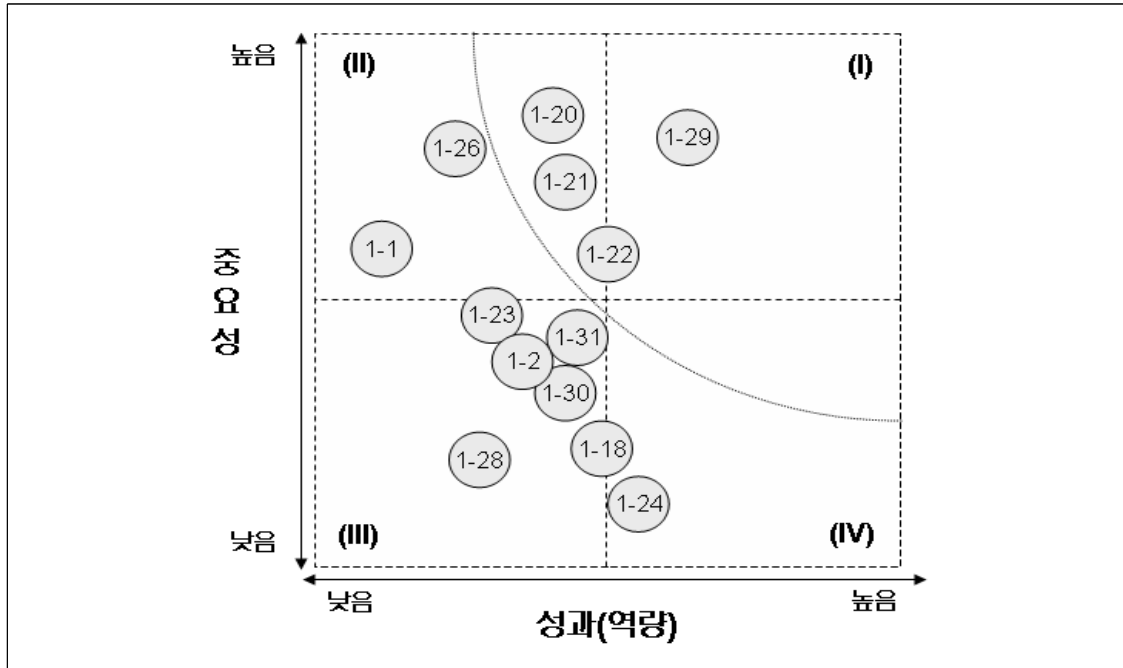
○ 디자인기반구축사업(DIC)와 지역디자인혁신거점화사업(RDC)은 모두 기반적 사업으로서 디자인 역량강화를 위한 중요성이 높은 사업

- 아직까지도 소수 대기업과 대다수 일반기업, 수도권지역과 지방 등과 같이 디자인 역량의 편차가 심한 상황에서 디자인기반구축과 같은 인프라 구축사업은 매우 중요
- 즉, 이들 사업은 DIC 및 RDC의 구축으로 그치는 것이 아니라, 이를 토대로 지역의 공공 및 민간부문의 디자인역량의 혁신과 발전을 추진할 기반(Platform)을 제공

○ 그러나, 아직까지 사업의 성과는 기대에 미치지 못하는 것으로 파악됨

- DIC는 현재 15개가 구축 완료되어 이중 9개 센터에 대해 2단계 지원사업에 착수된 바 있으나, 실질적 성과는 애초의 취지와 기대에 크게 미치지 못하는 것으로 파악되며,
- RDC의 경우 구축 초기단계로서 성과를 논하기는 시기상조이나 DIC의 경우와 마찬가지로 소기의 성과를 창출하지 못할 우려가 제기되고 있음

[그림 16] 산업자원부 디자인사업의 중요성-성과 분석



- ※ 1-1.국가환경디자인개선사업; 1-2.디자인센서스; 1-3.벤처디자인상; 1-4.코리아국제포스터비엔날레; 1-5.대전광역시산업디자인전람회; 1-6.디자인대학박람회; 1-7.대한민국 디자인대상; 1-8.한국청소년디자인전람회; 1-9.SD 상품선정제; 1-10.우수산업디자인(GD)상품선정제도; 1-11.대한민국산업디자인전람회; 1-12.디자인홈닥터사업; 1-13.2006 포장기술홈닥터사업; 1-14.2006년도 시제품융자지원사업; 1-15.디자인 벤처지원사업; 1-16.디자인 실명제; 1-17.선도디자인확산사업; 1-18.우수디자인전문회사선정제; 1-19.디자인관련 소재·표면처리기술개발사업; 1-20.디자인기반기술개발사업; 1-21.디자인혁신기술개발사업; 1-22.세계일류상품디자인·브랜드 개발사업; 1-23.지역디자인혁신사업; 1-24.포장디자인 및 카다로그 제작 지원 사업; 1-25.디자인 기반구축사업(DIC); 1-26.RDC 디자인혁신 거점화; 1-27.CDO 출강 지원사업; 1-28.학점교류형 산학협력 프로젝트; 1-29.국비지원 글로벌 디자이너 양성; 1-30.재학생 현장실습 학점인정제; 1-31.차세대디자이너인턴지원사업

□ 일부 사업은 중요성과 성과간에 불일치가 발생하거나, 혹은 중요성이 과거에 비해 중요성이 저하된 사업도 존재

○ 디자인전문회사제도는 성과와는 별도로 과거에 비해 중요성이 상대적으로 저하된 대표적인 사례

- 디자인전문회사제도는 디자인기업의 성장과 발전, 특히 일부 디자인기업의 전문기업으로서의 성장 및 대기업화를 촉진하는 등 우리나라 디자인역량 강화에 실질적인 기여를 하였으나,
- 근래에는 본 제도의 기준이나 정책적 활용방안 등에 있어 변화의 필요성이 제기되는 것이 현실

○ 한편, 국가환경디자인개선사업은 높은 중요성에 비해 보유 역량 내지 성과창출 가능성은 상대적으로 낮은 것으로 파악됨

- 우리나라의 사회·문화·경제적 발전단계 등에 비추어 국가환경개선을 위한 디자인의 역할은 매우 중요한 것으로 파악되나,
- 다만, 이 영역에서 산자부가 국가환경디자인개선사업을 통해 창출할 수 있는 효과의 수준은 미지수
 - 이는 건교부 및 주요 지자체 등이 이 부분에 다각적인 노력을 기울이고 있는 반면, 산자부는 이들과 달리 뚜렷한 차별성이나 가치제안을 확보하지 못한 채 후발주자로서 유사한 사업을 전개하고 있기 때문

□ 한편 세계적 수준의 디자이너를 양성하기 위한 글로벌디자이너양성 사업은 사업의 중요성은 물론 성과측면에서도 높은 성과를 창출할 수 있을 것으로 파악됨

○ 본 사업에의 지원자 및 선정인력의 수준이 잠재력이 높은 우수인력들로서, 본 사업이 글로벌 수준의 디자이너 배출을 촉진할 수 있을 것으로 파악됨

- 자칫 국내에 머물러 있을 수 있는 우수인력들로 하여금, 글로벌 시장에서의 학습에 대한 필요성을 인식시키고,
- 실제 글로벌 시장으로 진출하여 학습과 경험을 체득할 수 있는 경제적 지원을 통해 가능성을 실현시키고 있음

○ 반면에, 기타 인력양성 사업은 중요성이나 성과에서도 글로벌디자이너양성 사업에 못 미치는 것으로 파악됨

- 재학생 현장실습 학점인정제, 차세대디자이너인턴지원사업 등

□ 이 밖에, 사업의 내용과 수행방법을 개선하여 실질적 성과를 창출할 수 있는 방향으로의 개선이 필요한 사업도 파악됨

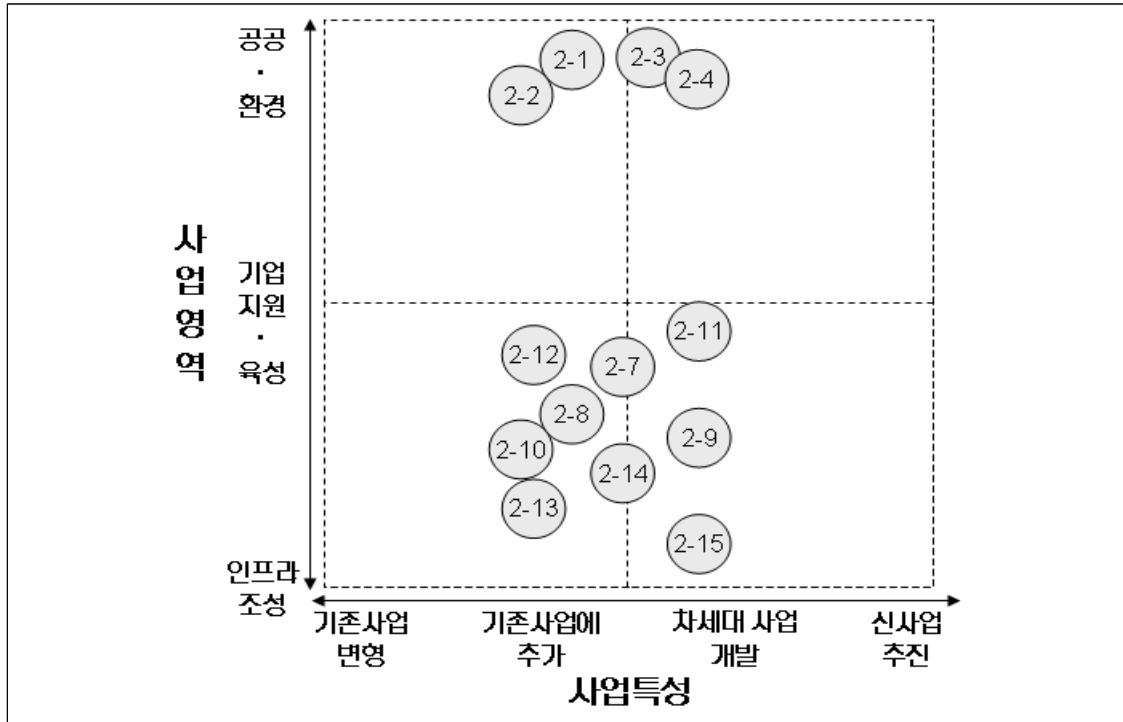
○ 디자인센서스와 같은 기초연구조사 및 정보제공사업, 그리고 각종 전시회 등이 이 범주에 포함됨

- 디자인센서스는 가장 기초적인 정보를 제공하는 인프라적 사업으로서 그 중요성에 비해, 실제 생산되는 정보의 품질은 실질적 개선이 필요한 상태
 - 조사내용 및 방법 등에 있어 개선이 필요
- 각종 전시회 사업 또한 다양성 및 품질수준을 높일 수 있는 방향으로서의 연구가 필요
 - 기획의도와 무관하게 실제 소비자들이 인식하는 차별성이나 기대혜택은 그다지 높지 않은 것으로 파악됨

2.2 문화관광부

- 문광부의 디자인 관련 사업의 특징은 문화산업 관점의 포괄적 접근이라는 점에서 파악됨
 - 따라서, 산업자원부와 달리 공공·환경 분야의 사업이 비교적 활발히 전개되는 특징이 있음
 - 이는 문광부가 주력하고 있는 문화산업의 범위가 포괄적일 뿐만 아니라,
 - 공공 내지 환경디자인의 영역과 별개로 구분될 수 없는 성질의 것이기 때문
 - 특히, 디자인은 문화산업 내지 문화기술의 기능적 요소로서 간주되는 것으로 파악되며, 명시적으로 디자인의 발전을 위한 개별사업은 시행되고 있지 않음
- 산업자원부와 사업영역 및 특성 면에서는 유사하나, 실질적인 내용 측면에서는 상이한 차이가 발생
 - 한편, 기업지원 및 인프라 영역에서는 산업자원부와 일견 유사하나, 사업의 주안점 및 대상 영역에 있어서는 실질적인 차이가 존재
 - 즉, 문광부의 경우 기업지원 내지 인프라 구축의 주요 대상이 캐릭터 및 디지털 콘텐츠 등에 제한적일 뿐만 아니라,
 - 특히, 인프라의 경우에는 디자인산업 그 자체보다는 문화산업적 측면에서 디자인적 기능·기술 요소가 부수적으로 포함되는 특성이 강함
 - 예컨대, 디자인저변 확산 및 인식 제고 등을 위한 디자인전시·진흥 영역에 있어서도 문광부는 사업영역이 차별화
 - 캐릭터, 문화상징, 문화콘텐츠 등에 사업의 대상과 영역이 한정되어 있음

[그림 17] 문화관광부의 디자인사업



※ 2-1.2006년 생활공간 문화적 개선사업; 2-2.간판문화개선 시범사업; 2-3.공공디자인 시범사업; 2-4.문화·역사마을 만들기 조성사업; 2-5.한국문화상징(C.I.)홍보계획 및 개선방향; 2-6.해외전시회 참가지원; 2-7. 2006년 서울캐릭터페어 개최; 2-8.국산캐릭터 퍼레이드; 2-9.대한민국캐릭터대상; 2-10.우수캐릭터 지적재산권 지원; 2-11.캐릭터 디렉토리 제작; 2-12. 광주 문화콘텐츠특성화브랜드 발굴지원사업; 2-13. 국산캐릭터 라이선싱 활성화 사업; 2-14. 국산캐릭터 연계프로그램 제작 지원; 2-15. 지방문화산업기반조성사업

○ 또한, 문광부가 추진하는 지방문화산업기반조성사업 역시도 산자부의 디자인인프라 구축사업과는 접근방향이나 내용에서 실질적인 차이가 발생

- 이 사업은 산자부를 제외하고는 유일하게 디자인기반구축사업의 유형에 속하는 사업이라고 할 수 있으나,
- 실제 접근방향이나 내용에 있어서는 디자인산업 및 관련 저변의 발전과 성장을 위한 직접적인 사업이라기보다는, 보다 광의의 문화산업의 발전을 위한 지역기반 조성사업
- 따라서, 디자인은 문화산업의 기능적 구성요소로서, 또는 경우에 따라서는 부수적인 사업효과로서 고려될 수 있는 것으로 파악됨

2.3 건설교통부

□ 건설교통부의 디자인 관련 사업은 공공·환경 영역에 집중

○ 도시경관 차원의 건축 및 기타 구조물 등의 디자인에 집중

- 도시설계 내지 건축설계 등의 영역에서 디자인적 요소의 차용 내지 적용이 이루어지는 것으로 파악하는 것이 현실적

○ 따라서, 디자인 측면에서의 기업지원이나 인프라조성 등과 관련된 사업은 찾아보기 어려움

- 건설교통부의 디자인 관련 사업은 광의의 디자인, 즉 설계(設計) 내지 계획(計劃)이라는 측면에서 간접적 관련을 맺고 있으나,

- 이 경우도 디자인적 요소들은 건축설계 및 도시계획의 영역을 구성하는 기능요소로 파악하는 것이 더 현실적

○ 최근 건설선진화위원회를 통하여 도시환경개선을 위한 다각적 노력을 기울이고 있으며, 디자인의 도입과 적용 역시 이러한 측면에서 추진되고 있음

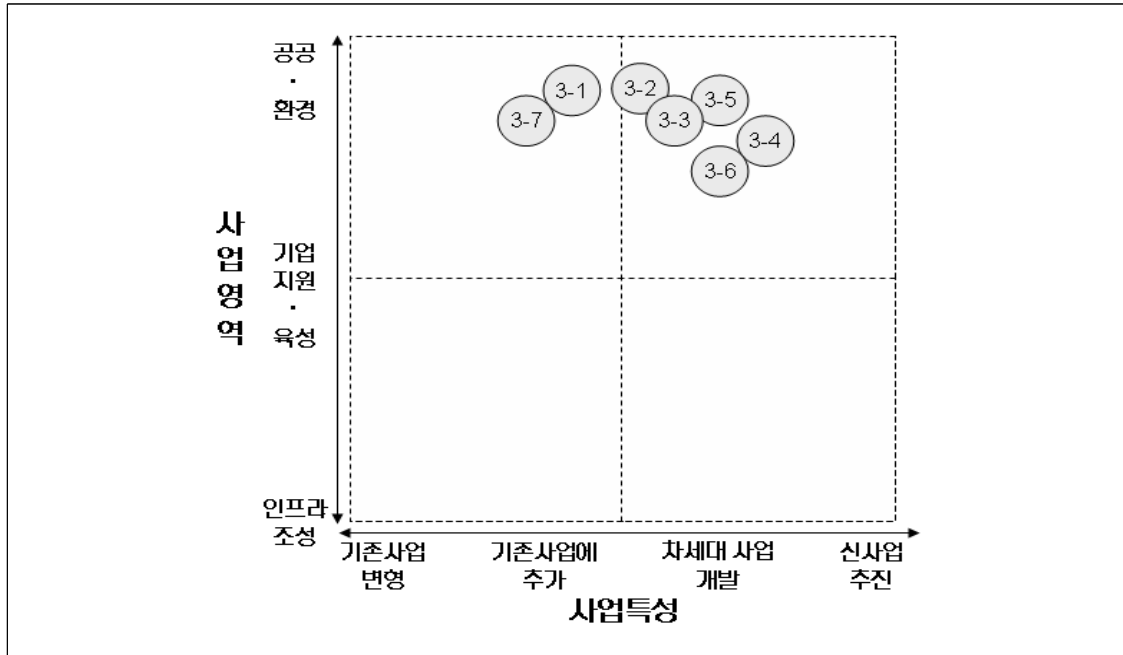
- 가로경관을 형성하는 가로 시설물들을 정비하는 가로시설물 디자인 개선 및 통합 사업 추진

· 중앙정부에 의한 가로시설물 설치기준의 명확한 개념과 기준을 '통합 디자인 코드'를 통해 제시하고 이를 적용한 시범사업을 추진

- 건축물의 환경성능 제고와 도시미관 향상을 목표로 지역실정에 맞는 좋은 디자인 건축물을 지정 하는 전시/진흥류의 Good Design 빌딩 지정제도 도입

· Good Design 빌딩 지정제도는 건축물의 디자인, 환경, 성능과 사용만족도 등을 종합적으로 평가하는 지표와 기준에 의하여 지역실정에 맞는 Good Design 건축물에 대하여 지방자치단체가 평가하고 지정

[그림 18] 건설교통부의 디자인사업



※ 3-1. 가로시설물 디자인개선 및 통합사업; 3-2. 지역별 마을만들기 사업활성화를 위한 주민 협정제; 3-3. 살고싶은 도시만들기 시범사업; 3-4. 미래형 첨단도시 U-City 시범사업; 3-5. 건축문화선진화 시범사업; 3-6. 행정중심복합도시 도시경관 7대 과제; 3-7. 'Good Design 빌딩' 지정제도

2.4 행정자치부·농림수산부·중소기업청

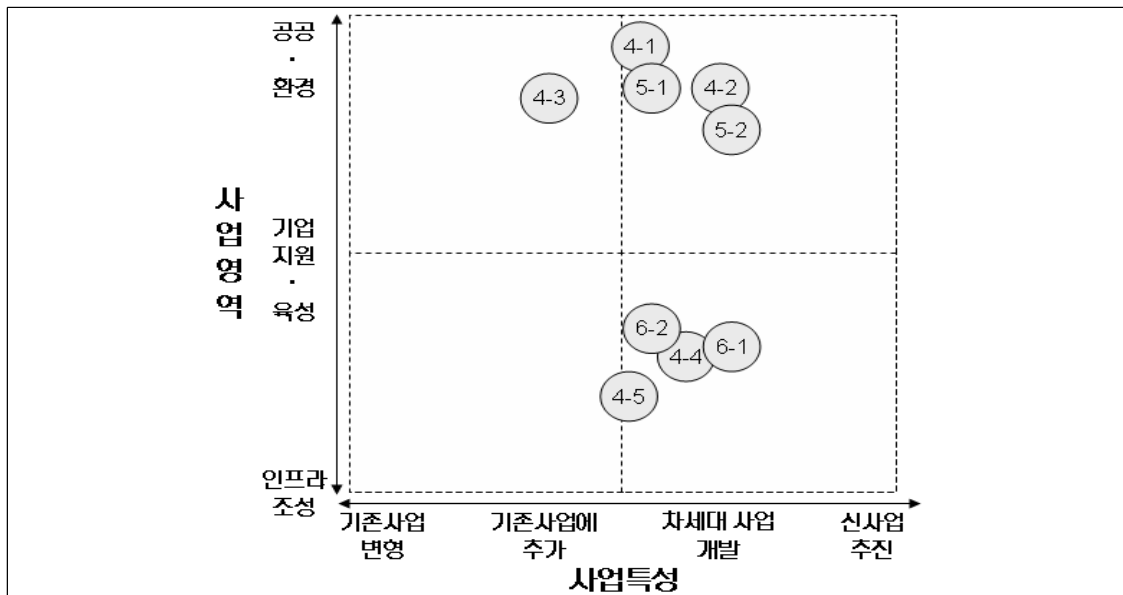
- 행정자치부와 농림수산부는 일반적 의미의 디자인과는 거리가 있으나, 사업의 추진과정 내지 궁극적인 지향점을 고려할 때 디자인적 요소와 관련을 맺고 있는 것으로 파악
- 행정자치부와 농림수산부가 추진하는 사업의 경우 일반적 의미의 디자인보다는 건설교통부가 추진하는 도시계획 내지 도시경관 개선 차원에서의 설계에 보다 가까운 것이 현실
 - 다만, 아름다운 마을 가꾸기 등 관련 사업의 추진과정에서 상징물 내지 상징디자인의 개발 및 홍보와 같이 시각디자인과 같은 디자인적 요소의 중요성이 강조되는 것은 사실
- 즉, 행자부와 농림부 등의 디자인관련 사업은 디자인 및 관련산업의 발전을 위한 공급적 정책이라기보다는 디자인전문회사 및 전문인력에게 참여와 사업의 기회를 제공하는 수요적 속성을 갖는 사업

□ 한편 중소기업청은 산자부의 디자인사업 중 중소기업지원적 성격의 디자인개발 사업에 집중

○ 중소기업청의 디자인관련사업은 중소기업의 경쟁력 내지 생산성 제고를 위한 정책적 지원 수단의 하나로 디자인적 측면의 지원을 추진

- 이 경우 디자인은 재무·회계·인사 등 중소기업이 필요로 하나 열위에 있는 타 경영기술 내지 기능적 요소와 동일선상에서 파악되나,
- 다만, 최근 디자인의 중요성이 부각되는 추세와, 산자부 및 지자체 등의 디자인 관련사업 확대와 무관치 않음

[그림 19] 행자부·농림부·중소기업청의 디자인사업



※ 행정자치부: 4-1. 소도읍육성사업; 4-2. 3대관광권 기반조성 3개년 사업; 4-3. 아름마을가꾸기 사업; 4-4. 제2회 국가상징디자인공모전; 4-5. 향토지적재산 육성사업
 농림수산부: 5-1. 농촌마을종합개발; 5-2. 향토산업육성 시범사업;
 중소기업청: 6-1. 제주관광문화상품 디자인벤처대회; 6-2. 신기술사업화 디자인기술개발사업

2.5 부처별 디자인정책 포트폴리오 분석 종합

- 사업영역 측면에서 각 부처별로 비교적 뚜렷한 역할구분이 이루어지고 있으며, 사업의 내용 측면에서도 산자부와 기타 부처 간에 실질적인 차이가 존재
 - 추진 사업의 1차 산출물을 기준으로 할 때 각 부처별 사업의 영역은 다음과 같이 구분하는 것이 가능
 - 산업자원부는 산업디자인영역(제품, 시각, 소재 등) 및 이를 지원하기 위한 기반 인프라
 - 문화관광부는 캐릭터, 문화컨텐츠의 기획·제작과 관련된 영역
 - 건설교통부는 건축물, 도시경관 및 관련 구조물과 관련된 영역
 - 행정자치부 및 농림수산부는 도시 또는 마을환경 개선
 - 중소기업청은 특정 영역에 관계없이 중소기업의 기업활동 지원

- 영역별 분화라는 현상 뒤에는 디자인 정책을 수립하고 추진하는 데 있는 부처간 본질적인 시각차이가 존재
 - 산업자원부가 디자인산업이라는 측면에서 디자인정책을 추진하는데 반해 타 부처는 해당 부처의 정책목적 달성을 위한 기술·기능적 수단으로서 디자인을 적용하는 실질적 차이가 존재
 - 즉, 산업자원부 관점에서는 디자인산업 발전이 주요 정책목표라 할 수 있으나,
 - 타 부처는 정책목적 달성을 위한 정책수단적 특성이 강하게 작용

 - 이러한 차이는 곧 사업의 내용과 특징에 그대로 반영
 - 산업자원부만이 디자인기반구축사업, 디자인기술개발사업 등과 같이 국가와 지역차원의 디자인기반 조성 및 역량강화를 위한 인프라적 사업을 집중 추진⁸⁾
 - 다만, 문광부가 일정부분 산업자원부와 비슷한 맥락에서 디자인정책을 수립·실행하고 있으나, 이 경우도 문화산업 내지 문화기술의 일부로서 디자인을 접근하는 차이가 있음

8) 물론 산업자원부가 추진하는 디자인인프라 역시 제품 중심의 산업디자인에 무게를 두고 있는 것이 사실이나, 이는 정부조직의 구조적 한계에 기인한 것으로, 정책적 시야의 한계로 의도적으로 특정 분야를 배제하는 것은 아니라는 점에서 차이가 있음

- 특히, 디자인정책을 비교적 포괄적으로 수행하고 있는 산업자원부와 문화관광부의 정책은 디자인을 독립된 산업분야로 접근하는 시각과 문화(콘텐츠)사업의 기능요소로서 접근하는 시각으로 대별되며 구체적으로 비교해 보면 다음과 같음
- 산업자원부는 제품경쟁력 강화를 통한 산업경쟁력/수출경쟁력 확보라는 전통적인 정책목표 달성을 위한 수단으로서의 디자인 관점을 유지해 오면서도 디자인 산업 그 자체의 발전과 육성이라는 고유의 정책목표 달성 관점에서 디자인을 바라보고 있음
 - 이러한 정책 기조 하에서 산업자원부는 디자인산업의 주요한 구성주체인 디자인활용 중소기업, 디자인 전문회사, 인력양성체제 육성을 위한 직접적, 제도적 지원에 주력하면서도 디자인의 저변확대를 위한 다양한 전시·진흥류의 사업 전개와 아울러 지방의 디자인혁신역량의 균형있는 발전과 강화를 위해 지역디자인기반조성사업을 핵심적으로 추진하여 왔음
 - 2000년대 들어서는 제품디자인영역의 중소기업 및 디자인전문회사의 디자인개발 지원에서 벗어나 지역디자인기반시설(DIC, RDC)을 구축하고, 지역산업발전과 연계된 분야의 디자인혁신을 도모하고 있으며, 국가 및 지역이미지 창출을 통한 경제 활성화와 지역주민의 생활의 질 향상을 위한 국가 환경디자인의 필요성이 제기되면서 공공 공간 및 시설물의 디자인개선 사업을 시행하고 있음
- 반면, 문화관광부는 디자인을 문화산업의 범주에 포함되는 것으로 보며, 문화산업의 경쟁력 향상 및 지역문화산업의 활성화를 위한 정책수단으로서 디자인을 바라보고 있으며, 명시적으로 디자인산업 그 자체의 발전과 육성이라는 관점에서 접근하지 않고 있음
 - 문화관광부는 주로 지역문화 활성화를 위해 문화공간/역사공간에 디자인 요소를 가미한 사업을 수행하고, 지역문화산업육성 차원에서 지방문화산업지원 및 연구센터를 구축하여 왔으며, 최근에는 생활공간에 문화와 디자인을 접목하는 공간문화정책 관련 사업을 시행함
 - 이러한 정책 기조 하에서 문화관광부는 생활친화적 문화공간 조성, 문화·역사마을 조성에서 시작하여 공공구조물 및 공공공간의 디자인개선을 도모하는 공간개선사업으로 사업범위를 확대하고 있으며, 지방문화산업육성에 초점을 맞춘 지역문화산업클러스터사업을 핵심적으로 추진하고 있음
 - 또한 문화관광부는 중소기업의 기술개발 측면에서도 문화산업의 범주인 캐릭터를 포함한 문화콘텐츠류의 사업분야에서의 제작지원을 도모하고 있으며, 문화콘텐츠의 개발 촉진을 위한 전시·진흥류의 사업 역시 전개하고 있음

- 여러 부처가 디자인과 직·간접 관련된 여러 형태의 사업을 활발히 추진하고 있어 디자인 수요 및 국민경제적 기여도는 향후 계속 확대·심화될 것으로 전망
 - 정책의 수립과 실행에 디자인을 명시적으로 고려하지 않더라도, 실질적 내용에 있어서는 디자인이 주요 기능·기술적 요소로서 기여하고 있는 실정
 - 생활수준 및 문화적 안목의 상승 등으로 인해 심미적요인이나 환경과의 조화 등을 중시하는 인식이 일반화되고 있으며,
 - 막연하나마 정책당국자들이 디자인의 중요성과 필요성에 대해 인식하고 있기 때문
 - 다만, 여러 사업에서 디자인적 요소의 개입 내지 반영이 충분한 수준에 이르지 못하고 있어 기대효과를 충분히 살리지 못하고 있는 것은 사실
 - 인식부족, 예산 및 일정상의 제약 등은 물론 사업추진 절차상의 문제 등으로 인해 사업추진과정에서 디자인 전문가의 실질적인 기여가 곤란하기 때문)
- 각 부처간 사업영역의 일부 중복에도 불구하고, 대체적으로 부처간에 사업 영역의 분화 내지 차별화가 이루어져 있음
 - 일견 부처 간 사업이 중복 또는 편중되어 있는 것으로 보일 수 있으나, 실제 내용 측면에서는 상당정도 차별적으로 추진되고 있음
 - 사업명칭 등은 유사하나, 실제 사업의 시행대상이나 구체적인 내용 측면에서는 차이점이 많은 것이 사실
 - 다만, 정책 수립 및 사업추진 시 부처간 협의와 조정을 통해 사업의 효과성 내지 효율성 제고가 가능한 기회가 존재하나 충분히 활용되지 않는 실정
 - 대표적인 경우가 산업자원부가 많은 자원과 노력을 투자하여 구축하였거나, 구축하고 있는 디자인기반 및 디자인기술개발사업의 결과물, 문광부가 추진하고 있는 지역문화산업기반 등
 - 이들 인프라적 사업들은 사업간 연계·통합을 통한 집적 내지 네트워크화를 통해 더 높은 성과창출이 가능하나 실제로는 개별적으로 추진

9) 예를 들면, 청계천복원사업의 경우에도 청계천을 가로지르는 여러 다리(교량)의 설계를 전체사업을 관리하는 건설(토목)사 주관으로 시행하였고 결과적으로 천편일률적인 교량이 건설된 후에야 이 문제를 인식한 서울시의 지시에 따라 건축설계전문가들에 의해 디자인적 측면을 고려한 교량으로 재설계되고 재시공되기에 이룸

- 그럼에도 불구하고, 현재와 같은 디자인 정책의 역할분화가 심각한 비효율을 야기하고 있거나, 이러한 문제를 해결하기 위해 단일의 의사결정·집행 조직이 필요한 상황은 아닌 것으로 파악됨
 - 오히려, 현재와 같이 각 부처별로 소관 업무영역에서 디자인의 적용범위와 수준을 제고하기 위한 노력이 계속되어야 하며, 이 과정에서 다소의 중복이나 비효율은 다양성의 확보, 시행착오를 통한 발전이라는 시각에서 감수되어도 무방
- 다만, 인프라 내지 기반구축 등의 영역에서는 현재보다 부처간 협의·조정 수준을 높이기 위한 노력이 필요
 - DIC, RDC 등 산자부가 전국에 지역별로 구축한 디자인인프라와 문화관광부가 추진하는 지역문화산업거점(Cluster) 등은 연계운영의 일차적인 대상으로 제시될 수 있을 것임¹⁰⁾
 - 또, 다양한 형태의 전시회도 유형별, 시기별, 지역별로 통합적으로 운영되면 규모의 경제 내지 범위의 경제 효과를 통해 보다 높은 사업성과 창출이 가능할 것으로 파악됨¹¹⁾
- 트렌드를 주도적으로 창출하거나, 새로운 시장과 수요를 창출하기 위한 장기적 접근보다는 단기적·가시적 기대효과가 큰 사업에 노력이 집중되는 경향
- 성공가능성이나 기술적 측면 등에서 확실성이 낮고 위험도가 높은 사업은 새로운 지식과 경험의 습득을 위해 필요하더라도 투자가 부족한 것이 현실
- 사업성과에 대한 평가와 이에 따른 사업보완·중단 등의 조치가 적절히 취해지지 않아 자원배분에 비효율이 발생할 가능성이 높음
- 정책 수립 및 사업추진을 위한 기획단계에서의 목적과 취지에 비해, 실행단계의 효과성 내지 실행주체(주관기관)의 역량부족 등으로 사업추진이 기대에 미치지 못하는 경우가 발생
- 주요 사업에 대한 추가적인 분석을 실시하고 결과에 따른 적절한 자원재배분을 통해 보다 정책효과성 제고가 필요

10) 사업 주관 부처가 달라도 이들 사업의 시행주체는 동일한 해당 지자체이기 때문에 효과적으로 연계·통합적으로 운영될 가능성이 있으나, 실제로는 그렇지 못함. 예컨대 일부 지역에는 DIC가 문화산업클러스터안에 소재하고 있으나, 이는 물리적 공간을 공유하고 있을 뿐 주관기관간 운영상의 협력 등은 한계가 있는 것으로 파악됨

11) 대부분 전시회는 직접 관련자가 아닌 일반관람객 측면에서는 일부러 찾아갈 만큼 많은 볼거리와 경험을 제공하지 못하는 한계를 노출하고 있는 실정.

- 특히, 비교적 장기간 추진해 온 사업의 경우 애초의 목표를 달성한 이후에도 존속하고 있는 사업은 부분적 보완을 통한 계속추진보다는 중단이 바람직

□ 타산업의 기능적 지원 산업으로서의 특성을 고려한 정책적 접근이 필요

○ 디자인 영역은 그 자체로서 하나의 산업, 즉 디자인산업(design industry)을 구성하는 동시에, 다수 산업 내지 분야에 대한 지원 산업의 특성이 강함

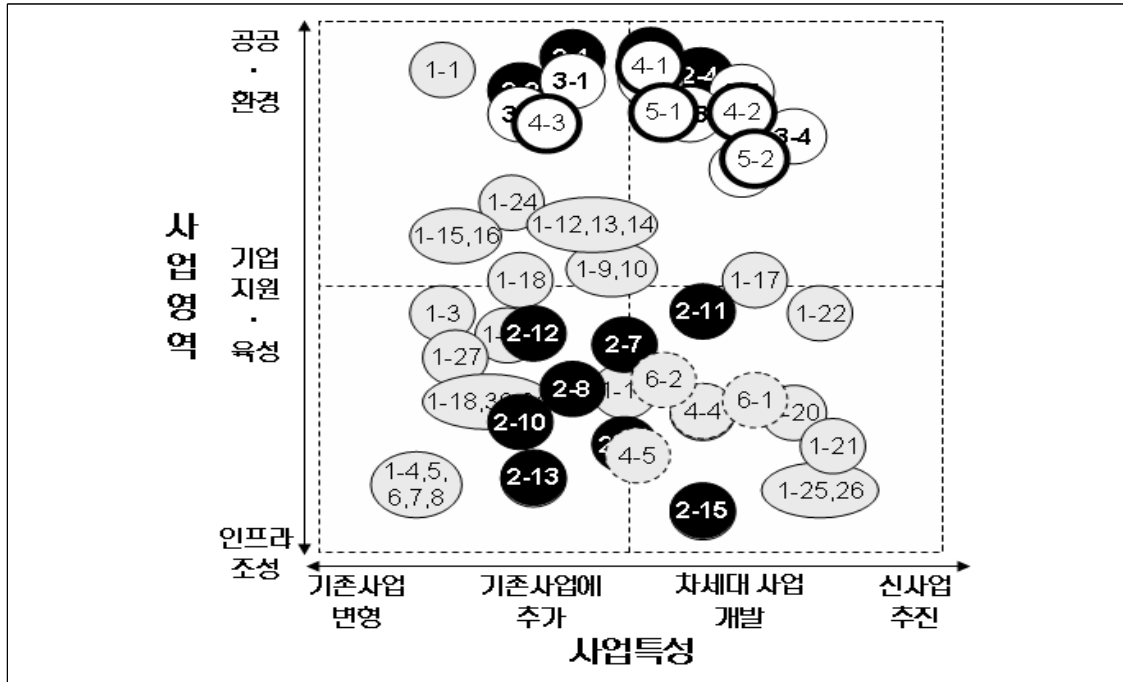
- 디자인 영역 또한 타 산업과 마찬가지로 독립적 산업으로서 산업 내 기업간 경쟁, 소비자와 공급자, 대체재 및 보완재 등의 구조를 갖추고 있으며,
- 디자인산업의 구성기업인 디자인기업¹²⁾은 대부분의 제조업 및 서비스업은 물론 농림수산업, 공공부문 등에 대하여 디자인 기능을 제공하는 지원산업

○ 따라서, 산업자원부와 타 부처간에는 디자인 영역에 대한 다소 다른 시각에서 접근하는 것이 바람직

- 먼저 산업자원부는 디자인산업이라는 관점에서 보다 체계적이고 포괄적인 접근이 필요
- 즉, 산업자원부는 현재와 같은 산업디자인 중심의 접근에서 디자인산업을 포괄하는 전반적인 영역에 대한 육성, 특히 인프라적 영역에 대한 적극적 육성정책을 수행하고,
- 문화관광부는 문화산업 내지 문화콘텐츠제작의 기능적 디자인 요소로서, 건설교통부는 건축설계 내지 도시경관의 영역을 구성하는 기능요소로서 등으로 개별 부처의 각 소관영역에 특화된 디자인적 영역에 집중하며
- 개별 부처 간의 디자인관련 정책 및 사업의 업무조율 및 협력적 추진을 고려

12) 디자인기업은 디자인전문회사와 같이 디자인에 특화된 기업은 물론 일반 제조 내지 서비스 기업, 공공기관 등에서 디자인기능을 제공하는 디자인부서(팀) 등을 포괄하는 개념

[그림 20] 우리나라 디자인정책 · 사업



※ 산업자원부:

1-1. 국가환경디자인개선사업; 1-2. 디자인센서스; 1-3. 벤처디자인상; 1-4. 코리아국제포스터비엔날레; 1-5. 대전광역시산업디자인전람회; 1-6. 디자인대학박람회; 1-7. 대한민국 디자인대상; 1-8. 한국청소년디자인전람회; 1-9. SD 상품선정제; 1-10. 우수산업디자인(GD)상품선정제도; 1-11. 대한민국산업디자인전람회; 1-12. 디자인홀닥터사업; 1-13. 2006 포장기술홀닥터사업; 1-14. 2006년도 시제품용자지원사업; 1-15. 디자인 벤처지원사업; 1-16. 디자인 실명제; 1-17. 선도디자인확산사업; 1-18. 우수디자인전문화사선정제; 1-19. 디자인관련 소재·표면처리기술개발사업; 1-20. 디자인기반기술개발사업; 1-21. 디자인혁신기술개발사업; 1-22. 세계일류상품디자인·브랜드 개발사업; 1-23. 지역디자인혁신사업; 1-24. 포장디자인 및 카타로그 제작지원 사업; 1-25. 디자인 기반구축사업(DIC); 1-26. RDC 디자인혁신 거점화; 1-27. CDO 출장지원사업; 1-28. 학점교류형 산학협력 프로젝트; 1-29. 국비지원 글로벌 디자이너 양성; 1-30. 재학생 현장실습 학점인정제; 1-31. 차세대디자이너인턴지원사업

문화관광부:

2-1. 2006년 생활공간 문화적 개선사업; 2-2. 간판문화개선 시범사업; 2-3. 공공디자인 시범사업; 2-4. 문화·역사마을 만들기 조성사업; 2-5. 한국문화상징(C.I.)홍보계획 및 개선방향; 2-6. 해외전시회 참가지원; 2-7. 2006년 서울캐릭터페어 개최; 2-8. 국산캐릭터 퍼레이드; 2-9. 대한민국캐릭터대상; 2-10. 우수캐릭터 지적재산권 지원; 2-11. 캐릭터 디렉토리 제작; 2-12. 광주 문화콘텐츠특성화브랜드 발굴지원사업; 2-13. 국산캐릭터 라이선싱 활성화 사업; 2-14. 국산캐릭터 연계프로그램 제작 지원; 2-15. 지방문화산업기반조성사업

건설교통부:

3-1. 가로시설물 디자인개선 및 통합사업; 3-2. 지역별 마을만들기 사업활성화를 위한 주민협정제; 3-3. 살고싶은 도시만들기 시범사업; 3-4. 미래형 첨단도시 U-City 시범사업; 3-5. 건축문화선진화 시범사업; 3-6. 행정중심복합도시 도시경관 7대 과제; 3-7. 'Good Design 빌딩' 지정제도

행정자치부:

4-1. 조도읍육성사업; 4-2. 3대관광권 기반조성 3개년 사업; 4-3. 아름마을가꾸기 사업; 4-4. 제2회 국가상징디자인공모전; 4-5. 향토지적재산 육성사업

농림수산부: 5-1. 농촌마을종합개발; 5-2. 향토산업육성 시범사업;

중소기업청: 6-1. 제주관광문화상품 디자인벤처대회; 6-2. 신기술사업화 디자인기술개발사업

[표 26] 각 부처별 주요 사업 일람표

산업자원부		문화관광부	
1-1	국가환경디자인개선사업	2-1	2006년 생활공간 문화적 개선사업
1-2	디자인센서스	2-2	간판문화개선 시범사업
1-3	벤처디자인상	2-3	공공디자인 시범사업
1-4	코리아국제포스터비엔날레	2-4	문화·역사마을 만들기 조성사업
1-5	대전광역시산업디자인전람회	2-5	한국문화상징(C.I.)홍보계획 및 개선방향
1-6	디자인대학박람회	2-6	해외 전시회 참가 지원
1-7	대한민국 디자인대상	2-7	2006년 서울캐릭터페어 개최
1-8	한국청소년디자인전람회	2-8	국산캐릭터 퍼레이드
1-9	SD 상품 선정제	2-9	대한민국캐릭터대상
1-10	우수산업디자인(GD)상품선정제도	2-10	우수캐릭터 지적재산권 지원
1-11	대한민국산업디자인전람회	2-11	캐릭터 디렉토리 제작
1-12	디자인홈닥터사업	2-12	광주 문화콘텐츠특성화브랜드 발굴지원사업
1-13	2006 포장기술홈닥터사업	2-13	국산캐릭터 라이선싱 활성화 사업
1-14	2006년도 시제품용자지원사업	2-14	국산캐릭터 연계프로그램 제작 지원
1-15	디자인 벤처지원 사업	2-15	지방문화산업기반조성사업
1-16	디자인 실명제	건설교통부	
1-17	선도디자인확산사업	3-1	가로시설물 디자인 개선 및 통합 사업
1-18	우수디자인 전문회사선정제	3-2	지역별 마을만들기 사업 활성화를 위한 주민협정제
1-19	디자인관련 소재·표면처리기술개발사업	3-3	살고싶은 도시만들기 시범사업
1-20	디자인기반기술개발사업	3-4	미래형 첨단도시 U-City 시범사업
1-21	디자인혁신기술개발사업	3-5	건축문화선진화 시범사업
1-22	세계일류상품디자인·브랜드 개발사업	3-6	행정중심복합도시 도시경관 7대 과제
1-23	지역디자인혁신사업	3-7	'Good Design 빌딩' 지정제도
1-24	포장디자인 및 카다로그 제작 지원 사업	행정자치부	
1-25	디자인 기반구축사업(DIC)	4-1	소도읍육성사업
1-26	RDC 디자인혁신 거점화	4-2	3대관광권 기반조성 3개년 사업
1-27	CDO 출강지원사업	4-3	아름마을가꾸기 사업
1-28	학점교류형 산학협력 프로젝트	4-4	제2회 국가상징디자인공모전
1-29	국비지원 글로벌 디자이너 양성	4-5	향토지적재산 육성사업
1-30	재학생 현장실습 학점인정제	농림수산부	
1-31	차세대디자이너인턴지원사업	5-1	농촌마을종합개발
	중소기업청	5-2	향토산업육성 시범사업
6-1	제주관광문화상품 디자인벤처대회		
6-2	신기술사업화 디자인기술개발사업		

3. 주요 광역지자체 수준 디자인정책의 포트폴리오 분석

3.1 지자체 디자인정책의 포트폴리오 분석

○ 디자인 분야를 다음과 같이 5개 영역으로 나누어 보았을 때 주요 지방자치단체 디자인 사업은 다음과 같이 분류됨

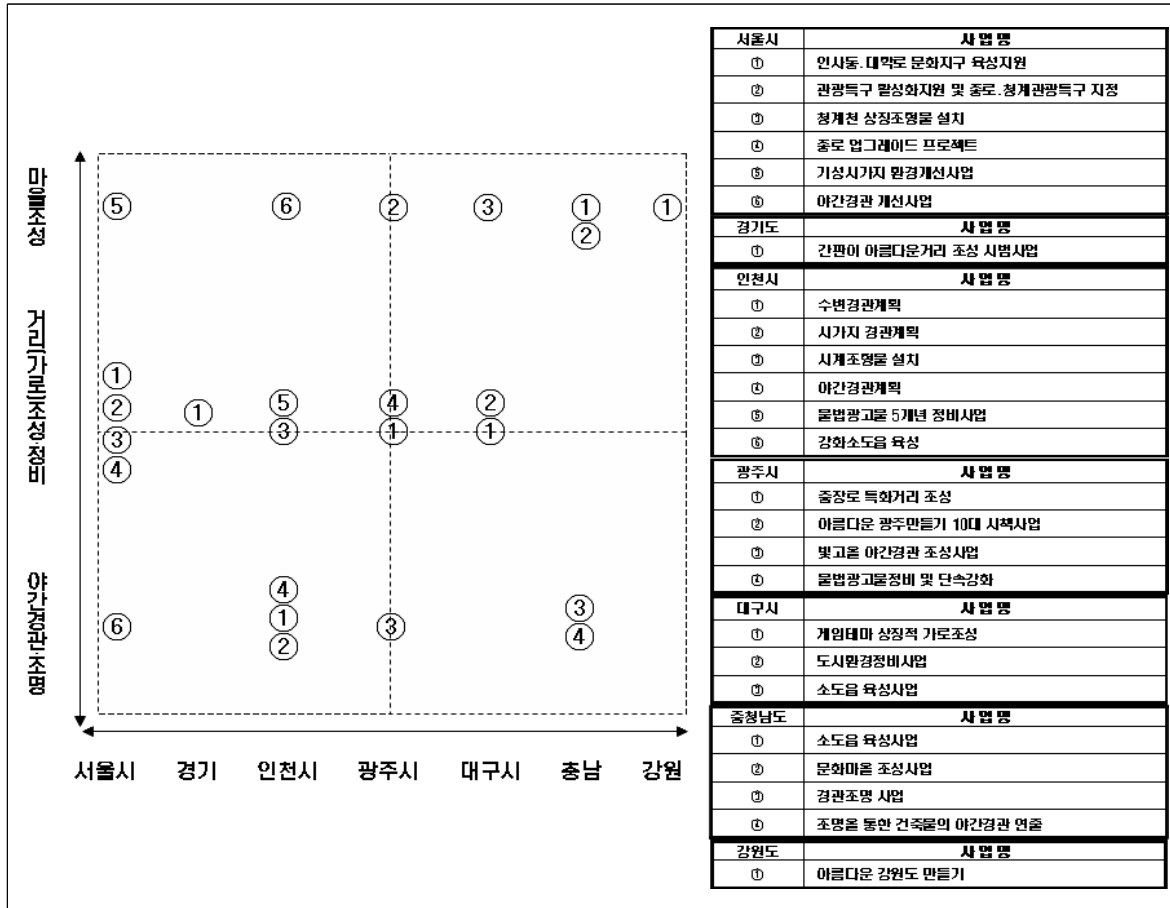
[표 27] 지자체 디자인사업 분류

	서울	경기	인천	광주	대구	충남	강원
국가 환경 디자인 개선	<ul style="list-style-type: none"> ●인사동·대학로 문화지구 육성 지원 ●관광특구 활성화 지원 및 종로·청계관광특구 지정 ●정계천 상징조형물 설치 ●종로 업그레이드 프로젝트 ●기성시가지 환경 개선사업 ●야간경관 개선사업 	<ul style="list-style-type: none"> ●간판이 아름다운 거리 조성 시범사업 	<ul style="list-style-type: none"> ●수변경관계획 ●시가지 경관계획 ●시계조형물 설치 ●야간경관계획 ●불법광고물 5개년 정비사업 ●강화소도읍 육성 	<ul style="list-style-type: none"> ●충장로 특화거리 조성 ●아름다운 광주만들기 10대 시책사업 ●빛고을 야간경관 조성사업 ●불법광고물정비 및 단속강화 	<ul style="list-style-type: none"> ●개일테마 상징적 가로조성 ●도시환경정비사업 ●소도읍 육성사업 	<ul style="list-style-type: none"> ●소도읍 육성사업 ●문화마을 조성사업 ●경관조명 사업 ●조명을 통한 건축물의 야간경관 연출 	<ul style="list-style-type: none"> ●아름다운 강원도 만들기
전시/진흥	<ul style="list-style-type: none"> ●서울우수관광기념품 공모 	<ul style="list-style-type: none"> ●제 4회 경기가구 우수디자인 공모전 ●경기도 우수관광기념품 공모전 ●세계 관광기념품 디자인 공모전 수상작 상품화 제안공모 	<ul style="list-style-type: none"> ●2006 인천국제디자인페어 	<ul style="list-style-type: none"> ●「광주 빛의 축제」 개최 ●관광기념품 개발·육성공모전 ●광주디자인 비엔날레 	<ul style="list-style-type: none"> ●제 25회 대구산업디자인전람회 	<ul style="list-style-type: none"> ●중소기업제품 홍보 및 판로지원 	<ul style="list-style-type: none"> ●2006년도 제 10회 강원관광기념품공모전
중소기업 기술개발 지원		<ul style="list-style-type: none"> ●2006 경기도 산업디자인개발지원사업 	<ul style="list-style-type: none"> ●중소기업 디자인 개발 지원사업 			<ul style="list-style-type: none"> ●벤처기업 창업육진 	
지역 디자인 기반조성		<ul style="list-style-type: none"> ●경기지역디자인센터 주관기관 선정계획 		<ul style="list-style-type: none"> ●광주디자인센터 건립 운영 	<ul style="list-style-type: none"> ●대구경북디자인센터(RDC) 건립 추진 ●문화산업 클러스터 	<ul style="list-style-type: none"> ●민속공예 산업육성 	
인력양성			<ul style="list-style-type: none"> ●디자인교육지원사업 				

3.2 디자인 각 분야별 지자체 디자인정책의 포트폴리오 분석

가. 국가환경디자인개선

[그림 21] 국가환경디자인 개선

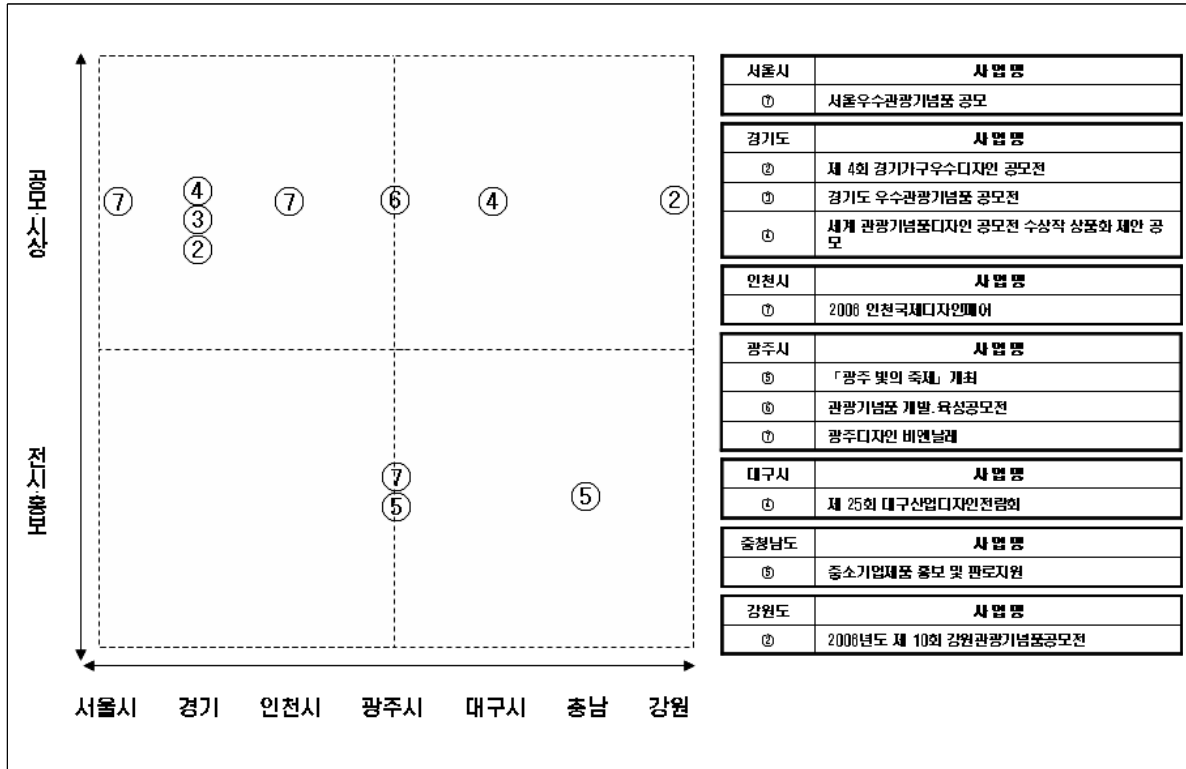


- 전반적으로 주요 지방자치단체는 비교적 고르게 국가환경디자인개선 사업을 수행하고 있으며 특히 세부 공간에 대한 야간경관·조명 류 사업을 활발히 추진
- 지자체는 정부부처와는 다르게 마을 조성과 거리조성 두 분야 모두 고르게 추진하고 있으나 마을조성의 경우 주로 정부부처의 계획 하에 지원받아 추진하는 경우가 많기 때문에 지자체 차원에서는 주로 거리조성 류 사업이 활발하다 할 수 있음
- 인천시의 '강화소도읍육성' 사업과 대구시의 '소도읍 육성사업', 충남의 '소도읍 육성사업'은 행자부의 '소도읍 육성사업'의 일환으로 최소 매칭 50:50의 지원으로 추진되는 사업(100%도 있음)이며 충남의 '문화마을 조성사업'은 농림부의 100% 지원으로 추진되는 사업임

- 예산 규모면에서 지자체는 대규모의 마을(공간)조성 사업을 독립적으로 수행하는데 어려움이 따르므로 상대적으로 적은 예산으로 환경을 개선하는 ‘거리(가로)조성 정비’ 사업을 다양하게 추진함
- 동시에 지자체는 야간경관·조명 류의 사업을 활발히 추진함
 - 야간경관·조명 사업은 특정 건축물 및 관광지를 대상으로 하여 적용 범위가 넓지 않아 비교적 적은 예산 투입이 가능하고 사업 효과 또한 큰 편으로 지자체 레벨에서 활발히 추진됨
- 이처럼 주요 지방자치단체가 활발히 국가환경디자인 개선 사업을 추진하고 있으나 그와 관련, 국가차원에서의 통합적 기준점 마련이 시급함
 - 경관·조명·가로시설물 등의 기준 및 디자인에 대한 통합 기준이 존재하지 않고 기초 지자체 단위로 사업이 수행됨에 따라 필요 이상으로 디자인이 남용될 가능성이 크며 이에 지자체 경관의 통일성이 저해될 수 있음
 - 따라서 앞서 언급했다시피 현 건설문화선진화위원회에서 연구 중인 ‘통합 디자인 코드’에 지자체가 동의하고,
 - 국가적, 지자체적 통일성을 저해하지 않는 범위 내에서 지역 특성을 반영하는 개별 국가환경디자인 개선 메뉴얼이 각 지자체별로 구비되어야 하며,
 - 메뉴얼 정립은 ‘통합 디자인 코드’를 마련하는 과정에 개별 지자체가 참여하는 형태를 띠는 것이 바람직함

나. 전시/진흥

[그림 22] 전시/진흥

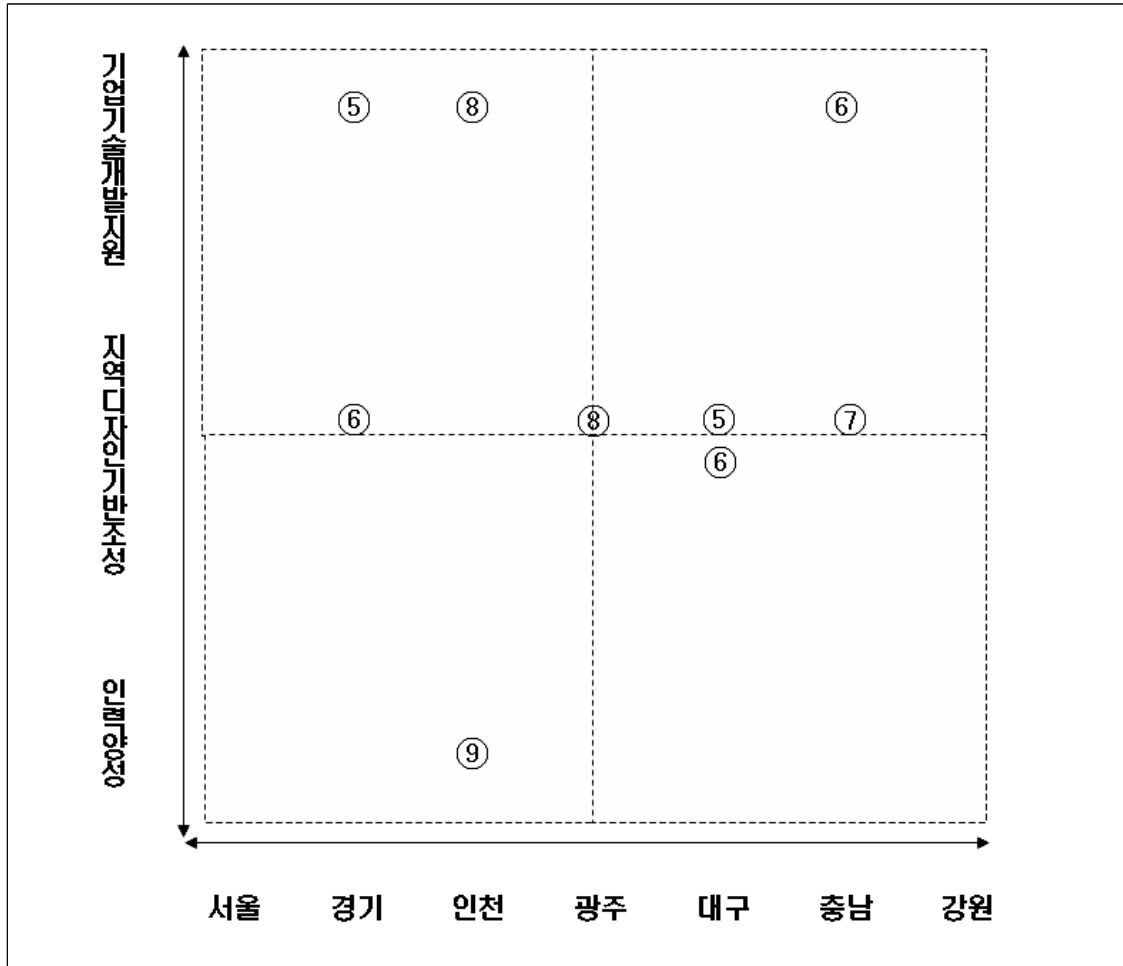


- 전시/진흥 류 사업을 크게 ‘공모·시상’과 ‘전시·홍보’로 나누어 보았을 때 주요 지방자치단체는 주로 공모·시상 성격의 사업을 수행중이며 지자체별로 유사한 사업을 수행
- 지자체의 경우 디자인 전시/진흥을 체계적으로 추진할 역량이 미흡함에 따라 대부분의 전시/진흥 사업은 장기적 진흥을 목표로 하는 것이 아닌, 일회성의 공모·시상사업 위주로 편성되어 있음
- 단 광주의 경우는 특이 케이스로 다른 지자체와는 달리 장기·전략적 진흥 사업이 추진되고 있음
 - 문화중심 도시 육성이라는 국가차원의 지원으로 비엔날레 및 빛의 축제 등 주로 투입 자금 규모가 큰 장기·전략적 사업이 추진됨
 - 또한 지자체 차원에서 ‘디자인 산업’을 전략 산업으로 채택함
- 또한 지자체 공모·시상의 대부분은 지역 관광기념품 공모의 형태를 띠어 지자체 사업 간의 유사성이 매우 높은 편임

- 서울, 경기, 광주, 충남, 강원에서는 지역 관광기념품 공모전을 개별적으로 실시하고 있으며, 우수 작품에 시상하고 홍보를 지원해주는 조건 등이 모두 유사함
- 관광기념품 같은 경우 국가이미지와 이미지 홍보, 그리고 궁극적으로 이것이 국가경쟁력 향상으로 연결된다는 점에서 정부차원에서 관광기념품 사업의 체계적인 관리·추진 시스템을 마련할 필요가 있음
- 미국의 경우 도시별로 특성화를 살린 기념품 제작·판매가 활성화된 대표적 예로 'I♥NY' 로고와 자유의 여신상을 소재로 한 기념품을 세계 어디에서나 쉽게 발견할 수 있음
- 기념품 수준의 통일과 지역경쟁력 강화를 위하여 산자부와 문광부의 협력 하에 지자체 관광상품개발을 지원하는 통합 공모 시스템을 만들어 추진할 필요 있음
- 문광부의 경우 문화 콘텐츠 분야의 연구가 활성화 되어 있으며 산자부의 경우 디자인 분야에서 우위를 확보
- 주요 도시 레벨, 즉 광역 지자체 관광기념품 공모 사업에 대해 적용할 통합 기준안을 마련하여 매뉴얼화 하고 이를 각 지자체에 보급하여 일정 수준이상의 퀄리티를 충족하는 기념품 제작이 가능하도록 해야 함
- 구체적으로 산자부는 관광기념품에 사용될 디자인 및 로고에 대한 기준을 마련하는 역할이 가능하며,
- 문광부는 지자체의 특화된 관광 소재를 콘텐츠화하는 연구를 주관하는 역할이 가능

다. 기타 분야

[그림 23] 기타 분야(지자체)



[표 28] 기타 분야 사업명

지자체	사업명
경기	⑤2006 경기도 산업디자인개발지원사업 ⑥경기지역디자인센터 주관기관 선정계획
인천	⑧중소기업 디자인개발 지원사업 ⑨디자인교육지원사업
광주	⑧광주디자인센터 건립 운영
대구	⑤대구경북디자인센터(RDC)건립추진 ⑥문화산업 클러스터
충남	⑥벤처기업 창업촉진 ⑦민속공예 산업육성

- 국가환경디자인개선, 전시/진흥 분야를 제외한 주요 지방자치단체의 기업기술개발, 지역디자인기반조성, 인력양성 분야의 사업은 특정 지자체에 쏠림 없이 분포되어 추진되고 있으며 절반이 정부부처 기획에 의한 기반조성 지원 사업이며 인력양성 분야는 미약한 편임
- 관련 기술·인력·정보 등의 확보가 가장 유리한 서울시의 경우와, 상대적으로 디자인산업 및 산업시설 기반이 취약한 강원도를 제외한 경기, 인천, 광주, 대구, 충남 골고루 사업이 분포되어 있음
- 그러나 사업 예산이 큰 지역디자인기반조성 등, 전체 사업 절반 정도는 정부부처 전략에 의한 중앙정부 지원 사업임
 - 경기, 광주, 대구의 'RDC 건립' 및 관련 사업은 모두 산자부 전략 하의 기반조성 사업이며, 대구의 '문화산업 클러스터' 사업은 문광부 plan 하의 기반조성 사업임
- 한편 인천을 제외하고 지자체 수준에서는 디자인 전문 인력 양성 사업이 거의 이루어지고 있지 않음
 - 인천의 경우는 시차원에서 2006년 디자인산업 육성 및 지원 전략을 마련, 기술개발, 인력양성, 전시·진흥 분야를 아울러 다양한 사업 전개 중임
 - 수도권외의 경우 디자인 정보·인력·기술 소스가 풍부한 편이라 지자체 레벨에서 굳이 인력양성사업을 추진하지 않아도 되나 비수도권의 경우 디자인 인력양성은 중앙부처 및 지자체 차원에서 추진하지 않으면 안 되는 발전 사각지대에 존재
- 기반조성을 제외한 지자체 인력양성(특히 비수도권)과 기업기술개발 분야의 체계적인 지원이 필요하며, 이 때 산자부 인프라를 적극 활용할 필요가 있음
- 현 광주에 지역디자인센터(RDC)와 대구에 건립될 대구 지역디자인센터(RDC)를 거점으로 지자체 디자인 전문 인력 양성과 기업기술개발 및 지원 사업을 추진하는 것이 바람직 함

3.3 지자체별 디자인정책 포트폴리오 분석 종합

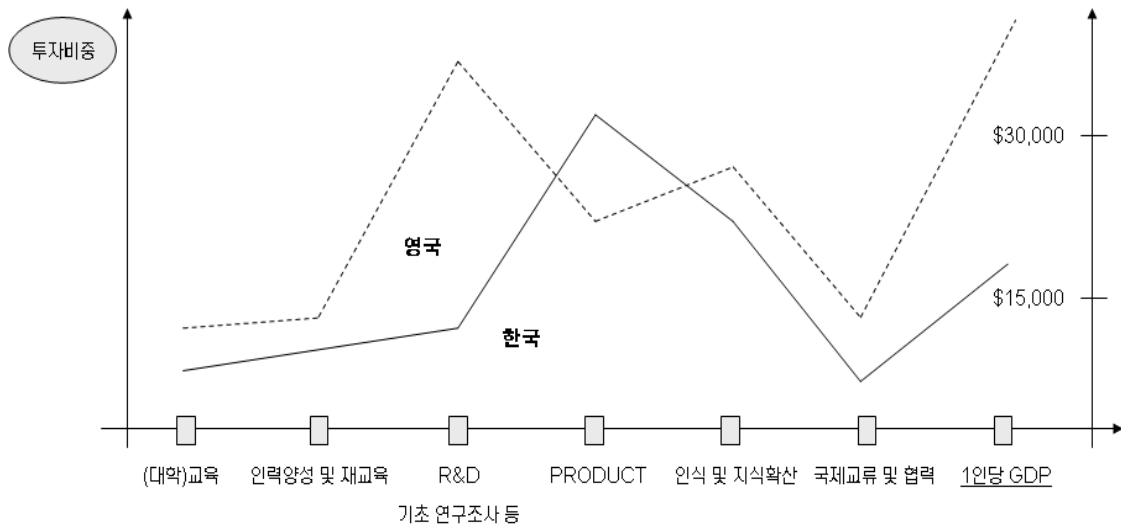
- 대부분의 지방자치단체에서 디자인 정책의 필요성에 대한 이해와 사업개발 및 집행이 이제 막 시작되고 있는 단계
 - 디자인 정책이 지자체의 확고한 정책(사업)영역으로서 자리매김하기보다는, 지자체장의 개인적 비전과 시각 등에 의해 좌우되는 경향이 강한 것이 현실
 - 디자인행정 전담조직도 취약할 뿐 아니라, 지자체장의 교체에 따라 정책과 인력이 수시로 교체되는 것이 현실
 - 일부 광역시를 제외한 대부분의 자치단체, 특히 기초자치단체의 경우 디자인행정의 내용 및 수준은 매우 일천한 수준
 - 인천·광주·대구·부산 등 광역시를 제외할 경우, 디자인관련 행정은 매우 제한적인 것이 현실
 - 대부분 업무가 도시환경개선, 가로정비 등 기존의 행정업무의 연속선상에서 디자인 분야 인력의 참여 등이 이루어지고 있는 수준이며,
 - 그 밖에는 지역의 중소·영세기업을 위한 디자인 기술 및 인력, 자금 지원 등이 주를 이룸
 - 기업지원의 경우도 대부분의 자치단체에서는 상품포장 및 로고개발 등 기초 수준에 머물러 있는 경우가 많고,
 - 이마저도 산자부 내지 중소기업청의 사업을 집행하는 수준
- 결과적으로 지자체별 디자인관련 사업은 내용이나 형식, 수준에 있어 대동소이하며 구체적인 성과를 창출하기에는 부족한 수준
 - 아직까지 인식 내지 현실적 여건의 제약으로 인해 디자인은 부수적 요인에 그치고 있기 때문
 - 대표적 사업의 하나인 도시환경개선, 도시건축물 개선, 가로정비 등의 경우에도 실제 집행단계에서는 관련분야 디자인전문가의 적극적인 참여가 곤란
 - 대다수 지자체가 인식부족과 더불어 일정과 예산의 제약을 주요인으로 제시
 - 지자체가 한정된 예산으로 환경개선, 전시/진흥, 기업지원 등 다양한 분야의 사업을 추진하여 어느 사업도 뚜렷한 수준의 성과를 창출하기 어려운 실정

- 대부분 지자체가 실시하는 디자인전시사업의 경우에도 공통적으로 예산부족을 호소하고 있는 실정
 - 예컨대, 일부 광역시는 1억 원 전후의 예산으로 국제디자인전시회를 실시함으로써, 실제 전시회의 수준은 기대에 미치지 못하고 있는 현실을 호소
- 또한, 관련 사업의 소관 부처에 따라 별도의 사업추진·관리가 이루어져 지역 내 사업들의 통합추진을 통한 시너지 창출이 곤란
 - 지자체 입장에서는 관련 사업간 통합추진이 효과적이고 효율적일 수 있으나, 사업별 별도 관리로 인해 인력활용 및 예산집행 등에 비효율이 발생
 - 개별 사업은 해당 지자체의 특성에 맞추어 추진되기 보다는 동일 사업의 관리 규정에 따라 운영되어 비효과적 사업추진도 초래
- 사업관리의 특성 상 개별 지자체의 특수성 보다는 동일 사업에 참여하는 지자체간의 형평성이 더 중시되기 때문
- 지자체의 산업육성 및 지역경제 활성화 차원에서 개별 중앙부처 및 지자체의 연계·협력 체제를 정책적 접근이 필요
 - 지자체는 예산과 조직상의 문제로 독자적 디자인관련 정책과 사업의 비중이 일천한 수준이며, 개별 중앙부처의 정책적 관심사와 연계된 사업추진의 비중이 높으나, 개별 중앙부처의 사업들도 사업조율과 협력적 추진없이 진행되고 있어 지자체가 시행하고 있는 디자인관련 정책 및 사업의 실효성이 떨어지고 있음
 - 기능적 지원 산업 및 지원영역으로서의 디자인의 특성 상, 유사사업이 연계된 협력적 추진이 지자체 입장에서도 실질적 지역산업육성 및 이를 통한 경제활성화에 도움이 되기 때문에 중앙부처 및 지자체가 관련 사업을 종합적으로 관리·조정할 수 있는 체제를 마련하는 것이 바람직함

4. 해외 디자인 정책 포트폴리오와의 비교 및 시사점

- 영국과 우리나라의 디자인정책 포트폴리오를 크게 6개 분야의 경우로 나누어 그 투자(지원)비중을 상대적으로 비교해 본 결과, 영국은 교육 및 R&D 부문에 상대적으로 많은 투자를 하고 있는 것으로 파악됨
- 특히 영국 디자인 카운슬의 예산에서 디자인정책 부문에 해당하는 인력의 인건비 비중이 전체 인건비에서 약 33%를 차지할 뿐만 아니라, 전체 집행예산에서도 약 디자인정책 분야의 예산이 약 27%를 차지¹³⁾
- 우리나라의 경우 상대적으로 제조기업에 디자인 혁신과 관련한 지원비중이 높은 것을 알 수 있는데, 현황분석에 따르면 소액 다수과제의 지원방식 등의 여러 가지 이유로 인해, 정책집행의 시너지 효과 내지는 투자 대비 효율이 다소 떨어지는 것으로 분석됨

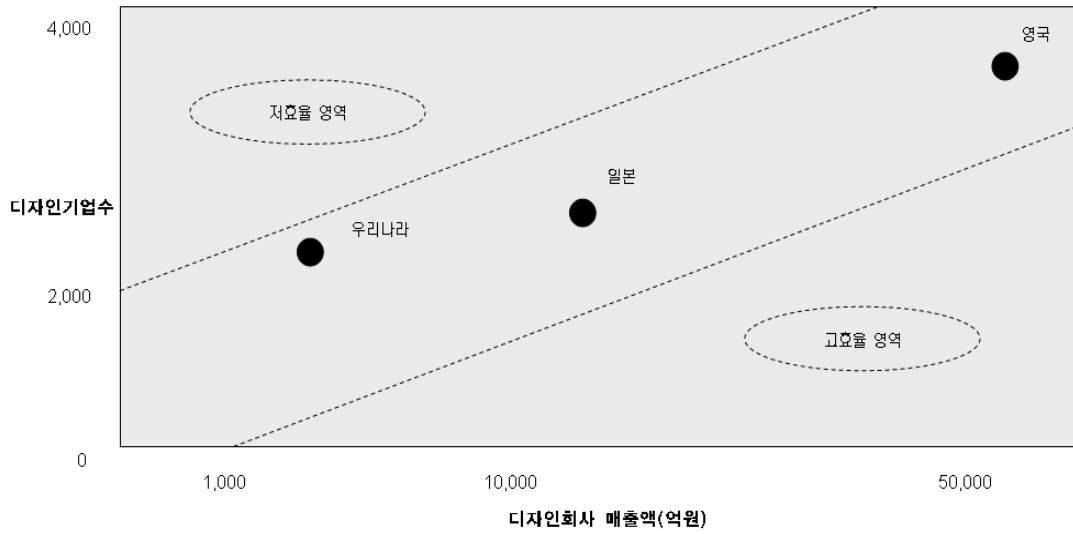
[그림 24] 영국과 한국의 디자인정책 분야의 투자비중 상대비교



- 디자인 전문기업의 수와 그에 따른 매출현황을 살펴보면, 디자인 기업의 수가 비슷한 일본에 비해 매출규모는 상대적으로 뒤떨어지는 것으로 나타남

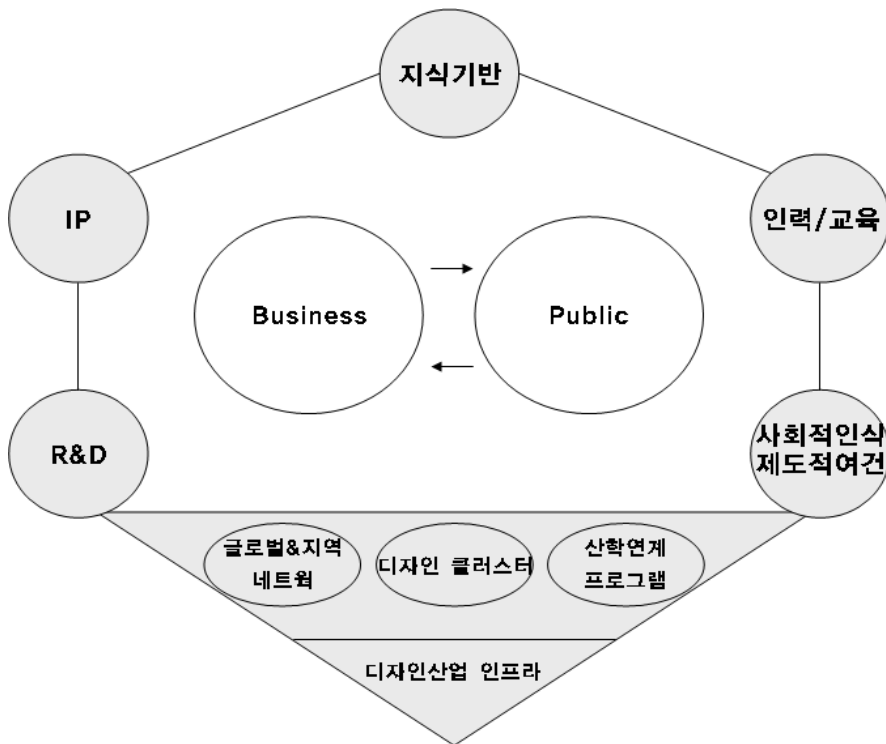
13) <2006-07 budget>, Design Coutil Business Plan 2006-07(May 2006)

[그림 25] 디자인 전문기업의 수와 매출현황 비교



- 이는 상대적으로 빈약한 인프라 규모와 경제규모에 기인하는 것으로 추정되는 바, 소위 디자인 생태계구축의 구현을 장기적인 목표로 하여 디자인 정책 포트폴리오를 구성할 필요

[그림 26] 디자인 생태계

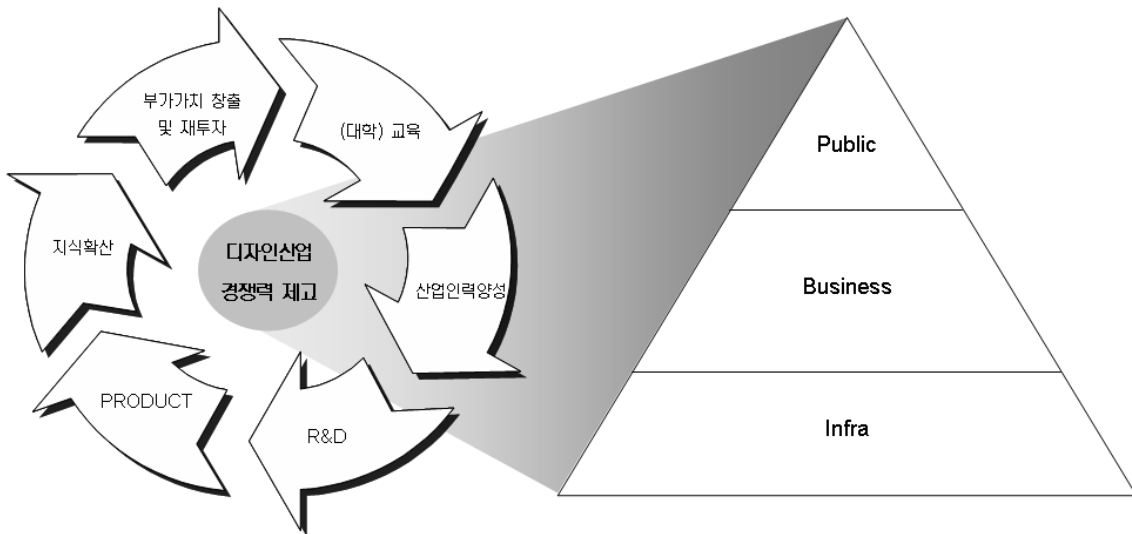


- 소위 디자인 생태계의 구축은 관련 인프라 조성을 통해 사회적 인식/제도적 여건을 기반으로 제도권 교육 및 산업인력양성, 더 나아가 지식기반의 확충을 통

해 산업의 부가가치를 창출할 수 있는 선순환 구조를 만들어내는 것이라고 할 수 있음

- 단기적으로는 산학연계 프로그램 및 디자인 혁신과 관련한 프로그램을 운용할 수 있으나, 장기적으로 글로벌&지역 네트워크, 디자인 클러스터, 디자인 관련 산업재산권 보호제도의 개선, 인력양성을 위한 마스터플랜 등의 정책을 우선순위로 할 필요

[그림 27] 디자인정책과 디자인산업의 경쟁력 제고의 선순환 구조



제5장

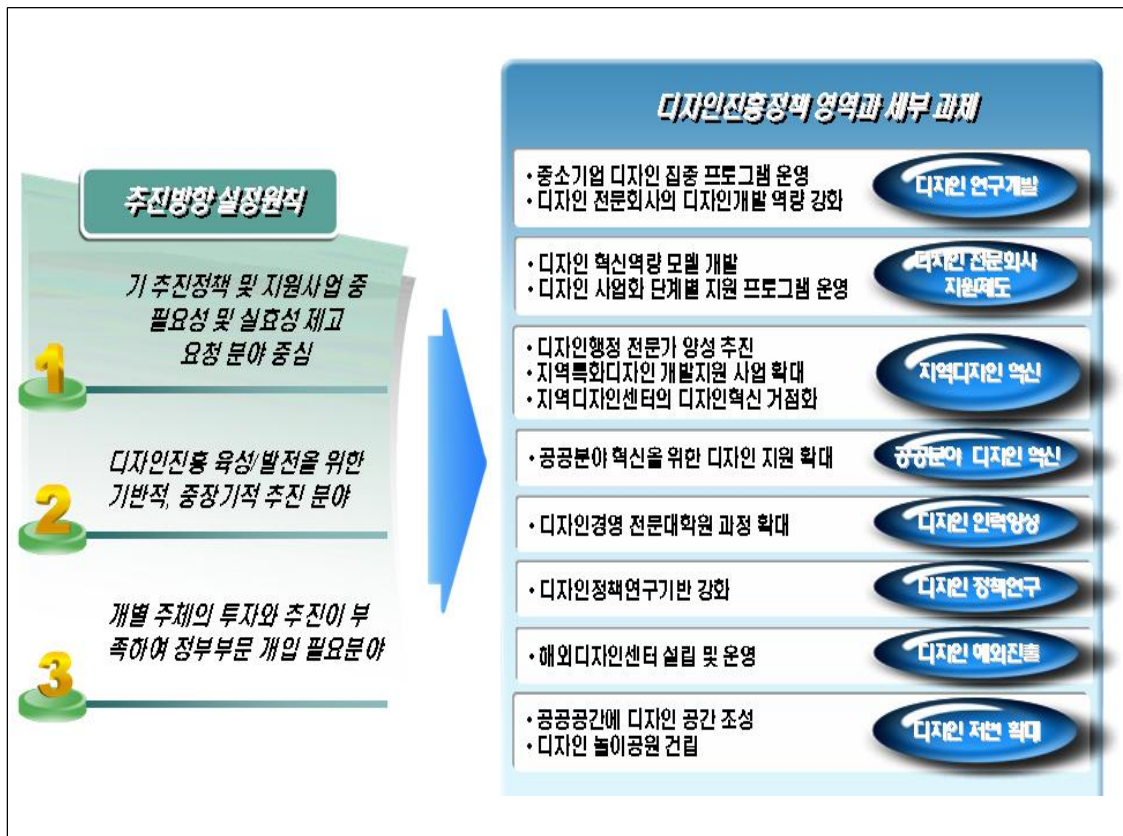
연구의 결론

IX. 디자인 진흥정책의 향후 추진방안

1. 향후 디자인 진흥정책의 추진방향

- 국가적인 디자인 진흥정책의 추진방향은 우선 산업자원부와 디자인진흥원을 중심으로 추진되어 온 디자인정책 및 지원 사업영역에서 신규 정책 추진의 필요성 및 기존 사업의 실효성 제고가 조속히 요청되는 분야를 중심으로 함
- 특히 타 중앙부처와 지방자치단체에서도 깊이 있게 추진되지 못하였지만, 디자인진흥 육성/발전을 위해 기반적이고 중장기적으로 추진되어 하는 부분으로, 개별주체의 투자와 추진이 부족하여 정부부문의 개입 필요성이 높은 분야를 중심으로 디자인 진흥정책영역별 추진방향을 설정하고 과제를 도출함
- 디자인 진흥정책 영역은 국가적 차원에서 디자인 진흥을 위한 디자인연구개발, 디자인전문회사 지원제도, 지역디자인혁신, 공공분야 디자인혁신, 디자인 인력양성, 디자인정책연구, 디자인해외진출, 디자인 저변확대 측면에서 살펴봄

[그림 28] 향후 디자인 진흥정책의 추진방향



- 먼저 기존의 양적 성장 중심으로 지원사업의 형평성을 중시했던 직접적 상품화 자금지원 방식에서 벗어나 디자인 경쟁력의 질적 제고를 위해 선도업체에 대한 집중화된 중장기적 지원과 지원 프로그램 경험 축적을 통한 지속적인 역량 제고를 도모하는 간접적인 지원방식으로의 디자인 연구개발 진흥의 전환이 요구됨
- 중소기업 및 디자인 전문회사의 디자인기술개발 지원 사업은 지금까지 단기간 내에 특정제품의 상품화를 위한 디자인개발을 직접적으로 지원하는 방식에 치중하였으며, 지원사업의 수혜대상 확대를 목표로 양적 성장을 추구하여 왔음
- 이러한 사업지원방식을 통해 많은 기업들이 수출상품의 경쟁력 강화를 위한 디자인개발 지원으로 혜택을 본 것은 사실이나, 디자인을 통한 전사적 혁신을 도모하는 중소기업이나 경쟁력 있는 디자인개발 역량을 보유한 디자인 전문회사 등 선도적 역할을 수행할 수 있는 업체에 대한 차별적 지원책이 미흡하였음
- 이에 따라 중소기업을 대상으로 한 디자인 집중도입 프로그램과 디자인 전문회사를 대상으로 한 디자인개발 역량 강화사업을 신규로 도입할 필요가 있음
- 디자인 집중도입 프로그램을 통해서도 디자인 혁신형 중소기업을 선도적으로 육성하고, 디자인개발 역량 강화사업을 통해서도 경쟁력 있는 독립영역을 보유한 선도적 디자인 전문회사를 육성할 수 있음

[표 29] 디자인 연구개발 영역의 분석시사점과 향후 추진방향

진흥정책 영역	디자인 연구개발
분석 시사점	<ul style="list-style-type: none"> • 중소기업 및 디자인 전문회사에 대한 디자인기술개발 지원은 산업자원부가 중점적으로 추진하고 있으며, 부분적으로 중소기업청이 담당 • 산업자원부가 수행하는 디자인기술개발 지원은 단기간의 상품화를 위한 디자인개발을 직접적으로 지원하는 방식에 치중 • 선도 중소기업 및 디자인 전문회사의 디자인 혁신역량 강화를 위한 집중적이고 차별적인 연구개발 지원은 미흡
향후 추진방향	<ul style="list-style-type: none"> • 선도업체에 대한 집중화된 중장기적 과제 지원과 간접적 지원으로 전환 • 디자인을 통한 전사적 혁신을 도모하는 선도 중소기업을 대상으로 한 디자인집중 도입 프로그램을 신규 설치 • 경쟁력 있는 독립적 디자인영역을 보유할 수 있도록 선도 디자인 전문회사를 대상으로 한 디자인개발 역량 강화사업을 신규 설치

- 디자인기술개발 지원사업의 질적 제고를 위한 사업지원방식의 전환과 아울러 사업지원제도의 체계화도 추진할 필요가 있음
- 경쟁력 있는 우량 디자인전문회사의 육성을 위해 전문회사의 요건을 강화하는 등 제도적 장치 마련에 노력하여 왔으나, 보다 체계적이고 객관적으로 우수 업체를 검증할 수 있는 제도 마련이 필요한 시점임
- 선도업체에 대한 차별화된 집중지원을 수행하기 위해서는 해당 업체의 디자인 혁신역량을 진단하고 인증할 수 있는 제도적 도구로서 모델 개발을 신규로 추진할 필요가 있음
- 또한 디자인 전문회사의 창업 및 성장을 유도하기 위한 다양한 시책을 개발하여 왔으나, 보다 체계적인 육성을 수행하기 위해서는 디자인 사업화 기회의 발굴부터 최종적인 사업화에 이르기까지 사업화 단계별에 따른 지원 프로그램을 연계하여 지원하는 것을 신규로 도입할 필요가 있음

[표 30] 디자인 전문회사 지원제도 영역의 분석시사점과 향후 추진방향

진흥정책 영역	디자인 전문회사 지원제도
분석 시사점	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인전문회사 육성 및 기술개발 지원제도 수립은 산업자원부가 담당 • 우량 디자인전문회사 육성을 위한 전문요건 강화 등 디자인전문회사 제도의 운영 및 지속적 개선에 노력하여 왔으나, 제도상의 한계 존재 • 디자인전문회사의 창업 및 성장 유도를 위한 다양한 지원시책에도 불구하고, 양적 성장에 비해 질적 제고는 미흡한 것이 현실
향후 추진방향	<ul style="list-style-type: none"> • 선도업체 발굴·육성을 위한 차별화된 지원을 가능케 하는 제도 마련 • 선도업체에 대한 차별화된 집중지원을 위해 디자인 혁신역량을 인증할 수 있는 제도적 도구로서 모델 디자인 혁신역량 모델 개발을 신규 추진 • 디자인전문회사의 체계적 육성을 위해 사업화 단계에 따른 지원 프로그램을 연결하여 지원할 수 있도록 신규 추진

- 지역 디자인의 혁신역량을 강화하기 위해서는 기존의 DIC, RDC 건립 등 지역 디자인 기반시설을 확충하는 H/W적 물적 기반을 조성하는 진흥사업에서 벗어나 지자체의 디자인 행정 역량 제고, 지자체의 특화 디자인개발 지원 및 지역디자인 센터의 혁신 거점화 등 S/W적 사업기반을 조성하기 위한 지원사업으로 전환할 필요가 있음

- 지자체의 디자인 인식도가 높지 않고, 자체적인 조직역량과 독자적 예산 확보가 충분치 않는 등 디자인 도입의 초기단계이기 때문에 중앙정부 차원에서의 체계적인 육성지원이 중장기적 시각에서 요구되고 있음
- 우선 지자체의 디자인행정 역량을 제고하기 위해 단기적이고 산발적인 교육에서 벗어나 디자인 행정 전문가로서 육성하기 위한 시스템화된 교육 프로그램의 개발 및 실시, 전문가 네트워크의 구축을 유도하는 사업을 신규 추진해야 함
- 또한 디자인 도입을 통한 지역산업의 경쟁력을 강화하기 위해서는 지자체가 추진하거나 관련하고 있는 지역특화 상품의 디자인개발을 지원하는 기존 사업을 확대하는 것이 필요하며, 지역 특화 디자인개발을 촉진하기 위해서는 유사사업을 수행하고 있는 관련 부처와 지자체의 협력적 사업 추진이 바람직함
- 아울러 지역디자인혁신의 중심에 있는 지역디자인센터가 실질적인 디자인혁신 거점으로서의 역할을 수행하기 위해서는 지역 디자인수요의 창출 및 발굴자, 디자인개발 및 공급역량의 집적자, 디자인 창작물의 유통공간 조성자로서 자리매김할 수 있도록 사업모델을 확보하기 위한 지원사업을 확대·추진해야 함

[표 31] 지역 디자인 혁신영역의 분석시사점과 향후 추진방향

진흥정책 영역	지역디자인 혁신
분석 시사점	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 디자인 혁신을 위한 지원사업은 산업자원부와 문화관광부가 중점적으로 추진하고 있으며, 산업자원부는 지역디자인기반조성을 위한 DIC, RDC 중심이며, 문화관광부는 지역문화산업기반조성사업 중심임 • 산업자원부가 지역디자인산업 및 지역특화상품 육성에 직접적으로, 문화관광부는 지역문화콘텐츠산업 및 문화상품 육성 시 디자인 요소를 간접적으로 지원하면서 소기의 성과를 거두고 있음 • 그러나 지역디자인 혁신의 핵심주체인 지자체의 디자인 행정역량이 미흡하고, 지역혁신기반센터들도 실질적 사업기반을 조성하기에는 어려움을 겪고 있으나 이를 해결하기 위한 추가 지원은 미진한 상황임
향후 추진방향	<ul style="list-style-type: none"> • H/W적 기반 조성 중심에서 S/W적 사업기반 조성 중심의 진흥 전환 • 지자체의 디자인행정 역량 제고를 위한 전문가 양성 신규 추진 • 지역산업 경쟁력 강화 차원에서 지역특화 디자인개발 지원을 확대하고, 관련 부처와 지자체의 협력적 사업 추진을 유도 • 지역디자인센터가 디자인혁신 거점 역할을 수행할 수 있도록 사업모델을 확보하기 위한 지원 사업을 확대·추진

- 기존에 정부는 산업자원부를 중심으로 민간부문의 제품디자인 육성을 위한 지원 사업을 주로 추진하여 왔으나, 최근 디자인 도입이 미진한 공공부문의 혁신을 위한 디자인 지원 사업이 새롭게 요청되고 있음
- 이에 산업자원부를 비롯한 건설교통부, 문화관광부, 행정자치부 등도 공간환경 디자인 분야를 중심으로 지원사업을 추진 중이거나 계획 중에 있으나, 아직 사업의 초창기 단계이며 공간환경 디자인 분야 이외 공공서비스분야에의 디자인 접목은 거의 없는 실정임
- 따라서 공공부문의 혁신을 도모하고 국내 시장에서의 신규 디자인 수요를 창출하기 위해 디자인 도입 지원을 추진하며, 유관부처 및 지자체와의 협력적 사업 추진이 긴밀히 필요함

[표 32] 공공분야 디자인 혁신영역의 분석시사점과 향후 추진방향

진흥정책 영역	공공분야 혁신
분석 시사점	<ul style="list-style-type: none"> • 산업자원부 건설교통부, 문화관광부, 행정자치부 등 중앙부처와 지자체가 공공영역의 공간환경 디자인영역을 중심으로 디자인류의 사업을 추진하고 있으나, 그 외 공공서비스분야에서의 디자인 접목은 미흡한 실정 • 공공 공간환경 디자인영역에서의 디자인지원사업의 경우에도 사업 초기 단계이며, 관련부처 및 지자체간 협력 및 조율이 미진한 상태로 진행 • 해외에서는 공공공간, 공공시설물은 물론 공공행정서비스 등 다양한 공공분야에서 디자인적 접근방법을 접목하려는 시도가 이루어지고 있음
향후 추진방향	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 도입·접목을 통해 다양한 공공분야에서의 디자인 혁신을 도모하고 국내 시장에서의 신규 디자인 수요를 창출하도록 사업을 확대 추진 • 중앙부처와 지자체가 자체적으로 추진하고 있는 공공 공간환경 디자인 영역에서는 관련 부처와 지자체의 협력적 사업 추진을 유도 • 공공행정서비스분야에서의 디자인도입·접목기회를 발굴하고 시범사업을 추진하는 신규 진흥사업 창출 노력을 추진

- 산업계의 수요에 부응하는 현장중심형의 디자인 전문인력을 양성하기 위해서는 디자인 일반인력 및 현장실무자들을 대상으로 집중적인 교육을 수행할 수 있는 디자인경영 전문대학원 과정의 확대가 필요함

- 기존의 대학 중심의 디자인교육 혁신을 위한 디자인 저변인력을 양성하기 위한 지원사업, 단기적인 디자인교육연수 지원사업 등이 추진되어 왔으며, 글로벌 핵심인력 양성을 위한 지원사업도 추진되면서 어느 정도의 성과를 거두고 있으나, 체계적인 교육 시스템 하에서 지속적으로 전문인력을 배출할 수 있는 인력양성체계를 갖추는 것이 필요한 시점임
- 이를 위해서는 기존에 시범적으로 추진되었던 디자인경영 전문대학원 과정의 확대를 통해 학제적이고 통합적인 교육을 제공하고 관련분야간의 창의적 협업 능력을 향상시킬 수 있는 실무지향형 교육 프로그램을 제공하도록 해야 함

[표 33] 디자인 인력양성 영역의 분석시사점과 향후 추진방향

진흥정책 영역	디자인 인력양성
분석 시사점	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 인력양성을 위한 지원사업은 산업자원부가 대부분 담당 • 대학 중심의 디자인교육혁신, 단기적 디자인교육연수, 글로벌 핵심인력 양성 지원사업 등을 통해 일정 수준 성과를 거두어 왔음 • 보다 체계적인 교육 시스템 하에서 전문인력을 지속적으로 배출할 수 있는 인력양성체계 마련이 필요한 시점
향후 추진방향	<ul style="list-style-type: none"> • 기존에 시범적으로 추진되었던 디자인경영 전문대학원 과정 확대 추진 • 디자인 일반인력 및 현장실무인력을 대상으로 집중적인 교육을 통해 산업계 수요에 부응하는 현장중심형 디자인 전문인력 양성

- 디자인정책 및 지원사업의 체계적 수립 및 추진을 위해서는 디자인 기초연구·조사 및 이를 통한 정책 마련이 가능하도록 디자인정책연구기반을 강화하는 것이 필요함
- 지금까지도 단기적으로 시급한 지원분야별 과제를 해결하기 위한 디자인정책연구는 수행하여 왔으나, 국가적 차원의 종합적, 거시적, 기초적인 조사·연구는 미흡하게 실시되어 왔음
- 이에 따라 디자인 정책 및·진흥사업의 공급자 중심의 시각에서 벗어나 수요자 중심에서 보다 효과적인 디자인정책을 수립하기 위해서는 다양한 정책수요대상에 대한 실태조사와 현실적인 정책대안 마련을 위한 패널 구축 등 정책연구사업의 기반을 조성하기 위한 노력이 요구되며, 디자인관련 부처와 연구기관들의 정책연구를 조율하고 유기적인 협력체제를 강화하기 위한 방안 마련이 필요함

[표 34] 디자인정책연구 영역의 분석시사점과 향후 추진방향

진흥정책 영역	디자인정책연구
분석 시사점	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인정책연구는 주로 산업자원부가 담당하고 있으나, 디자인을 기술적·기능적 요소로 포함하여 지원사업을 추진하고 있는 문화관광부 등 디자인 관련부처의 경우에도 개별 부처의 관점에서 정책 연구를 수행 중 • 단기적으로 시급한 지원분야별 과제를 해결하기 위한 성격의 디자인정책연구 중심으로 중장기적 시각에서 국가차원의 디자인 산업 발전 및 디자인 진흥을 조명하는 조사·연구 부족
향후 추진방향	<ul style="list-style-type: none"> • 정책 수요자 중심의 디자인정책과 지원사업을 체계적으로 수립하고 추진하기 위해서는 디자인정책연구사업의 기반을 조성하려는 노력 추진 • 디자인관련부처와 연구기관들의 정책연구를 조율하고 유기적인 협력체제를 강화하기 위한 방안 마련

□ 국내 중심의 디자인육성 지원에서 점차적으로 해외동향 및 기술정보 수집의 첨병 역할은 물론 우수 디자인의 해외진출을 측면에서 지원하고 내수시장에서 벗어나 해외시장의 수요창출을 지원하기 위한 진흥사업 추진이 필요함

○ 국가적 차원에서 세계적인 디자인관련 행사를 개최하고 국가간의 디자인 협력을 위한 교류사업을 추진하여 왔으나, 디자인 전문회사 및 디자이너 등 해외협력의 주체의 실질적 해외진출을 지원하기 위한 지원사업은 미흡하였으며, 이에 따라 우선적으로 해외진출의 거점역할을 수행할 해외디자인센터를 설립하고 이를 기반으로 다양한 해외진출 지원 프로그램을 마련하여 지원할 필요가 있음

[표 35] 디자인 해외진출 영역의 분석시사점과 향후 추진방향

진흥정책 영역	디자인 해외진출
분석 시사점	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 해외진출은 주로 산업자원부가 담당하고 있으며, 국가적 차원에서 세계적 디자인 행사를 개최하고 국가간의 디자인 협력을 위한 교류 사업을 추진하여 왔음 • 민간 디자인사업주체들의 실질적 해외진출을 지원하는 사업은 미흡
향후 추진방향	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인전문회사, 디자이너 등 민간 해외협력주체의 해외진출을 지원하고 해외시장의 수요를 창출하기 위한 진흥사업의 신규 추진이 필요 • 해외진출거점 역할을 담당할 해외디자인센터를 설립하고 다양한 해외진출 지원 프로그램을 마련

- 마지막으로 일반인을 대상으로 한 디자인에 대한 인식 제고를 통해 저변을 확대하기 위해서는 기존의 컨퍼런스, 전시회 등 행사 중심의 진흥방식에서 시민들의 생활 속으로 파고들 수 있는 디자인 체험형 공간의 조성을 통해 디자인을 일상 생활 속에서 접할 수 있는 환경을 조성하는 방식의 진흥사업 추진이 필요함
- 기업계, 디자인계를 대상으로 한 각종 진흥대회, 전시회, 공모전, 시상제도 등을 통해 전반적인 디자인의 인식 수준이 향상되는 성과는 거두기는 하였으나, 일반인들이 생활 속에서 체감함으로써 자연스럽게 디자인을 접할 수 있는 방식의 디자인 저변 확산 노력은 미진하였음
- 이에 따라 일반인들이 쉽게 접할 수 있는 공공장소에 디자인 공간을 조성하여 디자인 콘텐츠를 체험할 수 있도록 하고, 디자인 체험에 재미의 개념을 도입하여 미래의 디자인 주역인 학생들도 효과적으로 디자인을 즐길 수 있도록 디자인 놀이공원을 건립하는 것을 고려해 볼 필요가 있음

[표 36] 디자인 저변확대 영역의 분석시사점과 향후 추진방향

진흥정책 영역	디자인 저변 확대
분석 시사점	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인 인식제고를 통한 저변 확대 노력은 산업자원부와 문화관광부 및 지자체 차원에서 각종 진흥대회, 전시회, 공모전, 시상제도 등을 방식으로 이루어져 왔음 • 일반인들이 생활 속에서 체감함으로써 자연스럽게 디자인을 접할 수 있는 방식의 저변 확산 노력은 미진
향후 추진방향	<ul style="list-style-type: none"> • 시민들의 생활 속에 파고들 수 있는 디자인 체험형 공간 조성방식의 디자인 저변 확대 노력 추진 • 공공공간에 다중공간을 조성하여 디자인 콘텐츠를 체험할 수 있도록 하고, 디자인 체험에 재미의 개념을 도입한 디자인 놀이공원 건립을 고려

□ 앞서 살펴본 바와 같이 디자인연구개발, 디자인전문회사 지원제도, 지역디자인혁신, 공공분야 디자인혁신, 디자인 인력양성, 디자인정책연구, 디자인해외진출, 디자인 저변확대의 8가지 디자인 진흥정책영역별로 포트폴리오분석시사점을 종합하고 향후 추진방향을 제시하였음

○ 8가지 디자인 진흥정책영역에서 총 13개의 디자인 진흥 추진과제가 도출되었으며, 진흥대상, 신규/기존확대 여부, 추진기간별로 과제 특성을 정리하면 아래와 같음

[표 37] 디자인 진흥정책 영역별 추진과제와 주요 특성

진흥정책 영역	추진 과제	과제 특성		
		진흥 대상	신규/확대	추진기간
디자인 연구개발	중소기업 디자인 집중 프로그램 운영	선도 중소기업	신규	중장기
	디자인 전문회사의 디자인개발 역량 강화	선도 디자인 전문회사	신규	중장기
디자인 전문회사 지원 제도	디자인혁신역량 모델 개발	디자인 전문회사	신규	비교적 단기
	디자인 사업화 단계별 지원 프로그램 운영	디자인 전문회사	신규	중장기
지역디자인 혁신	디자인행정 전문가 양성 추진	지자체	신규	비교적 단기
	지역특화디자인 개발지원 사업 확대	지자체 /지역공공기관	기존 확대	중장기
	지역디자인센터의 디자인혁신 거점화	지역디자인센터	기존 확대	중장기
공공분야 디자인 혁신	공공분야 혁신을 위한 디자인 지원 확대	지자체 /공공기관	기존 확대	중장기
디자인 인력양성	디자인경영 전문대학원 과정 확대	디자이너 등	기존 확대	중장기
디자인 정책연구	디자인정책연구기반 강화	정부부처 /지자체	기존 확대	중장기
디자인 해외진출	해외디자인센터 설립 운영	디자인 전문회사 /디자이너 등	신규	중장기
디자인 저변확대	공공장소에 디자인 공간 조성	일반인	신규	비교적 단기
	디자인 놀이공원 건립	학생	신규	중장기

2. 디자인 진흥 추진 과제

과제 1	중소기업의 디자인 집중도입 프로그램 운영
-------------	-------------------------------

- 개별 제품의 상품화한 한정된 디자인 직접지원에서 탈피하여 디자인 도입을 통한 기업의 전략적 혁신을 간접적으로 지원·유도하기 위한 선도 중소기업 대상의 '디자인 집중도입 프로그램'을 설치 및 운영
 - 기존의 중소기업 대상의 디자인 개발 지원사업은 단기적인 상품화를 염두한 디자인개발 지원 내지 디자인개발상품의 상품화 지원에 머무르고 있었음
 - 이에 따라 중소기업이 사업 성과 향상을 위한 디자인 개선 기회를 단기적 시각뿐만이 아닌 중장기적 관점에서도 파악하여 디자인 개발의 결과물을 전사적 차원에서 적용할 수 있도록 하기 위한 디자인 개발지원사업이 필요함
- 디자인 집중도입 프로그램은 디자인개발비용을 단기간에 직접 지원하는 방식이 아닌 1년 이상의 중장기간에 걸쳐 다양한 사내 연수 및 조연(mentoring) 서비스를 제공하는 간접 지원 방식으로 운영함
 - 사내의 디자인개발팀 또는 담당자는 투입된 외부의 디자인 조연팀과 구성하여 디자인을 전사적 차원에서 검토하여 새로운 디자인 컨셉을 적용한 제품의 개발 및 브랜드 정립, 디자인 개선을 통한 생산 공정 향상 및 제품개발시간 단축 등을 도모할 수 있도록 함
 - 디자인 도입이 단순한 제품의 상품성 제고를 위한 외형 디자인에 머물지 않고 중소기업의 전사적 경영활동에 디자인이 침투할 수 있도록 하며, 디자인이 기업전략의 일부, 의사결정의 도구로 사용되어 경쟁력을 강화시킬 수 있도록 함
- 디자인 집중도입 프로그램은 디자이너 및 디자인 경영 전문가로 구성된 디자인 조연팀을 중소기업에 우선 투입하고, 이를 통해 디자인 개선기회에 대한 가능성 및 중소기업의 참여도가 높은 것으로 기대되는 경우를 지원 대상으로 운영함
 - 디자인조연팀은 단기간에 집중적으로 단기, 중장기적 관점에서 디자인 개선기회를 확인하는 작업을 수행하고, 이러한 개선기회의 활용성 여부를 중소기업 사내 경영진 및 담당자가 참여하여 검증하게 됨
 - 이후 선도 중소기업에게는 디자인 개선기회의 실행을 위해 1년 이상의 기간 동안 지속적인 사내 교육, 워크샵, 세미나 등의 활동을 지원하도록 함

과제 2**디자인 전문회사의 디자인개발 역량 강화사업 도입**

- 디자인 전문회사의 디자인개발 역량을 실질적으로 강화하기 위해서는 다양한 상품 및 디자인분야에 공통적으로 적용될 수 있는 기반적 성격의 디자인공유기술 개발과 독특한 디자인 컨셉을 바탕으로 해당전문분야와 결합된 디자인특화기술 개발을 지원하기 위한 선도 디자인 전문회사 대상의 '디자인개발 역량 강화사업'을 도입하도록 함
 - 장기적으로 경쟁력 있는 디자인전문회사를 육성하기 위해 단기간에 특정상품을 중심으로 한 최종적인 상품화 측면의 디자인개발을 직접적으로 지원하는 방식에서 탈피할 필요가 있음
 - 즉시적인 상품화 중심의 디자인개발로는 디자인전문회사의 역량 제고에 한계가 있을 수밖에 없으며, 선진국의 예를 보더라도 디자인연구개발 활동을 통한 경험과 역량 축적이 디자인 전문회사 성장의 주요한 원동력의 하나였음
- 디자인개발 역량 강화사업은 디자인개발의 방법론 및 디자인관련 기초·응용연구가 취약한 디자인 분야에서 독자적인 디자인공유/특화기술 형성을 통해 자체적인 디자인영역을 확보하고 디자인 역량을 제고하기 위해 중장기적 관점에서 추진하는 디자인 연구개발 사업임
 - 일정수준의 역량을 보유한 디자인 전문회사를 대상으로 지속가능한 핵심역량을 강화하기 위해 디자인계에의 파급효과 및 실질적 활용도가 높은 디자인 공유기술 개발을 촉진하고, 글로벌 경쟁력을 갖출 수 있는 가능성을 보유한 자체 디자인 특화기술 개발에 대한 지원도 추진하도록 함
- 디자인개발 역량 강화사업은 선도적 역량을 보유한 디자인 전문회사를 대상으로 하되, 연구역량의 보완을 위해서는 관련대학의 참여, 해외 디자인기업과의 국제협력 방식의 추진을 유도할 필요가 있음
 - 해외와 비교하여 디자인역량이 일정 수준으로 판단되는 분야에 대해서는 관련 대학과의 산학 협력형 디자인 개발을 유도하고, 해외에 비해 국내 디자인 역량이 취약한 분야에 대해서는 해외 디자인 기업과의 국제 공동 개발을 유도함
 - 디자인 개발 역량 강화사업의 추진단계별로 사업의 효과성을 심사하여 지속적 지원 여부를 판단하고, 디자인공유/특화기술 개발 이후 활용 확산을 위해 디자인 연구개발 결과물에 대한 평가를 통해 추가적인 지원이 가능하도록 함

과제 3

(가칭)디자인 혁신역량 모델 개발

- 가칭 ‘디자인 혁신역량 모델’을 개발하여 기업현장에 보급, 채택을 장려하여 제조 및 서비스 기업이 자발적으로 디자인을 기업의 전략적 활동에 통합적으로 적용할 수 있도록 지원
- 개별적 디자인 프로젝트를 지원하는 기존의 접근에서 한발 더 나아가, 조직차원의 디자인 역량을 확보할 수 있도록 지원
 - 일부 대기업을 제외하고는 디자인을 조직 프로세스에 통합할 수 있는 지식과 역량이 미흡
 - QC운동, 100 PPM운동 등을 통해 제조·서비스 기업의 생산성과 품질수준을 비약적으로 향상시켰던 바와 같이, 디자인 혁신을 통해 기업의 경쟁력, 특히 가치창출능력을 제고
- 디자인을 기업의 전사적 경영활동에 통합적으로 적용하는 조직역량의 단계적 모델을 개발하여 보급
 - 주요 이론적 연구를 토대로 하되, 국내외 디자인 선진기업의 사례를 벤치마킹하여 조직역량의 발전단계별 모델을 개발
 - 예컨대, 삼성전자, LG전자의 디자인 역량의 발전과정을 토대로 우리나라 제조기업에 적합한 단계적 발전모델을 개발하는 것이 가능
- ※ 기존 디자인전문회사 제도가 매출액, 디자인 인력 등 외형적 기준에 의한 것이 라면, 이러한 인증제도는 실질적인 조직의 역량수준을 고려한다는 점에서 상당한 차이가 있음
- 단계별 디자인 역량 발전모델을 토대로, 교육 및 레벨인증 등을 통해 기업의 지속적 투자와 연구를 촉진¹⁴⁾

14) 개인 개발자의 역량과 조직역량의 연결이 곤란하다는 측면에서 디자인분야와 특성이 유사한 S/W 분야에서 조직 역량평가모델인 CMM을 이용한 단계별 인증 제도를 도입함으로써 기업의 지속적 혁신을 촉진하고 있는 사례는 시사하는 바가 큼.

- CMM(Capability Maturity Model)은 소프트웨어 기업(전문 SI, 제조기업의 S/W개발 부서, S/W 아웃소싱 기업 등)의 조직역량수준을 0-5단계로 구분하여 단계별 심사 및 인증을 부여하며, 미국, 인도, 일본, 우리나라 등 주요 IT국가의 소프트웨어 기업의 역량수준 제고에 실질적 기여를 하고 있는 것으로 평가받고 있음
- 미국 국방성은 물론 주요 민간기업들은 S/W 조달 참여기업의 자격을 CMM인증레벨에 따라 차등 허용
- 특히 다수 인도기업이 CMM 최고 단계인 ‘레벨5 인증’을 획득, 미국기업의 S/W아웃소싱 기지로서의 경쟁력을 확보

- 소위 '제조·서비스 기업의 디자인 혁신 역량 모델'을 제시하고, 이의 적용여부 및 성과정도를 종합적으로 평가하여 '디자인 혁신 기업'의 단계별 인증을 수여
 - 기존 GD마크 등이 산출물(output)에 대한 평가였다면, 디자인혁신기업 제도는 기업의 디자인 역량에 초점
- 디자인 혁신 기업의 인증 수준(레벨)과 정부의 기술개발사업 참여자격의 차별화 또는 디자인 단가기준의 차별적용 등을 연계함으로써 디자인활용기업과 디자인 전문회사의 발전을 촉진하는 것이 가능
- 이러한 모델의 인증수준은 공공부문은 물론 제조기업의 디자인 서비스의 아웃소싱 의사결정의 주요 기준으로 활용가능
 - 또한, 디자인 전문회사 측면에서도 자사의 역량수준을 제고하고, 공식적으로 인정받을 수 있는 기회를 제공

과제 4**디자인 사업화 단계별 지원 프로그램 운영**

- 디자인 사업화 단계별 지원(투자) 프로그램 운영을 통해 디자인 사업화 대상 발굴에서, 사업화에 이르는 과정을 단계별로 지원
 - 디자인 아이디어(기술)의 사업화 기회를 발굴하여 지원함으로써 디자인전문회사의 성장 및 디자인전문회사의 창업을 촉진
 - 디자인 사업화 기회에 상당수가 자원 확보가 곤란하여 사장되고 있으며,
 - 이는 곧 디자인전문회사의 자생적 성장기회 상실, 디자인전문회사의 창업 활성화 곤란 등으로 연결
 - ※ 디자인전문회사가 고객기업의 디자인 프로젝트에 대한 의존도가 높을수록 자생적 발전이 어려운 현실을 고려
 - 특히, 제품 디자인 분야의 경우 디자인 사업화 지원을 통해 디자인전문회사의 발전 및 창업 활성화의 효과 제고가 가능
 - 근래 들어 아웃소싱 가능한 제조설비의 보편화, TV홈쇼핑, 대형양판점 등 유통채널의 확대 등으로 디자인전문회사의 사업기회 창출이 용이하기 때문
 - 디자인 사업화를 활성화하기 위해서는 다양한 사업화기회의 개발을 활성화하는 것이 선결과제이며, 이를 위해서는
 - 시장성 있는 사업화기회에 대해서는 신속히 다음 단계로 넘어갈 수 있도록 지원이 필요
 - 또한, 사업화기회를 발굴하고 사업화자금을 연계하는 데 필요한 평가 및 선정과정에 시장기능을 도입하는 것이 필요
 - 디자인 사업화 대상 발굴에서, 사업화에 이르는 과정을 단계별로 지원하며, 각 단계별 주요 내용을 예시하면 다음과 같음
 - 1단계: 사업화기회 발굴: 디자인 사업화 대상 발굴(사업계획서 작성) 및 타당성 분석에 6개월간 최고 1억 원까지 예산지원
 - 2단계: 디자인 사업화 기업설립 지원: 1단계 통과 사업화과제에 대해 법인설립을 전제로 2년간 최고 10억 원까지 지원
 - 3단계: 추가 투자지원
 - 이후: 성과 모니터링 및 추가 기타 지원 연계

과제 5

디자인행정 전문가 양성 추진

- 디자인 정책의 실질적인 실행기관인 지방자치단체 행정담당자들의 디자인에 대한 이해수준이 미흡하여 디자인 분야의 성장과 발전을 도모하는데 제약이 발생
 - 디자인 업무 전담부서를 보유한 지자체가 전체의 10%에 못 미치고 있으며, 이러한 조직적 미비로 인해 디자인 사업 추진에 애로를 겪고 있는 실정
 - 그나마, 전담부서가 있는 경우에도 담당자의 디자인에 대한 이해 부족 및 잦은 교체 등으로 성과창출이 곤란

- 이러한 행정역량의 미비는 디자인에 대한 일반적 인식수준이 낮고, 재정자립도가 낮은 대다수 지자체의 현실에서 디자인 사업이 최소한의 수준에 머물고 마는 주된 원인을 제공
 - 디자인 전담부서 내지 인력이 부족하여 관련 사업을 기획하고 예산을 배정받기가 어려워, 디자인 사업은 뒤로 밀려나고 있는 것이 현실
 - 실제, 과반수 이상의 지자체가 디자인과 관련한 특별한 사업계획을 수립하지 못하고 있는 실정

- 따라서, 지역의 디자인 산업 발전을 촉진하기 위해서는 일선 지자체의 디자인 행정 역량을 제고하는 것이 급선무
 - 이러한 이유에서 지자체를 위한 디자인행정메뉴얼 개발 및 보급 사업 등이 추진되고 있으나,
 - 이에 더하여 각 지자체별로 디자인분야에 대한 일정 수준 이상의 이해와 지식을 보유한 역량 있는 행정전문가를 육성할 필요가 있음

- 현직 담당공무원에 대한 단기적 교육실시 등 소극적 접근에서 벗어나, 전문가 육성 및 유지를 위한 교육·인센티브 시스템 개발 등 적극적 접근이 필요
 - 일선 행정인력을 대상으로 한 단계별 디자인행정전문가 교육 프로그램을 개발 및 실시, 가칭 '전국 및 지역단위 디자인행정전문가 포럼' 운영 등을 통해 지식과 경험, 네트워크를 구축할 수 있도록 함

과제 6**지역특화 디자인 개발지원 사업 확대**

- 지역의 고유한 보유자원 및 산업특성에 부합하는 지역특화산업 및 상품의 디자인 경쟁력을 강화시키기 위해 지자체 및 지역 공공기관을 대상으로 '지역특화 디자인개발지원 사업'을 확대·강화하도록 함
 - 현재 '지역디자인혁신사업'의 형태로 지자체 특화상품의 브랜드 이미지 및 마케팅 전략 수립을 지원하고 있으나, 지역의 공공적 수요 창출하고 지자체의 디자인 도입을 확산시키기 위해서는 브랜드 중심의 디자인개발지원에서 탈피하여 지자체의 다양한 디자인수요영역으로 확대 발전시키는 것이 필요함
 - 지자체가 직접적으로 추진하고 있는 문화관광상품, 지역연고형 특화상품과 아울러 지자체가 직간접적으로 관련하고 있는 지역특화산업과 연계된 상품개발 디자인 영역에서의 디자인개발 및 상품화 지원이 필요함
- 지역특화 디자인개발 지원사업은 지자체 및 지역공공기관의 잠재적 디자인 수요를 발굴하고 지자체의 다양한 상품화 사업 수행 시에 디자인 요소가 고려되도록 함으로써 디자인이 지역산업의 경쟁력 강화와 지역경제 활성화의 핵심동력으로 작용하도록 하기 위한 것임
 - 미국, 캐나다 등 북미권 국가와 영국, 프랑스 등 선진국에서는 문화관광 분야를 국가 경쟁력의 핵심 사업으로 인지하고, 세부 도시별로 문화관광자원의 상품화가 활발히 진행 중에 있음
 - 국내의 경우에도 일부 지자체를 중심으로 지역특화자원을 고려한 지역행사 및 지역상품의 디자인 개발 및 마케팅 전략 수립을 통해 지자체의 브랜드 이미지를 정립하고 지역특화상품의 경쟁력을 제고하고 있음
- 지역 특화 디자인개발을 촉진하기 위해서는 산업자원부와 문화관광부의 협력 하에 개별 지자체를 대표하는 상품의 디자인개발 및 상품화를 지원할 필요 있음
 - 상품제작과 디자인에 우위를 점하고 있는 산업자원부와 문화·관광 콘텐츠개발에 우위를 점하고 있는 문화관광부 그리고 해당 지자체의 협력으로 지자체 특성에 적합한 대표 상품의 디자인 특성화 및 상품화를 추진하도록 한다면 사업의 효과성을 증진시킬 수 있을 것임

과제 7**지역디자인센터의 디자인혁신 거점화**

- RDC가 지역디자인혁신의 거점역할을 수행하고 RDC가 보유한 각종 인프라를 효과적으로 활용하기 위해서는 디자인수요창출 및 발굴, 디자인개발 및 공급역량 집적, 디자인 창작물의 유통으로 이어지는 자생적인 디자인 네트워크를 형성해야 함

- 그러나 수도권의 디자인혁신거점 역할을 수행하고 있는 KIDP의 사례에서 알 수 있는 바와 같이 비교적 디자인수요-공급-유통의 네트워크 인프라가 형성되어 있는 경우에도 광역디자인센터(KIDP 같은)가 공공지원사업 수요 및 각종 보조 없이 안정된 운영기반을 확보하기는 쉽지 않은 것이 현실임

- 우선 디자인수요창출 및 발굴 측면에서는 현재 이름뿐인 광역디자인센터의 위상에서 벗어나 실질적으로 광역권의 지자체 및 기초 지자체의 잠재 디자인수요를 창출하고 발굴하는 역할을 담당해야 함

- 지자체의 디자인수요가 잠재되어 있거나 사실상 디자인요소를 포함하는 사업이 다수 존재하고 있음에도 불구하고 이러한 디자인수요정보의 파악 및 수요결집이 미진한 상황임(예, 도시환경디자인분야, 문화관광상품디자인분야 등)

- 또한 공공부문의 지원을 받고 있는 다양한 지역특화산업육성차원의 산업별 집적단지 및 센터사업들이 다수 존재하고 있으나, 제조기업 및 산업육성차원에 치중하다 보니, 자연스럽게 포함되어 있는 디자인요소수요가 충족되지 못하고 있음

- 따라서 RDC의 지배구조 변경까지도 수반하는 해당 광역지자체의 참여를 유도하면서 다양한 디자인수요를 발굴하면서도 사업 분야별 특성에 적합한 디자인수요를 창출하는 노력을 지속적으로 해나갈 필요가 있으며, 그 과정에서 해당 지자체의 전반적인 정책 수립시의 디자인 자문 또는 디자인정책 마스터플랜 수립 용역 등을 중앙정부 지원 하에서 공동으로 수행해 나가는 것이 바람직함

- 이러한 디자인수요창출 및 발굴과 아울러 양질의 디자인공급이 이루어지기 위해서는 디자인개발 및 공급역량 집적 측면에서 기존의 취약한 지역디자인공급인프라를 넘어서는 디자인 집적지(design cluster)의 역할을 담당해야 함

- 해당 지역의 지역디자인공급인프라 만들기에 한정된 대책이 아닌 수도권의 양질의 디자인공급인프라와 연계되는 사업추진이 필요함

- 지역에 필요한 디자인공급인프라는 단순히 장비 및 건물 인프라에 머무르는 것이 아니며 축적된 디자인 개발물 및 고객수요 대응과정에서 형성된 노하우, 디자인기업경영기법 등이기 때문에 H/W 중심의 인프라지원사업만으로는 디자인 집적지 형성이 곤란함
- 따라서 수도권외 선도기업의 지역지부의 유치, 선도기업의 지역디자인공급컨소시엄에의 참여 유도 등을 통해 지역 디자인기업과 선도 디자인기업이 교류하고 이를 통해 디자인개발 및 공급역량을 확충시킬 수 있기 위한 사업 추진이 필요
- 또한 디자인관련대학을 제외하고는 변변한 디자인기업이 존재하지 못하고 특성화되지 못한 지역 디자인공급인프라 현실을 고려해 볼 때, 선도기업과의 유치 및 매칭 사업을 지원함과 아울러 수도권외 선도 지자체 또는 분야별 선도 지자체와 낙후되어 있는 광역권의 후발 지자체의 교류 및 공동추진사업을 구성해 보면서 해당 사업에 대한 관리 및 조율, 정보 축적 등의 역할을 RDC가 담당할 수 있을 것임
- 마지막으로 디자인 창작물의 유통측면에서는 소비 및 유통의 중심지인 RDC가 설치되어 있는 광역지자체를 중심으로 지역의 다양한 디자인 창작물이 전시·판매되고 일반 시민들의 문화소비공간으로서 자립매김할 수 있는 역할이 필요함
- 광역지자체 이하의 시, 군 수준에서는 디자인 창작물의 유통 매개체가 될 수 있는 중심적 공간센터를 형성할 수 있는 여력이 부족하기 때문에 광역 RDC 센터가 그 역할을 담당하는 것이 바람직함
- 문화상품, 관광상품, 공예상품 등 다양한 지역특화된 상품분야에서 관련대학-지역기업-일반시민이 교류할 수 있는 디자인 만남의 장으로서의 전시장 및 교육장의 역할을 수행하는 것이 필요함
- 최근 지자체 중심의 다양한 문화축제, 전시 등이 기획되어 실행되고 있으나, 기획역량의 부족, 전시공간의 부족, 차별성이 결여된 중첩된 아이템의 행사로 사업의 실효성 제고가 필요한 시점이며, 이에 따라 RDC는 확보된 지역거점문화공간을 활용하여 단순히 공간을 임대해 주는 역할을 벗어나 광역단위의 축제 및 전시회의 기획 자문, 조율, 중앙정부 관련 지원예산의 관리·집행을 수행함으로써 COEX, KINTEX와 같은 전시 기획자의 역할 비중을 높여가는 것이 바람직한 사업 방향일 것임

과제 8

공공분야 혁신을 위한 디자인지원 확대

- 민간부문의 디자인산업 육성을 위한 제품디자인 중심의 지원에서 벗어나 공공부문에서의 디자인 도입·접목을 통해 다양한 공공 분야의 혁신을 지원하기 위한 디자인지원을 추진하도록 함

- 영국, 스웨덴, 싱가포르 등에는 공공행정서비스, 공공공간, 공공시설물 등 다양한 공공분야에 디자인적 접근방법을 접목하여 새로운 가치를 창출하고 시민의 요구에 부응하는 공공 서비스 향상을 목표로 노력하고 있음

- 국내의 경우에도 공공시설물 및 도시경관개선 등 공공영역의 공간환경디자인 분야를 중심으로 디자인을 접목하여 지역 정체성 및 이미지 향상을 도모하고 시민들의 삶의 질을 제고하기 위한 노력이 이루어지고 있음

- 이런 추세에 발맞추어 현재 ‘공공디자인개선사업’의 형태로 지자체 및 공공기관을 대상으로 공공이미지, 공공시설물, 공공공간 디자인개발을 지원하고 있으나,

- 공공부문의 디자인 수요를 창출하고 공공분야의 혁신을 추동하는 요소로서 디자인 도입을 확산시키기 위해서는 공공분야의 디자인수요가 활발한 분야를 중심으로 하여 점차적으로 신규수요를 창출하면서 다양한 공공분야에의 지원으로 확대 발전시키는 것이 필요함

- 공공분야 혁신을 위한 디자인 도입을 촉진하기 위해서는 다양한 정부부처는 물론 지자체와의 협력 하에서 유기적인 사업연계 및 예산활용을 통해 효과적으로 디자인 지원 사업을 추진하는 것이 필요함

- 건설교통부, 문화관광부, 농림수산부, 행정자치부 등 중앙정부부처의 경우 관점은 차이가 있으나, 마을조성사업, 공공시설물 개선사업, 경관개선사업 등을 통해 공간환경 조성 측면에서 디자인 요소를 포함하는 사업을 추진하고 있으며,

- 지자체의 경우에도 특화거리 및 가로조성사업, 야간경관조명사업, 상징조형물 설치사업 등을 독자적으로 추진하는 등 공간환경 조성 측면에서 디자인 요소를 포함하는 사업을 추진하고 있어 해당사업과 연계된 디자인 지원이 요구됨

과제 9

(가칭) '디자인경영 전문대학원 과정' 확대

□ (가칭)'디자인경영 전문대학원 과정' 확대

○ 최근의 전문대학원과정인 전문경영대학원(MBA), 전문의과대학원, 전문법학대학원(신설예정)에 전문가 양성을 목적으로 국가적 차원에서 지원이 시도됨

- 이른바 다양한 학부 출신들이 입학하고 경영, 의료, 법률분야의 전문가를 양성하는데 그 목적이 있으며, 국가적 지원이 진행

○ 과거 산업자원부가 디자인 강국을 위한 전략적 접근의 하나로 IDAS를 설립한적이 있음

- 그러나 교과과정 및 학생수에 제한이 있을 뿐만 아니라 실질적으로 국가적인 지원이 부족한 상태에서는 고가의 수업료를 부담할 수 있는 소수의 계층만이 입학하는 한계가 존재

- 현재 많은 대학에서 디자인경영 등을 전공으로 개설하는 등 대학들의 개별적인 노력이 진행되고 있으나, 교수진 확보 및 학생 수는 부족한 실정

□ 전문경영대학원, 전문의과대학원 등과 같이 디자인전문가를 양성하기 위한 제도적 뒷받침이 절실하므로, 이를 보다 많은 학교에서 충분한 교수인력의 확보 등 인프라를 갖추 수 있도록 함

○ 장기적인 안목에서 초기사업기간에는 1~2개의 대학을 선정하여 지원

○ 교과과정은 디자인, 엔지니어링, 인문학, 경영학 등을 접목하여 다양한 학부출신들이 입학하여 전문가가 될 수 있도록 유도

- 예술대학, 경영대학, 공과대학, 인문대학의 다양한 교수진이 참여하여 학제적이고 통합적인 디자인교육을 제공하고, 학생들 역시도 관련분야간의 창의적 협업능력을 제고하기 위해 다양한 배경을 가진 학생들의 입학을 유도

○ 학위과정 및 전문가 과정 등으로 구분하여 다양한 목적으로 수요자를 유도

- 석사학위 과정 2년간을 통해 디자인 관점의 복합적 문제해결능력을 보유한 실무능력이 양성과정 구축

- 현장실무자를 대상으로 3-6개월의 단기간을 통해 디자인실무능력을 제고를 위한 디자인전문가 양성과정 구축

- 디자인정책 연구기반의 강화는 향후 국가차원의 총괄적 디자인정책 수립을 위한 핵심요소이며, 이를 위해서는 체계적인 연구 수행 및 축적을 통한 정확한 현상 분석과 진단을 제공할 수 있는 기초적인 연구·조사가 필수적임
- 지금까지의 디자인정책연구는 단기적으로 시급한 과제를 해결하기 위한 성격의 것들이 주류를 이루어왔으며, 중장기적 시각에서 국가차원의 디자인산업 발전 및 디자인 진흥을 조명하는 기초 연구를 미흡한 상황임
- 또한 하나의 독립 분야로서의 형성이 미약한 디자인 영역의 경우 디자인산업 및 디자인분야의 정의 및 범위, 국가차원의 디자인 진흥의 관점 등에 대한 기본적 연구가 취약하고, 디자인 정책 수립을 위한 실태조사 자료로 부족함
- 디자인에 체계적 기준이 없이 디자인에 관한 관점이 정부부처 및 지자체 별로 상이하여 사업간 연계성이 없이 개별적으로 추진되고 있으며, 이에 따라 유사 사업이 중복적으로 추진되는 비효율이 발생하고 있음
- 디자인분야에 대한 기초연구 축적을 통해 국가디자인정책의 선순환구조를 마련할 필요가 있다는 점에서 볼 때, 정책 수립에 앞서 과학적이고 체계적인 연구를 통한 정확한 진단 및 분석을 제공하는 기초 정책연구의 축적은 효과적인 디자인 정책 수립을 위해 시급히 해결해야 할 과제임
- 기존의 디자인 진흥 공급자 중심에서 향후 디자인 진흥 수요자 중심의 보다 효과적이고 실질적인 디자인정책을 추진하기 위해서는 디자인 기초연구·조사 및 이를 통한 정책수립이 가능하도록 디자인 정책 연구기반을 강화하여야 함
- 디자인산업 및 기업 등 민간분야와 아울러 지자체 및 공기관 등 공공분야를 포함하는 다양한 정책대상에 대한 기초적인 실태자료 조사연구의 활성화와 수요자 지향적인 정책 개발을 위한 패널 구축 등 정책연구사업 기반을 조성하기 위한 다양한 방안을 모색해 보아야 함
- 또한 산업자원부, 건설교통부, 문화관광부 등 주요 디자인관련 부처와 산하기관들에 디자인정책 연구기능이 분산되고 역량이 유기적으로 연계되지 못함으로 인해 정책연구의 시너지 효과가 미약했던 점을 보완하기 위해서는 디자인관련 부처 및 연구기관 간의 역할분담을 조정하고 (가칭)디자인산업정책연구협의회를 구성 하는 등 유기적 협력체제 강화를 위한 방안을 마련하여야 함

과제 11**해외디자인센터(GDC) 설립 및 운영**

- 디자인 기반 조성 측면에서 지역의 네트워크 구축일환이었던 RDC구축과 마찬가지로, 해외디자인센터(Global Design Center)를 설립, 운영함
 - 지금까지 디자인 기반 조성 측면에서 지역 네트워크를 구축해 왔다면, 보다 시야를 넓혀 해외 디자인 네트워크 구축이 필요한 시점
 - RDC 등을 통한 제품개발지원 및 인력양성사업 등을 진행하고 있으나, 보다 장기적인 안목에서 해외로 눈을 돌려 인력, 네트워크, R&D에 투자할 필요
- 세계 상품시장의 큰 흐름인 "Made in Market"을 염두에 두고, 해외 디자인 조류의 파악 및 디자인 관련 선진 기술을 습득, 연구할 수 있도록 함
 - 또한 국내 디자인전공 학생 및 현업 전문 인력의 해외 연수의 기회를 연결시켜 주고 제공하여 주는 역할을 담당할 수 있음
- GDC를 통하여 해외의 디자인 진흥 관련 기관과의 심포지움 개최 등을 진행함으로써, 국내에서만 머물렀던 디자인 진흥 노력을 확대 시도
 - 국내 디자인기업, 전문가의 홍보 및 작품 전시 등을 통한 해외 네트워크를 조성할 수 있는 계기를 마련
- 삼성전자의 경우, 가전과 휴대폰 등을 개발할 때 기초부터 디자인 개념을 도입하기 위하여, 미국의 샌프란시스코와 LA, 영국 런던, 일본 도쿄 등 4곳에 해외 디자인 거점을 구축함
 - 해외디자인센터에서 해외 디자이너와 국내 디자이너가 함께 프로젝트를 진행하고, 글로벌 시대의 새로운 흐름에 맞는 디자인 연구 및 이를 곧바로 제품에 적용할 수 있도록 하는 등의 노력을 전개

과제 12

공공장소에 디자인 공간 조성

- 유동인구가 많은 대학로, 광화문 등의 지하철역에는 '문화예술공간' 조성 명목으로 많은 문화 예술 이벤트가 개최되고 있음
 - 대학로는 문화예술 지역답게 지하철역 내 문화공간을 마련하여 일반인들이 쉽게 접하고 즐길 수 있도록 함
 - 이는 문화와 예술과 일반인의 거리를 좁혀 누구라도 쉽게 즐길 수 있는 것이란 인식 즉 문화예술의 대중화를 촉진함

- 디자인진흥원 주관으로 지하철역과 주변 등 일반인들이 쉽게 접할 수 있는 공공장소에 디자인 공간을 조성하여 디자인 인식을 제고할 필요 있음
 - 문화예술공간 조성과 같이 공공장소에 디자인 갤러리 및 제품 전시 등의 이벤트를 개최, 또는 이를 활용한 공간 조성을 하거나,
 - 예를들어 디자인에 민감하게 반응하는 젊은 세대 유동인구가 많은 강남역, 종로, 신촌 등지에 **디자인 카페(coffee shop)**를 조성하여 내부 인테리어 및 진열품을 모두 디자인 상품으로 대체하여
 - 소위 스타벅스가 소비자에게 문화를 판다고 한다면, 디자인진흥원은 디자인카페를 통하여 소비자에게 디자인을 파는 형태로 디자인 진흥이 가능
 - 시범장소를 선정, 공간 종합적인 디자인을 통하여 일반인이 디자인에 대한 중요성을 직접적으로 느낄 수 있도록 함
 - 영국 디자인 카운슬의 경우, 디자인의 중요성을 제고하기 위해 특정 초등학교를 선정하여 교실 내 모든 사물에 디자인을 적용하여 디자인과 학습효과 간 상관관계를 밝히는 연구 결과를 밝히는 식으로 디자인 인식을 제고함
 - 우리나라 역시 특정 초등학교를 선정하여 디자인 공간조성 시범사업을 실시, 소비자 반응을 지속적으로 피트백하여 궁극적으로 전국 초등학교로 사업을 확산·추진하는 방법을 고려해볼 수 있음
 - 한국의 디자인 메카라 할 수 있는 한국디자인센터를 중심으로 주변공간을 일반인이 디자인을 공공공간에서 체험해 볼 수 있는 디자인 명소화하는 것도 사업의 효과성을 제고할 수 있는 대안으로 고려하도록 함

- 유년기 때부터 디자인을 배우고 디자인에 친숙해질 수 있도록 하는 공간이 부재하여 디자인 정책을 추진하는 데 있어 우선 인식개선이 선행되어야하는 부담 발생
 - 국내 초등교육 과정에는 디자인과 친숙해질 수 있는 기회가 없을뿐더러 과외활동으로도 디자인을 쉽게 접할 수 있는 기회 및 장소가 없음
 - 디자인을 접할 수 있는 곳은 미술관 정도이며, 대부분 성인의 눈높이에 맞춰진 공간으로 어린이들이 쉽게 지루해 하여 학습에 부정적인 영향을 주기 쉬움
 - 영국의 경우, 시범 초등학교를 선정하여 교실내부를 모두 디자인화 된 제품을 배치함으로써 자연스럽게 아이들이 디자인을 받아들이고 그에 따른 인식과 학습효과 향상을 유도하나 우리의 경우 이러한 정책이 제도적으로 존재하지 않음
- 어렸을 때부터 디자인을 친숙하게 접하고, 즐길 수 있도록 눈높이에 맞춘 디자인 놀이공원을 조성할 필요가 있음
 - 유년기의 학습은 주입보다, 실험과 활동을 통해서 효과적으로 이뤄지며, 디자인을 적용한 놀이공원 조성은 충분히 긍정적인 효과를 가져 올 것으로 보임
 - 박물관이나 미술관 견학 등의 과제는 어린이의 흥미보다 어떤 지식을 배우고 왔는가에 초점을 두며
 - 따라서 단순 정보 습득(필기)형태를 양산, 어린이에게 학습효과를 가져오는 부분보다 '재미없음' 으로 인한 따분함을 느끼게 하는 부분이 큼
 - 건교부, 문광부의 테마 공간 조성 류 사업과 같이 산자부 차원에서 디자인 테마파크 형식의 놀이공원 조성이 요구됨
 - 파주의 예술 마을 '헤이리' 에 위치한 대표적 장소인 씬지 미술관 '딸기가 좋아' 는 씬지의 캐릭터와 공간 디자인을 적절히 접목한 테마 시설로, 전시와 놀이시설을 효과적으로 접목하여 성인과 어린이 모두가 즐길 수 있도록 함
 - 특히 디자인을 즐기면서 학습할 수 있는 체험관을 테마별로 조성, 디자인의 다양한 분야를 고루 접할 수 있도록 공간 배치하는 것이 중요함
 - 예를 들어 디자인 분야별(제품, 공간, 건축물) 체험실 마련이 있을 수 있음

4. 디자인 진흥 추진과제별 관련 부처 정책제언사항

□ 앞에서 제시된 13개의 디자인 진흥 추진과제의 효과적 수행을 위해서는 산업자원부의 단독적 추진이 가능한 과제도 있지만, 많은 경우 관련 부처 및 지자체의 협조를 이끌어 내는 것이 필요하며, 추진과제별로 관련부처와 필요한 정책제언 사항은 아래의 표와 같음

[표 38] 디자인 진흥추진과제별 관련 부처 정책제언 사항

추진 과제	관련부처	정책제언 사항
중소기업 디자인 집중 프로그램 운영	중소기업청	<ul style="list-style-type: none"> 디자인 혁신형 중소기업 발굴·육성 지원 중소기업 기술개발사업과의 연계 협조
디자인 전문회사의 디자인개발 역량 강화	중소기업청	<ul style="list-style-type: none"> 중소기업이 필요로 하는 디자인공유/특화 기술에 대한 수요조사 협조
디자인혁신역량 모델 개발	산업자원부 단독 추진	해당사항 없음
디자인 사업화 단계별 지원 프로그램 운영	산업자원부 단독 추진	해당사항 없음
디자인행정 전문가 양성 추진	지방자치단체	<ul style="list-style-type: none"> 디자인행정담당부서 및 담당자의 배치 디자인행정전문가 교육 프로그램 참여 및 지자체 행정담당자 네트워크 구축 지원
지역특화디자인 개발지원 사업 확대	문화관광부	<ul style="list-style-type: none"> 지역 문화콘텐츠상품 및 지역문화상품의 브랜드/디자인 개발 지원사업과의 연계 협조
	행정자치부	<ul style="list-style-type: none"> 향토지적재산 육성 사업 시 지역상품의 브랜드 개발 및 시제품 제작 연계 협조
	지방자치단체	<ul style="list-style-type: none"> 지역관광기념품 공모전 등과의 연계를 통한 우수 디자인 상품화 지원 연계 협조
지역디자인센터의 디자인혁신 거점화	문화관광부	<ul style="list-style-type: none"> 지방문화산업기반조성사업에 따른 문화콘텐츠류의 개발연구센터와의 연계 협조 지역문화축제 및 지역문화상품 전시행사 개최 시 RDC 활용 협조
	지방자치단체	<ul style="list-style-type: none"> 지역특화산업육성에 따른 산업별 집적단지 및 센터 대상의 디자인 필요기업 발굴 지자체의 도시환경디자인, 문화관광상품 디자인 등 디자인 수요 발굴 협조 RDC 활성화를 위한 지자체 예산 확보

[표 38] 디자인 진흥추진과제별 관련 부처 정책제언 사항(계속)

추진 과제	관련부처	정책제언 사항
공공분야 혁신을 위한 디자인 지원 확대	건설교통부	• 가로시설물 디자인개선 및 통합사업, 살기좋은 도시만들기 시범사업 등 공간환경디자인류의 사업 추진 시 산업자원부와의 협력적 추진
	문화관광부	• 다양한 공공공간, 생활공간 개선사업 추진 시 산업자원부와의 협력적 추진
	행정자치부	• 소도읍 육성사업 추진 시 공간환경디자인 요소에 대한 산업자원부와 협력적 추진
	기타 관련부처	• 교육/의료/일반행정서비스 등의 혁신을 위한 디자인 도입 시범사업 발굴 및 수행 협조
	지방자치단체	• 특화거리 및 가로조성사업, 야간경관조명사업, 상징조형물 설치사업 등 공간환경디자인류의 사업 추진 시 산업자원부와의 협력적 추진
디자인경영 전문대학원 과정 확대	교육인적자원부	• 디자인경영 전문대학원 확대 시 신규 선정 및 교육과정 인가 협조
디자인정책연구기반 강화	건설교통부	• 건설기술건축문화선진화위원회에서 추진되고 있는 행정중심복합중심도시 경관 개선을 위한 정책연구과제의 협력적 추진 • 통합 디자인 코드 제정을 위한 정책연구의 협력적 추진
	문화관광부	• 지역문화콘텐츠디자인, 공공공간문화디자인 분야 정책연구의 협력적 추진
	기타 관련부처	• 정보통신부, 과학기술부 등 기술개발사업 담당부서에서의 사업 수행 시 디자인전문가 참여와 디자인요소를 고려하도록 협조
해외디자인센터 설립 운영	산업자원부 단독 추진	• 해당사항 없음
공공장소에 디자인 공간 조성	교육인적자원부	• 특정 초등학교를 선정하여 디자인 공간조성 시범사업 추진 시 협조
디자인 놀이공원 건립	지자체	• 디자인 놀이공원 건립을 위한 부지 등 현물 출자 협조

4. 타 부처와의 연계·협력을 통한 디자인 정책 추진 방안

가. 국가 디자인정책 전담기구의 설립

□ 소위 '민·관 합동 국가디자인위원회'를 설치하여 운영

- 정부 고위당국자(국무총리)와 민간분야(재계 또는 학계)의 대표인사가 공동 위원장을 맡고, 디자인과 직·간접으로 관련된 민간과 정부부처, 지자체를 망라할 수 있도록 구성
 - 산자부, 문광부, 건교부, 행자부, 중기청, 농림수산부, 교육부 등의 관련 국장 및 과장(팀장) 및 주요 지자체(광역시)의 당국자
 - 산업디자인, 문화산업(컨텐츠, 캐릭터 등), 건축 및 도시계획 등 디자인 직·간접 관련분야 전문가(기업 및 학계)
 - 지식·서비스산업 및 기업경영(컨설팅) 분야 전문가 등
- 본 협의회는 우리나라 디자인정책의 큰 틀을 짜고 수행에 필요한 자원을 동원 함은 물론 각 부처별 역할분담 및 조정 등을 통해 디자인정책의 효과를 제고
 - 우리나라 디자인분야를 망라한 가칭 '디자인발전로드맵' 작성 및 이를 기초로 한 각 부처별 정책방향 조정(분야별 역할분담 등)
 - 정부 부처 간, 정부와 민간의 역할분담 및 협력, 조율 등
- 디자인진흥원이 본 위원회의 사무국 내지 실무추진조직의 기능을 수행할 수 있도록 구조적 위상과 기능을 재검토하는 것도 필요
 - 현재와 같은 산자부 산하 조직이라는 구조적 상황에서는 본 위원회의 사무국 내지 실무추진조직의 역할을 충실히 수행하는 것이 곤란하기 때문¹⁵⁾
 - 초기에는 태스크포스조직 형태로 관련부처 담당자 및 유관기관 담당자 등으로 구성하여 정부차원의 실무추진조직을 구성하고,
 - 사업의 안정적이고 조직적인 검토를 위해 디자인진흥원이 총괄적인 사무국 또는 실무추진의 중심조직의 역할을 수행하는 것도 하나의 방안임

15) 물론, 디자인진흥원과 지향점이 유사한 영국의 디자인카운슬(Design Council) 또한 우리나라의 산자부와 유사한 DTI(Department of Trade and Investment)의 산하기관으로 위치하고 있으나 국가차원의 디자인기관의 역할을 수행하는 것과 같이, 정부조직도상의 위치만으로 진흥원의 기능 및 역할의 한계를 논하는 것이 무리일 수 있으나, 우리나라의 현실을 고려할 때는 이러한 논의가 현실적일 수 있음

나. RDC를 중심으로 한 지역 디자인 사업의 종합 관리·조정

□ RDC (지역디자인센터)를 지역 내 디자인 관련 사업의 핵심거점으로 활용

- 현재 대부분 사업이 자원 및 역량의 부족으로 만족스러운 성과를 창출하는데 어려움을 겪는 실정
 - 대부분 사업이 지역 내 대학이나 기관 등이 주관기관으로 사업을 추진하고 있으나, 어느 주관기관도 목적사업을 충실히 수행할 충분한 수준의 인력 및 필요 자원을 확보하지 못하기 때문
 - 게다가, 지역의 전문가(디자인 전문업체 및 관련 분야의 대학교수 등)들도 현실적으로 특정 부처별로 분할되어 사업추진에 있어 충분한 협조가 곤란
- RDC가 지역의 자원과 역량을 아울러, 주관 부처에 무관하게 해당 지역 내 디자인 관련 사업의 추진을 종합적으로 관리·조정할 수 있는 여건을 조성하는 것이 바람직
 - 먼저, RDC 내에 가칭 'RDC운영위원회'를 설치하여 지역 내 산업·문화·건축 등 관련 분야 전문 인사들을 공동으로 참여시켜 RDC 운영에 참여토록 하고,
 - 디자인과 관련성이 높은 사업은 모두 RDC를 주관기관으로 하여 추진토록 하는 것이 바람직
 - 예컨대, 해당 지역의 건축심의, 도로교통표지판 교체, 디자인 관련 전시회 개최 등이 모두 RDC의 운영위원회를 거쳐 조정되고 관리될 수 있도록 하는 것임
- 산자부가 문화관광부, 건교부 등 타 부처는 물론 RDC가 소재한 3개 광역시에 대해 중립적인 대안을 제시할 필요가 있음
 - 산자부가 먼저 DIC를 포함한 모든 소관 사업을 RDC를 통해 수행될 수 있도록 조정

다. 부처간 협력사업의 예

□ 부처 간 협력의 예 1: 가로시설물 디자인

- 건설교통부의 '통합 디자인 코드' 마련에 발맞추어 공공 디자인 분야에 속하는 가로시설물 디자인을 디자인진흥원에서 담당하는 형태의 협력체제 구축이 필요
 - 현 국내 가로시설물은 지역별로는 물론, 지역 내 기초 자치구역 별로도 매우 상이한 형태를 띠고 있는 관계로 미관상 좋지 않고 기능상 이용자로 하여금 혼란을 일으킬 수 있음
 - 따라서 국내 가로시설물의 통일성을 조성하기 위한 작업이 필요하며, 현 가로시설물 분야를 담당하고 있는 건설교통부와 건설문화 선진화 위원회 차원에서 '통합 디자인 코드' 제정이 진행 중임
 - '통합 디자인 코드' 는 개별적으로 설치되어 무질서한 가로경관을 형성하고 있는 가로시설물을 지역별 특성에 맞게 통합 디자인 코드를 적용하여 종합적인 관리를 통한 조화로운 가로경관을 창출하는 것을 목표로 함
 - 2007년 11월 통합 디자인 코드 제정 예정이며, 08년, 시범사업 추진 예정임
 - 통합 디자인 코드를 제정하는 데 있어 그 기준은 시설로서의 기능과 디자인 모두를 충족하는 방향으로 가야하므로 건설문화선진화위원회와 디자인진흥원이 주축이 되는 협력 구조가 바람직함
- 일본의 사례를 벤치마킹하여 통일성을 토대로 지역특색을 효과적으로 표현할 수 있는 디자인 연구가 요구됨
 - 일본 요코하마의 경우 '미나토미라이 21'을 중심으로 한 신도시구역과 노계초 등이 있는 구도시구역이 공존하는 형태로, 구도시구역의 경우, 보도블럭에 다양한 지역 상징을 문양화하여 일정 간격 배치하거나,
 - 지역 경계에 일본 전통적 분위기의 대문 형식을 빌려 거리입구를 설치하는 식으로 지역 특색을 살려냄
 - 우리의 경우, 대도시 main street 를 중심으로 시작하여 점차 기초 자치단체까지 넓혀가는 식의 방향으로 추진
 - main street의 경우 시단위 혹은 구단위로 디자인을 통일하고, 그 이하는 자치단체와의 협력으로 지역특색을 강조한 시설물 디자인

□ 부처 간 협력의 예 2: 경관 통일성을 위한 건축물 리모델링의 지역별 기준 마련

- 현 우리나라는 경관을 형성함에 있어서 뚜렷한 지역별 기준이 마련되어 있지 않음
 - 전통마을의 경우, 서울 한옥마을과 안동 등 일부를 제외하고 전통적 가옥들이 몰려있어 지역 특색 곧 관광자원이 되는 곳이 점점 줄어들고 있음
 - 전통적으로 자연스럽게 유지되어오던 한옥 마을들도 최신식 형태의 건물로 리모델링 되고 있어 한 지역 내에 전혀 다른 디자인의 건물들이 혼합·산재하여 통일된 미관형성을 방해하는 요인이 되고 있음
 - 또한 수도 서울의 경우 한강을 둘러싼 주변에 무분별하게 솟아 있는 고층 아파트 군집은 경관의 장애요소로 작용함
 - 관광자원으로서 한강은 디자인된 건축물들과 조화롭게 어울려야하나 디자인 요소를 고려하지 않은 고층 아파트의 밀집은 삭막한 경관을 조성하는데 일조함
- 일본의 사례를 벤치마킹하여 지역별 조화로운 경관 형성 기준 마련이 필요함
 - 일본 특정 자치구의 경우, 전통가옥이 관광 자원화 되거나 지역 특색을 대표하는 곳으로서 기능을 유지시키기 위해 건축물 리모델링을 극히 제한하는 조례를 두고 있음
 - 예를 들어 특정 지역의 전통가옥 밀집이 그 자체로 관광자원화로 기능할 때 해당자치구에서 지역경관의 통일성을 저해하는 신식 리모델링을 금지하며, 전통가옥 유지를 위한 리모델링일 경우 모든 비용을 자치구가 부담함
 - 대신 금지 부분은 관광객에게 보이는 부분(전면)만 해당되며 건축물 안쪽은 자유롭게 리모델링이 가능
 - 일본의 사례를 벤치마킹하여 건교부 및 문광부와 협력하여 특색이 강한 주요 지역을 중심으로 지역 경관의 통일성을 제고하기 위한 연구와 시범사업을 수행
 - 건교부와 문광부와의 협력을 통하여 지역 경관과 관련된 공식적 기준 이 되는 메뉴얼을 만들어 각 지역에 전달하거나
 - 건교부, 문광부, 산자부 인력으로 구성된 경관관리위원회를 조직하여 특정 지역을 시범 선정, 직접 지원하여 사업을 수행하는 방법도 가능함

5. 정책 수립 및 실행 시 고려사항

- 사업계획 수립에 있어 디자인 예산 투입을 민간부문의 디자인 투자수준 제고, 디자인 활동 활성화, 수요 창출 등으로 연결할 수 있는 '성과창출 메커니즘'의 개발이 필요
 - 대부분 사업에서 사업예산이 간접효과 내지 파급효과를 일으키지 못하고, 1차적인 사업대상에게 바로 흡수되어 버리는 것이 현실
 - 가시적 효과를 창출하는데 다소 시간이 걸리더라도 성과창출 메커니즘에 대한 깊은 고민과 검토가 필요
- 디자인 분야의 발전을 선도할 수 있는 혁신적이고 참신한 사업의 개발과 더불어, 기 추진 사업의 효율화를 통해 내실을 다지는 노력이 병행되어야
 - 수도권과 지역, 대기업과 중소기업, 정책수립과 수행간의 실질적 괴리(gap)의 충분히 고려하지 않은 채 정책이 현실에 너무 앞서 나가는 경향이 없지 않음
 - 지역 실행주체의 실행역량 부족 문제를 개선하지 않고서는 앞으로도 정책목표의 달성 및 사업성과의 개선을 기대하기는 곤란
- 선도·혁신추구형 프로젝트와 지원사업간에 대상 및 지원방식을 명확히 차별화할 필요가 있음
 - 불분명한 사업추진으로 모든 기업에 불만족스러운 결과를 낳고 있는 것이 현실
 - 예컨대, 선도·혁신추구형 프로젝트는 기업규모, 지역균형 등에 대한 고려보다는 실행역량을 고려하여 실행
- DIC 등 기 추진 사업은 성과와 미래 창출 가능성을 고려하여 효율화 내지 사업철수 등의 현실적 조치가 필요
 - 어차피 성과창출이 곤란한 사업, 수행주체의 의지가 부족한 사업에서는 매몰비용을 최소화하는 접근이 필요하며,
 - 실패원인에 대한 면밀한 검토와 공유를 통해 '개별 프로그램의 실패가 사업의 성과'로 연결될 수 있도록 노력이 필요

- 지역의 디자인 담당자들에 대한 보다 체계적인 교육과 업무지원, 협조가 필요
 - 대부분 지역 및 유관 기관의 경우 디자인 관련 사업을 제대로 이해하고, 효과적으로 추진할 수 있는 역량과 경험을 갖춘 인력의 보유가 어려운 상태
 - 그나마도 수시로 교체되어 사업의 효과적 추진이 곤란한 실정을 고려
 - 사업에 참여하는 개인은 물론, 지역 내 유관기관간 연계·협력 등 기관 및 지역 수준에서도 시행착오와 학습을 통한 역량개발·축적이 이루어질 수 있도록 배려가 필요

- 또한, 디자인 사업의 발전단계를 고려한 사업전개 방식의 차등 적용이 필요
 - 새로운 개념과 방식의 사업, 즉 초기·도입 단계의 사업과 1차적 시범사업 내지 도입단계를 거친 사업의 접근 방식은 달라져야
 - 도입단계의 사업의 경우, 생소하고 혁신적 성격이 강한 사업일수록 초기 투자를 최소화하는 대신 다수의 시범사업 전개를 통한 탐색적 사업전개가 필요
 - 탐색적 전개를 통해 효과적 추진방안에 대한 상당 수준의 정보와 경험이 축적되면, 소위 성공사례를 토대로 하여 최적의 전략을 도출하고 적용

- 운영예산 지원
 - 구축단계에서의 소프트웨어 투자 및 인건비율의 현실화 등
 - 사업예산의 상당부분이 하드웨어적 투자에 투입되어 실제 이를 운용하고 성과를 창출할 수 있는 고급인력의 확보 및 유지는 곤란
 - 구축 이후 운영단계에 대한 운영비 지원
 - 논리적 타당성에도 불구하고, 구축이후 정부지원 중단은 정부지원에 의한 기 구축 분마저 제 기능을 다하지 못하고 유명무실해지는 결과를 초래하는 것이 현실

- 기존의 top-down방식의 사업추진과 별도로, 지자체가 추진하는 지역 내 디자인 사업에 대해서도 매칭방식의 사업비 지원

- 각 지자체별로 지역실정에 부합하는 디자인 지원 사업을 발굴하여 추진 중이나 예산부족의 어려움에 직면
 - 산자부가 지자체가 수립한 사업계획을 평가하여 해당 지자체에 예산을 지원
 - 매칭비율은 사업의 특성을 고려하여 차별적으로 적용하는 것이 바람직
- 지역의 수요를 반영한, 지역 현실에 부합하는 디자인 정책을 수립토록 하고, 이를 심사하여 지원
- 산업자원부는 디자인 정책수립의 방향성 및 기본 가이드라인만을 제시하고, 구체적인 사업의 내용은 지자체를 중심으로 해당 지역 내 관련 주체들이 작성토록 유도
 - 지자체, 테크노파크, 디자인혁신센터, 대학 등이 공동으로 사업계획을 수립토록 유도하여 지역 내 디자인 자원의 효율적 활용을 촉진하고,
 - 사업의 구체적 내용 또한 지역의 현실에 부합하는 내용으로 수립토록 유도