

2024

디자인·문화콘텐츠 ISC

산업인력현황 보고서(직접조사)

2024 디자인 산업분야

생성형 AI 활용 인력실태 및

교육훈련 수요 조사



디자인·문화콘텐츠 인적자원개발위원회
Design-Cultural Content Industrial Skills Council



이용자를 위하여

이 보고서는 디자인산업의 생성형 AI 관련 인력
현황 및 교육·훈련 수요를 파악하기 위하여
2024년 7월 기준의 산업디자인전문회사 신고
사업체를 대상으로 조사된 자료임

통계표상 수치는 반올림한 것이므로 세부단위의
수치와 전체 합계가 일치하지 않을 수 있음

항목	백분율 (%) 및 기타 통계량 수치, 인원수(추정치)
반올림 자릿수 기준	소수점 두 번째 자릿수
적용 예시	24.39 → 24.4

□ 통계표에 사용된 부호의 뜻은 다음과 같음

『 0.0 』: 조사 결과 값이 0이거나 0의 근삿값인 경우

□ 표본 수가 적음(30개 미만) 항목에 대하여 통계적
해석에 주의가 필요함

□ 수록된 자료에 대하여 문의사항이 있을 때에는
(사)한국디자인산업연합회(☎ : 02-6954-2312)로
연락하시기 바람

1. 조사개요

(1) 조사 설계	6
(2) 개념 및 용어	7
(3) 전체 결과 요약	8
(4) 응답 사업체 기본정보	9

2. 생성형 AI 활용 실태

(1) 생성형 AI 활용 및 도입 여부	13
(2) 생성형 AI 활용 빈도 및 지출	16
(3) 생성형 AI를 도입하는 이유	19
(4) 생성형 AI 활용 계획	21
(5) 생성형 AI 도입 후 효과	24
(6) 생성형 AI 도입 관련 어려움	35

3. 생성형 AI 활용 인력 실태

(1) 생성형 AI 관련 인력 채용 계획 여부	37
(2) 생성형 AI 관련 채용 인력 및 수행 직무	38
(3) 생성형 AI 관련 인력을 채용하거나 계획하는 이유	41
(4) 생성형 AI 관련 인력 채용 시 고려사항 및 어려움	42

4. 생성형 AI 관련 교육·훈련 수요

(1) 생성형 AI 관련 교육·훈련 필요성	45
(2) 생성형 AI 관련 교육·훈련 제공 여부	46
(3) 생성형 AI 관련 교육이 필요한 분야와 종류	48
(4) 생성형 AI 교육 대상	50

5. 생성형 AI 관련 인식

(1) 생성형 AI 관련 전망과 인식	52
----------------------	----

6. 정책수요 및 기타

(1) 생성형 AI 관련 지원 필요 정책	61
------------------------	----

<표 차례>

PAGE

6	[표 1] 표본 배분 및 검수 결과
7	[표 2] 조사 항목
9	[표 3] 산업디자인전문회사 신고분야 현황
9	[표 4] 종합디자인 신고 분야 현황
10	[표 5] 디자인 특수분류체계 주력 분야 현황
10	[표 6] 사업체 규모 현황
11	[표 7] 사업체 지역별 현황
12	[표 8] 총 상용근로자와 임시 및 일용 근로자 현황
12	[표 9] 직무별 상용근로자와 임시 및 일용 근로자 현황
12	[표 10] 디자인 부서인 상용근로자와 임시 및 일용 근로자 현황
14	[표 11] 생성형 AI 활용 및 도입 여부
16	[표 12] 생성형 AI 활용 빈도
17	[표 13] 생성형 AI 활용을 위한 비용 지출 목적
18	[표 14] 생성형 AI 활용을 위한 월평균 지출액
20	[표 15] 생성형 AI를 도입하는 이유
21	[표 16] 생성형 AI 활용하고 있는 부서 혹은 활용할 계획이거나 검토 중인 부서
22	[표 17] 생성형 AI 활용하고 있거나 활용할 계획인 분야
23	[표 18] 분류별 생성형 AI 활용하고 있거나 활용할 계획인 분야
25	[표 19] 생성형 AI 도입 후 전체적인 효과
26	[표 20] 생성형 AI 도입 후 매출액 상승
27	[표 21] 생성형 AI 도입 후 신규 아이디어 발굴
28	[표 22] 생성형 AI 도입 후 디자인 및 서비스 개발·개선 최적화
29	[표 23] 생성형 AI 도입 후 기업 운영 최적화
30	[표 24] 생성형 AI 도입 후 비용의 최소화
31	[표 25] 생성형 AI 도입 후 인력의 최소화
32	[표 26] 생성형 AI 도입 후 신규 시장 개척
33	[표 27] 생성형 AI 도입 후 기업 경쟁력 증진
34	[표 28] 생성형 AI 추가도입 및 고도화 계획 여부
36	[표 29] 분류별 생성형 AI 도입 관련 어려움
37	[표 30] 생성형 AI 관련 인력 채용 계획 여부
38	[표 31] 생성형 AI 관련 채용 인력 현황
38	[표 32] 생성형 AI 보유 인력 중 디자인 전공자
38	[표 33] 생성형 AI 보유 인력 중 디자인 외 전공자
39	[표 34] 생성형 AI 채용 예정 인력 중 디자인 전공자
39	[표 35] 생성형 AI 채용 예정 인력 중 디자인 외 전공자
40	[표 36] 생성형 AI 관련 인력이 수행하는 직무
41	[표 37] 생성형 AI 관련 인력을 채용하거나 계획하는 이유
42	[표 38] 생성형 AI 관련 인력 채용 시 고려사항
43	[표 39] 생성형 AI 관련 인력 채용 시 어려움
44	[표 40] 생성형 AI 관련 인력 채용 계획이 없는 이유
45	[표 41] 생성형 AI 관련 교육·훈련 필요성
46	[표 42] 생성형 AI 관련 교육·훈련 제공 여부
47	[표 43] 생성형 AI 분야별 교육·훈련 제공 현황
48	[표 44] 생성형 AI 관련 교육이 필요한 분야
50	[표 45] 가장 시급하다고 생각하는 생성형 AI 교육 대상
51	[표 46] 귀사에서 가장 필요한 생성형 AI 교육 대상
53	[표 47] 생성형 AI가 디자인 산업에 대해 미치는 영향
54	[표 48] 생성형 AI의 지속적인 확대·발전
55	[표 49] 생성형 AI 사용에 대한 법적인 제도나 가이드라인의 필요성
56	[표 50] 생성형 AI의 발전이 디자이너 고용에 미치는 영향
57	[표 51] 생성형 AI의 발전이 디자이너 인건비에 미치는 영향
58	[표 52] 생성형 AI의 발전이 디자인 기업의 용역비에 미치는 영향
59	[표 53] 생성형 AI 학습을 위한 웹상에 공개된 자료 활용
60	[표 54] 생성형 AI로 제작한 콘텐츠의 저작권
62	[표 55] 생성형 AI 관련 지원 필요 정책

<그림 차례>

PAGE

12	[그림 1] 총 근로자 비율
13	[그림 2] 생성형 AI 활용 및 도입 여부
15	[그림 3] 생성형 AI 활용 분포도
16	[그림 4] 생성형 AI 활용 빈도
17	[그림 5] 생성형 AI 활용을 위한 비용 지출 목적
18	[그림 6] 생성형 AI 활용을 위한 월평균 지출액
19	[그림 7] 생성형 AI를 도입하는 이유
21	[그림 8] 생성형 AI 활용하고 있는 부서 혹은 활용할 계획이거나 검토 중인 부서
22	[그림 9] 생성형 AI 활용하고 있거나 활용할 계획인 분야
24	[그림 10] 생성형 AI 도입 후 전체적인 효과
26	[그림 11] 생성형 AI 도입 후 매출액 상승
27	[그림 12] 생성형 AI 도입 후 신규 아이디어 발굴
28	[그림 13] 생성형 AI 도입 후 디자인 및 서비스 개발·개선 최적화
29	[그림 14] 생성형 AI 도입 후 기업 운영 최적화
30	[그림 15] 생성형 AI 도입 후 비용의 최소화
31	[그림 16] 생성형 AI 도입 후 인력의 최소화
32	[그림 17] 생성형 AI 도입 후 신규 시장 개척
33	[그림 18] 생성형 AI 도입 후 기업 경쟁력 증진
34	[그림 19] 생성형 AI 추가도입 및 고도화 계획 여부
35	[그림 20] 생성형 AI 도입 관련 어려움
37	[그림 21] 생성형 AI 관련 인력 채용 계획 여부
38	[그림 22] 생성형 AI 보유 인력 중 디자인 전공자
38	[그림 23] 생성형 AI 보유 인력 중 디자인 외 전공자
39	[그림 24] 생성형 AI 채용 예정 인력 중 디자인 전공자
39	[그림 25] 생성형 AI 채용 예정 인력 중 디자인 외 전공자
39	[그림 26] 생성형 AI 보유 인력
39	[그림 27] 생성형 AI 채용 예정 인력
40	[그림 28] 생성형 AI 관련 인력이 수행하는 직무
41	[그림 29] 생성형 AI 관련 인력을 채용하거나 계획하는 이유
42	[그림 30] 생성형 AI 관련 인력 채용 시 고려사항
43	[그림 31] 생성형 AI 관련 인력 채용 시 어려움
44	[그림 32] 생성형 AI 관련 인력 채용 계획이 없는 이유
45	[그림 33] 생성형 AI 관련 교육·훈련 필요성
46	[그림 34] 생성형 AI 관련 교육·훈련 제공 여부
47	[그림 35] 생성형 AI 사내 교육·훈련 제공
47	[그림 36] 생성형 AI 사외 교육·훈련 제공
48	[그림 37] 생성형 AI 관련 교육이 필요한 분야
49	[그림 38] 교육이 필요한 생성형 AI의 종류
50	[그림 39] 가장 시급하다고 생각하는 생성형 AI 교육 대상
51	[그림 40] 귀사에서 가장 필요한 생성형 AI 교육 대상
52	[그림 41] 생성형 AI가 디자인 산업에 대해 미치는 영향
54	[그림 42] 생성형 AI의 지속적인 확대·발전
55	[그림 43] 생성형 AI 사용에 대한 법적인 제도나 가이드라인의 필요성
56	[그림 44] 생성형 AI의 발전이 디자이너 고용에 미치는 영향
57	[그림 45] 생성형 AI의 발전이 디자이너 인건비에 미치는 영향
58	[그림 46] 생성형 AI의 발전이 디자인 기업의 운영비에 미치는 영향
59	[그림 47] 생성형 AI 학습을 위한 웹상에 공개된 자료 활용
60	[그림 48] 생성형 AI로 제작한 콘텐츠의 저작권
61	[그림 49] 생성형 AI 관련 지원 필요 정책

(1) 조사 설계

□ **조사명** : 2024 디자인산업 생성형 AI 활용 인력실태 및 교육·훈련 수요조사

□ **조사 목적**

- 산업별 인적자원개발위원회(ISC) 운영규칙 제21조 4항에 따라 인적자원개발이 필요한 분야 또는 산업기술발전 등으로 인력수요가 유망한 분야를 발굴하고 현장 중심의 인력양성 지원방안 등을 제시하기 위해 기초조사 실시

□ **조사 실시 기간**

- (1차) 2024. 07. 29 ~ 2024. 08. 16
- (2차) 2024. 09. 30 ~ 2024. 10. 13

□ **조사 대상**

- 산업디자인전문회사 신고 사업체
- (* 조사응답자 : 산업디자인전문회사 사업체 대표자 또는 실무자)

□ **표본설계 및 표본 배분**

- 모집단 : 2024년도 7월 기준의 산업디자인전문회사 신고 사업체 14,466개
- 표본설계 : 산업디자인전문회사 신고분야의 규모를 고려하여 할당
 - * 할당방법 : 산업디자인전문회사 신고 분야별 단순 비례배분 했으며, 규모별 단순 비례 배분시 일부 분야별 규모에 너무 작은 표본 크기가 할당되는 문제점이 발생함 이를 보완하기 위해 변형 비례배분함
 - * 목표 표본 수 : 300개

□ **표본배분 및 검수 결과**

- * 기타디자인의 경우 다른 분야의 모집단 규모 대비 작기 때문에, 조사의 현실성을 감안해 최소표본 7개로 배분함
- * 검수 결과, 총 표본 수 326개로 목표 표본 수를 초과하여 최종 표본 수 326개로 분석함
- 조사방법 : 전체 리스트를 대상으로 인터넷 조사함(회수율 : 2.3%)

[Base: 전체, 단위: 개]

디자인 분야	모집단	목표 표본	최종 응답	검수 결과	최종 표본
시각디자인	4,477	82	87	83	83
포장디자인	186	16	19	17	17
제품디자인	1,059	20	21	21	21
환경디자인	3,939	72	74	73	73
멀티미디어디자인	1,221	23	25	23	23
서비스디자인	61	13	13	13	13
기타디자인	30	7	7	7	7
종합디자인	1,801	35	88	56	56
2종 이상	1,692	32	38	33	33
총계	14,466	300	372	326	326

[표 1] 표본 배분 및 검수 결과

□ 조사 항목

구분	상세 내용	
응답자 기본정보	사업체 주소	사업체 설립년도
	산업디자인전문회사 신고분야	주력 디자인 분야 (디자인특수분류체계 기준)
	기업 규모	응답자 부서(팀)
인력 현황	직무별 : 디자이너, 사무관리직, 연구개발직(디자이너 제외), 기술(능)직/생산직, 기타(영업직), 디자인 부서	
	고용형태별 : 상용근로자, 임시 및 일용 근로자	
생성형 AI 활용 실태	사용해 본 생성형 AI 종류	생성형 AI 도입 여부
	생성형 AI 활용 빈도	생성형 AI 비용 지출 목적
	생성형 AI 월평균 지출액	생성형 AI 도입 이유
	생성형 AI 활용·계획인 부서	생성형 AI 도입 후 얻은 효과
	생성형 AI 활용 분야별 : 기획 및 전략, 디자인 개발, 사후 관리	
	생성형 AI 추가 도입 및 고도화 계획	생성형 AI 도입 관련 어려움
생성형 AI 활용 인력실태	생성형 AI 관련 인력 채용 계획 여부	생성형 AI 관련 채용 인력
	생성형 AI 관련 인력 수행 직무 : 기획 및 전략, 디자인 개발, 사후 관리	
	생성형 AI 채용 계획 이유	생성형 AI 채용 시 고려 사항
	생성형 AI 채용 시 주요 어려움	생성형 AI 채용 계획 없는 이유
생성형 AI 교육·훈련 수요	생성형 AI 교육·훈련 필요 여부	생성형 AI 관련 교육·훈련 제공 여부
	분야별 : 복합, 이미지, 영상, 음악/음성, 문서, 코딩, 기타	
	필요한 생성형 AI 분야	
	분야별 : 기획 및 전략, 디자인 개발, 사후 관리	
	필요한 생성형 AI 종류	필요한 생성형 AI 교육 대상
	직무별 : 디자인, 마케팅·영업·서비스, 연구개발·IT기술, 관리자 및 경영진, 기타	
생성형 AI 관련 인식	향후 디자인 산업의 영향	디자인 산업의 확대·발전
	제도나 가이드 라인의 필요성	디자이너 고용의 영향
	디자이너 인건비의 영향	디자인 기업의 용역비 영향
	웹상에 공개된 자료 활용	콘텐츠의 저작권
정책수요 및 기타	필요한 생성형 AI 관련 지원 정책	제도적/정책적 의견 또는 전망

[표 2] 조사 항목

(2) 개념 및 용어

□ 산업디자인전문회사

- 산업디자인에 관한 개발/조사/분석 자문 등을 전문적으로 행하는 회사로 지적 가치화 시대에 산업의 첨병 역할, 산업디자인 수요에 부응, 전문회사의 경쟁력 제고를 통한 한국디자인의 선진화 달성이 목적으로 함.
(관련근거 : 산업디자인진흥법 제9조)
- 분류 : 시각디자인, 포장디자인, 제품디자인, 환경디자인, 멀티미디어디자인, 서비스디자인, 기타디자인
- 종합디자인 : 전문분야가 3개 이상이면서 직전년도 또는 3개년도 평균 매출액이 2억 이상인 경우

□ 디자인산업 특수분류

- 한국표준산업분류(KSIC) 세분류 '7320 전문디자인업' 이외 디자인 관련 산업분류를 모두 포함하는 포괄적 범위의 디자인산업
- 디자인산업 특수분류는 대분류(8개), 중분류(42개), 소분류(154개, 디자인전문업체 4개 업종 포함)로 구성
- 분류 : 제품디자인, 시각디자인, 디지털/멀티미디어디자인, 공간디자인, 패션/텍스타일디자인, 서비스/경험디자인, 산업공예디자인, 디자인인프라(디자인기반기술) 등

□ 종사자 구분

- 상용근로자 : 사업체와 1년 이상의 고용계약을 맺는 사람 또는 일정한 기간의 고용계약 없이 인사관리 규정을 적용받거나 상여금 등 각종 수혜를 받는 자
- 임시 및 일용근로자 : 고용 계약 기간이 1년 미만인 근로자로서 사업체에서 급여를 지급하는 자

(3) 전체 결과 요약

□ 생성형 AI를 도입한 사업체는 전체 43.9% (실제 업무에 활용 중(25.5%) + 시험 도입 중(18.4%))로 나타남

- 사용한 생성형 AI 중 '챗GPT'가 25.4%로 가장 높게 나타났으며, 응답자 중 90% 이상이 생성형 AI를 사용해 본 경험이 있음
- 생성형 AI를 도입한 사업체 중 58.5% (자주 활용(24.5%)+대체로 활용(34.3%))가 활용 중으로 나타남
- 생성형 AI를 도입한 주요 이유로 '업무 효율 향상'이 32.0%로 가장 높게 나타났으며, '빠른 시장 변화 대응'(24.5%), '비용 절감'(12.8%) 등의 순으로 나타남
- 생성형 AI 도입 후 72.0% (효과 있음(57.3%)+효과 매우 있음(14.7%))가 전체적으로 효과가 있다고 나타남
- 전체 응답자 중 16.9%가 생성형 AI 도입 관련 어려움으로 '도입 비용 부담' 때문이라고 나타남

□ 생성형 AI 관련 인력을 채용하거나 계획하는 이유로 '업무 효율 향상'이 31.9%로 가장 높게 나타남

- 생성형 AI 관련 인력이 수행하는 직무로 '디자인 시안 제작'이 48.5%로 가장 높게 나타났으며, '전략 도출'(18.2%), '아이디어 발굴'(12.1%) 등의 순으로 나타남
- 생성형 AI 관련 인력 채용 시 고려 사항으로 '생성형 AI 관련 경력'이 26.1%로 가장 높게 나타났으며, '포트폴리오'(25.2%), '지원자의 성격/태도'(23.2%) 등의 순으로 나타남
- 생성형 AI 관련 인력 채용 계획이 없는 이유로 '생성형 AI를 활용하지 않아 추가 인력 불필요'가 37.5%로 가장 높게 나타남

□ 생성형 AI 교육·훈련이 필요하다고 생각한 응답자는 총 74.2%(필요함(46.9%) + 매우 필요함(27.3%))로 나타남

- 전체 응답자 중 27.6%가 생성형 AI 관련 교육·훈련을 제공하고 있다고 나타남
- 사내 교육·훈련은 '복합 분야'에서 42.3% (온라인(23.5%) + 오프라인(18.8%))로 가장 높게 나타났으며, 사외 교육·훈련은 '이미지 분야'에서 48.9% (온라인(16.9%) + 오프라인(32.0%))로 가장 높게 나타남
- 생성형 AI의 교육이 필요한 분야로 '디자인 개발'이 61.0%로 가장 높게 나타났으며, 직무 별로 봤을 때, 가장 교육이 필요한 대상으로 '디자이너'가 37.7%로 가장 높게 나타남
- 생성형 AI의 교육이 필요한 대상으로 '전직원'(43.8%), '초급 인력'(18.1%), '중급 인력'(17.3%) 등의 순으로 나타남

□ **생성형 AI 관련 지원 정책으로 ‘생성형 AI 도입 지원’이 가장 필요하다고 나타남**

- 또한 관련 법적인 규제나 가이드라인이 필요하며, 창작물에 대한 저작권 문제의 해결이 필요하다는 의견이 있음
- 생성형 AI를 직접 접할 수 있는 적극적인 홍보가 필요하며, 실무에 적용이 가능한 다양한 분야의 생성형 AI 관련 교육이 필요하다고 나타남

(4) 응답 사업체 기본정보

□ **산업디자인전문회사 신고분야 현황**

- 산업디자인전문회사에 신고한 디자인 전문회사 사업체를 대상으로 조사함
- 전체 모집단의 30.9%를 차지한 ‘시각디자인’의 비율이 가장 높음

[Base: 전체, 단위: %]

분야	사업체 수	%
시각디자인	83	25.5
포장디자인	17	5.2
제품디자인	21	6.4
환경디자인	73	22.4
멀티미디어디자인	23	7.1
서비스디자인	13	4.0
기타디자인	7	2.1
종합디자인	56	17.2
2종 이상	33	10.1
총계	326	100.0

[표 3] 산업디자인전문회사 신고분야 현황

□ **종합디자인 신고 분야 현황**

- 산업디자인전문회사 신고분야 중 응답자가 ‘종합디자인 분야’로 신고한 56개의 사업체의 현황임
- 종합디자인 분야는 ‘시각디자인’이 29.1%로 가장 높고, 그 다음으로 ‘멀티미디어디자인’(17.3%), ‘환경디자인’(16.0%) 등의 순으로 높게 나타남

[Base: 산업디자인전문회사 신고분야 중 종합디자인에 신고한 사업체, 단위: %, 복수응답]

분야	사업체 수	%
시각디자인	37	29.1
포장디자인	18	14.2
제품디자인	21	16.5
환경디자인	20	15.7
멀티미디어디자인	20	15.7
서비스디자인	11	8.7
총계	127	100.0

[표 4] 종합디자인 신고 분야 현황

※ 종합디자인 : 전문분야가 3개 이상이면서 직전년도 또는 3개년도 평균 매출액이 2억 이상인 경우

□ 디자인 특수분류체계 주력분야 현황

- 디자인산업 특수분류기준으로 보면, ‘시각디자인’(39.9%), ‘공간디자인’(20.2%)이 상대적으로 높고, ‘패션/텍스타일디자인’(0.9%)이 가장 낮게 나타남

[Base: 전체, 단위: %]

분야	사업체 수	%
시각디자인	130	39.9
공간디자인	66	20.2
제품디자인	50	15.3
디지털/멀티미디어디자인	40	12.3
서비스/경험디자인	28	8.6
산업공예디자인	5	1.5
디자인인프라	4	1.2
패션/텍스타일디자인	3	0.9
총계	326	100.0

[표 5] 디자인 특수분류체계 주력 분야 현황

□ 사업체 규모 현황

- 기업 규모별 기준으로 보면, ‘소기업’의 비율이 79.4%로 가장 높게 나타남

[Base: 전체, 단위: %]

사업체 규모	응답사업체	
	사업체 수	%
소기업(10인미만)	259	79.4
중기업(10인~49인)	65	19.9
중견기업	2	0.6
총계	326	100.0

[표 6] 사업체 규모 현황

□ 사업체 지역별 현황

- 지역별 기준으로 보면, '서울'(33.4%), '경기'(18.1%) 등의 수도권 지역의 비율이 높게 나타남

[Base: 전체, 단위: %]

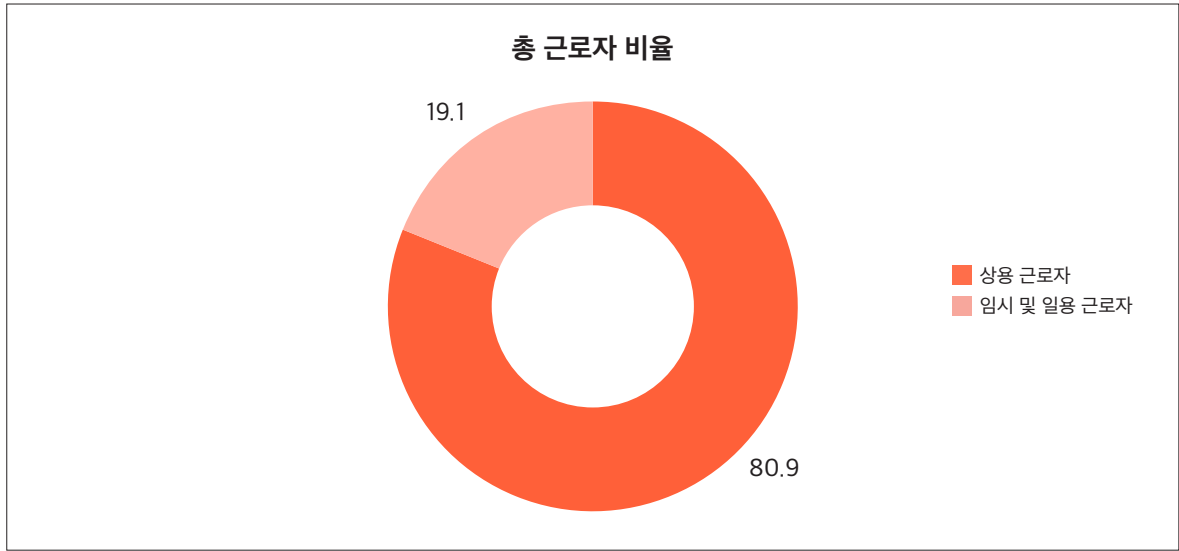
지역	사업체 수	%
서울	109	33.4
경기	59	18.1
부산	24	7.4
대전	22	6.7
광주	21	6.4
경남	15	4.6
인천	12	3.7
대구	12	3.7
강원	12	3.7
전북	9	2.8
전남	8	2.5
충북	7	2.1
경북	6	1.8
충남	4	1.2
세종	2	0.6
제주	2	0.6
울산	2	0.6
총계	326	100.0

[표 7] 사업체 지역별 현황

□ 인력 현황

- 총 근로자는 상용근로자가 80.9%, 임시 및 일용 근로자가 19.1%로 나타남
- 직무별로 보면, ‘디자이너’인 상용근로자가 43.0%, 임시 및 일용 근로자가 31.2%로 ‘디자이너’의 비율이 가장 높게 나타남
- 디자인 부서에 속한 근로자는 상용근로자가 89.3%, 임시 및 일용 근로자가 10.7%로 나타남

[Base: 전체, 단위: %]



[그림 1] 총 근로자 비율

(Base: 전체, 단위: %)

구분	상용근로자	임시 및 일용 근로자
총직원	80.9	19.1

[표 8] 총 상용근로자와 임시 및 일용 근로자 현황

(Base: 전체, 단위: %, 복수응답)

구분	상용근로자	임시 및 일용 근로자
디자이너	43.0	31.2
사무관리직	20.5	23.3
연구개발직(디자이너 제외)	14.0	9.8
기술(능)직/생산직	14.5	19.7
기타(영업직)	8.0	16.1
총계	100.0	100.0

[표 9] 직무별 상용근로자와 임시 및 일용 근로자 현황

(Base: 전체, 단위: %)

구분	상용근로자	임시 및 일용 근로자
디자인 부서 (지원인력 포함)	89.3	10.7

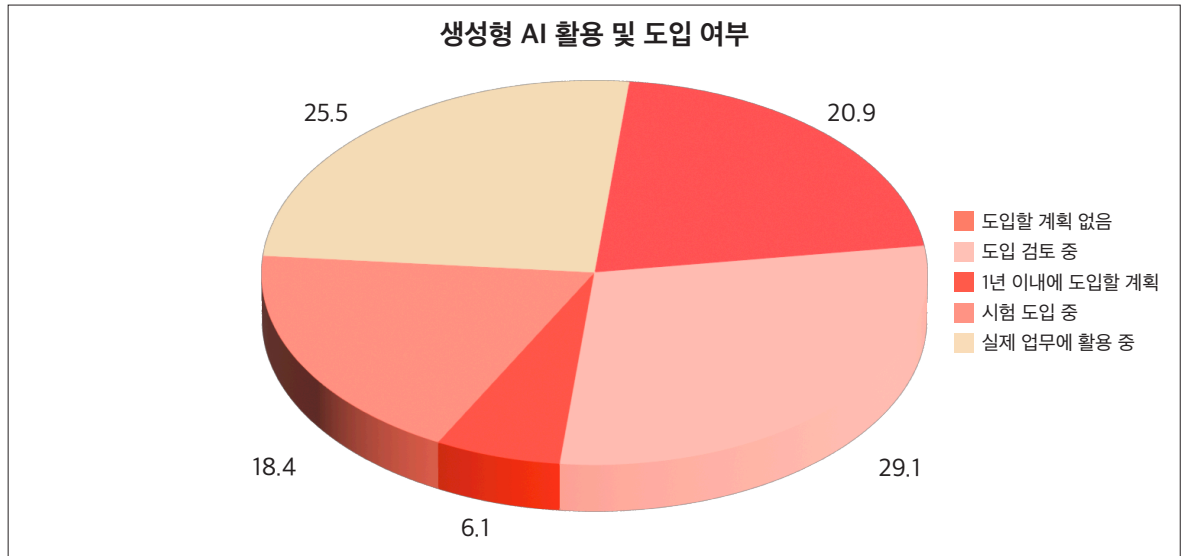
[표 10] 디자인 부서인 상용근로자와 임시 및 일용 근로자 현황

2 생성형 AI 활용 실태

(1) 생성형 AI 활용 및 도입 여부

- 생성형 AI 도입 여부 조사 결과, '도입 검토 중'(29.1%), '실제 업무에 활용 중'(25.5%), '도입할 계획 없음'(20.9%) 순으로 나타남
- 생성형 AI를 도입한 사업체는 '실제 업무에 활용 중'(25.5%)인 사업체와 '시험 도입 중'(18.4%)인 사업체로 총 43.9%로 나타남

[Base: 전체, 단위: %]



[그림 2] 생성형 AI 활용 및 도입 여부

[Base: 전체, 단위: %]

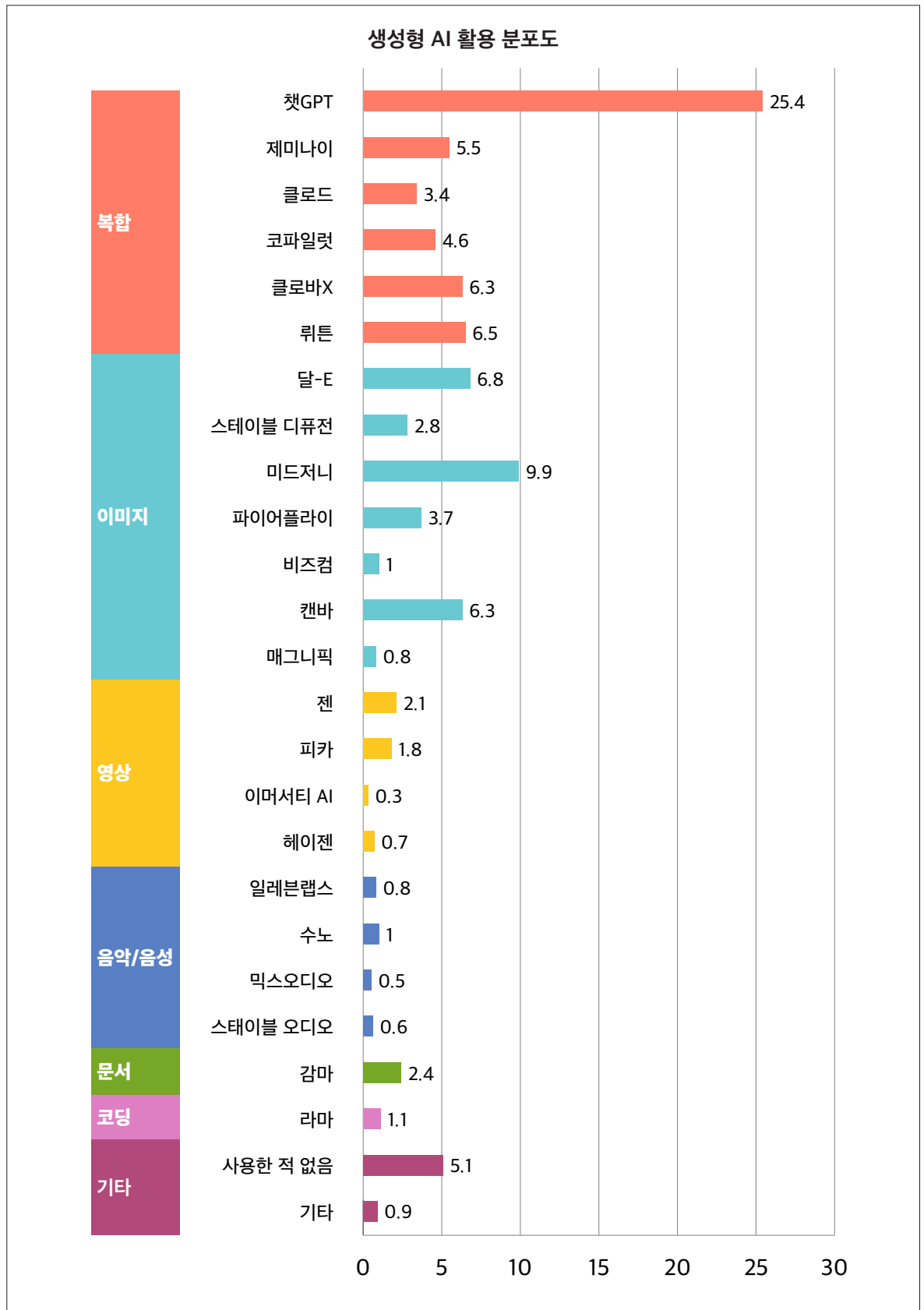
생성형 AI 활용 및 도입 여부		사례수	도입할 계획 없음	도입 검토 중	1년 이내에 도입할 계획	시험 도입 중	실제 업무에 활용중
전체		(326)	20.9	29.1	6.1	18.4	25.5
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(83)	18.1	24.1	7.2	24.1	26.5
	포장디자인	(17)	29.4	17.6	11.8	23.5	17.6
	제품디자인	(21)	9.5	33.3	0.0	23.8	33.3
	환경디자인	(73)	31.5	39.7	6.8	8.2	13.7
	멀티미디어디자인	(23)	13.0	30.4	8.7	8.7	39.1
	서비스디자인	(13)	0.0	15.4	0.0	23.1	61.5
	기타디자인	(7)	14.3	14.3	0.0	42.9	28.6
	종합디자인	(56)	26.8	25.0	7.1	17.9	23.2
	2종 이상	(33)	12.1	36.4	3.0	21.2	27.3
디자인산업 특수분류	시각디자인	(130)	20.8	29.2	7.7	22.3	20.0
	공간디자인	(66)	28.8	36.4	4.5	9.1	21.2
	제품디자인	(50)	28.0	30.0	2.0	24.0	16.0
	디지털/멀티미디어디자인	(40)	12.5	27.5	10.0	17.5	32.5
	서비스/경험디자인	(28)	3.6	17.9	3.6	17.9	57.1
	산업공예디자인	(5)	0.0	20.0	20.0	20.0	40.0
	디자인인프라	(4)	50.0	25.0	0.0	0.0	25.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
소기업		(259)	20.1	29.0	4.6	19.3	27.0
중기업		(65)	23.1	30.8	12.3	15.4	18.5
중견기업		(2)	50.0	0.0	0.0	0.0	50.0

[표 11] 생성형 AI 활용 및 도입 여부

□ 생성형 AI 활용 분포도

- 복합 - 챗GPT(Chat GPT), 제미니(Gemini), 클로드(Cloade), 코파일럿(Copilot), 클로바X(CLOVA X), 뤼튼(wrtn)
- 이미지 - 달-E(DALL-E), 스테이블 디퓨전(Stable Diffusion), 미드저니(Midjourney), 파이어플라이(Firefly), 비즈컴(Vizcom), 캔바(Canva), 매그니픽(Magnific)
- 영상 - 젠(Gen), 피카(Pika), 이머서티 AI(Immersity AI), 헤이젠(HeyGen)
- 음악/영상 - 일레븐랩스(Eleven Labs), 수노(SUNO), 믹스오디오(MixAudio), 스테이블 오디오(Stable Audio)
- 문서 - 감마(Gamma.ai)
- 코딩 - 라마(LLaMA)

- 응답자가 사용한 생성형 AI 중 '챗GPT'가 25.4%로 활용 분포가 가장 높다고 나타남
기타 생성형 AI로는 크레아, 베라스 등의 다양한 AI를 사용하고 있는 것으로 나타남
- 복합 분야로 '챗GPT'(25.4%), '뤼튼'(6.5%) 등의 순으로 높게 나타남
- 이미지 분야로는 '미드저니'(9.9%), '캔바'(6.3%) 등의 순으로 높게 나타남
- 영상 분야로는 '젠'이 2.1%로 가장 높게 나타남
- 음악/음성 분야로는 '수노'가 1.0%로 가장 높게 나타남



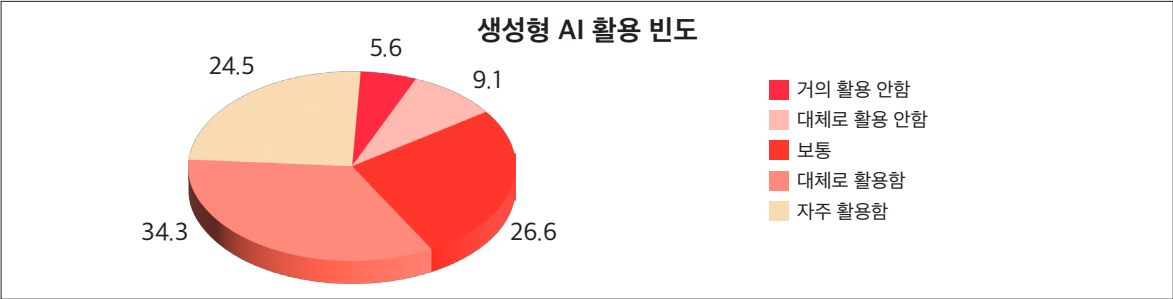
[그림 3] 생성형 AI 활용 분포도

(2) 생성형 AI 활용 빈도 및 지출

□ 생성형 AI를 실제 업무에 활용하거나 시험 도입 중인 사업체의 활용 빈도

- 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입한 사업체를 대상으로 조사함
- 생성형 AI를 활용하는 사업체 비율은 총 58.5%로 나타남(자주 활용함 24.5% + 대체로 활용함 34.3%)
- 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입한 사업체는 ‘대체로 활용함’(34.3%), ‘자주 활용함’(24.5%), ‘보통’(26.6%) 등의 순으로 높게 나타남
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 멀티미디어디자인에서 ‘자주 활용함’ 응답이 54.5%로 상대적으로 높게 나타남

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]



[그림 4] 생성형 AI 활용 빈도

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]

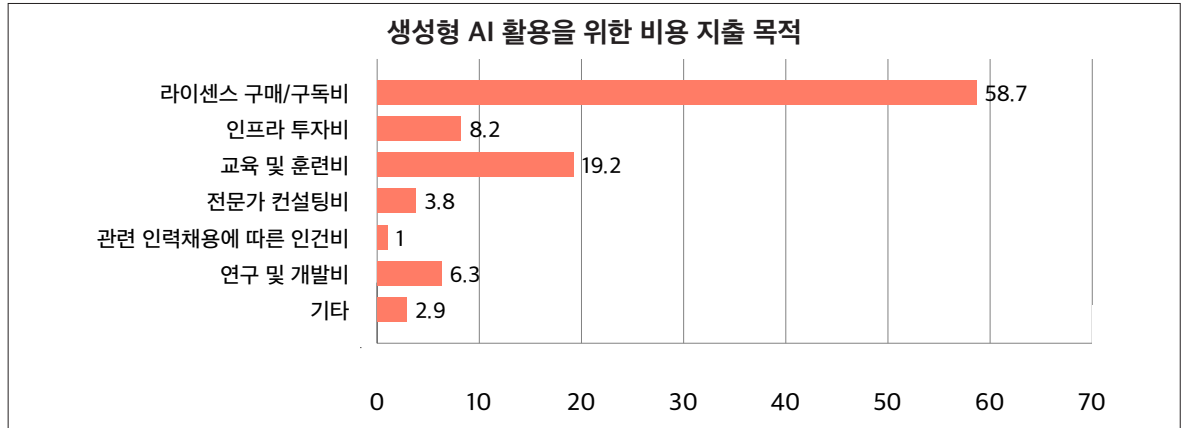
생성형 AI 활용 빈도		사례수	거의 활용 안함	대체로 활용 안함	보통	대체로 활용함	자주 활용함
전체		(143)	5.6	9.1	26.6	34.3	24.5
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(42)	2.4	19.0	21.4	42.9	14.3
	포장디자인	(7)	28.6	14.3	14.3	28.6	14.3
	제품디자인	(12)	0.0	0.0	50.0	25.0	25.0
	환경디자인	(16)	18.8	0.0	50.0	12.5	18.8
	멀티미디어디자인	(11)	0.0	9.1	9.1	27.3	54.5
	서비스디자인	(11)	0.0	0.0	18.2	36.4	45.5
	기타디자인	(5)	0.0	40.0	0.0	20.0	40.0
	종합디자인	(23)	4.3	4.3	30.4	43.5	17.4
	2종 이상	(16)	6.3	0.0	25.0	37.5	31.3
디자인산업 특수분류	시각디자인	(55)	10.9	10.9	25.5	40.0	12.7
	공간디자인	(20)	10.0	5.0	45.0	15.0	25.0
	제품디자인	(20)	0.0	0.0	40.0	40.0	20.0
	디지털/멀티미디어디자인	(20)	0.0	10.0	10.0	35.0	45.0
	서비스/경험디자인	(21)	0.0	19.0	23.8	19.0	38.1
	산업공예디자인	(3)	0.0	0.0	0.0	33.3	66.7
	디자인인프라	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
소기업		(120)	5.8	10.8	26.7	32.5	24.2
중기업		(22)	4.5	0.0	27.3	45.5	22.7
중견기업		(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

[표 12] 생성형 AI 활용 빈도

□ 생성형 AI 활용을 위한 비용 지출 목적

- 생성형 AI 활용을 위한 비용 지출 목적은 ‘라이선스 구매/구독비’(58.7%), ‘교육 및 훈련비’(19.2%), ‘인프라 투자비’(8.2%) 등의 순으로 높게 나타남
- 기타 응답으로 생성형 AI 활용을 위한 비용을 지출하지 않는다는 의견이 있다고 나타남
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 환경디자인 분야에서 가장 다양하게 생성형 AI 활용을 위한 비용을 지출하고 있음

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %, 복수응답]



[그림 5] 생성형 AI 활용을 위한 비용 지출 목적

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %, 복수응답]

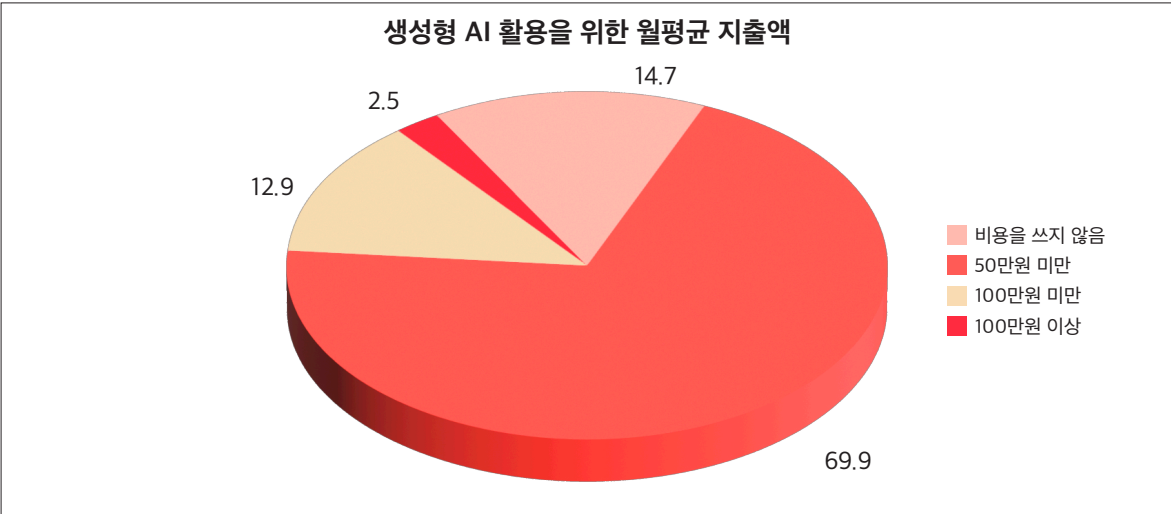
생성형 AI 활용을 위한 비용 지출 목적		사례수	라이선스 구매/ 구독비	인프라 투자비	교육 및 훈련비	전문가 컨설팅비	관련 인력채용에 따른 인건비	연구 및 개발비	기타
전체		(143)	58.7	8.2	19.2	3.8	1.0	6.3	2.9
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(42)	57.9	10.5	17.5	3.5	1.8	1.8	7.0
	포장디자인	(7)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	제품디자인	(12)	70.6	0.0	23.5	5.9	0.0	0.0	0.0
	환경디자인	(16)	50.0	9.1	13.6	4.5	4.5	9.1	9.1
	멀티미디어디자인	(11)	55.6	5.6	22.2	0.0	0.0	16.7	0.0
	서비스디자인	(11)	52.9	0.0	17.6	5.9	0.0	23.5	0.0
	기타디자인	(5)	33.3	22.2	11.1	11.1	0.0	22.2	0.0
	종합디자인	(23)	62.9	5.7	28.6	2.9	0.0	0.0	0.0
	2종 이상	(16)	57.7	15.4	19.2	3.8	0.0	3.8	0.0
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(55)	61.5	10.3	16.7	2.6	1.3	2.6	5.1
	공간디자인	(20)	55.6	3.7	14.8	7.4	3.7	7.4	7.4
	제품디자인	(20)	60.7	10.7	25.0	3.6	0.0	0.0	0.0
	디지털/멀티미디어디자인	(20)	54.3	11.4	25.7	2.9	0.0	5.7	0.0
	서비스/경험디자인	(21)	54.8	3.2	16.1	6.5	0.0	19.4	0.0
	산업공예디자인	(3)	75.0	0.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	디자인인프라	(1)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	75.0	0.0	0.0	0.0	0.0	25.0	0.0
소기업		(120)	61.2	6.1	17.6	3.6	1.2	7.3	3.0
중기업		(22)	47.6	16.7	26.2	4.8	0.0	2.4	2.4
중견기업		(1)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

[표 13] 생성형 AI 활용을 위한 비용 지출 목적

□ 생성형 AI 활용을 위한 월평균 지출액

- 생성형 AI를 위한 월평균 지출액은 '50만원 미만'이 69.9%로 가장 높게 나타남
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 환경디자인에서 '비용을 쓰지 않음'이 33.3%로 가장 높게 나타남
- 응답자 중 월평균 지출액이 300만원 이상인 사업체는 없다고 나타남

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체 혹은 1년 이내 도입할 계획 중인 사업체, 단위: %]



[그림 6] 생성형 AI 활용을 위한 월평균 지출액

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체 혹은 1년 이내 도입할 계획 중인 사업체, 단위: %]

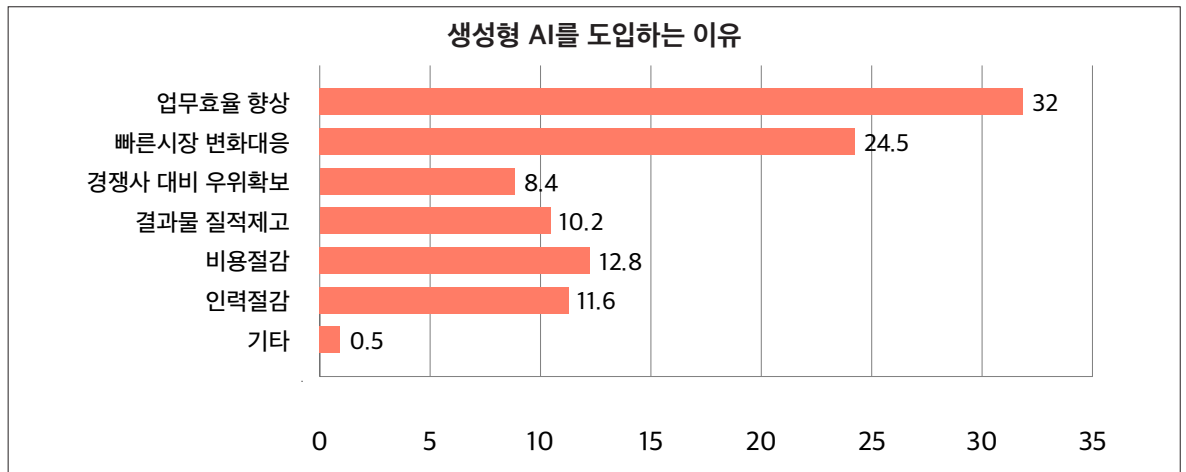
생성형 AI 활용을 위한 월평균 지출액		사례수	비용을 쓰지 않음	50만원 미만	50만원 이상 ~100만원 미만	100만원 이상 ~300만원 미만
전체		(163)	14.7	69.9	12.9	2.5
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(48)	25.0	64.6	6.3	4.2
	포장디자인	(9)	22.2	66.7	11.1	0.0
	제품디자인	(12)	8.3	75.0	16.7	0.0
	환경디자인	(21)	33.3	61.9	4.8	0.0
	멀티미디어디자인	(13)	0.0	84.6	15.4	0.0
	서비스디자인	(11)	0.0	81.8	18.2	0.0
	기타디자인	(5)	0.0	100.0	0.0	0.0
	종합디자인	(27)	3.7	66.7	25.9	3.7
	2종 이상	(17)	5.9	70.6	17.6	5.9
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(65)	18.5	66.2	12.3	3.1
	공간디자인	(23)	30.4	65.2	4.3	0.0
	제품디자인	(21)	9.5	57.1	28.6	4.8
	디지털/멀티미디어디자인	(24)	4.2	79.2	12.5	4.2
	서비스/경험디자인	(22)	9.1	77.3	13.6	0.0
	산업공예디자인	(4)	0.0	100.0	0.0	0.0
	디자인인프라	(1)	0.0	100.0	0.0	0.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	0.0	100.0	0.0	0.0
소기업		(132)	15.9	73.5	8.3	2.3
중기업		(30)	10.0	53.3	33.3	3.3
중견기업		(1)	0.0	100.0	0.0	0.0

[표 14] 생성형 AI 활용을 위한 월평균 지출액

(3) 생성형 AI를 도입하는 이유

- 생성형 AI를 도입하는 이유는 ‘업무 효율 향상’(32.0%)이 가장 높고, ‘빠른시장 변화대응’(24.5%), ‘비용 절감’(12.8%) 등의 순으로 나타남
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 기타디자인에서 ‘빠른시장 변화대응’으로 응답한 비율이 40.0%로 상대적으로 높게 나타남
- 기타 이유로 ‘디자인사의 구인을 목적’으로 도입한다는 의견이 있음

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체 혹은 1년 이내 도입할 계획 중이거나 도입 검토 중인 사업체, 단위: %, 복수응답]



[그림 7] 생성형 AI를 도입하는 이유

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체 혹은 1년 이내 도입할 계획 중이거나 도입 검토 중인 사업체, 단위: %, 복수응답]

생성형 AI를 도입하는 이유		사례수	업무효율 향상	빠른시장 변화대응	경쟁사 대비 우위확보	결과물 질적 제고	비용 절감	인력 절감	기타
전체		(258)	32.0	24.5	8.4	10.2	12.8	11.6	0.5
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(68)	35.2	26.4	4.4	8.8	13.2	11.9	0.0
	포장디자인	(12)	37.0	25.9	7.4	3.7	14.8	11.1	0.0
	제품디자인	(19)	34.7	18.4	10.2	14.3	12.2	10.2	0.0
	환경디자인	(50)	28.1	24.8	9.1	10.7	13.2	13.2	0.8
	멀티미디어디자인	(20)	32.7	26.9	9.6	5.8	13.5	11.5	0.0
	서비스디자인	(13)	26.8	14.6	9.8	12.2	17.1	19.5	0.0
	기타디자인	(6)	30.0	40.0	20.0	0.0	0.0	0.0	10.0
	종합디자인	(41)	32.1	27.4	10.4	13.2	9.4	6.6	0.9
	2종 이상	(29)	30.9	21.0	8.6	11.1	14.8	13.6	0.0
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(103)	33.3	24.4	8.5	10.2	12.6	10.6	0.4
	공간디자인	(47)	29.2	24.2	8.3	10.8	13.3	13.3	0.8
	제품디자인	(36)	31.6	24.2	10.5	12.6	11.6	9.5	0.0
	디지털/멀티미디어디자인	(35)	34.9	25.6	8.1	5.8	12.8	11.6	1.2
	서비스/경험디자인	(27)	30.7	25.3	6.7	13.3	12.0	12.0	0.0
	산업공예디자인	(5)	14.3	28.6	7.1	7.1	28.6	14.3	0.0
	디자인인프라	(2)	66.7	0.0	0.0	0.0	0.0	33.3	0.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	42.9	14.3	0.0	0.0	14.3	28.6	0.0
소기업		(207)	32.4	23.2	8.2	10.2	13.2	12.3	0.6
중기업		(50)	31.1	30.3	9.2	10.1	10.9	8.4	0.0
중견기업		(1)	20.0	20.0	0.0	20.0	20.0	20.0	0.0

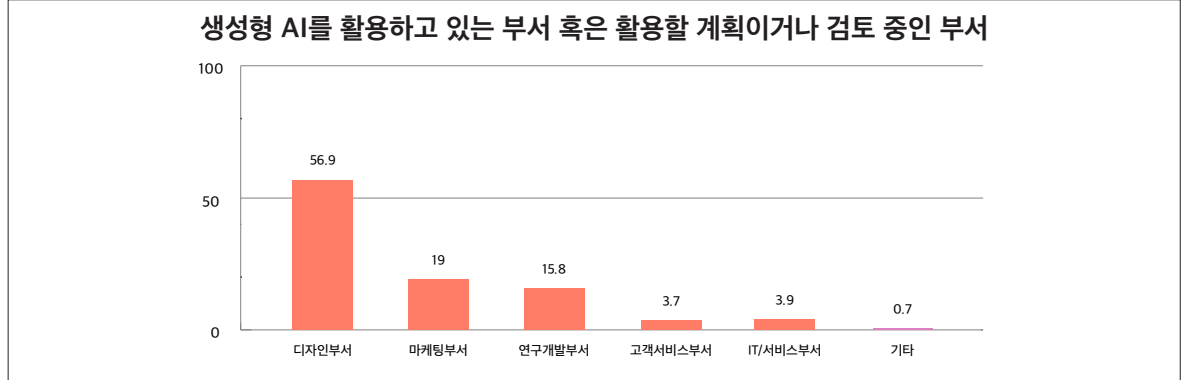
[표 15] 생성형 AI를 도입하는 이유

(4) 생성형 AI 활용 계획

□ 생성형 AI 활용하고 있는 부서 혹은 활용할 계획이거나 검토 중인 부서

- 생성형 AI를 활용하고 있는 부서 혹은 활용할 계획이거나 검토 중인 부서는 ‘디자인 부서’(56.9%), ‘마케팅 부서’(19.0%), ‘연구개발 부서’(15.8%)등의 순으로 높게 나타남
- 기타 부서로 커뮤니케이션 팀이 있음

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체 혹은 1년 이내 도입할 계획 중이거나 도입 검토 중인 사업체, 단위: %, 복수응답]



[그림 8] 생성형 AI 활용하고 있는 부서 혹은 활용할 계획이거나 검토 중인 부서

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체 혹은 1년 이내 도입할 계획 중이거나 도입 검토 중인 사업체, 단위: %, 복수응답]

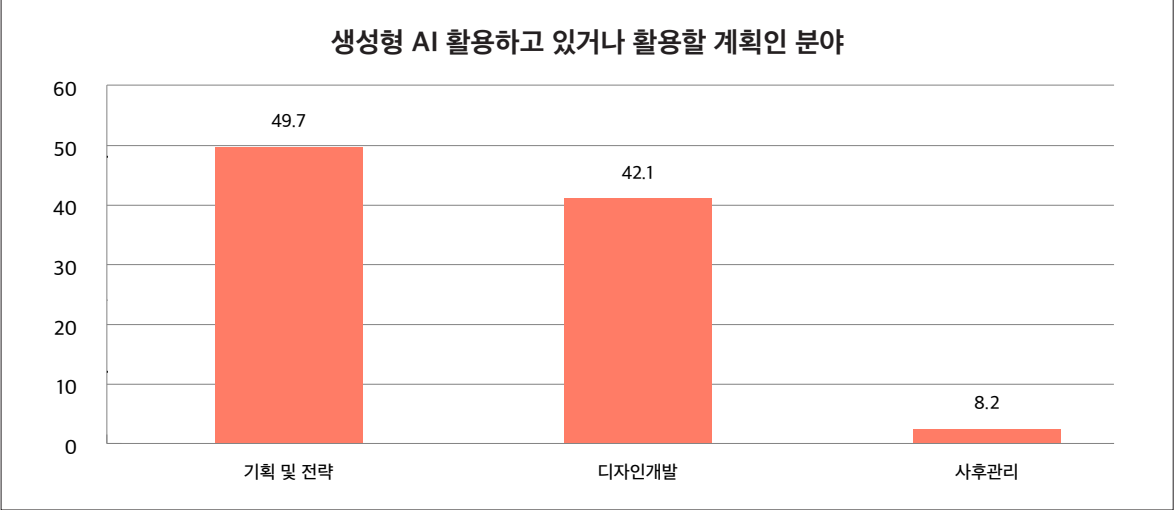
생성형 AI를 활용하고 있는 부서 혹은 활용할 계획이거나 검토 중인 부서		사례수	디자인 부서	마케팅 부서	연구개발 부서	고객서비스 부서	IT/기술지원 부서	기타
전체		(258)	56.9	19.0	15.8	3.7	3.9	0.7
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(68)	64.0	21.0	9.0	5.0	1.0	0.0
	포장디자인	(12)	55.6	33.3	5.6	5.6	0.0	0.0
	제품디자인	(19)	60.0	13.3	16.7	3.3	6.7	0.0
	환경디자인	(50)	63.4	15.5	12.7	2.8	2.8	2.8
	멀티미디어디자인	(20)	40.0	22.5	17.5	7.5	12.5	0.0
	서비스디자인	(13)	47.6	14.3	33.3	0.0	4.8	0.0
	기타디자인	(6)	44.4	0.0	44.4	11.1	0.0	0.0
	종합디자인	(41)	56.7	17.9	19.4	1.5	4.5	0.0
디자인 산업 특수분류	2종 이상	(29)	52.0	22.0	18.0	2.0	4.0	2.0
	시각디자인	(103)	61.2	23.0	10.5	3.9	1.3	0.0
	공간디자인	(47)	67.7	10.8	12.3	4.6	1.5	3.1
	제품디자인	(36)	58.6	19.0	15.5	1.7	5.2	0.0
	디지털/멀티미디어디자인	(35)	47.6	17.5	20.6	3.2	9.5	1.6
	서비스/경험디자인	(27)	46.7	13.3	31.1	4.4	4.4	0.0
	산업공예디자인	(5)	30.8	30.8	23.1	7.7	7.7	0.0
	디자인인프라	(2)	66.7	0.0	33.3	0.0	0.0	0.0
중견기업	패션/텍스타일디자인	(3)	42.9	42.9	0.0	0.0	14.3	0.0
	소기업	(207)	59.1	19.8	13.5	4.4	2.5	0.6
중기업		(50)	49.4	16.5	23.5	1.2	8.2	1.2
중견기업		(1)	33.3	0.0	33.3	0.0	33.3	0.0

[표 16] 생성형 AI 활용하고 있는 부서 혹은 활용할 계획이거나 검토 중인 부서

□ 생성형 AI 활용하고 있거나 활용할 계획인 분야

- 생성형 AI를 활용하고 있거나 활용할 계획인 분야로 ‘기획 및 전략’(49.7%)이 가장 높게 나타남
(시장 조사 15.1% + 전략 도출 15.3% + 컨셉 설정 19.3%)
- 기획 및 전략 기준으로 보면, ‘컨셉 설정’이 19.3%로 가장 높게 나타남
- 디자인 개발 기준으로 보면, ‘디자인 시안 제작’이 19.1%로 가장 높게 나타남
- 사후 관리 기준으로 보면, ‘홍보 및 마케팅’이 7.8%로 가장 높게 나타남

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체 혹은 1년 이내 도입할 계획 중이거나 도입 검토 중인 사업체, 단위: %, 복수응답]



[그림 9] 생성형 AI 활용하고 있거나 활용할 계획인 분야

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체 혹은 1년 이내 도입할 계획 중이거나 도입 검토 중인 사업체, 단위: %, 복수응답]

구분	활용분야	%
기획 및 전략	시장 조사	15.1
	전략 도출	15.3
	컨셉 설정	19.3
소계		49.7
디자인개발	아이디어 발굴	18.9
	디자인 시안 제작	19.1
	샘플 제작 및 사용자 검증	4.1
소계		42.1
사후관리	양산 관리	0.4
	홍보 및 마케팅	7.8
소계		8.2
총계		100.0

[표 17] 생성형 AI 활용하고 있거나 활용할 계획인 분야

- 환경디자인과 2종 이상에서 ‘디자인 시안제작’이 생성형 AI를 활용하고 있거나 활용할 계획인 분야로 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남
- 디자인산업 특수분류 기준으로 보면, 공간디자인과 디지털/멀티미디어디자인에서 ‘디자인 시안제작’으로 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남
- 규모별로는 중소기업의 경우 ‘컨셉 설정’이 20.8%로 높게 나타남

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체 혹은 1년 이내 도입할 계획 중이거나 도입 검토 중인 사업체, 단위: %, 복수응답]

분류별 생성형 AI 활용하고 있거나 활용할 계획인 분야		기획 및 전략				디자인개발			사후관리	
		사례수	시장 조사	전략 도출	컨셉 설정	아이디어 발굴	디자인 시안 제작	샘플제작/ 사용자 검증	양산 관리	홍보 및 마케팅
전체		(258)	15.1	15.3	19.3	18.9	19.1	4.1	0.4	7.8
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(68)	13.1	14.9	21.4	17.3	20.8	5.4	0.0	7.1
	포장디자인	(12)	5.1	15.4	20.5	20.5	15.4	5.1	0.0	17.9
	제품디자인	(19)	19.4	19.4	19.4	20.9	11.9	1.5	1.5	6.0
	환경디자인	(50)	10.1	7.8	21.7	20.9	27.9	3.9	0.0	7.8
	멀티미디어디자인	(20)	16.9	16.9	18.5	16.9	15.4	6.2	1.5	7.7
	서비스디자인	(13)	17.5	20.0	17.5	15.0	17.5	5.0	0.0	7.5
	기타디자인	(6)	33.3	13.3	13.3	13.3	13.3	0.0	0.0	13.3
	종합디자인	(41)	16.4	20.5	19.7	18.9	14.8	3.3	0.8	5.7
	2종 이상	(29)	20.2	13.5	13.5	21.3	20.2	3.4	0.0	7.9
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(103)	14.0	14.0	20.9	18.3	19.8	4.3	0.4	8.3
	공간디자인	(47)	12.6	8.7	21.3	19.7	26.0	4.7	0.0	7.1
	제품디자인	(36)	19.2	20.2	16.3	24.0	14.4	1.0	0.0	4.8
	디지털/멀티미디어디자인	(35)	13.9	16.7	14.8	18.5	21.3	5.6	0.9	8.3
	서비스/경험디자인	(27)	17.9	22.6	20.2	14.3	11.9	4.8	0.0	8.3
	산업공예디자인	(5)	15.8	10.5	21.1	15.8	15.8	5.3	5.3	10.5
	디자인인프라	(2)	25.0	25.0	25.0	25.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	20.0	10.0	20.0	20.0	10.0	0.0	0.0	20.0
소기업		(207)	15.7	14.5	19.0	19.3	19.3	3.8	0.3	8.0
중기업		(50)	12.5	18.1	20.8	17.4	18.8	5.6	0.7	6.3
중견기업		(1)	20.0	20.0	20.0	20.0	0.0	0.0	0.0	20.0

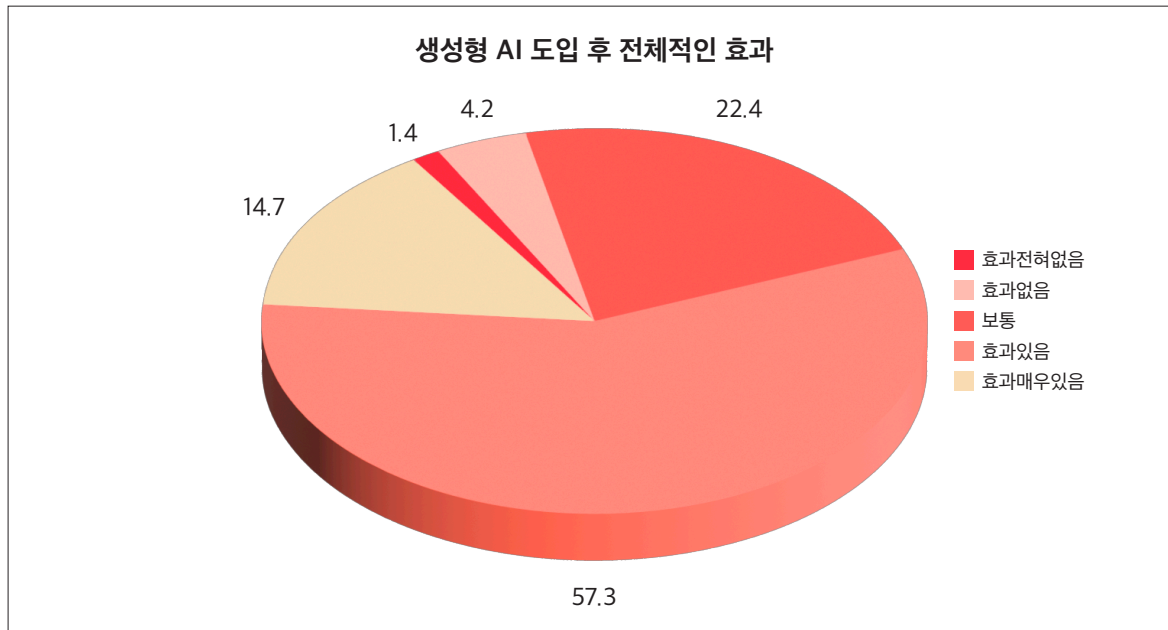
[표 18] 분류별 생성형 AI 활용하고 있거나 활용할 계획인 분야

(5) 생성형 AI 도입 후 효과

□ 생성형 AI 도입 후 전체적인 효과

- 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체를 대상으로 조사함
- 생성형 AI 도입 후 72.0%가 전체적으로 효과가 있다고 응답함 (효과있음 57.3% + 효과 매우있음 14.7%)
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 서비스디자인에서 생성형 AI 도입 후 전체적으로 효과가 있다고 응답한 비율이 90.9%로 가장 높게 나타남 (효과있음 72.7% + 효과 매우있음 18.2%)

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]



[그림 10] 생성형 AI 도입 후 전체적인 효과

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]

생성형 AI 도입 후 전체적인 효과		사례수	효과 전혀없음	효과 없음	보통	효과 있음	효과 매우있음
전체		(143)	1.4	4.2	22.4	57.3	14.7
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(42)	0.0	9.5	23.8	54.8	11.9
	포장디자인	(7)	0.0	14.3	14.3	71.4	0.0
	제품디자인	(12)	0.0	0.0	33.3	58.3	8.3
	환경디자인	(16)	0.0	0.0	43.8	50.0	6.3
	멀티미디어디자인	(11)	0.0	9.1	18.2	45.5	27.3
	서비스디자인	(11)	0.0	0.0	9.1	72.7	18.2
	기타디자인	(5)	20.0	0.0	20.0	40.0	20.0
	종합디자인	(23)	4.3	0.0	13.0	65.2	17.4
	2종 이상	(16)	0.0	0.0	18.8	56.3	25.0
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(55)	1.8	9.1	23.6	58.2	7.3
	공간디자인	(20)	0.0	0.0	40.0	45.0	15.0
	제품디자인	(20)	0.0	0.0	25.0	60.0	15.0
	디지털/멀티미디어디자인	(20)	0.0	5.0	10.0	60.0	25.0
	서비스/경험디자인	(21)	4.8	0.0	14.3	66.7	14.3
	산업공예디자인	(3)	0.0	0.0	0.0	66.7	33.3
	디자인인프라	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	0.0	0.0	33.3	33.3	33.3
소기업		(120)	1.7	5.0	24.2	54.2	15.0
중기업		(22)	0.0	0.0	13.6	77.3	9.1
중견기업		(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

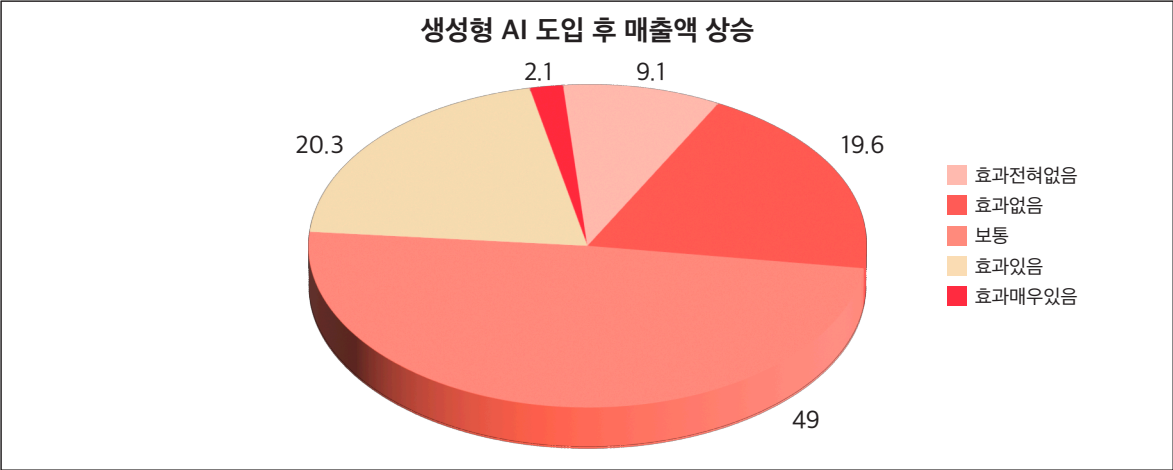
[표 19] 생성형 AI 도입 후 전체적인 효과

□ 생성형 AI 도입 후 분야별 효과

○ 생성형 AI 도입 후 매출액 상승

- 생성형 AI 도입 후 22.4%가 매출액 상승에 효과가 있다고 응답함 (효과있음 20.3% + 효과 매우있음 2.1%)
- 생성형 AI 도입 후 매출액 상승에 ‘보통’이 49.0%로 가장 높게 나타남
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 멀티미디어디자인과 기타디자인에서 ‘효과 있음’으로 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]



[그림 11] 생성형 AI 도입 후 매출액 상승

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]

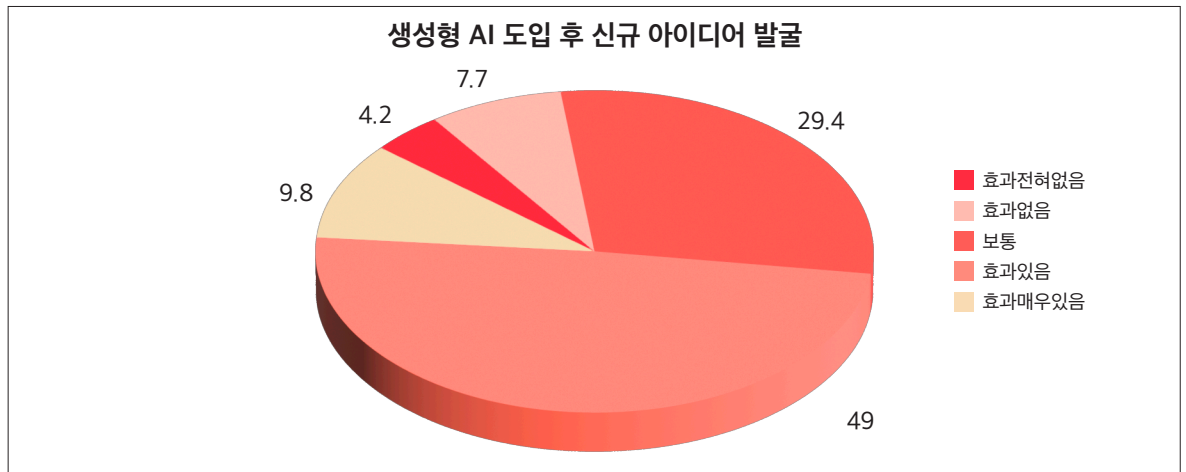
생성형 AI 도입 후 매출액 상승		사례수	효과 전혀없음	효과 없음	보통	효과 있음	효과 매우있음
전체		(143)	9.1	19.6	49.0	20.3	2.1
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(42)	11.9	16.7	52.4	16.7	2.4
	포장디자인	(7)	0.0	14.3	71.4	14.3	0.0
	제품디자인	(12)	0.0	25.0	58.3	16.7	0.0
	환경디자인	(16)	18.8	43.8	37.5	0.0	0.0
	멀티미디어디자인	(11)	0.0	18.2	36.4	45.5	0.0
	서비스디자인	(11)	0.0	9.1	45.5	45.5	0.0
	기타디자인	(5)	20.0	20.0	20.0	40.0	0.0
	종합디자인	(23)	8.7	21.7	52.2	13.0	4.3
	2종 이상	(16)	12.5	6.3	50.0	25.0	6.3
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(55)	12.7	18.2	45.0	20.0	3.6
	공간디자인	(20)	25.0	30.0	40.0	0.0	5.0
	제품디자인	(20)	0.0	15.0	60.0	25.0	0.0
	디지털/멀티미디어디자인	(20)	0.0	20.0	60.0	20.0	0.0
	서비스/경험디자인	(21)	4.8	19.0	52.4	23.8	0.0
	산업공예디자인	(3)	0.0	0.0	33.3	66.7	0.0
	디자인인프라	(1)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	0.0	33.3	0.0	66.7	0.0
소기업		(120)	9.2	19.2	49.2	20.8	1.7
중기업		(22)	9.1	22.7	45.5	18.2	4.5
중견기업		(1)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0

[표 20] 생성형 AI 도입 후 매출액 상승

○ 생성형 AI 도입 후 신규 아이디어 발굴

- 생성형 AI 도입 후 58.8%가 신규 아이디어 발굴에 효과가 있다고 응답함
(효과있음 49.0% + 효과 매우있음 9.8%)
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 제품디자인에서 ‘효과 있음’이 66.7%로 비교적 높게 나타남

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]



[그림 12] 생성형 AI 도입 후 신규 아이디어 발굴

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]

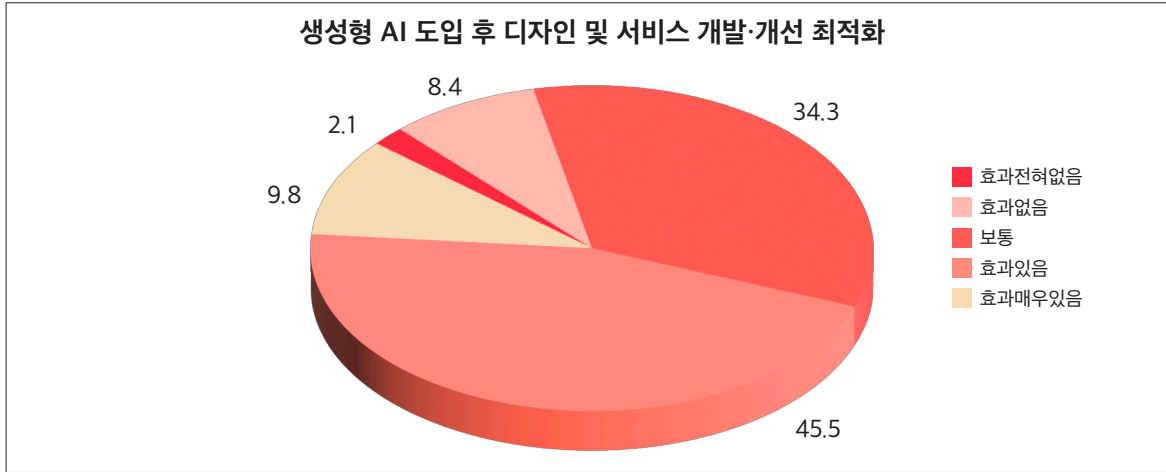
생성형 AI 도입 후 신규 아이디어 발굴		사례수	효과 전혀없음	효과 없음	보통	효과 있음	효과 매우있음
전체		(143)	4.2	7.7	29.4	49.0	9.8
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(42)	9.5	9.5	28.6	47.6	4.8
	포장디자인	(7)	14.3	0.0	42.9	42.9	0.0
	제품디자인	(12)	0.0	8.3	16.7	66.7	8.3
	환경디자인	(16)	0.0	18.8	25.0	56.3	0.0
	멀티미디어디자인	(11)	0.0	9.1	9.1	63.6	18.2
	서비스디자인	(11)	0.0	0.0	36.4	63.6	0.0
	기타디자인	(5)	20.0	20.0	20.0	20.0	20.0
	종합디자인	(23)	0.0	4.3	39.1	47.8	8.7
	2종 이상	(16)	0.0	0.0	37.5	25.0	37.5
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(55)	9.1	7.3	45.0	30.9	7.3
	공간디자인	(20)	0.0	10.0	30.0	55.0	5.0
	제품디자인	(20)	0.0	5.0	20.0	65.0	10.0
	디지털/멀티미디어디자인	(20)	0.0	5.0	10.0	65.0	20.0
	서비스/경험디자인	(21)	4.8	9.5	19.0	57.1	9.5
	산업공예디자인	(3)	0.0	0.0	33.3	66.7	0.0
	디자인인프라	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	0.0	33.3	0.0	33.3	33.3
소기업		(120)	4.2	7.5	30.0	48.3	10.0
중기업		(22)	4.5	9.1	27.3	50.0	9.1
중견기업		(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0

[표 21] 생성형 AI 도입 후 신규 아이디어 발굴

○ 생성형 AI 도입 후 디자인 및 서비스 개발·개선 최적화

- 생성형 AI 도입 후 55.3%가 디자인 및 서비스 개발·개선 최적화에 효과가 있다고 응답함
(효과있음 45.5% + 효과 매우있음 9.8%)
- 2종 이상에서 생성형 AI 도입 후 디자인 및 서비스 개발·개선 최적화에 효과가 있다고 응답한 비율이 68.8%로 가장 높게 나타남 (효과있음 56.3% + 효과 매우있음 12.5%)

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]



[그림 13] 생성형 AI 도입 후 디자인 및 서비스 개발·개선 최적화

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]

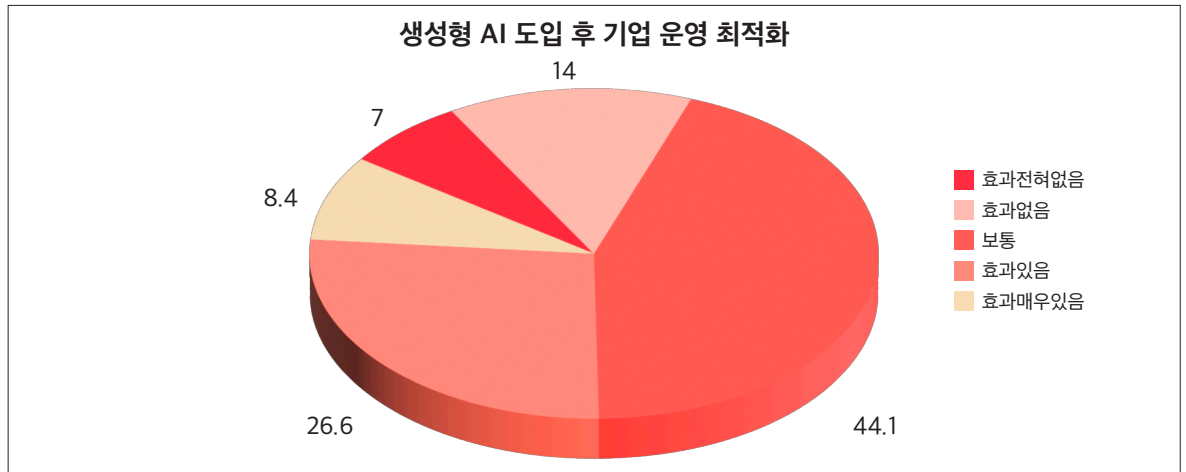
생성형 AI 도입 후 디자인 및 서비스 개발·개선 최적화		사례수	효과 전혀없음	효과 없음	보통	효과 있음	효과 매우있음
전체		(143)	2.1	8.4	34.3	45.5	9.8
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(42)	2.4	14.3	31.0	42.9	9.5
	포장디자인	(7)	0.0	14.3	42.9	42.9	0.0
	제품디자인	(12)	0.0	8.3	41.7	41.7	8.3
	환경디자인	(16)	6.3	12.5	37.5	37.5	6.3
	멀티미디어디자인	(11)	0.0	9.1	45.5	27.3	18.2
	서비스디자인	(11)	0.0	0.0	36.4	54.5	9.1
	기타디자인	(5)	20.0	0.0	20.0	40.0	20.0
	종합디자인	(23)	0.0	4.3	30.4	56.5	8.7
	2종 이상	(16)	0.0	0.0	31.3	56.3	12.5
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(55)	1.8	12.7	38.2	40.0	7.3
	공간디자인	(20)	5.0	10.0	35.0	35.0	15.0
	제품디자인	(20)	0.0	0.0	45.0	55.0	0.0
	디지털/멀티미디어디자인	(20)	0.0	5.0	35.0	45.0	15.0
	서비스/경험디자인	(21)	4.8	4.8	14.3	66.7	9.5
	산업공예디자인	(3)	0.0	0.0	0.0	66.7	33.3
	디자인인프라	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	0.0	33.3	66.7	0.0	0.0
소기업		(120)	1.7	8.3	36.7	42.5	10.8
중기업		(22)	4.5	9.1	22.7	59.1	4.5
중견기업		(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0

[표 22] 생성형 AI 도입 후 디자인 및 서비스 개발·개선 최적화

○ 생성형 AI 도입 후 기업 운영 최적화

- 생성형 AI 도입 후 35.0%가 기업 운영 최적화에 효과가 있다고 응답함
(효과있음 26.6% + 효과 매우있음 8.4%)
- 생성형 AI 도입 후 기업 운영 최적화에 '보통'이 44.1%로 가장 높게 나타남
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 서비스디자인에서 '효과 있음'으로 응답한 비율이 45.5%로비교적 높게 나타남

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]



[그림 14] 생성형 AI 도입 후 기업 운영 최적화

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]

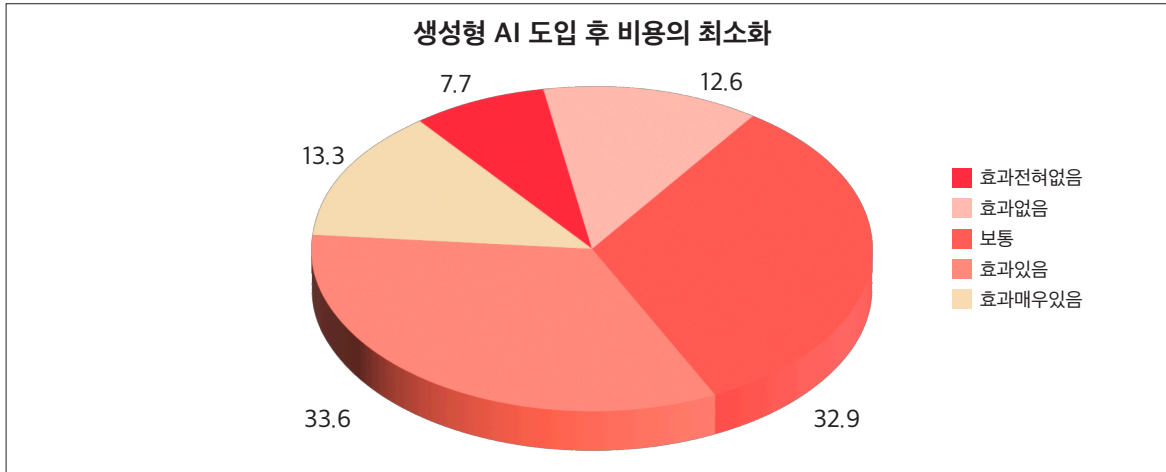
생성형 AI 도입 후 기업 운영 최적화		사례수	효과 전혀없음	효과 없음	보통	효과 있음	효과 매우있음
전체		(143)	7.0	14.0	44.1	26.6	8.4
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(42)	11.9	14.3	42.9	28.6	2.4
	포장디자인	(7)	0.0	14.3	57.1	28.6	0.0
	제품디자인	(12)	0.0	8.3	58.3	25.0	8.3
	환경디자인	(16)	18.8	31.3	43.8	6.3	0.0
	멀티미디어디자인	(11)	0.0	9.1	45.5	18.2	27.3
	서비스디자인	(11)	0.0	18.2	27.3	45.5	9.1
	기타디자인	(5)	20.0	20.0	40.0	0.0	20.0
	종합디자인	(23)	4.3	13.0	43.5	26.1	13.0
	2종 이상	(16)	0.0	0.0	43.8	43.8	12.5
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(55)	9.1	12.7	49.1	21.8	7.3
	공간디자인	(20)	20.0	20.0	45.0	10.0	5.0
	제품디자인	(20)	0.0	5.0	50.0	45.0	0.0
	디지털/멀티미디어디자인	(20)	0.0	20.0	60.0	10.0	10.0
	서비스/경험디자인	(21)	4.8	14.3	23.8	42.9	14.3
	산업공예디자인	(3)	0.0	0.0	0.0	66.7	33.3
	디자인인프라	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	0.0	33.3	0.0	33.3	33.3
소기업		(120)	6.7	13.3	44.2	28.3	7.5
중기업		(22)	9.1	18.2	45.5	13.6	13.6
중견기업		(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0

[표 23] 생성형 AI 도입 후 기업 운영 최적화

○ 생성형 AI 도입 후 비용의 최소화

- 생성형 AI 도입 후 46.9%가 비용의 최소화에 효과가 있다고 응답함(효과있음 33.6% + 효과 매우있음 13.3%)
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 제품디자인과 기타디자인에서 ‘보통’으로 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]



[그림 15] 생성형 AI 도입 후 비용의 최소화

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]

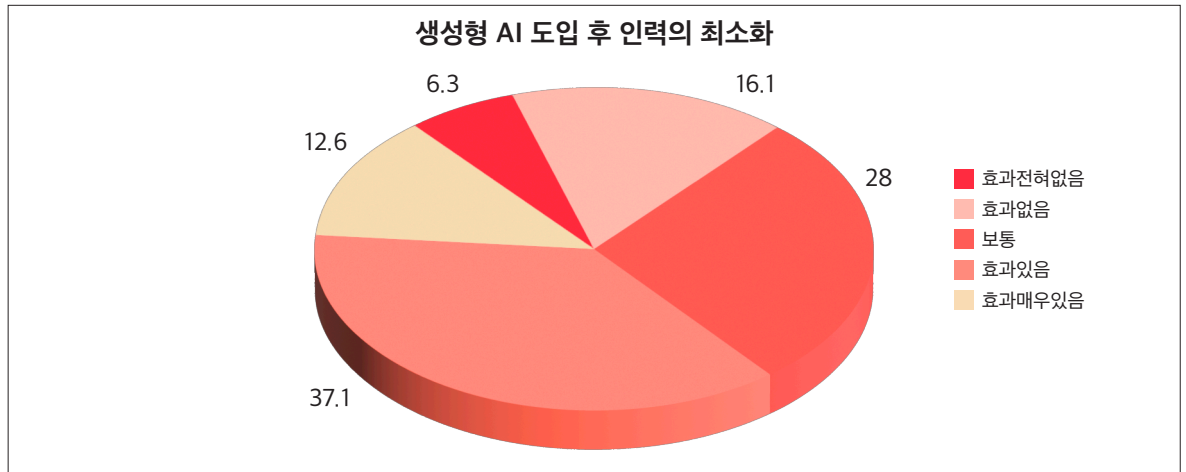
생성형 AI 도입 후 비용의 최소화		사례수	효과 전혀없음	효과 없음	보통	효과 있음	효과 매우있음
전체		(143)	7.7	12.6	32.9	33.6	13.3
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(42)	11.9	11.9	31.0	31.0	14.3
	포장디자인	(7)	0.0	14.3	42.9	42.9	0.0
	제품디자인	(12)	0.0	8.3	58.3	25.0	8.3
	환경디자인	(16)	18.8	31.3	31.3	12.5	6.3
	멀티미디어디자인	(11)	0.0	18.2	27.3	27.3	27.3
	서비스디자인	(11)	0.0	9.1	18.2	63.6	9.1
	기타디자인	(5)	20.0	0.0	60.0	0.0	20.0
	종합디자인	(23)	8.7	13.0	34.8	39.1	4.3
디자인 산업 특수분류	2종 이상	(16)	0.0	0.0	18.8	50.0	31.3
	시각디자인	(55)	9.1	10.9	34.5	34.5	10.9
	공간디자인	(20)	25.0	20.0	30.0	15.0	10.0
	제품디자인	(20)	0.0	0.0	55.0	30.0	15.0
	디지털/멀티미디어디자인	(20)	0.0	20.0	30.0	35.0	15.0
	서비스/경험디자인	(21)	4.8	14.3	23.8	47.6	9.5
	산업공예디자인	(3)	0.0	0.0	0.0	33.3	66.7
	디자인인프라	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
패션/텍스타일디자인	(3)	0.0	33.3	0.0	33.3	33.3	
소기업		(120)	7.5	11.7	30.8	35.8	14.2
중기업		(22)	9.1	18.2	45.5	22.7	4.5
중견기업		(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

[표 24] 생성형 AI 도입 후 비용의 최소화

○ 생성형 AI 도입 후 인력의 최소화

- 생성형 AI 도입 후 49.7%가 인력의 최소화에 효과가 있다고 응답함(효과있음 37.1% + 효과 매우있음 12.6%)
- 기업 규모로 보면, 중기업에서 ‘효과 없음’이 31.8%로 가장 높게 나타남

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]



[그림 16] 생성형 AI 도입 후 인력의 최소화

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]

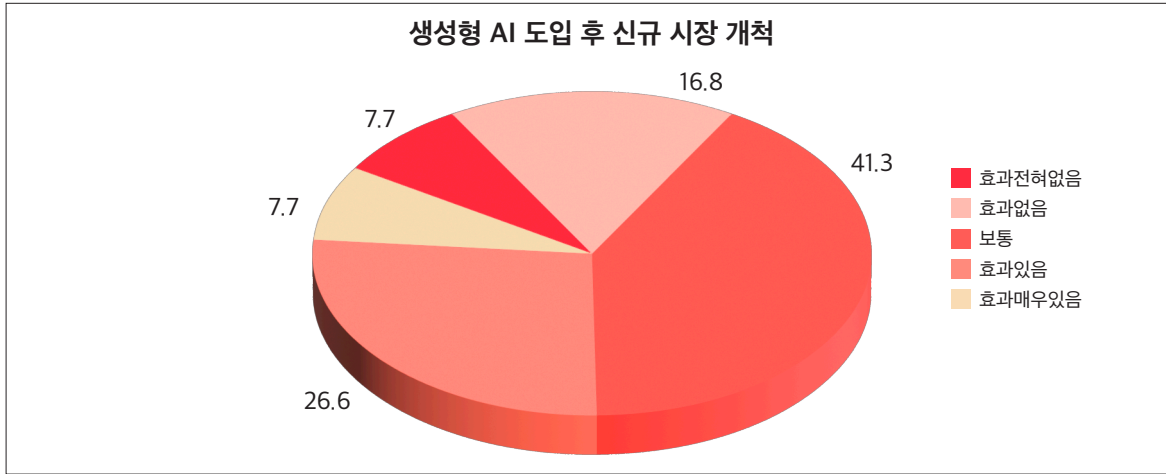
생성형 AI 도입 후 인력의 최소화		사례수	효과 전혀없음	효과 없음	보통	효과 있음	효과 매우있음
전체		(143)	6.3	16.1	28.0	37.1	12.6
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(42)	9.5	14.3	19.0	45.2	11.9
	포장디자인	(7)	0.0	14.3	42.9	42.9	0.0
	제품디자인	(12)	0.0	16.7	33.3	41.7	8.3
	환경디자인	(16)	12.5	31.3	31.3	12.5	12.5
	멀티미디어디자인	(11)	0.0	27.3	0.0	36.4	36.4
	서비스디자인	(11)	0.0	0.0	45.5	54.5	0.0
	기타디자인	(5)	20.0	20.0	20.0	20.0	20.0
	종합디자인	(23)	8.7	21.7	39.1	26.1	4.3
	2종 이상	(16)	0.0	0.0	31.3	43.8	25.0
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(55)	7.3	12.7	30.9	41.8	7.3
	공간디자인	(20)	20.0	25.0	25.0	15.0	15.0
	제품디자인	(20)	0.0	10.0	30.0	50.0	10.0
	디지털/멀티미디어디자인	(20)	0.0	25.0	15.0	40.0	20.0
	서비스/경험디자인	(21)	4.8	14.3	38.1	38.1	4.8
	산업공예디자인	(3)	0.0	0.0	33.3	0.0	66.7
	디자인인프라	(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	0.0	33.3	0.0	33.3	33.3
소기업		(120)	5.8	13.3	28.3	39.2	13.3
중기업		(22)	9.1	31.8	27.3	27.3	4.5
중견기업		(1)	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0

[표 25] 생성형 AI 도입 후 인력의 최소화

○ 생성형 AI 도입 후 신규 시장 개척

- 생성형 AI 도입 후 34.3%가 신규 시장 개척에 효과가 있다고 응답함(효과있음 26.6% + 효과 매우있음 7.7%)
- 생성형 AI 도입 후 신규 시장 개척에 ‘보통’(41.3%), ‘효과없음’(16.8%) 등의 순으로 나타남

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]



[그림 17] 생성형 AI 도입 후 신규 시장 개척

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]

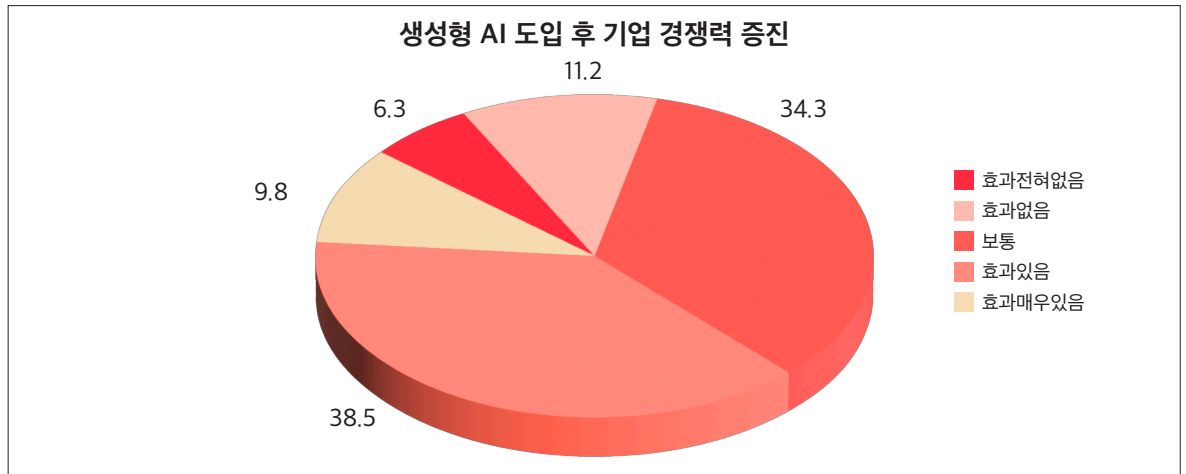
생성형 AI 도입 후 신규 시장 개척		사례수	효과 전혀없음	효과 없음	보통	효과 있음	효과 매우있음
전체		(143)	7.7	16.8	41.3	26.6	7.7
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(42)	11.9	16.7	38.1	26.2	7.1
	포장디자인	(7)	0.0	0.0	57.1	42.9	0.0
	제품디자인	(12)	0.0	25.0	25.0	41.7	8.3
	환경디자인	(16)	6.3	37.5	37.5	18.8	0.0
	멀티미디어디자인	(11)	0.0	9.1	45.5	27.3	18.2
	서비스디자인	(11)	9.1	9.1	54.5	27.3	0.0
	기타디자인	(5)	40.0	0.0	40.0	0.0	20.0
	종합디자인	(23)	8.7	17.4	34.8	34.8	4.3
	2종 이상	(16)	0.0	12.5	56.3	12.5	18.8
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(55)	9.1	14.5	43.6	25.5	7.3
	공간디자인	(20)	15.0	25.0	35.0	20.0	5.0
	제품디자인	(20)	0.0	10.0	45.0	40.0	5.0
	디지털/멀티미디어디자인	(20)	0.0	20.0	50.0	15.0	15.0
	서비스/경험디자인	(21)	14.3	19.0	42.9	23.8	0.0
	산업공예디자인	(3)	0.0	0.0	0.0	66.7	33.3
	디자인인프라	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	0.0	33.3	0.0	33.3	33.3
소기업		(120)	7.5	16.7	41.7	26.7	7.5
중기업		(22)	9.1	18.2	36.4	27.3	9.1
중견기업		(1)	0.0	0.0	100.0	0.0	0.0

[표 26] 생성형 AI 도입 후 신규 시장 개척

○ 생성형 AI 도입 후 기업 경쟁력 증진

- 생성형 AI 도입 후 48.3%가 기업 경쟁력 증진에 효과가 있다고 응답함(효과있음 38.5% + 효과 매우있음 9.8%)
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 환경디자인과 서비스디자인에서 '보통'으로 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남
- 기업 규모로 보면, 소기업에서 '보통'이 36.7%로 높게 나타남

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]



[그림 18] 생성형 AI 도입 후 기업 경쟁력 증진

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체, 단위: %]

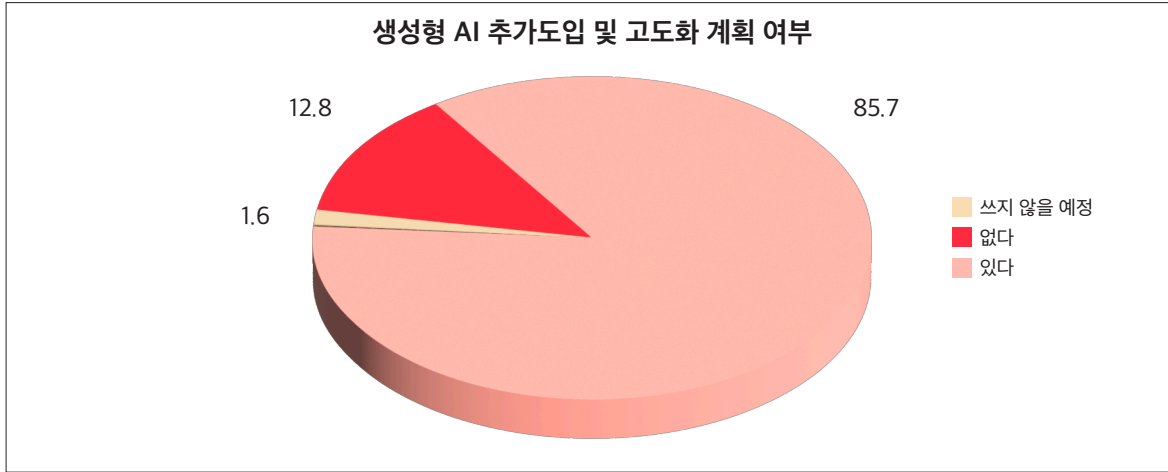
생성형 AI 도입 후 기업 경쟁력 증진		사례수	효과 전혀없음	효과 없음	보통	효과 있음	효과 매우있음
전체		(143)	6.3	11.2	34.3	38.5	9.8
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(42)	9.5	14.3	35.7	31.0	9.5
	포장디자인	(7)	0.0	14.3	28.6	42.9	14.3
	제품디자인	(12)	0.0	16.7	25.0	41.7	16.7
	환경디자인	(16)	6.3	31.3	43.8	18.8	0.0
	멀티미디어디자인	(11)	0.0	9.1	27.3	36.4	27.3
	서비스디자인	(11)	0.0	0.0	54.5	36.4	9.1
	기타디자인	(5)	40.0	0.0	20.0	20.0	20.0
	종합디자인	(23)	8.7	4.3	34.8	47.8	4.3
디자인 산업 특수분류	2종 이상	(16)	0.0	0.0	25.0	68.8	6.3
	시각디자인	(55)	7.3	10.9	41.8	29.1	10.9
	공간디자인	(20)	15.0	20.0	35.0	25.0	5.0
	제품디자인	(20)	0.0	5.0	30.0	60.0	5.0
	디지털/멀티미디어디자인	(20)	0.0	15.0	40.0	30.0	15.0
	서비스/경험디자인	(21)	9.5	4.8	19.0	61.9	4.8
	산업공예디자인	(3)	0.0	0.0	0.0	66.7	33.3
	디자인인프라	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
소기업	패션/텍스타일디자인	(3)	0.0	33.3	33.3	0.0	33.3
소기업		(120)	5.8	11.7	36.7	35.8	10.0
중기업		(22)	9.1	9.1	22.7	50.0	9.1
중견기업		(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0

[표 27] 생성형 AI 도입 후 기업 경쟁력 증진

□ 생성형 AI 추가도입 및 고도화 계획 여부

- 생성형 AI 추가도입 및 고도화 계획은 ‘있다’ 85.7%, ‘없다’ 12.8%, ‘쓰지 않을 예정’ 1.6%로 나타남
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, ‘쓰지 않을 예정’은 제품디자인(5.3%)에서 높게 나타남

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체 혹은 1년 이내 도입할 계획 중이거나 도입 검토 중인 사업체, 단위: %]



[그림 19] 생성형 AI 추가도입 및 고도화 계획 여부

[Base: 생성형 AI를 실제 업무에 활용 중인 사업체와 시험 도입 중인 사업체 혹은 1년 이내 도입할 계획 중이거나 도입 검토 중인 사업체, 단위: %]

생성형 AI 추가도입 및 고도화 계획 여부		사례수	쓰지 않을 예정	없다	있다
전체		(258)	1.6	12.8	85.7
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(68)	0.0	13.2	86.8
	포장디자인	(12)	0.0	33.3	66.7
	제품디자인	(19)	5.3	10.5	84.2
	환경디자인	(50)	2.0	16.0	82.0
	멀티미디어디자인	(20)	5.0	10.0	85.0
	서비스디자인	(13)	0.0	0.0	100.0
	기타디자인	(6)	0.0	50.0	50.0
	종합디자인	(41)	0.0	7.3	92.7
	2종 이상	(29)	3.4	6.9	89.7
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(103)	0.0	15.5	84.5
	공간디자인	(47)	0.0	14.9	85.1
	제품디자인	(36)	2.8	8.3	88.9
	디지털/멀티미디어디자인	(35)	2.9	8.6	88.6
	서비스/경험디자인	(27)	0.0	14.8	85.2
	산업공예디자인	(5)	20.0	0.0	80.0
	디자인인프라	(2)	0.0	0.0	100.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	33.3	0.0	66.7
소기업		(207)	1.0	13.0	86.0
중기업		(50)	4.0	12.0	84.0
중견기업		(1)	0.0	0.0	100.0

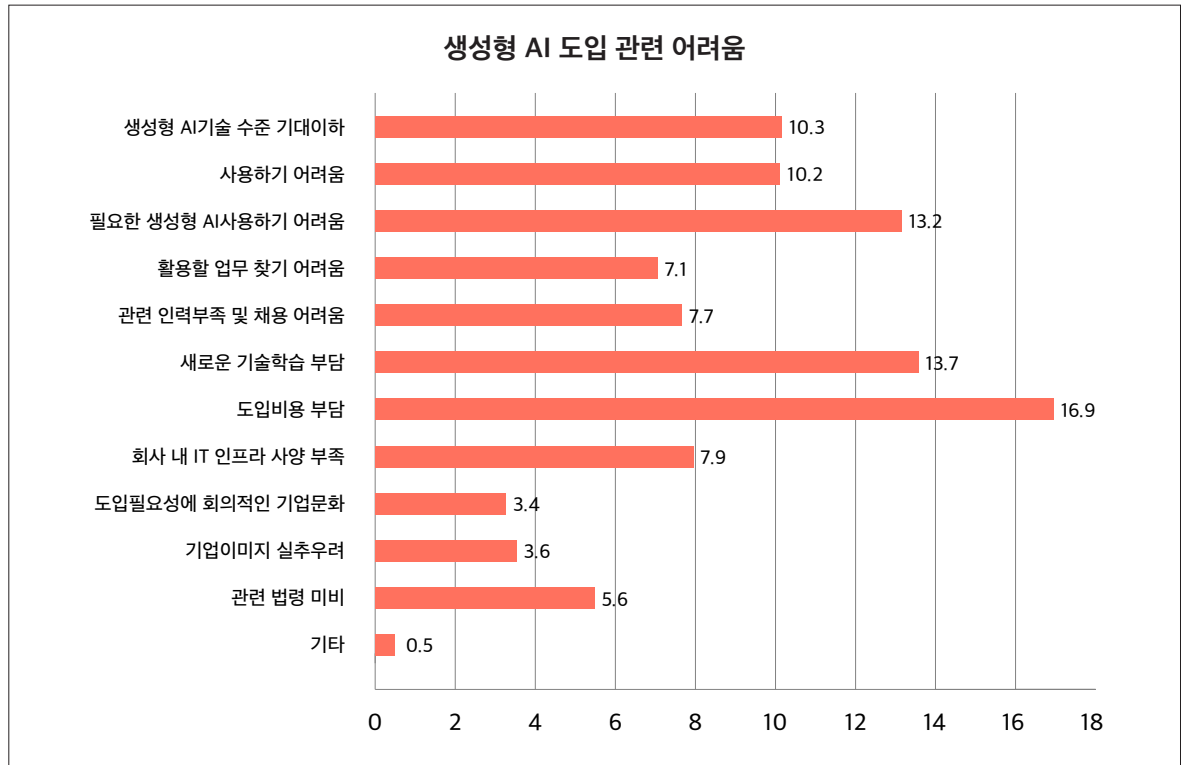
[표 28] 생성형 AI 추가도입 및 고도화 계획 여부

(6) 생성형 AI 도입 관련 어려움

□ 생성형 AI 도입 관련 어려움

- 생성형 AI 도입 관련 어려움으로 ‘도입 비용 부담’이 16.9%로 가장 높게 나타남
 - 다음으로, ‘새로운 기술 학습 부담’(13.7%), ‘필요한 생성형 AI 찾기 어려움’(13.2%) 등의 순으로 높게 나타남
- 기타 의견으로 윤리적 판단이 어렵고, 디자이너의 의도가 반영된 시각화 단계는 아직 무리가 있다고 나타남

[Base: 전체, 단위: %, 복수응답]



[그림 20] 생성형 AI 도입 관련 어려움

□ 분류별 생성형 AI 도입 관련 어려움

- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 포장디자인과 서비스디자인에서 ‘필요한 생성형 AI 찾기 어려움’으로 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남

[Base: 전체, 단위: %, 복수응답]

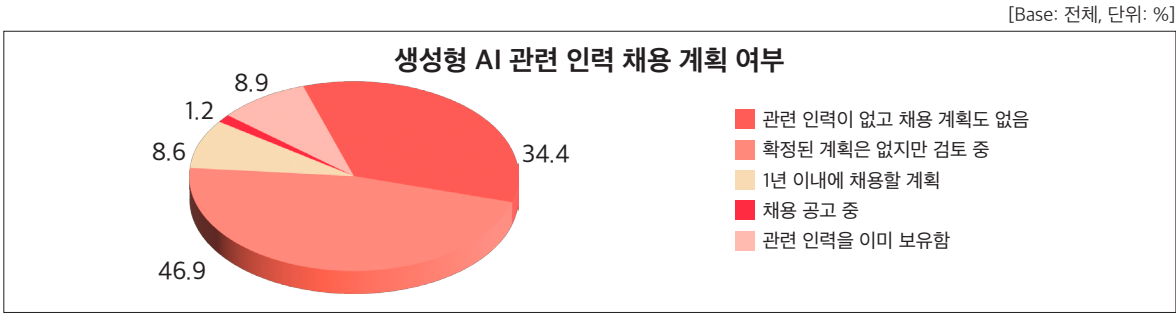
분류별 생성형 AI 도입 관련 어려움		사례수	기술 수준 기대 이하	사용 하기 어려움	필요한 AI 찾기 어려움	활용할 업무 찾기 어려움	관련 인력 부족 및 채용의 어려움	새로운 기술 학습 부담	도입 비용 부담	회사내 IT인프라 사양부족	도입 필요성에 회의적인 기업문화	기업 이미지 실추 우려	관련 법령의 미비	기타
전체		(326)	10.3	10.2	13.2	7.1	7.7	13.7	16.9	7.9	3.4	3.6	5.6	0.5
디자인 전문 회사 신고별 분류	시각디자인	(83)	14.8	13.3	14.8	5.7	8.1	11.9	16.2	6.2	1.9	2.4	4.3	0.5
	포장디자인	(17)	14.0	4.7	20.9	11.6	4.7	11.6	11.6	7.0	2.3	7.0	4.7	0.0
	제품디자인	(21)	10.3	10.3	12.1	5.2	8.6	15.5	19.0	8.6	1.7	3.4	3.4	1.7
	환경디자인	(73)	6.9	7.4	14.8	8.5	7.9	14.3	20.1	8.5	3.2	2.1	5.8	0.5
	멀티미디어 디자인	(23)	10.5	7.0	7.0	8.8	5.3	12.3	17.5	7.0	7.0	3.5	12.3	1.8
	서비스디자인	(13)	8.8	5.9	17.6	2.9	5.9	29.4	14.7	8.8	0.0	0.0	5.9	0.0
	기타디자인	(7)	25.0	16.7	8.3	8.3	0.0	16.7	8.3	8.3	0.0	0.0	8.3	0.0
	종합디자인	(56)	8.5	9.8	9.8	8.5	7.8	13.1	12.4	9.8	7.8	7.8	4.6	0.0
	2종 이상	(33)	6.4	15.4	11.5	3.8	10.3	11.5	23.1	7.7	0.0	2.6	7.7	0.0
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(130)	13.3	12.7	14.2	7.1	6.5	12.4	14.8	7.4	2.4	3.6	5.3	0.3
	공간디자인	(66)	7.0	9.4	15.8	7.0	9.9	14.0	17.0	6.4	5.3	2.9	4.7	0.6
	제품디자인	(50)	8.1	8.1	9.7	8.1	7.3	12.1	20.2	9.7	4.0	4.8	7.3	0.8
	디지털/멀티미디어 디자인	(40)	6.8	6.8	7.8	9.7	5.8	13.6	17.5	9.7	5.8	5.8	9.7	1.0
	서비스/경험디자인	(28)	12.9	5.7	12.9	4.3	11.4	22.9	20.0	5.7	0.0	1.4	2.9	0.0
	산업공예디자인	(5)	15.4	7.7	23.1	0.0	7.7	7.7	23.1	15.4	0.0	0.0	0.0	0.0
	디자인인프라	(4)	0.0	33.3	0.0	0.0	16.7	16.7	16.7	16.7	0.0	0.0	0.0	0.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	11.1	22.2	33.3	0.0	0.0	11.1	11.1	11.1	0.0	0.0	0.0	0.0
소기업	(259)	11.1	10.8	14.2	6.7	8.1	13.3	17.2	7.5	2.3	3.2	5.0	0.6	
중기업	(65)	7.7	7.7	9.5	8.3	5.9	14.8	16.0	9.5	7.7	5.3	7.7	0.0	
중견기업	(2)	0.0	11.1	11.1	11.1	11.1	22.2	11.1	11.1	0.0	0.0	11.1	0.0	

[표 29] 분류별 생성형 AI 도입 관련 어려움

3 생성형 AI 활용 인력 실태

(1) 생성형 AI 관련 인력 채용 계획 여부

- 생성형 AI 관련 인력 채용 계획 여부 조사 결과, 18.7%가 관련 인력을 보유하고 있거나 채용 계획 중인 것으로 나타남(1년 이내에 채용할 계획 8.6% + 채용 공고 중 1.2% + 관련 인력을 이미 보유함 8.9%)
- '확정된 계획은 없지만 검토 중'으로 응답한 비율이 46.9%로 가장 높게 나타남



[그림 21] 생성형 AI 관련 인력 채용 계획 여부

[Base: 전체, 단위: %]

생성형 AI 관련 인력 채용 계획 여부		사례수	관련 인력이 없고 채용 계획도 없음	확정된 계획은 없지만 검토 중	1년 이내에 채용할 계획	채용 공고 중	관련 인력을 이미 보유함
전체		(326)	34.4	46.9	8.6	1.2	8.9
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(83)	31.3	45.8	13.3	1.2	8.4
	포장디자인	(17)	76.5	11.8	0.0	0.0	11.8
	제품디자인	(21)	23.8	57.1	9.5	0.0	9.5
	환경디자인	(73)	42.5	49.3	1.4	0.0	6.8
	멀티미디어디자인	(23)	21.7	52.2	0.0	4.3	21.7
	서비스디자인	(13)	30.8	46.2	0.0	0.0	23.1
	기타디자인	(7)	42.9	42.9	14.3	0.0	0.0
	종합디자인	(56)	32.1	46.4	14.3	1.8	5.4
	2종 이상	(33)	21.2	54.5	15.2	3.0	6.1
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(130)	38.5	43.1	12.3	0.0	6.2
	공간디자인	(66)	40.9	48.5	0.0	0.0	10.6
	제품디자인	(50)	38.0	44.0	10.0	4.0	4.0
	디지털/멀티미디어디자인	(40)	22.5	45.0	7.5	5.0	20.0
	서비스/경험디자인	(28)	17.9	53.6	14.3	0.0	14.3
	산업공예디자인	(5)	20.0	80.0	0.0	0.0	0.0
	디자인인프라	(4)	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	33.3	66.7	0.0	0.0	0.0
소기업		(259)	35.1	47.1	7.3	1.2	9.3
중기업		(65)	29.2	47.7	13.8	1.5	7.7
중견기업		(2)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0

[표 30] 생성형 AI 관련 인력 채용 계획 여부

(2) 생성형 AI 관련 채용 인력 및 수행 직무

□ 생성형 AI 관련 채용 인력 현황

- 생성형 AI 관련 인력을 보유하거나 채용 공고 중인 총 33개의 사업체를 대상으로 조사함
- [표 32]는 응답자가 작성한 인력을 기준으로 평균 낸 값으로 복수응답이 적용됨

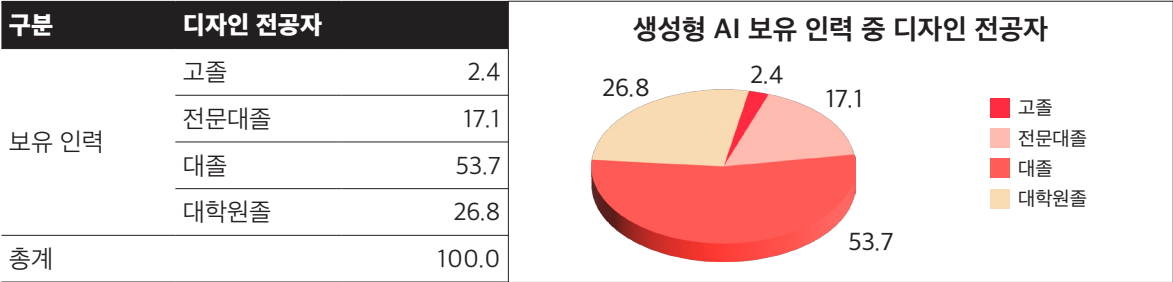
[Base: 생성형 AI 관련 인력을 보유하거나 채용 공고 중인 사업체, 단위: 명, 복수응답]

구분	디자인 전공자			디자인 외 전공자		
	학력	사례수	평균	학력	사례수	평균
보유 인력	고졸	(1)	3.0	고졸	(2)	6.1
	전문대졸	(7)	21.2	전문대졸	(6)	18.2
	대졸	(22)	66.7	대졸	(13)	39.4
	대학원졸	(11)	33.3	대학원졸	(7)	21.2
채용 예정 인력	고졸	(0)	0.0	고졸	(0)	0.0
	전문대졸	(2)	6.1	전문대졸	(1)	3.0
	대졸	(14)	42.4	대졸	(10)	30.3
	대학원졸	(2)	6.1	대학원졸	(4)	12.1

[표 31] 생성형 AI 관련 채용 인력 현황

- 생성형 AI 보유 인력 중 디자인 전공자는 '대졸'이 53.7%로 가장 높게 나타남

[Base: 생성형 AI 관련 보유 인력 중 디자인 전공자, 단위: %, 복수응답]

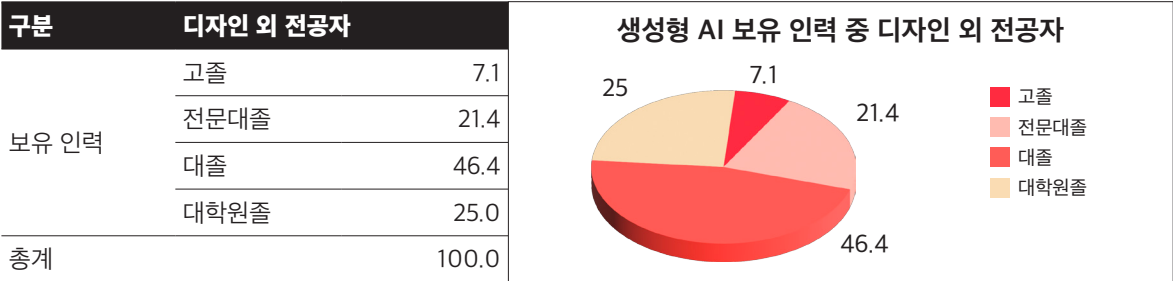


[표 32] 생성형 AI 보유 인력 중 디자인 전공자

[그림 22] 생성형 AI 보유 인력 중 디자인 전공자

- 생성형 AI 보유 인력 중 디자인 외 전공자는 '대졸'이 46.4%로 가장 높게 나타남

[Base: 생성형 AI 관련 보유 인력 중 디자인 외 전공자, 단위: %, 복수응답]

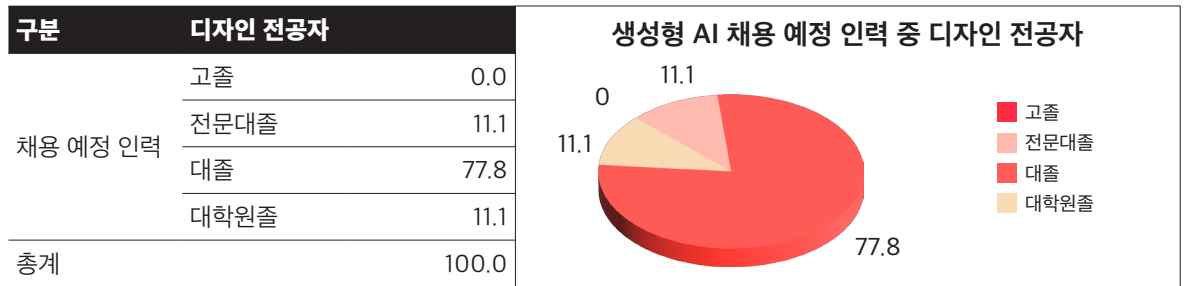


[표 33] 생성형 AI 보유 인력 중 디자인 외 전공자

[그림 23] 생성형 AI 보유 인력 중 디자인 외 전공자

- 생성형 AI 채용 예정 인력 중 디자인 전공자는 '대졸'이 77.8%로 가장 높게 나타남

[Base: 생성형 AI 관련 채용 예정 인력 중 디자인 전공자, 단위: %, 복수응답]

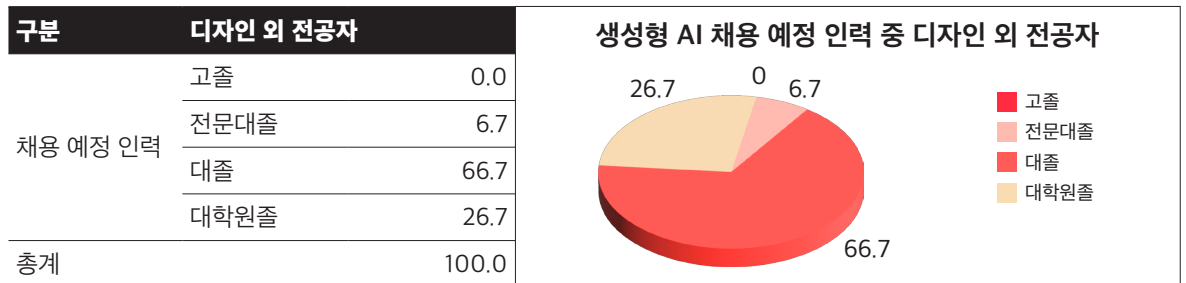


[표 34] 생성형 AI 채용 예정 인력 중 디자인 전공자

[그림 24] 생성형 AI 채용 예정 인력 중 디자인 전공자

- 생성형 AI 채용 예정 인력 중 디자인 외 전공자는 '대졸'이 66.7%로 가장 높게 나타남

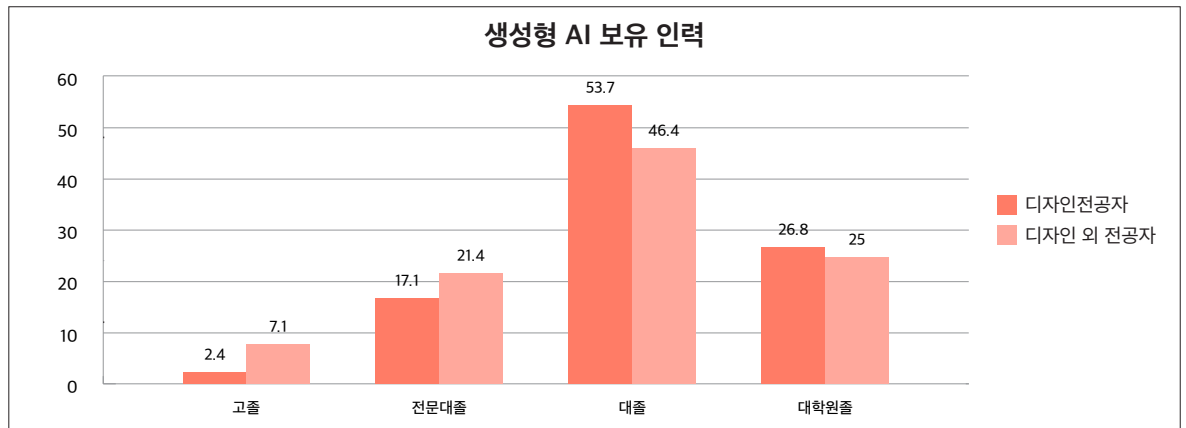
[Base: 생성형 AI 관련 채용 예정 인력 중 디자인 외 전공자, 단위: %, 복수응답]



[표 35] 생성형 AI 채용 예정 인력 중 디자인 외 전공자

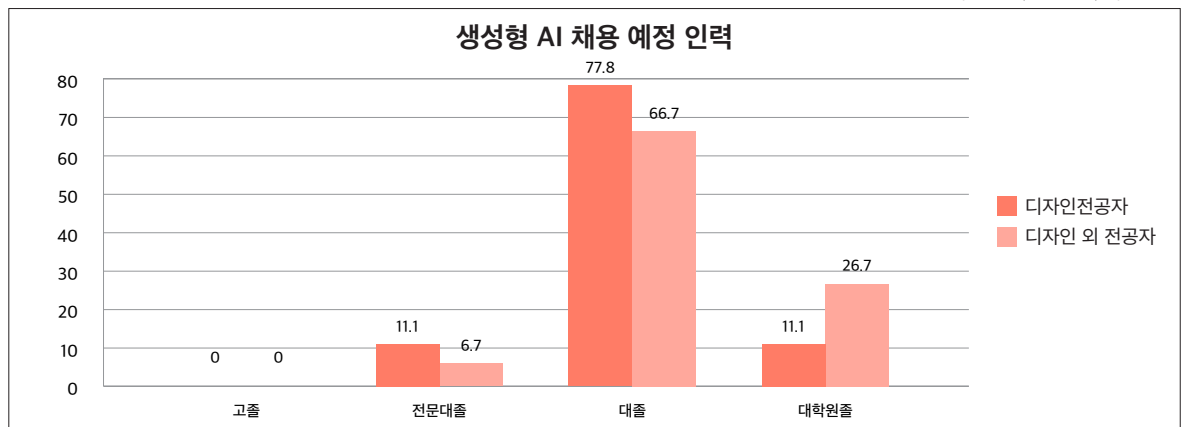
[그림 25] 생성형 AI 채용 예정 인력 중 디자인 외 전공자

[Base: 생성형 AI 관련 인력을 보유하고 있는 사업체, 단위: 명, 복수응답]



[그림 26] 생성형 AI 보유 인력

[Base: 생성형 AI 관련 채용 예정 인력 사업체, 단위: 명, 복수응답]

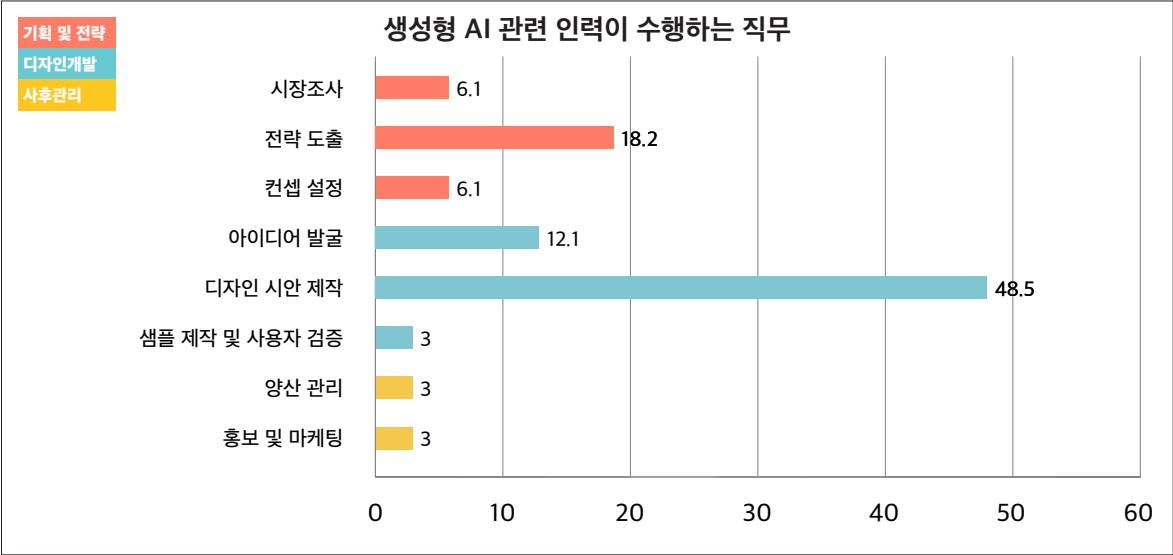


[그림 27] 생성형 AI 채용 예정 인력

□ 생성형 AI 관련 인력이 수행하는 직무

- 생성형 AI 관련 인력이 수행하는 직무로 ‘디자인 개발’(63.6%)이 가장 높게 나타남
(아이디어 발굴 12.1% + 디자인 시안 제작 48.5% + 샘플 제작 및 사용자 검증 3.0%)
- 생성형 AI 관련 인력이 수행하는 직무는 ‘디자인 시안 제작’(48.5%), ‘전략 도출’(18.2%), ‘아이디어 발굴’(12.1%) 등의 순으로 높게 나타남

[Base: 생성형 AI 관련 인력을 보유하거나 채용 공고 중인 사업체, 단위: %]



[그림 28] 생성형 AI 관련 인력이 수행하는 직무

[Base: 생성형 AI 관련 인력을 보유하거나 채용 공고 중인 사업체, 단위: %]

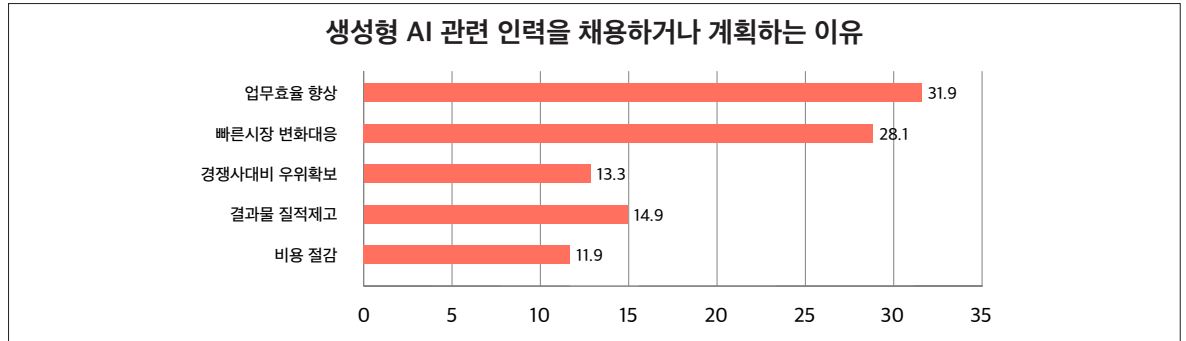
구분	활용분야	사례수	%
기획 및 전략	시장 조사	(2)	6.1
	전략 도출	(6)	18.2
	컨셉 설정	(2)	6.1
	소계	(10)	30.4
디자인개발	아이디어 발굴	(4)	12.1
	디자인 시안 제작	(16)	48.5
	샘플 제작 및 사용자 검증	(1)	3.0
	소계	(20)	63.6
사후관리	양산 관리	(1)	3.0
	홍보 및 마케팅	(1)	3.0
	소계	(2)	6.0
총계		(33)	100.0

[표 36] 생성형 AI 관련 인력이 수행하는 직무

(3) 생성형 AI 관련 인력을 채용하거나 계획하는 이유

- 생성형 AI 관련 인력을 채용하거나 계획하는 이유로 '업무 효율 향상'이 31.9%로 가장 높게 나타남
- 다음으로, '빠른 시장 변화 대응'(28.1%), '결과물 질적 제고'(14.9%) 등의 순으로 나타남
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 제품디자인에서 '빠른 시장 변화 대응'으로 응답한 비율이 32.5%로 상대적으로 높게 나타남

[Base: 생성형 AI 관련 인력을 보유하거나 채용 공고 중인 사업체 혹은 1년 이내에 채용할 계획 중이거나 확정된 계획은 없지만 검토 중인 사업체, 단위: %, 복수응답]



[그림 29] 생성형 AI 관련 인력을 채용하거나 계획하는 이유

[Base: 생성형 AI 관련 인력을 보유하거나 채용 공고 중인 사업체 혹은 1년 이내에 채용할 계획 중이거나 확정된 계획은 없지만 검토 중인 사업체, 단위: %, 복수응답]

생성형 AI 관련 인력을 채용하거나 계획하는 이유		사례수	업무 효율 향상	빠른 시장 변화 대응	경쟁사 대비 우위확보	결과물 질적 제고	비용절감
전체		(214)	31.9	28.1	13.3	14.9	11.9
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(57)	35.0	31.7	7.5	13.3	12.5
	포장디자인	(4)	44.4	11.1	22.2	11.1	11.1
	제품디자인	(16)	25.0	32.5	12.5	20.0	10.0
	환경디자인	(42)	27.2	27.2	15.5	16.5	13.6
	멀티미디어디자인	(18)	27.9	27.9	11.6	18.6	14.0
	서비스디자인	(9)	28.0	24.0	16.0	12.0	20.0
	기타디자인	(4)	40.0	20.0	20.0	10.0	10.0
	종합디자인	(38)	33.7	26.1	19.6	14.1	6.5
디자인 산업 특수분류	2종 이상	(26)	36.5	28.6	9.5	12.7	12.7
	시각디자인	(80)	34.5	27.0	12.6	14.9	10.9
	공간디자인	(39)	28.7	23.8	16.8	16.8	13.9
	제품디자인	(31)	35.7	34.3	11.4	11.4	7.1
	디지털/멀티미디어디자인	(31)	26.3	30.3	10.5	18.4	14.5
	서비스/경험디자인	(23)	34.5	27.6	12.1	13.8	12.1
	산업공예디자인	(4)	23.1	30.8	15.4	15.4	15.4
	디자인인프라	(4)	33.3	33.3	16.7	0.0	16.7
소기업	패션/텍스타일디자인	(2)	28.6	28.6	28.6	0.0	14.3
중기업		(168)	33.2	27.2	12.4	15.0	12.2
중견기업		(46)	27.0	31.5	16.2	14.4	10.8
중견기업		(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

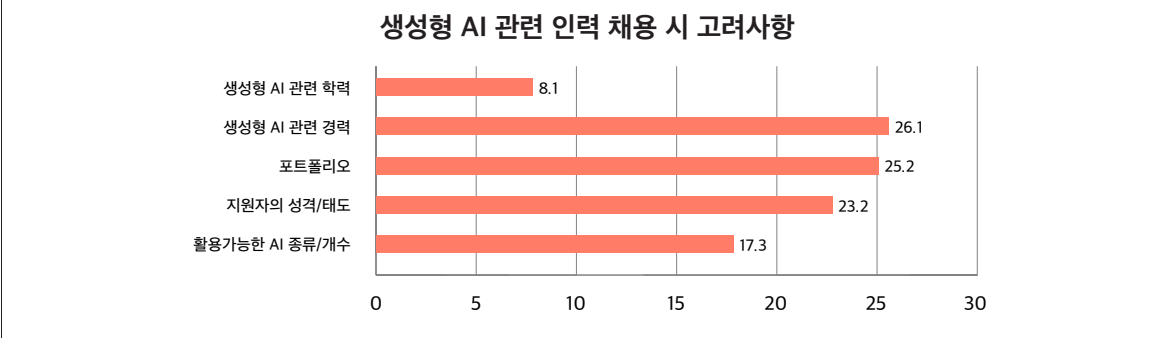
[표 37] 생성형 AI 관련 인력을 채용하거나 계획하는 이유

(4) 생성형 AI 관련 인력 채용 시 고려사항 및 어려움

□ 생성형 AI 관련 인력 채용 시 고려사항

- 생성형 AI 관련 인력 채용 시 가장 고려하는 사항으로 '생성형 AI 관련 경력'이 26.1%로 가장 높게 나타남
- 다음으로, '포트폴리오'(25.2%), '지원자의 성격/태도'(23.2%), '활용 가능한 생성형 AI 종류/개수'(17.3%) 등의 순으로 나타남

[Base: 생성형 AI 관련 인력을 보유하거나 채용 공고 중인 사업체 혹은 1년 이내에 채용할 계획 중이거나 확정된 계획은 없지만 검토 중인 사업체, 단위: %, 복수응답]



[그림 30] 생성형 AI 관련 인력 채용 시 고려사항

[Base: 생성형 AI 관련 인력을 보유하거나 채용 공고 중인 사업체 혹은 1년 이내에 채용할 계획 중이거나 확정된 계획은 없지만 검토 중인 사업체, 단위: %, 복수응답]

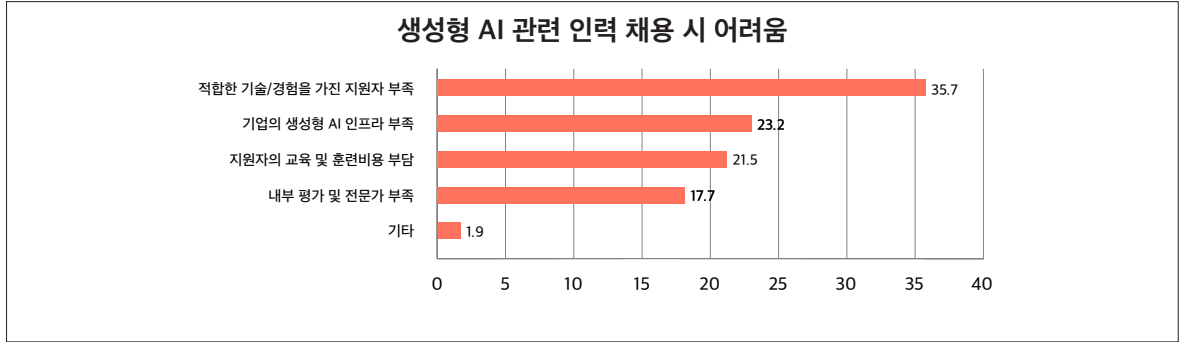
생성형 AI 관련 인력 채용 시 고려사항		사례수	생성형 AI 관련 학력	생성형 AI 관련 경력	포트폴리오	지원자의 성격/태도	활용가능한 AI 종류/개수
전체		(214)	8.1	26.1	25.2	23.2	17.3
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(57)	8.3	22.9	26.6	23.9	18.3
	포장디자인	(4)	25.0	25.0	12.5	25.0	12.5
	제품디자인	(16)	0.0	21.2	36.4	24.2	18.2
	환경디자인	(42)	2.2	27.8	24.4	24.4	21.1
	멀티미디어디자인	(18)	11.4	20.0	22.9	31.4	14.3
	서비스디자인	(9)	10.0	25.0	25.0	20.0	20.0
	기타디자인	(4)	0.0	25.0	25.0	25.0	25.0
	종합디자인	(38)	13.1	32.1	22.6	19.0	13.1
	2종 이상	(26)	10.5	28.1	24.6	21.1	15.8
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(80)	11.0	27.4	26.8	20.7	14.0
	공간디자인	(39)	1.2	27.7	22.9	26.5	21.7
	제품디자인	(31)	13.4	23.9	28.4	19.4	14.9
	디지털/멀티미디어디자인	(31)	7.9	22.2	22.2	30.2	17.5
	서비스/경험디자인	(23)	6.0	30.0	26.0	20.0	18.0
	산업공예디자인	(4)	0.0	28.6	28.6	14.3	28.6
	디자인인프라	(4)	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0
	패션/텍스타일디자인	(2)	0.0	25.0	25.0	25.0	25.0
소기업		(168)	6.4	25.2	27.0	24.3	17.1
중기업		(46)	14.1	29.3	19.2	19.2	18.2
중견기업		(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

[표 38] 생성형 AI 관련 인력 채용 시 고려사항

□ 생성형 AI 관련 인력 채용 시 어려움

- 생성형 AI 관련 인력 채용 시 주요 어려움으로 '적합한 기술이나 경험을 가진 지원자 부족'이 35.7%로 가장 높게 나타남
 - 다음으로, '기업의 생성형 AI 인프라 부족'(23.2%), '지원자의 교육 및 훈련비용 부담'(21.5%), '내부 평가 및 전문가 부족'(17.7%) 순으로 나타남
- 기타로 생성형 AI에 대한 지식이 부족하다는 의견이 있음

[Base: 생성형 AI 관련 인력을 보유하고거나 채용 공고 중인 사업체 혹은 1년 이내에 채용할 계획 중이거나 확정된 계획은 없지만 검토 중인 사업체, 단위: %, 복수응답]



[그림 31] 생성형 AI 관련 인력 채용 시 어려움

[Base: 생성형 AI 관련 인력을 보유하고거나 채용 공고 중인 사업체 혹은 1년 이내에 채용할 계획 중이거나 확정된 계획은 없지만 검토 중인 사업체, 단위: %, 복수응답]

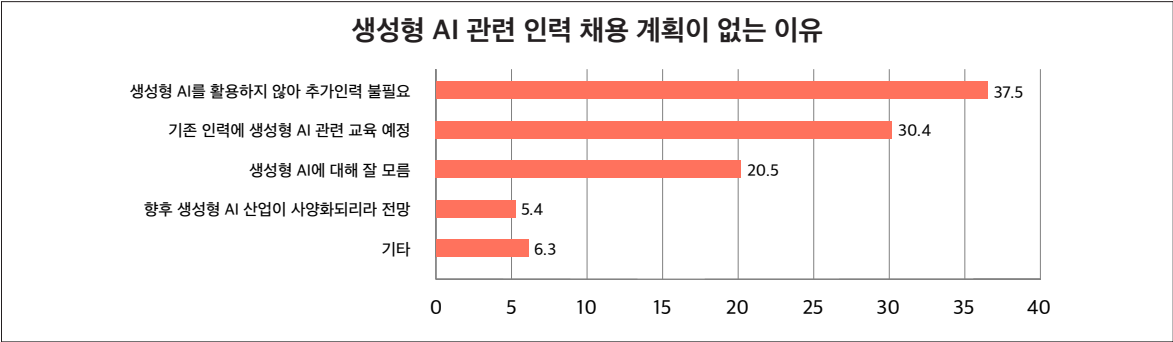
생성형 AI 관련 인력 채용 시 어려움		사례수	적합한 기술/ 경험을 가진 지원자 부족	기업의 생성형 AI 인프라 부족	지원자의 교육 및 훈련비용 부담	내부 평가 및 전문가 부족	기타
전체		(214)	35.7	23.2	21.5	17.7	1.9
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(57)	34.0	24.5	19.1	20.2	2.1
	포장디자인	(4)	25.0	37.5	12.5	25.0	0.0
	제품디자인	(16)	28.6	25.0	35.7	10.7	0.0
	환경디자인	(42)	37.7	17.4	20.3	21.7	2.9
	멀티미디어디자인	(18)	30.0	30.0	23.3	13.3	3.3
	서비스디자인	(9)	42.1	10.5	31.6	15.8	0.0
	기타디자인	(4)	40.0	40.0	0.0	0.0	20.0
	종합디자인	(38)	41.8	25.4	16.4	14.9	1.5
디자인 산업 특수분류	2종 이상	(26)	34.0	21.3	25.5	19.1	0.0
	시각디자인	(80)	34.0	24.8	19.9	20.6	0.7
	공간디자인	(39)	37.9	16.7	21.2	19.7	4.5
	제품디자인	(31)	32.0	30.0	26.0	12.0	0.0
	디지털/멀티미디어디자인	(31)	41.7	22.9	16.7	12.5	6.3
	서비스/경험디자인	(23)	39.5	18.6	23.3	18.6	0.0
	산업공예디자인	(4)	28.6	14.3	42.9	14.3	0.0
	디자인인프라	(4)	33.3	33.3	16.7	16.7	0.0
중견기업	패션/텍스타일디자인	(2)	16.7	33.3	33.3	16.7	0.0
	소기업	(168)	34.9	22.8	22.5	18.3	1.4
중기업		(46)	38.5	24.4	17.9	15.4	3.8
중견기업		(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

[표 39] 생성형 AI 관련 인력 채용 시 어려움

□ 생성형 AI 관련 인력 채용 계획이 없는 이유

- 생성형 AI 관련 인력 채용 계획이 없는 이유로 ‘생성형 AI를 활용하지 않기에 추가 인력이 불필요’가 37.5%로 가장 높게 나타남
 - 다음으로, ‘기존 인력에 생성형 AI 관련 교육 예정’(30.4%), ‘생성형 AI에 대해 잘 모름’(20.5%), ‘향후 생성형 AI 산업이 사양화되리라 전망’(5.4%) 순으로 나타남
- 기타 이유로 매출이나 인건비가 부족하다는 의견이 있음

[Base: 생성형 AI 관련 인력이 없고 채용 계획도 없는 사업체, 단위: %]



[그림 32] 생성형 AI 관련 인력 채용 계획이 없는 이유

[Base: 생성형 AI 관련 인력이 없고 채용 계획도 없는 사업체, 단위: %]

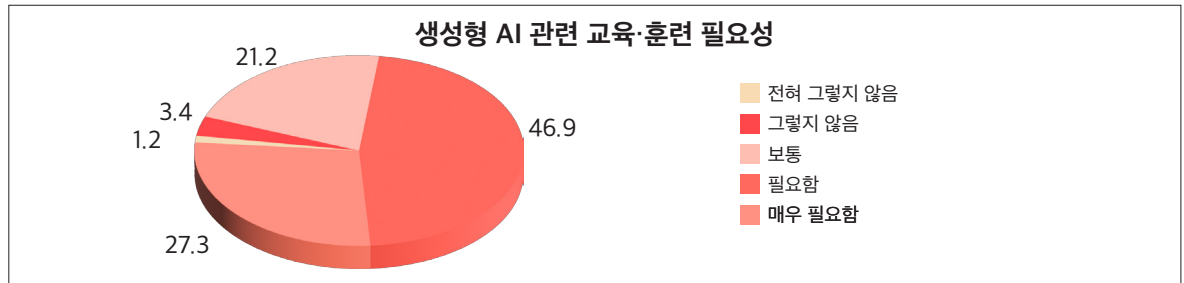
생성형 AI 관련 인력 채용 계획이 없는 이유		사례수	생성형 AI를 활용하지 않아 추가인력 불필요	기존인력에 생성형 AI 관련 교육 예정	생성형 AI에 대해 잘 모름	향후 생성형 AI 산업이 사양화되리라 전망	기타
전체		(112)	37.5	30.4	20.5	5.4	6.3
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(26)	30.8	23.1	30.8	7.7	7.7
	포장디자인	(13)	30.8	38.5	15.4	0.0	15.4
	제품디자인	(5)	20.0	40.0	20.0	0.0	20.0
	환경디자인	(31)	45.2	22.6	16.1	12.9	3.2
	멀티미디어디자인	(5)	60.0	40.0	0.0	0.0	0.0
	서비스디자인	(4)	0.0	75.0	25.0	0.0	0.0
	기타디자인	(3)	33.3	33.3	0.0	0.0	33.3
	종합디자인	(18)	55.6	16.7	27.8	0.0	0.0
	2종 이상	(7)	14.3	71.4	14.3	0.0	0.0
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(50)	32.0	24.0	32.0	4.0	8.0
	공간디자인	(27)	48.1	29.6	11.1	7.4	3.7
	제품디자인	(19)	36.8	31.6	21.1	5.3	5.3
	디지털/멀티미디어디자인	(9)	55.6	44.4	0.0	0.0	0.0
	서비스/경험디자인	(5)	20.0	60.0	0.0	0.0	20.0
	산업공예디자인	(1)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	디자인인프라	(0)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
	패션/텍스타일디자인	(1)	0.0	100.0	0.0	0.0	0.0
소기업		(91)	38.5	31.9	18.7	3.3	7.7
중기업		(19)	36.8	21.1	26.3	15.8	0.0
중견기업		(2)	0.0	50.0	50.0	0.0	0.0

[표 40] 생성형 AI 관련 인력 채용 계획이 없는 이유

(1) 생성형 AI 관련 교육·훈련 필요성

- 생성형 AI 관련 교육·훈련 수요 조사 결과, 74.2%가 교육·훈련이 필요하다고 응답함
(필요함 46.9% + 매우 필요함 27.3%)
- 디자인산업 특수분류기준으로 보면, 산업공예디자인에서 ‘매우 필요함’으로 응답한 비율이 60.0%로 상대적으로 높게 나타남

[Base: 전체, 단위: %]



[그림 33] 생성형 AI 관련 교육·훈련 필요성

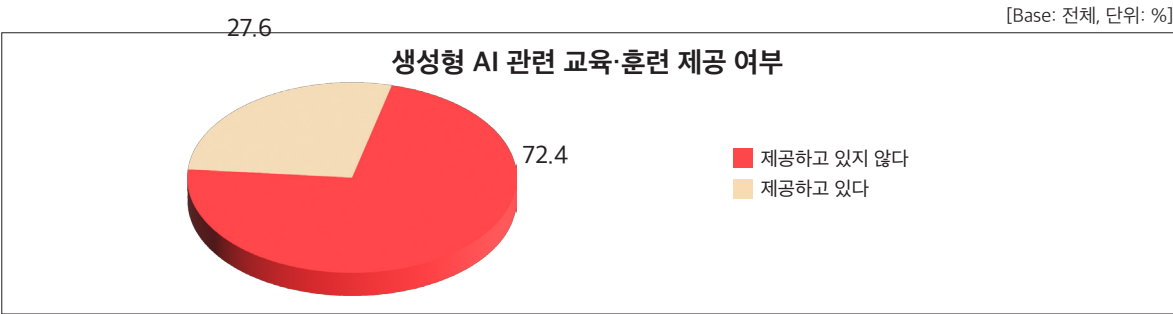
[Base: 전체, 단위: %]

생성형 AI 관련 교육·훈련 필요성		사례수	전혀 그렇지 않음	그렇지 않음	보통	필요함	매우 필요함
전체		(326)	1.2	3.4	21.2	46.9	27.3
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(83)	0.0	4.8	13.3	51.8	30.1
	포장디자인	(17)	5.9	0.0	29.4	52.9	11.8
	제품디자인	(21)	0.0	0.0	19.0	52.4	28.6
	환경디자인	(73)	1.4	5.5	31.5	41.1	20.5
	멀티미디어디자인	(23)	0.0	4.3	17.4	47.8	30.4
	서비스디자인	(13)	0.0	0.0	23.1	38.5	38.5
	기타디자인	(7)	14.3	0.0	28.6	42.9	14.3
	종합디자인	(56)	1.8	1.8	19.6	48.2	28.6
	2종 이상	(33)	0.0	3.0	18.2	42.4	36.4
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(130)	0.8	3.8	19.2	46.9	29.2
	공간디자인	(66)	3.0	3.0	25.8	42.4	25.8
	제품디자인	(50)	0.0	4.0	24.0	56.0	16.0
	디지털/멀티미디어디자인	(40)	0.0	2.5	25.0	42.5	30.0
	서비스/경험디자인	(28)	3.6	0.0	14.3	50.0	32.1
	산업공예디자인	(5)	0.0	0.0	20.0	20.0	60.0
	디자인인프라	(4)	0.0	25.0	0.0	50.0	25.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	0.0	0.0	0.0	66.7	33.3
소기업		(259)	1.5	3.1	21.2	47.5	26.6
중기업		(65)	0.0	4.6	20.0	46.2	29.2
중견기업		(2)	0.0	0.0	50.0	0.0	50.0

[표 41] 생성형 AI 관련 교육·훈련 필요성

(2) 생성형 AI 관련 교육·훈련 제공 여부

• 생성형 AI 관련 교육·훈련 제공 여부로 ‘제공하고 있지 않다’가 72.4%로 ‘제공하고 있다’ 27.6% 보다 높게 나타남



[그림 34] 생성형 AI 관련 교육·훈련 제공 여부

[Base: 전체, 단위: %]

생성형 AI 관련 교육·훈련 제공 여부		사례수	제공하고 있지 않다	제공하고 있다
전체		(326)	72.4	27.6
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(83)	73.5	26.5
	포장디자인	(17)	88.2	11.8
	제품디자인	(21)	71.4	28.6
	환경디자인	(73)	87.7	12.3
	멀티미디어디자인	(23)	65.2	34.8
	서비스디자인	(13)	61.5	38.5
	기타디자인	(7)	71.4	28.6
	종합디자인	(56)	62.5	37.5
	2종 이상	(33)	54.5	45.5
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(130)	69.2	30.8
	공간디자인	(66)	89.4	10.6
	제품디자인	(50)	70.0	30.0
	디지털/멀티미디어디자인	(40)	62.5	37.5
	서비스/경험디자인	(28)	60.7	39.3
	산업공예디자인	(5)	80.0	20.0
	디자인인프라	(4)	75.0	25.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	100.0	0.0
소기업		(259)	75.7	24.3
중기업		(65)	60.0	40.0
중견기업		(2)	50.0	50.0

[표 42] 생성형 AI 관련 교육·훈련 제공 여부

□ 생성형 AI 분야별 교육·훈련 제공 현황

- 생성형 AI 분야별 교육·훈련 제공 현황은 생성형 AI 관련 내·외부 교육·훈련을 제공하고 있는 사업체를 대상으로 조사함
- 사내 교육·훈련은 ‘복합 분야’에서 온라인 교육·훈련 비율이 23.5%로 가장 높게 나타났으며, 사외 교육·훈련은 ‘이미지 분야’에서 오프라인 교육·훈련 비율이 32.0%로 가장 높게 나타남
- 분야별로 봤을 때, ‘코딩 분야’에서 사외 오프라인 교육·훈련 비율이 6.0%로 가장 낮게 나타남

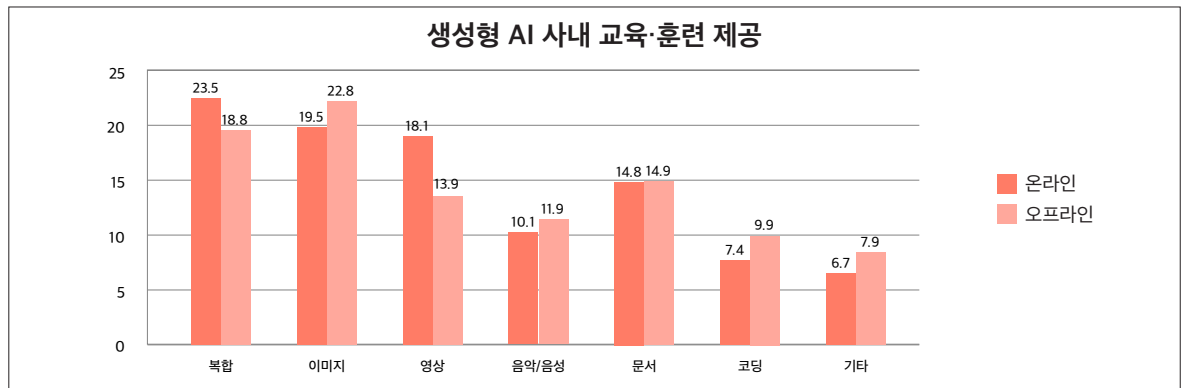
[Base: 생성형 AI 관련 내·외부 교육·훈련을 제공하고 있는 사업체, 단위: %, 복수응답]

분야	사내		사외	
	온라인	오프라인	온라인	오프라인
복합	23.5	18.8	18.3	26.0
이미지	19.5	22.8	16.9	32.0
영상	18.1	13.9	16.2	10.0
음악/음성	10.1	11.9	12.7	8.0
문서	14.8	14.9	12.0	10.0
코딩	7.4	9.9	12.0	6.0
기타	6.7	7.9	12.0	8.0
총계	100.0	100.0	100.0	100.0

[표 43] 생성형 AI 분야별 교육·훈련 제공 현황

- 생성형 AI 사내 교육·훈련은 온라인에서 ‘복합’(23.5%), ‘이미지’(19.5%), ‘영상’(18.1%) 등의 순으로 높게 나타났으며, 오프라인에서는 ‘이미지’(22.8%), ‘복합’(18.8%), ‘문서’(14.9%) 등의 순으로 높게 나타남

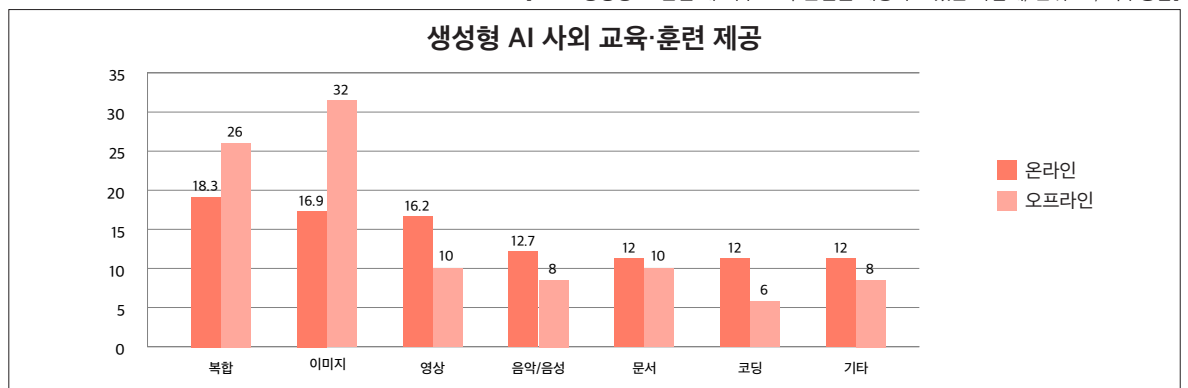
[Base: 생성형 AI 관련 내·외부 교육·훈련을 제공하고 있는 사업체, 단위: %, 복수응답]



[그림 35] 생성형 AI 사내 교육·훈련 제공

- 생성형 AI 사외 교육·훈련은 온라인에서 ‘복합’(18.3%), ‘이미지’(16.9%), ‘영상’(16.2%) 등의 순으로 높게 나타났으며, 오프라인은 ‘이미지’(32.0%), ‘복합’(26.0%), ‘영상’(10.0%) 등의 순으로 높게 나타남

[Base: 생성형 AI 관련 내·외부 교육·훈련을 제공하고 있는 사업체, 단위: %, 복수응답]



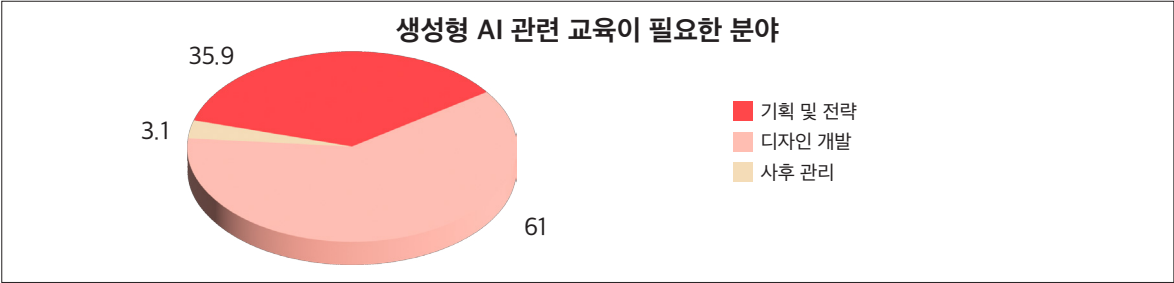
[그림 36] 생성형 AI 사외 교육·훈련 제공

(3) 생성형 AI 관련 교육이 필요한 분야와 종류

□ 생성형 AI 관련 교육이 필요한 분야

- 생성형 AI 관련 교육이 필요한 분야로 '디자인 개발'(61.0%)이 가장 높게 나타남
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 포장디자인과 서비스디자인에서 '기획 및 전략'으로 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남
- 디자인산업 특수분류기준으로 보면, 서비스/경험디자인, 산업공예디자인, 패션/텍스타일디자인에서 '기획 및 전략'으로 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남

[Base: 전체, 단위: %]



[그림 37] 생성형 AI 관련 교육이 필요한 분야

[Base: 전체, 단위: %]

생성형 AI 관련 교육이 필요한 분야		사례수	기획 및 전략	디자인 개발	사후 관리
전체		(326)	35.9	61.0	3.1
디자인전문회사 신고별 분류	시각디자인	(83)	37.3	59.0	3.6
	포장디자인	(17)	52.9	41.2	5.9
	제품디자인	(21)	38.1	61.9	0.0
	환경디자인	(73)	27.4	69.9	2.7
	멀티미디어디자인	(23)	47.8	47.8	4.3
	서비스디자인	(13)	53.8	46.2	0.0
	기타디자인	(7)	28.6	57.1	14.3
	종합디자인	(56)	35.7	60.7	3.6
	2종 이상	(33)	27.3	72.7	0.0
디자인산업 특수분류	시각디자인	(130)	33.8	63.1	3.1
	공간디자인	(66)	28.8	68.2	3.0
	제품디자인	(50)	30.0	68.0	2.0
	디지털/ 멀티미디어디자인	(40)	40.0	57.5	2.5
	서비스/경험디자인	(28)	60.7	32.1	7.1
	산업공예디자인	(5)	60.0	40.0	0.0
	디자인인프라	(4)	25.0	75.0	0.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	66.7	33.3	0.0
소기업		(259)	34.7	62.2	3.1
중기업		(65)	38.5	58.5	3.1
중견기업		(2)	100.0	0.0	0.0

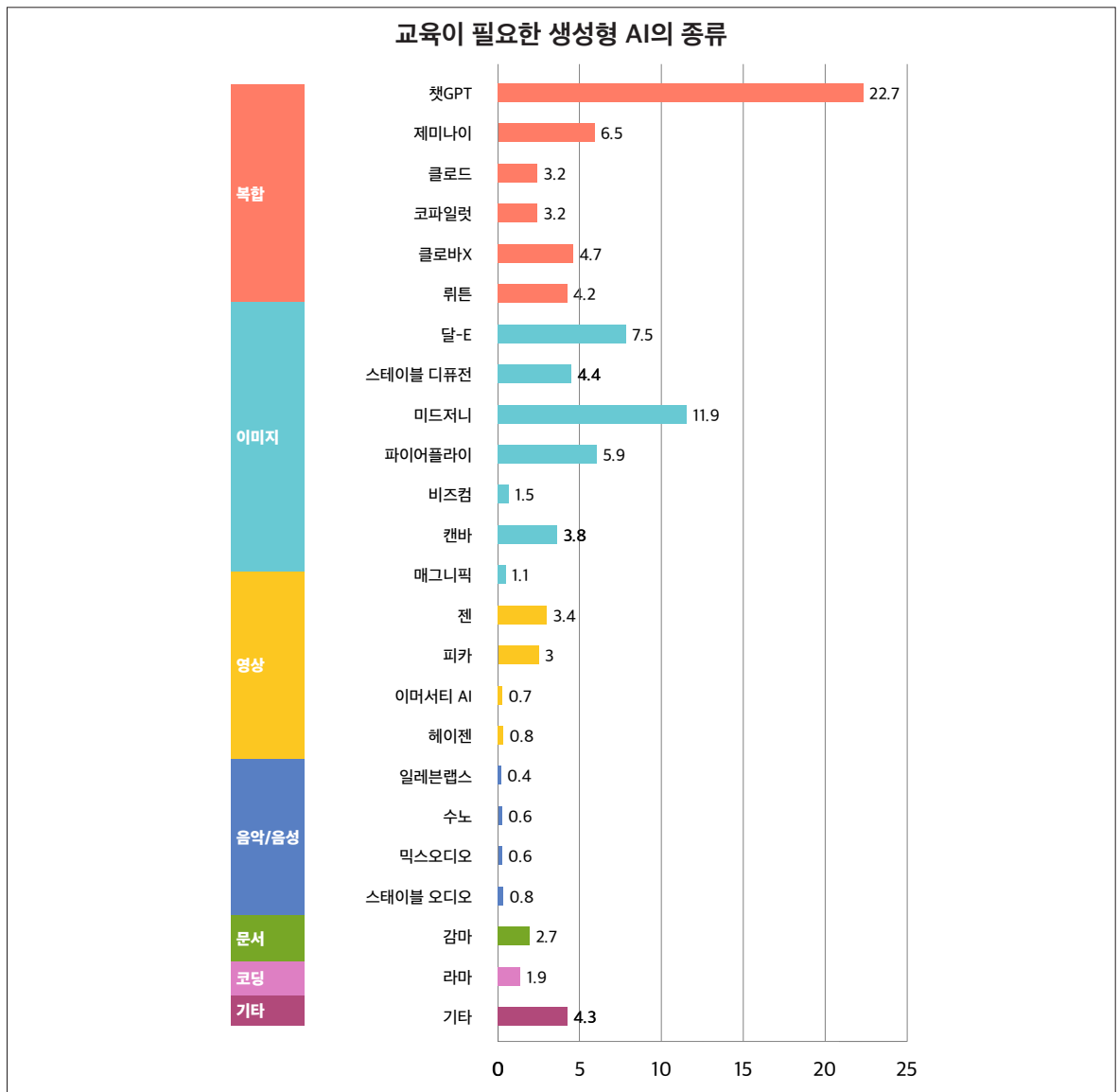
[표 44] 생성형 AI 관련 교육이 필요한 분야

□ 교육이 필요한 생성형 AI의 종류

- 복합 - 챗GPT(Chat GPT), 제미니(Gemini), 클로드(Claude), 코파일럿(Copilot), 클로바X(CLOVA X), 뮌튼(wrtn)
- 이미지 - 달-E(DALL-E), 스테이블 디퓨전(Stable Diffusion), 미드저니(Midjourney), 파이어플라이(Firefly), 비즈컴(Vizcom), 캔바(Canva), 매그니픽(Magnific)
- 영상 - 젠(Gen), 피카(Pika), 이머서티 AI(Immersity AI), 헤이젠(HeyGen)
- 음악/영상 - 일레븐랩스(Eleven Labs), 수노(SUNO), 믹스오디오(MixAudio), 스테이블 오디오(Stable Audio)
- 문서 - 감마(Gamma.ai)
- 코딩 - 라마(LLaMA)

- 교육이 필요한 생성형 AI의 종류는 '챗GPT'(22.7%), '미드저니'(11.9%) 등의 순으로 나타남
- 기타 생성형 AI로 런웨이, 뷰티풀ai, ReRender AI, 베라스 등의 건축 관련 AI가 있음
- 복합 분야에서 '챗GPT'가 22.7%로 가장 높게 나타남
- 이미지 분야에서 '미드저니'가 11.9%로 가장 높게 나타남
- 영상 분야에서 '젠'이 3.4%로 가장 높게 나타남
- 음악/음성 분야에서 '스테이블 오디오'가 0.8%로 가장 높게 나타남

[Base: 전체, 단위: %, 복수응답]



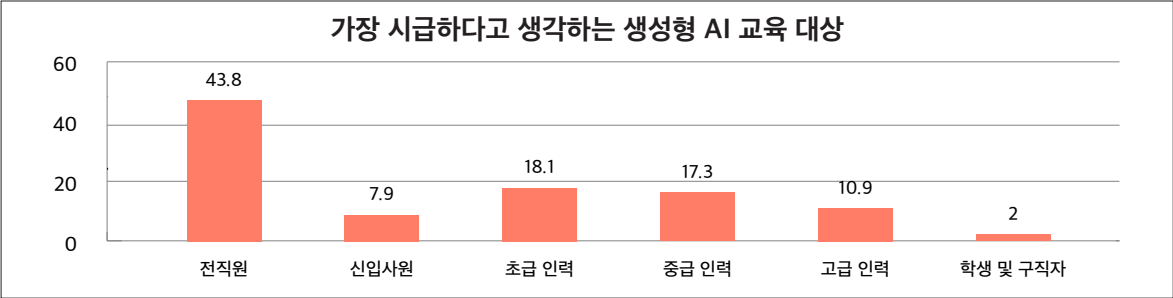
[그림 38] 교육이 필요한 생성형 AI의 종류

(4) 생성형 AI 교육 대상

□ 가장 시급하다고 생각하는 생성형 AI 교육 대상

- 가장 시급하다고 생각하는 생성형 AI 교육 대상으로 ‘전직원’(43.8%), ‘초급인력’(18.1%), ‘중급인력’(17.3%) 등의 순으로 높게 나타남
- 규모별로 보면, 중소기업에서 ‘중급인력’이 30.9%로 가장 높게 나타남

[Base: 전체, 단위: %, 복수응답]



[그림 39] 가장 시급하다고 생각하는 생성형 AI 교육 대상

[Base: 전체, 단위: %, 복수응답]

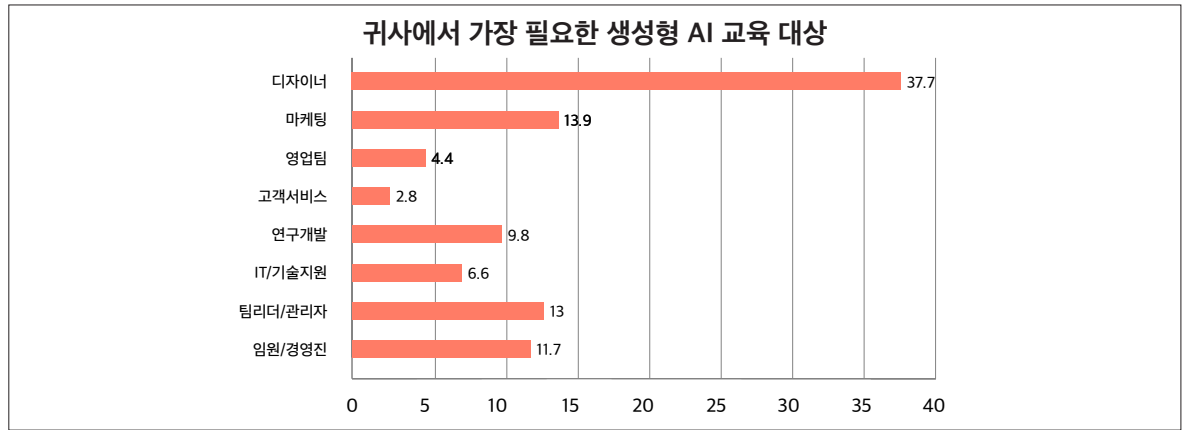
가장 시급하다고 생각하는 생성형 AI 교육 대상		사례수	전직원	신입사원	초급인력	중급인력	고급인력	학생 및 구직자
전체		(326)	43.8	7.9	18.1	17.3	10.9	2.0
디자인전문회사 신고별 분류	시각디자인	(83)	37.2	11.5	20.4	17.7	11.5	1.8
	포장디자인	(17)	52.2	0.0	13.0	21.7	13.0	0.0
	제품디자인	(21)	48.0	12.0	20.0	8.0	12.0	0.0
	환경디자인	(73)	45.5	4.5	17.0	17.0	10.2	5.7
	멀티미디어디자인	(23)	40.0	6.7	16.7	26.7	10.0	0.0
	서비스디자인	(13)	84.6	0.0	7.7	7.7	0.0	0.0
	기타디자인	(7)	50.0	0.0	12.5	25.0	12.5	0.0
	종합디자인	(56)	38.5	6.2	20.0	23.1	12.3	0.0
2종 이상		(33)	48.7	15.4	17.9	5.1	10.3	2.6
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(130)	43.0	13.3	21.2	13.9	7.3	1.2
	공간디자인	(66)	52.5	2.5	13.8	12.5	13.8	5.0
	제품디자인	(50)	30.6	6.5	25.8	24.2	9.7	3.2
	디지털/ 멀티미디어디자인	(40)	36.0	4.0	14.0	32.0	14.0	0.0
	서비스/ 경험디자인	(28)	59.4	3.1	6.3	12.5	18.8	0.0
	산업공예디자인	(5)	50.0	0.0	16.7	33.3	0.0	0.0
	디자인인프라	(4)	33.3	16.7	16.7	0.0	33.3	0.0
	패션/ 텍스타일디자인	(3)	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
소기업		(259)	47.8	9.1	16.6	14.1	10.3	2.2
중기업		(65)	28.4	2.5	23.5	30.9	13.6	1.2
중견기업		(2)	33.3	33.3	33.3	0.0	0.0	0.0

[표 45] 가장 시급하다고 생각하는 생성형 AI 교육 대상

□ 귀사에서 가장 필요한 생성형 AI 교육 대상

- 가장 필요한 생성형 AI 교육 대상으로 '디자이너'가 37.7%로 가장 높게 나타남
 - 다음으로, '마케팅 팀원'(13.9%), '팀리더/관리자'(13.0%), '임원/경영진'(11.7%) 등의 순으로 나타남
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 모든 디자인 분야에서 '디자이너'가 가장 높게 나타남

[Base: 전체, 단위: %, 복수응답]



[그림 40] 귀사에서 가장 필요한 생성형 AI 교육 대상

[Base: 전체, 단위: %, 복수응답]

귀사에서 가장 필요한 생성형 AI 교육 대상		사례수	디자인		마케팅·영업·서비스		연구개발·IT기술		관리자 및 경영진	
			디자이너	마케팅	영업팀	고객 서비스	연구개발	IT/기술지원	팀리더/관리자	임원/경영진
전체		(326)	37.7	13.9	4.4	2.8	9.8	6.6	13.0	11.7
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(83)	45.0	12.9	2.9	4.7	8.2	5.8	11.7	8.8
	포장디자인	(17)	35.6	20.0	6.7	2.2	6.7	4.4	13.3	11.1
	제품디자인	(21)	46.5	9.3	2.3	2.3	7.0	7.0	11.6	14.0
	환경디자인	(73)	38.5	11.8	5.6	1.2	10.6	5.0	14.3	13.0
	멀티미디어디자인	(23)	24.7	18.2	9.1	2.6	11.7	10.4	14.3	9.1
	서비스디자인	(13)	30.0	10.0	2.5	0.0	10.0	7.5	20.0	20.0
	기타디자인	(7)	31.3	12.5	0.0	6.3	12.5	6.3	12.5	18.8
	종합디자인	(56)	35.6	16.3	5.2	3.7	10.4	5.9	11.9	11.1
	2종 이상	(33)	37.9	13.8	1.1	2.3	11.5	9.2	11.5	12.6
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(130)	46.2	16.9	4.2	2.7	6.5	4.2	10.8	8.5
	공간디자인	(66)	38.6	11.8	5.2	2.0	9.8	2.6	14.4	15.7
	제품디자인	(50)	44.7	13.6	4.9	1.0	10.7	9.7	7.8	7.8
	디지털/ 멀티미디어디자인	(40)	26.7	14.5	6.1	3.8	12.2	13.0	14.5	9.2
	서비스/ 경험디자인	(28)	27.2	8.7	1.1	5.4	14.1	6.5	18.5	18.5
	산업공예디자인	(5)	11.8	11.8	5.9	5.9	11.8	17.6	17.6	17.6
	디자인인프라	(4)	37.5	0.0	0.0	0.0	25.0	0.0	12.5	25.0
	패션/ 텍스타일디자인	(3)	18.2	27.3	0.0	0.0	0.0	0.0	27.3	27.3
소기업		(259)	39.9	14.2	3.9	2.6	9.4	5.8	12.3	11.9
중기업		(65)	30.9	13.3	6.1	3.9	10.5	8.8	15.5	11.0
중견기업		(2)	25.0	12.5	0.0	0.0	25.0	12.5	12.5	12.5

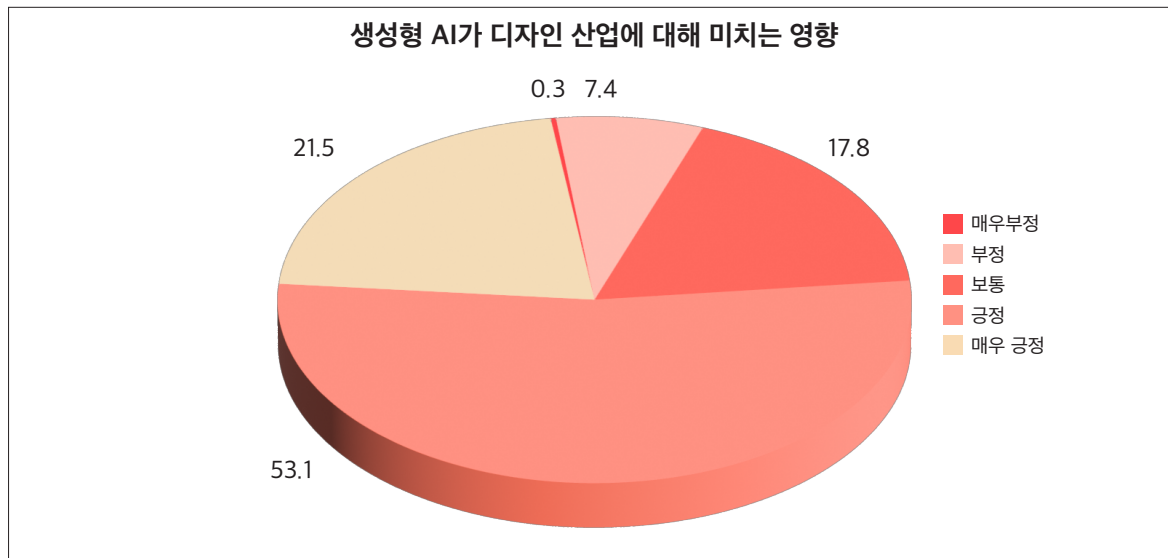
[표 46] 귀사에서 가장 필요한 생성형 AI 교육 대상

(1) 생성형 AI 관련 전망과 인식

□ 생성형 AI가 디자인 산업에 대해 미치는 영향

- 생성형 AI의 발전이 향후 디자인 산업에 74.6%가 긍정적인 영향을 끼친다고 응답함
(긍정 53.1% + 매우 긍정 21.5%)
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 서비스디자인에서 92.3%로 가장 긍정적인 영향을
끼친다고 나타남(긍정 53.8% + 매우 긍정 38.5%)

[Base: 전체, 단위: %]



[그림 41] 생성형 AI가 디자인 산업에 대해 미치는 영향

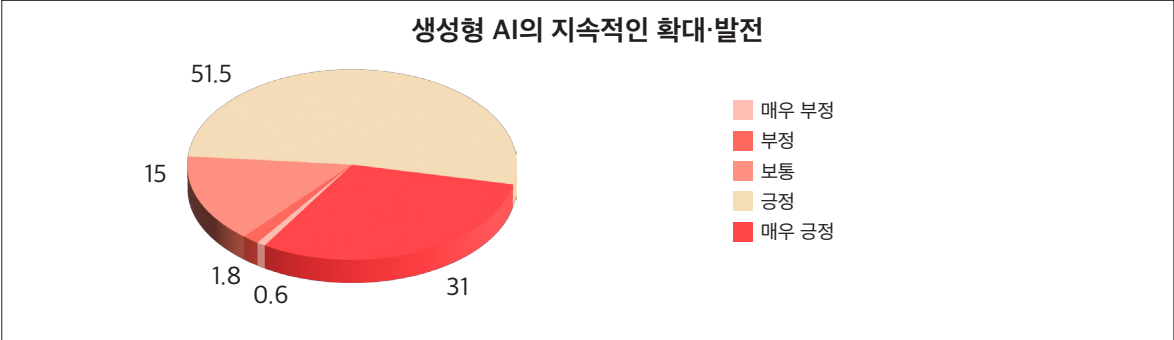
생성형 AI가 디자인 산업에 대해 미치는 영향		사례수	매우 부정	부정	보통	긍정	매우 긍정
전체		(326)	0.3	7.4	17.8	53.1	21.5
디자인전문회사 신고별 분류	시각디자인	(83)	1.2	2.4	18.1	54.2	24.1
	포장디자인	(17)	0.0	5.9	29.4	41.2	23.5
	제품디자인	(21)	0.0	4.8	14.3	61.9	19.0
	환경디자인	(73)	0.0	9.6	21.9	54.8	13.7
	멀티미디어디자인	(23)	0.0	13.0	8.7	34.8	43.5
	서비스디자인	(13)	0.0	0.0	7.7	53.8	38.5
	기타디자인	(7)	0.0	0.0	28.6	42.9	28.6
	종합디자인	(56)	0.0	14.3	14.3	57.1	14.3
	2종 이상	(33)	0.0	6.1	18.2	54.5	21.2
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(130)	0.0	6.9	20.0	56.2	16.9
	공간디자인	(66)	0.0	7.6	21.2	51.5	19.7
	제품디자인	(50)	0.0	4.0	20.0	62.0	14.0
	디지털/ 멀티미디어디자인	(40)	2.5	12.5	10.0	32.5	42.5
	서비스/ 경험디자인	(28)	0.0	7.1	10.7	53.6	28.6
	산업공예디자인	(5)	0.0	0.0	0.0	80.0	20.0
	디자인인프라	(4)	0.0	0.0	25.0	50.0	25.0
	패션/ 텍스타일디자인	(3)	0.0	33.3	0.0	33.3	33.3
소기업		(259)	0.4	6.9	18.5	52.1	22.0
중기업		(65)	0.0	9.2	13.8	58.5	18.5
중견기업		(2)	0.0	0.0	50.0	0.0	50.0

[표 47] 생성형 AI가 디자인 산업에 대해 미치는 영향

□ 생성형 AI의 지속적인 확대·발전

- 생성형 AI의 산업이 지속적인 확대·발전에 82.5%가 긍정적인 영향을 끼친다고 응답함
(긍정 51.5% + 매우 긍정 31.0%)
- 생성형 AI의 산업이 지속적인 확대·발전에 ‘긍정’(51.5%), ‘매우 긍정’(31.0%), ‘보통’(15.0%) 등의
순으로 높게 나타남

[Base: 전체, 단위: %]



[그림 42] 생성형 AI의 지속적인 확대·발전

[Base: 전체, 단위: %]

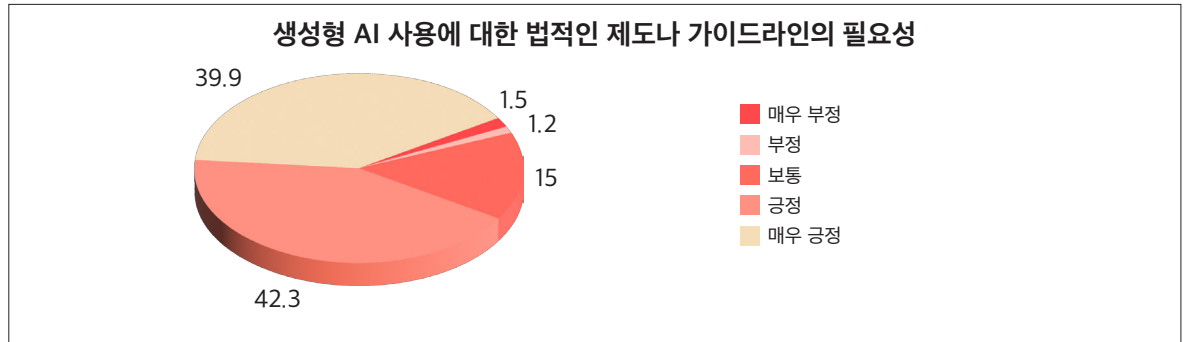
생성형 AI의 지속적인 확대·발전		사례수	매우 부정	부정	보통	긍정	매우 긍정
전체		(326)	0.6	1.8	15.0	51.5	31.0
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(83)	1.2	3.6	14.5	51.8	28.9
	포장디자인	(17)	0.0	0.0	23.5	52.9	23.5
	제품디자인	(21)	4.8	0.0	28.6	42.9	23.8
	환경디자인	(73)	0.0	2.7	16.4	46.6	34.2
	멀티미디어디자인	(23)	0.0	4.3	8.7	52.2	34.8
	서비스디자인	(13)	0.0	0.0	7.7	46.2	46.2
	기타디자인	(7)	0.0	0.0	0.0	85.7	14.3
	종합디자인	(56)	0.0	0.0	12.5	60.7	26.8
	2종 이상	(33)	0.0	0.0	15.2	45.5	39.4
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(130)	0.0	2.3	20.0	46.2	31.5
	공간디자인	(66)	0.0	3.0	13.6	50.0	33.3
	제품디자인	(50)	2.0	0.0	16.0	60.0	22.0
	디지털/ 멀티미디어디자인	(40)	2.5	2.5	10.0	50.0	35.0
	서비스/경험디자인	(28)	0.0	0.0	3.6	57.1	39.3
	산업공예디자인	(5)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	디자인인프라	(4)	0.0	0.0	0.0	75.0	25.0
	패션/ 텍스타일디자인	(3)	0.0	0.0	33.3	33.3	33.3
소기업		(259)	0.4	1.9	15.8	49.0	32.8
중기업		(65)	1.5	1.5	12.3	60.0	24.6
중견기업		(2)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0

[표 48] 생성형 AI의 지속적인 확대·발전

□ 생성형 AI 사용에 대한 법적인 제도나 가이드라인의 필요성

- 생성형 AI 사용에 대한 법적인 제도나 가이드라인의 필요성에 82.2%가 긍정적이라고 응답함 (긍정 42.3% + 매우 긍정 39.9%)
- 생성형 AI 사용에 대한 법적인 제도나 가이드라인의 필요성에 ‘긍정’(42.3%), ‘매우 긍정’(39.9%), ‘보통’(15.0%) 등의 순으로 높게 나타남

[Base: 전체, 단위: %]



[그림 43] 생성형 AI 사용에 대한 법적인 제도나 가이드라인의 필요성

[Base: 전체, 단위: %]

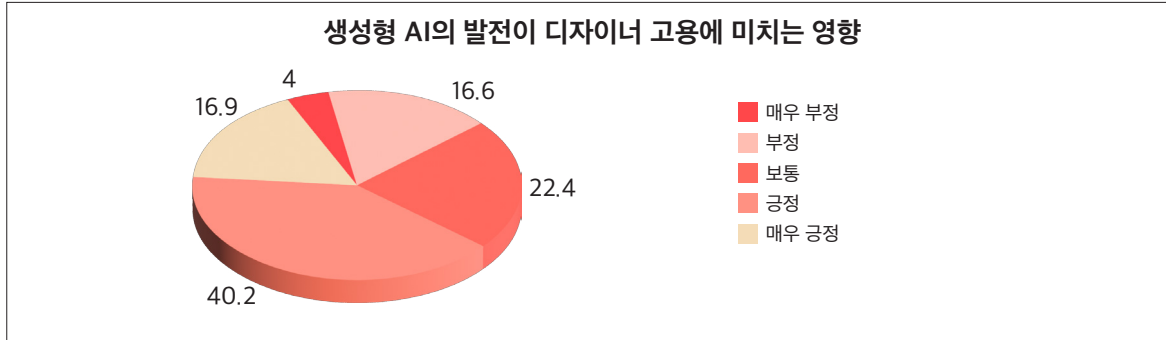
생성형 AI 사용에 대한 법적인 제도나 가이드라인의 필요성		사례수	매우 부정	부정	보통	긍정	매우 긍정
전체		(326)	1.5	1.2	15.0	42.3	39.9
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(83)	2.4	0.0	14.5	36.1	47.0
	포장디자인	(17)	0.0	5.9	23.5	47.1	23.5
	제품디자인	(21)	0.0	0.0	4.8	38.1	57.1
	환경디자인	(73)	0.0	2.7	21.9	46.6	28.8
	멀티미디어디자인	(23)	4.3	0.0	26.1	30.4	39.1
	서비스디자인	(13)	0.0	0.0	7.7	46.2	46.2
	기타디자인	(7)	0.0	0.0	0.0	85.7	14.3
	종합디자인	(56)	1.8	0.0	12.5	48.2	37.5
디자인 산업 특수분류	2종 이상	(33)	3.0	3.0	6.1	36.4	51.5
	시각디자인	(130)	3.1	0.8	14.6	39.2	42.3
	공간디자인	(66)	0.0	3.0	19.7	47.0	30.3
	제품디자인	(50)	0.0	0.0	14.0	38.0	48.0
	디지털/멀티미디어디자인	(40)	2.5	0.0	17.5	42.5	37.5
	서비스/경험디자인	(28)	0.0	0.0	7.1	46.4	46.4
	산업공예디자인	(5)	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0
	디자인인프라	(4)	0.0	25.0	0.0	25.0	50.0
소기업	패션/텍스타일디자인	(3)	0.0	0.0	33.3	33.3	33.3
중기업		(259)	1.2	1.5	15.1	41.7	40.5
중견기업		(65)	3.1	0.0	15.4	44.6	36.9
중견기업		(2)	0.0	0.0	0.0	50.0	50.0

[표 49] 생성형 AI 사용에 대한 법적인 제도나 가이드라인의 필요성

□ 생성형 AI의 발전이 디자이너 고용에 미치는 영향

- 생성형 AI의 발전이 디자이너 고용에 57.1%가 긍정적인 영향을 끼친다고 응답함
(긍정 40.2% + 매우 긍정 16.9%)
- 생성형 AI의 발전이 디자이너 고용에 ‘긍정’(40.2%), ‘보통’(22.4%), ‘부정’(22.4%) 등의 순으로 높게 나타남
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 포장디자인에서 ‘부정’이 29.4%로 가장 높게 나타남

[Base: 전체, 단위: %]



[그림 44] 생성형 AI의 발전이 디자이너 고용에 미치는 영향

[Base: 전체, 단위: %]

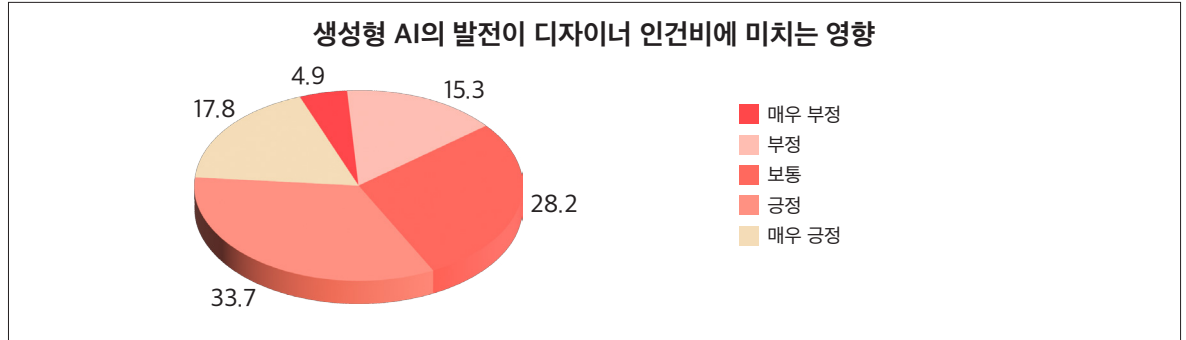
생성형 AI의 발전이 디자이너 고용에 미치는 영향		사례수	매우 부정	부정	보통	긍정	매우 긍정
전체		(326)	4.0	16.6	22.4	40.2	16.9
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(83)	4.8	14.5	22.9	42.2	15.7
	포장디자인	(17)	0.0	29.4	23.5	29.4	17.6
	제품디자인	(21)	14.3	9.5	14.3	42.9	19.0
	환경디자인	(73)	4.1	16.4	28.8	39.7	11.0
	멀티미디어디자인	(23)	4.3	21.7	13.0	26.1	34.8
	서비스디자인	(13)	0.0	7.7	23.1	46.2	23.1
	기타디자인	(7)	0.0	14.3	14.3	57.1	14.3
	종합디자인	(56)	3.6	19.6	21.4	42.9	12.5
디자인 산업 특수분류	2종 이상	(33)	0.0	15.2	21.2	39.4	24.2
	시각디자인	(130)	3.1	16.2	24.6	40.8	15.4
	공간디자인	(66)	3.0	19.7	22.7	42.4	12.1
	제품디자인	(50)	8.0	16.0	22.0	42.0	12.0
	디지털/ 멀티미디어디자인	(40)	7.5	15.0	17.5	27.5	32.5
	서비스/ 경험디자인	(28)	0.0	14.3	17.9	46.4	21.4
	산업공예디자인	(5)	0.0	20.0	20.0	40.0	20.0
	디자인인프라	(4)	0.0	0.0	25.0	50.0	25.0
소기업	패션/ 텍스타일디자인	(3)	0.0	33.3	33.3	33.3	0.0
중기업		(259)	3.9	16.6	23.9	39.8	15.8
중견기업		(65)	4.6	15.4	16.9	41.5	21.5
중견기업		(2)	0.0	50.0	0.0	50.0	0.0

[표 50] 생성형 AI의 발전이 디자이너 고용에 미치는 영향

□ 생성형 AI의 발전이 디자이너 인건비에 미치는 영향

- 생성형 AI의 발전이 디자이너 인건비에 51.5%가 긍정적인 영향을 끼친다고 응답함
(긍정 33.7% + 매우 긍정 17.8%)
- 생성형 AI의 발전이 디자이너 인건비에 ‘긍정’(33.7%), ‘보통’(28.2%), ‘매우 긍정’(17.8%) 등의 순으로 높게 나타남
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 서비스디자인에서 ‘부정’이 38.5%로 가장 높게 나타남

[Base: 전체, 단위: %]



[그림 45] 생성형 AI의 발전이 디자이너 인건비에 미치는 영향

[Base: 전체, 단위: %]

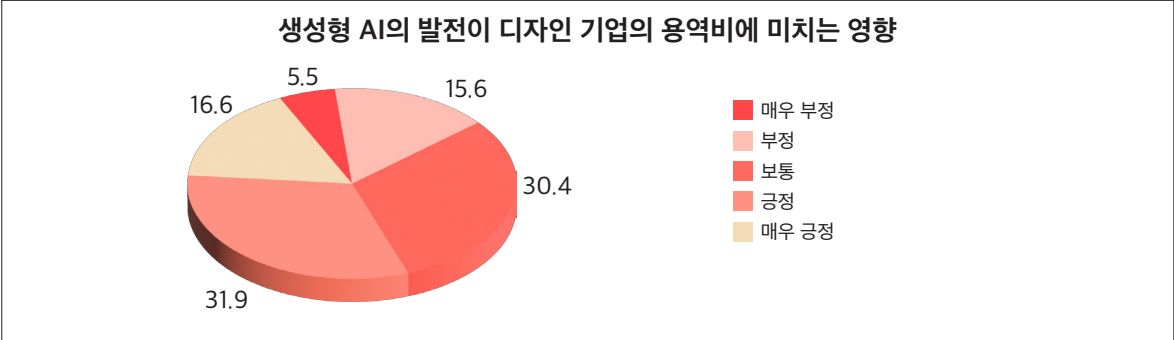
생성형 AI의 발전이 디자이너 인건비에 미치는 영향		사례수	매우 부정	부정	보통	긍정	매우 긍정
전체		(326)	4.9	15.3	28.2	33.7	17.8
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(83)	7.2	15.7	25.3	34.9	16.9
	포장디자인	(17)	5.9	17.6	35.3	23.5	17.6
	제품디자인	(21)	4.8	9.5	38.1	33.3	14.3
	환경디자인	(73)	5.5	15.1	30.1	34.2	15.1
	멀티미디어디자인	(23)	4.3	13.0	34.8	17.4	30.4
	서비스디자인	(13)	0.0	38.5	7.7	38.5	15.4
	기타디자인	(7)	0.0	14.3	0.0	71.4	14.3
	종합디자인	(56)	3.6	16.1	28.6	33.9	17.9
	2종 이상	(33)	3.0	9.1	30.3	36.4	21.2
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(130)	6.9	13.1	29.2	34.6	16.2
	공간디자인	(66)	3.0	16.7	27.3	37.9	15.2
	제품디자인	(50)	2.0	18.0	30.0	38.0	12.0
	디지털/ 멀티미디어디자인	(40)	5.0	12.5	30.0	20.0	32.5
	서비스/ 경험디자인	(28)	3.6	21.4	21.4	35.7	17.9
	산업공예디자인	(5)	0.0	20.0	20.0	20.0	40.0
	디자인인프라	(4)	25.0	25.0	25.0	25.0	0.0
	패션/ 텍스타일디자인	(3)	0.0	0.0	33.3	33.3	33.3
소기업		(259)	5.4	14.7	29.0	33.6	17.4
중기업		(65)	3.1	16.9	26.2	33.8	20.0
중견기업		(2)	0.0	50.0	0.0	50.0	0.0

[표 51] 생성형 AI의 발전이 디자이너 인건비에 미치는 영향

□ 생성형 AI의 발전이 디자인 기업의 용역비에 미치는 영향

- 생성형 AI의 발전이 디자인 기업의 용역비에 48.5%가 긍정적인 영향을 끼친다고 응답함
(긍정 31.9% + 매우 긍정 16.6%)
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 포장디자인, 종합디자인에서 ‘보통’으로 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남

[Base: 전체, 단위: %]



[그림 46] 생성형 AI의 발전이 디자인 기업의 용역비에 미치는 영향

[Base: 전체, 단위: %]

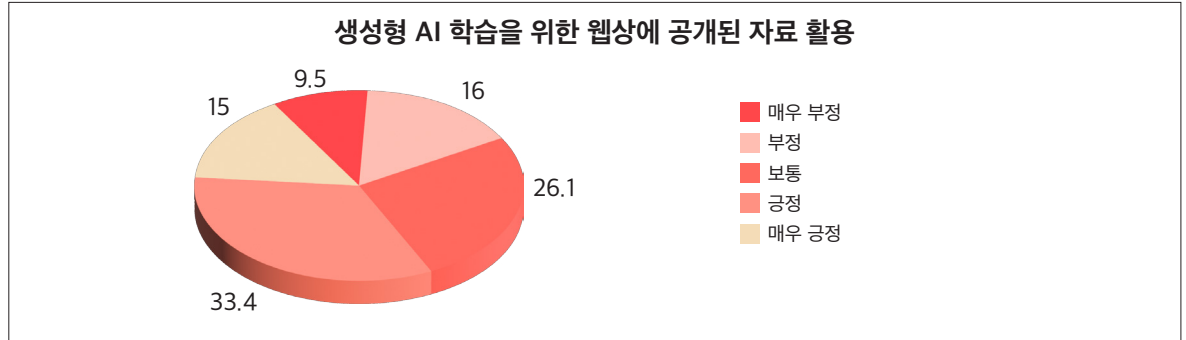
생성형 AI의 발전이 디자인 기업의 용역비에 미치는 영향		사례수	매우 부정	부정	보통	긍정	매우 긍정
전체		(326)	5.5	15.6	30.4	31.9	16.6
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(83)	7.2	19.3	27.7	31.3	14.5
	포장디자인	(17)	11.8	17.6	35.3	17.6	17.6
	제품디자인	(21)	4.8	14.3	28.6	42.9	9.5
	환경디자인	(73)	4.1	16.4	31.5	35.6	12.3
	멀티미디어디자인	(23)	8.7	13.0	26.1	26.1	26.1
	서비스디자인	(13)	7.7	15.4	15.4	53.8	7.7
	기타디자인	(7)	0.0	28.6	0.0	57.1	14.3
	종합디자인	(56)	1.8	8.9	35.7	28.6	25.0
디자인 산업 특수분류	2종 이상	(33)	6.1	15.2	39.4	21.2	18.2
	시각디자인	(130)	7.7	14.6	32.3	30.8	14.6
	공간디자인	(66)	3.0	16.7	30.3	34.8	15.2
	제품디자인	(50)	2.0	12.0	40.0	32.0	14.0
	디지털/멀티미디어디자인	(40)	10.0	12.5	27.5	20.0	30.0
	서비스/경험디자인	(28)	3.6	21.4	14.3	46.4	14.3
	산업공예디자인	(5)	0.0	20.0	20.0	40.0	20.0
	디자인인프라	(4)	0.0	75.0	0.0	25.0	0.0
소기업	패션/텍스타일디자인	(3)	0.0	0.0	33.3	33.3	33.3
중기업		(259)	6.6	15.4	30.5	32.0	15.4
중견기업		(65)	1.5	16.9	29.2	30.8	21.5
중견기업		(2)	0.0	0.0	50.0	50.0	0.0

[표 52] 생성형 AI의 발전이 디자인 기업의 용역비에 미치는 영향

□ 생성형 AI 학습을 위한 웹상에 공개된 자료 활용

- 생성형 AI 학습을 위한 웹상에 공개된 자료 활용에 48.4%가 긍정적이라고 응답함
(긍정 33.4% + 매우 긍정 15.0%)
- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 포장디자인에서 '보통'으로 응답한 비율이 35.3%로 상대적으로 높게 나타남

[Base: 전체, 단위: %]



[그림 47] 생성형 AI 학습을 위한 웹상에 공개된 자료 활용

[Base: 전체, 단위: %]

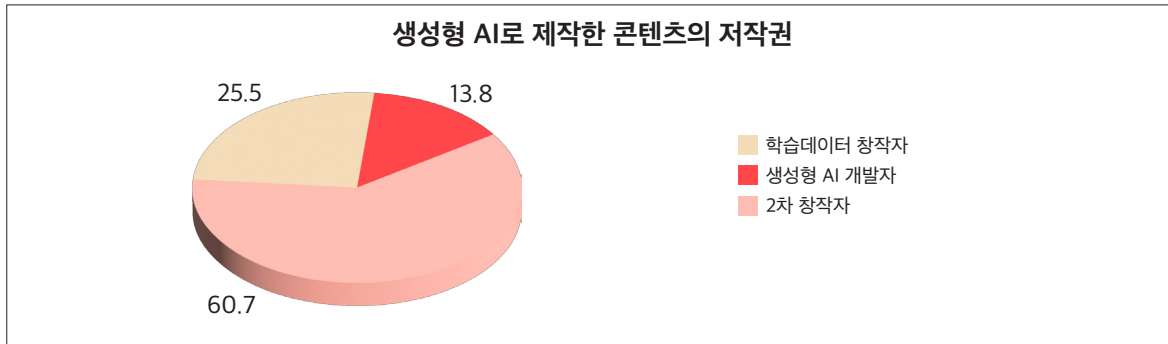
생성형 AI 학습을 위한 웹 상에 공개된 자료 활용		사례수	매우 부정	부정	보통	긍정	매우 긍정
전체		(326)	9.5	16.0	26.1	33.4	15.0
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(83)	12.0	15.7	24.1	32.5	15.7
	포장디자인	(17)	17.6	11.8	35.3	17.6	17.6
	제품디자인	(21)	14.3	9.5	28.6	28.6	19.0
	환경디자인	(73)	8.2	15.1	28.8	35.6	12.3
	멀티미디어디자인	(23)	4.3	4.3	26.1	43.5	21.7
	서비스디자인	(13)	15.4	7.7	23.1	46.2	7.7
	기타디자인	(7)	14.3	42.9	0.0	28.6	14.3
	종합디자인	(56)	5.4	26.8	23.2	28.6	16.1
디자인 산업 특수분류	2종 이상	(33)	6.1	12.1	30.3	39.4	12.1
	시각디자인	(130)	9.2	16.9	25.4	30.8	17.7
	공간디자인	(66)	9.1	19.7	24.2	34.8	12.1
	제품디자인	(50)	6.0	12.0	30.0	38.0	14.0
	디지털/ 멀티미디어디자인	(40)	10.0	12.5	22.5	35.0	20.0
	서비스/경험디자인	(28)	17.9	14.3	17.9	39.3	10.7
	산업공예디자인	(5)	20.0	20.0	40.0	20.0	0.0
	디자인인프라	(4)	0.0	25.0	75.0	0.0	0.0
	패션/ 텍스타일디자인	(3)	0.0	0.0	66.7	33.3	0.0
소기업		(259)	10.8	16.6	25.5	32.4	14.7
중기업		(65)	4.6	12.3	29.2	36.9	16.9
중견기업		(2)	0.0	50.0	0.0	50.0	0.0

[표 53] 생성형 AI 학습을 위한 웹상에 공개된 자료 활용

□ 생성형 AI로 제작한 콘텐츠의 저작권

- 생성형 AI로 제작한 콘텐츠의 저작권은 '2차 창작자'가 60.7%로 가장 높게 나타남
- 디자인산업 특수분류기준으로 보면, 산업공예디자인과 패션/텍스타일디자인에서 '학습데이터 창작자'라고 응답한 비율이 상대적으로 높게 나타남

[Base: 전체, 단위: %]



[그림 48] 생성형 AI로 제작한 콘텐츠의 저작권

[Base: 전체, 단위: %]

생성형 AI로 제작한 콘텐츠의 저작권		사례수	학습데이터 창작자	생성형 AI 개발자	2차 창작자
전체		(326)	25.5	13.8	60.7
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(83)	25.3	15.7	59.0
	포장디자인	(17)	29.4	5.9	64.7
	제품디자인	(21)	38.1	4.8	57.1
	환경디자인	(73)	26.0	11.0	63.0
	멀티미디어디자인	(23)	13.0	13.0	73.9
	서비스디자인	(13)	23.1	23.1	53.8
	기타디자인	(7)	28.6	14.3	57.1
	종합디자인	(56)	25.0	12.5	62.5
	2종 이상	(33)	24.2	24.2	51.5
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(130)	20.8	16.9	62.3
	공간디자인	(66)	27.3	6.1	66.7
	제품디자인	(50)	32.0	18.0	50.0
	디지털/ 멀티미디어디자인	(40)	25.0	7.5	67.5
	서비스/경험디자인	(28)	25.0	14.3	60.7
	산업공예디자인	(5)	40.0	40.0	20.0
	디자인인프라	(4)	25.0	25.0	50.0
	패션/텍스타일디자인	(3)	66.7	0.0	33.3
소기업		(259)	25.9	13.5	60.6
중기업		(65)	24.6	13.8	61.5
중견기업		(2)	0.0	50.0	50.0

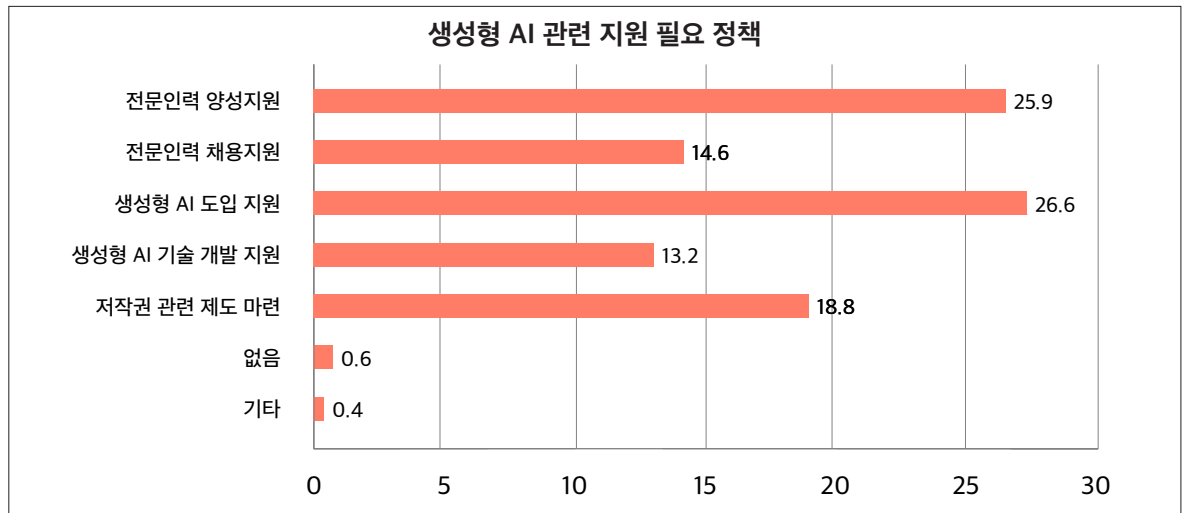
[표 54] 생성형 AI로 제작한 콘텐츠의 저작권

(1) 생성형 AI 관련 지원 필요 정책

- 전문 인력 양성 지원 - 학생, 취업지원자, 재직자 등 교육
- 전문 인력 채용 지원 - 채용플랫폼지원, 인건비 지원 등
- 생성형 AI 도입 지원 - 라이선스비, 설비인프라비 지원 등
- 생성형 AI 기술 개발 지원 - 규제 샌드박스, 관련 스타트업활성화 지원 등

- 생성형 AI 관련 필요한 지원 정책으로 ‘생성형 AI 도입 지원’이 26.6%로 가장 높게 나타남
- 그 다음으로, ‘전문인력 양성지원’(25.9%), ‘저작권 관련 제도 마련’(18.8%), ‘전문인력 채용지원’(14.6%), ‘생성형 AI 기술 개발 지원’(13.2%) 순으로 나타남
- 기타 의견으로 디자인 특허 관련 정책과 윤리 관련 가이드라인 교육이 필요하다고 나타남

[Base: 전체, 단위: %, 복수응답]



[그림 49] 생성형 AI 관련 지원 필요 정책

- 디자인전문회사 신고별 분류기준으로 보면, 기타디자인에서 ‘전문인력 양성지원’으로 응답한 비율이 35.3%로 상대적으로 높게 나타남
- 규모로 보면, 중소기업에서 ‘전문인력 양성지원’이 28.3%로 가장 높게 나타남

[Base: 전체, 단위: %, 복수응답]

생성형 AI 관련 지원 필요 정책		사례수	전문인력 양성지원	전문인력 채용지원	생성형AI 도입지원	생성형AI 기술개발 지원	저작권 관련제도 마련	없음	기타
전체		(326)	25.9	14.6	26.6	13.2	18.8	0.6	0.4
디자인 전문회사 신고별 분류	시각디자인	(83)	25.6	14.3	27.1	14.3	17.2	1.0	0.5
	포장디자인	(17)	27.3	12.1	27.3	9.1	18.2	3.0	3.0
	제품디자인	(21)	26.9	9.6	26.9	11.5	21.2	1.9	1.9
	환경디자인	(73)	28.7	14.0	28.7	9.8	18.3	0.6	0.0
	멀티미디어디자인	(23)	17.6	13.7	25.5	19.6	23.5	0.0	0.0
	서비스디자인	(13)	22.2	11.1	27.8	22.2	16.7	0.0	0.0
	기타디자인	(7)	35.3	17.6	17.6	5.9	23.5	0.0	0.0
	종합디자인	(56)	26.4	16.4	24.3	12.9	20.0	0.0	0.0
	2종 이상	(33)	23.7	18.3	26.9	14.0	17.2	0.0	0.0
디자인 산업 특수분류	시각디자인	(130)	25.1	15.0	27.0	13.8	17.6	0.9	0.6
	공간디자인	(66)	28.9	13.8	26.4	11.3	19.5	0.0	0.0
	제품디자인	(50)	30.1	16.8	24.8	8.8	16.8	1.8	0.9
	디지털/ 멀티미디어디자인	(40)	20.4	14.0	24.7	16.1	24.7	0.0	0.0
	서비스/ 경험디자인	(28)	24.1	13.9	30.4	15.2	16.5	0.0	0.0
	산업공예디자인	(5)	18.2	9.1	27.3	18.2	27.3	0.0	0.0
	디자인인프라	(4)	42.9	14.3	14.3	14.3	14.3	0.0	0.0
	패션/ 텍스타일디자인	(3)	12.5	0.0	37.5	25.0	25.0	0.0	0.0
소기업		(259)	25.3	13.9	27.1	13.3	19.2	0.6	0.5
중기업		(65)	28.3	17.0	24.5	12.6	17.0	0.6	0.0
중견기업		(2)	16.7	16.7	33.3	16.7	16.7	0.0	0.0

[표 55] 생성형 AI 관련 지원 필요 정책

□ 생성형 AI 관련 제도적/정책적 의견 또는 전망

[Base: 생성형 AI 관련 제도적/정책적 의견을 작성한 사업체 134개]

- 생성형 AI에 대한 법적인 규제와 가이드라인이 필요
 - AI 창작물에 대한 가치를 공정하게 평가할 수 있는 제도를 확립해야함
 - AI 활용 결과물의 옳고 그름을 판단할 가이드나 방침이 필요함
 - 윤리적인 가이드라인이 필요함
 - 빠르게 발전하는 만큼 제도나 정책도 빠르게 마련하는 것이 필요함
 - 생성형 AI로 만든 결과물에 문제가 생기는 경우, 책임 소재에 대한 정책이 필요함
 - AI를 활용한 창작물에 대한 합당한 비용 산출 기준이 필요함
- 창작물에 대한 저작권 가이드 매뉴얼 필요
 - 저작권에 대한 기준이 모호해 자가 진단이 어려움
 - 생성형 AI의 확산보다 저작권의 법적인 해결이 우선 되어야 함
 - 디자이너가 만든 창의적인 작품과 구분이 필요함
 - 2차 생산물을 제품에 적용할 시 활용 범위의 규제가 필요함
 - 고도화된 카피캣 양산으로 원 창작자의 저작권 보호가 필요함
- 생성형 AI 관련 교육 필요
 - 실무에 적용이 가능한 교육이 필요함
 - AI 기술자 확보를 위해 지속 가능한 교육과 강의, 그리고 다양한 지원이 필요함
 - 생성형 AI에 대한 인식 변화에 대해 지속적인 교육과 홍보가 필요함
 - 접근하기 어려운 지방 사람들을 위한 온라인 교육이 필요함
- 생성형 AI의 라이선스 비용 지원 필요
 - 스타트업이나 중소기업의 AI 활용을 지원해주는 제도가 필요함
 - 회사에 생성형 AI를 도입하기 위한 비용적인 어려움이 있음
 - 개인의 업무 효율에는 도움이 되지만, 업무에 정식으로 활용하기에는 어려운 부분이 있음
 - 무료로 사용할 기회가 확대되길 바람
- 디자인 인력 축소 우려
 - AI의 도입만이 아닌, 기존 전문인력들이 도태되지 않기 위한 고민이 필요함

별첨

산업인력현황 조사·분석 직접조사 설문지(안)

통계법 제33조(비밀의 보호 등) ① 통계의 작성과정에서 알려진 사항으로서 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 사항은 보호되어야 한다. ② 통계의 작성을 위하여 수집된 개인이나 법인 또는 단체 등의 비밀에 속하는 자료는 통계작성 외의 목적으로 사용되어서는 아니 된다.	※ 면접원ID	※ 검토자ID	※ NO(입력아이디)

디자인산업 생성형 AI 활용 인력실태 및 교육·훈련 수요조사

안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

한국디자인진흥원의 디자인·문화콘텐츠산업 인적자원개발위원회(ISC)는 한국산업인력공단과 함께 디자인·문화콘텐츠 산업 분야의 인적자원개발을 위해 활동하고 있습니다.

본 기관에서는 국내외 다양한 환경변화에 대응하기 위해 산업 내 인력 및 교육훈련 조사를 실시하고 있습니다. 이번 조사는 디자인산업의 생성형 AI 관련 인력 현황 및 교육·훈련 수요를 조사하고, 분석하여 관련 산업 육성과 인력양성 정책 수립의 근거로 활용하는 것을 목적으로 하고 있습니다.

귀 기업에서 응답해주시는 모든 내용은 통계 처리되어 연구 목적으로만 사용되며 「통계법」 제33조(비밀의 보호)에 의해 비밀이 보장됩니다.

바쁘신 중에도 조사에 응해주시어 감사드립니다.

2024.

■ 주관기관 : 한국디자인진흥원

■ 조사기관 : (사)한국디자인산업연합회

조사원 성명

연락처

1 기업 기본 정보

1. 귀사의 기본 현황에 대한 질문입니다.

사업체명		대표자명	
사업체 주소			
설립년도			
산업디자인 전문회사 신고분야	① 시각디자인 ② 포장디자인 ③ 제품디자인 ④ 환경디자인 ⑤ 멀티미디어디자인 ⑥ 서비스디자인 ⑦ 기타디자인 () ⑧ 종합디자인 (신고분야 모두 체크 ☒ . □시각 □포장 □제품 □환경 □멀티미디어 □서비스)		
주력 디자인 분야 (디자인특수분류체계)	①제품디자인 ②시각디자인 ③디지털/멀티미디어디자인 ④공간디자인 ⑤패션/텍스타일디자인 ⑥서비스/경험디자인 ⑦산업공예디자인 ⑧디자인인프라		
기업규모	①대기업 ②중견기업 ③중기업 ④소기업		
응답자 성명		응답자 연락처	
응답자 부서(팀)		응답자 직책	

2. 귀사의 인력 현황에 대한 질문입니다.

구분	상용근로자(명)	임시 및 일용 근로자(명)
총직원		
① 디자이너		
② 사무관리직		
③ 연구개발직(디자이너 제외)		
④ 기술(능)직/생산직		
⑤ 기타(영업직)		

구분	상용근로자(명)	임시 및 일용 근로자(명)
디자인 부서 (지원인력 포함)		

※ 상용근로자: 기간 제한 없이 고용되어 인사관리규정의 적용을 받으며 상여금과 각종 수혜를 받는 근로자 또는 사업체 외 1년 이상 고용을 계약한 자

※ 임시 및 일용근로자: 고용 계약 기간이 1년 미만인 근로자로 사업체에서 급여를 지급하는 자

※ 디자이너: 디자이너로 고용된 자 중 디자인 관련학과 전공 또는 디자인 직무관련 자격증 소지자이거나, 디자인 관련학과 또는 자격증 소지자가 아니라도 디자인 업무 경력이 2년 이상인 자

2 생성형 AI 활용 실태

※ 생성형 AI (인공지능)

- 학습한 데이터를 모방하여 새로운 콘텐츠(텍스트, 이미지, 영상 등)를 생성하는 인공지능 기술

3. 귀사는 어떤 종류의 생성형 AI를 사용한 경험이 있습니까? (중복응답가능)

체크	모델		분야
①	챗GPT(Chat GPT)	OpenAI	복합
②	제미니(Gemini)	Google	
③	클로드(Cloade)	ANTHROPIC	
④	코파일럿(Copilot)	Microsoft	
⑤	클로바X(CLOVA X)	NAVER	
⑥	뤼튼(wrtn)	Wrtn technologies	
⑦	달-E(DALL-E)	Open AI	이미지
⑧	스테이블 디퓨전(Stable Diffusion)	Stability AI	
⑨	미드저니(Midjourney)	Midjourney	
⑩	파이어플라이(Firefly)	Adobe	
⑪	비즈컴(Vizcom)	Vizcom Technologies	
⑫	캔바(Canva)	Canva	
⑬	매그니픽(Magnific)	Generative Suite	영상
⑭	젠(Gen)	Runway AI	
⑮	피카(Pika)	Mellis	
⑯	이머서티 AI(Immersity AI)	Leia	
⑰	헤이젠(HeyGen)	HeyGen Technology	음악/음성
⑱	일레븐랩스(Eleven Labs)	Eleven Labs	
⑲	수노(SUNO)	SUNO	
⑳	믹스오디오(MixAudio)	Neutune	
㉑	스테이블 오디오(Stable Audio)	Stability AI	문서
㉒	감마(Gamma.ai)	Gamma Tech	
㉓	라마(LLaMA)	Meta	코딩
㉔	위 모델 중 없음 ()		기타
㉕	사용 경험 없음		

4. 귀사는 생성형 AI를 도입하였습니까?

- ① 실제 업무에 활용 중 ② 시험 도입 중 ③ 1년 이내에 도입할 계획
④ 도입 검토 중 ⑤ 도입할 계획 없음

4-1. (4. ①~②응답자) 생성형 AI를 얼마나 자주 활용하고 계십니까?

- ① 자주 활용함 ② 대체로 활용함 ③ 보통
④ 대체로 활용안함 ⑤ 거의 활용 안함

4-2. (4. ①~②응답자) 생성형 AI 활용을 위해 어떤 비용을 지출하고 있습니까? (중복응답가능)

제품이용	설비	인력			연구개발	기타
라이선스 구매/ 구독비	인프라투자비 (PC 설비 등)	교육 및 훈련비	관련 전문가 컨설팅 비	관련 인력 채용에 따른 인건비	연구 및 개발비	
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦()

4-3. (4. ①~③응답자) 생성형 AI 활용을 위한 월평균 지출액은 얼마입니까?

- ① 비용을 쓰지 않음 ② 50만원 미만
③ 50만 원 이상 ~ 100만 원 미만 ④ 100만 원 이상 ~ 300만 원 미만
⑤ 300만 원 이상 ~ 500만 원 미만 ⑥ 500만 원 이상

4-4. (4. ①~④응답자) 생성형 AI 도입하는 이유는 무엇입니까? (중복응답가능)

- ① 업무효율 향상 ② 빠른 시장 변화 대응
③ 경쟁사 대비 우위 확보 ④ 결과물의 질적 제고
⑤ 비용 절감 ⑥ 인력절감
⑦ 기타 ()

4-5. (4. ①~④응답자) 생성형 AI를 활용하고 있는 부서 혹은 활용할 계획이거나 검토 중인 부서는 어디입니까? (중복응답가능)

- ① 디자인 부서 ② 마케팅 부서
③ 연구개발 부서 ④ 고객센터 부서
⑤ IT/기술지원 부서 ⑥ 기타 ()

4-6. (4. ①~④응답자) 생성형 AI를 활용하고 있거나 활용할 계획인 분야는 어디입니까?(중복응답가능)

구분	활용분야	선택
기획 및 전략	시장조사	①
	전략 도출	②
	컨셉 설정	③
디자인개발	아이디어 발굴	④
	디자인 시안 제작	⑤
	샘플 제작 및 사용자 검증	⑥
사후관리	양산 관리	⑦
	홍보 및 마케팅	⑧

4-7. (4. ①~②응답자) 생성형 AI 도입 후 얻은 효과는 어떠하였습니까? <전체적인 효과>

효과 전혀 없음	효과 없음	보통	효과 있음	효과 매우 있음
①	②	③	④	⑤

4-8. <각 분야별 효과>

구분	효과 전혀 없음	효과 별로 없음	보통	효과 있음	효과 매우 있음
매출액 상승	①	②	③	④	⑤
신규 아이디어 발굴	①	②	③	④	⑤
디자인 및 서비스 개발·개선 최적화	①	②	③	④	⑤
기업 운영 최적화	①	②	③	④	⑤
비용의 최소화	①	②	③	④	⑤
인력의 최소화	①	②	③	④	⑤
신규 시장 개척	①	②	③	④	⑤
기업 경쟁력 증진	①	②	③	④	⑤
기타 ()	①	②	③	④	⑤

4-9. (3. ①~④응답자) 생성형 AI 추가도입 및 고도화 계획이 있습니까?

① 있음 ② 없음

③ 생성형 AI를 더 이상 쓰지 않을 예정

5. 귀사의 생성형 AI 도입 관련 어려움은 무엇입니까? (중복응답가능)

- ① 생성형 AI 기술 수준이 기대 이하 ② 사용하기 어려움
 ③ 필요한 생성형 AI를 찾기 어려움 ④ 활용할 업무를 찾기 어려움
 ⑤ 관련 인력의 부족 및 채용의 어려움 ⑥ 새로운 기술 학습 부담
 ⑦ 도입 비용 부담 ⑧ 회사 내 IT 인프라의 사양 부족
 ⑨ 도입 필요성에 회의적인 기업문화 ⑩ 생성형 AI 활용에 따른 기업이미지 실추 우려
 ⑪ 관련 법령의 미비 ⑫ 기타 ()

3 생성형 AI 활용 인력 실태

6. 생성형 AI 관련 인력 채용 계획이 있습니까?

- ① 관련 인력을 이미 보유함 ② 채용 공고 중
 ③ 1년 이내에 채용할 계획 ④ 확정된 계획은 없지만 검토 중
 ⑤ 관련 인력이 없고 채용 계획도 없음

6-1. (6. ①~②번 응답자만 답변) 생성형 AI 관련 채용 인력은 몇 명입니까?

구분	디자인전공자		디자인 외 전공자	
보유 인력	고졸	명	고졸	명
	전문대졸	명	전문대졸	명
	대졸	명	대졸	명
	대학원졸	명	대학원졸	명
채용 예정 인력	고졸	명	고졸	명
	전문대졸	명	전문대졸	명
	대졸	명	대졸	명
	대학원졸	명	대학원졸	명

6-2. (6. ①~②번 응답자만 답변) 해당 인력이 수행하는 직무는 무엇입니까?

구분	활용분야	선택
기획 및 전략	시장조사	①
	전략 도출	②
	컨셉 설정	③
디자인개발	아이디어 발굴	④
	디자인 시안 제작	⑤
	샘플 제작 및 사용자 검증	⑥
사후관리	양산 관리	⑦
	홍보 및 마케팅	⑧

6-3. (6. ①~④번 응답자만 답변) 채용하였거나 계획하는 이유는 무엇입니까? (중복응답가능)

- ① 업무효율 향상 ② 빠른 시장 변화 대응
- ③ 경쟁사 대비 우위 확보 ④ 결과물의 질적 제고
- ⑤ 비용 절감 ⑥ 기타 ()

6-4. (6. ①~④번 응답자만 답변) 채용 시 고려사항은 무엇이었습니까? (중복응답가능)

- ① 생성형 AI 관련 학력 ② 생성형 AI 관련 경력
- ③ 포트폴리오 ④ 지원자의 성격/태도
- ⑤ 활용 가능한 생성형 AI의 종류와 개수 ⑥ 기타 ()

6-5. (6. ①~④번 응답자만 답변) 채용 시 주요 어려움은 무엇이었습니까? (중복응답가능)

- ① 적합한 기술/경험을 가진 지원자 부족 ② 기업의 생성형AI 인프라 부족
- ③ 지원자의 교육 및 훈련 비용 부담 ④ 내부 평가 및 전문가 부족
- ⑤ 기타 ()

6-6. (6. ⑤번 응답자만 답변) 채용 계획이 없는 이유는 무엇입니까?

- ① 생성형 AI를 활용하지 않기에 추가 인력이 불필요
- ② 기존 인력에게 생성형 AI 관련 교육 예정
- ③ 생성형 AI에 대해 잘 모름
- ④ 향후 생성형 AI 산업이 사양화되리라 전망함
- ⑤ 기타 ()

4 생성형 AI 교육·훈련 수요

7. 귀사는 생성형 AI 관련 교육·훈련이 필요하다고 생각하십니까?

- ① 전혀 그렇지 않음 ② 그렇지 않음
 ③ 보통 ④ 필요함
 ⑤ 매우 필요함

8. 현재 임직원에게 생성형 AI 관련 내·외부 교육·훈련을 제공하고 있습니까?

- ① 제공하고 있다
 ② 제공하고 있지 않다

8-1. (8. ①번 응답자만 답변) (중복응답가능, 체크■)

분야	교육·훈련 형태			
	사내		사외	
	온라인	오프라인	온라인	오프라인
복합	☐	☐	☐	☐
이미지	☐	☐	☐	☐
영상	☐	☐	☐	☐
음악/음성	☐	☐	☐	☐
문서	☐	☐	☐	☐
코딩	☐	☐	☐	☐
기타	☐	☐	☐	☐

9. 어떤 분야와 종류의 생성형 AI의 교육을 필요로 하십니까? (중복응답가능)

구분	활용분야
기획 및 전략	시장조사
	전략 도출
	컨셉 설정
	데이터 분석
디자인개발	아이디어 발굴
	디자인 시안 제작
	샘플 제작 및 사용자 검증
사후관리	양산 관리
	홍보 및 마케팅

선택	구분	활용분야
①	기획 및 전략	시장조사/전략 도출/컨셉 설정/데이터 분석 등
②	디자인개발	아이디어 발굴/디자인 시안 제작/샘플 제작 및 사용자 검증 등
③	사후관리	양산 관리/홍보 및 마케팅 등

체크	모델		분야
①	챗GPT(Chat GPT)	OpenAI	복합
②	제미나이(Gemini)	Google	
③	클로드(Cloade)	ANTHROPIC	
④	코파일럿(Copilot)	Microsoft	
⑤	클로바X(CLOVA X)	NAVER	
⑥	뤼튼(wrtn)	wrtn technologies	
⑦	달-E(DALL-E)	Open AI	이미지
⑧	스테이블 디퓨전(Stable Diffusion)	Stability AI	
⑨	미드저니(Midjourney)	Midjourney	
⑩	파이어플라이(Firefly)	Adobe	
⑪	비즈컴(Vizcom)	Vizcom Technologies	
⑫	캔바(Canva)	Canva	
⑬	매그니픽(Magnific)	Generative Suite	
⑭	젠(Gen)	Runway AI	영상
⑮	피카(Pika)	Mellis	
⑯	이머서티 AI(Immersity AI)	Leia	
⑰	헤이젠(HeyGen)	HeyGen Technology	
⑱	일레븐랩스(Eleven Labs)	Eleven Labs	음악/음성
⑲	수노(suno)	SUNO	
⑳	믹스오디오(MixAudio)	Neutune	
㉑	스테이블 오디오(Stable Audio)	Stability AI	
㉒	감마(Gamma.ai)	Gamma Tech	문서
㉓	라마(LLaMA)	Meta	코딩
㉔	위 모델 중 없음 ()		기타

10. 가장 시급하게 필요하다고 판단되는 생성형 AI 관련 교육 대상은 누구라고 생각하십니까?
(중복응답가능)

- ① 전직원 ② 신입사원 (1년 이하)
③ 초급 인력(1년 초과~3년 이하 경력) ④ 중급 인력(3년 초과~7년 이하 경력)
⑤ 고급 인력(7년 초과 경력) ⑥ 학생 및 구직자

11. 귀사에서 생성형 AI 교육·훈련이 필요한 대상은 누구입니까? (중복응답가능)

구분		체크
디자인	디자이너	①
마케팅·영업·서비스	마케팅 팀원	②
	영업팀 팀원	③
	고객 서비스 팀원	④
연구개발·IT기술	연구개발 팀원	⑤
	IT/기술지원 팀원	⑥
관리자 및 경영진	팀 리더/관리자	⑦
	임원 및 경영진	⑧
기타	기타 ()	⑨

5 생성형 AI 관련 인식

12. 생성형 AI와 관련한 전망과 인식에 대한 질문입니다.

구분	매우 부정	부정	보통	긍정	매우 긍정
생성형 AI의 발전이 향후 디자인 산업에 대해 어떤 영향을 미칠 것으로 전망하십니까?	①	②	③	④	⑤
생성형 AI 산업이 향후 계속해서 확대·발전할 것으로 전망하십니까?	①	②	③	④	⑤
생성형 AI의 사용에 대한 법적인 제도나 가이드라인이 필요하다고 생각하십니까?	①	②	③	④	⑤
생성형 AI의 발전이 디자이너 고용에 어떤 영향을 미칠 것으로 전망하십니까?	①	②	③	④	⑤
생성형 AI의 발전이 디자이너 인건비에 어떤 영향을 미칠 것으로 전망하십니까?	①	②	③	④	⑤
생성형 AI의 발전이 디자인기업의 용역비에 어떤 영향을 미칠 것으로 전망하십니까?	①	②	③	④	⑤
웹상에 공개된 자료(귀사의 공개 포트폴리오 등)를 생성형 AI 학습을 위해 활용하는 것을 어떻게 생각하십니까?	①	②	③	④	⑤

13. 생성형 AI로 제작한 콘텐츠의 저작권은 누구에게 있다고 생각하십니까?

※ 학습데이터 창작자: 생성형 AI가 콘텐츠를 제작하기 위해 학습용으로 활용한 자료의 원작자

※ 생성형 AI 개발자: 생성형 AI를 개발한 개발자 혹은 기업

※ 2차 창작자: 생성형 AI를 통해 콘텐츠를 생성하거나, 이를 바탕으로 추가 창작 활동을 한 사람

- ① 학습데이터 창작자 ② 생성형 AI 개발자 ③ 2차 창작자

6 정책수요 및 기타

14. 생성형 AI 관련 지원 정책으로 필요하다고 생각되는 사항이 있으십니까?(중복응답가능)

- ① 전문 인력 양성 지원(학생, 취업지원자, 재직자 등 교육)
② 전문 인력 채용 지원(채용플랫폼지원, 인건비지원 등)
③ 생성형 AI 도입 지원(라이선스비, 설비인프라비 지원 등)
④ 생성형 AI 기술 개발 지원(규제 샌드박스, 관련 스타트업활성화 지원등)
⑤ 저작권 관련 제도 마련 ⑥ 기타 ()
⑦ 없음

15. 생성형 AI와 관련하여 제도적/정책적 의견 또는 전망을 적어주십시오.

※ 설문에 응해주셔서 감사합니다.

2024년 디자인문화콘텐츠 산업인력현황 보고서(직접조사)
- 2024 디자인 산업분야 생성형AI 활용 인력실태 및 교육훈련 수요 조사

발행처	한국디자인진흥원
집필	(사)한국디자인산업연합회
편집디자인	(주)디자인소호
발행일	2025. 3. 14
문의	02-6954-2312 ko-dia@hanmail.net

