

문화를 담은 브랜드 산단 조성(문화브랜딩) 중

청년디자인리빙랩

한국디자인진흥원

서비스디자인실

2025.05.29.(목)



목차

Contents

- 1 사업 소개
- 2 추진체계
- 3 추진체계별 역할 및 범위
- 4 연차별 계획
- 5 세부 사업별 예상 결과물(예시)

1. 사업 소개

‘청년디자인리빙랩(Living Lab)’이란?

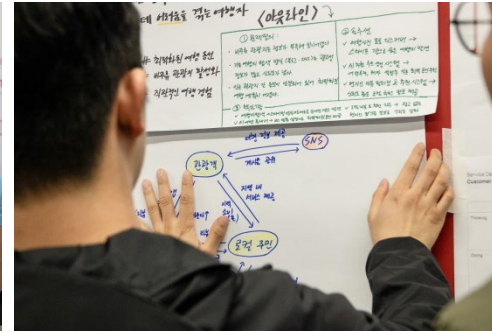
청년, 주민, 분야 전문가 등 이해관계자가 참여해 지역의 문제 재정의, 해결책 설계, 타당성을 실험하는 활동

산업단지 청년디자인리빙랩의 특징

- ① 수요자 참여 : 청년 등 다양한 이해관계자 참여, 합의
- ② 근거 기반 과제 개발 : 시범 적용 및 운영 (테스트, 실증)
- ③ 하드웨어나 물리적 인프라가 아닌 소프트웨어(콘텐츠, 프로그램, 서비스 등) 중심 개발

산업단지 청년디자인리빙랩 운영을 통해 만들어질 결과

- ① 문화선도산업단지 비전 및 추진과제 도출
- ② 핵심 서비스·프로그램 개발
- ③ 서비스모델 개발·실증



1. 사업 소개

참고 사례

정책기획에 디자인 방법을 도입한 국민디자인단 모델

- 행안부와 디자인진흥원은 12년 간 행정과 디자인을 접목, 혁신 사례를 만들어 왔음.
- 국민디자인단(2014~2025), 약 2천 개 과제, 참여자 2만 명. 세계 최대 사례 구축한 참여형 정책 개발 모델
- * 국제디자인상 IF디자인어워드 서비스디자인부문 세계 최초, 최고상 수상(2016)



산단 거주민을 위한 정보디자인 (2022, 환경부)
 화학 물질 정보에 무지하고 둔감한 산단 거주민
 에게 프로토타이핑을 반복하며 다양한 디자인을
 개발, 가장 정보전달이 효과적인 형태의 정보
 제공 도구 '화학안심꾸러미'를 개발함
 * 화학사고 대피용 손수건 + 안전 맵 키트

주안 산업단지 국민디자인단 (2016, 인천)
 기존 산단 환경개선사업을 수요자 중심으로 변경
 당초 계획 : 유명 작가 벽화로 거리 환경 개선
 개선 : 사람 중심 자연친화 거리로 조성
 (공공 휴게공간, 보행자 안전 쉼터 등)
 가장 아름다운 공장 시상제 운영

산단 안전을 위한 프로그램 개발 (2016, 충청북도)
 사업주와 외국인 노동자의 요구를 반영해 가상
 융합기술을 접목한 XR콘텐츠를 제작
 이동식 형태인 안전 교육용 트레일러 제작, 찾아가는 VR 체험 교육 운영

1. 사업 소개

사업명 문화를 담은 브랜드산단 조성(문화브랜딩) 中 청년디자인리빙랩

목적 청년 근로자의 산업단지 유입 확대를 위해 수요자 중심의 산단 브랜드 개발 및 전략 기획

* 「문화를 담은 산업단지 조성계획」에 따라 '27년까지 10개 문화선도산단을 선정, 각 부처별 지원사업 연계를 통해 청년이 찾는 활력 넘치는 산업단지로의 전환 목표

기간 2025. 01. 01. ~ 2028. 12. 31. (4년)

예산 2025년 사업비 : 1개 산단 당 2.5억 원 지원 * 브랜드 개발 1억 원 별도

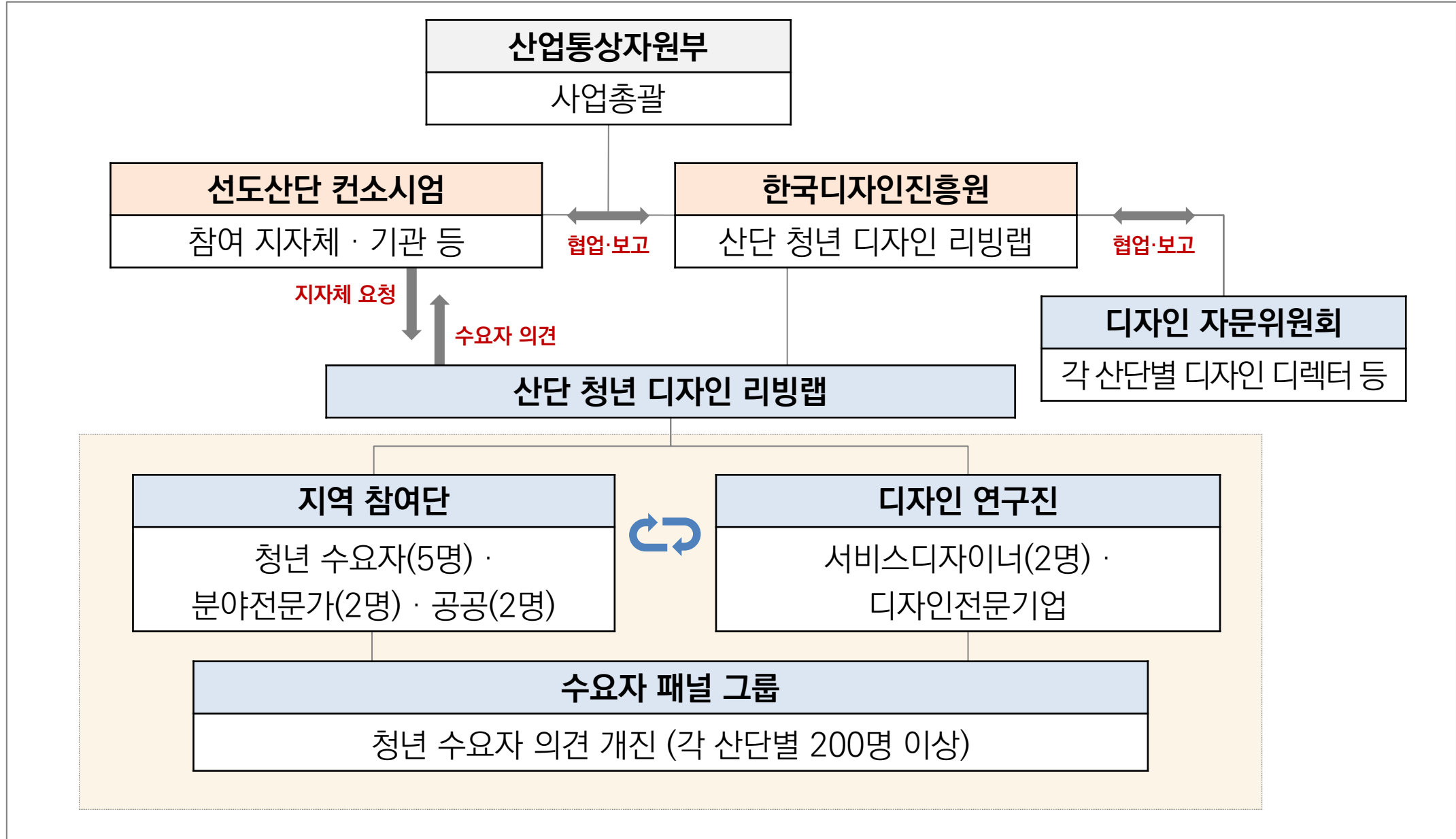
구분(단위: 백만원)	연도별 예산(안)			
	'25	'26	'27	'28
청년디자인리빙랩	250	250	250	250
브랜드 개발	100	-	-	-

주관 한국디자인진흥원

내용 청년디자인리빙랩을 구성, 수요자(청년 근로자, 가족, 지역 대학생 등) 참여로 거점시설(랜드마크, 청년문화센터, 휴폐업 공장)을 문화 플랫폼으로 활용하는 서비스 프로그램 개발

2. 추진체계

2025년 청년디자인리빙랩 추진체계



3. 추진체계별 역할 및 범위

디자인 연구진

- (구성) 수요자 관찰 조사, 고객 경험 분석 등 사용자 중심 디자인 개발 역량을 갖춘 디자이너 및 전문기업으로 구성
- (역할) 수요 조사·분석, 아이디어 가시화, 서비스·콘텐츠 상세 계획 등

지역 참여단

- (구성) 각 산단별 청년수요자 10명 내외 (과제·연차별 역할에 따라 인원 재구성 가능)
- (역할) 산업단지 서비스 수요 발굴, 수요자 관점의 아이디어 제시

패널 그룹

- (구성) 각 산단별 약 200명 이상
 - (조사 패널 그룹) 지역 청년 50% 이상(산단 종사자 등), 예비노동자, 창업자, 문화기획자 등 5대 주요 세부 산업별 분과 구성 (브랜드, 랜드마크, 청년문화센터 ...)
 - * 디자인 연구진과 협조, 소비, 이동 등 생활 데이터 분석 전문 연구기관 별도 의뢰
 - (워크숍 패널 그룹) 조사 패널 중, 약 20~30명 패널 선발
- (역할) 산업단지에 필요한 서비스 수요 발굴(정량/정성)
 - (수요자 요구 발굴) 수요자 특성 분석, 애로사항, 요구 수집, 인사이트 도출
 - (선호 조사) 각 거점시설별 선호 서비스·프로그램 선호 여부 조사
 - (우선순위 선정) 고안된 비전, 과제, 프로그램 등 아이디어의 우선순위 선정·검증
 - 일부는 세부 과제 기획 워크숍 참여

3. 추진체계별 역할 및 범위

■ 산단컨소시엄

- (구성) 지자체 및 관련 참여기관 등 컨소시엄 구축
- (역할) 사업관련 유관 기관·부서, 협·단체 간 협업 등 거버넌스 구축 및 운영, 청년 디자인 리빙랩 성과 적용·확산 등

■ 한국디자인 진흥원

- (역할) 문화선도산업단지 ‘청년디자인리빙랩’ 통합 관리
 - 수요자 참여 추진체계 구성 및 수요자 중심 비전 발굴, 특화 서비스 디자인 개발 관리
 - 지자체, 컨소시엄 기관 협력 관리 등

■ 협업 체계 구축






- 산단컨소시엄 - 한국디자인진흥원 간 협업 체계 구축
 - (월 별) 청년디자인리빙랩 워크숍 참석 및 실무회의 개최 등 공동 네트워크 운영
 - (분기 별) 개별 과제 점검 및 보고 추진
 - (중간보고) 지자체 합동 중간보고 추진 및 과제 진행상황 점검 (9월)
 - (최종보고) 산단별 최종 과제 기획서 제출 및 보고 (11월)
 - (성과공유회) 3개 산단 자치단체장 참석 및 차년도 개발 최종 과제 선정 (2개 이상)

4. 청년 디자인 리빙랩 연차별 추진계획 (4개년)

구분	목표	추진내용	산출물(안)
1차년도	프로그램 ·서비스 과제 기획	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사용자 수요 및 선호도 파악 ○ 사업계획 타당성 검토 ○ 신규 시설 프로그램 제안 ⇒ 제시된 수요의견을 산업단지 브랜드 개발에 반영	<ul style="list-style-type: none"> ○ 과제(10개) 기획서* * (예시) 테마1: 거점시설 중심 특화 아이디어 테마2: 기타 서비스, 프로그램 특화 아이디어 ○ 산업단지 서비스디자인 프레임워크, 로드맵(단/중/장기) ○ 산업단지 미래 비전 스토리 시나리오 영상
2차년도	서비스기획· 테스트 실행	<ul style="list-style-type: none"> ○ 핵심 과제 선정 및 세부계획 ○ 프로그램(서비스) 실행에 필요한 상세 디자인 개발 ○ 주요 서비스 실행 및 고도화 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 특화 프로그램/서비스 (과제 2개 선정) 예) 산단근로자 건강관리 서비스(운영매뉴얼)+상담공간 + 건강체크 프로그램/앱 디자인 ○ 프로그램(서비스) 시범운영 결과보고서
3차년도	디자인개발· 프로그램 실행	<ul style="list-style-type: none"> ○ 핵심 과제 선정 및 세부계획 ○ 프로그램(서비스) 실행에 필요한 상세 디자인 개발 ○ 주요 서비스 실행 및 고도화 ○ 서비스 BM개발 및 지속운동을 위한 사업화 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 특화 프로그램/서비스 (과제 2개 선정) ○ 프로그램(서비스) 시범운영 결과보고서 ○ 민간사업자 확보
4차년도	사업화 및 추진결과 평가	<ul style="list-style-type: none"> ○ 디자인 보완 및 추가 개발 ○ 서비스 모니터링 및 고도화 ○ 서비스 확대 운영 방안 마련 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 프로그램(서비스) 운영 결과보고서 ○ 문화선도산업단지 성과공유회 및 전시

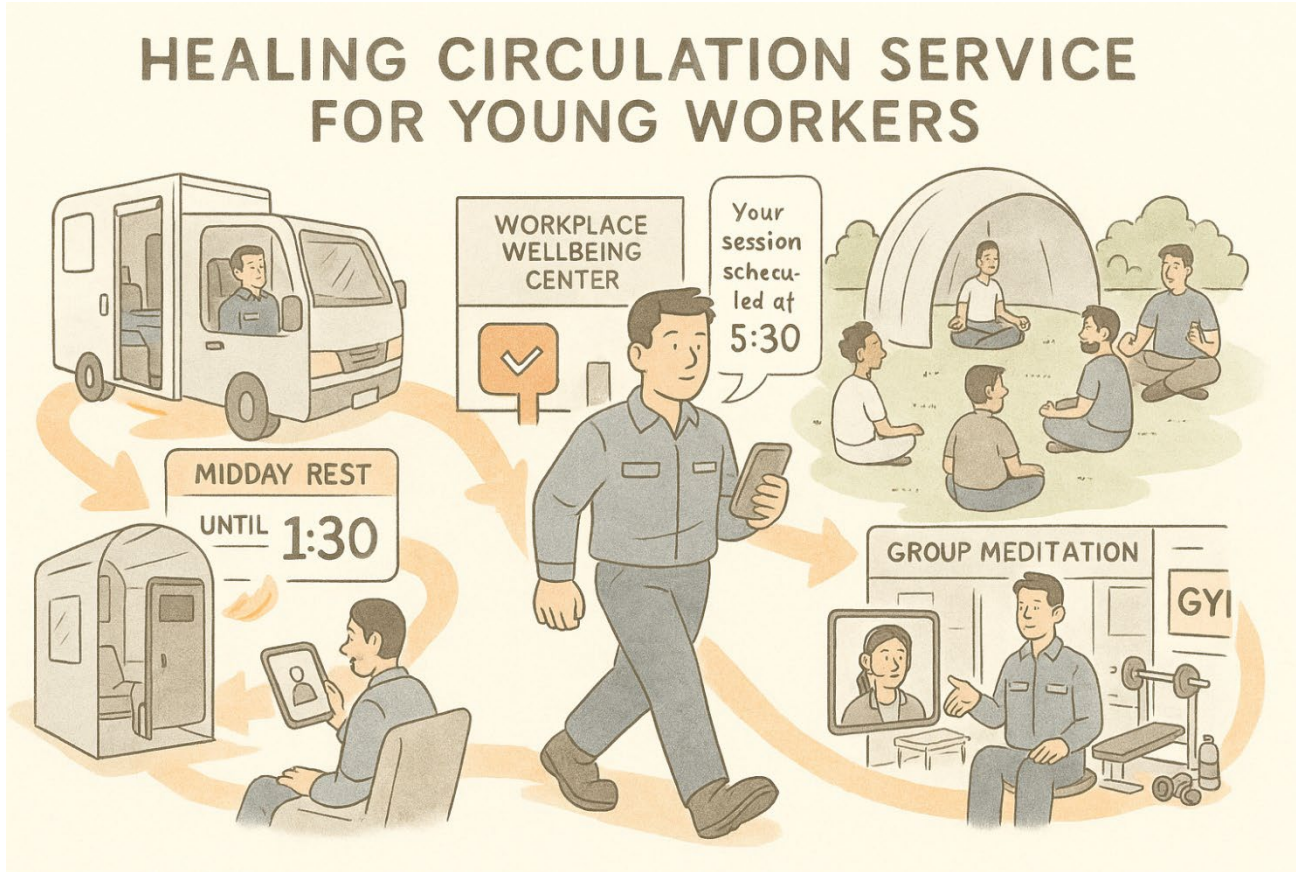
(1차년도) 프로그램·서비스 과제 기획

< 문화선도산업단지 과제 프레임워크 예시 >

구분	A. 시각디자인	B. 제품디자인	C. 환경디자인	D. 서비스디자인	E. 정책
1. 환경	안전 사인 디자인 표준화	개인보호장비(PPE) 등 표준 제품디자인	안심 산책로	VR융합 체험형 안전교육 서비스 개발	산업단지 안전인식제고 디자인가이드개발
2. 교통/ 이동	산업단지 길찾기 시스템	산단 교통 카드 디자인	스마트 버스 정류소	산단 카풀, 함께 타는 통학버스 운영	산단내 교통규제 샌드박스
3. 생활/업무편의	컬러로 보는 산단 구역	산단 브랜드 상품 개발	공원 및 휴식공간 조성	산단 내 이동 식당/도서관	커뮤니티활성화 (취미 동호회 육성)
4. 여가	주민참여 산단 맛집·볼거리 지도 디자인	주요 입주업종 특화 기념품 개발	산단 테마파크 및 플래그십 스토어	산단 탐방 어린이교육 관광 프로그램	산단 근속자 휴가지원 프로그램
5. 자아실현	산업단지 역사와 문화 아카이브 제작	산단 내 제품 스타트업 실험 공간	미래산업 역량 재교육 아카데미 구축	산단 커리어 상담 서비스	선도산단 청년혁신연구소 설립
예시					
	포르투 브랜딩	안전 관련 제품	읽을 수 있는 런던	시민 참여 교육 프로그램	사회 공헌 프로그램

(1차년) 산업단지 미래 비전 시나리오 산출물 예시

시나리오 1. 저녁이 있는 청년의 산단 생활



지훈은 퇴근 후 시피로도 분석 앱의 추천을 받아 청년문화센터로 향한다. 센터 입구의 키오스크에서 얼굴을 인식하고, 그날 컨디션에 맞춘 최향 기반프로그램을 안내 받는다.

그는 모듈형 휴게 공간에서 짧은 휴식을 취한 뒤, 지역 청년들과 함께하는 사진 전시 토론에 참여한다.

외국인 청년을 위한 자동번역 스크린과 감정 공유 보드가 마련되어 자연스러운 교류가 이어진다. 활동을 마친 지훈은 앱을 통해 자신의 감정 변화와 회복도를 기록하고, 내일의 프로그램 제안을 받아본다.

(1차년) 산업단지 미래 비전 시나리오 산출물 예시

시나리오 2. 청년 노동자의 건강한 회복을 위한 이동식 힐링 서비스

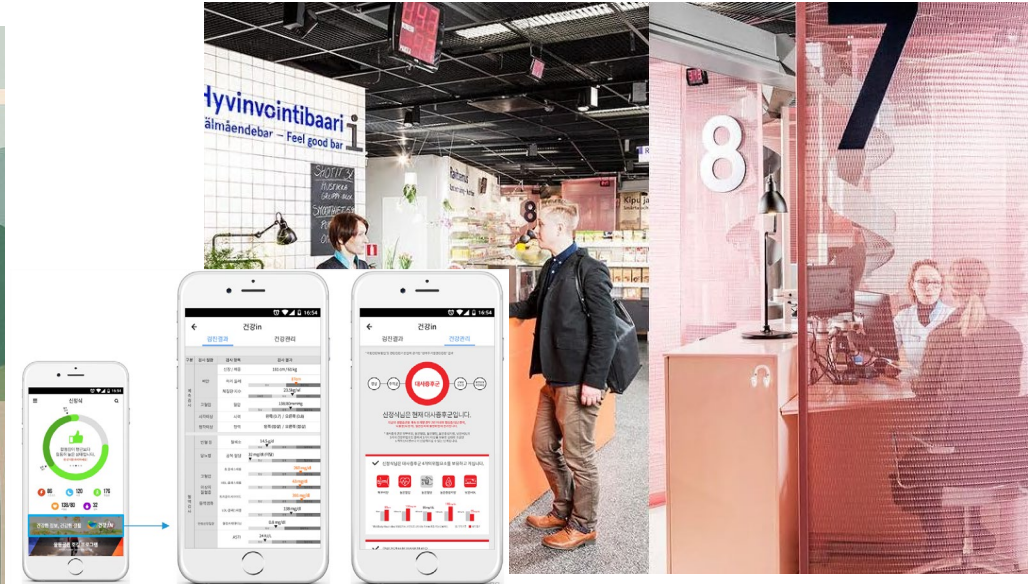


시끄러운 기계 소음과 먼지가 가득한 작업장에서 오전 근무를 마친 30대 남성 노동자 민수는 점심시간을 맞아 근처에 주차된 이동형 휴게실을 찾는다. 컨테이너형 구조물 안에 들어서자 조도가 낮고 차음이 잘 된 공간에서 아로마 향과 함께 차분한 음악이 흘러나오고, 민수는 모듈형 리클라이너에 몸을 기댄다. 벽면의 감정 리셋 보드에 자기 상태를 표시하고, QR을 스캔해 짧은 감정 피드백을 남긴다.

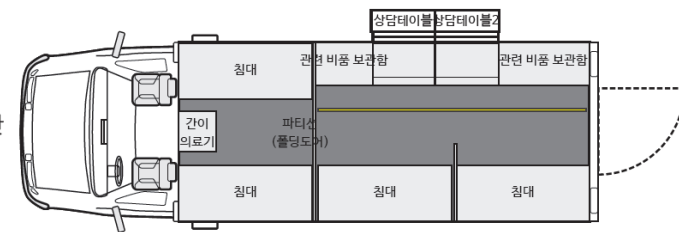
공간 한편에 비치된 휴식 키트(눈, 안대, 귀마개, 스트레칭 가이드)를 활용해 20분간 개인 회복 루틴을 경험한다. 다시 작업장으로 향하는 길, 그는 '이 정도면 오후도 버틸 수 있겠어' 라는 생각과 함께 가벼워진 걸음을 내딛는다.

(2~4차년) 서비스 프로그램 산출물 예시

예) 산단 청년노동자 힐링 순환 서비스 : 건강상담실 공간디자인 + 건강관리 앱, 이동식검진서비스



Healing truck
근로자의 건강상황 체크 및 진단
운동시설, 테라피, 산소방



■ (2~4차년) 서비스 프로그램 산출물 예시

예) 청년 브런치 라운지 : 근로자 교대 시간대를 활용한 소셜 다이닝 공간디자인 + 교류 프로그램









|(2~4차년) 서비스 프로그램 산출물 예시

예) 모듈형 휴게 플랫폼 :청년 노동자들이 작업 중간에 짧게 머물 수 있는 틈새 공간을 위한 실험. 고정된 휴게실이 아닌, 산단 내 유동적으로 배치 가능한 모듈형 휴게 구조물 설계하여 사용자 반응을 기반으로 개선



문화선도산단 세부 사업별 리빙랩 논의 과제 (산업부 소관사업 예시)

세부 사업명	리빙랩 역할	도출 가능 결과물	예시
1. 브랜드	<ul style="list-style-type: none"> - 산단 브랜드 비전, 전략 진단 및 제안 - 브랜드 개발 과업 내용 제안 	<ul style="list-style-type: none"> - 사용자 기반 브랜딩 전략 제안서 - 개발 내용에 대한 수요자 선호 보고서 	
2. 랜드마크	<ul style="list-style-type: none"> - 공간 운영 방향 설정 - 청년 대상 수요조사 및 참여기획 - 공간 활용 시나리오 공동개발 	<ul style="list-style-type: none"> - 청년 대상 수요 리포트 - 공간 활용 미래 시나리오 - 우선 도입 서비스 과제 제안서 	
3. 청년문화센터	<ul style="list-style-type: none"> - 시민참여 기반 공간 운영모델 초안 개발 - 프로그램 구성안 도출 - 지역 청년 커뮤니티 연계 	<ul style="list-style-type: none"> - 공간별 기능 제안서 - 운영 프로그램 제안서 - 주요 타깃 이용자 페르소나 	
4. 휴폐업공장	<ul style="list-style-type: none"> - 리빙랩을 통한 잠재 용도 발굴 - 커뮤니티 기반 재생 아이디어 도출 - 민간활용 시나리오 제시 	<ul style="list-style-type: none"> - 창의적 활용 아이디어 카탈로그 - 임시/가변형 활용 프로그램 - 민간협력 유도 BM 제안서 	
5. 노후공장 리뉴얼	<ul style="list-style-type: none"> - 근로자 참여 기반 작업환경 개선 제안 - 안전/복지 시설 수요 도출 - 공동공간 활용 시나리오 	<ul style="list-style-type: none"> - 사용자 관점 리뉴얼 아이디어 계획서 - 공동 복지공간 활용 프로그램 - 근로자 인터뷰 리포트 	
6. 아름다운 거리 조성	<ul style="list-style-type: none"> - 사용자 동선 및 경험 분석 - 거리 경관 및 활동유형 시민 제안 수렴 - 생활밀착형 디자인 아이디어 발굴 	<ul style="list-style-type: none"> - 경관/시설물 디자인 시안 - 거리활성화 아이디어 카드 - 보행자 UX 개선방안 	

4. 세부사업별 리빙랩 역할 및 결과물 : 국토부 소관사업(노후산단개발) 예시

주제	리빙랩 역할	도출 가능한 결과물
1. 공원·주차장 (구미)	<ul style="list-style-type: none"> - 산단 내 일상 동선, 숨은 쉼터/그늘/흡연 공간 실측 - 실제 사용자(청년, 외국인 등) 중심 공원 및 주차장 이용 목적 파악, 디자인 인사이트 도출 	<ul style="list-style-type: none"> - 산단 내 걷고 싶은 동선 지도 - 벤치, 자전거 거치대, 스마트쉼터의 사용자 관점 디자인 피드백 보고서
2. 산단 체육센터 (완주)	<ul style="list-style-type: none"> - 체육시설 비이용 이유 및 사용 조건에 대한 정성조사 (시간대, 거리, 탈의공간 등) - 프로그램 기획(소셜 운동, 짧은 루틴 등)에 대한 사용자 공동개발 - 설계단계 공간 사용성 테스트 및 만족도 실험 	<ul style="list-style-type: none"> - 청년 근로자 운동참여 장벽 분석 리포트 - 공간 설계 의견 제안서 (샤워/휴식/개인운동 공간 비율 제안) - 고객 참여 개선 아이디어 모음집
3. 교량(보행 연결로 등) (창원)	<ul style="list-style-type: none"> - 교량 접근성 사용자 관찰 실험 - 교량 하부 공간 활용 가능성 아이디어 개발 및 실험 (광장, 임시전시, 푸드존 등) 	<ul style="list-style-type: none"> - 출퇴근 보행 스트레스 포인트 지도 - 조명·안내사인·안심설계 키트 제안서 - 교량 하부 공간 활용 아이디어 제안서

4. 세부사업별 리빙랩 역할 및 결과물 : 문체부 소관사업 예시 (청년공예 오픈스튜디오)

주제	리빙랩 역할	도출 가능한 결과물
1. 공장 옆 내 작업실	<ul style="list-style-type: none"> - 소음·분진·온도 등 공장 환경에서의 작업 불편 조 - 쾌적한 공예작업 조건에 대한 사용자 인터뷰 및 실측 실험 	<ul style="list-style-type: none"> - 청년 공예가가 겪는 작업환경 불편 Top 5 - 방음·채광·환기 개선 설계서 초안
2. 1인 창작자를 위한 공예 모듈 가구 디자인 실험	<ul style="list-style-type: none"> - 창작자들과 함께 가구 구조/기능 구성 아이디어 공동설계 - 프로토타입 테스트 후 사용성 평가 - 수납·작업·전시 동선 시뮬레이션 실험 	<ul style="list-style-type: none"> - 모듈형 공예가구 설계 시안 - 공간 활용 예시도(평면 배치 포함)
3. 같이, 따로 쓰는 공유 작업실	<ul style="list-style-type: none"> - 작업공간의 갈등요소(소음, 도구 보관 등) 인터뷰 - 공간 규칙/동선/가벽 등 공동설계 실험 	<ul style="list-style-type: none"> - 공유 작업실 사용자 행동유형 분석 결과 - 이용자 간 공간 활용 규칙 제안서 - 분리형 가벽/배치 구성 설계안
4. 산단 소재 공예 브랜드 실험실	<ul style="list-style-type: none"> - 산단 폐자재, 산업 부산물의 재료 가능성 실험 - 브랜드명, 로고, 포장 등 사용자 아이디어 발굴 	<ul style="list-style-type: none"> - 산업소재 공예 시제품 - 공예 브랜드 명·로고·패키지 샘플 - 청년 작가 공동 브랜드 제안서
5. 청년 작가 오픈스튜디오 투어 설계	<ul style="list-style-type: none"> - 방문자 동선과 공간 스토리텔링 구성 실험 - 주민 흥미 유도 방식 테스트, 피드백 수집 및 개선 반복 	<ul style="list-style-type: none"> - 투어 코스 지도/리플렛 시안 - 전시·체험 콘텐츠 설명 패널 설계안

세부사업별 예상 결과물 예시 (1. 브랜드)

리빙랩 예상 결과물

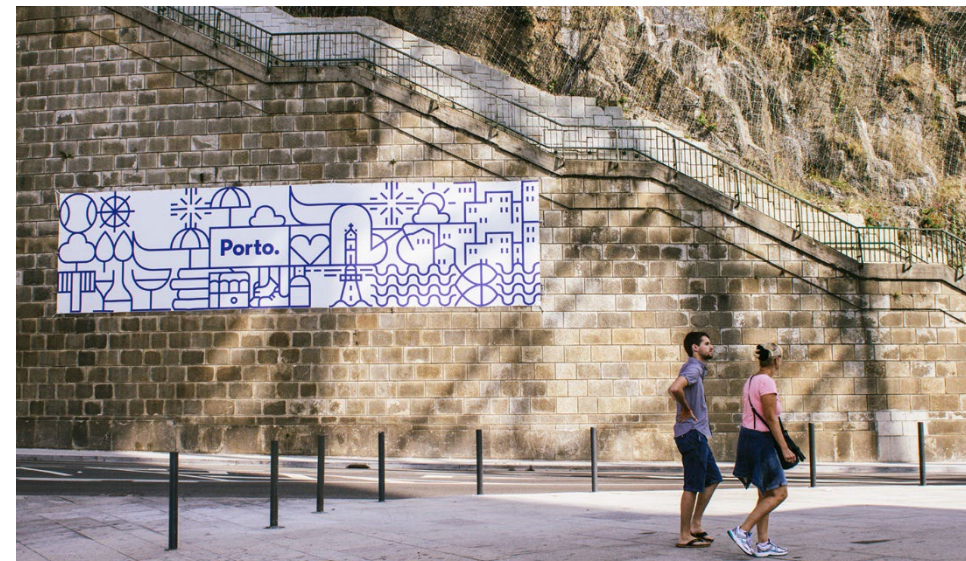
사용자 기반 브랜딩
전략 제안서 / 개발 내용에
대한 수요자 선호 보고서



포르투갈의 도시 '포르투'

브랜딩 사례

브랜드를 통합적으로 활용
도시 전반의 이미지 재정립



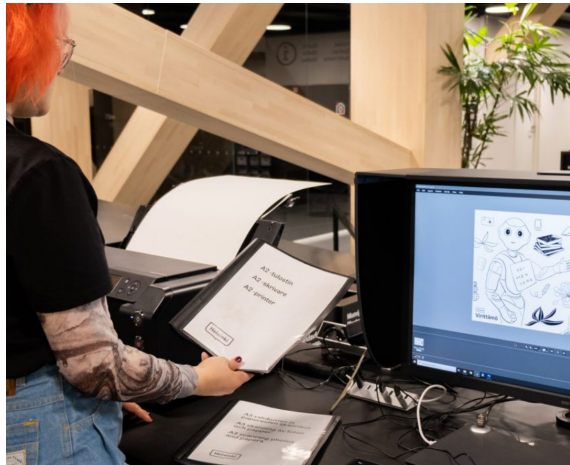
세부사업별 예상 결과물 예시 (2. 랜드마크)

리빙랩 예상 결과물

공간 활용 미래 시나리오
청년 대상 수요 리포트
서비스과제 제안서



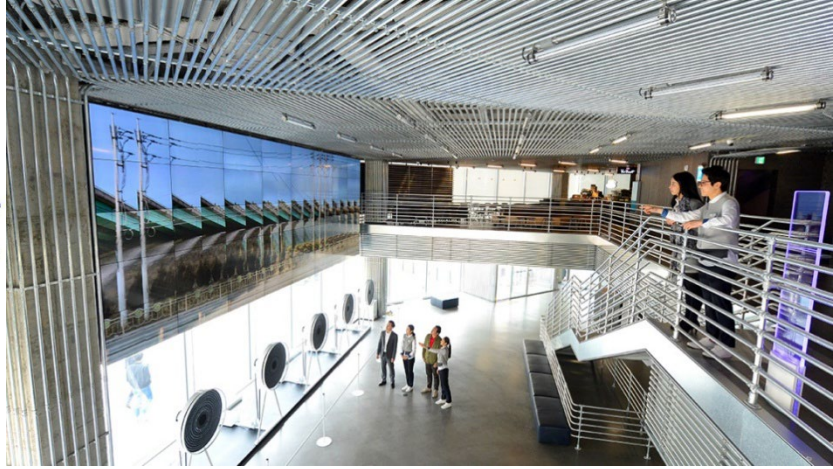
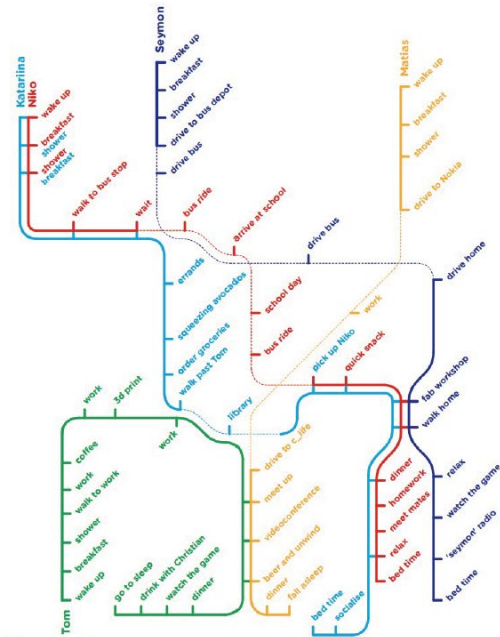
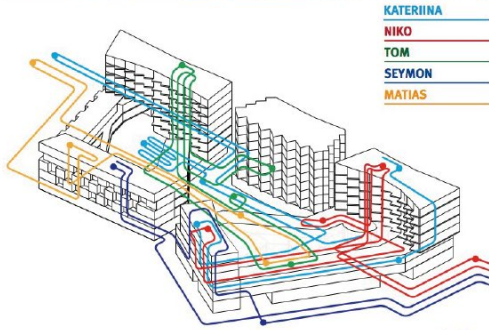
헬싱키 중앙도서관 '오디'
2,300개의 시민의견 수렴,
28명의 시민참여단 운영
공간과 프로그램 구성
도서관, 배움터, 놀이터,
응접실 역할
* 국제도서관협회연맹 선정
'19년 세계최고 공공도서관
개관 4개월 1백만명 방문



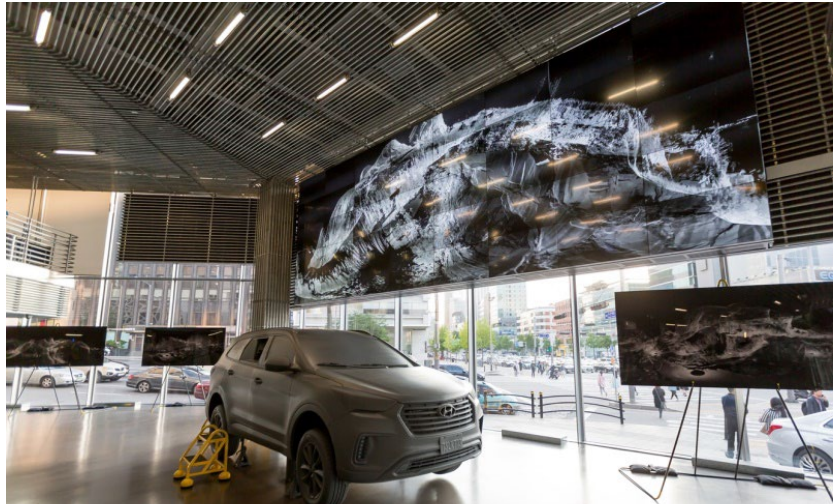
세부사업별 예상 결과물 예시 (3. 청년문화센터)

리빙랩 예상 결과물

공간별 기능 제안서
 운영 프로그램 제안서
 주요 타겟 이용자 페르소나



타겟 사용자별 이동 경로
 분석을 통한 공간 구성안 제시,
 활용 가능 서비스 개발
 청년 참여 프로그램,
 문화 체험 공간 및 프로그램,
 지원시설 등



세부사업별 예상 결과물 (4. 휴폐업공장)

리빙랩 예상 결과물

임시·가변형 활용 프로그램 / 민간협력 유도 BM 제안서



부산 F1963

50년 된 폐공장 구조 활용
전시관, 커피숍, 술집, 공연장
서점 등 문화 공간으로 운영
개방형 팝업 공간 기획 및
문화 프로그램 운영 실험



세부사업별 예상 결과물 (5. 노후공장 리뉴얼, 아름다운 거리조성)

리빙랩 예상 결과물

근로자 인터뷰 리포트
경관/시설물 디자인시안
보행자 UX 개선방안 등



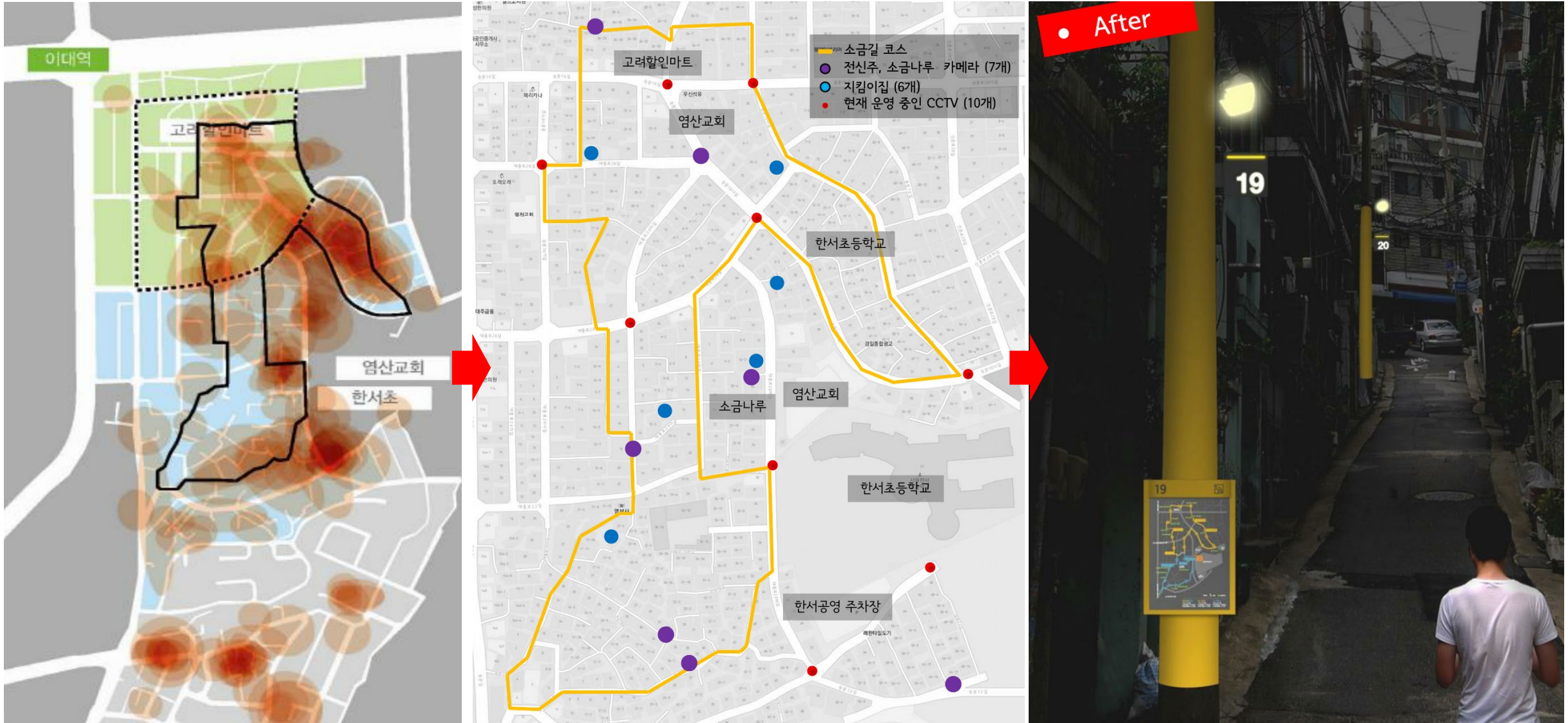
‘읽을 수 있는 런던’ 프로젝트

런던내 32개의 다른 형태의
보행 안내 표지를 단일
시스템으로 통일, 보행자가
원하는 목적지로 길 잃을 걱정
없이 이동할 수 있게 함



세부사업별 예상 결과물 (5. 노후공장 리뉴얼, 아름다운 거리조성)

안전 산책로 : 주민들이 두려움을 느끼는 길 데이터 분석 → 산책로 개발 → 안전한 마을 구현

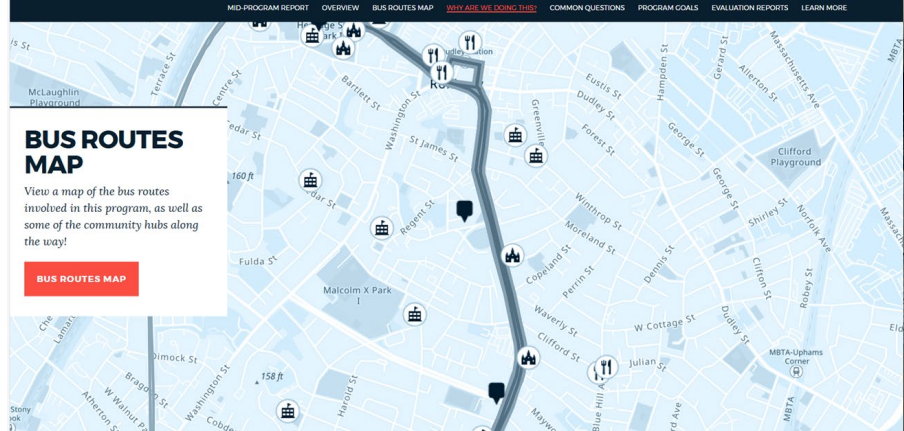


출처 : 서울시 범죄예방서비스디자인 사업, 2014

세부사업별 예상 결과물 예시 (6. 공원, 공영주차장 등 공공시설)

리빙랩 예상 결과물

공공시설, 야외 시설물에
적용가능한 이미지
시민이 희망하는 공공
시설 서비스



보스톤 시 버스정류장

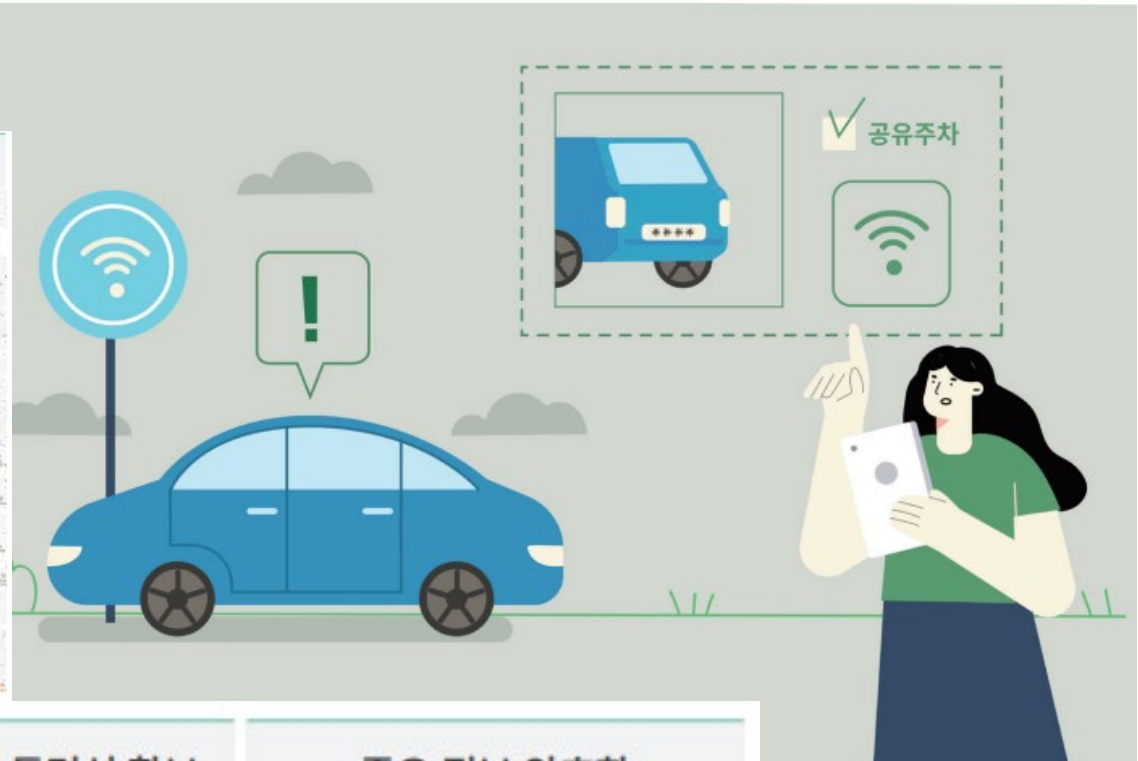
QR도서관 브랜딩

지역 주민 참여 아이디어인 QR
도서관을 공공시설에 적용.

대중교통 대기시간 중 전자책이나
오디오 북을 QR 코드로 대여하여
대중교통 이용 시 열람

세부사업별 예상 결과물 예시 (6. 공원, 공영주차장 등 공공시설)

리빙랩 예상 결과물
 공공시설 디자인 테마
 기획, 효율적 이용방안 등



낮 시간 부설주차장 스마트
 공유 시스템 Me You All
 (인천광역시 미추홀구)
 기존 동네 유휴공간과 주차장을
 공유하는 블록체인 기반
 앱서비스 개발



감사합니다

