


2010 - 2011

해외디자인워크숍보고서



**TOUCH  
THE  
DESIGN  
WORLD**

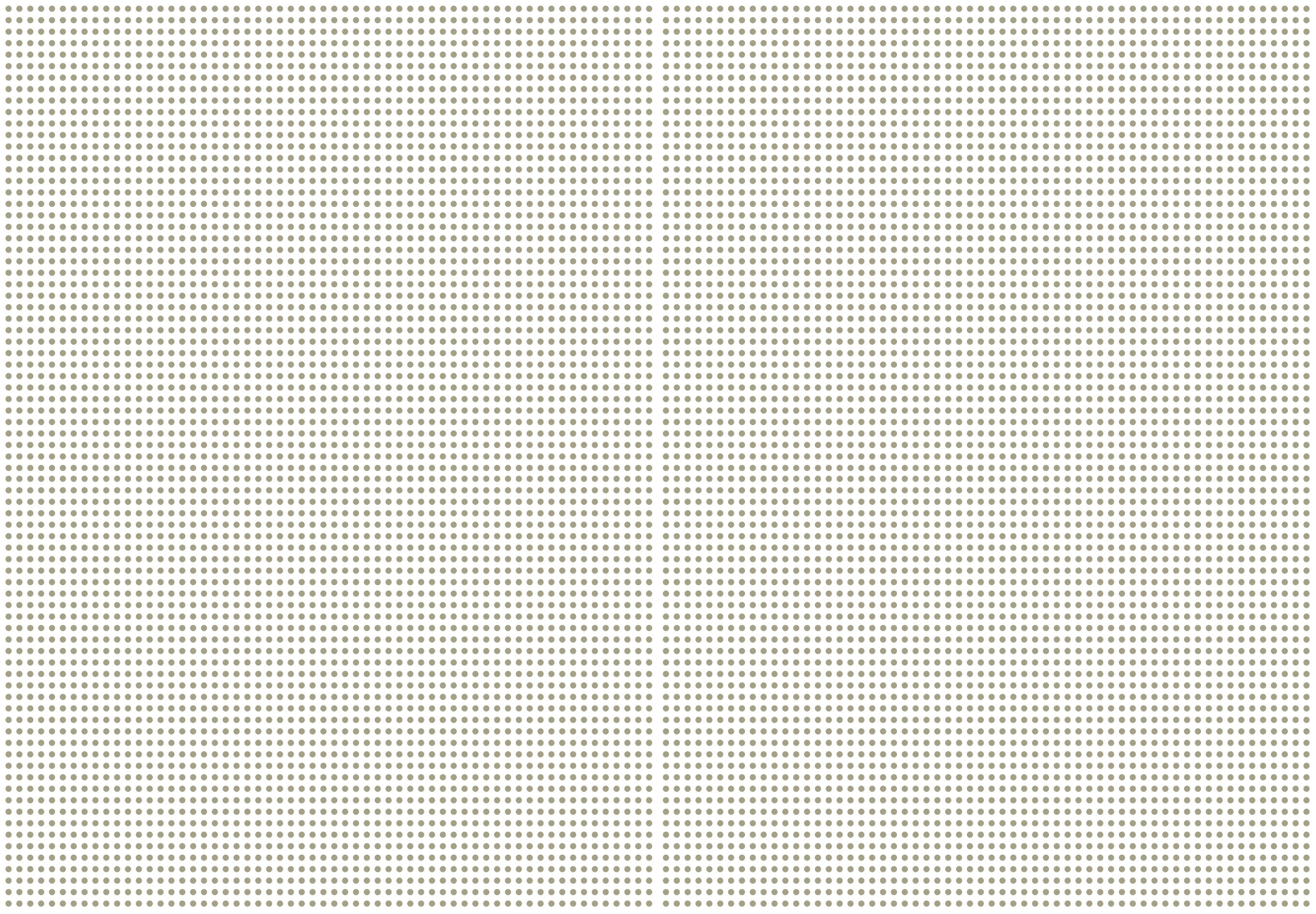
DESIGN WORKSHOP  
AROUND THE WORLD

**LONDON, ENGLAND**

**MENDINI-MILANO, ITALIA**

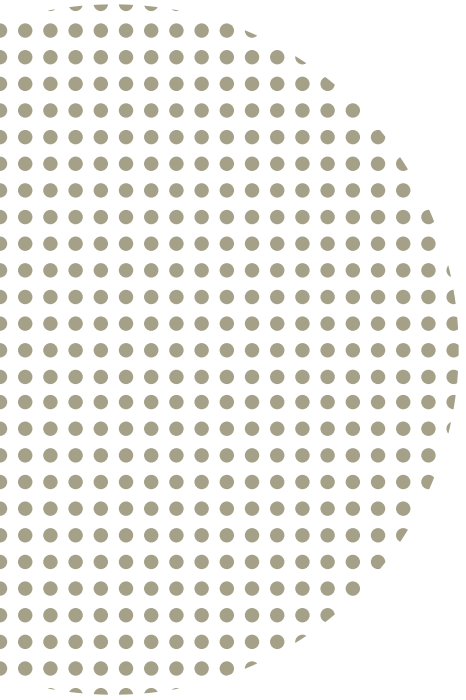
**FLOS-MILANO, ITALIA**

**BOSTON, USA**



TOUCH  
THE  
DESIGN  
WORLD

TOUCH  
THE  
DESIGN  
WORLD



**9** SUMMARY

**11** PROLOGUE

**22** LONDON,  
ENGLAND

DESIGNING  
BETTER SERVICES,  
FOR HAPPIER  
CUSTOMERS AND  
BETTER LIVES

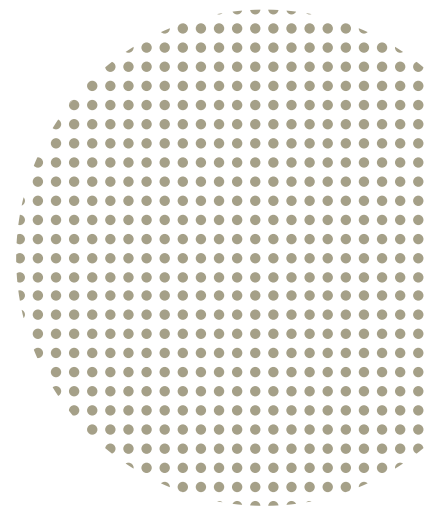
**46** MENDINI,  
ITALIA

MATERIAL FOR  
VARIOUS DESIGN

**68** FLOS,  
ITALIA  
WALL LAMP  
DESIGN  
LOW  
CONSUMPTION

**94** BOSTON,  
USA  
TO GIVE A  
COMPREHENSIVE  
GLOBAL VIEW OF  
ADVANCED DESIGN  
MANAGEMENT

**118** EPILOGUE



# DESIGN WORKSHOP AROUND THE WORLD INTRODUCTION & PARTNERS

## 사업명

실무디자이너역량 강화사업

해외디자인워크숍

## 사업목적

- 국내 실무디자이너에게 해외 선진기관의 디자인워크숍을 제공함으로써 글로벌 인식을 강화시키고 세계적인 디자인전문가로서의 성장 동기 부여
- 국가 디자인 경쟁력 및 글로벌 경쟁 역량을 갖춘 우수 디자인 인력을 양성하여 세계 시장 진출에 기여

## 2010-2011년 해외디자인워크숍 과정

### 과정명

영국 서비스디자인컨설팅워크숍

이탈리아 건축과 디자인소재워크숍

이탈리아 조명디자인워크숍

미국 디자인경영워크숍

### 교육협력기관

Engine Group

Mellini Studio

FLOS, SPD

DMI(Design Management Institute)

## 지식경제부

지식경제부는 산업·대외무역·투자의 진흥 및 공정한 거래 질서의 확립, 산업 경쟁력 강화를 통해 국민경제의 발전과 복지 증진을 위한 정부부처로 기술개발 및 사업화, 산업표준화, 디자인산업 육성 등 산업 기술 정책을 수립, 시행하고 있다.

## 한국디자인진흥원

한국디자인진흥원은 디자인의 연구·개발을 촉진하고, 디자인 진흥을 위한 사업을 추진하여 국민 경제 발전과 삶의 질 향상에 기여하기 위해 설립된 기관이다. 디자인 부문의 기업, 정부 간 유기적 협력을 바탕으로 디자인 산업 진흥을 위한 정책을 수립, 시행하고 있다.



# 2010-2011

# GLOBAL WORKSHOP

# REPORT COLLECTION



지식경제부와 한국디자인진흥원에서는 국내 실무디자이너들을 대상으로 해외선진 디자인 우수기업 및 교육기관과 협력체계를 구축하여 디자인워크숍 프로그램을 실시하고 있다.

글로벌 최신 디자인트렌드와 노하우를 습득, 전수하여 한국디자인의 국제적 위상을 높이고 국내 우수디자이너들의 해외시장 진출을 촉진하기 위함이다.

2010년과 2011년에 걸쳐 실시된 해외디자인워크숍은 영국(런던) 서비스디자인워크숍을 시작으로 이탈리아(밀라노) 제품디자인워크숍, 이탈리아(밀라노) 조명디자인워크숍, 미국(보스턴) 디자인경영워크숍까지 그들이 추구하는 디자인철학과 핵심 방법론 등의 주요 내용을 수록하였다.

본 사례집은 디자인 선진국의 장인정신과 인간을 최우선적으로 배려하는 글로벌 디자인 문화의 지식정보를 공유하고 전파함으로써 향후 미래지향적인 교육방향의 틀을 제시하고자 한다.

The Ministry of Knowledge Economy and the KIDP build a cooperative system with overseas advanced design top companies and education institutes and implement design workshop programs for domestic professional designers in order to increase the international statue of Korean design and promote the international market entry of top designers through obtaining and passing down the latest global design trend.

International design workshops in 2010 and 2011 contain main contents about design philosophies and core methodologies of their pursuing from the British (London) Service Design Workshop to the Italy (Milano) Product Design Workshop, Italy (Milano) Light Design Workshop and USA (Boston) Design Management Workshop.

This casebook suggests the framework of the future education by sharing the knowledge information of the global design culture looking to the craftsmanship of advanced design countries and human as the first priority.

Material  
for

various design

MENDINI-  
MILANO, ITALIA

2010.11.20~11.28

디자인의  
다양성을 위한

소재

권순만  
김경원  
김미라  
김보령  
김보희  
김승호  
김은지  
엄기석  
여승윤  
여찬욱  
오민석  
이지훈  
조혜연  
한의웅  
홍대기

# Material for various design

## 디자인의 다양성을 위한 소재(Materil of design / Tray design)

실무디자이너의 글로벌 마인드와 역량 제고를 목표로 한 해외 현지 디자인 교육, 해외 기업과 기관과의 협력으로 우수 실무 디자이너 양성은 물론, 소속 기업의 경쟁력 제고와 세계시장 진출 기여에 목적을 둔다.

일 정 2010. 11. 20(토) ~ 11. 28(일)

장 소 이탈리아 밀라노

교육협력기관 **아틀리에 멘디니** Atelier Mendini srl. (www.ateliermendini.it)

알렉산드로 멘디니와 그의 동생인 프란체스코 멘디니가 1931년 공동 설립한 디자인 스튜디오. 이탈리아 오메그나의 알레시 프로젝트, 포럼박물관, 일본 히로시마 항구 기념탑, 네덜란드 그로닝겐 박물관 등 다양한 건축 프로젝트를 진행하였고, 알레시의 디자인 철학과 방향에 대한 컨설팅을 수행하고 있다.

**주요 프로젝트** : 알레시, 스위치 시계, 필립스, 스와로브스키, 알레시 오메그나 알레시 하우스, 일본의 히로시마 항구 등

강 사 **알렉산드로 멘디니** Alessandro Mendini

멘디니 스튜디오 공동대표겸 디자이너. 1979, 1981 황금 꼬빠소도르 디자인상 수상

**프란체스코 멘디니** Francesco Mendini

멘디니 스튜디오 공동대표겸 건축가, 이탈리아 National Research Council 컨설턴트

**안드레아 발자리** Andrea Balzari

폴리테크니코 대학 건축전공, 리나페, 말펜사 공항청사 프로젝트

**차영희** Cha Young Hee

멘디니 스튜디오 수석 디자이너, 인천 트리엔날레 밀라노 전시관 프로젝트 수행

## Curriculum

### 교육구성

일정	주요 구성	세부 내용
2010.11.21(일)	이탈리아 디자인 리서치	트리엔날레, 알레시, 스위치 Flagship 외
2010.11.22(월)	소재와 건축의 연결	<b>오전</b> 소재와 건축의 연결 <b>오후</b> 소재와 디자인의 조합 멘디니 스튜디오 방문, 견학
2010.11.23(화)	디자인의 소재, 알레시 소개	<b>오전</b> 디자인의 소재 <b>오후</b> 알레시 제품개발 시스템 참가자 디자인 워크숍
2010.11.24(수)	알레시 본사 견학	<b>오전</b> 알레시 본사 방문 알레시 뮤지엄, 생산시설 견학 <b>오후</b> 참가자 디자인 워크숍 개인별 중간결과물 평가 / 보완
2010.11.25(목)	참가자 개인 디자인 개발	참가자 개인 워크숍
2010.11.26(금)	참가자 프레젠테이션 및 평가	<b>오전</b> 참가자 개인 워크숍 <b>오후</b> 개인별 최종 프레젠테이션 / 평가



# 소재를 향해 열린 생각과 시각, 소재와 건축

강의 : Francesco Mendini

디자이너는 주어진 예산안에서  
고객의 요구 조건에 부합하는  
디자인을 제안해야 한다. 또한  
새로운 모듈, 재질, 구조 등  
모든 면에서 자유로운 생각과  
시각을 발휘해야 한다. 멘디니  
스튜디오에서 진행했던 건축  
프로젝트를 통해 건축에서  
소재와 디자인이 어떻게 연결  
될 수 있는지 알아본다.



독특한 표면 소재의 이탈리아 건축물

## 인천 디자인 시티 트리엔날레

밀라노에서 전시 중인 동일한 제품을 인천에서도 동일하게 전시할 수 있게 설계되었다. 플라스틱 라미네이트를 주 소재로 사용하였다.

## 밀라노 폴리테크닉 빌딩

유리를 주요 소재로 사용하여 일조량에 따라 색상이 변하게 설계하였다. 구조적인 면에서는 강렬한 색상을 이용하여 차별성을 부여하였고, 첨탑은 건물 방문자를 고려한 가시성에 주안점을 두었다.

## 일본 공룡 박물관

거대 공룡을 상징적으로 표현한 건축물로, 18미터 높이의 모자이크로 구성되었다. 합판 모자이크는 모두 이탈리아에서 진행되었고, 기본 구조는 일본에서 제작하였다. 3.5미터의 두상은 글라스 레진을 사용하여 완성하였다.



## 그로닝겐 박물관

일반적인 박물관의 구조는 외부에서 내부로 들어갈수록 전시의 중요도가 높아지지만 그로닝겐 박물관은 중요한 것을 앞에서 보여주는 역발상이 특징이다. 다양한 모자이크 모티브를 발코니와 타워 입구의 중앙에 적용하여 세라믹, 플라스틱 라미네이트, 알루미늄 등의 소재를 사용하여 호반과 융합하는 디자인을 선보였다.

## 히로시마 엑스포 조형물

60미터 정도의 리눅스 스틸로 제작한 히로시마 엑스포 조형물은 세상에서 가장 큰 32개의 크리스탈이 설치된 조형물이다. Top View에서 볼 수 있는 별 모양은 모자이크로 처리되었다.

# 다양한 이미지를 창출하는 소재와 디자인의 조합

강의 : Andrea Balzari

디자인은 소재에 따라 다양한  
느낌을 줄 수 있다. 스와치 매장,  
나폴리 전철역 프로젝트, 밀라노  
의 아시아 식당 등의 사례는  
디자인에서 소재의 중요성을 뒷  
받침해 준다. 하지만 늘 고가의  
새로운 소재만을 고집할 수는  
없는 일이다. 때문에 현실적인  
관점에서 클라이언트의 경제적  
요구를 충족할 수 있는 방안이  
필요한 것이다.



Andrea Balzari (멘디니 스튜디오 협업 디자이너)



스와치 Frag Ship 매장

## 스와치 매장 디자인 프로젝트

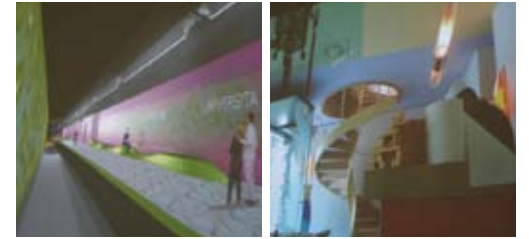
스와치는 탄탄한 스위스 시계 제작기술을 바탕으로 부품을  
최소화하고 합리적인 가격과 혁신적인 디자인으로 세계시  
장에서 신형 브랜드로 떠올랐다. 절제, 경비의 최소화, 새로  
운 디자인과 그래픽은 스와치의 주요 전략이다. 신형 디자  
이너들과 함께 연 2~4회의 컬렉션을 출시해 새로운 디자인을  
선보이는 젊은 감각의 디자인 시계 브랜드로서 이미지 구축  
에 성공할 수 있었다.

스와치는 매장 디자인에도 새로운 디자인 시스템을 도입했  
다. 소비자가 직원에게 의지하지 않고, 자유롭게 제품을 체  
험할 수 있도록 주얼리 콘셉트를 도입하고 테스터 시스템을  
구축했다. 이를 통해 지속적인 매출 신장을 기록했다.

멘디니 스튜디오는 1995년부터 스와치 매장 디자인 작업에  
참여하고 있다. 싱가포르 매장의 경우, 스와치의 신제품인  
메탈 라인의 콘셉트를 적용하여 기존 플라스틱 중심의 매장  
인테리어에서 탈피한 스틸 소재를 활용했다.



밀라노 트리엔날레 디자인 박물관



나폴리 지하철역

라 코로나 도르 레스토랑

#### 나폴리 지하철역 프로젝트

이탈리아 나폴리 지하철 프로젝트는 세계적인 디자이너 카림 라쉬드와의 협업으로 진행했다. 뛰어난 그래픽 감각으로 유명한 카림 라쉬드는 핑크 계열 칼라와, 곡선 중심 디자인으로 다른 역과 차별성을 꾀했다. 멘디니 스튜디오는 기술적인 측면과 소재에 대한 고민이 컸었다. 기존에 사용하고 있던 페이퍼 라미네이트를 사용할 수 없어 새로운 소재를 찾는 데만 2년이라는 기간이 소요되었다고 한다.

#### 라 코로나 도르 레스토랑 프로젝트

라 코로나 도르는 밀라노 중심가에 위치한 아시아 음식점이다. 풍족하지 않은 예산 내에서 디자인적 완성도를 달성해야 했던 프로젝트였다. 멘디니 스튜디오는 멘디니적인 그래픽과 컬러를 적용하고, 오브제 성격의 조명을 활용하여 적은 비용으로 완성도 높은 디자인을 수행했다.

# 비주얼을 넘어선 디자인 디자인의 소재

강의 : Alessandro Mendini

좋은 디자인은 비주얼에 대한 고민을 넘어섰을 때 탄생할 수 있다. 요즘 '소재의 배합'이 화두로 떠오르는 이유이기도 하다. 멘디니 스튜디오는 디자인 철학, 형태와 소재의 재해석을 통해 새로운 이미지를 만들고 있다. 형태 중심적인 사고에서 벗어나 소재에 대한 고민을 통해 탄생할 수 있었던 멘디니 스튜디오의 디자인을 살펴본다.



Alessandro Mendini(Mendini Ateiler 소장)

## 아치형 옷장

일반적인 옷장의 고정관념에서 탈피한 아치형 옷장. 프랑스 개선문에서 영감을 얻어 디자인한 작품으로 벽에서 독립된 형태의 옷장을 구현하였다. 옷장과 오브제 역할 모두에 충실한 디자인이다.

## 불과 의자의 퍼포먼스

제품도 사람과 같이 생명 주기를 가지고 있다. 불과 의자의 퍼포먼스는 제품도 하나의 생명체임을 보여주기 위한 작품이다. 불을 주제로 제품의 탄생부터 성장, 사망까지를 의인화하여 퍼포먼스 이미지로 표현하였다.

## 스틸 서랍

일본 디자이너와 협업으로 디자인된 작품이다. 다양한 디자이너들과의 협업을 통한 독창적인 디자인 작업의 중요성을 보여준다.

## 알레시 안나

전 세계적으로 1초에 한 개씩 판매되는 베스트셀러이자 알레시를 대표하는 제품인 안나 시리즈는 기자들을 위한 선물용으로 개발된 디자인이다. 발레리나가 스타킹을 신는 모습에서 디자인 콘셉트를 잡았다.



**포르셀린 도자기**

장인과 Mr.리처드 지놀리의 협업으로 탄생한 작품이다. 점묘법에서 디자인 콘셉트를 얻어 붓 터치로 채색하였고 부식기법을 적용, 색상을 표현하였다. 제품과 회화의 연결을 시도한 작품으로 수공예, 디자인, 아트의 3가지 측면의 특성을 지녔다.

**피아트 자동차 내부 디자인**

이탈리아 자동차 브랜드 피아트의 내부 인테리어 디자인이다. 논리적으로는 운전자석이 어두워야 하나 투명한 컬러 콘셉트를 적용하여 피아트만의 브랜드 이미지를 창조했다.

**트레이 디자인**

트레이 디자인은 굉장히 단순해 보이지만 알레시 제품 구성군 중 인기 있는 제품이 몇 가지 안될 정도로 어려운 작업이다. 단순한 디자인과 기능 측면이 아닌 대중의 마음을 끌 수 있는 디자인을 창조하는 것이 핵심이다.

**프루스트 의자**

1600년대 형식의 의자에 모자이크 점묘법이 결합된 프루스트 의자는 1978년 베니스 디자인 비엔날레를 위해 탄생되었다. 디자인적인 영역보다는 생각의 영역에서 창조된 디자인이다.



멘디니 스튜디오의 사무실 전경



# 알레시의 디자인 개발 철학과 제품개발 시스템

강의 : Alessandro Mendini

감각적인 디자인으로 유명한  
이탈리아 디자인 브랜드 알레  
시. 그들만의 독창적인 디자인  
개발 철학과 독특한 제품개발  
시스템을 알아보고, 대표 제품  
을 통해 다양한 소재가 활용된  
예를 살펴본다.

## 알레시의 제품 개발 시스템

알레시에는 A di Alessi, Alessi, Ufficina Alessi 3가지 상품 라인이 있다. 또한 각  
분야별로 리딩 기업과 라이선스 계약을 맺고 알레시의 디자인 철학이 잘 표현된  
제품을 출시하고 있다. 알레시 시계 라인, 알레시 패브릭, 알레시 욕조, 피아트 자  
동차 디자인 등이 라이선싱 제품의 대표라인이다.  
알레시와의 상품화 협업에 걸리는 시간은 아이디어 과정부터 평균 1~2년 정도  
가 소요된다. 외부 디자이너는 크리에이티브 작업을 중심으로 진행하고 알레시 내  
부 엔지니어는 상품의 구조, 재질, 가격 등 현실적인 부분을 담당한다. 경우에 따라  
서는 최초 디자인과 최종 결과물이 전혀 다른 경우도 있다. 이 과정에서 중요한 것  
은 각각의 전문 지식을 바탕으로 협업 파트너로서 서로 존중하며 새로운 제품을  
만들어내려는 지속적인 노력과 열린 마음이다.

## 알레시의 3가지 라인

**A di Alessi** : 플라스틱 소재를 중  
심으로 한 엔트리라인으로, 젊은  
층의 소비 트렌드를 이끌어 간다.  
상대적으로 저가를 형성하고 있다.  
**Alessi** : 전통적인 스테인리스 중  
심의 상품라인으로 알레시의 전통  
성을 보여준다.  
**Ufficina Alessi** : 알레시의 디자인  
실험 정신이 가장 잘 나타나 있는  
라인. 대량생산보다는 작품에 가까  
운 제품군으로 세계 유명 디자이너  
와의 협업으로 만들어지며 박물관  
및 개인 소장용 제품으로 분류된다.



알레시 내부 제품전시관





다양한 소재의 결합으로 탄생한 알레시의 제품들



알레시 본사의 제품 매장 입구

새롭고 훌륭한 디자인을 위해 비주얼에 대한 고찰도 중요하지만, 소재에 대해 더 고민하고 생각할 필요가 있다. 최근 디자인계는 소재의 배합이라는 트렌드가 형성되고 있다. 좋은 디자인을 위해서는 다양한 소재의 연구가 필수적이다.

# 긍정적인 면을 부각시키고 상실된 부분을 회복시키는 디자인

워크숍 기간 동안 트레이를 주제로 참가자 개인 작업이 진행되었다. 패션의 경우 세계 어디를 가나 비슷한 디자인, 색상이 유행하며 생활 패턴이 유사해지는 경향이 있어 국가 간, 민족 간, 인종 간의 차별성과 다양성이 줄어들고 있다. 트레이란 소재는 전 세계 어느 가정에서나 볼 수 있지만, 나라에 따라 기능이 다를 수 있다. 1세기 전 유럽 내 상류층에서의 쟁반은 손님에게 음식을 대접하는 것이었고, 한국에서는 소반, 테이블의 기능을 했다. 이처럼 각국의 문화와 시대에 따라 역할, 소재, 기능이 다양한 형태로 표현될 수 있다.

이번 워크숍의 개인작업 주제인 트레이 디자인은 디자인과 소재 측면에서 각각의 특색이 있어야 한다. 또한 긍정적인 면을 최대한 부각시키고, 상실된 부분을 회복하려는 노력을 담은 것에 중심을 두었다.



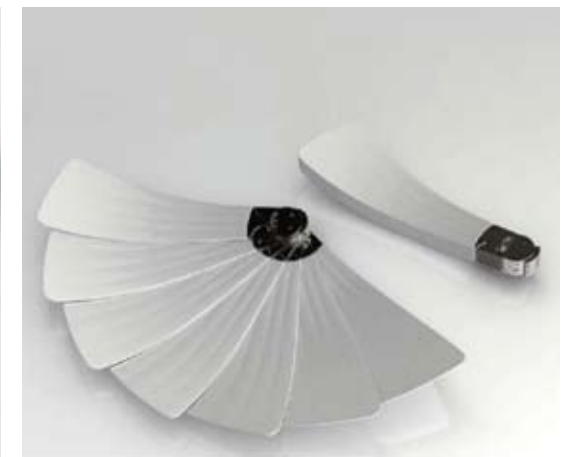
김미라 서빙하는 사람을 단순화하고 유머와 위트를 가미했다.



오민석 넘어지기 쉬운 병이나 컵을 안정감있게 나를 수 있도록 설계했다.

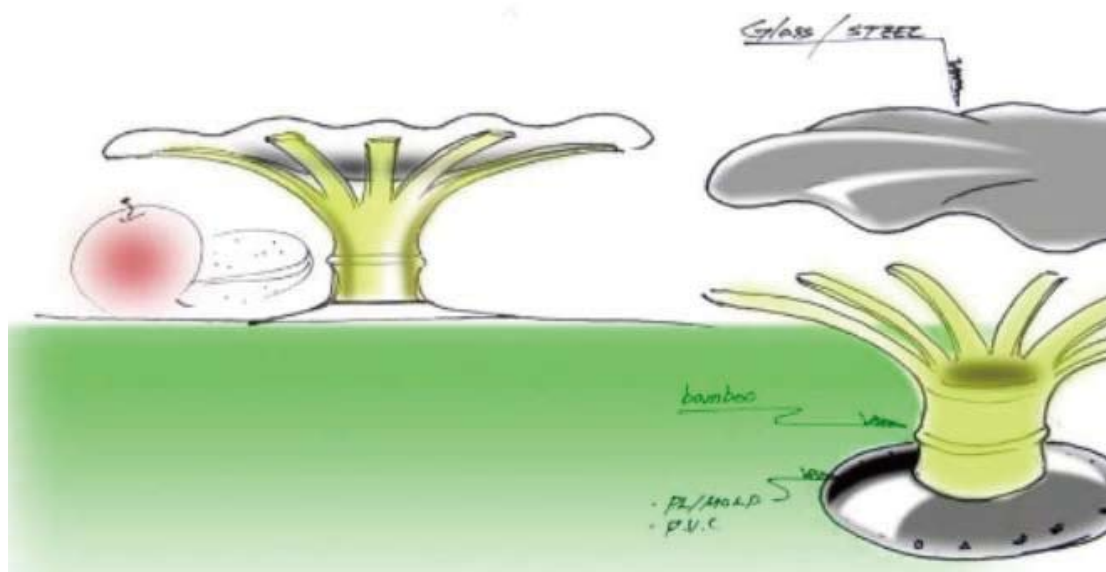


김승호 자연 이미지에 미끄러짐을 방지한 고무 재질을 사용했다.



이지훈 부채를 형상화해 전통적인 느낌과 공간 활용도를 고려했다.

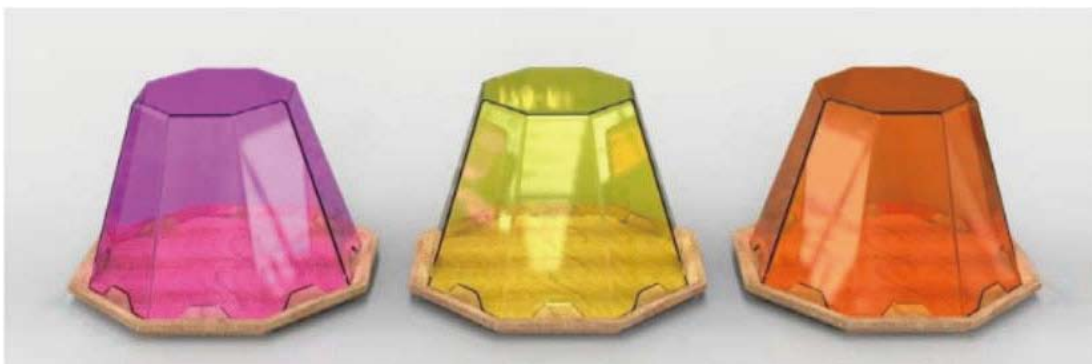




여찬욱 대나무를 모티브로 한 디자인으로 고무 재질의 탄성을 이용했다.



여승윤 나무를 모티브로 다양한 사용성을 고려하였다.



엄기석 한국의 소반을 모티브로 덮개 등 기능성을 강화했다.

| Interview - Alessandro Mendini |

## 디자인, 기능성과 경제성 그리고

### 사용자와의 소통

디자인은 예술적 측면보다 기능적인 측면이 강조되어야 한다. 디자인은 사람과 얼마나 조화를 이루고 융합할 수 있는가에 대한 고민이며, 이는 항상 경제적인 측면을 고려해야 한다.

#### 디자이너로서 유명해지기 전에 어떤 일을 하였는가?

건축 전문 잡지의 디렉터로 근무하였다. 저널리스트로서 활동하면서 아방가르드, 철학, 회화, 디자인 사조, 프로이트 등 다양한 지식을 습득할 수 있었다. 이러한 배경 지식 속에서 디자인적인 영감을 얻는다.

#### 디자인과 예술과의 관계는 무엇이라 생각하는가?

디자인은 하나의 예술이다. 심리적인 면이 높고, 기능적인 면이 낮은 디자인은 예술에 더 가깝다. 프로토타입 제품군도 예술의 범주에 들 수 있다. 하지만 디자인은 기본적으로 예술적인 면보다 기능적인 면에 더 많은 비중을 뒀다 하다고 생각한다.

#### 한국과 이탈리아의 디자인 시스템은 무엇이 다르다고 생각하는가?

한국과 이탈리아는 디자인 시스템 측면에서 많은 차이가 있다. 한국은 주로 인 하우스 시스템인 반면 이탈리아는 기업과 디자인이 분리된 도제 시스템이다. 이탈리아에서는 크리에이티브와 관련된 업무를 내부에서 진행하지 않는다. 알레시도 내부 디자인 팀은 크리에이티브보다 기술적인 측면에서 업무를 수행한다. 유럽의 디자인은 약간의 무정부주의적인 시스템이며, 한국은 조직화된 모습이다. 사실 어떤 시스템이 좋다고 할 수 없다. 단, 창의적인 디자인을 위해서는 넓게 보고, 무조건적인 수용이 아닌 비판적인 수용을 통해 자신만의 크리에이티브를 만들 수 있는 자세가 필요하다.

#### 디자이너는 어떤 디자인을 해야 하는가?

디자이너의 성향에 따라 대답은 달라질 것이다. 따라서 대답은 디자이너 자신이 가지고 있으며, 디자이너가 가지고 있는 재능에 따라 달라질 것이다. 나의 경우 호기심이 많아 고급 소재에서부터 대중적인 소재까지 다양한 소재를 활용해 디자인했다. 대표적인 브랜드는 알레시부터 스위치까지 다양하다.

#### 사회적 문제를 위한 디자인을 한 적이 있는가?

책임감. 윤리적 측면에서 접근한 예가 될 것이다. 멘디니 스튜디오는 환경 존중을 중요하게 생각한다. 요즘 이야기하는 친환경이라는 말도 사상의 혁신이라 볼 수 있다. 디자이너는 이러한 것을 무조건 수용하기보다 전통적인 가치와 잘 접목해야 한다.

## TOUCH THE DESIGN WORLD

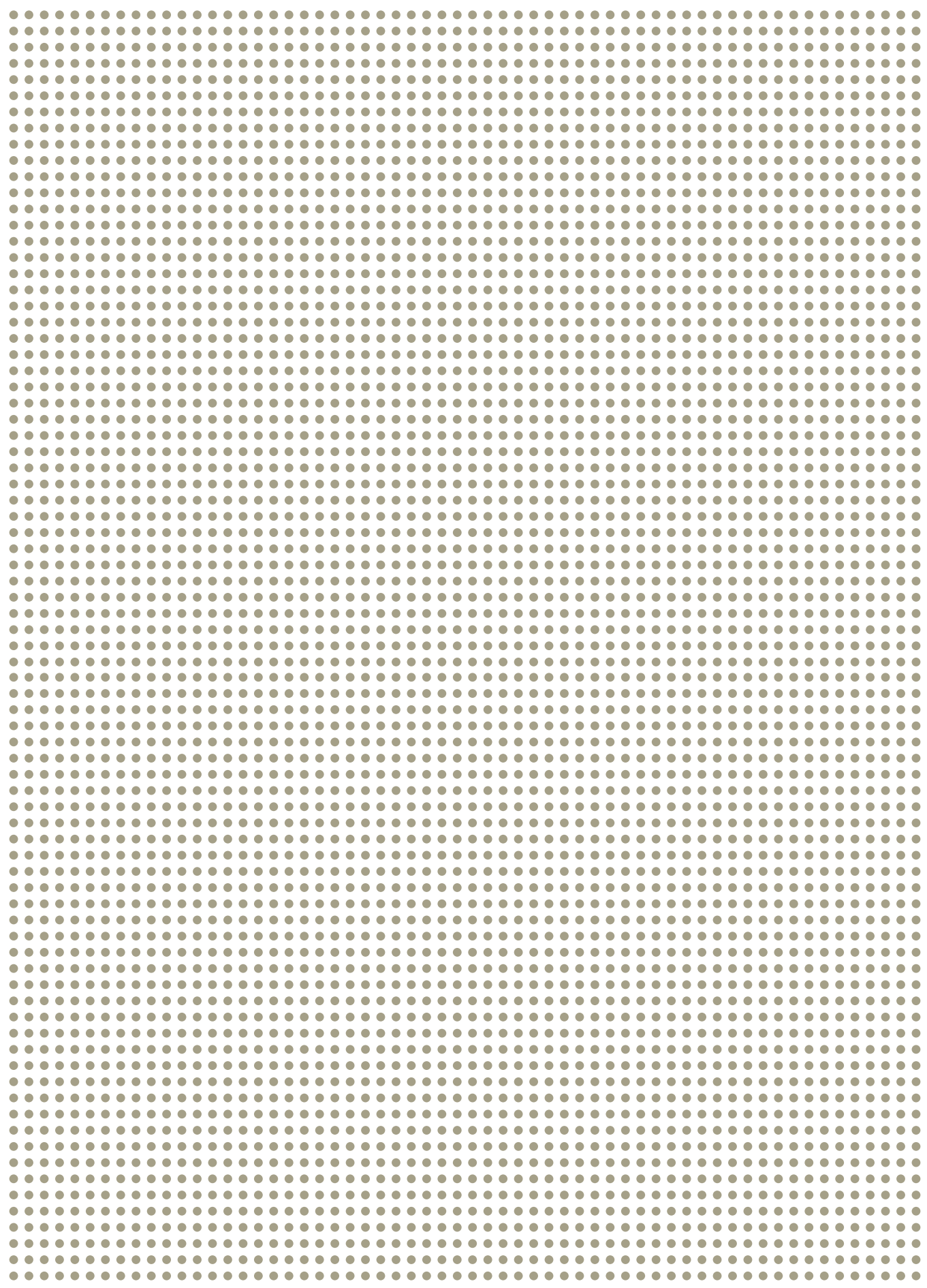
### 2010 - 2011 해외디자인워크숍보고서

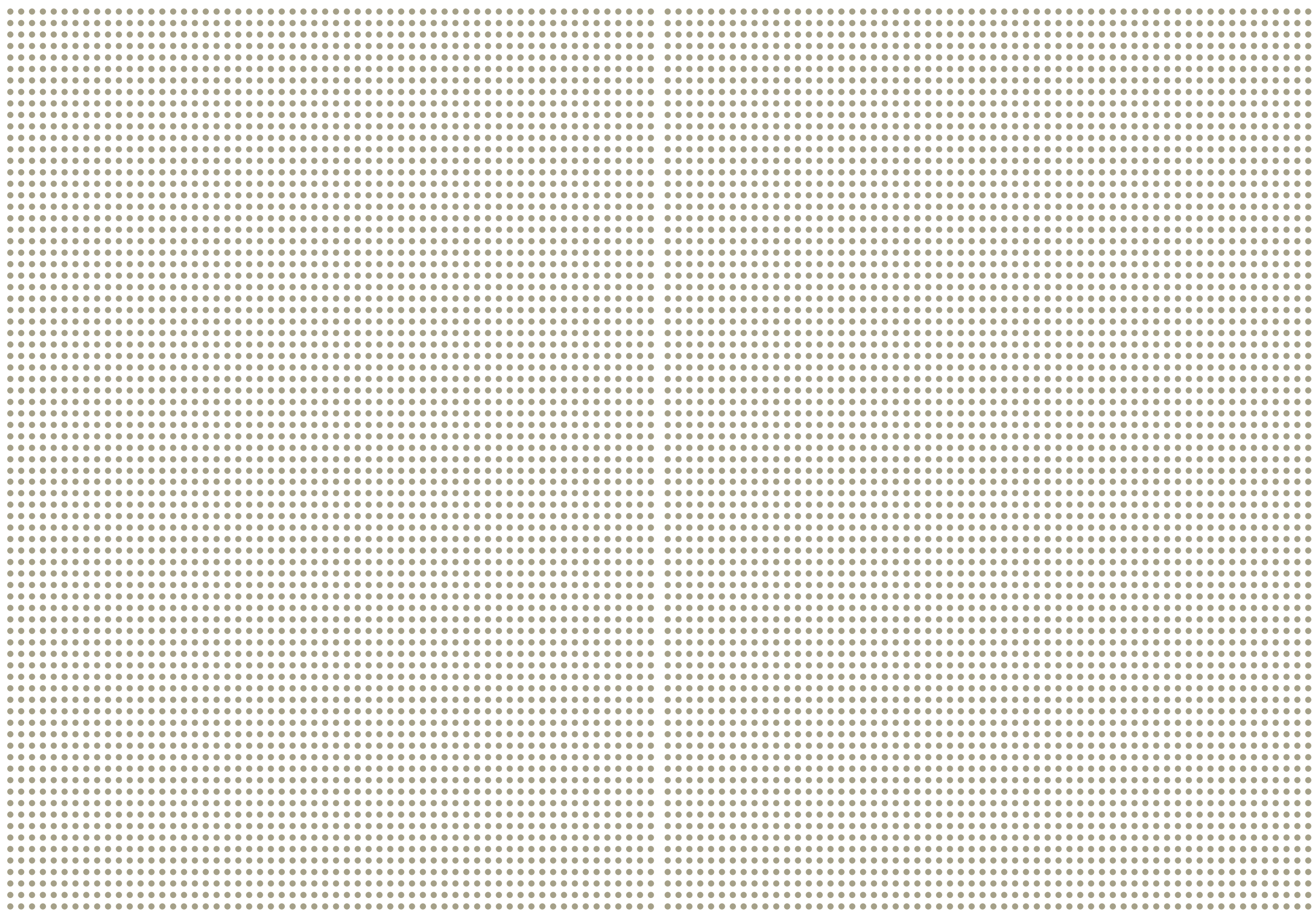
첫 인쇄	2011년 02월 28일
발행처	한국디자인진흥원 인력양성실 총괄책임 : 이영선 실무책임 : 손동범 발간책임 : 김혜원 발간진행 : 송하동
발행인	김 현 태
주소	경기도 성남시 분당구 아탑동 344-1 코리아디자인센터 한국디자인진흥원
전화	031) 780-2178
홈페이지	한국디자인진흥원 <a href="http://www.kidp.or.kr">http://www.kidp.or.kr</a> 디자인DB <a href="http://www.designdb.com">http://www.designdb.com</a>
편집 및 디자인	(주)쏘크리에이티브 <a href="http://www.socreative.co.kr">http://www.socreative.co.kr</a>
전화	02) 554-2466

©한국디자인진흥원

이 책에 실린 글은 한국디자인진흥원의 동의 없이 무단으로 사용·전재할 수 없습니다.

※이 책 내용을 대외적으로 발표할 때에는 반드시 지식경제부에서 시행한 디자인인력양성사업의  
보고서임을 밝혀야 합니다.





# TOUCH THE DESIGN WORLD

비매품



9 788992 695374

ISBN 978-89-92695-37-4

 지식경제부  
Ministry of Knowledge Economy

 한국디자인진흥원  
KOREAN INSTITUTE OF DESIGN PROMOTION

이 책 내용을 대외적으로 발표할 때에는 반드시 지식경제부에서  
시행한 디자인인력양성사업의 보고서를 밝혀야 합니다.