

2025년 문화선도산단
청년디자인리빙랩
1차년도 결과모음집

청년
디자인리빙랩

청년이 바꾸는 산업단지



구미국가산업단지

청년이 바꾸는 산업단지

구미국가산업단지

청년
디자인리빙랩



청년디자인리빙랩
구미 자료집 링크입니다.
본 자료집을 PDF 파일로
확인할 수 있습니다.



청년디자인리빙랩 자료실
링크입니다. 관련 보고서,
과제기획서, 발표자료 등을
확인할 수 있습니다.



1차년도 사업 과정과
결과를 볼 수 있는
영상 링크입니다.

청년이 만드는 산업단지

- | | |
|----------------------|----|
| 1. 왜 산업단지를 다시 바라보는가 | 6 |
| 2. 청년디자인리빙랩이란? | 8 |
| 3. 청년디자인리빙랩의 1차년도 성과 | 12 |

구미국가산업단지 청년디자인리빙랩 1차년도 사업결과

- | | |
|----------------------|----|
| 1. 사업 흐름 알아보기 | |
| 1) 산업단지의 변화가 필요한 이유 | 18 |
| 2) 청년디자인리빙랩 연차별 프로세스 | 19 |
| 2. 산업단지 이해하기 | |
| 1) 산업단지 소개 | 21 |
| 2) 산업단지 현황 | 22 |
| 3) 종합 분석 | 26 |
| 3. 이슈 발견하기 | |
| 1) 리빙랩 | 28 |
| 2) 사용자 조사 | 44 |
| 3) 주요 사용자 정의 | 56 |

4. 문제 정의하기

1) 주요 이슈 및 인사이트 분석	76
2) 핵심 컨셉 및 아이디어 도출	86

5. 주요 과제 14개

1) 씨앗부터 밥상까지, ‘인도어팜’	94
2) 기업을 경험하다, ‘브랜드 공장’	98
3) 청년 문화 거점 공간, ‘라이프스타일(취향) 도서관’	102
4) 반응하는 길, 함께 뛰는 공간, ‘툰-업 워크 플레이스’	104
5) 나를 쉬게 하는, ‘힐링 카펫’	106
6) 과거 50년을 미래 50년으로, ‘산업유산 아카이빙 플랫폼’	108
7) 기계의 숨결이 놀이가 되다, ‘리사이클 창작 놀이터’	110
8) 재테크·자산관리 프로그램, ‘부자청년’	112
9) 산단의 이야기를 담는, ‘볼륨-업 1산단 팟캐스트’	114
10) 한 장의 아이디어로 혁신하는, ‘청년-기업 상생 프로그램’	116
11) 인생설계를 위한, ‘라이프 디자인’	118
12) 제작 실험 플랫폼, ‘구미 리메이드 랩’	120
13) 신산업·신성장 혁신 마인드셋, ‘구미국제디자인영화제’	122
14) 주차 연계 체류형 놀이공간, ‘멀티그라지 아지트’	124

1차년도 사업을 돌아보며

127

청년이 만드는 산업단지



1. 왜 산업단지를 다시 바라보는가

산업단지의 역사

산업단지는 우리나라 산업화 과정에서 중요한 역할을 해왔습니다. 1967년 구로국가산업단지를 시작으로, 산업단지는 물건을 효율적으로 생산하고 유통하기 위한 공간으로 구성되어 왔습니다. 공장과 기반 시설을 중심으로 한 산업단지는 오랫동안 국가 성장과 지역 경제를 떠받치는 거점이었습니다. 그러나 시간이 흐르며 산업단지는 점차 삶의 영역과 분리되었습니다. 낮에는 사람이 몰리지만 밤에는 불이 꺼지는 공간이 되고, 청년에게는 일할 곳은 있지만 머물 이유는 부족한 곳이 되기도 했습니다. 이제 산업단지를 단순한 일터가 아니라, 사람이 살아가는 공간으로 바라보려고 합니다. 산업단지가 다시 일과 생활, 여가와 관계가 함께 어우러지는 공간이 되려면 어떤 변화가 필요할까요?

문화선도산업단지 조성 사업

문화선도산업단지 조성 사업은 이러한 문제의식에서 출발했습니다. 산업단지를 ‘생산의 공간’에서 ‘사람이 머무는 공간’으로 다시 바라보고, 새로운 방식으로 접근하는 것입니다. 이 사업은 산업통상부, 국토교통부, 문화체육관광부가 공동으로 추진하는 사업으로, 산업·공간·문화를 함께 연결해 변화의 기반을 마련하고자 합니다.

그동안 낡고 오래된 산업단지를 개선하려는 노력은 계속되어 왔지만 청년과 노동자가 일상에서 체감하는 변화는 충분하지 않았습니다. 삶의 변화는 시설 일부를 정비하는 것만으로 이루어지지 않기 때문입니다. 이 사업은 산업단지에서 하루를 보내는 사람들의 일상에서 출발합니다. 산업단지에서 누릴 수 있는 생활, 문화, 정주공간을 재창조하고 산업단지 어디에서나 즐길 수 있는 프로그램을 만들어냅니다. 문화와 디자인을 통해 산업단지 경관을 다시 바라보고, 사람의 경험을 중심에 두어 변화를 만들어 갑니다. 이제 산업단지는 더 이상 일만 하는 곳이 아니라, 삶을 살아갈 수 있는 공간으로 자리 잡게 될 것입니다.

문화선도산업단지 조성 사업을 통한 산업단지의 변화



낡고 오래된
공장 중심의 공간



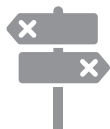
문화가 흐르는
사람 중심의 공간



차갑고 딱딱한 이미지



산단 고유의
브랜드와 이야기



불편한 생활 환경



걷고 쉬기 좋은
편안한 환경



공공의 기획



함께하는 기획
(공공+청년+노동자+전문가)

2. 청년디자인리빙랩이란?

청년 디자인리빙랩

문화선도산업단지 조성 사업의 일환으로서 추진되는 청년디자인리빙랩은 산업단지를 새롭게 바라보고, 현장에서 필요한 변화를 직접 실험해 보기 위한 참여형 정책 사업입니다. 기존에는 산업단지 정책이 시설(하드웨어) 중심으로 추진되어 왔지만, 실제로 그 공간을 이용하는 청년과 시민의 경험은 충분히 반영되기 어려웠습니다. 청년디자인리빙랩은 이러한 한계를 보완하기 위해, 산업단지에서 일하고 생활하는 사람들의 일상에 귀 기울이며 어떤 변화가 필요한지 살펴보는 것부터 시작합니다.

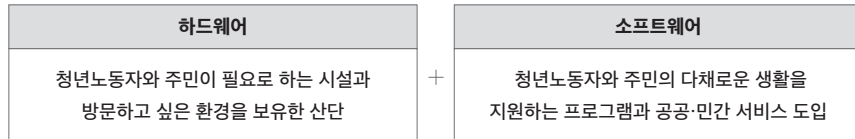
청년디자인리빙랩은 정책 방향을 설정하는 기관과 산업단지 현장에서 활동하는 주체들이 협력해 운영됩니다. 이 과정에서 청년을 비롯한 노동자와 주민, 지자체 관계자, 전문가가 함께 참여해 자신의 경험을 바탕으로 문제를 제기하고 아이디어를 제안하며, 산업단지의 일상과 환경을 다양한 시선에서 다시 바라봅니다.

이 사업은 단기간의 성과를 목표로 하기보다, 4개년에 걸쳐 단계적으로 추진되는 중장기 정책 실험 사업입니다. 2025년에는 구미·완주·창원 3개 산업단지를 대상으로 시작되었으며, 이후 운영 과정에서 축적된 성과를 바탕으로 2030년까지 총 10개의 문화선도산업단지로 확대해 나갈 예정입니다. 한 번의 사업으로 끝나는 것이 아니라, 현장에서 확인된 경험과 결과를 차근차근 쌓아 다른 산업단지로 넓혀가는 방식을 지향합니다.

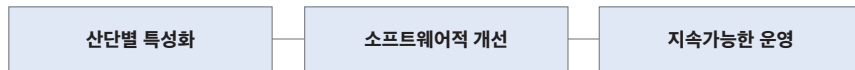
목표 및 추진전략

목표

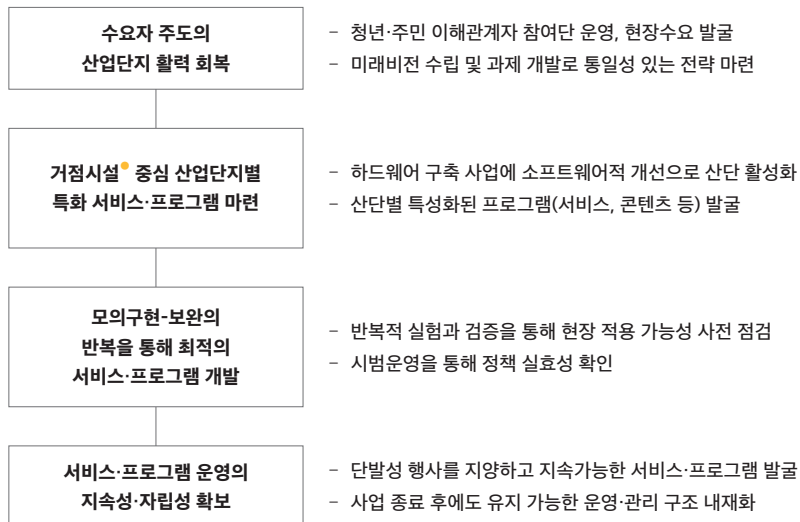
청년의 생활, 여가와 커리어 발전까지 'Work & Life 밸런스'를 갖춘 삶의 플랫폼 산업단지' 구축



기본 방향



추진 전략



● 거점시설 : 랜드마크, 아름다운거리, 청년문화센터, 휴폐업 공장 등

한눈에 보는 청년디자인리빙랩

청년을 중심으로 산업단지를 이용하는 사람들이 기획 과정에 직접 참여해, 현장에서 실제로 필요한 변화가 무엇인지 확인하고 서비스 모델을 발굴합니다.

추진체계



참여 산업단지

- (2025~2028년) 구미국가산업단지, 완주일반산업단지, 창원국가산업단지
- (2026~2029년) 3개 산업단지 선정 예정
- (2027~2030년) 4개 산업단지 선정 예정

기간

2025년 1월 1일 ~ 2030년 12월 31일 *산단당 4개년 참여

구분	'25년	'26년	'27년	'28년	'29년	'30년
'25년(구미, 완주, 창원)	1차년도	2차년도	3차년도	4차년도		
'26년(3개 산단)		1차년도	2차년도	3차년도	4차년도	
'27년(4개 산단)			1차년도	2차년도	3차년도	4차년도

예산

2025년 7.5억 원 / 2025년~2030년 총 100억 원

(단위 : 억 원)

'25년	'26년	'27년	'28년	'29년	'30년	합계
7.5 (3개 산단 X2.5억 원)	15 (6개 산단 X2.5억 원)	25 (10개 산단 X2.5억 원)	25 (10개 산단 X2.5억 원)	17.5 (7개 산단 X2.5억 원)	10 (4개 산단 X2.5억 원)	100 (10개 산단 X2.5억 원X4년)

STEP 1 1차년도		전략 설정과 서비스 발굴
목표	산업단지 현황과 청년의 일·생활 경험을 살펴 문제를 정의하고, 변화의 방향을 설정합니다.	
주요 내용	- 지역대표단·참여단 구성 및 워크숍, 설문조사, 현장 조사 실시 - 지역 자원과 산업단지 현황 분석 - 산업단지 개선을 위한 서비스 아이디어 기획 및 선별	
산출물	- 서비스디자인 과제 약 10개 - 산업단지 미래 시나리오 영상	



STEP 2 2차년도, 3차년도		서비스 상세계획과 운영 모델 개발
목표	발굴된 서비스를 실제 현장에서 실험하고, 운영 가능한 모델로 보완 및 개선합니다.	
주요 내용	2차년도(2개 과제) 거점시설 설계에 반영이 필요한 공간, 환경 등 하드웨어 중심	3차년도(2개 과제) 거점시설 내부에서 운영할 프로그램, 콘텐츠 등 소프트웨어 중심
	- 서비스 상세기획 및 프로토타이핑(모의구현-보완 반복)을 통해 최적의 모델 도출 및 시범 운영, 모니터링 - 서비스 지속 운영을 위한 운영 모델 및 디자인 개발	
산출물	- 서비스 매뉴얼(연차별 2개) - 서비스 시범 운영 및 성과 분석 자료	



STEP 3 4차년도		사업화와 성과 확산
목표	검증된 서비스를 안정적으로 운영하고, 지속 가능한 구조로 정착시킵니다.	
주요 내용	- 서비스디자인 및 운영 모델 최종 보완 - 운영 주체 확보 및 사업화 방안 검토 - 운영 매뉴얼 교육, 성과 공유 및 전시	
산출물	- 최종 결과보고서(서비스 매뉴얼, 디자인 가이드라인 등 4차년 종합 결과물) - 성과 공유회 및 전시	

3. 청년디자인리빙랩의 1차년도 성과

청년디자인리빙랩 1차년도는 ‘무엇을 해냈는가’보다 ‘무엇을 새롭게 보게 되었는가’가 더 중요했던 해였습니다. 1차년도 과정은 청년과 노동자, 공무원, 디자이너가 함께 산업단지의 일상을 직접 관찰하고 질문을 던지며, 기존의 정책 방식과는 다른 시선으로 산업단지를 바라보는 관점 전환을 시도한 시간이었습니다.

구미·완주·창원 세 산업단지의 결과공유회에서 공통적으로 확인된 점 역시 이러한 흐름과 맞닿아 있었습니다. 이번 리빙랩은 정답을 미리 제시하지 않고, 질문을 만들어 가는 과정 자체를 중심에 두었습니다. 덕분에 청년과 노동자의 일상적인 경험을 통해 산업단지의 문제를 새롭게 정의할 수 있었습니다. 또한 산업단지의 문제는 단순히 시설이 부족한가의 문제가 아니라, 일·생활·관계가 어떤 방식으로 연결되고 있는가라는 보다 근본적인 맥락에서 접근해야 한다는 인식이 공유되었습니다.

1차년도는 완성된 해답을 제시한 단계라기보다, 정책이 만들어지는 방식과 문제를 바라보는 관점을 바꾸는 출발점에 가까웠습니다. 이번 결과모음집은 그 변화의 과정을 기록한 자료입니다. 총 4권으로 구성된 결과모음집에는 조사와 인터뷰, 워크숍을 통해 축적된 질문과 관찰, 그리고 실험의 과정이 담겨 있으며, 이를 통해 청년디자인리빙랩 1차년도의 성과를 보다 입체적으로 살펴볼 수 있습니다.

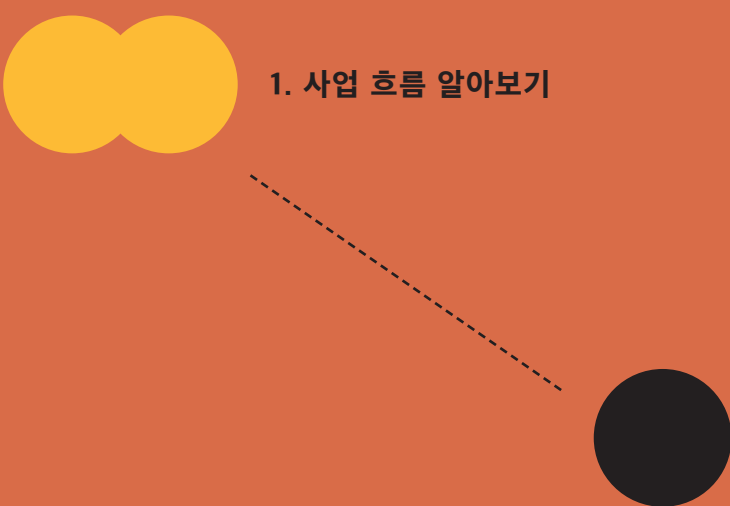


A photograph of a man in a dark sweater and a lanyard with a name tag, speaking into a microphone at a podium. He is standing in front of a large, light-colored paneled wall. Several people are seated at a long table in the foreground, looking towards the speaker. The table has water bottles and papers on it. The scene is indoors, likely a conference room or a small auditorium.

“단지 멋진 공간(하드웨어)을 만드는 것 만으로는
충분하지 않습니다. 그 공간을 지속적으로 채울
콘텐츠(소프트웨어)와 이를 운영할 사람(휴먼웨어)이
필요합니다. 또한 정책적·제도적 지원이
뒷받침되어야 지속 가능한 변화가 가능합니다.”

- 구미산단 청년디자인리빙랩 지역대표단 박경태 인터뷰 중

구미국가산업단지 청년디자인리빙랩 1차년도 사업결과



1. 사업 흐름 알아보기

2. 산업단지 이해하기



3. 이슈 발견하기



4. 문제 정의하기



5. 주요 과제 14개





1

사업 흐름 알아보기

사업 흐름 알아보기에서는 구미국가산업단지 문화선도산업단지 조성 청년디자인리빙랩 사업의 추진 배경과 필요성, 추진체계, 연차별 추진 과정을 정리합니다. 사업이 어떤 문제의식에서 출발해, 어떤 구조와 단계로 추진되는지 전반적인 흐름을 살펴보고자 합니다.

사업명	구미산단 청년디자인리빙랩 운영 및 서비스디자인 용역
사업기간	2025년 1월 1일 ~ 2025년 12월 31일 (1개년/4개년)
수행기관	디자인 선
산업단지명	구미 제1국가산업단지, 방림 구미공장 (랜드마크 대상지)
목표	근거 기반 수요자 중심 특화 비전 및 추진 과제 도출
진행내용	- 지역대표단 워크숍 (5회) - 이해관계자 인터뷰 (5회) - 설문조사 (4회) - 서비스 사파리 (2회) - 전문가 아이디어 회의 (3회) - 과제 및 시나리오 개발 (14건)

1) 산업단지의 변화가 필요한 이유

구미국가산업단지는 1969년 조성된 구미1공단을 시작으로, 섬유와 전자산업을 중심으로 국가 산업화를 이끌어 온 공간입니다. 현재는 반도체와 방위산업, 로봇 등 첨단 제조산업이 집적된 내륙 최대 규모의 국가산업단지로서 지역 산업의 중심 역할을 이어가고 있습니다.

하지만 산업 환경이 변화하면서 산업단지를 둘러싼 조건도 달라지고 있습니다. 산업 구조의 고도화와 생산 방식의 변화, 산단의 노후화는 산업단지가 수행해 온 역할을 다시 생각하게 만듭니다. 여전히 일터로서의 기능은 유지되고 있지만, 사람들의 생활 방식과 기대는 과거와 같지 않습니다.

특히 청년에게 산업단지는 일하는 공간을 넘어, 하루의 일상과 경험이 이어지는 장소입니다. 일과 생활, 성장과 관계가 자연스럽게 연결되는 환경에 대한 요구가 커지고 있는 지금, 산업단지를 새로운 시각으로 바라보고 그 가능성을 확장할 필요가 있습니다. 이 사업은 이러한 문제의식에서 출발해, 구미국가산업단지가 다음 단계로 나아가기 위한 가능성을 모색하고자 합니다.



돈은 구미에서 버는데 쓰는 건 서울, 대구 가서 써요.



시간 남으면 갈 곳은 카페뿐인데,
어떻게 맨날 카페만 가요?



일하고 나면 몸이 워낙 힘들니까,
특별히 하는 건 없는 것 같아요.

2) 청년디자인리빙랩 연차별 프로세스

연차	목표	과업 내용	산출물
1차년도	비전 및 로드맵 개발	- 대상지 현황 및 사전 요구사항 분석 - 청년디자인리빙랩 워크숍 운영 - 시나리오 시각화 및 과제 기획 - 청년디자인리빙랩 성과 확산 및 홍보 (산업단지 브랜드개발 및 거점시설 건립계획에 반영)	- 과제 기획서 14개 - 산업단지 디자인 비전 및 로드맵, 프레임워크 개발 - 산업단지 미래 비전 스토리 시나리오 영상
2차년도· 3차년도	서비스 기획·디자인 개발·테스트 실행	- 청년디자인리빙랩 워크숍 운영 - 프로그램(서비스) 아이디어 상세 기획 및 운영방안 구성 - 서비스 프로토타이핑 방안 구상 및 운영 - 특화 프로그램과 서비스 운영 보완 및 개선 - 개발된 결과물을 활용한 시범운영 및 모니터링 - 청년디자인리빙랩 성과 확산 및 홍보	- 서비스 매뉴얼 개발 (연 2개, 총 4개) - 프로그램 시범 운영 및 보완 결과보고서
4차년도	사업화 및 추진결과 평가	- 청년디자인리빙랩 워크숍 운영 - 추가 디자인 개발 및 보완 등 디자인 보완 및 개선 - 사업화 방안 개발 - 프로그램 모니터링 및 보완 및 개선 - 청년디자인리빙랩 성과 확산 및 홍보	- 프로그램 운영 결과보고서

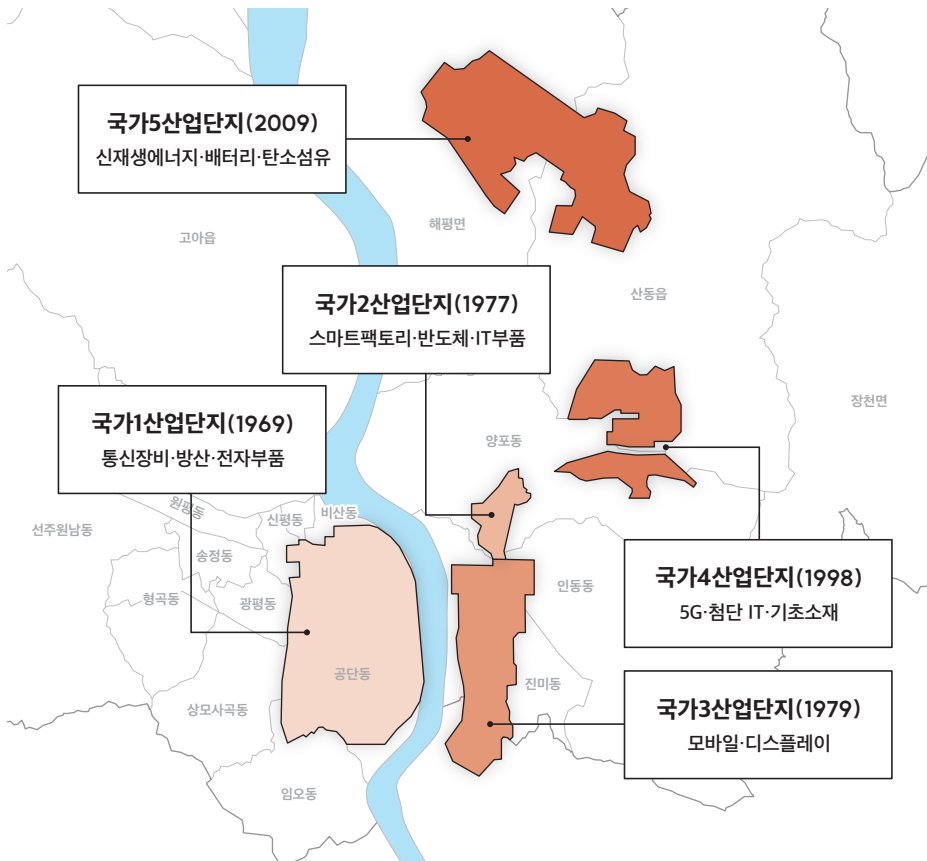
2

산업단지 이해하기

산업단지 이해하기에서는 산업단지의 전반적인 구조와 여건을 살펴보고, 산업·인구·공간 등 다양한 측면에서 현황을 구체적으로 정리합니다. 이를 통해 산업단지의 상황을 깊이 있게 이해하고 종합적인 분석을 진행하여, 사업 방향과 주요 과제를 도출하기 위한 기초 자료로 활용합니다.

1) 산업단지 소개

구미국가산업단지는 1969년 본격적인 조성 사업이 시작된 이후로, 현재 전국에서 유일하게 국가산업단지 5개를 보유하고 있습니다. 섬유산업을 시작으로 전자·전기 산업이 빠르게 성장하며 한때 대한민국 수출을 이끌던 산업 거점으로 자리해 왔고, 국가1산업단지부터 국가5산업단지까지 차례로 확장되며 산업 기반을 넓혀 왔습니다. 오늘날에는 반도체, 방위산업, 로봇 등 첨단 제조산업을 중심으로 변화가 이어지고 있습니다.



위치 : 경상북도 구미시 공단동·시미동·산동읍, 칠곡군 일원 관리면적 : 약 34,897천㎡ 조성기간 : 1969년부터

출처 : 구미시청 홈페이지

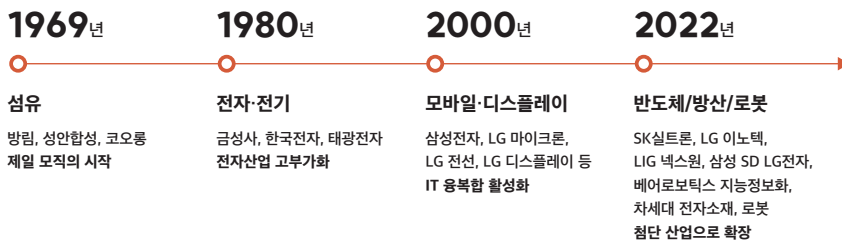
2) 산업단지 현황

구미국가산업단지를 둘러싼 산업, 인구, 공간 현황을 정리하였습니다. 이를 통해 산업 단지가 현재 어떤 여건에 놓여 있는지 살펴보고, 이후 논의를 이어가기 위한 기본적인 특징을 정리하였습니다.

산업 현황

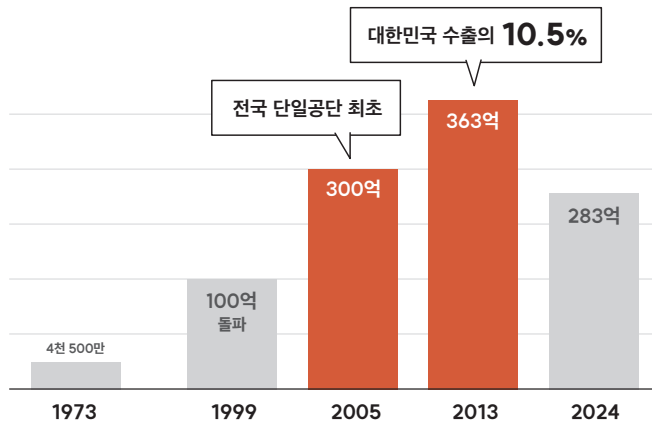
산업 키워드로 보는 구미의 변화

구미국가산업단지는 1969년 섬유 산업을 기반으로 출발해, 1980년대에는 전자·기기 산업이 본격적으로 자리 잡았습니다. 2000년대에는 모바일·디스플레이 산업이 확산되며 IT 산업 전반으로 영역이 넓어졌고, 이후 반도체, 방산, 로봇을 비롯해 지능정보화, 차세대 전자소재 등 첨단 산업으로 산업 구조가 점차 변화하고 있습니다.



수출 규모의 변화

구미국가산업단지는 경북 전체 수출의 약 70.4%, 대한민국 전체 수출의 약 4.1%를 담당해 온 지역 산업의 중심지입니다. 2005년에는 전국 단일 산업단지 가운데 처음으로 수출 300억 달러를 기록했고, 2013년에는 수출이 최고 수준에 이르며 한때 대한민국 전체 수출의 약 10%를 차지하기도 했습니다. 이후 기업체의 해외 이전과 산업단지 노후화, 중소기업 여건 변화, 업종 주기 단축 등 여러 요인이 겹치며 수출 규모는 점차 줄어들고 있습니다.

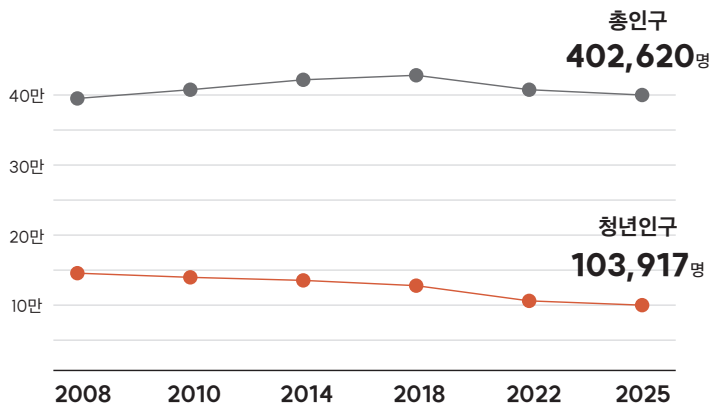


출처 : 한국산업단지공단 국가산업단지 산업동향정보 통계자료, 2024년 4분기

인구 현황

줄어드는 인구와 도시의 변화

구미시는 평균 연령 약 42세로 비교적 젊은 도시이지만, 2018년 이후 전체 인구가 완만한 감소 흐름을 보이며 2025년 기준 약 40만 명 수준을 유지하고 있습니다. 특히 20세에서 39세 사이의 청년 인구 감소가 두드러지며, 이러한 변화는 산업단지에서 일하고 살아가는 사람들의 생활 방식과 일상에도 점차 영향을 미치고 있습니다.



출처 : 통계청 주민등록 인구현황

여가·문화 환경 부족으로 인한 청년 유출

청년 인구 감소는 여가와 문화를 누릴 수 있는 환경이 충분하지 않은 점과도 맞물려 있습니다. ‘구미시 청년층 대상 문화시설 수요조사(2023.2.13.~2023.2.19., 총 264명 참여)’에 따르면 구미시의 인구 10만 명당 문화기반시설은 3.1곳으로 경북 최하위 수준입니다. 최근 유출 인구의 약 48%가 청년층이며, 이 가운데 15.5%, 약 2만 명이 문화공간 부족을 이유로 지역을 떠난 것으로 조사되었습니다. 청년들은 성장과 배움, 관계 형성의 기회를 중요하게 여기고 있으나, 구미에서는 문화·여가·학습·네트워킹·직업훈련 등 자기 계발 환경이 수도권에 비해 충분하지 않다는 인식이 있습니다.

산업단지 구조 및 생활 인프라



일터와 생활 공간이 겹쳐 있는 구조

산업단지 안이나 가까운 위치에 주거지역이 있어 출퇴근 거리는 짧은 편입니다. 다만 산업시설과 생활 공간이 충분히 분리되어 있지 않아 집과 일터의 경계가 뚜렷하지 않고, 주거 공간이 공장과 산업 활동의 영향을 직접 받는 경우도 많습니다. 출퇴근은 편리하지만, 일상에 온전히 집중하기에는 불편함이 남아 있는 환경입니다.

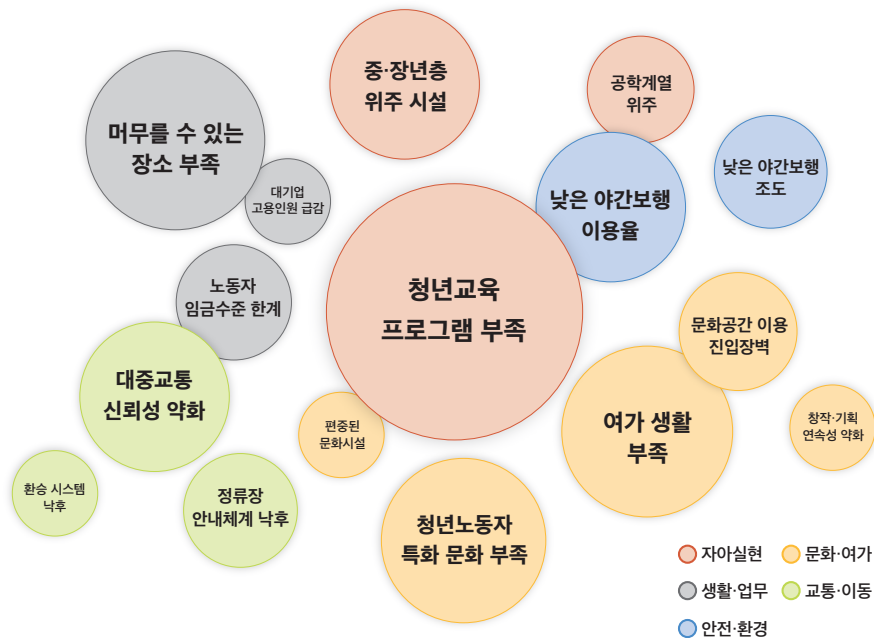
걷기 불편한 길과 부족한 휴식 공간

산업단지 전반은 차량과 물류 이동을 중심으로 만들어져 있어 보행 환경이 불편한 구간이 적지 않습니다. 일부 공원과 하천이 조성되어 있지만, 일상적으로 이용하기에는 녹지와 쉼터가 충분하지 않은 편입니다. 특히 대형 공장과 인접한 주거지 주변에서는 소음이나 악취로 인해 생활의 불편함이 생기기도 합니다.

퇴근 이후 선택지가 적은 일상

문화·편의시설이 전혀 없는 것은 아니지만, 접근성이 높다고 보기는 어렵습니다. 그 결과 퇴근 이후에 머물거나 즐길 수 있는 공간이 제한되고, 여가 활동은 자연스럽게 산업단지 밖으로 이동하게 됩니다. 이러한 환경은 청년과 주민의 일상을 단조롭게 만들고, 지역 안에서의 생활 경험을 넓히는 데 한계를 드러내고 있습니다.

3) 종합 분석



여가·문화 여건 부족으로 청년 인구 유출

- 유출인구 중 48%가 청년으로('23) 청년인구 감소 심각
- 구미시 청년층 대상 문화시설 수요조사[●]에 따르면 인구 10만 명당 문화기반시설 3.1곳으로 경북 최하위 수준. 또한 청년층의 15.5%(약 2만 명)가 문화공간 부족을 이탈 사유로 응답
- Work & Life 설문정보^{●●}에 따르면 여가·문화 여건 만족도 17%

자기계발·자아실현 기회 부족

- 문화·여가·학습·네트워킹·직업훈련 환경이 수도권 대비 열악하다는 인식 반복
- 대학·평생교육·행정기관 프로그램이 청년 욕구를 충분히 수용하지 못함
- Work & Life 설문에서 자아실현 여건 만족도 16.9%

생활편의 부족으로 인한 야간 유동 단절

- 상업·주거 기능은 약하고 생산 기능이 집중된 공간 구조
- 야간 유동 인구 급감으로 산단 활성화 및 도심 연계에 한계

● 구미시 청년층 대상 문화시설 수요조사 : 2023년 2월 13일 ~ 19일 실시, 총 264명 참여

●● Work & Life 설문 정보 : 2025년 9월 15일 ~ 22일 실시, 총 60명 응답

3

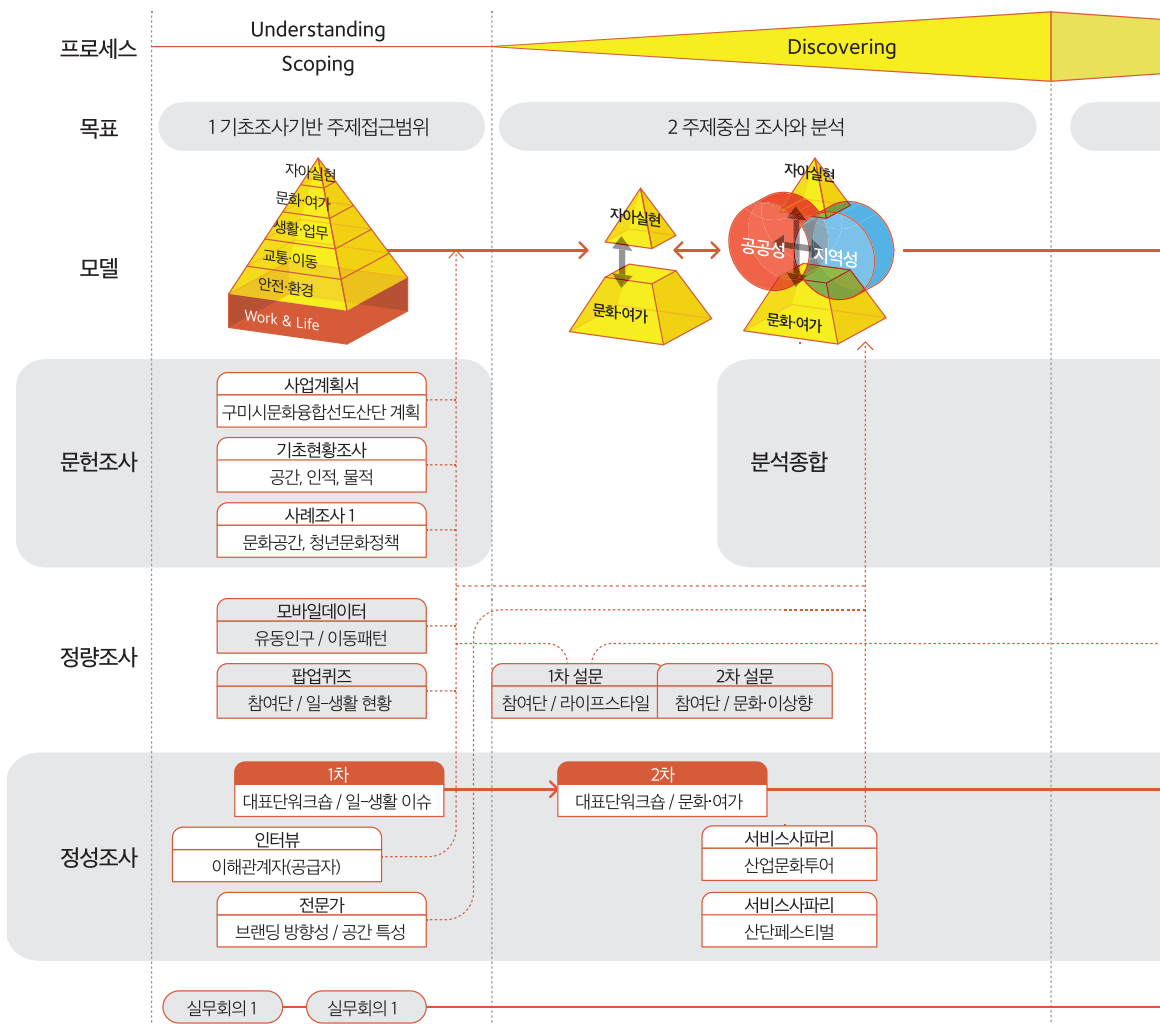
이슈 발견하기

이슈 발견하기에서는 리빙랩 워크숍과 사용자 조사, 주요 사용자 정의 과정을 통해 도출된 산업단지의 이슈를 살펴봅니다. 현장의 경험과 목소리를 바탕으로 현재의 문제와 수요자의 요구를 정리하여 과제 도출을 위한 핵심 이슈를 발견하는 과정을 담았습니다.

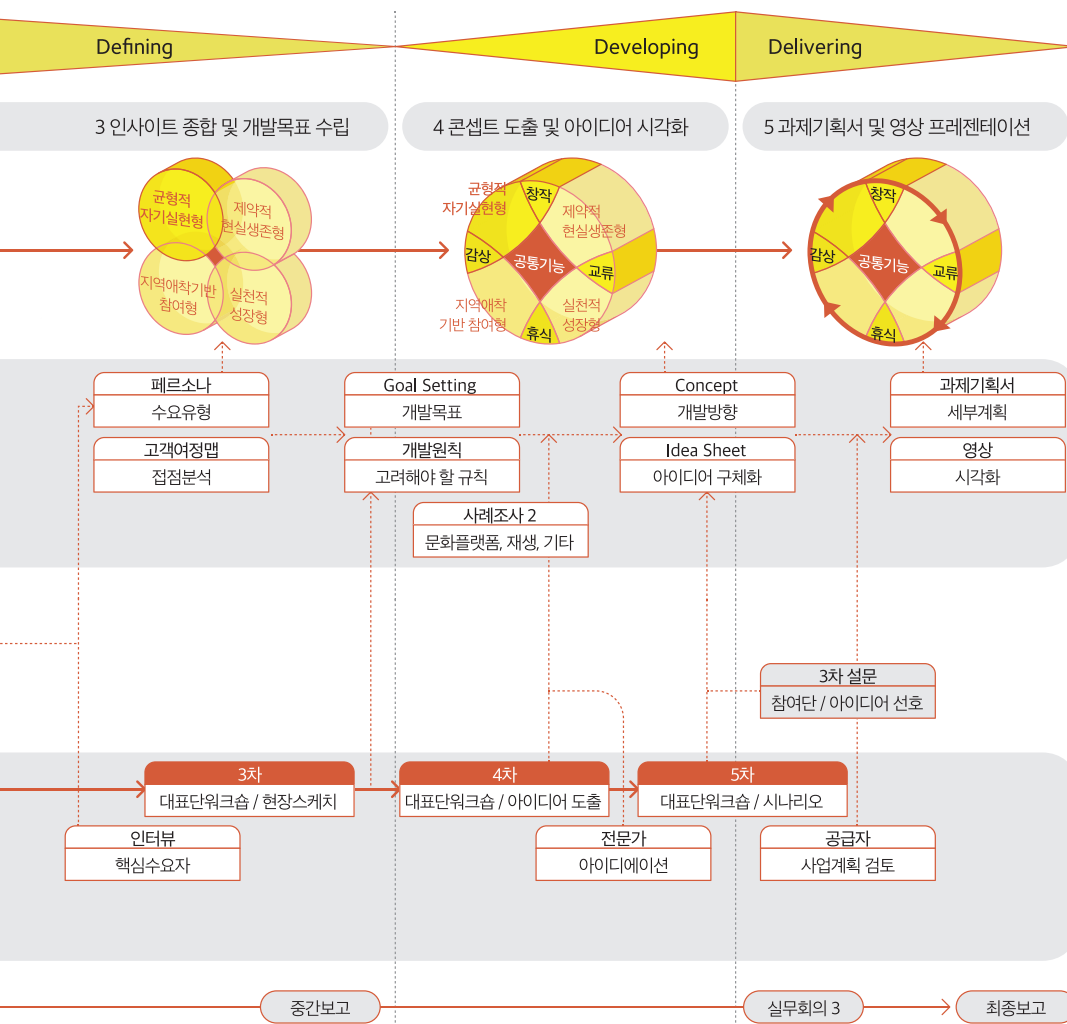
1) 리빙랩

청년디자인리빙랩은 산업단지 안에서의 사용자 경험을 이해하고, 참여자들과 함께 문제를 정의하기 위한 과정으로 진행되었습니다. 서비스디자인 방법론을 바탕으로 다양한 주체가 참여해 의견을 나누었으며, 단계별 워크숍을 통해 이후 과제 도출로 이어질 수 있도록 운영하였습니다.

서비스디자인 방법론

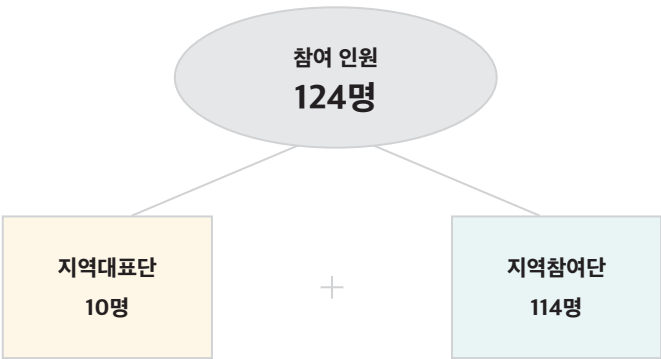


리빙랩은 Work & Life 모델[●]이 제시하는 다섯 가지 영역을 기준으로 단계적으로 진행되었습니다. 1단계 안전 및 환경, 2단계 교통 및 이동, 3단계 생활 및 업무편의, 4단계 문화 및 여가, 5단계 자아실현까지, 산업단지에서의 일상 경험을 순차적으로 살펴보는 기본적인 생활 여건과 여가·성장 경험을 하나의 흐름으로 이해하고자 했습니다.



● Work & Life 모델 : 1단계 안전 및 환경, 2단계 교통 및 이동, 3단계 생활 및 업무편의, 4단계 문화 및 여가, 5단계 자아실현으로 이루어진 모델, "산업단지를 위한 맞춤형 서비스디자인 프로세스(산업단지 SDP) 연구," 한국디자인진흥원, 2024

구미 청년디자인리빙랩 지역대표단 및 지역참여단



구미 청년디자인리빙랩 지역대표단 및 지역참여단

구분	성명	소속/직업
지역대표단 수요자	김동성	(주)더조은에너지 차장
	박경태	국립금오공과대학교 산학협력단 팀장
	신혜림	에코에듀센터 문화예술환경연구소 대표
	윤정욱	GS구미열병합발전 발전효율팀 팀장
	이유빈	(전)반도체스쿨, 웨이퍼스쿨
	이유진	구미시민
지역대표단 공공	김동규	한국산업단지공단 경북지역본부 입지혁신팀 과장
	손성우	구미시 문화산단추진단 문화산단기획팀 주무관
지역대표단 서비스디자이너	배규진	디자인 선 책임
	백수현	유엔알코리아 이사
지역참여단	경은서 외 113명	



리빙랩 운영 절차

구분	대상	회차	목적 및 내용	일자
워크숍	지역 대표단	1	- 구미 청년의 일-생활과 관련한 이슈 확인	2025년 9월 14일
		2	- 여가·문화 경험 현황 및 추상적인 기대 확인	2025년 10월 1일
		3	- 방림 부지 현장 스케치 - 공간 이해에 기반한 영감 얻기	2025년 10월 24일
		4	- 아이디어의 방향성 도출 및 구체화	2025년 11월 7일
		5	- 공간에 기반한 사용자 시나리오 도출	2025년 11월 19일
인터뷰	공급자	1	- 구미시청 문화산업 팀장, 주무관 인터뷰 - 브랜딩 적용의 범위 및 브랜딩 접근 방향 확인	2025년 9월 3일
	공급자	2	- 구미시청 문화선도산단 사업단장 인터뷰 - 지자체의 관련 계획과 진행현황, 담당자 관점의 기대와 이상향 확인	2025년 10월 14일
	수요자 (청년 노동자)	3	- 남성/기혼/30대 청년노동자 3명 인터뷰 - 여가문화, 자아실현 중심의 일-생활 현황과 자녀가 있는 기혼자 관점에서의 주요 한계, 기대, 이상향 확인	2025년 10월 14일
	수요자 (청년 노동자)	4	- 여성/20대 청년 노동자 2명 인터뷰 - 여가문화, 자아실현 중심의 일-생활 현황과 20대 여성 미혼, 또는 자녀가 없는 부부 관점에서의 주요 한계, 기대, 이상향 확인	2025년 10월 14일
	수요자 (주민)	5	- 방림 부지 인근에 거주하는 주민 3명 인터뷰 - 여가문화, 자아실현 중심의 일-생활 현황과 일반 주민 관점에서의 주요 한계, 기대, 이상향 확인	2025년 10월 14일

구분	대상	회차	목적 및 내용	일자
설문조사	지역 참여단	1	- 청년 일-생활의 일반적 요구 범위 확인	2025년 8월 29일 ~ 9월 1일
		2	- 청년들의 실제 라이프스타일(활동, 관심사, 의견)을 파악하고 퍼소나 도출 근거 마련	2025년 9월 15일 ~ 9월 22일
		3	- '방림 부지가 미래 구미 청년문화의 상징적 장소가된다면'이라는 가정하에 미래관점의 기대, 이상향, 선호를 파악하고 아이디어, 사용자 시나리오 구축의 근거 마련	2025년 9월 15일 ~ 9월 22일
		4	- 14개 아이디어에 대한 선호도 파악 - 핵심과제 선정의 근거 마련	2025년 11월 18일 ~ 11월 19일
서비스 사파리	운영사, 외부 전문가	1	- 지역 산업문화 유산을 공간을 중심으로 콘텐츠화, 상품화한 사례 경험 - 산업유산의 활용 방향, 접점 설계에 참고	2025년 8월 19일
		2	- 방림 부지를 배경으로 한 행사 경험 - 향후 접점 설계에 참고	2025년 10월 8일
자문회의	외부 전문가	1	- 건축분야 전문가로부터 도시, 산업단지, 건축 차원의 공간적 특성에 대한 자문 의견 수렴	2025년 10월 24일
		2	- 브랜딩 방향성에 관한 자문 의견 수렴	2025년 9월 3일
		3	- 문화 콘텐츠 기획에 관한 브레인 스토밍/협업	2025년 10월 27일

1차 워크숍

문화선도산업단지 조성사업과 청년디자인리빙랩의 취지를 공유하고, 참여자의 역할과 활동 의미에 대한 이해를 높이는 한편, 구미 청년의 일·생활과 문화공간에 대한 인식과 이슈를 폭넓게 살펴보았습니다.

참여자

총 15명 (지역대표단 7명, 서비스디자이너 2명, 한국디자인진흥원 2명, 수행사 대표 외 3명 등)

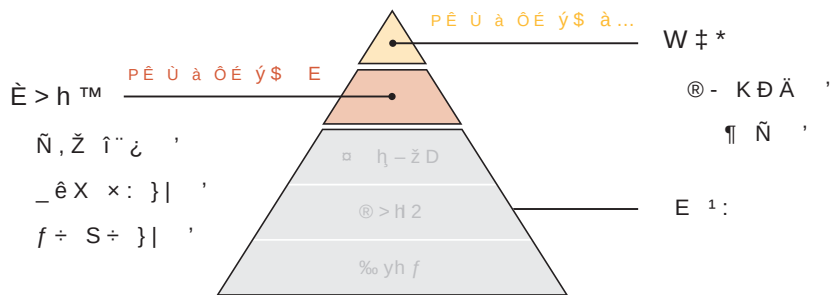
진행 내용

구성	내용
오리엔테이션	- 구미문화선도산업단지 조성 사업 & 청년디자인리빙랩 이해
아이스 브레이킹	- 자기소개, 참여 동기, 기대 사항 - 구미라운더스의 규칙
웜-업	- 휴대폰 속 앱으로 보는 나의 라이프스타일
라운드 테이블	- '구미' 하면 떠오르는 단어 TOP3는 무엇인가요? - 나는 어떤 사람인가요? - 나는 어떻게 살고 있나요?



주요 인사이트

work & life 현황



일상 관심사

현실 지향

트렌드 민감성

경제 지향

도시 이미지

사람들의 이야기	핵심 내용
- 산업도시 - 일자리가 많지만, 청년 일자리는 없는 도시 - 박정희 배출 도시 - 가성비 도시 - 라면 축제 도시	- 산업은 도시의 근간이라는 인식 - 일자리 다양성 필요 - 인물이 아닌 업적으로의 인식 전환 필요 - 비용 지불에 대한 민감성 - 대표 기업 연계, 활용 효과

2차 워크숍

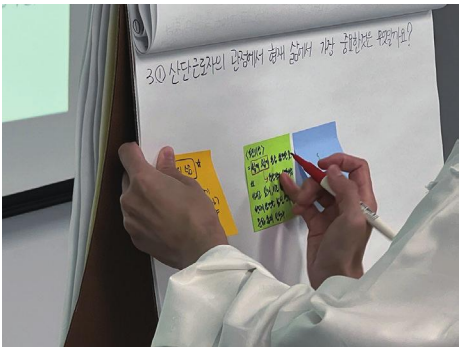
1차 워크숍 결과를 바탕으로 운영 방향을 정리하고, 구미 청년의 여가·문화 경험에 대한 전반적인 인식을 파악하였습니다. 또한 3차 워크숍의 현장 방문에 앞서 대상 공간에 대해 청년들이 갖고 있는 기본적인 기대와 이미지를 공유하였습니다.

참여자

총 13명 (지역대표단 6명, 서비스디자이너 2명, 한국디자인진흥원 2명, 수행사 대표 외 2명 등)

진행 내용

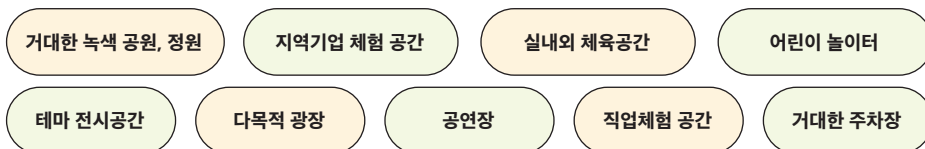
구성	내용
오리엔테이션	1차 워크숍 운영 내용 리뷰
라운드 테이블	❶ 여가 ❷ 방림방직이 구미 청년문화의 상징이 된다면 - 청년에게 여가문화 활동이 전달하는 가치에 대해 - 구미에서의 여가문화 경험에 대해 - 산단 노동자의 삶에서 가장 중요한 것에 대해 - 방림방직을 드론으로 촬영한 영상, 사진 공유 - 공공성에 접근하는 기본에 대해 - 이곳이 구미의 '힙'한 장소로 떠오르려면



주요 인사이트

사람들의 이야기		핵심 내용
공공 여가문화·체육시설	“가까워서”, “유명한 전시여서”, “축제가 열릴 때” “가지 않는다”, “기대가 없는”, “구미에서 여가를 즐기지 않음”	지역 내 여가문화 자원에 대한 인식 전환이 필요하고, 물리적 접근성이 활동에 영향을 끼침
자연공간	“산책하며 사색하는”, “자연에서 마라톤을”, “자연에서 힐링 프로그램” “먹거리 부족”, “편의시설 부족”, “야간 조명 부족”	자연과 어우러진 여가를 지향하는 태도
구미 외 다른 지역 (서울, 부산, 대구 등)	“믿을 수 있는 퀄리티”, “한 번에 다양한 것을”, “새로운 것”	트렌드를 지향하는 태도

공공성에 기반한 공간



공공성에 기반한 콘텐츠

사람들의 이야기	핵심 내용
- 아이와 하루를 보낼 수 있는 - All-in-One - 외국인 노동자와 함께 하는 - 직업과 진로를 탐색하는 - 지역기업과 함께하는	- 어린이는 놀이와 액티비티를 중심으로, 어른은 휴식을 중심으로 꼭 채울 수 있는 하루의 경험을 제공 - 다양한 것을 한꺼번에 제공 - 외국인 노동자/자녀 대상 교육, 정보 공유, 역량성장/공유 플랫폼 제공 - 어린이/청소년 직업 체험 + 성인/청년 직업 체험 제공 - 청년 창업자와 지역기업의 상생과 성장의 장 제공

3차 워크숍

대상지(방림방직 부지)를 직접 방문해 현장을 이해하고, 공간을 체감하며 주제에 대한 몰입도를 높이는 한편 아이디어 도출을 위한 기초적 영감을 얻었습니다.

참여자

총 13명

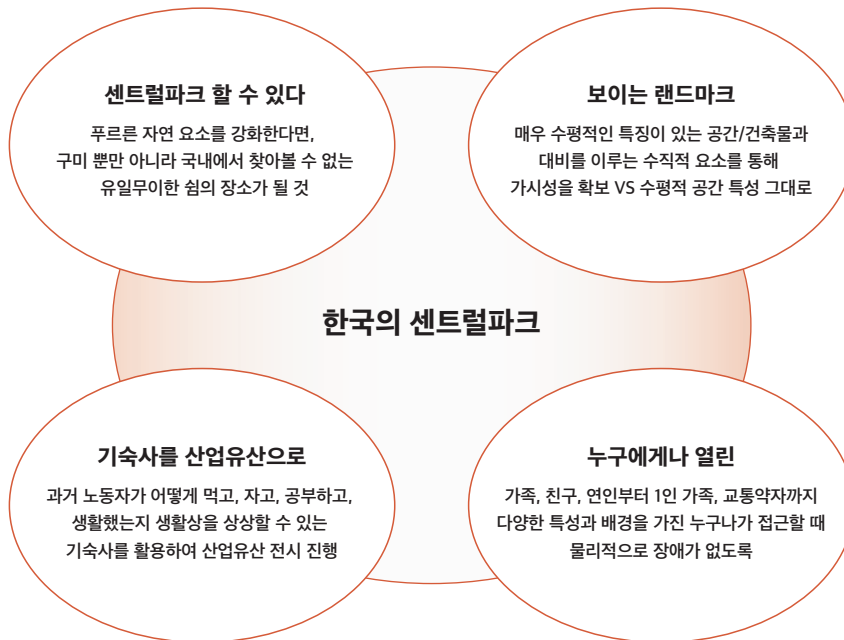
(지역대표단 5명, 구미시청 담당자 1명, 서비스디자이너 2명, 한국디자인진흥원 1명, 수행사 대표 외 4명 등)

진행 내용

구성	내용
집합	- 방림방직 정문 집합 - 일정, 워크시트 활용법 안내
대상지관찰	- 다 함께 돌아보기 - 각자 돌아보기
이동	- 방림방직 → 경북 디자인주도제조혁신센터 2층
정리하기	- 휴식 & 워크시트 정리하기
라운드테이블	- 관찰, 워크시트 기록에 대한 공유 & 논의 - 비주얼텔링로드에 대한 의견 공유



주요 인사이트



4차 워크숍

3차까지의 워크숍 운영 내용을 종합적으로 되짚어 보고, 이를 바탕으로 아이디어이션의 방향을 설정하고 구체화하였습니다.

참여자

총 12명

(지역대표단 5명, 구미시청 담당자 1명, 서비스디자이너 2명, 한국디자인진흥원 1명, 수행사 대표 외 3명 등)

진행 내용

구성	내용
오리엔테이션	- 1~3회 차 워크숍 여정 공유 및 환기 - 4회 차 운영 내용 소개
아이디어이션	- 총 95개의 아이디어 리스트 구성 & 공감도 평가 - 아이디어 선별 - 아이디어 선별 내용 공유 - 아이디어 논의 & 확장



주요 인사이트

아이디어 중심어	내 용
역사 아카이빙, 전시, 기록	- 외지 사람들이 많은데 구미의 성장 배경을 알 수 있는 점점 필요
예술, 미디어가 숨쉬는	- 구미를 대표하는 예술, 미디어 전시/관람 공간 필요
구미시민 명량 운동회 in 구미 센트럴파크	- 푸른 자연 - 실내 마루바닥이 아닌, 자연 속 운동회. 기업 별 운동회, 기업 대항전, 노동자 운동회, 어린이 운동회, 시민 운동회 등
산단 팟-캐스트 방송국	- 산단 컬투쇼처럼 : 재미있는 사연에 보상 - 지역기업 광고 : 기업 소개, 홍보, 구인정보 등 - 룬품 개발과 공유 : 인물의 생활사, 이야기 중심
‘구미시 센트럴파크’ 녹색 자연과 함께하는 삶	- 도심 속 중정. 뉴욕의 센트럴파크처럼. 주민들의 각종 네트워킹/커뮤니티 활동이 자연과 함께 조화를 이루도록 설계. 가드닝, 예술공예 원데이 클래스부터 요가, 명상, 필라테스 등이 모두 이루어질 수 있음
청년+노인 멘토링	- 청년의 시각, 활동을 노인에게 경험하게 하고 노인의 경험과 지혜를 청년에게 전달하는 다양한 기회 마련
솔로 파티/ 클래스, 결혼, 정착	- 원데이 클래스에서 팀을 이뤄 활동. 결혼하면 지역 정착율이 높아질 것. 유행하는 솔로파티를 차용
영앤리치, 구미앤리치	- 구미 청년 모두가 참여할 수 있는 재테크 기반 커뮤니티(청년맞춤 일상 재테크 커뮤니티). 전문가와 함께 하는 통합 재테크 컨설팅부터 모의 투자게임 커뮤니티까지
산업유산 글썬, 시대의 글썬	- 모두가 사용할 수 있는 형태로 산업유산을 전화
1산단 방송국	- 산단에 일하고 살아가는 사람들의 사는 이야기를 공유하는 팟캐스트
모두 함께, 뉴 테크놀로지	- 반도체 등 첨단산업 도약 중인 구미에서 남녀노소 상관없이 관련 기술을 체험할 수 있는 기회

5차 워크숍

퍼스나[●] 관점에 몰입한 아이디어이션을 통해 수요 유형별 솔루션을 도출하였습니다.

참여자

총 15명

(지역대표단 6명, 구미시청 담당자 외 3명, 서비스디자이너 2명, 한국디자인진흥원 1명, 수행사 대표 외 3명 등)

진행 내용

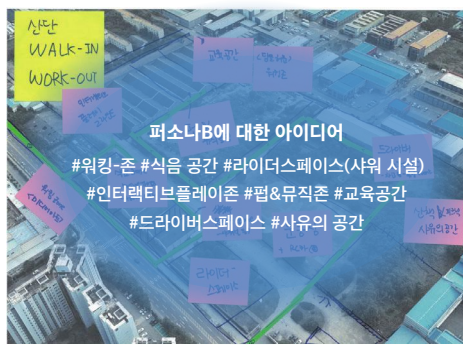
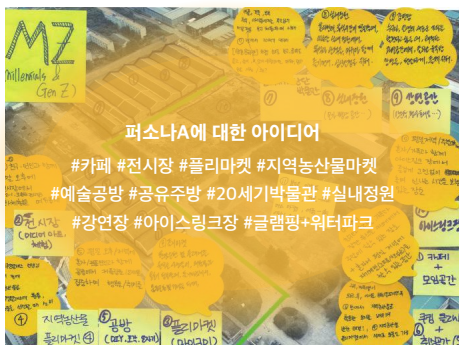
구성	내용
오리엔테이션	- 지역대표단 임명장 수여 - 4개의 퍼소나를 공개하고 각 퍼소나의 특징을 설명 - 각자 가장 공감할 수 있는 퍼소나를 선정하고 자체적인 협의에 따라 팀 구성
아이디어이션	- 퍼소나 기반 팀 빌딩 - 대상지(방림방직 부지) 조감도 제공 - 각 팀이 정한 퍼소나의 관점에서 그곳에서 보내고 싶은 시간, 하고 싶은 활동, 달성하고자 하는 바를 아이디어로 정리 - 아이디어 & 시나리오 공유



- 퍼소나 : 실제 사용자 조사를 통해 수집된 자료를 근거로, 행동 패턴과 동기, 멘털 모델을 추출하여 만들어진 다양한 사용자 유형을 대표하는 가상의 인물

주요 인사이트

	퍼소나 A (균형적) 자기실현형	퍼소나 B (제약적) 현실생존형	퍼소나 C 지역(애착기반) 참여형	퍼소나 D (실천적) 성장형
창작 (실험/생산)	자기 이해	단기 교육/훈련	지역발전	기술 전문성, 경쟁력
교류 (관계/소통)	공동관심사/ 취미 기반 교류	노동자 간 친목	지역 문제 발굴, 대안 모색	학습/성장 기반
감상 (향유/체험)	테마가 명확한 전시관람	미디어 콘텐츠 관람, 소비	자녀(어린이)의 경험 확장	잠재성 발굴
휴식 (쉼/놀이)	자연과 결합 된 힐링 일상	피로 회복, 놀이	자연에서 가족과 함께 하는 체육/휴식/놀이	-



2) 사용자 조사

사용자 조사는 산업단지를 이용하는 사람들의 일상 경험과 인식을 이해하기 위해 진행되었습니다. 설문조사, 현장조사 및 관찰 등을 통해 산업단지에서 체감되는 불편과 요구를 살펴보고, 이후 이슈 도출의 기초 자료를 마련하고자 하였습니다.

지역참여단 설문조사

1차 설문조사 (구미 청년 라이프스타일)

목적

여가와 문화, 소비 관련 구미 청년·노동자의 일반 인식 확인

일자

2025년 8월 29일 ~ 2025년 9월 1일

대상

구미문화산단 청년디자인리빙랩 지역참여단 (유효 응답자 수 34명)

내용

문화 소비 부족 해소에 대한 행동, 여가 시간 활동, 지역에 대한 생각, 관심있는 문화활동 정보와 실제 생활에서의 괴리감 요소, 청년문화공간 조성 시 바라거나 기대 하는 부분 등

주요 인사이트

여가·문화 소비 욕구 / 자기개발 욕구 / 능동적 참여 욕구

질문	답변	
1	구미에서 살거나 직업활동을 하며 느끼는 구미에 대한 생각	일을 하고 일상을 보내기에 큰 무리는 없지만 여러모로 심심하다 35.2%
	기회가 된다면 더 큰 도시나 문화, 상업 기반이 풍부한 곳으로 가고 싶다 20.4%	
2	관심있는 공연관람 및 행사를 포함한 다양한 문화소비 욕구를 위해 하고 있는 것	수개월에 1회 정도 서울 등 대도시로 가 카페, 음식점, 백화점 등을 다니며 여가, 쇼핑을 즐긴다 35.7%
	한 달에 2~3회 정도 대구 등 가까운 도시로 가 카페, 음식점, 백화점 등을 다니며 여가, 쇼핑을 즐긴다 28.6%	
3	TV, 인터넷, 소셜미디어 등을 통해 관심 있는 것을 보았을 때	좋은 전시, 강연, 공연이 대도시에서 열리면 가보고 싶지만 일정을 맞추기 어렵다 35.8%
	수도권에서 열리는 문화행사, 이벤트 등을 직접 보고 싶다 34.3%	
4	평일 퇴근 이후, 여가시간에 가장 많이 하는 활동	SNS 등 소셜미디어, 유튜브, 쇼츠 영상 등 스마트폰을 보며 혼자 시간을 보낸다 38.6%
	미래를 위해 공부, 인터넷 강의 등 자기계발에 관련된 활동을 한다. 19.3%	
5	청년문화 공간에 대한 기대	여흥, 즐기는 이상의 개인적 발전, 지식 생산이 이루어진다면 좋겠다 35%
	내가 직접 참여하고 느낄 수 있는 것들이 있으면 좋겠다 21.6%	

1, 2, 3번 질문 핵심발견 [여가·문화]

소비에 대한 높은 수준의 욕구 | 소비 여건 미비. 이로 인한 지역 이탈

4, 5번 질문 핵심발견 [자기계발]

소비, 향유를 위한 여가와 자기계발을 위한 여가 활동 공존 | 능동적 참여 기회에 대한 욕구

지역참여단 설문조사

2차 설문조사 (구미 청년 라이프스타일)

목적
구미 청년의 라이프스타일을 파악하고, 사용자 프로파일 구축을 통해 이후 퍼소나 도출의 근거 마련

일자
2025년 9월 15일 ~ 9월 22일

대상
구미에 거주하거나 근무·학업 중인 만 18세~39세 남녀 (유효 응답자 수 60명)

내용
청년들의 Activity(활동), Interest(관심사), Opinion(의견) 분석

주요 인사이트

Activity(활동) : 청년들의 생활 패턴 분석

요일	시간	장소	활동유형	동반인
월~금(평일)	18시 이후	집	온라인 콘텐츠 소비	-
토~일(주말)	종일	타-지역 (대구, 서울)	문화예술 콘텐츠 향유, 트렌드 소비	- 가족(배우자, 자녀) - 친구, 연인

Interest(관심사) : 청년들의 흥미와 중요한 관심사 분석

영역	내용
내부(자신)에 집중한 관심	외부에 집중한 관심
정체성, 진로, 미래, 몸과 마음의 건강	유행, 변화, 지역과의 교감

Opinion(의견) : 삶과 생활에 대한 청년들의 생각과 정의 분석

삶	균형 추구(몸+돈+일 모두 중요)	
work & life	자아실현	1순위
	여가·문화	1순위
	생활·업무편의	2순위
	교통·이동	2순위
	안전·환경	3순위
여가	목적이 없는 활동	쉽, 충전, 즐거움, 재미
	목적이 있는 활동	자기계발, 성취, 지식습득
커뮤니티	모임을 통한 교류, 정보와 지식공유	

3차 설문조사 (구미 청년의 문화공간에 대한 이상향)**목적**

‘방림 부지가 미래 구미 청년문화의 상징적 장소가 된다면’이라는 가정하에 미래관점의 기대, 이상향, 선호를 파악하고 아이디어, 사용자 시나리오 구축의 근거 마련

일자

2025년 9월 15일 ~ 9월 22일

대상

구미에 거주 및 근무, 학업 중인 만 18세~39세 남녀 (유효 응답자 수 51명)

내용

문화 공간과 관련된 공공성, 지역성, 가치 등에 대한 다양한 의견 분석

주요 인사이트

구분	내용		핵심 발견 및 인사이트	
공공성	보편적 접근성	공공의 문화공간은 다양한 배경을 가진 시민 모두에게 개방되어야 한다. (그렇다 46%, 매우 그렇다 44%, 그렇다 이상 90%)	공공성을 전제로 한 기능 정의 고려	
	지역에 대한 기여	공공의 문화공간은 지역사회 문제해결에 기여하는 역할을 해야 한다. (그렇다 38%, 매우 그렇다 40%, 그렇다 이상 78%)		
	지역민의 참여	청년 문화공간은 운영과정에 청년들의 의견이 지속적으로 반영되어야 한다. (그렇다 38%, 매우 그렇다 54%, 그렇다 이상 92%)		
지역성	공감대	자연자원의 잠재성	산, 강 등 자연 자원으로부터 크게 매력을 느낌	자연 요소의 활용 고려
		이야기 자원의 잠재성	지역의 이야기 자원이 문화 콘텐츠로서 매력 있다고 느낌	지역의 이야기 자원을 활용한 콘텐츠 개발 고려
		특화 콘텐츠 소비의향	지역성을 기반으로 특화된 콘텐츠를 소비할 의향이 큼	지역성에 기반 한 상품화 고려
		지역산업 연계 잠재성	지역 대표 브랜드나 산업과 연계된 프로그램이 흥미로움	지역 기업과 연계한 프로그램 개발 고려
		산업유산의 상징성	지역의 문화적 특징을 가장 잘 나타내는 요소는 '산업 유산' 이라고 밝힘	산업유산을 활용한 상징 도출 고려
		산업유산의 역할	청년 문화공간이 지역의 과거(산업유산)와 현재(청년문화) 연결할 수 있어야 한다고 밝힘	산업유산을 활용해 시간의 층위에 기반한 상징 도출 고려

구분	내용		핵심 발견 및 인사이트
전달 가치	실질적·정서적 가치	청년문화공간이 청년에게 전달하는 가장 중요한 가치 (문화적 갈증해소 30.2%, 작업/공부할 수 있는 공간 16.7%, 심리적 안정과 휴식 15.6%)	향유적 가치, 생산적 가치, 휴식의 가치 전달 필요
기능	자기계발	- 인생설계에 대한 정보와 영감 획득 - 소통과 교류/동아리/소모임/네트워킹/파티 - 코워킹 - 독서/스터디 - 창작, 도전과 실험	인생설계, 자기계발, 도전과 회복, 실행기반
접근성	이용 편의	주차, 다양한 용도의 공간과 시설, 운영시간의 유연성, 저렴한 이용료	공간, 시간, 비용 요소 함께 고려
	유입 경로	SNS, 유튜브, 공식 홈페이지	온라인을 통한 홍보, 정보 공유
	사용자 범위	어린이를 동반한 가족 단위 수요자는 놀이 공간, 프로그램과 더불어 돌봄 서비스가 필요	가족 단위 수요자, 보호자 관점의 편의와 혜택 고려
이미지에 대한 상상	색	파란색 계열 35.2%, 초록색 계열 13%, 흰색, 회색 계열 각 9.3%	색 연상의 모티브 - 청년을 상징하는 - 경관에 대한 기대나 상상 - 산업현장(공간, 환경)
	소재, 재질	벽돌 24.2%, 나무 24.2%, 시멘트 16.7%	
	캐릭터, 상징물	- 동물 캐릭터 연상언어 32% (청개구리-틀에 얽매이지 않는 청년정신, 도약 등) - 산업역사·기술 연상언어 14% (공장, 볼트 등 기계 부품, AI, 로봇) - 조형에 대한 연상언어 12% (무지개떡-여러 가치를 다 갖춘)	이미지 연상의 모티브 - 청년 정신 - 산업 자원 - 다양성
	공간 분위기	- 101개의 단어 제시하여 상위 5개 중심어 도출 - '활기찬', '창의적인', '현대적인', '자연친화적인', '편안한' 5개 응답수가 전체의 45% 차지	공간을 통해 느끼고자 하는 기분이나 상태의 중심어 도출

구분	내용		핵심 발견 및 인사이트
기대상 / 이상향	매력요소	- 이색적인 디자인과 분위기 36% - 수준 높은 프로그램과 콘텐츠 32% - 청년들의 자율적인 참여요소 24%	청년으로부터 관심을 집중시키는 요인 파악
	전달 가치	- 도전, 성장, 미래, 꿈 - 연결 - 청년 문화생산 - 개성, 감각, 유행 - 힘, 구미 힙플, 구미힙	미래 비전, 소통과 연결, 문화생산, 문화소비
	활동에 대한 기대 / 요구	- 즐긴다 - 휴식한다 - 가족들과 취미 생활을 한다 - 아이디어를 현실로 만들고 싶다 - 경력을 개발하고 싶다 - 청년들과 교류하고 싶다	놀이, 쉼, 문화소비(취미, 체험), 문화 생산, 자기 계발, 교류, 커뮤니티

인터뷰

산업단지 노동자

목적

여가·문화와 자아실현을 중심으로 일·생활의 현황을 살펴보고, 자녀가 있는 기혼자의 관점에서 드러나는 한계와 기대, 이상향을 확인하고자 함

일자

2025년 10월 14일

대상

OO전자 노동자 3명 (30대 남성, 기혼, 자녀있음)



주요 인사이트

구분	내용			핵심발견 및 인사이트
	노동자 A #현실 #가족	노동자 B #자기개발/학습 #유희 #가족	노동자 C #스포츠 #가족 #문화향유	
현황				
본인의 여가-문화/ 자아실현	없음	자격증 공부(야간강좌)	운동 (자전거 골프)	- 노동자를 위한 시간적 요소, 자아실현 선호 분야 고려
주말, 가족의 여가-문화/ 자아실현	- 아이 중심 - 도서관 이용, 야외활동 빈도 높음 - 구미에 갈 곳 없어 주로 외지 나들이	- 아이 중심 - 도서관 이용, 야외활동 빈도 높음 - 어른 대상 체험 필요	- 아이 중심 - 도서관 이용, 야외활동 빈도 높음 - 선택의 폭이 넓어질 필요	- 어른/아이 모두의 체험, 학습 선택지 확대 필요 - 실내/실외활동의 균형 필요
자주 찾는 여가- 문화시설	도서관	낙동강체육공원 캠핑장	밀양과학체험 클러스터	- 여러가지를 - 한꺼번에 할 수 있도록 설계 필요 - 먹거리 등 편의요소 공존 필요
기대, 이상향				
기능	산단 노동자용 기숙사	자기개발센터 (강의, 스터디, 시험), 야간소셜존	복합 스포츠센터 수영, 볼링, 풋살, 골프	- 교육 기반 성장 자원 요구 - 야간 소셜 지원 고려
접근성을 결정하는 요인	1순위 : 가격 2순위 : 주차 3순위 : 핵심 콘텐츠(테마)	1순위 : 가격	1순위 : 가격 2순위 : 홍보 및 정보 접촉 경로	- 매우 높은 비용 민감성 고려 필요 - 주차, 홍보가 접근에 영향을 끼침
핵심 콘텐츠 (테마)	축제 거점으로서 방림공장 인식시키기	- AR/VR등 디지털 미디어 체험 - 미디어뮤지엄 - 키덜트콘텐츠 (RC카, 게임밍 등)	어린이 대상 놀이형 안전체험관 (교통, 재해 등)	- 방림방직의 아이덴티티 정의 - AR/VR, 미디어 활용, 미래기술에 대한 수용성 - 어린이, 어른 모두의 놀이 요소 필요

산업단지 외 노동자 인터뷰

목적

여가·문화와 자아실현을 중심으로 일·생활의 현황을 살펴보고, 20대 미혼 여성과 자녀가 없는 부부의 관점에서 나타나는 주요 한계와 기대, 이상향을 확인하고자 함

일자

2025년 10월 14일

대상

OO 노동자 2명 (10~20대 여성, 미혼 1명, 자녀가 없는 기혼 1명)



주요 인사이트

구분	내용		핵심발견 및 인사이트
	노동자 A #수상스포츠 #트렌드/ 이색경험 #심리/ 진로큐레이션	노동자 B #러닝 #IP콘텐츠 #게임 #취업준비	
현황			
평일, 본인의 여가·문화/ 자아실현	색다른 카페, 보드게임방	애니메이션, 드라마 관련 체험 콘텐츠 추구	- IP 콘텐츠 등을 포함한 트렌드 소비 지향성이 매우 강하게 나타남 - 공공시설 이용이 매우 낮고 상업시설을 중심으로 여가 활용
주말, 가족의 여가·문화/ 자아실현	스노클링과 수영, 심리 및 테마카페, 노래방, 연극이나 뮤지컬(대구 원정)	운동, PC방, 게임, 영화관람	
자주 찾는 여가·문화 시설	상업시설이 밀집된 변화가	상업시설과 영화관이 있는 변화가	
동아리· 스포츠 활동	수영, 배드민턴 동아리, 합동 보드게임	러닝, 동아리 없음(입문자 모임 있다면 참여의향 있음)	
기대, 이상향			
기능	진로 큐레이션	- 취업준비 스터디+멘토링 - 입문형 크리에이티브	진로, 취업 등 커리어 개발/자기 탐색적 과정에 대한 요구
접근성을 결정하는 요인	- 1순위 : 분위기 (호기심을 자극하는) - 2순위 : 주차 등 교통이동 접근성 - 3순위 : 정돈된 섹션과 웨이파인딩	- 1순위 : 주차 등 교통이동 접근성 - 2순위 : 가격 (사회초년생도 수용할 수 있는 가격)	주차 등 교통이동의 물리적 접근성 외에 ‘호기심을 자극하는 분위기’ 언급에 주목
핵심 콘텐츠 (테마)	1인 방문자가 혼자 할 수 있는(연극/뮤지컬 같은 공연, 심리체험형 카페, 보드게임)	애니메이션, 드라마, 게임 등 IP 팝업이 몰려 있는 스트리트(관련 마켓 포함)	

일반 주민 인터뷰

목적
여가·문화와 자아실현을 중심으로 일·생활의 현황을 살펴보고, 일반 주민의 관점에서 나타나는 주요 한계와 기대, 이상향을 확인하고자 함

일자
2025년 10월 14일

대상
일반 주민 3명 (대상지 주변 거주자 2명, 대상지 외 거주자)

주요 인사이트

구분	내용			핵심발견 및 인사이트
	주민 A #실속 #자기개발	주민 B #가족 #액티비티	주민 C #나홀로 #관람 #휴식	
현황				
여가·문화 / 자아실현	헬스, 골프, 자격증 공부	자전거, 인라인	등산, 헬스	
필요한 것	- 커뮤니티 및 네트워킹 - 취창업 지원 상담/컨설팅 - 문화공연전시 - 심리상담지원	- 트램폴린 - 파크 & 크라이밍 - 미니 풋살 & 농구 - 야간 스포츠	- 음악, 공연, 연극, 미술, 사진 전시 - 휴식 (누워서 명때릴 수 있는)	- 교류, 자기진단/개발, 문화예술향유를 함께 추구하는 경향 - 높은 수준의 정서적 만족을 위한 필요와 강한 수준의 신체적 만족을 위한 필요가 양립 - 1인인 수요와 동반자가 있는 수요가 다를 수 있음
접근성	교통이동, 주차	주차	가격	교통이동 및 주차, 비용 수준이 접근에 영향을 끼칠 수 있음

“구미에서 평생 살았는데,
부모님이 여가 생활을 하는 모습을 본 적이 없어요.
제 아이에게는 제가 보여주고 싶어요.”

- 청년디자인리빙랩 참여자

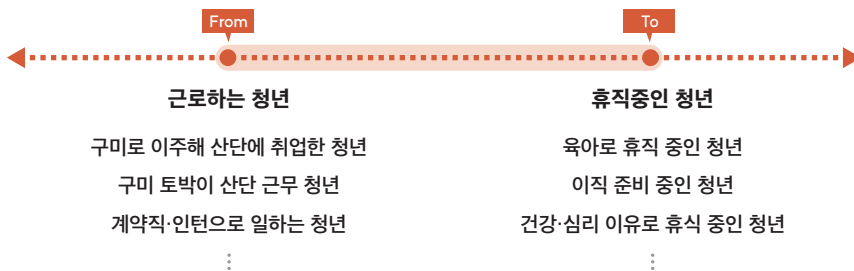


3) 주요 사용자 정의

주요 사용자 정의는 사용자 조사 결과를 바탕으로, 사업의 핵심 대상이 되는 이용자 유형을 정리하는 과정으로 진행되었습니다. 산업단지와 도시를 이용하는 다양한 사용자 가운데 대표적인 퍼소나를 설정하여, 이후 문제 정의와 아이디어 도출의 기준으로 활용하고자 합니다.

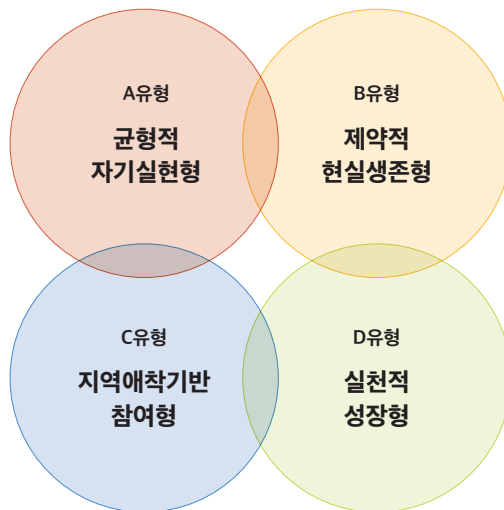
퍼소나 유형

주요 사용자는 단순히 나이나 법적 기준에 따른 청년이 아니라, 구미에서 실질적으로 생활하며 지역을 경험하고 있는 청년으로 재정의하였습니다. 형식적인 기준보다 실제 생활 경험을 중심에 두고 주요 사용자를 설정하고자 한 것입니다.



주요 사용자에 대한 문헌조사와 지역참여단 설문조사, 지역대표단 워크숍, 인터뷰 결과를 종합한 뒤 AI 분석을 활용해 주요 유형을 네 가지로 구분·정의하고, 각 유형에 대한 퍼소나를 도출해 고객여정지도[●]로 시각화했습니다.

● 고객여정지도 : 특정 퍼소나의 관점에서 서비스와 상호작용하는 전체 프로세스를 시간순으로 재구성하여, 고객의 행동, 생각, 감정의 흐름을 총체적으로 시각화한 경험 지도

**A유형**

“일은 생계지만, 삶은 내가 좋아하는 걸로 채워야죠.”

일과 생활을 분리해 인식하며, 여가와 취향 중심의 삶을 중요하게 여기는 유형입니다. 일상 속에서 즐거움과 만족을 얻을 수 있는 문화·여가 경험을 필요로 합니다.

C유형

“내가 사는 지역이 잘 되면 나도 잘 되는 거죠. 함께 살아가는 게 중요해요.”

지역과 공동체에 대한 애착이 강한 유형으로, 개인의 삶과 지역의 발전을 연결해 인식합니다. 지역 안에서의 참여와 관계 형성을 중요하게 여깁니다.

B유형

“돈과 건강이 제일 중요하죠.”

문화생활은 여유가 있어야 하죠.”

경제적 안정과 신체적 회복을 우선시하는 유형으로, 여가와 문화는 필수라기보다 선택의 영역으로 인식합니다. 현실적인 조건 속에서 효율적인 삶을 추구합니다.

D유형

“지금의 시간은 미래를 위한 투자예요.”

놀이 시간보다 배울 시간이 더 중요해요.”

성장과 학습을 삶의 중심에 두는 유형으로, 자아실현과 자기 계발의 기회를 적극적으로 탐색합니다. 현재의 여가보다 미래를 위한 준비를 중시합니다.

퍼스나 A 일과 삶의 균형을 중시하는 청년

A 유형은 구미 청년 가운데 가장 주류를 이루는 유형으로, 일과 삶의 균형 속에서 여가와 관계, 그리고 개인의 성취를 중요하게 여기는 청년입니다.



Profile

박서현 (27세, 여)

구미 외 IT 서비스
스타트업 마케팅 직무
(재택 + 하이브리드 근무)

감성

실용

균형

자기개발

관계중심

“일은 생계지만, 삶은
내가 좋아하는 걸로 채워야죠.”

User Scenario

월요일 08:00 출근길 음악을 들으며 이번 주는 일보다 나 자신에게 집중하자고 다짐한다. 12:00 동료들과 식사 중 요즘은 일 말고 즐길 게 별로 없다며 구미의 여가 공간 부족에 대해 이야기한다. 퇴근 후 18:30 헬스장에서 운동하며 하루를 마무리한다.

화요일 퇴근 후 19:00 회사 근처 카페로 가서 독서모임에서 추천받은 책을 읽는다. 조용히 책을 읽거나 소모임을 가질 수 있는 공간이 없어 늘 같은 카페를 전전하며 산단 근처에도 이런 모임공간이 하나쯤 있으면 좋겠다는 생각을 한다.

수요일 퇴근 후 18:30 친구와 저녁을 먹으며 주말 계획을 세운다. 구미엔 청년이 즐길 만한 전시나 체험 프로그램이 부족하다는 말에 서로 공감하며 SNS에서 타지역 문화 행사 정보를 검색한다.

목요일 평일의 피로가 쌓여 퇴근 후엔 집에서 간단히 요리하며 유튜브로 심리 콘텐츠를 본다. 이런 여유를 위한 공간이 구미에도 있으면 좋겠다는 생각을 한다.

금요일 19:00 연인과 근교로 드라이브를 간다. 하지만 인근의 구미 내엔 야간 산책로나 분위기가 있는 카페가 한정적이라서 집에 일찍 귀가한다. 구미내에 밤에도 머물고 싶은 곳이 있다면 평일 일상이 좀 더 단조롭지 않을 것이라 느낀다.

토요일 11:00 독서모임이 끝나고 만난 친구들과 금오산 등산 후 근교 카페를 찾는다. 대중교통이 불편해 이동이 번거롭다. 자연·문화·교류가 어우러진 공간이 있는 지역에서 살고 싶다는 생각이 든다.

일요일 집에서 휴식하며 다음 주를 준비한다. 한 주도 평소와 다를 것 없이 단조롭게 흘러간 것 같아서 아쉽다. 퇴근 후에도 머물 수 있으며 모임을 즐길 수 있는 공간이 보장되어 있는 곳으로 삶의 터전을 옮기겠다 다짐한다.

주로 20대 후반의 미혼 여성으로 산업단지 외부에서 근무하며, 평일 저녁과 주말을 중심으로 휴식·취미·여행 등을 즐깁니다. 집과 카페 등 공간을 유연하게 활용하고, 가치에 맞는 가성비 소비와 좋아하는 일을 통한 성취를 추구합니다.

Lifestyle



일과 삶의 균형 속에서
자기계발과 감성적 여유를
함께 추구한다.

공간과 시간을 유연하게 활용하며,
가성비와 가치의 조화를 중시한다.



관계와 즐거움을 통해
삶의 만족도를 높이는
실용적 낭만형이다.

Painpoint

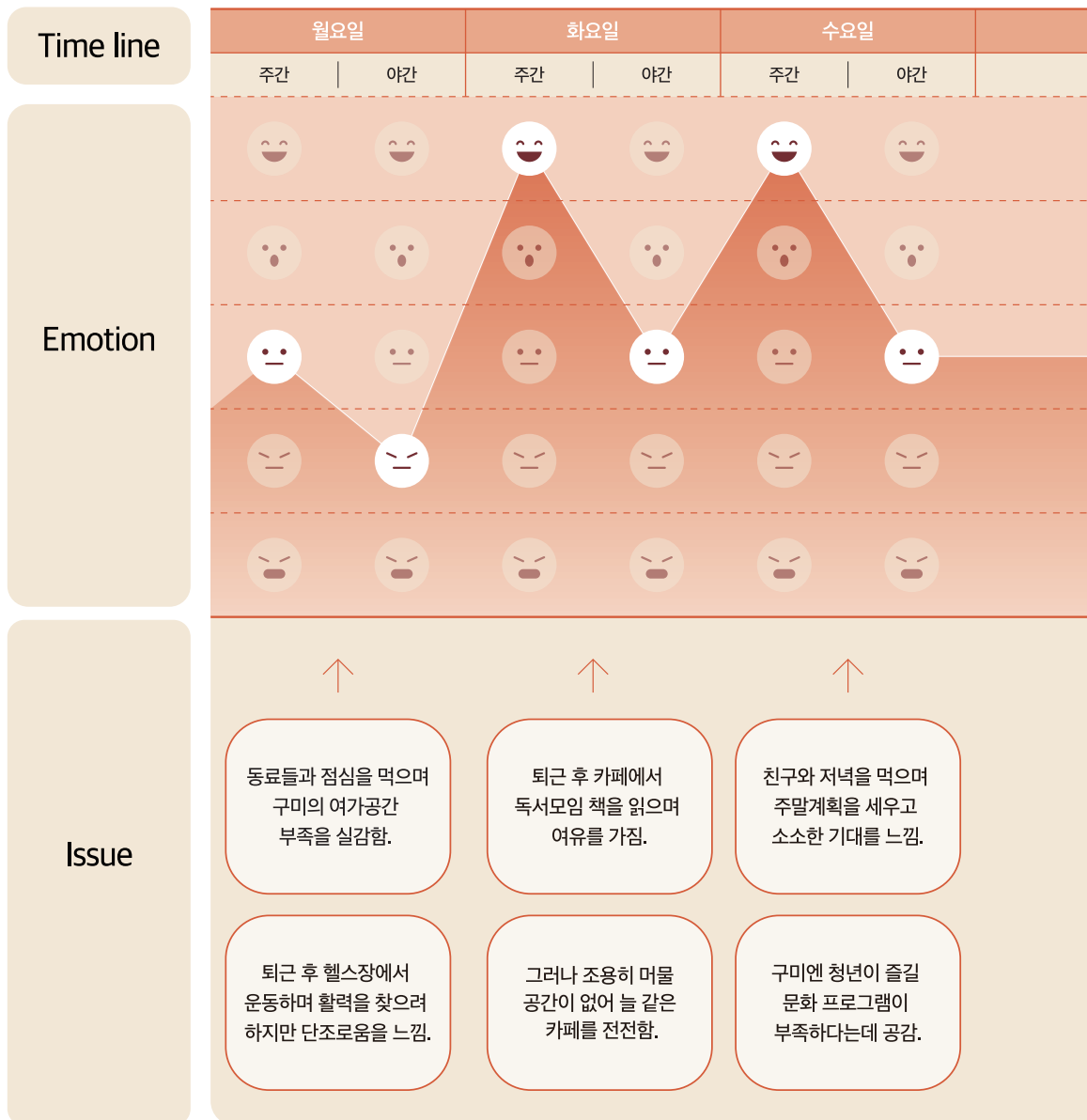
- 여가·자기계발을 위한 공간 부족
- 산단 지역의 단조로운 일상
- 도시 내 이동 불편 및 생활 동선 단절

Needs

- 감성적 여유를 즐길 수 있는 복합문화공간
- 산단 근처 청년 중심의 커뮤니티 형성
- 자연과 문화가 결합된 힐링형 일상공간

고객여정지도

A 유형은 출퇴근 이후의 저녁과 주말 시간을 중심으로 여가와 관계를 즐기지만, 일상적으로 선택할 수 있는 공간과 활동은 제한적입니다.



집과 카페, 온라인 공간을 오가며 개인의 취향을 충족시키려 하나, 지역 안에서 자연스럽게 이어지는 문화·여가 경험은 부족하다고 느낍니다. 이로 인해 여가는 익숙한 활동에 머무르게 되고, 새로운 자극을 찾기 위해 다른 지역으로 떠나고 싶다는 생각을 하기도 합니다.



퍼스나 B 제약적 현실 생존형 청년

B 유형은 시간과 자원의 제약 속에서 실용성과 안정을 우선하는 청년입니다. 주로 30대 초·중반의 남성으로 산업단지에서 교대근무를 하고 있으며, 평일 저녁의 짧은 시간에 OTT나 웹툰 등 혼자 즐길 수 있는 콘텐츠로 휴식을 취하는 경향이 있습니다.



Profile

최민재 (29세, 남)

구미1산업단지 전자부품
제조업 생산직 근로자
(12시간 2교대)

현실적

절약

피로

무기력

실용주의

User Scenario

“ 돈과 건강이 제일 중요하죠.
문화생활은 여유가 있어야 하죠 ”

월요일 오늘부터 야간근무로 새벽까지 버텨야 한다는 생각에 계속 누워있다가 14:00 늦은 점심을 간단히 먹고 웹툰과 OTT를 본다. 19:30 출근해서 근무를 준비한다.

화요일 08:30 퇴근 후, 피로감을 느끼며 끼니를 거르고 잠에 든다. 16:00 출근 전 근처 카페에서 가볍게 개인 시간을 보내며 근무 전 잠깐이라도 집중할 수 있는 프로그램이나 간단하게 즐길 수 있는 문화 공간이 있으면 좋겠다는 생각을 한다.

수요일 15:30 웹툰을 보며 집이나 회사 외에는 쉴 공간이 없으니 일상이 지루하다는 생각을하며 문화적 자극에 결핍을 느낀다.

목요일 13:00 오랜 근무 시간으로 피로가 누적되어 있지만 오랜만에 점심약속으로 친구를 만나러 나간다. 늘 가던 식당에서 점심을 먹고 커피를 마시며 지역에서 친구와 짧은 시간을 할애해서 즐길 수 있는 콘텐츠가 부족하다는 사실이 아쉽다.

금요일 08:30 퇴근 후 심각한 피로를 호소하며 잠에 든다. 18:00 알람을 듣지 못한 탓에 평소보다 늦은 기상시간으로 급하게 간단한 메뉴로 식사하고 출근한다.

토요일 17:00 늦잠을 자며 스트레스를 해소한다. 배달 음식을 시켜먹으며 OTT를 감상하다가 산단의 교대근무 근로자들을 위해 주말이라도 온전히 회복할 수 있는 힐링 공간이 산단내에 있으면 좋겠다는 생각을 한다.

일요일 집에서 휴식을 취하며 다음 주부터 시작될 주간근무에 생활리듬을 다시 맞춰야한다고 생각 한다. 일주일도 일만 하다 지나간 것 같아서 아쉽지만, 이곳에서 근무하며 혼자 OTT를 시청하거나 웹툰을 보는 것 말고 사람들을 만나 간단하게 즐길 수 있는 여가 생활을 찾기란 힘들다는 결론을 내린다.

경제적 안정과 건강을 가장 중요한 가치로 여기며, 문화 소비에는 소극적이지만 문화적·교육적 자극에 대한 갈증을 느끼고 있습니다. 구미의 교통과 문화 인프라에 대한 만족도는 낮은 편입니다.

Lifestyle



경제적 안정과 건강을 최우선으로 두며, 짧은 여가 시간에 개인적 휴식을 추구한다.

문화나 취미보다 실용과 생계 중심의 현실적 선택을 한다.



지역 인프라 부족에 불만이 있으며, 새로운 자극에 대한 갈증을 느낀다.

Painpoint

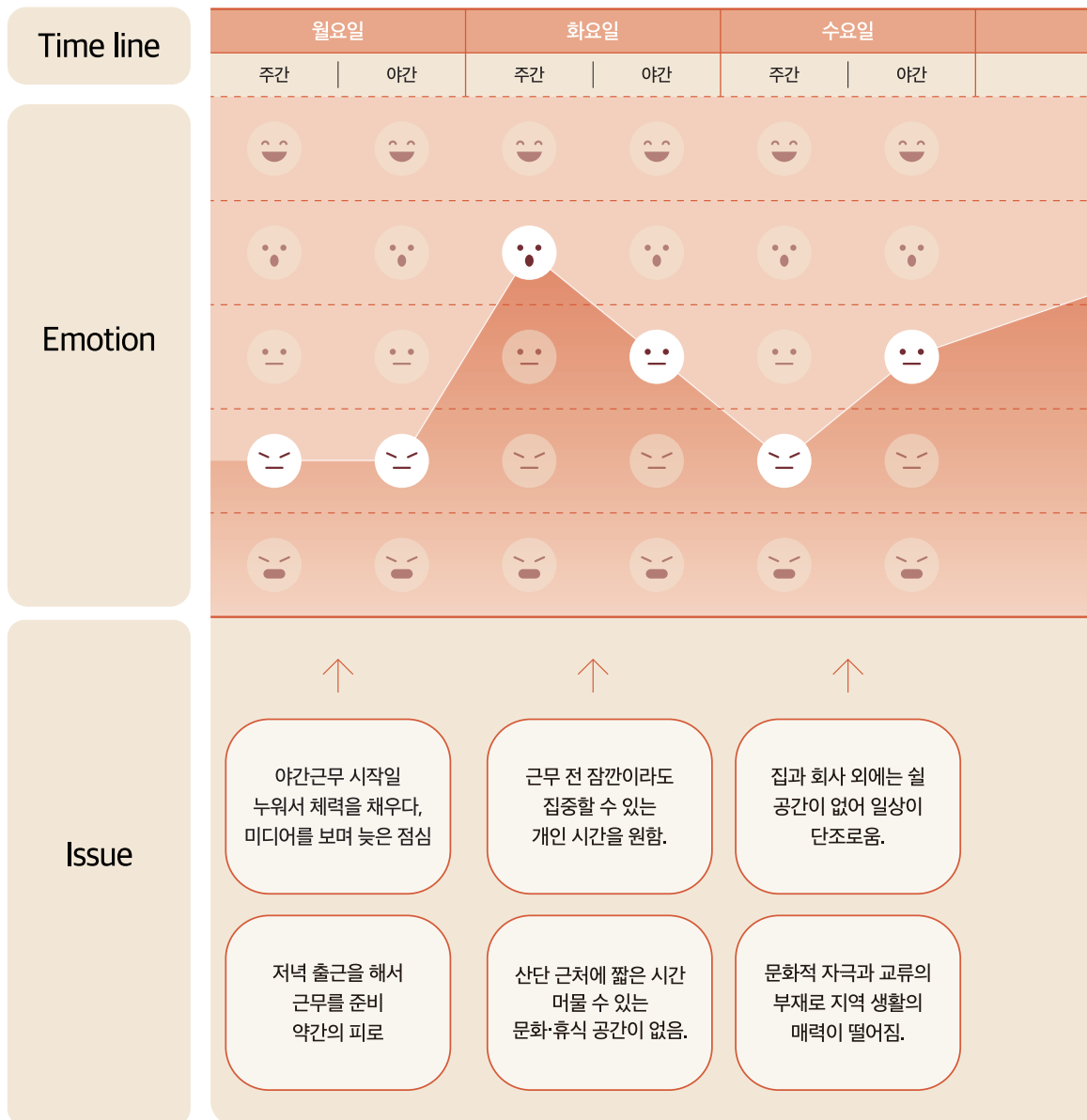
- 교대근무로 피로 누적과 여가 부족
- 산단 근처의 문화·여가 인프라 부족
- 사회적 고립감과 정서적 단절

Needs

- 짧은 시간 피로 해소할 수 있는 근거리 힐링공간
- 산단 근로자를 위한 맞춤형 생활·문화 콘텐츠
- 편하게 소통할 수 있는 근로자 커뮤니티 공간

고객여정지도

B 유형은 교대근무로 인해 여가 시간이 제한되어 있으며, 퇴근 후에는 짧은 시간 안에 혼자 즐길 수 있는 콘텐츠로 휴식을 취하는 경우가 많습니다.



문화·여가 활동에 대한 관심은 있지만 경제적 부담과 체력 소모를 고려해 선택을 미루는 경향이 있습니다. 지역 안에서 부담 없이 참여할 수 있는 문화적 자극이 부족하다고 느끼며, 일상은 생계와 회복을 중심으로 유지되고 있습니다.



퍼소나 C 지역 애착기반 참여형 청년

C 유형은 구미라는 지역에 대한 애착을 바탕으로 관계와 공동체 참여를 중요하게 여기는 청년입니다. 주로 30대 중반의 기혼자로, 가족과 함께 지역의 공공시설이나 자연 공간을 활용한 여가 활동을 즐깁니다.



“내가 사는 지역이 잘 되면 나도 잘 되는 거죠.
함께 살아가는 게 중요해요.”

Profile

김지훈 (35세, 남)
구미산단 내
IT제조기업 사무직
(8년 차)

공동체

가족

참여

신뢰

지역 애착

User Scenario

월요일 08:00 아이를 등원시키며 이번 주에 구미 벚꽃축제 준비가 시작된다는 이웃의 말을 듣고 미소 짓는다. 18:00 퇴근 후 가족과 식사하며 주말 계획을 세운다.

화요일 20:00 지역 독서모임에 참여한다. 요즘 청년들이 구미에 애착이 줄었다는 대화에 공감하며, 지역에 기여할 방법을 고민한다. 지역의 청년 근로자들을 위한 공유 공간이 많아지면 많은 청년들이 구미에 더 상주하지 않을까 생각한다.

수요일 12:00 점심시간, 회사 게시판에서 지역 행사 공지를 확인하지만 정보가 흩어져 있어 참여하기 어렵다. 지역 행사 정보를 한눈에 볼 수 있는 어플이 있으면 효율적일거라 느낀다.

목요일 19:00 퇴근 후 집 근처 카페에서 동네 주민들과 지역 사회 문제에 대해 토론한다. 지역 발전을 위한 소통이라는 생각이 들지만, 실질적인 개선이나 발전으로 이루어질 수 있을지 의문인 채로 귀가한다.

금요일 20:00 동호회 사람들과 금오시장 근처에서 식사하며 공동된 관심사에 대해 이야기한다. 퇴근 후나 주말에 즐길 수 있는 놀거리가 한정적이라는 주제에 대해 지역 발전을 위해 주민이 나서서 건의하고 공동체에 기여할 수 있어야 된다고 이야기한다.

토요일 10:00 가족과 함께 구미천 산책 후 도서관을 방문한다. 15:00 농산물 직거래 장터에서 장을 보며 이런 지역 기반 활동이 더 많아지면 구미가 더욱 활성화된 도시가 될 수 있을 것 같다는 생각을 한다.

일요일 11:00 아이와 함께 공원에 나가서 동네 주민들과 만나 이야기 한다. 13:00 아이의 낮잠시간을 활용해서 다음주에 즐길 지역 프로그램을 알아보지만 정보가 부족하다. 요즘 청년 세대와 가족 세대가 함께 참여할 수 있는 프로그램을 건의해야겠다고 생각한다.

삶의 중심에 가족과 지역 사회를 두고 있으며, 지역 행사와 활동에 비교적 적극적으로 참여합니다. 지역 정보에 민감하고 지인 추천을 신뢰하며, 여가를 통해 관계를 맺고 지역에 기여하고자 하는 성향이 강합니다.

Lifestyle



가족과 지역 공동체를
중심으로 삶을 꾸리며,
지역 발전에 자부심을 느낀다.

사람과의 관계 속에서 의미 있는
참여와 소속감을 찾는다.



구미의 공간과 문화를
적극적으로 활용하며
지역사회와 함께 성장한다.

Painpoint

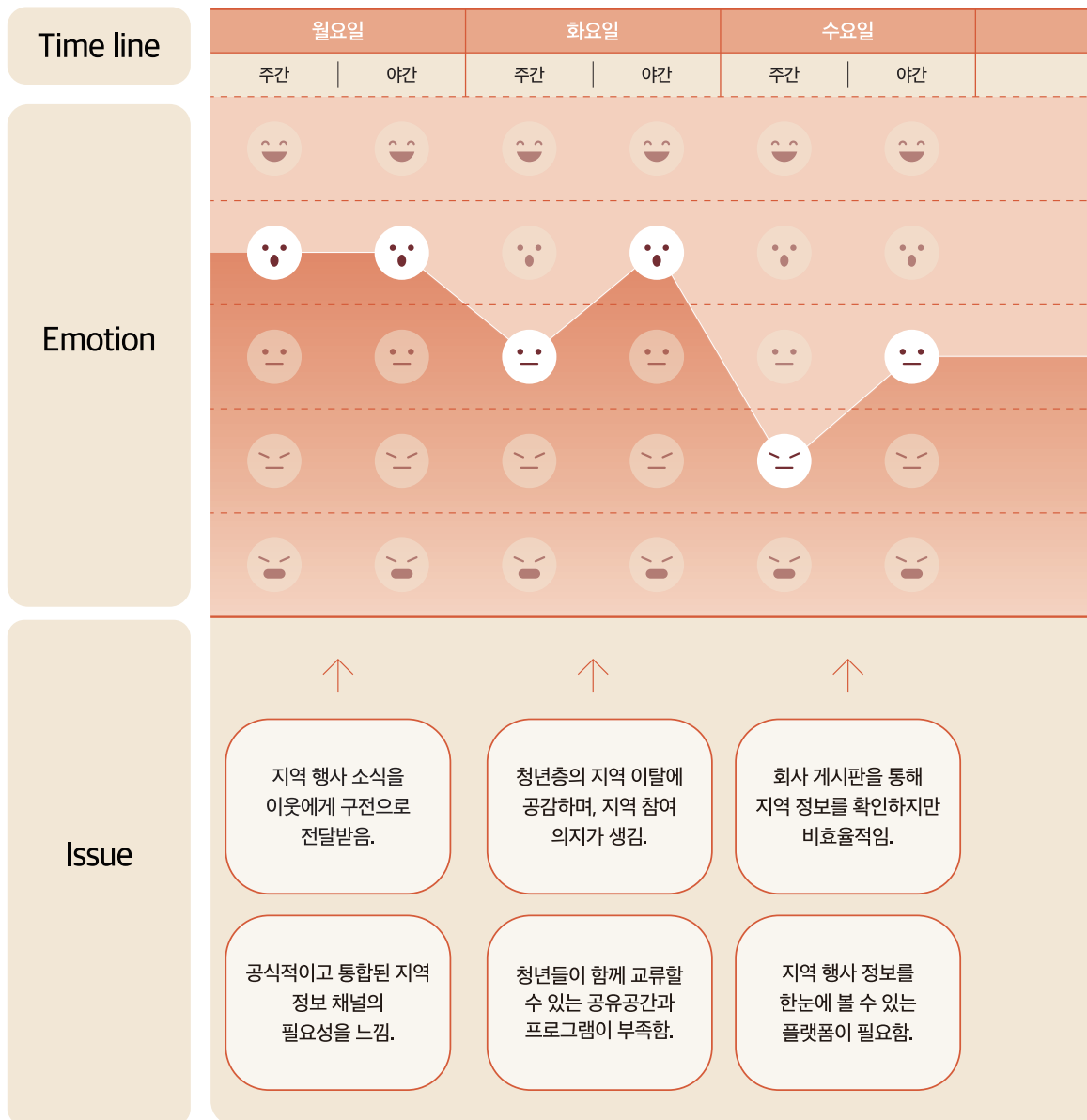
- 지역 행사·정보 접근의 불편함
- 지역 참여의 실질적 성과 부족
- 세대 간·직장 간 교류의 한계

Needs

- 지역 행사와 소식을 한눈에 볼 수 있는 통합 플랫폼
- 실질적인 지역 발전에 기여할 수 있는 협력 구조
- 가족과 함께할 수 있는 세대통합형 로컬 프로그램

고객여정지도

C 유형은 가족과 지역을 중심으로 한 생활을 이어가며, 공공시설이나 자연 공간을 활용한 여가 활동을 즐깁니다.



지역 행사와 모임에 비교적 적극적으로 참여하지만, 반복되는 활동 속에서 새로운 경험을 접할 기회는 제한적입니다. 지역에 대한 애착은 크지만, 일상에 변화를 줄 수 있는 선택지가 더 필요하다고 느낍니다.



퍼스나 D 실천적 성장형 청년

D 유형은 여가보다 자기계발과 미래 준비를 우선하는 청년입니다. 주로 20대 중·후반의 미혼 기술직 엔지니어로, 재테크와 커리어 개발, 기술 트렌드에 높은 관심을 보입니다.



Profile

김도윤 (28세, 남)

구미1산업단지 전자부품
제조업 기술직 엔지니어
(3년차)

효율

실천

성장

자기관리

합리적 소비

User Scenario

“지금의 시간은 미래를 위한 투자예요.
놀 시간보다 배울 시간이 더 중요하죠”

월요일 07:30 출근길, 오늘도 '조금 더 나은 나'를 위해 경제 뉴스와 기술 관련 팟캐스트를 들으며 하루를 연다. 점심시간엔 동료들과 회사 내 교육지원제도 이야기를 하지만, 대부분 회의적인 반응이다. 퇴근 후엔 자격증 공부를 하며 하루를 마무리한다. 자기계발 의지는 넘치지만, 혼자 공부하기엔 외롭고 자각이 부족하다.

화요일 08:00 오전 회의 전, 전날 들은 강의 내용을 메모하며 실무에 적용할 방법을 고민한다. 퇴근 후엔 투자 관련 온라인 세미나를 듣지만, 혼자 집중하기 어려운 원룸 환경이 아쉽다. 사람들이 모여 공부할 수 있는 코워킹 스페이스가 근처에 있었으면 하고 생각.

수요일 10:00 업무 중 신기술 테스트를 진행하며 뿌듯함. 하지만 함께 아이디어를 나눌 동료는 적다. 퇴근 후 새로운 프로젝트 아이디어를 머릿속으로 정리한다. 스스로 동기부여가 강하지만, 함께 성장할 수 있는 네트워크의 부재가 늘 아쉽다.

목요일 09:00 출근길에 머릿속으로 이번 주 목표를 점검한다. 오후엔 업무 스트레스가 쌓여 잠시 카페로 나가보지만, 조용히 사색하거나 공부할 공간은 없다. 조용한 자기계발 공간이나 지식 공유 프로그램이 있으면 좋겠다고 생각.

금요일 퇴근 후 19:00, 같은 부서 동료들과 간단히 회식을 하지만 대화는 대부분 회사 이야기뿐이다. 일 말고 성장에 대해 이야기할 수 있는 사람을 만나고 싶다고 생각.

토요일 오전엔 일찍 일어나 온종일 자격증 공부에 몰두한다. 오후엔 유튜브로 최신 기술 트렌드를 탐색하지만, 실무와 연결할 수 있는 오프라인 세미나가 없어 답답하다.

일요일 집에서 일주일을 돌아보며 가계부를 정리한다. 투자 수익은 조금씩 늘지만, 삶의 만족도는 비례하지 않는다. 성장 의지는 넘치지만, 그 의지를 이어갈 도시의 환경이 부족하다.

정기적인 여가 활동보다는 학습과 정보 탐색에 시간을 집중하며, 온라인 기반 콘텐츠를 적극적으로 활용합니다. 장기적인 목표를 설정하고 이를 실행에 옮기는 데 적극적이며, 자기계발 기회에 대한 수용도가 매우 높은 것이 특징입니다.

Lifestyle



여가보다 자기계발에 집중하며,
미래의 성장 가능성을
가장 큰 가치로 둔다.

재테크와 커리어 중심의 실용적
성향이 강하고, 실행력이 높다.



시간과 공간을 철저히
'투자'의 관점으로 활용한다.

Painpoint

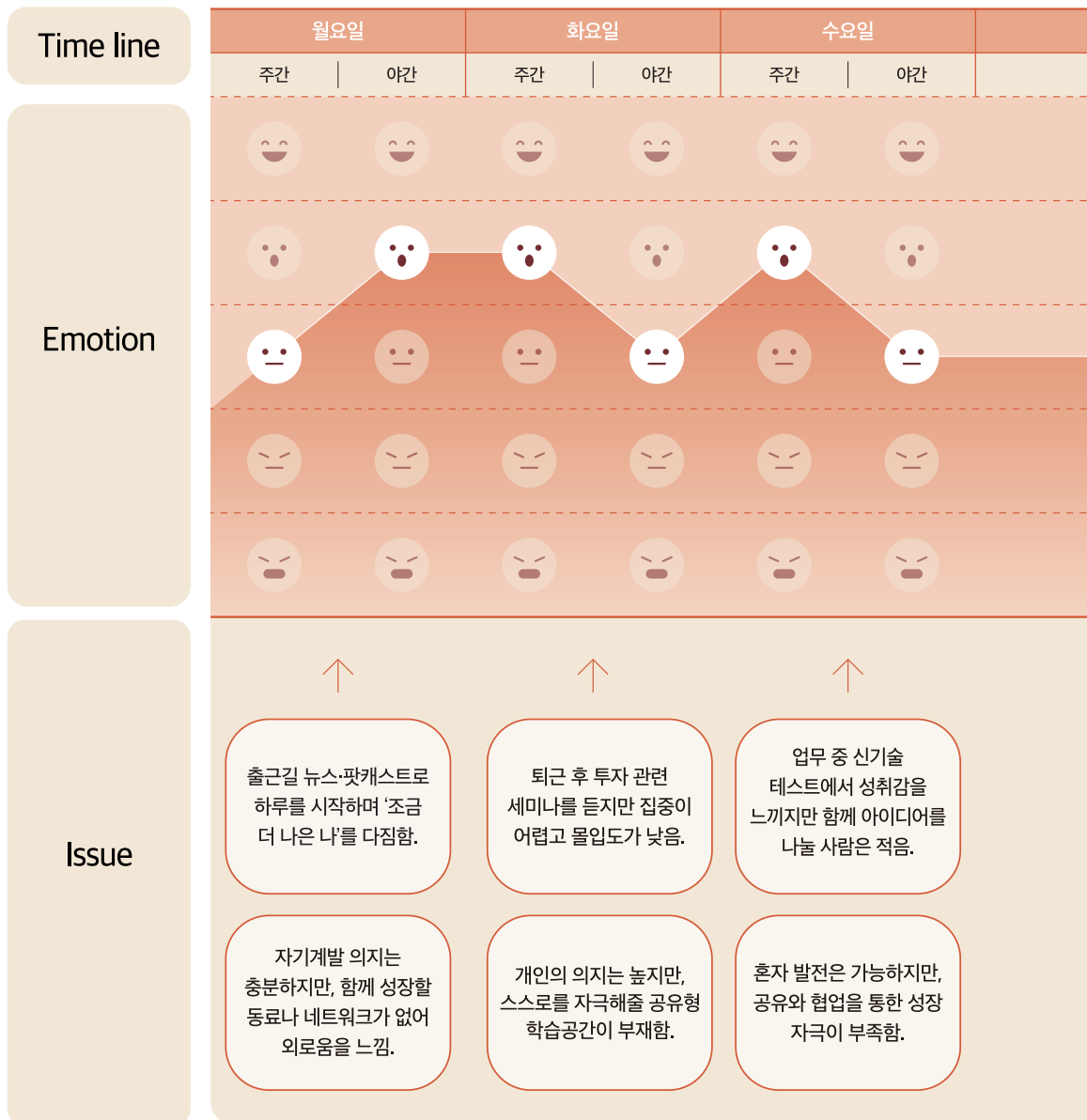
- 혼자 하는 자기계발의 한계
- 성장을 지원하는 지역 인프라 부재
- 삶의 만족도 대비 성취의 편중

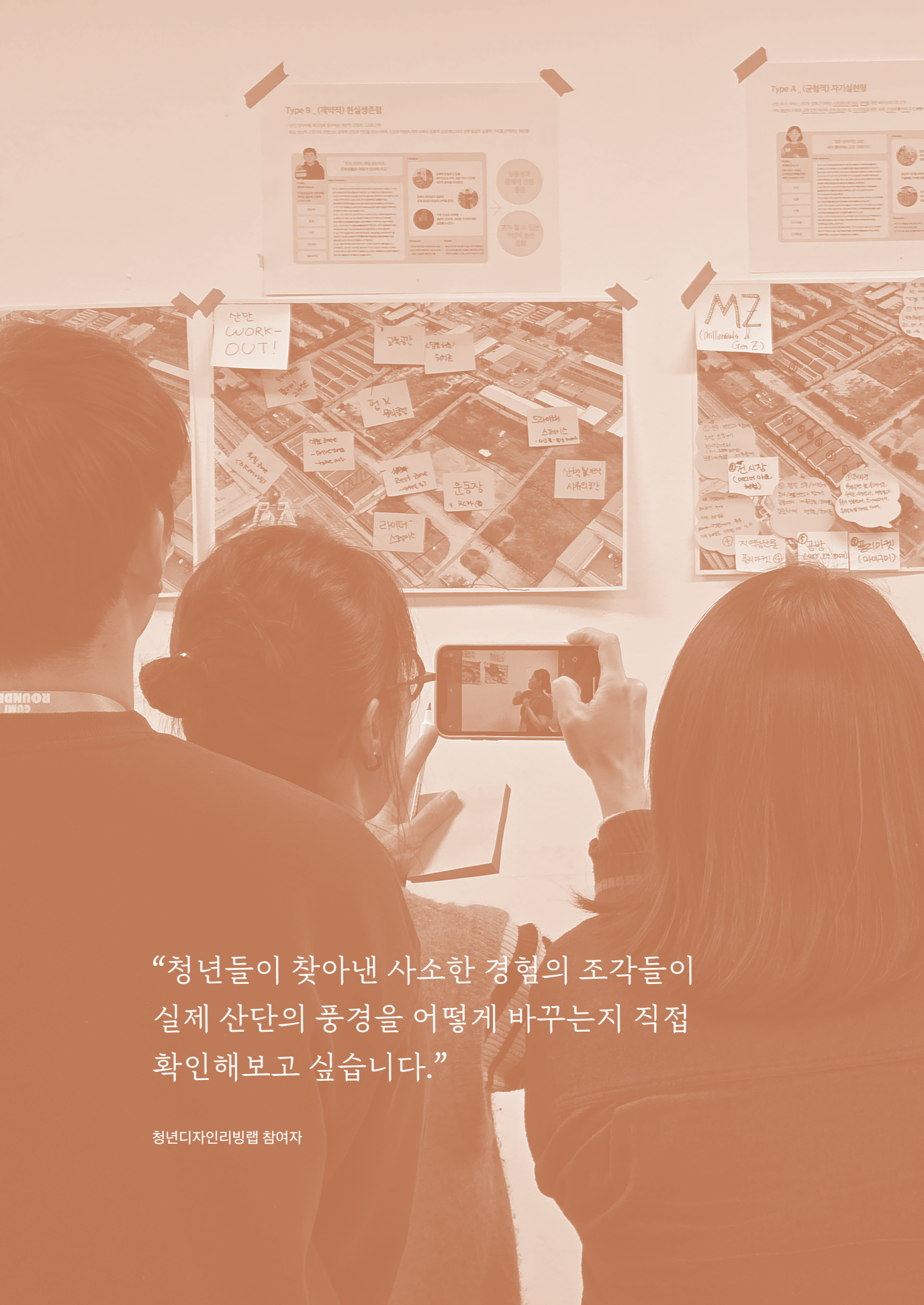
Needs

- 함께 배우고 성장할 수 있는 네트워킹 학습공간
- 실무와 연결된 자기계발·기술 세미나 프로그램
- 균형 잡힌 성장과 휴식을 지원하는 복합공간

고객여정지도

D 유형은 여가보다는 자기계발과 학습에 시간을 집중하며, 온라인 기반 콘텐츠를 통해 정보를 탐색하고 역량을 쌓습니다.





Type B_ (계약직) 현실생존형

이웃 주민에게 제공되는 서비스는 무엇인가? (서비스 제공자, 서비스 내용, 서비스 시간, 서비스 비용 등)

이웃 주민에게 제공되는 서비스는 무엇인가? (서비스 제공자, 서비스 내용, 서비스 시간, 서비스 비용 등)

이웃 주민에게 제공되는 서비스는 무엇인가? (서비스 제공자, 서비스 내용, 서비스 시간, 서비스 비용 등)

Type A_ (군통제) 자기실현형

이웃 주민에게 제공되는 서비스는 무엇인가? (서비스 제공자, 서비스 내용, 서비스 시간, 서비스 비용 등)

이웃 주민에게 제공되는 서비스는 무엇인가? (서비스 제공자, 서비스 내용, 서비스 시간, 서비스 비용 등)

이웃 주민에게 제공되는 서비스는 무엇인가? (서비스 제공자, 서비스 내용, 서비스 시간, 서비스 비용 등)

산단
WORK-
OUT!

교육관
(점심)
휴게

평소
취향

드라이버
스페이스
- 차량-주차 공간

운동장
+ PC방

산책로
+ 시민공원

리더-
스페이스

MZ
(Millennials
Gen Z)

① 전시장
(전시자료
제공)

② 지역상점
포화기인 ④

③ 공방
문화공간 ⑤

④ 플리마켓
(마이크로)

“청년들이 찾아낸 사소한 경험의 조각들이
실제 산단의 풍경을 어떻게 바꾸는지 직접
확인해보고 싶습니다.”

청년디자인리빙랩 참여자

4

문제 정의하기

문제 정의하기에서는 리빙랩 워크숍과 사용자 조사, 주요 사용자 정의 과정을 통해 도출된 주요 이슈와 인사이트를 종합적으로 살펴봅니다. 산업단지 안에서 반복적으로 나타난 문제와 수요자의 요구를 정리하고, 이를 바탕으로 핵심 컨셉과 아이디어를 도출하는 과정을 담았습니다. 또한 도출된 아이디어가 이후 단계에서 어떻게 발전해 나갈지에 대한 방향을 비전맵을 통해 정리하였습니다.

1) 주요 이슈 및 인사이트 분석

이해하기&범위 정하기(Understanding&Scoping)

Work & Life 프레임워크의 5개 영역을 기준으로 청년의 일과 삶을 이해하고, 프로젝트가 집중해야 할 핵심 범위 설정

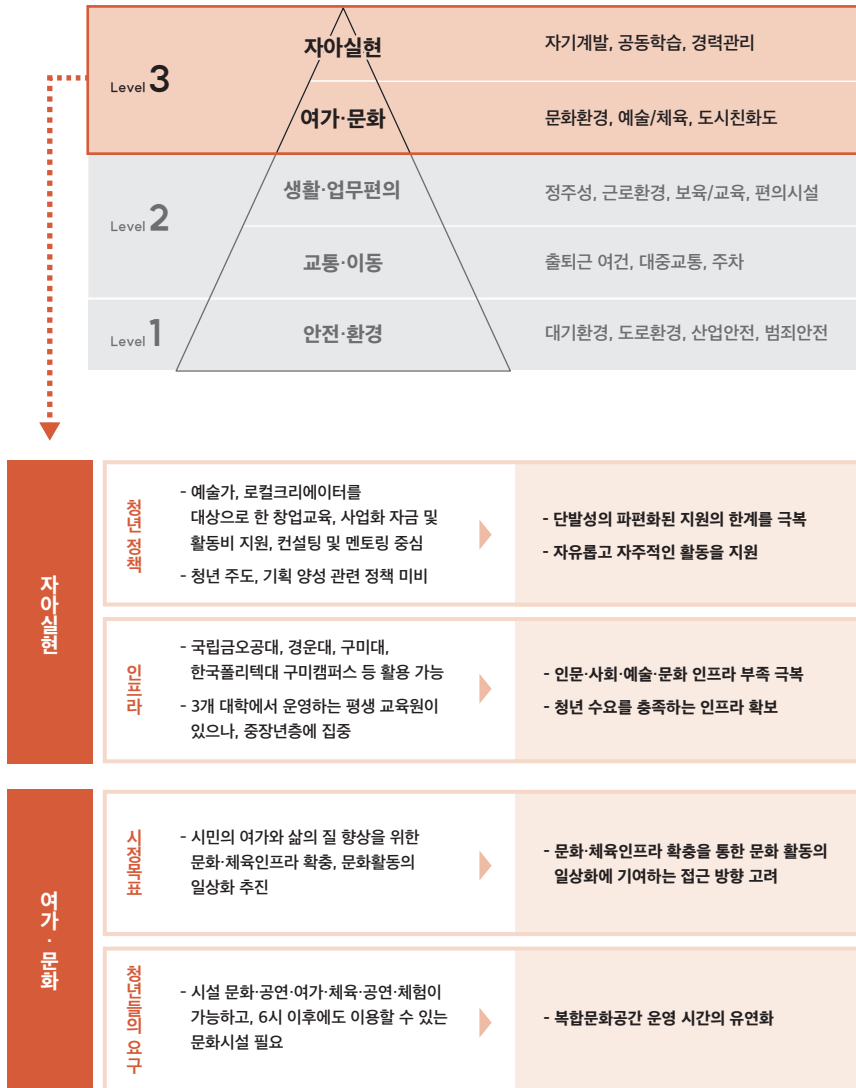
진행 내용

문헌조사와 모바일 데이터 분석을 통해 산업단지와 생활권의 구조를 살펴보고, 지역참여단 설문조사와 워크숍, 이해관계자 인터뷰를 통해 청년과 공급자의 생각을 확인

내용	진행 방법	주제
기초 현황 조사	문헌 조사	work & life
		지역 자원
	모바일 데이터 분석	유동 인구 패턴
수요자 참여 조사	지역참여단 1차 팝업퀴즈	청년·노동자의 인식
	지역참여단 1차 설문	라이프 스타일
	지역대표단 1차 워크숍	work & life
이해관계자 인터뷰	지자체 담당자 인터뷰	

주요 인사이트

안전·환경, 교통·이동, 생활·업무와 같은 기본적인 여건에서는 큰 불편이 두드러지지 않았습니다. 반면 여가·문화 영역에서는 퇴근 이후나 주말에 선택할 수 있는 활동이 제한적이고 비슷한 방식의 여가가 반복된다는 인식이 나타났으며, 자아실현 영역에서는 새로운 경험이나 배움, 성장을 시도할 기회를 찾기 어렵다는 의견이 이어졌습니다. 따라서 Work & Life 5개 영역 가운데 문화·여가와 자아실현을 주요 해결 과제로 설정했습니다.



발견하기(Discovering)

‘문화·여가’와 ‘자아실현’을 중심으로 문제 접근 방향을 설정하고, 청년의 기대와 이상향 발견

진행 내용

참여단 설문조사와 지역대표단 워크숍을 통해 청년의 인식과 의견을 확인하고, 실제 공간과 서비스를 직접 체험하며 일상 경험을 살펴보는 현장 조사와 수요자 인터뷰를 함께 진행

내용	진행 방법		주제
수요자 참여 조사	지역참여단 2차 설문		문화 공간에 대한 이상향
	지역대표단 2차 워크숍		공간의 기능, 역할 등에 대한 기대
	서비스 사파리	구미 산업문화투어	지역산업의 문화적 활용의 접점
		구미산단페스티벌	산업가치의 해석 및 활용 방법
이해관계자 인터뷰			산업단지 노동자 인터뷰
전문가 자문	브랜딩	브랜딩을 위한 비저닝	

주요 인사이트

문화·여가와 자아실현 여건을 개선하기 위해서는 공공성과 지역성을 전제로 한 접근이 필요하다는 점을 발견했습니다. 청년들은 새로운 활동이나 배움의 기회가 있더라도 접근이 어렵거나 일부에게만 열려 있다면 일상 속 선택지로 이어지기 어렵다고 느끼고 있었으며, 이에 따라 누구나 부담 없이 참여할 수 있는 공공성이 중요한 기준으로 자리 잡았습니다. 또한 문화·여가와 자아실현 경험이 지역 안에서 지속되기 위해서는 다른 지역의 콘텐츠를 가져오기보다, 구미의 공간과 산업, 생활 환경과 연결된 경험이어야 한다는 인식도 함께 나타났습니다. 지역의 자원과 이야기를 바탕으로 한 접근, 즉 지역성이 이후 문제 정의와 과제 설정의 핵심 기준이 됩니다.

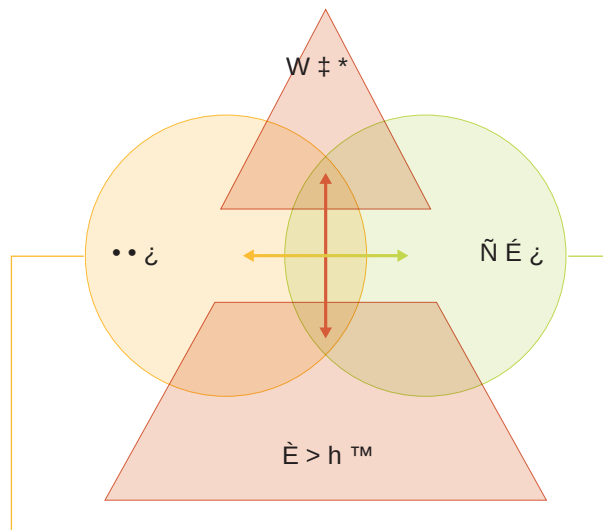
1

2

3

4 문제 정의하기

5



}AÀq ì= }Ô¿

ÑÉ ™ • ¿~D Ý†

ÑÉ¹D ±S×K 5È

ÑÉ W D ^d¿

I Ý W D ^d¿

` Ñ,Ž ×: Dñ

ÑÉ ‘, È ... ^d¿

ÑÉ ‘, , ‘D šÚ¿

정의하기(Defining)

청년의 핵심 욕구와 개발 목표, 원칙을 정의

진행 내용

퍼소나와 고객여정지도 등을 활용해 청년 유형을 구분하고, 유형별 특징과 차이를 구체화

내용	진행 방법	주제
핵심 수요 정의	퍼소나 활용	핵심 요구 정의
주요 접점 정의	고객여정지도 활용	주요 접점 정의
수요자 참여 조사	지역대표단 3차 워크숍	현장 스케치를 통한 기대와 상상

주요 인사이트

구미 청년의 수요는 하나의 기준으로 설명하기 어렵고, 삶의 조건과 우선순위에 따라 4개 유형으로 나뉘는 것으로 나타났습니다. 또한 청년이 경험하고자 하는 여가·문화와 자아실현 활동은 창작, 교류, 감상, 휴식의 네 가지로 정리할 수 있었습니다. 이에 따라 모든 개발은 수요자가 스스로 선택하고 참여할 수 있는 주체성을 바탕으로, 상황에 따라 다양한 방식으로 경험할 수 있는 선택의 폭을 갖추고, 하나의 시도와 경험이 다음 행동으로 이어질 수 있는 구조를 함께 고려해야 한다는 기준이 도출되었습니다. 이러한 기준은 이후 과제 설정의 방향을 판단하는 데 활용됩니다.

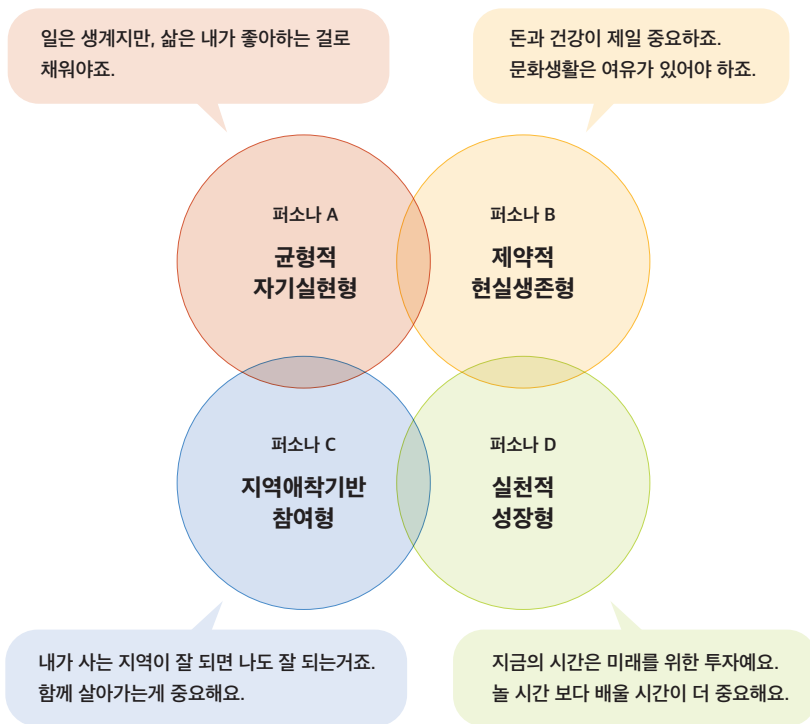
1

2

3

4 문제 정의하기

5



개발하기(Developing)

정의된 개발 목표를 달성하기 위한 아이디어 도출 및 정리

진행 내용

퍼소나를 기준으로 다양한 아이디어를 발산하고, 전문가 자문을 통해 아이디어 실현과 확장 가능성 검토

내용	진행 방법	주제
전문가 자문		아이디에이션 방향 탐색
수요자 참여조사	지역대표단	아이디어 리스트 공유, 공감도 평가
	4차 워크숍	아이디어 선별과 구체화
	지역대표단 5차 워크숍	수요 유형별 솔루션 도출

주요 인사이트

각 퍼소나가 창작·교류·감상·휴식을 통해 무엇을 얻고자 하는지에 주목해 아이디어를 발산하였습니다. 그 결과 총 95개의 아이디어가 도출되었으며, 논의를 거쳐 10개의 아이디어로 정리되었습니다. 이 과정은 아이디어를 단순히 줄이는 것이 아니라, 프로젝트의 방향성과 가장 잘 맞는 핵심 아이디어를 선별하는 과정이었습니다. 이러한 정리는 이후 과제 설정과 구체적인 실행 방안을 마련하는 기초 자료로 활용됩니다.

1

2

3

4 문제 정의하기

5

역사 아카이빙·전시·기록

구미의 산업 성장 배경과
사람들의 이야기를
기록하고 전시하는 공간

예술·미디어가 숨쉬는

구미를 대표하는
예술·미디어 콘텐츠를
전시하고 관람하는 공간

구미시민 명랑운동회

자연 속에서 시민, 노동자,
기업 등이 참여하는 야외 운동회

산단 팟·캐스트 방송국

지역기업 광고,
제품 개발과 공유 등

구미시 센트럴파크

도심 속 녹지 공간에서
이루어지는 다양한 커뮤니티 활동

청년+노인 멘토링

세대 간 경험과 시각을 교환하며
관계를 형성하는 멘토링 프로그램

솔로 파티·클래스·결혼·정착

원데이 클래스와 모임을 통해
관계 형성과 지역 정착을
유도하는 프로그램

영앤리치·구미앤리치

청년 맞춤 재테크 교육과 실습을
중심으로 한 성장형 커뮤니티

산업유산 글꼴, 시대의 글꼴

산업유산을 누구나 사용할 수 있는
글꼴 콘텐츠로 재해석한 프로젝트

1산단 방송국

산단에서 일하고 살아가는
이야기를 공유하는 팟캐스트

뉴 테크놀로지 체험 프로그램

반도체 등 첨단 산업 기술을 일상에서
체험할 수 있는 참여형 프로그램

구체화하기(Delivering)

아이디어를 실행 가능한 과제로 구체화하고 핵심 과제 선별

진행 내용

14개 아이디어에 대한 과제기획서 작성 및 영상 제작

내용	진행 방법	주제
수요자 참여조사	지역참여단 3차 설문	14개 아이디어에 대한 선호도 투표
	대표단 투표·자문위원 평가	핵심 과제 선별과 구체화
지자체 검토		청년디자인리빙랩 추진 현황 보고

주요 인사이트

앞선 과정에서 정리된 아이디어를 실제 실행을 전제로 한 과제로 구체화했습니다. 도출된 14개의 아이디어에 대해 과제기획서를 작성하고, 이 가운데 상징성과 확장 가능성이 높은 2개의 핵심 과제를 선정해 영상으로 시각화했습니다. 또한 사용자 시나리오 관점에서 과제를 검토하며, 제안된 내용이 청년의 일상 속에서 어떻게 작동할 수 있을지를 점검했습니다. 이를 통해 리빙랩 전 과정은 조사에서 출발해 과제 도출로 이어지는 구조로 정리되었으며, 이후 실행 단계로 연결될 수 있는 기반을 마련했습니다.

1

2

3

4 문제 정의하기

5

숨막히는 일상 속,
나를 쉬게 하는 힐링카펫



라이프스타일·
취향도서관 LiLi



인도어 팜 :
씨앗부터 밥상까지



구미 대표 브랜드를
한 곳에, 브랜드공장

반응하는 길/함께 뛰는 공간,
툰-업워크플레이스

기계의 숨결이 놀이가 되는
리사이클창작놀이터

볼룸-업1산단 팟캐스트

청년 재테크·자산관리
프로그램

과거의 50년을
미래의 50년으로 연결하는
산업유산 아카이빙 플랫폼

1장의 아이디어로 혁신하는
청년-기업 상생
액셀러레이팅모델

혁신의 역사를 되새기는
샘무브먼트
(New새마을운동)

라이프디자인 :
인생설계를 위한 코칭

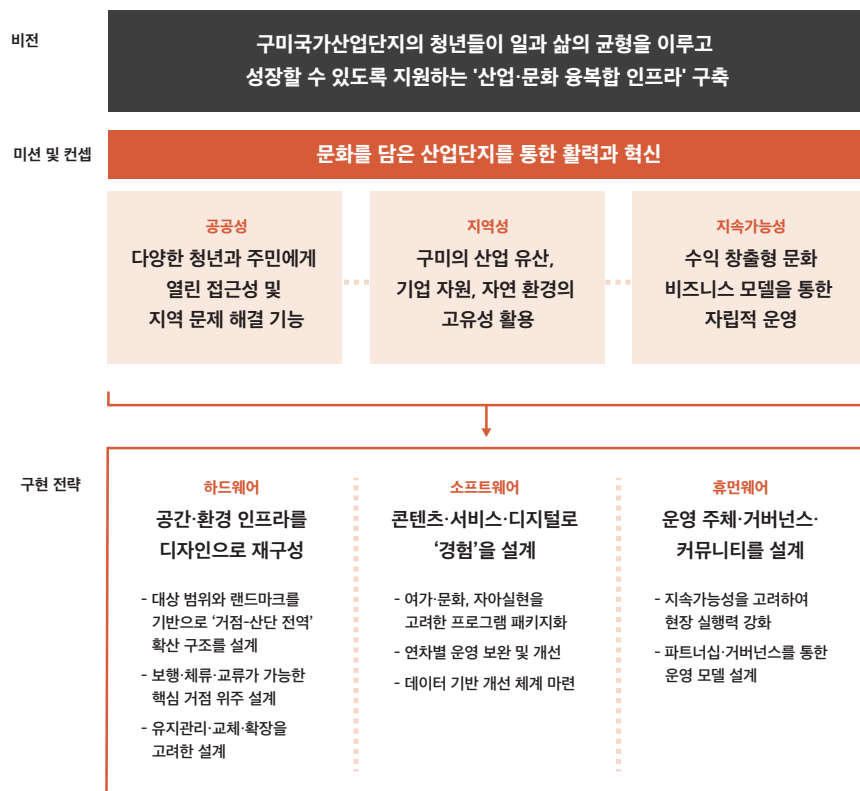
구미국제디자인영화제

멀티 그라지

2) 핵심 컨셉 및 아이디어 도출

문제 정의 단계에서 정리된 인사이트를 토대로, 사업의 방향성과 성격을 구체화하는 핵심 컨셉 및 아이디어 도출 과정을 진행하였습니다.

전략 프레임워크



미션 및 컨셉

옵티미디언(Opti-median)이 사는 요새

손실없이 삶의 효율을 극대화해 성장과 만족을 동시에 추구하는 현실적 완성형 인간(옵티미디언)을 위한 일과 생활의 균형을 이루어 성장을 돕는 산업문화 복합 인프라



아이디어 도출 과정

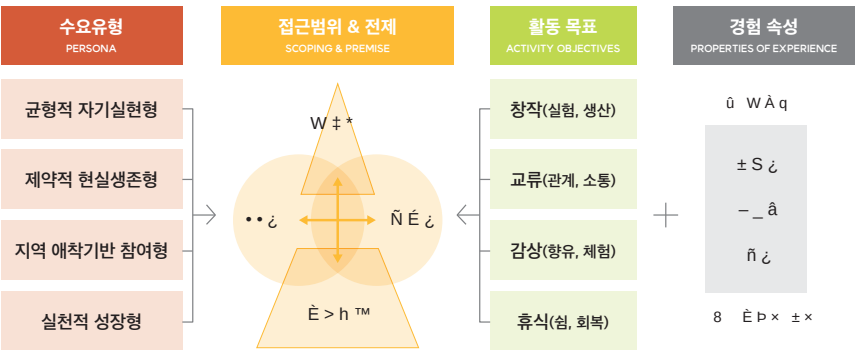
배경

구미 청년은 절약과 합리적 소비, 실용성과 현실성을 중시하며, 여가와 자아실현 역시 ‘나에게 어떤 이익이 되는가’를 기준으로 선택하는 경향이 나타났습니다. 이에 따라 단순한 경험 제공보다, 청년이 체감할 수 있는 이익을 중심으로 접근 하였습니다.

개발 목표

여가·문화와 자아실현 활동을 창작·교류와 감상·휴식의 두 측면에서 균형 있게 확장해, 청년이 물질적·정신적 만족을 동시에 느낄 수 있는 경험을 만듭니다.

개발 원칙



수요 유형을 고려한 접근

- 청년을 단일 집단이 아닌, 삶의 조건과 우선순위에 따라 세분화하여 이해
- 균형적 자기실현형, 제약적 현실생존형, 지역 애착기반 참여형, 실천적 성장형 4개 유형별 욕구 반영

문제 접근의 전제와 범위 설정

- 여가·문화와 자아실현 여건 개선을 핵심 과제로 설정
- 다양한 이해관계를 아우르는 공공성 확보
- 구미의 고유한 역사, 자원, 특성과 연결되는 지역성 기반 설계

활동 목표에 기반한 설계

- 창작 : 새로운 시도와 실험, 생산의 경험 제공
- 교류 : 관심사와 문제를 매개로 한 관계 형성 기회 마련
- 감상 : 문화·예술·트렌드를 향유하고 체험하는 경험 제공
- 휴식 : 일상 속에서 쉼과 회복이 가능한 환경 조성

경험 방식에 대한 고려

- 주체성 : 스스로 선택하고 참여하는 주체적 경험 지향
- 스펙트럼 : 상황과 필요에 따라 가볍게 또는 깊이 참여할 수 있는 선택의 폭 확보
- 탄력성 : 하나의 경험이 다음 시도와 성찰로 이어질 수 있는 탄력적 구조 설계

5

주요 과제 14개

주요 과제에서는 앞에서 확인한 핵심 이슈와 인사이트를 바탕으로, 청년디자인리빙랩 1차년도에 도출된 총 14개의 주요 과제를 소개합니다. 이 과제들은 산업단지의 문제를 단순히 개선하는 수준을 넘어, 청년과 시민의 일상 경험을 출발점으로 산업과 문화가 새롭게 연결될 수 있는 가능성을 실험합니다.

1차년도 주요 과제 선정 과정

1 평가자의 투표를 통해 산업단지별 과제 우선순위 도출

- 일자 : 2025년 11월 17일 ~ 2025년 11월 19일
- 평가자 : 지역대표단, 지역참여단, 디자인 자문 위원
 - * 점수 적용 비율 순서대로 40%, 30%, 30%
- 평가 기준 : 적합성, 효과성, 차별성 등을 종합적으로 평가 / 5점 척도
- 최종 점수 : 최종 득점 x 20 / 평가자 수
 - * 100점 만점 환산

2 산단별 지자체에 평가결과 공유 및 중간보고

- 일자 : 2025년 11월 26일 ~ 11월 27일

3 차년도 프로토타이핑 진행 대상 과제 최종 선정

- 일자 : 2025년 12월 5일까지
- 선정자 : 지자체
- 선정 방법 : 전 과제 순위 부여 및 차년도 개발 대상 과제 선정 / 공문 회신

※ 차년도 운영상황에 따라, 순위 순으로 핵심 과제가 변동될 수 있습니다.

※ 지자체 기본계획 수립 시점 기준으로, 하드웨어에 반영되어야 할 아이디어와 소프트웨어로 반영되어야 할 아이디어를 구분하여 고려하였습니다.

한눈에 보는 주요 과제

1

씨앗부터 밥상까지, ‘인도어 팜’ **H/W**

경작-요리-교류의 3단계가 순환하는 실내 온실형 문화공간



2

구미 대표 브랜드를 한곳에, ‘브랜드 공장’ **H/W**

구미 기업의 브랜드·상품과 주민을 연결하는 체험형 거점



3

청년 문화 거점 공간, ‘라이프스타일(취향) 도서관’ **H/W**

취향을 매개로 일상 속 공동체 문화를 만드는 청년 공간



4

반응하는 길, 함께 뛰는 공간, ‘툰-업 워크 플레이스’ **H/W**

걷기와 러닝을 매개로 산업단지를 연결하는 프로젝트



5

나를 쉬게 하는, ‘힐링 카펫’ **S/W**

자연을 매개로 침과 회복, 관계 확장을 경험하는 휴식 공간



6

과거 50년을 미래 50년으로, ‘산업유산 아카이빙 플랫폼’ **S/W**

산업단지의 역사와 자산을 기록·활용하는 참여형 아카이빙 모델



7

기계의 숨결이 놀이가 되다, ‘리사이클 창작 놀이터’ **H/W**

산업 유산을 놀이와 창작 콘텐츠로 재해석한 체험 공간



H/W 하드웨어(H/W) 과제 : 주로 하드웨어 구현과 연관되는 과제

S/W 소프트웨어(S/W) 과제 : 소프트웨어 구현으로 실현 가능한 과제

8

재테크·자산관리 프로그램, ‘부자청년’ S/W

청년의 자기 주도적 재정 설계 역량을 키우는 금융 교육 프로그램



9

산단의 이야기를 담은, ‘볼륨-업 1산단 팟캐스트’ S/W

주민과 노동자가 직접 만드는 산업단지 이야기 미디어



10

한 장의 아이디어로 혁신하는, ‘청년-기업 상생 프로그램’ S/W

청년의 아이디어와 기업의 자원을 연결하는 아이디어-실험-성장의 순환 모델



11

인생설계를 위한, ‘라이프 디자인’ S/W

자기주도적 성장과 발전을 목표로 한 코칭 모델



12

제작 실험 플랫폼, ‘구미 리메이드 랩’ S/W

지역 혁신을 상징하는 소재(시멘트 등)를 활용한 시민참여 창작 프로그램



13

신산업·신성장 혁신 마인드셋, ‘구미국제디자인영화제’ H/W

혁신 마인드 정착을 위한 신·산업기술 기반 디자인영화제



14

주차 연계 체류형 놀이공간, ‘멀티그라지 아지트’ H/W

자동차를 중심으로 한 놀이&커뮤니티 문화



본 과제 순서는 지역대표단, 지역참여단, 디자인자문위원과 구미시의 투표 및 우선순위 선정으로 도출된 순위입니다.

과제 1

-INDOOR-
FARM

씨앗부터 밥상까지, ‘인도어팜’

산업단지의 하루는 늘 바쁘게 흘러갑니다. 반복되는 업무에 더해 육아와 가사 같은 일상까지 겹치며, 사람들은 각자의 역할을 충실히 해내지만 잠시 멈춰 숨을 고르고 자신을 돌볼 여유는 좀처럼 생기지 않습니다. 콘크리트와 기계음으로 가득한 공간에서는 자연을 마주할 기회도 드물어, 몸과 마음의 피로가 더 빠르게 쌓이곤 합니다.

만약 퇴근 후나 주말에 산업단지 안에서 흙을 만지고, 함께 요리하며 이야기를 나눌 수 있다면 어떨까요? 자연과 함께하는 소소한 활동은 일상의 긴장을 부드럽게 풀어주고, 개인의 회복은 물론 사람 사이의 관계를 다시 이어주는 계기가 될 수 있습니다.

이 과제는 산업단지의 일상 속에 자연과 쉼을 끌어들여, 노동자와 주민이 함께 쉬고 연결될 수 있는 시간을 만들어가고자 합니다. 이러한 시도는 산업단지에 어떤 변화를 만들어낼 수 있을까요?

#온실커뮤니티

#요리클래스

#도시농업라이프



목표

실내 정원과 온실을 결합한 녹색 생활 커뮤니티 거점 공간을 조성하고, '경작-요리-공유'로 이어지는 통합 기반의 커뮤니티 기획·운영 모델을 구축하는 것을 목표로 합니다. 이를 위해 참여자들이 미니 텃밭을 분양받아 작물을 기르고, 수확한 경작물로 함께 요리한 뒤 결과물을 나누는 전 과정을 운영 프로그램으로 설계하여 일상 속 쉽고 교류가 자연스럽게 연결되도록 하고자 합니다. 더 나아가 경쟁이 아닌 협력 중심의 공동체 문화를 회복하고, 지역의 전문가·기업 자원을 연계해 운영의 전문성과 지속가능성을 강화하며, 청년·주민 리더를 양성하여 커뮤니티가 자생적으로 확산될 수 있는 기반을 마련하겠습니다.

주요 내용

팜 & 쿠킹을 소재로 한 녹색 생활 커뮤니티 활성화

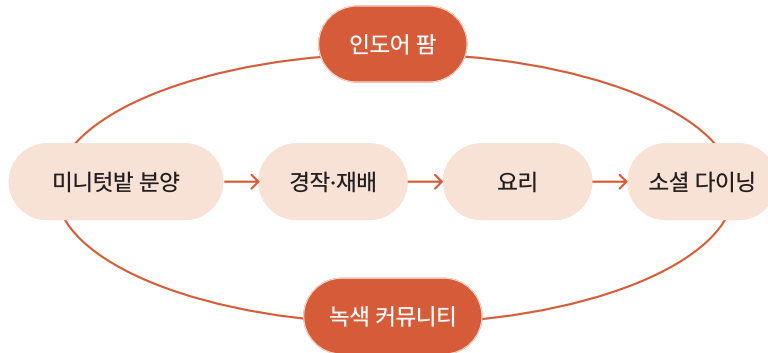
- 교육&코칭 : 경작 활동에 대한 진입 장벽을 최소화하는 지식이나 기술부터 건강한식습관, 건강한 생활 습관을 형성하는 기초가 되는 식재료, 요리법, 식단 관리법까지 청년/주민들이 활동을 시작하고, 참여하는데 필요한 교육과 코칭 프로그램 설계, 주말 프로그램 운영 필수
- 팜 & 쿠킹을 소재로 커뮤니티 구축 : 경작과 요리를 핵심 콘텐츠로 협력하고 교류하며 커뮤니티 구축으로 연결. 작물을 직접 키워 수확 후 주방에서 함께 요리하고 식사하고 대화하는 정기적인 활동. 주말 프로그램 운영 필수
- 녹색 생활 커뮤니티 실현 모델 개발 : 청년들이 지역사회의 건강한 삶을 주도하는 활동을 기획하고 실험. 워크숍을 통해 레시피를 개발하거나 6차 가공품/서비스에 대한 아이디어를 도출할 수도 있고, 지역과 연계한 펀딩 & 나눔 등의 이벤트를 기획하는 등 실행으로 연결하는 모델 개발

지역사회와 연결&전문가양성

- 지역 농가/전문가/기업과 연계한 체험과 멘토링 : 지역 농가와 연계하여 농업과 가공에 대한 경험 기회를 공유하여 로컬 식재료에 대해 이해하고 활용 방안에 대해 아이디어 도출. 지역 전문가/기업과 협력하여 레시피 개발, 6차 가공품 또는 서비스 상품화 아이디어 도출
- 지역사회로의 공동체 확장 : 건강한 식습관, 건강한 생활 습관 형성에 취약한 지역 구성원(취약계층 아동, 노인 등)과 연결, 녹색 커뮤니티 확장
- 마을 강사/기획자 발굴 및 양성 : 커뮤니티 활동에 적극적이며 청년/주민을 발굴하여 커뮤니티 내 교육 프로그램(원예, 파밍, 요리 관련 체험/응용 분야) 강사로 활동하거나 새로운 콘텐츠를 기획하도록 양성

다목적성(휴식,경작,요리,식사,모임,워크숍,이벤트) 공간/시설

- 단단식 수직농장, 또는 미니 텃밭 & 저장 및 가공 관련 공간/시설
- 공유주방 & 쿠킹클래스 스튜디오 & 다이닝 및 시식 공간/시설
- 플랜테리어 기반 개방적이고 편안한 휴식 공간 (실내 정원)
- 가변형/다목적 문화공간 (강연, 워크숍, 소모임,이벤트 등) 공간

운영 구조기대효과**과제 운영 전**

- 긴장되고 위축된 청년 정서
- 수동적이고 소비적인 역할
- 노후된 공장 환경

**과제 운영 후**

- 청년 정서의 긍정적 지지기반
- 주도적이고 생산적인 역할
- 녹색 생활 기반 마련 커뮤니티 거점으로 전환

과제 2

BRAND
FACTORY
GUMI

기업을 경험하다, ‘브랜드 공장’

산업단지에는 수많은 기업과 기술, 그리고 매일 생산되는 제품이 존재합니다. 하지만 주민과 청년에게 산업단지는 여전히 낯선 공간으로 남아 있습니다. 어떤 기업이 무엇을 만들고, 어떤 기술이 지역을 이끌고 있는지 직접 보고 느낄 기회는 많지 않기 때문입니다. 이로 인해 지역 산업에 대한 이해는 낮아지고, 일자리에 대한 상상 또한 제한되곤 합니다.

만약 지역의 대표 기업과 상품을 직접 만지고 체험하며, 기술이 일상 속에서 어떻게 쓰이는지 경험할 수 있다면 어떨까요? 기업의 제품과 공간을 가까이에서 접하는 경험은 산업을 ‘정보’가 아닌 ‘이야기’로 이해하게 만들고, 나의 미래와 지역 산업을 자연스럽게 연결하는 계기가 될 수 있습니다.

이 과제는 기업과 지역을 잇는 새로운 접점을 통해, 주민과 청년이 지역 산업을 경험하고 이해하는 방식을 바꾸고자 합니다. 기업은 제품을 검증하고, 사람들은 산업을 체감하는 이 시도는 지역 산업 생태계에 어떤 변화를 만들어낼 수 있을까요?

#구미대표브랜드

#산업투어프로그램



목표

구미 대표 기업과 상품을 주민과 청년이 직접 체험할 수 있는 접점을 마련하여, 지역 산업에 대한 이해와 관심을 높이고 새로운 일자리 비전을 탐색할 수 있는 기반을 조성하는 것을 목표로 합니다. 이를 위해 기업 제품과 기술을 일상 속 경험으로 확장한 체험 공간과 산업 투어 프로그램을 구축하고, 기업과 지역을 연결하는 지속가능한 운영 구조를 마련하고자 합니다.

주요 내용

소프트웨어 — 기술·제품 체험 및 산업 투어 프로그램 운영

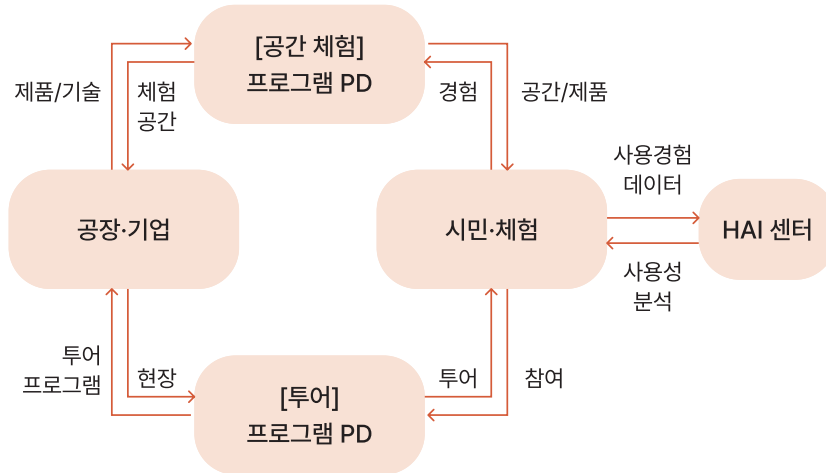
- 제품 경험·체험 프로그램 개발 및 운영 : 지역 기업과 브랜드의 제품과 기술을 생활 속 경험으로 확장한 사용자 경험 중심의 체험 프로그램을 개발·운영
- 제품 경험 데이터 수집 시스템 구축 : 제품 사용 과정에서 발생하는 행동, 반응, 후기 등의 경험 데이터를 디지털로 수집·저장하는 시스템 구축
- AI 기반 사용성 평가 시스템 개발 : 수집된 사용자 경험 데이터를 AI로 분석하여 제품 사용성, 만족도, 개선 요구사항 등을 도출하고 기업에 분석 결과 제공
- 산업 투어 프로그램 개발 및 운영 : 제품 체험 공간과 기업 현장, 지역 명소를 연계한 산업 투어 코스를 기획·운영

휴먼웨어 — 전담 인력 발굴 및 운영 협력체계 구축

- 지역 기업 연계 체험 프로그램 기획 : 지역 대표 기업 및 신산업 기업과 연계해 제품 경험 공간 및 체험 프로그램 기획
- 제품 경험 데이터 분석 협력체계 구축 : 구미 HAI 센터와 협력하여 사용자 경험 데이터 수집·분석 역량을 확보하고 AI 기반 사용성 평가 시스템 공동 구축
- 프로그램 PD(공장장) 발굴·양성 : 지역 청년과 주민을 대상으로 제품 경험 공간 및 산업 투어 프로그램을 기획·운영할 전담 PD를 선발하고 역량 강화 교육 및 활동 지원

하드웨어 - 제품 경험 공간 및 산업 투어 인프라

- 브랜드 및 신산업 기업 연계 제품 경험 공간 및 시설
- 브랜드 공장 및 신산업 기업 현장
- 산업 투어 지원 특화 모빌리티 (자율주행버스, 투어버스, 투어 자전거 등)

운영 구조기대효과**과제 운영 전**

- 지역 기업에 대한 주민 인식·관심 부족
- 지역 기업 취업에 대한 부정적 인식 및 낮은 선호도
- 기업의 제품 혁신 및 고도화 한계

과제 운영 후

- 청년 정서의 긍정적 지지기반
- 주도적이고 생산적인 역할
- 녹색 생활 기반 마련 커뮤니티 거점으로 전환

과제 3

LIFESTYLE
BRARY청년 문화 거점 공간,
‘라이프스타일(취향) 도서관’

일터 속 도서관, ‘라이프스타일(취향)’을 바탕으로 공동체 문화를 만들고 자립 도모

#가변형커뮤니티공간

#청년문화거점

#취향탐색

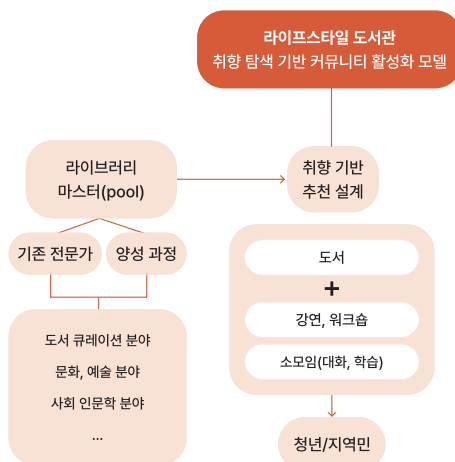
추진 배경과 목표

문화·예술·인문 인프라 부족으로 청년이 지역을 떠나고, 공학 중심 대학은 청년의 문화·취향 니즈를 충족시키지 못해 일상이 단조롭습니다. 이에 도서관을 중심 거점으로 취향·라이프스타일 탐색 기회를 만들고, 누구나 접근 가능한 커뮤니티 기반을 구축해 취향 커뮤니티를 활성화하는 것이 목표입니다.

주요 내용

취향 탐색을 중심으로 커뮤니티 프로그램을 운영하고, 지역 전문가·크리에이터와 협력해 청년·주민 리더를 발굴·양성합니다. 특수 도서관과 유연한 공간을 갖춘 도서관 기반의 가변적 시설을 구축해, 야간·주말까지 열린 커뮤니티 환경을 만듭니다.

운영 구조



기대효과

과제 운영 전

- 청년을 위한 문화·예술·인문 인프라가 부족하여, 청년의 문화 수요를 충족시키는데 한계가 있음

과제 운영 후

- 청년 라이프스타일(취향)을 고려한 문화 거점에서 문화 콘텐츠 생산 공동체로서 청년이 직접 참여



과제 4

GUMI
RUN!반응하는 길, 함께 뛰는 공간,
‘툰-업 워크 플레이스’

흥미로운 걷기/러닝 환경 조성 (센서를 활용한 반응형 보행로)

#인터랙티브운동공간

#산단러닝그룹

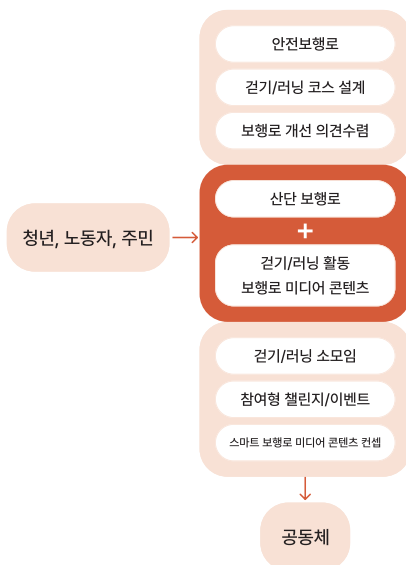
추진 배경과 목표

산업단지는 공업지역으로 단절된 보행 환경과 안전·흥미 요소 부족으로 인해 청년·노동자가 걷기·러닝을 기피하는 공간으로 인식되고 있습니다. 참여형 매개 요소를 더한 흥미로운 보행·러닝 길을 조성하고, 주민 참여 기반의 이벤트·소모임을 통해 함께 걷고 뛰는 문화를 확산합니다.

주요 내용

스마트 인터랙티브 보행로를 기반으로 주민 참여형 미디어 콘텐츠를 기획하고, 걷기·러닝 소모임과 참여형 챌린지·이벤트를 운영합니다. 더불어 이를 구현할 스마트 보행 환경 시스템을 구축해 산업단지 내 이동 경험을 개선합니다.

운영 구조



기대효과

과제 운영 전

- 사회적 관계 형성 매개가 부족
- 흥미 없는 보행로와 단절된 이동 환경으로 인해 보행을 기피

과제 운영 후

- 산업단지를 중심으로 커뮤니티가 활성화
- 걷고 뛰고 싶은 공간으로 전환되며 이동·활동 인구 증가



과제 5



나를 쉬게 하는, ‘힐링 카펫’

자연을 통해 쉼과 회복을 경험하고, 관계와 기회를 확장하는 ‘나’를 다시 찾는 시간

#자연힐링프로그램

#힐링클래스

#요가명상데크

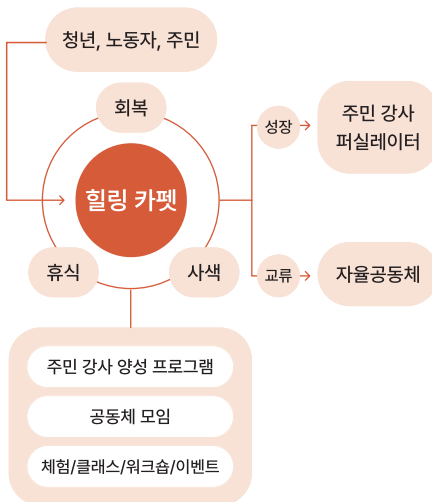
추진 배경과 목표

노동자와 주민은 자연을 통해 심리적 피로를 회복하고자 하지만, 산업단지는 업무 중심 환경으로 녹지와 휴식 프로그램이 부족해 정서적·신체적 회복 기회를 갖기 어렵습니다. 이에 자연을 매개로 마음을 비우고 쉴 수 있는 활동 기반을 마련하고, 휴식 중심의 문화와 공동체 교류가 확장되는 환경을 조성하는 것을 목표로 합니다.

주요 내용

자연을 기반으로 정서 안정·힐링 프로그램을 운영하고, 주민 강사 육성과 공동체 네트워크를 통해 지속 가능한 참여 구조를 만듭니다. 더불어 치유 산책로, 명상·요가 데크 등 자연친화적 공간을 조성해 회복 중심의 일상 경험을 확장합니다.

운영 구조



기대효과

과제 운영 전

- 산업단지는 일 중심 구조로 심리·신체 피로가 누적
- 주민은 성장 의지가 있어도 현실적 제약 속에서 한계를 느낌

과제 운영 후

- 심리·신체적 건강을 회복하고 새로운 활동·커리어 기회를 만들
- 일과 쉼·교류가 공존하는 분위기 조성



과제 6

GumiArchive

과거 50년을 미래 50년으로, ‘산업유산 아카이빙 플랫폼’

산업유산을 기록·정비하여 미래산업을 전망할 수 있게 하는 참여 중심 산업유산 아카이빙

#청년주도기록문화

#산업유산자산화

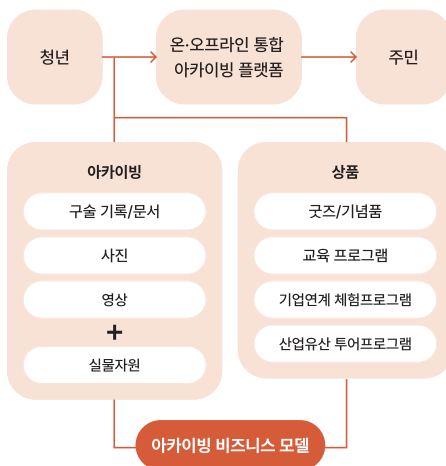
추진 배경과 목표

구미의 산업 성장을 견인한 유·무형의 유산이 기록 부족과 관리 미흡으로 소실되고 있어, 지역성에 기반한 특화 콘텐츠로 재해석할 접점이 요구됩니다. 이에 청년·주민·노동자가 참여해 산업유산을 발굴·수집·기록·공유하는 체계를 구축하고, 이를 지속 가능한 아카이빙 비즈니스 모델로 발전시키는 것이 목표입니다.

주요 내용

참여형 아카이빙 플랫폼을 구축해 청년이 기록·창작·상품화에 참여하는 자립형 모델을 만들고, 실행 주체 양성과 지역 연계를 통해 운영 기반을 강화하며, 유산 보존과 창작·비즈니스 활동이 가능한 전용 공간·시설을 마련합니다.

운영 구조



기대효과

과제 운영 전

- 산업 유산이 파편화·소멸
- 기록은 공공 중심의 단발성에 그침
- 수익성 없는 공공사업

과제 운영 후

- 산업 유산을 보존·자산화
- 참여 기반의 공유·활용 문화 확장
- 청년 주도의 수익 창출형 비즈니스로 전환



과제 7



기계의 숨결이 놀이가 되다, ‘리사이클 창작 놀이터’

제조 산업 유산의 가치를 놀이의 형태로 전환하여 주민이 체감하는 콘텐츠로 접점 마련

#산업유산놀이터

#제조산업유산

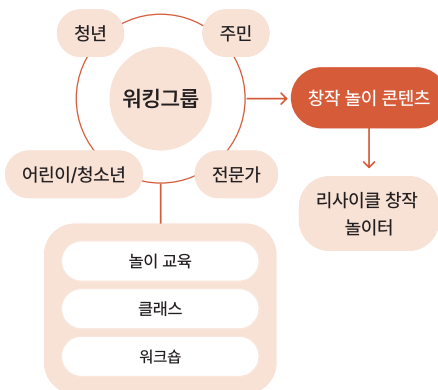
추진 배경과 목표

제조 유산이 과거 흔적으로만 남아 가치가 사라지고, 도시 이미지는 여전히 제조 중심 프레임에 갇혀 있습니다. 이에 제조 산업 문화유산의 가치를 지역주민이 일상에서 체감할 수 있는 매력 자원으로 전환하여 특별하고 다채로운, 창의적인 놀이 콘텐츠를 제공하고자 합니다.

주요 내용

산업 기계·설비·부품을 재해석해 창작 놀이 콘텐츠를 개발하고, 주민·청년이 함께 참여하는 워킹그룹 운영을 통해 커뮤니티를 활성화합니다. 지역의 창의 인재와 주민 주도 역량을 모아 자립적인 운영 기반을 마련하며, 산업유산을 놀이로 체험할 수 있는 창작 거점 공간을 조성해 일상에서 즐기는 제조 문화 경험을 확장합니다.

운영 구조



기대효과

과제 운영 전

- 지역 경험과 배움의 기회가 부족
- 산업유산은 소멸 위기이고, 도시 이미지는 제조 산업 중심

과제 운영 후

- 지역 콘텐츠와의 접촉을 통해 주민 의식을 높임
- 지역 특화 콘텐츠로 도시 매력 강화



과제 8

monymony

재테크·자산관리 프로그램, ‘부자청년’

작은 돈으로 꿈을 이루기 위한 자기 주도적 재정 설계 역량 강화 프로그램

#자기주도재정설계

#투자전문가매칭

#맞춤형자산설계

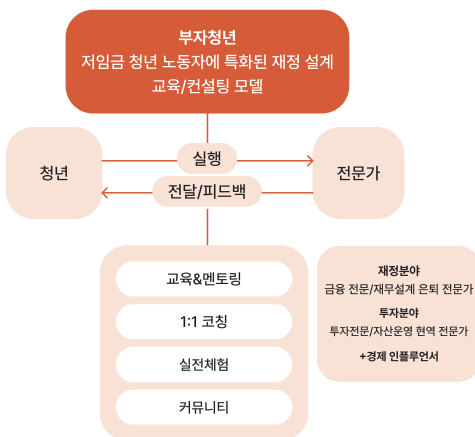
추진 배경과 목표

청년 노동자는 낮은 임금과 재정관리 역량 부족으로 효율적인 자산 설계에 어려움을 겪고 있으며, 미래에 대한 불안이 지속됩니다. 이에 자산을 스스로 관리할 수 있는 역량을 키우고, 노동 소득 외 자산 증식 전략을 마련할 수 있도록 저임금 청년 노동자 특화 재정 설계·교육 모델을 구축해 자기 주도적 재정 관리 기반을 만듭니다.

주요 내용

지역의 재정분야 전문가, 투자 분야 전문가, 전문 기업/기관 연계망을 구축합니다. 이를 통해 실천 기반의 자기 주도 재정 설계 프로그램을 제공합니다. (금융 기초 체력 형성 교육, 멘토링, 실천체험 프로세스 등)

운영 구조



기대효과

과제 운영 전

- 금융교육 및 자산관리 지원 부족
- 개인의 재정 역량이 낮고 안정적인 미래 설계 어려움

과제 운영 후

- 체계적 금융교육·맞춤 자산관리 구축
- 청년 재정역량 강화·지역 금융문화 정착



과제 9

podcast
sandan
story

산단의 이야기를 담는, ‘볼륨-업 1산단 팟캐스트’

1산업단지의 소식과 이야기를 주민/노동자가 직접 만들고 공유하는 팟캐스트

#산단라이프스토리

#우리동네이야기

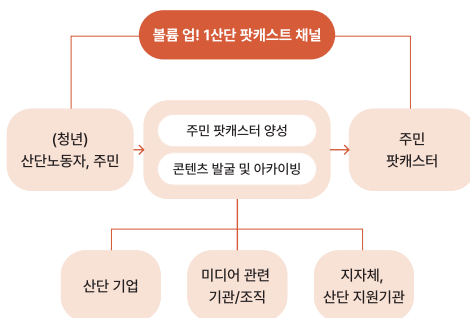
추진 배경과 목표

산업단지 노동자는 업무 중심의 생활 패턴으로 인해 노동자 간 교류가 제한적인 상황입니다. 특히 청년 노동자의 경우 사회적 소통과 관계 형성에 대한 욕구는 높으나, 직접적인 교류 활동에는 시간적·심리적 부담을 느껴 이를 충족하기 어렵습니다. 이에 주민과 노동자가 함께 산업단지의 이야기를 직접 발굴하고 공유하는 미디어 기반 공동체를 구축하고, 팟캐스트 운영을 통해 지역 간 연결성과 공동체 의식을 강화하고자 합니다.

주요 내용

산업단지의 이야기를 주민이 직접 발굴·제작해 공유하는 주민 주도 팟캐스트 프로그램을 운영하며, 이를 위해 주민 제작자 양성·운영 조직을 구축하고 지역 미디어 협력체계를 마련합니다. 팟캐스트 운영을 위한 프로그램부터, 인력양성, 공간까지 지원합니다.

운영 구조



기대효과

과제 운영 전

- 교류 부족으로 관계적 고립이 심화
- 지역사회 참여 수동적
- 산업단지에 대한 낮은 애착·소속감

과제 운영 후

- 팟캐스트를 매개로 지역 주민 간 연결 구조가 생김
- 주민이 지역 활동의 주체로 성장
- 산업단지에 대한 정체성과 자긍심 강화



과제 10

MADE@GUMI

한 장의 아이디어로 혁신하는, ‘청년-기업 상생 프로그램’

아이디어를 가진 청년 또는 스타트업과 경험과 노하우를 가진 기업을 연결하는 아이디어-실험 성장의 순환 모델

#협력네트워크확대

#신제품아이디어발굴

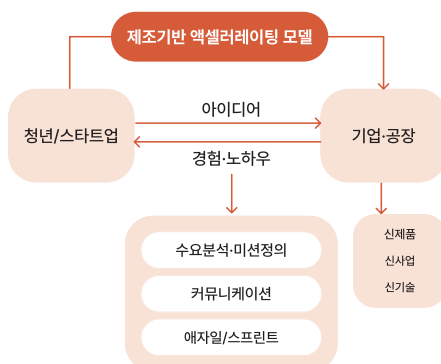
추진 배경과 목표

청년은 아이디어 실현에, 기업은 신사업 발굴에 한계가 있어 상호 결핍을 메울 협력 기반이 필요합니다. 경직된 일자리 구조와 보수적 기업 문화가 원인이며, 이를 해결하기 위해 청년·기업을 연결해 아이디어 구체화부터 프로토타입 개발까지 지원하는 구미형 혁신 액셀러레이팅 모델을 구축하는 것이 목표입니다.

주요 내용

아이디어를 빠르게 실험하고 사업화로 연결하는 실험 기반 액셀러레이팅을 운영합니다. Pain point 매핑으로 미션을 정의하고, 지속적인 실행과 검증을 통해 사업화 가능성을 높입니다. 지역 대학·연구기관, 전문 액셀러레이터와 협력해 혁신을 촉진하는 인력을 양성하며, 이를 지원할 개방형 협력 공간과 검증 시설을 구축합니다.

운영 구조



기대효과

과제 운영 전

- 실험·도전 기회 부족과 높은 실패 위험으로 창업·신사업 발굴 경로가 막혀 있음
- 청년·기업 간 자원 공유도 단절된 상태

과제 운영 후

- 혁신을 실행할 수 있는 환경을 만들고 창업·신사업 발굴 경로를 확보
- 상생 기반의 혁신 생태계 조성



과제 11

인생설계를 위한, ‘라이프 디자인’

자기 주도적 성장과 발전을 목표로 한 코칭 모델

#인생설계코칭

#피어멘토링

#실전연습&피드백

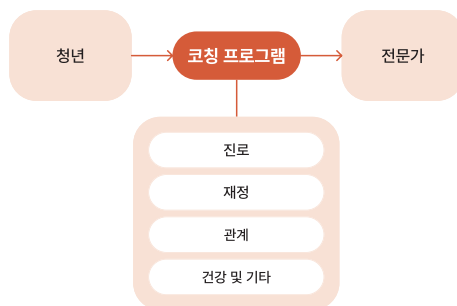
추진 배경과 목표

일상 전반에서 스스로 진로·계획을 결정하는 데 어려움이 있고, 목표 설정과 실행 과정에서도 타인의 피드백 없이 혼자 판단해야 하는 한계가 존재합니다. 이러한 배경 속에서 진로를 넘어 ‘삶의 방식’을 스스로 설계 하도록 돕는 코칭 모델을 마련하고, 개인과 공동체의 삶을 풍요롭게 만드는 자기 탐색·학습·실천 기반의 변화 경험을 제공합니다.

주요 내용

실전 연습과 피드백 중심의 코칭 프로그램을 운영하며, 자기 탐색·비전 수립·학습 성장을 지원하는 플랫폼을 구축합니다. 전문 코치 및 멘토를 양성하고 네트워킹 기반의 피어 코칭 그룹을 운영합니다. 또한 1:1 코칭 룸, 강의·회의실 등 다양한 형태의 개방형 학습·코칭 공간을 마련합니다.

운영 구조



기대효과

과제 운영 전

- 막연한 진로 불안 속에서 파편적/표준화된 진로 교육 제공으로 체계적 인생, 진로 설계의 어려움

과제 운영 후

- 균형 잡힌 인생 설계 코칭을 통해 청년들에게 결정력을 되찾게 하여 능동적인 사회 구성원 확보



과제 12

제작 실험 플랫폼, ‘구미 리메이드 랩’

지역 혁신을 상징하는 소재(시멘트 등)를 활용한 시민참여 창작 프로그램

#산단굿즈

#공공창작물

#창작스튜디오

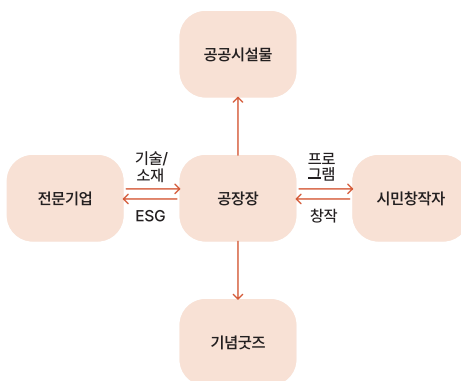
추진 배경과 목표

지역의 혁신 정신이 현재 세대와 단절된 상황에서, 새마을 운동·국가 1호 산업단지의 정신적 가치를 현대적으로 재해석해 주민과 연결하는 것이 필요합니다. 이를 위해 시멘트 등 상징적 산업 소재를 활용한 주민참여 창작 프로그램을 통해 무형의 지역 정신을 현대적 문화자산으로 전환하는 것을 목표로 합니다.

주요 내용

주민이 직접 참여하는 창작 활동을 통해 산업 유산을 현대적 자산으로 전환하며, 워크숍·커뮤니티·전시·아카이빙으로 이어지는 창작 생태계를 구축합니다. 주민 창작자를 양성하고 전문가·기업과 연계해 운영 기반을 마련하며, 창작·전시·판매가 가능한 공간을 구성해 결과물을 지역 문화로 확산합니다.

운영 구조



기대효과

과제 운영 전

- 지역 정신과 상징성에 대한 체감·공감 부족
- 주민은 공공시설 이용자에 그치며 산업단지 이미지는 단절

과제 운영 후

- 지역 정체성에 대한 이해와 공감이 확산
- 주민이 지역 가치를 만드는 창작자로 성장하여 산업단지의 상징성이 굿즈·공공창작물로 재현



과제 13

신산업·신성장 혁신 마인드셋, ‘구미국제디자인영화제’

혁신 마인드 정착을 위한 신-산업기술 기반 디자인영화제

#디자인·기술융합영화제

#AI, 메타버스콘텐츠

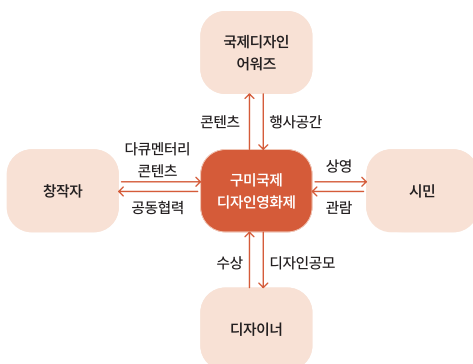
추진 배경과 목표

전통 제조업 중심 문화에서 벗어나 AI·메타버스 등 미래 기술 기반 신산업 분야로 청년이 진입할 수 있는 환경 조성이 필요합니다. 지역 산업의 구조적 한계를 보완하고 창의적 인재와 기술·산업을 연결하기 위해, 디자인·영상 등 창작 분야가 미래기술과 융합하는 실질적 혁신 플랫폼 구축을 목표로 합니다.

주요 내용

AI·메타버스 기반 디자인·콘텐츠 제작 경험을 확장하는 프로그램을 운영합니다. 예술 행사가 아닌, AI와 메타버스를 활용하는 미래 인재와 지역 산업을 연결하는 실질적 혁신 플랫폼으로 구축합니다.

운영 구조



기대효과

과제 운영 전

- 제한청년 일자리 매력 부족
- 경직된 산업 중심 도시 이미지
- 제한적 문화 향유 기회

과제 운영 후

- 신산업 동력 확보
- 미래 지향적 도시 이미지 형성
- 글로벌 문화 교류 확장



과제 14

주차 연계 체류형 놀이공간, ‘멀티그라지 아지트’

자동차를 중심으로 한 놀이 & 커뮤니티 문화

#자동차취미문화

#동호인커뮤니티연계

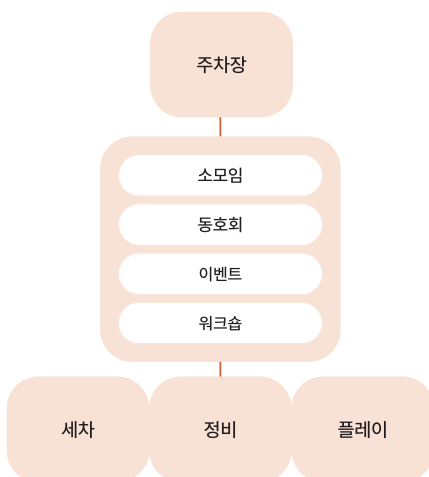
추진 배경과 목표

반복적 일상과 교대 근무로 취미 기반 교류가 어려운 노동자들의 고립을 해소하기 위해, 접근성이 높은 주차 인프라를 자동차 놀이·커뮤니티 거점으로 전환하여 차·정비·동호회·RC카 등 참여형 활동을 확장하는 새로운 놀이문화와 교류 구조를 구축합니다.

주요 내용

차량을 매개로 한 취향 기반 커뮤니티를 만들기 위해 정기 클래스, RC카·드론 등 체험형 프로그램을 운영하고, 동호인 네트워크와 전문가 풀을 구축하며, 자동차 취미·정비·플레이·모임이 가능한 다목적 공간을 조성합니다.

운영 구조



기대효과

과제 운영 전

- 제한적 놀이 환경과 교류 단절로 취미 활동 기회가 부족
- 자동차 관련 지역 산업과의 연결 미약

과제 운영 후

- 놀이 접점이 확충되고 동호회·커뮤니티 활성화
- 자동차 정비·용품·취미 산업 등 지역 연계 업종도 함께 활성화



주요 과제가 나오기까지

문제 정의			개발 방향	아이디어
문제점	원인	니즈		
청년 인구 유출	문화 인프라 부족	취향 탐색	취향 기반 커뮤니티 활성화모델	청년 문화 거점 공간, '라이프스타일(취향) 도서관'
	콘텐츠 부족	특별한/ 다채로운 경험	워킹그룹기반 창작놀이 콘텐츠	기계의 숨결이 놀이가 되다, '리사이클 창작 놀이터'
	도시환경 및 구조 여건 미흡	녹색힐링 공동체 연결	녹색 생활 커뮤니티 실현 모델	씨앗부터 밥상까지, '인도어 팜'
		자연매개 휴식, 쉼	자연 기반의 회복·휴식 문화 형성	나를 쉬게 하는, '힐링 카펫'
자아 실현 한계	경직된 산업구조, 기업문화	산업구조 혁신 돌파구	구미형 혁신 엑셀러레이팅 모델	한 장의 아이디어로 혁신하는, '청년-기업 상생 프로그램'
	기업정보 부족	기업 이해	체험형, 통합 접점 설계	구미 대표 브랜드를 한곳에, '브랜드 공장'
	불안정한 고용환경	자산관리 /증식	재정 설계 교육/컨설팅 모델	재테크·자산관리 프로그램, '부자청년'
	접근한계, 관심부족	지역 이해	참여 중심 아카이빙 비즈니스모델	과거 50년을 미래 50년으로, '산업유산 아카이빙 플랫폼'
생활 편의 여건 부족	정비되지 않은 보행환경	걷기 산책	함께 뛰는 워크플레이스	반응하는 길, 함께 뛰는 공간, '툰-업 워크 플레이스'
	지나친 업무중심 생활패턴	소통	주민주도 팟캐스트 운영 모델	산단의 이야기를 담는, '볼륨-업 1산단 팟캐스트'

1차년도 사업을 돌아보며

청년디자인리빙랩 대표단 인터뷰

이유빈

전) 반도체스쿨, 웨이퍼스쿨 강사

산업단지가 놓친 조각들,
‘사소한 사용자의 경험’을
찾아가는 여정

5극 3특의 거대 전략을 완성하는 마지막 단서는 청년의 사소한 경험

대한민국 산업화의 상징인 구미 국가산업단지는 1970년대 섬유산업의 고분자 기술이 전자산업을 거쳐 오늘날 반도체와 이차전지의 소재 기술로 진화해온 기술적 연속성(Continuity of Process)을 품은 산단이다. 반세기에 걸쳐 켜켜이 쌓인 이 거대한 산업 지층은 구미만이 가진 독보적인 자산이다.

이러한 산업적 무게감 위에서 정부는 국토 균형 발전을 위한 5극 3특(5대 초광역권+3대 특별자치도) 구상을 추진 중이다. 특히 대구·경북권의 중추인 구미 산단을 거대 제조 기지에서 생활과 문화가 공존하는 거점으로 재구성하는 것은 권역의 자생력을 높이기 위한 국가적 과제라 할 수 있다.

산업통상부, 국토교통부, 문화체육관광부가 공동 주관하고 한국산업단지공단과 한국디자인진흥원이 수행하는 문화선도산단 조성 사업은 바로 이 지점에서 청년디자인리빙랩이라는 새로운 실험을 시작했다. 그동안의 정책이 행정 주도의 공급자 중심이었다면, 청년디자인리빙랩은 지역 청년들이 직접 수요자의 입장에서 산단 혁신 정책을 구상한다는 점에 방점이 찍혀 있다.

청년디자인리빙랩 지역대표단은 스스로를 합리적 균형을 추구하는 사람들(Opti-Median)이라 정의하고, 거대 담론이 미처 담아내지 못한 사용자의 사소한 경험들에 주목했다. 주말 버스 한 대의 부재를 해결하려는 사소한 마음은 튜-업 워크 플레이스가 되었고, 뒤늦게 떠오른 아이디어를 나누고 싶은 갈증은 1산단 팟캐스트로 구체화되었다. 구미의 핵심 산업인 반도체 교육 현장에서 활동해온 이유빈 님은 누구보다 산단의 생태계를 잘 아는 청년이다. 구미산단 청년디자인리빙랩 참여자 이유빈 님의 인터뷰를 통해, 지역 청년들이 찾아낸 사소하지만 결정적인 조각들이 어떻게 구미의 미래 정책으로 디자인 되고 있는지 살펴본다.

뒤늦게 떠오른 아이디어조차 놓치고 싶지 않은 마음, 그것이 산단을 바꾸는 시작

본인을 소개해주세요.

구미 청년디자인리빙랩 지역대표단 이유빈입니다. 구미 반도체 기업에서 근무한 후 구미지역 대학교로 진학했으며 구미시와 SK실트론이 주관한 반도체 스쿨에서 대학생 강사로 중고등학생들에게 반도체 관련 진로 교육을 진행했습니다.

청년디자인리빙랩에 참여하기로 결심하신 이유는 무엇인가요?

처음에는 청년디자인리빙랩이 무엇인지 잘 모르는 상태에서 친구의 권유로 신청하게 되었습니다. 하지만 신청 과정에서 구미 산업단지와 지역의 문제를 청년이 직접 발굴하고 해결 방향을 함께 고민하는 자리라는 점을 알게 되면서 진지한 마음으로 참여하게 되었습니다.

시작 전 청년디자인리빙랩에 대해 솔직히 어떤 기대를 하셨나요?

리빙랩이라는 개념 자체가 생소했기에 구체적인 기대보다는 어떤 과정을 거치는지 직접 경험해 보고 싶다는 호기심이 더 컸습니다. 활동을 통해 늘 보던 구미와 구미 산단을 이전과는 다른 새로운 시각으로 볼 수 있지 않을까 하는 기대감을 가졌습니다.

리빙랩 내에서 본인의 역할을 자평하신다면요?

단순 참여자였지만 주어진 일정에 빠짐없이 참여하며 다른 분들의 의견을 주의 깊게 들었습니다. 특히 적절한 질문을 통해 다른 참여자들의 아이디어가 더 구체화될 수 있도록 뒷받침하는 역할을 수행하고자 노력했습니다.



워크숍 과정에서 특별히 인상 깊었거나 놀라웠던 순간이 있었나요?

다양한 연령대와 직업을 가진 분들과 대화하며, 제가 몰랐던 구미의 장소나 경험하지 못한 일들이 생각보다 많다는 사실에 놀랐습니다. 리빙랩을 통해 산단의 환경이 바뀐다면, 구미 시민들이 그 공간에서 지금보다 훨씬 다채로운 체험을 할 수 있을 것이라는 확신이 들었습니다.

과정 중 아쉽거나 답답함을 느꼈던 순간은 언제인가요?

워크숍 현장에서는 떠오르지 않던 아이디어가 집에 돌아가는 길에 뒤늦게 생각날 때가 있었습니다. 하지만 이를 즉시 제안할 소통 창구가 없어 답답했습니다. 누군가에게는 사소한 순간일 수 있지만, 이러한 개별 사용자의 찰나의 경험들을 놓치지 않고 담아낼 자유로운 게시판 같은 시스템이 보된다면 정부가 지향하는 ‘문화가 있는 산단’의 완성도가 더욱 높아질 수 있을 것이라고 생각합니다.

다른 산단의 아이디어 중 구미에 꼭 도입하고 싶은 것이 있다면 무엇인가요?

완주산단의 버스 운영 아이디어[●]입니다. 구미산단은 교통이 매우 불편하여 자차가 없는 학생이나 사회초년생들은 리빙랩 장소에 접근하기조차 어렵습니다. 주말만이라도 버스를 운영해 청년들이 산단으로 쉽게 올 수 있게 만드는 것처럼, 사용자의 사소한 이동권을 보장하는 것이 거창한 시설을 짓는 것보다 훨씬 시급하고 중요한 과제라고 느꼈습니다.

좋은 아이디어였으나 과제화되지 못해 아쉬운 것이 있나요?

구미시의 청년 정책을 벤치마킹한 요리교실 기반의 소개팅 프로그램입니다. 자연스러운 만남을 통해 구미의 청년 남녀가 연결된다면, 결혼 후 배우자의 직장 문제 등으로 지역을 떠나는 인구 유출 문제를 해결하는 실질적인 대안이 될 수 있다고 보았습니다.

이 경험을 한 번 더 할 수 있다면 꼭 해보고 싶은 활동은 무엇인가요?

2025년에는 제시된 아이디어들을 바탕으로 실현 가능성이 높은 주요 프로그램들을 직접 현장에서 돌려보는 모의 실현 시간이 마련되면 좋겠습니다. 청년들이 찾아낸 사소한 경험의 조각들이 실제 산단의 풍경을 어떻게 바꾸는지 직접 확인해보고 싶습니다.

● 문화를 연결하는 수소 셔틀버스, 완주루프 : 수소 셔틀버스를 도입하여 산단 내 출퇴근 교통 혼잡 문제를 해결하고 산단, 주거, 문화 거점을 순환하는 노선을 운영하는 아이디어입니다.

청년디자인리빙랩 대표단 인터뷰

박경태

국립금오공과대학교 산학협력단
강소특구육성사업단 팀장

과거의 영광과 현재의 공백 사이,
청년이 발견한 산단의 미래

과거의 영광과 현재의 공백 사이, 청년이 발견한 산단의 미래

구미 국가산업단지는 1970년대부터 대한민국 제조업의 중심축을 담당해왔다. 수많은 가족들이 이곳에서 일하며 지역 경제를 지탱했고, 섬유산업에서 전자산업을 거쳐 오늘날 반도체와 이차전지 소재 기술까지 이어지는 기술적 연속성을 품은 산업 생태계를 만들어왔다. 반세기가 지난 지금 구미산단은 “일만 하는 곳”이라는 고정된 이미지와 노후화된 시설이라는 현실 사이에 갇혀 있다. 과거의 영광을 증명하는 산업유산들은 “도시의 흉물”로 치부되며 방치되고 있고 더 많은 기회와 문화를 찾아 청년들은 지역을 떠나고 있다. 생산 중심의 공간에서 생활과 문화가 공존하는 거점으로의 전환, 이것이 5극 3특 중 대구·경북권 자생력 강화를 위해 구미가 풀어야 할 과제이다.

문화선도산단 조성 사업의 청년디자인리빙랩은 이 지점에서 중요한 의미를 갖는다. 관주도의 일방적 계획이 아닌, 지역에서 나고 자란 청년들이 직접 산단의 문제를 발굴하고 해결책을 구상하는 청년디자인리빙랩이 산단을 수요자 중심으로 변화시킬 기회가 될 수 있을 것이기 때문이다.

20년간 ‘도시의 흉물’로 여겨졌던 공간이 구미의 미래 자산이 되기까지

매일 아침 아버지가 산단으로 출근하는 뒷모습을 보며 자란 아이에게 산단은 “사람이 즐기거나 쉴 수 있는 공간”이 아니었다. 그저 일만 하는 회색빛 공장 지대. 40년을 구미에서 나고 자란 박경태 님에게 산단은 그런 곳이었다. 그러나 청년디자인리빙랩 현장 답사 중 20년간 방치되어 온 공장 부지 내부에 들어선 순간, 반전이 찾아왔다. 상징적인 시멘트 조적 구조의 박공지붕과 광활한 평지를 품은 그곳은 겉모습만으로는 상상할 수 없는 매력적인 공간이었다. “겉모습만 보고 ‘흉물’이라 단정했던 산업유산이, 사실은 구미 산단문화를 변화시킬 가장 강력한 자원”임을 깨닫게 되었던 순간이었다. 민간과 공공 영역을 모두 경험한 그는 ‘현실과 이상을 연결하는 현장 연결자’이자 아이를 키우는 아버지로서 리빙랩에 참여했다. 그리고 화려한 공간(하드웨어)만으로는 부족하며 콘텐츠(소프트웨어)와 이를 운영할 사람(휴먼웨어)이 함께 작동해야만 지속될 수 있다는 것을 확신하게 되었다. 40년 고정관념을 깨고 산업유산의 진짜 가치를 발견한 구미 토박이, 박경태 님의 이야기를 들어본다.

‘도시의 흉물’에서 ‘미래의 자산’으로, 40년 고정관념이 깨진 순간

본인을 소개해주세요.

국립금오공과대학교 산학협력단에서 일하고 있는 박경태입니다. 저는 구미에서 태어나고 자라서, 초·중·고·대학교는 물론 직장 생활까지 모두 이곳에서 해온 말 그대로 ‘구미 토박이’입니다. 지역에 대한 애정이 크고, 현재는 공공영역에서 지역 발전에 관심을 두고 일하고 있습니다. 민간기업과 공공영역에서 모두 일해 본 경험이 있어, 현장의 다양한 상황과 시각을 폭넓게 이해할 수 있다고 생각합니다. 무엇보다 구미에서 초·중·고·대학 생활을 하던 아버지로써 우리 아이가 더 행복한 환경에서 살기를 바라는 마음이 이번 리빙랩 참여의 가장 큰 동기 중 하나였습니다.

청년디자인리빙랩, 왜 참여하기로 결심했나요?

어릴 적을 떠올리면, 아침에 집을 나설 때마다 아버지가 산단으로 출근하는 모습을 보았습니다. 그때는 산단 안에 사람이 즐기거나 쉴 수 있는 공간에 대한 기억이 전혀 없었습니다. 그저 ‘산단은 일만 하는 곳’이라는 이미지가 제 머릿속에 자리 잡고 있었습니니다. 구미산단은 한때 대한민국 제조업의 중심이었습니다. 많은 가족들이 이곳에서 일하며 지역 경제를 지탱했지만, 시간이 흐르면서 산단의 활력이 약해지고 있다는 현실을 보게 되었습니다. 특히 친구들과 지인들이 더 많은 기회와 문화를 찾아 구미를 떠나는 모습을 보면서 안타까움이 컸습니다. 이번 리빙랩은 여느 공공사업과 달리, 관 주도의 일방적인 계획이 아니라, 시민과 청년이 직접 문제를 찾고 해결책을 만들어가는 과정이라는 점이 매우 인상적이었습니다. 그리고 무엇보다, 제가 어릴 때부터 갖고 있던 ‘산단 = 일만 하는 곳’이라는 생각을 넘어, 사람이 머물고 즐기며 삶을 만들어가는 공간으로 산단을 다시 상상해보고 싶다는 마음이 참여 결심의 가장 큰 이유였습니다.

시작 전 리빙랩에 대한 솔직한 기대는 무엇이었나요?

‘리빙랩’이라는 말 자체가 처음엔 생소했고, ‘서비스디자인’이라는 개념도 쉽게 와 닿지 않았습니다. 저는 평소 산단을 바꾸는 데는 도로, 건물 등 물리적인 변화가 필요하다고 생각해 왔습니다. 그렇기 때문에 처음에는 청년들이 모여 토론만 한다고 산단이 바뀔 수 있을까? 라는 의문이 있었습니다. 그러나 구미산단 청년디자인리빙랩 운영팀은 참가자들이 편안하게 의견을 나누고 다양한 아이디어가 나올 수 있도록 세심하게 이끌어 주셨습니다. 워크숍 구성, 질문의 흐름, 토론 방식 모두가 고민이 느껴졌고, 그 덕분에 다양한 참여자들과 활발하게 소통하면서 제 생각도 조금씩 기대와 호기심으로 바뀌었습니다. ‘우리가 함께 고민한 것이 실제로 어떤 모습으로 구체화될 수 있을까?’ 라는 기대가 점점 커졌습니다.

다른 산단의 사람들이 우리 산단을 볼 때 무엇이 가장 특징적이라고 할 것 같나요?

외부 사람들이 구미산단을 본다면, 아마 회색빛 공장과 기계 소음, 그리고 퇴근 시간이 지나면 금세 조용해지는 모습을 먼저 떠올릴 것 같습니다. 즉, 산단은 사람보다는 기계 중심, 일 중심의 공간으로 인식될 가능성이 큼니다. 이런 이미지 때문에 생활, 문화, 놀이, 휴식 같은 요소는 산단의 정체성 안에서 상대적으로 빠져 있었습니다. 특히 구미 1산단은 전국에서도 오래된 산단에 속합니다. 오랜 시간 지역 산업의 중심 역할을 해 온 만큼, 시설이 전반적으로 노후화되어 있는 현실 역시 부정할 수 없습니다. 이처럼 ‘일만 하는 곳’이라는 고정된 이미지와 낡은 물리적 환경이 어우러져, 산단은 외부 시각에서 삶의 공간으로 쉽게 떠올리기 어려운 곳이 되었습니다. 저는 리빙랩이 이러한 기존 이미지를 바꾸는 새로운 출발점이 될 수 있다고 기대했습니다. 리빙랩을 통해 산단이 생산 중심의 공간을 넘어 사람 중심의 장소로 재해석될 가능성이 논의되고, 실제로 지역의 다양한 잠재력을 발견해 가는 과정이 의미 있다고 느꼈기 때문입니다.



본인의 역할을 자평한다면 무엇으로 정의하고 싶으십니까?

제 역할을 스스로 정의한다면 저는 ‘현실과 이상을 연결하는 현장 연결자’였습니다. 리빙랩에서 다양한 아이디어가 나올 때마다 “이 아이디어가 현실적으로 가능한가?”와 “확장 가능성은 있는가?”를 반드시 동시에 고민했습니다. 구미에서 평생 살아온 점과, 사기업과 공공영역을 모두 경험한 점이 청년들이 느끼는 현실과 행정의 현실을 잇는데 도움이 되었습니다. 아이디어가 현실에서도 실행 가능하도록 현장의 목소리와 행정 조건을 함께 고려하며 조율하는 역할을 했다고 생각합니다. 또한 아빠의 관점에서 “아 이와 함께 갈 수 있는 공간인가?”를 계속 고민하며 가족 친화적 시각을 더하려 노력했습니다.

워크숍에서 충격 받은 순간이 있었다면 무엇이었나요?

가장 충격적인 순간은 사업 대상지인 방림 공장 부지를 현장 답사했을 때입니다. 지난 20년간 창고로만 쓰이며 외부와 단절되어 있어, 평소 지나다닐 때는 그저 방치된 도시의 흉물이라고 생각했습니다. 그러나 실제 내부는 상징적인 시멘트 조적 구조의 박공지붕과 물류 이동을 위해 조성된 광활한 평지를 품고 있는 매력적인 공간이었습니다. 겉모습만 보고 ‘흉물’이라 단정했던 산업유산이, 사실은 구미 산단문화를 변화시킬 가장 강력한 자원임을 깨닫게 된 ‘반전’의 순간이었습니다.



“산단을 이렇게 볼 수도 있구나”라는 인식 전환이 있었던 부분이 있었다면 무엇이었나요?

기존에는 산단을 오로지 생산을 위한 곳으로 생각했습니다. 이번 리빙랩을 통해 산단이 기술, 놀이, 역사가 어우러진 매력적인 문화 공간이 될 수 있다는 확신을 얻었습니다. 지역 대표 기업의 기술과 브랜드를 한곳에서 체험하는 ‘브랜드 공장’을 통해 닫힌 산단이 주민과 소통하는 열린 광장이 될 수 있음을 보았고, 폐기계와 부품을 아이들의 상상력을 자극하는 놀이 기구로 재탄생시키는 ‘리사이클 창작 놀이터’를 구상하며 제조 도시 구미만이 가질 수 있는 ‘특별한 무언가’가 될 수 있을 것 같습니다. 또한, 사라져가는 지난 50년의 산업유산을 기록해 미래 자원으로 만드는 ‘아카이빙 플랫폼’을 통해, 낡은 것이 흙물이 아니라 우리 삶을 풍요롭게 할 가장 ‘힙’한 미래 자산임을 깨닫게 되었습니다.

과정에서 가장 다시 겪어보고 싶은 순간이 있었다면 무엇인가? 왜 그렇게 느꼈나요?

리빙랩에서 퍼소나를 설정해 문제를 들여다본 활동이 가장 인상적이었습니다. 특정 퍼소나 관점으로 논의하면서 현실적 사용자 경험을 구체적으로 상상할 수 있었지만, 시간 관계상 단일 서포나 중심으로만 진행되어 아쉬웠습니다. 여러 연령대와 배경을 가진 복수의 퍼소나를 동시에 설정해 논의해 봤다면 서로 다른 요구와 갈등 지점을 미리 파악할 수 있었을 것입니다. 다양한 사용자 관점을 함께 고려하는 과정은 아이디어의 현실성 검증과 설계 완성도를 높이는 데 더욱 도움이 되었을 것이라고 생각합니다. 그래서 기회가 있다면, 다양한 퍼소나를 반영한 세션을 다시 해보고 싶습니다.

과정 중 부족했던 점을 느낀 순간은 언제였고, 그것을 느꼈던 이유는 무엇입니까?

리빙랩 과정은 매우 의미 있었지만, 시간과 자원이 충분하지 않아 아이디어를 깊게 확장하기 어려웠던 순간이 있었습니다. 또한 참여자들의 의견을 더 깊이 나누고 조율할 시간이 있었다면, 서로의 관점을 더 잘 이해하고 공동 비전을 더 탄탄하게 만들 수 있었을 거라는 아쉬움이 남습니다.

작년 리빙랩 활동을 돌아봤을 때 “이건 끝까지 해보지 못해서 아쉽다”는 느낌이 남는 지점은 무엇인가요?

참가자들과 짧은 시간 동안 여러 아이디어를 공유하며 토론하는 데는 성공했습니다. 하지만 그 아이디어들을 깊이 있게 다듬고, 서로의 관점을 충분히 이해해 가는 과정은

다소 부족했다고 느꼈습니다. 특히 아이디어가 실제로 현장에서 실행되기 위해 필요한 실행 가능성, 우선순위, 현실적인 제약 등에 대해서는 시간이 부족해 논의하지 못한 것 같습니다. 지금 되돌아보면, 짧은 시간 안에 진행되다보니, 다른 사람이 왜 그런 생각을 했는지 충분히 알기 어려웠습니다. “왜 저 사람은 이런 의견을 냈을까?” “이 생각의 배경은 무엇일까?” 같은 질문을 서로에게 던질 여유가 적어, 서로의 생각을 더 깊게 이해하는 데 한계가 있었습니다. 혹시나 여건이 된다면 1박 2일 정도 몰입할 수 있는 해커톤 같은 프로그램이 있었다면 어떨까 하는 생각도 했습니다.

나왔던 아이디어 중 다른 산단에도 적용할 수 있을 것이라 생각하는 아이디어가 있다면 무엇입니까?

‘볼륨-업 1산단 팟캐스트’[●]는 대규모 인프라나 예산 없이도 시작할 수 있는 아이디어입니다. 이 팟캐스트를 통해 지역 사람들이 일상과 경험을 나누며 자연스럽게 서로 연결될 수 있다는 점이 매우 매력적입니다. 예를 들면, 평소 함께 알던 동네 사람이 라디오에 나와 이야기하는 모습을 들으며 “아, 저 사람 회사에서는 이런 일을 하고 있구나”, “저 사람은 우리 동네에서 저렇게 살아가고 있구나” 라고 생각하게 된다면, 지역에 대한 친밀감과 애착이 자연스럽게 생기게 될 것입니다. 이처럼 단순한 구성과 낮은 비용으로도, 이 팟캐스트는 공동체 회복과 지역 정체성 형성에 기여할 수 있는 강력한 소트 콘텐츠가 될 수 있다고 생각합니다.

좋은 아이디어였는데 과제화 되지 못했던 것을 하나만 꼽는다면 무엇인가요?

‘아이스링크장’과 같은 계절 특화 놀이 시설입니다. 사실 처음 이 아이디어를 들었을 때는 솔직히 “구미에 아이스링크라니?” 라는 생각이 들었습니다. 하지만 곰곰이 생각해 보니 이 아이디어가 가질 수 있는 가능성은 매우 크다는 점이 분명해졌습니다. 구미는 전통적으로 산업 중심 공간으로만 인식되어 왔습니다. 그런 맥락에서, 산단 안팎에서 계절의 변화를 느끼며 즐길 수 있는 공간은 지역 주민들에게는 일상에 새로운 즐거움을 줄 수 있고, 외부 방문객에게는 구미만의 특별한 경험 포인트가 될 수 있습니다. 물론 이 아이디어는 예산, 기후, 운영 방식 등 고려해야 할 요소가 많은 것이 사실입니다.

● 볼륨-업 1산단 팟캐스트 : 업무 중심 생활로 교류가 제한적인 산단 노동자와 주민이 직접 DJ-게스트로 참여해 산단 내 맛집, 기업 소개, 일상 이야기 등을 담은 보이는 라디오 형식의 팟캐스트를 제작 운영한다는 아이디어입니다.
(과제번호 8, 112페이지)

그럼에도 불구하고, 이런 시설은 다른 지역에는 없는 ‘핵심 콘텐츠’가 될 수 있는 잠재력을 가지고 있었습니다.

리빙랩의 결과가 실제 사업·정책으로 이어지려면 무엇이 필요할까요?

단지 멋진 공간(하드웨어)을 만드는 것 만으로는 충분하지 않습니다. 그 공간을 지속적으로 채울 콘텐츠(소프트웨어)와 이를 운영할 사람(휴먼웨어)이 필요합니다. 또한 정책·제도적 지원이 뒷받침되어야 지속 가능한 변화가 가능합니다. 아이와 체험을 위해 여러 지역을 다니다 보면, 체험 시설은 최신식인데 한 번 가고 마는 곳이 있는가 하면, 시설은 조금 낙후되었더라도 매번 새로운 즐길 거리가 있어 계속 찾게 되는 곳이 있습니다. 전국의 많은 체험 시설이 ‘일회성 방문지’로 전락하는 이유는 화려한 외관에 비해 내부 콘텐츠가 빈약하거나 이를 운영할 주체가 없기 때문입니다. 따라서 막대한 예산을 들인 공간이 낭비되지 않으려면, 전문가가 만들어준 일회성 콘텐츠를 소비만 하는 것이 아니라 지속적으로 콘텐츠가 끊임없이 업데이트 될 수 있도록 민·관 등이 함께하는 운영 체계를 만들어야 합니다. 또한, 아무리 좋은 공간도 가기 힘들면 시민들의 관심에서 멀어집니다. 산단의 고질적인 문제인 대중교통망을 확충하여 남녀노소 모두가 물리적으로 쉽게 접근할 수 있게 해야 합니다. 동시에 시민들이 “산단에 놀러 간다”는 것을 어색해하지 않도록 심리적 문턱을 낮추는 노력도 병행되어야, 사람들이 지속적으로 관심을 가지고 방문하는 살아있는 공간이 될 것입니다

이 경험을 한 번 더 할 수 있다면 “이번에는 꼭 해보고 싶다”고 생각하는 것이 있다면 무엇인가요?

이번 리빙랩 경험을 기반으로 더 확장된 학습과 교류의 기회를 갖고 싶습니다. 먼저, 타 지역 리빙랩 참여자들과의 교류입니다. 각 지역이 가진 문제와 접근 방식이 다르고, 리빙랩 운영 방식의 차이도 큼니다. 타 지역의 리빙랩 참여자들과 직접 만나 의견을 나누고 경험을 공유한다면, 우리만의 고유한 고민을 객관적으로 재조명하고 새로운 아이디어의 영감을 얻는 데 큰 도움이 될 것입니다. 다음으로는 성공적으로 문화 산단으로 변모한 다른 지역 사례(국내 또는 해외)를 직접 방문해보면 좋을 것 같습니다. 실제로 운영되고 있는 모델을 눈으로 보고, 운영 주체의 고민과 전략을 듣는 경험은 우리 산단의 방향성을 구체화하는 데 큰 도움이 될 것입니다.

**아버지의 출근 모습을 보며 ‘산단은 일만 하는 곳’이라고 생각했던 어린 시절을
말씀해주셨는데요, 10년 후 성인이 된 자녀에게 어떤 모습의 구미를 보여주고 싶으신가요?**

어린 시절 저는 산단을 그저 ‘일만 하는 곳’으로만 생각했습니다. 아마도 그때 제가 원했던 건 “아버지가 웃으며 일할 수 있는 곳”이었을 것 같습니다. 이번 리빙랩에 참여하면서 관심을 갖는 것이 변화의 시작일 수 있다는 것을 다시 느꼈습니다. 사람과 장소에 대한 관심이 있어야 보이지 않던 가능성을 발견할 수 있고, 나만의 이야기가 모두의 이야기로 확장될 수 있습니다. 이것이 산단의 미래를 변화시키는 힘이 될 것입니다. 10년 후, 제 아이에게 ‘일과 쉼이 함께 있는 공간’으로 변한 산단을 보여주고 싶습니다. 출근하는 사람들이 잠깐 쉬어갈 수 있는 공간도 있고, 쉬러 온 사람들도 산단의 기술과 문화를 자연스럽게 체험할 수 있는 장소가 공존하는 곳. 일하는 사람과 쉬는 사람이 서로 마주치는 복합 공간이 일상이 된 산단은 일하는 공간을 넘어 삶의 일부가 되어 있을 것입니다. 지금 리빙랩에서 논의되고 있는 방림부지 뿐 아니라 곳곳에 일과 생활, 문화가 공존하는 구미 산단이 되기를 희망합니다.



수행사 대표 소감

과거의 영광과 현재의 공백 사이, 산단 전환의 문을 연다



이장우
디자인 섹 대표

과거의 성취가 남긴 공백, 구미산단의 전환 과제

구미 국가산업단지는 대한민국 산업화의 ‘첫 장면’에 가까운 곳이다. 1969년 조성 이후 섬유와 전자 산업을 기반으로 성장했고, 산업 구조는 전기·전자·반도체, 기계·로봇, 2차전지, 첨단소재 등 첨단 제조 산업으로 변화를 이어가고 있다. 반세기가 지난 지금, 구미산단은 과거의 영광과 현재의 공백 사이에 갇혀 있다. ‘일만 하는 곳’이라는 고정된 이미지, 노후화된 환경, 밤이 되면 꺼지는 불빛, 청년에게는 머물 이유가 부족한 생활 조건이 겹친다. 생산 중심의 공간을 생활과 문화가 공존하는 거점으로 전환하는 과제는 더 이상 슬로건에 그쳐서는 안 된다.

이런 이유에서 문화선도산단 조성 사업, 그리고 그 실행 방식인 청년디자인리빙랩이 중요해진다. 공공 사업은 보통 계획을 먼저 확정하고 실행으로 들어가지만, 청년디자인리빙랩은 그 순서를 바꾼다. 사람의 경험에서 출발해 무엇이 문제인지부터 다시 규정하고, 작은 실험으로 검증하며, 그 결과에 따라 계획을 수정한다. 구미산단 청년디자인리빙랩은 청년을 ‘행사 참여자’가 아니라 ‘생활기반 수요자’로 다시 정의한다. 참여를 끌어내는 것이 목적이 아니라, 청년의 일상이 실제로 바뀌는지를 확인하는 것이 목적이다.

옵티미디언이 사는 요새, 청년을 생활기반 수요자로 다시 보다

구미산단에서 이 방향을 가장 정확히 표현하는 언어는 ‘옵티미디언(Opti-Median)이 사는 요새(Opti-Median’s Fortress)’이다. 2025년 12월 17일, 구미산단 청년디자인리빙랩은 1차년도 결과를 이 개념으로 정리해 발표했다. ‘옵티미디언’은 손실 없이 삶의 효율을 극대화하며 성장과 만족의 균형을 추구하는 현실적 인간이다. 구미 청년을 가까이에서 보면, 이 표현은 오히려 담백하다. 삶이 뻑뻑한데도 포기하지 않고 ‘가성비 있게’ 자기계발과 여가를 동시에 붙잡으려 한다. 그래서 나는 구미 청년을 ‘새우잡을 자면서도 고래꿈을 꾸는 사람들’이라고 말한다. 산업문화 복합 인프라라는 이들이 일과 생활의 균형을 이루며 성장하도록 돕는 기반이 되어야 한다.

이 개념이 중요한 이유는 구미의 문제를 하드웨어 부족으로만 한정해 파악해서는 안 되기 때문이다. 하드웨어는 언젠가 낡는다. 반면 소프트웨어, 즉 운영되는 프로그램은 사람의 경험과 습관을 바꾼다. 청년에게 부족한 것은 건물 자체가 아니라 그곳에서 가능한 경험, 관계, 자기계발의 기회, 퇴근 후의 시간 사용 방식이다. 산업단지를 사람의 삶을 담은

공간으로 다시 바라보는 관점의 전환이 먼저이고, 그 관점을 실행으로 바꾸는 방법이 리빙랩이다.

생활의 경험을 실험으로 바꾸다

구미에서 우리는 ‘산업 유산’을 다시 보는 순간을 경험했다. 리빙랩 현장 답사 중 20년간 방치되어 온 공장 부지 내부를 마주했을 때, 상징적인 시멘트 조적 구조의 박공지붕과 광활한 평지, 예상 밖의 스케일과 구조가 한 번에 들어왔다. 겉모습만으로는 상상하기 어려운 매력과 가능성이 그 공간 안에 있었다. ‘홍물’이라 단정했던 산업 유산이 사실은 산단 문화를 바꿀 강력한 자원일 수 있다는 가능성을 확인한 것이다. 산업 유산을 ‘치워야 할 과거’로 보던 시선이 ‘활용해야 할 미래’로 전환되는 지점이다.

1차년도는 이 관점을 ‘과제’로 풀어내는 단계였다. 2025년 한 해 동안 청년디자인리빙랩 워크숍 5회, 서비스 사파리 2회, 이해관계자 인터뷰 5회, 설문조사 4회, 전문가 아이디어 회의 3회 등을 거쳐 핵심 이슈와 인사이트를 바탕으로 총 14개의 과제를 도출했고, 과제 우선순위는 지역대표단·지역참여단·디자인 자문위원이 함께 평가했다. 이후 평가 결과를 공유·중간 보고하고, 지자체가 차년도 프로토타이핑 대상 과제를 최종 선정하는 구조로 이어졌다. 제시된 과제들은 모두 디자인DB(www.designdb.com)에 공개되어 있다.

2~3차년도는 1차년도에 도출된 핵심 과제를 프로토타이핑·시범운영으로 실증하고, 사용

자 피드백과 운영 데이터를 바탕으로 실행 조건(운영주체·예산·공간·안전·법제)을 조정하는 단계이다. 4차년도에는 프로그램을 문화선도산단 사업 이후에도 지속되도록 운영 모델로 개발할 계획이다.

구미산단의 전환은 결국 이 질문으로 압축된다. “청년의 일상이 산단 안에서 계속 이어지게 할 수 있을까?” 그 답을 위해 우리는 산업단지를 생산성의 공간으로만 보지 않고, 삶이 돌아가는 공간으로 바라보려고 한다. 공간을 만드는 논의보다는 수요자 경험의 작동 방식을 중심에 둘 것이다. 구미의 청년들이 과거의 영광과 현재의 공백 사이에서 발견한 것은 ‘미래로 향하는 문’이었고, 그 문은 리빙랩의 프로토타이핑·시범운영을 통해 반복적으로 실증될 때 열릴 것이기 때문이다.

전문가 기고문

구미산단, 청년+디자인+리빙랩 으로 이상향을 그린다



김선아
구미산단 청년디자인리빙랩 자문위원
국립금오공과대학교 산업공학전공 교수

왜 '청년 + 디자인 + 리빙랩'인가?

잠을 이루지 못할 때가 꽤 있었다. 구미 문화산단 청년디자인리빙랩 자문위원으로 활동하는 동안 다른 프로젝트를 할 때와는 달리 지나치게 몰입하였기 때문이다. 그 이유는 개인적인 경험과 상황에 근거한다. 90년대 중반 첫 직장의 현장 교육 프로그램으로 구미 공장에서 몇 달을 보내면서 역동적이고 풍요로웠던 기억이 있다. 국가 발전의 원동력이라는 자부심과 희망찬 미래를 꿈꾸는 개인의 열정이 가득 차 있었다. 20년 만에 직장 때문에 돌아온 구미는 여전히 웅장했지만 여러 가지 위기와 변화의 상황 속에서 도시의 미래를 고민하는 분위기가 되었다. 구미에 대한 좋은 기억을 간직하고 현재 구미 시민으로 살고 있는 나는 구미시의 '문화선도산단 사업' 선정을 통해 새로운 미래를 만들어 가고자 하는 희망의 촉진제가 무척이나 반가웠고 청년디자인리빙랩에 참여하면서 진심이 되었다.

문화선도산단 사업의 가장 큰 특징은 다양한 행정 부처와 기관의 개별 사업이 연합하여 기존 산업단지의 경쟁력 강화를 위해 '문화'라는 시대적 키워드로 산업단지를 '활성화해 재생'하는 것이라 볼 수 있다. 이는 기존 정부 공모 사업의 작동 방식을 근본적으로 뒤집는 정책 실험으로서 산업단지에서는 처

음 시도하는 형태의 사업으로 다양한 조직과 목적, 하드웨어와 콘텐츠 등 여러 가지 요소를 모두 고려하여 조화를 이루어가야 하는 어려운 프로젝트임이 분명하다. 이러한 측면에서 문화선도산단 사업의 세부사업으로 청년디자인리빙랩은 중요한 역할을 한다.

왜 청년인가?

청년은 하나의 상징이자 은유이다. 산업은 변화하는 기술의 흐름에 맞추어 지속적인 혁신을 해야 생존하며, 이를 위해 신기술과 신산업에 필연적으로 투자하고 성장시켜야 한다. 우리나라가 가진 제조업의 경쟁력은 미국과의 관세 협상이나 피지컬(Physical) AI 등 최근 이슈를 보더라도 확인할 수 있으며, 이를 기반으로 한 스마트한 기술로의 전환을 위해 기술과 산업의 청년인 DX, AX가 필요하다. 이를 개발하고 운영, 활용하기에 유리한 미래 성장 세대로서의 핵심 인력인 청년 또한 필요하다.

안타깝게도 구미시는 젊은 도시인 편이지만 점차 고령화되어 가고, 청년 유출 인구가 늘어나고 있으며 특히, 여성 청년 인구의 유출 심화로 인한 도시 구성 인원의 불균형이 일어나고 있다. 그렇다면, 그들이 원하는 공간과 환경, 여건은 어때야 할까? 옛

영광을 누렸던 장년 세대는 문화산단에 나이트클럽을 지으면 청년들이 좋아할 것이라는 아이디어를 내기도 한다. 수요자인 청년의 생각은 다를 수 있다. 그래서 청년을 관찰하고 청년에게 물어보고, 직접 참여시켜 살아 있는 의견과 특성을 파악해야 한다.

구미 문화산단 청년디자인리빙랩은 청년 대표단 활동과 참여단을 통해 의견을 수렴하고 정리하여 인사이트를 도출하였다. 특히, 지역 청년의 특성이 가성비와 효율을 중시하며 더 나은 미래를 꿈꾸고 있는 ‘옵티미디언(Opti-median)’이라는 개념을 정의하였다. 이는 ‘문화’라는 개념이 구미 문화산단에 적용될 때 다른 도시나 지역과는 차별화된 방향과 레벨, 범위를 정의하는 단초를 제시하였다.

왜 디자인인가?

시각예술로서의 디자인은 원류를 따져 볼 때 예술의 의미에서 현재의 역할을 짚어볼 필요가 있다. 예술의 가장 큰 가치는 현실을 비판하고, 말하지 못하는 이상향을 제시하여 사람들이 미리 경험하게 하는 데 있다. 현상학자인 메를로 폰티(Merleau-Ponty)는 ‘선경험(先經驗)’이라는 키워드를 통해 예술은 아직 가보지 못한 근원적인 세계의 모습을 선형적으로 감각이 경험하게 하는 것이라 정의한 바 있다. 본 사업에서 디자인은 바로 이러한 의미에서 현재의 문제점과 상황, 거건 등을 조사·분석하고 미래의 이상적 모습을 계획하고 시각적으로 전달함으로써 그 역할을 하였다.

구미 문화산단 청년디자인리빙랩은 ‘옵티미디언이 사는 세계’라는 이상향의 개념을 제시함으로써 박공지붕의 상징적 조형성을 가진 방림방직의 옛 건

물을 중심으로 일과 생활이 어우러지는 다양한 콘텐츠 아이디어와 운영 방안을 시각화하여 청년의 미래를 선경험하게 하였다. 구미시는 청년디자인리빙랩 아이디어를 바탕으로 구미 문화산단의 마스터플랜과 문화산단을 대표할 브랜딩 개발을 진행하고 있다. 이는 수요자인 청년의 생각과 기대가 디자인으로 치환되어 문화산단의 이름으로 정체성을 가지고 건축물, 시설물과 같은 하드웨어와 프로그램, 서비스와 같은 소프트웨어를 하나의 콘셉트로 아우를 것이다.



왜 리빙랩인가?

실제 현장 상황에서 아이디어를 실험하여 개선과 검증을 통해 발전시키는 개념을 리빙랩이라고 하며, 이는 몇 년 전부터 신제품 개발, 도시 혁신에 활용되어 왔다. 탑다운 방식의 정책 실행은 수요자와 현장에 맞지 않는 경우가 발생하며 서로 간의 불신을 초래하였다. 현장 실험의 방식을 통해 계속 수정해 나가는 리빙랩은 느린 것 같지만, 정책 실패의 가능성을 줄이고 시행착오 비용을 낮추는 효과적인 방식이다. 기존의 리빙랩은 기획과 분리되어 현장 실험에 중점을 두었다면, 청년디자인리빙랩은 수요자인 청년과 시민의 의견이나 아이디어를 기획 단계에서부터 중점적으로 반영하고, 정리된 아이디어를 실험해 보는 과정을 정책 공급자와 서비스디자인, 수요자가 함께해 나가면서 몰입과 신뢰를 쌓아 나가는 방식으로 차별화된다. 이는 수년간 시행되었던 ‘국민디자인단’[●]이라는 정책서비스디자인의 노하우가 만들어 낸 체계와 지식에 기반한다. 구미 청년디자인리빙랩은 지역 디자인 기업과 ‘국민디자인단’ 경험이 많으면서 지역에 기반을 둔 서비스디자인 전문가가 운영하여 지역에 대한 깊은 이해와 현장성, 연대감을 최대화하였다. 또한, 정책 공급자(공무원)와 시민 간의 입장과 의견을 통합적으로 조율하고 고려한 아이디어를 전략적으로 정리하는 역할을 충실히 하였다. 1차 연도의 기획을 바탕으로 2026년에 시행할 아이디어 실험은 문화산단의 변화를 체감하는 작은 씨앗이 될 것이라 기대한다.

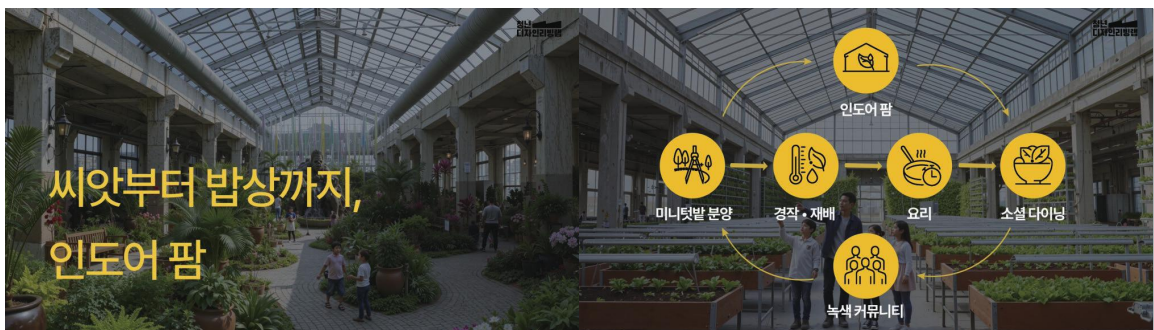
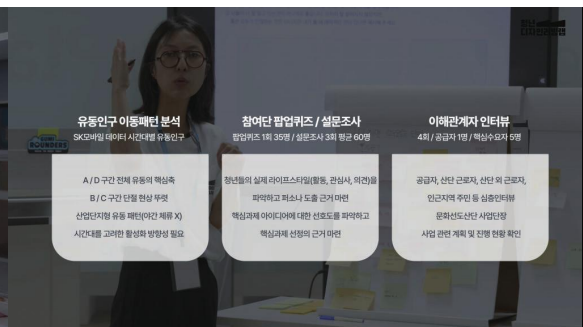
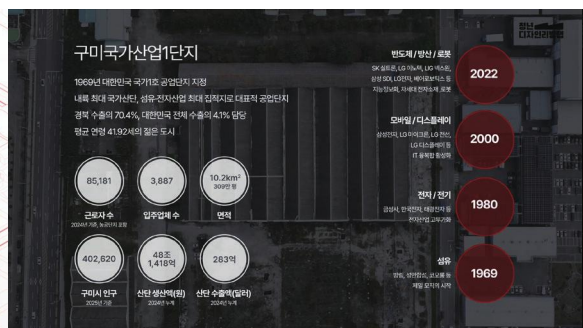
구미시는 청년디자인리빙랩을 시작으로 문화산단 브랜딩 개발, 문화산단 마스터플랜 용역을 수행하고 있으며, 이를 통해 올해 구미 문화산단의 구체적 그림이 구체화될 것이다. 구미시는 문화산단 사업

을 위해 별도의 추진단을 구성해 운영 중이다. 청년디자인리빙랩을 포함해 문화선도산단 세부 사업을 체계적으로 통합 관리하고자 하는 지자체의 의지가 드러난다. 지역을 넘어 자부심을 느낄 만한 결과물을 만들기 위해서는 관련자 모두가 비전을 공유하고, 실무 협의와 전문적 의사 결정이 흔들림 없이 이루어져야 한다. 구미의 지난 50년의 영광을 앞으로 50년의 꿈으로 상징화할 첫 그림이 상투로 굳지 않도록, 협의와 실행 과정에서 자문위원으로서 뾰족함을 잃지 않겠다고 다짐한다.

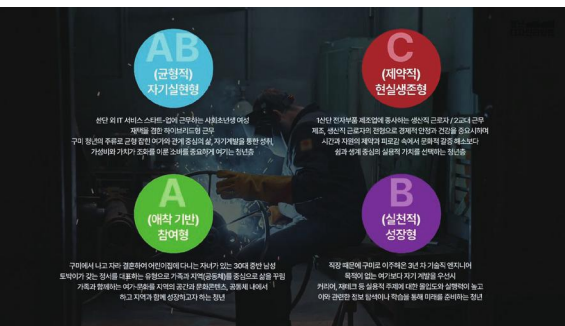
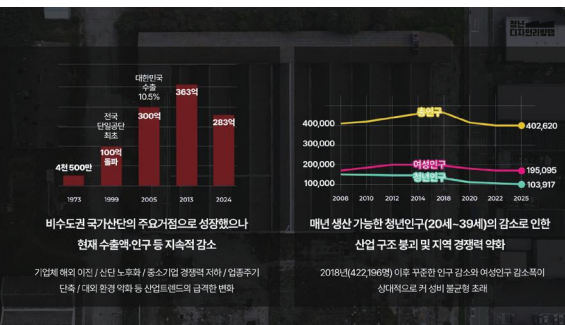
● 국민디자인단 : 공공서비스 현장에서 수요자·공무원·전문가가 함께 문제를 재정의하고 해법을 만들어 온 정책서비스디자인 실행 모델



2025 구미산단 청년디자인리빙랩 과제 소개 영상



2025 구미산단 청년디자인리빙랩 과제 소개 영상입니다.
핸드폰으로 큐알코드를 찍어서 영상을 살펴보세요.



주최

산업통상부

주관

한국산업단지공단,

한국디자인진흥원

| 윤성원 서비스디자인실 실장

| 박민영 서비스디자인실 안전디자인팀 팀장

| 구경은 서비스디자인실 안전디자인팀 선임연구원

| 최상준 서비스디자인실 안전디자인팀 선임연구원

| 오경민 서비스디자인실 안전디자인팀 연구원

디자인 자문위원

김광순 (㈜디맨드 대표

김선아 금오공과대학교 산업공학전공 교수

이석현 중앙대학교 실내환경디자인전공 교수

정재희 홍익대학교 산업미술대학원 서비스디자인전공 교수

수행

디자인 선

| 이장우 대표

| 김한솔 팀장

| 배규진 책임

유엔알코리아

| 백수현 이사

지역대표단

수요자

| 김동성 (㈜더조은에너지 차장

| 박경태 국립금오공과대학교 산학협력단 팀장

| 신혜림 에코에듀센터 문화예술환경연구소 대표

| 윤정욱 GS구미열병합발전 발전효율팀 팀장

| 이유빈 (전)반도체스쿨, 웨이퍼스쿨

| 이유진 구미시민

공공

| 김동규 한국산업단지공단 경북지역본부 입지혁신팀 과장

| 손성우 구미시 문화산단추진단 문화산단기획팀 주무관

서비스 디자이너

| 배규진 디자인 선 책임

| 백수현 유엔알코리아 이사

지역참여단

경은서, 권예슬, 권유주, 권윤정, 권지나, 금예지, 길혜정,

김경훈, 김규범, 김노현, 김다연, 김도희, 김민주, 김민준,

김민준, 김석준, 김선화, 김선화, 김세경, 김영수, 김예나,

김원선, 김은영, 김은영, 김재택, 김재훈, 김점윤, 김점권,

김지상, 김지수, 김지영, 김지윤, 김태연, 김태희, 김형일,

노경현, 라현준, 명수향, 문기태, 민경옥, 박민선, 박선주,

박시현, 박영균, 박옥재, 박은경, 박주영, 박혜진, 박효선,

배경미, 배성우, 변훈, 서나라, 서상원, 서우정, 서지원,

서혁수, 손동현, 손영민, 신예리, 신채이, 안예원, 우수현,

유수진, 유예나, 유재욱, 유현진, 윤미영, 윤정모, 이가희,

이근규, 이상순, 이상훈, 이선숙, 이서준, 이원석, 이현상,

이지은1, 이지은2, 이진희, 이창호, 이큰술, 이현정, 이현진,

이혜정, 장서윤, 장선희, 장세영, 장수영, 장정현, 전수현,

정예경, 정원규, 정유민, 정혜미, 조남술, 조병우, 조수현,

조은경, 조인성, 조현진, 조희찬, 최주희, 한승현, 한영신,

한태성, 황성하, 황소희, 황영춘, 황유진, 황윤동, 황진섭

도움주신 분들

김보한 에이티드 대표

이승엽 국립금오공과대학교 건축토목환경공학부 교수

안정윤 국립금오공과대학교 산업공학과 연구원

황유경 국립금오공과대학교 산업공학과 연구원

결과모음집 편집

소소한소통 김예림 PM, 최주현 PM

결과모음집 디자인

소소한소통 김지예 디자이너, 서예린 디자이너

발행월 2026년 3월

ISBN 979-11-7486-056-9 95330

979-11-7486-009-5 (세트)



2025년 문화선도산단 청년디자인리빙랩 1차년도 결과모음집

©한국디자인진흥원

이 책에 실린 글은 한국디자인진흥원과 디자인 선의 동의 없이 무단으로 사용·전재할 수 없습니다. 이 책은 산업통상부 문화선도산업단지 조성 사업 중 청년디자인리빙랩 운영 내용을 토대로 개발된 것입니다. 이 내용을 대외적으로 발표할 때에는 반드시 산업통상부, 한국디자인진흥원에서 시행한 청년디자인리빙랩의 결과임을 밝혀야 합니다.



ISBN 979-11-7486-056-9 95330
ISBN 979-11-7486-009-5 (세트)