

너도 살고 나도 사는,
진정한 지역 상생 모델 만들기!

2023. 10.

산 립 청

기관명 **너도 살고 나도 사는, 진정한 지역 상생 모델 만들기**

□ 추진배경

- 산주의 대부분이 영세 산주로 산림 활용 수익 창출이 어려운 실정
 - * 산주의 88.3%는 발생한 소득 전혀 없음, 35.4%는 ‘산지의 효과적 활용을 위한 정보 제공’을 필요로 함('16, 국립산림과학원 ‘2015 산주의식조사’)
- 인구감소로 산촌 지역 대부분이 인구소멸위험지역으로 분류
 - * 전국 466개 산촌의 89.5%인 417개 읍·면이 소멸고위험지역('22, 국립산림과학원)

□ 추진내용

- 체계적인 서비스 디자인 프로세스 이행으로 문제해결 방안 도출
 - * 이해하기 → 발견하기 → 정의하기 → 발전하기 → 전달하기

□ 추진성과 및 기대효과

- 숲에서만 즐길 수 있는 특화된 서비스모델 패키지 예시 발굴
 - 산주들에게 도입이 쉬운 비즈니스 모델을 제시함과 동시에 기업은 집합적 서비스 참여로 부담을 경감할 수 있는 모델 개발
 - * 자연과 아날로그적 콘텐츠, 공간과 모바일 콘텐츠, 숲의 밤과 로컬푸드 콘텐츠 접목
- 숲 서비스 디자인의 3가지 원칙 제안
 - * ① 숲을 즐기는 집합적 서비스로 공간을 조성할 것
 - ② 사용자가 자체적으로 콘텐츠를 확산시키도록 설계할 것
 - ③ 산주들이 쉽게 도입할 수 있는 프로그램 패키지 제공
- 프로그램 운영에 따른 관계 인구 유입 기대

< 국민정책디자인 운영 전·후 비교 >

국민정책디자인 운영 前(AS-IS)	국민정책디자인 운영 後(TO-BE)
<ul style="list-style-type: none"> • (산주) 정보 부족으로 산림 방치 • (기업) 자금부담으로 아이디어 실현 어려움 • (산촌 지역) 대부분이 소멸 위기에 처함 • (사용자) 숲 콘텐츠에 대한 선입견 • (유휴 공간) 운영 공백으로 방치됨 	<ul style="list-style-type: none"> • 도입이 쉬운 산촌 특화 콘텐츠 개발 • 집합적 서비스 개발로 부담 경감 기대 • 콘텐츠 개발로 관계 인구 유입 기대 • 콘텐츠 운영으로 유니크한 '거리' 제공 가능 • 관계 인구 유입에 따른 공간 활용 확대 기대

□ 향후계획

- 신규 청년 창업지원 사업과 연계하여 신모델 도입 추진
 - * '24년부터 추진하는 ‘산림산업 창업지원’ 사업 참여자와 산주·산촌생태마을 매칭을 추진하여 개발 모델 활용 방안 검토
- 산림일자리발전소 주민공동체 창업지원 사업 테스트베드 운영

1

너도 살고 나도 사는, 진정한 지역 상생 모델 만들기 (산림청)

과제유형	기획·단독과제	정책분야	산업지원, 지역환경개선
주관기관 (협업기관)	산림청 산림안전보건일자리팀	과제담당자	성하은 주무관 연락처 : 042-481-1855 이메일 : heseong@korea.kr

1

과제 개요

◆ (사업목표)

- 산림경영에 어려움을 겪는 산주들에게 비즈니스 모델을 제시하는 동시에 벤처·스타트업 활동 무대를 제공하기 위한 산촌 특화 콘텐츠 패키지 개발
 - 소멸 위기 산촌과 기업, 산주와 기업, 산촌주민과 기업, 산촌과 국민이 상생하면서 윈-윈(win-win) 할 수 있는 서비스모델 구축으로 집합적 임팩트 도출

◆ (주요고객)

- 산림에서 수익을 창출하고자 하는 벤처·스타트업 및 산주(山主)
- 산촌주민, 산림에서 즐길 거리를 찾는 일반 국민 등

◆ (추진기간) '23. 5. ~ 11.

◆ (소요예산) ('23) 20백만원

◆ (추진내용)

- 이해관계자, 주요 고객 인터뷰 및 건의 사항 등을 통한 문제점 파악
 - 비즈니스 모델 부재로 산림에서 수익 창출을 하지 못하는 산주가 많고, 스타트업 들은 자금 조달이 어려워 새로운 사업을 시작하기 어려움
 - 산촌은 인구감소로 지역소멸 위기를 피부로 느끼고 있음
- 이해관계자 지도 작성, 이슈 도출 및 그에 기반한 공동목표 설정
 - 산림에 특화된 서비스모델을 구축하고, 누구나 쉽게 도입 가능한 콘텐츠 개발
- 사용자 정의 및 구체화 과정을 통해 유니크한 경험을 제공할 서비스모델 도출
 - ①자연과 아날로그적 콘텐츠, ②공간과 모바일 콘텐츠, ③숲의 밤과 로컬푸드를 접목
 - * 산에서만 경험할 수 있는 킬링포인트 필수 포함, 산주들이 쉽게 도입 가능한 콘텐츠를 염두에 두고 프로그램 개발
- 서비스 실행 가능성 파악을 위한 프로토타입 테스트 및 사업대상지 검토
- '24년도 신규사업과 연계할 수 있는 개발 모델 활용 방안 마련 추진

- 산주와 벤처·스타트업이 쉽게 도입 가능한 산촌 특화 비즈니스 모델 구축
- 사용자 맞춤형 모델 개발로 국민이 산촌으로 찾아오도록 할 방안 마련

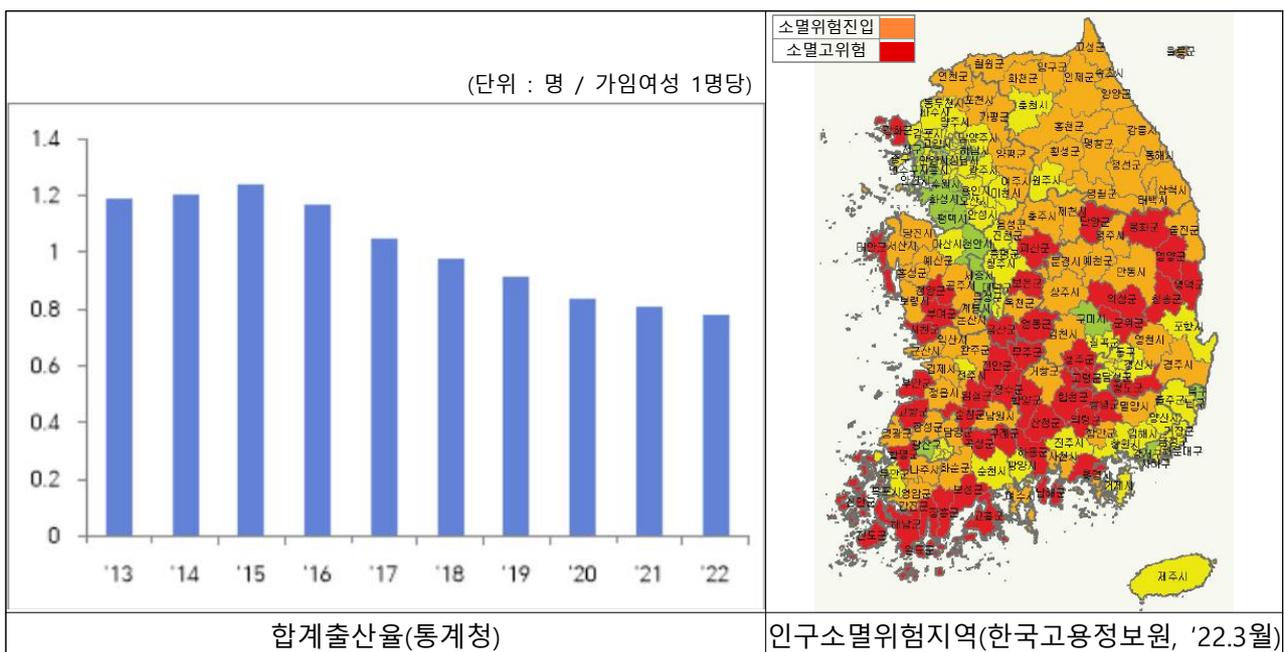
□ 현황 및 문제점

- 국토의 63%를 차지하는 산림의 66%는 사유림으로 산주들의 산림 경영 능력이 중요하나, 사유림 산주의 86%는 3ha 미만을 소유하고 있는 영세 산주로 산림을 활용한 수익 창출이 어려운 실정

* '2015 산주의식조사'(16, 국립산림과학원) 결과 최근 3년간(조사일 기준) 보유한 산림에서 소득이 발생하였다고 응답한 산주는 11.7%로 88.3%의 산주가 발생한 소득이 전혀 없는 것으로 나타났으며, 산림을 활용한 소득 창출을 위해 가장 먼저 해결해야 할 과제가 '산지의 효과적 활용을 위한 정보 제공'이 35.4%로 가장 높게 나타남

- 현재 우리나라는 생산가능 인구가 급격히 줄어들고 있고, 지역소멸 위기 또한 나날이 심각해지고 있는 실정

- 특히, 산촌 지역의 경우 대부분 인구소멸위험지역으로 분류



- 산림청은 그간 산림일자리발전소 운영, 사회적경제기업 발굴·육성 등을 통한 민간 주도 창업 활성화 정책을 추진해 옴
 - 산림을 활용하는 기업의 자생력 강화, 혁신성장을 위해 지역 상생 측면에서의 새로운 정책 모델 도출 필요

3 추진내용

□ [이해하기·발견하기] 국민정책디자인 이해하기·국민 요구 발견하기

- 사전미팅(2회), 착수보고회를 통한 주제 확정 및 팀 구성 논의
- 국민정책디자인단 소개 및 주제 공유
 - 주제 설명 및 국민정책디자인 단계별 추진 절차 등 기본 교육
- 산주, 산림분야 스타트업 대표, 산촌주민 인터뷰를 통한 니즈 파악

사유림 산주(60대, 여성) 인터뷰

산을 매수한 지 십수년이 지났지만 수익을 얻은 적이 한 번도 없음. 오히려 세금만 내고 있어 지출만 수입은 없고 지출만 있는 게 현실임. 내 산은 광주광역시 시내와 접근성이 좋은 곳에 위치하고 있음에도 이런 실정인데 다른 산주들은 어떻게든 숲체험 같은 것도 해볼까 생각해봤는데 엄두가 안 나고 어떻게 돈을 벌어야 될지 전혀 감이 잡히지 않는데 방법이 있으면 몇 마디라도 해줬으면 좋겠음.

스타트업 대표(20대, 남성) 인터뷰

내가 가지고 있는 산은 없음. 그래서 산에서 무언가를 하려고 하니 산림을 해치지 않고 가볍게 설치해서 서비스를 제공할 수 있는 비즈니스 모델이 필요함. 사실 산촌이라는 단어조차도 생소한데 사업 아이템만 있다면 지방이고 산속이라고 해서 못 갈 이유는 없음. 인건비나 다른 운영비를 아낄 수 있는 방법이 있다면 더 고민 없이 실행에 옮길 수 있을 것 같음.

산촌주민(70대, 남성) 인터뷰

10년 전만 해도 해도 마을에 젊은 사람도 있고 해서 송어잡이 이벤트로 돈도 벌고 했는데 이제는 내가 제일 젊음. 누가 우리 마을에 와서 사업을 한다고 하면 환영임. 수익을 나눠주거나 기부금을 내지 않아도 괜찮음.

□ [정의하기] 사용자 정의하기

○ 퍼소나 도출을 위한 사용자 조사, 자료 분석, 모델링

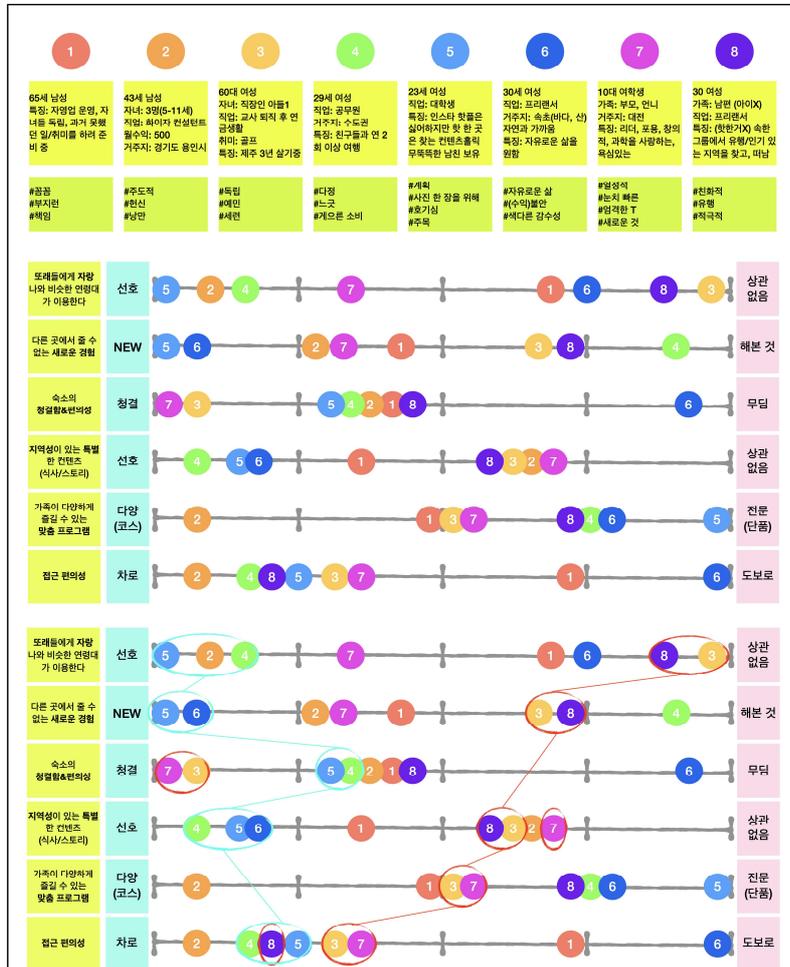
- ①여유로운 60대, ②대중적인 유행보다 고유함을 추구하는 20대



퍼소나 정의 워크숍



퍼소나 모델링 도출 논의 워크숍



퍼소나 도출을 위한 사용자 조사 및 분석



모델링을 통한 퍼소나 도출

□ [아이디어 발전] 서비스모델 도출

○ 퍼소나 구체화 및 여정맵(map) 작성

- 심층인터뷰를 통해 고유함을 추구하는 20대 청년으로 퍼소나 구체화
- * 선정된 퍼소나가 유행을 선도하므로 퍼소나②는 후발주자로 따라올 것

페르소나 구체화

산스타 (20대 청년)의 특성과 관심사를 정리한 퍼소나 도출 과정. 주요 키워드: 심어유, 레깅스 치림, ASMR, 캠핑, 피트니스, 돈도 차도 없는 청년, 캠프, 레깅스, ASMR, 캠핑, 피트니스, 돈도 차도 없는 청년, 캠프, 레깅스, ASMR, 캠핑, 피트니스, 돈도 차도 없는 청년.

여정맵 작성

산스타1의 여정맵 작성 과정. 주요 단계: 장비 구매, STAGE생성, CAMP 구축, 기록 시작, 감상·체험·식사, 기록 업로드. 각 단계별 사용자 감정과 기대치를 상세히 묘사.

○ 퍼소나의 니즈 발굴을 위한 질문 이해

여정맵을 토대로 퍼소나의 니즈 이해

산스타의 여정맵을 분석하여 니즈를 도출. 주요 니즈: '나만의 WOW Point 발견!', '동행캠핑 피칭해보자 인스타각이다', '카~ 이 VIEW에서 찍어볼까?', '장비 사탕 장비 자랑', '장비 메이킹의 기쁨'.

항목별 아이디어 도출을 위한 HMW 질문

산스타의 여정맵을 기반으로 HMW(How Might We) 질문을 도출. 주요 질문: '1. 고객이 우리 서비스를 200% 즐기도록 [장비]를 준비하게 돕거나 제공할 수 있을까?', '2. 숲 속의 특정 [공간]을 연출하게 할 수 있을까?', '3. Wow Point를 유발하는 숲 속의 [액티비티]는 무엇일까?', '고객의 반복행동을 촉진하는 장비/공간/액티비티'.

○ 산림 활용의 새로운 방향 제시

- 인터랙티브(Interactive) 콘텐츠 활용 비즈니스 모델 도입

○ 7가지 서비스모델 도출

- 1)팝업, 2)키트, 3)인생샷, 4)자연경관, 5)테라피, 6)콘텐츠, 7)로컬푸드



아이데이션 워크숍 진행



아이디어 발산 시트

□ [실행전략 마련] 프로토타입 테스트, 대상지 검토

- 아이디어션을 기반으로 '유니크한 경험'을 제공할 서비스모델 도출
 - 1) 구름 위의 경이감, 2) 산기슭의 오싹함, 3) 은하수 칵테일바
 - * ① 산에서만 경험할 수 있는 킬링포인트, ② 산주들이 쉽게 도입 가능한 콘텐츠

<p>Core Keyword 1. 산에서만 경험할 수 있는 특별한 킬링포인트 2. 산주들이 도입가능한 콘텐츠</p>		
서비스모델 도식화	현장 적용 프로그램 이미지	현장 적용 프로그램 상세

○ 파일럿 현지 테스트 장소 '삼수령 목장'(강원 태백)

소들이 뛰어다니는 초지	캠핑 장소에서 보이는 경관

○ 현장에 맞는 3가지 프로그램 실체화 및 구체화

1. 구름 위의 경이감	2. 산기슭의 오싹함	3. 은하수 칵테일바

○ 프로토타입 테스트 결과(피드백)

- (구름위의 경이감) ① 문장을 읽고 천천히 수집하며 자연을 바라보는 경험은 처음인데 황홀함, ② 산에 가더라도 휴대폰을 손에서 놓은 적이 없었는데 사색이라는 게 이렇게 좋은 건 줄 몰랐음, ③ 산에서 문장을 만나게 돼서인지 구절들이 더욱 와닿았음
- (산기슭의 오싹함) ① 방탈출 카페보다 훨씬 현장감이 있음, ② 새롭게 산속 분위기를 즐기는 콘텐츠가 신기함, ③ 다른 지역에서는 이런 콘텐츠를 즐긴 적이 있는데 산속에서도 가능하다는 게 좋음
- (은하수 각테일바) 야외에서 진행되는 콘텐츠로 날씨의 영향을 많이 받음. 테스트 당일 비가 와서 원활한 진행이 어려웠음. 날씨에 구애받지 않도록 실내·외의 적절한 동선 구성이 필요함

○ 사업대상지 검토를 위한 산촌생태마을 방문 및 주민 의견 청취

- 공간은 있으나 내부에 채워 넣을 콘텐츠가 없고, 고객 유치 위한 내부 콘텐츠에 대한 니즈가 있으므로 지자체·마을 협의를 통해 기업을 매칭한다면 실현 가능성이 있음
- 시설보수, 관리비 등 예산에 대한 협의가 선행되어야 함



< 주요 추진현황 및 계획 >

연도	주요 추진사항	소요 예산(백만원)
'23년	○ 국민정책디자인단 구성 및 운영 - 산주-기업-지역이 상생할 수 있는 콘텐츠 마련	○ 20백만원
'24년	○ 신규사업과 연계한 시범사업 추진 검토	○ 미정

가. 국민정책디자인단 구성 현황

구분		성명/소속/직위	역할
국민	분야 전문가	조효진/내일의쓰임 /대표	○ 정책 수립 방향 및 개선점 자문
		권기효/멘토리 사회적협동조합 /이사장	○ 산촌 청년들과 진행한 다수 프로젝트를 기반으로 한 개선점 및 발전 방향 자문
	정책수요자	박요셉/포레스트 버즈 /대표	○ 기업수요자로 경험을 바탕으로 정책 모델 고도화를 위한 제언 및 의견제시
이용화/숲속의 작은친구들 /대표			
서비스 디자이너		최다혜/산림일자리발전소 /그루매니저(창업지원)	○ 지역문제에 관심을 가진 국민 입장의 관점 및 아이디어 제시
		송영일/MYSC/수석컨설턴트 하영지/MYSC/연구원	○ 서비스디자인 방법을 통한 과제 수행·기획·운영 총괄
공무원	국민정책 디자인 및 사업담당	배현주 사무관 (산림안전보건일자리팀)	○ 과제 방향 설정 및 추진, 사후 관리 총괄 ○ 정책설명, 과제추진, 이해관계자 참여 협조, 활동 결과 이행 등
		성하은 주무관 (산림안전보건일자리팀)	
연 계 구 성 원(일시적 참여, 자문)			
국민	분야 전문가	이은영/유니크굿컴퍼니 /대표	○ 지역문제 해결을 위한 산림 활용의 새로운 방향(인터랙티브 콘텐츠) 제시
	정책수요자	이계원/판대2리(원주) /이장	○ 직접 겪은 지역문제에 대한 의견 제시
공무원	지자체 사업담당	김세은 주무관(강원도청)	○ 지역과 기업의 협업을 위한 제도 안내, 정보 제공, 정책소개 등
		유영무 주무관(원주시청)	

나. 국민정책디자인 추진 성과

□ 숲에서만 즐길 수 있는 특화된 서비스모델 패키지 예시 발굴

○ 프로토타입 테스트를 통한 서비스 구체화

- 자연과 아날로그적 콘텐츠, 공간과 모바일 콘텐츠, 숲의 밤과 로컬 푸드를 접목한 콘텐츠 프로토타입

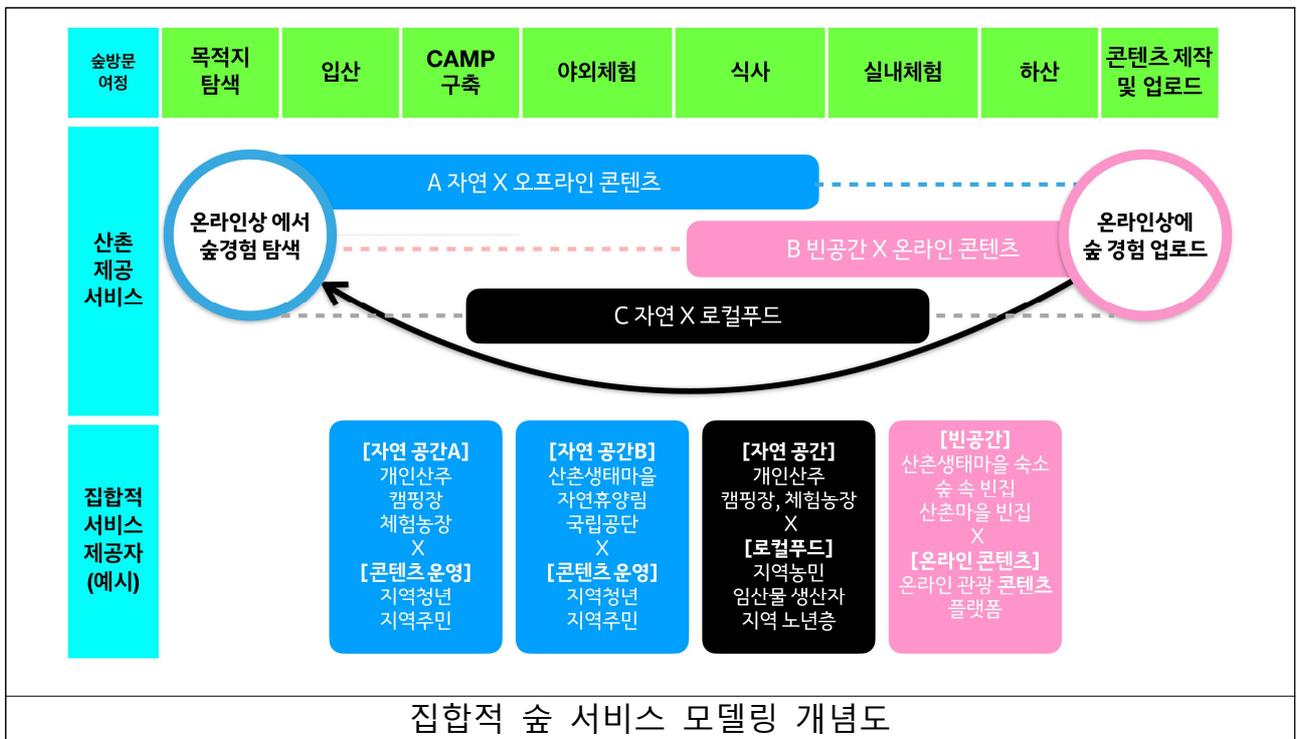


□ 숲 서비스 디자인의 3가지 원칙 제안

○ 【원칙 ①】 숲을 즐기는 집합적 서비스로 공간을 조성할 것

- 운영 공백이 존재하는 공간에 복합적인 콘텐츠를 제공
- 산에서만 할 수 있는 킬링포인트 마련

- **【원칙 ②】** 사용자가 자체적으로 콘텐츠를 확산시키도록 설계할 것
 - 기록하거나 자랑할 거리 제공을 통한 숲 경험 확산으로 사용자가 주도적으로 댓글, 리뷰 등을 생산하도록 유도
- **【원칙 ③】** 산주들이 쉽게 도입할 수 있고, 단독 운영이 어려운 작은 기업들이 모여서 시너지를 낼 수 있는 프로그램 패키지 제공
 - (소프트웨어) 소규모 인력으로 운용 가능한 프로그램 제시
 - (하드웨어) 비어있는 공간 활용 방안 모색
- 도입이 쉽고 기업의 부담은 줄여 국민이 산촌으로 모여들게 하는 '집합적 숲 서비스 모델링'



□ 국민인식 개선을 통한 부처 이미지 제고

- 인터뷰 및 현장 방문을 통한 국민 의견수렴, 불특정 다수 대상 프로토타입 테스트 등으로 자연스러운 홍보 효과 발생
 - 실제 접촉하는 국민이 산림정책에 대해 생소하게 느끼는 경우가 많았고, 서비스 디자인 절차 운영 과정에서 다수가 관심을 포함

□ 신규 정책 도입 시 적용 가능한 새로운 정책기획 방법 학습

- 서비스 디자인 기법을 적용한 정책 기획과정을 경험하고 학습함으로써 정책기획 역량 강화 및 정책 완성도 제고
- 다양한 정책수요자와의 소통, 자문 등을 통해 수렴한 의견을 정책에 반영하는 효과적인 정책 설계 프로세스 학습

국민정책디자인 운영 前(AS-IS)	국민정책디자인 운영 後(TO-BE)
<ul style="list-style-type: none"> • 산주들의 정보 부족으로 산림 방치 - 정보가 있더라도 쉽게 도입하기 어려움 • 소규모 기업은 아이디어가 있더라도 사업 추진이 어려움 • 생산인구감소로 산촌 지역 대부분이 소멸 위기에 처함 • 운영 공백이 존재하는 공간을 지원금으로 유지하거나 방치하고 있는 실정 	<ul style="list-style-type: none"> • 산주들에게는 도입이 용이한 비즈니스 모델을 제시하고 기업들이 산림에서의 수익 창출에 도전할 수 있는 산촌 특화 콘텐츠 패키지 개발 • 기업들이 한 팀이 되어 목표를 달성하는 집합적 서비스 개발로 도입 시 부담 경감 기대 • 산촌(숲)에서만 즐길 수 있는 프로그램 개발로 관계 인구 유입 기대 • 프로그램 운영 및 관계 인구 유입에 따른 유휴 공간 활용 확대 기대

다. 국민정책디자인 운영시 미흡한 점 및 향후 개선방안

□ 미흡한 점

- 서비스디자인 특성상 엔드유저 B2C 서비스에 집중하여 진행
 - 집합적 임팩트 발산을 위해서는 산림관리, 산림복원 등의 비즈니스 모델을 가진 기업들도 함께 참여할 수 있는 시스템 설계가 필요

□ 향후 개선방안

- 추가 워크숍을 통한 모델 보완 및 발전 방향 논의
 - 시스템 개편 방향 설정 및 수반되는 문제점, 다른 제도와의 연계 방안 등 모델 확장을 위한 검토

□ 창업지원 사업과 연계하여 신모델 도입 추진

- '24년부터 추진하는 '산림산업 창업지원*' 사업 참여 창업가·기업과 산주·산촌생태마을 매칭을 통한 개발 모델 활용 방안 검토

* '24년 청년산림인 창업지원 예산 650백만원

- 산림일자리발전소 주민공동체 창업지원 사업 테스트베드 운영

□ 추가 워크숍을 통한 프로그램 고도화 및 홍보방안 마련

- 프로토타입 테스트 결과 도출된 의견, 국민정책디자인단 운영 결과 보완할 점 등을 반영한 완성형 모델 구축

- 고객 유치률 통해 모집한 민간 기업, 사용자의 SNS를 통해 자체적으로 확산해 나가는 지속 가능한 홍보 구조 마련 논의

- 기업의 비즈니스 홍보, 사용자의 자기 PR이 곧 정책 모델 홍보가 되는 구조로 구성하여 최소 비용 최대 효과 창출 도모

□ 타 제도 접목방안 강구 등 지속 추진 노력

- 개발한 콘텐츠가 사장되지 않도록 지속적인 연계·확장 방안 검토

첨부1

국민정책디자인 활동 실적 및 단계별 산출물

□ 국민정책디자인 활동 실적

구분	일 시	장 소	참석자
사전 미팅	23년 4월 25일 15:00~16:00	ZOOM(온라인)	(서비스디자이너) 송영일, 하영지 (산림청) 성하은 주무관 (참석인원 : 총 3명)
	23년 5월 16일 13:00~15:00	정부대전청사 열린만남터 1접견실	(서비스디자이너) 송영일, 하영지 (산림청) 배현주 사무관, 박소연·성하은 주무관 (참석인원 : 총 5명)
1차	23년 6월 27일 09:00~14:00	서울 성동구 메리히어 8F 회의실	(국민정책디자인단) 조효진 박요셉 이용화 최다혜 (서비스디자이너) 송영일, 하영지 (산림청) 배현주 사무관, 성하은 주무관 (참석인원 : 총 8명)
2차	23년 7월 24일 15:00~18:00	서울 성동구 메리히어 B2F 회의실	(국민정책디자인단) 조효진, 박요셉, 이용화, 최다혜, 권기호 (서비스디자이너) 송영일, 하영지 (산림청) 배현주 사무관, 성하은 주무관 (참석인원 : 총 9명)
3차	23년 8월 28일 15:00~18:00	서울 성동구 메리히어 B2F 회의실	(국민정책디자인단) 조효진, 박요셉, 최다혜 _이은영, 신지혜 (서비스디자이너) 송영일, 하영지 (산림청) 배현주 사무관, 성하은 주무관 (참석인원 : 총 9명)
4차	23년 9월 25일 13:00~22:00	강원도 태백 삼수령 목장	(국민정책디자인단) 박요셉, 최다혜 (서비스디자이너) 송영일, 하영지 (산림청) 배현주 사무관, 성하은 주무관 (참석인원 : 총 6명)
5차	23년 9월 26일 09:00~16:00	강원도 원주 산촌생태마을	(국민정책디자인단) 박요셉, 최다혜_이계원 (서비스디자이너) 송영일, 하영지 (산림청) 배현주 사무관, 성하은 주무관 (참석인원 : 총 7명)

□ 국민정책디자인 활동 단계별 산출물

구분	단계별	주요 활동내용	산출물
1차	1단계 (이해하기, 발견하기)	① 서비스 디자인 프로세스 이해 및 주제 설명 ② 현황 설명, 인터뷰 자료, 그간 누적된 자료 등을 통한 문제점 확인 ③ 산촌활성화 문제를 위한 이슈 도출 ④ 도출된 주제를 토대로 공동 목표 설정	<ul style="list-style-type: none"> • 이해관계자 지도 • 공동목표 설정
2차	2단계 (정의하기)	① 고객 정의 및 선호도와 관찰하기 ② 고객 관찰을 토대로 퍼소나 선정	<ul style="list-style-type: none"> • 퍼소나 • 고객 여정맵 • 서비스 방향성을 담은 HMWq
3차	3단계 (발전하기)	① 선정된 퍼소나 구체화 진행 ② 심층인터뷰를 통한 퍼소나 저니맵 논의 ③ 산촌활성화 모델 아이디어 구상 (발산) - 인터랙티브(Interactive) 콘텐츠 활용 비즈니스 모델 도입 논의	<ul style="list-style-type: none"> • 아이디어 워크숍 • 아이디어 그룹핑 • 서비스 컨셉화
4차	4단계 (발전하기)	① 프로토타입 테스트 진행 - 구름 위의 경이감, 산기슭의 오싹함, 은하수 각테일바 3가지 콘텐츠 현장 적용 테스트 ② 산촌 지역의 비즈니스 모델 체험 및 탐색	<ul style="list-style-type: none"> • 현장 프로토타이핑
5차	5단계 (전달하기)	① 사업 대상지 검토 ② 인터뷰 진행 및 콘텐츠 적용점 모색	<ul style="list-style-type: none"> • 서비스 원칙 • 서비스 실행전략

□ 국민정책디자인 활동 총평

○ 좋았던 점

- (국민참여 성과) 다양한 주체가 함께 모여 공통된 주제에 대해 고민하니 생각보다 훨씬 큰 시너지가 났고, 다방면으로 소통하는 과정에서 폭넓게 고민할 수 있었던 것이 좋았음(최다혜 그루매니저)
- (정책안 마련) 당연하고 관행적인 접근이 아닌 서비스 디자인 절차를 통한 새로운 접근방식으로 촘촘하고 짜임새 있는 정책이 기획되는 것이 좋았음(내일의쓰임 조효진 대표)
- (발전 가능성) 개발한 모델을 보완하고 다른 제도와 연계하여 도입할 방법을 검토한다면 집합적 임팩트를 발산하는 우수한 프로그램이 될 것 같음(서비스디자이너 송영일)

○ 아쉬웠던 점

- 다양한 업의 형태를 가진 사람이 모이다 보니 변수가 자주 발생하여 잦은 일정 조율이 필요했음(서비스디자이너 하영지)
- 주 업무를 수행하면서 추가로 국민정책디자인단을 운영해야 하는 상황으로 정책 개발에만 몰두할 수 없었음(산림청 성하은 주무관)
- 6개월 정도의 운영 기간이 정책을 기획하고 발전시켜 도입까지 하기에는 너무 짧게 느껴짐(산림청 배현주 사무관)

□ 국민정책디자인을 통한 정책개발 제언

○ 연차별 운영이 가능하도록 지원 필요

- 기존 사업 보완과 구분하여 신규 정책기획의 경우 ① 정책 설계, ② 시범사업 운영, ③ 최종 도입으로 이어질 수 있게 연차별 지원