

# 디자인산업 대가기준 용어 매뉴얼

제품디자인 / 시각디자인 (Brand Identity / Editorial&Graphic) /  
패키지디자인 / 서비스·경험디자인

2018. 12

# (사)한국디자인기업협회

## 목 차

### 제1장 총 칙

<b>1.1 디자인산업 대가기준 소개</b> .....	<b>5</b>
1.1.1 디자인산업 대가기준의 목적과 역할 .....	5
1.1.2 디자인산업 대가기준 배경 .....	5
1.1.3 디자인산업 대가기준 수립 경과 .....	5
1.1.4 디자인산업 대가기준 산정 방식 .....	6
<b>1.2 디자인산업 대가기준 구성</b> .....	<b>8</b>
1.2.1 디자인산업 대가기준의 구성 체계 .....	8
1.2.2 항목별 설정 기준 .....	9
<b>1.3 디자인 표준품셈의 기준</b> .....	<b>11</b>
<b>1.4 디자인산업 대가산정 프로세스</b> .....	<b>15</b>

### 제2장 제품디자인

<b>2.1 제품디자인 개요</b> .....	<b>16</b>
<b>2.2 난이도</b> .....	<b>16</b>
<b>2.3 단계별 설명</b> .....	<b>18</b>
<b>2.4 용어 설명</b> .....	<b>32</b>

### 제3장 시각디자인 – Brand Identity

<b>3.1 시각디자인(Brand Identity) 개요</b> .....	<b>37</b>
<b>3.2 난이도</b> .....	<b>37</b>
<b>3.3 단계별 설명</b> .....	<b>38</b>
<b>3.4 용어 설명</b> .....	<b>50</b>

### 제4장 시각디자인 – Editorial & Graphic

4.1 시각디자인(Editorial&Graphic) 개요 -----	53
4.2 난이도 -----	53
4.3 단계별 설명 -----	55
4.4 용어 설명 -----	67

## 제5장 패키지디자인

5.1 패키지디자인 개요 -----	69
5.2 난이도 -----	69
5.3 단계별 설명 -----	71
5.4 용어 설명 -----	86

## 제6장 서비스·경험디자인

6.1 서비스·경험디자인 개요 -----	89
6.2 난이도 -----	89
6.3 단계별 설명 -----	92
6.4 용어 설명 -----	114

## 부 록

전년도 노임단가표 : 대가기준 웹사이트에 게재

# 표 목 차

표 1. 실비정액가산방식의 구성	6
표 2. 실비정액가산방식의 상세 요소	6
표 3. 디자인사업 대가기준 산출방법	7
표 4. 산업디자이너 등급	9
표 5. 직접경비 항목	10
표 6. 제경비 항목	11
표 7. 각 분야 난이도 별 개발범위 및 특징	13
표 8. 디자인산업 대가산정 프로세스	15
표 9. 제품디자인 난이도 분류	16
표 10. 제품디자인 난이도 별 업무단계	17
표 11. 시각디자인(Brand Identity) 난이도 분류	38
표 12. 시각디자인(Brand Identity) 난이도 별 업무단계	38
표 13. 시각디자인(Editorial & Graphic) 난이도 분류	53
표 14. 시각디자인(Editorial & Graphic) 난이도 별 업무단계	34
표 15. 패키지디자인 난이도 분류	69
표 16. 패키지디자인 난이도 별 업무단계	70
표 17. 서비스·경험디자인 난이도 분류	89
표 18. 서비스·경험디자인 난이도 별 업무단계	90
그림 1. 디자인용역 난이도 별 관계도	11
그림 2. 서비스·경험디자인 난이도 별 관계도	90

## 제1장 총 칙

### 1.1 디자인산업 대가기준 소개

#### 1.1.1 디자인산업 대가기준의 목적과 역할

디자인에 대한 제반정보를 제공하는 디자인 사업의 적정대가(사업비)를 산정할 수 있는 기준을 설정하여, 제공 디자인의 질적인 향상을 도모하고, 디자인 기획 및 개발, 사후관리 등에 경제성·안정성을 부여하며, 아울러 국가 산업 발전에 이바지할 수 있도록, 「산업디자인진흥법 제9조 제2항<sup>1)</sup>의 규정에 부합되는 기준을 정하는데 그 목적이 있다.

#### 1.1.2 디자인산업 대가기준의 배경

공공부문 디자인산업 대가 산정은 「학술연구용역대가의 기준」을 활용하여 왔다. 그러나, 현행 대가기준의 활용은 사후정산 근거의 목적이 강하며, 영리를 추구하는 디자인 사업에 맞지 않는 불합리한 체계라 할 수 있다.

한국디자인기업협회는 「산업디자인진흥법」 00조에 의거하여, 국가기관 등에서 디자인산업 대가산정 시 준용할 수 있도록 「디자인산업 대가기준」을 마련하였다.

**본 가이드**는 디자인산업의 동적인 상황과 디자인산업의 수명주기(디자인기획, 디자인개발, 사후관리) 전반에 걸쳐 대가산정 방법을 알기 쉽게 설명하고, 보다 편리하게 수행할 수 있는 도구 제공과 사용자의 편의와 이해 제고를 목적으로 하여 개발하였다.

또한, 공공부문 디자인산업의 대가산정 기준으로 활용하기 위한 근거를 국가의 「예산안 편성 및 기금운영 계획안 작성 세부지침」 및 「계약예규」(기획재정부)에 명시하였다.

#### 1.1.3 디자인산업 대가기준 수립 경과

「산업디자인진흥법」 령을 통해 디자인 사업의 대가기준 수립 방법을 법령으로 마련하고자 아래와 같이 연구를 진행하였다.

3차례에 걸친 연구를 통해 디자인 사업의 현실적 대가에 대한 수립방법을 실비정액가산방식으로 설정하고 공공분야를 발주하는 발주기관 및 참여 업체를 중심으로 실태조사 및 의견을 반영하여 대가기준을 수립하였다.

상위법령 검토하여 대가기준의 법제화를 위한 근거를 마련하였으며, 디자인사업의 대가로서 활용 방안을 제시하였다.

1.1.4 디자인산업 대가기준 산정 방식

공공부문 디자인산업의 대가에 대한 수립방법은 실태조사 결과를 근거하여 실비정액가산방식으로 한다.

1.1.4.1 실비정액가산방식

실비정액가산방식이란, 해당 사업의 규모 및 난이도에 따라 수행되는 업무 절차를 구분하고 소요되는 투입인원을 설정하며 이를 통해 직접인건비를 산정하고 직접경비와 간접경비를 합산하여 대가를 산정하는 방식이다.

실비정액가산방식은 정산 항목과 비정산 항목을 구분하며, 디자인 사업만이 갖고 있는 창작료라는 개념이 도입된다.

$\text{실비정액가산방식} = \text{직접인건비} + \text{직접경비} + \text{제경비} + \text{창작료} + \text{추가보정비용}$
--

표 1. 실비정액가산방식의 구성

구분		산정방법론	비고
직접인건비	표준품셈 (실투입인원수)	표준업무 기반	표준품셈표 작성
	노임단가	디자이너 6등급	디자이너 노임단가 조사 및 발표
직접경비		실비산정	정산 가능
제경비		직접인건비 × 110 ~ 120%	비정산
창작료		(직접인건비 + 제경비) × 20 ~ 40%	비정산
추가보정비용		-	

표 2. 실비정액가산방식의 상세 요소

## 1.1.4.2 기존 대가 산정 방식과 비교

기존 공공분야 디자인산업 대가 산정 방법인 학술연구용역 대가기준 형식과 실비정액가산방식을 비교하면 아래와 같다.

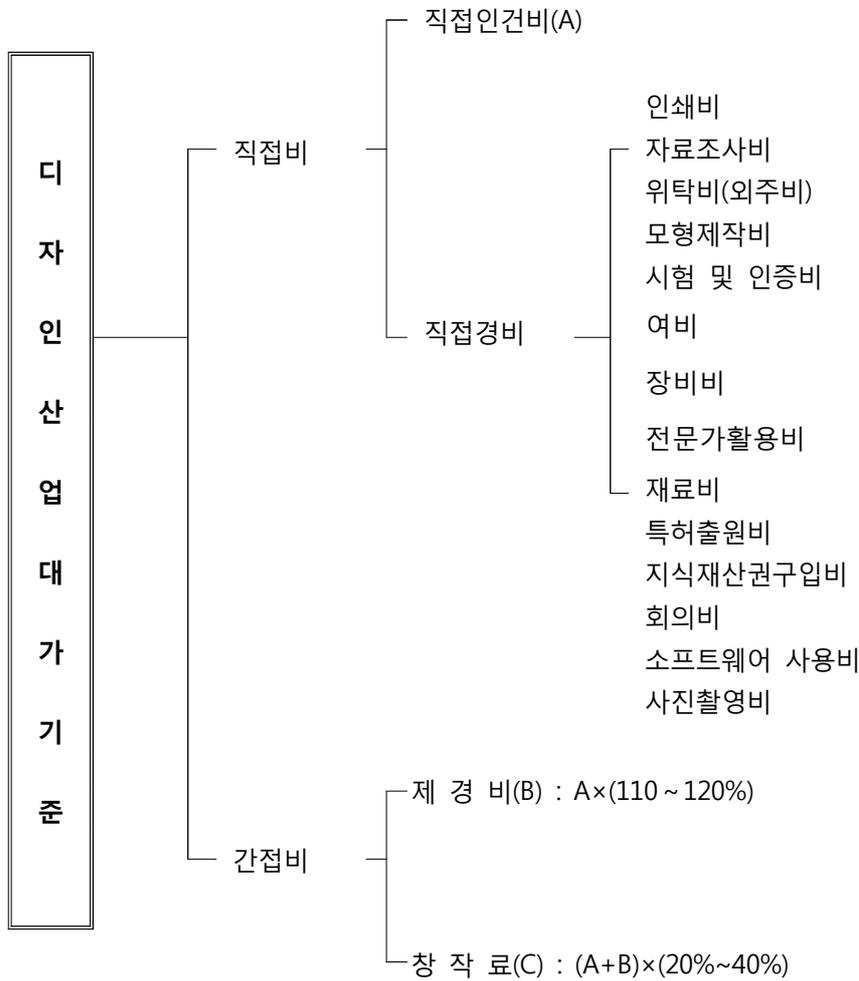
구분	대가 산출기준	산출 비목	세부내용
공공 부문	학술연구용역 원가계산	인건비	당해 용역에 직접 종사하는 인원의 인건비
		경비	여비, 유인물비, 전산처리비, 시약 및 연구용 재료비, 회의비, 임차료, 교통통신비 및 감가상각비
		일반관리비 (~6%)	임원·서무·경리직원 등의 급여, 사무실비, 사무용 소모품비, 비품비, 통신운반비, 회의비, 기계기구의 수선 및 상각비, 공과금, 운영활동 비용
		이윤(~10%)	영업이익
	실비정액가산방식	직접인건비	당해 사업에 직접 참여하는 인원의 인건비와 당해 사업에 참여하는 외부 인력에게 지급되는 인건비로 구분
		직접경비	재료비, 기술정보 활동비, 전문가 활용비, 국내 여비, 회의비, 외주제작·가공비
		제경비 (110~120%)	지식재산권 출원비, 수용비 및 수수료(각종 요금, 사용료, 공과금 등), 기타 제잡비
		창작료 (20%~40%)	창의적 아이디어 도출을 위한 활동비

표 3. 디자인산업 대가기준 산출방법

실비정액가산방식을 사용함으로써 디자인산업의 세부과업 내용이나 창작료를 고려할 수 있으며, 기업의 제반 활동 및 디자인 가치에 대한 인정 비용을 확보할 수 있다.

## 1.2 디자인산업 대가기준 구성

### 1.2.1 디자인산업 대가기준의 구성 체계



### 1.2.2 항목별 설정 기준

#### 1.2.2.1 직접인건비

직접인건비(이하 '인건비'라 한다)는 디자인개발에 직접 투입되는 '디자이너'의 품셈에 따른 비용을 칭한다.

산업통상자원부 고시 "대가 기준"에 의한 "실비정액가산방식"과 "산업디자인진흥법" 시행령 제00조에 따른 산업디자이너 등급은 표2와 같다. 산업디자이너 인건비 단가는 (사)한국디자인기업협회에서 매년 발표하는 산업디자이너 노임단가를 적용하고, 근로기준법.산업안전보건법.산업재해보상보험법.산업디자인진흥법 등 관계 법령이 정하는 바에 따른다.

#### 1) 노임단가

등급별 디자이너 1인 1일(8시간 근무 기준) 평균 임금을 말하며, 매년 실태조사 결과에 따른다.

디자이너의 등급 기준은 아래와 같다.

등급	분류	경력기준	학력기준	자격기준	
총괄디자이너		실무경력 20년 이상			
특급디자이너		실무경력 16년~20년 미만			
고급디자이너		실무경력 12년~16년 미만		- 기술사 자격 소지자	
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 이상의 실무 경력자 - 특성화고 졸업자(디자인전공)로 4년 이상의 실무 경력자	- 기사 자격 소지자 - 산업기사 자격 소지자로 2년 이상 실무 경력자 - 기능사 자격 소지자로 4년 이상 실무 경력자
			준 전공자	- 학사학위 소지자로 1년 이상의 실무 경력자 - 전문학사 소지자로 3년 이상의 실무 경력자 - 특성화고 졸업자(무술전공)로 5년 이상의 실무 경력자	
			비 전공자	- 석사 이상의 학위 소지자(학사 비전공)로 1년 이상의 실무 경력자 - 학사학위 소지자로 2년 이상의 실무 경력자 - 전문학사 소지자로 4년 이상의 실무 경력자 - 일반고 졸업자로 6년 이상의 실무 경력자	

표 4. 산업디자이너 등급

## 2) 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 창작비를 더해 최종적으로 디자인 용역의 대가를 산출할 수 있다.

1.2.2.2 직접경비

당해 업무 수행과 관련이 있는 경비로서 디자인 사업에 해당되는 직접경비 항목은 아래 표와 같으며, 대가산정 시 실제 소요비용을 감안하여 산정한 후, 계약 종료 이후에 정산할 수 있다.

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
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
전문가활용비	해당 프로젝트에 소요되는 전문가 자문 및 활용 비용
재료비	해당 프로젝트에 직접적으로 소요되는 재료의 비용
특허출원비	실용신안, 특허, 상표출원 등에 소요되는 비용
지식재산권구입비	이미지/사진 구입비용, 특허 사용료, 노-하우 사용료, 폰트 구입비용 등을 포함한 비용
회의비	프로젝트에서 직접적으로 소요되는 식사비등을 포함한 비용
소프트웨어 사용료	해당 프로젝트 수행을 위해 특별히 요구되는 소프트웨어의 사용 비용
사진촬영비	작가료, 모델료, 스튜디오 렌트료 등을 포함한 촬영 비용

표 5. 직접경비 항목

직접경비는 해당 업무를 수행하기 위해 직접 발생하는 모든 비용을 계상하며, 위 <표>에 열거되지 않은 비용이 발생한 경우도 포함 할 수 있음. 또한 발주처별로 해당비목별 다른 적용기준을 적용코자 할 경우에는 사전에 산업디자인개발 사업자와 협의하여 적용기준을 명확히 해야하고 사후 정산에 필요한 내역을 정확히 작성하도록 한다.

1.2.2.3 제경비 (110 ~ 120%)

제경비란 직접비(직접인건비 및 직접경비)에 포함되지 아니하는 비용으로서 업무관리비, 일반관리비 등의 간접비를 말하며 해당 사업에 디자이너로서 직접 참여하지 아니하는 임원 및 관리 직원 등의 급여, 사무실비, 광열수도비, 사무용 소모품비, 비품비, 통신운반비, 제세공과금, 운영활동비용, 복리후생비 및 소프트웨어 유지관리비 등을 포함하는 것이다.

제경비는 직접인건비의 110~120%로 계산한다.

제경비 항목	정의
임원·사무·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	업무수행에 필요한 각종 소모품 및 비품 비용
기계기구의 수선 및 상각비	업무수행에 소요되는 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

표 6. 제경비 항목

#### 1.2.2.4 창작료 (20% ~ 40%)

창작료는 디자인 결과물에 대한 창작 가치와 사업 수행을 통해 발생한 이익을 포괄하는 의미로서 타 용역에서 의미하는 기술료를 대체하여 디자인산업만이 가지는 의미로 적용한다.

창작료는 직접인건비와 제경비를 합한 금액의 20%~40%로 계산한다.

### 1.3 디자인 표준품셈의 기준

#### 1.3.1 범위

「산업디자인진흥법」 제9조2 제1항<sup>1)</sup>에 따라 '국가기관 등'은 같은 법 제9조2 제4항<sup>2)</sup> 및 같은 법 제2조(정의)에 따른 산업디자인 업종에 대해 산업디자인의 개발에 관한 계약을 체결할 경우, 이 기준에 따라 산업디자인 개발사업 대가 산출에 본 품셈을 적용한다.

#### 1.3.2 근거

「산업디자인진흥법」(제9조2 등)에 의하여 산업통상자원부가 2019년부터 공고하고, 매년도마다 개정 공고되는 "산업디자인 개발사업 대가의 기준"(이하 "대가의 기준"이라 한다)에 근거하여, "디자인표준품셈"(표준품셈 제1호, 2018년 제정 승인)을 금번 2018년 00월 (사)한국디자인기업협회가 주관하고 제정 작업을 수행하여 본 품셈을 간행하였다.

1) 「산업디자인진흥법」 제9조2(산업디자인개발의 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 적절한 대가를 지급하도록 노력하여야 한다.

2) 「산업디자인진흥법」 제9조2(산업디자인개발의 대가기준 등) 제4항 국가기관등의 장은 시설물의 제작설치 등 산업디자인의 개발이 필요한 사업에 관한 계약을 체결하는 경우에는 산업디자인 개발에 대한 대가를 별도로 산정하여 계상할 수 있다.

### 1.3.3 디자인산업 표준품셈의 정의

디자인산업의 표준품셈은 디자인 용역을 수행하기 위해 투입되는 업무량(시간)을 말한다.

#### 1) 디자인분야

디자인 용역과 관련된 공공사업의 발주 구분 사업자 등록 분류 기준에 따라 6개의 업종코드로 운영되고 있으며, 업종이 중복되지 않는 제품/시각(Brand Identity)/시각(Editorial&Graphic)/패키지/서비스·경험디자인 5개의 분야에 적용한다.

#### 2) 업무단계

디자인산업의 실제 수행 업무를 반영하여 3단계로 표준 업무 기준을 규정하였다.

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

#### 3) 난이도

디자인 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, 디자인 대가산정에서 가장 우선적으로 고려해야 할 요소이다.

난이도에 영향을 주는 요소는 다음과 같다.

- 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.

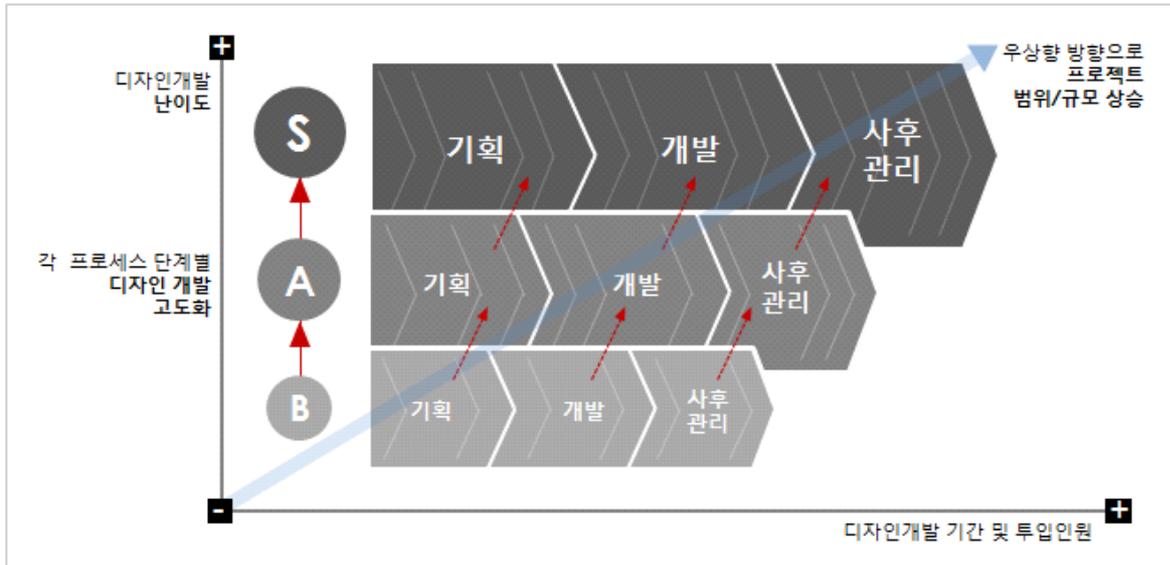


그림 1 디자인 개발 난이도 별 관계도

디자인 영역의 난이도는 **S > A > B** 3단계로 분류하며, 디자인 분야의 난이도 별 개발범위 및 특징은 다음과 같다.

분야	난이도	개발범위	특징
제품디자인	S난이도	선행디자인/새로운 컨셉의 혁신 제품디자인	신기술 및 SPEC사양이 30%이상 확정된 상태로 디자인 혁신정도가 '上'인 혁신 제품
	A난이도	신규 제품디자인	SPEC 사양이 60%이상 확정된 상태로 디자인 혁신정도가 '中'인 신규 제품 (* 적용 SPEC 도면 제공 필수)
	B난이도	기존 개발 제품을 부분적으로 개선하는 제품디자인	SPEC 사양이 90% 확정된 상태로 디자인 혁신정도가 '下'인 이미 개발된 제품의 품팩터와 동일한 제품 (*기존 제품의 외형도면(2D or 3D)을 제공 필수)
시각디자인 (Brand Identity)	S난이도	전략에서부터 디자인까지 모두 필요한 프로젝트로, 새로운 베이직 디자인 시스템과 어플리케이션 디자인 (25개 이상)	리뉴얼 디자인 중 베이직 디자인 시스템 리뉴얼로 소비자 조사 및 트렌드 등 전략적 조사를 통해 새로운 방향을 찾아내고, 결과에 따라서 새로운 디자인 개발로 바뀔 가능성이 있는 프로젝트
	A난이도	새로운 베이직 디자인 시스템과 어플리케이션 디	CI 또는 브랜드 리뉴얼 디자인 중 베이직 디자인의 전체적인 요소를 검토, 현재의 트렌

디자인산업 대가기준

분야	난이도	개발범위	특징
		자인 (15~25개)	드에 맞게 업그레이드 하고, 새로운 어플리케이션 시스템 구축
	B난이도	새로운 베이직 디자인 시스템과 간단한 어플리케이션 디자인 (15개 이하)	데스크리서치 시각적 자료, 클라이언트가 제공한 자료로 디자인 방향 설정
시각디자인 (Editorial & Graphic)	S난이도	리서치, 기획, 디자인, 촬영, 인쇄 컨트롤까지 전체 프로세스를 진행하는 경우	사사, 브랜드북, 기업브로슈어, 연간리포트와 같이 스케일이나 볼륨이 크고 복잡하여 프로세스부터 기간까지의 품과 공력이 많이 요구되는 경우, 150~300page의 작업 결과물
	A난이도	클라이언트가 제공하는 간략한 리서치를 바탕으로 세부 기획, 컨셉, 콘텐츠작업, 디자인작업을 수행하는 경우	사보나 매거진, 브로슈어, 시즌리포트 등 50~60page의 작업 결과물
	B난이도	소스, 이미지 등 핵심 콘텐츠를 광고주가 제공하고 최소한의 기획 작업과 디자인 작업을 수행하는 경우	사보, 브로슈어, 책자 등 30~50page의 작업 결과물
패키지디자인	S난이도	새로운 아이덴티티 구축을 필요로 하는 브랜드 패키지 개발	
	A난이도	기존 브랜드의 새로운 패키지(신제품) 개발 혹은 전반적인 큰 변화를 요하는 확장리뉴얼	
	B난이도	기존 아이덴티티를 유지하며 모티브 컬러, 레이아웃등의 소폭 리뉴얼, 포장방법 변화에 따른 확장 리뉴얼 및 단순 베리이션	
서비스·경험 디자인	S난이도	서비스·경험디자인 요구사항 파악 ~ 서비스·경험디자인 프로젝트 완료	서비스 모델을 구현하여 평가하는 단계가 포함되며, 실시 설계 시 결과물에 해당하는 디자인분야 대가기준 준용하여 적용
	A난이도	서비스·경험디자인 요구사항 파악 ~ 서비스·경험디자인 프로토타입 평가	유형적 시범 모형 구현을 통해 평가 보완하는 프로젝트
	B난이도	서비스·경험디자인 요구사항 파악 ~ 서비스·경험디자인 시나리오 개발	조사결과를 통해 개발된 서비스 모델을 무형적 방식(시나리오, 기획서)으로 구체화하는 프로젝트

표 7. 각 분야 난이도 별 개발범위 및 특징

## 1.4 디자인산업 대가산정 프로세스

디자인산업 대가산정은 아래의 프로세스를 따른다.

절차	주요내용
1. 사전준비	해당 프로젝트의 대상 업무 범위를 확정하고, 업무별 요구사항을 결정한다.
2. 난이도 결정	목적, 업무 범위 및 결과물을 고려하여 S, A, B 난이도를 결정한다.
3. 직접인건비 계산	디자인산업 대가기준 템플릿을 활용하여 직접인건비를 계산한다. - 직접인건비 = 디자이너 등급별 투입업무량(표준품셈) x 디자이너 노임단가
4. 제경비 및 창작료 계산	디자인산업 대가기준 템플릿을 활용하여 제경비와 창작료를 계산한다. - 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 + 제경비 + 직접경비 + 창작료

표 8. 디자인산업 대가산정 프로세스

## 제2장 제품디자인

### 2.1 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.

제품디자인은 디자인 기획, 디자인 개발, 디자인 사후관리 단계로 나눌 수 있다.

**(1) 디자인 기획** : 디자인개발에 앞서 내·외부 환경 조사 및 분석, 타겟 사용자 니즈를 파악하여 목적에 맞는 디자인 전략과 디자인 방향을 도출한다.

**(2) 디자인 개발** : 디자인기획에서 도출된 방향을 토대로 제품의 형태와 사용자 인터페이스 아이디어를 발굴하고 재질, 색상 등을 2D, 3D 이미지로 시각화한다. 필요에 따라 여러 단계의 시제품을 제작하여 사용자 평가, 디자인 개선, 최종안을 선택하여 제품의 양산화를 위한 디자인 도면을 작성한다.

**(3) 디자인 사후관리** : 작성된 디자인 도면으로 제품 양산화에 따른 협업 및 디자인권리화 업무를 지원한다.

### 2.2 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
제품디자인	S난이도	선행디자인/새로운 컨셉의 혁신 제품디자인	신기술 및 SPEC사양이 30%이상 확정된 상태로 디자인 혁신정도가 '上'인 혁신 제품
	A난이도	신규 제품디자인	SPEC 사양이 60%이상 확정된 상태로 디자인 혁신정도가 '中'인 신규 제품 (* 적용 SPEC 도면 제공 필수)
	B난이도	기존 개발 제품을 부분적으로 개선하는 제품디자인	SPEC 사양이 90% 확정된 상태로 디자인 혁신정도가 '下'인 이미 개발된 제품의 품팩터와 동일한 제품 (*기존 제품의 외형도면(2D or 3D)을 제공 필수)

분야 / 난이도	개발 목표 및 범위	특징

표 9. 제품디자인 분야 난이도 분류

### 2.2.1 난이도별 업무 단계

제품디자인 난이도별 세부 업무 단계는 아래와 같다.

단계	S난이도 세부업무		A난이도 세부업무		B난이도 세부업무	
프로젝트 사전 Kick-off 미팅	디자인 요구 사항 및 개발 목표 공유	Kick-off 사전검토 및 준비(개발 목표 및 SPEC검)	디자인 요구 사항 및 개발 목표 공유	Kick-off 사전검토 및 준비(개발 목표 및 SPEC검)	디자인 요구 사항 및 개발 목표 공유	Kick-off 사전검토 및 준비(개발 목표 및 SPEC검)
		미팅참석과 프로젝트 진행, 일정 관련 주요사항 논의		미팅참석과 프로젝트 진행, 일정 관련 주요사항 논의		미팅참석과 프로젝트 진행, 일정 관련 주요사항 논의
디자인기획	시장조사	외부환경 분석	시장조사	외부환경분석	시장조사	-
		내부환경 분석		내부환경분석		-
		제품분석 (제품/브랜드 진단 및 분석)		제품분석 (제품/브랜드 진단 및 분석)		제품분석 (제품/브랜드 진단 및 분석)
	소비자 조사 (소비환경분석, 사용자 분석)	-	-			
	디자인전략 도출 (디자인 전략 개발 수립)	디자인전략 도출 (디자인 전략 개발 수립)	-			
디자인 기획방향 도출 (디자인 컨셉 방향 연구)	디자인 기획방향 도출 (디자인 컨셉 방향 연구)	디자인 기획방향 도출 (디자인 컨셉 방향 연구)				
디자인 기획 방향 보고	디자인 기획 방향 보고	디자인 기획 방향 보고				
디자인 개발	디자인 아이디어 발굴	사용자 시나리오 도출	디자인 아이디어 발굴	-	디자인 아이디어 발굴	-
		아이디어 스케치		아이디어 스케치		아이디어 스케치
		Dirty Prototype 제작		-		-
		아이디어 검증		-		-
		아이디어 PT		아이디어 PT		아이디어 PT
	3D 랜더링	디자인 3D 랜더링	3D 랜더링	디자인 3D 랜더링	3D 랜더링	디자인 3D 랜더링
		CMF 가이드 라인 제시		CMF 가이드 라인 제시		CMF 가이드 라인 제시
		랜더링 PT		랜더링 PT		랜더링 PT
	사용자 검증조사	Dummy Mock-up제작	-	-	-	
		설문기획 및 설계	-	-	-	
	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				
기타	최종 보고서 작성	최종 보고서 작성	최종 보고서 작성			

단계	S난이도 세부업무		A난이도 세부업무		B난이도 세부업무	
디자인 사후관리	디자인권리화 업무지원		디자인권리화 업무지원		디자인권리화 업무지원	
	양산 Follow-up	3D 모델링 수정 및 기구설 계 협업	양산 Follow-up	3D 모델링 수정 및 기구설 계 협업	-	-
CMF 소재 개발 및 시편 제작		CMF 소재 개발 및 시편 제작		-	-	

표 10. 제품디자인 난이도 별 업무단계

### 2.3 단계별 설명

제품디자인 각 단계별 세부업무 설명과 해당 표준품셈은 다음과 같다.

(각 세부업무가 수행되는 난이도를 ㉠㉡㉢ 기호 표시)

#### 2.3.1 프로젝트 사전 Kick-off 미팅

과업 시작 전, 발주기업(기관) 및 수행기업이 디자인 개발과 관련하여 기업의 주요 니즈 및 컨셉 도출, 디자인 요구사항 및 개발 목표를 공유하기 위해 진행하는 회의로 수요자와 공급자 간 실무진 구성 및 의사결정, 보고체계 확정, 제품의 SPEC, 진행 일정에 대해 논의하고 결정된 내용으로 프로젝트를 진행한다.

단계	세부업무	
프로젝트 사전 Kick off 미팅	디자인 요구 사항 및 개발 목표 공유	Kick-off 사전검토 및 준비(개발목표 및 SPEC검토)
		미팅참석과 프로젝트 진행, 일정관련 주요사항논의

#### 1) Kick-off 사전검토 및 준비 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무						
프로젝트 사전 Kick off 미팅	디자인 요구 사항 및 개발 목표 공유	Kick-off 사전검토 및 준비(개발목표 및 SPEC검토)					
		<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>					
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.26	0.31	0.34	0.39	0.32	0.30	0.21
A	2.68	0.20	0.17	0.28	0.26	0.27	0.18
B	2.24	0.20	0.18	0.21	0.38	0.43	0.27

#### 2) 미팅 참석과 프로젝트 진행, 일정관련 주요사항 논의 ㉠㉡㉢

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

- 수요자와 공급자 간 실무진 구성 및 의사결정, 보고체계 확정

단계	세부업무						
프로젝트 사전 Kick off 미팅	디자인 요구 사항 및 개발 목표 공유		미팅참석과 프로젝트 진행, 일정관련 주요사항논의				
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	2.39	0.32	0.30	0.33	0.28	0.21	0.16
A	1.59	0.19	0.22	0.32	0.20	0.19	0.15
B	1.20	0.19	0.16	0.15	0.25	0.32	0.24

### 2.3.2 디자인 기획

목표로 하는 제품의 외부환경, 내부환경, 선행제품 및 브랜드, 지적재산권에 대하여 다양한 방법을 통해 소비자들의 니즈와 행동을 이해하고 아이디어를 제공하는 기초조사를 진행하며, 조사 결과를 바탕으로 디자인 전략을 도출한다.

단계	세부업무	
디자인 기획	시장조사	외부환경 분석
		내부환경 분석
		제품분석 (제품/브랜드 진단 및 분석)
	지식재산권(IP) 분석	
	소비자 조사 (소비환경분석, 사용자 분석)	
	디자인 전략도출 (디자인 전략개발 수립)	
	디자인 기획 방향 도출 (디자인 컨셉 방향 연구)	
	디자인 기획 방향 보고	

#### 2.3.2.1 시장조사

프로젝트의 디자인기획을 위해 관련된 외부환경, 내부환경, 선행 제품 및 지적재산권에 대하여 다양한 방법을 통해 조사 및 소비자들의 니즈와 행동을 이해하고 아이디어를 제공하는 기초조사를 말한다.

##### 1) 외부환경 분석 ㉠㉡

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

## 디자인산업 대가기준

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

단계	세부업무						
디자인 기획	시장조사		외부 환경 분석				
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.22	0.19	0.30	0.41	0.60	0.66	0.43
A	2.59	0.09	0.14	0.25	0.32	0.41	0.37
B	-	-	-	-	-	-	-

### 2) 내부환경 분석 ㉠㉡

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

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

단계	세부업무						
디자인 기획	시장조사		내부 환경 분석				
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.22	0.19	0.38	0.43	0.65	0.67	0.45
A	2.45	0.09	0.15	0.27	0.31	0.41	0.32
B	-	-	-	-	-	-	-

### 3) 제품 분석 ㉠㉡㉢

목표로 하는 제품 및 제품의 브랜드를 진단하고 분석한다.

- Life Cycle, 기술, 가격, 디자인 형태, 활용성 분석

단계	세부업무						
디자인 기획	시장조사		제품분석 (제품/브랜드 진단 및 분석)				
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	5.65	0.18	0.36	0.47	0.73	0.67	0.36
A	3.05	0.12	0.24	0.33	0.44	0.41	0.34
B	3.12	0.09	0.19	0.23	0.41	0.55	0.52

### 2.3.2.2 소비자 조사 ㉓

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

- 소비자 조사 : 목표 소비자 군에 대한 소비성향 및 라이프스타일 분석 (인지도, 충성도, 지각된 품질, 연상 이미지)
- 사용자 분석 : 사용자 요구(니즈)분석(필요 시 사용자 인체치수 검토)
- 사용환경분석 : 사용공간별, 형상 별 사용접근법, 자세 별 사용성 평가

단계	세부업무						
디자인 기획	소비자 조사 (소비 환경 분석, 사용자 분석)						
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	5.04	0.14	0.24	0.36	0.61	0.59	0.43
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

### 2.3.2.3 디자인 전략도출 ㉓㉔

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

## 디자인산업 대가기준

단계	세부업무						
디자인 기획	디자인 전략도출 (디자인 전략개발 수립)						
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.48	0.35	0.38	0.40	0.44	0.41	0.24
A	2.23	0.21	0.36	0.34	0.36	0.20	0.19
B	-	-	-	-	-	-	-

### 2.3.2.4 디자인 기획 방향 도출 ㉓㉔㉕

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

단계	세부업무						
디자인 기획	디자인 기획 방향 도출 (디자인 컨셉 방향 연구)						
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.57	0.35	0.41	0.41	0.44	0.42	0.36
A	2.55	0.20	0.28	0.39	0.34	0.34	0.19
B	2.80	0.18	0.20	0.44	0.37	0.44	0.29

### 2.3.2.5 디자인 기획 방향 보고 ㉓㉔㉕

디자인 기획 단계에서 진행된 사항을 정리하여 보고한다.

단계	세부업무						
디자인 기획	디자인 기획 방향 보고						
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	1.74	0.32	0.23	0.26	0.28	0.14	0.08
A	1.55	0.17	0.20	0.27	0.19	0.10	0.03
B	1.72	0.19	0.15	0.30	0.31	0.33	0.21

### 2.3.3 디자인 개발

제품 디자인 기획 방향을 바탕으로 디자인 아이디어를 발굴하고 3D 렌더링 시각화하여 사용자 검증, 3D 모델링, 디자인 목업 제작, 소비자 반응 조사, 프레젠테이션을 진행하여 디자인 개발한다.

단계	세부업무	
디자인 개발	디자인 아이디어 발굴	사용자 시나리오 도출
		아이디어 스케치
		Dirty Prototype 제작
		아이디어 검증
		아이디어 PT
	3D 렌더링	디자인 3D 렌더링
		CMF 가이드라인 제시
		렌더링 PT
	사용자 검증 조사	Dummy Mock-up 제작
		설문 기획 및 설계
		지식재산권(IP) 분석
		3D 모델링
		디자인 목업 제작
		소비자 반응조사
	디자인 목업 PT	

#### 2.3.3.1 디자인 아이디어 발굴

##### 1) 사용자 시나리오 도출 ⑤

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

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 아이디어 발굴		사용자 시나리오 도출				
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.30	0.22	0.31	0.28	0.59	0.67	0.44
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

**2) 아이디어 스케치 ㉓㉔㉕**

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

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

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 아이디어 발굴		아이디어 스케치				
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	7.57	0.24	0.35	0.48	0.75	0.79	0.59
A	5.50	0.11	0.16	0.26	0.36	0.49	0.36
B	4.92	0.10	0.17	0.24	0.53	0.67	0.56

**3) Rough Prototype 제작 ㉖**

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

- 아이디어 스케치 중 일부 컨셉에 대한 Rough Prototype 제작

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 아이디어 발굴		Rough Prototype 제작				
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	5.22	0.07	0.20	0.30	0.48	0.53	0.23
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

#### 4) 아이디어 검증 ㉓

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

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

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 아이디어 발굴		아이디어 검증				
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.09	0.25	0.29	0.36	0.47	0.30	0.25
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

#### 5) 아이디어 PT ㉓㉔㉕

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

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 아이디어 발굴		아이디어 PT				
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	1.48	0.26	0.21	0.24	0.20	0.13	0.11
A	1.27	0.16	0.23	0.28	0.18	0.24	0.15
B	1.36	0.16	0.16	0.24	0.21	0.25	0.17

2.3.3.2 3D 렌더링

1) 디자인 3D 렌더링 ㉠㉡㉢

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.

단계	세부업무						
디자인 개발	3D 렌더링		디자인 3D 렌더링				
디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	9.70	0.16	0.32	0.52	0.64	0.68	0.46
A	6.86	0.12	0.16	0.34	0.39	0.53	0.37
B	6.12	0.10	0.10	0.27	0.34	0.46	0.33

2) CMF 가이드라인 제시 ㉠㉡㉢

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

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

단계	세부업무						
디자인 개발	3D 렌더링		CMF 가이드라인 제시				
디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.30	0.21	0.39	0.41	0.46	0.35	0.16
A	2.64	0.10	0.27	0.27	0.28	0.26	0.13
B	2.56	0.11	0.23	0.32	0.25	0.30	0.18

3) 렌더링 PT ㉠㉡㉢

평가 및 결정을 위해 제작된 렌더링 이미지를 보고한다.

단계	세부업무						
디자인 개발	3D 렌더링		렌더링 PT				
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	1.43	0.24	0.24	0.26	0.16	0.11	0.08
A	1.45	0.15	0.16	0.23	0.20	0.17	0.08
B	1.68	0.18	0.11	0.17	0.20	0.19	0.13

### 2.3.3.3 사용자 검증 조사

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

#### 1) Dummy Mock-up 제작 ㉓

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

- 일부 파트가 동작하는 제품 또는 웨어러블 제품의 경우 3D 렌더링과 함께 3D 프린터를 이용한 Dummy-M/P을 제작하여 실제 동작 및 착용감에 대한 검증을 실시

단계	세부업무						
디자인 개발	사용자 검증 조사		Dummy Mock-up 제작				
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	6.43	0.13	0.22	0.41	0.42	0.42	0.24
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

#### 2) 설문 기획 및 설계 ㉓

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
- 실사 제품에 대한 사용성 검증

단계	세부업무						
디자인 개발	사용자 검증 조사		설문 기획 및 설계				
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.30	0.14	0.32	0.32	0.42	0.32	0.22
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

### 2.3.3.4 지적재산권(IP) 분석 ㉔㉕㉖

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

- 자사 디자인 활용의지
- 관련 기술 및 디자인 국내외 IP 분석, 등록 여부

단계	세부업무						
디자인 개발	지적재산권(IP) 분석						
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.30	0.14	0.22	0.45	0.35	0.13	-
A	4.77	0.09	0.14	0.31	0.23	0.30	0.19
B	1.76	0.16	0.14	0.27	0.14	0.18	0.24

### 2.3.3.5 3D 모델링 ㉔㉕㉖

디자인기획 단계로 목표로 하는 제품의 외부환경, 내부환경, 선행제품 및 브랜드, 지적재산권에 대하여 다양한 방법을 통해 조사 및 소비자들의 니즈와 행동을 이해하고 아이디어를 제공하는 기초조사를 진행한다.

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

단계	세부업무						
디자인 개발	3D 모델링						
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	7.00	0.16	0.31	0.41	0.62	0.48	0.36
A	5.73	0.10	0.18	0.35	0.38	0.50	0.23
B	3.84	0.15	0.14	0.29	0.38	0.45	0.31

### 2.3.3.6 디자인 목업 제작 ㉓㉔㉕

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

- 3D 시뮬레이션 또는 프로토타입 모형으로 대체 가능
- 모형제작, CNC 가공, 레이저 가공 등 적합한 소재 및 방법으로 실사 제품 제작

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 목업 제작						
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	9.52	0.22	0.35	0.45	0.50	0.38	0.13
A	6.36	0.09	0.16	0.25	0.16	0.29	0.14
B	7.20	0.16	0.17	0.34	0.35	0.37	0.19

### 2.3.3.7 소비자 반응 조사 ㉓㉔

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

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

단계	세부업무						
디자인 개발	소비자 반응 조사						
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	5.57	0.10	0.20	0.36	0.41	0.43	0.30
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

**2.3.3.8 디자인 목업 PT ㉓㉔㉕**

소비자 반응성 조사까지 마친 디자인 목업에 대한 결과물을 보고한다.

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 목업 PT						
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	1.35	0.27	0.20	0.24	0.23	0.15	0.07
A	1.36	0.16	0.18	0.24	0.13	0.17	0.09
B	1.16	0.16	0.16	0.20	0.20	0.11	0.13

**2.3.4 최종 보고서 작성 ㉓㉔㉕**

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

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

단계	세부업무						
최종 보고서 작성	최종 보고서 작성						
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.96	0.23	0.33	0.42	0.54	0.40	0.20
A	2.59	0.05	0.13	0.33	0.23	0.23	0.10
B	2.12	0.05	0.06	0.11	0.40	0.36	0.33

### 2.3.5 디자인 사후 관리

디자인기획 단계로 목표로 하는 제품의 외부환경, 내부환경, 선행제품 및 브랜드, 지적재산권에 대하여 다양한 방법을 통해 조사 및 소비자들의 니즈와 행동을 이해하고 아이디어를 제공하는 기초조사를 진행한다.

단계	세부업무	
디자인 사후관리	디자인권리화 업무지원	
	양산 Follow-up	3D 모델링 수정 및 기구설계 협업
		CMFd 소개 개발 및 시편 제작

#### 2.3.5.1 디자인권리화 업무지원 ㉠㉡㉢

디자인기획 단계로 목표로 하는 제품의 외부환경, 내부환경, 선행제품 및 브랜드, 지적재산권에 대하여 다양한 방법을 통해 조사 및 소비자들의 니즈와 행동을 이해하고 아이디어를 제공하는 기초조사를 진행한다.

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

단계	세부업무						
디자인 사후관리	디자인권리화 업무지원						
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.35	0.15	0.21	0.30	0.30	0.15	0.06
A	2.59	0.09	0.16	0.37	0.12	0.21	0.12
B	2.12	0.06	0.12	0.30	0.40	0.36	0.29

#### 2.3.5.2 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 ㉠㉡

- 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

## 디자인산업 대가기준

단계	세부업무						
디자인 사후관리	양산 Follow-up	3D 모델링 수정 및 기구설계 협업					
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	6.26	0.03	0.03	0.05	0.06	0.04	0.01
A	4.27	0.14	0.21	0.36	0.23	0.27	0.07
B	-	-	-	-	-	-	-

### 2) CMF 소재 개발 및 시편 제작 ㉠㉡

단계	세부업무						
디자인 사후관리	양산 Follow-up	CMF 소재 개발 및 시편 제작					
<b>디자이너 등급별 투입 공수 (1일 작업량)</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.87	0.02	0.03	0.04	0.04	0.03	0.01
A	3.41	0.10	0.20	0.27	0.28	0.18	0.13
B	-	-	-	-	-	-	-

## 2.4 용어 설명

디자인사업 대가 산정 시 제품디자인분야에 적용되는 용어에 대해 일괄적으로 정의하고, 설명하여 이해를 돕고자 한다.

- **킵오프(Kick-off) 미팅**

디자인 프로젝트 착수를 위하여 고객과 처음 가지는 회의를 말하며, 통상 그 프로젝트와 기타 프로젝트 계획 입안에 필요한 기본요소들을 확정하게 된다.

- **제품 스펙(Spec)**

제품의 형태, 기능, 부품, 재질구성 등을 상세하게 나타낸 것을 말한다.

- **시장조사**

프로젝트의 디자인기획을 위해 관련된 외부환경, 내부환경, 선행 제품 및 지적재산권에 대하여 다양한 방법을 통해 조사 및 소비자들의 니즈와 행동을 이해하고 아이디어를 제공하는 기초조사를 말한다.

- **외부환경 분석**

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

- **산업 전략 비교**

관련 산업에서 수행하고 있는 핵심 역량 및 글로벌 전략을 분석하고, 클라이언트의 산업 전략과 비교 분석 정보를 제공하는 것.

- **경쟁사 분석**

목표 제품 및 시장과 직·간접적으로 경쟁관계에 있는 기업 및 제품을 비교 분석, 방향성 정보를 제공하는 것.

- **시장 분석**

시장조사를 통해 취합된 정보를 토대로 수요측정과 판매예측을 중심으로 시장의 크기를 측정하고 시장특성을 판정하는 것

- **마케팅 분석**

소비자와 기업을 커뮤니케이션할 수 있게 도와주는 기능을 위해 필요한 정보가 무엇인지 파악하고, 그 정보의 수집과 과정을 통제하며, 수집한 자료를 분석해 제품 마케팅 전략에 반영하는 과정

- **내부환경 분석**

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

- **라이프 사이클(Life Cycle)**

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

\* 도입기 > 발전기 > 성숙기 > 포화기 > 쇠퇴기 단계로 구분

- **지적재산권(IP) 분석**

목표하는 제품과 관련하여 등록된 지적재산권(특허권, 실용신안권, 상표권, 디자인권)을 조사하고 분석하는 것

- **소비자 조사**

소비자의 인구통계학적 속성, 사회심리학적 속성, 라이프스타일 등을 다양하게 조사하여 소비자의 구매동기, 구매유형이나 선호도 등을 파악할 목적으로 행해지는 조사

- **라이프스타일 분석**

소비자의 심리적 측면을 고려하고, 제품의 새로운 의미 부여, 소비자의 잠재적 요구를 파악하기 위해 소비자의 생활양식, 행동양식, 사고양식으로 분류하여 분석하는 것

- **사용자 분석**

사용자의 욕구, 인지적 특성, 행동양식 등을 다양한 방법(설문조사, 인터뷰, 라이프스타일, 시나리오 등)으로 조사하고 분석하는 것

- **사용 환경 분석**

목표로 하는 제품이 사용되는 환경을 분석하는 것

- **제품 라인업**

하나의 컨셉을 바탕으로 기획 및 디자인된 제품군을 말한다.

- **디자인 아이덴티티**

프로젝트의 목표에 부합하도록 디자인을 이루는 일관된 특징 또는 개성이라고 할 수 있다.

- **제품 포지셔닝 맵**

프로젝트 제품과 경쟁 제품의 위치를 2차원 공간에 작성한 지도로서 현재 클라이언트 제품의 위치를 정확히 파악함으로써 경쟁 제품과 비교 분석, 방향성 등에 관한 정보를 제공

- **SWOT**

프로젝트 또는 제품이 가진 강점(Strength)과 약점(Weakness), 기회(Opportunity)와 위협(Threat)의 4가지에 대해 자세한 정보를 나열하여, 그에 맞는 전략을 수립하는 분석 기법이다.

- **STP**

Segmentation(시장 세분화), Targeting(대상 설정), Positioning(위치 설정)을 말하며, 프로젝트의 디자인기획을 위해 여러 환경 분석에 사용하는 기법이다.

- **4P**

프로젝트의 목표를 달성하기 위해 통제 가능한 4가지 요소로 제품(Product), 유통경로(Place), 판매가격(Price), 판매촉진(Promotion)을 말한다. 프로젝트의 디자인기획을 위한 분석 기법으로 활용한다.

- **디자인 테마**

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

- **사용자 시나리오**

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

- **아이디어 스케치**

디자인기획을 통해 도출된 정보를 바탕으로 사용성, 형태와 컬러, 재질 등을 그림으로 표현하는 것을 말한다.

- **러프 스케치, 디테일 스케치**

러프 스케치란 아이디어를 비교 검토 하는 목적으로 대략적으로 표현하는 스케치 말하며, 아이디어를 비교하고 선택의 과정을 거친 몇 가지의 아이디어를 구체적으로 표현하는 것을 디테일 스케치라고 한다.

- **러프 프로토타입 (Rough Prototype)**

디자인 기획 및 아이디어 스케치를 통해 도출된 제품의 실제 사용상의 문제점, 개선점을 발견하기 위해 되도록 간단하게 프로토타입을 제작하는 것을 말함

- **아이디어 검증**

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

- **3D모델링, 3D렌더링**

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 것

- **CMF**

색상(Color), 재질(Material), 마감(Finishing) 3가지의 제품 개발 요소를 부르는 것으로, 제품의 이미지나 가치를 결정하는데 매우 중요한 요소

- **더미 목업 (Dummy Mock-Up)**

디자인된 제품의 완성된 형태 및 이미지를 확인하기 위해 외형을 중점으로 제품을 제작하는 것이다. 작동하는 기능은 구현되어 있지 않으며, 3D Printing 및 기타 재료를 활용하여 빠르고 비교적 저렴하게 제작한 입체물 임

- **웨어러블 제품**

정보통신(IT) 기기를 사용자의 몸에 지니고 다닐 수 있도록 제작되어 일상생활에 사용되는 시계, 안경, 옷, 헬멧의 형태로 사용자에게 언제 어디서나 컴퓨팅 환경을 제공하는 제품

- **3D 프린터**

3D 모델링 된 도면을 바탕으로 입체 물품을 만드는 프린터이다. 기업에서 어떤 물건을 제품화하기 전에 시제품을 만들기 위한 용도로 개발되었으며, 현재는 플라스틱 소재를 비롯하여, 나일론과 금속 소재로 범위가 확장되었으며, 비교적 빠르고 저렴하게 시제품을 제작할 수 있음

- **사용자 검증조사**

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

- **디자인 목업**

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

- **디자인 워킹 목업**

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

- **기구설계**

제품디자인을 실물로 제작 할 수 있도록 정밀한 치수 관리가 된 2D, 3DCAD로 구체화 하는 것으로 각각의 부품이 디자인을 만족시키면서 기능성, 내구성, 작동성, 제작성, 조립성, 생산성, 제작원가 등을 세밀하게 고려하여 설계하는 것

- **양산 Follow-Up**

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

- **3D CAD**

제품의 양산화를 위해 정확한 수치로 2D, 3D 도면 작성하는데 사용하는 프로그램

- **금형, 사출**

효과적인 대량생산을 위해 주어진 형상의 물품을 만들기 위해 사용되는 금속형 성형 도구를 금형이라 하며, 이를 통해 플라스틱 재질을 성형하는 것을 사출이라 함.

## 제3장 시각디자인 – 브랜드 아이덴티티(Brand Identity)

### 3.1 시각디자인(Brand Identity) 개요

브랜드 아이덴티티 디자인이란 진정한 경험을 창조하고 소비자와 진실한 관계를 발전시켜 나가는 과정과 관계의 구축을 통해 형성되며, 브랜드 아이덴티티는 브랜드의 이념·목적·활동·표현 등을 의식적으로 통일하여 브랜드의 개성을 만들어내고 신뢰성을 주는 것으로서 브랜드 이미지를 정착하기 쉽게 하는 것이다.

제품이나 서비스를 브랜드화하려면 마케팅 전략뿐만 아니라 브랜드를 시각적으로 표현하기 위한 디자인이 필요하며, 디자인을 통해 브랜드 정체성(brand identity)을 보여 주고, 브랜드에 관한 일관된 메시지를 전달한다.

브랜드와 소비자가 직접적인 커뮤니케이션을 할 수 있도록 하는 브랜드 디자인은 시장의 변화와 소비자의 욕구를 지속적으로 분석해 소비자가 브랜드를 기억할 수 있도록 해야 한다. 따라서 기업의 목적과 소비자의 욕구에 맞춘 올바른 디자인을 적용하는 브랜드는 소비자의 기대와 관심을 증폭할 수 있다. 또한 브랜드 디자인은 다양한 미디어와 브랜드 경험에서 브랜드가 전달하고자 하는 느낌을 시각적 언어를 통해 밖으로 끌어내는 역할을 한다.

시각디자인(Brand Identity)은 디자인 기획, 디자인 개발, 디자인 사후관리 단계로 나눌 수 있다.

**(1) 디자인 기획** : 브랜드 개발에 앞서 내·외부 환경 조사 및 분석, 타겟 사용자 니즈를 파악하여 목적에 맞는 디자인 전략과 디자인 방향을 도출한다.

**(2) 디자인 개발** : 디자인기획에서 도출된 방향을 토대로 브랜드 네임, 브랜드 기본 및 응용 디자인을 개발하고 시각화한다. 각 단계에서 사용자 평가 및 선호도 조사를 실시하여 브랜드 아이덴티티에 대하여 검증하며, 지식재산권 등록을 지원한다. 개발된 디자인 최종안으로 브랜드 컨셉북 제작을 진행한다.

**(3) 디자인 사후관리** : 개발된 디자인으로 브랜드 기본 홍보를 진행하며, 브랜드 적용 실태를 조사하고 디자인을 보완한다.

### 3.2 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
----------	------------	----

분야 / 난이도		개발 목표 및 범위	특징
시각디자인 (Brand Identity)	S난이도	전략에서부터 디자인까지 모두 필요한 프로젝트로, 새로운 베이직 디자인 시스템과 어플리케이션 디자인 (25개 이상)	리뉴얼 디자인 중 베이직 디자인 시스템 리뉴얼로 소비자 조사 및 트렌드 등 전략적 조사를 통해 새로운 방향을 찾아내고, 결과에 따라서 새로운 디자인 개발로 바뀔 가능성이 있는 프로젝트
	A난이도	새로운 베이직 디자인 시스템과 어플리케이션 디자인 (15~25개)	CI 또는 브랜드 리뉴얼 디자인 중 베이직 디자인의 전체적인 요소를 검토, 현재의 트렌드에 맞게 업그레이드 하고, 새로운 어플리케이션 시스템 구축
	B난이도	새로운 베이직 디자인 시스템과 간단한 어플리케이션 디자인 (15개 이하)	데스크리서치 시각적 자료, 클라이언트가 제공한 자료로 디자인 방향 설정

표 11. 시각디자인(Brand Identity) 난이도 분류

### 3.2.1 난이도별 업무 단계

시각디자인(Brand Identity) 난이도별 세부 업무 단계는 아래와 같다.

단계	S난이도 세부업무	A난이도 세부업무	B난이도 세부업무
브랜드 개발전략	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	-	-
브랜드 네임개발	네임 개발	네임 개발	-
	슬로건 개발	-	-
브랜드 권리화	지식재산권 등록(네이밍)	지식재산권 등록(네이밍)	-
브랜드 기본디자인 개발	디자인 개발 및 선정	디자인 개발 및 선정	디자인 개발 및 선정
	기본 디자인 선호도 조사	-	-
	기본 디자인 시스템 정립	기본 디자인 시스템 정립	기본 디자인 시스템 정립
브랜드 권리화	지식재산권 등록(상표 출원)	지식재산권 등록(상표 출원)	지식재산권 등록(상표 출원)
브랜드 응용디자인	응용아이템 그래픽 템플릿 개발	응용아이템 그래픽 템플릿 개발	응용아이템 그래픽 템플릿 개발

단계	S난이도 세부업무	A난이도 세부업무	B난이도 세부업무
개발	사인 디자인 기본 설계	-	-
	이미지 구축 및 스타일링 가이드 개발	-	-
	홍보물류 콘텐츠 디자인 및 제작	-	-
브랜드가이드북 개발	가이드북 아트워크 및 데이터	가이드북 아트워크 및 데이터	가이드북 아트워크 및 데이터
	브랜드 컨셉북 개발	-	-
홍보 및 매니지먼트	브랜드 기본 홍보 진행	-	-
	커뮤니케이션 전략 수립	-	-
	적용 실태 조사 및 후속 관리	-	-

표 12. 시각디자인(Brand Identity) 난이도 별 업무단계

### 3.3 단계별 설명

시각디자인(Brand Identity) 각 단계별 세부업무 설명과 해당 표준품셈은 다음과 같다.

(각 세부업무가 수행되는 난이도를 ㉠㉡㉢ 기호 표시)

#### 3.3.1 브랜드 개발 전략

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

단계	세부업무
브랜드 개발 전략	Orientation
	내부고객 의견 조사
	외부고객 의견 조사 (소비자, 이해관계자)
	내·외부 시장 현황조사 및 분석
	브랜드 전략 수립
	브랜드 전략 보고

##### 1) Orientation ㉠㉡㉢

발주기업(기관)과 수행기업이 프로젝트를 수행하기 전, 프로젝트 목적 및 타깃, 예산, 문제

점 등을 공유하는 회의를 말한다.

단계	세부업무						
브랜드 개발 전략	Orientation						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	2.58	0.27	0.34	0.26	0.38	0.34	0.18
A	1.89	0.22	0.24	0.18	0.18	0.18	0.18
B	1.60	0.16	0.24	0.15	0.15	0.27	0.18

### 2) 내부고객 의견 조사 ㉓㉔

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

단계	세부업무						
브랜드 개발 전략	내부고객 의견 조사						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.32	0.18	0.26	0.30	0.34	0.39	0.23
A	2.26	0.16	0.24	0.26	0.40	0.28	0.30
B	-	-	-	-	-	-	-

### 3) 외부고객 의견 조사 ㉕

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

단계	세부업무						
브랜드 개발 전략	외부고객 의견 조사 (소비자, 이해관계자)						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	5.42	0.16	0.30	0.32	0.38	0.40	0.28
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

4) 내·외부 시장 현황조사 및 분석 ㉓㉔

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

단계	세부업무						
브랜드 개발 전략	내·외부 시장 현황조사 및 분석						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	6.74	0.25	0.26	0.31	0.41	0.42	0.27
A	4.53	0.32	0.20	0.35	0.34	0.42	0.41
B	-	-	-	-	-	-	-

5) 브랜드 전략 수립 ㉓㉔㉕

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

단계	세부업무						
브랜드 개발 전략	브랜드 전략 수립						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	9.79	0.28	0.31	0.40	0.43	0.42	0.21
A	5.26	0.44	0.25	0.26	0.39	0.43	0.21
B	5.05	0.11	0.21	0.17	0.21	0.34	0.19

6) 브랜드 전략 보고 ㉔

조사 내용 및 개발 전략에 대하여 클라이언트 보고한다.

단계	세부업무						
브랜드 개발 전략	브랜드 전략 보고						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	7.42	0.25	0.34	0.27	0.34	0.34	0.15
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

3.3.2 브랜드 네임 개발

브랜드 개발 전략을 바탕으로 개별 자유발상, 그룹 브레인스토밍 등의 아이디어 발상 기법을 통해 네임을 개발한다. 개발된 네임은 상표 등록 타당성을 검토하며, 최종안을 선정하여 브랜드 전략을 정립한다.

단계	세부업무						
브랜드 네임 개발	네임 개발						
	슬로건 개발						

1) 네임 개발 ㉔㉕

- 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

단계	세부업무						
브랜드 네임 개발	네임 개발						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	15.74	0.23	0.28	0.28	0.37	0.41	0.25
A	11.68	0.22	0.24	0.32	0.36	0.42	0.26
B	-	-	-	-	-	-	-

### 2) 슬로건 개발 ㉓

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

단계	세부업무						
브랜드 네임 개발	슬로건 개발						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	9.42	0.19	0.25	0.29	0.29	0.42	0.22
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

### 3.3.3 브랜드 권리화 ㉓㉔

개발된 네이밍에 대한 지식재산권을 등록하는 업무로서 일반적으로 등록 절차와 비용은 발주처에서 담당한다.

단계	세부업무						
브랜드 권리화	지식재산권 등록 (네이밍)						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.79	0.15	0.19	0.25	0.28	0.43	0.20
A	2.32	0.16	0.19	0.16	0.35	0.26	0.28
B	-	-	-	-	-	-	-

### 3.3.4 브랜드 기본디자인 개발

브랜드 네이밍의 디자인 가이드를 설정 하고, 기본 디자인 아이디어 스케치를 통해 디자인

## 디자인산업 대가기준

을 개발하여 클라이언트에 보고 후, 최종 후보 안을 선정한다. 최종 후보는 선호도 조사를 통해 최종 디자인을 선정한다.

단계	세부업무
브랜드 기본디자인 개발	디자인 개발 및 선정
	기본 디자인 선호도 조사
	기본 디자인 시스템 정립

### 1) 디자인 개발 및 선정 ㉓㉔㉕

브랜드의 형태 가이드 및 개발 가이드를 설정하고, 방향별 디자인을 개발하여 최종 후보 안을 선정한다.

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

단계	세부업무						
브랜드 기본디자인 개발	디자인 개발 및 선정						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	20.26	0.25	0.26	0.31	0.40	0.43	0.29
A	12.11	0.18	0.20	0.19	0.32	0.36	0.34
B	10.35	0.13	0.18	0.20	0.20	0.47	0.37

### 2) 기본 디자인 선호도 조사 ㉓

개발된 기본 디자인에 대해 내부 구성원 선호도를 조사한다.

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

단계	세부업무						
브랜드 기본디자인 개발	기본 디자인 선호도 조사						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.89	0.11	0.13	0.13	0.24	0.38	0.22
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

### 3) 기본 디자인 시스템 정립 ㉠㉡㉢

선호도를 바탕으로 기본 디자인 시스템을 정립한다.

단계	세부업무						
브랜드 기본디자인 개발	기본 디자인 시스템 정립						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	11.74	0.15	0.24	0.28	0.42	0.39	0.28
A	8.42	0.14	0.20	0.21	0.33	0.39	0.26
B	7.70	0.08	0.26	0.22	0.34	0.40	0.35

### 3.3.5 브랜드 권리화 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무						
브랜드 권리화	지식재산권 등록 (상표 출원)						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.63	0.15	0.23	0.30	0.31	0.43	0.22
A	2.37	0.16	0.14	0.16	0.29	0.28	0.24
B	1.65	0.12	0.16	0.11	0.16	0.21	0.16

### 3.3.6 브랜드 응용디자인 개발

개발된 기본디자인을 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.

단계	세부업무
브랜드 응용디자인 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 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무						
브랜드 응용디자인 개발	응용아이템 그래픽 템플릿 개발						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	10.32	0.17	0.22	0.29	0.38	0.39	0.26
A	10.58	0.14	0.14	0.18	0.34	0.49	0.36
B	7.40	0.10	0.21	0.12	0.31	0.48	0.33

2) 사인 디자인 기본 설계 ㉠

브랜드 응용 디자인으로서 사인 디자인을 개발한다.

단계	세부업무						
브랜드 응용디자인 개발	사인 디자인 기본 설계						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	12.53	0.18	0.25	0.22	0.40	0.45	0.27
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

3) 이미지 구축 및 스타일링 가이드 개발 ㉓

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

단계	세부업무						
브랜드 응용디자인 개발	이미지 구축 및 스타일 가이드 개발						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	10.58	0.13	0.22	0.28	0.44	0.44	0.26
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

4) 홍보물류 콘텐츠 디자인 및 제작 ㉓

응용디자인 개발 범위에 따라 홍보물(포스터, 인쇄광고, 리플릿)과 관련된 콘텐츠에 대한 원고 및 그래픽을 작업한다.

단계	세부업무						
브랜드 응용디자인 개발	홍보물류 콘텐츠 디자인 및 제작						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	8.68	0.18	0.24	0.24	0.36	0.39	0.28
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

3.3.7 브랜드 가이드북 개발

개발된 브랜드 디자인을 적절하게 활용하기 위한 가이드북 제작 및 컨셉북을 개발한다.

단계	세부업무
브랜드 가이드북 개발	가이드북 아트웍 및 데이터
	브랜드 컨셉북 개발

1) 가이드북 아트웍 및 데이터 ㉓㉠㉡

가이드북 제작을 위한 아트웍을 작업하고 관련 데이터를 전달한다.

## 디자인산업 대가기준

단계	세부업무						
브랜드 가이드북 개발	가이드북 아트웍 및 데이터						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	9.63	0.11	0.18	0.21	0.39	0.36	0.26
A	7.42	0.07	0.11	0.16	0.24	0.33	0.31
B	3.95	0.06	0.19	0.11	0.18	0.52	0.38

### 2) 브랜드 컨셉북 개발 ㉔

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

단계	세부업무						
브랜드 가이드북 개발	브랜드 컨셉북 개발						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	9.16	0.13	0.25	0.26	0.40	0.42	0.30
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

### 3.3.8 홍보 및 매니지먼트

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

단계	세부업무						
홍보 및 매니지먼트	브랜드 기본 홍보 진행						
	커뮤니케이션 전략 수립						
	적용 실태 조사 및 후속 관리						

#### 1) 브랜드 기본 홍보 진행 ㉔

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

단계	세부업무						
홍보 및 매니지먼트	브랜드 기본 홍보 진행						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	5.32	0.20	0.20	0.20	0.31	0.34	0.17
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

### 2) 커뮤니케이션 전략 수립 ㉓

개발된 브랜드가 소비자에게 의미가 잘 전달 될 수 있도록 커뮤니케이션 전략을 수립한다.

- 통합 마케팅 커뮤니케이션(IMC) 전략 수립

단계	세부업무						
홍보 및 매니지먼트	커뮤니케이션 전략 수립						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	5.42	0.28	0.23	0.20	0.36	0.28	0.14
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

### 3) 적용 실태 조사 및 후속 관리 ㉓

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

단계	세부업무						
홍보 및 매니지먼트	적용 실태 조사 및 후속 관리						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	6.21	0.19	0.18	0.15	0.26	0.24	0.22
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

### 3.4 용어 설명

디자인사업 대가 산정 시 시각디자인분야에 적용되는 용어에 대해 일괄적으로 정의하고, 설명하여 이해를 돕고자 한다.

- **베이직 디자인**

브랜드 디자인의 전략 수립부터 디자인 개발까지의 과정을 말하며, 심벌마크, 로고타입, 전용색채, 서체 등을 디자인한다. (My Process:Identity Design, Erik Wagner)

- **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 정한다. (My Process:Identity Design, Erik Wagner)

- **리뉴얼 디자인**

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 개발한다. (브랜드 리뉴얼을 통한 기업이미지 강화전략 연구, 더 프로젝트)

- **FGI (Focus Group Interview)**

특정 목적을 위해서 준비된 화제를 그 목적에 따라 모여진 소수(5~6인) 그룹에서 이야기하는 과정을 말한다. 브랜드 디자인에서는 소비자를 대상으로 브랜드에 대한 개개인의 반응 및 의견을 통합하여 관찰하고 분석한다. (반드시 통과되는 마케팅 보고서, 마젤란, 2007)

- **네임 개발**

브랜드 네이밍은 브랜드의 철학, 비전과 전략, 의미 등을 문자, 컬러, 소리 등으로 표현하는 것이다. (좋은 브랜드는 좋은 생태계다, 권민)

- **슬로건 개발**

브랜드 정체성을 대표하는 짧은 상징 문구를 이미지 디자인을 통해 시각화 한 것으로, 지속적인 이미지 창출과 통합, 차별성 제고 등을 목적으로 한다. (브랜드 슬로건, 박흥식)

- **그래픽 템플릿**

브랜드 정체성을 대표하는 짧은 상징 문구를 이미지 디자인을 통해 시각화 한 것으로, 지속적인 이미지 창출과 통합, 차별성 제고 등을 목적으로 한다. (브랜드 슬로건, 박흥식)

- **사인 디자인**

공간의 정보 전달 혹은 광고의 목적 등으로 문자나 기호, 그림 등을 눈에 잘 띄면서도 주변과 어우러지도록 하는 작업이며, 동선 유도를 위해 모든 사용자들을 고려하여 디자인한다.

- **스타일 가이드**

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

- **가이드북**

제작된 가이드를 열람 및 보관이 용이하도록 책 형태로 작업한다.

- **아트워크**

디자인의 활용 범위를 넓게 표현하기 위한 레이아웃, 활자체 및 배열, 색상의 선택, 일러스트레이션 등 시각적인 디자인을 말함.

- **일러스트레이션**

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

- **컨셉북**

브랜드의 전체 디자인 컨셉을 정리하여 책 형태로 작업한 제작물이며, 디자인 사용 가이드 및 홍보물로 활용한다.

- **하이어라키, 아키텍처**

브랜드 전략을 수립하기 위해 브랜드 요소들을 계층적으로 구조화하여 각 요소들의 관계를 분석한다.

- **브레인스토밍**

다양한 분야의 구성원들이 일정 시간 동안 자유로운 토론으로 창조적인 아이디어를 발굴하는 방법이다. 최대한 많은 아이디어를 내고, 서로 비판하지 않으며, 제시된 아이디어에 살을 붙이고 조합하여 기발한 아이디어를 도출한다. (비지니스를 위한 법칙상식, 정재학)

- **디자인 시스템**

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

- **워드마크, 심볼마크, 콤비네이션마크**

브랜드 로고의 형태에 따라, 텍스트만으로 이루어진 로고를 워드마크, 이미지로만 표현한 로고를 심볼마크, 심볼마크와 워드마크를 합쳐 사용하는 것을 콤비네이션마크라고 한다.

- **그래픽 모티브**

아이덴티티의 특징을 강화하는 요소로써, 브랜드 응용 디자인에 적용된다.

- **포토스타일 (Imagery)**

브랜드의 가치 또는 의미를 잘 표현할 수 있는 유사한 이미지의 집합을 뜻한다.

- **커뮤니케이션 전략**

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

- **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 말한다.

## 제4장 시각디자인 – 편집&그래픽(Editorial & Graphic)

### 4.1 시각디자인(Editorial & Graphic) 개요

편집&그래픽디자인이란 신문, 잡지, 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.

시각디자인(Editorial & Graphic)은 디자인 기획, 디자인 개발, 디자인 사후관리 단계로 나눌 수 있다.

**(1) 디자인 기획** : 편집디자인 개발에 앞서 내·외부 환경 조사 및 분석, 타겟 사용자 니즈를 파악하여 목적에 맞는 디자인 전략과 디자인 방향을 도출한다.

**(2) 디자인 개발** : 디자인기획에서 도출된 방향을 토대로 키비주얼 디자인 및 일러스트, 캘리그래피, 아이콘 등의 그래픽 요소를 개발하고, 시안 작업을 통해 이미지 보완 및 교정·교열을 진행한다. 최종 인쇄에 앞서, 평가를 위한 출력용 원고 데이터로 샘플을 제작하고 평가 및 보완한다.

**(3) 디자인 사후관리** : 최종 인쇄물에 대한 감리 및 후가공 감리를 진행하며, 프로젝트 정산 및 완료 보고서를 제출한다.

### 4.2 난이도

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

분야 / 난이도		개발 목표 및 범위	특징
시각디자인 (Editorial & Graphic)	S난이도	리서치, 기획, 디자인, 촬영, 인쇄컨트롤까지 전체 프로세스를 진행하는 경우	사사, 브랜드북, 기업브로슈어, 연간리포트와 같이 스케일이나 볼륨이 크고 복잡하여 프로세스부터 기간까지의 품과 공력이 많이 요구되는 경우, 150~300page의 작업 결과물
	A난이도	클라이언트가 제공하는 간략한 리서치를 바탕으로 세부 기획, 컨셉, 콘텐츠작업, 디자인작업을 수행하는 경우	사보나 매거진, 브로슈어, 시즌리포트 등 50~60page의 작업 결과물
	B난이도	소스, 이미지 등 핵심 콘텐츠를 광고주가 제공하고 최소한의 기획 작업에	사보, 브로슈어, 책자 등 30~50page의 작업 결과물

분야 / 난이도		개발 목표 및 범위	특징
		디자인 작업 수행하는 경우	

표 13. 시각디자인(Editorial & Graphic)디자인 난이도 분류

### 4.2.1 난이도별 업무 단계

시각디자인(Editorial & Graphic) 난이도별 세부 업무 단계는 아래와 같다.

단계	S난이도 세부업무	A난이도 세부업무	B난이도 세부업무
킵오프	Kick-off Meeting	Kick-off Meeting	Kick-off Meeting
기획 및 전략	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
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	이미지렌탈	-
	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 시물레이션 / 내부 검수	-	-

단계	S난이도 세부업무	A난이도 세부업무	B난이도 세부업무
디자인보고	최종 보고 및 컨펌	-	-
샘플 작업	검판 및 출력용 데이터 작업	-	검판 및 출력용 데이터 작업
	디지털 출력	디지털 출력	디지털 출력
	평가 및 보완 작업	-	-
	샘플용 인쇄감리(표지 및 내지)	샘플용 인쇄감리(표지 및 내지)	-
	샘플(프로토타입) 보고	샘플(프로토타입) 보고	-
디자인 관리	인쇄 감리 및 후가공 감리 / 원고 납품	인쇄 감리 및 후가공 감리 / 원고 납품	인쇄 감리 및 후가공 감리 / 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

표 14. 시각디자인(Editorial & Graphic) 난이도 별 업무단계

### 4.3 단계별 설명

시각디자인(Editorial & Graphic) 각 단계별 세부업무 설명과 해당 표준품셈은 다음과 같다.  
(각 세부업무가 수행되는 난이도를 ㉠㉡㉢ 기호 표시)

#### 4.3.1 킥오프 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무						
kick-off	Kick-off Meeting						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	2.33	0.07	0.06	0.17	0.35	0.31	0.35
A	1.26	0.05	0.09	0.16	0.29	0.27	0.29
B	1.26	0.05	0.09	0.15	0.37	0.35	0.37

#### 4.3.2 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.

단계	세부업무
기획 및 전략	기업·소비자·경쟁사 분석
	디자인 트렌드 분석
	디자인 전략과 컨셉 및 프로세스
	페이지네이션
	콘텐츠 구성 및 기획
	보고서 작성 및 제안

4.3.2.1 기업·소비자·경쟁사 분석 ㉟㉠

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

단계	세부업무						
기획 및 전략	기업·소비자·경쟁사 분석						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	2.48	0.29	0.08	0.23	0.15	0.48	0.37
A	-	-	-	-	-	-	-
B	1.33	0.05	0.13	0.08	0.35	0.32	0.34

4.3.2.2 디자인 트렌드 분석 ㉟㉡

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

단계	세부업무						
기획 및 전략	디자인 트렌드 분석						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	6.56	0.05	0.10	0.05	0.35	0.31	0.45
A	2.26	0.05	0.10	0.07	0.28	0.27	0.29
B	-	-	-	-	-	-	-

4.3.2.3 디자인 전략과 컨셉 및 프로세스 ㉟㉢㉠

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

단계	세부업무						
기획 및 전략	디자인 전략과 컨셉 및 프로세스						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	2.93	0.07	0.06	0.17	0.23	0.21	0.23
A	3.15	0.08	0.08	0.19	0.23	0.22	0.22
B	2.00	0.07	0.12	0.11	0.28	0.38	0.42

#### 4.3.2.4 페이지네이션 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무						
기획 및 전략	페이지네이션						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.52	0.06	0.06	0.17	0.17	0.25	0.25
A	2.67	0.07	0.07	0.19	0.17	0.21	0.20
B	1.78	0.05	0.07	0.09	0.27	0.40	0.43

#### 4.3.2.5 콘텐츠 구성 및 기획 ㉠㉡

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

단계	세부업무						
기획 및 전략	콘텐츠 구성 및 기획						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.04	0.13	0.09	0.23	0.33	0.31	0.34
A	3.78	0.06	0.07	0.21	0.38	0.37	0.31
B	-	-	-	-	-	-	-

#### 4.3.2.6 보고서 작성 및 제안 ㉠㉡㉢

## 디자인산업 대가기준

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

단계	세부업무						
기획 및 전략	보고서 작성 및 제안						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.59	0.13	0.45	0.60	0.16	0.14	0.31
A	3.19	0.07	0.13	0.15	0.48	0.46	0.43
B	2.00	0.04	0.08	0.18	0.36	0.50	0.57

### 4.3.3 디자인 개발

수

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

#### 4.3.3.1 키 비주얼 및 아이디어 스케치 ㉓㉔

다양한 기업브을 통해 디자인 컨셉을 실질적으로 표현, 컬러, 제본법, 타이포, 그래픽의 방법론 (촬영인지, 일러스트나 그래픽 중심인지, 메인 비주얼에 대한 톤앤매너와 디자인 표현전략을 기획, 구상하는 단계 )

단계	세부업무						
디자인 개발	키비주얼 및 아이디어 스케치						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	7.19	0.07	0.07	0.19	0.27	0.25	0.22
A	4.56	0.14	0.11	0.15	0.38	0.22	0.23
B	-	-	-	-	-	-	-

#### 4.3.3.2 캘리 또는 일러스트 개발 ㉠㉡

디자인의 요소와 소스가 되는 캘리그래피, 일러스트 등의 톤앤매너를 결정하고 다이어그램을 그리는 작업

단계	세부업무						
디자인 개발	캘리 또는 일러스트 개발						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	6.85	0.11	0.09	0.23	0.33	0.31	0.34
A	4.33	0.18	0.21	0.20	0.44	0.59	0.54
B	4.41	0.09	0.09	0.18	0.41	0.37	0.46

#### 4.3.3.3 아이콘 및 다이어그램 개발 ㉠㉡

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

단계	세부업무						
디자인 개발	아이콘 및 다이어그램 개발						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	6.41	0.11	0.17	0.12	0.30	0.12	0.10
A	4.04	0.08	0.12	0.08	0.38	0.36	0.38
B	-	-	-	-	-	-	-

#### 4.3.3.4 카피라이팅 ㉠㉡

컨셉 키워드, 헤드라인, 본문 등 텍스트를 만드는 단계

## 디자인산업 대가기준

단계	세부업무						
디자인 개발	카피라이팅						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.26	0.13	0.19	0.19	0.33	0.51	0.46
A	3.74	0.07	0.15	0.19	0.25	0.35	0.36
B	-	-	-	-	-	-	-

### 4.3.3.5 이미지 렌탈 ㉠㉡

비주얼로 활용될 시안용 이미지를 선별하고 가구입

단계	세부업무						
디자인 개발	이미지 렌탈						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	1.63	0.09	0.03	0.10	0.20	0.23	0.31
A	1.19	0.01	0.02	0.12	0.21	0.23	0.28
B	-	-	-	-	-	-	-

### 4.3.3.6 시안 작업 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무						
디자인 개발	시안 작업						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.78	0.08	0.08	0.16	0.38	0.38	0.41
A	3.30	0.09	0.12	0.16	0.38	0.38	0.35
B	3.26	0.10	0.09	0.26	0.63	0.61	0.63

### 4.3.3.7 촬영기획 및 촬영시안 준비 ㉠㉡

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

단계	세부업무						
디자인 개발	촬영기획 및 촬영시안 준비						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.56	0.06	0.12	0.09	0.27	0.44	0.46
A	3.74	0.07	0.08	0.19	0.25	0.38	0.35
B	-	-	-	-	-	-	-

**4.3.3.8 컴퓨터 작업(이미지 보정) ㉓㉔㉕**

촬영 및 렌탈이미지 등의 해상도를 좋게 또는 컨셉 방향에 맞게 합성하거나 전반적인 이미지 톤 밸런스를 잡아주는 합성 또는 이미지 작업

단계	세부업무						
디자인 개발	컴퓨터 작업(이미지 보정)						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	6.85	0.08	0.14	0.15	0.33	0.48	0.48
A	1.59	0.02	0.10	0.25	0.49	0.50	0.41
B	5.63	0.04	0.12	0.31	0.63	0.75	0.89

**4.3.3.9 디자인 실행(원고 작업) ㉓㉔㉕**

디자인작업의 정교화: 텍스트의 수정, 이미지 배치, 창작된 문안의 길이와 내용 조율 등 조형성을 높이기 위한 실질적인 개발 작업과 광고주의 요구대로 메시지와 비주얼을 정리하면서 완성시켜가는 단계.

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 실행 (원고 작업)						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	6.78	0.08	0.18	0.25	0.33	0.51	0.49
A	3.37	0.04	0.12	0.20	0.40	0.46	0.44
B	1.67	0.02	0.07	0.17	0.42	0.49	0.63

**4.3.3.10 보고 작업 ㉓**

## 디자인산업 대가기준

촬영 이후 전체 이미지와 텍스트를 적용한 원고로 최종 탈고 및 인쇄를 하기위한 전단계의 최종 보고용 디자인 결과물

단계	세부업무						
디자인 개발	보고 작업						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.26	0.06	0.13	0.07	0.18	0.33	0.33
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

### 4.3.3.11 일러스트 및 이미지 보완 작업 ㉔

이미지와 일러스트 등을 크리에이티브 완성도를 높이기 위한 수정 및 보완 단계

단계	세부업무						
디자인 개발	일러스트 및 이미지 보완 작업						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	7.00	0.13	0.03	0.24	0.32	0.33	0.40
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

### 4.3.3.12 카피 오타자 검수 등 교정 및 교열 작업 ㉔㉕

이미지의 배치 및 Text 등의 정확도와 오류를 바로 잡고 검증 하는 작업. 필요할 경우 전문가 자문도 실시.

단계	세부업무						
디자인 개발	카피 오타자 검수 등 교정 및 교열 작업						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.07	0.01	0.07	0.19	0.36	0.38	0.39
A	-	-	-	-	-	-	-
B	1.63	0.01	0.06	0.19	0.43	0.56	0.73

### 4.3.3.13 최종 시뮬레이션 / 내부 검수 ㉔

인쇄전 단계로 결과물을 테스트하기 위해 실제와 유사하게 제작해서 실물로 만드는 테스트 단계

단계	세부업무						
디자인 개발	최종 시뮬레이션 / 내부 검수						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	6.96	0.04	0.11	0.25	0.41	0.46	0.50
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

#### 4.3.4 디자인 보고 ㉓

수

단계	세부업무						
디자인 보고	최종 보고 및 컨펌						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.52	0.03	0.07	0.15	0.21	0.28	0.30
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

#### 4.3.5 샘플 작업

수

단계	세부업무
샘플 작업	검판 및 출력용 데이터 작업
	디지털 출력
	평가 및 보완 작업
	샘플용 인쇄감리(표지 및 내지)
	샘플(프로토타입) 보고

##### 4.3.5.1 검판 및 출력용 데이터 작업 ㉓㉔

출력을 위한 인쇄용 데이터 작업 (가공지시서)

## 디자인산업 대가기준

단계	세부업무						
샘플 작업	검판 및 출력용 데이터 작업						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	6.56	0.03	0.07	0.21	0.29	0.37	0.36
A	-	-	-	-	-	-	-
B	1.52	0.01	0.05	0.19	0.44	0.61	0.78

### 4.3.5.2 디지털 출력 ㉠㉡㉢

인쇄 전, 디자인 최종 체크 및 컨펌을 위한 인디고 출력

단계	세부업무						
샘플 작업	디지털 출력						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.00	0.09	0.13	0.10	0.21	0.17	0.19
A	1.56	0.03	0.07	0.14	0.21	0.27	0.24
B	1.67	-	0.05	0.10	0.31	0.53	0.58

### 4.3.5.3 평가 및 보완 작업 ㉣

전체 책의 내용과 전략, 운영, 톤앤매너 등에 관한 큰 그림을 제시, 컨펌받는 단계

단계	세부업무						
샘플 작업	평가 및 보완 작업						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	2.37	0.14	0.11	0.22	0.23	0.28	0.25
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

### 4.3.5.4 샘플용 인쇄 감리(표지 및 내지) ㉤㉥

샘플용 인쇄 또는 교정 감리, 검수

단계	세부업무						
샘플 작업	샘플용 인쇄 감리(표지 및 내지)						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.37	0.03	0.07	0.15	0.32	0.35	0.37
A	1.44	0.02	0.06	0.13	0.20	0.26	0.28
B	-	-	-	-	-	-	-

#### 4.3.5.5 샘플(프로토타입) 보고 ㉓㉔

샘플 보고, 최종 평가

단계	세부업무						
샘플 작업	샘플(프로토타입) 보고						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.33	0.03	0.07	0.15	0.32	0.35	0.37
A	1.52	0.09	0.13	0.09	0.19	0.15	0.15
B	-	-	-	-	-	-	-

#### 4.3.6 디자인 관리

수

단계	세부업무
디자인 관리	인쇄 감리 및 후가공 감리 / 원고 납품
	정산 및 완료 보고서
	최종 데이터 정리 및 송부

#### 4.3.6.1 인쇄 감리 및 후가공 감리 / 원고 납품 ㉕㉖㉗

인쇄 후가공, 인쇄 공정에서의 색, 제본법, 가공 등이 제대로 이뤄지는지 각 공정 별 감리 작업

## 디자인산업 대가기준

단계	세부업무						
디자인 관리	인쇄 감리 및 후가공 감리 / 원고 납품						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	2.37	0.14	0.13	0.23	0.22	0.29	0.25
A	1.37	0.08	0.08	0.15	0.23	0.26	0.24
B	1.41	-	0.04	0.09	0.30	0.56	0.61

### 4.3.6.2 정산 및 완료 보고서 ㉓㉔㉕

인쇄물 납품 후 최종 원가분석 및 최종 집행비용 정산, 보고

단계	세부업무						
디자인 관리	정산 및 완료 보고서						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.59	0.03	0.07	0.15	0.32	0.35	0.37
A	2.22	0.04	0.07	0.18	0.31	0.35	0.30
B	1.56	0.14	0.09	0.16	0.12	0.09	0.13

### 4.3.6.3 최종 데이터 정리 및 송부 ㉓㉔㉕

최종 데이터, 디자인 파일을 모아 DB화, 광고주에 제공

단계	세부업무						
디자인 관리	최종 데이터 정리 및 송부						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.89	0.08	0.06	0.14	0.28	0.35	0.34
A	2.44	0.09	0.06	0.12	0.25	0.29	0.31
B	1.15	0.13	0.06	0.11	0.21	0.22	0.26

### 4.4 용어 설명

디자인사업 대가 산정 시 시각디자인분야에 적용되는 용어에 대해 일괄적으로 정의하고, 설명하여 이해를 돕고자 한다.

- **스케일, 볼륨**

편집디자인 결과물의 페이지 수, 레이아웃 또는 콘텐츠의 복잡한 정도를 나타낸다.

- **타이포그래피(Typography)**

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

- **제책방법, 제본법**

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

- **그래픽 모티브**

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

- **페이지네이션(Pagination)**

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

- **사보**

기업에서 발간하는 잡지나 신문으로써, 주로 직원들에게 사내 소식을 알리려는 목적으로 이용되며, 기업(기관)의 성격과 정체성이 아주 잘 나타나도록 디자인하여 많은 홍보 효과를 기대할 수 있다. 단순한 신문이나 주간지에서부터 월간지나 계간지와 같이 다양하게 구성된다.

- **사사**

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

- **키비주얼(Key Visual)**

키워드와 비슷한 의미로써, 가장 중요한 이미지 및 화보를 뜻하며, 전반적인 디자인에 키비주얼을 활용한다.

- **캘리그래피(캘리그래피)**

손으로 그린 그림문자라는 뜻으로 필기체, 필적, 서법 등 글자를 아름답게 쓰는 기술을 말한다. 편집디자인에서는 가독성, 상징성, 주목성, 일회성, 조형성, 적합성의 특징을 형태, 레

이아웃, 색상으로 표현한다. (캘리그래피는 무엇인가?, 오민준)

- **톤앤매너 / 톤앤무드**

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

- **레이아웃**

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

- **카피라이팅**

편집, 광고물에 있어서 아이디어나 크리에이티브의 핵심이 되는 문자를 말하며, 사용자의 눈에 띄고 행동을 유발하도록 작성한다.

- **다이아그램**

편집디자인에서 수치적으로 표현할 수 있는 텍스트를 더욱 이해가 쉽고, 아름답게 보이도록 기호, 아이콘, 선, 점 등으로 정보를 시각화하는 것을 말한다.

- **가공지시서**

개발된 편집디자인의 인쇄용 데이터

- **인디고 출력**

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

- **프로토타입**

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

- **후가공**

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

## 제5장 패키지디자인

### 5.1 패키지디자인 개요

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

포장의 형태, 내장, 외장, 재료등을 설계하여 구매자와 직접 커뮤니케이션하며, 어떠한 내용의 제품인가를 한 눈에 알 수 있도록 하여 구매의욕을 증진시키는 것이 목적이다.

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

패키지디자인은 디자인 기획, 디자인 개발, 디자인 사후관리 단계로 나눌 수 있다.

**(1) 디자인 기획** : 패키지디자인 개발에 앞서 내·외부 환경 조사 및 분석, 소비자 니즈를 파악하여 목적에 맞는 디자인 전략과 디자인 기획 방향을 도출한다.

**(2) 디자인 개발** : 디자인기획에서 도출된 방향을 토대로 아이디어 스케치, 패키지 디자인 브랜드를 개발하고, 디자인 아트워크를 작업하여 포장 디자인 시스템, 베이직 시스템을 개발한다. 개발된 디자인을 사용자 평가 및 선호도 조사를 실시하여 검증하며, 개발된 디자인을 교정 및 감리하고 매뉴얼 및 원고 작업을 진행한다.

**(3) 디자인 사후관리** : 개발된 패키지 디자인의 양산화를 지원하며, 필요한 경우 디자인권리화 업무를 지원한다.

### 5.2 난이도

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

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

표 15. 패키지디자인 난이도 분류

5.2.1 난이도별 업무 단계

패키지디자인 난이도별 세부 업무 단계는 아래와 같다.

단계	S난이도 세부업무		A난이도 세부업무		B난이도 세부업무			
프로젝트 사전 Kick-off 미팅	디자인 요구사항 및 개발목표 공유		디자인 요구사항 및 개발목표 공유		디자인 요구사항 및 개발목표 공유			
디자인 기획	시장조사	외부환경분석	시장조사	외부환경분석	시장조사	시장 분석		
		내부환경분석		내부환경분석		-		
		제품분석(제품/브랜드 분석)		제품분석(제품/브랜드 분석)		-		
	지적재산권(IP) 분석		지적재산권(IP) 분석		지적재산권(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		-				
디자인 개발	아이디어 스케치		아이디어 스케치		아이디어 스케치			
	패키지 디자인 브랜드 개발		패키지 디자인 브랜드 개발		-			
	포장 구성 별 스펙		포장 구성 별 스펙		-			
	패키지 디자인 브랜드 시스템 제안		패키지 디자인 브랜드 시스템 제안		-			
	디자인 아트워크 (시안 도출)	<ul style="list-style-type: none"> <li>브랜드 패키지디자인 스토리 이미지 개발</li> <li>디자인 모티브 개발</li> <li>시각요소 이미지 개발</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>브랜드 패키지디자인 스토리 이미지 개발</li> <li>디자인 모티브 개발</li> <li>시각요소 이미지 개발</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>시각요소 이미지 개발</li> </ul>				
					로고 타입 개발	로고 타입 개발	디자인 아트워크 (시안 도출)	로고 타입 개발
					세부 아트 워크	세부 아트 워크	세부 아트 워크	세부 아트 워크
					CG	CG	CG	CG
					원고 작업	원고 작업	원고 작업	원고 작업
					3D 제작	-	-	-
촬영					촬영	촬영	촬영	
이미지 렌탈					이미지 렌탈	이미지 렌탈	이미지 렌탈	

단계	S난이도 세부업무		A난이도 세부업무		B난이도 세부업무	
		일러스트 개발		일러스트 개발		일러스트 개발
		캐릭터 개발		캐릭터 개발		캐릭터 개발
	디자인 시안 프레젠테이션		디자인 시안 프레젠테이션		디자인 시안 프레젠테이션	
포장디자인시스템 개발	포장디자인 시스템 개발	-	-	-	-	-
	패키지 베이직 시스템 개발	-	-	-	-	-
	개발 디자인 프레젠테이션		개발 디자인 프레젠테이션		-	
	소비자 반응 조사		-		-	
	개발 디자인 목업		개발 디자인 목업		개발 디자인 목업	
	패키지 시스템 매뉴얼(P.I)		-		-	
	포장 구성 별 제작용 원고작업		포장 구성 별 제작용 원고작업		포장 구성 별 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	

표 16. 패키지디자인 난이도 별 업무단계

### 5.3 단계별 설명

패키지디자인 각 단계별 세부업무 설명과 해당 표준품셈은 다음과 같다. (각 세부업무가 수행되는 난이도를 ㉠㉡㉢ 기호 표시)

#### 5.3.1 프로젝트 사전 Kick-off 미팅 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무							
프로젝트 사전 Kick-off 미팅	디자인 요구사항 및 개발목표 공유							
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>								
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조	
S	1.79	0.22	0.24	0.25	0.39	0.18	0.16	
A	1.90	0.21	0.19	0.28	0.34	0.17	0.30	
B	1.62	0.17	0.16	0.18	0.27	0.21	0.27	

5.3.2 디자인 기획

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

단계	세부업무	
디자인 기획	시장 조사	외부환경 분석
		내부환경 분석
		제품분석(제품/브랜드 분석)
	지적재산권(IP) 분석	
	소비자 조사	
	디자인전략 도출	
	디자인 기획 방향 도출	
	디자인 기획 방향 프레젠테이션	

5.3.2.1 시장 조사

디자인 전략을 도출하기 위하여 목표 제품 및 브랜드에 대한 다양한 시장 조사를 실시하고 분석한다. 시장은 내부, 외부 환경 및 제품을 조사하고 여러 분석 기법을 통해 분석한다.

1) 외부환경 분석 ㉠㉡

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

단계	세부업무						
디자인 기획	시장 조사	외부환경 분석					
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.37	0.13	0.27	0.29	0.41	0.30	0.34
A	2.25	0.15	0.13	0.21	0.43	0.43	0.48
B	-	-	-	-	-	-	-

2) 내부환경 분석 ㉠㉡

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

단계	세부업무						
디자인 기획	시장 조사		내부환경 분석				
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.05	0.16	0.22	0.28	0.52	0.29	0.27
A	2.10	0.12	0.17	0.20	0.49	0.43	0.48
B	-	-	-	-	-	-	-

3) 제품 / 브랜드 분석 ㉓㉔㉕

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

단계	세부업무						
디자인 기획	시장 조사		제품 분석(제품/브랜드 분석)				
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.16	0.17	0.23	0.18	0.58	0.36	0.47
A	2.05	0.16	0.18	0.19	0.46	0.40	0.67
B	2.38	0.10	0.18	0.13	0.48	0.64	0.88

5.3.2.2 지식재산권(IP) 분석 ㉓㉔㉕

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

단계	세부업무						
디자인 기획	지식재산권(IP) 분석						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	2.58	0.05	0.22	0.17	0.30	0.30	0.37
A	1.50	0.23	0.21	0.21	0.30	0.31	0.33
B	1.48	0.24	0.18	0.20	0.26	0.38	0.40

5.3.2.3 소비자 조사 ㉓

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

단계	세부업무						
디자인 기획	소비자 조사						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.16	0.17	0.22	0.29	0.40	0.29	0.42
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

**5.3.2.4 디자인 전략 도출 ㉓㉔**

시장조사 및 소비자조사 결과를 SWOT, STP, 4P등의 분석 기법을 활용하여 분석한다. 분석 결과를 바탕으로 포지셔닝맵을 작성하고 관련 패키지 트렌드 및 사례를 검토하여 패키지 디자인 아이덴티티 전략 개발을 수립한다.

단계	세부업무						
디자인 기획	디자인 전략 도출						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.58	0.14	0.23	0.37	0.35	0.22	0.26
A	3.30	0.19	0.19	0.23	0.41	0.27	0.24
B	-	-	-	-	-	-	-

**5.3.2.5 디자인 기획 방향 도출 ㉓㉔㉕**

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

단계	세부업무						
디자인 기획	디자인 기획 방향 도출						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.32	0.20	0.38	0.43	0.49	0.35	0.45
A	3.40	0.19	0.20	0.31	0.46	0.32	0.45
B	2.57	0.22	0.16	0.17	0.36	0.55	0.63

### 5.3.2.6 디자인 기획 방향 프레젠테이션 ㉟㉠

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

단계	세부업무						
디자인 기획	디자인 기획 방향 프레젠테이션						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	1.63	0.18	0.30	0.33	0.39	0.24	0.31
A	2.10	0.14	0.18	0.26	0.31	0.21	0.16
B	-	-	-	-	-	-	-

### 5.3.3 디자인 개발

단계	세부업무		
디자인 개발	아이디어 스케치		
	패키지 디자인 브랜드 개발		
	포장 구성 별 스펙(SPEC)		
	패키지 디자인 브랜드 시스템 제안		
	디자인 아트워크	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 브랜드 패키지디자인 스토리 이미지 개발</li> <li>• 디자인 모티브 개발</li> <li>• 시각요소 이미지 개발</li> </ul>	
		로고 타입 개발	
		세부 아트 워크	
		CG	
		원고 작업	
		3D 제작	
		촬영	
		이미지 렌탈	
		일러스트 개발	
		캐릭터 개발	
	디자인 시안 프레젠테이션		
	포장 디자인 시스템 개발	포장 디자인 시스템 개발	
		패키지 기본 시스템 개발	
	개발 디자인 프레젠테이션		
	소비자 반응 조사		
	개발디자인 교정, 디자인 감리		
개발디자인 목업(샘플)			
패키지 시스템 매뉴얼(P.I)			
포장 구성 별 제작용 원고 작업			

5.3.3.1 아이디어 스케치 ㉓㉔㉕

디자인 기획 방향을 바탕으로 다양한 아이디어를 시각화 한다.

- 패키지 제품 사양 검토
- 디자인 아이디어션
- 아이디어 스케치

단계	세부업무						
디자인 개발	아이디어 스케치						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	5.42	0.14	0.28	0.26	0.60	0.53	0.49
A	2.75	0.12	0.15	0.26	0.43	0.44	0.50
B	4.29	0.10	0.11	0.29	0.39	0.61	0.79

5.3.3.2 패키지 디자인 브랜드 개발 ㉠㉡

- 브랜드 개발을 위한 이미지 리서치
- 브랜드 로고타입 스터디
- 브랜드 로고 디자인 개발
- 브랜드 이미지 전달을 위한 시스템 개발

단계	세부업무						
디자인 개발	패키지 디자인 브랜드 개발						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	6.89	0.17	0.27	0.30	0.53	0.45	0.53
A	6.60	0.13	0.16	0.26	0.42	0.36	0.29
B	-	-	-	-	-	-	-

5.3.3.3 포장 구성 별 스펙(SPEC) ㉠㉡

- 포장 구성 별 포장용기, 지기구조 연구
- 포장 재질, 제작 방법 연구
- 포장 규격 확정

단계	세부업무						
디자인 개발	포장 구성 별 스펙(SPEC)						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	2.47	0.13	0.23	0.32	0.36	0.24	0.26
A	2.85	0.16	0.13	0.26	0.39	0.28	0.27
B	-	-	-	-	-	-	-

5.3.3.4 패키지 디자인 브랜드 시스템 제안 ㉠㉡

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

단계	세부업무						
디자인 개발	패키지 디자인 브랜드 시스템 제안						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	2.95	0.12	0.24	0.24	0.36	0.26	0.26
A	2.85	0.14	0.13	0.24	0.31	0.23	0.26
B	-	-	-	-	-	-	-

5.3.3.5 디자인 아트워크

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

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

㉓㉔㉕

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 아트워크	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 브랜드 패키지디자인 스토리 이미지 개발</li> <li>• 디자인 모티브 개발</li> <li>• 시각요소 이미지 개발</li> </ul>					
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.11	0.14	0.16	0.26	0.52	0.37	0.36
A	2.55	0.18	0.09	0.31	0.32	0.27	0.44
B	3.48	0.13	0.11	0.13	0.54	0.58	0.71

2) 로고 타입 개발 ㉓㉔

개발된 패키지 디자인 브랜드의 로고 타입을 개발한다.

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 아트워크	로고 타입 개발					
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	2.95	0.18	0.20	0.21	0.40	0.26	0.36
A	2.15	0.18	0.08	0.23	0.31	0.22	0.21
B	-	-	-	-	-	-	-

3) 세부 아트워크 ㉠㉡

패키지에 적용될 세부 아트워크를 진행한다.

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 아트워크	세부 아트워크					
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.74	0.16	0.18	0.18	0.47	0.36	0.43
A	2.50	0.19	0.12	0.24	0.31	0.28	0.31
B	-	-	-	-	-	-	-

4) CG ㉠㉡㉢

아트워크에 대한 디지털 이미지화를 진행한다.

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 아트워크	CG					
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.42	0.11	0.13	0.32	0.53	0.26	0.32
A	2.45	0.11	0.13	0.31	0.51	0.43	0.51
B	2.14	0.08	0.13	0.25	0.42	0.52	0.61

5) 원고 작업 ㉠㉡㉢

실물 제작을 위한 원고를 작업한다.

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 아트워크	원고 작업					
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	2.16	0.07	0.11	0.16	0.39	0.34	0.36
A	1.70	0.13	0.09	0.21	0.44	0.44	0.53
B	1.19	0.07	0.12	0.16	0.32	0.47	0.60

6) 3D 제작 ㉠

## 디자인산업 대가기준

패키지 디자인 이미지를 3D 입체 이미지로 표현한다.

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 아트웍		3D 제작				
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.16	0.13	0.14	0.24	0.38	0.32	0.35
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

### 7) 촬영 ㉠㉡㉢

패키지 디자인에 적용될 실제 제품에 대한 촬영을 진행한다.

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 아트웍		촬영				
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	2.53	0.11	0.18	0.26	0.36	0.38	0.42
A	2.15	0.14	0.16	0.34	0.48	0.36	0.44
B	1.38	0.08	0.09	0.21	0.30	0.43	0.56

### 8) 이미지 렌탈 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 아트웍		이미지 렌탈				
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	0.89	0.07	0.08	0.07	0.36	0.30	0.33
A	1.15	0.06	0.08	0.04	0.20	0.23	0.31
B	1.05	0.05	0.05	0.04	0.23	0.14	0.26

### 9) 일러스트 개발 ㉠㉡㉢

패키지 디자인에 적용 될 일러스트를 개발한다.

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 아트웍		일러스트 개발				
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.11	0.09	0.15	0.23	0.49	0.36	0.38
A	2.70	0.18	0.17	0.29	0.41	0.46	0.51
B	2.81	0.10	0.07	0.18	0.49	0.55	0.70

### 10) 캐릭터 개발 ㉠㉡㉢

패키지 디자인에 적용 될 캐릭터를 개발한다.

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 아트웍		캐릭터 개발				
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	2.89	0.08	0.09	0.25	0.45	0.40	0.46
A	2.80	0.21	0.04	0.18	0.43	0.44	0.49
B	2.48	0.12	0.01	0.05	0.43	0.38	0.61

### 5.3.3.6 디자인 시안 프레젠테이션 ㉠㉡㉢

단계	세부업무						
디자인 개발	디자인 시안 프레젠테이션						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	0.68	0.05	0.05	0.11	0.26	0.22	0.07
A	1.90	0.15	0.11	0.26	0.39	0.23	0.17
B	1.43	0.18	0.16	0.20	0.29	0.40	0.46

### 5.3.3.7 포장 디자인 시스템 개발

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

1) 포장 디자인 시스템 개발 ㉓

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

단계	세부업무						
디자인 개발	포장 디자인 시스템 개발			포장 디자인 시스템 개발			
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.16	0.13	0.18	0.31	0.43	0.39	0.46
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

2) 포장 기본 시스템 개발 ㉓

- 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

단계	세부업무						
디자인 개발	포장 디자인 시스템 개발			포장 기본 시스템 개발			
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	2.84	0.15	0.16	0.24	0.55	0.39	0.52
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

5.3.3.8 개발 디자인 프레젠테이션 ㉓㉠

단계	세부업무						
디자인 개발	개발 디자인 프레젠테이션						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	1.89	0.18	0.27	0.27	0.44	0.24	0.22
A	1.65	0.20	0.10	0.21	0.43	0.25	0.26
B	-	-	-	-	-	-	-

### 5.3.3.9 소비자 반응 조사 ㉓

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

단계	세부업무						
디자인 개발	소비자 반응 조사						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	2.89	0.12	0.24	0.25	0.51	0.44	0.46
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

### 5.3.3.10 개발 디자인 교정, 디자인 감리 ㉓㉔㉕

개발 디자인 시제품에 대하여 교정 및 감리를 진행한다.

단계	세부업무						
디자인 개발	개발 디자인 교정, 디자인 감리						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	2.05	0.07	0.21	0.21	0.33	0.18	0.13
A	2.10	0.08	0.17	0.23	0.41	0.26	0.18
B	1.33	0.04	0.13	0.21	0.42	0.36	0.29

### 5.3.3.11 개발 디자인 목업 ㉓㉔㉕

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

## 디자인산업 대가기준

단계	세부업무						
디자인 개발	개발 디자인 목업						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	2.95	0.09	0.21	0.23	0.48	0.39	0.48
A	4.10	0.11	0.11	0.24	0.54	0.43	0.46
B	1.86	0.11	0.15	0.21	0.33	0.48	0.46

### 5.3.3.12 패키지 시스템 매뉴얼(PJ) ㉔

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

단계	세부업무						
디자인 개발	패키지 시스템 매뉴얼(P.I)						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.47	0.12	0.26	0.28	0.41	0.37	0.41
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

### 5.3.3.13 포장 구성 별 제작용 원고 작업 ㉔㉕㉖

개발된 디자인의 양산화를 위하여 포장 구성 별 제작용 원고 작업을 진행한다.

단계	세부업무						
디자인 개발	포장 구성 별 제작용 원고 작업						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	1.79	0.11	0.22	0.26	0.48	0.35	0.33
A	1.90	0.08	0.06	0.23	0.43	0.54	0.44
B	1.71	0.10	0.07	0.14	0.46	0.52	0.52

### 5.3.4 기타 ㉔

최종 결과 보고서를 작성하고 발주기업(기관)과 공유한다.

단계	세부업무						
기 타	보고서 작성						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	1.89	0.05	0.11	0.38	0.53	0.21	0.19
A	-	-	-	-	-	-	-
B	-	-	-	-	-	-	-

### 5.3.5 디자인 사후 관리

개발된 디자인의 양산화, 권리화 관련하여 업무 지원한다.

단계	세부업무						
디자인 사후 관리	양산화 지원						
	디자인 권리화 업무 지원						

#### 5.3.5.1 양산화 지원 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무						
디자인 사후 관리	양산화 지원						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	1.95	0.18	0.39	0.34	0.47	0.23	0.26
A	1.45	0.24	0.19	0.20	0.29	0.38	0.39
B	1.24	0.13	0.11	0.20	0.17	0.27	0.28

#### 5.3.5.2 디자인 권리화 업무 지원 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무						
디자인 사후 관리	디자인 권리화 업무 지원						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	1.68	0.08	0.15	0.24	0.45	0.36	0.32
A	2.10	0.18	0.14	0.33	0.46	0.13	0.13
B	1.14	0.08	0.04	0.14	0.35	0.32	0.23

### 5.4 용어 설명

디자인사업 대가산정 시 패키지디자인 분야에 적용되는 용어에 대해 일괄적으로 정의하고, 설명하여 이해를 돕고자 한다.

- **브랜드 패키지 시스템**

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

- **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 개발해야 한다.

- **브랜드 전략 시스템**

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

- **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 것이라고 할 수 있다.

- **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 뜻한다.

- **디자인 모티브**  
디자인 초기 단계에서 목표 디자인의 개념화, 아이디어, 구상 등을 결정할 때, 디자인의 동기가 되는 주제 및 중심생각을 의미한다.
- **CG(Computer Graphics)**  
컴퓨터를 이용하여 도출된 아이디어를 시각화하는 작업이다.
- **원고 작업**  
개발된 디자인을 실물 제작을 위해 실물 크기로 디자인 요소들을 배치하는 작업이다.
- **이미지 렌탈**  
디자인의 완성도를 위하여 실제 촬영하거나 작업하기 어려운 고해상도의 사진 또는 일러스트를 사용해야 할 경우, 상용화된 이미지를 일정 비용을 지불하고 빌려 사용한다.
- **라벨**  
상품명 및 상품에 대한 여러 사항을 표시할 목적으로 만들어지며, 여러 재질로 만들어진다.
- **후가공**  
목표하는 패키지디자인 전략에 부합하도록 특수기법, 효과를 적용하는 것을 말한다. 주로 사용 목적과 고급스러운 효과를 위해 다양한 가공 기법을 사용한다.
- **FGI (Focus Group Interview)**  
특정 목적을 위해서 준비된 화제를 그 목적에 따라 모여진 소수(5~6인) 그룹에서 이야기하는 과정을 말한다. 소비자를 대상으로 패키지에 대한 개개인의 반응 및 의견을 통합하여 관찰하고 분석한다. (반드시 통과되는 마케팅 보고서, 마젤란, 2007)
- **목업**  
패키지디자인 평가 및 양산을 위하여 디자인된 실제 패키지와 같도록 실물 크기의 모형으로 제작하는 것이다.
- **PI(Package Identity) 매뉴얼**  
디자인 초기 단계에서 목표 디자인의 개념화, 아이디어, 구상 등을 결정할 때, 디자인의 동기가 되는 주제 및 중심사상을 의미한다.
- **시방서**  
디자인 초기 단계에서 목표 디자인의 개념화, 아이디어, 구상 등을 결정할 때, 디자인의 동기가 되는 주제 및 중심사상을 의미한다.

- **디자인 솔루션**

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

## 제6장 서비스·경험디자인

### 6.1 서비스·경험디자인 개요

서비스·경험디자인은 소비자가 서비스를 통해 경험하게 되는 모든 유·무형의 요소 및 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.

[발처 : 서비스디자인협회]

서비스·경험디자인은 잠재된 요구 및 문제에 대한 해결방법으로써 제품, 디지털, 시각, 공간환경 등 다양한 디자인 분야로 표현될 수 있다. 따라서, 서비스·경험디자인 모델 개발 단계에서의 결과물에 따라 해당 디자인 분야(제품, 시각, 패키지, 디지털, 공간환경 등)의 품셈과 노임을 적용하는 것으로 한다.

서비스·경험디자인은 크게 디자인 기획, 디자인 개발 단계로 나눌 수 있다.

**(1) 디자인 기획** : 서비스·경험디자인에 요구 사항을 파악하고, 수행계획 수립, 여러 가지 조사하고 분석하여 디자인 콘셉을 도출하고 아이디어를 구체화한다.

**(2) 디자인 개발** : 디자인 기획에서 도출된 아이디어에 대한 시나리오를 개발하고 평가 및 보완하며 시나리오를 바탕으로 서비스·경험디자인 프로토타입을 기획, 설계, 제작, 평가 단계를 거쳐 실제 적용 가능한 서비스·경험디자인 모델을 개발하고 평가하여 프로젝트를 완료한다.

### 6.2 난이도

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

분야 / 난이도		개발 목표 및 범위	특징
서비스·경험 디자인	S난이도	혁신적인 유·무형의 서비스 모델을 구체화하여 실시 수준의 설계를 포함하는 프로젝트 유형	서비스 모델을 구현하여 평가하는 단계가 포함되며, 실시 설계 시 결과물에 해당하는 디자인분야 대가 기준 준용하여 적용
	A난이도	혁신적인 유·무형의 서비스 모델을 구체화하여 실제 적용 이전 단계의 시범 모형을 운영 평가하는 프로젝트 유형	유형적 시범 모형 구현을 통해 평가 보완하는 프로젝트

분야 / 난이도		개발 목표 및 범위	특징
	B난이도	혁신적인 유·무형의 서비스 모델을 구체화하기 위해 기획 설계를 진행하는 프로젝트 유형	조사결과를 통해 개발된 서비스 모델을 무형적 방식(시나리오, 기획서)으로 구체화하는 프로젝트

표 17. 서비스·경험디자인 난이도 분류

### 6.2.1 난이도별 업무 단계

서비스·경험디자인은 소비자에게 매력적인 서비스 경험을 제공하기 위해 디자인 기획 단계에서 다각적인 조사 및 분석을 진행하여야 하며, 모든 난이도에서 업무 단계 및 업무량(품셈)이 동일하게 수행된다. 또한, 개발 목표 및 범위에 따라 수행해야 하는 디자인개발 업무 단계가 결정되며, 이를 도식화하면 아래와 같다.



그림 2. 서비스·경험디자인 분야 난이도 관계

서비스·경험디자인 난이도별 업무단계는 아래와 같다.

단계		S난이도 세부업무	A난이도 세부업무	B난이도 세부업무
디자인	서비스·경	요구사항 파악	요구사항 파악	요구사항 파악

단계		S난이도 세부업무	A난이도 세부업무	B난이도 세부업무
기획	협디자인 요구사항 파악	과제계획 설계	과제계획 설계	과제계획 설계
		과제 제안	과제 제안	과제 제안
	서비스경 험디자인 수행계획 수립	과제 계약	과제 계약	과제 계약
		수행계획 수립	수행계획 수립	수행계획 수립
		과제 관리체계 수립	과제 관리체계 수립	과제 관리체계 수립
	서비스경 험디자인 환경 조사	환경조사 설계	환경조사 설계	환경조사 설계
		환경 현황 조사	환경 현황 조사	환경 현황 조사
		환경 현장 조사	환경 현장 조사	환경 현장 조사
	서비스경 험디자인 관찰 조사	사용자 유형 분류	사용자 유형 분류	사용자 유형 분류
		관찰조사 설계	관찰조사 설계	관찰조사 설계
		사용자 관찰조사	사용자 관찰조사	사용자 관찰조사
	서비스경 험디자인 면접 조사	면접조사 설계	면접조사 설계	면접조사 설계
		면접대상 설정	면접대상 설정	면접대상 설정
		면접 조사	면접 조사	면접 조사
	서비스경 험디자인 환경 분석	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
	서비스경 험디자인 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
	서비스경 험디자인 원칙 수립	요구사항 정의	요구사항 정의	요구사항 정의
		핵심사용자 정의	핵심사용자 정의	핵심사용자 정의
		디자인 콘셉트 도출	디자인 콘셉트 도출	디자인 콘셉트 도출
	서비스경 험디자인 아이데이션	이해관계자 참여 아이디어 회의&워크숍	이해관계자 참여 아이디어 회의&워크숍	이해관계자 참여 아이디어 회의&워크숍
		아이디어 구체화	아이디어 구체화	아이디어 구체화

단계		S난이도 세부업무	A난이도 세부업무	B난이도 세부업무
		서비스·경험 구조화	서비스·경험 구조화	서비스·경험 구조화
디자인 개발	서비스·경험 디자인 시나리오 개발	시나리오 기획	시나리오 기획	시나리오 기획
		시나리오 제작	시나리오 제작	시나리오 제작
		시나리오 평가 보완	시나리오 평가 보완	시나리오 평가 보완
	서비스·경험 디자인 프로토타입 개발	프로토타입 기획	프로토타입 기획	-
		프로토타입 설계	프로토타입 설계	-
		프로토타입 제작	프로토타입 제작	-
	서비스·경험 디자인 프로토타입 평가	프로토타입 평가 기획	프로토타입 평가 기획	-
		프로토타입 평가	프로토타입 평가	-
		지식재산권 분석	지식재산권 분석	-
		프로토타입 보완	프로토타입 보완	-
	서비스·경험 디자인 모델 개발	접점 정의	-	-
		서비스 여정 설계	-	-
		모델 제시	-	-
	서비스·경험 디자인 모델 평가	모델 평가 기획	-	-
		모델 평가 수행	-	-
		모델 보완	-	-
	서비스·경험 디자인 프로젝트 완료	결과물 발표	-	-
		완료보고서 작성	-	-
		지식재산권 등록	-	-

표 18. 서비스·경험디자인 난이도 별 업무단계

### 6.3 단계별 설명

서비스·경험디자인 각 단계별 세부업무 설명과 해당 표준품셈은 다음과 같다. (각 세부업무가 수행되는 난이도를 ㉠㉡㉢ 기호 표시)

#### 6.3.1 서비스·경험디자인 요구사항 파악

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

단계	세부업무
서비스·경험디자인 요구사항 파악	요구사항 파악
	과제계획 설계
	과제 제안

### 1) 요구사항 파악 ㉸㉠㉡

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

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 요구사항 파악	요구사항 파악						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	2.25	0.08	0.23	0.19	0.38	0.30	0.08

### 2) 과제계획 설계 ㉸㉠㉡

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 요구사항 파악	과제계획 설계						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	5.13	0.09	0.20	0.33	0.55	0.64	0.33

3) 과제 제안 ㉔㉕㉖

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 요구사항 파악	과제 제안						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	5.38	0.14	0.19	0.31	0.47	0.64	0.33

6.3.2 서비스·경험디자인 수행계획 수립

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 수행계획 수립	과제 계약						
	수행계획 수립						
	과제 관리체계 수립						

1) 과제 계약 ㉔㉕㉖

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 수행계획 수립	과제 계약						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	2.00	0.19	0.17	0.22	0.17	0.06	-

2) 수행계획 수립 ㉠㉡㉢

- 수행계획서 작성을 위해 참여 인력의 특성을 파악하여 역할 배분
- 자료 수집 이후 발주기업(기관)의 요구사항을 종합하여 수행계획 내용과 목표 수립
- 파악된 업무적용 절차에 따라 단계별 계획 수립

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 수행계획 수립	수행계획 수립						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	2.38	0.17	0.34	0.30	0.38	0.22	0.11

3) 과제 관리체계 수립 ㉠㉡㉢

- 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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 수행계획 수립	과제 관리체계 수립						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	2.13	0.20	0.33	0.33	0.23	0.08	0.08

6.3.3 서비스·경험디자인 환경 조사

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

단계	세부업무
서비스·경험디자인 환경 조사	환경조사 설계
	환경 현황 조사
	환경 현장 조사

1) 환경조사 설계 ㉠㉡㉢

- 과제에 적합한 조사를 위한 데스크 리서치 기획
- 과제와 관련된 서비스·경험 환경조사 방법론 설계

## 디자인산업 대가기준

- 설계된 서비스·경험 환경조사 방법론에 따라 조사된 자료의 정리방법 계획

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 환경 조사	환경조사 설계						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	2.25	0.17	0.28	0.30	0.41	0.30	0.05

### 2) 환경 현황 조사 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 환경 조사	환경 현황 조사						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	4.88	0.03	0.17	0.34	0.50	0.53	0.39

### 3) 환경 현장 조사 ㉠㉡㉢

- 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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 환경 조사	환경 현장 조사						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	6.38	-	0.09	0.33	0.50	0.50	0.36

## 6.3.4 서비스·경험디자인 관찰 조사

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

단계	세부업무
서비스·경험디자인 관찰 조사	사용자 유형 분류
	관찰조사 설계
	사용자 관찰조사

### 1) 사용자 유형 분류 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 관찰 조사	사용자 유형 분류						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	4.88	-	0.05	0.28	0.45	0.50	0.19

### 2) 관찰조사 설계 ㉠㉡㉢

- 문헌 조사 및 데스크 리서치를 통해 조사된 내용을 바탕으로 사용자 관찰을 구체적으로 기획
- 기본 자료조사를 바탕으로 서비스 개발 방향을 조망하여 정리
- 관련 이론을 바탕으로 사용자 요구사항을 파악
- 경쟁사 조사를 통해 서비스 디자인 개념을 수립

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 관찰 조사	관찰조사 설계						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	2.75	0.05	0.13	0.25	0.36	0.44	0.31

3) 사용자 관찰조사 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 관찰 조사	사용자 관찰 조사						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	3.88	0.03	0.19	0.30	0.47	0.44	0.52

6.3.5 서비스·경험디자인 면접 조사

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

단계	세부업무
서비스·경험디자인 면접 조사	면접조사 설계
	면접대상 설정
	면접 조사

1) 면접조사 설계 ㉠㉡㉢

- 문헌조사, 데스크리서치, 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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 면접 조사	면접조사 설계						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	2.88	0.02	0.14	0.20	0.42	0.42	0.19

2) 면접대상 설정 ㉠㉡㉢

- 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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 면접 조사	면접대상 설정						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	2.50	-	0.13	0.19	0.39	0.52	0.19

3) 면접 조사 ㉠㉡㉢

- 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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 면접 조사	면접 조사						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	4.13	-	0.16	0.22	0.42	0.52	0.56

6.3.6 서비스·경험디자인 환경 분석

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

단계	세부업무
서비스·경험디자인 환경 분석	서비스 환경 분석
	서비스·비즈니스 모델 분석
	환경 분석 종합

1) 서비스 환경 분석 ㉠㉡㉢

- 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, 라이프스타일에 근거하여 규정

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 환경 분석	서비스 환경 분석						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	4.38	-	0.16	0.33	0.47	0.55	0.38

2) 서비스·비즈니스 모델 분석 ㉠㉡㉢

- 서비스·비즈니스 모델 캔버스, 경쟁사의 서비스·비즈니스 모델 분석
- 기존 서비스 모델과 경쟁사 서비스 모델의 차이점 파악
- 차별화된 서비스·비즈니스 모델 제작을 위해 제작 방향을 기획

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 환경 분석	서비스·비즈니스 모델 분석						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	4.38	-	0.19	0.33	0.47	0.59	0.22

3) 환경 분석 종합 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 환경 분석	환경 분석 종합						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	4.63	0.13	0.25	0.27	0.44	0.34	0.20

### 6.3.7 서비스·경험디자인 대상 분석

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

단계	세부업무
서비스·경험디자인 대상 분석	요구사항 분석
	페르소나 설정
	사용자 여정 분석
	이해관계자 분석

#### 1) 요구사항 분석 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 대상 분석	요구사항 분석						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	2.50	0.05	0.11	0.20	0.47	0.48	0.23

#### 2) 페르소나 설정 ㉠㉡㉢

- 사용자 조사에서 도출된 분석결과를 바탕으로 페르소나 유형을 설정
- 페르소나별 서비스 경험 특성 항목 설정하고 서비스 경험 시나리오 작성

단계	세부업무						
서비스:경험디자인 대상 분석	페르소나 설정						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	2.00	0.08	0.14	0.23	0.34	0.69	0.48

3) 사용자 여정 분석 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무						
서비스:경험디자인 대상 분석	사용자 여정 분석						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	3.13	0.03	0.11	0.19	0.39	0.61	0.45

4) 이해관계자 분석 ㉠㉡㉢

- 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

단계	세부업무						
서비스:경험디자인 대상 분석	이해관계자 분석						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	2.25	0.06	0.17	0.25	0.39	0.61	0.20

### 6.3.8 서비스·경험디자인 원칙 수립

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

단계	세부업무
서비스·경험디자인 원칙 수립	요구사항 정의
	핵심사용자 정의
	디자인 콘셉트 도출

#### 1) 요구사항 정의 ㉠㉡㉢

- 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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 원칙 수립	요구사항 정의						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	2.50	0.08	0.30	0.33	0.42	0.55	0.20

#### 2) 핵심사용자 정의 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 원칙 수립	핵심사용자 정의						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	2.75	0.06	0.17	0.25	0.39	0.61	0.20

#### 3) 디자인 콘셉트 도출 ㉠㉡㉢

- 사용자 조사를 통하여 도출된 결과를 바탕으로 서비스 경험 단계를 유형화
- 사용자의 유형별 여정의 전환단위와 행동단위를 구분하여 시각화

- 사용자 여정상의 주요 접점에서 행동단위별 경험의 변화를 여정맵으로 작성

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 원칙 수립	디자인 콘셉트 도출						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	3.25	0.13	0.20	0.33	0.44	0.45	0.27

### 6.3.9 서비스·경험디자인 아이디어션

수집·분석된 자료를 바탕으로 수립된 디자인 콘셉트를 중심으로 서비스 디자인 아이디어를 개발한다.

단계	세부업무
서비스·경험디자인 아이디어션	이해관계자 참여 아이디어 회의&워크숍
	아이디어 구체화
	서비스·경험 구조화

#### 1) 이해관계자 참여 아이디어 회의 & 워크숍 ㉠㉡㉢

- 다양한 이해관계자와 사용자를 참여시켜 아이디어 회의(워크숍)을 기획 및 진행
- 아이디어 회의(워크숍) 진행자(퍼실리테이터)의 사전 교육 및 실행 준비
- 회의(워크숍)의 결과물을 가시화하기 위한 매체와 표현 기법을 결정, 활용
- 공동으로 도출되고 합의된 아이디어를 상황별로 구체화 시키고 발전

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 아이디어션	이해관계자 참여 아이디어 회의&워크숍						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	3.13	0.17	0.38	0.31	0.44	0.59	0.36

#### 2) 아이디어 구체화 ㉠㉡㉢

- 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

- 서비스 경험디자인 개념을 기반으로 시나리오를 작성함으로써 서비스 사용자가 경험할 상황을 표현.

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 아이디어이션	아이디어 구체화						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	4.13	0.06	0.27	0.27	0.42	0.59	0.38

3) 서비스·경험 구조화 ㉓㉔㉕

- 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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 아이디어이션	서비스·경험 구조화						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	4.00	0.05	0.22	0.23	0.39	0.52	0.36

6.3.10 서비스·경험디자인 시나리오 개발

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

단계	세부업무
서비스·경험디자인 시나리오 개발	시나리오 기획
	시나리오 제작
	시나리오 평가 보완

1) 시나리오 기획 ㉓㉔㉕

- 서비스 이해관계자에게 기본적으로 제공할 서비스 시나리오를 기획

## 디자인산업 대가기준

- 과제 의 서비스 시나리오를 세분화 단계로 구조화
- 서비스 시나리오의 사용성, 편의성 고려 단계를 구조화

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 시나리오 개발	시나리오 기획						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	3.88	0.03	0.20	0.25	0.42	0.56	0.33

### 2) 시나리오 제작 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 시나리오 개발	시나리오 제작						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	5.88	0.05	0.22	0.23	0.36	0.53	0.47

### 3) 시나리오 평가 보완 ㉠㉡㉢

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 시나리오 개발	시나리오 평가 보완						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A, B	3.38	0.03	0.20	0.23	0.41	0.72	0.33

## 6.3.11 서비스·경험디자인 프로토타입 개발

서비스의 원칙에 따른 콘셉트를 검증하고 평가하기 위해 프로토타입을 개발한다.

단계	세부업무
서비스·경험디자인 프로토타입 개발	프로토타입 기획
	프로토타입 설계
	프로토타입 제작

### 1) 프로토타입 기획 ㉠㉡

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 프로토타입 개발	프로토타입 기획						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A	4.88	0.05	0.22	0.27	0.42	0.81	0.52

### 2) 프로토타입 설계 ㉠㉡

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 프로토타입 개발	프로토타입 설계						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A	9.88	0.05	0.22	0.25	0.39	0.59	0.42

### 3) 프로토타입 제작 ㉠㉡

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 프로토타입 개발	프로토타입 제작						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A	9.88	0.05	0.22	0.25	0.42	0.63	0.42

### 6.3.12 서비스·경험디자인 프로토타입 평가

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

단계	세부업무
서비스·경험디자인 프로토타입 평가	프로토타입 평가 기획
	프로토타입 평가
	지식재산권 분석
	프로토타입 보완

#### 1) 프로토타입 평가 기획 ㉠㉡

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 프로토타입 평가	프로토타입 평가 기획						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A	3.38	0.03	0.17	0.28	0.52	0.67	0.33

#### 2) 프로토타입 평가 ㉠㉡

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 프로토타입 평가	프로토타입 평가						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A	3.38	0.05	0.19	0.28	0.47	0.58	0.39

### 3) 지식재산권 분석 ㉠㉡

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 프로토타입 평가	지식재산권 분석						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A	2.25	0.05	0.14	0.14	0.42	0.80	0.30

### 4) 프로토타입 보완 ㉠㉡

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 프로토타입 평가	프로토타입 보완						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S, A	4.25	0.03	0.14	0.17	0.47	0.72	0.27

#### 6.3.13 서비스·경험디자인 모델 개발

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

단계	세부업무
서비스·경험디자인 모델 개발	접점 정의
	서비스 여정 설계
	모델 제시

1) 접점 정의 ⑤

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 모델 개발	접점 정의						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.38	0.03	0.14	0.27	0.45	0.73	0.33

2) 서비스 여정 설계 ⑤

- 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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 모델 개발	서비스 여정 설계						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.50	0.09	0.19	0.25	0.38	0.50	0.30

3) 모델 제시 ⑤

- 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 검토하여 수익원을 제시하는 비즈니스 모델을 제시

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 모델 개발	모델 제시						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.25	0.11	0.20	0.28	0.39	0.59	0.08

### 6.3.14 서비스·경험디자인 모델 평가

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

단계	세부업무
서비스·경험디자인 모델 평가	모델 평가 기획
	모델 평가 수행
	모델 보완

#### 1) 모델 평가 기획 ㉓

- 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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 모델 평가	모델 평가 기획						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.00	0.06	0.19	0.25	0.34	0.58	0.28

#### 2) 모델 평가 수행 ㉓

- 계획된 평가를 위하여 각종 평가 문항 및 관련 자료 준비

## 디자인산업 대가기준

- 성공적인 평가수행을 위하여 서비스·경험디자인 목적을 명확하고 체계적으로 계획
- 피 평가자의 이해와 설득력을 높일 수 있도록 체계적이고 쉽게 수행 가능한 평가 제시
- 성공적인 평가수행을 위한 사전점검

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 모델 평가	모델 평가 수행						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	4.00	0.08	0.20	0.25	0.34	0.58	0.44

### 3) 모델 보완 ㉓

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 모델 평가	모델 보완						
<b>디자이너 등급별 투입 공수</b>							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.00	0.06	0.19	0.27	0.38	0.61	0.50

### 6.3.15 서비스·경험디자인 프로젝트 완료

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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 프로젝트 완료	결과물 발표						
	완료보고서 작성						
	지식재산권 등록						

### 1) 결과물 발표 ㉓

- 문제 발생에 대비 할 수 있도록 발표 장소, 참석자, 발표시간에 대한 점검
- 개발된 서비스디자인 모델을 바탕으로 각 서비스 접점에서 사용자에게 제공하는 서비스

실행 방안을 작성하여 발표

- 서비스·경험디자인 원칙이 적용된 결과물의 운용 방안을 작성하여 발표
- 결과물 발표 내용에 대한 의뢰인의 의견이 수용 되도록 협의

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 프로젝트 완료	결과물 발표						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	3.13	0.11	0.25	0.28	0.38	0.61	0.25

### 2) 완료보고서 작성 ㉓

- 과제 기획부터 최종 결과물까지 각 단계별 결과를 문서로 작성
- 서비스 제공을 위한 이해관계자들이 결과 자료를 용이하게 파악 할 수 있도록 시각화
- 프로젝트 완료 보고서를 위해 정리된 문서를 축약·편집하여 작성

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 프로젝트 완료	완료 보고서 작성						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	6.25	0.02	0.16	0.31	0.45	0.64	0.41

### 3) 지식재산권 등록 ㉓

- 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

단계	세부업무						
서비스·경험디자인 프로젝트 완료	지식재산권 등록						
디자이너 등급별 투입 공수							
난이도	소요일	총괄	특급	고급	중급	초급	보조
S	5.13	0.03	0.19	0.20	0.25	0.33	0.14

### 6.4 용어 설명

디자인사업 대가 산정 시 시각디자인분야에 적용되는 용어에 대해 일괄적으로 정의하고, 설명하여 이해를 돕고자 한다.

- **이해관계자**

목표 서비스에서 이해관계가 있는 대상들을 정의함으로써, 고려해야 할 역학 관계를 총체적으로 파악하는 기본요소이다. (서비스디자인협회)

- **서비스 모델**

서비스를 기획, 개발, 운영하는데 필요한 다양한 요소들의 상호 관계를 체계적으로 정리한 것이다.

- **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

- **시범 모형 (프로토타입)**

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

- **서비스 시나리오**

사용자가 서비스를 이용하는 과정에서 경험하고 반응하는 모든 행동을 시나리오로 구성한다.

- **데스크 리서치**

보고서, 논문, 규정, 문건 등을 보고 사전 연구하는 과정이다. 데스크 리서치는 일반적인 정보를 다루고, 중요한 타겟 고객 그룹으로부터 정보를 얻는 자체적인 내부 마케팅 결과, 고객 통찰, 리서치 팀의 자료 분석 결과들을 포함한다. (서비스디자인 플랫폼)

- **인구학적 특성**

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

- **소비심리학적 특성**

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

- **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 도구이다.

9개 요소 : 고객, 가치제안, 채널, 고객관계, 수익, 핵심자원, 핵심활동, 핵심파트너, 비용 (비즈니스 모델 캔버스란, 브런치)

- **페르소나**

서비스를 사용할 만한 목표 인구 집단 안에 있는 다양한 사용자 유형들을 대표하는 가상의 인물이다. 어떤 전형적인 인물이 어떻게 행동할 것인가에 대한 예측을 위해 실제 사용자 자료를 바탕으로 개인의 개성을 부여하여 만들어진다. (페르소나, 도널드 노먼)

- **사용자 여정 & 고객여정 맵**

고객이 서비스를 경험하게 되는 과정을 정의하고, 그 과정에서 생기는 고객 체험을 시각화하기 위해 사용되는 방법이다. 서비스 초기 접점부터 서비스가 끝나는 순간까지의 과정을 그림이나 사진, 도표 등으로 나타내어 시각화 한다. (서비스디자인 플랫폼)

- **가치 사슬**

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

- **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 만들어내도록 도움을 주는 사람을 말한다. (국제공인퍼실리테이터, 구기욱)

- **서비스 접점**

고객이 어떤 서비스와 상호작용하는 순간들을 말하며, 각각의 접점은 서비스 차별화, 품질 통제, 전달시스템, 고객만족에 영향을 미쳐 고객의 기억 속에 기업(기관)의 이미지를 형성

하는데 중요하게 작용한다. (MOT 이해, 한국서비스품질지수)

- **매트릭스**

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

- **와이어프레임(Wireframe)**

디자인 요소들의 구성과 관계를 시각화하는 방법이다.

- **블루프린트**

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

---

# 디자인사업 대가기준 용어 매뉴얼 (초안)

---

(사)한국디자인기업협회

담당자 연락처 : (사)한국디자인기업협회 (02-6954-2312 / kodfadsn@hanmail.net)

---