

< 서식2-8 > 국민디자인과제 추진실적(지표 4-가)

제 목	청소년 복합문화 놀이터 만들기	담당부서	전라남도 곡성군 기획실
지표명	4-가. 2)정부3.0 국민디자인과제 우수사례	담당자 (연락처)	최철호 (061-360-8269)

주관부서	관광문화과	유관부서	행정과, 복지실
추진 내용	<ul style="list-style-type: none"> ○ 국민디자인단 구성 <ul style="list-style-type: none"> - 서비스디자이너 1, 전문가 2, 일반국민 3, 정책수요자 3, 정책공급자 2 ○ 활동기간 및 내용 <ul style="list-style-type: none"> - 활동기간 : 2016. 6. ~ 10. - 활동내용 : 사전모임 1회, 코크리에이션 워크숍 6회, 파트미팅 3회 (경험관찰 및 심층인터뷰, 우수사례 벤치마킹 등) ○ 도출 성과 <ul style="list-style-type: none"> - 청소년 복합문화공간 조성(안) : 다행(多幸), 청소년프리존 <ul style="list-style-type: none"> ※ 다행(多幸) : 다양한 행복이 있는 공간 - 청소년 운영위원회 활성화 방안 : 천만다행(千萬多幸)함 <ul style="list-style-type: none"> ※ 천만다행(千萬多幸)함 : 천가지 만가지 다양한 행복 상상함 - 농촌지역 맞춤형 진로·체험활동 방안 : 다중지능, 늘봄사람책, 도제식 사람책 		
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> ○ 청소년 전용 거점 공간 조성으로 건전한 또래문화 형성 ○ '천만다행함'을 통해 청소년들의 욕구와 의견을 선정·숙성시켜 군정에 지속적으로 반영함으로써 청소년의 자존감과 주인의식 고취 ○ 다양한 진로체험활동을 통한 숨어있는 재능발견과 실질적 미래 설계에 도움 		
향후 계획	<ul style="list-style-type: none"> ○ 도출된 정책에 대한 검토를 통해 세부실천계획 수립 후 조기 실행 ○ 지속적인 청소년 의견 반영을 통해 서비스 및 추진체계 고도화 		

붙임

증빙자료(최종 결과 보고서)

2016년 정부3.0 국민디자인과제 결과보고서

청소년 복합문화놀이터 만들기

2016. 10. .



전라남도 곡성군

1

청소년 복합문화놀이터 만들기

□ 현황 및 문제점

○ 청소년 전용 시설 및 정책 부족

- * 인구 비중 32%를 차지하는 노인에 비해 5% 정도를 차지하는 청소년층에 관심과 정책적 배려 부족으로 정책의 사각지대 발생

○ 청소년 여가 활동에 대한 부정적 시선

- * 곡성레저문화센터 인근에서 보드, 자전거 등 여가를 즐기는 청소년에 대해 주변 어른들의 부정적 인식

□ 정책 추진 내용

○ 청소년 문화 공간 조성

- * 곡성레저문화 센터 주변에 자유롭게 보드를 탈 수 있는 ‘청소년 프리존’을 조성하고, 청소년 전용 복합문화쉼터 ‘다행’을 조성하여 휴식과 놀이를 통해 자연스러운 또래문화 형성의 장으로 활용
- * 청소년들의 생각과 의견을 군정에 반영하여 청소년이 군민으로서의 군정에 참여할 수 있는 공식 채널 ‘천만다행함’ 운영

○ 농촌맞춤형 진로·직업 체험

- * 다중지능검사에서부터 도제식 사람책 운영까지 단계적이고 현실적인 진로·직업 체험을 통해 자신의 재능을 발견하고 미래를 설계할 수 있는 토대 제공

□ 국민디자인단 운영 성과

○ 청소년들의 욕구에 부합하는 전용공간 및 정책 디자인

- * 소외됐었던 청소년들의 욕구에 따라 청소년 정책의 마중물 역할을 할 수 있는 공간과 향후 지속적으로 청소년의 의견을 반영할 수 있는 정책 마련

□ 현황 및 문제점

○ 디자인단 의견 및 연계 사업 변동으로 사업 추진 지연

- * 당초 연계 예정이었던 작은영화관이 대상지가 변경됨에 따라 국민디자인 사업 방향 및 사업담당자 변경 등으로 디자인과제 추진 지연

1 청소년 복합문화놀이터 만들기

과제 분류	특화과제	주관 기관 (협업/관련 기관)	관광문화과 (행정과, 복지실)
과제 담당자	서형규 과장 (박병규 주무관)	담당자 전화번호	사무실 : 061-360-8343 H.P : 010-8976-6195

가. 현황 및 문제점



□ 군내 청소년 인구 현황

- 청소년의 인구는 13세부터 18세까지 1,609명으로 전체인구의 32%를 차지하는 노인인구에 비해 매우 적음.

2016년 9월 기준 13~18세 청소년 인구현황

계	읍	오곡	삼기	석곡	목사동	죽곡	고달	옥과	입	검	오산
1,609	521	87	60	135	45	80	42	316	183	69	71

□ 군내 청소년을 위한 시설 부족

- 노령인구가 많아 대다수의 복지시설은 노인복지시설로 구성됨.
- 대표적 청소년 복지시설로는 1318해피존, 문화의 집이 있음.
- 민간기관의 프로그램 및 시설의 한계로 수용인원에 비해 수요가 많음.
- 관내 청소년 여가 공간으로는 PC방, 코인 노래방을 주로 이용하고, 대부분의 체육시설 역시 어른들이 전용하고 있어 청소년 이용 불가.

| 곡성군내 체육시설 및 청소년 복지시설 현황 |

구분	복지시설 현황 및 특징
군내 체육시설	게이트볼장 13개, 수영장 3개, 테니스장 2개, 동내체육시설(운동장) 24개
레저문화센터	실내체육관 내 농구코트 보유 실외 잔디구장, 족구장 보유

문화의 집	오후 1시 ~ 오후 8시(학기중) / 연중무휴 방과후아카데미, 진로상담실 운영 위(wii)게임방, 북카페, 댄스연습실, 노래방, 밴드연습실 보유. 당구, 탁구 등 체육시설 보유
1318해피존	오후 1시 ~ 오후 9시(학기중) / 귀가차량 운행 식사 지원(학기중:저녁/방학중 :점심) 동아리활동 지원, 지역 재능기부를 통한 연계 프로그램 운영 (예: 캘리그래피, 드럼교실, 종이접기 활동, 이웃의 책장이야기 등)

□ 청소년 체육시설 및 쉼 공간의 부재

- 앉거나 쉴 수 있는 공간 등의 부재로 건물의 자투리 공간을 활용하여 여가를 즐기고 있음.
- 체육시설인 수영장, 테니스장 등은 성인 동아리의 이용으로 청소년이 이용하기에 다소 어려움.
- 체육시설의 부족으로 체육문화센터의 1층 넓은 공간에서 활동하고 있으나 안전성과 소음문제로 군민의 민원제기 발생함.
- 학업보다는 놀이에 관심 많고, 일정한 구획 없이 여기저기 활보하는 청소년들에게 어르신 및 관계자들 부정적으로 바라봄.



| 정책수요자 설정을 위한 현장조사를 통해 확인한 청소년의 취미생활 모습 |

□ 정책대상자 설정

- 접근성이 용이하면서 실외활동을 선호하는 14~16세 중학생
 - 곡성군 내 14~16세 청소년은 800여명으로 수요자 맞춤형 서비스 제공이 용이함.
 - 장기적으로 정책 서비스가 다른 연령층까지 파급되리라는 시위 효과 가능성 기대함.
- 서브타겟으로 관내 거주하는 17~19세 고등학생까지 포함
 - 청소년 관련 정책 및 시설이 전반적으로 부족한 상황에서 특정 연령이나 특정 계층을 위한 정책보다는 청소년을 포괄적으로 수용하는 정책이 우선적으로 요구됨.

□ 정책 목표

청소년 주체 문화센터

청소년운영위원회의 활성화

- 청소년 운영위원회과의 협약
 - 청소년과 지자체의 소통창구 역할
- 청소년의 목소리를 모아 안건발의
- 월 1회 운영하는 퓌방마켓의 청소년존 개설/운영
- 청소년 동아리 지원정책 확대
 - 청소년이 사용가능한 체육 시설/시간 및 공간 확보



청소년 전용 문화공간 및 동아리 활동 지원

- 지속적인 청소년과의 소통을 위한 청소년 복지공간 필요
- 지자체의 직접관리와 청소년 주체운영이 이루어 질 수 있는 시스템 구축

소수정예의 도제식 사람책 운영

- 지역내 사람책프로그램과의 연계
- 효과적인 진로상담을 위한 소수인원(학생) 선정
- 연 2회 도제형식 진로상담프로그램 운영성과 전시회 진행(계획)

□ **소요예산 : 3,552백만원**

- 다중기능 직업체험관 조성 : 3,500백만원
- 청소년 복합문화공간 조성(특교) : 50백만원
- 청소년 참여활동 지원 : 2백만원

□ **추진기간 : 2016년 6월 ~ 2017년 6월**

□ **정책 추진체계**



□ **정책별 추진 일정**



○ 청소년 문화 공간 조성(특교)

청소년 프리 존(Free Zone)	청소년들의 문화쉼터‘다행(多幸)’
<ul style="list-style-type: none"> * 사업타당성 및 추진 여부 검토 : ‘16. 10. ~ 11. * 예산 편성 : ‘17. 1. ~ 2. * 실시 설계 및 착공 : ‘17. 2. 	<ul style="list-style-type: none"> * 사업타당성 및 추진 여부 검토 : ‘16. 10. ~ 11. * 예산 편성 : ‘17. 1. ~ 2. * 실시 설계 및 착공 : ‘17. 2.

○ 농촌지역 맞춤형 진로·직업체험 활동

농촌지역 맞춤형 진로적성 교육	다중지능 직업체험관 조성
<ul style="list-style-type: none"> * 사업계획 수립 : ‘16. 3. * 진로적성 교육 운영 계약 : ‘16. 4. * 진로적성 교육 운영 : ‘16. 5. ~ 	<ul style="list-style-type: none"> * 진시물 설치 착수보고회 : ‘16. 6. * 직업체험관 기본계획 수립 : ‘16. 11. * 직업체험관 실시설계 : ‘17. 상반기 * 직업체험관 내부 공사 착공 : ‘17년 하반기

○ 유형별 맞춤형 사람책 운영

약속없이 만나는 사람책 (가칭 ‘늘봄 사람책’)	소규모 도제식 사람책 운영(가칭)
<ul style="list-style-type: none"> * 사업타당성 및 추진 여부 검토 : ‘17. 2. * 사업 계획 및 운영방법 수립 : ‘17. 3. * 자원봉사 모집 : ‘17. 4. ~ 5. * 사람책 운영 : ‘17. 6. ~ 	<ul style="list-style-type: none"> * 사업타당성 및 추진 여부 검토 : ‘16. 11. ~ 12. * 사업 계획 및 운영방법 수립 : ‘17. 2. * 도제 및 문하 모집 : ‘17. 3. ~ 4. * 도제 운영 : ‘17. 5. ~

□ 디자인단 명칭 : 발그래. 국민디자인단(발칙한 그대가 내일을 연다)

□ 발그래. 국민디자인단 B.I.

- 디자인단 구성원이 직접 디자인안 2건 제작
- 온오프라인 설문조사를 통해 최종 선정 : 1안



□ 국민디자인단 구성(11명)

- 서비스디자이너 : 인포메이션 디자인 등을 전공한 전문가로 서비스디자인방법을 적용한 코크리에이티브 워크숍을 진행하고, 수요자 현장 인터뷰 등을 진행함.
- 전문가 : 관내 유일한 대학에서 시설 및 문화 관련 교수 2명
- 일반시민 : 디자인을 전공한 시민 1명과 관내 청소년 문제에 관심이 많은 1318 청소년지원단장 1명, 곡성군에 애정에 많은 청년 1명으로 구성함.
- 정책 수요자 : 정책의 고객인 청소년 의견을 위해 관내 고1~고3 학생 3명(남1, 여2)로 구성함. 회의 시간이 학업 시간인 오후 1시~2시 사이임에도 회의에 참여하는 열정을 보였음.
- 공무원
 - 정부3.0 담당자 : 디자인과제 추진현황을 총괄 관리하고, 관련 아이디어 등을 제공함.
 - 사업담당자 : 관련 현황을 제공하고 추진여부 등을 검토 및 실행함.

□ 서비스 디자인 프로세스 진행(세부사항 첨부2 참조)

① 발견하기(Discover)

- 청소년, 청소년 관련 종사자들을 대상으로 심층 인터뷰 및 관찰 조사를 통해 정책수요자 세그먼트, 이해관계자 파악, 니즈파인딩 등 수행

② 정의하기(Define)

- 대표적인 퍼소나를 2명 설정하고 고객여정지도를 작성함으로써 수요자의 욕구와 페인포인트를 분석하여 서비스 목표를 수립

③ 발전하기(Develop)

- 브레인스토밍, 유사사례 벤치마킹, 인터뷰 등을 통해 서비스컨셉트를 개발하고 정책 및 프로그램을 구체화함.
- 특히 청소년 쉼터를 어떻게 조성하느냐에 대한 논의가 활발하였음.

④ 전달하기(Deliever)

- 서비스흐름도, 스토리 보드를 작성하여 서비스 과정을 시각화하고, 특히 청소년 문화쉼터 '다행'에 대한 3D 렌더링 프로토타이핑을 실시하여 청소년들의 요구에 맞게 보완함.

□ 국민디자인단 정책 개선방안(세부사항 첨부2 참조)

① 청소년 복합문화공간 조성



○ 청소년이 편하게 머무르고 참여할 수 있는 '문화공간'

- 머무르는 시간과 유형에 따른 문화쉼터 조성
→ 시간과 유형에 따라 4가지 기능의 공간으로 쉼터 조성

[첨부2 참고]

- 청소년들의 다양한 욕구를 포괄할 수 있도록 특정한 기능보다는 일반적 기능을 수행할 수 있는 공간으로 조성
- 청소년 참여위원회의 활동을 통해 청소년 참여의 외연을 확대하고 내연을 심화시켜 청소년 문화의 거점 역할 수행하고, 사람책 등을 활용한 새로운 서비스와 연계

○ 안전하게 놀수 있는 청소년 프리존(FREE ZONE) 조성

- 운동공간에 대한 구분 없이 청소년과 보행자(또는 오토바이)가 예측불가능한 각자의 심리적 기준선에 의지하다보니 사고 위험 상존하여 안전한 환경조성 필요
- 프리존 외곽에 부드러운 단차 또는 라인을 조성하여 오토바이 등의 진입을 자연스럽게 막고 환풍구 등 위험요소 등에 공공디자인 조형물 설치
- 안전성 확보를 통해 불안감 없는 청소년 활동 보장하고 서로의 공간을 침범하지 않고 상호 인정함으로써 청소년과 어른의 공존

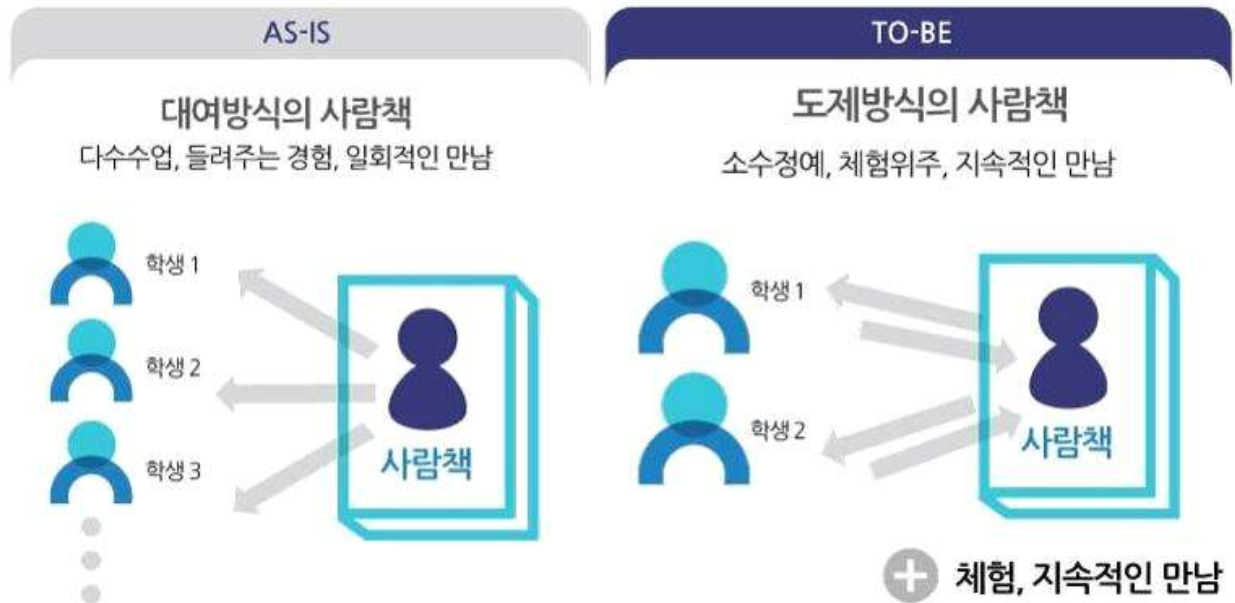
□ 청소년운영위원회 활성화



○ 청소년자치활동기구인 ‘청소년운영위원회’ 활성화

- 청소년들의 목소리가 회의에서만 끝나지 않고 군정에 제안하거나 반영시킬 수 있도록 청소년 문화공간 ‘다행’ 을 거점으로 하여 지자체와의 지속적인 커뮤니케이션
- 천만다행(千萬多幸)함 설치 : ‘천가지 만가지 다양한 행복상상’ 이라는 주제로 청소년들의 의견을 들을 수 있는 함을 설치하여 분기 또는 반기에 청소년 참여 위원회 정례 회의에서 접수된 의제를 선정 및 발전시켜서 군 청소년 정책에 반영

□ 농촌지역 맞춤형 진로·체험 활동



○ 다중지능을 통한 청소년 자기 알기

- 다중지능 및 학습생활평가 검사를 통해 청소년의 강점을 파악하고 발달시켜야 할 재능 선정
- 다중지능 검사결과에 따른 맞춤형 진로 적성 캠프 프로그램으로 인적성 진로개발 캠프 추진
- 일회적 검사로 끝나지 않고 지속적인 사후관리를 위한 온라인 재능관리시스템 구축

○ 언제라도 '늘봄 사람책' 운영

- 청소년 문화 공간 '다행(多幸)' 에 주말마다 사람책이 상주
- 주말에 '다행(多幸)' 에 청소년만 있을 경우 안전 등 사고위험이 있어 청소년은 불안해하고 시설관리자는 부담감을 느낌
- 방문 청소년이 원할 시 상담 및 실습 등 진행하되 먼저 활동할 것을 제안하지 않음으로써 부담감 제거
- 특정한 욕구 없이도 가볍고 편하게 사람책을 만나게 됨으로써 사람책에 대한 초기 접근성 향상

○ 소규모 맞춤형 도제식 사람책 운영

- 단순 흥미를 넘어선 학생들을 대상으로 도제식 사람책 운영
- 똑방마켓에 참여하여 도제교육의 결과물 전시 또는 판매를 통해 교육과 현실을 연계한 실질적 진로·직업 교육 체험
- 흥미 위주의 일회성 진로 체험을 탈피하여 자격증 등 전문적 능력 습득
- 초기 탐색 단계의 진로·직업 교육에 머무르고 있는 현재의 한계를 극복하고 실질적 성과를 창출

라. 특화과제 사업 운영 성과



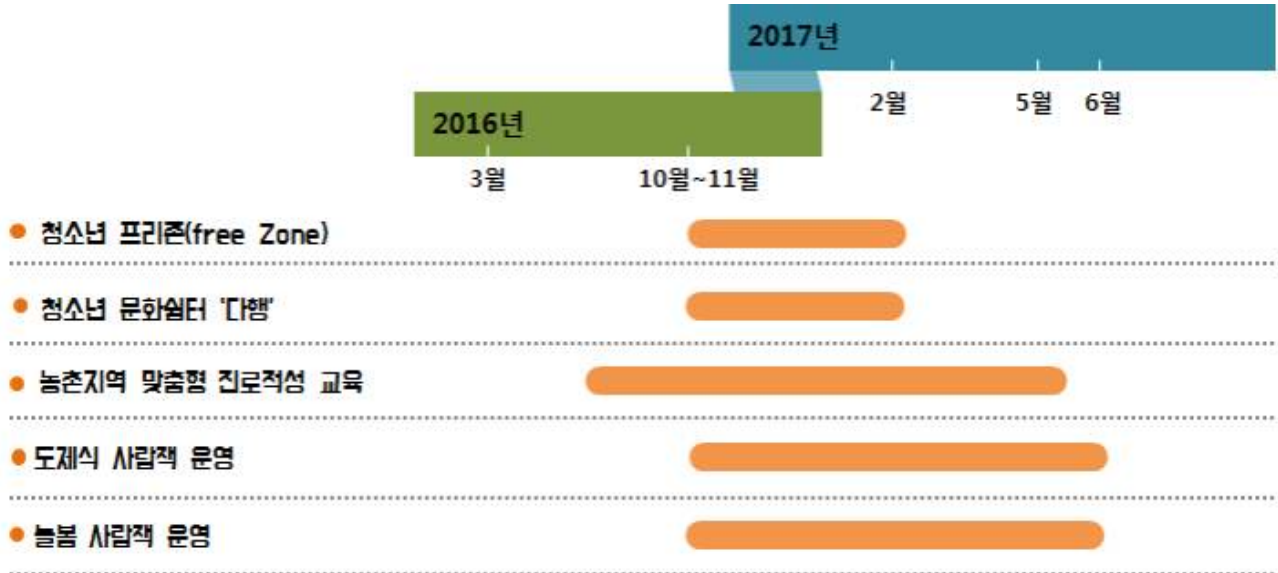
□ 특교세 사업 추진 계획

- 최종 결과 보고서 작성 : '16. 10.
- 사업부서(관광문화과) 검토 : '16. 11. ~ 12.
- 시설 공사 착공 : '17. 2.

□ 운영상 문제점

- 의제설정부터 국민이 참여해야 한다는 디자인단 의견에 따라 최초 과제에서 계획이 일부 변경되는 등 최종 결과 도출이 지연됨.
- 또한 당초 청소년 문화 거점의 핵심시설로 보았던 작은영화관이 내부 사정에 의해 사업대상지가 변경되고, 디자인단 내에서 정책 방향이 변경됨에 따라 특교세 사업 담당자가 여러차례 변경되며 특교세 사업 추진이 지연되었으나 결과가 최종 정리됨에 따라 '17년 1분기 내 추진 완료 예정

□ 국민디자인 제안 정책 향후 추진 일정



○ 청소년 프리존 및 문화쉼터 '다행'

- 본예산 계상 : '16. 10.
- 세부계획 수립 : '16. 11. ~
- 실시설계 : '17. 1. ~
- 착공 : '17. 2.

○ 청소년 운영위원회 활성화

- 청소년 운영위원회와 세부 추진 계획 협의 : '16. 12.
- 천만다행함 제작 및 설치 : '17. 2.
- 청소년 운영위원회 선정 및 제안 안건 반영 : 반기

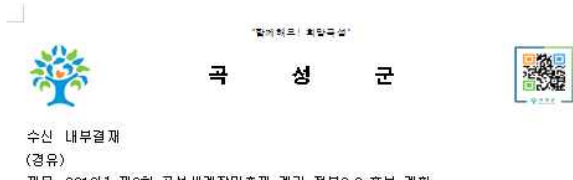


○ 농촌지역 맞춤형 진로적성 교육(도제식 사람책, 늘봄 사람책)

- 타당성 및 추진여부 검토(사업부서) : '16. 11. ~
- 사업계획 및 운영방법 수립 : '17. 3. ~
- 자원봉사 모집 : '17. 4. ~ 5.
- 사람책 보완 운영 : '17. 6. ~

□ 곡성세계장미축제를 통한 오프라인 홍보


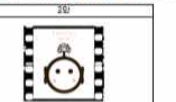


○ '16. 5. 20. ~ 5. 29.까지 10일간 개최된 곡성세계장미 축제에서 국민디자인을 홍보하여 군민과 관광객에게 정부3.0 국민디자인에 대한 인지도 향상

* 홍보방법 및 내용 : 리플릿(국민디자인 내용 포함) 배부 및 B.I. 선정 설문조사

 <p>곡성군</p> <p>수신 내부결재 (경유) 제목 2016년 제6회 곡성세계장미축제 계기 정부3.0 홍보 계획</p> <p>우리 지역 최대 행사인 2016년 제6회 곡성세계장미축제를 기념하며 정부3.0의 확산과 생활화를 위해 아래와 같이 정부3.0 퀴즈대회 등을 실시하고자 합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 기 간 : '16. 5. 20.(금) ~ 5. 29.(일) ○ 장 소 : 잔디광장(기획실 행사부스 내) ○ 내 용 <ul style="list-style-type: none"> - 정부3.0 퀴즈 대회 : 3문제 중 2문제 이상 맞추면 경품 지급 * 경품 수신 시 추첨 기회 부여 - 홍보물플릿 배부 : 국정 및 군정 주요 정부3.0 시책 홍보 - 국민디자인 디 설문조사 : 자체 개발 디 2권에 대한 선호도 조사 <p>붙임 1. 정부3.0퀴즈 1부, 2. 홍보물플릿(안) 1부, 3. 국민디자인단 디 선호도 조사 1부, 끝. ㄱ</p> <hr/> <table border="1"> <thead> <tr> <th>주최기관</th> <th>기획실</th> <th>기획실</th> <th>연락처</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>협조기관</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>사업 기획실-6347</td> <td></td> <td>협조</td> <td></td> </tr> <tr> <td>☎ 87836</td> <td>전화번호</td> <td>곡성군</td> <td>곡성군</td> </tr> <tr> <td>☎ 87836</td> <td>팩스번호</td> <td>081-360-2674</td> <td>http://www.gokseong.go.kr</td> </tr> <tr> <td>☎ 87836</td> <td>전화번호</td> <td>081-360-2674</td> <td>de.myo@korea.kr</td> </tr> </tbody> </table>	주최기관	기획실	기획실	연락처	협조기관				사업 기획실-6347		협조		☎ 87836	전화번호	곡성군	곡성군	☎ 87836	팩스번호	081-360-2674	http://www.gokseong.go.kr	☎ 87836	전화번호	081-360-2674	de.myo@korea.kr	<p>[지역] 곡성군, 제6회 곡성세계장미축제서 정부3.0 알리기 나서</p> <p>기사입력 2016.05.26 16:46 최종수정 2016.05.26 16:46</p>  <p>[아시아경제 노해섭 기자] 곡성군은 20만명 이상의 방문객이 찾아오는 곡성세계장미축제(2016. 5. 20 ~ 5. 29.)를 계기로 정부3.0 퀴즈대회, 홍보물 배부, 국민디자인단 BI 선호도 조사 등 정부3.0 대국민 리기에 적극 나서고 있다.</p> <p>노해섭 기자 nogary@
<©세계를 보는 창 경제를 보는 눈, 아시아경제(www.asiae.co.kr) 무단전재 배포금지></p> <p>관련 기사</p>  <p>곡성을 행복하게 만드는 군민 중심의 즐거운 행정 혁신</p> <ol style="list-style-type: none"> 행복을 군민에게 <ul style="list-style-type: none"> - 휴대텍시 서비스: 교통 사각지대(0비 문제)2016년 10월 1일부터 1,000원 이하 요금 - 농어촌버스 단일요금제: 지역 환경면 아늑한 갈 수 있어, 지역 내 버스 요금 1,000원 이하 - 행복출산 원스톱 서비스: 임차에서 행복태양~ 임차에서 행복태양 후 출생면 세제 혜택(당시 100% 지원) - 안심상속 원스톱 서비스: 상속재산 관련에 확인할 수 있어, 상속재산 관련에 확인할 수 있어, 상속재산 관련에 확인할 수 있어 - 희망곡성 친절인원실: 주민 중심의 민원심의회 - 희망곡성 친절인원실: 주민 중심의 민원심의회 - 희망곡성 친절인원실: 주민 중심의 민원심의회 군정은 유능하게 <ul style="list-style-type: none"> - 국민디자인단 운영: 국민이 직접 참여를 하게된다. 민 소(소)1000원 이하, 민 소(소)1000원 이하, 민 소(소)1000원 이하 - 알리드림: 내게 맞는 공무원 서비스, 정부3.0의 실현을 위해 함께 노력 - 찾아가는 열린 군수실: 군에서 오는 민원이 민원사 담당자가 출근 후 찾아가서 해결 - 희망은 모두함께 - 소상공인 지원: 사업자 직접 지원으로 세금도 LP, 사업자 2차 보편 일자리 등 적극 지원할 수 있는 다채로운 지원 정보는 투명하게 <ul style="list-style-type: none"> - 주민참여 예산제: 투명하고 수요도 높은 예산 운용 - 예산 집행률 투명 예산 공개: 주민이 직접 참여 - 정책실명제: 정책수행의 책임성과 투명성 LP - 원문정보 공개: 국민의 알 권리를 지켜준다 - 정보공개: 정보공개제도 운영 - 정보공개: 정보공개제도 운영 - 정보공개: 정보공개제도 운영 <p>정부 3.0: 중앙정부의 적극 지원, 공유되고, 개방된 소통, 정책을 통해 국민에게 맞춤형 행정서비스를 제공하는 투명하고 유능한 서비스 정부 패러다임입니다.</p>
주최기관	기획실	기획실	연락처																						
협조기관																									
사업 기획실-6347		협조																							
☎ 87836	전화번호	곡성군	곡성군																						
☎ 87836	팩스번호	081-360-2674	http://www.gokseong.go.kr																						
☎ 87836	전화번호	081-360-2674	de.myo@korea.kr																						
<p>곡성세계장미축제 홍보 계획 공문</p>	<p>배부한 리플릿(덧면)</p>																								

□ B.I. 선정 온라인 설문조사를 통한 홍보

- 조사개요 : 국민디자인단 B.I.를 선정함에 있어 온라인 설문조사를 통해 객관적으로 최종안을 선정하고 주민들의 관심도 제고
- 설문기간 : 2016. 5. 21. ~ 2016. 6. 5.
- 참여자 수 : 157명

<p style="text-align: center;">국 성 군</p> <p>수신 수신자 발송 (경유) 제목 2016년 곡성군 국민디자인단 B.I. 선출도 조사 실시</p> <p>1. 우리군에서는 공공서비스 디자인 방법론을 통해 국민이 직접 참여하여 정책을 개선하고 신규 공공서비스를 디자인하는 2016년 곡성군 국민디자인단을 운영할 예정입니다.</p> <p>2. 이와 관련 국민디자인단 브랜드화를 위해 자체 개발한 B.I.에 대해 아래와 같이 선출도 조사를 실시하오니 전 직원 여러분의 참여 부탁드립니다.</p> <p style="text-align: center;">□ 수요도 조사 계획 □</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 기 간 : 2016. 5. 21.(토) ~ 6. 5.(일) ○ 대 상 : 전 국민 및 곡성군 공무원 ○ 방 법 <ul style="list-style-type: none"> - 현장 투표(기차마을 기획실 행사 부스) : 누구나 - 세움행정시스템(설문조사) 활용 : 전 직원 ○ 조사내용 : 국민디자인과제 2건에 대한 선출 B.I. 투표 <ul style="list-style-type: none"> - 과제 1 : 학문영광관 중심의 출촌 ■이더 인들기(발그래, 국민디자인단) <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>1항</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>2항</p>  </div> </div> <p style="text-align: center;">- 과제 2 : 지역 활성화 함께 하는 '마스터 셰프 곡성'(우리자음이나 국민디자인단)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>1항</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>2항</p>  </div> </div> <p>○ 협조사항 : 설문소원 및 읍면 전직원 참여, 끝.</p>	<p>모 과제인 '지역 청년들과 함께하는 마스터 셰프 곡성'이라는 주제로 지역의 요리 관련 학과 학생들을 대상으로 청년 창업을 위한 인큐베이팅과 지역 이색 먹거리 개발을 위한 경을 만들어 갈 예정입니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 국민디자인단 B.I. <ul style="list-style-type: none"> - 국민디자인단을 브랜드화하고자 B.I.를 자체적으로 개발 중입니다. 전문 영역이 아닌 민디자인단원들의 힘으로 비용을 들이지 않고 개발한 B.I. 중 최종안을 선정하고자 합니다. 비전문가들의 솜씨라 다소 부족한 면이 있지만 스스로 만들어가는 국민디자인의 모습이 비판 보다는 격려와 칭찬이 필요합니다. <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>대상자수</td> <td>801</td> <td>참여자수</td> <td>157</td> <td>참여율</td> <td>20%</td> </tr> </table> <p>Q 발그래, 국민디자인단 B.I.로 더 어울린다고 생각하는 것은 무엇입니까?</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>보기</th> <th>내용</th> <th>참여자수</th> <th>전체비율</th> <th>상대비율</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>무지개</td> <td>97</td> <td>12%</td> <td>62%</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>수들은 아이</td> <td>60</td> <td>7%</td> <td>38%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Q 우리자음이나 국민디자인단 B.I.로 더 어울린다고 생각하는 것은 무엇입니까?</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>보기</th> <th>내용</th> <th>참여자수</th> <th>전체비율</th> <th>상대비율</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>우리이콘</td> <td>73</td> <td>9%</td> <td>46%</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>셰프 모자</td> <td>84</td> <td>10%</td> <td>53%</td> </tr> </tbody> </table>	대상자수	801	참여자수	157	참여율	20%	보기	내용	참여자수	전체비율	상대비율	1	무지개	97	12%	62%	2	수들은 아이	60	7%	38%	보기	내용	참여자수	전체비율	상대비율	1	우리이콘	73	9%	46%	2	셰프 모자	84	10%	53%
대상자수	801	참여자수	157	참여율	20%																																
보기	내용	참여자수	전체비율	상대비율																																	
1	무지개	97	12%	62%																																	
2	수들은 아이	60	7%	38%																																	
보기	내용	참여자수	전체비율	상대비율																																	
1	우리이콘	73	9%	46%																																	
2	셰프 모자	84	10%	53%																																	
설문조사 실시 공문	설문조사 결과																																				

□ 군정 소식지 및 이장회보 등을 통한 매체 홍보

- 군 소식지(분기 1회), 동약소식지(월1회), 분기별 이장회보
- 발그래, 국민디자인단 추진 관련 보도

첨부1 : 국민디자인단 구성 및 활동 실적

첨부2 : 국민디자인단 추진시 애로사항 및 개선 건의사항

첨부3 : 서비스디자인 단계별 산출물

첨부1

국민디자인단 구성 및 활동 실적





□ 정부3.0 국민디자인단 B.I. 제작

- 디자인단 구성원이 직접 디자인안 2건 제작

1안		2안	
 <p>[기본형]</p> <p>분홍빛 테두리는 발그레한 사람의 표정을 표현하였다. 군민들이 지닌 다양한 빛깔의 생각을 담는다는 국민디자인단의 목표를 정부3.0 로고 이미지를 변용하여 분홍빛 테두리 안을 채워 넣는 방식으로 표현하였다.</p>		 <p>[기본형]</p> <p>작은영화관을 중심으로 이루어지는 사업을 감안하여 필름으로 테두리를 만들었다. 수요자의 의견을 중요하게 생각하는 점에서 귀를 크게 디자인하였으며 다양한 상상이 곡성군을 위한 희망의 나무가 될 것임을 곡성군 상징로고를 통해 표현하였다.</p>	
 <p>[활용형 1]</p>	 <p>[활용형 2]</p>	 <p>[활용형 1]</p>	 <p>[활용형 2]</p>

- 온오프라인 설문조사를 통해 최종 선정 : 1안

Q 발.그.레. 국민디자인단 B.I로 더 어울린다고 생각하는 것은 무엇입니까?

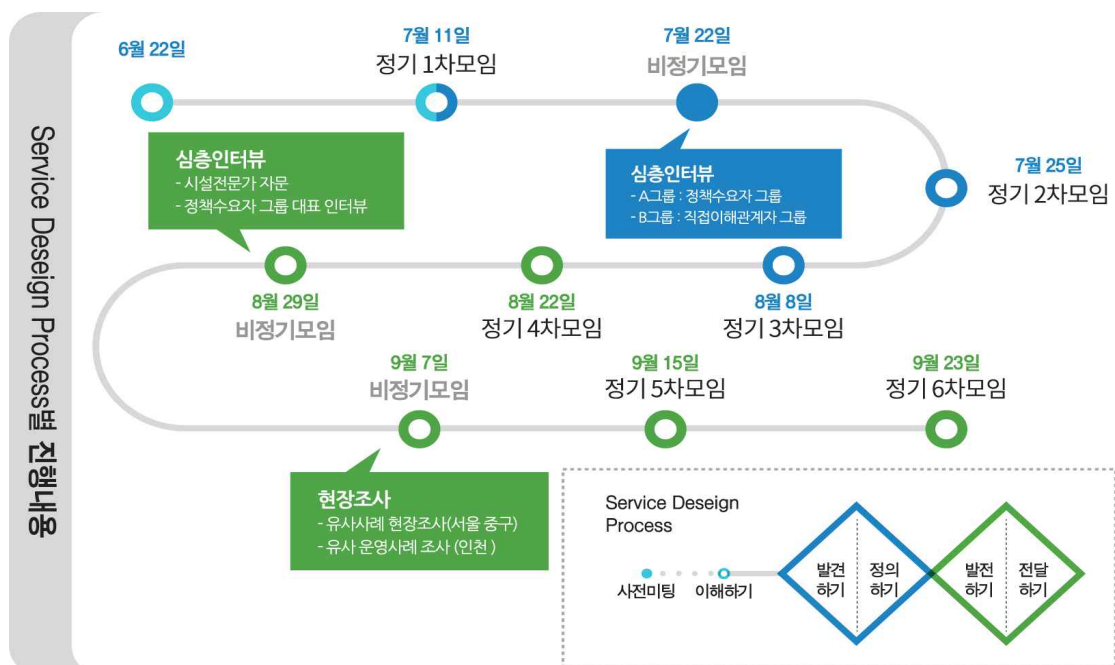
보기	내용	참여자수	전체비율	상대비율
1	 무지개	97	12%	 62%
2	 수줍은 아이	60	7%	 38%

□ 정부3.0 국민디자인단 구성

구분	소속	역할
서비스디자이너	심미희 팀장 (디자인더하다)	· 서비스디자인 프로세스 진행 · 인사이팅을 통한 정책 방향 제시
전문가 (교수 등)	최용수 교수 (전남과학대학교) 손혜경 교수 (전남과학대학교)	· 시설 및 문화콘텐츠 관련 전문 지식 제공
정책 수요자 (일반국민, 대학생, 업계·단체 등)	시 민	· 수요자 관점 아이디어 구체화 및 이해관계자 입장 아이디어 제시
	임채홍 대표 (생태디자인연구소)	
	김태현 간사 (희망곡성청년파트너)	
	오태형 단장 (1318청소년지원단)	· 수요자 관점의 아이디어 제시 등 코크리에이티브 워크숍 참여
	정하늘 학생 (한울고등학교 1학년)	
	고은교 학생 (한울고등학교 2학년)	
이시은 학생 (한울고등학교 3학년)		
정책 공급자	사업부서(주관)	· 사업설명 및 과제 추진, 아이디어 검토
	정부3.0부서	· 과제 추진상황 및 사후관리 · 서브 서비스 디자이너 역할 수행

□ 정부3.0 국민디자인단 활동실적

○ 워크숍 회의 및 현장 조사 일정 개요



○ 워크숍 회의 및 현장 조사 세부 내역

회차	일시	장소	참석자	활동내용
사전모임	'16. 6. 22.	곡성문화센터	6명	사업현황 및 계획 공유
1회차	'16. 7. 11. 13:30~16:30	곡성문화센터	11명	서비스디자인의 이해
파트미팅	'16. 7. 22.	곡성 관내	3명	경험관찰/심층인터뷰
2회차	'16. 7. 28. 13:30~17:30	곡성문화센터	10명	퍼소나, 고객여정맵
3회차	'16. 8. 8. 13:30~17:30	카페 719	5명	문제점 분석 및 수요자 요구 도출
4회차	'16. 8. 22. 13:30~17:30	곡성문화센터	7명	아이디어브레인스토밍, 서비스컨셉 개발
파트미팅	'16. 8. 29.	군청, 현장	4명	심층인터뷰 - 공간 구성관련 전문가
파트미팅	'16. 9. 7.	인천	2명	유사사례 현장조사 - 인천 남구 '느루'
5회차	'16. 9. 5. 13:30~16:30	카페 719	12명	서비스 스토리보드 작성 등
6회차	'16. 9. 26. 13:30~17:30	곡성문화센터	8명	프로토타이핑 검증 및 보완

○ 워크숍 회의 및 현장 조사 사진



○ 정부3.0 국민디자인단 현장간담회 참석

- 일 시 : 2016. 7. 28(목)
- 장 소 : 정부서울청사
- 참 석 : 정부3.0 담당자
- 내 용 : 국민디자인 활동 상황 공유 및 건의사항



○ 정부3.0 국민디자인 우수기관 현장방문

- 일 시 : 2016. 9. 7.(수)
- 장 소 : 서울시 중구 일대
- 참 석 : 서비스디자이너, 정부3.0 담당자
- 내 용 : 서울시 중구 필동24번가 및 을지로 골목길 국민디자인 사례 현장 벤치마킹



○ 전라남도 정부3.0 국민디자인 경진대회 참가

- 일 시 : 2016. 10. 27.(목)
- 장 소 : 전라남도청 서재필실
- 내 용 : 서울시 중구 필동24번가 및 을지로 골목길 국민디자인 사례 현장 벤치마킹

□ 정부3.0 국민디자인단 활동 총평



서비스디자이너
심미희

관공서와 서비스디자인 작업을 해보는 것은 처음이었다. 사업의 내용이 많고 수요자의 범위가 넓어 하나씩 세부적으로 좁혀가는 데 시간이 많이 소요되었다. 많은 아이디어 중 우선순위를 정하고 가지를 쳐내면서 잘라낸 가지가 아깝다는 생각이 들기도 했다. 잘라낸 가지만큼 서비스디자인이 개입하여야 할 부분이 아직 더 많이 남아있으니 서비스디자인은 쪽~ 계속 되지 않을까?



전문가(교수)
손혜경

정책을 만들 때 서비스디자인을 잘 활용하면 어마어마한 무기가 되겠구나 싶었어요. 그동안 굵직굵직한 뼈대는 잘 만들었는데 세심한 터치포인트를 건드리지 못했던 측면이 많았어요. 서비스디자인이 그 방법적 해결책이 될 수 있으리라 생각해요.



전문가(교수)
최용수

지방자치가 성숙하기 위해서 주민이 참여하는 채널이 다양해져야 한다고 생각했었는데 국민디자인이 좋은 방안인 것 같다. 서비스디자인 툴을 하나 하나 하다보니 재미도 있고 자연스럽게 결론에 도달할 수 있었던 것 같다.



일반시민
임채홍

디자인씽킹의 생활화!! 디자인이 세상을 변하게 한다는 것이 이제 조금씩 일반화되고 있는 것 같아요. 조금하게 생각하지 말고 단위가 작은 사업부터 차근차근 서비스디자인의 영역을 넓혀간다면 기분 좋은 정책들이 많이 생겨나겠죠?



일반시민
오탈형

어떤 측면에서는 청소년도 어른들과 다를 것이 없다. 청소년들도 사회성원으로 정당하게 인정하고 책임감을 길러주는 것이 필요하다. 청소년의 이야기들이 더 많이 군정에 반영되면 자연스럽게 시민의식도 성숙될 것이다.



일반시민
김태현

내가 청소년일 때도 이런 게 있었으면 어땠을까 싶네요. 결과적으로만 좋은 정책은 수혜자들이 혜택을 받을 수 있겠지만 그 이상도 그 이하도 아닌 것 같아요. 국민디자인처럼 제대로된 과정을 거쳐 좋은 정책이 나왔을 때 결과뿐만 아니라 과정에서 얻은 경험이 사회를 성숙하게 만들 수 있는 것 같아요.



정책수요자
정하늘

중간에 학교 전학문제로 회의에 자주 못 나가서 아쉽다. 우리 이야기를 들으려해줘서 뭔가 기분이 좋다.



정책수요자
고은교

‘내 의견이 과연 청소년을 대표할 수 있을까?’라는 생각이 들어서 조금은 조심스러웠다. 공무원이 주민등록등본 같은 거 발급해주고 주차단속 같은 거 하는 건줄 알았는데 다양한 일을 하는 것 같다. 내가 살아가는 삶이 누구에 의해서, 어떻게 변화될 수 있는지 배운 것 같다.



정책수요자
이시은

수업시간 배먹고 회의 참석하는 것이 즐거웠다. 어른들이 많아 처음에는 말하기가 어려웠는데 자유로운 분위기라 금방 편해졌다. 나와 내 친구들의 이야기를 전달하면서 나중에 실현될 모습을 상상해보니 뭔가 뿌듯했다.



곡성군 주무관
박병규

담당자 입장에서 우려되었던 것들을 다같이 모여서 해결책을 찾으니까 마음이 한결 편했다. 다른 사람도 내 생각과 같은지 궁금했는데 이런 기회를 통해 같은 생각에서는 동질감을 느끼고, 다른 생각을 조정해가면서 더 발전된 생각을 할 수 있었다.



곡성군 주무관
최철호

많은 지자체에서 복지사각지대를 찾는다며 어르신, 장애인 등 취약계층을 중심으로 정책을 추진하고 있을 때 우리는 청소년에 주목했다. 학교활동 외에는 청소년 일반을 위한 정책에는 다들 관심이 없거나 주로 통제하는 것들 뿐이었다. 진짜 우리가 보지 못했던 사각지대라는 생각이 들었다. 작은 발걸음이지만 물꼬를 텃다는 것만으로도 기쁘다.

□ 우리 좀 더 오래 만날까요?

- 서비스디자인에 익숙하지 않은 사람들이 모여 과제를 수행하다 보면 추진과정 중에 자꾸 기존의 일반적인 회의로 회귀하려는 경향이 발생함.
- 최소 6개월 이상 활동을 보장할 수 있도록 과제를 조기에 확정하여 디자인단원들이 서비스디자인에 익숙해질 수 있는 시간을 부여할 필요성이 있음.

□ 서비스디자인의 질은 서비스디자인어의 질을 넘지 못한다.

- 서비스디자인은 결론에 도달하는 프로세스가 핵심임. 객관적 조사 방법과 주관적 인사이팅이 결합된 서비스디자인프로세스는 디자이너의 역할이 절대적임. 검증된 디자이너 인력확보가 절실함.

□ 정부3.0과 국민디자인은 떼려야 뗄어야 하는 사이이다.

- ‘정부3.0’이라는 문구가 붙는 순간 기초지자체에서는 총괄 관리부서와 사업부서사업담당자가 면피하려는 경향이 있음.
- 인력 여건 상 어렵지만 국민디자인이 성과를 내기 위해서는 국민 디자인에 몰입하여 전문적으로 수행할 수 있는 조직이 필요함.

□ 누구나 따라할 수 있는 쉽디쉬운 국민디자인 성공 사례가 필요하다.

- 서비스디자인이 미처 파악하지 못한 불편을 찾아내어 작은 변화를 줌으로써 만족도 높은 서비스를 만들어 내는 것이라고 볼 때 국민 디자인과제의 규모도 적정화할 필요가 있음.
- 서비스디자인이 취지와 목적은 물론 방법론에 있어 훌륭한 프로세스를 가지고 있지만 아직 지자체의 인식은 미성숙한 상태임.
- 규모가 큰 도시재생이나 복잡한 서비스 프로그램보다는 작고 단순한 과제에 적용하여 정확한 니즈파악, 이를 통해 작은 아이디어의 힘으로 서비스만족도를 높인 사례를 만들어낸다면 서비스디자인에 대한 오해와 부담을 덜고 보다 많은 영역에 확산이 가능할 것임.

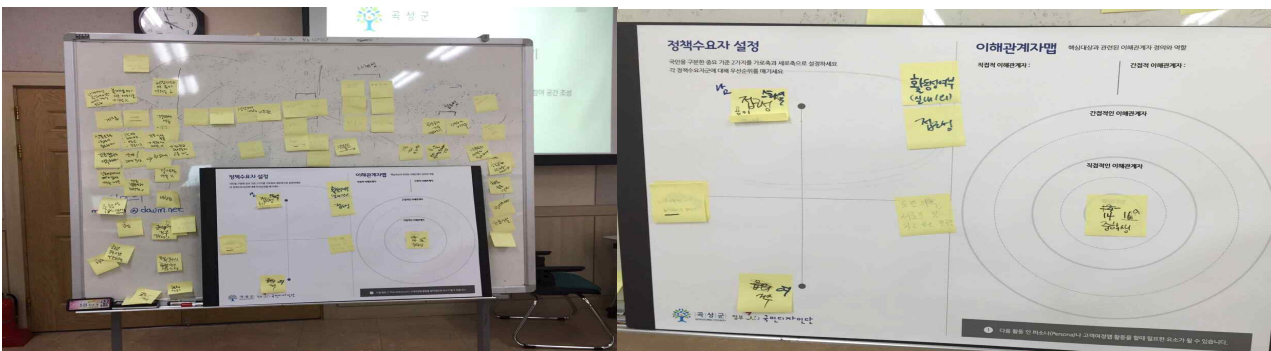
발견하기 (Discover)



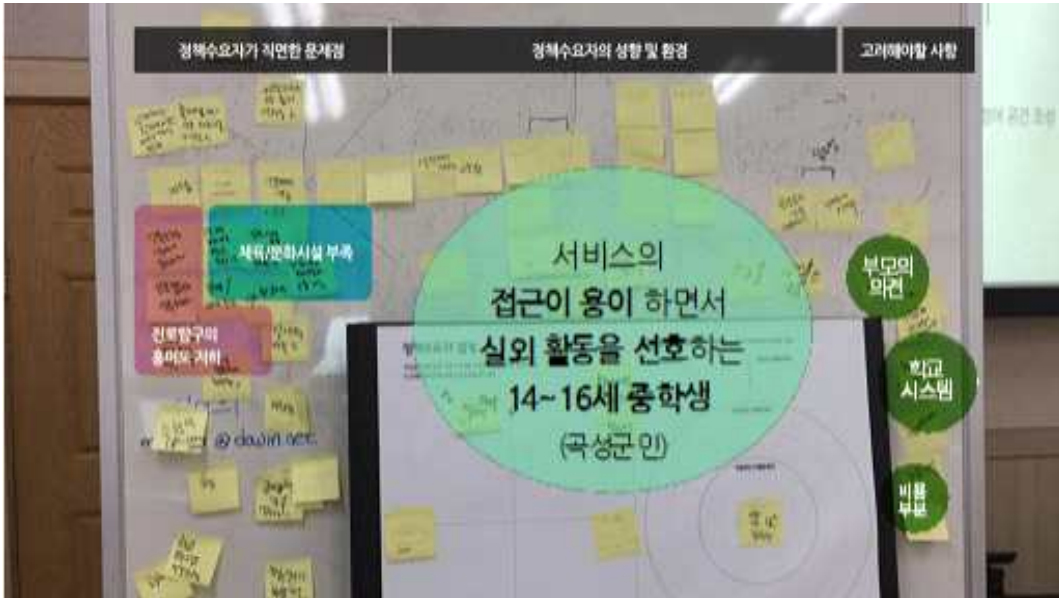
□ 정책수요자 세그먼트

- 정책수요자의 범위를 좁하기 위해 청소년을 대상으로 이들이 '군내에서 직면한 문제점', '성형과 환경', '고려해야할 사항' 등 다양한 측면에서 논의

category	논의 결과
직면한 문제점	*체육/문화시설 부족 / *진로탐구의 흥미저하 *시내 근거리에 사는 학생 vs 원거리에 사는 학생 *수동적 안정적 공간 선호 vs 도전의식 가진 체험위주의 선호 학생 *유료시설 vs 무료시설 / 평일대상 vs 주말대상 *시간적 여유 유 vs 무 / 경제적 여유 유 vs 무 *학원등록O vs X
환경 및 성향	*독립적 활동 선호 vs 동아리 모임 선호 *학업에 충실 vs 재미 *기존의 진로 프로그램에 만족하지 않음 (지겹고 전문적이지 않다) *활동성 여부 O vs X *실내공간 선호 vs 실외공간 선호
고려해야할 사항	*부모님의 의견 / *학교시스템 / *부대비용



| 정책수요자 설정을 위한 아이디어 회의 |



| 정책수요자 설정을 위한 아이디어 회의 |

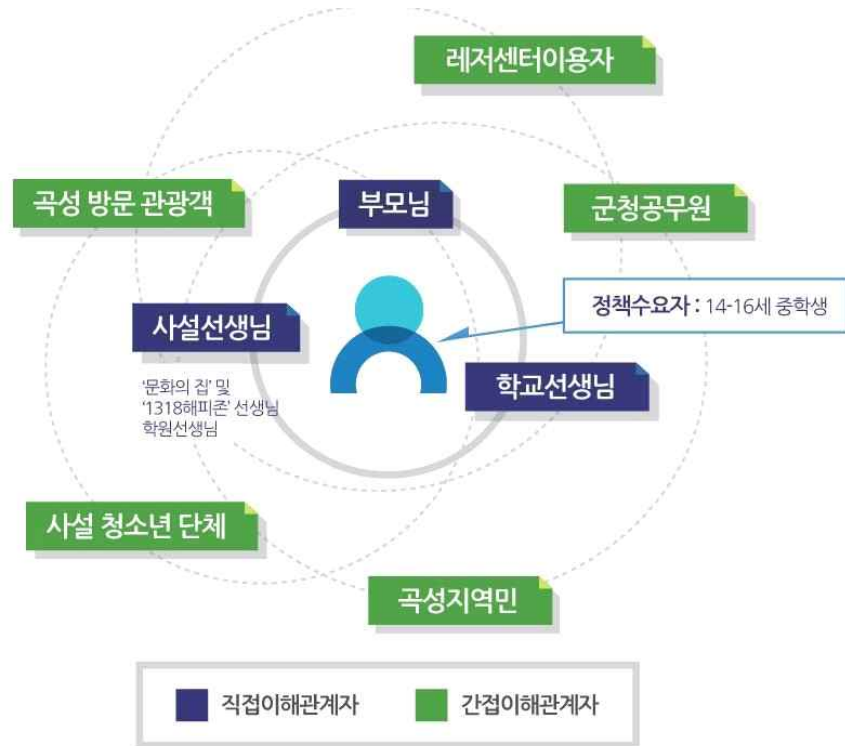
○ 접근성이 용이하면서 실외활동을 선호하는 14~16세 중학생

- 곡성 군내의 접근 용이성 수월하고 실외 활동성을 갖춘 14-16세 청소년은 800여명으로 인원이 적어 수요자 맞춤형 서비스가 용이함
- 여러 특징들로부터 영향을 많이 끼치는 '접근 용이성'과 '활동성 여부 (실 내·외)' 두가지 척도로 선정



| 최종 설정한 정책수요자 세그먼트 |

□ 이해관계자 파악



| 정책수요자와 직/간접 이해관계자들간의 관계도 |

- 직접적인 이해관계자 접근 용이성 문제를 해결 해 줄 보호자 또는 학생의 실내외 활동 선택 및 수용 가능하도록 지원해 줄 수 있는 보호자
- 간접적 이해관계자 핵심대상에게 서비스에 대한 긍정적인 의지를 자극시켜줄 수 있는 관계자

□ 니드 파인딩

- 심층인터뷰, 경험관찰

심층인터뷰 A그룹(개인)

대상 : 중학교/고등학교 학생지도 선생님
 목표 : 핵심키워드에 대한 내재된 요구사항 파악

심층인터뷰 B그룹(개인)

대상 : 중학교 3학년생 / 고등학교 1학년생
 목표 : 핵심키워드에 대한 내재된 요구사항 파악

조사 목적	1.대상 정책 및 서비스의 문제점 수집 2.정책 및 서비스 대상자의 내재된 요구사항 발견
조사 대상	그룹A : 청소년에 대한 이해가 높은 전문가 선생님 2분 그룹B : 군내 청소년 및 청년 8명
조사 인원	3명
조사 방법	심층 인터뷰
조사 일시	2016년 7월 23일 오후 2:00-8:00(총 6시간)
조사 실시장소	레저문화센터 (소재지 ; 곡성읍 읍내리 192-4) 청소년 문화의 집 (소재지 ;곡성읍 읍내리 179-1) 1318해피존웃음만땅 (소재지 ;곡성읍 학정리 661)

○ 심층인터뷰 A그룹 개요

- 조사대상 : 청소년에 대한 이해가 높은 전문가 선생님 2분
- * 청소년 문화의 집 선생님 / * 1318해피존웃음만땅의 박경희 선생님



| 청소년 문화의집(좌)과 1318해피존(우)의 청소년 전문가 선생님 인터뷰 과정 |

- 인터뷰 사전 설문지

직접이해관계자 인터뷰를 위한 사전설문지

(간단한 인상)

사시는 곳은 어디신가요?

곡성의 학교에서는 근무하신 지 얼마나 되셨어요?

(내용)

선생님께서서는 혹시 이 사업에 대해 알고 계신가요?

청소년들을 위한 공간에는 무엇이 있어야 할까요?

문화공간에 어떠한 것들이 들어오면 좋을까요?

학생들에게 가장 필요한 배움은 어떤 것이라고 생각하세요?

선생님께서 학생들에게 꼭 가르쳐 주고 싶으신 것은 무엇인가요?

이 지역 청소년들이 다른 지역 학생들과 다른 점이 있나요?

타지역에서 오는 학생의 비율은 얼마나 되나요?

학교에서 하는 진로 상담이 어느 정도 효과가 있다고 생각하시는지, 부족한부분이 있다면 어떤 방법으로 채우는 것이 좋을지?

꿈을 찾으려면 어떤 방법이 효과적일지—진로적성검사

진로 프로그램 중 효과적이라고 생각하시는 것을 무엇입니까?

지금 학생들의 최대 관심사는 무엇인가요?

아이들이 좋아하는 것,하고 싶은 것은 무엇일까요?

아이들이 학교 생활에서 가장 좋아하는 시간, 장소는 무엇일까요?

곡성 청소년들을 위한 시설이나 프로그램이 어느 정도라고 생각하시는지?

곡성의 청소년들은 주로 어디서 만나고 무엇을 하며 노나요?

청소년들이 주말을 보내는 방법과 장소 등에 관해서 어떻게 생각하십니까?

아이들이 좋아하는 것,하고 싶은 것은 무엇일까요?

아이들이 학교 생활에서 가장 좋아하는 시간, 장소는 무엇일까요?

(마무리)

선생님들이 학생들한테 바라는 점

○ 심층인터뷰 A그룹 결과

직접 이해관계자	사는곳	문제점	요구 사항
J 1318지역센터 선생님	곡성	<ul style="list-style-type: none"> - 청소년들이 평일 여가 시간 활용이 어려움 - 주말에 갈 곳이 없어서 인근 지역(광주, 남원, 구례, 순천 등)으로 빠져나감 - 청소년들이 자치적으로 운영하며 배울 수 있는 민주적 공간이 필요함 - 진로체험은 많으나 소비성체험에 그치는 경우가 많음 	<ul style="list-style-type: none"> - 청소년들이 충분히 쉴수 있고 즐길 수 있는 여유와 공간이 필요 - 청소년들이 자치적으로 운영하며 배울 수 있는 민주적 공간이 필요함 - 진로체험의 양보단 질을 높이는 게 필요
K 문화의 집 대표	곡성	<ul style="list-style-type: none"> - 진로체험 활동은 많으나 실효성 있게 이루어지지 못함 - 보호받지 못하고 늦은 시간까지 배회하는 청소년들이 다수 보임 	<ul style="list-style-type: none"> - 진로체험은 새로운 프로그램 개발보다는 청소년들의 의식 변화가 먼저 필요하다고 봄 - 안전하게 보호 될 수 있는 공간의 필요성

문화 및 체육시설부분

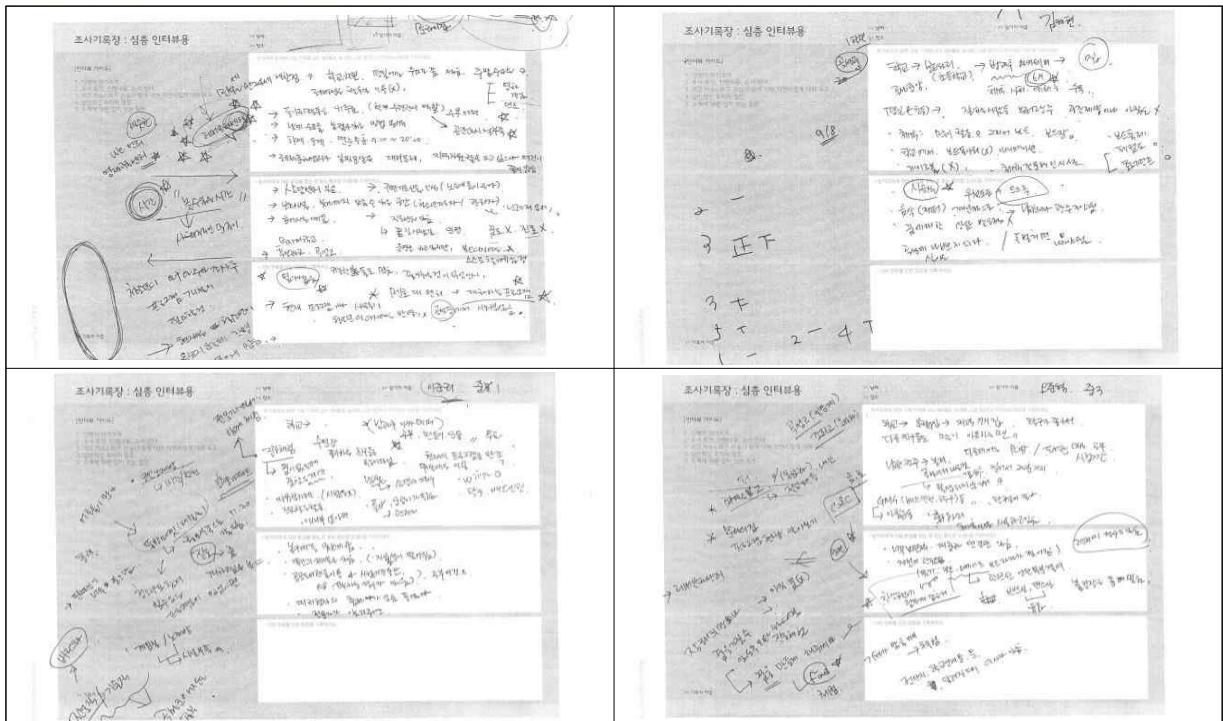
기본적인 여건은 갖추어져 있으나 수요에 비해 시설이 너무 부족함
 군내 체육시설들이 있으나 청소년들이 이용하기에 제약조건들이 많음
 대부분의 시설들이 청소년이 아닌 노인 기준으로 설계가 되어 있음.

진로탐색부분

청소년의 의식이 중요
 하고자 하는 의지가 있지 않으면 프로그램들이 많아도 무용지물이 됨.
 한번에 꿈을 찾는 것보다 지속적인 자극을 통해 느낄 수 있도록 하는 것이 중요.

○ 심층인터뷰 B그룹 개요

- 문화의 집과 레저센터 인근 방문
- 곡성읍 5명(학정리 2명 포함), 목동리 1명, 월봉리 1명, 기타 1명 / 총 8명



| 정책수요자인 청소년들과의 인터뷰 중 작성한 기록장 |

○ 심층인터뷰 B그룹 결과

수요자	사는곳	문제점	요구 사항
A 14세 남	목동리	- 공공도서관독서실자리가 부족 - 대회형식의 축제가 있으면 좋겠다 - 동아리 활동을 어필할 수 있으면 좋겠다	- 청소년이 참여할 수 있는 행사 있음 좋겠음 - 독서실 시설 추가 - 코스프레 행사 개최
B 14세 남	곡성읍	☞ 꿈이 없음. - 꿈을 찾는 프로그램이 있으면 좋겠다 - 인문계보다 특성화 고등학교 선호	- 프로그램들이 있을 때 홍보가 많았으면 좋겠음
C 14세 남	곤대리	- 운동시설이 부족배드민턴탁구대 부족 - 독서활동 중 만화책도 허용해 줬으면 좋겠다	- 운동시설확충 - 서점이 없음 청소년들이 재밌게 읽을 수 있는 도서확충이 필요
D 14세 남	학정리	- 청소년 유희시설(PC방노래방 기타 등)이 부족 인근 지역까지 나가야 함	- 청소년을 위한 다양한 유희시설이 생겼으면 좋겠다
E 14세 남	곡성읍	- 보드타는 시설이 없음	- 보드를 안전하게 탈 수 있는 공간
F 14세 남	삼안동길	- 친구들과 만나면 운동 또는 핸드폰 게임을 주로 함	- 청소년들이 경험할 다양한 활동이 없음
G 14세 여		- 친구들과 만날 수 있는 공간이 부족 안전하게 뛰어놀 수 있는 공간이 필요	- 청소년들이 편하게 모이고 쉴 수 있는 공간 마련
H 16세 남	삼기면 원동리	- 보드 기타 바퀴 달린 기구 탈 공간이 없음 - 진로를 정했으나 선생님들의 선입견과 학교 교과과정이 적합하지 않아 어려움	- 보드를 안전하게 탈 수 있는 공간 - 진로를 찾기 위한 과정도 중요하지만 진로가 정해진 청소년들에 대한 배려와 도움을 줄 수 있는 방법 모색이 필요하다
I 22세 여	전주	- 곡성엔 없는 것이 넘 많아서 다른 지역까지 가야하는 문제가 있음	- 다양한 시설 확충 필요

| 인터뷰내용을 간략하게 종합한 결과 |



실내/실외활동 선호정도



내/외향적 성향정도

| 정책수요자들의 실/내외 선호정도와 내/외향적 성향정도의 통계 |

진로탐색부분

진로탐색 프로그램이 잘되어 있음.

체험형, 특강형, 멘토/멘티형 등 다양한 활동들이 학교와 청소년복지기관에서 운영 중

진로에 대해 대부분 심각성을 느끼지 못함

꿈이 있으나 상담을 요청하거나 개인적인 노력들이 소극적임

또는 꿈이 없는 경우가 대다수

문화 및 체육시설부분

대체적으로 만족스러워함.

기본적인 체육시설은 모두 배치되어 있음. 하지만 일부 시설에는 제약조건들이 있어 쉽지 않음

(예: 배드민턴, 볼링장, 등 레저문화센터의 시설은 어른대상의 동아리에 우선권을 부여하고 있음)

일부 시설에 대해서는 관리가 제대로 이루어지지 않고 있음

대중적이고 기본적인 체육시설은 만족하나 성인을 기준으로 한 시설 제공에 불과함

최근 청소년들의 스포츠인 인라인, 보드, 자전거 등 바퀴를 이용한 스포츠에 대한 시설은 전무함

뚝방마켓 등 행사가 있으나 청소년이 참여하기엔 어려움이 있으나 참여 욕구는 있음

청소년도 참여 가능한 축제/행사 개최에 긍정적임(대부분 토너먼트 및 참여형 프로그램 선호)

청소년복지센터들을 제외하고는 대부분 PC방과 노래방에서 시간을 보냄.

정책수요자 인터뷰를 위한 사전설문지

학생 심층인터뷰

(간단한 신상)

나이

성명

학교

이름

성격은 활동적인가요?

(청소년들의 여가 시간)

곡성에 살고 있나요?

학생의 하루 일과는 어떻게 되요?

방학계획 세운 거 있어요?

심심할 때가 있나요?, 그럼 심심할 때는 무엇을 하나요?

학교 후 친구들이랑은 자주 만나나요?

어디서 주로 만나기로 약속해요?

곡성의 청소년들은 주로 어디서 만나고 무엇을 하며 노나요?

무엇을 하며 놀고 싶어요? (쇼핑, 게임, 노래방)

친구들이랑 놀때 제약을 주는 것들은 어떤 것들이 있을까요? (예:돈, 장소, 교통)

곡성에 생겼으면 하는 시설이나 프로그램 있어요?

주말에는 보통 어떤 것을 하며 보내나요?

곡성 밖 지역에서 친구들이랑 만나기도 하나요?

(곡성 밖 지역에서 만난다면) 그 이유는?

(학교 생활)

학교 좋아해요?

학교에서 수업 외에 하는 프로그램 중 마음에 들었던거나 혹시 원하는 프로그램 있어요?

학교 생활 중 가장 좋아하는 시간은 언제예요? 학교에서 좋아하는 장소는?

학교생활에서 자율성이 지켜지고 있다고 생각하나요?

학교가 어떤 곳이 되었으면 좋겠어요?

(청소년 진로)

취미생활을 하거나 관심있는 분야 있어요?

꿈이 먼지 물어봐도 될까요?

아직 못 정했다면, 구체적인 계획이 없다면 그 이유는 무엇인지 같아요? (예:정보가 없어서)

꿈을 꾸기 위해 필요한 것이 무엇이라고 생각해요?

만나고 싶은 인물?

진로 상담 해본 적 있어요? 도움이 됐나요?

진로 상담은 누구와 하고 싶어요? (예:선생님, 친구, 부모님)

진로적성검사 해봤는지, 해봤다면 도움이 되었는지?

(청소년 문화 공간)

곡성에 청소년들을 위한 복합 문화공간이 있나요?

곡성에 작은 영화관이 생긴다면 어떨거 같아요?

그 영화관 주변에 청소년 문화공간을 조성한다는데 어떻게 생각해요? (기대가 되나요?)

청소년들을 위한 공간에는 무엇이 있어야 할까요?

학생이 그 곳을 꾸민다면 어떠한 공간, 프로그램으로 채우고 싶어요?

청소년들이 꼭 받아야하는 교육은 어떤 것일까요? (나를 사랑하는 방법, 성교육)

청소년들이 모임 수 있는 공간이 생긴다면 적극적으로 참여 의사가 있는지?

(지역의 특징)

곡성이 다른 지역과 다른 점은 뭐 있을까요?

곡성 좋아요?

졸업하고 곡성에 계속 살고 싶나요? (이유도)

(마무리)

친구는 살면서 가장 중요하다고 생각하는 게 뭐예요? (가족 건강 제외하고)

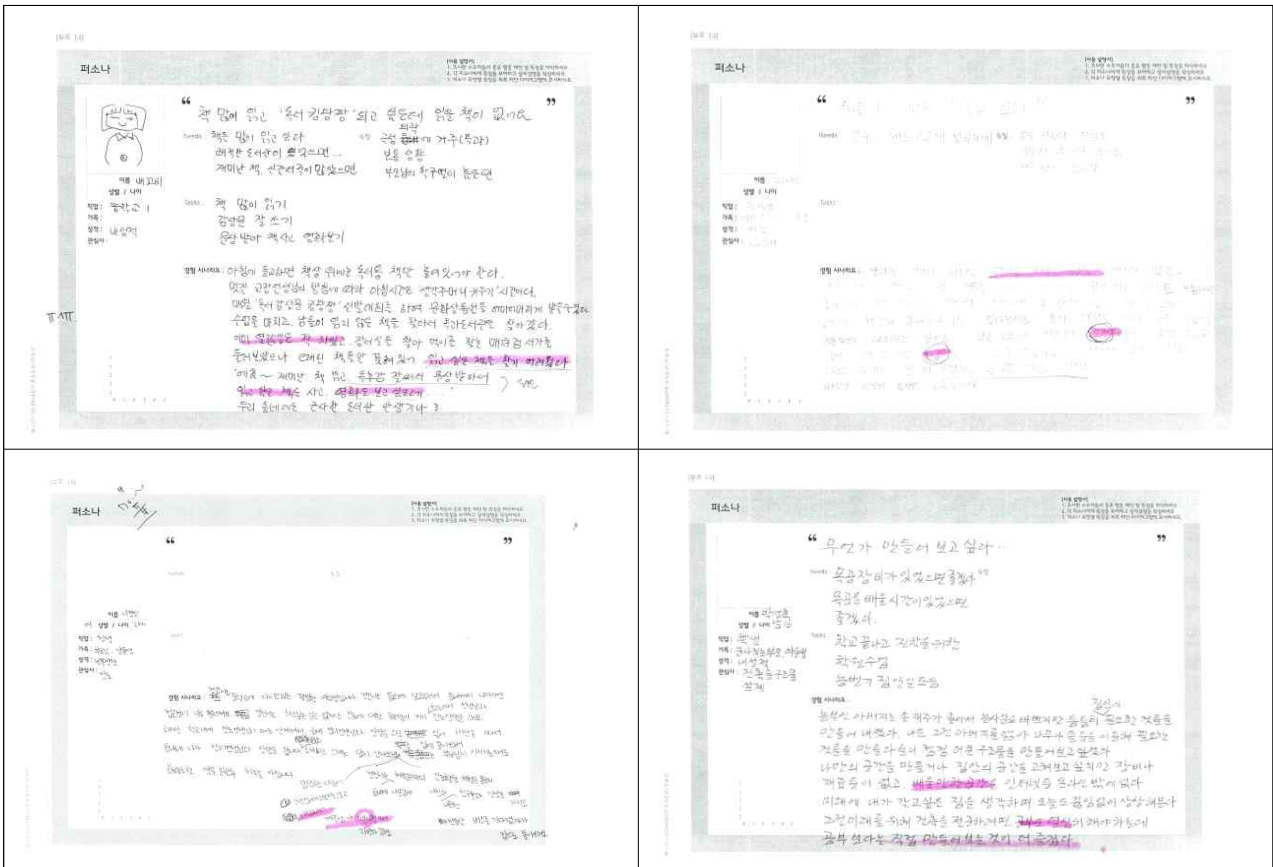
자녀가 있다면 그 자녀에게 꼭 해주고 싶은 일을 하나 고르자면?

어떤 어른이 되고 싶어요?

어른들에게 바라는 점

□ 피소나 도출

- 경험 관찰과 심층인터뷰를 한 내용을 바탕으로 피소나를 설정, 국민디자인단 각자 피소나 도출 과정을 진행함.
- 다양한 변수를 파악하기 위해 두가지의 피소나로 나누어 어떤 성향을 보이는지 알아보고자 함.
- 피소나 ① : 읍내에서 다소 거리가 있는 곳에 살며 성향은 내성적이기도 하지만 외향적 성향도 있음. 부모님의 학구열이 높음.
- 피소나 ② : 읍내에서 가까운 곳에 살며 성향은 매우 외향적임. 부모님의 학구열이 미비하나 본인의 의지가 강함.



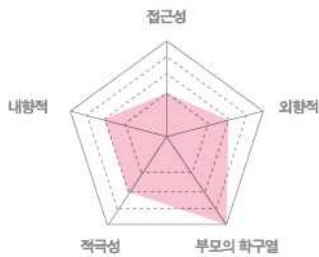
| 국민디자인단에서 작성한 피소나 설정 |

- 페인포인트(Pain Point) 또는 정책수요자 요구(Needs)로 보이는 요소들을 체크
- 국민디자인단에서 진행한 퍼소나 중 많이 언급된 요구, 페인포인트 부분들을 파악하여 최종 퍼소나를 설정함



진서우 (17세)

읍내에서 다소 거리가 있는 곳에 살며
 성향은 내성적이기도 하지만 외향적 성향도 있다.
 부모님의 학구열이 있어
 항상 학교/학원/집/학교/학원/집 이다.



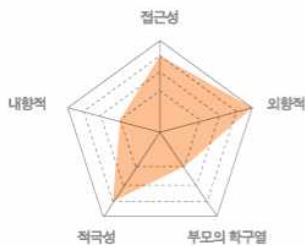
일반 공부든 체험형 프로그램이든 다 좋아, 하지만 시시해

서우는 읍내에서 좀 떨어진 곳에서 살고 있다. 학구열이 불타시는 부모님 덕에 집과 학교, 학원이 거리가 멀지만 매일같이 학교가 끝나면 곧장 학원으로 가야만 하는 현실이다. 유일한 위안은 스마트폰! 하교할 때 스마트폰을 돌려받고 이동하는 동안에 하는 모바일 게임은 꿀잼! 즐거움도 잠시, 학원 도착하자마자 기분이 급다운되고 만다. 쳇바퀴같은 이런생활.. 정말 지겹다. 그래도 학원이 끝난 뒤 신청해 놓은 문화의 집 체험형 방과후 아카데미는 할만해, 재미는 있다. 근데, 좀 시시해. 여기서 좀 더 심화과정은 없을까? 머리가 너무 좋아도 문제다.



정혜정 (17세)

읍내에서 가까운 곳에 살며
 성향은 굉장히 외향적 이다.
 부모님이 별로 공부에 신경써주지 않아
 혼자 독고다리로 열심히 하려고 한다.



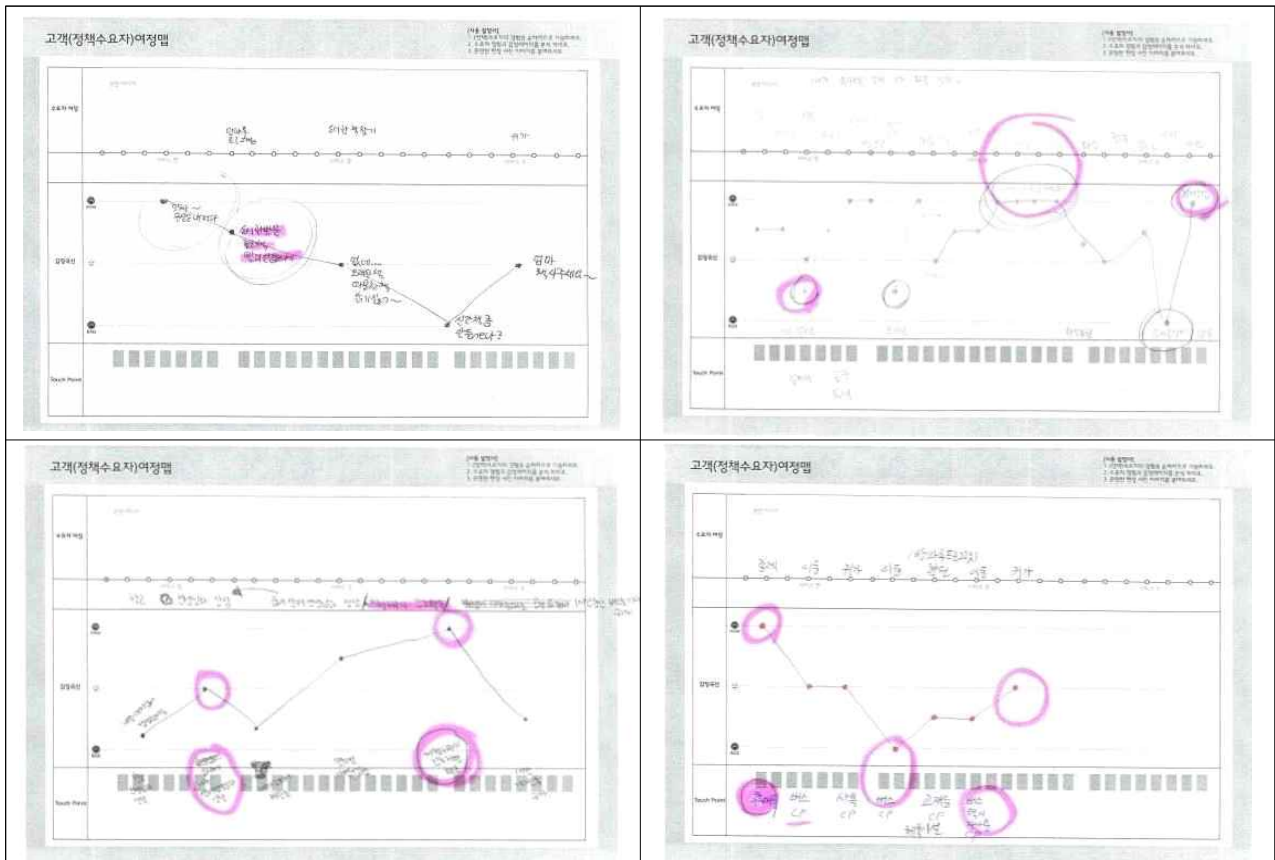
놀려고 해도 제약, 공부를 하려고 해도 뭔가 걸려

노는것도 좋아하고 공부도 좋아하는 정혜정!
 학교에서는 열공하고 끝나는 시간에는 몸을 움직여서 좋다 ~ 요즘은 공부가 부족하다는 생각에 문화의집 북카페 가서 공부나 해볼까 ~ 하고 갔는데! 이런 낭패! 초등학생들이 떠들면서 뛰어다닌다. 맵소사.. 10분을 걸어 근내 딱 하나 있는 도서관의 열람실을 갔는데.. 이런, 시험기간이라 자리도 없다. 아오. 어쩔수 없지, 오늘은 공부는 재끼고 보드나 타볼까? 보드를 타러 항상 거던 레저문화센터 앞으로 갔다. 애들과 보드를 타다보니 시간가는지 모르는데, 할머니들이 또 난리다. 시끄럽네, 위험하네, 하면서 혀를 꿀꿀 차고 가시네, 뭐 여기가 청소년들 오지말라는 법도 없는데 왜 자꾸 저러시는지, 예휴 - 그냥 집에나 가야겠어.

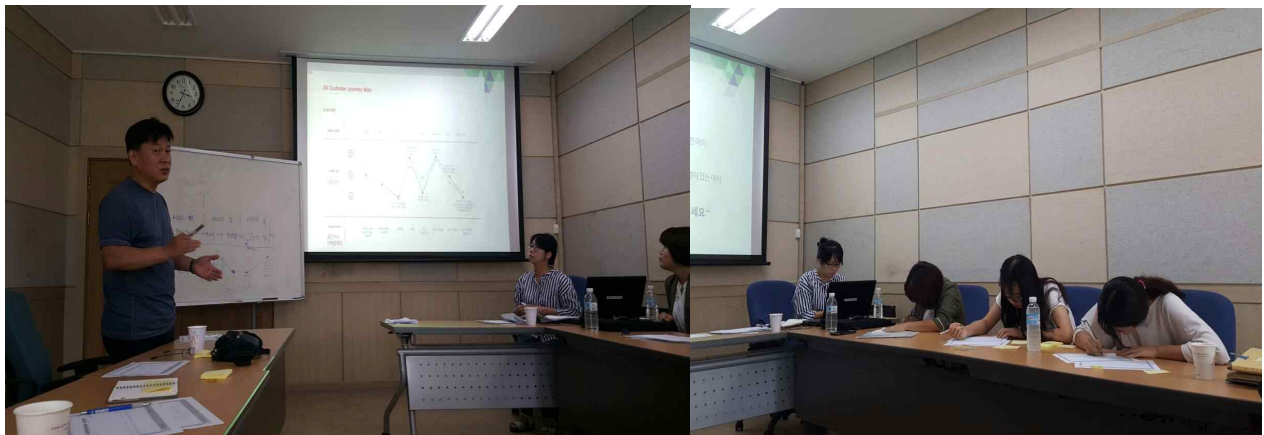
| 최종 확정된 퍼소나 |

□ 고객 여정 지도

- 설정한 퍼소나를 기준으로 해당 퍼소나가 학교 후 → 이동 → 학원 → 방과후활동(문화의 집 또는 1318 시설 활동) → 취미생활(미술/보드/체육시설 활용 등) → 이동 → 집 순으로 이동했을 때 느끼는 감정 및 터치포인트를 파악 하였음

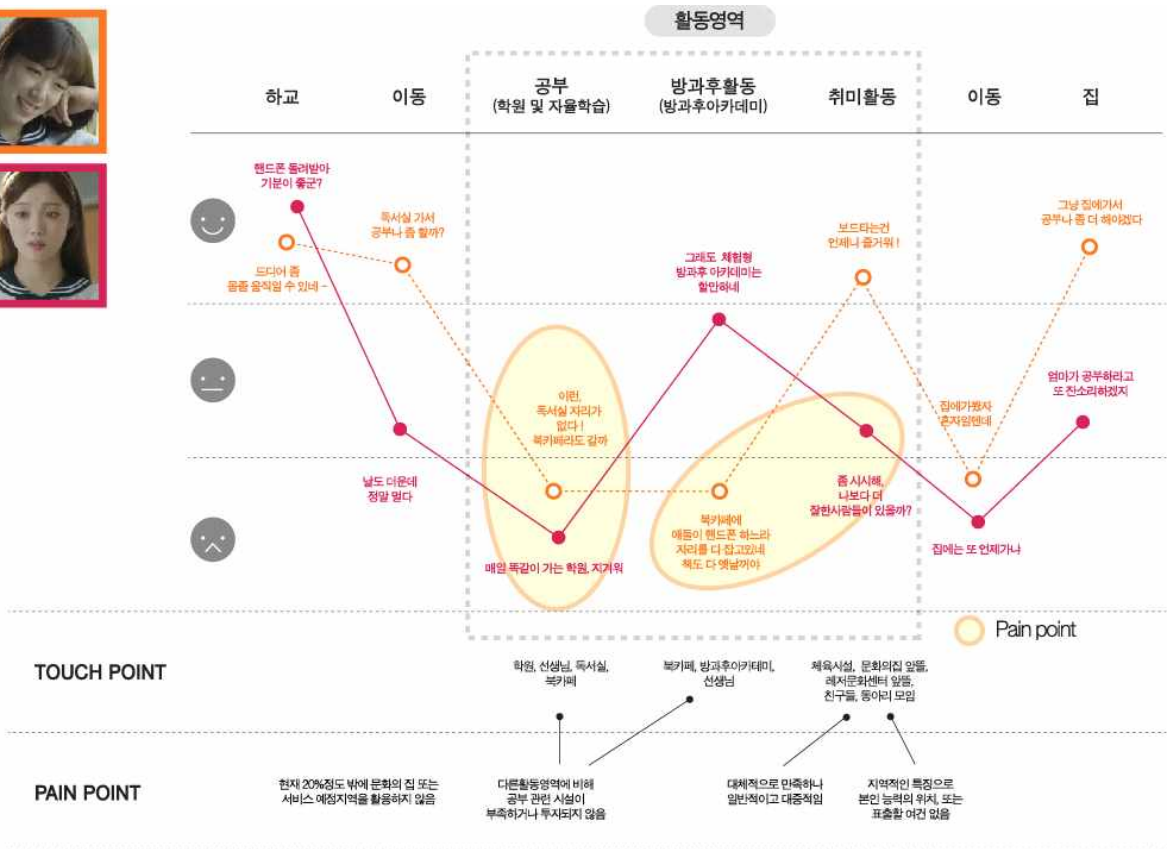


| 국민디자인단에서 작성한 고객여정맵과 체크된 Pain Point |



| 고객여정맵을 작성중인 곡성군 국민디자인단 발.그.래. |

- 분석 결과 하교 후 이동, 집을 제외한 나머지 부분은 서비스디자인 영역 부분에 해당됨으로 이를 중점적으로 Pain Point를 탐색
- Pain Point에서는 '시설부분은 양적인 부분'에서, '진로 관련 또는 일반 프로그램 부분에서는 질적인 부분'에서 아쉬움이 발견됨



| 최종 정리한 고객여정맵 |

□ 수요자 욕구 정의

- 심층인터뷰, 경험관찰, 피소나설정, 고객여정맵 등의 활동을 통해 도출된 수요자 요구는 다음과 같음



| 다양한 부분에서 발견된 수요자 요구 |

- 위의 다양한 수요자 요구를 비슷한 부류로 묶을 경우 '청소년 공간 활용 문제'와 '청소년 프로그램의 질적인 문제' 로 나눌 수 있음



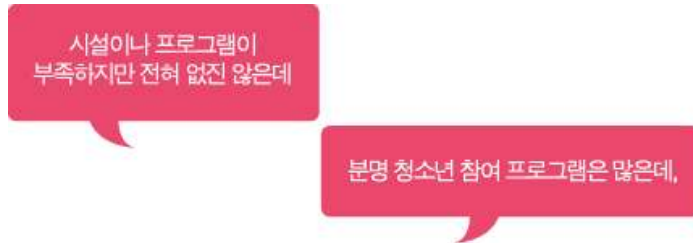
- 파란색 영역의 요구 : '청소년 공간 활용문제' 군에 해당
- 설 수 있는 공간, 공부할 공간, 놀 공간 등 모든 공간 적인 부분에서 부족하다, 청소년 전용공간이 없다는 의견이 다수 → 청소년 전용 공간 조성의 필요성
- 청소년들이 마음편하게 쉬고 놀 수 있는 공간을 조성해 주더라도 지속적인 사용이 가능하도록 트렌드적인 요소들과 모임을 가질 수 있는 여건이 만들어 져야 한다는 요구가 있음 → 공간 활용의 지속성



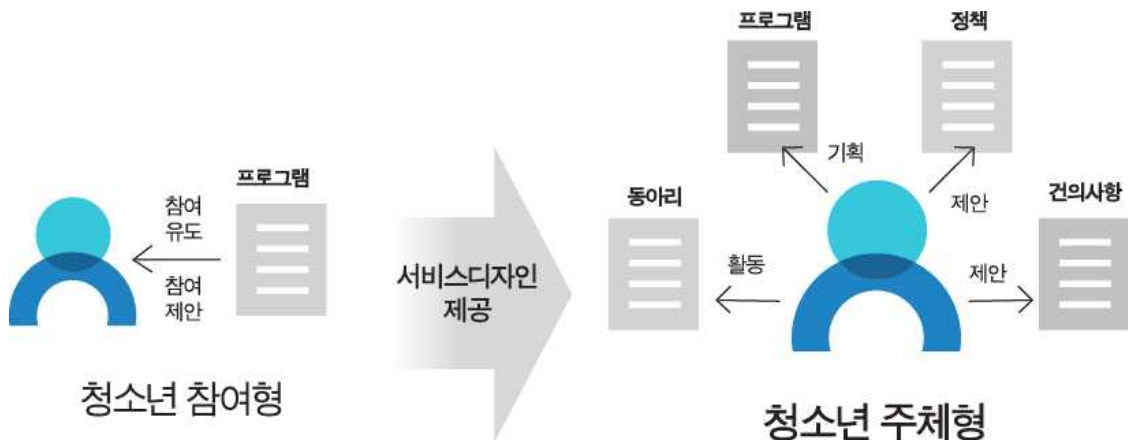
- 보라색 영역의 요구 : 청소년 프로그램의 질적인 문제 발견
- 지역적 특성으로 청소년들의 재능표출 기회 또는 경쟁구도로 성장할 수 있는 여건들이 부족 → 청소년 재능 표출 창구 필요
- 진로체험 또는 학교/사설기관에서 제공되는 프로그램들이 다소 형식적이고 대중적이어서 청소년의 흥미를 자극하지 못함 → 기존과는 다른 방식의 청소년 프로그램 기획 필요

□ 서비스 목표 수립

- 수요자 요구 수립 중 '분명 청소년 참여 프로그램은 많은데,' ' 시설이나 프로그램이 부족하지만 전혀 없진 않은데' 라는 의견이 있었음



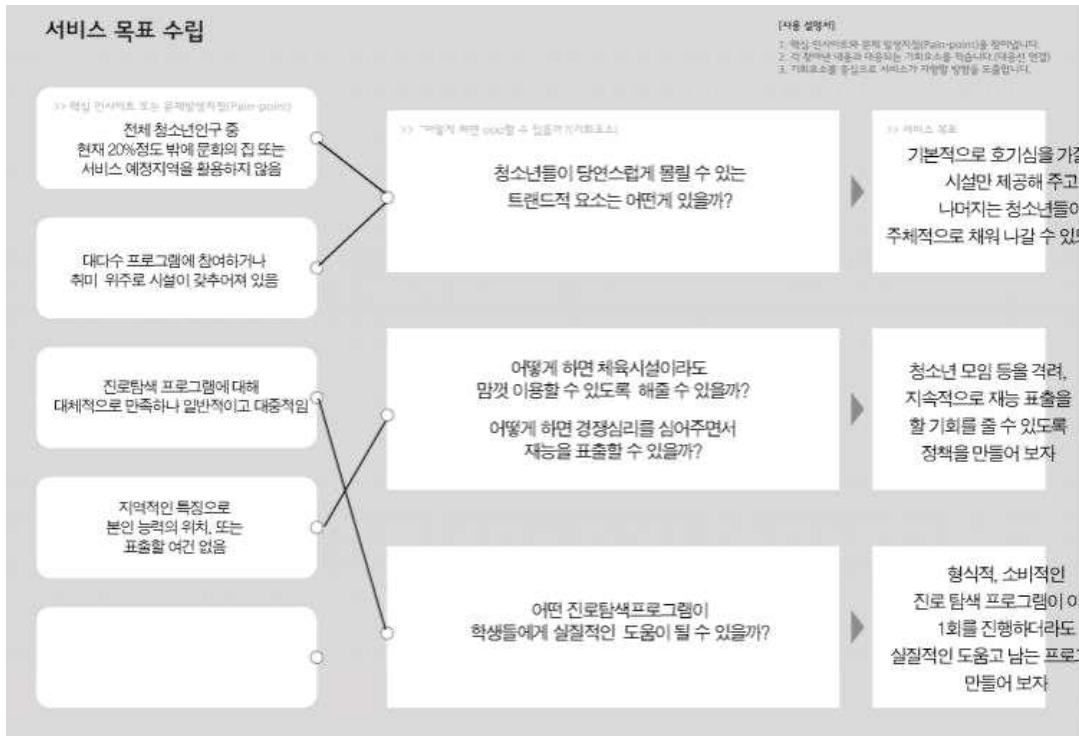
- 군내 복지시설 및 청소년 전용공간은 부족하지만 사설 청소년복지시설이나 학교에서 청소년 관련 프로그램들은 많이 지원하고 있는 상황
- 공간, 시설만의 문제는 아니라는 판단과 함께 청소년 입장에서 어른 /학교/선생님이 만들어서 참여를 유도하는 방식들이 대부분 임



| 기존 많은 청소년 프로그램들이 참여형으로 이루어 졌다면 서비스디자인을 통해 청소년이 스스로가 필요하다고 판단하는 프로그램을 만들 수 있는 정책이 필요 |

- 따라서 본 서비스디자인의 핵심은 교육/진로 프로그램, 청소년을 위한 정책, 건의사항, 청소년 동아리 지원문제 등이 청소년이 단순 참여하는 개념이 아닌 주체적으로 이끌어 나갈 수 있는 공간과 정책을 만드는 것을 기본 골자로 함

- 최종 서비스 목표를 수립하고 각 컨셉들의 우선순위를 설정, 우선순위 1과 우선순위 2를 중심으로 세부 정책 아이디어 브레인 스토밍 시행



| 발견된 수요자 요구와 함께 기회요소 발견, 서비스 목표 수립 |

우선순위 -1

기본적으로 호기심을 가질만한 시설만 제공해 주고 나머지는 청소년들이 주체적으로 채워 나갈 수 있도록 하자

기본적인 시설을 제공해 줄 청소년 전용공간을 만들자!

청소년들이 당연스럽게 물릴 수 있는 트렌드적 요소는 어떻게 있을까?

우선순위 -2

청소년 모임 등을 격려, 지속적으로 재능 표출을 할 기회를 줄 수 있도록 정책을 만들어 보자

어떻게 하면 경쟁심리를 심어주면서 재능을 표출할 수 있을까?

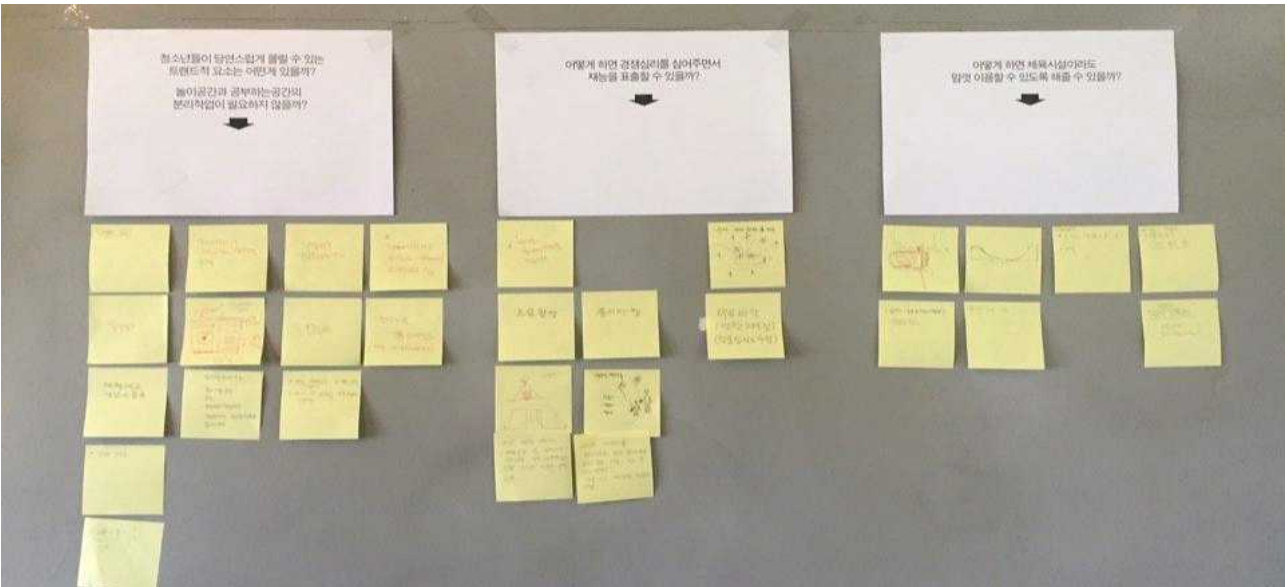
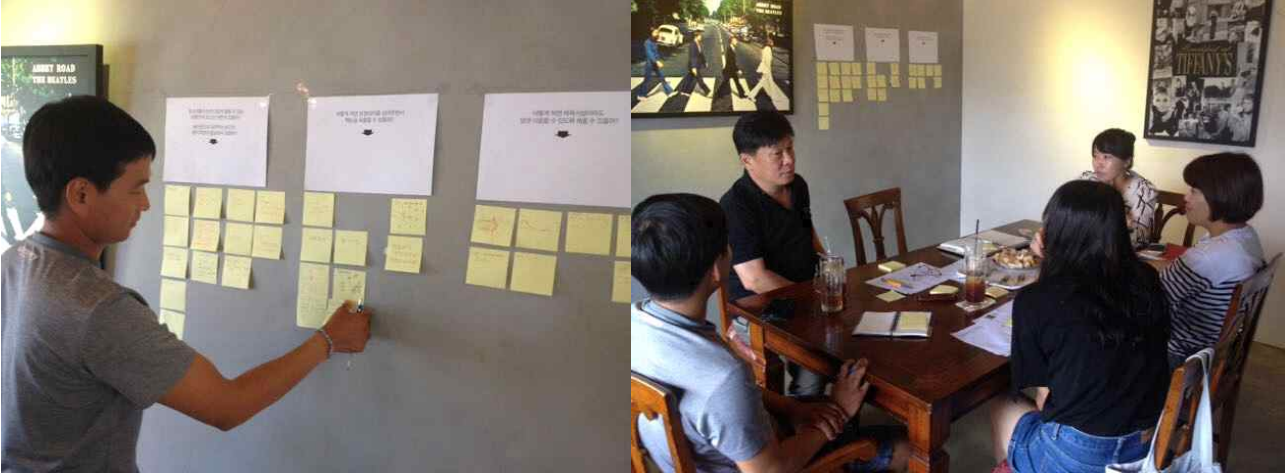
어떻게 하면 체육시설이라도 맘껏 이용할 수 있도록 해줄 수 있을까?

우선순위 -3

형식적, 소비적인 진로 탐색 프로그램이 아닌 1회를 진행하더라도 실질적인 도움되고 남는 프로그램을 만들어 보자

| 최종적으로 서비스 목표를 정리한 내용 |

□ 정책 아이디어 브레인스토밍



Q 청소년들이
당연스럽게 끌릴 수
있는 트렌드적 요소는
어떤게 있을까?

- 대형레고 개념의 블록(여러가지 모양으로 조작 가능한)
- 스마트 부스(패드, 스마트폰 활용, WIFI존, 충전대)
- 레저 센터 내의 공간을 활용할 수 있을까
 - 1) 셔터를 이용하여 독립적인 공간으로 분리
 - 2) 휴게소를 변경해서 북카페로 활용
- 청소년 문화공간
 - 1) 오픈형으로 설치(안정성 확보)
 - 2) 직접연결되는 문 새로 달기 (독립성 확보)
- (실시간) 인터넷 방송
- 먹방

Q어떻게 하면 경쟁심을 심어주면서 재능을 표출할 수 있을까?
 -미로바닥(임의로 수정 가능한 선을 이용)
 -청소년 자치활동 중 하나로 축제를 이용(자율적인 게임 개발 위해)
 -청소년 재능기부(만들고 배우고 판매)

Q어떻게 하면 체육시설이라도 맘껏 이용할 수 있도록 해줄 수 있을까?
 -오픈형 공간(누구나 쉽게 접근 가능토록)
 -뉴스포츠(좁은 공간에서 가능)
 -줄타기
 -보드타기 위한 슬라이드 언덕 설치
 -동아리 조직 지원
 -체육관에 청소년 전용 시간 배정
 -문화센터 인근 공터를 보드 탈 수 있는 공간으로 변경

□ 유사사례 현장조사 - 인천 중구 인문도서관 ‘느루’ 방문

- 청소년들이 주체적으로 프로그램을 기획하고 운영하고 있다는 인천 중구의 청소년 인문학도서관 ‘느루’를 방문하여 담당자와의 인터뷰를 진행함



| 인문학도서관‘느루’와 재능기부형태로 아이들을 돌봐 주시는 선생님 |

□ 정책수요자와의 인터뷰 - 現 청소년운영위원회 임원진

- 발견된 요구들과 서비스 컨셉에 대한 설명을 하고 추가 의견이 있는지 논의를 진행함
- 청소년들이 자치적으로 청소년 쉼터를 관리하고, 여러 활동 등을 할 수 있도록 지원하고자 청소년 위원회 조직 가능성 확인



번호	소속	직책	이름
1	곡성군청	주무관	최철호
2	디자인더하다	팀장	심미희
3	디자인더하다	연구원	박혜진
4	곡성고등학교	청소년자치위원회 회장	장강혁 (2학년)
5	곡성고등학교	청소년운영위원회 회장	송주은 (2학년)

| 청소년운영위원회 임원진 인터뷰 참여인원 |

- 청소년 자치·운영위원회는 문화의 집 소속으로 청소년 관련 행사를 주관하고, 합동 회의를 거쳐 곡성군에 건의나 개선사항 요구할 수 있는 자격과 통로가 존재
 - * 주체적으로 군청에 건의나 개선사항 요구하는 것은 활성화 되어 있지 않음
- 문화의 집은 주로 초등생들에 의해 이용될 수 있는 시설들에 한정되어 있고, 레저문화센터는 성인 위주로 운영되고 있어서, 청소년 쉼터에 대한 욕구가 있으며, 이 사업을 시행에 대해 긍정적인 태도를 보임
- 청소년 자치·운영위원회를 통해 지역을 알리는 등의 활동을 활발히 하고 있으나 홍보가 부족하여 성과를 내기는 미비한 수준
- 청소년들이 주체가 되어 주관하는 행사들을 활성화 시키기 위해 동기를 부여하고, 성과에 대한 지지, 격려 등의 방법 모색이 필요해 보임
- (위촉식 등을 통해 자긍심을 고취시키고, 홍보의 활성화를 통해 청소년들이 이룬 성과들에 대한 적극적 피드백을 받아봄으로써 긍지와 보람을 느낄 수 있게 함)
- 문화의 집 등에서 주어진 과제를 해결하기 보다는 청소년 스스로 문제를 발견하고 해결해 나가는 과정을 통해 곡성군의 일원으로서 지역사회 발전에 기여함
- 지속적으로 생각해 왔던 청소년들의 니즈들을 재확인 할 수 있었고, 청소년 위원회 조직 · 운영에 대하여 긍정적으로 가능성들을 확인할 수 있었음

□ 서비스 콘셉트 개발

- 브레인스토밍을 통한 다양한 내용들을 취합하고 비슷한 군들은 묶어 다음과 같이 컨셉을 '청소년을 위한 복합공간 조성' 과 '관심과 참여 수준에 따른 진로/직업 교육의 다양화' 두가지로 개발함



| 청소년 복합문화공간 만들기 주요 서비스컨셉 |

서비스컨셉트 ①

청소년을 위한 복합공간 조성

무엇을 해줄지 고민하지 말자. 무엇을 하라고 강요하지 말자. 청소년들은 충분히 피곤하고 생각보다 어른스럽다. 청소년들이 활동할 수 있는 판을 만들어 주면 스스로 문화를 만들어 간다.



○ 청소년 프리 존(Free Zone) 조성

- 패인포인트

- * **안전에 대한 불안** : 운동공간에 대한 구분 없이 청소년과 보행자(또는 오토바이)가 예측불가능한 각자의 심리적 기준선에 의지하다보니 사고 위험 상존
- * **주변 어른들의 눈치** : 보딩 전용 공간이 없어 청소년 또래 문화에 부정적인 어른들이 소위‘노는 아이들’로 인지함에 따라 문제아로 낙인 찍고 공간에 대한 서로의 권리 주장

- 최종 제안

- * **공공디자인 조형을 통한 안전한 환경 조성** : 프리존 외곽에 부드러운 단차를 조성하여 오토바이 등의 진입을 자연스럽게 막고 환풍구 등 위험요소 등에 공공디자인 조형물 설치
- * **라인을 통한 공간 구획** :‘들어오지 마시오, ~네 전용 공간’ 등 지시적 구획이 주는 반발감을 최소화하기 위해 라인도색 및 공중 구조물 등으로 공간을 비지시적으로 구획

- 기대 효과

- * 안전성 확보를 통해 불안감 없는 청소년 활동 보장
- * 서로의 공간을 침범하지 않고 상호 인정함으로써 청소년과 어른의 공존

○ 다양한 청소년들의 문화쉼터 ‘다행(多幸)’ (가칭)

- 패인포인트

- * **갈 곳 없는 청춘의 고단함** : 관찰 결과 체육활동을 하다 쉬거나 이야기를 나눌 공간 미비하여 바닥이나 주변 구조물에 드러누워 쉬게 됨. 또한 청소년 문화의 집, 1318 청소년 센터 등은 저소득층 아이들이 간다는 부정적 인식으로 출입이 꺼려지고 집 외에는 청소년이 마음 편히 있을 곳이 없음.
- * **공간의 개방성이 주는 불편함** : 청소년들의 감수성에 따르면 큰 공간 한두 개로 구획되어 있을 경우 한 사람이 먼저 점유하면 빈 공간에 들어가기가 꺼려지고, 먼저 점유한 사람도 다른 사람이 들어오면 불편함을 느낌.
- * **학교 외 청소년 자치 활동 공간 부족** : 청소년 참여 위원회 회의 결과를 군정에 제안하거나 반영시킬 수 있는 통로가 없음.

- 최종 제안 정책

- * **머무르는 시간과 유형에 따른 문화쉼터 조성** : 시간과 유형에 따라 4가지 기능의 공간으로 쉼터 조성

- ▶ **30분 이내 머무름** : 높은 의자, 1인이 앉을 수 있는 바 형태의 테이블로 구성
- ▶ **30분 이상 2시간 이내** : 2명 정도가 들어갈 수 있는 깊이 2미터 내외 동굴 형태의 공간으로 내밀하고 타인의 간섭으로부터 자유로운 공간 조성
- ▶ **2시간 이상** : 신발을 벗고 계단을 통해 올라가는 다락을 만들어서 누워서 쉬거나 장시간 편히 쉴 수 있는 공간 조성
- ▶ **소집단 활동** : 상판에 필기가 가능한 소집단용 테이블과 필기가 가능한 흰 아크릴(또는 유리)벽을 만들어 각종 자치활동, 사람책 활동 등 수행

- * **천만다행(千萬多幸)함 설치** : ‘천가지 만가지 다양한 행복상상’이라는 주제로 청소년들의 의견을 들을 수 있는 함을 설치. 분기 또는 반기에 청소년 참여 위원회 정례 회의에서 접수된 의제를 선정 및 발전시켜서 군 청소년 정책에 반영

- 기대 효과

- * 청소년 참여위원회의 활동을 통해 청소년 참여의 외연을 확대하고 내연을 심화시켜 청소년 문화의 거점 역할 수행

서비스콘셉트 ②

청소년도 군민이다

청소년 정책을 만들 때 부모가 아닌 청소년의 진짜 소리를 제대로 듣고 있는가? 아직 미미한 활동이지만 청소년운영위원회의 활동이 자신들만의 리그가 되기보다 보다 사회적인 것이었으면 좋겠다. 투표권은 아직 없지만 주체로서 온전한 시민이 되기위해 그들의 의견이 공식적으로 행정과 소통할 방안이 필요하다.

○ 청소년운영위원회의 활성화

- 청소년운영위원회를 중심으로 쉼터 운영, 사람책 프로그램 기획, 뜻밖마켓 청소년존(zone) 기획 등을 통해 청소년 참여형이 아닌 청소년 주체형 서비스 제공
- 청소년운영위원회에서 발의한 의제에 대해서는 관내에서 전담부서를 선정, 긍정적인 검토와 빠른 피드백이 이루어 질 수 있도록 제고
- 관 산하의 첫 청소년 복지공간으로서 관과 청소년들 간의 커뮤니케이션 허브 역할 기대
- 청소년 주체형 서비스 제공으로 인해 재능표출, 명확한 의사전달력 등을 키워 관내 청소년의 소리를 키울 수 있는 기반 조성

서비스콘셉트 ③

관심과 참여 수준에 따른 진로·직업 교육 다양화

설명과 이론 위주의 진로·직업 교육은 지루하고, 생각없이 수동적으로 참여하는 직업체험은 며칠 내에 관심이 사라진다. 진로 및 직업에 대한 관심도에 따라 활동을 구분하고, 긍정적 경쟁심리를 심어주면서 재능을 발전시켜주자.

○ 소규모 맞춤형 도제식 사람책 운영(가칭)

- **패인포인트** : 흥미 위주 직업 체험은 시간낭비, 지겨워요

- **최종 제안 정책**

- * 단순 흥미를 넘어선 학생들을 대상으로 도제식 사람책 운영
- * 독방마켓에 참여하여 도제교육의 결과물을 전시 또는 판매

- **기대 효과**

- * 흥미 위주의 일회성 진로 체험을 탈피하여 자격증 등 전문적 능력 습득
- * 초기 탐색 단계의 진로·직업 교육에 머무르고 있는 현재의 한계를 극복하고 실질적 성과를 창출
- * 독방마켓 참여를 통해 교육과 현실을 연계하여 실질적 진로·직업 교육 체험

○ 약속없이 만나는 사람책 ‘늘봄 사람책(가칭)’

- **패인포인트** : 정확한 욕구가 없을 때 사람책을 만나려면 특정한 행사나 미리 약속해야 하는 것이 번거로움을 느낌. 또한 주말 ‘다행(多幸)’에 청소년만 있을 경우 안전 등 사고위험이 있어 청소년은 불안해하고 시설관리자는 부담을 느낌.

- **최종 제안 정책**

- * 청소년 문화 공간‘다행(多幸)’에 주말마다 사람책이 상주
- * 방문 청소년이 원할 시 상담 및 실습 등 진행하고 먼저 강요하지 않음.

- **기대 효과**

- * 느슨한 형태의 운영을 통해 편하고 쉽게 사람책을 접하는 계기 마련하여 사람책에 대한 초기 접근성 향상
- * 사람책에 대한 초기 흥미와 관심을 기반으로 사람책에 대한 관심을 높여 사람책에 대한 관심과 대여 분위기 확산
- * 인권을 제한하는 CCTV가 아닌 사람책을 상주시킴으로써 시설 관리와 직업 상담이라는 두가지 효과 기대

○ 농촌지역 활성화를 위한 맞춤형 진로적성 교육

- **패인포인트** : 인적성 검사 등 해서 뭐해요?

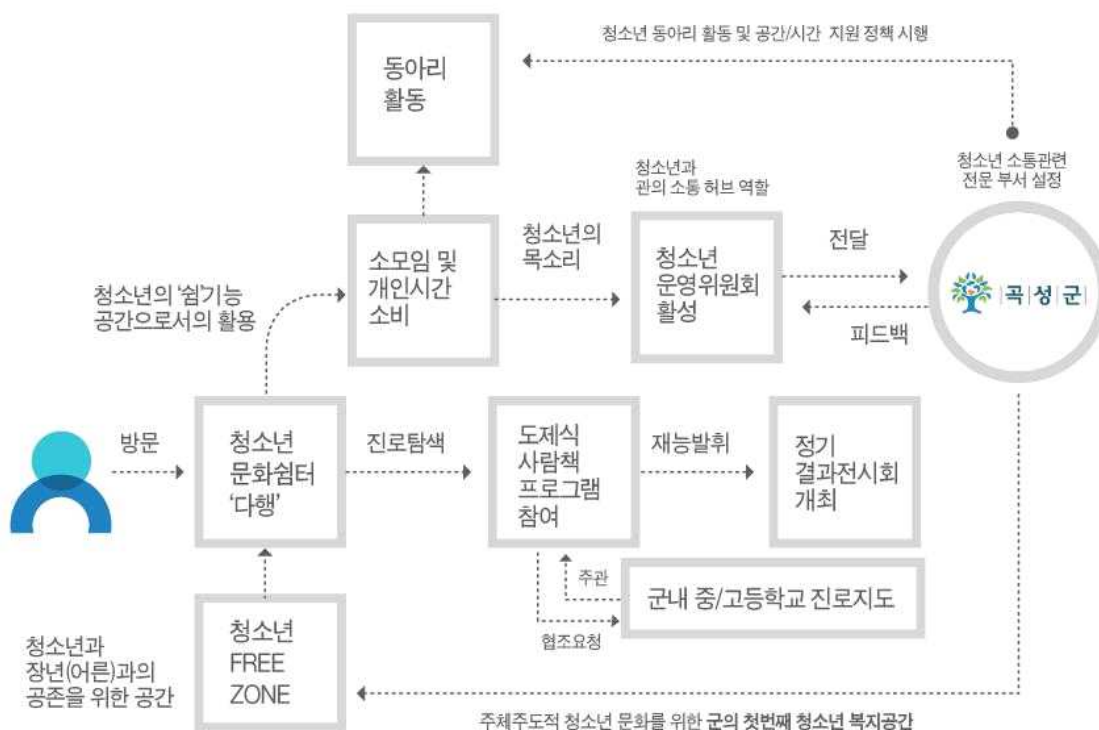
- 최종 제안 정책

- * **인적성 진로개발 캠프** : 다중지능 검사결과에 따른 맞춤형 진로적성 캠프를 제공
- * **지역 진로적성 전문인력 양성** : 진로적성
- * **사후 지속적 피드백 시스템 구축** : 온라인 재능관리시스템을 구축하여 지속적으로 관리

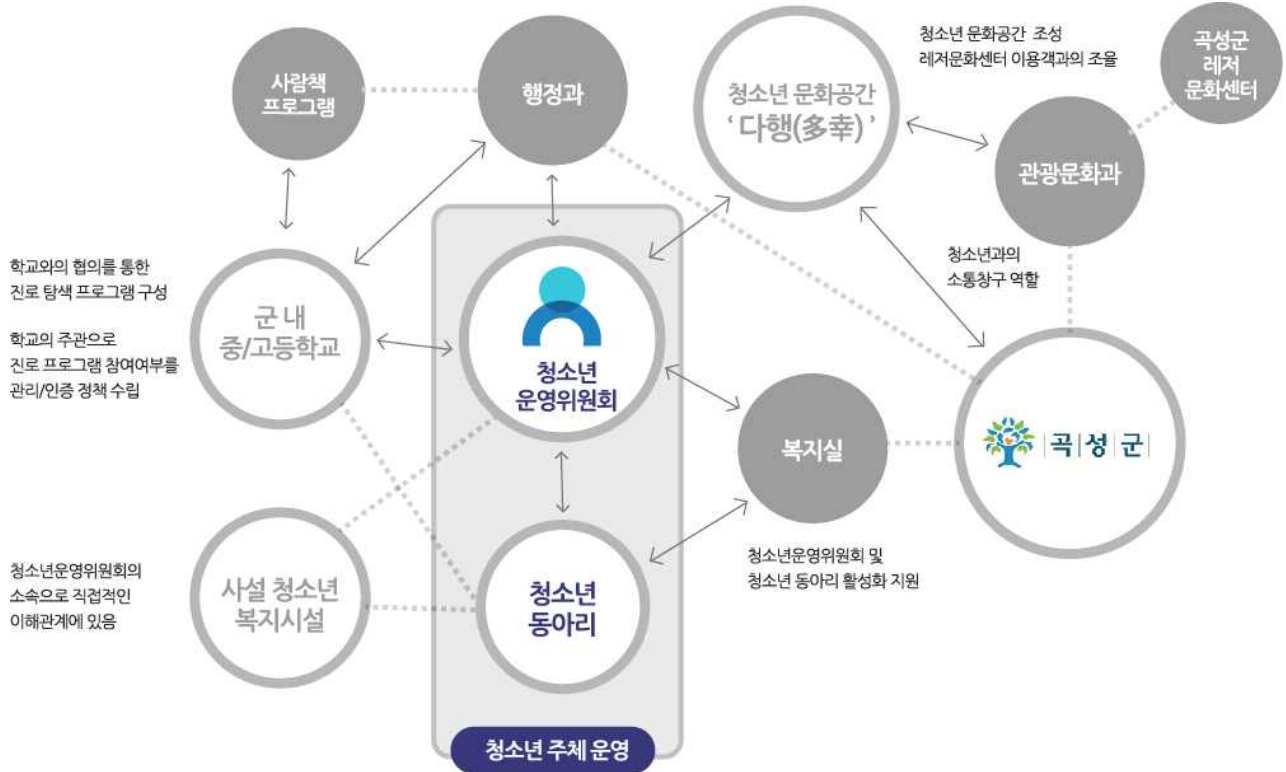
- 기대 효과

- * 진로개발 캠프를 통해 선천적으로 가지고 태어난 인적성이라는 원석을 보석으로 다듬을 수 있는 경험 제공
- * 진로적성 상담인력 양성으로 깊이 있는 진로 상담 제공
- * 재미로 보는 일회성 검사라는 인식을 깨고 자아발견과 진로탐구에 실질적 도움

□ 서비스 시나리오



□ 서비스 흐름도



□ 서비스 스토리보드

1. 헤정이는 오늘도 하고 후 청소년 센터 다행을 찾았습니다. 동아리 활동과 청소년위원회 회의가 있기 때문이죠.

2. 헤정이 소속되어있는 동아리는 보드동아리로 요즘 신이납니다. 레저센터 옆쪽으로 보드탈 수 있는 전용 공간을 만들어줘서 할머니들 눈치를 안봐도 되거든요

3. 아, 저번에 신청해 놓은 도제식 사람책을 하는 날인걸 깜빡했네요. 오늘 사람책은 헤정이가 생각하고 있는 진로쪽과 가장 흡사해서 빠지지 않고 듣고 있답니다.

4. 드디어 2주에 한번있는 청소년운영위원회 회의입니다. 오랜만에 모인터라 다양한 아이디어가 나오고 있네요.

5. 그래도 뭐니뭐니해도 '다행' 안에 있는 '천만다행' 함에 들어있는 곡성에게 바라는 청소년들의 이야기가 가장 궁금하기도 합니다. 실제로 꼭 필요한것들이 들어 있는 경우가 많아요.

6. 이번달에도 정성스럽게 작성한 운영회의록을 정리 하였습니다. 곡성군청에 매달 모아 전달하고 있거든요. 덕분에 청소년들의 목소리를 들어주는 어른들이 있어 힘이 납니다.

□ 프로토타이핑 검증 및 보완

○ 현장답사 및 전문가 인터뷰

- 전문가와 함께 현장을 방문하여 시설 개조 부분에 관한 의견을 듣고, 전반적인 공간에 대한 아이디어 구상
- 청소년 FREE ZONE 이 마련될 외부 공간과 레저문화센터 내 1층에 위치한 ‘다행’의 예비공간에 대한 현장답사를 실행
- 인테리어 및 공간 디자인 관련 전문가 두분을 모시고 아이디어들의 실체화 가능 여부와 문제점/차선책 등에 대한 다양한 논의를 나눔

번호	소속	직책	이름
1	곡성군청	주무관	최철호
2	디자인더하다	팀장	심미희
3	디자인더하다	연구원	박혜진
4	디자인허브	대표	전명진
5	디자인허브	차장	양영진

! 전문가 인터뷰 참여인원 !



| 전문가 워크숍 - 청소년 FREE ZONE 이 구성될 현장 답사 |



| 전문가 워크숍 진행 사진 |

곡성레저문화센터 내·외부 현장답사 & 전문가 워크숍 내용

시설면

- * 층고 높음, 면적은 좁음
- * 현재 진입은 쉽지 않음(외부에서 직접 들어올 수 있는 방법 모색)
- * 50%의 완충 바닥-안정성 문제
- * 심리적 공간 분리 필요성 (물리적 분리는 X- 이유 ; 공간이 협소함)
- * 오디오 시스템 불가(이유 ; 복도를 통해서 많이 울리는 건물 구조 소음 문제)
- * 자연친화적 느낌 -한쪽 벽면 잔디 느낌
- * 외부에 닿아있는 유리창 벽쪽을 이용하여 조명과 책으로 분위기 연출 -외부에서 보고 오고 싶은 공간으로 만들기
- * 인셉티드 적용 가능성 확인 필요- 청소년쉼터가 용도 이외의 목적(청소년 탈선 등의 비행행동 유도 방지) 으로 사용되는 것을 막기 위한 아이디어 개발 필요

관리면

- * 자율에 맡기되 관리가 용이해야 함
- * 안정성 문제
- * 청소년위원회 조직

○ 프로토타이핑 검증(3D모델링 제안)





○ 국민디자인단 회의를 통한 공간 구성 보완

- 청소년들이 스스로 공간을 채워나갈 수 있도록 최소한의 시설물만 설치하자는 의견 있음.
- 청소년들 보다는 어린이들을 위한 공간처럼 느껴진다는 의견이 있었음.
- 청소년들이 원하는 안락하고 비공개적인 공간 확보.
- 창업체험, 사람책, 멘토와 멘티; 상시적으로 만날 수 있는 공간과 시간이 필요 → 벽스크린과 공간 확보 용이.
- 소규모 스터디룸 설치로 안락한 작은 모임공간 제공.
→ 다락방설치

○ 청소년 주체 문화쉼터 ‘다행(多幸)’ 공간구성 - 시간과 쉼 유형
 - 30분 이내 머무름



- * 창가쪽 자투리 공간을 활용하여 바 테이블처럼 길게 배치하여 많은 인원이 사용할 수 있도록 구성
- * 높은 바 의자와 테이블을 배치
- * 단시간 머무는 수요자들을 위한 공간 활용

- 30분 이상 2시간 이내



- * 2~3명이 들어갈 수 있는 공간으로 소모임에 적합하며 2시간 정도 집중할 수 있도록 구성
- * 폐쇄적이지 않으면서도 명확한 구획 나눔으로 자신만의 공간을 확보하고 싶은 청소년의 요구와 맞아 떨어지는 컨셉

- 2시간 이상



- * 장시간 쉴 수 있는 공간으로써 정신적, 육체적 피로를 덜어주기 위해 신발을 벗고 계단을 통해 올라가는 다락방 조성
- * 레저문화센터의 높은 천장 고 덕분에 가능한 공간으로 공간의 효율성을 높임
- * 위치는 2~3인이 들어갈 수 있는 소모임 공간의 상단에 위치함
- * 2개 칸 정도의 사이즈가 확보 될 것으로 판단됨

- 소집단 활동 영역 - 세미나, 회의 공간



- * 소그룹의 스터디나 회의, 또는 사람책 모임 시 필기가 가능한 테이블 또는 벽면을 만들어 다양한 활동을 수행
- * 테이블 상단에 아크릴 또는 유리를 부착하거나 벽면에 투명 재질을 부착하는 형식

- 아이디어 수합한 최종검토안



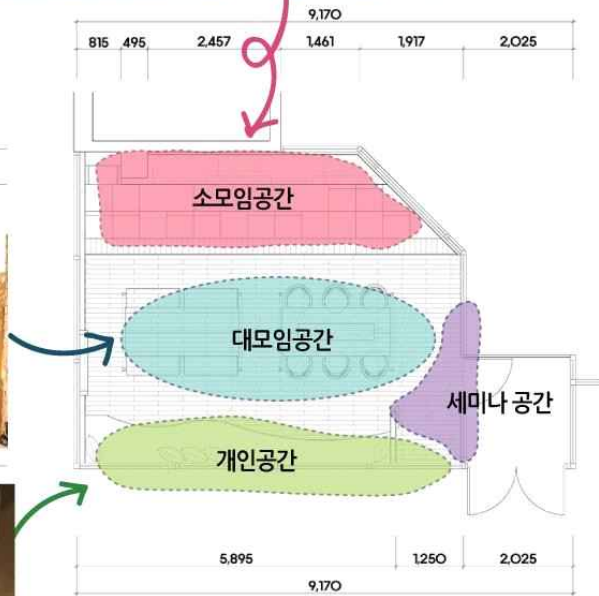
소모임공간

3~4명 정도 들어갈 수 있는 공간
명확하게 나눠지는 구획

국성 철소년 센터 평면도 SCALE: 1/50
PROJECT: GONGDONG YOUTH CENTER DESIGN

대모임공간

4인~6인 테이블 2세트 정도 배치
모임의 규모에 따라
이동배치 가능한 테이블 선택



세미나공간

별도의 구획을 나누지 않고
투명 칠판 배치 정도하여 가변적으로
사용가능한 공간



개인공간

창가쪽에 가로로 길게 바 형태의 테이블
높은 1인용 의자와 좁은 간격별 USB 포트 내장

○ 청소년 FREE ZONE 정비

- 설 수 있는 벤치와 장비 보관함
- 보드 타는 공간 확보, 구획하여 채색
- 안전성 공지를 위해 안전판 제작
- 레저문화센터에도 청소년 FREE ZONE에 대한 홍보 및 협조 요망

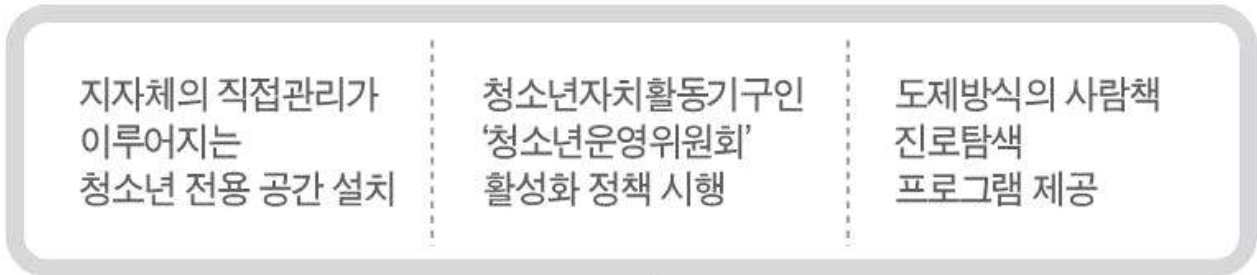


| 공간에 FREE ZONE을 알리는 영역 색상이나 라인이 필요 |



| 국민디자인단 회의를 통한 공간구성과 썸네일 |

청소년 주체적 활동을 위한 서비스디자인 제공



청소년을 중심으로 한 자체적
지속적인 국민참여 서비스디자인 수행 가능



00 | 목 차

지연속의 가족마을

CONTENTS

01	02	03	04
과제 배경	추진개요	단계별 결과	향후 추진일정



곡성에 사는 게 어떠냐구요?

갈 곳 없음

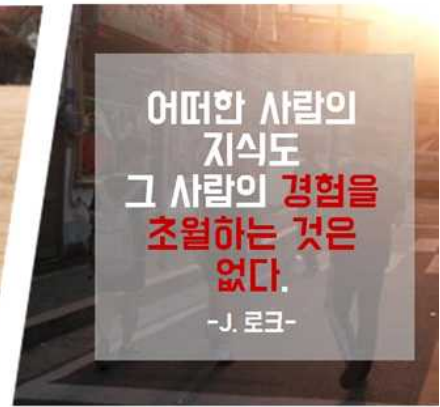
노인을 위한 나라는 없다더니??

또래 없음

내 친구들은 어디로 숨었나?

경험 없음

공부 말고는 뭐하고 놀지?



Planning Dept. of Gokseong county office

쉬고. 놀고. 꿈꾸고!!

학업 활동 외 청소년들의 자발적인 또래문화 형성을 위한 정책

휴식과 놀이를 최우선으로 청소년이 주체적으로 활동할 수 있는 공간 및 프로그램

서비스 디자인 목표 핵심 키워드



Planning Dept. of Gokseong county office

곡성 청소년들을 찾아봤습니다.



Planning Dept. of Gokseong county office

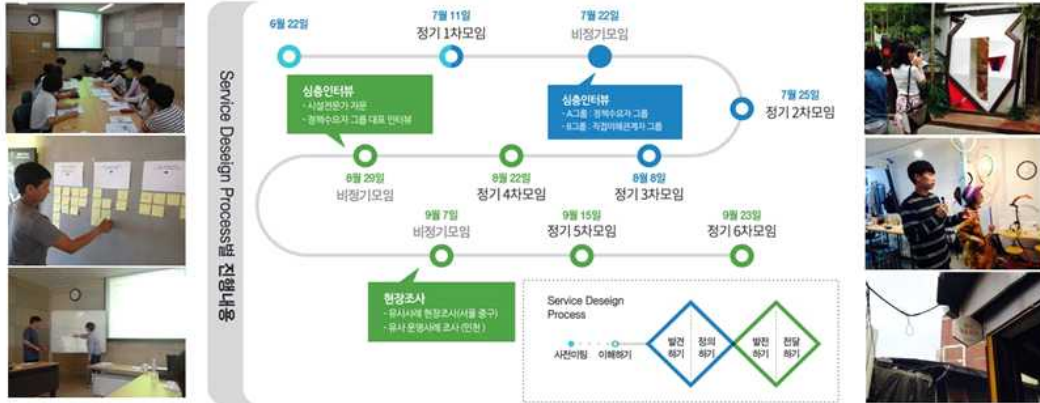
02 | 추진개요 - 디자인단 구성



- 서비스 디자이너** 서비스디자인 프로세스 활용하여 정책 개선 방안 제시
- 정부3.0 담당** 과제 추진상황 및 사후 관리
- 사업 담당** 사업설명 및 과제 추진, 성과 도출, 이해관계자 참여 협조, 활동 결과 정책 반영 및 이행
- 전문가** 사업 관련 단체, 정책 전문가로 관련 전문지식 제공
- 정책수요자** 수요자 관점의 아이디어 제시 등 코크리에이티브 워크숍 참여

Planning Dept. of Gokseong county office

02 | 추진개요 - 진행 과정



키 오피	팀 미팅	파트 미팅	결과 도출
'16. 6월 중순	'16. 6. ~ 9.	'16. 6. ~ 9.	'16. 10월
<ul style="list-style-type: none"> 디자인단 사전 모임 서비스디자인 및 과제 이해 활동계획 조정 	<ul style="list-style-type: none"> 매월 2회 이상 온오프라인 병행(밴드 활용) 4D 프로세스 진행 	<ul style="list-style-type: none"> 필요에 따라 수시 현장 조사(관찰, 인터뷰) 활동상황 공유(밴드 활용) 	<ul style="list-style-type: none"> 검토 및 수정 최종 결과 도출 도출안 추진

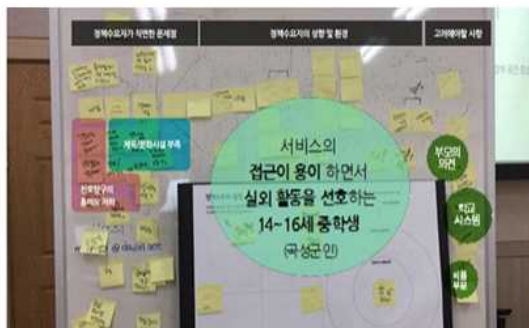
Planning Dept. of Gokseong county office

03 | 단계별 활동 결과

발견하기(Discover)

수요자 세그먼트

정책수요자의 범위를 좁히기 위해 청소년을 대상으로 이들이 '군내에서 직면한 문제점', '성향과 환경', '고려해야 할 사항' 등 다양한 측면에서 논의하였습니다. 여러 특징들로부터 영향을 많이 끼치는 '접근 용이성'과 '활동성 여부' 두 가지 척도로 선정



Planning Dept. of Gokseong county office

이해관계자 파악

직접적인 이해관계자
 접근 용이성 문제를 해결해 줄
 보호자 또는 학생의 활동을
 수용 가능하도록 지원해 줄 수 있는
 보호자이며,

간접적 이해관계자
 핵심대상에게 서비스에 대한
 긍정적인 의지를
 자극시켜줄 수 있는 관계자로
 파악하였습니다.



니즈 파인딩

심층인터뷰 A그룹

대상 : 중고등학교 학생 지도 선생님
목표 : 핵심키워드에 대한 내재된 요구사항 파악

문화 및 체육시설부분

기본적인 여건은 갖추어져 있으나 수요에 비해 시설이 너무 부족함
 군내 체육시설들이 있으나 청소년들이 이용하기에 제약 조건들이 많음
 대부분의 시설들이 청소년이 아닌 노인 기준으로 설계가 되어있음.

진로탐색부분

청소년의 의식이 중요
 하고자 하는 의지가 있지 않으면 프로그램들이 많아도 무용지물이 됨.
 한번에 꿈을 찾는 것 보다 지속적인 자극을 통해 느낄 수 있도록 하는 것이 중요.



심층인터뷰 B그룹

대상 : 중학교 3학년생/고등학교 1학년생
목표 : 핵심키워드에 대한 내재된 요구사항 파악

문화 및 체육시설부분

대체적으로 만족스러워함.
 기본적인 체육시설은 모두 배치되어있음. 하지만 일부 시설에는 제약조건들이 있어 쉽지 않음.
 (예: 배드민턴, 볼링장, 등 레저문화센터의 시설은 어른대상의 동아리에 우선권을 부여하고 있음)
 일부 시설에 대해서는 관리가 제대로 이루어지지 않고 있음
 대중적이고 기본적인 체육시설은 만족하나 성인을 기준으로 한 시설 제공에 불만함
 최근 청소년들의 스포츠인 인라인, 보드, 자전거 등 바퀴를 이용한 스포츠에 대한 시설은 전무함
 독방마켓 등 행사가 있으나 청소년이 참여하기엔 어려움이 있으나 참여욕구는 있음.

청소년도 참여 가능한 축제/행사 개최에 긍정적임 (대부분 토너먼트 및 참여형 프로그램 선호)
 청소년복지센터들을 제외하고는 대부분 PC방 과 노래방에서 시간을 보냄.

진로탐색부분

진로에 대해 대부분 심각성을 느끼지 못함
 꿈이 있으나 상담을 요청하거나 개인적인 노력들이 소극적임
 또는 꿈이 없는 경우가 대다수

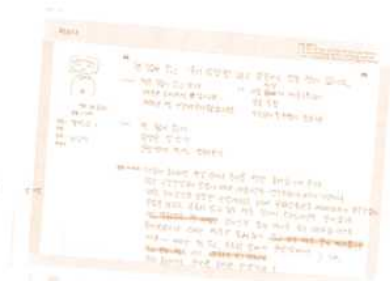


☐ 퍼소나 Type A



진서우 (17세)

읍내에서 다소 거리가 있는 곳에 살며
성향은 내성적이기도 하지만 외향적 성향도 있다.
부모님의 학구열이 있어
항상 학교/학원/집/학교/학원/집이다.



일반 공부든 체험형 프로그램이든 다 좋아, 하지만 시시해

서우는 읍내에서 좀 떨어진 곳에서 살고 있다. 학구열이 불타시는 부모님 덕에 집과 학교, 학원이 거리가 멀지만 매일같이 학교가 끝나면 곧장 학원으로 가야만 하는 현실이다. 유일한 위안은 스마트폰! 학교할 때 스마트폰을 돌려받고 이동하는 동안에 하는 모바일 게임은 꿀잼! 즐거움도 잠시, 학원 도착하자마자 기분이 급다문되고 만다. 쳇바퀴같은 이런생활.. 정말 지겹다. 그래도 학원이 끝난 뒤 신청해 놓은 문화의 집 체험형 방과후 아카데미는 활만해, 재미는 있다. 근데, 좀 시시해. 여기서 좀 더 심화과정은 없을까? 머리가 너무 좋아도 문제다.

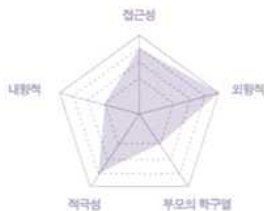


☐ 퍼소나 Type B



정혜정 (17세)

읍내에서 가까운 곳에 살며
성향은 굉장히 외향적이다.
부모님이 별로 공부에 신경써주지 않아
혼자 독고다리로 열심히 하려고 한다.

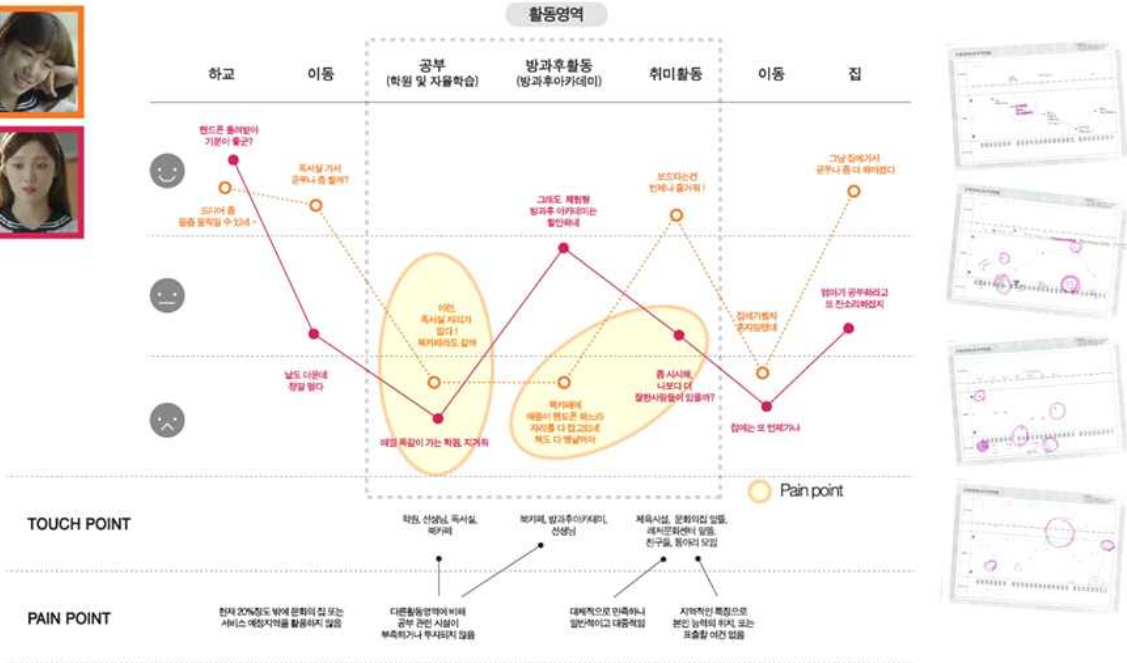


놀려고 해도 제약, 공부를 하려고 해도 뭔가 걸려

노는것도 좋아하고 공부도 좋아하는 정혜정!
학교에서는 열공하고 끝나는 시간에는 몸을 움직여서 좋다 - 요즘은 공부부 부족하다는 생각에 문화의집 복카페 가서 공부나 해볼까 - 하고 있는데! 이런 낭패! 초등학생들이 떠들면서 뛰어다닌다. 맘소사.. 10분을 걸어 군내 딱 하나 있는 도서관의 열람실을 갖는데.. 이런, 시험기간이라 자러도 없다. 아오, 어쩔수 없지, 오늘은 공부는 재가고 보드나타 볼까? 보드를 타러 항상 가던 레저문화센터 앞으로 갔다. 애들과 보드를 타다보니 시간가지지 모르는데, 할머니들이 또 난리다. 시끄럽네, 위험하네, 하면서 혀를 꿀꿀 차고 가시네, 뭐 여기서 청소년들 오지말라는 법도 없는데 왜 자꾸 저러시는지, 예휴 - 그냥 집에나 가야겠어.

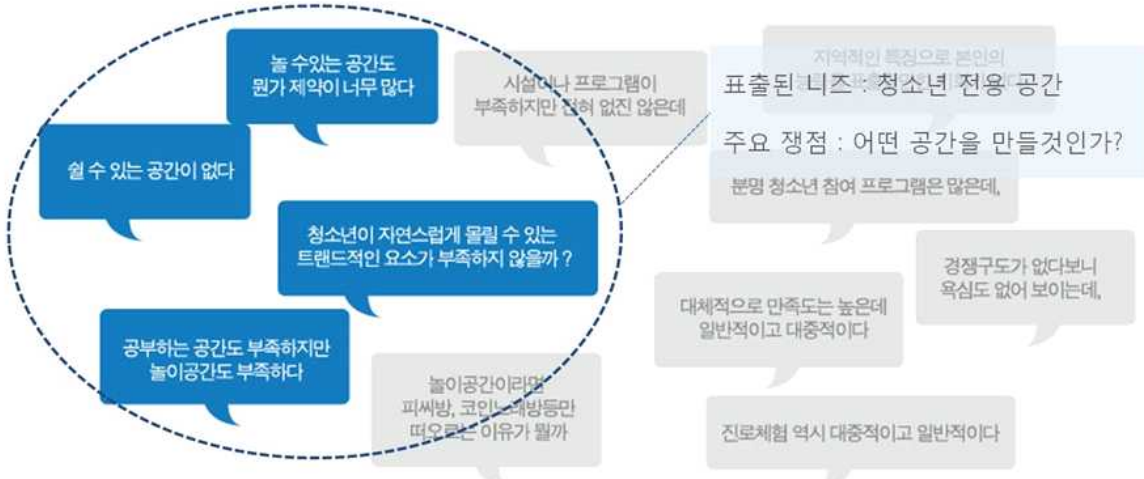


고객 여정 지도(Customer mapping)



Planning Dept. of Gokseong county office

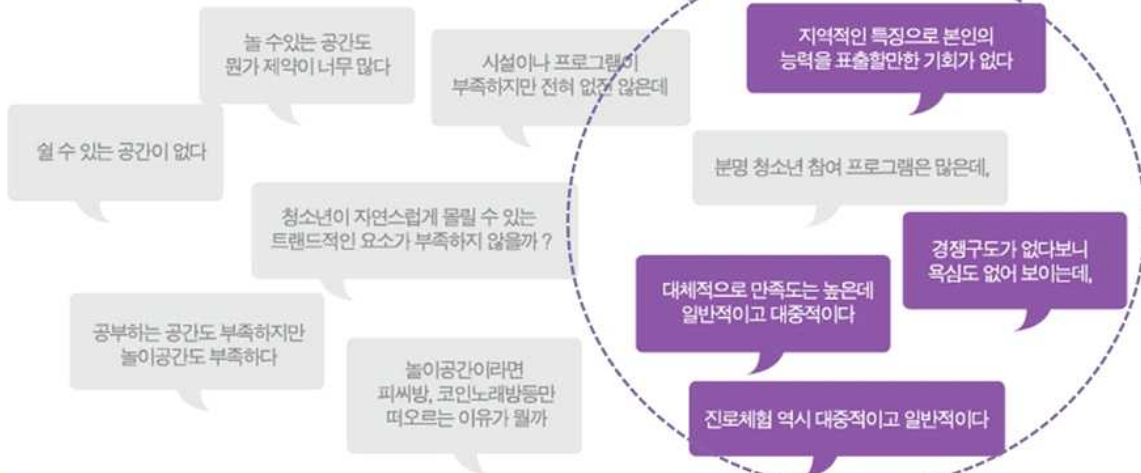
수요자 욕구 정의 1



Planning Dept. of Gokseong county office

▣ 수요자 욕구 정의 2

표출된 니즈 : 학업 외 자신의 재능을 경쟁할
공식화된 활동
주요 쟁점 : 100명의 학생에게 각자 다른 100개의
욕구가 있다면 100개의 서비스를 할 수
있는가?



Planning Dept. of Gokseong county office

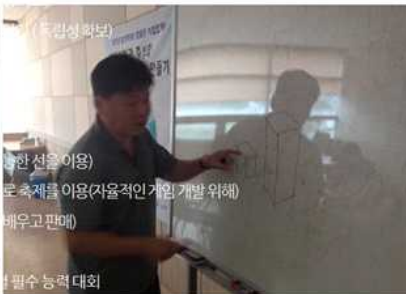
▣ 서비스 디자인을 통해 도출된 최종 과제

01. HOW 어떻게 청소년들이 자연스럽게 모여서
스스로 자신들의 공간과 활동을 창출하고
눈치없이 쉬었다 갈 수 있는 곳을 만들 수 있을까?

02. HOW 어떻게 긍정적 경쟁심리를 심어주면서
재능을 발견하고 발전시켜줄 수 있을까?

03. HOW 어떻게 하면 청소년들이 놀이영역을 침범받지 않고
안전하고 편하게 놀 수 있을까?

아이디어션



Planning Dept. of Gokseong county office

서비스 디자인 솔루션 개요



Planning Dept. of Gokseong county office

서비스디자인 솔루션 1

청소년을 위한 복합문화심터를 만들자



패인 포인트 집 밖에 나오면 PC방, 코인노래방 말고는 갈데가 없어요
도서관은 공부해야할 것 같고 떠들면 안되자나요
청소년 자치 활동 공간 부족 및 의견 반영이 어려워요
모두의 공간은 있어도 내 공간은 없어요

최종 제안 머무르는 시간과 유형에 따른 문화심터 조성

패인 포인트 보행자, 오토바이, 장애물 등으로 인한 불안
이해관계자 및 어른들의 부정적 인식과 눈치

최종 제안 공공디자인 조형을 통한 안전한 환경 조성
반발감을 줄이는 비지시적인 공간 구획



Planning Dept. of Gokseong county office

서비스디자인 솔루션 2

만들어진 공간을 활용하여 청소년 참여를 활성화하자



패인 포인트 어른들이 만들 행사나 프로그램은 재미없어요
청소년운영위원회가 모든 청소년을 대변하지 못해요.
청소년운영위원회에서 나온 의견은 우리끼리의 활동
으로만 끝나버려요.

최종 제안 청소년들 스스로 프로그램 기획 및 집행
분기 또는 반기별로 천만다행함에 접수된 의견이나
제안에서 안건을 선정 및 숙성시켜 군정에 반영



Planning Dept. of Gokseong county office



03 | 단계별 활동 결과

발전하기(Develop)

지속적의 가족마을

서비스디자인 솔루션 3

관심과 참여 수준에 따라 진로직업 교육을 다양화하자

<p>휴미유발 1</p>		<p>패인 포인트 꿈이 없어요 곡성에는 체험할 수 있는 직업군이 별로 없어요 청소년 자치 활동 공간 부족 및 의견 반영 미비</p> <p>최종 제안 가드너의 다중지능이론에 따라 대표직종을 체험할 수 있는 다중지능 직업체험관 조성</p>
<p>휴미유발 2</p>		<p>패인 포인트 정확히 배우거나 듣고 싶은 건 없어서 그냥 목적없이 편하게 만나고 싶어요</p> <p>최종 제안 문화쉼터 '다행'에 주말마다 사람책 상주 방문 청소년이 원할 시 상담 및 실습 등 진행</p>



Planning Dept. of Gokseong county office

03 | 단계별 활동 결과

발전하기(Develop)

지속적의 가족마을

서비스디자인 솔루션 3

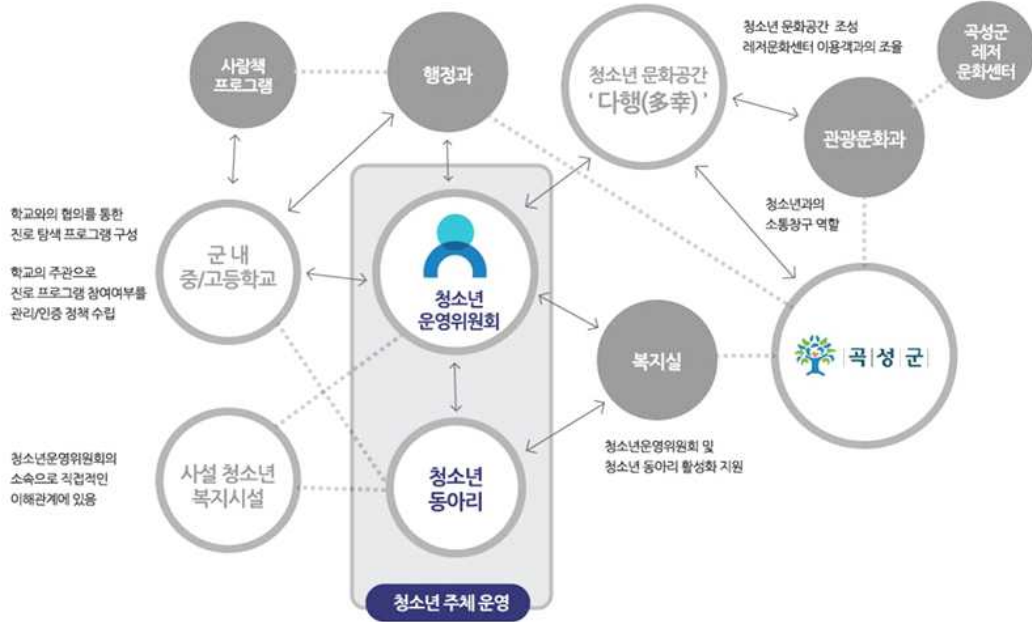
관심과 참여 수준에 따라 진로직업 교육을 다양화하자

<p>심화발전</p>		<p>패인 포인트 한번 해보고 마는 직업 체험은 알바하는 것만도 못해요. 자격증을 따거나 실제 현장에서 필요한 것 배우고 싶어요</p> <p>최종 제안 다중지능, 학습생활평가 등 다양한 검사로 최적의 재능 발견 다중지능 검사 결과에 따른 맞춤형 인적성 진로개발 캠프 온라인 재능관리시스템으로 지속적 사후관리</p>
<p>진중매칭</p>		<p>패인 포인트 한번 해보고 마는 직업 체험은 알바하는 것만도 못해요. 자격증을 따거나 실제 현장에서 필요한 것 배우고 싶어요</p> <p>최종 제안 도제형식에 적합한 사람책 선정 사람책 1명당 학생 2~3명씩 6개월 이상 도제 매칭 독망마켓 참여를 통해 교육과 현실 연계</p>



Planning Dept. of Gokseong county office

서비스 체계도



Planning Dept. of Gokseong county office

청소년 주체 문화실터 '다행(多幸)' 프로토타이핑



Planning Dept. of Gokseong county office

청소년 주제 문화실터 '다행(多幸)' 수정안

천만다행함
청소년 의견, 제안함



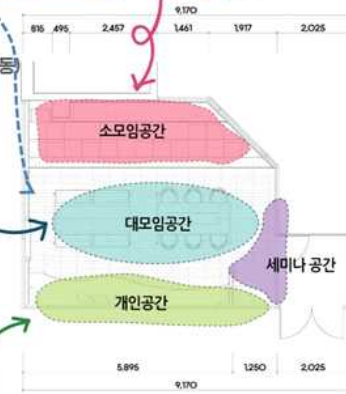
소모임공간 (30분~2시간, 또래활동)
3~4명 정도 들어갈 수 있는 공간
명확하게 나눠지는 구획



다락공간(2시간 이상, 무한휴식)
2~3명의 아이들이 편하게 낯잠 또는 누워서 쉴 수 있는 곳

대모임공간 (1시간~2시간, 집단활동)

4인~6인 테이블 2셋트 정도 배치
모임의 규모에 따라
이동배치 가능한 테이블 선택



개인공간 (30분, 개인활동)

창가쪽에 가로로 길게 바 형태의 테이블
높은 1인용 의자와 좁은 간격별 USB 포트 내장

세미나공간

별도의 구획을 나누지 않고
투명 칠판 배치 정도하여 기본적으로
사용가능한 공간



Planning Dept. of Gokseong county office

청소년 Free Zone

공공 조형물

라인 및 채색



Planning Dept. of Gokseong county office

청소년운영위원회 활성화



Planning Dept. of Gokseong county office

다중지능 직업체험관

- 가드너의 '다중지능이론'에 기반한 대표 직종 체험관 조성
- 핵심지능과 보완지능을 사용한 직업 추천 시스템 구축
- 기관사, 미래 농부 등 지역 특성과 관계된 직업군을 포함

승차역

여가운동

복지

방송

의료

교육

예술패션

자연

아나운서
기상캐스터
아이돌
폴리아티스트

미래 농부
골프선수
쇼 바리스타

심리상담가
교사

편드매니저
여행설계사
기차 기관사
기차 승무원
자동차 정비사

소아정신과 의사
간호사
치과 의사

법조인
소방/응급구조사
경찰/과학수사

뷰티샵
웹툰작가
가구디자이너
영화음악디자이너



Planning Dept. of Gokseong county office

서비스 스토리 보드

스토리보드

[사용 설명서]
 1. 서비스 단계의 주요장면을 그림이나 사진으로 정리하세요.
 2. 텍스트 박자에 테크니언을 채워주세요.

서비스전경:

page. 1



해경이는 오늘도 하고 후 청소년 심터 다행을 찾았습니다. 동아리 활동과 청소년위원회 회의가 있기 때문이죠.



해경이 소속되어있는 동아리는 보드동아리로 요즘 신이납니다. 레저센터 옆쪽으로 보드할 수 있는 전용 공간을 만들어줘서 할머니들 눈치를 안봐도 되거든요



앗, 저번에 신청해 놓은 도제식 사람책을 하는 날인걸 깜빡했네요. 오늘 사람책은 해경이가 생각하고 있는 진로쪽과 가장 흡사해서 써지지 않고 듣고 있습니다.



드디어 2주에 한번있는 청소년운영위원회 회의입니다. 오랜만에 모인터라 다양한 아이디어가 나오고 있네요.



그래도 뭐니뭐니해도 '다행' 안에 있는 '천만다행' 함께 들어있는 곡성에게 바라는 청소년들의 이야기가 가장 궁금하기도 합니다. 실제로 꼭 필요한것들이 들어 있는 경우가 많아요.



이번달에도 정성스럽게 작성한 운영회의록을 정리 하였습니다. 곡성군청에 메달 모아 전달하고 있거든요. 덕분에 청소년들의 목소리를 들어주는 어른들이 있어 힘이 납니다.



Planning Dept. of Gokseong county office

04 | 추진일정



Planning Dept. of Gokseong county office