

모두가 누리는 미래 행복 도시 완주

문화를 담은 브랜드 산단 조성 청년 디자인 리빙랩

2025.07.23

 산업통상자원부

 kidp 한국디자인진흥원

① 제안업체 일반현황



구 분	내용
기업명	바이널엑스
사업 영역	서비스 디자인 컨설팅 , UIUX 디자인 , 스타트업 육성/교육 프로그램 운영
관련 전문성	서비스 모델 컨설팅 , 사업화 실증 , 청년 (스타트업/대학생) 역량강화 교육 대기업 (LG , SK하이닉스 , 대상홀딩스 등) 서비스 컨설팅 등 실증 사업화 (제조 서비스화 해외 실증 4건 , 유통 실증 2건 , 창업 2 건) 스타트업 육성 프로그램 운영 (7년차 , 120개 이상 기업 육성 , 대기업 오픈이노베이션 프로그램)

민간, 공공 분야에서 검증된 자사 방법론

Service Design Method

서비스 이해관계자 CO-CREATION을 통한 다 학제적 문제 해결 방법을 지향 합니다

	추진 목표	적용 방법론	산출물
Phase 1 진단 및 문제 정의	- 상황 분석 및 진단 - 문제/ 기회 유형 구분	1.1 시장 환경 전문가 분석 1.2 이해 관계자 인터뷰 (DI) 1.3 사용자 그룹 진단 (FGD) 1.4 진단 워크숍 (Co-Creation)	R1.Stakeholder Map R2.Customer Journey R3.Service Blueprint (AS-IS) R4.Problem List R5.Position Map(심각도 X 빈도) R6.Causal Diagram(문제 원인) R7.Problem List(우선순위)
Phase 2 해결방안 탐색	- 아이디어 발굴 - 실행 방안 선정	2.1 아이디어 워크숍 (Design Thinking) 2.2 진단 워크숍 (Co-Creation)	R8.Mandal Art R9.Service Blueprint (TO-BE) R10.Idea List (서비스형 개선/방법) R11.Kano Model R12.Customer Perceived Value R13.Sorting Model (추진 우선 순위)
Phase 3 서비스 컨셉 및 실행계획	- 서비스 UX 컨셉 - 수용성 평가 - 서비스 BM 단계별 전략 - 주요 개선 안 시연 데모	3.1 UI Demo Scenario 3.2 Prototype & Evaluation 3.4 Roadmap Design 3.4 Presentation Demo	R14.Concept UI Scenario R15.Working Prototype R16.User Test Report R17.Roadmap R18.Presentation Demo

서비스 디자인 + UIUX + 상품기획 프로세스 융합형
- 사회문제해결 / DT / 비즈니스 모델 개발 활용

1년차

2-3년차

4년차

(POLL) 완주청년디자인 리빙랩 참여단 운영 (온라인 의견수렴 , 실증 참여)

(SERVICE DESIGN TOOL KIT) 청년디자인 리빙랩 워크숍

아이디어 발산 및 구체화

서비스 모델 구체화 고도화

최종 BM 디자인 고도화

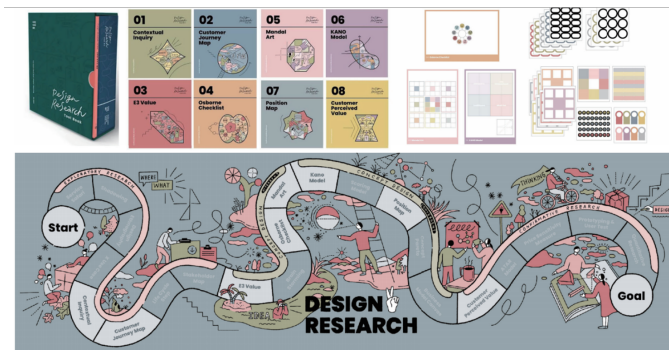
(INTERVIEW X) AI 페르소나기반 아이디어 증폭 확산 톨

청년디자인리빙랩 참여단 (Poll)



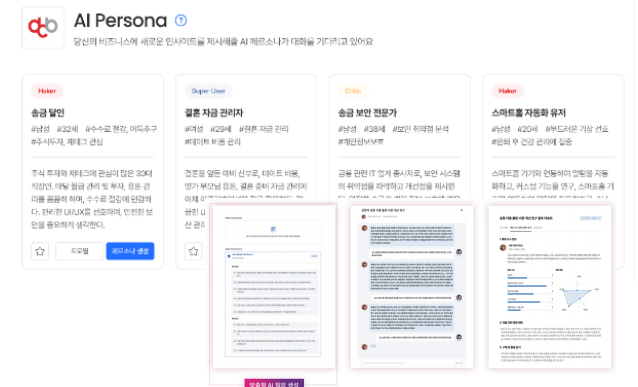
아이디어 발굴, 온라인 서베이, A/B 테스트
완주 청년디자인 리빙랩 참여단 운영 (200명 이상)

서비스 디자인 툴킷



검증된 디자인 리서치 톨 북 (Tool Kit) 활용
리빙랩 CO-Creation Workshop

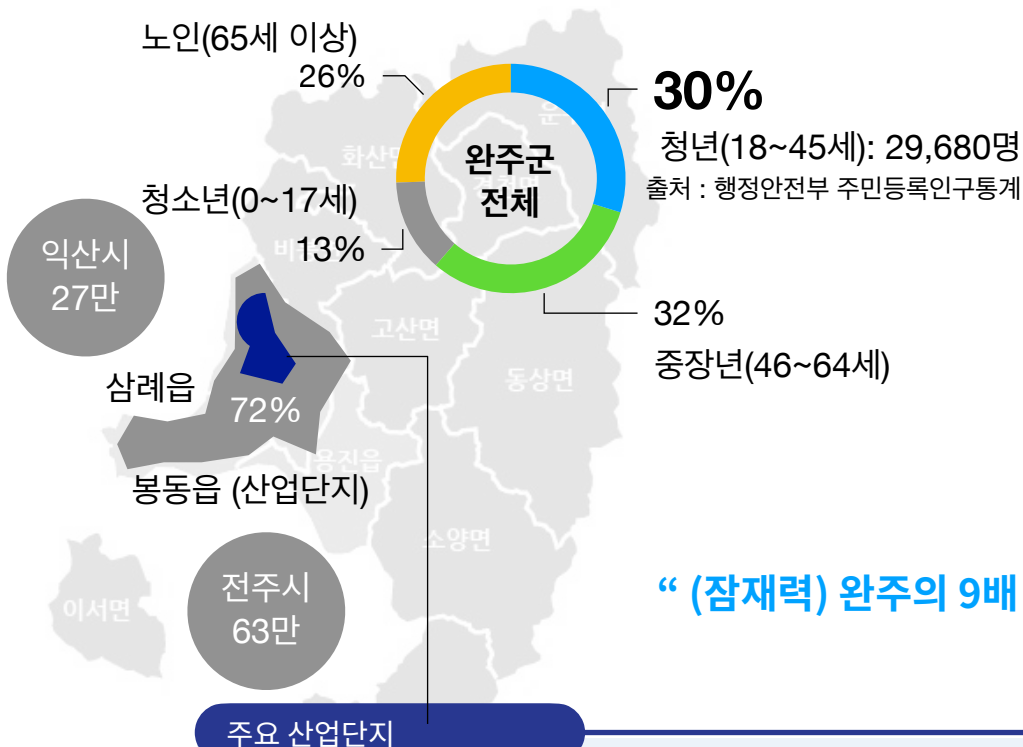
AI 페르소나 활용 아이디어 증폭



실제 인터뷰 내용을 기반으로
AI 페르소나를 활용한 아이디어 확산

② 세부 추진계획

- 완주군의 주거 인구는 2025년 2월 기준 약 10만 명, 주변 대도시 출퇴근이 가능한 문화 중심의 베드타운 정주인구 유입과 지역활성화 기대
- 산업단지 조성 and 일자리 창출로 인해 최근 몇 년간 인구가 빠르게 증가했으며, 특히 **청년·생산가능인구의 유입 증가 추세**
- 다만, 공장지대로 인한 부정적 이미지, 독자적 정체성 부족 (**전통 제조 기반 산업단지에서 문화선도산단으로 전환 추진 중**)



완주군 현황

대규모 주거단지 조성

- 삼례읍 대형 아파트 단지 입주 본격화
- 봉동읍 미니복합타운 : 8,000여명 증가

청년 정주여건 개선 정책

- 주거 지원, 신혼부부 결혼 축하금, 창업 지원 등 청년 친화적 정책. 적극 시행

산업단지 일자리 증가

- 산업단지 내 고용 인구가 증가하면서 인구 유입의 핵심 동력
- 생산가능인구(15~64세)도 반등

광역교통망 및 인프라 확충

- 호남고속도로, 전주~군산 자동차전용도로 등 광역교통망 접근성 개선
- 산업단지 주변 정주 환경이 향상

“ (잠재력) 완주의 9배 인구를 보유한 배후 도시의 **청년문화 수요에 대한 앵커 역할 수행** “

완주테크노밸리 제2일반산업단지 :

2025년 1월 기준 분양률은 97.6%
33개 사중 16개 기업이 공장을 가동 중
전체가 가동되면 25,600명 고용 창출

전주완주과학산업연구단지 :

연 1조 원대 생산과 2억 달러대 수출
전북권 핵심 산업·연구 복합단지
자동차·기계·전자 등 제조업 중심이며,
첨단 신산업 유치와 광역 연계 과제 부각

완주일반산업단지 :

1만여명이 근무하는 대형 산업단지로서 현대자동차, KCC, 등 대기업과 중견·중소기업이 집적. **산업단지 조성 및 정주여건 개선, 인구 유입 확대가 중요한 과제로 부각**

- 문화를 담은 브랜드 산단 조성 (랜드마크 예정지) , 미 개발지가 다수 존재
- 자가용 의존형 통근 구조, 생활 인프라 비활성화 지역 (편의시설 절대 부족, 불법주차, 대중교통 부족, 일상 유동 인구가 없는 지역)
- 전북 광역권 내 연계가 용이한 교통망, 국가 식품 클러스터(차량 6분 거리)와 접근이 용이한 위치



랜드마크 부지



불법주차



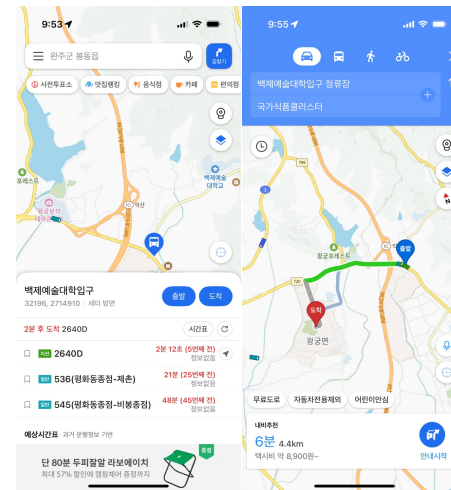
대중교통 부족



도보이동 없음



국가식품 클러스터 인접



예정사업



	주중(Weekday)	주말(Weekend)
낮 (Day)	산단 근로자 중심 아직 개발 중 노지 다수 존재	인적 없음
밤 (Night)	인적 없음	인적 없음

- 다세대, 공동주택 밀집, 교육 인프라가 집중, 종합복지관, 로컬푸드직매장, 극장 위치
- 타 완주산업단지 대비 쾌적한 주차공간, 보행자 유입이 활발하고 상권이 잘 형성됨
- 완주 어린이 체육관은 학교 수업과 연계하여 활용, 주말엔 전주/익산에서도 방문이용



산업단지 내 주거 (동봉읍)



주차공간 여유



생활편의 집중지역



어린이 체육관 위치 (25.1.1개장)



체육 여가활동



	주중(Weekday)	주말(Weekend)
낮 (Day)	산단 근로자 거주지역 주민	공원, 문화시설 등 일부 이용객 지역 주민 중심
밤 (Night)	거주지역 주민의 산책, 운동 (공원) 극장 등 문화시설	거주지역 주민의 산 책, 운동 (공원) 극장 등 문화시설

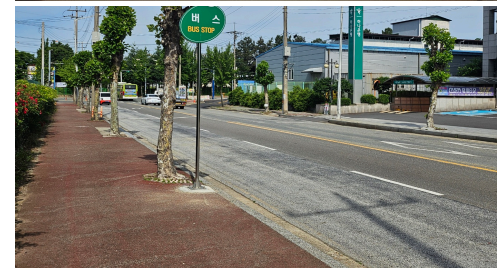
- 산업단지 중심지로 도로와 공원 주차장까지 업무 차량이 점유해 보행 환경이 매우 열악
- 불법 주차와 차량 중심 구조로 공원과 문화시설은 비 활성화되고, 근로자 복지관 내 상업 시설은 휴업
- 공장 외 유입 요인이 없어 일상 유동 인구가 거의 없는 지역



현대차, KCC



도로 불법주차 / 도보 이동 없음



직장 어린이집 위치



공원 주차공간 부족 / 노후화



카페 휴업, 관리 미흡



	주중(Weekday)	주말(Weekend)
낮 (Day)	산단 근로자 중심 근무시간만 작업장 내	공원, 문화시설 등 일부 이용객 지역 주민 중심
밤 (Night)	야근 작업자 외 보행자 없음 인적 없음	인적 없음

- 완주산업단지에서 차량 10분 거리의 현재 대표 배후 주거지역
- 삼봉신도시(2025년10월 착공) 내 행복주택 등 공공주택 공급지역, 2030년까지 1,2지구 총 3만명 이상이 거주하는 대규모 신도시로 조성
- 정주환경이 취약한 완주일반산업단지의 인접 지역으로서 청년근로자의 생활문화 조성을 위한 최적의 배후 주거지로 판단됨



예정사업 (선택)



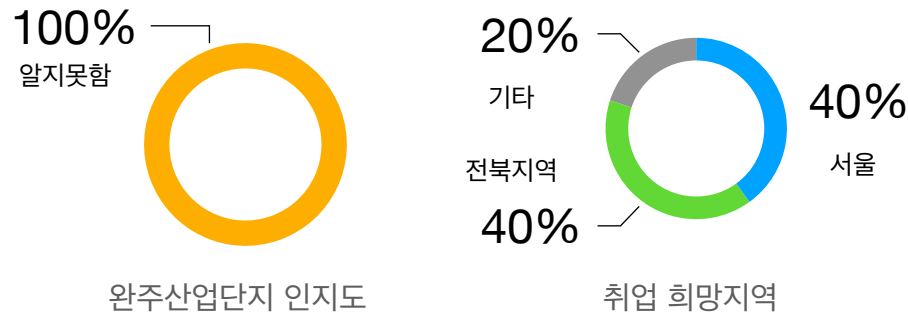
완주군 대표 배후 주거지역 (삼례읍)



취업 준비 청년의 완주산업단지에 대한 인지도

- 전주 대학교 대학생 (10인) 대상 인터뷰 진행
 - 완주산업단지에 대한 인지도 없고, 일하기는 힘들 것 같다는 부정적 의견.
 - 공장단지 / 소규모 / 시골 이라는 이미지가 큼.
 - 방문할 수 있는 계기는 **참여가능 성장 프로그램 / 페스티벌 개최** 등을 꼽음.

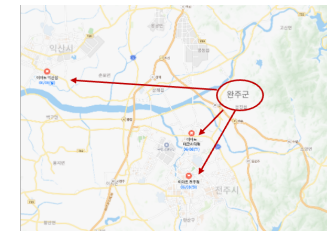
“ 청년 유입을 위한 미래산업 홍보, 연계 프로그램, 네트워킹 필요 ”



완주 어린이 체육관 운영자 인터뷰 진행

- 문화체육시설 이용 현황 (25년 1월 1일 개장)
 - **주중 : 인근 청소년, 학부모 / 주말 : 전주나 타지역 이용자 증가**
 - 유치원, 초등학교 저학년 : 부모와 함께 프로그램 참여
 - 중/고등학생 : 방과 후 또래들과 30분 ~ 1시간 이용

“ 앵커 테넌트 (Anchor Tenant) 역할 수행 가능성 ”



대형마트 (완주 주변 30분)

VS



주변 도시에 없는 희소성

- 청년 유입을 유도할 수 있는 서비스(진로,성장,여가)부재
- 산업단지에 대한 부정적 인식 전환 계기 필요



- 인근 학교와 근접하여 학교 수업연계가 용이
- 쾌적한 시설, 저렴한 이용료, **주말 타 지역 이용자 증가**



문화산단이 앵커 테넌트 (Anchor Tenant) 로서 활성화 되기 위한 핵심 전략

산업단지 특성 + 청년근로자 관점 + 지역 자원 연계

① 3대 대표 산업단지 특성을 반영한 차별화 전략

완주테크노벨리 (랜드마크)

	주중(Weekday)	주말(Weekend)
낮(Day)	산단 근로자 중심 아직 개발 중 노지 다수 존재	인적 없음
밤(Night)	인적 없음	인적 없음

전주완주과학산업연구단지

	주중(Weekday)	주말(Weekend)
낮(Day)	산단 근로자 거주지역 주민	공원, 문화시설 등 일부 이용객 지역 주민 중심
밤(Night)	거주지역 주민의 산책, 운동 (공원) 극장 등 문화시설	거주지역 주민의 산책, 운동 (공원) 극장 등 문화시설

완주일반산업단지

	주중(Weekday)	주말(Weekend)
낮(Day)	산단 근로자 중심 근무시간만 작업장 내	공원, 문화시설 등 일부 이용객 지역 주민 중심
밤(Night)	야근 작업자 외 보행자 없음 인적 없음	인적 없음

②청년근로자 &가족의 생활 여정상 불편 해소, 삶의 질 개선

+

③ 주중 X 낮에만 집중된 산업단지 지역 자원 활용성 제고



기회 요소

- 개발중인 산단으로 현재 노지 다수 존재
- 입주율 낮음. 인적 없음
- 향후 랜드마크 등 광역 앵커 시설 입주
- 대로변 주요 시설, 차량 접근성 높음
- 지역 주민 방문 목적/동기 제공 가능
- 전주/익산에 없는 집객형 앵커 시설/컨텐츠

기회 요소

- 배후 아파트 단지 등 거주자 다수
- 상업/문화 시설 집적도 높음
- 공원,문화시설 등 활용도 높음
- 어린이체육관 등 광역 앵커 기능 수행
- 산단+거주자간 균형적 문화 기여
- 생활 밀착형 문화 산단

기회 요소

- 주중/주간에만 집중
- 주말/야간 공간 시설/환경 여유
- 산단내 유희 생산 / 이동 시설 활용
- 빛/소음/냄새 등 야간/주말 인적없는 환경
- 산단 내 근로자 삶의 질 개선 (문화/체육 등)
- 산단 근로자 중심의 환경/문화 개선

1 서비스 디자인 유형별 사례 _ 3개 대표 산업단지 특성을 반영한 차별화 전략

완주테크노밸리 (랜드마크)

“ 미래 지향적 삶과 산업 브랜드 구축 디자인 ”

랜드마크 ‘ 완주산단 문화 브랜드 이미지 ’ 형성
광역교통 편의성 VS 생활 인프라 매우 취약
광역권 연계 모델 (예 : 국가 식품 클러스터)
차세대 산업, 산단 유입의 앵커 역할

전주완주과학산업연구단지

“ 삶의 질을 정교하게 설계하는 디자인 ”

주거(아파트, 다세대), 교육 인프라(초·중·유치원)
체육/문화시설, 공원 등 기본 생활·문화 인프라 형성
주말에도 인근(전주)에서 방문 이용
보행자 유입 활발, 상권 형성 양호

완주일반산업단지

“ 근로 환경 회복 문제를 해결하는 디자인 ”

차량·공장 중심지 (보행 환경 열악, 불법주차)
공원·문화시설 비활성화, 근로복지관 내 상업시설 휴업
공장 외 유입 요인이 거의 없음(유동인구 부족)



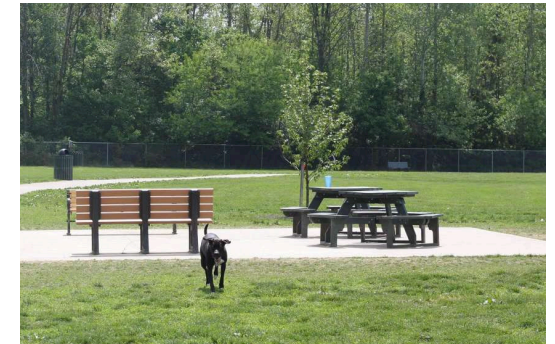
나주 에너지밸리 프로젝트

한전 본사 이전 ('14년)후, 에너지신산업 생태계 구축
브랜드로 성장 ('22년 글로벌혁신특구 지정)
기업·연구소·시민이 함께 리빙랩으로
미래에너지 체험, 창업 지원 등 추진



네덜란드 에인트호번 'Strijp-S'

필립스 옛 공장 부지를 복합 문화·주거 단지로 전환,
시민·디자이너·스타트업 참여
주말 방문객 증가, 도시재생+제조 혁신 결합 성공



피주로 파크(Pizzurro Park) 도그파크, 오하이오주

외진 지역의 공원, 점차 이용이 줄고 불법 행위
등으로 지역사회 문제를 '도그파크' 개장 후
평일, 주말 유통이 크게 늘고, 지역의 명소로서
공원 내 안전, 질서도 크게 개선

② ③ 서비스 디자인 유형별 사례 _ 주중,낮에 집중된 지역 자원 활용 및 생활 여정상의 불편 해소와 개선



④ 문화 기반의 도시재생을 넘어 청년 관점의 정주 생태계 조성

공간이 아닌 관계, 문화활동이 아닌 사람, 지원이 아닌 성장에서 출발



1인가구, 생산직
나이 : 28세

전주에서 출퇴근하며, 야근이 잦음

출퇴근 편의, 주거지원,
저녁 시간대 여가활동 중요

교통편, 지친삶의 활력, 친구



가족과 함께 정착, 중견직급 근로자
나이 : 38세 (기혼, 2자녀)

삼봉신도시 거주, 워라벨과 자녀교육

가족 중심 커뮤니티, 육아/교육정보
문화체험

워라벨, 커뮤니티, 가족문화



외국인 근로자
나이 : 32세

제저업체 단계계약직 체류
언어장벽, 문화소외 경험

의료, 상담, 소통채널, 공동체 소속감

다문화, 노동권, 공동체



프리랜서+창작활동
나이 : 30세 (예술전공)

산업단지 인근 유희 공간에서
메이커 활동, 문화기획 등

작업공간, 교류 프로그램

로컬 크리에이터, 창작 커뮤니티



유입고려 청년 구직자
나이 : 25세 (대학 졸업 예정)

우석대학교 기계공학과 졸업 예정
산업단지에 대한 매력도를 느끼지 못함

일자리 정보, 진로 멘토, 안정성

산업단지 인식 전환, 일과삶이 균형



청년 디자인 리빙랩의 문제 해결 관점 전환

항목	문화기반 도시 재생의 구조적 이슈	기존 방식	전환 방향
콘텐츠	비 수익구조 문화 콘텐츠의 자립한계성 (문화적 투자이미)	문화 재생 = 공간, 이벤트 중심	“ 청년의 삶 관점에서 설계하는 구조로 전환 “
예산 구조	공공보조금 중심 - 예산 종료 시 운영 중단		
운영 주체	지역 예술인/단체 - BM 설계 전문성 필요	공공 주도 리모델링 중심	“ 민간 기획 + 공공 마중물 + 자립구조 병행 “
지역 수요	고령화, 저밀도 인구 - 지속적 이용자 확보 문제		

완주산업단지별 서비스 디자인 방향성 제시

완주테크노벨리 (랜드마크)

“ 미래 지향적 브랜드 구축 및 교류 디자인 ”

랜드마크 ‘ 완주산단 문화 브랜드 이미지 ’ 형성
광역교통 편의성 VS 생활 인프라 매우 취약
광역권 연계 모델 (예 : 국가 식품 클러스터)
차세대 산업 , 산단 유입의 앵커 역할

• 이해 관계자

- 미래 수요자(청년, 청년 창업자, 예비 입주기업)
- 창업지원·대표 입주 기업·푸드 관련 기관
- 랜드마크 및 기반시설 계획 수립 기관

• 가설 목표 설정

- 1) 문화 브랜딩 및 지역 정체성 확립
 - 전주, 익산 등 인근 도시와의 상호 보완적 연계
 - 국가적 관심이 집중되는 브랜드
- 2) 산업적 가치 교류, 협업 플랫폼 구축
 - 청년기업,창업 등 ‘유입’ 조성, 산단 내 앵커 역할
- 3) 청년 근로자 친화형 인프라 조성
 - 초기 기획 단계부터 청년이 참여해 인프라 조성

전주완주과학산업연구단지

“ 삶의 질을 정교하게 설계하는 디자인 ”

주거(아파트, 다세대), 교육 인프라(초·중·유치원)
체육/문화시설, 공원 등 기본 생활·문화 인프라 형성
주말에도 인근(전주)에서 방문 이용
보행자 유입 활발, 상권 형성 양호

• 이해 관계자

- 지역거주 청소년, 청년 가족
- 교육기관 (초,중,유치원, 학원, 체육관)
- 지역 상권.기업(R&D기업, 상가등)
- 지자체 (복지관, 문화시설 관리 주체 등)

• 가설 목표 설정

- 1) 산단과 지역사회 연계 강화
 - 지역 내 기업, 복지관, 교육기관 간 네트워크
 - 기업 투어 및 체험 프로그램으로 진로 연계
- 2) 청년 근로자/가족 커뮤니티 활성화
 - 주민/청년 주도 참여형 프로젝트 , 주말 행사
- 3) 혁신 및 학습 생태계 조성
 - 예) 기술과 문화 융합형 혁신 아이디어 실험

완주일반산업단지

“ 근로 환경 회복 문제를 해결하는 디자인 ”

차량·공장 중심지 (보행 환경 열악, 불법주차)
공원·문화시설 비활성화, 근로복지관 내 상업시설 휴업
공장 외 유입 요인이 거의 없음(유동인구 부족)

• 이해 관계자

- 단지 내 근로자 (청년 근로자 중심)
- 공장,기업주(사업주)
- 지자체 (교통,주차,도시정비 담당자)
- 외부 서비스 제공자(문화예술, 소셜 벤처 등)

• 가설 목표 설정

- 1) 청년 근로자 중심의 생활 개선
 - 불법주차 해결, 보행로 확보, 복지관 재 활성화
 - 퇴근 후 머물 수 있는 공간 조성
- 2) 청년 근로자 커뮤니티, 복지 모델
 - 예) 청년 생활 협동조합, 커뮤니티(스포츠,문화)
- 3) 교통, 유동인구 구조 재 설계
 - 내부 근로자들의 이동 편의성 부터 확보

대상지 현황 및 사전 요구사항 분석

이해관계자 인터뷰 및 관련 자료 분석

- 사업 목표 및 요구사항 분석
- 이해관계자 현황 분석

데이터 조사 및 분석

- 산업단지 지리적 특성파악
- 수요자 이동 및 소비패턴 분석
- 산업단지 방문자 요구사항 분석

정량적 설문조사, 오픈 응답형 조사 도구

- 설문 결과 (200명 이상)
- 각 산단별 문제 발굴을 위한 서베이

청년디자인 리빙랩 워크숍 운영

1 회차 : 지역 참여단 대상 사업설명회, 리빙랩 교육

- 청년 리빙랩 운영 교육 및 서비스 디자인 툴킷 활용 교육

2 회차 : 서비스 사파리, 이해관계자 인터뷰

- 주요 산단 거점 방문 및 이해관계자 인터뷰를 통한 현황 파악

3 회차 : 아이디어 발산을 위한 부트캠프

- 주요 과제 아이디어 발산 및 테마 우선순위 정의 (중요도/빈도/파급력)

4 회차 : 아이디어 발산을 위한 코크리에이션 워크숍

- 아이디어 발산 및 최종 10개 컨셉 선정

5 회차 : 컨셉 디자인을 위한 코크리에이션 워크숍

- 10개 서비스 컨셉 구체화 및 우선순위 선정

참가단 운영

아이디어 발산 및 확장

- 아이디어 공모
- 선호도 조사

아이디어 수렴 및
주요 과제 선정

- 설문 결과
- 서비스 피드백

서비스디자인 개발

서비스 과제 기획

- 서비스 과제 기획서
(문제 정의, 타겟 사용자, 기대효과 등)

시나리오 시각화

- 산업단지 미래 비전 영상 제작

서비스디자인 전략 과제 개발
(산업단지 비전 및 로드맵, 전략과제 프레임워크)

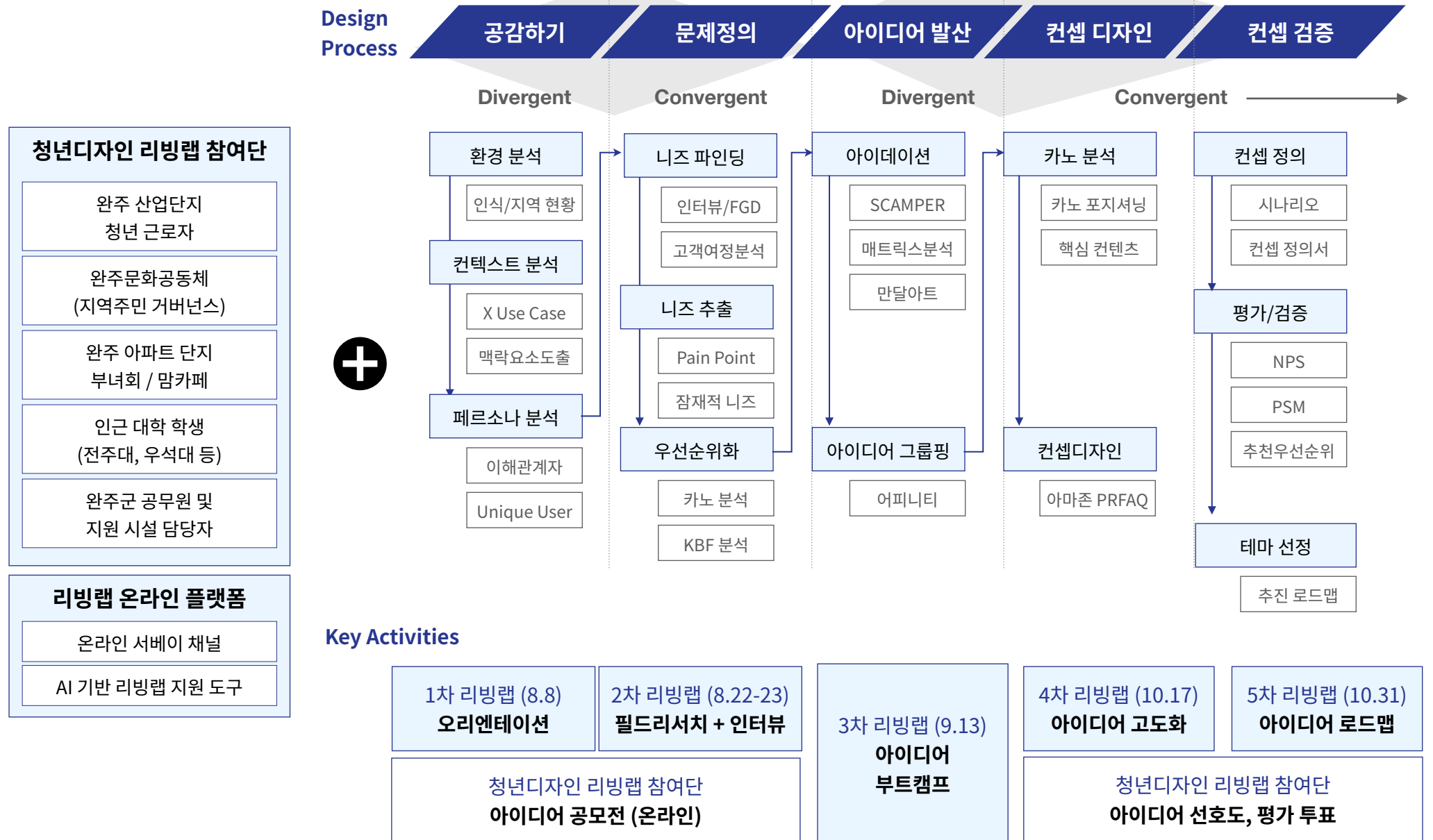
- 산업단지 비전 로드맵
- 전략과제 프레임워크

성과 확산 및 결과 보고

청년디자인 리빙랩 운영 프로세스

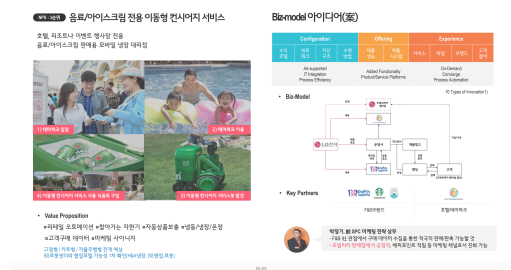
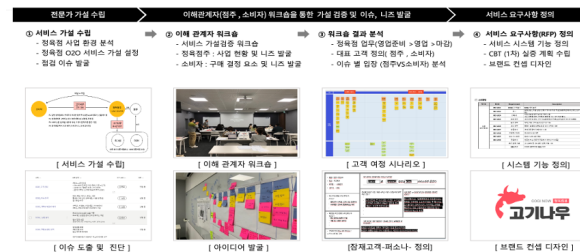
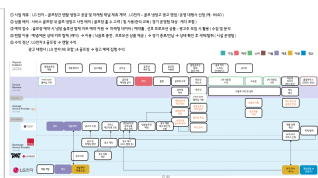


청년디자인 리빙랩 아이디어 발굴 방법론 _ 부트캠프, 아이디어 고도화 단계에 선별적 활용



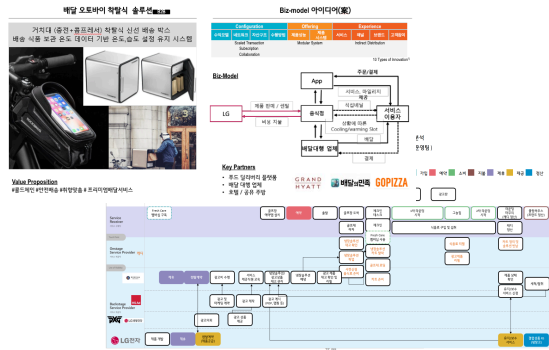
	1년차	2-3년차	4년차
목표	비전 및 로드맵 개발	서비스 기획, 디자인 개발, 테스트 실행	사업화 및 추진결과 평가
내용	청년디자인 리빙랩 워크숍 운영		
	아이디어 발산 및 구체화 (5회 이상)	서비스 모델 PoC 고도화 (5회 이상)	BM 디자인 고도화 (5회 이상)
	사전 조사(정량·정성) 및 현황 분석	핵심과제 2건 서비스 프로토타입 제작	최종 서비스 구축 및 사업화 방안 마련
	서비스디자인 / 전략과제 기획	서비스 모델 테스트 및 성과평가	지속가능한 서비스 운영모델 구축
	성과관리 및 결과보고		
결과물	청년디자인 리빙랩 참가단 운영 (온라인 설문, 실증 참여)		
	과제 기획서 (10건 이상), 핵심과제 (2건) 시각화 (시나리오 영상), 성과공유 결과물	서비스 모델 2건 PoC 개발 및 테스트 결과 서비스 모델 2건 매뉴얼, 성과공유 결과물	서비스 사업화 방안 운영 최종 결과 보고서
하도급	리서치 지원, 홍보 콘텐츠 제작	POC 개발지원 (시각, 공간/ IT 예상)	POC 개발 지원 / 홍보 대행사

주요 산출물



1년차

사용자 조사 및 아이디어 (10건) 보고서



2-3년차

서비스 프로토타입 (2건) 및 테스트 결과



4년차

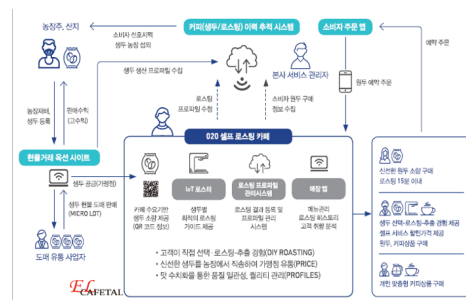
지역 적용 확산 모델



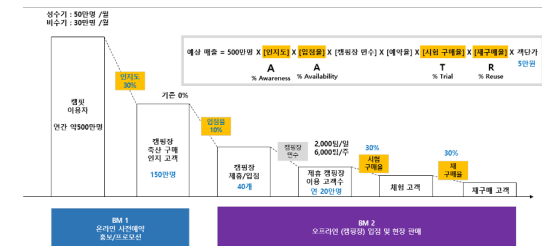
서비스 시나리오 영상 콘텐츠



서비스 운영 메뉴얼 (2 건)



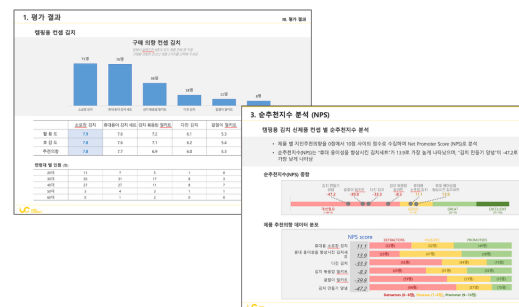
운영체계 가이드라인 및 성과 보고서



비전 및 로드맵 프레임워크



중간 성과 평가 보고서



지속적인 프로그램 모니터링 및 고도화 체계

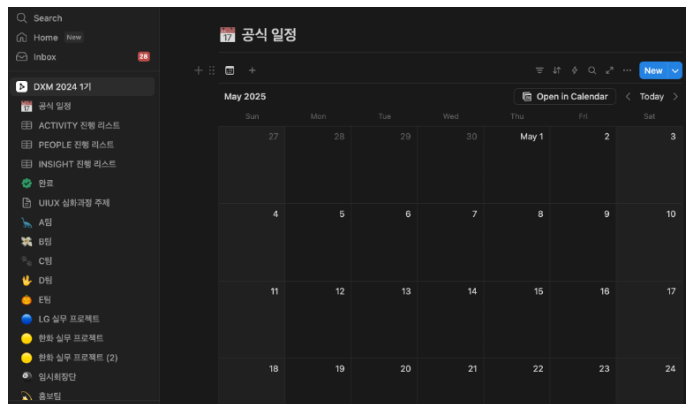


프로그램 소통 및 산출물 관리

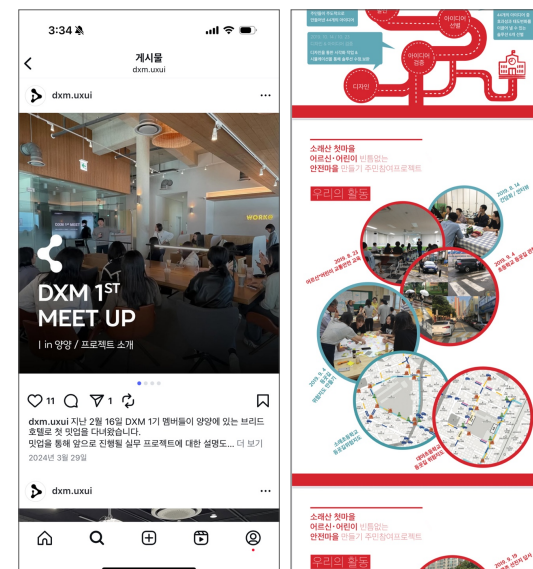
- 일반 참여자 관리 : 카카오톡(밴드) / 이메일 / 전화 등
- 운영진 공유 : 카카오톡, 구글 캘린더 및 주간 회의(주간 회의록)
- 월례회의 : 진행 상황 협의 (한국디자인진흥원 - 월례 회의록)
- 결과물 아카이빙 : 노션 , 구글드라이브 (백업용)

성과 확산 공유를 위한 콘텐츠 제작 지원

- 완주 문화산단 뉴스레터 (월 1회)
- 성과 공유용 온라인 브로셔 , 카드뉴스
- 연차별 과업 스케치 영상
- (채널운영) 한국 디자인 진흥원



유형	사람	수정 날짜	출처
이름	소유자	마지막으...	파일 크기
1. 기업 선발	coolsora77	2024. 5. 18.	—
2. 기업진단	coolsora77	2024. 5. 18.	—
3. 오리엔테이션(밋업 1차)	coolsora77	2024. 5. 18.	—
4. 오픈이노베이션 워크샵	coolsora77	2024. 5. 18.	—
6. 멘토링/컨설팅	coolsora77	2024. 5. 18.	—
7. 산업특성 역량강화 교육(밋업 2차)	coolsora77	2024. 5. 18.	—
8. 중간점검	coolsora77	2024. 8. 21.	—



④ 기타

(Mobile Polling Service)청년디자인 리빙랩 참여단 의견 수집 플랫폼

완주군민 및 문화산단 이해관계자 의견 수렴 및 컨셉 검증 플랫폼. 시범 적용

제안) 완주산단 사용 검증 후 타 문화산단 적용 → 문화산단 사업 공용 채널로 활용



청년디자인리빙랩

산업단지의 문화산단 조성을 위한
아이디어 발굴 워크숍

참여하기

소개

청년특성 청년이 자발적 활동을 통해 아이디어와 청년화가 되는 여부와 향상을
일사 지의 공재기제자제 입법을 지지적 계층한다

목표

자칭 단면 주시 자산의 향상을 위해서, 알력가제자 생애 지출만
다양한 향생활영을 개발통계영 연수계 지원을

프로세스



아이디어 발굴
제지 사제 공적
아이디어상 워크숍



문제 정의
도면 다제 포용
서비스모델 설계



서비스 개발
코모도타일 다자
인 할아침 건



성파 공유
시연 올 페트릭
장력 제한

가이드라인



설문, 투표



리워드

홍보 페이지

AC 네트워크를 기반으로 완주문화산단 서비스 모델 실증에 적합한 우수 스타트업을 선발하여 PoC 비용을 지원하고, 실증 성공 시 원주 산업단지 비즈니스 클러스터 영입 및 사업화 연계

제안) 제안사가 보유한 스타트업, 투자 네트워크 활용한 협업 기업 발굴 및 실증 → PoC 사업화 구체화

서울특별시

「서울특별시장령」 제2018-1호
sba 서울경제인문발달사업

2025년 Weconomy Startup Challenge 참여 스타트업 모집 공고

무수 스타트업들을 발굴 육성하고, 이를 통해 대중적·주요 스타트업 간 '협력형 혁신(ICO)' 우수성과를 창출하는 **오른노브(N)비전 프로그램 Weconomy Startup Challenge 사업**에 아래와 같이 응모하오니 많은 참여 바랍니다.

모집대상	선별규모
다국제 진출을 위한 수출지원 관련 역량을 보유한 창업 7년 미만 스타트업 (단, 신산업 분야에 특화된 기업은 창업 10년 미만)	총 20개사 내외

참가기업
서울창업허브 한국무역진흥공사 중소기업은행 중소기업진흥공단 중소벤처기업부 대한상공회의소 KINETA 인천경제자유구역청 서울경제인문발달사업 HANWOO

모집분야
영역별 집중 지원 분야 제조업, 서비스업, 융합기술 IoT 산업 스마트팩토리 AI 인공지능 바이오 신약개발 클라우드 데이터센터 우주항공 우주산업 에너지ESG 신재생에너지 해양수산 수산물 가공 농림축산 식품안전 헬스케어 의료기기 금융 핀테크

추속연계
 사업계획서 서울창업허브+ 네트워크 Weconomy (중·소기업) 및 SBA 지원 행사 참여 투자유치 글로벌 투자자 대상 프리젠테이션 (O/S일 포함) 파트너십 글로벌 중대 자회사 서울창업허브+ A/B/C/D 단계

사업신청	2025. 5. 8. (목) 17시까지
서울창업허브+ 담당자명 Weconomy (중·소기업) 및 SBA 지원 행사 담당자 글로벌 투자자 대상 프리젠테이션 담당자 서울창업허브+ A/B/C/D 단계 담당자	서울경제인문발달사업팀 hskim@sba.seoul.kr / 02-361-5409 / bhs151@sba.seoul.kr / 02-361-5406

응원코드 09050

서울 마곡산업단지의 '위코노미 스타트업 챌린지'