

창의엔지니어링센터 이성호 센터소장

제조업에 창의성을 더해 미래 제조혁신을 꿈꾸다



최근 전 세계적으로 제조업 생태계가 변화하고 있다. 독일의 인더스트리 4.0을 비롯해 미국의 메이커스 운동 등 선진국을 중심으로 제조업 변화의 바람이 불고 있는 것. 그 어느 나라보다 제조업의 눈부신 발전을 이뤘은 대한민국이지만, 우리 역시 변화하는 제조업 흐름에 발맞춰 새로운 방안을 모색해야 할 때다. 제조업에 창의성을 더해 혁신을 꾀하고 있는 생기원 창의엔지니어링센터 이성호 센터소장을 만나 제조업의 새 미래를 함께 공유하는 시간을 가졌다.

Q.창의엔지니어링센터의 역할에 대한 소개 부탁드립니다.

창의엔지니어링센터는 지난 2010년 5월 신설됐습니다. 엔지니어링산업진흥법 제12조 1항에 근거하여 엔지니어링기술의 연구·개발 및 보급을 효과적으로 추진하기 위해 대통령령으로 지정한 센터로서 2010년 엔지니어링기술지원센터로 개설된 후 2014년 현재의 창의엔지니어링센터로 명칭을 변경했습니다. 엔지니어링이란 개념은 그 범위가 매우 넓습니다. 일반적으로 공학 전반을 일컫는 것으로 여기에 창의성을 더해 발전시키자는 것이 센터 설립의 주요 골자입니다. 창의성이라는 건 실제 눈에 보이지는 않는 무형의 형태인데요. 여기에는 설계, 디자인, 아이디어 등이 포함됩니다. 이를 엔지니어링에 접목시켜 보자는 취지에서 센터가 설립됐으며, 특히 제조업에 창의성을 가미한다는 데 중점을 두고 있습니다. 실제 우리나라 제조 중소기업 상당수가 지난 50년간 빠른 경제성장 속에서 크게 발전했으나, 제품을 직접 만들기보다 카피하는 수준에 그치고 있는 것이 사실입니다. 이제는 그 수준을 벗어나 창의성, 즉 아이디어가 가미된 제품을 만들 수 있도록 해야 합니

다. 이에 창의엔지니어링센터는 산업통상자원부 위임부서로서 대한민국 엔지니어링, 즉 제조업의 혁신적 발전을 위해 앞장서고 있습니다.

Q.제조업 소프트파워에 대한 설명 부탁드립니다.

기존에 소프트파워는 군사력이나 경제력 같은 물리적인 힘에 대응하는 개념으로 교육·문화·예술 등 인간의 능력을 포함한 문화적 잠재력을 뜻합니다. 제조업에서의 소프트파워는 제품의 부가가치를 창출하는 무형의 생산요소, 즉 지식, 디자인, 설계, 아이디어, 소프트웨어 등을 제조업에 접목시키는 것입니다.

지난 2014년 정부에서 제조업 혁신 3.0 전략의 과제 중 하나로 '제조업 소프트파워 강화'를 추진했고, 이에 창의엔지니어링센터는 제조업 소프트파워 생태계 조성을 위해 '소프트파워 강화사업'을 진행하고 있습니다. 많은 제조 중소기업들이 소프트파워를 가미시켜 직접 설계하고 디자인한 제품을 생산하고 이를 해외에 판매할 수 있는 환경을 조성하기 위함으로 이는 결국 '제조업의 오픈이노베이션'과도 연계됩니다. 현재 국내 기업들은 다른 기업이 개발한