

Opti-Median's Fortress

옵티미디언이 사는 요새

구미1국가산단 문화선도산단
청년디자인리빙랩 1차년도 과제 결과

kidp 한국디자인진흥원 | design:sun

옵티미디언이 사는 요새

Opti-Median's Fortress

구미1국가산단 문화선도산단 청년디자인리빙랩 1차년도 과제 결과

사업목적	02	이슈 파인딩	16	과제별 아이디어 3	40
추진체계	03	산단 종합 분석 및 시사점	17	과제별 아이디어 4	44
사업목표	04	주요 사용자 분석	18	과제별 아이디어 5	48
추진방향	05	주요 사용자 정의	19	과제별 아이디어 6	52
구미산단 현황	06	개발 방향성	20	과제별 아이디어 7	56
사업 대상지 분석	08	개발 컨셉	21	과제별 아이디어 8	60
사업 대상지 특징	09	과제목록 및 요약	22	과제별 아이디어 9	64
프레임워크	12	과제별 아이디어 선호도	23	과제별 아이디어 10	68
과제도출 과정 및 결과	13	핵심 아이디어 1	24	기타 과제별 아이디어	72
수요자 조사 및 워크숍	14	핵심 아이디어 2	32		



수요자 중심의

‘구미1 국가 문화선도산단’

특화 비전 및

추진과제 도출

수요자 참여 기반 근거 마련

청년 근로자·주민의 참여(설문, 워크숍 등)에 기반한 요구 도출

서비스디자인 방법론 활용을 기반으로 한 이해관계의 종합

서비스디자인 방법론을 활용하여 지자체를 포함한 다양한 이해관계자의 필요와 요구를 듣고 취합하여 종합적 결론을 도출

구미 특화 추진과제(서비스 / 프로그램) 개발

도출된 결론을 바탕으로, 구미 청년 근로자·주민의 고유한 특성과 구미만의 고유한 가치를 발견, 경쟁 우위를 확보하고 지속 가능한 성장을 위한 서비스 / 프로그램을 도출

청년을 중심으로 한 산단 브랜드의 기반 마련

구미시 문화 융합 선도 산단 사업 계획의 방향인 첨단산업 성장 기반 구축, 산업과 문화 융합 및 특화, 문화시설 확대 등을 적용한 산단 브랜드 기반 마련

사업개요_추진체계

사용자 중심성과 현실 적합도가 높은 과제 발굴을 위해 수요자 패널(온·오프라인)을 구성하여 협업
운영사 역량에 더해 최고 수준의 성과를 달성할 수 있도록 돕는 전문가 풀을 구성하고 활용
지자체와 거버넌스를 통해 공식적인 정책 목표, 비전과 연결된 과제 기획에 접근



사업개요_목표

문화선도산단
사업목표

문화를 담은 산업단지를 통한 활력과 혁신

세부
사업목표

구미시 문화융합 선도산단 사업계획서 방향

청년중심 산단 브랜드

청년디자인리빙랩

첨단산업
성장기반 구축

신산업 성장
실험·공유

산업·문화
융합 특화

산업유산+문화
제조+문화

문화시설
확대

일상의 즐거움
작·주 복합

수요자
참여

청년근로자·주민 등
수요자 중심

서비스디자인
방법론

체계적 방법론에
의거한 현실 적합

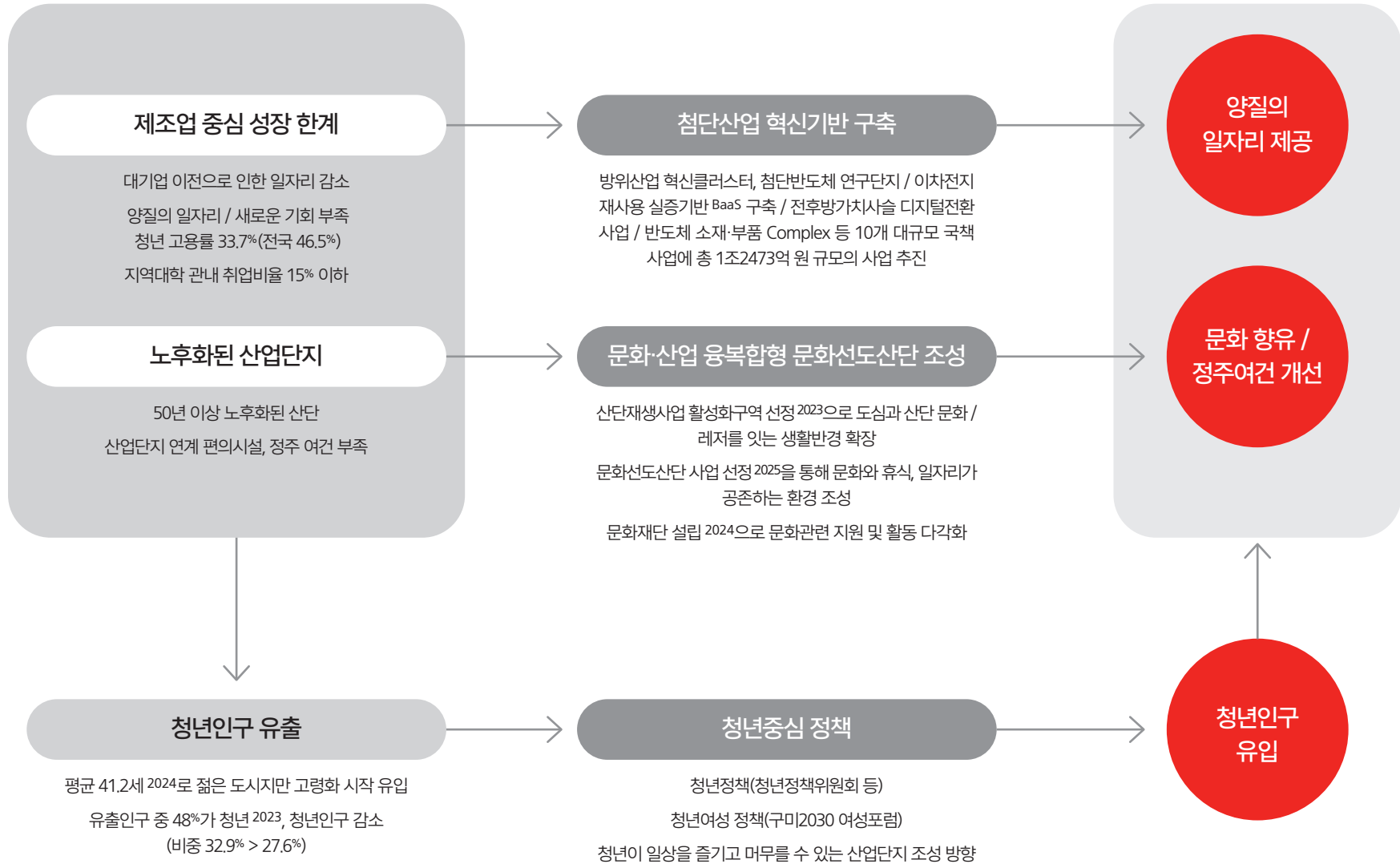
비전 및
특화

수요자 중심의
서비스 / 프로그램 개발

구미문화선도산단
청년디자인리빙랩
1차년도 사업목표

근거 기반 수요자 중심

구미문화선도산단 특화 비전 및 추진과제 도출



구미국가산업1단지

1969년 대한민국 국가1호 공업단지 지정

내륙 최대 국가산단, 섬유·전자산업 최대 집적지로 대표적 공업단지

경북 수출의 70.4%, 대한민국 전체 수출의 4.1% 담당

평균 연령 41.92세의 젊은 도시

85,181

근로자 수

2024년 기준, 농공단지 포함

3,887

입주업체 수

34,897m²
1,055만 평

면적

402,620

구미시 인구

2025년 기준

48조
1,418억

산단 생산액(원)

2024년 누계

283억

산단 수출액(달러)

2024년 누계

반도체 / 방산 / 로봇

SK 실트론, LG 이노텍, LG 넥스원,
삼성 SDI, LG전자, 베어로보틱스 등
지능정보화, 차세대 전자소재, 로봇

2020

모바일 / 디스플레이

삼성전자, LG 마이크론, LG 전선,
LG 디스플레이 등
IT 융복합 활성화

2000

전자 / 전기

금성사, 한국전자, 태광전자 등
전자산업 고부가화

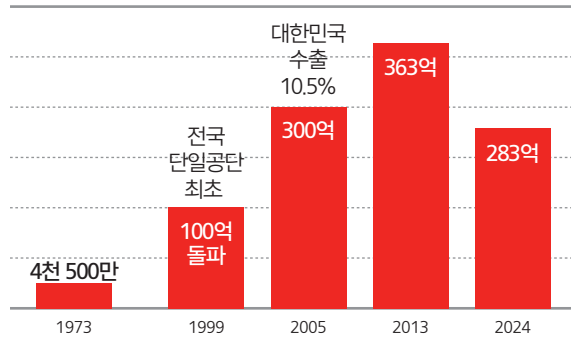
1980

섬유

방림, 성안합섬, 코오롱 등
제일 모직의 시작

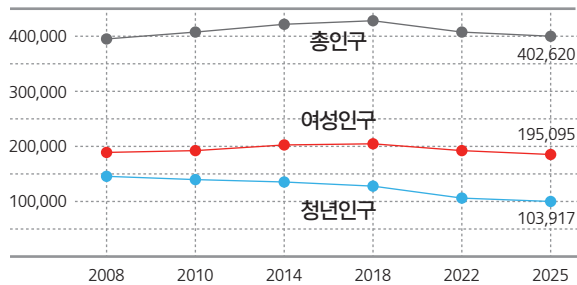
1969

구미산단 현황



비수도권 국가산단의 주요거점으로 성장했으나 현재 수출액·인구 등 지속적 감소

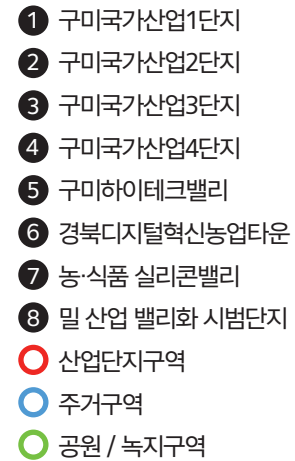
기업체 해외 이전 / 산단 노후화 / 중소기업 경쟁력 저하 / 업종주기
단축 / 대외 환경 악화 등 산업트렌드의 급격한 변화



매년 생산 가능한 청년인구(20세~39세)의 감소로 인한 산업 구조 붕괴 및 지역 경쟁력 약화

2018년(422,196명) 이후 꾸준한 인구 감소와 여성인구 감소폭이
상대적으로 커 성비 불균형 초래





구미산단 현황_사업 대상지(랜드마크) 특징

직·주환경의 혼재

산단 내 주거지역이 존재하며
인접한 산단지역 외부에도 주거지역이 형성
주거와 일터 간의 근접성이 높은 반면
이로 인해 환경적 분리가 다소 불분명

녹지환경의 부족

산단 내 주거지역도 존재하나
근린공원 1개소와 하천 1개로 녹지 환경 부족
산단 내 대규모 화학·섬유 기업과 하천에서
악취 발생으로 인해 주거환경에 피해

생활환경의 저하

산단의 기능 상 생활·보행보다는
차량 등 물류 이동에 최적화된 안전 환경
대형 차량 통행, 부정확한 사이니지,
일부 구간 가로수 미비로 안전도 낮음

문화·편의시설의 부족

산단 내 인근 문화시설 3개소가 있으나
전반적으로 접근성이 떨어짐
직주환경의 혼재로 인해 청년·주민의 일상활동 반경이
좁은 편으로, 퇴근 후 활동이 단조로움

구미산단 현황_사업 대상지 분석



구미산단 현황_사업 대상지 분석



상징적 박공지붕

시멘트 조적 구조의 창고 및 공장동



녹지 공간

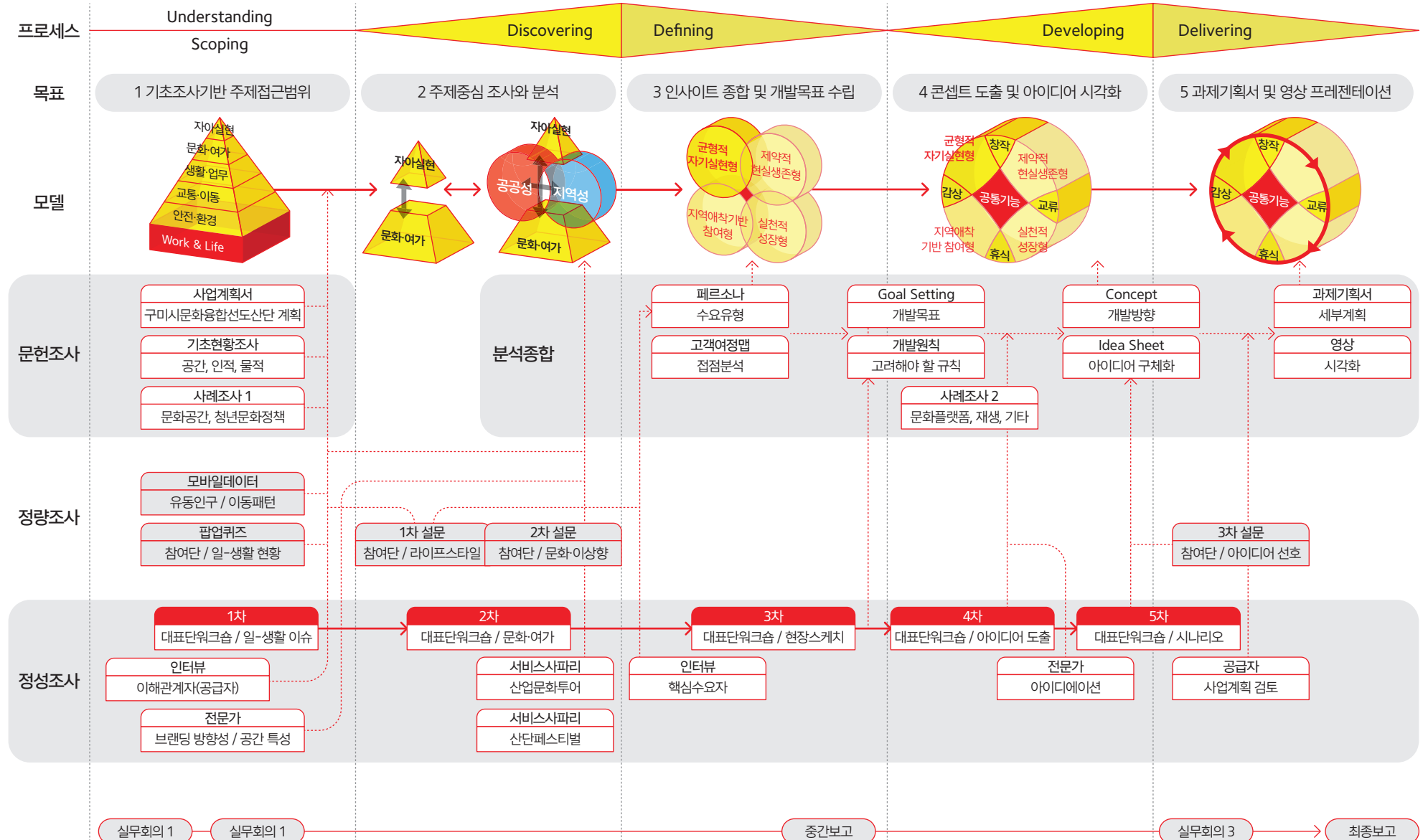
운영 당시 조성된 나무와 녹지 공간



오픈 스페이스

운영 당시 화물 출입을 위한 넓은 평지 공간

프레임워크(1차년도)



과제 도출 과정 및 결과

Understanding & Scoping

조사를 통해 프로젝트의 현주소 Domain를 이해 Understanding하고 프로젝트 접근 및 운영의 주된 범위를 정한다. Scoping

다섯가지 영역(안전·환경, 교통·이동, 생활·업무 편의, 여가·문화, 자아실현)에 따라 청년 일과 삶의 여건을 들여다보고 접근 범위를 정한다.
기초현황에 대한 문헌조사, 모바일데이터 분석, 참여단 설문, 대표단 워크숍, 공급자 인터뷰 등을 통해 의견을 청취한다.
[여가문화]와 [자아실현] 여건에 대한 한계를 발견하여 이를 주된 범위(주요 해결과제)로 정한다.

Discovering

여가문화와 자아실현을 주요 해결과제로 하여 문제접근 방향, 전제 사항, 기대 및 이상향을 발견한다.

여가문화와 자아실현을 중심 내용으로 참여단 설문조사, 대표단 워크숍, 수요자 인터뷰, 서비스 사파리, 전문가 자문을 수행한다.
이해관계를 분석·종합하여 문제접근에 있어 [공공성]과 [지역성]이 전제되어야 함을 발견한다.
공공성이란 열린 접근성, 지역 문제 해결 기능, 자유롭고 주체적인 참여 영역 확보 등을 말한다.
지역성이란 지역 자연(녹색) 자원 / 이야기 자원의 활용, 지역 특화 콘텐츠 / 지역산업 및 산업 유산의 잠재성 활용을 말한다.

Developing

발견 과정을 통해 정의한 목표를 위한 아이디어를 개발한다.

창작, 교류, 감상, 휴식 등 주요 항목에서, 각 퍼소나가 접근 방식이 다르므로 이를 고려한 아이디어이션 과정을 수행한다.
아이디어 개발을 위해 문헌조사를 통한 사례조사, 대표단 워크숍, 전문가 자문을 수행한다.
95개의 아이디어를 개발하고 10개의 아이디어로 정리한다.

Delivering

과제기획서 작성 및 결과물 시각화와 핵심과제를 선별한다.

10개 아이디어에 대한 과제기획서 작성 및 2개의 핵심과제에 대한 영상을 개발한다.
아이디어를 사용자 시나리오로 검토하기 위한 대표단 워크숍과 아이디어 선호도 조사를 위한 참여단 설문을 수행한다.

“만나보고, 물어보고, 같이 다녀보고, 함께 고민하고”



유동인구 이동패턴 분석
SK모바일 데이터 시간대별 유동인구

A / D 구간 전체 유동의 핵심축
B / C 구간 단절 현상 뚜렷
산업단지형 유동 패턴(야간 체류 X)
시간대를 고려한 활성화 방향성 필요



참여단 팝업퀴즈 / 설문조사
팝업퀴즈 1회 35명 / 설문조사 3회 평균 60명

청년들의 실제 라이프스타일(활동, 관심사, 의견)을
파악하고 퍼소나 도출 근거 마련
핵심과제 아이디어에 대한 선호도를 파악하고
핵심과제 선정의 근거 마련



이해관계자 인터뷰
4회 / 공급자 1명 / 핵심수요자 5명

공급자, 산단 근로자, 산단 외 근로자,
인근지역 주민 등 심층인터뷰
문화선도산단 사업단장
사업 관련 계획 및 진행 현황 확인

“만나보고, 물어보고, 같이 다녀보고, 함께 고민하고”



서비스 사파리

2회 / 산업문화투어 / 산단페스티벌

현장조사를 통한 산업·문화유산 공간 /
서비스경험 참여자 관찰 및 의견 청취

새마을운동 테마공원·오운여상·영도벨벳·
삼성전자 스마트갤러리·방림 부지 등 방문



아이디어 회의

3회 / 분야별 전문가

도시, 산업단지, 건축 차원의 공간적 특성에
대한 자문 의견 수렴

브랜딩 방향성에 관한 자문 의견 수렴
문화 콘텐츠 기획에 관한 브레인스토밍 / 협업



대표단 워크숍

5회 / 청년디자인리빙랩 구미라운더스

구미 청년의 일·생활과 관련한 이슈의 저변 확인
여가·문화 경험 현황 및 추상적인 기대(상) 확인

방림 부지 현장 스케치 / 공간 기반 영감 얻기
아이디어의 방향성 도출 및 구체화
공간에 기반한 사용자 시나리오 도출



산단 종합 분석 및 시사점

A 산단 현황

여가문화 여건 부족으로 인한 청년인구 유출

유출인구 중 48%가 청년으로 ²⁰²³ 청년인구 감소 심각(비중 32.9%→27.6%, 5년 간)
구미시의 인구의 30%를 차지하는 청년층 가운데 15.5%(2만 명 이상)가 문화공간 부족을 이유로 이탈
구미 인구 10만 명당 문화기반시설은 3.1곳에 그쳐 경북 최하위 수준
Work & Life 기반 설문조사 결과 여가문화 여건이 충분한가에 대해 17%만이 만족 응답

B 산단 현황

청년이 원하는 자기 계발 / 자아실현 기회(점점) 부족

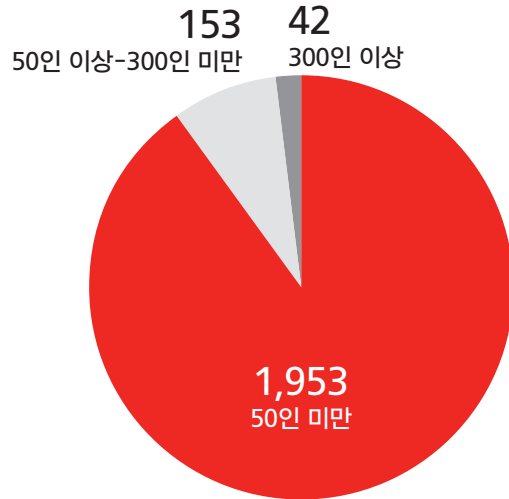
실제 청년정책이 시행되어도 문화·여가·학습·네트워킹·직업훈련 등 자기 계발 환경이 수도권에 비해 열악하다는 평가 반복
대학(원), 평생대학, 행정복지센터 등이 제공하는 자기 계발 기회가 청년 욕구를 수용하는데 한계
Work & Life 기반 설문조사 결과 자아실현 여건이 충분한가에 대해 16.9%만이 만족 응답

C 산단 현황

생활편의 여건 부족으로 인한 야간 유동 단절, 산단 활성화 한계

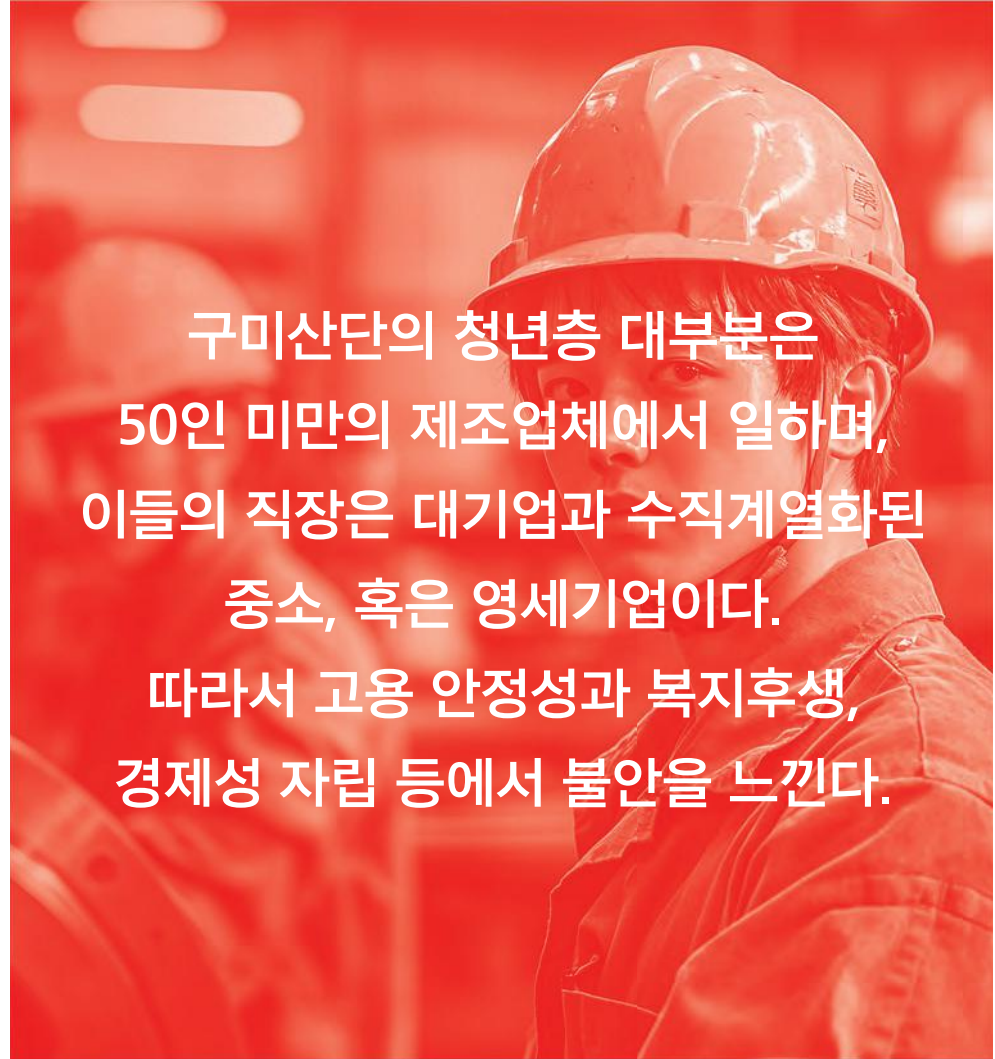
상업과 주거 기능은 빈약하고, 생산 기능만이 비대한 공장 밀집 구역 / 영역은 야간 유동이 극단적으로 감소, 도심과의 연결성 확보에 한계

주요 사용자 분석



1,048	기계
807	전기전자
268	석유화학
132	섬유 의복
50	목재 종이
49	운송 장비
48	비금속
41	철강
18	음식료
13	기타

구미산단의 청년층 대부분은
50인 미만의 제조업체에서 일하며,
이들의 직장은 대기업과 수직계열화된
중소, 혹은 영세기업이다.
따라서 고용 안정성과 복지후생,
경제성 자립 등에서 불안을 느낀다.



주요 사용자 정의



산단 외 IT 서비스 스타트업에 근무하는 사회초년생 여성
재택을 겸한 하이브리드형 근무
구미 청년의 주류로 균형 잡힌 여가와 관계 중심의 삶, 자기계발을 통한 성취,
가성비와 가치가 조화를 이룬 소비를 중요하게 여기는 청년층



1산단 전자부품 제조업에 종사하는 생산직 근로자 / 2교대 근무
제조, 생산직 근로자의 전형으로 경제적 안정과 건강을 중요시하며
시간과 자원의 제약과 피로감 속에서 문화적 갈증 해소보다
쉽고 생계 중심의 실용적 가치를 선택하는 청년층



구미에서 나고 자라 결혼하여 어린이집에 다니는 자녀가 있는 30대 중반 남성
토박이가 갖는 정서를 대표하는 유형으로 가족과 지역(공동체)를 중심으로 삶을 꾸림
가족과 함께하는 여가·문화를 지역의 공간과 문화콘텐츠, 공동체 내에서
하고 지역과 함께 성장하고자 하는 청년



직장 때문에 구미로 이주해온 3년 차 기술직 엔지니어
목적이 없는 여가보다 자기 계발을 우선시
커리어, 재테크 등 실용적 주제에 대한 몰입도와 실행력이 높고
이와 관련한 정보 탐색이나 학습을 통해 미래를 준비하는 청년



특화 공간과 특화 서비스 프로그램을 통한 청년 성장

산업유산 / 첨단산업이 있는 공간에 산업·문화 융합 서비스 프로그램을 담아 청년들이 필요로 하는
여가·문화와 자아실현을 충족시켜 청년의 내·외적 성장을 지원

옵티미디언이 사는 요새

Opti-Median's Fortress

손실 없이, 삶의 효율을 극대화한 성장과 만족을 추구하는
현실적 완성형 인간(옵티미디언)이 일과 생활의 균형을 이뤄
성장하도록 돕는 산업문화 복합 인프라

과제 목록 및 요약

문제점	문제 정의 원인	니즈	개선방향	아이디어	문화산단 연계 가능 사업(안)
A 산단 현황 청년인구 유출 심각	문화 인프라 부족	취향 탐색 욕구	취향 기반 커뮤니티 활성화 모델 구축	라이프스타일 취향 도서관	랜드마크
	여가 콘텐츠 부족	특별하고 다채로운 경험 욕구	워킹그룹 기반 창작놀이 콘텐츠 마련	기계의 숨결이 놀이가 되는 리사이클 창작 놀이터	랜드마크
	획일화된 도시환경 구조	녹색 힐링 공동체 연결 욕구	녹색생활 커뮤니티 실현 모델 구축	씨앗부터 밥상까지, 인도어 팜	노후공장 리뉴얼
		자연을 매개로 한 휴식과 쉼에 대한 욕구	자연 기반의 회복·휴식 문화 형성	숨막히는 일상 속, 나를 쉬게 하는 힐링 카펫	노후공장 리뉴얼
B 산단 현황 자아 실현의 한계	경직된 산업구조·기업문화	산업 구조 혁신의 돌파구 찾기	구미형 혁신 액셀러레이팅 모델 구축	한 장의 아이디어로 혁신하는 청년-기업 상생 프로그램	청년문화센터
	기업 정보 부족	지역에 대한 적극적 이해 욕구	체험형 / 통합 접점 설계	구미 대표 브랜드를 한 곳에, 브랜드 공장	노후공장 리뉴얼
	불안정한 고용 환경	자산 관리 및 증식 욕구	재정 설계 교육 / 컨설팅 모델 구축	부자는 공부한다, 청년 재테크·자산관리 프로그램	청년문화센터
	산업유산 접근 한계 및 관심 부족	거주 중인 지역을 이해하고 즐기려는 욕구	참여 중심 아카이빙 비즈니스 모델 구축	혁신 구미 산업유산 아카이빙 플랫폼	청년문화센터
C 산단 현황 생활 편의 여건의 부족	위험한 보행 환경	일상의 즐거움을 위한 걷기 및 산책 욕구	함께 뛰는 워크 플레이스 문화 조성	반응하는 길, 함께 뛰는 공간, 튼-업 워크 플레이스	아름다운 거리 조성
	업무 중심의 단조로운 생활 패턴	지역 기반의 소통을 통한 공동체 참여 욕구	주민 주도 팟캐스트 운영 모델 마련	우리들의 이야기를 담고 나누는, 볼륨-업 1산단 팟캐스트	청년문화센터

과제별 아이디어 선호도

핵심 아이디어

1 씨앗부터 밥상까지, 인도어 팜

초록 온실 안에서 이뤄지는 경작 grow-요리 cook-공유 share의 행복한 3단계 커뮤니티 활동

—INDOOR—
FARM

2 구미 대표 브랜드를 한 곳에, 브랜드 공장

구미 대표 기업의 브랜드·상품과 주민이 서로 연결되는 경험 중심의 체험 거점

BRAND
FACTORY
GUMI

3 청년 문화 거점 공간, 라이프스타일 취향 도서관

일터 속에 도서관이 있다, 나의 '라이프스타일'과 우리의 '취향'으로 자립하는 '공동체 문화'를 만들다

LIFE
STYLE
BRARY

4 반응하는 길, 함께 뛰는 공간, 튜-업 워크 플레이스

걷기, 러닝을 매개로 한 산단 연결 프로젝트

GUMI
RUN!

5 숨막히는 일상 속, 나를 쉬게 하는 힐링 카펫

자연을 통해 심과 회복을 경험하고, 관계와 기회를 확장하여 '나'를 다시 찾는 시간

HEALING
CARPET

6 과거 50년을 미래 50년으로, 산업유산 아카이빙 플랫폼

과거의 50년을 미래의 50년으로 연결하는 참여 중심 산업유산 아카이빙 비즈니스 모델

GumiArchive

7 기계의 숨결이 놀이가 되는 리사이클 창작 놀이터

제조 산업 유산의 가치를 놀이의 형태로 전환하여 생명력을 부여, 주민이 체험하는 콘텐츠로 만들다

ReP@cy

8 재테크·자산관리 프로그램, 부자청년

4,000만 원의 기적, 작은 돈으로 꿈을 이루기 위한 자기 주도적 재정 설계 역량 강화 프로그램

monymony

9 산단의 이야기를 담는, 볼륨-업 1산단 팟캐스트

1산단의 소식을 직접 만들고 공유한다, 지역의 정보와 이야기를 '아카이빙'하고, 참여하고, '느슨한 공동체'를 만드는 매체

podcast
sandan
story

10 한 장의 아이디어로 혁신하는 청년-기업 상생 프로그램

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

MADE@GUMI

1

씨앗부터 밥상까지, 인도어 팜

초록 온실 안에서 이뤄지는

경작 grow - 요리 cook - 공유 share 의

행복한 3단계 커뮤니티 활동

핵심 아이디어 1



Keywords

#녹색생활 커뮤니티
#다목적 커뮤니티 공간
#팜 앤 쿠킹
#경작 요리 공유
#도심 속 온실
#소셜 다이닝
#공유주방
#마을강사 양성
#지역 농가 연계

—INDOOR—
FARM

추진 배경

콘크리트로 대변되는 정주 환경에 대한 불만족을 극복하고, 자연과 연결된 긴장 완화, 커뮤니티와 연결된 정서적 안정에 대한 요구

문제점 : 시민 삶의 질 개선을 목표로 한 친환경 공간 / 비생산적 커뮤니티 인프라 부족

원인 : 도시 개발의 우선순위가 생산성과 효율성에 맞춰져 도시구조와 환경이 대규모 공장 등 콘크리트 환경으로 조성

니즈 : 녹색 힐링을 바탕으로 한 공동체와의 연결로 자연스럽고 깊이 있는 경험

추진 목표

비경쟁적 공동체 활동 / 녹색 생활 커뮤니티 실현 모델 운영 및 구축

실내 정원과 온실을 결합한 녹색 커뮤니티 거점 공간 & 경작-요리-공유 통합 기반 녹색 생활 커뮤니티 기획·운영 프로그램

미니 텃밭을 분양받아 경작물로 함께 요리하고 그 결과물을 공유하는 전 과정이 쉽고 교류를 연결하고 커뮤니티에 기반하도록 설계

주요 내용

소프트웨어(활동, 프로그램 등) : 팜 & 쿠킹을 소재로 한 녹색 생활 커뮤니티 활성화

교육 & 코칭, 팜 & 쿠킹을 소재로 커뮤니티 구축 / 녹색 생활 커뮤니티 실현 모델 개발

휴먼웨어(네트워킹, 인적 자원 발굴·양성 등) : 지역사회와 연결 & 전문가 양성

지역 농가·전문가·기업과 연계한 체험과 멘토링 / 지역사회로의 공동체 확장 / 마을 강사·기획자 발굴 및 양성

하드웨어(공간, 시설 등)

다목적성(휴식, 경작, 요리, 식사, 모임, 워크숍, 이벤트 등) 공간·시설

추진 계획

2차 년도 : 파일럿 프로그램 운영 및 인적 자원 발굴

교류 기반 구축, 파일럿 운영, 인적 자원 발굴, 지역 연계 기반 마련

3차 년도 : 실행 역량 강화, 모델 구상

양성 과정 운영, 커뮤니티 실행력 검토, 협업 실험, 모델 구상

4차 년도 : 모델 적용(지역사회 순환 보급), 자립 운영 모델 완성

공동체 조직화, 프로그램 확장, 운영 매뉴얼

“도시에서 자연과 연결된 공동체 경험을 하고 싶어요”



기대효과

AS-IS

과제 운영 전

긴장, 위축된 청년 정서
수동적·소비적 청년 / 주민 역할
노후화된 공장 공간

TO-BE

과제 운영 후

청년 정서의 긍정적 지지기반
주도적·생산적 청년 / 주민 역할
녹색 생활 기반 마련 커뮤니티 거점

핵심 아이디어 1



핵심 아이디어 1_세부 추진계획

공간·동선

입지

구미 도심/산단 인근 접근성 좋은 곳(산단 근로자 퇴근 동선, 대중교통·주차 고려)

카페·기업내 직원 휴게공간 일부 마이크로팜 설치, 구미시 농업기술센터 임대 도시텃밭 이용



카페



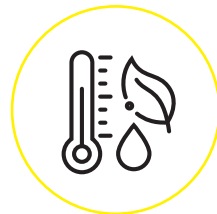
도시텃밭



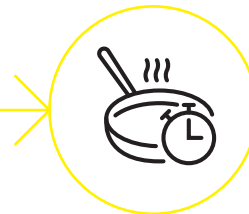
기업

구획

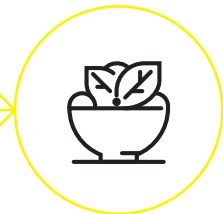
경작-요리-공유의 흐름으로
체험 및 휴식과 공동체 경험 유도



A 존: 인도어 팜

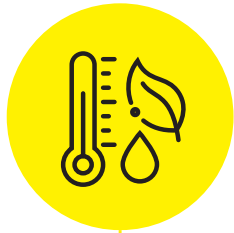


B 존: 쿠킹랩



C 존: 다이닝·라운지

프로그램



① 경작

4~6 주 단위 미니 코스: 씨앗 파종, 성장 관찰, 수확 체험
기본 교육(도시농업·푸드마일리지 등)과 감각 경험(향·촉감) 결합



② 요리

수확한 작물로 간단 레시피(샐러드, 허브차, 브런치 메뉴 등) 조리
지역 농산물·가공품 결합해 “로컬 테이스트” 브랜딩



③ 공유

포트럭 모임, 레시피 공유, 업무·커리어 고민을 나누는 “테이블 토크”
정기 모임(월 1회)로 커뮤니티 지속성 확보



운영모델

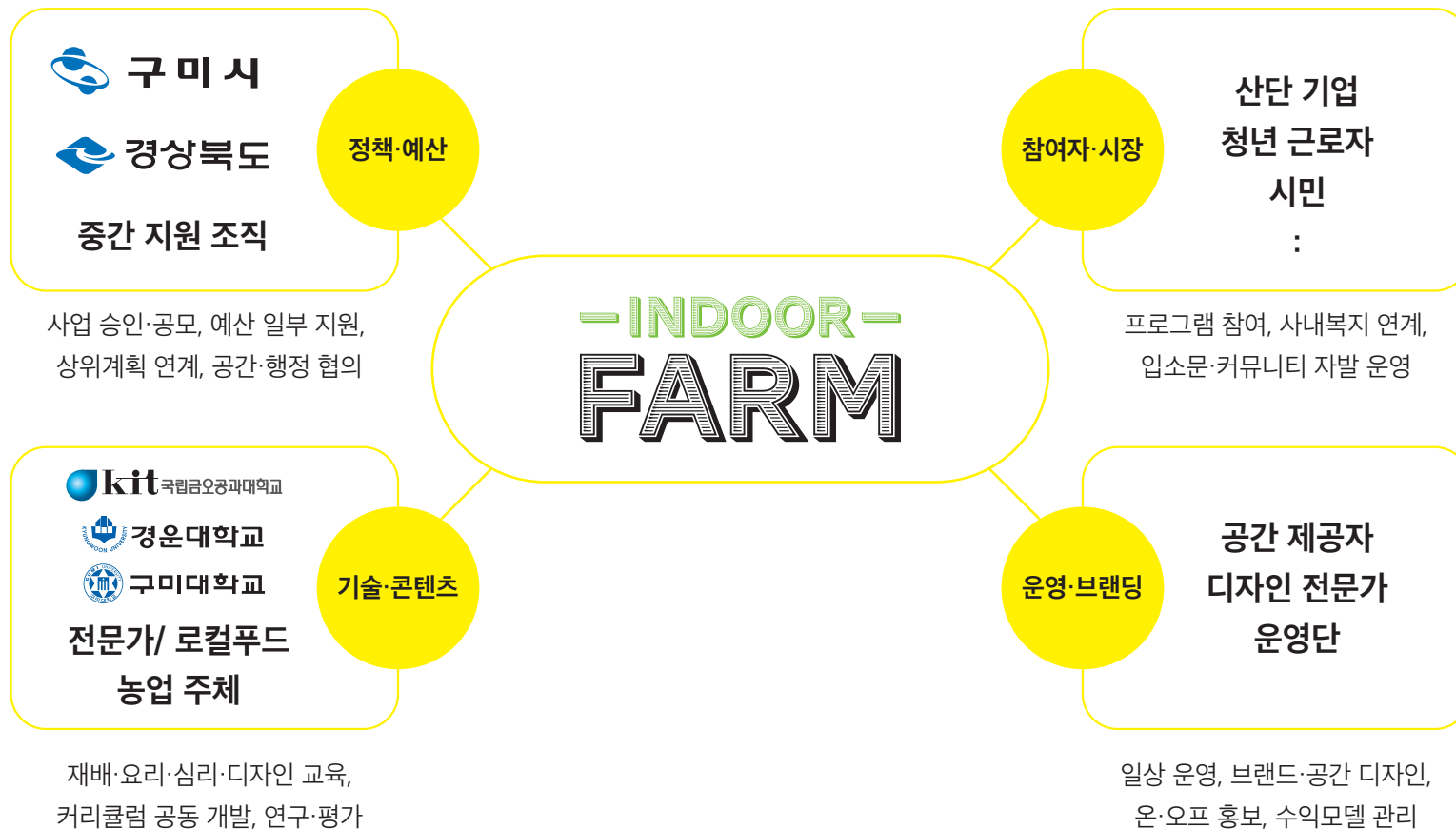
수익·비즈니스 모델



파트너십

“ *4P 거버넌스 구축을 통해 함께 만드는 인도어 팜 ”

*4P: Public / Private / People / Professional



2

구미 대표 브랜드를 한 곳에, 브랜드 공장

구미 대표 기업의
브랜드·상품과 주민이 서로 연결되는
경험 중심의 체험 거점



핵심 아이디어 2



Keywords

#구미 대표브랜드
#산업투어 프로그램
#브랜드 이해도 UP
#제품 체험 테스트베드
#제품경험 데이터
#AI사용성 평가
#협력 네트워크 확대
#체험형 통합 접점
#프로그램 PD 양성

BRAND
FACTORY
GUMI

추진 배경

지역의 기업·기술·상품을 이해하고 비전을 탐색할 수 있는 접점 필요

문제점 : 청년·주민은 지역 산업과 기업에 대한 정보 접근성이 낮고 실제로 어떤 기업이 어떤 기술·제품을 만들고 있는지 체감하기 어려워 지역 일자리 및 산업에 대한 이해와 관심이 낮음

원인 : 산단 내 기업정보를 접하거나 기술을 체감·소통할 수 있는 접점 부족

니즈 : 지역기업을 ‘알고 싶고, 경험해보고 싶고, 나의 미래와 연결해보고 싶은’ 욕구가 있으며, 이를 충족할 새로운 방식의 접점 필요

추진 목표

구미 대표 브랜드·상품을 주민이 직접 만지고 체험할 수 있는 통합 접점 설계

구미 대표 기업(신산업 기업 포함)과 연계해 체험공간을 마련하고 이곳을 거점으로 각 기업을 연결하는 통합 투어 프로그램 구축

청년은 구미 최고·최신 기업 및 기술을 경험하고 기업은 테스트 필드를 확보

주요 내용

소프트웨어(활동, 프로그램 등) : 기술·제품 체험 및 투어 프로그램 & 체험 데이터 수집과 활용

제품 경험 공간 체험 프로그램 개발 및 운영 / 제품 경험 사용자 데이터 수집 및 데이터 기반 AI활용 사용성 평가 시스템 개발 / 산업 투어 프로그램 개발 및 운영

휴먼웨어(네트워킹, 인적 자원 발굴·양성 등) : 전담 인력 발굴 및 운영 협력체계 구축

프로그램 기획을 위한 지역 기업 연계 / 제품 경험 데이터 수집·평가 분석 시스템 개발 협력체계 구축 / 프로그램 PD 발굴 및 양성

하드웨어(공간, 시설 등)

제품 경험 공간 및 산업 현장 마련 / 투어 지원 특화 모빌리티 구축

추진 계획

2차 년도 : 참여기업 발굴 및 프로그램 실행 기반 마련

참여 기업 및 협력 네트워크 발굴 / 프로그램 운영 PD 선발 및 운영 / 파일럿 프로그램 기획 및 운영·피드백 수집 / 초기 모델 구상

3차 년도 : 운영 확대 및 모델 구체화

참여 기업 및 협력 네트워크 확대 / 파일럿 프로그램 확대 및 고도화 / 제품 경험 사용자 데이터 수집 시스템 개발 (MVP 수준) / 모델 구체화 및 비즈니스 모델 초기 구상

4차 년도 : 정규 운영 전환 / 사업화 추진 및 자립 운영 체계 구축

운영 거버넌스 구축 / 정규 프로그램 운영(일부 유료화) / 데이터 기반 AI활용 사용성 평가 시스템 개발(MVP 수준) 및 이관 / 조직화 및 자립 운영 기반 구축 / 비즈니스 모델 구체화

핵심 아이디어 2



핵심 아이디어 2



핵심 아이디어 2_세부 추진계획

공간·동선

입지

유동인구 높은 상권(역세권, 중심상가, 복합문화공간 등)
2주~3개월 단위 테마형 팝업으로 설계



역세권



구미영스퀘어



청년문화센터·대학

구획

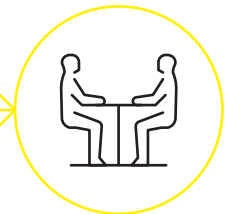
관람-체험-피드백-리워드 흐름으로
체험 및 평가가 이루어지도록 유도



A 존: 테스트 쇼룸



B 존: 데이터 스테이션



C 존: 커뮤니티·라운지

프로그램



① 체험(테스트)

2~3개월 단위 테마 전시(식품·생활·굿즈·테크 등)로
제품을 직접 사용/시식/시연하고, 체험 전후 반응을 간단히 기록



② 피드백 및 리워드

태블릿·키오스크 QR 기반 피드백 즉시 설문, 리뷰 데이터 수집
참여자에게 인근에서 바로 사용가능한 리워드 제공



③ 세미나 / 토크

테마별 브랜드 토크/메이커스 토크, 방문객 참여형 리뷰 챌린지,
참여기업 간 네트워킹 데이 운영



운영모델

수익·비즈니스 모델



브랜드 제품 판매

- 테스트 제품 예약 판매
- 신제품 판매
- 한정판 제품 판매



산단기업 대상 모델

- 기업 입점·테스트 패키지
- 직원 참여형 리빙랩



서비스 개발

- 리뷰데이터 리포트/컨설팅
- 브랜드/큐레이션 굿즈
- 콘텐츠·IP화(인증마크)

파트너십

“ *4P 거버넌스 구축을 통해 지속가능한 브랜드 공장 ”

*4P: Public / Private / People / Professional



3

청년 문화 거점 공간 라이프스타일 취향 도서관

일터 속에 도서관이 있다

나의 '라이프스타일'과 우리의 '취향'으로

자립하는 '공동체 문화'를 만든다

과제별 아이디어 3



Keywords

#전문가 도서 큐레이션
#수요 중심 취향 탐색
#취향 탐색 커뮤니티
#책 기반 커뮤니티
#특수 소장 도서
#청년·주민 기획자 양성
#로컬 크리에이터 클래스
#가변형 공간
#야간 주말 오픈

**LI FESTYLE
BRARY**

추진 배경

문화·예술·사회·인문 인프라 부족으로 인한 타 지역으로의 청년 인구 유출 방지 필요

문제점 : 문화·예술·사회·인문 인프라 부족으로 인한 타 지역으로의 청년 인구 유출

원인 : 대학 교육 인프라가 공학계열에 편중, 이들 대학이 운영하는 평생 대학 등이 청년 문화 수요, 자아실현 욕구를 충족시키는데 한계 발생

니즈 : 라이프스타일 취향을 탐색하고 체험하는 과정을 통해 단순하고 건조한 일상을 윤택하게

추진 목표

취향 탐색 기반 커뮤니티 활성화 모델 운영 및 구축

도서관을 중심 기능으로 한 랜드마크 공공시설(커뮤니티 거점 공간) & 커뮤니티 주도 라이프스타일 취향 탐색 프로그램 기획·운영

근로자, 거주자, 어린이, 청소년 등 서로 다른 배경을 가진 누구나 접근할 수 있도록 도서관이라는 공통 common 기능을 제시하고 라이프스타일 취향 탐색을 주제로 주민·커뮤니티·지역사회가 주도한 문화 활동이 기획, 운영 되도록 설계

주요 내용

소프트웨어(활동, 프로그램 등) : 취향 탐색 기반 커뮤니티 활성화

청년·주민 수요 중심 취향 탐색 프로그램 기획 운영 / 책을 소재로 커뮤니티 구축 / 취향 탐색 기반 커뮤니티 활성화 모델 개발

휴먼웨어(네트워킹, 인적 자원 발굴·양성 등) : 지역자원의 활용과 청년·주민 리더 양성

지역 전문가(개인·단체)와 연계한 도서 큐레이션 / 지역 크리에이터·소상공인·기업과 연계한 클래스 운영 / 청년·주민 기획자 발굴 및 양성

하드웨어(공간, 시설 등)

특수 소장 도서 & 가변성·유연성 있는 공간과 시설 / 야간·주말 운영 필수

추진 계획

2차 년도 : 파일럿 프로그램 운영 및 모델 구축 기반 마련

수요조사, 파일럿 운영과 피드백 수집, 모델 초기 구상, 지역 연계 기반 마련

3차 년도 : 프로그램 확장과 검증, 모델 구체화

프로그램 심화·다각화, 커뮤니티 주도성 검토, 모델 구체화, 수익화 모델 초기 구상

4차 년도 : 공동체 조직화 & 사업화 모델 구축

공동체 조직화, 거버넌스 구축, 공모사업 참여, 유료 프로그램 운영

“나부터 잘 알고

삶을 설계하고 싶어요”



기대효과

AS-IS

과제 운영 전

소비자로서의 청년·주민 역할
정부·지자체 예산 의존한 문화생활 지원
노후화된 공장 공간

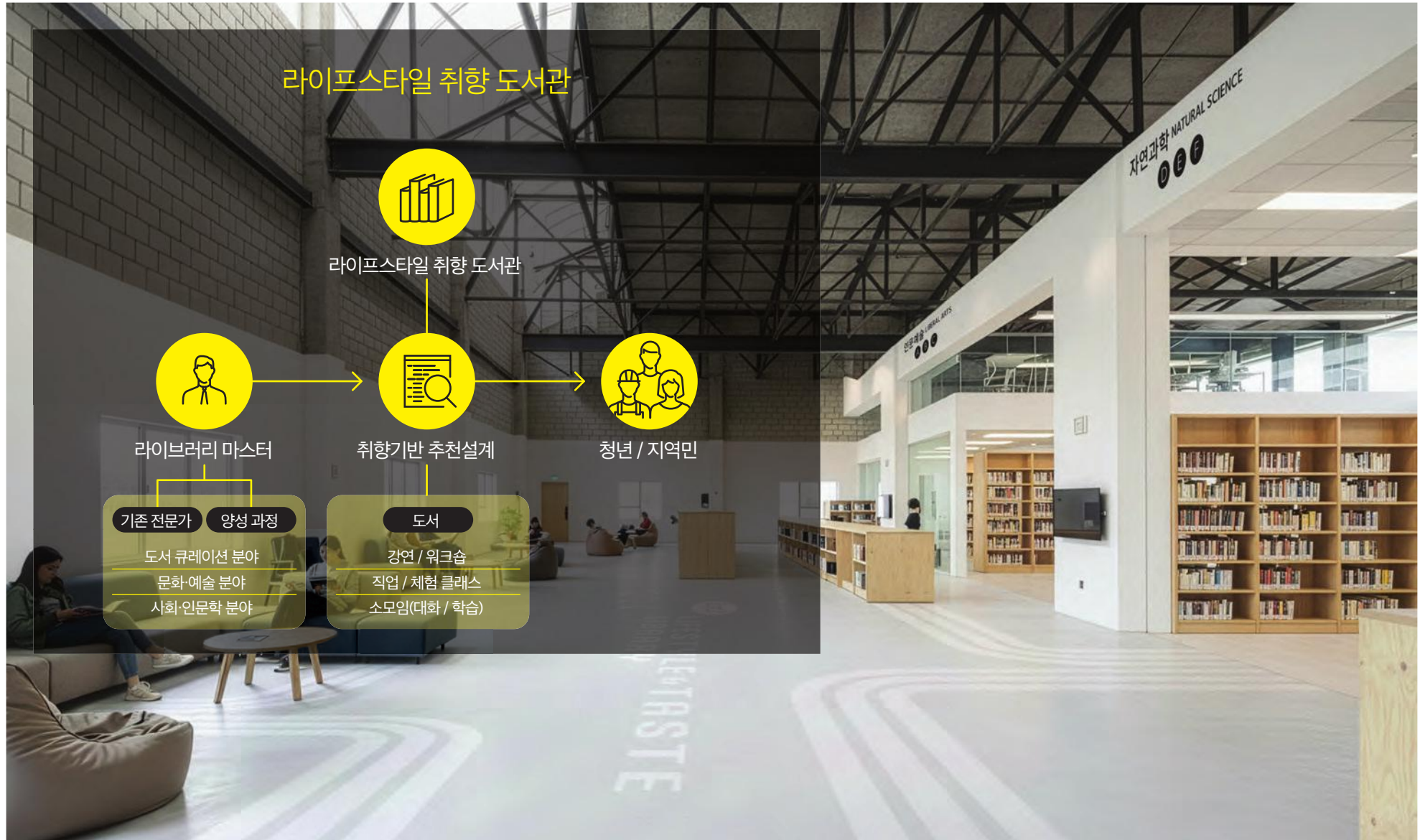
TO-BE

과제 운영 후

문화 콘텐츠 생산 공동체로서의 청년·주민 역할
수익 창출형 문화 비즈니스 모델
청년·주민 라이프스타일 취향 기반 문화거점



과제별 아이디어 3



4

반응하는 길,
함께 뛰는 공간,
تون-업 워크 플레이스

걷기, 러닝을 매개로 한

산단 연결 프로젝트

과제별 아이디어 4



Keywords

#인터랙티브 운동공간
#스마트 인터랙티브 보행로
#산단 러닝트랙
#산단 러닝크루
#걷기·러닝 소모임
#참여형 챌린지
#참여형 미디어 콘텐츠
#보행 환경 개선

GUMI
RUN!

추진 배경

산단의 단절된 유동을 연결하는 새로운 이동·활동 매개 필요

문제점 : 대상지에는 유동 단절 구간이 있으며, 청년·근로자는 이곳을 일상적 이동과 러닝·걷기와 같은 여가 활동을 할 수 없는 부적합한 공간으로 인식하고 이동 기피(특히, 야간)

원인 : 거주지역 사이 공업지역으로 인해 공간적으로 단절된 보행환경 / 안전 보행로 구축 미비 / 흥미 요소 부재

니즈 : 걷기·이동을 유도할 수 있는 참여형 매개 요소 필요

추진 목표

가야 할 이유가 없던 산단 보행로를 함께 걷고 싶은 워크 플레이스로 전환

안전을 보장함과 동시에 흥미로운 요소로 채워진 걷기·러닝 장소로 전환하기 위해 주민참여 기반 콘텐츠 기획 방안 설계, 이를 통한 커뮤니티 활성화

스마트 인터랙티브 보행로로 다채로운 콘텐츠를 경험할 수 있는 환경을 조성할 수 있도록 주민참여 기반 기획

걷기·러닝 기반 이벤트 및 챌린지 개최 및 소모임 활성화를 통해 커뮤니티 문화 확산을 도모

주요 내용

소프트웨어(활동, 프로그램 등) : 참여형 콘텐츠 기획 및 소모임 확대

주민참여 기반 스마트 인터랙티브 보행로 미디어 콘텐츠 컨셉 기획, 청년·근로자 중심 걷기·러닝 소모임 운영 및 확장, 참여형 챌린지/이벤트 운영

하드웨어(공간, 시설 등)

스마트 인터랙티브 보행 환경 조성 시스템

추진 계획

2차 년도 : 주민 아이디어 수렴 및 소모임 운영

비주얼텔링 로드(보행로) 주민 상상 공모전 진행 / 청년·근로자 대상 걷기·러닝 소모임 개설 및 모집·운영 / 파일럿 챌린지 운영 및 피드백 수집

3차 년도 : 주민 참여 컨셉 기획 및 프로그램 운영 확대

주민 의견수렴 기반 미디어 콘텐츠 컨셉 기획 / 청년·근로자 걷기·러닝 소모임 지원 / 팀 및 기업 단위 참여형 챌린지 운영 / 산단 걷기·러닝 대회 개최 및 피드백 수집

4차 년도 : 지역 내 소모임 활동 활성화 및 운영 모델 수립

미디어 콘텐츠 운영 가이드 및 비즈니스 모델 수립 / 걷기·러닝 소모임 지원 범위 확대(청년·근로자→시민 전체) / 이벤트·챌린지 정례화 모델 구상 및 추진체계 구축

“퇴근 후 저녁 시간에 안심하고
걸어볼만 한 길이 필요해요”



기대효과

AS-IS

과제 운영 전

사회적 관계 형성 매개 부족
보행로에 흥미 요소 전무
산단 내 단절된 보행로, 이동 기피 지역



TO-BE

과제 운영 후

산단 커뮤니티 활성화
건고 뛰고 싶은 공간으로 전환
이동 및 활동인구 증가



과제별 아이디어 4



5

숨막히는 일상 속, 나를 쉬게 하는 힐링 카펫

자연을 통해 심과 회복을 경험하고,
관계와 기회를 확장하여
'나'를 다시 찾는 시간

과제별 아이디어 5



Keywords

#디톡스 공동체 모임
#자연 기반 힐링 프로그램
#정서·신체 회복활동
#치유 산책로
#넓고 푸른 평지
#주민강사 양성
#자율운영 공동체



추진 배경

자연을 매개로 한 정서적·신체적 회복 활동 필요

문제점 : 산단 근로자·주민은 자연과의 접점을 통해 정서적·신체적 피로와 긴장을 해소할 수 있는 기회를 산단 내에서 찾기 어려움

원인 : 업무 중심으로 환경과 인프라가 구성되어 있어 녹지와 자연 공간과 휴식·치유 관련 프로그램 부족

니즈 : 자연을 매개로 스스로를 돌아보고 마음을 비우며 쉴 수 있는 활동 필요

추진 목표

자연 기반의 회복·휴식 문화 형성 및 성장과 교류 환경 조성

자연을 소재로 정서적·신체적 회복 경험을 제공하여 삶의 질을 향상하고, 지속가능한 회복·휴식 문화 기반 조성
녹지·자연을 배경으로 한 일상 회복과 휴식

쉼을 위한 정서적·신체적 활동 프로그램(공동체 모임, 체험 프로그램, 워크숍 & 클래스, 이벤트) 개발 및 운영
지역 인적자원 발굴 및 연계, 주민강사 양성 및 공동체 활성화

주요 내용

소프트웨어(활동, 프로그램 등) : 정서 안정 및 힐링 프로그램 운영

디톡스 공동체 모임 / 생태·자연 주제의 체험 프로그램 운영 / 힐링 클래스 / 워크숍 운영 / 대상지의 녹지를 활용한 이벤트 개최 / 프로그램 콘텐츠 개발 및 자료화

휴먼웨어(네트워킹, 인적 자원 발굴·양성 등) : 주민강사 발굴 및 자율 공동체 운영 기반 구축

주민강사·퍼실리테이터 양성 / 자율 공동체 모임 / 지역 인적자원 발굴 및 협력체계 구축

하드웨어(공간, 시설 등) : 휴식과 힐링을 위한 자연친화적 공간·환경

넓고 푸른 평지 / 치유 산책로·숲길 / 요가·명상 데크 등

추진 계획

2차 년도 : 파일럿 프로그램 운영 및 협력 기반 구축

소규모 파일럿 프로그램 운영·피드백 수집 / 소모임 모집 및 운영 / 지역 자원 및 협력 네트워크 발굴 / 초기 프로그램 기획 및 운영 로드맵 설계

3차 년도 : 프로그램 운영 확대 및 주민참여 영역 확장

프로그램 다각화·피드백 수집 / 소모임 모집 및 운영 확대 / 주민강사·퍼실리테이터 발굴 및 양성 / 지역 협력 기반 공동 콘텐츠 개발

4차 년도 : 프로그램 고도화·자료화 및 운영체계 정립

프로그램 고도화 및 운영 / 소모임 자율 운영조직 전환 지원 / 실전·일경험 연계 프로그램 운영 / 프로그램 자료집 및 운영 매뉴얼 제작

과제별 아이디어 5



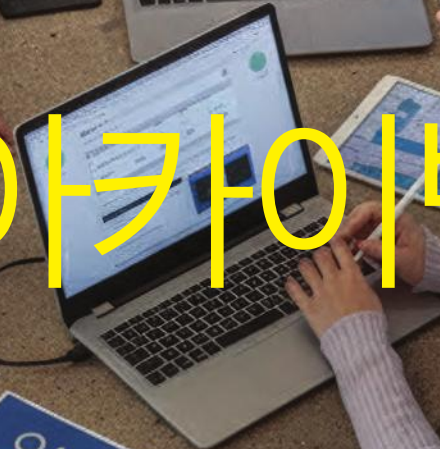
나를 돌아보고 쉬고 싶어요”

과제별 아이디어 5



6

과거 50년을 미래 50년으로 산업유산 아카이빙 플랫폼



과거의 50년을 미래의 50년으로 연결하는
참여 중심 산업유산 아카이빙 비즈니스 모델

과제별 아이디어 6



Keywords

#청년 자립 비즈니스
#산업유산 아카이빙
#참여형 아카이빙
#온·오프라인 통합 플랫폼
#산업유산 상품화
#수익모델 개발
#아키비스트 양성

추진 배경

과거 유산을 활용한 미래 성장 콘텐츠 발굴, 자산화 필요

문제점 : 구미를 50년간 이끌고 성장시킨 물적(공장·건물, 기계, 생산품 등), 비물적(노하우, 근로자의 경험과 이야기, 근로 문화, 기업 역사 등) 유산이 기록 부족, 관리 미흡, 개발 중심의 환경 개선 등으로 사라지고 가치를 상실함

원인 : 방대한 유산을 수집, 분류, 보존, 활용하는 것에 대한 공공차원의 접근 한계 / 민간 차원의 관심 부재

니즈 : 구미의 역사적 배경에 대한 이해 / 지역성에 기반한 특화 콘텐츠와의 접점

추진 목표

참여 중심 아카이빙 비즈니스 모델 구축

청년, 지역주민, 전·현직 근로자 및 기술자가 주도적으로 참여하여 휘발되어 가는 유·무형의 구미 산업유산을 발굴, 수집, 기록, 재해석, 공유, 확산하는 일련의 활동이 이루어지는 거버넌스 및 운영 체계 확립

콘텐츠 기반의 수익 모델 발굴에 따른 아카이빙 비즈니스 모델이 구축되도록 설계

주요 내용

소프트웨어(활동, 프로그램 등) : 참여형 아카이빙 플랫폼 기반 청년 자립형 비즈니스 모델

온·오프라인 통합 아카이빙 플랫폼 구축 / 청년 참여의 동력화, 상품화 및 수익모델 개발

휴먼웨어(네트워킹, 인적 자원 발굴·양성 등) : 참여 기반 구축 및 지역 연계망 구축

실행 주체 양성 / 청년 관계망 강화 / 지역 연계망 구축

하드웨어(공간, 시설 등)

보존 / 창작 / 비즈니스 공간·시설·장비

추진 계획

2차 년도 : 기반 구축 및 파일럿 운영

아키비스트 교육 / 요구사항 정의와 설계 / 온라인 플랫폼 초기 모델 구축 및 테스트 / 상품화 파일럿 개발 / 지역 연계 기반 마련

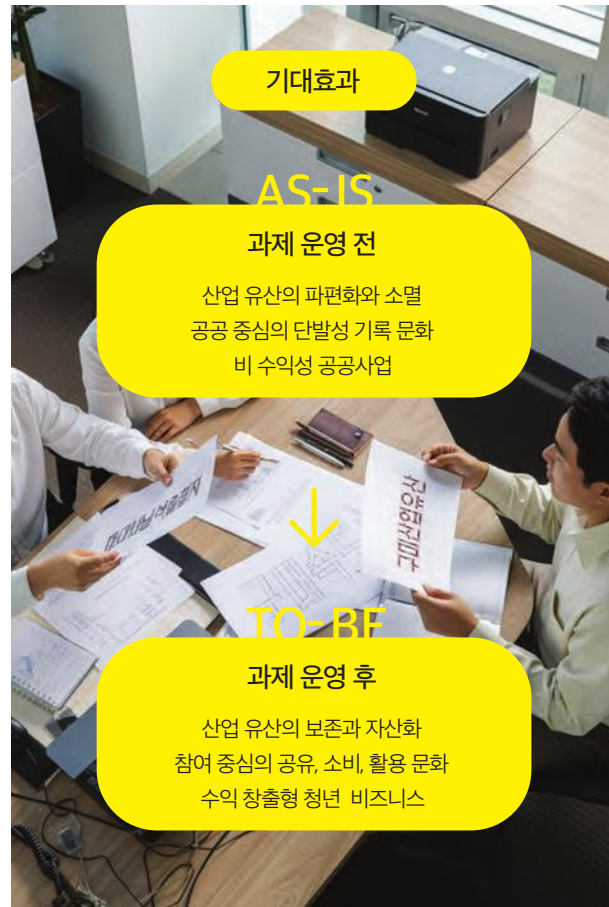
3차 년도 : 초기 운영 모델 구축

온라인 플랫폼 완성 및 운영 / (기술 전수) 교육 프로그램 기획·운영 / 동 프로젝트 기반 실물 상품 개발과 판매 / 공동 프로젝트 기반 서비스 상품 개발과 파일럿 운영

4차 년도 : 운영모델 완성 및 자립체계 마련

온·오프라인 통합 플랫폼 완성 / 청년 공동체 조직화 / 운영 매뉴얼 개발 / 성과관리 및 확산

과제별 아이디어 6



“산업도시에 대한 자부심이 있지만,
사라져 가는 것이 안타깝죠”

과제별 아이디어 6



7

기계의 숨결이

놀이가 되는

리사이클 창작 놀이터

제조 산업 유산의 가치를

놀이의 형태로 전환하여 생명력을 부여,

주민이 체감하는 콘텐츠로 만들다

과제별 아이디어 7



Keywords

#창의적 놀이 거점
#산업유산 놀이화
#부품 활용 창작놀이
#공동 창작 워킹그룹
#창의놀이 프로토타입
#놀이리더 양성
#스토리텔러 교육



추진 배경

제조 산업 유산의 가치를 일상 속 놀이 형태로 재해석하여 주민이 직접 체험하고 즐길 수 있는 접점 마련

문제점 : 산업 유산과 시설들이 과거의 흔적으로만 남고 그 역사가 만들어낸 기술, 장인정신 등 유·무형의 자산은 휘발되어 사라지고 있으므로, 구미의 도시 이미지가 일하는 곳, 제조업 중심지라는 프레임에 갇힘

원인 : 제조 산업 유산의 가치를 지역 주민이 일상에서 체험할 수 있는 형태로 전환하는 동거나 접점 부재

니즈 : 어린이와 주민에게 특별하고 다채로우며 창의적인 놀이 콘텐츠

추진 목표

워킹그룹 기반 지역 특화(장르 특화) 창작 놀이 콘텐츠 개발 및 운영모델 구축

제조 기계, 설비 등을 리사이클링·리디자인한 창의적 놀이 거점 / 제조 소재·부품을 응용한 창작 놀이·게임 개발
관련 프로그램 기획·운영 모델 개발

청년·주민 참여형 워킹그룹(청년·주민·어린이·전문가) 운영을 통한 공동 창작 프로세스 설계

주요 내용

소프트웨어(활동, 프로그램 등)

제조 기계, 설비·장비, 소재·부품을 리사이클링, 리디자인, 응용한 놀이 콘텐츠 개발과 워킹그룹 기반 커뮤니티 활성화

휴먼웨어(네트워킹, 인적 자원 발굴·양성 등)

지역 창의 역량 집약 / 주민주도 자립성 확보

하드웨어(공간, 시설 등)

산업유산을 체험 및 놀이로 전환한 창작 거점 공간 조성

추진 계획

2차 년도 : 기반 구축 및 프로토타입 개발

워킹그룹 구축 운영 / 콘텐츠 프로토타입 개발과 파일럿 테스트 / 창의 전문 역량 간 연계 기반 마련 / 놀이 리더·스토리텔러 발굴 및 양성

3차 년도 : 콘텐츠 집중 개발

워킹그룹 고도화 & 완성형 콘텐츠 / 콘텐츠 운영 매뉴얼 표준화 / 순환형 프로그램 운영 체계 구축 및 시범 운영 / 놀이 리더·스토리텔러 심화 교육

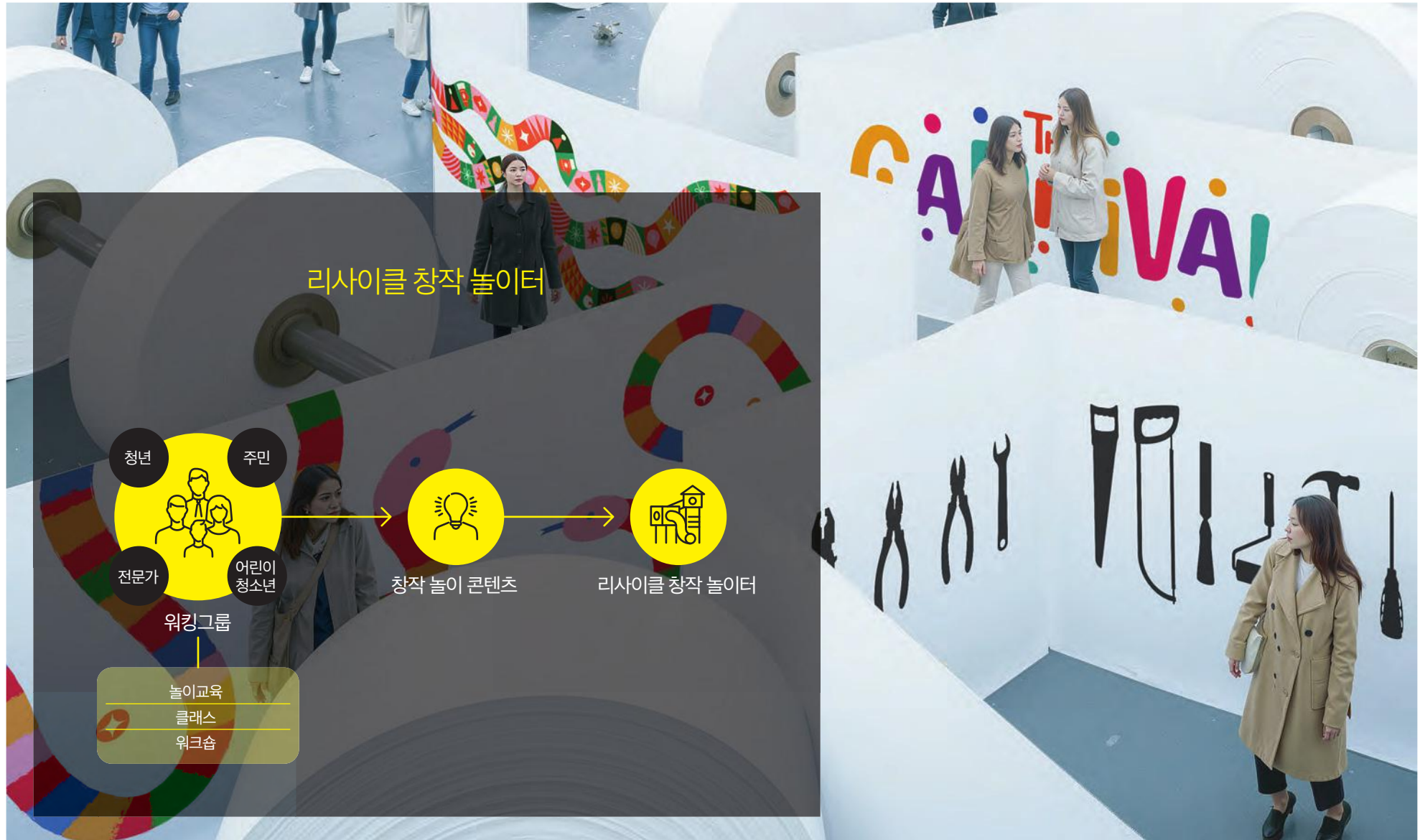
4차 년도 : 순환프로그램 확산

협의체 구성과 운영 / 놀이 리더·스토리텔러 양성 교육 표준화 / 순환형 프로그램 확장 / 홍보 확산

과제별 아이디어 7



“색다른 공간과 즐거운 시간이
아이들에게겐 필요해요”



8

재테크·자산관리

프로그램

부자청년

장기적인 관점에서의
적립식 투자 (청년세대)

증권 계좌 개설: 만 19세 이상 성년
초기 투자 비중: 20대 청년 60%의 주식 투자와
40%의 안전 자산(채권 등)

장기 투자
적립식 투자
ETF 투자

4,000만 원의 기적,

작은 돈으로 꿈을 이루기 위한 자기 주도적

재정 설계 역량 강화 프로그램

과제별 아이디어 8



Keywords

#자기주도 재정 설계
#금융 기초체력
#맞춤형 자산 설계
#재무 멘토링
#투자전문가 매칭
#특화교육 컨설팅
#실전 체험 프로세스
#모의체험 환경

monymony

추진 배경

자산을 효율적으로 관리하고 자신에게 맞는 포트폴리오를 구성, 주도적으로 설계하고자 하는 요구
문제점 : 효율적인 자산 관리 및 체계적인 증식 전략 수립의 한계로 미래 삶에 대한 불안 지속
원인 : 구미는 50인 미만 중소기업에 종사하는 근로자 비중이 높고, 연봉(최저 2,500만원~최대 5,200만원, 평균 4,000만원 수준)이 수도권 대비 낮은 가운데 재정 관리 역량 부재
니즈 : 자산을 효율적으로 관리하고 노동 수입 외에 다양한 방식으로 자산 증식하고자 함

추진 목표

저임금 청년 근로자에 특화된 재정 설계 교육·컨설팅 모델

자산을 스스로 분석하고 설계하기 위한 교육
실제 재정 환경에 최적화된 관리 체계를 구축하고 유지하게 하는 멘토링
실제 돈의 흐름을 가정하고 관리하는 실습
정보 공유를 위한 스터디·커뮤니티 활동으로 설계

주요 내용

소프트웨어(활동, 프로그램 등) : 실전 중심 / 자기 주도적 재정 설계

금융 기초 체력 형성 교육 & 멘토링 / 개인화 / 실전 체험 프로세스 / 커뮤니티 활동과 연결 / 특화 교육·컨설팅 모델 개발

휴먼웨어(네트워킹, 인적 자원 발굴·양성 등) : 지역 자원 활용

재정 분야 전문가 풀(Pool) 구축 / 투자 분야 전문가 풀(Pool) 구축 / 전문기업·기관 연계망 구축

하드웨어(공간, 시설 등) : 기존 공공 교육시설 활용 가능

교육 및 워크숍 공간·시설 / 실습 및 모의 체험 환경 / 멘토링 및 커뮤니티 공간·시설

추진 계획

2차 년도 : 기반 구축 및 파일럿 운영

프로그램 설계, 교육 및 실습 여건 마련, 프로그램 파일럿 운영, 성과관리 및 환류

3차 년도 : 모델 고도화, 확장 운영

프로그램 설계 고도화, 교육 및 실습 여건 고도화, 프로그램 확장 운영 심층 실습, 성과관리 및 환류 지표 정립

4차 년도 : 모델 완성 및 확산 준비

프로그램 표준화 및 패키징, 아카이빙 기반 교재 완성, 성과 보고, 성과 확산

“일만 한다고 부자가 되나요? 깨알같이 돈을 불리고 싶어요”



기대효과

AS-IS

과제 운영 전

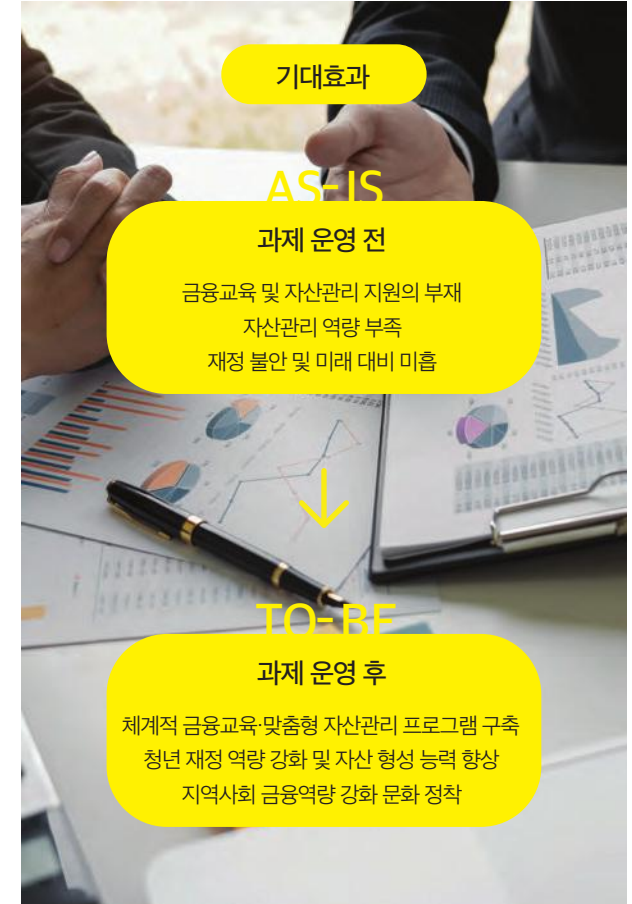
금융교육 및 자산관리 지원의 부재
자산관리 역량 부족
재정 불안 및 미래 대비 미흡



TO-BE

과제 운영 후

체계적 금융교육·맞춤형 자산관리 프로그램 구축
청년 재정 역량 강화 및 자산 형성 능력 향상
지역사회 금융역량 강화 문화 정착



과제별 아이디어 7



9

산단의 이야기를

담고 나누는,

볼룸-업 1산단 팟캐스트

1산단의 소식을 직접 만들고 공유한다,
지역의 정보와 이야기를 '아카이빙'하고, 참여하고,
'느슨한 공동체'를 만드는 매체

과제별 아이디어 9



Keywords

#산단 라이프스토리
#정보소통 플랫폼
#지역미디어 연계
#주민 참여 팟캐스트
#근로자 참여 콘텐츠
#주민 팟캐스터 양성

podcast
sandan
story

추진 배경

산단 청년 근로자의 관계적 고립 해소 및 공동체 연결감 회복 필요

문제점 : 청년 근로자의 관계적 고립과 삶의 질 저하

원인 : 업무 중심의 생활 패턴, 기업 및 근로자 간 교류 부족, 산단 공간 구조의 단절성

니즈 : 산단 내 근로자, 기업, 지역의 이야기를 접하고 공유할 수 있는 소통 방식 필요

추진 목표

미디어 기반 주민주도 지역공동체 연결 활성화 모델 구축

1산단에서 살아가는 사람들의 소식과 이야기를 지역 주민이 직접 만들고 공유하는 콘텐츠 발굴 프로그램 & 팟캐스트 개설 및 운영

산단의 이야기를 주민이 직접 발굴·제작하는 활동을 통해 지역에 대한 관심 및 자부심 제고 / 주민 팟캐스트 제작자 양성을 통해 콘텐츠 기획·제작·운영 역량 강화 / 주민주도의 자생적 운영이 가능한 기반 마련 / 팟캐스트 운영을 통한 산단 구성원(청년 근로자, 주민 등) 간 가벼운 연결·소통 활성화

주요 내용

소프트웨어(활동, 프로그램 등) : 주민 참여 기반 산단 특화 이야기 콘텐츠 발굴·공유

1산단 이야기 콘텐츠 발굴 프로그램 / 주민 팟캐스트 제작자 양성 교육 운영 / 1산단의 이야기·소식을 담은 주민 주도 팟캐스트 운영

휴먼웨어(네트워킹, 인적 자원 발굴·양성 등) : 주민 제작자 육성 및 지역자원을 연계한 운영 기반 구축

주민 팟캐스터 발굴 및 양성 / 팟캐스트 운영조직 구성 및 육성, 육성 총괄 PD 운영 / 지역 내·외 미디어 기관·공동체와의 연계·협력을 통한 운영기반 강화 / 산단지원 공공기관·기업과의 협력기반 구축

하드웨어(공간, 시설 등)

팟캐스트 제작·운영을 위한 공간 및 시설

추진 계획

2차 년도 : 콘텐츠 발굴 및 주민 참여 모델 구상

콘텐츠 발굴 프로그램 운영 및 피드백 수집 / 주민 팟캐스트 제작자 양성 교육 및 피드백 수집, 협력체계 구축 / 초기 운영 모델 구상

3차 년도 : 팟캐스트 운영 조직 육성 및 모델 구체화

팟캐스트 운영 주민 발굴 및 운영조직 구성 / 주민 팟캐스트 제작 심화교육 및 피드백 수집 / 팟캐스트 파일럿 운영 / 팟캐스트 운영 모델 구체화

4차 년도 : 팟캐스트 운영 및 비즈니스 모델 구축

팟캐스트 운영 / 자생적 활동 기반 구축 / 공모사업 참여 / 비즈니스 모델 구체화



“정작 이 곳을 잘 몰라요,
산단에도 나눌 얘기가 많은데”

과제별 아이디어 9



10

한 장의 아이디어로

혁신하는

청년-기업 상생 프로그램

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

과제별 아이디어 10



Keywords

#구미형 액셀러레이팅
#아이디어 실험·성장
#빠른 실행·검증
#제조자원 혁신
#기업 혁신역량 강화
#청년진로 확장
#신제품 아이디어 발굴
#신사업 발굴

MADEⁱⁿGUMI

추진 배경

청년의 주체적 아이디어 실현의 한계와 지역 기반 강소기업의 신사업 아이템 발굴의 한계를 연결한 문제해결 필요

문제점 : 청년의 주도적 일자리 창조, 신사업 탐색의 한계 / 기업의 신사업 발굴, 신산업으로의 전환 한계

원인 : 제조 및 생산에 최적화된 경직된 일자리 구조 / 혁신에 보수적인 기업 문화 / 창의적·협력적 산업구조 부재

니즈 : 청년, 기업 상호 간의 결핍을 채울 수 있는 돌파구 필요

추진 목표

구미형 혁신 액셀러레이팅 모델 개발

아이디어를 가진 청년·스타트업과 축적된 생산 노하우와 기술력을 가진 기업을 연결하는 혁신 액셀러레이팅 모델
청년과 기업이 팀을 이뤄 정의된 문제에 대해 짧은 기간 동안 집중적으로 아이디어를 구체화하고 프로토타입을 개발 및 테스트

핵심 문제를 해결하기 위한 기획과 실행이 통합된 프로그램으로 청년은 아이디어를 현실로 만들고 기업은 신사업 아이템을 발굴

주요 내용

소프트웨어(활동, 프로그램 등) : 빈도 높은 실험과 사업화 연결

Pain point mapping 기반 미션 정의 & 매칭 프로세스 / 빈도 높은 실행과 책임감 있는 참여 구조 / 아이디어·프로젝트 검증을 통한 사업화 / 전문 액셀러레이터 활용과 양성 / 구미형 혁신 액셀러레이팅 모델 개발

휴먼웨어(네트워킹, 인적 자원 발굴·양성 등) : 제조 자원을 혁신 촉매제로 전환

지역 대학 및 연구기관 연계 / 지역 대학 및 연구기관 연계 / 액셀러레이션 코디네이터 양성

하드웨어(공간, 시설 등) : 개방형 협력 공간

자료실 / 빠른 실행 및 검증 공간·시설 / 오피스 룸

추진 계획

2차 년도 : 파일럿 및 기반 구축

청년-기업 매칭 프로세스 & 시스템 개발 / 파일럿 운영 및 피드백 수집 / 전문가 풀 구축 및 양성 교육 / 지역 연계 기반 마련

3차 년도 : 파일럿 고도화 및 프로세스 표준화

파일럿 확대 운영, 평가 및 검증 체계 마련, 양성 교육, 지역 연계 기반 마련

4차 년도 : 모델 완성 및 자립화 기반 마련

모델 완성 / 성과 확산 및 홍보 / 자원 확보 계획 / 일자리 창출 기반

“혼자가 아니라 함께

아이디어를 완성하고 싶어요”



기대효과

AS-IS

과제 운영 전

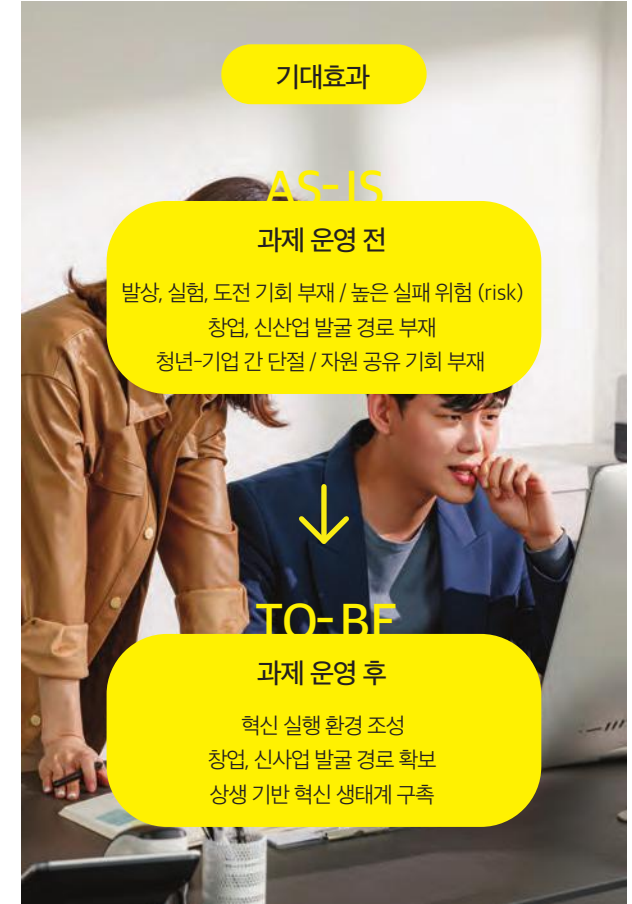
발상, 실험, 도전 기회 부재 / 높은 실패 위험 (risk)
창업, 신산업 발굴 경로 부재
청년-기업 간 단절 / 자원 공유 기회 부재



TO-BE

과제 운영 후

혁신 실행 환경 조성
창업, 신산업 발굴 경로 확보
상생 기반 혁신 생태계 구축



과제별 아이디어 10



11

인생 설계를 위한 코칭, 라이프 디자인

자기의 삶과 공동체의 삶을 더 풍요롭고 의미 있게 만들기 위한 삶의 방식을 찾고 설계 하는 일련의 과정

자기 탐색, 학습, 진로, 취업 등 스스로 정한 문제나 과업 분야에 대한 실천 연습과 구체적인 피드백에 바탕 한 실질적 변화 체감

더 나은 삶을 위한 [계획-실행-개선 방향 탐색]의 과정에 대한 연습 및 경험 기회 필요

진로를 넘어 삶의 방식을 찾아가는 경로를 설계하는 코칭 모델 개발

하드웨어

1:1 프라이빗 코칭룸
다목적 강의실 / 회의실
라운지 형태의 개방공간

소프트웨어 / 프로그램

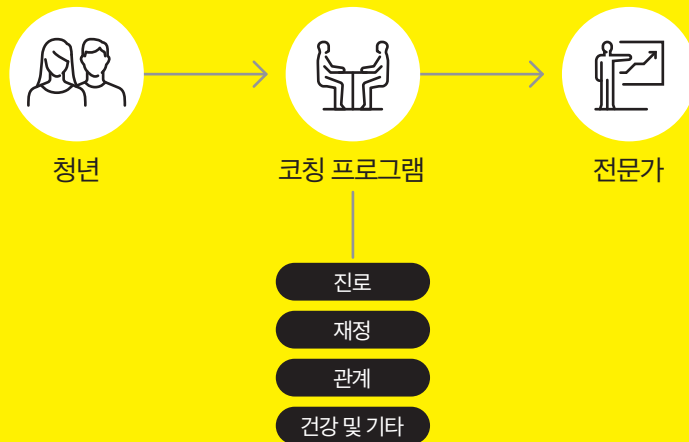
자기 탐색 및 비전 수립 프로그램
실천 연습 및 피드백 시스템 설계
학습 및 성장 플랫폼

휴먼웨어 / 네트워킹

전문 라이프 디자인 코치 양성
네트워킹 기반 피어코칭 그룹 운영
롤모델 및 멘토 발굴과 활용



“이 길이 내 길인지 불안해요
누구한테 물어보면 좋죠?”



12

제작 실험 플랫폼, 구미 리메이드 랩 Re:Made Lab

지역의 정신적 자산을 주민에게 전달하고 공유할 새로운 접근방식을 위해, 새마을운동을 현대적으로 재해석하여 연결하는 상징적 소재(시멘트 등)를 주민 창작을 통해 다시 빚어내는 실물 제작 플랫폼

새마을운동 초기 농촌의 기반 시설을 개선하고 도약하게 한 핵심 소재이자 구미 산업단지 성장의 성과인 수출탑을 만든 재료인 시멘트 소재를 필두로 주민참여 공공시설물·산단 기념 굿즈 창작 / 공유 프로세스 설계

하드웨어

창작 스튜디오(메이커 공간)
전시 및 판매 가능한 상점 / 공간
창작물을 설치 활용 가능한 공간
(ex 랜드마크 내, 아름다운 거리 등)

소프트웨어 / 프로그램

주민참여 메이커 워크숍 프로그램 운영
산단 기념 굿즈 및 공공시설물 디자인 / 브랜딩
창작물 전시 및 아카이빙 / 지식재산권 확보

휴먼웨어 / 네트워킹

주민 크리에이터 양성 및 커뮤니티 활성화
프로그램 운영 PD발굴
전문가 / 기업 연계 협력 체계 구축



“구미하면 ‘혁신’, ‘해낸 적이 있다’는
자부심이 있는 곳이에요”



13

신산업·신성장 혁신 마인드셋, 구미국제디자인영화제

혁신 마인드 정착을 위한 신-산업기술 기반 디자인영화제, AI, 메타버스, 미디어 콘텐츠 등 미래 기술을 디자인, 영상 창작에 접목하여 경쟁력 있는 도시 포트폴리오 구축

창의적 인재-기술-산업 융합 생태 구축 기반 창의 도시로의 구미 브랜딩

예술 행사가 아닌, AI와 메타버스를 활용하는 미래 인재와 지역산업을 연결하는 실질적 혁신플랫폼 구축 / 디자인 및 기술 융합 분야의 전문 영화제

하드웨어

창작스튜디오(관내 기관 및 자원 연계)
콘텐츠 IP팝업 숍 / 전시,
미디어 파사드

소프트웨어 / 프로그램

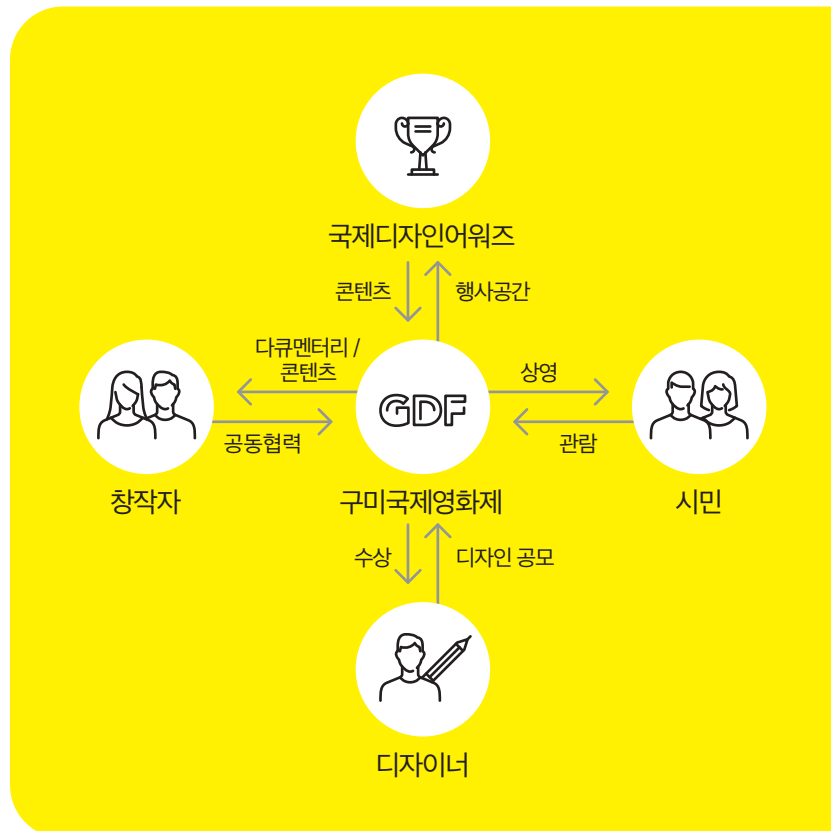
1차 AI/메타버스 영상제 및 공모전
혁신디자인 다큐멘터리 상영
초청 디자이너 세미나 / 포럼
지역기업-청년 매칭 기반 콘텐츠 개발 프로그램

휴먼웨어 / 네트워킹

글로벌 전문가 네트워크 구축 및
지역 청년 인재 발굴 / 양성



“우리도 영상, 미디어, 음악,
창작 콘텐츠에 엄청 관심 많아요”



14

주차 연계 체류형 놀이공간, 멀티그라지 아지트 Multi Garage

남자들의 관심 분야인 자동차를 중심으로 한 놀이 & 커뮤니티 문화, 접근성을 높이는 핵심 요소인 주차라는 기능 요소와 남성들의 놀이에 대한 강한 욕구를 연결

주차 인프라를 중심 기능으로 한 체류형 놀이 공간 제안, 이곳에서의 활동이 주차에 그치지 않고 세차, 정비부터 자동차 동호회 모임 / 이벤트, RC카 플레이까지 성인 남성들의 주요 관심사 공유 및 놀이 중심 커뮤니티 활동으로 확장, 이를 통한 수익모델 개발

하드웨어

자동차 관련 취미·커뮤니티 활동이 가능한 다목적 공간
세차 & DIY 정비 존
플레이 그라운드
라운지 / 커뮤니티 존

소프트웨어 / 프로그램

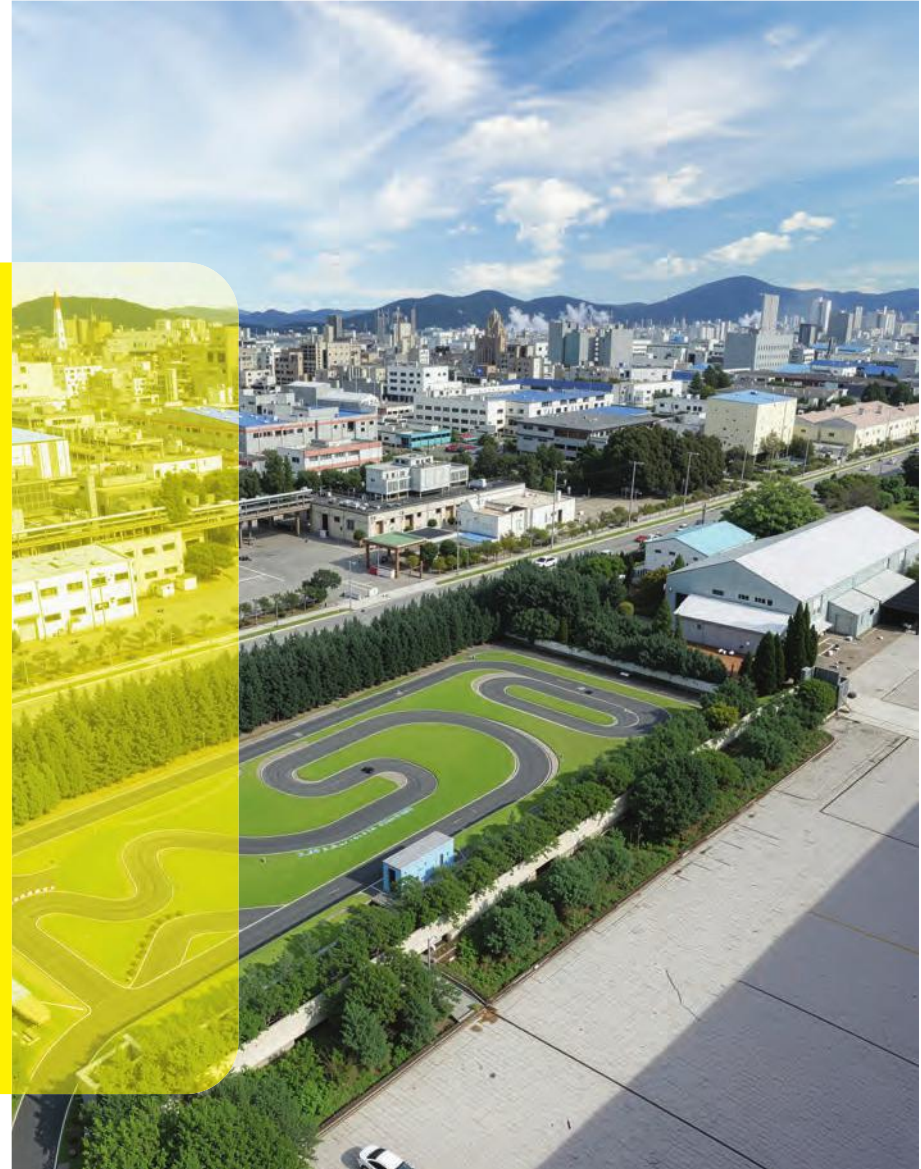
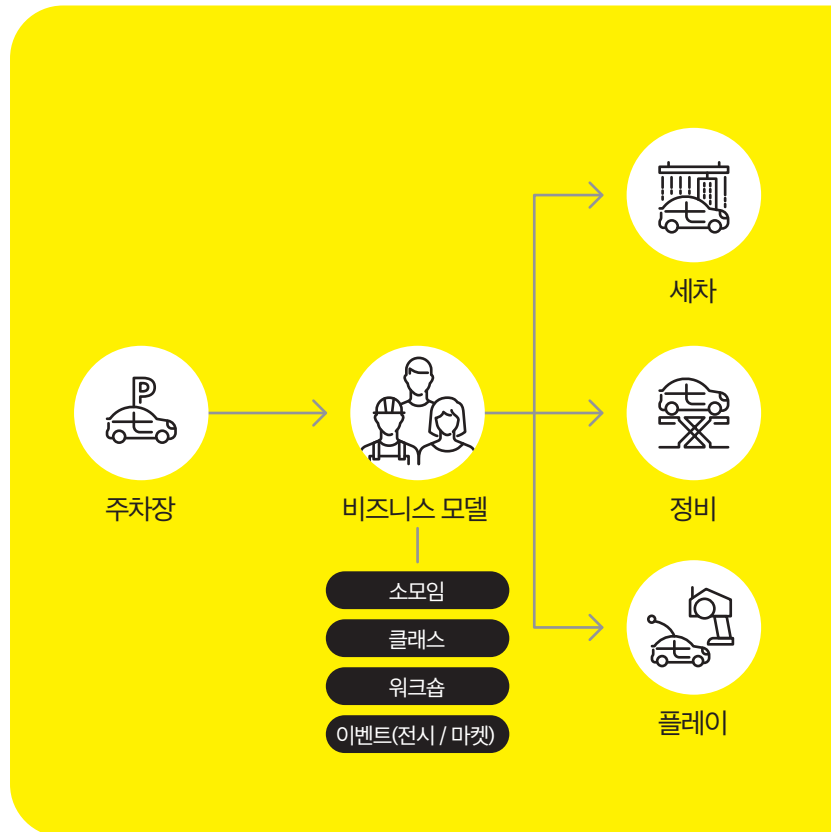
다양한 주제, 짧은 운영주기에 기반한 다이나믹
정기 클래스 기획 및 운영
비-정기 워크숍 운영
이벤트

휴먼웨어 / 네트워킹

지역 동호 모임, 소상공인과의 협업
지역 동호인 모임과 소상공인 중심 네트워킹 및
전문가 풀 구축



“나도 아이들처럼 자동차를 가지고
그냥 놀고 싶어요”





구미1국가산업단 문화선도산업단 청년디자인리빙랩 1차년도 과제 결과

옵티미디어이 사는 요새
Opti-Median's Fortress