
대전시 디자인산업발전 기본계획수립 연구용역

2024. 10.

목 차

I. 연구배경	1
II. 정부 정책 및 디자인 사업 동향 분석	3
1. 디자인산업 동향 및 정부 정책	4
2. 국내 · 외 디자인산업 육성 및 디자인 지원사업 현황	54
III. 대전 디자인산업 관련 기초조사	90
1. 대전시 산업 현황 분석	91
2. 대전 디자인산업 경쟁력 분석	117
3. 대전 디자인산업 이슈 및 실태 조사	192
부 록	250
【부록 1】 정성인터뷰 주요 내용	251
【부록 2】 연구회 주요 내용	282

I. 연구배경

1. 연구 목적

- 2020년에 개원한 대전디자인진흥원(DIDP)은 대전·충청권의 디자인 지역 거점 기관으로서 디자인산업의 혁신과 디자인 문화 확산, 지역산업의 경쟁력 강화 및 지역경제 활성화 기여를 목적으로 설립되었으며, 「미래 디자인·과학기술 융합 비즈니스의 허브」라는 비전아래 지역 디자인산업 진흥 및 디자인전문기업의 경쟁력 강화를 위한 다양한 사업을 추진해 오고 있음.
- 개원 4년 차를 맞이하고 있는 대전디자인진흥원은 향후 발전적 디자인산업 진흥을 이끌어 나가기 위해 보다 전략적인 종합발전계획 수립이 필요한 시점이며, 새로운 산업환경 변화와 정부 정책에 대응하고 지역 현안과 지역산업 및 기업 실정을 반영하는 디자인산업 육성 방안 설계 및 방향성 도출이 필요함.

| 그림 1 | 연구 목적



2. 연구 내용 및 범위

- 본 연구의 목표는 대전시 대내·외 환경 분석, 정책동향 및 산업 현황분석, 이해관계자 조사 등을 통해 대전시 디자인산업 육성 전망을 제시하고 이를 바탕으로 향후 디자인산업의 범위 및 방향성 설정을 통해 디자인산업 발전 중장기 로드맵과 성공적인 계획 추진을 위한 단계별 추진계획을 수립하고자 함.

| 그림 2 | 연구 내용 및 범위



- 「대전시 디자인산업발전 기본계획수립 연구」의 추진전략 및 수행방안은 다음과 같으며, 대전 디자인산업 현황 조사·분석, 대전 디자인산업 이해관계자의 의견 등을 수렴하여 디자인산업의 발전 방향 제시와 지역산업 특성에 맞는 실효성 있는 정책을 수립하고자 함.

| 그림 3 | 연구 추진 프로세스



II. 정부 정책 및 디자인 사업 동향 분석

2-1. 디자인산업 동향 및 정부 정책

1) 디자인산업 동향

□ 디자인 패러다임 변화

- 초기의 산업화 시대부터 정보화 시대를 거쳐 4차 산업혁명에 이르기까지, 각 시기의 기술적 혁신은 디자인 패러다임에 커다란 영향을 미치며, 새로운 디자인 방식과 철학을 만들어 내며 변화해 오고 있음. 디자인은 다양한 첨단기술과 접목되어 타 분야와의 융합을 통해 새로운 제품, 서비스, 비즈니스 모델, 신산업 등을 창출하는 역할이 요구되고 있음.
- 디자인은 시대의 기술적 변화와 함께 진화하며, 각 시대마다 고유의 사회적, 경제적 역할을 수행 옴. 산업화 시대의 대량생산을 위한 효율적 디자인에서부터, 디지털 시대의 사용자 경험을 개선하는 인터페이스 디자인, 오늘날의 맞춤형 경험과 지속 가능 디자인까지, 디자인의 역할은 사회적 요구와 기술에 맞추어 발전하고 있음.
- 과거 공예 중심 시대에는 손으로 그림을 잘 그리는 장인에서 기계문명이 발전하면서 대량생산을 위한 외관 및 심미적 요인을 개선하는 스타일리스트(stylist) 개념으로 인식이 변화되었고, 컴퓨터가 등장하면서 시장이 세분화되고 사용자 맞춤형 디자인이 전개되며 기술 활용을 위한 인터랙션 디자인과 UX 디자인, 인터페이스 등의 개념이 등장함. 이에 디자인씽킹(Design thinking), 인터랙션(Interaction)과 사용자 중심 디자인(User centered Design)등의 개념이 나타났으며, 사용 주체가 직접 디자인 과정에 참여하거나 주도해 나가는 참여적 디자인(participatory design)으로 발전함.

| 그림 4 | 디자인 패러다임의 변화

Designer	Methods	Users	Problem	Question	Education
 craftsman	inherited skills	without/neighbor	objects	how	over the shoulder
 stylist	drawing	to/mass	appearance	how	studio
 midwife	UCD D-thinking	for/with segmented	experience	what	interactive workshop
 enabler	empowering	by/crowds	ecosystem	why	online/field

<출처> 2022 서울디자인국제포럼(2022), 파괴적 패러다임 변화 시대의 디자인, 이건표

- AI와 빅데이터 기반의 기술이 등장하면서 인간 고유의 영역이었던 사고와 실행의 영역을 AI가 대체하기 시작하는 새로운 디자인 패러다임이 나타남. 특히 챗GPT와 이미지 생성형 AI가 출현함에 따라 누구나 AI를 이용해 쉽게 디자인할 수 있게 되었으며, 반복 작업 및 프로세스를 자동화하고, 사용자 경험을 개인화하는 방식으로 발전하고 있음.
- 디자인 프로세스 역시 시대별 사회적·기술적 환경에 맞는 디자인 접근 방식을 요구하며, 그에 따라 디자인 프로세스도 진화해 옴.

| 표 1 | 시대 패러다임 변화에 따른 디자인 방법론 변화

	전통적 디자인 프로세스	산업화 시대의 디자인 프로세스	모더니즘 디자인 방법론	사용자 중심 디자인
시대	산업화 이전	19세기 후반 – 20세기 초반	20세기 중반	1990년대 이후
특징	장인의 수작업을 기반으로 한 디자인	대량 생산과 기능성 중심의 프로세스	기능과 형식의 통합, 단순화된 디자인	사용자 경험(UX) 중심의 디자인
방법론	디자이너의 직관과 경험 중요/ 개별적인 예술적 접근 방식에 의존	기능주의 디자인/ 비용 효율성과 생산성 중점	제품의 실용성과 간결한 미학이 결합된 디자인 추구/ 단순하고 기능적인 형태 중심	사용자의 경험과 만족도 중심/ 사용성 테스트와 반복적인 피드백을 통한 디자인 개선
디자인 패러다임	맞춤형, 수작업	아르누보 아르데코	모더니즘 바우하우스	디지털 디자인 UX/UI 디자인 반응형 디자인

	애자일 디자인 (agile design) 프로세스	디자인 씽킹 (Design Thinking)	AI 기반 디자인 프로세스
시대	2000년대 이후	2010년대 이후	현재 진행 중
특징	민첩하고 유연한 디자인 접근법	문제 해결 중심의 혁신적인 디자인 접근법	인공지능을 활용, 데이터 기반의 자동화된 디자인
방법론	빠른 프로토타이핑과 피드백 기반, 반복을 통한 제품 개선	창의적·혁신적인 문제 해결/ 공감, 문제 정의, 아이디어 도출, 프로토타이핑, 테스트의 5단계 구성	데이터 기반 디자인 결정/ 개인 맞춤형 디자인/ 반복적인 작업 자동화
디자인 패러다임	모듈식 디자인 협업 디자인 사용자 테스트 기반 디자인	사용자 중심적 사고 협업적 문제 해결	AI 기반 디자인 생성적 디자인

- 디자인 패러다임은 기술 발전, 사회적 변화, 사용자 기대의 상호작용 등에 따라 끊임없이 변화되고 있음. 현대의 디자인은 단순한 시각적 아름다움이나 기능성에서 벗어나, 경험을 중시하며, 지속 가능성과 인간 중심성을 넘어서 AI, 데이터, 협업, 그리고 인터랙티브성을 통해 더 넓은 스펙트럼을 아우르는 방향으로 발전하고 있으며, 최근에는 디지털 혁신과 AI의 등장으로 인해 디자인의 사고방식과 접근 방식에서 큰 전환이 일어나고 있음.

| 표 2 | 디자인패러다임 변화

사용자 중심 디자인(UX/UI) (User-Centered Design)	⇒	경험 중심 디자인(EX) (Experience-Centered Design)
- 단순히 사용자 인터페이스나 인터랙션을 최적화하는 것이 아닌 사용자 전체 경험(EX, Experience)에 초점 - 제품을 사용하는 순간뿐 아니라, 구매 전과 후의 경험까지 포괄하는 디자인이 중요 - 디지털 제품뿐만 아니라 물리적 공간, 서비스, 브랜드 경험 전반을 통합한 디자인 접근법 주목		
기능적 디자인	⇒	감성적/의미 중심 디자인
- 기능성과 효율성이 강조되던 과거와 달리, 오늘날의 디자인은 감성적이거나 의미 중심으로 변모. 제품이나 서비스가 단순히 기능을 제공하는 것을 넘어서, 사용자에게 감성적 연결을 형성하고 깊은 의미를 전달하는 것이 중요 - 브랜드는 이제 단순한 상품 판매에서 벗어나, 사용자가 어떤 가치를 느끼고, 어떻게 공감할 수 있는지에 대한 경험을 중시 - 애플(Apple), 테슬라(Tesla)와 같은 글로벌 기업들은 사용자들에게 특정한 감성적 경험을 제공하는 데 중점을 둔 디자인을 통해 성공		
정적 디자인	⇒	인터랙티브/동적 디자인
- 과거의 디자인은 주로 정적이고 고정된 형태였으나, 현재는 동적이고 인터랙티브한 디자인 - 사용자가 콘텐츠나 제품과 상호작용하는 방식이 디자인의 중요한 요소로 자리 잡고 있으며, 이를 통해 더 몰입감 있고 개인화된 경험 제공 - 동적 웹사이트, 스마트 디바이스, 그리고 인터랙티브 아트 설치물은 이러한 패러다임의 대표적인 예		
물질적 디자인	⇒	디지털 및 비물질적 디자인
- 디자인은 점점 더 비물질적인 영역으로 확장 - 과거에는 물리적 제품의 디자인이 중심이었지만, 디지털 제품, 서비스, 가상 현실(VR), 증강 현실(AR) 등의 비물질적 경험이 주요 디자인 대상으로 주목 - 특히 게임, 미디어, 교육, 엔터테인먼트 분야에서 두드러지며, 이러한 가상 환경 내에서의 사용자 경험을 위한 새로운 디자인 규칙과 원칙이 만들어지고 있음		
개인화된 디자인	⇒	협력적/커뮤니티 중심 디자인
- 과거의 디자인은 개인적이고 독립적인 작업이 중심이었다면, 현재는 협력적 디자인(Collaborative Design)과 커뮤니티 중심 디자인(Community-Centered Design)이 강조 - 디자인 과정에서 다양한 이해관계자들과 협업하거나, 사용자 커뮤니티의 참여를 유도하는 방식으로의 디자인 발전 - 소셜 미디어 플랫폼, 오픈소스 디자인 커뮤니티 등을 통해 디자이너와 사용자 간의 경계가 허물어지면서 더욱 활성화되고 있음		

고정된 결과물	⇒	적응형/유동적 디자인
- 과거의 디자인은 고정된 결과물을 목표로 했다면, 현대 디자인은 적응형이고 유동적인 형태 - 기술 발전과 함께 디자인은 상황과 사용자 요구에 따라 변화 요구 - 반응형 웹 디자인(Responsive Web Design)은 화면 크기에 따라 레이아웃을 자동으로 조정하고, AI 기반 맞춤형 경험은 사용자의 행동에 따라 인터페이스와 콘텐츠를 실시간으로 변경		
인간 중심	⇒	환경 중심 및 지속 가능성
- 현대 디자인은 환경과 지속 가능성을 중요한 요소로 다루고 있음 - 기후 변화와 자원 고갈이 전 세계적인 문제로 대두되면서, 디자이너는 더 이상 인간 중심의 편리함만을 고려하지 않고, 환경적 책임과 지속 가능한 미래를 염두에 둔 디자인 필요 - 친환경 소재 사용, 에너지 효율적인 제품 설계, 순환 경제를 반영한 디자인 등이 주목 받고 있으며, 이는 기업들이 ESG(환경, 사회, 지배구조) 원칙을 실천하는 데 중요한 역할을 담당		
창조적 표현	⇒	AI와 데이터 중심의 창의성
- AI가 창의적인 작업을 지원하거나 대체할 수 있는 단계에 이르렀으며, 데이터 기반의 디자인이 점점 더 보편화 - 생성형 AI(Generative AI)는 디자이너가 생각하지 못한 새로운 형태나 패턴을 제안하며, 방대한 데이터 분석을 통해 디자인 방향을 제시하는 도구로 활용 - 이는 창조적 표현의 범위를 확장하고, 디자이너가 더 빠르고 혁신적인 방식으로 문제를 해결할 수 있도록 돕고 있음		

| 그림 5 | 디자인산업 패러다임 변화



□ AI 디자인 동향

- (AI 디자인에 대한 인식) 2023년부터 시기술 혁명이 본격화되면서 AI는 단순한 기술적 도구에서 벗어나 창의적인 프로세스를 일으키며 디자인산업의 핵심 동력으로 자리 잡고 있음.

- 많은 디자인 전문가들은 AI를 창의적인 도구로 인식하며, 디자이너의 창의적인 작업을 보완하고, 반복적이고 시간 소모적인 작업을 자동화하여 디자이너가 더 중요한 창의적 문제해결에 집중할 수 있도록 돕는다고 평가하고 있음.
- 다수의 전문가가 AI가 디자이너를 대체하는 것이 아닌 협력적 파트너로서 작동해야 한다고 주장하고 있으며, AI는 디자이너의 보조 역할을 하며, AI와 인간 디자이너 간의 협업이 디자인의 미래를 주도할 것이라 평가하고 있음.

| 표 3 | 디자인 분야에서 AI에 대한 전문가 의견

구분	세부 내용
노아 레빈(Noah Levin) Figma 제품디자인 부사장	- AI는 도움과 지원을 제공하기 위한 것이지만 디자인의 필요성을 대체하지는 않음. - AI는 디자이너가 이전에는 할 수 없었던 방식으로 창의적일 수 있도록 해줌.
존 마에다(John Maeda) MIT 미디어랩 교수	- AI는 디자이너의 창의적인 파트너 - AI가 디자인 프로세스의 일부를 자동화함으로써 디자이너가 더 높은 수준의 창의성에 집중할 수 있는 기회를 제공함.
제시카 로젠크란츠(Jessica Rosenkrantz) 디자인 스튜디오 Nervous System의 공동 설립자	- AI는 디자인의 가능성을 확장시키는 도구 - AI를 통해 더 빠르고 다양하게 실험해 볼 수 있는 기회를 제공함.
미카엘 안센(Michael Jansen) Autodesk 설립자	- AI는 인간이 미처 고려하지 못한 수천 가지의 디자인 가능성을 탐색할 수 있게 함. - AI가 디자인을 최적화하고 새롭게 확장할 수 있는 능력을 강조함.
켄트 라슨(Kent Larson) MIT의 도시학 교수	- AI는 디자이너가 더 복잡한 문제를 해결할 수 있도록 지원하며, 인간의 창의력을 극대화하는 도구임. - AI가 창의적인 문제해결에 큰 도움이 됨.
팀 브라운(Tim Brown) IDEO의 CEO	- AI는 디자이너와 협력하여 더 나은 솔루션을 찾을 수 있는 기회를 제공함. - 디자인의 최종적인 의사결정은 여전히 인간의 역할이라고 강조 - AI가 단순히 도구로서 기능할 때, 창의적 과정이 더 풍부해진다고 주장
에이미 웹(Amy Webb) Future Today Institute 창립자	- AI는 디자인 프로세스의 협업 도구로서 강력하지만, 윤리적 결정을 내리기 위해서는 인간 디자이너의 역할이 더욱 중요해질 것

- **(디자인산업에서의 AI의 역할)** AI는 디자인 개발에 대한 진입 장벽을 낮추며, 누구나 새로운 디자인을 하고 프로토타입화 할 수 있게 만들며, 디자이너가 창의적인 작업에 더 집중할 수 있도록 반복 작업의 자동화, 창의적인 협업 및 새로운 디자인 솔루션 제시, 데이터 기반의 설계 및 의사결정, 개인화된 사용자 경험 제공 등 고도화된 기능을 제공하며, 디자인 전문가의 역량을 강화하고 디자인을 가속화하고 단순화하여 효율성을 개선함으로써 디자이너의 한계를 높일 수 있음. AI는 디자인 분야의 다양한 영역에서 혁신적인 도구로 자리 잡고 있으며 그 활용 영역은 계속 확장될 것으로 예상됨.
- **(디자인분야별 AI기술 동향)** AI 기술은 다양한 디자인 분야에서 창의적인 아이디어를 제안하고 디자인 프로세스를 자동화하고, 창의적인 아이디어를 제안하며, 최종 결과물을 개선하는 역할을 담당하며, 그래픽, 제품, 웹 디자인 등 여러 분야에서 디자이너의 역량을 강화하며 새로운 디자인 혁신을 이끌고 있음.

| 표 4 | 디자인 분야별 AI기술 활용 동향

구분	세부 내용
그래픽 디자인	[동향] - 디자이너들이 더욱 창의적이고 효율적으로 작업할 수 있도록 반복적인 작업 자동화, 새로운 디자인 아이디어 제안, 디자인 프로세스 전반에서 생산성 향상 [활용현황] - AI 기반 이미지 생성 및 편집, 디자인 자동화 및 레이아웃 생성, 컬러 추천 및 팔레트 생성, 텍스트 및 타이포그래피 자동화, 브랜딩 및 로고 디자인 자동화, 디자인 스타일 및 트렌드 분석 등 [주요 AI기술] - Adobe Sensei: Adobe의 AI 플랫폼인 Sensei는 그래픽 디자인을 위한 강력한 AI 도구. 디자이너가 작업할 때 사진 편집, 객체 선택, 색상 조정, 레이아웃 최적화 등을 자동으로 처리하여 시간을 절약할 수 있음. - DeepArt: AI를 활용한 이미지 생성 도구. 사용자가 입력한 이미지를 분석해 다른 예술 스타일로 변환. 딥러닝을 사용하여 피카소, 반 고흐 등 유명 화가의 스타일로 이미지를 재창조할 수 있음. - DALL·E 및 MidJourney: 사용자의 텍스트 입력을 바탕으로 고유한 이미지를 생성가능. 브랜딩, 일러스트레이션, 광고 캠페인 등 다양한 그래픽 디자인 작업에 활용 - Khroma: AI 기반의 색상 팔레트 생성 도구로, 사용자의 선호도를 학습한 후 개별 프로젝트에 적합한 색상 팔레트를 자동으로 생성 - Fontjoy: AI를 활용해 서로 잘 어울리는 서체 조합을 제안하는 서비스. AI가 자동으로 추천하여 디자인의 타이포그래피를 더 쉽게 결정할 수 있게 도와줌. - Looka: AI를 사용해 사용자의 비즈니스 정보와 선호도를 바탕으로 자동으로 로고 생성. 다양한 스타일과 색상을 선택할 수 있으며, AI가 제공하는 디자인 중에서 원하는 것을 선택하여 수정 가능

구분	세부 내용
웹 디자인	[동향] - 웹사이트 제작의 자동화, 개인화된 사용자 경험 제공, 디자인 최적화, SEO 및 데이터 분석 등을 향상시키는 데 중요한 역할을 담당하며, 비전문가도 쉽게 웹사이트를 만들 수 있게 하며, 사용자 데이터를 분석해 맞춤형 콘텐츠와 디자인을 실시간으로 제공함. [활용현황] - 웹사이트 자동 생성, 사용자 맞춤형 레이아웃 추천, 개인화된 사용자 경험, 챗봇 및 AI 기반 고객 지원, SEO 최적화 및 콘텐츠 분석, AI 기반 테스트 및 분석 도구, 음성 인식 및 AI 인터페이스 등 [주요 AI기술] - Wix ADI(Artificial Design Intelligence): 사용자의 요구와 입력 정보에 따라 자동으로 웹사이트를 디자인해주는 AI 도구를 제공. 사이트의 목적에 맞는 색상, 레이아웃, 글꼴을 선택하고 최적화된 웹 페이지를 자동으로 구성 - The Grid: AI 기반 웹 디자인 플랫폼으로 사용자가 업로드한 콘텐츠를 분석해 자동으로 웹사이트 레이아웃을 제안하고 구성. 사용자의 콘텐츠와 상호작용하면서 적절한 스타일을 적용하여 웹사이트 디자인을 최적화 - Zendesk AI 챗봇: AI 기반 챗봇을 통해 고객 지원을 자동화함. 웹사이트 방문자는 즉각적인 도움을 받을 수 있으며, 챗봇은 일반적인 질문에 대해 실시간으로 답변을 제공 - Figma: 웹 디자인 협업 툴로, AI가 레이아웃을 최적화하고 사용자가 쉽게 디자인을 조정할 수 있는 도구로 디자인 요소 간의 균형을 자동으로 맞추고, 여러 디자인 옵션을 제안 - SurferSEO: AI가 콘텐츠를 분석해 SEO에 최적화된 글을 작성할 수 있도록하며, 키워드 배치, 콘텐츠 길이, 제목 구조 등을 자동으로 분석하여 최적의 SEO 전략을 제시 - Crazy Egg: AI 기반의 시각적 분석 도구로, 웹사이트 방문자의 클릭, 스크롤, 마우스 이동을 분석하여 디자이너에게 최적화된 레이아웃 개선 방안을 제공
UI/UX 디자인	[동향] - 사용자 경험을 최적화, 디자인 프로세스 자동화, 개인화된 사용자 인터페이스를 제공하고 있으며, 사용자의 행동을 분석하고, 디자인 결정을 자동화하여 더 나은 UX를 제공할 수 있는 도구로 활용되고 있음. [활용현황] - 사용자 경험 최적화, A/B 테스트 자동화, 사용자 행동 분석, 대화형 인터페이스 및 음성 UI, 프로토타입 생성 및 디자인 자동화, UX 리서치 자동화 및 사용성 테스트, 머신 러닝을 통한 예측 및 최적화 등 [주요 AI기술] - Adobe XD와 Adobe Sensei: Adobe XD는 Adobe Sensei AI를 통합해 사용자의 작업 패턴을 학습하고, 디자인 레이아웃을 자동으로 제안. 디자인 요소를 자동으로 정렬하고 일관성을 유지할 수 있도록 도와 디자이너의 시간을 절약함. - Optimizely: AI 기반 A/B 테스트 도구로, 다양한 UI 요소를 테스트하고 사용자가 가장 선호하는 디자인을 자동으로 도출하며, 이를 통해 최적화된 인터페이스를 제공 - Uizard: AI가 손으로 그린 스케치를 실시간으로 디지털 UI 프로토타입으로

구분	세부 내용
	변환해 주는 도구. 사용자는 간단한 와이어프레임을 그리기만 하면 AI가 이를 실제 UI 디자인으로 만들어 줌. - Lookback: AI 기반 UX 리서치 도구로, 사용자의 피드백을 자동으로 수집하고 분석해 디자인 개선에 필요한 인사이트를 제공. 이를 통해 실시간으로 UX 테스트를 진행하고, 사용자 경험을 더 빠르게 최적화 가능 - UsabilityHub: AI가 사용자의 테스트 결과를 분석해 사용성 문제를 자동으로 식별하고 개선 방안을 제안하는 도구로 이를 통해 디자이너는 더 나은 UX를 제공할 수 있는 데이터를 얻을 수 있음.
제품디자인	[동향] - AI 기술은 디자인 과정의 혁신을 주도하며, 생성적 디자인, 맞춤형 제품 설계, 소재 연구, 빠르고 효율적인 프로토타이핑, 제품 최적화, 맞춤형 디자인 등 다양한 분야에서 더 나은 결과물을 도출할 수 있도록 지원하고 있음. AI는 제품의 성능을 개선하고 생산 과정을 최적화하며, 데이터 기반의 설계를 통해 더 효율적인 제품을 만들 수 있도록 디자인 프로세스의 효율성을 극대화하고, 더 창의적이며 최적화된 제품을 개발하는 데 도움을 주고 있음. [활용현황] - 생성적 디자인(Generative Design), 3D 모델링, AI 기반 제품 최적화 및 시뮬레이션, 맞춤형 제품 디자인, AI 기반 소재 연구 및 선택, 빠른 프로토타이핑 및 3D 프린팅, AI를 통한 제품 라이프사이클 관리 (PLM) 등 [주요 AI기술] - Autodesk의 Generative Design: Autodesk는 AI를 활용해 생성적 디자인 (Generative Design)을 제공하는 도구 개발. 이 도구는 디자이너가 목표를 설정하면 AI가 수백 가지의 설계 옵션을 자동으로 생성하고, 구조적 안정성과 재료 사용 효율성 등을 분석해 최적의 디자인을 선택할 수 있음. - Autodesk Fusion 360: Autodesk의 Fusion 360은 AI 기반의 협업 디자인 플랫폼으로, 여러 디자이너가 동시에 제품을 설계하고 테스트 가능하며, 실시간으로 디자인 피드백을 제공하며, 반복적인 작업을 자동으로 처리해 디자이너들이 창의적인 작업에 더 집중할 수 있도록 도움을 줌. - Onshape: AI 기반 클라우드 CAD 플랫폼으로, 팀 간의 설계 협업을 실시간으로 지원하며, 설계 프로세스를 분석하고, 중복 작업을 줄여주며, 설계 품질을 자동으로 평가해 최적화함. - Siemens Teamcenter: AI 기반 PLM 시스템으로, 제품의 설계부터 제조, 유지 보수까지 모든 단계를 관리하며, 실시간 데이터를 분석해 제품 개발 프로세스의 병목 현상을 해결하고, 제품 품질을 개선할 수 있는 인사이트를 제공함. - PTC Windchill: AI를 통해 제품 설계와 제조 과정을 최적화하는 PLM 플랫폼으로 제품 데이터를 분석해 디자인 결정을 지원하고, 제품의 성능을 개선하는 데 중요한 정보를 제공
애니메이션 및 영상 디자인	[동향] - 애니메이션 자동화, 영상 편집, 시각 효과, 모션 캡처 및 예술적 스타일 변환, 딥페이크, 실시간 렌더링 등 다양한 분야에서 혁신적인 도구로 활용되고 있으며, 기존의 복잡하고 반복적인 작업을 단순화하거나 완전히 자동화하며, 창의적인 제작 과정을 지원하고, 시간과 비용을 절감하며, 콘텐츠의 질을 향상하는데 중요한 역할을 함.

구분	세부 내용
	[활용현황] - 애니메이션 자동 생성, 장면 분석, 특수 효과 적용, 딥러닝을 활용한 모션 캡처, 영상 합성 및 시각 효과 (VFX), 딥페이크 및 얼굴 교체 등 [주요 AI기술] - Runway ML: AI 기반 영상 편집 도구로, 비디오 편집자가 AI를 사용해 빠르게 장면을 분석하고, 배경을 제거하거나 특수 효과를 추가하는 작업을 자동으로 수행 가능 - DeepDream: 구글의 DeepDream은 AI를 활용해 이미지나 영상을 예술적으로 변형하거나 새로운 시각적 효과를 만들어내며, 창의적인 영상 디자인이나 아트 프로젝트에 많이 사용 - DeepMotion: AI 기반의 애니메이션 자동화 도구로, 실제 사람의 동작을 애니메이션 캐릭터에 자동으로 적용할 수 있으며, 모션 캡처를 통해 캐릭터의 동작을 보다 자연스럽게 구현하고, 애니메이터의 반복적인 작업을 크게 줄여줌. - Adobe Character Animator: AI를 사용해 웹캠을 통해 배우의 얼굴 움직임과 표정을 실시간으로 추적하고, 이를 애니메이션 캐릭터에 적용하는 기술을 제공함. 이 도구는 애니메이션 제작 시간을 크게 단축하고 실시간 스트리밍 애니메이션에도 활용 - Rokoko AI Motion Capture: 모션 캡처 기술을 제공하는 회사로, AI를 사용해 비디오나 웹캠 영상을 분석해 캐릭터의 움직임을 자동으로 추출하며, 복잡한 장비 없이도 사실적인 움직임을 표현할 수 있어 게임, 애니메이션, 영화 제작에 널리 활용되고 있음. - Magisto: AI 기반 자동 영상 편집 플랫폼으로, 사용자가 제공하는 영상과 사진을 바탕으로 자동으로 편집된 영상을 생성. AI는 영상의 감정, 주제, 스타일을 분석하여 음악과 장면 전환을 자동으로 적용해 완성된 영상을 만들어 줌. - DeepArt: AI 기반 예술적 스타일 변환 도구로, 특정 예술가의 화풍을 사용해 이미지를 재창조하거나 영상을 새로운 예술적 스타일로 변환할 수 있으며, 이 기술은 애니메이션과 영상 제작에서 다양한 예술적 효과를 부여할 때 사용됨. - DeepFaceLab: AI 기반 딥페이크 영상 제작 도구로, 얼굴 교체 작업을 자동화하며, 영화나 광고 제작에서 기존 배우의 얼굴을 다른 인물로 바꾸는 작업에 사용됨

- **(디자인교육 동향)** AI 기술의 발전은 디자인 분야에도 큰 변화를 일으키고 있으며, 디자인 교육에도 새로운 신기술을 수용하고, 미래의 디자이너들이 AI와 협력할 수 있는 역량을 갖추도록 하는 방향으로 변화하고 있음. 최근 AI와 디자인의 융합을 주제로 한 새로운 교육 과정이 많이 도입되고 있으며 AI 기술을 적극적으로 활용할 수 있는 디자이너를 양성하기 위한 커리큘럼이 개발되고 있음. 디자인교육은 AI와의 디자인 협업, 데이터 기반 디자인, 창의적 결정 능력을 강화하는 방향으로 변화하고 있으며, AI의 기술적 기반을 이해하고 윤리적 고려 사항까지 아우르는 전인적 교육이 추진되고 있음.

| 표 5 | AI디자인 교육 동향

구분	세부 내용
AI 도구 사용 능력 교육	- (AI 디자인 도구 학습) Adobe의 Sensei, Figma의 AI 기반 플러그인, Autodesk의 Generative Design 같은 AI 기반 소프트웨어는 디자인 산업에서 중요한 역할을 차지하며, 이러한 도구를 활용해 복잡한 작업을 자동화하고, 최적의 디자인 솔루션을 도출하는 방법 교육 - AI의 기본 개념과 주요 기술(머신러닝, 딥러닝, 알고리즘 등), AI의 현재 디자인 분야 활용 사례 교육 - AI가 디자인에 어떻게 적용되는지 이해하고, 기초적인 AI 디자인 도구를 사용할 수 있게 하는 것이 목표
데이터 기반 디자인 교육	- (데이터 시각화 및 분석) 사용자 데이터를 분석하고 그 결과를 기반으로 디자인 결정을 내리는 능력 학습 - 데이터 분석 기초(데이터 수집, 정제, 분석), 사용자 데이터 분석을 통한 개인화된 경험 설계, AI를 활용한 사용자 행동 분석 및 피드백 처리, 데이터 기반 UX/UI 디자인 사례 연구 등 교육 - (사용자 경험 최적화) AI가 제공하는 사용자 행동 데이터를 기반으로 개인화된 디자인을 제공하는 방법 교육 - Google Analytics(사용자 행동 데이터 분석), Hotjar(사용자 행동 시각화 및 인사이트 도출), Tableau(데이터 시각화 도구 활용) 등의 도구 학습 교육 - 사용자의 행동 데이터를 기반으로 한 UX 디자인 개선 프로젝트 등 데이터를 수집하고 분석하여 디자인 의사결정을 내리는 능력을 기르는 것을 목표
창의성과 AI 협업 교육	- (AI와 인간의 협업) AI가 제안하는 다양한 디자인 옵션을 평가하고, 효율적이면서 창의적인 디자인 솔루션을 개발할 수 있도록 하는 능력 향상, AI가 생성한 여러 옵션 중에서 디자이너가 창의적으로 결정을 내리는 방법을 중점적으로 교육 - 생성적 디자인(Generative Design)의 개념과 원리, AI가 다양한 디자인 옵션을 자동으로 생성하고 최적의 솔루션을 제안하는 방법, AI를 사용한 창의적 문제 해결 및 설계 최적화 등에 대한 교육 - 생성적 디자인(Generative Design)을 사용해 수백 개의 디자인 안을 생성한 후, 디자이너가 최종 선택을 할 수 있도록 AI의 도움을 받는 방식의 교육 - Autodesk Fusion 360(AI 기반 생성적 디자인 도구 활용), Rhino3D with Grasshopper(알고리즘을 이용한 디자인 최적화) 등 도구 학습, AI 기반 생성적 디자인을 활용해 창의적인 제품 설계 프로젝트 수행 - (AI 활용 창의성 증대) AI를 도구로 활용해 더 창의적인 디자인을 만들어내는 방법 교육 - 텍스트 설명을 바탕으로 이미지를 생성하는 DALL·E나 MidJourney 같은 AI를 활용해 새로운 시각적 아이디어를 도출하는 과정을 학습
프로그래밍과 AI 알고리즘 교육	- 디자인을 위한 프로그래밍과 알고리즘 교육을 통한 디자이너가 직접 AI 모델을 개발하거나, 최소한 AI의 작동 원리를 이해하고 이를 디자인에 적용할 수 있는 능력 향상 - (코딩 교육의 강화) 디자인 프로그램에 코딩 교육이 포함되거나,

구분	세부 내용
	코딩을 통해 인터랙티브 디자인을 개발하는 과정 강화. - Python이나 JavaScript 같은 프로그래밍 언어를 배워, AI 알고리즘을 디자인 프로세스에 직접 활용할 수 있는 역량 향상 - (AI 알고리즘 이해) AI 알고리즘이 디자인 문제를 해결하는 방법을 이해하는 과정 학습. AI가 이미지를 분석하거나, 트렌드를 예측하고 사용자 행동을 기반으로 디자인을 최적화하는 방식에 대한 교육 - 디자인 프로세스에서의 알고리즘 활용, 기초적인 프로그래밍 언어 학습 (Python, JavaScript), AI와 머신러닝 알고리즘 개념 이해 및 활용, 코드 기반의 디자인 자동화 (예: 패턴 생성, 레이아웃 최적화) - Processing(창의적 코드 기반의 시각적 디자인 도구), P5.js(웹 기반의 인터랙티브 디자인을 위한 자바스크립트 라이브러리) 도구 학습 - 알고리즘을 사용한 패턴 디자인 또는 인터랙티브 UI 개발 등 기초적인 프로그래밍 역량을 갖추고, AI 알고리즘을 디자인에 적용할 수 있는 방법 학습
윤리적 디자인 교육	- AI의 윤리적 사용에 대한 논의가 중요한 이슈 주목받음에 따라 AI가 디자인이 가지는 책임과 사회적 영향을 고려하는 AI 디자인 윤리와 사회적 책임에 대한 교육 중요 - AI 기술이 사회와 디자인에 미치는 영향을 이해하고, 윤리적인 디자인 결정을 내릴 수 있는 역량 중요 - (AI의 사회적 영향) AI를 사용하는 디자인이 윤리적으로 문제가 없는지, 편향된 데이터를 기반으로 잘못된 결정을 내리지 않는지 검토하는 능력 요구되며, 디자인 교육에서는 AI와 데이터 편향, 프라이버시 문제, 디자인에서의 공정성과 관련된 윤리적 고려 사에 대한 교육 - AI 기술의 윤리적 문제와 디자인에서의 책임, AI의 편향성, 공정성, 투명성 문제, 개인정보 보호와 AI 디자인의 사회적 영향 등에 대한 교육 - (포용적 디자인) AI 기반의 디자인이 다양한 사용자 그룹을 배제하지 않도록 하는 포용적 디자인(Inclusive Design)에 대한 교육 - AI가 제안하는 디자인이 성별, 나이, 인종에 대한 편향 없이 다양한 사용자를 아우를 수 있도록 하는 방법 학습
디자인 프로세스의 자동화 교육	- 자동화 도구를 활용해 생산성을 높이고, 더 창의적인 작업에 집중할 수 있는지에 대한 학습 - (디자인 자동화 도구 활용) Canva나 Figma와 같은 디자인 프로그램에서 템플릿 생성, 색상 팔레트 제안, 레이아웃 자동화 등의 기능을 제공하는 AI 툴 학습, 이를 통해 빠르게 프로토타입을 제작하거나 다양한 디자인 옵션을 실험하는 능력 개발 - Adobe Sensei(자동화된 이미지 보정, 레이아웃 생성), Canva(AI 기반 템플릿 및 디자인 자동화) 등 주요 AI 기반 디자인 도구 사용법 학습 및 AI 도구를 활용한 간단한 프로젝트 수행

- 주요 디자인 학교와 교육 기관들은 AI와 디자인의 융합을 반영한 새로운 커리큘럼을 도입하고 있으며, AI, 데이터 분석, 프로그래밍 등 기술적 역량과 창의적 디자인 역량을 통합하여 가르치는 방식으로 변화하고 있으며, AI와 디자인의 융합을 통해

혁신적인 디자이너를 양성하고 있음. 글로벌 주요 교육기관은 AI와 디자인을 융합한 프로젝트 기반 학습을 통해 실무적인 역량을 강화하며, AI 기술을 창의적으로 활용할 수 있는 인재를 양성하는 데 중점을 두고 있음.

| 표 6 | AI디자인 교육 주요 사례

구분	세부 내용
MIT Media Lab (미국)	- (프로그램) Media Arts and Sciences (미디어 예술 및 과학) - (내용) AI, 디자인, 예술, 공학을 결합한 융합 교육. AI를 포함한 다양한 첨단 기술을 사용하여 창의적인 문제를 해결하고 혁신적인 제품과 인터페이스를 디자인하는 방법 학습 - (특징) 인간 중심의 AI와 인터랙션 디자인, 데이터 기반 창의적 문제 해결, AI 기술을 예술 및 미디어에 적용하는 프로젝트 기반 학습 - (주요 연구 프로젝트) AI 기반 인터랙티브 미디어 설치, 기계 학습을 사용한 시각적 예술 및 음악 생성 프로젝트 등
Royal College of Art (영국)	- (프로그램) MA Design Products with AI Specialization - (내용) 디자인 제품 석사 과정에서 AI를 활용한 제품 설계를 강조하는 프로그램 진행. 학생들은 생성적 디자인과 AI 도구를 활용하여 제품을 최적화하고, 새로운 형태의 혁신적 제품을 디자인 - (특징) AI와 머신러닝을 사용한 제품 설계 및 최적화, 데이터 기반 디자인과 사용자 행동 분석, 생성적 디자인(Generative Design)을 활용한 창의적인 제품 설계 - (주요 연구 프로젝트) AI 기반 맞춤형 가구 설계, 데이터 분석을 통한 스마트 제품 개발
Ecole Polytechnique Federale de Lausanne (EPFL) (스위스)	- (프로그램) MSc in Digital Humanities with AI and Design Focus - (내용) 인문학과 AI, 디자인의 융합을 연구하는 과정. AI 기술을 사용해 문화유산을 보존하고, 창의적인 인터페이스와 시스템을 디자인하는 방법을 학습. 디지털 아카이브, 인터랙티브 설치물, 데이터 시각화 등의 분야에서 AI를 활용한 혁신적인 디자인 프로젝트를 수행 - (특징) AI와 머신러닝을 사용한 디지털 아카이빙, 데이터 시각화와 인터랙티브 시스템 설계, 문화적 맥락에서의 디자인과 기술 적용 - (주요 연구 프로젝트) AI를 활용한 예술 작품 분석 및 복원 프로젝트, 데이터 시각화를 통한 역사적 패턴 발견
Royal Melbourne Institute of Technology (RMIT) (호주)	- (프로그램) Bachelor of Design (Digital Media) with AI and Design Technology - (내용) RMIT의 디지털 미디어 디자인 프로그램은 AI와 디자인 기술을 융합한 커리큘럼 제공. AI 기반의 시각적 디자인, 애니메이션, 인터랙티브 미디어 제작을 배우며, 최신 AI 도구를 활용한 창의적 문제 해결 역량 향상 - (특징) AI 기반 미디어와 인터랙티브 시스템 설계, 디지털 애니메이션 및 시각적 효과, AI를 활용한 실시간 디자인 작업 - (주요 연구 프로젝트) AI 기반 애니메이션 및 비주얼 스토리텔링 프로젝트, 데이터 기반 인터랙티브 미디어 설치물 디자인

- 국내·외 주요 디자인 진흥기관들은 AI 기술을 디자인 교육 프로그램에 적극적으로 도입하여 디자이너들이 AI 도구와 기술을 활용한 창의적 역량을 강화할 수 있도록 지원하고 있음.

| 표 7 | AI디자인 교육 주요 사례

구분	세부 내용
영국 디자인 카운슬 (Design Council)	- (프로그램) AI와 데이터 기반 디자인 워크숍 - (내용) 디자이너와 기업들이 AI와 데이터 기반의 디자인을 효과적으로 활용할 수 있도록 교육 프로그램과 워크숍 제공. AI 기술을 사용해 디자인 과정을 자동화하고, 데이터 기반의 의사 결정을 통해 더 나은 디자인 솔루션을 제시하는 방법 교육 - AI 기술 도입 워크숍: AI를 통해 디자인 프로세스를 효율화하고 개선하는 방법 교육 - 데이터 시각화 및 UX 최적화: 사용자 데이터 분석을 통해 UX를 최적화하는 기법 학습 - 산업 응용 프로그램: 다양한 산업 분야에서 AI와 디자인이 융합된 실제 사례 연구 - (주요 프로젝트) 도시 계획 및 건축에서의 AI 활용 디자인 프로젝트, AI를 통한 의료 디자인 혁신 프로젝트
독일 디자인 카운슬 (German Design Council)	- (프로그램) AI 기반 디자인 혁신 세미나 - (내용) AI 기술이 디자인 혁신에 어떻게 기여할 수 있는지에 대한 교육과 세미나 제공. AI와 생성적 디자인, 데이터 기반 제품 설계, UX/UI 디자인 등에 관한 다양한 교육 프로그램을 운영, 산업계와의 협력을 통해 실제 프로젝트를 진행할 수 있는 기회 제공 - AI 디자인 워크숍: AI 도구와 기술을 활용한 제품 및 서비스 디자인 교육 - 산업 현장 적용 사례 연구: AI를 활용한 글로벌 디자인 사례 분석 및 연구 - AI 혁신 세미나: AI와 디자인의 융합 트렌드와 혁신적 기술에 대한 세미나 개최 - (주요 프로젝트) AI를 사용한 산업 제품 디자인 최적화 프로젝트, AI 기반 제조 및 공급망 설계를 위한 디자인 연구
일본 디자인 진흥기구 (Japan Institute of Design Promotion, JDP)	- (프로그램) AI와 창의적 디자인 프로그램 - (내용) AI 기술을 활용해 창의적 디자인을 촉진하는 교육 프로그램 제공. 디자인 자동화 도구, 데이터 기반의 사용자 분석, AI 생성적 디자인 기법 등 AI를 통해 디자인 프로세스를 혁신하는 방법 교육 - AI 디자인 실습 과정: AI 도구를 활용한 실무 디자인 교육 - AI 기반 제품 개발 과정: 제품 디자인에서 AI 기술을 효과적으로 활용하는 방법 학습 - 디자인 혁신 세미나: AI와 미래 디자인 트렌드를 다루는 전문가 강연 - (주요 프로젝트) AI 기반의 지속 가능한 제품 디자인 프로젝트, 스마트 가전 제품을 위한 AI 디자인 연구
덴마크 디자인 센터	- (프로그램) AI와 디자인 혁신 아카데미 - (내용) AI와 디자인 혁신을 주제로 한 교육 프로그램을 통해, 디자인

구분	세부 내용
(Danish Design Centre)	전문가들이 AI 기술을 활용해 창의적 문제를 해결하고 새로운 비즈니스 모델을 개발하는 방법 제공. AI 도구를 사용해 디자인 프로세스를 자동화하고, 사용자 경험을 최적화하는 방법 제공 - AI와 비즈니스 디자인 혁신: AI를 활용한 비즈니스 모델과 서비스 디자인 개발 - 창의적 문제 해결 과정: AI 기술을 통해 창의적 문제를 해결하는 방법 학습 - 디자인 프로세스 자동화: AI 도구를 사용해 디자인 작업을 자동화하고 효율화하는 실습 - (주요 프로젝트) AI와 디자인 융합을 통한 공공 서비스 디자인 혁신 프로젝트, AI 기반 지속 가능한 패션 디자인 연구
싱가포르 디자인 센터 (DesignSingapore Council)	- (프로그램) AI를 활용한 디자인 리더십 프로그램 - (내용) 디자인 리더들이 AI 기술을 사용해 혁신적인 제품과 서비스를 설계할 수 있도록 교육하는 프로그램 운영. AI를 활용한 디자인 전략 수립, 데이터 기반의 사용자 경험 분석, 창의적 문제 해결 등을 다루는 과정을 통해 디자이너의 리더십 역량 강화 - AI와 디자인 전략: AI를 통한 디자인 전략 수립 및 실행 방안 학습 - 디자인 리더십 교육: AI 기술을 활용한 디자인 혁신 리더십 강화 - 실습 중심의 프로젝트: AI 도구를 활용한 디자인 프로젝트 실습 - (주요 프로젝트) AI 기반 스마트 도시 디자인 프로젝트, 공공 서비스 디자인에서 AI 활용 프로젝트
한국디자인진흥원 (KIDP)	- (프로그램) AI 기반의 디자인 역량 강화 프로그램 - (내용) 디자이너들의 AI 활용 역량을 강화하기 위해 AI 기반의 디자인 교육과정 개발. 디자이너가 AI 기술을 디자인 프로세스에 적용할 수 있도록 AI 기초 기술, 데이터 분석, AI 디자인 도구 사용법 등 교육 - AI 도구 활용 교육: AI 디자인 소프트웨어와 자동화 도구 사용법 교육 - 디자인 트렌드 및 AI 기술 세미나: AI와 디자인 융합 트렌드에 대한 세미나 및 워크숍 제공 - 산업체와의 협력 프로젝트: AI를 활용한 디자인 실무 프로젝트 진행 - (주요 프로젝트) AI를 활용한 제품 디자인 및 패키징 프로젝트, AI 기반 UX/UI 디자인 워크숍
서울디자인재단 (Seoul Design Foundation)	- (프로그램) AI 디자인 아카데미 - (내용) AI 디자인 아카데미 프로그램을 통해 AI 기술이 디자인 실무에 어떻게 적용될 수 있는지를 교육. 이 프로그램은 AI와 디자인의 융합을 목표로 데이터 분석, 사용자 경험 설계, 생성적 디자인 등 다양한 AI 관련 주제 교육 진행 - AI와 디자인 실무 워크숍: AI 도구를 활용한 디자인 실습 교육 - 디지털 디자인 트렌드 교육: AI와 데이터 기반의 최신 디자인 트렌드를 소개하는 강연 및 세미나 - AI 기술 응용 프로젝트: 실무 중심의 AI 디자인 프로젝트 진행 - (주요 프로젝트) AI를 활용한 스마트 시티 디자인 프로젝트, 패션과 AI를 융합한 디지털 패션 디자인 연구

□ AI 디자인 관련 산업전문가 인터뷰

| 표 8 | AI 디자인 동향 인터뷰 주요 내용

【인터뷰】 카이스트/삼성전자 AI 디자인 동향	
AI 디자인 배경 및 역할	1차 기계적 동력(전기 제품 디자인), 2차 전자 부품 IC(사용성 고려한 디자인), 3차 인터넷의 발전(인터넷 환경에 맞는 디자인), 4차 데이터, AI기술 발전(정보를 기반으로 AI 디자인)으로 발전 → 산업디자인의 역할 변화 - 인터넷, 모바일, 스마트 폰 등의 발전, 글로벌라이제이션으로 중국 중심의 생산기반 이동됨에 따라 국내 제조업 시장 축소 → 제조업 중심의 산업디자인 변화 비중 및 영향력 축소, 제조업 경쟁력 강화를 위한 산업디자인 중심의 지원 정책도 변화 필요 - 인공지능의 시대 도래. 디자이너의 관점으로 인공지능은 디자인을 할 수 있는 재료로 해석, 새로운 기술을 디자인 할 수 있는 재료 → 기존 없던 서비스, 제품을 만들어 새로운 가치를 창출 - 지금은 아직 인공지능을 디자이너로써 재료로 보는 것이 아닌 본인 업무에 도움을 주는 도구로써 활용 - 과거의 디자인은 심리적 개선을 해주었다면, 미래는 몰랐던 문제를 발견, 해결, 도와주는 것이 핵심
디자이너 교육	- 초등학생, 고등학생, 중학생 등 타겟 연령층을 낮추어 AI교육 진행 - 전문 교육으로 진흥을 하기 위해서는 경험을 제공하는 것이 중요, 기존의 디자인 역할이 아닌 새로운 개념의 디자인 역할에 대한 인식 개선 필요 → 인공지능을 경험할 수 있도록 공모전, 워크샵 등 개최 - ex) 대전시 챗봇 만들기 공모전, 대전시 생성형 인공지능 공모전, 챗지피티 만들기, 챗봇 만들기, 생성형 AI 활용 워크샵 등
AI 활용 분야	- 최근 마케팅, 브랜딩, 모델을 활용한 프로토타이핑 등 일부 영역에서 AI가 활발히 사용, 특히, 브랜딩, UX/UI 분야는 반드시 필요 - 현재 제품디자인을 위한 생성형 ai는 나오지 않은 상황으로 제품디자인 분야에서는 챗지피티와 미드저니를 사용하여 맥락을 찾아가면서 설득력 있는 흐름으로 만들어가고 있는 상황 현재는 아이디어 시각화에 AI를 사용하지만 향후 5년, 3D 영역으로 확장된 것으로 예상. 스타일 드리븐 디자인에서 수치 기반의 모델 솔루션 제조 기반으로 바뀔 것으로 예상 - 수치기반의 모델 솔루션이 개발되면 무게, 하중 등의 문제를 AI툴이 해결해 줄 수 있으며, 이렇게 되면 기구설계가 필요 없어질 수 있음. - 디자인 단계 중에서 표현(스타일링)하는 아트적인 영역은 빠르게 발전, AI 아티스트의 직업도 생김. 크레이티브 하는 방식이 많이 바뀌었으며, 표현하는 것에 있어서 파괴적으로 변화. 과거 디자인으로 정의했던 스타일링 영역은 누구나 참여할 수 있게 변화 - AI디자인은 기존 디자이너가 디자인하는 데 부족했던 리서치, 데이터 기반

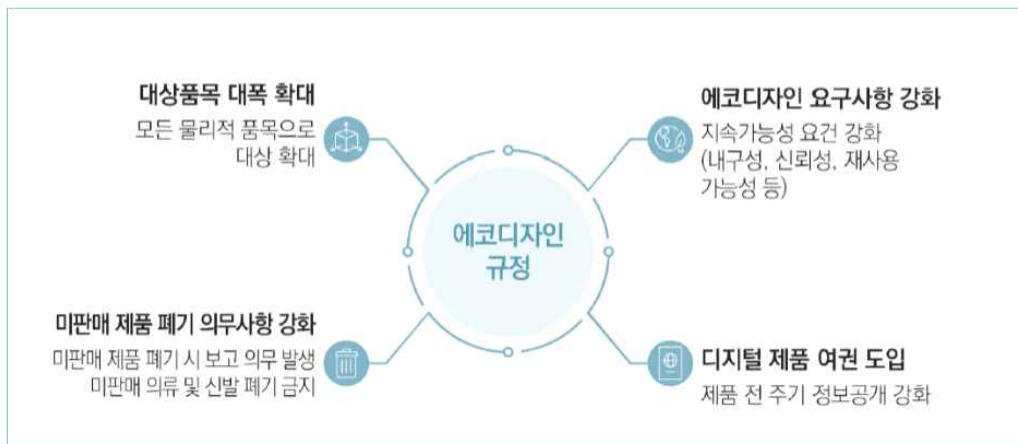
【인터뷰】 카이스트/삼성전자 AI 디자인 동향	
	의 디자인을 할 수 있게 하며, 만들기 어려웠던 비정형 패턴 등의 디자인을 쉽게 할 수 있도록 지원
AI시대 디자이너 역할	▪ 디자이너들이 시각적인 것만 하는 것이 아니라 사용성, 용도, 알고리즘 등에서 발생하는 문제를 발견하고 솔루션을 제시하는 역할 ▪ 지역에서 필요로 하는 문제, 지역 현안, 발전방향 등 로컬전문가 역할을 담당 ▪ 디자이너 자체가 대체 되지 않을 것, AI를 활용하는 디자이너는 활용하지 않는 디자이너를 대체 할 것으로 생각 ▪ 발산은 AI가 잘하지만 수렴은 디자이너의 역할 ▪ AI툴을 활용하여 스타일링 및 모델링을 잘할 수 있으나 디자인의 디테일, 사용성 등은 AI로 할 수 없는 부분 ▪ AI시대에서의 디자이너는 문제를 잘 정의하고, 공감하고, 복잡하게 얽혀있는 문제를 해결하는 것이 디자이너의 역할 ▪ 앞으로 개발자-디자이너-마케터 등 영역이 모호해짐. 디자이너가 개발을 할 수 있으며, 개발자가 디자인 영역, 상품 개발자가 디자인의 영역으로 넘어올 수 있으며 직업에 대한 정의가 변화될 것으로 예상
필요한 지원	▪ AI에 대한 부정적인 인식 개선을 위해 지금 프로세스에 어떤 도움을 줄 수 있고 어떻게 변화 되는 지를 알려주는 것이 필요 ▪ 법적으로 디자인의 저작권 보호 영역 강화 ▪ 창작하는 사람에 대한 보호가 예전보다는 더 적극적으로 보호되어야 함

□ EU, 에코디자인 규정(ESPR, Ecodesign for Sustainable Products Regulation)

- 유럽연합(EU)는 자원의 순환 활용을 촉진해 지속가능한 발전을 추구하기 위한 정책을 추진해 오고 있으며, 2009년부터 에코디자인 지침(Ecodesign Directive)이 시행되고 있음. 2021년 기존의 에코디자인 지침을 더욱 강화하며 지속 가능한 제품 설계(Sustainable Product Policy)로 확대하여 자원 효율성과 순환 경제를 강조하고 있음.
- EU는 기존 '에코디자인 지침'(Directive)을 '규정'(Regulation)으로 강화하고, 가전 등의 에너지 소비 및 에너지 관련 제품에만 에너지 효율성을 주된 요건으로 명시하던 에코디자인 지침을 규정으로 강화함. 2024년 7월 18일에 발효되는 지속 가능한 제품을 위한 에코디자인 규정은 약 30여 개의 제한된 품목만을 대상으로 에너지효율을 규제 내용을 EU 내 유통되는 섬유, 가구, 철강 등 거의 전 제품군으로 단계적으로 확대 적용하였으며, 기존 지침 대비 대상 품목을 물리적 상품으로 대폭 확대하며, EU내에서 판매되는 거의 모든 제품에 대해 내구성, 재활용·수리 가능성, 에너지효율, 재활용원료 비중, 탄소발자국 등 지속가능성 기준을 강화함.

- 에코디자인 규정(ESPR, Ecodesign for Sustainable Product Regulation)은 지속가능한 제품을 EU 시장표준으로 확립하고자 하며, 제품이 환경에 미치는 부정적 영향을 제품 설계 단계에서부터 최소화하는 것을 목표로 함. 이 규정은 제품의 에너지 효율성, 수명 연장, 수리 가능성, 재활용성 등을 개선하기 위한 법적 기준을 정의하며, 환경적 지속 가능성을 강화하고, 순환 경제를 촉진하는 데 기여하는 중요한 정책 도구로 자리 잡고 있음.

| 그림 6 | 에코디자인 규정 개요



〈출처〉 무역협회, EU 에코디자인 규정 발효에 따른 시사점 및 대응방안(2024)

- 에코디자인 규정은 제품이 환경적 영향을 최소화하도록 요구하며, 자원 절약과 폐기물 감소를 강조하며, 이는 제품 설계에서부터 재활용 가능성, 수명 연장, 수리 용이성 등을 고려하게 하여, 지속 가능한 제품 개발의 필요성이 확대됨. 또한, 에코디자인 규정은 EU를 포함한 다양한 국가에서 법적 요구사항으로 자리 잡고 있어 해당 시장으로의 수출을 위해서는 규제 준수가 필수적임.
- 제품 개발 단계에서부터 제품의 재사용, 재활용, 수리 용이성을 고려한 설계가 필요하며, 친환경 소재를 사용하여 자원 낭비를 줄이고, 제품의 환경 발자국을 줄이는 방식으로 지속 가능한 디자인을 구현해야 함. 특히, 가전제품, 조명, 전자기기 등의 분야에서 에너지 소비량을 줄이는 스마트 기술 도입을 통한 디자인 개발이 중요해졌으며, 제품 생산 과정에서 발생하는 탄소 배출을 최소화하거나 상쇄하는 방안이 함께 고려되어야 함.

2) 정부 주요 부처별 디자인 정책 동향

① 산업통상자원부

□ AI 디자인 확산 전략(2024.07)

- 2024년 07월, 산업통상자원부는 한국 디자인 산업의 글로벌 경쟁력을 강화하고, AI 기술을 활용한 디자인 혁신을 촉진하기 위한 구체적인 목표와 실행 계획을 담은 「AI 디자인 확산 전략」을 발표함.
- AI 디자인 확산 전략은 플래그십 프로젝트 추진, 핵심 경쟁력 확보, 신시장 창출, AI 디자인 제도·규범 설계 등 4개 축을 중심으로 추진되며, 디자인기업 AI 도입률 50%, AI 디자이너 1만명, AI 디자인 혁신기업 500개를 목표로 전산업의 디자인 활용률을 60%(현재37%)로 끌어올릴 계획임.
- 산업통상자원부는 디자인과 AI와 기술 융합을 통해 글로벌 경쟁력을 강화하고 혁신적인 제품과 서비스를 창출할 수 있도록 다음과 같은 세부 과제를 제시함.

| 표 9 | 산업통상자원부, AI 디자인 확산 전략(2024)

핵심과제	세부 내용
AI 디자인 플래그십 프로젝트 추진	[1단계] 디자이너 지원 AI 서비스 개발 - (3대 분야) 트렌드 분석, 디자인 유사도 검색, 디자인 지식·연구 특화 경량언어모델(sLLM) 등 - 공공이 보유한 데이터를 기반으로 디자인 기업·디자이너의 AI 활용 체감도가 높은 3대 디자이너 지원 AI 서비스 개발하여 AI 도입의 체감도 향상 - AI가 디자인 작업을 지원하고 자동화하는 기술을 보급해 실질적인 생산성 향상
	[2단계] AI 디자인 모델 발굴·지원 - (4대 분야) 초개인화 소비재 디자인, 최적 공학 부품 설계, 제조공정 설계 자동화, 디지털 디자인 자동생성 등 - 초개인화 디자인, 최적 공학 설계, 제조 및 UX 설계 자동화 등 AI 디자인 활용 효과 및 산업수요가 높은 4대 분야 중심으로 디자인 업계 수요 발굴 - AI 디자인 모델 개발 및 성공 사례 확산, 3년간 20개 AI 디자인 모델 개발 지원 예정 - 업종별 기업+디자인전문기업+AI전문기업 협력 컨소시엄 구성 - 소비자·공학 데이터 수집, AI모델 개발, 서비스 실증 공동 추진
AI 디자인 핵심 경쟁력 확보 (기술·기업·데이터·인재)	① [기술] 5대 분야 AI + 디자인 핵심 기술 투자 - (5대 분야) 디자인컨셉, 디자인생성, 프로토타이핑, 디자인-생산 연동, 디자인 지식·보호 등 - 5대 분야에 필요한 AI 디자인 핵심 기술 로드맵 발표 → 2025년부터 R&D 본격 투자 예정

핵심과제	세부 내용
	② [기업] AI 디자인 혁신기업 생태계 조성: 500개 목표 - (6대 권역별 AI 디자인 창작랩 구축) AI 기반 디자인 신상품 및 서비스 기획·개발 지원, AI 활용 교육 (AI 생성 툴, 프롬프트 엔지니어링 등) - (AI 디자인 스타트업 및 스케일업 지원) AI 역량이 우수한 디자인 기업, AI 솔루션 기업을 선정하여 사업화-스케일업-글로벌화 맞춤형 지원 - (디자인 기업의 AI 전환(AX) 지원) M&A, 전문가 멘토링, 법률·회계 컨설팅, 대기업·유통기업과의 개방형 혁신(Open Innovation) 지원
	③ [인프라/데이터] 4대 분야 디자인 빅데이터 수집·축적: 500만건 - (4대 분야) 디자인아카이브, K-헤리티지(한국 전통) 디자인, CMF 데이터, 휴먼데이터 등 - (K-디자인 빅데이터 허브 구축) 4대 분야 디자인 데이터 수집·분류·전처리 R&D 및 표준화 추진하여 AI 모델 개발에 활용할 수 있도록 지원 - 디자인 데이터 플랫폼 구축, 희망 기업에게 디자인 데이터, 이미지, 3D 모델링 파일 등 제공 - 데이터의 수집과 분류, 전처리 과정을 통해 디자인 데이터를 효율적으로 사용할 수 있는 인프라 구축
	④ [인력] AI 전문 디자이너 양성 - 1만 명의 AI 디자이너 양성 - 디자이너의 AI 리터러시 강화 목표로 디자인인력양성과정 전면 개편 - 디자인-AI 융합 전공 트랙 5개 개설 - (온라인 교육 플랫폼 '디자인 그라운드'운영) AI 디자인 트렌드, AI 디자인 툴 사용법 강의 등 - 인적자원개발협의체 중심으로 AI 디자인 교육프로그램을 개발·보급 - AI와 디자인의 융합을 위한 전문 교육 프로그램 강화, 현장 실무 중심의 교육과 훈련 제공
AI 디자인 신시장 창출	- (4대 산업 분야) 제조, 네티지, 엔지니어링, 패키징 등 - 4대 산업 분야에서 생성형 AI 디자인을 활용한 혁신 프로젝트 150개 선정·지원 - 생성형 AI를 활용하여 시장 분석, 제품디자인, 설계 자동화, 서비스 프로토타입 생성 등을 지원
	[제조] 제조-디자인 콜라보 프로젝트 추진 - AI 활용 시장 분석, 제품디자인, 마케팅 지원 - AI 디자인 활용기업-수요기업 매칭을 위한 마켓플레이스 구축 (수준진단, Best practice 제공, 디자인진흥원 운영)

핵심과제	세부 내용
	[넷지 : 서비스·공공] 5대 분야 넷지 디자인 프로젝트 추진 - (5대 분야) 산업안전, 생활안전, 사회적약자, 에너지저감, 자원순환 - AI 활용 데이터 분석, 사용자 행동 패턴 예측, 서비스프로토타입 생성 지원
	[엔지니어링] 친환경 플랜트 산학 연계 프로젝트 추진(11개 기업) - 생성 AI 활용 설계 자동화, 설계 데이터 자산화 지원 (생산기술연구원, 참여 대학의 컴퓨터, 장비, 데이터 플랫폼 등 활용) - 엔지니어링 빅데이터 플랫폼 운영(클라우드 기반 디자인 SW, HPC 사용 지원) - 생산기술연구원에 구축한 엔지니어링 빅데이터 플랫폼 운영을 통해 제조기업에게 디자인·설계 SW, 고성능 컴퓨팅 파워, 설계·해석 데이터 분석 컨설팅 등을 종합적으로 지원
	[패키징] AI 기반 패키징 설계 혁신프로젝트 지원 (30개 기업) - 에코디자인 패키징 플랫폼 구축 추진 (EU 등의 규제분석, 패키징 디자인 지원)
AI 디자인 제도·규범 설계	① 디자인 법·제도 전면 재설계 - 민관합동 디자인 제도 개편 논의기구 출범 → AI 디자인 확산의 걸림돌이 될 수 있는 디자인권·특허, 데이터 프라이버시, 디자인 계약 제도 등 윤리적 문제 논의 - AI 디자인 개념·범위, AI 디자인 혁신기업 지원 근거를 포함한 산업디자인법 등 개정 착수 - 디자인 업계 자율의 AI디자인 윤리 가이드라인 제정 지원 (디자인 분야 AI 활용 원칙과 위험요소 등)
	② 디자이너 보호 종합 시스템 구축 - 불공정 거래, 저작권 분쟁 사례 등 AI디자인 정기 실태 조사(매년) - 저가 수주 경쟁 심화 예방을 위한 디자인 거래 매칭 플랫폼 자율 규제 - AI 활용에 따른 비용, 저작권 등 반영 표준계약서 및 대가기준 개정
	③ 글로벌 디자인 협력 - 세계 각국의 디자인 진흥기관과 AI 디자인 아시아 이니셔티브 출범 (일본, 대만, 싱가포르, 말레이시아 등과 협력) - AI 디자인 관련 국가별 전략, 법제도·규범, AI 활용격차 해소 등 협력 과제 발굴 - AI 디자인 국제 규범 논의 주도(지식재산 AI 포럼(WIPO), IP5 협의체 등)

〈출처〉 산업통상자원부, 'K-디자인과 인공지능(AI) 융합을 위한 첫 청사진 나왔다' 보도자료, (2024)

| 그림 7 | 산업통상자원부 AI 디자인확산 전략 핵심 내용



□ 디자인사업: 디자인산업기술개발

- 산업통상자원부는 디자인 사업화로 지역 중소·중견 기업을 육성하고, 건강한 디자인생태계를 구축함으로써, 디자인 주도 지역경제 활력제고에 기여하고자 함. 산업통상자원부 디자인 사업은 크게 1)디자인산업기술개발, 2)디자인산업진흥 사업을 중심으로 추진되고 있음.

| 표 10 | 산업통상자원부, 디자인산업기술개발 사업

구분	내역사업	내내역사업	비고
디자인산업기술개발	(내역1) 디자인혁신역량강화	글로벌 디자인 전문기업 육성 시장주도형 제품디자인개발 시장창출형 혁신디자인개발	2011년~계속
	(내역2) 디자인사업화기반구축		2024년 종료
	(내역3) CMF디자인핵심기술개발		2025년 종료
디자인산업진흥	디자인정책연구 및 통계기반 구축 디자인 수요기반 확충 지속가능디자인 지원(前사회적기업 디자인) 디자인기술협업 활성화(前디자인 주도의 혁신기업 육성) 디자인 제조기업 혁신 스타일산업 신생태계 구축 지역디자인산업진흥 디자인AI인프라 구축		—

- 디자인혁신역량강화사업은 2022년 국가연구개발사업 일몰혁신관리 검토결과 사업의 지속유지성이 인정되었으나 사업의 효과성 제고를 위해 사업개편이 필요하다는 의견을 받아 개편을 실시하였으며, 디자인산업화기반구축 사업은 2024년에 종료,

CMF디자인핵심기술개발사업은 2025년에 종료될 예정입니다.

- 디자인산업진흥은 한국디자인진흥원을 중심으로 추진되고 있으며, 디자인을 통한 제조·서비스산업 혁신 지원과 시장확대, 인력양성 및 기업의 디자인 역량 강화하고자 함. 최근 AI·빅데이터·AR/VR 기반 첨단 디자인 인프라 구축 및 활용지원을 위한 '디자인AI인프라 구축' 사업이 신규로 추진됨.

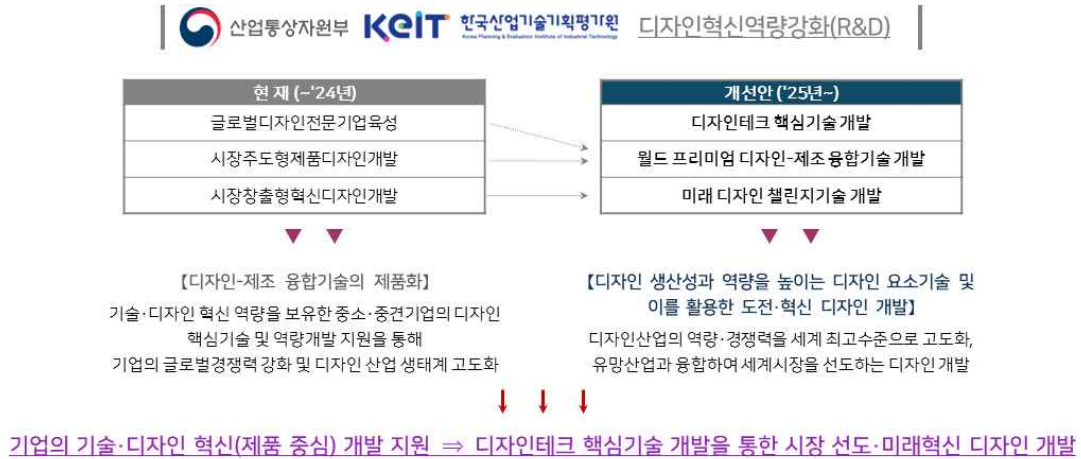
□ 디자인혁신역량강화(R&D) 개편방향(안)

- 기존 '디자인혁신역량강화 사업'은 기술·디자인 혁신 역량을 보유한 중소·중견 기업의 디자인 핵심기술 및 역량개발 지원을 통해 기업의 글로벌경쟁력 강화 및 디자인 산업 생태계 고도화를 위해 ①글로벌디자인전문기업육성, ②시장주도형제품디자인개발, ③시장창출형혁신디자인개발의 3가지 내내역 사업이 추진되어 옴.
- 새롭게 개편된 '디자인혁신역량강화 사업'은 디자인산업의 역량·경쟁력을 세계 최고수준으로 고도화하고, 유망산업과 융합하여 세계시장을 선도하는 디자인 개발을 목적으로 사업을 추진하고자 하며, 이를 통해 궁극적으로 글로벌 디자인 4대 강국에 진입하고자 함.
- 기존 디자인-제조 융합기술의 제품화를 위한 목표에서 디자인 생산성과 역량을 높이는 디자인 요소기술 및 이를 활용한 도전·혁신 디자인 개발을 하고자 함. 디자인 핵심역량 개발, 전산업 경쟁력 강화 등 임무달성 위한 전략성 강화를 위해 내내역사업의 지원 대상 명확화 및 내내역사업간 연계성을 확대함.

| 표 11 | 디자인혁신역량강화 사업 개편(안)

디자인혁신역량강화		
현 재(~'24년)		개선안('25년~)
글로벌디자인전문기업육성		디자인테크 핵심기술 개발
시장주도형제품디자인개발		월드 프리미엄 디자인-제조 융합기술 개발
시장창출형혁신디자인개발		미래 디자인 챌린지기술 개발

| 그림 8 | 디자인혁신역량강화 사업 개편(안) 핵심 내용



- 새롭게 개편된 디자인혁신역량강화 사업은 ① 디자인 프로세스 혁신을 위한 8대 디자인테크 핵심기술(공통 요소기술)을 개발하는 '디자인테크 핵심기술 개발' 사업, ② 디자인요소기술 활용 시장 선도형 디자인을 개발하는 '월드 프리미엄 디자인-제조 융합 기술개발'사업, ③ 세계 최초 컨셉의 미래 혁신 디자인을 개발하는 '미래디자인 챌린지 기술 개발' 사업으로 구성됨.

| 표 12 | 디자인혁신역량강화 사업 개편 방향(안)

디자인 프로세스 혁신					
디자인기획 (Research)	컨셉디자인 (Ideation)	상세디자인 (Visualization)	시제품제작 (Prototyping)	디자인검증평가 (Evaluation)	+ 지식축적
① 인공지능, ② CMF(색채 · 소재 · 마감) 구현, ③ 인간공학(인체, 인지, 감성, 경험), ④ 프로토타이핑, ⑤ 디자인-생산연동 기술, ⑥ 에코디자인패키징, ⑦ 소비자 · 트렌드연구, ⑧ 디자인협업 · 워크플로우					
(내내역①) 디자인테크 핵심기술 개발(공통 요소기술)					
⇓ ⇓ 적용 ⇓ ⇓					
디자인 주도 시장선도형 디자인 개발			세계 최초 미래 혁신 디자인 개발		
글로벌 시장 도전을 목표(5년 이내), 디자인요소기술 활용 혁신적 디자인 품목 개발			기존 제품 · 서비스의 개념을 바꾸거나 새로 창조하여 5~10년내 新 시장을 창출할 도전 · 혁신 컨셉 디자인 개발		
(내내역②) 월드 프리미엄 디자인-제조 융합 기술개발			(내내역③) 미래디자인 챌린지 기술 개발		

- (디자인테크 핵심기술 개발 사업) 디자인테크 핵심기술 개발 사업은 디자인 산업의 역량을 세계 최고 수준으로 고도화하기 위한 디자인 프로세스(과정)의 효율성 · 생산성을 혁신하여 고부가가치 디자인 창출을 가능하게 하는 8대 디자인테크 핵심기술을 집중 개발하고 실증을 지원하는 사업임.

- (예산) 2025년 잠정적 예산 총 113억원으로 4년 이내 과제별 연간 16억원을 지원할 계획
- (추진) 디자인 과정 전주기에서 요소기술 개발과 이를 적용한 디자인 개발 실증을 병행하여 추진하는 토털 디자인 R&D 방식 적용하고, 디자인테크 기술 축적 및 업계 확산을 위해 디자인 전문지원기관디자인테크 기술 축적 및 업계 확산을 위해 디자인 전문지원기관(DB구축, 성과확산) + SW개발기업(디자인툴) + 디자인기업(실증)이 공동 참여할 계획임.
- 국내 디자인 역량과 활용률 향상을 위한 핵심기술을 국내 최고 디자인 전문가 중심으로 도출하여 기술 로드맵을 마련할 계획임.

| 표 13 | 8대 디자인테크 핵심기술 정의

디자인기술	기술 정의
인공지능 디자인생성 (생성AI, 에이전트)	- 다양한 생성 모델(언어, 이미지 등)과 보조 시스템(RAG, Fine Tuning 등)을 결합하여, 다양한 맥락(도메인, 사용자 등) 또는 엔지니어링(부품, 구조, 성능, CMF) 요소를 고려한 최적의 디자인을 생성하는 기술 - 디자이너의 의도와 맥락을 이해하여, 생성 AI 모델에 전달하기 위한 멀티모달 상호작용 기술 - 인공지능 또는 사람에 의해 만들어진 디자인 안을 평가하는 생성 모델 기반 평가지표(심미성, 성능, 생산성, 비용 등) 및 평가기술
디자인협업 · 워크플로우 (플랫폼)	- 제품 · 서비스의 공동 창작을 위해 기획자, 디자이너, 엔지니어 간의 유기적 협력을 촉진하고, 상품기획 데이터를 활용해 합리적인 의사결정을 지원하는 플랫폼 기술 - 기술예시 : 실시간 협업-워크플로우 관리 기술, 인공지능 기반 의사결정 지원 시스템
프로토타이핑 (VR/XR, 디지털목업, 공학해석)	- 디지털 트윈/가상현실/AI 등 다양한 IT기술을 활용하여, 특정 제품의 기획 또는 사용성 검증 단계에서 가상의 상황에 처한 사용자의 행동과 그 결과를 예측하고 평가하는 시뮬레이션 기술 - 기술예시 : 인간 행동 · 인지 데이터 수집 기술, 디지털 트윈을 통한 인간 행동 모사 기술, 가상 환경에서의 디자인 검증 플랫폼
디자인- 생산 연동 (CAM, CNC생성)	- 제조 공정 및 시스템을 고려하여 디자인안을 최적화하고 접근가능한 생산시스템을 추천해주는 데이터 기반 기술 - 기술예시 : 생산 공정, 프로세스 및 생산자 등의 데이터베이스를 고려한 디자인 최적화 기술
소비자 · 트렌드 분석 (빅데이터)	- 사용자의 다양한 맥락, 행태, 감성적 특성과 트렌드 이슈를 양적(AI, 빅데이터 등) · 질적(에스노그래피 등) 기술로 측정 · 분석하여 디자인 과정에 적용할 수 있도록 하는 기술 - 기술예시 : AI 기반 컨텍스트 디자인 분석 기술, 문화 · 트렌드 분석 AI 기술, 사용자 경험 관리 플랫폼 기술

디자인기술	기술 정의
인간공학 설계 (인체, 인지, 감성, UX)	- 제품·서비스 디자인 개발과정에서 사용자의 신체적·인지적·감성적·경험적 특성을 측정하고, 이를 디자인에 반영하기 위한 기술
	- 기술예시 : 사용자 감성 반응 실시간 분석 기술, 분야별 인간공학 디자인 적용기술(예. 운전자 행동 데이터 활용 차량 디자인 자동 조정·개선 기술개발)
CMF디자인 (CMF공정기술)	- 사용자와 제품의 특성에 맞는 컬러, 소재, 마감을 조합·추천하고 디자인 시안이 양산까지 가능하도록 제품에 최적화된 소재·부품의 물리/화학적 성능, 공정, 감성, 친환경, 기업 정보 등을 제안하는 기술
	- 기술예시 : CMF 감성 데이터 라벨링 기술, 사용자와 제품 특성에 맞는 CMF 조합 추천 시뮬레이션 기술, 양산 최적화 CMF 추천 기술
에코디자인 패키징 (친환경포맷터, 소재공정)	- 환경문제의 원인으로 상당한 비중을 차지하는 제품의 패키지를 지속가능한 생태계 시스템 관점으로 기획, 개발, 제작, 폐기 및 활용하는 디자인 설계 기술
	- 기술예시 : PSS(Product Service System) 기반 디자인 설계 기술, 지속가능 패키지 소재·공정·구조 디자인기술

〈출처〉 한국산업기술기획평가원, 디자인 R&D 개편방안(안)(2024)
한국산업기술기획평가원, 「디자인테크 핵심기술개발」 기술수요조사 양식(2024)

- **(디자인·제조융합기술개발)** 디자인·제조융합기술개발 사업은 5년 이내 글로벌 시장 도전을 목표로 디자인요소기술을 활용한 혁신적 디자인 품목을 개발하고자 함. 5대 생활밀착형 분야(뷰티·패션, 모빌리티, 건강·실버, 생활가전, 공간·가구)의 인간중심 디자인과 초개인화 제품화를 위한 디자인-제조융합 기술을 개발하고자 하며, 과제별 총 수행기간은 4년 이내로 과제별 연평균 지원금액 600백만원 내외로 지원하고자 함.

| 표 14 | 디자인·제조융합기술개발 지원분야(안)

지원분야	지원내용
생활밀착형 초개인화 디자인	뷰티·패션
	모빌리티
	건강·실버
	생활가전
	공간·가구
	- 인간중심 디자인 지식요소* 연구를 통해 개인의 취향과 경험을 반영한 초개인화 디자인 및 초개인화 제품·서비스를 구현하는 디자인-제조융합기술** 개발 - *트렌드, 사용성, 경험 등 인간중심 디자인을 개발·실행하는데 필요한 정보 및 방법론 - **초개인화 제품·서비스 디자인 개발을 위해 소비자 트렌드 예측, 인간공학 설계, 디자인-생산연동 등의 디자인 기술에 제조를 융합하는 기술

〈출처〉 한국산업기술기획평가원, 2025년도 디자인산업기술개발사업(디자인-제조융합기술개발) 기술수요조사 공고(2024)

□ K-디자인 혁신전략 (2023.06)

- 산업통상자원부는 K-디자인 산업이 새로운 성장동력을 창출하고 대한민국 산업의 품격을 높일 수 있도록 「K-디자인 혁신전략(2023~2027)」을 발표함.
- 「K-디자인 혁신전략」은 글로벌 디자인 4강 진입(디자인기업 매출 6.8조→10조, 융합디자인인력 1만명, 스타디자인 기업 500개) 목표로 하고 있으며, 디자인-산업간 협업 확대, 창의적 디자인 기반시설(인프라) 확충, 디자인 생태계 조성, 새로운 사업(비즈니스) 지원 등 4대 추진전략과 12대 사업(프로젝트)으로 구성되어 있으며, 2027년까지 총 5천억 원을 집중적으로 투자하고자 함.

표 15 | K-디자인 혁신전략

구분	세부 내용
(협업, Collaboration) 디자인과 타산업간 협업 확대	① 제조-디자인 협업 플래그십 프로젝트 → 글로벌 히트상품 - 기술·아이디어 보유 기업-디자인기업 컨소시엄에 디자인(브랜딩, UX, 제품, 패키징) 전주기 지원 ② 첨단 디자인 R&D에 투자 → 新컨셉 디자인 - 모빌리티, 로봇, 바이오헬스, 스마트홈, 스마트제조 5대 분야 ③ 12개 지역 특화 디자인협업 공간 조성 (시제품 제작, 소비자 품평, CMF 등)
(창의, Creativity) 인재 + 기업 + 자본 등 디자인 창의 인프라확충	① (인재) 기술과 디자인 융합 교육 및 산학 프로젝트 확대 - 13개 대학 중심 융합커리큘럼 개발, 디자인 부트캠프, 스타디자이너 오디션 및 지원 ② (기업) 산업전환 컨설팅, 오픈이노베이션 등 디자인 전문기업 스케일업지원 ③ (자본) 정책금융기관·투자사 협력, 금융지원 확대
(상생: Coexistence) 사회적 기여를 높이는 선순환 디자인 생태계유도	① 표준계약서 적용 확대 등 디자인 권리보호 확대 ② 디자인-수요기업間 매칭 플랫폼(온라인제조, 아이디어상품화, 펀딩 등) 확산지원 ③ 안전·환경·고령화 등 사회문제 해결 → 넛지 프로젝트 추진
(도전: Challenge) 새로운 미래성장을 위한 도전 지원	① (해외) 코리아 디자인 페스티벌 개최, 해외 전시회에 K-디자인관 운영 등 ② (AI) 빅데이터(트렌드, 기업, 디자인작품) 구축, AI 기반 비즈니스 개발지원 ③ (ESG) 친환경 CMF 라이브러리 구축 등 지속가능 디자인 지원

〈출처〉 산업통상자원부, 보도자료 디자인계, 인공지능(AI)과 환경·사회·지배구조(ESG) 디자인 도전에 뜻 모아(2024)

□ 디자인-기술 콜라보 플래그십 프로젝트(2024.03)

- 2023년 6월 발표한 「K-디자인 혁신전략」의 후속조치 일환으로 2024년 「디자인-기술 콜라보 플래그십 프로젝트」를 추진함. 본 사업은 업종간 협업, 개방형 혁신 등 협업의 중요성을 인식하고 전에 없던 새로운 상품을 개발하는 것을 목표로 신설됨.
- 우수한 기술력과 아이디어를 보유하고 있는 중소·중견·스타트업과 디자인 전문기업 협업을 통해 글로벌 히트상품을 개발할 수 있도록 지원하는 프로젝트로 디자인-기술 협업 컨소시엄 26개를 모집하여 55억 5000만원 규모로 지원할 예정임(산업통상자원부, 2024).
- 기획·컨설팅·디자인(UX, 시각, 포장, 제품디자인 등)·시제품제작·투자유치·사업화까지 상품개발 전주기를 지원하며, 프로젝트 선정 기업은 향후 2년간 단계별 성장 지원을 받음.

| 표 16 | 디자인-기술 콜라보 플래그십 프로젝트

구분	세부 내용
사업명	- 2024년 디자인-기술 협업 전주기지원
사업기간	- 2024. 3. ~ 2024. 12.
사업목적	- 우수 기술력과 아이디어를 보유하고 있는 성장 유망 스타트업·중소·중견기업과 디자인 전문기업의 협업을 통한 글로벌 히트상품 개발지원
모집규모	- 디자인-기술 협업 컨소시엄 26개 내외 - 선정년도부터 2년간 지원
지원대상	- 혁신적인 기술과 아이디어를 통해 변화를 선도하는중소·중견 기업 및 신상품 개발 실적과 전문인력을 보유한 디자인 전문기업
지원 내용	1단계 상품개발 >>>> 2단계 사업화 신상품 기획, 디자인 개발, 시제품 제작, IP출원·규격인증, 투자유치, 마케팅, 판로개척, 해외진출 엑셀러레이팅 프로그램 지원 진단·컨설팅·교육·matching·국내/외 데모데이 등

〈출처〉 산업통상자원부, 보도자료, 글로벌 시장을 이끌 디자인-기술 콜라보 플래그십 프로젝트 첫발(2024)

□ 넛지 디자인 사업(2023.08)

- 산업통상자원부는 K-디자인 혁신전략의 후속조치로 사회·공공 부문 문제해결을 위한 넛지디자인 프로젝트를 발굴하여 추진하고자 발대식을 개최함.
- 넛지 디자인은 부드러운 개입을 통해 사람들이 더 나은 선택을 하도록 유도하는 디자인으로, 사회의 안전, 에너지 절약, 자원순환 등 사회 문제해결을 위한 효과적 수단으로 디자인을 단순한 외관 스타일링 아닌 문제해결 및 사회혁신 도구로 활용함(산업통상자원부, 2023).

- 최근 사회적 이슈가 되며 문제해결이 시급한 산업안전, 생활안전, 사회적 약자 친화, 에너지절감, 자원순환 등 5대 분야를 중심으로 프로젝트를 발굴·추진할 계획임.

5대분야	세부 내용
산업안전	- 산업 기반 시설의 안전을 구현하는 디자인
생활안전	- 안전한 일상을 제공하는 디자인
사회적약자 친화	- 고령자 등 사회적 약자를 배려하는 디자인
에너지절감	- 상업 공간의 에너지 소비 절감 유도 디자인
자원순환	- 생활폐기물 감축, 자원 재활용을 강화하는 디자인

〈출처〉 산업통상자원부, 보도자료 케이(K)-디자인으로 사회문제 해결, 넋지 디자인 첫발 내디뎌(2023)

□ 산업부-방위사업청 MOU협약(2024.09)

- 2024년 09월, 산업통상자원부는 최근 방산 수출이 확대되는 가운데 이를 수입하는 국가들의 디자인 분야의 요구를 선제적으로 반영하기 위해 방위사업청과 한국디자인진흥원이 함께 무기체계 디자인 분야의 협력을 강화하기 위한 업무협약을 체결함.
- 산업통상자원부는 인공지능(AI) 기반 모델링 기술과 VR·AR 기반 모의환경 조성 기술 등 디자인 기업의 기술 역량을 강화하고, 방산-디자인 연계사업을 추진하고, 방산 제품에 특화된 최적의 디자인 개발을 지원하는 '방산-디자인 연계사업'을 신규로 추진할 예정임.
- 이를 위해 무기체계의 디자인 개선 수요를 조사하고 디자인 전문기업과의 협업 프로젝트를 통해 사업화를 촉진할 계획이며, 두 부처는 정기적으로 포럼을 개최하고 방산 및 디자인 기업 간 매칭을 지원할 계획임.

표 18 | 산업부-방사청, 무기체계 디자인 상호협력 강화를 위한 업무협약 주요 내용

구분	세부내용
필요성	- 대한민국이 방산수출 세계 4대 강국으로 도약하기 위해서는 무기체계의 질적 우위 확보, 다양한 분야에서 지속적인 기술 혁신 필요 - 최근 방산 수출이 확대되면서, 우리 방산 제품을 수입하는 국가들의 성능뿐만 아니라 무기체계의 디자인 및 사용자의 편의성, 안전성 등 요구사항을 선제적으로 반영 필요
업무협약 주요 내용	- 인공지능(AI) 기반 모델링 기술과 VR·AR 기반 모의환경 조성 기술 등 디자인 기업의 기술 역량 강화 - 방산 제품에 특화된 최적의 디자인 개발을 지원하는 '방산-디자인 연계사업'을 신규 추진 - 방산 혁신 클러스터에 인접한 디자인 제조혁신센터를 활용하여 방산 재직자 대상 교육 및 디자인 컨설팅 제공 - 무기체계 사용성 개선, 효율화 할 수 있는 시범 프로젝트 선정

구분	세부내용
	- 협력 아이템을 지속적으로 발굴하여 사업 성과와 연계 - (방위사업청) 무기체계의 디자인 개선 수요 조사·발굴 - (산업통상자원부) 디자인 전문기업의 매칭과 협업 프로젝트를 통해 조기 사업화 추진
	- (정책 교류) 무기체계 디자인 사업 발전 방안 등 정보 공유·협력 - (사업 교류) 무기체계 디자인 융합 협력사업 발굴 및 사업화 연계 - (디자인 인프라) 디자인 활용 및 실무 적용을 위한 기획·운영 등 교육 훈련 - (포럼 개최) 무기체계 디자인 발전을 위한 포럼 등 주기적인 회의 개최

〈출처〉 산업통상자원부, 보도자료 디자인 입힌 K-방산, 글로벌 시장 공략 본격화(2024)

□ 디자인 정책 관련 이해관계자 인터뷰

| 표 19 | 디자인정책 방향성 인터뷰 주요 내용

【인터뷰】 디자인정책 및 사업 방향성(KIAT, KEIT)
■ 정부 정책 방향성 • 정부 정책사업의 핵심 키워드는 기업, 지역, 협력 ⇒ 사업에 3개의 키워드가 들어가고, 디자인의 특수성을 넣어서 정책 방향성 수립 필요 • 산업부 사업의 핵심은 기업을 도와줘야 하고, 지역 범위안에서 밀착형 지원을 하고, 타 시도와 연계, 부처간 연계를 할 수 있어야 함 • 현 정부의 키워드에 맞춰야 하며, 12대 국가전략기술의 코드에 맞춰서 작성되어야 함.
■ 디자인 정책 동향 • 인테리어, 패션 분야 등을 포함하여 신규로 200억 예산 확보 • CMF를 확장하여 기초연구, 개발을 많이 할 수 있는 분야로 초점 • 예전에는 제조 뒷단에 집중을 했다면, 이번에는 핵심기술, 요소기술 개발에 집중, AI 디자인으로 신규 사업 확보 • 기존 디자인혁신역량강화도 완전 개편할 예정
■ 디자인 정책 방향성 및 기획 방향 • 인프라와 노하우, 지역 밀착형, 지역 기업들에게 실질적으로 바로바로 도움을 줘서 성과가 나올 수 있도록 기획 • R&D, 브랜드, 플랫폼 영역으로 구분하여 체계적으로 보일 수 있도록 구성 • 지역수요에 맞게 3개월-6개월-1년 기간으로 각 단계별로 지원할 수 있게 만들어서 체계적인 느낌이 들 수 있도록 작성 • 지역 거점 기관 5개가 있다는 것이 중요 ⇒ 지역별로 지역 전략산업, 특화산업 연계는 기본으로 내세우기 보다는 각 기관별로 단계별 강점을 바탕으로 사업연계 방안을 수립

【인터뷰】 디자인정책 및 사업 방향성(KIAT, KEIT)

- 기획은 대구경북이 디자인 개발은 대전, 상품화는 부산 등 **지역디자인 진흥원끼리 연계 협력한 사업기획 마련** ⇒ 각 기관이 잘하는 것을 협조해서 1+1=3이 된다는 방향으로 하나 기업을 공동으로 함께 지원
- 기업을 위한 디자인 업그레이드를 할 수 있는 별도 사업 마련. 사업을 만들려면 1)산업부 설득 2) 국회위원 설득 필요
- 정확한 디자인사업 내용 구성. 설득을 위해서는 **사업 방향과 우수사례가 정립**이 되어야 하나 현재 지역기업 지원 우수 사례가 없음.
- 사업을 만들 때, 1차년도부터 **스토리텔링 할 기업을 만들어 놓고 집중적** 지원을 통해 기업이 어떻게 성장했고 성공했는지 스토리텔링 구축 필요
- **지역 기업 유형을 단기-중기-중장기로 분류하여 사례 개발 진행**. 단기는 마지막 하나만 도와줘서 성과를 낼 수 있는 원포인트 지원 기업, 중/장기 지원은 기획부터 체계적으로 디자인을 적용하여 개발, 상품화 한 사례로 기업 수에 맞춰서 지원하고 우수사례 스토리를 만들어 놓아야 함.

■ R&D 사업의 정확한 목표치 수립

- R&D의 목적은 명확성이며 기술력 확보임. 기술의 목표는 세계 최초, 최고가 인정을 받으나 디자인은 세계 최초, 최고가 될 수 없으므로 **생산성, 자원의 효율성, 생산성 증대 및 강화 등을 목표로 설정**
- 디자인 R&D도 구체적인 목표치 설정 필요. 몇 %의 생산성이 향상되었는가, %의 효율성을 향상하게 시켰는지 등 정확한 목표치 설정
(ex. 로레알 기업 목표 성과 사례)

L'ORÉAL
GROUPE

2023년 성과	2025년 목표	2025년까지 로레알의 모든 사업장 에너지 효율 개선 및 100% 재생가능 에너지 사용
91%	→ 100%	
2022년 성과	2030년 목표	2030년까지 소비자의 당사 제품 사용으로 발생하는 완제품 당 평균 온실가스 배출량(판매된 포물라 tCO2eq/kg)을 2016년 대비 25% 감축
-24%	→ -25%	
2023년 성과	2030년 목표	2030년까지 물 순환을 통해 당사 산업 프로세스에 사용되는 물 100%를 재활용 및 재사용(판매 포물라 L/kg 기준)
14%	→ 100%	

【인터뷰】 디자인정책 및 사업 방향성(KIAT, KEIT)

■ 디자인 창작랩 구축

- **제조혁신, 제품개발 프로세스 단축**하여 시장에 나올 수 있는 제품을 제조하기 위한 프로세스를 혁신하는 R&D를 하는 것이 중요 → **제조혁신+AI디자인**
- '창작랩'처럼 디자이너가 새로운 환경에 잘 적응할 수 있도록 **프로세스를 실험, 테스트 해보는 공간을 마련**하여 연구, 개발, 실증 등을 경험·적용해볼 수 있는 랩 개념을 과제로 기획할 계획
- **제품개발 사이클이 단축**되어야 하며, 아이디어가 있으면 사업화를 빨리 할 수 있게 해야 함. 이전에는 제조 단계에서 양산, 구조, 설계 등을 다 맞추다 보니 매 단계별 의사결정을 위한 시간이 너무 소요되어 시장 출시까지 너무 긴 시간이 소요. 최근은 아이디어가 있으면 mockup을 만들고 테스트하고 시장에 내놓을 수 있는 환경으로 변화
- 아이디어만 있으면 사업을 할 수 있고, 할 수 없고를 판단할 수 있는 랩이 필요. 기존 프로세스 밟기는 너무 길기 때문에 랩에서 짧은 시간에 경험을 통해 판단할 수 있도록 관련 기반 마련 및 서비스 제공
- 기존 개발된 리빙랩은 **사용자참여 실증, 사용자테스트 개념으로 서비스실증 의미 중심** → **창작랩의 개념은 제품개발 프로세스를 단축시키는 개념으로 제조를 가기 위한 프로세스가 아닌 아이디어만 가지고 사업화가 가능한지를 검증** 해보는 연구실 개념
- 단순 사용자테스트를 하는 것은 비R&D로 포커스는 검증이 아닌 **새로운 것을 제안하고 창조(creation)**하기 위한 디자인 영역에 있어서 **창작랩이 필요**

■ 미래디자인 정책 방향성

- **지속가능성이 중요, 프리미엄급 디자인 필요** → 과거에는 단순 디자인을 입히면 부가가치가 생겼으나 이제는 문화, 환경, 가치, 프리미엄 등이 동반 필요
- 사회문화적 코드로 뱉을 수 있는 것이 환경이며, **환경적 가치가 중요**
- 사회적인 문화적 맥락에서 **초개인화, 하이퍼 개념이 중요**해졌으며, **프리미엄에 포커싱**
- 과거에는 대량생산이 포커스에 맞춰졌으나 중국시장의 발달로 경쟁력 약화. 이제 **디자인산업은 초개인화(Hyper personalization)산업에 포커싱** 되어야 함.
- 초개인화 서비스산업이 신산업으로 대표되는 산업이 의료와 교육 산업 → **의료, 교육, 패션, 뷰티, 인테리어 등 초개인화 산업으로 지역 특성에 맞춰서 발굴**

② 행정안전부

- 행정안전부는 '안전한 일상, 역동적인 지방, 따뜻하고 신뢰받는 정부' 구현이라는 비전을 달성하기 위해 지방, 안전, 디지털, 민생, 대통합 영역에서 중점과제를 추진하고 있음.
- 지역 고유성을 충분히 활용할 수 있는 토대를 구축하고자 하며, 지역의 특색을 활용한 시책을 확대할 계획임. 생활인구 확대사업인 「고향올래(GO郷 ALL來)」, 지역 특성을 살리는 「고향있다(GO郷있다)」 치유지원사업 등 총괄 지원함. 지역특성화 사업으로 소규모마을 경제활력 제고, 로컬디자인, 전통시장 유인시설 확충, 골목경제 활성화, 생활권 단위 활성화 사업인 '로컬브랜딩'으로 구성함.
- 행정안전부는 국민안심을 위한 일상 속 안전 강화하기 위해 학교 체험교육 활성화, 체험시설 확대, 어린이 안전문화 확산 사업 등을 통해 유년기부터 시작되는 일상안전교육 대폭 강화하고자 함. 또한, 어린이안전 사각지대 해소, 통학로 안전시설 확충 등 생활밀착형 대책으로 안전한 생활환경을 조성하고자 함. (행정안전부, 2024년 주요업무 추진계획(2024))

□ 지역특성화 지원 사업

- 행정안전부는 지방시대 지역소멸 위기 극복을 위해 지역마다 고유한 특성을 살리는 「지역특성화 사업」을 추진하고 있으며, 지역특성 강화라는 사업취지에 맞게 지역특성화를 계획성 있게 추진하고자 하는 지자체를 중심으로 집중 지원하고 있음.

| 표 20 | 지역특성화 지원사업

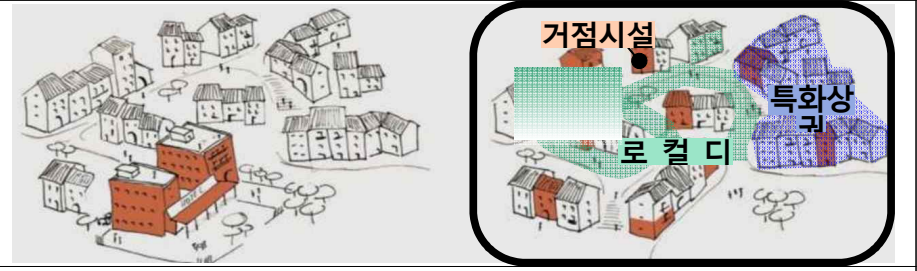
지역특성화 지원 사업			
구분	지역특색발굴		지역특성강화
개요	- 중장기 계획 수립(시범사업)	+	- 특화인프라 확대 구축
예산	- 2024년 총 예산 특교 30억원		- 특교 30억
사업명	- 생활권 단위 로컬브랜딩 사업		- 지역특성 살리기
지원범위	- 10개x각 3억 지원		- 5~10개x최대 14억원 지원

〈출처〉 행정안전부, 보도자료, 지역특성 살리기 사업으로머물고 싶은 지역 실현 돕는다(2024)

□ 지역특성살리기사업

- 행정안전부는 「지역특성 살리기」 사업을 통해 지역(마을, 상권 등)을 특화디자인하고, 방치된 공간을 소비·체류가 활성화되는 거점시설로 재단장해 지역특성을 효과적으로 실현할 수 있도록 지원함.
- 주민·방문객이 지역특성을 쉽게 느낄 수 있는 지역공간 구성요소로 거점시설, 로컬디자인, 특화상권의 3개 분야에서 추진되며, 지역 고유성, 사업계획의 타당성 및 지속가능성 등의 기준을 통해 선정·지원함.

| 표 21 | 지역특성살리기사업

구분	세부 내용								
사업명	- 지역특성살리기사업								
사업목적	- 매력적이고 차별화된 지역 자생력을 높여 지역 유입과 경제를 활성화하는 성공모델을 마련하고 전국 단위로 확산  거점시설 로컬디 특화상권 대규모 인프라형 지역발전 지양 ⇒ 종합적인 관점, 생활권 전반 활성화								
추진방향	- 머물고 싶은 생활권을 이루는 지역특성 강화, 직주락 공존을 구현할 수 있도록 3개 유형의 특화인프라 확대·운영 지원 - 시책사업 효과 제고를 위해 계획성 있는 특화발전 추진 지자체를 중심으로 지원규모 확대(특교 기준, 2023년 최대5억→ 2024년 최대14억)								
사업대상	- 수도권을 제외한 광역 또는 기초 지자체								
지원규모	- 140억원 이상(특교세 70억원, 지방비 70억원 이상) - 5~10개 생활권 선정, 개소당 최대 14억원(특교세 기준) - 효과적 사업추진을 위해 3개 유형까지 연계(패키지) 신청 가능 - 다만, 단일 건물·공간에 2개 이상 유형을 이용한 중복투자 불가								
지원조건	- 국비 50%, 지방비 50% 이상 매칭								
지원분야	- 지역 여건에 맞게 추진할 수 있도록 ①거점시설(특교 기준, 최대 4억 지원) ②로컬디자인(최대 5억) ③특화상권(최대 5억) 3개 유형 지원 <table border="1"> <thead> <tr> <th>분야</th><th>세부 내용</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>거점시설</td><td>- 지역 내 유희공간을 지역특화·경제 활성화 거점시설로 조성</td></tr> <tr> <td>로컬디자인</td><td>- 특정 지역임을 나타내는 특화디자인(거리, 공공시설물 등)</td></tr> <tr> <td>특화상권</td><td>- 10개 이상 집약상권(골목상권, 전통시장)으로 생활권 확대</td></tr> </tbody> </table>	분야	세부 내용	거점시설	- 지역 내 유희공간을 지역특화·경제 활성화 거점시설로 조성	로컬디자인	- 특정 지역임을 나타내는 특화디자인(거리, 공공시설물 등)	특화상권	- 10개 이상 집약상권(골목상권, 전통시장)으로 생활권 확대
분야	세부 내용								
거점시설	- 지역 내 유희공간을 지역특화·경제 활성화 거점시설로 조성								
로컬디자인	- 특정 지역임을 나타내는 특화디자인(거리, 공공시설물 등)								
특화상권	- 10개 이상 집약상권(골목상권, 전통시장)으로 생활권 확대								

〈출처〉 행정안전부, 지역경제 활력 제고를 위한 2024년 지역특성 살리기 사업 공모계획(2024)

□ 생활권 단위 로컬브랜딩 활성화 지원사업

- 행정안전부는 지방시대 지속가능한 지역 성장을 위해 지역 고유가치를 기반으로 차별화되는 지역 성장기반을 마련하여 지역의 경쟁력과 활력을 높이고 차별화된 성장동력을 마련하여 지방소멸 등 지역문제 해결하고자 2023년부터 「생활권 단위 로컬브랜딩 사업」을 추진하고 있음.
- 「생활권 단위 로컬브랜딩 사업」은 로컬브랜딩을 통해 생활권을 활성화하려는 시·군·구를 대상으로 정책 활성화를 위해 매년 10곳 내외 사업(2개년) 선정하여 지역 스스로 마스터플랜 수립 및 사업 시행할 수 있도록 지원함.

| 표 22 | 생활권 단위 로컬브랜딩 활성화 지원사업

구분	세부 내용
사업명	- 생활권 단위 로컬브랜딩 활성화 지원사업
사업목적	- 지역 고유가치를 기반으로 차별화되는 지역 성장기반을 마련하여 지역의 경쟁력과 활력을 높이고, 지방소멸 등 지역문제 해결
추진방향	- 정책 활성화를 위해 매년 10곳 내외 사업(2개년) 선정, 지역 스스로 마스터플랜 수립 및 사업 시행할 수 있도록 지원 - 사업비(1곳당 3억원, 보조율 50% / 사업효과를 고려 2년차('25년) 추가 지원 계획), 전문가 자문 - 2023년 10곳 선정, 특교세 30억(1곳당 3억), 전문가 컨설팅 지원을 통해 추진 중
사업대상	- 로컬브랜딩을 통해 생활권을 활성화하려는 시·군·구 - 10곳 내외 생활권 단위, 1곳당 3억원(특교세 기준)
지원규모	- 지역균형발전 및 사업효과를 고려하여 전국 분산, 2년차(2025년) 사업비 추가지원 계획
지원조건	- 국비 50%, 지방비 50% 이상 매칭

〈출처〉 행정안전부, 24년 생활권 단위 로컬브랜딩 활성화 지원사업 공모 추진계획(2024)

□ 고향올래(GO郷All來) 사업

- 행정안전부는 전 부처 최초로 생활인구 증진 시책사업을 추진하고 있으며, 지역 경제의 활력을 높이기 위해 「고향올래(GO郷ALL來)」 사업을 추진함. 본 사업은 지방소멸 위기, 인구 이동성 증가 등 급변하는 정책환경을 반영하여, 주민등록상 정주인구가 아닌 체류형 생활인구 확보를 통해 지역에 활력을 불어넣고자 2023년부터 기획되어 추진되는 사업임.
- 2024년 고향올래 사업은 총 2백억 원 규모로 진행되며(지방비 50% 포함), 개소당 최대 10억원(특교세 기준)을 지원할 계획이며, 지자체에서 이미 추진하고 있는 사업 중 생활인구 확보를 통해 지역경제 활력 제고에 효과적인 사업을 전문가 자문 등을 거쳐 두 지역살이, 로컬유학, 로컬벤처, 워케이션(workation), 은퇴자마을 총 5개 유형으로 구성됨.

| 표 23 | 고향올래(GO郷All來) 사업

구분	세부 내용
사업명	- 고향올래(GO郷All來) 사업
배경	- 지방소멸 위기, 인구 이동성 증가 등 급변하는 대외환경속 새로운 시각의 인구정책으로 생활인구 확대 통한 지역경제 활성화 필요
사업비	- 총 200억원(특교세 100억원, 지방비 100억원)
사업대상	- 수도권을 제외한 광역 또는 기초 지자체 - 수도권은 인구감소지역과 관심지역으로 지정된 지자체는 응모 가능
사업 주요 내용	두 지역살이 - 여가·휴양·체험 등을 목적으로 지역과 관계를 맺으며 추가적인 생활거점을 갖도록 지원

구분	세부 내용	
		- 지역 내 유희공간을 거주시설, 창작공간 등으로 조성해 지역 특성화 체험 프로그램 운영
	로컬유학	- 도시 거주 학생들이 지역의 학교에 일정 기간(6개월 이상) 전학해 오고, 유학생 가족 전체 또는 일부가 함께 지역에 이주해 생활할 수 있도록 거주시설, 다양한 지역 프로그램 지원
	로컬벤처	- 지역 정착에 가장 큰 애로사항인 일자리(취·창업 프로그램 연계)와 주거시설을 함께 지원 - 빈집·빈 점포 등을 활용해 다양한 주제의 공유공간 조성 및 창업 프로그램 제공
	워케이션	- 워케이션 참여자가 근무할 수 있는 사무시설을 구축하고, 근무 외 시간에 해당 지역을 체험할 수 있는 관광·교류 등 특화 프로그램 지원
	은퇴자마을	- 사회적으로 고립되기 쉬운 은퇴자들이 주민등록상 거주지 외에서 공동체 생활을 통한 교류가 가능하도록 거주시설과 교류 프로그램 등을 지원하는 사업으로, 다목적회관을 활용해 공동체 복합공간 조성

〈출처〉 행정안전부, 24년 생활권 단위 로컬브랜딩 활성화 지원사업 공모 추진계획(2024)

□ 주민생활안전 시책사업

- 행정안전부는 18개 시·도자치경찰위원회를 대상으로 「주민생활안전 시책사업-주민과 함께하는 더 안심, 우리 동네 만들기」 사업 공모를 통해 지역별 치안 수요를 반영한 주민 생활안전 시책사업을 지원할 예정임.
- 취약지 범죄 예방, 협력치안 공동대응, 사회적 약자 보호 부문을 중점 지원할 예정이며, 국가와 지방이 사업예산을 1:1로 분담(국비20억 원, 지방비 20억 원)하여 지역 생활안전 시책사업을 추진할 예정임.

| 표 24 | 주민생활안전 시책사업

구분	세부 내용
사업명	- 주민과 함께하는 더 안심, 우리 동네 만들기
사업기간	- 2024. 8월-2026. 12월
사업비	- ± 40억원(특교세 20억)
사업내용	- 취약지 범죄예방, 정신질환자·주취자 현장대응 역량 강화, 여성·아동 등 사회적 약자 보호 등
지원대상	- (취약지 범죄예방) 여성 등 사회적 약자 범죄예방, 취약지 환경 개선 - 다중운집, 노후 주택가 등 범죄예방 기반시설(CCTV, 비상벨 등) 구축 - (협력치안 공동대응) 정신질환자·주취자 및 여성·청소년·노약자 등 사회적 약자 보호를 위한 합동 대응 거점시설 구축 - (자치역량 강화) 자율방범대 협력기반, 교통·음주운전 사고예방 등

〈출처〉 행정안전부, 보도자료, 주민과 함께, 더 안심 우리동네 만든다(2024)

□ 안전디자인 적용 시범사업

- 행정안전부는 국립재난안전연구원과 함께 위기상황에서 국민의 신속한 대피 유도를 위해 안전디자인 개발을 추진하였으며, 생활 속 안전문화 확산을 위해 화재 등 재난안전사고 예방을 유도하는 안전디자인 적용 시범사업을 추진함.
- 화재와 인파사고를 중심으로 전통시장·지하철·지하상가 등에 공통으로 적용될 수 있는 범용적인 안전디자인을 개발하였으며, 소화기 위치 안내, 비상구 위치 및 거리 표시(2종), 화재 대피 유도선, 3D피난안내도, 방화셔터 이용 안내 등 총 6종의 화재관련 안전디자인을 서울 남대문시장에 시범 적용함. 향후, 상인들의 의견을 수렴하여 타 지역 시장에도 적용하여 안전디자인 개발·보급을 지속 확산해 나갈 예정임.

□ 간판개선사업

- 행정안전부는 2012년부터 주변 건물과 조화롭고, 아름다운 간판으로 개선하여 쾌적한 주민생활 공간 조성 및 지역상권 활성화 도모하고자 간판개선에 대한 주민 수요가 많고 개선효과가 큰 지역을 대상으로 옥외광고물(벽면·창문 이용 광고물 등) 및 환경 개선 지원사업을 추진하고 있음.
- 2024년 간판 개선을 위해 지자체 중심, 주민협의체 중심, 특화거리 조성의 3가지 방식을 추진하며, 사업 이후의 관리 강화, 사업관리 플랫폼 구축 등 사업 효율화를 위한 관리체계를 강화함.

표 25 | 간판개선사업

구분	세부 내용		
사업배경	- 주변 건물과 조화롭고, 아름다운 간판으로 개선하여 쾌적한 주민생활 공간 조성 및 지역상권 활성화 도모		
사업대상	- 간판개선에 대한 주민 수요가 많고 개선효과가 큰 지역		
사업유형	- 3개 유형으로 추진 (※ 지자체는 1개 유형을 선택하여 신청)		
	사업 유형	내 용	예산 한도
	지자체 중심	간판 환경 개선이 시급한 대상지(100개소 내외)	3억원
	주민협의체 중심	주민 주도의 건물 단위 간판 개선(100개소 내외)	
지원예산	특화거리 조성	소규모지역의 브랜드 구축 개선(25개소 내외)	1억원
	- 기금조성용 옥외광고사업 수익금 30~50억원		
	- 지역별 : 최대 1~3억원 한도 내 필요예산 신청(1천만원 단위)		
사업내용	- 조건 : 지원예산 60% + 지방비 40% 매칭		
	- 옥외광고물(벽면·창문 이용 광고물 등) 및 환경 개선		
사업방식	- 지자체 공모를 통해 대상지역 선정 (20개소 내외)		

〈출처〉 행정안전부, 2024년 간판개선사업 추진 계획(안)(2024)

③ 문화체육관광부

- 문화체육관광부는 '문화로 행복한 사회, K-컬처가 이끄는 글로벌 문화강국'비전을 달성하기 위해 지역문화, 영상·콘텐츠, 관광, 스포츠 등 문화·체육·관광 분야에서 다양한 정책과제를 수행하고 있음.

□ 문화체육관광부 주요 사업(2024)

- 2024년도 예산 및 기금운용계획 사업설명자료 내 문화체육관광부 주요 사업 현황은 다음과 같음.

| 표 26 | 문화체육관광부 주요 사업 현황(2024)

구분	사업명	주요 내용
일반	공공디자인 및 공예문화 진흥	- 공공디자인 및 공예문화 진흥을 통한 국민 문화향유 기회 확대 및 삶의 질 제고 - 사업기간: '06년 ~ 단년도 계속 - 사업시행주체: 문화체육관광부, 한국공예디자인문화진흥원 등
	신기술 융합콘텐츠산업 육성	- 신기술융합콘텐츠 향유 인프라 조성 - 인공지능 콘텐츠 제작 지원 - 융복합 특수영상 클러스터 조성 - 사업기간: 단년도 계속사업('17~) - 사업규모: 총 사업비 1,476억 원 - 사업시행주체: 한국콘텐츠진흥원, 국립중앙박물관, 협단체, 지자체 등
	출판산업 활성화	- 출판산업 활성화 - 우수 출판콘텐츠 육성 - 출판산업 유통지원 - 출판산업 기반조성 - 사업기간: 단년도 계속사업 - 사업시행주체: 한국출판문화산업진흥원, (사)대한인쇄문화협회, 부산시, 대구시 등
지역균형 발전	지역콘텐츠산업 균형발전 지원	- 지역콘텐츠산업 지원을 통한 콘텐츠산업의 지역간 격차해소 및 균형발전 도모, 지역의 새로운 일자리 창출로 지역경제 활성화 - 총사업비: 244억원(국비 109.8억/IP융복합 콘텐츠클러스터 조성/'20~'24) - 사업기간: 단년도 계속('15~) - 사업규모: 지역 콘텐츠산업 ①인프라구축, ②기업 및 창작자 지원(교육·컨설팅, 콘텐츠 상품 제작, 홍보·마케팅), ③특화 콘텐츠 제작 등을 추진 - 사업시행주체: 한국콘텐츠진흥원, 광역시도
	문화도시 조성(지역지원)	- 대한민국 문화도시 앵커사업 시범지원 - 문화도시 관리 및 홍보 - 사업기간 : 2020년~계속

구분	사업명	주요 내용
		- 사업규모 : 대한민국 문화도시 조성계획 승인 지자체 13곳 대상 각 2억원(국비) 지원 / 문화도시 성과관리 및 홍보 3억5천만원 - 사업시행주체 : 문체부, 문화도시 지자체, 지역문화진흥원
	폐산업시설 등 유휴공간 문화재생사업(지역자율) (세종)	- 지역의 노후 산업단지, 폐 산업시설 등 제 기능을 잃은 유휴공간을 문화예술로 재창조하여 지역 주민문화 향유 공간 확대 및 지역 활성화 도모 - 사업기간 : '14년~(단년도 계속) - 사업시행주체 : 지방자치단체
	서부내륙권 광역관광개발	- 기존 광역관광자원개발에서 제외된 서부내륙권의 우수한 관광 잠재력을 체계적으로 개발하여 지역 관광 성장 동력 마련 - 총사업비 : 6,167억원(국비 2,626 지방비 3,456, 민자 85) - 사업기간 : 2017~2026(10년간) - 사업규모 : 40개 사업(관광자원개발사업 29개, 관광 진흥사업 11개) - 세종특별자치시, 충청남도, 전라북도
	충청유교문화권 광역관광개발	- 유교문화의 재조명 및 충청지역 유교문화자원의 관광 잠재력을 체계적으로 개발하여 지역관광 성장동력 마련 - 총사업비 : 7,947억원(국비 3,547 지방비 4,400) - 사업기간 : 2019~2028(10년간) - 사업규모 : 47개 사업(관광자원개발사업 34개, 관광 진흥사업 13개) - 대전광역시, 세종특별자치시, 충청북도, 충청남도
	관광자원 기반조성	- 관광레저도시 지원 및 콘텐츠 개발 - 관광자원 정책개발 및 운영 지원 - 국가 관광자원개발 통합정보시스템 운영 - 지역 관광개발 지원체계 구축 - 지역관광자원개발 - 계획공모형 지역관광개발 - 사업기간 : 2010년~ (단년도 계속) - 사업규모 : 관광레저도시 지원 및 콘텐츠 개발 등 8개 내역사업 - 사업시행주체 : 문화체육관광부, 지자체, 한국관광공사, 한국문화관광연구원
	도시관광 및 산업관광 활성화	- 서울 등 일부 지역에 편중되는 방한 관광객 지역확산 및 유치확대를 위해 국제경쟁력 있는 지역 관광도시 육성 - 사업기간 : '99년~단년도 계속 /(관광거점도시 육성) '20~'25 - 사업규모 : 관광거점도시 육성사업 1개 내역사업 - 사업시행주체 : 문체부, 한국관광공사, 지자체
문화예술	공예관광산업육성	- 공예산업진흥 기반구

구분	사업명	주요 내용
진흥		- 해외시장 진출지원
		- 공예·디자인 융합상품 개발
관광진흥 개발	관광안내체계구축지원	- 공예·디자인 대학생 전문인력 양성교육
		- 사업기간 : 2000년 ~ 단년도 계속
		- 사업시행주체 : (재)한국공예·디자인문화진흥원
		- 신속하고 정확한 관광안내 정보의 제공을 통한 국내 관광활성화 기반 구축 및 외래 관광객의 편의 제공
	스마트관광 활성화	- 관광안내소 운영
		- 관광안내서비스 개선
		- 관광안내표지 개선
		- 사업기간 : 1998년 ~ 단년도 계속
	MICE산업 육성지원	- 사업시행주체 : 한국관광공사, 한국여행업협회, 사단법인 비비비코리아
		- 스마트관광 기반조성
		- 관광 빅데이터
		- 온라인 관광정보 제공
	융합관광콘텐츠 활성화	- 관광마케팅 통합시스템 운영
		- 애드테크 활용 국제관광 디지털 마케팅
		- 사업기간 : 2015 ~ (계속)
		- 사업시행주체 : 한국관광공사
		- 기업회의·인센티브관광 활성화
		- 컨벤션 유치·개최지원 활성화
		- 해외마켓 참가·국제이벤트 활성화
		- 지역 MICE 활성화 지원
		- 사업기간 : '04년 ~ 단년도 계속
		- 사업시행주체 : 한국관광공사, 한국MICE협회, 한국PCO협회, 지자체 등
		- 한류관광 활성화
		- 전통시장관광 활성화
		- 테마관광 활성화
		- 음식관광 활성화
		- 고급관광 육성
		- 치유관광산업 육성
		- 사업기간 : 2000년 ~ 단년도 계속
		- 사업시행주체 : 한국관광공사

〈출처〉 2024년도 예산 및 기금운용계획
사업설명자료, 문화체육관광부(2024)

□ 국제행사 개최도시 공공디자인 지원

- 문화체육관광부와 한국공예·디자인문화진흥원은 공공디자인을 통해 국제행사 품격 제고 및 지역문제 해결 또는 지역 브랜드 이미지 개선 등을 위해 「2024 국제행사 개최도시 공공디자인 지원 사업」을 추진하며, 국제행사 개최를 계기로 공공디자인 혁신사업을 추진 예정인 광역·기초자치단체를 대상으로 진행됨.

| 표 27 | 2024 국제행사 개최도시 공공디자인 지원

구분	세부내용
대상	- 국제행사 개최를 계기로 공공디자인 혁신사업 추진 예정 광역·기초자치단체 - (사업예시) ① 지역문제 해결 사업 : 세대융합형 유니버설디자인, 야간경관 개선, 유희공간 조성 등 - ② 지역 활성화 사업 : 도시·문화시설 재정비, 도시재생, 도시이미지 개선 등 - ③ 스마트 수축 전략 사업 : 노후 산업단지 재생, 도시 녹지화, 역사·문화 자산 보존 및 활용 등 - 필수 전제 조건 : 문화·예술·관광·체육 관련 행사 개최 예정
선정규모	- 1개소 ~ 최대 2개소
지원조건	- 국비 5 : 지방비 5 (정률 지원)
지원기간	- (1차년도) 2024. 6. ~ 12. / (2차년도) 2025. 1. ~ 12. (연속 지원)
지원예산	- 1개소당 1차 기준, 최대 950백만원(국비) - ※지원예산(국비)의 경우, (1차) 최대 950백만원 / (2차) 최대 950백만원 예정

<출처> <https://publicdesign.kr/>

□ 공공디자인으로 행복한 공간 만들기

- 「공공디자인으로 행복한 공간 만들기」 사업은 문화체육관광부와 한국공예·디자인문화진흥원에서 진행되는 사업으로 공공디자인법 및 공공디자인 진흥 종합계획에 기반하여 지역정체성과 품격을 제고하고, 국민의 문화 향유권을 증대하기 위해 추진되는 사업임.
- 공공디자인 시범 프로젝트를 발굴·지원함으로써 지역 정체성과 품격을 높이고, 국민 문화향유권을 확대하고, 주민들의 적극적 참여를 바탕으로 국민이 안전하고 편리하며 품격 있는 삶을 영위할 수 있는 생활 환경을 조성하기 위해 광역·기초자치단체+사업수행단체 매칭하여 지원하고 있음.

| 표 28 | 공공디자인으로 행복한 공간 만들기

구분	세부내용
사업 목적	- 「공공디자인의 진흥에 관한 법률」에 기반한 공공디자인 가치 확산 - 공공디자인 장기 발전 기반 마련을 위한 지역 협력 및 환류 체계 마련 - 공공디자인 시범 조성 및 확산을 통한 국민 문화향유권 증대, 지역 정체성 및 품격 제고

구분	세부내용		
지원(참가) 대상	- 공공디자인 사업계획 내 사업 컨소시엄(광역 및 기초 지자체+사업수행 단체)		
사업내용	- 지역 공공디자인 조성 사업 지원		
	- (국비 지원) '23~24년 연속사업 2차연도 최대 5억원 지원		
	- 국비:지방비 매칭 비율 = 5:5 필수		
	- (자문 지원) 운영현황별 수시 자문을 통한 성과 질 제고		
지원규모	- (홍보 지원) 사업 성과 과정 기록 및 언론 홍보 지원		
	- 공공디자인 민간전문가 제도 시범대상지 지원		
	- (국비 지원) '23~24년 연속사업 2차연도 최대 3천만원 지원		
	- 국비:지방비 매칭 비율 = 5:5 필수		
	- (홍보 지원) 사업 성과 과정 기록 및 언론 홍보 지원		
	공모유형	주요내용	지원대상
	① 연속사업	- 공공디자인 진흥 종합계획 4대전략과 관련하여 지역에서 계획하고 있는 공공디자인 사업	광역·기초자치단체
	② 단년도 사업	- *공공디자인 비전 및 목표: 안전하고 편리하고 품격 있는 삶 속에서 체감하는 공공디자인	컨소시엄 (광역·기초자치단체 + 사업수행단체)
		- * [4대전략] 생활안전을 더하는 공공디자인, 모든 이를 위한 공공디자인, 생활편의를 더하는 공공디자인, 생활품격을 높이는 공공디자인	사업수행단체(자부담)
	- 총 5개소(연속사업 3개소, 단년도 사업 2개소)		
공모유형	운영연도 선정규모	총사업비 (매칭비율)	지원규모(국비) 지원내용 및 사업범위
① 연속사업	2개년사업 (2023 ~ 2024)	국비+지방비(자부담) (5 : 5)	개소별 최대 400백만원
	3개소		2개년사업: 계획+설계+시공+운영 · 1차연도(2023): 400백만원(계획+설계+시공) · 2차연도(2024): 500백만원*(시공+운영) * 2차연도 개소별 500백만원 내외 지원 예정
② 단년도 사업	1개년사업 (2023)		개소별 최대 350백만원
	2개소		1개년사업: 계획+설계+시공+운영
* 자부담은 사업수행단체(공공기관) 해당			
* 연속사업 1차연도 과업에 시공 가능			
* 연속사업 2차연도 지원은 1차연도 사업 성과 및 지방비 확보 여부 등을 평가하여 추후 결정 예정			

<출처> <https://publicdesign.kr/>

문화체육관광부, 「2023 공공디자인으로 행복한 공간 만들기」 조성대상지 공모 요강(2023)

4] 중소벤처기업부

- 중소벤처사업부는 중소기업·벤처·소상공인이 체감할 수 있는 정책 성과창출에 주력하며, 민·관 협업으로 중소기업의 글로벌 경쟁력을 강화하고 스타트업 코리아 실현, 소상공인 성장기반을 마련하기 위해 다양한 정책 과제를 추진하고 있으며, 지역 중소기업 경쟁력 제고 및 지역산업 경쟁력 강화를 위해 다양한 사업을 추진하고 있음.

(1) 지역산업 및 기업 경쟁력 강화 사업

□ 지역특화산업육성

- 「지역특화산업육성」 사업은 2013년부터 추진된 계속사업으로 지역(비수도권 12개 시도) 주력산업, 시군구 연고사업 분야의 지역 중소기업 대상 기업성장서비스를 지원하여 지역 중소기업 혁신성장 및 지역 일자리 창출 등 지역경제 활성화도모 하는 사업임.
- 사업 시행주체는 중소기업기술정보진흥원이며, 지역 중소기업을 대상으로 기술지도, 특허·인증, 마케팅, 디자인, 컨설팅, 시제품 등 기업성장 서비스를 지원하고 있음.

□ 지역특화산업육성+(R&D)

- 「지역특화산업육성3.0(R&D)사업」은 지역산업 경쟁력 강화 및 지역경제 활성화를 위해 중소벤처기업부에서 추진하고 있는 사업으로 지역특화산업 중점 육성 및 지역우수기업 성장 촉진을 통한 일자리 창출 및 지역 기업의 매출 신장 등 지역경제 활성화에 기여하고자 함.

| 표 29 | 지역특화산업육성+(R&D)

구분	세부내용
사업목적	- 지역특화산업 중점 육성 및 지역우수기업 성장 촉진을 통한 일자리 창출 및 지역 기업의 매출 신장 등 지역경제 활성화에 기여 - (지역주력산업육성) 지역경제 기여도 및 공급망 등을 고려하여 비수도권 12개 시·도에서지정한 주축산업 분야 중소기업의 상용화 R&D 지원 - (지역스타기업육성) 성장성 및 신규 일자리 창출 가능성을 고려하여 지자체가 지정한지역스타기업의 글로벌 시장 진출형 기술개발 지원
사업내용	- 지역별 여건·특성을 반영한 주축산업 분야 지역 중소기업 및 비수도권 혁신 생태계를 견인할 지역혁신 선도기업의 기술개발 지원
지원내용	- ① 자유공모 : 14개 시·도, 41개 주축산업 분야 중소기업의 고용창출형 신제품 개발을 위한 상용화R&D 지원(최대 1년, 2억 내외) - ② 지역혁신 선도기업 : 비수도권 혁신 생태계를 견인할 지역혁신 선도 기업을 대상으로 혁신형R&D 지원(최대 2년, 6억 이내)

구분	세부내용
총사업비	- 1조 2,768억원(국비 6,384, 지방비 2,554, 민간 3,830) *세종, 제주계정 포함
사업기간	- 2020~2025년(6년)
사업시행주체	- (전문기관) 중소기업기술정보진흥원, (주관연구개발기관) 중소기업
추진체계	- 지역 중소기업 단독 또는 산학연 컨소시엄

<출처>중소벤처기업부, 2024년 지역특화산업육성+(R&D)-지역주력산업육성 지원계획 공고(2024)

□ 지역특화 프로젝트 「레전드 50+」 지원사업

- 중소벤처기업부 및 17개 광역자치단체가 함께 추진하는 지역특화 프로젝트 「레전드 50+」 지원사업은 17개 광역자치단체에서 선정한 21개 지역특화 프로젝트 참여기업 대상 중소벤처기업부 정책수단을 집중 지원하여 지역중소기업의 혁신역량 및 경쟁력을 강화하는 사업임.
- 2024년 지역특화 프로젝트 『레전드 50+』 지원사업으로는 중소기업 혁신바우처 지원사업, 수출지원기반활용사업(수출바우처), 지역주력산업육성(주력산업 기업지원) 등 6개의 사업이 추진되고 있음.

| 표 30 | 레전드 50+ 지원사업

구분	세부내용
① 중소기업 혁신바우처 지원사업	- 지원규모: '24년 140억원(지역자율형 바우처) - 지원내용: 제조업 중소기업의 혁신성장 지원을 위한 일반바우처 3개 분야(컨설팅, 기술지원, 마케팅)·9개 프로그램 등 바우처 제공 - *기술지원: 시제품 제작-디자인 목업, 제품 형상 구현(샘플금형, 비금형, 정밀 미세가공, 섬유, 식품) - *마케팅: 디자인 개선-제품 디자인, 포장디자인 등 - *마케팅-브랜드 지원-CI디자인개발, BI개발, 브랜드스토리, 브랜드슬로건 등
② 수출지원기반활용사업 (수출바우처)	- 지원규모: '24년 100억원 내외 - 지원내용: 디자인 개발, 홍보, 바이어 발굴, 전시회, 인증 등 해외 진출 시 필요한 마케팅 서비스를 패키지식(수출바우처)으로 지원
③ 중소기업 정책자금(융자)	- 지원규모: '24년 2,000억원 - 지원내용: 지원기업에 혁신창업사업화, 신시장진출지원, 신성장기반, 재도약지원, 긴급경영안정 등의 자금을 융자 방식으로 지원
④ 창업중심대학 지원사업 (초기 및 도약기 창업기업)	- 지원규모: '24년 100억원 내외 - 지원내용: 권역별 9개 창업중심대학을 통한 창업기업 사업화 자금 및 창업지원프로그램 등 지원 - *창업교육, 멘토링, 마케팅, 투자유치, 실증지원, 기관·기업 연계 등(대학별 상이)
⑤ 선도형스마트공장 구축지원사업 (지역특화 프로젝트 레전드 50+)	- 지원규모: '24년 330억원 - 지원내용: IoT, 5G, AI, 클라우드 등 첨단기술을 적용한 스마트공장 솔루션 및 솔루션과 연동된 자동화장비·제어기·센서 등 지원 * 제조 데이터 수집·저장 인프라 구축 등 포함

구분	세부내용						
⑥ 지역주력산업육성 (주력산업 기업지원)	- 지원규모: '24년 110억원(기업지원비 약 66억원 내외) - 지원내용: 지역중소기업의 기술개발-사업화 연계성 (Pre-R&D, Post-R&D) 강화를 위한 기업지원 프로그램 지원						
	<table><tr><th>구 분</th><th>기업지원 프로그램(예시)</th></tr><tr><td>PRE R&D</td><td>• 기획지원 : 기술개발 기획지원 • 기술이전 : 국내외 기술이전 지원 • 기술지도 : 보유기술 고도화를 위한 전문가 기술지도 지원 • 장비지원 : 기술개발 및 테스트 장비활용 지원 • 인증지원 : 기술 및 제품 인증 지원 • 특허지원 : 국내외 특허지원(특허출원, 상표출원, 국외출원, PCT 등)</td></tr><tr><td>POST R&D</td><td>• 시제품제작 : 개발제품 사업화를 위한 시제품제작 지원 • 제품고급화 : 개발제품 고급화 지원 • 디 자 인 : 제품, 포장, 디자인, 브랜드 개발 지원 • 시장조사 : 개발제품 관련 시장조사 • 마 케 팅 : 시장조사, 홍보, 전시회 참가 지원 • 컨 설 팅 : 사업화 및 경영 컨설팅 지원</td></tr></table>	구 분	기업지원 프로그램(예시)	PRE R&D	• 기획지원 : 기술개발 기획지원 • 기술이전 : 국내외 기술이전 지원 • 기술지도 : 보유기술 고도화를 위한 전문가 기술지도 지원 • 장비지원 : 기술개발 및 테스트 장비활용 지원 • 인증지원 : 기술 및 제품 인증 지원 • 특허지원 : 국내외 특허지원(특허출원, 상표출원, 국외출원, PCT 등)	POST R&D	• 시제품제작 : 개발제품 사업화를 위한 시제품제작 지원 • 제품고급화 : 개발제품 고급화 지원 • 디 자 인 : 제품, 포장, 디자인, 브랜드 개발 지원 • 시장조사 : 개발제품 관련 시장조사 • 마 케 팅 : 시장조사, 홍보, 전시회 참가 지원 • 컨 설 팅 : 사업화 및 경영 컨설팅 지원
	구 분	기업지원 프로그램(예시)					
PRE R&D	• 기획지원 : 기술개발 기획지원 • 기술이전 : 국내외 기술이전 지원 • 기술지도 : 보유기술 고도화를 위한 전문가 기술지도 지원 • 장비지원 : 기술개발 및 테스트 장비활용 지원 • 인증지원 : 기술 및 제품 인증 지원 • 특허지원 : 국내외 특허지원(특허출원, 상표출원, 국외출원, PCT 등)						
POST R&D	• 시제품제작 : 개발제품 사업화를 위한 시제품제작 지원 • 제품고급화 : 개발제품 고급화 지원 • 디 자 인 : 제품, 포장, 디자인, 브랜드 개발 지원 • 시장조사 : 개발제품 관련 시장조사 • 마 케 팅 : 시장조사, 홍보, 전시회 참가 지원 • 컨 설 팅 : 사업화 및 경영 컨설팅 지원						

<출처>중소벤처기업부, 2024년도 지역특화 프로젝트『레전드 50+』지원사업 통합공고(2024)

□ 시군구 지역연고산업 육성사업

- 지역이 주도하여 인구감소지역 내 중소기업의 지역연고 분야 사업모델 발굴 및 사업화 지원을 통한 지방소멸 대응을 목적으로 「시군구연고산업육성사업(비R&D)」이 추진되고 있음.
- 「시군구연고산업육성사업(비R&D)」은 인구감소지역 등에 해당하는 기초지자체 내 지역연고자원 및 지역특화발전특구 기업군, 중소기업 밀집기업(농공산단, 개별입지) 산업군의사업화 지원하는 사업으로 주관기관은 (재)테크노파크이며, 참여기관은 지역혁신기관(대학, 연구소, 지자체출자출연법인 등) 간 컨소시엄하여 과제 추진 가능함.

| 표 31 | 시군구연고산업육성사업(비R&D)

구분	세부내용
사업목적	- 지역이 주도하여 인구감소지역 내 중소기업의 지역연고 분야 사업모델 발굴 및 사업화 지원을 통한 지방소멸 대응
지원대상	- 인구감소지역 및 관심지역(107개)
지원규모	- 국비 6,735백만원, 신규 16개 과제 - 국비 : 지방비 = 7 : 3 (지방비는 기초+광역이 매칭하고, 광역은 20% 이상 매칭 필수)
기업지원 규모	- 기업당 연 최대 5천만원 지원
기업지원 내용	- 지자체별 기업 및 산업현황 분석에 따른 사업화 프로그램 및 신규 연고자원 발굴을 하고 지원프로그램 추가 가능

<출처>중소벤처기업부, 2024년도 시군구연고산업육성사업(완전경쟁형) 시행계획 공고(2023)

□ 전통시장 및 상점가 활성화 지원사업

- 「전통시장 및 상점가 육성을 위한 특별법」에 따라 2025년도부터 「전통시장 및 상점가 육성을 위한 활성화 지원사업」이 추진될 예정임.
- 「전통시장 및 상점가 육성을 위한 활성화 지원사업」은 시장경영패키지, 지역상품전시회, 전국시장박람회, 특성화시장육성, 청년몰 활성화, 전통시장 안전관리 등 총 9개의 지원사업이 마련됨.

표 32 | 전통시장 및 상점가 육성을 위한 활성화 지원사업

사업명	지원내용	지원조건
시장경영패키지지원	- 지원예산 한도 내에서 상인회 자율적으로 공동마케팅, 교육, 매니저 등 지역·상관별 특성을 반영한 사업계획을 수립하여 추진 - 사용 범위 : 사업지원패키지(공동마케팅, 온라인마케팅, 상인교육, 경영자문), 인력지원패키지(시장매니저, 배송매니저)	- 국비 : 80% 이하 - 지방비·자부담 : 20% 이상 - *자부담은 지자체 부담 가능
지역상품전시회	- 지역 내 전통시장·상점가의 우수상품 및 특산품의 전시·판촉 지원 - *전시기획, 홍보비, 전시비용, 무대·장비 설치비, 부스 설치비, 임대료 등	- 전체 사업비 중 국비 : 70% 이하 - 지방비·자부담 : 30% 이상
전국우수시장박람회 개최지	- 오프라인 박람회를 통한 우수 전통시장 및 상점가 홍보, 대국민 대상 전통시장 및 상점가 이용 촉진	- 지방비 최소 3억원 이상 부담
지역민영방송	- 지역의 특색이 살아있는 전통시장 관련 콘텐츠를 제작, 송출	- 전체 사업비 중 국비 : 60% 이하 - 지방비·자부담 : 40% 이상
특성화시장육성 (문화관광형)	- 지역 문화·관광자원을 연계하여 시장 고유의 특징점을 집중 육성하는 상인중심의 프로젝트 지원 - *지역특색과 연계한 시장 투어코스 개발, 관광콘텐츠 육성, 지역특산물 PB상품 개발 등	- 국비 : 50% - 지방비 : 50% - (단, 기초지자체의 재정자주도에 따라 국비 최대 ± 10% 차등지원)
특성화시장육성 (디지털전통시장)	- (첫걸음) 상인디지털역량강화교육, 상품발굴 컨설팅, 상세페이지 제작 등 온라인 입점 지원	- 국비 : 50% - 지방비 : 50%
	- (고도화) 온라인 입점 강화, 물적·인적 인프라구축지원, 홍보마케팅 등 종합지원 - *협동조합 구성, 배송인력 지원, 공동배송센터구축, 배송공간 임차지원 등	- 국비 : 50% - 지방비 : 50%
특성화시장육성 (첫걸음기반조성)	- (전통시장형)기초역량을 갖춘 시장을 대상으로 5대 혁신과제 등 특성화사업(문화관광형·디지털전통시장) 추진을 위한 사전 기반조성 지원	- 국비 : 50% - 지방비 : 50% - (단, 기초지자체의 재정자주도에 따라 국비 최대 ± 10% 차등지원)

사업명	지원내용	지원조건
	- (상점가형) 고객신뢰 확보, 상점가 역량강화, 위생·환경 개선, 상권마케팅, 인프라개선 등 지원	- 국비 : 50% - 지방비 : 50% - (단, 기초지자체의 재정자주도에 따라 국비 최대 ± 10% 차등지원)
청년물 활성화 지원사업	- 청년물 공용공간 시설개선, 청년물 알림 및 안내체계 개선, 공동마케팅, 공동수익사업, 자생력 강화 컨설팅, 기술지도 등	- 국비 : 50% - 지방비 : 50% - (단, 기초지자체의 재정자주도에 따라 국비 최대 ± 10% 차등지원)
전통시장 안전관리 패키지지원	- 안전관리에 취약한 전통시장 전기·소방·가스시설의 위험요인을 파악·개선하여 전통시장의 안정성 확보	- 국비 : 50% - 지방비 : 40% - 자부담 : 10% - 국비 : 70% - 지방비 : 30%

〈출처〉 중소벤처기업부, 2025년도 전통시장 및 상점가 활성화 지원사업 공고(2024)

(2) 소상공인 지원사업(2024)

- 중소벤처기업부 소상공인 지원사업은 소상공인 경영부담완화, 기업가형 소상공인 성장지원, 디지털 역량 및 인프라 강화 등으로 구분되며, 총 18개로 구성되어 있음.
- 소상공인 및 소상공인성장 지원 사업 현황은 다음과 같음.

| 표 33 | 2024년 소상공인 지원사업 현황

구분	사업명	개요
기업가형 소상공인지원	신사업창업 사관학교	- 신사업 등 유망 아이디어와 아이템 등을 기반으로 창업하려는 예비창업자를 선발, 창업교육, 온·오프라인 점포경영체험 및 멘토링, 사업화 자금 등 지원
	강한 소상공인 성장지원	- 우수 소상공인과 혁신 역량을 보유한 창작자·스타트업 등과의 융합을 통해 차별화된 제품·서비스를 창출하는 강한 소상공인 발굴·육성
	로컬크리에이터 육성	- 지역의 자원과 특성 등을 기반으로 혁신적인 아이디어를 접목하여 창업하는 로컬크리에이터를 육성하여 지역경제 활성화 도모
	로컬브랜드 창출	- 골목상권 내 로컬크리에이터·소상공인 등이 상호간의 사업아이템 및 지역의 인적·물적 자산을 연결하는 로컬브랜드 구축
	우리동네 클라우드 펀딩	- 투자·융자에 대한 리워딩(이자) 방식을 상품쿠폰, 할인권 등으로 다양화하고, 펀딩에 필요한 비용(기획·홍보·수수료 등)을 지원

구분	사업명	개요
소상공인 성장지원	소상공인 컨설팅	- 전문인력을 활용한 맞춤형 컨설팅 지원으로 소상공인의 경영 애로사항 해결
	소상공인 언·컨택트 교육	- 소상공인 업종별 초·중·고급 전문기술교육 및 경영 역량 강화 교육 지원
	소상공인 유통물류지원	- 중소유통기업의 협업·활성화 지원 등을 통한 민간 중심 중소유통물류 생태계 혁신
	소상공인 협업활성화	- 소상공인간 협업 및 공동사업 등 지원을 통해 소상공인의 경쟁력을 제고
소공인 특화지원	판로개척 지원	- 제품 품질력과 성장잠재력을 보유한 소공인을 대상으로 국내외 판로개척 지원
	클린제조환경 조성	- 소공인 작업장 내 공정을 분석하고 에너지 효율화·오염물질 저감 등 작업장 환경개선 지원
	특화지원센터 설치	- 소공인 집적지 및 직접지구 활성화와 협업 지원을 위한 지원센터 설치·운영 지원

〈출처〉 2024년 소상공인 지원사업 통합 공고, 중소벤처기업부(2024)

□ 소상공인 상품개선 지원사업(패키지 디자인 개선·제작)

- 중소벤처기업부와 중소기업유통센터가 추진하고 있는 소상공인 상품개선 지원사업은 소상공인의 상품개선 등을 통해 디지털 전환에 필요한 역량 및 자생력 강화를 지원하기 위해 마련된 사업임.
- 온라인 판매가 가능한 B2C상품을 보유하고 있는 소상공인을 대상으로 상품 자문·컨설팅, 패키지 디자인 개선·제작, 패키지 디자인 부착 제작물 지원, 온라인 입점 마케팅 전략 교육 등을 지원함.

표 34 | 소상공인 상품개선 지원사업(패키지 디자인 개선·제작)

구분	세부내용
사업목적	- 소상공인의 패키지 디자인 개선·제작을 통해 온라인 시장 진출 역량강화
지원대상	- 소상공인 확인서를 보유한 자 - 온라인 판매가 가능한 B2C 상품(유형상품)
지원규모	- 연간 700개사 (수행기관 2개) - 참여기업 1개사당 정부보조금 218만원(공급가액의 80% 내외)
지원 내용	- 소상공인 상품의 특징 및 장단점 분석을 통한 자문·컨설팅 - 온라인 판매에 적합한 패키지 디자인 개선·제작 지원 등 - 패키지 디자인 부착 제작물 지원 등 - 참여기업 희망시 온라인 입점 방법, 마케팅 전략 등 안내, 교육등(자료 배포, 온·오프라인 교육 등) * 네이버 스마트스토어, 쿠팡 등

〈출처〉중소벤처기업부, 2024년 소상공인 상품개선 지원사업(패키지 디자인 개선·제작) 참여기업 모집 공고(2024)

□ 소상공인 상품개선 지원사업(브랜드 디자인 개선·제작)

- 중소벤처기업부는 소상공인의 브랜드 디자인 개선·제작을 통해 온라인 시장 진출 역량강화를 목적으로 「브랜드 디자인 개선·제작」 지원사업을 추진함.
- 상품 진단·컨설팅, 브랜드 디자인 개선 등이 필요한 소상공인을 대상으로 소상공인 상품의 특징 및 장단점 분석을 통한 자문·컨설팅, 온라인 판매에 적합한 브랜드 디자인 개선·제작, 브랜드 디자인 부착 제작물 제작에 관한 지원을 하고 있음.

□ 소상공인 협업활성화 지원사업

- 중소벤처기업부는 소상공인 간 규모의 경제 실현과 자생력 제고를 위해 소상공인의 협업 및 공동사업을 지원하기 위해 「소상공인 협업활성화 사업」을 추진하고 있음. 성장단계와 도약단계의 협동조합(협업체)이 공동사업(공동생산, 공동판매 등)을 추진하는데 직접적으로 필요한 제반비용(공동장비, 마케팅 등)을 지원하고 있음.

| 표 35 | 소상공인 협업활성화 지원사업

구분	세부내용				
사업목적	- 소상공인 간 규모의 경제 실현과 자생력 제고				
지원대상	- 5인이상(소상공인 50% 이상) 구성된 협동조합 및 협업체 - 성장단계: 조합 전년도 매출액 1천만원 이상 또는 2022년 대비 2023년 매출액 증가율 5% 이상/전체 조합원(최소 5인 이상)의 50% 이상이 소상공인으로 구성 - 도약단계: 조합 전년도 매출액 1천만원 이상 또는 2022년 대비 2023년 매출액 증가율 5% 이상/전체 조합원(최소 5인 이상)의 50% 이상이 소상공인으로 구성				
지원규모	- 성장단계: 국비1억원 (공동장비 70%, 공동일반 80% 이내) - 도약단계: 국비3억원 (공동장비 70%, 공동일반 80% 이내)				
지원 내용	- 공동생산, 공동판매 등 조합이 아래 사업을 추진하는데 직접적으로 필요한 제반비용(공동장비·공동일반) 지원 <table border="1"> <tr> <td>브랜드</td><td>• 브랜드(CI, BI, 네이밍, 캐릭터), 디자인(상품, 포장)</td></tr> <tr> <td>마케팅</td><td>• 홍보물(리플렛, 카탈로그 등), 광고(온오프라인), 전시회, 박람회 등</td></tr> </table>	브랜드	• 브랜드(CI, BI, 네이밍, 캐릭터), 디자인(상품, 포장)	마케팅	• 홍보물(리플렛, 카탈로그 등), 광고(온오프라인), 전시회, 박람회 등
브랜드	• 브랜드(CI, BI, 네이밍, 캐릭터), 디자인(상품, 포장)				
마케팅	• 홍보물(리플렛, 카탈로그 등), 광고(온오프라인), 전시회, 박람회 등				

<출처>중소벤처기업부, 2024년도 소상공인 협업활성화 지원사업 4차 공고(2024)

□ 세방화(글로벌) 상권 사업(프로젝트)

- 2024년 중소벤처기업부는 지역가치창출가(로컬 크리에이터)가 지역의 인적·물적 자원을 연결하여 국내·외 관계인구를 끌어들이는 '글로벌 상권'을 만들 수 있도록 「세방화(글로벌) 상권 프로젝트」를 신설함.
- 「세방화(글로벌) 상권 프로젝트」는 기존 개별적으로 지원되던 여러 소상공인 사업을 하나의 사업(프로젝트)으로 묶고, 민간이 주도하고 정부와 지자체는 지원하도록 설계된 최초의 상권사업임.

| 표 36 | 소상공인 협업활성화 지원사업

구분	세부내용				
셋방화(글로벌)상권 창출팀	- (목적) 로컬크리에이터가 중심이 되어 집객·체류·회유공간 등 다양한 공간·콘텐츠를 결합시켜 국내·외 다양한 관계인구를 끌어들이는 글로벌 상권 구축 - (지원내용) 글로벌상권 창출을 위한 사업화자금 최대 55억원 - (신청자격) 상권팀·지자체 컨소시엄 <table border="1"> <thead> <tr> <th>상권팀</th><th>지자체</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td> ■ 로컬크리에이터 정의 및 요건을 충족하는 기업이 대표기업이 되어 사업신청 ■ (팀 구성) 대표기업 포함 3개이상* 기업, 주민협의체, 상인회 등으로 구성 ** 소상공인 2개사 이상 포함 필수 ** 팀 구성원 수에 따라 가점 부여 ■ (지리적 요건) 팀을 구성하는 모든 기업은 사업장 소재지가 반경 1km 이내에 밀집 </td><td> ■ 동네상권발전소, 로컬브랜드 창출사업 매칭 ■ 선정 후 2~3년차 내 상권활성화사업 편성 * 최종평가에 따른 협약 체결전까지 반드시 지자체 매칭 협약서 제출 필수(협약서 미제출 시 선정 취소될 수 있음) </td></tr> </tbody> </table>	상권팀	지자체	■ 로컬크리에이터 정의 및 요건을 충족하는 기업이 대표기업이 되어 사업신청 ■ (팀 구성) 대표기업 포함 3개이상* 기업, 주민협의체, 상인회 등으로 구성 ** 소상공인 2개사 이상 포함 필수 ** 팀 구성원 수에 따라 가점 부여 ■ (지리적 요건) 팀을 구성하는 모든 기업은 사업장 소재지가 반경 1km 이내에 밀집	■ 동네상권발전소, 로컬브랜드 창출사업 매칭 ■ 선정 후 2~3년차 내 상권활성화사업 편성 * 최종평가에 따른 협약 체결전까지 반드시 지자체 매칭 협약서 제출 필수(협약서 미제출 시 선정 취소될 수 있음)
상권팀	지자체				
■ 로컬크리에이터 정의 및 요건을 충족하는 기업이 대표기업이 되어 사업신청 ■ (팀 구성) 대표기업 포함 3개이상* 기업, 주민협의체, 상인회 등으로 구성 ** 소상공인 2개사 이상 포함 필수 ** 팀 구성원 수에 따라 가점 부여 ■ (지리적 요건) 팀을 구성하는 모든 기업은 사업장 소재지가 반경 1km 이내에 밀집	■ 동네상권발전소, 로컬브랜드 창출사업 매칭 ■ 선정 후 2~3년차 내 상권활성화사업 편성 * 최종평가에 따른 협약 체결전까지 반드시 지자체 매칭 협약서 제출 필수(협약서 미제출 시 선정 취소될 수 있음)				
지역(로컬)브랜드 창출팀	- (사업목적) 로컬크리에이터가 소상공인과 협력, 지역의 인적·물적자산을 연결하여 지역 정체성을 골목길에 담아 골목상권을 브랜드화 - (지원내용) 골목상권의 브랜드화를 위한 상권 기획 및 지역청년 교육 등 상권 창출에 소요되는 자금 최대 5억원(자부담포함) 지원 - (신청자격) 아래 조건을 모두 만족하는 상권팀·지자체 매칭 <table border="1"> <thead> <tr> <th>로컬브랜드 창출팀</th><th>지자체</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td> ■ 로컬크리에이터 정의 및 요건을 충족하는 기업이 대표기업이 되어 사업신청 ■ (팀 구성) 대표기업 포함 3개이상* 기업, 주민협의체, 상인회 등으로 구성 * 소상공인 2개사 이상 포함 필수 ■ (지리적 요건) 팀을 구성하는 모든 기업은 사업장 소재지가 반경 1km 이내에 밀집 </td><td> ■ 1~2차년도 내 로컬브랜드 창출을 위한 지원 및 예산 마련 협약서 제출 - 공동 브랜딩 확장, 상권연계 축제 기획 등 - 상권관리모델 도입, 상생협약 및 자율임대료 조정, 제조·유통·서비스 확산 등 * 최종평가에 따른 협약 체결전까지 반드시 지자체 매칭 협약서 제출 필수(협약서 미제출 시 선정 취소될 수 있음) </td></tr> </tbody> </table>	로컬브랜드 창출팀	지자체	■ 로컬크리에이터 정의 및 요건을 충족하는 기업이 대표기업이 되어 사업신청 ■ (팀 구성) 대표기업 포함 3개이상* 기업, 주민협의체, 상인회 등으로 구성 * 소상공인 2개사 이상 포함 필수 ■ (지리적 요건) 팀을 구성하는 모든 기업은 사업장 소재지가 반경 1km 이내에 밀집	■ 1~2차년도 내 로컬브랜드 창출을 위한 지원 및 예산 마련 협약서 제출 - 공동 브랜딩 확장, 상권연계 축제 기획 등 - 상권관리모델 도입, 상생협약 및 자율임대료 조정, 제조·유통·서비스 확산 등 * 최종평가에 따른 협약 체결전까지 반드시 지자체 매칭 협약서 제출 필수(협약서 미제출 시 선정 취소될 수 있음)
로컬브랜드 창출팀	지자체				
■ 로컬크리에이터 정의 및 요건을 충족하는 기업이 대표기업이 되어 사업신청 ■ (팀 구성) 대표기업 포함 3개이상* 기업, 주민협의체, 상인회 등으로 구성 * 소상공인 2개사 이상 포함 필수 ■ (지리적 요건) 팀을 구성하는 모든 기업은 사업장 소재지가 반경 1km 이내에 밀집	■ 1~2차년도 내 로컬브랜드 창출을 위한 지원 및 예산 마련 협약서 제출 - 공동 브랜딩 확장, 상권연계 축제 기획 등 - 상권관리모델 도입, 상생협약 및 자율임대료 조정, 제조·유통·서비스 확산 등 * 최종평가에 따른 협약 체결전까지 반드시 지자체 매칭 협약서 제출 필수(협약서 미제출 시 선정 취소될 수 있음)				

<출처>중소벤처기업부, 2024년도 소상공인 협업활성화 지원사업 4차 공고(2024)

[참고] 로컬크리에이터 정의

| 표 37 | 로컬크리에이터 정의

구분	세부 내용				
정의	- 지역의 자연 · 문화 특성과 아이디어를 결합해 사업적가치를 창출하는 기업				
유형	- 지역 고유의 특성과 자원을 기반으로 혁신적인 아이디어를 접목하여 지역 경제 활성화에 기여하는 '지역가치 창업가'로 7대 유형의 비즈니스모델로 분류				
	7대	① 지역가치	② 로컬푸드	③ 지역기반제조	④ 지역특화관광
	유형	⑤ 거점브랜드	⑥ 디지털문화체험	⑦ 자연친화활동	
	- ① 지역의 자원과 특성을 기반으로 하는 자 - 지역의 유 · 무형 자원 (역사전통, 문화예술, 자연생태, 생활문화, 지역특산물 등)을 기반으로 창의적인 아이디어를 제시하고 문제를 해결하는 자 - ② 혁신적인 아이디어를 접목하는 자 - 지역의 자원과 특성을 활용하여 혁신적인 비즈니스모델을 수립하는 자 - ③ 지역경제 활성화를 도모하는 자 - 로컬크리에이터는 지역 내 자원과 특성을 활용하는 속성을 지닌 만큼, 지역 내 고용창출, 관광객 유치 등 다방면의 활약으로 지역경제 활성화를 도모하는 자				

〈출처〉 2024년 로컬브랜드 창출팀 모집공고, 중소벤처기업부(2024)

2-2. 국내·외 디자인산업 육성 및 디자인 지원사업 현황

1) 국가 차원의 디자인산업 육성 정책

① 한국_한국디자인진흥원(KIDP)

- 한국디자인진흥원(KIDP)의 중장기 경영목표(2024~2028)를 살펴보면, 디지털전환, 친환경 이슈 등 미래 산업환경 변화에 대응하고 고령화, 안전사고 등 사회문제 해결에 디자인을 우선 활용하여 사회혁신을 선도하고, 디자인산업의 미래를 준비하는 국내유일의 디자인 전문기관으로서의 미래상을 내포한 비전을 수립함.
- 한국디자인진흥원은 결과지향형 경영목표를 성과지향형으로 조정하고, 4개의 전략 목표와 12개의 전략과제를 수립함.

| 그림 9 | 한국디자인진흥원 중장기 경영목표(2024~2028)



Key Point 디자인과 기술 기업 간의 협업 촉진 / 사회 문제해결 / 지역 특화산업 맞춤형 인력양성 / K-디자인 글로벌 진출

| 표 38 | 한국디자인진흥원 중장기 경영목표 세부 전략과제

전략 목표 실행 세부 내용		
전략목표	전략과제	사업명
디자인주도 산업·사회혁신 확산	디자인-산업 간 혁신생태계 조성	- 디자인×기술 기업 협업 전주기 지원 - 디자인×기술 기업 협업 인력지원 - 디자인-온라인 제조 플랫폼 서비스
	사회문제해결형 디자인 역량 강화	- 서비스디자인혁신 - 국민정책디자인단 - 지속가능디자인지원
	디자인주도	- 디자인주도 제조혁신센터

전략 목표 실행 세부 내용		
성장형 디자인생태계 구축	지역경제 활성화 지원	- 우수디자인인력양성 - 지역디자인산업진흥
	디자인전문기업 스케일업 지원	- 디자인전문기업 육성 및 글로벌화 - 스타일산업 신생태계 구축
	디자인-기술 융합 전문인력 양성	- 신기술분야 융합 디자인인력(석박사)양성 - 청년연계 K디자인파워업 - 우수디자인인력양성
	공정한 디자인시장 환경 조성	- 디자인공정거래기반구축
미래 디자인 활성화 기반 마련	K-디자인 글로벌 진출 지원 확대	- 우수디자인상품선정 - 디자인공모및전람회 - 디자인코리아 - 디자인전문기업육성 및 글로벌화 - 소비재수출기반구축
	디자인산업 디지털전환 인프라 구축	- 디자인산업데이터 통합 활용기반 구축 - 디자인지식정보구축 - 디자인주도 제조혁신센터 - CMF디자인기술개발
	미래 디자인 융합 및 선행연구 확대	- 디자인R&D - 디자인정책연구 및 세미나 등 - 디자인산업통계 조사
지속가능한 경영체계 구축	기관운영 효율화 및 책임경영 강화	- 예산운영/조직혁신 - 총무운영/경리운영 - 경영평가/조직혁신
	기관특성에 부합한 ESG 경영 구현	- 기획운영/사회공헌 - KDC안전운영/양산연구소운영 - 감사운영
	공감·소통 기반 동반상생 협력	- 총무운영/감사운영 - 홍보

〈출처〉 한국디자인진흥원, 중장기 경영목표(2024~2028)(2024)

- 한국디자인진흥원은 디자인 혁신을 통해 산업 및 사회의 변화를 유도하고, 궁극적으로 국민의 삶을 향상시키기 위한 노력을 하고 있음.
- 디자인 혁신을 통한 산업 경쟁력 강화, 디자인과 기술 기업 간의 협업 촉진 및 디자인 전문 인력 지원을 통한 혁신적인 기업 육성, 고령화, 안전사고 등 사회 문제 해결을 위한 디자인 활용, 디자인 주도 제조혁신센터 운영을 통한 지역경제 활성화, 지역 특화산업에 맞춤형 디자인 인력양성, 디지털 인프라 구축과 함께 지속 가능한 경영 및 ESG 기준 준수, K-디자인의 글로벌 진출 확대 등 다양한 사업을 추진하고 있음.

- 국민참여를 통해 공공서비스를 개선하고, 서비스디자인 전문가를 지원하여 국민이 체감하는 과제를 도출하는 시스템 운영 등 사회문제해결형 공공디자인 역량 강화 전략과제들을 통해 사회적 가치 향상과 국민의 삶의 질 개선을 목표로 하고 있음.
- 디자인 혁신을 통해 산업 전환에 대응하고, 기업의 경쟁력을 높이는 것을 목표로 첨단 기술력을 가진 창업기업과 디자인 기업의 협업을 통해 혁신적인 아이디어의 상품화 및 신시장 진출을 지원하고, 기업 간 매칭을 통한 디자인 혁신기업 전주기 지원 프로그램을 운영하여 신제품 기획 및 개발을 지원하고 있음.
- 또한, AI기술 대응을 위해 디자인과 미래의 유망한 분야를 융합한 선행 연구를 수행하고 있으며, AI 기반 디자이너 채용 및 매칭 시스템 구축, 신기술 융합 전문인력 양성, 디자인 비즈니스 혁신 플랫폼 구축 등 다양한 사업을 추진하고 있음.

② 싱가포르-Design Singapore Council(Dsg)

□ 디자인의 역할 및 디자인 정책 개요

- 싱가포르는 1980년대부터 정부 중심의 디자인 부문의 개발을 촉진하고 싱가포르 기반 기업의 국제화를 위한 전략적 역량 중 하나로 디자인을 장려해 옴.
- 과거 디자인은 전통적인 산업에 초점을 맞춘 투자 주도형 경제 전략에서 무역 및 산업의 일부인 비즈니스 도구로 장려되었으나, 창조 산업 전략으로 바꾸면서 창의 성과 문화의 확장으로서 디자인의 개념을 적용하여 포괄적이고 통합된 국가 전략을 수립하여 디자인산업을 창의적 클러스터로 장려·개발하고, 세계적 수준의 디자인 역량을 육성하였음.
- 싱가포르 정부는 디자인산업을 창의적인 힘과 혁신으로 싱가포르의 경제를 이끌고, 싱가포르를 살기 좋고 사랑받는 도시로 만드는 데 중요한 역할을 하는 것으로 정의하며, 경제 및 사회 발전의 동력을 강화하는 데 있어 핵심 요소로 보았음. 2003년 정부가 지정한 Economic Review Committee에서 디자인을 새로운 성장 분야이자 기업의 핵심 차별화 요소로 선정하였음.
- 싱가포르는 국가 차원으로 2002년 예술·문화·디자인 및 미디어 부문을 위한 창조 산업 개발 전략을 수립하고, 디자인 마스터플랜인 디자인싱가포르 이니셔티브 「Dsg-I(2004-2009)」, 「Dsg-II(2009-2015)」을 수립하고, 가장 최근 2015년에 디자인싱가포르 이니셔티브는 세계적인 디자인 도시로 도약하기 위해 「Design 2025)」로 발전됨.

□ 싱가포르 디자인산업 육성 정책-DESIGN 2025 Singapore by Design

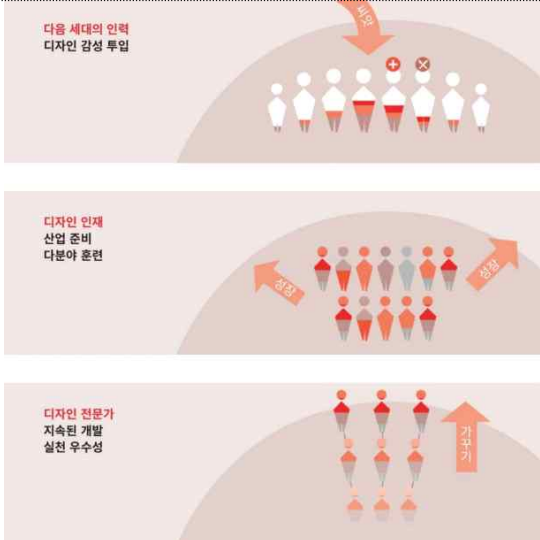
- 2015년 싱가포르는 「디자인 2025(DESIGN 2025)」 보고서를 발표하며 디자인을 국가경쟁력으로 육성하고자 함. 「디자인 2025(DESIGN 2025)」는 국가의 디자인 역량 및 커뮤니티 디자인 활용부터 비즈니스와 정부의 디자인 활성화, 디자인 기업 경쟁력 강화까지 디자인 도시 싱가포르에 알맞은 디자인브랜드 개발을 위해 5개의 추진 전략과 15개의 실행과제를 수립함.
- 싱가포르의 Design 2025 마스터플랜의 비전은 차별화된 제품, 서비스 및 경험을 만들기 위해 디자인을 활용하여 싱가포르를 번영하는 혁신주도 경제와 지역·환경·일상생활 속 디자인을 통해 거주자와 관광객들에게 디자인으로 사랑받는 도시를 만드는 것임.

| 그림 10 | 싱가포르 디자인정책



| 표 39 | 싱가포르 「디자인 2025 마스터플랜」 세부 내용

싱가포르 디자인 2025 마스터플랜 개요	
비전	- 혁신적인 경제: 좋은 직장, 지속 가능 기업, 새로운 시장
	- 사랑받는 도시: 사랑스러운 집, 매력적인 커뮤니티, 사람 중심 서비스
디자인 역할	비즈니스 및 경제혁신과 가치 창출의 핵심
	사회적 문제를 위한 효과적 접근
	국가 정체성 및 브랜딩 기여

싱가포르 디자인 2025 마스터플랜 개요	
추진 전략	실행 과제 및 추진 내용
국가 역량의 기본요소	» 일반 교육과 취업 전 교육부터 성인의 지속적인 전문성 개발에 이르기 까지 학습의 연속성을 아우르는 '디자인산업 인력 계획' 개발 » 다양한 분야에 걸쳐 디자인주도의 창의적 사고 역량을 갖춘 인력 양성 » 일반교육(디자인 마인드 노출) / 채용전 교육(산업 및 미래 대비 인재 육성) / 평생 교육 및 훈련(지속적인 전문성 개발 기회 확대)
	① 유아-중·고등학교 창의성과 디자인 감성 발전을 위한 교육과정, 프로그램 개발 및 진행 - 디자인 수업 시리즈 투입, 디자인 수업을 가르칠 디자인 퍼실리테이터 훈련, 디자인 공모전 및 전시회 개최 등
	② 다학제 역량을 갖춘 디자이너 파이프라인 개발 및 ITE (재직자 대상 기술전문대학), 폴리텍, 대학교의 인재육성 - Skills Future Earn and Learn 프로그램을 통한 기업 훈련, 디자인 교육 장학금 등
	③ 디자이너 전문성 강화 - 디자인협회 중심 공식 인증 프로그램 개발(*도시계획 분야 포함), Skills Future Study Award 추진 등
기업과 정부의 디자인 역할 확대	 The diagram illustrates a three-stage talent development process. Stage 1, '다음 세대의 인력' (Next Generation Talent), shows a group of people with a red arrow pointing down and a red 'X' icon, indicating a focus on design sensibility. Stage 2, '디자인 인재' (Design Talent), shows a group of people with red arrows pointing left and right, indicating preparation for industry and cross-sector training. Stage 3, '디자인 전문가' (Design Specialist), shows a group of people with a red arrow pointing up and a red 'X' icon, indicating continuous development and excellence in practice.
	» 기업, 조직, 공공 서비스향상을 통한 차별화된 제품 및 즐거운 사용자 경험 제공을 통한 경제성장과 더 나은 공공재 창출 » 비즈니스 혁신지원, 공공 서비스 혁신
	① 디자인기업을 위한 원스톱 지원 - 디자인 홍보 유닛 설립을 통한 맞춤형 지원, 단기간 디자이너 파견 등
	② 디자인조달 서비스 개선 - 디자인 중심 프로젝트의 입찰 과정 개선 - 소규모 디자인 회사가 정부 프로젝트와 계약할 수 있는 기회 제공
	③ 공무원 대상 디자인씽킹 교육을 통해 공공서비스와 정책 개선 - 공무원들이 사람 중심 디자인을 통한 정책 개발과 문제 해결책을 만들 수 있도록 디자인 씽킹 및 디자인 연관 코스 제공

싱가포르 디자인 2025 마스터플랜 개요	
디자인기업의 경쟁력 강화	» 소규모 디자인회사의 역량 개발과 국제화 지원 » 더 강력한 디자인산업 육성, 싱가포르 디자인 해외 진출
	① 디자인기업에게 혁신과 기업가 정신 홍보, IP창작을 촉진할 수 있는 디자인연구 지원 - 기술 촉진제를 사용해 디자인 업무와 혁신 비즈니스 사업 강화, 기술 스타트업 대상 초기 단계에서 디자이너와의 협력 지원 - 연구 프로젝트를 통해 기업들에게 새로운 콘셉트 소개, 기술, 트렌드 전파
	② 국립디자인센터(NDC)와 비즈니스센터 설립/디자인회사를 위한 업무 공간 및 네트워크, 공유 서비스를 제공을 통한 현지 및 해외진출 지원 - 홍보, 인적 자원, 지적 재산 관리 및 회계 같은 공동 니즈를 소규모 디자인 기업 대상으로 지원 - 임시 작업 공간 및 핫 데스크킹 시설 제공
	③ 디자이너, 공예가, 공급 업체 및 지원 서비스간 클러스터 형성을 통한 공동작업 촉진, 시너지 창출 - 디자인 실무자, 공예가, 공급 업체 및 관련 서비스 제공 업체로 이루어진 디지털 DB 구축 - 관련 분야 클러스터 형성을 통한 효율적 생산, 프로젝트 진행

싱가포르 디자인 2025 마스터플랜 개요	
커뮤니티 속 디자인 활용	» 지역 디자인 생태계 지원 및 육성, 지역 사회 및 환경문제 등 공동 디자인 개발
	① 지역사회 디자인 인식 개선 - 커뮤니티 센터, 도서관, 쇼핑몰 및 학교 등 시민들이 쉽게 접근 할 수 있는 디자인 활동 및 전시회 개최 - 디자인 경험을 만들기 위해서 공공 설치 미술 작품, 워크샵 실행, 좋은 디자인으로 알려진 곳 중심 여행 프로그램 개발 등
	② 디자인을 통한 더 나은 일상생활 경험 - 디자이너 중심 주민 및 커뮤니티 리더와의 협동 커뮤니티 프로그램 운영, 사회문제 인식 및 솔루션 도출
	③ 싱가포르 방문객을 위한 디자인 대표 사례 개발 - 싱가포르가 '살아있는 디자인 박물관'이 될 수 있도록 독특하고 특별한 경험과 활동 제공
	
싱가포르 국가브랜드 개발	» 싱가포르의 도시계획과 디자인 분야의 혁신을 홍보 » 싱가포르가 전 세계 사람들과 정서적 유대감을 형성하고 디자인 분야의 선구자가 될 수 있도록 싱가포르 디자인 개발
	① 디자인워크를 최고의 국제 디자인 페스티벌로 구축 - 싱가포르 디자인 워크(SDW) 프로그램을 확장을 통한 세계의 디자인 시장에서 싱가포르 인지도 향상 - (차별화 프로그램) 글로벌 디자인 심포지엄, 디자인 및 비즈니스 커뮤니티 등 - President's Design Award 글로벌화
	② 해외 싱가포르 디자인박람회 - 싱가포르 디자인의 대표적인 작품과 사례들을 국제 박람회 및 전시회에서 선포
	③ 싱가포르 디자인 마크(SG-Mark) 표준으로 구축 - 일본의 Design Mark(G-Mark)와 Singapore Design Mark(SG-Mark) 협동 운영



〈출처〉 DESIGN 2025, Design Singapore Council, KIDP 번역본

□ 진흥기관: Design Singapore Council(Dsg)

- 싱가포르는 디자인 정책을 국가 진흥 사업으로 선정하고 2003년 디자인진흥기관인 디자인 싱가포르 카운슬(Design Singapore Council, Dsg)을 설립하고, 싱가포르의 디자인 정책 수립과 집행을 담당하고 있음.
- 디자인 싱가포르 카운슬은 싱가포르의 디자인을 진흥하는 국가 기관으로, 기관의 비전은 디자인을 통한 혁신주도의 경제와 사랑받는 도시가 되는 것임. 디자인 싱가포르 카운슬은 외연을 아름답게 하기 위한 도구로서의 디자인을 넘어 문제를 직접 정의하고 해결하는 비즈니스의 핵심 원동력으로서 '혁신, 비즈니스, 디자인, 기술'을 아우르는 융합적인 개념으로 디자인 부문을 확장하여 디자인 서비스 개념으로 접근함.
- 디자인 싱가포르 카운슬에서는 디자인을 통한 경제성장 및 더 나은 삶을 살 수 있게 하도록 기업이 디자인을 비즈니스 성장의 전략으로 사용할 수 있도록 지원하고, 디자인 섹터별로 필요한 산업 정보를 제공하고 있음. 또한 디자인과 혁신에 속련된 산업용 디자인 인력을 육성하고자 다양한 지원프로그램을 운영하고 있음.



(1) 비즈니스를 위한 디자인

- 싱가포르 디자인카운슬은 기업이 비즈니스 혁신 추진, 가치를 창출하기 위한 전략적 도구로 디자인을 사용할 수 있도록 지원하고 있음.

| 표 40 | 비즈니스 내 디자인 활용

비즈니스 내 디자인 활용	
스타일링으로서의 디자인	- 제품, 시각 및 인테리어 디자인 등의 디자인 기술을 활용해 기존 제품의 모양과 느낌 개선
프로세스로서의 디자인	- 서비스 및 경험 디자인과 같은 디자인 기술을 사용하여 고객 문제를 식별하고 해결
전략으로서의 디자인	- 전략적 디자인 기술을 사용하여 비즈니스 환경을 이해하고, 새로운 기회를 찾고, 장기 비전 설정
↓ ↓ ↓	
고객 경험 개선	- 고객 이해, 기업과 고객 간의 상호작용 방식 개선하여 더욱 공감할 수 있는 경험 제공
인접 시장으로 사업 전환	- 새로운 제품, 서비스 또는 시장을 탐색하여 사업 모델을 전환
브랜드 포지셔닝/마케팅	- 새로운 브랜딩과 고객 경험을 통해 젊은 소비자를 유치하기 위해 디자인 활용
디지털화	- 온라인과 오프라인 플랫폼을 모두 통합하는 포괄적인 전략을 개발하기 위한 디자인 씽킹 활용

<출처> <https://designsingapore.org/>

[주요 사업]

■ BOD(Business of Design) → 싱가포르 디자인기업 및 브랜드 역량 강화

- 싱가포르 디자인 기업 및 브랜드를 국제적인 브랜드로 성장시키고 강화하여 유럽, 미국, 중국의 주요 시장에 진출하여 새로운 사업 기회를 창출하고 싱가포르 디자인의 수출 가치를 높이는 것을 목표로 함.
- 전문 컨설턴트를 통해 디자인 스튜디오와 브랜드를 글로벌 시장과 연결하여 사업 기회를 확보하고, 디자인 기업의 브랜드 전략 강화 및 품질 인식 강화를 위한 멘토링 추진, 적합한 글로벌 파트너와 매칭, 새로운 비즈니스 모델 개발, 국제 전시회 및 주제별 쇼케이스 참여 지원 참여 등 국내 싱가포르 디자인 브랜드가 세계적으로 인정받는 브랜드가 될 수 있도록 함.

■ Design Think-Tank 2021 → 기업-디자인-기술 오픈이노베이션

- 기업과 디자인 및 기술 커뮤니티 간에 새로운 대화를 열고자 하는 네트워킹 및 오픈 혁신 플랫폼으로 Design Think Tank를 통해 디자이너와 기술자 사이에 잠재적인 새로운 시너지를 통해 기업이 직면한 다양한 과제를 해결하고자 함.

■ Good Design Research(GDR) 프로그램 → 디자인 연구 프로젝트 지원

- Good Design Research(GDR) 프로그램은 디자인 및 비디자인 기업 모두를 지원하는 이니셔티브로 아이디어 및 솔루션의 실행 가능성 테스트 등 디자인 연구를 통해 비즈니스 지속가능성을 강화하고 영향력 있는 혁신을 추진하도록 프로젝트 비용의 최대 70%를 지원함.

(2) 디자인 교육

- 싱가포르의 어린이 및 청소년들을 싱가포르의 차세대 창의적 사고자와 문제 해결자를 육성하고자 디자인을 학교 교육 커리큘럼의 일부로 도입하여 디자인적 사고를 학습하도록 하여 디자인 기술의 중요한 역할을 인식하도록 하고 있음.
- 일반 교육부터 취업 전 교육, 전문가 교육 등 학습의 연속성을 아우르는 디자인 교육 프로그램을 운영하고 있음.
- [학생/청소년/ALL] Learning by Design
 - (Design Thinking in Schools 프로그램) 초등학교, 중학교, 전문대학/예비대학 수준의 학생과 교육자, 학부모 등을 대상으로 학교와 산업 파트너와 협력하여 프로그램을 운영함.
 - 디자인 감각을 학교 기반 학습 경험(예: 응용 학습 프로그램, 프로젝트 작업)과 학교 프로세스에 통합하여 학교 기반의 디자인 사고 도입을 위한 교육 프로그램 운영
 - (Real World Co-design Platform 프로그램) 학생(7~18세), 교사, 학부모가 디자인 퍼실리테이터의 안내에 따라 디자인 주도의 창의적 사고 경험을 통해 실제 문제 해결에 참여할 수 있는 프로그램으로 디자인 사고방식과 기술을 적용하고 실제 문제에 대한 새로운 관점을 제공함으로써 공공 및 민간 조직의 과제를 해결함.
 - (디자인 교육 서밋) 싱가포르에서 2년마다 열리는 사상 리더십 서밋으로 모든 계층의 교육자를 혁신가, 디자이너, 연구자, 디지털 전문가와 연결하여 디자인을 통해 접근성, 포용성, 지속 가능성을 장려함.

| 그림 11 | 싱가포르디자인카운슬 디자인 교육



■ [디자인전문가] Design Skills Framework

- 디자인전문가를 위한 국가 중심의 기술 역량 프로그램으로 기술 숙련도와 평생 학습을 촉진하기 위해 개발된 디자인 교육 프로그램으로 디자인 부문, 경력 경로, 직무 역할, 기존 및 새로운 기술, 그리고 해당 직무에 필요한 관련 교육 프로그램에 대한 유용한 정보를 제공함.
- 개인, 디자인 고용주, 교육 제공자가 디자인 부문에 대해 더 자세히 알아보고, 가능한

경력 경로, 직무, 기존 및 새로운 기술, 그리고 직무에 필요한 관련 교육 프로그램을 알아보는 데 도움을 주는 것을 목표로 함.

- 비즈니스, 디자인, 혁신, 기술 4가지 커리어 경로를 목표로 제시하며 다양한 분야의 지식과 방법을 통합하고 혁신을 가능하게 하는 디자인 기술을 제공함.

■ [구직자] 직업 전환 프로그램(Career Conversion Programmes, CCP)

- 중간 경력 전환자를 포함한 전문가, 관리자, 임원 및 기술자(PMET)를 대상으로 업계에서 인정하는 교육 및 재교육 진행하며, 최대 70% 수업료 자금을 지원하고, CCP 교육 기간 동안 월급의 최대 70% (월 최대 \$4,000) 지원함.

■ [All] School of X

- 벽이 없는 교실로, 자원봉사자, 주민, 디자이너 등 모든 계층의 사람들이 모여 디자인 씽킹을 통해 사회적, 비즈니스적 과제를 해결할 수 있는 협업적 디자인 기술을 제공함.
- 시민과 지역 사회, 공공 기관, 비영리 단체, 기업 등과 협력하여 공통 과제를 해결하고, 구현 가능한 솔루션을 공동 설계할 수 있음.

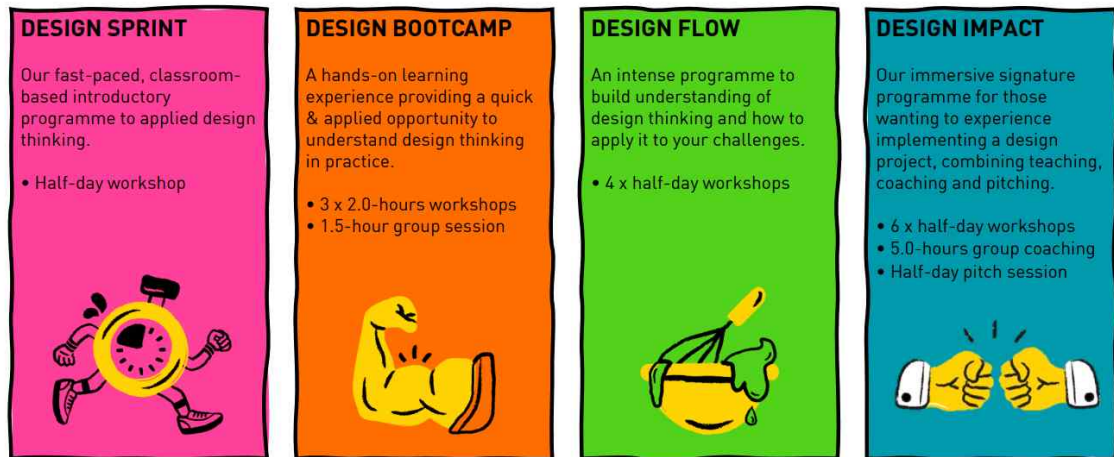
| 그림 12 | School of X 구조



<출처> <https://sox.sg/>

- School of X에는 응용 디자인 입문 프로그램, 디자인 사고를 실무에서 이해하기 위한 실습형 프로그램인 디자인 부트캠프, 디자인 사고에 대한 이해를 구축하고, 과제에 적용하는 방법을 배우는 집중 프로그램, 디자인 프로젝트를 구현 프로그램 등으로 구성되어 있음.

SCHOOL OF X PROGRAMME TYPES



<출처> <https://designsingapore.org/>



<출처> <https://sox.sg/>

(3) 커뮤니티를 위한 디자인

■ Singapore Design Week(SDW)

- 2014년부터 진행되어 온 싱가포르 디자인 위크는 싱가포르의 디자인 리더십을 선보이고, 디자인 인재와 기업을 연결하며, 싱가포르의 디자인 가치를 보여주며, 다양한 디자인 활동을 통해 커뮤니티의 참여를 유도하고 있음.

- 매회 100개 이상의 프로그램을 제공하며 정기적으로 14만명 이상의 방문객이 방문하고 있으며, 아시아 최고의 디자인축제 중 하나로 자리 잡고 있음.
- 싱가포르 디자인 위크는 Design Futures(미래의 디자인과 디자인의 미래), Design Marketplace(동남아시아를 중심으로 한 라이프스타일 트렌드), Design Impact(더 나은 세상을 위한 혁신적 솔루션)을 주제로 다양한 프로그램을 선보이고 있음.

| 표 41| 싱가포르 디자인위크(SDW)

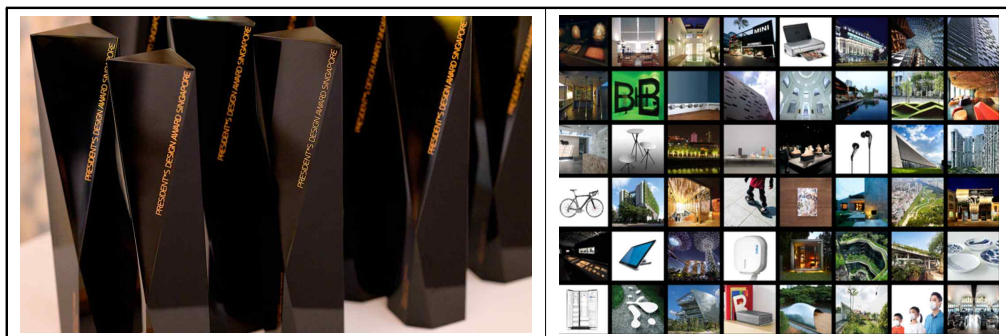


<출처> <https://designsingapore.org/>

■ President*s Design Award(P*DA)

- 2006년에 설립된 P*DA는 뛰어난 디자인을 통해 싱가포르인과 글로벌 커뮤니티의 삶에 변화를 가져온 사람들의 업적을 수상하기 위한 어워드로 2년마다 열리고 있음.
- P*DA는 Designer of the Year와 Design of the Year의 두 가지 부문으로 구성되며, 싱가포르 대통령이 수여함.

| 표 42| President*s Design Award(P*DA)



<출처> <https://pda.designsingapore.org/presidents-design-award/>

[3] 독일_German Design Council

□ 디자인의 역할 및 디자인 정책 개요

- 독일은 디자인을 혁신과 경제성장의 핵심 요소로 삼고 있으며, 디지털화와 인공

지능(AI) 기술을 융합하여 디자인산업을 선도하고, 지속 가능한 디자인을 통해 자원 절약과 재활용 가능성을 강조하고 있으며, 순환디자인(circular)을 핵심 화두로 주목하고 있음.

- 순환(circular) 디자인: EU의 '순환경제 실행계획'(Circular Economy Action Plan)에 따라 순환 디자인은 폐기물을 발생시키지 않으며 내구성 있고 재사용이 가능하며 수리 및 재활용이 가능한 제품과 서비스를 만들어 순환 경제를 지원
 - 「OECD Germany Innovation Report」에 따르면 독일 내 혁신과 경제성장을 주도하는 데 있어 디자인이 중요한 역할을 하며, 디자인과 AI 및 IoT와 같은 디지털 기술의 융합을 강조하고, 순환 경제로의 전환에 있어 제품 및 서비스 디자인의 혁신과 지속가능한 디자인의 중요성을 강조하고 있음.
 - 「High-Tech Strategy 2025」에서는 독일의 제조업과 스마트 산업 분야에서 글로벌 경쟁력을 유지하기 위해서는 디자인과 기술의 결합을 통한 디지털 혁신이 중요한 것으로 보고 있으며, 기능뿐만 아니라 지속 가능한 스마트 제품과 서비스를 만드는 데 있어 디자인의 역할을 강조하고 있음.
 - 독일 연방 경제부(BMWi)는 에코디자인(Ecodesign) 원칙을 도입하여 자원의 효율성을 높이고, 순환 경제를 촉진하는 제품 설계를 장려하고 있으며, 디지털 전환을 통해 AI, IoT와 같은 첨단 기술과 디자인을 융합하여 혁신적인 제품 및 서비스를 개발하는 데 중점을 두고 있음.

□ 진흥기관: German Design Council

- 독일의 디자인진흥기관은 독일 디자인카운슬(German Design Council)과 독일 전역에 다양한 디자인센터들이 지역별로 활동하고 있으며, 디지털 전환, 지속 가능성, 산업 디자인 등을 중심으로 각 지역의 산업 특성과 연계된 디자인 프로그램을 추진하고 있음.
- 1953년에 설립된 독일 디자인 카운슬(German Design Council)은 비영리 재단으로, 독일 경제와 문화를 지원하는 것을 목적으로 설립되었으며, 독일의 디자인 정책 및 산업 진흥을 담당하는 핵심 기관으로 독일의 디자인 혁신을 촉진하고, 독일 디자인의 국제적 위상을 높이기 위해 다양한 프로그램과 디자인어워드를 운영하고 있음.
- 현재 333개의 회원사를 보유하고 있으며, 화학회사, 자동차회사(BMW), 은행 등 다양한 산업의 기업들이 참여하고 있으며, 많은 산업 및 문화 네트워크를 포함하고 있음. 본사는 프랑크푸르트에 있으며, 상하이에 지사가 있으며, 전 세계에 10개의 대표부(아프리카, 유럽, USA, 중국)가 있음.

- 독일 디자인 카운슬은 독일 디자인 산업의 국제 경쟁력 강화와 디자인을 통한 혁신 촉진에 중점을 두고 있으며, 디자인과 브랜드의 가치를 증진하고, 디자인 품질을 향상시키며, 디자인의 사회적, 문화적 가치를 높이기 위한 다양한 활동을 진행하고 있음.
- 독일 디자인 카운슬의 핵심 사업 영역은 브랜드, 디자인 및 혁신 컨설팅, 디자인 연구 및 지식 전달, 아카데미 및 컨퍼런스, 전시회 및 박람회, 디자인 인재 양성 등으로 구성됨.

| 그림 15 | 독일 디자인 정책

독일 디자인 정책	
디자인 정책	디지털화와 인공지능(AI) 기술을 융합하여 디자인산업 선도
	순환 경제로의 전환에 있어 제품 및 서비스 디자인의 혁신과 지속가능한 디자인의 중요성 강조
	디지털 전환을 통해 AI, IoT와 같은 첨단 기술과 디자인을 융합하여 혁신적인 제품 및 서비스를 개발하는데 중점
디자인 역할	혁신과 경제성장의 핵심 요소
German Design Council	
설립 목적	독일 경제와 문화를 지원하는 것을 목적으로 설립 / 독일의 디자인 정책 및 산업 진흥을 담당하는 핵심 기관
목 표	독일 디자인 산업의 국제 경쟁력 강화 / 디자인을 통한 혁신 촉진 / 디자인과 브랜드의 가치 증진 / 디자인의 사회적, 문화적 가치 확대
핵심사업영역	브랜드, 디자인 및 혁신 컨설팅, 디자인 연구 및 지식 전달, 아카데미 및 컨퍼런스, 전시회 및 박람회, 디자인 인재 양성 등

(1) 디자인 인재 육성

- 독일 디자인 카운슬은 신진 디자이너와 디자인 학생을 지원하는 프로그램을 운영하여, 젊은 인재들이 디자인 산업에서 성공할 수 있도록 지원하며 이를 통해 젊은 디자이너들이 국제 무대에서 자신의 능력을 발휘할 수 있는 기회를 제공하고 있음.
- 독일 디자인 카운슬은 신진 디자이너들이 국제 디자인 무대에서 인지도를 높이고 글로벌 산업에서 경쟁력을 갖추 수 있도록 지원하고, 산업에 기여 할 수 있는 새로운 인재를 발굴하고 육성하는데 중점을 두고 있음.

| 표 43 | 독일 디자인 카운슬 인재 육성 프로그램

프로그램	세부 내용
디스커버 디자인 프로그램	- 디자인에 대한 교육과 영감을 제공하여 더 많은 사람들이 디자인 산업에 관심을 갖도록 장려하는 것을 목표로 디자인 교육, 워크숍 및 세미나 산업탐방 등의 프로그램 운영 - 초등학교 단계부터 디자인 교육을 제공하는 프로그램
German	- 신진 디자인 졸업생들을 지원하고 그들의 작업을 널리 알리는 것을

프로그램	세부 내용		
Design Graduates	목표로 독일 내 디자인 학교에서 졸업한 우수한 디자이너들이 국제적 무대에서 자신들의 창의적인 아이디어와 프로젝트를 발표하고 성장할 수 있는 기회 제공 - 멘토링 프로그램과 교육 지원, 우수한 프로젝트에 대해 다양한 상과 재정적 지원, 졸업 작품을 상용화하거나 사장되지 않도록 돕고 있음.		
			
German Design Award Newcomer	- 신진 디자이너와 젊은 창의적 인재를 발굴하고 지원하는 것을 목표 German Design Award에 신진 디자이너를 위한 시상 부문이 포함 - 디자인 분야에서 두각을 나타내기 시작한 신진 디자이너들이 주요 대상으로 독창적이고 혁신적인 디자인 프로젝트를 평가 - 수상자는 디자인계 전문가들과의 네트워킹 기회와 멘토링 프로그램을 제공하고, 국제적인 무대에서 작품을 발표하고 홍보할 수 있는 기회를 제공		
원앤트웬티 (one&twenty) 공모전 및 전시회	- 신진 디자이너를 위한 국제 디자인 공모전 - 21세 이하의 젊은 디자이너들을 대상으로 창의성과 혁신성이 뛰어난 디자인 아이디어를 발굴하고 지원 - 차세대 디자이너들이 디자인 산업에서 자신의 역량을 발휘하고, 국제적으로 인정을 받을 수 있는 기회를 제공 - 밀라노 디자인 위크에 참가 및 전시 여행 경비 및 숙박비 지원 등 다양한 네트워킹 기회와 멘토링 프로그램에 참여		
			
Stiftung Deutsches Design Museum	- 디자인 교육과 디자인 문화의 보급을 목적으로 하는 독일의 비영리 기관으로 젊은 세대와 대중이 디자인에 대한 이해를 넓히고, 디자인의 사회적, 경제적 역할을 강조하는 교육 프로그램을 운영 - 학교 교육 단계부터 디자인을 촉진하는 것을 목표로 하며, 디자인 캠프 및 워크숍, 디자인 투어 등을 통해 어린이와 청소년들에게 디자인을 소개하고 창의력 개발 장려 - 전국적인 '디자인 발견' 학교 프로그램을 통해 어린이와 청소년들이 디자인에 흥미를 느낄 수 있도록 함.		
			

<출처> <https://www.german-design-council.de/> , <https://germandesigngraduates.com/>
<https://www.german-design-award.com/> , <https://www.deutschesdesignmuseum.de/en/>

(2) 디자인 컨설팅

- 독일 디자인 카운슬은 기업과 디자이너들이 디자인을 통해 브랜드 전략을 강화하고 혁신적인 제품 개발을 할 수 있도록 컨설팅 서비스를 제공하고 있음. 디자인 혁신과 브랜드 전략 강화, 지속 가능성을 고려한 비즈니스 성장을 목표로 브랜드 및 디자인, 혁신 전략 컨설팅을 회원사 및 비회원사 대상으로 제공하고 있음.

(3) 디자인 연구 및 지식 전파

- 독일 디자인 카운슬은 디자인 산업과 관련된 연구 보고서와 출판물을 통해 최신 트렌드와 통찰력을 제공하고 있으며, 주로 디자인과 혁신, 브랜드 전략, 디지털 전환 등의 주제를 다루며, 다양한 연구 결과와 정보를 대중과 공유하고 있음.
- (디자인라이브러리) 1960년대에 설립된 독일 디자인 카운슬의 디자인 도서관은 방대한 자료와 연구 문헌을 제공하며 전문가와 연구자들에게 디자인 지식을 확장할 수 있도록 지원하고 있음. 약 20,000권의 서적과 인쇄본, 비디오, DVD 등이 있으며 50개의 국제 정기 간행물 등 광범위한 디자인 지식을 일반 대중에게 제공하고 있음.
- 독일 디자인 카운슬은 디자인의 가치와 그 경제적 중요성에 대해 주요 연구를 진행하고 있음. 이 연구들은 디자인의 가치와 그 경제적 중요성을 평가하고, 이러한 데이터가 정책 입안자, 디자인, 혁신, 비즈니스 커뮤니티에 어떠한 영향을 미치는지를 조사함.
- (IfDRA Institute for Design Research and appliance)
독일 디자인 카운슬이 2020년에 설립한 기관으로 디자인 연구가 실제 현장에서 어떻게 적용되는지에 대해 집중적으로 연구하고 있음. IfDRA는 디자인 이론과 실용적 요구 간의 상호작용을 탐구하며, 제품, 브랜드, 서비스의 전략적 개발에 디자인이 어떻게 기여 할 수 있는지를 중점적으로 연구하고 있음. IfDRA는 디자이너, 학자, 기업 등 다양한 이해관계자들 간의 중개자 역할을 하며, 연구 프로젝트를 지원하고, 워크숍 및 컨퍼런스를 개최하며, 연구 결과 및 보고서를 출판하고 있음.
- 최근 연구 주제: 기업, 대학, 디자인 에이전시가 어떻게 디자인 연구를 하고 있으며 어떻게 소통하고 있는지, 디자인 연구가 어떻게 현장에서 적용되고 있는지 등에 대한 현황 파악함.



| 표 44 | 독일디자인위원회 연구 주요 내용

연도	연구 제목	내용
2023	디자인의 가치 (The Value of Design): Design Value Framework - Index	- 디자인 가치 인덱스화
2023	기술 분야 디자인 보고서 (Design In Tech Report)	- 기술 분야의 기업 및 기업 생태계에 혁명을 일으키는 디자인 트렌드: AI 포함
2022	디자인의 경제적 중요성에 관한 연구 (Study on the Economic Relevance of Design)	- 디자인의 중요성을 경제적 관점에서 접근
2021	디자인 경제 범위 프로젝트 (Design Economy Scoping Project - The Economic Value of Design)	- 디자인의 경제적 가치 접근
2019	새로운 디자인 프론티어 (The New Design Frontier)	- 비즈니스에 미치는 디자인의 영향을 검토
2018	디자인의 비즈니스 가치 (The Business Value of Design)	- 디자인의 비즈니스 가치 산출
2017	혁신의 핵심 요인으로서 디자인 가치 측정 (Measuring Design Value as a Key Factor of Innovation)	- 디자인의 경제 및 일자리 창출 기여도 측정 및 모니터링에 초점을 맞춘 연구
2015	디자인의 가치 - 인덱스 (The Value of Design - Design Value Index)	- 디자인 가치 인덱스화

(4) 국제 어워드

- 독일 디자인 카운슬은 국제적으로 인정받는 여러 디자인 어워드를 주관하며 최고의 기업, 디자이너, 브랜드 전략가를 발굴하고 기리는 국제적인 어워드를 진행하고 있음.
- German Design Awards, Automotive Brand Contest, German Innovation Awards, ICONIC Awards 등 독일디자인위원회가 주최하는 어워드는 전 세계적으로 업계에서 높은 평가를 받고 있음.
- 독일 디자인 카운슬은 다양한 어워드를 통해 세계 디자인 시장에서 독일 디자인의 우수성을 알리고, 전 세계 디자이너와 기업들의 창의적인 솔루션을 통해 글로벌 시장에서 경쟁력을 확보할 수 있도록 지원하는 중요한 플랫폼으로 활용하고 있음.

| 표 45 | 독일 디자인 카운슬 인재 주요 어워드

구분	세부 내용
German Design Awards	- 독일 디자인 카운슬이 주관하는 가장 권위 있는 국제 디자인 상 - 제품 디자인, 커뮤니케이션 디자인, 건축 디자인 등 다양한 분야에서 뛰어난 디자인 선정 - 독일뿐만 아니라 전 세계적으로 창의성과 혁신을 겸비한 디자인 발굴하며, 지속 가능성과 기술 혁신을 중요하게 평가
German Brand Awards	- 브랜드 전략과 브랜딩에서 뛰어난 성과를 낸 기업과 디자이너들을 시상하는 국제적 어워드 - 브랜드 관리, 마케팅 전략, 브랜드 커뮤니케이션 분야에서 창의적이고 효과적인 솔루션을 발굴하고, 이를 통해 우수한 브랜드 성과를 인정
ICONIC Awards	- 건축과 인테리어 디자인을 중심으로 한 국제 디자인상으로 Interior Products와 Innovative Architecture 구분 - 디자인, 건축, 산업 간의 연결을 강조하며, 제품 디자이너와 오브제 개발자를 네트워킹할 수 있는 독특한 플랫폼을 구축
German Innovation Awards	- 혁신성과 창의성을 강조한 상으로 기술 혁신, 사용자 경험, 지속 가능성과 같은 요소를 중점적으로 평가하며, 디자인과 혁신을 결합한 솔루션을 강조
	

(5) 컨퍼런스 및 네트워크

- 매년 독일 디자인 카운슬은 디자인 혁신, 브랜드 관리 및 인터페이스 등에 대한 현재 이슈를 다루는 디자인 써밋(컨퍼런스, 워크숍, 세미나 등)을 개최하여 디자인 지식을 전파하고 있음.
- 산업을 위한 디자인, 데이터 민주주의와 시민 참여에서 시작되는 친환경 및 디지털

거래, 정체성 디자인, 디자인과 인공지능, 리얼리티 머신: 인공지능과 디자인의 정치학 등 다양한 주제를 다루고 있으며, 비즈니스 커뮤니티에서 디자인역량 증진을 목표로 추진하고 있음.

- 다양한 분야의 330개 이상의 기업이 회원사로 활동하고 있으며, 회원사들은 독일 디자인 카운슬의 글로벌 네트워크에 액세스하여 저명한 브랜드 전문가, 크리에이티브 및 브랜드 매니저 등 기존 유명 디자이너와 신진 디자이너가 교류할 수 있는 기회를 제공하고 있음.
- WDO, BEDA, OAV, GOETHE INSTITUT 등과 협력하며, 2026년 World Design Organization과 World Design Capital 관련된 활동을 진행 중임.
- 독점 네트워크 접근: 비즈니스 임원 및 브랜드 매니저들과의 독점적인 네트워크에 액세스
- 국제 전문가와의 교류: 세계적인 크리에이티브, 디자인 및 브랜드 전문가들과 교류할 기회 제공
- 독점 이벤트 초대: 베를린 디자인 갈라, GDC 서밋, 워크 더 토크 등과 같은 산업, 정치, 문화 및 미디어 분야의 유명 게스트가 참여하는 독점 이벤트에 초대
- 간행물 제공: 독일 디자인 위원회가 발행하는 모든 간행물 이용 가능
- 로고 사용: 회원으로서 독일 디자인 위원회 로고 사용이 가능
- 트렌드 리포트 공유: 온라인 플랫폼 Stylus.com에서 연 2회 제공되는 트렌드 리포트를 무료로 이용

2) 지역 디자인 정책 및 지원사업

① 서울시_서울디자인재단

□ 디자인 정책 비전 및 주요 전략

- 서울시는 2006년 「디자인서울 1.0」을 통해 기능과 효율 중심, 건설과 산업 등 구조 중심의 하드웨어 도시(HARD CITY)를 인간·문화·콘텐츠 중심의 소프트 도시(SOFT CITY)로 전환하는 정책 패러다임을 제시하며, 2007년부터 2010년까지 인간 중심, 보행자 중심, 참여형 도시를 표방하며, 다양한 표준형 공공시설물과 교통시설물들이 개발·조성됨.
- 서울시는 2006년 전국 최초로 도시디자인 조례를 제정하고, 2007년 부시장급인 디자인서울총괄본부 조직을 출범하였으며, 2008년 디자인가이드라인 제정 등 다양한 법적·제도적 기반을 마련함.

- 서울시는 도시이미지 조성 사업이 축소되고 사회문제 중심으로 사업이 추진됨에 따라 2023년 「디자인서울2.0 프로젝트 추진계획」을 발표하고 새로운 디자인 정책을 통해 활력있는 도시를 만들고자 함.
- 기존 소프트 도시(SOFT CITY)의 디자인서울 1.0의 디자인 철학은 그대로 이어가면서 액티브도시의 디자인서울(2.0)을 더하여 즐거운 활력도시를 조성하고, 글로벌 스펀다드에 부합한 서울의 디자인 정체성을 정립하여 서울을 글로벌 TOP5 도시경쟁력의 디자인 도시로 견인한다는 것을 목표로 수립함.

| 표 46 | 서울시 디자인서울0.1-디자인서울2.0

디자인서울 1.0 (2007-2010)		디자인서울 2.0 (2023-2027)
소프트서울		액티브 서울
글로벌 TOP10	→	글로벌 TOP5
도시기본 만들기(편더멘탈)	→	도시이미지 만들기(아이덴티티)
공공디자인 가이드라인 확립	→	모든 부서가 협업하는 디자인서울플랫폼
디자인서울 4원칙		디자인서울 5원칙 15소원칙
비우는 디자인, 통합하는 디자인		공감디자인, 포용디자인, 공헌디자인
더불어하는 디자인, 지속가능한 디자인		회복디자인, 지속가능한 디자인

〈출처〉 2023 서울디자인백서, 서울시(2023)

| 표 47 | 디자인서울2.0 전략

구분	세부내용	
5전략	공간전략	- 즐겁게 걷기 Fun walking - 쉽게 접근하기 Easily Accessing - 감동으로 머물기 Impressed by staying
	시간전략	- 역사성 Historical - 현대성-미래성 ContemporaryFuturistic
디자인서울 5원칙/ 15소원칙	공감디자인	- 서울다움에 자부심과 즐거움을 느끼는 디자인 - 1 서울스케이프 2 서울아이덴티티 3 서울 편
	포용디자인	- 모두가 함께 누리는 디자인 - 4 세대포용디자인 5 문화융합디자인 6 유니버설디자인
	공헌디자인	- 시민과 기업이 함께 만드는 디자인 - 7 디자인협력 8 디자인교류 9 디자인외교
	회복디자인	- 시민의 안전과 건강을 책임지는 디자인 - 10 안전디자인 11 건강디자인 12 일상회복디자인
	지속가능 디자인	- 환경과 경제를 살리는 디자인 - 13 생태지속디자인 14 경제지속디자인 15 학습지속디자인

구분	세부내용
디자인서울 2.0의 지향점	
도시브랜드	

디자인 도시 서울

〈출처〉 2023 서울디자인백서, 서울시(2023)

- 서울시는 시정 전반에 디자인 관점을 도입하여 서울을 고품격 스마트 디자인 도시로 만들고자 하였으며, 시민의 일상생활 속 편의성을 높일 수 있는 다양한 디자인 계획을 수립하였음. 「디자인서울2.0」은 공감·포용·공헌·회복·지속가능 5가지의 대원칙을 중심으로 가이드라인 중심 관리체계에서 디자인플랫폼을 통해 협력하는 도시로 진화하고자 하며, 세부 프로젝트 55개를 2027년까지 단기, 중기로 나누어 실행할 계획임.
- － 공감디자인 영역에서는 자연녹지, 수변, 역사문화, 시가지, 야간, 진입, 옥외광고물 등 7대 경관자원별 추진전략을 마련하고, 경관 가이드라인 수립 및 서울만의 정체성이 살아있는 특화경관을 만들 계획임. 또한, 서울을 '즐거운 도시'로 만들기 위한 편(fun) 디자인을 정립하고 '빛축제'를 통해 도시야간 관광콘텐츠를 강화하고, 관련 미디어 산업을 육성할 계획임.

- 포용디자인 영역에서는 어린이부터 어르신까지 함께 할 수 있는 세대융합형 디자인을 구현하고자 '초세대 놀이터 디자인' 개발, 시민 친화적인 미술작품 등을 담은 '공공미술 7대 명소' 조성, '서울산 특화 유니버설디자인' 조성, 사람과 반려동물이 공존할 수 있는 공공공간 및 시설물 디자인 개발, 신축 공중화장실 설계에 반영할 '유니버설디자인 가이드라인'을 배포할 계획임.
- 서울시와 시민, 기업이 함께 만드는 공헌디자인 영역은 행정 내부 조직, 자치구, 기업, 대학 등을 연결하고 상호협력과 참여·소통의 창구 기능을 하는 '서울디자인 X'라는 협력플랫폼을 구축하고, 어려운 복잡한 문제를 '디자인 협력플랫폼'을 통해 다양한 전문가, 시민들과의 가치공유와 수평적 상호작용을 통해 혁신적인 해결방안을 도출하고자 함.
- 시민의 안전과 건강을 책임지는 회복디자인 영역에서는 개발 완료된 안전색 및 위험표시 등 안전 픽토그램 디자인 6종을 확산 적용하며, 수해 안전디자인 개발, 운동약자를 포함한 시민 모두가 건강하고 행복한 도시를 만드는 '서울형 액티브디자인'을 개발하여 한강공원 및 지하철역사 등에 적용할 계획임.
- 지속가능디자인 영역에서는 기업과 공공디자인을 통해 ESG프로그램 도입, 골목상권에 디자인 요소를 더해 지역경제 활성화를 위해 노력할 계획임. 또한, 지속가능 디자인의 기술과 품질이 우수한 서울의 중소기업들이 경쟁력을 높일 수 있도록 단계별 지원과 컨설팅, 교육을 지원할 예정임.

| 그림 16 | 서울시 디자인정책 비전과 전략(2023)

 서울시 디자인정책			
비전	도시매력과 품격이 살아있는 디자인도시서울		
추진목표	시민이 일상에서 체감하는 디자인감성 도시 / 낮과 밤의 경관이 아름다운 디자인경관도시 / 디자인계의 성장과 공헌이 활발한 디자인산업 도시		
핵심과제	서울형 경관과 매력공간을 창조하는 공감디자인	세대와 약자를 포용, 세계시민이 즐기는 포용·공헌디자인	안전, 안심, 건강과 디자인생태계를 위한 회복·지속가능디자인
	① 일상에 즐거움과 재미를 더하는 서울 편 디자인 추진 ② 서체·빛·색으로 서울다움 구현 ③ 서울의 이미지가 되는 특화경관 조성 ④ 활력있는 야간경관 연출 ⑤ 시민 누구나 즐기는 미디어아트 서울 구현 ⑥ 옥외광고물 질적 향상으로 쾌적한 도시미관 조성	① 모든 세대와 약자를 포용하는 유니버설디자인 추진 ② 도시 곳곳이 예술이 되는 도시예술 프로젝트 추진 ③ 약자와 환경을 생각하는 디자인산업 육성 ④ 디자인관점 도입을 통한 창의행정 고도화	① 안전·편의·매력 증진을 위한 표준 공공디자인 개발 ② 안심 보행환경 조성을 위한 골목길 스마트 보안등 설치 ③ 건강하고 행복한 일상을 위한 액티브디자인 추진 ④ 지하철 유휴공간 혁신 프로젝트 추진 ⑤ 디자인 주도 산업혁신을 위한 디자인기업 육성 ⑥ DDP 행정재산 일부 SBA 관리위탁

Key Point '고품격 스마트 디자인 도시' 육성을 위한 디자인 가이드라인 중심 실행·관리체계 수립

〈출처〉 2023 서울디자인백서, 서울시(2023)
<https://mediahub.seoul.go.kr/>

□ 디자인 조직

- 서울시는 2024년 9월 기준, 디자인정책관은 1본부, 3과 13개의 팀으로 구성되어 있음.
- 서울시는 디자인정책담당관, 디자인산업담당관, 도시경관담당관으로 구성되어 있으며, 서울디자인재단의 주무부서는 디자인정책팀임.
- 2022년 고품격 스마트 디자인도시 구현을 위해 행정2부시장 직속으로 '디자인정책관'을 신설하였으며, 디자인정책관은 시정 전반에 디자인 관점을 도입해 도시경쟁력 회복을 위한 디자인도시 모델 정립, 공공디자인 가이드라인 마련, 디자인산업 육성, 도시경관 디자인 종합계획 수립 등 디자인 정책 총괄을 담당하며, 3과(디자인정책담당관, 디자인산업담당관, 도시경관담당관) 1재단(서울디자인재단)을 총괄함.

| 그림 17 | 서울시 디자인 조직



<출처> <https://org.seoul.go.kr/>

| 표 48 | 서울시 디자인 부서별 주요 업무

구분	세부 내용
디자인정책 담당관	- 디자인정책 총괄·기획, 서울디자인재단 지도·감독, DDP 관리위탁 - 공공디자인 사업 및 진흥을 위한 사업 추진, 위원회 운영 - 국내·외 디자인협력, UD를 위한 사업 추진, 성과 확산, 제도 개선
디자인산업 담당관	- 디자인산업 진흥정책 수립 및 시행, 사업 발굴 및 기획 - 디자인기업 및 우수 디자이너, 산업디자인 발굴·육성·지원에 관한 사항 - 공공미술 사업 및 진흥을 위한 사업 추진, 제도 개선, 위원회 운영
도시경관담 당관	- 도시경관 정책 수립 및 시행, 경관협정 및 경관 사업 시행에 관한 사항 - 좋은빛 환경 조성 및 빛 활용 축제, 빛 미디어 사업 시행 - 옥외광고물 정책 총괄 기획, 옥외광고물 자유표시구역 및 특정구역 지정

<출처> 2023 서울디자인백서, 서울시, 서울디자인재단(2023)

□ 디자인 정책 과제

- 서울시는 크게 공공디자인 진흥 및 도시경관 정책, 디자인산업 및 디자인경쟁력 강화를 위한 정책, 유니버설디자인 정책을 위한 다양한 사업을 추진하고 있음.

| 표 49 | 서울시 디자인 정책 과제 세부 내용

구분	세부 내용
공공디자인	■ 안전·편의·매력 증진을 위한 표준 공공디자인 개발 - 공공시설물의 표준디자인 적용으로 서울 도시디자인 수준 향상 및 시민 편의와 안전한 도시환경 구축 - '디자인서울 2.0' 반영한 신규 공공시설물 표준디자인 수립 - 보행자의 연속된 거리 안전 확보를 위한 안전디자인 개발
	■ 안심보행환경 조성을 위한 골목길 스마트보안등 설치 - 서울 안심이앱과 연동되는 스마트보안등 설치사업 추진 - 골목길 주택가 범죄예방 및 빗공해 저감
	■ 건강하고 행복한 일상을 위한 액티브디자인 추진 - 디자인을 통해 시민들이 일상에서 여가·운동을 생활화할 수 있도록 환경을 조성함으로써 시민의 건강증진 유도 - (약자와 함께하는 액티브디자인_여의물장 조성) 휠체어 포함한 다양한 바퀴의 기구들이 어울릴 수 있는 롤링존, 러너·어린이·시민들이 활동할 수 있는 플레잉존, 관람 및 휴게가 가능한 휴게존으로 구성 - (액티브 디자인_산) 등산, 새로운 여가 운동(IT 기술 활용 등)을 위한 공간을 조성하여 활동성 부족한 시민의 운동 유도
	■ 지하철 유휴공간 혁신 프로젝트 추진 - 지하철 역사(여의나루역) 내 유휴공간을 활용한 '러너스테이션' 조성을 통해 한강공원을 찾는 시민·러너들에게 편의제공 및 러닝분위기 조성
도시디자인	■ 일상에 즐거움과 재미를 더하는 서울편 디자인 추진 - 생활 속에서 체감하는 편디자인 공공시설물(벤치, 조명)개발·확산 - 휴식과 재미있는 콘텐츠 및 감성공간 경험이 가능한 시민 휴식공간 조성
	■ 서체·빛·색으로 만드는 서울다움 구현 - 서울의 도시 정체성을 시각화하는 올해의 서울색·빛 개발 및 활성화 - 민간협약 및 립스틱, 타올 등 굿즈 7종개발, 랜드마크에 서울빛적용 - 모두가 읽기 쉬운 공공영역 유형별 서울서체 2.0 개발, 공공영역 디지털 표준 서체 디자인 개발 및 확산·활성화
	■ 서울의 이미지가 되는 특화경관 조성 - 미래 서울의 체계적·입체적 경관관리를 위한 원칙 마련 및 지역특성을 살린 매력있고 특화된 도시경관 개선 추진 - 2040 서울특별시 경관계획 수립, 스토리와 디자인 요소를 결합한 도시경관 개선(경관가이드라인, 빛·미디어 활성화 기준 등)
	■ 활력있는 야간경관 연출 - 안전한 환경 속에서 재미있게 즐길 수 있는 야간경관 조성(4대지천·

구분	세부 내용
	고가하부 · 한양도성 야간경관 개선사업) - 국제도시조명연맹 정책교류를 통한 서울의 우수 조명정책 홍보 ■ 시민 누구나 즐기는 「미디어아트 서울」 구현 - 광화문 및 한강수변에 세계적 미디어아트 빛 축제 개최 - 서울 야경의 랜드마크를 조성하고 상설 전시 플랫폼을 운영하여 관련 산업 육성 ■ 옥외광고물 질적 향상으로 쾌적한 도시미관 조성 - 좋은간판 공모전과 전시로 시민참여 중심의 좋은간판 발굴·확산 - 불법광고물 정비로 쾌적하고 아름다운 도시환경 조성 ■ 도시 곳곳이 예술이 되는 도시에술 프로젝트 추진 - 시민의 일상 문화향유권 증진을 위한 공공미술 프로젝트 추진 - 도시 곳곳이 예술이 되는 시민참여형 공공미술 프로젝트, 서울 대표 도시에술 프로젝트 추진
유니버설 디자인	■ 모든 세대와 약자를 포용하는 유니버설디자인 추진 - 서울시 전역에 유니버설디자인(UD)을 보편적으로 적용하여 모든 세대와 약자를 포용하는 「유니버설디자인 도시, 서울」 구현 - 공간 유형별 'UD 가이드라인 및 우수모델 개발'사업 추진
디자인산업 육성 및 디자인 경쟁력 강화	■ 약자와 환경을 생각하는 디자인산업 육성 - 서울시 디자인산업 기반 조성 - 약자의 일상생활 편의성을 돕는 디자인 제품·서비스 개발 지원, 디자인 개발 지원뿐만 아니라 전년도 우수기업 판로개척 후속지원 - 지속가능한 디자인 제품·서비스 판로개척, 젊은 세대가 많이 찾는 지역의 매장 등과 연계 행사 개최, 해외에 대한 판로개척 지원으로 판로 확장 및 다각화 ■ 디자인 관점 도입을 통한 창의행정 고도화 - 디자인을 통해 공공의 문제 해결을 하면서 체감도 높은 정책 실현 - (디자인 협력) 타 실·본부·국·자치구 및 기업과 연계하여 공동디자인 기획·개발 / 디자인 관점 도입 촉진제로 웹 플랫폼 '서울디자인 X' 개발 - (디자인 지원) 시각 및 그래픽 디자인개발 지원, 공간과 시설물에 대한 디자인 컨설팅, 디자인 관점 우수부서 포상 디자인협력상 운영, 정책 및 사업 추진과정별 디자인 자문을 통한 품질 향상 방안 제시 ■ 디자인 주도 산업혁신을 위한 디자인기업 육성 - 중소기업 및 디자인기업의 상생환경 조성으로 디자인산업 생태계 확장, 디자인 스타트업 지원으로 디자인산업 활성화 및 저변 확대 - 중소기업의 제품·브랜드·서비스 경쟁력 강화, 디자인 스타트업 맞춤형 프로그램 및 디자인 활용 교육

〈출처〉 서울시 디자인정책관 주요 업무보고, 서울시(2024)

□ 디자인 진흥기관_서울디자인재단

- 2008년에 설립된 서울디자인재단은 서울특별시 산하의 기관으로 디자인을 통한 도시 발전과 시민의 삶의 질 향상, 디자인문화의 확산과 디자인산업 진흥을 목표로 다양한 사업을 추진하고 있음.
- 서울디자인재단은 디자인을 통한 변화와 확산을 꿈꾸며, 서울이 직면한 문제들을 디자인을 통해 해결하기 위해 다양한 사업을 실행하고 있으며, 서울을 세계적인 디자인 도시로 발전시키기 위해 디자인 관련 프로젝트와 행사, 교육 프로그램 등을 추진하고 있음.

| 그림 18 | 서울디자인재단 비전 및 전략과제

				
미션	디자인산업육성 및 디자인문화확산을 통한 서울의 경쟁력 향상			
비전	서울시민의 더 나은 삶을 선도하는 디자인기관			
주요사업	DDP 운영, 디자인기반 사업, 디자인산업 지원			
전략목표	디자인산업경쟁력 강화	디자인문화 선도	디자인가치 공유 확산	ESG경영 내재화
전략과제	- 디자인 비즈니스 역량 강화 - 디자인 인재발굴 및 취업지원	- 디자인문화 콘텐츠 확대 - 디자인지원 인프라 강화	- 지속가능 디자인가치 확산 - 디자인기반 사회혁신 선도	- 사회적 책임 이행 강화 - 지속경영 인프라 구축
조직	3본부 5실 1관으로 구성되어 운영 2023년 행정안전부 및 서울시의 투자·출연기관 조직혁신 기조에 따라 기획본부와 지원본부가 경영본부로 통합, 사업본부는 디자인진흥본부로 변경, DDP운영본부까지 3본부 중심의 조직으로 개편 - 디자인서울 2.0 추진 및 디자인산업 육성사업 대행 등 서울시 디자인정책관과의 업무 협력실행 구조화 추진에 따라 DDP운영본부와 디자인진흥본부에 전시사업실, 산업지원실, 디자인전략실 신설 			

Key Point 디자인서울 2.0 추진 및 디자인산업 육성사업 대행 / DDP 시설 운영 및 서울 디자인 진흥 및 디자인문화 확산 사업 추진

| 표 50 | 서울디자인재단 세부 전략과제

구분	세부 내용	
전략목표/ 전략과제	디자인산업 경쟁력 강화	① 디자인 비즈니스 역량 강화 - 단계별 성장 지원 및 비즈니스 기회 제공 - 디자인행사 개최로 디자인산업 저변 확대 - 디자인상품 유통채널 다각화 및 홍보 확대
		② 디자인 인재 발굴 및 취·창업 지원 - 디자인산업 플랫폼 강화로 생태계 조성 지원 - 디자인 인재양성 및 창업 인프라 확대
	디자인문화 선도	① 디자인문화 콘텐츠 확대 - DDP 디자인 콘텐츠 시민 확산 - DDP 야외공간 활성화 - 미래 디자인 콘텐츠 발굴 - 디자인을 통한 지역상권 활성화
		② 디자인지원 인프라 강화 - DDP 운영 전략 수립 및 재정관리 강화

구분	세부 내용	
		- DDP 임대운영 콘텐츠 유치 - DDP 공간 개발 및 구축
	디자인가치 공유 확산	① 지속가능 디자인가치 확산 - 디자인의 사회적 역할 확대 - 디자인 가치 확산 시민참여 활성화
		② 디자인기반 사회혁신 선도 - 새활용 산업지원 및 가치 확산 - 유니버설 디자인 적용 및 가치 확산
	ESG경영 내재화	① 사회적 책임 이행 강화 - 안전 및 환경친화 내실 강화 - 윤리·청렴기반 책임경영 이행 - 공공정보 제·공·서·비·스 고도화
		② 지속경영 인프라 구축 - 미래 핵심역량 구축 - 경영개선 활동 강화 - 성과창출 기반 고도화

〈출처〉 2023 서울디자인백서, 서울시, 서울디자인재단(2023)

<https://seouldesign.or.kr/>

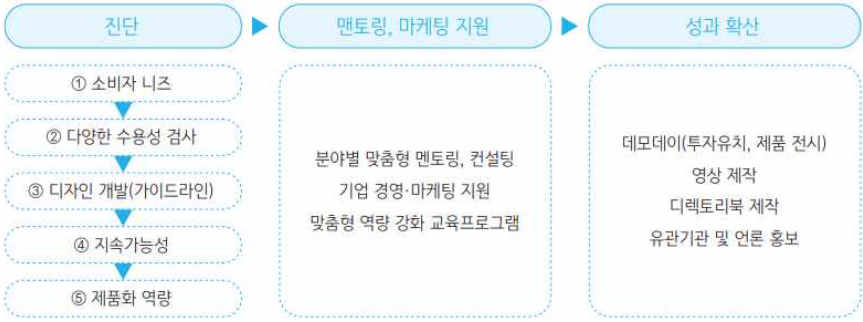
□ 디자인산업 육성 전략 및 지원사업

- 서울시는 서울디자인재단을 중심으로 디자인 경쟁력 강화 및 미래 성장동력 확보를 위해 다양한 지원 프로그램을 운영하고 있으며, 다양한 활동을 통해 서울시 디자인산업을 글로벌 무대에 알리고 인정받게 하고, 중소기업 및 소상공인, 청년 디자이너의 혁신과 성장을 도모하는 데 중요한 역할을 하고 있음.
- 기업 디자인개발 지원사업으로는 2023년부터 「산업디자인 개발 지원사업」을 추진하고 있으며, 중소기업과 디자인전문회사가 한 팀을 이루어 컨소시엄 방식으로 제품과 브랜드, UX·UI(사용자 경험·사용자환경) 등 디자인 개발을 지원하고 있음.
- 최근 서울시는 우수 역량을 가진 중소기업을 발굴하기 위해 매출 자격조건을 신설했으며, 디자인기업은 실적 제한(5천만 원 이상 3건 이상)을 폐지하여 다양한 기업의 참여기회를 확대함.
- 사업 참여 기업의 인터뷰 영상을 제작하며 디자인 개발 과정과 결과물을 공개하고 온라인 전문 플랫폼 및 오프라인 등 다양한 플랫폼을 통해 성공사례를 공유·홍보하고 있음.
- 제조산업의 경쟁력 향상과 디자인산업 진흥을 목적으로 제조기업과 디자이너 콜라베이션 프로젝트를 진행해오고 있으며, 국내 최초 전문 비즈니스 론칭페어를 운영하고 있음.

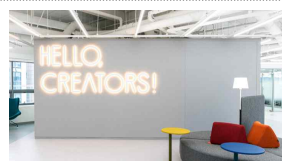
- 디자인 스타트업과 청년 디자이너 육성을 중점적으로 추진하고 있으며, 서울디자인재단에서 추진하고 있는 다양한 사업들과 협업·연계하여 공유 확산·홍보 하고 있음.

| 표 51 | 서울시 디자인 사업

구분	세부 내용								
디자인주도 산업 혁신을 위한 디자인기업 육성	■ (사업명) 중소기업 산업디자인 개발 지원사업 - 서울시, 서울디자인재단 - (개요) 미래 성장 산업 분야의 중소기업과 디자인 전문기업의 컨소시엄을 통한 디자인 개발을 지원하는 사업 - (목표) 역량 높은 디자인 전문기업이 디자인 주도 산업혁신을 통해 세계적으로 도약하도록 지원 - (분야) 제품, UX/UI, 브랜드 - (지원내용) 디자인 개발비 최대 3천만 원, 1:1 전문가 상담 및 교육, 제품·서비스 디자인 혁신을 위한 디자인 개발 과정을 코디네이팅, 교육 및 멘토링 프로그램 <table> <tr> <th>구분</th><th>공동 교육(3회)</th><th>트랙별 교육(4회)</th><th>1:1 멘토링(24개 팀 각 1회)</th></tr> <tr> <td>분야</td><td>① Lighthouse 진단 워크숍 ② 브랜딩 교육 ③ 디자인경영&혁신</td><td>① 홈쇼핑 ② 클라우드편딩 ③ 자사몰 구축 ④ 온라인 쇼핑몰</td><td>① 브랜딩 ② 전시 ③ 어워드 ④ 양산</td></tr> </table> 네트워킹 및 홍보·판로 개척 등 체계적 지원 - 서울디자인의 'DDP디자인론칭페어'에서 사업 결과물 전시, 투자설명회 연계 등을 통한 판로개척 지원 - 성과가 우수한 팀 별도로 선정하여 「서울디자인어워즈」 서울시장상 수여 및 최대 1천만 원 추가 지원 - 결과물 완성도가 높은 우수팀을 선발하여, 시장성 분석과 사용성 테스트 및 디자인 개선 등을 위해 추가 지원금 지급 - (홍보) 우수컨소시엄으로 선정된 기업은 별도의 인터뷰 영상을 제작하며 디자인 개발 히스토리와 결과물 공개, 개발과정과 협업 프로세스, 결과물 등 온/오프라인 아카이빙 북에 기록, 최종성과공유전시회	구분	공동 교육(3회)	트랙별 교육(4회)	1:1 멘토링(24개 팀 각 1회)	분야	① Lighthouse 진단 워크숍 ② 브랜딩 교육 ③ 디자인경영&혁신	① 홈쇼핑 ② 클라우드편딩 ③ 자사몰 구축 ④ 온라인 쇼핑몰	① 브랜딩 ② 전시 ③ 어워드 ④ 양산
	구분	공동 교육(3회)	트랙별 교육(4회)	1:1 멘토링(24개 팀 각 1회)					
	분야	① Lighthouse 진단 워크숍 ② 브랜딩 교육 ③ 디자인경영&혁신	① 홈쇼핑 ② 클라우드편딩 ③ 자사몰 구축 ④ 온라인 쇼핑몰	① 브랜딩 ② 전시 ③ 어워드 ④ 양산					
 Industrial Design Development  									
■ 디자인 스타트업 육성 및 생존력 강화(WE UP 프로젝트) - 서울시 - (개요) 2018년부터 추진, 역량 있는 디자인 분야 신생기업을 디자인 전문기업으로 육성하기 위해 추진하는 사업 - (목적) 참신한 아이디어를 가지고 있으나 실행력이 부족했던 스타트업을 발굴하고, 스타트업이 보유한 디자인을 구체화하고 실제로 구현 및 적용할 기회 제공									

구분	세부 내용
	- (지원내용) 디자인 개발비 지원, 전문가 멘토링, 컨설팅, 디자인 교육, 영상 제작, 회계, 마케팅, 브랜딩, 지적 재산권, 투자유치 등 지원 - 기업별 특성을 진단하는 방식의 맞춤형 컨설팅과 인센티브 마케팅 프로그램을 처음으로 도입하여 기업의 시장진출 및 매출 증대에 기여 - (분야) 공공디자인 분야 중점, 2023년부터 미래 디자인산업을 견인할 디자인 전 분야로 확대 디자인 개발 사업화 과정  - (홍보) 성과공유 데모데이 개최 → 기업들의 투자 유치 경험 및 투자자와의 협업·네트워크 기회를 제공
서울디자인	- 서울시 주최, 서울디자인재단 주관 - (개요) 2008년 디자인서울 정책의 일환으로 서울디자인올림픽 개최, 이후 서울디자인 한마당, 서울디자인위크, 디자인 클라우드, 서울디자인으로 진화, 현재 서울의 대표 디자인 마이스산업 성장 - (목적) 최신 트렌드를 발신하고 새로 론칭한 제품을 선보이는 디자인 플랫폼인 동시에 디자인 전문 마이스산업의 장으로서 서울의 가치를 높이는 세계적 디자인 축제로 역할 강화 - 매년 사회적 이슈와 최신 트렌드를 반영한 프로그램 기획 및 내용구성 - 소상공인과 디자이너, 기업과 젊은 디자이너, 국내외 기업과 저명인사, 시민과 지역사회가 어울리는 행사 개최 - (구성) 미래 디자인 트렌드를 제시하는 서울디자인 콘퍼런스 운영, 기업 전시&팝업, DDP디자인론칭페어와 기업+영디자이너 브랜드전, 서울디자인 스폿, 디자인 마켓 등 다양한 이벤트를 영디자이너 취업 컨설팅 등 EGS 개념을 도입하여 진행 
DDP디자인론칭페어	- 서울디자인재단 - (개요) 2019년부터 진행된 제조기업+디자이너를 위한 컬래버레이션 프로젝트, 제조기업과 디자이너의 상생의 활로를 개척하는 국내 최대이자 최초의 전문 비즈니스 론칭페어 - (목적) 제조기업의 '제품개발 노하우'와 디자이너의 '아이디어'가 만나

구분	세부 내용
	컬래버레이션을 통하여 리빙(가구, 조명, 생활용품 등)과 뷰티(패션, 화장품 등) 다양한 분야의 제품 론칭으로 제조기업에게는 제품양산 및 프로모션의 활로를, 디자이너에게는 새로운 비즈니스 방식과 네트워크 구축의 기회 제공 - 제조산업의 경쟁력 향상과 디자인산업 진흥을 목적으로 마련 - (지원내용) 기업(디자인스튜디오)은 DDP디자인론칭페어에 브랜드 단독 전시부스 참여 기회를 무료로 제공 혜택, 디자인계와 마케팅·유통 관계자를 대상으로 발행되는 디자인 트렌드북과 DDP디자인론칭페어 홈페이지에 주목할만한 디자인회사로 소개, 최우수 기업에는 전시지원금 제공  
글로벌 디자인시장 판로 개척 지원	- 서울디자인재단 - (목적) DDP를 중심으로 서울의 디자인산업 발전과 디자인문화 확장 - (내용) DDP 브랜드를 알리고 DDP디자인스토어와 연계된 DDP 브랜드 상품 및 신진·청년 디자이너들의 제품을 소개하기 위해 세계 최대 규모의 디자인 축제 중 하나인 밀라노 디자인 위크에 참여 - 이탈리아 밀라노 디자인 위크 2023에서 SEOUL.IZE라는 컨셉으로 DDP 브랜드관 조성 및 운영 
지속가능 디자인산업 지원	- 서울시, 서울디자인재단 - (개요) 2023년부터 추진, 우수한 지속가능 디자인 제품·서비스를 보유한 기업 발굴, 판로 개척 지원함으로써 디자인기업의 경쟁력 강화 및 미래와 동행하는 서울 특화 디자인산업 육성 - (대상) 지속가능한 디자인* 제품·서비스를 보유한 서울 소재 디자인 전문기업 및 디자인 주도기업 - *개발-생산-소비-폐기(또는 재·재활용) 전 과정에서 환경·사회·경제적 영향을 고려하여 지속가능성을 염두에 두고 디자인된 제품 및 서비스/지속가능한 재료 사용 또는 아이디어 구현 모두 가능 - (지원내용) 판로개척: 브랜딩, 유통, 홀세일 등 마케팅을 위한 역량 강화 맞춤 컨설팅 지원, 국내외 디자인비즈니스 페어 및 서울시 핫스팟 팝업스토어 전시와 마케팅 지원 - 홍보지원: 제품·디자이너 프로필 사진 및 홍보영상 촬영 지원, 온오프라인 홍보마케팅 지원, 서울시 및 DDP SNS 활용 및 인플루언서 협업 홍보 진행, 언론 및 매거진 홍보 및 취재 기사 게재 - 공동마케팅브랜드를 통해 SNS에 제품·이벤트 홍보 및 개별 홈페이지로 연동 적용

구분	세부 내용
	  
디자인창업센터 프로그램 운영	- 서울디자인재단 - (개요) 역량 있는 차세대 청년 디자이너들이 스타트업으로 성장할 수 있는 환경을 조성하기 위해 서울특별시와 서울디자인재단이 설립하고 운영하는 청년 디자인 창업 인큐베이팅 플랫폼 운영 - (목적) 디자인 청년 창업 기업의 데뷔 무대로서, 디자인 창업에 특화된 공간과 프로그램을 제공하여 젊은 디자이너들이 스타트업으로 시작하고 성장할 수 있도록 지원 - (내용) 디자인 창업기업 발굴 및 육성, 디자인 창업지원 프로그램 운영, 디자인 창업지원 시설 및 멤버십 운영, 유망 디자인 스타트업 발굴하는 행사 진행, 사업 협업을 통해 DDP디자인스토어, 디자인페어 등의 유통 연계 프로그램 운영, 디자인 스타트업 패키지 프로그램 등   

<출처> 2023 서울디자인백서, 서울시, 서울디자인재단(2023)
<https://www.seoulindustrydesign.com/>
<https://seoul-design.or.kr/seoul-design-2024/previous-event/>
<https://ddpdesignfair.or.kr/>

② 일본 나고야시_IDCN(International Design Center NAGOYA)

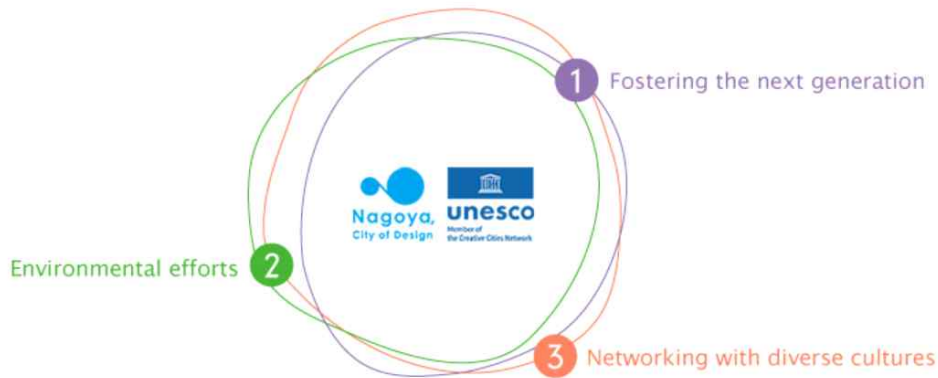
□ 나고야 디자인 정책

- 나고야시는 지속 가능한 도시 발전과 국제적인 디자인 허브로의 성장을 목표로 하고 있음. 나고야시는 1989년의 '디자인 도시 선언'을 기점으로 디자인을 통한 도시 환경 개선과 시민들의 삶의 질 향상에 중점을 두고 있음.
- 나고야는 2008년 유네스코 창조도시 네트워크의 디자인 분야에 가입한 도시로, 국제사회와의 협력을 통해 디자인 산업과 문화적 다양성의 발전을 도모하고 있음. 이를 위해 다양한 디자인 관련 프로젝트와 국제행사를 개최하고, 디자인을 테마로 하는 인재 육성과 지역 기업과 디자이너들이 세계적으로 인정받을 수 있는 환경을 조성하는 데 힘쓰고 있음.



- 나고야시는 '원석을 갈고 닦기', '환경 도시로의 초대', '다양한 문화와의 네트워크 구축'의 세 가지 비전을 바탕으로 디자인을 통한 인재 양성과 지속 가능한 사회 실현을 목표로 하고 있으며, 이와 관련된 추진 사업과 협력 사업은 나고야시와 지역의 다양한 디자인 관련 단체들이 협력하여 추진하고 있음.

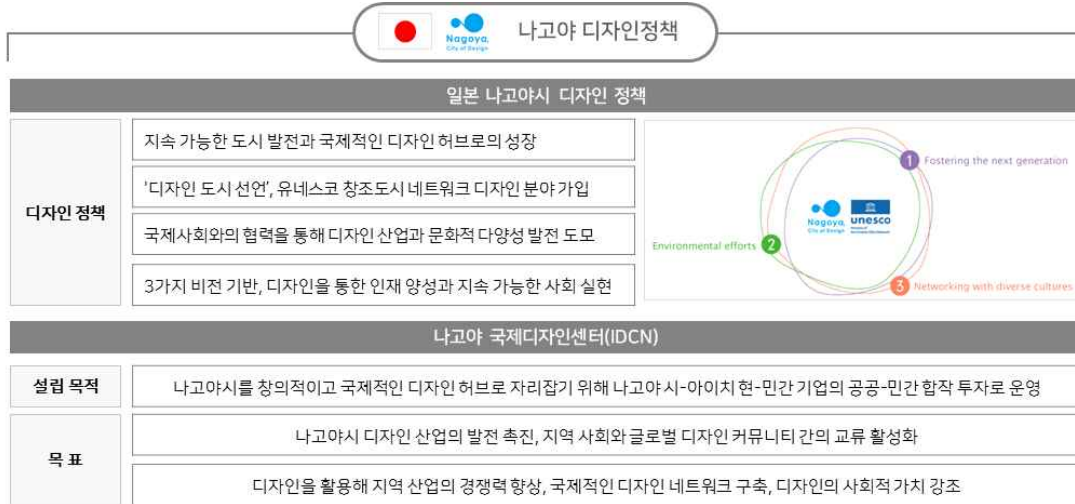
| 그림 19 | 유네스코 디자인 도시 나고야 비전



<출처> <https://www.creative-nagoya.jp/>

□ 디자인 진흥기관: 나고야 국제디자인센터(IDCN)

- 1992년 설립된 나고야 국제디자인센터(International Design Center NAGOYA, 이하, IDCN)는 나고야에 위치한 디자인 진흥 기관으로 디자인 산업의 발전을 촉진하고 지역 사회와 글로벌 디자인 커뮤니티 간의 교류를 활성화하는 것을 목표로 설립됨.
- IDCN은 나고야 시와 아이치 현, 민간 기업들이 참여한 공공-민간 합작 투자로 운영
- IDCN은 디자인 전시, 워크숍, 교육 프로그램 등 다양한 프로그램을 통해 디자인의 사회적 가치를 높이고, 창의적인 디자인 혁신을 지원하는 다양한 활동을 전개하고 있으며, 디자인을 통한 지역 경제 및 사회 발전을 촉진하고, 나고야를 창의적이고 국제적인 디자인 허브로 자리잡을 수 있도록 지원하며, 디자인을 통해 사회적, 경제적 가치를 창출하는 데 중요한 역할을 하고 있음.
- IDCN은 디자인을 활용해 지역 산업의 경쟁력을 높이고, 국제적인 디자인 네트워크를 구축하며, 디자인의 사회적 가치를 강조하는 다양한 프로그램을 운영하고 있음.



□ IDCN 주요 사업

(1) 디자인 지원

- IDCN의 디자인 지원사업은 디자인 계획 및 제작, 디자인 무료 상담, 젊은 창작자를 위한 창의적인 비즈니스 개발 공간, 크리에이터즈 샵 루프(Creators Shop Loop) 등이 있음.

| 표 52 | IDCN 디자인 지원 세부 내용

구분	세부 내용
디자인 기획 및 개발	- 기업의 포스터, 팸플렛 부터 전시회 등 이벤트 기획까지 고품질 디자인 실현을 위한 아이디어 전개부터 제작까지의 디자인개발 프로세스 제안 및 종합적 컨설팅 제공 - 디자인의 전문가, 디자인 강사 · 심사원 · 평가위원 등 파견 지원 - 기업 활동 전반에 있어서의 디자인 활용이나 디자인 일반에 대한 정보 제공 등 무료 상담 실시
디자인 랩	- 나고야의 NADYA Park 7층에 위치, 디자인 관련 회사, 디자인 대학 사무소, 디자인 부서를 가진 기업들을 위한 사무 공간 제공 - 창의적인 프로젝트와 신사업 개발을 위한 장소로 활용되며, 신청을 통해 임대 가능 - 나고야시와 IDCN이 발행한 산업 발전 프로그램에 포함된 중소기업은 보조금 지원 신청 가능 - 디자인 랩은 다양한 디자인 전문가와 기업들이 모여 협력할 수 있는 허브 역할 담당
크리에이터 샵 LOOP	- 창업 지원 스페이스. 창의적인 비즈니스 개발 공간으로, 젊은 창작자들에게 자신의 아이디어와 제품을 실험하고 테스트할 수 있는 기회를 제공하기 위해 설립 - 마케팅 기반의 상점으로 설계, 크리에이터들이 제품을 직접 판매 하면서 소비자와 상호작용하고 피드백을 받을 수 있도록 지원

구분	세부 내용
	- 창작자들은 브랜드 정체성을 확립하고, 사업적 역량 강화 - (지원내용) 약 11개월간 임대료 무료, 낮은 비용으로 상품 판매 및 홍보 지원 - 비즈니스 공간 제공: 신진 창작자들이 상업적 공간을 임대하여 저비용으로 자신의 제품을 전시하고 판매 - 피드백 기회: 직접적인 소비자 반응을 통해 제품 개선 및 시장 적응력을 높일 수 있는 기회 제공 - 창작자 네트워크: 상점 입주자들은 IDCN과의 연결을 통해 디자인 커뮤니티와 협력하고, 국제적 네트워킹 기회 확보
	
Creative Company Platform	- 나고야 국제 디자인 센터에서 운영하는 정보 검색 포털 사이트로, 아이치 현, 나고야, 기후 현, 미에 현의 디자인 회사 및 창의적 사업자에 대한 정보를 제공 - 플랫폼은 제조업체와 디자인 회사의 기술, 특징, 스토리를 소개하고, 이들 간의 협업 및 사용자와의 연결을 촉진하는 것을 목표로 하고 있으며, 이를 통해 기업 상호 간 협력과 이해 증진을 도모
	

<출처> <https://www.idcn.jp/>, <https://loop.idcn.jp/>, <https://cp.idcn.jp/>

(2) 주요 프로젝트 및 행사

■ Green Innovation NAGOYA

- 「Green Innovation NAGOYA」는 나고야시가 기획하고 나고야 국제 디자인 센터(IDCN)가 주도하는 프로젝트로, 나고야 지역의 중소기업들이 탈탄소 경영을 통해 기업 가치를 높이고, 새로운 비즈니스 기회를 창출하는 것을 목표로 하고 있음.
- 나고야 지역의 자동차 산업 등 주요 제조업체가 포함된 공급망에서 중소기업들이 지속 가능한 경영을 통해 글로벌 경쟁력을 강화하도록 지원함.
- 중소기업들이 SBT(Science Based Targets) 인증을 획득하고, 신제품 및 서비스 개발을 지원하기 위해 다양한 세미나와 워크숍을 개최하며, 프로젝트의 성과를 공유하는 발표회를 열어 더 많은 기업들이 이를 활용할 수 있도록 독려함. 이와 같은 활동을 통해 나고야의 중소기업들이 글로벌 시장에서 친환경 경영을 기반으로 한 성장 기회를 얻는 것을 목표로 프로젝트를 추진하고 있음.



- **(환경×디자인 신상품·서비스의 개발 지원)** 나고야 시 중소기업을 대상으로, 탈탄소의 경영 이념에 근거하는 신상품·서비스의 개발에 대해 지원하고 있음. 에코 디자인을 활용한 신상품·서비스 개발 및 기존 제품개선부터 홍보 등에 대해 각 분야별 전문가 컨설팅 및 디자이너 파견 등을 지원하고 있음.

■ サスティンナゴヤ(Sustain Nagoya)

- 「サスティンナゴヤ(Sustain Nagoya)」는 나고야산업진흥공사가 주최하고 나고야국제디자인센터가 기획 및 운영하고 있는 사업으로 나고야 지역의 중소기업을 대상으로 디자인 경영을 활용하여 지속 가능한 비즈니스 모델 개발과 브랜드 강화를 위해 추진하고 있는 사업임.  **サスティンナゴヤ**
중소기업들이 환경적, 사회적, 경제적 지속가능 목표를 달성하도록 돕고, 디자인을 경영 전략으로 활용하여 기업의 경쟁력을 높이는 것을 목표로 하고 있음.
- 참가 기업들에게 디자인 경영 전문가의 개별적인 맞춤형 컨설팅 지원을 제공하여, 지속 가능한 비즈니스 모델과 신상품·신서비스 개발을 위한 전략적 조언을 제공하여 중소기업의 지속가능성을 지원하고 지역 경제의 활성화에 기여하고자 함.
- 킥오프 세미나, 워크숍 개최, 전문가 파견에 의한 기업 맞춤형 지원, 정보 발신 등을 통해 에코디자인(eco design)과 다이버시티 디자인(diversity design), 인클루시브 디자인(inclusive design) 등의 개념을 도입한 지속가능한 비즈니스 전개를 지원하고 있음.

■ 츠쿠리가타리(Tsukurigatari) 프로젝트

- 츠쿠리가타리(Tsukurigatari)는 나고야와 아이치 현을 중심으로 한 중부 지역에서 활동하는 장인들과 디자이너들이 협력하여 만든 고품질의 제품을 소개하고 판매하는 플랫폼임.
- 지역 크리에이터와 장인들의 작품과 스토리를 소개하여, 그들의 창작 과정을 대중에게 알리고 창의적인 네트워크를 확장하는 것을 목표로 하며, 장인 정신과 전통 기술에 대한 이해를 높이고, 그 역사와 스토리를 대중에게 알리는 것을 목적으로 하고 있음.
- 전통적인 제작 방식과 현대적 디자인을 연결하여 지역 자원의 가치를 높이고 있으며, 인테리어 소품, 패션 아이템, 헬스케어 제품, 주방 용품, IT 관련 소품 등 다양한 카테고리를 포함하고 있으며, 환경을 고려한 자연 소재를 사용하는 등 지속가능성을 중시함. 또한, 시즌별로 상품을 교체하며 신선함을 유지하고, 지역의 다양한 디자이너와 장인들을 계속적으로 소개하여 새로운 제품을 선보이고 있음.

- 단순한 제품 판매를 넘어서, 전통 기술의 가치를 현대에 맞게 재해석하고, 사용자에게 깊은 감동과 의미를 전달하는 데 초점을 맞추고 있음.

| 표 53 | 츠쿠리가타리(Tsukurigatari) 프로젝트



<출처> <https://tsukurigatari.idcn.jp/>

■ iF 디자인 살롱 나고야(iF Design Salon Nagoya)

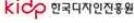
- iF 디자인 어워드에 관한 정보와 신청 절차에 대한 안내를 제공하고 있음. 이 행사는 디자인에 관심 있는 디자이너와 기업들을 대상으로, iF 디자인 어워드의 개요, 신청 방법, 수상의 장점 등을 설명하며, 참가자들은 iF 디자인 어워드의 CEO 및 전문가와 직접 소통하고, 질문을 할 수 있는 기회를 가질 수 있음.
- iF 디자인 살롱에서는 수상 기업들의 사례를 소개하고, 참가자들에게 디자인의 중요성과 글로벌 디자인 경향에 대해 깊이 있는 통찰을 제공하며, 디자인 전문가들과의 네트워킹 및 정보 교류의 기회를 제공함으로써, 나고야 지역의 디자인 산업을 촉진하고자 하는 목적을 가지고 있음.

■ 디자이너 · 크리에이터 교류 · 상담회 NAGOYAデザイン部

- 디자인 관련 종사자 및 디자이너들이 참여하는 네트워킹 및 교육 행사로 디자인 산업에 필수적인 다양한 주제의 세미나와 워크숍을 개최하며, 이를 통해 참가자들은 디자인 역량을 높이고, 나고야 및 인근 지역의 창의적 커뮤니티와 협력할 수 있는 플랫폼을 제공받을 수 있음
- 나고야의 디자인 산업 발전과 신진 디자이너들의 성장을 도모하며, 정기적으로 개최되는 세미나와 워크숍 등을 통해 최신 디자인 트렌드와 실무 지식을 전달하고 있음.
- 「디자이너의 기술 체험회&상담회」에서는, 젊은 디자이너나 디자인 전공 학생을 대상으로, 아이디어 발상법이나 포트폴리오 작성법 등 실무적인 기술을 배울 수 있는 기회를 제공하고 있으며, 디자이너 상담회를 열어 디자이너들이 서로 경험을 공유하고 교류를 할 수 있도록 지원하고 있음.

3) 주요 이슈 및 벤치마킹 포인트

| 표 54 | 국내외 디자인 정책 및 디자인 진흥기관 사업 핵심 내용

구분	주요 이슈 및 벤치마킹 요소
 한국디자인진흥원	- 디자인과 기술 기업 간의 협업 / 사회 문제해결 / 지역 특화산업 맞춤형 인력양성 / K-디자인 글로벌 진출
	- 전통적인 산업 초점 → 창조 산업 전략 기반 - 싱가포르 디자인기업의 국제화/ 디자인을 통한 사랑받는 도시 등
	- 원스톱 지원을 통한 싱가포르 디자인기업 해외 진출 / 학교 교육 커리큘럼에 디자인 교육 도입 / 협업 디자인 프로젝트 - 글로벌 디자인 축제 및 어워드 운영 등을 통해 디자인 도시 싱가포르의 국가 정체성 및 브랜딩 구축
	- 디지털과 인공지능(AI) 기술 융합을 통한 디자인산업 선도 - 순환 경제로의 전환에 있어 제품 및 서비스 디자인의 혁신과 지속가능한 디자인의 중요성 강조
	- 신진 디자이너 양성 및 - 인재 발굴에 집중/ 신진디자이너 대상 전시 · 어워드 · 공모전을 통한 글로벌 경쟁력 향상 - 전문 디자인연구소 설립을 통한 디자인 트렌드와 데이터 구축 - 국제 디자인어워드운동을 통한 독일 디자인 이미지 확산
	- 디자인 전략을 통한 도시 경쟁력 향상 / 시정 전반에 디자인 관점 도입 / 건설 · 산업 중심이 아닌 인간 · 문화 · 콘텐츠 중심 - 고품격 스마트 디자인 도시 육성을 위한 디자인 가이드라인 중심 실행 · 관리체계 수립 - 서울 디자인 정책 · 사업 총괄을 담당하는 디자인정책관 신설 / 디자인 전문 조직 · 인력 중심의 체계 · 통합된 디자인 행정 추진
	- 디자인서울 2.0 추진 및 디자인산업 육성사업 대행 / DDP 시설 운영 및 서울 디자인 진흥 및 디자인문화 확산 사업 추진 - 온 · 오프라인 플랫폼 성공사례 공유 · 확산 / 우수기업 후속 연계 지원 - 디자인 개발 외 - 네트워킹 및 홍보, 투자, 판로(유통)단계 지원 - 지원사업-비즈니스 론칭페어-서울디자인-서울디자인어워즈등 사업별 협업 · 연계 지원
	- 디자인 도시 선언 / 유네스코 창조도시 네트워크 디자인 분야 가입 - 디자인 기반 지역 산업 경쟁력 향상/ 디자인의 사회적 가치 실현
	- 판매 플랫폼을 통한 아이디어와 제품 실험 및 테스트 / 디자인산업(제조기업-디자인기업) 정보플랫폼 구축 - 에코디자인 기반 신상품 · 서비스 개발 / 지속가능 디자인 경영 컨설팅 / 지역 장인x디자이너 협업 프로젝트

Ⅲ.

대전 디자인산업 관련 기초조사

3-1. 대전시 산업 현황 분석

1) 대전시 산업구조

① 산업구조

- (산업별 산업구조) 통계청 경제활동별 지역내총생산 자료에 따르면, 대전시는 서비스업이 GRDP의 77.1%를 차지하며, 전국 평균 비중보다 높은 수준이며, 제조업은 16.9%로 전체 평균 28.9%보다 낮은 수준으로 전국과 비교하여 제조업 기반이 약하고 서비스업의 비중이 매우 큰 편인 것으로 나타남.
- － 대전시의 제조업 비중은 16.9%인 반면, 충북과 충남의 제조업 비중은 각 50.8%, 54.0%로 제조업의 비중이 매우 높은 것으로 나타남.

| 표 55 | 2022^{단)} 시도별 산업구조(경제활동별 지역내총생산)

2022 ^{단)}	전국	대전	세종	충북	충남
농업, 임업 및 어업	1.8%	0.1%	1.2%	2.7%	3.7%
광제조업	29.0%	16.9%	25.2%	51.1%	54.1%
－ 광업	0.1%	0.0%	0.2%	0.3%	0.1%
－ 제조업	28.9%	16.9%	25.1%	50.8%	54.0%
전기, 가스, 증기 및 공기 조절 공급업	2.2%	1.9%	1.7%	1.3%	4.0%
건설업	4.8%	4.2%	8.4%	5.3%	5.0%
서비스업	62.2%	77.1%	63.9%	40.0%	32.8%

- (대전 산업구조) 대전시 제조업 비중은 2019년 17.2%에서 2022년 16.9%로 하락한 반면, 서비스업이 차지하는 비중은 큰 변동이 없이 2022년 77.1%를 차지하며 서비스업 중심의 산업구조가 고착화됨.
- － 대전시 산업별 GRDP 성장 기여도를 살펴보면, 서비스업은 2020년 코로나19 팬데믹에 의해 0.53%p로 크게 하락하였으나 2022년 3.93%p로 크게 증가하였음. 제조업의 실질기여도는 0.08%p에 불과한 것으로 조사되며 대전의 제조업의 생산성은 서비스업 대비 낮음.
- － 서비스업 세부산업별로 실질기여도를 살펴보면, 사업서비스업 및 부동산업의 기여도가 큰 것으로 조사됨. 제조업은 전기 전자 및 정밀기기 제조업을 제외한 모든 산업군에서 마이너스 기여도를 나타내고 있음.

| 표 56 | 대전시 산업별 비중 및 실질기여도

	비중				실질기여도(%p)			
	2019	2020	2021	2022 ^{p)}	2019	2020	2021	2022 ^{p)}
농업, 임업 및 어업	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.00	0.00	0.01	0.01
제조업	17.2%	17.2%	17.5%	16.9%	0.66	0.20	0.75	0.08
-음식료품 및 담배제조업	2.8%	3.0%	3.0%	2.8%	-0.02	0.23	0.10	-0.07
-섬유·의복 및 가죽제품제조업	0.2%	0.2%	0.2%	0.2%	-0.04	0.03	0.01	-0.03
-목재종이인쇄 및 복제업	1.2%	1.1%	1.1%	1.0%	0.00	-0.04	0.03	-0.09
-석탄 및 석유 화학제품 제조업	3.2%	3.0%	2.9%	2.6%	-0.05	-0.10	-0.10	-0.17
-비금속광물 및 금속제품 제조업	1.9%	1.9%	1.8%	1.5%	0.07	0.03	-0.10	-0.16
-전기 전자 및 정밀기기 제조업	4.8%	5.0%	5.4%	6.0%	0.53	0.20	0.49	0.61
-기계 운송장비 및 기타 제품 제조업	3.0%	2.8%	3.1%	2.9%	0.17	-0.16	0.32	-0.01
전기, 가스, 증기 및 공기 조절 공급업	1.5%	1.7%	1.6%	1.9%	0.16	0.09	-0.03	0.20
건설업	4.2%	4.5%	4.8%	4.2%	0.42	0.40	0.40	-0.36
서비스업	77.1%	76.7%	76.2%	77.1%	2.26	0.53	1.72	3.93
-도매 및 소매업	7.7%	7.2%	7.1%	6.8%	0.40	-0.31	0.11	-0.06
-운수 및 창고업	2.6%	2.1%	2.1%	2.3%	-0.12	-0.39	0.09	0.22
-숙박 및 음식점업	2.8%	2.4%	2.4%	2.7%	0.06	-0.38	0.14	0.32
-정보통신업	3.7%	3.8%	3.8%	3.7%	0.14	0.07	0.18	0.02
-금융 및 보험업	5.7%	5.9%	6.0%	6.0%	0.08	0.30	0.23	0.26
-부동산업	9.3%	9.4%	9.2%	9.3%	0.30	0.27	0.01	0.47
-사업서비스업	17.6%	18.8%	18.4%	19.5%	0.30	1.44	0.13	1.91
-공공 행정, 국방 및 사회보장 행정	9.8%	9.5%	9.4%	9.3%	0.42	-0.20	0.16	0.33
-교육 서비스업	7.4%	7.2%	7.4%	7.2%	0.08	-0.09	0.39	0.15
-보건업 및 사회복지 서비스업	7.3%	7.1%	7.2%	7.3%	0.61	-0.03	0.26	0.40
-문화 및 기타서비스업	3.4%	3.2%	3.1%	2.9%	-0.02	-0.15	0.01	-0.07

*실질기여도: GRDP에 대한 성장 기여도(%p)

*총부가가치(기초가격) 기준

〈출처〉 통계청, 지역소득

② 취업구조

- (산업별 취업구조) 통계청의 전국사업체조사(등록기반)에 따르면, 대전시와 세종시는 전체 산업에서 서비스업 사업체 수가 차지하는 비중이 각각 84.6%, 85.5%로 전국 평균 80.4% 수준을 상회하며, 서비스업의 비중이 높은 것으로 조사됨. 특히, 대전시의 서비스업 종사자수 비중은 80.5%로 전국 평균 비중인 73.9% 보다 높은 수준임.

| 표 57 | 시도별 사업체수 및 종사자수 비중(2022)

2022년	사업체수 비중(%)					종사자수 비중(%)				
	전국	대전	세종	충북	충남	전국	대전	세종	충북	충남
농업, 임업 및 어업	0.2	0.1	0.3	0.4	0.6	0.3	0.0	0.2	0.5	0.7
광업	0.0	0.0	0.0	0.1	0.0	0.1	0.0	0.1	0.1	0.1
제조업	9.6	6.8	5.9	9.8	9.6	16.9	9.9	14.2	27.6	28.9
전기, 가스, 증기 및 공기 조절 공급업	1.5	0.2	1.1	3.3	4.7	0.6	0.3	0.5	1.0	1.8
수도, 하수 및 폐기물 처리, 원료 재생업	0.2	0.1	0.3	0.4	0.3	0.5	0.6	0.5	0.8	0.7
건설업	8.0	8.1	6.9	10.7	10.1	7.8	8.6	5.5	8.2	7.8
서비스업	80.4	84.6	85.5	75.4	74.7	73.9	80.5	79.1	61.8	60.0

〈출처〉 통계청, 전국사업체조사(등록기반)

- (대전시 취업구조) 대전시 산업별 종사자 수 비중이 높은 산업군은 서비스업으로 그 중, 2022년 조사 기준, 도매 및 소매업(14.1%), 보건업 및 사회복지 서비스업(10.9%), 숙박 및 음식점업의 종사자 수 비중이 8.8%로 상위 3개 업종으로 조사됨. 제조업의 경우, 전체 산업 중 9.9%만을 차지하며 타지역 대비 제조업 기반이 약한 것으로 조사됨.

| 표 58 | 대전시 사업체수 및 종사자수 비중 추이

	2020		2021		2022	
	사업체	종사자	사업체	종사자	사업체	종사자수
농업, 임업 및 어업	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.0%
광업	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
제조업	6.7%	9.8%	6.7%	9.8%	6.8%	9.9%
전기, 가스, 증기 및 공기조절 공급업	0.2%	0.3%	0.3%	0.3%	0.2%	0.3%
수도, 하수 및 폐기물 처리, 원료 재생업	0.1%	0.6%	0.1%	0.7%	0.1%	0.6%
건설업	7.9%	9.1%	8.0%	8.8%	8.1%	8.6%
서비스업	84.9%	80.1%	84.8%	80.4%	84.6%	80.5%
도매 및 소매업	27.6%	15.3%	26.8%	14.6%	26.4%	14.1%
운수 및 창고업	10.3%	5.0%	11.0%	5.0%	11.1%	5.0%
숙박 및 음식점업	14.5%	8.4%	14.2%	8.5%	14.1%	8.8%
정보통신업	1.7%	2.7%	1.8%	2.9%	2.0%	3.0%
금융 및 보험업	1.1%	2.9%	1.0%	2.9%	1.0%	2.7%
부동산업	4.3%	2.6%	4.4%	2.7%	4.4%	2.6%
전문, 과학 및 기술 서비스업	3.5%	8.1%	3.5%	8.4%	3.5%	8.5%
사업시설 관리, 사업 지원 및 임대 서비스업	2.6%	6.2%	2.4%	6.5%	2.3%	6.4%
공공행정, 국방 및 사회보장 행정	0.2%	4.1%	0.2%	4.3%	0.2%	4.2%
교육 서비스업	4.3%	8.4%	4.5%	8.6%	4.6%	8.5%

	2020		2021		2022	
	사업체	종사자	사업체	종사자	사업체	종사자수
보건업 및 사회복지 서비스업	3.1%	10.6%	3.1%	10.7%	3.2%	10.9%
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	2.6%	1.6%	2.6%	1.6%	2.6%	1.6%
협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업	9.3%	4.1%	9.2%	4.0%	9.3%	3.9%

〈출처〉 통계청, 전국사업체조사(등록기반)

| 표 59 | 대전시 사업체수 및 종사자수 비중 추이

2022			
	사업체		종사자수
소매업; 자동차 제외	17.7%	음식점 및 주점업	8.5%
음식점 및 주점업	13.7%	교육 서비스업	8.5%
육상운송 및 파이프라인 운송업	10.8%	소매업; 자동차 제외	8.3%
도매 및 상품 중개업	7.9%	전문직별 공사업	6.3%
전문직별 공사업	7.4%	사회복지 서비스업	5.5%
기타 개인 서비스업	5.2%	보건업	5.4%
교육 서비스업	4.6%	도매 및 상품 중개업	5.2%
부동산업	4.4%	사업지원 서비스업	4.8%

- (코로나 19 이후 산업별 취업 변화) 통계청의 「지역별고용조사」 자료를 바탕으로 코로나19가 발생했던 2019년 하반기 이후, 2023년 하반기 산업별 취업자 수 현황을 살펴본 결과, 대전시 제조업은 -31.2%가 감소하였으며, 타지역 대비 감소율이 큰 것으로 나타남. 세종시의 경우, 코로나 19 전후, 제조업 34.8%, 서비스업 22.9%가 증가한 것으로 조사됨.

- 대전시 서비스 업 중, 코로나 19 전후 취업자 수가 증가 비중이 큰 산업군은 '전문, 과학 및 기술 서비스업'이 45.5%, '보건업 및 사회복지 서비스업' 41.4% 증가한 것으로 나타난 반면, '숙박 및 음식점업' -18.7% 감소하며 타 산업군 대비 감소율이 큰 것으로 나타남.

| 표 60 | 시도 별 코로나19 이후 산업별 취업자 수 변화

(단위: 천명)

	2019.2/2				2023.2/2				취업자 수 변화			
	대전	세종	충북	충남	대전	세종	충북	충남	대전	세종	충북	충남
계	788	173	901	1,229	803	211	954	1,280	15	38	53	51
농업, 임업 및 어업	10	8	102	178	9	8	116	199	-1	0	14	21
광업	1	0	1	0	0	0	0	0	-1	0	-1	0
제조업	109	23	190	271	75	31	194	269	-34	8	4	-2
건설업	59	9	57	81	63	9	79	82	4	0	22	1
서비스업	605	131	546	686	649	161	555	718	44	30	9	32

	2019.2/2				2023.2/2				취업자 수 변화			
	대전	세종	충북	충남	대전	세종	충북	충남	대전	세종	충북	충남
- 도매 및 소매업	104	12	79	115	101	12	73	96	-3	0	-6	-19
- 운수 및 창고업	39	7	44	62	40	7	50	54	1	0	6	-8
- 숙박 및 음식점업	75	11	69	93	61	11	70	88	-14	0	1	-5
- 정보통신업	22	6	9	14	27	6	11	14	5	0	2	0
- 금융 및 보험업	20	4	16	25	19	3	20	21	-1	-1	4	-4
- 부동산업	20	5	16	16	18	6	12	20	-2	1	-4	4
- 전문, 과학 및 기술 서비스업	44	12	22	22	64	15	28	30	20	3	6	8
- 사업시설 관리, 사업 지원 및 임대 서비스업	44	6	50	64	40	11	46	70	-4	5	-4	6
- 공공 행정, 국방 및 사회보장 행정	44	27	43	41	51	36	43	68	7	9	0	27
- 교육 서비스업	65	18	53	70	72	27	48	71	7	9	-5	1
- 보건업 및 사회복지 서비스업	70	13	83	90	99	18	98	118	29	5	15	28
- 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	13	3	19	19	13	4	17	18	0	1	-2	-1
- 협회 및 단체, 수리 및 기타 개인 서비스업	42	6	41	52	41	5	36	47	-1	-1	-5	-5
- 가구 내 고용활동 및 달리 분류되지 않은 자가소비 생산활동	3	1	2	3	3	0	3	2	0	-1	1	-1
- 국제 및 외국기관	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-	-	1

〈출처〉 지역별고용조사, 통계청

2) 지역 전략(주력)산업 현황

① 지역 주력산업

- 중소벤처기업부에서 지역산업 경쟁력 강화 및 지역경제 활성화를 위해 추진하고 있는 '지역산업진흥계획'의 지역별 주력산업 분야는 다음과 같음.

| 표 61 | 시도별 지역주력산업군

구분	주력산업군
대전	나노반도체 / 정밀의료바이오헬스 / 물류·국방 서비스로봇
세종	지능형 모빌리티 부품 / 기능성 바이오소재
충남	디스플레이 부품장비 / 탄소저감자동차부품 / 고기능성그린바이오
충북	융합바이오 / 친환경모빌리티부품 / 첨단반도체

- 지역통계관리 시스템의 시도별 지역주력산업군 사업체수 현황 자료를 살펴보면, 대전시 주력산업군 사업체 수는 2020년 기준, 전체 사업체수 대비 약 3.0% 수준이며, 종사자 수 비중은 약 7.5% 수준임.

| 표 62 | 지역주력산업군 사업체수 현황

(단위: 개사/전체사업 대비 비중)

사업체수	대전			세종		충남			충북		
	나노반도체	물류국방서비스로봇	정밀의료바이오헬스	기능성바이오소재	지능형모빌리티부품	디스플레이부품장비	탄소저감자동차부품	고기능성그린바이오	첨단반도체	친환경모빌리티부품	융합바이오
2018	470	851	568	67	102	442	863	318	229	306	341
	0.4%	0.7%	0.5%	0.4%	0.6%	0.3%	0.5%	0.2%	0.2%	0.2%	0.3%
2019	494	969	615	84	108	443	854	330	222	289	361
	0.4%	0.8%	0.5%	0.5%	0.6%	0.3%	0.5%	0.2%	0.2%	0.2%	0.3%
2020	782	1,736	1,215	111	115	462	908	351	234	288	384
	0.6%	1.4%	1.0%	0.6%	0.6%	0.3%	0.5%	0.2%	0.2%	0.2%	0.3%

〈출처〉 지역통계관리 시스템

| 표 63 | 지역주력산업군 종사자 수 현황

(단위: 명/전체사업 대비 비중)

종사자수	대전			세종		충남			충북		
	나노반도체	물류국방서비스로봇	정밀의료바이오헬스	기능성바이오소재	지능형모빌리티부품	디스플레이부품장비	탄소저감자동차부품	고기능성그린바이오	첨단반도체	친환경모빌리티부품	융합바이오
2018	6,639	12,085	17,448	2,561	3,372	50,688	59,930	17,396	6,540	7,293	3,501
	1.1%	2.0%	2.8%	2.2%	2.9%	5.5%	6.5%	1.9%	0.9%	1.0%	0.5%
2019	6,861	13,424	18,834	2,990	3,291	48,965	58,747	18,218	6,627	7,078	3,588
	1.1%	2.1%	3.0%	2.4%	2.6%	5.0%	6.0%	1.9%	0.9%	1.0%	0.5%
2020	8,050	15,475	22,955	2,847	2,984	51,346	59,636	19,663	27,971	30,329	22,806
	1.3%	2.5%	3.7%	2.3%	2.4%	5.5%	6.4%	2.1%	4.0%	4.3%	3.2%

〈출처〉 지역통계관리 시스템

- 지역별 2024년 지역산업진흥계획 보고서를 참고하여 각 지역별 주력산업군의 주요 품목, 핵심 기관, 디자인 관련 지원사업 현황 등을 정리하면 다음과 같음.
- 주력산업군의 디자인 관련 지원사업은 기업 맞춤형 패키지 또는 바우처 지원 카테고리 안에서 제품 업그레이드(고급화)를 위한 제품디자인 개발 및 시제품 제작 지원 중심으로 추진되고 있으며, 그 외 모션그래픽, 홈페이지, 포장디자인, 카달로그 제작 등 마케팅 및 홍보 영역에서 지원을 하고 있음.

| 표 64 | 지역주력산업군 주요 현황

구분		세부 내용
대전	정밀의료 바이오 헬스	- (산업입지) 대덕연구개발특구내 대덕테크노밸리에 집중위치 - 한국생명공학연구원과 LG생명과학의 스피노프 창업을 통한 벤처 생태계 구축 - (유망품목) 바이오소재 · 의약(동반진단 등), 진단 · 의료기기, 데이터 기반 헬스케어 서비스 - 디지털 융복합 진단 · 의료기기, 개인 맞춤형 정밀의료 서비스 플랫폼 등 - (기업현황) 코로나19 등의 이슈로 인한 지역 내 사업체 수 크게 증가 - (주요 이슈) 해당산업 품목 특성을 고려할 때 신규창업(spin-off 포함) 및 업종전환 기업을 대상으로 제품의 신속한 상용화를 위한 지원정책 필요 - (디자인 관련 지원) POST-BI 유망기업과 틈새기업 대상 시장중심형 지원 ⇒ 제품고급화, 마케팅 전략수립, 디자인 개발
	물류 국방 서비스 로봇	- (혁신기관) 한국전자통신연구원, 한국기계연구원, 국방과학연구소, 방위사업청, 국방신뢰성연구센터, 한국과학기술원, TP로봇 · 방위산업센터 등 - (유망품목) 이동로봇플랫폼, 무인기(국방드론), 로봇지능화SW, 로봇콘텐츠/서비스 - 서비스로봇 및 국방 분야의 융복합 혁신기술 품목 집중 - 포스트코로나 시대 수요기반 물류 등 서비스로봇 및 센서/제어 · 통신/항법 등 드론육성 - (디자인 관련 지원) 제품경쟁력 강화 ⇒ 대내 · 외 시장 이슈에 대응하는 수요 연계형 제품 업그레이드 지원(성능개선, 시제품 제작, 디자인 등)을 통한 제품경쟁력 확보
	나노 반도체	- (혁신기관) 대덕연구개발특구 내 나노종합기술원, 한국전자통신연구원, 한국화학연구원, 한국기계연구원 등 - (유망품목) 반도체 제조 · 검사, 반도체전 · 후공정소재, 시스템반도체, 팹리스기반반도체설계 - 시스템 반도체 및 반도체 전 · 후공정 소부장 품목 중심 육성 - (디자인 관련 지원) 국내외 마케팅 지원, 홍보 지원, 디자인 지원(제품, 포장 등) 등
세종	지능형 모빌리티 부품	- (기업현황) 지역 내 쉼트로닉스, 유라테크, 코아비스 등 지역산업 견인이 가능한 우수기업 보유, 지역 내에 내연기관 중심의 기업 다수 포진 - (유망품목) 고효율 · 친환경 모빌리티 부품, 지능형 전장부품, 고강도 경량화 부품 - (디자인 관련 지원) 예비기업(시장선도형): 시장 트렌드 및 고객 니즈 맞춤형 혁신제품 선도를 위한 제품개선을 목표로 시장 조사, 타겟 마케팅 전략 개발, 제품디자인, 시제품제작지원, 인증 지원 등 다양한 기업맞춤형 패키지 지원 - 잠재기업(시장 촉진형): 시장 확대 및 경쟁력 유지를 목표로 제품 개선, 신제품 개발을 위한 시장 조사, 제품 개발 지원(제품 디자인, 서비스 모델 발굴, 신뢰성/안전성 시험) 등 제품 개발을 지원

구분		세부 내용
충남	기능성 바이오 소재	- (산업 입지) 세종 남동부지역의 산업단지를 중심으로 기능성 바이오 소재 관련 기업들이 집중적으로 분포 - (유망품목) 기능복원 및 보조·복지기기(의료용품 및 의료기기), 의약품, 향노화 화장품 - (디자인 관련 지원) 제품의 성능개선, 시제품 제작, 디자인 등 지식서비스 지원을 통한 지역혁신 선도기업으로의 성장 지원
	디스플레이 부품·장비	- (기업 현황) 성장단계 기준 초기 기업이 다수 분포하며, 디스플레이 장비 생산 기업 다수 포진 - (품목) 디스플레이 부품, 디스플레이 장비, 디스플레이 패널·모듈 - (디자인 관련 지원) 잠재기업: 공정개선 및 성능개선을 위한 기술개발과 시장개척 및 다변화를 위한 디자인, 제품 고급화 지원으로 경쟁력 확보 - 디스플레이 부품, 장비 품목 관련 기업을 대상으로 기술개발 지원과 사업화를 위한 마케팅, 디자인, 제품 고급화 지원
	탄소저감 자동차 부품	- (기업현황) 고효율 동력전달부품, 경량화 소재·부품 등 기존 자동차부품을 생산 기업이 다수 분포 - (품목) 고효율 동력전달부품, 경량화 소재·부품, 고효율 전장부품, 환경친화형 내외장부품
	고기능성 그린 바이오	- (기업현황) 건강기능식품을 포함하는 기능성 메디바이오 품목 생산 기업이 높은 비중으로 분포, 기능성 뷰티제품, 동식물 기능증진 제품 생산 성숙 기업이 다수 포함 - (품목) 기능성 메디바이오, 기능성 뷰티제품, 동식물 기능증진 제품
충북	첨단 반도체	- (기업현황) 반도체 제조용 기계 제조업과 그 외 기타 전자부품 제조업이 가장 많은 비중을 차지 - (품목) 고성능 반도체 부품, 차세대 반도체 공정, 다기능 AI 반도체, 지능형 제어부품
	융합 바이오	- (기업현황) 화장품 제조업과 화학제품 제조업이 가장 많은 비중을 차지 - (품목) 단백질의약품, 유전자재조합치료제, 체외진단기기, 코스메슈티컬
	친환경 모빌리티 부품	- (기업현황) 자동차용 신품 부품 제조업과 기타 구조용 금속제품 제조업이 가장 많은 비중을 차지 - (품목) 모빌리티용 신품 소재부품, 이차전지 소재부품, 차체 및 특장차 소재부품, 전기장치 및 주행용 센서, 자동차 경량 및 전동부품 - (디자인 관련 지원) 초광역 선도기업 지원전략-기술사업화 패키지 : R&D기획, 제품고급화, 디자인브랜드 개선, 마케팅 등 초광역 혁신성장 바우처 지원 - 외국어 홍보동영상, 모션그래픽, 홈페이지, 포장디자인, 카달로그 제작

〈출처〉 지역별 2024년 지역산업진흥계획 보고서

② 대전 전략산업

- **(전략산업)** 지역산업 정책은 지역의 산업 강점에 기반한 미래첨단산업 육성을 목표로 하고 있으며, 이에 대전시는 기술경쟁력을 갖추고 있는 4대 전략산업으로 바이오헬스, 국방, 우주항공, 나노반도체의 첨단기술기반 산업을 핵심전략산업으로 선정하여 육성하고 있음.

| 표 65 | 대전시 핵심 전략산업

기존 주력산업		민선8기 핵심전략산업
바이오	▶	바이오헬스
로봇		우주항공
통신		국방(방산)
반도체		나노반도체

- **(전략산업 현황)** 지역의 특정산업이 국가 전체와 비교하였을 때 상대적으로 특화되었는지를 특정하는 입지계수는 우주항공 산업이 타산업 대비 높아 대전 지역에 특화됨. 대전 제조분야 4대 전략산업 사업체 수는 292개로 조사되었으며, 전국대비 2.5% 비중을 차지하고 있음.

| 표 66 | 대전시 핵심전략산업 현황

구분	입지계수	사업체(개)
바이오헬스	1.42	76
우주항공	2.47	6
국방	1.28	8
나노반도체	1.12	202

* 사업체 자료원 광공업 통계(제조업 분야만 포함, 전문과학, 서비스업 등 미반영)

* 입지계수 전국사업체조사 2021년 기준

* 종사자수 10인 미만 기업 제외, 표준사업분류 세세세분류 기준 시도별 업종 사업체수가 2개 이하인 경우 제외

〈출처〉 2023 월간 대전경제 08월호, 대전세종연구원(2023)

- **(전략산업 주요 이슈)** 대전 바이오헬스 산업은 민간기업을 중심으로 바이오클러스터가 형성되어 있으며, 100억 원 이상의 투자유치 스타트업이 있는 유일한 광역자치단체임. 대전시는 우주연구기관 14개 전국에서 가장 많은 수준이며, 방위사업청이 대전으로 이전하였으며 대전·충남 국방산업 광역 클러스터 조성 등 협력 추진하고 있음.
- － **(국방-디자인)** 방위사업청은 대한민국이 방산수출 세계 4대 강국으로 도약하기 위해 무기체계의 질적 우위 확보 및 지속적인 기술 혁신의 필요성을 깨닫고, 기술혁신의 한 분야로 디자인을 통해 경쟁력을 강화하고자 함. 이를 위해 무기체계의 성능뿐만 아니라 안전성·편의성·디자인도 필수기능으로 지정해 사업 초기부터 관리하도록 함.

| 표 67 | 대전시 핵심전략산업 주요 이슈

구분	주요 내용
바이오헬스	- 민간기업을 중심으로 바이오클러스터 형성 - 한국생명과학연구원과 LG생명과학(現 LG화학) 출신의 혁신 기술기반 벤처기업 중심 - 글로벌 바이오혁신클러스터 조성(2023), 2026년까지 대전바이오창업원(안) 개소 준비 - 지역산업 생태계에 약 300여 개의 바이오 기업이 있는 것으로 파악 - 100억 원 이상의 투자유치 스타트업이 있는 유일한 광역자치단체
우주항공	- 한국항공우주연구원, 한국천문연구원 등 우주연구기관 14개 전국에서 가장 많은 수준 - 대전에 약 150여 개의 관련 기업들이 본사 또는 자사를 두고 있는 것으로 파악 - 우주산업분야 전문가 30여 명을 중심으로 '대전 뉴스페이스 발전 협의회' 출범 - R&D 지원, 기업지원, 인력양성, 인프라 지원·구축 등 추진
국방	- 방위사업청 대전으로 이전 - 첨단 국방과학기술 연구조직인 국방과학연구소, 방위사업청, 육군 미래 혁신센터, 육군군수사령부, 육군교육사령부, 자운대, 계룡대(육·해·공군본부) 등 국방 관련 기관 밀집, 정부 출연(연), 방사청, 국기연(분원), KAIST, 방산 대기업들의 R&D센터, 중소 방산업체 등이 위치 - 핵심기술을 보유한 방산기업 231개사, 대전에 본사 및 지사를 둔 기업은 약 150여 개로 파악 - 방위사업청 추진하는 방산혁신클러스터 공모사업: 국방 5대 신산업(우주, 드론, 로봇, 인공지능, 반도체) 분야, 대전시는 드론분야 신규 지역으로 선정 - 첨단과학기술 인프라를 바탕으로 무인장비 기술의 핵심이 되는 인공지능(AI)과의 연계사업 준비 - 충남도와 MOU 체결을 통해 대전·충남 국방산업 광역 클러스터 조성 등 협력 추진
나노반도체	- 나노·반도체 부품소재실증평가원 설립 및 기업지원, 나노·반도체 국가 산업단지 조성 중 - 나노종합기술원, 한국전자통신연구원, KAIST 등 우수한 연구기관과 대학 위치 - 반도체 산업 관련 주요 9개의 기관이 유성구에 밀집하여 우수한 R&D 자원 보유 - 대전에 본사 또는 지사를 두고, 나노·반도체 산업의 소부장, 전후방 산업을 포함, 나노·반도체 기업은 약 400여 개로 파악

〈출처〉 대전과학기술정보서비스, [DTalkS - 23.10. Vol.5] (D-Special) 대전 혁신성장 이끌 4대
핵심전략산업 대전시가 함께 된다(2023)
대전시 4대 전략산업 현황 및 제언, 대전과학산업진흥원(2024)

③ 연고산업

- 중소벤처기업부는 인구감소(관심)지역의 경제 활성화를 위해 「시·군·구 중소기업 육성방안」을 추진하고 있음. 대전 및 충청권 인구감소·관심 지역 기업육성방안 중 디자인 관련 지원이 필요한 산업군을 정리하면 다음과 같음.

| 표 68 | 시·군·구 중소기업 육성 방안 주요 내용

구분		연고산업	주요 내용
대전	동구	포장·유통물류산업	- 기업군의 성장 비즈니스 모델 발굴 및 다각화를 위하여 포장물류 설계기술 및 디자인, 제작 지원
	대덕구	안경렌즈산업, 타올산업	- 친환경 특허 및 인증, 디자인 지원 수요 높음
충남	논산/서천	식품산업	- 논산/서천 농수산물 고부가가치화 및 브랜드 확산을 통한 식품산업 클러스터 조성 - 상품 경쟁력 확대를 위한 디자인 개선 및 제품 고급화 지원
	보령시	해양자원	- 보령시 해양자원 고부가가치 브랜드 창출을 통한 지역 성장촉진 기반 고도화 - 지역 해양자원(머드, 수산물 등)을 활용한 우수사업 아이템 발굴 및 브랜딩지원 - 시제품개발, 마케팅지원, 디자인개선 및 제품 고급화 등
충북	제천	천연물소재산업	- 기능성천연물 디자인 개발 및 제품 패키징 고급화 지원 - 사업화지원: 디자인개발 및 제품 패키징 고급화 지원
	보은군	원물가공 식품산업	- 제품 경쟁력개선 지원(포장디자인, BI/CI제작, 제품 품질·기능 향상 지원 등)
	괴산	한지산업	- 한지를 이용한 디자인개선 및 제품고급화 지원

〈출처〉 지역별 2024년 지역산업진흥계획 보고서

3) 대전시 정책 현황

① 대전시 민선8기 정책 및 주요 사업

- (개요) 대전시는 2022년 '일류 경제도시 대전'이라는 비전으로 이장우 시장이 이끄는 대전시정이 출범하였으며, 민선 8기 대전시정의 방향은 '미래전략 선도', '도시경쟁력 제고', '시민우선 시정'을 기준으로 삼았음. 대전시는 과학경제 분야, 문화예술·체육 분야, 환경·교통 분야, 보건·복지 분야, 청년·여성 분야에서 5대 핵심 전략을 수립하고 총 87개의 공약 사업을 추진하고 있음.

〈출처〉 <https://www.daejeon.go.kr/>

- | 표 69 | 민선 8기 | 5대 추진전략 및 과제

- 104 -

구분	세부 내용
	/ 도시형 차박명소 조성 / 서남부종합스포츠타운 조성을 통한 국민 스포츠권 보장
미래도시 대전	- (방향성) 사통팔달 교통체계 고도화, 도시 발전 신성장 동력 창출, 공존할 수 있는 환경을 조성해 청년이 살고 싶은 도시 만들기 등 - (주요과제) 도시철도 3·4·5선 추진, 도시철도 2호선 트램 조기 건설, 시내버스 노선 전면 개편, 혁신도시 공공기관 이전, 대전도심융합특구 조성, 둔산 신도시 등 장기 택지개발지구 재정비, 명품 정원도시 조성, 원도심 상권 전기·통신선 지중화, 반려동물 놀이터 확충, 대전형 청년주택 보급 확대 등 - (핵심사업) 대전도시철도 3·4·5호선 건설 / 대전권 제2외곽순환 고속도로 조기 건설 / 원·신도심을 잇는 대전천 천변도로 확장
상생도시 대전	- (방향성) 촘촘한 보육시스템 구축, 고령친화도시 조성, 사회적 취약계층 보호 등 - (주요과제) 어린이집·유치원 무상 보육·교육 추진, 친환경 급식 개선, 노인 돌봄대상, 시설 확대, 만 70세 이상 버스비 무료화, 장애인 기본권 보장을 위한 시설 확충, 양성평등 교육, 문화확산, 다문화 가정 자녀 맞춤형 교육 지원, 통합돌봄 체계 구축 등 - (핵심사업) 노인 돌봄대상 및 시설(기관) 확대 / 저소득 한부모가정 가사 지원 서비스 / 만 70세 이상 버스비 무료 / 교통약자 이동편의 서비스 확대
균형도시 대전	- (방향성) 자치구의 발전이 곧 대전의 발전으로 생각하고 원팀 체계를 구축하여 10개의 협력 과제를 추진, 최초로 시정 과제에 자치구 협력사업 포함 - (주요과제) 도시철도 1호선 직장산역 신설(동구), 보문산 권역 산림휴양단지 조성(중구), 노루벌 일원 국가정원 조성(서구), 유성온천지구 관광거점 조성(유성구), 대덕구 구청사 부지 활용 방안 마련(대덕구) 등



〈출처〉 충청일보, 「이장우 시장, 민선 8기 시정 방향 '100대 핵심과제' 발표」 보도자료, 2022
세계타임즈, 이장우 대전시장, 대전 발전을 위한 100대 핵심과제 발표, 2022

<https://www.daejeon.go.kr/>

- (추진사업) 2024년 기준, 5대 분야에서 87개의 공약 사업이 있으며, 경제·과학 분야 20개, 문화·예술·체육분야 22개, 교통·환경 분야 10개, 복지·보건 분야 25개, 청년·여성 분야 10개의 사업이 추진되고 있음.
- 디자인산업에 대한 직접적인 공약사업은 없으나, 특구기술 실증 전주기 단계에서의 디자인 지원, 디자인 특화 화장품 공동브랜드 개발, 인쇄산업 디자인역량강화 등 대전 지역산업의 경쟁력 강화를 위한 디자인 지원이 있음.
- 대전시는 제2시립미술관, 제2대전문학관 등 문화예술도시로서 대전의 특성을 담아낼 수 있는 차별화된 디자인으로 세계적인 랜드마크를 만들고자 사업 건축디자인과 함께 기획디자인 단계를 거치고 있으며, 대전육교를 활용한 관광 명소를 추진하기 위해 주변 생태환경과 조화를 이룬 창의적 디자인 구상을 위한 공간디자인을 고려하고 있음.

| 표 70 | 민선 8기 공약사업 내 디자인 관련 주요 내용

공약명	세부 내용
4차 산업혁명 과학기술 실증·상용화	- (사업명) 대전형 융합신산업 창출 특구기술 실증 선도사업 - (사업목적) 대덕특구 공공기술을 지역 기업에 매칭하고 사업화 실증을 통해 특구기술과 기업 연계 및 창업 활성화 도모/ 시·산하기관 등의 공공서비스 개선 및 도시문제를 해결할 수 있는 신기술·제품 등을 발굴하여 실증을 통해 검증, 공공분야 등에 도입 - (주요내용) 공공서비스 및 도시문제를 해결하기 위한 중소·벤처기업 및 연구소 기업의 신기술(혁신기술)제품 및 서비스의 실증, 후속지원 등 - 기술창업 및 비즈니스 모델 수립 컨설팅, 특허, 디자인, 투자 유치 등 실증 전주기 지원
뷰티산업진흥원 설립	- (사업명) 뷰티산업 육성 추진 - (사업목적) 뷰티산업 육성 진흥을 위한 정책 수행 및 뷰티산업 역량강화를 위한 대전 뷰티산업진흥원 설립 추진 - (주요내용) 기업지원 : 디자인 특화 공동브랜드 개발, 화장품산업 및 이·미용 지원사업 확대
대전 첨단 인쇄출판정보산업 집적화단지 조성	- 대전 첨단 인쇄출판정보산업 집적화단지 조성 - (사업목적) 인쇄업뿐만 아니라 출판, 디자인산업과 함께 지역의 신산업으로 성장할 수 있는 기반 조성 - (주요내용) 인쇄출판산업 스마트 기술교육, 디자인역량강화 프로그램 등 지원사업 발굴 및 추진
제2시립미술관 설립	- (사업명) 대전시립미술관 제2관 건립 - (사업목표) 건물 자체가 예술품이 되는 획기적이고 우수한 건축디자인을 통해 일류 경제도시로서의 품격을 견고히 하고 문화예술도시 건설 - (주요내용) 대전의 특성을 담아낼 수 있는 차별화된 디자인으로 세계적인 랜드마크 수립, 과학도시로서 과학기술 + 예술의 융합을 보여주는 건축물로 건립
제2대전문학관 건립	- (사업목표) 지역 문학의 역사 등을 담은 시민친화적 문화공간으로

공약명	세부 내용
	구상 - (주요내용) 과학의 도시인 대전의 특색을 함유한 아트+문학 위주의 실시형 전시관 개관
대전 음악전용공연장 건립	- (사업명) 대전 음악전용공연장 건립 - (사업목표) 시민문화향유 기반 조성으로 공연예술의 활성화와 지역 문화 수준 향상 - (주요내용) 획기적인 건축디자인 도입을 통해 도시의 위상과 경쟁력 확보로 일류 경제 도시, 일류 문화도시로서의 '문화예술 허브도시 대전' 건설
고속도로 첫 문화재, 「대전육교」 명품화	- (사업목표) 대전육교 조형성 강조, 주변 생태환경과 조화를 이룬 창의적 디자인 구상 - (주요내용) 대전육교 창의적 디자인 창출을 통한 관광자원화 방안 마련, 대전육교 명품화 창의적 공간디자인 도출

〈출처〉 2023 민선8기 공약사업 세부실천계획 자료집, 대전시(2023)
2024 민선8기 공약사업 실천계획, 대전시(2024)

[참고자료] 4차 산업혁명 과학기술 실증·상용화

| 표 71 | 4차 산업혁명 과학기술 실증·상용화 세부 내용

구분	세부 내용
사업목표	- 대덕특구 공공기술을 지역 기업에 매칭 및 실증사업을 통해 공공기술기반 기술 실증·상용화 - 공공기관 인프라를 활용한 신기술 시장실증 플랫폼 운영으로 혁신기술 성과확산 생태계 조성
사업개요	- (사업기간) 2022. ~ 2026. (주관부서) 창업진흥과 - (사업비) 254억 원(시비 247, 민간 등 7) - 대덕특구 대형기술의 융합 사업발굴, 기술가치 및 사업화 가능성분석, 실증 테스트베드 구축, 비즈니스 컨설팅 등 - 스타트업, 중소벤처기업의 혁신기술 제품 및 서비스의 실증, 후속지원 연계 등 - (기대효과) 대덕특구 공공기술에 대한 지역기업 매칭과 지역내 사업화 실증으로(전과정프로세스화로 성공모델 제시) - 특구기술을 활용한 지역기업의 사업화 및 창업 활성화 - 4차 산업혁명 관련 주력분야 핵심기술이 적용된 제품·서비스 실증플랫폼 운영으로 기술력 있는 중소벤처기업의 성장 지원
사업내용	1) 대전형 융합신산업 창출 특구기술 실증 선도사업(대전과학산업진흥원) - (사업목적) 대덕특구 공공기술을 지역 기업에 매칭하고 사업화 실증을 통해 특구기술과 기업 연계 및 창업 활성화 도모 - (사업비) 200억 원(시비) / 연 50억 원(4차년도) - (사업내용) 대덕특구 내에서 생산된 기술의 대규모 실증 지원을 통해 新 기술 기획 창업 및 지역 기업으로 사업화 촉진·지원 - 기술창업 및 비즈니스 모델 수립 컨설팅, 특허, 디자인, 투자 유치 등 실증 전주기지원

구분	세부 내용
	2) 혁신기술 공공테스트베드 사업(대전테크노파크) - 제품·서비스 실증이 필요한 기술력 있는 기업과 대전시 산하기관 및 공공실증기관협의회의 공공기관을 매칭하여, 실증 추진 - 대전 소재 중소·벤처기업 또는 스타트업 기업의 4차 산업혁명 요소기술의 혁신 솔루션 (제품 및 서비스) - 기술성숙도(TRL) 7단계(실용화 단계) 이상의 현장에 설치 가능한정부 또는 공공기관에서 적용, 구매, 개발지원 사례가 없는 제품·서비스 - 4차산업혁명 요소기술의 혁신 솔루션(제품 및 서비스) - 4차산업혁명 요소기술 : IoT, AI, 빅데이터, 클라우드, 5G, 블록체인 등 - 혁신 솔루션 : 디지털 헬스케어, 물류, 비대면 시스템 등
추진 사업 (2022)	- (사업명) 의료폐기물 현장 처리를 위한 안전 디자인 융합형 고압증기 멸균시스템 실증화 - (주관) (주)바이탈스 / (공동참여) (재)대전디자인진흥원, 한국기계연구원 / (실증기관) 충남대학교병원 - (주요 내용) (주)바이탈스와 한국기계연구원: 기개발된 소형 의료폐기물 처리 장비의 대형화 및 분쇄·멸균기술의 적용으로 기계설계, 시제품 제작, 인허가 등을 통해 실증화 추진 - (재)대전디자인진흥원: 의료폐기물 처리시스템의 사용자 편의성 및 안전 설계를 고려한 서비스 디자인 적용 - 충남대학교병원: 자체 성능 및 기능 검증과 공인 인증기관의 세부 검증 절차 등을 통해 의료폐기물 현장처리 시스템의 최종실증화

- **(주요 성과)** 민선 8기 출범 2주년 동안, 대전시는 국가우주산업클러스터 연구·인재개발특화지구 지정, 방위사업청 이전, 160만 평 나노·반도체 국가산업단지 등에 선정된 성과를 기록함. 또한, 대전시 대표 문화콘텐츠를 만들기 위해 '0시 축제'를 개최하였으며, 향후 5년 내 아시아 최고, 세계 3대 축제 반열에 오르는 것을 목표로 수립함. 대전시는 세계 100대 과학·기술클러스터 선정, 과학기술집약도 세계 6위·아시아 1위, 과학기술혁신 역량평가 전국 3위 등을 기록함.

| 그림 23 | 대전시 민선8기, 주요 성과



주요 실적



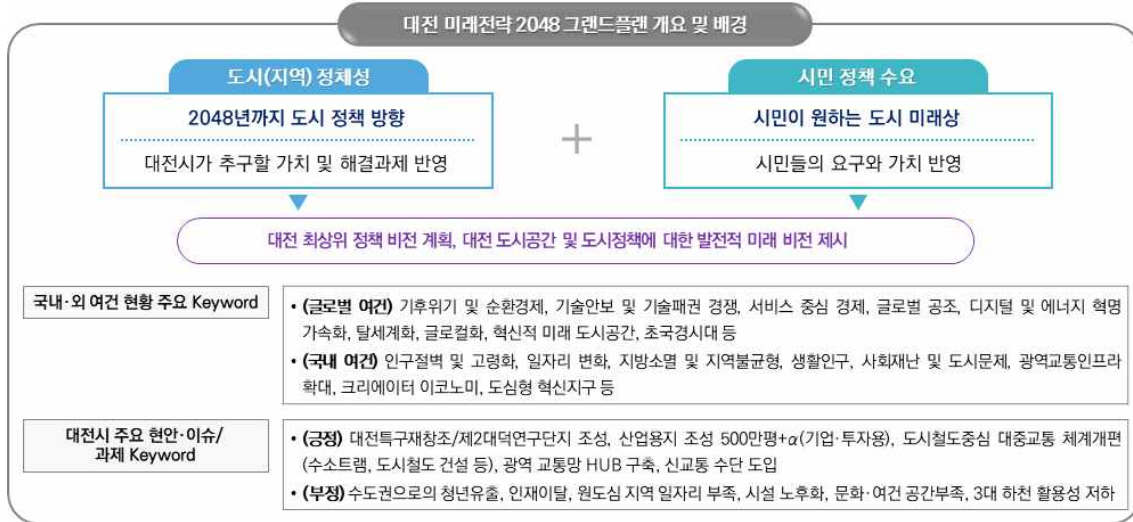
〈출처〉 대전시청 <https://www.daejeon.go.kr/>

② 대전미래전략 2048 그랜드플랜

□ 대전미래전략 2048 그랜드플랜 개요

- 「대전 2048 그랜드플랜」은 2048년까지의 30년 후의 대전시 도시 미래를 예측하고 이를 토대로 시민이 원하는 도시 미래를 설정하고 단기와 중기 대응을 포함한 중장기 도시 비전을 제시하고, '초일류도시대전'으로 향하는 방안과 실행 과제를 실현하기 위한 종합적인 계획임. 이는 대전시의 최상위 정책 비전 계획이며, 향후 30년 도시 방향성을 제시하며, 후속 계획 및 사업의 지침 및 기준을 제시하고 있음.
- 「대전 2048 그랜드플랜」은 대전의 도시 정체성과 시민 정책 수요를 반영하여 시민이 바라는 도시 미래를 설정하고 실현하기 위한 종합적인 계획임. 국내·외적으로 사회가 직면한 도전 과제에서 출발하였으며, 대전시 주요 현안·이슈, 과제 등을 발굴하여 시대적 과제와 각 부문별 대전의 현황 분석을 바탕으로 대전시가 세계적인 명품도시로 도약하기 위한 일관되고 확고한 발전 전략을 수립하였음.
- 「대전 2048 그랜드플랜」에는 대전의 경제산업 부문 이외에도 도시교통과 도시공간, 주거와 교육, 체육/보건, 육아돌봄, 사회복지, 청년, 여성, 이주/다문화, 문화관광, 환경, 안전, 과학도시, 균형발전 등 다양한 부문을 다루었으며, 「과감한 혁신, 새로운 기회, 세계로 도약하는 대전」의 비전을 수립하고 지속가능한 대전 발전을 위한 핵심 3대 목표와 5대 전략, 20개의 어젠다를 도출함. 10대 메가프로젝트는 특정 주제 및 분야에 초점을 맞추어 대전시를 미래 지능형 도시로 발전시키는 데 중점을 두고 있음.

| 그림 24 | 대전 2048 그랜드플랜 개요 및 배경



| 표 72 | 대전 2048 그랜드플랜 비전 및 목표, 전략

대전 미래전략 2048 그랜드플랜 배경					
미래상	- 새로운 패러다임을 제시하는 초일류도시				
비전	- 과감한 혁신, 새로운 기회, 세계로 도약하는 대전				
목표	- 사람과 문화, 과학과 경제를 하나로 잇는 원링크(One Link) 도시 - (핵심 3대 목표 지향점) ① [공간체계] 초광역 허브화 ② [신산업] 과학경제 허브화 ③ [삶의 질] 환경문제 허브화				
5대 전략	전략1	전략2	전략3	전략4	전략5
	산업경제	교통	안전환경 (교육보건복지)	문화관광	도시공간 주택건축 자치공동체
	▼	▼	▼	▼	▼
	국가혁신거점 도시	초연결교통 도시	환경복지 도시	개방적 창의도시	균형발전 도시
	▽	▽	▽	▽	▽
20개 어젠다	국가전략산업 중심도시	대중교통 중심도시	포용도시	라이프스타일 도시	균형발전 도시
	과학기술 융합 혁신 허브도시	광역교통 중심도시	녹색도시	지식재산 허브도시	공동체 e음도시
	K-유니콘로드 선도도시	도시교통 선진도시	보행생활권 도시	글로벌 인재 허브도시	스마트 재생도시
	기업친화도시	미래교통 중심도시	회복력 있는 도시	디자인 도시	충청권 메가시티

	⇓	⇓	⇓	⇓	⇓
중점전략	도시공간구조 재편	신교통망 구축	청정에너지원 확보·자립	도시문화 생태계 조성	충청권 메가시티 조성
	산업입지 공간 정책 추진	신교통수단 이용 활성화	AI·빅데이터 기반 디지털 대전환	평등한 교육 기회 제공	동서균형발전 도모
10대 메가프로젝트					
구분		메가프로젝트		주요 사업 내용	
초광역 도시 허브화	① 광역공간거점	충청권 IBM(ICT, Bio테크, M테크) 융복합 밸리		- 신성장산업 클러스터화 - 주력산업간 밸류체인 강화	
	② 초연결첨단교통	하이퍼무브 메가시티		- 광역철도 4개망 신설 - 3허브 6포트 UAM항공망 체계구축 - 대중교통 활성화 - 시민의 자유로운 이동권 보장	
	③ 균형발전	대전 동북부권 균형발전 거점		- 신재생에너지 및 물산업 클러스터 조성 - 갑천 친수구역 조성, 도시랜드마크 건설	
	④ 도심융합	대전역 지하입체 복합개발(Geo-City)		- 대전 Coex 지하공간 입체개발 - 미래형 입체복합 환승체계 구축 - 미래형 모빌리티 허브 구축	
과학경제도시 허브화	⑤ 과학산업	글로벌 과학혁신협력특구		- 대덕연구개발특구 리뉴얼 3.0 프로젝트 추진 - 대덕연구개발특구 IV지구 복합지구 개발	
	⑥ 우주국방	신 우주국방 과학기술 거점(Space-M)		- 국방반도체 산업단지 및 국방AI 센터 조성 관련 기관 유치 - 우주방산부품·기기 산업육성	
	⑦ 신에너지	미래 신에너지 트윈 거점(K-Star II시티)		- 단계별 에너지 자립방안 및 주력산업 육성	
국제교류	⑧ 국제교류	In(人) Magnet City		- 텐텐(10-10)인재 유치 프로젝트 추진 - 일자리+주거 패키지 지원 - 글로벌 인재 유입 전략	
	⑨ 창조문화	문화예술 창의 플래닛		- 문화·예술 창의집적지구 테마별 거점구역 구상 - 과학문화놀이터, 메타홀 등 문화예술 창의집적 지구 및 회랑 형성	
	⑩ 친환경·탄소중립	산수정원 도시		- 명산, 둘레산길, 3대 하천 활용 경관 거점 조성 - 한발사계로 둘레길 브랜드화 및 명품화	

【인터뷰】대전세종연구원_그랜드플랜 핵심 내용

- (배경) 대전이 지속 가능한 도시로 발전 및 성장을 위해서는 경제적 파이를 키워야 하며, 경제적 파이를 키우기 위해서는 미래 먹거리를 찾아야 함. 이를 위해 집적화 클러스터를 위한 교통체계를 어떻게 구축하고, 좋은 인재를 어떻게 유치할 것인지, 시민의 삶을 어떻게 높일 것인지 등을 고민하였음.
- (디자인과 직접 관련된 부분) 대전 4대 주력산업군도 중요하지만 실제로 청년과 젊은 인재들이 선호하고 진입장벽이 낮은 산업이 콘텐츠 산업으로 앞으로 로컬크리에이터 산업이 중요해질 것임. 크리에이터 쪽은 디자인과 접목이 강한 부분으로 디자인이 들어 가야 부가가치가 높아질 부분임.
- 지역인재, 글로벌 인재를 끌어들이기 위해서는 창의성이 발현될 수 있는 문화 제도, 생활여건 공간 환경을 갖추어야 한다는 부분을 언급을 함.
- 지역단위에서 문화도시로서 포지셔닝이 어느 정도 되고 경쟁력이 어느 정도인지를 알 수 있는 것이 유네스코 창의도시임. 국내 지역 중, 유네스코창의도시 가입된 도시가 많으며, 관련 분야도 많음. 대전이 문화도시이지만 과연 문화 잠재력이 있는지, 객관적으로 평가를 받아본 적도 없음. 따라서 창의도시네트워크 가입을 목표로 도시경쟁력을 파악하고 관련된 문화정책 수립, 스마트행정과 접목을 해서 정책을 추진 해보자라고 제안함.
- 사람들이 좋아하는 공간을 보면 지역적 특성이 반영되어 있거나, 아날로그 감성 등이 있거나 디자인적으로 차별성이 있는 지역들을 많음. 대전시의 문화적 DNA를 장소와 공간에 투영하는 것을 강조함.

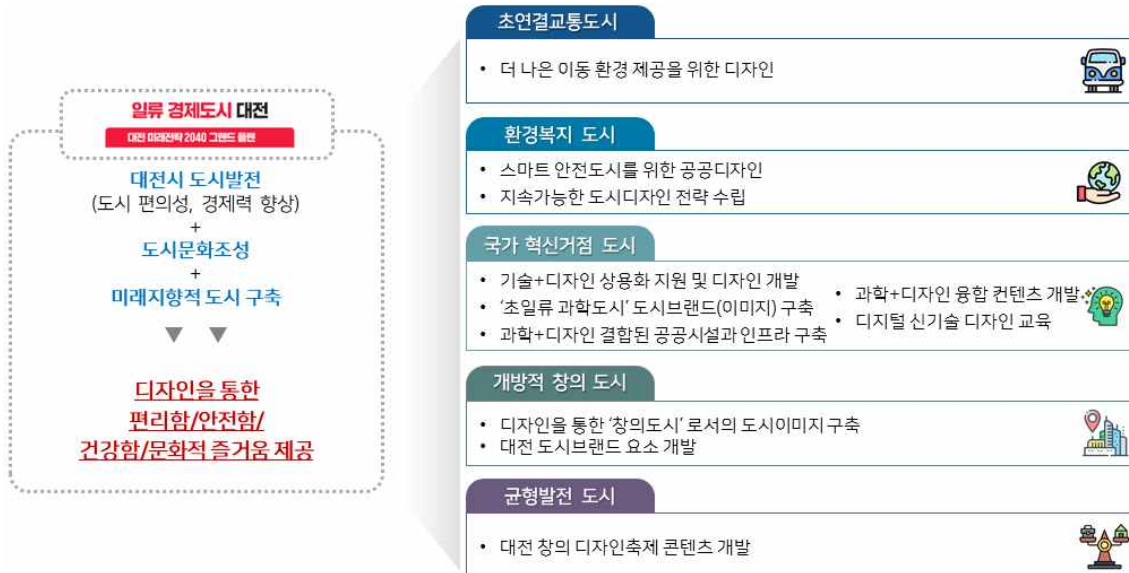
③ 민선8기 정책 기반 디자인 정책 방향성

- 대전 민선8기 정책 및 「대전 2048 그랜드플랜」 정책 추진 방향 및 세부 사업과제에 따른 디자인의 방향성을 도출하고, 「대전 2048 그랜드플랜」의 핵심 전략에 따라 분류하여 정리하면 다음과 같음.
- 대전 민선8기 정책 및 「대전 2048 그랜드플랜」 정책은 대전시 도시발전(도시 편의성, 경제력 향상), 도시문화조성, 미래지향적 도시 구축 등을 목표로 하고 있으며, 도시의 정체성과 시민의 정책 수요를 반영하고 있음. 따라서, 디자인 역시 대전시의 정책 목표를 달성하기 위해 디자인을 통한 편리함/안전함/건강함/문화적 즐거움 등을 제공할 수 있도록 해야 함.
- 민선 8기 시정 기조와 연계한 디자인정책 방향은 '초일류 과학도시', '글로벌 창의도시' 등 대전시만의 차별화된 도시브랜드 이미지 구축을 위한 도시 브랜드디자인 개발 및 도시디자인 및 도시공간 디자인 계획에 있어 디자인 중심의 마스터플랜 개발이 필요하며, 대전시는 도시 이미지를 결정짓는 공공시설물 디자인과 건축물의 디자인 중요성을 강조하고 있는 만큼 기획디자인 차원에서 대전시의 정체성과 주요

가치를 반영할 수 있는 디자인 가이드라인 수립 및 디자인 정책 추진이 필요한 것으로 나타남.

- 또한, 기술과 디자인 융합을 통한 상용화 지원, 시민들에게 더 나은 환경 제공을 위한 교통 인프라 개선 서비스디자인 및 대전형 유니버설 디자인 개발 등 다양한 분야와 영역에서 방향성을 도출함.

| 그림 25 | 「대전 2048 그랜드플랜」 기반 디자인정책 방향성(안)



- 대전 민선8기 정책 및 「대전 2048 그랜드플랜」 정책 기반 디자인정책 방향성을 대전 도시 정체성을 기준으로 정리하면 다음과 같음. 혁신도시, 안전도시(행복도시), 창의도시, 교통도시, 과학도시를 기준으로 핵심 디자인 정책과제를 분류하여 정리하였으며, 정책 주요 키워드도 도출하여 함께 정리함.

| 그림 26 | 대전 2048 그랜드플랜」 기반 디자인정책 방향성(안)

도시정체성	디자인 정책 방향성	주요 과제 키워드
혁신도시	✓ 전략·주력산업군 기술·제품 고도화 및 시제품 제작 ✓ 뷰티산업 관련 디자인 특화 공동브랜드 개발 ✓ 인쇄출판산업 디자인역량강화 프로그램 개발 ✓ 중소·벤처기업 및 연구소 기업의 신기술·제품·서비스 개발 및 실증을 통한 공공분야 도입	- 뷰티산업진흥원 - 첨단 인쇄출판정보산업 집적화단지 - 방산 허브 클러스터 - 첨단과학기술 스타트업 혁신거점
안전도시 (행복도시)	✓ 스마트 안전도시 공공디자인 ✓ 도시발전 저해 해결 도시디자인 과제 발굴 ✓ 생태친화적 도시 디자인 요소 발굴 ✓ 대전형 유니버설 디자인 안심도시 대전(Safety-D) 구축 ✓ 대전학교 명품화 창의적 디자인, 전통시장 시설 현대화 및 서비스 고도화 등 대전형 공공디자인 개선	- 대전형 리젠밸리(Regen Valley) - 도심 속 그린바이오 거점 - 그린웨이 네트워크 - 「대전학교」 명품화
창의도시	✓ 플랫폼 도시/도시 관광활성화 ⇒ 디지털 아트워크 프로그램, 혁신적 디자인 공간 구축 등 ✓ 디자인 분야 로컬크리에이터 활동 지원 ✓ 유네스코 창의도시 네트워크 도시 콘텐츠 개발 ✓ 메이커리(F&B) 명소화, 한발사계로 돌레길 브랜드디자인 개발 ✓ 대전 0시 축제 세계적인 축제 브랜드	- 제2대전문화관, 제2시립미술관 - 문화·웹툰 콘텐츠 창작·유통 클러스터 - 도심형 워터프론트 - 만남의 광장 프로젝트 - 플레이(Play+Happy) 대전
교통도시	✓ 교통 인프라 개선 서비스디자인 ✓ 미래형 모빌리티 디자인	- 도심 간선급행버스체계(BRT) - 트램노선 확대 - 미래형 모빌리티 인프라
과학도시	✓ 과학 도시디자인 계획 수립 ⇒ 첨단과학기술+사용자 친화디자인 적용, 과학도시 디자인컨텐츠 개발 ✓ 디자인 기반 과학 건축물&상징물(랜드마크) 계획, 기 구축된 시설의 현대적 개선 ✓ 어린이, 청소년 등 시민 대상 STEM(STEAM) 디자인교육 ✓ 과학-디자인-문화 융합 페스티벌, 디자인축제 콘텐츠 개발	- Again 93, 엑스포과학공원 - K-사이언스 월드 - 과학문화예술지구 - 대전 메타버스 플랫폼 - 디지털 리터러시 플라자

| 표 74 | 「대전 2048 그랜드플랜」 기반 디자인정책 방향성 세부내용(안)

5대전략	부문	디자인 분야	디자인 방향성
1) 미래산업을 선도하는 국가 혁신거점 도시	산업 경제	제품/서비스 디자인	■ 기술+디자인 상용화 지원 및 디자인 개발 - 실증 전주기 지원 내, 전략·주력산업군 기술·제품 고도화 및 시제품 제작 지원, 상용화할 수 있는 제품·서비스로 디자인 개발 지원 등 - 뷰티산업 관련 디자인 특화 공동브랜드 개발 및 인쇄출판 산업 디자인역량강화 프로그램 개발 등 - AI기반 제조 플랫폼 내 과학자-기술자-디자이너 상호 협력 구축을 통한 혁신적 아이디어 발굴, 사용자 친화적 디자인 개발 등 - 공공서비스 개선 및 도시문제를 해결할 수 있는 중소·벤처기업 및 연구소 기업의 신기술·제품·서비스 개발 및 실증을 통한 공공분야 도입
			(민선8기 관련 과제) - [1-12] 4차 산업혁명 과학기술 실증·상용화 - [1-15] 뷰티산업진흥원 설립 - [2-1] 대전 첨단 인쇄출판정보산업 집적화단지 조성 (대전2048 그랜드플랜 관련 과제) - [1.1.1] 국가 딥테크 스케일업 밸리조성 - [1.2.2] 글로벌 방산 허브 클러스터 구축 - [1.3.1] 첨단과학기술 스타트업 혁신거점 만들기

5대전략	부문	디자인 분야	디자인 방향성
		도시디자인	■ '초일류 과학도시' 도시브랜드(이미지) 구축 - 디자인 관점에서의 통합적 도시디자인 컨셉 및 방향성 수립 - '과학도시'로서의 이미지 강화를 위해 과학기술을 반영한 도시디자인 아이덴티티 요소 개발 - 디자인 기반 과학 건축물&상징물(랜드마크) 건립 ⇒ 과학기술과 디자인 융합도시로 혁신적이고 창의적이며, 미래를 선도하는 도시문화 조성 - 도시 내 과학 관련 시설 및 인프라를 시각적으로 강조, 과학도시로서의 독보적인 이미지 정립을 위한 디자인 콘텐츠 개발 등을 통해 (대전2048 그랜드플랜 관련 과제) - [1.3.3] Again 93, 엑스포 유산 계승을 위한 과학문화에 술지구 형성
		도시공간 디자인	■ 과학+디자인 결합된 공공시설과 인프라 구축 - 과학기술과 디자인이 결합된 도시 공공시설 및 인프라 구축을 위한 디자인 계획 수립 ⇒ 혁신적 도시문화 조성을 통한 과학도시 아이덴티티 구축 - 첨단과학기술+사용자 친화디자인 적용을 통한 도시환경 개선 ⇒ 시민들에게 과학기술을 상징적으로 전달함과 동시에 도시 환경 개선 및 도시 서비스질 향상, 시민에게 현대적이고 효율적인 도시환경 제공
		공공디자인	■ 과학+디자인 융합콘텐츠 개발 - 엑스포과학공원, 93엑스포 등 기 구축된 시설의 현대적 개선 ⇒ 과학 신기술과 디자인문화를 융합하여 시민들이 즐길 수 있는 환경조성 - 도시 내 과학+디자인 융합 관련 이벤트 및 전시 프로그램 제공 ⇒ 문화적 만족도 향상, 대전을 과학도시로서 더욱 강력한 매력과 경쟁력 부여하여 미래지향적인 도시이미지 구축 (민선8기 관련 과제) - [1-12] 대덕특구 「산업고고학 박물관」 조성 - [1-14] 과학기술 체험·교육놀이 「K-사이언스 월드」 조성 (대전2048 그랜드플랜 관련 과제) - [1.3.3] Again 93, 엑스포 유산 계승을 위한 과학문화에 술지구 형성 - [1.3.4] 대전 메타버스 플랫폼 구축
		디자인교육	■ 디지털 신기술 디자인 교육 - 과학(신기술)+디자인 융합 교육 추진을 통한 디자인기술 체험 기회 제공 - 3D 프린터를 활용한 어린이, 청소년 등 시민 대상 스팀(STEAM) 디자인교육 프로그램 개발 (대전2048 그랜드플랜 관련 과제) - [1.4.3] 대전형 디지털 리터러시 플라자 구축

5대전략	부문	디자인 분야	디자인 방향성
2) 사람과 도시를 연결하는 초연결 교통도시	교통	모빌리티 디자인/ 서비스디자인	■ 더 나은 이동 환경 제공을 위한 디자인 - (교통 인프라 개선 서비스디자인) 접근성, 안전성, 효율성 등을 고려한 서비스디자인 개발 ⇒ 교통 인프라의 효과적 구축 및 교통 서비스 질 향상 - (미래형 모빌리티 디자인) 사용자 편의성과 안전성을 고려한 구조적 디자인, 환경에 미치는 영향 최소화한 지속가능한 모빌리티 및 교통 인프라 디자인 개발, 신개념 교통수단 로보빌리티(Robobility) 선행디자인 개발 등 ⇒ 미래 교통중심 선도도시로의 도시 이미지 구축을 통한 도시 경쟁력 향상 (대전2048 그랜드플랜 관련 과제) - [2.1.1] 대전 도심 간선급행버스체계(BRT) 건설 - [2.1.2] 트램노선 회덕역 연장 - [2.3.1] 미래형 대중교통 통합 운영체계 구축 - [2.4.1] 미래형 모빌리티 인프라 구축
			■ 스마트 안전도시를 위한 공공디자인 - 공공디자인 측면에서 스마트 안전, 재난사고 대비 관련 디자인 과제 발굴 - 도시 공공시설 안전성 확대를 위한 공공디자인 개발 (대전2048 그랜드플랜 관련 과제) - [3.4.1] 기후변화·재난 대응 능동형 안전망 구축
3) 지구와 사회에 책임을 다하는 환경복지 도시	안전	공공디자인	
	환경	도시디자인	■ 지속가능한 도시디자인 전략 수립 - 도시 환경의 미흡한 계획, 적정 인프라 부족, 환경 오염 문제 등 도시발전을 저해하는 요인을 해결하기 위한 도시디자인 과제 발굴 - 인프라와 도시공간을 효율적으로 활용하여 생태친화적인 도시 이미지 창출을 위한 친환경, 지속가능한 도시 디자인 요소 발굴 (대전2048 그랜드플랜 관련 과제) - [3.1.1] 대전형 리젠밸리(Regen Valley) 조성 - [3.2.1] 도심 속 그린바이오 거점 구축 - [3.2.2] 그린웨이 네트워크 확장
4) 다양성이 경쟁력이 되는 개방적 창의 도시	문화	도시브랜드 디자인	■ 디자인을 통한 '창의도시'로서의 도시이미지 구축 - 디자인도시(창의적, 혁신적)+공공 예술 도시(예술과 문화)를 통한 대전 도시이미지 혁신과 브랜드 가치 제고 - 제2시립미술관, 제2대전문학관 등 도시 건축 계획에 대한 디자인 관점에서의 통합적 도시디자인 컨셉 및 방향성 수립 - 혁신적 디자인 공간 구축, 디자인/예술과 기술을 접목한 디지털 아트워크 프로그램 개발 등 도시 문화의 예술 활동 촉진 - 대전만의 특색있고 차별화된 디자인·문화·예술·관광 콘텐츠 개발 ⇒ 노잼 도시를 꿀잼 도시로의 변화, 도시

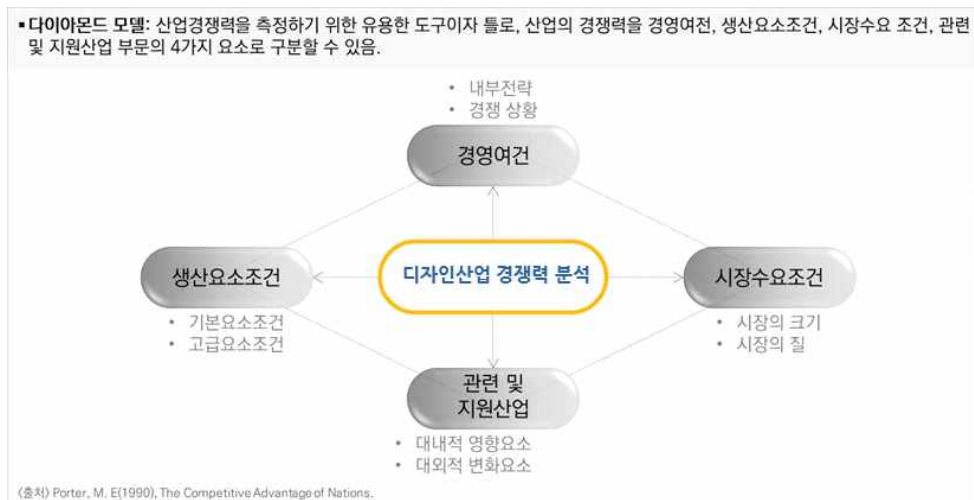
5대전략	부문	디자인 분야	디자인 방향성
			매력도 향상 - 도시문화 예술적 요소, 창의적이고 특색있는 디자인 문화 공간 조성 ⇒ 도시 관광활성화 및 지역경제 활성화 기여 - 디자인 분야 로컬크리에이터 활동 지원 - '유네스코 창의도시'네트워크 가입을 위한 창의적인 도시 콘텐츠 개발
			(민선8기 관련 과제) - [2-4] 제2대전문학관 설립 - [2-5] 제2시립미술관 설립 - [2-6] 「마음대로 예술공간」 확충 - [2-8] 대전 음악 전용 공연장 건립 - [2-10] 문화·웹툰 콘텐츠 창작·유통 클러스터 구축 - [2-11] 지역 콘텐츠산업 육성 지원 (대전2048 그랜드플랜 관련 과제) - [4.1.2] 도심에서 찾는 휴양지, 도심형 워터프론트 조성 - [4.4.1] 대전형'만남의 광장 프로젝트'추진 - [4.4.2] 시민생애주기 맞춤형 '카멜레온 파크'조성 - [4.4.3] 노잼에서 꿀잼도시로, 공공예술의 도시'플래피 (Play+Happy) 대전'
			■ 대전 도시브랜드 요소 개발 - 과학도시, 교통도시, 혁신도시, 행복도시 등 대전의 정체성을 반영한 이미지나 로고/슬로건 등 도시브랜드 아이덴티티 요소 개발 - 대전시의 정체성과 주요 가치를 대변하고 시민들이 공감할 수 있는 디자인과 메시지 구성 - 대전시의 미래 목표와 추진전략을 고려하여 현재와 미래를 이어주는 시각적인 디자인표현 요소 개발 ⇒ 시민들과 여행객들에게 독특한 경험 및 기억 제공
5) 지역과 함께 누리는 균형발전 도시	도시 공간	유니버설 디자인/ 공공디자인	■ 대전형 유니버설디자인 및 대전시 공공디자인 개선 - 쉬운 언어 사용 및 가독성 높은 디자인 적용, 거리간판 개선, 횡단보도, 민간 다중 이용시설 및 편의시설 개선 등 - 대전육교 명품화 창의적 디자인 및 공간디자인 도출을 위한 디자인 방향성 수립, 전통시장 시설 현대화 및 서비스 고도화 등 대전형 공공디자인 개선
			(민선8기 관련 과제) - [1-19] 전통시장 시설 현대화 및 서비스 고도화 - [2-13] 고속도로 첫 문화재, 「대전육교」 명품화 - [3-16] 교통약자 이동편의 서비스 확대 (대전2048 그랜드플랜 관련 과제) - [5.1.2] 유니버설 디자인 안심도시 대전(Safety-D) 구축

5대전략	부문	디자인 분야	디자인 방향성
	자치 공동체	축제디자인	■ 대전 창의 디자인축제 콘텐츠 개발 - 대전이 추구하는 창의도시 이미지를 강조한 과학-디자인-문화 융합 페스티벌 기획 - 도시 역사나 문화를 반영하고 시민들과 상호작용을 고려한 대전시 브랜드 체험 콘텐츠 개발 (민선8기 관련 과제) - [2-12] 「대전 0시 축제」 세계적인 축제로 육성 (대전2048 그랜드플랜 관련 과제) - [5.2.1] 공동체 활성화를 위한 축제 및 이벤트 활성화 - [5.2.2] [가칭] 베이커리(F&B) 명소화 구축

3-2. 대전 디자인산업 경쟁력 분석

- (분석모델) 본 연구에서는 대전시 디자인산업 경쟁력 분석을 위해 Michael E. Porter(1990)의 다이아몬드 모델(Diamond Model)을 활용하여 문헌 조사와 심층 인터뷰를 통해 대전 지역의 디자인산업 현황과 경쟁력을 분석하고 강·약점을 도출하고자 함.
- 다이아몬드 모델은 산업경쟁력을 측정하기 위한 모델로 산업의 경쟁력을 '경영여건(Business context)', '생산요소조건(Factor conditions)', '시장수요조건(Demand conditions)', '관련 및 지원산업 부문(Related and supporting sectors)'의 네 가지 요소로 구분하여 평가함.

| 그림 27 | 디자인산업 기초조사 모델, Porter의 다이아몬드 모델



<출처> The Competitive Advantage of Nations, Porter, M. E.(1990).

- (조사내용)'경영여건', '생산요소조건', '시장수요조건','관련 및 지원산업'의 네 가지 측면에서 대전시의 디자인 산업 현황 및 관련 인프라 여건을 조사·분석하여 대전시 디자인산업의 총체적 경쟁력을 분석함.

| 표 75 | 대전시 디자인산업 및 경쟁력 조사내용

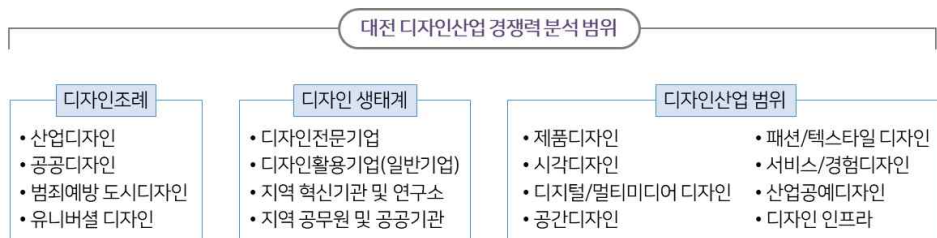
대전시 디자인산업 경쟁력 조사 주요 내용	
(1) 경영여건	- (의미) 디자인산업이 생성, 조직, 운영되는 전반적인 구조 및 전략과 경쟁 관계를 만들어 내는 환경과 여건을 의미 - 산업 경쟁력을 강화시킬 수 있는 요소를 의미하며, 산업이 생성·조직 및 운영되는 전반적인 구조 및 전략을 나타내고, 산업내 경쟁관계도를 의미하는 요소

대전시 디자인산업 경쟁력 조사 주요 내용		
	1-1) 내부 전략	1-2) 경쟁 상황
	- 대전 디자인 정책 - 대전 디자인 정책 추진 기관(조직) 및 지원사업	- 지역내 유관기관 디자인 지원 사업 현황 - 지역디자인진흥원 현황
(2) 생산요소 조건	- (의미) 디자인산업을 구성하는 인력, 기술력 등의 내부적 요소를 의미 - 제품 및 서비스를 생산하는 데 필요한 자원, 인력, 기술력 등을 의미	
	2-1) 기본요소조건	2-2) 고급요소조건
	- 디자인산업 사업체 수 - 대전 디자인 인력 고용 현황 - 대전 소재 대학 디자인인력 배출현황	- 대전 디자인전문기업 현황
(3) 시장수요 조건	- (의미) 디자인산업의 상품이나 서비스에 대한 수요를 나타내는 것으로 시장의 크기와 질로 구분	
	3-1) 시장의 크기	3-2) 시장의 질
	- 대전 디자인산업 출하액	- 대전 디자인 활용업체 현황
(4) 관련 및 지원산업	- (의미) 디자인산업을 뒷받침하는 요소를 의미	
	4-1) 대내적 영향요소	4-1) 대외적 영향요소
	- 대전 지역 주력산업군 주요 기관 및 인프라 현황 - 디자인산업 유관기관 및 혁신지원기관 현황	- 주요 기관과의 네트워크 연계 현황

- (디자인산업 범위) 대전시 디자인관련 조례로 대전시 디자인산업의 영역은 산업디자인, 공공디자인, 도시디자인, 유니버설디자인을 포함하고 있음. 따라서, 본 연구에서는 산업디자인을 중심으로 공공디자인, 도시디자인 등으로의 디자인산업 범위를 확대하여 기관의 역할 및 디자인 사업과제를 발굴하고자 함. 또한, 본 연구에서는 디자인산업을 단순 디자인전문기업 중심의 산업으로만 보지 않고, 디자인 생태계를 구성하고 있는 디자인활용기업, 지역 혁신기관 및 연구소 등까지 포함하여 살펴보고자 함.

- 디자인 규모 및 종사자 수 등 통계자료에 기반한 디자인산업 현황 조사를 위해 디자인산업 특수분류에 따른 산업 코드를 기준으로 하여 디자인산업의 범위를 '제품 디자인', '시각 디자인', '디지털·멀티미디어디자인', '공간디자인', '패션·텍스타일디자인', '서비스경험 디자인', '산업 공예 디자인', '디자인 인프라'로 분류하여 정리함.

| 그림 28 | 대전 디자인산업 경쟁력 분석 범위



1) 경영여건

(1) 내부전략

- 대전광역시 디자인 정책은 디자인 조례와 디자인 계획으로 구분되어 수립되어 있음.

| 그림 29 | 대전 디자인 정책



① 대전시 디자인 조례

- (디자인산업과 디자인 전문기업 육성 및 지원 조례) 대전광역시 디자인산업과 디자인 전문기업의 체계적인 육성 및 지원에 필요한 사항을 규정함으로써 지역 산업의 경쟁력 향상 및 지역경제 활성화에 이바지함을 목적으로 2024년 7월 1일 부터 시행됨.

- 디자인산업과 디자인 전문기업 육성 및 지원에 관한 기본계획을 5년마다 수립하여야 하며, 디자인산업과 디자인 전문기업에 관한 실태조사, 디자인산업과 디자인 전문기업 육성 및 지원 사업을 추진 할 수 있음.

| 표 76 | 디자인산업과 디자인 전문기업 육성 및 지원 조례

구분	세부 내용
제4조 기본계획	1. 디자인산업과 디자인 전문기업 현황 및 여건과 전망 2. 디자인산업과 디자인 전문기업 육성 및 지원을 위한 기본목표와 지원방향 3. 디자인산업과 디자인 전문기업 경쟁력 강화를 위한 지원 방안 4. 디자인산업과 디자인 전문기업 선진화 및 상호협력 방안 5. 디자인 전문기업과 대학과의 산학 연계방안 6. 그 밖에 디자인산업과 디자인 전문기업 육성 및 지원을 위하여 필요한 사항
제6조 지원사업	1. 우수디자인 개발·시제품 생산 및 제품화 지원 2. 디자인 제품의 국내·외 유통과 마케팅 지원 3. 디자인 우수인력 발굴 및 양성을 위한 교육 4. 디자인 전람회 및 제품전시회 등 디자인산업 국내·외 교류 지원 5. 디자인 전문기업 육성 및 활성화를 위한 지원 6. 그 밖에 디자인산업과 디자인 전문기업 육성 및 지원을 위하여 필요한 사업

- **(산업디자인 진흥조례)** 대전광역시 산업디자인 진흥조례는 산업디자인의 연구 및 개발을 촉진하고, 산업디자인을 진흥하기 위한 사업을 지원함으로써 산업의 경쟁력 강화에 이바지함을 목적으로 제정됨.
- 산업디자인 진흥조례에 따라 중소기업 및 소상공인들의 산업디자인 개발 수요에 부응하고 우수 전문인력 양성으로 산업디자인 진흥에 기여하기 위하여 산업디자인 공모전을 개최할 수 있음.
- **(대전광역시 공공디자인 진흥조례)** 2017년 06월 01일 시행된 「대전광역시 공공디자인 진흥조례」는 「공공디자인의 진흥에 관한 법률」에서 위임된 사항과 그 시행에 필요한 사항을 규정함하고 대전광역시민이 안전하고 쾌적한 도시환경에서 생활할 수 있는 사회를 조성하기 위한 공공조형물 및 각종 디자인의 적용 등에 필요한 사항을 규정함을 목적으로 제정됨.
- 공공디자인등의 진흥과 품질 향상에 관한 사항, 공공조형물의 무분별한 난립 방지에 관한 사항, 안전한 도시환경 조성을 위한 범죄예방 도시환경디자인에 관한 사항, 민들이 안전하고 편리하게 생활하기 위한 범용(유니버설) 디자인(이하 “범용 디자인”이라 한다)에 관한 사항에 대해 시책을 마련하고, 행정적·재정적 지원 방안을 마련함.
- **(대전광역시 범죄예방 도시디자인 조례)** '범죄예방 도시디자인'이란 시민의 안전을 위협하는 범죄를 예방하거나 감소시키기 위하여 건축물 및 도시공간을 범죄에 방어적인 구조로 변경·개선하는 것으로 시민들이 각종 범죄로부터 안전한 도시환경에서 생활할 수 있도록 건축물 및 도시공간에 범죄예방 도시디자인을 적용하는데 필요한 사항을 규정함을 목적으로 「대전광역시 범죄예방 도시디자인 조례」를 제정함.
- **(대전광역시 유니버설디자인 조례)** 유니버설디자인의 보급 및 활용에 필요한 사항을 규정하여 시민들이 보편적인 환경 속에서 안전하고 쾌적하게 살 수 있는 사회를 조성함을 목적으로 2019년 1월에 시행됨.
- **(대전디자인진흥원 설립 및 운영 조례)** 2020년 02월 07일에 시행된 「대전디자인진흥원 설립 및 운영 조례」는 「산업디자인진흥법」 제11조의2에 따라 대전디자인진흥원 설립 및 운영에 필요한 사항을 규정함을 목적으로 제정됨. 대전디자인진흥원은 디자인관련 인적·물적 정보 등의 집적 및 활용으로 지역 디자인산업을 육성·지원하고 이를 통한 지역산업의 경쟁력 강화와 지역경제 활성화에 기여함을 목적으로 설립됨.

② 대전시 디자인계획

- **(2025 대전광역시 도시디자인 기본계획)** 대전시는 기존 '2020 대전도시디자인 기본계획'을 재정비하여 고품격 디자인 도시로 거듭나기 위해 '2025 대전 도시 디자인 기본계획'을 수립함.
- － 대전시는 '대전, 도시 디자인을 켜다'라는 비전과 '도시 디자인으로 구현되는 아름다운 과학도시, 대전'을 목표로 수립하고, 개별적으로 적용되고 있는 도시 디자인, 경관디자인, 유니버설디자인, 범죄예방도시환경디자인 등을 통합하고 일관된 대전 도시 정체성을 확립하기 위해 4대 추진전략과 실행 체계를 정립함.

표 77 | 2025 대전광역시 도시디자인 기본계획 주요 내용

구분	주요내용
비전	- 대전, 도시디자인을 켜다 - (2030 대전도시기본계획) 사람이 행복한 과학도시 대전 - (도시디자인기본계획(2010) 대전다움을 위한 도시디자인을 통해 고품격 디자인 도시 대전
목표	- 도시디자인으로 구현되는 아름다운 과학도시, 대전
주요내용	- 개별적으로 적용되고 있는 도시디자인, 경관디자인, 유니버설디자인, 범죄 예방도시환경디자인 등을 통합, 지향점을 분명히 하여 일관된 대전 도시정 체성 확립 - 도시디자인기본계획과 도시디자인지침의 구체화. 공적공간을 대상으로 적용되어야 하는 지침을 기존 형식위주에서 벗어나 합리적이고 누구나 쉽게 이해되고 실현 할 수 있도록 구체적인 가이드라인 제시 - 도시환경색채기본계획의 색채범위 개선. 도시 공간의 특성화로 장소성 실현과 개성을 살린 경관이 연출을 위하여 기존 중점경관관리구역의 보조 색·강조색 색채범위를 개선하여 보다 밝고 다양한 컬러 적용 - 다양한 도시디자인사업의 발굴. 도시디자인 기본계획의 비전, 목표, 전략을 효율적으로 달성할 수 있도록 18개의 도시디자인 사업 발굴. 시급성, 효과 성, 관점의 우선순위에 따라 7개 선도사업 선정

〈출처〉 2025 대전광역시 도시디자인 기본계획, 대전광역시(2017)

- **(기획디자인, 先 디자인 後 사업계획 방식)** 대전시는 민선 8기 '공공건축 디자인 혁신'방향에 따라 민선 8기 핵심사업으로 추진 중인 제2시립미술관, 음악전용공연장, 이종수미술관 등에'先 디자인 後 사업계획'방식(기획디자인 방식) 도입을 통해 세계적인 랜드마크로 건립하고, 명품 건축물로 대전의 도시정체성을 강화하고 관광자원화, 경제활성화를 통해 대전시를 일류문화도시로 만들고자 계획을 발표함.
- － 대전시의'先 디자인 後 사업계획' 방식은 사업 초기 창의적이고 혁신적인 디자인 구상안 마련을 위해 국내·외 역량 있는 건축가를 초빙하여 건축디자인을 결정한 후 사업추진을 위한 기본계획을 수립하고 예산을 확보하여 명품건축물을 건립하는 방식을 뜻 함.

- 대전시는 향후 문화시설에 대해 기획디자인 방식을 도입하여 창의적이고 품격 있는 랜드마크 건축물 건립을 통해 지역 활성화 견인 및 도시경쟁력을 강화하고자 함.

- **(2030 공공디자인 진흥계획)** 대전시는 문화적가치로서 도시경쟁력을 갖추기 위한 필수조건으로 디자인정책의 중요성 부각됨에 따라 2022년 「2030 공공디자인 진흥계획」을 수립함. 2030년을 목표로 공공디자인의 비전 및 기본목표와 방향 등을 현실에 맞게 설정하여 일괄성 있고 체계적인 공공디자인 진흥계획 수립 하였으며, 공공공간, 공공건축물, 공공시설물, 공공시각 매체로 구분하여 사용 및 설치·운영시 고려해야할 기본적인 요소를 제시하였음.

| 표 78 | 2030 공공디자인 진흥계획 주요 내용

구분	주요내용
비전	- 시민의 삶의 질 향상을 위한 공공디자인 선도도시를 구현하는 진흥 전략 수립 - 시민이 체감할 수 있는 생활, 품격, 안전, 소통 중심 도시로의 도약을 위한 실행력 높은 선도사업 제시
4대 실행전략	1) (생활 중심 도시-살기좋은 건강한 도시 구현) 미래를 생각하고 문화가 형성되는 공공디자인 전략 2) (품격 중심 도시-활력있는 품격 도시 형성) 활력있는 도시 및 정체성 향상을 위한 공공디자인 전략 3) (안전 중심 도시-보행 및 생활안전 도시) 생활안전 및 재난대비를 위한 공공디자인 전략 4) (소통 중심 도시-공공인프라 체계 구축) 시민의 소통을 위한 공간 조성 및 지속가능한 대전광역시의 성장을 위한 공공디자인 전략
선도사업	1) 생활 중심 도시 - 문화와 감성이 흐르는 수변라이프를 위한 공간 조성 - 고령자를 위한 건강공원 조성 사업 - 모두가 즐길 수 있는 유니버설 어린이공원 조성 - 유니버설디자인을 적용한 보행자 우선도로 조성사업 2) 품격 중심 도시 - 트램 통과구간 상징가로 특화경관 구축 사업 - 대전광역시 고속, 시외버스 간이정류소 정비사업 - 대전광역시 대중교통 통합브랜드 시스템 개발 3) 안전 중심 도시 - 생활밀착형 스마트 안전쉼터 조성 사업 - 교각 하부 공간 및 지하차도 보행안전을 위한 안심 시설물 개발 - 대전광역시 감염예방 디자인 - 범죄예방디자인(CPTED)사업 4) 소통 중심 도시 - 어린이·청소년 공공디자인 교육 프로그램 개발 사업 - '디자인 대전(가칭)' 대전광역시 공공디자인 네트워크 구축

〈출처〉 2030 대전광역시 공공디자인 진흥계획, 대전광역시(2022)

- **(유니버설디자인 도시구현)** 대전시는 2019년 '유니버설 디자인 도시' 조성을 위해 유니버설 디자인 매뉴얼을 확정하고 건축물, 도로, 공원, 공공교통시설에 대한 편의시설 정비를 통하여 사회적 약자가 배려된 기능적 도시를 구현하고자 함. 대전시의 유니버설 디자인정책은 유니버설 디자인의 개념을 기본으로 하는 유니버설 디자인 도시 정책성립, 고령화 사회에 적합한 생활환경 구현, 제도개선 및 정비 계획 수립, 시범사업 추진 및 자율정비 촉진 등을 통해 유니버설 도시를 구현하고자 함.
- **(공공시설물 표준형 디자인)** 대전시는 2012년 도시경관 향상을 위해 심미성, 기능성, 편의성이 고려된 공공시설물 표준형 디자인 28종을 개발하였으며, 공공 시설물의 설치기준 등을 수립하여 사업에 적용함으로써 아름답고 쾌적한 도시 환경 조성하고자 함.
- (대전시 공공시설물 표준형 디자인 기본방향) 대전다움을 강화하는 디자인, 통합하는 디자인, 배려하는 디자인, 친환경적인 디자인
- (대전시 공공시설물 디자인 기본원칙) 정체성, 간결성, 지속가능성, 안전성

③ 대전시 추진 사업 주요 내용

- **(디자인 정책)** 대전시는 지역특화 기반산업 육성 전략 내 디자인산업 활성화 전략을 수립하여 미래 新산업 창출을 위한 디자인산업 혁신 기반을 구축하고자 함. 대전시는 디자인 주도의 지역 첨단기술기업 기술사업화 경쟁력 강화를 위한 사업을 추진하며, 기업지원사업, 인재양성사업, 역량강화 및 인프라구축 등을 지원하고 있음.

| 표 79 | 대전시 디자인 정책

부서	주요 내용	관련분야
기업 지원국 (기업지원 정책과)	■ 지역특화 기반산업 육성으로 첨단산업 발전 견인 - (디자인산업 활성화) 미래 新산업 창출을 위한 디자인산업 혁신기반 구축 - 디자인 주도의 지역 첨단기술기업 기술사업화 경쟁력 강화를 위한 사업 추진 - 기업지원사업(4개/20억), 인재양성사업(2개/4억), 역량강화 및 인프라구축(4개/8.5억) 등 - 市 관련부서 연계 도시·공공디자인분야 사업 적극발굴로 도시혁신 기반 마련(4개/10억)	디자인 산업/ 기업 지원

- 대전광역시 「2024 대전광역시 주요 업무 계획」 내 디자인과 연계할 수 있는 사업 내용을 다음과 같이 도출하여 정리함.
- 대전시가 추진하고 있는 다양한 사업 중, 디자인과 연계 가능한 사업을 살펴보면,

도시브랜드 및 도시마케팅, 창업기업 및 기술기업 맞춤형 지원, 지역콘텐츠 산업 및 관광콘텐츠와 연계한 디자인, 공영자전거 및 도시철도 등의 공공 시설물 디자인, 공공건축 기획 디자인 및 도시 공간디자인 사업 등이 있음.

| 표 80 | 2024 대전광역시 주요 업무계획 내 사업연계 가능 사업

부서	주요 내용	관련분야
미래전략 산업실 (국방우주 산업과)	■ 국방혁신기술 육성을 통한 방산기업 역량 강화 - (국방중소벤처기업 경쟁력 강화) 방산 진입 확대 및 맞춤형 지원 강화 - (국방산업 기술고도화 지원) 국방혁신기술 사업화 촉진 및 실증 지원 국 방 융복합 분야의 기술·제품 고도화 및 실증 테스트베드 지원 - 방산기업 시제품 제작 및 창업아이템 개발·고도화 지원 등(국방 기술진흥연구소) ■ 로봇융합·드론·3D프린팅산업 혁신성장 도모 - (로봇융합산업 생태계 조성) 로봇 활용 사업화 및 실증 지원 강화, 물류·국방서비스로봇 분야 기술개발 지원 - (첨단 3D프린팅산업 기반구축) 3D프린팅 인프라 구축을 통한 제조 혁신지원	기술· 제품 디자인
미래전략 산업실 (과학 협력과)	■ 도시브랜드 가치 제고로 국내외 인지도 강화 - (과학수도 대전 브랜딩) 대전의 과학을 로컬디자인으로 개발 확산 - 과학수도 통합 브랜드 개발(심볼, 로고, 컬러시스템 등), 브랜드 특화 공간조성 (공공시설물, 편의시설물), 과학기술 기반 창업문화 확산 프로그램 운영 ※ 행안부 공모사업 선정('23.10.), 대전디자인진흥원·유성구·창조경제혁신센터 등과 협업	도시 브랜드
기업 지원국 (창업 진흥과)	■ 지역주도 기술창업 생태계 구축 및 사업화 지원 - (기술기반 창업 성장지원) 우수기술이 상용화되도록 혁신제품 사 업화 지원 - (창업보육 경쟁력 강화) 관내 13개 창업보육센터 입주기업 대상 시제품 제작, 기업 홍보지원, 역량강화 교육 프로그램 등 맞춤형 사업화 지원 - 아이템 개발에서 시제품 제작, 마케팅까지 지원강화 - 예비·초기창업: 예비창업자 사업화(시제품제작 등) 지원 및 초기창업 자 멘토링 - 성장단계: 디자인 지원 및 국내 인증, 지식재산권 획득, 판로개척 등 경쟁력 강화	디자인 개발 지원
경제국 (소상공정 책과)	■ 소상공인 경쟁력 강화를 위한 골목상권 활성화 - (로컬브랜드 육성) 로컬자원을 보유한 잠재력 있는 골목상권 육성, 개성 있는 문화와 콘텐츠가 있는 상권을 로컬브랜드로 육성	공공 디자인
	■ 소상공인 경영안정 및 성장을 위한 맞춤형 지원 - (성장 역량 강화) 유망 소상공인 발굴·집중지원, 지역 우수 브랜 드로 육성 - 인쇄 소공인 특화지원센터 지원으로 협업 활성화 및 제조 경쟁력 강화	디자인개 발
	■ 전통시장 활성화를 위한 시설 개선 및 지원 확대	공공

부서	주요 내용	관련분야
	- (쾌적·안전한 쇼핑공간 조성) 안심판매대 설치 및 화재 공제로 지원 / 보기 쉽고, 고르기 쉽고, 알기 쉬운 '안심판매대' 설치 추진	디자인
교통국 (버스 정책과)	■ 시내버스 기반시설 확충 및 교통시설 환경조성 - (편의시설 등 환경조성) 설치·보수를 통한 시내버스 이용객 편의 증진 - 대전형 시내버스 스마트승강장 디자인개발 용역 추진	공공 디자인
교통국 (운송 주차과)	■ 택시업계 자생력 강화를 통한 시민 교통편의 서비스 지원 - (택시업계 자생력 강화) 새로운 택시수요 창출 및 이미지 쇄신 - 택시업계 활성화 및 市 브랜드 홍보 위한 「꿈돌이택시」 사업 추진 - 꿈돌이 택시 브랜드 창출 위한 꿈돌이 갓등 및 래핑 제작·설치 사업	도시 브랜드
교통국 (보행 자전거과)	■ 공영자전거 타슈 및 자전거 인프라 확충, 교육 및 다양한 콘텐츠 제공 - (타슈 운영시스템 등 개선) 타슈 디자인 개선(대전 공공 교통수단 디자인 일원화) 및 주행성·안전성·내구성 강화	공공 디자인
도시철도 건설국 (트램 건설과)	■ 안전하고 편리한 명품 트램 건설 - (경관·디자인) 과학수도 대전의 정체성을 연출하는 트램 디자인 - 트램 디자인 전문가(MP) 자문위원회 운영을 통한 디자인 컨셉 도출	공공 디자인
도시 주택국 (도시 경관과)	■ 공공시설물 야간경관 연출 및 안전한 도시환경 조성 - (안전한 도시환경 조성) 범죄예방 도시환경 디자인 선도사업 추진	도시 디자인
	■ 공공건축·디자인 및 옥외광고문화 인식 전환으로 쾌적한 도시 조성 - (건축위원회 운영) 일류도시의 품격에 걸맞는 건축물 디자인 특화 추진. 건축물 입면디자인 특화, 지하층 안전기준 등 반영한 건축심의 운영 - (총괄·공공건축가 참여 강화) 명품건축, 명품도시 조성으로 도시경쟁력 제고. 디자인과 기능이 우수한 명품건축물 건립을 위한 체계적인 자문 및 참여 강화 ■ 체계적이고 종합적인 경관 관리를 통한 우수 도시경관 창출 - (경관정책) 건축물 및 공공시설물에 공공디자인·유니버설디자인 기본계획 및 가이드라인 지속 적용 - (시민참여) 공공디자인 시민 아이디어 발굴 참여문화 확산	도시 공간 디자인
	■ 3대 하천의 수려한 자연환경을 활용하여 대전의 상징성 강화 - 일류경제·과학도시 이미지에 걸맞는 독창적·획기적인 명품 야간경관 조성 - 디자인 공모·설계를 통한 대전만의 특화된 야간경관 조성 - 야간경관 디자인 제안 공모·설계를 통한 우수디자인 선정 추진	도시 공간 디자인
문화예술 관광국	- (대전육교 관광명품화 추진) 대전육교 일원 관광자원화 마스터플랜 수립	공공 시설 디자인
	■ 일상과 여행이 공존하는 대전형 관광콘텐츠 발굴로 관광수요 선점 - (꿈돌이 캐릭터 육성) 꿈돌이·꿈순이! 웹툰, 온라인 소통, 캐릭터 상품(굿즈) 개발로 도시브랜드 가치 제고 및 꿀잼도시 대전 이미지 창출 - 브랜드 웹툰, 온라인 소통(인스타그램 등), 오프라인 홍보(캐릭터	관광 콘텐츠 디자인

부서	주요 내용	관련분야
	상품 제작 등) - (관광객 유치 홍보) '꿀잼도시 대전'을 알리기 위한 홍보마케팅 추진, 대전관광 기획상품(굿즈) 개발 지원 등	
문화예술 관광국	▪ 창조형 콘텐츠산업 발굴·육성을 통한 지역콘텐츠 역량 강화 - (지역특화 콘텐츠 활성화) 지역 특성에 맞는 창조형 콘텐츠 개발 지원, 지역 우수 소재 및 혁신형 콘텐츠 개발을 통한 지역특화 콘텐츠 산업 육성 - (다양한 문화산업) 패션산업의 신시장 창출(패션테크) 및 지역출판 산업기반 마련	콘텐츠 디자인
체육 건강국	▪ 이·미용 중심의 뷰티산업 육성·진흥을 위한 전담 지원기관인 대전뷰티산업진흥원 설립 추진 - (뷰티산업진흥원 설립) 이·미용업 위주 서비스산업 육성 전담기관 설립	뷰티 디자인
前 기획조정 실	▪ 차별성 있는 대표브랜드 선정, 스토리텔링화 등을 통한 집중 마케팅 - ('축제의 도시' 대전) 대전의 대표축제(0시축제, 사이언스페스티벌, 빵축제 등) 스토리텔링화 및 집중 마케팅 - (대전 트램) 첨단기술로 건설되는 세계 최장노선 수소트램 활용 과학도시 마케팅 진행, 트램을 상징하는 다양한 캐릭터·디자인 마케팅 추진 - 트램 '브랜드 네이밍', 트램을 상징하는 각종 디자인(로고, CI, 마크 등) 개발, 트램 홍보영상물·웹툰·굿즈 등 제작, 국내·외 홍보	도시 브랜드

〈출처〉 2024년 주요 업무계획, 대전광역시(2024)

2024년 하반기 주요업무 보고, 대전광역시(2024)

④ 대전시 디자인 관련 조직

- 대전광역시 디자인 관련 업무를 담당하고 있는 주요 조직을 살펴보면, 디자인 산업 육성 사업은 기업지원정책과 디자인뿌리산업팀에서 담당하고 있으며, 공공디자인 및 도시브랜드 사업은 명품디자인담당관에서 담당하고 있음.

구분	부서	담당업무 주요 내용
대전시청	명품디자인 담당관	- (공공디자인) 공공디자인 진흥 조례 운영 및 관리 / 문체부 공공디자인 공모사업 발굴 추진 / 공공시설물 표준형 디자인 적용 및 관리 / 공공디자인 시범사업 기획 및 추진 등 - (명품디자인) 명품기획디자인 관련 업무 / 명품 건축혁신 가이드 라인 제작·관리 관련 업무 추진 등 - (도시브랜드) 시정이미지 홍보 시각디자인에 관한 업무 / 도시브랜드 이미지 및 캐릭터 등 개발 등 - (도시마케팅) 도시마케팅 활성화 전략개발 도시마케팅 기본계획 수립 / 상징조형물 설치 및 관리에 관한 사항 등
	기업지원 정책과	- 디자인뿌리산업팀 업무 - 디자인산업 육성 - 대전디자인진흥원 운영 및 관리
	문화예술과	- 문화시설 기획디자인 추진 등

⑤ 대전 디자인정책 추진 기관 및 지원사업 (대전디자인진흥원)

□ 기관 비전 및 방향

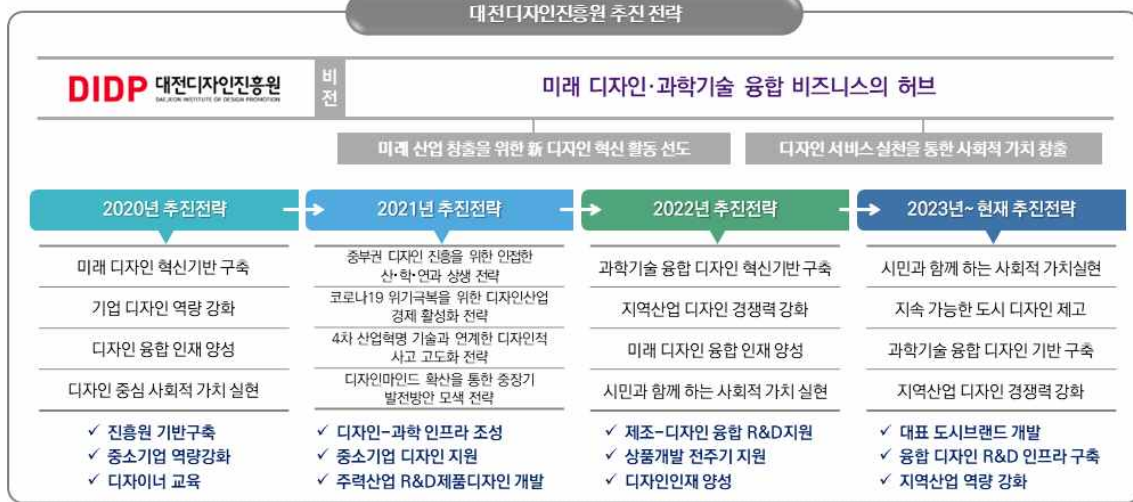
- 대전디자인진흥원은 디자인 관련 인적·물적 정보 등의 집적 및 활용으로 지역 디자인 산업을 육성·지원하고 이를 통한 지역산업의 경쟁력 강화와 지역경제 활성화에 기여하고자 산업자원통상부와 대전시가 출자·출연하여 설립됨. 대전 디자인진흥원은 광주, 부산, 대구·경북에 이어 4번째로 설립되었으며, 2019년 설립 운영 및 조례가 지정되고, 2020년에 출범함.
- 대전디자인진흥원은 대전 지역뿐만 아니라 세종, 충남·북을 아우르는 중부권 디자인산업 거점기관으로 「미래 디자인 과학기술 융합 비즈니스의 허브」 비전 하에 '디자인 혁신', '지역경제 활성화', '삶의 질 향상'의 미션을 수립하고 미래 신산업 창출을 위한 디자인 혁신 활동을 선도하고, 디자인 서비스 실천을 통한 사회적 가치를 창출하는 것을 목표로 다양한 사업들을 추진하고 있음.

| 표 82 | 대전디자인진흥원 비전 및 미션

구분	세부 내용
미션	- 디자인 혁신 / 지역경제 활성화 / 삶의 질 향상
비전	- 미래 디자인 · 과학기술 융합 비즈니스의 허브
핵심가치	- 창의성 / 전문성 / 상생협력
경영목표	- 미래 산업 창출을 위한 新디자인 혁신 활동 선도 - 디자인 서비스 실천을 통한 사회적 가치 창출

- 대전디자인진흥원은 충청권 지역거점 디자인 육성 전담 기관으로 미래 디자인 융합 인재 양성 및 융합 디자인 R&D 인프라 구축, 지역산업 역량 강화를 위한 전략 지원 및 디자인 비즈니스 선진화 지원을 지속해서 추진하며, 도시·공공디자인의 활성화를 통해 시민들이 공감할 수 있는 디자인과 살기 좋은 도시를 만들기 위해 디자인의 전문성과 역량을 강화하고자 함.
- 대전디자인진흥원은 지역디자인 인프라와 디자인 기반구축, 기업지원에 초점을 맞춘 산업디자인 중심에서 도시디자인과 공공디자인의 비중을 확대하고자 하며, 산업디자인지원 정책의 고도화와 도시 공공디자인 활성화를 위한 전략을 수립할 계획임.
- 대전디자인진흥원은 대전의 첨단과학기술 인프라와 디자인 융합을 통한 신사업 발굴, 역량 있는 인재 육성, 창업 활성화 등을 위한 전략을 수립하고, 대전 도시를 구성하는 물리적 공간을 활용한 창의적인 대전의 도시이미지 디자인, 시민들의 삶의 질을 향상시키는 도시 공공디자인 사업 추진 등을 통해 지역 산업과 지속가능한 도시발전을 견인하는 디자인 특화 기관으로 나아가고자 함.

| 그림 30 | 대전디자인진흥원 추진전략 흐름



| 표 83 | 2020년-2024년 대전디자인진흥원 전략방향 세부 내용

구분	세부 내용	
2020년 추진전략	미래 디자인 혁신기반 구축	- 진흥원 기반구축 혁신 조직 구현 - 디자인 융합 네트워크 선도 - 디자인 비즈니스 시장 확대
	기업 디자인 역량 강화	- 디자인기업 특화성장 역량 강화 - 중소기업 디자인 혁신성장 역량 강화 - 디자인·과학기술 융합 비즈니스 활성화
	디자인 융합 인재 양성	- 미래 산업 맞춤형 디자이너 교육 - 창조적 디자인 기업가 육성 - 창의교육 '디자인 씽킹' 확산
	디자인 중심 사회적 가치 실현	- 사회적 공헌활동 추진 - 사회문제해결 디자인사업 확산 - 공공디자인사업 고도화
2021년 추진전략	중부권 디자인 진흥을 위한 인접한 산·학·연과 상생 전략	- 대덕연구단지와 협업을 이끌어 낼 디자인-과학 인프라 조성 - 지역 우수 디자인 전문가를 활용한 신진 디자인 인재 발굴
	코로나19 위기극복을 위한 디자인산업 경제 활성화 전략	- 중소기업이 처한 경제위기를 돌파할 수 있는 실질적 디자인 지원 - 취업취약계층 대상에 디자인교육 제공하여 재정지립 기틀 마련
	4차 산업혁명 기술과 연계한 디자인적 사고 고도화 전략	- '혁신과 공감'의 사고방식 공유로 융합디자인 비즈니스 모델 정립 - 대전 주력산업 R&D제품의 전문디자인개발 지원으로 경쟁력 강화
	디자인마인드 확산을 통한 중장기 발전방안 모색 전략	- 디자인을 통한 지역 먹거리에 대한 현주소와 미래 전망 파악 - 우리 지역주민과 전문가 간 의견 공유 및 화합의 장 마련

구분	세부 내용	
2022년 추진전략	과학기술 융합 디자인 혁신기반 구축	- 융합 디자인 R&D 인프라 구축 ① 대전시 주력산업의 제조-디자인 융합 R&D 활성화 지원 ② 디자인 활용기업의 상품개발 전주기 지원 - 대전·충청권 메가시티 연계 산학연 디자인 협업 모델 구축 ① 대전·세종·충청권 디자인진흥협의체 신설·운영 ② 대전·세종·충남 지역혁신 플랫폼 모빌리티 ICT 사업 협력
	지역산업 디자인 경쟁력 강화	- 기업 디자인 역량 강화를 위한 전략 지원 ① 기술 기반 지역 중소기업 대상 제품·시각디자인 개발 지원 ② 지역 중소기업·소상공인 디자인 애로사항 해결 지원 ③ 한의약특화거리 활성화를 위한 K-Healing 상품 개발 지원 - 디자인 비즈니스 선진화 지원 ① 건강한 디자인산업 생태계 조성을 위한 디자인법률 자문단 운영 ② 중소·벤처 등 지역 강소기업 성장단계별 맞춤형 지원 ③ 특허기술 활용 시장주도형 상품개발 촉진
	미래 디자인 융합 인재 양성	- 디자인 인력의 융합 역량 강화 ① 산업 현장에 바로 투입할 수 있는 디자이너 양성 ② 역량 있는 미래 신진 디자이너 발굴 기회 제공 - 청년 디자이너의 취·창업 지원 ① 예비 디자인 전문가의 지역기업 취업 연계 지원 ② 청년 패션전문가 직업역량강화
	시민과 함께 하는 사회적 가치 실현	- 지역 맞춤형 디자인 정책 발굴 ① 대전디자인워킹그룹 운영을 통한 디자인 과제 발굴 네트워크 구축 ② 도시문제 해결형 디자인 리빙랩 솔루션 - 디자인을 통한 시민 삶의 질 향상 ① 시민참여를 통한 오감만족 공공디자인 사업 추진 ② 對시민 디자인 문화 확산 교육 활성화
2023년/ 2024년 추진전략	시민과 함께 하는 사회적 가치실현	- 미래 디자인 융합 인재 양성 - 디자인을 통한 시민 삶의 질 향상
	지속 가능한 도시 디자인 제고	- 과학 수도로서의 위상과 가치를 고려한 대표 브랜드 개발 - 전통시장의 유니버설 디자인 적용
	과학기술 융합 디자인 기반 구축	- 융합 디자인 R&D 인프라 구축 - 디자인산업 발전을 위한 기반 마련
	지역산업 디자인 경쟁력 강화	- 지역산업 역량 강화를 위한 전략 지원 - 디자인 비즈니스 선진화 지원

- 대전디자인진흥원은 대전시의 첨단과학기술과 연구개발 역량에 디자인의 융·복합을 통해 디자인에 대한 인식의 변화를 이끌어 지역산업의 고부가가치화 창출을 일으키고 중부권 디자인산업의 선진화와 과학기술·디자인 중심의 도시로 발전시키고자 함.
- 대전디자인진흥원은 대전시 민선8기 '일류 경제도시 대전'의 핵심과제를 추진하기 위해 '글로벌 디자인경영'을 선언하며, 민선8기 대전의 전략사업에 발맞춘 디자인경영 신사업을 발굴하고 산업디자인 중심 경영에서 도시디자인과 문화산업까지 포괄하는 디자인 영역으로 다각화하고자 함.
- 대전디자인진흥원은 기업과 시민, 산업의 요구에 부응하는 '글로벌 디자인경영'을 위해 디자인산업의 디지털전환, 지속 가능한 디자인, 건강한 디자인 생태계 구축에 집중하고자 하며, 대전디자인진흥원이 세계 일류경제도시, 명품도시 대전을 만드는 데 견인차 구실을 하고자 함.

| 표 84 | 대전디자인진흥원 영역별 전략과제

	2020년	2021년
기반 구축	- 진흥원 기반구축 혁신 조직 구현 - 디자인 융합 네트워크 선도 - 디자인 비즈니스 시장 확대	- 대덕연구단지와 협업을 이끌어 낼 디자인-과학 인프라 조성
인재 양성	- 미래 산업 맞춤형 디자이너 교육 - 창조적 디자인 기업가 육성 - 창의교육 '디자인 씽킹' 확산	- 지역 우수 디자인 전문가를 활용한 신진 디자인 인재 발굴
기업 지원	- 중소기업 디자인 혁신성장 역량 강화	- 중소기업이 처한 경제위기를 돌파할 수 있는 실질적 디자인 지원 - 취업취약계층 대상에 디자인교육 제공하여 재정자립 기틀 마련
디자인 산업	- 디자인기업 특화성장 역량 강화 - 디자인·과학기술 융합 비즈니스 활성화	- '혁신과 공감'의 사고방식 공유로 융합디자인 비즈니스 모델 정립 - 대전 주력산업 R&D제품의 전문디자인 개발 지원으로 경쟁력 강화
사회/ 공공	- 사회적 공헌활동 추진 - 사회문제해결 디자인사업 확산 - 공공디자인사업 고도화	- 디자인을 통한 지역 먹거리에 대한 현주소와 미래 전망 파악 - 우리 지역주민과 전문가 간 의견 공유 및 화합의 장 마련

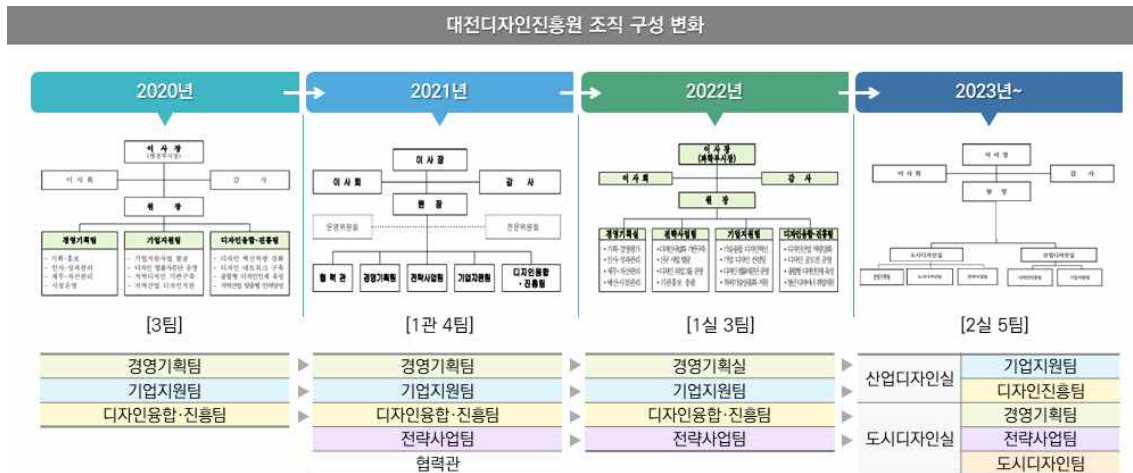
	2022년	2023년/2024년
기반 구축	- 융합 디자인 R&D 인프라 구축	- 융합 디자인 R&D 인프라 구축
인재 양성	- 디자인 인력의 융합 역량 강화 - 청년 디자이너의 취·창업 지원	- 미래 디자인 융합 인재 양성
기업 지원	- 기업 디자인 역량 강화를 위한 전략 지원 - 디자인 비즈니스 선진화 지원	- 지역산업 역량 강화를 위한 전략 지원 - 디자인 비즈니스 선진화 지원

디자인 산업	- 대전·충청권 메가시티 연계 산학연 디자인 협업 모델 구축	- 디자인산업 발전을 위한 기반 마련
사회/공공	- 지역 맞춤형 디자인 정책 발굴 - 디자인을 통한 시민 삶의 질 향상	- 디자인을 통한 시민 삶의 질 향상 - 과학 수도로서의 위상과 가치를 고려한 대표 브랜드 개발 - 전통시장의 유니버설 디자인 적용

□ 조직구성

- 대전디자인진흥원은 경영기획팀/기업지원팀/디자인융합·진흥팀으로 시작하여, 2021년 전략사업팀이 신설되었음. 2023년 산업디자인실(기업지원팀·디자인진흥팀)과 도시디자인실(도시디자인팀·전략사업팀, 경영기획팀)의 2실 5팀으로 개편하였으며, 새롭게 도시디자인실을 신설하여 도시·공공디자인 사업 비중을 확대하고자 함.
- 대전디자인진흥원은 디자인 육성기관으로써 기업지원 및 디자인진흥, 전략사업의 기존 기관 정체성을 유지하며, 도시디자인실 신설을 통해 도시·공공디자인 산업 및 문화산업까지 포괄하는 사업영역 다각화를 통해 대전 도시경쟁력 강화를 위한 사업을 추진하고자 함.

| 그림 31 | 대전디자인진흥원 조직구성 변화



□ 추진사업 및 예산

- (사업범위) 대전디자인진흥원 정관에 따르면 지역 특화산업의 디자인 경쟁력 강화 사업, 디자인전문인력 양성사업, 기업의 디자인 개발 지원 사업 등 다음과 같이 11개의 영역에서의 사업범위를 지정하고 있음.

| 표 85 | 대전디자인진흥원 사업 범위

구분	사업범위
정관	① 지역 특화산업의 디자인 경쟁력 강화를 위한 사업 ② 성별, 연령, 신체능력, 국적 등을 고려한 공공서비스 디자인 향상을 위한 사업 ③ 디자인전문인력 양성을 위한 사업 ④ 기업의 디자인 개발 지원을 위한 사업 ⑤ 디자인전문회사의 역량 강화를 위한 사업 ⑥ 디자인 전시 및 홍보를 위한 사업 ⑦ 디자인을 위하여 필요한 장비 및 시설 지원을 위한 사업 ⑧ 디자인 관련 정보 수집 및 보급을 위한 사업 ⑨ 우수 디자인 개발을 위한 디자인 전람회 및 공모전 개최 ⑩ 정부·지방자치단체 또는 디자인관련기관·단체 등의 위임·위탁사업 ⑪ 그 밖에 법인의 설립목적 달성을 위하여 필요한 사업

〈출처〉 재단법인 대전디자인진흥원 규정집, 대전디자인진흥원(2021)

- **(추진사업)** 대전디자인진흥원은 디자인기반구축, 지역중소기업의 디자인개발지원, 인재 양성 등에 초점을 둔 사업을 지속해서 추진하고 있으며, 최근 도시디자인과 공공디자인의 사업을 발굴하여 추진하고 있음.
- 팀별로 살펴보면, 기업지원팀과 디자인진흥팀이 각 5개의 사업을 추진하고 있으며, 전략사업팀 4개, 도시디자인팀이 2개의 사업을 추진하고 있음.

| 표 86 | 대전디자인진흥원 조직별 추진 사업 현황(2024.05)

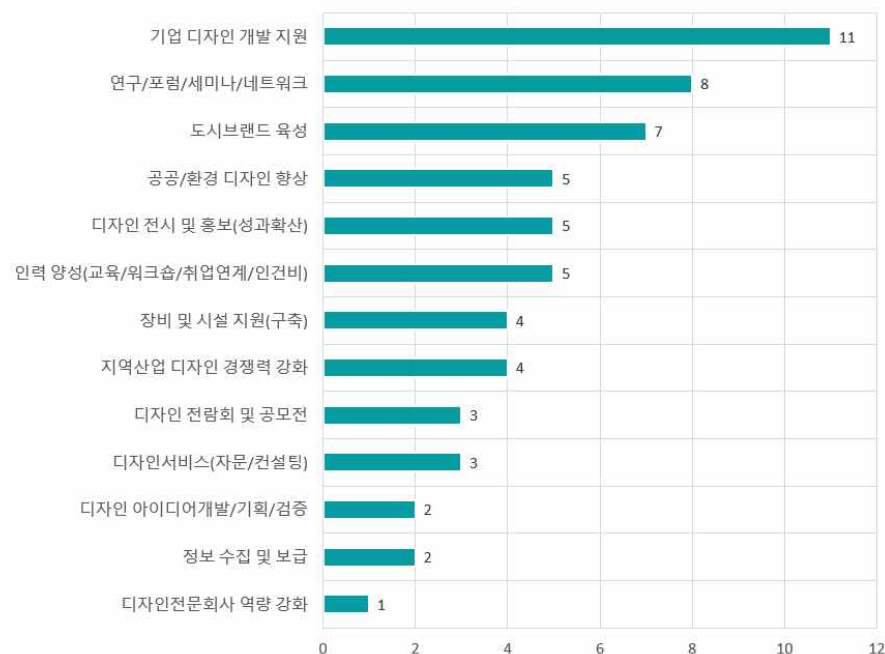
구분		사업 수
산업디자인실	기업지원팀	5개
	디자인진흥팀	5개
도시디자인실	도시디자인팀	2개
	전략사업팀	4개

| 그림 32 | 2020년-2024년 대전디자인진흥원 추진 사업 현황

2020년	2021년	2022년	2023년	2024년
		디자인산업 역량강화사업		
		디자인산업화 기반구축 사업		
		(중소기업·소상공인) 디자인 애로해결 지원사업		
		세계일류 디자이너 양성사업		
		디자인법률자문단 운영		
		특허기술 상용화 디자인개발 지원사업		지역기업디자인혁신지원사업
	기술융합 디자인혁신 지원사업			
		대전 디자인 워킹 그룹		
		시군구 지역연고산업 육성사업		
	온택트 디자인 큐레이터 육성 지원사업	디자인 컨설턴트(큐레이터) 육성사업		
		IP청년인재육성지원사업		
		중소기업 성장단계별 맞춤형 지원		
		청년 패션전문가 직업역량강화		
		산업혁신기반구축사업(지역디자인인프라구축사업)		
		스마트 패션산업 활성화 사업		
		대전 디자인 기획연고 사업		
		지역 디자인산업 진흥사업		
		전통시장 주변 편의시설 조성사업		
		지역특성살리기 (로컬디자인)사업		
	공공디자인으로 행복한 공간만들기			
				지역기업디자인혁신지원사업
				대전연립기초마을(문주)개발 및상설화게획사업
				대전유아농장지원권구축디자인개발사업
		대전 스카이라드 시설 환경 개선		
		혁신역량강화 포럼		
		대전 공돌이 페스티벌 캐릭터 개발사업		
		꿈돌이 캐릭터 공모전		
		대전형 융합신산업 창출특구 기술실용 선도사업		
	대전 문화관광상품(7년분) 개발			
	지역산업맞춤형 일자리창출 지원사업			
대전 UCLG 세계총회 디자인개발사업				
온라인 공통활용 화상회의실 구축사업				

- **(사업유형)** 개관 이후, 대전디자인진흥원에서 추진한 사업의 세부 내용을 분석하여, 사업 유형별로 분류하여 살펴본 결과, '기업 디자인 개발지원' 유형의 사업이 총 11건으로 가장 많은 것으로 나타났으며, '연구/포럼/세미나/네트워크' 유형의 사업이 8건으로 조사됨.

| 표 33 | '20년-'24년 대전디자인진흥원 사업유형별 사업 내용



*사업 내용으로 분류, 동일 사업 내 항목중복 처리

| 표 87 | 대전디자인진흥원 사업유형별 사업 내용

사업 유형	사업명	주요 내용
지역산업 디자인 경쟁력 강화	디자인사업화 기반구축사업	- 지역 주력 산업 디자인-기술 융합개발 디자인 지원
	지역 디자인산업 진흥사업	- 지역 주력산업 기반 시장성 높은 미래 선행 아이디어 기술품목발굴 및 검증 사업화 전략 도출
	강소기업성장디자인지원	- IT융합산업, 바이오헬스, 나노반도체, 항공우주, 국방산업 등 중소 벤처기업 대상 디자인 개발 지원 및 디자인 고도화 지원
	스마트 패션산업 활성화 사업	- 지역 패션산업 육성을 위한 패션테크 기술 (노하우) 교육·지원, 대전패션컬렉션 개최 등
기업 디자인 개발 지원	디자인사업화 기반구축 사업	- 제조 서비스 분야 중소기업 디자인 기술 융합 개발 디자인 지원
	지역디자인인프라구축사업 (산업혁신기반구축)	- 지역 기업의 상품기획 디자인 개발 상용화 검증 등 기업 프로젝트 전주기 지원
	지역 디자인산업 진흥사업	- 미래 상품기획 및 콘셉트디자인 개발
	강소기업성장디자인지원	- 성장 유망 제조·서비스업 중소·벤처기업 브랜드 경쟁력 강화 및 시장 출시를 위한 디자인 개발 지원 및 디자인 고도화 지원
	지역기업디자인혁신지원사업	- 대전 소재 소기업 대상 신제품 개발 및 기존 제품 개선
	디자인 애로해결 지원사업	- 작은기업 소상공인 대상 디자인 애로사항 진단 및 디자인 시안 제공(인쇄·제작 전 단계)
	대전 관광 기획상품(굿즈) 개발 및 상품화 계획	- 지역 대표자원 활용 대전 소재 기업의 관광 기획상품 개발 지원
	시군구 지역연고산업 육성사업	- 소상공인, 중소기업, 창업기업 대상 대전 한의약특화거리 자산을 활용한 힐링상품 개발
	대전형융합신산업창출 특구기술 실증선도사업	- 안전서비스디자인 개발 및 적용, 시제품 제작
	기술융합 디자인혁신 지원사업	- 우수상품디자인개발 및 기업맞춤형 디자인 개발 및 신제품 개발 및 기존 제품 개선
	특허기술상품화 디자인개발 지원사업	- 특허기술 연계 제품디자인개발 및 사업화 멘토링 지원
디자인전문회사 역량강화	디자인사업화 기반구축 사업	- 디자인전문회사의 비즈니스 모델 다양화 및 자체 브랜드 경쟁력 확보를 위한 제조 기업 연계 협업 지원
공공/환경 디자인향상	지역특성살리기 (로컬디자인)사업	- '대한민국 과학수도 대전' 대표 브랜드 개발 및 공공시설물 디자인 개발, 열린 창업문화 공간 조성
	전통시장 주변 편의시설	- 대전 중앙시장 유니버설 디자인 종합 기본 계획

사업 유형	사업명	주요 내용
	조성 지원사업	고도화, 중앙시장 토털 디자인 개발 및 제작 설치
	공공디자인으로 행복한 공간만들기	- '대청호의 생태놀이터, 효평마루의 재탄생'의 1차년도 기본·실시설계 및 통합브랜드 기반 공간조성 시공/감리, 관광콘텐츠 및 커뮤니티 프로그램 운영
	대전 스카이라드 시설 환경 개선을 위한 디자인 용역	- 대전 은행동 스카이라드 환경 개선을 위한 디자인 컨설팅
	디자인산업 역량강화 사업	- 수요자 중심 해결안을 도출을 위한 도시문제 해결형 시민정책디자인리빙랩 운영
도시브랜드 육성	대전 관광 기획상품(굿즈) 개발 및 상품화 계획	- 대전 지역 대표자원을 활용한 관광기획상품 개발 지원
	대전광역시청 직원 근무복 디자인 개발사업	- 대전광역시청 직원 근무복 디자인 개발
	대전문화관광상품(기념품) 개발	- 대전의 콘텐츠와 스토리 기반 프리미엄 및 일반 문화관광상품(기념품) 개발
	대전 UCLG 세계총회 디자인개발사업	- 2022 대전 UCLG 세계총회 Visual Identity 디자인 개발, 대전(대한민국)을 브랜드화할 수 있는 대회의 통합 상징 이미지 개발
	대전 꿈돌이 패밀리 캐릭터 개발사업	- 대전의 도시 마케팅 전략으로 대전 꿈돌이 대표 캐릭터 라인업 구축
	대전 꿈돌이 공모전	- 도시 브랜딩을 위한 꿈돌이 캐릭터 라인업 확장 공모전 운영
	디자인산업 역량강화 사업	- 시민들이 체감할 수 있는 '대전 디자인 핫 스팟'디자인 콘텐츠 발굴

- 대전디자인진흥원의 사업 추진전략 핵심 키워드별 추진사업을 분류하면 다음과 같음.
대전디자인진흥원은 기관의 목적사업인 디자인기반구축, 지역중소기업의 디자인 개발지원, 인재양성을 중점으로 하고 있으며, 대전 도시 정체성과 이미지를 만들고, 시민들이 아름답고 행복하게 살 수 있는 쾌적한 환경과 공공공간을 갖춘 도시를 만들고자 함.
- 대전디자인진흥원은 「미래 디자인·과학기술 융합 비즈니스의 허브」의 기관 비전을 위해 과학기술 융합 디자인 기반 구축을 위한 사업들을 추진하고 있음.
대전시 주력산업의 제조-디자인 융합 R&D 활성화를 지원하고, 기업 보유 특허 기술을 활용한 제품디자인개발을 지원하여 기술 기반 디자인역량을 극대화하고자 하며, 디자인 활용 기업의 전주기 상품개발 지원을 하고 있음. 향후, 과학기술 융합디자인 혁신기반 구축을 위해 대전·충청권 메가시티 연계 산학연 디자인 협업 모델을 구축해 나갈 예정임.

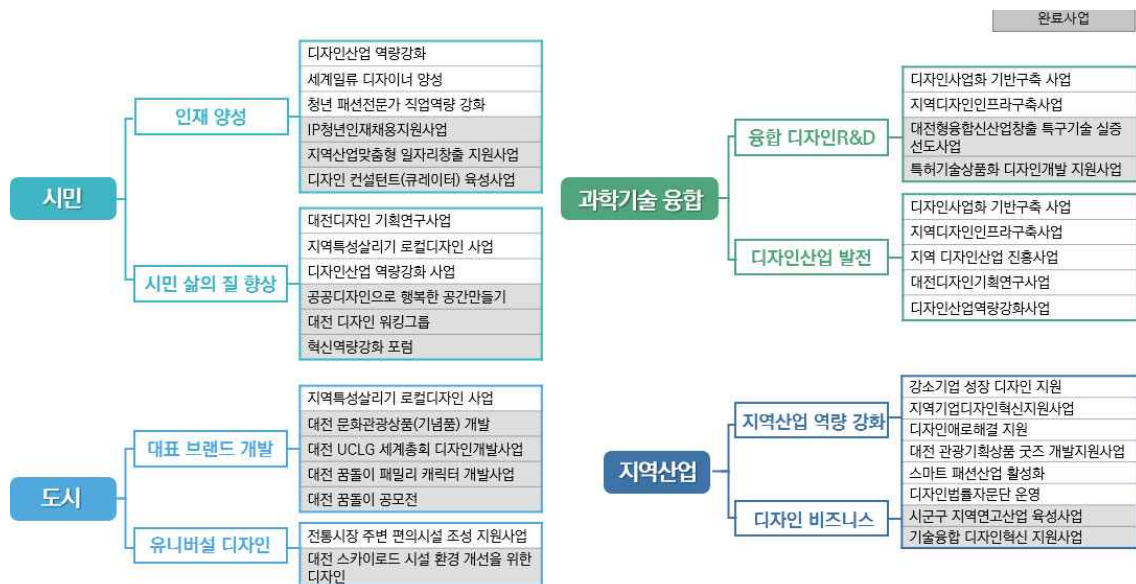
[대전디자인진흥원 유형별 사업 분류]

		산업 디자인 경쟁력 강화	기업 디자인 개발 지원	아이디 어개발/ 기획 /검증	디자인 기업 역량 강화	공공 서비스 디자인 향상	도시 브랜드 육성	디자인 인력 양성	전시 및 홍보 (확산)	장비 /시설 지원 (구축)	정보 수집 및 보급	연구/ 포럼 /세미나	디자인 서비스 (자문/ 컨설팅)	디자인 전람회 및 공모전
1	디자인산업 역량강화사업		○			○		○	○		○	○		○
2	디자인사업화 기반구축 사업	○	○		○					○	○	○		
3	(중소기업·소상공인) 디자인 애로해결 지원사업		○										○	
4	세계일류 디자이너 양성사업							○						
5	디자인법률자문단 운영												○	
6	특허기술 상품화 디자인개발 지원사업		○						○					
7	지역기업디자인혁신지원사업		○						○					
8	기술융합 디자인혁신 지원사업	○	○						○					
9	대전 디자인 워킹 그룹 운영											○		
10	시군구 지역연고산업 육성사업		○											
11	디자인 컨설턴트 육성사업							○						
12	온택트디자인큐레이터육성지원사업							○						
13	강소기업 성장단계별 맞춤형 지원 (기업성장 주기별지원사업)	○	○						○					
14	청년 패션전문가 직업역량강화							○						
15	산업혁신기반구축사업 (지역디자인인프라구축사업)		○	○						○		○		
16	스마트 패션산업 활성화 사업											○		○
17	대전디자인기획연구사업											○	○	
18	지역 디자인산업 진흥사업	○	○	○						○		○		
19	전통시장 주변 편의시설 조성사업					○								
20	지역특성살리기(로컬디자인)사업					○								

		산업 디자인 경쟁력 강화	기업 디자인 개발 지원	아이디 어개발/ 기획 /검증	디자인 기업 역량 강화	공공 서비스 디자인 향상	도시 브랜드 육성	디자인 인력 양성	전시 및 홍보 (확산)	장비 /시설 지원 (구축)	정보 수집 및 보급	연구/ 포럼 /세미나	디자인 서비스 (자문/ 컨설팅)	디자인 전람회 및 공모전
21	공공디자인으로 행복한 공간만들기					○								
22	IP청년인재채용지원사업							○						
23	지역기업디자인혁신지원사업		○											
24	대전광역시청 직원 근무복 디자인 개발사업						○							
25	대전 스카이라드 시설 환경 개선					○								
26	대전 문화관광상품(기념품) 개발					○								
27	지역산업맞춤형 일자리창출 지원사업							○						
28	대전 UCLG 세계총회 디자인개발사업						○							
29	온라인 공동활용 화상회의실 구축사업									○				
30	대전형 융합신산업 창출 특구 기술 실증 선도사업		○											
31	대전 관광 기획상품 (굿즈) 개발 및 상품화 계획 사업		○	○			○		○					
32	대전 꿈돌이 패밀리 캐릭터 개발사업						○							
33	꿈돌이 캐릭터 공모전						○							○
34	혁신 역량강화 포럼											○		
합계		4	13	3	1	6	5	7	6	4	2	8	3	3

- 대전디자인진흥원은 지역 기업 디자인 개발지원 사업을 가장 많이 추진하고 있으며, 소상공인·소기업·중소기업 등 기업의 체급을 나누어서 맞춤형 지원사업을 추진하고 있음. 지역 주력산업 기반의 성장 유망 제조·서비스업 중소·벤처기업을 대상으로 강소기업이 될 수 있도록 지원하며, 디자인 애로해결 지원사업을 통해 화훼, 로컬푸드 등 디자인 사각지대에 놓여있는 영세상인들을 대상으로 지원하며 지역 기업의 디자인 역량 강화를 위해 전략적으로 지원을 하며 기업의 성장과 일자리 창출의 선순환구조를 구축하는데 역량을 집중하고 있음.
- 대전디자인진흥원은 사회적 가치실현 및 시민 삶의 질 향상을 위해 다양한 도시·공공디자인 사업을 추진하고 있으며, 대전의 도시브랜드 경쟁력 상승을 위한 사업들을 추진하고 있음. 또한, 디자인인력 고용 확대와 인력 지원을 통한 미래 디자인 융합 인재 양성, 지역 맞춤형 디자인정책 발굴과 시민을 대상으로 한 디자인 문화 확산에 노력하고 있음.

| 그림 34 | 대전디자인진흥원 전략 키워드별 추진사업 현황



*사업 내용으로 분류, 동일 사업 내 항목중복 처리

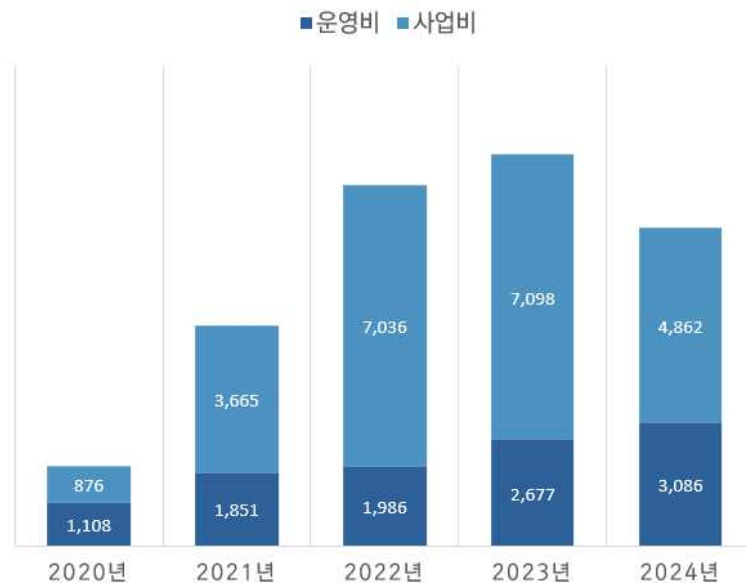
- **(사업예산)** 2024년 05월 기준, 대전디자인진흥원 연도별 예산 추이를 살펴보면, 개원 당시 20억으로 시작하였으며, 사업 1년차인 2021년 약 55억의 예산을 확보하였으며, 사업 3년차에 2023년 약 98억원을 확보하며 크게 성장함. 예산 중, 운영비를 제외한 순수 사업비는 2021년 약 37억원에서 2023년 약 71억원으로 확대되며, 사업비 비중이 크게 확대됨.

| 표 89 | 대전디자인진흥원 연도별 예산 추이

(단위: 백만원)

	2020년	2021년	2022년	2023년	2024년
운영비 (비중)	1,108 (55.9%)	1,851 (33.6%)	1,986 (22.0%)	2,677 (27.4%)	3,086 (38.8%)
사업비 (비중)	876 (44.1%)	3,665 (66.4%)	7,036 (78.0%)	7,098 (72.6%)	4,862 (61.2%)
전체 예산	1,984	5,516	9,022	9,775	7,947

| 그림 35 | 대전디자인진흥원 연도별 예산 추이



– 2024년 5월 기준, 전년 이월액을 제외한 사업예산을 살펴보면, 지자체 출연금이 약 28억으로 전체 예산 중 52%를 차지하고 있으며, 대행사업 수입은 약 20억으로 31%를 차지하고 있음.

■ **(부처별 사업현황)** 대전디자인진흥원은 정부 부처 사업의 비중이 58.6%, 시 및 자체 사업의 비중이 43.8%인 것으로 조사됨.

– 대행 사업 중, 산업통상자원부 사업은 총 5건으로 공모사업이 1건, 비공모 사업이 4건이며, 사업비는 약 11억원 임. 지자체 사업은 9건으로 약 36억 인 것으로 조사됨.

| 표 90 | 대전디자인진흥원 부처별 사업현황(2024)

	산업부	행안부	대전시/구
사업수	5	1	10
	31.3%	6.3%	62.5%

※국비/지방비 매칭사업의 경우 국비기준 정부부처 사업으로 계산

□ 대전디자인진흥원 사업 현황 인터뷰 주요 내용

| 표 91 | 대전디자인진흥원 사업 현황 인터뷰 주요 내용

【인터뷰】대전디자인진흥원 내부 임직원 대전 산업 현황 및 추진 사업 현황	
도시디자인팀	■ 대전시 현황 - 대전은 공공디자인사업 타이틀이 없으며, 이제 걸음마 단계 - 대전시 내 공공디자인에 대한 전문가 부족하며, 타 지자체 대비 역량 부족한 상황, 공공디자인에 대한 베이스가 없음 - 시장님 직속으로 도시디자인 담당과가 신설되었으며, 3개 팀으로 건축, 공공디자인, 도시브랜드로 만들어 질 예정 - 공공디자인 사업하려면 업체가 필요한데 관내 경쟁력 있는 업체 부족 - 대전이 공공디자인 분야 취약 - 도시/공공디자인 분야를 어떻게 육성할 것인가에 대한 고민이 필요 - 현재는 공급자적인 측면에서 추진하다 보니 사용성 부족 ⇒ 초기 단계에서부터 유니버설 관점에서 진행 필요 ■ 사업 추진 현황 - 도시디자인 팀이 생기고 현재 공모사업 2건 추진하고 있으며 그 외 공모 사업 제안 중 - 시 공공디자인 분야에 대한 자문 진행 - 리빙랩 사업 추진 → 시에서 하기 어려우며, 진흥원에 최적화 된 사업 - 시민과 함께 워크숍 진행하면서 만들어진 정책, 의제들을 시에 전달하는 중요한 역할을 담당 - 진흥원 자체 사업으로 리빙랩을 운영, 행안부 장관상 수상 - 공무원(공급자) 중심이 아닌 시민 중심의 거버넌스 운영 차원에서 리빙랩 사업을 지속해야 함
디자인진흥팀	■ 대전시 현황 - 대전시 디자인 지원사업이 다양한 기관에서 진행 중 ⇒ 다른 출연기관 (ex.정보문화산업진흥원, 테크노파크 등)에서 하는 디자인 지원사업을 대전디자인진흥원이 통합적으로 지원 - 시 차원에서 디자인 관련 사업은 디자인진흥기관에 할 수 있도록 조례 개정 필요
기업지원팀	■ 대전시 현황 - 현재 대전 지역의 디자인기업은 제품, 시각디자인 중심 - 지금까지 대전시는 공공디자인을 거의 하지 않아 공공, 환경디자인 전문기업이 거의 없음. - 지역 디자인기업들의 먹거리가 한정적. 대전은 4대 전략산업 하이브레인

	시티이며, 이 분야에 먹거리가 많음. 그러나 디자인과 연계가 없고 기업과 디자인기업끼리 매칭이 안 됨. → 4대 전략산업과 디자인 지원사업을 어떻게 연계 할 것인가에 대한 방법이 필요 ▪ 대전에 있는 기업들이 디자인기업을 활용하지 못함. 대부분 시제품(구조, 부품 확인을 위한) 제작까지만 하고, 완제품 단계까지 디자인을 활용하지 않음. ■ 사업 추진 현황 ▪ 소상공인, 소기업, 중소기업 등으로 기업의 체급을 나눠서 지원 ▪ 사업을 나누어서 수혜 기업을 지정하여 지원, 강소기업은 지역의 주력산업을 기점으로 선발 ▪ 지역기업은 광위적으로 해서 디자인 관련된 중소기업이 다 들어올 수 있게 하며, 애로해결사업은 지역 상업활성화, 화훼, 로컬푸드 등 디자인 사각지대 기업을 대상으로 지원 ▪ 전문기업과 간담회 진행, 그외 평가위원 간담회, 전문가 간담회를 통해 니즈를 발굴하고 데이터 구축 ▪ 기업지원 운영 기준, 지원사업 규정을 만들어서 활용 ▪ 기업지원 사업은 시 사업 위주로 기업지원 분야는 국비 사업이 없음. ▪ (특화분야) 드론디자인을 추진해었으나 드론 디자인은 디자이너 보다는 엔지니어의 영역이 큰 분야. 풍량, 풍속 등을 고려해야 해서 일반 디자인기업이 접근하기 어려운 분야 ▪ 전략산업분야가 전체적으로 디자인 인식 제고가 되어 있지 않아 디자인의 수요가 없음. 특히, 기업의 기밀사항이 디자인기업에 유출이 될 수 있다고 생각해서 더 조심스러워해서 한계가 있음.

- **(향후 계획)** 대전디자인진흥원 각 팀별 내부 임직원 인터뷰를 통해 필요한 사업 및 방향성에 대해 조사한 결과, 새롭게 신설된 도시디자인팀은 도시/공공디자인 분야를 어떻게 육성할 것인가인가에 대한 고민이 필요하며, 대전시 내 공공디자인 기업이 없어 관련 기업 육성이 필요한 것으로 조사됨. 또한, 공공사업의 디자인 가치를 제고하기 위해 도시문제 해결 디자인 리빙랩 사업을 지속·확대하고자 함. 디자인진흥팀은 교육사업의 비중을 확대하고자 하며, 신기술이 접목된 서비스디자인 중심의 교육과정을 기획하고 벤처기업과 연계할 수 있는 디자인 인력매칭 사업을 구체화하고자 함.

【인터뷰】대전디자인진흥원 내부 임직원	
도시디자인팀	- 공공디자인 기업 육성 필요 - 도시/공공디자인 분야를 어떻게 육성할 것인가에 대한 고민 필요 - 거버넌스 운영 차원에서 도시문제 해결을 위한 리빙랩 사업 확대 - 시 건축, 경관, 시설 등 공공사업의 프로세스 관리 지원 및 유니버설 디자인 가이드라인 제공 - 공무원과 공공기관 종사자들을 대상으로 한 공공디자인 인식 제고
디자인진흥팀	- 타 출연기관과의 차별화된 지원사업 마련 필요 - 진흥원 내 교육사업 비중 확대 - AI가 접목된 서비스디자인 중심 교육과정 기획 - 대전 벤처기업과 연계할 수 있는 디자인 인력매칭 사업 구체화 - 도심융합특구 지정(지역적 특성)을 활용한 디자인 교육사업 운영 - 초등학교 돌봄교실 내 디자인 진로 체험, 디자인 창의 교육 프로그램 마련
기업지원팀	- 4대 전략산업과 디자인 지원사업 연계 방안 필요, 전략산업 중, 국방 영역에서 수요 발굴하여 정책 사업 마련 - 공공, 환경, 도시디자인 영역을 디자인산업으로 풀어 제품디자인 베이스에서 확장하여 관련 분야에 대한 전략 마련 - DSC(대전·세종·충남) 기업지원 확대

(2) 경쟁상황

① 지역 내 유관기관 디자인 지원사업 현황

- 대전시 유관기관 디자인 지원사업은 대전테크노파크를 중심으로 진행되고 있으며, 대전 주력 및 특화산업군 기업의 사업화 지원을 위한 디자인 개선, 시제품 디자인(설계) 제작 지원, 브랜드 및 홍보물 제작지원 등의 형태로 디자인 영역에서 지원을 하고 있음.
- 세종시는 시 차원에서 2022년부터 지역 청년과 청년 농업인들을 대상으로 무료로 디자인 개발지원을 해오고 있으며, 2024년부터 일반기업과 농업인까지 지원 대상의 범위를 확대함.
- 충북테크노파크에서는 지역 기관과 협력하여 충청북도 소재 화장품 중소기업을 대상으로 포장 디자인개발-수출인증-임상시험의 통합지원을 추진하고 있음.

구분	세부 내용
[대전테크노파크] 대전지역혁신클러스터 육성사업(BI&R&D)	- (지원대상) 대전국가혁신융복합단지 내 소재 기업으로 ICT 융복합 스마트 안전산업 영위기업 - (지원내용) 시제품제작: 시제품제작 비용 지원 - 제품 성능 향상 또는 디자인 개선 등 - UI/UX 디자인, SW 개발, 기구 설계, 가공, 목업, 금형 등 - PCB Artwork 등 - 마케팅 지원: 제품 홍보 및 마케팅 관련 지원 - 온라인 콘텐츠 제작(전자카탈로그, 3D 모델링/렌더링, VR/AR 콘텐츠, 홍보 동영상 등) - 전시회 참가지원(국내외 전시회 참가를 위한 참가비 등 지원) - (부서) 정책기획단 산업기획팀
[대전테크노파크] Post-BI 지원사업	- (지원대상) 사업공고일 기준 창업 3~7년 이내 또는 BI 졸업 이후 3년 이내 대전지역 주력산업 분야 중소·벤처기업 - (지원내용) 사업화지원_디자인: 제품디자인 설계 및 제작, 브랜드 개발 비용 등/마케팅: 제품 홍보, 광고, 기획, 홈페이지 제작 등 - (부서) 기업지원단 기업성장팀
[대전테크노파크] 이차전지산업 기술경쟁력 강화사업	- (지원대상) 대전 지역 이차전지 연관 분야 관련 제품을 개발 및 생산하는 중소·중견기업 - (지원내용) 육성기업 사업화 지원_시제품제작 지원/디자인(3D-모델링 등) 지원: 이차전지산업(전·후방 포함) 분야의 소재, 부품, 장비, ESS 등에 대한 시제품제작, 제품 업그레이드를 위한 디자인(3D-모델링) 등 지원 - 맞춤형 마케팅 및 국내외 전시회 참가지원: 홍보물 및 홍보영상 제작, BI/CI 제작, 바이어조사 등 / 국내외 전시회 및 컨퍼런스 참가 지원 - (부서) 반도체·에너지산업센터 저탄소·에너지팀
[대전테크노파크] 미래 ICT융합 디바이스산업 육성사업	- (지원대상) 대전 지역 ICT융합 디바이스 산업 관련 기업_사물인터넷(IoT), 차량용 지능형 디바이스, 기타 ICT융합 디바이스 - (지원내용) 혁신제품 개발 지원: 개발 예정(중)인 제품에 대한 시제품 기능구현(PCB 설계·제작), 제품디자인(3D모델링, 기구 설계), 금형 제작, mock-up 제작, 제품성능평가 등 - 국내외 마케팅 지원: 완제품에 대한 제품 홍보 및 해외시장 진출을 위한 국내·외 판로개척 활동 지원(개별 전시회 참가비용 지원, 홍보물(브로셔, 홍보동영상), 홍보책자 등 제작지원, 언론 홍보, 바이럴 마케팅 등) - (부서) 우주·ICT산업센터 우주·ICT산업육성팀
[대전테크노파크] 우주산업 혁신 기반 조성사업	- (지원대상) 대전 지역 위성 또는 우주기술 응용분야 관련 기업 - (지원내용) 시제품제작 지원: 제품 개발, 제품디자인, 금형 및 목업 제작 등 시제품제작지원 - (부서) 우주·ICT산업센터 우주·ICT산업육성팀
[대전테크노파크]	- (지원대상) 대전지역혁신클러스터 지구 내 중소기업 / 스마트

구분	세부 내용
거점기관 개방형 혁신 사업	안전산업 관련 분야 - (지원내용) 시제품 · 디자인 팩토리 지원: 스마트안전산업 및 관련 ICT융복합 분야의 부품, 센서, 모듈 등에 대한 시제품 디자인 (설계) 제작지원, 오픈랩 구축장비 활용 시제품 제작 지원 - (부서) 우주 · ICT산업센터 우주 · ICT산업육성팀
[대전테크노파크] K-방산 생태계 활성화 및 강소기업 맞춤형 패키지 지원사업	- (지원대상) 대전소재 국방관련 중소 · 벤처기업, 국방시장 신규 진출희망 기업 - (지원내용) 기술개발 지원: 시제품 제작, 디자인, 성능테스트, 기타 혁신제품 개발 등 - 혁신 제품 기술 LEVELUp 지원: 시제품 고급화, 제품 품질향상, 성능개선, 공정개선 등 - (부서) 로봇 · 방위산업센터 로봇 · 방산육성팀
[대전테크노파크] K-바이오 헬스 지역센터 지원사업	- (지원대상) 대전소재 바이오헬스케어산업 관련 예비창업자 및 창업 7년 이내 기업(지원사업 공고일 기준) - (지원내용) 마케팅 지원: 홍보물제작 지원(영상 및 홍보물제작 등), 해외시장개척 및 네트워크 구축 - (부서) BIO융합센터 바이오팀
[대전테크노파크] (3UP)기업도약지원 사업(前창업지원사업)	- (지원대상) 대전 소재 IT융합산업, 바이오헬스, 나노반도체, 항공우주, 국방산업 분야를 중심 관련 창업 5년 미만 법인기업 - (지원내용) 기술개발, 사업화 등 기업맞춤형 지원: 시제품제작비-시제품 설계 · 제작(디자인, 금형포함)에 소요되는 비용 - 마케팅 지원비-홍보 · 광고, 국내외 전시회참가, 상표출원, 유망상품기획 및 브랜드 개발, 디자인 등 - 유망상품기획 및 브랜드개발비 : 제품전략수립 및 이미지 제고에 필요한 비용 등 - (부서) 지역산업육성실 성장도약팀
[대전테크노파크] 혁신성장기업 기술사업화 종합지원사업	- (지원대상) 대전소재에 본사 및 사업장을 둔 중소기업(법인사업자) - (지원내용) 우수 기술개발 성과를 보유한 중소 · 벤처기업의 안정적 시장진입을 위한 - 기술(기술 보완, 성능분석 · 테스트, 인증 · 출원) 및 사업화(시제품 제작, 디자인 개발, 마케팅) 지원 - (부서) 기술사업화실 기술사업화팀
[대전테크노파크] 공공기술 연계 기술고도화 지원사업	- (지원대상) 대전광역시 내 기술이전 중소기업 - (지원내용) Start-up 기술사업화 지원: 컨소시엄을 구성하여, 이전기술 초기단계 기업에 맞춤형 사업화(디자인, 브랜드개발, 설계, 이전기술 기술/사업화 컨설팅 시제품 제작, 장비 활용 등) 지원 - (부서) 기술사업화실 기술사업화팀
[대전테크노파크] 「레전드50+」 대전 융복합 국방산업 핵심부품기업 성장 지원	- (지원대상) 센서융합 감시정찰 부품(기술)/다중제어 및 통신부품(기술)/고정밀 · 고신뢰성항법 및 전자기교란 부품(기술) 분야 중소기업군[80개사 내외] - (지원내용) 사업화지원: 대전 방산분야 중소기업의 제품 홍보 및 시장 진출을 위한 마케팅 지원

구분	세부 내용
	- 제품 디자인 및 홍보물 제작 지원(홍보 영상, 브로셔 등 포함), 개별 전시회 참가 지원 등 - 물류·국방 서비스 로봇 관련 분야 시제품 제작 지원, 제품 고도화 지원 등 - (부서) 로봇·방위산업센터 로봇·방산육성팀
[대전테크노파크] 대전 물산업 혁신성장 사업화 지원사업	- (지원대상) 대전 대덕구 소재 물 관련 중소기업(부품장치, 유지보수, 설계진단, 건설시공 등) - (지원내용) 디자인개선 제품고급화: 물산업 관련 성능향상/기능개선 위한 디자인개선 및 제품고급화 기술지원 - (부서) 반도체·에너지산업센터 반도체·나노육성팀
[대전테크노파크] (3UP)시장창조지원사업	- (지원대상) 대전 소재 IT융합산업, 바이오헬스, 나노반도체, 항공우주, 국방산업 분야 - (지원내용) 시장창조 지원:제품 디자인 및 표기언어변경 비용 - 사업과 관련된 제품 디자인 및 관련 표기언어 소요되는 모든 경비 - 디자인 등 제품(기술)의 판로개척에 필요한 비용 - (부서) 지역산업육성실 성장도약팀
[대전테크노파크] 소셜벤처 성장플랫폼 활성화사업	- (지원대상) 대전광역시내 사업장이 소재하고 있는 성장단계 기술기반 소셜벤처 기업 - (지원내용) 소셜벤처 특화지원 사업: 시제품 및 디자인지원- 자체 상품의 제품디자인, 시제품 등 개발지원 - (부서) 지역산업육성실 성장도약팀
[대전일자리경제진흥원] 사회적경제기업 활성화 맞춤형 지원	- (지원대상) 대전 관내 (예비)사회적경제기업 - (지원내용) 사업개발비 :①시제품 제작 ②브랜드디자인 제작 ③홍보영상 제작 지원 - (부서) 소상공경제본부 사회적경제지원팀
[대전지식재산센터] 중소기업IP 바로지원	- (지원대상) 대전 소재 중소기업 - (지원내용) 중소기업의 지식재산 애로사항 적시 해결 - 특허맵, 브랜드개발, 디자인개발(포장,제품,화상) - (부서) 한국발명진흥회 대전지식재산센터
[대전지식재산센터] IP디딤돌 프로그램	- (지원대상) 사업자등록을 하지 않은 예비창업자(당해연도 창업자 지원가능) - (지원내용) 아이디어 고도화 및 권리화 기반 창업아이템 도출 및 창업연계 - 후속지원(특허망구축, PCT출원,브랜드 및 디자인개발 등) - (부서) 한국발명진흥회 대전지식재산센터
[대전지식재산센터] 소상공인IP 역량강화사업	- (지원대상) 소상공인(사업자등록증 보유) - (지원내용) 소상공인의 지식재산 권리 보호 및 인식 제고 지원 - 소상공인 IP창출 종합패키지(브랜드&디자인) 지원 - (부서) 한국발명진흥회 대전지식재산센터
[세종시] 세종시 디자인 지원사업	- (지원대상) 청년 및 예비 청년사업자, (예비)청년농업인 - (지원내용) 참여기업에 대한 디자인 컨설팅 진행 후 디자인 개발, 디자인 지원 후 6개월 이내 디자인에 대한 애로사항 자문 지원

구분	세부 내용
	- 브랜드디자인, 상품 포장디자인, 편집디자인 부문 - (부서) 세종특별자치시청 기획조정실 정책기획관 디자인팀
[충청남도] 충남산업디자인대전 기업지원디자인	- (지원대상) 충청남도 내에 본사 또는 공장 등이 소재한 중소 제조업체 - (지원내용) 포장디자인, 브랜드디자인, 심벌마크, 캐릭터, 기타 5개 분야에 대해 충남산업디자인협회 및 디자인학과 대학의 디자인 관련학과 교수 및 학생과 협의하여 디자인 지원 - (부서) 충청남도 일자리기업지원과, 충청남도 일자리기업지원과
[충청남도일자리경제 진흥원] 자율선택형 수출기반활용 지원사업	- (지원대상) 전년도 수출액 천만불 미만 도내 소재 중소기업, 도내 본사 또는 공장이 소재한 중소 제조기업 - (지원내용) 기업별 최대 만원 한도 400 內 지원 - 외국어카탈로그 제작, 외국어 홈페이지 제작, 브랜드 디자인 개발, 수출상품 포장 디자인 제작 - (부서) 충청남도 투자통상지원팀/충남일자리경제진흥원 마케팅 지원팀
[충북테크노파크] 화장품 패키징 디자인 개발 지원사업	- (지원대상) 충청북도 소재 화장품 중소기업 - (지원내용) 용기 제품디자인 개발+디자인 출원, 건당 18,200천원 - ※충북테크노파크-포장 디자인 개발 지원/한국화학융합시험평가원-해외수출 인증 지원/세명대학교-인체적용(임상) 시험 → 통합지원 - (부서) (재)충북테크노파크 바이오센터

<출처> 2024 대전광역시 기업지원사업 안내, 대전시(2024)

2024년도 화장품 패키징 디자인 개발 지원사업 공고, (재)충북테크노파크(2024)

2024년 자율선택형 수출기반활용 지원사업 참가기업 모집, (재) 충청남도일자리경제진흥원(2024)

2024년 제38회 충남산업디자인대전 공고문, 충청남도(2024)

2024년 세종시 디자인 지원사업 모집공고, 세종시(2024)

② 지역디자인진흥원 현황

- 2005년 광주디자인센터(現 광주디자인진흥원) 법인설립을 시작으로 부산, 대구·경북, 대전, 강원지역에 디자인진흥원이 설립되어 운영되고 있음.
- 대구·경북 디자인진흥원은 대구 공공기관 통폐합으로 인해 2022년 12월 대구시 출자·출연 기관에서 해지되었으며, 산업통상자원부 소관의 비영리 재단법인의 지위만 유지되었으며 건물은 대구시로 귀속됨. 현재 경상북도 구미시로 일부 조직 이관하여 운영하고 있음. 대구·경북 디자인진흥원은 산업기술혁신촉진법 제42조에 의한 산업부령 '전문생산기술연구소' 지정되었음.
- 정부는 4차 산업혁명의 핵심 구현 수단인 디자인 인프라의 수도권 집중 해소를 위해 광역권별 지역디자인진흥원을 구축하여 운영하고 있으며, 지역디자인진흥원은 지역의 디자인역량을 극대화하고, 지역의 디자인 정책을 실행하는 중심기관으로서 역할을 담당하고 있음.

- 지역디자인진흥원은 각 지역의 디자인 산업 발전을 촉진하고 중소기업과 지역 사회의 디자인 역량을 강화하기 위해 설립된 기관으로 각 지역의 특성과 산업 구조에 맞는 디자인 솔루션을 제공하며, 디자인 컨설팅, 교육 프로그램, 디자인 관련 지원 사업 등을 통해 지역 경제 활성화에 기여하고 있음.

| 표 94 | 지역디자인진흥원 개요

구분	(재)광주 디자인진흥원	(재)부산 디자인진흥원	(재)대구·경북 디자인진흥원	(재)대전 디자인진흥원	(재)강원 디자인진흥원
CI	 광주디자인진흥원 GWANGJU INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION	 부산디자인진흥원 DESIGN COUNCIL BUSAN	 대구경북디자인진흥원	 대전디자인진흥원 DAEJEON INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION	 강원디자인진흥원 Gangwon Institute of Design Promotion
개원	2005년 9월 (법인설립) 2006년 3월 (개원)	2006년 6월 (법인설립) 2007년 4월 (개원)	2006년 12월 (법인설립) 2008년 6월 (개원)	2019년 9월 (법인설립) 2020년 6월 (개원)	2019년 11월 (법인설립) 2020년 3월 (개원)
설립 개요	지역 산업의 디자인 수요에 부응하고 지역 특화산업을 디자인과 연계, 지역 산업의 경쟁력 강화와 지역경제 활성화에 기여하고자 설립	동남권 지역의 디자인산업을 육성·발전시킴 으로써 기업의 경쟁력 향상과 지역 경제 활성화에 기여하고자 설립	지역 산업의 디자인 수요에 부응하며, 정부시책 및 전략 산업을 디자인과 연계하여 지역 산업의 경쟁력을 강화하기 위해 설립	대전의 디자인산업을 육성하고 디자인 주도의 지역산업 진흥과 지역경제 활성화를 위해 설립	강원권 디자인산업 육성을 목적으로 지역산업과 디자인을 융합한 강원도형 디자인사업 추진 및 디자인문화 확산을 위해 설립

| 표 95 | 지역디자인진흥원 현황(2024년 기준)

구분	(재)광주 디자인진흥원	(재)부산 디자인진흥원	(재)대구·경북 디자인진흥원	(재)대전 디자인진흥원	(재)강원 디자인진흥원
미션	국내 최고의 디자인서비스로 지역산업발전, 디자인세계화, 고객만족, 시민 삶의 질 향상에 기여한다	디자인으로 여는 미래, 디자인으로 행복한 부산	새로운 가치를 위한 Design Go Design Play	디자인 혁신 / 지역경제 활성화 / 삶의 질 향상	디자인산업 및 디자인문화 진흥을 위한 지역경제 활성화 기여
비전	2030 글로벌 융합·혁신 디자인 선도기관	아시아로 도약하는 디자인 융복합 중심기관	디자인주도 혁신을 통한 지역산업 육성	미래 디자인·과학기술 융합 비즈니스의 허브	강원의 미래가치를 만들어내는 글로벌 디자인 리더
추진 목표	- ESG경영 도입 - 기관 목적사업 활성화 - 지속적 경영혁신 노력 - 예산 200억 유치	- 디자인주도 지역산업 성장 동력 창출 - 디자인일자리 자원체계 고도화 - 시민행복 도시 디자인 선도 - 신 경영 인프라 구현	- 대구·경북 산업의 디자인 수요 부응 및 지역산업 경쟁력 강화 - 디자인 전주기 지원 기반 구축 및 디자인 R&D를 통한 디자인 생태계 고도화 - 지역기업 디자인 개발 및 마케팅 지원을 통한 지역경제 활성화	- 미래 신산업 창출을 위한 디자인혁신 활동 선도 - 디자인서비스 실천을 통한 사회적 가치 창출	- 도내기업 디자인활용율 40%달성 - 도내 우수디자인 전문기업 2개 선정 - 강원특별자치도 디자인 산업규모 1조원 달성 - 경영평가 S등급
추진 전략	① 디자인융합 지역산업 고도화 ② 민선 8기 시정 연계성 강화 ③ 디자인을 통한 시민 행복 증진 ④ 경영혁신과 사회적 가치 제고 ⑤ 광주디자인비엔날레 성공개최	① 부산디자인 융합산업 생태계 ② 글로벌 디자인도시 부산 ③ 부산 공유가치 디자인 ④ 부산 디자인 지식포럼	- 디자인교육 및 디자인력 제고로 대구·경북 우수 디자이너 및 기업 육성 - 디자인 문화확산 및 공공 디자인 확대를 통한 대구· 경북 경쟁력 제고	① 시민과 함께 하는 사회적 가치실현 ② 지속 가능한 도시 디자인 제고 ③ 과학기술 융합 디자인 기반 구축 ④ 지역산업 디자인 경쟁력 강화	① 디자인 주도 산업 활성화 및 고부가가치화 실현 ② 건강한 디자인산업 생태계 구축 및 디자인인식 제고 ③ 글로벌 디자인 혁신을 통한 정주여건 개선 및 생활인구 확대 ④ 지속가능한 경영체계 구축
조직	- 1본부(3팀), 1실(1팀, 1국), 1단 - 총인원: 65명 (원장 1명, 정규직 19명, 공무원 24명, 기간제 21명)	- 1실(2팀), 2본부(3팀, 1단(2팀)) - 총인원: 64명 (원장 1명, 일반직 29명, 무기직 16명, 기간제 18명)	- 4실(1센터, 4팀) - 총인원: 32명 (원장 1명, 정규직 29명, 계약직 2명)	- 2실 5팀 - 총인원: 39명 (원장 1명, 정규직 19명, 계약직 19명)	- 1국(4팀) - 총인원: 21명(원장 1명, 정규직 16명, 파견 공무원 2명, 공무원 2명)
예산	10,390백만원	20,752백만원	13,800백만원	6,018백만원	4,613백만원

□ 지역디자인진흥원 사업현황

- (사업 수 및 사업예산) 각 기관별 공시된 사업 예산자료 및 내부 자료를 바탕으로 사업 현황을 살펴본 결과, 2024년 기준 지역디자인진흥원에서 추진 계획된 사업 수는 총 139개이며, 사업예산은 약 568.5억원 수준임.
- 2024년 대전디자인진흥원은 16개의 사업을 추진하며 전체 사업 수 대비 11.5%를 차지하였으며, 사업 예산은 8.6% 비중을 차지함.

| 표 96 | 지역디자인진흥원 사업 수 및 예산 현황(2024년)

구분	광주*	부산	대구·경북	대전	강원	전체
사업수 (개)	29	52	25	16	17	139
	20.9%	37.4%	18.0%	11.5%	12.2%	100.0%
사업예산 (백만원)	23,760	16,109	8,472	4,862	3,647	56,850
	41.8%	28.3%	14.9%	8.6%	6.4%	100.0%

※각 기관별 공시된 사업 예산자료 및 내부 자료 활용하여 작성

*광주의 경우 사업예산 23,760백만원 중 이월사업비(아시아캐릭터랜드조성사업, 분청사기도예창작소 조성사업비 13,600백만원)가 포함되어 있어 사업예산과 다소 차이 발생. 이후 사업별 분석에서는 이월사업 2건 제외 후 분석하였음.

□ 사업구분

- (R&D/비R&D 사업 구분) 2024년 기준, 5개의 디자인진흥원에서 추진되는 R&D 사업은 총 20개인 것으로 조사되었으며, 사업 예산은 약 50억 임. 대전디자인진흥원은 3개의 R&D사업을 진행하고 있으며, 예산은 약 9억원임.

| 표 97 | 지역디자인진흥원 R&D 및 비R&D 사업현황(사업수 기준/2024년)

구분	광주	부산	대구·경북	대전	강원	전체
R&D (개/%)	3	6	6	3	2	20
	11.1	11.5	24.0	18.8	11.8	14.6
비R&D (개/%)	24	46	19	13	15	117
	88.9	88.5	76.0	81.3	88.2	85.4

※각 기관별 공시된 사업 예산자료 및 내부 자료 활용하여 작성

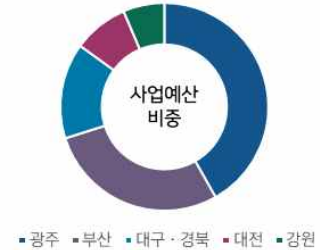
| 표 98 | 지역디자인진흥원 R&D 및 비R&D 사업현황(사업예산 기준/2024년)

구분	광주	부산	대구·경북	대전	강원	전체
R&D (백만원/%)	796	1,170	1,454	910	760	5,090
	7.8	7.3	17.2	18.7	20.8	11.8
비R&D (백만원/%)	9,364	14,939	7,019	3,962	2,887	38,170
	92.2	92.7	82.8	81.3	79.2	88.2

※각 기관별 공시된 사업 예산자료 및 내부 자료 활용하여 작성

| 그림 36 | 지역디자인진흥원 사업 현황

2024년 기준	광주	부산	대구·경북	대전	강원	전체
사업수 (개/%)	29 20.9%	52 37.4%	25 18.0%	16 11.5%	17 12.2%	139 100.0%
사업예산 (백만원/%)	23,760 41.8%	16,109 28.3%	8,472 14.9%	4,862 8.6%	3,647 6.4%	56,850 100.0%
R&D 사업 수 (개)	3 11.1%	6 11.5%	6 24.0%	3 18.8%	2 11.8%	20 14.6%
비R&D 사업 수 (개)	24 88.9	46 88.5	19 76.0	13 81.3	15 88.2	117 85.4
R&D 사업예산 (백만원)	796 7.8%	1,170 7.3%	1,454 17.2%	910 18.7%	760 20.8%	5,090 11.8%
비R&D 사업예산 (백만원)	9,364 92.2%	14,939 92.7%	7,019 82.8%	3,962 81.3%	2,887 79.2%	38,170 88.2%



| 그림 37 | 지역디자인진흥원 정부 부처별 사업 현황

부처	산업부	행안부	고용부	문체부	중기부	기타	지자체	자체	국비사업	지자체/자체
DIDP 대전디자인진흥원	5 31.3%	1 6.3%	-	-	-	-	10 62.5%	-	37.5%	62.5%
gidp 광주디자인진흥원	6 20.7%	3 10.3%	1 3.4%	5 17.2%	2 6.9%	-	11 37.9%	1 3.4%	58.6%	41.4%
db 부산디자인진흥원	8 15.4%	5 9.6%	4 7.7%	3 5.8%	3 5.8%	2 3.8%	15 28.8%	12 23.1%	48.1%	51.9%
DGDP 대구경북디자인진흥원	12 48.0%	3 12.0%	-	-	1 4.0%	-	8 32.0%	1 4.0%	64.0%	36.0%
gds 광원디자인진흥원	5 29.4%	1 5.9%	-	1 5.9%	-	-	6 35.3%	4 23.5%	41.2%	58.8%

□ 사업내용

① 광주디자인진흥원

- **(2023년 핵심 추진사항)** 2023년 광주디자인진흥원은 광주디자인비안날레 개최 외 민선8기 시정연계 신활력 사업으로 메타버스 플랫폼개발, 아시아캐릭터랜드 조성 사업, 관광디자인상품 개발 등을 추진하였으며, 인쇄산업 플랫폼, 광주디자인블러 스랩, 임동 디지털창작소 등 디자인기반 인프라를 집중적으로 확충하였음.
- **(2024년 방향)** 광주디자인진흥원은 '디자인 전문기관'으로서 역할을 강화하고자, 시민편익 증진을 위한 공공디자인 컨트롤을 신설하고, 지역 중소기업 디자인선진화 및 소상공인 디자인 지원체계를 확대하고, 전통생활문화 디자인 산업화로 문화 융합 디자인 영역을 확산하고자 함.

| 그림 38 | 광주디자인진흥원 2024년 추진방향



<출처> 2024년 광주디자인진흥원 업무계획, 광주디자인진흥원(2024)

- **(부처별 사업현황)** 광주디자인진흥원은 정부 부처 사업의 비중이 58.6%, 시 및 자체 사업의 비중이 41.4%인 것으로 조사됨. 광주디자인진흥원은 타 진흥원 대비 문화체육관광부 사업이 5건으로 많았으며, 공예 및 문화와 디자인 융합 관련 사업을 많이 추진하고 있음.

| 표 99 | 광주디자인진흥원 부처별 사업현황(2024)

	산업부	문체부	행안부	중기부	고용부	광주시	자체
사업수	6	5	3	2	1	11	1
	20.7%	17.2%	10.3%	6.9%	3.4%	37.9%	3.4%

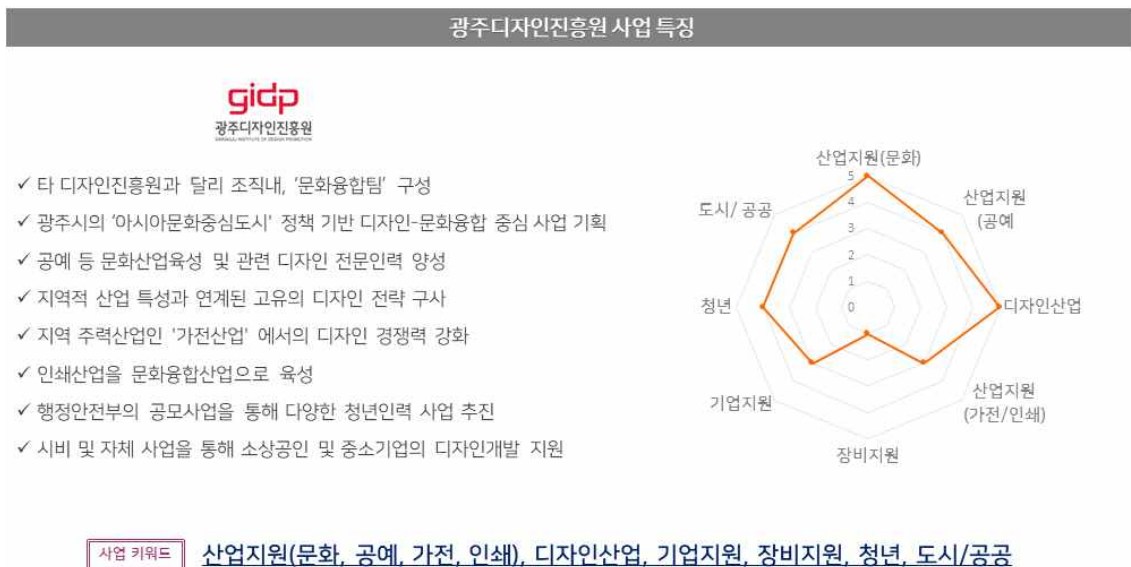
※국비/지방비 매칭사업의 경우 국비기준 정부부처 사업으로 계산

- **(사업현황)** 광주디자인진흥원에서 추진하고 있는 사업의 특징을 유형별로 분류한 결과, '문화, 공예, 가전, 인쇄, 장비, 청년, 도시/공공, 기업지원, 공동(진흥원 공통추진사업)'으로 핵심키워드를 도출하여 분류할 수 있었음.
- 광주디자인진흥원의 사업본부는 '디자인진흥팀', '문화융합팀', '인력양성'의 3팀으로 나누어져 있으며, 타 진흥원과 달리 '문화융합팀'이 있음. 광주디자인진흥원은 '아시아문화중심도시' 정책 기반 디자인-문화산업 육성 중심의 사업을 기획하고 추진하고 있음.
- 광주디자인진흥원은 광주디자인비엔날레를 중심으로 문화-디자인 융합을 핵심으로 하는 다양한 사업을 추진하고 있으며, '아시아문화중심도시'의 정책 추진을 위해 공예

등 문화산업육성 및 전문인력을 양성하고 있으며, 지역적 특성과 연계된 고유의 디자인 전략을 통해 다른 디자인 지원 기관들과 차별화된 가치를 제공하고 있음.

- 지역 주력산업인 '가전산업'에서의 디자인 경쟁력 강화 위한 지원사업을 마련하여 추진하고 있으며, 최근 광주디자인진흥원은 광주시와 지역 유관기관(광주상공회의소 · 광주테크노파크 · 광주경제진흥원생일자리재단)과 함께 광주지역 내 가전기업들의 고용위기와 자생력 강화를 위해 '가전산업 내일(future & my job) 프로젝트' 사업을 추진하고 있음.
- 문화산업, 공예산업, 가전산업 외에 인쇄산업을 문화융합산업으로 육성하기 위한 지원사업을 추진하고 있음.
- 광주디자인진흥원은 행정안전부의 공모사업을 통해 청년 매칭 사업을 추진하고 있으며, 시비 및 자체 사업을 통해 소상공인 및 중소기업의 디자인개발을 지원하고 있음.

| 그림 39 | 광주디자인진흥원 사업 특징



| 표 100 | 광주디자인진흥원 추진 사업(2024)

구분	사업명	사업부처	예산
산업지원 (문화)	광주문화자원과 첨단기술 융합 K브랜드창출사업	중소벤처기업부/광주광역시	402
	2024 광주 ACE Fair 공동주관사업	문화체육관광부/광주광역시	140
	디자인ICT융복합 문화컨텐츠 BM육성개발	문화체육관광부/광주광역시	800
	2024 광주비엔날레 준비년도	광주광역시	350
	아시아 캐릭터랜드 조성사업(이월)	문화체육관광부/광주광역시	11,600
산업지원 (공예)	공예/디자인산업 전문인력양성사업	문화체육관광부/광주광역시	150
	2024 광주 공예품 마케팅 판매지원사업	광주광역시	210
	2024 스타공예상품개발 및 일자리창출사업	광주광역시	400

구분	사업명	사업부처	예산
	2024 광주수제 공방육성사업	광주광역시	790
디자인 산업	산업혁신기반구축사업	산업통상자원부/광주광역시	812
	디자인법률자문단 운영사업	산업통상자원부	40
	지역 디자인산업 진흥사업(아이디어뱅크)	산업통상자원부	300
	서남권 디자인사업화 기반구축사업	산업통상자원부	460
	디자인산업기술개발(D-M-B가전)	산업통상자원부	36
산업지원 (가전)	지역혁신프로젝트(가전내일마케팅사업)	고용노동부/광주광역시	600
산업지원 (인쇄)	2024 광주인쇄 소상공인 특화지원센터 사업	중소벤처기업부/광주광역시	600
	도시형 인쇄 소상공인 공동기반시설 구축	광주광역시	192
장비지원	임동 디지털 창작소 운영사업	광주광역시	303
기업지원	자영업 소상공인 디자인지원	자체사업	10
	북구 중소기업디자인개발지원사업	광주광역시 북구	70
	광주산업화디자인프로젝트	광주광역시	1,000
청년	디지털뉴딜 캡스톤 청년 일자리 매칭	행정안전부/광주광역시	340
	아시아 문화중심 청년일자리 프로젝트	행정안전부/광주광역시	423
	융합기술 청년기업 매칭 디지털 비즈니스	행정안전부/광주광역시	424
	세계일류디자이너 양성:코리아디자인멤버십	산업통상자원부	180
도시/ 공공	분청사기 도예창작소 조성사업(이월)	문화체육관광부/광주광역시	2,000
	경관특화 총장로 5가 간판개선사업	광주광역시 동구	598
	예술의 거리 예술공간 특화사업	광주광역시 동구	400
	광주 대표 관광디자인제품(굿즈) 개발사업	광주광역시	130

② 부산디자인진흥원

- **(2023년 핵심 추진사항)** 2023년 부산디자인진흥원은 조선해양 디자인 R&D, 스타일 테크 디자인R&D 도입 등을 통해 부산 지역의 디자인융합 생태계를 조성하였으며, 16개 구·군 도시공공디자인 혁신방안 구축 및 시민참여 서비스 디자인 거버넌스 구축 등을 통해 부산 시민참여 도시공공디자인 기반을 마련함. 또한, '부산디자인 위크'를 개최하여 디자인도시 부산의 세계화 기반을 마련함.
- **(2024년 방향)** 부산디자인진흥원은 시민이 행복한 부산 산업·사회 디자인 혁신 도시를 실현하고, 국가가치를 대표하는 부산디자인 융합생태계를 구축하고자 함. 주요 핵심 전략으로는 미래기술융합 디자인산업 육성을 통한 부산디자인 융합산업 생태계 구축, 시민행복 공공서비스디자인 구현을 통한 글로벌 디자인도시 부산 실현, 디자인주도 사회적 기업 육성 및 정책개발을 통한 부산 공유가치 디자인 실현, 부산 지·산·학, 사회융합 디자인역량 고도화를 통한 부산 디자인 지식포럼을 추진하고자 함.

목 표
[수요] 시민이 행복한 부산 산업·사회 디자인혁신도시 실현 [공급] 국가가치를 대표하는 부산디자인 융합생태계

부산디자인융합산업생태계 자산축적 (정책예산, 民·官·學 융합투자, 브랜드신뢰)

추진 전략
◆ [부산디자인 융합산업 생태계] 미래기술융합 디자인산업 육성 ◆ [글로벌 디자인도시 부산] 시민행복 공공서비스디자인 구현 ◆ [부산 공유가치 디자인] 디자인주도 사회적 기업 육성 및 정책개발 ◆ [부산 디자인 지식포럼] 부산 자·산·학, 사회융합 디자인역량 고도화

2024년 중점 추진 과제	
1. 부산디자인 융합산업 생태계	① 미래가치창출 자·산·학, 사회 디자인 협력기반 확대 ② 미래기술 융합 신 시장창출 디자인기업 육성
2. 글로벌디자인 도시 부산	③ 시민참여, 15분 생활행복·안심서비스 디자인 확산 ④ 부산디자인 세계화를 위한 글로벌 디자인 허브 구축
3. 부산 공유가치 디자인	⑤ 디자인주도 부산 소셜벤처 기업육성 강화 ⑥ 부산소상공인 상생·협력디자인 정책 고도화
4. 부산 디자인 지식포럼	⑦ 부산디자인역량 세계화 서비스 플랫폼 운영 ⑧ 차세대 부산디자이너·디자인융합기업 성장 촉진

<출처> 2024년도 주요 업무 추진계획, 부산디자인진흥원(2024)

- (부처별 사업현황) 부산디자인진흥원은 2024년 기준, 정부 부처 사업의 비중이 48.1%, 시 및 자체 사업의 비중이 51.9%인 것으로 조사됨. 부산디자인진흥원은 위탁사업의 비중이 40.5%, 공모사업 비중이 36.5%, 자체사업 21.2%으로 조사되었으며, 공모사업의 수가 19개로 타 진흥원 대비 사업의 수가 많음.

| 표 101 | 부산디자인진흥원 부처별 사업현황(2024)

	산업부	행안부	고용부	문체부	중기부	기타	부산시	자체
사업수	8	5	4	3	3	2	15	12
	15.4%	9.6%	7.7%	5.8%	5.8%	3.8%	28.8%	23.1%

※ 국비/지방비 매칭사업의 경우 국비기준 정부부처 사업으로 계산

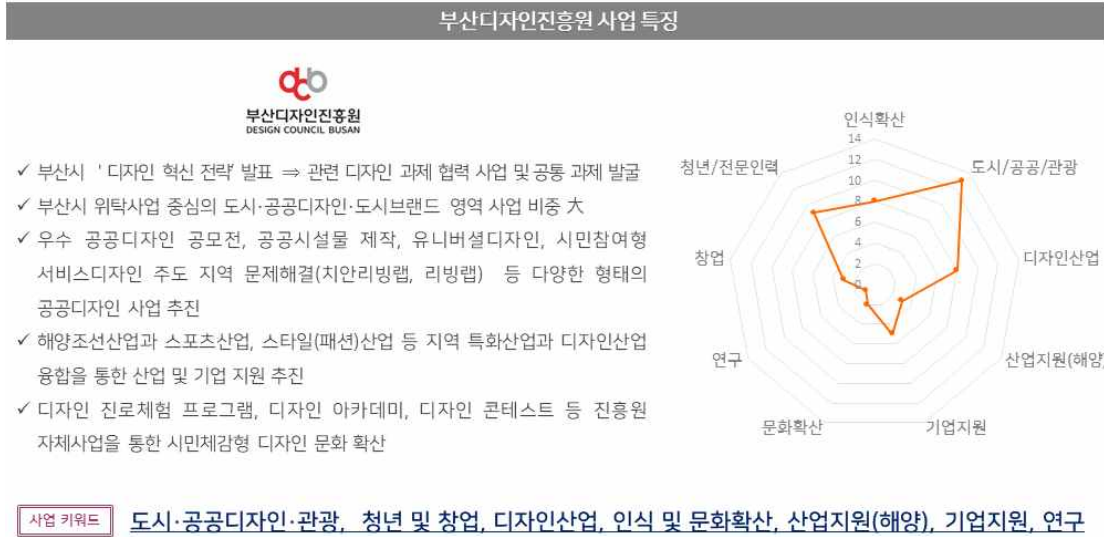
- **(사업현황)** 부산디자인진흥원에서 추진하고 있는 사업의 유형을 크게 '기업지원, 도시·공공디자인·도시브랜드, 디자인산업, 인식 및 문화확산, 청년 및 창업' 등 사업목적 중심으로 분류함.
- 부산시는 2024년 07월, '디자인 기반 글로벌 허브도시 구현'을 비전을 수립하고 '디자인 혁신 전략'을 발표함. 부산시는 공공디자인 생태계 구축, 세계 디자인도시 추진, 공공서비스 혁신 디자인 시스템 구축 등의 사업을 추진할 예정이며, 디자인 혁신 전략과 연계된 정책으로 도시비우기 시범사업, 공공디자인 가이드라인, 디자인 산업 육성 기본계획, 도시브랜드 이미지 개발 등을 수립함.
- 또한, 총괄디자이너제도 도입, 미래디자인본부 신설, 새로운 도시브랜드 「Busan is Good」 디자인 개발 등 시 정책차원에서 본격적인 디자인도시를 만들어가고 있으며, 부산디자인진흥원은 부산시의 '디자인 혁신 전략'을 추진하기 위해 핵심 기관으로 디자인 과제 협력 사업 및 공통 과제 발굴, 정책 모델 디자인 개발 등을 하고 있음.
- 2024년 기준, 부산디자인진흥원은 도시·공공디자인·도시브랜드 영역 사업의 비중이 가장 크며, 부산시 위탁사업 중심으로 추진되고 있음. 부산디자인진흥원은 우수 공공디자인 공모전(국제 지명공모 및 일반 경쟁공모) 개최를 통해 공공시설물 발굴과 동시에 홍보를 하고 있으며, 문화공간 및 관광거리 조성, 공공시설물 제작, 유니버설디자인, 시민참여형 서비스디자인 주도 지역 문제해결(치안리빙랩, 리빙랩) 등 다양한 형태의 사업이 추진되고 있음.

■ **3대 산업 디자이너 카림 라시드x부산 광안리해수욕장 공공 시설물 디자인 개발**

- 2024년 '부산형 우수공공디자인 공모전' 경쟁공모 부문에서 이음파트너스의 협업 디자이너로 참여하여 1위 선정
- 광안리해수욕장의 버스승강장, 택시승강장, 가로등, 벤치 등 공공시설물 디자인 개발 예정
- 세계적인 디자이너와의 협업을 통한 디자인 혁신 기대, 부산의 공공디자인 분야에서 새로운 아이디어와 접근 방식 도입

- 해양조선산업과 스포츠산업, 스타일(패션)산업 등 지역 특화산업과 디자인산업 융합을 통한 산업 및 기업지원 사업이 추진되고 있음.
- 부산디자인진흥원은 디자인 네트워크 구축, 디자인 진로체험 프로그램, 디자인 아카데미, 디자인 콘테스트, 디자인정보지 발간 등 진흥원 자체사업을 통해 시민들에게 다양한 경험을 제공하여 시민체감형 디자인 문화를 확산하고 이를 통해 디자인도시로 부산을 인식할 수 있게 추진하고 있음.

| 그림 41 | 부산디자인진흥원 사업 특징



| 표 102 | 부산디자인진흥원 부처별 사업현황(2024)

구분		사업명	부처	예산
	기업지원	디자인주도 제조혁신 기업지원	부산광역시	120
		대중소기업 협력지원	중소벤처기업부	310
	기업지원(ESG)	ESG경영 전환 리사이클디자인 상품개발지원	부산광역시	53
	기업지원(기술)	스케일업 기술사업화 프로그램	산업통상자원부	50
	기업지원(스포츠)	스포츠융복합 시장창출 선도기업 육성 디자인지원	부산광역시	200
도시/공공/관광		부산형 우수 공공디자인 발굴 및 확산	자체사업	500
		부산 자치경찰 치안리빙랩	부산광역시	100
		스토리텔링 산복도로 계단조성	부산광역시	300
		안전한 통학환경 구축 시민참여 리빙랩	부산광역시	500
		어린이 복합문화공간 조서(기장군)	부산광역시/ 기장군	539
		어린이 복합문화공간 조서(사상구)	부산광역시/ 사상구	2000
		유니버설디자인 시범사업	부산광역시	1200
		지역맞춤형 안심마을 조성	부산광역시	800
		도시미관 저해 간판 및 입간판 정비	부산광역시/수영구	500
		초고령화 사회 대응 맞춤형 공간 조성	행정안전부/부산광역시	800
		행정안전부 지역특성 살리기	행정안전부	250
		관광안내시설물 설치 및 정비	부산광역시	160
		부산 브랜드샵 운영	부산광역시	300
디자인산업		디자인단체 및 디자인전문기업 역량강화 지원	자체사업	35
		디자인스토어 운영	자체사업	20
		아시아디자인플랫폼 운영	자체사업	50
		디자인법률자문단 운영	산업통상자원부	45

구분		사업명	부처	예산
		지역디자인산업 진흥사업	산업통상자원부	300
		산업혁신기반구축	산업통상자원부/부산광역시	764
		디자인사업화기반구축	산업통상자원부	460
	디자인산업(스타업)	디자인산업기술 개발사업	산업통상자원부	90
	산업지원(해양)	조선해양산업 기술개발	산업통상자원부	70
		해상관광 활성화를 위한 통합브랜드 개발	문화체육관광부/부산광역시	420
		부산 해양레저 활성화를 위한 디자인 콘테스트	자체사업	47
	인식확산	글로벌 디자인 네트워크 구축	자체사업	30
		디자인 진로체험 프로그램	자체사업	15
		디자인정보지 온오프라인 발간	자체사업	50
		민관협동 디자인 미래가치창출 정책개발	자체사업	40
		부산 디자인 아카데미	자체사업	100
		부산 시민대학 학과운영	기타기관	12
		K-디지털 디자인성장 플랫폼	고용노동부	800
		글로벌 디자인문화전문가 초청연수	문화체육관광부	90
	문화확산	디자인 전시 문화행사 운영	자체사업	150
		부산국제디자인어워드	부산광역시	113
	연구	부산 디자인산업 균형발전 연구 및 포럼운영	자체사업	57
	창업	부산 지역특화 로컬크래프터 육성지원	중소벤처기업부	135
		혁신창업스쿨	중소벤처기업부	300
	창업(스포츠)	스포츠산업 창업지원센터	문화체육관광부	885
	청년	BOOST-UP 신기술 디자인 청년일자리 지원	행정안전부/부산광역시	143
		세계일류디자이너 양성:코리아디자인멤버십	산업통상자원부	200
		청년 JOB 드림	행정안전부/부산광역시	147.5
		STEP UP 청춘일자리 지원	행정안전부/해운대구	247
		부산광역시 마을기업 지원	부산광역시	240
		지역산업 맞춤형 디자인인력양성	고용노동부	571
		청년 성장 프로젝트	고용노동부	300
		청년일자리 도약지원	고용노동부	100
	전문인력양성	산업전문인력 ai역량강화 지원	과학기술정보통신부	400

[참고자료] 부산시 디자인정책 현황

| 그림 42 | 부산시 디자인정책 주요 특징

부산시 디자인 정책 주요 내용	
부산시 총괄디자이너 위촉	• 나건 홍익대 교수 부산시 총괄 디자이너로 위촉, 도시 경쟁력 향상을 위한 도시 디자인 정책 총괄·기획·조정 등 역할
미래디자인본부 신설	• 본부 내 디자인정책총괄담당관과 도시공공디자인담당관, 디자인산업혁신담당관 신설 • 디자인과 연계한 도시브랜드 구축, 공공 디자인에 대한 정책 자문, 부산기업의 디자인 역량 육성하는 업무 • 자체 사업 외 부산시 전체 디자인 요소가 들어있는 사업 목록과 예산 파악을 통해 기획 초기 단계부터 디자인 자문과 체계적 디자인 정책 반영
2023년 부산 도시브랜드 선포	• 부산 정체성·시민 자긍심 담은 도시브랜드 “Busan is good(부산 이즈 굿)-부산이라 좋다” 선포
디자인 조례 제정	• 2023년 전국 지자체 최초 ‘부산광역시 서비스디자인 기본 조례안’ 제정 • 디자인기업 수행 과업에 대한 공정·명확한 근거 마련을 위한 ‘부산시 디자인산업-디자인 전문기업 육성·지원 조례’ 제정
직원 역량 강화 합동 워크숍	• 부산시 미래디자인본부 공무원과 디자인진흥원 직원 워크숍 개최 를 통한 창의적인 정책 아이디어 발굴 • 전문가 특강, 부서별 업무발표, 정책 아이디어 발굴 토론 등을 통한 디자인 부산 혁신전략 과제 도출
부산 우수공공디자인 국제 공모전	• 국제 지명공고, 국제 경쟁공모 두 가지 방식으로 진행, 상금규모는 총 2억 5000만원 • 국제 지명공모는 국내·외 유명디자이너를 지명해 공공시설을 디자인 개발하는 방식. 이를 통해 검증된 유명 디자이너의 디자인을 각종 도시 공공시설에 적극 도입, 글로벌 디자인 시장에서 부산시 인지도 확대

③ 대구 · 경북디자인진흥원

- **(추진방향)** 2022년 대구경북디자인진흥원은 대구시 산하기관 통 · 폐합 추진 방침에 따라 독립 기관이 되었으며, 2024년 구미 금오테크노밸리 IT의료융합기술센터에 분원을 마련하였음.
- 대구 · 경북디자인진흥원은 2023년에 산업통상자원부의 승인을 받아 '전문생산기술연구소*¹로 지정되어 디자인진흥원 최초로 디자인 전문연구기관의 역할을 수행하게 됨.
- * 전문생산기술연구소는 산업기술혁신촉진법 등에 근거해 중소 · 중견기업의 생산기술에 관한 지원을 목적으로 하는 연구소
- 대구 · 경북디자인진흥원은 디자인 기술혁신과 디자인산업 고도화를 목표로 산업별 제조-디자인융합 연구개발을 수행하고, 지역의 특성과 환경에 적합한 디자인 연구개발을 통해 지역기업 및 공공(도시)디자인 역량강화 지원에 집중할 계획임.
- 대구 · 경북 지자체 위주의 사업구조에서 국비사업의 비중을 확대할 예정이며, 구미시 및 경산시, 경주시 등 지역 기초단체와의 협의를 통해 반도체 · 2차전지 · 방산 등 경북지역의 전략산업에 디자인을 융합하여 차별화된 경쟁력을 갖출 수 있도록 다양한 사업을 마련할 계획임.

- 대구·경북디자인진흥원은 단순 지원사업을 벗어나 지속가능한 사업구조를 구축하고 전문 인프라구축(연구센터), 연구개발 등으로 기능을 확대해 디자인전문연구기관으로서 새로운 가치를 창출하는데 역량을 집중할 계획임.
- **(부처별 사업현황)** 대구·경북디자인진흥원은 2024년 기준, 정부 부처 사업의 비중이 64.0%, 시/도 및 자체 사업의 비중이 36.0%로 타 진흥원 대비 정부부처 사업의 비중이 크며, 산업통상자원부의 사업이 전체 사업의 48.0%를 차지하며 큰 비중을 차지하고 있음.

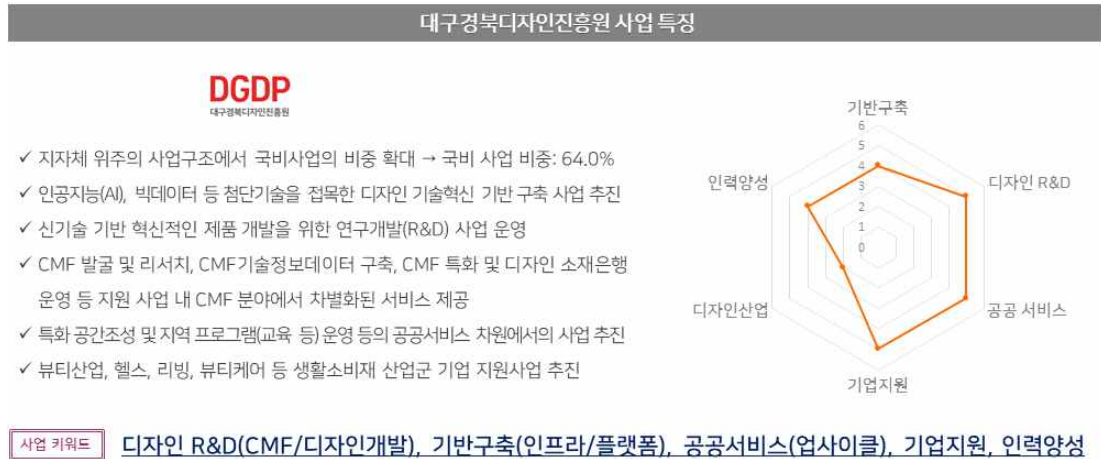
| 표 103 | 대구·경북디자인진흥원 부처별 사업현황(2024)

	산업부	행안부	중기부	대구시	경상북도	자체
사업수	12	3	1	4	4	1
	48.0%	12.0%	4.0%	16.0%	16.0%	4.0%

※ 국비/지방비 매칭사업의 경우 국비기준 정부부처 사업으로 계산

- **(사업현황)** 대구·경북디자인진흥원에서 추진하고 있는 사업의 유형을 크게 '사업화 지원, 디자인 R&D, 인력 양성, 기반구축, 공공 서비스' 영역으로 구분하고 세부 사업목적별로 분류함.
- 대구·경북디자인진흥원은 인공지능(AI), 빅데이터 등 첨단기술을 접목한 디자인 기술혁신 기반을 구축하기 위해 산업통상자원부 국비 지원을 통해 시설 및 장비 구축, 데이터 수집, 플랫폼 시스템 등을 구축하고 관련 교육 및 선행디자인 개발 등 관련 사업을 운영하고 있음.
- 대구·경북디자인진흥원은 미래상품, 신서비스 등 새로운 아이디어를 발굴하고 신기술 기반 혁신적인 제품 개발을 위한 연구개발(R&D)과 디자인을 융합한 사업들을 추진하고 있음.
- 특히, 대구·경북디자인진흥원은 CMF 발굴 및 리서치, CMF기술정보데이터 구축 및 아카이브를 통해 디자인진흥원 최초 CMF 인프라를 구축하였으며, CMF 특화 및 디자인 소재은행 운영을 통해 CMF 분야에서 차별화된 서비스를 제공하고 있음.
- 대구·경북디자인진흥원의 공공디자인 영역 사업은 공공시설물 개선, 유니버설디자인 등의 사업보다는 특화 공간조성 및 지역 프로그램(교육 등) 운영 등의 공공서비스 차원에서의 사업이 추진되고 있음.
- 기업지원사업은 지역별 소상공인 및 중소기업 디자인개발 지원사업과 뷰티산업, 헬스, 리빙, 뷰티케어 중심의 생활소비재 산업군 기업 지원사업이 추진됨.

| 그림 43 | 대구경북디자인진흥원 사업 특징



| 표 104 | 대구경북디자인진흥원 사업 내용

구분		사업명	발주처	예산
기반 구축	인프라	디자인 AI 인프라 구축사업	산업통상자원부/경상북도/구미시	1,000
		지역디자인인프라구축사업	산업통상자원부/대구광역시	543
	플랫폼	디자인 산업데이터 통합 활용 기반구축	산업통상자원부	507
		디자인사업화기반구축사업	산업통상자원부	542
디자인 R&D	CMF	CMF 체계구축사업(KIDP)	산업통상자원부	300
		CMF 디자인 핵심기술개발사업(덕양산업)	산업통상자원부	74
		DK Works CMF 콘텐츠 구축사업	산업통상자원부	28
	디자인개발	디자인혁신역량강화사업(로봇페이스)	산업통상자원부	60
		지역디자인산업진흥사업(디자인 아이디어뱅크)	산업통상자원부	450
공공 서비스	공공	동대구로 개입갈나무길로 운영사업	대구광역시 동구청	302
		수성구 들안예술마을 창작소 운영 위탁	대구광역시 수성구청	234
		수성구 유희공간 문화재생 사업	대구광역시 수성구청	440
		경산시민회관 문화예술 플랫폼 디자인 개선행	경상북도 경산시	300
	업사이클	더나누기 운영 사업(업사이클)	자체사업	70
사업화 지원	기업지원	경산 중소기업 디자인개발지원사업	경상북도 경산시	300
		대구광역시 인증브랜드 수메릭 육성사업	대구광역시	224
		밸류체인 컨버전스 지원사업	중소벤처기업부	200
		중소기업 디자인 및 상품 기획 역량 지원사업	경상북도 구미시	500
		퍼스널케어 융합 얼라이언스 육성사업	산업통상자원부/대구광역시	300
	디자인산업	디자인법률자문단 운영	산업통상자원부	40
		경북 디자인산업 육성 프로젝트	경상북도	1,200
인력 양성	전문인력	기업혁신성장 디자인코디네이터 육성사업	행정안전부/대구광역시	179
		디지털 마케팅 디자인 인재양성 사업	행정안전부/대구광역시	183
	청년	세계일류 디자이너 양성사업(KDM PLUS)	산업통상자원부	220
	청년(업사이클)	업사이클아트 청년창업 성장지원사업	행정안전부/대구광역시	277

【인터뷰】 대구·경북 디자인진흥원 사업 방향성

- 대구경북디자인진흥원은 연구/플랫폼/펀드 3가지 방향성 수립
- 산업진흥에서 연구로 사업의 핵심 형태 변화, 연구기능의 강화는 핵심인재를 확보하고 키우는 것이 핵심
- 플랫폼은 하나로 통합하는 것으로 분산되어 있는 것을 통합하는 것
- 펀드는 민간유도입. 사업들이 정부 주도에서 민간 주도 사업으로 변화하고 있음. 펀드를 하나 조성하고 씨드를 정부에서 담고, 나머지를 민간에서 투입하는 것으로 펀드를 통해 사회문제 해결, 전문회사 육성, 제조업 기업 컨설팅 등이 이루어지는 형태로 바뀜.

④ 강원디자인진흥원

- **(추진현황)** 2020년 설립된 강원디자인진흥원은 시제품 제작 및 마케팅 지원 중심의 도내 중소·디자인기업 지원을 통해 디자인 경쟁력 강화하였으며, 국제 디자인 교육엑스포 & 콘퍼런스 개최, 강원디자인페스타, 강원디자인전람회 등을 통해 강원 디자인 가치를 확산하였음.
- **(추진방향)** 강원디자인진흥원의 전략 방향성은 지역기업 디자인 지원, 지역디자인 정책·전략 연구, 디자인산업 홍보 및 문화 확산을 통해 디자인산업 및 디자인문화 진흥을 통한 지역경제 활성화 기여하고자 함.
- **(부처별 사업현황)** 강원디자인진흥원은 2024년 기준, 정부 부처 사업의 비중은 41.2%이며, 강원도 및 자체 사업의 비중이 58.8%로 타 진흥원 대비 지자체 및 자체사업의 비중이 큼.

| 표 106 | 강원디자인진흥원 부처별 사업현황(2024)

	산업부	행안부	문체부	강원도	자체
사업수	5	1	1	6	4
	29.4%	5.9%	5.9%	35.3%	23.5%

※ 국비/지방비 매칭사업의 경우 국비기준 정부부처 사업으로 계산

- **(사업현황)** 강원디자인진흥원에서 추진하고 있는 사업의 유형을 크게 사업목적에 맞게 '디자인산업, 산업지원, 청년, 인식확산, 기업지원, 공공/도시' 영역으로 구분하고 분류함.
- 강원디자인진흥원은 산업통상자원부 사업을 통해 지역의 전략산업(기술)과 디자인 융합 기반 전략상품 및 서비스 개발을 추진해오고 있으며, 지역 디자인 전문기업과 중소기업의 경쟁력을 강화하고 있음.

- 강원디자인진흥원은 자체사업을 통해 디자인기반 업사이클 관련 사업을 기획·발굴하여 「자원순환UP 사이클링」 사업을 신규로 추진하고 있음.
- 또한, 지속적으로 어린이를 대상으로 하는 「어린이창의디자인교실 운영」을 하며, 타기관과 차별화된 교육 프로그램을 운영하고 있음.
- 강원디자인진흥원은 강원도의 주력산업인 관광산업의 활성화를 위해 디자인 역량을 활용하여 관광 상품 개발 및 관광 서비스 개선을 위한 사업이 추진되고 있음.

| 그림 44 | 강원디자인진흥원 2024년 추진방향

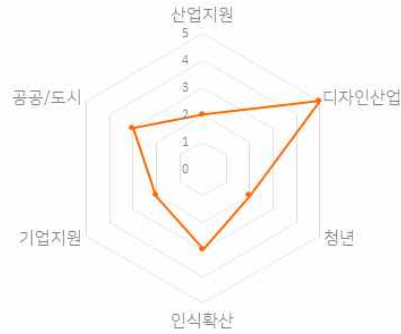


| 그림 45 | 강원디자인진흥원 사업 특징

강원디자인진흥원 사업 특징



- ✓ 자체사업을 통해 디자인기반 업사이클 관련 사업 기획·발굴 → 자원순환UP 사이클링 사업 신규 추진
- ✓ 지역 전략산업(기술)과 디자인 융합 기반 전략상품 및 서비스 개발
- ✓ 어린이를 대상으로 하는 어린이창의디자인교실 운영, 타기관과 차별화된 교육 프로그램 운영
- ✓ 강원도의 주력산업인 관광산업의 활성화를 위해 디자인 역량을 활용하여 관광 상품 개발 및 관광 서비스 개선 사업 추진



사업 키워드 디자인산업, 산업지원(업사이클/관광), 청년, 인식확산, 기업지원, 공공/도시

| 표 107 | 강원디자인진흥원 세부 사업현황 (2024)

구분	사업명	발주처	예산
디자인산업	강원디자인단체 역량강화	자체 사업	19
	디자인법률자문단운영	산업통상자원부	20
	디자인사업화 기반구축	산업통상자원부	460
	산업혁신기반구축	산업통상자원부/강원도청	51
	지역 디자인산업 진흥	산업통상자원부	300
산업지원(업사이클)	자원순환UP 사이클링	자체 사업	90
산업지원(관광)	폐광지역 관광산업 활성화	문화체육관광부/강원도청/태백시	900
청년	세계일류 디자이너 양성	산업통상자원부	180
	청년디자이너 일자리 지원	행정안전부/강원도청	257
인식확산	디자인산업 역량강화	강원도청	250
	디자인산업 전시	자체 사업	100
	어린이창의디자인교실 운영	자체 사업	10
기업지원	강원 수출상품 포장디자인 지원	강원도청	70
	디자인기업 사업화 지원	강원도청	590
공공/도시	춘천시 관광 기념품 개발	강원도 춘천시	100
	춘천시 여행자 쉼터 조성	강원도 춘천시	200
	강원특별자치도 캐릭터 활성화	강원도청	50

<출처> 2024년 운영계획, 강원디자인진흥원(2024)

[참고자료] 시/도 디자인관련 조직 및 조례 현황

| 표 108 | 시/도 디자인 관련 조직 및 조례 현황

지역	구분	세부 내용	
대전시	조직	명품디자인담당관	- (공공디자인) 공공디자인 진흥 조례 운영 및 관리 / 문체부 공공디자인 공모사업 발굴 추진 / 공공시설물 표준형 디자인 적용 및 관리 / 공공디자인 시범사업 기획 및 추진 등 - (명품디자인) 명품기획디자인 관련 업무 / 명품 건축혁신 가이드라인 제작·관리 관련 업무 추진 등 - (도시브랜드) 시정이미지 홍보 시각디자인에 관한 업무 / 도시브랜드 이미지 및 캐릭터 등 개발 등 - (도시마케팅) 도시마케팅 활성화 전략개발 도시마케팅 기본계획 수립 / 상징조형물 설치 및 관리에 관한 사항 등
		기업지원 정책과	- 디자인뿌리산업팀 업무 - 디자인산업 육성 - 대전디자인진흥원 운영 및 관리
	조례	① 대전광역시 디자인산업과 디자인 전문기업 육성 및 지원 조례 ② 대전디자인진흥원 설립 및 운영 조례 ③ 대전광역시 공공디자인 진흥 조례 ④ 대전광역시 산업디자인 진흥조례	
광주시	조직	건축과 유니버설디자인팀	- 광주시 기본경관계획 수립, 공공디자인진흥계획 운영, 국도비 공공디자인 공모사업 추진 등 - 광주시 디자인총괄계획가 운영, 건축디자인 우수작품 공모전 등
	조례	① 광주광역시 유니버설디자인 기본 조례 ② 광주광역시 공공디자인 진흥에 관한 조례 ③ 광주광역시 산업디자인 진흥 조례 ④ 광주광역시 범죄예방 도시디자인 조례	
대구시	조직	도시주택국 도시디자인과	- 도시디자인 전략 수립(국비사업 발굴 등), 공공시설물 디자인 협의 총괄 및 디자인 시안 제작 지원 - 도시디자인 기본계획 수립에 관한 사항, 범죄예방 도시디자인 개선 시범사업, 도시디자인 사업 아이디어 발굴 및 사업 기획, 공간디자인 분야 그래픽 작업 및 디자인 협의 등
		미래혁신성장실	- 대구경북디자인센터 운영 지원

지역	구분	세부 내용		
		창업벤처혁신과	- 디자인산업 육성에 관한 사항, 지역 디자인 인프라 구축 지원사업 추진, 퍼스널케어 융합 얼라이언스 육성사업 지원, (산업부)디자인주도 제조혁신센터 운영 지원 등 - (일자리)디지털마케팅 디자인 인재양성 사업, (일자리)기업혁신성장 디자인 코디테이터 지원 등	
		기획조정실 정책기획관	- 시정현안 및 각종 건의자료 지원 및 그래픽디자인	
	조례	① 대구광역시	공공디자인 진흥에 관한 조례	
		② 대구광역시	범죄예방 도시디자인 조례	
③ 대구광역시		관광공예품 및 산업디자인 개발 육성에 관한 조례		
부산시	조직	미래디자인본부	디자인도시정책 담당관	- (재)부산디자인진흥원 운영 지원 및 지도·감독, (재)부산디자인진흥원 사업지원 출연금에 관한 사항, 구상사업 등 신규사업 발굴 업무 등 - 부산광역시 총괄디자이너 업무 지원, 디자인 관련 자문 및 협의사항 관리 및 통보, 세계디자인수도(WDC)추진관련 WDO네트워크에 관한 사항 등 - 도시브랜드 기획, 도시브랜드 기본계획 및 실행계획 수립, 도시브랜드 지표 관리, 도시브랜드 디지털 홍보캠페인 추진, 도시브랜드 매뉴얼 개발·관리 등 - 도시브랜드 조형물 설치·관리, 부산세계 도시브랜드 포럼 총괄 등
			도시공공디자인 담당관	- 도시비우기 사업 정책 수립 및 제도마련, 공공디자인 진흥계획 수립 - 부산형 표준 공공시설물 디자인 개발사업 시행에 관한 사항 - 범죄예방 환경디자인사업 추진에 관한 사항, 공공디자인 전시회 부산홍보관 설치·운영 관련 사항 - 유니버설디자인 시범사업, 유니버설디자인 시민공감 디자인단 운영 등 - 야간경관기본계획 및 가이드라인 수립에 관한 사항
			디자인산업혁신 담당관	- 디자인산업 관련 계획 수립 및 시행, 부산디자인페스티벌, 부산국제디자인어워드 운영 - 디자인 관련 인력양성사업, R&D 과제 지원 등 - 산업디자인 및 첨단기술융합디자인 개발·지원에 관한 사항, 디자인산업관련 스타트업·소셜벤처 육성지원에 관한 사항 - 디자인산업정책 지원업무(글로벌디자인페어 및 WDC 행사 해외사례조사)

지역	구분	세부 내용	
	조례	① 부산광역시 디자인산업과 디자인 전문기업 육성 및 지원 조례 ② 부산디자인진흥원 설립 및 운영 지원 조례 ③ 부산광역시 공공디자인의 진흥에 관한 조례 ④ 부산광역시 서비스디자인 기본 조례 ⑤ 부산광역시 유니버설디자인 기본 조례 ⑥ 부산광역시 도시공공디자인 혁신에 관한 조례 ⑦ 부산광역시 범죄예방 환경디자인 및 방법시설 설치 등 지원 조례	
강원도	조직	산업국 전략산업과 산업기획	- 강원디자인진흥원 운영 지원 - 디자인산업 육성 및 프로그램 운영 지원 추진
		경제국 기업지원과 수출지원1	- 수출상품 포장 디자인 지원
		건설교통국 건축과 경관디자인	- 경관디자인 공모 사업 추진, 공공디자인 진흥 조례 운영 및 공공디자인 진흥위원회 등 운영 - 아름다운 간판 가꾸기 사업 및 아름다운 간판 공모전 추진 - 공공디자인, 범용(유니버설) 디자인, 범죄예방도시환경디자인 업무 - 디자인 전문회사 신고 수리 및 관리, 국토환경디자인 업무
		대변인실 홍보기획	- 도정 홍보물 디자인 지원 및 청사 전광판 운영
		대변인실 온라인소통	- 온라인 도정 홍보 콘텐츠 기획 - 온라인 도정 홍보 콘텐츠 제작(디자인, 에세이, 영상)
	조례	① 강원특별자치도 디자인산업 육성 및 지원 조례 ② 재단법인 강원디자인진흥원 설립 및 지원 조례 ③ 강원특별자치도 공공디자인 진흥 조례 ④ 강원특별자치도 범죄예방 도시환경디자인 조례	

2) 생산요소

(1) 기본요소 조건

- (디자인산업 규모 추출 방법) 한국표준산업분류 11차를 기준으로 디자인산업 특수 분류에 따라 전문디자인업과 디자인 관련 산업분류를 모두 포함하는 포괄적 범위의 디자인 산업분류체계를 활용하여 최근 3년간(2019년~2022년*2020년에는 통계청 조사가 없음) 전국 디자인산업 특수분류에 포함된 기업의 사업체 수와 출하액 데이터를 분석함.
- － 디자인산업 특수분류 중 지역 디자인진흥기관의 주요 대상이 되는 지역 디자인산업 통계 추출을 위해 1차적으로 산업디자인진흥법에서 제시한 디자인 분류인 제품디자인 · 시각디자인 · 디지털/멀티디자인 · 공간디자인 · 패션/텍스타일자이 · 서비스/경험디자인 · 산업공예디자인 · 디자인인프라 분야에 속한 기업을 추출함.

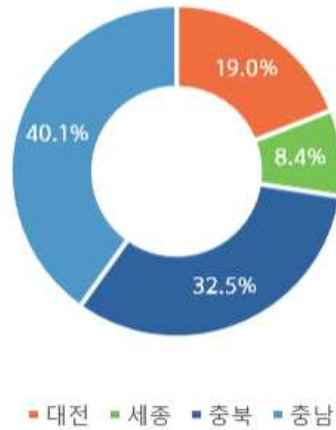
□ 디자인산업 사업체 수

- (연도별 디자인산업 사업체 수) 대전시 디자인산업에 속한 사업체의 수는 2022년 기준 약 2,325개로 2019년부터 2022년까지 연평균 15.6% 성장률을 나타내고 있으며, 전국 10.3%를 상회하고 있는 것으로 분석됨.
- － 대전 · 충청권역 사업체 수는 2022년 기준 12,214개로 전국 대비 17.1%의 비중을 차지하고 있으며, 충남권의 사업체 수 비중이 전국 5.6%로 권역 내에서는 가장 큰 비중을 차지하고 있음.
- － 최근 3년간 대전 · 충청권역 사업체 수의 연평균 성장률은 15.1%로, 이 중 세종시의 성장률이 3년간 38.2%로 전국에서 가장 높게 나타남.

| 표 109 | 대전 · 충청권 디자인산업 사업체 수

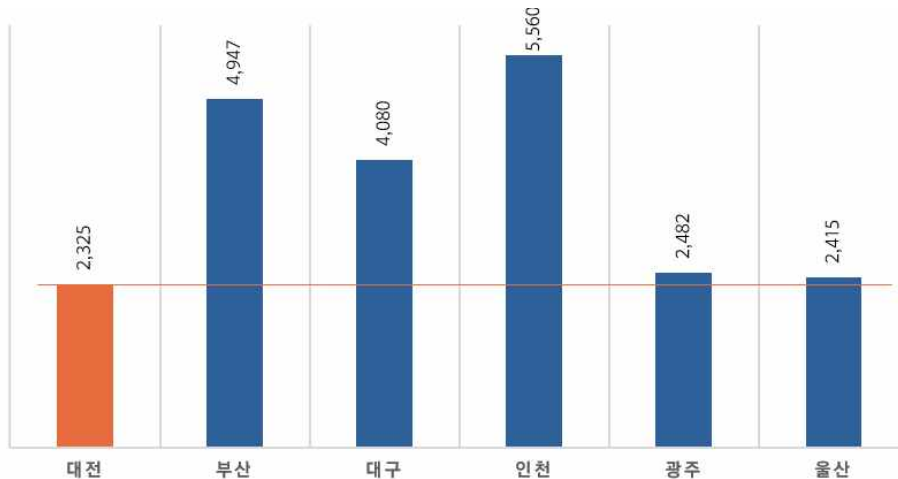
지역	2019		2021		2022		CAGR
	사업체 수(개)	비중(%)	사업체 수(개)	비중(%)	사업체 수(개)	비중(%)	
대전	1,740 (-)	2.4	2,280 (31.0)	2.6	2,325 (2.0)	2.7	15.6
세종	538 (-)	0.8	949 (76.4)	1.1	1,027 (8.2)	1.2	38.2
충북	3,056 (-)	4.3	3,717 (21.6)	4.3	3,964 (6.6)	4.6	13.9
충남	3,890 (-)	5.4	4,771 (22.6)	5.5	4,898 (2.7)	5.6	12.2
소계	9,224 (-)	12.9	11,717 (27.0)	16.4	12,214 (4.2)	17.1	15.1

| 그림 46 | 대전 · 충청권 디자인산업 사업체 비중



- 2022년 기준, 대전시 디자인산업 사업체수는 2,325개로 주요 시도와 비교하였을 때, 제주도 · 세종시를 제외한 가장 작은 비중을 차지하고 있는 것으로 조사됨. 반면, 2019년 -2022년 사업체수 연평균 성장률은 15.6%로 타 시와 비교하였을 때 높은 수준임.

| 그림 47 | 주요 광역시 디자인산업 사업체 수(2022)



| 표 110 | 시도별 디자인산업 사업체 수

지역	2019		2021		2022		CAGR
	사업체 수(개)	비중(%)	사업체 수(개)	비중(%)	사업체 수(개)	비중(%)	
대전	1,740	2.4	2,280	2.6	2,325	2.7	15.6
서울	8,269	11.6	10,502	12.1	10,125	11.6	10.7
부산	4,178	5.8	4,901	5.7	4,947	5.7	8.8
대구	3,575	5.0	4,248	4.9	4,080	4.7	6.8
인천	4,435	6.2	5,469	6.3	5,560	6.4	12.0
광주	1,987	2.8	2,560	3.0	2,482	2.9	11.8

지역	2019		2021		2022		CAGR
	사업체 수(개)	비중(%)	사업체 수(개)	비중(%)	사업체 수(개)	비중(%)	
울산	2,042	2.9	2,334	2.7	2,415	2.8	8.8
세종	538	0.8	949	1.1	1,027	1.2	38.2
경기	21,184	29.6	24,399	28.2	24,090	27.7	6.6
강원	1,661	2.3	2,235	2.6	2,357	2.7	19.1
충북	3,056	4.3	3,717	4.3	3,964	4.6	13.9
충남	3,890	5.4	4,771	5.5	4,898	5.6	12.2
전북	2,173	3.0	2,713	3.1	2,780	3.2	13.1
전남	2,123	3.0	2,820	3.3	2,881	3.3	16.5
경북	4,274	6.0	4,997	5.8	5,124	5.9	9.5
경남	5,606	7.8	6,420	7.4	6,565	7.5	8.2
제주	805	1.1	1,268	1.5	1,369	1.6	30.4
총합계	71,536	100.0	86,583	100.0	86,989	100.0	10.3

*(증가율): 전년 대비 증가율, 비중: 전국 대비 비중, CAGR: 2019~2022 연평균성장률
 <출처> 전국 제조업 및 서비스업 매출액 고용 통계자료 분석, 통계청('19~'22)

- (디자인 분야별 사업체 수) 디자인산업 대분류 중 제품디자인, 시각디자인, 디지털/멀티미디어 디자인, 공간 디자인, 패션/텍스타일 디자인, 서비스/경험디자인, 산업공예, 디자인인프라 총 8개 부문별 업체 수를 연도별로 살펴본 결과, 대전시는 2022년 기준, '공간디자인' 분야의 사업체 수가 18.9%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 2019년부터 2022년까지 연평균 성장률에서는 '디지털/멀티미디어디자인' 분야가 38.6%로 가장 높게 나타남.

| 표 111 | 대전시 디자인산업 분야별 사업체 수

분야	2019		2021		2022		CAGR
	사업체수(개)	비중(%)	사업체수(개)	비중(%)	사업체수(개)	비중(%)	
제품디자인	329	18.9	386	16.9	419	18.0	12.9
시각디자인	252	14.5	312	13.7	334	14.4	15.1
디지털/멀티미디어	218	12.5	348	15.3	419	18.0	38.6
공간디자인	326	18.7	473	20.7	439	18.9	16.0
패션/텍스타일	98	5.6	103	4.5	103	4.4	2.5
서비스/경험	139	8.0	174	7.6	192	8.3	17.5
산업공예	38	2.2	41	1.8	38	1.6	0.0
디자인인프라	340	19.5	443	19.4	381	16.4	5.9
총합계	1,740	100.0	2,280	100.0	2,325	100.0	15.6

*(비중): 대전시 전체 대비 비중, CAGR: 2019~2022 연평균성장률
 <출처> 전국 제조업 및 서비스업 매출액 고용 통계자료 분석, 통계청('19~'22)

| 그림 48 | 대전시 디자인산업 분야별 사업체 비중(2022)



- 대전시 디자인 분야별 사업체 수의 세부 사업영역을 확인하기 위하여 디자인특수분류의 중분류를 기준으로 분석해 본 결과, 디자인인프라 분야의 '기타 디자인 서비스'가 11.0%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, '영상디자인' 9.8%, '다목적 기계 및 공구 디자인' 6.6%, '전기 전자제품디자인' 6.3%, '건설환경디자인' 6.0% 순으로 나타남.

| 표 112 | 대전시 디자인산업 중분류별 사업체 수 TOP5(2022)

순위	대분류	중분류	사업체수(개)	비중(%)
1	디자인인프라	기타디자인서비스	256	11.0
2	디지털/멀티미디어	영상디자인	228	9.8
3	제품디자인	다목적 기계 및 공구디자인	154	6.6
4	제품디자인	전기 전자제품디자인	146	6.3
5	공간디자인	건설환경디자인	139	6.0

| 표 113 | 대전시 디자인산업 중분류별 사업체 수(2022)

대분류	중분류	사업체수(개)	비중(%)
제품디자인	전기 전자제품디자인	146	6.3
	다목적 기계 및 공구디자인	154	6.6
	생활/환경용품 디자인	54	2.3
	운송기기 디자인	21	0.9
	가구디자인	5	0.2
	제조업 회사본부 디자인	20	0.9
	기타 제품디자인	19	0.8
시각디자인	편집디자인	69	3.0
	식.의약품 패키지디자인	87	3.7
	비 식.의약품 패키지디자인	25	1.1
	광고디자인(인쇄매체)	31	1.3
	기타 시각디자인	122	5.2
디지털/멀티미디어	영상디자인	228	9.8
	웹디자인	110	4.7
	게임디자인	27	1.2
	기타 디지털/멀티미디어디자인	54	2.3
공간디자인	건축디자인	90	3.9
	인테리어장식디자인	20	0.9

대분류	중분류	사업체수(개)	비중(%)
	전시 및 무대디자인	63	2.7
	인테리어 자재디자인	26	1.1
	익스테리어디자인	13	0.6
	건설환경디자인	139	6.0
	토목환경디자인	70	3.0
	기타 인테리어 디자인	18	0.8
패션/텍스타일	패션디자인	7	0.3
	기능성패션디자인	54	2.3
	텍스타일디자인	17	0.7
	잡화디자인	16	0.7
	기타패션텍스타일디자인	9	0.4
서비스/경험	서비스디자인	113	4.9
	인터랙션디자인	79	3.4
산업공예	금속공예	25	1.1
	섬유공예	4	0.2
	기타공예	9	0.4
디자인인프라	디자인 모형	13	0.6
	디자인 연구개발	112	4.8
	기타디자인서비스	256	11.0
합계		2,325	100.0

〈출처〉 전국 제조업 및 서비스업 매출액 고용 통계자료 분석, 통계청('19~'22)

- (디자인 분야별 사업체 수) 2022년 기준 대전·충청권 디자인산업 분야별 사업체 수를 분석한 결과 대전시는 '공간디자인'의 비중이 18.9%로 가장 높은 반면, 세종시는 '디자인인프라' 분야가 23.4%, 충북과 충남은 '제품디자인' 분야가 각각 26.4%, 36.3% 비중으로 가장 큰 비중을 차지하고 있는 것으로 분석됨.

| 표 114 | 대전·충청권 디자인산업 분야별 사업체 수 TOP5(2022)

(단위: %)

순위	대전		세종		충북		충남		전국	
1	공간 디자인	18.9	디자인 인프라	23.4	제품 디자인	26.4	제품 디자인	36.3	제품 디자인	31.1
2	제품 디자인	18.0	공간 디자인	21.8	공간 디자인	23.4	시각 디자인	17.6	공간 디자인	15.7
3	디지털/멀티 미디어	18.0	디지털/멀티 미디어	19.9	시각 디자인	20.7	공간 디자인	16.3	시각 디자인	14.7
4	디자인 인프라	16.4	시각 디자인	16.2	디자인 인프라	9.7	디자인 인프라	8.9	디자인 인프라	11.2
5	시각 디자인	14.4	서비스/경험	9.3	디지털/멀티 미디어	8.9	디지털/멀티 미디어	8.5	디지털/멀티 미디어	9.4

| 표 115 | 대전 · 충청권 디자인산업 분야별 사업체 수(2022년)

분야		대전	세종	충북	충남	전국
제품디자인	사업체수(개)	419	66	1,046	1,776	27,031
	비중(%)	(18.0)	(6.4)	(26.4)	(36.3)	(31.1)
시각디자인	사업체수(개)	334	166	819	860	12,825
	비중(%)	(14.4)	(16.2)	(20.7)	(17.6)	(14.7)
디지털/멀티미디어	사업체수(개)	419	204	351	416	8,172
	비중(%)	(18.0)	(19.9)	(8.9)	(8.5)	(9.4)
공간디자인	사업체수(개)	439	224	926	798	13,670
	비중(%)	(18.9)	(21.8)	(23.4)	(16.3)	(15.7)
패션/텍스타일	사업체수(개)	103	24	116	189	5,248
	비중(%)	(4.4)	(2.3)	(2.9)	(3.9)	(6.0)
서비스/경험	사업체수(개)	192	96	136	146	3,493
	비중(%)	(8.3)	(9.3)	(3.4)	(3.0)	(4.0)
산업공예	사업체수(개)	38	7	184	278	6,767
	비중(%)	(1.6)	(0.7)	(4.6)	(5.7)	(7.8)
디자인인프라	사업체수(개)	381	240	386	435	9,783
	비중(%)	(16.4)	(23.4)	(9.7)	(8.9)	(11.2)
합계	사업체수(개)	2,325	1,027	3,964	4,898	86,989
	비중(%)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)

*(비중): 지역별 전체 대비 비중

〈출처〉 전국 제조업 및 서비스업 매출액 고용 통계자료 분석, 통계청('19~'22)

□ 디자인산업 고용 현황

- (디자인산업 고용) 대전시 디자인산업 고용은 2022년 기준 총 52,506명으로 2019년부터 2022년까지 연평균 성장률 7.7%로 전국에서 4번째로 성장률이 높은 지역으로 분석되나, 전국 고용 대비 그 비중은 1.8%에 불과한 것으로 나타남.
- － 대전 · 충청권역 디자인산업 고용은 2022년 기준 378,976명으로 전국 대비 13.0%의 비중을 차지하고 있으며, 충남권의 고용은 전국 대비 5.9%로 권역 내에서는 가장 큰 비중을 차지하고 있음.
- － 전반적으로 총 고용인원은 소폭 증가하는 추세이나, 평균 고용인원은 최근 3년간 지속 감소 추세로 나타나며, 이는 전국적인 추세로 나타나고 있음.
- － 최근 3년간 대전 · 충청권역 고용의 연평균 성장률은 4.5%로, 이 중 세종시의 성장률은 3년간 18.4%로 전국에서 가장 높으나, 그 비중은 0.4%로 전국에서 가장 적은 것으로 나타남.

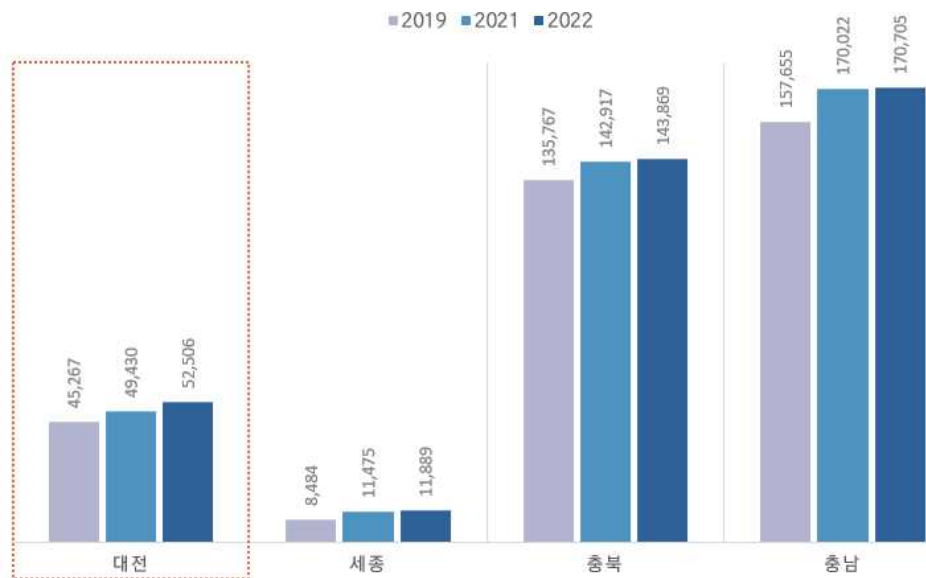
| 표 116 | 대전 · 충청권 디자인산업 고용

(단위: 명, %)

지역	2019		2021		2022		CAGR
	합 [비중]	평균 (증가율)	합 [비중]	평균 (증가율)	합 [비중]	평균 (증가율)	
대전	45,267 [1.7]	26.0 (-)	49,430 [1.7]	21.7 (-16.7)	52,506 [1.8]	22.6 (4.2)	7.7
세종	8,484 [0.3]	15.8 (-)	11,475 [0.4]	12.1 (-23.3)	11,889 [0.4]	11.6 (-4.3)	18.4
충북	135,767 [5.2]	44.4 (-)	142,917 [4.9]	38.4 (-13.5)	143,869 [4.9]	36.3 (-5.6)	2.9
충남	157,655 [6.0]	40.5 (-)	170,022 [5.9]	35.6 (-12.1)	170,705 [5.9]	34.9 (-2.2)	4.1
소계	347,180 [13.2]	31.7 (-)	373,851 [12.9]	7.8 (-75.5)	378,976 [13.0]	14.2 (83.0)	4.5

| 그림 49 | 대전 · 충청권 디자인산업 고용 연평균 성장률 추이

(단위: 명)



- 2022년 기준, 대전시 디자인산업 고용 규모는 52,506명으로 주요 시도와 비교하였을 때, 강원도, 제주도, 세종시를 제외한 가장 작은 비중을 차지하고 있는 것으로 조사됨. 2019년 이후, 꾸준히 증가 추세에 있으며 2019년부터 2022년까지 연평균 성장률 7.7%를 기록함.

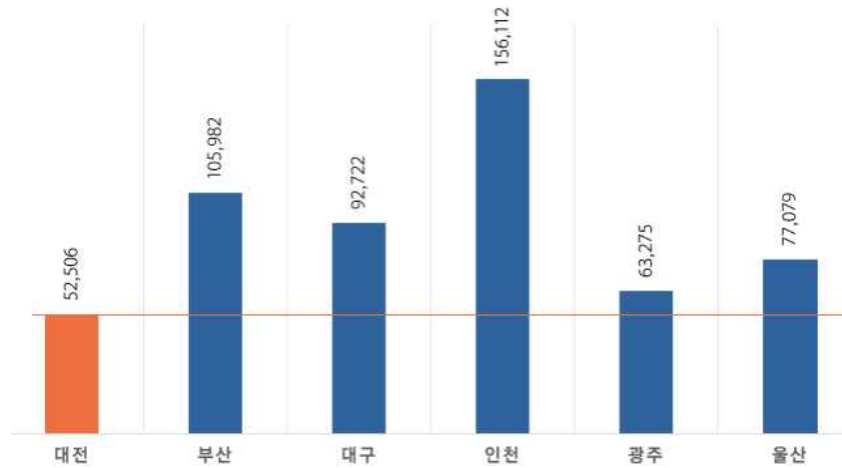
| 표 117 | 시도별 디자인산업 고용

(단위: 명, %)

지역	2019		2021		2022		CAGR
	합 [비중]	평균 (증가율)	합 [비중]	평균 (증가율)	합 [비중]	평균 (증가율)	
대전	45,267 [1.7]	26.0 (-)	49,430 [1.7]	21.7 (-16.7)	52,506 [1.8]	22.6 (4.2)	7.7
서울	455,940 [17.3]	55.1 (-)	589,221 [20.3]	56.1 (1.8)	606,498 [20.8]	59.9 (6.8)	15.3
부산	104,218 [4.0]	24.9 (-)	106,749 [3.7]	21.8 (-12.7)	105,982 [3.6]	21.4 (-1.6)	0.8
대구	88,772 [3.4]	24.8 (-)	90,720 [3.1]	21.4 (-14.0)	92,722 [3.2]	22.7 (6.4)	2.2
인천	140,227 [5.3]	31.6 (-)	154,317 [5.3]	28.2 (-10.8)	156,112 [5.4]	28.1 (-0.5)	5.5
광주	62,173 [2.4]	31.3 (-)	57,904 [2.0]	22.6 (-27.7)	63,275 [2.2]	25.5 (12.7)	0.9
울산	78,052 [3.0]	38.2 (-)	81,791 [2.8]	35.0 (-8.3)	77,079 [2.6]	31.9 (-8.9)	-0.6
세종	8,484 [0.3]	15.8 (-)	11,475 [0.4]	12.1 (-23.3)	11,889 [0.4]	11.6 (-4.3)	18.4
경기	831,108 [31.5]	39.2 (-)	897,307 [30.9]	36.8 (-6.3)	885,230 [30.4]	36.7 (-0.1)	3.2
강원	38,217 [1.5]	23.0 (-)	42,755 [1.5]	19.1 (-16.9)	43,709 [1.5]	18.5 (-3.1)	6.9
충북	135,767 [5.2]	44.4 (-)	142,917 [4.9]	38.4 (-13.5)	143,869 [4.9]	36.3 (-5.6)	2.9
충남	157,655 [6.0]	40.5 (-)	170,022 [5.9]	35.6 (-12.1)	170,705 [5.9]	34.9 (-2.2)	4.1
전북	60,560 [2.3]	27.9 (-)	69,930 [2.4]	25.8 (-7.5)	68,249 [2.3]	24.6 (-4.8)	6.2
전남	54,407 [2.1]	25.6 (-)	62,249 [2.1]	22.1 (-13.9)	57,771 [2.0]	20.1 (-9.2)	3.0
경북	162,914 [6.2]	38.1 (-)	163,974 [5.7]	32.8 (-13.9)	168,176 [5.8]	32.8 (0.0)	1.6
경남	202,297 [7.7]	36.1 (-)	196,211 [6.8]	30.6 (-15.3)	197,698 [6.8]	30.1 (-1.5)	-1.1
제주	9,358 [0.4]	11.6 (-)	13,503 [0.5]	10.6 (-8.4)	12,962 [0.4]	9.5 (-11.1)	17.7
총	2,635,416 [100.0]	36.8 (-)	2,900,475 [100.0]	33.5 (-9.1)	2,914,432 [100.0]	33.5 (0.0)	5.2

* (증가율): 전년 대비 증가율, [비중]: 전국 대비 비중, CAGR: 2019~2022 연평균성장률
 <출처> 전국 제조업 및 서비스업 매출액 고용 통계자료 분석, 통계청('19~'22)

| 그림 50 | 광역시 디자인산업 고용 규모(2022)



- **(대전시 디자인 분야별 고용)** 대전시 디자인산업 대분류 기준 고용 추이를 살펴본 결과, 2019년 대비 2022년 연평균 증가율은 '디지털/멀티미디어' 분야가 17.2%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로는 '제품디자인(9.7%)', '디자인인프라(8.9%)', '서비스/경험디자인(8.0%)' 순으로 높게 나타남.
- '제품디자인' 분야는 2022년 기준으로 전 디자인산업 고용 중 38.0%로 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, '시각디자인' 분야는 지속적으로 감소하는 추세로 나타남.

| 표 118 | 대전시 디자인산업 분야별 고용 비중 및 연평균 증가율 TOP5(2022)

순위	비중		연평균 증가율(2019-2022)	
	분야	비중(%)	분야	증가율(%)
1	제품디자인	38.0	디지털/멀티미디어	17.2
2	공간디자인	23.4	제품디자인	9.7
3	시각디자인	12.4	디자인인프라	8.9
4	디자인인프라	9.1	서비스/경험	8.0
5	디지털/멀티미디어	7.5	공간디자인	7.2

| 표 119 | 대전시 디자인산업 분야별 고용

(단위: 명, %)

분야	2019		2021		2022		CAGR
	합 [비중]	평균 (증가율)	합 [비중]	평균 (증가율)	합 [비중]	평균 (증가율)	
제품디자인	16,548 [36.6]	50.3 (-)	16,837 [34.1]	43.6 (-13.3)	19,930 [38.0]	47.6 (9.0)	9.7
시각디자인	6,545 [14.5]	26.0 (-)	6,761 [13.7]	21.7 (-16.6)	6,499 [12.4]	19.5 (-10.2)	-0.4

분야	2019		2021		2022		CAGR
	합 [비중]	평균 (증가율)	합 [비중]	평균 (증가율)	합 [비중]	평균 (증가율)	
디지털/ 멀티미디어	2,877 [6.4]	13.2 (-)	3,582 [7.2]	10.3 (-22.0)	3,951 [7.5]	9.4 (-8.4)	17.2
공간디자인	10,677 [23.6]	32.8 (-)	11,872 [24.0]	25.1 (-23.4)	12,271 [23.4]	28.0 (11.4)	7.2
패션/텍스타일	1,140 [2.5]	11.6 (-)	1,180 [2.4]	11.5 (-1.5)	1,166 [2.2]	11.3 (-1.2)	1.1
서비스/경험	2,632 [5.8]	18.9 (-)	3,421 [6.9]	19.7 (3.8)	3,072 [5.9]	16.0 (-18.6)	8.0
산업공예	820 [1.8]	21.6 (-)	794 [1.6]	19.4 (-10.3)	836 [1.6]	22.0 (13.6)	1.0
디자인인프라	4,028 [8.9]	11.8 (-)	4,983 [10.1]	11.2 (-5.1)	4,781 [9.1]	12.5 (11.6)	8.9
총합계	45,267 [100.0]	26.0 (-)	49,430 [100.0]	21.7 (-16.7)	52,506 [100.0]	22.6 (4.2)	7.7

*(증가율): 전년 대비 증가율, [비중]: 대전시 전체 대비 비중, CAGR: 2019~2022 연평균성장률
 <출처> 전국 제조업 및 서비스업 매출액 고용 통계자료 분석, 통계청('19~'22)

- (대전·충청권 디자인 분야별 고용) 2022년 기준 대전·충청권 디자인산업 분야별 고용을 분석한 결과 세종시를 제외한 대전, 충북, 충남 지역의 경우 '제품디자인' 분야의 고용 비중이 각각 38.0%, 50.3%, 60.5%로 충북과 충남의 경우 전국 (45.2%) 제품디자인 고용 비중보다 높으며, 세종시의 경우 '시각디자인' 분야의 비중이 28.9%로 가장 큰 비중을 차지하고 있는 것으로 분석됨.

| 표 120 | 대전·충청권 디자인산업 분야별 고용 비중 TOP5(2022)

(단위: %)

순위	대전		세종		충북		충남		전국	
1	제품 디자인	38.0	시각 디자인	28.9	제품 디자인	50.3	제품 디자인	60.5	제품 디자인	45.2
2	공간 디자인	23.4	제품 디자인	22.7	시각 디자인	25.3	시각 디자인	16.2	공간 디자인	17.1
3	시각 디자인	12.4	공간 디자인	18.6	공간 디자인	15.6	공간 디자인	13.2	시각 디자인	12.3
4	디자인 인프라	9.1	디자인 인프라	15.3	산업 공예	3.3	산업 공예	5.6	디자인 인프라	6.5
5	디지털/멀티 미디어	7.5	서비스/경험	7.3	디자인 인프라	2.4	디자인 인프라	2.1	디지털/멀티 미디어	5.9

(단위: 명)

분야		대전	세종	충북	충남	전국
제품디자인	합	19,930	2,693	72,377	103,340	1,316,104
	(비중)	(38.0)	(22.7)	(50.3)	(60.5)	(45.2)
시각디자인	합	6,499	3,434	36,372	27,617	357,715
	(비중)	(12.4)	(28.9)	(25.3)	(16.2)	(12.3)
디지털/ 멀티미디어	합	3,951	726	1,639	1,631	172,385
	(비중)	(7.5)	(6.1)	(1.1)	(1.0)	(5.9)
공간디자인	합	12,271	2,211	22,415	22,591	499,702
	(비중)	(23.4)	(18.6)	(15.6)	(13.2)	(17.1)
패션/텍스타일	합	1,166	38	1,114	979	90,009
	(비중)	(2.2)	(0.3)	(0.8)	(0.6)	(3.1)
서비스/경험	합	3,072	871	1,824	1,398	127,041
	(비중)	(5.9)	(7.3)	(1.3)	(0.8)	(4.4)
산업공예	합	836	96	4,726	9,530	163,482
	(비중)	(1.6)	(0.8)	(3.3)	(5.6)	(5.6)
디자인인프라	합	4,781	1,820	3,402	3,619	187,994
	(비중)	(9.1)	(15.3)	(2.4)	(2.1)	(6.5)
합계		52,506	11,889	143,869	170,705	2,914,432
		(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)	(100.0)

*(비중): 지역별 전체 대비 비중

<출처> 전국 제조업 및 서비스업 매출액 고용 통계자료 분석, 통계청('19~'22)

(2) 고급요소조건

□ 디자인전문기업 현황

- (전국 디자인전문기업 현황) 2024년 7월 기준 한국디자인진흥원에 디자인전문회사로 등록된 기업체 수는 전국 14,156건으로 2015년 4,825건 대비 193.4%가 증가한 규모로 분석됨.
- － 서울, 경기, 인천 등 수도권역에 8,296개로 전체의 58.6%가 집중되어 있으며, 수도권을 제외하고 지역별로는 부산이 899개(6.4%), 대구가 719개(5.1%), 광주가 615개(4.3%) 순으로 분포되어 있으며, 대전시는 484개(3.4%)로 충청권을 포함할 경우 1,098개(7.8%)의 디자인전문기업이 있음.
- － 지역별로 최근 10년간 가장 크게 증가한 지역으로는 세종시(▲672.7%), 충남(▲434.0%), 경북(▲417.9%), 전북(▲384.6%) 순으로 나타남.

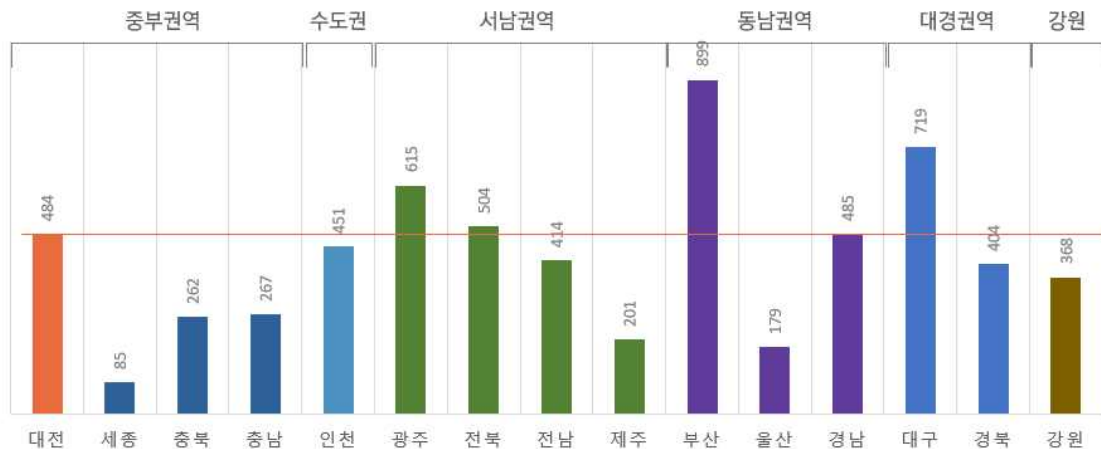
| 표 122 | 권역별 디자인전문기업 수

지역		2015년		2019년		2024년		증가율 (%)
		빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)	빈도(개)	비중(%)	
수도권	서울	2,401	49.8	3,368	42.6	5,541	39.1	130.8
	경기	566	11.7	1,103	13.9	2,304	16.3	307.1
	인천	155	3.2	265	3.4	451	3.2	191.0
소계		3,122	64.3	4,736	59.9	8,296	58.6	165.7
서남 권역	광주	222	4.6	354	4.5	615	4.3	177.0
	전북	104	2.2	210	2.7	504	3.6	384.6
	전남	114	2.4	221	2.8	414	2.9	263.2
	제주	63	1.3	125	1.6	201	1.4	219.0
소계		503	10.4	910	11.5	1,708	12.1	239.6
중부 권역	대전	182	3.8	269	3.4	484	3.4	165.9
	세종	11	0.2	25	0.3	85	0.6	672.7
	충북	100	2.1	160	2.0	262	1.9	162.0
	충남	50	1.0	115	1.5	267	1.9	434.0
소계		343	7.1	569	7.2	1,098	7.8	220.1
동남 권역	부산	292	6.1	510	6.4	899	6.4	207.9
	울산	38	0.8	92	1.2	179	1.3	371.1
	경남	136	2.8	246	3.1	485	3.4	256.6
소계		466	9.6	848	10.7	1,563	11.0	235.4
대경 권역	대구	227	4.7	458	5.8	719	5.1	216.7
	경북	78	1.6	199	2.5	404	2.9	417.9
소계		305	6.3	657	8.3	1,123	7.9	268.2
강원		86	1.8	188	2.4	368	2.6	327.9
합계		4,825	100.0	7,908	100.0	14,156	100.0	193.4

*2015년 3월, 2019년 12월, 2024년 7월 한국디자인진흥원 등록 기준.

| 그림 51 | 권역별 디자인전문기업 수(2024)

단위: 개



※서울시/경기도 제외

- (분석대상) 2024년 7월 기준 한국디자인진흥원에 등록된 대전·충청지역의 디자인 전문기업의 수는 총 1,098개이나, 이중 휴·폐업기업 20개 및 기업정보가 조회되지 않는 기업 37개, 사업영역 등 디자인전문기업과 거리가 먼 기업 14개를 제외하고 최종 1,027개를 대상으로 대전·충청권 디자인전문기업 현황을 분석함.

| 표 123 | 대전·충청권 디자인전문기업 수

(단위: 개)

구 분	등록	휴·폐업	정보 누락	적합성 부족	분석대상
대전광역시	484	7	12	8	457
세종특별시	85	1	8	—	76
충청북도	262	7	7	3	245
충청남도	267	5	10	3	249
합계	1,098	20	37	14	1,027

*정보누락: 기업명·사업자등록번호 검색 불가

*적합성 부족: 에이투엠, 플랜아이, 선양소주, KLES, 트위니, 인아트, 리얼커머스, KT CS, 경동엔지니어링, 현대알루미늄, 성암학원, 대원전기, 덕천개발, 동국기술단

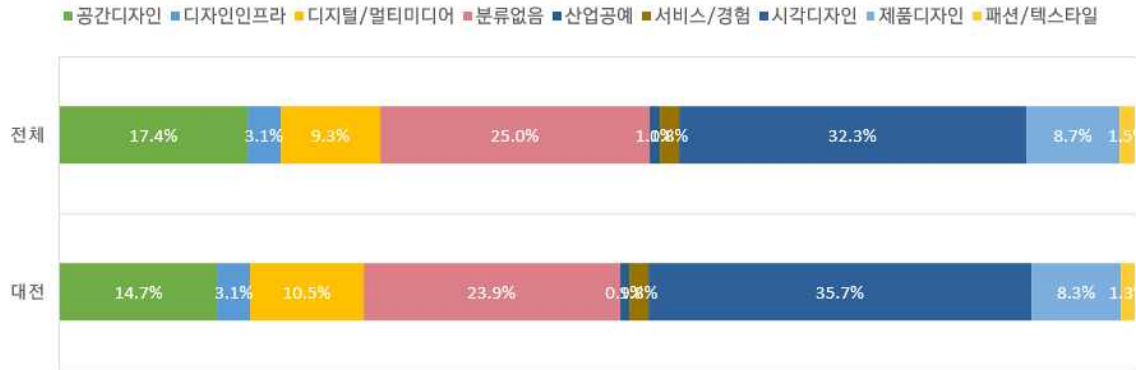
- (디자인전문기업 전문분야) 대전·충청권 디자인전문기업이 한국디자인진흥원에 등록한 자사의 업종코드를 바탕으로 디자인특수분류에 따른 전문분야를 분석한 결과, 시각디자인 분야가 32.3%(편집디자인 13.7% 최고)로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, 공간디자인 17.4%, 디지털/멀티미디어 디자인 9.3% 순으로 나타남.
- 업종코드로 디자인산업분류에 속하지 않는 기업은 25.0%로 나타났으며, 이는 디자인의 영역의 확장으로 디자인특수분류 외에 새로운 영역의 기업들도 디자인 전문기업으로써의 역할하고 있음을 알 수 있음.

| 표 124 | 대전·충청권 디자인전문기업 세부 전문분야 기업 수 TOP5(2022)

(단위: 개)

순위	대전		세종		충북		충남		전체	
1	편집 디자인	73	기타 시각 디자인	10	기타 시각 디자인	23	편집 디자인	43	편집 디자인	141
2	기타 시각 디자인	47	편집 디자인	9	건축 디자인	23	광고 디자인 (인쇄·디지털)	26	기타 시각 디자인	96
3	광고 디자인 (인쇄·디지털)	43	건축 디자인	8	광고 디자인 (인쇄·디지털)	20	건축 디자인	22	광고 디자인 (인쇄·디지털)	94
4	건축 디자인	35	광고 디자인 (인쇄·디지털)	5	편집 디자인	16	기타 시각 디자인	16	건축 디자인	88
5	웹 디자인	26	기타 제품 디자인	5	영상 디자인	13	웹 디자인	14	웹 디자인	55

| 그림 52 | 대전시 디자인전문기업 세부 전문분야 기업 비중(2024)



| 표 125 | 대전 · 충청권 디자인전문기업 전문분야

(단위: 개, %)

대분류	중분류	대전	세종	충남	충북	총합계	비중
제품디자인	전기 전자제품디자인	9	3	7	6	25	2.4
	다목적 기계 및 공구디자인	1	—	1	—	2	0.2
	생활/환경용품 디자인	6	1	8	3	18	1.8
	가구디자인	3	—	1	3	7	0.7
	기타 제품디자인	19	5	8	5	37	3.6
소계		38	9	25	17	89	8.7
시각디자인	편집디자인	73	9	16	43	141	13.7
	식·의약품 패키지디자인			1		1	0.1
	광고디자인(인쇄매체)	43	5	20	26	94	9.2
	기타 시각디자인	47	10	23	16	96	9.3
소계		163	24	60	85	332	32.3
디지털/멀티미디어	영상디자인	16	2	13	2	33	3.2
	웹디자인	26	3	12	14	55	5.4
	게임디자인	3		1		4	0.4
	기타 디지털/멀티미디어디자인	3				3	0.3
소계		48	5	26	16	95	9.3
공간디자인	건축디자인	35	8	23	22	88	8.6
	인테리어장식디자인	1			2	3	0.3
	전시 및 무대디자인	17		3	5	25	2.4
	인테리어 자재디자인			3	4	7	0.7
	익스테리어디자인	4		8	7	19	1.9
	조경 및 레저공간디자인	1	1	6	3	11	1.1
	리모델링 디자인	4		4		8	0.8
	건설환경디자인	3	1	4		8	0.8

대분류	중분류	대전	세종	충남	충북	총합계	비중
	토목환경디자인		1	2	1	4	0.4
	기타 인테리어 디자인	2	1	1	2	6	0.6
	소계	67	12	54	46	179	17.4
패션/텍스타일	기타패션텍스타일디자인	6	1	3	5	15	1.5
서비스/경험	인터랙션디자인	8	1	3	6	18	1.8
산업공예	금속공예			1	1	2	0.2
	섬유공예	1				1	0.1
	기타공예	3		2	2	7	0.7
	소계	4	0	3	3	10	1.0
디자인인프라	디자인 모형	3		2	2	7	0.7
	디자인 연구개발	8	3	4	6	21	2.0
	기타디자인서비스	3	1			4	0.4
	소계	14	4	6	8	32	3.1
	분류없음	109	20	69	59	257	25.0
	총합계	457	76	249	245	1,027	100.0

*비중: 대전 · 충청권 전체 디자인전문기업 대비 비중

- **(디자인전문기업 평균 매출액)** 대전 · 충청권 디자인전문기업의 공시데이터 (cretop)를 활용하여 최근 3년간 매출 추이를 분석한 결과 2022년 평균 19억 686만 원으로 2020년부터 2022년까지 약 3년간 연간 9.9% 성장한 것으로 분석됨.
- － 대전시 소재의 디자인전문기업 평균 매출액은 2022년 기준 18억 1,156억 원으로 2020년부터 3년간 연평균 10.6%의 성장률을 나타내고 있으며, 특히 중기업은 연평균 20.7% 성장한 것으로 나타남.
- － 기업규모별로는 소상공인의 3개년간 성장률이 19.1%로 가장 크게 성장하였으며, 특히 충청남도 지역의 소상공인 매출액은 연간 35.3% 성장한 것으로 분석됨.
- － 한편 세종시 소재의 디자인전문기업 평균 매출액은 매해 감소하는 추세이며, 특히 소상공인은 3개년간 -52.1% 크게 감소한 것으로 나타남.

| 표 126 | 대전 · 충청권 디자인전문기업 평균 매출액

(단위: 천원, %)

지역	기업규모	n	2020년	2021년	2022년	CAGR
대전	소기업	343	927,850.8	864,594.1	1,014,606.9	4.6
	소상공인	86	969,041.0	984,629.9	1,247,882.8	13.5
	중기업	20	9,506,717.0	12,173,938.1	13,843,154.7	20.7
	미분류*	8	449,574.0	376,834.0	500,974.0	5.6
	소계	457	1,479,757.1	1,557,869.4	1,811,568.9	10.6
세종	소기업	71	916,735.1	822,065.1	905,321.0	-0.6
	소상공인	4	2,030,507.0	960,269.0	466,471.0	-52.1
	중기업	1	5,356,866.0	5,763,339.0	6,057,660.0	6.3
	소계	76	1,021,525.7	909,642.3	977,772.5	-2.2
충남	소기업	187	830,730.3	876,165.4	1,006,686.5	10.1
	소상공인	49	1,095,828.6	1,202,560.8	2,004,867.6	35.3
	중기업	13	15,298,695.8	16,706,304.8	19,979,935.8	14.3
	소계	249	1,927,797.0	2,052,809.1	2,400,157.9	11.6
충북	소기업	193	1,043,291.8	1,128,884.7	1,227,478.2	8.5
	소상공인	38	753,869.7	912,270.6	1,084,348.2	19.9
	중기업	14	8,334,366.7	8,817,094.2	9,946,218.6	9.2
	소계	245	1,568,161.5	1,678,897.9	1,902,540.5	10.1
전체	소기업	802	933,179.7	929,881.4	1,052,716.7	6.2
	소상공인	177	967,707.6	1,027,280.6	1,372,898.8	19.1
	중기업	48	10,646,987.2	12,288,820.4	14,083,554.1	15.0
	평균	1,027	1,577,808.3	1,656,241.7	1,906,861.4	9.9

*미분류: 기업규모 구분이 없는 기업의 매출액

| 그림 53 | 대전 · 충청권 디자인전문기업 평균 매출액 성장률

(단위: 백만원)



- **(디자인전문기업 평균 영업이익(손실))** 대전·충청권 디자인전문기업의 공시데이터 (cretop)를 활용하여 최근 3년간 영업이익(손실) 추이를 분석한 결과 2022년 평균 8,499만 원으로 2020년부터 2022년까지 약 3년간 연간 2.7% 감소한 것으로 분석됨.
- － 대전시 소재의 디자인전문기업 평균 영업이익은 2022년 기준 7,322만 원으로 2020년부터 3년간 연평균 10.1% 감소한 것으로 나타나고 있으며, 특히 소기업은 연평균 49.1%의 영업손실이 있는 것으로 분석됨.
- － 기업규모별로에서도 소기업의 3개년간 성장률이 -20.9% 크게 감소하였으며, 특히 세종시 소기업의 연평균 영업손실은 -72.7%로 분석됨.
- － 세종시는 소기업의 큰 영업손실에도 소상공인이나 중기업의 경우는 2021년에서 2022년 크게 성장하여 각각 337.8%, 124.6%의 성장률을 보임.

표 127 | 대전·충청권 디자인전문기업 평균 영업이익(손실)

(단위: 천원, %)

지역	기업규모	n	2020년	2021년	2022년	CAGR
대전	소기업	343	17,221.0	21,954.1	4,454.3	-49.1
	소상공인	86	58,263.2	78,182.8	67,926.7	8.0
	중기업	20	1,097,690.7	1,053,653.0	1,036,148.9	-2.8
	소계	457	90,601.5	91,170.5	73,222.8	-10.1
세종	소기업	71	58,197.4	12,086.8	4,348.0	-72.7
	소상공인	4	3,670.0	2,654.0	70,358.0	337.8
	중기업	1	122,257.0	4,325.0	616,582.0	124.6
	소계	76	58,370.7	11,790.3	16,962.5	-46.1
충남	소기업	187	43,049.2	22,160.7	29,944.4	-16.6
	소상공인	49	32,717.8	30,816.3	111,029.6	84.2
	중기업	13	767,389.8	771,701.5	1,090,832.6	19.2
	소계	249	94,557.5	76,494.7	110,575.6	8.1
충북	소기업	193	69,727.6	57,181.5	67,311.8	-1.7
	소상공인	38	25,790.7	40,186.6	66,768.6	60.9
	중기업	14	434,460.1	11.1	543,850.5	11.9
	소계	245	92,816.6	51,448.3	104,151.5	5.9
전체	소기업	802	40,135.5	30,003.1	25,115.8	-20.9
	소상공인	177	43,149.5	56,624.6	78,502.6	34.9
	중기업	48	794,470.4	648,117.9	894,541.7	6.1
	평균	1,027	89,706.5	71,750.4	84,996.6	-2.7

*미분류: 기업규모 구분이 없는 기업의 매출액

- (디자인전문기업 평균 종업원 수) 대전·충청권 디자인전문기업의 공시데이터(cretop)를 활용하여 최근 3년간 고용 인원 추이를 분석한 결과 2023년 평균 9,3명으로 2021년부터 2023년까지 약 3년간 연간 2.4%의 성장률을 보이고 있음.
- 대전시 소재의 디자인전문기업 평균 종업원 수는 2023년 기준 9.2명으로 2021년부터 3년간 연평균 4.5% 성장한 것으로 나타나고 있으며, 특히 소상공인은 연평균 12.2%의 성장률을 나타내고 있음.
- 기업규모별로는 중기업의 연평균 고용 성장률이 6.4%로, 특히 충청남도 지역의 중기업 고용 성장률은 11.2%로 가장 높게 나타남.

| 표 128 | 대전·충청권 디자인전문기업 평균 종업원 수

(단위: 명, %)

지역	기업규모	n	2021년	2022년	2023년	CAGR
대전	소기업	343	6.2	6.6	6.8	5.3
	소상공인	86	3.8	4.0	4.7	12.2
	중기업	20	60.8	63.6	66.7	4.7
	소계	457	8.4	8.9	9.2	4.5
세종	소기업	71	6.0	5.9	6.2	1.2
	소상공인	4	4.0	3.7	3.7	-4.3
	중기업	1	32.0	34.0	37.0	7.5
	소계	76	6.4	6.3	6.5	0.9
충남	소기업	187	7.9	7.8	7.3	-4.3
	소상공인	49	6.3	5.7	6.3	-0.1
	중기업	13	34.8	38.5	43.1	11.2
	소계	249	9.2	9.0	8.9	-1.7
충북	소기업	193	7.4	8.1	8.0	3.9
	소상공인	38	3.9	4.0	4.2	3.8
	중기업	14	51.0	52.6	57.4	6.1
	소계	245	10.0	10.5	10.7	3.4
전체	소기업	802	6.9	7.2	7.2	2.1
	소상공인	177	4.5	4.5	5.1	5.9
	중기업	48	50.6	53.3	57.3	6.4
	평균	1,027	8.8	9.1	9.3	2.4

3) 시장수요

(1) 시장의 크기

□ 디자인산업 출하액

- (디자인산업 출하액) 대전시 디자인산업 출하액은 2022년 기준 16조 5,493억 원으로 2019년부터 2022년까지 연평균 성장률 20.7%로 전국에서 5번째로 성장률이 높은 지역으로 분석되나, 전국 출하액 대비 그 비중은 1.3%에 불과한 것으로 나타남.

- 대전·충청권역 출하액은 2022년 기준 205조 3,518억 원으로 전국 대비 16.1%의 비중을 차지하고 있으며, 충남권의 출하액이 전국 8.2%로 권역내에서는 가장 큰 비중을 차지하고 있음.
- 최근 3년간 대전·충청권역 사업체 수의 연평균 성장률은 18.9%로, 이 중 세종시의 성장률은 3년간 36.9%로 그 비중은 0.4%로 전국에서 제주 다음으로 작지만 성장률 역시 제주에 이어 두 번째로 높게 나타남.

| 표 129 | 대전·충청권 디자인산업 출하액

(단위: 백만원, %)

지역	2019		2021		2022		CAGR
	합 [비중]	평균 (증가율)	합 [비중]	평균 (증가율)	합 [비중]	평균 (증가율)	
대전	11,358,716 [1.2]	6,528.0 (-)	13,566,311 [1.2]	5,950.1 (-8.9)	16,549,333 [1.3]	7,118.0 (19.6)	20.7
세종	2,679,052 [0.3]	4,979.7 (-)	4,906,861 [0.4]	5,170.6 (3.8)	5,018,203 [0.4]	4,886.3 (-5.5)	36.9
충북	57,579,093 [6.1]	18,841.3 (-)	70,588,815 [6.1]	18,990.8 (0.8)	79,138,804 [6.2]	19,964.4 (5.1)	17.2
충남	73,646,211 [7.8]	18,932.2 (-)	88,501,895 [7.6]	18,550.0 (-2.0)	104,645,553 [8.2]	21,365.0 (15.2)	19.2
소계	145,263,072 [15.4]	12,320.3 (-)	177,563,882 [15.3]	12,165.4 (-1.3)	205,351,893 [16.1]	13,333.4 9.6)	18.9

| 그림 54 | 대전·충청권 디자인산업 출하액 추이

(단위: 천만원)



| 표 130 | 시도별 디자인산업 출하액 추이

(단위: 백만원, %)

지역	2019		2021		2022		CAGR
	합 [비중]	평균 (증가율)	합 [비중]	평균 (증가율)	합 [비중]	평균 (증가율)	
대전	11,358,716 [1.2]	6,528.0 (-)	13,566,311 [1.2]	5,950.1 (-8.9)	16,549,333 [1.3]	7,118.0 (19.6)	20.7
서울	98,116,536 [10.4]	11,865.6 (-)	150,498,976 [13.0]	14,330.5 (20.8)	172,497,516 [13.5]	17,036.8 (18.9)	32.6
부산	25,822,570 [2.7]	6,180.6 (-)	29,565,350 [2.5]	6,032.5 (-2.4)	33,258,196 [2.6]	6,722.9 (11.4)	13.5
대구	20,294,962 [2.1]	5,676.9 (-)	23,955,202 [2.1]	5,639.2 (-0.7)	27,189,468 [2.1]	6,664.1 (18.2)	15.7
인천	32,944,944 [3.5]	7,428.4 (-)	42,639,088 [3.7]	7,796.5 (5.0)	51,189,778 [4.0]	9,206.8 (18.1)	24.7
광주	28,707,376 [3.0]	14,447.6 (-)	22,331,872 [1.9]	8,723.4 (-39.6)	35,713,946 [2.8]	14,389.2 (64.9)	11.5
울산	30,857,251 [3.3]	15,111.3 (-)	35,856,775 [3.1]	15,362.8 (1.7)	39,570,536 [3.1]	16,385.3 (6.7)	13.2
세종	2,679,052 [0.3]	4,979.7 (-)	4,906,861 [0.4]	5,170.6 (3.8)	5,018,203 [0.4]	4,886.3 (-5.5)	36.9
경기	357,403,890 [37.8]	16,871.4 (-)	441,986,297 [38.1]	18,114.9 (7.4)	456,484,061 [35.8]	18,949.1 (4.6)	13.0
강원	9,008,584 [1.0]	5,423.6 (-)	10,149,996 [0.9]	4,541.4 (-16.3)	11,909,327 [0.9]	5,052.7 (11.3)	15.0
충북	57,579,093 [6.1]	18,841.3 (-)	70,588,815 [6.1]	18,990.8 (0.8)	79,138,804 [6.2]	19,964.4 (5.1)	17.2
충남	73,646,211 [7.8]	18,932.2 (-)	88,501,895 [7.6]	18,550.0 (-2.0)	104,645,553 [8.2]	21,365.0 (15.2)	19.2
전북	20,537,200 [2.2]	9,451.1 (-)	26,186,654 [2.3]	9,652.3 (2.1)	29,577,797 [2.3]	10,639.5 (10.2)	20.0
전남	30,542,676 [3.2]	14,386.6 (-)	35,703,064 [3.1]	12,660.7 (-12.0)	33,319,544 [2.6]	11,565.3 (-8.7)	4.4
경북	79,646,838 [8.4]	18,635.2 (-)	88,366,749 [7.6]	17,684.0 (-5.1)	89,221,673 [7.0]	17,412.5 (-1.5)	5.8
경남	65,263,382 [6.9]	11,641.7 (-)	73,283,018 [6.3]	11,414.8 (-1.9)	84,811,938 [6.7]	12,918.8 (13.2)	14.0
제주	1,520,248 [0.2]	1,888.5 (-)	2,747,552 [0.2]	2,166.8 (14.7)	3,259,723 [0.3]	2,381.1 (9.9)	46.4
전체	945,929,529 [100.0]	13,223.1 (-)	1,160,834,475 [100.0]	13,407.2 (1.4)	1,273,355,396 [100.0]	14,638.1 (9.2)	16.0

* (증가율): 전년 대비 증가율, [비중]: 전국 대비 비중, CAGR: 2019~2022 연평균성장률
 <출처> 전국 제조업 및 서비스업 매출액 고용 통계자료 분석, 통계청('19~'22)

- (대전시 디자인 분야별 출하액) 대전시 디자인산업 대분류 기준 출하액 추이를 살펴본 결과, 2019년 대비 2022년 연평균 증가율은 '제품디자인' 분야가 28.5%로 가장 높게 나타났으며, 그 다음으로는 '공간디자인(19.5%)', '패션/텍스타일디자인(15.8%)', '디지털/멀티미디어디자인(14.5%)' 순으로 높게 나타남.
- － '제품디자인' 분야는 2022년 기준으로 전 디자인산업 출하액 중 58.2%를 차지하며 가장 높은 비중을 차지하고 있으며, 전년대비 20.9% 증가한 것으로 나타남. 반면에 시각디자인(−6.6%), 디지털/멀티미디어디자인(−3.8%), 서비스/경험디자인(−18.3%) 분야는 2021년에서 2022년 사이에 평균 변화율이 감소한 것으로 나타남.

| 표 131 | 대전시 디자인산업 분야별 출하액 비중 TOP3

순위	2019		2021		2022	
	분야	비중	분야	비중	분야	비중
1	제품디자인	51.4%	제품디자인	54.2%	제품디자인	58.2%
2	시각디자인	19.9%	시각디자인	20.7%	시각디자인	17.0%
3	디자인인프라	10.5%	공간디자인	8.6%	공간디자인	8.8%

| 표 132 | 대전시 디자인산업 분야별 출하액

(단위: 백만원, %)

분야	2019		2021		2022		CAGR
	합 [비중]	평균 (증가율)	합 [비중]	평균 (증가율)	합 [비중]	평균 (증가율)	
제품디자인	5,841,375 [51.4]	17,754.9 (-)	7,346,801 [54.2]	19,033.2 (7.2)	9,638,447 [58.2]	23,003.5 (20.9)	28.5
시각디자인	2,256,563 [19.9]	8,954.6 (-)	2,806,910 [20.7]	8,996.5 (0.5)	2,806,940 [17.0]	8,404.0 (-6.6)	11.5
디지털/ 멀티미디어	355,102 [3.1]	1,628.9 (-)	401,916 [3.0]	1,154.9 (-29.1)	465,362 [2.8]	1,110.6 (-3.8)	14.5
공간디자인	1,014,715 [8.9]	3,112.6 (-)	1,164,357 [8.6]	2,461.6 (-20.9)	1,449,111 [8.8]	3,300.9 (34.1)	19.5
패션/텍스타일	139,985 [1.2]	1,428.4 (-)	165,785 [1.2]	1,609.6 (12.7)	187,762 [1.1]	1,822.9 (13.3)	15.8
서비스/경험	383,988 [3.4]	2,762.5 (-)	515,197 [3.8]	2,960.9 (7.2)	464,367 [2.8]	2,418.6 (-18.3)	10.0
산업공예	169,182 [1.5]	4,452.2 (-)	198,507 [1.5]	4,841.6 (8.7)	199,805 [1.2]	5,258.0 (8.6)	8.7
디자인인프라	1,197,806	3,523.0	966,838	2,182.5	1,337,539	3,510.6	5.7

분야	2019		2021		2022		CAGR
	합 [비중]	평균 (증가율)	합 [비중]	평균 (증가율)	합 [비중]	평균 (증가율)	
	[10.5]	(-)	[7.1]	(-38.0)	[8.1]	(60.9)	
총합계	11,358,716 [100.0]	6,528.0 (-)	13,566,311 [100.0]	5,950.1 (-8.9)	16,549,333 [100.0]	7,118.0 (19.6)	20.7

*(증가율): 전년 대비 증가율, [비중]: 대전시 전체 대비 비중, CAGR: 2019~2022 연평균성장률
 <출처> 전국 제조업 및 서비스업 매출액 고용 통계자료 분석, 통계청('19~'22)

- 대전시 디자인분야별 출하액의 세부 사업영역을 확인하기 위하여 디자인특수분류의 중분류를 기준으로 분석해본 결과 제품디자인 분야의 '다목적 기계 및 공구디자인'이 22.2%로 가장 큰 비중을 차지하고 있으며, '전기·전자제품디자인' 19.0%, '생활/환경용품 디자인' 12.7% 순으로 나타남.

| 표 133 | 대전시 디자인산업 중분류별 출하액 비중 TOP3

	대분류	중분류	출하액(백만원)	비중(%)
1	제품디자인	다목적 기계 및 공구디자인	3,670,535	22.2
2	제품디자인	전기 전자제품디자인	3,139,358	19.0
3	제품디자인	생활/환경용품 디자인	2,102,010	12.7

| 표 134 | 대전시 디자인산업 중분류별 출하액(2022)

대분류	중분류	출하액(백만원)	비중(%)
제품디자인	전기 전자제품디자인	3,139,358	19.0
	다목적 기계 및 공구디자인	3,670,535	22.2
	생활/환경용품 디자인	2,102,010	12.7
	운송기기 디자인	506,691	3.1
	가구디자인	20,209	0.1
	제조업 회사본부 디자인	192,679	1.2
	기타 제품디자인	6,965	0.0
시각디자인	편집디자인	215,518	1.3
	식.의약품 패키지디자인	1,629,735	9.8
	비 식.의약품 패키지디자인	746,930	4.5
	광고디자인(인쇄매체)	70,457	0.4
	기타 시각디자인	144,300	0.9
디지털/멀티미디어	영상디자인	115,899	0.7
	웹디자인	162,297	1.0
	게임디자인	29,311	0.2
	기타 디지털/멀티미디어디자인	157,855	1.0
공간디자인	건축디자인	324,915	2.0

대분류	중분류	출하액(백만원)	비중(%)
	인테리어장식디자인	2,804	0.0
	전시 및 무대디자인	206,850	1.2
	인테리어 자재디자인	216,084	1.3
	익스테리어디자인	42,388	0.3
	건설환경디자인	433,400	2.6
	토목환경디자인	213,969	1.3
	기타 인테리어 디자인	8,701	0.1
패션/텍스타일	패션디자인	447	0.0
	기능성패션디자인	90,820	0.5
	텍스타일디자인	89,329	0.5
	잡화디자인	6,037	0.0
	기타패션텍스타일디자인	1,129	0.0
서비스/경험	서비스디자인	89,129	0.5
	인터랙션디자인	375,238	2.3
산업공예	금속공예	122,323	0.7
	섬유공예	30,982	0.2
	기타공예	46,500	0.3
디자인인프라	디자인 모형	68,650	0.4
	디자인 연구개발	1,043,884	6.3
	기타디자인서비스	225,005	1.4
합계		16,549,333	100.0

〈출처〉 전국 제조업 및 서비스업 매출액 고용 통계자료 분석, 통계청('19~'22)

- (대전·충청권 디자인 분야별 출하액) 2022년 기준 대전·충청권 디자인산업 분야별 출하액을 분석한 결과 세종시를 제외한 대전, 충북, 충남 지역의 경우 '제품디자인' 분야의 출하액 비중이 각각 58.2%, 58.7%, 73.3%로 전국(61.6%)보다 높으며, 세종시의 경우 '시각디자인' 분야의 비중이 36.4%로 가장 큰 비중을 차지하고 있는 것으로 분석됨.

| 표 135 | 대전·충청권 디자인산업 분야별 출하액 비중 TOP3(2022년)

순위	대전		세종		충북		충남		전국	
	분야	비중	분야	비중	분야	비중	분야	비중	분야	비중
1	제품 디자인	58.2%	시각 디자인	36.4%	제품 디자인	58.7%	제품 디자인	73.3%	제품 디자인	61.6%
2	시각 디자인	17.0%	제품 디자인	25.1%	시각 디자인	29.9%	시각 디자인	14.6%	시각 디자인	12.7%
3	공간 디자인	8.8%	디자인 인프라	22.3%	공간 디자인	7.2%	산업 공예	5.8%	공간 디자인	6.8%

| 표 136 | 대전 · 충청권 디자인산업 분야별 출하액(2022년)

(단위: 백만원)

분야		대전	세종	충북	충남	전국
제품디자인	합 (비중)	9,638,447 (58.2)	1,261,199 (25.1)	46,423,842 (58.7)	76,737,124 (73.3)	784,459,778 (61.6)
시각디자인	합 (비중)	2,806,940 (17.0)	1,828,119 (36.4)	23,701,510 (29.9)	15,273,701 (14.6)	162,308,839 (12.7)
디지털/ 멀티미디어	합 (비중)	465,362 (2.8)	210,937 (4.2)	154,811 (0.2)	188,091 (0.2)	52,849,700 (4.2)
공간디자인	합 (비중)	1,449,111 (8.8)	412,803 (8.2)	5,720,712 (7.2)	5,206,243 (5.0)	86,956,183 (6.8)
패션/텍스타일	합 (비중)	187,762 (1.1)	3,495 (0.1)	425,792 (0.5)	226,885 (0.2)	31,512,506 (2.5)
서비스/경험	합 (비중)	464,367 (2.8)	157,739 (3.1)	136,308 (0.2)	141,817 (0.1)	46,764,643 (3.7)
산업공예	합 (비중)	199,805 (1.2)	26,863 (0.5)	1,996,589 (2.5)	6,025,956 (5.8)	62,362,745 (4.9)
디자인인프라	합 (비중)	1,337,539 (8.1)	1,117,048 (22.3)	579,240 (0.7)	845,736 (0.8)	46,141,002 (3.6)
합계	합 (비중)	16,549,333 (100.0)	5,018,203 (100.0)	79,138,804 (100.0)	104,645,553 (100.0)	1,273,355,396 (100.0)

* (비중): 지역별 전체 대비 비중

〈출처〉 전국 제조업 및 서비스업 매출액 고용 통계자료 분석, 통계청('19~'22)

(2) 시장의 질

□ 디자인 활용업체 현황

- 디자인활용률은 한국디자인진흥원의 「2023 디자인산업통계」 자료를 참고하여 작성함.
 - 「2023 디자인산업통계」의 통계기준은 2022년 1월 1일~2022년 12월 31일이며, 일반 업체 중 디자인 활용 여부 조사에서 디자인을 활용하는 것으로 확인된 사업체를 대상으로 디자인활용률에 대해 조사함. '대전 · 세종 · 충청' 조사표본 수는 183개임.
- (디자인 활용현황) 대전 · 세종 · 충청 지역 전체 산업 기준 일반업체 중 디자이너 종사자를 보유했거나 전문디자인업체에 최근 2년 내 디자인 개발을 의뢰한 경험 등 디자인을 활용한 비율에 대해 2022년 조사기준 36.4%로 전국 평균인 37.3% 보다는 소폭 낮은 것으로 나타남.
 - 대전 · 세종 · 충청 지역의 디자인 활용률은 타 권역별보다 높은 수준이며, 2020년 디자인 활용률과 비교하였을 때, 타지역은 2022년 디자인 활용률이 모두 감소한 반면, 대전 · 세종 · 충청 지역만 유일하게 증가하였음.

| 표 137 | 권역별 디자인 활용률 추이

(단위: %)

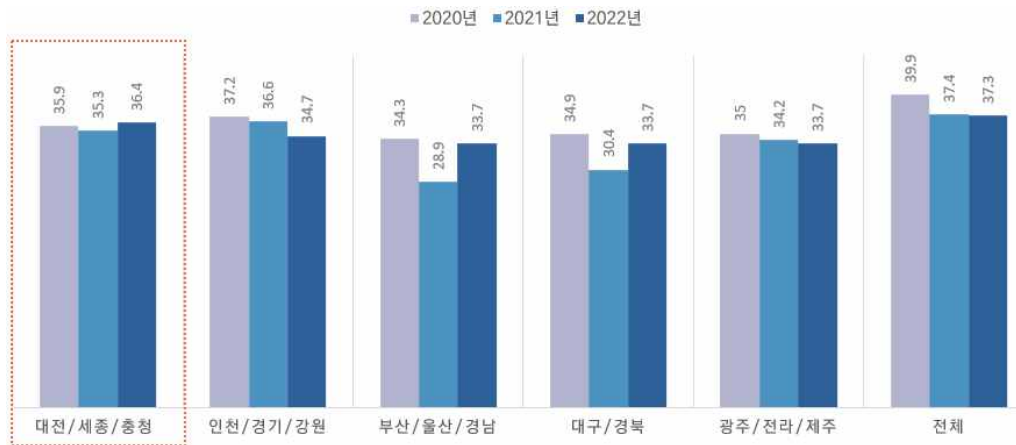
년도	대전/세종/충청	인천/경기/강원	부산/울산/경남	대구/경북	광주/전라/제주	전국
2020년	35.9	37.2	34.3	34.9	35.0	39.9
2021년	35.3 (-0.6)	36.6 (-0.6)	28.9 (-5.4)	30.4 (-4.5)	34.2 (-0.8)	37.4 (-2.5)
2022년	36.4 (1.1)	34.7 (-1.9)	33.7 (4.8)	33.7 (3.3)	33.7 (-0.5)	37.3 (-0.1)

* (증가율): 전년 대비 증가율 / 서울시 데이터 제외

〈출처〉 디자인산업통계조사, 2021. 2022, 2023, 산업통상자원부, 한국디자인진흥원

| 그림 55 | 권역별 디자인 활용률 추이

(단위: %)



- (디자인 활용분야) 디자인활용업체의 디자인 분야에 대한 수요를 살펴보기 위해, 디자인 분야별 활용도를 살펴본 결과, 2022년 조사 기준, 대전·세종·충청 지역은 제품디자인 22.27%, 공간디자인 22.21%, 서비스/경험 디자인 20.23% 순으로 높게 조사됨.

| 표 138 | 대전·세종·충청 디자인활용업체 디자인 활용분야 연도별 추이

(단위: %)

	제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업 공예 디자인	디자인 인프라
2020년	8.89	34.83	2.37	18.40	0.66	9.15	0.82	24.89
2021년	17.49	26.41	8.95	20.41	1.73	12.34	4.00	8.67
2022년	22.27	12.83	10.62	22.21	0.31	20.23	2.25	9.28

- 타권역별 디자인 활용분야에 대해 비교한 결과, 대전·세종·충청 지역은 디자인 인프라(디자인 모형, 디자인 연구개발, 기타 디자인서비스) 영역에서의 디자인 활용률이 타지역대비 낮은 것이 특징임.

| 표 139 | 권역별 디자인활용업체 디자인 활용분야 TOP3(2022)

순위	전체	대전/세종/충청	서울	인천/경기/강원	부산/울산/경남	대구/경북	광주/전라/제주
1	디자인 인프라	제품 디자인	서비스/경험디자인	제품 디자인	디자인 인프라	디자인 인프라	공간 디자인
2	서비스/경험디자인	공간 디자인	디자인 인프라	디자인 인프라	서비스/경험디자인	제품 디자인	서비스/경험디자인
3	공간 디자인	서비스/경험디자인	디지털/멀티미디어 디자인	공간 디자인	제품 디자인	공간 디자인	시각 디자인

| 표 140 | 권역별 디자인활용업체 디자인 활용분야(2022)

(단위: %)

구분	제품 디자인	시각 디자인	디지털/멀티미디어 디자인	공간 디자인	패션/텍스타일 디자인	서비스/경험 디자인	산업 공예 디자인	디자인 인프라
전체	14.83	11.51	10.30	16.44	4.39	17.69	3.38	21.46
서울	5.82	10.64	16.26	14.80	8.25	24.12	1.23	18.88
인천/경기/강원	25.12	12.34	4.97	17.03	2.66	9.47	3.69	24.72
부산/울산/경남	13.40	8.97	10.24	12.23	2.29	18.55	5.00	29.31
대구/경북	16.83	8.16	8.07	14.61	2.64	13.20	9.45	27.03
광주/전라/제주	4.33	20.09	6.87	25.85	4.34	23.41	3.31	11.80
대전/세종/충청	22.27	12.83	10.62	22.21	0.31	20.23	2.25	9.28

〈출처〉 산업디자인통계조사, 2023, 산업통상자원부, 한국디자인진흥원

- **(디자인 투자 현황)** 디자인활용업체의 평균 디자인 투자비 현황을 살펴보면, 2019년 기준 전체 평균은 9,596만원이며, 서울이 평균 1억 5,171만원으로 가장 높았으며, 경기, 인천, 대전/충청권 순으로 높은 결과를 보임.
- 2016년 대비 2019년 투자비 증가율을 살펴보면, 전반적으로 17.17% 감소한 가운데 광주/전라지역(59.71%)과 강원/제주지역(43.11%)만 디자인 투자가 증가한 것으로 나타났으며, 그 외 지역은 모두 감소한 것으로 나타남.

표 141 | 권역별 디자인활용업체 평균 디자인 투자비 추이

(단위: 백만 원)

구분	2020년		2021년		2022년		'20-22 증가율
	투자비	비중	투자비	비중	투자비	비중	
전체	92.99	0.4%	94.71	0.4%	95.84	0.4%	1.5%
서울	111.28	0.4%	112.13	0.7%	114.82	0.5%	1.6%
인천/경기/강원	86.97	0.3%	80.74	0.2%	92.36	0.2%	3.1%
부산/울산/경남	67.50	0.4%	67.52	0.6%	67.96	0.7%	0.3%
대구/경북	71.21	0.5%	66.67	0.9%	105.42	0.4%	21.7%
광주/전라/제주	71.54	1.5%	52.47	0.7%	63.77	0.6%	-5.6%
대전/세종/충청	54.39	0.6%	93.62	1.0%	92.10	0.4%	30.1%

그림 56 | 권역별 디자인 활용률 추이

(단위: 백만원)



□ 디자인 전문인력 육성 현황

- (대전·충청권 디자인 교육기관 현황) 대전·충청권 지역의 디자인 교육기관을 조사한 결과 학교 수, 학과 수에서 충청남도가 가장 비중이 높게 나타났으며, 4년제 대학 및 대학원의 수도 가장 많이 보유하고 있는 것으로 파악됨.
- 대전광역시에는 총 23개의 학교(33.3%)과 45개의 디자인 관련학과(28.8%)가 있으며, 대전·충청권 내에서 2년제(전문대, 기능대) 대학의 비중이 가장 높게 나타남.

표 142 | 대전 · 충청권 디자인 교육기관 현황

지역	유형	학교 수(개)	학과 수(개)
대전	2년제(전문대, 기능대)	5	12
	4년제	9	19
	대학원(일반, 특수, 전문)	9	14
	소계	23(33.3)	45(28.8)
세종	2년제(전문대, 기능대)	1	3
	4년제	1	4
	대학원(일반, 특수, 전문)	2	6
	소계	4(5.8)	13(8.3)
충남	2년제(전문대, 기능대)	2	3
	4년제	12	38
	대학원(일반, 특수, 전문)	11	21
	소계	25(36.2)	62(39.7)
충북	2년제(전문대, 기능대)	3	5
	4년제	7	21
	대학원(일반, 특수, 전문)	7	10
	소계	17(24.6)	36(23.1)
합계	2년제(전문대, 기능대)	11	23
	4년제	29	82
	대학원(일반, 특수, 전문)	29	51
	총합	69(100.0)	156(100.0)

*(비중): 전체 대비 비중(%)

〈출처〉 대학알리미(www.academyinfo.go.kr)

- (대전 · 충청권 디자인관련 학과 계열) 대전 · 충청권 지역의 디자인 관련 학과 계열을 조사한 결과 예체능계열이 82.7%로 다수를 차지하고 있으며, 특히 대전광역시 공학계열, 인문사회계열 및 자연과학계열 등 타 지역 대비 예체능 이외의 계열의 비중이 28.9%로 가장 높게 나타남.

표 143 | 대전 · 충청권 디자인관련 학과 계열

지역	예체능계열	공학계열	인문사회계열	자연과학계열	총합계
대전	32(71.1)	5(11.1)	3(6.7)	5(11.1)	45
세종	10(76.9)	2(15.4)	1(7.7)	—	13
충남	54(87.1)	7(11.3)	1(1.6)	—	62
충북	33(91.7)	2(5.6)	1(2.8)	—	36
합계	129(82.7)	16(10.3)	6(3.8)	5(3.2)	156

*(비중): 전체 대비 비중(%)

*예체능계열: 디자인, 영상, 공예, 게임 등

공학계열: 건축, NCE, 전자 · 컴퓨터공학, 조경학 등

인문사회계열: 광고 · 홍보학, 사회학, 경영학 등

자연과학계열: 뷰티, 의류 · 의상학 등

〈출처〉 대학알리미(www.academyinfo.go.kr)

- (대전·충청권 디자인관련 학과 학생 현황) 대전·충청권 지역의 디자인 관련 학과 학생 현황을 조사한 결과 재학생 수 및 졸업생 수에서 충청남도의 비중이 각각 41.9%, 39.0%로 가장 높게 나타났으나, 취업률에서는 대전광역시가 62.9%로 가장 높게 나타남.

표 144 | 대전·충청권 디자인관련 학과 학생 현황

지역	유형	학교 수(개)	학과 수(개)	취업률(%)
대전	2년제(전문대, 기능대)	732	317	63.7
	4년제	3,021	539	67.8
	대학원(일반, 특수, 전문)	172	40	57.1
	소계	3,925(27.2)	896(29.1)	62.9
세종	2년제(전문대, 기능대)	187	63	30.1
	4년제	1,441	235	57.4
	대학원(일반, 특수, 전문)	45	6	25.0
	소계	1,673(11.6)	304(9.9)	37.5
충남	2년제(전문대, 기능대)	161	62	64.5
	4년제	5,671	1,054	57.1
	대학원(일반, 특수, 전문)	226	84	19.4
	소계	6,058(41.9)	1,200(39.0)	47.0
충북	2년제(전문대, 기능대)	213	107	66.8
	4년제	2,527	558	69.5
	대학원(일반, 특수, 전문)	49	10	34.5
	소계	2,789(19.3)	675(22.0)	56.9
합계	2년제(전문대, 기능대)	1,293	549	66.3
	4년제	12,660	2,386	62.6
	대학원(일반, 특수, 전문)	492	140	40.7
	총합	14,445(100.0)	3,075(100.0)	51.9

*(비중): 전체 대비 비중(%)

〈출처〉 대학알리미(www.academyinfo.go.kr)

4) 관련 및 지원산업

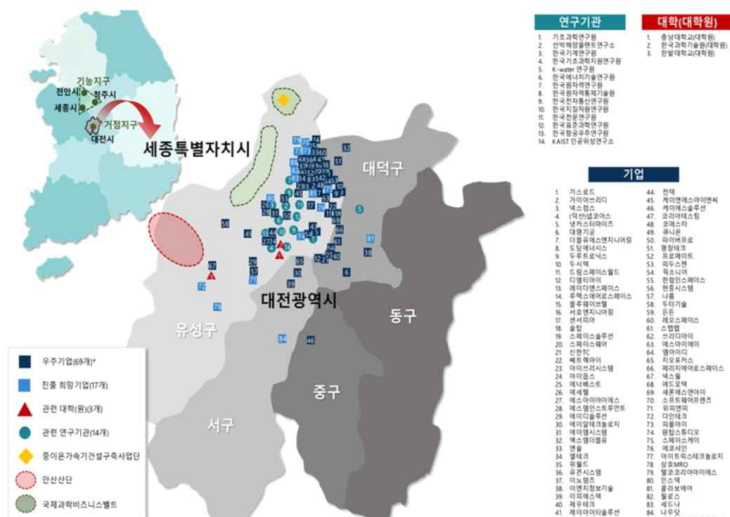
(1) 대내적 영향요소

□ 대전 전략산업군 주요 기관 및 인프라 현황

- 대전 전략산업군 주요 인프라 및 기관 현황은 다음과 같음. 대전시에는 전략산업 분야의 최대 연구기관 및 연구소 기업, R&D, 연구장비, 고급인력, 혁신벤처기업 등 집적되어 있으며, 민간 주도의 산·학·연 네트워크가 구축되어 정보 교류 및 협업이 활발하게 이루어지고 있음.

| 표 145 | 대전 전략산업 군 주요 기관 및 인프라 현황

구분	세부 내용
바이오 헬스	- 전국 최대 연구기관(45개)과 연구소 기업(전국 대비 37%, 295개), 1만 5000여 명의 연구인력(박사급), 300여 개의 바이오헬스 기업 집적 - 바이오헬스산업 분야의 R&D, 연구장비, 고급인력, 혁신벤처기업 등 집적되어 있으며, 민간 주도의 산·학·연·병 네트워크가 구축되어 정보 교류 및 협업 활발 - 바이오메디컬 규제자유특구 지정 - (바이오특화단지) 신동·둔곡지구(과학벨트거점지구), 대덕테크노밸리(대덕연구개발특구 II 지구), 탑립·전민지구(대덕연구개발특구 IV 지구), 원촌 첨단 바이오메디컬 혁신지구의 4개 단지 - (혁신기관) 대전TP바이오융합센터, 한국생명공학연구원, 대전 첨단의료복합단지, 충남대학교병원, 한국표준과학연구원 등 - (선도기업) LG 바이오테크연구소, SK이노베이션 기술원, 리가캠바이오사이언스, 알테오젠, 머크 등 
우주항공	- 국책기관, 민간 국방관련 기업까지 항공우주산업 관련 기관·기업 집적 - 항공우주연구원 등 위성·발사체 관련 14개의 연구기관, 한국과학기술원(KAIST·카이스트) 등 4개 대학, 세트렉아이 등 81개의 우주기업이 집적 - 위성정보활용서비스 및 장비기업, 지상국 및 시험시설 기업, 위성체·발사체 제작기업, 발사대·시험시설기업, 우주탐사기업 등 다양한 기업 위치 - 우주산업 클러스터 '연구·인재개발 특화지구'로 지정, 우주항공·나노반도체 국가산업단지 조성 추진, 우주산업 클러스터 조성사업 내 우주기술혁신인재양성센터 구축 계획 등

구분	세부 내용
	 연구기관 1. 기초과학연구원 2. 과학기술정책연구원 3. 한국과학기술연구원 4. 한국과학기술정보연구원 5. K-water 연구원 6. 한국과학기술연구원 7. 한국과학기술연구원 8. 한국과학기술연구원 9. 한국과학기술연구원 10. 한국과학기술연구원 11. 한국과학기술연구원 12. 한국과학기술연구원 13. 한국과학기술연구원 14. 한국과학기술연구원 15. 한국과학기술연구원 16. KAIST 연구개발본부 대학(대학원) 1. 충남대학교(대전) 캠퍼스 2. 한국과학기술원(대전) 캠퍼스 3. 한밭대학교(대전) 기업 1. 지스콘 2. 가이엔비티 3. 테스콘 4. (주)인텔코리아 5. 삼성전기 6. 삼성전기 7. 삼성전기 8. 삼성전기 9. 삼성전기 10. 삼성전기 11. 삼성전기 12. 삼성전기 13. 삼성전기 14. 삼성전기 15. 삼성전기 16. 삼성전기 17. 삼성전기 18. 삼성전기 19. 삼성전기 20. 삼성전기 21. 삼성전기 22. 삼성전기 23. 삼성전기 24. 삼성전기 25. 삼성전기 26. 삼성전기 27. 삼성전기 28. 삼성전기 29. 삼성전기 30. 삼성전기 31. 삼성전기 32. 삼성전기 33. 삼성전기 34. 삼성전기 35. 삼성전기 36. 삼성전기 37. 삼성전기 38. 삼성전기 39. 삼성전기 40. 삼성전기 41. 삼성전기 42. 삼성전기 43. 삼성전기 44. 삼성전기 45. 삼성전기 46. 삼성전기 47. 삼성전기 48. 삼성전기 49. 삼성전기 50. 삼성전기 51. 삼성전기 52. 삼성전기 53. 삼성전기 54. 삼성전기 55. 삼성전기 56. 삼성전기 57. 삼성전기 58. 삼성전기 59. 삼성전기 60. 삼성전기 61. 삼성전기 62. 삼성전기 63. 삼성전기 64. 삼성전기 65. 삼성전기 66. 삼성전기 67. 삼성전기 68. 삼성전기 69. 삼성전기 70. 삼성전기 71. 삼성전기 72. 삼성전기 73. 삼성전기 74. 삼성전기 75. 삼성전기 76. 삼성전기 77. 삼성전기 78. 삼성전기 79. 삼성전기 80. 삼성전기 81. 삼성전기 82. 삼성전기 83. 삼성전기 84. 삼성전기 85. 삼성전기 86. 삼성전기 87. 삼성전기 88. 삼성전기 89. 삼성전기 90. 삼성전기 91. 삼성전기 92. 삼성전기 93. 삼성전기 94. 삼성전기 95. 삼성전기 96. 삼성전기 97. 삼성전기 98. 삼성전기 99. 삼성전기 100. 삼성전기 기업 1. 지스콘 2. 가이엔비티 3. 테스콘 4. (주)인텔코리아 5. 삼성전기 6. 삼성전기 7. 삼성전기 8. 삼성전기 9. 삼성전기 10. 삼성전기 11. 삼성전기 12. 삼성전기 13. 삼성전기 14. 삼성전기 15. 삼성전기 16. 삼성전기 17. 삼성전기 18. 삼성전기 19. 삼성전기 20. 삼성전기 21. 삼성전기 22. 삼성전기 23. 삼성전기 24. 삼성전기 25. 삼성전기 26. 삼성전기 27. 삼성전기 28. 삼성전기 29. 삼성전기 30. 삼성전기 31. 삼성전기 32. 삼성전기 33. 삼성전기 34. 삼성전기 35. 삼성전기 36. 삼성전기 37. 삼성전기 38. 삼성전기 39. 삼성전기 40. 삼성전기 41. 삼성전기 42. 삼성전기 43. 삼성전기 44. 삼성전기 45. 삼성전기 46. 삼성전기 47. 삼성전기 48. 삼성전기 49. 삼성전기 50. 삼성전기 51. 삼성전기 52. 삼성전기 53. 삼성전기 54. 삼성전기 55. 삼성전기 56. 삼성전기 57. 삼성전기 58. 삼성전기 59. 삼성전기 60. 삼성전기 61. 삼성전기 62. 삼성전기 63. 삼성전기 64. 삼성전기 65. 삼성전기 66. 삼성전기 67. 삼성전기 68. 삼성전기 69. 삼성전기 70. 삼성전기 71. 삼성전기 72. 삼성전기 73. 삼성전기 74. 삼성전기 75. 삼성전기 76. 삼성전기 77. 삼성전기 78. 삼성전기 79. 삼성전기 80. 삼성전기 81. 삼성전기 82. 삼성전기 83. 삼성전기 84. 삼성전기 85. 삼성전기 86. 삼성전기 87. 삼성전기 88. 삼성전기 89. 삼성전기 90. 삼성전기 91. 삼성전기 92. 삼성전기 93. 삼성전기 94. 삼성전기 95. 삼성전기 96. 삼성전기 97. 삼성전기 98. 삼성전기 99. 삼성전기 100. 삼성전기
국방	- 대전은 ADD(국방과학연구소), 정부출연연구기관, KAIST, 국방기술품질원 국방신뢰성센터 등 방산기술 혁신기관 집적 - 전국 드론 완성품 업체 30%에 해당하는 7개 기업과 230여개 방산 관련 기업 위치 - 방위사업청 이전 · 방산혁신클러스터 선정 - 유 · 무인복합체계(드론, 로봇)에 특화된 방위기업 육성클러스터(490억원) 조성, 방산혁신종합지원센터 설립, 특화연구 및 지역일자리 특화사업도 추진될 예정 - (혁신기관) 한국전자통신연구원, 한국기계연구원, 국방과학연구소, 방위사업청, 국방신뢰성연구센터, 한국과학기술원, TP로봇 · 방위산업센터, 국방기술품질원, 국방기술연구소, 표준과학연구원 등 집적
나노 반도체	- ETRI, 나노종합기술원 외 26개의 출연연, KAIST, 충남대, UST, 한밭대 등 15개 대학, 447개의 반도체 소재 · 부품 · 장비 기업 집적 - 반도체 관련 R&D 및 상용화 지원 국가연구 인프라 51개 중 22개가 대전에 위치, 보유 장비 전국 17개 행정구역 중 2위에 해당 - 설계, 전공정 후공정의 소재부품, 패키징 기업군 집적 - 최첨단 시스템반도체 밸리 나노 · 반도체 특화단지 조성 - (혁신기관) 대덕연구개발특구 내 나노종합기술원, 한국전자통신연구원, 한국화학연구원, 한국기계연구원 등

<출처> <https://www.hellodd.com/news/articleView.html?idxno=73013>

https://www.newsis.com/view/NISX20230131_0002174787

(D-Insight) 대전의 특징점 빛난다. 4대 핵심전략산업 추진 박차, 대전과학기술정보서비스(2023)

□ 대전시 유관기관 및 지원기관 현황

- 대전·충청지역에는 대덕연구개발특구를 중심으로 연구기관과 연구인력이 밀집되어있으며, 우리나라 5개 연구개발특구 가운데 최대 규모와 성과를 가진 R&D 특구를 구성하고 있음.
- 2023년 기준, 대전과학산업진흥원 자료에 따르면, 대전시 지역혁신기관을 정부출연연구기관, 공공기관, 지자체 혁신기관 등 6가지 분류기준으로 조사한 결과 총 65개 기관이 분포하고 있으며, 그 외에도 기업 부설연구소 1,690개소, 벤처기업 및 창업보육센터 등 다양한 인프라가 집적되어 있는 것으로 조사됨.

[그림 57] 대전시 혁신기관 및 과학기술 인프라 현황(2023)



〈출처〉 대전시 혁신기관 조사분석 보고서, 2023, 대전과학산업진흥원

- 대전·충청지역은 대덕연구개발특구를 중심으로 총 80여 개의 정부출연연구기관과 공공 및 민간 연구소가 밀집된 지역으로 지역별 연구기관 현황은 다음과 같음.

| 표 146] 대전·충청지역 연구기관 현황

지역	연구기관		
대전 (30)	한국기계연구원	한국에너지기술연구원	한국전자통신연구원
	한국지질자원연구원	안전성평가연구소	국방과학연구소
	기초과학연구원	국가수리과학연구소	신용보증재단중앙회
	충남대학교병원	코레일테크(주)	한국과학기술원
	나노종합기술원	한국과학기술정보연구원	한국기초과학지원연구원
	한국등산·트래킹지원센터	한국생명공학연구원	한국원자력안전기술원
	한국원자력연구원	한국원자력통제기술원	한국천문연구원
	한국특허정보원	특허정보진흥센터	한국표준과학연구원
	한국한의학연구원	한국항공우주연구원	선박해양플랜트연구소
	한국액융합에너지연구원	한국화학연구원	한전원자력연료주식회사
세종 (20)	과학기술정책연구원	국가과학기술연구회	경제인문사회연구회
	산업연구원	한국개발연구원	축산환경관리원
	가축위생방역지원본부	국토연구원	대외경제정책연구원
	한국개발연구원	KDI국제정책대학원	한국교통연구원
	한국노동연구원	한국법제연구원	한국보건사회연구원
	한국조세재정연구원	한국직업능력연구원	한국청소년정책연구원
	한국향로표지기술원	한국환경연구원	
충남(3)	국립해양생물자원관	한국기술교육대학	한국생산기술연구원
충북 (7)	오송첨단의료산업진흥재단	정보통신정책연구원	충북대학교병원
	한국과학기술기획평가원	국가과학기술인력개발원	한국교육개발원
	한국교육과정평가원		

〈출처〉 디자인 주도의 지역 특화산업 융복합 확대 조사 연구 및 포럼 운영, 대전디자인진흥원(2023)

- 위 연구기관 중 사업내용 및 기관의 목표 등을 중심으로 디자인과 융합이 가능한 기술을 보유하고 있거나, 사업의 운영적인 측면에서 디자인과 연계성이 높아 대전디자인진흥원과의 연계 가능성이 높은 연구기관은 다음과 같음.

| 표 147] 대전디자인진흥원과의 연계 가능한 연구기관

기관명	주요 사업
건축공간연구원	- 지속가능 보행도시조성지원사업 - 장소중심의 마을재생 지원사업 - 건축서비스산업 육성 지원사업 - 범죄예방 환경조성 지원사업 - 인구구조변화 대응 고령친화 커뮤니티 조성 지원사업 - 스마트도시 활성화를 위한 건축·도시공간정책 지원 사업

기관명	주요 사업
과학기술 정책연구원	- 동네 생활권 개념 도입을 통한 근린재생 활성화 방안 연구
	- 기술혁신 성과지표 분석 및 DB구축 사업
	- 기술규제 개혁을 위한 의제설정 연구사업
	- 글로벌 기술-통상 패러다임 변화에 따른 혁신 정책 대응 전략
	- '도전과 혁신 중심' 국가과학기술정책 이행점검체계 구축사업
한국기계 연구원	- 지체장애인의 고용 확대를 위한 독립활동 지원 로봇 시스템 개발
	- 스마트 제조장비 실증 실험동 건설사업
	- 차세대 고성능 모터 개발을 위한 3D프린팅 장비 개발
국가 과학기술 연구회	- 미래선도형 융합연구단, 창의형 융합연구사업
	- 출연(연) 맞춤형 인력양성사업, 출연(연) 인력운영 정책지원
한국에너지 기술연구원	- 전기자동차(EV)용 전고체 이차전지 성능 향상 혁신 기술 개발
	- BMS/PCS 일체형 전력모듈 개발
	- 중소기업 협력 체계 운영 및 기술지원 협력사업 운영
한국 전자통신 연구원	- 클라우드 기반 자율주행 AI 학습 SW 개발
	- 공공 업무·임무용 정보통신자원의 노출을 최소화하는 지능적 스텔스화 기술개발
	- 차세대 대인 보안검색 기술개발
한국 지질자원 연구원	- 동남권 단층지진원 기반 강지진동 예측 및 지역특화 지진조기경보 기술개발
	- 지역 맞춤형 바이오-지질소재 발굴 및 상용화 기술 개발
	- 기후변화대응 대응량지하수 확보 및 최적활용 기술 개발

□ 민선 8기 공약사업 내 주요 인프라 및 기관

- 「2024 민선8기 공약사업 실천계획」 내 추진되고 있는 다양한 사업 중, 인프라 및 시설, 기관 등의 내용을 정리하면 다음과 같으며, 향후 대전디자인진흥원과의 사업 연계 및 기관 네트워킹 활성화 등을 기대해 볼 수 있음.

| 표 148 | 민선 8기 공약사업 내 주요 인프라 및 기관

구분	세부 내용
경제 · 과학	[과학]
	- 제2대덕연구단지
	- 청년창업 활성화단지(청년창업보육센터, 글로벌 스타트업파크 등)
	- 나노·반도체 산업단지(나노·반도체(주력), 우주항공, UAM(연관) 첨단산업 클러스터, 한국첨단반도체기술센터)
	- 기업수요 맞춤형 산업단지(지역 특화산업 육성 등 기업수요 맞춤 산단)
	- KAIST 혁신 디지털 의과학원(데이터기반 융복합 헬스케어 개발센터, AI정밀 의료 플랫폼 연구센터 등)
	- 글로벌 융복합클러스터(미래 신산업 첨단바이오 특화 고밀도 산업단지-바이오메디컬 혁신클러스터, K-컨달스케어 등)
	- 로봇드론지원센터, 카이스트 창업 혁신파크, 대덕특구 산업고고학 박물관, K-사이언스월드

구분	세부 내용
	[뷰티] - 대전뷰티산업진흥원
	[소상공인] - 소상공인 디지털커머스 전문기관
문화·예술 ·체육	[인쇄] - 대전 첨단 인쇄·출판정보산업 집적지
	[예술] - 제2대전문학관 / 제2시립미술관 / 마음대로 예술공간, 대전 음악창작소 / 대전 음악전용공연장, 문화·웹툰 콘텐츠 창작·유통 클러스터, 대전광역시 서예진흥원
교통·환경	[교통/공공시설 인프라] - 대전도시철도 3·4·5호선 / 대전천 천변도로 / 명품 정원도시
복지·보건	- 호국보훈파크, 국제화센터

〈출처〉 2024 민선8기 공약사업 실천계획, 대전시(2024)

(2) 대외적 변화요소

□ 주요 기관과의 네트워크 연계 현황

- 대전디자인진흥원은 대전시 출연 디자인 거점기관으로 설립되어 대전시 기업지원국 기업지원정책과의 디자인산업 육성 지원 예산을 받으며 운영하고 있으며, 대전시 주요 디자인 기업지원 및 디자인산업 진흥을 위한 지원사업을 추진하고 있음. 또한, 산업통상자원부-한국산업기술진흥원과 한국디자인진흥원의 수탁사업을 운영하고 있으며, 광주·부산·대구경북·강원 지역디자인진흥원과 함께 산업혁신기반구축사업, 지역 디자인산업 진흥사업, 디자인사업화 기반구축사업 등을 공동으로 운영하고 있음.
- 대전디자인진흥원은 지역 디자인산업 발전 및 효율적인 기업지원, LINK사업 추진 및 전문인력양성, 지역산업 진흥을 위한 디자인사업발굴과 디자인 공동연구 개발 등 지역경제 활성화를 위해 다양한 기관과 업무협약을 맺고 있음.

| 표 149 | 대전디자인진흥원 업무협약 기관

구분	세부 내용
학교	- 우송정보대학, 대전대학교, 한남대학교, 한밭대학교, 목원대학교, 배재대학교, 충남대
기관	- 대전세종연구원, 대전창조경제혁신센터, 대전관광공사, 소상공인시장진흥공단, 대전상공회의소, 대전테크노파크, 대전마케팅공사
기업/연구소	- 애터미, 삼성중공업(주)대덕연구소, 한화이글스, KISTI, 한국과학기술정보연구원
지자체	- 대전 동구
기타	- 다이스미디어협동조합, 대전역마을현장지원센터, (사)대전디자인기업협회, 대전디자인교수발전협의회, 한국디자인산업연합회, (사)중앙시장활성화구역상인회, 한국콘텐츠학회, 대전신용보증재단

3-3. 대전 디자인산업 이슈 및 실태 조사

1) 디자인산업 연구회 운영

□ 연구회 개요

- 향후 5년 내 대전시 디자인산업발전 기본계획의 수립 및 실행 과정에서 대전디자인진흥원이 집중해야 할 핵심 전략과제를 도출하기 위해 디자인산업 및 지역전략산업 산·학·연·관 전문가로 구성된 연구회를 운영함.

| 표 150 | 연구회 추진 내용

구분	1차 연구회			2차 연구회		
주제	대전시 전략산업과 디자인산업 융합 전략과제 도출 및 디자인지원 사업 고도화 방안			대전시 공공/도시 디자인사업 영역 다각화 및 신사업 발굴		
일정	2024. 08. 28.(수) 14:00~16:00			2024. 09. 27.(금) 14:00~16:00		
장소	대전디자인진흥원 1층			디자인하우스 3층 회의실		
주요 안건	- 대전 전략산업 내 디자인 활용 현황 및 수요, 산업 내 디자인 역할 정립 - 대전디자인진흥원 전략산업 사업 고도화 방향 및 신규 사업 방향성 - 지역 주요 인프라 연계 방안 및 지역 전략산업 디자인과제 발굴			- 대전 민선8기 정책 기반 공공디자인/도시디자인/문화(콘텐츠) 산업 디자인 정책 방향성 - 도시/공공디자인 분야 디자인사업 영역 다각화를 위한 DIDP기관 역할 정립 - 지역 주요 인프라 연계 방안 및 지역 공공/도시 디자인과제 발굴		
전문가	대전테크노파크 바이오센터	센터장	정흥채	한국문화산업학회	부회장	고은정
	대전과학산업진흥원 디지털평가부	부장	최재윤	에프엔플레이스	대표	김상률
	한남대학교 링크사업단 산학협력전담	교수/단장	윤동섭	디자인하우스	연구소장	맹은주
	홍익대학교 산업디자인학과	교수	선섭희	홍익대학교 산업미술대학원	교수	이현성
	(주)파블로항공	기술부사장	임승한	(사)한국공공디자인학회	회장	최성호
현장 사진						

□ 연구회 주요 내용

- 대전시 디자인정책 및 대전디자인진흥원 전략 방향성에 맞추어 1회차 연구회에서는 대전 전략산업-디자인산업 융합 지원사업 고도화를 위해 전략산업 분야별 다양한 전문가를 구성하여 산업내 디자인 역할을 정립하고, 지원사업 고도화 방향 및 신규 사업 방향성을 도출함.

| 표 151 | 1차 디자인연구회 주요 내용

구분	세부 내용
전략산업군 디자인 지원 현황/ 디자인활용 및 수요	■ 기업지원 현황 • (지원사업) 기업지원 프로그램 안에 디자인 분야에 대한 지원
	■ 전략산업군 디자인 활용 분야 • 4대 전략산업 군내 디자인을 적용할 만한 기업의 비중 낮음 → 전략산업 기업의 대부분이 B2B 기업으로 디자인 활용률 낮음 • 바이오헬스 산업이 B2C 사업으로 제품과 UX 영역에서 디자인에 대한 기회요소 高 / 국방이나 우주항공은 B2G이고 보수적인 산업군 • 로봇 분야는 완제품 성격이 높으므로 디자인 수요 高 • 바이오-진단의료기기 및 키트, 식품, 화장품, 생화학제품 군에서 활용 多 → 제품과 UX 영역에서 디자인에 대한 기회요소 大 • 국방은 로봇, 무인이동체 드론 분야에서 활용 및 수요 가능/국방 실제 사용자 중심의 제품디자인 개선 및 개발 • 나노반도체는 뿌리산업의 기기제조, 부품기업 등 산단에 있는 기업들의 기계나 부품을 잘 팔릴 수 있게 하는 디자인 / 소재부품 영역으로 접근하여 디자인 수요 발굴 • 바이오 산업은 제품개발 디자인 및 상품포장 디자인 분야에서 활용, 화장품 분야는 기기진단 제품디자인 개발
	■ 전략산업 내 디자인 수요 • (우주항공) 딥테크 영역, 일반 고객을 상대하지 않는 영역으로 디자인의 수요 매우 낮음 • 안전하게 쓸 수 있게, 인간공학 관점에서 디자인 접근, 사용자 편의성과 안전성을 고려한 디자인 • 홍보를 위한 디지털콘텐츠 디자인 개발, IR 자료 및 매뉴얼 시각화, 기업 브랜딩, 제품디자인 개발 분야 • 관련 산업군에서 활용할 수 있는 시각화 트레이닝 프로그램 필요 • (디자인 인력) 디자인인력 풀, 실시간으로 연동되어 빠르게 필요한 영역에서의 지원(단발성 인력지원)
	■ 전략 산업군 디자인 개발 방향 • (바이오헬스) 사용자 맞춤형 헬스케어 제품 및 서비스 디자인 개발 • (우주항공) 우주 장비 및 시스템의 사용성, 안전성을 고려한 디자인 개발 • (국방) 무기체계 및 국방 장비의 편의성, 안전성을 개선하는 혁신적 디자인 도입

구분	세부 내용
	• (나노반도체) 미세 기술 요소를 시각적으로 표현하고 사용자 인터페이스 개선 디자인/첨단 기술을 반영한 시각적, 기능적 디자인
지역 전략산업 현황	■ 전략산업 범위 및 한계 • 4대 전략산업에서 7대 전략산업으로 전략분야 확대 ■ 4전략 산업 외에도 뿌리 산업, 연고 산업, 미래 신기술 산업도 있음. ■ 로봇, 양자, 소프트웨어, 문화콘텐츠 등 4대 산업 이외의 산업도 육성 • 4대 전략 산업군에 한하여 산업 범위를 제한할 필요 없음 • 디자인사업에 대한 고객 정의 필요, 전략산업 내 고객에 대한 분석필요 • 대전 디자인 범위에 대한 정의와 기준 마련 • 전략산업의 범위도 넓혀서 디자인진흥원의 고객 범위 확대 • 전반적으로 기술 기반 산업군으로 디자인에 대한 인식 및 관련 전문 인력도 없는 상황 → 시장 중심 사고가 익숙하지 않은 기술 중심 기업
전략산업 내 디자인 역할	• 디자인은 대전의 전략산업에서 기술과 제품의 가치를 극대화하는 도구로 작용 • 사용자 경험 디자인(UX 디자인)과 제품디자인은 기술의 복잡성을 단순화하고 사용자가 쉽게 이해하도록 돕는 역할 • 사용자 편의성과 안전성을 고려한 디자인 중요 • 전략산업분야의 상호 융합을 촉진할 수 있는 coordinator로서 디자인의 역할
디자인 정책 방향성 및 과제	• 과학기술에 디자인을 융합한 연구, 기술개발, 제품개발 및 사업분야 개발 중심 • 전략산업군 기업들에게 디자인은 생소한 분야, 따라서 디자인 활용 성공 기업을 만들어 사례확산을 통해 디자인의 필요성에 대한 인식 확장 • (디자인 R&D 융합 사업화 기술개발 사업) 첨단전략기술 제품개발 초기부터 디자인과 융합하는 디자인 주도형 R&D • 기술과 디자인 융합을 중심으로 시장 선도형 제품 개발 사업 고도화 • 디자인관점에서 생산 공정 프로세스(CMF 연계)를 적용 디자인사업 • 기업프로젝트(기획-개발-검증) 지원 • (인력) 첨단과학기술분야를 이해할 수 있는 융합형 디자이너 육성 • (컨설팅/홍보) 디자인산업이 최첨단 산업임을 인식할 수 있는 홍보 • 디자인 중요성 및 필요성에 대한 인식강화 컨설팅 • TP와 협업하여 전략산업군 내 수요조사를 통해 기업내 디자인 필요사항 파악 → 전략산업군 맞춤형 디자인 컨설팅 지원 • (인프라) 대전 바이오클러스터와 우주연구기관을 중심으로 디자인 전문 인프라 확장 • 대전 바이오헬스 클러스터 내에서 헬스케어 기기 디자인 센터를 설립하여 신제품 개발 가속화 • (연구) 미래 기술을 접목한 디자인 연구

구분	세부 내용
	• 전략 산업 대상 디자인 적용 방안 로드맵 제안 연구 • 선행적 디자인 개발을 위한 디자인요소 기술 적용 방안 연구 • 메가트랜드, 라이프스타일트랜드, 디자인활용(적용) 기술트랜드 등 기업 대응이 가능한 전략적 역할 수행을 위한 디자인역량강화 요소 발굴 및 실행 방안 연구
공공디자인 영역에서의 디자인 방향	• 사람 유동성과 차량 유동성을 고려한 생활동선 디자인 • 대전시에 있는 연구단지, 클러스터 등의 특색이 나타날 수 있는 공공시설물 개발 • 대전시 도시디자인, 공공디자인 분야를 대전디자인진흥원 주관 • 대전 미래 비전에 맞는 시설물 제작을 통한 차별화된 도시이미지 구축 • 산학연 연계 사업 발굴 및 지역 주민 참여 프로그램 개발
기관 역할 및 사업	• (기관 홍보) 대전디자인진흥원 인프라, 역량, 지원 사업 등에 대한 홍보 • (성공사례 확산) 디자인을 통한 기업의 성공사례 전파 • (미래 기술 대응 디자인) AI, 빅데이터 등을 활용한 데이터 기반 디자인 연구 활성화, 대전의 전략산업과 연계된 혁신적인 디자인 솔루션 도출 • (글로벌 진출 지원) 국제 시장 진출 지원, 해외 네트워크 강화 • (인재 양성) 첨단 디자인 기술 전문 인재 양성 • (기관 연계형 사업개발) • 지역내 유사 디자인지원사업 충돌 • 지자체-혁신기관-디자인진흥원 연계 사업 개발, 조건부 사업으로 편성 • 전략산업에 대한 지자체 투입예산(국비 대비 지자체 매칭 사업 포함)을 수행하는 지역혁신기관들의 비R&D(시제품제작, 마케팅, 해외시장 진출지원 등) 사업 중 일정 비율에 한해 조건부 사업으로 디자인 컨설팅 지원 추진 • 예산: 지역혁신기관이 담당하는 해당사업비에서 50%(수요 제조기업 지원), 디자인진흥원에서 50% 매칭(공급 디자인 기업 지원)하여 협업형태로 사업 추진 • 대학-기업-디자인진흥원이 연계된 사업 개발 • (시제품제작 지원사업) 바우처 형태로 추진, 처음부터 기업의 성공사례 개발을 목적으로 추진 • 시 차원에서 시제품 제작은 대전디자인진흥원에서 집중 추진, 혁신기관과 연계하여 국책사업으로 확장할 수 있도록 적극적으로 제안 • 개별 과제로 기업지원 프로그램을 만들기 보다는 기업의 인식 개선을 위한 프로그램을 많이 만들어야 함.

- 2회차 연구회에서는 민선 8기정책 기반 신규 디자인사업 영역 다각화를 위해 공공디자인/도시디자인 산업 디자인 분야에서의 디자인 정책 방향성 및 대전디자인진흥원의 역할을 도출하도록 함.

| 표 152 | 1차 디자인연구회 주요 내용

구분	세부 내용
대전 지역 현황 및 문제점	■ 전문인력 및 조례 부족 • 대전시 내 공공디자인 관련 인력은 전문직 두 명 • 예산보다는 조직이 중요하나 관련 인력이 부족한 상황 • 시청 내 디자인 인력은 단순 커뮤니케이션을 하는 것이 아닌 도시의 공공디자인에 대한 기획·관리를 해야 함 • ⇒ 대전시에 전문인력이 없으므로 그 역할을 디자인진흥원이 담당 • 여러 부서에서 구석구석에 자잘한 시도 → 통일성 및 임팩트 부족 ⇒ 중장기적으로 통일되게 나올 수 있도록 가이드라인 구축 • 대전시는 심의, 협의 심의 절차가 없어서 공공디자인에 대한 표준 부족 ⇒ 관련 조례 강화, 대전 공공디자인에 대한 표준 수립과 도시 이미지 전략 수립 필요 • 도시차원에서 그랜드플랜 구축 ⇒ 세부 사업에 디자인을 녹여서 풀어내면 설득력 있는 구성 가능
	■ 공공디자인 측면에서의 지역현황 ■ 대전에는 교량이 많으나 교량의 펜스나 야관 조명 등이 기획 없이 추진 ⇒ 대전시는 보행 전략에 있어 가로공간에 대한 디자인 필요 ■ ⇒ 단순 교량 수가 많다는 것은 특색이 될 수 없음. 한강처럼 시민들이 사랑할 수 있도록 공간으로 개선 ■ 대전시의 특징 중 하나로 사거리마다 조명타워 설치 → 기능성만 고려되어 디자인적으로 특색이 없어 상징성 없음 ⇒ 기존 구축된 도시 인프라의 디자인 개선 ■ 교통 정보 체계 정리가 안 되어 있음 ⇒ 매트رو-버스 통합 노선도 개발 등 시민들의 생활에 기초적인 부분부터 생활디자인 개선 필요
	■ 과학도시 이미지 부족 • 대전=과학도시의 이미지는 확실함 → 실제 시민들의 생활 속에서는 과학을 느끼지 못하며, 도시 차원에서 도시브랜딩이 되어 있지 않음. • ⇒ 시민들의 일상생활 속에 과학을 인식할 수 있게 하는 것이 필요 ■ 과학도시라고 하는것이 추상적이며 과학도시에 대한 브랜드 정의가 되어 있지 않음. ⇒ 도시의 브랜드컨셉, 명확히 정체성, 도시 브랜딩에 대한 구체적, 전략 필요 ■ ex) 멜버른 도시: 도시브랜드 전략하에 모든 건축물과 공공시설물 설치. 표준 지침서에 도시브랜딩에 대한 구체적인 이미지 명시
	■ 범죄예방디자인 사업 • 대전시에서는 범죄예방디자인을 경찰청에서 진행하고 있으며 한해도 거르지 않고 추진 → 사업에 디자인 영역 및 역할 無

구분	세부 내용
	⇒ 대전시-경찰청과 함께 협의 하여 공공디자인/서비스디자인 중심의 범죄예방디자인 정책 필요
공공디자인 정책 방향성 및 과제	■ 콘텐츠 중심의 도시 브랜딩 - 물리적인 공간, 공공시설물, 건물에만 국한 도시브랜드가 아닌 콘텐츠로 접근 가능 ⇒ 대전시만의 콘텐츠 기반 도시브랜딩 전략 수립 - 대전의 강력한 콘텐츠는 성심당으로 대전을 빵의 도시로 인식 → 타 지역이 할 수 없는 대전만의 강력한 콘텐츠 ⇒ 유네스코 미식의 도시로 접근 ■ 국제공모를 통한 글로벌 인식 확대 - 건축 공모시 국제 공모 방식으로 국제 지명공모 진행 - 유명 건축가 및 디자이너, 기업들이 참여하게 하여 대전시를 자연스럽게 홍보 - ex) 인천뮤지엄파크 설계 공모-자하하디드 등 유명 건축가 참여 - 부산 공공디자인공모전 - 카림라시드 참여 ■ 과학도시 중심의 도시 브랜딩 전략 - 타 도시 대비 과학적인 이미지 강력, 타 도시 대비 차별점 → 과학을 기반으로 한 디자인 정책 및 사업화 - 생활 속 과학도시를 느낄 수 있는 디자인적 요소 발굴, 과학기술기반 공공디자인 개발 → 과학도시의 이미지 구축 - 과학을 실제 생활에서 쉽게 경험하고 접할 수 있게 할 수 있는 것이 디자인 → 디자인을 통한 과학을 경험할 수 있게 구체적인 제품, 공간, 서비스화 1) 넛지디자인 개념을 적용한 공공시설물 개발 - 쓰레기통 하나를 만들더라도 과학 기술 기반의 디자인적 요소 고려 ⇒ 사회, 환경 관련하여 넛지디자인 개념 반영 - 예시) 폭스바겐-스웨덴 소리나는 쓰레기통 디자인 → 환경보호를 호소하기 위해 넛지 효과를 디자인에 적용한 사례 2) 디자인솔버톤(Design Solve-A-Thon) 대회 (솔버톤) Solve와 마라톤의 Marathon의 합성어, 주어진 문제에 대한 해결방안 제시 - 대전의 일상 생활속에 과학기술과 디자인솔루션이 필요한 분야를 발굴하여 해결하는 디자인아이디어 경진대회 개최 (예시) [서울디자인창업센터] 2024 서울디자인솔버톤 - 디자인솔버톤 수상 결과물을 테스트 배드 형식으로 실제 도시에 적용 → 디자인과학 대전의 도시 이미지 구축 ■ 디자인 이벤트 개최를 통한 인식 확대 - 일반 시민과 소통하고 성과를 알리기 위해서는 엑스포 등 세계 수준의 빅이벤트 유치 - 예시) 서울시: 디자인서울, 세계디자인수도, DDP - 예시) 부산시: 2028년 세계디자인수도 유치 전략

구분	세부 내용
	■ D-City Lap 프로젝트 • 과학기술과 디자인을 통한 사회문제해결 및 혁신사례 개발 • 대전 리빙랩/시티랩/디자인시티랩을 만들어서 테스트밸리 구축 → 대전 한 지역에 샌드 디자인박스 특화지구 지정하여 테스트밸리 구축, 전국의 디자인, 실험가, 기술자 등을 모이게 하여 삶의 문제 해결하고 실험하여 도시혁신 사례 발굴 • 기업-기관-지역이 함께 과학기술을 기반으로 범죄 등 사회문제를 해결하는 과학실증실험 추진 • 예시) 필립스전자: 살기 좋은 도시를 구축하는 방향의 일환으로 조명을 활용한 도시개선 방안을 제안하고 사회 범죄를 줄이는 프로젝트를 진행 • 대전-헬싱키 혁신도시 MOU → 대전이 리드해서 공동 엑스포 개최, 헬싱키의 혁신 사례 전시, 대전의 도시 전체가 실험실이 될 수 있게 다양한 프로그램을 만들어 과학 혁신도시의 대전 이미지 구축, 과학-실험-디자인 도시 최소 사례로 홍보 ■ 과학혁신 대전지수 • 덴마크 코펜하겐지수와 같이 과학실용기술을 활용하여 사회문제를 해결한 인덱스 구축 • 대전이 과학혁신 도시로 인식 될 수 있도록 홍보 ■ 정부 국정과제 맞춤형 디자인과제 개발 • 윤석열 정부 100대 정부 과제 맞춤형 과제 발굴 → 안심먹거리, 일상재난 분야에서 던지는 소화기, 폭염 방지 텐트, 미세먼지를 느낄 수 있게 하는 미세먼지 신호등 등처럼 삶 속에서 보여 줄 수 있는 디자인 개발 • (예시) 약자 맞춤형 통합지원을 통한 차별 없는 정보디자인 • 일상이 풍요로워지는 보편적 공공공간 복지 디자인 • 예방적 일상재난안전지원 공공시설물 특화 디자인 • 안심 먹거리, 건강한 생활환경을 위한 공공정보 체계 디자인 • 일상재난 대비체계 행동유도 디자인 고도화 • 100세 시대 공공공간 혁신을 통한 건강서비스 고도화
기관 역할 및 방향성	• 대전의 디자인 자산을 발굴하고 아카이빙 ■ 공무원의 디자인 인식제고 • 지역 사업에 디자인이 반드시 들어가게 하는 인식을 만드는 것이 중요 • 행정 디자인 시스템 조력 기관으로 대전에서 디자인은 당연히 고려되어야 한다는 인식 개선 필요 ■ 대전 공공디자인 관리 및 운영 • 시장 및 조직이 바뀌어도 바뀌지 않는 대전시의 도시디자인 기준 마련 • 대전시의 도시/공공 디자인의 일관성 있게 관리 • 대전시 도시/공공디자인 관리 위원회 구축을 통한 지속적 관리 • 정책랩, 리빙랩 (대안적 정책 기획, 프로토타이핑 모델) 운영 • 공공디자인 진흥 지원기관 역할 (대전시 산하 공공기관등이 공공가

구분	세부 내용
	치 향상을 위한 사업 기획 지원) • Sitra의 Design for Government와 같은 정책디자인의 운영 지원 역할 • 공공디자인 전문인력 제도를 통한 공공디자인 전문가 양성 프로그램 관리 • 공공디자인 리뷰제도, 공공디자인 닥터제도 운영

3) 대전 디자인산업 이해관계자 정성조사

- 본 연구에서는 디자인 관련 대전시 디자인 학계 및 산업계 전문가, 대전시 산업 전문기관, 디자인전문기업 및 대전디자인진흥원 내부 임직원 등 다양한 이해관계자 심층인터뷰 진행을 위해 직접 방문하여 심층 인터뷰 In-Depth Interview(IDI)를 진행함.
- 각 이해관계자별 인터뷰지를 구성하였으며, 공통적으로 대전시 디자인산업 경쟁력 및 디자인 지원사업 현황, 대전시 디자인 수요 및 필요한 지원영역, 대전디자인진흥원 사업 평가 및 향후 기관 방향성 등을 파악하고, 이를 종합하여 대전 디자인 산업 육성을 위한 방향성 및 기대 사항 등을 정리·분석하여 반영함.

| 표 153 | 정성 인터뷰 대상자

구분	소속	직책	인터뷰 일정
산업전문가	대구경북디자인진흥원	실장	2024.06.11. 오후 1시 30분
	디자인하우스	연구소장	2024.06.17. 오후 1시 30분
	대전세종연구원	박사	2024.06.21. 오후 4시
	대전과학기술대학교	교수	2024.07.16. 오후 2시
	충남대	교수	2024.07.16. 오후 3시 30분
	카이스트	교수	2024.08.09. 오후 2시
	삼성전자	프로	2024.09.03. 오전 10시
정책 이해관계자	한국산업기술진흥원	책임연구원	2024.07.11. 오전 11시 30분
	한국산업기술기획평가원	PD	2024.07.16. 오전 10시 30분
전문기업	아이엔지	대표	2024.06.21. 오후 3시
	플레어	대표	2024.07.10. 오전 11시
시 관계자	대전광역시 기업지원정책과	주무관	2024.08.28. 오후 5시
내부 직원	도시디자인팀	팀장	2024.06.21. 오후 2시
	디자인진흥팀	팀장	2024.07.10. 오후 3시 30분
	기업지원팀	팀장	2024.07.10. 오후 4시

□ 인터뷰 주요 내용

- 대전 디자인산업을 구성하고 있는 다양한 이해관계자를 대상으로 대전시 디자인 수요 및 필요한 지원영역, 대전디자인진흥원 인식 및 향후 방향성, 대전 디자인산업 육성을 위한 정책 방향성 등에 대한 내용을 요약·정리함.

| 표 154 | 디자인산업 이해관계자 인터뷰 주요 내용

구분	세부 내용
기관 방향성	■ 광주/대구경북/부산디자인진흥원의 초기 기관 핵심 목표는 디자인전문회사 육성 중심 → 시대가 변했기 때문에 과거 타 디자인진흥원이 지향했던 방향으로 따라가면 안 됨. ■ AI 디자인 등 앞으로 가야 할 미래 방향과 변화되어야 하는 방향성에 맞춰서 기업과 산업이 준비해야 할 것에 대한 키워드 도출하여 반영 ■ 대전 지역 내에서 과거의 형태가 아닌 미래로 나갈 수 있는 방법 모색 ■ 대전의 산업구조, 주력산업 등 대전시의 산업 구조상에서 디자인이 해야 할 것에 대해 정의 ■ 민선 8기 시장의 관심과 공약에서 대전디자인진흥원의 역할 도출 ■ 디자인진흥원의 목적을 산업적 기여도, 문화적 기여도, 사회적 기여도 등 다양한 관점 중에 무엇에 집중할 것인가 정의가 필요 ⇒ 대전디자인진흥원은 디자인진흥기관으로써 고유 목적인 산업적 기여도와 대전시에 속한 기관이므로 지역사회 기여도가 중점이 되어야 하며 일부 문화적 기여도도 필요
대전 디자인 역할/범위	■ KIDP 디자인산업통계의 산업범위 기준 외에도 전문회사, 제조기업, 연구소 등을 포함하여 디자인산업의 규모를 크게 가져갈 필요 있음. ■ 공공디자인 영역을 포함해서 디자인산업에 대한 확장된 정의 수립 ■ 전통 디자인산업을 벗어나 연관된 산업으로 확장하여 디자인산업의 범주 확대 ■ 제조산업 이외에도 디자인산업과 연계 가능한 산업군 도출 ■ 1)기술우위성(시장)+ 2) 시장경쟁성(사용자 관점) 두가지를 가지고 산업에 디자인 관여도 판단 ■ 대전시 산업 중, 디자인산업 관여도가 높은 산업은 무엇인지에 대한 조사 필요 ■ 대전시 국책연구기관의 R&D연구결과를 사업화 할 수 있도록 하는 것이 디자인의 역할 ■ 디자인에 대한 인식확산을 위한 역할 ■ 전문기업과 활용기업 사이에서의 코디네이터 역할
DIDP 평가/ 인식	■ 기업 디자인개발 지원과 디자인 서비스 중심, 디자인 학계와 디자인 에이전시 중심 ■ 대전시 디자인산업을 전반적 컨트롤하고 있지만 제품디자인에만 국한된 경향 ■ 대부분의 사업이 제조산업을 지원, 제조기업 중심의 제품 개선 등 기업 지원 사업, 기업이 중심이 되는 사업 → 다양한 산업 범위 확대 및 사업 유형 다양화 필요 ■ 디자인 분야에 대한 독자적 운영의 기초 구축, 반면 여전히 명확한 기관의

구분	세부 내용
	정체성 부족 및 기관 인지도 부족 ▪ 대전 전반의 디자인 인식 개선 및 기업 경쟁력 향상 반면, 전체적으로 대전시의 디자인 진흥을 끌어가는 느낌 부족 ▪ 현재 사진, 영상 등 디자인 전통 분야 외 관련 분야에 대한 지원사업은 없으며 관련 이해관계자도 진흥원에 대한 인지가 매우 낮은 상태
미래 사업 방향성	▪ 공간, 환경, 도시디자인 등으로 사업 영역 확장 필요 ▪ 디자인산업 외 여러 분야의 전문가와 함께 사업 기획 필요 → 디자인과 타 분야가 협력을 해서 지역의 발전을 위해 고민, 다른 각도의 색다른 의미 있는 정책사업과 솔루션 도출 가능 ▪ 기존의 범위를 깨는 전략 필요, 디자인산업에만 국한되어 있지 않고 타 분야와의 융합 필요 ▪ 단기간 임팩트 있는 사업 먼저 선정, 중장기 분야로 4대 핵심 산업 연계 ▪ 대전 지역산업을 위한 것보다는 디자인 서비스 관점에서 출연기관과 협력 관계를 위한 프로그램 마련 ▪ 뷰티산업과 디자인산업을 잘 매핑하여 시장 공약 사업을 기반으로 디자인 전략을 수립 ▪ 지역특성을 고려하면 제조업 보다는 콘텐츠 산업 육성이 적합함. ▪ 대전만의 특성이 들어간 사업 구상 ▪ 과학도시로서의 정체성에 대한 고민 필요, 이를 연계한 도시 브랜드화 전략 수립 필요
지역/산업 현황	(전략산업 현황) ▪ 대전시는 산업적으로 발전했다기 보다는 정부 출연 연구소 기반시설 기반으로 발전 ⇒ 대전시의 산업이라기보다 출연연, 연구기관의 산업군 기준으로 선정 ▪ 사업과제도 특화되어서 나오는 경우가 많으므로 출연연과 연계하여 사업 발굴, 이를 위한 주요 기관들과 연계 방안 마련, 기관 대상 홍보 추진 ▪ 현재 4개의 전략산업이 있지만, 실제 대전시 산업의 80%는 서비스업임. ▪ 대전시 전략산업이 정해져 있지만, 사실상 대전시를 대표하는 산업은 없음 ▪ 대전시 산업 인프라 보았을 때, 정부출연기관은 대전시만의 차별화된 요소 ⇒ 디자인산업과 연계 부족 (전략산업 내 디자인수요) ▪ 나노반도체, 우주항공, 국방, 로봇 등은 거의 다 B2B 영역으로 디자인 분야가 한정적 ▪ (디자인과 연계 가능성이 높은 산업군) 바이오헬스(헬스케어, 화장품), 돌봄 로봇/드론 등 ▪ (우주항공) 디자인R&D 개념, 우주 항공 선행디자인 프로젝트로 접근 ▪ (국방) 부처, 군대 로고, 엠블렘 디자인 ▪ (로봇) 분야가 넓으므로 대전시 특화 로봇 전문분야 발굴 ▪ 전략산업 내 기업의 디자인 수요도 약하지만 대전시 내 드론, 로봇 등을

구분	세부 내용
	전문적으로 디자인 개발할 수 있는 특화기업도 부족 ▪ 민선8기는 건축, 환경, 공공, 도시에 포커스 ⇒ 실질적인 디자인기업들은 시각, 제품, 웹 등의 전문기업 중심 ▪ 기업 현황과 시 정책 방향에 괴리감이 있음
사업과제	[대전형 클라우딩 편딩] ▪ (현재) 시민과 디자인종사자들이 배제되어 시 중심의 영역으로 추진 → 공급자 중심, 시민과 사용자에게 대한 고려, 니즈 배제 ▪ (미래) 지역과 사람의 니즈를 통해 정책 수요 발굴 → 클라우딩 소싱 형태로 여러 이해관계자가 협력하여 서비스 및 공간 등 개선 ▪ 리빙랩, 마을의제 사업 등 주민자치제 활성화되면서 주민들이 스스로 결정·참여, 주민들의 다양한 아이디어가 정책사업에 반영 → 수요친화적인 사업 ▪ 소규모 지역단위 사업, 디자인 사업을 위한 클라우딩 편딩 개념의 플랫폼 구축 → 주제를 선정하여 시민들의 다양한 아이디어 발굴, 평가를 통해 사업으로 매칭 ▪ 지역기업들에게 사회공헌차원에서 참여 유도하여 기부금액으로 사업비를 마련 [도시브랜드 디자인] ▪ (현재) 대전시도 공공디자인 가이드라인은 있으나 대부분 시설물에 대한 내용들 뿐, 시설물도 타지역과 차별성 없음 ▪ 대전시 문서, 정책보고서 등도 중구난방이며, 지역 정체성을 보여줄 수 있는 통일된 부분이 부족 ▪ (미래) 도시브랜드를 수단으로 장소 마케팅적으로 접근, 대전만의 통일성, 일관성 필요 ⇒ 지역을 표현해 줄 수 있는 부분을 디자인진흥원에서 고민 [제품디자인 사업] ▪ (현재) 기업의 제품디자인 개발을 위해 지원을 하고 있으나 지원만 해주고 아무것도 없음. ▪ 기업 생애주기 차원에서, 아이디어-테스트-실증-제품 양산 등 0-9단계가 있으며, 디자인진흥원이 어느 단계부터 적용되어서 지원할 것인가 고민 ▪ 양산 이후, 사용자 불편사항 디자인 개선 필요, 실증단계에서 디자인 개입 ▪ 실용실안, 특허 부분에 대한 지분, 이익배분형, 이익공유형 등 공유자산화 정책 필요 [권위있는 디자인 시상제&페스티벌] ▪ (현재) 대전시는 지식생태계가 구축되어 있고, 창의적인 사람은 많지만, 대표되는 행사는 없음→ 세계적으로 권위 있는 시상 필요 ▪ MICE 산업과 디자인산업을 연계해서 대전의 이름을 걸고 디자인 페스티벌, 행사 등을 운영해서 대전=디자인도시로 연결고리가 날 수 있게 하는 정책이 필요 [디자인전문 디지털전시관 설립] ▪ (현재) 디자인을 콘텐츠로 해서 볼 수 있는 전시관, 박물관이 대전에는 없음. ▪ (미래) 세계적인 디자인 시상제를 도입해서 수상작들을 전용 전시관에 전

구분	세부 내용
	시, 과거 오프라인 전통적 판넬 형식이 아닌 VR, AR 등 신기술을 활용하여 디지털전시관으로 운영 ▪ 대전이 과학도시 이미지에 맞게 대전에만 가야 볼 수 있는 콘텐츠를 개발하고 오감을 체험해 볼 수 있는 신기술 기반 디자인전문 디지털전시관을 건립해서 운영 [제조기술x 디자이너 콜라보 사업 / 기술X디자인 해커톤] ▪ 디자이너와 제조기업이 함께 초기 단계부터 기술 제품·서비스를 디자인과 함께 신제품 기획·개발, 경쟁력 있는 상품으로서 시장에 진출 지원 ▪ 기술개발 기업에 인사이트를 제공하고, 사용성을 고려한 기술을 개발할 수 있도록 콜라보레이션 사업 추진 ▪ (예시) 2024 DDP 디자인론칭페어 사업 ▪ 원천기술 개발 기업과 디자이너와 함께 해커톤 진행 → 디자이너들이 모여서 다학제 형태로 기술 활용에 대한 고민 [기술 기업 대상 디자인 마인드 개선] ▪ 디자인활용기업들의 디자인 마인드 개선을 위한 프로그램 마련 ⇒ 디자인의 가치, 중요성, 필요성을 알 수 있게 해주는 프로그램
공공디자인 정책 방향성	▪ 공공디자인의 핵심은 하드웨어 보다는 콘텐츠 중심으로 기획하는 것이 중요 ▪ 공공디자인에 대한 마스터 컨셉 필요, 처음 기획 단계에서부터 지역 공공디자인 마스터 컨셉을 디자이너가 수립 ▪ 디자인씽킹 기반 공간 사용이나 주변의 커뮤니티에 대해 기획하고 설계 ▪ 지역 공공디자인 크레이티브 디렉터 필요
인력양성 사업	▪ (AI 디자인 교육) 학생들 대상 AI디자인 경험 중심 프로그램 기획, AI디자인 공모전 및 워크숍 등 개최하여 새로운 개념의 디자인 인식 확산 ▪ (과학-디자인 창의적 프로그램) 과학기술 기반 디자인 체험 ▪ 디지털콘텐츠 영역, 해당 인력을 키워줄수 있는 맞춤형 인력 정책 마련
연구	▪ (기초기술-응용기술 상품화 개발 정책연구) 기초기술에서 상품화로 이어진 사례에 대해 개발 과정 및 방법론을 전문적으로 케이스 스터디 ⇒ 대전 특화 분야 ▪ 기초기술이 어떻게 진화해서, 어떤 작용을 통해 상품화 까지 갔는지 등 케이스 정책 연구 진행 ▪ 기술진흥재단, 기술사업화진흥특구재단 등과 함께 디자인 상품화를 지원할지, 디자인씽킹 프로세스를 지원할지, 기초과학기술자-디자이너 참여워크숍 등 사업을 정의 ▪ (디지털프로덕트 분야 연구) 제작적 속성은 제품인데 상품적 속성은 시각적인 것으로 새로운 유형의 디자인활동 ▪ 제품디자인이 기술적 속성과 제조적 특성을 복합적으로 가지고 있어 물리적 가상콘텐츠 유형을 취하지만 그 구조는 제품디자인의 구조를 가지고 있음. 기술적 특성은 제품이지만 제품이 가지고 있는 디자인적 속성은 시각 ▪ 앞으로 더 수요가 많아질 분야로 대전디자인진흥원이 선도하면 좋은 분야

2) 대전 디자인산업 인식 및 실태조사(정량조사)

□ 정량 조사 개요

- 대전광역시 디자인산업 육성의 주요 타겟이 되는 대전 소재 디자인활용기업, 디자인전문기업, 그리고 디자인산업육성을 위해 협업이 필요한 대전시 출자·출연 기관 종사자 대상으로 대전디자인산업 현황, 사업에 대한 수요 등에 대해서 조사를 진행하였으며, 조사 개요를 요약하면 아래와 같음.

| 표 155 | 대전 지역 디자인에 대한 인식 및 수요조사

구분	디자인전문기업	디자인활용기업	시청/공공기관 등
조사 대상	대전디자인진흥원 지원사업 참여기업 81개, 2023년 기준 KIDP에 등록된 대전 소재 디자인전문기업 365개 중 96개 기업 응답완료 (성실응답 72개 분석)	대전디자인진흥원 지원사업 참여기업 117개, 연구개발특구진흥재단 기업 DB 626개 중 119개 기업 응답완료 (성실응답 89개 분석)	대전시청, 대전시 출자·출연 기관 중 31개 기관 조사 완료 (성실응답 30개 분석)
조사 기간	2024년 9월 04일~ 10월 02일(총 29일)	2024년 9월 04일~ 10월 02일(총 29일)	2019년 9월 19일~ 10월 02일(총 15일)
조사 방법	자기기업식 온라인설문 조사	자기기업식 온라인설문 조사	대전시청 내부 인트라넷 활용/ 자기기업식 온라인설문 조사
조사 내용	[공통항목] • 대전광역시의 현재/향후 대표산업 • 디자인 수요가 높은 산업 • 디자인산업과 시너지가 기대되는 산업 • 대전디자인진흥원의 역할과 기능		• 대전광역시 디자인산업 경쟁력 • 대전광역시 디자인산업에 대한 일반적인 인식 • 대전광역시 정책 실행을 위해 필요한 디자인 분야
	• 디자인비즈니스 현황 - 주요활동 분야 및 비중 - 고객사 산업 분야 - 디자인 인력 채용 • 주체별 디자인사업 현황 • 디자인사업 시 애로 요인	• 디자인활용 현황 - 디자인 인력 - 디자인활용분야 - 디자인 개발 단계 - 애로 요인 - 디자인전문기업 활용 • 지원사업 수혜경험	• 업무에서의 디자인활용 • 디자인전문기업(전문가) 활용현황 및 선택 요인

1) 디자인전문기업

□ 응답 기업 개요

- (주 매출 분야) 디자인산업특수분류 대분류와 중분류 기준에 따른 응답기업의 주요 매출 현황을 살펴보면 아래와 같음.
- － 주요 매출 분야로는 시각디자인이 41.7%로 가장 높게 나타났으며, 2순위로는 제품디자인 29.2% 순으로 조사됨.
- － 제품디자인 분야를 중분류로 분석한 결과, '전기/전자 제품 디자인' 분야가 57.1%로 조사되었으며, 시각디자인 분야를 중분류로 분석한 결과에서는 '편집·인쇄디자인' 분야가 60.0%로 가장 높게 조사됨.

[표 156] 디자인전문기업 주 매출 분야

주 매출 분야		대분류 기업수(개)	대분류 비율(%)	중분류 비율(%)
대분류	중분류			
제품디자인	전기/전자 제품디자인	21	29.2	57.1
	생활/환경용품디자인			14.3
	일반 제조업 디자인			9.5
	기타 제품디자인			9.5
	다목적 기계 및 공구디자인			4.8
	가구디자인			4.8
	소계			100
시각디자인	편집·인쇄디자인	30	41.7	60.0
	기타 시각디자인			23.3
	식품·의약품 패키지디자인			13.3
	광고디자인(인쇄매체)			3.3
	소계			100
디지털/ 멀티미디어 디자인	앱/웹디자인	9	12.5	66.7
	영상디자인			22.2
	기타 디지털/멀티미디어디자인			11.1
	소계			100
공간디자인	전시 및 무대디자인	6	8.3	50.0
	건축디자인			33.3
	조경 및 레저공간 디자인			16.7
	소계			100
서비스/ 경험디자인	커뮤니티 서비스디자인	1	1.4	100
	소계			100
산업공예 디자인	금속공예 디자인	1	1.4	100
	소계			100
디자인 인프라 (디자인기반기술)	디자인연구개발	1	1.4	100
	소계			100
기타		3	4.2	—
합계		72	100	—

- **(일반 현황)** 응답기업의 매출, 종업원수, 디자이너 수 등의 일반 현황을 살펴보면 아래와 같음.
- **(매출액)** 응답기업의 최근 2년간 매출액을 살펴보면, 1억원이상~2억원 미만의 기업이 18.1%로 가장 많은 비중을 차지하고 있었으며, 10억원 이상 기업은 13.9%로 나타나 매출액의 양극화 현상이 나타나는 것으로 분석됨. 이 중 5억원 미만의 기업 비중은 62.5%로 조사됨.(비교: 2023년 한국디자인진흥원 디자인산업통계조사결과 디자인전문기업의 평균매출액은 약 312백만원)

[표 157] 디자인전문기업 매출액(최근 2년 평균)

매출액(최근 2년 평균기준)	응답기업 수(개)	비율(%)
5천만원 미만	5	6.9
5천만원 이상~1억원 미만	7	9.7
1억원 이상~2억원 미만	13	18.1
2억원 이상~3억원 미만	8	11.1
3억원 이상~4억원 미만	4	5.6
4억원 이상~5억원 미만	8	11.1
5억원 이상~6억원 미만	7	9.7
7억원 이상~8억원 미만	4	5.6
8억원 이상~9억원 미만	6	8.3
10억원 이상	10	13.9
합계	72	100

- **(종업원 수)** 24년 조사시점 기준 종업원 수(대표이사 포함, 정직원 기준) 조사결과 6인 미만의 기업 비중이 전체의 66.7%로 나타났으며, 10인 이상의 기업도 13.9%로 조사됨.(비교: 2023년 한국디자인진흥원 디자인산업통계조사결과 디자인전문기업의 평균 종업원수는 2.21명)

[표 158] 디자인전문기업 종업원 수

종업원 수	응답기업 수(개)	비율(%)
1인 기업	15	20.8
2인 이상~4인 미만	17	23.6
4인 이상~6인 미만	16	22.2
6인 이상~8인 미만	7	9.7
8인 이상~10인 미만	7	9.7
10인 이상	10	13.9
합계	72	100.0

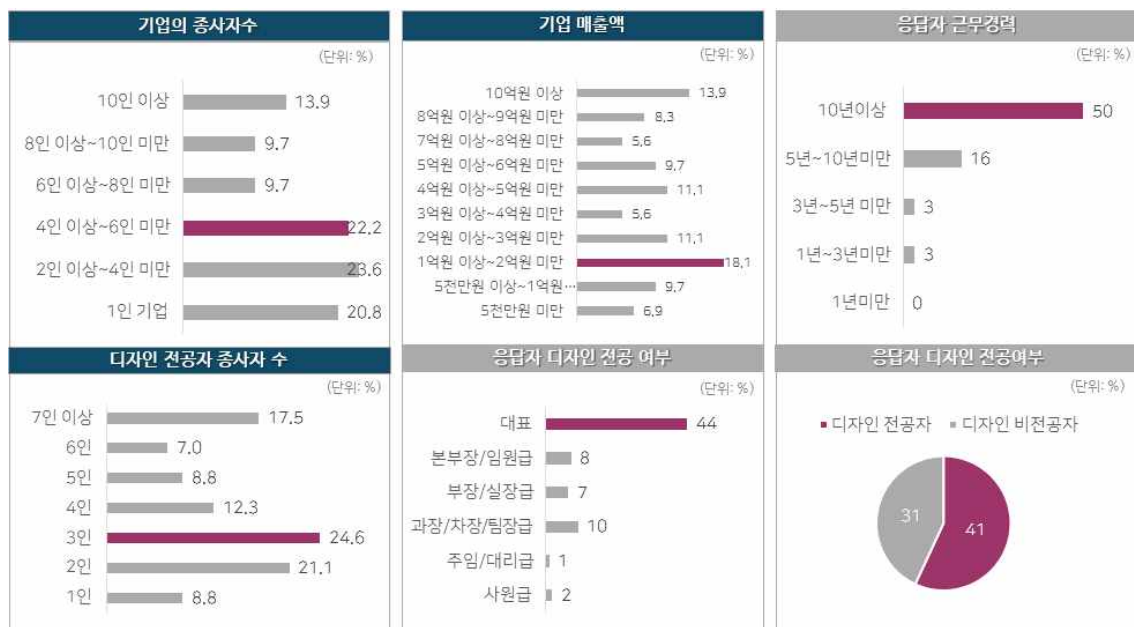
- **(디자이너 수)** 디자이너 수는 3인이 24.6%로 가장 많았으며, 다음으로는 2인인 기업이 21.1%로 나타나 대부분 2인 또는 3인의 디자이너를 보유하고 있는 것으로 조사됨. 또한 17.5%의 기업은 7인 이상의 디자이너를 보유하고 있는 것으로 조사됨.

(비교: 2023년 한국디자인진흥원 디자인산업통계조사결과 디자인전문기업의 평균 디자이너수는 1.68명)

[표 159] 보유 디자이너 수

디자이너 수	응답기업 수(개)	비율(%)
1인	5	8.8
2인	12	21.1
3인	14	24.6
4인	7	12.3
5인	5	8.8
6인	4	7.0
7인 이상	10	17.5
합계	57	100.1

| 그림 58 | 디자인전문기업_응답기업 및 응답자 정보



□ 대전디자인진흥원에 대한 인식

- (인지도 및 이용현황) 대전디자인진흥원 설립여부에 대한 인지도 조사 결과 대전 디자인진흥원 설립을 알고 있다는 응답자가 72개 기업 중 69개 기업으로 약 95.8% 기업이 알고 있는 것으로 조사됨.

－ 방문 경험 및 사업 참여 여부에 대한 조사 결과, 약 62.3%의 기업이 대전디자인진흥원에 방문 경험도 있으며 사업에도 참여한 것으로 나타남.

[표 160] 대전디자인진흥원 인지도 및 사업참여 경험

구분	인지	비인지
기업수(개/%)	69/95.8%	3/4.2%
방문 경험 有/사업 참여 有(개/%)	43/62.3	—
방문 경험 有/사업 참여 無(개/%)	11/15.9	
방문 경험 無/사업 참여 無(개/%)	15/21.7	

- (대전디자인진흥원 설립에 따른 기여도) 대전디자인진흥원 사업에 참여해본 경험 이 있는 응답기업 43개 기업 대상으로 대전디자인진흥원 설립 이후 기여도에 대한 응답 결과는 아래와 같음.
- 대전시의 전반적인 기여도에 대한 질문결과, 7점 만점에 평균 5.08점으로 기여도를 높게 평가하고 있으며, 이중 '디자인활용기업의 디자인경쟁력 향상에 기여했다'는 응답이 5.53점으로 가장 높게 나타났으며, 상대적으로 '시민들의 디자인 인식 개선'에 대한 기여는 4.70점으로 가장 낮게 평가함.

[표 161] 디자인진흥원 설립의 전반적인 기여도

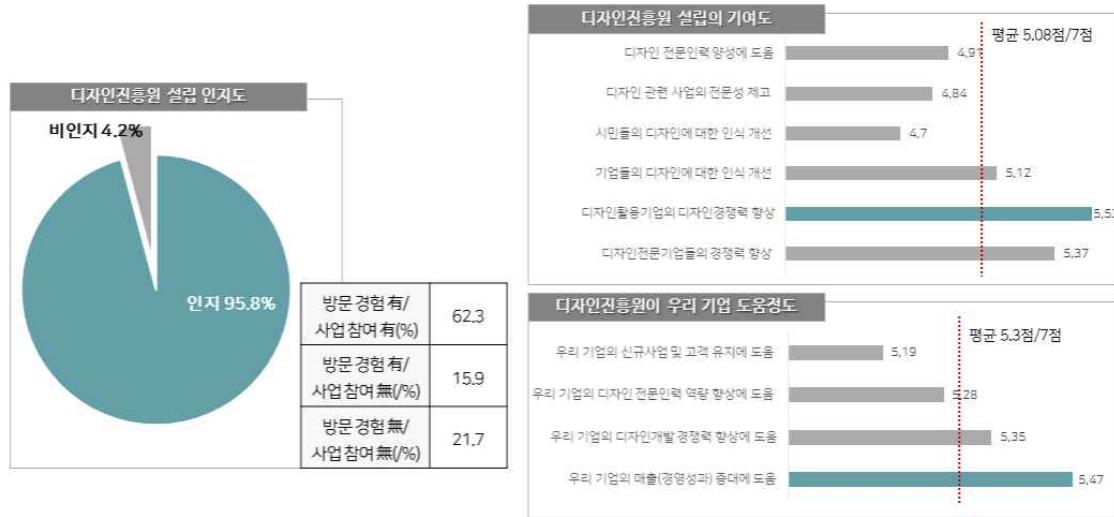
구분	점수(점/7점만점)
대전 디자인전문기업들의 경쟁력 향상	5.37
대전 기업(디자인활용기업)들의 디자인경쟁력 향상	5.53
대전 기업들의 디자인에 대한 인식 개선	5.12
대전 시민들의 디자인에 대한 인식 개선	4.70
대전시 디자인 관련 사업의 전문성 제고	4.84
디자인 전문인력 양성에 도움	4.91
평균	5.08

- 디자인전문기업이 느끼는 대전디자인진흥원 설립이 자사 기업에 도움이 된 정도는 7점 만점에 5.66점으로 앞서 대전시 전반에 대한 기여도 5.35점보다 높게 평가됨. 이중 기업의 매출 증대에 도움이 되었다는 응답이 5.47점으로 가장 높게 나타남.

[표 162] 디자인진흥원 설립이 우리 기업에 미친 기여도

구분	점수(점/7점만점)
우리 기업의 매출(경영성과) 증대에 도움	5.47
우리 기업의 디자인개발 경쟁력 향상에 도움	5.35
우리 기업의 디자인 전문인력 역량 향상에 도움	5.28
우리 기업의 신규사업 및 고객 유치에 도움	5.19
평균	5.32

| 그림 59 | 디자인전문기업_대전디자인진흥원 설립 인지도 및 진흥원 설립에 따른 기여도



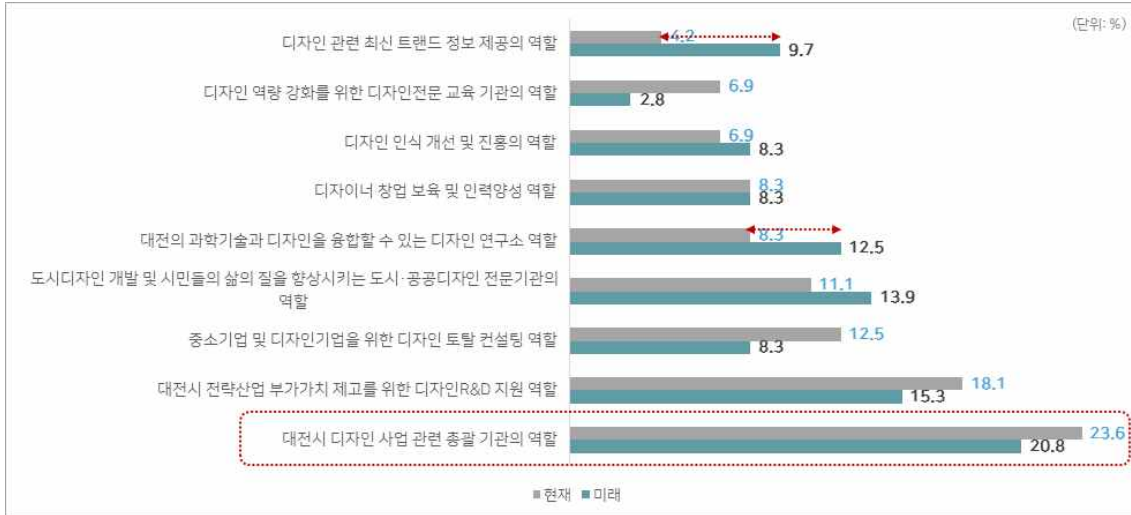
□ 대전디자인진흥원의 역할과 기능

- **(주요 역할)** 디자인전문기업이 생각하는 디자인진흥원의 현재의 역할과, 3년뒤 미래의 역할에 대한 조사결과, 현재와 미래 모두 '대전시 디자인 사업 관련 총괄기관의 역할'이라는 응답이 가장 높에 나타남.
 - 현재의 역할의 2순위와 3순위로는 '대전시 전략산업 부가가치 제고를 위한 디자인 R&D 지원 역할'과 '중소기업 및 디자인기업을 위한 디자인 토탈 컨설팅 역할'로 조사됨.
 - 미래의 역할 2순위와 3순위로는 각각 '대전시 전략산업 부가가치 제고를 위한 디자인 R&D 지원 역할'과 '도시 디자인 개발 및 시민들의 삶의 질을 향상시키는 도시·공공디자인 전문기관의 역할'이라고 응답함.

| 표 163 | 대전디자인진흥원의 역할(%)

디자인진흥원의 역할	현재	미래
대전시 디자인 사업 관련 총괄 기관의 역할	23.6	20.8
대전시 전략산업 부가가치 제고를 위한 디자인R&D 지원 역할	18.1	15.3
중소기업 및 디자인기업을 위한 디자인 토탈 컨설팅 역할	12.5	8.3
도시디자인 개발 및 시민들의 삶의 질을 향상시키는 도시·공공디자인 전문기관의 역할	11.1	13.9
대전의 과학기술과 디자인을 융합할 수 있는 디자인 연구소 역할	8.3	12.5
디자이너 창업 보육 및 인력양성 역할	8.3	8.3
디자인 인식 개선 및 진흥의 역할	6.9	8.3
디자인 역량 강화를 위한 디자인전문 교육 기관의 역할	6.9	2.8
디자인 관련 최신 트렌드 정보 제공의 역할	4.2	9.7
합	100	100

| 그림 60 | 디자인전문기업_대전디자인진흥원의 기대 역할



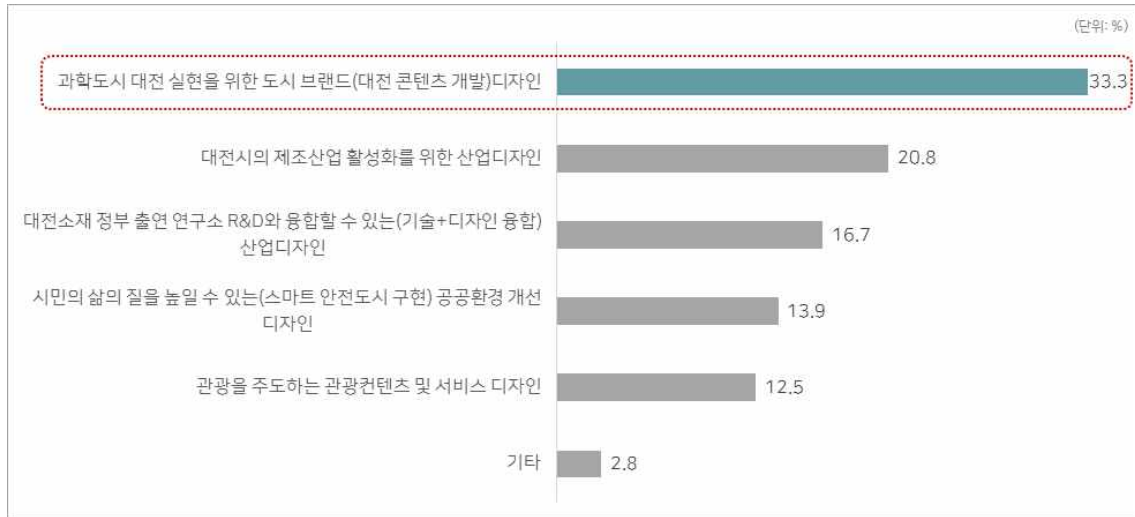
- (「대전 2048 그랜드플랜」 실행을 위한 대전디자인진흥원의 기능) 「대전 2048 그랜드플랜」 실행을 위해 대전디자인진흥원이 핵심으로 가져가야 할 디자인영역에 대한 조사결과, 1순위로 '과학도시 대전 실행을 위한 도시 브랜드 디자인'이 33.3%로 가장 높게 조사되었으며, 2순위로는 '대전시의 제조산업 활성화를 위한 산업디자인'으로 나타남.

| 표 164 | 대전디자인진흥원의 핵심 디자인 영역

디자인 영역	응답율(%)
과학도시 대전 실행을 위한 도시 브랜드(대전 콘텐츠 개발)디자인	33.3
대전시의 제조산업 활성화를 위한 산업디자인	20.8
대전소재 정부 출연 연구소 R&D와 융합할 수 있는(기술+디자인 융합) 산업디자인	16.7
시민의 삶의 질을 높일 수 있는(스마트 안전도시 구현) 공공환경 개선 디자인	13.9
관광을 주도하는 관광콘텐츠 및 서비스 디자인	12.5
기타	2.8
합	100.0

- (지원확대 분야) 민선 8기 정책 실행을 위해 대전 디자인진흥원이 지원 확대해야 하는 분야에 대한 조사 결과는 다음과 같음.
- (디자인 분야) 확대해야 할 디자인 분야 영역에 대한 조사결과, 1순위 응답에서는 'CI/BI(패키지 포함) 디자인개발 지원'이 19.4%로 높게 나타났으며, 1순위와 2순위를 종합한 결과에서는 '미래 대전시 경쟁력 향상을 위한 디자인 정책 연구'로 조사됨.

| 그림 61 | 디자인전문기업 「대전 2048 그랜드플랜」 실현을 위한 디자인영역



| 표 165 | 대전디자인진흥원의 지원확대 디자인 분야

디자인 개발 영역(1순위)	응답율 (%)	디자인 개발 영역(1순위+2순위)	응답율 (%)
CI/BI(패키지 포함) 디자인개발 지원	19.4	미래 대전시 경쟁력 향상을 위한 디자인 정책 연구	37.5
제품 설계 및 시제품(디자인목업, 워킹목업) 제작 지원	18.1	제품 설계 및 시제품(디자인목업, 워킹목업) 제작 지원	33.3
미래 대전시 경쟁력 향상을 위한 디자인 정책 연구	18.1	전략산업군 기술·제품 디자인 상용화 지원	25.0
대전 응용기술 활용 디자인 개발 기획	11.1	CI/BI(패키지 포함) 디자인개발 지원	23.6
전략산업군 기술·제품 디자인 상용화 지원	11.1	대전 응용기술 활용 디자인 개발 기획	22.2
디자인리서치(시장, 환경분석) 등 서비스디자인 컨설팅	8.3	미래 선행 디자인 R&D개발	19.4
미래 선행 디자인 R&D개발	6.9	디자인리서치(시장, 환경분석) 등 서비스디자인 컨설팅	11.1
디자인 아이디어 실험 및 사용자 테스트 지원	2.8	디자인 지적재산권 (특허/실용신안/디자인/상표) 및 법률 컨설팅	9.7
디자인 지적재산권 (특허/실용신안/디자인/상표) 및 법률 컨설팅	2.8	디자인 아이디어 실험 및 사용자 테스트 지원	6.9
기타	1.4		
합	100.0		

- (공공/환경디자인 분야) 민선 8기 정책 실행을 위해 대전디자인진흥원이 공공·환경 디자인 분야에서 확대해야 하는 영역에 대한 조사결과, 1순위 응답과 1순위와

1순위를 합친 결과에서 모두 '대전형 도시·환경 공간 디자인 계획 및 개발', '대전시 통합 도시브랜드(이미지) 개발' 순으로 조사됨.

| 표 166 | 공공·환경 디자인 분야 확대 필요 영역

공공/환경디자인 영역(1순위)	응답율 (%)	공공/환경디자인 영역(1순위+2순위)	응답율 (%)
대전형 도시·환경 공간 디자인 계획 및 개발	16.7	대전형 도시·환경 공간 디자인 계획 및 개발	34.7
대전시 통합 도시브랜드(이미지) 개발	12.5	대전시 통합 도시브랜드(이미지) 개발	26.4
공무원과 공공기관 종사자들을 대상으로 한 인식 제고	12.5	대전특화 관광콘텐츠 기획	25.0
공공디자인 특화 전문기업 육성	12.5	공무원과 공공기관 종사자들을 대상으로 한 인식 제고	18.1
디자인 기반 도시재생 사업	11.1	공디자인 특화 전문기업 육성	18.1
대전특화 관광콘텐츠 기획	9.7	도시문제해결형 시민정책디자인리빙랩 운영	16.7
도시문제해결형 시민정책디자인리빙랩 운영	6.9	디자인 기반 도시재생 사업	16.7
안전·재난사고 대비 관련 공공디자인 개발	6.9	안전·재난사고 대비 관련 공공디자인 개발	15.3
유니버설 디자인 기반 공공시설물 개선	5.6	유니버설 디자인 기반 공공시설물 개선	12.5
교통 인프라 개선 서비스디자인 개발	4.2	교통 인프라 개선 서비스디자인 개발	5.6
기타	1.4	기타	1.4
합	100.0		

- (디자인 인프라 및 교육분야) 민선 8기 정책 실행을 위해 대전디자인진흥원이 디자인 인프라 및 교육분야에서 확대해야 할 영역에 대한 조사결과, 1순위 결과 및 1순위와 2순위를 합친 결과 모두 '디자인전문기업-지역 혁신기관-지역기업과 연계/네트워킹', '지역기업-디자이너 인력매칭지원(인력뱅크)'이 모두 상위에 랭크됨.

| 표 167 | 디자인인프라 및 교육분야 확대 영역

디자인 인프라 및 교육분야(1순위)	응답율 (%)	디자인 인프라 및 교육분야(1순위+2순위)	응답율 (%)
디자인전문기업-지역 혁신기관-지역기업과 연계/네트워킹	31.9	디자인전문기업-지역 혁신기관-지역기업과 연계/네트워킹	51.4
지역기업-디자이너 인력매칭지원(인력뱅크)	12.5	지역기업-디자이너 인력매칭지원(인력뱅크)	30.6
디자인 소프트웨어 구매 및 활용 지원	9.7	디자인 소프트웨어 구매 및 활용 지원	16.7
디자이너 재교육 지원(신기술 교육 등)	9.7	디자이너 재교육 지원(신기술 교육 등)	16.7
시제품 및 생산 장비 활용 지원	8.3	대전형 디자인산업 클라우딩 펀딩 구축	15.3

디자인 인프라 및 교육분야(1순위)	응답율 (%)	디자인 인프라 및 교육분야(1순위+2순위)	응답율 (%)
국내·외 전시 및 비즈니스 상담회 등 판로확대	5.6	예비 선진/스타 디자이너 양성 지원 (청년 인재양성 교육)	13.9
디자인 페스티벌 및 행사 개최	5.6	시제품 및 생산 장비 활용 지원	9.7
디자인 사용자 테스트 장비 및 공간 구축	4.2	국내·외 전시 및 비즈니스 상담회 등 판로확대	9.7
예비 선진/스타 디자이너 양성 지원 (청년 인재양성 교육)	4.2	디자인 페스티벌 및 행사 개최	9.7
대전형 디자인산업 클라우딩 펀딩 구축	4.2	디자인 사용자 테스트 장비 및 공간 구축	8.3
디자인 전시관 구축	2.8	디자인 전시관 구축	8.3
기타	1.4	어린이, 시민 대상 디자인 창의 교육 프로그램	2.8
합	100.0	기타	1.4

□ 대전시 디자인산업에 대한 전반적인 인식

- (전반적 인식) 디자인전문기업이 느끼는 대전시의 디자인산업에 대한 인식을 '대전시 정책, 교육여건, 디자인 인력, 시민의식, 디자인관련 인프라, 경쟁력'으로 구분하여 조사한 결과, 7점만점에 전체 평균 3.69점으로 4점(보통) 이하로 나타남.
- 조사 항목 중 가장 높게 나온 항목은 '자치 단체 주도의 다양한 디자인 관련 사업을 지원하고 있다'가 3.82점으로 조사되었으며, 가장 낮은 항목으로는 '대전은 디자인 관련 우수 인재를 확보하기 쉬운 편이다'가 2.93점으로 조사됨.

| 표 168 | 대전시 디자인산업에 대한 전반적 인식

구분	점수/7점
자치단체 주도의 다양한 디자인 관련 사업을 지원하고 있다.	3.82
대전의 디자인 관련 정책에 대한 정보를 얻기 쉽다.	3.56
대전시장 및 공무원의 디자인 관심도가 높다.	3.63
대전의 디자인 교육(대학, 전문대학) 수준이 타 지역 대비 높다.	3.65
대전 내 디자인관련 종사자들이 디자인 분야 (재)교육을 충분히 받을 수 있는 여건이 조성되어 있다.	3.43
대전은 디자인관련 우수 인재를 확보하기 쉬운 편이다.	2.93
대전 내 디자인 전문인력의 역량은 타지역 대비 좋은 편이다.	3.21
대전은 타지역 대비 시민들의 디자인에 대한 안목이 높고, 트렌드에 민감하다.	3.31
대전에는 타지역 대비 디자인산업을 위한 기반시설 및 요소들이 잘 갖추어져 있다.	3.43
대전지역 기업의 디자인 인식 수준 및 역량은 뛰어나다.	3.43
대전은 타지역 대비 다양한 사업의 기회가 많은 편이다.	3.33
대전은 타지역 대비 디자인 분야에서 산·학·연 협력 네트워크가 활성화되어 있다.	3.29
대전은 타 지역대비 디자인산업 성장가능성 및 경쟁력이 높은 편이다.	3.63
평균	3.43

| 그림 62 | 디자인전문기업_대전디자인산업에 대한 인식



□ 대전시 대표 산업

- **(대표 산업군)** 대전시의 주력·전략 산업군인 '물류 국방·드론·로봇', '정밀 의료 바이오·헬스', '우주·항공', '나노·반도체' 중 현재와 미래를 대표하는 산업, 그리고 현재와 미래 디자인 수요가 높은 산업에 대해 조사함.
- 현재 대표산업과 미래 대표산업에 대한 의견을 조사한 결과, 디자인전문기업 종사자는 현재와 미래 대표 산업군을 '물류 국방·드론·로봇 산업'으로 생각하는 것으로 조사됨.

| 표 169 | 대전시 대표 산업

현재 대표 산업	비율(%)	미래 대표 산업	(비율(%))
물류 국방·드론·로봇 산업	37.5	물류 국방·드론·로봇 산업	33.3
정밀 의료 바이오·헬스 산업	25.0	정밀 의료 바이오·헬스 산업	26.4
우주·항공 산업	23.6	우주·항공 산업	23.6
나노·반도체 산업	13.9	나노·반도체 산업	16.7
합	100.0	합	100.0

- 대표 산업 중 현재와 미래 디자인 수요가 높은 산업에 대한 조사결과, 현재 디자인 수요가 높은 산업을 '정밀 의료 바이오·헬스 산업'이라 응답하였으며, 미래 디자인수요가 높을 것으로 예상되는 산업으로 '물류 국방·드론·로봇 산업'으로 선택함.

| 표 170 | 디자인 수요가 높은 산업

현재 디자인수요가 높은 산업	비율(%)	미래 디자인수요가 높은 산업	(비율(%))
정밀 의료 바이오 · 헬스 산업	48.6	물류 국방 · 드론 · 로봇 산업	41.7
물류 국방 · 드론 · 로봇 산업	37.5	정밀 의료 바이오 · 헬스 산업	33.3
나노 · 반도체 산업	9.7	나노 · 반도체 산업	12.5
우주 · 항공 산업	4.2	우주 · 항공 산업	12.5
합	100.0	합	100.0

- (디자인 기여도가 높은 산업) 대전시의 주력 · 전략 산업을 좀더 세분화 하여 디자인 기여도가 높은 산업에 대한 조사 결과, 1순위 응답결과를 종합하면 '바이오 · 헬스', '로봇' 순으로 조사되었으며, 1,2순위를 합친 결과에서는 바이오 · 헬스', '뷰티'로 나타남.

| 표 171 | 디자인 기여도가 높은 산업

산업(1순위)	비율(%)	산업(1순위+2순위)	비율(%)
바이오 · 헬스	27.8	바이오 · 헬스	36.1
로봇	13.9	뷰티	31.9
식품	13.9	관광	26.4
뷰티	12.5	식품	20.8
인쇄	11.1	로봇	19.4
관광	6.9	인쇄	16.7
국방	5.6	드론	12.5
우주 · 항공	2.8	우주 · 항공	9.7
나노 · 반도체	2.8	나노 · 반도체	9.7
드론	1.4	국방	8.3
합	100.0	합	100.0

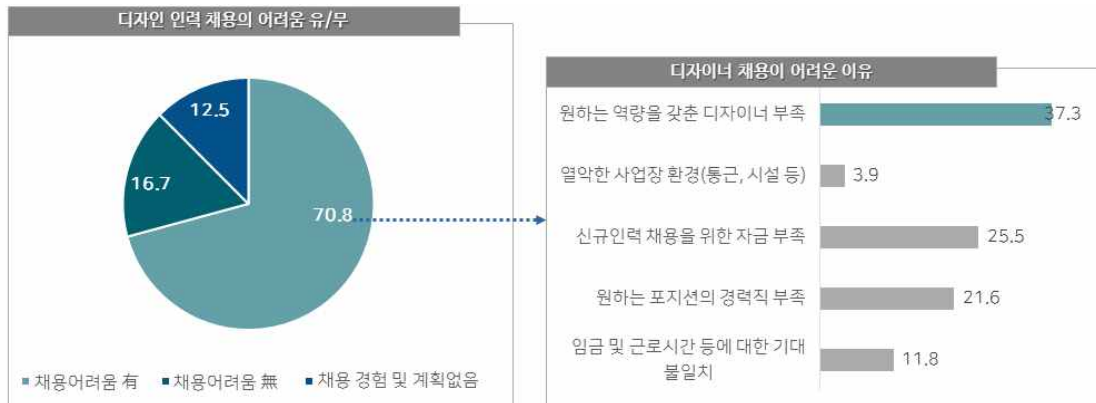
□ 기업의 역량 및 경영의 애로사항

- (인력 채용 시 어려움) 디자인전문기업은 디자이너 채용시 어려움이 있다는 응답이 70.8%로 조사되었으며, 어려움이 있다고 응답한 51개 기업 대상으로 어려움의 이유를 질문한 결과, 1순위로 '원하는 역량을 갖춘 디자이너 부족'이 37.3%로 나타났으며, 다음으로는 '신규인력 채용을 위한 자금 부족'이 2순위로 조사됨. (비교: 2023년 한국디자인진흥원 디자인산업통계조사결과 신규디자이너 채용시 애로사항으로 구직자기대 불일치→사업체요구 경력지원자 없음 順)

[표 172] 신규 디자이너 채용 시 어려움

구분	채용어려움 有	채용어려움 無	채용 경험 및 계획없음
기업수(개/%)	51/ 70.8	12/ 16.7	9/ 12.5
임금 및 근로시간 등에 대한 기대 불일치(%)	11.8	—	—
원하는 포지션의 경력직 부족(%)	21.6		
신규인력 채용을 위한 자금 부족(%)	25.5		
열악한 사업장 환경(통근, 시설 등)(%)	3.9		
원하는 역량을 갖춘 디자이너 부족(%)	37.3		

| 그림 63 | 디자인전문기업_애로사항



- (필요 교육) 디자인전문기업이 필요로 하는 교육분야를 '디자인 분야'와 '비즈니스 역량강화 분야'로 각각 나눠 조사한 결과는 아래와 같음.

- (디자인 분야) 필요 교육 분야를 1,2,3순위로 응답하도록 조사결과, 1순위 결과만 보면 '브랜드디자인 기획 및 개발'이 25%로 가장 높게 조사되었으며, 2번째로 높게 조사된 결과는 'AI디자인 프로그램'이 16.7%로 나타남. 1,2,3순위를 모두 합친 결과에서는 '브랜드디자인 기획 및 개발', '디지털컨텐츠 디자인'이 52.8%로 조사됨.

[표 173] 디자인분야 필요 교육 (%)

교육 내용(1순위)	응답율	교육 내용(1순위+2순위+3순위)	응답율
브랜드디자인 기획 및 개발	25.0	브랜드디자인 기획 및 개발	52.8
AI 디자인프로그램(Mdjourney, Uizard 등)	16.7	디지털컨텐츠 디자인	52.8
2D/3D/4D 디자인개발	15.3	서비스디자인	50.0
디지털컨텐츠 디자인	13.9	2D/3D/4D 디자인개발	40.3
서비스디자인	11.1	UI/UX 디자인	36.1
UI/UX 디자인	8.3	AI 디자인프로그램(Mdjourney, Uizard 등)	36.1
기타 디자인 교육	4.2	메타버스 등 디자인콘텐츠 제작	9.7
3D 프린팅(설계 및 장비교육)	2.8	CMF 디자인	9.7
메타버스 등 디자인콘텐츠 제작	1.4	3D 프린팅(설계 및 장비교육)	6.9
CMF 디자인	1.4	기타 디자인 교육	5.6
합	100.0		

- (비즈니스 역량 강화 분야) 필요 교육 분야를 1,2,3순위로 응답하도록 조사결과, 1순위 결과만 보면 '마케팅 · 홍보'가 23.6%로 가장 높게 조사되었으며, 2번째로 높게 조사된 결과는 '상품 · 신사업 기획'이 19.4%로 나타남. 1,2,3순위를 모두 합친 결과에서는 '디자인 트렌드 · 기술동향', '마케팅 · 홍보'순으로 조사됨.

[표 174] 비즈니스 역량 강화분야 필요 교육(%)

교육 내용(1순위)	응답율	교육 내용(1순위+2순위+3순위)	응답율
마케팅 · 홍보	23.6	디자인 트렌드 · 기술동향	61.1
상품 · 신사업 기획	19.4	마케팅 · 홍보	50.0
디자인 트렌드 · 기술동향	15.3	디자인 · 트렌드 리서치	37.5
디자인씽킹	13.9	디자인씽킹	36.1
디자인 · 트렌드 리서치	9.7	상품 · 신사업 기획	34.7
Chatgpt 등 AI역량	8.3	빅데이터 분석 · 활용	27.8
빅데이터 분석 · 활용	6.9	Chatgpt 등 AI역량	27.8
디자인리더십	2.8	디자인리더십	12.5
합계	100.0	디자인권리 및 디자인상표 · 특허	11.1
		기타 비즈니스 역량강화 교육	1.4

- (기업 비즈니스의 문제점) 디자인전문기업이 현재 느끼는 디자인 개발분야와 사업 운영 분야에서의 문제점에 대해 조사한 결과는 아래와 같음.
- (디자인 개발시 문제점) 디자인전문기업은 디자인개발 업무시 애로사항으로 '전문인력(디자이너) 부족'을 1순위로 응답함.

[표 175] 디자인 개발에서의 문제점

디자인개발 시 문제점(1순위)	응답율	디자인개발 시 문제점(1순위+2순위)	응답율
전문인력(디자이너) 부족	34.7	전문인력(디자이너) 부족	56.9
비즈니스 기획력 부족	15.3	비즈니스 기획력 부족	31.9
최신 디자인 트렌드 · 기술 정보 부족	12.5	디자인 신기술 습득 및 활용 역량 부족	27.8
디자인 신기술 습득 및 활용 역량 부족	12.5	최신 디자인 트렌드 · 기술 정보 부족	25.0
고객의 산업/기술에 대한 이해 부족	9.7	고객의 산업/기술에 대한 이해 부족	16.7
디자인 기술 부족	5.6	컨설팅/리서치 능력 부족	13.9
소프트웨어 및 장비 부족	4.2	소프트웨어 및 장비 부족	13.9
컨설팅/리서치 능력 부족	2.8	디자인 기술 부족	9.7
기타	2.8	기타	4.2
합	100.0		

- (경영상의 문제점) 디자인전문기업은 기업경영 시 '디자인산업관련 지원예산 부족'과 '비즈니스 자금 부족'을 어려움으로 응답함.

[표 176] 기업경영에서의 문제점

경영상 문제점(1순위)	응답율	경영상 문제점(1순위+2순위)	응답율
디자인산업 관련 지원예산 부족	19.4	디자인산업 관련 지원예산 부족	33.3
비즈니스 자금 부족	18.1	비즈니스 자금 부족	31.9
고객 기업/기관 발굴 어려움	13.9	고객 기업/기관 발굴 어려움	29.2
발주처 사업 담당자의 인식 및 전문성 부족	12.5	인력 채용 · 교육의 어려움	27.8
기업 마케팅 · 홍보의 어려움	11.1	발주처 사업 담당자의 인식 및 전문성 부족	25.0
적정한 용역대가 기준의 미적용 문제	11.1	기업 마케팅 · 홍보의 어려움	22.2
인력 채용 · 교육의 어려움	9.7	적정한 용역대가 기준의 미적용 문제	22.2
사업 공간 · 장비 부족	4.2	사업 공간 · 장비 부족	6.9
합	100.0	산업 · 시장 · 기술 정보 부족	1.4

□ 디자인전문기업의 비즈니스 현황

- (주요 매출처) 디자인전문기업의 주요 매출처에 대한 조사 결과는 아래와 같음.
- (국내 · 외 매출 비중) 응답한 디자인전문기업의 국내 · 외 매출비율에 대한 조사결과 98.5%의 기업의 주요 거래국가가 국내로 조사됨.

| 표 177 | 국 · 내외 매출 비율

구분	비율(%)
국내	98.5
국외	1.5
합	100.0

- (국내 지역별 매출 비중) 국내 지역별 주요 매출 비중에 대한 조사결과, 응답기업의 60.3%가 대전시내에서 매출을 올리고 있으며, 다음으로는 서울/수도권이 18.4%로 나타남.

| 표 178 | 지역별 매출 비중

지역	비중(%)
대전시	60.3
서울/수도권	18.4
충청도/세종시	13.8
경상도	4.1
전라도	1.8
강원도	0.8
제주도	0.8
합	100.0

- (주체별 매출 비중과 사업유형) 주체별 매출 비중에 대한 조사결과, 민간기업의 매출 비중이 29.5%, 지자체가 24.5%로 조사됨.

| 표 179 | 주체별 매출 비중

주체	비중(%)
민간기업	29.5
지방정부(자치단체)	24.5
정부 출연기관	18.7
지자체 출연기관	10.0
자체상품(브랜드)	8.3
중앙정부	8.3
기타	0.7
합	100.0

- (정부 및 지자체 출연기관) 사업 참여 경험이 있는 정부 및 지자체 출연기관에 대한 조사결과, 테크노파크 사업 참여 경험이 58.0%로 조사되었으며 다음으로는 한국디자인진흥원(KIDP) 사업에 참여한 경험이 46.0%로 조사됨.

| 표 180 | 사업 수행 경험이 있는 출연기관

기관	참여경험(%) / (최근 2년/중복선택)
테크노파크(대전, 세종, 충북, 충북)	58.0
한국디자인진흥원(KIDP)	46.0
대전일자리경제진흥원	42.0
지식재산센터	34.0
중소벤처기업진흥공단	28.0
대전 소재 정부 출연 연구원	22.0
창조경제혁신센터	20.0
(대전)경제통상진흥원	20.0
대전정보문화산업진흥원	20.0
소상공인시장지원센터	20.0
한국산업기술평가원(KEIT)	8.0
중소기업기술진흥원(TIPA)	8.0
한국산업기술진흥원(KIAT)	4.0
충북과학기술혁신원	4.0

- (수행 사업 유형) 디자인전문기업의 각 사업참여 주체별로 성과가 좋았던 사업유형에 대해 조사한 결과는 다음과 같음. 정부 사업 참여 시 디자인전문기업 성과에 도움이 되었던 사업 유형 1순위로는 '디자인 R&D', 지자체 사업 참여 시에는 '디자인 R&D'와 'CI/BI 등의 브랜드 디자인', 정부 출연기관 사업 참여 시에는 '인쇄물 편집

디자인/제작, 지자체 출연기관 사업 참여 시에는 'CI/BI 등의 브랜드 디자인', 마지막으로 민간기업 사업 참여 시 디자인전문기업 성과에 도움이 되었던 사업 유형 1순위로 는 '디자인 R&D'로 조사됨.

| 표 181 | 참여기관 유형별 성과가 좋았던 사업유형

성과가 좋았던 사업 유형	중앙정부	지자체	정부 출연기관	지자체 출연기관	민간
디자인 R&D(디자인개발, 시제품 제작, 금형 등)	34.8	22.0	26.8	25.0	26.8
인쇄물 편집 디자인/제작	26.1	20.0	36.6	12.5	23.2
CI/BI 등의 브랜드 디자인	8.7	22.0	19.5	28.1	12.5
포장(패키지)디자인, 브로셔/홍보물 제작, 웹디자인 등	8.7	12.0	4.9	15.6	17.9
앱/웹디자인 등의 멀티미디어 디자인	8.7	2.0	2.4	3.1	12.5
수출지원(해외마케팅, 해외전시회 참가, 바이어상담회 참가 등)	4.3	—	—	3.1	
인력지원(디자인 교육, 디자이너 인력 자원, 인건비 지원 등)	—	4.0	2.4	6.3	
시설물 및 옥외광고물 디자인	—	10.0	2.4	6.3	3.6
디자인 컨설팅(기술지도)	—	2.0	2.4	—	
기타	8.7	6.0	2.4	—	3.6
합	100	100	100	100	100

- (대전시 소재 연구기관 중 사업 수행 성과가 좋았던 기관) 대전광역시 소재 연구기관 사업수행 경험에 대한 조사결과, 37.5%가 없다고 응답하였으며, 사업 수행 경험시 성과가 좋았던 연구기관으로는 한국전자통신연구원이 9.7%로 가장 높게 나타났으며 다음으로는 국방과학연구소 순으로 조사됨.

| 표 182 | 연구기관 사업 수행 중 성과가 우수했던 기관

연구기관 명	수행경험(%)
한국전자통신연구원	9.7
국방과학연구소	8.3
한국원자력연구원	5.6
기초과학연구원	4.2
한국기초과학지원연구원	4.2
한국생명공학연구원	4.2
한국항공우주연구원	4.2
(한국과학기술원 부설) 나노종합기술원	2.8
(한국기초과학지원연구원 부설) 국가핵융합연구소	2.8
한국과학기술정보연구원	2.8
한국표준과학연구원	2.8
한국화학연구원	2.8
한국기계연구원	1.4
한국지질자원연구원	1.4
한국에너지기술연구원	1.4
한국원자력통제기술원	1.4
한국한의학연구원	1.4
(한국해양과학기술원 부설) 선박해양플랜트	1.4
없음	37.5
합	100

- **(디자인 비즈니스 외 겸업현황)** 디자인비즈니스 외에 겸업 현황을 질문한 결과, 디자인 용역만 100% 진행하는 기업이 36.1%로 가장 많았으며, 디자인 비즈니스 외에 다른 사업을 진행하고 있다는 기업이 23.6%로 조사됨. 이외에 자체상품 개발·제조·판매는 19.4%로 나타남.

| 표 183 | 겸업 현황

구분	비율(%)
없음(디자인용역 100%)	36.1
겸업하고 있는 다른 사업이 있음	23.6
기업 자체상품 개발·제조·판매	19.4
현재는 없으나, 향후 겸업할 계획이 있음	20.8

- **(자체상품 개발 유형)** 자체상품을 개발·제조·판매하고 있는 기업의 경우, 제품의 유형에 대한 조사결과, 문구류, 생활용품류, 식음료, 캐릭터굿즈, 로봇부품, AR콘텐츠 등 다양한 것으로 나타남.
- **(겸업 사업 유형)** 겸업하고 있는 다른 사업의 유형에 대한 조사결과, 교육서비스업이 17.6%로 조사됨. 기타 겸업사업유형에는 '실내건축공사, 건설업, 건축설계' 등의 건설관련 비즈니스, '광고대행, 홍보' 등의 마케팅 관련 비즈니스를 진행하고 있는 것으로 파악됨.

| 표 184 | 겸업 유형

겸업 비즈니스 유형	비율(%)
교육 서비스업	17.6
서비스업(카페운영, 식당운영 등)	11.8
기타	70.6

2) 디자인활용기업

□ 응답 기업 개요

- (일반 현황) 응답기업의 규모, 매출, 종업원수, 산업 유형 등의 일반 현황을 살펴보면 아래와 같음.
- (주요 업종) 응답 기업의 주요 업종분야로는 제조업이 60.7%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로는 전문·과학 및 기술서비스업이 15.7%로 2순위로 조사됨.

| 표 185 | 디자인활용기업의 주 업종 분야

업종 분야	기업수(개)	비중(%)
제조업	54	60.7
전기, 가스, 증기 및 공기조절 공급업	2	2.2
건설업	1	1.1
도매 및 소매업	1	1.1
정보통신업	10	11.2
금융 및 보험업	1	1.1
전문, 과학 및 기술 서비스업	14	15.7
사업시설관리, 사업지원 및 임대서비스업	1	1.1
교육서비스업	1	1.1
보건 및 사회복지 서비스업	2	2.2
기타	2	2.2
합계	89	100

- (기업 규모) 응답 기업의 규모 조사결과, 소기업이 65.2%로 비중이 가장 높았으며, 중견기업은 1개 기업이 조사에 참여함.

| 표 186 | 기업 규모

구분	소상공인	소기업	중기업	중견기업	합계
기업수(개)	19	58	11	1	89
비중(%)	21.3	65.2	12.4	1.1	100

- (매출액) 응답기업의 최근 2년간 매출액을 살펴보면, 3억원 이상~10억원 미만의 기업이 20.7%로 가장 많은 비중을 차지하고 있었으며, 200억이상의 기업도 4.6%로 조사됨.

| 표 187 | 디자인활용기업 매출액(최근 2년 평균)

매출액(최근 2년 평균기준)	응답기업 수(개)	비중(%)
1억원 미만	8	9.2
1억원 이상~3억원 미만	11	12.6
3억원 이상~10억원 미만	18	20.7
10억원 이상~20억원 미만	11	12.6
20억원 이상~40억원 미만	14	16.1
40억원 이상~70억원 미만	10	11.5
70억원 이상~100억원 미만	4	4.6
100억원 이상~150억원 미만	5	5.7
150억원 이상~200억원 미만	2	2.3
200억원 이상	4	4.6
합계	87	100

- (본사 소재지) 응답 기업의 본사 소재지 조사결과, 대전시가 94.4%로 조사되었으며 그 외 지역에 본사가 있는 기업도 5.6%로 조사됨.

| 표 188 | 디자인활용기업 본사 소재지

본사 소재지	기업수(개)	비중(%)
대전시	84	94.4
그 외 지역	5	5.6
합계	89	100

- (종업원 수) 응답기업의 종업원 수 조사결과, 6인~20인이 42.5%로 가장 많은 것으로 나타났으며, 50인 이하의 기업이 87.4%로 응답기업의 대부분이 50인 이하의 기업으로 분석됨(2개 무응답기업 제외).

| 표 189 | 디자인활용기업 종업원 수

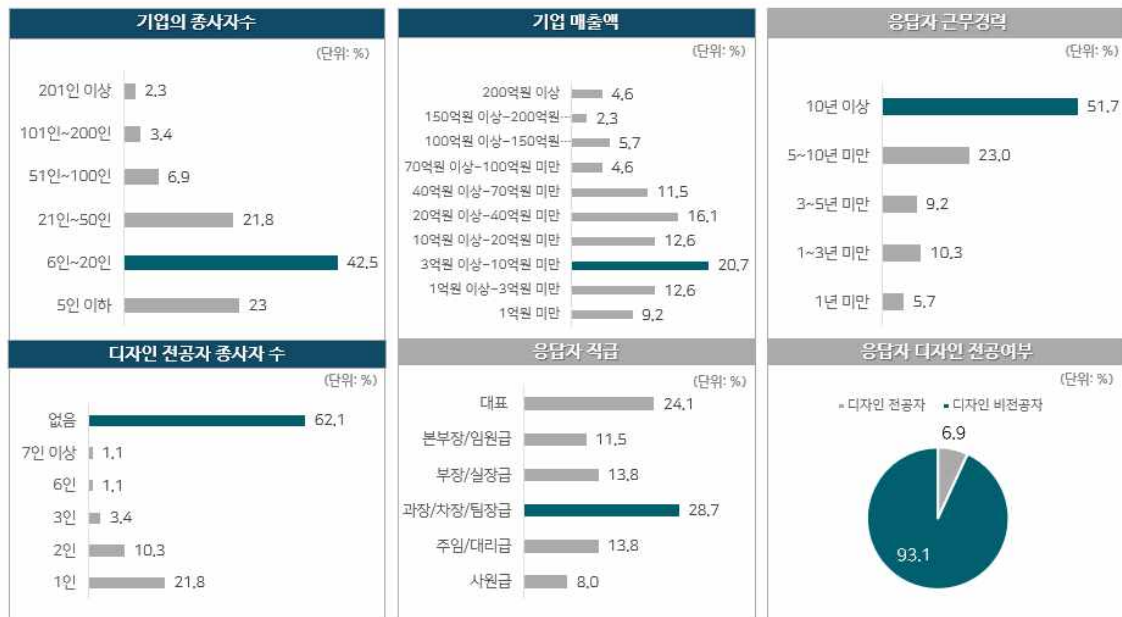
종업원 수	응답기업 수(개)	비율(%)
5인 이하	20	23.0
6인~20인	37	42.5
21인~50인	19	21.8
51인~100인	6	6.9
101인~200인	3	3.4
201인 이상	2	2.3
합계	87	100.0

- (디자이너 수) 종업원 중 디자이너 1인 보유 기업이 21.8%로 조사되었으며, 디자이너가 없다는 기업이 62.1%로 절반 이상의 기업이 디자이너를 보유하고 있지 않는 것으로 조사됨(2개 무응답기업 제외).

| 표 190 | 보유 디자이너 수

디자이너 수	응답기업 수(개)	비율(%)
1인	19	21.8
2인	9	10.3
3인	3	3.4
6인	1	1.1
7인 이상	1	1.1
없음	54	62.1
합계	87	99.8

| 그림 64 | 디자인활용기업_응답기업 및 응답자 정보



□ 대전디자인진흥원에 대한 인식

- **(인지도 및 이용현황)** 대전디자인진흥원 설립여부에 대한 인지도 조사 결과 대전 디자인진흥원 설립을 알고 있다는 응답자가 89개 기업 중 73개 기업으로 약 82.0% 기업이 알고 있는 것으로 조사됨.
- 방문 경험 및 사업 참여 여부에 대한 조사 결과, 약 69.9%의 기업이 대전디자인진흥원에 방문 경험도 있으며 사업에도 참여한 것으로 나타남.

| 표 191 | 대전디자인진흥원 인지도 및 사업참여 경험

구분	인지	비인지
기업수(개/%)	73/82.0%	16/18.0%
방문 경험 有/사업 참여 有(개/%)	51/69.9	—
방문 경험 有/사업 참여 無(개/%)	7/9.6	
방문 경험 無/사업 참여 無(개/%)	15/20.5	

- (대전디자인진흥원 설립에 따른 기여도) 대전디자인진흥원 사업에 참여해본 경험 이 있는 응답기업 51개 기업 대상으로 대전디자인진흥원 설립 이후 기여도에 대한 응답 결과는 아래와 같음.
- 대전시의 전반적인 기여도에 대한 질문결과, 7점 만점에 평균 5.21점으로 기여도를 높게 평가하고 있으며, 이중 '대전 기업들의 디자인에 대한 인식 개선'에 기여했다는 응답이 5.92점으로 가장 높게 나타났으며, 상대적으로 시민들의 디자인 인식 개선에 대한 기여는 5.39점으로 가장 낮게 평가함.

| 표 192 | 디자인진흥원 설립의 전반적인 기여도

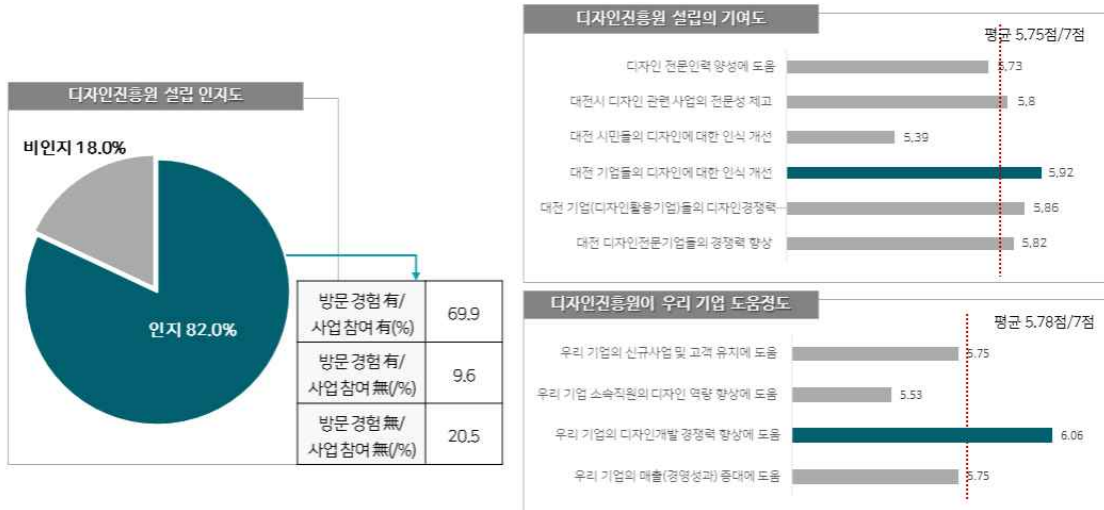
구분	점수(점/7점만점)
대전 디자인전문기업들의 경쟁력 향상	5.82
대전 기업(디자인활용기업)들의 디자인경쟁력 향상	5.86
대전 기업들의 디자인에 대한 인식 개선	5.92
대전 시민들의 디자인에 대한 인식 개선	5.39
대전시 디자인 관련 사업의 전문성 제고	5.80
디자인 전문인력 양성에 도움	5.73
평균	5.75

- 디자인활용기업이 느끼는 대전디자인진흥원 설립이 자사 기업에 도움이 된 정도는 7 점 만점에 5.77점으로 앞서 대전시 전반에 대한 기여도 5.93점보다 높게 평가됨. 이중 자사의 디자인개발 경쟁력 향상에 도움이 되었다는 응답이 6.06점으로 가장 높게 나타남.

| 표 193 | 디자인진흥원 설립이 우리 기업에 미친 기여도

구분	점수(점/7점만점)
우리 기업의 매출(경영성과) 증대에 도움	5.75
우리 기업의 디자인개발 경쟁력 향상에 도움	6.06
우리 기업 소속직원의 디자인 역량 향상에 도움	5.53
우리 기업의 신규사업 및 고객 유치에 도움	5.75
평균	5.77

| 그림 65 | 디자인활용기업_대전디자인진흥원 인지도 및 진흥원 설립에 따른 기여도



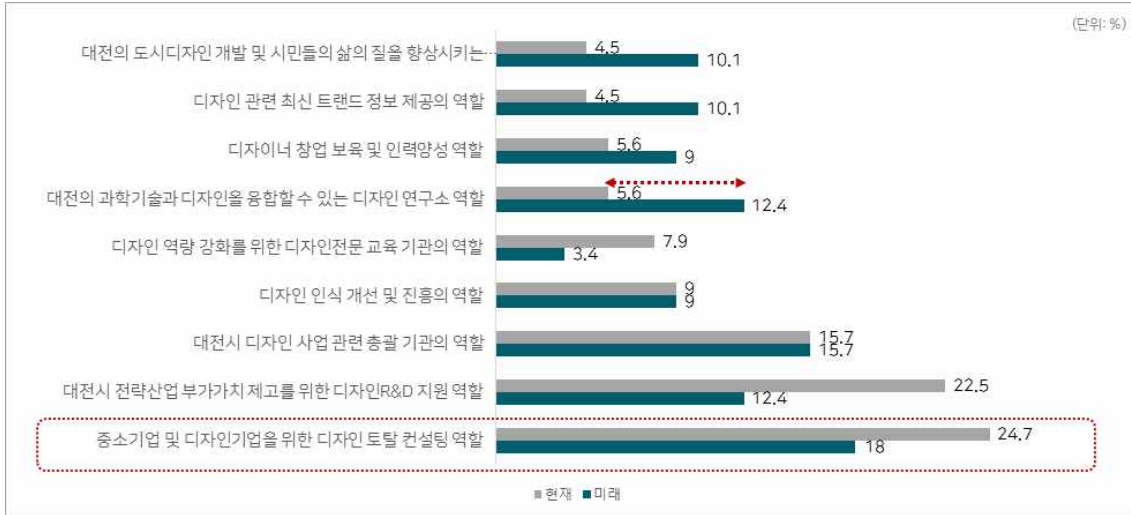
□ 대전디자인진흥원의 역할과 기능

- **(주요 역할)** 디자인활용기업이 생각하는 디자인진흥원의 현재의 역할과, 3년뒤 미래의 역할에 대한 조사결과, 현재와 미래 모두 '중소기업 및 디자인기업을 위한 디자인 토탈 컨설팅 역할'이라는 응답이 가장 높에 나타남.
- 현재 역할의 2순위와 3순위로는 '대전시 전략산업 부가가치 제고를 위한 디자인 R&D 지원 역할'과 '대전시 디자인 사업 관련 총괄 기관의 역할'로 조사됨.
- 미래의 역할 2순위와 3순위로는 각각 '대전시 디자인 사업 관련 총괄 기관의 역할'과 '대전시 전략산업 부가가치 제고를 위한 디자인R&D 지원 역할'과 '대전의 과학기술과 디자인을 융합할 수 있는 디자인 연구소 역할'이라고 응답함.

| 표 194 | 대전디자인진흥원의 역할(%)

디자인진흥원의 역할	현재	미래
중소기업 및 디자인기업을 위한 디자인 토탈 컨설팅 역할	24.7	18.0
대전시 전략산업 부가가치 제고를 위한 디자인R&D 지원 역할	22.5	12.4
대전시 디자인 사업 관련 총괄 기관의 역할	15.7	15.7
디자인 인식 개선 및 진흥의 역할	9.0	9.0
디자인 역량 강화를 위한 디자인전문 교육 기관의 역할	7.9	3.4
대전의 과학기술과 디자인을 융합할 수 있는 디자인 연구소 역할	5.6	12.4
디자인어 창업 보육 및 인력양성 역할	5.6	9.0
디자인 관련 최신 트렌드 정보 제공의 역할	4.5	10.1
대전의 도시디자인 개발 및 시민들의 삶의 질을 향상시키는 도시·공공디자인 전문기관의	4.5	10.1
합	100	100

| 그림 66 | 디자인활용기업_대전디자인진흥원의 기대 역할



- (「대전 2048 그랜드플랜」 실행을 위한 대전디자인진흥원의 기능) 「대전 2048 그랜드플랜」 실행을 위해 대전디자인진흥원이 핵심으로 가져가야 할 디자인영역에 대한 조사결과, 1순위로 '대전소재 정부 출연 연구소 R&D와 융합할 수 있는 산업디자인'이 33.7%로 가장 높게 조사되었으며, 2순위로는 '대전시의 제조산업 활성화를 위한 산업디자인'으로 나타남.

| 표 195 | 대전디자인진흥원의 핵심 디자인 영역

디자인 영역	응답율(%)
대전소재 정부 출연 연구소 R&D와 융합할 수 있는 산업디자인	33.7
대전시의 제조산업 활성화를 위한 산업디자인	29.2
과학도시 대전 실행을 위한 도시 브랜드 디자인	22.5
관광을 주도하는 관광컨텐츠 및 서비스 디자인	6.7
시민의 삶의 질을 높일 수 있는 공공환경 개선 디자인	6.7
기타	1.1
합	100.0

- (지원확대 분야) 민선 8기 정책 실행을 위해 대전 디자인진흥원이 지원확대해야 하는 분야에 대한 조사 결과는 다음과 같음.
 - (디자인 분야) 확대해야 할 디자인 분야 영역에 대한 조사결과, 1순위 응답에서는 '제품 설계 및 시제품(디자인목업, 위킹목업) 제작 지원'이 37.1%로 높게 나타났으며, 1순위와 2순위를 종합한 결과에서도 '제품 설계 및 시제품(디자인목업, 위킹목업) 제작 지원'로 조사됨.

| 표 196 | 대전디자인진흥원의 지원확대 디자인 분야

디자인 개발 영역(1순위)	응답율 (%)	디자인 개발 영역(1순위+2순위)	응답율 (%)
제품 설계 및 시제품(디자인목업, 워킹목업) 제작 지원	37.1	제품 설계 및 시제품(디자인목업, 워킹목업) 제작 지원	50.6
CI/BI(패키지 포함) 디자인개발 지원	13.5	미래 선행 디자인 R&D개발	25.8
디자인지적재산권(특허/실용신안/디자인/상표) 및 법률 컨설팅	10.1	전략산업군 기술·제품 디자인 상용화 지원	22.5
미래 선행 디자인 R&D개발	9.0	CI/BI(패키지 포함) 디자인개발 지원	20.2
디자인 아이디어 실험 및 사용자 테스트 지원	7.9	디자인 지적재산권(특허/실용신안/디자인/상표) 및 법률 컨설팅	20.2
미래 대전시 경쟁력 향상을 위한 디자인 정책 연구	7.9	미래 대전시 경쟁력 향상을 위한 디자인 정책 연구	15.7
대전 응용기술 활용 디자인 개발 기획	5.6	디자인 아이디어 실험 및 사용자 테스트 지원	14.6
디자인리서치(시장, 환경분석) 등 서비스디자인 컨설팅	5.6	대전 응용기술 활용 디자인 개발 기획	13.5
전략산업군 기술·제품 디자인 상용화 지원	3.4	디자인리서치(시장, 환경분석) 등 서비스디자인 컨설팅	13.5
합	100.0		

- (공공/환경디자인 분야) 민선 8기 정책 실행을 위해 대전디자인진흥원이 공공·환경 디자인 분야에서 확대해야 하는 영역에 대한 조사결과, 1순위 응답결과에서는 '대전시 통합 도시브랜드(이미지) 개발'이 가장 높게 조사되었으며, 1,2순위를 합친 결과에서 '대전형 도시·환경 공간 디자인 계획 및 개발'이 47.2%로 조사됨.

| 표 197 | 공공·환경 디자인 분야 확대 필요 영역

공공/환경디자인 영역(1순위)	응답율 (%)	공공/환경디자인 영역(1순위+2순위)	응답율 (%)
대전시 통합 도시브랜드(이미지) 개발	20.2	대전형 도시·환경 공간 디자인 계획 및 개발	47.2
대전형 도시·환경 공간 디자인 계획 및 개발	13.5	대전시 통합 도시브랜드(이미지) 개발	33.7
공공디자인 특화 전문기업 육성	13.5	디자인 기반 도시재생 사업	25.8
안전·재난사고 대비 관련 공공디자인 개발	12.4	안전·재난사고 대비 관련 공공디자인 개발	20.2
디자인 기반 도시재생 사업	11.2	공공디자인 특화 전문기업 육성	15.7
대전특화 관광콘텐츠 기획	6.7	대전특화 관광콘텐츠 기획	14.6
도시문제해결형 시민정책디자인리빙랩 운영	6.7	교통 인프라 개선 서비스디자인 개발	14.6
교통 인프라 개선 서비스디자인 개발	6.7	도시문제해결형 시민정책디자인리빙랩 운영	12.4
공무원과 공공기관 종사자들을 대상으로 한 인식 제고	5.6	유니버설 디자인 기반 공공시설물 개선	6.7
유니버설 디자인 기반 공공시설물 개선	3.4	공무원과 공공기관 종사자들을 대상으로 한 인식 제고	5.6
합	100.0		

- (디자인 인프라 및 교육분야) 민선 8기 정책 실행을 위해 대전디자인진흥원이 디자인 인프라 및 교육분야에서 확대해야 할 영역에 대한 조사결과, 1순위로 선택한 영역은 '디자인전문기업-지역 혁신기관-지역기업과 연계/네트워킹'이 20.2%로 가장 높게 조사되었으며, 1순위와 2순위를 합친 결과에서는 '시제품 및 생산 장비 활용 지원'이 29.3%로 조사됨.

| 표 198 | 디자인인프라 및 교육분야 확대 영역

디자인 인프라 교육분야(1순위)	응답율 (%)	디자인 인프라 교육분야(1순위+2순위)	응답율 (%)
디자인전문기업-지역 혁신기관-지역기업과 연계/네트워킹	20.2	시제품 및 생산 장비 활용 지원	39.3
시제품 및 생산 장비 활용 지원	19.1	디자인전문기업-지역 혁신기관-지역기업과 연계/네트워킹	34.8
지역기업-디자이너 인력매칭지원(인력뱅크)	14.6	지역기업-디자이너 인력매칭지원(인력뱅크)	27.0
국내·외 전시 및 비즈니스 상담회 등 판로확대	11.2	국내·외 전시 및 비즈니스 상담회 등 판로확대	22.5
디자이너 재교육 지원 (신기술 교육 등)	9.0	디자인 사용자 테스트 장비 및 공간 구축	14.6
디자인 사용자 테스트 장비 및 공간 구축	5.6	디자이너 재교육 지원 (신기술 교육 등)	11.2
디자인 소프트웨어 구매 및 활용 지원	4.5	예비 선진/스타 디자이너 양성 지원 (청년 인재양성 교육)	11.2
예비 선진/스타 디자이너 양성 지원 (청년 인재양성 교육)	4.5	어린이, 시민 대상 디자인 창의 교육 프로그램	9.0
디자인 페스티벌 및 행사 개최	4.5	디자인 페스티벌 및 행사 개최	9.0
어린이, 시민 대상 디자인 창의 교육 프로그램	3.4	디자인 소프트웨어 구매 및 활용 지원	7.9
대전형 디자인산업 클라우딩 펀딩 구축	2.2	대전형 디자인산업 클라우딩 펀딩 구축	6.7
디자인 전시관 구축	1.1	디자인 전시관 구축	3.4
합	100.0	기타	1.4

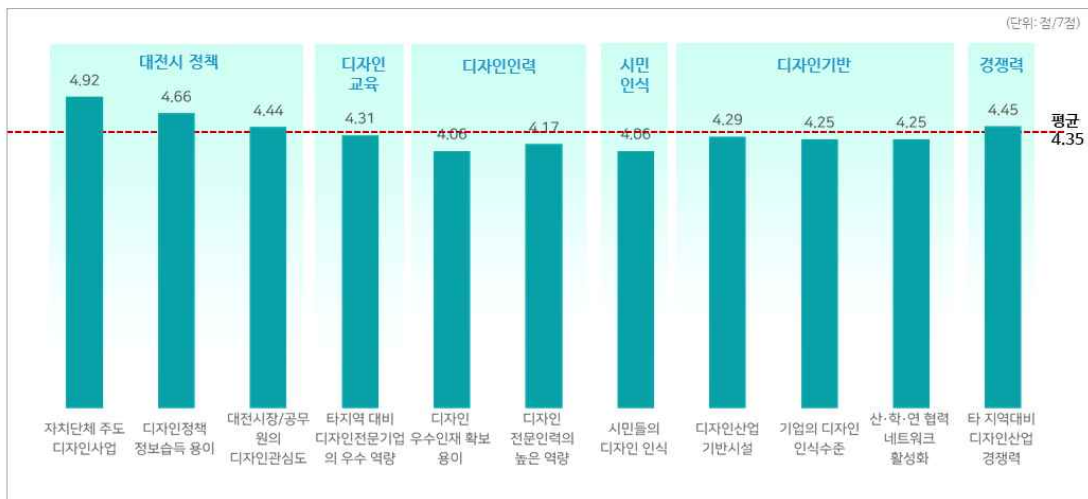
□ 대전시 디자인산업에 대한 전반적인 인식

- (전반적 인식) 디자인활용기업이 느끼는 대전시의 디자인산업에 대한 인식을 '대전시 정책, 교육여건, 디자인 인력, 시민의식, 디자인관련 인프라, 경쟁력'으로 구분하여 조사한 결과, 7점만점에 전체 평균 4.35점으로 4점(보통) 이상로 나타남.
- 조사 항목 중 가장 높게 나온 항목은 '자치 단체 주도의 다양한 디자인 관련 사업을 지원하고 있다'가 4.92점으로 조사되었으며, 가장 낮은 항목으로는 '대전은 타지역 대비 시민들의 디자인에 대한 안목이 높고, 트렌드에 민감하다.'가 4.06점으로 조사됨.

| 표 199 | 디자인활용기업의 대전시 디자인산업에 대한 전반적 인식

구분	점수/7점
자치단체 주도의 다양한 디자인 관련 사업을 지원하고 있다.	4.92
대전의 디자인 관련 정책에 대한 정보를 얻기 쉽다.	4.66
대전시장 및 공무원의 디자인 관심도가 높다.	4.44
대전에는 타지역 대비 역량이 뛰어난 디자인 전문기업들이 많다.	4.31
대전은 디자인관련 우수 인재를 확보하기 쉬운 편이다.	4.06
대전 내 디자인 전문인력의 역량은 타지역 대비 좋은 편이다.	4.17
대전은 타지역 대비 시민들의 디자인에 대한 안목이 높고, 트렌드에 민감하다.	4.06
대전에는 타지역 대비 디자인산업을 위한 기반시설 및 요소들이 잘 갖추어져 있다.	4.29
대전지역 기업의 디자인 인식 수준 및 역량은 뛰어나다.	4.25
대전은 타지역 대비 디자인 분야에서 산·학·연 협력 네트워크가 활성화되어 있다.	4.25
대전은 타 지역대비 디자인산업 성장가능성 및 경쟁력이 높은 편이다.	4.45
평균	4.35

| 그림 67 | 디자인활용기업_대전디자인산업에 대한 인식



□ 대전시 대표 산업

- (대표 산업군) 대전시의 주력·전략 산업군인 '물류·국방·드론·로봇', '정밀 의료 바이오·헬스', '우주·항공', '나노·반도체' 중 현재와 미래를 대표하는 산업, 그리고 현재와 미래 디자인 수요가 높은 산업에 대해 조사함.
- － 디자인활용기업 대상 현재 대표산업과 미래 대표산업에 대한 의견을 조사한 결과, 현재의 대표 산업군을 '물류·국방·드론·로봇 산업'으로 생각하는 것으로 조사되었으며, 미래의 대표 산업을 '우주·항공 산업'이라 응답함.

| 표 200 | 대전시 대표 산업

현재 대표 산업	비율(%)	미래 대표 산업	(비율(%))
물류 국방·드론·로봇 산업	34.8	우주·항공 산업	30.3
정밀 의료 바이오·헬스 산업	25.8	정밀 의료 바이오·헬스 산업	29.2
우주·항공 산업	20.2	물류 국방·드론·로봇 산업	23.6
나노·반도체 산업	19.1	나노·반도체 산업	16.9
합	100.0	합	100.0

- － 대표 산업 중 현재와 미래 디자인 수요가 높은 산업에 대한 조사결과, 현재 디자인 수요가 높은 산업을 '정밀 의료 바이오·헬스 산업'이라 응답하였으며, 미래 디자인수요가 높을 것으로 예상되는 산업으로 '물류 국방·드론·로봇 산업'과 '물류 국방·드론·로봇 산업'을 선택함.

| 표 201 | 디자인 수요가 높은 산업

현재 디자인수요가 높은 산업	비율(%)	미래 디자인수요가 높은 산업	(비율(%))
정밀 의료 바이오·헬스 산업	46.1	정밀 의료 바이오·헬스 산업	32.6
물류 국방·드론·로봇 산업	34.8	물류 국방·드론·로봇 산업	32.6
나노·반도체 산업	13.5	나노·반도체 산업	18.0
우주·항공 산업	5.6	우주·항공 산업	16.9
합	100.0	합	100.0

- (디자인 기여도가 높은 산업) 대전시의 주력·전략 산업을 좀더 세분화 하여 디자인 기여도가 높은 산업에 대한 조사 결과, 1순위 응답결과를 종합하면 뷰티, 바이오·헬스 순으로 조사되었으며, 1,2순위를 합친 결과에서도 뷰티, 바이오·헬스 순으로 나타남.

| 표 202 | 디자인 기여도가 높은 산업

산업(1순위)	비율(%)	산업(1순위+2순위)	비율(%)
뷰티	34.8	뷰티	61.8
바이오·헬스	21.3	바이오·헬스	30.3
로봇	15.7	식품	24.7
인쇄	6.7	로봇	23.6
식품	5.6	인쇄	20.2
관광	4.5	관광	10.1
나노·반도체	3.4	우주·항공	7.9
드론	3.4	드론	7.9
국방	2.2	나노·반도체	6.7
우주·항공	1.1	국방	3.4
기타	1.1	기타	3.4
합	100.0		

□ 디자인활용기업의 디자인활용에 대한 현황

- (디자인 활용) 디자인활용기업의 디자인에 대한 중요성 인식 및 제품(서비스) 개발 단계에서 디자인 활용 여부를 조사한 결과를 정리하면 다음과 같음.
- － (제품·서비스 판매에 영향을 주는 요소) 제품(서비스) 판매에 영향을 주는 요소를 100%로 보았을 때, 각 요인별 중요도에 대한 조사결과, '성능·품질'이 중요하다고 응답한 기업이 34.9%로 가장 높게 나타났으며, 디자인은 11.8%로 조사됨.

표 203 | 판매에 영향을 주는 중요 요인

중요 요인	중요도(%)
성능·품질	34.9
마케팅(홍보/광고)	16.7
브랜드	14.6
디자인	11.8
유통(영업력)	10.3
고객서비스	6.4
기업 아이덴티티	5.3
합계	100

- － (디자인 활용여부) 디자인활용기업의 디자인 활용여부에 대한 조사결과, 79.8%의 기업의 디자인을 활용한다고 응답함. 이중 1개 기업이지만 중견기업은 디자인을 100% 활용한다고 응답하였으며, 소상공인이 89.5% 활용하고 있다고 응답함.

표 204 | 디자인활용 여부

활용여부/기업규모	예	아니오
평균	79.8	20.2
소상공인	89.5	10.5
소기업	75.9	24.1
중기업	81.8	18.2
중견기업	100.0	0.0

- － (현재 디자인 도입단계) 디자인을 활용하고 있다고 응답한 71개 기업 대상으로 현재 제품(서비스) 개발 프로세스 상에서 디자인을 투입하고 있는 단계에 대한 조사결과, 시제품 개발단계에서 60.6%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로는 마케팅(브랜딩)의 단계에서 활용하고 있는 것으로 조사됨.
- － (향후 디자인 도입 필요단계) 모든 기업을 대상으로 향후 디자인 투입이 필요한 단계에 대한 조사결과, 컨셉개발 단계가 28.1%로 가장 높게 나타났으며, 다음으로는 기획 단계가 16.9%로 높게 나타남.

| 표 205 | 디자인 도입 단계

단계	현재 투입 단계 (중복응답/%)	향후 투입필요 단계 (1순위/%)
기획	33.8	16.9
시장환경 분석(수요조사)	12.7	4.5
연구 R&D	28.2	5.6
컨셉개발	35.2	28.1
설계	33.8	3.4
시제품 개발	60.6	19.1
제품생산	29.6	4.5
마케팅(브랜딩)	56.3	15.7
판매(유통)	12.7	—
고객 서비스(사후관리)	8.5	—
없음	—	2.0
합계	—	100

| 그림 68 | 디자인 활용기업_디자인 활용현황



□ 기업의 역량 및 경영의 애로사항

- (인력 채용 시 어려움) 디자인활용기업의 디자이너 채용시 어려움이 있는지에 대한 조사결과, 42.7%의 기업이 어려움이 있다고 응답하였으며, 43.8%의 기업은 디자인 인력 채용 경험이 없으며, 향후 계획도 없다고 응답함.
- 신규 디자이너 채용시 어려움으로는 31.6%의 기업이 '신규인력 채용을 위한 자금부족'과 '원하는 역량을 갖춘 디자이너 부족'이라고 답함.

[표 206] 신규 디자이너 채용 시 어려움

구분	채용어려움 有	채용어려움 無	채용 경험 및 계획없음
기업수(개/%)	38/ 52.7	12/ 13.5	39/ 43.8
임금 및 근로시간 등에 대한 기대 불일치(%)	18.4	—	—
원하는 포지션의 경력직 부족(%)	13.2		
신규인력 채용을 위한 자금 부족(%)	31.6		
열악한 사업장 환경(통근, 시설 등)(%)	2.6		
원하는 역량을 갖춘 디자이너 부족(%)	31.6		

| 그림 69 | 디자인활용기업_애로사항



- (필요 교육) 디자인활용기업이 필요로 하는 교육분야를 '디자인 분야'와 '비즈니스 역량강화 분야'로 각각 나눠 조사한 결과는 아래와 같음.

- (디자인 분야) 필요 교육 분야를 1,2,3순위로 응답하도록 조사결과, 1순위 결과만 보면 '브랜드디자인 기획 및 개발'이 28.1%로 가장 높게 조사되었으며, 2번째로 높게 조사된 결과는 '2D/3D/4D 디자인개발'이 18.0%로 나타남. 1,2,3순위를 모두 합친 결과에서는 '브랜드디자인 기획 및 개발'이 69.7%, 'UI/UX 디자인'이 42.7%로 조사됨.

[표 207] 디자인활용기업 디자인분야 필요 교육(%)

교육 내용(1순위)	응답율	교육 내용(1순위+2순위+3순위)	응답율
브랜드디자인 기획 및 개발	28.1	브랜드디자인 기획 및 개발	69.7
2D/3D/4D 디자인개발	18.0	UI/UX 디자인	42.7
UI/UX 디자인	16.9	서비스디자인	38.2
AI 디자인프로그램(Majourney, Uizard 등)	10.1	디지털컨텐츠 디자인	38.2
서비스디자인	9.0	2D/3D/4D 디자인개발	36.0
3D 프린팅(설계 및 장비교육)	9.0	3D 프린팅(설계 및 장비교육)	29.2
디지털컨텐츠 디자인	7.9	AI 디자인프로그램(Majourney, Uizard 등)	28.1
CMF 디자인	1.1	메타버스 등 디자인컨텐츠 제작	9.0
합	100.0	CMF 디자인	6.7
		기타 디자인 교육	2.2

- (비즈니스 역량 강화 분야) 필요 교육 분야를 1,2,3순위로 응답하도록 조사결과, 1순위 결과만 보면 '마케팅 · 홍보'가 32.6%로 가장 높게 조사되었으며, 2번째로 높게 조사된 결과는 '상품 · 신사업 기획'이 21.3%로 나타남. 1,2,3순위를 모두 합친 결과에서도 '마케팅 · 홍보'와 '상품 · 신사업 기획'이 각각 높은 순위를 차지함.

| 표 208 | 디자인활용기업의 비즈니스 역량 강화분야 필요 교육(%)

교육 내용(1순위)	응답율	교육 내용(1순위+2순위+3순위)	응답율
마케팅 · 홍보	32.6	마케팅 · 홍보	69.7
상품 · 신사업 기획	21.3	상품 · 신사업 기획	53.9
디자인 트렌드 · 기술동향	15.7	디자인 트렌드 · 기술동향	41.6
디자인권리 및 디자인상표 · 특허	7.9	디자인권리 및 디자인상표 · 특허	37.1
디자인 · 트렌드 리서치	5.6	빅데이터 분석 · 활용	27.0
빅데이터 분석 · 활용	5.6	Chatgpt 등 AI역량	20.2
디자인생킹	4.5	디자인생킹	19.1
디자인리더십	3.4	디자인 · 트렌드 리서치	18.0
Chatgpt 등 AI역량	3.4	디자인리더십	11.2
합계	100.0	기타 비즈니스 역량강화 교육	2.2

□ 디자인활용기업의 디자인 개발 현황

- (외부 기관 디자인 지원 경험) 디자인활용기업이 디자인 사업에 참여했던 경험 및 만족도가 높았던 기관에 대한 조사 결과는 아래와 같음.
- (디자인 지원 경험 유무) 디자인활용기업이 정부, 지자체, 공공기관 등에서 디자인 지원을 받은 경험이 있는지에 대한 조사 결과, 경험이 있다는 기업이 57.3%로 조사됨.

| 표 209 | 디자인지원사업 참여경험

구분	비율(%)
사업 참여 有	57.3
사업 참여 無	42.7
합	100.0

- (참여 사업 중 만족도 높은 사업 시행 기관) 디자인 지원사업에 참여했던 기관 중 사업의 만족도가 높았던 기관에 대전디자인진흥원이 31.4%로 1순위로 조사되었으며, 2순위로는 테크노파크가 21.6%로 조사됨.

| 표 210 | 지역별 매출 비중

지역	비중(%)
대전디자인진흥원	31.4
테크노파크(대전, 세종, 충북, 충남)	21.6
한국디자인진흥원(KIDP)	13.7
중소벤처기업진흥공단	13.7
대전일자리경제진흥원	5.9
대전정보문화산업진흥원	5.9
지식재산센터	3.9
중소기업기술진흥원(TIPA)	2.0
창조경제혁신센터	2.0
합	100.0

- (디자인개발 경험) 최근 2년 이내 디자인활용기업이 디자인 개발 경험이 있는 지에 대해 조사한 결과, 84.3%기업이 디자인개발 경험이 있는 것으로 조사됨.

| 표 211 | 디자인활용기업의 최근 2년 이내 디자인개발 경험

구분	디자인개발 경험 없음	디자인개발 경험 있음
비율(%)	15.7	84.3

- － (내외부 디자이너(기업) 활용 비중) 최근 2년 이내 디자인 개발 시 사내 인력을 활용한 디자인 개발 비중과 외부 인력이나 용역을 활용한 외주 디자인개발 비중을 조사한 결과, 대전지역 디자인전문기업을 통한 디자인개발 비중이 46.3%로 가장 높게 나타남.

| 표 212 | 내·외부 디자이너 활용 비중

구분	비중(%)
기업 내부 인력 활용	33.5
대전지역 디자인전문기업	46.3
타 지역 디자인전문기업	19.9
해외 업체	0.3
합	100

- － (대전소재 디자인전문기업의 만족도) 대전 소재 디자인전문기업 활용시 만족도에 대한 평가 결과, 평균 5.28로 보통 4점보다 높게 나타났으며, 이중 디자인 결과물에 대한 품질이 우수하다고 판단함.

표 213 | 대전소재 디자인전문기업 활요시 만족도

구분	점수(7점만점)
업무의 전반적 만족도	5.38
디자인 개발 비용	5.26
디자인 인력 수준	5.29
디자인 결과물의 품질	5.40
디자인회사의 경영마인드	5.24
디자인회사의 장비 시설	5.24
타 지역과의 차별적인 디자인 서비스	5.12
평균	5.28

그림 70 | 디자인활용기업_디자인개발 경험 및 디자인전문기업 활용



- (타 지역 디자인전문기업의 활용이유) 타 지역 디자인전문기업을 활용하는 이유에 대해 타지역 디자인전문기업을 활용하는 기업대상으로 조사한 결과, '대전지역 내 디자인전문기업에 대한 정보 부족'이 1순위로 조사되었으며, 2순위로는 '지역 외 디자인 전문기업이어도 거리상 멀지 않고 결과물이 우수해서'라고 응답함.

| 표 214 | 타 지역 디자인전문기업 활용 이유

구분	비율(%)
대전지역 내 디자인전문기업의 역량 부족	15.2
대전지역 내 디자인전문기업에 대한 정보 부족	27.3
대전지역 내 디자인전문기업의 서비스 수준 부족	12.1
사업영역에 필요한 디자인 전문분야 부재	15.2
대전지역 내 디자인전문기업의 디자인 개발 비용 불만족	3.0
지역 외 디자인 전문기업이어도 거리상 멀지 않고 결과물이 우수해서	18.2
기타	9.1
합	100.0

- (디자인전문기업 선정 시 주요 고려요인) 디자인활용기업은 디자인전문기업 선정시 중요 고려요소로 기업의 포트폴리오 수준이라 응답함.

| 표 215 | 디자인전문기업 선정시 중요 고려요인

중요 고려요인(1순위)	응답율	중요 고려요인(1순위+2순위)	응답율
기업의 포트폴리오 수준	24.6	기업의 포트폴리오 수준	47.8
참여인력의 전문성	23.2	디자인개발 비용	33.3
디자인개발 비용	13.0	참여인력의 전문성	33.3
사업제안의 우수성	10.1	사업제안의 우수성	21.7
전문가(지인, 기관) 추천	7.2	해당 분야에서의 업력	20.3
해당 분야에서의 업력	5.8	전문가(지인, 기관) 추천	14.5
기업의 규모	4.3	기업 평판 및 기업 인지도	7.2
기업 평판 및 기업 인지도	4.3	기업의 규모	5.8
기업의 수상경력	2.9	기업의 수상경력	5.8
기타	2.9	기타	4.3
디자인전문회사 등록여부	1.4	디자인전문회사 등록여부	2.9
합	100		

3) 시청 및 공공기관

□ 응답기관(응답자) 개요

- (일반 현황) 응답기관(응답자)의 일반현황을 정리하면 아래와 같음.
- － (응답기관) 응답자 현황을 살펴보면, 대전광역시청에서 전체 응답자 중 66.7%가 응답한 것으로 조사됨. 다음으로는 대전광역시 상수도사업본부에서 13.3%가 응답함.

| 표 216 | 응답기관(응답자) 현황

구분	응답자수(명)	비율(%)
대전광역시청	20	66.7
대전광역시 대덕구청	1	3.3
대전광역시 중구청	1	3.3
대전광역시 동구청	1	3.3
대전광역시 서구청	1	3.3
대전광역시 상수도사업본부	4	13.3
대전시의회	1	3.3
대전예술의전당	1	3.3
합계	30	100.0

- － (디자인전공 여부) 응답자의 디자인전공여부 조사결과, 디자인전공자가 30명중 2명으로 조사됨.

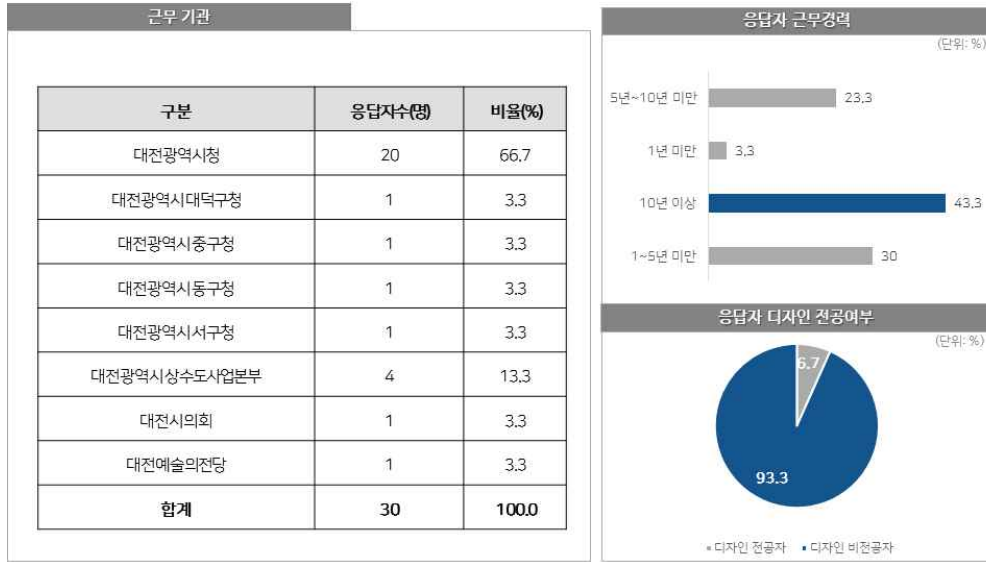
| 표 217 | 응답자 디자인전공 여부

구분	응답자수(명)	비율(%)
디자인 전공아님	28	93.3
디자인 전공자	2	6.7
합계	30	100

- － (근무 년수) 응답자의 근무 년수 조사결과, 10년이상 응답자가 43.3%로 조사됨.

구분	응답자수(명)	비율(%)
1~5년 미만	9	30.0
10년 이상	13	43.3
1년 미만	1	3.3
5년~10년 미만	7	23.3
합계	30	100

| 그림 71 | 시청 공무원_응답자 기본정보



□ 대전디자인진흥원에 대한 인식

- (인지도 및 진흥원의 기여도) 대전디자인진흥원 설립여부에 대한 인지도 및 대전 디자인진흥원 설립이 지역에 기여한 기여도 조사한 결과는 다음과 같음.
- (인지도) 대전디자인진흥원이 설립되었는지 알고 있는지에 대한 조사결과, 63.3%가 알고 있다고 응답하였으며, 36.7%는 모른다고 응답함.

| 표 219 | 대전디자인진흥원 인지도

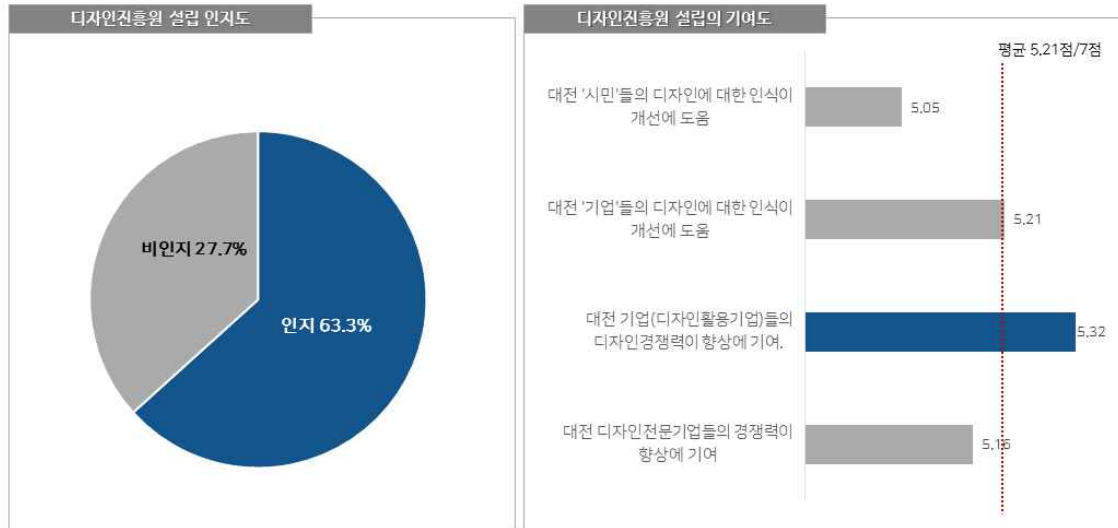
구분	인지	비인지
비율(%)	63.3	36.7

- (기여도) 대전디자인진흥원이 설립되었는지 알고 있는 응답자 대상으로 진흥원 설립이 대전지역의 디자인 경쟁력에 기여한 정도를 조사한 결과, 7점 만점에 5.51점으로 높게 조사되었으며, 이 중 가장 높게 평가한 결과로는 '대전 기업(디자인활용기업)들의 디자인경쟁력이 향상에 기여'와 '대전시 디자인 관련 사업의 전문성에 기여'하였다는 응답으로 나타남.

| 표 220 | 대전디자인진흥원의 기여도

구분	점수(7점만점)
대전 디자인전문기업들의 경쟁력이 향상에 기여	5.16
대전 기업(디자인활용기업)들의 디자인경쟁력이 향상에 기여.	5.32
대전 '기업'들의 디자인에 대한 인식이 개선에 도움	5.21
대전 '시민'들의 디자인에 대한 인식이 개선에 도움	5.05
대전시 디자인 관련 사업의 전문성에 기여	5.32
평균	5.21

| 그림 72 | 시청 공무원 _대전디자인진흥원 인지도 및 진흥원 설립에 따른 기여도



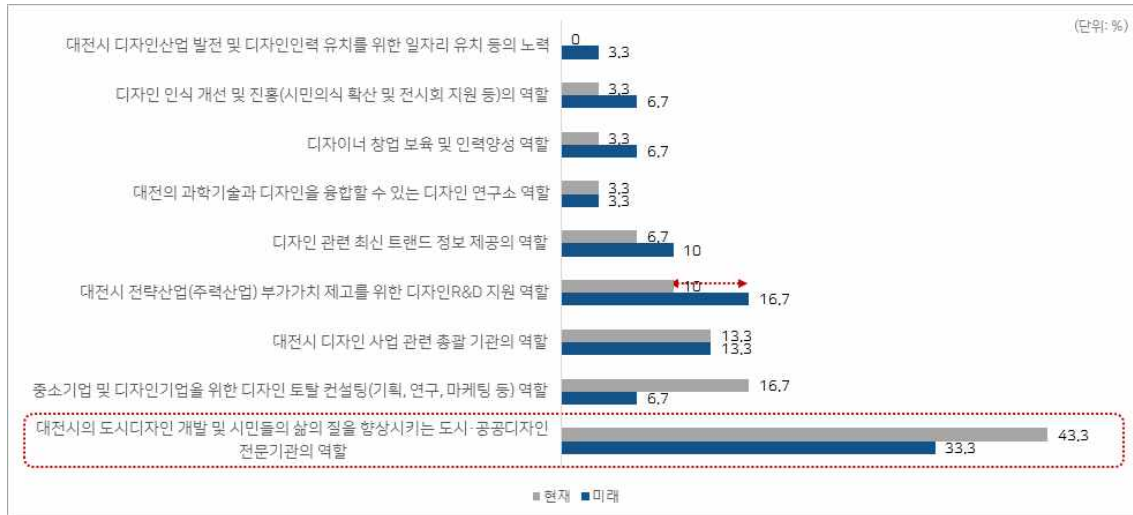
□ 대전디자인진흥원의 역할과 기능

- **(주요 역할)** 디자인활용기업이 생각하는 디자인진흥원의 현재의 역할과, 3년뒤 미래의 역할에 대한 조사결과, 현재와 미래 모두 '대전의 도시디자인 개발 및 시민들의 삶의 질을 향상시키는 도시·공공디자인 전문기관의 역할'이라는 응답이 가장 높에 나타남.
- 현재 역할의 2순위와 3순위로는 '중소기업 및 디자인기업을 위한 디자인 토탈 컨설팅(기획, 연구, 마케팅 등) 역할'과 '대전시 디자인 사업 관련 총괄 기관의 역할'로 조사됨.
- 미래의 역할 2순위와 3순위로는 각각 '대전시 전략산업(주력산업) 부가가치 제고를 위한 디자인R&D 지원 역할'과 '대전시 전략산업 부가가치 제고를 위한 디자인R&D 지원 역할'과 '대전시 디자인 사업 관련 총괄 기관의 역할'이라고 응답함.

| 표 221 | 대전디자인진흥원의 역할(%)

디자인진흥원의 역할	현재	미래
대전시의 도시디자인 개발 및 시민들의 삶의 질을 향상시키는 도시·공공디자인 전문기관의 역할	43.3	33.3
중소기업 및 디자인기업을 위한 디자인 토탈 컨설팅(기획, 연구, 마케팅 등) 역할	16.7	6.7
대전시 디자인 사업 관련 총괄 기관의 역할	13.3	13.3
대전시 전략산업(주력산업) 부가가치 제고를 위한 디자인R&D 지원 역할	10.0	16.7
디자인 관련 최신 트렌드 정보 제공의 역할	6.7	10.0
대전의 과학기술과 디자인을 융합할 수 있는 디자인 연구소 역할	3.3	3.3
디자인 창업 보육 및 인력양성 역할	3.3	6.7
디자인 인식 개선 및 진흥(시민의식 확산 및 전시회 지원 등)의 역할	3.3	6.7
대전시 디자인산업 발전 및 디자인인력 유치를 위한 일자리 유치 등의 노력	—	3.3
합	100	100

| 그림 73 | 시청 공무원_대전디자인진흥원의 기대 역할



- (「대전 2048 그랜드플랜」 실행을 위한 대전디자인진흥원의 기능) 「대전 2048 그랜드플랜」 실행을 위해 대전디자인진흥원이 핵심으로 가져가야 할 디자인영역에 대한 조사결과, 1순위로 '과학도시 대전 실행을 위한 도시 브랜드(대전 콘텐츠 개발)디자인'이 26.7%로 가장 높게 조사되었으며, 2순위로는 '시민의 삶의 질을 높일 수 있는(스마트 안전도시 구현) 공공환경 개선 디자인'으로 나타남.

| 표 222 | 대전디자인진흥원의 핵심 디자인 영역

디자인 영역	응답율(%)
과학도시 대전 실행을 위한 도시 브랜드(대전 콘텐츠 개발)디자인	26.7
시민의 삶의 질을 높일 수 있는(스마트 안전도시 구현) 공공환경 개선 디자인	23.3
관광을 주도하는 관광컨텐츠 및 서비스 디자인	16.7
대전소재 정부 출연 연구소 R&D와 융합할수 있는 (기술+디자인 융합)산업디자인	16.7
대전시의 제조산업 활성화를 위한 산업디자인	16.7
합	100.0

□ 대전시 디자인산업에 대한 전반적인 인식

- (전반적 인식) 공무원/공공기관 종사자가 느끼는 대전시의 디자인산업에 대한 인식을 '대전시 정책, 교육여건, 디자인 인력, 시민의식, 디자인관련 인프라, 경쟁력'으로 구분하여 조사한 결과, 7점만점에 전체 평균 4.4점으로 보통정도로 평가함.
- － 조사 항목 중 가장 높게 나온 항목은 '자치 단체 주도의 다양한 디자인 관련 사업을 지원하고 있다'가 4.7점으로 조사됨.

| 표 223 | 대전시 디자인산업에 대한 전반적 인식

구분	점수/7점
자치단체 주도의 다양한 디자인 관련 사업을 지원하고 있다.	4.7
대전의 디자인 관련 정책에 대한 정보를 얻기 쉽다.	4.5
대전에는 타지역 대비 역량이 뛰어난 디자인전문기업들이 많다.	4.4
대전 내 디자인 전문인력의 역량은 타지역 대비 좋은 편이다.	4.3
대전은 타 지역대비 시민들의 디자인에 대한 안목이 높고, 트렌드에 민감하다.	4.3
대전에는 타 지역대비 디자인산업을 위한 기반시설 및 요소들이 잘 갖추어져 있다.	4.3
대전 기업의 디자인 인식 수준 및 역량은 뛰어나다.	4.3
대전은 타 지역대비 디자인산업 성장가능성 및 경쟁력이 높은 편이다.	4.6
평균	4.4

□ 대전시 대표 산업

- (대표 산업군) 대전시의 주력 · 전략 산업군인 '물류 국방 · 드론 · 로봇', '정밀 의료 바이오 · 헬스', '우주 · 항공', '나노 · 반도체' 중 현재와 미래를 대표하는 산업, 그리고 현재와 미래 디자인 수요가 높은 산업에 대해 조사함.
- － 공무원(공공기관)대상 현재 대표산업과 미래 대표산업에 대한 의견을 조사한 결과, 현재의 대표 산업군을 '정밀 의료 바이오 · 헬스 산업'으로 생각하는 것으로 조사되었으며, 미래의 대표 산업을 '우주 · 항공 산업'이라 응답함.

| 표 224 | 대전시 대표 산업

현재 대표 산업	비율(%)	미래 대표 산업	(비율(%))
정밀 의료 바이오 · 헬스 산업	33.3	우주 · 항공 산업	33.3
물류 국방 · 드론 · 로봇 산업	26.7	정밀 의료 바이오 · 헬스 산업	26.7
우주 · 항공 산업	23.3	나노 · 반도체 산업	16.7
기타	10.0	물류 국방 · 드론 · 로봇 산업	13.3
나노 · 반도체 산업	6.7	기타	10.0
합	100.0	합	100.0

- － 대표 산업 중 현재와 미래 디자인 수요가 높은 산업에 대한 조사결과, 현재 디자인 수요가 높은 산업을 '정밀 의료 바이오 · 헬스 산업'과 '물류 국방 · 드론 · 로봇 산업'이라 응답하였으며, 미래 디자인수요가 높을 것으로 예상되는 산업으로 '물류 국방 · 드론 · 로봇 산업'이라 응답함.

| 표 225 | 디자인 수요가 높은 산업

현재 디자인수요가 높은 산업	비율(%)	미래 디자인수요가 높은 산업	(비율(%))
물류 국방·드론·로봇 산업	30.0	물류 국방·드론·로봇 산업	40
정밀 의료 바이오·헬스 산업	30.0	정밀 의료 바이오·헬스 산업	23
나노·반도체 산업	23.3	우주·항공 산업	20
우주·항공 산업	10.0	나노·반도체 산업	13
기타	6.7	기타	3
합	100.0	합	100.0

- (디자인 기여도가 높은 산업) 대전시의 주력·전략 산업을 좀더 세분화 하여 디자인 기여도가 높은 산업에 대한 조사 결과, 가장 높은 응답이 나온 산업은 '관광'으로 조사되었으며, 다음으로는 '뷰티'산업으로 나타남.

| 표 226 | 디자인 기여도가 높은 산업

산업	비율(%)
관광	26.7
국방	6.7
나노·반도체	6.7
드론	3.3
로봇	10.0
바이오·헬스	13.3
뷰티	23.3
우주·항공	3.3
인쇄	6.7
합	100.0

□ 디자인 업무 현황

- (업무에서 디자인 활용여부) 업무에서 디자인 활용여부에 대한 조사결과, 43.3%의 응답자가 업무에서 디자인을 활용하고 있는 것으로 조사됨.

| 표 227 | 업무에서의 디자인 활용여부

구분	응답자수(명)	비율(%)
활용	13	43.3
비활용	17	56.7
합계	30	100

- (디자인전문가 선정 시 주요 고려 요소) 업무에서 디자인을 활용하는 응답자 대상으로 디자인전문기관(또는 전문가) 선정시 중요 고려 요인에 대한 조사결과, '사업제안의 우수성'이 38.5%로 가장 높게 조사되었으며 다음으로는 '참여인력의 전문성'이 30.8%로 조사됨.

| 표 228 | 디자인전문가(기관) 선정 시 중요 고려요소

구분	비율(%)
기업 평판 및 기업 인지도	7.7
기업의 포트폴리오 수준	7.7
디자인개발 비용	7.7
사업제안의 우수성	38.5
참여인력의 전문성	30.8
해당 분야에서의 업력	7.7
합계	100

- (대전 지역 내·외 전문화 활용) 디자인전문가(기관) 활용시 대전시 내외 전문가 활용여부에 대한 조사결과, 92.3%가 대전광역시내 전문가(기관)을 활용하고 있는 것으로 조사됨. 타 지역 디자인전문가(기관)을 활용하는 이유에 대해서는 '사업영역에 필요한 전문분야 부재'로 응답함.

| 표 229 | 대전지역 내·외 전문화 활용비율

구분	비율(%)
대전 지역 내 디자인전문기업(전문가)를 활용	92.3
대전 지역 외 디자인전문기업(전문가)를 활용	7.7
합계	100

4) 정량조사 요약 및 시사점

□ 공통항목 조사 결과 요약 및 시사점

- (공통조사 항목 비교) 디자인전문기업, 디자인활용기업, 시청 공무원 대상으로 진행한 공통 항목에 대한 조사 결과를 종합하여 정리하면 아래와 같음.
- － (대전디자인진흥원에 대한 지자체 및 출자·출연기관 대상 홍보 필요) 대전디자인진흥원에 대한 인지도 조사 결과, 디자인전문기업의 인지도가 가장 높았으며, 시청 등 공무원 대상 조사에서 인지도가 가장 낮은 것으로 평가됨. 이는 디자인전문기업과 디자인활용기업의 경우 대전디자인진흥원 지원사업에 참여한 기업이 일부 포함되었기 때문에 인지도가 더 높게 평가될수 있지만, 지자체 및 시 출자·출연 기관 대상으로 진흥원의 홍보가 더 필요할 것으로 보임.

| 표 230 | 대전디자인진흥원 설립에 대한 인지도 비교

구분	인지	비인지
디자인 전문기업	95.8	4.2
디자인활용기업	82.0	18.0
시청/공공기관 종사자	63.3	36.7

- (대전디자인진흥원은 기업 경쟁력 및 디자인 인식 개선에 도움) 대전디자인진흥원에 대한 인지가 있는 그룹 대상으로 진흥원 설립 후에 대전광역시 지역에 기여한 정도를 평가한 결과, 전반적인 평가 결과에서 활용기업의 평가가 높게 조사됨. 세부 항목별로 비교하면 '대전 기업들의 디자인경쟁력이 향상'되었다는 항목에 대해 디자인 전문기업과 공무원은 가장 높게 평가함. 디자인활용기업은 '대전 기업들의 디자인에 대한 인식개선에 도움이 되었다'고 응답하여 진흥원 설립이후 기업들의 전반적인 경쟁력과 인식개선에 도움이 된 것으로 평가할 수 있음.
- (시민 공감형 디자인인식 확산 프로그램 필요) 세 개 그룹 모두 대전 시민들의 디자인 인식 개선제고에 도움이 되었다는 항목에서 가장 낮게 평가함. 디자인에 대한 인식 개선을 위해 시민 체감형 사업 또는 행사 등의 프로그램이 필요해 보임.

| 표 231 | 대전디자인진흥원 기여도에 대한 비교

구분	전문기업	활용기업	공무원	전체
대전 기업(디자인활용기업)들의 디자인경쟁력 향상	5.53	5.86	5.32	5.57
대전 디자인전문기업들의 경쟁력 향상	5.37	5.82	5.16	5.45
대전 기업들의 디자인에 대한 인식 개선	5.12	5.92	5.21	5.42
대전시 디자인 관련 사업의 전문성 제고	4.84	5.80	5.32	5.32
디자인 전문인력 양성에 도움	4.91	5.73	-	5.32
대전 시민들의 디자인에 대한 인식 개선	4.70	5.39	5.05	5.05
평균	5.08	5.75	5.21	5.35

- (디자인전문기업 경영성과에, 활용기업에는 디자인개발 경쟁력 향상에 도움) 대전디자인진흥원이 자사에 도움이 된 정도를 평가한 항목에서 디자인전문기업은 매출 등 경영 성과에 도움이 되었다고 응답하였으며, 디자인활용기업은 디자인경쟁력 향상에 도움이 되었다고 응답함. 이는 디자인진흥원의 사업이 디자인전문기업에게는 직접적인 매출액 증대로, 디자인활용기업에게는 간접적으로 디자인 경쟁력 향상에 도움이 된 것으로 분석됨.

| 표 232 | 대전디자인진흥원이 우리 기업에 도움이 된 정도 비교

구분	전문기업	활용기업	전체
우리 기업의 디자인개발 경쟁력 향상에 도움	5.35	6.06	5.71
우리 기업의 매출(경영성과) 증대에 도움	5.47	5.75	5.61
우리 기업의 신규사업 및 고객 유치에 도움	5.19	5.75	5.47
우리 기업 소속직원의 디자인 역량 향상에 도움	5.28	5.53	5.41
평균	5.32	5.77	5.55

- － (대전디자인진흥원에 바라는 역할에 대한 세 개 그룹의 결과 상이) 디자인전문기업은 '대전시 디자인 사업 관련 총괄기관의 역할'을 활용기업은 '중소기업 및 디자인기업을 위한 디자인 토탈 컨설팅 기관의 역할'을 그리고 공무원은 '대전시의 도시 디자인개발 및 시민들의 삶의 질 향상시키는 도시·공공디자인 전문기관의 역할'을 기대하는 것으로 조사됨. 미래에 다소 그 역할이 축소되긴 하지만 현재와 미래 모두 같은 역할을 기대하고 있는 것으로 조사되었으며, 현재보다 미래의 역할이 커졌으면 하는 부분에서 디자인전문기업은 '디자인관련 최신 트렌드 정보 제공의 역할', 활용기업은 '대전의 과학기술과 디자인을 융합할 수 있는 디자인 연구소 역할', 공무원은 '대전시 전략산업 부가가치 제고를 위한 디자인 R&D지원의 역할'이 다른 항목 대비 상대적으로 가장 큰 폭으로 상승함.

| 표 233 | 대전디자인진흥원 역할에 대한 비교

디자인진흥원의 역할	현재			미래		
	전문기업	활용기업	공무원	전문기업	활용기업	공무원
중소기업 및 디자인기업을 위한 디자인 토탈 컨설팅 역할	12.5	24.7	16.7	8.3	18.0	6.7
대전시 전략산업 부가가치 제고를 위한 디자인R&D 지원 역할	18.1	22.5	10.0	15.3	12.4	16.7
대전시 디자인 사업 관련 총괄기관의 역할	23.6	15.7	13.3	20.8	15.7	13.3
디자인 인식 개선 및 진흥의 역할	6.9	9.0	3.3	8.3	9.0	6.7
디자인 역량 강화를 위한 디자인전문 교육 기관의 역할	6.9	7.9	—	2.8	3.4	—
대전의 과학기술과 디자인을 융합할 수 있는 디자인 연구소 역할	8.3	5.6	3.3	12.5	12.4	3.3
디자이너 창업 보육 및 인력양성 역할	8.3	5.6	3.3	8.3	9.0	6.7
디자인 관련 최신 트렌드 정보 제공의 역할	4.2	4.5	6.7	9.7	10.1	10.0
대전시의 도시디자인 개발 및 시민들의 삶의 질을 향상시키는 도시·공공디자인 전문기관의 역할	11.1	4.5	43.3	13.9	10.1	33.3
합	100	100	100	100	100	100

- (「대전 2048 그랜드플랜」 실행을 위한 대전디자인진흥원에 요구하는 디자인 분야는 '과학도시 대전 실현을 위한 도시 브랜드(대전 콘텐츠 개발) 디자인' 대전 2048 그랜드 플랜 달성을 위해 진흥원이 실행해야 하는 디자인 분야는 '과학도시 대전 실현을 위한 도시 브랜드 디자인이 세 개 그룹에서 가장 높게 조사됨. 즉, 대전의 도시 브랜드 구축을 위해 '과학 도시'가 디자인을 통해 실현될 수 있기를 바라는 것으로 조사됨. 따라서 이와 관련한 프로그램 구성이 필요할 것으로 보임.

| 표 234 | '대전 2048 그랜드플랜 달성을 위한 핵심 디자인 영역 비교

디자인 영역	전문 기업	활용 기업	공무원
과학도시 대전 실현을 위한 도시 브랜드(대전 콘텐츠 개발)디자인	33.3	22.5	26.7
대전시의 제조산업 활성화를 위한 산업디자인	20.8	29.2	16.7
대전소재 정부 출연 연구소 R&D와 융합할 수 있는 (기술+디자인 융합) 산업디자인	16.7	33.7	16.7
시민의 삶의 질을 높일 수 있는 (스마트 안전도시 구현) 공공환경 개선 디자인	13.9	6.7	23.3
관광을 주도하는 관광컨텐츠 및 서비스 디자인	12.5	6.7	16.7
기타	2.8	1.1	-
합	100	100	100

- (디자인 개발 지원 확대 필요분야 에서 전문기업은 CI/BI,패키지 디자인개발을 활용 기업은 제품설계 및 시제품 제작 지원을 요구) 민선 8기 정책 실행을 위해 대전디자인진흥원이 지원을 확대해야 하는 분야에 대한 조사 결과, 전문기업은 'CI/BI 등의 디자인개발 지원 > 제품 설계 및 시제품 제작 지원/ 미래 대전시 경쟁력 향상을 위한 디자인 정책연구' 순으로 필요하다고 응답하였으며, 활용기업은 '제품 설계 및 시제품 제작 지원 > CI/BI 등의 디자인개발 지원'순으로 필요하다고 응답함. 이는 본 조사에 응답한 디자인전문기업의 주요 분야가 시각디자인분야(41.7%)로 자사의 영역과 같은 분야의 지원 사업을 원하는 것으로 분석할 수 있으며, 활용기업은 실질적으로 기업에 도움이 될 수 있는 시제품 제작 지원 등을 원하는 것으로 분석할 수 있음.

| 표 235 | 디자인 자원 필요 분야 비교

디자인 개발 영역	전문기업	활용기업
CI/BI(패키지 포함) 디자인개발 지원	19.4	13.5
제품 설계 및 시제품(디자인목업, 위킹목업) 제작 지원	18.1	37.1
미래 대전시 경쟁력 향상을 위한 디자인 정책 연구	18.1	7.9
대전 응용기술 활용 디자인 개발 기획	11.1	5.6
전략산업군 기술·제품 디자인 상용화 지원	11.1	3.4
디자인리서치(시장, 환경분석) 등 서비스디자인 컨설팅	8.3	5.6
미래 선행 디자인 R&D개발	6.9	9.0
디자인 아이디어 실험 및 사용자 테스트 지원	2.8	7.9
디자인 지적재산권(특허/실용신안/디자인/상표) 및 법률 컨설팅	2.8	10.1
기타	1.4	—
합	100.0	100

- (공공/환경디자인 분야에서 전문기업은 대전형 도시·환경 공간 디자인 계획 및 개발'을 활용기업은 대전시 통합 도시 브랜드 개발'이 필요하다고 응답) 1순위와 2순위를 고려하였을 때 두 개 그룹에서 요구하는 공공·환경 디자인분야의 필요 영역은 유사한 것으로 분석할 수 있으며, 두 개 그룹 모두 대전형의 공간 디자인 개발을 통해 대전시 도시 브랜드 구축을 요구하는 것으로 조사됨.

| 표 236 | 공공·환경 디자인 자원 필요 분야 비교

공공/환경디자인 영역(1순위)	전문기업	활용기업
대전형 도시·환경 공간 디자인 계획 및 개발	16.7	13.5
대전시 통합 도시브랜드(이미지) 개발	12.5	20.2
공무원과 공공기관 종사자들을 대상으로 한 인식 제고	12.5	5.6
공공디자인 특화 전문기업 육성	12.5	13.5
디자인 기반 도시재생 사업	11.1	11.2
대전특화 관광콘텐츠 기획	9.7	6.7
도시문제해결형 시민정책디자인리빙랩 운영	6.9	6.7
안전·재난사고 대비 관련 공공디자인 개발	6.9	12.4
유니버설 디자인 기반 공공시설물 개선	5.6	3.4
교통 인프라 개선 서비스디자인 개발	4.2	6.7
기타	1.4	—
합	100	100

- (디자인인프라 구축을 위해서는 디자인전문기업-지역혁신기관-지역기업과의 연계 네트워킹 필요) 디자인전문기업과 활용기업 모두 네트워킹의 필요성에 대해 가장 높게 평가함. 이는 디자인 인프라 구축을 위해서는 대전디자인진흥원이 다양한 이해관계자간의 소통의 기회를 확대할 수 있는 프로그램 제공이 필요함. 각각 2순위로 전문기업은 지역기업-디자이너 인력매칭지원을 활용기업은 시제품 및 생산 장비 활용지원이 필요하다고 응답하여 지원사업 설계시 고려 필요.

표 237 | 디자인 인프라/교육 필요 분야 비교

디자인 인프라 교육분야(1순위)	전문기업	활용기업
디자인전문기업-지역 혁신기관-지역기업과 연계/네트워킹	31.9	20.2
시제품 및 생산 장비 활용 지원	8.3	19.1
지역기업-디자이너 인력매칭지원(인력뱅크)	12.5	14.6
국내·외 전시 및 비즈니스 상담회 등 판로확대	5.6	11.2
디자이너 재교육 지원 (신기술 교육 등)	9.7	9.0
디자인 사용자 테스트 장비 및 공간 구축	4.2	5.6
디자인 소프트웨어 구매 및 활용 지원	9.7	4.5
예비 선진/스타 디자이너 양성 지원 (청년 인재양성 교육)	4.2	4.5
디자인 페스티벌 및 행사 개최	5.6	4.5
어린이, 시민 대상 디자인 창의 교육 프로그램	-	3.4
대전형 디자인산업 클라우딩 펀딩 구축	4.2	2.2
디자인 전시관 구축	2.8	1.1
합	100	100

- (대전은 자치단체 주도의 다양한 사업을 전개하고 있음에 긍정적 평가 그러나 디자인관련 우수 인재 확보의 어려움) 세 개 그룹 모두에서 대전광역시는 자치단체 주도의 다양한 디자인 사업이 있다는 것에 가장 높은 평가, 그러나 디자인 관련 우수 인재 확보에는 어려움이 있는 것으로 조사됨. 또한 전반적인 대전광역시의 디자인 경쟁력에 대한 평가 결과, 전문기업의 평가가 가장 낮은 것으로 조사됨.

표 238 | 대전광역시 디자인산업 전반에 대한 평가결과 비교

구분	전문기업	활용기업	공무원
자치단체 주도의 다양한 디자인 관련 사업을 지원하고 있다.	3.82	4.92	4.7
대전의 디자인 관련 정책에 대한 정보를 얻기쉽다.	3.56	4.66	4.5
대전시장 및 공무원의 디자인 관심도가 높다.	3.63	4.44	-
대전의 디자인 교육(대학, 전문대학) 수준이 타 지역 대비 높다.	3.65	-	-
대전 내 디자인관련 종사자들이 디자인 분야 (재)교육을 충분히 받을 수 있는 여건이 조성되어 있다.	3.43	-	-
대전에는 타지역 대비 역량이 뛰어난 디자인 전문기업들이 많다.		4.31	4.4
대전은 디자인관련 우수 인재를 확보하기 쉬운 편이다.	2.93	4.06	-
대전 내 디자인 전문인력의 역량은 타지역 대비 좋은 편이다.	3.21	4.17	4.3
대전은 타지역 대비 시민들의 디자인에 대한 안목이 높고, 트렌드에 민감하다.	3.31	4.06	4.3
대전에는 타지역 대비 디자인산업을 위한 기반시설 및 요소들이 잘 갖추어져 있다.	3.43	4.29	4.3
대전지역 기업의 디자인 인식 수준 및 역량은 뛰어나다.	3.43	4.25	4.3
대전은 타지역 대비 다양한 사업의 기회가 많은 편이다.	3.33	-	-
대전은 타지역 대비 디자인 분야에서 산·학·연 협력 네트워크가 활성화되어 있다.	3.29	4.25	-
대전은 타 지역대비 디자인산업 성장가능성 및 경쟁력이 높은 편이다.	3.63	4.45	4.6
평균	3.43	4.37	4.4

- (기업이 생각하는 대전의 현재 대표산업은 '물류국방·드론 로봇산업', 공무원이 생각하는 대표 산업은 '정밀 의료 바이오·헬스 산업') 현업 종사자는 대전시의 현재의 대표 산업을 '물류국방·드론 로봇산업'이라 생각하는 반면 정책을 입안하고 실행하는 공무원은 '정밀 의료 바이오·헬스 산업'이라 응답. 미래의 대표산업에 대해서는 활용기업과 공무원 모두 '우주·항공 산업'이라 응답함.

| 표 239 | 대전광역시 대표 산업에 대한 비교

대표 산업	현재			미래		
	전문 기업	활용 기업	공무원	전문 기업	활용 기업	공무원
물류 국방·드론·로봇 산업	37.5	34.8	26.7	33.3	23.6	13.3
정밀 의료 바이오·헬스 산업	25.0	25.8	33.3	26.4	29.2	26.0
우주·항공 산업	23.6	20.2	23.3	23.6	30.3	33.3
나도·반도체 산업	13.9	19.1	6.7	16.7	16.9	16.7
기타	-	-	10.0	-	-	10.0
합	100.0	100	100	100	100	100

- (디자인 수요가 높은 산업은 현재는 정밀 의료 바이오·헬스 산업이며, 미래에는 물류 국방·드론·로봇 산업) 세 개 그룹 모두 현재 디자인수요가 높은 산업과 미래 디자인 수요가 높은 산업에 대한 결과에 일치하는 것으로 조사됨. 이러한 조사 결과를 기반으로 하여 대전디자인진흥원에서 단·중·장기 디자인 사업 설계시 반영 필요함.

| 표 240 | 디자인 수요가 높은 산업

디자인수요 높은 산업	현재			미래		
	전문 기업	활용 기업	공무원	전문 기업	활용 기업	공무원
정밀 의료 바이오·헬스 산업	48.6	46.1	30.0	33.3	32.6	23
물류 국방·드론·로봇 산업	37.5	34.8	30.0	41.7	32.6	40
나도·반도체 산업	9.7	13.5	23.3	12.5	18.0	13
우주·항공 산업	4.2	5.6	10.0	12.5	16.9	20
기타	-	-	6.7	-	-	3
합	100	100	100	100	100	100

- (정밀 의료 바이오·헬스 산업 중 바이오·헬스, 뷰티 산업, 그리고 관광산업에서 디자인 기여도 高) 전략산업을 세부적으로 구분하여 디자인 기여도가 높은 산업에 대한 조사결과, 전문기업은 '바이오·헬스 > 식품/로봇'을 활용기업은 '뷰티 > 바이오·헬스'를, 그리고 공무원은 '관광 > 뷰티'산업 이라 응답함.

| 표 241 | 디자인 기여도가 높은 산업

산업	전문기업	활용기업	공무원
관광	6.9	4.5	26.7
국방	5.6	2.2	6.7
나노·반도체	2.8	3.4	6.7
드론	1.4	3.4	3.3
로봇	13.9	15.7	10.0
바이오·헬스	27.8	21.3	13.3
뷰티	12.5	34.8	23.3
우주·항공	2.8	1.1	3.3
인쇄	11.1	6.7	6.7
식품	13.9	5.6	
합			100.0

□ 각 그룹별 조사결과 요약 및 시사점

■ 디자인전문회사

- (시각디자인-편집·인쇄 분야 매출 구조 ⇒ 필요 영역에 대한 전문성있는 디자인전문기업 육성필요) 디자인전문기업의 디자인산업특수분류 대분류기준으로 매출이 가장 높은 분야로는 시각디자인분야가 가장 많은 것으로 조사되었으며, 이중, 중분류 기준 '편집·인쇄' 분야의 비율이 가장 높은 것으로 나타남. 이는 앞서 한국디자인진흥원에 등록·신고된 대전소재 디자인전문기업 457개('24년 8월 기준) 대상 세부 전문분야 분석결과에서 '편집 디자인 분야'가 1순위로 조사된 결과와 일치하며, 대전광역시에는 전국 3대 인쇄거리로 꼽히는 '대전 인쇄거리'가 있으며 인쇄·편집 디자인에 대한 지역 내 수요가 존재하는 것으로 분석됨.
- (매출액 분포가 가장 높은 구간은 1억원 이상~2억원 미만/ 종업원수는 2인~4인) 조사에 응답한 디자인전문기업의 최근 2년 평균 매출액 분포가 가장 높은 구간은 1억~2억원으로 영세한 수준으로 조사됨. 이러한 영세성은 비즈니스 측면에서 자금 부족의 어려움이 있는 것으로 나타남. 종업원수도 2인~4인으로 디자인전문인력은 1인~2인이 근무하고 있는 것으로 분석됨.
- (디자인 인력채용의 어려움 高 ⇒ 부족한 영역에서의 직무 능력 향상 교육 필요) 디자이너 채용이 어려움이 있다는 기업이 70.8%로 높게 나타났으며, 주요 이유로는 '원하는 역량을 갖춘 디자이너 부족'으로 조사됨. 필요한 교육 분야로는 '브랜드디자인 기획 및 개발, AI 디자인프로그램' 순으로 조사되어 관련 분야 교육을 통해 직무에서의 필요 영역을 채워줄 필요가 있음.
- (국내·대전광역시내 매출에 의존도 高 ⇒ 디자인기업 역량강화 필요) 대전 소재 디

자인전문기업은 국내 매출이 98.5%로 높은 수준이며, 60.3%의 기업이 대전시내 매출에 의존하고 있는 것으로 조사됨. 일부 기업은 충청·세종으로 확장.

- (사업 경험이 가장 많은 기관은 테크노파크 ⇒ 대전디자인진흥원만의 디자인에 특화된 사업 발굴) 테크노파크 사업 경험이 가장 많은 것으로 조사되어 디자인관련 사업 발주가 테크노파크에 많은 것을 알 수 있음.
- (성과가 높은 사업은 발주처마다 상이) 중앙정부, 지자체, 민간기업 사업은 R&D(디자인개발, 시제품 제작, 금형 등)사업 유형이 성과가 높으나, 정부출연기관의 경우는 인쇄물 편집 디자인/제작 사업의 성과가 높은 것으로 나타나, 대전소재 연구기관의 관련 사업 발주가 많은 것으로 분석됨.

■ 디자인활용기업

- (전문, 과학 및 기술 서비스업이 많은 구조 ⇒ 산업구조를 활용할 수 있는 연계가능한 사업 설계) 대전광역시의 산업구조상 '전문 과학 및 기술 서비스업' 이 많은 구조로, 이러한 산업구조를 활용하고 연계할 수 있는 디자인사업 발굴 필요
- (제품·판매에 영향을 미치는 요인으로 '디자인' 인식은 낮은 수준 ⇒ 디자인을 통한 고부가가치 창출 및 성공사례 적극 홍보 필요) 성능·품질이 기본이 되면서 '디자인'이 접목되어 성공한 사례를 적극 발굴하여 홍보하고, 이를 통해 디자인 인식에 대한 개선 필요한 것으로 분석됨.
- (디자인을 마케팅, 시제품 단계에서 활용 ⇒ 기획/컨셉 단계에서 활용될 수 있도록 관련 사업 기획) 디자인을 마케팅·홍보, 시제품 개발 단계에서 활용하고 있는 것으로 파악되어 디자인이 기획 및 컨셉개발 단계에서 적용될 수 있도록 업무 프로세스 개선을 위한 사업 기획 필요
- (디자인 활용기업을 위한 교육 프로그램 설계) 디자인에 대한 인식 전환 및 업무 프로세스 개편을 위해 관련 교육 프로그램 운영. 필요로 하는 교육 영역은 '브랜드디자인 기획 및 개발, 2D/3D/4D 디자인개발'로 조사됨.

■ 공무원

- (대전소재 디자인전문기업에 대한 정보 소개) 공무원 및 디자인 활용기업의 대부분 기업은 대전소재 디자인전문기업과 협업하는 것으로 조사되었으며, 이들의 디자인결과물에 만족하는 것으로 조사됨. 디자인전문기업 선정시 포트폴리오와 전문인력을 중요하게 보는 만큼 대전소재 디자인전문기업을 적극 활용할 수 있도록 대전디자인진흥원이 필요 정보 공개하고 연계하는 역할 필요

IV.

대전 디자인산업 육성 전략 수립

4-1. 디자인산업 육성 방향성 및 비전

1) 대전 디자인산업 경쟁력 진단 종합 및 방향성 도출

① 산업 트렌드 및 디자인 정책 동향 종합

- (디자인산업 트렌드) 디자인은 산업화 시대부터 정보화 시대를 거쳐 4차 산업혁명까지 기술 혁신과 연관되어 진화하고 있으며, 최근 디자인산업에서는 사용자 경험과 지속 가능성, AI기술 도입 등이 중요한 요소로 주목받고 있음.
- ✓ (기능 중심에서 경험 중심의 디자인) 과거의 디자인은 주로 기능성과 효율성을 강조했으나, 현대의 디자인은 사용자 경험(UX) 중심으로 발전하고 있음. 이는 사용자가 제품이나 서비스를 이용하는 순간뿐 아니라 구매 전후의 경험까지 아우르는 방향으로 나아가고 있는 것으로, 향후 디자인개발 지원 시, 제품의 기능·성능 개선의 디자인중심에서 사용자의 경험을 고려하고 구매 전/후 단계에서의 서비스·브랜드 경험 전반을 고려한 디자인 개발이 필요함.
- ✓ (디지털프로덕트 디자인 분야 확대) 제품이 디지털화되면서 사용자가 콘텐츠나 제품과 상호작용하는 방식이 디자인의 중요한 요소로 자리 잡게 되면서 디자인 분야에서 디지털프로덕트 영역의 중요성이 확대되고 있음.
- ✓ (AI디자인 영역 확대) AI는 단순한 도구를 넘어서 디자인 과정에서 중요한 혁신적 도구로 인식되며, 협력적 파트너로 자리 잡고 있음. 디자인 교육에서도 AI 기술을 수용해 새로운 커리큘럼을 개발하고 전문인력을 양성하고 있으며, 앞으로 AI디자인 교육의 중요성은 더 커질 것으로 전망됨. 또한, AI는 점차 다양한 분야로 확장될 것으로 보이며, 이를 위해 지속적인 기술 및 산업 동향 파악이 필요함.
- ✓ (환경적 책임 강조) 현대의 디자인은 지속가능성과 환경적 영향을 중요한 요소로 다루고 있으며, 이는 기후변화와 자원 고갈 등의 글로벌 이슈에 필수적인 요소로 드러나고 있으며, 친환경 소재 사용 및 에너지 효율적인 제품 설계 등이 중요해지고 있음. 유럽연합의 에코디자인 규정은 지속 가능한 제품 설계를 강조하며, 환경적 영향을 최소화하는 방향으로 정책이 강화되고 있어 제품 설계에서부터 에코디자인 요소를 고려한 디자인 개발이 필요하며, 에너지 절약, 스마트기술, 친환경 소재 적용, 탄소배출 감소 등 지속가능한 디자인의 필요성이 확대되고 있음.
- (디자인 정책 동향) 2024년 산업통상자원부는 산업의 패러다임 변화에 맞춰 AI 기술을 활용하여 한국 디자인 산업의 글로벌 경쟁력을 강화하고 디자인 혁신을 촉진하기 위한 실행 계획을 수립하였으며, AI 도입률 증가, AI 디자이너 양성, 혁신기업 육성 등 구체적인 목표를 수립함.

- ✓ **(기업·지역 밀착형 연계지원)** 정부의 정책의 핵심은 중소기업을 지역 단위에서 밀착형 지원을 제공하고 타지역/기관과 연계·협업 사업을 추진하는 것임. 디자인 사업의 핵심은 지역기업의 디자인 핵심역량을 강화하여 기업의 경쟁력을 향상하게 시키고, 지역 유망산업과 디자인이 융합하여 산업 고부가가치화를 위한 선도 디자인을 개발하는 것임.
- ✓ **(AI 디자인 융합 디자인정책)** 정부는 AI 디자인 확산 전략을 통해 디자인 산업의 글로벌 경쟁력을 강화하고 디자인 혁신을 촉진하는 데 중점을 두고 있으며, 이는 AI 도입률 증가와 AI 기반 디자인 모델 개발을 목표로 하고 있음.
- ✓ **(신규 디자인사업 목표 및 추진 방식)** 기존의 디자인-제조 융합기술의 제품화를 넘어 디자인 생산성과 역량을 높이는 혁신 디자인 개발을 목표로 하며, 사업 간의 연계성을 확대하고 지원 대상을 명확히 하여 전략성을 강화함.
- ✓ **(혁신적 디자인 개발)** 미래 디자인 챌린지 기술 개발 사업을 통해 세계 최초의 혁신 디자인 개발을 목표로 하며, 기존 제품·서비스의 개념을 새롭게 창조하여 신시장 창출을 위한 다양한 미래 혁신 컨셉 디자인개발을 추진함. 시장 선도형 디자인 개발을 위한 월드 프리미엄 디자인-제조 융합 기술 개발 사업을 통해서 5대 생활밀착형 분야에서 인간 중심의 디자인과 초개인화 제품화를 위한 디자인-제조융합 기술을 개발하고자 함.
- ✓ **(무기체계 디자인 상호협력 강화)** 최근 방산 수출이 증가함에 따라, 무기체계를 사용하는 국가들의 성능뿐만 아니라 디자인 및 사용자 편의성, 안전성 등의 요구를 선제적으로 반영할 필요성이 확대됨. 이에 산업통상자원부와 방위사업청이 무기체계 디자인 개발을 위해 업무협약을 체결함. 향후, 대전형 방산-디자인 분야 특화사업 발굴을 통한 무기체계 디자인 분야에서의 선점이 필요함.

| 표 242 | 산업 트렌드 및 정책 동향 종합

구분	분야	주요 이슈		시사점
산업 동향	디자인 패러다임	- 사용자, 기능성, 인간 중심 → 경험, 감성, 지속가능성 중심 - 제조업 중심의 산업디자인 변화 비중 및 영향력 축소 - 디지털 혁신과 AI의 등장으로 디자인산업 패러다임 변화	▶	✓ 산업디자인 중심에서 문제 해결 디자인 중심으로 변화 ✓ AI 디자인 영역 비중 점차 확대 → 지속적 동향 파악 및 관련 기술 교육 필요
	AI 디자인	- AI 디자인 시대의 패러다임, 관련 지식 및 기술 필수 역량 - AI 기술 이해 및 활용할 수 있는 디자이너 양성 필요 - 인공지능 경험을 통한 인식 확산	▶	✓ AI디자인 교육, AI 공모전, 워크숍 개최 등을 통한 인식확대 및 전문인력 양성

구분	분야	주요 이슈		시사점
	에코 디자인	- 에코디자인 규정 강화로 지속 가능 제품개발 필요성 확대 - 가전제품, 조명, 전자기기 등 전 제품군으로 단계적으로 확대 적용 - 수출을 위해서는 규제 준수 필수	▶	✓ 제품 설계에서부터 에코 디자인 요소 고려 ✓ 에너지 절약 스마트기술, 친환경 소재 적용, 탄소배출 감소 등 지속가능한 디자인 영역으로 확대
디자인 정책	정책 방향성	- 기업지원+지역 밀착형+타지역/기관 연계·협업 + 디자인 - 각 단계별 체계적인 지원 체계 수립 필요 - 성공 스토리텔링 기업 발굴 필요	▶	✓ 기업+지역+협업 중심의 사업 기획 ✓ 유망기업 집중 지원을 통한 성공 사례발굴 ✓ 단기-중기-중장기 지원 대상 기업분류
	AI 디자인 확산 전략	- AI 기술을 활용한 혁신적인 제품과 서비스 창출 목표 - 기업의 기술·디자인 혁신(제품 중심) 개발 중심 → 디자인 생산성과 역량 강화 중심으로 변화 - 핵심기술 및 역량개발 지원 → 디자인테크 핵심기술 개발을 통한 시장선도·미래혁신 디자인 개발 지원으로 변화	▶	✓ 제조혁신(빠른 공정)+AI디자인 ✓ 시장 선도형 디자인/프리미엄 디자인/미래 혁신디자인/토탈 디자인 R&D/제조 융합 기술개발 → 디자인정책 핵심 키워드 반영
	방산 디자인	- 무기체계 디자인 융합 협력 사업 발굴 및 사업화 연계 - 무기체계 사용성 개선, 효율화 할 수 있는 시범 프로젝트 추진	▶	✓ KIDP와 협력 필요 ✓ 대전형 방산-디자인 분야 특화사업 발굴을 통한 국방 디자인 분야 선점
정부 사업	행안부	- 지역특화, 로컬브랜딩, 생활 인구, 안전디자인, 간판개선 등	▶	✓ 대전디자인진흥원-지자체 공모사업 발굴을 통한 신규 사업 확보
	문체부	- 공공디자인, 지역콘텐츠, 관광 등		
	중기부	- 지역특화, 전통시장, 소상공인, 로컬크리에이터 등		

↓ ↓ ↓ ↓

방향성	❖ 제품의 기능·성능 개선의 디자인개발 중심에서 구매 전-후 경험, 서비스·브랜드·제품 경험 등을 통합한 경험디자인(EX) 중심의 개발 접근법 고려 ❖ 디지털프로덕트 분야로의 디자인 영역 확대 및 관련 기업 육성 ❖ 시디자인 융합으로의 산업 패러다임 변화에 따른 정부 정책에 대응한 미래 과제 발굴, 지속적인 기술 및 산업 동향 파악, 신기술 분야에 대한 인식 확대 및 전문 교육 필요 ❖ 시디자인 혁신기업 육성 및 신시장 창출 및 시장 선도를 위한 혁신 디자인개발 중심 ❖ 에코디자인 규정 강화에 따른 지속가능한 디자인 사업 비중 확대 ❖ 대전 인프라를 활용하여 방산-디자인 분야 특화사업 발굴을 통한 무기체계 디자인 분야에서의 선점 ❖ 단기 기업지원은 원포인트 밀착형 디자인 지원을 통해 빠른 성과 도출, 중/장기 기업지원은 유망기업을 중심으로 바우처 형태의 집중지원을 통해 우수 성공 사례 기업 발굴

② 국내 · 외 디자인진흥 정책 및 지원사업 사례 종합

- 국내 · 외 주요 디자인진흥 기관들은 디자인을 산업 경쟁력 강화와 사회 문제 해결을 위한 중요한 요소로 보고 있으며, 디자인을 통한 사회 혁신을 추진하며, 국민의 삶의 질 및 국가 경쟁력 향상을 목표로 미래 지향적인 정책을 펼치고 있음.
- ✓ (KIDP) 디자인 혁신을 통해 산업 경쟁력을 높이고, 디자인과 기술 기업 간의 협업을 촉진하여 혁신적인 기업을 육성하며, 다양한 사회 문제에 디자인을 활용하여 해결 방안을 모색하고, 디자인 주도 제조 혁신 센터를 운영하여 지역 경제를 활성화하는 데 기여함.

| 표 243 | 한국디자인진흥원 주요 사업

분류	세부 내용
기업지원	- 디자인x기술 협업 전주기 지원, 디자인전문기업 스케일업 지원, 디자인-온라인 제조 플랫폼 서비스 등
인력양성	- 신기술분야 융합 디자인인력 양성, 청년 연계 K디자인 파워업 등
사회문제	- 서비스디자인혁신, 국민정책디자인단, 지속가능한 디자인 지원 등
지역산업	- 디자인주도 제조혁신센터, 지역특화산업 인력양성, 지역디자인 산업진흥 등
연구	- 디자인정책연구 및 세미나, 산업통계조사 등

↓ ↓ ↓ ↓

주요 특징	✓ 디자인과 기술 기업 간의 협업 / 사회 문제해결 / 지역 특화산업 맞춤형 인력양성 / K-디자인 글로벌 진출

- ✓ (싱가포르) 디자인을 통한 혁신적인 경제, 사랑받는 도시의 비전으로 싱가포르를 세계적 수준의 디자인 도시로 발전시키고자 하며, 디자인을 국가 경쟁력으로 인식하고 디자인산업을 육성함. 싱가포르디자인카운슬을 중심으로 디자인전문기업의 글로벌 경쟁력 강화를 위한 지원이 특징이며, 다양한 연령층을 위한 세분화된 디자인교육 프로그램 운영하고 있음.

| 표 244 | 싱가포르디자인카운슬 주요 사업

분류	세부 내용
기업지원	- 원스톱 지원을 통한 싱가포르 디자인기업 해외 진출, 디자인연구 프로젝트 지원금 등
교육	- 디자인씽킹 in shcool(학생), 디자인스킬프레임워크(전문가), 주민 · 디자이너 등 모든 계층이 함께 모여 협업 디자인 프로젝트 등
문화확산	- 싱가포르 디자인위크, P*DA 디자인어워드 등

↓ ↓ ↓ ↓

주요 특징	✓ 싱가포르 디자인기업의 국제화(해외진출)를 위한 기업 지원 초점 ✓ 학교 교육 커리큘럼에 디자인 교육 도입 ✓ 시민과 디자이너가 함께 하는 협업 디자인 프로젝트 추진을 통한 사회 문제 해결 ✓ 글로벌 디자인 축제 및 어워드 운영 등을 통한 디자인 도시 싱가포르의 국가 정체성 및 브랜딩 구축

- ✓ (독일) 디자인과 디지털·인공지능 기술을 융합한 디자인산업을 선도하고자 하며, 에코디자인 원칙을 도입하여 순환경제를 촉진하는 제품 설계를 장려하고 있음. 독일 디자인카운슬은 독일 디자인산업의 국제 경쟁력 강화와 디자인을 통한 혁신 촉진을 목표로 다양한 사업을 추진하고 있음. 독일디자인카운슬은 학생 및 신진 디자이너 양성을 통해 창의적 인재 발굴·육성을 집중적으로 추진하고 있으며, 제품, 건축, 브랜드, 혁신 등 다양한 분야의 국제어워드 개최운명을 통해 독일 디자인의 우수성을 홍보하고 있음.

| 표 245 | 독일 디자인카운슬 주요 사업

분류	세부 내용
인재육성	- 신진 디자이너와 디자인 학생들의 글로벌 산업에서의 인지도 및 경쟁력 강화 지원
기업지원	- 디자인 컨설팅을 통한 브랜드 및 혁신적 제품 개발 지원
연구	- 디자인라이브러리 운영, 전문 디자인연구소 운영
국제어워드	- 제품, 건축, 브랜드, 혁신 등의 분야 국제어워드 개최

↓ ↓ ↓ ↓

주요 특징	✓ 순환 경제로의 전환에 있어 제품 및 서비스 디자인의 혁신과 지속가능한 디자인의 중요성 강조 ✓ 신진 디자이너 양성 및 인재 발굴에 집중 ✓ 신진 디자이너 대상 전시·어워드·공모전을 통한 글로벌 경쟁력 향상 ✓ 전문 디자인연구소 설립을 통한 디자인 트렌드와 데이터 구축 ✓ 국제 디자인어워드운명을 통한 독일 디자인 이미지 확산

- ✓ (서울시) 서울시정 전반에 디자인 관점을 도입하여 하드웨어 도시 중심에서 인간·문화·콘텐츠 중심의 소프트 도시로 전환(디자인서울 1.0)하고자 하였으며, 디자인서울 2.0에서는 액티브 서울로 즐거운 활력 도시로서 서울시의 디자인 정체성을 정립함.
- ✓ 서울시는 고품격 스마트 디자인 도시로 만들기 위한 종합적인 전략의 일환으로 디자인 산업을 육성하고 있으며, 주요 특징으로는 약자와 환경을 위한 디자인 제품·서비스 개발 지원을 통한 관련 디자인산업 육성, 디자인 관점의 협력 플랫폼인 '서울디자인 X'를 구축하여 창의행정을 고도화, 공공 문제 해결을 위한 디자인 관점을 도입하여, 정책 실행 과정에서도 디자인의 효과성을 강조하였음. 또한 디자인기업 육성, 중소기업, 디자인 스타트업 및 청년 디자이너의 제품 및 브랜드 서비스 경쟁력을 강화하고, 서울의 디자인 산업을 글로벌 무대에 알리는 다양한 프로그램 운영을 통해 서울의 브랜드를 확산시키고 있음.
- ✓ 서울디자인재단은 서울이 직면한 문제들을 디자인을 통해 해결하기 위한 다양한 사업을 실행하며, 서울을 세계적인 디자인 도시로 발전시키기 위해 다양한 프로젝트와 행사, 교육 프로그램 등을 추진하고 있음.

| 표 246 | 서울디자인재단 주요 사업

분류	세부 내용
기업지원	- (산업디자인 개발 지원) 중소기업-디자인전문회사 컨소시엄 방식 디자인 개발, 디자인기업의 실적제한 폐지를 통한 참여기회 확대, 개발과정 공개 및 성공사례 공유 및 홍보 - (디자인론칭페어) 제조기업+디자인 컬레버레이션 프로젝트, 판로 및 유통 지원, 타사업 연계 홍보 마케팅 지원
지속가능 디자인산업 디자인창업	- 지속가능 디자인 제품 및 서비스 기업 발굴, 판로개척 지원 - 전문기업으로 육성하고자 청년 디자인 창업 인큐베이팅 플랫폼 운영

↓ ↓ ↓ ↓

주요 특징	✓ 디자인 전략을 통한 도시 경쟁력 향상, 시정 전반에 디자인 관점 도입 ✓ 건설·산업 중심이 아닌 인간·문화·콘텐츠 중심 ✓ 디자인 가이드라인 중심 실행·관리체계 수립 ✓ 서울 디자인 정책·사업 총괄을 담당하는 '디자인정책관' 신설 ✓ 디자인 전문 조직·인력 중심의 체계·통합된 디자인 행정 추진 ✓ 디자인개발 시 개발과정 기록, 온·오프라인 플랫폼 성공사례 공유·확산 ✓ 우수기업 후속 연계 지원, 사업별 협업·연계 지원

- ✓ (일본 나고야) '디자인 도시 선언' 을 기점으로 디자인을 통한 도시 환경 개선과 시민들의 삶의 질 향상에 중점을 두고 있으며, 2008년 유네스코 창조도시 네트워크의 디자인 분야 가입을 통해 국제사회와의 협력을 통한 디자인 산업과 문화적 다양성의 발전을 도모하고 있음.
- ✓ 나고야 국제디자인센터의 주요 사업으로 '크리에이터 샵 LOOP' 와 같은 창의적인 비즈니스 개발 공간을 제공하여 젊은 창작자들이 자신의 아이디어를 실험하고 테스트할 수 있는 기회를 제공하고 있으며, 디자인경영을 통한 지속가능한 비즈니스를 운영 할 수 있도록 하는 다양한 프로젝트를 통해 나고야 지역의 디자인 산업 발전을 촉진하고 있으며, 지역 사회와의 협력을 강조하고 있음.

| 표 247 | 나고야 국제디자인센터 주요 사업

분류	세부 내용
크리에이터샵	- 아이디어와 제품을 실험, 테스트 할 수 있는 판매 플랫폼 제공
에코디자인	- 환경x디자인 상품 및 서비스 개발 지원
지속가능	- 지속가능한 비즈니스 모델 개발과 브랜드 강화 지원
전통x디자인 융합	- 지역 장인과 디자이너 협업 프로젝트, 개발 및 판매 지원

↓ ↓ ↓ ↓

주요 특징	✓ 디자인 도시 선언, 유네스코 창조도시 가입 등 시 차원에서 디자인 기반 지역 산업 경쟁력 향상 및 디자인의 사회적 가치 실현 ✓ 판매 플랫폼을 통한 아이디어와 제품 실험 및 테스트 지원 ✓ 디자인산업(제조기업-디자인기업) 정보플랫폼 구축을 통한 기업 연계 ✓ 글로벌 이슈 대응 및 지역 산업의 특성을 반영한 프로젝트 추진

③ 대전 산업 및 정책 종합

- **(서비스업 중심의 산업구조)** 2022년 기준, 대전시는 서비스업이 지역내총생산 (GRDP)의 77.1%를 차지하고 있으며 이는 전국 평균보다 높은 비율인 반면, 제조업의 비중은 16.9%로 전국 평균인 28.9%보다 낮아 대전의 제조업 기반이 상대적으로 약함. 대전시 서비스업의 성장 기여도는 코로나19 팬데믹 이후 빠른 회복세를 보였으며, 특히 전문·과학 및 기술 서비스업에서 큰 증가세를 기록한 반면, 제조업은 생산성 면에서 서비스업에 비해 낮은 결과를 보이고 있으며, 대전 지역의 산업구조가 서비스업 중심으로 고착화 되고 있음.
- ✓ **(서비스산업 지원 디자인 과제 발굴)** 대전시 서비스업 사업체수와 종사자 수 비중도 전체 산업의 약 80% 이상이 서비스업으로 구성되어 있어 대전시는 서비스업 중심의 산업 구조로 되어 있음. 따라서, 대전시의 서비스산업에서 디자인이 활용될 수 있도록 디자인의 역할을 정립하고 서비스산업에서 디자인을 활용하여 새로운 가치를 창출할 수 있도록 맞춤형 지원사업을 실행하여 대전 디자인 수요시장을 확대하도록 함.
- ✓ **(디자인을 통한 제조업 생산성 강화)** 대전시의 제조업 기반은 타 지역 대비 상대적으로 약한 것으로 나타나고 있으며, 서비스업에 비해 생산성이 낮으며, 실질기여도 또한 낮은 수치를 보이고 있음. 제조업은 지역 경제의 다각화를 촉진하고, 일자리 창출에 기여할 수 있는 산업으로 대전시 제조산업의 생산성 향상하고 성장동력 창출을 위한 디자인 과제 발굴이 필요함.
- **(전략/주력산업)** 대전시는 바이오헬스, 국방, 우주항공, 나노반도체, 국방, 서비스로봇 등 첨단기술 기반 산업을 집중적으로 육성하고 있으며, 다양한 혁신기관 및 인프라가 집적되어 있음. 대전시 전략/주력산업 혁신기관의 디자인지원 사업은 패키지 및 바우처 사업 지원 내 마케팅/디자인 분야에서 디자인 개발지원을 하고 있음. 주로 제품의 업그레이드 및 고급화를 위한 디자인 개발 지원, 시제품 제작, 홍보를 위한 디자인 개발지원 등이 있음.
- ✓ **(지역산업-디자인 연계 지원)** 대전시 전략/주력산업은 기술 기반 산업군으로 대부분 B2B형 산업으로 디자인의 활용도 및 관련도가 낮은 산업군임. 디자인 접목도 및 관련도가 높은 산업군(바이오헬스, 국방(무기), 서비스로봇 등)의 기업·기관을 중심으로 디자인 가치에 대한 인식 개선이 우선적으로 필요하며, 디자인 수요조사를 통해 산업별 맞춤형 디자인 지원 프로그램을 개발하도록 함. 또한, 시장(고객) 중심 제품 고급화(업그레이드) 디자인 R&D 지원사업 추진을 통해 시장선도형 혁신 기술-디자인 제품·서비스를 개발하도록 함.
- ✓ **(지역산업-디자인융합 R&D사업화 기술 연구 및 개발 사업)** 바이오헬스, 국방, 로봇 등은 첨단 기술산업 영역으로 인간 공학(휴먼팩터) 디자인 중심으로 접근이 되어야 하며, 사용자의 편의성, 안전성 등 사용자 경험 기반의 디자인 개발이 되어야 함. 이를

위해서는 사전 관련 분야에 대한 디자인기술에 대한 연구가 필요할 것으로 보이며, 첨단전략 기술 제품개발 R&D지원 사업을 통해 시장 선도형 제품을 개발하고, 기획-개발-검증-출시까지의 통합·연계형 사업으로 상용화될 수 있도록 토탈디자인 R&D 사업을 기획하도록 함.

- ✓ **(자치구 연고산업으로의 범위 확대)** 대전동구의 포장물류 설계기술 및 디자인 지원, 대덕구의 안경렌즈산업과 타올산업 등 지역연고 산업에서의 디자인 수요가 필요한 것으로 조사됨. 대전시 외에도 다양한 자치구의 연고산업 디자인 개발지원을 통해 디자인 사업 영역을 다각화 하고 디자인 수요 시장을 확대하도록 함.
- ✓ **(국방-디자인 사업 발굴)** 방위사업청 대전으로 이전, 핵심기술을 보유한 방산기업들이 집적되어 있어 방산 디자인을 하기 위한 인프라가 좋게 구축되어 있음. 또한, 국방부는 국산 무기체계 개발 초기 단계에서부터 안전성·편의성·디자인을 필수 기능으로 지정되어 대전시 디자인 산업의 기회요인으로 부각되고 있음. 따라서 방위사업청-방산기업과의 전략적 사업 연계·발굴을 통해 방산 디자인 개발 및 관련 디자인산업 분야로 범위를 확대하도록 함.
- **(대전시 정책)** 대전시는 경제(전략산업), 문화(문화축제), 미래(교통 고도화), 상생(취약계층 친화), 균형(자치구 발전) 차원에서 대전만이 가지고 있는 우수한 경쟁력을 바탕으로 '일류경제도시 대전'을 실현하고 있음. 대전시는 '초일류 도시 대전'의 도시 정체성과 시민 수요를 반영하여 대전미래전략 2048 그랜드플랜을 수립하였으며, 도시발전, 도시문화조성, 미래지향적 도시 구축 등을 목표로 하고 있음.
- ✓ **(특구기술 실증선도사업 ⇒ 기술기반 공공서비스 혁신 디자인과제)** 민선8기 사업 중, '대전형 융합신산업 창출 특구기술 실증선도사업'을 통해 공공서비스 개선 및 도시문제 해결을 위한 중소·벤처기업의 신기술 제품 및 서비스 실증을 지원하고 있음. 본 사업에서 디자인의 역할을 확대하여 특구기술 기반의 지역 사회 문제 해결을 위한 디자인과제를 발굴하고, 공공분야에서 디자인을 통해 사회문제를 해결할 수 있는 제품 및 서비스 개발을 통해 공공분야의 수요를 확대함.
- ✓ **(대전 첨단 인쇄출판정보산업 집적화단지 조성 ⇒ 대전 인쇄산업 디자인역량강화)** 민선8기 정책으로 대전 첨단 인쇄출판정보산업 집적화단지를 조성할 계획임. 대전시는 인쇄업뿐만 아니라 출판 및 디자인 산업과 결합하여 지역 신산업으로 성장할 수 있는 기반을 조성하고자 함. 따라서, 대전시 인쇄산업 역량 강화를 위한 디자인 지원 프로그램을 마련하여 집적지 활성화 및 인쇄소공인 육성하도록 함.

구분	현황 및 이슈	시사점
산업 구조	- 서비스업 비중 77.1% / 서비스업 사업체 수 비중 : 84.6% - 제조업 비중: 16.9%, 사업체 수비중: 6.8%(전국 평균 보다 낮은 수준) - 서비스업 중심의 산업구조/타지역대비 낮은 제조 기반	✓ 서비스산업 및 기업 디자인 수요 발굴 ✓ 서비스 기업의 디자인 활용도 확대 방안 마련 ✓ 제조산업의 생산성 향상, 성장동력 창출을 위한 과제 발굴
전략/ 주력 산업	- (전략) 바이오헬스/국방/우주항공/나노반도체 - (주력) 나노반도체/정밀의료바이오헬스/물류·국방 서비스로봇 - (연고산업) 포장·유통물류산업/안경렌즈 산업, 타올산업	✓ 전략산업, 주력산업, 연고산업으로의 디자인 지원 범위 확대, 디자인 수요 파악을 통한 과제 발굴
	- (디자인지원 현황) 기업 맞춤형 패키지 또는 바우처 지원사업 내 제품 업그레이드(고급화)를 위한 제품디자인 개발 및 시제품 제작 지원 중심, 마케팅 및 홍보 마케팅 및 홍보 지원	✓ 디자인 지원 일원화추진 ✓ 산업별 맞춤형 디자인 지원 프로그램 개발 ✓ 관련 산업군에서 맞춤형 디자인 사업 발굴
	- (국방) 국산 무기체계 개발 시 안전성·편의성·디자인도 '필수 기능'으로 지정 - 방위사업청 대전으로 이전, 핵심기술을 보유한 방산기업 보유	✓ 방위사업청-방산기업 전략적 사업 연계를 통한 방산 디자인 개발 및 관련 디자인산업 분야 선점
대전 정책	- (디자인 관련 사업) 4차 산업혁명 과학 기술 실증·상용화 사업내 디자인 지원, 디자인 특화 화장품 공동브랜드 개발, 인쇄산업 디자인역량강화 - 도시 랜드마크 구축을 위한 기획디자인 도입 - 창의적 디자인 구상을 위한 공간디자인 고려 - (디자인 연계 분야) 도시브랜드 및 도시 마케팅, 창업기업 및 기술기업 지원, 지역콘텐츠산업및 관광콘텐츠사업, 공공 시설물 디자인, 도시 공간디자인 사업	✓ 디자인 특화 화장품 공동브랜드, 인쇄 산업, 공공디자인 등 민선8기 사업 연계 디자인 사업 과제 발굴 ✓ 시 정책 방향 및 기초파악을 통한 디자인 사업 아이디어와 디자인 역할 도출

- (대전 2048 그랜드플랜 기반 디자인정책 방향성) 대전시의 정책 목표 달성을 위한 디자인 정책이 마련되어야 하며, 이를 위해 디자인을 통한 편리함/안전함/건강함/문화적 즐거움 등을 제공할 수 있도록 해야 함. 디자인정책의 방향성은 대전 도시의 정체성을 중심으로 디자인정책의 방향성을 수립함.

- ✓ 대전시는 도시 이미지를 결정짓는 공공시설물 디자인과 건축물의 디자인 중요성을 강조하고 있는 만큼 대전시만의 차별화된 이미지 구축을 위한 도시 브랜드 디자인 개발을 위한 정책이 필요함. 또한, 시민들에게 더 나은 환경 제공을 위한 서비스디자인 및 대전형 유니버설 디자인 개발 등 다양한 분야와 영역에서 디자인 과제를 도출할 수 있음.

디자인 정책 방향	- 도시발전(도시 편의성, 경제력 향상), 도시문화조성, 미래지향적 도시 구축을 실현하기 위한 디자인 정책 ⇒ 디자인을 통한 편리함/안전함/ 건강함/문화적 즐거움 제공



도시정체성	방향성 및 주요 과제
혁신도시	[방향성] - 기술+디자인 상용화 지원 및 디자인 개발 - '초일류 과학도시' 도시브랜드(이미지) 구축 - 과학+디자인 결합된 공공시설과 인프라 구축 - 과학+디자인 융합 콘텐츠 개발 - 디지털 신기술 디자인 교육 [주요과제] - 전략·주력산업군 기술·제품 고도화 및 시제품 제작 - 뷰티산업 관련 디자인 특화 공동브랜드 개발 - 인쇄출판산업 디자인역량강화 프로그램 개발 - 중소·벤처기업 공공 분야 신기술·제품·서비스 개발
안전도시 (행복도시)	[방향성] - 스마트 안전도시를 위한 공공디자인 - 지속가능한 도시디자인 전략 수립 [주요과제] - 스마트 안전도시 공공디자인 - 도시발전 저해 해결도시디자인 과제 발굴 - 생태친화적 도시 디자인요소 발굴 - 대전형 유니버설 디자인 안심도시 대전(Safety-D) 구축 - 대전육교 명품화 창의적 디자인, 전통시장 시설 현대화 및 서비스 고도화 등 대전형 공공디자인 개선
창의도시	[방향성] - 디자인을 통한 '창의도시' 도시이미지 구축 - 대전 도시브랜드 요소 개발 [주요과제] - 꿀잼 도시/도시 관광활성화 - 디지털 아트워크 프로그램, 혁신적 디자인 공간 구축 등 - 디자인 분야 로컬크리에이터 활동 지원 - 유네스코 창의도시네트워크 도시 콘텐츠 개발 - 베이커리(F&B) 명소화 - 한밭사계로 둘레길 브랜드디자인 개발 - 대전 0시 축제 세계적인 축제 브랜드
교통도시	[방향성] - 더 나은 이동 환경 제공을 위한 디자인 [주요과제] - 교통 인프라 개선 서비스디자인

	- 미래형 모빌리티 디자인
과학도시	[방향성]
	- 디자인을 통한 '과학도시' 도시이미지 구축 및 브랜딩
	- 과학도시 디자인컨텐츠 개발
	[주요과제]
	- 첨단과학기술+사용자 친화디자인 적용
	- 디자인 기반 과학 건축물&상징물(랜드마크) 계획, 기 구축된 시설의 현대적 개선
	- 어린이, 청소년 등 시민 대상 스팀(STEAM) 디자인교육
	- 과학-디자인-문화 융합 페스티벌, 디자인축제 콘텐츠 개발

④ 대전 디자인산업 경쟁력 종합

- **(디자인 조례_디자인산업과 디자인전문기업의 체계적인 육성)** 대전시는 디자인 산업과 디자인전문기업의 체계적인 육성 및 지원을 위해 관련 조례를 제정하였으며, 이를 통해 지역 디자인 산업의 체계적인 육성과 지원을 통해 지역 산업의 경쟁력을 향상시키고 지역 경제 활성화를 도모하고 있음. '산업디자인 진흥조례'를 통해 대전시의 디자인 산업 육성과 관련된 법적 기반을 제공하여, 대전시 산업디자인 진흥 및 산업의 경쟁력을 강화하고, 중소기업 및 소상공인들의 산업디자인 개발 수요에 부응하고 우수 전문인력을 양성함.
- **(공공/도시디자인 정책 방향성)** 대전시는 '시민의 삶의 질 향상을 위한 공공디자인 선도도시' 구현을 목표로 생활, 품격, 안전, 소통 중심으로 도약할 수 있는 실행력 높은 선도사업을 제시하고 있음. 대전시의 도시디자인 방향성은 '대전, 도시디자인을 켜다' 는 비전 아래 '사람이 행복한 과학도시 대전' 을 목표로 설정하고, 개별적으로 적용되고 있는 도시·경관·유니버설·범죄예방도시환경디자인 등을 통합하고 일관된 대전 도시 정체성을 확립하고자 함.
- ✓ **(도시/공공디자인 영역에서의 기관역할 강화)** 대전시는 2050 대전 도시디자인 기본계획과 2030 공공디자인진흥계획에 따라 다양한 도시/공공디자인 정책과 사업이 추진되고 있음. 대전디자인진흥원은 도시/공공 진흥계획에 따른 관련 정책을 추진하기 위한 핵심 수행기관으로서의 기관 역할 정립이 필요하며, 시와 함께 공공/도시정책에 기반 과제 협력사업과 공동과제를 발굴하여, 도시/공공디자인 분야에서 핵심 기관이 되어야 함.
- **(대전 디자인정책 및 사업)** 대전시 디자인사업은 기업지원국 기업지원정책과의 예산을 통해 지역특화 기반산업 육성 전략 내 디자인산업 활성화 전략을 수립하여 미래 新산업 창출을 위한 디자인산업 혁신 기반을 구축하고 있음. 사업의 목적은 디자인주도의 지역 첨단기술기업 기술사업화 경쟁력 강화를 위한 사업추진이며, 기업지원, 인재양성, 역량강화 및 인프라 구축 등을 지원하고 있음.

- ✓ **(대전시 디자인 연계 과제 발굴)** 현재는 대전시 기업지원과의 예산을 중심으로 디자인산업 활성화 사업만을 추진하고 있어, 향후 사업 영역확장을 위해서는 다양한 시 관련 부서와의 연계·협력을 통해 도시·공공디자인 분야의 사업 및 과제 발굴이 필요함.
- **(지역기업 디자인 개발지원)** 대전테크노파크를 중심으로 대전일자리경제진흥원, 대전지식센터 등에서 진행되고 있으며, 지역 주력 및 특화산업 군 기업, 중소·벤처 기업들을 대상으로 디자인개선, 시제품 디자인, 브랜드 및 홍보물 제작 지원 등의 형태로 지원하고 있음.
- ✓ **(지역혁신기관 협업·연계사업 추진)** 기업 디자인개발 지원은 개별 디자인 사업으로 추진되는 것은 거의 없으며, 대부분의 기반조성·산업육성 사업의 기업지원 영역의 한 파트로 디자인개발이 포함되어 있는 형태임. 따라서, 지역혁신기관과 협업, 사업 연계를 통해 통합형 기업지원 사업을 마련하여 추진하도록 함. (ex. 디자인-인증-테스트 통합지원 형태)
- **(대전디자인산업 강점/특징)**
 - ✓ **(다양한 디자인 분야)** 대전은 산업디자인, 공공디자인, 도시디자인, 유니버설디자인 등 여러 분야를 포괄하는 디자인 산업 생태계를 갖추고 있으며, 각 산업별 진흥 계획에 따라 다양한 정책들이 추진되고 있음.
 - ✓ **(지원 정책 및 인프라)** 대전시에는 디자인 산업을 촉진하기 위한 다양한 조례와 정책이 제정되어 있으며, 디자인 관련 지원 사업이 활성화되고 있음.
 - ✓ **(디자인 활용률 증가)** 대전·세종·충청 지역의 디자인 활용률이 타 지역에 비해 증가하는 추세이며, 이는 디자인의 시장 수요와 인식 개선을 보여주고 있음.
 - ✓ **(지역 특화 기반 산업 육성 전략)** 대전시는 디자인 산업 활성화를 위해 지역특화 기반산업 육성 전략을 수립하였으며, 이를 통해 지역 첨단기술기업의 기술사업화 경쟁력 강화를 목표로 하고 있음.
 - ✓ **(디자인 전문인력과 인프라)** 대전시는 디자인 전문인력을 양성하기 위한 교육 및 지원체계를 갖추고 있으며, 지역산업과 관련 연구 기관들이 지역 내에 함께 자리잡고 있기 때문에 상호 협력과 혁신이 가능함.
- **(대전디자인산업 약점)**
 - ✓ **(디자인전문기업 다양성 및 경쟁력 부족)** 대전 지역의 디자인기업들은 대부분 시각 디자인(편집 중심)에 편중되어 있고, 산업디자인, 공공·도시디자인 영역의 경쟁력 있는 디자인전문기업이 부족하여 관련 디자인사업 추진에 필요한 기초가 미비하며 디자인산업 영역 다각화에 한계점으로 부각되고 있음. 따라서, 다양한 영역에서의

디자인전문기업 육성이 필요하며, 지역 전략/주력산업, 첨단기술산업 등 대전 지역의 산업에 특화된 전문성 있는 디자인기업 육성이 필요함.

- ✓ **(디자인에 대한 낮은 인식 및 활용률)** 대전시는 제조기업의 비중이 낮으며 첨단기술 기업이 많아 디자인에 대한 인식과 활용률이 낮은 편임. 타지역 대비 디자인 시장의 규모가 작으며 디자인을 활용하는 기업의 비율이 상대적으로 낮아서 시장의 공급과 수요의 불균형을 초래하고 있음.
- ✓ **(디자인과 전략산업 간의 연계 부족)** 전략산업 분야에서 디자인에 대한 인식이 낮아 기업들이 디자인을 필요로 하지 않고 있으며, 기밀사항 유출에 대한 우려로 디자인 기업과의 협업에 신중한 모습을 보이는 경향이 있음. 지역의 전략산업과 디자인기업 간의 매칭이 이루어지지 않으며, 기존 기업들이 디자인 서비스를 효과적으로 활용하지 못하고 있는 문제점이 있음. 지역 전략산업군 기업 내 디자인의 중요성을 인식하도록 다양한 교육·세미나 프로그램을 운영하고, 기업의 성공적인 디자인 활용 사례를 공유함으로써, 동종 업계 내에서 경쟁력을 높이고 디자인 활용의 필요성을 제고할 수 있도록 해야 함. 또한, 전략산업군 기업들을 대상으로 디자인 수요조사를 통해 필요사항을 파악하고, 전략산업군 맞춤형 디자인 컨설팅 서비스를 지원하도록 함.

| 표 250 | 대전시 디자인사업 경쟁력 종합

	현황		주요 이슈 및 시사점	경쟁력
경영 여건		- 지역특화 기반산업 육성 전략 내 디자인산업 활성화 전략 추진	✓ 디자인 주도의 지역 첨단기술기업 기술사업화 경쟁력 강화	S
		- (목표) 중부권 디자인산업의 선진화와 과학기술·디자인 중심의 도시로 발전 - 대전시의 첨단과학기술과 연구 개발 역량에 디자인의 융·복합을 통한 지역산업의 고부가가치화 창출	✓ 기업 디자인 개발지원 중심으로 추진 ✓ 타 사업대비 기술-융합 디자인 R&D 사업 비중 낮음	W
		- 디자인-기술 융합개발, 특허기술 상품화 디자인개발, 디자인 지원 기술사업화추진을 통한 기술 기반 디자인역량 강화	✓ 대전디자인진흥원만의 차별화된 사업 ✓ 기관의 정체성을 나타낼 수 있는 특화사업 마련 필요	S/O
생산 요소	산업 규모	- (사업체) 2022년 기준 2,325개(전국대비 2.7%) ✓ 최근 3년 연평균 성장률 15.6% 성장	✓ 제주/세종을 제외하고 가장 작은 비중 ✓ 주요 광역시 대비 높은 성장률	W/O
	고용	- (고용인원) 2022년 전국 대비 1.8% 비중	✓ 꾸준히 증가 추세, 최근 3년 연평균 성장률 7.7% ✓ 디지털/멀티미디어 분야 연평균 성장률 17.2% 高	S
	디자인 전문	- (전문기업수) 484개(3.4%), 시각(편집) 기업 비중 大	✓ 디자인전문회사의 양적·질적으로 개선 필요	W

	현황		주요 이슈 및 시사점	경쟁력
	기업	- 공공/도시 영역에서의 디자인 전문기업 부족	✓ 공공/도시디자인 분야 전문기업 육성 필요 ✓ 디자인 사업영역 다각화, 산업 특화분야 전문기업 육성 필요	
시장 수요	- 디자인 활용 비율: 36.4%(전국 37.3%)		✓ 대전·세종·충청 지역의 디자인 활용률은 타 권역별보다 높은 수준 ✓ 20년-22년 대비 대전·세종·충청 지역만 유일하게 증가	S
관련 및 지원 산업	- 전략산업 분야의 최대 연구기관 및 연구소 기업, R&D, 연구장비, 고급인력, 혁신벤처기업 등 집적		✓ 연계 가능성이 높은 연구기관과의 협력 필요 ✓ 민선 8기 공약사업 내 주요 인프라 및 기관 연계 사업 발굴	S/O

⑤ 대전디자인진흥원 기관 역할 및 지원사업 방향성

- **(대전디자인진흥원 방향성)** 대전디자인진흥원은 디자인산업 육성을 통해 지역산업의 경쟁력을 강화하고 지역 경제를 활성화하고자 하며, '미래 디자인·과학기술 융합 비즈니스의 허브'의 기관 비전을 수립하였음. 대전디자인진흥원은 대전시 첨단과학기술과 디자인의 융·복합을 통해 대전을 과학기술·디자인 중심의 도시로 발전시키고자 융합 디자인 R&D 인프라 구축, 지역산업 역량강화 전략 지원, 인재 양성, 디자인 비즈니스 선진화 지원 등을 추진해 오고 있음.
- **(대전디자인진흥원 미래 방향성)** 대전디자인진흥원은 도시디자인과 공공디자인 영역의 비중을 확대하고 시민들이 공감할 수 있는 디자인과 살기좋은 도시를 만들기 위해 디자인의 전문성과 역량을 강화하여 지속가능한 도시발전을 견인하는 디자인 특화 기관으로 나아가고자 하고 있음.
- **(대전디자인진흥원 사업현황)** 디자인기반구축, 지역중소기업 디자인개발지원, 인력 양성 등에 초점을 둔 사업들을 추진하고 있으며, 도시·공공디자인 영역에서도 다양한 사업들을 추진하고 있음.
- ✓ **(사업 주요 특징 및 향후 개선 방향성)** 기관의 비전에 부합한 디자인-기술 융합형 지원사업들이 다양한 형태로 기획되어 추진되고 있음. 대전디자인진흥원만의 차별화된 분야인 만큼 디자인-기술 융합 분야의 지원사업 확대가 필요하며, 지역 주력산업과 디자인 연계 사업의 비중은 크지 않으며, 향후 세분화된 산업군에 특화된 디자인개발 지원사업을 통해 차별화된 디자인 경쟁력을 가질 수 있도록 함. 또한, 현재 디자인전문회사 및 디자인 스타트업 육성을 위한 사업의 비중이 작으므로 지역 디자인전문기업 경쟁력 강화 및 다양한 디자인 영역의 기업 발굴 및 육성을 위한 프로그램 마련하도록 함.

| 표 251 | 대전디자인진흥원 사업 주요 특징 및 향후 개선 방향성

사업 특징	주요 내용
기술-융합 디자인 지원	- 아이디어 기술 품목발굴 및 검증, 제조서비스 분야 중소기업 디자인 기술 융합 개발지원, 특허기술 연계 제품디자인 개발 지원 등
지역주력-디자인 연계 지원	- 지역 주력산업 디자인-기술 융합 디자인 지원, 주력산업 기업 디자인 개발 및 고도화 지원 등
디자인 기획 및 개발	- 상품기획 디자인개발 상용화 검증, 미래 상품기획 컨셉 디자인 개발
맞춤형 기업지원	- 작은소상공인, 소기업, 유망기업 등 기업 유형별 맞춤형 디자인 개발지원 및 개선, 디자인 애로사항 해결 등
지역산업 및 공공디자인	- 관광기획상품 개발, 지역연고산업 육성 - 전통시장 유니버설 디자인, 공간조성, 환경 개선 디자인 컨설팅
도시디자인	- 과학수도 대전 대표 브랜드 개발, 꿈돌이 대표 캐릭터 라인업 및 공모전 운영 등 - 도시문제해결 디자인리빙랩
디자인전문기업 육성	- 디자인전문회사 비즈니스 모델 다양화 및 자체 브랜드 경쟁력 확보 지원
디자인인력양성/교육	- 일자리창출, 청년채용, 직업역량강화(패션), 큐레이터 육성 등 - 디자인전문 교육 및 트렌드 세미나, 포럼 등 개최



사업 방향성	✓ 디자인-기술융합 디자인에 특화된 신규 사업 발굴을 통한 차별화된 경쟁력 확보
	✓ 세분화된 지역 주력산업 수요 맞춤형 디자인개발 지원사업 개발을 통한 기업 및 산업 경쟁력 강화
	✓ 디자인전문기업 기술 경쟁력 강화 및 다양한 분야의 기업 육성
	✓ 지역 특화분야 신진디자이너(프리랜서) 및 스타트업 육성을 통한 디자인 전문인력 공급
	✓ 디자인기술 기반 지속가능한 디자인 및 사회문제해결 영역 확대
	✓ 과학도시 대전의 도시정체성 부합할 수 있는 디자인기술 중심의 공공·도시디자인 과제 발굴
	✓ 다양한 유형의 도시·공공디자인 디자인사업 발굴을 통한 공공·도시디자인 특화 기관으로의 기능 확대
	✓ 다양한 연령층을 대상으로 하는 디자인교육 프로그램 마련
	✓ 대전시/구, 정부 부처 및 기관 연계·협력 신규과제 발굴

■ 디자인 지원 수요

- ✓ (디자인·시제품제작 전문 지원) 수요조사에 응답한 디자인활용 기업의 37.1%가 가장 필요한 지원 분야로 '제품 설계 및 시제품 제작 지원'을 선택하여 디자인 수요가 가장 높은 것으로 조사되었으며, 사업 만족도도 높은 것으로 나타남.

타 혁신기관의 주력산업 기업 대상 디자인 개발지원도 대부분 시제품 제작 및 설계 위주로 지원되고 있음. 이에 시제품 제작 및 설계 영역에서의 전문성을 강화하고, CMF컨설팅-시제품제작-디자인 테스트·검증 등 타기관과 차별화되고 전문적인 디자인·시제품 제작 서비스를 제공하여 타 혁신기관사업에서 진행되는 시제품제작 지원을 대전디자인진흥원에서 추진할 수 있도록 함.

- ✓ **(시민공감형 확산 프로그램)** 대전디자인진흥원 기여도에 대한 평가 결과, 전문기업/활용기업/공무원(기관) 3그룹 모두 '시민들의 디자인에 대한 인식개선'에 대해 가장 낮게 평가하였음. 대전디자인진흥원은 산업지원 및 기업디자인 개발 지원 사업을 중심으로 추진하여 시민 대상 디자인 문화 확산 영역에서의 비중이 낮음. 대전 시민들이 공감하고 체험할 수 있는 디자인사업을 마련하여 대전시 디자인 문화 및 디자인 가치를 확산하도록 함.
- ✓ **(시각·인쇄·편집디자인 영세기업 경쟁력 강화)** 2024년 기준, 대전 디자인 전문기업 중 시각디자인 기업의 비중은 35.7%, 그중 인쇄 및 편집디자인 분야의 비중은 25.4%를 차지하며 가장 큰 비중을 차지하고 있음. 대전시 정부출연 연구기관과 세종시에 정부 기관이 밀집되어 있어 편집·인쇄 디자인에 대한 수요가 많으며, 관련 사업도 많음. 그러나 대부분의 인쇄 및 편집디자인 분야 디자인기업은 소규모 영세기업들로 시장경쟁력이 갈수록 약화되고 있음. 따라서, 인쇄산업과 디자인산업 융합을 통해 새로운 비즈니스 기회를 모색하고, 인쇄업계의 시장경쟁력을 높이기 위한 지원사업 마련이 필요함.
- **(타 지역디자인진흥원 현황)** 설립된지 약 8년~9년 정도가 된 광주/부산/대구경북 지역디자인진흥원은 추구하고자 하는 정책 방향성이 뚜렷하며, 지역특색 및 정책 방향성과 연계된 사업들을 전개하고 있음. 광주는 문화-디자인융합을 통한 산업 육성, 부산은 도시·공공디자인을 통한 디자인도시 실현, 대구경북은 연구기능 확대를 통한 디자인전문연기관으로 정체성을 수립하고 관련 사업들을 추진하고 있음.

| 표 252 | 지역디자인진흥원 특징 및 벤치마킹 요소 도출

	방향성 및 차별화된 영역	벤치마킹 요소
광주	- 시 정책 기반 문화-디자인산업 육성 사업 중심 - 문화 디자인산업화를 통한 문화디자인 융합 영역 확산 - 문화산업, 공예산업, 인쇄산업 등 디자인을 통한 문화융합산업으로 육성	✓ 문화, 가전, 인쇄산업 등과 관련된 다양한 정부부처 및 시 연계 사업 발굴·추진(전체 사업 중 59% 비중 차지) ✓ 지역적 특성과 연계된 디자인 전략 ✓ 디자인 전문기관으로의 역할 강화 ✓ 시민편익증진을 위한 공공디자인 컨트롤 신설
부산	- 시 차원 '디자인혁신전략'의 핵심 추진기관으로 부산 도시·공공디자인	✓ 국제공공디자인공모전, 문화공간 및 관광거리 조성, 유니버설디자인 등

	방향성 및 차별화된 영역	벤치마킹 요소
	영역 전담기관으로 경쟁력 확보 - 도시·공공디자인 영역의 가장 큰 사업 비중 - 시민참여형 서비스디자인 주도 지역 문제해결(리빙랩) 추진 - 조선해양과 스타일테크(패션) 특화 디자인 R&D 도입 - 부산디자인위크 개최 및 국제디자인 공모전을 통한 부산디자인 가치 확산	다양한 형태의 사업 추진 ✓ 16개 구·군 도시공공디자인 혁신 방안 구축 ✓ 시민참여 서비스디자인 거버넌스 구축 ✓ 다양한 시민체감형 프로그램을 통한 디자인문화 확산 ✓ 부산 디자인융합 생태계 조성
대구경북	- 전문생산기술연구소로 기관 역할 정립 - 전문 인프라(연구센터), 연구개발 기능 확대를 통한 디자인전문연기관 정체성 확립 - 중소·중견기업의 생산기술 지원 집중 - CMF 특화영역 및 관련 디자인서비스 지원 - 생활소비재 산업군 기업 지원	✓ 지자체 사업구조에서 국비사업 비중 확대 ✓ 단순 기업지원에서 지속가능한 사업구조 구축 ✓ 산업진흥에서 연구기능 확대 ✓ 산업별 제조-디자인융합 연구개발 및 선행디자인 개발 ✓ 연구R&D 사업의 높은 비중
강원	- 자원순환 UP사이클링 사업 추진 - 어린이 창의디자인 교실 운영 - 지역 관광산업 활성화를 위한 사업	✓ 디자인업사이클 관련 사업 기획을 통한 지속가능한 디자인 실현 ✓ 어린이 대상 차별화된 교육 프로그램 운영

⑥ 대전 디자인산업 계획 방향성 도출

- 대전 디자인산업 발전 계획 방향성 수립을 위한 기초자료로 산업 패러다임의 변화와 정책 기조에 따른 디자인 정책 현황과 함께 대전시 산업현황 및 디자인산업을 살펴 보았으며, 대전시 디자인 산업을 둘러싸고 있는 내·외부 환경을 거시적 관점에서 살펴보고, 환경 변화 및 산업 패러다임의 변화에 따른 대전디자인진흥원이 앞으로 나아가야 할 방향성을 도출하여 정리함.

| 표 253 | 대전 디자인산업 발전 계획 방향성 도출 종합

구분	주요 현황 및 이슈	방향성 및 과제
산업 트렌드	- 제품의 기능·성능 개선의 디자인개발 중심 → 구매 전-후 경험, 서비스·브랜드·제품 경험 등 경험디자인(EX) 중심	☒ 경험디자인 중심 디자인개발 ☒ 디자인 개발 전/후 소비자 경험 중심의 디자인개발 ☒ 시장성 테스트, 소비자 반응, 디자인개발
	- 디지털전환 등으로 인한 디지털프로덕트(제품+디지털) 영역 확대	☒ 디지털프로덕트 디자인 영역 확대 및 관련 기업 육성
	- AI디자인 산업 패러다임 변화 및 영역 확장 전망	☒ AI디자인 교육, 세미나 등을 통한 트렌드 파악 및 공모전, 전시 등을 통한 인식 개선

구분	주요 현황 및 이슈	방향성 및 과제
	- 유럽연합 에코디자인 규정 강화 - 지속 가능한 제품 설계, 친환경 디자인 개발 필요성 확대	☑ 환경적 책임 중심, 지속가능한 디자인 개발 필요
디자인 정책	- AI기술 활용한 디자인산업 글로벌 경쟁력 강화 - AI도입률 증가, AI기반 디자인모델 개발 목표	☑ AI디자인 혁신기업 육성 ☑ 신시장 창출 및 시장 선도 중심 혁신 디자인개발 ☑ 미래 혁신 컨셉디자인 개발, 인간중심 초개인화 제품화 개발
	- 지역단위에서 중소기업의 밀착형지원 제공 - 타지역/기관 연계 및 부처 협업 사업 중심	☑ 원포인트 밀착형 디자인 지원을 통한 빠른 성과 도출(단기형) ☑ 연계협업 사업을 통한 지역 유망기업 집중 지원을 통한 우수 성공사례 기업 발굴(중/장기)
	- 산업부(KIDP)-방위산업청 무기체계 디자인 상호협력 강화	☑ 대전 인프라 기반, 방산-디자인 분야 특화사업 발굴 ☑ 국방 디자인 분야 특화 및 선점
국내·외 사례	- 디자인을 산업 경쟁력 강화와 사회문제 해결을 위한 중요한 요소로 인식	☑ 디자인을 통한 사회혁신, 국민의 삶의 질 및 국가/도시 경쟁력 향상 ☑ 디자인기술 기반 지속가능한 디자인 및 사회문제해결 영역 확대
	- 디자인을 통한 국가 정체성 및 브랜딩 구축	☑ 국제 디자인어워드, 글로벌 디자인 축제 등을 통한 디자인도시 이미지 구축
	- 다양한 연령층을 대상으로 하는 디자인교육을 통한 인식 확대	☑ 어린이 및 시민 대상 디자인체험 및 인식 확산 프로그램
	- 지속가능한 디자인의 중요성 강조	☑ 에코 제품·서비스 디자인 개발, 지속가능한 디자인 비즈니스 모델 컨설팅
	- 신진 디자이너 대상 전시·어워드·공모전 등을 통한 경쟁력 향상	☑ 신진 디자이너 양성 및 젊은 인재 발굴 프로그램
	- 온·오프라인 플랫폼 성공사례 공유·확산	☑ 성공사례 발굴 및 확산을 위한 디자인개발 아카이빙
대전시 산업 현황	- 서비스 산업 중심	☑ 서비스산업에서 디자인 활용률 제고
	- 낮은 제조업의 생산성 및 실질기여도	☑ 제조-디자인 융합을 통한 제조 생산성 및 부가가치 향상
	- 일류 경제도시 대전 비전 - 대전미래전략 그랜드플랜 2048 수립	☑ 과학도시 대전의 도시정체성 부합할 수 있는 디자인기술 중심의 사업
	- 첨단기술 기반 산업 집중 육성(전략/주력산업) 및 관련 인프라 집적 - 제조업 대비 디자인에 대한 인식과	☑ 디자인 가치(필요성)에 대한 세미나·포럼 등을 통한 인식 개선 ☑ 기술기업의 성공적인 디자인 활용

구분	주요 현황 및 이슈	방향성 및 과제
	활용률 낮은 편 - 기술·기밀 등의 문제로 디자인전문 기업과의 협업 어려움	사례 공유
	- 바이오헬스, 국방, 로봇산업 등 인간 공학(휴먼팩터) 디자인 접근 중요	☑ 수요조사를 통한 산업별 맞춤형 디자인 지원 프로그램 개발 및 맞춤형 디자인 컨설팅 서비스 ☑ 사용자의 편의성, 안전성 등 사용자 경험 기반의 디자인 개발 ☑ 관련 산업별 디자인기술에 대한 연구 ☑ 사용자 중심 제품 고급화(업그레이드) 및 신제품 개발 위한 첨단기술 제품·서비스개발 R&D지원 ☑ 기획-개발-검증-출시까지 통합·연계형 토탈디자인 R&D사업
	- 방위사업청 대전으로 이전, 핵심기술을 보유한 방산기업들이 집적	☑ 방위사업청-방산기업과의 전략적 사업 연계·발굴을 통해 방산 디자인 개발 및 관련 디자인산업 분야로 범위를 확대
	- 자치구 연고산업 육성	☑ 자치구 지역연고 산업에서의 디자인 수요 파악 ☑ 대전시/구, 정부 부처 및 기관 연계·협력 신규과제 발굴 ☑ 지역 디자인개발 사업 영역 다각화, 디자인 수요 시장 확대
	- 대전형 융합신산업 창출 특구기술 실증선도사업 추진 - 공공서비스 개선 및 도시문제 해결을 위한 중소·벤처기업의 신기술 제품 및 서비스 실증 지원	☑ 특구기술 기반의 지역 사회 문제 해결을 위한 디자인과제 발굴 ☑ 공공분야에서 디자인을 통해 사회 문제를 해결할 수 있는 제품 및 서비스 개발을 통해 공공분야의 디자인 수요확대
	- 대전 첨단 인쇄출판정보산업 집적화 단지 조성	☑ 인쇄·출판산업과 디자인 산업 융합을 통한 지역 신산업 기반 조성 ☑ 대전시 인쇄산업 역량 강화를 위한 디자인 지원 프로그램을 마련
대전시 디자인 산업	- 2050 대전 도시디자인 기본계획 - 2030 공공디자인진흥계획	☑ 도시/공공디자인 정책 핵심 수행기관으로서의 역할 정립 ☑ 시와 함께 공공/도시정책에 기반 과제 협력사업 및 공동과제 발굴
	- 기업지원국 기업지원정책과, 지역특화 기반산업 육성 전략 내 디자인산업 활성화 전략 추진 - 디자인주도 지역 첨단기술기업 기술	☑ 디자인주도 지역 첨단기술기업 기술사업 고도화 ☑ 시 관련 다양한 부서와의 연계·협력을 통한 신 사업 및 과제 발굴

구분	주요 현황 및 이슈	방향성 및 과제
	사업화 경쟁력 강화 사업추진	
	- 대전테크노파크, 대전일자리경제진흥원, 대전지식센터 등에서 디자인개발 지원 - 기반조성·산업육성 사업 내 다양한 기업지원 영역에서 한 파트로 디자인 개발 포함	☑ 지역혁신기관과 협업, 사업 연계 ☑ 지역혁신기관 통합형 기업지원 사업 (ex. 디자인-인증-테스트 통합지원 형태)
	- 시각디자인(인쇄편집 중심)에 편중된 디자인전문기업, 소규모 영세기업 중심 - 공공·도시디자인 영역 디자인전문기업 부족 - 공공/도시디자인사업 추진에 필요한 기초 미비	☑ 인쇄편집 영세 디자인전문기업 경쟁력 강화 ☑ 다양한 영역에서의 디자인전문기업 및 전문인력 육성 ☑ 전통 디자인산업 영역에서 신 디자인산업 영역으로 기업 분야 다양화 ☑ 전문기업의 디자인기술 및 지식 강화 ☑ 전략/주력산업, 첨단기술산업 등 지역산업에 특화된 전문성 있는 디자인기업 육성 ☑ 특화분야 신진디자이너(프리랜서) 및 스타트업 육성을 통한 디자인 전문인력 공급
기관 역할/방향성	- 디자인산업 육성을 통해 지역산업의 경쟁력 강화, 지역 경제 활성화 - 첨단과학기술과 디자인의 융·복합을 통해 대전을 과학기술·디자인 중심의 도시로 발전 - 산업디자인 육성 및 활성화를 위한 인프라 구축, 지역산업-디자인 융합, 전문인력 양성 등 디자인-기술 융복합 전문기관	☑ 산업디자인 영역 고도화 ☑ 도시디자인과 공공디자인 영역 비중 확대 ☑ 시민들이 공감할 수 있는 디자인과 살기좋은 도시를 만들기 위해 디자인의 전문성과 역량 강화 ☑ 지속가능한 도시발전을 견인하는 디자인 특화 기관
	- 디자인기반구축, 지역중소기업 디자인 개발지원, 인력양성 등에 초점을 둔 사업 추진	☑ 기관의 정체성을 나타낼 수 있는 특화사업
	- 디자인-기술 융합개발, 특허기술 상품화 디자인개발, 디자인 지원기술 사업화 추진을 통한 기술 기반 디자인 역량 강화를 위한 사업 추진 - 전체 사업 중, 기술-융합 디자인 R&D 사업 비중 낮음	☑ 대전진흥원만의 차별화된 경쟁력 있는 사업으로 비중 확대 ☑ 디자인-기술 융합 분야의 지원사업 고도화
	- 지역 주력산업과 디자인 연계 사업의 낮은 비중	☑ 세분화된 산업군에 특화된 디자인 개발 지원사업 ☑ 특화분야 디자인 산업 경쟁력 확보

구분	주요 현황 및 이슈	방향성 및 과제
	- 디자인 스타트업, 창업보육 등 관련 사업 부재 - 지역 제조 중소기업 중심의 지원사업	☑ 신진디자이너, 스타트업, 창업 등 세분화된 프로그램 ☑ 벤처기업, 스타트업, 연구소 등 지역의 다양한 기업 맞춤형 지원을 통한 디자인 수요 확대
디자인 수요	- 제품 설계 및 시제품 제작 지원에 대한 디자인활용기업의 높은 디자인 수요 및 만족도 - 시민들의 디자인에 대한 인식개선에 대한 낮은 평가 - 시민 대상 디자인 문화 확산 영역에서의 낮은 사업 비중 - 대전시 정부출연 연구기관 및 세종시 정부 기관 밀집, 편집·인쇄 디자인에 대한 높은 수요 - 3대 인쇄거리(관련 인프라 집적) - 인쇄편집 분야 디자인전문기업 비중 가장 큼	☑ 시제품 제작 및 설계 영역에서의 전문성 강화 ☑ 타기관과 차별화되고 전문적인 디자인·시제품 제작 서비스 제공 ☑ 보유 인프라 기반 CMF컨설팅-시제품 제작-디자인 테스트·검증 ☑ 타 혁신기관사업에서 진행되는 시제품 제작 지원을 대전디자인진흥원에서 일괄 추진 ☑ 대전 시민들이 공감하고 체험할 수 있는 디자인사업 ☑ 대전시 디자인 문화 및 디자인 가치 확산을 통한 대전 디자인 경쟁력 확보 ☑ 인쇄산업과 디자인산업 융합을 통한 새로운 비즈니스 기회 모색 ☑ 인쇄업계의 시장경쟁력을 높이기 위한 지원사업
타 RDC 벤치마킹	- 광주: 문화-디자인융합을 통한 산업육성 - 부산: 도시·공공디자인을 통한 디자인도시 실현 - 대구경북: 연구기능 확대를 통한 디자인전문연기관	☑ 지역디자인진흥원만의 추구하고자 하는 정책 방향성 및 기관 정체성 명확 ☑ 지역특색 및 정책 방향성과 연계된 사업 전개 ☑ 다양한 정부부처 사업 및 지역시/자치구와의 사업 발굴·추진

2) 대전 디자인산업 발전계획 방향

① 대전 디자인산업 육성 방향성

- 대전시 디자인 산업을 둘러싸고 있는 내·외부 환경을 거시적 관점에서 살펴보고, 환경 변화 및 산업 패러다임의 변화에 따른 대전 디자인산업 육성 방향성을 도출함.
- 디자인산업 육성 방향성은 기존의 ‘과학기술·디자인 중심 도시’의 방향성 기조를 유지하면서 ‘디자인혁신 도시’로의 명확한 도시 정체성 정립 수립을 통해 대전의 도시 경쟁력을 강화하도록 함. 지금까지의 디자인산업 육성은 디자인인프라 구축 및 전문인력 양성, 기업 경쟁력 강화 등 중부권 디자인산업의 선진화와 과학기술·디자인 중심의 도시로 발전하기 위한 목적이었다면, 앞으로 다가오는 미래 디자인산업 육성 방향성은 대전의 최첨단 과학기술과 디자인의 융·복합을 통한 디자인 혁신 도시 구현에 있음.
- 지금까지의 디자인산업은 전통 디자인산업을 중심으로 기업 제품 기능 중심 디자인 개발 중심으로 추진되었다면, 산업 패러다임 변화에 맞게 AI디자인 등 新 디자인 산업으로의 영역 확대가 필요하며, 기술-디자인 융합 토털 디자인R&D기업 지원을 통해 시장 선도 및 혁신디자인 개발이 필요함.
- 또한, 공공/도시 디자인 영역의 전문성을 확보하여 특화 전문기관의 기능 강화가 필요하며, 글로벌 시장에서의 대전 디자인 가치 확산을 통한 대전 디자인 이미지 확산 및 세계화를 통해 디자인혁신 도시를 실현하도록 함.

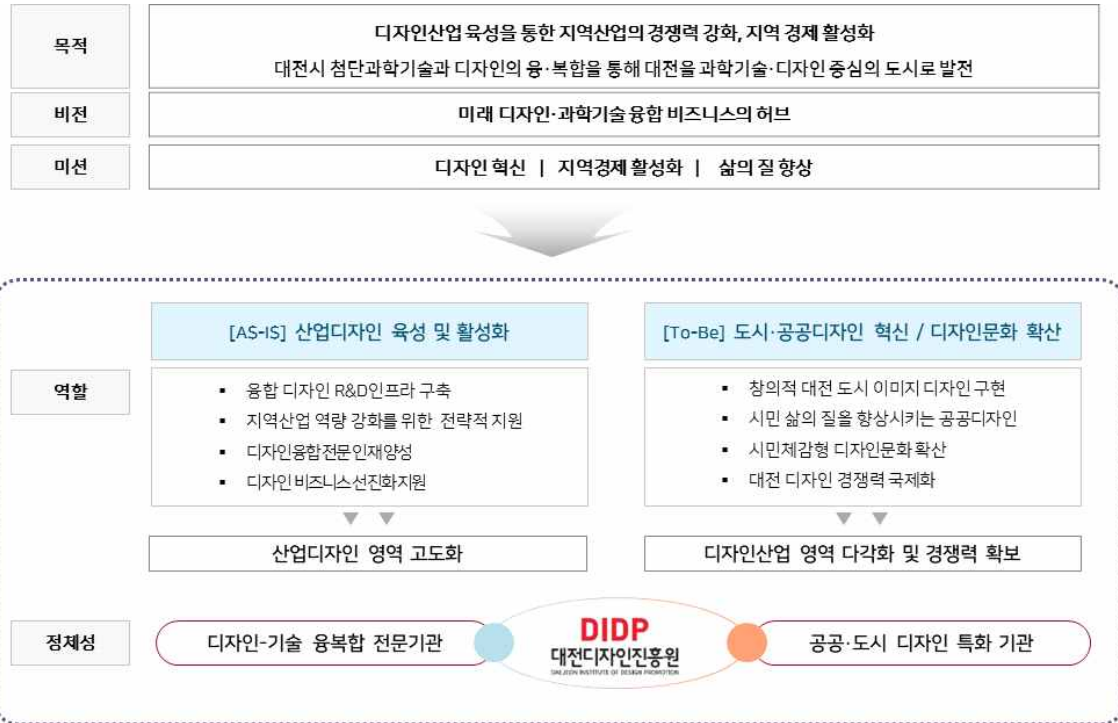
| 그림 74 | 대전디자인산업 육성 방향성



② 대전디자인진흥원 역할 및 방향성

- 대전디자인진흥원은 충청권 지역거점 디자인육성 전담기관으로 「미래 디자인 · 과학기술 융합 비즈니스의 허브」의 기관 비전하에 대전시 첨단과학기술과 디자인의 융 · 복합을 통해 대전을 과학기술 · 중심의 도시로 발전하기 위한 다양한 사업을 추진하고 있음.
- 2020년 개원 후, 지금까지의 대전디자인진흥원은 지역디자인산업 지원을 위한 기반 구축과 디자인전문기업 육성, 디자인융합 인력양성, 지역 산업 및 지역중소기업 디자인 역량강화를 위한 개발지원 등 산업디자인 육성 및 활성화를 통한 지역산업 경쟁력 강화에 초점을 두었음.
- 대전디자인진흥원에 대한 기여도 평가 결과, 대전 기업들의 디자인경쟁력 향상 및 인식개선에 대해 긍정적으로 평가되며, 기업 디자인개발 중심의 사업들로 인하여 전문기업의 매출 향상 및 지역 중소기업의 디자인 경쟁력 향상, 전반적 인식개선 등에 실질적 성과가 있는 것으로 나타남.
- 반면, 대전 시민들의 디자인 인식개선 영역에서 상대적으로 낮게 평가되어 향후 지역 · 환경 · 일상생활 속 디자인을 통해 시민들이 디자인을 체감하고 공감할 수 있는 사업영역에 대한 역할 보완이 필요한 것으로 조사됨.
- 대전디자인진흥원은 새롭게 도시디자인실 도시디자인팀을 신설하며, 도시 · 공공 디자인 영역의 비중을 확대하여 도시 · 공공디자인 활성화를 위한 전문성과 역량을 강화하고자 하고 있음.
- 앞으로 대전디자인진흥원은 디자인-기술 융복합 전문기관으로서의 경쟁력을 강화하여 디자인혁신을 통해 대전을 과학기술 · 중심의 도시로 발전시키고, 시민들이 공감할 수 있는 디자인과 살기 좋은 도시를 만들기 위해 다양한 영역에서 경쟁력을 확보하여 디자인으로 시민들에게 사랑받는 도시 대전이 될 수 있게 만들고, 지속가능한 도시발전을 견인하는 대전시 디자인 특화기관으로 역할을 강화하도록 함.

[그림 75] 대전디자인진흥원 역할 및 방향성



③ 민선8기 시정 기초 연계 디자인산업 발전계획 방향성

- 대전시 민선8기 시정 기초를 바탕으로 대전미래전략 2048 그랜드플랜, 도시·공공 디자인 진흥계획 등의 비전 및 방향성을 종합적으로 고려하여, 대전시 디자인산업 진흥과 지역산업의 요구에 부응하는 디자인발전 계획 마련을 통해 시민 삶의 질 제고와 도시 경쟁력 제고, 지역 경제·산업 혁신 실현의 밑바탕이 될 수 있도록 함.
- **(비전)** 현재 대전디자인진흥원 기관 비전과 목표를 바탕으로 '대한민국 과학수도 일류경제 도시 대전'을 구체적으로 실현하기 위해 대전시 디자인산업 발전 기본계획의 비전을 「기술이 디자인으로 실현되는 산업성장 혁신도시, 과학이 디자인으로 실현되는 시민공감 과학도시」로 설정함. 이는 과학도시 대전의 도시 정체성을 디자인을 통해 시민들이 공감하고 체감할 수 있도록 하며, 과학기술과 디자인 융합을 통해 디자인 주도의 지역산업 혁신성장을 견인함으로써 대전 디자인산업 생태계를 고도화하는데 목적이 있음.

| 표 254 | 민선8기 시정 기초 연계 디자인산업 발전계획 방향성

대전시 정책	비전	일류 경제도시 대전			대한민국 과학수도 일류경제도시 대전	
	경제도시		문화도시	미래도시	상생도시	균형도시
	전략산업육성 혁신성장가속화		문화산업육성 꿀잼도시조성	교통체계고도화 공존 환경 조성	고령친화도시 취약계층보호	자치구발전 자치구협력
&						
그랜드플랜 2048	비전	과감한 혁신, 새로운 기회, 세계로 도약하는 대전				
	산업경제		문화관광	교통	안전환경	도시공간 자치공동체
	미래산업을 선도하는 국가혁신거점도시		다양성이 경쟁력이 되는 개방적창의도시	사람과 도시를 연결하는 초연결교통도시	지구와 사회에 책임을 다하는 환경복지도시	지역과 함께 누리는 균형발전도시
↓ ↓ ↓						
도시 디자인계획	비전	대전, 도시디자인을 켜다				
	사람이 행복한 과학도시 대전 도시디자인으로 구현되는 아름다운 과학도시, 대전					
공공 디자인계획	비전	시민의 삶의 질 향상을 위한 공공디자인 선도도시 구현				
	시민이 체감할 수 있는 생활, 품격, 안전, 소통 중심 도시					
+						
대전디자인 진흥원	비전	미래 디자인 · 과학기술 융합 비즈니스의 허브				
	목표	미래 新 산업 창출을 위한 디자인 혁신 활동 선도 디자인 서비스 실천을 통한 사회적 가치 창출				
디자인산업 계획	비전	기술이 디자인으로 실현되는 산업성장 혁신도시 과학이 디자인으로 실현되는 시민공감 과학도시				
	미래산업 선도도시를 위한 혁신 디자인		디자인-테크(DT) 도시를 위한 공감디자인		시민 행복 도시를 위한 사회문제해결 디자인	
	기업과 산업혁신 기반 대전경제를 살리는 디자인		과학도시 대전을 느끼고 체감할 수 있는 디자인		안전하고 살기좋은 대전을 누릴 수 있는 디자인	

- (추진목표 1-미래산업 선도도시를 위한 혁신 디자인) 새로운 패러다임 변화에 선제적으로 대응하고, 디자인-기술 혁신을 통해 지역 경제를 활성화하고 지역산업에 새로운 활력을 불어넣어 대전이 미래 산업 분야를 선도할 첨단기술 선도 도시로서 지속 가능한 성장을 이룰 수 있도록 함.
- 지역 전략산업 및 제조산업의 원동력이 될 수 있는 디자인 주도의 지원 방향성을 설정하여 디자인을 통한 산업 경쟁력이 향상될 수 있도록 하며, 대전 지역산업 및 산업구조에 적합한 디자인 사업과제를 수립하여 대전만의 차별화된 디자인산업을 육성하여 지역경제를 활성화 하도록 함.

- (추진목표 2-디자인·테크(Design Tech) 도시 구현을 위한 공감디자인) 대전 미래 전략 2048 그랜드플랜의 시민들이 생각하는 대전시의 대표 이미지로 '과학도시'가 60.6%로 조사되었으며, 대전시의 미래상 역시 '과학도시'인 것으로 조사됨. 그러나 실제 시민들의 생활 속에서는 과학기술을 느끼지 못하며, 도시 차원에서도 과학도시로서의 도시브랜딩이 되어 있지 않음. 따라서 시민들이 공감하고 실제 생활속에서 체감할 수 있는 디자인 정책을 마련하여 과학도시 대전을 인식·경험할 수 있도록 함.
- 디자인과 기술 융합을 통해 시민들의 생활 속에서 과학도시를 느낄 수 있는 디자인적 요소를 발굴하고, 디자인기술 기반 교육 및 문화확산을 통해 과학도시 대전의 이미지를 구축하고 더 나아가 기술과 사람 중심의 디자인·테크 도시를 구현하도록 함.
- (추진목표 3-시민 행복 도시를 위한 사회문제해결 디자인) 과거 디자인은 실용성과 심미성, 편리성 등을 개선하기 위한 역할이었다면 최근에는 디자인의 역할이 확장되어 디자인을 통해 사회문제를 정의하고 해결하여 도시를 성장시키는 핵심수단으로 주목받고 있음. 많은 국가와 도시에서 고령화, 생활/산업 안전사고, 기후변화 등 사회문제 해결에 디자인을 우선적으로 활용하고 있으며, 디자인을 통해 해결과제를 발굴하고 있음. 사회문제해결 디자인 역시, 시민들의 생활에 중점을 둔 것으로 시민들이 안전하고 살기좋은 대전을 누릴 수 있도록 디자인을 통해 대전시가 가지고 있는 사회문제를 해결하고자 함.
- 대전지역의 사회문제해결 및 국민생활 개선 등 시민이 체감할 수 있는 과제를 발굴하여 디자인을 활용하여 사회혁신을 선도하고, 시민들이 삶 속에서 체감할 수 있는 디자인 사업을 통해 행복도시 대전을 실현하도록 함.

3) 디자인산업 발전 전략과제 도출

① 대전시 디자인산업 육성 디자인 과제 발굴

- 대전시 산업 현황 및 디자인산업 경쟁력 분석을 통해 도출된 디자인산업 육성 방향성을 바탕으로 대전시 디자인산업 육성을 위한 디자인지원 과제들을 도출함.

| 표 255 | 현황 및 경쟁력 분석 기반 디자인방향성을 통한 디자인과제 발굴

구분	방향성	과제안 도출
산업 트렌드	- 경험디자인 중심 디자인개발 - 디자인 개발 전/후 소비자 경험 중심의 디자인개발 - 시장성 테스트, 소비자 반응, 디자인개발	▷ 디자인레벨업(Level up) 지원 : 시장성 분석 및 사용성 테스트를 통한 디자인 개선방안 중심의 개발지원
	- 디지털프로덕트 디자인 영역 확대 및	▷ 디지털프로덕트 영역 지원 : 바이오

구분	방향성	과제안 도출
	관련 기업 육성	헬스케어 디바이스 맞춤형 앱, 콘텐츠 디자인 개발 및 고도화 지원
	- AI디자인 교육, 세미나 등을 통한 트렌드 파악 및 공모전, 전시 등을 통한 인식 개선	▷ AI 혁신 디자인공모전 : 생성형 AI기반 사회문제해결 혁신디자인 공모전, 생성형 AI활용 대전 이미지(캐릭터) 공모전 등 ❖ (시 연계-미래전략 산업실 과학 협력과: 과학수도 대전 브랜딩) ❖ (DIDP 2025년 계획사업-사업명: 대전디자인어워드)
	- 환경적 책임 중심, 지속가능한 디자인 개발 필요	▷ 그린테크(Green Tech) 제품·서비스 개발 지원 : 친환경 기술 기반 제품 및 서비스 개발 지원
디자인 정책	- AI디자인 혁신기업 육성 - 신시장 창출 및 시장 선도 중심 혁신 디자인개발 - 미래 혁신 컨셉디자인 개발, 인간중심 초개인화 제품화 개발	▷ 디자인 R&D 융합 사업화 기술개발 : 사용자 중심 시장 선도형 혁신 제품 개발, 디자인+기술융합 시장선도 제품개발 ❖ (DIDP 2025년 계획사업-사업명: 디자인 R&D 융합 사업화 기술개발 사업)
	- 원포인트 밀착형 디자인 지원을 통한 빠른 성과 도출(단기형) - 연계·협업 사업을 통한 지역 유망 기업 집중 지원, 우수 성공사례 기업 발굴(중/장기)	▷ 원포인트 밀착 기업지원 : 지역 소상공인·중소기업 원포인트 디자인 애로해결을 통한 실질적 성과 도출 ❖ (시 연계-경제국_소상공정책과: 소상공인 경영안전 및 성장 맞춤형 지원) ▷ 강소기업 글로벌 맞춤형 수출지원 : 유망 중소·중견기업 선정·집중 지원, 해외진출 및 성장을 위한 디자인 맞춤형 바우처 사업 추진, 지역혁신 기관 통합형 기업지원 사업(ex. 디자인-인증-테스트 통합지원 형태) ▷ 지원사업 참여 우수 디자인 어워드 : 지원사업 참여 기업 중, 우수사례 선정대전디자인어워드 내 포상, 성과공유, 우수사례발굴 등 ❖ (DIDP 2025년 계획사업-사업명: 대전디자인어워드)
	- 대전 인프라 기반, 방산-디자인 분야 특화사업 발굴 - 국방 디자인 분야 특화 및 선점	▷ 국방 중소기업 제품 및 브랜드 디자인 컨설팅 지원 : 대전지역 국방(무기) 중소기업·벤처·스타트업 맞춤형 디자인 컨설팅 ▷ 국방기업 디자인 R&D 융합 선행기술 고도화 - 영역 세분화

구분	방향성	과제안 도출
		❖ (DIDP 2025년 추진계획) ❖ (시 연계-미래전략 산업실_국방우주 산업과: 국방혁신 기술 육성을 통한 방산기업 역량강화) ❖ (기관 연계) 국방과학기술진흥연구소 ▷ 무기체계 디자인 연구: 국가별 무기체계 디자인 요구사항 연구, 무기체계 사용자의 편의성 및 안전성 연구, 디자인 개선 수요조사 등 ❖ (DIDP 2025년 추진계획_사업명: 대전 디자인 기획 연구사업)
국내 · 외 사례	- 디자인을 통한 사회혁신, 국민의 삶의 질 및 국가/도시 경쟁력 향상 - 디자인기술 기반 지속가능한 디자인 및 사회문제해결 영역 확대	▷ 디자인혁신 기반 사회문제해결 디자인 실증지원: 도시 혁신, 공공서비스 및 도시문제 해결에 기여할 수 있는 첨단기술 적용 제품·서비스 등 발굴하여 사업화·상용화를 위한 디자인 개발·개선 ❖ 민선8기 공약사업_4차 산업혁명 과학기술 실증·상용화) ▷ 디자인솔버톤(Design Solve-A-Thon) 대회: 대전의 일상 생활속에 과학기술과 디자인솔루션이 필요한 분야를 발굴하여 해결하는 디자인아이디어 경진대회 개최, 수상 결과물 테스트 베드 형식으로 적용
	- 국제 디자인어워드, 글로벌 디자인 축제 등을 통한 디자인도시 이미지 구축	▷ 대전광역시 공공디자인 공모전 주관: 국제 공공디자인 공모전을 통한 대전 디자인 인식 확산 ❖ (시 연계-명품디자인담당관) ▷ 대전 디자인테크 엑스포(Design Tech Expo) 개최: 과학기술과 디자인 융합을 주제로 디자인테크 엑스포 개최를 통한 대전만의 정체성 확보 ▷ 그린테크 페스티벌(GTF) 유치: 베를린 행사로 한국 개최지로 유치. 지속가능한 미래를 위한 아이디어와 혁신공유, 친환경 기술과 접근 방식, 솔루션, 제품 전시(*싱가포르·런던·뉴욕·LA에서 개최)
	- 어린이 및 시민 대상 디자인체험 및 인식 확산 프로그램	▷ 어린이 STEAM 디자인기술 체험: 3D 프린터를 활용한 어린이, 청소년 등 시민 대상 기술디자인 융합 교육 ❖ (그랜드플랜 2048 과제) ▷ 어린이 과학×디자인 체험교실:

구분	방향성	과제안 도출
		과학기술과 디자인 융합컨텐츠 교육을 통한 창의력 제고
	- 에코 제품·서비스 디자인 개발, 지속 가능한 디자인 비즈니스 모델 컨설팅	▷ 그린테크(Green Tech) 제품·서비스 개발 지원 : 친환경 기술 기반 제품 및 서비스 개발 지원
	- 신진 디자이너 양성 및 젊은 인재 발굴 프로그램	▷ 디자인테크 스타트업 지원 : 디자인기술 기반 스타트업 및 신진디자인 창업 보육 지원
	- 성공사례 발굴 및 확산을 위한 디자인 개발 아카이빙	▷ 대전디자인 우수기업 포상 : 지원사업 참여 기업 중, 최고 우수사례 선정하여 대전디자인어워드 내 포상, 후속 사업 지원금 제공, 성과공유, 우수 사례 발굴 등 ❖ (DIDP 2025년 계획사업-사업명: 대전디자인어워드) ▷ 대전디자인 스토리 디지털아카이브 : 기술-제품상용화, 지원사업 우수 결과물에 대한 개발 협업과정 및 결과, 기업 인터뷰 등을 기록하여 성과 확산 및 인식 제고
대전시 산업 현황	- 과학도시 대전의 도시정체성 부합할 수 있는 디자인기술 중심의 사업	▷ D-City Lap 프로젝트 : 기업-기관-지역이 함께 디자인씽킹 기반 과학 기술을 활용하여 안전, 범죄 등 사회문제를 해결. 샌드 디자인박스 특화지구 지정, 테스트밸리 구축을 통한 도시혁신 사례 개발 ▷ 과학도시 대전 디자인콘테스트
	- 디자인 가치(필요성)에 대한 세미나·포럼 등을 통한 인식 개선 - 기술기업의 성공적인 디자인 활용 사례 공유	▷ 대전디자인 스토리 디지털아카이브 : 기술-제품상용화, 지원사업 우수 결과물에 대한 개발 협업과정 및 결과, 기업 인터뷰 등을 기록하여 성과 확산 및 인식 제고 ▷ 대전형 디자인아카데미(공무원) : 대전시 지역 공무원 및 공공기관 대상 디자인 인식 교육 실시. 정기적으로 기관-전문가-기업 워크숍을 통해 사업 및 아젠다 공유, 정책 아이디어 발굴 토론, 정책과제 발굴 등
	- 수요조사를 통한 산업별 맞춤형 디자인 지원 프로그램 개발 및 맞춤형 디자인 컨설팅 서비스 - 사용자의 편의성, 안전성 등 사용자	▷ 디자인 R&D 융합 사업화 기술개발 (첨단기술 제품·서비스개발 R&D지원) : 사용자 중심 시장 선도형 혁신 제품 개발, 디자인+기술융합 시장선도 제품개발

구분	방향성	과제안 도출
	경험 기반의 디자인 개발 - 관련 산업별 디자인기술에 대한 연구 - 사용자 중심 제품 고급화(업그레이드) 및 신제품 개발 위한 첨단기술 제품·서비스개발 R&D지원 - 기획-개발-검증-출시까지 통합·연계형 토탈디자인 R&D사업	❖ (DIDP 2025년 계획사업-사업명: 디자인 R&D 융합 사업화 기술개발 사업)
	- 방위사업청-방산기업과의 전략적 사업 연계·발굴을 통해 방산 디자인 개발 및 관련 디자인산업 분야로 범위를 확대	▷ 국방기업 디자인 R&D 융합 선행기술 고도화 - R&D사업 영역 세분화 ❖ (DIDP 2025년 추진계획) ❖ (시 연계-미래전략 산업실-국방우주 산업과: 국방혁신 기술 육성을 통한 방산기업 역량강화) ❖ (기관 연계) 국방과학기술진흥연구소
	- 자치구 지역연고 산업에서의 디자인 수요 파악 - 대전시/구, 정부 부처 및 기관 연계·협력 신규과제 발굴 - 지역 디자인개발 사업 영역 다각화, 디자인 수요 시장 확대	▷ 지역연고 디자인산업: 대전 자치구 지역연고산업 디자인 수요 발굴 및 디자인 개발 지원 ❖ (자치구 연계)
	- 특구기술 기반의 지역 사회 문제 해결을 위한 디자인과제 발굴 - 공공분야에서 디자인을 통해 사회문제를 해결할 수 있는 제품 및 서비스 개발을 통해 공공분야의 디자인 수요 확대	▷ 디자인혁신 기반 사회문제해결 디자인 실증지원: 도시 혁신, 공공서비스 및 도시문제 해결에 기여할 수 있는 첨단기술 적용 제품·서비스 등 발굴하여 사업화·상용화를 위한 디자인 개발·개선 ❖ (민선8기 공약사업 4차 산업혁명 과학 기술 실증·상용화)
	- 인쇄·출판산업과 디자인 산업 융합을 통한 지역 신산업 기반 조성 - 대전시 인쇄산업 역량 강화를 위한 디자인 지원 프로그램을 마련	▷ 대전시 인쇄산업 역량 강화를 위한 디자인 지원: 인쇄·출판산업과 디자인 산업 융합을 통한 디자인역량 강화 ❖ (민선8기 공약사업-대전 첨단 인쇄 출판정보산업 집적화단지 조성) ❖ (시 연계-경제국-소상공정책과, 문화콘텐츠과) ❖ (기관 연계: 인쇄 소공인 특화지원센터 등)
대전시 디자인 산업	- 도시/공공디자인 정책 핵심 수행기관으로서의 역할 정립 - 시와 함께 공공/도시정책에 기반 과제 협력사업 및 공동과제 발굴	▷ 범죄예방 도시환경 디자인 선도사업 추진: 지역 자치구 환경디자인 개선을 통한 범죄예방 도시디자인(CPTED) 사업 발굴 및 추진 ❖ (시/지역 자치구 연계) ▷ 대전 공공디자인 (Good) 인증제:

구분	방향성	과제안 도출
		대전시 공공디자인 가이드라인을 기반으로 한 공공시설물 우수디자인 인증 ▷ 지역특성 살리기(행안부 사업) 공모: 로컬디자인 영역, 특정 지역임을 나타내는 특화디자인(거리, 공공시설물 등) 사업 기획·공모 ❖ <i>2023년 공모, 대전시 유성구</i> ▷ 간판개선사업(행안부) 공모: 지자체 중심 간판 환경 개선이 시급한 대상지 선정, 소규모지역의 브랜드 구축 개선 특화거리 조성 사업 기획·공모 ❖ <i>(시 연계_도시경관과)</i> ▷ 특성화시장 육성(문화관광형)(중기부): 2025년도부터 사업 추진 예정, 지역 문화·관광자원을 연계 투어코스 개발, 지역특산물 PB상품 개발 사업 기획·공모 ❖ <i>(시 연계_경제국_소상공정책과)</i>
	- 인쇄편집 영세 디자인전문기업 경쟁력 강화 - 다양한 영역에서의 디자인전문기업 및 전문인력 육성 - 전통 디자인산업 영역에서 신 디자인산업 영역으로 기업 분야 다양화 - 전문기업의 디자인기술 및 지식 강화 - 전략/주력산업, 첨단기술산업 등 지역산업에 특화된 전문성 있는 디자인기업 육성 - 특화분야 신진디자이너(프리랜서) 및 스타트업 육성을 통한 디자인 전문인력 공급	▷ 특화분야 디자인융합 디자인인식 제고 및 전문인력 양성: 방산, 우주항공, 바이오헬스 등 전략분야 재직자 대상 디자인 기술 트렌드 세미나 개최, 특화분야 디자인 융합인력 양성 등 ▷ SI디자인테크 전문 교육: 디자인산업별 SI디자인 트렌드 및 활용, 프로그램 교육 등
디자인 수요	- 신진디자이너, 스타트업, 창업 등 세분화된 프로그램 - 벤처기업, 스타트업, 연구소 등 지역의 다양한 기업 맞춤형 지원을 통한 디자인 수요 확대	▷ 대전 벤처기업 및 스타트업 사업화를 위한 디자인 지원: IR자료 및 기업 소개 자료 시각화 지원, 브랜딩 컨설팅(CI/BI) 지원 등 ❖ <i>(시연계) 기업 지원국_창업진흥과:</i> 지역주도 기술창업 생태계 구축 및 사업화 지원 ▷ 벤처기업 디자인 개발 지원: 벤처기업 및 스타트업 기술 기반 선행디자인 및 컨설팅 개발, 초기 아이템 시제품 제작 및 테스트 지원
	- 시제품 제작 및 설계 영역에서의 전	▷ 시제품 팩토리 사업: 보유 인프라

구분	방향성	과제안 도출
	문성 강화 - 타기관과 차별화되고 전문적인 디자인·시제품 제작 서비스 제공 - 보유 인프라 기반 CMF컨설팅-시제품 제작-디자인 테스트·검증 - 타 혁신기관사업에서 진행되는 시제품 제작 지원을 대전디자인진흥원에서 일괄 추진	기반 CMF컨설팅-시제품 제작-디자인 테스트·검증 서비스 제공, 전략산업군 제품 시제품 전문제작 지원 ▷ 전략산업군 CMF 및 디자인 기술 동향 연구 ❖ (기관연계 사업)
	- 대전 시민들이 공감하고 체험할 수 있는 디자인사업 - 대전시 디자인 문화 및 디자인 가치 확산을 통한 대전 디자인 경쟁력 확보	▷ 대전 시민 디자인단 운영: 시민 중심 사회문제를 공공디자인 관점으로 접근하여 해결방안 모색하기 위해 관심있는 시민 모집, 국민의 정책과정 참여를 통해 수요자 중심의 공공 서비스 실현 ❖ (DIDP 2025년 계획사업-사업명: 도시디자인 리빙랩 플러스) ▷ 디자인테크 이노베이션 국제 어워드: - 기술과 디자인을 접목시켜 사회적문제 해결 및 사회적 혁신 등 새로운 가치를 창출하는 디자인 및 서비스 비즈니스 모델, 제품·서비스 선정
	- 인쇄산업과 디자인산업 융합을 통한 새로운 비즈니스 기회 모색 - 인쇄업계의 시장경쟁력을 높이기 위한 지원사업	▷ 대전시 인쇄산업 역량 강화를 위한 디자인 지원: 인쇄·출판산업과 디자인 산업 융합을 통한 디자인역량 강화 ❖ (민선8기 공약사업-대전 첨단 인쇄 출판정보산업 집적화단지 조성) ❖ (시 연계_경제국_소상공정책과, 문화콘텐츠과) ❖ (기관 연계: 인쇄 소공인 특화지원센터 등)

4) 대전 디자인산업 발전 중장기 비전(안)

- 대전시 디자인산업 발전 기본계획의 비전은 「기술이 디자인으로 실현되는 산업성장 혁신도시, 과학이 디자인으로 실현되는 시민공감 과학도시」으로 수립함. 이는 디자인을 통해 과학도시 대전의 도시 정체성을 공감하고 체감하여 시민들에게 사랑받는 도시 대전이 될 수 있도록 하며, 과학기술과 디자인 융합을 통해 디자인 주도의 지역산업 혁신성장을 견인하여 대전을 세계 일류경제도시, 명품 도시를 구현하는데 목적이 있음.
- 기업과 산업혁신 기반 대전경제를 살리는 혁신 디자인을 통해 미래산업 선도도시를 실현하고, 과학도시 대전을 느끼고 체감할 수 있는 공감 디자인을 통해 디자인-테크(DT) 도시로서의 대전 정체성을 강화하고자 함. 또한, 시민들이 안전하고 살기 좋은 대전을 누릴 수 있도록 사회문제해결 디자인을 통해 행복도시 대전을 실현 하도록 함.
- 2025-2029년 대전의 미래 디자인산업을 위한 기본 계획은 AI디자인 기반 구축을 통한 디자인혁신 강화, 디자인 기반 사회혁신 및 디자인 가치 확산, 기술-디자인 융합을 통한 미래전략산업 선도, 디자인 주도 지역산업·경제 활성화의 4대 전략, 23개의 사업과제로 구성됨.
- 대전시는 디자인산업의 미래성장동력을 확보하고자 차세대 AI디자인 기반 조성을 통한 디자인혁신 역량을 강화하고자 함. 산업통상자원부의 'AI 디자인 확산 전략' 정책 기조에 맞추어, AI디자인 기반 조성 사업을 추진하여 AI 기반의 디자인 신상품 개발·기획 지원을 위한 디자인산업 AI기술 기반을 조성하도록 함.
- 디자인 주도의 도시 경쟁력 강화 및 사회문제 해결을 위해 대전 시민디자인단 운영을 통한 실질적이고 시급한 사회문제를 발굴하고, 이를 대전 사회문제해결 디자인 실증사업과 연계하여 대전 시민 삶의 질 향상 및 사회적 가치를 실현하고자 함. 또한, 대전시 글로벌 디자인 행사 개최를 통해 대전 디자인에 대한 시민 공감대를 형성 하고 대전 디자인경쟁력을 확산하도록 함.
- 대전시 주력/전략산업을 미래 전략산업으로 선도하기 위해 기술-디자인 융합을 통한 국방·우주항공 산업 중심으로 디자인역량을 강화하고, 차세대 대전 미래 디자인기술 융합 전문가를 양성하도록 함. 또한, 대전 디자인테크 전문디자인 연구소(Lap) 운영을 통해 대전 산업의 특성과 기업환경에 적합한 디자인 지원을 위한 다양한 연구활동을 추진하고, 지역사회·경제·산업을 아우르는 디자인 솔루션을 제공하도록 함.
- 디자인 주도의 지역산업·경제 활성화를 위해 지역기업 밀착형으로 차별화된 디자인 서비스 기업지원을 하고, 디자인산업 생태계 고도화를 통해 디자인산업을 활성화 하고자 함.

비전	기술이 디자인으로 실현되는 산업성장 혁신도시 과학이 디자인으로 실현되는 시민공감 과학도시		
목표	미래산업 선도도시 실현 [혁신 디자인]	디자인-테크(DT) 도시 구현 [공감디자인]	시민 행복 도시 강화 [사회문제해결 디자인]
추진 방향	기업과 산업혁신 기반 대전경제를 살리는 디자인	과학도시 대전을 느끼고 체감할 수 있는 디자인	안전하고 살기좋은 대전을 누릴 수 있는 디자인
추진 전략 및 과제	↓		
	[전략 1] AI디자인 기반 구축을 통한 디자인혁신 강화		
	AI디자인 기반 조성	① 디자인산업 AI기술 확보 기반구축	
	AI디자인 확산 및 문화 선도	① AI 이노베이션 디자인 어워드 ② AI기반 사회문제해결 디자인 솔루션 대회 ③ AI융합인력 디자인 교육	
	[전략 2] 디자인 기반 사회혁신 및 디자인 가치 확산		
	디자인을 통한 도시 경쟁력 강화 및 사회문제 해결	① 대전 시민디자인단 운영 ② 대전 사회문제해결 디자인 실증사업 ③ 범죄예방 도시환경 디자인 선도사업 ④ 대전형 공공디자인 사업 확대	
	시민 체감 디자인문화 확산	① 대전 디자인 글로벌 페스티벌 개최 ② D-City 프로젝트 ③ 어린이 디자인기술 체험 교육 ④ 대전 디자인역량 강화 아카데미	
	[전략 3] 기술-디자인 융합을 통한 미래전략산업 선도		
	대전 특화산업 디자인역량 강화	① 국방·우주항공 산업 디자인 경쟁력 강화 지원 ② 기술-디자인융합 R&D 고도화 사업 ③ 차세대 대전 디자인기술 융합 전문가 양성	
	미래 디자인산업 혁신 구현	① 그린테크 디자인 제품·서비스 개발 지원 ② 대전 디자인테크 전문디자인 연구소(Lap)	
	[전략 4] 디자인 주도 지역산업·경제 활성화		
	지역기업 밀착형 디자인 서비스 기업지원	① 디자인 레벨업(Level-up) 지원 ② 대전 벤처기업 사업화 디자인 지원 ③ 맞춤형 시제품 제작 전문 컨설팅 ④ 지역연고 기업 디자인 경쟁력 강화	
	디자인산업 생태계 고도화	① 대전 디자인스토리 디지털 아카이브 ② 대전 신진 디자이너·디자인기업 글로벌 경쟁력 강화	

4-2. 전략별 세부 추진 방안

1) 전략 과제별 세부 계획 수립 및 추진방안

- 대전시 디자인산업 육성의 실행을 위해 대전시 지역산업 및 디자인산업 현안과 미래과제에 대응할 수 있는 전략목표를 수립하고, 대전시 디자인산업의 비전을 이루어나갈 수 있는 사업과제를 다음과 같이 도출함.
- 대전시 디자인산업 발전 기본계획 세부 과제는 총 23개의 과제로 디자인전문기업, 중소기업, 지역특화 기업 등 기업지원 사업은 10개, 인력양성 사업 9개, 공공디자인 사업 3개, 디자인 진흥사업 5개, 디자인 문화 확산 사업 4개, 연구/네트워킹 사업 6개로 구성됨.

전략 1	시디자인 기반 구축을 통한 디자인혁신 강화
추진배경	• 쏠산업 영역에 걸친 AI기술 영향력 확대에 따른 대전의 미래를 견인할 시디자인 산업 분야 육성 필요 • 미래 신산업에 대한 디자인 경쟁력 강화 및 디자인혁신을 통한 지역경제 활성화 및 디자인산업 활성화 도모 • AI기반 디자인솔루션을 통한 도시문제 해결로 혁신적인 도시 이미지 구축
추진방향	• 시디자인솔루션 개발을 통한 디자인전문기업 AI활용 제고 및 기술 역량 강화 • 세분화된 시디자인 교육을 통한 디자인산업 혁신을 주도할 수 있는 시디자인 전문인력 양성 • 혁신적인 디자인 아이디어 발굴을 통한 지역사회 문제해결 • 일반 시민·디자이너의 참여기회 확대를 통한 디자인 인식확산
실천과제	세부 사업
1-1 시디자인 기반 조성 및 문화 선도	[1] 시디자인융합 기반 조성
	[2] AI기반 사회적문제해결 디자인 챌린지
	[3] 디자인산업 전문인력 AI역량강화

[1] 시디자인융합 기반 조성

① 필요성 및 목적

- 정부는 「AI 디자인 확산 전략」을 발표하며, 디자인기업 AI 도입률 확대, AI 디자이너 양성, AI 디자인 혁신기업 육성을 목표로 전산업의 디자인 활용률을 끌어올릴 계획 수립
- 산업부는 AI 기반의 디자인 신상품 개발·기획 지원, AI 활용 방안 등 교육을 담당하는 ‘AI 디자인 창작랩(Lab)’을 대구·경북, 부산, 광주, 강원, 대전 지역디자인진흥원에 구축할 예정
- 또한, 정부는 제조 분야에서 제조-디자인 콜라보 프로젝트를 통해 AI 디자인 활용 기업과 수요기업 매칭을 위한 마켓플레이스 구축하여 AI를 활용한 시장 분석, 제품 디자인, 마케팅을 지원 할 계획
- AI 사회를 대비하고 정부의 새로운 시디자인 정책 기조에 맞춰 관련 지원정책을 추진하기 위해서는 중장기적 관점에서 디자인 AI 핵심기술 개발과 관련 디자인산업 AI 내재화에 집중
- 디자인산업에서 AI기술 인식 및 활용이 낮은 상황, 진흥기관 중심으로 전략을 수립하고 시디자인 산업 생태계 조성 중

시디자인산업 활성화를 위해 기관 차원의 전략 수립하고 산업 생태계 조성

〈경상북도, 대구경북디자인진흥원, ‘디자인 AI 인프라 구축사업’ 공모〉

- 중소·중견기업, 디자인 전문회사, 스타트업 등을 대상으로 빅데이터·AI 기반 트렌드 분석을 통해 상품기획과 함께 시제품 제작, 제품 검증 등 상품개발을 위한 전주기를 지원, AI 디자인 및 상품기획 전문인력을 양성·교육할 수 있는 공간 구축
- 빅데이터·AI 기반 상품, 서비스, 아이디어를 도출하고 대내외 환경을 식별, 예측해 제안된 디자인을 가상 융합기술로 시제품 제작, 사용성을 테스트 할 수 있는 기반을 만들어 상품 개발기간을 단축해 대기업 수준의 상품개발 전주기 인프라를 지역기업에 제공

〈강원디자인, AI 디자인 전략 실증 사업 추진〉

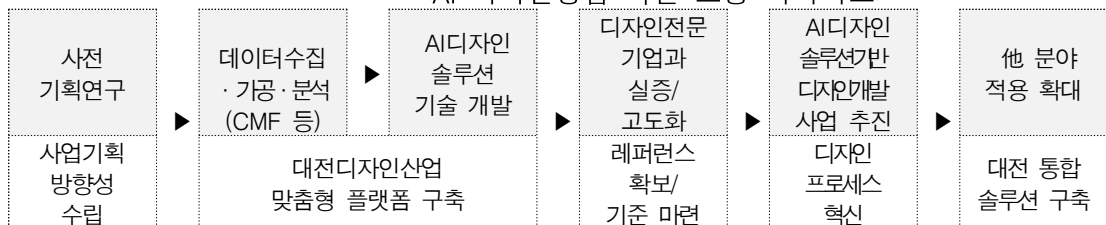
- 강원디자인진흥원은 (주)아이디노랩과 함께 디자인전략에 특화된 생성형 AI 솔루션 개발하여 생성형 AI 솔루션 기반 소비자 맞춤형 디자인 및 상품 개발 지원

- 대전도 A디자인 트렌드에 대응하기 위해 대전 디자인산업에 맞는 시디자인융합 기반 조성, AI 기반 디자인산업 조성을 통한 시디자인 역량 확보 및 저변 확대

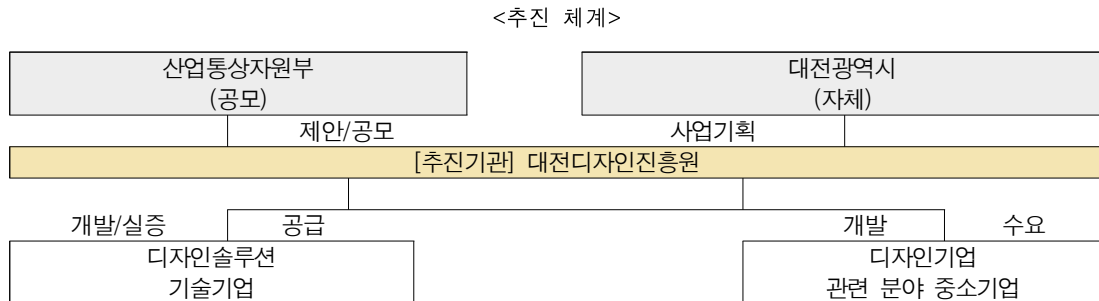
② 사업 개요

- **(세부 내용)** 인공지능(AI) 기술을 디자인 산업에 접목하여 신상품 개발·기획을 지원하기 위한 디자인 산업 분야 AI솔루션 개발 및 실증을 위한 기반 조성
 - － 대전시 중소기업에 특화된 디자인 데이터 기반 AI디자인솔루션 개발·실증 지원을 통해 디자인 신상품 개발·기획 지원
 - － 디자인 개발 과정의 효율성 및 생산성 향상을 중점적으로 실제 기업의 디자인 개발·기획 단계에서 지원해 줄 수 있는 인공지능(AI) 솔루션 개발, 디자인전문 기업과의 실증을 통한 성과 창출
 - － **(1단계: 도입-디자인 전략에 특화된 생성형 AI 솔루션 개발)** 대전시 산업 및 기업 현황에 최적화되어 맞춤형 디자인·제품 개발을 위한 AI디자인 솔루션 개발·구축
 (데이터 수집·가공) 산업별 디자인 데이터, CMF, 시장별 소비자 트렌드, 해외 시장 수출규제 등 정보 데이터를 수집·가공하여 학습데이터 구축
 (AI솔루션 개발) 구축한 학습 데이터를 기반으로 AI디자인솔루션 개발
 - － **(2단계: 구축-AI디자인 기반 디자인개발 실증)** 개발된 디자인 AI솔루션 적용을 위해 디자인전문기업과 함께 신제품·서비스 기획을 위한 디자인 내재화 실증사업 추진, AI솔루션 디자인개발 실증 완료 후 피드백을 통한 고도화 및 확산 방안 마련
 - － **(3단계: 활용-AI디자인솔루션 기반 신상품 개발·기획 지원)** 디자인 데이터 플랫폼 구축 등 AI디자인솔루션을 통해 시장(소비자) 맞춤형 디자인 및 상품 개발 지원
 - － **(4단계: 확산-특화산업 AI디자인솔루션 구축·개발)** 대전 지역산업 및 특화산업군에서의 디자인개발을 위해 최적화된 AI디자인솔루션 적용
- **(추진절차 및 체계)** 대전형 AI디자인솔루션 개발을 위한 사전 대전 디자인산업에 필요한 데이터 종류 및 솔루션 개발 방향 수립, AI디자인 솔루션 기업 선정을 통해 AI디자인솔루션 개발·구축, AI디자인 도입을 희망하는 디자인전문기업을 선별하여 AI디자인개발 시범사업 추진하고 실증사업을 통해 성능 및 개선사항 평가 후, 도입 기준 마련

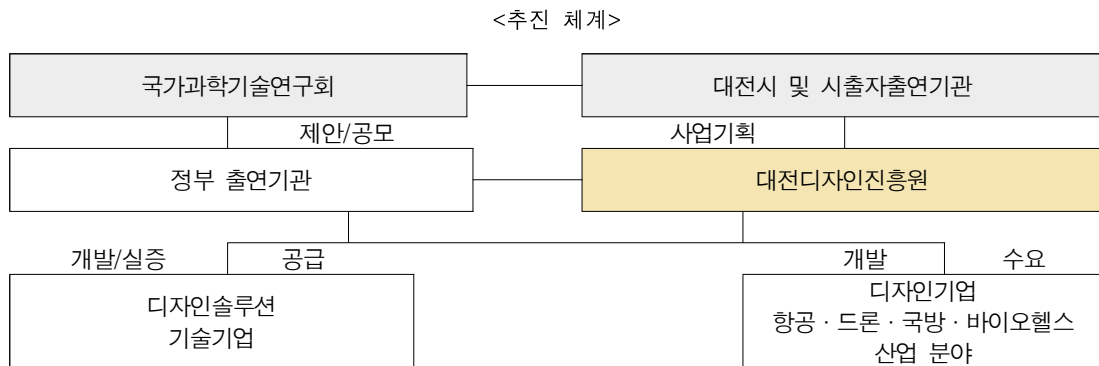
<AI 디자인융합 기반 조성 시나리오>



- 산업통상자원부, 'AI 디자인 혁신기업 생태계 조성' 사업 공모를 통한 AI디자인 창작랩 구축, 대전시 자체사업을 통한 기반 조성



- 대전 소재 정부 출연(연) 및 시출자 출연기관과의 협업 및 데이터 구축



○ (소요예산) 330백만원(시비/국비)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
생성형 AI 솔루션 개발	100				
디자인개발 실증		60			
신상품 개발·기획 지원			50	60	60

※ 100백만원 × 솔루션 개발 1건 = 100백만원
 20백만원 × 실증과제 3건 = 60백만원
 5백만원 × 지원과제 10건 = 50백만원(2차년도부터 과제수 확대)

3 추진로드맵

세부내용	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
생성형 AI 솔루션 개발					
디자인개발 실증					
신상품 개발·기획 지원					
특화산업 AI디자인솔루션 구축					

④ 기대효과

- 대전의 미래를 견인할 AI디자인산업 분야에 육성
- 인공지능(AI)을 활용한 디자인혁신을 통해 지역 경제 활성화
- AI디자인솔루션을 통한 디자인전문기업 AI활용 제고 및 경쟁력 역량 강화
- 미래 신산업에 대한 디자인 경쟁력 강화를 통한 지역경제 활성화 및 디자인산업 활성화 도모

[2] AI기반 사회적문제해결 디자인 챌린지

① 필요성 및 목적

- 대전지역의 사문제해결에 있어 디자인솔루션이 필요한 분야를 발굴하고, 해당 분야에 AI기반 디자인솔루션을 통한 도시 문제 해결 제안
- 대전시 ‘과학도시’의 이미지를 강화하기 위해 디자인 아이디어 개발에서 AI의 활용도 제고를 유도하고, AI디자인 활용을 확산하기 위해 AI 혁신 디자인 챌린지를 개최하여, 우수 공모작은 온·오프라인 작품전시 및 홍보를 통한 효과적인 사업성과 도출

② 사업 개요

- (사업비) 20백만원
- (참가자격) 대학(원)생 또는 20세 이상 일반인(프리랜서, 디자인전문회사 소속 디자이너 등)으로 구성된 개인 또는 팀(5인 이내)
- (세부내용) 대전시 다양한 지역사회 문제해결을 주제로 디자인공모전 개최(AI기술 ※활용 필수), 선정된 공모작 작품전시 및 홍보

공모분야	카테고리
사회문제	고령화, 임신/출산/육아, 일자리, 교통 등
환경문제	폐자원활용, 업사이클링, 분리수거, 수질개선, 기후, 지속가능디자인 등
원도심 분야	재래시장 활성화, 슬럼화, 공공서비스 등
지역 현안	대전시 도시공간 활성화, 과학도시 브랜딩 등

※ AI기술(예): Uizard, Khroma, Galileo AI, Adobe Sensei, Visily AI, ideogram, Autodraw, flair, Midjournet, Designs Ai, Framer AI 등

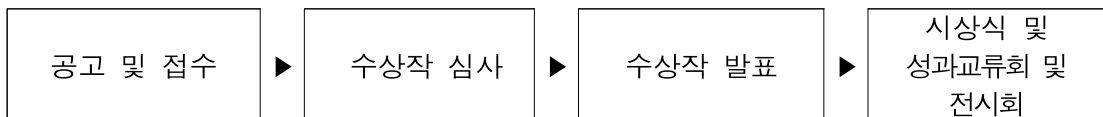
- (주제 예시1) 대전시 고령자의 편의성 및 안전성을 고려한 지속가능한 미래 신개념 교통수단 로보빌리티(Roboblility) 선행 디자인
- (주제예시 2) 디자인을 통한 대전 재래시장 시설 현대화 및 서비스 고도화를 위한

공공디자인 솔루션

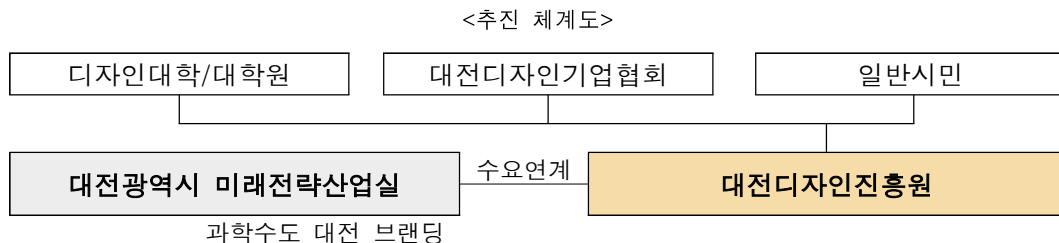
- (주제예시 3) 꿈돌이 캐릭터를 활용한 대전 관광브랜딩 솔루션(굿즈, 홍보물, 교통 안내문 등)
- (시상) 총 100점 내외 / 상금 총 13백만원 (※2025년 기준, 2026년 예산에 따라 변경 가능)

상 격	주요내용
최우수상	대전시장 / 1점 / 200만원
우수상	대전디자인진흥원장상 / 분야별 1점(총 3점) / 100만원
장려상	분야별 2점(총 6점) / 각 50만원
특선	20점 / 각 20만원
입선	다수 / 대전사랑카드 5만원 충전

- (성과확산) 장려상 이상 수상작(개인 또는 팀)에 대해 해당 작품을 온·오프라인상에 전시 및 홍보, 창업을 원하는 수상자에게 관련 전문가 매칭을 통한 컨설팅 지원 등
- (추진절차) 대전시 내 20세 이상 성인남녀를 대상으로 대전시의 사회문제 해결에 관심이 있는 학생, 디자이너, 일반인 등을 대상으로 공고 및 접수를 시작으로 심사, 시상, 전시회 등으로 추진



- 대전시 미래전략산업실 과학협력과에서 추진 중인 과학수도 대전 브랜딩과 연계하여, 본 공모전을 통해 발굴된 다양한 수상작들을 도시 브랜딩에 활용



○ (소요예산) 150백만원(시비)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
AI기반 사회적문제해결 디자인 챌린지	20	20	30	30	50

※13백만원(상금) × 7백만원(운영 및 심사비) = 20백만원

③ 추진로드맵

세부내용	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
AI기반 사회적문제해결 디자인 챌린지			사업확대	사업확대	사업확대

④ 기대효과

- 지역사회 문제해결을 위한 창의적이고 혁신적인 디자인 아이디어 확보, 일반 시민 · 디자이너의 참여기회 확대
- AI기술 활용 촉진, 융복합 디자인활성화를 통한 혁신적인 도시 이미지 구축

⑤ 유사 참조 사례

<디자인공모전 사례>

사업명	주요내용	
광주 AI디자인 공모전	- 주최/주관: 광주광역시, 광주디자인진흥원 - 공모주제 : 상상이 현실이 되는 『AI×문화중심도시 광주』 - 공모분야 : 광주 랜드마크 / 라이프스타일 / 캐릭터디자인	
	공모분야	주요내용(예시)
	① 광주 랜드마크	- AI 프로그램을 활용하여, 광주광역시를 찾는 관광객들이 인증샷(사진)을 하고 싶은 광주의 랜드마크 디자인 제안 - (세부분야) 광주의 상징(조형물) 디자인
	② 라이프스타일	- AI 프로그램을 활용하여, 문화예술과 융합하여 생활과 밀접한 라이프스타일 디자인 제안 - (세부분야) 가구, 가전제품, 공예상품 등 디자인
서울디자인 솔버톤	③ 캐릭터디자인	- AI 프로그램을 활용하여, 캐릭터 디자인과 개발된 캐릭터를 활용한 캐릭터상품 디자인 제안 - (세부분야) 캐릭터디자인 및 캐릭터 응용 상품디자인
	- 주최/주관: 서울특별시, (재)서울디자인재단, (재)서울시설공단(서울어린이대공원) - 사업목적: 도심공간 활성화를 위한 디자인해결과제 제안 및 개선방안 발굴, 서울시민을 위한 공간 서울어린이대공원 내 디자인 솔루션을 통한 디자인 활용가치 제고 및 탐구	

	- 사업내용: 디자인솔루션 아이디어 공모, 어린이대공원 필드트립 및 사전워크샵, 솔버톤 대회 및 우수작 시상, 참가자 네트워킹	
	공모분야	주요내용(예시)
	건축/인테리어 디자인	- 서울어린이대공원 시설(팔각당 4F 전망대) 디자인을 통한 공간 활성화 솔루션 제안
	시각/산업디자인	- 서울어린이대공원 BI를 활용한 브랜딩 솔루션 제안(굿즈, 사육사 유니폼, 홍보물 등)
	공공디자인	- 서울어린이대공원 내부 공공디자인 솔루션 제안(시설물 이용 설명, 동물 관람설명, 쓰레기통, 음수대 등)

[3] 디자인산업 전문인력 AI역량강화

① 필요성 및 목적

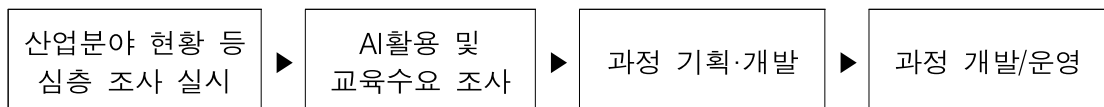
- 다양한 AI디자인 프로그램 출현, 초산업 영역에 걸친 AI영향력 확대 전망
- 디자인 교육도 새로운 신기술을 수용하고, 미래의 디자이너들이 AI와 협력할 수 있는 역량을 갖추기 위한 방향으로 변화 중
- AI디자인에 대한 낮은(부정적) 인식, 신기술 도입 역량 및 활용할 수 있는 전문인력 부족, 기존 교육 시스템상 전문인력 배출에 장기간 소요
- AI 기술을 적극적으로 활용할 수 있는 디자이너 양성 및 AI 디자인 혁신기업 육성, AI디자인 인식확산 등을 위한 체계적 교육 프로그램 마련 필요

② 사업 개요

- (지원대상) 디자인 산업계 리더 및 재직자 관련 학과 등
- (세부내용) 대상별 맞춤형 AI디자인 전문교육 지원 다각화, AI디자인 활용 및 인식 향상 교육 지원을 통한 디자인산업 AI 융합인력 집중 양성
 - 경영진을 AI디자인융합 리더로, 디자인산업 재직자·솔루션 전문가 등을 기업의 AI 디자인융합을 기획·운영할 핵심인력으로 양성하기 위한 산업별 교육과정 운영
 - 데이터·AI 이해도 증진부터 기본적인 AI디자인 기술 활용까지 맞춤형 교육 진행

구분	세부 내용
디자인 리더	- (대상) 경영진 및 임원(CEO,CIO), 또는 이에 준하는 관리자 - (목표) 기업 내 AI디자인 기술 도입·활용 의지 제고, 경영진 인식전환, 중간관리자 등 재직자 교육 참석 유도 등 - (내용) 데이터·AI기술 이해도(기술동향, 산업 트렌드 등) - 국내외 AI디자인 도입(융합) 성공·실패 사례 - 디지털전환 및 AI디자인 도입을 위한 법·제도 고려사항 등 - (방식) 조찬 포럼, 세미나, 포럼 및 특강 방식 등 활용
디자인 재직자	- (대상) 디자인 분야 전문지식을 보유한 중간관리자, 디자이너, 관련 분야 종사자 등 - (목표) 기존 산업에 AI디자인 기획·검토·운영할 핵심인력 양성 - (내용) 분야별 AI디자인 트렌드, AI디자인도구 역량 및 활용, 디자인AI 데이터 가공·학습, AI디자인 기반 기획 및 개발 등 - 기업(제품/서비스)현안, 기업 디자인개발 애로사항, 신제품 아이디어 발굴 및 기획 등을 위한 AI디자인융합 프로젝트 실습 - 디자인 솔루션 도출을 위한 실무교육 등 - (방식) 해당 산업별 특화(맞춤) 교육, 세미나(특강), 실습교육 등 제공
AI디자인융합 전문가	- (대상) AI디자인 분야 AI·SW 개발자, 엔지니어, AI디자인 분야 전문 경력자 등 - (목표) AI디자인산업을 이끌어 나갈 수 있는 전문 지식을 갖춘 AI융합 전문인력 육성 - (내용) 디자인개발 프로세스 개선, 신서비스 개발 등 AI디자인솔루션 기술개발을 위한 전문 교육 - 지역 특화산업 전문 AI디자인 융합 전문가 양성을 위한 산업별 특화 교육 - (방식) 데이터분석, 문제해결, 구현 전략 등 미니프로젝트 및 워크숍 형 특화 교육

○ (추진절차) 산업전문인력 AI역량강화 교육기획을 통한 공모 제안을 통한 사업 수행



○ (소요예산) 400백만원(국비)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
디자인산업 전문인력 AI역량강화	200	200			

※과학기술정보통신부 공모사업

③ 추진로드맵

세부내용	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
국비 공모사업 지원					
교육과정 개설 및 교육 수행					

④ 기대효과

- 디자인 산업계 리더 및 전문인력의 디지털 전환을 위한 역량강화
- 디자인산업 혁신을 주도할 수 있는 AI디자인 전문인력 양성
- 디자이너 및 기업 현장 인력의 AI디자인 기술 활용 역량 강화를 통한 AI 디자인 혁신기업 육성 및 AI디자인 인식확산

⑤ 참조 사례(국비사업)

[과학기술정보통신부] 산업전문인력 AI역량강화			
사업 목적	- 제조, 건설기계, 금융 등 기존 산업과 AI융합을 통해 디지털 혁신을 선도할 수 있는 산업계 리더 및 전문인력 육성		
주무부처/주관	- 과학기술정보통신부/정보통신산업진흥원		
사업추진 내용	- 인공지능(AI) 기술을 적용하여 디지털 전환이 가능한 산업군의 리더, 재직자 및 AI융합전문가 교육과정 개발 - *분야: 신산업(로봇, 온디바이스 등) 및 기타 AI융합이 필요 산업분야 - 수도권 및 지역산업단지 등 접근이 용이한 지역에 교육거점을 구축하고, 산업군 기업을 대상으로 교육과정 운영		
	리더 교육	재직자 교육	AI융합전문가 교육
	AI기술 적용을 희망하는 기업 경영진 및 임원급, 또는 이에 준하는 관리자	도메인 지식을 기반으로 기존 산업에 AI 도입을 기획·운영할 중간관리자 등 재직자 교육	산업 도메인에 관심 있는 AI·SW 개발자/컨설턴트(퇴직자, 재취업자 교육 가능)
선정대상	- 산업별 AI역량강화 교육과정 개발/운영이 가능한 기관 및 협·단체와 AI 교육기관(기업, 대학 포함) 간의 공동수급(컨소시엄) - *산업별로 기업대상 수요조사, 홍보·모집, 사업운영, 성과관리 등이 가능한 전문 협·단체가 주관기관으로, AI교육기관(기업, 대학 포함) 등이 참여기관 형태의 공동수급(컨소시엄) 구성 - *산업분야 전문 협·단체가 AI교육을 직접 수행 가능할시 단독 참여 가능 - *교육전문기관 단독 참여 불가 - *교육기관(참여기관)은 본 사업에 3개 과제 이상 참여 불가		
지원규모	- 총 37.5억원 이내('24년, 기관당 625백만원 이내, 6개 과제 내외)		
지원조건	- 국비 지원 (수행기관 현금 부담 없음)		
지원내용	- 교육과정 개발 및 운영 등을 위한 예산 지원		

<출처> 2024년도 '산업전문인력 AI역량강화'지원사업 신청 안내서

전략 2	디자인 기반 사회혁신 및 디자인 가치 확산

추진배경	• 공공디자인 측면에서 스마트 안전, 재난사고 대비 관련 사회 문제 해결에 대한 정책수요 확대, 도시공공시설 안전성 확대를 위한 공공디자인 개발 필요 • 공공디자인영역 전문기관으로서의 기관 역할 정립 • 과학과 디자인 융합 교육을 통한 ‘과학도시’ 및 ‘창의도시’ 도시 이미지 구축
추진방향	• 디자인씽킹 등 교육을 통해 창의력 및 문제 해결능력 함양의 기회 제공 • 디자인을 통한 과학도시 대전 실현을 위한 일관성 있는 디자인 정책 실현 • 시민(전국민) 참여형으로 과학을 일상에서 디자인을 통해 쉽게 접할 수 있는 기회 제공을 통한 글로벌 도시 구현 • 지자체 및 유관기관 공직자의 디자인에 대한 인식 제고

실천과제	세부 사업
2-1 디자인을 통한 도시 경쟁력 강화 및 사회문제 해결	[1] 사회문제해결 R&D-디자인개발 및 실증사업 [2] 범죄예방 도시환경 디자인 선도사업 [3] 대전형 공공디자인 확대
2-2 시민 체감 디자인문화 확산	[1] 대전 디자인 글로벌 페스티벌 개최 [2] DT(Design Tech)-City 프로젝트 [3] 어린이 과학×디자인 체험교실 [4] 대전 디자인역량 강화 아카데미

2-1	디자인을 통한 도시 경쟁력 강화 및 사회문제 해결

[1] 사회문제해결 R&D-디자인융합 개발 및 실증사업

① 필요성 및 목적

○ 대전시는 대전연구개발특구로 기술기반의 R&D 역량이 높은 지역적 특성 보유

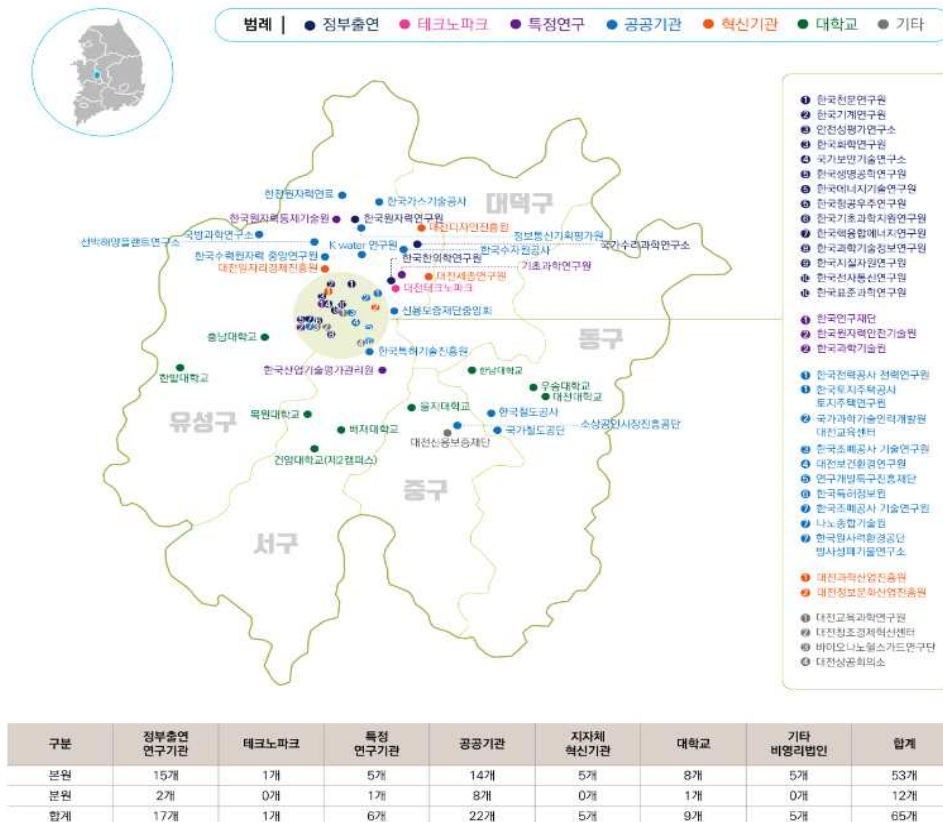
〈대전 지역인프라 조사 결과〉

- 대전·충청지역에는 대덕연구개발특구를 중심으로 연구기관과 연구인력이 밀집되어있으며, 우리나라 5개 연구개발특구 가운데 최대 규모와 성과를 가진 R&D

특구를 구성하고 있음.

- 2023년 기준, 대전과학산업진흥원 자료에 따르면, 대전시 지역혁신기관을 정부출연연구기관, 공공기관, 지자체 혁신기관 등 6가지 분류기준으로 조사한 결과 총 65개 기관이 분포하고 있으며, 그 외에도 기업 부설연구소 1,690개소, 벤처기업 및 창업보육센터 등 다양한 인프라가 집적되어 있는 것으로 조사됨.

<대전시 혁신기관 및 과학기술 인프라 현황(2023)>

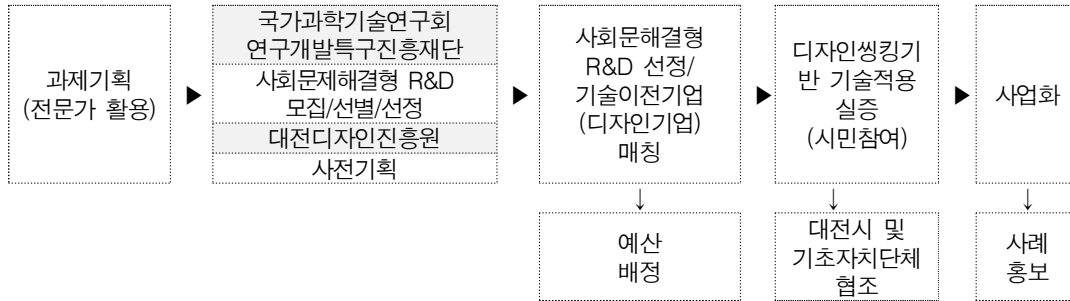


- 대전시는 저출생 고령화 고착화, 인구 구조의 급격한 변화, 탈 대전의 가속화, 불안한 경제 상황 등의 위기상황을 극복하기 위해 대전만이 가지고 있는 우수한 경쟁력을 바탕으로 '일류 경제도시 대전' 실현을 목표로 함
- 따라서 이러한 지역적 우수한 인프라와 경쟁력을 활용하여, 공공분야에서 디자인을 통해 사회문제를 해결할 수 있는 제품 및 서비스 개발을 위해 대전 내 기관(기업)에서 既개발된 R&D결과물을 적용한 첨단기술 적용 제품·서비스 등을 발굴하여 사업화·상용화를 위한 디자인 개발·개선하고 이를 실증할 수 있는 사업 진행

② 사업 개요

- (지원 대상) 대전소재 연구소(기업), 디자인전문기업, 시민, 관광객
- (세부 내용) 대전형 사회문제해결에 대한 문제 정의를 기반으로 하여 대전 내에서 개발된 출연(연), 연구소, 기업 등의 사회문제해결형 R&D활용
 - R&D기술과 디자인융합으로 실증을 통한 제품(서비스)화가 될 수 있도록 시민참여형 실증 기반 조성
- (추진절차 및 체계) 시민 참여형 ‘사회문제 해결 리빙랩’ 운영을 통한 시민참여 · 공감 · 만족 등으로 이어질 수 있도록 추진절차 구성하고, 사회문제해결형 R&D가 실제 공간에서 실증되고 구현될 수 있도록 하여 제품(서비스)화 될 수 있도록 지원

<추진절차 및 체계 내용>



- (소요예산) 930백만원 (시비/국비) (*추정치 예산)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
사회문제해결 R&D-디자인개발 및 실증사업	130	200	200	200	200

③ 추진로드맵

세부내용	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
과제기획					
사회문제해결형 R&D발굴					
사업운영(1차년도 시범사업운영)					

④ 기대효과

- R&D와 디자인 융합을 통한 사회문제 해결 제품 · 서비스에 대한 사업화 연계를 통해 대전소재 연구기관(기업)의 매출증대 및 일자리 창출 효과
- 민선8기 공약사업 중 4차산업혁명 과학기술 실증 · 상용화 실현을 위한 도시 이미지 구축 실현
- 대한민국과 세계 도시 문화를 선도하는 '일류 경제도시 대전' 실현

⑤ 유사 참조 사례

유사사업

[「다부처공동기획연구지원」 사업 신규 기획과제]

- 부처 · 분야 간 R&D 협업 및 융합을 촉진하기 위해 2개 이상의 부처가 참여하는 국가 R&D사업의 기획연구 지원 및 다부처공동사업 발굴
- 사업내용: 「제3차 과학기술기반 사회문제해결 종합계획('23.2.22., 국가 과학기술자문회의 심의회의)」에 따른 10대 분야 43개 사회문제 영역에서 다부처 협력이 필요한 국가연구개발사업 기획 과제
- **현장적응형 사회문제해결 R&D 정의:** (사회문제해결 R&D) 사회적 수요가 높은 사업이고, 문제해결을 우선적 목표로 추진되는 연구개발사업, (현장적응형 사회문제해결R&D) 사회적 수요가 높은 문제해결을 목표로 현장밀착형 문제해결 수단을 활용하여 국민이 체감하는 문제해결 성과 창출활동이 포함된 연구개발사업
- 사회문제 10대분야 43개 영역과 5대 핵심 사회문제 영역(2023)

과학기술정
보통신부

※ : 5대 핵심 사회문제 영역

10대 분야	43개 사회문제 영역			
건강	만성질환	희귀난치성 질환	중독	
	퇴행성 뇌/신경질환		정신질환·지적장애	
환경	생활 폐기물	실내 공기오염	수질 오염	생활 소음
	환경 호르몬	산업폐기물	미세먼지	미세플라스틱
문화여가	문화소외		문화·여가공간 미비	
생활안전	성범죄	먹거리 안전	사이버 범죄	
	가정 안전사고	사생활 침해	보이스 피싱	
재난재해	기상재해	화학 사고	감염병	
	방사능 오염	지진	소방안전	
에너지	전력수급		에너지 빈곤	
주거교통	불량/노후 주택	교통혼잡	교통안전	
가족	고령화	가정폭력	저출산(저출생)	1인 가구 소외
교육	교육격차		학교폭력	
사회통합	의료격차	디지털 격차	취약계층 생활불편	
	일자리 부족		사회 양극화 및 갈등	

[2] 범죄예방 도시환경 디자인선도사업

① 필요성 및 목적

- 대전시는 범죄예방 도시환경디자인(CPTED : Crime Prevention Through Environmental Design) 사업을 지속적으로 수행 중 (추진근거: 대전광역시 범죄 예방 도시디자인 조례 [대전광역시조례 제4362호, 2014.10.28.])
- 대전시는 문화적가치로서 도시경쟁력을 갖추기 위한 필수조건으로 디자인정책의 중요성 부각됨에 따라 2022년 「2030 공공디자인 진흥계획」을 수립. 2030년을 목표로 공공디자인의 비전 및 기본목표와 방향 등을 현실에 맞게 설정하여 일괄성 있고 체계적인 공공디자인 진흥계획을 수립하였으며, 공공공간, 공공건축물, 공공 시설물, 공공시각 매체로 구분하여 사용 및 설치·운영시 고려해야할 기본적인 요소를 제시. 이중 안전중심도시를 위한 과제로 범죄예방디자인(CPTED)사업을 추진 중
- 이러한 사업 추진에 있어 체계적이고 효율적인 수행을 위해 전문기관인 대전 경찰청, 대전디자인진흥원이 주도하고 각 기초자치단체와 협업하여 지속적인 사업 계획 및 진행 필요

② 사업 개요

- (지원 대상) 대전시민 및 관광객
- (세부 내용) 대전경찰청과 협력하여 데이터기반 범죄예방 및 안전 취약지역을 선정, 시민 참여형(치안리빙랩 등 운영)의견 수렴을 통한 범죄예방 디자인 아이디어 공모 및 전문가 의견 수렴을 통해 사업 추진
- (연계사업) 행정안전부는 18개 시·도자치경찰위원회를 대상으로 「주민생활안전 시책사업-주민과 함께하는 더 안심, 우리 동네 만들기」 사업 공모를 통해 지역별 치안 수요를 반영한 주민 생활안전 시책사업을 지원할 예정임. 취약지 범죄 예방, 협력치안 공동대응, 사회적 약자 보호 부문을 중점 지원할 예정이며, 국가와 지방이 사업예산을 1:1로 분담(국비20억 원, 지방비 20억 원)하여 지역 생활안전 시책사업을 추진할 예정

〈주민생활안전 시책사업〉

구분	세부 내용
사업명	- 주민과 함께하는 더 안심, 우리 동네 만들기
사업기간	- 2024. 8월 - 2026. 12월
사업비	- ± 40억원 (특교세 20억)
사업내용	- 취약지 범죄예방, 정신질환자·주취자 현장대응 역량 강화, 여성·아동 등 사회적 약자 보호 등
지원대상	▪ (취약지 범죄예방) 여성 등 사회적 약자 범죄예방, 취약지 환경 개선,

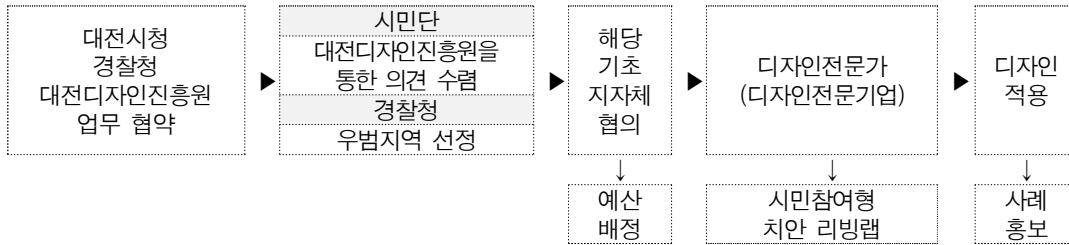
구분	세부 내용
	다중운집, 노후 주택가 등 범죄예방 기반시설(CCTV, 비상벨 등) 구축 ▪ (협력치안 공동대응) 정신질환자주취자 및 여성·청소년·노약자 등사회적 약자 보호를 위한 합동 대응 거점시설 구축 ▪ (자치역량 강화) 자율방법대 협력기반, 교통·음주운전 사고예방 등

<출처> 행정안전부, 보도자료, 주민과 함께, 더 안심 우리동네 만든다(2024)

○ (추진절차 및 체계) 경찰청, 시민, 기초자치단체 공무원, 디자인 전문가 등으로 구성된 ‘디자인으로 만드는 더 안심 대전’ 추진단 운영

– 시민 참여형 ‘치안 리빙랩’ 운영을 통한 시민참여·공감·만족 등으로 이어질 수 있도록 추진 절차 구성

<추진절차 및 체계 내용>



– (연계 사업) 대전시 유성구 건축과 범죄예방 도시환경디자인 선도사업, 대전시 서구청 도시계획과 범죄예방 도시환경디자인 선도사업 등과 연계

○ (소요예산) 500백만원 (시비/구비(행안부 사업공모)) (*추정치 예산)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
범죄예방 도시환경 디자인선도사업	100	100	100	100	100

[3] 추진로드맵

세부내용	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
개선지역 선정					
방법론 협의					
디자인 적용					
우수사례 선정 및 홍보					

[4] 기대효과

- 대전디자인진흥원이 공공디자인 전문기관으로서의 역할 확대에 기여
- 생활속의 공공디자인 개선을 통해 시민들에게 안전한 도시 이미지 구축
- 범죄예방에 선제적인 도시 이미지 구축으로 도시 브랜드 가치 상승 기여

⑤ 유사 참조 사례

유사사업	
부산시/ 부산경찰청/ 부산디자인 진흥원	- 전국 최초로 '1인가구 안전복합타운' 구축 - 안심마을 조성 및 청년안심 주거지원 사업을 추진하는 등 범죄에 노출되기 쉬운 1인 가구를 위한 안전한 주거환경 조성(2024.06) - 1인 가구의 안전을 고려한 셉테드(CPTED: Crime Prevention Through Environmental Design, 범죄예방환경디자인) 기법 적용 - 본 사업을 위해 부산시는 사업 계획 수립, 부산도시공사는 다가구 매입임대 사업을 통한 건물 매입, 부산디자인진흥원은 범죄예방환경디자인을 도입한 시설물 개선사업을 진행 - 또한, 시는 부산디자인진흥원, 부산경찰청과 함께 부산대학교 인근 1인가구 원룸 밀집 지역(금정구 부산대학로64번길 등)에 범죄예방 기반 시설을 구축하는 '안심마을'을 조성하고 안심 원룸을 인증하는 '청년안심 주거지원 사업' 추진
	   
한국디자인 진흥원 /양산시	- 한국디자인진흥원은 양산시와 함께 CPTED 및 서비스디자인기법을 활용한 범죄예방 안전마을만들기사업 추진
	감시 (Surveillance) 기계화감시 초빙, CCTV 등 조각적 감시 경합, 경비원 등 자연적 감시 창문, 게이트 디자인 등 + 접근통제 (Access Control) 기계화 통제 보안설비, 잠금장치 등 조각적 통제 경합, 경비원 등 자연적 통제 출입구, 대지 경계부 등 + 공동체 강화 (Community Building) 사회 통제 비공식적 통제 안정 활동 주민자치활동 환경 관리 자발적인 시설, 유지보수 관리 자연적 감시 접근통제 영역성 강화 활용성 증대 유지관리   감시, 접근통제, 공동체 강화의 3요소를 기본원리로 5가지 실천전략으로 구성

[3] 대전형 공공디자인 확대

① 필요성 및 목적

- 대전시는 「대전 2048 그랜드플랜」 달성을 위한 전략과제로 ‘지구와 사회에 책임을 다하는 환경복지도시, 지역과 함께 누리는 균형발전 도시’ 등을 선정
- 공공디자인 측면에서 스마트 안전, 재난사고 대비 관련 디자인과제 발굴이 필요, 도시공공시설 안전성 확대를 위한 공공디자인 개발 필요
- 또한 쉬운 언어 사용 및 가독성 높은 디자인 적용, 거리간판, 횡단보도, 민간 다중 이용시설 및 편의시설 개선 등의 개선이 필요하며, 대전육교 명품화 창의적 디자인 및 공간디자인 도출을 위한 디자인 방향성 수립, 전통시장 시설 현대화 및 서비스 고도화 등 대전형 공공디자인 개선 시급
- 대전시는 도시경쟁력을 갖추기 위한 필수조건으로 디자인정책의 중요성 부각됨에 따라 2022년 「2030 공공디자인 진흥계획」을 수립하였으며, 명품도시 대전을 위해 현재 시청 조직에 ‘명품디자인담당관’을 두어 공공디자인, 명품디자인, 도시디자인, 도시마케팅 업무를 총괄
- 그러나 서울시, 부산시 등 타 지자체 대비 내부 조직내 담당 인력 부족한 상황으로 대전시의 명품도시화를 위해서는 공공디자인정책을 대전디자인진흥원이 주도가 되어 협력하고 공통과제를 발굴함으로써 대전디자인진흥원이 공공디자인영역 전문기관으로서의 역할 확대 필요
- (서울시/ 서울디자인재단) 서울시는 디자인정책담당관, 디자인산업담당관, 도시경관담당관으로 구성되어 있으며 2023년 9월 기준 현원 69명(정원 71명)으로 구성되어 있으며, 서울디자인재단에서 시의 업무 협력·실행



- (부산시/ 부산디자인진흥원) 부산시는 2024년 07월, '디자인 기반 글로벌 허브도시 구현'을 비전을 수립하고 '디자인 혁신 전략'을 발표함. 부산시는 공공디자인 생태계 구축, 세계 디자인도시 추진, 공공서비스 혁신 디자인 시스템 구축 등의 사업을 추진할 예정이며, 디자인 혁신 전략과 연계된 정책으로 도시비우기 시범사업, 공공디자인 가이드라인, 디자인산업 육성 기본계획, 도시브랜드 이미지 개발 등을 수립
- 또한, 총괄디자이너제도 도입, 미래디자인본부 신설, 새로운 도시브랜드 「Busan is Good」 디자인 개발 등 시 정책차원에서 본격적인 디자인도시를 만들어가고 있으며, 부산디자인진흥원은 부산시의 '디자인 혁신 전략'을 추진하기 위해 핵심 기관으로 디자인 과제 협력 사업 및 공동 과제 발굴, 정책 모델 디자인 개발 등을 하고 있음. 2024년 기준, 부산디자인진흥원은 도시·공공디자인·도시브랜드 영역 사업의 비중이 가장 크며, 부산시 위탁사업 중심으로 추진 중

〈대전 산업전문가 인터뷰 내용〉

- “ 시장 및 조직이 바뀌어도 바뀌지 않는 대전시의 도시디자인 기준 마련이 필요하며, 대전시의 도시/공공 디자인이 일관성 있게 관리될 수 있도록 하는 관리 조직이 필요합니다. 디자인 전문기관이 공공디자인 진흥 지원기관 역할(대전시 산하 공공기관등이 공공가치 향상을 위한 사업 기획 지원)을 담당해야 합니다.”
- 디자인 전문가-
- “공공디자인 전문인력 제도를 통한 공공디자인 전문가 양성 프로그램 관리. 공공디자인 리뷰제도, 공공디자인 닥터제도 운영을 통해 대전만의 공공디자인을 구축해 나가야 합니다.”
- 디자인 전문가-
- “대전시 내 공공디자인 관련 인력은 전문직 두 명으로 알고 있으며, 예산보다는 조직이 중요하나 관련 인력이 부족한 상황입니다. 시청 내 디자인 인력은 단순 커뮤니케이션을 하는 것이 아닌 도시의 공공디자인에 대한 기획·관리를 해야 하며, 그 역할을 대전디자인진흥원이 담당해야 한다고 생각합니다. 도시 공공디자인 차원에서 그랜드플랜 구축이 필요하며, 세부 사업에 디자인을 녹여서 풀어 내면 설득력 있는 구성 가능할 것으로 보여집니다.”
- 디자인 전문가-
- “ 대전디자인진흥원이 대전시 디자인산업을 전반적 컨트롤 하지만 제품디자인에만 국한되어 있습니다. 공간, 환경, 도시디자인 등도 관련이 있지만 기관이 산업부 관리를 받아서 그런 분야가 약했던 것 같습니다. 기회가 있을 때마다 공간 환경에 대한 디자인적 부분을 고민해달라고 요구하고 있습니다.”
- 대전지역 도시전문가-

〈설문조사결과: 민선8기 정책 실행을 위해 대전디자인진흥원이 공공디자인영역에서 확대해야 하는 역할 조사결과〉

- 디자인전문기업 1순위: 대전형 도시환경 공간 디자인계획 및 개발

- 디자인활용기업 1순위: 대전시 통합 도시 브랜드(이미지) 개발
- 시청 공무원: 대전디자인진흥원의 핵심디자인영역 1순위로 '과학도시 대전 실현을 위한 도시브랜드(대전 콘텐츠 개발) 디자인' / 대전디자인진흥원의 역할 1순위로 '대전시의 도시 디자인개발 및 시민들의 삶의 질을 향상시키는 도시 공공디자인 전문기관의 역할' 기대

② 사업 개요

- (지원대상) 대전시민, 관계인구
- (세부 내용) '대전시 Life' 를 디자인적인 측면에서 접할 수 있도록 공공디자인 과제를 도출하고, 글로벌 도시 구현을 위한 과제 발굴
 - (주제(안)) 약자 맞춤형 통합지원을 위한 차별없는 정보디자인, 일상이 풍요로워지는 보편적 공공공간 복지 디자인, 예방적 일상재난 안전지원 공공시설물 특화 디자인, 안심먹거리/건강한 생활환경을 위한 공공정보체계 디자인, 일상재난 대비체계 행동유도 디자인 고도화, 100세 시대 공공공간 혁신을 통한 건강서비스 고도화 등
 - (시민참여 공모전) 시민참여 공모전을 통한 공공디자인 문제 발굴(현재 대전시에서 운영하고 있는 공공디자인공모전 활용)하고 우수 결과물을 현장에 적용
 - (정부 과제 공모) 기초자치단체와 함께 행정안전부, 문화체육관광부, 중소벤처기업부 등 사업공모
 - (연계사업 1) 행정안전부 지역특성살리기 사업

〈행정안전부 지역특성살리기사업〉

구분	세부 내용
사업명	지역특성살리기사업
사업목적	매력적이고 차별화된 지역 자생력을 높여 지역 유입과 경제를 활성화하는 성공모델을 마련하고 전국 단위로 확산   대규모 인프라형 지역발전 지양 ⇒ 종합적인 관점, 생활권 전반 활성화
추진방향	▪ 머물고 싶은 생활권을 이루는 지역특성 강화, 직주락 공존을 구현할 수 있도록 3개 유형의 특화인프라 확대·운영 지원 ▪ 시책사업 효과 제고를 위해 계획성 있는 특화발전 추진 지자체를 중심으로 지원 규모 확대(특교 기준, 2023년 최대5억→ 2024년 최대14억)

구분	세부 내용								
사업대상	수도권을 제외한 광역 또는 기초 지자체								
지원규모	140억원 이상(특교세 70억원, 지방비 70억원 이상) 5~10개 생활권 선정, 개소당 최대 14억원(특교세 기준) - 효과적 사업추진을 위해 3개 유형까지 연계(패키지) 신청 가능 - 다만, 단일 건물·공간에 2개 이상 유형을 이용한 중복투자 불가								
지원조건	국비 50%, 지방비 50% 이상 매칭								
지원분야	지역 여건에 맞게 추진할 수 있도록 ①거점시설(특교 기준, 최대 4억 지원) ②로컬디자인(최대 5억) ③특화상권(최대 5억) 3개 유형 지원 <table border="1"> <thead> <tr> <th>분야</th><th>세부 내용</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>거점시설</td><td>- 지역 내 유희공간을 지역특화·경제 활성화 거점시설로 조성</td></tr> <tr> <td>로컬디자인</td><td>- 특정 지역임을 나타내는 특화디자인(거리, 공공시설물 등)</td></tr> <tr> <td>특화상권</td><td>- 10개 이상 집약상권(골목상권, 전통시장)으로 생활권 확대</td></tr> </tbody> </table>	분야	세부 내용	거점시설	- 지역 내 유희공간을 지역특화·경제 활성화 거점시설로 조성	로컬디자인	- 특정 지역임을 나타내는 특화디자인(거리, 공공시설물 등)	특화상권	- 10개 이상 집약상권(골목상권, 전통시장)으로 생활권 확대
분야	세부 내용								
거점시설	- 지역 내 유희공간을 지역특화·경제 활성화 거점시설로 조성								
로컬디자인	- 특정 지역임을 나타내는 특화디자인(거리, 공공시설물 등)								
특화상권	- 10개 이상 집약상권(골목상권, 전통시장)으로 생활권 확대								

〈출처〉 행정안전부, 지역경제 활력 제고를 위한 2024년 지역특성 살리기 사업 공모계획(2024)

– (연계사업 2) 행정안전부 간판개선사업

〈행정안전부 간판개선사업〉

구분	세부 내용		
사업배경	주변 건물과 조화롭고, 아름다운 간판으로 개선하여 쾌적한 주민생활 공간 조성 및 지역상권 활성화 도모		
사업대상	간판개선에 대한 주민 수요가 많고 개선효과가 큰 지역		
사업유형	3개 유형으로 추진 (※ 지자체는 1개 유형을 선택하여 신청)		
	사업 유형	내 용	예산 한도
	지자체 중심	간판 환경 개선이 시급한 대상지(100개소 내외)	3억원
	주민협의체 중심	주민 주도의 건물 단위 간판 개선(100개소 내외)	
	특화거리 조성	소규모지역의 브랜드 구축 개선(25개소 내외)	1억원
지원예산	▪ 기금조성용 옥외광고사업 수익금 30~50억원 ▪ 지역별 : 최대 1~3억원 한도 내 필요예산 신청(1천만원 단위) ▪ 조건 : 지원예산 60% + 지방비 40% 매칭		
사업내용	옥외광고물(벽면·창문 이용 광고물 등) 및 환경 개선		
사업방식	지자체 공모를 통해 대상지역 선정 (20개소 내외)		

〈출처〉 행정안전부, 2024년 간판개선사업 추진 계획(안)(2024)

– (연계사업 3) 중소벤처기업부 전통시장 및 상점가 육성을 위한 활성화 지원사업

〈중소벤처기업부 전통시장 및 상점가 육성을 위한 활성화 지원사업〉

사업명	지원내용
시장경영 패키지지원	- 지원예산 한도 내에서 상인회 자율적으로 공동마케팅, 교육, 매니저 등 지역·상권별 특성을 반영한 사업계획을 수립하여 추진 - 사용 범위 : 사업지원패키지(공동마케팅, 온라인마케팅, 상인교육, 경영자문), 인력지원패키지(시장매니저, 배송매니저)
지역상품	지역 내 전통시장·상점가의 우수상품 및 특산품의 전시·판촉 지원

사업명	지원내용
전시회	▪ *전시기획, 홍보비, 전시비용, 무대·장비 설치비, 부스설치비, 임대료 등
전국우수 시장박람회 개최지	▪ 오프라인 박람회를 통한 우수 전통시장 및 상점가 홍보, 대국민 대상 전통시장 및 상점가 이용 촉진
지역민영방송	▪ 지역의 특색이 살아있는 전통시장 관련 콘텐츠를 제작, 송출
특성화시장 육성 (문화관광형)	▪ 지역 문화·관광자원을 연계하여 시장 고유의 특징점을 집중 육성하는 상인중심의 프로젝트 지원 ▪ *지역특색과 연계한 시장 투어코스 개발, 관광콘텐츠 육성, 지역특산물 PB상품 개발 등
특성화시장 육성 (디지털전통시장)	▪ (첫걸음) 상인디지털역량강화교육, 상품발굴 컨설팅, 상세페이지 제작 등 온라인 입점 지원 ▪ (고도화) 온라인 입점 강화, 물적·인적 인프라구축지원, 홍보마케팅 등 종합 지원 ▪ *협동조합 구성, 배송인력 지원, 공동배송센터구축, 배송공간 임차지원 등
특성화시장 육성 (첫걸음기반조성)	▪ (전통시장형)기초역량을 갖춘 시장을 대상으로 5대 혁신과제 등 특성화사업(문화관광형·디지털전통시장) 추진을 위한 사전 기반조성 지원 ▪ (상점가형) 고객신뢰확보, 상점가 역량강화, 위생·환경개선, 상권마케팅, 인프라 개선 등 지원
청년몰 활성화 지원사업	▪ 청년몰 공공공간 시설개선, 청년몰 알림 및 안내체계 개선, 공동마케팅, 공동 수익사업, 자생력 강화 컨설팅, 기술지도 등
전통시장 안전관리 패키지지원	▪ 안전관리에 취약한 전통시장 전기·소방·가스시설의 위험요인을 파악·개선하여 전통시장의 안정성 확보

〈출처〉 중소벤처기업부, 2025년도 전통시장 및 상점가 활성화 지원사업 공고(2024)

- － (연계사업 4) 문화체육관광부 「국제행사 개최도시 공공디자인 지원사업」, 문화체육관광부와 한국공예·디자인문화진흥원에서 진행되는 「공공디자인으로 행복한 공간 만들기」 사업 등 공모

〈2024 국제행사 개최도시 공공디자인 지원〉

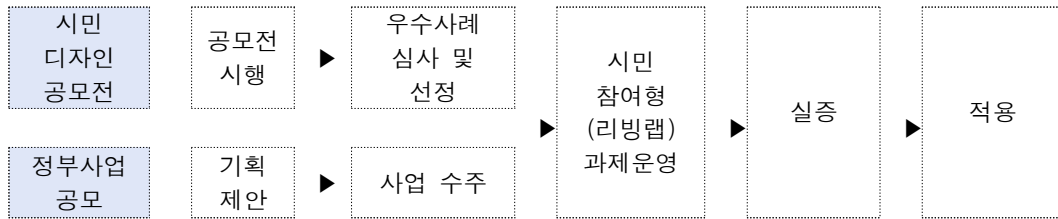
구분	세부내용
대상	▪ 국제행사 개최를 계기로 공공디자인 혁신사업 추진 예정 광역·기초자치단체 ▪ (사업예시) ① 지역문제 해결 사업 : 세대융합형 유니버설디자인, 야간경관 개선, 유희공간 조성 등 ② 지역 활성화 사업 : 도시·문화시설 재정비, 도시재생, 도시이미지 개선 등 ③ 스마트 수축 전략 사업 : 노후 산업단지 재생, 도시 녹지화, 역사·문화자산 보존 및 활용 등 필수 전제 조건 : 문화·예술·관광·체육 관련 행사 개최 예정
선정규모	1개소 ~ 최대 2개소
지원조건	국비 5 : 지방비 5 (정률 지원)
지원기간	(1차년도) 2024. 6. ~ 12. / (2차년도) 2025. 1. ~ 12. (연속 지원)
지원예산	1개소당 1차 기준, 최대 950백만원(국비) ※지원예산(국비)의 경우, (1차) 최대 950백만원 / (2차) 최대 950백만원 예정

〈출처〉 <https://publicdesign.kr/>

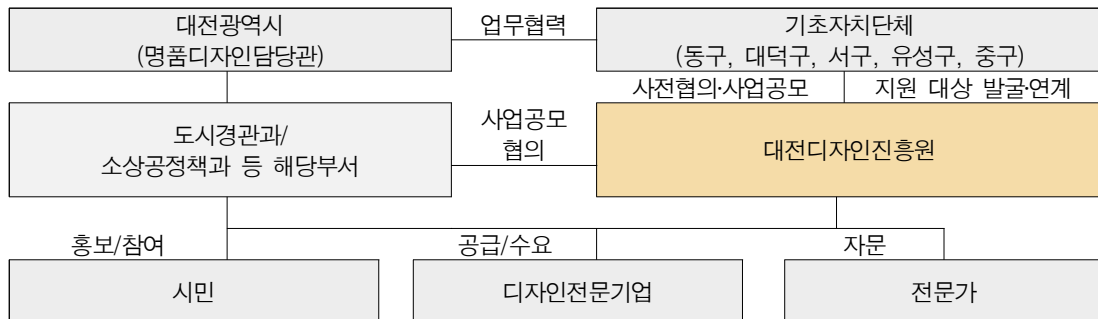
○ (추진절차 및 체계)

- (공공디자인 시민공모전) 우수 디자인 선정 및 디자인 개발을 통한 현장 적용
- (정부사업 공모) 대전시(도시경관과/ 소상공정책과 등 소관부서), 기초자치단체와 사업과제 발굴하여 정부과제 공모 후 추진

<추진절차 및 체계 내용>



<추진 체계>



○ (소요예산) 4,500백만원 (구비/시비/국비) (*추정치 예산)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
대전형공공디자인확대	500	1,000	1,000	1,000	1,000

③ 추진로드맵

세부내용	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
공공디자인공모전					
우수사례발굴 및 실증 적용					
정부 사업공모					
실증 적용					

④ 기대효과

- 시민 체감 공공디자인 개선으로 정주 만족도 상승 기여
- 시민 참여형 공공디자인 개선사업으로 시민 맞춤형으로 효과 극대화
- 일관성 있는 공공디자인 정책으로 도시 아이덴티티 구축 가능

2-2	시민 체감 디자인문화 확산

[1] 대전 디자인 글로벌 페스티벌 개최

① 필요성 및 목적

- 지속적인 디자인 행사 개최로 시민들에게 디자인의 중요성 인식 확대
- 대전이 ‘과학도시 및 디자인 도시’로서의 위상 확립을 위해 관련 분야 행사 개최를 통한 인지도 확보 필요
- 글로벌 트렌드에 부합할 수 있는 행사 유치를 통해 대전시의 글로벌 도시 경쟁력 위상 확보

<전문가 인터뷰 결과 >

- “과학과 기술을 연계하여 도시 브랜딩을 잘하는 곳이 헬싱키로 알토대 중심으로 다양한 프로젝트를 추진하고 있음. 대전과 헬싱키와 함께 MOU를 맺고, 대전이 리드해서 공동 엑스포를 개최하고 헬싱키의 혁신 사례를 전시하고, 대전의 도시 전체가 실험실이 될 수 있게, 과학시티디자인랩을 브랜딩하여 만들면 좋을 것 같습니다.”

- 도시디자인 전문가 -

- “일반 시민과 소통하고 성과를 알리기 위해서는 어느 정도 큰 수준의 이벤트가 필요합니다. 예를 들면 대전 엑스포와 같이 전국민에게 각인될 수 있는 이벤트가 필요하죠. 서울시 오세훈 시장도 같은 목적으로 디자인서울, 세계디자인수도 등 큰 행사를 유치하고 DDP라는 디자인 유산도 구축하였습니다. 대전시도 속도감 있게 하기 위해서는 엑스포 등 세계 수준의 빅이벤트를 유치하여 붐업을 하고, 회자해서 전국적으로 대전을 알릴 수 있도록 만들어야 합니다.”

- 디자인전문가 인터뷰 -

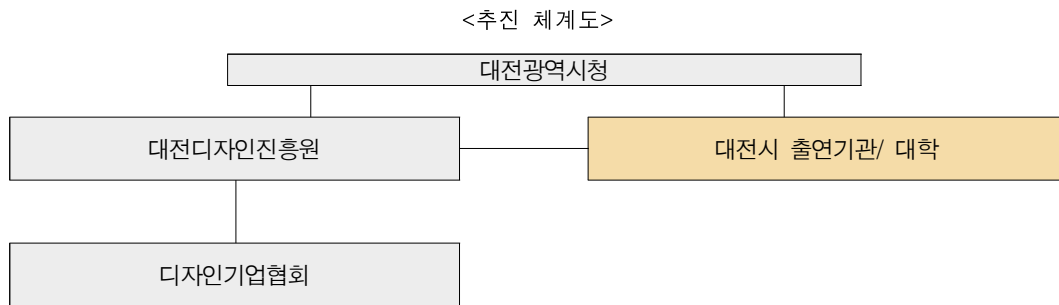
② 사업 개요

- (지원 대상) 시민 전체, 국내외 관광객 등
- (세부 내용(안))

행사명	행사내용
대전 디자인 페스티벌 (DDA/DDF확대)	■ DDA/ DDF 연계하여 주기적 행사 진행 - 주제: 에코테크디자인 페스티벌, AI디자인페스티벌 등을 통해 A+디자인, 지속가능디자인+기술+디자인 분야 선점
글로벌 행사 유치 (예시: 그린테크 페스티벌)	■ 그린테크 페스티벌(GreenTech Festival) 개최 유치 - 그린테크 페스티벌(GreenTech Festival)은 지속 가능한 미래를 위한 혁신적인 기술과 아이디어를 선보이는 국제적인 행사 - 구성: 전시회(200개 이상의 기업이 참가하여 최신 지속 가능 기술과 제품 전시), 컨퍼런스(350명 이상의 연사가 참여하는 다양한 토론과 강연), (포럼 스테이지) 각 분야 전문가들의 심도 있는 논의, (Green Awards) 지속 가능성 관련 혁신적인 프로젝트 시상 - 2024년 5월 15일~17일 3일간 독일 베를린, Messe Berlin (베를린 전시장)에서 진행되었으며 주제는 '지속 가능한 미래를 위한 혁신적인 녹색 기술'로 모빌리티 및 운송, 에너지 및 인프라, 산업 및 소재 등으로 이루어짐 - 이외에 2024년에 싱가포르, 런던에서 개최. - 대전시에서는 그린테크 페스티벌의 주제를 '디자인'과 연계하여 ESG, 테크(기술)로 연계가능
대전 디자인테크 엑스포	■ 대전 디자인테크 엑스포(안) 개최 - 대전 디자인페스티벌을 확대하여 과학도시로서의 위상 강화를 위한 '디자인테크' 엑스포 개최 - 대전시에서 진행하는 각종 디자인공모전과 연계하여 선진 디자이너 시상 및 해외 네트워크 강화 <예시-타이완 디자인엑스포>

○ (추진절차 및 체계)

- 현재 대전시(대전디자인진흥원)에서 진행하고 있는 DDA와 DDF 지속 운영과 더 나아가 국제 행사 유치 기획 및 준비
- 대전광역시청, 대전디자인진흥원, 대전시 출연기관, 대학 등과 유기적 협력 필요 하며 TFT팀을 꾸려 국제 행사 유치 기획 수립



○ (소요예산) 3,350백만원 (시비) (*추정치 예산)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
대전 디자인 글로벌 페스티벌 개최	50	150	1,000	150	2,000

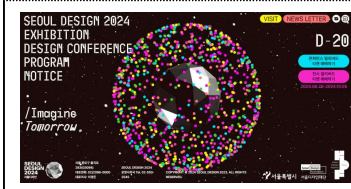
③ 추진로드맵

세부내용		2025	2026년	2027년	2028년	2029년
대전 디자인 페스티벌 (DDA/DDF확대)	기획					
	개최					
글로벌 행사 (그린테크 페스티벌)	기획/유치					
	개최					
디자인테크 엑스포	기획					
	개최					

④ 기대효과

- 대전시가 디자인과 기술 중심의 글로벌 혁신도시로 자리매김
- 지역주민의 자긍심 고취
- 일자리 창출 및 지역경제 활성화 기여

⑤ 유사 참조 사례

싱가폴 디자인위크	- 싱가폴 디자인위크(Singapore Design Week; SDW): 2014년부터 진행되어 온 글로벌 디자인 행사로, 아시아 최고의 디자인 축제 - 매회 100회 이상의 프로그램을 제공하며 정기적으로 14만명 이상의 방문객 참여하고 있으며, 디자인인재와 기업 연결, 싱가포르 디자인 가치확산, 다양한 디자인 활동을 통해 지역 커뮤니티 참여유도 ⇒ 글로벌 디자인 축제를 통해 '디자인 싱가포르'의 국가 정체성 및 브랜딩 구축  
독일 국제어워드	- 국제 어워드: 독일 디자인 카운슬은 국제적으로 인정받는 여러 디자인 어워드를 주관하며 최고의 기업, 디자이너, 브랜드 전략가를 발굴하고 기리는 국제적인 어워드를 진행하고 있음. - German Design Awards, Automotive Brand Contest, German Innovation Awards, ICONIC Awards 등 독일디자인위원회가 주최하는 어워드는 전 세계적으로 업계에서 높은 평가를 받고 있음. ⇒ 세계 시장에서 독일 디자인의 우수성을 알리고, 전세계 디자이너와 기업들의 창의적인 솔루션을 통해 글로벌 시장에서 경쟁력을 확보할 수 있도록 지원하는 중요 플랫폼으로서의 역할
서울시 서울디자인	- 서울디자인(Seoul Design): 서울시 주최, 서울디자인재단 주관 2008년 디자인서울 정책의 일환으로 서울디자인올림픽 개최, 이후 서울디자인 한마당, 서울디자인위크, 디자인 클라우드, 서울디자인으로 진화, 현재 서울의 대표 디자인 마이스산업 성장 - 매년 사회적 이슈와 최신 트렌드를 반영한 프로그램 기획 및 내용구성 - 소상공인과 디자이너, 기업과 젊은 디자이너, 국내외 기업과 저명인사, 시민과 지역사회가 어울리는 행사 개최 (구성) 미래 디자인 트렌드를 제시하는 서울디자인 콘퍼런스 운영, 기업 전시&팝업, DDP디자인론칭페어와 기업+영디자이너 브랜드전, 서울디자인스폿, 디자인 마켓 등 다양한 이벤트를 영디자이너 취업 컨설팅 등 EGS 개념을 도입하여 진행 ⇒ 최신 트렌드를 발신하고 새로 론칭한 제품을 선보이는 디자인 플랫폼인 동시에 디자인 전문 마이스산업의 장으로서 서울의 가치를 높이는 세계적인 디자인 축제로 역할 강화   

[2] DT(Design Tech)-City 프로젝트

① 필요성 및 목적

- 실생활에서 시민이 과학도시를 느끼고, 관광객 등 관계인구가 대전 방문 시 과학 도시를 경험할 수 있도록 디자인적인 관점에서 도시 설계 필요
- 대전시를 하나의 '과학실험실' 로 만들어 도시에 대해 흥미를 유발하고, 참여할 수 있는 콘텐츠 개발
- 가칭 '대전과학실험실' 에서 실증을 통해 개발된 결과물이 디자인을 통해 개발되고 사업화 되도록 연계하여 경제과학도시 대전 달성

<전문가 인터뷰 결과 >

- “대전 한 지역에 샌드박스 구역을 지정하여 테스트베리를 구축하는 것도 제안 해봅니다. 도시계획과 연결하여 샌드 디자인박스 특화지구를 만들어 전국의 디자이너, 과학자, 기술자들을 모이게 하여 다양한 것을 테스트해서 삶의 문제 해결하고 혁신 사례를 발굴해야 한다면, 과학도시를 말로 설명하지 않아도 실생활에서 느낄 수 있게 될 것입니다.”

- 디자인전문가 -

- “대전하면 과학으로 내·외부 모두 인식하고 있는 아이덴티티입니다. 그러나 정부 출연(연)이 있다는 것 외에는 실제로 이는 눈에 보이지 않습니다. 구체적으로 생각했을 때 '시티랩' 이라고 생각하며, 과학은 실험하고 실증하고 정량화하여 사람의 삶을 개선하게 만드는 것이 기술이라고 생각합니다. 과학기술의 요즘 목표는 일반 시민들의 삶을 개선하는 것입니다. 대전이 리빙랩의 원조로 바우하우스의 개념으로 디자인+과학을 기본으로 하여 'Dcity lap' 으로 브랜딩하는 방법입니다.”

- 디자인전문가 -

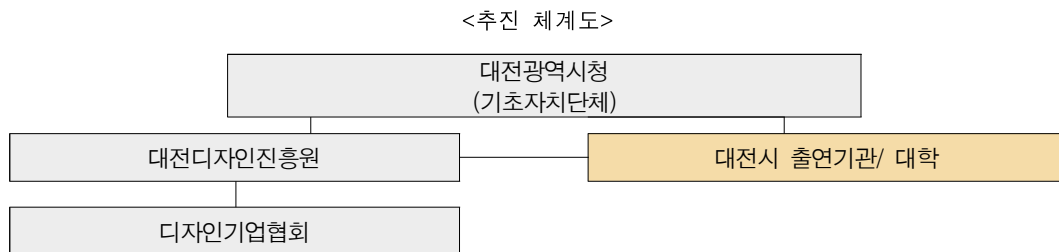
<설문조사 결과: 대전 2048 그랜드 플랜 실현을 위한 디자인의 역할>

- 대전 2048 그랜드플랜 실현을 위한 디자인의 역할에 대한 질문에, 디자인전문기업과 공무원 집단에서는 1순위로 '과학도시 대전 실현을 위한 도시 브랜드 (대전 콘텐츠개발)디자인' 으로 조사됨.

디자인전문기업	디자인활용기업	공무원
(1순위) 과학도시 대전 실현을 위한 도시 브랜드(대전 콘텐츠 개발) 디자인 (2순위) 대전시의 제조업 활성화를 위한 산업 디자인	(1순위) 대전소재 정부 출연 연구소 R&D와 융합할 수 있는 (기술+디자인) 융합 산업 디자인 (2순위) 대전시의 제조산업 활성화를 위한 산업디자인	(1순위) 과학도시 대전 실현을 위한 도시 브랜드(대전 콘텐츠 개발) 디자인 (2순위) 시민의 삶의 질을 높일 수 있는 공공환경 개선 디자인

② 사업 개요

- (참여대상) 대전시민, 전국민
- (세부 내용(안))
 - (장소) 대전시청 및 기초자치단체와 협의하여 일정 구역을 과학 실험실로 지정, 시민 및 관계인구 등의 유동인구가 많은 곳 선정
 - (주제) 대전시가 진행하는 공공디자인공모전, [전략과제 2-1-[1]] 사회문제해결 R&D-디자인개발 및 실증사업, [전략과제 1-1-[2]] AI기반 사회적문제해결 디자인 챌린지와 연계하여 제품과 서비스를 시민이 직접 참여할 수 있도록 구성
 - (시민참여) 대전지역 내 대학 학생 및 시민 모집을 통한 업무 지원과 홍보
- (추진절차 및 체계) 대전광역시청, 기초자치단체, 대전디자인진흥원, 대전시 출연기관, 대학 등과 유기적 협력 필요



- (소요예산) 330백만원 (시비/기초자치단체비) (*추정치 예산)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
DT(Design Tech)-City 프로젝트	30	150	150	150	150

③ 추진로드맵

세부내용	2025	2026년	2027년	2028년	2029년
기획					
주제 및 장소 선정					
실험실 운영					

④ 기대효과

- 지역 내 · 외 적으로 과학도시 대전 위상 확립
- 시민(전국민) 참여형으로 과학을 일상에서 디자인을 통해 쉽게 접할 수 있는 기회 제공
- ‘과학’ 과 ‘디자인’ 에 대한 관심 증대로 경제 활성화에 기여

⑤ 유사 참조 사례

국내/외 주요 사례	
싱가폴	▪ 싱가폴디자인 마스터플랜: 커뮤니티 속 디자인 활용 - 싱가포르 방문객을 위한 디자인 대표 사례 개발 - 싱가포르가 '살아있는 디자인 박물관'이 될 수 있도록 독특하고 특별한 경험과 활동 제공

[3] 어린이 디자인×과학 체험교실

① 필요성 및 목적

- ‘과학도시 대전’이 어린이(청소년)들에게 인식될 수 있도록 과학도시 디자인 콘텐츠를 교육소재로 활용함으로써 자연스럽게 ‘과학’과 ‘디자인’을 접할 수 있도록 함.
- 대전소재 연구기관 및 학교 등의 퇴직 연구자, 교사, 디자이너 등을 모집하여 교육과정을 설계하고 교육함으로써 어린이들에게는 지역사회를 이해할 수 있는 기회를 제공하고 퇴직자들에게 일자리 제공 및 자긍심 고취
- 디자인씽킹 등 교육을 통해 창의력 및 문제 해결능력 함양의 기회 제공

<전문가 인터뷰 내용 중 일부>

– “대전이 과학도시이면, 실제 시민들의 일상생활 속에 과학을 인식할 수 있게 하는 것이 필요하며, 이를 잘 알려지게 할 수 있는 역할을 하는 것이 디자인이라 생각합니다”

–디자인 전문가–

– “대전-과학도시는 전국적으로 인지도가 높으므로 핵심 키임은 확실합니다. 그러나 실제 시민들의 생활 속에서 과학을 느낄 수 없기 때문에 정책적 방법모색이 필요합니다”

–브랜드 전문가–

– “대전시를 어떤 도시로 규정 할 것인가가 제일 중요하다고 생각합니다. 규정한 도시의 정체성을 살릴 수 있는 디자인을 활용해야 합니다. 대부분, 대전하면 과학도시라고 하는데 이는 연구단지가 있어서라고 합니다. 그러나 실제 과학도시로서 과학자본을 일상에서 체험하고, 과학 도시공간에서 혜택을 보고 있는지를 보면 실제 체감을 전혀 못하고 있습니다.

연구단지=대전=과학도시 세뇌된 각인 효과라고 생각하는데, 세계적으로 과학도시를 가보면 교육에서부터 차별화가 되어 있습니다. 다양한 과학-디자인 창의적 프로그램, 과학기술 관련된 체험, 참여할 수 있는 프로그램을 만들어서 무상으로 체험할 수 있게 되어야 하며, 대전시는 과학도시로 사교육 걱정 없이 대전 시민이면 누구나 누릴 수 있는 특권으로 교육 프로그램을 체험할 수 있게 되어야 합니다.”

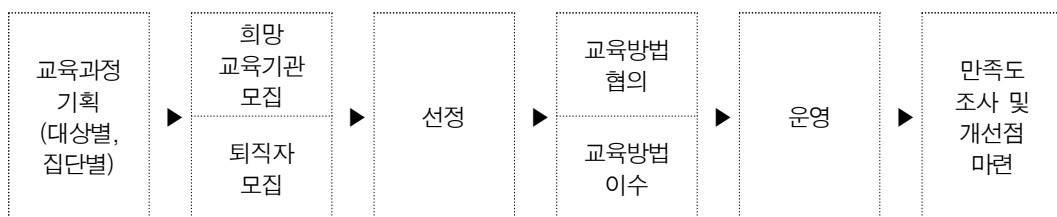
-지역 전문가-

② 사업 개요

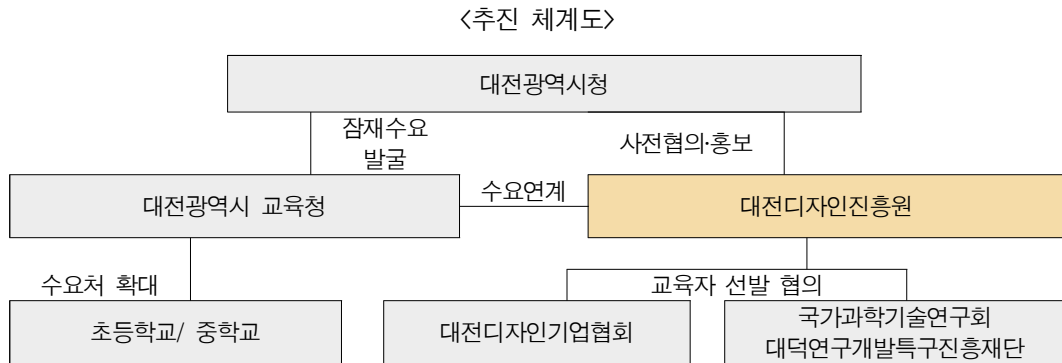
- (지원대상) 대전시민(초등학생 및 청소년 등)
- (세부 내용(안))

교육명	교육내용
과학이란 무엇인가? 디자인이란 무엇인가?	과학자의 역할, 디자이너의 역할과 과학과 디자인 그리고 융합이 왜 중요한가
과학이 디자인과 만났을 때	실 생활에서 과학기술과 디자인을 통해 만들어진 제품 찾아보기
디자인 씽킹으로 문제 해결하기	문제를 제시(어린이 관점)하고 의견을 나눠보며 문제를 해결해보기
미래의 과학자·디자이너 되어보기	미래 세대에 필요한 과학과 디자인은 무엇이며 어떠한 역할을 해야하고 융합해야 하는가?

- (추진절차 및 체계) 대전시 내 초·중학교 대상 신청을 받아 방과후 또는 1일 체험학습 형태로 운영하고, 대전시 내 연구기관 등의 퇴직 연구원, 디자이너, 교사 등을 모집하여 현장 교육에 참여토록 함



- 대전광역시청, 대전광역시 교육청, 국가과학기술연구회, 대덕연구개발특구진흥재단, (사)대전디자인기업협회 등과 협의 및 추진체계 구축 필요



○ (소요예산) 100백만원 (시비) (*추정치 예산)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
어린이 과학×디자인 체험교실	20	15	30	15	15

※ 1차년도: 교육과정 기획 및 설계 연구 15백만원
 시범사업 운영: 2,500 × 2개 50백만원
 2차년도~5차년도: 3,000천원 × 5개 교육과정 = 15백만원
 3차년도: 교육과정 개선 및 교재개발 15백만원

③ 추진로드맵

세부내용	2025	2026년	2027년	2028년	2029년
기획 및 시범운영 평가 및 개선	기획/ 시범운영		평가 및 개선		
어린이 과학×디자인 체험교실 운영					

④ 기대효과

- 미래 창의적 디자인 인재 육성 및 디자인 마인드 함양
- 과학과 디자인 융합 교육을 통한 ‘과학도시’ 및 ‘창의도시’ 도시 이미지 구축
- 어린이 및 청소년에게 지역사회와의 호의적 관계형성 유도 및 도시 선호도 증대 기여

5 유사 참조 사례

국내/외 주요 사례	
싱가폴/ 디자인카운슬	- 디자인을 통한 산업의 혁신, 세계적 수준의 디자인 도시로 발전시키고자 다양한 연령층을 위한 세분화된 디자인 교육 프로그램 운영하고 있으며, 학교 교육커리큘럼에 디자인 교육 도입. 또한 싱가포르 디자인 교육 자문 위원회(DEAC, The Design Education Advisory Committee)는 자동화, 인공지능, 기후변화, 고령화 등 급격한 사회·경제 변화에 따른 대응 방안으로, '미래 디자인 학교' (Future Design School) 청사진을 공개하는 등 교육과정에 디자인 사고를 핵심 생활 기술로 통합하고자 함. - Learning by Design: 싱가포르 디자인 카운슬(Design Singapore Council)이 주도하는 교육 프로그램으로, 학생들이 창의적이고 혁신적인 사고를 통해 미래의 변화에 대처할 수 있도록 돕는 것을 목표로 함. 초등학교, 중학교, 고등학교 학생들을 대상으로 하며, 교사와 학부모도 함께 참여. 학생들은 디자인 사고(Design Thinking)를 학습하고 실제 세계의 문제를 해결하는 능력 함양 - 주요 프로그램 중 하나인 Design Thinking in Schools은 학교와 산업 파트너들이 함께 참여해 디자인 사고를 학습 과정에 통합하는 것을 목표로 함. 또한, Real World Co-design Platform에서는 학생들이 실제 사회 문제를 해결하는 디자인 프로젝트에 참여할 수 있는 기회 제공
일본 고베디자인센터	- 어린이 SOZO 프로젝트(크리에이티브 키즈 프로젝트): 어린이 대상으로 창조와 상상의 힘을 기르는 장소 제공을 위해 시내 공장이나 점포에서 나온 폐기물을 이용하여 다양한 물건을 재창조하는 워크숍을 매월 개최 - 예산은 약 200만엔/20,000USD이며, 시민 자원봉사자의 도움을 받아 어린이들이 자신만의 창의적인 물건을 만들도록 도우며, 이 프로젝트는 아이들의 상상력과 창의력 개발을 목적으로 함. - 지역 사회와도 협력하여 긍정적인 사회적 연결이 가능토록 하며, 어린이들에게 폐기물이 어디에서 왔는지, 어떻게 생산되었는지에 대한 정보를 제공함으로써 해당 지역의 산업 구조를 이해하도록 함. - Chibikkobe는 고베 디자인 센터(KIITO)에서 2012년부터 매년 개최되고 있는 어린이 창의 교육 프로그램. 이 프로그램은 주로 10월에 열리며, 어린이들이 디자이너, 건축가, 요리사와 같은 다양한 창작자의 역할을 체험하며 창의성을 발휘할 수 있는 기회를 제공. - Chibikkobe 프로그램: 어린이들에게 디자인 사고(Design Thinking)를 교육하며, 이를 통해 어린이들이 실제 문제를 창의적으로 해결하는 능력을 키우도록 도움. 이 과정에서 어린이들은 고베의 가상 도시인 '꿈의 마을'을 만들고, 가상의 통화를 사용해 생활하고, 다양한 활동에 참여하게 됨. 디자인과 창의적인 아이디어가 사회 문제를 해결하는 데 어떻게 활용될 수 있는지를 어린이들이 직접 체험할 수 있도록 설계.



국내/외 주요 사례	
	
서울시/ 서울디자인 재단 유니버설 디자인 인성 · 창의 체험교육	- 초등학교 첫 정규교육과정으로 편성하여 운영, 교육청에 신청한 40개교(120학급) 초등학교 5학년 약 3,000명 대상 ‘모두를 위한 유니버설디자인’ 교육을 위한 수업교구 및 온라인 콘텐츠 개발하고(유니버설디자인 교재(2019)/ 교사용(교육) 지침서(2020) 개발) 교사가 직접 학생을 교육하도록 함. 교사들의 교육역량 강화를 위해 교육청으로부터 특수분야 연수기관으로 지정받아 서울소재 초등학교 교사 대상으로 ‘유니버설디자인을 통한 인성창의교육’ 특수 직무연수 진행함. '유니버설디자인 인성·창의체험교육'은 학생들이 고령화장애로 인해 생활 속에서 겪을 수 있는 불편함을 직접 체험해보고 이를 개선할 창의적 아이디어를 공유하는 프로그램  

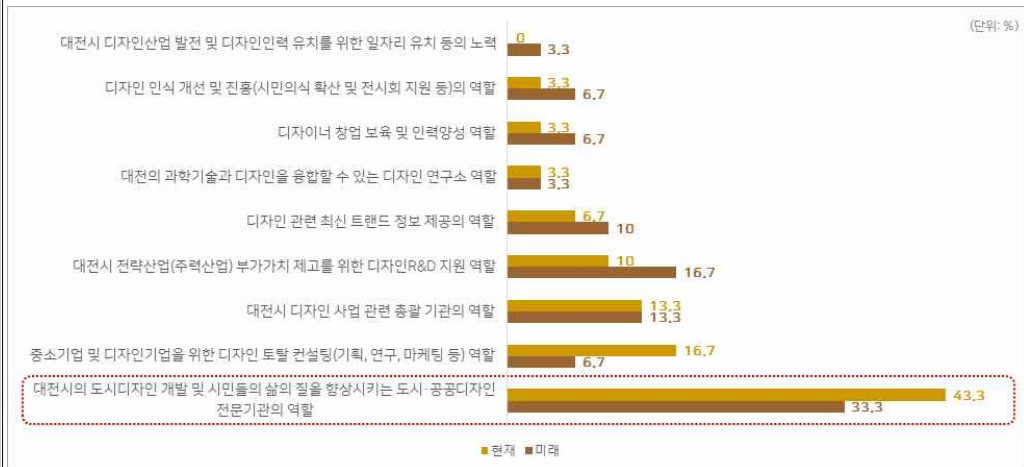
[4] 대전 디자인역량 강화 아카데미

① 필요성 및 목적

- 대전시 지자체 공직자와 유관기관 관계자 대상으로 디자인 마인드 향상을 위한 디자인 인식 교육 및 업무 과정에서의 디자인의 중요성과 대전형 디자인의 가치에 대한 공감대 형성
- 공공 서비스 디자인 등 선진 체계 습득을 통한 대전광역시 행정 서비스 개선 및 산업 디자인 진흥에 기여
- 대전디자인진흥원의 역할과 업무에 대한 인식확산과 공유를 통해 향후 디자인 활용 업무에 대한 협업 체계를 강화하고, 이를 기반으로 디자인을 통한 과학도시 대전 실현을 위한 일관성 있는 디자인 정책 실현

〈시청 공무원 대상 설문결과 내용〉

- 대전디자인진흥원 설립 인지도는 약 63.3%.
- 대전디자인진흥원의 현재·미래의 역할에 대한 조사에서 현재의 역할과 미래의 역할 모두 ‘대전시의 도시디자인 개발 및 시민들의 삶의 질을 향상시키는 도시·공공 디자인 전문기관’이라 응답함. 현재, 대전디자인진흥원의 주요 사업영역은 산업진흥과 공공디자인영역을 모두 포괄.



② 사업 개요

- (지원대상) 대전시청 및 기초자치단체 공무원, 대전 출연기관 등
- (세부 내용(안))

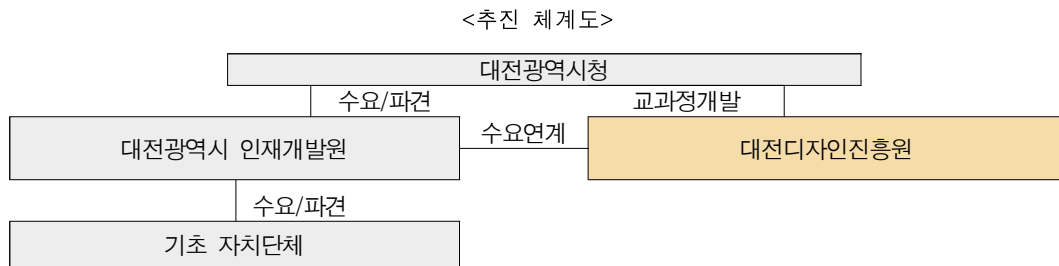
교육명	교육내용
일반교육과정	디자인의 개념 및 이해 산업디자인의 이해 및 행정에서의 적용
직무교육과정	디자인관련 법률 이해 디자인 진흥사업 이해 디자인 관련 행정 시스템 이해
선진사례 연수	싱가폴 디자인 정책 네덜란드 디자인 정책 독일 디자인 정책

- (교육 방법) 대전디자인진흥원에서 워크숍 형태의 년 2회 워크숍 형태 교육 후 주요 조사등을 통해 대전광역시 인재개발원에 정규 교육과정으로 편성. 교육 이수 후 현장 적용 우수기관 또는 우수 공무원 대상 해외 선진사례 탐방 기회를 적용하여 행정에 적극 반영될 수 있도록 독려

- (추진절차 및 체계) 교육과정 기획 후 대전시청 인재개발원과 협의하여 교과목으로 구성하여 정규 교육과정으로 편성



- 대전광역시청, 대전광역시 인재개발원과 협의 및 추진체계 구축 필요



- (소요예산) 230백만원 (시비) (*추정치 예산)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
대전 디자인역량 강화 아카데미	30	50	20	80	20

※ 1차년도: 교육과정 기획 및 설계 연구 10백만원
 교육과정 운영: 20백만원 × 1개 20백만원
 2차년도~5차년도: 20백만원 × 교육과정운영 4회 = 80백만원
 2차년도/ 4차년도: 해외연수 2회 = 110백만원

3 추진로드맵

세부내용	2025	2026년	2027년	2028년	2029년
교육기획/평가/환료 우수공무원 선정					
교육 운영		해외연수		해외연수	

4 기대효과

- 지자체 및 유관기관 공직자의 디자인에 대한 인식 제고
- 디자인 관련 업무의 효율성 증대 및 협업체계 구축
- 대전디자인진흥원에 대한 인식 제고 및 정책 수립시의 일관성 유지

5 유사 참조 사례

국내/외 주요 사례	
부산시/ 부산디자인진흥원	▪ (싱가폴 정부의 디자인 활용 확대) 빠르게 변화하는 환경에 기민하게 대응하기 위해, 비즈니스와 정부의 디자인 능력을 향상시키고, 디자인 활용을 확대하고자 함. 공무원을 대상으로 디자인씽킹 교육을 실시함으로써, 공무원들이 사용자 중심의 공공서비스와 정책을 개발할 수 있도록 함. ▪ 디자인교육은 싱가포르 공무원 대학(Civil Service College, CSC)에서 제공되며, 이는 공공부문 혁신과 서비스 개선을 위한 다양한 프로그램을 포함 주요 프로그램 중 하나로 디자인 씽킹과 인간 중심 디자인이 강조되는데, 이 과정을 통해 공무원들은 문제 해결에 창의적인 접근 방식을 배우고, 시민의 다양한 요구와 관점을 반영한 정책을 설계할 수 있도록 함.
아르헨티나	▪ (디자인 아카데미(Design Academy))는 공무원 혁신을 촉진하기 위해 2015년 LabGobAr에서 설립한 교육 프로그램. ▪ 이 프로그램은 디자인 씽킹, 데이터 분석, 프로토타입 제작, 애자일 방법론과 같은 다양한 현대적 기술을 중심으로 공무원들이 복잡한 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 능력을 배양. ▪ 교육 과정에는 하버드 교수와 같은 국제 강사진이 참여하며, 공무원들이 점차 다양한 정책 설계와 데이터 활용 능력을 기를 수 있도록 설계 ▪ 디자인 아카데미는 학습 성과에 따라 포인트 시스템을 도입하여 공무원들이 매년 60점을 달성할 경우 승진 자격을 부여하는 방식으로 학습을 장려. 이를 통해 공무원들이 스스로 학습 경로를 설정하고 지속적인 학습을 통해 직무 능력을 발전시키도록 유도. 이 프로그램은 첫 3년 동안 약 15,000명의 공무원을 교육하며, 아르헨티나 공공부문 전반에 걸쳐 혁신 문화를 확산시키는 데 중요 역할.
한국 RIDP	▪ 강원디자인진흥원, 부산디자인진흥원, 대구경북디자인진흥원 등 RIDP는 공무원대상 디자인 인식 제고 및 기초자치단체 디자인직렬 종사자 대상 직무역량 강화 교육 실시

전략 3	기술-디자인 융합을 통한 미래전략산업 선도

추진배경	- 미래산업을 선도하는 국가 혁신거점 도시 구축을 위해 디자인주도 주력산업 육성 전략 수립 필요 - 지역디자인산업과 대전시 주력·첨단산업 융합을 통한 지역특화산업 경쟁력 확보 - 디자인적용을 통한 국방과학기술 고도화 계획에 따른 무기디자인 영역으로의 기회요인 부각 - 대내·외 시장 이슈에 대응하는 수요 연계형 제품 업그레이드 지원으로 제품경쟁력 확보 및 미래 성장산업 성장을 이끌 잠재력 있는 디자인전문가(디자인기업) 육성 필요 - 탄소중립 등 순환경제로의 이행을 위한 그린테크 제품(서비스) 개발 지원을 통한 지속가능성도 도시 위상 확보 - 테크 기반 디자인연구기반 조성으로 브랜딩
추진방향	- 국방·항공분야를 중점적으로 디자인 수요 발굴을 통해 기업 지원 및 디자인전문기업 역량강화 - 디자인R&D 업사이클링을 통한 지역 연구기관 R&D 과제 사업화 성공률 제고, 사용자 중심 시장 선도형 혁신 제품개발 등 지역산업 경쟁력 확보 - 그린테크+디자인 제품 서비스 개발지원으로 관련분야 기업 육성 - 테크기반 디자인 연구 기능 수행으로 신규사업 창출

실천과제	세부 사업
3-1 대전 특화산업 디자인역량 강화	[1] 국방·우주항공 산업 디자인 경쟁력 강화 지원 [2] 디자인-기술융합 R&D 사업화 지원 [3] 미래성장산업 디자인전문가(전문기업) 육성
3-2 미래 디자인산업 혁신 구현	[1] 그린테크 디자인 제품·서비스 개발 지원 [2] 대전 디자인테크 전문디자인 연구소(Lap)

3-1	대전 특화산업 디자인역량 강화

[1] 국방·우주항공 산업디자인 경쟁력 강화지원

① 필요성 및 목적

- 대전은 '대전 미래전략 2048 그랜드플랜' 을 통해 미래산업을 선도하는 국가 혁신거점 도시 구축 전략 수립
- 新성장산업 클러스터화 및 주력산업간 밸류체인을 강화하고자 하는데 있어 디자인

주도 국방·우주항공 산업 육성 전략 수립 필요

- 특히, 정부에서는 방위사업청 중심으로 ‘무기체계의 디자인개선 수요조사 발굴’ 등을 통해 디자인적용을 통한 국방과학기술 고도화 계획
- 대전에서 선제적으로 국방·항공우주 분야에서 디자인주도 산업육성 전략 로드맵 수립을 통해 ‘국방·우주항공분야’ 국가혁신 거점도시 부상 기반 마련

② 사업 개요

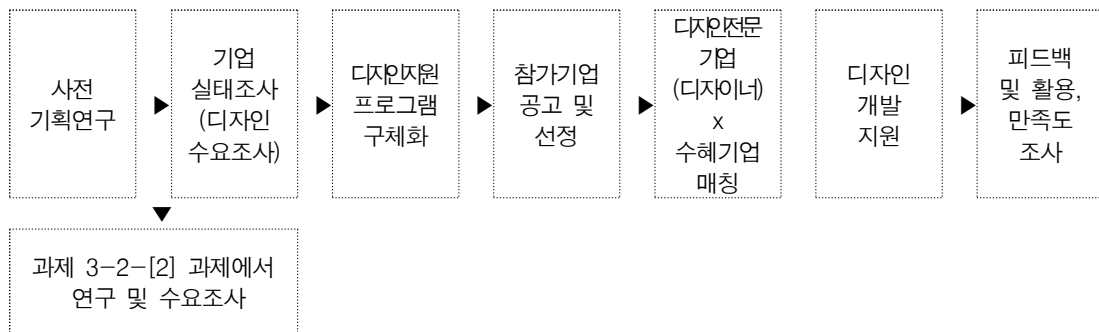
- (지원대상) 대전 소재 국방·항공분야 중소기업
- (세부 내용) 대전 소재 국방·항공분야 중소기업 대상 디자인 수요 발굴을 통해 기업 지원 및 디자인전문기업 역량강화
- 대전 소재 중소기업과 디자인전문기업·디자이너 매칭을 통한 디자인 개발 지원

<지원 내용>

지원분야	세부 내용	지원규모
제품디자인	- 선행디자인, 컨셉기획, UX/UI, 시제품제작, CMF적용 및 사용성테스트 등	기업당 5,000만원 이내 3개 기업 내외

- (추진절차 및 체계) 국방, 우주·항공 분야 전문가 및 중소기업대상 수요조사를 선행하여 디자인지원 프로그램을 구체화한 후, 수요조사 내용을 기반으로 참가기업 모집, 디자인전문기업(또는 디자인) 매칭 후 디자인개발 지원

<추진절차 및 체계>



- 중소벤처기업청에서 진행하는 ‘지역특화산업육성+(R&D)’ 과 연계하여 산·학·연 컨소시엄 형태로 지원 가능 검토. 또한 지역주력산업육성 POST R&D 사업과 연계 방안

<추진 체계>



○ (소요예산) 660백만원 (시비/국비(중소벤처기업부/중소기업기술정보진흥원))

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
국방·우주항공 산업디자인 경쟁력 강화지원	30	100	130	200	200

※ 30백만원 × 사전 연구 2건 = 60백만원
 50백만원 × 2건 = 100백만원
 50백만원 × 4건 = 200백만원

③ 추진로드맵

세부내용	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
국방분야 디자인 체계연구*					
우주·항공분야 디자인 체계연구*					
수혜기업 발굴 및 매칭		국방		국방 항공	국방 항공
디자인 개발 지원					

* [전략과제 3-2-[2]]대전 디자인테크 전문디자인 연구소(Lap)에서 대전디자인기획연구로 진행

④ 기대효과

- 대전의 미래를 견인할 특화산업 분야에 대한 디자인 역량 강화
- 미래 신산업에 대한 디자인 경쟁력 강화를 통한 지역경제 활성화 및 디자인산업 활성화 도모
- 지역특화산업 중점 육성 및 지역우수기업 성장촉진을 통한 일자리 창출 기여 및 지역 기업이 매출 신장 기여

⑤ 유사 참조 사례

지역특화산업 관련 주요 산업 이슈 및 지원사업 사례	
산업통상자원부/ 한국디자인진흥원	- (방위사업청-KIDP 무기체계 디자인 분야 업무협약) 2024년 09월, 산업통상자원부는 최근 방산 수출이 확대되는 가운데 이를 수입하는 국가들의 디자인 분야의 요구를 선제적으로 반영하기 위해 방위사업청과 한국디자인진흥원이 함께 무기체계 디자인 분야의 협력을 강화하기 위한 업무협약을 체결 - (방산-디자인 연계사업 추진) 산업통상자원부는 인공지능(AI)기반 모델링 기술과 VR·AR 기반 모의환경 조성 기술 등 디자인 기업의 기술 역량 강화, 방산-디자인 연계사업 추진, 방산 제품에 특화된 최적의 디자인 개발을 지원하는 '방산-디자인 연계사업'을 신규로 추진할 예정 - (방위사업청) 무기체계의 디자인개선 수요조사 발굴, (산업통상자원부) 디자인전문기업의 매칭과 협업프로젝트를 통해 조시 사업화 추진 계획
한국항공 우주연구원	- (항공우주 중소기업 대상 제품 및 브랜드 디자인 마케팅지원사업) 항공우주 중소기업의 국 내외 시장진출 및 확대에 필요한 디자인 개발 지원하여 기업 이미지 제고 지원/ 항공우주 중소기업의 브랜드 정체성을 시각적으로 강화하여 국내외 경쟁력 강화 타 기업과의 차별화된 이미지 구축 - 지원대상: 3개사/ 4,800만원 - 지원내용: 상담을 통한 기업의 니즈 분석, 시장조사 및 경쟁분석을 통한 디자인 컨설팅 전략 수립, 항공우주분야 중소 창업기업 맞춤형 디자인 컨설팅, 브랜드 아이덴티 확립, 디자인 컨설팅을 통한 브랜드 가이드라인 제시, 지속 가능한 디자인 전략 제시, 브랜드 중요성에 대한 방법론 교육, 해외진출지원을 위한 글로벌 확장 지원, 컨설팅 표준 매뉴얼 보고서 제작, 컨설팅 후 기업의 변화 모니터링 후 개선 제시
서울시/ 서울디자인재단	- (미래성장 산업분야 중소기업 산업디자인 개발 지원사업) 미래 성장 산업 분야의 중소기업과 디자인 전문기업의 컨소시엄을 통한 디자인 개발을 지원하는 사업 - (지원분야) 제품, UX/UI, 브랜드 - (지원내용) 서울디자인의 'DDP디자인론칭페어'에서 사업 결과물 전시, 투자설명회 연계 등을 통한 판로개척 지원, 결과물 완성도가 높은 우수팀을 선발하여, 시장성 분석과 사용성 테스트 및 디자인 개선 등을 위해 추가 지원금 지급 - (홍보) 우수컨소시엄으로 선정된 기업은 별도의 인터뷰 영상을 제작하며 디자인 개발 히스토리와 결과물 공개, 개발과정과 협업 프로세스, 결과물 등 온/오프라인 아카이빙북에 기록, 최종성과공유전시회
부산시/ 부산디자인진흥원	- (해양디자인 특화 지원사업) 산업통상자원부 '디자인사업화기반구축사업'의 일환으로 5개년간 '해양과학생물디자인 육성을 위한 해양디자인 클러스터 구축 사업', 동남권 해양레저산업 육성을 위한 디자인기반구축, 동남권 해양디자인 경쟁력 강화를 위한 기반구축 사업을 타 지역디자인진흥과는 다르게 해양디자인을 일관되게 추진 - 이러한 기반 조성으로 '해양' 전문 디자인전문기업 육성하고, 2023년 선박, 기술, 연구, 디자인 분야 기업 및 기관과의 컨소시엄으로 50억 규모 산업통상자원부 '디자인 연계형 조선해양기술개발 사업' 신규과제 수주

[2] 디자인-기술융합 R&D 사업화 지원

① 필요성 및 목적

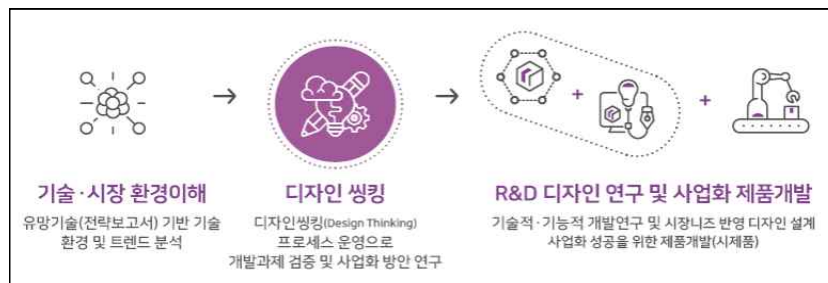
- 대전시는 지역특화 기반산업을 첨단산업으로 발전시키기 위해 디자인주도의 지역 첨단기술기업 기술 사업화 경쟁력 강화를 목적으로 디자인산업 활성화 사업 추진
- 산업부 디자인사업화기반구축사업을 통해 디자인 주도 융합R&D 전주기 지원을 통한 시장선도 상품개발 사업화 지원추진, 이를 통해 지역디자인산업과 대전시 주력·첨단산업 융합을 통한 지역특화산업 경쟁력 확보
- 디자인사업화기반구축사업의 일몰로 지속·연계 사업 마련 필요
- 디자인R&D 업사이클링을 통한 지역 연구기관 R&D 과제 사업화 성공률 제고, 사용자 중심 시장 선도형 혁신 제품개발 등 지역산업 경쟁력 확보

② 사업 개요

- (세부 내용) 지역전략산업 선행기술과 디자인 융합으로 시장선도 제품개발 후 사업화 추진
- (디자인R&D 업사이클링) 지역전략산업 선행기술(R&D 완료과제)과 디자인 융합으로 시장 혁신 제품개발 후 사업화 추진
- 지역주력 산업별 주요 핵심 기술 연구 및 디자인 수요조사를 통한 니즈 도출 후, 상품 기획 및 디자인 개발 진행

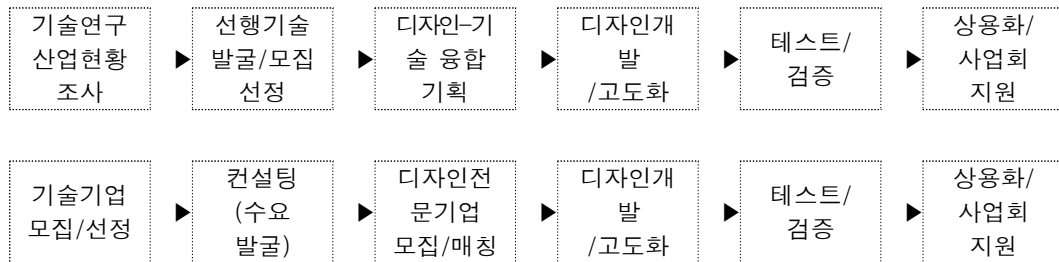
분야	세부 내용
기술조사 및 상품 콘셉트 도출	- 지역기반 선행기술 대상 트렌드 예측·분석기술, 소비자 니즈 도출
상품기획	- 이종(異種) 간 협업 아이디어 도출 기술, 콘셉트 시각화 기술 등 활용
상품개발	- UI/UX 기술, 사용성 평가 기술, 시장 반응 테스트 기술 등 활용
사업화 지원	- 1차년도 평가결과 상위 50% 대상 기술 사업화 지원

〈지역산업-디자인융합 R&D 사업 개념도〉



- (디자인 연계형 R&D 지원) 지역 내 기술기반 중소기업의 혁신 제품 고도화 및 기존 제품·서비스 개선 지원을 통해 신시장 창출 및 시장(고객) 수요 중심 디자인 개발

○ (추진절차 및 체계)



- (연계사업) 대전시 기업지원국 창업진흥과의 기술기반 창업성장 지원 사업 내, 창업기업의 우수기술 상용화를 위한 혁신 제품 사업화 지원과 연계하여 추진
- 미래전략 산업실(국방우주산업과) 국방산업 기술·제품 고도화 지원, 방산기업 창업아이템 개발·고도화 지원 연계 가능
- 대전 대덕구청, 지역산업 제조 경쟁력 고도화 및 신성장기반 조성 내 기술디자인 고도화지원사업 연계(대덕경제재단)

○ (소요예산) 1,500백만원 (시비) (*추정치 예산)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
디자인-기술융합 R&D 사업화 지원	300	300	300	300	300

※ 디자인R&D 업사이클링 지원: 5건 x 30 = 150백만원

디자인 연계형 R&D 지원: 5건 x 30 = 150백만원

③ 추진로드맵

세부내용	2025	2026년	2027년	2028년	2029년
사업기획 및 사전 연구 (관련 산업군 디자인 연구)					
기업(기술) 발굴 및 과제개발					

④ 기대효과

- 사용자 중심 시장 선도형 혁신 제품개발 등 글로벌 기술 경쟁력 확보
- 디자인+기술융합 시장선도 제품개발을 통한 지역산업 육성 및 지역경제 활성화
- 디자인주도 R&D융합 생태계 구축을 통한 디자인산업 규모 확대

⑤ 유사 참조 사례

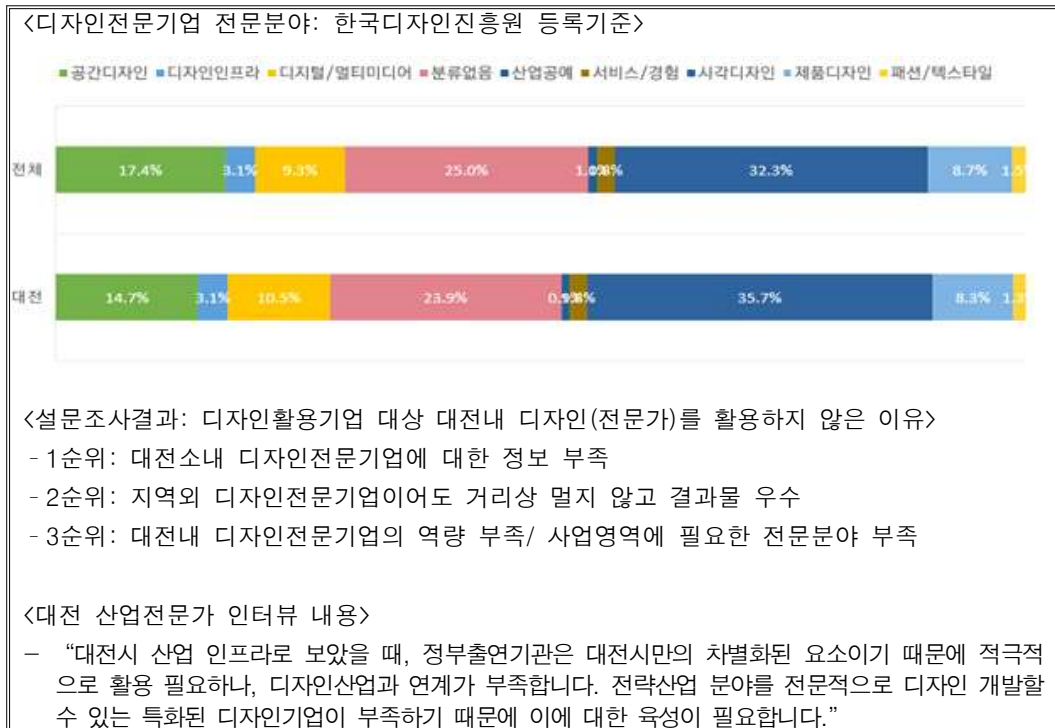
유사사업	
산업통상 자원부	[R&D 재발견 프로젝트] - 잠재적 시장가치가 있는 공공 R&D 성과물의 이전 및 사업화 지원을 통해 중소·중견기업의 경쟁력 제고에 기여 - 사업내용: 1단계(사전기획)_중소·중견기업에 이전된 기술의 시장가치제고를 위해 유형에 따라 BM기획, 기술가치평가 등 기획 지원, 2단계(사업화 R&D): 중소·중견기업에 이전된 기술의 사전기획 후 사업화를 위한 기술개발, 시제품 제작, 성능인증·TEST 등 후속 상용화 개발 지원 - 사업비: 1단계 2천만원(2개월)/ 2단계 4.7억원(12개월) - 지원분야: 기술은행(NTB : http://www.ntb.kr)에 등록된 공공연구기관 보유 기술 및 ‘기술나눔·기부채납·기술신탁’을 통해 기업에 이전된 기술
국가과학기술 연구회	[출연(연) 기술사업화 디자인 지원사업] - 출연(연) 기술사업화 죽음의 계곡 극복을 위해, 상용화 연구성과 및 사업화 기술에 대해 디자인전략 및 핵심디자인 설계를 지원하여 출연(연) 연구성과의 산업계 확산 제고 - 사업비: 5억원 - 사업기간: 8개월

[3] 미래성장산업 디자인전문가(전문기업) 육성

① 필요성 및 목적

- 대전시는 기술 경쟁력을 갖추고 있는 4대 전략산업으로 바이오헬스, 국방, 우주·항공, 나노반도체 첨단기술기반 산업을 핵심 전략산업으로 선정하여 육성
- 바이오헬스분야에서 POST-BI 유망기업과 틈새기업 대상 시장중심형 지원을 통한 시장진출 지원을 강화하고, 우주·항공, 국방분야에서의 대내·외 시장 이슈에 대응하는 수요 연계형 제품 업그레이드 지원으로 제품경쟁력 확보 필요
- 대전 내 디자인전문기업의 경우 한국디자인진흥원등록기준 ‘시각과 디지털/멀티미디어 분야’의 비중이 타 지역대비 비중이 높으며, 제품디자인분야는 상대적으로 낮음. 설문응답 대상으로 디자인분야 조사결과, 전체 응답자 중 ‘시각디자인분야’가 41.7%이며, 이중 ‘편집·인쇄 분야’가 60%로 가장 높은 비중을 차지하고 있어 바이오헬스분야, 우주·항공 및 국방 분야 등 미래 성장산업 성장을 이끌 잠재력 있는 디자인전문가(디자인기업) 육성 필요

- 대전 미래 성장산업 영역에 필요한 전문분야 디자이너(전문기업) 육성을 통해 해당 산업에 대한 디자인 역량강화



2 사업 개요

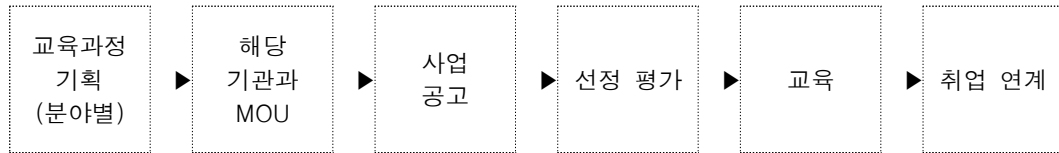
- (지원대상) 관련분야 취업희망 디자이너, 디자인전문기업 재직자, 대전소재 디자인 관련 학과 졸업예정자, 디자인에 관심 있는 미래성장산업 분야 종사자
- (세부 내용) 국방산업 맞춤형 디자이너(디자인전문기업), 항공산업 맞춤형 디자이너(디자인전문기업), 바이오헬스산업 맞춤형 디자이너(디자인전문기업) 육성 목표
- (디자이너 대상) 디자이너에게는 관련 분야 산업 동향, 특성, 필요로 하는 디자인 역량, 디자인 트렌드, 엔지니어링디자인 기술 등 교육
- (관련산업 종사자 대상) 디자인의 개념, 엔지니어링디자인의 개념과 역할, 해당 산업 분야에서의 디자인 사례 등 교육

<교육 세부 내용>

교육명	교육내용(안)
국방×디자인	- 해당 산업의 주요 트렌드 및 이슈 - 인간공학과 설계
항공×디자인	- UI/UX의 중요성과 적용 - 안전디자인, 인체공학디자인
바이오헬스산업×디자인	- CMF 적용과 사례 - 주요 사례 및 실습

○ (추진절차 및 체계)

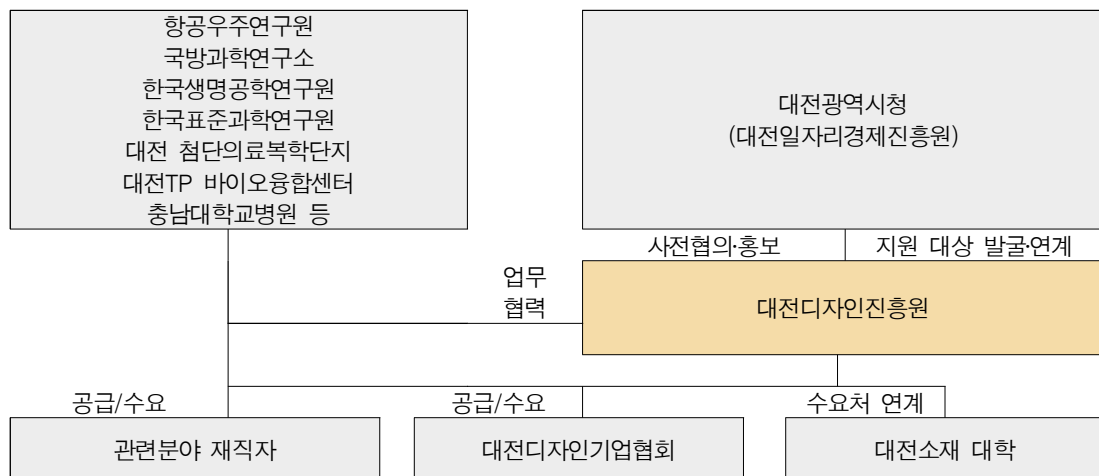
- 해당기관과의 MOU를 통한 현장 수요형 교육의 전문성 제고하고 취업과 연계



- 대전광역시청, 대전일자리경제진흥원, 대전소재 대학

<추진절차 및 체계 내용>

<추진 체계>



○ (소요예산) 330백만원 (시비) (*추정치 예산)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
미래성장산업 디자인전문가(전문기업) 육성	50	30	100	50	100

- ※ 1차, 3차, 5차 년도: 교육과정 기획 및 설계 연구 3개 분야 각 50백만원
 2차년도: 1개 산업분야 디자인전문인력 양성 30백만원
 3차년도~5차년도: 2개분야 디자인전문인력 양성 50백만원

[3] 추진로드맵

세부내용	2025	2026년	2027년	2028년	2029년
교육과정 기획 연구설계* (관련 산업군 디자인 연구)	국방		항공		바이오 헬스
교육과정 운영 (KDM+와 연계 가능)		국방	국방 항공	국방 항공	국방 항공

* [전략과제 3-2-[2]]대전 디자인테크 전문디자인 연구소(Lap)에서 대전디자인기획연구 결과 적용·활용

④ 기대효과

- 대전광역시내 미래성장분야 디자이너 창업 지원 • 활성화
- 대전광역시를 대표할 수 있는 산업에서의 디자인전문분야 브랜딩
- 디자인이 주도한 대전광역시 미래산업 분야 경쟁력 확보

⑤ 유사 참조 사례

유사사업	
경기도/ 경기도경제과학 진흥원	- 경기도와 경기도경제과학진흥원은 바이오분야 디지털 전환, 첨단바이오 등 미래 기술 수요에 맞춘 전문인력과 산업계에서 요구하는 현장 중심의 바이오 전문 인력양성을 「경기도 바이오 전문인력 양성사업」 운영. - 경기도경제과학진흥원과 한국바이오협회, 분당서울대학교병원, 아주대학교, 동국대학교가 산/학/연/병 협력체계를 구축하여 바이오분야 종사자 및 취업희망자를 대상으로 교육을 실시하여 전문성 향상 및 차세대 현장 맞춤형 인력양성
부산시/ 부산디자인진흥원	- 부산디자인진흥원에서는 부산의 해양산업 육성을 위해, 진흥원 내부에서 해양산업을 중점적으로 육성해옴. - 해양레포츠산업 분야에 종사하는 실무 디자이너 양성을 목적으로 「해양레포츠웨어 실무디자인 전문인력 양성 프로그램」을 운영한바 있음. - 산업통상자원부 ‘디자인사업화기반구축사업’의 일환으로 5개년간 ‘해양과학생물디자인 육성을 위한 해양 디자인 클러스터 구축 사업’, 동남권 해양레저산업 육성을 위한 디자인기반구축 ‘, 동남권 해양디자인 경쟁력 강화를 위한 기반구축 사업을 타 지역디자인진흥과는 다르게 ’ 해양디자인 ‘을 일관되게 추진함. - 이러한 기반 조성으로 ’ 해양 ‘ 전문 디자인전문기업 육성하고, 2023년 선박, 기술, 연구, 디자인 분야 기업 및 기관과의 컨소시엄으로 50억 규모 산업통상자원부 ’ 디자인 연계형 조선해양기술개발 사업 ‘ 신규과제 수주
국방 및 항공 분야 유명 디자이너	
레이먼드 로위 (Raymond Loewy)	- 항공 분야에서 존 F. 케네디 대통령의 요청에 따라 Air Force One의 리버리 디자인을 작업. 그는 외부 도장에 파란색과 흰색의 조화를 통해 현대적이고 우아한 이미지를 부여했으며, 이 색상 조합은 이후에도 대통령 전용기로 사용됨. - 또한, NASA와 협업하여 Skylab의 내부 설계를 맡아 우주 환경에서도 인간이 생활할 수 있는 공간 디자인
루이스 덴리스 (Denis Lewis)	- 영국의 국방 디자이너로, 특히 BAe Systems에서 여러 군사 항공기 설계에 기여 - 영국의 전투기 및 군용 항공기 디자인에 실용성과 고성능을 결합한 설계를 도입해 성능을 향상시키는 데 중점
피터 테오 필링스 (Peter Thiel Fillings)	- 현대 군사 장비의 산업 디자인에서 큰 기여를 한 디자이너로, 전술 장비와 군용 차량의 인간 공학적 설계에 중점. - 사용자 편의성과 기능성을 강화하여 전장 환경에서의 실용성 제고

[1] 그린테크(Green Tech) 디자인제품·서비스 개발지원

① 필요성 및 목적

- 국제사회에서는 온실가스 감축을 위해 모든 역량을 집중하여 기후변화 문제를 해결해야 한다는 문제의식 고조. 국내에서도 우리 경제의 지속성장과 국가경쟁력 제고를 위해 온실가스 감축과 탄소중립 실현 추진.
- 유럽연합은 순환경제 전환을 위한 입법·정책 추진 중에 있으며, 순환경제 비즈니스 협력을 위한 민간주도 이니셔티브 활동 전개. EU의 순환경제 정책은 생산자에게 제품 설계(디자인) 단계에서부터 순환경제 원칙을 고려하도록 의무화하고 있으며, EU 차원 및 회원국별 모니터링 실시.
- 순환경제(Circular economy)는 제품을 사용 후 폐기하는 기존 선형경제 구조를 벗어나, 자원을 지속적으로 순환시키는 새로운 경제체제로 ‘그린디자인’은 자연의 순환과정에 잘 녹아들 수 있는 디자인으로 순환경제 이행에 있어서 필수.



- 이에 대전의 주요 인프라인 과학(기술)과 접목한 그린디자인 제품과 서비스 개발을 통해 순환경제를 이행하고, 그린테크디자인 대표 도시로 자리매김

② 사업 개요

- (지원 대상) 대전소재 기업, 디자인전문기업
- (세부 내용)
 - － (지원대상) 순환디자인이 가능한 그린테크디자인 개발이 가능한 기술을 보유한 기업

과 디자인전문기업을 매칭하여 그린테크디자인 제품(서비스)화 지원

- (지원내용) 순환경제가 가능한 기술에 디자인 지원을 통해 수익창출과 성과가 기대되는 제품에 대한 시제품 제작지원하며, CMF(Color, Material, Finishing) 컨설팅 지원 등을 통한 시제품의 고급화 지원

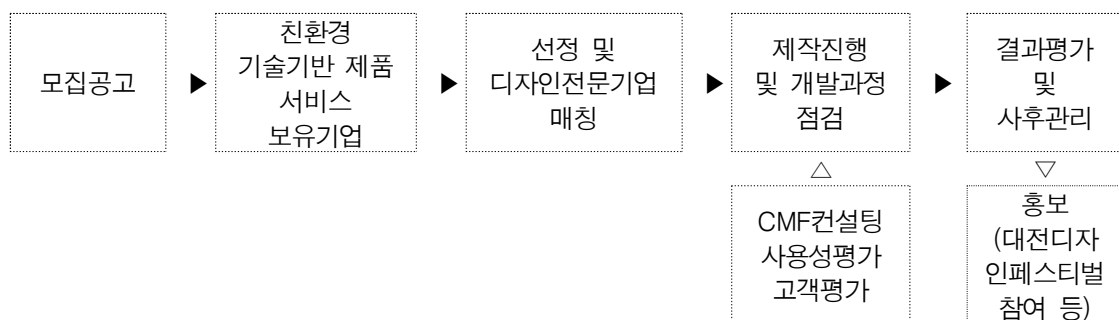
<지원 개요>

구 분	세부내용
지원대상	순환경제에 기여 가능한 친환경 기술기반 제품 및 서비스를 보유한 기업
지원범위	디자인개발, CMF(Color Material Finishing) 컨설팅, 금형설계, 사용성평가, 위킹목업 제작, 브랜드 및 패키지 등 필요 영역 선택 지원
개발기간	6개월
신청방법	수혜기업과 디자인전문기업 매칭

○ (추진절차 및 체계)

- 친환경 기술기반 제품 및 서비스를 보유한 기업을 모집하고, 디자인전문기업과 매칭하여 제품(서비스)개발 촉진
- 축적된 지원사업 컨설팅 및 지원을 통해 축적된 기술 기반으로 산업통상자원부 ‘디자인테크 핵심기술 개발’ 사업에서 지속가능분야×테크 디자인으로 특화하여 정부 사업 공모 가능

<추진절차 및 체계 내용>



○ (소요예산) 500백만원 (시비/국비) (*추정치 예산)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
그린테크 디자인 제품·서비스 개발지원	100	100	100	100	100

③ 추진로드맵

세부내용	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
과제기획					
사업운영 (1차년도 시범사업운영)					

④ 기대효과

- ‘테크+디자인’ 기반의 지원산업을 통해 대전 디자인산업의 정체성 확립
- 그린테크 제품과 서비스 개발을 통해 자원순환경제에 기여하는 도시 이미지 구축
- 대전 소재 기업의 사업화 촉진으로 지역 기업 매출 증대 기여

⑤ 유사 참조 사례

유사사업	
일본 나고야시	▪ Green Innovation NAGOYA: 나고야시가 기획하고 나고야 국제 디자인 센터(IDCN)가 주도하는 프로젝트로, 나고야 지역의 중소기업들이 탈탄소 경영을 통해 기업 가치를 높이고, 새로운 비즈니스 기회를 창출하는 것을 목표로 하고 있음. ▪ 나고야 지역의 자동차 산업 등 주요 제조업체가 포함된 공급망에서 중소기업들이 지속 가능한 경영을 통해 글로벌 경쟁력을 강화하도록 지원함. ▪ 중소기업들이 SBT(Science Based Targets) 인증을 획득하고, 신제품 및 서비스 개발을 지원하기 위해 다양한 세미나와 워크숍을 개최하며, 프로젝트의 성과를 공유하는 발표회를 열어 더 많은 기업들이 이를 활용할 수 있도록 독려함. 이와 같은 활동을 통해 나고야의 중소기업들이 글로벌 시장에서 친환경 경영을 기반으로 한 성장 기회를 얻는 것을 목표로 프로젝트를 추진하고 있음. ▪ (환경×디자인 신상품·서비스의 개발 지원) 나고야 시 중소기업을 대상으로, 탈탄소의 경영 이념에 근거하는 신상품·서비스의 개발에 대해 지원하고 있음. 에코 디자인을 활용한 신상품·서비스 개발 및 기존 제품개선부터 홍보 등에 대해 각 분야별 전문가 컨설팅 및 디자이너 파견 등을 지원하고 있음.
서울시	▪ 지속가능 디자인산업 지원: 서울시, 서울디자인재단이 진행하는 사업으로 2023년부터 추진, 우수한 지속가능 디자인 제품·서비스를 보유한 기업 발굴, 판로 개척 지원함으로써 디자인기업의 경쟁력 강화 및 미래와 동행하는 서울 특화 디자인산업 육성 ▪ (대상) 지속가능한 디자인* 제품·서비스를 보유한 서울 소재 디자인 전문 기업 및 디자인 주도기업 ▪ 개발-생산-소비-폐기(또는 재·재활용) 전 과정에서 환경·사회·경제적 영향을 고려하여 지속가능성을 염두에 두고 디자인된 제품 및 서비스/지속 가능한 재료 사용 또는 아이디어 구현 모두 가능 ▪ (지원내용) 판로개척: 브랜딩, 유통, 홀세일 등 마케팅을 위한 역량 강화 맞춤형 컨설팅 지원, 국내외 디자인비즈니스 페어 및 서울시 핫스팟 팝업스토어

	전시와 마케팅 지원 ▪ 홍보지원: 제품·디자이너 프로필 사진 및 홍보영상 촬영 지원, 온오프라인 홍보마케팅 지원, 서울시 및 DDP SNS 활용 및 인플루언서 협업 홍보 진행, 언론 및 매거진 홍보 및 취재 기사 게재 ▪ 공동마케팅브랜드를 통해 SNS에 제품·이벤트 홍보 및 개별 홈페이지로 연동 적용
	  

[2] 대전 디자인테크 전문디자인 연구소(Lab)

① 필요성 및 목적

- 각 산업 분야에서 변화되는 현안에 대한 사전 스터디를 통해 향후 수요시장의 변화에 대해 선제적으로 파악하고, 미래 디자인전략 연구를 통해 대전 디자인 산업 경쟁력 제고를 위한 관련 정책 수립 필요
- 미래 신시장 창출 신산업 발굴 등 지역주력 산업내 선행디자인 연구과제 도출 및 대전형 디자인 사업기획

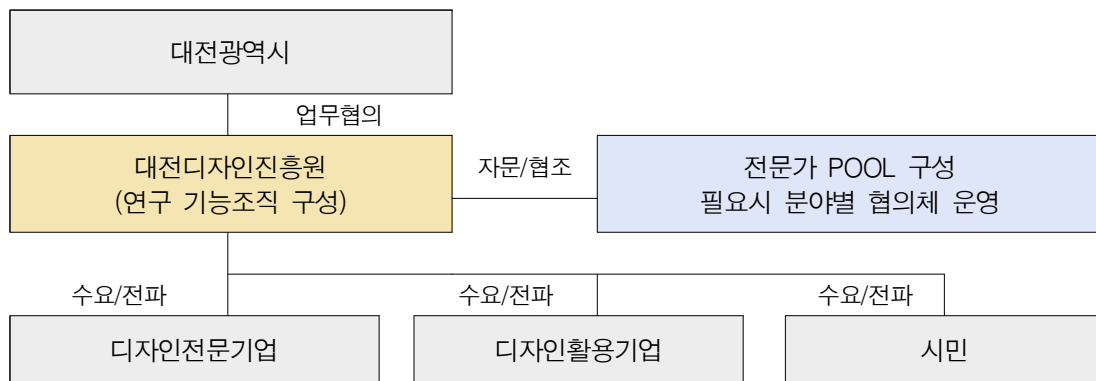
② 사업 개요

- (지원 대상) 대전디자인진흥원
- (세부 내용)
 - － 대전형 우주·항공, 국방 분야 등 미래 성장산업에 대한 선행디자인 과제 발굴 및 기획연구/ 과제 공모제안 활용
 - － 대전형 공공디자인·도시디자인 아이덴티티 정립을 위한 대전 디자인콘텐츠 지속적 연구 및 발굴·적용
 - － 산업별 디자인 역할 조사 및 정립, 디자인 전략 제시, 미래 디자인산업 수요 발굴
 - － 대전시 성장 및 전략산업에 대한 연구를 통해 디자인 혁신 지원의 판단의 근거가 될 수 있는 객관적이고 신뢰성 있는 데이터 구축을 통해 디자인과제 발굴 및 제시
 - － 관련분야 전문가 Pool 운영 및 네트워킹을 통한 수시 자문 및 전략 방안 설정
 - － (운영방안) 대전디자인진흥원내 조직 구성 운영

○ (추진절차 및 체계)

- 대전디자인진흥원내에 미래 디자인산업 성장과 발전을 견인할 수 있는 ‘대전형 디자인을 연구’가 가능한 조직을 구성하고, 시와 유기적 협의를 통해 신규 사업 발굴
- 지역내·외 분야별 전문가 자문단(협의체)를 구성하여 필요 영역별 수시 자문이 가능한 구조를 통해 연구조직의 싱크탱크 역할이 가능토록 하여 객관적이고 타당한 근거 자료 마련 및 실효성 있는 디자인 정책 수립 기반 마련

<추진 체계>



○ (소요예산) 500백만원 (시비) (*추정치 예산)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
대전 디자인테크 전문디자인 연구소 기능	100	100	100	100	100

③ 추진로드맵

세부내용	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
인원 및 조직 구성					
전문가 Pool 구성 (상시/ 수시)					
연구 주제 선정 (정기과제/ 수시과제)					
연구결과 공표 및 활용					

④ 기대효과

- 대전디자인진흥원이 RIDP에서 유일한 디자인테크연구소 조직 운영으로 디자인도시 이미지 구축 기여

- 글로벌 트렌드 및 변화하는 환경에 부응할 수 있는 연구주제 선정과 연구로 대전 디자인에 적용 및 실효성 있는 결과물 도출 가능
- 정부과제 공모 등 사업과제 개발 등에 연구결과물 활용하고, 지역내 기업에 신뢰성 있는 데이터 제공의 기능 가능

5 유사 참조 사례

유사사업	
독일 디자인 카운슬	- 독일 디자인 카운슬은 디자인의 가치와 그 경제적 중요성에 대해 주요 연구를 진행하고 있음. 이 연구들은 디자인의 가치와 그 경제적 중요성을 평가하고, 이러한 데이터가 정책 입안자, 디자인, 혁신, 비즈니스 커뮤니티에 어떠한 영향을 미치는지를 조사함. IfDRA Institute for Design Research and appliance: 독일 디자인 카운슬이 2020 설립한 기관으로 디자인 연구가 실제 현장 땀게 적용되는지에 대해 집중적으로 연구 있음. IfDRA는 디자인 이론과 실용적 요 상호작용을 탐구하며, 제품, 브랜드, 서 전략적 개발에 디자인이 어떻게 기여 할 수 있는지를 중점적으로 연구하고 있음. IfDRA는 디자이너, 학자, 기업 등 다양한 이해관계자들 간의 중개자 역할을 하며, 연구 프로젝트를 지원하고, 워크숍 및 컨퍼런스를 개최하며, 연구 결과 및 보고서를 출판하고 있음. - 최근 연구 주제: 기업, 대학, 디자인 에이전시가 어떻게 디자인 연구를 하고 있으며 어떻게 소통하고 있는지, 디자인 연구가 어떻게 현장에서 적용되고 있는지 등에 대한 현황 파악

전략 4	디자인 주도 지역산업 · 경제 활성화

추진배경	- 고객 및 시장 관점에서의 디자인 개발을 통한 사업화 성공률 제고를 위한 기업 맞춤형 지원 마련 - 디자인 인력 및 역량이 부족한 벤처기업의 성공적인 사업화를 위해 사업에서 바로 적용가능한 실질적인 디자인 개발 지원 - 대전 지역구 연고사업 내 디자인 수요 발굴을 통한 디자인 개발 수요 확대
추진방향	- 시장 및 고객 수요 맞춤 상품개발 및 디자인 개선 지원 - 벤처기업 맞춤형 디자인 개발지원으로 시장경쟁력 강화를 통한 투자, 매출 증대 및 성공적인 사업화 기대 - 지역 맞춤형 수요에 기반을 둔 원포인트 밀착 디자인 애로해결 지원을 통한 성과 창출

실천과제	세부 사업
4-1 지역기업 밀착형 디자인 서비스 기업지원	[1] 디자인 레벨업(Level-up) 지원
	[2] 대전 벤처기업 사업화 디자인 지원
	[3] 맞춤형 디자인 전문 컨설팅 서비스
	[4] 지역연고 산업육성 원포인트 밀착 디자인 애로해결
4-2 디자인산업 생태계 고도화	[1] 대전 디자인스토리 디지털 아카이브
	[2] 대전 디자인 글로벌 경쟁력 강화

4-1	지역기업 밀착형 디자인 서비스 기업지원

[1] 디자인 레벨업(Level-up) 지원

① 필요성 및 목적

- 既 디자인 개발이 완료되었으나 사업화에 어려움을 겪고 있는 기업이나 현재 양산화 제품을 보유하고 있으나 Version Up을 희망하는 지역 내 중소 제조기업을 대상으로 시장성 평가와 디자인전문가 코칭을 통한 고객 수요 맞춤형 상품개발
- 시장 수요에 맞춘 제품 개발과 유통 MD, 디자인, 기술 등 분야별 코칭을 통해 개선된 디자인 제품개발 전략을 수립하고, 유망제품을 선별하여 디자인개발 지원으로 제품의 사업화 및 매출 증대
- 고객 수요 조사 및 시장 조사를 통해 디자인개선 및 사업화 가시화

② 사업 개요

- **(지원대상)** 대전 소재 제조 스타트업 및 중소기업 중 시장진출(또는 예정) 제품이 있는 기업
- **(세부 내용)** 신청기업의 수요에 따라 유통, 디자인, 기술 등 진흥원의 코칭 전문가 Pool 및 자율매칭을 통해 맞춤형 컨설팅 제공 후, 이 중 유망제품에 대한 디자인 개발 지원
 - **(매칭)** 참여기업이 자율적으로 기업에 맞는 컨설팅기관 및 코칭 전문가를 사전에 섭외하여 수행계획서를 작성하여 지원사업 신청하거나, 컨설팅 주제 선정 및 섭외에 어려움을 겪는 기업은 지원사업 신청 후, 진흥원의 코칭 전문가 Pool에서 선택하여 진행
 - **(시장성평가)** 매칭된 전문가는 시장 수요에 기반한 코칭을 위해 대상 제품에 대한 자체적인 평가를 실시, 추후 코칭 시 기초자료로 활용
 - **(코칭)** 중소기업 역량 심층진단·분석을 통해 차별화된 맞춤형 전략 수립, 디자인 개발 및 마케팅, 기술적인 부문의 코칭을 통한 기업의 디자인 사업화 지원, 진흥원은 디자인(필수), 기술, 마케팅 및 온오프라인 유통 MD Pool을 구성하여 최대 3회까지 코칭 진행
 - **(디자인 개발)** 코칭이 완료된 기업을 대상으로 사업기간내 양산화에 대한 의지가 높으며, 성공가능성이 높은 제품을 선별하여 디자인 개발 지원

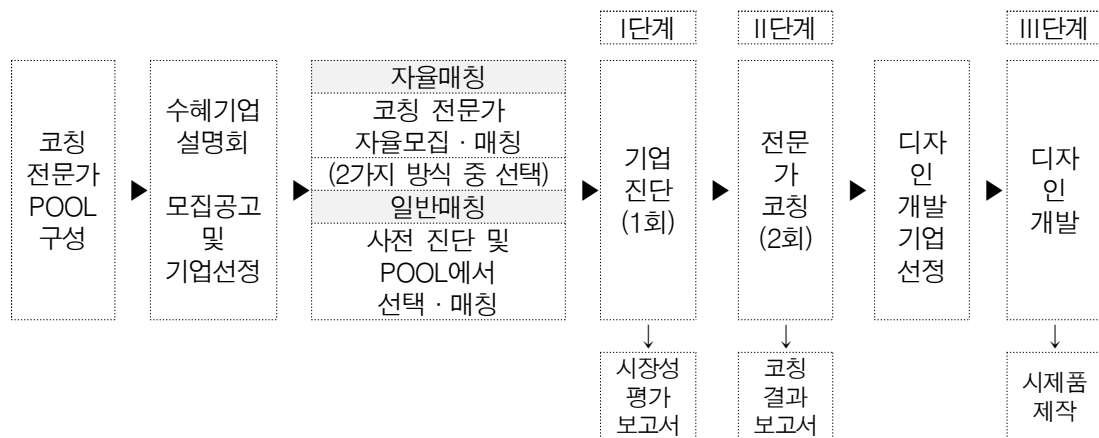
<지원 세부 내용>

단계	지원분야	세부 내용	지원규모
I단계	시장성평가	- 전문가의 개별 기업진단 이후 리서치 활동을 통한 제품의 시장가치 판단 및 개선방안, 코칭 운영방향 도출	
II단계	코칭	디자인 - 국내·외 제품 관련 디자인 트렌드 분석 - (분야) 제품 디자인, 포장디자인, 서비스디자인, 브랜드 디자인 등 - 전문가 코칭을 통한 디자인 개발 방향성 및 기획 구체화 - 기업 맞춤형 디자인 개선 및 신규 디자인 개발 - 소비자 대상 디자인 개발 반응조사	10개 업체 각 5백만원
		기술 - 국내·외 관련 기술 동향 분석 - 기술사업화 전략 - 비즈니스모델 수립	
		판매 전략 - 국내·외 시장조사를 통한 마케팅 트렌드 분석 - 전문가 코칭을 통한 디자인마케팅 개발 방향성 및 기획 구체화 - 유통채널에 따른 홍보·마케팅 및 브랜딩 전략	
III단계	디자인개발	- 코칭 결과에 따른 디자인시안 제시 - 시제품 제작	2개 업체 25백만원 ※자부담: 지원금의 10%

○ (추진절차 및 체계)

- 디자인분야의 경우는 대전시 소재의 디자인전문회사 및 디자이너 Pool을 구성하며, 그 외 전문 분야의 경우는 타 지역 전문가도 포함하여 분야별 코칭 전문가 Pool 구성
- I단계는 기업진단을 통해 시장성평가 보고서 제출, II단계는 전문가 코칭 및 코칭 보고서 제출, III단계는 I/II단계 평가 내용을 중심으로 디자인개발 효과가 기대되는 기업을 선정하여 시제품 개발까지 지원

<추진절차 및 체계 내용>



○ (소요예산) 500백만원 (시비) (*추정치 예산)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
디자인레벨업지원	100	100	100	100	100

※ I, II단계: 5백만원 × 10건 = 50백만원
III단계: 25백만원 × 2건 = 50백만원

3 추진로드맵

세부내용	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
전문가 POOL 구축					
수혜기업 발굴 및 매칭					
전문가 코칭					
디자인개발					

4 기대효과

- 시장 관점에서의 디자인 개발로 사업화 성공률 제고
- 기업 맞춤형 지원을 통한 실질적인 디자인역량 강화에 기여
- 중소기업 제품 디자인 개선을 통한 매출 증대 효과
- 중소기업의 디자인 인식 제고를 통한 디자인 활용률 증대 및 지역산업 고부가가치화

[2] 대전 벤처기업 사업화 디자인 지원

① 필요성 및 목적

- 대전 고유의 기술창업 생태계 구축과 연계하여 지역 내 벤처기업의 성공적인 사업화를 위한 디자인 지원
- 디자인 역량이 부족하고 디자인 인력을 따로 채용하기 힘든 벤처기업에게 기업 비즈니스 현장에서 필요로 하고 바로 적용가능한 실질적인 디자인 개발 지원
- 벤처기업 맞춤형 디자인 개발지원으로 시장경쟁력 강화를 통한 투자, 매출 증대 및 성공적인 사업화 기대

〈지역 산업전문가 인터뷰 및 설문조사 내용〉

- “대전지역에는 연구소 기업 및 기술기반의 창업기업이 많은데, 이들을 위한 디자인적인 측면에서의 지원도 필요합니다. 특히, 기업의 R&D결과물 등을 홍보하기 위해 홍보 디지털 콘텐츠 디자인 개발, IR 자료 및 매뉴얼 시각화, 기업 브랜딩 등의 지원이 된다면 시장에서의 홍보 효과가 클 것입니다.
- 지역내 산업전문가 -
- 디자인활용기업 설문조사결과, 비즈니스 역량강화를 위해 필요한 교육 분야에서 1순위는 ‘마케팅·홍보’가 23.6%로 나타났으며, ‘상품·신사업기획’이 19.4%로 2순위로 조사됨.

② 사업 개요

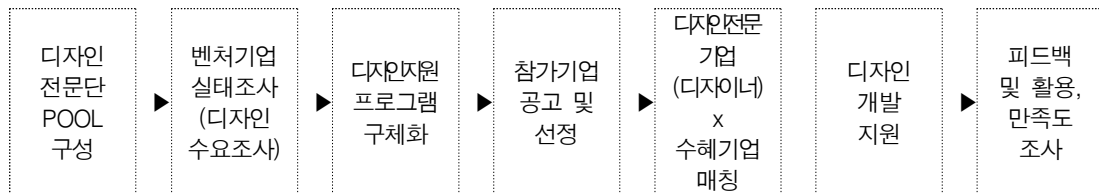
- (지원대상) 대전 소재 벤처기업
- (세부 내용) 대전 소재의 벤처기업의 경쟁력 향상과 매출 증대를 위해 벤처기업의 영업에 필요한 홍보물, IR자료 시각화, 기업소개자료 시각화, 브랜딩(Ci/BI), 제품 디자인 등 디자인 개발 지원
- 대전 소재 벤처기업과 디자인전문기업·디자이너 매칭을 통한 디자인 개발 지원, 지원한도 내에서 1개 항목 자유롭게 선택 벤처기업×디자인전문가 1:1매칭으로 진행 후 디자인 개발 진행

<지원 내용>

지원분야	세부 내용	지원규모
시각화 자료	- IR자료, 기업소개, 투자유치발표자료, 영상 콘텐츠 등	기업당 10백만원 이내 10개 기업 내외
편집디자인	- 카탈로그(기업소개), 브로슈어, 서식류 등	
브랜드디자인	- 신규 CI, BI, 캐릭터 등	
제품디자인	- 선행디자인, 컨셉개발, UX/UI, 시제품제작, 사용성테스트 등	기업당 15백만원 이내 3개 기업 내외

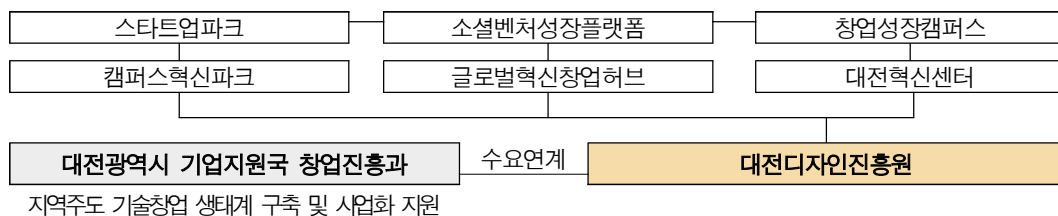
- (추진절차 및 체계) 벤처기업의 수요조사를 선행하여 디자인지원 프로그램을 구체화한 후, 수요조사 내용을 기반으로 참가기업 모집, 디자인전문기업(또는 디자인) 매칭 후 디자인개발 지원

<추진절차 및 체계>



- 대전시 기업지원국 창업진흥과에서 추진 중인 지역주도 기술창업 생태계 구축 사업 화지원과 연계, 대전에 구축된 다양한 벤처창업 활성화 관련 인프라들과 연계하여 디자인 관련 수요를 파악, 사업화 지원 추진

<추진 체계도>



- (소요예산) 580백만원 (시비)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
대전 벤처기업 사업화 디자인 지원	—	145	145	145	145

※ 10백만원 × 10건 = 100백만원
15백만원 × 3건 = 45백만원

③ 추진로드맵

세부내용	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
벤처기업실태조사 디자인 전문가 pool 구성					
수혜기업 발굴 및 매칭					
디자인 개발 지원					

④ 기대효과

- 사업화를 위한 디자인 지원을 통한 벤처기업의 데스밸리 극복 시간 단축 및 매출 성장으로 지속성장 기반 창출
- 대전 벤처기업 디자인 경쟁력 강화를 통한 지역경제 활성화 및 디자인산업 활성화 도모

[3] 맞춤형 디자인 검증 컨설팅 서비스

① 필요성 및 목적

- 지역 중소·벤처기업과 스타트업, 예비창업자들의 아이디어를 제품으로 실현시키고, 제품의 양산화 기반을 마련하여 상용화 촉진
- 차별화된 맞춤형 컨설팅 제공을 통해 아이디어 검증 및 시장성 확인을 통한 빠른 시장 진입 기회 제공
- 타 혁신기관에서 추진하고 있는 시제품 제작 지원사업과 연계하여 기업의 pain point 해결을 통한 제품의 경쟁력 강화 및 기업 경쟁우위 강화

② 사업 개요

- **(지원대상)** 기존 제품 또는 시제품 개발이 완료된 제품 및 서비스를 보유하고 있는 대전 소재 중소·중견기업, 디자인전문회사, 벤처기업과 스타트업, 예비창업자, 신진 디자이너
 - 기존 제품·서비스의 개선 또는 관련 후속 제품·서비스 개발을 준비 중인 기업
 - 시제품 제작이 완료되어 상용화 전단계에 전문가/소비자의 검증을 통해 시장전략(BM)을 구축하고 싶은 기업
 - 제품·서비스 개발을 목표로 디자인 개발·개선에 대한 고민이 있는 기업 등
- **(세부 내용)** 혁신적 아이디어 및 시장에 출시할 제품의 아이디어 검증 및 시장성 확인을 위해 제품 및 디자인 프로토타입 개선 사항에 대한 전문가/소비자 연계 컨설팅 서비스 지원
 - **(CMF 디자인 컨설팅)** 기업에서 판매하고 있거나 기획/개발 중인 신규 제품·서비스에 대해 CMF(Color, Material, Finishing) 중심의 디자인 컨설팅 서비스 제공을 통한 제품 개선 및 보완 사항 도출
 - **(사용성·선호도 평가 지원)** 기업에서 판매하고 있는 제품 또는 기술 적용 시제품 제작이 완료된 기업을 대상으로 전문가·소비자 중심의 사용성, 안전성, 접근성 등 평가 진행. 기업·제품 맞춤형 테스트 항목 개발 및 검증 진행을 통해 기술적 개선 사항, 디자인 선호사항 등을 분석하여 개선사항 도출
 - 컨설팅 지원사업으로 타 혁신기관의 시제품 제작 지원사업과 연계하여 개발될 수 있도록 통합 지원체계 구축
 - **(지원 결과물)** 과제별 컨설팅 결과 보고서 제공

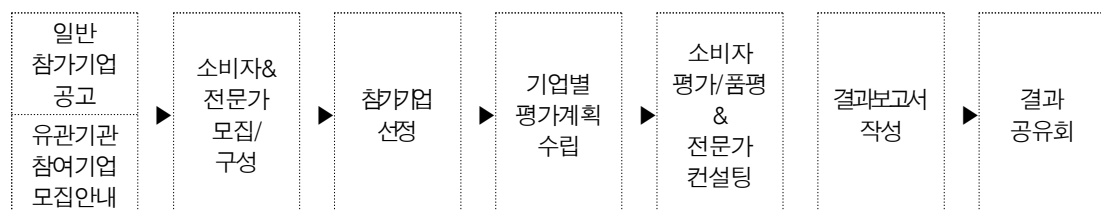
<지원 내용>

지원분야	세부 내용	지원횟수
CMF 디자인 컨설팅 (제품 고급화)	- 제품(시제품) 맞춤형 CMF디자인 컨설팅 - 시제품 구조적(설계) 개선사항 컨설팅 - UI/UX 디자인 개선사항 컨설팅	기업 당, 컨설팅 2회 이내
사용성평가 (테스트)	- 제품·서비스 사용 경험(안전성, 사용성, 접근성 등) - 제품·서비스 매력도, 선호도 등 디자인 요소 평가 - 제품·서비스 기능적 평가	기업 당, 평가 2회 이내

※ 선정 기업의 제품 및 서비스 유형에 따라 세부내용은 기업 필요 요구사항을 검토하여 추진

- (추진절차 및 체계) 벤처기업의 수요조사를 선행하여 디자인지원 프로그램을 구체화한 후, 수요조사 내용을 기반으로 참가기업 모집, 디자인전문기업(또는 디자인) 매칭 후 디자인개발 지원

<추진절차 및 체계>



- (사업 연계) 대전시 미래전략산업실 국방우주 산업과 방산기업 시제품 제작, 기업지원국 창업 진흥과 창업보육 시제품 제작 사업 등과 연계, 대전테크노파크에서 추진하고 있는 사업 중, 시제품 개발 지원 사업과 연계하여 디자인 중심의 차별화된 컨설팅 서비스를 제공하여 기술·제품상용화 및 시장 진출 지원

<연계 가능 사업>

구분		내용
대전시	미래전략산업실(국방우주 산업과)	- 방산기업 시제품 제작 및 창업아이템 개발·고도화 지원 등(국방기술진흥연구소)
	기업 지원국(창업 진흥과)	- 예비창업자 사업화(시제품제작 등)
대전 테크노 파크	대전지역혁신클러스터 육성사업(BIR&D)	- ICT 융복합 스마트 안전산업 영위기업 시제품제작, 제품 성능 향상 또는 디자인 개선 등
	Post-BI 지원사업	- 창업 3~7년 이내 또는 BI 졸업 이후 3년 이내 대전 지역 주력산업 분야 중소·벤처기업 제품디자인 설계 및 제작
	이차전지산업 기술경쟁력 강화사업	- 대전 지역 이차전지 연관 분야 관련 제품 시제품제작, 제품 업그레이드를 위한 디자인(3D-모델링) 등 지원
	미래 ICT융합 디바이스산업 육성사업	- 대전 지역 ICT융합 디바이스 산업 관련 기업 개발 예정 (중)인 제품에 대한 제품디자인(3D모델링, 기구 설계)

구분		내용
	우주산업 혁신 기반 조성사업	- 제품 개발, 제품디자인, 금형 및 목업 제작 등 시제품제작지원
	K-방산 생태계 활성화 및 강소기업 맞춤형 패키지 지원사업	- 대전소재 국방관련 중소·벤처기업, 국방시장 신규 진출희망 기업 시제품 제작, 디자인, 성능테스트, 기타 혁신제품 개발 등
	(3UP)기업도약지원 사업(前창업지원사업)	- 창업 5년 미만 법인기업 시제품제작비-시제품 설계·제작(디자인, 금형포함)
	혁신성장기업 기술사업화 종합지원사업	- 사업화(시제품 제작, 디자인 개발, 마케팅) 지원

○ (소요예산) 250백만원 (시비)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
맞춤형 디자인 검증 전문 컨설팅	50	50	50	50	50

※ 5백만원 × 10건 = 50백만원

[3] 추진로드맵

세부내용	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
일반 기업 지원(1단계)					
특화산업 지원(2단계)					

[4] 기대효과

- 제품 및 상용화 가능성 있는 제품·서비스 경쟁력 강화를 통한 시장 경쟁력 확보를 통한 실질적인 매출 증대에 기여
- 디자인이 창출하는 부가가치에 대한 중소기업의 인식 제고를 통한 디자인 활용률 증대 및 지역산업 고부가가치화
- 대전시 기업 및 지역경제 활성화 기여

[4] 지역연고 산업육성 원포인트 밀착 디자인 애로해결

[1] 필요성 및 목적

- 규모가 작은 영세·(초기, 예비)창업기업, 소상공인, 중소기업들을 위한 디자인 컨설팅으로 차별화된 디자인개발 지원체계를 마련하여 1:1 맞춤형 수요에 기반을 둔 지원으로 디자인 애로해결을 통한 실질적 성과 도출
- 지역 연고 산업(예시: 대덕구 안경렌즈, 타월/ 동구 포장 및 유통물류산업) 연계

하여 지역 산업 경쟁력 제고

② 사업 개요

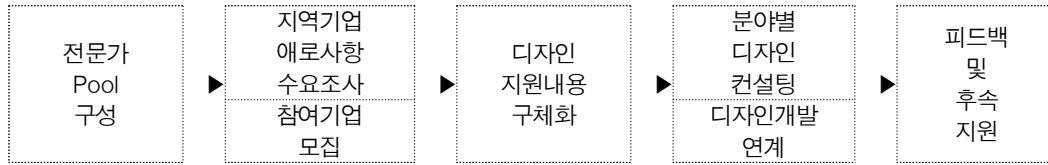
- (지원대상) 대전 소재 연고산업 대상기업(소상공인, 중소기업 등)
- (세부 내용) 제품개발 프로세스 상에서 디자인 필요 분야를 진단 ⇨ 컨설팅 실시 분야를 결정 ⇨ 해당 분야에 대해 디자인 기관(디자인전문기업, 디자인대학(원))과 연계하여 디자인 애로 해결을 위한 컨설팅 및 디자인 개발비용 지원

<지원 세부 내용>

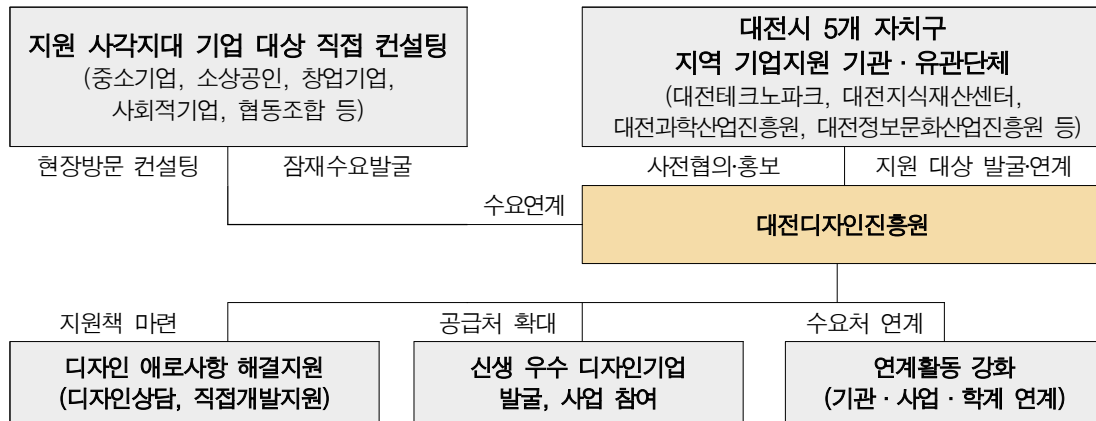
구 분	수혜기업(디자인 요청기업)	수행사(디자인 컨설팅기업)
지원대상	*대전지역 소상공인, 중소기업 등 - '24년 매출액 10억 원 이내 소상공인, 중소기업 등에 지원 - 사업자등록증을 보유한 1인 이상의 영세사업자 가능(소규모 체인점 및 개인 영업점 등) - 공익에 목적을 둔 공공기관, 연구소, 사회적기업, 협동조합 등 가능	*대전지역 디자인전문기업 - 산업디자인 전문회사 등록 기업 - 산업디자인 전문회사 미등록 기업 - 대전 소재 디자인 대학(원) - 전문 인력 3인 이상(대표 포함)의 - 사업자등록증 보유 기업(산학협력단) - 기관사업 진행 시 결격사유가 없거나 불성실 과제수행 이력이 없는 기업 - 대전지역 중소기업 디자인 지원사업 수행기업 중복신청 가능
지원내용	- 애로 해결 요청기업의 기업현장 컨설팅 및 소규모 디자인 지원	- 디자인 컨설팅 비용 지원 - 분야별 컨설팅 수행 결과보고서 검토 후 지원금 차등 지급
지원분야	1) 제품디자인: 제품·부품디자인의 콘셉트·컬러 조정 및 디자인 활용안 개발 2) 시각디자인: 로고, 라벨, 인쇄 홍보물, 사인물, 촬영 등 인쇄·출력용 제작물 3) 포장디자인: 제품 패키지 디자인 또는 지기구조 개발 4) 기타: PPT, 홈페이지 및 앱 화면 디자인 등 ※분야별 개발 수요에 따라 탄력 운영	
개발기간	- 개발 내용에 따라 3~4주를 기준으로 지원	
지원비율	- 기업 당 1개 과제(분야) 무상 지원	

- (추진절차 및 체계) 원포인트 밀착 디자인 애로해결 지원은 일관된 프로세스에 따라 실시하되, 대전디자인진흥원을 중심으로 수요연계 및 공급처 확대의 역할을 주도적으로 수행. 대전시청 및 5개 자치구와 협업

<추진 절차>



<추진 체계>



○ (소요예산) 750백만원 (시비, 기초자치단체)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
원포인트 밀착 디자인 애로해결	150	150	150	150	150

※ 대전 소재 기업 30개사 x 5백만원 = 150백만원

③ 추진로드맵

세부내용	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
4개 자치구와 협의하여 지원대상기업 선정					
원포인트 지원					

④ 기대효과

- 기업 밀착형 지원으로 기업의 디자인관련 애로사항 즉시 해결
- 지역 연고산업 육성으로 해당 기업의 경쟁력 제고 및 일자리 창출 기여

[1] 대전디자인스토리 디지털아카이브**① 필요성 및 목적**

- 지역디자인 생산물 관련 기록을 수집 및 보존하고, 대전 시민과 연관산업 종사자들을 대상으로 정보를 제공함으로써 지역디자인 인프라를 확대하고, 디자인산업 기반 구축
- 장기적인 관점에서 대전시만의 지역 특색이 반영된 고유 데이터베이스를 확보함으로써 대전만의 디자인스토리를 아카이빙
- 오늘날 지식과 정보는 경제적인 측면과 아울러 사회문화적인 측면에서 새로운 가치를 창출하는 근원으로 주목. 특히 데이터를 가공·처리하는 디지털 기술이 급속하게 진전되면서 이제 디자인을 포함한 문화적 생산물들이 다양한 매체의 콘텐츠로 재생산<자료원: 디자인 아카이브 구축을 위한 기초연구, 문화체육관광부>

② 사업 개요

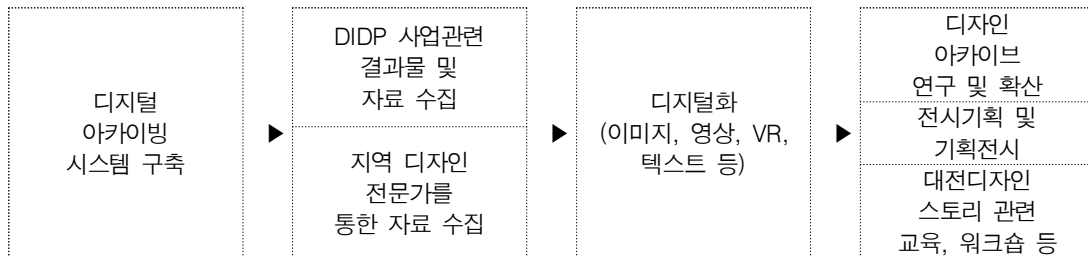
- (세부 내용) 디지털 디자인 아카이브 시스템 구축
 - 대전디자인진흥원의 다양한 지원사업을 통해 개발된 우수 결과물과 개발 협업과정, 기업 인터뷰, 아이디어 도출 과정 등을 디지털화하여 기록
 - 축적된 데이터를 활용하여 대전시만의 차별화된 디자인 DB 구축 및 추후 연구·전시·교육 분야에의 활용 가능성 확보

<지원 세부 내용>

구분	내용
수집·보존	- 원에서 추진한 지원사업의 결과물, 디자인 개발 과정 및 아이디어 도출 과정 등에 대한 기업 인터뷰 등 영상 기록물 - 디자인 문화·확산 관련 교육이나 세미나, 전시회 등과 관련한 자료도 디지털화하여 공적·디자인적 가치를 지닌 자료 선별 - 그 외, 지역 디자인 관련 전문가(학계, 산업계, 기타 자료 소장가) 등을 대상으로 대전의 디자인스토리와 관련된 자료 기증 및 유치 활동 진행
연구	- 디자인 아카이브에 대한 조사, 연구, 보급 - 희귀, 소멸자료에 대한 발굴 및 예술연구 진행
전시	- 디자인 아카이브를 활용한 상설, 기획전시 등 기획
교육	- 디자인 아카이브를 활용한 강좌 및 체험 교육, 문화예술 교육 워크숍 등 진행

- (추진절차 및 체계) 대전디자인진흥원을 중심으로 디자인 데이터 확보 및 구축 등 역할을 주도적으로 수행

<추진 절차>



- (소요예산) 350백만원 (시비)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
대전 디자인스토리 디지털 아카이브	100	100	50	50	50

[3] 추진로드맵

세부내용	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
온라인시스템구축					
자료 수집 및 디지털화					
대전디자인아카이브운영 및 확산 활동					

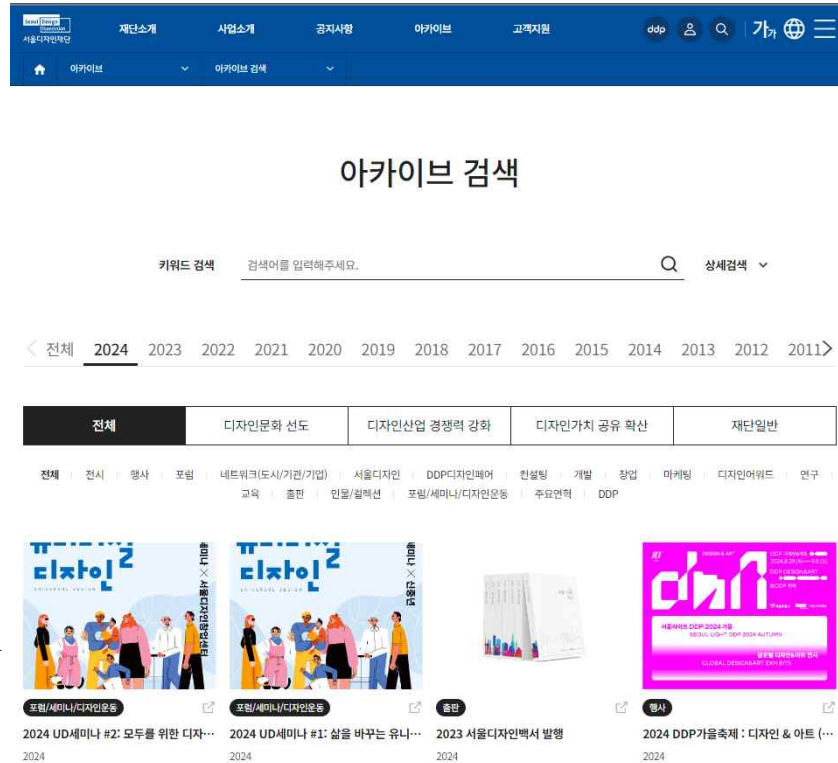
[4] 기대효과

- 공적 가치가 있는 대전시 디자인 데이터 보존 및 관리를 통해 대전 디자인 DNA 발굴
- 대전디자인진흥원 10년백서, 20년백서 등을 통해 대전 디자인산업의 발전사를 기록하고 공유 확산
- 대전 디자인 아카이브에 대한 연구 활성화
- 대전 디자인에 대한 시민 관심 증대, 시민의 디자인 의식 함양

[5] 유사 참조 사례

서울디자인재단 아카이브	- 서울디자인재단은 2009년 설립 이후 재단 홈페이지를 통해 그간 수행했던 디자인 사업 결과와 성과를 아카이빙하여 연도별로 정리함 - SDF(서울디자인재단) 스토리, 디자인스토리, 아카이브 검색, 보고서 및 간행물로 구분되어있음

- SDF스토리: 서울디자인재단 활동 연도별 정리
- 디자인스토리: 인터뷰로 만나는 디자인 100년, 디자인적 사고로 변화를 실천한 디자이너들의 영상들로 디자인 서울 스토리 공유
- 아카이브 검색: 디자인문화 선도, 디자인산업 경쟁력 강화, 디자인가치 공유 확산, 재단 일반으로 구분되어 연도별 키워드 검색 가능
- 보고서 및 간행물: 그간 진행된 연구보고서 및 사업보고서 업로드



[2] 대전 디자인 글로벌 경쟁력 강화

① 필요성 및 목적

- 수출을 희망하는 유망 중소·중견기업을 선정하여 수출에 필요한 디자인개발지원을 바우처 방식의 일괄 선정방식을 통해 유망 기업의 수출 경쟁력을 강화하고 해외 진출 가속화에 기여
- 수출을 위한 전시회, 마케팅 등에 대한 큰 방향을 기관에서 맞춤형으로 설정하여 지역 혁신기관 통합형 기업지원으로 행정적인 편의와 시행착오를 줄여 디자인을 통한 수출기업의 경쟁력 제고 필요
- 대전 소재 중소기업 및 디자인전문기업, 신진 디자이너의 경쟁력 확보 및 대내·외 인지도 제고를 위한 해외 디자인어워드 참여 지원을 통한 대전 디자인 우수성 확산

② 사업 개요

(1) 해외수출 디자인개발 지원

- (지원대상) 대전 소재 수출 유망기업
- (세부 내용) 글로벌 시장 진출 가능한 상용화 기술 보유기업, 잠재적 디자인 혁신 기업 등을 선발, 글로벌 디자인 선도기업의 제품수명 전주기 개발과정의 이식을 통해 시장 선도 제품개발 및 디자인경영 리딩 기업으로 육성

<해외수출 디자인개발 지원 내용>

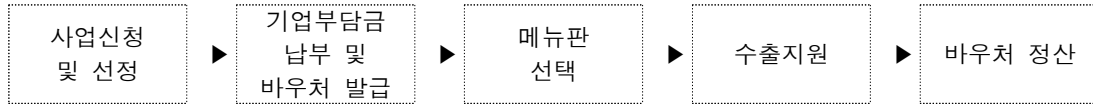
구 분	수혜기업(디자인 요청기업)	수행사(디자인 컨설팅기업)
지원대상	■ 대전 소재 수출초보 및 수출 유망기업 - 디자인 지원을 통해 홍보 극대화가 필요한 수출 초보(수출실적 10만 달러 미만), 수출 유망(수출실적 100만 달러 미만)기업 우선지원	■ 대전 소재 디자인전문기업 - 산업디자인 전문회사 등록 기업 - 산업디자인 전문회사 미등록 기업 - 대전 소재 디자인대학(원) - 전문 인력 3인 이상(대표 포함)의 - 사업자등록증 보유 기업(산학협력단) - 기관사업 진행 시 결격사유가 없거나 불성실 과제수행 이력이 없는 기업 - 대전 소재 중소기업 디자인 지원사업 수행기업 중복신청 가능
지원내용	- 바우처 지급방식의 수출기업 디자인 - 원스톱 지원	- 디자인 컨설팅 비용 지원 - 분야별 컨설팅 수행 결과보고서 검토 후 지원금 차등 지급
지원분야	1) 디자인전략(해외시장조사), 트렌드분석, 소비자조사, 제품 포지셔닝 등 2) 수출용 카탈로그 제작 3) 수출용 E-카탈로그 제작 4) 수출용 포장디자인 제작 5) 해외용 모바일 앱(App) 또는 웹(Web) 디자인 6) 수출용 홍보동영상 제작	
개발기간	- 개발 내용에 따라 3~4주를 기준으로 지원	
지원비율	- 기업부담 30%(기업당 바우처 3,000만원)	

- (추진절차 및 체계) 적극적인 수출 사업화 의지가 있는 기업과 해당 제품군 핵심 타겟의 니즈(Needs)를 충족하는 제품을 중심으로 수출목표 및 추진전략화 계획의 현실성을 우선 평가
- 한국무역협회(KITA), 대한무역투자진흥공사(KOTRA), 대한상공회의소(KCCI), 지자체(명품강소기업, 우수 수출기업), 대전세종지방중소벤처기업청(유망 수출기업)

등과 연계한 우수지원 대상기업 엄선

- 연계 협력 기관의 국내외 투자유치 및 수출상담회 등의 사업에 참여기회를 확보
협력체계를 구축하여 수출기업 디자인 개발 및 비즈니스 플랫폼 완성

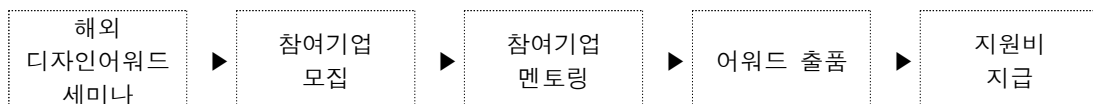
<추진 절차>



(2) 해외 디자인어워드 수상 지원

- **(지원대상)** 글로벌 해외 디자인어워드 수상을 통해 해외 진출을 위한 유력 레퍼런스 확보를 희망하는 대전시 소재 우수디자인 보유 중소기업 및 디자인전문기업, 신진 디자이너 등
- **(세부 내용)** 디자인 경쟁력을 갖춘 기업을 선발하여 세계적으로 주목받는 해외 디자인어워드 수상 지원을 통해 대전 디자인 경쟁력 밸류 제고
 - 세계 4대 디자인어워드(독일 레드닷, 독일 If, 미국 IDEA, 일본 굿 디자인 어워드) 정보 및 신청 절차 컨설팅, 수상 노하우 및 우수사례 공유 등
 - 신청 접수된 기업 중, 최대 5개 기업 선정하여 기업당 최대 100만원 이내 소요실비 지원(초과분 업체부담), 어워드 출품료 및 심사료, 현물심사 운송료 지원 등, 기업당 1개 어워드 신청가능
 - 해외 수상 기업은 주요 미디어 및 별도 인터뷰 홍보영상 제작을 통한 홍보 진행
 - 수상 기업 중, 최고 우수 기업 선정하여 시상식 참여 티켓 및 포상금 지원(*기업당 최대 300만원)

<추진 절차>



○ (소요예산) 1,675백만원 (시비)

사업명	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
수출 강소기업 글로벌 맞춤형 디자인 지원	-	300	300	300	300
해외 디자인어워드 수상 지원	35	35	35	35	35

※ 수출 초보기업: 30백만원 × 5건 = 150백만원 / 수출 유망기업: 30백만원 × 5건 = 150백만원

※ 출품 지원: 1백만원 × 20건 = 20백만원 / 수상기업 포상 3백만원 × 5건 = 15백만원

[3] 추진로드맵

세부내용	2025년	2026년	2027년	2028년	2029년
지원대상기업 선정					
수출바우처 지원					
해외 디자인어워드 선정					
출품 지원					

[4] 기대효과

- 수출기업에 대한 디자인개발 일괄지원을 통한 도내 중소기업의 해외진출 가속화
- 외국어 디자인 지원을 통해 도내 우수제품의 접근성 증대
- 수출 현지화 디자인 제작을 통한 홍보 효과 극대화
- 수출기업 경쟁력 강화를 통한 지역경제 활성화 및 신규 고용 창출
- 대전지역의 디자인우수 기업의 해외시장으로의 진출을 위한 기반 마련
- 글로벌 시장에서의 대전 디자인의 경쟁력을 높이고 국제적 인식 확산

[5] 유사 참조 사례

서울시/ 서울 디자인재단	▪ 글로벌 디자인시장 판로 개척 지원 - (목적) DDP를 중심으로 서울의 디자인산업 발전과 디자인문화 확장 - (내용) DDP 브랜드를 알리고 DDP디자인스토어와 연계된 DDP 브랜드 상품 및 신진·청년 디자이너들의 제품을 소개하기 위해 세계 최대 규모의 디자인 축제 중 하나인 밀라노 디자인 위크에 참여 - 이탈리아 밀라노 디자인 위크 2023에서 SEOUL.IZE라는 컨셉으로 DDP 브랜드관 조성 및 운영
일본 나고야 디자인센터	▪ 디자인 살롱 나고야(iF Design Salon Nagoya) - iF 디자인 어워드에 관한 정보와 신청 절차에 대한 안내를 제공하고 있음. 이 행사는 디자인에 관심 있는 디자이너와 기업들을 대상으로, iF

	디자인 어워드의 개요, 신청 방법, 수상의 장점 등을 설명하며, 참가자들은 iF 디자인 어워드의 CEO 및 전문가와 직접 소통하고, 질문을 할 수 있는 기회를 가질 수 있음. - iF 디자인 살롱에서는 수상 기업들의 사례를 소개하고, 참가자들에게 디자인의 중요성과 글로벌 디자인 경향에 대해 깊이 있는 통찰을 제공하며, 디자인 전문가들과의 네트워킹 및 정보 교류의 기회를 제공함으로써, 나고야 지역의 디자인 산업을 촉진하고자 하는 목적을 가지고 있음.
독일 디자인카운슬	■ 원앤트웬티 (one&twenty) 공모전 및 전시회 - 신진 디자이너를 위한 국제 디자인 공모전 - 21세 이하의 젊은 디자이너들을 대상으로 창의성과 혁신성이 뛰어난 디자인 아이디어를 발굴하고 지원 - 차세대 디자이너들이 디자인 산업에서 자신의 역량을 발휘하고, 국제적으로 인정을 받을 수 있는 기회를 제공 - 밀라노 디자인 위크에 참가 및 전시 여행 경비 및 숙박비 지원 등 다양한 네트워킹 기회와 멘토링 프로그램에 참여
	  

부 록

【부록 1】 정성인터뷰 주요 내용

1. 산업전문가

번호	구분	소속	직책	이름	인터뷰 날짜
1	디자인산업 전문가	대구경북디자인진흥원	실장	장지훈	2024.06.11 오후 1시 30분
2	디자인산업 전문가	디자인하우스	연구소장	맹은주	2024.06.17 오후 1시 30분
3	지역산업 전문가	대전세종연구원	박사	정경석	2024.06.21 오후 4시
4	지역 디자인산업 전문가	대전과학기술대학교	교수	이현이	2024.07.16 오후 2시
5	지역 디자인산업 전문가	충남대	교수	조성환	2024.07.16 오후 3시 30분
6	디자인산업 전문가	카이스트	교수	이탁역	2024.08.09 오후 2시
7	디자인산업 전문가	삼성전자	프로	고승찬	2024.09.03 오전 10시

1) 디자인산업전문가_대구경북디자인진흥원

구분	주요 내용
대전 디자인 산업 범위	▪ 보통 디자인산업이라고 하면 디자인전문회사 정도로만 생각함. ▪ 대전디자인 산업을 <u>디자인전문회사, 제조기업, 연구소 등을 포함하여 디자인산업으로 정의</u>를 할 필요가 있음. 디자인산업의 볼륨을 크게 가져가면 대전시 디자인산업의 규모가 크다고 느낄 수 있음. ▪ KIDP 통계조사에서 정의한 디자인산업 외에도 <u>다양한 산업에서 디자인과 연계된 산업을 도출</u>해서 산업간 상생발전 시키는 것이 핵심임. ▪ 자문회의 때 평가했던 핵심은 정의임. <u>대전시의 디자인산업, 대전 디자인 거버넌스, 대전 디자인 전문회사, 대전 디자인 사업이 어떤 것이라</u>는 것을 명확히 해야 그 다음부터 방향을 잡는 것이라고 생각함.
기관 방향성	▪ 과거 디자인진흥원을 설립 했을 때, 기관의 핵심 목표가 디자인전문회사 육성이었음. 디자인전문회사 육성이란 수도권에 비해 열악한 디자인전문기업의 먹거리를 던져주는 일이라고 생각하였음. ▪ 대전 디자인회사들도 대전디자인진흥원이 생겼으니, 대구나 부산, 광주처럼 사업을 가져와서 기업들에게 지원사업을 통해 사업비를 나눠 주리라 생각하였음. ▪ 그러나 이는 과거의 구조이며, 앞으로는 이 구조로 갈 수 없음. 기관이 나아가야 할 방향을 <u>과거 타 진흥원을 따라해서 가면 안 됨</u>. 다른 기관들이 이렇게 했으니 같은 방향으로 따라 가면 안 됨. ▪ 앞으로 <u>기관이 추구해야 할 방향성</u>은 다음과 같이 볼 수 있음. ▪ 1) AI 디자인 등 <u>앞으로 가야 할 미래 방향과 변화되어야 하는 방향성에 맞춰서 기업과 산업이 준비해야 할 것에 대한 키워드</u>를 뽑아야 함. ▪ 2) 대전의 산업구조, 주력 산업 등 <u>대전시의 산업 구조상에서 디자인이 해야 할 것</u>을 찾아야 함.

구분	주요 내용
	3) <u>시장의 관심과 공약에서 대전디자인진흥원의 역할</u>을 찾아야 함 - 대전디자인진흥원은 대전 지역에 있으므로 지역을 벗어날 수 없으며 지역이라는 하나의 틀 안에 있음. <u>대전 지역 내에서 디자인이 과거 말고 미래로 나갈 수 있는 방법</u>을 찾아야 함.
대구경북디자인진흥원 방향성	- 대구경북디자인진흥원은 <u>연구/플랫폼/펀드</u> 3가지 방향성을 고려하고 있음. - 연구는 아예 구조의 변화로 <u>산업진흥에서 연구로 사업의 형태</u>를 바꾸는 것임. - 연구를 위해서는 인력을 새롭게 구성하던지, 혹은 기존 인력에 맞춰서 내용을 구성하던지 해야 함. 지금의 대전은 이제 시작하는 조직으로 추후 인력을 확충이 필요하며, 그 인력에 따라 조직을 변경할 수 있음. 타기관은 이미 오래되었기 때문에 고착화되어 있어 조직을 바꾸기 어렵지만, 대전은 아직 가능함. 앞으로 어떻게 인력을 뽑고 운영하느냐가 핵심이며, <u>연구기능의 강화는 핵심인재를 확보하고 키우는 것이 핵심</u>임. <u>플랫폼은 하나로 통합하는 것으로 분산되어 있는 것을 통합</u>하는 것임. 현재 대구경북디자인진흥원과 KIDP과 관련된 내용의 사업을 추진하고 있음. 현재 플랫폼이 너무 많음. 원래라면 플랫폼은 하나여야 하는데 이런 플랫폼들이 너무 많아서 또 만드는 것은 고민해야 함. <u>펀드는 민간유도</u>임. 사업들이 <u>정부 주도에서 민간 주도 사업으로 변화</u>하고 있음. 펀드를 하나 조성하고 씨드를 정부에서 담고, 나머지를 민간에서 투입하는 것으로 펀드를 통해 사회문제 해결, 전문회사 육성, 제조업 기업 컨설팅 등이 이루어지는 형태로 바뀔. 알앤디 비알앤디와는 다른 개념임.
대전 산업구조 특징	- 대전의 산업구조 특징은 <u>연구개발특구로, 정부 출연연</u> 다 있음. <u>출연연과 함께 할 수 있는 과제를 뽑으면</u> 대전 지역에도 좋고, 대전진흥원에도 좋음.
대전시 정책 기반 방향성	- 공약 사업에서 디자인 분야로 할만한 것이 <u>뷰티와 도시디자인</u> 밖에 없음. 두 개의 분야와 관련된 아이디어가 필요함. - 대전 지자체 공약 사업 중, 내부적으로 공격을 받고 있으나 <u>대전 시장의 의지가 큰 사업은 뷰티산업</u>이라고 생각함. 뷰티산업진흥원을 만들겠다고 공약에 넣었다가 잘 추진되고 있지 않음. - 뷰티산업이 결국 디자인임. <u>뷰티산업과 디자인산업을 잘 매핑하여 시장 공약 사업을 기반으로 디자인 전략을 수립</u>하면 좋을 것 같음. - 도시디자인은 예전처럼 재생사업이 없으나 옛날과 같은 국비 사업이 없는 것은 아님. <u>국토부, 행안부, 농림축산부 사업 안에 재생사업과 같은 사업들이 포함되어</u> 있음. 이런 것들을 뽑아서 도시디자인 분야로 시에 제안하는 것도 나쁘지 않음.
지역사업 연계	<u>지역사업 연계된 예산</u>은 두 개임. ①사업기획을 해서 <u>민간경상보조사업 형태로 대전시</u>비를 받는 것, ②<u>지역 예산인 균특예산</u>으로 받는 것임. 예전에는 산업부가 하다가 요즘은 중기부가 함. 이 계획안에 우리가 구성한 내용을 다 넣어야 하며, 메뉴판 식으로 확정이 됨. 주로 공모를 하며, 컨소시엄 형태로 디자인을 하라고 하며, 거기에 들어가서 사업계획서를 쓰면 됨. <u>중기부 예산과 진흥계획</u>을 봐야 하며, 자주 지역 주력산업이 바뀜. - 시비는 시 사업이 있으며, 결국 시를 설득해야 하는 것임. <u>민간경상보조사업에서 디자인 사업이 필요하다고 요청</u>을 해야 함. 시장이 하라고 하면 시 지시사항 예산에 편성하며, 해당 시 부서 백업을 기관에서 다 해야하며, 시와 함께 사업을 기획하고 따

구분	주요 내용
	와야 하는 것임. - 공모사업은 과제를 기획해서 따와야 하는 것임. 지방비 매칭 사업은 그 전부터 시와 협의해야 함. 2달에 한 번 정도 지방비 심의위원회가 있으며, 우리의 안건을 올려서 매칭하고 추경 예산으로 하겠다고 주장하고 사업을 따와서 지자체 가서 매칭을 해달라고 해야 함. - 시에서 아이디어 양식이 뜸. 국비를 2-3월 정도에 국비 확보계획안을 내며 부서마다 성과를 위해 사업을 냄. 이를 메이드 시키기 위해 1년 동안 노력해야 하며, 아이টে를 뽑아내야 함.
거버넌스 구축	<u>거버넌스의 개념은 일하는 방식을</u> 말하며, 국가단위 정책 거버넌스, 전략 단에 일을 만들어 내는 거버넌스, 실행 단계의 거버넌스가 약간 다름. 진흥기관은 위단의 전략단의 거버넌스, 실행단의 거버넌스를 모두 포용하고 있어야 함. - 거버넌스가 정치, 권력과 민감함. 문재인 정부에서는 협력적 거버넌스, 민간주도 거버넌스 형태를 베스트라고 얘기 했었음. 권력이 바뀌고 나서 다 사라짐. 아직까지 정치 권력을 넘어서지 못함. <u>거버넌스는 의사구조를 결정하는 방식임.</u> 거버넌스 핵심을 정치인들이 관심을 가지게 하려면 하나임. 즉, 정치인의 표와 연관 시켜야 함. 본인의 인기, 긍정적인 소구를 건들이면 됨. - 박원순 거버넌스 형태는 전략적으로 권위적인 거버넌스였음. 본인의 정책을 설명했으며, 이해시키는 과정이었음. 민간 참여, 시민 참여, 결국은 그 과정은 본인의 정책을 설득하는 과정이었음. 청책-듣는정책이라고 해서 어떤 사업을 하게 되면 청책을 어떻게 할 것인지를 다 전략을 세웠었음. - 참여 거버넌스가 들어오면서 디자인 거버넌스가 나오게 된 것임. - 이미 디자인거버넌스는 존재하며, 지역에 다 있음. 보통 우리나라에서 하는 것이 협의체, 위원회 등이며, 이를 디자인 거버넌스를 했다고 함. <u>서울시 디자인 거버넌스도 보면, 리빙랩의 확장판임.</u> 거의 다 프로젝트임. 그 안에 운영되는 방식을 보면 리빙랩임. 리빙랩이라는 것은 실험실 개념이 아니라 특정 문제를 해결하기 위해 사람들이 모여서 해결하는 과정, 공간을 이야기하는 것이며, <u>서울디자인거버넌스가 그것임.</u> <u>사회문제해결하기 위해 프로젝트를 민간 참여주도로</u> 하는 것임. <u>거버넌스는 공공섹터의 일하는 방식으로</u> 그전까지는 하향식 구조로 갔다면 이제는 <u>상향식 구조로 바뀌어야 함.</u> 밑에서부터 올라와야 하고, <u>의사결정 할 때 많은 참여 유도를 하여</u> 결과를 내야 함. - 연계 협력관계를 정의하는 것이 핵심이며, 지역별로 특수성이 있음. 민의 구조가 어떤 식으로 구성되어 있고, 산은 어떤지, 관은 어떤지, 주도적으로 끌고 가는지의 차이가 있음. <u>민간 디자인거버넌스는 리빙랩을</u> 다른 말로 하는 것으로 생각함. - 정책을 만들 때 민관학 업무와 구조, 실행 단계에서의 구조가 다름. 거버넌스 연계방안은 타겟을 어떤 것을 하느냐에 따라 달라질 수 있으며, 유연해야 함. - 협력적 거버넌스, 누구나 포용할 수 있고, 누구나 쉽게 병합, 떨어질 수 있게 되어야 함. <u>거버넌스는 연계 협력이 고정되는 것이 아니어야 하고 유연해야 하고 느슨해야 함.</u> 이에 맞춰서 어떤 과제는 묶고, 어떤 과제는 묶고 이런 식으로 대응해야 함.

2) 디자인산업전문가_디자인하우스

구분	주요 내용
공공디자인 방향성	- 공공디자인 분야는 개인뿐 아니라 지역사회에 미치는 영향이 큼. 대부분 하드웨어 중심으로 접근하여 짓고, 10년-20년이 지나면 하드웨어만 남고 공간은 죽은 공간이 됨. 공공디자인의 핵심은 하드웨어 보다는 콘텐츠 중심으로 기획하는 것이 중요하며, 이 부분을 디자인이 잘할 수 있다고 생각함. 공공디자인에 대한 마스터 컨셉이 필요함. 처음 기획 단계에서부터 지역 공공디자인 마스터 컨셉을 디자이너가 수립하고, 건축가에게 브리프를 줘서 건축물을 지을 수 있도록 해야 함. 건축가들은 하드웨어만 지을 수 있지, 공간 사용이나 주변의 커뮤니티에 대해 기획하고 설계를 안함. 공간에 콘텐츠 프로그램을 넣고 공간이 지속해서 활용할 수 있도록 콘텐츠 프로그램 차원에서 앞단을 기획 잘해야 함. 이 부분을 브랜딩 했던 사람들, 디자이너 들이 들어와서 일을 해야 함. 그러나 이 분야에 대해 공부를 하지 않으면 무턱대고 할 수 있는 일은 아님. 역량있는 디자이너가 와서 지역 공공디자인에 대한 크reative 디렉터 역할이 필요함. 공공디자인에 대한 네이밍, 공간 컨셉, 인테리어, 조명, 가구 등 모든 디자인 분야가 개입이 됨. 공공디자인 영역이 디자인산업의 새로운 일자리가 될 수 있으며, 디자이너의 새로운 역할이 될 수 있음. - 전 세계적으로 공간이 대세임. 서울시에 도시정원이 생긴 것처럼 정원, 녹색 공간 등이 전세계 도시 트렌드임. 국내외 유명 브랜딩, 디자인 에이전시들도 공간 컨셉, 마스터 컨셉, 기획하는 일을 시작함. 디자인산업에서 보면 의미 있는 움직임. (예시) 손해원-목포, 이돈태-인천 인스파이어(마스터 컨셉), 서울 세운지구-디블록자산운용, 서울시 등 (전문가 추천) 수원시 도시디자인 단장, 인천 도시디자인 단장, 고운정 단장 / 민영사 DA 이원재 대표 /공간-건물-커뮤니티 빌딩 매니지먼트, 민영선 등 (사례) 아자부다이스-텐넌트 입주 사례, 전략, 공간 등 / DDP, 서울 떠오르는 장소로 외국 관광객에게는 한국의 대표 랜드마크로 인식 ⇒ 대전시도 아이코닉한 빌딩, 공간 등이 필요함. (국내) 부산은 세계디자인수도 신청해서 대외에 발신할 수 있는 이벤트를 개최하고 시민도 수급할 수 있는 상징적인 프로젝트를 진행함. 부산시의 경우 서울시를 벤치마킹하여 서울시와 같은 조직이 구성됨.
DIDP 역할	- KIDP의 경우 산업부 산하기관이다 보니 산업부 역할에 국한되어 있으나 시 정부 산하의 디자인진흥원은 분야의 한계를 넘어설 수 있을 것 같음. - 시 정부 안에 도시 단위 과가 있으며, 도시개발의 영역까지 대전디자인진흥원이 품어야 함. Design Council이 Built Environment가 합쳐져서 만들어진 조직으로 Design Council에 Built Environment 부문이 있음. 대전도 이처럼 도시브랜드, 공공디자인 영역을 다 포함해서 디자인산업에 대한 확장된 정의를 통해 시 발전적 차원에서 계획을 수립해야 함. - KCDF(한국공예·디자인문화진흥원)도 공공디자인을 하고 있음. 그러다 보면 국토부, 환경부 등의 일부 기능을 가져오다 보면 기관 내 조직도 커지고 예산도 커질 수 있음.

구분	주요 내용
기관 방향성	- AI, 지역 이슈 등 정통 디자인산업 정의 아래에서는 확장 솔루션을 찾기 어려울 것 같음. <u>기존의 범위를 깨는 전략이 필요함.</u> <u>기존 조례를 바탕으로 플러스적 개념으로 새로운 잠재적 영역이 될 수 있는 부분을 찾아 플러스 알파 개념으로 기존 정책에 포함해야</u>, 시민 전체와 시 전체에 실효성 있는 전략이 나올 수 있음. - 조례를 바꾸는 것은 시간과 여력만 소진 시킬 뿐, 변경하는 것이 빨리 되는 것도 아니기 때문에 굳이 조례를 변경하게 되면 다른 실질적인 것을 할 수 없음. - 대전시는 국책연구기관이 많으며, 그 연구 결과를 시장에 내놓을 수 있는, <u>R&D연구결과 사업화 할 수 있도록 하는 것이 디자인의 역할임.</u> - 현재 가지고 있는 대전시의 여건 환경을 생각해 봤을 때 실질적인 프로그램을 만들어야 한다고 생각함. 원천기술이 개발되면, 이 기술을 어떻게 어디에 적용하고, 어떻게 활용할 것인가 등을 디자인이 개입하여 해결할 수 있음. <u>원천기술이 개발되면 디자이너와 함께 해커톤을 하는 것임.</u> 디자이너들이 모여서 다학제 형태로 기술을 가지고 무엇을 할지 고민하고, 몇몇 업체에 솔루션을 내놓게 하고, 국내 기술이 부족하다면 해외 전문기업과 협업을 해서 진행하는 등 초기에는 이런식으로 가능성을 타진 해보고 정착이 되면 국내 기업만 한다면 하는 것도 가능할 것 같음. <u>지금까지는 대전시 안에 작은 디자인산업 분야를 서비스하는 개념이 강했다고</u> 생각함. 사업을 협업하거나 협력해서 기획하고 추진함에 있어 대부분은 디자인 학계와 디자인 에이전시 위주로 진행함. - 앞으로는 디자인계 2-3명 외 나머지는 여러 분야의 전문가와 함께 기획을 할 필요가 있음. 디자인 외 타 분야를 자주 접촉하고, <u>디자인과 타 분야가 협력을 해서 지역의 발전을 위해 고민하는 시간이 필요함.</u> 이를 실천하게 되면 <u>다른 각도의 색다른 의미 있는 정책사업과 솔루션이</u> 나올 수 있을 것 같음. - 우선순위 봤을 때 <u>단기간 안에 임팩트가 있을 수 있는 것을 먼저 선정하고 중장기 분야로 4대 핵심 산업으로 연계하도록</u> 하고 고민의 대상이 <u>디자인산업에만 국한되지 않아야 함.</u> 이렇게 되어야 디자인 산업계가 클 수 있고 역량이 제고 될 수 있음.
디자이너준 비사항	- 반드시 <u>타 산업, 타 업종과의 하이브리드 전략이 필요</u>하며 완전 열려놔야 함. - 산업의 경계가 모호해졌으며 자신의 업종과 관계가 없더라도 타 분야를 리서치 해보고, 프로젝트를 해봄으로 새로운 역할을 만들어 나가야 함. - 이제는 기존 산업분야의 의미가 없어졌음. 제품디자인 에이전시 BKID의 경우, 매출에서 비중이 큰 분야가 TV광고에 나오는 제품 디자인이라고 함. 광고 제작을 위한 디자인으로 기존 제품디자인 분야에는 없는 분야임. 이처럼 <u>사고의 틀을 깨야 하며 생각의 전환, 비즈니스 모델의 전환이 필요함.</u> 산업 디자인 분야라고 해서 과거처럼 기관/기업의 프로젝트를 받아야 한다는 생각을 떠나 다른 분야로 진출이 필요함.
지역 디자인 전문기업 현황	- AI, 기술 등의 발전으로 더 이상 <u>물리적 공간/지역 기반으로 기업이 어디에 있느냐를 따지는 것이 의미가 없음.</u> - 과거에는 지역에 실제 거주하는 사람만을 유효한 인구로 쳤지만, 최근에는 <u>관계 인구의 중요성</u>이 커지고 있으며, 도시재생을 새롭게 접근하고 있음.

구분	주요 내용
	- 전문회사도 본사가 대전 지역에 등록된 기업만 대전 디자인기업이라고 해야 하는지 그 부분도 고려해 볼 필요가 있음. 한가지 기준으로만 볼 것인지, 새로운 솔루션은 없는지 생각해 볼 필요가 있음. - 대전 지역은 출퇴근이 충분히 가능하고 당일 이동이 가능한 지역에 위치해 있기 때문에 사실상 역량 있는 회사가 대전에 있기 쉽지 않음. 대전시에 있는 것이 메리트가 없고 사실상 뚜렷한 유인책도 없음. 이런 현실적 상황을 고민해 볼 필요가 있음.
대전 주력산업 연계	- 대전시의 주력산업 중, <u>디자인과 연계 가능성이 높은 산업군은 바이오헬스, 돌봄 로봇, 우주항공 등</u>이라고 생각함. <u>나사 항공산업과 이케아가 공동 프로젝트를 진행함.</u> 우주라는 한정된 공간 안에서 인간이 살아갈 수 있는 환경에 대해 고민함. 제품디자인, 푸드디자인 등 우주항공에 디자인 개입이 되면 엔지니어, 기술자 외에 인간중심적인 어프로치가 가능할 수 있을 것 같음. 이미 기존에 있는 존재하고 있는 것을 활용해서 디자인 솔루션을 낼 수 있으며, 디자인R&D를 하면 의미 있을 것 같음. <u>우주 항공 관련해서는 선행디자인 프로젝트</u>가 의미가 있으며, 선행 차원에서 접근해 볼 수 있음. 이는 협소주택으로도 적용할 수 있으며, 산업군을 확장하여 산업이나 비즈니스 쪽으로도 적용할 수 있음. <u>국방 관련해서 부처, 군대 로고, 엠블렘 디자인으로 접근할 수 있음.</u> 의외로 국방 로고 등이 일제 전제, 미군정시대 잔재가 많다고 함. 우리만의 정체성이 담겨 있는 로고로 변화시키는 사례도 많음. 한국의 정체성을 살린 군부대 로고 디자인 개발 등 작게는 이런 식으로도 접근 할 수 있음. - 로봇은 할 게 많으며, 대전시에 맞는 사업 발굴이 필요함.
인력양성 사업	<u>국책 연구기관과 연계해서 핵심 분야에 대한 엔지니어와 미래 엔지니어 인력을 대상으로 디자인 교육을 진행</u>하도록 함. 엔지니어와 디자이너가 협업할 수 있는 역량과 커뮤니케이션, 다양한 협업할 수 있는 경험을 제공하도록 해야 함. 인력사업을 통해 실효성 있는 결과물을 낼 수 있게 사용친화적인 접근이 필요함.

3) 지역산업전문가_대전세종연구원

구분	주요 내용
그랜드플랜 핵심내용	- 대전이 지속 가능한 도시로 발전 및 성장을 위해서는 경제적 파이를 키워야하며, 경제적 파이를 키우기 위해서는 미래 먹거리를 찾아야 함. 이를 위해 집적화 클러스터를 위한 교통체계를 어떻게 구축하고, 좋은 인재를 어떻게 유치할 것인지, 시민의 삶을 어떻게 높일 것인지 등을 고민하였음. (디자인과 직접 관련된 부분) 대전이 4대 주력산업군도 중요하지만 실제로 청년과 젊은 인재들이 선호하고 진입장벽이 낮은 산업이 콘텐츠 산업으로 앞으로 <u>로컬크리에이터 산업</u>이 중요해질 것임. <u>크리에이터 쪽은 디자인과 접목이 강한 부분으로 디자인이 들어가야 부가가치가 높아질 부분임.</u> - 지역인재, 글로벌 인재를 끌어들이기 위해서는 <u>창의성이 발현될 수 있는 문화 제도, 생활여건 공간 환경을 갖추어야 한다는 부분을 언급</u>을 함. - 지역단위에서 문화도시로서 포지셔닝이 어느 정도 되고 경쟁력이 어느 정도인지를 알 수 있는 것이 유네스코창의도시임. 국내 지역 중, 유네스코창의도시 가입된 도시가

구분	주요 내용
	많으며, 관련 분야도 많음. 대전이 문화도시이지만 과연 문화 잠재력이 있는지, 객관적으로 평가를 받아본 적도 없음. 따라서 창의도시네트워크 가입을 목표로 도시경쟁력을 파악하고 관련된 문화정책 수립, 스마트행정과 접목을 해서 정책을 추진 해보자라고 제안했음. ▪ 사람들이 좋아하는 공간을 보면 지역적 특성이 반영되어 있거나, 아날로그 감성 등이 있거나 디자인적으로 차별성이 있는 지역들을 많음. 대전시의 문화적 DNA를 장소와 공간에 투영하는 것을 강조하고 싶었음. ▪ 대전디자인진흥원이 대전시 디자인산업을 전반적 컨트롤 하지만 제품디자인에만 국한되어 있음. 공간, 환경, 도시디자인 등도 관련이 있지만 기관이 산업부 관리를 받아서 그런 분야가 약했던 것 같음. 기회가 있을 때마다 공간환경에 대한 디자인적 부분을 고민해달라고 요구했었음.
DIDP 역할	▪ [인식] ▪ 대전디자인진흥원이 강하게 드라이브를 걸어서 시에게 푸쉬를 해야 하나, 현재 수동적인 조직으로 느껴지고 있음. ▪ [도시브랜드 디자인] ▪ 암스테르담이나 뉴욕을 가보면 각 도시만의 색이 있음. 상징, 슬로건, BI등이 행정 문서 뿐만 아니라 도시의 스트리트 퍼니처에 투영되어 있으며, 누가 봐도 도시에서 나온 것을 알 수 있음. ▪ 대전시도 공공디자인 가이드라인은 있지만, 대부분 시설물에 대한 내용들뿐이며 시설물도 차별성 없이 타지역과 비슷함. 현재 대전시 문서, 정책보고서 등도 중구난방이며, 지역 정체성을 보여줄 수 있는 통일된 부분이 부족함. ▪ 장식 과다로 가져갈 필요는 없지만 절제된 디자인으로, 디자인요소가 가미된 시설, 건물, 공간 등에 활용해야 함. ▪ 도시브랜드를 수단으로 장소 마케팅적으로 접근하고 그 속에서는 통일성, 일관성이 있어야 함. 지역을 표현해 줄 수 있는 것을 디자인진흥원에서 고민해야 함. ▪ [연구기능] ▪ 연구기능은 예산과 조직, 사람이며, 현재 디자인진흥원은 3개가 다 열악한 상황임. ▪ [대전형 클라우딩 펀딩] ▪ 기존은 시민과 디자인종사자들이 배제된 상황에서 시에서 용역이 나가고 전문용역사에서 맞는 컨셉을 만들고, 기본 안을 만들어 사업을 태워서 개발함. 이는 공급자 중심의 공간을 만드는 것으로 활용하는 사람에 대한 배려, 니즈는 없어 결국은 죽은 공간이 됨. ▪ 요즘 새로운 정책 수요는 지역과 사람의 니즈에서 나옴. ▪ 최근은 클라우딩 소싱 형태로 여러 사람이 협력해서, 서비스 및 공간 등을 개선하고 있음. ▪ 리빙랩, 마을의제 사업 등 주민자치제가 활성화되면서 주민들이 스스로 결정하고 참여할 수 있는 부분으로 바뀌고 있으며, 사람들의 다양한 아이디어가 정책사업에 반영되고 있음. ▪ 과거에는 오프라인에서 이루어졌지만, 요즘은 플랫폼만 잘 갖추면 시간과 공간에 상관없이 참여할 수 있게 됨.

구분	주요 내용
	- 클라우드 펀딩 같은 개념으로 플랫폼을 만들고 주제를 정하면 시민들이 참여하여 다양한 아이디어를 내고, 기관이 아이디어를 평가하고 좋은 사업으로 될 수 있다고 판단하면 사업으로 매칭을 하는 것임. - 이처럼 소규모 지역단위 사업, 디자인 사업들도 충분히 할 수 있다고 생각함. <u>한국형-대전형 클라우드 펀딩 구축</u>하고, 시민들이 아이디어를 제안하고 <u>디자인진흥원이 아이디어를 평가하고 선별해서 매칭</u> 하도록 함. 진흥원에서 일정 사업비를 만들고, 지역기업들에게 사회공헌차원에서 참여를 유도하여 기부금액으로 사업비를 마련하도록 함. 사업에 참여한 기업의 브랜드 알 수 있게 홍보도 해야함. - 수요자, 이용자들이 적극적으로 개입이 되어서 도시/공공디자인을 향상을 할 수 있는 <u>수요친화적인 사업</u>으로 가져가면 좋을 것 같음. [제품디자인 사업] - 대부분의 사업이 제품디자인 개발에 공적 재원을 태워서 <u>디자인 개발 지원을 해주고 있으나, 지원만 해주고 아무것도 없음.</u> - 점점 사회가 고도화 되면 지적재산권을 명확히 해야 함. <u>실용실안, 특허 부분에 대한 지분, 이익배분형, 이익공유형 등 공유자산화 정책도 필요함.</u> - 제품을 디자인하고 지원해줄 때 기업 생애주기 차원에서 보면, 아이디어-테스트-실증-제품 양산 등 0-9단계가 있으며, 디자인진흥원이 어느 단계부터 적용되어서 지원할 것인가 고민해야 함. - 양산 이후, <u>사용자 불편사항 디자인 개선이 필요한 부분임.</u> 양산화 이후의 지원은 거의 없는 것 같으며, 이 부분도 필요함. - 실증단계에서 디자인이 가미가 되어야 함. 산자부 쪽 공모사업들은 디자인진흥원이 개입을 해서 갈 수 있음. 타 부처 사업은 들어갈 여지가 없음. [권위있는 디자인 시상제&페스티벌] - 부산시는 부산영화제를 시작하여 계속 그 쪽로 집중하고 있음. 대전도 세계적으로 권위 있는 시상이 필요함. - 대전시는 지식생태계가 구축되어 있고, 창의적인 사람은 많지만, 대표되는 행사는 없음. <u>MICE 산업과 디자인산업을 연계해서 대전의 이름을 걸고 디자인 페스티벌, 행사 등을 운영해서 대전=디자인도시로 연결고리가 날 수 있게 하는 정책이 필요함.</u> - 경쟁력 있는 부분이 <u>디지털컨텐츠 영역</u>이라고 생각하며, 해당 인력을 키워줄수 있는 맞춤형 인력 정책도 필요함. [디자인전문 디지털전시관 설립] - 디자인을 콘텐츠로 해서 볼 수 있는 전시관, 박물관이 대전에는 없음. <u>세계적인 디자인 시상제를 도입해서 수상작들을 전용 전시관에 전시</u>하도록 함. 과거 오프라인 전통적 판넬 형식으로 하는 전시가 아니라 <u>VR, AR 등 신기술을 활용하여 디지털전시관으로 운영</u>하도록 함. - 대전이 과학도시이므로 오프라인 방식 전시관이 아닌 <u>대전에만 가야 볼 수 있는 콘텐츠를 개발하고 오감을 체험해 볼 수 있는 디자인전문 디지털전시관을 건립</u>해서 운영하도록 함.
출연기관 디자인	기술개발 단계에서는 기능, 성능 중심을 목표로 하며, 목표에 도달했냐가 중심이므로

구분	주요 내용
연계	외관적인 디자인이 중요하지 않음. 이들은 기술개발에 포커싱이 되어 있어 디자인의 틈이 없음. ▪ 대전 정부출연기관에서 만들어 내는 원천기술, 알앤디 성과물이 전세계 최초 개발은 많지만 제품 양산화는 잘 안됨. ▪ 기술성숙도(TRL) 단계에서 출연기관들의 주된 영역은 0-4단계로, 연구개발특구의 핵심 역량은 0~4/5에 집중되어 있음. <u>디자인 힘이 발휘할 수 있는 단계는 실증단계부터임.</u> 실증 부분 하려면 <u>전용실증지구</u>를 운영해서 해야 하는데 대전시에는 없으며 요즈음은 세종시로 쏠리고 있음. ▪ 연구개발특구 정부출연기관들이 기술 개발한 부분을 홍보하려면 포장을 잘해야 함. 이들이 언론플레이 하기 전, 디자인을 접목해서 <u>효과적으로 홍보될 수 있도록 하는 것도 필요함.</u>
연구 조인	▪ 대전시를 어떤 도시로 규정 할 것인가가 제일 중요함. <u>규정한 도시의 정체성을 살릴 수 있는 디자인을 활용</u>해야 함. ▪ 대부분, 대전하면 과학도시라고 함. 이는 연구단지가 있어서라고 함. 그러나 실제 과학도시로서 과학자본을 일상에서 체험하고, 과학 도시공간에서 혜택을 보고 있는지를 보면 실제 체감을 전혀 못하고 있음. 연구단지=대전=과학도시 세뇌된 각인 효과라고 생각함. ▪ 세계적으로 과학도시를 가보면 교육에서부터 차별화가 되어 있음. ▪ <u>다양한 과학-디자인 창의적 프로그램, 과학기술 관련된 체험, 참여할 수 있는 프로그램을 만들어서</u> 무상으로 체험할 수 있게 되어야 함. 대전시는 과학도시로 사교육 걱정 없이 대전 시민이면 누구나 누릴 수 있는 특권으로 교육 프로그램을 체험할 수 있게 되어야 함. ▪ 예전 대덕테크센터 설립시 파사드 스크린월을 설치해서 디지털아트를 표현한 조형물 설치하였으나 현재 운영되고 있지 않음. 유형의 형태로 <u>과학도시를 느낄 수 있는 공간/조형물</u> 등을 많이 만들어 주는 것이 필요함. 조형물, 공간에 스토리텔링이 입혀져야 하며, 의미부여가 중요함. ▪ <u>과학도시로서의 정체성에 대한 고민이 필요하며, 이를 연계한 도시 브랜드화 전략 수립이 필요함.</u> <u>도시 전체적으로 통일성과 일관성이 필요</u>하나 현재 그러한 정책 방향 자체가 없음.

4) 지역 디자인산업전문가_대전과학기술대학교

구분	주요 내용
지역 현안	• 현 대전시장님은 <u>공공, 환경디자인을 많이 강조</u>하고 있음. 관련하여 <u>리빙랩, 사회문제 해결, 도시재생사업</u> 등이 있음. • 지역적으로는 인구감소 문제, 도시공동화가 문제가 심함.
대전 산업 경쟁력	• 디자인산업 경쟁력이라고 하는 것은 일단 규모의 경제가 되어야 하는데 대전시는 어느 이상의 규모가 나오고 있지 않음. 디자인전문회사가 있어도 규모 있는 활용기업이 있어야 하는데 없으며, <u>대전시 활용기업의 디자인마인드 수준이 낮음.</u> 디자인개발 사업 참여시, 기업 부담금을 디자인회사에 떠넘기는 일이 많음.

구분	주요 내용
	서울을 제외하면 경쟁력이 많이 떨어진다고 생각은 하지 않지만, 타지역과 비교하였을 때, 대구·경북보다는 떨어지는 것 같음.
대전 디자인 정책 및 사업 평가	- 대전디자인진흥원이 2020년에 개소한 후, 차근차근 잘해 나가고 있다고 생각함. 그러나 대전시 디자인정책 관련된 부분은 디자인진흥원에서 해야 하는데 그런 부분은 약한 것 같음. - 진흥원에서 하는 사업 중, 연말에 디자인페스타를 운영하고 있음. 과거 21년, 22년 행사 운영이 잘 되었으며 특히, 디자인사업 우수 사례 홍보, 학생들의 참여도가 좋았음. 작년부터 기초가 바뀌어서 운영 측면에서 조금 아쉬웠음. 디자인계+정부부처+지자체+기업+학생 등 다양한 분야의 사람들이 참여 할 수 있게 하면 좋을 것 같으며, 비전문가에게 대전시의 디자인을 보여주고 디자인 인식을 높여 주는 것이 중요함. - 대전 디자인 정책은 시장님이 디자인 마인드를 가지게 되면서 도시환경디자인 분야가 주목 받고 있으며, 각각 디자인 전문가가 1-2명 인력이 추진하고 있으나 잘하고 있으나 예산은 낮은 편임. 디자인활용기업의 디자인 마인드를 끌어 올리는 것이 중요하며, 조례, 가산점 등의 정책적으로 필요함. 디자인활용 기업의 마인드가 있어야 디자인 개발이 됨. 전문기업과 활용기업 사이에서의 코디네이터 역할이 중요함. 디자인활용기업들의 디자인 마인드 개선을 위하여 디자인의 가치, 중요성, 필요성을 알 수 있게 해주는 프로그램, 조례 법령 등을 만들어 주면 좋을 것 같음.
DIDP 성과 및 지원사업 평가	- DIDP가 개관하면서 디자인전문회사의 활력이 돌기 시작하였으며, 디자인과 교수들도 든든함. AI세미나 등 대전에서도 서울에서 받을 수 있는 수준의 세미나를 들을 수 있어서 좋았음. 이런 부분들이 활력을 주는 것 같음. - 그러나 전체적으로 대전시의 디자인 진흥을 끌어가는 느낌은 없었음. (좋았던 사업) 2020년 진흥원에서 추진했던 큐레이터 사업이 좋았었음. 교육-취업 매칭을 대전디자인진흥원에서 가교 역할을 해줘서 좋았음. 앞으로도 교육-취업매칭 코디네이터 역할을 잘해주면 좋을 것 같음. 타지역 학생에 대한 지원확대도 필요함. 대출신 더 다른 지역 출신 학생들이 더 많음. 출신지역 보다는 생활거주 기준으로 지원을 하고 타지역 출신 청년들을 대전으로 유입할 수 있도록 하면 좋을 것 같음. - 대전이 과학도시라고만 하지 콘텐츠가 뭐가 있냐 했을 때, 할말이 없음. 뒷받침을 할 콘텐츠가 필요함. 공모전 운영시, 대전을 콘텐츠로 하는 작품에 메리트를 주면 좋음. 이번에 특별 주제가 생겨서 좋음. 특별주제라도 대전을 주제로 할 필요가 있으며, 자유주제를 열어 놓긴 하지만 대전에 포커스를 둔 것이 필요한 것 같음.
DIDP 강/약점	- 개관한 지 얼마 되지 않았기 때문에 성과보다는 하나씩 쌓아가는 과정인 것 같음. - 최근 공공디자인 팀을 만들었으므로, 이 분야로 강점을 가지고 나가면 좋을 것 같음. 대전시 시장님이 디자인 관심 있고 진흥원에 관심이 있는 것은 강점인 것 같음.
전략산업 연계	- 현재 4개의 전략산업이 있지만, 실제 대전시 산업의 80%는 서비스업임. 4대 전략 산업 관련 부분은 연구소, 중견기업, 대기업, 카이스트-충남대 등 연구 중심의 대학과 함께 연계하여 국제적인 성과를 내야 함. 이때, 대전디자인진흥원은 기관들을 연계해 줄 코디네이터 역할을 해야 함. - 대전시에 있는 벤처기업과 디자인전문기업와의 연계가 전혀 이루어지지 않고 있음. 벤

구분	주요 내용
	처기업은 내부 인력 및 자원이 부족하므로 디자인전문회사 보다는 크몽과 같은 디자인 플랫폼을 사용하며, 추후 이들에게 어떤 지원을 해줄수 있을지 고민이 필요함.
연구 필요사항 및 조언	- 대전시 소재 디자인전문기업을 어떻게 성장을 할 것인가 고민을 많이 해야 함. 또한, 디자인전문회사만 키워 봐야 소용 없음. 디자인활용기업, 디자인과 연관된 분야인 사진, 영상 등 산업 생태계가 함께 커야 함. - 현재 사진, 영상 등 디자인전통 분야 외 관련 분야에 대한 지원사업은 없으며 관련 이해관계자도 진흥원에 대한 인지가 매우 낮은 상태임. 이제는 융합시대로 <u>전통 디자인 산업을 벗어나 연관된 산업으로 확장하여 지원 및 홍보를 많이 해서 디자인산업의 범주를 넓혔으면 좋겠음.</u>

5) 지역 디자인산업전문가_충남대학교 교수

구분	주요 내용
지역이슈 및 현안	- 대전시는 산업적으로 발전했다기 보다는 정부 출연 연구소 기반시설이 핵심 인프라이며 이것이 실질적 대전 산업에 전략적으로 활용하여 응용되는 관점으로 구체적 성과 및 기여 된 것이 없음. - 정부출연연은 대전 지역에 있지만 대전시를 위한 기관이 아닌 국가 기관으로 카이스트와 같음. 결국, <u>대전 지역산업을 위한 것보다는 디자인 서비스 관점에서 협력관계를 위한 프로그램을 마련</u>해야 기관의 활용률이 높아질 것 같음. - 대전시 산업 핵심적 이슈가 있다기 보다는 이슈화 해야하는 것들이 있을 수 있음. - 대전시 전략산업이 정해져 있지만, 사실상 대전시를 대표하는 산업이 무엇이라고 규정 이 안 되어있음. 전략산업은 대전시의 산업이 아닌, 산업 관련 출연연, 연구기관 및 조직이 있는 것인데 우리는 이것을 전략산업으로 보고 있음. 사실 이는 <u>산업을 아니라 산업적 기여조직이 있는 것으로 존재</u>되어 있는 것 같음. 이를 산업으로 볼 수는 없음. 정부출연연을 산업으로 볼 수 있느냐, 국방기관이 있다고 국방 산업으로 볼 수 있느냐, 원자력기관이 있다고 원자력 산업을 대표 산업으로 볼 수 있는지 모르겠음. - 대전의 주력 산업은 정부 부처로부터 예산을 받은 기준으로 뽑아 보면 될 것 같음.
디자인 산업 정의	- 디자인산업의 특성상 <u>1)디자인전문기업 규모 2) 디자인산업이 융복합적이므로 각 산업마다 디자인기여도로 구분</u>하여 정의할 수 있음. 1) 기본적 디자인산업의 범위는 디자인을 직접적인 비즈니스 도구로 활용하는 집단 정도로 보고 있음.(KIDP 정의) 2) 디자인에 대한 위치, 산업 범위를 정의하는 것이 어려운 이유는 산업을 융합적인 활동을 포함하느냐 관점에서 달라질 수 있음. - 전자, 기계산업처럼 기술 자체가 산업이 되는 것은 독립적으로 구분이 되며 융합적 관점으로 보지 않음. 그러나 최근 산업은 융합적, 복합적인 것에 의해 산업이 만들어짐. - 디자인산업도 타 산업과 융합이 되어 활용되므로 <u>각 산업 분야마다 디자인이 개입되는 여부, 디자인에 대한 기여도를 분석</u>해야 하는 것 같음. 디자인의 기여도 높냐, 낮냐의 디자인 관여도를 가지고 디자인 산업 범위를 정의하면 될 것 같음. - 디자인산업을 규정하기 위해서 경영학의 상품분류체계 처럼 <u>디자인산업만의 분류체계가 필요</u>하며, 이는 <u>디자인 기여도 척도</u>에 의해서 만들어질 수 있음. 기술 기여도 뽑는 것처럼 디자인 기여도도 필요함.

구분	주요 내용
	1)기술우위성(시장)+ 2) 시장경쟁성(사용자 관점) 두가지를 가지고 체크를 해서 각 산업에 디자인 기여도가 있느냐 없느냐를 봐야 함. - 시장이 있는데 경쟁이 협소하면 거기에는 디자인이 없음. 예를 들어 우주항공에 디자인이 있느냐? 없음. 우주항공에서는 디자인이 필요 없음. 기술 우위성과 시장의 경쟁성에서 봤을 때 우주항공 분야 중, 우주선은 필요 없으며, 항공기는 시장경쟁을 하기 때문에, 디자인이 필요함. - 국방산업도 디자인이 필요 없음. 왜냐하면 시장경쟁 산업이 아니기 때문임. 상품학적인 경영은 시장경제를 바탕으로 하지만, 국방은 시장경제 체계에 밀접하지 않음. 디자인 관여도로 따지면 매우 낮은 것임. - 공공디자인, 서비스디자인은 사용자 관점이 있으나 기술우위성은 낮음. - 기술이 특수하지 않고, 기술이 보편화되면 사용자와 시장경쟁이라는 것이 들어감. 소비재, 내구소비재 등은 디자인 관여도가 매우 높음. - 디자인산업을 정의하기 위해 척도에 대한 개념부터 정리가 되어야 하며, 시대마다 디자인 산업적 정의가 달라질 수 있으므로 업데이트를 해야 함. 이 관점에서 대전시 산업 중, 디자인산업 관여도가 높은 산업은 무엇인지에 대한 조사가 필요함.
디자인 R&D	- 상품화 능력은 제조적 기술 범위에서 디자인을 접근하는 것이고, 알앤디 능력은 제조적 접근이 아닌 기획적 측면까지 포함했을 때 디자인할 수 있는 능력을 말함. - AI 디자인이 생겨나면서 아이디어를 뽑아내는 양과 질이 대폭 늘어나 짧은 시간에 많은 것을 뽑을 수 있음. 과거에는 디자이너가 아이디어를 20개를 찾고 그 중 하나를 선택하여 검토했다면, 이제는 AI에 의해서 200개 중 10개를 검토할 수 있게 되었음. AI와 연관되어 개발되어야 하는 것은 아이디어가 나온 것을 제조적 과정에서 어떻게 구체화할 것인지 검산하는 것이 발달 되어야 함. - 디자인기술이란 예술적인 것과 기술적인 것을 융합 하는 것으로 고유한 기술임. 어떤 기술도 두 가지 다른 속성을 하나로 융합하는 기술로 정의 된 것은 없음. 디자인은 태생할 때부터 예술적인 것과 기술적인 것을 융합하여 새로운 것을 만드는 특성을 전제로 출발함. 디자인의 특성이 융합성임.
대전시 정책 및 사업 평가	- 대전시 디자인 정책은 이제 만들어가는 시점임. - 지원사업은 전국적인 활동의 일반적인 내용에 편승한 것임.
DIDP 역할	- 독자적 운영의 기초가 생긴 반면, 여전히 정체성이 부족한 것 같음. - 디자인진흥원의 목적을 산업적 기여도, 문화적 기여도, 사회적 기여도 등 다양한 관점 중에 무엇에 집중할 것인가 정의가 필요함. - KIDP는 산업적 기여도 100%인 기관임. - 대전디자인진흥원은 디자인진흥기관으로써 고유 목적인 산업적 기여도와 대전시에 속한 기관이므로 지역사회 기여도가 중점이 되어야 하며 일부 문화적 기여도도 필요함.
DIDP 강/약점	- 기관의 강점은 대전이라는 지역이 가지고 있는 사이즈임. 서울 등은 디자인진흥, 디자인 활동 관여되는 규모가 크지만, 대전은 사이즈가 적정함. 대전디자인진흥원이 정책을 펼치기에 관련성, 협조성 등을 만드는데 좋은 규모임. - 대전시의 규모는 정책을 수립할 때 빨리 서로 얘기하고 방향을 합의 할 수 있는 적정 규모임. 서울 1천만, 부산 180만, 대구경북 230만으로 대전은 100만 정도임. 100만 정도 규모에서 생겨나는 디자인 관련도가 적절할 것 같으며 활동하기에 좋은 것이 강

구분	주요 내용
	점임. 또한, 대전시에 의외로 중소기업이 많음. 대전만의 디자인 진흥적 활동을 독자적으로 하기에는 좋은 규모임. 보완점은 생긴지 얼마 안되서, 대전디자인 진흥기관으로써 정체성과 활동 미션이 유동적인 것임.
전략산업 연계	- 디자인 척도로 보면 시장경쟁이 첨예하지 않고 기술적 특수성이 있는 분야의 엔지니어링 디자인 분야가 활성화 되어야 함. 기술이라는 특성의 관점에서 디자인을 할 수 있는 능력, 공학적 지식을 많이 알고 디자인 할 수 있는 사람들이 디자인을 해야 하며, 그런 유형의 디자인 활동이 되어야 함. - 기업의 활동에서 디자인은 간접적으로 서비스적인 유형이 있고, 직접적인 활동에 참여하는 유형이 있음. <u>기술 독자성과 우위성이 높은 분야인 국방, 우주, 나노반도체 산업은 간접적 유형</u>으로 볼 수 있으며 <u>기술 독자적 우위성이 시장경쟁에 맞춰져야 하는 산업인 로봇, 드론, 바이오 산업 분야는 디자인이 직접적 역할이 가능함.</u> <u>독자적 상품성을 가지고 있는지의 기준</u>으로 반도체, 우주, 국방산업은 독자적 상품이 없으므로 디자인의 관여도가 낮음. 디자인은 철저하게 사용자를 전제로 해야 하며, 그 개념이 없으면 디자인은 관여도가 낮아 질 수 밖에 없음.
DIDP 역할	<u>대전 디자인만이 할 수 있는 우위성</u>을 찾아야 함. 글로벌 기준과 국가적 기준에서 독자적 능력을 일부 확보하는 것이 필요함. - 디자인산업 특성, 분야를 찾아서 그 분야의 최고가 되어야 함.
사업 방향성	- 대전시는 기초과학기술을 응용과학기술화하는 능력이 가장 좋음. - 다른 곳은 응용기술을 중점으로 하지만, 대전시는 기초과학기술이 탄생하는 곳으로 기초과학기술을 활용해서 응용기술화 할 수 있는 능력이 우수한 지역임. - 충남대는 독일의 프라운호퍼(유럽 최대의 응용 연구개발기관으로 산업에서 필요한 실용기술 개발에 초점)처럼 응용기초과학기술을 응용기술로 활성화 하고자 함. - 기초기술이 부가가치를 내려면 응용기술이 되어야 하고 상품화 기술이 되어야 함. 응용기술을 활성화 하는 것이 프라운호프 모델로, 이때 디자인이 필수적인 요소임. 응용기술 자체 활용 능력보다는 기초기술을 응용기술화 할 수 있는 능력, 활용하는 그 과정을 전문화 하는 것이 필요함. <u>(기초기술-응용기술 상품화 개발 정책연구)</u> 기초기술에서 상품화로 이어진 사례에 대해 개발 과정을 전문적으로 탐색하여 케이스 스터디를 해야 함. 이를 시범사업으로 해 보면 좋을 것 같음. 대전이 그 분야가 특화되어 있기 때문에 기술-상품화 사례 연구를 하다 보면 방법론을 찾을 수 있음. - 기초기술이 제품화, 상품화 개발과정, 기초기술이 어떻게 진화해서, 어떤 작용을 통해 상품화 까지 갔는지 등 기술이 실질적으로 상품화되어 시장경쟁에 참여한 케이스 정책 연구를 해봐야 함. - 대전은 기술이 제품화 되는 과정을 정책연구를 통해 기초과학이 어떻게 상품화 할 수 있는지 등을 정의 해야 함. 이를 통해 어떤 아이디어, 기술, 조직, 활동 등을 분류하고 이를 장려해서 기초과학 기업과 프로그램 활동을 만들어서 기관으로 많이 오게 해야 함. - 기술진흥재단, 기술사업화진흥특구재단 등과 함께 디자인 상품화를 지원할지, 디자인 씽킹 프로세스를 지원할지, 기초과학기술자-디자이너 참여워크숍 등 사업을 정의 해

구분	주요 내용
	야 함. 영국카운슬도 케이스 스터디를 통해서 디자인지원사업을 만들었음.
	- 인공지능 등에 의해서 디자인 활동의 변화가 생겨나고 있으며 이에 따른 분류 체계도 바뀌어야 함. (디지털프로덕트 분야) 한국직업능력의 직업분류체계에 따르면 대기업 디지털프로덕트 디자인이 새롭게 생김. 제품디자인이 기술적 속성과 제조적 특성을 복합적으로 가지고 있어 물리적 가상컨텐츠 유형을 취하지만 그 구조는 제품디자인의 구조를 가지고 있음. 기술적 특성은 제품이지만 제품이 가지고 있는 디자인적 속성은 시각임. 제작적 속성은 제품인데 상품적 속성은 시각적인 것으로 새로운 유형의 디자인활동임. 앞으로 더 수요가 많아질 분야로이런 부분을 대전디자인진흥원이 선도하면 좋은 분야 일 것 같음. - 대기업에서는 이미 디지털프로덕트디자이너를 뽑고 있으나 정책적으로 선점하지 않은 것임.
교육 사업 방향	- 대전 지역에 디자인에 대한 특성화된 교육 지원을 받을 수 있는 곳이 없음. (대전디자인특성화 기반의 산학연 협력 사업) 대전디자인진흥원은 대전에 있는 학교와 밀접하고 긴밀도가 있는 교육 모델을 만들어 갈 수 있음. - 기술 업사이클링 관련 사업을 디자인 전문기업하고만 하는 것이 아니라 학교 프로그램과 연결할 수 있음. - 교육부 캡스톤 디자인으로 DIDP의 기술 업사이클링 주제로 진행을 한다거나 KDM처럼 목적성이 있는 교육 사업을 만들어서 학교와 기관이 연결되어 진행하면 좋을 것 같음. 기술 업사이클링을 주제로한 캡스톤 디자인은 교육이라고 하지 말고 구체적인 결과물을 산출하면 됨. 기술 업사이클 핵심이 기술을 응용상품화 할 수 있는 아이디어를 내는 것이므로 학생들의 아이디어 발생 능력을 프로그램화 해서 제안하면 결과물이 나올 수 있음. 교육이 아닌 철저하게 산출물을 기준으로 프로그램을 기획해야 함. - 산업기술진흥원 모델로 기술 업사이클링이라는 형태로 특성화 기획하고, 기술 리스트를 확보하여 리스트 한 후, 디자인씽킹 프로세스를 통해 응용상품 아이디어로 발전 시키고, 제조 상품화 기술을 적용해서 구체화 하고 디자인전문기업과 함께 디자인을 개발하는 구조로 하고자 함. - KDM 대신, 기술기반의 디자이너 인력 양성으로 대전만의 인력양성 모델을 만들면 성과도 나올 수 있음.

6) 디자인산업전문가_카이스트

구분	주요 내용
이슈 및 현안	- 한국 디자인은 제조업에 집중되어 있어서 혁신이 느린 편임. 5년-10년 정도의 차이가 있음. 다품종소량생산에서 소규모 다품종 제조산업으로 흐름이 바뀌고 있음. - 세계화의 트렌드가 끝났음. 중국에서 다 만들기 때문에 세계화와 반대되는 방향으로 가고 있으며, 제조업이 많이 쇠퇴되었음. 이에 50:50 확률로 로컬제조업이 다시 활성화 될 수 있을 것 같음. - 알레시의 마감 전문기술자 활용하여 장인정신으로 제품의 가치를 높였듯이, 소량 프리미엄, 희소성 등의 가치가 올라 갈 것으로 보임. 따라서 소규모 다품종 제조산업 육성

구분	주요 내용
	이 필요함.
AI 디자인 배경 및 방향성	▪ 산업디자인 기준으로 산업은 제조업을 말하며, 제조업은 1차 기계적 동력, 2차 전자 부품 IC, 3차 인터넷의 발전, 4차는 데이터, AI기술 발전으로 이루어졌으며, 2차는 전기가 들어간 제품의 사용성을 고려한 디자인, 3차는 인터넷 환경에 맞는 디자인, 4차는 정보를 기반으로 AI 디자인으로 발전되며, 산업디자인의 역할이 달라져 왔음. ▪ 산업혁명이 제조업에 집중되어 발전되어 왔기 때문에 핵심이 제조업이었으나 더 이상 제조업에서 진흥할 만한 것이 있는지 생각해 보아야 함. 과거 20세기 초반보다 풀어야 할 문제가 많이 없어졌음. 인터넷, 모바일, 스마트 폰 등이 발전하면서 제조업의 시장이 확 줄었음. 또한, 글로벌라이제이션으로 생산기반이 중국으로 다 이동하면서 국내 제조업 시장이 많이 없어졌으며, 이에 한국의 산업디자인이 제조업에 뿌리를 두고 있어야 하는가에 대한 의구심이 들기 시작함. ▪ 이제 인공지능의 시대가 왔음. 디자이너의 관점으로 바라볼 때, 인공지능은 디자인을 할 수 있는 재료로 해석할 수 있으며 새로운 기술을 디자인 할 수 있는 재료로 볼 수 있음. 예를 들어, 철강의 경우 건축디자인을 하는 도구 및 재료로 건물을 지을 때 쓰는 것임. 그러나 한국은 인공지능을 재료로 사용하지 않고, 원래 하려던 것에 도움을 받는 개념으로 접근하고 있음. ▪ 새로운 기술을 재료로 활용해서 기존 없던 서비스, 제품을 만들어야 함. 그 과정에서 성숙되지 않은 기술의 한계점은 있겠지만 디자이너의 시각으로 만들고 훈련해서 가치 있는 것으로 만들면 좋을 것 같음. AI를 재료로 보는 시각이 필요함. ▪ 지금은 아직 인공지능을 디자이너로서 재료로 보는 것이 아닌 본인 업무에 도움을 주는 도구로써 활용하고 있음. ▪ 지난 1-2년 사이 많이 바뀌었고 앞으로 금방 바뀔 것임. 경험하기 전에는 시각이 잘 바뀌지 않음. ▪ 디자인은 특성, 본질이 다른 직군의 문제점 등을 해결해주는 것임. AI에 대한 수혜자로 도움 받는 것이 아닌 공급자로 재료로 활용해서 새로운 가치를 만들 수 있음. ▪ AI기반 디자인은 미드저니 등의 프로그램을 활용하여 그림을 대신 그려주는 것이 아니라 AI를 활용하여 기존에 없던 것을 새로운 것을 만드는 것을 해주면 업무가 되고 새로운 비즈니스가 됨. ▪ 과거의 디자인은 심리적 개선을 해주었다면, 미래는 몰랐던 문제를 발견, 해결, 도와주는 것임. ▪ 인공지능의 수혜자로만 있으면 도태됨. 다른 사람들의 삶을 도와주고, 새로운 업무를 만들 수 있으며 주체적인 역할이 되어야 함. ▪ 앞으로 디자인은 과거 디자인과 달리 인공지능을 사용하여 새로운 서비스 만들어야 함.
디자이너 교육	▪ 타겟 연령층을 확 낮춰야 함. 새로운 기술 나올 때 그 시대의 학생들에게 투자해야 함. 이미 자리 잡은 사람들을 교육하는 것은 쉽지 않음. ROI가 나오려면 연령대를 낮춰야 하며 고등학생, 중학생까지 낮춰야 함. ▪ 디자인교육의 가장 중요한 것은 써보고 경험해보는 것임. 실제 디자이너들이 언어모델을 써봐야 감을 느낄 수 있음. ▪ 전문 교육으로 진흥을 하기 위해서는 경험을 제공하는 것이 중요함.

구분	주요 내용
	- 인공지능을 경험할 수 있도록 공모전, 워크숍 등을 많이 개최해야 함. ex) 대전시 챗봇 만들기 공모전, 대전시 생성형 인공지능 공모전, 챗지피티 만들기, 챗봇 만들기, 생성형 AI 활용 워크숍 등 - 이를 통해 기존의 디자인역할이 아닌 새로운 개념의 디자인역할에 대한 인식 개선이 필요함.
디자이너 역할	- 디자이너들이 마지막 피니싱만 하는 것이 아니라 컨셉, 사용성 평가 정도는 앞단에서 도움을 줄 수 있어야 함. 그렇게 하려면 시각적인 것만 하는 것이 아니라 사용성, 용도, 알고리즘 등에서 발생하는 문제를 발견하고 솔루션을 제시하는 역할이 필요함. - 대전에서 많은 디자이너들이 인공지능을 활용하면서 뭘 할 수 있을지 생각하면, 지역에서 필요로 하는 문제, 어려움을 인공지능으로 푸는 것이라고 생각함. 지역 현안, 발전방향 등 로컬전문가 역할을 할 수 있음.
산업 육성 및 사업 방향	- 지역특성을 고려하면 제조업 보다는 콘텐츠 산업 육성이 적합함. 인공지능은 제조업과 붙지 않으며 콘텐츠랑 같이 붙음. - 제조업은 같이 갈 수 없으나 지역이랑은 함께 갈 수 있을 것 같음. - 대전 로컬리티를 잘 반영하는 인공지능 서비스, 모델 등 미래 방향성은 이쪽 분야 인 것 같음. - 기술테크 분야에서 기술 기반으로 디자인은 참여할 수 있으나 미래지향적인 것은 아님. 꾸준히 갈 수 있으나 마켓이 늘어나서 디자인산업이 부흥되고 커지지는 않을 것 같음. 기술 중심의 산업이기 때문에 산업에서의 디자인 기여도가 크지 않으며, 이를 할 수 있는 디자이너도 없음.

7) 디자인산업전문가_삼성전자

구분	주요 내용
AI 디자인 이슈 및 기업 내부 사용 현황	- 작년까지 AI를 가지고 무엇을 할 것인가, 실질적으로 AI를 현업에 적용하는데 한계가 많다고 생각하였으나 올해부터 분위기와 인식이 많이 달라졌음. <u>작년까지는 조심스러운 접근이었다면 올해 빠르게 진행되고 있는 상황임.</u> - 기업에서는 탑다운으로 AI를 어떻게 현업에 어떻게 적용할지를 검토하라고 지시하는 상황임. 지금 단계에서 어떻게 AI를 적용할 수 있는지 고민을 많이 함. <u>기존 프로세스에 적용하거나, 파괴적으로 기존 프로세스에서 안되던 것을 될 수 있게 함.</u> - AI로 가야하는 큰 흐름은 모두가 공감하며, 탑다운으로 프로세스에 어떻게 쓸지 검토하고 있으나 현실적으로 보안 문제 때문에 적극적으로 풀기 쉽지 않은 상황임. - 기업에서 AI를 사용하는데 있어 가장 큰 문제는 보안임. 기본적으로 클라우드를 사용하기 때문에 보안 문제가 터짐. - 회사 차원에서 어도비의 차세대 생성형 AI 파이어플라이(Adobe Firefly) 사용을 검토하였음. 어도비 파이어플라이는 저작권이 있는 이미지를 학습하기 때문에 보안 및 저작권 문제는 해결될 수 있으나 미드저니(Midjourney) 보다는 퀄리티가 떨어짐. - 디자이너들은 퀄리티가 낮아서 불만족한 반면, 마케팅 직군은 충분하다고 생각함. - 과거 삼성닷컴에 올라오는 이미지들이 디자인 직군의 컨펌 없이 마케팅 직군에서 사용, 올라다 보니 정체성을 알 수 없는 이미지, 조형물들이 올라왔음. 이는 기업 브랜

구분	주요 내용
	드 이미지에도 좋지 않았음. 이에 보안에 위배가 되지 않는 선에서 파이어플라이(Adobe Firefly)를 사용하고자 함. ▪ 제품 측면에서 비지컴(Vizcom, 디자이너스케치 렌더링 전환 프로그램) 등의 툴을 검토하였으나, 디자이너 스케치 자체가 보안이 중요하기 때문에 사용할 수 없었음. ▪ 생성형 이미지 AI프로그램인 스테이블디퓨전(Stable Diffusion), 미드저니(MidJourney)등을 사용하고자 검토하고 있음. 이미지 퀄리티가 높은 스테이블디퓨전(Stable Diffusion)의 경우 서버를 거치지 않고 워크스테이션에서 랜선을 끊어놓은 상태로 셋팅이 가능하기 때문에 이를 알아보고 있음. 그러나 장기적으로 이 방법은 옳지 않음. 내부 데이터로만 학습하게 되면 한계가 있으며 퀄리티가 낮을 수밖에 없음. ▪ AI교육장을 별도로 만들어서 외부에서 접근하지 못하게 해놓았으며, 결재를 받아야 나갈 수 있게 해놓음. 외부망은 뚫어놓고 회사 사내 정보를 못 받아 놓게 해놓음. 사용자 모두 보안서약서를 씀. ▪ AI교육장에서 프로그램을 사용할 수 있으며 별도 교육을 준비해서 진행하려고 하고 있음. ▪ 디자이너는 부정적으로 생각함. AI를 사용하는 것이 효율성을 위해 쓰는 것인데 교육장을 가야지 사용할 수 있고, 별도 결재를 받아야하는 프로세스를 비효율적이라고 생각함.
AI 활용 분야	▪ 최근 마케팅, 브랜딩, 모델을 활용한 프로토타이핑 등 일부 영역에서 AI가 활발히 사용되고 있으며, 특히, 브랜딩, UX/UI 분야는 생존을 위해 반드시 배워야 함. ▪ 디자인계에서는 제품 중심으로 나와야 하는데 단순히 예쁜 모델을 만들고, 영상, 이미지를 만들어 내는 것이 디자인의 전부가 아니라고 생각함. 결과가 제품으로 나오는 것이 있어야 한다고 생각함. 정부도 AI관련 예산은 많은데 어디에 써야 할지 모르는 상황임. ▪ 현재 제품디자인을 위한 생성형 ai는 나오지 않은 상황임. 제품디자인에서는 지멘스, 오토데스크 등에서 수치 기반의 제품디자인을 도와주는 솔루션을 만들겠다고 했으나 아직 나오지 않음. ▪ 제품디자인 분야에서는 챗지피티와 미드저니를 사용하여 맥락을 찾아가면서 설득력 있는 흐름으로 만들어 가고 있음. 제품디자인을 위한 툴은 아니지만 그럼에도 불구하고 쓸만함. ▪ 퓨전360은 제너레이티브(AI) 모델링은 나온지 오래됨. ▪ 현재는 프로그램이 고도화 되어서 게임체인저라고 할 수 있는 프로그램은 나오지 않은 상황임. 2D>3D로 흐름이 바뀌면서 디자이너들이 툴을 바꿀 수밖에 없는 상황이 생긴 것처럼, 그 정도의 혁신적인 툴은 나오지 않았음. ▪ 디자인전문기업 등 현업에 있는 실무자들이 AI에 대해 부정적인 말을 많이 함. 기업 내부 디자이너들도 그러함. 기존 해왔던 익숙한 프로세스를 바꾸는 것을 싫어함. ▪ 그러나 실제 AI가 본인들의 업무에 어떤 도움을 주고, 프로세스 상에서 어떻게 혁신을 일으키는지 실제로 보게 되면 부정적인 인식이 많이 달라짐. 본인이 하고있는 분야에 도움이 되는 것을 보여주면 적극적으로 바뀜. 따라서 부정적인 인식 개선을 위해 지금 프로세스에 어떤 도움을 줄 수 있고 어떻게 변화 되는 지를 알려주는 것이 필요함. ▪ 요즘 대부분 프로세스에 AI를 녹여서 쓰고 있지만 감추고 있음.

구분	주요 내용
	▪ 비교적 자동차 분야에서 선제적으로 적용하며, AI를 사용하여 디자인하는 기업들이 많음. 스타일드리븐 디자인을 하는 자동차, 신발 분야에서 적극적으로 사용함.
학생 교육	▪ 학생들에게 다양하게 알려주면 현업 디자이너 보다 크레이티브하게 사용할 수 있으며, 단기간 워크샵만 해도 훌륭한 결과물들이 나옴. ▪ 기존에 디자이너들이 쉽게 도달하기 힘들었던 영역, 복잡한 문제를 풀기 위한 인사이트에 도달하기 위한 복합적인 솔루션 툴을 알려줬을 때, 결과물이 크레이브하게 나옴. 학생과 현업 디자이너의 접근이 달라져야 함.
AI디자인 접근	▪ 스테이블디퓨전(Stable Diffusion)만 코딩을 사용하여 접근하기 어려우며 다른 툴들은 사용하기 편함. ▪ 생성형 AI툴의 가장 큰 장점은 백앤드에서 놀던 애들을 프론트엔드로 당겨오면서 쉬운 사용성을 주면서 쉽게 사용할 수 있는 것이 장점임. ▪ 쉬운 사용성과 강력한 생산성을 기반으로 접근하기 쉬워서 흥미를 끄. ▪ 요즘에는 유튜브의 발전으로 중급까지 쉽게 할 수 있음.
AI시대 디자이너	▪ 디자이너 자체가 다른 것으로 대체 되지 않을 것이고, AI를 활용하는 디자이너는 활용하지 않는 디자이너를 대체할 것이다 라고 이야기를 하고 있음. ▪ 디자이너가 하는 일에 대해서 업의 본질을 시각화로 보면 대체될 수 있음. 모델컷과 같은 이미지, 사진 등은 생성형 AI가 기막히게 만들어 냄. 카메라 렌즈, 포토샵 스킵, 아트 워크 등 이런 분야는 생성형 AI가 잘할 수 있는 분야이며, 이 영역으로 접근할 수 있는 문턱이 낮아짐. ▪ 그러나 제품디자인의 경우, 제품 하나가 나오는데 인문학, 철학, 사용성, 효율성, 양산 등 다양한 분야가 결합되어 있음. 제품디자인은 과거 스타일링이 중요하였지만, 요즘은 스타일링 보다 기능 기반의 디자인이 중요해짐. 이 복잡한 과정에서 설득력이 있게 만드는 것이 디자인핑킹이라고 생각함. ▪ AI디자인은 기존 디자이너가 디자인하는 데 부족했던 리서치, 데이터 기반의 디자인을 할 수 있게 만들며, 만들기 어려웠던 비정형 패턴 등의 디자인을 쉽게 할 수 있게 함. 기존에 접근하기 어려웠던 영역을 쉽게 갈 수 있으며, 도달하지 못했던 디자인전략 등의 영역을 컨텀 점프 할 수 있게 됨. ▪ 발산은 AI가 잘하지만 수렴은 디자이너가 잘 캐치해야 하며, 분명 중요함. 파이널 이미지를 찾는 것은 아닌 잘 결정을 해야 함. ▪ AI툴을 활용하여 스타일링 및 모델링을 잘할 수 있음. 그러나 디자인의 디테일, 사용성 등은 AI로 할 수 없는 부분임. 기존 디자인 프로세스에 집중해야만 나올 수 있는 부분들이며, 이러한 부분들을 신경 쓰지 않으면 좋은 디자인을 만들어 낼 수 없음. 이런 부분을 할 수 있는 역량이 디자이너의 역량임. ▪ 디자인 단계 중에서 표현(스타일링)하는 아트적인 영역은 빠르게 발전함. 실제로 AI아티스트들도 많아졌음. 크레이티브 하는 방식이 많이 바뀌었으며, 표현하는 것에 있어서 파괴적으로 변화됨. 과거 디자인으로 정의했던 스타일링 영역은 누구나 참여할 수 있게 됨. ▪ AI시대에서의 디자이너는 문제를 잘 정의하고, 공감하고, 복잡하게 얽혀있는 문제를 해결하는 것이 디자이너의 역할이라고 생각함. ▪ 앞으로 점점 직업에 대한 정의가 바뀔 것 같음. 개발자-디자이너-마케터 등 서로 겹

구분	주요 내용
	<u>치는 영역이 커질 것임.</u> ▪ 디자이너는 디자인 전문영역 아닌 곳을 넘어갈 수 있으며, 개발자가 디자인 영역, 상품 개발자가 디자인의 영역으로 넘어 올 수 있음. 요즘은 상품기획자, 개발자가 직접 파이어플라이를 사용해서 모델링, 렌더링을 해서 그려옴. ▪ 삼성전자 내 아이디어 사이트인 모자이크 사이트에 개발자가 아이디어를 제안하면 디자인을 못해서 티가 났음. 그러나 최근에는 생성형 툴을 활용하여 시각화 퀄리티가 높아져 디자이너와 개발자의 구별이 어려워짐. ▪ 각 영역에서 최소한의 인원이 모여서 실패를 반복하고 해결하는, 애자일(Agile)을 AI 툴로 하는 느낌임. ▪ <u>이제는 개발자, 디자이너 등 영역이 상관이 없어짐. 다른 영역을 들여다 볼 수 있게 되며 점점 더 정교해질 것으로 봄.</u> ▪ 최근 리포트를 보면, 디자인 영역의 정의가 바뀐다고 되어 있음. 지금은 <u>아이데이션 시각화에 AI를 사용하지만 향후 5년, 3D 영역으로 확장된 것으로 보고 있음.</u> ▪ <u>스타일 드리븐 디자인에서 수치 기반의 모델 솔루션 제조 기반</u>으로 바뀔 것으로 봄. ▪ 수치기반의 모델 솔루션이 개발되면 무게, 하중 등의 문제를 AI툴이 해결해 줄 수 있으며, 이렇게 되면 기구설계가 필요 없어질 수도 있음. ▪ 툴기반으로 ai가 발전되는 속도로 보면 직업 대한 정의가 바뀌고 애자일에 대한 정의가 바뀔 수 있을 것 같음.
필요한 지원	▪ <u>법적으로 디자인의 저작권을 보호 해주는 것이 강화되어야 함.</u> ▪ AI가 파워풀 해질수록 창작자의 창작 노력을 쉽게 뺏어간다고 함. 그러나 다른 관점으로 새롭게 공급되는 것이 있어야 이를 참고로 학습하여 좋은 창작물이 생성될 수 있음. 기존의 동일하거나 비슷한 데이터만 공급을 한다면 발전이 없을 것임. 따라서 순수미술 영역에서 본인의 스타일로 작업을 하는 사람이 있어야 발전할 수 있음. 이를 위해서는 창작하는 사람에 대한 보호가 예전 보다는 더 적극적으로 보호되어야 함.
기술 R&D에서의 디자인	▪ 모든 애자일(Agile)에 디자인이 필수 구성요소임. 디자인이 결여되어 진행된 프로젝트는 손댈 수 없는 결여가 발생함. TF를 꾸릴 때 개발자-상품기획자-디자이너가 다 함께 하는 이유가 이것이며, 애자일이 필요한 이유임. ▪ 기업의 제조 기술은 뛰어나나 감각적인 부분이 부족하기 때문에 사람들의 눈길을 잡기 어려움. 디자이너는 기술에 대한 깊이는 없지만 감각이 있기 때문에 이러한 부분이 절묘하게 스며들어 콜라보레이션 되면 좋은 결과를 얻을 수 있음. ▪ ' 2024DDP디자인론칭페어 ' 는 디자이너와 제조기업이 함께 초기 단계부터 디자인이 함께 신제품을 개발하고, 경쟁력 있는 상품으로서 시장에 진출하는 사업임. 이와 같은 개념이 적합함. ▪ <u>기술기업에서의 문제점은 기술 개발 로드맵에 사용자에게 대한 사용성 개념이 들어가 있지 않음. 기술을 사용하는 사용자에게 대한 공감, 필요성, 활용 등이 고려되어야 하는데 보통 기술 개발자는 기술 개발에만 전념을 하기 때문에 이러한 부분이 결여되어 있음. 이것을 보완 해주는 것이 디자이너의 역할임. 기술개발에 인사이트를 제공하고, 문제를 정의하고, 사용성을 고려한 기술을 개발할 수 있게 할 수 있음.</u>
기관 역할	▪ LG디자인경영센터는 LG그룹차원에서 전체적으로 디자인에 대한 하나의 목소리를 내는 역할을 하며, 삼성은 현업에서 보지 못하는 선행 아이템 개발에 집중, 디자이너를

구분	주요 내용
	위한 지원 스텝 업무가 많은 편임. 엘지는 디자인의 방향성을 끌고 가는 역할, 삼성은 서포트 하는 역할임. ▪ 삼성에서 기획 그룹, 지원 그룹, 전략 그룹 등 사업부에서 안 하는 것을 하는 조직은 퓨처디자인앤이노베이션 조직 하나임. ▪ <u>디자인진흥원의 역할은 중소기업을 써포터 해주는 것이라고 생각함.</u> 디자이너들의 지적재산권리를 관리하고, 문제가 발생할 경우 중재를 해주고, 컨설팅 등을 해주어야 함. 기구 특허, ux특허 등 이런 부분들을 놓치기 쉽기 때문에 디자이너의 권리, 저작권, 특허 등을 잘 보호 받을 수 있도록 지원해야 함. ▪ 또한, 현업에 있는 디자이너들은 트렌드를 놓치기 쉬움. <u>트렌드를 캐치할 수 있도록 좋은 프로그램을 만들어 교육을 시키는 역할이 필요함.</u> 최근 트렌드가 빠르게 바뀌고 있음. 빠르게 흘러가는 트렌드에 도태되지 않도록 기업들에게 필요한 부분을 지원해야 함.

2. 정책 이해관계자

번호	구분	소속	직책	이름	인터뷰 날짜
1	산업정책	KIAT 한국산업기술진흥원	책임연구원	임형곤	2024.07.11(목) 오전 11시 30분
2	산업정책	KEIT 한국산업기술기획평가원	PD	이태림	2024.07.16(화) 오전 10시 30분

1) 한국산업기술진흥원(KIAT)

구분	주요 내용
정책 방향성	• 정부 정책사업의 <u>핵심 키워드는 기업, 지역, 협력임.</u> • 산업부 사업의 핵심은 <u>기업이 연계</u> 있어야 함. 최종적으로 기업을 도와줘야 하고 지역사업은 그 지역을 염두하고 만든 것으로 <u>지역거점에서 지역 범위안에서 밀착형 지원</u>을 하고, 더 나아가 <u>타 시도와 연계, 부처간 연계</u>를 할 수 있음. 정부는 지역간 연계를 좋아하며, 부처간 협업사업이 잘됨. • 어떤 사업을 막론하고 <u>3개의 키워드가 들어가고, 디자인의 특수성을 넣어서 정책 방향성</u>을 잡아야함. • 현 정부의 키워드에 맞춰야 하며, <u>12대 국가전략기술</u>의 코드에 맞춰서 작성되어야 함. • 기반구축사업, 사업화기반구축, 기존 내용을 어떻게 발전할 것인가를 고민해야 하며, 성과를 대폭 확대하는 쪽으로 나가야 함. • <u>플랫폼은 '디자인기업-제조기업 매칭'</u> 하는 방향으로 가야 함. 포털은 10억 정도로 키울 수 있음. • <u>NTB(기술은행):</u> 기업, 출연연구소, 대기업의 좋은 기술들이 제품화가 안됨되며 사장이 되며, 중소기업 입장에서 기술이 필요함. 중소기업에서 기술을 활용하여 사업화를 할 수 있으므로 기술중계은행을 통해 기술을 나눔. AI기능을 넣어서 기술도 추천도 하고 거래가 됨. 이처럼 <u>디자인도 NTB에 준하는 플랫폼이 필요함.</u> • 인프라와 노하우, 지역 밀착형, 지역 기업들에게 실질적으로 바로바로 도움을 줘서

	성과가 나올 수 있게 해야 함. • <u>R&D, 브랜드, 플랫폼 영역으로 구분하여 체계적으로 보일 수 있도록 해야 함.</u> 지역 수요에 맞게 <u>3개월-6개월-1년 기간으로 각 단계별로 지원할 수 있게 만들어서 체계적인 느낌이 들어야 함. 디자인의 단점은 체계성이 없음.</u> • 지역 거점 기관 5개가 있다는 것이 중요함. <u>지역별로 지역 전략산업, 특화산업 연계는 기본으로 이를 내세우면 안됨.</u> • 그보다는 <u>각 기관별로 단계별 강점을 바탕으로 사업연계 방안을 수립해야 함.</u> 기획은 대구경북이 디자인 개발은 대전, 상품화는 부산 등 기관이 연계 협력한 사업을 만들어야 함. 각 기관이 잘하는 것을 협조해서 <u>1+1=3이 된다는 방향으로 하나 기업을 공동으로 함께 지원을 해주는 것이 연계임.</u> • 산기반은 기반구축 못 들어가며, 기업으로 갈려면 사업화 임. 결국 <u>기업을 위한 디자인 업그레이드를 할 수 있는 별도 사업</u>으로 만들어야 함. 사업을 만들려면 1)산업부 설득 2) 국회의원 설득해야 함. • 먼저, 디자인사업을 무엇을 할지를 만들어야 하며, 내용이 있어야 함. 설득을 위해서는 <u>사업 방향과 우수사례가 정립</u>이 되어야 하는데, 현재 지역기업 지원 우수 사례가 없음. • 사업을 만들 때, 1차년도부터 <u>스토리텔링 할 기업을 만들어 놓아야 함.</u> 지원을 통해서 어떻게 성장했고 성공했는지 스토리텔링을 만들어야 함. • <u>지역 기업 유형을 단기-중기-중장기로 분류하여 사례를 만들어야 함.</u> 단기는 마지막 하나만 도와줘서 성과를 낼 수 있는 원포인트 지원 기업, 중/장기 지원은 기획부터 체계적으로 디자인을 적용하여 개발, 상품화 한 사례로 기업 수에 맞춰서 지원하고 우수사례 스토리를 만들어 놓아야 함. • 대전만을 위한 사업을 만든다면 디자인 수요, 인프라, 기업역량, 지리적 위치 등을 바탕으로 <u>대전에서 시범사업을 추진하자는 방향으로 접근</u>할 수 있으며, 대전만의 특성이 반드시 있어야 함. • 대전시는 디자인의 도시라는 느낌이 없음. 서울을 제외하면 부산, 대구를 떠올림. 대전은 인프라, 지역적 위치가 우수한 반면, 디자인 경쟁력이 없으며, 인력도 수도권으로 빠지고 있으며, 기업들도 수도권 디자인전문기업과 일을 하기 때문에 디자인산업이 발전하기 어려운 상황이므로 대전시에 지원이 필요하다는 논리로 접근할 수 있음. • <u>대전·충청권이 타 도시 대비 디자인산업 경쟁력이 약한 근거자료</u>를 만들어야 하며, 출연연 등 좋은 연구환경을 보유하고 있어 디자인과 결합하면 새로운 것을 창출할 수 있는 부분을 강조해야 함.

2) 한국산업기술기획평가원(KEIT)

구분	주요 내용
예산/사업 현황	• 이번에 인테리어, 패션 분야 등을 포함하여 신규로 200억 예산 받게 되었음. CMF를 확장하여 기초연구, 개발을 많이 할 수 있는 분야로 앞단에 초점을 맞추었음. • 예전에는 제조 뒷단에 집중을 했다면, 이번에는 <u>핵심기술, 요소기술 개발에 집중하여 예산</u>을 받았으며, <u>Si디자인으로 신규 사업</u>을 받게 됨.

구분	주요 내용
	• 기존 디자인혁신역량강화도 완전 개편할 예정 • 기술로드맵 처럼 신규 과제에 대해 기획을 하고 5년, 10년 단위로 로드맵을 작성할 예정임.
디자인 R&D	• 정부 지원의 조건은 R&D냐 아니냐임. • 디자인 R&D는 삼성, 애플, 현대차 등 민간에서 진행되고 있으며, 디자인 R&D를 했기 때문에 매출이 상승하고 기업 경쟁력이 향상되었음. • 디자인은 다른 기술과 달리 R&D로 인정을 받지 못하는 이유가 기반, 인력, 디자이너 등이 가지고 있는 가치가 크며, 비 R&D성을 함께 가지고 있음. 기술은 개발만 하지만 디자인은 개발뿐만 아니라 창조(creation)를 함. 디자인은 기반, 제도, 환경 등 비 R&D 부분이 연관이 많이 되어 있어 산업 생태계로 접근해야 하므로 R&D와 비 R&D 구분이 어려움. • 기술처럼 명확한 목표치가 있어야 하지만, 디자인분야는 기술과 달라서 정의가 안되고 목표치가 없어서 쉽지 않음. 디자인은 환경 목표치로 방대하고 명확하지 않음. 제도, 인력, 인증(저작권, 디지털윤리 등) 등이 뒷받침이 되지 않으면 R&D를 할 수 없음. • 디자인도구, 방법론, 인프라 등이 갖추어지지 않으면 R&D를 할 수가 없기 때문에 사업 기획을 할 때 인프라를 함께 묶어서 할 수 밖에 없음. • R&D의 목적은 명확하며, 기술력 확보임. 기술의 목표는 세계 최초, 최고가 인정을 받음. 그러나 디자인은 세계 최초, 최고가 될 수 없으므로 생산성, 자원의 효율성, 생산성 증대 및 강화 등을 목표로 해야 함. • 디자인 R&D도 구체적인 목표치가 설정되어야 함. 몇 %의 생산성이 향상되었는가, %의 효율성을 향상하게 시켰는지 등 목표치가 명확해야 함.(ex. 로레알 기업 목표 성과 사례: https://www.loreal.com/ko-kr/korea/pages/group/loreal-for-the-future/) • 궁극적으로는 디자인 R&D가 어려운 이유가, 단순 생산성 향상을 목표로 하는 것이 공감을 가질 수 없기 때문임. 따라서 크레이션-창작성이 얼마만큼 혁신성을 일으켜 주느냐가 중요함.
창작랩 방향성	• 지금까지는 디자인 도구(소프트웨어), 시스템 개발 등이 실제 디자이너들에게 필요하지 않았음. • AI 기술 접목해서 디자인을 개발 하는 것은 민간에서 할 수 있는 프로젝트로 정부과제는 아님. • 디자이너의 크리에이션은 교육이며, 이것이 함께 되지 않으면 어려움. R&D과제도 인프라성, 소프트웨어 위주로 되어 있지만 중요한 것은 교육임. • 따라서 창작랩처럼 디자이너가 새로운 환경에 잘 적응할 수 있도록 프로세스를 실험, 테스트 해보는 공간을 마련하여 연구, 개발, 실증 등을 경험·적용해볼 수 있는 랩 개념을 과제로 기획하고자 함. • 공간, 시스템, 인프라를 가지고 있는 데이터 베이스 등 운영 관리 할 수 있는 기관들이 내년 과제에 들어와야 할 것 같음. • 제품개발 사이클이 단축되어야 하며, 아이디어가 있으면 사업화를 빨리 할 수 있게 해야 함. • 이전에는 제조 단계에서 양산, 구조, 설계 등을 다 맞추다 보니 매 단계별 의사결정을

구분	주요 내용
	위한 시간이 너무 소요되어 시장 출시까지 너무 긴 시간이 소요됨. 그러나 이제는 상황이 많이 바뀌었음. 아이디어가 있으면 mockup을 만들고 테스트하고 시장에 내놓을 수 있는 환경이 됨. - 이런 것들이 지식기반으로 다 깔려 있는 상황에서 <u>아이디어만 있으면 사업을 할 수 있고, 할 수 없고를 판단할 수 있는 랩</u>이 필요함. 기존 프로세스 밟기는 너무 길기 때문에 랩에서 짧은 시간에 경험을 통해 판단할 수 있게 됨. - 기존 개발된 <u>리빙랩은 사용자참여 실증, 사용자테스트 개념으로 서비스실증 의미가 큼</u>. 이것과는 다르게, <u>창작랩의 개념은 제품개발 프로세스를 단축시키는 개념</u>으로 제조를 하기 위한 프로세스가 아닌 <u>아이디어만 가지고 사업화가 가능한지를 검증 해보는 연구실 개념</u>임. 8대 핵심 요소에서 AI가 핵심으로 AI는 어디에 다 들어가며, 모든 프로세스에 AI가 필요함. - 단순 사용자테스트를 하는 것은 비R&D로 포커스는 검증이 아님. <u>새로운 것을 제안하고 창조(creation)하기 위한 디자인 영역에 있어서 창작랩이 필요함</u>.
디자인 역할	- 기존에는 CMF를 핵심요소로 보았으며 이와 관련된 프로젝트를 진행 해왔음. 예를 들어 자동차를 개발할 때, 엔진을 개발할 것인지, 디스플레이를 개발할 것인지를 개념임. 이제는 엔진기술을 하나 개발하면 자동차에도 사용할 수 있고 가전에도 사용할 수 있음. 목적이 자동차를 개발하는 것이 아님. <u>대상이 정해져 있는 것이 아니라 엔진이라는 핵심 기술을 개발 하는 것</u>임. <u>어디에 적용하더라도 변할 수 없는 디자인의 핵심기술을 정의</u>해야 함. - 다른 기술은 다 실증을 하며, 개발(development) 목표치를 상향하고 기술을 발전시킴. 그러나 디자인은 대상이 정해져 있어서 개발만 함. 어떤 대상이 정해져 있고 그 디자인을 했던 것이 기존 사업임. <u>핵심기술을 개발하겠다고 하는 것은 특정 대상이 정해져 있는 것이 아님</u>.
디자이너 가치 변화	<u>기술의 발전으로 이제는 엔지니어가 디자인</u>하고 있으며, 디자이너 보다 엔지니어가 AI를 잘 사용하기 때문에 AI를 활용하여 디자인을 할 수 있게 되었음. 반면, 디자이너가 기술을 이해하려면 시간이 너무 오래 걸림. - 과거는 가전 디자이너, 자동차 디자인 등 제조업 기준으로 특정 대상, 분야의 디자인만 했었음. 그러나 이제는 디자이너가 가전도 디자인하고, 자동차도 디자인을 해야 하는 시대적 요구가 생김. 가전에 사용했던 특수소재를 자동차 소재에 적용 한다던지 등 <u>디자이너의 역할, 가치가 바뀌어야 함</u>. <u>과거는 엔지니어링 디자인에 포커스</u>가 되었다면 이제는 <u>디자인은 다양한 영역에서 아이디어를 내고, 부가가치를 창출할 수 있도록 하는 역할</u>을 해야 함. - 제조에 국한 디자인에서 이제는 시대가 바뀜. 디자이너 가치, 역할의 재정의가 필요함. - 디자인전문회사도 종합디자인회사가 아닌 업종 구별 없이 모든 것을 할 수 있어야 함.
AI디자인/데이터	<u>디자이너 도구 변화, 리소스의 변화, 제품 개발 및 제조 방식의 변화</u>에 따라 화두가 되는 것이 <u>AI디자인</u>임. - E-think, 미래디자인 연구, 전부 AI를 이야기를 함. 현장에서 대기업 센터장, 민간기업 스튜디오 대표들을 만나도 전부 AI이야기를 함. 최근 급속하게 환경이 바뀌었음.

구분	주요 내용
	• (AI전문기술-디자인전문기업 데이터 매칭) 별로인 것 같음. 신규 사업으로 의미는 있지만 하고자 하는 것은 디자인데이터가 나올 수 있느냐임. 퀄리티 얘기하는 것으로 다른 곳들은 데이터 양을 이야기 하고 있음. 진짜 디자인 데이터가 나올 수 있느냐가 중요함. • 데이터를 어떻게 가져올 수 있느냐가 관건이며, 데이터가 쿠킹이 되어야 하는데 쿠킹이 안됨. • 데이터가 없다는 것은 디자인 결과물 밖에 없어서 임. 디자인이 크게 벗어나지 않으며, 그러다 보니 크게 쓸모 있는 데이터가 나오지 않음. 디자인 개발 중간 과정이 없음. 로고를 개발 할 때, 기울기 몇 번을 거쳐 디자인을 하고, 어디에 무엇을 적용하였는지 등 이런 데이터들이 있어야 하는데 <u>개발된 결과물만 있고 과정 데이터가 없음</u>. 그러다 보니 의미가 없다고 얘기하는 것임. • <u>디자인을 개발하는 과정인 어떻게 처음 시작했고, 중간 개발, 수정하는 단계, 최종 선택하여 발전시키는 과정의 데이터</u>를 다 끌어 모아야 함. • AI는 나중임. 현재 우리는 데이터가 있어야 함. 그 데이터를 끌어 모아야 함. • 이미지 데이터를 가지고 <u>실제 디자이너의 시각으로 수정(변경) 했는지, 어떻게 적용했는지에 대한 데이터</u>를 가지고 있어야 함. 단순 템플릿(이미지)을 제공하는 것은 기존 것이 너무 많음. 디자이너의 비전 데이터가 없음. <u>이미지 데이터와 비전 데이터는 다른 것임. 디자이너의 시각으로 바라본 데이터가 필요</u>하며, 디자이너들이 이 데이터를 가지고 쿠킹 할 수 있게 해야함.
정책 방향성	• 1) <u>AI디자인-크리에션 향상</u>. 디자인의 고유 영역 강조 • 2) <u>제조혁신, 제품개발 프로세스 단축</u>하는 것, 시장에 나올 수 있는 제품을 제조하기 위한 프로세스를 혁신하는 R&D를 하는 것이 중요함. → <u>제조혁신+AI디자인</u> • 과제 기획은 구체화 되어야 하며, 더 중요한 것은 기존 과제 하고(단순 개발과제, 사회문화코드에 의해 필요한 사업) 달라져야 함. • (미래디자인 정책) <u>지속가능성이 중요</u>하며, 이제는 <u>프리미엄급 디자인</u>을 해야함. 옛날은 단순 디자인을 입히면 부가가치가 생겼으나 이제는 문화, 환경, 가치, 프리미엄 등이 있어야 함. • 사회문화적 코드로 뽑을 수 있는 것이 환경이며, <u>환경적 가치가 중요</u>함. • 사회적인 문화적 맥락에서 <u>초개인화, 하이퍼 개념이 중요</u>해졌으며, <u>프리미엄에 포커싱</u>이 되어야 함. • 옛날에는 대량생산이 포커스(제조에 끌려가서)에 맞춰졌으나 중국시장의 발달로 경쟁력이 없음. 이제 <u>디자인산업은 초개인화(Hyper personalization)산업에 포커싱</u> 되어야 함. • 초개인화 서비스 산업들이 많으며, 초개인화 서비스산업이 신산업임. 대표되는 산업이 의료와 교육임. 이 산업에 디자인이 필요하여 신산업이 나올 수 있음. • <u>의료, 교육, 패션, 뷰티, 인테리어 등 초개인화 산업으로 지역 특성에 맞춰서 발굴</u>해야 함.
사업 개선 방향	• <u>제조업의 범위에서 벗어 났으면</u> 좋겠음. 지금까지 모든 사업이 제조에 끌려다니는 사업을 함. 즉, 제조산업을 지원해주는 형태임. 지역특화산업 이라고 해서 의료기기, 헬스

구분	주요 내용
	케어 등 산업을 위한 지원사업의 개념에서 벗어났으면 좋겠음. - 기존 진행되었던 사업들은 제조업을 지원해주는 사업이며 이는 디자인 산업을 지원해주는 사업이 아님. 또한, 제품 개선은 되지만 디자인 혁신이 아님. - 기업지원 제품화, 사업화는 기업의 필요에 의해서 하는 사업으로 이제는 민간에서 충분히 할 수 있음. 이제는 제조와의 협업을 벗어났으면 좋겠음. - 기술의 발전으로 이제는 엔지니어가 디자인하고 있으며, 디자이너 보다 엔지니어가 AI를 잘 사용하기 때문에 AI를 활용하여 디자인을 할 수 있게 되었음. 반면, 디자이너가 기술을 이해하려면 시간이 너무 오래 걸림.

3. 이해관계자

번호	구분	소속	직책	이름	인터뷰 날짜
1	디자인전문기업 (브랜드/시각)	아이엔지 /前디자인기업협회	대표 /회장	이재준	2024.06.21 오후 3시
2	디자인전문기업 (브랜드/시각)	플레이어 /現디자인기업협회	대표 /회장	남승범	2024.07.10 오전 11시
3	시 담당자	대전광역시 기업지원정책과	주무관	한충희	2024.08.28 오후 5시

1) 디자인전문기업_아이엔지

구분	주요 내용
대전 디자인산업 경쟁력	- 특히 대전 디자인산업이 타 지역 대비 차별화된 것은 없다고 생각함. - 부산은 관광산업 인프라가 좋아서 관광 관련된 디자인 일이 많으며, 시의 방향이 명확함. 부산시 차원에서 공공디자인, 거리 조성 같은 인프라 측면에서의 디자인을 바꾸려고 하는 것들이 많이 있어서 관련 사업이 활성화 된 것 같음. - 대전은 과학도시로 정부출연기관이 많지만, 실제 출연기관들과의 디자인전문기업의 협업은 거의 없음. - 대구와 대전이 상황이 비슷하며, 시가 나가는 방향이 비슷함. 시가 어떻게 방향을 잡는지에 따라 달라진다고 생각함. - 제품/산업측면에서 보면 디자인전문기업은 브랜딩, 패키지, 제품, UI 디자인 정도에 수이 머물러 있으며, 특별히 경쟁력이 있지 않음. 디자인전문기업의 공공디자인에 대한 인식은 거의 없음. - 다만, 디자인진흥기관이 생기면서 과거 디자인 개발 프로세스가 약했는데(프로세스 없이 디자인만 톡 내놓는 식) 지금은 디자인 개발 프로세스 단계를 가지면서 체계적으로 개발함. 지원사업에서 심사를 까다롭게 하면서 자연스럽게 역량이 강화되었다고 생각함.
산업 문제점	- 대전시 산업 인프라 보았을 때, 정부출연기관이 차별화된 요소인데 디자인산업과 연계가 되고 있지 않음. - 출연기관의 디자인 일거리가 많지 않지만 그마저 서울 기업에서 다 하고 있음.

	디자인전문 진흥기관이 생겼으면 <u>각 출연기관과 연계·협업을 잘해서 사업으로 연결</u>이 되어야 하는데, 진흥원 내부적으로 특별한 움직임이 없는 것 같음.
대전 디자인 매출이 작은 이유	- 대전시에는 연구소 기업들이 많은데 매출이 0원인 좀비 기업들이 많음. 연구소 기업들이 많다 보니 매출이 거의 없음. - 대전은 산업이 거의 B2B이며, 70-80%를 차지하고 있음. 그러다 보니 디자인에 대한 수요가 없으며, 수요가 없어서 공급도 없음.
기관 역할	- 지금까지 해왔던 기업지원 방식대로 가고, <u>다른 영역을 개척</u>했으면 좋겠음. - 대전디자인진흥원이 대전시, 행안부 등에 사업 기획을 할 때, <u>디자인전문기업과 함께 기획하고 제안</u>했으면 좋겠음. - 현재 기업지원팀 주간 디자인전문기업 간담회 정도로만 교류를 하고 있으며 1년에 한번 정도 함. 그외 다른 부서와는 교류가 없음. <u>다양한 부서와의 교류가 필요</u>하며, <u>사업 기획 단계에서 지역디자인단체와의 사전 교류</u> 등을 추진했으면 좋겠음. - 지역의 인프라, 연계된 단체 등과 같이 콜라보를 해서 의견을 모아서 올라가야 하며, 혼자 해봐야 미약함. <u>협력을 구축해서 정기적으로 교류·소통</u>을 했으면 좋겠음. 진흥원이 수행하는 것도 있지만 서비스 대상이 되는 사람들, 기업, 단체들과의 접촉점을 만들어서 소통해야 함. - 행정서비스의 대상 단체, 기관들을 대상으로 적극적으로 소통을 해야함. 먼저가서 이야기하는 것이 진흥기관의 역할이라고 생각함. 현장과의 소통이 중요함. <u>디자인에 대한 인식확산을 위한 역할</u>을 해야 하며, 다양한 성공사례를 많이 보여줘야 함. 디자인의 효과에 대해 대외적으로 기관 및 기업들에게 홍보를 많이 해야 함. - 장비도 구축을 하였으면, 대대적으로 홍보를 해서 공지를 하거나 해야 하는데 현재는 그런 것이 부족함.
주력산업	- 핵심 산업과 관련해서, 나노반도체, 우주항공, 국방, 로봇 등은 거의 다 <u>B2B로 디자인할 것이 있지만 그 영역이 한정적</u>임. <u>바이오 분야로 화장품 분야</u>가 디자인 수요가 있을 것 같음.
연구기능	- 연구의 목적이 뜬금없으면 안 됨. <u>지역의 현안을 파악해서 연구가 필요한 부분을 찾아야 하며, 적합한 주제를 만들어서 개연성</u>이 있어야 함. - 연구가 연구로만 끝나면 안 되며, 반드시 사업화로 연결이 되어야 함.

2) 디자인전문기업_플래어

구분	주요 내용
기관 설립 전후 변화	- 디자인진흥원이 생겨나면서 <u>디자인에 집중되는 지원과제가 많이 생겼으며</u>, 결과물들도 전보다는 퀄리티가 높아졌음. - 전문회사 경쟁력은 실질적인 변화를 크게 못 느낌. - 전반적인 디자인의 중요성에 대한 인식은 높아짐.
대전 지역 문제점	민선8기는 건축, 환경, 공공, 도시로 포커스가 되어 있는 반면, 실질적인 디자인기업들은 시각, 제품, 웹 등의 전문기업들이 대부분임. <u>기업 현황과 시 정책 방향에 괴리</u>

구분	주요 내용
	같이 있음. - 대전디자인진흥원도 시 정책 방향에 따라 도시디자인팀이 생겼는데 아직은 구체적으로 무엇을 하고 있는지는 모르겠음. - 대전 출연연, 시 기관 들의 디자인비 견적서에 디자인 기획료 자체가 없음. 작은 현수막 개발에도 인쇄시공비만 있지 디자인비는 포함되어 있지 않음. 디자인의 중요성은 알지만 아직 기관에서 디자인의 가치를 생각하지 않음. 전반적으로 디자인의 중요성을 인식하는 반면, 디자인 개발의 가치를 인정 하고 있지 않음. 심지어 디자인=인쇄라고 생각하는 사람들이 아직도 많음. - 디자인의 댓가 기준이 저평가 되어 있으며, 댓가기준이 있어도 사실 잘 사용 안함. - 대전 출연연들도 디자인비에 대한 개념이 없으며, 대전에 디자인회사가 어딴는지 모르겠다고 하는 기업들도 있음.
비즈니스 현황	- 기관 과제가 절반, 기업 수주가 절반 정도임. 오프라인 기반으로 성장회사라서 기관 과제만 바라보면 살아남기 힘들. 비즈니스는 주로 출연연(기계연, 화학연, 원자력 등) 성과사례집 중심으로 디자인 개발을 하고 있으며, 제품디자인은 카이스트와 하고 있음. 의외로 자잘한 제품디자인 개발건이 많음. - 최근 알앤디 과제가 줄면서 디자인산업에 직격탄을 맞음. 마케팅 안에 디자인이 있기 때문에 관련 예산이 다 사라짐. - 정부출연연들은 발주를 대전기업이 아닌 서울 기업으로 함. 기존 거래했었던 업체들 이랑 함.
시활용 현황	미드전, 챗피티는 활용하고 있으나 초보 단계이며, 관련 교육을 받고 있음.
필요한 지원	프로그램 구입비 지원 - 교육은 온라인을 통해 들으면 되고, 본인이 하면 됨. 인건비 지원도 부활했으면 좋겠음. 노동부, 행안부에서 신규 직원 인건비 지원을 하고 있는데, 기존 직원(경력직)에 대한 인건비 지원이 필요함.
전략산업 연계	- 우주항공산업은 괴리감이 있고 국방 관련해서는 드론 과제들이 많음. - 드론 제작회사도 잘나가는 회사들이 있음. 그러나 드론 로봇에 특화된 디자인전문기업은 없음. 어떤 전문 영역에 특화된 디자인회사는 사실 거의 없음. (전략산업) 4대산업이 대전에 있는 출연연을 기준으로 잡아 놓은 것으로 사업과제도 특화되어서 나오는 경우가 많음. 결국은 출연연 연계를 할 수 밖에 없으며, 주요 기관들과 연계 방안을 마련하고 기관 홍보를 많이 해야 함.
개선사항	- 디자인산업을 지원 해주는 사업이 없음. 거의 모든 사업이 기업을 선정해서 디자인비를 지원해주는 형태임. 디자인전문기업의 자체상품개발 지원사업이 있지만 사실상 쉽지 않음. 디자인전문기업 경쟁력 강화를 위한 사업들이 많아 졌으면 좋겠음. - 디자인 교수 위주의 평가위원 구성이 아쉬움. 디자인이 이쁜 것도 중요하지만 회사의 가치, 실제 기업이 제품을 가지고 양산까지 갈 수 있는지, 사회에 도움이 되고, 필요한지, 사업화 까지 갈 수 있는지 등을 평가해야 함. - 과제의 꼭지가 줄어 들지 않았으나 지원대상이 1/3 수준으로 줄었음. 지원을 하지 않으면 디자인산업이 발전 될 수 없음.

4. 내부 임직원

번호	구분	소속	직책	이름	인터뷰 날짜
1	도시	도시디자인팀	팀장	이현수	2024.06.21 오후 2시
2	디자인진흥	디자인진흥팀	팀장	이현숙	2024.07.10 오후 3시 30분
3	기업지원	기업지원팀	팀장	이성우	2024.07.10 오후 4시

1) 도시디자인팀

구분	주요 내용
현황	- 대전은 공공디자인사업 타이틀이 없으며, 이제 걸음마 단계임. - 공공디자인 사업하려면 업체가 필요한데 관내 업체가 없음. - 공공디자인 영역도 새로 부각이 되면서 공공디자인 분야도 디자인산업 중 하나인데, 대전이 너무 취약함. <u>도시/공공디자인 분야를 어떻게 육성할 것인가인가에 대한 고민이 필요함.</u> - 사업을 체계없이 하다보면 중구난방임. 사업에 대한 중심을 가지고 진행해야 함. 부서에서 요청하는 것만 하면 산발적으로 될 수밖에 없음. 시에서 로드맵을 제시해 줘야 하는데 시에는 아직 로드맵이 없음. - 기본계획은 있으나 형식적인 것들로 타지체와 유사한 정도임. 수립만 해놓고 실행하고 있지 않은 상태임. - 대전시에 공공디자인에 대한 전문가가 없고 타 지자체 대비 부족함. 시장이 강조한 것을 팀에서는 소화할 능력이 안되다 보니 디자인진흥원에 요청을 하고, 그러다 보니 도시디자인팀이 만들어짐. 팀의 역할이 아직은 명확히 안잡혀 있음. - 시장님 직속으로 도시디자인 담당과가 생김. 3개 팀으로 건축, 공공디자인, 도시브랜드로 만들어 질 것 임. 공공디자인은 없던 과가 생기는 것으로 7월은 되어봐야 시 방향을 알 수 있음. - 도시디자인 팀이 생기고 현재 공모사업 2건을 하고 있음. - 시에서 사업을 할 여력이 안되서 디자인진흥원에 팀이 생김. 그 외 공모 사업을 제안하고 있음. - 시에서 사업을 할 때, 디자인에 대한 부분을 디자인진흥원을 통해 자문을 거쳐서 하라고 해서 자문도 하고 있음. - 자문의 역할의 한계가 있으며, 가장 이상적인 것은 사업을 위탁 받아서 사업을 하는 것을 이상적이라고 생각함. 사업 담당부서에게 제안서를 제출하고 있음.
필요한 사업	- 타 지자체와 차이점 찾기보다는 타 지자체만큼 해야 할 것 같음. 현재 대전시는 공공디자인에 대한 베이스가 없음. - 유니버설 사업, 타이틀을 달고 전통시장 사업을 하고 있으며, <u>유니버설 디자인의 타이틀을 달고 모든 사업에 반영이 되어야 함.</u> - 가이드 라인 수립부터 각 사업 할 때 <u>누구나 사용가능한, 배려 가능한 설치 하는 것이 필요함.</u> - 공공디자인 사업을 할 때, 편의성 및 공공성 등을 고려해야 함. 공무원들은 공급자적

구분	주요 내용
	인 측면에서 생각하다 보니 사용성이 부족함. - 초기 단계에서부터 유니버설 관점에서 생각하고 진행해야 함. 아직은 공무원의 인식이 부족하므로 유니버설 디자인 역할을 매개하는 것이 가장 이상적인 역할이라고 생각함. - 시민들이 정책에 참여하고 리빙랩 사업들을 많이 하고 있음. 시에서 직접 리빙랩을 하기 쉽지 않음. 진흥원에 최적화 된 사업임. - 시민들을 데리고 워크숍 진행하면서 만들어진 정책, 의제들을 시에 전달하는 중요한 역할을 하고 있음. 리빙랩 사업을 유지하려고 하고 있음. - 진흥원 자체 사업으로 하고 있으며, 행안부 장관상도 받았음. <u>도시 문제점 찾아내고 해결하고, 공무원의 눈이 아닌 거버넌스 운영 차원에서 리빙랩 사업을 지속해서</u> 진흥원에서 하면 좋을 것 같음.
필요한 조사	- 대전시장 만큼 각 구청장들은 그만큼 생각을 안 하는 것 같음. 인식 조사를 해보면 다를 것 같음. <u>공무원들의 공공디자인 인식 정도, 공공디자인이 필요하다면 사업에 어떻게 반영을 했으면 좋겠는지 등의 기초적인 조사</u>가 필요함.
벤치마킹	- 서울은 대전과 워낙 규모도 다르고 상황이 다르기 때문에 반영하기 쉽지 않음. <u>시스템은 수원시나 인천시가 적절한 것 같음.</u> - 부산은 오히려 시보다는 부산디자인진흥원이 많은 역할을 하고 있음. 모든 사업을 <u>유니버설 관련된 것을 부산디자인진흥원에</u> 주고 있음.

2) 디자인진흥팀

구분	주요 내용
현황	- 대전시 디자인 지원사업이 다양한 기관에서 진행되고 있음. <u>다른 출연기관(ex.정보문화산업진흥원, 테크노파크 등)에서 하는 디자인 지원사업을 대전디자인진흥원이 가져와서 하면 통합적으로 지원</u>을 해주면 가장 좋음. 디자인 관련 사업은 디자인진흥기관에서 하는 것이 타당하다는 자료가 필요함. 가장 좋은 것은 조례에 기본계획의 문구를 바꿀 수 있으면 좋음. <u>타 기관의 디자인 지원사업과 차별화가 필요함.</u>
향후 계획 (추진사업)	- 우리는 제조업 기반의 산업디자인으로 제조업이 발전되어야 고용창출이 일어나고 수출이 됨. 현재 우리는 산업적으로 발달하는 분야에 대한 고용창출 측면에서는 부족한 것 같으며, 이 부분을 놓으면 안 됨. 그러기 위해 제일 첫 단추는 교육이라고 생각함. 새로운 기술, 트렌드에 대한 교육이 필요하며, 재직자 교육, AI 교육 등 관련 분야에 대한 수요를 충족을 시켜줄 필요가 있음. - 앞으로 교육 사업 해보려고 하고 있음. 현재 관련 인프라도 다 구축이 되어 있어서, 올해부터 추진 하려고 함. 대전디자인진흥원에 교육 사업이라는 한 축이 없으며 교육 쪽으로 메인 사업이 있어야 할 것 같음. <u>시가 접목된 서비스디자인 중심으로 교육과정을 기획</u>하고자 함. 기업 내부적으로 직원의 AI에 대한 재교육 수요도 있어서 해볼까 싶음. - 대전 벤처 기업과 연계할 수 있는 <u>디자인 인력매칭 사업</u>을 구체화하고 싶음.

구분	주요 내용
	- 대전이 도심융합특구로 지정되었으며 KTX 대전역 일원에 조성이 될 예정임. 관련 시설은 하드웨어는 국토부가 진행하며, 그 안에 들어갈 소프트웨어를 제안할 수 있을 것 같음. 대전이라는 지역적 특성을 살려서 전국에서 디자인 교육을 들으러 올 수 있도록 하면 좋을 것 같음. - 대전디자인진흥원이 전국돌봄지정관이 됨. 초등학교 돌봄교실에서 디자인 진로 체험, 디자인 창의 교육을 진행해야 함. 어린이 대상 디자인 프로그램도 있으면 좋을 것 같음.

3) 기업지원팀

구분	주요 내용
사업현황	- 소상공인, 소기업, 중소기업 등으로 기업의 체급을 나눠서 지원하고 있음. - 사업을 나누어서 수혜 기업을 지정하여 지원하고 있으며, 강소기업은 지역의 주력 산업을 기점으로 선발하고 있음. 지역기업은 광위적으로 해서 디자인 관련된 중소기업이 다 들어올 수 있게 함. 애로해결사업은 지역 상업활성화, 화훼, 로컬푸드 등 디자인 사각지대 기업을 대상으로 지원을 해주고 있음. - 진흥원 내부적으로 유일하게 전문기업과 간담회를 하고 있으며 그외 평가위원 간담회, 전문가 간담회 등을 하고 있음. 간담회를 통해 니즈를 발굴하고 데이터를 쌓아가고 있음. - 기업지원 운영 기준, 지원사업 규정을 만들어서 활용하고 있음. - 기업지원 사업은 시 사업 위주로 기업지원 분야는 국비 사업이 없음. (특화분야) 정책이 우주항공, 국방, 드론이 있으며 드론디자인은 손을 댔었으나 사실상 드론 디자인은 디자이너가 아닌 엔지니어가 해야되는 분야임. 풍량, 풍속 등을 고려해야 해서 일반 디자인기업이 접근하기 어려운 분야임. - 국방도 같은 개념임. 전략산업분야가 전체적으로 디자인인식 제고가 안되어 있으며, 디자이너가 필요가 없음. 특히, 기업의 기밀사항이 디자인기업에 유출이 될 수 있다고 생각해서 더 조심스러워해서 한계가 있음. - 그러나 개인적으로 국방 영역에 수요가 많다고 생각함. 공개할 수 있는 부분 영역이 많으며 그 부분을 발굴해서 정책 사업으로 만들어야 함. 관련 부처기관이 대전으로 이전을 했지만 아직 컨택은 못했음. - 뷰티진흥원은 추진이 안되었음. 현재 디자인과 뷰티가 함께 하기에는 갭 차이가 큼. 디자이너가 보는 뷰티와 산업에서 보는 뷰티에 대한 차이가 큼.
지역현황	- 현재 대전 지역의 디자인기업은 제품, 시각디자인 중심으로 기업들의 역량이 괜찮음. 지금까지 대전시는 공공디자인을 거의 하지 않았으며, 하여 공공, 환경디자인 기업이 거의 없음. 관련 기업의 육성은 필요하지만, 공공, 도시, 환경 디자인 중심으로 기본 계획이 수립이 되면 안됨. - 지역 디자인기업들의 먹거리가 한정적임. 대전은 4대 전략산업 하이브레인 시티이며, 이 분야에 먹거리가 많음. 그러나 디자인과 연계가 안되고 있으며, 기업과 디자인기업끼리

구분	주요 내용
	매칭이 안 됨. <u>4대 전략산업과 디자인 지원사업을 어떻게 연계</u> 할 것인가에 대한 방법이 필요함. ▪ 위기 요소로 대전에 있는 기업들이 디자인기업을 활용하지 못함. 대부분 시제품(구조, 부품 확인을 위한) 제작까지만 하고, 완제품 단계까지 디자인을 활용하지 않음. 리스크 많다 보니 일반 기업들이 디자인을 안해서 디자인기업들이 위기 임.
방향성	▪ 민선 8기 정책 방향도 중요하지만 가장 중요한 것은 <u>대전시 디자인산업의 발전</u>임. 그 중심에서 기본계획을 수립하고 전략별 가치를 뺏어줘야 함. ▪ 디자인산업 발전 계획에서 <u>공공환경 분야의 한 분야를 넣어서 뺏어 갈 수 있다</u>라는 형태로 접근해야 함. ▪ 공공디자인은 정책 흐름을 많이 타기 때문에 <u>디자인산업 종합계획의 중심은 산업디자인이 중심</u>이 되어야 함. ▪ 공공, 환경, 도시디자인 영역을 디자인산업으로 풀고, 제품디자인 베이스에서 확장해서 관련 분야에 대한 전략을 세우면 됨.
필요한 데이터	▪ 가장 기본적인 데이터인 <u>디자인산업의 데이터가 필요</u>함. KIDP에서 나오는 데이터는 한계가 있으며 실제 현황을 담고 있지 않다고 생각함.
필요한 사업	▪ 대전시와 디자인진흥원이 함께 행정안전부의 지역 특성 살리기 공모사업 '로컬 디자인 분야'에 선정됨. 공모조건이 지역디자인진흥기관과 연계하는 것이어서 가능했음. 이처럼 조레나 연계할 수 있는 명분이 있으면 충분히 사업을 할 수 있음. ▪ 전략사업과 연계하여 사업 개발이 필요함. ▪ <u>DSC(대전·세종·충남) 정책</u> 분야도 살펴 보아야 함. 메가시티 10대 프로젝트 내, 대전-충청-세종 연계 사업 내용에서 발전 할 수 있는 부분을 발굴해야 함.
필요한 데이터	▪ 디자인전문기업의 기준을 전통디자인, 일부 디자인 활용하는 기업 등 <u>디자인전문기업에 대한 레벨 구분해서 분류</u>해주었으면 좋겠음. 전문기업의 수 중에서 전통으로 디자인하는 기업이 15%, 나머지는 인쇄광고간판, 조달청 자격을 위해 신고한 기업들이 대부분임.
도시디자인 관련	▪ <u>포항의 테라노바 팀, 김해, 경주 등의 지역이 도시디자인이 우수</u>함. ▪ 경관법은 화성시 ▪ 대전시청은 디자인을 담당하는 조직, 인프라가 제한적임. 임기제 공무원1-2명 밖에 없음.

【부록 2】연구회 주요 내용

[1차 연구회]

1. 개요

- 일 시 : 2024. 08. 28.(수) 14:00~16:00
- 장 소 : 대전디자인진흥원 1층
- 주 제 : 대전시 전략산업과 디자인산업 융합 전략과제 도출 및 디자인지원 사업 고도화 방안
- 목 적 : 향후 5년 내 대전시 디자인산업발전 기본계획의 수립 및 실행 과정에서 대전디자인진흥원이 집중해야 할 핵심 전략과제를 도출하기 위해 디자인산업 및 지역전략산업 산·학·연·관 전문가로 구성된 연구회 운영
- 주요 내용
 - 대전 전략산업 내 디자인 활용 현황 및 수요, 산업 내 디자인 역할 정립
 - 대전디자인진흥원 전략산업 사업 고도화 방향 및 신규 사업 방향성
 - 지역 주요 인프라 연계 방안 및 지역 전략산업 디자인과제 발굴
 - 대전디자인 산업 발전을 위한 디자인 정책 방향성 등

2. 참석자

번호	소속	직책	이름
1	대전테크노파크 바이오센터	센터장	정흥채
2	대전과학산업진흥원 디지털평가부	부장	최재윤
3	한남대학교 링크사업단 산학협력전담	교수/단장	윤동섭
4	홍익대학교 산업디자인학과	교수	선섭희
5	(주)파블로항공	기술부사장	임승한

3. 주요 내용

구분	주요 내용
대전테크노파크 바이오센터 정흥채 센터장	■ 산업 내 디자인 지원 현황 및 수요 ▪ 바이오센터를 중심으로 기관 내 디자인을 목표로 하는 별도 사업은 없음. 바이오기업을 지원하는 여러 사업 안에 제품디자인, 웹디자인, 브랜드 개발 등의 지원. 주로 바이오는 제품개발 디자인, 화장품 분야는 기기진단 제품디자인 개발에 대한 수요가 많으며, 그 외 홍보를 위한 디지털콘텐츠 디자인 개발 등에 대한 수요 ▪ 전체적으로 전략산업 4개 분야에 대한 특허센터가 있어서 비슷한 상황. 기술사업지원화실, 지역산업실, 기업지원단 등 전체 산업을 커버하는 곳에서는 디자인 관련 사업을 유치해와서 비슷한 내용으로 기업지원을 하고 있음.

구분	주요 내용
	▪ 주로 TP는 지역산업 육성을 위해 기업지원 프로그램 안에 디자인 분야에 대한 지원 추진 ■ 지역 전략산업 현황 ▪ 4대 전략산업에서 7대 전략산업으로 전략분야를 차츰 넓힐 것임. 4전략 산업 외에도 뿌리 산업, 연고 산업, 미래 신기술 산업도 있음. 양자, 소프트웨어, 문화콘텐츠 등 플러스 알파로 무한대. 4대 산업 이외 다른 부분도 포기 할 수 없으니 플러스 알파로 정하고 있음. ▪ 전략산업을 빼고 갈 수 없지만 너무 4대 전략산업군에 한하여 산업범위를 제한할 필요는 없음. ■ 대전 바이오 산업 현황 ▪ 대전 바이오산업 내 알앤디 기반의 기업은 의약품 제조개발, 화장품 건강기능식품 기업 등이 있음. 화장품 기업은 약 2,300개가 있으나 80-90%가 도소매 기업이며 단 10%의 기업만이 소재 및 제품 R&D 개발을 할 수 있음. 바이오의약품은 주로 바이오벤처, 신약개발을 하는 회사가 대부분이며 이쪽 분야의 밸류가 크다 보니 집중. 바이오헬스산업은 의료진단기기 기업들이 많음. 의약품 300, 의료진단 100개, 다른 분야 소재 기업 하면 500개-600개 정도 있음. ■ 대전 바이오 산업 디자인 수요 ▪ 바이오헬스산업분야에 있어서는 진단의료기기제품 및 키트 분야와 바이오소재 중 식품, 화장품, 생화학제품의 제품 디자인과 상품포장 디자인 활용과 수요 다수 ▪ 대부분 기술을 해외에 파는 기업들로 이런 기업들에게 필요한 디자인 영역은 IR 자료 시각화 등 필요한 자료를 디자인적으로 시각화 할 수 있는 부분. 나머지는 제품 디자인 개발 분야가 있을 수 있음. 대부분의 인력이 기술 기반 석박사 인력으로 디자인 부분이 약함. 이들을 위한 시각화 트레이닝 프로그램 필요. ▪ 초기 바이오기업들이 벤처 창업할 때, 기업의 아이디어(비전)가 회사 CI로 브랜딩 할 수 있도록 초기 지원 필요 ▪ 마케팅이 중요한 바이오소재 및 진단의료기기 분야의 경우 제품의 디자인 역할 중요 ■ 공공디자인 영역에서의 디자인 방향 ▪ 바이오산업단지가 생겼지만 어떠한 디자인적 요소가 안들어가있으며 일반 산업단지와 똑같이 됨. ▪ 도시설계, 사람유동성과 차량유동성을 고려한 생활동선 디자인 고려 ▪ 출연연 연구단지 앞에 있는 버스 정류소 만이라도 특색있게, 생명과학연구원의 이미지가 있게 만들면 좋을 것 같음. ▪ 이를 개선하기 위해서 제일 먼저 걸리는 것이 법임. 실질적으로 시민들이 느낄 수 있는 데까지 갈려면 법규제에 대한 고민 필요 ■ 기관 역할 및 디자인 지원, 과제 방향 ▪ 과학기술기반 첨단도시에서 느끼는 과학기술이 반영된 도시디자인, 제품디자인, 벤처기업 이미지, 삶의 환경과 방식을 전환할 수 있는 디자인에 전략적인 고도화 방향으로 설정 필요

구분	주요 내용
	▪ 대전디자인진흥원이 가지고 있는 인프라, 역량, 지원 사업 등에 대한 홍보 필요. 어떤 시설로 어떤 지원을 해줄 수 있는지에 대한 전반적인 홍보를 통한 기관 및 사업과의 연계 방안 구축 마련 ▪ 지역의 주요 혁신 자원인 출연연과의 연계를 통한 과학기술에 디자인을 융합한 연구, 기술개발, 제품개발, 및 사업분야 개발 필요 ▪ 전략산업분야의 상호 융합을 촉진할 수 있는 coordinator로서 디자인의 역할 필요 ▪ 첨단전략기술 제품개발 초기부터 디자인과 융합할 수 있는 사업구상 필요하며, 첨단과학기술분야를 이해할 수 있는 융합형 디자이너 육성 필요 ▪ 디자인산업이 최첨단 산업임을 인식할 수 있는 홍보 필요
대전과학산업 진흥원 디지털평가부 최재윤 부장	■ 산업 내 디자인 지원 현황 및 수요 ▪ 디자인 분야에서 핵심 키워드는 경험, 엔지니어링, AI이며, 그 외 소재, 친환경을 들 수 있음. ▪ 디자인 지원사업이라고 하면 디자인을 적용하여 제품을 만드는 것으로, 4대 전략산업과 연결하면 전략산업 내 지역기업들이 실제로 적용할 만한 기업이 있을까 의문 ▪ 대부분의 고객은 B2C 기업으로 전략산업과는 거리가 있음. ▪ 4대전략 산업으로 되어 있지만 대전시가 로봇, 양자기술 두 개를 더 추가함. 로봇 관련 기업은 지역에 많음. 로봇 분야는 완제품으로 디자인을 적용할 부분이 많음. ▪ 디자인사업에 대한 고객 정의가 필요하며, 고객에 맞는 디자인 지원이 되어야 하나 전략산업 내 고객에 대한 분석은 되어 있는지 궁금 ▪ 전략산업의 범위도 넓혀서 디자인진흥원의 고객 범위를 넓히고 명확히 하는 것이 필요 ■ 디자인 활용 현황 및 수요 ▪ 대전의 주요 전략산업(바이오헬스, 우주항공, 국방, 나노반도체)은 혁신 기술을 중심으로 발전 중이며, 관련 디자인 수요가 꾸준히 증가 ▪ (예) 국방 분야에서는 첨단 방어 장비의 사용자 인터페이스(UI) 디자인 개선을 통해 군인들의 작업 효율성과 안전성을 강화하는 프로젝트 진행 ▪ 기술과 융합된 디자인은 제품의 사용성, 시장 경쟁력 및 브랜드 가치를 높이는 핵심 요소로 작용 ▪ (예) 우주항공에서는 소형 인공위성의 복잡한 기술을 쉽게 이해하고 다룰 수 있도록 사용자 중심의 정보 디스플레이 시스템 개발 ▪ 기업들은 기술적 성능 외에도 사용자의 편의성, 심미성, 기능성을 결합한 디자인을 요구. 디자인 주도형 연구개발(R&D)과의 융합이 활성화되고 있음. ▪ (예) 바이오헬스 분야에서는 사용자가 실시간으로 데이터를 모니터링할 수 있는 웨어러블 헬스케어 기기의 디자인이 기술적 혁신과 함께 발전하고 있음. ■ 디자인의 역할 정립 ▪ 디자인은 대전의 전략산업에서 기술과 제품의 가치를 극대화하는 도구로 작용. 사용자 경험 디자인(UX 디자인)과 제품디자인은 기술의 복잡성을 단순화하고 사용자가 쉽게 이해하도록 돕는 역할을 함. ▪ (예) 국방산업에서 군사 장비의 사용자 경험(UX)을 개선하여 전장 상황에서의

구분	주요 내용
	빠른 의사결정을 돕는 혁신적인 디자인 적용 사례 ▪ 바이오헬스, 우주항공, 국방산업에서는 사용자 편의성과 안전성을 고려한 디자인이 중요 ▪ (예) 바이오헬스 분야에서는 고령자를 위한 의료기기 디자인이 강화되어, 사용자가 직관적으로 제품을 사용할 수 있는 인터페이스 설계 진행 ▪ 나노반도체 분야에서는 첨단 기술을 반영한 시각적, 기능적 디자인 요구 ▪ (예) 반도체 공정 장비의 복잡한 인터페이스를 사용자 친화적으로 설계하여 기술자들이 실시간 모니터링과 조작을 쉽게 할 수 있도록 함. ■ 디자인사업 고도화 방향 ▪ 대전디자인진흥원은 기술과 디자인 융합을 중심으로 사업 고도화 추진 필요 ▪ (예) 우주항공 분야에서 기술 주도형 연구개발과 디자인이 결합된 프로젝트를 통해, 차세대 우주 탐사 기기 디자인을 개발함. 이 기기는 복잡한 시스템을 직관적으로 조작할 수 있는 UI가 포함됨. ▪ (R&D 연계형 디자인 개발) 기술 개발과 디자인 개발을 병행하는 디자인 주도형 R&D 생태계를 구축하여 제품 개발 성공률을 높임. ▪ (예) 국방 분야에서는 R&D와 디자인 협력으로, 차세대 전투 장비 디자인이 기술 개발 단계에서부터 반영되어 사용성 및 신뢰성을 높임. ▪ (글로벌 경쟁력 강화) 빅데이터, AI 등의 미래 기술을 접목한 디자인 연구를 통해 글로벌 시장에서 경쟁력 있는 제품을 개발할 수 있도록 지원 ▪ (예) AI 기반 UX 디자인이 적용된 스마트 헬스케어 장비는 글로벌 시장에서 주목받고 있으며, 사용자 데이터를 기반으로 맞춤형 디자인 솔루션을 제공함. ▪ (지속 가능한 디자인 생태계 구축) 바이오헬스, 우주항공, 국방, 나노반도체와 연계된 디자인 전문 인프라를 구축해 디자인 기술 발전을 촉진 ▪ (예) 대전의 우주항공 연구소와 연계해 지속 가능한 위성 개발 디자인이 진행되고 있음. 이는 재사용 가능하고 환경친화적인 소재와 디자인 솔루션을 포함함. ■ 신규 사업 방향성 ▪ 대전 전략산업과 디자인산업의 융합을 통해 첨단 기술과 디자인을 결합한 시장 선도형 제품 개발을 목표로 수립 ▪ (예) 바이오헬스에서는 웨어러블 기기와 의료 시스템을 결합한 통합 헬스케어 디자인이 개발되고 있으며, 이는 사용자의 건강 데이터를 실시간으로 수집 및 분석하는 맞춤형 서비스 제공 ▪ (바이오헬스) 사용자 맞춤형 헬스케어 제품 및 서비스 디자인 개발 ▪ (예) 맞춤형 인슐린 주사기 디자인 개발로, 사용자 편의성 및 정확성이 크게 향상됨. ▪ (우주항공) 우주 장비 및 시스템의 사용성, 안전성을 고려한 디자인 개발 ▪ (예) 차세대 로버(탐사 차량)의 디자인은 극한의 환경에서도 안정성을 유지하며, 조작의 편의성을 극대화하는 방향으로 개발 ▪ (국방산업) 무기체계 및 국방 장비의 편의성, 안전성을 개선하는 혁신적 디자인 도입 ▪ (예) 차세대 군용 드론 디자인은 조작성을 강화하고, 실시간 데이터를 시각적으로

구분	주요 내용
	로 명확하게 제공하는 인터페이스를 포함 ▪ (나노반도체) 미세 기술 요소를 시각적으로 표현하고 사용자 인터페이스를 개선하는 디자인 개발 ▪ 예) 나노기술 기반 반도체 장비는 사용자 친화적 조작 패널을 설계하여, 복잡한 공정을 간단하게 관리할 수 있도록 지원 ■ 기관 연계 방안 ▪ 대전디자인진흥원은 산학연 협력 네트워크를 활용하여 지역 전략산업의 주요 인프라와 연계해 시너지 창출 ▪ (예) KAIST와 협력하여 혁신적인 로봇기술과 이를 적용한 로봇 디자인 프로젝트를 진행, 산업 전반의 자동화 수준을 높임. ▪ (예) ETRI와 협력하여 인공지능 기반의 사용자 경험 디자인 연구를 진행, 인공지능 제품의 인터페이스를 보다 직관적이고 사용자 친화적으로 개선할 수 있음. ▪ 대전 바이오클러스터와 우주연구기관을 중심으로 디자인 전문 인프라를 확장하고, 디자인-기술 융합 모델을 도입해 신제품 개발 촉진 ▪ 대전 바이오헬스 클러스터 내에서 헬스케어 기기 디자인 센터를 설립, 신제품 개발 가속화 ■ 기관 역할 및 디자인 지원, 과제 방향 ▪ 디자인 기술, 산업과 소재, AI와 디자인의 연결성 등 다양한 분야에 대해 지역 기업에게 알리는 역할도 중요한 기관의 역할이라고 생각 ▪ 디자인이 선행되고 기술이 접목되어야 하지만 그렇게 생각을 하지 않는 기업들이 대부분으로 기업들의 인식 개선을 위한 노력 필요 ▪ 가장 중요한 것은 디자인을 통한 기업의 성공사례를 전파하는 것. 정확한 사례 없이는 전달이 안될 것 같음. 사례를 통해 기업들의 인식이 바뀔 수 있으며 자연스럽게 디자인 적용이 될 것 같음. ▪ 현재 대전디자인진흥원의 유튜브가 잘 만들어져 있으므로 이를 활용하여 성공사례 시리즈를 만들어서 유튜브에 올리는 것도 좋은 방법임. ▪ 성공사례 영상을 만들어서 유튜브에 올리고, 메일로 전달하고 관련 지원 사업을 홍보하여 자연스럽게 고객이 찾을 수 있게 만들어야 함. 별도 오프라인 포럼이나 세미나를 개최할 필요가 없음. ■ 신규 디자인 과제 발굴 ▪ (사용자 중심 제품 디자인) 바이오헬스 및 국방 산업에서 사용자 편리성과 안전성을 강화하는 디자인 ▪ (예) 고령자 및 환자를 위한 사용자 친화적인 의료기기 인터페이스 디자인 개발 ▪ (기술 융합 디자인) 나노반도체와 우주항공 산업에서 첨단 기술을 시각화하고, 사용자 이해도를 높이는 디자인 ▪ (예) 우주항공 장비의 모듈형 UI 시스템을 개발하여 기술자들이 간단하게 장비를 다룰 수 있게 함. ▪ (지속 가능한 디자인) 공공 및 산업 제품에서 환경을 고려한 재사용 및 재활용

구분	주요 내용
	디자인 ▪ (예) 국방산업에서 재사용 가능한 군수 장비 디자인 프로젝트 진행 ■ 대전디자인 산업 발전을 위한 디자인 정책 방향성 등 ▪ (지속 가능한 디자인 생태계 구축) 환경을 고려한 지속 가능한 디자인을 활성화 하고 친환경 디자인을 적극 장려 ▪ (예) 바이오헬스 및 우주항공 분야에서는 친환경 소재를 사용한 디자인 개발이 이루어짐. 예를 들어, 우주항공 분야에서는 재활용 가능한 소재로 제작된 우주 장비 설계 ▪ (글로벌 진출 지원) 대전의 디자인 기업들이 국제 시장에 진출할 수 있도록 지원 하고, 글로벌 디자인 트렌드에 맞춘 혁신적인 디자인을 개발할 수 있도록 해외 네트워크 강화 ▪ (예) 대전 디자인 기업의 해외 전시회 참여 및 국제 디자인 공모전 지원을 통해 글로벌 인지도를 높임. 예를 들어, 대전 기업이 국제 디자인 공모전에서 수상하 여 해외 시장에서의 인지도를 강화함. ▪ (미래 기술 대응 디자인) AI, 빅데이터 등을 활용한 데이터 기반 디자인 연구를 활성화, 이를 통해 대전의 전략산업과 연계된 혁신적인 디자인 솔루션 제시 ▪ (예) AI 분석 기반의 개인 맞춤형 디자인 솔루션을 개발하여 바이오헬스 분야의 헬스케어 기기에서 사용자 맞춤형 피드백을 제공함. 빅데이터를 활용하여 사용자 의 건강 상태에 맞춘 맞춤형 디자인 구현 ▪ (인재 양성) 첨단 디자인 기술을 활용할 수 있는 전문 인재를 양성하고, 이들이 지역 산업과 연계되어 창의적인 디자인 솔루션을 제공할 수 있는 환경 마련 ▪ (예) 대전 지역 대학과 협력하여 디자인과 기술 융합 교육 프로그램을 운영하고, 졸업생들이 지역 산업의 디자인 혁신을 선도할 수 있도록 지원
한남대학교 링크사업단 산학협력전담 운동섭 교수/단장	■ 대전디자인 산업 발전을 위한 디자인 정책 방향성 등 ▪ 전략산업이 체계적인 성장을 위해 R&D 연구 초기 단계부터 디자인 분야와의 접 목이 중요하다는 원론적인 접근에는 공감. 기업들이 성장하는 데 있어 초기 단계 부터 디자인 개념을 넣어서 시행착오를 줄이게 하는 것이 중요한 부분임. 그럼에 도 불구하고 현실은 여전히 제조·기술 중심 산업과 디자인은 단순한 수요·공급 자 관계에 머물고 있음. ▪ 전략산업을 포함한 기존의 제조·기술 중심 산업과 디자인간 단순한 수요·공급 자 관계를 벗어나 상호 연계·협력 관계를 어떻게 만들어 나갈 것인가에 대한 고 민 필요 ▪ 현재 대전디자인진흥원 지원 프로그램을 살펴보면, 디자인전문기업의 디자인경쟁력 강화에 초점이 되어있음. 공급자 마인드는 충분하며, 수요자 측면에서 확장이 필요 함. ▪ 실제 지원을 받는 기업들이 디자인의 중요성을 느껴야 하나 기업들은 연구개발 하기 바쁘고 실제로 디자인에 대한 감각이 없음. 기업들은 대부분 제조기술 기반이기 때 문에 디자인 중요성을 모르며 안다고 해도 기업 내 전문 디자인인력이 없고 지역내 디자인 파트너도 모름.

구분	주요 내용
	▪ 디자인 공급자 역량이 있어야 수요자가 찾는 것은 당연한 것으로 그것만으로 한계가 있음. 따라서 디자인을 찾는 수요가 있어야 함. 그것이 기업이고 산업임. 기술제조 기반의 기업들은 디자인에 대해 잘 모르기 때문에 나중에 바꾸려면 힘들기 때문에 처음부터 디자인을 활용할 수 있도록 하는 인식을 바꾸어야 함. ▪ B2C가 약한 기술제조기반 영역은 디자인의 필요성에 대한 인식이 없음. ▪ 사용자 경험 기반 설계, 모양, 최종 엔드 유저를 고려하지 않으면 시장에서 경쟁력이 없으므로 처음부터 디자인 기반의 사용자 관점 개발이 필요하다는 것을 알려줘야 함. 디자인 중요성 및 필요성에 대한 컨설팅을 통해 인식을 심어주어야 함. ▪ 단순 디자인기업과 기업 매칭으로는 절대 안됨. 지자체-혁신기관-디자인진흥원이 연계되어 예산을 투입하여야 하며 조건부로 사업을 편성하고 TP에서 10개 중 2개는 만드는 등 계획을 세워야 함. ▪ 제시된 자료를 보면, 초기 디자이너 공급자로서 역량 강화 프로그램은 충분함. 그러나 중간 브릿지 하는 사업이 없음. 로드맵 상에 예산, 시간을 투입해서 마중물 사업이 있어야 함. ▪ 현재 수행 프로그램과 추진 계획 중인 프로그램들을 검토하였을 때, 아래와 같은 3단계의 순차적 접근이 필요할 것으로 판단 ▪ [1단계] 어느 정도 기 육성 디자인기업 육성 : 공급자인 디자인기업들의 역량 강화(OK) → 디자인기업/산업분야 자체리그 - 1단계의 성과는 2단계와 연계되어 실질적인 성과가 나타나야 지속성 및 경쟁력을 가질 수 있음. ▪ [2단계] 공백 영역 - 실질적인 갭(수요와 공급의 차이) 존재 - 디자인 기업과 일반 수요기업들에게 자율적으로만 맡기는 것이 아니라 양자간의 연계 협력에 자발성이 생기도록 최소한의 경험(시행착오와 성과창출)이 축적될 수 있는 지원프로그램(시간과 예산 투자) 중요 [예시 프로그램] - 전략산업에 대한 지자체 투입예산(국비 대비 지자체 매칭 사업 포함)을 수행하는 지역혁신기관들의 비R&D(시제품제작, 마케팅, 해외시장 진출지원 등)사업 중 일정 비율에 한해 조건부 사업으로 디자인 컨설팅 지원 추진 - 예산의 경우, 지역혁신기관이 담당하는 해당사업비에서 50%(수요 제조기업 지원), 디자인진흥원에서 50% 매칭(공급 디자인 기업 지원)하여 협업형태로 사업 추진 - 대전시에서 상기 사업 추진을 위해 디자인진흥원에 (가칭) “대전 전략산업 경쟁력 강화를 위한 디자인 컨설팅 지원사업” 이란 명목으로 고유사업비를 배정 - 2단계의 프로그램을 통해 실질적인 성과를 창출하고 이러한 성과에 대해 기업들이 만족하여야만, 기업들에 의한 구전효과(마케팅 용어로 pull 전략)가 발생했을 때, 비로소 3단계의 사업이 성공적으로 추진될 수 있음. ▪ 공급자와 수요자의 매칭을 연결해서 지원하는 것으로 시간과 예산이 길면 길수록 좋음. 이를 어떻게 로드맵을 잡아갈 것인가 고민이 필요함. 지금 구조로 하면 일회성

구분	주요 내용
	으로 끝남. 어쨌든 풀 전략으로 기업들이 자발적으로 접근할 수 있게 성공사례를 만들어서 확산 및 홍보하는 것이 중요하며, 기업들은 알아서 구전효과를 만들. 따라서 한번의 성공사례, 스트레오 타입을 만드는 것이 중요함. ▪ [3단계] 생태계 구축상 바람직한 방향 – 디자인 R&D 융합 사업화 기술개발 사업 – 지역디자인 인프라 구축사업: 기업프로젝트(기획-개발-검증) 지원과제 – 방향성과 필요성은 인정되지만 공동사업에 대한 쌍방의 동상이몽 가능성이 큼 – 2단계의 효과적인 수행 없이 1단계에서 바로 3단계로 건너뛰게 되면, 3단계 사업은 이벤트성, 일방향성에 그치게 됨 – 2단계까지의 성과가 축적되었을 때 생태계 구축 관점에서 3단계의 세부 사업들이 실질적인 성과를 창출하며 지원사업의 정책적 타당성을 담보할 수 있음. ■ 전략산업-디자인 수요 ▪ 산업분류 코드로 분류한 데이터는 허수가 많음. 산업분류 데이터는 참고만 하고 별도 디자인 범위에 대한 정의를 내려서 기업의 기준을 잡고 가야 함. ▪ 국방의 경우, 무기, 총 등 운송을 사람이 하며, 떨어뜨리지 않게, 손에 맞게, 제품 기능과 성능을 고려한 디자인이 중요하며 일반적인 심미적 디자인의 개념하고는 다름. 제품의 효용성을 극대화하고 다루는 사람이 사용하기 편하게 디자인하는 그런 개념으로의 디자인임. B2C 디자인과 다른 디자인의 개념임. ▪ 바이오 산업에서는 의료기기, 화장품 등에서 수요가 있을 것 같고, 국방은 로봇, 무인이동체 드론에서 수요가 있음. ▪ 나노반도체는 뿌리산업의 기기제조, 부품기업 등 산단에 있는 기업들이 플러스 알파 개념으로 기계나 부품을 잘 팔릴 수 있게 하는 지원의 영역으로 들어갈 수 있음. 이런 분야는 생소하기 때문에 성공 기업을 만들어 사례를 확산할 때, 디자인의 필요성에 대한 인식을 만들 수 있음. ■ 기관 역할 및 디자인 지원, 과제 방향 ▪ 대학-기업-디자인진흥원이 연계된 사업 마련 ▪ 대전시 도시디자인, 공공디자인 분야를 대전디자인진흥원이 주관해서 대전 미래 비전에 맞는 시설물을 만들면 차별화된 도시이미지를 만들 수 있음. ▪ 시제품제작 지원사업은 바우처 형태로 하여 추진하고, 처음부터 기업의 성공사례 개발을 목적으로 추진되어야 함. 기업 사례를 바탕으로 디자인 적용 전/후를 비교하고 어떤 점이 좋은지를 강조하여 포럼, 세미나를 통해 확산해야 함. ▪ 특히, 시제품 제작사업은 대전디자인진흥원이 가져가야 할 영역임. 시 차원에서 시제품 제작사업은 대전디자인진흥원에서 추진될 수 있도록 해야 하며, 혁신기관과 연계하고 국책사업으로 확장할 수 있도록 적극적으로 제안해볼 필요가 있음. ▪ 개별 과제로 기업지원 프로그램을 만들기 보다는 기업의 인식 개선을 위한 프로그램을 많이 만들어야 함.
홍익대학교 산업디자인학과	■ 전략산업-디자인 연계 ▪ (나노 반도체) 기술 적용 아이টে에 대한 발굴 및 적용 방안 연구

구분	주요 내용
선선휘 교수	▪ 나노반도체 분야에서는 소재부품 영역으로 접근하여 디자인 수요를 발견할 수 있을 것 같음. ▪ (우주항공) 우주 항공 기술 내 휴먼팩터가 필요한 범주 연구 및 적용 방안 연구 ▪ 우주항공 분야에서는 미항공우주국(NASA)의 우주선 실내 설계를 한 레이몬드 로위(Raymond F. Loewy) 같은 유명 디자이너도 있음. 옛날부터 우주항공 분야에서는 디자이너가 함께 기획하였음. 지금으로 보면 UX개념이며, 디자이너와 함께 연구를 해서 아웃풋을 냄. 그 관점에서 연구 기획 단계에서 디자이너가 같이 들어가야 함. 우리나라에서 우주선을 만들 때 디자이너가 인볼브 된 사례가 있는지는 모르겠음. ▪ (국방산업) 산업 관련에 적용 가능한 디자인 요소 기술 검토 연구 ▪ 국방/우주 분야에서는 타분야 대비 디자인 니즈가 있을 수 있음. 방위산업 제품의 경우 기술력은 우수하나 사용성 및 디자인 부분이 상대적으로 부족해서 개선하려는 기업들 많음. 이 분야의 디자인은 직관적 디자인임. 국방 제품디자인과 연동된 프로그램 개발할 수 있을 것 같음. ▪ 국방이나 우주항공은 B2G이고 보수적인 산업군이기 때문에 수요나 접근성 부분에서 쉽지 않으며 디자인 접근에 허들이 높음. ▪ (바이오헬스) 관련 기술 적용 아이템 디자인 주도 전주기 제품 개발 및 연구 ▪ 4대 산업 중에서는 바이오헬스 산업이 B2C 사업이기 때문에 제품과 UX 영역에서 디자인에 대한 기회요소가 많을 것 같음. 바이오헬스 분야에서는 인간공학적 요소를 기반으로하는 디자인 연구가 되어야 함. 산업군에서 디자인의 필요성, 가치를 연구해서 강조한다면 접근 가능 할 것 같음. ■ 기관 역할 및 디자인 지원, 과제 방향 ▪ 대기업은 선행디자인, 생산공정, 양산, 라인업 대응, 패키지, UX, 편집 등 각 분야별로 전문가가 있지만 중소기업은 디자이너 한 명이 모든 것을 다함. 산업별·분야별로 중소기업이 인하우스 디자이너를 두지 않아도 원활히 진행할 수 있도록 진흥원이 역할을 해야 함. ▪ 지역내 유사 디자인지원사업이 있어서 충돌이 되는 것 같음. 협업 부분에서 TP와 진흥원이 연계되어 동일한 형태의 지원사업이 되지 않도록 해야 함. TP에서는 수요조사를 통해 기업내 디자인 필요사항을 조사해서, 진흥원이 디자인 컨설팅을 지원하고 실행하면 좋을 것 같음. ▪ 대전디자인진흥원 디자인사업 고도화 방향으로 사업화 대응을 위한 디자인관점에서 생산 공정 프로세스(CMF 연계)를 적용 디자인사업 추진하도록 하고, 전략 산업 대상 디자인 적용 방안 로드맵 제안 연구 및 선행디자인 사업을 검토해야 함. ▪ 산학연 연계 사업 발굴 및 지역 주민 참여 프로그램 개발 ▪ 전략 사업 대상 디자인로드맵연구 및 선행적 디자인 제한을 위한 디자인요소 기술 적용 방안 연구 필요 ▪ 메가트랜드, 라이프스타일트랜드, 디자인활용(적용) 기술트랜드등을 기반으로 기업 대응이 가능한 전략적 역할 수행을 위한 디자인역량강화 요소 발굴 및 실행 방안 연구 실시
(주)파블로항공 임승한 기술부사장	■ 전략산업-디자인 연계 ▪ 우주항공은 딥테크 영역으로 일반 고객을 상대하지 않는 영역으로 디자인의 수요는

구분	주요 내용
	상당히 낮음. 공학 기술로 만드는 것이기 때문에 사람의 심리적인 요소가 불필요한 영역이기 때문에 우주항공과 디자인산업의 융합은 이야기 하기 어려움. ▪ 예전의 국방은 튼튼하면 되었지만, 드론이라는 특수무기체계가 디자인적 요소가 필요하게 됨. 국방에서 진짜 고객은 구매를 하는 사람이 아닌 현장에서 사용하는 사람으로 전장에서 무기를 실제 사용하는 군인들의 입장에서 쉽게 사용할 수 있게 하는 부분에 대한 연구가 필요함. ▪ 결국 사람이 써야 하는 것으로 단순 사용하기 편한 것 보다는, 실수 하지 않게 하는 것이 중요하며, 사용 매뉴얼도 직관적으로 바로 알 수 있게 만들어야 하며, 안전하게 쓸 수 있게, 인간공학 관점에서 디자인을 접근해야 함. ▪ 국방 영역도 핵심기술이 중요하기 때문에 디자인 부분에 대해 고민을 안함. 고객이 원하는 것은 간편, 간단, 직관적인 것임. 국방 대부분의 업체들이 산업디자인적 인력이 없기 때문에 그 능력이 낮음. ■ 기관 역할 및 디자인 지원, 과제 방향 ▪ 스타트업 기준으로 업무의 특성을 보면 린스타트업 방식(빠르게 시장에 적응하고, 고객의 피드백을 바탕으로 제품이나 서비스를 지속적으로 개선)으로 예자일을 개발해야 생존할 수 있음. 중요한 포인트는 수시로 불특정 다수 업무가 필요하며, 디자인도 필요한 부분, 영역에서의 지원을 빠르게 받는 것이 중요함. ▪ 기술 기업들은 엔지니어링 중심으로 본인들이 직접 코드를 짜고, 도면 그리는 것에 최적화 되어 있는 반면, 매뉴얼, IR자료 등 시각화 자료를 만드는 것을 못함. 사업을 하는데 디자인 그래픽적인 부분이 중요하지만 관련 전문인력을 보유하는 것은 어려움. 따라서, 해당 관련 디자인인력 풀이 필요하며, 실시간으로 연동되어 빠르게 연결되어 필요한 영역의 지원을 받을 수 있어야 함. ▪ 기술기반의 기업은 기술이 제품 핵심이 되는 것으로 외부로 유출 되는 것에 민감함. 따라서 외부 디자인기업 또는 디자이너와 업무하는 것에 보수적임. 따라서 수요자 입장에서 보안적인 부분을 해결 할 수 있는 방안이 필요함. ■ 디자인 활용 및 수요, 디자인 지원, 과제 방향 ▪ 대전 내 중소기업 중에는 핵심기술 기반으로 설립된 회사가 많으나, 이와 같은 기업은 제품화 과정에서 대중 고객에게 어필할 때 필요한 디자인에 대한 역량 부족 ▪ 엔지니어 중심의 기업에서 개발 중인 제품에 디자인적인 요소를 지원할 필요성이 있음. ▪ 핵심기술 외 고객의 심미적인 요소나 사용편의성을 증대시켜줄 수 있는 산업디자인 측면의 지원이 필요 ▪ 제품 개발을 목표로 하는 사업에 디자인적인 항목을 포함하여 진행시키면 시장 중심 사고가 익숙하지 않은 기술 중심 기업에 큰 도움이 될 것임. ▪ 고객층이 확실한 제품 개발이 목표인 경우 고객 입장에서 사용 편의성을 높일 수 있는 산업디자인 지원 필요 ▪ 대전은 다른 도시에 비해 딥테크를 다루는 중소기업이 많은 것으로 추정됨. 따라서 대중 고객을 상대로 하는 심미적인 디자인이나 예술적인 디자인보다는, 특수 고객의 사용 편의성을 증대시키는 등의 산업디자인적인 업무 성격을 강화하는 것에 대해서 의견을 개진함.

[2차 연구회]

1. 개 요

- 일 시 : 2024. 09. 27.(금) 14:00~16:00
- 장 소 : 디자인하우스 3층 회의실
- 주 제 : 대전시 공공/도시 디자인사업 영역 다각화 및 신사업 발굴
- 목 적 : 향후 5년 내 대전시 디자인산업발전 기본계획의 수립 및 실행 과정에서 대전디자인진흥원이 집중해야 할 핵심 전략과제를 도출하기 위해 산·학·연·관 전문가로 구성된 연구회 운영
- 주요 내용
 - 대전 민선8기 정책 기반 공공디자인/도시디자인/문화(콘텐츠)산업 디자인 정책 방향성
 - 도시/공공디자인 분야 디자인사업 영역 다각화를 위한 DIDP기관 역할 정립
 - 지역 주요 인프라 연계 방안 및 지역 공공/도시 디자인과제 발굴
 - 대전디자인 산업 발전을 위한 디자인 정책 방향성 등

2. 참석자

번호	소속	직책	이름
1	한국문화산업학회	부회장	고은정
2	에프엔플레이스	대표	김상률
3	디자인하우스	연구소장	맹은주
4	홍익대학교 산업미술대학원	교수	이현성
5	(사)한국공공디자인학회	회장	최성호

3. 주요 내용

구분	주요 내용
고은정 한국문화산업학회 부회장	■ 대전 지역 현황 및 문제점 ▪ 서울시는 특수 상황으로 서울시는 이미 공공건축에 대한 아카이브가 있음. 부서 인원의 절반이 전문직이며, 맡은 업무도 디테일하게 되어 있어 사업 운영을 할 수 있는 역량이 있음. 반면 다른 시도는 어려운 구조임. ▪ 타 지역 모두 같은 상황에도 불구하고 대전 시장님이 거는 기대만큼 하지 못하는 이유는 사람의 문제이며 예산보다는 조직이 중요하다고 생각함. 대전시 내 전문 직 두 명이 모든 업무를 한다는 것은 어려운 상황임. ▪ 비전에 대한 인식이 다른데 대전시는 그랜드플랜이 마련되어 있어서 그랜드플랜을 기반으로 세부 사업에 디자인을 녹여서 풀어내면 설득력 있는 구성이 될 것 같음.

구분	주요 내용
	▪ 대전은 자연경관, 관광, 문화 예술 분야가 취약하므로 지금부터 만드는 공간디자인이 미래를 위한 투자로 중요함 ■ 기관 역할 및 방향성 ▪ 국비사업은 불리함. 국비사업은 구와 함께 해야 하는데, 문제는 구의 역량이 그만큼 안 되기 때문에 사실상 쉽지 않음. 시가 잘해서 구를 다독이고 가야 하는데 시도 아직은 무엇을 해야 할지 모름. ▪ 연구 결론 부분의 실행계획에 국비 지원에 대한 내용이 나올 것임. 국비를 받으면 지원하는 역할을 진흥원이 해야 함. 대전디자인진흥원은 원소스멀티유저의 역할을 해야 함. 사업비를 따와야 하고, 실제 사업을 재밌게 만들고, 그 사업으로 상을 받고, 관련된 축제도 하고 브랜드로 만들어야 함. ▪ 대전시에는 이를 맡아서 할 인력이 없으므로 그 역할을 디자인진흥원이 해야 함. ▪ 지역 사업에 디자인이 반드시 들어가게 하는 인식을 만드는 것이 중요하며 공무원들의 인식이 생기면 많은 것을 할 수 있음. 이 인식을 만드는 역할을 진흥원이 해야 함. ▪ 행정 디자인 시스템 조력 기관으로 대전에서 디자인은 당연히 고려되어야 한다는 인식을 심어주어야 함. ▪ 시장이 바뀌어도 공무원이 바뀌어도 미래를 준비하는 도시 대전에서 디자인은 중요하다는 인식을 만들어야 함. ▪ 성심당 말고 대전을 대표하는 콘텐츠가 없음. 대전에 있는 디자인자산을 아카이빙하면 할 것이 많음. ▪ 대전의 디자인은 공공과 민간이 함께 노력 한다는 의미에서 진흥원이 중심이 되어 대전의 디자인을 발굴하고 격려하고 지원하고 홍보하는 시상, 축제, 전시 등의 이벤트 필요함. ▪ 과학도 추상적인 것들이기 때문에 관련 자산을 찾아서 연계하고, 형태, 컬러 등을 구축하고 관련 전시 및 축제를 만들면 확산 할 수 있음. ▪ 대전 꿈돌이 캐릭터(10가지)를 만든 것이 중요한 것이 아닌 브랜딩을 해야 함. 만드는 것에 의미를 두기보다는 브랜딩을 통해 지속 가능하게 활용 할 수 있는 방식을 마련하는 것이 중요함. ■ 공공디자인 정책 방향성 및 과제 ▪ 대전의 장점인 중심 이미지 부각. 시민의 자부심으로 연결하여 실용적, 논리적, 기본에 충실한 이미지 부각 ▪ 남한의 중앙, 교통의 중심, 과학 연구의 중심, 교육의 중심, 군사의 중심, 행정의 중심 강조 ▪ 잘하는 걸 더 잘하도록 홍보함. (비 수도권 중 유일) 인구 증가, 청년 인구 전국 2위, 개인소득 3위, 건강한 도시, 어린이 행복지수 1위, 연구개발비 1위, 안전한 도시, 포용력이 높은 도시 강조 ▪ 대전은 과학도시, 안전도시, 행복도시 등 관련 슬로건이 많지만 그럼에도 불구하고 대전이 무언가 유명하게 느끼지 못했다는 것은 디자인 정책이 문제임.

구분	주요 내용
	▪ 디자인을 디자인할 수 없고 디자인은 모든 분야와 연결 가능하므로 디자인이 중요하다라는 인식 전환이 우선 필요함. 이를 위한 시범사업과 홍보 전개 필요 ▪ 대전에 교량이 많은 것이 대전의 특징이라고 할 수는 없음. 이것이 경관적으로 아름답거나 해야 하는데 사실은 그렇지 않으며, 단순 교량 수가 많다는 것은 특색이 될 수 없음. 한강처럼 시민들이 사랑할 수 있도록 공간을 개선해야 하며 많은 콘텐츠를 만들어야 함. ▪ 대전이 과학도시이면, 실제 시민들의 일상생활 속에 과학을 인식할 수 있게 하는 것이 필요하며, 이를 잘 알려지게 할 수 있는 역할을 하는 것이 디자인임. ▪ 강릉이 커피도시가 된 것도 작은 커피집을 시작으로 확산이 되어 강릉=커피가 된 것처럼 성심당을 중심으로 확산하여 대전을 빵의 도시로 타 지역이 할 수 없는 대전만의 강력한 것을 만들면 좋을 것 같음. 이미 성심당이라는 것이 사람들의 인식에 있기 때문에 관련 산업을 발전시켜 확산하면 좋을 것 같음. ▪ 대전을 유네스코 디자인 도시는 어려울 것 같으며, 오히려 미식의 도시로 접근하는 것이 맞다고 생각함. ▪ 과학도 추상적인 것들이기 때문에 관련 자산을 찾아서 연계하고, 형태, 컬러 등을 구축하고 관련 전시 및 축제를 만들면 확산 할 수 있음. ▪ 인천시의 경우, 인천뮤지엄파크 설계 공모에 자하하디드 등 유명 건축가가 공모를 했으며, 이것만으로도 자연스럽게 인천시 마케팅이 되었음. ▪ 건축 공모의 경우, 국제 공모 방식으로 바꾸어야 하며, 전 세계가 볼 수 있도록 해야 하며, 이를 통해 대전시를 인식하게 해야 함. ▪ 부산시도 국제 우수공공디자인 공모전은 국제 지명공모를 함. 자연스럽게 해외 기관에 홍보가 되며, 유명한 디자이너가 참여할수록 강력한 브랜드마케팅이 일어남 ▪ 대전시민의 문화는 소그룹 중심, 일상 생활 중심이므로 생활권 별 이슈를 도출 (small proj) ▪ 전라도, 경상도에 있지만 충청권에 없는 국가정원을 조성할 수 있으며 새로운 관광자원, 기후변화 이슈와 부합 (big proj)됨.
김상률 에프엔플레이스 대표	■ 공공디자인 정책 방향성 및 과제 ▪ 도시의 브랜드컨셉, 명확히 정체성이 나와야 건축기획, 공공디자인을 진행 할 수 있음. ▪ 시청 내 디자인 관련 조직(인력)은 단순 커뮤니케이션을 하는 부서가 아닌 기획을 해야 하며, 기획인 먼저 되어야 함. ▪ 예시) 멜버른의 도시 브랜딩, 기획 기반 도시건축물 및 공공디자인 적용 ▪ 대전시민의 정책성을 고려했을 때 타 도시 대비 과학적인 이미지를 공공디자인/도시디자인/문화 산업 디자인 정책에 적절하게 적용해야 함. 과학을 기반으로 한 디자인 정책을 고려해야 함. ▪ 대전-과학도시는 전국적으로 인지도가 높으므로 핵심 키임. 그러나 실제 시민들의 생활 속에서는 과학을 느끼지 못하며, 도시 차원에서 도시브랜딩이 아예 안되고 있음.

구분	주요 내용
	▪ 생활 속 과학도시를 느낄 수 있는 디자인적 요소와 역할이 분명히 있음. 예를 들어 쓰레기통 하나를 만들더라도 과학 기술 기반의 디자인적 요소가 고려되어 만들어야 함. ▪ 예시) 폭스바겐-스웨덴 소리나는 쓰레기통 디자인 → 환경보호를 호소하기 위해 넋지 효과를 디자인에 적용한 사례 ▪ 사회, 환경 관련하여 넋지디자인의 개념을 반영하여 작은 것부터 공공디자인하면 됨. 큰 것 부터 하면 예산이 많이 들기 때문에 작은 것부터 시작하면 됨. ▪ 과학기술기반 공공디자인이 적용되면 자연스럽게 sns으로 확산되고 과학도시의 이미지가 인식이 될 수 있음. ▪ 도시/공공디자인 분야의 활성화를 위해 관련 시민 단체와 지역 대학교 전공학과와의 지속적인 연계가 필요하다고 판단됨. 지역 시민들과 학생들이 생각하는 도시/공공 디자인/문화 영역에서의 필요한 디자인이 무엇인지를 제안받고 동시에 아이디어도 함께 받을 필요가 있음. ▪ 대전시 디자인산업 발전을 위해서는 대전디자인진흥원이 주도적으로 기획하고 관리해야 한다고 생각함. 또한 대전시만의 타 도시 대비 차별점을 강조할 수 있도록 과학과 디자인의 조합을 이룰 수 있는 디자인 정책 및 사업화가 필요하다고 판단됨. ■ 기관 역할 및 방향성 ▪ 대전디자인진흥원을 통해 대전시의 도시/공공 디자인의 일관성 있게 관리할 수 있도록 해야 함. 대전시 도시/공공디자인 관리 위원회를 구축해서 지속적으로 관리할 수 있도록 해야 함.
맹은주 디자인하우스 연구소장	■ 공공디자인 정책 방향성 및 과제 ▪ 디테일한 실행조직과 기획 조직을 파악하는 것이 중요하며, 다른 시도의 조직들은 어떻게 운영되고 있는지 파악하는 것이 좋음. ▪ 여러 부서에서 구석구석에 자잘한 시도를 끊임없이 하지만 임팩트가 없음. ▪ 결과물이 중장기적으로 통일되게 나올 수 있게 가이드라인을 구축해야 함. ▪ 전반적으로 스토리가 있고, 엇지 있는 홍보가 필요함. ▪ 시장님이 원하는 것은 짧은 시간안에 임팩트는 결과물이 나오는 것을 원함. ▪ 일반 시민과 소통하고 성과를 알리기 위해서는 어느 정도 큰 수준의 이벤트가 필요함. 예를 들면 대전 엑스포와 같이 전국민에게 각인될 수 있는 이벤트가 필요함. ▪ 서울시 오세훈 시장도 같은 목적으로 디자인서울, 세계디자인수도 등 큰 행사를 유치하고 ddp라는 디자인 유산도 구축함. ▪ 대전시도 속도감 있게 하기 위해서는 엑스포 등 세계 수준의 빅이벤트를 유치하여 붐업을 하고, 회자해서 전국적으로 대전을 알릴 수 있도록 만들어야 함 . ▪ 부산의 박형준 시장도 디자인을 밀면서 2028년 세계디자인수도를 유치하고자 관련 조직도 만들고 집중하고 있음. ▪ 사업단의 고민도 필요하지만, 윗단의 고민도 필요함.

구분	주요 내용
	▪ 물리적인 공간, 건물에만 국한 도시브랜드가 아니라 콘텐츠로의 접근이 필요함. 대전만의, 대전이 강화 시키면 잘 할 수 있는 콘텐츠를 발굴 해야 함. ▪ 정책의 방향성을 공공시설물, 건축물의 개념이 아닌 콘텐츠 쪽으로 다른 방향으로 방식으로 접근이 필요하며, 대전시만의 콘텐츠 기반 도시브랜딩 전략이 필요함. ▪ 일반 과학은 일반인에게 와닿지 않지만 과학을 실제 생활에서 쉽게 경험하고 접할 수 있게 할 수 있는 것이 디자인임. 과학을 경험할 수 있게 구체적인 제품, 공간, 서비스화 하는 것이 디자인임. ▪ 과학도시 대전이 디자인을 통해서 일반 시민들에게 직접 생활에 느낄 수 있게 만들기 위해서 솔루션을 제공하는 '디자인솔버톤' 을 기획하여 운영하는 것도 좋음. 디자인솔버톤은 디자인솔루션이 필요한 분야를 발굴하는 디자인아이디어 경진대회이며 큰 예산도 필요 없음. ▪ (예시) [서울디자인창업센터] 2024 서울디자인솔버톤 ▪ 디자인솔버톤을 통해 수상한 결과물을 테스트 배드 형식으로 실제 도시에 적용되고 이것이 쌓이면 대전시의 도시 이미지가 변할 수 있음. ▪ 2024년 중국의 Design Intelligence Award (DIA)는 총 상금이 약 9억 4천만원으로 세계적인 디자이너들이 참여하여 유명함. ▪ 세계적으로 참여할 수 있는 어워드를 통해 인지도를 확산 할 수 있음.
이현성 홍익대학교 교수	■ 공공디자인 정책 방향성 및 과제 ▪ 대전하면 과학으로 내외부 모두 인식하고 있는 아이덴티티임. ▪ 관련하여 바우하우스를 생각하게 됨. 결국, 공예+예술 브랜딩의 개념적으로 디자인+과학이라고 생각함. ▪ 구체적으로 생각했을 때 ' 시티랩 ' 이라고 생각함. 과학은 실험하고 실증하고 정량화하여 사람의 삶을 개선하게 만드는 것이 기술이라고 생각함. 과학기술의 요즘 목표는 일반 시민들의 삶을 개선하는 것임. 사회 문제 해결 기본계획을 과학기술부에서 제일 먼저 만들고 사회문제해결 사업도 과학기술부에서 함. ▪ 대전이 리빙랩의 원조로 바우하우스의 개념으로 디자인+과학을 기본으로 하여 ' Dcity lap ' 으로 브랜딩하면 될 것 같음. ▪ 대전 한 지역에 샌드박스 구역을 지정하여 테스트베리를 구축하면 좋겠음. 도시계획과 연결하여 샌드 디자인박스 특화지구를 만들어 전국의 디자인, 실험가, 기술자 들을 모이게 하여 다양한 것을 테스트 해서 삶의 문제 해결하고 혁신 사례를 발굴해야 함. ▪ 미국 오스틴시에 우회전 차량을 위해 도로 디자인을 통해 도로를 넓혀주는 것을 한 적이 있음. 실제로는 법으로 불가능하지만 대전에서는 특별 샌드박스 구역에서는 수용하게 하여 다양한 실험을 할 수 있도록 함. ▪ 과학기술이 기반이 되는 디자인을 통해 문제해결, 혁신사례를 만들 수 있도록 대전 리빙랩/시티랩/디자인시티랩을 만들어서 테스트베리를 구축하도록 함. ▪ 필립스전자가 살기 좋은 도시를 구축하는 방향의 일환으로 조명을 활용한 도시개선 방안을 제안하고 사회 범죄를 줄이는 프로젝트를 진행하였음. 이처럼 기업-기관-지역이 과학기술을 기반으로 범죄 등 사회문제를 해결하는 테스트베리 과

구분	주요 내용
	학실증실험을 하고, 과학이 일상 생활에서 경험할 수 있도록 디자인랩시티 대전을 만들 수 있도록 함. ▪ 이런 것을 잘하는 곳이 헬싱키로 알토대 중심으로 다양한 프로젝트를 추진하고 있음. 대전과 헬싱키와 함께 MOU를 맺고, 대전이 리드해서 공동 엑스포를 개최하고 헬싱키의 혁신 사례를 전시하고, 대전의 도시 전체가 실험실이 될 수 있게, 과학시티디자인랩을 브랜딩하여 만들면 좋을 것 같음. ▪ 과학-실험-디자인 도시 최소 사례로 만들고, 대전지수 만들어서 과학실상문제 해결 인덱스를 구축해야 함. ▪ 덴마크 코펜하겐지수라는 것이 있음. 이는 전세계적으로 도시 자전거 이용률 등을 코펜하겐지수로 평가해서 공지함. 대전시도 코펜하겐지수 처럼 과학실용기술을 활용하여 사회문제 해결한 것을 대전지수로 만들면 좋을 것 같음. 혁신도시로 핀란드가 1등 했던 것처럼 대전도 과학도시 1등으로 인식될 수 있게 해야 함. ▪ 엑스포를 열더라도 과학-디자인의 정체성에 맞는 내용으로 이벤트를 개최해야 함. ▪ 윤석열 정부 100대 정부 과제 중 약자맞춤형 참여형 공공디자인이 있음. 국정과제에 맞춰 관련된 분야가 안심먹거리, 일상재난 등이 있음. 던지는 소화기, 폭염 방지 텐트, 미세먼지를 느낄 수 있게 하는 미세먼지 신호등 등처럼 삶 속에서 보여 줄 수 있는 디자인을 개발해야 함. ▪ 약자 맞춤형 통합지원을 통한 차별 없는 정보디자인 ▪ 일상이 풍요로워지는 보편적 공공공간 복지 디자인 ▪ 예방적 일상재난안전지원 공공시설물 특화 디자인 ▪ 안심 먹거리, 건강한 생활환경을 위한 공공정보 체계 디자인 ▪ 일상재난 대비체계 행동유도 디자인 고도화 ▪ 100세 시대 공공공간 혁신을 통한 건강서비스 고도화 ▪ [인구구성에 따른 문제] 고령화, 저출생, 다문화가족 등 인구구조 변화에 대응하는 디자인 ▪ [대상에 따른 차별 문제] 성별, 인종, 장애유무 등 사회적 차별 해소를 위한 디자인 ▪ [도심속 사고에 대한 문제] 범죄, 재난, 사고 등으로부터 안전과 심리적 안정을 제공하는 디자인 ▪ [정신적 문제}소외, 고립, 스트레스 등으로부터 건강과 정서적 안정감을 증진하는 디자인 ▪ [공공 환경의 문제]공중위생, 층간소음 등 생활환경의 질적 개선을 위한 디자인 ▪ [행정 불편의 문제] 공공행정의 편의와 서비스 향상을 위한 디자인 ▪ 대전시의 매트رو-버스 통합 노선도 및 맵이 필요함. ▪ 인지과학을 기반으로 관광지도와 교통 노선도를 개발하고, 대전시민과 관광객이 쉽게 알 수 있도록 인지과학 베이스로 개발이 되어야 함. ■ 기관 역할 및 방향성 ▪ 정책랩, 리빙랩 (대안적 정책 기획, 프로토타이핑 모델) 운영 ▪ 공공디자인 진흥 지원기관 역할 (대전시 산하 공공기관등이 공공가치 향상을 위한 사업 기획 지원) ▪ Sitra의 Design for Government와 같은 정책디자인의 운영 지원 역할

구분	주요 내용
	▪ 공공디자인 전문인력 제도를 통한 공공디자인 전문가 양성 프로그램 관리 ▪ 공공디자인 리뷰제도, 공공디자인 닥터제도 운영
최성호 (사)한국공공 디자인학회 회장	■ 대전 지역 현황 및 문제점 ▪ 대전시는 심의, 협의 심의 절차가 없어서 표준이 없는 것이 문제임. ▪ 대전은 추상적인 이야기를 많이 함. 디자인은 형태, 색채, 재료를 다루고 시각적인 것을 다루는 데 대전은 어떤 색채, 이미지를 끌고 갈 것인가에 대한 구체적인 전략이 없음. ▪ 대전은 과학도시라고 말하고 있으나 과학도시라고 하는 것이 모두가 해석이 다름. 추상적인 것을 구체적, 전략적으로 만들어 나가야 함. ▪ 멜버른 도시는 도시브랜드 전략하에 모든 건축물과 공공시설물이 설치됨. 표준 지침서에 도시브랜딩에 대한 구체적인 이미지가 명시되어 있어 이를 철저하게 지키게 되어 있음. ▪ 관련 조례 강화가 필요하며 대전 공공디자인에 대한 표준 수립이 필요하며 도시 이미지 전략 수립이 필요함.
	■ 공공디자인 정책 방향성 및 과제 ▪ 대전에는 교량이 많아 교량 도시이나 교량을 못살리고 있음. 시민이 느끼는 부분, 시각적인 부분인 교량의 펜스나 야관 조명 등이 기획 없이 추진되고 있음. ▪ 또한, 대전시의 특징 중 하나가 사거리마다 유일하게 조명 타워가 있으며 이는 획기적으로 교통 사고률을 낮춤. 그러나 기능적으로만 만들다 보니 디자인이 없음. 기능적으로는 훌륭하지만 디자인적으로 특색이 없어 도시 감성측면에서 부족함. 기술과 디자인을 통해 대전의 상징이 될 수 있으므로 상징물 개선이 필요함. 찾아보면 도시 기반 인프라면으로 디자인 개선을 할 것들이 많이 있음. ▪ 대전시는 교통이 애매해서 가로공간을 보행을 통해 많이 이용하고 있음. 보행 전략에 있어 가로공간에 대한 디자인이 필요함. 시범적으로 도심에서 보여주면 시민들이 호응을 하게되고 추가 확산사업을 만들 수 있음. ▪ 과학과 디자인을 응용해서 다양한 생활문제를 해결할 수 있음. ▪ 교통 색깔체계 등 시민입장에서 교통 정보 체계 정리가 안되어 있음. 기초적인 부분부터 생활디자인 개선이 필요함. ▪ 대전의 도시 구조를 이해하고 접근할 필요가 있으며, 마케팅 측면에서는 과학도시를 인지할 수 있는 사업 마련이 필요함.
	▪ 대전시에서는 범죄예방디자인을 경찰청에서 진행하고 있으며, 대전시가 예산을 주고 있으며 범죄예방사업을 한해도 거르지 않고 하고 있음. 그러나 이 사업에 디자인이 다 빠져있음. 대전시-경찰청과 함께 협의 하여 공공디자인/서비스디자인 중심의 범죄예방디자인이 필요하며, 디자인 역할에 대해 인식을 심어 주어야 함.

