

# d.issue

디자인 이슈리포트

January 2020 Vol.39

---

## 디자인, 모오다

디자인 이슈리포트 39호 《디자인, 모오다》는 한국디자인진흥원 디자인혁신실 『2019 디자인 분류체계별 의견청취 워크숍』을 토대로 작성되었습니다.

한국디자인진흥원 디자인혁신실



산업통상자원부



한국디자인진흥원



2019국민디자인토론회<sup>1)</sup>에 이어 2019년 12월 19일, 2020년과 더 먼 미래를 준비하기 위해 디자인계 협회·단체·학회가 다시 한 자리에 모였습니다. 제39호 디자인 이슈리포트는 한국디자인진흥원과 한국디자인단체총연합회가 디자인분류체계별 의견청취 워크숍을 통해 수집된 의견을 정리한 결과보고서입니다. 수요자이면서 동시에 이해관계자인 디자인계 주요 단체와 업계 전문가 등 77명이 함께 디자인계와 디자인산업계의 현황에 대해 공유하고, 참고할 만한 사례들을 제시해 주셨습니다.

1) 2019국민디자인토론회 : 2019디자인코리아페스티벌의 프로그램으로 한국디자인진흥원과 한국디자인단체총연합회가 2019년 11월 8일 공동 개최, 미래 디자인산업이 대비해야 할 15가지의 이슈에 대해 디자인계 관심자들 80여명이 함께 토론했.

## 디자인의 확장

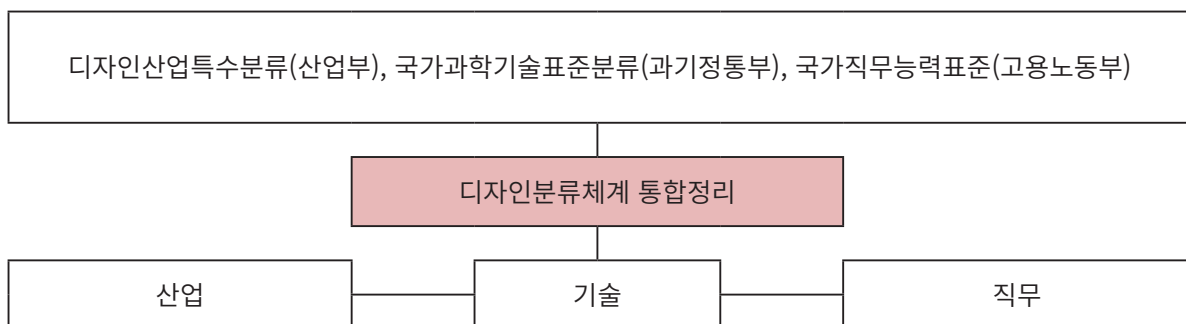
디자인을 최종 결과물 유형에 따라 구분하자면 제품디자인, 시각/정보디자인, 공간/환경 디자인, 서비스/경험 디자인, 패션/텍스타일디자인, 디지털미디어/콘텐츠디자인, 산업공예디자인, 융합디자인 등 다양한데 분야별로 필요 역량, 프로세스, 방법론 등이 다르다. 특정 디자인 분야 안에도 다양한 업역으로써 서로 다른 특성이 존재한다. 게임 산업을 예로 들자면 디자인 역할은 원화 일러스트레이터, 캐릭터 모델러, 배경 모델러, 애니메이터, 이펙트 디자이너, 맵핑 디자이너, 렌더링 디자이너, UI디자이너, UX디자이너 등 업역이 세분화 되어 있고, 이에 따라 역할과 필요역량도 매우 다르다. 디자인산업은 각 분야를 하나의 산업 육성 정책으로 대응하는 것이 가능한 것이 어려울만큼 큰 다양성을 갖고 있는 것이다. ‘사용자경험디자인’(User Experience Design) 이나 ‘서비스디자인’과 같이 새롭게 등장한 분야에 이르기까지 근대 디자인 개념이 확립된 이래로 디자인산업은 산업 발전과 더불어 역동적으로 변화하면서 확대되고 있다. 디자인은 공공정책과 공공서비스를 개선하고 사회문제를 해결하는 역할까지 수행하는 등 산업을 넘어 정치, 경제, 사회, 문화 전반의 영역으로 확산되고 있는 추세다. 디자인의 분류도 산업과 사회의 변화에 발맞추어 지속적으로 업데이트 되어야 하고 디자인 정책도 확장되는 디자인 개념에 맞추어 변화되어야 한다.

## 디자인 분류를 다시 봐야 할 필요성

산업을 어떻게 규정하고 분류하느냐는 산업의 발전과 육성을 좌우하는 중요한 문제다. 유무형의 결과물을 창조거나 개선하는 매개로서 가치가 큰 디자인특성 때문에, 현재 디자인산업과 관련해서는 4개의 다른 정부부처와 기관이 업무특성에 따라 각각 분류 단위나 명칭을 다르게 운영하고 있다.

구분	특성	계	분류체계내역
산업통상자원부	산업	1	• 디자인산업특수분류 : 시각디자인 등 11개
고용노동부	직업 직무	2	• NCS(국가직무능력표준) : 시각디자인 등 12개 • 워크넷 직업분류 : 시각디자이너 등 6개
통계청	직업 직무	2	• 한국고용직업분류(KECO) : 시각디자이너 등 5개 • 한국표준직업분류(KSCO) : 시각디자이너 등 5개
한국연구재단	학술 연구	1	• 국가과학기술표준분류 : 시각디자인 등 8개
계		6	

정책 대상과 특성에 따라 대상을 상대적으로 다르게 운영할 수 있으나, 범정부적 차원에서 디자인을 거시적으로 조망하고 누락되는 범위 없이 향후 정책과 운영을 보다 효과적으로 진행하기 위한 분류체계 기준이 필요하다. 이에 한국디자인진흥원에서는 여러 디자인 분야별 전문가와 직무체계개발 전문가와 함께 산업으로서의 디자인 산업과 직업으로서의 디자인분야 특성을 고려한 분류체계 구조와 내용을 정리 중(디자인분류체계 재정비 연구 사업. 한국디자인진흥원<sup>2)</sup>)에 있다.



\* 새로운 융합 분야 등도 포함하여 매칭, 향후 분류체계 통합 자료로 활용

2) 디자인분류체계 재정비 연구 사업 - 디자인분류체계 개편에 대한 기초 연구 : 기존의 디자인산업에 대한 분류체계는 디자인산업의 발전에 따른 산업패러다임의 변화나 신산업 분야를 반영하지 못하고 있는 상황이다. 확장되고 있는 디자인 분야에 대한 명확한 분류체계가 미비하여 관련 통계자료 확보가 미진한 상태에 머물러 있다. 변화한 디자인산업의 실상이 투영된 분류체계의 대안을 제시하고자 본 연구가 추진되었다. (한국디자인진흥원, 2019)

이렇게 통합된 분류체계를 가지고 직업으로서, 산업으로서 디자인에 대해 보다 방향성 있고 현장수요에 맞는 정책을 서비스하고자 한다.

구분	의미	세부분류(예)
제품디자인 Product Design	제품의 기능, 사용, 가치 및 외관 등을 최적화 하도록 사상을 기획 및 디자인하는 디자인 서비스 활동	· 전기·전자 제품디자인 (Elcetronics&Machinery Design) · 활용품디자인 (Living Goods Design) · 가구디자인 (Furniture Design) · 운송기기디자인 (Automotive & Transportation)
시각/ 정보디자인 Visual Communication Design	특정 메시지, 이미지 또는 개념을 시각적으로 전달하거나 가상 현상 등을 시각적으로 명확하게 전달 또는 표현하기 위한 시각 전달 매체를 기획, 디자인 및 관리하는 산업활동	· 정보디자인 (Information Design) · 패키지디자인 (Package Design) · 브랜드디자인 (Brand Design)
공간/ 환경디자인 Space / Environment Design	인간의 생활환경으로서 필요한 생활공간과 환경을 안전성, 편의성 등을 고려하여 보다 기능적, 미적, 경제적으로 디자인하는 산업활동	· 실내건축디자인 (Interior Design) · 전시디자인 (Exhibition Design) · 환경디자인 (Environmental Design)
패션/텍스타일 디자인 Fashion/Textile Design	인간의 인체와 심리적, 감성적 특성에 대한 이해를 바탕으로 예술적 창의성을 지닌 의상이나 제품 또는 서비스를 만드는 일	· 의상디자인 (Apparel Design) · 텍스타일디자인 (Textile Design) · 액세서리디자인 (Accessories Design)
서비스/경험 디자인 Service/Experience Design	사용자 중심의 디자인 사고와 방법을 기반으로 제품 또는 서비스에 관여하는 이해관계자의 요구를 발굴하여 사용자경험 만족을 위한 유·무형의 서비스 모델을 만드는 산업활동	· 서비스디자인 (Service Design) · 사용자경험디자인 (Experience Design)
디자인 일반 Design Context	제품 및 서비스 등이 미적· 기능적· 경제적 가치를 최적화하기 위해 필요한 이론 및 정책, 법률 등 기반적 요소와 유통· 전시· 소비· 활용 등 이와 관련된 활동	· 디자인 연구 (Design Research) · 디자인 경영 (Design Business) · 디자인 교육/정책 (Design Education & Policy)
디지털미디어 /콘텐츠디자인 Digital Media/ Contents Design	다양한 종류의 디지털 환경에서 제공되는 서비스·콘텐츠를 사용 목적과 용도에 맞게 최적화하여 디자인하고 효과적으로 구현하는 산업활동	· 디지털미디어디자인 (Digital Media Design) · 콘텐츠디자인 (Contents Design) · 게임디자인 (Game Design) · 영상디자인 (Video/Film Design)
산업공예디자인 Craft Design	문화적 요소가 반영된 기법, 기술, 소재, 문양 등을 바탕으로 기능성과 장식성을 추구하여 수작업으로 물품을 만드는 산업활동	· 금속공예디자인 (Metal Craft Design) · 도자공예디자인 (Ceramic Craft Design) · 섬유공예디자인 (Fabric Craft Design) · 목공예디자인 (Wood Craft Design) · 기타 공예디자인 (Other Craft Design)
융합디자인 Convergence Design	제품과 서비스의 전반적인 생태계를 디자인할 수 있도록 기술과 인문학, 감성 등을 융합하여 디자인의 산업적 가치와 역량을 향상시키는 통합적인 디자인 활동	· 통합디자인

※ 참고 : 2019년 디자인분류체계 재정립 연구 보고서, 한국디자인진흥원, 2019  
 ※ 본 워크숍에서는 디자인분류체계 재정립 연구를 바탕으로 정리된 9개의 분류체계를 활용하였습니다.  
 해당 분류체계는 향후 업데이트 및 변경 될 수 있습니다.

## 새로운 디자인정책의 방향

2020년은 정부주도 디자인산업 진흥을 이어온 지 만 50년이 되는 해이다. 정부 기조에 발맞추어 한국디자인진흥원도 모든 국민을 포용하는 포용국가 실현을 위해 디자인의 전 분야를 아우르는 정책을 계획하고 운영하고자 한다. 그간 디자인정책은 제조 산업을 주요 대상범위로 맞추고 있었기에 다양한 양상으로 확대되는 디자인 수요시장을 광범위하게 포괄하지 못했다. 그러다 보니 분야별로 확장되는 디자인산업 역시 각기 다른 사정을 고려하지 못하고 일률적으로 계획, 운영되어 온 경향이 있다. 맞춤형으로 디자인산업의 필요에 따른 정책을 계획하기 위해서는 디자인정책도 디자인 분야별 특성에 대한 이해를 바탕으로 고민되어야 한다. 이를 위해 디자인 분야별로 한 테이블에 앉아 의견을 논의할 수 있는 자리를 만들어 보자는 취지로 디자인 분류체계별 의견청취 워크숍이 진행되었다. 한국디자인진흥원은 디자인분야 특성을 고려한 분류체계 연구로 도출된 9개의 분야(제품디자인, 시각/정보디자인, 공간/환경 디자인, 패션/텍스타일디자인, 서비스/경험디자인, 디자인일반, 디지털미디어/콘텐츠디자인, 산업공예디자인, 융합디자인)별로 분과를 구성하였으며, 12월 19일은 편의상 디자인일반 분야의 경우 디자인학과 디자인사학 두 개 테이블로 나누어 운영하였다. 디자인계 발전을 위해 중요한 6가지 주제에 해당하는 우수사례를 찾고, 참가자 각자가 산업과 학계 현장에서 느끼고 있는 문제점, 개선해야 할 점, 필요하다고 생각하는 정책과 연구주제에 대한 의견들을 종합해 앞으로 중장기 미래디자인산업육성전략(가칭 '디자인비전2050')을 수립하는데 참고할 수 있는 의견을 수집하였다.

## 2019 디자인 분류체계별 의견청취 워크숍

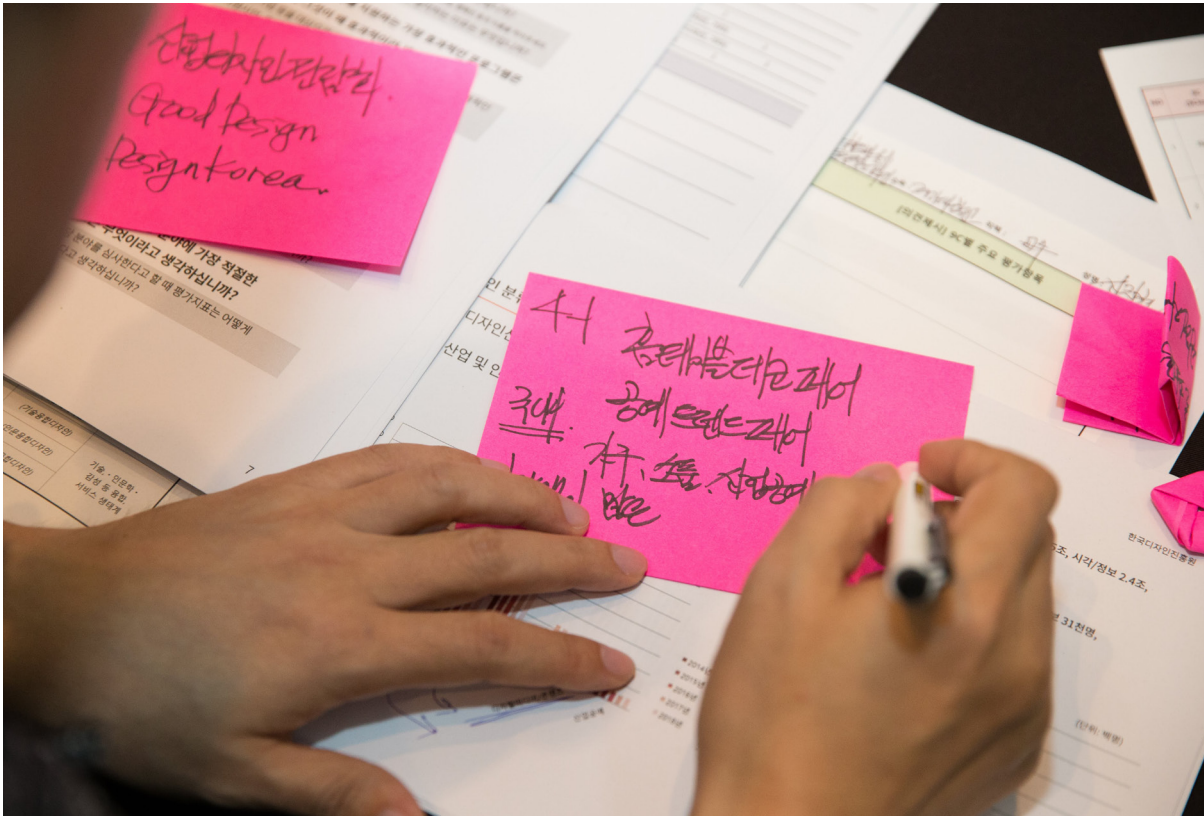
- 일 시 : 2019. 12. 19. (목), 14:00 ~ 17:30
- 장 소 : 분당 코리아디자인센터 6층 컨벤션홀
- 주 관 : 한국디자인진흥원, 디자인단체총연합회
- 참석자 : 디자인분야\*별 디자인협회단체, 유관 전문가, 한국디자인진흥원 직원, 기록자 등 77명

<b>*디자인분야</b>	1. 제품디자인	6-1. 디자인일반(디자인경영)
	2. 시각/정보디자인	6-2. 디자인일반(디자인사학)
	3. 공간/환경 디자인	7. 디지털미디어/콘텐츠디자인
	4. 패션/텍스타일디자인	8. 산업공예디자인
	5. 서비스/경험디자인	9. 융합디자인

- 그룹구성 : 10개 분야별 1개 분과로 구성. 분과는 총 7명 내외로 구성
- 주요 프로그램

구성	질문
<b>1부 분야별 우수사례 수집</b>	<b>산업</b> 1. 최근 성공한 디자인전문기업 또는 디자인수요기업은 무엇이고 그 기업을 성공사례라 생각하는 이유는 무엇입니까?
	<b>교육</b> 2. 가장 성공적인 교육 프로그램은 무엇이고 그것의 성공 이유는 무엇일까요?
	<b>서비스</b> 3. 가장 유용한 정보 및 콘텐츠를 제공받은 서비스는 무엇이고 그것은 어떤 점에서 유용합니까?
	<b>세계화, 문화확산</b> 4-1. 가장 영향력이 크다고 생각하는 이벤트는 무엇이고 그 이유는 무엇입니까? 4-2. 해외진출/세계화를 지원하는 가장 효과적인 프로그램은 무엇이고 그것이 왜 효과적이라 생각하십니까?
	<b>평가</b> 5-1. 가장 우수하게 평가제도를 운영하는 사례는 무엇이고 그것이 우수하다고 생각하는 이유는 무엇입니까? 5-2. 공모전의 경우 해당 분야에 가장 적절한 평가지표는 무엇이라고 생각하십니까?
	<b>법/제도</b> 6. 시장에 가장 긍정적인 영향을 미친 법/제도/규정은 무엇이라고 생각하십니까?
<b>2부 분야별 현안 및 해결방안 의견 수집</b>	분야별 현안 문제점-문제원인-해결방안-참고사례-이슈도출
<b>3부 정책연구수요 파악</b>	정책과제 및 분야별 건의사항 양식에 따라 작성, 분과별 공유 및 제출

- 진행방법 : 사전 준비된 공통 질문에 대해 참가자별 개인 의견 작성 후 분과별로 공유함





## 2019 디자인 분류체계별 의견청취 워크숍 결과

### ● 1부. 분야별 우수사례

→ 10개 분과별 6개 주제의 질문 항목에 대해 총 478개 사례 수집

분야별 성공사례 수집 결과 총 478건의 사례가 모였다. 특히 성공한 기업과 성공한 교육 프로그램에 대한 논의가 활발했다. 기업의 '성공사례'를 판단할 때 매출 성과와 소비자 매력도를 주요 기준으로 보면서도 경영, 사업모델, 상품성 등이 복합적으로 작용해 인지도가 높아진 경우를 우수사례로 인지하고 있는 것으로 보인다.

질문	주요사례	주요의견
1. 최근 성공한 전문기업 또는 디자인수요기업	우아한형제들(배달의민족) 닥터자르트 젠틀몬스터 등	제품, 시각, 패션, 디지털미디어 등 다양한 분야에서 성공사례로 꼽음. 비즈니스모델부터 브랜딩, 상품까지 디자인결과물로 인지도, 매출, 해외진출 등 성과
2. 성공적인 교육 프로그램	알토대학교, 홍익대학교 등 현장연계형 학교교육, SAP 등 민간운영 융합형 교육	디자인/교육에서 벗어나 다분야를 융합하는 다양한 형태의 '프로그램' 사례 회자 대학의 경우 현장처럼 타 부서/분야와 협업하여 실행 까지하는 과정이 우수한 사례로, 재교육은 중소기업 디자이너에 재교육에 대한 요구가 있음
3. 가장 유용한 정보 및 콘텐츠를 제공받은 서비스	핀터레스트, Instagram, Behance(비헨스), designdb.com, Youtube, 공공기관 전략리포트	이미지 중심 SNS 플랫폼으로 시각정보 수집, 세부 프로젝트는 해외 디자인정보 사이트를 이용 공공기관 전문정보, 논문, R&D과제와 관련하여 활용도 높음
4-1. 가장 영향력이 크다고 생각하는 이벤트	밀란 가구디자인페어, CES, GD, 공예트렌드페어 등	영향력 있는 행사는 분야별로 상이하지만 주로 신진세력의 데뷔, 업계 GURU 또는 우수기업의 참여, 소비자와 공급자가 현장에서 만날 수 있는 세 가지 환경이 갖추어진 이벤트를 꼽음
4-2. 해외진출/세계화를 지원하는 가장 효과적인 프로그램	한국디자인진흥원, KOTRA 등 정부기관 사례	정부기관의 직접지원(장소지원, 박람회 참가지원, 현지정보연계 등)과 콘텐츠 확산, 공모전을 통한 취업연계 등 민간주도 간접적 사례
5-1. 가장 우수하게 평가제도를 운영하는 사례	Red-dot award, iF design award	어워드 자체의 인지도가 높으며 분야가 세분화되어 있고 심사위원들 간 상의하는 절차가 없는 시상
5-2. 공모전 해당 분야에 가장 적절한 평가지표	분야별 특화된 지표설정 필요	민간 : 소비자가 느끼는 매력도, 매출기여, 다수가 활용하는지 여부가 핵심 방향 공공 : 소셜임팩트, 사회적영향력이 중요
6. 시장에 가장 긍정적인 영향을 미친 법/제도/규정	지적재산권, Certified-B, 유니버설디자인 관련 법	디자인 결과물을 보호하는 법제도와 디자인과정에 준수해야 할 사항을 규정하는 법제도가 있음. 디자인보호에 대한 범위와 정보확산 요구, 디자인의 분류 확장, R&D과제 디자인참여 의무 등에 대한 수요 있음

● 2부. 분야별 현안 및 해결방안

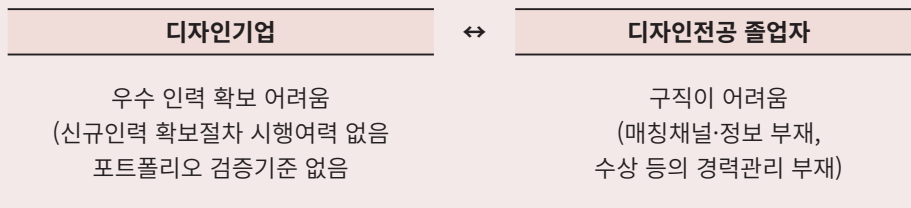
→ 문제, 원인, 해결방안 등 총 207개 의견 수집

2부에서는 각 디자인 분야별 현안과 문제점, 원인, 해결방안을 찾고자 했고, 실제 분야별로 매우 다양한 현안을 갖고 있는 것을 확인할 수 있었다. 그 중 디자인 기업의 경우 공통적으로 해결이 필요하다고 지적된 문제는 운영상의 어려움과 인력 구인구직 미스매치에 관한 이슈였다. 세부 내용은 아래 결과에서 확인할 수 있다.

① 공통의 이슈 1 : 디자인기업 운영의 어려움

현황 및 문제점	해결방안
디자인 수요기업들의 디자인투자 부족	-> 디자인수요시장 확대 방안 마련 -> 디자인활용 촉진을 위한 제도화, 기반 마련
국내 우수 디자인기업의 역량 고도화 필요	-> 디자인전문회사 전문성 강화 -> 디자인전문회사 역량 육성을 위한 R&D, 교육, 지원
제품/CMF/서체 등 디자인 정보 라이브러리/아카이브에 대한 수요	-> 아카이브, 정보화
디자인의 효과와 가치에 대한 수요분야의 인식개선 지원 필요	-> 인식확산, 문화확산 (일반인 대상 인식개선 교육, 캠페인 등)

② 공통의 이슈 2 : 인력육성/매칭 곤란



- 양적 양성이 아닌 질적 확충, 개인디자이너 역량강화 방안 필요
- 현 학교 교육을 통해서도 현장에서 당장 필요한 전문적 역량 육성 어려움
- 디자인기업의 경우 우수 인력을 구하기 어려움 : 디자이너 검증·채용지원
- \* 경력관리, 포트폴리오 평가, 고객 및 취업 연계 플랫폼
- 관련하여 평가, 인증, 현장형 교육프로그램에 대한 아이디어 제시
- \* 은퇴 인력을 활용한 현장실무형 교육프로그램 개발 등
- 디자인 업무특성과 관련한 노동환경 이슈는 기업운영 및 인력 측면에서 동시에 논의됨(주52시간 등)

● 3부. 정책연구수요

→ 정책과제 및 분야별 건의사항 41건 발굴

3부에서는 정책과제 및 분야별 건의사항에 관한 의견이 모여졌다. 41건의 의견 중 분야별로 나온 의견 건수는 아래 표와 같다.

분야	건	분야	건
1. 제품디자인	5건	5. 서비스/경험디자인	1건
2. 공간/환경 디자인	4건	6. 패션/텍스타일디자인	5건
3-1. 디자인일반(디자인경영)	4건	7. 디지털미디어/콘텐츠디자인	3건
3-2. 디자인일반(디자인사학)	5건	8. 산업공예디자인	5건
4. 시각/정보디자인	4건	9. 융합디자인	5건

\* 자료보기 :

1, 2, 3부의 결과를 확인하실 수 있습니다.

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1c9iD9fBs-KktrP2rBKRF7JU2U4jwPqmpeQX3pfv\\_Xpw/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1c9iD9fBs-KktrP2rBKRF7JU2U4jwPqmpeQX3pfv_Xpw/edit?usp=sharing)



\* 자료더하기 :

각 분야별 최신 사례를 알고 계신 분이라면 누구나 내용 업데이트를 할 수 있으며, 응답하신 후에는 새로 추가된 내용들을 확인할 수 있습니다.

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScMwBVetA5o3P21prGTjsWR\\_k\\_C5j-T\\_wmJaNjbzSBpL4LvJg/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScMwBVetA5o3P21prGTjsWR_k_C5j-T_wmJaNjbzSBpL4LvJg/viewform)



\* 본 자료에 수록된 내용은 워크숍에서 제시된 참가자 개인의 의견을 취합 정리한 것으로, 중복 및 세부 내용에 대한 검증이 이루어지지 않은 데이터임을 참고하시기 바랍니다.

2020년 1월 제 39 호

---

## 디자인 이슈리포트

**발행인**            윤주현  
**발행처**            한국디자인진흥원  
**기획 및 주관**     디자인혁신실 윤성원, 안나영, 임은지, 정슬지  
**발행일**            2020년 01월

**주소**              13496 경기도 성남시 분당구 양현로 322 한국디자인진흥원  
**TEL**                031 - 780 - 2022  
**FAX**                031 - 780 - 2040  
**웹사이트**         www.designdb.com

### < 디자인 이슈리포트 **d.issue** >

본지에 실린 이미지는 비영리 목적으로 쓰여졌으며 출처는 이미지 하단 혹은 참고문헌에 명시하였습니다.

본지에 실린 콘텐츠는 한국디자인진흥원의 디자인 포털 사이트 (<http://www.designdb.com>)를 통해서도 제공되며, 관련하여 의견이 있으신 분은 위 연락처로 문의하여 주시기 바랍니다.

Copyright © KIDP All rights reserved



한국디자인진흥원이 창작한 저작물은 "공공누리 출처표시 + 상업적 이용 금지 + 변경금지" 조건에 따라 이용할 수 있습니다.