



# 창조경제시대의 디자인산업 진흥전략

정경원 박사\_ KAIST 산업디자인학과 교수

2015. 5. 4

SW정책연구소

# 강의 내용

1. 디자인이 이끄는 세상의 변화
2. 디자인적 사고(Design Thinking)의 힘
3. 창조경제의 본질과 사례
4. 디자인산업 진흥 전략의 변화와 전망

2015년 3월 19일 미국 경제에는 어떤 일이 있었나?



다우존스 (산업평균지수) 업체의 변화: AT&T(1916 - ) 퇴출 및 Apple 편입

## 전화기 디자인의 변화



Western  
Telephone  
1916

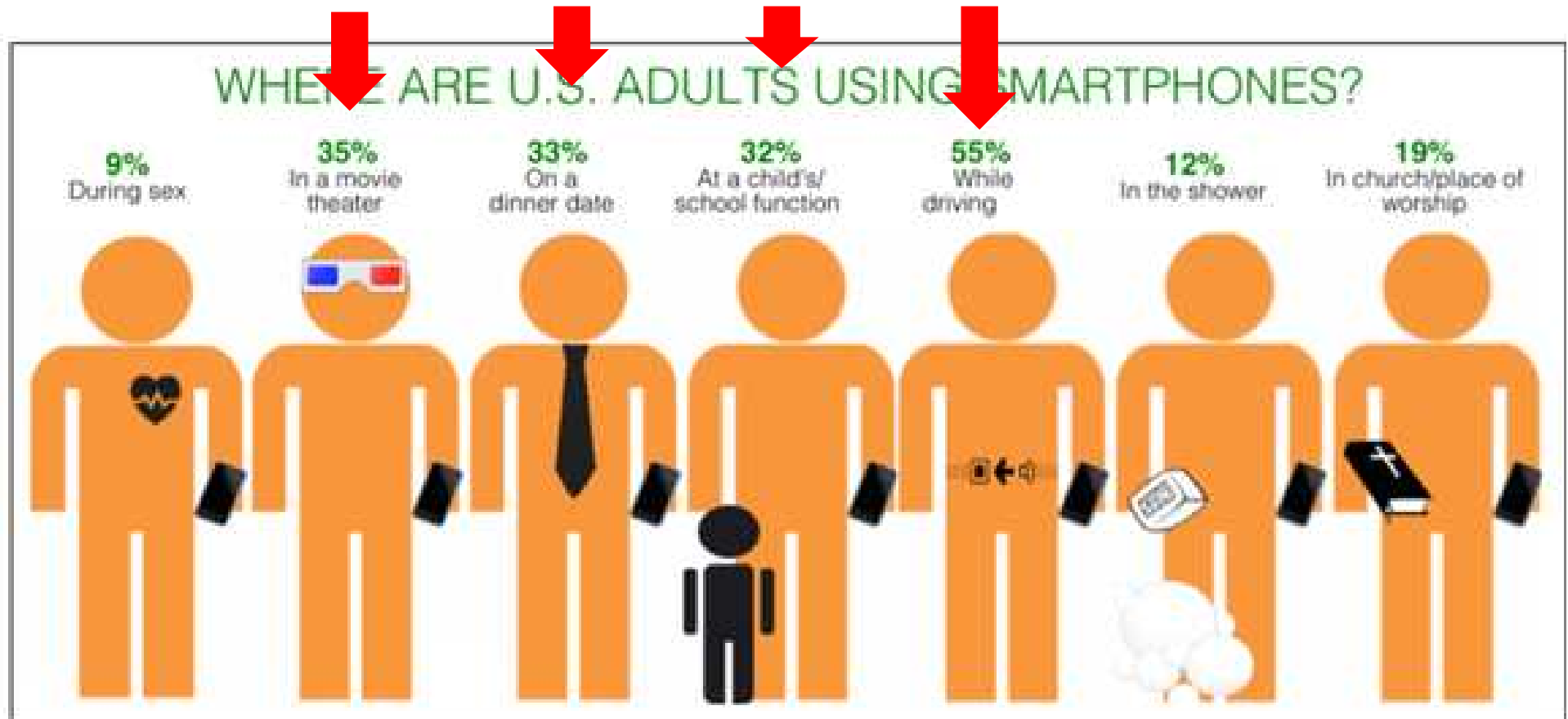


Western  
Telephone  
1970



Apple iPhone 2007

# 어디서 스마트 폰을 보나?

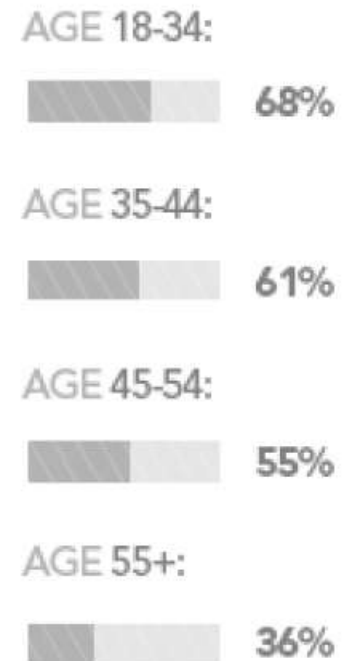
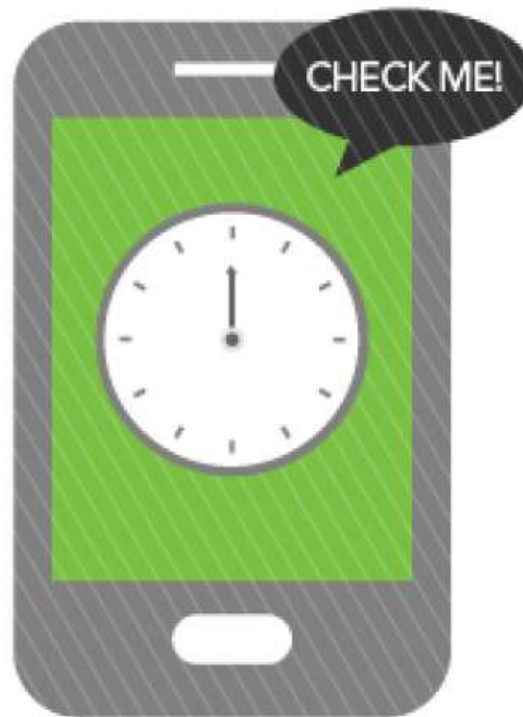


얼마나 자주 스마트 폰을 보나?

# WE'RE ADDICTED TO CHECKING OUR PHONES

**58%**  
OF SMARTPHONE USERS

**DON'T GO  
1 HOUR  
WITHOUT CHECKING  
THEIR PHONES**

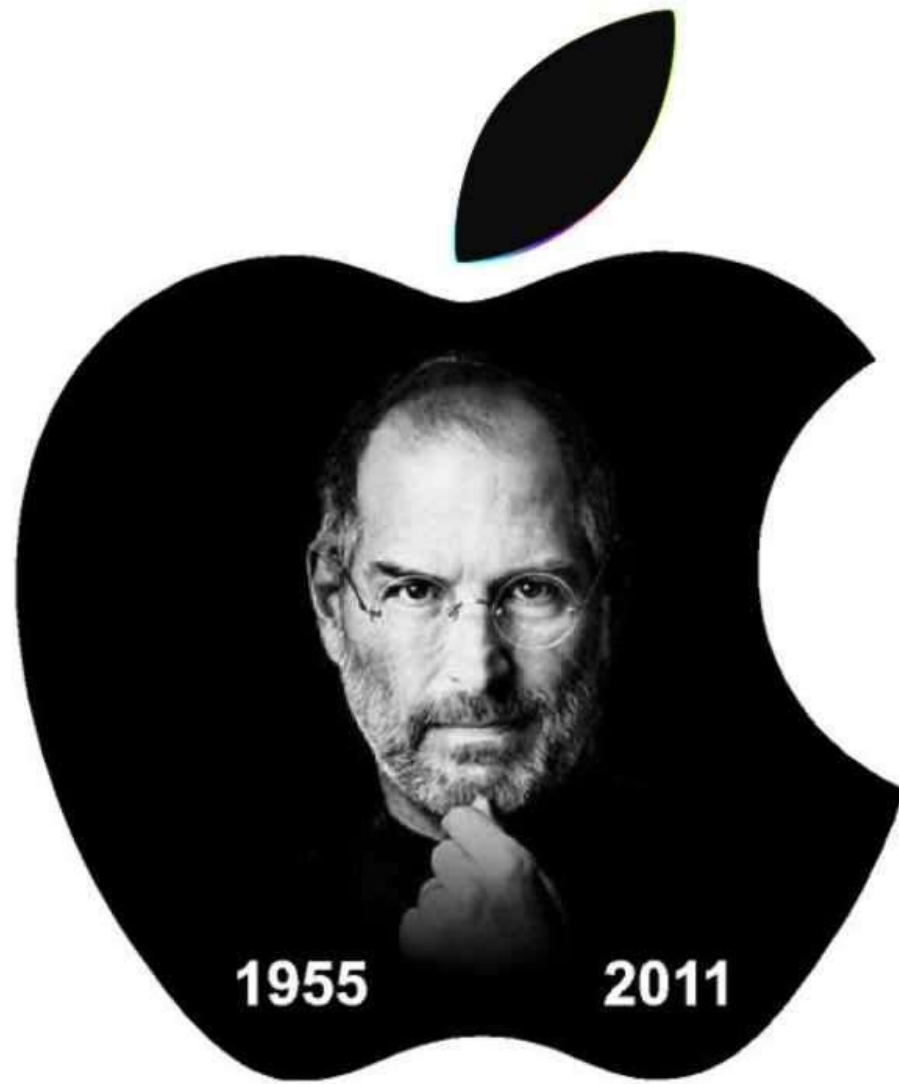


Steve Jobs

1955 - 2011



**Think different.**  
*Stay Foolish , Stay Hungry.*



1955

2011



## 스티브 잡스와 조나선 아이브의 만남, 1987



1967년 영국 런던 출생

1989년 노섬브라 대학교 산업디자인학과 졸업

1992년 애플 입사

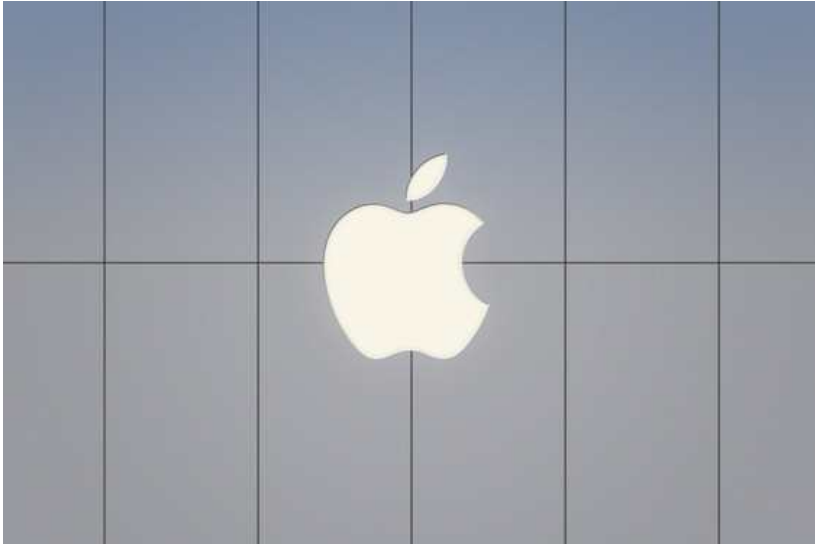
1997년 스티브 잡스에 의해 디자인 부사장 승진

**스티브 잡스의 각별한 신임 속에  
애플의 디자인 책임자로 승격**

**“Steve Jobs Ensured There Was  
No One at Apple To Boss  
Jonathan Ive Around.”**

“스티브는 생각하고, 조나선은 디자인한다”





## Apple Campus II: 2016년 완공 예정 노만 포스터



710,000m<sup>2</sup>.

The 22-person team

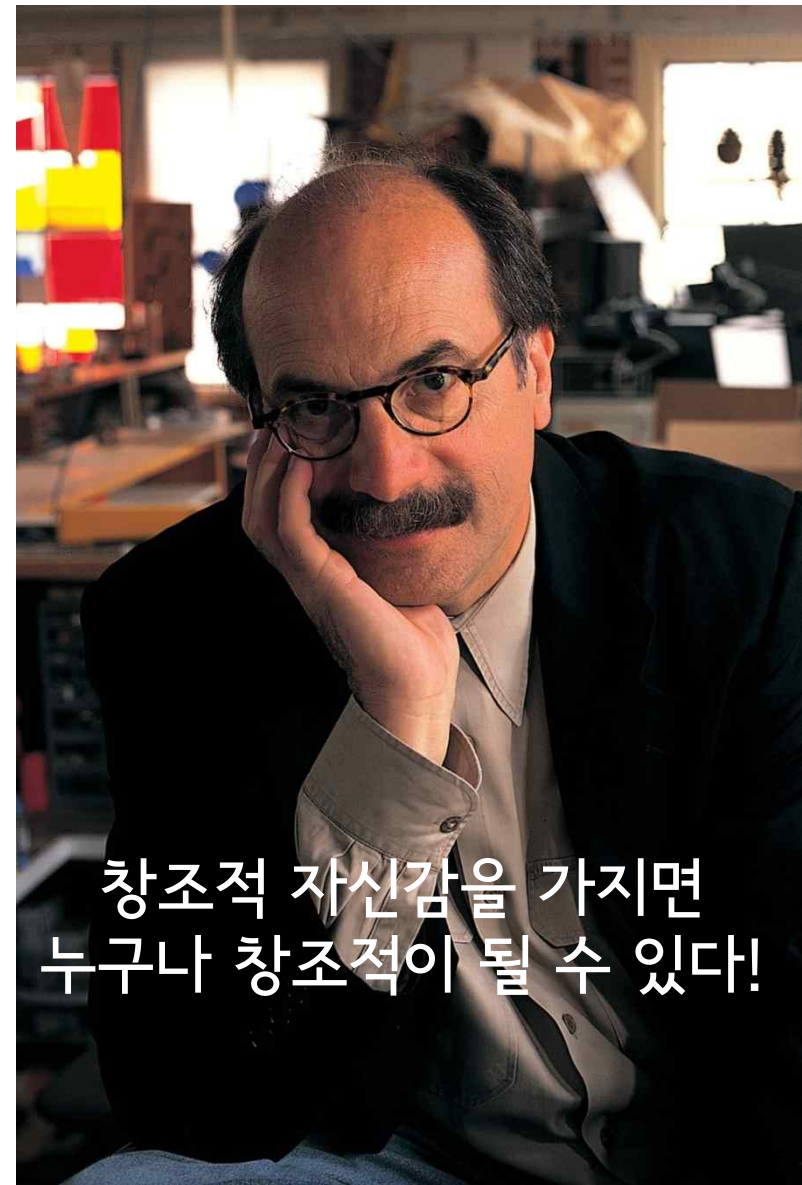




What's next?

디자인적 사고의 힘

## 창조적 자신감 (Creative Confidence)을 되찾아라!



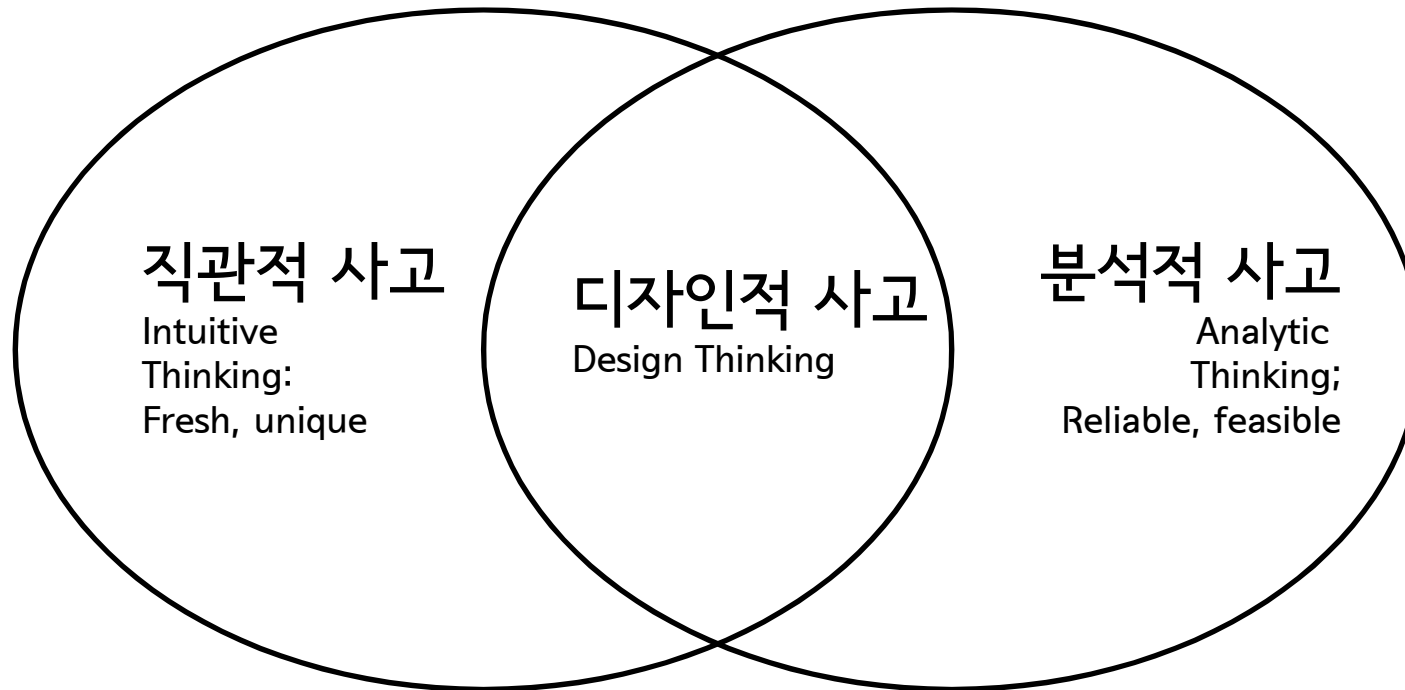
창조적 자신감을 가지면  
누구나 창조적이 될 수 있다!



창조적 지성은 어느 날 갑자기 떠오른 아이디어가 아니라  
끊임없는 노력으로 일궈낸 수단과 방법이다.

## 디자인적 사고와 창조적 자신감의 관계

디자인적 사고가 직관적 사고 + 분석적 사고.



디자인적 사고가 “도구 세트”라면, 창조적 자신감은 그것을 활용하는 “마인드 세트”.

## 더그 디에츠(Doug Dietz)의 사례

- GE에서 20여년 간 MRI와 CT 스캐너를 개발하던 더그 디에츠가 D-School의 최고경영자과정에서 디자인적 사고에 대해 학습
- MRI를 사용하는 사람들이 어떤 기분을 느끼나? 에 대한 결과 사람들이 싫어하고, 특히 어린이들에게 공포의 대상임을 파악
- 어린이들의 생활에 정통한 소아과 의사, 간호원, 어린이 미술관 직원 등과 함께 팀을 구성하여 해결 방안 모색
- MRI가 설치된 방들을 “모험 (Adventure)의 세계”로 전환: 스캐너는 잠수함, 방은 바다, 해적선과 보물섬, 캠핑경험을 시켜주는 텐트로 변신

## 창조경제의 본질과 사례



브랜딩

**디자인**

지식  
재산권

=



창조경제의  
가치와 파워

“창조적인 영국” 육성 (1997 - )



## 영국 문화미디어스포츠부 창설(1997- )



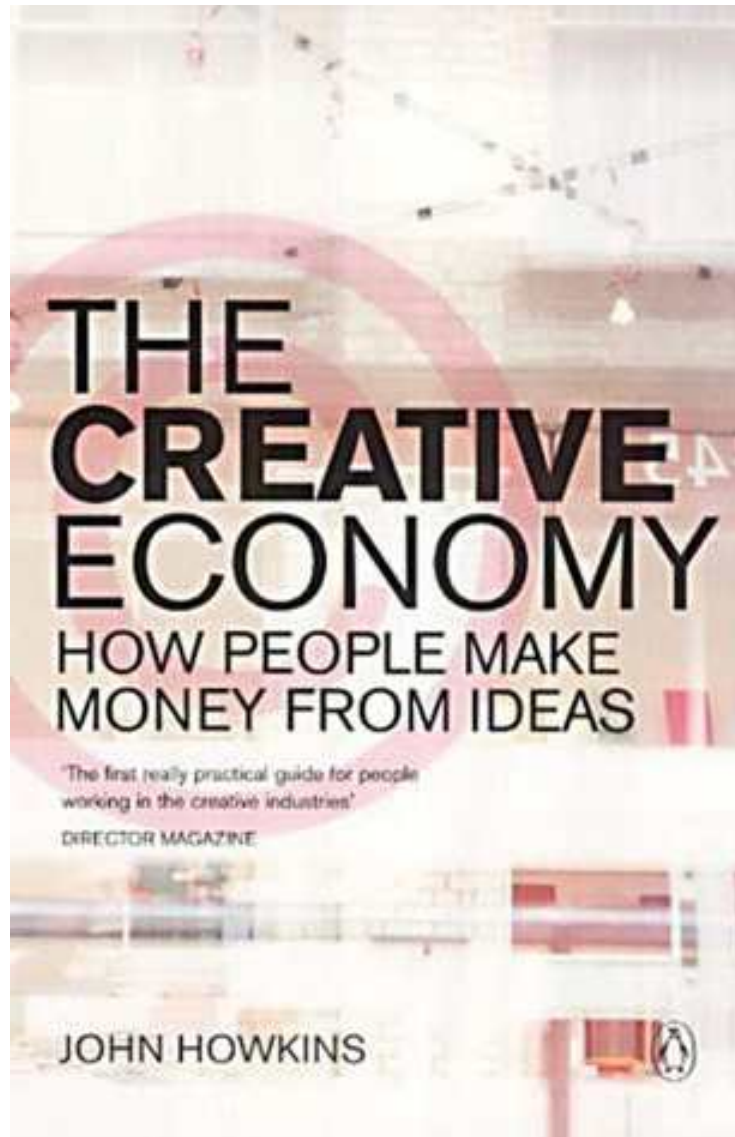
Department  
for Culture  
Media & Sport



department for  
culture, media  
and sport

- Advertising
- Architecture
- Arts and antique markets
- Crafts
- Design (see also communication design)
- Designer Fashion
- Film, video and photography
- Software, computer games and electronic publishing
- Music and the visual and performing arts
- Publishing
- Television
- Radio (12개 분야)

**창조경제** 사람들은 어떻게 아이디어로 돈을 버나 (John Howkins, 2001년)



### 창조 산업 (15 분야)

- advertising,
- architecture,
- art,
- crafts,
- design,
- fashion,
- film,
- music,
- performing arts,
- publishing,
- R&D,
- software,
- toys & games,
- TV & radio,
- video games



창조산업의 기여: 년 £ 769억 (125조원)/시간당 £ 8.8백만 (138억 원) 효과

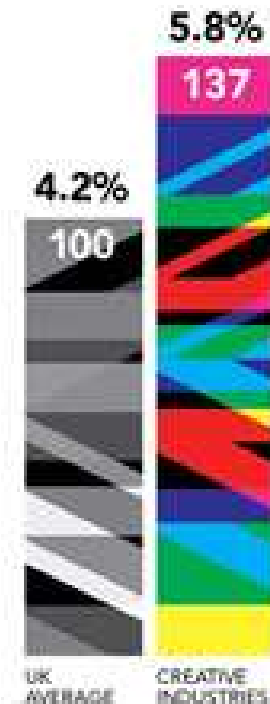
## \* The UK Creative Industries



GVA of UK Creative Industries 2013 (€m) Total £76.9bn



Change in GVA 1997-2013



[www.thecreativeindustries.co.uk](http://www.thecreativeindustries.co.uk)

Source: All data from DCMS estimates June 2014/Jan 2013



- Design Index
- Emerging Index
- FTSE 100
- FTSE All Share

This resulted in a 63-strong Design Index of the most design-led companies and an Emerging Index of 103 companies.

#### 4. 국가 디자인진흥전략의 변화와 전망

## 우리나라 디자인 진흥 정책의 효시



1965년 청와대 수출진흥 확대회의 개최



1966년 대한민국상공미술전람회 개최  
(대한민국산업디자인전람회)

박정희 대통령: 수출 지향형 디자인 진흥 전략

美術輸出

一九六七. 九. 一.

朴正熙

김재중 대통령:

“디자인 코리아”를 앞세워 국  
가경쟁력 강화 전략 추진

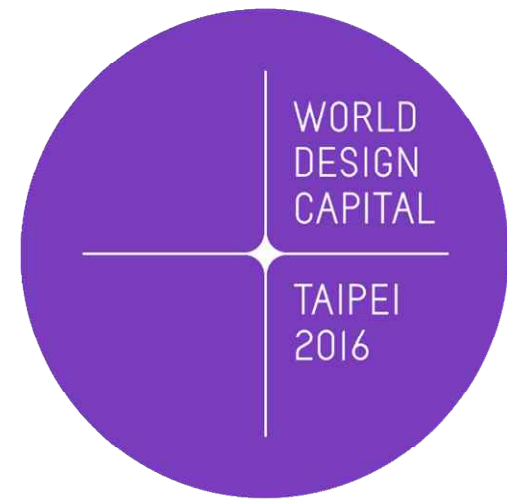
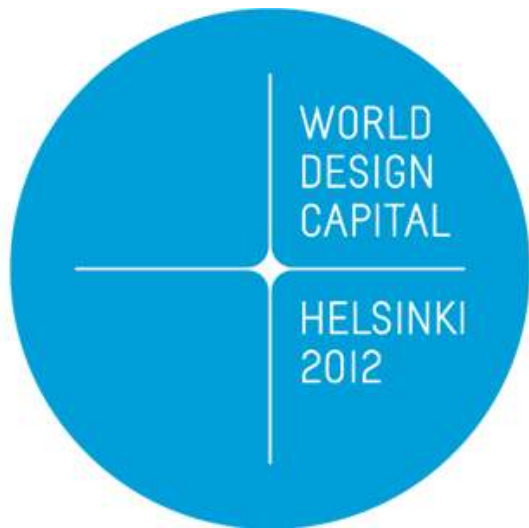
제 1회 산업디자인진흥대회 -  
청와대









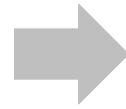


# 디자인 진흥 패러다임의 변화

## 넓은 패러다임



디자인을 단지 제품의 겉모양을  
보기 좋게 하는 포장으로 간주

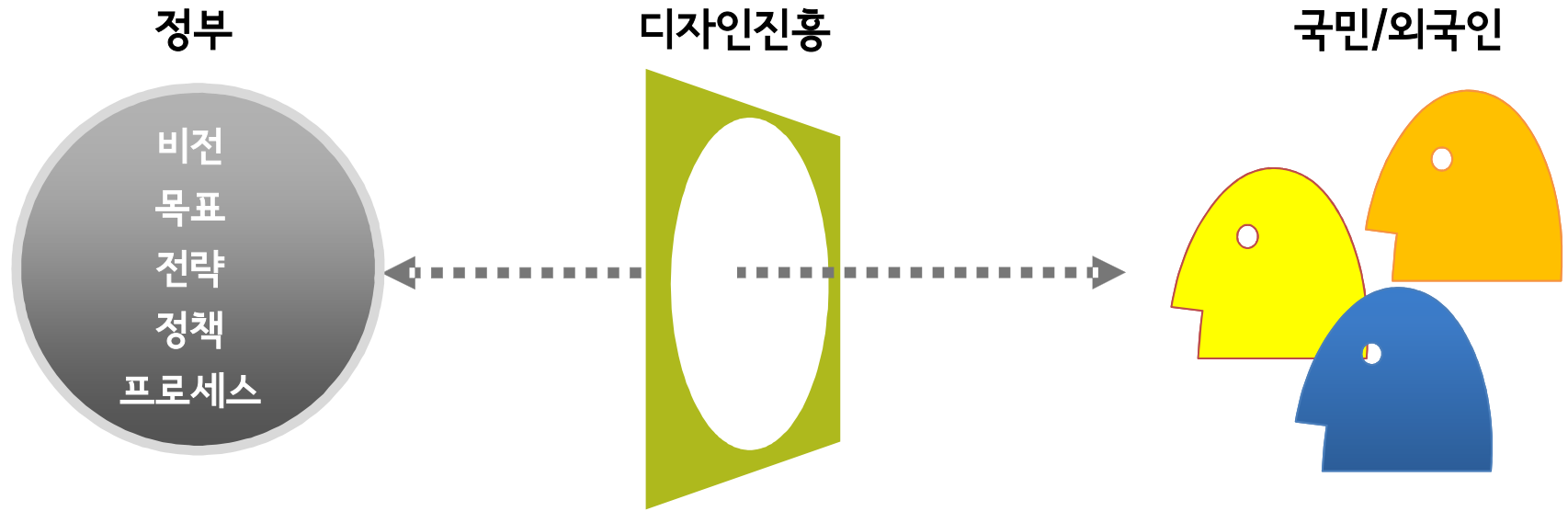


## 새로운 패러다임



사회적 약자를 배려하는 디자인  
Design for the Other 90%

# 디자인 진흥의 역할: 정부와 국민을 잇는 창



건물  
제품  
서비스  
광고  
캐릭터  
등



감동  
Emotion

# 국력 신장에 따른 디자인 진흥 업무의 다원화

1960년대 - 1990년대

경제 성장  
수출 증대

단선적인 디자인진흥



2000년대 -

국가 정체성

국가 경관

국가 경제

국민 복지

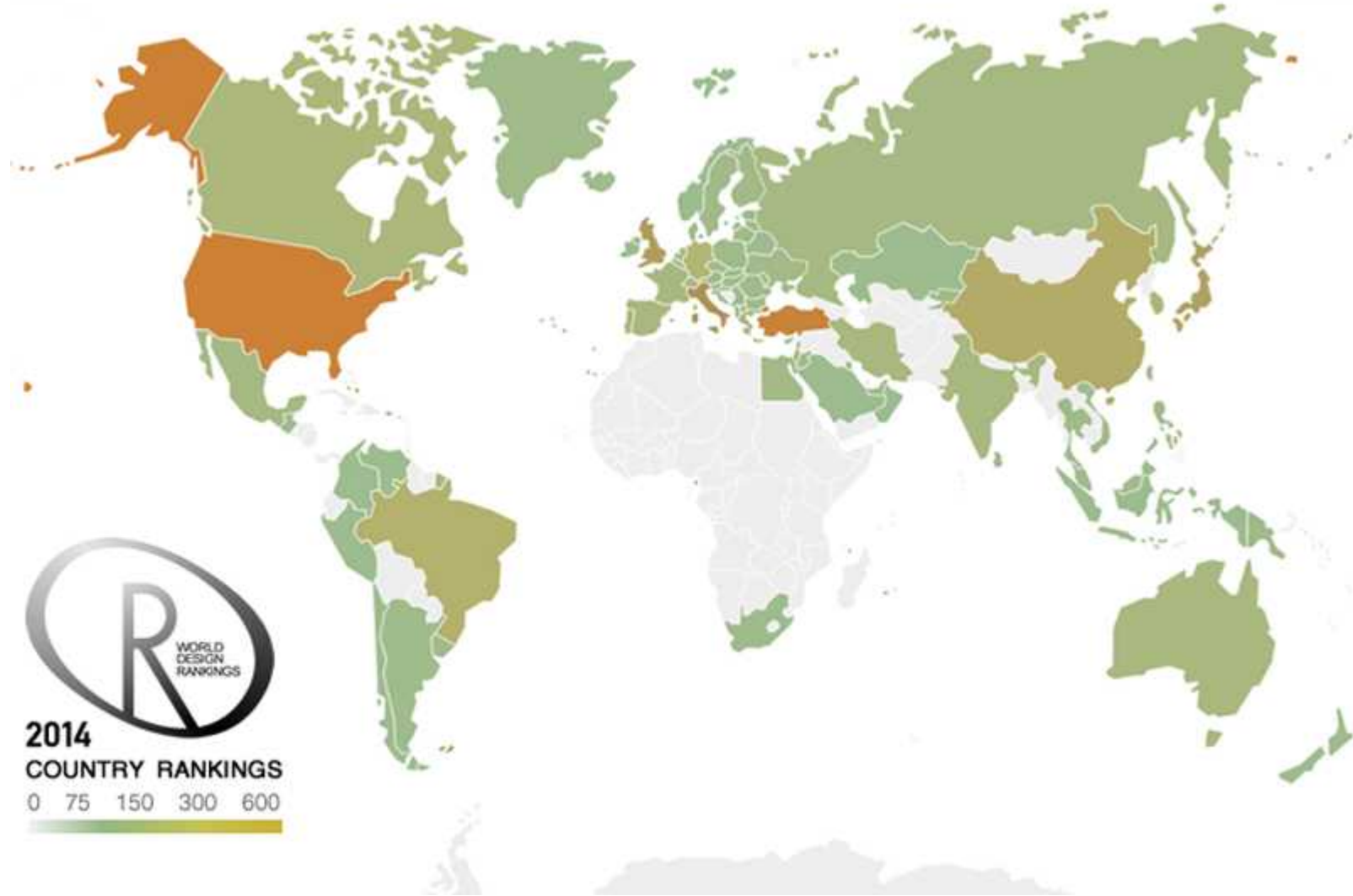
디자인진흥의 다원화

## 부처별로 세분화된 디자인관련 업무

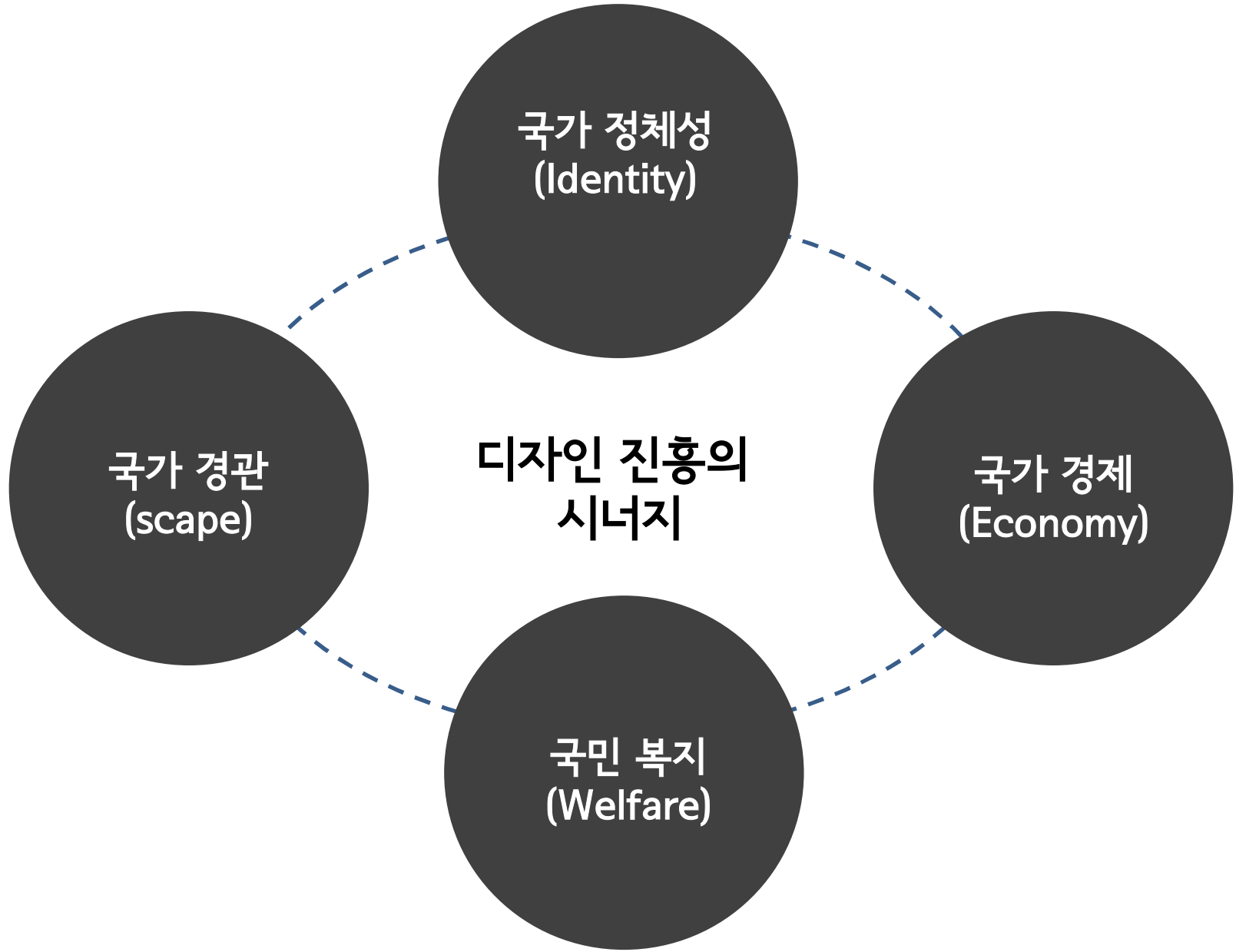
- 국가상징/옥외광고물: 행정안전부
- 산업디자인진흥: 산업통상자원부
- 국토계획/경관: 국토해양부
- 문화산업진흥: 문화관광체육부  
애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과  
관련된 산업
- 디자인보호: 특허청  
... 등

# 2014년 세계 디자인 랭킹: 국제적인 디자인상 수상 실적

jan 01, 2015



# 통합적 디자인 진흥 구조의 필요성





끝  
감사합니다