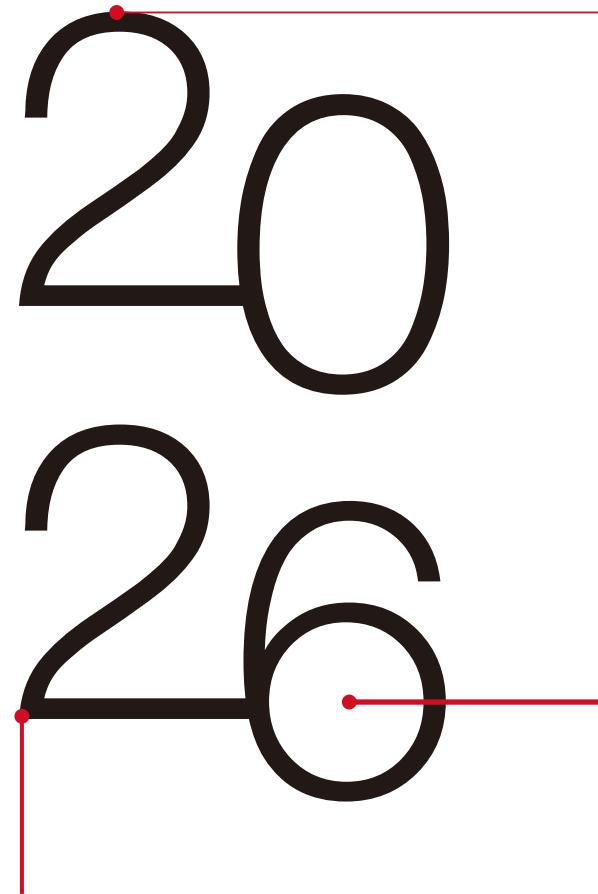


2026 ver.

산업디자인 개발의 대가기준 활용가이드

20

26



2026 개정판
**산업디자인 개발의
대가기준 활용가이드**
2025. 12. 29.
산업디자인 개발의 대가기준 활용가이드 개정(2026년판)
2024. 12. 30.
산업디자인 개발의 대가기준 활용가이드 개정(2025년판)
2023. 12. 29.
산업디자인 개발의 대가기준 활용가이드 개정(2024년판)
2022. 12. 29.
산업디자인 개발의 대가기준 활용가이드 개정(2023년판)
2022. 01. 10.
산업디자인 개발의 대가기준 활용가이드 개정(2022년판)
2021. 01. 04.
산업디자인 개발의 대가기준 활용가이드 개정(2021년판)
2020. 01. 08.
산업디자인 개발의 대가기준 활용가이드 제정

contents

1장 총칙 | 대가기준의 이해

1 산업디자인 개발의 대가기준 소개	08
1.1 산업디자인 개발의 대가기준 목적과 역할	08
1.2 산업디자인 개발의 대가기준 배경	08
1.3 산업디자인 개발의 대가기준 수립 경과	08
1.4 산업디자인 개발의 대가기준 산정 방식	08
2 산업디자인 개발의 대가기준 구성	10
2.1 항목별 설정 기준	10
3 산업디자인 개발의 표준품셈 기준	12
4 산업디자인 개발의 대가산정 프로세스	16

2장 제품디자인 | Product design

1 제품디자인 개요	20
2 난이도	20
2.1 난이도별 업무 단계	21
3 단계별 설명	22
4 용어설명	27

3-1장 시각디자인 | Brand Identity

1 시각디자인(Brand Identity) 개요	34
2 난이도	34
2.1 난이도별 업무 단계	35
3 단계별 설명	36
4 용어설명	40

3-2장 시각디자인 | Editorial & Graphic

1 시각디자인(Editorial & Graphic) 개요	46
2 난이도	46
2.1 난이도별 업무 단계	47
3 단계별 설명	48
4 용어설명	51

4장

패키지디자인 | Package design

1 패키지디자인 개요	56
2 난이도	56
2.1 난이도별 업무 단계	57
3 단계별 설명	58
4 용어설명	63

5장

서비스·경험디자인 | UX design

1 서비스·경험디자인 개요	68
2 난이도	68
2.1 난이도별 업무 단계	69
3 단계별 설명	70
4 용어설명	80

부록

1 디자인대가기준 종합정보시스템 활용 방법	86
2 산업디자인 개발의 표준품셈	92
3 2025 디자이너 등급별 노임단가(2026년 적용)	108

1장

총칙 | 대가기준의 이해



1 산업디자인 개발의 대가기준 소개	08
1.1 산업디자인 개발의 대가기준 목적과 역할	08
1.2 산업디자인 개발의 대가기준 배경	08
1.3 산업디자인 개발의 대가기준 수립 경과	08
1.4 산업디자인 개발의 대가기준 산정 방식	08
2 산업디자인 개발의 대가기준 구성	10
2.1 항목별 설정 기준	10
3 디자인 표준품셈의 기준	12
4 산업디자인 개발의 대가산정 프로세스	16

1장 총 칙 | 대가기준의 이해

제1장 총 칙

1 산업디자인 개발의 대가기준 소개

1.1 산업디자인 개발의 대가기준의 목적과 역할

산업디자인
적정대가(사업비)
산정기준 설정

디자인의 질적 향상 도모
디자인 기획·개발·사후관리·경제성·안정성 부여
국가 산업 발전에 이바지

1.2 산업디자인 개발의 대가기준 배경

공공발주부문 산업디자인 대가산정은 산업디자인에 적합한 대가산정 기준이 부재하며 「학술연구용역대가의 기준」을 활용하여 왔다. 학술용역 대가는 사후정산 근거의 목적이 강하며, 영리를 추구하는 디자인사업에 적합하지 않은 불합리한 체계라 할 수 있다.

(사)한국디자인산업연합회는 「산업디자인진흥법」 제9조 2항에 따라, 국가기관 등에서 산업디자인 개발의 대가산정 시 준용할 수 있도록 「산업디자인 개발의 대가기준」을 산업통상자원부, 한국디자인진흥원과 마련하였다.

본 [가이드](#)는 산업디자인의 동적인 상황과 산업디자인의 개발단계(디자인 기획, 디자인 개발, 사후관리) 전반에 걸쳐 대가산정 방법을 알기 쉽게 설명하고, 보다 편리하게 수행할 수 있는 도구 제공과 사용자의 편의와 이해 제고를 목적으로 개발하였다.

1.3 산업디자인 개발의 대가기준 수립 경과

「산업디자인진흥법」을 통해 「산업디자인 개발의 대가기준」 수립 방법을 법령으로 마련하고자 연구를 진행하였다.

상위법령을 검토하여 대가기준의 법제화를 위한 근거 마련
산업디자인 개발사업의 대가로서 활용 방안을 제시

공공발주 분야 발주기관 및 수행기업 중심의
실태조사와 의견을 반영하여 대가기준 수립

현실적 대가에 대한 산정을 「[실비정책가산방식](#)」으로 설정

1.4 산업디자인 개발의 대가기준 산정 방식

실태조사 결과에 근거하여 「[실비정책가산방식](#)」으로 한다.

· 실비정액가산방식

해당 사업의 규모 및 난이도에 따라 수행되는 업무 단계를 구분하고 소요되는 투입 인원을 설정하며 이를 통해 직접인건비를 산정하고 직접경비와 제경비, 창작료, 부가가치세를 합산하여 대가를 산정하는 방식이다. 실비정액가산방식은 정산 항목과 비정산 항목을 구분 하며, 디자인 사업만이 가지고 있는 창작료라는 개념이 도입된다.

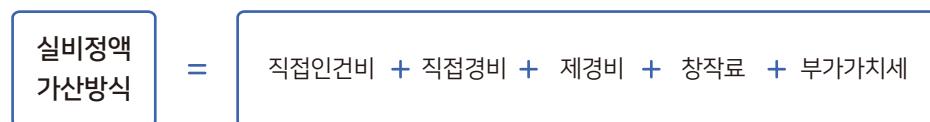


표 1. 실비정액가산방식의 상세 요소

구분	산정방법론	비고
직접인건비	표준품셈	디자인 분야, 디자이너 등급별
	노임단가	디자이너 등급별 노임단가 실태조사(연 1회)
직접경비	실비산정	정산 가능
제경비	직접인건비 × 110~120%	비정산
창작료	(직접인건비 + 제경비) × 20~40%	비정산
부가가치세		

· 기존 대가산정 방식과 비교

기존 공공발주분야 산업디자인 개발의 대가산정 방법인 학술연구용역 대가기준 형식과 실비정액 가산방식을 비교하면 아래와 같다.

표 2. 실비정액가산방식과 학술연구용역 원가계산 차이

대가산출기준	산출 비목	세부내용
실비정액 가산방식	직접인건비	당해 사업에 직접 참여하는 인원의 인건비와 당해 사업에 참여하는 외부 인력에게 지급되는 인건비로 구분
	직접경비	재료비, 기술정보 활용비, 전문가 활용비, 국내 여비, 회의비, 외주제작·가공비
	제경비	수용비 및 수수료(각종 요금, 사용료, 공과금 등), 기타 제작비
	창작료	창의적 아이디어 도출을 위한 활동비
학술연구용역 원가계산	직접인건비	당해 용역에 직접 종사하는 인원의 인건비
	경비	여비, 유인물비, 전산처리비, 시약 및 연구용 재료비, 회의비, 임차료, 교통통신비 및 감가상각비
	일반관리비 (~6%)	임원·사무·경리직원 등의 급여, 사무실비, 사무용 소모품비, 비품비, 통신운반비, 회의비, 기계기구의 수선 및 상각비, 공과금, 운영활동 비용
	이윤 (~10%)	영업이익

2 산업디자인 개발의 대가기준 구성

2.1 항목별 설정 기준

(1) 직접인건비

직접인건비는 디자인 개발에 직접 투입되는 '디자이너'의 경력기준에 따른 디자이너 등급을 칭한다.

표 3. 산업디자이너 등급기준

등급	경력기준	학력기준	자격기준
총괄디자이너	실무경력 20년 이상	-	
특급디자이너	실무경력 16년~20년 미만	-	
고급디자이너	실무경력 12년~16년 미만	-	· 기술사 자격소지자
중급디자이너	실무경력 8년~12년 미만	-	
초급디자이너	실무경력 4년~8년 미만 (디자인 박사 학위 2년 인정, 디자인 석사 학위 1년 인정)	-	
보조디자이너	보조디자이너 자격 취득 후 실무 경력 1년~4년 미만	디자인 전공자	· 석사 이상의 학위 소지자(석사, 박사) · 학사학위 소지자 · 전문학사 소지자로 2년 이상 실무경력자 · 특성화고졸업자(디자인전공)로 4년 이상 실무 경력자
		준 전공자	· 학사학위 소지자로 1년 이상 실무 경력자 · 전문학사 소지자로 3년 이상 실무 경력자 · 특성화고졸업자(미술전공)로 5년 이상 실무 경력자
		비 전공자	· 석사 이상의 학위 소지자(학사 비전공)로 1년 이상 실무 경력자 · 학사학위 소지자로 2년 이상 실무 경력자 · 전문학사 소지자로 4년 이상 실무 경력자 · 일반고 졸업자로 6년 이상 실무 경력자

· 노임단가

등급별 디자이너 1인 1일(8시간 근무 기준) 평균 임금을 말하며, 1개월의 일수는 근로기준법 및 통계법에 따라 (사)한국디자인산업연합회가 매년 조사·공표하는 임금 실태조사보고서에 따른다 (통계청 승인통계 제448001호).

· 디자인 표준품셈

디자인 표준품셈이란 해당 사업의 서비스(용역)를 수행하는데 필요한 투입업무량을 의미하며, 표준품셈을 통해 도출된 투입업무량은 노임단가와 함께 직접인건비 (노무비)로 산정되며 산출된 직접인건비(노무비)에 직접경비와 제경비 그리고 창작료, 부가가치세를 더해 최종적으로 디자인 용역의 대가를 산출할 수 있다.

(2) 직접경비

당해 업무 수행과 관련이 있는 경비로써 디자인 사업에 해당하는 직접경비 항목은 아래 표와 같으며, 대가산정 시 실제 소요비용을 반영하여 산정한 후, 계약 종료 이후에 정산 할 수 있으며, 직접경비의 기준은 다음과 같다.

표 4. 직접경비 항목

직접경비 항목	정의
인쇄비	제출문서의 인쇄비 및 복사비 등을 포함한 비용
자료조사비	문헌, 전문도서 구입 및 시장조사비, 각종 리서치비 등을 포함한 비용
위탁비(외주비)	프로젝트 내용의 일부를 외부에 위탁하는 경우에 소요되는 비용
모형제작비	Mock-up 및 프로토타입 등의 모형을 제작할 때 소요되는 비용
시안비	시각물 제작 방향을 결정하기 위한 샘플 제작 비용
프리 프로토타입비	최종 제작 전, 인쇄 및 후가공 확인을 위한 프로토타입 제작 비용
시험 및 인증비	결과물에 대한 각종 시험 비용 및 인증 비용
여비	운임(철도, 선박, 항공, 자동차), 현지교통비, 숙박비 등을 포함한 비용
장비비	해당 프로젝트 수행을 위해 특별히 구입 및 임대하는 장비의 비용
전문가 활용비	해당 프로젝트에 소요되는 전문가 자문 및 활용 비용 (일러스트레이션, 캘리그라피, 번역, CG 포함)
자료비	해당 프로젝트에 직접적으로 소요되는 재료의 비용
특허출원비	실용신안, 특허, 상표출원 등에 소요되는 비용
지식재산권구입비	이미지/사진 구입비용, 특히 사용료, 노·하우 사용료, 폰트 구입비용 등을 포함한 비용
회의비	프로젝트에서 직접적으로 소요되는 식사비 등을 포함한 비용
소프트웨어 사용료	해당 프로젝트 수행을 위해 특별히 요구되는 소프트웨어의 사용 비용 (서체 사용료 포함)
사진촬영비	작가료, 모델료, 스타일리스트, 스튜디오 렌트료 등을 포함한 촬영 비용

직접경비는 해당 업무를 수행하기 위해 직접 발생하는 모든 비용을 계상하며, <표 4>에 열거되지 않은 비용이 발생한 경우도 포함할 수 있다. 또한, 발주처별로 해당 비목별 다른 기준을 적용하고자 할 경우에는 사전에 산업디자인 개발 사업자와 협의 하여 적용 기준을 명확히 해야 하고 사후정산에 필요한 내역을 정확히 작성하도록 한다.

(3) 제경비

제경비란 직접비(직접인건비 및 직접경비)에 포함되지 않는 비용으로 아래 항목과 같다.

제경비는 직접인건비의 110~120%로 계산한다

표 5. 제경비 항목

제경비 항목	정의
임원·서무·경리 직원 등의 급여	해당 프로젝트에 직접 투입되지 않는 임직원에 대한 인건비
임차료	사무실, 차량, 장비, 장치 등 임대 사용으로 소요되는 비용
사무용 소모품비 및 비품비	업무 수행에 필요한 각종 소모품 및 비품 비용
기계기구의 수선 및 감가상각비	업무 수행에 드는 장치 및 장비의 가치하락에 따른 비용
통신운반비	우편 및 배송에 따른 각종 비용
세금과 공과	기업 운영으로 발생하는 세금 및 공과금 비용
운영활동비용	교통비, 통신비, 광열수도비(전기·가스·수도비) 등의 비용
복리후생비	직원의 작업능률향상을 위한 간접비용 및 근무, 위생, 보건, 위안 등에 소요되는 경조금, 식비, 부서단합비, 포상비 등의 비용
소프트웨어 유지관리비	업무수행에 필요한 각종 소프트웨어 사용에 소요되는 비용

(4) 창작료

1 「산업디자인진흥법」제9조2(산업디자인 개발의 대가기준 등) 제1항 국가, 지방자치단체 및 「공공기관의 운영에 관한 법률」제4조에 따른 공공기관(국가기관)등은 산업디자인의 개발에 관한 계약을 체결하는 경우 산업디자인 개발의 품질 보장을 위하여 적정한 대가를 지급하도록 노력하여야 한다.

창작료는 디자인 결과물에 대한 창작 가치와 해당 사업을 통해 발생한 이익을 포괄하는 의미로 타 용역에서 의미하는 기술료를 대체하여 산업디자인만이 가지는 의미로 적용한다.

창작료는 (직접인건비 + 제경비) × 20%~40%로 계산한다.

3 디자인 표준풀셀의 기준

(1) 벌칙

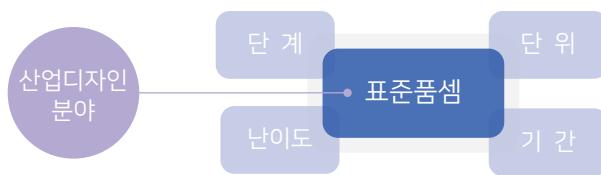
「산업디자인진흥법」제9조2 제1항¹에 따라 '국가기관 등'은 같은 법 제9조2 제4항² 및 같은 법 제2조(정의)에 따른 산업디자인 업종에 대해 산업디자인의 개발에 관한 계약을 체결할 경우, 이 기준에 따라 산업디자인 개발사업 대가 산출에 본 표준품셈을 적용한다

(2) 그거

「산업디자인진흥법」(제9조2등)에 의하여 산업통상자원부가 고시한 “산업디자인 개발의 대가 기준(제2019-212호)”에 근거하여 산업디자인 표준품셈 관리 기관 심의위원회의 심의를 통해 제·개정 및 발표하였다.

(3) 산업디자인 개발의 표준품셈의 정의

산업디자인 개발의 표준품셈은 디자인 용역을 수행하기 위해 투입되는 디자이너 등급별 업무량(시간)을 말하며 구성요소는 단계, 단위, 난이도, 기간으로 나뉜다.



- **단계** : 대가기준에서 사용하는 각 분야별 업무수행을 위한 프로세스를 말한다.
- **단위** : 난이도별 업무단계 안에서 세부단계의 단위 업무량을 의미한다.
- **난이도** : 업무 혁신도, 업무 범위, 최종 디자인 결과물에 따라 S ▶ A ▶ B 순으로 구분한다.
- **기간** : 각 업무단계별 수행을 위한 소요일이며, 프로젝트 난이도가 고도화됨에 따라 수행 기간이 달라진다.

① 디자인분야



② 업무단계

산업디자인 개발의 실제 수행 업무를 반영하여 3단계로 표준 업무 기준을 규정하였다.



- **디자인 기획** : 디자인개발에 앞서 내·외부 환경 조사 및 분석을 통해 프로젝트의 목적에 맞는 디자인 전략을 도출하는 단계
- **디자인 개발** : 디자인기획에서 도출된 방향을 토대로 아이디어를 발굴하고 시각화하여 사용자 평가, 디자인 개선, 최종안을 선택하여 결과물을 위해 시제품을 제작하는 단계
- **디자인 사후관리** : 개발된 최종안에 대하여 디자인 권리화 업무를 지원하며, 양산 또는 결과물 제작을 위한 시방서, 협업하는 단계

③ 난이도

산업디자인 개발 용역은 업무 혁신도, 업무 범위, 최종 디자인 결과물에 따라 업무 난이도가 달라지며, 업무 난이도에 따라 개발 기간 및 투입 업무량(표준품셈)이 증가하여 직접인건비에 영향을 준다. 따라서, 난이도는 디자인 대가산정에서 가장 우선적으로 고려해야 할 요소이다.

- **업무 혁신도** : 과업이 요구하는 디자인 창작의 정도를 말하며, 디자인기획 단계에서의 조사와 고려해야 하는 다양한 사항으로 인해 업무 난이도에 영향을 준다.
- **업무 범위** : 과업이 요구하는 업무의 범위이며, 범위가 커질수록 개발 기간 및 투입 인원이 증가한다.
- **최종 디자인 결과물** : 과업이 요구하는 디자인 결과물의 정도에 따라 난이도에 영향을 준다.

산업디자인 개발 용역 난이도는 **S · A · B** 3단계로 나뉜다.

그림 1. 제품, 시각, 패키지디자인 분야 난이도 관계

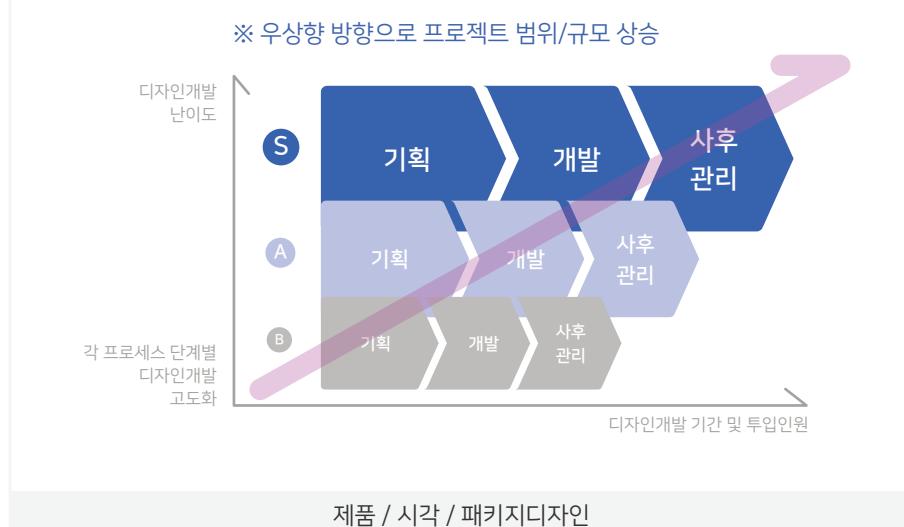


그림 2. 서비스·경험디자인 분야 난이도 관계



4 산업디자인 개발의 대가산정 프로세스

산업디자인 개발의 대가산정은 아래의 프로세스를 따른다.



표 6. 산업디자인 개발의 대가산정 프로세스

절차	주요내용
1. 사전준비	디자인 분야와 업무별 요구사항 결정
2. 난이도 결정	목적, 업무 범위 및 결과물을 고려하여 S, A, B 난이도를 결정
3. 직접인건비 계산	<p>3 대가기준 템플릿 활용</p> <ul style="list-style-type: none">직접인건비 = 등급별 투입업무량(표준품셈) x 디자이너 등급별 노임단가
4. 제경비 및 창작료 계산	<ul style="list-style-type: none">제경비 계산 = 직접인건비 x 110~120%창작료 계산 = (직접인건비 + 제경비) x 20%~40%
5. 직접경비 계산	디자인 프로젝트 업무에 필요한 직접경비를 계산한다.
6. 대가 산정	디자인 프로젝트 대가를 산정한다. · 디자인 프로젝트 대가 = 직접인건비 + 직접경비 + 제경비 + 창작료 + 부가가치세

³ 디자인대가기준종합정보시스템
www.dsninfo.or.kr
홈페이지 참조.

1. 충청(디자인)협회

2. 제품디자인

3-1. 시각디자인
Brand Identity

3-2. 시각디자인
Editorial&Graphic

4. 패키지디자인

5. 서비스디자인

6. 브랜드



2장

제품디자인

Product design

1 제품디자인 개요	20
2 난이도	20
2.1 난이도별 업무 단계	21
3 단계별 설명	22
4 용어설명	27

2장 제품디자인 | Product design

제2장 제품디자인

1 제품디자인 개요

사용자의 욕구를 파악하고 새롭게 정의함으로써 제품의 가치를 창조하는 디자인 분야이다. 시각적 이미지를 결정하는 물리적 외관은 물론 사용자의 요구를 반영하는 실제적인 기능을 포함하며, 대량 생산과정을 거쳐 제조되는 상품의 특성을 결정한다.



- **디자인 기획** : 내·외부 환경 조사 및 분석 / 사용자 니즈파악 / 목적에 맞는 방향도출
- **디자인 개발** : 사용자 인터페이스 아이디어 발굴 / 2D·3D 시제품 제작 / 도면 작성
- **디자인 사후관리** : 제품 양산화에 따른 협업 및 디자인권리화 업무 지원

2 난이도

제품디자인의 난이도는 아래의 정의를 따르며, 대가 산정에 있어 과업의 개발 범위 및 특징을 고려하여 적합한 난이도를 설정한다.

분야 / 난이도	개발 목표 및 범위	특징
S	선행디자인 / 새로운 컨셉의 혁신 제품디자인	신기술 · SPEC사양 30% 확정 디자인 혁신정도 상인 혁신 제품
A	신규 제품디자인	SPEC사양 60% 확정 디자인 혁신정도 중인 신규 제품 (* 적용 SPEC 도면 제공 필수)
B	기준 개발 제품 개선 제품디자인	SPEC사양 90% 확정 디자인 혁신정도 하인 이미 개발된 제품의 품팩터와 동일한 제품 (*기준 제품의 외형도면(2D or 3D) 제공 필수)

2.1 나이도별 업무단계

표 7. 제품디자인 나이도 별 업무단계

단계	S	A	B
기획	프로젝트 사진 Kick-off 미팅 디자인 요구사항, 개발목표 공유 Kick-off 사전검토 및 준비 (개발목표 및 SPEC검토) 미팅참석과 프로젝트 진행 일정관련 주요사항논의	디자인 요구사항, 개발목표 공유 Kick-off 사전검토 및 준비 (개발목표 및 SPEC검토) 미팅참석과 프로젝트 진행 일정관련 주요사항논의	디자인 요구사항, 개발목표 공유 Kick-off 사전검토 및 준비 (개발목표 및 SPEC검토) 미팅참석과 프로젝트 진행 일정관련 주요사항논의
	시장 조사 · 외부환경분석 · 내부환경분석 · 제품분석 (제품/브랜드 진단 및 분석)	시장 조사 · 외부환경분석 · 내부환경분석 · 제품분석 (제품/브랜드 진단 및 분석)	시장 조사 · 제품분석 (제품/브랜드 진단 및 분석)
	소비자조사 (소비 환경·사용자 분석)	—	—
	디자인전략 도출 (디자인 전략 개발 수립)	디자인전략 도출 (디자인 전략 개발 수립)	—
	디자인기획방향 도출 (디자인 컨셉 방향 연구) 디자인 기획 방향 보고	디자인기획방향 도출 (디자인 컨셉 방향 연구) 디자인 기획 방향 보고	디자인기획방향 도출 (디자인 컨셉 방향 연구) 디자인 기획 방향 보고
	사용자 시나리오 도출 아이디어 스케치 idea 발굴 Dirty Prototype 제작 아이디어 검증 아이디어 PT	아이디어 스케치 idea 발굴 —	아이디어 스케치 idea 발굴 —
	3D 랜더링 · 디자인 3D 랜더링 · CMF 가이드라인 제시 · 랜더링 PT	3D 랜더링 · 디자인 3D 랜더링 · CMF 가이드라인 제시 · 랜더링 PT	3D 랜더링 · 디자인 3D 랜더링 · CMF 가이드라인 제시 · 랜더링 PT
	사용자 검증 조사 Dummy Mock-up 제작 설문기획 및 설계	사용자 검증 조사 —	사용자 검증 조사 —
	지식재산권(IP) 분석 3D 모델링 디자인 목업 제작 소비자 반응 조사 디자인 목업 PT	지식재산권(IP) 분석 3D 모델링 디자인 목업 제작 —	지식재산권(IP) 분석 3D 모델링 디자인 목업 제작 —
	최종보고서 작성 디자인권리화 업무지원	최종보고서 작성 디자인권리화 업무지원	최종보고서 작성 디자인권리화 업무지원
사후 관리	디자인 사후관리 양산 Follow-up · 3D 모델링 수정, 기구설계 협업 · CMF 소재 개발 시편 제작	디자인 사후관리 양산 Follow-up · 3D 모델링 수정, 기구설계 협업 · CMF 소재 개발 시편 제작	—

3 단계별 설명

제품디자인 각 단계별 세무업무 설명

3.1 프로젝트 사전 Kick-off 미팅

디자인 시작 전, 발주기업(기관) 및 수행기업이 디자인 개발과 관련하여 기업이 원하는 목표를 공유하기 위해 이뤄지는 회의로, 수요자와 공급자 간 실무진으로 구성되어, 진행 일정에 대해 논의하고 결정된 내용으로 프로젝트를 진행한다.



(1) Kick-off 사전검토 및 준비 S A B

Kick-off 미팅 전 개발 목표 및 개발 제품의 SPEC을 검토한다.

(2) 미팅 참석과 프로젝트 진행, 일정관련 주요사항 논의 S A B

디자인 개발과 관련하여 발주기업(기관)의 주요 니즈 및 컨셉 도출을 위한 회의 및 공동 회의를 진행한다.

- 수요자와 공급자 간 실무진 구성 및 의사결정, 보고체계 확정

3.2 디자인 기획

목표로 하는 제품의 외부환경, 내부환경, 선행제품 및 브랜드, 지식재산권에 대하여 다양한 방법을 통해 소비자들이 원하는 것을 이해하고, 아이디어를 제공하는 기초 조사를 진행하며 조사 결과를 바탕으로 디자인 전략을 도출한다.



(1) 시장조사

프로젝트의 디자인 기획을 위해 관련된 외부환경, 내부환경, 선행 제품 및 지식재산권에 대하여 다양한 방법을 통해 조사 및 소비자들의 니즈와 행동을 이해하고 아이디어를 제공하는 기초 조사를 말한다.

① 외부환경 분석 **S A**

경쟁사 분석, 산업 전략 비교, 해당 분야의 시장 및 마케팅 등, 목표 제품 및 클라이언트 외적인 환경에 대하여 조사하고 분석하는 업무를 수행한다.

- 경쟁사 분석, 산업 전략 비교(핵심역량, 글로벌 전략)
- 시장 분석(현지 트렌드, 국내외 기술동향)
- 마케팅 분석(제품시장 진출 시 공략, 수혜기업의 환경 분석)

② 내부환경 분석 **S A**

고객사 내부에서 보유하고 있는 다양한 인적, 물적 역량을 경쟁사와 객관적으로 비교 및 평가하여 고객사의 강점 및 약점을 파악한다.

- 기업일반 현황, 내부 분석(사내 임원진, 실무자 인터뷰)
- 해당 제품 Function 및 SPEC 체크

③ 제품 분석 **S A B**

목표로 하는 제품 및 제품의 브랜드를 진단하고 분석한다.

- Life Cycle, 기술, 가격, 디자인 형태, 활용성 분석

(2) 소비자 조사 **S**

소비자의 인구통계학적 속성, 사회심리학적 속성, 라이프스타일 등을 다양하게 조사하여 소비자의 구매동기, 구매유형이나 선호도 등을 파악할 목적으로 진행한다.

- 소비자 조사 : 목표 소비자군에 대한 소비성향 및 라이프스타일 분석 (인지도, 충성도, 지각된 품질, 연상 이미지)
- 사용자 분석 : 사용자 요구(니즈)분석(필요시 사용자 인체치수 검토)
- 사용 환경 분석 : 사용공간별, 형상별 사용접근법, 자세별 사용성 평가

(3) 디자인 전략도출 **S A**

조사된 자료를 바탕으로 다양한 분석 기법을 통해 디자인 전략을 도출한다.

- 제품 라인업 구성 및 디자인 아이덴티티 언어 분석
- 제품 포지셔닝 맵 작성
- SWOT, STP, 4P 분석 기법 활용
- Design Identity 전략 개발 수립(비전, 목표, 가치지향 등)
- 제품 트렌드 및 사례 검토
- 해당 기업의 기술(특허), 디자인권 분석을 통한 전략 수립

(4) 디자인 기획 방향 도출 **S A B**

도출된 전략을 바탕으로 디자인 컨셉을 기획한다.

- 고객사 요구 분석 및 현지 시장 분석
- 디자인 요소 분석을 통한 디자인 전개를 위한 방향제시
- 디자인 테마 및 디자인가이드라인(Shape, Material, Color 등)

(5) 디자인 기획 방향 보고 **S A B**

기획한 컨셉을 바탕으로 진행된 사항을 정리하여 보고한다.

3.3 디자인 개발

제품디자인 기획 방향을 바탕으로 디자인 아이디어를 발굴하고 3D 렌더링 및 시각화 작업을 통하여 사용자 검증, 3D 모델링, 디자인 목업 제작, 소비자 반응 조사, 프레젠테이션을 진행하여 디자인을 개발한다.

디자인 개발	S	A	B
	사용자 시나리오 도출	—	—
	아이디어 스케치	아이디어 스케치	아이디어 스케치
	idea 발굴	idea 발굴	idea 발굴
	Dirty Prototype 제작	—	—
	아이디어 검증	—	—
	아이디어 PT	아이디어 PT	아이디어 PT
	3D 렌더링 · 디자인 3D 렌더링 · CMF 가이드라인 제시 · 렌더링 PT	3D 렌더링 · 디자인 3D 렌더링 · CMF 가이드라인 제시 · 렌더링 PT	3D 렌더링 · 디자인 3D 렌더링 · CMF 가이드라인 제시 · 렌더링 PT
	사용자 검증 조사 · Dummy Mock-up 제작 · 설문기획 및 설계	사용자 검증 조사 —	사용자 검증 조사 —
	지식재산권(IP) 분석	지식재산권(IP) 분석	지식재산권(IP) 분석
	3D 모델링	3D 모델링	3D 모델링
	디자인 목업 제작	디자인 목업 제작	디자인 목업 제작
	소비자 반응 조사	—	—
	디자인 목업 PT	디자인 목업 PT	디자인 목업 PT

(1) 디자인 아이디어 발굴

① 사용자 시나리오 도출 S

사용자가 제품을 사용하는 과정에서 취하는 행동, 느끼는 감정 등을 다양한 시나리오로 작성하는 것을 말하며, 이를 통해 제품의 문제를 발견하고 해결방법을 모색한다.

- 주요 목표 소비가 라이프스타일 분석을 통한 사용자 시나리오 가설 수립 및 도출

② 아이디어 스케치 S A B

디자인기획을 통해 도출된 정보를 바탕으로 사용성, 형태와 컬러, 재질 등을 이미지로 표현한다.

- 사용자 시나리오를 기반으로 아이디어 스케치, 러프 스케치, 디테일 스케치 진행

③ Dirty Prototype 제작 S

디자인 기획 및 아이디어 스케치를 통해 도출된 제품의 실제 사용상의 문제점, 개선점을 발견하기 위해 되도록 간단하게 모형을 제작한다.

- 아이디어 스케치 중 일부 컨셉에 대한 Dirty Prototype 제작

④ 아이디어 검증 **S**

아이디어 스케치 및 제작된 프로토타입 제품을 타겟 사용자들에게 사용성 및 아이디어에 대한 의견을 듣는 검증 단계를 진행한다.

- 제작된 Dirty Prototype과 도출된 사용자 시나리오를 기초로 하여 외관, 구조, 기능에 대한 사용자 관점의 검증 및 시뮬레이션 실시

⑤ 아이디어 PT **S A B**

도출된 디자인 아이디어를 나열하여 보고하며, 평가 및 선택의 과정을 진행한다.

(2) 3D 렌더링

① 디자인 3D 렌더링 **S A B**

검증을 거친 아이디어 스케치 또는 더티 프로토타입 제품의 양산화 및 최종 형태를 확인하기 위해 전용 프로그램을 사용하여 입체적인 형태로 만들고, 색과 질감을 입혀 실제 모습과 유사하게 이미지화 하는 업무이다.

- 주요 목표 소비가 라이프스타일 분석을 통한 사용자 시나리오 가설 수립 및 도출

② CMF 가이드라인 제시 **S A B**

색상(Color), 재질(Material), 마감(Finishing) 3가지의 제품 개발 요소를 부르는 것으로, 제품의 이미지나 가치를 결정하는데 매우 중요한 요소로써, 제품의 이미지와 가장 부합하는 가이드라인을 제시한다.

- 디자인 시안별 CMF 재질 가이드 라인 제시
- 적용 재질, 제작방법의 연구

③ 렌더링 PT **S A B**

평가 및 결정을 위해 제작된 2D, 3D 렌더링 이미지를 보고한다.

(3) 사용자 검증 조사

2D 또는 3D의 개발된 디자인을 목표 사용자들이 사용 및 평가하여 제품의 개선 사항을 파악하는 목적으로 진행되는 조사이다.

① Dummy Mock-up 제작 **S**

디자인된 제품의 완성된 형태 및 이미지를 확인하기 위해 외형을 중점으로 제품을 제작하는 것이다. 작동하는 기능은 구현되어있지 않으며, 3D Printing 등을 활용하여 빠르고 비교적 저렴하게 제작하여 검증을 수행한다.

- 일부 파트가 동작하는 제품 또는 웨어러블 제품의 경우 3D 렌더링과 함께 3D 프린터 등을 이용한 Dummy Mock-up을 제작하여 실제 동작 및 착용감에 대한 검증을 실시

② 설문 기획 및 설계 S

제작된 목업 제작물과 사용자 검증 조사를 하기 위한 설문을 기획하고 설계하여, 타겟 사용자로부터 검증을 받는다.

- 사용자 검증조사를 위한 설문기획 및 FGI 인터뷰 기획
- 목표고객군에 속하는 사용자를 섭외
- 실제 제품에 대한 사용성 검증

(4) 지식재산권(IP) 분석 S A B

목표하는 제품과 관련하여 등록된 지식재산권(특허권, 실용신안권, 상표권, 디자인권)을 조사하고 분석하는 업무를 수행한다.

- 관련 기술 및 디자인 국내외 IP 분석, 등록 여부

(5) 3D 모델링 S A B

- 사용자 검증을 통한 디자인개선내용 수정 및 반영
- 디자인 목업 제작을 위한 최종 선정된 디자인 시안에 대한 3D 모델링
- 기구설계의 1차적인 양산성 검토 및 반영

(6) 디자인 목업 제작 S A B

제품 디자인 평가 및 양산을 위하여 디자인된 제품의 작동하는 기능을 포함하여 완성품과 같도록 실물 크기의 모형으로 제작한다.

- 시뮬레이션 또는 프로토타입 모형으로 대체 가능
- 모형제작, CNC 가공, 레이저 가공 등 적합한 소재 및 방법으로 실사 제품 제작

(7) 소비자 반응 조사 S

디자인 목업을 통해 타겟 소비자에게 사용성 및 기능성에 대한 평가를 받는 조사를 수행한다.

- 소비자 (필요 시 유통전문가, 판매사원) 대상 설문기획 및 FGI 인터뷰 내용 기획
- 디자인 목업에 대한 소비자 반응 조사

(8) 디자인 목업 PT S A B

소비자 반응성 조사까지 마친 디자인 목업에 대한 결과물을 보고한다.

3.4 최종 보고서 작성 S A B

디자인 기획, 디자인 개발을 수행하며 도출된 결과물을 최종 보고서로 작성한다.

- 기업 미팅 후 회의록 작성 제출
- 중간/최종보고회 진행결과 작성 제출

3.5 디자인 사후관리



(1) 디자인권리화 업무지원 S A B

- 유사디자인 검색을 통해 디자인 분쟁 여부 사전 확인
- 디자인 관련 자문 및 의견서 첨부(변리사)

(2) 양산 Follow-up

제품의 양산 과정에서 발생하는 업무를 지원하는 것으로, 시방서 작성 및 기구설계 협업, CMF 개발 등을 수행한다.

① 3D 모델링 수정 및 기구설계 협업 S A

- 2D 설계 및 3D 디자인 검수 및 리터칭
- 3차원 CAD를 이용하여 형상 입력
- 도면 수정 및 보완
- 기구설계 개발 이후 최종 금형 및 사출, 시제품 출시까지 일정 기간 내 감리 및 감독

② CMF 소재 개발 및 시편제작 S A

4 용어 설명

산업디자인 개발의 대가 산정 시 제품디자인분야에 적용되는 용어에 대해 일괄적으로 정의하여 이해를 돋고자 한다.

ㄱ ~ ㄴ, ㅏ ~ ㅂ 순

금형, 사출

대량생산을 효과적으로 하기 위해 형태의 물품을 만들기 위해 사용되는 금속형 성형 도구를 금형이라 하며, 이를 통해 플라스틱 재질을 성형하는 것을 사출이라 함.

기구설계

제품디자인을 실물로 제작 할 수 있도록 내·외부의 정밀한 치수 관리가 된 2D, 3D CAD로 구체화 하는 것.

내부환경 분석

고객사 내부에서 보유하고 있는 역량을 경쟁사와 객관적으로 비교 및 평가하여 자사의 강점 및 약점을 파악하는 것.

더미 목업 (Dummy Mock-Up)

디자인된 제품의 완성된 형태 및 이미지를 확인하기 위해 외형을 중점으로 제품을 제작하는 것.

더티(러프) 프로토타입 (Dirty(Rough) Prototype)

디자인 기획 및 아이디어 스케치를 통해 도출된 제품의 실제 사용상의 문제점, 개선점을 발견하기 위해 간단하게 형태를 위주로 제작하는 것.

디자인 목업

제품 디자인 평가 및 양산을 위하여 디자인된 제품의 외형과 같도록 실물 크기의 모형으로 제작하는 것.

디자인 아이덴티티

프로젝트의 목표에 부합하도록 디자인을 이루는 특징 또는 일관된 개성.

디자인 워킹 목업

제품 디자인 평가 및 양산을 위하여 디자인된 제품의 작동하는 기능을 포함한 완성품과 같도록 실물 크기의 모형으로 제작하는 것으로 기구설계가 반영된 것.

디자인 컨셉

디자인기획 단계에서 목적에 맞는 디자인을 위해 형태, 컬러, 재질 등의 차별화된 특징을 설정하는 것.

라이프 사이클(Life Cycle)

제품의 동향을 올바르게 파악하기 위해, 제품이 시장에 도입되고 발전되어 성숙기에 들어갔다가, 다른 신제품의 개발 등에 따라 판매량이 줄어들게 되는 일련의 과정.

러프 스케치, 디테일 스케치

러프 스케치란 아이디어를 비교 검토하는 목적으로 대략적으로 표현하는 스케치를 말하며, 디테일 스케치는 아이디어를 구체적으로 표현하는 것.

마케팅 분석

소비자와 기업을 커뮤니케이션할 수 있게 필요한 정보가 무엇인지 파악하며, 수집한 자료를 마케팅 전략에 반영하는 과정.

사용자 검증조사

2D 또는 3D로 개발된 디자인을, 사용자들이 사용하여 제품의 개선 사항을 파악하는 목적으로 진행되는 조사.

사용자 분석

사용자의 욕구, 인지적 특성, 행동양식 등을 다양한 방법으로 조사하고 분석하는 것.

사용자 시나리오

제품을 사용하는 과정에서 나타나는 행동, 느끼는 감정 등을 다양한 시나리오로 작성하는 것.

사용 환경 분석

목표로 하는 제품이 사용되는 환경을 분석하는 것.

소비자 조사

소비자의 라이프스타일 등을 다양하게 조사하여 소비자의 구매동기, 구매유형이나 선호도 등을 파악할 목적으로 행해지는 조사.

시장 조사

프로젝트 디자인기획에 관련된 내·외부환경, 선행제품 및 지식재산권에 대하여 다양한 방법으로 조사하여 소비자들의 요구와 행동을 이해하고 아이디어를 제공하는 기초조사.

시편제작

제품에 실제 들어가는 재질, 재료 등의 샘플을 미리 제작해보는 작업.

아이디어 스케치

도출된 정보를 바탕으로 사용성, 형태와 컬러, 재질 등을 그림으로 표현하는 것.

아이디어 검증

아이디어 스케치 및 제작된 프로토타입을 통해 사용자들에게 의견을 듣는 검증 단계.

양산 Follow-Up

제품의 양산 과정에서 발생하는 업무를 지원하는 것으로, 시방서 작성 및 기구설계 협업, CMF 개발 등을 말함.

외부환경 분석

경쟁사 분석, 산업 전략 비교, 해당 분야의 시장 및 마케팅 등, 목표 제품 및 클라이언트 등 외적인 환경에 대하여 조사하고 분석하는 업무.

웨어러블 제품

정보통신(IT) 기기를 사용자의 몸에 지니고 다닐 수 있도록 제작되어, 일상생활에 사용되는 시계, 안경, 옷, 헬멧의 형태로 사용제 환경을 제공하는 제품.

제품 라인업

하나의 컨셉을 바탕으로 기획 되어 파생된 디자인된 제품의 모델.

제품 스펙(Spec)

제품의 형태, 기능, 부품, 인터페이스 등을 상세하게 나타낸 것.

제품 포지셔닝 맵

프로젝트 제품과 경쟁 제품의 위치를 표시한 것으로, 현재 자사 제품의 위치를 정확히 파악함으로써 경쟁 제품과 비교 분석, 방향성 등에 관한 정보를 제공.

지식재산권(IP) 분석

목표하는 제품과 관련하여 등록된 지식재산권을 조사하고 분석하는 것.

프로젝트 사전 Kick-off 미팅

디자인 프로젝트를 위해 고객과 처음 가지는 회의. 그 외 계획에 필요한 기본 요소들을 확정.

CMF

색상(Color), 재질(Material), 마감(Finishing) 3가지의 제품 개발 요소를 지칭.

STP

Segmentation(시장 세분화), Targeting(대상 설정), Positioning(위치 설정).

SWOT

프로젝트 또는 제품이 가진 강점(Strength)과 약점(Weakness), 기회(Opportunity)와 위협(Threat)의 4가지에 대해 자세한 정보를 분석하여, 전략을 수립하는 것.

3D모델링, 3D렌더링

검증을 거친 아이디어 스케치 또는 프로토타입 제품의 최종 형태를 확인하기 위해 전용 프로그램을 활용하여 실제 모습과 동일하게 이미지화 하는 것.

3D 프린터

3D 모델링 된 도면을 바탕으로 입체 물품을 만드는 프린터.

3D CAD

제품을 만들기 위해 정확한 수치로 2D, 3D 도면을 작성하는데 사용하는 프로그램.

4P

프로젝트의 목표를 달성하기 위해 통제 가능한 4가지 요소로 제품(Product), 유통경로(Place), 판매가격(Price), 판매촉진(Promotion).

1. 충청(대기기준의)체

2. 제작도자인

3-1. 시각디자인
Brand Identity

3-2. 시각디자인
Editorial&Graphic

4. 패키지디자인

5. 서비스디자인

6. 브록



3-1장

시각디자인

Brand Identity

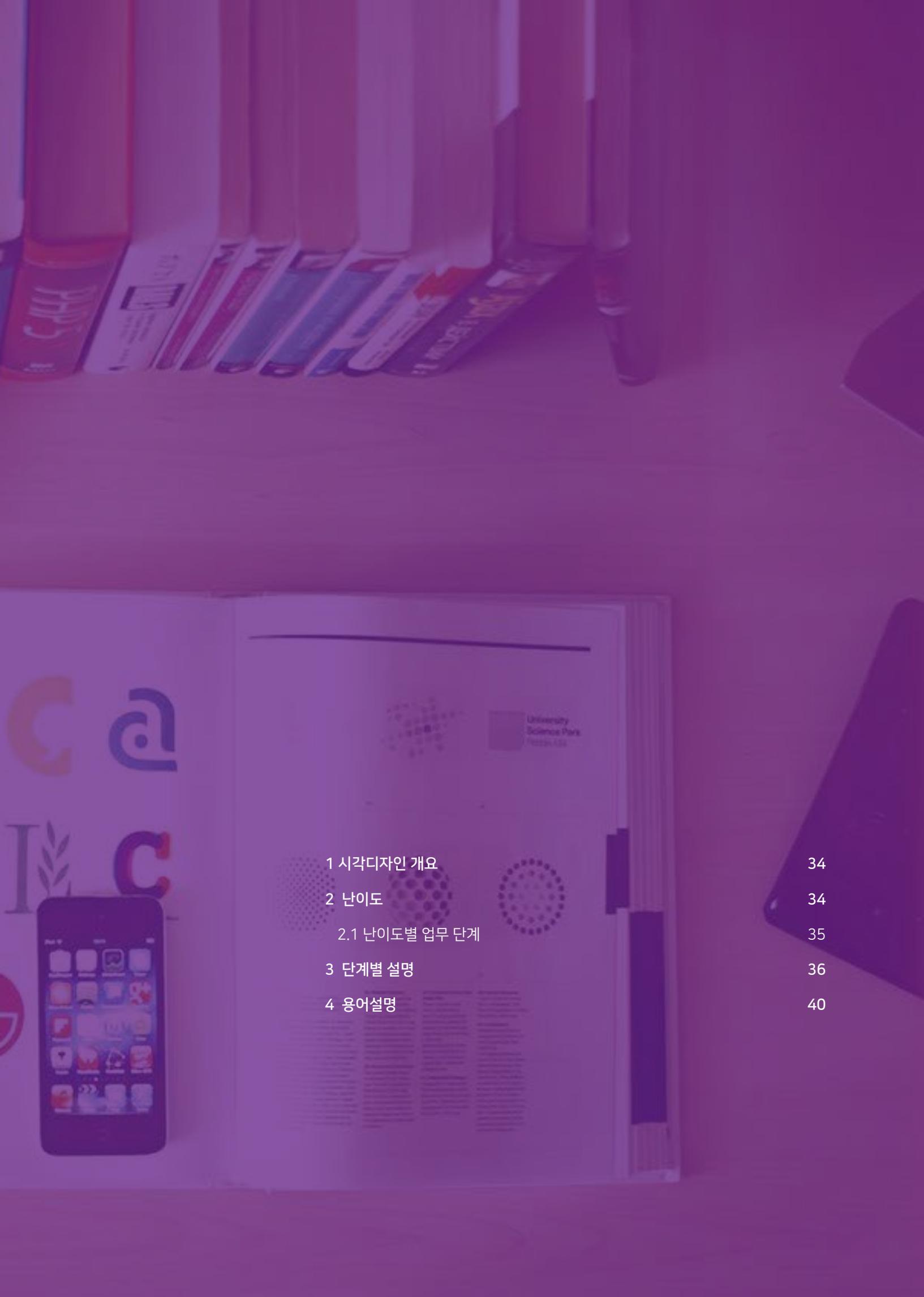


Quark



conEdison





1 시각디자인 개요	34
2 난이도	34
2.1 난이도별 업무 단계	35
3 단계별 설명	36
4 용어설명	40

3-1장 시각디자인 | Brand Identity

제3-1장 시각디자인

1 시각디자인 개요

브랜드 아이덴티티 디자인이라면 브랜드의 이름, 목적, 활동, 표현, 특징 등을 시각적으로 담아내는 작업으로 브랜드의 개성을 만들어내고, 이미지를 커뮤니케이션 하도록 시스템을 구축하는 작업이다.

Brand Identity



- **디자인 기획** : 내·외부 환경 조사 및 분석 / 사용자 니즈 파악 / 목적에 맞는 방향[†] 도출
- **디자인 개발** : 브랜드 네임 / 브랜드 기본·응용 디자인을 개발하고 시각화 / 사용자 평가 및 선호도 조사를 실시하여 브랜드 아이덴티티 검증 / 지식재산권 등록 지원 / 개발된 디자인 최종안으로 브랜드 가이드북 제작 진행
- **디자인 사후관리** : 개발된 디자인으로 브랜드 기본 홍보를 진행하며, 브랜드 적용 실태를 조사하고 디자인을 보완

2 난이도

시각디자인(Brand Identity)의 난이도는 아래의 정의를 따르며, 대가 산정에 있어 과업의 개발 범위 및 특징을 고려하여 적합한 난이도를 설정한다.

분야 / 난이도	개발 목표 및 범위	특징
S	전략에서 디자인 및 사후관리까지 광범위한 프로젝트로, 새로운 베이직 디자인 시스템과 어플리케이션 디자인 개발 (25개 이상)	베이직 디자인 시스템 리뉴얼로 소비자 조사 및 트렌드 등 전략적 조사를 통해 새로운 방향성을 검토하고, 결과에 따라서 새로운 디자인이 필요한 프로젝트
A	새로운 베이직 디자인 시스템과 어플리케이션 디자인 (15~24개)	CI 또는 브랜드 리뉴얼 디자인 중 베이직 디자인의 전체적인 요소를 검토, 현재의 트렌드에 맞게 업그레이드하고 새로운 어플리케이션 시스템 구축
B	새로운 베이직 디자인 시스템과 간단한 어플리케이션 디자인 (14개 이하)	데스크리서치 시각적 자료, 클라이언트가 제공한 자료로 디자인 방향 설정

2.1 나이도별 업무단계

표 8. 시각디자인(Brand Identity) 나이도 별 업무단계

단계	S	A	B
기획	Orientation	Orientation	Orientation
	내부고객 의견 조사	내부고객 의견 조사	—
	외부고객 의견 조사 (소비자, 이해관계자)	—	—
	내·외부 시장 현황조사 및 분석	내·외부 시장 현황조사 및 분석	—
	브랜드 전략 수립	브랜드 전략 수립	브랜드 전략 수립
	브랜드 전략 보고	—	—
	네임 개발	네임 개발	—
	슬로건 개발	—	—
	지식재산권(네이밍) 등록	지식재산권(네이밍) 등록	—
	디자인 개발 및 선정	디자인 개발 및 선정	디자인 개발 및 선정
개발	기본 디자인 선호도 조사	—	—
	기본 디자인 시스템 정립	기본 디자인 시스템 정립	기본 디자인 시스템 정립
	지식재산권(상표) 등록	지식재산권(상표) 등록	지식재산권(상표) 등록
	응용아이템 그래픽 템플릿 개발	응용아이템 그래픽 템플릿 개발	응용아이템 그래픽 템플릿 개발
	사인 디자인 기본 설계	—	—
홍보 및 마케팅	이미지 구축 및 스타일링 가이드 개발	—	—
	홍보물류 콘텐츠 디자인 및 제작	—	—
	가이드북 아트워크 및 데이터	가이드북 아트워크 및 데이터	가이드북 아트워크 및 데이터
사후 관리	브랜드 컨셉북 개발	—	—
	브랜드 기본 홍보 진행	—	—
	커뮤니케이션 전략 수립	—	—
	적용 실태 조사 및 후속 관리	—	—

3 단계별 설명

시각디자인(Brand Identity) 각 단계별 세부업무 설명

3.1 브랜드 기획 및 개발 전략

수행기업이 디자인 개발과 관련하여 내부 및 외부 고객 의견, 관련 있는 시장 현황을 조사하고 분석하여 기업, 시장에 맞는 브랜드 전략을 수립한다. 이렇게 수립된 브랜드 전략을 보고하여 전략을 설정한다.



(1) Orientation **S A B**

발주기업(기관)과 수행기업이 프로젝트를 수행하기 전, 프로젝트 목적 및 타깃, 예산, 문제점 등을 공유하는 회의를 말한다.

(2) 내부고객 의견 조사 **S A**

브랜드 개발 전략을 위한 내부 의견을 취합하기 위해 클라이언트의 주요 임원진 대면 인터뷰 및 실무 그룹 인터뷰를 진행한다.

(3) 외부고객 의견 조사 **S**

해당 브랜드(기관, 기업) 및 산업에 대한 인식 및 인지도 조사를 위해 소비자, 전문가를 대상으로 온라인 설문조사, 인터뷰를 진행한다.

- 소비자 대상 온라인 설문조사
- 소비자 대상 FGI (Focus Group Interview) 조사
- 전문가 대상 온라인 설문 조사 또는 인터뷰

(4) 내·외부 시장 현황조사 및 분석 **S A**

브랜드 적용 실태, 기업 및 기관 현황 자료 분석, 경쟁사 분석, 시장 트렌드 조사를 통해 목표 브랜드 내부, 외부 시장의 현황을 조사하고 분석하는 업무를 수행한다.

- 브랜드 체계, 적용 실태(현장 조사) 점검
- 내부 비전, 운영전략, 목표 등 선행 자료 분석
- 경쟁사의 커뮤니케이션, 브랜드 개발, 비전, 전략 등 분석
- 산업 동향 자료, 마켓 트렌드(거시적, 미시적), 디자인 트렌드 자료 분석

(5) 브랜드 전략 수립 **S A B**

조사 분석을 바탕으로 주요 개발 이슈 관련 의사결정을 통해 개발 컨셉을 도출한다.

- 브랜드 체계 전략 수립 : 하이어라키, 아키텍처 등 관계 설정
- 프로젝트 프로세스 및 개발 범위 확인
 - 응용항목 결정 및 적용 시점에 따른 디자인 완료 스케줄 제시
 - 응용항목에 대한 원고 작성 필요성에 대한 확인 및 협의

(6) 브랜드 전략 보고 **S**

조사 내용 및 개발 전략에 대하여 클라이언트에게 보고한다.

3.2 브랜드 네임 개발

브랜드 개발 전략을 바탕으로 개별 자유발상, 그룹 브레인스토밍 등의 아이디어 발상 기법을 통해 네임을 개발한다. 개발된 네임은 상표 등록 타당성을 검토하여, 최종안을 선정 한다.

(1) 네임 개발 **S A**

- 테마별 키워드 도출 및 개발 가이드 설정
- 개별 자유발상, 그룹 브레인스토밍
- 국내 상표 등록 가능성 검토 및 내부 적합성 · 검토
- 개발안 보고
- 최종안 선정 및 2차 상표 등록 가능성 검토

(2) 슬로건 개발 **S**

개발된 브랜드에 적합한 슬로건을 개발한다. 일반적으로 상표 검색을 진행하지 않고 내부 적합성 평가를 통해 선정한다.

3.3 브랜드 권리화 **S A**

개발된 네임에 대한 지식재산권을 등록하는 업무로써 일반적으로 등록 절차와 비용은 발주처에서 담당한다.



3.4 브랜드 기본 디자인 개발

브랜드 네임의 디자인 가이드를 설정하고, 기본 디자인 아이디어 스케치를 통해 디자인을 개발하여 클라이언트에게 보고 후, 최종 후보 안을 선정한다. 최종 후보는 필요에 따라 선호도 조사를 통해 최종 디자인을 선정할 수 있다.



(1) 디자인 개발 및 선정 **S A B**

브랜드의 형태 가이드 및 개발 가이드 설정, 방향별 디자인을 개발하여 최종 후보 안을 선정.

- 형태 가이드 설정 : 워드마크, 심볼마크, 컴비네이션 마크 등 형태 구분
- 개발 가이드 : Do & Don't 설정
- 기본 디자인 아이디어 스케치 : 방향별 디자인 개발
- 디자인 프레젠테이션
- 디자인 최종 후보 안 선정

(2) 기본 디자인 선호도 조사 **S**

개발된 기본 디자인에 대해 내부 구성원 선호도를 조사한다.

- 온라인 설문 조사 또는 내부 인트라넷 활용
- 단순 선호도 질문 또는 개별 후보안 평가 방식 사용

(3) 기본 디자인 시스템 정립 **S A B**

선호도를 바탕으로 기본 디자인 시스템을 정립한다.

3.5 브랜드 권리화 **S A B**

결정된 브랜드 디자인을 국내 상표로 출원하여 권리화하는 것으로써 일반적으로 등록 및 비용은 발주처에서 담당한다.



3.6 브랜드 응용디자인 개발

개발된 기본 디자인을 바탕으로 브랜드의 다양한 사용 목적 및 특성을 고려하여 적합한 디자인을 개발한다. 응용 디자인 개발 개수에 따라 개발 난이도에 영향을 미치며 사전에 개발할 응용디자인의 범위를 설정해야 한다.

	S	A	B
브랜드 응용디자인 개발	응용아이템 그래픽 템플릿 개발	응용아이템 그래픽 템플릿 개발	응용아이템 그래픽 템플릿 개발
사인 디자인 기본 설계	—	—	—
이미지 구축 및 스타일링 가이드 개발	—	—	—
홍보물류 콘텐츠 디자인 및 제작	—	—	—

(1) 응용아이템 그래픽 템플릿 개발 **S A B**

브랜드 디자인을 응용하기 위한 핵심 그래픽 템플릿을 개발하며, 적용할 매체를 기획하여 그래픽 모티브를 확대 및 적용한다.

- 핵심 그래픽 템플릿 개발
- 디자인 적용 매체 계획 : 매체 별 특징 검토, 개발 매체 설정, 매체 별 그래픽 시스템 가이드 설정
- 그래픽 모티브 확대 및 적용 : 서식, 총무, 프로모션 아이템에 응용디자인 적용

(2) 사인 디자인 기본 설계 **S**

브랜드 응용 디자인을 바탕으로 사인 시스템을 개발한다.

(3) 이미지 구축 및 스타일링 가이드 개발 **S**

응용디자인 개발 범위에 따라 브랜드 디자인에 사용되는 포토스타일 원칙 수립, 예시 이미지를 구축하고 스타일 가이드를 수립한다.

(4) 홍보물류 콘텐츠 디자인 및 제작 **S**

응용디자인 개발 범위에 따라 홍보물(포스터, 인쇄광고, 리플릿)과 관련된 콘텐츠에 대한 원고 및 그래픽 작업을 한다.

3.7 브랜드 가이드북 개발

개발된 브랜드 디자인 시스템을 올바르게 활용하기 위한 가이드북 제작 및 컨셉북을 개발한다.

	S	A	B
브랜드 가이드북 개발	가이드북 아트워크 및 데이터	가이드북 아트워크 및 데이터	가이드북 아트워크 및 데이터
브랜드 컨셉북 개발	—	—	—

(1) 가이드북 아트워크 및 데이터 **S A B**

가이드북 제작을 위한 아트워크를 작업하고 관련 데이터를 전달한다.

(2) 브랜드 컨셉북 개발 **S**

브랜드 디자인 사용 가이드 및 내·외부 홍보물로 활용 가능한 디자인 컨셉북을 개발한다.

3.8 홍보 및 매니지먼트

개발된 브랜드에 대하여 홍보 진행, 커뮤니케이션 전략 수립, 적용 실태 조사 및 후속 관리를 수행한다.



(1) 브랜드 기본 홍보 진행 **S**

가이드북 제작을 위한 아트워크를 작업하고 관련 데이터를 전달한다.

- 관련 어워드 출품 진행 (발주자 비용 부담)
- 브랜드 홍보 이메일 카드 개발
- 디자인 매체 홍보

(2) 커뮤니케이션 전략 수립 **S**

개발된 브랜드의 의미가 소비자에게 잘 전달 될 수 있도록 커뮤니케이션 전략을 수립 한다.

- 통합 마케팅 커뮤니케이션(IMC)⁴ 전략 수립

(3) 적용 실태 조사 및 후속 관리 **S**

- 브랜드 관리방안 수립
- 초기 적용 실태 조사 및 보완점 검토
- 디자인 보완

4 용어 설명

산업디자인 대가 산정 시 시각(Brand Identity)디자인 분야에 적용되는 용어에 대해 일괄적으로 정의하여 이해를 돋고자 한다.

ㄱ ~ ㄴ, ㅏ ~ ㅂ 순

가이드북

제작된 전체 브랜드 시스템(베이직 및 어플리케이션 디자인) 열람 및 보관이 용이하도록 책 형태로 작업한 것. (데이터 포함)

그래픽 템플릿

브랜드 정체성을 대표하는 이미지를 디자인을 통해 시각화 한 것으로, 지속적인 이미지 창출과 통합, 차별성 제고 등을 목적으로 함.

⁴ IMC : Integrated Marketing Communication의 약자로 통합된 마케팅 커뮤니케이션 전략.

네임 개발

브랜드 네이밍은 브랜드의 철학, 비전과 전략, 의미 등을 문자, 컬러, 소리 등으로 표현하는 것.

디자인 시스템

디자인 요소들을 각종 정책 및 규정으로 정리하는 것. 결과물의 차이나, 정돈을 위한 추가 작업을 방지하여 디자인에 일관성을 유지하고, 비효율적으로 디자인하는 시간을 줄일 수 있음.

리뉴얼

브랜드의 경쟁력 약화, 동일 업종 경쟁 심화, 소비자 니즈 변화 등의 이유로 브랜드 가치 개선을 위해 변화되는 시장 및 환경을 다시 분석하여 전략을 새롭게 수립하고, 기존 브랜드와 차별화된 디자인 시스템을 개발하는 것.

베이직 디자인

브랜드 디자인의 전략 수립부터 디자인 개발까지의 과정을 말하며, 심벌마크, 로고타입, 전용색채, 서체 등을 디자인.

브레인스토밍

다양한 분야의 구성원들이 일정 시간 동안 자유로운 토론으로 창조적인 아이디어를 발굴하는 방법. 최대한 많은 아이디어를 내고, 서로 비판하지 않으며, 제시된 아이디어에 살을 붙이고 조합하여 기발한 아이디어를 도출하는 과정.

사인 디자인

공간의 정보 전달 혹은 홍보의 목적 등으로 문자나 기호, 그림 등을 통해 가독성과 판독성이 우수해야 하며, 동선 유도를 고려하여 재료, 물성, 조명 등을 고려하여 디자인.

스타일 가이드

브랜드를 구성하는 디자인 요소들을 바르게 적용하고 관리를 위한 규정을 명시하며, 브랜드 일관성을 유지하기 위한 기준을 제시하는 작업.

슬로건 개발

브랜드 정체성을 대표하는 짧은 상징적 문구로 지속적인 이미지 창출과 통합, 차별성 제고 등을 목적으로 하며, 필요에 따라 시각화하기도 함.

아트워크

디자인 활용을 위한 레이아웃, 활자체 및 배열, 색상의 선택, 일러스트레이션 등 시각적인 디자인을 말함.

어플리케이션 디자인

베이직 디자인에서 제작된 객체들을 브랜드와 소비자의 접점에 위치하는 여러 종류의 아이템에 적용하는 단계이며, 서식류, 사인, 운송수단, 유니폼 등에 각 객체 요소들을 적용하는 일정한 규칙을 정하는 과정.

워드마크, 심볼마크, 콤비네이션마크

브랜드 로고의 형태에 따라, 텍스트만으로 이루어진 로고를 워드마크, 이미지로만 표현한 로고를 심볼마크, 심볼마크와 워드마크가 합쳐진 형태를 콤비네이션마크라고 함.

일러스트레이션

시각적으로 의미를 전달하기 위해 손으로 그리거나 컴퓨터로 제작된 삽화, 도안, 사진 등을 말함.

컨셉북

브랜드의 전체 디자인 컨셉을 정리하여 책 형태로 작업한 제작물이며, 디자인 사용 가이드 및 홍보물 제작에 활용.

커뮤니케이션 전략

구축된 브랜드 아이덴티티가 소비자에게 잘 전달 되는 것이 중요하며, 브랜드를 알리고 인지시키고 좋아하도록 만드는 단계인 소비자와 브랜드가 접촉하는 전략.

통합 마케팅 커뮤니케이션(IMC) 전략

통합 마케팅 커뮤니케이션(Integrated Marketing Communication) 전략은 기업(기관) 또는 브랜드가 시행하는 다양한 마케팅 활동들이 통합되어 하나의 목소리를 내는 전략이다. 여기서 하나의 목소리란 소비자에게 전달하고자 하는 메시지와 인식시키고자 하는 이미지의 통합을 말함.

포토스타일 (Imagery)

브랜드의 이미지를 효율적으로 전달하고 구축하기 위한 가이드라인으로 스타일, 색상 등이 이에 포함됨.

하이어라키, 아키텍쳐

브랜드 전략을 수립하기 위해 브랜드 요소들을 계층적으로 구조화하여 각 요소들의 관계를 분석하는 것.

FGI (Focus Group Interview)

특정 목적을 위해서 준비된 화제를 그 목적에 따라 모여진 소수(5~6인) 그룹에서 이야기하는 과정. 브랜드 디자인에서는 소비자를 대상으로 브랜드에 대한 개개인의 반응 및 의견을 통합하여 관찰하고 분석함.

1. 충청(대기기준의)해

2. 제품디자인

3-1. 시각디자인

3-2. 시각디자인
Editorial&Graphic

4. 패키지디자인

5. 서비스디자인

6. 브록



3-2장

시각디자인 Editorial & Graphic



1 시각디자인 개요

46

2 난이도

46

2.1 난이도별 업무 단계

47

3 단계별 설명

48

4 용어설명

51

3-2장 시각디자인 | Editorial & Graphic

제3-2장 시각디자인

Editorial & Graphic

1 시각디자인(Editorial & Graphic) 개요

신문, 잡지, 마케팅, 사보, 카탈로그, 단행본, 명함, 안내장, DM(Direct Marketing) 등 시각적인 매체를 대상으로 활자와 사진, 그래픽 이미지를 이용하여 표현하고자 하는 내용을 가장 효과적으로 전달하기 위한 평면 작업을 말한다.



- **콘텐츠 기획** : 디자인 개발에 앞서 편집 및 그래픽 시각 전개를 위해 프로젝트의 내·외부 환경조사 및 분석, 자료조사와 타겟 사용자의 니즈를 파악하여 목적에 맞는 콘텐츠 기획을 통해 디자인 전략과 방향을 도출하는 단계.
- **디자인 개발** : 키비주얼 디자인 및 일러스트, 캘리그라피, 아이콘 등 그래픽 요소 개발 / 이미지 보완 및 교정·교열 진행 / 출력력용 원고 데이터 샘플 제작 평가 및 보완
- **디자인 사후관리** : 최종 인쇄물 감리 및 후가공 진행 / 프로젝트 정산 및 완료 보고서 제출

2 난이도

시각디자인(Editorial & Graphic)의 난이도는 아래의 정의를 따르며, 대가산정에 있어 과업의 개발범위 및 특징을 고려하여 적합한 난이도를 설정한다.

난이도	개발 목표 및 범위	특징
S	리서치, 기획, 디자인, 촬영, 인쇄컨트롤까지 전체 프로세스를 진행하는 경우	사사, 사보, 브랜드북, 기업브로슈어, 연간리포트(AR)와 같이 스케일이나 불륨이 크고 복잡하여 모든 디자인 작업과 프로세스에서 기획 및 제작까지 신규로 진행되어 시간과 인력, 공력이 많이 요구되는 경우
A	클라이언트가 제공하는 간략한 리서치 및 기획방향을 바탕으로 세부 기획, 컨셉, 콘텐츠 작업, 디자인 작업을 수행하는 경우	매거진, 브로슈어, 시즌리포트 등 클라이언트가 제공하는 내용과 기획방향을 바탕으로 디자인 작업하는 경우
B	소스, 이미지 등 핵심 콘텐츠를 광고주가 제공하고 디자인 작업만 수행하는 경우	브로슈어, 책자 등 기획이 필요없이 디자인 작업만 하는 경우

2.1 나이도별 업무단계

표 9. 시각디자인(Editorial&Graphic) 나이도 별 업무단계

단계	S	A	B
기획	킥오프	Kick-off 미팅	Kick-off 미팅
	기업·소비자·경쟁사 분석	기업·소비자·경쟁사 분석	—
	디자인 트렌드 분석	디자인 트렌드 분석	—
	디자인 전략과 컨셉 및 프로세스	디자인 전략과 컨셉 및 프로세스	디자인 전략과 컨셉 및 프로세스
	페이지네이션	페이지네이션	페이지네이션
	콘텐츠 구성 및 기획	콘텐츠 구성 및 기획	—
	보고서 작성 및 제안	보고서 작성 및 제안	보고서 작성 및 제안
	키비주얼 및 아이디어 스케치	키비주얼 및 아이디어 스케치	키비주얼 및 아이디어 스케치
	캘리 또는 일러스트 개발	캘리 또는 일러스트 개발	—
	아이콘 및 다이어그램 개발	아이콘 및 다이어그램 개발	—
개발	카피라이팅	카피라이팅	—
	이미지 렌탈	이미지 렌탈	이미지 렌탈
	시안 작업	시안 작업	시안 작업
	촬영기획 및 촬영시안 준비	촬영기획 및 촬영시안 준비	—
	컴퓨터 작업(이미지 보정)	컴퓨터 작업(이미지 보정)	컴퓨터 작업(이미지 보정)
	디자인 실행 (원고 작업)	디자인 실행 (원고 작업)	디자인 실행 (원고 작업)
	보고작업	—	—
	일러스트 및 이미지 보완작업	—	—
	카피 오탈자 검수 등 교정, 교열 작업	카피 오탈자 검수 등 교정, 교열 작업	카피 오탈자 검수 등 교정, 교열 작업
	최종 시뮬레이션 및 내부 검수	—	—
디자인보고	최종 보고 및 컨펌	최종 보고 및 컨펌	최종 보고 및 컨펌
	검판 및 출력용 데이터 작업	검판 및 출력용 데이터 작업	검판 및 출력용 데이터 작업
	디지털 출력	디지털 출력	디지털 출력
	평가 및 보완 작업	—	—
	샘플(프로토타입) 보고	샘플(프로토타입) 보고	샘플(프로토타입) 보고
디자인 관리	인쇄 감리 및 후가공 감리 및 원고 납품	인쇄 감리 및 후가공 감리 및 원고 납품	인쇄 감리 및 후가공 감리 및 원고 납품
	정산 및 완료 보고서	정산 및 완료 보고서	정산 및 완료 보고서
	최종 데이터 정리 및 송부	최종 데이터 정리 및 송부	최종 데이터 정리 및 송부

1. 총체(대기기준의 이해)

2. 제작도상

3-1 시각디자인
Brand Identity

3-2 시각디자인
Editorial&Graphic

4. 패키지디자인

5. 서비스디자인

6. 부록

3 단계별 설명

시각디자인(Editorial & Graphic) 각 단계별 세부업무 설명

3.1 프로젝트 사전 Kick-off 미팅 [S A B]

과업 시작 전, 발주기업(기관) 및 수행기업이 디자인 개발과 관련하여 프로젝트 개발 목표, 방향성, 일정 등을 협의하기 위해 회의를 진행한다.



3.2 기획 및 전략

발주기업(기관), 소비자, 경쟁사, 디자인 트렌드에 대하여 다양한 방법을 통해 소비자들의 니즈와 행동을 이해하고 아이디어를 제공하는 조사 및 분석을 진행하며, 분석결과를 바탕으로 디자인 전략을 도출한다.



(1) 기업·소비자·경쟁사 분석 [S A]

발주기업(기관)의 기업문화 및 기존 작업물 디자인 분석, 고객 니즈, 경쟁 업체 상황 분석, 임직원 인터뷰를 진행하고 분석한다.

(2) 디자인 트렌드 분석 [S A]

컬러, 타이포, 사이즈, 제본, 제책방법, 가공, 그래픽 모티브 등 국내·외 디자인 스타일 및 트렌드를 분석한다.

(3) 디자인 전략과 컨셉 및 프로세스 [S A B]

디자인 방향, 제안 방법, 컨셉 키워드 등 개발 전략 및 가이드, 개발 일정과 프로세스를 제시한다.

(4) 페이지네이션 [S A B]

지면 편집물의 컨셉 키워드를 뽑은 후 전체 페이지 흐름과 순서를 구성한다.

(5) 콘텐츠 구성 및 기획 [S A]

프로젝트 또는 사보 등 해당 내용의 콘텐츠를 설계, 운영 전략을 수립하며, 기사인터뷰, 발주기업(기관)의 기록물 검토 등을 통해 수록하고 내용을 모으고 정리하는 작업이다.

(6) 보고서 작성 및 제안 **S A B**

전체 책의 내용과 전략, 운영, 톤앤매너 등에 관한 큰 그림을 제시, 컨펌 받는 단계이다.

3.3 디자인 개발

디자인 컨셉을 실질적으로 표현할 수 있는 다양한 기법(컬러, 제본법, 타이포그래픽 촬영, 일러스트 그래픽 등)을 통해 메인 비주얼에 대한 톤앤매너와 디자인 표현전략을 기획, 구상하는 단계

	S	A	B
디자인 개발	키비주얼 및 아이디어 스케치	키비주얼 및 아이디어 스케치	키비주얼 및 아이디어 스케치
	캘리 또는 일러스트 개발	캘리 또는 일러스트 개발	—
	아이콘 및 다이어그램 개발	아이콘 및 다이어그램 개발	—
	카피라이팅	카피라이팅	—
	이미지 렌탈	이미지 렌탈	이미지 렌탈
	시안 작업	시안 작업	시안 작업
	촬영기획 및 촬영시안 준비	촬영기획 및 촬영시안 준비	—
	컴퓨터 작업(이미지 보정)	컴퓨터 작업(이미지 보정)	컴퓨터 작업(이미지 보정)
	디자인 실행(원고 작업)	디자인 실행(원고 작업)	디자인 실행(원고 작업)
보고작업	—	—	—
일러스트 및 이미지 보완작업	—	—	—
	카피 오탈자 검수 등 교정, 교열 작업	카피 오탈자 검수 등 교정, 교열 작업	카피 오탈자 검수 등 교정, 교열 작업
최종 시뮬레이션 및 내부 검수	—	—	—

(1) 키비주얼 및 아이디어 스케치 **S A**

전반적인 디자인의 일관성 및 정체성을 제공하는 핵심 비주얼을 구상하고 러프 스케치를 통해 아이디어를 내는 단계.

(2) 캘리 또는 일러스트 개발 **S A**

디자인의 요소와 소스가 되는 캘리그라피, 일러스트 등의 톤앤매너를 결정한다.

(3) 아이콘 및 다이어그램 개발 **S A**

전체 톤에 맞는 아이콘, 다이어그램, 표 등 스타일을 정하고 만들어내는 단계

(4) 카피라이팅 **S A**

컨셉 키워드, 헤드라인, 본문 등 텍스트를 만드는 단계

(5) 이미지 렌탈 **S A B**

비주얼로 활용될 시안용 이미지를 선별하고 시안 제작을 위해 구입한다.

(6) 시안 작업 **S A B**

광고주와 디자인의 방향성 합의, 실행 및 내용 검증을 위한 디자인 초안 작업

(7) 촬영기획 및 촬영시안 준비 **S A**

촬영을 위한 구도, 연출시안 등을 준비, 실 촬영을 전반적인 운영에 관하여 포토그래퍼, 광고주와 협의하고 준비하며 촬영시 시안대로 적용, 디렉팅

(8) 컴퓨터 작업(이미지 보정) **S A B**

촬영 및 렌탈이미지 등의 해상도를 향상시키고 컨셉 방향에 맞게 합성하거나 전반적인 이미지 톤 밸런스를 잡아주는 이미지 작업

(9) 디자인 실행(원고 작업) **S A B**

텍스트의 수정, 이미지 배치, 창작된 문안의 길이와 내용 조율 등 조형성을 높이기 위한 실질적인 개발 작업과 광고주의 요구를 반영하여 메시지와 비주얼을 정리하면서 완성 시켜가는 단계

(10) 보고 작업 **S**

촬영 이후 전체 이미지와 텍스트를 적용한 원고로 최종 탈고 및 인쇄 이전단계의 최종 보고용 디자인 결과물

(11) 일러스트 및 이미지 보완 작업 **S**

이미지와 일러스트 등을 크리에이티브 완성도를 높이기 위한 수정 및 보완 단계

(12) 카피 오탈자 검수 등 교정 및 교열 작업 **S A B**

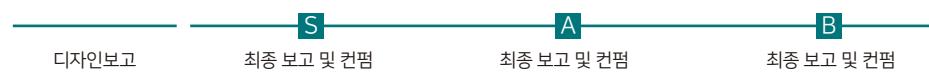
이미지의 배치 및 Text 등의 정확도를 높이고 오류를 교정하는 작업. 필요할 경우 전문가 자문도 실시.

(13) 최종 시뮬레이션 및 내부 검수 **S**

인쇄 전 단계로 결과물을 테스트하기 위해 실제와 유사하게 제작해서 실물로 만드는 테스트단계

3.4 디자인 보고 **S A B**

인쇄 전에 실제와 유사하게 테스트 제작된 실물을 확인하고, 최종 점검을 하는 단계이다.



3.5 샘플 작업

개발된 디자인을 인쇄단계 전에 오류 없이 실행하기 위해 인쇄 상태와 동일하게 만들어 보는 작업이다.

	S	A	B
샘플 작업	검판 및 출력용 데이터 작업 디지털 출력 평가 및 보완 작업	검판 및 출력용 데이터 작업 디지털 출력	검판 및 출력용 데이터 작업 디지털 출력
	샘플(프로토타입) 보고	샘플(프로토타입) 보고	샘플(프로토타입) 보고

(1) 검판 및 출력용 데이터 작업 **S A B**

출력을 위한 인쇄용 데이터 작업 (가공지시서)

(2) 디지털 출력 **S A B**

인쇄 전, 디자인 최종 체크 및 컨펌을 위한 인디고 출력

(3) 평가 및 보완 작업 **S**

전체 책의 내용과 전략, 운영, 톤앤매너 등에 관한 제안을 컨펌받는 단계

(4) 샘플(프로토타입) 보고 **S A B**

샘플 보고, 최종 평가

3.6 디자인 관리

인쇄 및 제작의 품질 보장을 위하여 디자이너가 프로세스 검수, 관리, 데이터 정리 및 납품까지 진행하는 작업

	S	A	B
디자인 관리	인쇄 감리 및 후가공 감리 및 원고 납품 정산 및 완료 보고서 최종 데이터 정리 및 송부	인쇄 감리 및 후가공 감리 및 원고 납품 정산 및 완료 보고서 최종 데이터 정리 및 송부	인쇄 감리 및 후가공 감리 및 원고 납품 정산 및 완료 보고서 최종 데이터 정리 및 송부

(1) 인쇄 감리 및 후가공 감리 및 원고 납품 **S A B**

인쇄 공정에서의 색, 제본법, 가공 등이 제대로 이뤄지는지 각 공정별 감리 작업

(2) 정산 및 완료 보고서 **S A B**

인쇄물 납품 후 최종 원가분석 및 최종 집행비용 정산, 보고

(3) 최종 데이터 정리 및 송부 **S A B**

최종 데이터, 디자인 파일을 모아 DB화, 광고주에 제공

4 용어설명

산업디자인 대가 산정 시 시각(Editorial & Graphic) 디자인 분야에 적용되는 용어에 대해 일괄적으로 정의하여 이해를 돋고자 한다.

ㄱ ~ ㄴ, ㅏ ~ ㅂ 순

그래픽 모티브

편집 디자인 전체에 활용되어 아이덴티티의 특징을 강화시켜 주는 역할을 하는 요소이다.

다이어그램

편집디자인에서 수치적으로 혹은 시각적으로 정보의 전달력을 좋게 하기 위해 기호, 아이콘, 선, 점 등으로 정보를 시각화하는 것.

레이아웃

문자, 그림, 사진 등을 지면 위에 시각적 효과와 사용 목적을 고려하여 구성, 배열하는 것.

사사

기업(기관)의 역사와 성장 비결 등을 담은 편집물로써, 통상적으로 사전조사, 기획, 진행, 집필, 사진 촬영의 업무가 오랜 기간 소요됨.

사보

기업에서 발간하는 정기간행물로써, 주로 직원 혹은 고객에게 사내외 소식을 알리려는 목적으로 이용되며, 기업(기관)의 성격과 정체성이 아주 잘 나타나도록 디자인하여 많은 홍보 효과를 기대할 수 있음. 단순한 주간, 격월간, 월간, 계간지와 같이 발행주기 별로 다양하게 구성.

스케일, 볼륨

편집디자인 결과물의 페이지 수, 레이아웃 또는 콘텐츠의 복잡한 정도.

아트워크

디자인 활용을 위한 레이아웃, 활자체 및 배열, 색상의 선택, 일러스트레이션 등 시각적인 디자인.

인디고 출력

디지털 인쇄라고도 하며, 인쇄용 염료를 사용하여 인쇄와 유사한 결과물을 얻을 수 있으며, 소량제작 및 인쇄 전 샘플 출력물로 활용.

인쇄작업(가공)지시서

개발된 디자인을 인쇄 단계에서 오류 없이 실행하기 위해 작성하는 작업 가이드라인.

제책방법, 제본법

양장, 반양장, 무선철, 중철, 스프링 제책 등 책을 제본하는 방법을 말하며, 제본하는 방식을 고려하여 편집 디자인함.

카피라이팅

편집, 광고물에 있어서 아이디어나 크리에이티브의 핵심이 되는 문안을 말하며, 사용자의 눈에 띄고 행동을 유발하도록 작성.

캘리그라피(Calligraphy)

손으로 그린 그림문자라는 뜻으로 필기체, 필적, 서법 등 글자를 아름답게 쓰는 기술.

키비주얼(Key Visual)

키워드와 비슷한 의미로써, 가장 중요한 제작물의 정체성 및 이미지 전략을 담고 있는 것으로, 타 항목의 향후 전반적인 디자인의 일관성 및 정체성을 제공하는 핵심 비주얼.

타이포그래피(Typography)

활자 서체의 배열을 말하며, 문자 또는 활판적 기호를 중심으로 한 2차원적 표현을 말하며, 문자 배열, 문자 디자인과 문자 상형을 수정하는 디자인의 한 분야.

톤앤매너 / 톤앤무드

디자인과 관련된 크레이티브 과정에서 필수적으로 거치는 단계 중 하나로 다음 작업의 기준이 되며, 색감이나 색상의 분위기, 방향, 표현법 등 작업물의 전체적이고 일관적인 하나의 특징 또는 컨셉을 뜻함.

페이지네이션(Pagination)

지면 편집물의 콘텐츠를 페이지 단위로 나누어 흐름, 순서, 페이지의 강약조절을 고려하여 배치하는 작업.

프로토타입(가공샘플)

개발된 디자인의 개발 검증과 양산 검증을 위해 제작되는 초기 제작물을 말하며, 제작된 프로토타입을 통해 발주기업(기관), 소비자 등에 의견을 듣고 수정 보완을 진행.

후가공

편집디자인 전략에 부합하도록 인쇄물에 특수기법, 효과를 적용하는 것. 주로 사용 목적과 고급스러운 효과를 위해 다양한 가공 기법을 사용.



4장

패키지디자인

Package design

1 패키지디자인 개요	56
2 난이도	56
2.1 난이도별 업무 단계	57
3 단계별 설명	58
4 용어설명	63

제4장

패키지
디자인

1 패키지디자인 개요

패키지디자인은 제품을 보호하고 운반과 정리, 사용을 편리하게 하는 디자인이며, 판매를 증진시키기 위한 하나의 디자인 요소로써 시각적, 구조적인 특성을 활용하여 소비자에게 구매 동기를 부여하는 중요한 역할을 담당한다.

상품의 얼굴인 동시에 기업의 이미지를 전달하는 커뮤니케이션 도구로써 상품의 가치를 쉽게 전달하고, 기업 및 기관의 이미지 개선에도 중요한 역할을 한다.



- 디자인 기획 : 내·외부 환경 조사 및 분석 / 목적에 맞는 디자인 전략·기획 방향 도출
- 디자인 개발 : 아이디어 스케치, 패키지 디자인 브랜드 개발 / 디자인 아트워크를 작업하여 포장 디자인·베이직 시스템 개발 / 사용자 평가 및 선호도 조사를 실시 및 검증 / 교정 및 감리 매뉴얼 및 원고 작업 진행
- 디자인 사후관리 : 개발된 패키지 디자인의 양산화 지원 / 디자인권리화 업무 지원

2 난이도

패키지디자인의 난이도는 아래의 정의를 따르며, 대가 산정에 있어 과업의 개발 목표 및 범위를 고려하여 적합한 난이도를 설정한다.

난이도	개발 목표 및 범위
S	새로운 아이덴티티 구축을 필요로 하는 브랜드 패키지 개발
A	기존 브랜드의 새로운 패키지(신제품) 개발 혹은 전반적인 큰 변화를 요하는 확장 리뉴얼
B	기존 아이덴티티를 유지하며 모티브 컬러, 레이아웃 등의 소폭 리뉴얼, 포장방법 변화에 따른 확장 리뉴얼 및 단순 베리에이션

2.1 난이도별 업무단계

표 10. 패키지디자인 난이도 별 업무단계

단계	S	A	B
Kick-off 미팅	디자인 요구사항 및 개발목표 공유	디자인 요구사항 및 개발목표 공유	디자인 요구사항 및 개발목표 공유
시장 조사	외부환경분석 내부환경분석 제품분석 (제품/브랜드 분석)	외부환경분석 내부환경분석 제품분석 (제품/브랜드 분석)	—
디자인 기획	지식재산권(IP) 분석 소비자조사	지식재산권(IP) 분석	지식재산권(IP) 분석
	디자인전략 도출	디자인전략 도출	—
	디자인 기획 방향 도출 디자인 기획 방향 프레젠테이션	디자인 기획 방향 도출 디자인 기획 방향 프레젠테이션	디자인 기획 방향 도출
디자인 개발	아이디어 스케치 패키지 디자인 브랜드 개발 포장 구성 별 스펙 패키지 디자인 브랜드시스템 제안	아이디어 스케치 패키지 디자인 브랜드 개발 포장 구성 별 스펙 패키지 디자인 브랜드시스템 제안	아이디어 스케치 — — —
	· 브랜드 패키지디자인의 스토리 이미지 개발 · 디자인 모티브 개발 · 시각요소 이미지 개발	· 브랜드 패키지디자인의 스토리 이미지 개발 · 디자인 모티브 개발 · 시각요소 이미지 개발	· 브랜드 패키지디자인의 스토리 이미지 개발 · 디자인 모티브 개발 · 시각요소 이미지 개발
	로고 타입 개발 세부 아트 워크 CG 원고 작업 3D 제작 촬영 이미지 렌탈 일러스트 개발 캐릭터 개발	로고 타입 개발 세부 아트 워크 CG 원고 작업 — 촬영 이미지 렌탈 일러스트 개발 캐릭터 개발	— — — — — — — — —
	디자인 아트워크(시안화) 디자인 아트워크(시안화) 디자인 아트워크(시안화) 디자인 아트워크(시안화)	디자인 아트워크(시안화)	디자인 아트워크(시안화)

단계	S	A	B
	디자인 시안 PT	디자인 시안 PT	디자인 시안 PT
패키지 디자인 시스템 개발	패키지 디자인 시스템 개발	—	—
	패키지 기본 시스템 개발	—	—
	개발 디자인 프레젠테이션	개발 디자인 프레젠테이션	—
디자인 개발	소비자 반응 조사	—	—
	개발디자인 교정, 디자인 감리	개발디자인 교정, 디자인 감리	개발디자인 교정, 디자인 감리
	개발 디자인 목업(샘플)	개발 디자인 목업(샘플)	개발 디자인 목업(샘플)
	패키지 시스템 메뉴얼 제작(P.I)	—	—
	포장 구성별 제작용 원고작업	포장 구성별 제작용 원고작업	포장 구성별 제작용 원고작업
기타	보고서 작성	—	—
디자인 사후관리	양산화 지원	양산화 지원	양산화 지원
	디자인 권리화 업무 지원	디자인 권리화 업무 지원	디자인 권리화 업무 지원

3 단계별 설명

패키지디자인 각 단계별 세부업무 설명

3.1 프로젝트 사전 Kick-off 미팅 S A B

디자인 개발 관련하여 발주기업(기관)의 요구사항을 파악하고 과업주제, 범위, 기간 등을 협의한다.

	S	A	B
프로젝트 사전 Kick-off 미팅			

3.2 디자인 기획

과업주제, 범위를 바탕으로 시장조사, 소비자조사를 진행하고 분석하여 디자인 전략 및 기획 방향을 도출하는 단계이다.

	S	A	B
시장 조사	외부환경분석	외부환경분석	—
	내부환경분석	내부환경분석	—
	제품분석 (제품/브랜드 분석)	제품분석 (제품/브랜드 분석)	시장분석
디자인 기획	지식재산권(IP) 분석	지식재산권(IP) 분석	지식재산권(IP) 분석
	소비자조사	—	—
	디자인전략 도출	디자인전략 도출	—
	디자인 기획 방향 도출	디자인 기획 방향 도출	디자인 기획 방향 도출
	디자인 기획 방향 프레젠테이션	디자인 기획 방향 프레젠테이션	—

(1) 시장 조사

① 외부환경 분석 S A

목표 제품 및 브랜드와 관련된 외부 환경(경쟁사, 트렌드, 시장)을 조사하고 분석한다.

② 내부환경 분석 S A

발주기업(기관)의 내부 환경(기업일반 현황, 사내 임원진 및 실무자, 패키지 구조, SPE C) 등을 조사하고 분석한다.

③ 제품 / 브랜드 분석 S A

발주기업(기관)의 제품 및 브랜드 전략 시스템을 진단하고, 패키지의 구조 및 재질 분석, 그래픽 이미지를 분석한다.

④ 시장분석 B

(2) 지식재산권(IP) 분석 S A B

유사한 기술 및 디자인에 대해 국내외 IP를 분석하며, 지식재산권으로 등록되어 있는지 여부를 확인한다.

(3) 소비자 조사 S

목표 제품 및 브랜드를 구매하는 소비환경 및 소비자에 대해 조사하고 분석한다.

- 소비자 조사 : 인지도, 충성도, 지각된 품질, 연상 이미지, 구매 결정 요인
- 소비자 분석 : 라이프 스타일
- 소비자 환경 분석 : 국·내외 브랜드, 제품, 시장, 소비 트렌드 분석

(4) 디자인 전략 도출 S A

시장조사 및 소비자조사 결과를 SWOT, STP, 4P 등의 분석 기법을 활용하여 분석한다. 분석 결과를 바탕으로 포지셔닝맵을 작성하고 관련 패키지 트렌드 및 사례를 검토하여 패키지 디자인 아이덴티티 전략을 도출한다.

(5) 디자인 기획 방향 도출 S A B

디자인 전략을 바탕으로 제품 포지셔닝, 디자인핵심 키워드, 디자인 컨셉, 가이드 라인(Shape, Material, Color), 크리에이티브 전략 등 세부 기획 방향을 도출한다.

(6) 디자인 기획 방향 프레젠테이션 S A

디자인 기획 단계에서 도출된 기획 및 개발 방향을 프레젠테이션하여 발주기업(기관)과 공유 및 검토한다.

3.3 디자인 개발

	S	A	B
아이디어 스케치	아이디어 스케치	아이디어 스케치	아이디어 스케치
패키지 디자인 브랜드 개발	패키지 디자인 브랜드 개발	—	—
포장 구성 별 스펙	포장 구성 별 스펙	—	—
패키지 디자인 브랜드시스템 제안	패키지 디자인 브랜드시스템 제안	—	—
디자인 개발	· 브랜드 패키지디자인의 스토리 이미지 개발 · 디자인 모티브 개발 · 시각요소 이미지 개발	· 브랜드 패키지디자인의 스토리 이미지 개발 · 디자인 모티브 개발 · 시각요소 이미지 개발	· 브랜드 패키지디자인의 스토리 이미지 개발 · 디자인 모티브 개발 · 시각요소 이미지 개발
	로고 타입 개발	로고 타입 개발	—
	세부 아트 워크	세부 아트 워크	—
	CG	CG	CG
	원고 작업	원고 작업	원고 작업
	3D 제작	—	—
	촬영	촬영	촬영
	이미지 렌탈	이미지 렌탈	이미지 렌탈
	일러스트 개발	일러스트 개발	일러스트 개발
	캐릭터 개발	캐릭터 개발	캐릭터 개발
디자인 개발	디자인 시안 PT	디자인 시안 PT	디자인 시안 PT
	패키지 디자인 시스템 개발	—	—
	패키지 기본 시스템 개발	—	—
	개발 디자인 프레젠테이션	개발 디자인 프레젠테이션	—
	소비자 반응 조사	—	—
	개발디자인 교정, 디자인 감리	개발디자인 교정, 디자인 감리	개발디자인 교정, 디자인 감리
기타	개발 디자인 목업(샘플)	개발 디자인 목업(샘플)	개발 디자인 목업(샘플)
	패키지 시스템 메뉴얼 제작(P.I)	—	—
	포장 구성별 제작용 원고작업	포장 구성별 제작용 원고작업	포장 구성별 제작용 원고작업
디자인 사후관리	보고서 작성	—	—
	양산화 지원	양산화 지원	양산화 지원
	디자인 권리화 업무 지원	디자인 권리화 업무 지원	디자인 권리화 업무 지원

(1) 아이디어 스케치 **S A B**

디자인 기획 방향을 바탕으로 다양한 아이디어를 시각화 한다.

- 패키지 제품 사양 검토
- 디자인 아이데이션

(2) 패키지 디자인 브랜드 개발 **S A**

브랜드 개발을 위한 이미지 리서치

브랜드 로고타입 스터디

브랜드 로고 디자인 개발

브랜드 이미지 전달을 위한 시스템 개발

(3) 포장 구성별 스펙(SPEC) **S A**

- 포장 구성별 포장용기, 지기구조 연구

- 포장 재질, 제작 방법 연구

- 포장 규격 확정

(4) 패키지 디자인 브랜드 시스템 제안 **S A**

패키지 디자인 브랜드 구체화 및 포장 구성별 스펙 구체화 작업을 위하여 패키지 디자인 브랜드 시스템을 제안한다.

(5) 디자인 아트워크

패키지 디자인 브랜드 시스템 및 포장 구성별 스펙을 기반으로 이미지 및 로고타입 개발, CG, 원고작업, 3D제작, 촬영, 일러스트 개발, 캐릭터 개발 등의 디자인 아트워크를 진행한다.

S A B

① 브랜드 패키지디자인 스토리 개발 / 디자인 모티브 개발 / 시각요소 이미지 개발

② 로고 타입 개발 **S A**

개발된 패키지 디자인 브랜드의 로고 타입을 개발한다.

③ 세부 아트워크 **S A**

패키지에 적용될 세부 아트워크를 진행한다.

④ CG **S A B**

아트워크에 대한 디지털 이미지화를 진행한다.

⑤ 원고 작업 **S A B**

실물 제작을 위한 원고를 작업한다.

⑥ 3D 제작 **S**

패키지 디자인 이미지를 3D 입체 이미지로 표현한다.

⑦ 촬영 **S A B**

패키지 디자인에 적용될 실제 제품에 대한 촬영을 진행한다.

⑧ 이미지 렌탈 **S A B**

패키지 디자인에 적용될 직접 촬영이 어려운 상용화된 이미지가 필요한 경우, 이미지 렌탈 업체에서 적합한 이미지를 검색하여 렌탈한다.

⑨ 일러스트 개발 **S A B**

패키지 디자인에 적용 될 일러스트를 개발한다.

⑩ 캐릭터 개발 **S A B**

패키지 디자인에 적용 될 캐릭터를 개발한다.

(6) 디자인 시안 PT **S A B**

(7) 패키지 디자인 시스템 개발

브랜드 패키지 확장, 상품진열 및 보관의 편의성, 개발 비용, 양산 가능성을 고려한 포장 디자인 시스템을 개발한다.

① 패키지 디자인 시스템 개발 **S**

- 브랜드 패키지 확장을 위한 디자인 시스템 개발
- 상품 진열 및 보관의 편의성을 고려한 디자인 개발
- 개발 비용, 양산 가능성을 고려한 디자인 개발
- 지기구조, 라벨, 용기, 형태, 컬러, 후가공 개발
- 패키지 리뉴얼

② 패키지 베이직 시스템 개발 **S**

- 포장 : 색채, 이미지, 포장 구조 도면, 포장 재질
- 라벨 : 색채, 이미지, 구조, 도면, 라벨 재질
- 용기 : 형태, 이미지, 구조, 색채, 용도, 도면, 용기, 재질
- 적용 재질, 제작 방법 연구

(8) 개발 디자인 프레젠테이션 **S A**

(9) 소비자 반응 조사 **S**

목표 시장을 위한 설문 기획 및 FGI 인터뷰 내용을 기획하여 목표 고객군에 속하는 사용자를 섭외, 개발 디자인 선호도를 조사하여 보완 사항을 도출한다.

(10) 개발 디자인 교정, 디자인 감리 **S A B**

개발 디자인 시제품에 대하여 교정 및 감리를 진행한다.

(11) 개발 디자인 목업 **S A B**

개발된 디자인의 최종 보완 사항을 확인하기 위하여 목업(샘플)을 제작한다.

(12) 패키지 시스템 메뉴얼 제작(P.I) S

개발된 패키지 디자인에 대해 확장 적용이 가능하도록 패키지 시스템 메뉴얼을 제작한다.

(13) 포장 구성별 제작용 원고 작업 S A B

개발된 디자인의 양산화를 위하여 포장 구성별 제작용 원고 작업을 진행한다.

3.4 기타 S

최종 결과 보고서를 작성하고 발주기업(기관)과 공유한다.

**3.5 디자인 사후관리**

개발된 디자인의 양산화, 권리화 관련하여 업무 지원한다.

**(1) 양산화 지원 S A B**

패키지 1차 양산 시, 개발된 디자인이 정상적으로 양산되는지 확인하여 필요할 경우 수정 보완을 진행한다. (통상 1회) 또한, 상품 생산 진열 판매 디자인 효과를 체크하고 보완점, 디자인 솔루션을 제공한다.

(2) 디자인 권리화 업무 지원 S A B

개발된 디자인에 대한 권리화 업무를 지원한다. (등록 비용은 발주처(기관) 부담)

4 용어 설명

산업디자인 대가 산정 시 패키지디자인 분야에 적용되는 용어에 대해 일괄적으로 정의하여 이해를 돋고자 한다.

ㄱ ~ ㄴ, ㅏ ~ ㅂ 순

디자인 모티브

디자인 초기 단계에서 목표 디자인의 개념화, 아이디어, 구상 등을 결정할 때, 디자인의 동기가 되는 주제 및 중심생각을 의미.

로고 타입

발음이 가능한 어휘로 구성되어 지는 문자로서 상품이나 서비스의 내용과 성격을 시각적으로 명쾌하게 표현한 문자 또는, 상징적인 마크와 특수한 형태로 조합된 브랜드 네임을 조합한 것.

라벨

상품명 및 상품에 대한 여러 사항을 표시할 목적으로 만들어지며, 여러 재질로 제작됨.

목업

패키지디자인 평가 및 양산을 위하여 디자인된 실제 패키지와 같도록 실물 크기의 모형으로 제작하는 것.

브랜드 전략 시스템

브랜드에 대한 소비자의 높은 브랜드 인식과 평판을 위해서 현재 브랜드 이미지와 목표로 하는 브랜드 아이덴티티를 일치시키는 전략들의 집합.

브랜드 패키지 시스템

브랜드가 추구하는 기업의 정체성, 소비자에게 전달하고자 하는 가치 등을 적절하게 표현하는 패키지 요소들의 집합.

아트워크

디자인의 활용 범위를 넓게 표현하기 위한 레이아웃, 활자체 및 배열, 색상의 선택, 일러스트레이션 등 시각적인 디자인을 말하며, 디자인 개발 단계에서는 디자인 아이디어 및 기획 방향을 시각화하는 작업을 뜻함.

이미지 렌탈

디자인의 완성도를 위하여 실제 촬영하거나 작업하기 어려운 고해상도의 사진 또는 일러스트를 사용해야 할 경우, 상용화된 이미지를 일정 비용을 지불하고 빌려 사용.

원고 작업

개발된 디자인을 실물 제작을 위해 실물 크기로 디자인 요소들을 배치하는 작업.

패키지 구조 / 지기구조

패키지의 기본 바탕이 되는 형태의 구조로서 제작해야 하는 패키지의 형태에 따라 접히는 구조가 달라진다. 일반적으로 많이 사용되는 구조가 아닐 경우, 형태에 맞게 개발해야함.

후가공

목표하는 패키지디자인 전략에 부합하도록 특수기법, 효과를 적용하는 것. 주로 사용 목적과 고급스러운 효과를 위해 다양한 가공 기법을 사용.

CG(Computer Graphics)

컴퓨터를 이용하여 도출된 아이디어를 시각화하는 작업.

1. 충청(디자인기준의)해

2. 제품디자인

3-1. 시각디자인
Brand Identity

3-2. 시각디자인
Editorial&Graphic

4. 패키지디자인

5. 서비스디자인

6. 브록



5장

서비스·경험디자인 UX design



1 서비스 · 경험디자인 개요	68
2 난이도	68
2.1 난이도별 업무 단계	69
3 단계별 설명	70
4 용어설명	80

제5장 서비스·경험 디자인

1 서비스·경험디자인 개요

서비스·경험디자인은 소비자가 서비스를 통해 경험하게 되는 모든 유·무형의 요소 중 모든 경로에 대해 고객 중심의 맥락적인 리서치 방법을 활용하여 이해관계자 간에 잠재된 요구를 포착하고 이것을 창의적이고 다학제적, 협력적인 디자인 방법을 통해 실체화함으로써 고객 및 서비스 제공자에게 효과·효율적이며 매력적인 서비스 경험을 향상시키는 방법 및 분야를 의미한다.



- 디자인 기획 : 요구 사항을 파악 / 수행계획 수립 / 디자인 컨셉 도출 / 아이디어 구체화
- 디자인 개발 : 아이디어에 대한 시나리오를 개발 및 평가, 보완 / 프로토타입 기획→설계→제작→평가→단계 / 최종 모델 개발 및 평가

2 난이도

서비스·경험디자인의 난이도는 아래의 정의를 따르며, 대가 산정에 있어 과업의 개발 범위 및 특징을 고려하여 적합한 난이도를 설정한다.

난이도	개발 목표 및 범위	특징
S	혁신적인 유·무형의 서비스 모델을 구체화하여 실시 수준의 설계를 포함하는 프로젝트 유형	서비스 모델을 구현하여 평가하는 단계가 포함되며, 실시 설계 시 결과물에 해당하는 디자인분야 대가기준을 준용하여 적용
A	혁신적인 유·무형의 서비스 모델을 구체화하여 실제 적용 이전 단계의 시범 모형을 운영하고 평가하는 프로젝트 유형	유형적 시범 모형 구현을 통해 평가 보완하는 프로젝트
B	혁신적인 유·무형의 서비스 모델을 구체화하기 위해 기획 및 설계를 진행하는 프로젝트 유형	조사결과를 통해 개발된 서비스 모델을 무형적 방식(시나리오, 기획서)으로 구체화하는 프로젝트

2.1 나이도별 업무단계

표 11. 서비스·경험디자인 나이도 별 업무단계

단계	S	A	B
디자인 기획	요구사항 파악	요구사항 파악	요구사항 파악
	과제계획 설계	과제계획 설계	과제계획 설계
	과제 제안	과제 제안	과제 제안
	과제 계약	과제 계약	과제 계약
	수행계획 수립	수행계획 수립	수행계획 수립
	과제 관리체계 수립	과제 관리체계 수립	과제 관리체계 수립
	환경조사 설계	환경조사 설계	환경조사 설계
	환경 현황 조사	환경 현황 조사	환경 현황 조사
	환경 현장 조사	환경 현장 조사	환경 현장 조사
	사용자 유형 분류	사용자 유형 분류	사용자 유형 분류
대상 분석	관찰조사 설계	관찰조사 설계	관찰조사 설계
	사용자 관찰조사	사용자 관찰조사	사용자 관찰조사
	면접조사 설계	면접조사 설계	면접조사 설계
	면접대상 설정	면접대상 설정	면접대상 설정
	면접 조사	면접 조사	면접 조사
원칙 수립	서비스 환경 분석	서비스 환경 분석	서비스 환경 분석
	서비스 비즈니스 모델 분석	서비스 비즈니스 모델 분석	서비스 비즈니스 모델 분석
	환경분석 종합	환경분석 종합	환경분석 종합
	요구사항 분석	요구사항 분석	요구사항 분석
	페르소나 설정	페르소나 설정	페르소나 설정
아이디어선	사용자 여성 분석	사용자 여성 분석	사용자 여성 분석
	이해관계자 분석	이해관계자 분석	이해관계자 분석
	요구사항 정의	요구사항 정의	요구사항 정의
	핵심사용자 정의	핵심사용자 정의	핵심사용자 정의
	디자인 콘셉트 도출	디자인 콘셉트 도출	디자인 콘셉트 도출
서비스·경험 구조화	이해관계자 참여 아이디어 워크숍	이해관계자 참여 아이디어 워크숍	이해관계자 참여 아이디어 워크숍
	아이디어 구체화	아이디어 구체화	아이디어 구체화
	서비스·경험 구조화	서비스·경험 구조화	서비스·경험 구조화

단계	S	A	B
시나리오 개발	시나리오 기획	시나리오 기획	시나리오 기획
	시나리오 제작	시나리오 제작	시나리오 제작
	시나리오 평가 보완	시나리오 평가 보완	시나리오 평가 보완
프로토타입 개발	서비스·경험 프로토타입 기획	서비스·경험 프로토타입 기획	—
	서비스·경험 프로토타입 설계	서비스·경험 프로토타입 설계	—
	서비스·경험 프로토타입 제작	서비스·경험 프로토타입 제작	—
디자인 개발	서비스·경험 프로토타입 평가 기획	서비스·경험 프로토타입 평가 기획	—
프로토타입 평가	서비스·경험 프로토타입 평가	서비스·경험 프로토타입 평가	—
	지식재산권 분석	지식재산권 분석	—
	서비스·경험 프로토타입 보완	서비스·경험 프로토타입 보완	—
모델 개발	서비스·경험 접점 정의	—	—
	서비스 여정 설계	—	—
	서비스·경험 모델 제시	—	—
모델 평가	서비스·경험 모델 평가 기획	—	—
	서비스·경험 모델 평가 수행	—	—
	서비스·경험 모델 보완	—	—
프로젝트 완료	결과물 발표	—	—
	완료보고서 작성	—	—
	지식재산권 등록	—	—

3 단계별 설명

서비스·경험디자인 각 단계별 세부업무 설명

3.1 서비스·경험디자인 요구사항 파악

과제의 범위, 목적, 성격, 내용에 따른 요구 수준을 파악하여 제안서를 작성한다.

	S	A	B
디자인 기획	요구사항 파악	요구사항 파악	요구사항 파악
	과제계획 설계	과제계획 설계	과제계획 설계
	과제 제안	과제 제안	과제 제안

(1) 요구사항 파악 S A B

프로젝트와 관련된 자료를 바탕으로 발주기업(기관)의 요구를 파악하고 요구사항을 도출한다.

- 제안요청서에 따라 과제의 취지, 목적, 성격, 내용, 요구사항 도출
- 발주기업(기관)의 요구와 과제 성격에 따라 구체적인 자료를 요구하여 보완

(2) 과제계획 설계 S A B

제안요청서를 명확히 이해하여 제안서에 필요한 항목과 내용을 도출하고, 과제 기획안을 작성한다.

제안요청서를 명확히 이해하여 제안서에 필요한 항목과 내용을 도출

- 제안서 작성을 위한 기초조사, 관련 자료 수집, 산출 근거 자료 정리
- 과제 기획안 작성

(3) 과제 제안 S A B

과제 내용 및 발주기업(기관)의 요구사항을 명확히 파악한 후, 적합한 제안 방법을 선택하여 제안한다.

· 과제 내용 및 발주기업(기관)의 요구사항을 명확히 파악

- 발주기업(기관)의 성격에 적합한 제안 방법을 선택하여 제안
- 과제의 성격에 따라 제안문서 및 제안 방법을 선별하여 제안

3.2 서비스·경험디자인 수행계획 수립

제반 내용과 범위, 수행기간, 투입인력, 난이도 등을 고려하여 비용을 산출하고, 수행계획을 구체화하여 계약 체결을 위한 협의 사항을 작성한다.

**(1) 과제 계약 S A B**

작성된 제안 문서와 협의 사항에 대하여 논의 후, 보완하여 계약을 진행한다.

(2) 수행계획 수립 S A B

· 수행계획서 작성을 위해 참여 인력의 특성을 파악하여 역할 배분

· 자료 수집 이후 발주기업의 요구사항을 종합하여 수행계획 내용과 목표 수립

· 파악된 업무적용 절차에 따라 단계별 계획 수립

(3) 과제 관리체계 수립 S A B

· 수행계획서 항목별 절차의 소요비용을 체계적으로 산출하고, 정리

· 작성한 수행계획서를 바탕으로 과제에 대한 특징, 장점 및 차별점 정리

· 보고와 공유체계 수립 및 정기적인 미팅과 중요이슈에 대한 보고회 진행

3.3 서비스·경험디자인 환경 조사

관련 분야의 다양한 상황과 환경에 대한 자료 수집 계획을 수립하고 조사한다.



(1) 환경 조사 설계 **S A B**

- 과제에 적합한 조사를 위한 데스크 리서치 기획
- 과제와 관련된 서비스·경험 환경 조사 방법론 설계
- 설계된 서비스·경험 환경 조사 방법론에 따라 조사된 자료의 정리방법 계획

(2) 환경 현황 조사 **S A B**

- 관련 서비스 디자인 환경 파악
- 국·내외 서비스 디자인 경향 파악
- 거시·미시적 관련 시장 환경 수집
- 경쟁사 서비스의 특징 및 장·단점 분석

(3) 환경 현장 조사 **S A B**

- 서비스 대상 환경을 직접 현장 조사
- 서비스 대상과 관련된 현황에 대한 현장 상황 조사
- 연관 산업 현황, 시장 트렌드 및 이슈에 대한 현장 조사
- 관련 시장에 대한 현장 조사를 통해 현재의 트렌드, 관련된 맥락 등을 수집

3.4 서비스·경험디자인 관찰 조사

다양한 사용자 경험 유형을 분류하고 관찰하여 서비스 원칙을 수립하기 위한 조사를 진행 한다.

디자인 기획	관찰 조사	S	A	B
		사용자 유형 분류	사용자 유형 분류	사용자 유형 분류
		관찰조사 설계	관찰조사 설계	관찰조사 설계
		사용자 관찰조사	사용자 관찰조사	사용자 관찰조사

(1) 사용자 유형 분류 **S A B**

조사된 특성, 요인들을 중심으로 사용자 유형을 분류한다.

- 서비스 환경에 대한 사용자의 요구조건을 예측
- 사용자의 경험요소 파악을 통해 디자인 전략으로 적용
- 사용자 라이프스타일, 인구학적 특성, 소비심리학적 특성을 조사

(2) 관찰조사 설계 **S A B**

- 데스크 리서치 등을 통해 조사된 내용을 바탕으로 사용자 관찰을 구체적으로 기획
- 기본 자료조사를 바탕으로 개발 방향을 조망하여 정리
- 관련 이론을 바탕으로 사용자 요구사항을 파악
- 경쟁사 조사를 통해 디자인 개념을 수립

(3) 사용자 관찰조사 **S A B**

조사 설계 및 기획 방향을 바탕으로 사용자 관찰 조사한다.

- 사용자 성향 조사를 통해 서비스 디자인 요소를 설정
- 사용자 경험 조사를 바탕으로 잠재 요구 파악
- 사용자 잠재 요구를 바탕으로 서비스 환경 개선을 예측

3.5 서비스·경험디자인 면접 조사

관련 분야의 다양한 사용자를 대상으로 사용자 요구사항과 서비스 원칙을 수립하기 위한 면접 조사를 진행한다.



(1) 면접 조사 설계 [S A B]

조사된 특성, 요인들을 중심으로 사용자 유형을 분류한다.

- 데스크 리서치, 사용자 관찰 조사를 통해 조사된 자료를 바탕으로 개인면접, 집단면접 조사 방식을 기획
- 조사된 사용자 요구를 바탕으로 면접조사 범위를 종합적으로 구성
- 면접조사를 위한 일정, 방법, 장소, 시간 등을 기획
- 면접 시나리오 작성

(2) 면접대상 설정 [S A B]

- 면접 대상자의 나이, 성별, 경제적 수준 등의 라이프 스타일을 설정하고 그룹핑
- 면접조사 대상자를 섭외하기 위한 대상 리스트 작성
- 면접조사 대상자 일정 관리를 위한 일정 리스트 작성

(3) 면접 조사 [S A B]

- 참가자가 적극적으로 의견을 제시할 수 있도록 참가자 소개와 친근한 오픈멘트 진행
- 면접 시나리오 순서에 따라 조사 진행
- 디자인 원칙 수립 단계에 활용하기 위하여 면접 조사 결과 리스트 작성
- 조사 자료의 해석, 정리

3.6 서비스·경험디자인 환경 분석

수집된 서비스·경험 환경에 대한 자료를 체계화하여 정리하고, 분석함으로써 서비스 경험 요소를 도출한다.



(1) 서비스 환경 분석 **S A B**

- 프로젝트의 서비스 핵심 목표와 요구사항을 이해
- 프로젝트의 내용, 발주기업(기관)과 협의 사항을 우선순위에 따라 분석·정리
- 서비스·경험 대상자에 대한 정보를 인구통계학적, 심리학적, 지리학적인 요소, 라이프 스타일에 근거하여 규정

(2) 서비스·비즈니스 모델 분석 **S A B**

- 서비스·비즈니스 모델 캔버스 제작
- 기존 서비스 모델과 경쟁사 서비스 모델의 차이점 분석
- 차별화된 서비스·비즈니스 모델을 위해 제작 방향을 기획

(3) 환경 분석 종합 **S A B**

- 과제 개발 방향을 조망하고, 조사된 내용을 필요한 목적에 따라 분류
- 이해관계자의 정체성, 디자인 전략, 포지셔닝, 소비자 인지도 조사 분석
- 해당 서비스 환경과 관련된 법령을 조사

3.7 서비스·경험디자인 대상 분석

수집된 사용자 리서치 자료들을 체계화하여 정리하고 분석함으로써, 사용자와 이해관계자가 지닌 경험 요소를 도출한다.

		S	A	B
디자인 기획	대상 분석	요구사항 분석	요구사항 분석	요구사항 분석
		페르소나 설정	페르소나 설정	페르소나 설정
		사용자 여정 분석	사용자 여정 분석	사용자 여정 분석
		이해관계자 분석	이해관계자 분석	이해관계자 분석

(1) 요구사항 분석 **S A B**

- 서비스 환경 분석결과와 사용자 니즈를 근거로 서비스 요구사항을 분석, 정리
- 조사자료 유형화를 통한 요구사항 도출
- 서비스 요구사항 시각화
- 분석 보고서 작성

(2) 페르소나 설정 **S A B**

- 사용자 조사에서 도출된 분석결과를 바탕으로 페르소나 유형을 설정
- 페르소나별 서비스 경험 특성을 항목별로 설정하고 서비스 경험 시나리오 작성

(3) 사용자 여정 분석 **S A B**

- 사용자 조사 통해 도출된 결과를 바탕으로 서비스 경험단계를 유형화
- 사용자 유형별 여정의 전환단위와 행동단위를 구분하여 시각화
- 사용자 여정상의 주요 접점에서 행동단위별 경험의 변화를 여정맵으로 작성

(4) 이해관계자 분석 **S A B**

- 서비스의 가치사슬을 정의하여 이해관계자를 선별
- 이해관계자의 서비스 역할을 정의하고 사용자 접점으로서 우선순위 판단
- 이해관계자 간 서비스 연계의 특성과 요구사항 파악
- 서비스 사용자 중심으로 이해관계자 간 관계를 구조도로 작성
- 해당 분야의 서비스 협업전략 사례 분석
- 서비스 협업의 기회 요인 장단점 분석
- 정보의 시각화

3.8 서비스·경험디자인 원칙 수립

수집·분석된 자료를 바탕으로 서비스 요구사항을 정의하고 핵심 사용자에게 제공하는 디자인 원칙을 수립한다.

		S	A	B
디자인 기획	요구사항 정의	요구사항 정의	요구사항 정의	
	핵심사용자 정의	핵심사용자 정의	핵심사용자 정의	
	디자인 콘셉트 도출	디자인 콘셉트 도출	디자인 콘셉트 도출	

(1) 요구사항 정의 **S A B**

- 서비스 환경 분석 자료를 바탕으로 서비스의 요구사항을 문서로 정리
- 서비스 요구사항 분석을 위한 요건을 수립하고 서비스 환경 조사 결과와 사용자 니즈를 근거로 서비스 요구사항을 분석하여 정리

(2) 핵심사용자 정의 **S A B**

- 도출된 디자인 요구사항을 바탕으로 핵심 사용자의 페르소나 설정
- 사용자의 페르소나별 서비스 경험 특성 항목을 설정, 서비스 경험 시나리오 작성

(3) 디자인 콘셉트 도출 **S A B**

3.9 서비스·경험디자인 아이디어

수집·분석된 자료를 바탕으로 수립된 디자인 콘셉트 중심의 디자인 아이디어를 개발한다.

		S	A	B
디자인 기획	이해관계자 참여 아이디어 워크숍	이해관계자 참여 아이디어 워크숍	이해관계자 참여 아이디어 워크숍	
	아이디어 구체화	아이디어 구체화	아이디어 구체화	
	서비스·경험 구조화	서비스·경험 구조화	서비스·경험 구조화	

(1) 이해관계자 참여 아이디어 워크숍 **S A B**

- 다양한 이해관계자와 사용자를 참여시켜 아이디어 워크숍을 기획 및 진행
- 아이디어 워크숍 진행자(퍼실리테이터)의 사전 교육 및 실행 준비
- 워크숍의 결과물을 가시화하기 위한 매체와 표현 기법을 결정, 활용

(2) 아이디어 구체화 **S A B**

- 핵심 가치 및 디자인 원칙을 바탕으로 서비스 개발 개념과 구체적 디자인 방향 핵심어를 제시
- 서비스 개발 개념과 디자인 방향 핵심어를 체계화하여 구체적인 디자인 시각적 요소로 연결
- 디자인 개념을 기반으로 시나리오를 작성함으로써 서비스 사용자가 경험할 상황을 표현

(3) 서비스·경험 구조화 **S A B**

- 서비스 접점에서 사용자가 서비스를 쉽게 이해할 수 있도록 단계별 경험 요소를 구조화
- 서비스 접점에서 사용자에게 효과적 경험을 제공할 수 있도록 사용자 접점별 매체를 설정
- 단계별 서비스 접점에서 제공되는 서비스를 총체적으로 파악하기 위한 매트릭스 작성

3.10 서비스·경험디자인 시나리오 개발

가상의 사용자를 설정하여 서비스 경험 과정에서 새로운 서비스 아이디어의 핵심 요소가 드러날 수 있도록 서비스 단계별로 시나리오를 개발한다.

디자인 기획	시나리오 개발	S	A	B
		시나리오 기획	시나리오 기획	시나리오 기획
		시나리오 제작	시나리오 제작	시나리오 제작
		시나리오 평가 보완	시나리오 평가 보완	시나리오 평가 보완

(1) 시나리오 기획 **S A B**

- 서비스 이해관계자에게 기본적으로 제공할 서비스 시나리오를 기획
- 과제의 서비스 시나리오를 세분화하여 단계별로 구조화
- 서비스 시나리오의 사용성, 편의성 고려 단계를 구조화

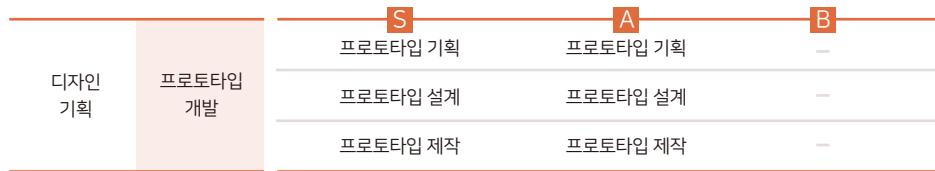
(2) 시나리오 제작 **S A B**

- 사용자의 시나리오 구성을 문장이나 스토리보드로 제작
- 시나리오를 위한 페르소나 설정
- 시나리오에 페르소나를 포함한 새로운 서비스들의 특정 상황들을 구성
- 새로운 서비스가 지난 잠재적 문제들을 찾아내어 개선 방향 도출

(3) 시나리오 평가 보완 **S A B**

- 시나리오에 대하여 대·내외적으로 타당성 평가를 실시
- 진행된 평가에 따라 문제점을 도출하고 개선 방향을 수립
- 평가 결과를 문서화하고 문제점을 중심으로 보완

3.11 서비스·경험디자인 프로토타입 개발

(1) 프로토타입 기획 **S A**

- 서비스 콘셉트 및 시나리오를 바탕으로 사용자 접점에서 서비스를 제공하기 위한 모델로써 프로토타입의 시안을 기획
- 기획된 프로토타입의 구조를 시각화하고 구체화
- 프로토타입의 시뮬레이션을 하기 위한 이해관계자간의 역할들을 구체화

(2) 프로토타입 설계 **S A**

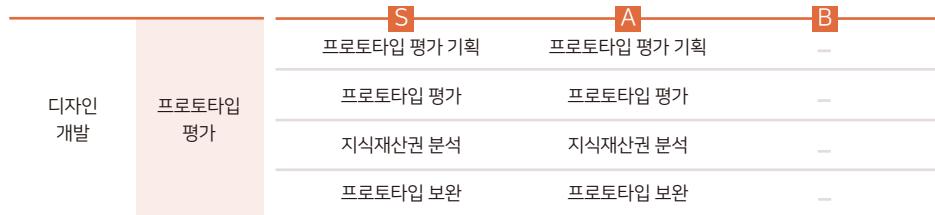
- 프로토타입 제작을 위한 모델을 설계
- 프로토타입 제작을 위한 방법론을 이해하고 설계를 구체화
- 설계된 프로토타입에 따라 조사된 자료 정리방법 계획

(3) 프로토타입 제작 **S A**

- 서비스 제공 모델별 특성을 바탕으로 프로토타입 제작을 위한 모델링
- 프로토타입의 시각적 이미지 등을 포함한 다양한 디자인 요소들을 제작
- 서비스·경험 디자인 시뮬레이션을 위한 시공간 물리적 요소들을 제작

3.12 서비스·경험디자인 프로토타입 평가

제작된 프로토타입을 이해관계자들이 경험하여 평가하고, 서비스의 문제점 및 개선방향을 도출하여 보완한다.

(1) 프로토타입 평가 기획 **S A**

- 서비스 프로토타입에 대하여 효과적인 사용자 평가 방법을 기획
- 기획안에 따라 사용성 평가를 위한 가이드라인 개발
- 이해관계자와 핵심 사용자를 중심으로 사용자 평가 참여자를 적절히 구성

(2) 프로토타입 평가 **S A**

- 사용자 평가 방법에 따라 프로토타입에 대하여 사용성 평가 실시
- 사용성 평가 결과를 바탕으로 개선 방향을 수립
- 프로토타입의 개발 과정과 평가 결과를 문서화

(3) 지식재산권 분석 **S A**

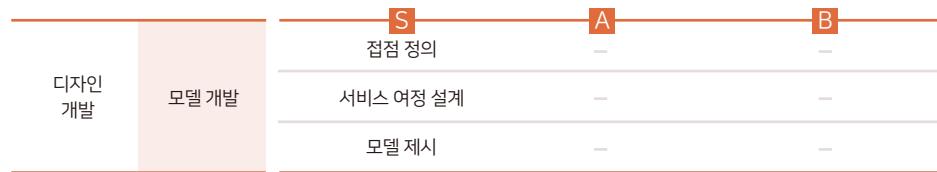
- 프로토타입 결과물 등 제작과정에서 산출된 모든 요소를 지식재산권으로 등록 가능한지 대행기관에 분석 의뢰
- 지식재산권 검색 분석 대행기관에 전달하는 관련 자료 작성 지원

(4) 프로토타입 보완 **S A**

- 유형별로 정리된 문제점에 대해 다양한 방법으로 창의적 대안을 도출하여 재정의 된 시나리오를 구성
- 평가와 보완의 반복적 과정을 통해 최적화된 프로토타입 제안
- 최적화된 서비스 시나리오 프로토타입 제시

3.13 서비스·경험디자인 모델 개발

실행 가능 수준의 서비스 시스템을 도식화하는 과정으로써, 서비스 시스템을 설계하고 구체적인 사용자 경험 개선을 위한 모델을 시각화한다.



(1) 접점 정의 **S**

- 서비스·경험 디자인 개발에 필요한 요소를 기반으로 서비스 여정별 고객 경험의 접점을 정의
- 디자인에 필요한 요소와 항목들을 와이어프레임(Wireframe)으로 작성
- 고객 접점에서 발생되는 고객 감정과 행동을 상세하게 시각화
- 고객 접점을 구체화하여 디자인 방향을 제안

(2) 서비스 여정 설계 **S**

- 서비스 제공 이전 단계에서부터 서비스 과정, 서비스 이후 과정을 여정 스토리로 구성
- 서비스 여정을 통해 고객 반응, 시간, 감정, 행동을 시각화
- 서비스 전, 후 과정을 심미적 요소를 활용하여 시각화

(3) 모델 제시 **S**

- 소비자 니즈 분석·설계를 반영하여 서비스 과정을 디자인하고 구조화
- 사용성을 고려하여 설계된 콘텐츠를 구체적이고 통합적 개념으로 서비스 블루프린트 작성
- 고객 경험에 따른 반응, 시간, 행동을 시각화하여 서비스의 변화를 예측, 서비스 로드맵 제시
- 고객 세분화를 비롯한 고객가치, 자원, 채널, 협력 파트너, 비용 등을 검토해 수익원을 제시하는 비즈니스 모델 제시

3.14 서비스·경험디자인 모델 평가

개발된 서비스가 실제 환경에서 실행되기 이전 단계로써, 평가방법과 참여자를 선정하고 평가하여 서비스 운영 모델을 보완한다.

(1) 모델 평가 기획 **S**

- 서비스 여정 제시를 위한 페르소나 설정이 명확한지 평가
- 서비스 여정의 접점, 감정, 행동이 명확하게 제시되어 있는지 평가
- 서비스 여정 과정이 실행 전·후에 걸쳐 통합적 관점으로 제시되어 있는지 평가
- 서비스·경험디자인 모델이 목적을 달성하는데 필요한 가치제안이 명확하게 제시되어 있는지 평가

(2) 모델 평가 수행 **S**

- 계획된 평가를 위하여 각종 평가 문항 및 관련 자료 준비
- 성공적인 평가수행을 위해 목적을 명확하고 체계적으로 계획
- 피 평가자의 이해와 설득력을 높일 수 있도록 체계적이고 쉽게 수행 가능한 평가 제시
- 성공적인 평가수행을 위한 사전점검

(3) 모델 보완 **S**

- 과제 요구사항이 디자인 결과물에 적절히 반영되었는지 검토하여 수정·보완
- 사용성·접근성·표준화 평가를 기반으로 서비스 운영모델 수정·보완
- 평가를 통해 파악된 오류의 원인 분석에 따라 수정·보완

3.15 서비스·경험디자인 프로젝트 완료

과제 수행 결과를 발표하고 주어진 기준에 따라 문서 등을 작성, 제출하여 과제를 완료하고 서비스디자인 산출물을 분류, 관리한다.



(1) 결과물 발표 S

- 문제 발생에 대비 할 수 있도록 발표 장소, 참석자, 발표시간에 대한 점검
- 개발된 서비스·경험디자인 모델을 바탕으로 각 서비스 접점에서 사용자에게 제공하는 서비스실행 방안 작성 후 발표
- 서비스·경험디자인 원칙이 적용된 결과물의 운용 방안을 작성하여 발표
- 결과물 발표 내용에 대한 의뢰인의 의견이 수용 되도록 협의

(2) 완료보고서 작성 S

- 과제 기획부터 최종 결과물까지 각 단계별 결과를 문서로 작성
- 서비스 제공을 위한 이해관계자들이 결과 자료를 용이하게 파악 할 수 있도록 시각화
- 프로젝트 완료 보고서 작성

(3) 지식재산권 분석 S

- 최종 결과물 등 제작과정에서 산출된 모든 것을 지식재산권으로 등록 할 수 있는지 검토하여 정리
- 결과물의 지식재산권 등록을 위해 관련 자료를 작성하여 권리화할 수 있도록 정리
- 지식재산권 등록 대행기관에 관련 자료 작성을 지원하여 지식재산권을 등록 받을 수 있도록 지원

4 용어 설명

산업디자인 개발의 대가 산정 시 서비스·경험 디자인분야에 적용되는 용어에 대해 일괄적으로 정의하여 이해를 돋고자 한다.

그 ~ 뉴, A ~ B 순

가치 사슬

기업(기관)에서 경쟁전략을 세우기 위해, 자신의 경쟁적 지위를 파악하고 이를 향상시킬 수 있는 지점을 찾기 위해 사용하는 모형이며, 이해관계자를 선별하는 방법으로 활용 가능.

데스크 리서치

보고서, 논문, 규정, 문건 등을 보고 사전 연구하는 과정. 데스크 리서치는 일반적인 정보를 다루고, 중요한 타겟 고객 그룹으로부터 정보를 얻는 자체적인 내부 마케팅 결과, 고객 통찰, 리서치 팀의 자료 분석 결과들을 포함.

매트릭스

이해관계자들의 관심과 그것들 간의 관계를 가로, 세로로 나열하여 시각화하는 것이며, 이 매트릭스를 통해 서비스 시스템상의 이해관계자 간의 상호관계를 이해할 수 있음. (서비스디자인툴킷, 한국디자인진흥원)

블루프린트

핵심서비스 프로세스의 특성이 나타나도록 가시화하여 문제를 찾고 혁신하기 위해 사용하는 방법. 직원, 고객, 기업(기관) 측에서 서비스 전달 과정에서 해야 하는 각자의 역할과 서비스 프로세스와 관련된 단계와 흐름 등 서비스 전반을 이해하는데 활용됨.

고객여정 맵

고객이 서비스를 경험하게 되는 과정을 정의하고, 그 과정에서 생기는 고객 체험을 시각화하기 위해 사용되는 방법. 서비스 초기 접점부터 서비스가 끝나는 순간까지의 과정을 그림이나 사진, 도표 등으로 나타내어 시각화 함.

서비스·경험 환경조사 방법론

서비스·경험디자인을 위한 환경 조사 방법으로는 방법론 조사, 이론 조사, 응용 조사가 있으며, 자료 수집 기법으로 관찰법, 면접법, 설문지법이 있으며, 환경 및 여건에 따라 적합한 방법을 활용한다. (한국산업인력공단)

- 방법론 조사 : 우편 등의 설문을 통해 이루어지는 학술적, 이론적 조사 방법
- 이론 조사 : 주제와 원칙을 정해놓고 질문에 대한 결론을 두고 조사하는 방법
- 응용 조사 : 가장 보편적이며 특정 제품이나 서비스에 대한 응용 조사이며 제품의 인지도, 경쟁 제품과의 차별성, 구매자의 라이프 스타일 등으로 해답을 얻어내는 조사 방법
- 관찰법 : 소비자의 심리를 관찰자의 감각으로 파악하는 방법
- 면접법 : 소비자와 대면하여 서로 의견을 교환하는 방법
- 설문지법 : 응답자가 답을 기입하도록 하는 방법

서비스 모델

서비스를 기획, 개발, 운영하는데 필요한 다양한 요소들의 상호 관계를 체계적으로 정리 한 것.

서비스·비즈니스 모델 캔버스

서비스·비즈니스에 포함되어야 하는 9개의 주요 사업 요소를 한눈에 볼 수 있도록 만든 그래픽 템플릿이며, 각 블록들의 유기적인 연결을 통해 서비스·비즈니스 모델을 분석하는 주요한 도구.

- 9개 요소 : 고객, 가치제안, 채널, 고객관계, 수익, 핵심자원, 핵심활동, 핵심파트너, 비용

서비스 시나리오

사용자가 서비스를 이용하는 과정에서 경험하고 반응하는 모든 행동을 시나리오로 구성.

서비스 접점

고객이 어떤 서비스와 상호작용하는 순간들을 말하며, 각각의 접점은 서비스 차별화, 품질통제, 전달시스템, 고객만족에 영향을 미쳐 고객의 기억 속에 기업(기관)의 이미지를 형성하는데 중요하게 작용한다. (MOT 이해, 한국서비스품질지수)

소비심리학적 특성

소비심리학은 왜, 어떻게 개인이나 집단이 소비활동에 몰입하게 되고, 나아가 소비에 의해 영향을 받는지를 이해하고자 하는 것이며, 소비심리학적 특성에 따라 사용자를 분류함.

와이어프레임(Wireframe)

디자인 요소들의 구성과 관계를 시각화하는 방법.

이해관계자

목표 서비스에서 이해관계가 있는 대상들을 정의함으로써, 고려해야 할 역학 관계를 총체적으로 파악하는 기본요소. ((사)한국서비스디자인협의회)

인구학적 특성

사용자의 성별, 연령, 학력, 소득수준, 가족형태, 직업 및 거주지역 등의 변인에 따라 사용자를 분류함.

퍼실리테이터

회의 또는 워크숍과 같이 여러 사람이 일정한 목적을 가지고 함께 일할 때 효과적으로 그 목적을 달성하도록 일의 과정을 설계하고 참여를 유도하여 질 높은 결과물을 만들어 내도록 도움을 주는 사람. (국제공인퍼실리테이터, 구기욱)

페르소나

서비스를 사용할 만한 목표 인구 집단 안에 있는 다양한 사용자 유형들을 대표하는 가상의 인물. 어떤 전형적인 인물이 어떻게 행동할 것인가에 대한 예측을 위해 실제 사용자 자료를 바탕으로 개인의 개성을 부여하여 만들어짐.

프로토타입

개발된 서비스·경험디자인의 실제 적용 이전 서비스 모델을 평가하기 위하여 실제와 유사하도록 구현하는 것. 무형의 서비스에 대한 구체화를 통해 이해관계자 및 소비자의 반응을 관찰할 수 있으며, 즉각적인 서비스 모델의 수정이 가능.

1. 충청(대기기준의)해

2. 제품디자인

3-1. 시각디자인
Brand Identity

3-2. 시각디자인
Editorial&Graphic

4. 패키지디자인

5. 서비스디자인

6. 브록



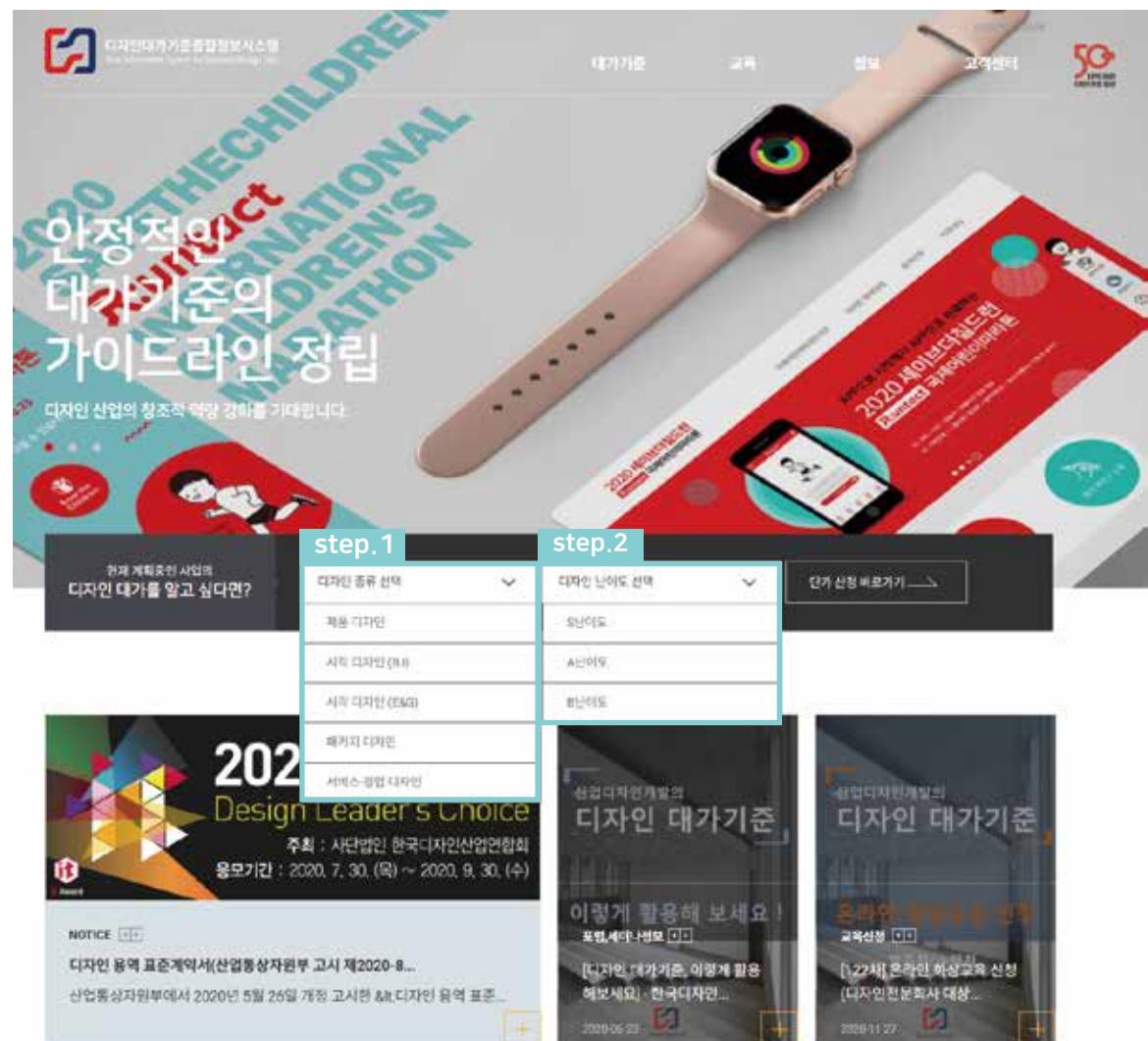
부록

1. 디자인대가기준
종합정보시스템 활용방법
2. 산업디자인 개발의 표준품셈
3. 2025년 디자이너 등급별
노임단가(2026년 적용)



부록

1. 디자인 대가기준 종합정보 시스템 활용방법



step.1 대가산정을 위한 디자인 분야를 선택한다.

step.2 선택한 디자인 분야의 난이도 S, A, B 중 선택한다.

대가기준 > 표준품셈 > 제품 디자인

표준품셈

제품 디자인 시각 디자인 (B.I.) 시각 디자인 (E&Q) 패키지 디자인 서비스·경험 디자인

난이도 선택하기

A난이도



B난이도

* 난이도를 선택하시면 개선 가능성이 출력됩니다.

분야 / 난이도

개별범위

특징

A난이도

선행디자인/새로운 컨셉의 혁신 제품디자인

신기술 및 SPEC사양이 30% 이상 확장된 상태로 디자인 혁신정도가
상당히 혁신 제품

제품 디자인

A난이도

신규 제품디자인

SPEC 사양이 60% 이상 확장된 상태로 디자인 혁신정도가 상당히 혁신 제품
(* 적용 SPEC 도면 개수 험수)

B난이도

기존 개발 제품을 부분적으로 개선하는 제품 디자인

SPEC 사양이 90% 확장한 상태로 디자인 혁신정도가 상당히 혁신 제품
제품의 블리터와 동일한 제품
(*기존 제품의 외형도면(2D or 3D)을 제공 필수)

- 난이도와 디자인 분야는 수정이 가능하며,
각 분야별 난이도 정의에 적합한 난이도를 확인한다.

✓ 다음은 예시를 위해 '제품디자인' A난이도를 선택했다는 가정하에 진행

표준품셈

체계 디자인 시각 디자인 (UI) 사각 디자인 (B&G) 폐기자 디자인 서비스-경험 디자인

시각 디자인 (視覺)

시각 디자인 (Visual)

제3장 디자인

서비스-경험 디자인

나이트 쓰리파이

5년이도

• A 난이도

8 난이도

• 난이도별 선택지와 계산 농미 출제합니다.

디자이너 등급별 투입인원수

step.3

	총급	평급	고급	중급	초급	보조
인원수	1	1	1	1	1	1

▶ **별ぐ간집인력하기**

■ 2학기/수학 가능 영역입니다.

step.3

먼저 디자이너 등급별 투입 인원수를 입력하다

※ 특인률은 자동 연산되어 '제경비' '창작료' 인력 단계 상단에 표기됩니다

step.4

해당 업무활동의 '단위(회)', '업무소요일(회당)', '등급별 투입업무량'을 입력한다.
디자인이나 등급별 총 일원의 1일 투입 시간을 정정 입력한다.

※ 평균 투입 업무량은 입력값을 저장하지 않아도 '평균업무량 보기' 기능을 통해 상시 참조 가능
입력시 주의사항) 등급별 투입업무량은 디자이너 등급별 총 인원의 1일(8시간 기준) 투입 시간을
'분'으로 환산하여 입력하시기 바랍니다.

이력 예시) 틈이시간 1시간 → 60 이력

디자이너 등급별 투입비율						
	총경비	제작료	총경비	제작료	총경비	제작료
설계비	1	1	1	1	1	1
설계 투입비율(자동 계산)	8.2%	7.3%	21.1%	19.2%	23.3%	14.5%

step.5



step.6

직접경비			
구분	산출내역	금액 (원)	삭제
전문가 활용비	영국어 사용 퍼뉴얼 번역 및 검수 비용	2,500,000	[삭제]
입체비	증보문 브로슈어 100부 제작	2,000,000	[삭제]
MockUp 제작비	현시행 특업 제작	3,700,000	[삭제]
총장비	2019.01.01 ~ XX.XX (0일) 2인 총장비	300,000	[삭제]

→ 추가

* 모두 '입체화하여 추가됨'입니다.

※ 상기 작성된 직접경비는 예시를 위한 직접경비입니다.

평균업무량은 권장 가이드입니다.

발주 또는 수행 시 요구되는 디자인 용역에 따라 차이가 있을 수 있습니다.

step.5

제경비는 직접인건비의 110~120%, 창작료는 직접인건비와 제경비를 합한 20~40%로 입력이 가능하다.

step.6

예상되는 직접경비를 작성한다. 예측이 어렵다면 공란으로 두면 간이계산이 된다.

간이계산 직접경비 = (직접인건비+제경비+창작료) × 20%

※ [직접경비 항목 예시 보기]를 클릭하시면 직접경비에 대한 항목을 확인하실 수 있습니다.

발주기관 - 투입 인원수와 소요 업무량을 가늠하기 어려울 때

- ① 표준품셈 화면에서 평균값 입력하기 클릭
- ② 디자이너 등급별 투입 인원수 1인 기준으로 입력 후, 상단 디자이너 등급별 투입 인원수 조정을 통해
총 인원의 투입시간으로 변경 적용됨을 확인 step.3
 - └ 수행 기업별로 용역에 투입되는 디자이너 등급이 서로 다르며, 각 등급의 디자이너가 모두 투입이 되는 상황을 가정하기 위함입니다.
- ③ 평균 업무량 수치를 참고하여 발주할 용역 계획에 빠르게 작성 step.4
 - └ 평균 업무량은 권장 가이드로 동일하게 작성하실 필요는 없으며, 그보다 과도하게 크거나 작게 입력하지 않도록 주의합니다.
좌측 상단의 [평균값 입력하기]를 선택하시면 편리하게 이용하실 수 있습니다.
- ④ 제경비 = 직접인건비 × 110~120%,
창작료 = (직접인건비 + 제경비) × 20~40% 사이 적용할 비율 지정 step.5
- ⑤ 예상되는 직접경비가 미정일 경우는 공란으로 두어 간이계산 적용 step.6

수행기업

- ① 디자이너 등급별 투입 인원수를 입력 step.3
- ② 해당 업무활동별 '단위(회)', '업무소요일(회당)', '등급별 투입업무량'을 입력
(* 등급별 투입업무량은 해당 등급 디자이너 총 인원의 1일(8시간 기준) 투입시간을 분으로 환산하여 입력) step.4
- ③ 제경비 = 직접인건비×110 ~ 120%,
창작료 = (직접인건비 + 제경비) × 20~40% 사이 적용할 비율 지정 step.5
- ④ 직접경비로 지출이 예상되는 항목의 내용과 금액을 함께 추가 작성 step.6

대가산정

총 업무 소요일	67.5
직접인건비 (등급별 노임단가 x 표준인원) 합계	18,550,626
제경비	115%
창작료	30%
직접경비 (직접작성시)	8,500,000
직접경비 (간이계산시)	-
부가가치세 (VAT) (체크시 적용) <input checked="" type="checkbox"/>	
제품 디자인 A 난이도 대가 (천원이하) 청사 <input type="checkbox"/>	60,349,000

step.7

프로젝트명

기업명

마이페이지에 저장
PDF 다운로드

step.7

산출된 대가산정 금액을 확인한 뒤, 프로젝트명을 입력 후 저장한다.

'마이페이지 저장'과 함께 'PDF 다운로드'로 즉시 출력이 가능하다.

1 제품디자인

1.1 제품디자인 S-난이도 표준품셈

2. 산업디자인 개발의 표준품셈

제품디자인 S-난이도			단위 (회)	업무 소요일	등급별 투입업무량 (단위: 분) *등급별 1인, 1일(8시간)기준						
단계	세부업무				총괄	특급	고급	중급	초급	보조	
프로젝트 사전 킥오프 미팅	디자인 요구사항 및 개발목표 공유	킥오프 사전검토 및 준비 (개발목표 및 SPEC검토)	1	3.26	149	162	188	154	143	99	
		미팅 참석과 프로젝트 진행 일정 관련 주요사항 논의	1	2.39	154	143	159	136	99	76	
디자인 기획	시장조사	외부환경 분석	1	4.22	91	146	198	290	316	206	
		내부환경 분석	1	4.22	91	183	209	310	323	214	
		제품분석 (제품 / 브랜드 진단, 분석)	1	5.65	89	172	227	350	321	175	
	소비자조사 (소비환경 분석, 사용자 분석)	소비자조사 (소비환경 분석, 사용자 분석)	1	5.04	68	117	172	295	284	209	
		디자인 전략도출 (디자인 전략개발 수립)	1	4.48	167	183	193	211	198	115	
		디자인 기획 방향 도출 (디자인 컨셉 방향 연구)	1	3.57	170	198	198	211	203	175	
		디자인 기획 방향 보고	1	1.74	154	110	125	133	68	37	
디자인 개발	디자인 아이디어 발굴	사용자 시나리오 도출	1	4.30	107	149	133	282	321	211	
		아이디어 스케치	1	7.57	115	167	232	360	381	284	
		더티 프로토타입 제작	1	5.22	34	97	146	232	256	112	
		아이디어 검증	1	3.09	120	138	175	224	143	120	
		아이디어 PT	1	1.48	125	102	115	94	63	52	
	3D 랜더링	디자인 3D 랜더링	1	9.70	78	151	250	308	326	219	
		CMF 가이드라인 제시	1	4.30	99	188	198	222	170	78	
		랜더링 PT	1	1.43	117	115	125	76	55	39	
	사용자 검증 조사	더미 목업 제작	1	6.43	63	104	198	201	201	115	
		설문기획 및 설계	1	4.30	65	151	151	201	154	104	
기타	지식재산권(IP) 분석			1	3.30	65	107	214	167	60	0
	3D 모델링			1	7.00	78	149	198	297	232	172
	디자인 목업 제작			1	9.52	104	170	217	240	180	63
	소비자 반응 조사			1	5.57	50	97	172	198	209	146
	디자인 목업 PT			1	1.35	130	94	115	112	73	31
	최종보고서 작성			1	4.96	110	159	201	258	190	94
	디자인 권리화 업무지원			1	3.35	73	102	146	143	73	29
	디자인 사후관리	3D 모델링 수정 및 기구설계 협업		1	6.26	12	16	25	27	22	7
		CMF 소재 개발 및 시편 제작		1	3.87	9	14	20	19	16	7
총 업무소요일					127.6 일						

1.2 제품디자인 A-난이도 표준품셈

제품디자인 A-난이도			단위 (회)	업무 소요일	등급별 투입업무량 (단위: 분) *등급별 1인, 1일(8시간)기준						
단계	세부업무				총괄	특급	고급	중급	초급	보조	
프로젝트 사전 킥오프 미팅	디자인 요구사항 및 개발목표 공유	킥오프 사전검토 및 준비 (개발목표 및 SPEC검토)	1	2.68	95	82	136	123	131	85	
		미팅 참석과 프로젝트 진행 일정 관련 주요사항 논의	1	1.59	93	106	153	98	90	74	
디자인 기획	시장조사	외부환경 분석	1	2.59	44	68	120	153	196	177	
		내부환경 분석	1	2.45	41	74	128	147	199	153	
		제품분석 (제품 / 브랜드 진단, 분석)	1	3.05	57	117	158	210	199	161	
디자인 개발	소비자조사 (소비환경 분석, 사용자 분석)										
	디자인 전략도출 (디자인 전략개발 수립)		1	2.23	101	172	161	175	98	90	
	디자인 기획 방향 도출 (디자인 컨셉 방향 연구)		1	2.55	95	136	185	161	164	90	
	디자인 기획 방향 보고		1	1.55	82	95	131	90	49	16	
	디자인 아이디어 발굴	사용자 시나리오 도출									
디자인 개발		아이디어 스캐치	1	5.50	55	79	123	175	235	175	
		더티 프로토타입 제작									
		아이디어 검증									
		아이디어 PT	1	1.27	76	112	134	85	117	74	
3D 랜더링	3D 랜더링	디자인 3D 랜더링	1	6.86	57	79	164	188	254	177	
		CMF 가이드라인 제시	1	2.64	49	128	131	136	125	63	
		랜더링 PT	1	1.45	71	79	109	95	82	38	
	사용자 검증 조사	더미 목업 제작									
기타	디자인 제작	설문기획 및 설계									
		지식재산권(IP) 분석	1	4.77	44	65	150	109	142	93	
		3D 모델링	1	5.73	46	85	166	183	240	109	
	디자인 목업	디자인 목업 제작	1	6.36	41	79	120	79	139	65	
		소비자 반응 조사									
기타	디자인 목업 PT		1	1.36	76	85	117	63	82	44	
	최종보고서 작성		1	2.59	25	60	158	112	112	46	
디자인 사후관리	디자인 권리화 업무지원		1	2.59	41	79	177	57	101	57	
	양산 Follow-up	3D 모델링 수정 및 기구설계 협업	1	4.27	65	101	172	112	131	33	
		CMF 소재 개발 및 시편 제작	1	3.41	46	98	131	134	87	63	
총 업무소요일				67.5 일							

1. 총체(대기기준의 이해)

2. 제품디자인

3-1. 시각디자인
Brand Identity3-2. 시각디자인
Editorial&Graphic

4. 패키지디자인

5. 서비스디자인

6. 부록

1.3 제품디자인 B-난이도 표준품셈

제품디자인 B-난이도			단위 (회)	업무 소요일	등급별 투입업무량 (단위: 분) *등급별 1인, 1일(8시간)기준					
단계	세부업무				총괄	특급	고급	중급	초급	보조
프로젝트 사전 킥오프 미팅	디자인 요구사항 및 개발목표 공유	킥오프 사전검토 및 준비 (개발목표 및 SPEC검토)	1	2.24	94	86	101	182	204	127
		미팅 참석과 프로젝트 진행 일정 관련 주요사항 논의	1	1.20	89	74	72	120	151	115
디자인 기획	시장조사	외부환경 분석								
		내부환경 분석								
		제품분석 (제품 / 브랜드 진단, 분석)	1	3.12	43	91	110	194	262	250
	소비자조사 (소비환경 분석, 사용자 분석)									
	디자인 전략도출 (디자인 전략개발 수립)									
	디자인 기획 방향 도출 (디자인 컨셉 방향 연구)		1	2.80	86	94	211	175	209	137
	디자인 기획 방향 보고		1	1.72	91	72	144	149	156	98
디자인 개발	디자인 아이디어 발굴	사용자 시나리오 도출								
		아이디어 스캐치	1	4.92	48	79	113	254	319	269
		더티 프로토타입 제작								
		아이디어 검증								
	3D 랜더링	아이디어 PT	1	1.36	74	74	113	98	118	82
		디자인 3D 랜더링	1	6.12	48	46	127	163	221	158
		CMF 가이드라인 제시	1	2.56	50	108	151	118	144	84
	사용자 검증 조사	랜더링 PT	1	1.68	86	50	82	94	89	60
		더미 목업 제작								
		설문기획 및 설계								
	자식재산권(IP) 분석		1	1.76	77	65	127	67	86	115
	3D 모델링		1	3.84	72	65	139	180	214	149
	디자인 목업 제작		1	7.20	77	82	161	168	175	89
기타	소비자 반응 조사									
	디자인 목업 PT		1	1.16	74	77	96	96	53	62
	최종보고서 작성		1	2.12	22	29	53	192	170	158
	디자인 권리화 업무지원		1	2.12	26	55	144	190	170	137
디자인 사후관리	양산 Follow-up	3D 모델링 수정 및 기구설계 협업								
		CMF 소재 개발 및 시편 제작								
	총 업무소요일			45.9 일						

2 시각디자인(Brand Identity)

2.1 시각디자인(Brand Identity) S-난이도 표준품셈

시각디자인(Brand Identity) S-난이도		단위 (회)	업무 소요일	등급별 투입업무량 (단위: 분) *등급별 1인, 1일(8시간)기준					
단계	세부업무			총괄	특급	고급	중급	초급	보조
브랜드 개발전략	오리엔테이션	1	2.58	129	161	126	180	161	88
	내부고객 의견 조사	1	3.79	85	126	145	161	189	111
	외부고객 의견 조사 (소비자, 이해관계자)	1	5.26	79	145	155	180	193	133
	내·외부 시장 현황조사 및 분석	1	6.42	120	126	148	196	202	129
	브랜드 전략 수립	1	6.74	133	148	193	208	202	101
	브랜드 전략 보고	1	5.68	120	161	129	161	161	73
브랜드 네임개발	네임 개발	1	9.05	111	136	136	177	199	120
	슬로건 개발	1	7.74	92	120	139	139	202	107
브랜드 권리화	지식재산권(네이밍) 등록	1	3.79	73	92	120	133	205	95
브랜드 기본디자인 개발	디자인 개발 및 선정	1	11.63	120	126	148	193	205	139
	기본 디자인 선호도 조사	1	4.89	51	63	60	114	180	107
	기본디자인 시스템 정립	1	9.37	73	117	136	202	186	136
브랜드 권리화	지식재산권 (상표) 등록	1	3.63	73	111	142	148	208	107
브랜드 응용디자인 개발	응용 아이템 그래픽 템플릿 개발	1	8.21	82	107	139	183	186	126
	사인 디자인 기본 설계	1	9.74	85	120	107	193	202	129
	이미지 구축 및 스타일링 가이드 개발	1	8.58	63	104	126	199	193	123
	홍보물류 컨텐츠 디자인 및 제작	1	8.42	88	117	117	174	186	133
브랜드 가이드북 개발	가이드북 아트워크 및 데이터	1	7.47	51	88	101	186	174	126
	브랜드 컨셉북 개발	1	6.53	63	120	126	193	202	145
홍보 및 매니지먼트	브랜드 기본 홍보 진행	1	4.79	98	98	95	148	161	82
	커뮤니케이션 전략 수립	1	4.95	133	111	95	171	136	69
	적용 실태 조사 및 후속관리	1	5.58	92	85	73	123	114	104
총 업무소요일				144.8 일					

1. 총체(대기기준의기해)

2. 제품디자인

3-1. 시각디자인
Brand Identity3-2. 시각디자인
Editorial&Graphic

4. 패키지디자인

5. 서비스디자인

6. 부록

2.2 시각디자인(Brand Identity) A-난이도 표준품셈

시각디자인(Brand Identity) A-난이도		단위 (회)	업무 소요일	등급별 투입업무량 (단위: 분) *등급별 1인, 1일(8시간)기준					
단계	세부업무			총괄	특급	고급	중급	초급	보조
브랜드 개발전략	오리엔테이션	1	1.89	104	117	88	85	88	88
	내부고객 의견 조사	1	2.26	79	117	126	193	136	142
	외부고객 의견 조사 (소비자, 이해관계자)								
	내·외부 시장 현황조사 및 분석	1	4.53	152	98	167	164	202	199
	브랜드 전략 수립	1	5.26	212	120	123	186	205	101
	브랜드 전략 보고								
브랜드 네임개발	네임 개발	1	11.68	104	114	155	174	202	123
	슬로건 개발								
브랜드 권리화	지식재산권(네이밍) 등록	1	2.32	79	92	79	167	126	133
브랜드 기본디자인 개발	디자인 개발 및 선정	1	12.11	88	98	92	152	174	164
	기본 디자인 선호도 조사								
	기본디자인 시스템 정립	1	8.42	66	95	101	158	189	123
브랜드권리화	지식재산권 (상표) 등록	1	2.37	76	66	79	139	136	114
브랜드 응용디자인 개발	응용 아이템 그래픽 템플릿 개발	1	10.58	69	66	85	161	237	171
	사인 디자인 기본 설계								
	이미지 구축 및 스타일링 가이드 개발								
	홍보물류 컨텐츠 디자인 및 제작								
브랜드 가이드북 개발	가이드북 아트워크 및 데이터	1	7.42	35	51	76	114	158	148
	브랜드 컨셉북 개발								
홍보 및 매니지먼트	브랜드 기본 홍보 진행								
	커뮤니케이션 전략 수립								
	적용 실태 조사 및 후속관리								
총 업무소요일			68.8 일						

2.3 시각디자인(Brand Identity) B-난이도 표준품셈

시각디자인(Brand Identity) B-난이도		단위 (회)	업무 소요일	등급별 투입업무량 (단위: 분) *등급별 1인, 1일(8시간)기준					
단계	세부업무			총괄	특급	고급	중급	초급	보조
브랜드 개발전략	오리엔테이션	1	1.69	75	114	72	72	129	84
	내부고객 의견 조사								
	외부고객 의견 조사 (소비자, 이해관계자)								
	내·외부 시장 현황조사 및 분석								
	브랜드 전략 수립	1	5.05	54	99	81	99	162	90
	브랜드 전략 보고								
브랜드 네임개발	네임 개발								
	슬로건 개발								
브랜드 권리화	지식재산권(네이밍) 등록								
브랜드 기본디자인 개발	디자인 개발 및 선정	1	10.35	60	87	96	96	225	177
	기본 디자인 선호도 조사								
	기본디자인 시스템 정립	1	7.70	36	126	105	165	192	168
브랜드권리화	지식재산권 (상표) 등록	1	1.65	57	78	54	78	99	75
브랜드 응용디자인 개발	응용 아이템 그래픽 템플릿 개발	1	7.40	48	102	57	150	231	159
	사인 디자인 기본 설계								
	이미지 구축 및 스타일링 가이드 개발								
브랜드 가이드북 개발	홍보물류 컨텐츠 디자인 및 제작								
	가이드북 아트워크 및 데이터	1	3.95	30	93	51	87	249	180
	브랜드 컨셉북 개발								
홍보 및 매니지먼트	브랜드 기본 홍보 진행								
	커뮤니케이션 전략 수립								
	적용 실태 조사 및 후속관리								
총 업무소요일			37.8 일						

1. 총체(대기기준의기해)

2. 제품디자인

3-1. 시각디자인
Brand Identity3-2. 시각디자인
Editorial&Graphic

4. 패키지디자인

5. 서비스디자인

6. 부록

3 시각디자인(Editorial & Graphic)

3.1 시각디자인(Editorial & Graphic) S-난이도 표준품셈

시각디자인(Editorial & Graphic) S-난이도		단위 (회)	업무 소요일	등급별 투입업무량 (단위: 분) *등급별 1인, 1일(8시간)기준					
단계	세부업무			총괄	특급	고급	중급	초급	보조
기획 및 전략	킥오프 미팅	1	2.33	33	31	80	167	151	167
	기업·소비자·경쟁사 분석	1	2.48	96	49	111	71	229	178
	디자인 트렌드 분석	1	6.56	24	58	24	173	147	218
	디자인 전략과 컨셉 및 프로세스	1	2.93	33	31	80	109	102	109
	페이지네이션	1	4.52	53	49	20	80	120	120
	컨텐츠 구성 및 기획	1	4.04	62	69	109	160	151	162
	보고서 작성 및 제안	1	4.59	104	120	289	76	67	151
디자인 개발	키비주얼 및 아이디어 스케치	1	7.19	58	67	93	129	120	104
	캘리 또는 일러스트 개발	1	6.85	100	49	109	160	151	162
	아이콘 및 디자인 개발	1	6.41	53	82	58	144	56	49
	카피라이팅	1	4.26	64	91	89	158	244	222
	이미지렌탈	1	1.70	44	53	58	102	115	149
	시안작업	1	3.78	40	40	76	182	180	196
	촬영 기획 및 촬영 시안 준비	1	3.56	36	71	82	131	213	220
	컴퓨터 작업(이미지 보정)	1	6.85	40	69	71	158	231	229
	디자인 실행(원고작업)	1	6.78	80	87	122	160	247	236
	보고작업	1	3.26	27	60	36	84	158	158
	일러스트 및 이미지 보완작업	1	7.00	64	13	113	153	158	193
	카피 오토달자 검수 등 교정, 교열 작업	1	3.07	62	64	89	173	180	189
	최종 시뮬레이션 / 내부 검수	1	6.96	58	60	122	196	220	238
디자인 보고	최종 보고 및 컨펌	1	3.52	20	49	71	100	133	142
샘플작업	검판 및 출력용 데이터 작업	1	6.56	53	36	102	140	180	176
	디지털 출력	1	4.00	49	62	47	111	84	91
	평가 및 보완 작업	1	2.37	67	53	107	111	133	122
	샘플(프로토타입) 보고	1	3.33	56	69	71	156	162	140
디자인 관리	인쇄 감리 및 후가공 감리 / 원고 납품	1	2.37	67	60	109	107	138	122
	정산 및 원료 보고서	1	3.59	13	33	71	156	169	176
	최종 데이터 정리 및 송부	1	3.89	38	31	69	136	169	164
총 업무소요일		124.8 일							

3.2 시각디자인(Editorial & Graphic) A-난이도 표준품셈

시각디자인(Editorial & Graphic) A-난이도		단위 (회)	업무 소요일	등급별 투입업무량 (단위: 분) *등급별 1인, 1일(8시간)기준					
단계	세부업무			총괄	특급	고급	중급	초급	보조
기획 및 전략	킥오프 미팅	1	1.26	24	40	72	136	128	136
	기업·소비자·경쟁사 분석	1	1.33	24	64	40	168	152	160
	디자인 트렌드 분석	1	2.26	24	48	32	136	128	136
	디자인 전략과 컨셉 및 프로세스	1	3.15	40	40	88	112	104	104
	페이지네이션	1	2.67	32	32	88	80	104	96
	컨텐츠 구성 및 기획	1	3.78	32	32	104	184	176	144
	보고서 작성 및 제안	1	3.19	33	64	72	232	224	208
디자인 개발	키비주얼 및 아이디어 스케치	1	4.56	64	56	72	184	104	112
	캘리 또는 일러스트 개발	1	4.33	88	104	96	208	280	256
	아이콘 및 다이어그램 개발	1	4.04	40	56	40	184	168	184
	카피라이팅	1	3.30	32	72	88	120	168	168
	이미지렌탈	1	3.52	8	8	56	104	112	136
	시안작업	1	3.74	40	56	72	184	184	168
	촬영 기획 및 촬영 시안 준비	1	3.74	32	40	88	120	184	168
	컴퓨터 작업(이미지 보정)	1	3.15	8	48	120	232	240	192
	디자인 실행(원고작업)	1	1.19	16	56	96	192	224	216
	보고작업								
	일러스트 및 이미지 보완작업								
	카피 오팔자 검수 등 교정, 교열 작업	1	1.59	8	24	64	160	184	200
	최종 시뮬레이션 / 내부 검수								
디자인 보고	최종 보고 및 컨펌	1	2.64	8	24	56	112	152	160
샘플작업	검판 및 출력용 데이터 작업	1	2.97	8	32	88	160	224	272
	디지털 출력	1	1.56	16	32	64	104	128	112
	평가 및 보완 작업								
디자인 관리	샘플(프로토타입) 보고	1	1.52	48	64	48	88	72	72
	인쇄 감리 및 후가공 감리 / 원고 납품	1	1.37	40	40	72	112	128	112
	정산 및 완료 보고서	1	2.22	16	32	88	152	168	144
	최종 데이터 정리 및 송부	1	2.44	40	32	56	120	136	144
	총 업무소요일		65.5 일						

1. 총체(대기기준의 이해)

2. 제품디자인

3-1. 시각디자인
Brand Identity3-2. 시각디자인
Editorial & Graphic

4. 패키지디자인

5. 서비스디자인

6. 부록

3.3 시각디자인(Editorial & Graphic) B-난이도 표준품셈

시각디자인(Editorial & Graphic) B-난이도		단위 (회)	업무 소요일	등급별 투입업무량 (단위: 분) *등급별 1인, 1일(8시간)기준					
단계	세부업무			총괄	특급	고급	중급	초급	보조
기획 및 전략	킥오프 미팅	1	1.26	24	40	72	176	168	176
	기업·소비자·경쟁사 분석								
	디자인 트렌드 분석								
	디자인 전략과 컨셉 및 프로세스	1	1.33	24	64	40	168	152	168
	페이지네이션	1	2.00	32	56	56	136	184	200
	컨텐츠 구성 및 기획								
	보고서 작성 및 제안	1	2.00	16	40	88	176	240	272
	키비주얼 및 아이디어 스케치	1	4.41	40	48	88	200	176	224
	캘리 또는 일러스트 개발								
	아이콘 및 디자인그램 개발								
디자인 개발	카피라이팅								
	이미지렌탈	1	1.04	8	8	56	88	96	120
	시안작업	1	3.26	48	48	128	304	288	304
	촬영 기획 및 촬영 시안 준비								
	컴퓨터 작업(이미지 보정)	1	5.63	16	56	152	304	360	432
	디자인 실행(원고작업)	1	1.67	8	32	80	200	232	304
	보고작업								
	일러스트 및 이미지 보완작업								
	카피 오팔자 검수 등 교정, 교열 작업	1	1.63	8	32	88	208	272	352
	최종 시뮬레이션 / 내부 검수								
디자인 보고	최종 보고 및 컨펌	1	1.98	8	16	40	128	176	184
샘플작업	검판 및 출력용 데이터 작업	1	1.52	8	24	88	216	296	376
	디지털 출력	1	1.67	2	24	48	144	256	280
	평가 및 보완 작업								
	샘플(프로토타입) 보고	1	1.14	32	56	32	104	80	80
디자인 관리	인쇄 감리 및 후가공 감리 / 원고 납품	1	1.41	2	16	48	144	272	288
	정산 및 원료 보고서	1	1.56	64	48	80	56	48	64
	최종 데이터 정리 및 송부	1	1.15	64	24	48	104	104	128
총 업무소요일			34.7 일						

4 패키지디자인

4.1 패키지디자인 S-난이도 표준품셈

패키지디자인 S-난이도		단위 (회)	업무 소요일	등급별 투입업무량 (단위: 분) *등급별 1인, 1일(8시간)기준						
단계	세부업무			총괄	특급	고급	중급	초급	보조	
기획 및 전략	디자인 요구사항 및 개발 목표 공유	1	1.79	107	117	120	186	88	79	
	시장조사	외부환경 분석	1	3.37	63	129	139	196	145	161
		내부환경 분석	1	3.05	76	104	133	249	139	129
		제품분석	1	3.16	82	111	88	278	174	224
	디자인 전략	지식재산권(IP) 분석	1	2.58	22	107	82	145	142	177
		소비자 조사	1	3.16	82	104	139	193	139	202
		디자인 전략 도출	1	3.58	69	111	177	167	107	123
		디자인 기획 방향 도출	1	3.32	98	183	208	237	167	215
		디자인 기획 방향 PT	1	1.63	85	145	158	189	117	148
		아이디어 스케치	1	5.42	66	136	126	287	253	234
	디자인 아트워크	패키지디자인 브랜드 개발	1	6.89	82	129	145	253	215	253
		포장 구성 별 스펙(SPEC)	1	2.47	63	111	155	174	117	126
		패키지디자인 브랜드 시스템 제안	1	2.95	57	117	114	174	126	123
		브랜드패키지 디자인 스토리 이미지 디자인 모티브 시각요소 이미지 개발	1	4.11	69	79	123	249	177	171
		로고 타입 개발	1	2.95	85	95	101	193	126	174
		세부 아트워크	1	3.74	76	85	88	227	174	208
		CG	1	3.42	54	63	155	253	126	155
		원고 작업	1	2.16	32	51	79	186	161	174
		3D 제작	1	3.16	60	69	114	183	152	167
		촬영	1	2.53	54	85	123	174	180	202
		이미지 렌탈	1	0.89	32	38	32	171	145	158
		일러스트 개발	1	3.11	41	73	111	237	174	180
		캐릭터 개발	1	2.89	38	44	120	218	193	221
	디자인시안 PT		1	0.68	22	25	54	126	107	32
디자인 개발	패키지 디자인 시스템 개발	패키지디자인 시스템 개발	1	3.16	63	88	148	205	189	221
		패키지 기본 시스템 개발	1	2.84	73	79	114	265	186	249
	개발디자인 프레젠테이션		1	1.89	88	129	129	212	114	107
	소비자 반응 조사		1	2.89	57	117	120	246	212	221
	개발디자인 교정, 디자인 감리		1	2.05	35	101	101	158	88	60
	개발디자인 목업 (샘플)		1	2.95	41	101	111	231	189	231
	패키지 시스템 매뉴얼(P.I)		1	3.47	57	123	136	196	177	196
	포장 구성 별 제작용 원고 작업		1	1.79	51	107	123	231	167	158
	보고서 작성		1	1.89	22	51	180	256	101	92
	디자인 사후관리	양산화 지원	1	1.95	88	186	164	227	111	123
		디자인 권리화 업무지원	1	1.68	38	73	117	215	171	155
총 업무소요일				99.6						

1. 총체(대기기준의 이해)

2. 제품디자인

3-1. 시각디자인
Brand Identity3-2. 시각디자인
Editorial&Graphic

4. 패키지디자인

5. 서비스디자인

6. 부록

4.2 패키지디자인 A-난이도 표준품셈

패키지디자인 A-난이도		단위 (회)	업무 소요일	등급별 투입업무량 (단위: 분) *등급별 1인, 1일(8시간)기준					
단계	세부업무			총괄	특급	고급	중급	초급	보조
기획 및 전략	디자인 요구사항 및 개발 목표 공유	1	1.90	80	72	112	136	64	120
	외부환경 분석	1	2.25	56	48	80	160	168	184
	시장조사	1	2.10	48	64	80	192	160	184
	내부환경 분석	1	2.05	56	64	72	176	152	256
	제품분석	1	1.50	88	80	80	112	120	128
	지식재산권(IP) 분석	1	3.30	72	72	88	152	104	88
	소비자 조사	1	3.40	72	80	120	176	120	176
	디자인 전략 도출	1	2.10	56	72	96	120	80	64
	디자인 기획 방향 도출	1	2.85	64	48	104	152	104	104
	디자인 기획 방향 PT	1	2.85	56	48	88	120	88	104
디자인 개발	아이디어 스케치	1	2.75	48	56	96	160	168	192
	패키지디자인 브랜드 개발	1	6.60	48	64	104	160	136	112
	포장 구성 별 스펙(SPEC)	1	2.85	64	48	104	152	104	104
	패키지디자인 브랜드 시스템 제안	1	2.85	56	48	88	120	88	104
	디자인 아트워크	1	2.55	64	32	120	120	104	168
	브랜드패키지 디자인 스토리 이미지	1	2.15	64	32	88	120	80	80
	디자인 모티브	1	2.50	72	48	96	120	104	120
	시각요소 이미지 개발	1	2.45	40	48	120	200	160	200
	로고 타입 개발	1	1.70	48	32	80	168	168	200
	세부 아트워크	1	2.80	80	16	64	160	168	184
	CG	1	1.90	56	40	96	152	88	64
	원고 작업	1	2.15	56	64	128	184	136	168
	3D 제작	1	1.15	24	32	16	80	88	120
	촬영	1	2.70	72	64	112	152	176	200
	이미지 렌탈	1	2.80	80	16	64	160	168	184
	일러스트 개발	1	1.90	56	40	96	152	88	64
	캐릭터 개발	1	2.80	80	16	64	160	168	184
	디자인시안 PT	1	1.90	56	40	96	152	88	64
디자인 사후관리	패키지 디자인 시스템 개발	1	4.10	40	40	88	160	96	96
	패키지 기본 시스템 개발	1	2.10	32	64	88	160	96	72
	개발디자인 교정, 디자인 감리	1	4.10	40	40	88	208	160	176
	개발디자인 목업 (샘플)	1	2.10	32	24	88	168	208	168
	개발디자인 프레젠테이션	1	2.10	32	24	88	168	208	168
	소비자 반응 조사	1	2.10	32	24	88	168	208	168
	개발디자인 평가, 디자인 감리	1	2.10	32	24	88	168	208	168
기타	보고서 작성	1	2.10	32	24	88	168	208	168
디자인 사후관리	양산화 지원	1	1.45	88	72	80	112	144	152
	디자인 권리화 업무지원	1	2.10	64	56	128	176	48	48
총 업무소요일			69.0						
			일						

4.3 패키지디자인 B-난이도 표준품셈

패키지디자인 B-난이도		단위 (회)	업무 소요일	등급별 투입업무량 (단위: 분) *등급별 1인, 1일(8시간)기준					
단계	세부업무			총괄	특급	고급	중급	초급	보조
기획 및 전략	디자인 요구사항 및 개발 목표 공유	1	1.62	83	77	86	129	100	131
	시장조사	외부환경 분석							
		내부환경 분석							
		시장분석	1	2.38	46	86	63	229	309
	지식재산권(IP) 분석	1	1.48	106	77	83	174	266	303
	소비자 조사								
	디자인 전략 도출								
	디자인 기획 방향 도출	1	2.57	117	89	94	126	183	194
	디자인 기획 방향 PT								
	아이디어 스케치	1	4.29	49	51	137	189	291	377
디자인 개발	패키지디자인 브랜드 개발								
	포장 구성 별 스펙(SPEC)								
	패키지디자인 브랜드 시스템 제안								
	디자인 아트워크	브랜드패키지 디자인 스토리 이미지 디자인 모티브 시각요소 이미지 개발	1	3.48	60	54	63	260	280
		로고 타입 개발							
		세부 아트워크							
		CG	1	2.14	40	63	120	200	251
		원고 작업	1	1.19	34	57	77	154	226
		3D 제작							
		촬영	1	1.38	40	43	103	143	206
		이미지 렌탈	1	1.05	23	23	17	109	69
		일러스트 개발	1	2.81	49	34	89	237	263
		캐릭터 개발	1	2.48	57	3	23	209	183
디자인 사후관리	디자인시안 PT	1	1.43	86	77	97	140	194	220
	패키지 디자인 시스템 개발	패키지디자인 시스템 개발							
		패키지 기본 시스템 개발							
	개발디자인 프레젠테이션								
	소비자 반응 조사								
	개발디자인 교정, 디자인 감리	1	1.33	20	63	100	200	171	137
	개발디자인 목업 (샘플)	1	1.86	51	74	103	157	229	220
	패키지 시스템 매뉴얼(P.I.)								
	포장 구성 별 제작용 원고 작업	1	1.71	49	34	69	223	251	249
	보고서 작성								
기타	양산화 지원	1	1.24	60	51	94	83	131	134
	디자인 권리화 업무지원	1	1.14	40	20	69	169	154	109
총 업무소요일			35.6 일						

1. 총체(대기기준의 이해)

2. 제품디자인

3-1. 시각디자인
Brand Identity3-2. 시각디자인
Editorial&Graphic

4. 패키지디자인

5. 서비스디자인

6. 부록

5 서비스·경험 디자인

5.1 서비스·경험 디자인 B-난이도 표준품셈

서비스·경험 디자인 B-난이도		단위 (회)	업무 소요일	등급별 투입업무량 (단위: 분) *등급별 1인, 1일(8시간)기준					
단계	세부업무			총괄	특급	고급	중급	초급	보조
요구사항 파악	요구사항 파악	1	2.25	38	113	90	180	143	38
	과제계획 설계	1	5.13	45	98	158	263	308	158
	과제 제안	1	5.38	68	90	150	225	308	158
수행계획 수립	과제 계약	1	2.00	90	83	105	83	30	0
	수행계획 수립	1	2.38	83	165	143	180	105	53
	과제 관리체계 수립	1	2.13	98	158	158	113	38	38
환경조사	환경조사 설계	1	2.25	83	135	143	195	143	23
	환경 현황조사	1	4.88	15	83	165	240	255	188
	환경 현장 조사	1	6.38	0	45	158	240	240	173
관찰 조사	사용자 유형 분류	1	4.88	0	23	135	218	240	90
	관찰 조사 설계	1	2.75	23	60	120	173	210	150
	사용자 관찰 조사	1	3.88	15	90	143	225	210	248
면접 조사	면접조사 설계	1	2.88	8	68	98	203	203	90
	면접대상 설정	1	2.50	0	60	90	188	248	90
	면접조사	1	4.13	0	75	105	203	248	270
환경 분석	서비스 환경 분석	1	4.38	0	75	158	225	263	180
	서비스·비즈니스 모델 분석	1	4.38	0	90	158	225	285	105
	환경 분석 종합	1	4.63	60	120	128	210	165	98
대상 분석	요구사항 분석	1	2.50	23	53	98	225	233	113
	페르소나 설정	1	2.00	38	68	113	165	330	233
	사용자 여정 분석	1	3.13	15	53	90	188	293	218
	이해관계자 분석	1	2.25	30	128	128	173	293	203
원칙 수립	요구사항 정의	1	2.50	38	143	158	203	263	98
	핵심 사용자 정의	1	2.75	30	83	120	188	293	98
	디자인 콘셉트 도출	1	3.25	60	98	158	210	218	128
아이디어선	이해관계자 참여 아이디어 워크숍	1	3.13	83	180	150	210	285	173
	아이디어 구체화	1	4.13	30	128	128	203	285	180
	서비스·경험 구조화	1	4.00	23	105	113	188	248	173
시나리오 개발	시나리오 기획	1	3.88	15	98	120	203	270	158
	시나리오 제작	1	5.88	23	105	113	173	255	225
	시나리오 평가 보완	1	3.38	15	98	113	195	345	158
총 업무소요일		110.0 일							

5.2 서비스·경험 디자인 A-난이도 표준품셈

서비스·경험 디자인 A-난이도		단위 (회)	업무 소요일	등급별 투입업무량 (단위: 분) *등급별 1인, 1일(8시간)기준					
단계	세부업무			총괄	특급	고급	중급	초급	보조
요구사항 파악	요구사항 파악	1	2.25	38	113	90	180	143	38
	과제계획 설계	1	5.13	45	98	158	263	308	158
	과제 제안	1	5.38	68	90	150	225	308	158
수행계획 수립	과제 계약	1	2.00	90	83	105	83	30	0
	수행계획 수립	1	2.38	83	165	143	180	105	53
	과제 관리체계 수립	1	2.13	98	158	158	113	38	38
환경조사	환경조사 설계	1	2.25	83	135	143	195	143	23
	환경 현황조사	1	4.88	15	83	165	240	255	188
	환경 현장 조사	1	6.38	0	45	158	240	240	173
관찰 조사	사용자 유형 분류	1	4.88	0	23	135	218	240	90
	관찰 조사 설계	1	2.75	23	60	120	173	210	150
	사용자 관찰 조사	1	3.88	15	90	143	225	210	248
면접 조사	면접조사 설계	1	2.88	8	68	98	203	203	90
	면접대상 설정	1	2.50	0	60	90	188	248	90
	면접조사	1	4.13	0	75	105	203	248	270
환경 분석	서비스 환경 분석	1	4.38	0	75	158	225	263	180
	서비스·비즈니스 모델 분석	1	4.38	0	90	158	225	285	105
	환경 분석 종합	1	4.63	60	120	128	210	165	98
대상 분석	요구사항 분석	1	2.50	23	53	98	225	233	113
	페르소나 설정	1	2.00	38	68	113	165	330	233
	사용자 여정 분석	1	3.13	15	53	90	188	293	218
	이해관계자 분석	1	2.25	30	128	128	173	293	203
원칙 수립	요구사항 정의	1	2.50	38	143	158	203	263	98
	핵심 사용자 정의	1	2.75	30	83	120	188	293	98
	디자인 콘셉트 도출	1	3.25	60	98	158	210	218	128
아이디어선	이해관계자 참여 아이디어 워크숍	1	3.13	83	180	150	210	285	173
	아이디어 구체화	1	4.13	30	128	128	203	285	180
	서비스·경험 구조화	1	4.00	23	105	113	188	248	173
시나리오 개발	시나리오 기획	1	3.88	15	98	120	203	270	158
	시나리오 제작	1	5.88	23	105	113	173	255	225
	시나리오 평가 보완	1	3.38	15	98	113	195	345	158
시나리오 개발 (B-난이도)까지 수행 이후 아래 세부업무 수행									
프로토타입 개발	서비스·경험 프로토타입 기획	1	4.88	23	105	128	203	390	248
	서비스·경험 프로토타입 설계	1	9.88	23	105	120	188	285	203
	서비스·경험 프로토타입 제작	1	9.88	23	105	120	203	300	203
프로토타입 평가	서비스·경험 프로토타입 평가 기획	1	3.38	15	83	135	248	323	158
	서비스·경험 프로토타입 평가	1	3.38	23	90	135	225	278	188
	지식재산권 분석	1	2.25	23	68	68	203	383	143
	서비스·경험 프로토타입 보완	1	4.25	15	68	83	225	345	128
총 업무소요일				147.9 일					

1. 총체(대기기준의기해)

2. 제품디자인

3-1. 시각디자인
Brand Identity3-2. 시각디자인
Editorial&Graphic

4. 패키지디자인

5. 서비스디자인

6. 부록

5.3 서비스·경험 디자인 S-난이도 표준품셈

서비스·경험 디자인 S-난이도		단위 (회)	업무 소요일	등급별 투입업무량 (단위: 분) *등급별 1인, 1일(8시간)기준					
단계	세부업무			총괄	특급	고급	중급	초급	보조
요구사항 파악	요구사항 파악	1	2.25	38	113	90	180	143	38
	과제계획 설계	1	5.13	45	98	158	263	308	158
	과제 제안	1	5.38	68	90	150	225	308	158
수행계획 수립	과제 계약	1	2.00	90	83	105	83	30	0
	수행계획 수립	1	2.38	83	165	143	180	105	53
	과제 관리체계 수립	1	2.13	98	158	158	113	38	38
환경조사	환경조사 설계	1	2.25	83	135	143	195	143	23
	환경 현황조사	1	4.88	15	83	165	240	255	188
	환경 현장 조사	1	6.38	0	45	158	240	240	173
관찰 조사	사용자 유형 분류	1	4.88	0	23	135	218	240	90
	관찰 조사 설계	1	2.75	23	60	120	173	210	150
	사용자 관찰 조사	1	3.88	15	90	143	225	210	248
면접 조사	면접조사 설계	1	2.88	8	68	98	203	203	90
	면접대상 설정	1	2.50	0	60	90	188	248	90
	면접조사	1	4.13	0	75	105	203	248	270
환경 분석	서비스 환경 분석	1	4.38	0	75	158	225	263	180
	서비스·비즈니스 모델 분석	1	4.38	0	90	158	225	285	105
	환경 분석 종합	1	4.63	60	120	128	210	165	98
대상 분석	요구사항 분석	1	2.50	23	53	98	225	233	113
	페르소나 설정	1	2.00	38	68	113	165	330	233
	사용자 여정 분석	1	3.13	15	53	90	188	293	218
	이해관계자 분석	1	2.25	30	128	128	173	293	203
원칙 수립	요구사항 정의	1	2.50	38	143	158	203	263	98
	핵심 사용자 정의	1	2.75	30	83	120	188	293	98
	디자인 콘셉트 도출	1	3.25	60	98	158	210	218	128
아이디어선	이해관계자 참여 아이디어 워크숍	1	3.13	83	180	150	210	285	173
	아이디어 구체화	1	4.13	30	128	128	203	285	180
	서비스·경험 구조화	1	4.00	23	105	113	188	248	173
시나리오 개발	시나리오 기획	1	3.88	15	98	120	203	270	158
	시나리오 제작	1	5.88	23	105	113	173	255	225
	시나리오 평가 보완	1	3.38	15	98	113	195	345	158
시나리오 개발 (B-난이도)까지 수행 이후 아래 세부업무 수행									
프로토타입 개발	서비스·경험 프로토타입 기획	1	4.88	23	105	128	203	390	248
	서비스·경험 프로토타입 설계	1	9.88	23	105	120	188	285	203
	서비스·경험 프로토타입 제작	1	9.88	23	105	120	203	300	203
프로토타입 평가	서비스·경험 프로토타입 평가 기획	1	3.38	15	83	135	248	323	158
	서비스·경험 프로토타입 평가	1	3.38	23	90	135	225	278	188
	지식재산권 분석	1	2.25	23	68	68	203	383	143
	서비스·경험 프로토타입 보완	1	4.25	15	68	83	225	345	128
프로토타입 평가 (A-난이도)까지 진행 이후 다음 세부업무 진행									

서비스·경험 디자인 S-난이도		단위 (회)	업무 소요일	등급별 투입업무량 (단위: 분) *등급별 1인, 1일(8시간)기준					
단계	세부업무			총괄	특급	고급	중급	초급	보조
모델 개발	서비스·경험 점점 정의	1	3.38	15	68	128	218	353	158
	서비스 여정 설계	1	4.50	45	90	120	180	240	143
	서비스·경험 모델 제시	1	4.25	53	98	135	188	285	38
모델 평가	서비스·경험 모델 평가 기획	1	4.00	30	90	120	165	278	135
	서비스·경험 모델 평가수행	1	4.00	38	98	120	165	278	210
	서비스·경험 모델 보완	1	3.00	30	90	128	180	293	240
프로젝트 완료	결과물 발표	1	3.13	53	120	135	180	293	120
	완료 보고서 작성	1	6.25	8	75	150	218	308	195
	지식재산권 등록	1	5.13	15	90	98	120	158	68
총 업무소요일		185.5 일							

1. 총체(대기기준의기해)

2. 제품디자인

3-1. 시각디자인
Brand Identity3-2. 시각디자인
Editorial&Graphic

4. 패키지디자인

5. 서비스디자인

6. 부록

2025년 디자이너 등급별 노임단가(2026년 적용)

(단위: 원, 1인/1일 기준)

구분	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
전체	277,992	260,485	224,824	192,023	177,631	145,885
제품	306,516	265,163	222,309	219,399	193,221	159,663
시각	265,806	256,527	224,887	184,033	172,960	140,060
패키지	296,946	292,002	233,466	191,081	164,893	145,192
서비스 경험	312,726	290,559	249,111	235,391	177,672	155,890

[2025년 디자이너 등급별 노임단가 실태조사] (통계승인 제448001호)의 디자이너 등급별 노임단가입니다.

※산업디자인 개발의 대가 산정 시 노임단가 활용 유의사항

- 디자이너 등급별 노임단가는 '산업디자인 개발의 대가기준' 제11조 (디자이너 노임단가의 적용기준) '디자이너의 노임단가'를 지칭함. (산업통상자원부 고시 제 2019-212호)
- 디자이너 등급별 노임단가는 '디자인업'을 전문으로 하는 디자인 전문업체를 대상으로 업체에 근로하는 '디자이너'의 실지급 임금을 조사함. 따라서 '디자인업'을 전문으로 하지 않는 일반기업에 소속된 디자이너는 조사의 대상에 포함되지 않음.
- 디자이너 등급별 노임단가는 기본급여, 제수당, 월 상여금, 월 퇴직급여충당금, 월 사회보험료(회사부담금)을 모두 포함한 결과임.
- 근무일 수는 휴일 및 법정 공휴일 등을 제외함.
- 2026년 적용되는 노임단가는 <2025년 디자이너 등급별 노임단가> 임.
- 적용일 : 2026년 1월 1일부터 2026년 12월 31일까지

3. 2025년 디자이너 등급별 노임단가 (2026년 적용)

디자이너 등급별 자격 기준

분류 \ 등급	경력기준	학력기준	자격기준
총괄디자이너	실무경력 20년 이상	-	
특급디자이너	실무경력 16년~20년 미만	-	
고급디자이너	실무경력 12년~16년 미만	-	· 기술사 자격소지자
중급디자이너	실무경력 8년~12년 미만	-	
초급디자이너	실무경력 4년~8년 미만 (디자인 박사 학위 2년 인정, 디자인 석사 학위 1년 인정)	-	
보조디자이너	보조디자이너 자격 취득 후 실무 경력 1년~4년 미만	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 30%;"> <p>디자인 전공자</p> <p>준 전공자</p> <p>비 전공자</p> </div> <div style="width: 70%;"> <ul style="list-style-type: none"> · 석사 이상의 학위 소지자(석사, 박사) · 학사학위 소지자 · 전문학사 소지자로 2년 이상 실무 경력자 · 특성화고 졸업자(디자인전공)로 4년 이상 실무 경력자 · 학사학위 소지자로 1년 이상 실무 경력자 · 전문학사 소지자로 3년 이상 실무 경력자 · 특성화고 졸업자(미술전공)로 5년 이상 실무 경력자 · 석사 이상의 학위 소지자(학사 비전공)로 1년 이상 실무 경력자 · 학사학위 소지자로 2년 이상 실무 경력자 · 전문학사 소지자로 4년 이상 실무 경력자 · 일반고 졸업자로 6년 이상 실무 경력자 </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> · 기사 자격소지자 · 산업기사 자격소지자로 2년 이상 실무 경력자 · 기능사 자격소지자로 4년 이상 실무 경력자

1. 총괄(대기기준의 이해)

2. 제작디자인

3-1. 시각디자인
Brand Identity

3-2. 시각디자인
Editorial&Graphic

4. 패키지디자인

5. 서비스디자인

6. 부록

참고문헌

박흥식(2005), 도시브랜드 슬로건 개발 : 국내 및 해외 도시간 비교. *한국거버넌스학회보*, 12(2), 1-25.

박미정(2004), 브랜드 리뉴얼을 통한 기업이미지 강화전략 연구, *브랜드디자인학연구*, 2(2), 101-110.

정재학, 「비즈니스를 위한 법칙상식」, 추수밭, 2011.

Erik Wagner, "어플리케이션디자인", https://medium.com/@erik_wag.

황민우, 「반드시 통과되는 마케팅 보고서」, 마젤란, 2007.

한국서비스디자인협의회, "이해관계자", <http://servicedesign.or.kr>.

한국산업인력공단, "서비스경험 환경조사 방법론", <http://hrdkorea.or.kr>.

도겸, "비즈니스 모델 캔버스란", <https://brunch.co.kr/@givemore/3>.

위키백과, "페르소나(방법론)", AD-HOC PERSONAS and Empathetic Focus (revised 16 Nov. 2004).

퍼실리데이터, 국제공인퍼실리데이터, 구기옥.

한국서비스품질지수, "서비스접점", <http://ks-sqi.ksa.or.kr/ks-sqi/3361/subview.do>.

한국디자인진흥원, "매트릭스 서비스디자인툴킷", <https://www.kidp.or.kr>.

1. 충청(대기기준의)해

2. 제품디자인

3-1. 시각디자인
Brand Identity

3-2. 시각디자인
Editorial&Graphic

4. 패키지디자인

5. 서비스디자인

6. 부록



산업디자인 개발의 대가기준 활용가이드(2026 개정판)

발행일 2025. 12. 29

발행처 (사)한국디자인산업연합회

주소 서울시 강남구 봉은사로 18길 4, 6층 KODIA 사무국

홈페이지 www.ko-dia.org

문의 02-3445-5398, 02-6954-2312

ko-dia@hanmail.net

산업디자인 개발의 대가기준 활용가이드(2026 개정판)는 저작권법에 따라 보호를 받는 저작물이므로

(사)한국디자인산업연합회의 승인 없이 무단 전재 및 복제를 금합니다.

관련 의견은 상기 연락처로 문의해 주시기 바랍니다.

산업디자인 대가기준 연혁

2025. 12. 26. 2025년 디자이너 등급별 노임단가 실태조사 공표 [국가데이터처승인 조사통계 제448001호]



2024. 12. 27. 2024년 디자이너 등급별 노임단가 실태조사 공표 [통계청승인 조사통계 제448001호]



2023. 12. 29. 2023년 디자이너 등급별 노임단가 실태조사 공표 [통계청승인 조사통계 제448001호]



2022. 12. 29. 2022년 디자이너 등급별 노임단가 실태조사 공표 [통계청승인 조사통계 제448001호]



2021. 12. 29. 2021년 디자이너 등급별 노임단가 실태조사 공표 [통계청승인 조사통계 제448001호]



2020. 12. 29. 2020년 디자이너 등급별 노임단가 실태조사 공표 [통계청승인 조사통계 제448001호]



2020. 02. 28. 산업디자인 표준품셈 심의위원회 최종 의결

산업디자인 개발의 표준품셈 공표

2019. 12. 23. 2019년 디자이너 등급별 노임단가 실태조사 공표 [통계청승인 조사통계 제448001호]



2019. 12. 20. 산업디자인 개발의 대가기준 고시 [산업통상자원부 고시 제2019-212호]

(사)한국디자인산업연합회 산업디자인 표준품셈 관리기관 지정



T. 02-3445-5398,

02-6954-2312

F. 02-3445-2314

ko-dia@hanmail.net



디자인대가기준종합정보시스템

Total Information System for Standard Design Fees

2026 ver.

산업디자인 개발의 대가기준 활용가이드

비밀번호/우편

15650



9 791199 081376
ISBN 979-11-990813-7-6 (PDF)