

2025년 문화선도산단
청년디자인리빙랩
1차년도 결과모음집

청년
디자인리빙랩

청년이 바꾸는 산업단지

구미·완주·창원

청년이 바꾸는 산업단지

구미·완주·창원

청년
디자인리빙랩



청년디자인리빙랩 통합본
(구미·완주·창원산업단지)
자료집을 확인할 수 있는
링크입니다.



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



구미



완주



창원

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 사업 결과

구미국가산업단지 소개	16
산업단지의 변화가 필요한 이유	17
청년디자인리빙랩 운영 내용	18
청년디자인리빙랩 주요 결과	20
구미국가산업단지 핵심 컨셉	22
구미국가산업단지 주요 과제 14개	25



**완주일반산업단지
청년디자인리빙랩
1차년도 사업 결과**

완주일반산업단지 소개	64
산업단지의 변화가 필요한 이유	65
청년디자인리빙랩 운영 내용	66
청년디자인리빙랩 주요 결과	68
완주일반산업단지 핵심 컨셉	70
완주일반산업단지 주요 과제 12개	73

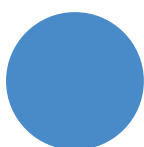
**창원국가산업단지
청년디자인리빙랩
1차년도 사업 결과**

창원국가산업단지 소개	108
산업단지의 변화가 필요한 이유	109
청년디자인리빙랩 운영 내용	110
청년디자인리빙랩 주요 결과	112
창원국가산업단지 핵심 컨셉	114
창원국가산업단지 주요 과제 12개	117

1차년도 사업을 돌아보며	150
---------------	-----

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



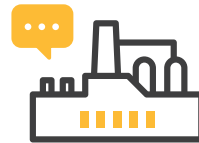
낡고 오래된
공장 중심의 공간



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.

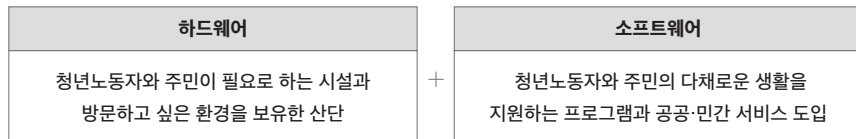
청년디자인리빙랩은 정책 방향을 설정하는 기관과 산업단지 현장에서 활동하는 주체들이 협력해 운영됩니다. 이 과정에서 청년을 비롯한 노동자와 주민, 지자체 관계자, 전문가가 함께 참여해 자신의 경험을 바탕으로 문제를 제기하고 아이디어를 제안하며, 산업단지의 일상과 환경을 다양한 시선에서 다시 바라봅니다.

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.

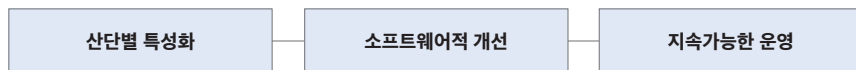
목표 및 추진전략

목표

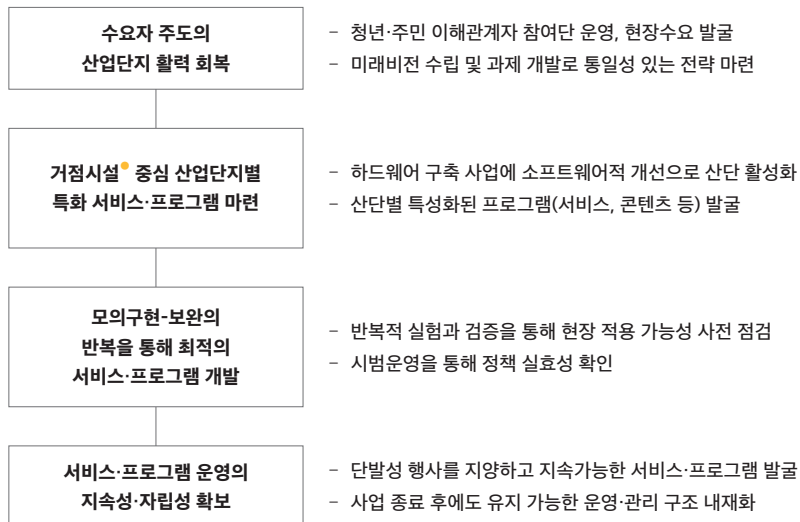
청년의 생활, 여가와 커리어 발전까지 'Work & Life 밸런스를 갖춘 삶의 플랫폼 산업단지' 구축



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.





“공무원 생활 20년 동안 이런 리빙랩을 경험한 것은 처음이었습니다.

처음엔 이게 어떤 의미가 있을지 반신반의했는데, 오늘 아이디어를 듣다 보니 정책으로 잘 녹이면 정말 다른 산단이 될 수 있겠구나라는 생각이 들었습니다.”

- 1차년도 결과공유회 중 지역대표단 김혜경 님의 소감

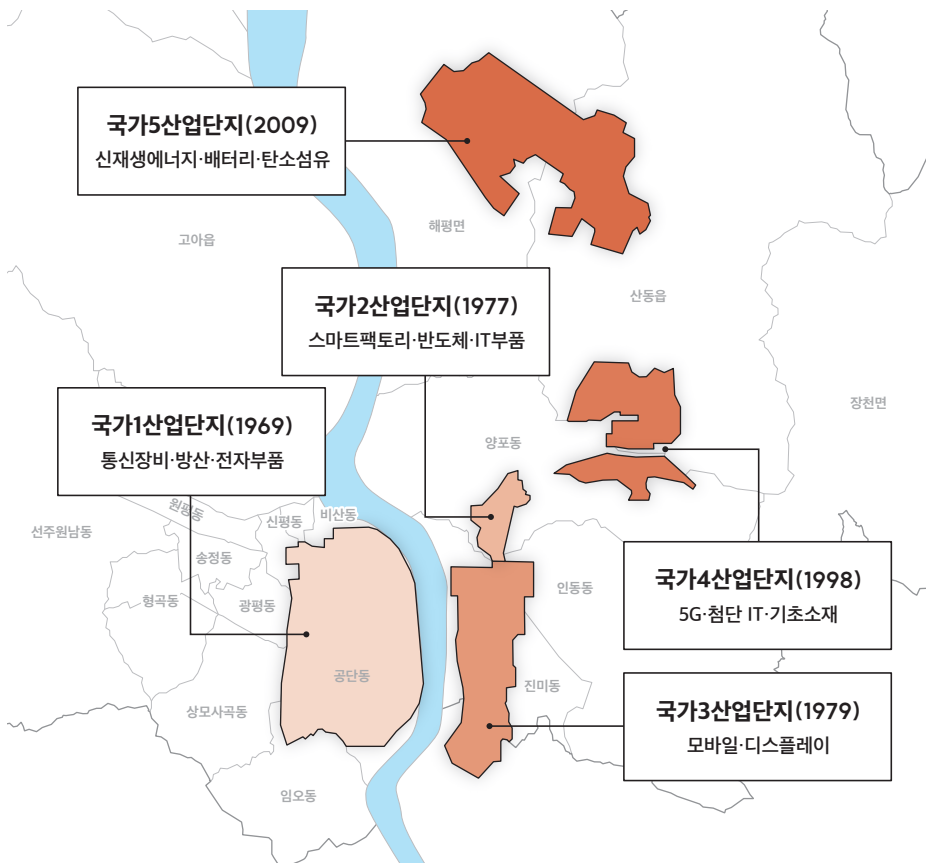
구미국가산업단지 청년디자인리빙랩 1차년도 사업 결과



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

구미국가산업단지 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

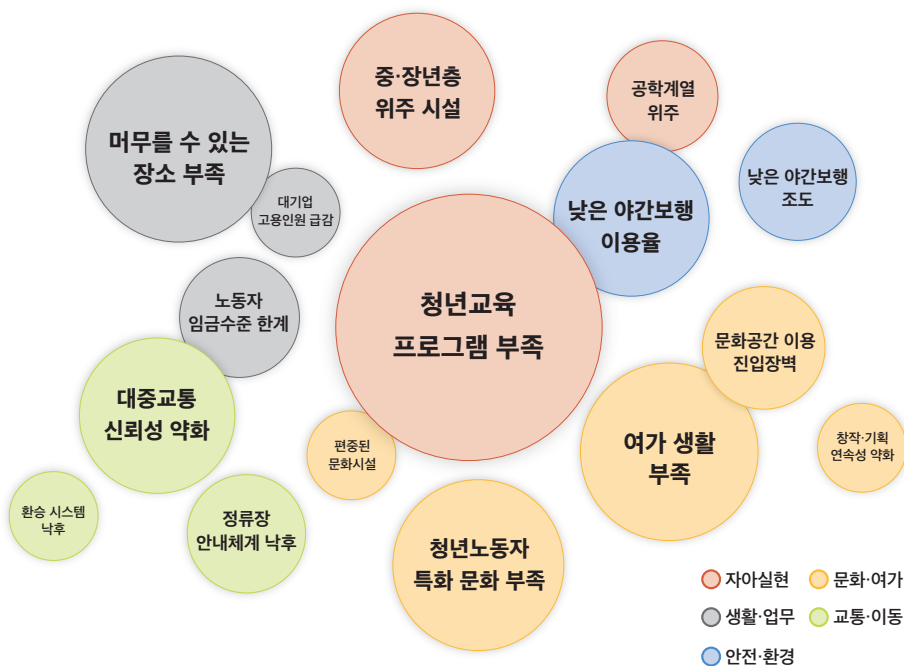
출처 : 구미시청 홈페이지

산업단지의 변화가 필요한 이유

산업단지는 이제 단순한 일터를 넘어, 청년에게는 일상과 성장, 관계가 함께 이루어지는 삶의 공간이 되고 있습니다. 이러한 변화는 산업 고도화와 시설 노후화 문제와 맞물리며, 산업단지의 역할을 다시 정리할 필요성을 보여줍니다.

현재 구미국가산업단지는 여가·문화 인프라 부족으로 인한 청년 인구 유출, 자기계발과 자아실현 기회 부족, 생활편의시설 미비로 인한 야간 유동 단절 등의 과제를 안고 있습니다. 이러한 문제의식에서 출발해 구미 청년의 목소리를 바탕으로 대안을 모색하고자 청년디자인리빙랩을 운영했습니다.

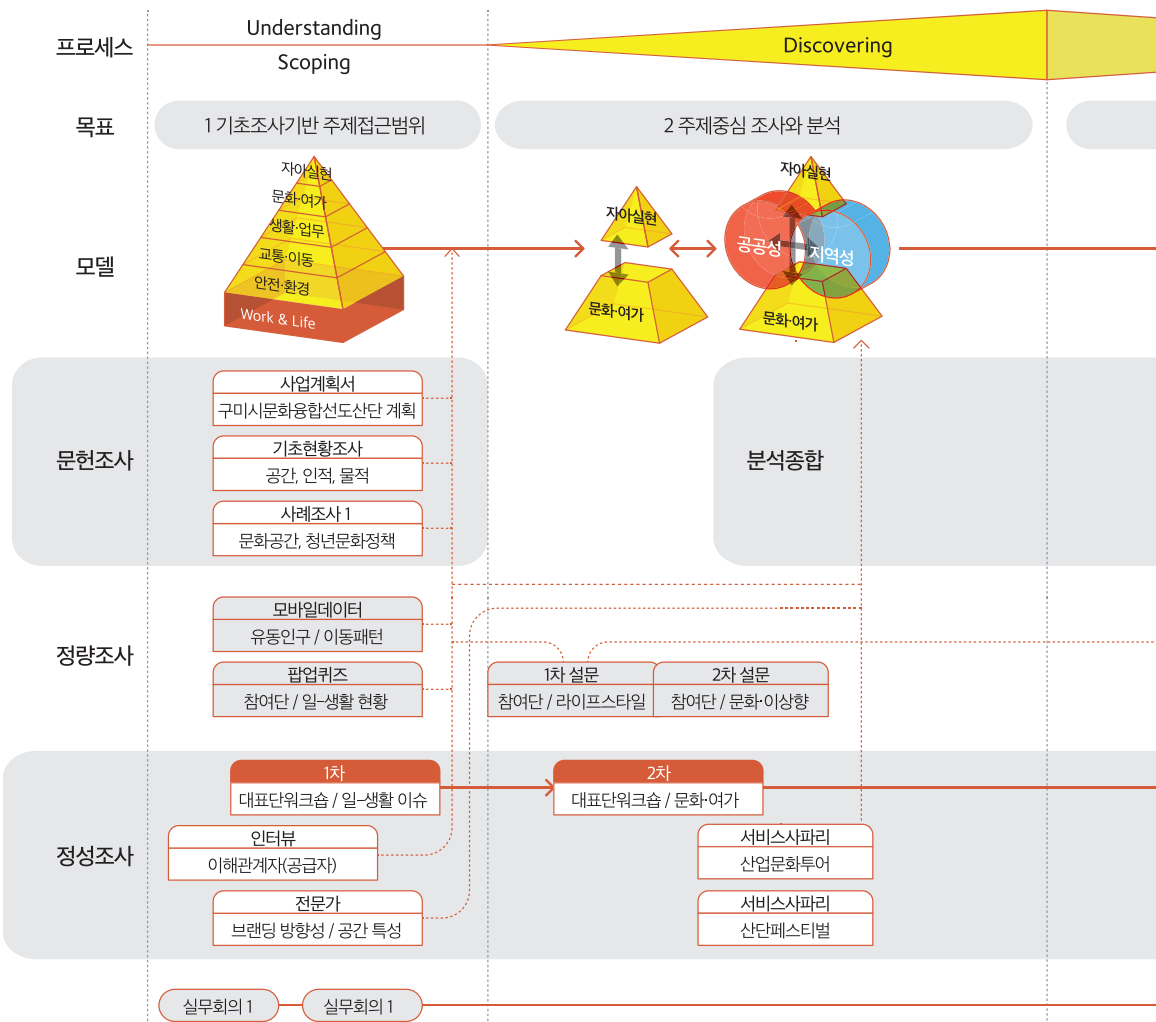
구미국가산업단지 현황



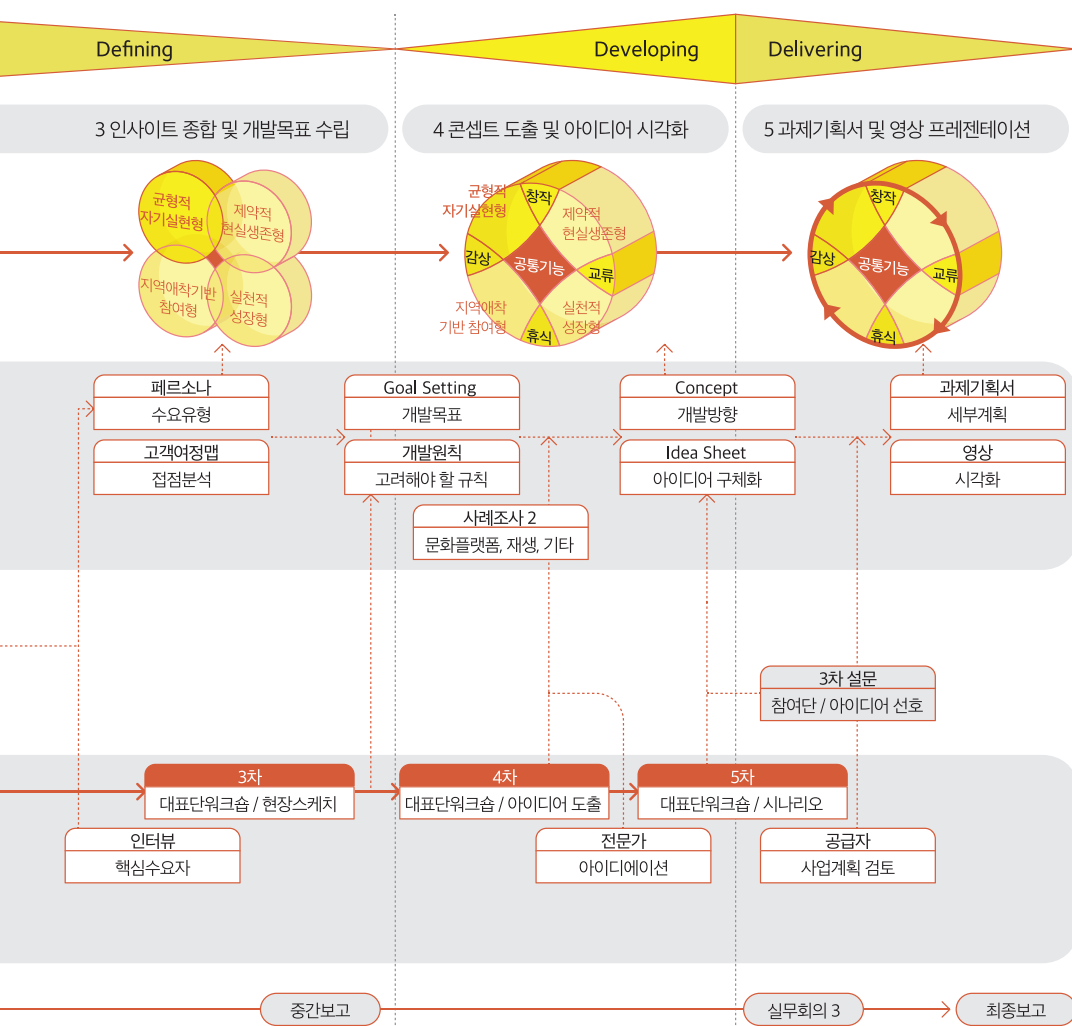
청년디자인리빙랩 운영 내용

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.



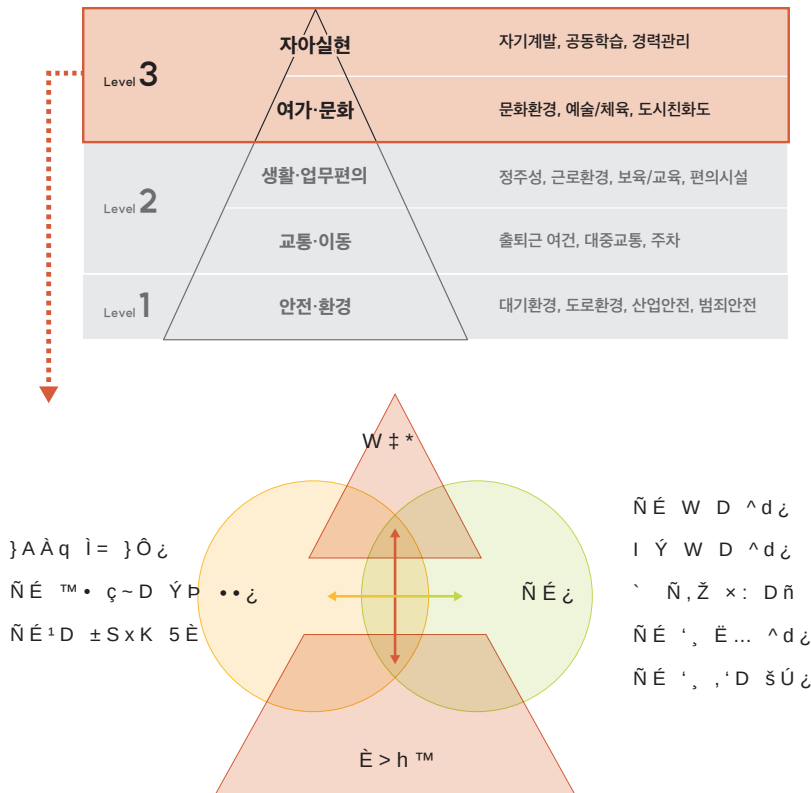
● Work&Life 모델 : 1단계 안전 및 환경, 2단계 교통 및 이동, 3단계 생활 및 업무편의, 4단계 문화 및 여가, 5단계 자아실현으로 이루어진 모델, "산업단지를 위한 맞춤형 서비스디자인 프로세스(산업단지 SDP) 연구," 한국디자인진흥원, 2024

청년디자인리빙랩 주요 결과

청년디자인리빙랩을 통해 청년의 일상과 수요를 분석한 결과, 안전·환경, 교통·이동, 생활·업무 등 기본 여건에서는 큰 불편이 두드러지지 않았습니다. 그러나 여가·문화 영역에서는 퇴근 이후나 주말에 선택할 수 있는 활동이 제한적이고, 자아실현 영역에서도 새로운 경험과 배움의 기회를 찾기 어렵다는 의견이 나타났습니다. 이에 따라 Work & Life 5개 영역 중 문화·여가와 자아실현을 주요 과제로 설정했습니다.

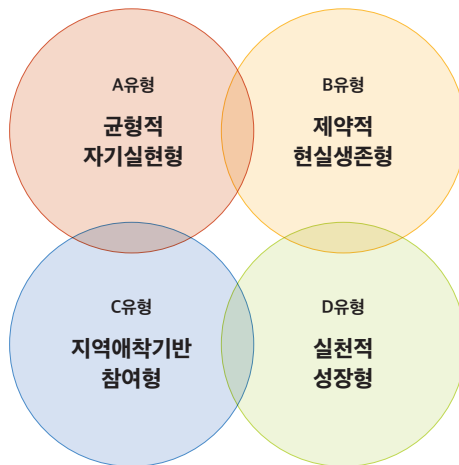
또한 두 영역을 개선하기 위해서는 공공성과 지역성을 기반으로 한 접근이 필요하다는 점을 확인했습니다. 누구나 부담 없이 참여할 수 있어야 일상 속 선택지로 자리 잡을 수 있으며, 외부 콘텐츠를 단순히 도입하기보다 구미의 산업·공간·생활 환경과 연결된 경험이어야 지속 가능하다는 인식이 공통적으로 나타났습니다.

Work & Life 분석



구미 청년의 수요는 하나로 설명하기 어려웠으며, 삶의 조건과 우선순위에 따라 4개 유형으로 나뉘었습니다. 청년이 원하는 활동은 창작, 교류, 감상, 휴식으로 정리할 수 있었습니다. 이에 따라 앞으로의 개발은 청년이 스스로 선택하고 참여할 수 있도록 다양한 경험의 폭을 마련하고, 하나의 경험이 다음 시도로 이어질 수 있는 구조를 갖추는 방향으로 설정했습니다.

퍼스나 유형



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.

구미국가산업단지 핵심 컨셉

청년디자인리빙랩을 통해 정리된 인사이트를 토대로, 사업의 방향성과 성격을 구체화하여 전략 프레임워크와 미션 및 컨셉을 도출하였습니다.

전략 프레임워크

비전

구미국가산업단지의 청년들이 일과 삶의 균형을 이루고
성장할 수 있도록 지원하는 '산업·문화 융복합 인프라' 구축

미션 및 컨셉

문화를 담은 산업단지를 통한 활력과 혁신

공공성

다양한 청년과 주민에게
열린 접근성 및
지역 문제 해결 기능

지역성

구미의 산업 유산,
기업 자원, 자연 환경의
고유성 활용

지속가능성

수익 창출형 문화
비즈니스 모델을 통한
자립적 운영

구현 전략

하드웨어

공간·환경 인프라를
디자인으로 재구성

- 대상 범위와 랜드마크를 기반으로 '거점·산단 전역' 확산 구조를 설계
- 보행·체류·교류가 가능한 핵심 거점 위주 설계
- 유지관리·교체·확장을 고려한 설계

소프트웨어

콘텐츠·서비스·디지털로
'경험'을 설계

- 여가·문화, 자아실현을 고려한 프로그램 패키지화
- 연차별 운영 보완 및 개선
- 데이터 기반 개선 체계 마련

휴먼웨어

운영 주체·거버넌스·
커뮤니티를 설계

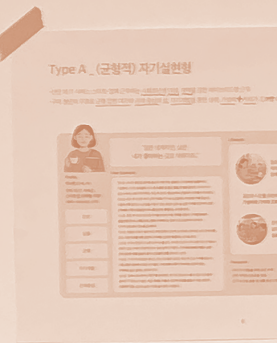
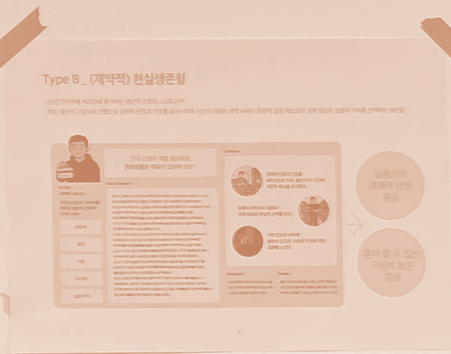
- 지속가능성을 고려하여 현장 실행력 강화
- 파트너십·거버넌스를 통한 운영 모델 설계

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





구미국가산업단지 주요 과제 14개

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 정원화와 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

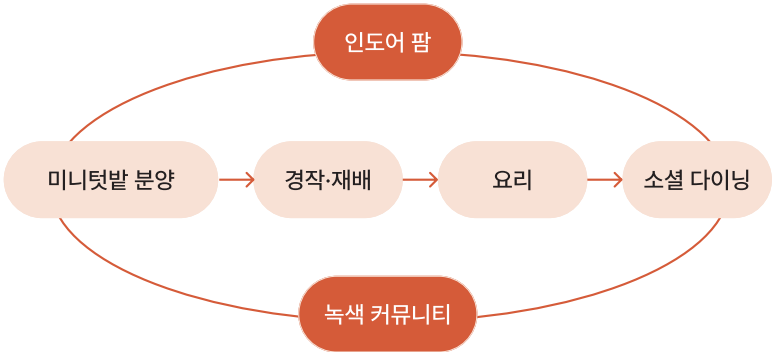
지역사회와 연결&전문가양성

- 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 구조



기대효과

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

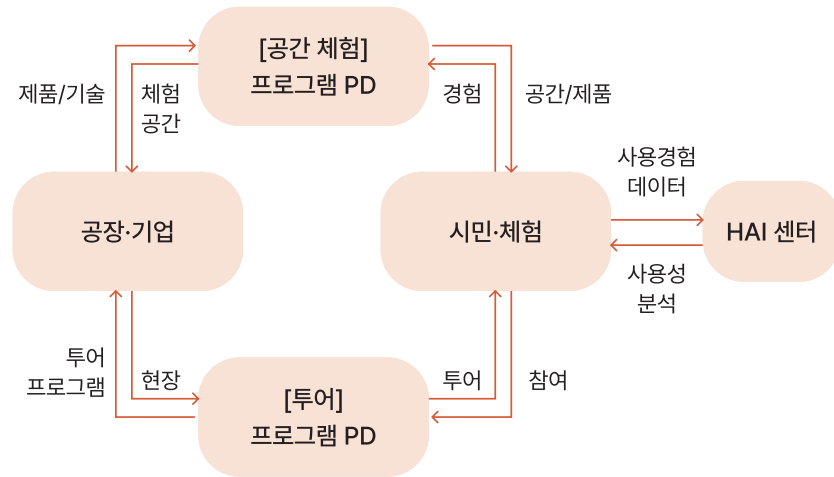
휴먼웨어 — 전담 인력 발굴 및 운영 협력체계 구축

- 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 구조



기대효과

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

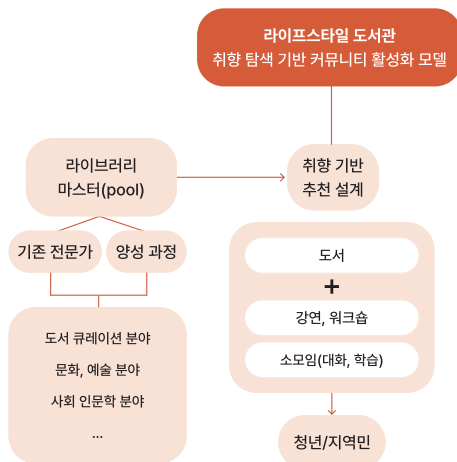
추진 배경과 목표

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

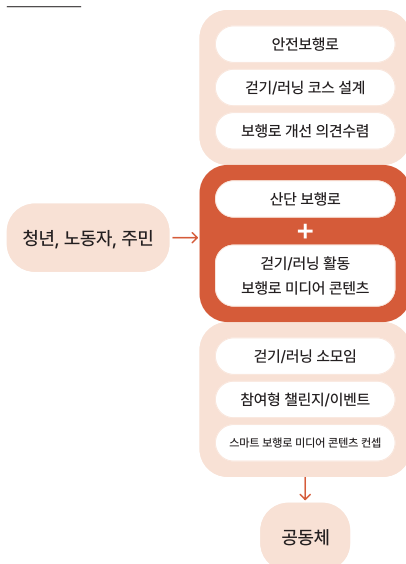
추진 배경과 목표

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

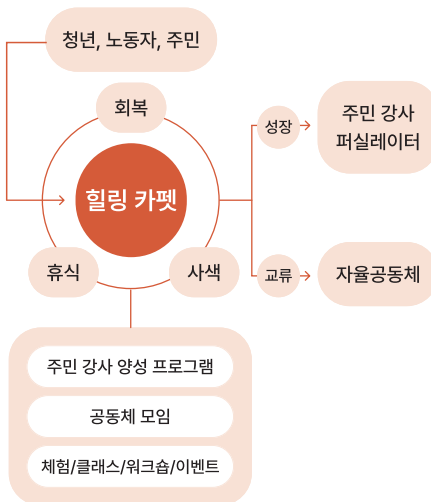
추진 배경과 목표

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

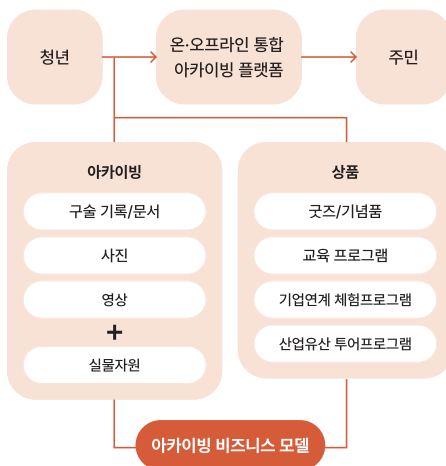
추진 배경과 목표

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

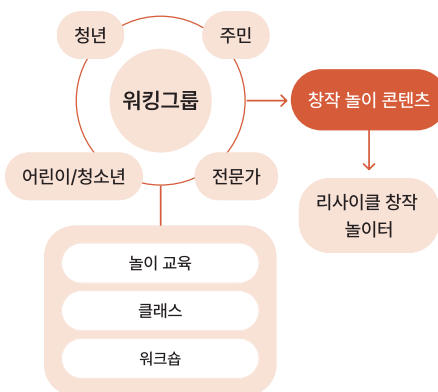
추진 배경과 목표

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

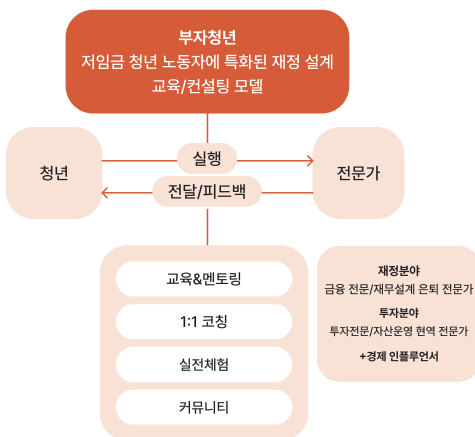
추진 배경과 목표

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

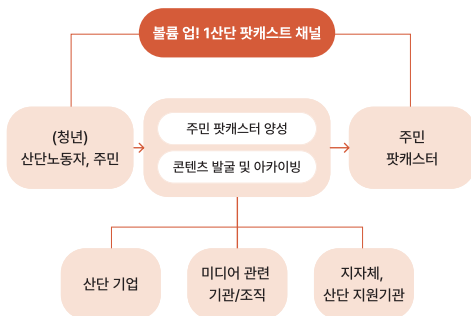
추진 배경과 목표

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

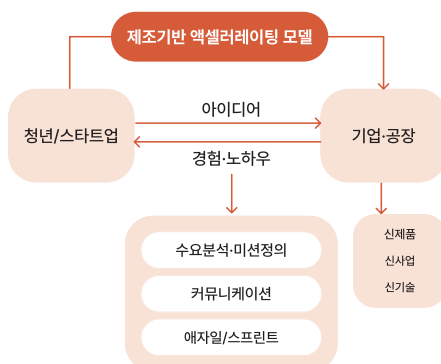
추진 배경과 목표

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

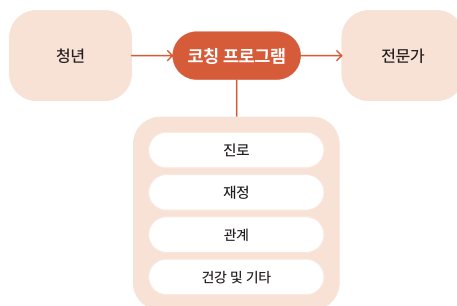
추진 배경과 목표

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

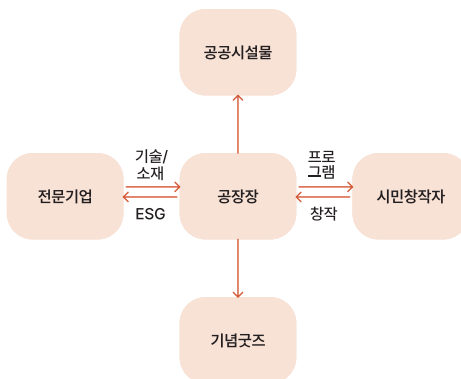
추진 배경과 목표

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

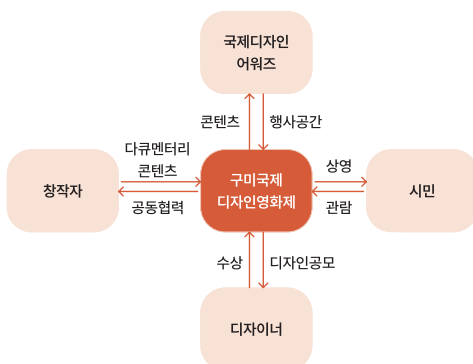
추진 배경과 목표

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

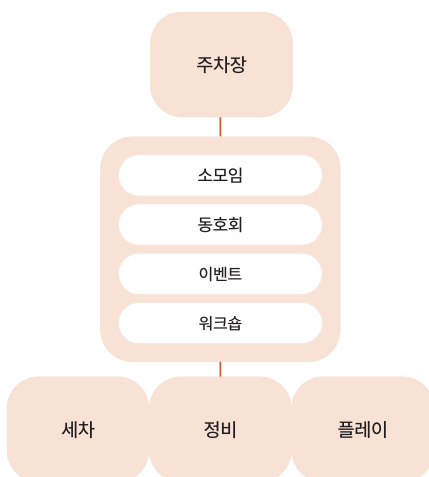
추진 배경과 목표

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

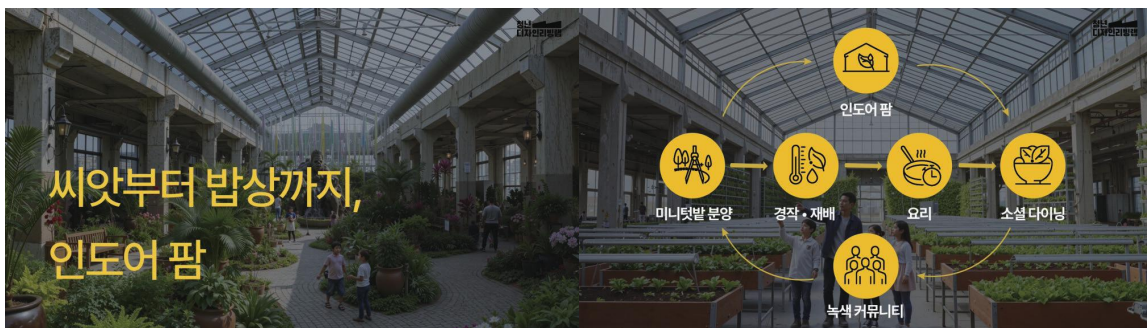
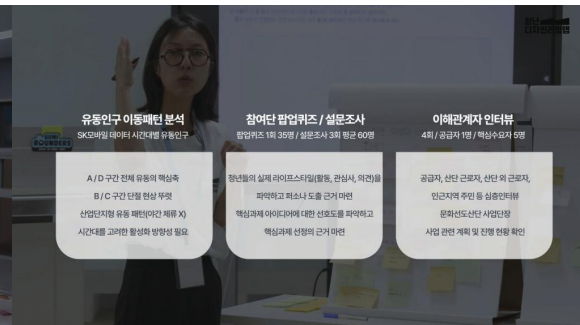
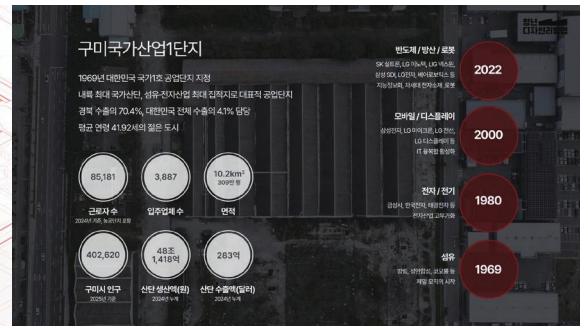
- 제한적 놀이 환경과 교류 단절로 취미 활동 기회가 부족
- 자동차 관련 지역 산업과의 연결 미약

과제 운영 후

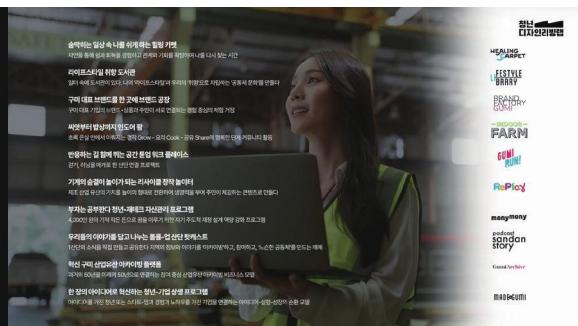
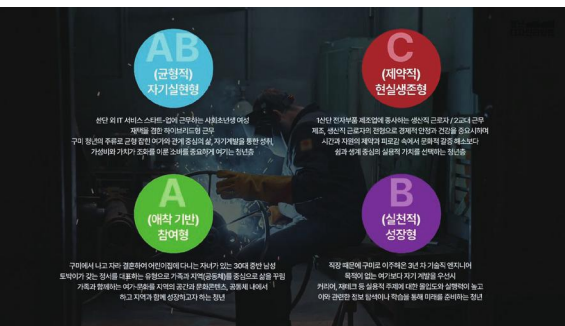
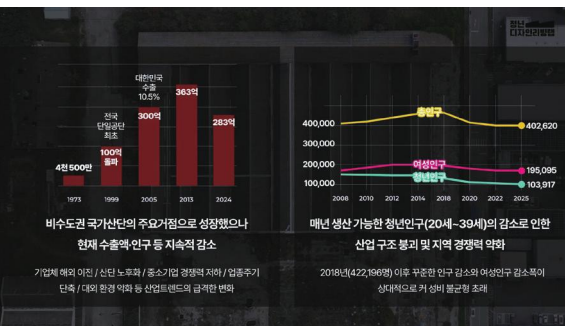
- 놀이 접점이 확충되고 동호회·커뮤니티 활성화
- 자동차 정비·용품·취미 산업 등 지역 연계 업종도 함께 활성화



2025 구미산단 청년디자인리빙랩 과제 소개 영상



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



완주일반산업단지 청년디자인리빙랩 1차년도 사업 결과



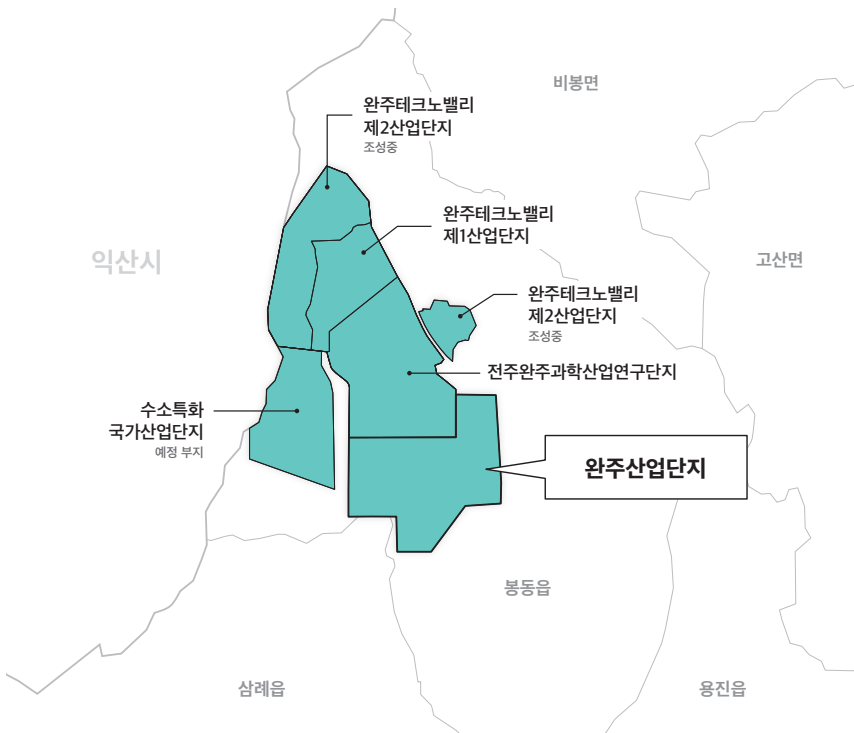
사업명	완주산단 청년디자인리빙랩 운영 및 서비스디자인 용역
사업기간	2025년 1월 1일 ~ 2025년 12월 31일 (1개년/4개년)
수행기관	(주)바이널엑스
산업단지명	완주일반산업단지 일원 (3,358천㎡)
진행내용	- 청년디자인리빙랩 운영 (6회) - 설문조사 (2회) - 특화 아이디어 및 시나리오 개발 (12건)
사업범위	- 완주산단 내 노동자·청년층의 생활·문화·근무환경 개선을 위한 리빙랩 기반 문제 발굴 및 해결 아이디어 도출 - 산단 구성원(산단 노동자, 산단 외 노동자, 공공기관 등) 참여 중심의 서비스디자인 프로세스를 적용하여 사용자 중심의 개선 프레임 구축
지역대표단	지역대표단 수요자 강선미 완주군마을통합마케팅지원단 운영지원팀장 박상탄 현대자동차 전주공장 총무팀 책임매니저 김정남 완주군 청년정책이장단 노건호 (주)대창금속 관리부 대리 송효웅 (주)작정 공동대표 지역대표단 공공 김수진 한국산업단지공단 전북지역본부 익산지사 차장 박장순 완주군청 문화역사과 주무관 유아련 완주문화재단 문화선도산단팀 대리 지역대표단 서비스디자이너 김소영 (주)바이널엑스 팀장 김규림 (주)바이널엑스 선임

완주일반산업단지 소개

완주일반산업단지는 1989년 전라북도 완주군 봉동읍에 조성된 산업단지입니다. 이 일대에는 완주일반산업단지, 완주테크노밸리 제1산업단지, 전주완주과학산업연구단지 등 여러 산업단지가 함께 자리하며 완주군의 주요 산업이 밀집된 지역을 이루고 있습니다.

여기에 더해, 수소특화 국가산업단지 유치와 완주테크노밸리 제2산업단지 조성도 예정되어 있습니다. 이에 따라 산업단지 간의 연계가 강화되고, 산업 환경 역시 점차 확장될 것으로 보입니다.

완주일반산업단지는 기존 산업단지와 신규 산업단지가 함께 형성되는 구조 속에서, 산업적 역할과 공간적 중요성이 더욱 커질 것으로 기대되는 지역입니다.



위치 : 전북 완주군 봉동읍 용암리 일원 관리면적 : 9,852천㎡ 조성기간 : 1989년부터

출처 : 완주군청 홈페이지

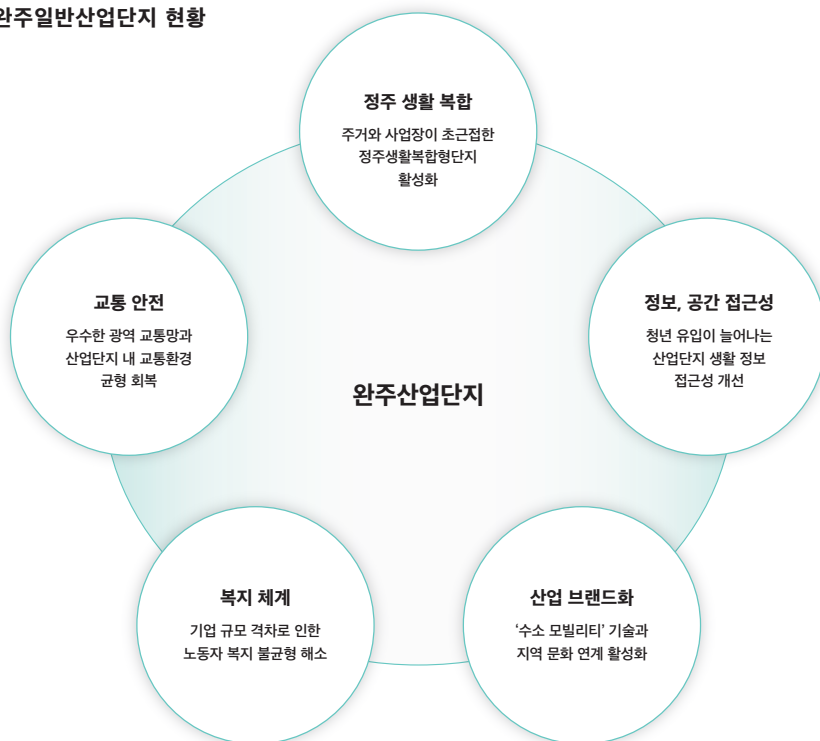
산업단지의 변화가 필요한 이유

완주일반산업단지는 광역 교통망이 잘 갖춰져 있지만, 산업단지 내부의 이동 환경에는 여전히 불편한 부분이 남아 있습니다. 보행 여건과 대중교통 이용의 제약은 청년 노동자와 지역주민의 일상에 직접적인 영향을 미치고 있습니다. 또한 주거지와 사업장이 가까운 특성을 지니고 있음에도, 이를 뒷받침할 생활 기반과 정보 제공은 충분하지 않습니다.

수소 모빌리티 산업이라는 지역의 강점을 산업단지의 정체성과 연결하고, 기업 규모에 따라 달라지는 노동자 복지 격차를 줄이는 일 역시 함께 고민해야 할 과제입니다.

이에 완주일반산업단지를 산업과 생활이 어우러지는 공간으로 발전시키기 위해, 청년과 노동자의 실제 경험을 바탕으로 현장을 살펴보고 해결 방향을 모색했습니다.

완주일반산업단지 현황



청년디자인리빙랩 운영 내용

사업은 4개년에 걸쳐 단계적으로 추진됩니다. 산업단지를 이용하는 청년과 노동자의 실제 경험을 살펴보고, 현장에서 나타나는 문제와 요구를 바탕으로 과제를 도출하고자 합니다.



- 퍼스나 : 실제 사용자 조사를 통해 수집된 자료를 근거로, 행동 패턴과 동기, 멘탈 모델을 추출하여 만들어진 다양한 사용자 유형을 대표하는 가상의 인물
- 고객여정지도 : 특정 퍼스나의 관점에서 서비스와 상호작용하는 전체 프로세스를 시간순으로 재구성하여, 고객의 행동, 생각, 감정의 흐름을 총체적으로 시각화한 경험 지도

1차년도에서는 청년디자인리빙랩을 통해 완주산업단지를 분석하고, 문제를 발굴 및 정의하여 과제 아이디어를 고도화하였습니다.

아이디어 발산

아이디어 수렴

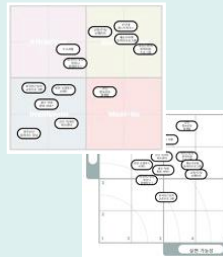
아이디어 고도화

10. 10.
3차 워크숍
아이디어 공유

10. 18.
부트캠프
아이디어 발산 및 수렴
↓
주제별 아이디어
만다라트 ● 작성



11. 6.
5차 워크숍
아이디어 포지셔닝
↓
카노모델 ●● 활용 및
포지셔닝 맵 ●●● 작성



11. 21.
6차 워크숍
아이디어 고도화
↓
아이디어 고도화



청년디자인리빙랩 참여단 운영

- 완주산업단지 노동자
- 완주산업단지 외 노동자

정량적 설문조사

- 완주산업단지 이미지 조사
- 아이디어 선호도 조사

- 만다라트 : 큰 주제나 목표를 세우고 이에 대한 아이디어를 확산해 나가는 형태로 정리한 표
- 카노모델 : 제품이나 서비스를 기획할 때, 제품의 기능 구현 정도와 그에 따른 고객 만족도 사이의 비선형적 상관관계를 분석하여, 개발 우선순위를 결정하도록 돕는 고객 만족도 모델
- 포지셔닝맵 : 두 가지 기준으로 여러 아이디어를 한눈에 비교할 수 있도록 배치하는 방법

청년디자인리빙랩 주요 결과

청년디자인리빙랩을 통해 발견한 다양한 의견은 아래 표와 같습니다. 완주산업단지는 산업단지와 주거가 가까운 정주생활복합형 산업단지지만 생활 인프라는 확연히 부족한 상황이었습니다. 대기업과 중소기업의 복지의 차이도 크며, 신규 이주 노동자와 외국인 노동자가 얻을 수 있는 정보도 제한적이었습니다. 더불어 완주산업단지는 한국을 대표하는 수소 모빌리티 산업단지로 성장하고 있지만 이에 대한 주민들의 인식과 자부심은 높지 않았습니다. 산업단지를 오가는 노동자들의 교통, 보행 안전도 심각했습니다. 이를 총 5가지의 측면으로 정리하고, 과제 방향을 도출하였습니다.

내용		도출 과제
정주 생활문화	주요 이슈	산업단지 성장 속도와 정주 환경 정비의 균형적 발전
	- 주거지와 산업단지가 매우 가까운 '정주생활복합형 산업단지' 구조 - 인구 증가와 산업단지 확장에 비해 생활 인프라 확충은 미흡 - 숙소, 대중교통, 교육시설 부족으로 장기 정착에 대한 부담 존재 - 산업연구단지 내 노후 숙박시설 문제로 출장자 외부 도시 이동	
복지체계	청년 디자인 리빙랩 의견	중소기업 및 외국인 노동자를 위한 균형 잡힌 복지·문화 인프라 확충
	- 주거와 산단의 '초근접' 배치 특성으로 약취 민원 - 교육 인프라(고등학교, 학원 등) 및 부족 → 교육문제로 이주 고민 - 산업연구단지 내 5개 모텔(노후, 비위생적) → 출장자 대부분 '전주'로 이동	
청년 디자인 리빙랩 의견	주요 이슈	중소기업 및 외국인 노동자를 위한 균형 잡힌 복지·문화 인프라 확충
	- 대기업 비율은 낮고, 100인 미만 사업장이 대부분. 기업 규모에 따른 노동자 복지 격차 심화 - 산업단지 내 756개 기업 중 456곳이 구내식당도 제대로 갖춰지지 않았고, 기숙사 등 기본 복지시설 부족	
청년 디자인 리빙랩 의견	주요 이슈	중소기업 및 외국인 노동자를 위한 균형 잡힌 복지·문화 인프라 확충
	- 소규모 사업장 공용 지원 시설(커뮤니티 공간, 공용 식당서비스 등) 필요 - 외국인 노동자의 삶의 질과 여가생활을 개선할 수 있는 공간과 서비스 필요	

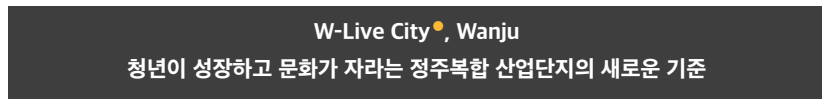
내용		도출 과제
정보·공간 접근	주요 이슈	중소기업 및 외국인 노동자를 위한 균형 잡힌 생활·문화·복지 정보(예약)를 통합한 모바일 서비스 제공을 통한 정착지원 서비스 강화
	청년 디자인 리빙랩 의견	
산업 브랜드	주요 이슈	- 산단 앵커 브랜드 - 기술력을 지역 주민의 문화 복지로 연결하는 스마트 모빌리티 시범단지
	청년 디자인 리빙랩 의견	
교통안전	주요 이슈	자차 출퇴근 노동자가 매일 겪어야 하는 불법주정차, 보행안전 해소를 위한 교통 인프라 및 법적 제도 정비
	청년 디자인 리빙랩 의견	

완주일반산업단지 핵심 컨셉

청년디자인리빙랩을 통해 정리된 인사이트를 토대로, 사업의 방향성과 성격을 구체화하여 전략 프레임워크와 미션 및 컨셉을 도출하였습니다.

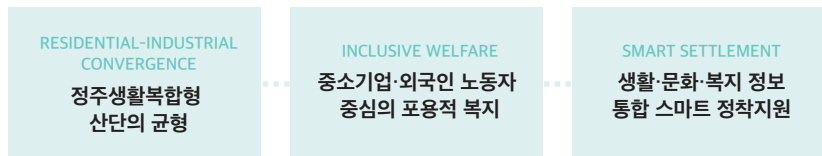
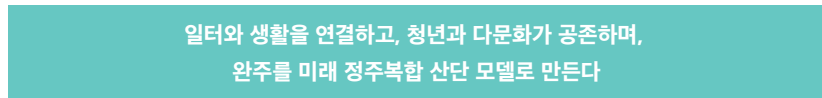
전략 프레임워크

비전

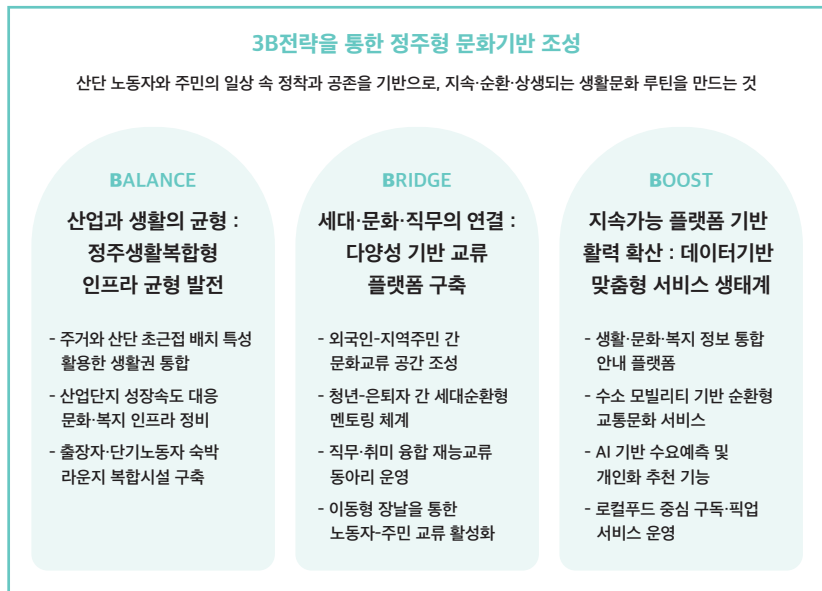


● W-Live City, Wanju: Work&Live Integration 기반 정주생활복합형 산단

미션 및 컨셉



구현 전략



미션 및 컨셉 도출

완주산업단지가 지닌 산업적 기반과 지역적 특성을 살리고, 일상에 정착·포용·상생의 루틴을 결합한 전략 프레임워크를 수립하였습니다.

수소·모빌리티 산업을 중심으로 성장하는 완주의 산업 환경 위에, 일상 속에서 자연스럽게 누릴 수 있는 생활·문화·복지 요소를 더해 산업단지의 기능을 확장하고자 합니다. 출근과 업무를 넘어 생활과 정착으로 이어지는 일상의 흐름 속에서 안정감과 활력을 함께 느낄 수 있도록, 반복되고 지속되는 정주형 루틴을 형성하는 데 초점을 두었습니다. 이를 통해 완주산업단지를 일터에 머무르지 않는, 사람이 정착하고 함께 살아가는 지속가능한 정주형 산업단지 생태계로 전환하고자 합니다.



프레임워크의 2가지 축

- 도시 정체성(Identity) : 완주만의 정주생활복합형 산단의 특성
- 탑티어 정착지원 루틴(Top Tier Settlement Routine) : 포용적 일상문화 콘텐츠·프로그램을 기반으로 한 루틴

2025 문화선도산단 완주 청년

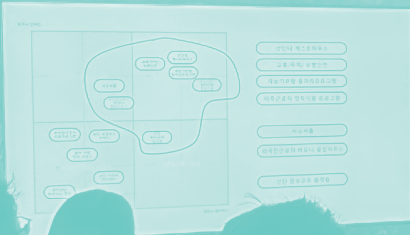
2025. 11.21 (금) | 누에 1층 실마리카페

전주 문화재단

전주 문화재단

전주 문화재단

kidp 한국마케팅진흥원



완주일반산업단지 주요 과제 12개

청년디자인리빙랩 1차년도에 도출된 총 12개의 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

문화를 연결하는 수소 셔틀버스, '완주루프' S/W

수소 순환셔틀버스로 연결되는 나의 일, 삶, 문화



2

산단 게스트하우스·라운지 복합시설, '인더-스테이' H/W

일로 왔다가 기억을 남기고 가는 산단형 스테이



3

산단 내 차량 자가 정비 센터, '셀프케어 가라지' H/W

가까운 곳에서 부담 없이 관리하는 차량 셀프케어



4

로컬푸드 도시락 공유 키친, '완주맛실' H/W

완주의 농산물을 만나는 공유 키친



5

'산업단지 안전로드 프로젝트' S/W

출퇴근을 안전하게! 산업단지 내 교통문화 개선



6

완주 노동자 정착지원 프로그램, '완주ON' S/W

낮선 완주도 집이 될 수 있도록!



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

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

7

완주산단 생활문화 가이드, ‘산단포켓’ **S/W**

산단의 모든 문화 정보가 손안에 들어오는 지도



8

외국인 노동자 문화교류 공간, ‘하모니 클럽하우스’ **H/W**

서로 국적은 달라도 함께 웃으며 가까워지는 공간



9

산단 커리어 멘토링 센터, ‘의문당’ **S/W**

선배의 경험이 다음 세대의 길이 되는 공간



10

직무·취미 융합 동아리, ‘워크앤조이’ **S/W**

산단근로자의 문화복지, 일과 취미가 만나는 퇴근 후 신개념 동아리



11

글로벌 문화교류 프로그램, ‘글로벌 페스타’ **S/W**

산단 안에서 자연스럽게 어우러지는 세계 각국의 문화



12

완주산단 찾아가는 장날, ‘산단마실’ **S/W**

나의 퇴근길에 찾아오는 조금 특별한 장터



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

과제 1

문화를 연결하는 수소 셔틀버스, ‘완주루프’

‘완주루프’는 완주산업단지의 일상과 문화를 하나의 흐름으로 잇는 수소 순환 셔틀버스 프로젝트입니다.

완주산업단지는 주거지와 산업이 가까운 정주생활복합형 산업단지이지만, 출퇴근 시간대 교통 혼잡과 대중교통의 긴 배차 간격, 잦은 노선 단절로 인해 이동이 쉽지 않습니다. 주거지와 산업단지, 문화거점이 가까이 있음에도 불구하고, 이동이 불편해 일상과 문화가 단절되어 있습니다.

이동 자체를 하나의 생활 경험으로 바꿔본다면 어떨까요? 완주산업단지를 대표하는 기술인 수소 모빌리티를 통해, 일상 속 이동이 문화와 만나는 새로운 루틴이 될 가능성을 상상해 봅니다.

#수소도시완주

#문화거점순환노선



U CULTURAL
BUS WITH YOU



Fresh Bus



목표

완주산업단지의 대표 산업인 수소 모빌리티로 주거지·산단·문화거점을 자연스럽게 잇는 친환경 순환 이동 체계를 구축합니다. 이동 과정이 편의와 문화 경험으로 이어지는 '생활 문화 모빌리티'로서, 완주산업단지만의 정체성을 담은 서비스로 확장합니다.

주요 내용

수소 모빌리티 기반 친환경 순환 셔틀 구축

완주산업단지의 산업적 강점인 수소 기술을 활용해, 주거지·산단·문화거점을 연결하는 생활권 단위 순환 셔틀을 운영합니다. 출퇴근과 여가 이동 모두에 활용 가능한 새로운 이동 루트를 제안합니다.

일상과 문화를 잇는 콘텐츠 연계형 셔틀

교육·문화·복지 거점을 연결하는 순환 노선을 중심으로, 테마형 노선(예: 문화길·교육길 등)과 XR 체험, 굿즈 등 이용자 참여 요소를 결합합니다. 이동이 곧 경험이 되는 구조를 통해, 셔틀 이용 자체가 완주산업단지의 새로운 문화 루틴으로 자리 잡도록 합니다.

AI 기반 탄력 운행 및 모빌리티 실증

이용 시간과 수요 데이터를 분석해 배차 간격을 유연하게 조정하고, 실제 이용 데이터를 축적해 완주산업단지를 수소·AI 모빌리티 테스트베드로 활용합니다. 이를 통해 효율성과 이용 편의성을 함께 높입니다.

기대효과

과제 운영 전

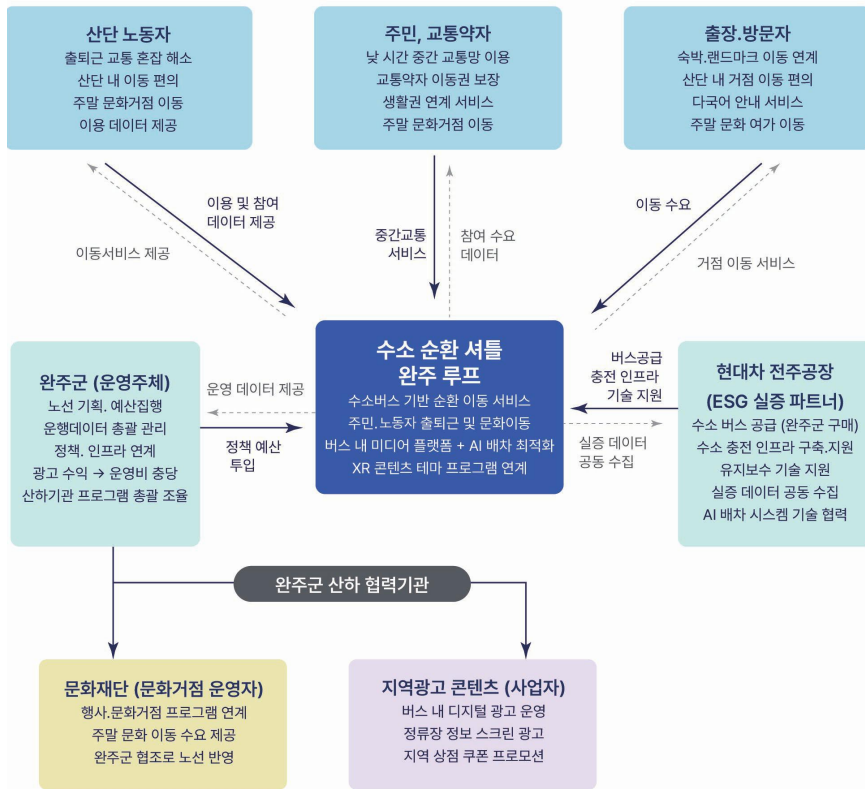
- 출퇴근 시간 교통정체 심각
- 문화·여가 거점 접근성 낮음
- 교통약자 이동 지원 미흡
- 수소 산업 이미지와 생활권 연결 미약



과제 운영 후

- 순환형 수소 셔틀로 이동 부담 완화
- 테마노선으로 문화·여가 접근성 향상
- 주민·노동자·외국인 이동권 강화
- 수소 모빌리티 기반 지역 브랜드 강화

운영구조



산단·주거권 이동 수요조사 → 순환노선 설계 → 수소 셔틀 운행 → 테마 프로그램 운영 → 정기 이용자 데이터 축적 → AI 기반 최적화 배차 → XR·문화 프로그램 확장 → 산단 브랜드 모빌리티 보완 및 개선

완주군(교통·문화 인프라 연계) → 현대차 전주공장·수소기업(기술협력) → XR버스·콘텐츠 제작사(프로그램) → 문화재단(행사·문화거점 연계) → 주민·노동자(이용 및 참여 데이터 제공) → AI 분석(수요·패턴 개선) → 서비스 보완 및 개선 수소 기술 실증 → 생활권 서비스 → 문화 관람/참여 → 재이용

과제 2

산단 게스트하우스· 라운지 복합시설, ‘인더-스테이’

출장이나 단기 근무로 완주산업단지를 찾는 사람들은 늘고 있습니다. 하지만 산업단지 안에서 머물 수 있는 선택지는 여전히 많지 않습니다. 노후한 모텔에 머물거나, 전주 등 다른 지역 숙소를 이용하며 이동 부담을 감수하는 경우도 적지 않습니다. 비즈니스 방문객을 맞이할 때는 숙박과 교통 지원이 또 하나의 부담으로 이어집니다.

‘인더-스테이’는 산업단지 안에서 머무르고, 일하고, 소통할 수 있는 숙박·라운지 복합 공간입니다. 주민이 운영에 참여하는 게스트하우스와 라운지, 회의 기능을 함께 갖춰, 산단 방문객과 단기 근무자가 가까운 곳에서 편안하게 체류할 수 있는 산단형 체류 인프라를 제안합니다.

#출장자숙소

#노동자편의증대

#공동체휴식공간



목표

산단 방문객과 노동자가 편안하게 머물 수 있는 비즈니스 호텔과 지역 커뮤니티 기능 복합형 산단 체류시설을 만듭니다. 주민 운영, 지역 상권 연계, 유휴자원 활용 등으로 지역 상생 기반의 체류 인프라를 마련합니다.

주요 내용

산단형 인증 숙박·라운지 복합 모델 구축

산단 방문객과 노동자가 가까운 곳에서 머무르고 일할 수 있도록, 숙박·라운지·업무 기능을 결합한 산단형 체류 모델을 구축합니다. 1인, 2인, 다인실, 패밀리룸, 펫 동반 객실 등 다양한 수요에 대응합니다. 객실 품질 검증 및 지역 운영자 인증제를 도입해 신뢰성을 높입니다.

업무·교류·지역 경험이 결합된 체류 서비스 제공

회의실·공유오피스 등 비즈니스 호텔 기능에 더해, 로컬 스토리를 담은 이머시브 숙박과 지역 연계 프로그램을 운영합니다. 방문객과 노동자가 지역의 일상과 문화를 자연스럽게 경험하도록 돕습니다.

유휴시설 활용 및 주민 운영 기반 체류 인프라 조성

빈집과 노후 공장 등 유휴시설을 리모델링해 주민이 직접 운영하는 게스트하우스와 라운지를 조성합니다.

간편한 예약, 빠른 체크인 등 체류지원 서비스

예약부터 체크인/아웃, 라운지 패스 등을 쉽게 이용할 수 있는 관리 시스템을 지원합니다.

기대효과

과제 운영 전

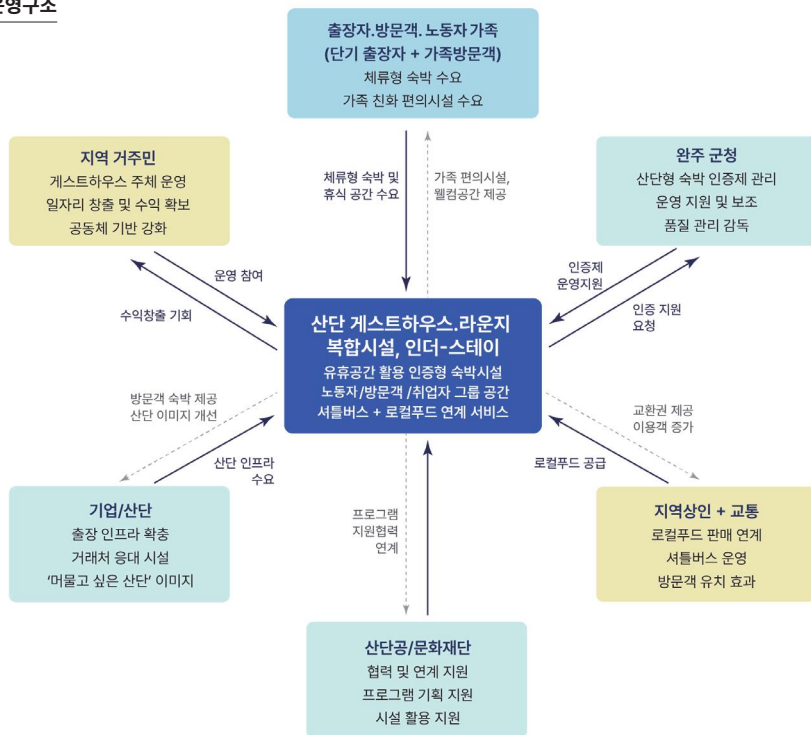
- 노후 motel 중심의 숙박 구조
- 전주 외부 숙소 의존
- 방문객 이동 지원 부담
- 산단 체류 경험 품질 낮음



과제 운영 후

- 인증형 산단 숙박 활성화
- 산단 가까이 체류할 수 있는 선택권 확보
- 업무·라운지 통합 서비스 제공
- 산단 체류환경·이미지 개선

운영구조



유희시설 리모델링 → 인증형 숙소 운영 → 산단 방문객·노동자 체류 확산

라운지·회의실 이용 → 기업 방문객 대응 → 체류 기반 서비스 재이용

지역 상권 연계 포인트 → 카페·문화시설 소비 확장 → 지역경제 순환 강화

과제 3

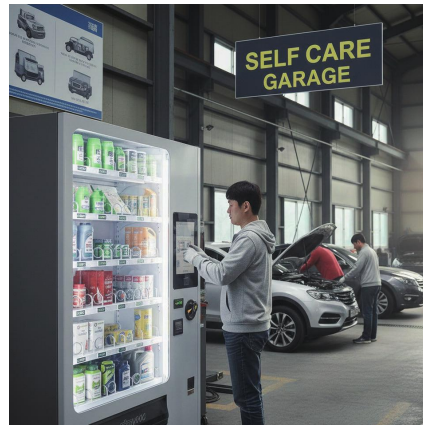
산단 내 차량 자가 정비 센터, ‘셀프케어 가라지’

산단 내 유희부지를 활용한 셀프 정비·세차 기반의 자율형 차량관리 서비스

#셀프정비

#세차스테이션

#DIY정비



추진 배경과 목표

완주산업단지는 자차 출퇴근 비중이 높지만 정비·세차 인프라가 부족해 대기시간이 길고 외부 이동 부담도 큼니다. 이에 따라 노동자들은 가까운 곳에서 빠르고 저렴하게 이용할 기본 차량관리 서비스가 필요합니다. 산단 내 셀프 정비·세차 공간을 구축하여 노동자 차량 관리 편의를 높이하고자 합니다.

주요 내용

셀프 정비·세차 복합공간을 조성해 기본 정비와 세차를 한 곳에서 자율적으로 이용할 수 있도록 합니다. 공유 장비와 소모품 자판기를 배치하고, 숙련자가 참여하는 멘토링 체계를 운영해 초보자의 이용 편의를 높입니다. 기존 정책보다 저비용·자율관리 중심의 지원 모델이라는 점에서 차별성이 있습니다.

기대효과

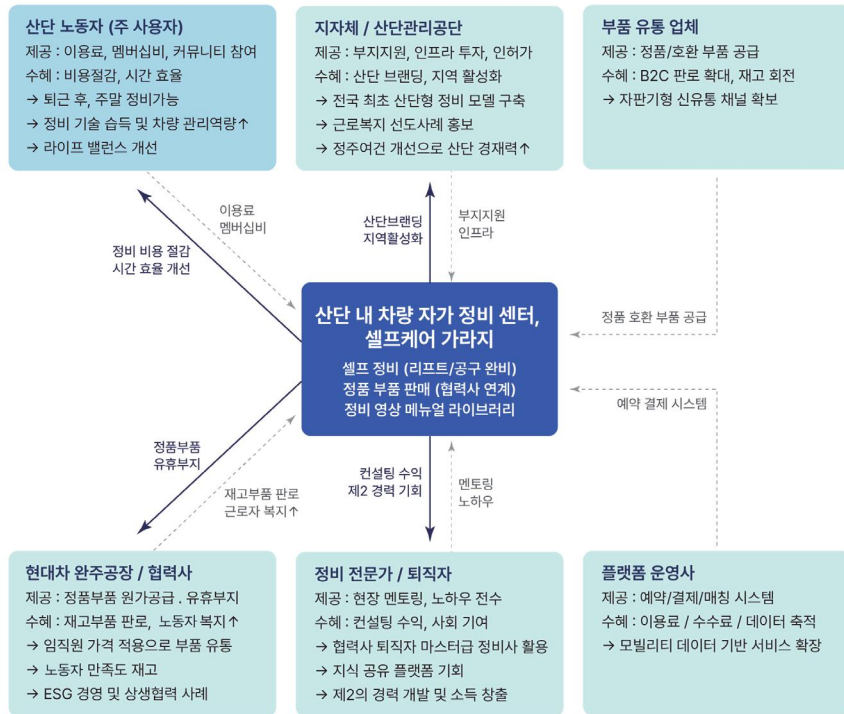
과제 운영 전

정비시설이 부족해 특정 시간대 대기가 물리고, 노동자들이 외부 지역으로 이동하기에 시간·비용 부담이 큼

과제 운영 후

셀프 정비·세차 접근성이 높아지고, 소모품 공동구매로 비용이 절감되며, 예약·DIY 중심의 자율적인 차량관리 체계가 정착됨

운영구조



산단 유휴부지 확보 → 정비·세차 베이 설치 → 소모품 공급체계 구축 → 셀프 정비·세차 운영 →
 멘토링 운영 → 예약·대기 시스템 도입 → 비용·시간 절감 → 안전성 개선 → 지속 운영 모델 구축

산단 내부 자율정비 흐름을 중심으로 한 단순 구조 유지

과제 4

로컬푸드 도시락 공유 키친, '완주맛실'

로컬푸드 기반 고품질 도시락·반찬 공급망

#구내식당대체

#로컬푸드HACCP

#무인픽업스테이션



추진 배경과 목표

고품질 간편식 수요가 높아지고 있음에도 완주산업단지는 소규모·기업이 대부분이라 구내식당 부재·품질 저하 문제로 노동자들이 점심시간에 불편을 겪고 있습니다. 이를 해결하기 위해 로컬푸드 기반 식사 서비스 체계를 구축해 HACCP 조리·가공 시스템을 적용한 안전한 식단을 제공하고 예약·정기구독·픽업 서비스를 통해 편의성을 높입니다.

주요 내용

로컬푸드 기반의 공유 키친을 구축해 도시락·반찬 공급망을 운영하고자 합니다. 로컬푸드와 사회적기업이 협업해 HACCP 기반 조리·가공을 수행하고 무인 픽업 스테이션을 운영하며, '완주 반찬 명인' 브랜드·클래스 등 지역 식문화 콘텐츠도 연계합니다. 이를 통해 노동자의 식사 접근성을 높이고 산단의 대표 식문화 모델을 구축합니다.

기대효과

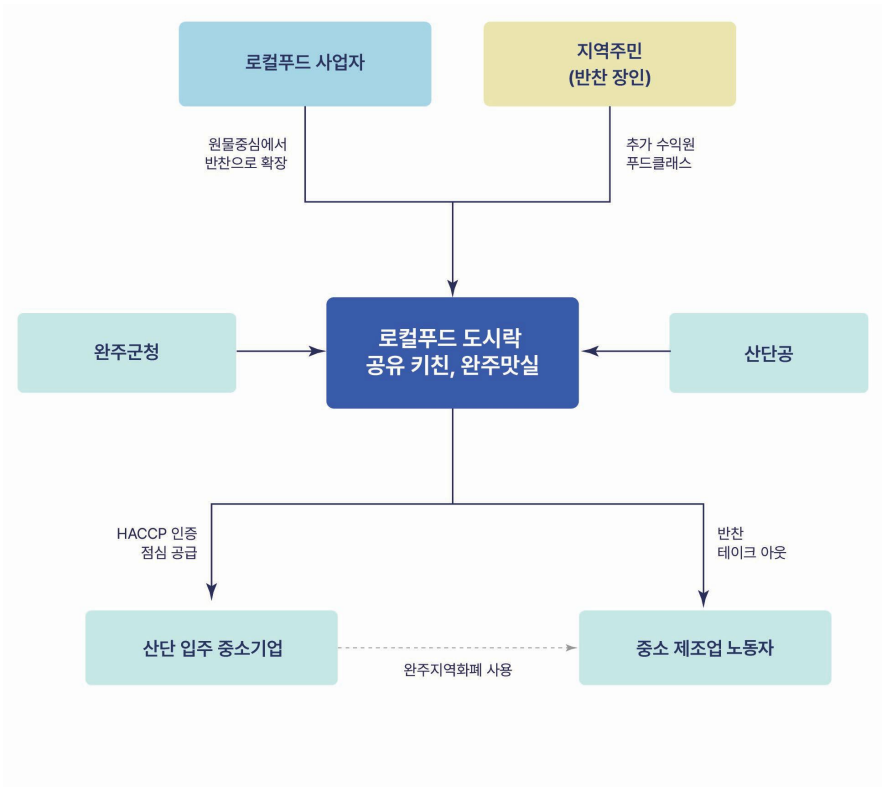
과제 운영 전

구내식당 부재와 품질 저하로 식사에 대한 불만이 크고, 이동과 대기시간 때문에 근무시간 내 식사가 어려움

과제 운영 후

고품질 도시락·반찬 제공 및 산단 내 무인 픽업·예약·정기구독 서비스로 식사 만족도와 접근성이 크게 개선됨

운영구조



로컬푸드 생산 → 가공 → 서비스 → 재구매로 이어지는 순환형 비즈니스모델

완주군청(인프라 지원) → 로컬푸드 생산자 → 반찬 명인(레시피) → 공용키친(HACCP/사회적 기업) → 상품화(도시락·반찬) → 픽업스테이션/기업배송 → 노동자·입주기업(구독·픽업) → 소비 데이터 축적 → AI 추천 → 메뉴·서비스 개선

과제 5

‘산업단지 안전로드 프로젝트’

산단 내 교통·보행 인프라 정비와 주차·안전 기반의 단계별 개선 프로젝트

#불법주정차해결

#시간제주차장

#보행자안전



추진 배경과 목표

완주산업단지는 내부 불법 주정차와 보행환경 취약으로 사고 위험이 높아 불편이 지속되고 있습니다. 이는 인도·주차장 등 물리적 인프라 부족과 도로교통법상 구조적 제약에서 비롯된 문제로, 보행 안전·주차 접근성·실시간 교통정보 개선 요구가 큼니다. 이에 산단 맞춤형 보행친화 도로·주차 체계를 재정비하는 실험적 교통관리 모델을 구축해 교통관리 체계를 보완 및 개선합니다.

주요 내용

시간제 주차장 조성, 불법 주정차 감소 유도 시설물 설치, 보행로·정류장 리뉴얼 등으로 교통·보행 안전을 개선하고 리빙랩 기반 보행전용 도로 실험을 추진합니다. 또한 실시간 신고를 활용한 안전 데이터 맵핑 서비스를 운영해 관리기관과 연동되는 교통관리 체계를 구축합니다. 실험·데이터 기반 리빙랩 모델로 노동자 참여형 주차 공유 모델을 적용한 것이 차별점입니다.

기대효과

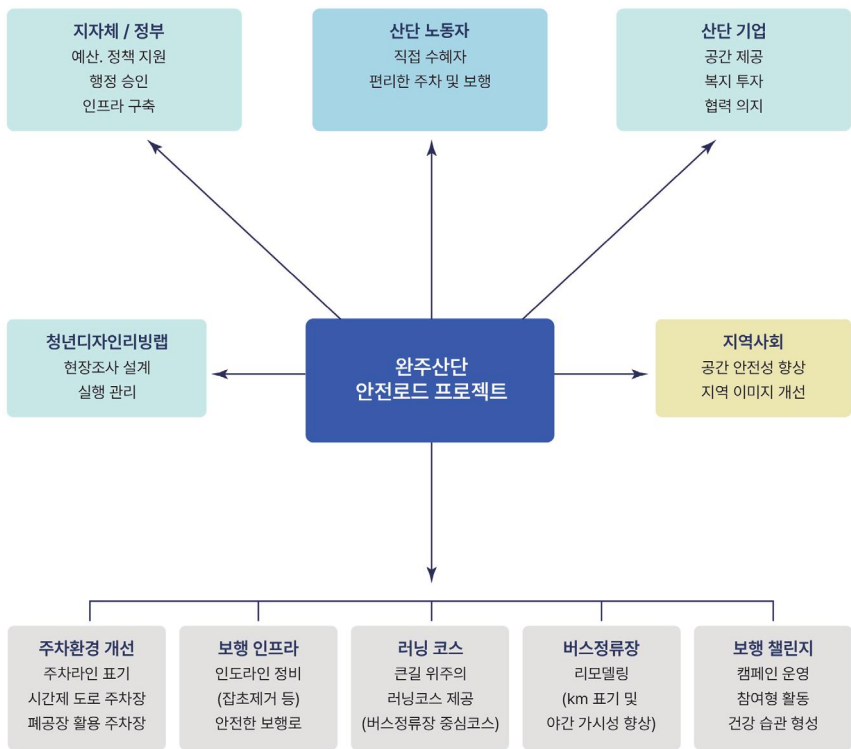
과제 운영 전

산단 내 불법 주정차가 상시 발생하고 보행자 시야확보 미흡으로 사고 위험이 높았으며, 교통안전에 대한 민원이 반복적으로 제기됨

과제 운영 후

시간제 주차장·공유주차로 주차체계가 개선되고, 보행로 정비로 사고 위험이 낮아짐. 실시간 안전 데이터 맵을 통해 교통 문제를 즉시 파악·관리 가능함

운영구조



노동자 신고·현장 조사 → 위험지점 데이터 축적

시간제 주차·보행로 정비 파일럿 운영 → 이용행태 분석

데이터 기반 안전관리 → 제도 반영 및 장기 확산 검토

과제 6

완주 노동자 정착지원 프로그램, '완주ON'

생활·의료·행정 정보를 통합 제공하는 정착지원 서비스

#웰컴투완주

#이주노동자케어

#정보격차해소



추진 배경과 목표

완주산업단지는 외국인·청년 노동자가 늘고 있지만 안내체계 부족·언어 장벽·이동지원 부재로 정보 접근이 어려워 초기 정착에 어려움이 있습니다. 이에 따라 노동자 유형별 맞춤형 정착지형과 온·오프라인 정보체계 마련이 필요합니다. 교육·생활·행정지원 통합 플랫폼을 제공하고 이동수단·언어지원 등을 강화해 노동자의 정착 부담을 줄이고 지역 서비스와의 연계를 높입니다.

주요 내용

노동자에게 언어·생활·행정·의료 정보를 통합 제공하는 정착지원 서비스를 구축하고, 모바일 다국어 안내와 지역 봉사자 매칭을 연계합니다. 또한 교육장·기숙사를 오가는 순환버스를 운영하고, 생활 인프라 이용권을 제공해 지역 소비와 연계를 강화합니다.

기대효과

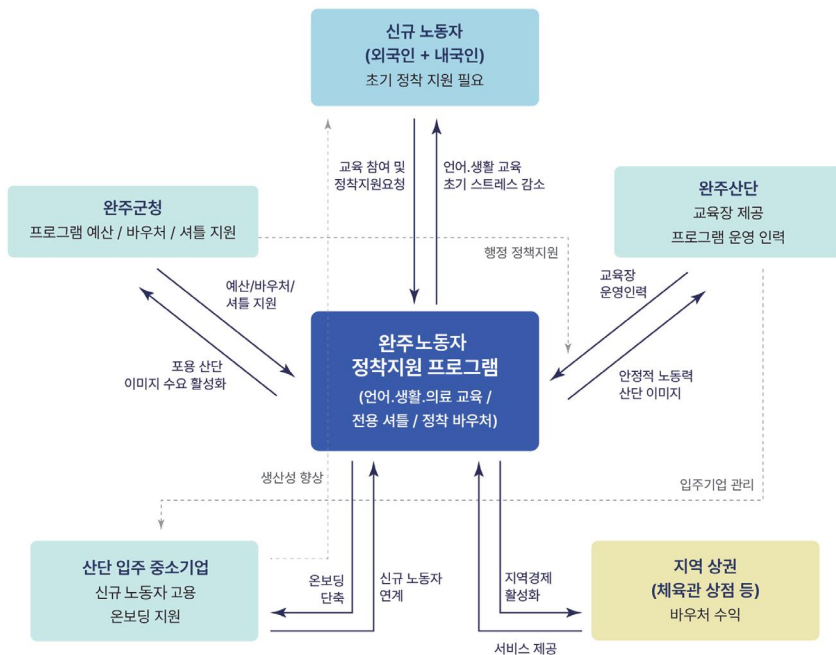
과제 운영 전

정보 부족·언어 장벽으로 초기 정착이 어렵고, 이동 불편으로 교육·지원 프로그램 참여율 낮음

과제 운영 후

다국어 안내와 이동지원으로 정착 기간이 단축되고, 생활·행정·의료 정보 접근성이 높아지며 지역 연계도 강화됨

운영구조



외국인 노동자 : 다국어 문화·생활 프로그램 이용 → 지역주민과 교류 → 지역문화 이해도 향상
→ 지역사회 참여 확대 → 산단 정착률 상승

외국인 노동자 : 문화공유센터 이용 → 생활·행정 지원 수혜 → 기숙사·직장 생활 안정 → 산단 내
중소기업 근속 유지 → 기업 인력난 완화

지역주민 : 교류 프로그램 참여 → 외국인 노동자와 상호 이해 → 지역사회 포용성 강화 → 지역
문화 콘텐츠 확장 → 지역 이미지 개선

산단 입주 중소기업 : 신규 노동자 은보딩 지원 → 정착지원·문화 프로그램 연계 → 노동자 유지율
개선 → 기업 운영 안정화

완주군청 : 정책·예산 지원 → 문화공유센터 운영 기반 제공 → 다문화·정착지원 서비스 강화 →
지역경제 순환 촉진

완주산단(관리기관) : 시설·공간 지원 → 산단 기반 프로그램 운영 → 노동자 생활환경 개선 → 산
단 내 복지 인프라 강화

과제 7

완주산단 생활문화 가이드, '산단포켓'

산단 생활·문화 정보를 통합 제공하는
안내 플랫폼

#완주산업단지생활가이드

#외국인정착가이드

#초기정착지원



추진 배경과 목표

완주산업단지는 주거·산단·문화거점이 인접하지만 생활·문화·복지·교통 정보 접근성이 낮아 정보 격차가 존재합니다. 따라서 행사 참여율 저조와 행정·생활 비용 증가 문제가 발생하며, 외국인 노동자는 언어 장벽과 안내체계 부재로 정착에 어려움을 겪고 있습니다. 이에 산단 전역의 정보를 통합 제공하는 QR·AI 기반 스마트 가이드 플랫폼을 구축해 누구나 편리하게 이용할 수 있도록 합니다.

주요 내용

생활문화 안내 플랫폼을 구축해 교통·문화·복지 정보를 제공하고 QR·AI 챗봇을 지원하며, 행사 예약과 알림 등 서비스 이용을 일원화합니다. 또한 XR·전광판·개인화 추천 기능을 활용해 운영을 보완 및 개선하고, 산단 주요 서비스 및 기존 서비스와의 연동도 가능합니다.

기대효과

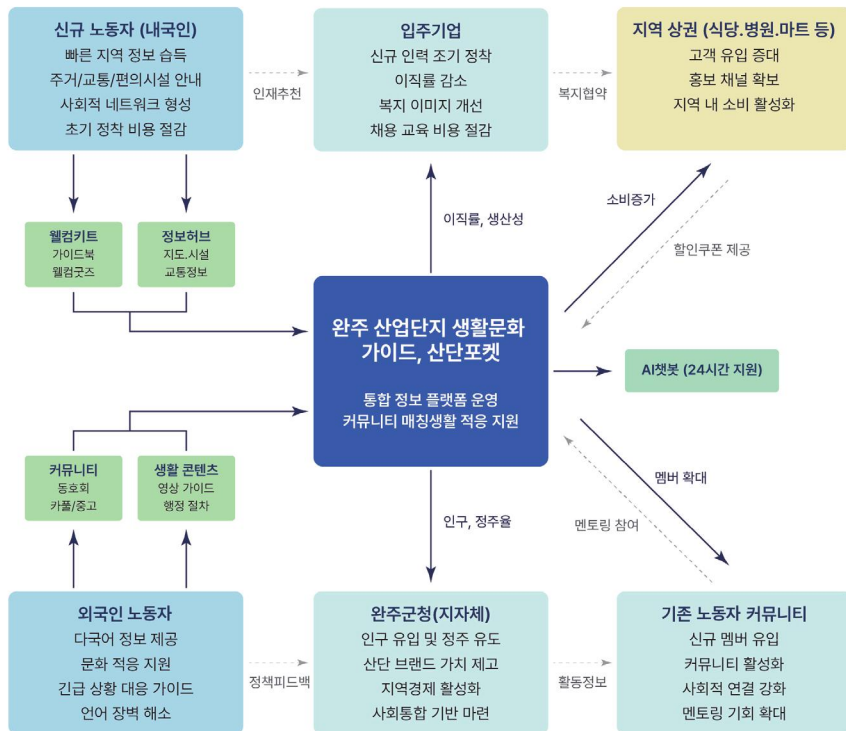
과제 운영 전

생활·문화·교통 정보 분산과 안내 부족으로
이용·참여가 저조하고 외국인 노동자 정착 지
원이 미흡함

과제 운영 후

통합 플랫폼과 다국어 온보딩 지원으로 이용·
참여가 확대되고 정착 부담 완화 및 접근성이
개선됨

운영구조



신규 노동자(내국인·외국인) : 정착 가이드·생활·복지·문화정보 제공

입주기업·지역 상권 : 기업 안내·복지·지역 혜택 제공 → 지역 소비 확대

산단 커뮤니티(기존·신규 노동자) : 커뮤니티·행사·문화 프로그램 연계 → 교류 활성화·정착률 제고

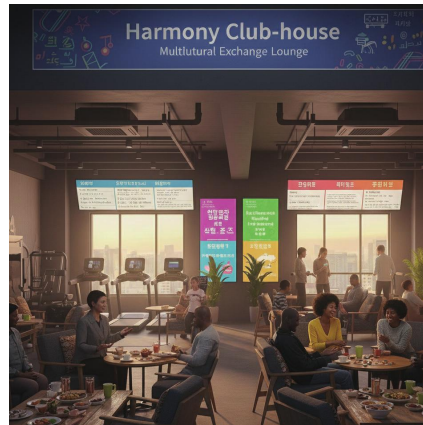
과제 8

외국인 노동자 문화교류 공간, ‘하모니 클럽하우스’

기숙사 인근 접근성 기반의 운동·교류 복합
커뮤니티 공간 조성

#다문화교류라운지

#산단포용성확대



추진 배경과 목표

완주산업단지는 외국인 노동자는 협소한 기숙사와 불편한 공용 시설로 심리적 고립과 지역사회 교류 단절을 겪고 있어, 누구나 쉽게 접근할 수 있는 안전한 운동·문화 교류 공간이 필요합니다. 이에 기숙사 인근에 전용 커뮤니티 공간을 조성하고 운동·문화·다국적 교류 프로그램을 상시 운영해 외국인 노동자의 정주 환경을 개선합니다.

주요 내용

외국인 노동자 전용 ‘하모니 클럽하우스’는 휴업 중인 복지관 1층(전라북도 근로자 종합복지관) 카페를 리모델링해 소규모 실내 운동 코트·휴식·교류 라운지를 구축합니다. 국가별 문화의 날, 주민 초청 교류회, 팀 기반 스포츠 리그 등 다양한 프로그램을 운영하며 기숙사와 공원 생활권 중심의 전용 커뮤니티 공간으로 조성합니다.

기대효과

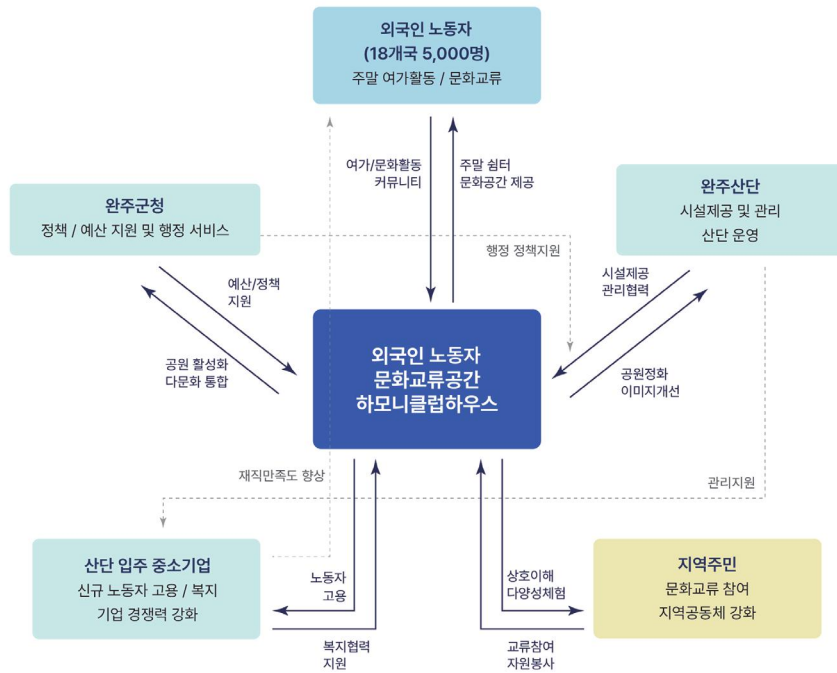
과제 운영 전

기숙사 중심의 단절적 여가, 야간 이용 불안, 지역주민과의 교류 부재, 문화·언어 거리감 등으로 외국인 노동자의 정주 환경이 제한적임

과제 운영 후

안전한 커뮤니티 공간과 상시 프로그램으로 주민과 교류를 확대해 다문화 포용성과 외국인 노동자의 정착률을 높임

운영구조



기숙사 생활권 수요 확인 → 전용 실내 교류·운동 공간 조성 → 국가별 문화·스포츠 프로그램 운영
 → 주민초청 교류 확대 → 자조모임 정례 프로그램 전환 → 지역사회 참여 확대 → 외국인 노동자
 정착률·지역 통합 강화

과제 9

산단 커리어 멘토링 센터, '의문당'

세대 순환 기반 직무·경력 멘토링 허브 구축

#세대순환멘토링

#은퇴자전문성활용

#산단인재순환구조



추진 배경과 목표

완주산업단지는 고령 전문 인력은 증가하지만 청년 노동자의 조기 이탈이 지속되고, 경력단절 은퇴자의 재투입과 신규 노동자의 온보딩·진로 탐색 기회가 부족해 인재 단절과 인력 손실이 발생하고 있습니다. 이에 청년과 은퇴자를 연결한 멘토링, 직무 재교육·전환 프로그램 등을 포함한 산단형 세대 연계 커리어 플랫폼을 구축해 인재 순환과 신규 인력 적응을 지원하고자 합니다.

주요 내용

세대 간 역량 교류 기반 멘토링 플랫폼을 통해 청년과 은퇴자의 직무 멘토링과 리턴 인턴십을 운영합니다. 직무·취미 결합형 교육을 대면과 비대면으로 병행하고 산단 내 재능 순환 구조를 구축해 인력 안정성과 지역 고용 생태계를 강화시킵니다.

기대효과

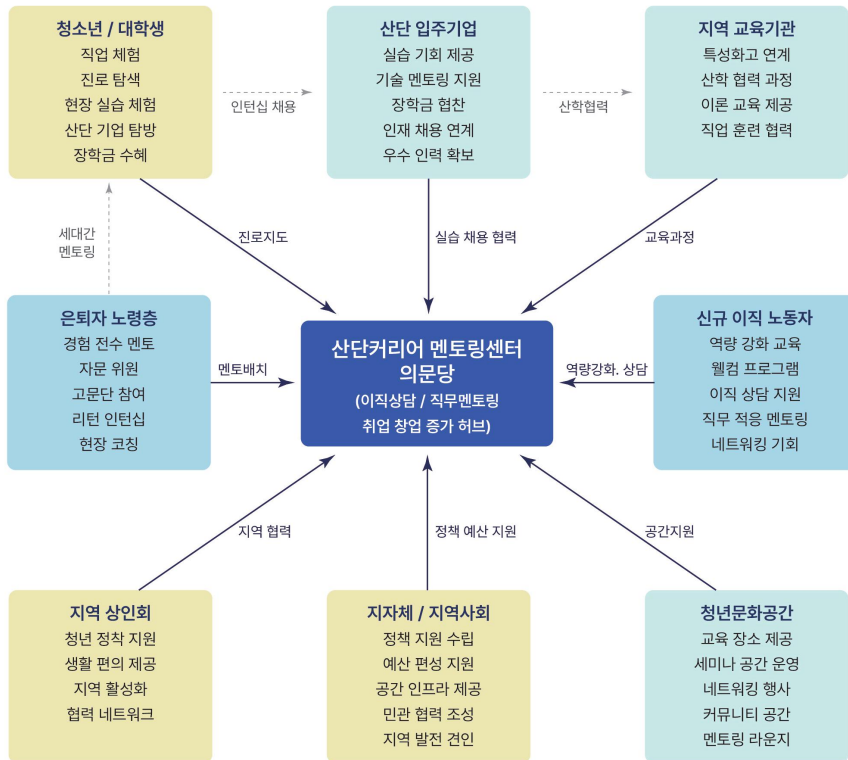
과제 운영 전

단절된 인력 선발 구조와 교육·멘토링 접근성 부족, 제한된 경력 전환 정보로 신규 노동자의 조기 이탈이 발생

과제 운영 후

세대 순환형 역량 교류 체계와 직무 기반 멘토링이 정착되고, 상시 재교육·전환 프로그램으로 온보딩 강화 및 노동자의 정착률을 높임

운영구조



은퇴전문가풀 구성 → 직무 분석 → 멘토-멘티 매칭 → 직무 멘토링·리턴 인턴십 운영 → 교육·전
환 프로그램 참여 → 기업 연계 현장학습 → 경력 데이터 축적·개선 → 재참여·순환

과제 10

직무·취미 융합 동아리, ‘워크앤조이’

노동자의 자아실현·문화복지 접근성을 높이는
산단형 재능 교류 프로그램

#재능교류동아리

#자기성장프로그램

#산단커뮤니티 회복



추진 배경과 목표

완주산업단지는 중소기업 노동자는 사내 문화복지 프로그램 부족과 근무 구조상 여가·교류 기회가 제한돼 기술·취미 교류와 문화복지 서비스 접근성이 낮습니다. 이를 개선하기 위해 직무 기술 기반 재능 교류와 취미활동을 결합한 자아실현 프로그램을 운영하고, 유희공간 워크숍과 클래스 정례화로 노동자 네트워크를 형성하며 문화복지 접근성을 확대하고자 합니다.

주요 내용

워크앤조이는 기업 기술과 개인 전문성을 활용한 재능 나눔 동아리입니다. 야간 및 주말 유희시설을 활용하여 기초부터 심화까지 다양하게 구성된 워크숍을 운영합니다. 직무와 취미를 융합한 정기 클래스이며 기업과 노동자 간 네트워크 확장과 기술 교환을 지원합니다.

기대효과

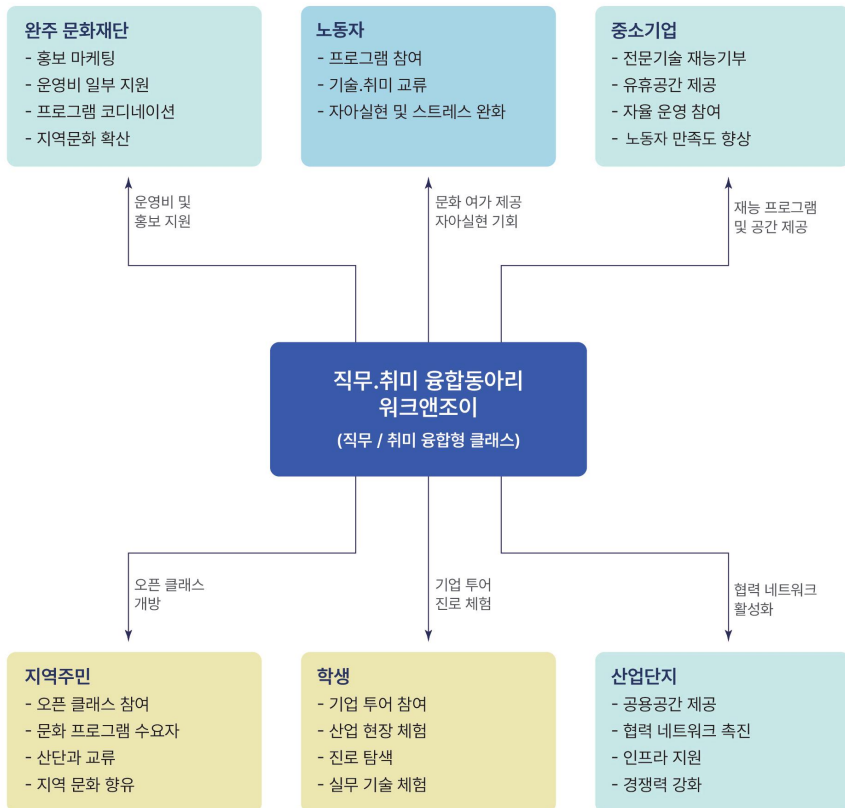
과제 운영 전

중소기업 중심의 문화복지 공백과 노동자 간 기술·취미 교류 부재, 근로시간 중심의 활동 제약으로 산단 내 문화 참여가 제한적임

과제 운영 후

직무·취미 융합 재능 교류와 유희공간 워크숍, 자율형 동아리를 통해 노동자 참여 기반 커뮤니티와 문화복지 접근성이 확대됨

운영구조



완주 문화재단 : 문화 마케팅 지원, 재능교류 코디네이션, 지역문화 연계

노동자 : 프로그램 참여, 기술·취미 교류, 동아리 자율 운영

중소기업 : 전문기술 제공, 유희공간 제공, 직원 참여 독려, 노동자 복지 강화

지역주민 : 오픈 클래스 참여, 지역 프로그램 수요 창출, 교류 활성화

학생 : 기업·직무 탐색, 기술·직무 체험, 커리어 학습, 지역 기반 체험 활동

산업단지(운영기관) : 공간 제공, 홍보·운영 지원, 중장기 운영 구조 마련

과제 11

글로벌 문화교류 프로그램, ‘글로벌 페스타’

국가별 문화·스포츠·공용키친 기반의
다문화 교류 플랫폼

#다문화축제

#글로벌스포츠리그

#국제커뮤니티형성



추진 배경과 목표

완주산업단지는 외국인 노동자 증가에도 국가별 문화·언어 차이와 정보 접근성 부족으로 지역사회 교류가 제한되고 공동 활동 참여율이 저조합니다. 이를 개선하기 위해 다국적 문화·체육·요리 기반 상호 교류 프로그램이 필요합니다. 다문화 소통 프로그램과 연중행사, 외국인·주민 공동 참여 글로벌 페스타를 운영해 산단 내 참여형 문화 생태계를 조성합니다.

주요 내용

국가별 문화 콘텐츠·생활체육·요리를 결합한 연중 교류 프로그램으로, 문화의 날·다국적 팀 스포츠 리그·전통 음식 시범·공동 테이스팅 행사 등의 이벤트와 페스티벌을 통해 산단 구성원의 자연스러운 참여를 유도합니다.

기대효과

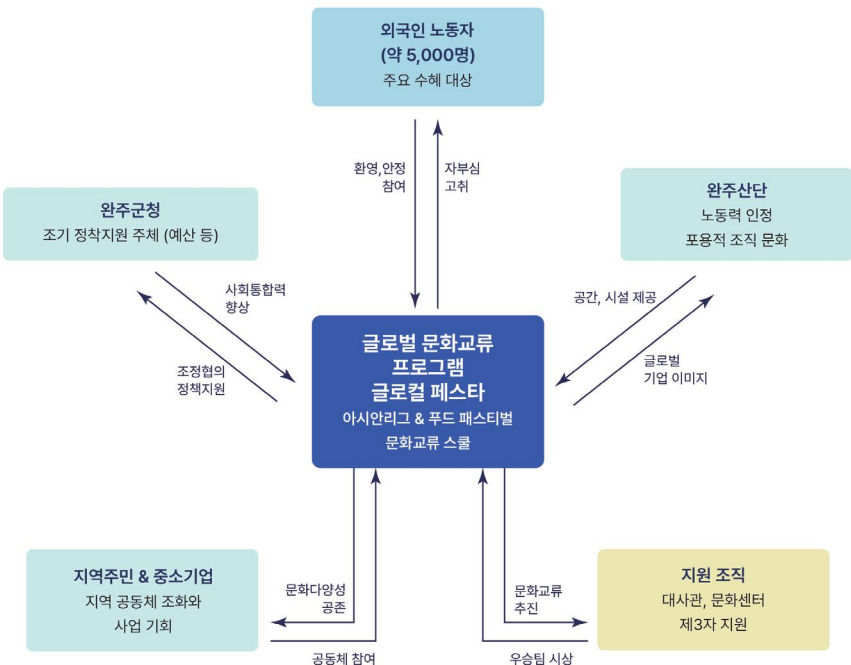
과제 운영 전

국가·언어별 집단화와 자조모임 중심 활동,
여가·문화 프로그램 부족으로 외국인 노동자
와 지역주민 간 자연스러운 교류가 제한적임

과제 운영 후

스포츠 리그와 연중 문화·체육 프로그램을 통
해 참여형 교류가 활성화되고 다양성과 포용
성을 높이며 공동체성이 강화됨

운영구조



완주군청 : 조기 정착지원

산업단지 : 공간, 시설 제공

중소기업 : 새로운 사업 기회 창출

지원조직(대사관, 문화센터, 제3자 지원) : 문화교류 추진

지역주민 : 공동체 참여, 주민초청 교류회 연계

과제 12

완주산단 찾아가는 장날, ‘산단마실’

퇴근 시간 맞춤 이동 장터로 노동자·주민 교류와
지역 소비 촉진

#퇴근길팝업스토어

#이동형플리마켓

#퇴근타임세일



추진 배경과 목표

완주산업단지 내에는 정기 장터나 문화 커머스가 없고, 퇴근 시간대에 맞춘 참여형 공간과 프로그램도 부족해 노동자와 주민 간 교류 및 퇴근 후 지역 내 소비와 여가 활동이 저조합니다. 이를 개선하기 위해 접근성 높은 이동형 장날과 유희공간 활용 커뮤니티 커머스를 운영해 교류와 소비를 촉진시키고자 합니다.

주요 내용

퇴근 시간과 생활동선에 맞춘 이동식 정기 장날을 운영하며, 매주·매월 시즌 및 테마 컨셉을 적용한 기획 장터(예: 야식 나이트마켓, 건강식 위크, 다문화 푸드페어, 제철 농산물 특별전 등)를 열어 방문의 재미와 기대감을 더합니다. Grab-and-Go(차량 픽업), 타임세일, 작은 공연·체험을 함께 제공하고, 지역 농가와 소상공인이 참여하는 순환형 커뮤니티 커머스를 통해 지역 경제 활성화와 기업 복지 연계형 소비 플랫폼을 조성합니다.

기대효과

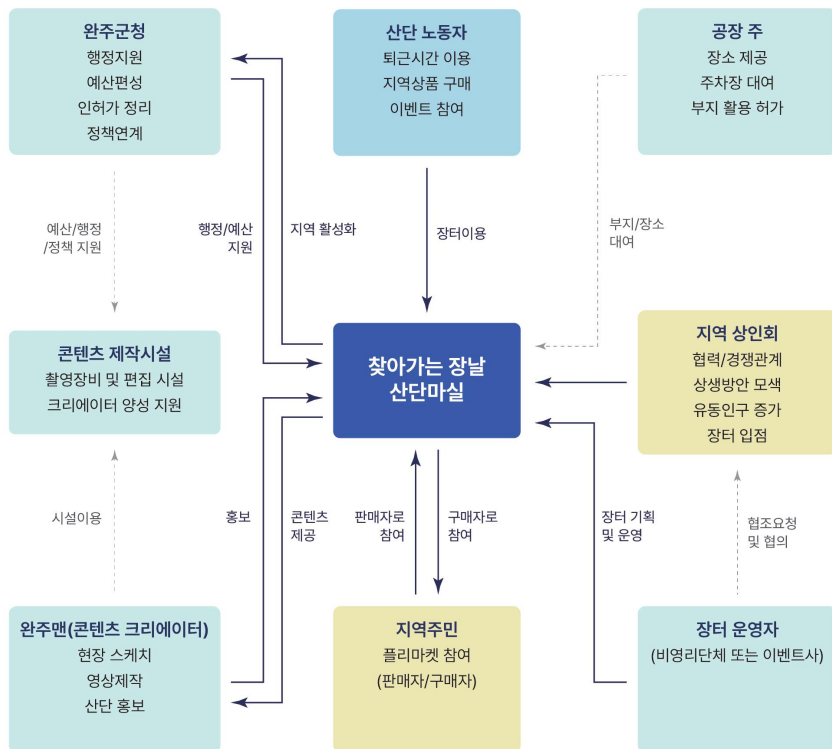
과제 운영 전

정기 장터 및 프로그램의 부재로 퇴근 후 이용할 수 있는 공간이 제한적임. 노동자와 주민 간 교류가 부족하고 지역 내 소비가 저조함

과제 운영 후

이동식 장날이 정례화되어 퇴근 동선에서도 쉽게 참여 가능해 일상적 교류가 활성화되고 지역 소비가 확대됨

운영구조



노동자·주민 수요 파악 → 퇴근시간·생활동선 분석 → 이동 장날 노선·테마 설계 → 지역 농가·소
 상공인 참여 모집 → Grab-and-Go 운영 → 순환형 장터 정례화 → 데이터 기반 상품·운영 개선
 → 지역 상생 커머스 확장

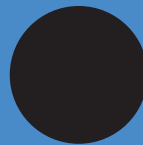
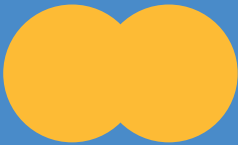
2025 완주산단 청년디자인리빙랩 과제 소개 영상



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



창원국가산업단지 청년디자인리빙랩 1차년도 사업 결과



사업명	창원산단 청년디자인리빙랩 운영 및 서비스디자인 용역
사업기간	2025년 1월 1일 ~ 2025년 12월 31일 (1개년/4개년)
수행기관	㈜에스큐브디자인랩
산업단지명	창원국가산업단지 일원 (25,729천m ²)
진행내용	- 청년디자인리빙랩 운영 (5회) - 청년 패널 운영 및 설문조사 (3회) - 특화 아이디어 및 시나리오 개발 (12건)
사업범위	창원국가산업단지의 청년 인구 유출, 노후화된 산업단지 이미지, 부족한 문화·생활 인프라 문제를 개선하기 위해 추진되는 9개의 세부 연계사업을 포함하여, 이에 활용될 문화·생활 프로그램 발굴 및 서비스디자인을 수행
지역대표단	지역대표단 수요자 김태연 피치밀 대표 류인희 범한메카텍 수석 왕정현 국립창원대학교 일반대학원 대학원생 이인재 효성중공업 PM 임청미 스튜디오엠 대표 지역대표단 공공 김혜경 창원시 산업단지계획과 일반산업단지팀 주무관 윤순영 경상남도 산업단지정책과 주무관 이민수 한국산업단지공단 경남지역본부 혁신기획팀 과장 지역대표단 서비스디자이너 박예빈 ㈜에스큐브디자인랩 주임연구원 박은혜 ㈜에스큐브디자인랩 선임연구원

창원국가산업단지 소개

창원국가산업단지는 1974년 경상남도 창원시에 조성된 대한민국 최초의 계획형 공업 단지입니다. 중공업과 기계산업을 중심으로 성장해 왔으며, 이후 자동차, 방위산업, 조선 등 다양한 산업 분야로 확장되면서 한국 제조업을 대표하는 산업단지로 자리 잡아 왔습니다. 이러한 산업적 기반을 바탕으로 창원국가산업단지는 오랜 기간 국가 산업 발전을 이끌어 온 핵심 거점으로 기능해 왔습니다.



위치 : 경남 창원시 외동, 내동, 남산동, 성주동, 성산동, 웅남동, 적현동, 귀곡동, 신촌동, 팔용동 일원

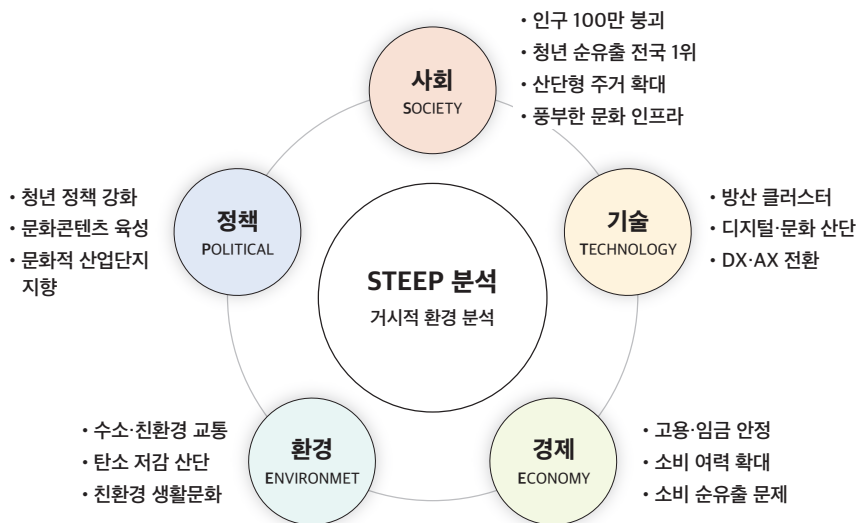
관리면적 : 25,302천m² 조성기간 : 1974년 4월부터

출처 : 창원시청 홈페이지

산업단지의 변화가 필요한 이유

창원국가산업단지는 방산 클러스터[●]를 바탕으로 성장해 온 산업단지입니다. 하지만 최근 창원시는 인구 100만 명이 무너지고, 청년 순유출이 전국에서 가장 높은 수준을 기록하는 등 큰 변화를 겪고 있습니다. 산업단지 주변에 주거지가 늘어나고 문화 인프라도 일부 마련되어 있지만, 청년 인구 감소와 소비의 외부 유출은 지역의 활력을 점차 약화시키고 있습니다.

한편, 수소·친환경 교통과 탄소 저감 산업 전환이 추진되고 있고, 청년 정책과 문화콘텐츠 지원도 확대되고 있습니다. 이제는 이러한 산업적 기반이 지역의 생활 환경과도 자연스럽게 연결될 수 있도록 산업단지의 역할을 함께 살펴볼 필요가 있습니다.

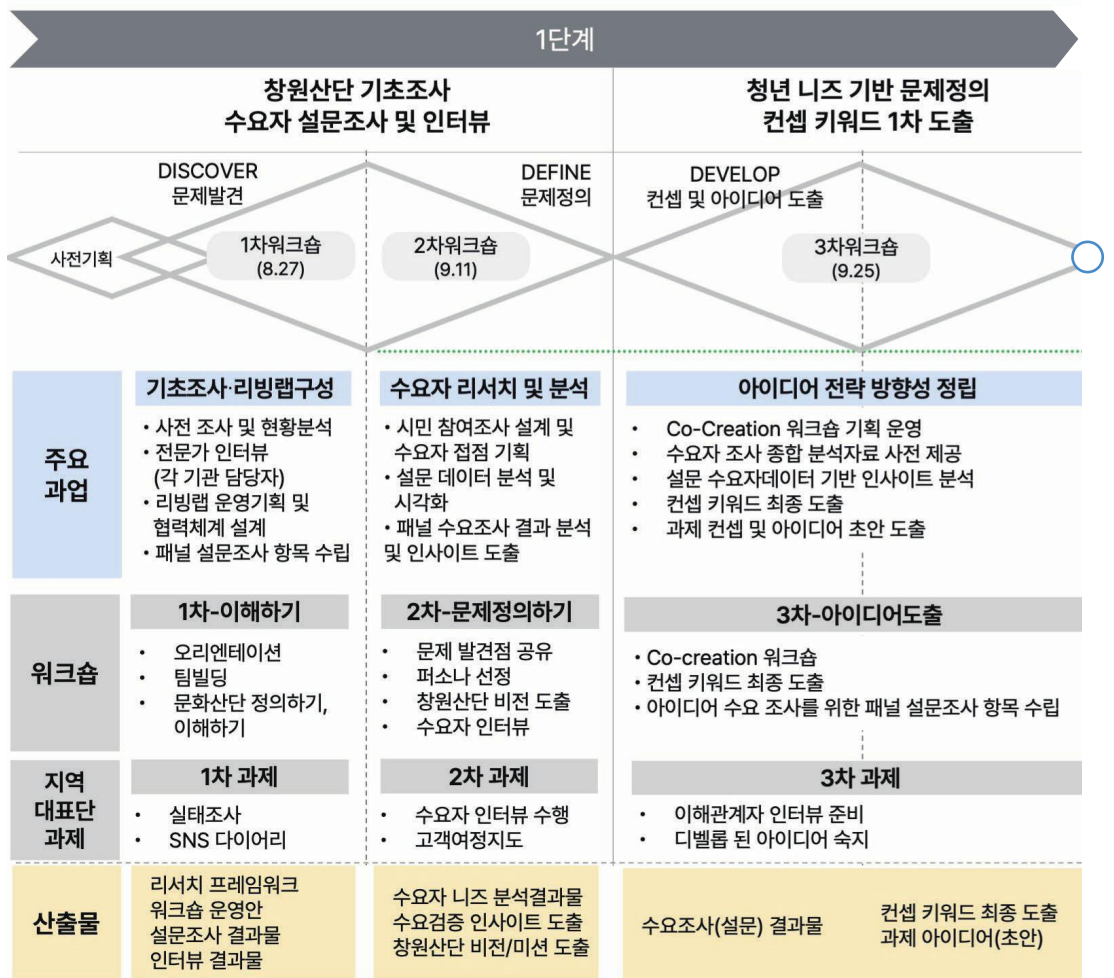


● 방산 클러스터: 방위산업 관련 기업·연구기관·지원기관이 모여 협력과 기술 개발을 촉진하는 산업 집적 구조

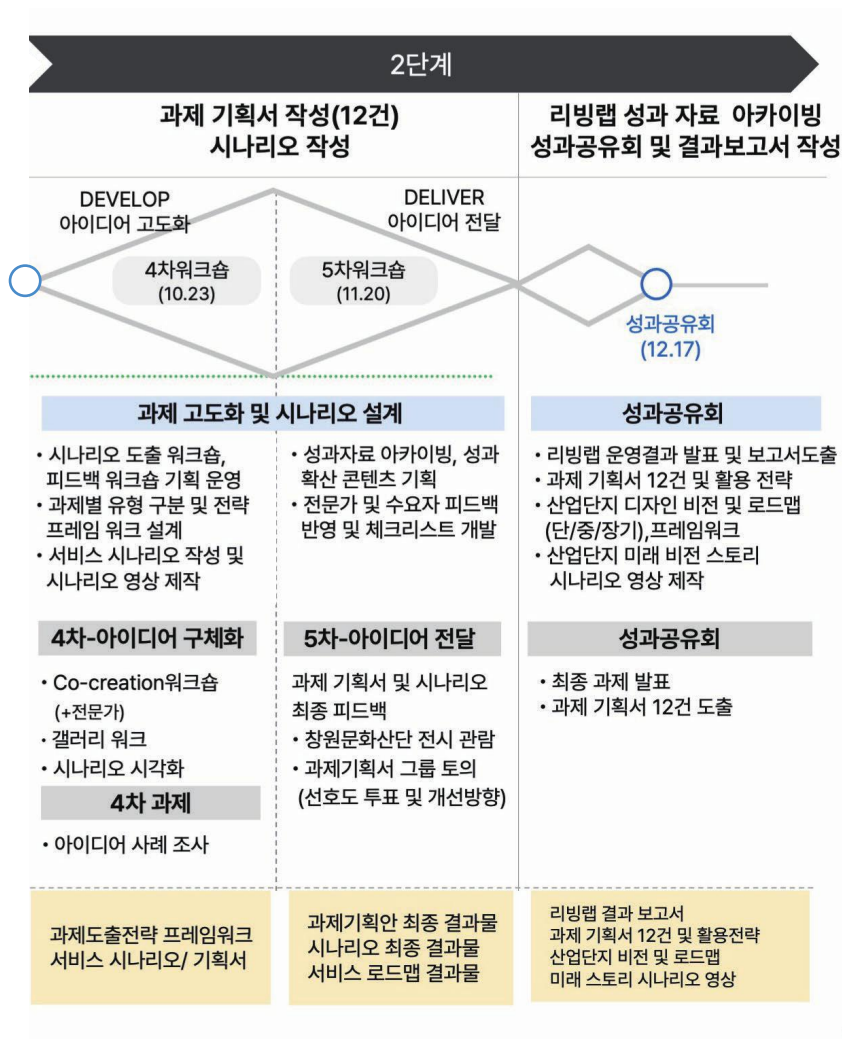
청년디자인리빙랩 운영 내용

청년디자인리빙랩은 산업단지 안에서의 사용자 경험을 이해하고, 참여자들과 함께 문제를 정의하기 위한 과정으로 진행되었습니다.

서비스디자인 방법론



서비스디자인 방법론을 바탕으로 다양한 주체가 참여해 의견을 나누었으며, 단계별 워크숍을 통해 이후 과제 도출로 이어질 수 있도록 운영하였습니다.



청년디자인리빙랩 주요 결과

청년디자인리빙랩을 통해 발견한 다양한 의견을 기반으로 6개의 Key Finding을 도출하였습니다.

주요 인사이트	
로컬 협력·창작 문화	창원만의 차별화된 로컬 네트워킹·창작 생태계 요구
새로운 만남의 기회	다양한 사람과 연결될 수 있는 교류·이벤트 필요
열린 공간의 재정의	기존 녹지와 유휴 공간을 새롭게 기획·활용하는 방식 필요
정보 불균형 해소	홍보 채널 및 정보 접근성의 편차 해소 필요
기관의 보수적 한계	공공의 지원 범위가 공연·전시 중심에 머물러 있어 확장 필요
즉흥적·짧은 콘텐츠 니즈	번개 모임, 짧고 가벼운 체험형 프로그램 선호
지역/국가산업단지 자부심 자원	창원만의 자랑거리와 SNS 공유 가능한 문화 요소 필요
점심시간 활력	노동자의 점심시간을 풍요롭게 만드는 생활·문화적 장치 필요
몰입·자기계발 공간	산업단지 안에서 학습·휴식·성장을 지원하는 공간 부족
전인격적 교육과 돌봄	아이 성장을 위한 가족·또래·도시 차원의 교류 필요
가족친화 공간과 프로그램	산업단지 근처에서 함께 즐기고 배우는 생활문화 수요
쾌적하고 안전한 이동	출퇴근·이동 과정에서도 즐거움과 안전이 보장되어야 함
커리어 개발과 연대	산업단지 노동자의 경력 성장 및 상호 연대 강화 필요

KEY FINDING

지역성과
로컬 문화창원 산업단지
자부심과
로컬 창작 문화

- 1 자부심이 생기는 창원과 산업단지이고 싶다.
창원과 산업단지의 자랑거리가 자연스럽게 떠오르지 않는다.

창원의
공간 활용과
생활문화산업단지
루틴에 스며드는
활력리듬

- 2 일할 맛 나게 활력을 줄 긍정적인 마이크로(틈새) 경험이 부족하다.

정보, 제도,
참여 지원문화 공간의
재정의와
활용 실험

- 3 유희공간의 새로운 가능성을 실험하는 도전과 개방성이 필요하다.
창원의 좋은 공간과 자원을 제대로 활용하지 못하고 있다.

트렌드와
콘텐츠 문화우연하고
가벼운 참여와
즉흥적 만남

- 4 우연히 접하는 문화&사람과의 만남을 원한다.
일부러 찾아가지 않아도 가까이에서 접할 수 있는 문화·교류가 많았으면 좋겠다.

교육/양육
가족문화양육과 교류로
이어지는
가족문화

- 5 창원이 미래세대를 키우기 좋은 교육 문화 경험을 제공하는 곳으로
진화하고 홍보되어야 한다.
젊은 부부에게 아이를 키우기 좋은 곳이라는 인식이 있다.

이동, 일,
연대의 문화일과 커리어를
잇는 연대

- 6 청년의 활력이 살아나는 산업단지의 커리어 연대문화 활성화
시니어 중심에서 청년 중심 문화로의 전환이 필요하다.

창원국가산업단지 핵심 컨셉

청년디자인리빙랩을 통해 정리된 인사이트를 토대로, 사업의 방향성과 성격을 구체화하여 전략 프레임워크와 미션 및 컨셉을 도출하였습니다.

전략프레임워크

비전

산업×문화 시너지를 창출하는 새로운 문화실험도시 C-Lab* City, Changwon

* C-Lab: Culture Lab(컬처 랩)

미션 및 컨셉

유산을 잇고, 일상에 활력을 더하여 창원을 미래 문화실험도시로 만든다

CITY DNA & IDENTITY

창원시의 전통과 유산

TOP-TIER

고품질의 문화 경험

EVERYDAY ROUTINE

일상문화 활력루틴

구현 전략

3C전략을 통한 문화기반 조성과 커뮤니티 생성

산단 노동자의 일상 속 관심사와 커뮤니티 형성을 기반으로,
반복·공유·유행·확산되는 문화경험 루틴을 만드는 것이 핵심 방향

CONNECT

공간과 사람의 연결

헤리티지 공간의
문화적 재탄생 및
문화루틴 인프라 연결

CREATE

시민중심 문화창조

도시정체성 기반
탐티어 콘텐츠 실험 및
청년 주도 활력 확산

CULTIVATE

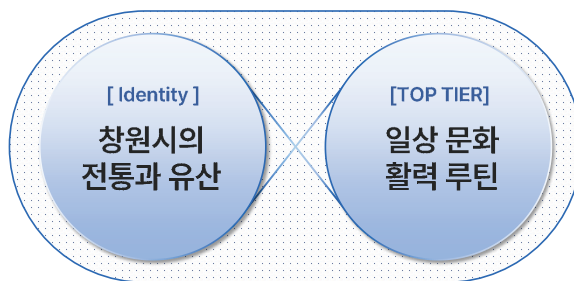
지속가능 수요자
데이터 기반 플랫폼

맞춤형 루틴 확산 및
문화 생태계 선순환 구축

미션 및 컨셉 도출

창원시의 전통과 유산을 살리고, 일상에 문화·활력 루틴을 결합한 전략 프레임 워크를 수립하였습니다.

기계·방산 산업으로 형성된 창원의 산업적 유산과 자부심 위에, 일상 속에서 자연스럽게 누릴 수 있는 문화·여가 루틴을 결합하였습니다. 출근-업무-생활 전반에 반복되고, 공유되고, 확산되는 문화 루틴을 형성하는 데 초점을 맞추었습니다. 이를 통해 산업단지를 ‘일만 하는 공간’이 아닌, 설렘과 설렘과 에너지로 채워지는 지속가능한 문화산단 생태계로 전환하고자 합니다.



프레임워크의 2가지 축

- 도시 정체성(Identity) : 창원시가 가진 전통·유산
- 탑티어 일상문화 활력 루틴(Top Tier Cultural Routine) : 고품질의 일상문화 콘텐츠·프로그램을 기반으로 한 일상 루틴

창원 현충선단 상공을
뛰어서 꽃은 노원을
배울 수 있는 즐거운
시간이네요!
창원 현충선단이 꼭
즐거어요. :)
-영정하-

창원시자원관리팀

내가 살고 있고, 일하고
있는 창원에 대해서, 또
창원산단에 대해서
같이 고민해 볼 수 있는
뜻깊은 시간이었습시다.
아이디어에서만 그치지 말고
구현행이 되려면 더더욱
보상할 것 같습니다. ~ ~ ~
2025. 11. 13.

창원시자원관리팀

창원에 살면서
(창원에 대해 많이 생각
하게 해주셔서 감사해요.
내가 사는 창원이 우리나라에서
가장 빛나는 도시가 될 수 있도록
부탁드립니다~
(내년에 다시???ㅋㅋ

창원시자원관리팀

창원 창원에 대해
학박한 이 강 사단들이
꼭 외이 아예 쓰여
있네요! 매우
기쁩니다.

창원시자원관리팀

창원에 유익한 물건을
창원에 매는 색으로 만들어
있어요! 창원에 관한
부담이 없게 할 수 있도록
써주세요. ~ ~ ~
꼭 지켜주세요!!

창원시자원관리팀

창원 청년들이
즐거 수 있는 '창원산단'을
위해 머리를 맞대고
시간이 걸립니다!
꼭 성공하길
기원합니다~

창원시자원관리팀

창원국가산업단지 주요 과제 12개

청년디자인리빙랩 1차년도에 도출된 총 12개의 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 13일 ~ 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

창원의 자랑 기계방산, ‘콘셉트 무기 대전’ H/W

시민과 덕후가 즐기는 창원의 새로운 IP, 기계방산 판타지 무기 페스티벌!



2

산단 내 10분 거리, ‘마이크로 틈새 문화 Zone’ S/W

일하다 잠깐 쉬는 사이, 산단 안에서 만나는 특별한 문화 경험



3

창원산단의 유산과 정체성, ‘Art+Tech 디자인 시그니처’ H/W

빛과 조각으로 다시 태어나는 창원만의 예술적인 경관



4

내 이름의 나무 분양, ‘창원 반려 가로수 Zone’ H/W

매일 지나치던 가로수에 우리 가족의 기억을 심어서!



5

자연환경 속 업무활력, ‘창원 녹지 워케이션’ S/W

산단에서 벗어나 탁 트인 풍경에서 경험하는 일과 휴식



6

산단 기숙사 커뮤니티, ‘청년살롱’ H/W

반복되는 집-회사의 루틴에 신선함을 더하는 일상 속 청년 커뮤니티



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

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

7

함께 배우고 교류하는, ‘청년 공유공간 프로그램’ **H/W**

다양한 사람들과 자연스럽게 연결되는 열린 공간



8

지식 공유 프로그램, ‘커리어 커넥티드 멘토링’ **S/W**

서로의 경험과 노하우를 나누며 함께 키우는 커리어



9

문화를 아카이빙하는, ‘산단 문화지도’ **S/W**

내 주변에서 열리는 행사, 필요한 정보를 알려주는 지도 기반 큐레이션 서비스



10

참여가 보상이 되는, ‘리워드 적립 문화패스’ **S/W**

내가 즐기는 문화활동이 포인트로, 포인트는 혜택으로!



11

맞춤형 홍보/소통, ‘문화 큐레이션 허브’ **S/W**

창원시의 나를 더 잘 아는 문화 큐레이션, 나만의 창원 문화생활 알림



12

출퇴근길 문화활력, ‘Culture Facade Project’ **S/W**

지루한 출퇴근길을 채우는 미디어아트 파사드



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

과제 1

창원의 자랑 기계방산, ‘콘셉트 무기 대전’

창원의 기계·방산 산업을 시민 참여형 ‘콘셉트 무기’ 콘텐츠로 재해석해, 청년과 시민이 함께 즐기고 기억하는 창원만의 새로운 트레이드마크로 만들어가는 산업×문화 프로젝트입니다.

창원은 전국에서 가장 큰 기계·방산 산업이 모여 있는 도시이지만, 시민에게는 딱딱한 산업 도시로 느껴지기도 했습니다. 산업의 규모와 기술력에 비해 일상에서 체감할 수 있는 매력이나 자부심으로는 충분히 연결되지 못한 것입니다.

한편, 청년과 시민이 직접 참여하고 즐길 수 있는 문화·체험형 콘텐츠에 대한 관심은 점차 높아지고 있습니다. 그렇다면 창원의 산업 자산을 새로운 시각으로 풀어내고, 산업단지를 시민에게 더 가까운 문화 브랜드로 전환할 수는 없을까요?

#기계방산문화콘텐츠

#밀리터리덕후성지

#시민참여페스티벌



목표

기술 중심의 방산 전시를 시민이 즐기고 참여할 수 있는 문화적 체험 구조로 전환합니다. 방산 산업이 가진 폐쇄적이고 전문적인 이미지를 창의적·예술적 콘텐츠로 재해석해, 시민에게 친근한 ‘문화 방산’ 경험을 제공합니다.

주요 내용

청년·시민 창작 콘셉트 무기 공모전

청년과 시민 누구나 참여해 판타지·SF·산업 기술 요소를 결합한 창작 무기 콘셉트를 제안하는 공모전을 운영합니다. 우수작은 그래픽·목업·영상 등으로 재해석해 ‘창원산단 무기대전’ 전시에서 공개하며, 수상자는 전시 연계 프로그램과 토크 세션에도 참여합니다.

산학협력 기반 창작 무기 디자인 프로젝트

창원 지역 대학과 방산·산단 기업이 협력해 산업기술과 예술적 감성, 청년의 상상력을 결합한 창작 무기 모델을 개발합니다. 산학 캡스톤 과정과 연계해 시제품 제작과 전시·체험·교육 콘텐츠로 확장합니다.

시민참여형 인터랙티브 체험 프로그램

조립형 모듈, 인터랙티브 그래픽, VR·AR 체험을 통해 시민이 직접 무기를 조작하고 완성하는 참여형 콘텐츠를 운영합니다. 관람 중심 전시를 넘어 시민이 창작의 주체가 되는 체험형 페스티벌로 구성합니다.

기대효과

과제 운영 전

- 기술 중심의 방산 산업 이미지로 인해 시민 공감과 일상적 자부심 형성이 미흡
- 산업 위상에 비해 청년·시민 참여 기반의 창작·체험 생태계 부재
- 산업 자산이 지역 브랜드·관광·경제로 연결되지 못하는 한계

과제 운영 후

- 기술 중심의 방산 이미지를 시민이 공감하는 문화 중심의 방산으로 전환
- 청년·시민 참여 확대로 산업 기반의 새로운 창작 생태계 구축
- 지역 브랜드 강화 및 관광·경제 파급효과 창출

세부 시나리오



창원에서 열리는 '무기대전'에
오픈 전부터 사람들이 많이 모여있다.



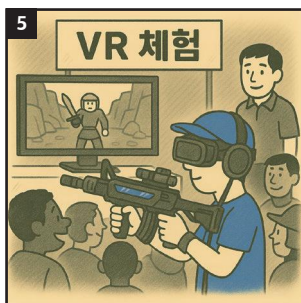
사람들이 다양한 코스튬을 입고 사진 찍으며
재미있게 활동하는 모습이 보인다.



산학연계 프로젝트 관련 무기 소개
팝업에서 창의적인 전시를 관람한다.



웹툰·게임 기획자의 스토리 구상 관련
강의를 듣는다.



3D 모델링으로 디자인된 무기를 이용해
VR 체험을 한다.



건물 안 부스 구경을 마치고 드론쇼를 구경하며
창원의 기계방산의 힘을 다시 한 번 느낀다.

과제 2

산단 내 10분 거리, ‘마이크로 틈새 문화 Zone’

점심시간이나 퇴근 전후, 창원산단 노동자는 10분에서 20분 정도의 짧은 여가시간을 가집니다. 하지만 공장과 도로로 둘러싸인 환경 속에서, 잠시 기분을 전환할 선택지는 많지 않습니다.

만약 이 시간을 음악과 예술, 체험으로 채운다면 어떨까요? 아주 잠깐의 문화 경험이 단조로운 하루에 활력을 가져다주는 기회가 될 수 있습니다.

#점심시간10분

#퇴근후소확행

#스트레스순삭



목표

산단 노동자의 업무 중간, 점심시간, 퇴근 전후에 발생하는 10~20분 내외의 짧은 틈새 시간을 음악·예술·체험 콘텐츠로 전환합니다. 산단 노동자의 일상에 활력을 더하고 지역 청년 예술인과 상생하는 산단형 문화휴식 모델을 제안합니다.

주요 내용

예술·음악 ZONE 운영

산단 노동자의 틈새 시간에 참여할 수 있는 음악 공연, 예술 전시, 소규모 체험 프로그램을 운영합니다. 예술 ZONE, 운동 ZONE을 운영해 일상 속 정서적 활력을 회복할 수 있는 문화휴식 공간을 조성합니다.

산단 맞춤형 공간 활용

산단 내 보행로, 휴게공간, 남천길 등 일상 동선 안에서 접근성이 높은 공간을 활용해 별도의 이동 없이 자연스럽게 문화 경험이 이루어지도록 만듭니다.

지역 청년 예술인 협업 프로그램

지역 청년 예술인의 공연, 산단 동호회 참여, 로컬 브랜드 플리마켓 등 산단 노동자와 청년 예술인들이 일상적으로 만날 수 있는 구조를 만듭니다. 청년 예술인들이 활동할 수 있는 활동 무대를 확장하고, 산단과 지역 문화가 상생하는 기반을 마련합니다.

기대효과

과제 운영 전

- 단조로운 일상 속에서 문화적 자극을 얻기 어렵고, 퇴근 후에는 긴 이동 동선과 피로로 인해 문화시설 방문을 포기함
- 스트레스를 해소하고 영감을 얻을 수 있는 긍정적인 틈새 경험이 부족



과제 운영 후

- 산단 내 유휴공간이 다양한 문화활동이 자연스럽게 일어나는 활력 공간으로 변신
- 멀리 이동할 필요 없이 일상 동선 속에서 짧은 시간 동안 음악, 미술 등을 경험하며 스트레스 해소
- 지역생활에 대한 만족도 향상

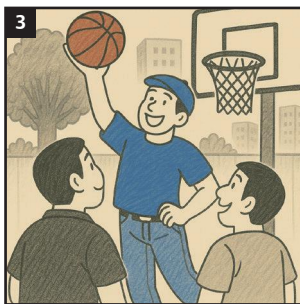
세부 시나리오



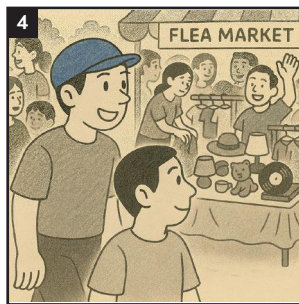
산단 점심시간이 되면 남천길로 산책을 나온다. 딱히 할 것은 없지만 잠깐이라도 걷기 위해 남천길로 향한다.



남천길을 지나가다 보니 속도 측정기가 있어서, 커피 내기를 다 같이 짧은시간에 즐긴다.



다음 날에는 농구 골대로 다른 내기를 하자고 다 같이 약속한다.



조금 더 걸다보니 시민들도 바글한 프리마켓이 진행 중이다.



다른 한쪽에서는 흥겨운 음악도 들린다. 잠깐 앉아서 기분 전환한다.



잠깐의 점심시간이었지만 10분 내로 즐길 수 있는 문화가 있어 퇴근까지 버틸 수 있는 힘이 된다.

과제 3

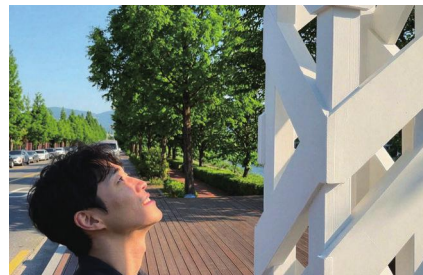
창원산단의 유산과 정체성, ‘Art+Tech 디자인 시그니처’

산단의 건물벽과 유희공간에 디자인 설치물을
반복적 배치, 빛과 그림자가 시간에 따라 변하며
창원의 산업·역사를 상징하는 시그니처 조형물

#빛그림자설치물

#산업유산예술변환

#산단시그니처



추진 배경과 목표

창원은 국제적 조각가의 도시임에도 산업 중심 이미지가 강해 일상에서 예술을 체감하기 어렵습니다. 산단의 벽면·유희공간이 예술적 상징으로 활용되지 못해 조형물로 재해석이 필요합니다. 산업 경관을 기술·예술 디자인으로 전환하고 주요 거점에 조형물을 도입해 일상의 문화 경험을 확장하는 것이 목표입니다.

주요 내용

창원의 예술 자산을 재해석한 시그니처 아트워크를 산단 곳곳에 도입합니다. 기업 가치와 연계한 공공 조형물 설치 및 산단 경관 조성을 위한 디자인 가이드라인을 구축합니다.

기대효과

과제 운영 전

산단은 시각적 상징이 부족하고 산업·폐쇄적
이미지가 강해 시민 접근성과 매력도가 낮음

과제 운영 후

산단을 상징하는 조형물과 시간대별 예술공
간을 조성해, 시민이 찾고 기록하는 문화·예
술 공존의 장소로 인식

세부 시나리오



창원국가산업단지 내에 각 기업의 시그니처 조형물을 구경하러 주말에 방문한다.



걷다가 00기업의 방산 전문기업을 나타내는 독특한 시그니처를 발견하여 인증샷을 찍는다.



서로 사진을 찍어주다 보니 창원국가산단을 한 바퀴를 돌았다.



근처에 있는 공원에서는 아이와 커플들이 시그니처 조형요소를 직접 쌓아가며 사진도 찍으며 놀고 있다.



시그니처로 제작된 산단의 공공 디자인이 돋보여 구경하는 재미가 더해진다.



창원산단 기념품으로 시그니처 모양의 키링을 구매한다.

과제 4

내 이름의 나무 분양, '창원 반려 가로수 Zone'

창원산단의 가로수에 나의 이름을, 우리 가족이
가꾸는 반려 나무로 만드는 창원산단

#가로수입양

#애착공간형성

#시민참여조경



추진 배경과 목표

창원산단은 노동자가 머무르지 않는 이동 중심 공간으로 인식되며, 문화·휴식 경험 부족으로 시민과 노동자 모두에게 닫힌 산업지대로 보이고 있습니다. 삭막한 출퇴근길과 경관을 일상 속 활력 공간으로 바꾸기 위해 시민이 직접 참여하고 정서적 애착을 느낄 수 있는 문화 장치가 필요한 상황입니다. 개인·팀 단위로 반려 나무 zone 을 분양해 산단을 참여 기반의 '문화적 애착 공간'으로 전환합니다.

주요 내용

산단 가족 사연 등을 공모해 가로수와 매칭하고 임명식을 진행하며, 남천길을 중심으로 체험·교육 기반의 가로수 커뮤니티 프로그램을 운영합니다. 또한 시즌별 반려 가로수 행사를 통해 시민 참여를 지속시키고 산단 공간에 애착을 형성하는 문화를 확산합니다.

기대효과

과제 운영 전

단조로운 산업 경관과 부족한 문화·휴식 경험으로 산단을 머무르지 않는 닫힌 공간으로 인식

과제 운영 후

가족과 함께 가꾸고 즐기며 추억을 쌓는 참여형 문화거리로 산단을 머무르고 싶은 공간으로 전환

세부 시나리오



1 지나가다 '반려가로수 입양하실래요?' 포스터를 발견하고 아들 생일 선물로 결정한다.



2 나무 한 그루를 아들 이름으로 분양 받기 위해 사연을 신청한다.



3 나무 분양에 당첨되어 나무 한 그루 앞에 아들 이름이 새겨진 표지판을 구경한다.



4 가족들과 다 같이 분양받은 나무에 옷을 입히고 물주며 가꾸며 다양한 활동을 즐긴다.



5 창원시민들도 가로수를 지나다니며 QR을 통해 분양받은 가족의 영상과 사연에 대해 공감을 표하기도 한다.



6 예전에는 그냥 가로수였지만 지금은 더욱 애정이 가는 가로수로 변화한 것 같다.

과제 5

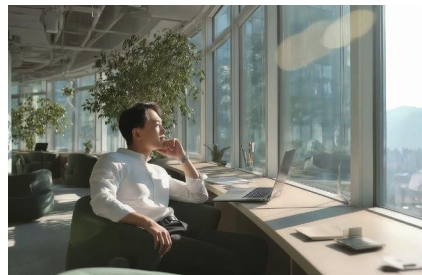
자연환경 속 업무활력, ‘창원 녹지 위케이션’

삭막한 산단 환경을 벗어나 자연 속에서
 몰입과 집중을 통해 업무 효율과 활력을
 높이는 위케이션

#몰입형자연워크스페이스

#스마트근로문화

#업무활력증진



추진 배경과 목표

창원산단은 일 중심의 단조로운 근로 문화로 활력이 부족하고, 풍부한 녹지 자원을 일상 경험으로 연결하지 못하고 있습니다. 창원산단의 자연 속에서 일과 휴식을 병행할 새로운 위케이션 환경이 필요한 상황입니다. 녹지 경관을 활용한 몰입형 워크스페이스를 조성해 업무 효율과 웰빙을 높이는 스마트 근로 문화를 확산합니다.

주요 내용

위케이션 센터를 운영하며 준비 단계에서는 웰컴 키트 제공과 좌석 예약, 이동 지원 등을 통해 위케이션 참여를 돕습니다. 업무 단계에서는 자연 경관을 바라보며 몰입할 수 있는 ‘뷰 워크스페이스’를 제공합니다. 휴식·네트워킹 단계에서는 웰니스 활동, 로컬 투어, 야간 프로그램 등 일상의 활력을 높이는 경험을 지원합니다.

기대효과

과제 운영 전

삭막한 공장지대, 단조로운 일상으로 활력 부족

과제 운영 후

자연경관을 바라보며 몰입할 수 있는 예약제 사무실 운영으로 활력 근로문화 확산

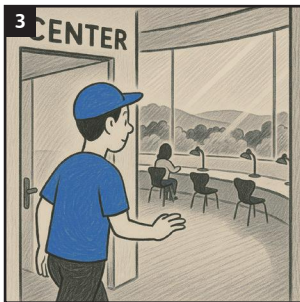
세부 시나리오



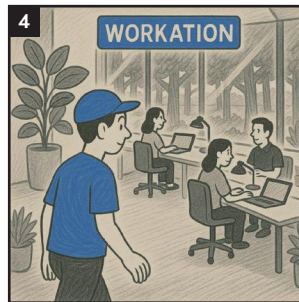
지루한 산단을 벗어나 좀 더 활력을 얻기 위해
녹지 워케이션을 예약하며 출근중이다.



산단에서 워케이션 센터까지 이동지원
서비스를 이용하니 부담이 없다.



오늘은 창원의 풀숲에서 일하는 느낌을 받고
싶어 숲과 나무 전경이 좋은 워케이션에 왔다.



다른 산단 직원과 외부에서 온 사람들이
일하는 모습이 보인다.



준비물은 따로 준비하지 않아도 돼서 좋다.
미리 예약만하면 업무할 때 사용할 수 있는
키트를 받을 수 있다.



이제 퇴근시간에 맞춰 집으로 가기 전에
워케이션에서 지원하는 저녁 문화활동을
잠깐 하고 가려한다.

과제 6

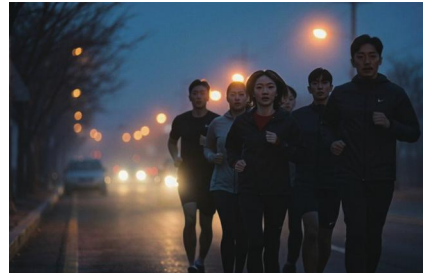
산단 기숙사 커뮤니티, ‘청년살롱’

산단 기숙사에 거주하는 청년 노동자를
중심으로 일상 속 활력과 관계를 회복하는
생활 밀착형 자치 커뮤니티

#기숙사커뮤니티

#슬기로운산단라이프

#도시·산단연결



추진 배경과 목표

산단 청년들은 회사-집 중심 생활로 교류와 문화 커뮤니티가 부족해 일상 활력이 낮습니다. 기숙사와 주변 환경이 단순 거주에 머물러 관계 형성과 정주 커뮤니티를 운영하고 기숙사 기반 플랫폼으로 확장해 지속 가능한 청년 문화 생태계를 구축하는 것이 목표입니다.

주요 내용

기숙사에 거주하는 청년 노동자를 중심으로 생활밀착형 커뮤니티를 운영해 일상의 활력을 높입니다. 출근 전에는 러닝과 커피 모임 등 모닝 커뮤니티를, 퇴근 후에는 취미 기반 저녁형 커뮤니티를 운영합니다. 주말에는 로컬 공간과 연계한 네트워킹 프로그램을 통해 교류와 관계 확장을 지원합니다.

기대효과

과제 운영 전

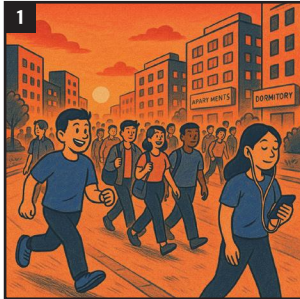
기숙사 생활이 회사-집 반복으로 단조롭고,
외부 청년들과 자연스러운 교류 기회가 거의
없음



과제 운영 후

기숙사가 만남·연결의 플랫폼으로 확장되어
청년들의 정주 의지와 생활 만족도가 높아지
고, 새로운 교류 기회가 편하고 안전하게 제공

세부 시나리오



퇴근 무렵 기업 기숙사와 아파트가 모여 있는
거리로 사람들이 들어온다.



기숙사에 도착하면 집안에서 쉬는 것 밖에 없던
기숙사 생활이 지루해질 찰나,



기숙사/아파트(오피스텔) 건물 내부 게시판에
다양한 커뮤니티 활동이 공지된 것을 확인한다.



출근 전 새벽에는 다같이 창원대로
러닝을 하였고,



퇴근 후에는 e-sports 기숙사 대항전을 펼친다.



주말에는 포트럭 파티를 진행하고 사람들과도
끈끈해지며 기숙사 라이프가 즐거워진다.

과제 7

함께 배우고 교류하는, ‘청년 공유공간 프로그램’

센터를 열린 실험실·책방·카페·전시공간으로
만들어 산단과 시민이 교류하고 새로운
시도를 할 수 있는 거점

#청년열린 거점

#창작·기획실험

#로컬문화활성화



추진 배경과 목표

노동자가 주도적으로 기획·실험하며 시민과 교류할 자율적 문화 플랫폼이 부족해 일상 속 문화 경험이 제한되고 있습니다. 일 중심 구조와 이동 피로, 공유공간 부족으로 문화 향유가 어려운 상황에서 청년 노동자와 시민이 함께 참여할 열린 실험 기반이 요구됩니다.

청년주도의 공유문화 생태계를 만들어 일상형 문화 실험을 확산하고, 산단-도시 간 지속적 교류를 활성화하는 것이 목표입니다.

주요 내용

청년이 보낸 사진·이야기를 큐레이션 해 월별로 전시하는 ‘창원 대로 展’, 청년이 제안한 주제로 산단 노동자와 시민이 대화하는 소규모 커뮤니티 ‘창원 대로 TALK’, 청년 추천·기부 도서로 구성된 공유 책방을 운영하는 ‘창원 대로 BOOK’으로 구성된 참여형 로컬 문화 프로그램입니다.

기대효과

과제 운영 전

일 중심의 단절된 근로 문화 속에서 청년이
주도적으로 기획·실험할 안전한 플랫폼이 없
고, 문화 참여도 획일적

과제 운영 후

청년의 시도와 교류가 일상화되고, 노동자와
시민이 함께 만드는 열린 커뮤니티 기반의 자
율적 문화 생태계로 전환

세부 시나리오



창원에서 출퇴근 외에 좀 더 다양한
사람들과의 만남, 문화활동을 직접
기획하는 경험을 가지고 싶다.



산단 퇴근 후 언제나 열려있는 센터에서
사람들과 만남을 가진다.



매번 다른 주제로 이야기를 나누면서
교류도 하고 센터 내에 전시와 다양한
문화활동을 다 같이 기획하는 시간도 가진다.



센터 내에 부담 없이 전시가능한
공간을 통해 이번에 기획한 '우리집
강아지 사진전'을 진행하기도 했다.



꼭 전시가 아니더라도 나의 독서리스트를
공유하는 공유 큐레이션 책방을 통해서도
문화활동 기획이 가능하다.



일뿐만 아닌 나의 생활에 생기를 불어
넣어줄 다른 이유가 있기에 퇴근 후의
시간이 계속 기다려진다.

과제 8

지식 공유 프로그램, '커리어 커넥티드 멘토링'

산단 내 노동자들이 각자의 직무 지식과
실무 경험을 나누고 경력 개발을 촉진하며
성장하는 실무 멘토링 프로그램

#지식크로스멘토링

#세대연결

#산단연대강화



추진 배경과 목표

창원산단은 노동자의 기술·경험이 개인에만 머무르고 조직·지역으로 확산되지 못해 커리어 성장이 정체되고 있습니다. 세대 간 교류와 지식 전수 구조가 부족해 실무 지식이 공유되지 않는 환경이 지속되는 상황입니다. 노동자의 지식·경험을 체계적으로 연결·공유해 커리어 상생 생태계를 구축하고 프로젝트 기반 학습으로 역량을 강화하고자 합니다.

주요 내용

시니어 노동자를 모아 멘토 풀을 구축하고 표준화된 가이드로 멘토링 운영 체계를 마련합니다. 청년 노동자가 관심 분야에 맞춰 멘토를 직접 선택하는 자율 매칭 방식을 적용해 1:1·소규모 심층 상담을 지원합니다. 커피챗·직무 소모임·온라인 커뮤니티 등을 통해 멘토-멘티가 지속적으로 교류하며 성장 네트워크를 형성합니다.

기대효과

과제 운영 전

기술 숙련도는 높지만 신기술·기획·디지털 역량 교육이 부족해 경험과 지식이 개인에게만 축적되고 공유되지 않음

과제 운영 후

세대 간 멘토링을 통해 노동자가 협업·문제 해결 역량을 갖춘 인재로 성장하고, 기업은 혁신 인재를 확보

세부 시나리오



산단에서 일하면서 커리어가 정체된
상황을 벗어나고 싶지만 배우고
경험을 나눌 수 있는 기회가 없다.



산단 내 멘토멘티를 신청할 수 있는
기회가 생겨, 원하는 분야의 멘티로
매칭 신청을 한다.



멘토와 같이 커피챗하는 시간을 가지며
서로의 경험을 나눌 수 있는 시간을 가진 후
최종 매칭이 된다.



멘토와 매칭이 된 후 같이
사이드 프로젝트를 진행한다.



한 번씩 멘토와 멘티의 역할을 바꿔서 요즘
문화, 다양한 프로그램 사용법 등 가르쳐주며
서로를 보완해준다.



완료된 사이드 프로젝트로 연말에 합동 발표를
통해 공유하고 산단 네트워킹 파티를 진행하며
커리어를 확장시킬 수 있는 과정을 경험한다.

과제 9

문화를 아카이빙하는, ‘산단 문화지도’

정보를 실시간으로 연결해 시민과 노동자가
함께 문화가 있는 산단을 체감하게 만드는
인터랙티브 지도 서비스

#산단스토리텔링아카이빙

#실시간문화지도

#산단의재발견



추진 배경과 목표

창원산단은 문화·여가 정보가 분산돼 접근성이 낮고, 산업시설 중심 이미지로 체류 매력도 또한 떨어지고 있습니다. 통합된 문화·안전·생활 정보가 부족해 시민과 노동자가 일상에서 산단의 매력을 체감하기 어려운 상황입니다. 실시간 지도 기반으로 산단 정보를 통합 제공해 ‘문화가 있는 산단’을 만들고 생활밀착형 문화 탐색 경험을 확산합니다.

주요 내용

산단 내 문화 거점과 프로그램을 실시간으로 확인하고 이동 경로 기반 코스를 추천해 주는 인터랙티브 문화지도 플랫폼을 구축합니다. 낮·밤 모드 UI와 시민 참여형 UGC 시스템으로 안전하고 편리한 생활 문화 지도를 운영하며, 주요 지점의 QR·사이니지 연계를 통해 온·오프라인 통합 문화 경험을 지원합니다.

기대효과

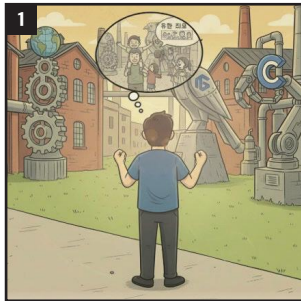
과제 운영 전

산단이 폐쇄적·일 중심 공간으로 인식돼 시민 접근성이 낮고, 문화·안전 정보가 즉시 전달되지 않음

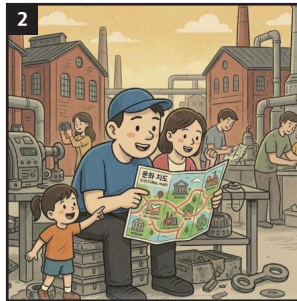
과제 운영 후

실시간 정보로 산단을 낮엔 휴식·산책, 밤에는 안전하고 활력 있는 문화공간으로 활용할 수 있도록 ‘살아있는 산단 문화지도’로 전환

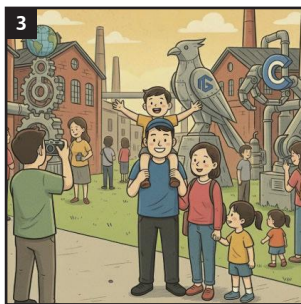
세부 시나리오



창원국가산단은 외적으로 봤을 때는 그저 공장으로 보이지만 살펴보면 스토리가 녹아있는 산단인 것을 알려주고 싶다.



가족과 주말에 산단에 특화된 문화지도를 통해 산단을 탐색해보려 한다.



산단 내 기업의 시그니처 조형물 등을 구경하며 인증샷을 남긴다.



간단하게 즐길 수 있는 굿즈 제작 팝업 체험을 통해 즐기고,



자녀와 찍은 사진을 산단문화지도에 업로드 하며 아카이브하며 추억을 모은다.



계속 새로운 팝업, 문화활동이 생길 때마다 지도에 업로드되며 문화산단 이름에 걸맞게 문화가 지속적인 산단이 된다.

과제 10

참여가 보상이 되는, '리워드 적립 문화패스'

나의 문화활동이 포인트가 되고,
포인트가 창원산단을 즐기는 문화혜택으로!

#참여가보상으로

#통합리워드앱

#산단문화패스



추진 배경과 목표

창원산단에는 문화활동 참여에 대한 동기와 보상 체계가 부족해 참여가 일회성에 머물고 지속되지 않는 한계가 있습니다. 시민 수요가 높은 콘텐츠와 연계된 혜택이 부재하고 기업 차원의 문화 지원도 부족해 문화 친화적 환경이 형성되지 못한 상황입니다. 문화활동을 포인트로 적립해 실질적 혜택으로 환원하고, 기업 참여까지 확대해 '참여가 보상이 되는' 선순환 문화 생태계를 조성하고자 합니다.

주요 내용

산단 노동자와 시민의 다양한 문화활동을 포인트로 적립하고 문화패스 혜택으로 교환하는 '창원문화산단형 리워드 플랫폼'을 구축합니다. 스포츠 관람 등 선호도가 높은 보상을 강화하고, 산단 동아리 지원·가족 단위 혜택·생애주기별 프로그램·문화 이끌 기업 인증제도[●] 등을 연계해 참여 동기를 높입니다.

기대효과

과제 운영 전

보상 체계와 기업 문화 지원이 부족해 참여가 일회성에 머물고 만족도가 낮은 상황

과제 운영 후

포인트 적립과 실질적 혜택을 제공해 참여를 지속시키고, 가족·기업 참여를 확대해 문화 친화적 환경을 조성하는 구조

● 노동자의 문화활동 참여율이 높은 기업에 인증 마크를 부여하고 인센티브를 제공하는 제도

세부 시나리오



가족과 함께 야구를 관람하고 싶지만
금액이 부담되기도 하고 가성비를 따지자니
쉽게 손이 가지 않는다.



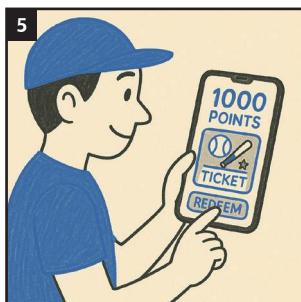
하지만 문화산단형 문화리워드를 통해 야구경기
관람을 목표로 잡고 포인트를 모아 보려고 한다.



산단에서 포인트를 적립할 수 있는
문화 활동들을 찾고,



신청하여 봉사, 체험 등 다양한 활동들을
통해 포인트를 적립한다.



가족과 함께하고 싶은 문화활동을
포인트로 구매하여,



평소에 비용이 부담되었던 문화 활동을
포인트로 결제하여 사용하여
가족과 즐길 수 있다.

과제 11

맞춤형 홍보/소통, ‘문화 큐레이션 허브’

분산된 문화 정보를 하나로 통합하고, 시민의
관심사와 생활패턴에 맞춘 콘텐츠를 추천

#통합문화정보허브

#문화참여확대

#맞춤형큐레이션



추진 배경과 목표

산단 내 문화 정보가 노동자에게 제대로 전달되지 못해 참여 기회를 잃고 있습니다. 취향·시간대에 맞는 정보를 한눈에 파악하기 어려워 문화 접근성이 낮은 상황입니다. 이에 따라 개인 맞춤형으로 정보를 큐레이션하고 능동적으로 추천하는 스마트 문화 정보 플랫폼을 구축해 산단의 문화 접근성과 활용도를 높이고자 합니다.

주요 내용

창원청년정보 플랫폼의 큐레이션 기능을 전반적으로 고도화하여 통합 문화 정보·캘린더·지도 등을 한곳에서 확인할 수 있게 만들고, 개인화 추천과 알림 기능을 강화해 청년들이 필요한 정보를 더 쉽고 직관적으로 받을 수 있도록 정보 제공 방식을 개선합니다.

기대효과

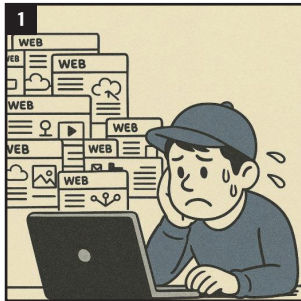
과제 운영 전

산단 노동자와 시민은 관심사에 맞는 정보를 찾기 어렵고, 문화텍어도 제대로 전달되지 않아 인지도가 낮으며, 정보 전달 방식도 단순해 활용성이 떨어짐

과제 운영 후

문화 정보가 통합 플랫폼에서 개인 맞춤형으로 제공되어 누구나 쉽게 탐색·구독하고, 필요한 알림을 받아 놓치지 않고 참여할 수 있는 환경으로 전환됨

세부 시나리오



매번 5개의 웹페이지를 뒤지면서 찾은
문화활동을 가족과 함께 즐겼다면,



창원시의 모든 문화생활과 관련된
정보들을 한 번에 볼 수 있게 되었다.



다양한 취향과 특성을 반영하기 위한
문화 MBTI 검사를 한다.



문화 MBTI를 반영한
맞춤형 큐레이션을 추천해주며,



이메일, 카카오톡 접근성이 높은
채널 알람을 제공한다.



나의 취향과 가족의 취향이 반영되는
종합 플랫폼을 통해 주말이
문화생활도 가득 채워진다.

과제 12

출퇴근길 문화활력, ‘Culture Facade Project’

산단의 지루한 경관과 일상을 깨우는 문화
전시 + 일상 참여소통 + 아카이빙 플랫폼의
Wall로 전환

#디지털캔버스

#산단이미지전환

#출퇴근길미디어월



추진 배경과 목표

산단이 공장·도로 중심의 단조로운 경관으로 굳어져 일상 속 문화적 활력이 부족합니다. 산업 효율 위주의 환경 탓에 감성적 경험과 지속적 문화 향유가 어렵습니다. 이 때문에 노동자의 출퇴근 과정에서도 문화적 활력을 얻을 수 없습니다. 노동자의 출퇴근길에 즐거움을 더하기 위해, 일상을 감성적으로 바꾸는 거리 갤러리형 공간과 참여·소통 기반의 문화 모먼트를 조성합니다.

주요 내용

산단 대로에 리듬을 만드는 컬러 폴리 사이니지와 멈춰 서는 순간을 즐겁게 만드는 참여형 미디어월을 조성하고, 기록이 축적되는 산단 문화 아카이브로 일상의 문화 경험을 확장합니다.

기대효과

과제 운영 전

산단은 공장·도로 중심의 단조로운 풍경과 감성 요소 부족으로 지루한 일상이 반복되며, 문화가 일회성 행사에 머물러 활력이 낮음



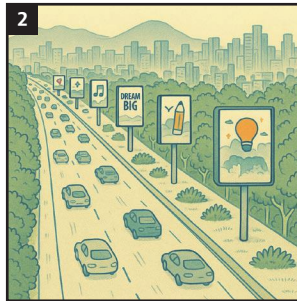
과제 운영 후

일상에 문화적 리듬과 감성을 더한 산단 거리를 조성해, 참여와 교류가 살아 있는 감성적 문화 모먼트를 만들어 냄

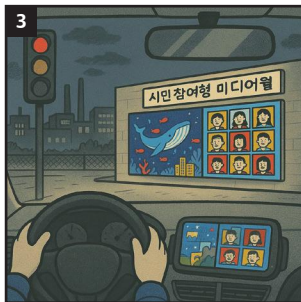
세부 시나리오



매번 똑같은 삭막한 출퇴근길과
딱딱한 공장 들어가는 느낌에 답답하다.



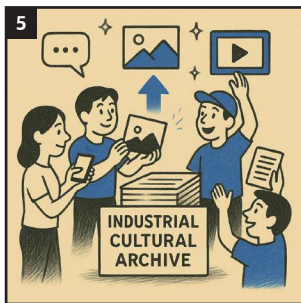
답답한 순간, 신호 대기 중 차에서 올라다
보니 창원대로 옆에 미디어 월이 보인다.



미디어월에 '오늘 점심을 추천해주세요'라는
문구가 뜬다. 잠시 고민하다 보니
신호가 바뀌고 다시 운전을 한다.



신호 대기하니 다시 미디어월에 문구가 뜬다.
문구 옆 QR을 찍고 오늘 점심 댓글을 올린다.



미디어월에 업로드된 메시지, 사진,
영상, 글귀 등 모든 콘텐츠는 '산단 문화
히스토리 아카이브'로 축적되기도 한다.



같이 출근하는 사람들의 점심 맛집도 알게되고
서로 공감도 하다보니 어느새 일터에 도착했다.
아침부터 미소를 지을 수 있는 출근길이였다.

2025 창원산단 청년디자인리빙랩 과제 소개 영상

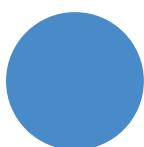


2025 창원산단 청년디자인리빙랩 과제 소개 영상입니다.
핸드폰으로 큐알코드를 찍어서 영상을 살펴보세요.



1차년도 사업을 돌아보며





전문가 기고문

문화선도산단 청년디자인리빙랩의 새로운 도전과 과제



이석현

- 청년디자인리빙랩 총괄 디자인자문위원
- 중앙대학교 실내환경디자인전공 교수/
대학원 공간디자인전공 교수
- 국토교통부 사)더나은도시디자인포럼 회장
- 의정부시청 총괄건축가

해외에 가면 현지인들에게 핫한 K-Pop 문화의 인식에 비해 우리나라 사람들이 오히려 국내 자동차나 휴대전화의 수준을 낮게 보는 경향이 강하다는 이야기를 자주 듣는다. 사실 우리는 일상에 익숙해져 자신의 상황에 대해 객관적으로 바라보기가 쉽지 않다. 그러한 현상 중의 하나가 국내의 도시 문화와 도시 디자인 수준에 관한 노력과 결실이다. 최근 디자인 교류를 위해 국내를 방문하는 많은 해외 전문가들은 국내 도시의 변화와 디자인 수준을 보고 이전과는 달라진 모습에 놀라는 경우가 많다. 확실히 우리는 그 어느 국가보다 많은 디자인 실험과 도전을 해왔고 그 과정에서 우리만의 차별화된 결실을 거두고 있다. 명백히 우리가 가보지 못한 새로운 도전 목표를 설정하고 있으며, 남들이 가지 못한 길을 가고 있다.

문화선도산단 사업 역시도 산업단지와 문화와 디자인을 접목하여 쾌적한 공간을 조성하고자 하는, 해외에서도 찾아보기 힘든 기존에 없었던 새로운 시도다. 국내에서는 20년 간 걸친 공공과 경관 개선을 위한 도시디자인 관련 노력과 산업 환경을 개선하기 위한 실험이 지속되어 왔음에도, 많은 국가 기관이 힘을 합쳐 낙후된 산업단지를 삶과 문화가 넘치는 공간으로 만들겠다는 시도는 그간 해왔던 과

제와 차별화된, 어쩌면 무모한 도전의 하나임이 분명하다.

그러한 문화선도산단 사업 중 하나의 세부사업으로 진행된 청년디자인리빙랩 1차년도 활동이 최근 마무리되었다. 예상은 했지만 쉽지 않은 도전이었다는 점은 분명했다. 청년을 중심으로 한 시민이 중심이 되어 산단의 활성화 방향을 모색하고자 하는 것은 기존에도 어려웠던 시민참여보다 더욱 고난이도의 정책 실험 모델이었다. 2025년 선정된 구미, 완주, 창원산단을 대상으로 청년을 중심으로 시민과 행정, 자문위원들이 다양한 고민을 통해 지역 산단의 문제를 발굴하고 물리적인 환경 개선에 앞서 수요자의 경험과 서비스 등의 소프트웨어 위주의 다양한 디자인 방향이 모색되었다.

6개월도 채 안 되는 짧은 기간이었지만 지자체와 전문 기관의 지원으로 지역 청년들이 머리를 맞대고 지역 산업 공간을 문화 자산으로 발전시키기 위한 목적으로 다양한 소통이 이루어졌다. 돌이켜 보면 문화선도산단이라는 사업 자체는 국가적으로나 지역으로나 단편적인 도시 재생의 차원을 넘어서 근로자와 청년이 중심이 되어 지역 문화를 살린다는 차원에서 매우 혁신적인 사업임이 분명하다. 이러한 사업은 국내에 있어서 매우 생소한 사업이고

그로 인해 단편적인 물리적 환경의 개선에 그칠 수 있다는 우려도 컸다. 대다수의 도시 재생 사업에서도 주민참여와 협력을 중시하고 있지만, 실제 사업 진행에서는 현실적인 여건과 협의의 난항으로 인해 그러한 추진이 쉽지 않은 상황에서, 산업단지에서 물리적 개선을 넘어서서 과정으로부터 문화적 역량을 발굴하고 축적을 한다는 것은 쉬운 과제가 아니었다. 이러한 우려 속에서 출발한 청년디자인리빙랩 사업은 예상대로 초창기에는 방향의 결정과 결과물에 대한 시각의 차이, 지역마다의 난제로 인해서 많은 어려움에 봉착하기도 했다. 그러나 작년 연말에 정리해서 발표된 최종 보고는 그러한 어려움을 창의적으로 극복하고 지역 산업단지마다의 새로운 차별화된 대안을 제시하며 성공적으로 마무리되었다.

이러한 결실에는 몇 가지 원인이 있을 것이다. 첫째, 기존의 물리적인 사업 위주의 한계를 극복하고자 하는 주관 기관과 참여자들의 절실한 의지가 있었기 때문일 것이다. 둘째, 추진 시스템에서 각 산단별로 담당 전문가가 자문을 하고 지자체와의 협력을 적극적으로 강조하였던

점이다. 셋째, 청년이 서비스디자인 관점에서 산업단지의 문화적 혁신을 위한 실질적 결실을 적극적으로 추구했다는 점이다. 이러한 노력이 초창기의 단순한 산단의 하드웨어적 문제점만을 제시하던 모습에서 각 산단의 특징과 지역의 특징, 지역 청년 근로자들의 고민들을 반영하여 새로운 문화 혁신지로서의 산업단지의 방향을 제시하는 성과로 이어지게 했다고 생각된다.

우리는 어떻게 보면 너무나도 결과를 쉽게 얻는데 익숙해져 있으며, 갈등과 방황을 피하려고 한다. 특히나 정부과제의 경우 더욱 예상된 아름다운 결과를 얻기 위해 고난의 과정을 피하려는 경향이 강하다. 그러다보니 대다수의 결과는 비슷하고 시민의 의견은 참고자료에 그치게 되고, 그러한 성과 위주의 결과는 사업을 종료된 후 지속성이 없어지는 악순환으로 이어진다. 이번 청년디자인리빙랩과 같이, 과정을 디자인하고 갈등 요소와 잠재력을 사전에 찾아가는 과정은 4년이라는 긴 사업 기간을 고려할 때 결코 쉽게 볼 단계가 아니다. 우리에게도 도시 공간 개선에서도 협력과 과정 그리고 갈등



과 고민이라는 인생사와 같은 기본적인 절차가 무엇보다 소중하다. 디자인은 과정과 감성의 산물이며, 그것이 우리가 지금까지 물리적 구조물만 세워 왔던 과오를 개선하게 할 열쇠이기 때문이다. 이번 청년디자인리빙랩 사업은 그러한 점에서 문화산단의 긴 사업 기간에서 가장 소중한 토대를 만드는 역할을 했다고 할 수 있다.

특히 구미산단의 '인도어 팜'과 완주산단의 '완주 루프', 창원산단의 '콘셉트 무기 대전'과 같은 참신한 아이디어는 기존의 방식으로는 얻기 힘든 결실일 것이다. 같은 사업을 진행하면서도 각 지역이 처한 여건과 구성원의 특성에 따라서 다른 해법이 나왔으며 이것은 과정에서부터의 청년들의 참여와 고민이 있었기에 가능했다.

물론 여전히 우리 앞에 놓인 과제도 많다. 청년과 시민의 창의성이 발현되도록 할 행정의 안정적인 지원시스템과 추진 기관간의 연대와 협력, 리빙랩 성과의 실질적인 사업에의 반영, 소프트웨어와 하드웨어 사업을 같이 고려하는 추

진 기관의 역량 향상 등이 있다. 무엇보다 산업단지의 부정적인 이미지를 극복하기 위한 '시민 중심의 과정을 디자인'하고자 하는 청년리빙랩의 도전을 낮게 보는 시각의 변화가 선행되어야 할 것이다.

이미 길은 시작되었고, 우리는 그 길 위에서 있다. 문화산단 사업이 마무리되는 그날, 우리에게 남겨진 것이 단지 신축된 근사한 랜드마크, 새로 깔린 보도블록, 맥락 없이 세워진 조형물이 아니기를 바란다. 이 산업단지에서 땀 흘린 노동자가, 이 공간을 바꾸기 위해 머리를 맞대었던 청년들이, "내가 이곳을 만들었다"는 말을 자연스럽게 꺼낼 수 있을 때 — 그것이 진짜 성과다. 성숙한 도시는 화려한 외관이 아니라, 그 안에 살아 숨 쉬는 사람들의 이야기로 만들어지는 것이다. 그 이야기의 첫 장을 청년디자인리빙랩의 참여자들이 함께 써가고 있는 것이다. 그것만으로도 이미 이 사업은 충분히 값지다.



전문가 기고문

연결과 정체성, 그리고 지속가능성 문화선도산단의 새로운 실험



정재희

- 완주산단 청년디자인리빙랩 자문위원
- 홍익대학교 산업미술대학원
서비스디자인전공 교수

대한민국은 높은 수준의 제조업 역량을 기반으로 세계 10위 권 안팎의 경제 규모를 유지하고 있다. 한국의 제조 역량은 고도의 기술력과 공정 관리 능력, 빠른 대응 속도, 촘촘한 협력 네트워크를 중심으로 세계 최상위권의 경쟁력을 갖추고 있다. 2025년 미국 도널드 트럼프 행정부와 한미 관세 협상 과정에서 조선업을 비롯한 제조업은 중요한 협상 카드로 기능하며, 한국 제조업이 단순한 수출 산업을 넘어 국제 정치·안보 질서 속 전략적 자산임을 보여주었다. 이러한 제조 경쟁력의 물리적 기반이 바로 산업단지이다. 우리나라에는 약 1,300여 개의 산업단지(국가 50여 개, 일반 730여 개, 도시첨단 40여 개, 농공 480여 개)가 전국 곳곳에 조성되어 있다. 산업단지는 한국 경제의 성장과 고용, 기술 축적을 떠받쳐 온 구조적 기반이며, 과거 성장기의 유산이 아닌 현재 진행형의 전략 자산이다. 따라서 산업단지는 국가 경쟁력의 지속 가능성을 다루는 일과 직결되어 있다. 2025년 산업통상부, 문화체육관광부, 국토교통부가 협업하여 산업단지에 문화적 요소를 더해 산업단지를 노동·생활·문화가 공존하는 공간으로 전환하려는 문화선도산단 사업을 추진하였다. 문화선도산단 사업은 청년과 기업을 유입하고 지역 활력을

제고함으로써, 산업단지의 경쟁력을 강화하고 지속 가능성을 확보하고자 하는 매우 뜻깊은 범부처 융복합 사업이다. 2025년 사업 첫 해 8개의 산단이 문화선도산단 사업에 지원하였고, 그 중 구미, 창원, 완주 산단이 선정되어 4년 간 랜드마크 조성, 노후공장 청년친화 리뉴얼, 아름다운 거리 조성, 문화가 있는 날, 산단 청년공예 오픈스튜디오, 문화 브랜딩 등의 세부 사업을 추진하며 문화선도산단으로의 변화를 추진 중이다.

한국디자인진흥원은 서비스디자인 전문기업과 함께 구미, 창원, 완주 산단의 청년 근로자를 대상으로 리빙랩을 운영하며, 문화선도산단의 밑그림을 그리고 최소기능제품(MVP, Minimum Viable Product)를 만들어 실현 가능성을 검증하고 있다. 필자는 디자인 전문가로서 산업단지 및 서비스디자인 전문기업 선정과 자문에 참여하며 느낀 지난 1년 간의 소회를 이 자리를 빌려 간략하게 나누고자 한다.

먼저 문화선도산단 사업의 구조는 매우 바람직하다. 정부와 지자체가 리더로서 산단의 문제를 인식하고, 산단의 주체인 청년이 스스로 문제의 원인을 찾으며, 디자이너가 그 문제를 새로운 관점에서 해석하고 해결책을 제안하는 방식은 정책의 실효성을 높이는 구조적 진전이라 할 수 있다. 나아가 산

단의 미래 경쟁력과 지속 가능성을 위해 청년과 기업의 유입이 필요하다는 문제 인식은 실질적 변화를 이끌 수 있는 중요한 출발점이다. 그동안 정부와 지자체는 시설을 보완하고, 문화 행사를 기획하고, 편의 기능을 확충하는 등 산업단지의 물리적 환경 개선과 프로그램 공급에 많은 노력을 기울였다. 그럼에도 대부분의 정책은 실제 수요자인 산단 노동자의 니즈보다는 정책 공급자의 입장에서 제공되어 왔다. 그러나 문화선도산단 사업은 현장에서 일하고 살아가는 청년들이 청년 리빙랩에 참여하여 자신이 겪는 불편과 어려움을 호소하고, 스스로 해법을 찾아간다. 디자이너는 이러한 청년 근로자의 잠재적 니즈를 새로운 관점에서 프레임하고, 창의적 해결책을 MVP로 구현하여 청년 리빙랩을 통해 검증하고 확산한다.

이는 청년 근로자의 필요를 유추해서 시설과 환경을 개선하는 탑다운(Top-down) 방식의 접근이 아니라, 청년 근로자가 문제를 제기하고 주변의 전문가가 조력하는 바텀업(Bottom-up) 방식의 접근이라는 데 그 의미가 있다. 필자는 이러한 상호소통의 접근 방식이 문화선도산단에서 성공하기 위해서 필요한 세 가지 가치로서 연결, 정체성, 지속가능성을 강조하고 싶다. 먼저 연결이다. 많은 산업단지가 물리적으로는 도시 안에 존재하지만, 심리적·사회적 차원에서는 섬처럼 고립되어 있다. 일터와 주거, 산업과 지역사회, 내부 구성원과 외부 시민은 서로 단절되어 있다. 문화산단 사업은 이 고립을 해소하는 데서 출발해야 한다. 산업단지와 도시의 연결은 대중 교통을 강화함으로써 산업단지가 도시의 일상과 자연스럽게 이어질 수 있도록 할 수 있다. 도시에는 이미 경쟁이 불가능할 만큼 풍부하고 수준 높은 문화 콘텐츠가 존재하기 때문에, 산단이 자체적으로 문화

콘텐츠를 생산하기보다는 언제나 지역의 상권, 대학, 문화 공간, 커뮤니티와 연결될 수 있도록 대중 교통을 강화하는 것이 바람직하다. 그 외 산업단지가 보유한 공간과 인프라 자산을 개방하고, 외부의 풍부한 콘텐츠와 비즈니스 역량을 유입함으로써 서로의 자산을 교환·확장하는 구조를 설계하는 것이 필요하다. 즉 외부의 사람들이 산업단지를 낯선 공간이 아니라 경험 가능한 장소로 인식하도록 만드는 창의적인 비즈니스 모델을 제안할 수 있어야 한다. 다음으로 정체성이다. 산업단지에는 이미 오랜 시간 축적된 기술, 노동의 기억, 산업적 맥락이 존재한다. 그러나 그것이 자부심으로 해석되지 못할 때, 공간은 단순한 생산 시설로만 남게 된다. 문화산단의 목표는 외부의 화려한 콘텐츠를 들여오는 것이 아니라, 오히려 산업단지 내부의 문화를 재해석하는 데 있다. 이미 중국 베이징의 798 예술구, 독일 에센의 레드닷 디자인 뮤지엄 에센, 부산의 F1963은 낡은 공장을 문화예술 공간으로 재탄생시킨 대표적 사례이다. 디자인은 산업단지 건물의 높은 천장, 거친 콘크리트 벽, 산업 설비의 흔적을 서사적 자산으로 재해석하여 새로운 경험의 공간으로 만들 수 있다. 내부 구성원과 외부 시민을 위한 체류, 휴식, 교류를 위한 산업 단지 내 문화 공간을 ‘이곳만의 이야기’로 디자인하여 자부심의 자산으로 전환해야 한다.

마지막으로 지속가능성이다. 산업단지는 다양한 이해관계자가 얹혀 있는 복합 공간이다. 기업, 근로자, 청년, 지역 주민, 지자체, 중앙정부 등 각자의 요구와 이해가 다르다. 이 중 어느 한 집단만을 중심에 둔 변화는 오래가기 어렵다. 문화산단 사업이 일회성 이벤트나 단기 사업에 머무르지 않기 위해서는, 서로 다른 이해관계자의 이익이 교차하는 지점을 찾아 모두가 해

택을 누리는 모델을 만들어야 한다. 기업에게는 인재 유입과 조직 활력이라는 가치가, 청년에게는 삶의 질과 성장 기회가, 지역사회에는 경제적·문화적 파급 효과가 돌아가야 한다. 이러한 균형 위에서 작동하는 모델만이 지속 가능하다.

청년디자인리빙랩은 실험과 검증을 통해 다양한 이해관계자의 반응을 확인하고 조정하는 데 매우 효율적이다. 문화선도산단 사업은 처음부터 완성된 해답을 제시하는 대신, 작은 시도를 반복 하면서 다양한 이해관계자의 균형점을 찾아감으로써 지속가능한 성공 모델을 만들 것으로 기대된다. 문화선도산단 사업은 산업단지를 단순한 생산의 공간이 아니라, 노동과 삶, 문화가 교차하는 새로운 플랫폼으로 전환하려는 시도이다. 제조 경쟁력이 국가 전략 자산이라면, 산업단지의 재해석은 그 전략 자산의 미래 가치를 설계하는 일이다. 연결을 통해 고립을 해소하고, 정체성을 통해 자부심을 회복하며, 구조적 균형을 통해 지속가능성을 만드는 일은 단기적 성과를 넘어 산업단지의 다음 세대를 준비하는

과정이다. 디자인은 이 전환의 과정에서 단순한 미적 수단이 아니라, 산업단지의 의미를 재구성하며 새로운 미래를 상상하게 하는 전략적 도구로 기능할 것이다. 문화선도산단 사업은 산업단지의 존재를 새롭게 정의하는 혁신적 실험이 되어야 할 것이다.



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

결과모음집 편집

소소한소통 김예림 PM, 최주현 PM

결과모음집 디자인

소소한소통 김지에 디자이너, 서예린 디자이너

구미

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

윤정옥 GS구미열병합발전 발전효율팀 팀장

이유빈 (전)반도체스쿨, 웨이퍼스쿨

이유진 구미시민

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, 김정권, 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, 이진상, 이지은1, 이지은2, 이진희, 이창호, 이근술, 이현정, 이현진, 이해정, 장서윤, 장선희, 장세영, 장수영, 장정현, 전수현, 정예경, 정원규, 정유민, 정혜미, 조남술, 조병우, 조수현, 조은경, 조인성, 조현진, 조희찬, 최주희, 한송현, 한영신, 한태성, 황성하, 황소희, 황영춘, 황유진, 황윤동, 황진섭

공공

김동규 한국산업단지공단 경북지역본부 입지혁신팀 과장

손성우 구미시 문화산단추진단 문화산단기획팀 주무관

서비스 디자이너

배규진 디자인 선 책임

백수현 유엔알코리아 이사

도움주신 분들

김보한 에이티드 대표

이승엽 국립금오공과대학교 건축토목환경공학부 교수

안정윤 국립금오공과대학교 산업공학과 연구원

황유경 국립금오공과대학교 산업공학과 연구원

수행

(주)바이널엑스

박승훈 대표
김소영 팀장
김규림 선임

관련 기관

완주문화재단

도움주신 분들

네바치엔 완주산업단지노동자
비살 완주산업단지노동자
오지은 완주군청 환경위생과 주무관
이장근 완주군청 도로교통과 주무관
정용기 비영리단체 더불어사는좋은이웃 대표

지역대표단

수요자

강선미 완주군마을통합마케팅지원단 운영지원팀장
곽상탄 현대자동차 전주공장 총무팀 책임매니저
김정남 완주군 청년정책이장단
노건호 ㈜대창금속 관리부 대리
송효웅 ㈜작정 공동대표

공공

김수진 한국산업단지공단 전북지역본부 익산지사 차장
박장순 완주군청 문화역사과 주무관
유아련 완주문화재단 문화선도산단팀 대리

서비스디자이너

김소영 (주)바이널엑스 팀장
김규림 (주)바이널엑스 선임

지역참여단

RAI BISHAL, 강상임, 강유진, 강윤수, 강인철, 구경희,
김기수, 김기정, 김도연, 김마리아, 김민재, 김선섭, 김선옥,
김소연, 김송이, 김수진A, 김수진B, 김수희, 김연하, 김영숙,
김용운, 김용진, 김지민, 김지은, 김태희, 남만우, 네반치엔,
노은경, 노지혜, 림필로하니비씨, 박귀선, 박서현, 박선화,
박예원, 박은경, 박정아, 박주연, 박준, 박현석, 박호영,
송가희, 송정민, 송효섭, 신준희, 심지훈, 안재훈, 양수진,
양인영, 양준희, 엄경혜, 오선희, 오윤지, 이명환, 이민우,
이보빈, 이소정, 이영미, 이요성, 이은경, 이은진, 이정희,
이주연, 이지아, 이지인, 이진주, 이채원, 이하나, 이한별,
이한솔, 이현지, 장원경, 전성희, 전승배, 전승우, 전체빈,
정다운, 정봉주, 정영, 정용기, 정은숙, 정은영, 정인옥,
정지아, 조경민, 조명희, 조성수, 조한나, 최세영, 최정애,
최지은, 최현주, 최현진, 한승현, 홍기엽, 황수정

수행

(주)에스큐브디자인랩

정선희 대표
김예진 선임연구원
박은혜 선임연구원
유은지 선임연구원
김예은 주임연구원
박예빈 주임연구원

지역대표단

수요자

김태연 피치밀 대표
류인희 범한메카텍 수석
이인재 효성중공업 PM
왕정현 국립창원대학교 일반대학원 대학원생
이청미 스튜디오엠 대표

공공

김혜경 창원시 산업단지계획과 일반산업단지팀 주무관
윤순영 경상남도 산업단지정책과 주무관
이민수 한국산업단지공단 경남지역본부 혁신기획팀

서비스디자이너

박은혜 (주)에스큐브디자인랩 선임연구원
박예빈 (주)에스큐브디자인랩 주임연구원

지역참여단

강석희, 고강민, 권남정, 권민재, 김기남, 김나영, 김남규, 김다영, 김대환, 김민경, 김민재, 김민주, 김민채, 김범찬, 김보중, 김선미, 김성민, 김성희, 김소영, 김수희, 김아란, 김연지, 김영민, 김영훈, 김예은, 김예인, 김예진, 김우연, 김유진, 김은찬, 김이주, 김재원, 김정민, 김정현, 김지우, 김지원, 김진우, 김하린, 김하린, 김호혁, 김효창, 김희정, 김희준, 나주원, 나진태, 남경희, 노민호, 문경탁, 문대정, 문준호, 박강열, 박경준, 박길현, 박서진, 박성운, 박수빈, 박승규, 박예지, 박은정, 박인희, 박정원, 박준용, 박준혁, 박진우, 박진욱, 박초원, 박태영, 박현국, 박현수, 박현주, 박형준, 방경화, 배원태, 백소영, 백은성, 서용진, 손민혁, 손한곤, 손한영, 송환희, 신예훈, 신정수, 심재웅, 심준보, 안수진, 왕정현, 원세인, 유보라, 유찬양, 윤기상, 윤영섭, 윤지영, 이동민, 이미진, 이새별, 이석현, 이선근, 이소진, 이솔빈, 이수진, 이유리, 이인재, 이정민, 이정숙, 이준용, 이창현, 이현웅, 이현정, 이현화, 이희승, 임경수, 임세인, 임정원, 임해민, 장승준, 장연주, 장영은, 장행욱, 전상욱, 전수현, 정다운, 정덕희, 정여진, 정영란, 정유진, 정지인, 정채원, 정희연, 주효진, 진혜림, 천세웅, 최배건, 최송화, 최아란, 최안현, 최영훈, 추승민, 홍서영, 홍혜란, 황가희, 황일식

창원대 서포터즈

박일권 국립창원대학교 산업디자인학과 교수
이재호 국립창원대학교 산업디자인학과 교수
남제헌 국립창원대학교 제품환경학과 학생
손한영 국립창원대학교 제품환경학과 학생
한서연 국립창원대학교 시각정보학과 학생
홍수형 국립창원대학교 시각정보학과 학생

도움주신 분들

김아미 성균관대학교 박사
강동원 (주)디벨로퍼 대표
김민정 경남문화예술진흥원 콘텐츠산업지원팀 대리
김태훈 (주)씨티알 부장
고윤정 고 임팩트 컴퍼니 대표
목지수 싸이트브랜딩 대표
박승규 마사나이 대표
손지영 창원문화재단 문화사업부 팀장
유훈 송실대학교 교수
윤인철 뽀한창원 대표
이용기 동서대학교 교수
이재인 한국기술교육대학교 교수

발행월 2026년 3월

ISBN 979-11-7486-059-0
979-11-7486-009-5 (세트)



2025년 문화선도산단
청년디자인리빙랩
1차년도 결과모음집

©한국디자인진흥원

이 책에 실린 글은 한국디자인진흥원과 각 수행사(디자인 선, 주식회사 바이널엑스, ㈜에스큐브디자인랩)의 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 979-11-7486-059-0 95330
ISBN 979-11-7486-009-5 (세트)