

청년 
디자인리빙랩

구미산단

구미산단

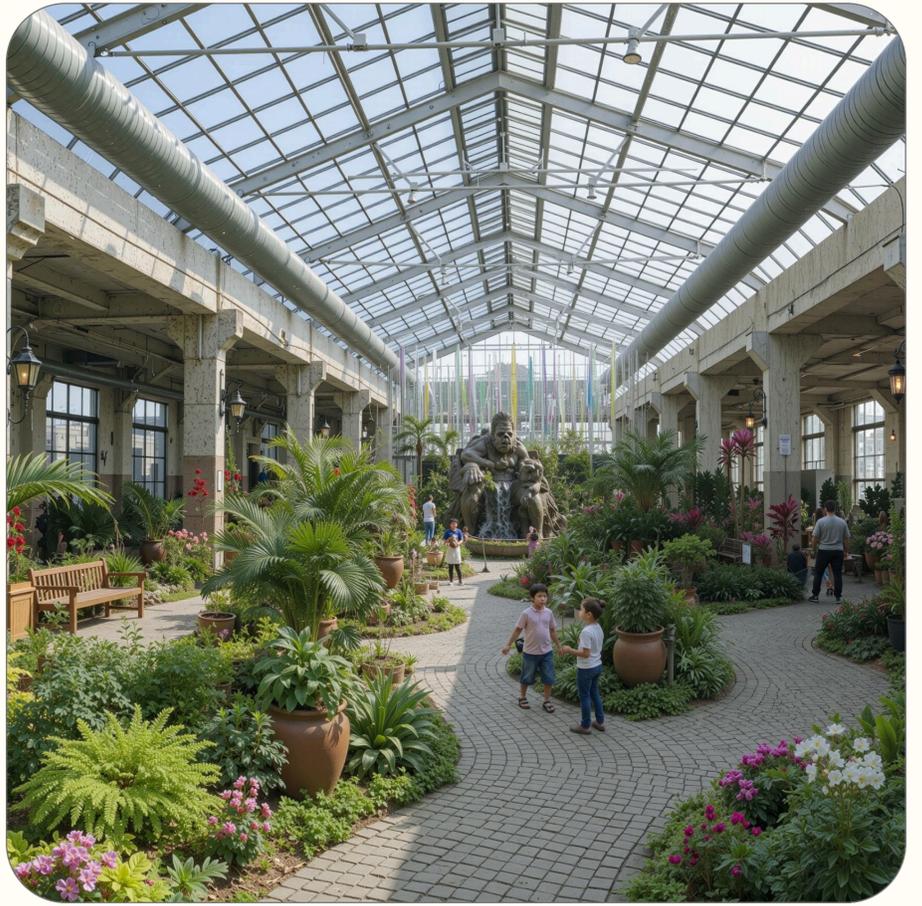
씨앗부터 밭상까지 인도어 팜

경작-요리-교류의 3단계가 순환하는
실내 온실형 문화공간

#온실커뮤니티

#요리클래스

#도시농업라이프

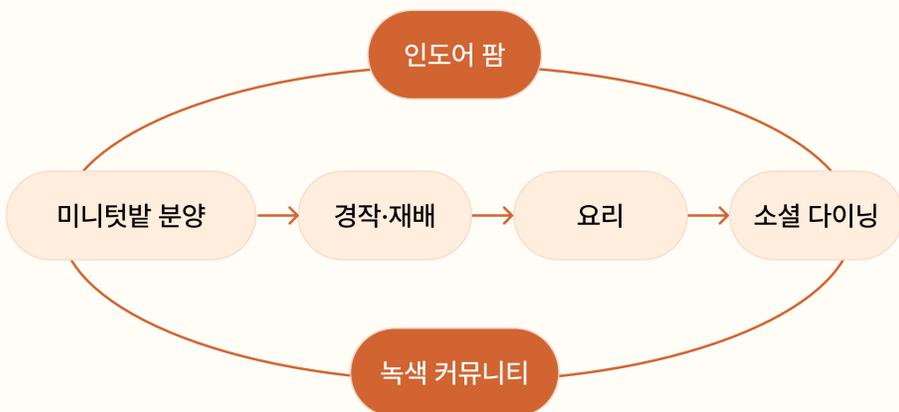


아이디어 요약

추진 배경과 목표

콘크리트 중심의 산단 환경에서 시민·노동자 간의 정서적 안정과 힐링 경험이 부족한 상황입니다. 이에 자연 기반의 힐링과 공동체 연결을 회복하는 녹색 생활 커뮤니티를 조성해, 실내 정원·온실을 중심으로 경작-요리-교류가 이어지는 커뮤니티 모델을 구축하는 것을 목표로 합니다.

운영구조



주요 내용

파밍 & 쿠킹을 중심으로 교육·코칭과 체험을 결합한 녹색 생활 커뮤니티를 운영하며, 지역 농가·전문가와의 연계를 통해 공동체를 확장하고 주민 리더를 양성합니다.

휴식·경작·요리·식사·모임·워크숍·이벤트가 가능한 다목적 공간을 기반으로 지속 가능한 녹색 커뮤니티 모델을 구축합니다.

기대효과

AS-IS

긴장되고 위축된 청년 정서와 수동적·소비적 역할이 고착된 노후 공장 환경.



TO-BE

청년 정서를 긍정적으로 지지하고, 주도적·생산적 역할이 살아나는 녹색 생활 기반 커뮤니티 거점으로 전환.

구미산단

구미 대표 브랜드를 한곳에, 브랜드 공장

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

#구미대표브랜드

#산업투어프로그램



아이디어 요약

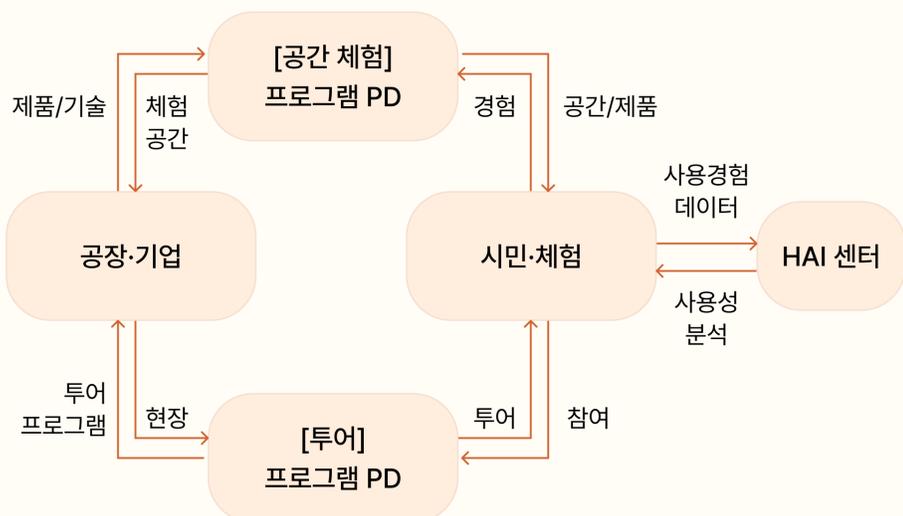
추진 배경과 목표

지역 주민은 산단 기업과 기술을 직접 경험할 기회가 부족해 산업·일자리에 대한 이해와 관심이 낮습니다. 기업 정보를 접할 창구도 한정돼 어떤 기업이 무엇을 하고 미래와 어떻게 연결될지 체감하기 어렵습니다. 이에 지역 내 기업의 기술·상품을 경험하는 통합 체험 거점을 마련하고, 기업-청년-주민을 잇는 투어·체험 프로그램으로 지역 산업을 이해하고 비전을 탐색할 수 있는 환경을 조성합니다.

주요 내용

기업(제품)을 활용한 체험공간을 개발하고, 산업 투어 프로그램을 운영합니다. 지역 기업과의 협력을 통해 프로그램 기획·운영 인력을 양성하고, 지역 기업과 청년을 잇는 새로운 방식의 접점을 마련합니다.

운영구조



기대효과

AS-IS

지역 산업과 기업에 대한 주민 인식·관심이 낮고, 취업 선호도도 낮으며 기업은 제품 혁신과 고도화에 어려움을 겪는 상태.



TO-BE

지역 산업과 기업에 대한 관심·이해도가 높아지고, 청년의 지역 내 일자리 탐색 기회 제공

구미산단

나를 쉬게 하는 힐링 카펫

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

#자연기반힐링프로그램

#힐링클래스

#요가명상데크



아이디어 요약

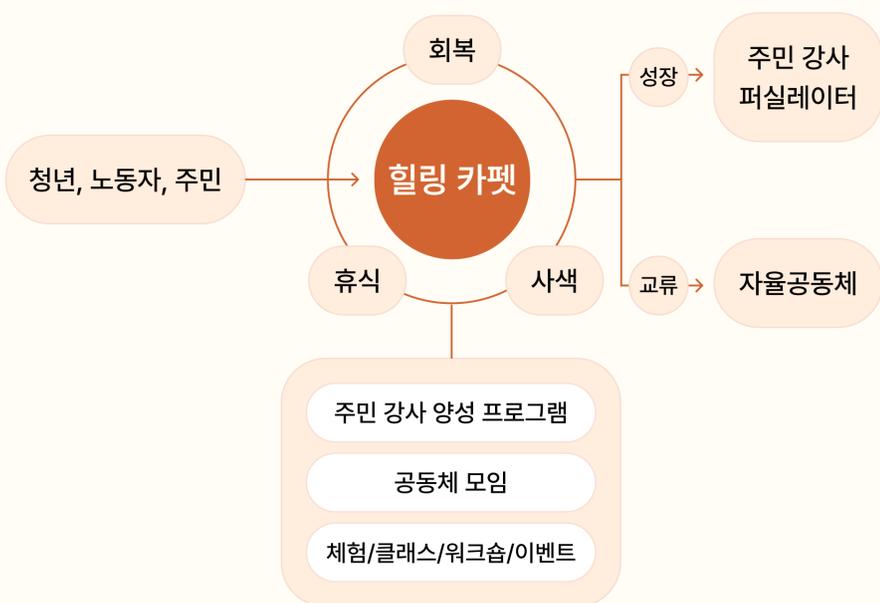
추진 배경과 목표

구미산단 노동자와 주민은 자연을 통해 심리적 피로를 회복하고자 하지만 산단은 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.

운영구조



기대효과

AS-IS

산단은 일 중심 구조로 심리·신체 피로가 누적되고, 주민은 성장 의지가 있어도 현실적 제약 속에서 한계를 느낌.



TO-BE

심리·신체적 건강을 회복하고 새로운 활동·커리어 기회를 만들며, 일과 심·교류가 공존하는 분위기를 조성.

구미산단

청년 문화 거점 공간 라이프스타일(취향) 도서관

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

#가변형커뮤니티공간

#청년문화거점

#수요중심취향탐색

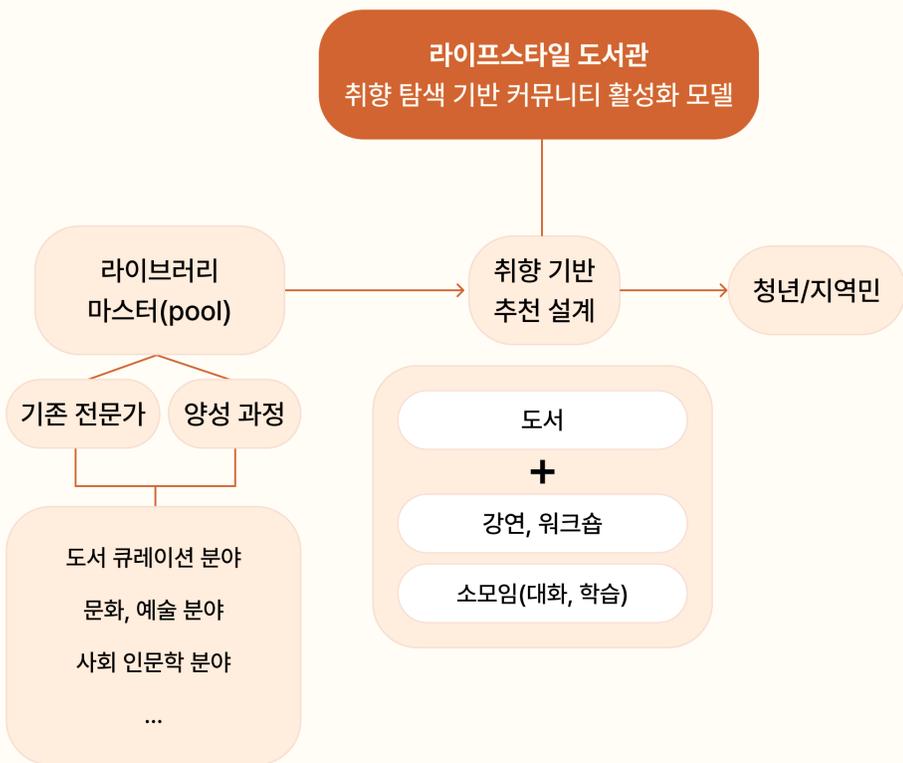


아이디어 요약

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.

운영구조



주요 내용

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

기대효과

AS-IS

청년을 위한 문화·예술·인문 인프라가 부족하여, 청년의 문화 수요를 충족시키는 데 한계가 있음.



TO-BE

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

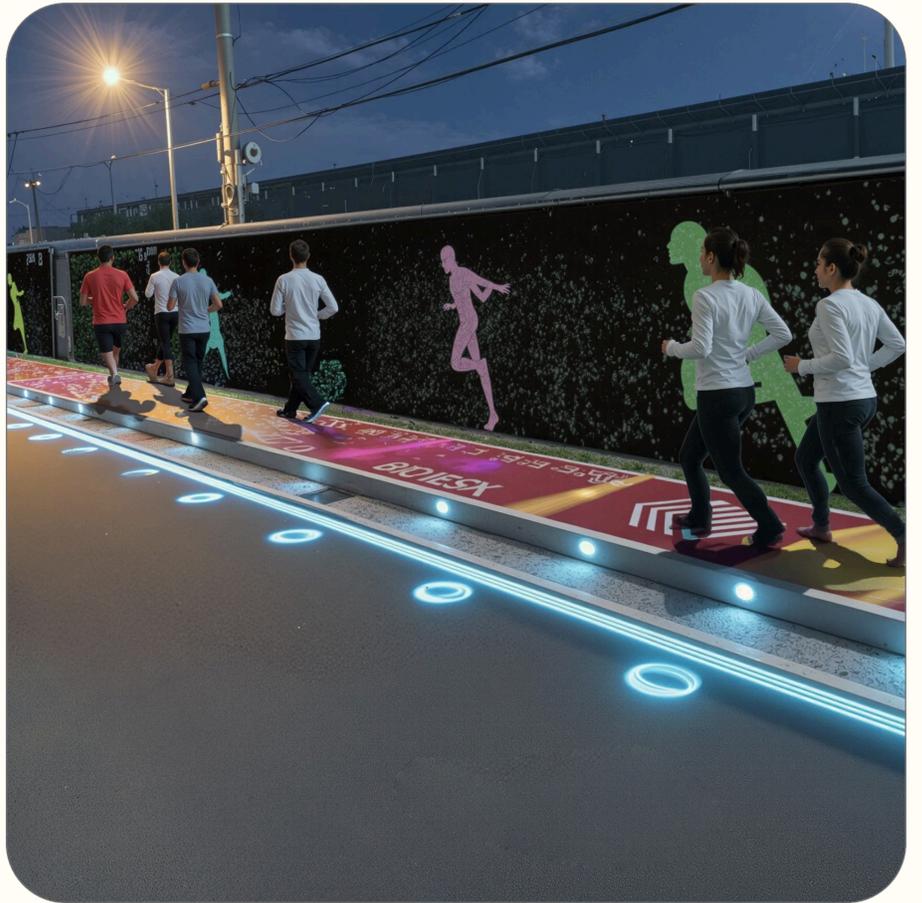
구미산단

반응하는 길, 함께 뛰는 공간 툰-업 워크 플레이스

흥미로운 걷기/러닝 환경 조성
(센서를 활용한 반응형 보행로)

#인터랙티브운동공간

#산단러닝그룹

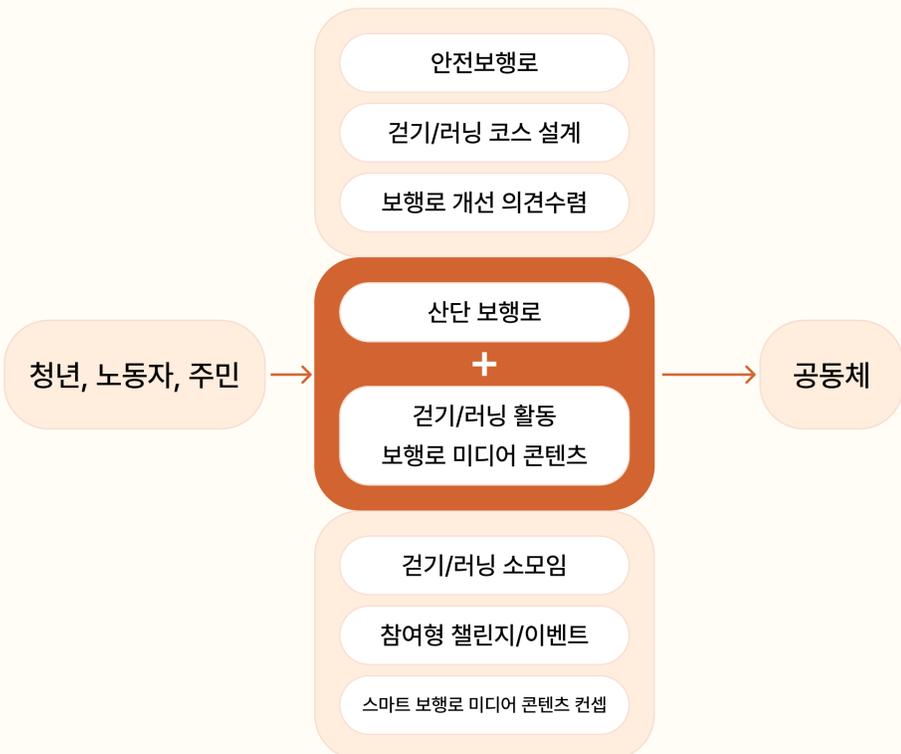


아이디어 요약

추진 배경과 목표

산단은 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 문화 확산을 도모합니다.

운영구조



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 산단 내 이동 경험을 개선합니다.

기대효과

AS-IS

사회적 관계 형성 매개가 부족하고, 흥미 없는 보행로와 단절된 이동 환경으로 인해 보행을 기피하는 산단.



TO-BE

산단을 중심으로 커뮤니티가 활성화되고, 걷고 뛰고 싶은 공간으로 전환되며 이동·활동 인구가 증가하는 산단.

구미산단

기계의 숨결이 놀이가 되다 리사이클 창작 놀이터

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

#산업유산놀이터

#제조산업유산

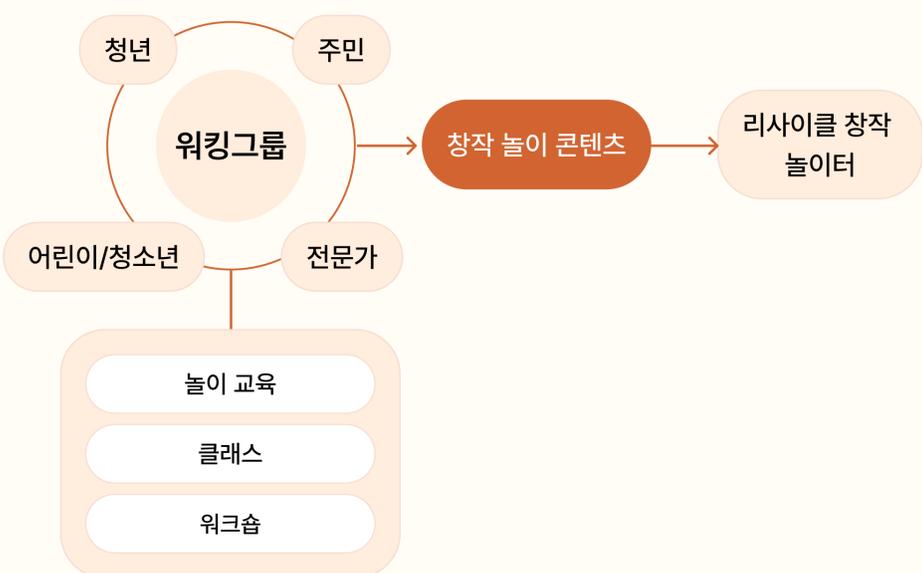


아이디어 요약

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.

운영구조



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.

기대효과

AS-IS

지역 경험과 배움의 기회가 부족하고 산업유산이 소멸 위기에 놓여 있으며, 도시 이미지는 제조 산업 중심에 머물러 있음.



TO-BE

지역 콘텐츠와의 접촉을 통해 주민 의식을 높이고, 지역 특화 콘텐츠로 도시 매력을 강화함.

구미산단

재테크·자산관리 프로그램 부자청년

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

#자기주도재정설계

#투자전문가매칭

#맞춤형자산설계



아이디어 요약

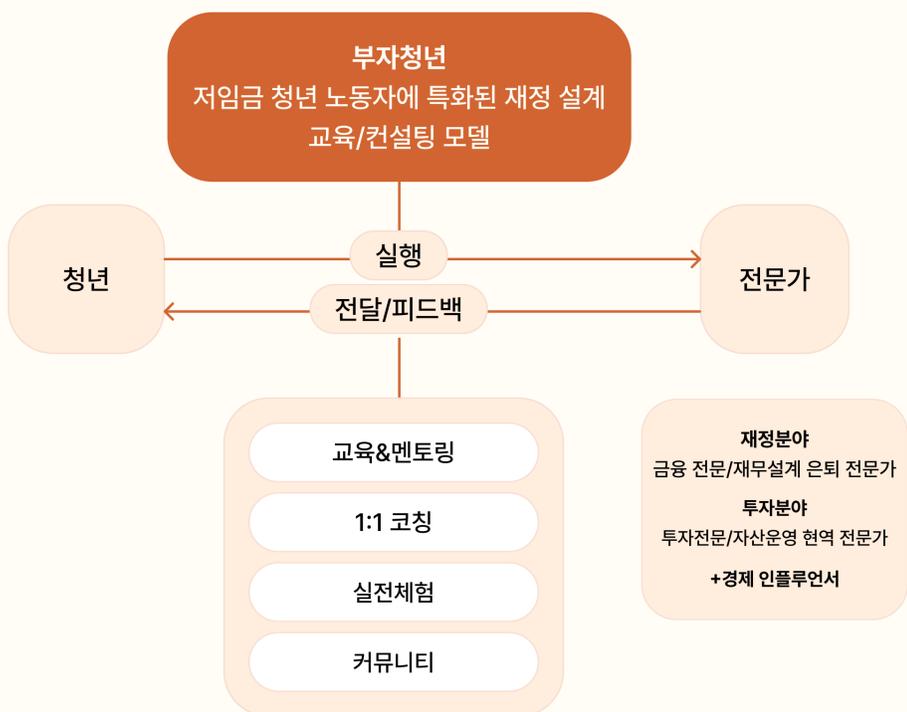
추진 배경과 목표

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 실전 기반의 자기 주도 재정 설계 프로그램을 제공합니다. (금융 기초 체력 형성 교육, 멘토링, 실전체험 프로세스 등)

운영구조



기대효과

AS-IS

금융교육 및 자산관리 지원 부족으로 개인의 재정 역량이 낮아 안정적인 미래 설계에 한계가 있음.



TO-BE

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

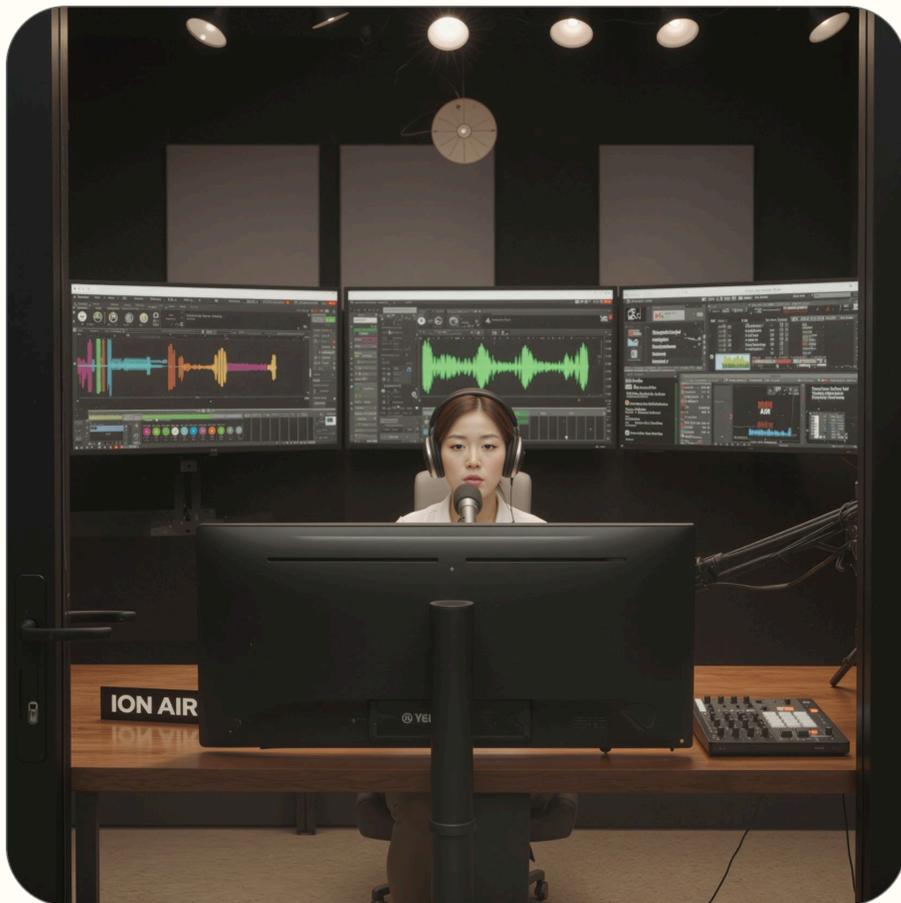
구미산단

산단의 이야기를 담는 볼륨-업 1산단 팟캐스트

1산단의 소식과 이야기를 주민/노동자가 직접
만들고 공유하는 팟캐스트

#산단라이프스토리

#우리동네이야기

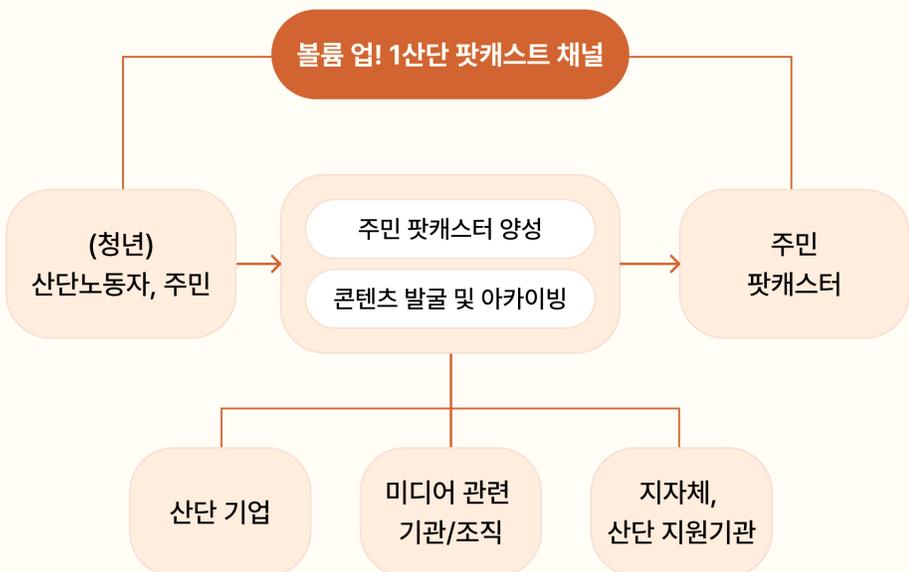


아이디어 요약

추진 배경과 목표

산단 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.

운영구조



주요 내용

산단 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.

기대효과

AS-IS

교류 부족으로 관계적 고립이 심화되고, 지역사회 참여는 수동적이며 산단에 대한 낮은 애착·소속감.



TO-BE

팟캐스트를 매개로 지역 주민 간 연결 구조가 생기고, 주민이 지역 활동의 주체로 성장하며 산단에 대한 정체성과 자긍심 강화.

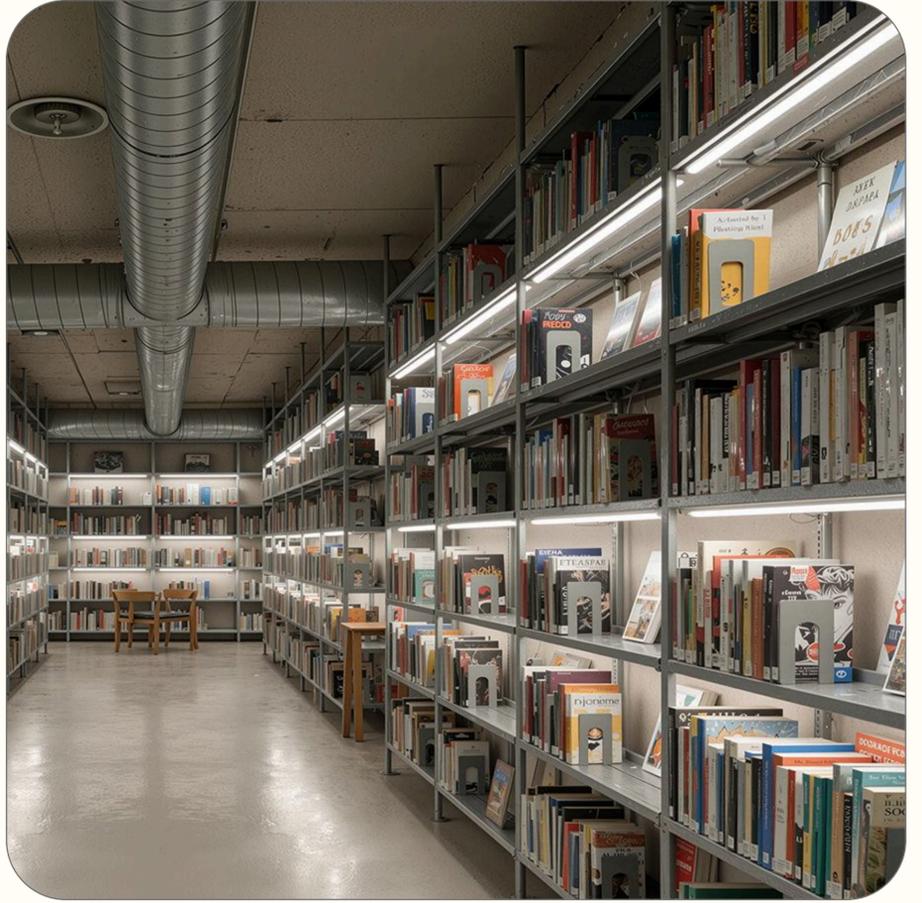
구미산단

과거 50년을 미래 50년으로 산업유산 아카이빙 플랫폼

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

#청년주도기록문화

#산업유산자산화

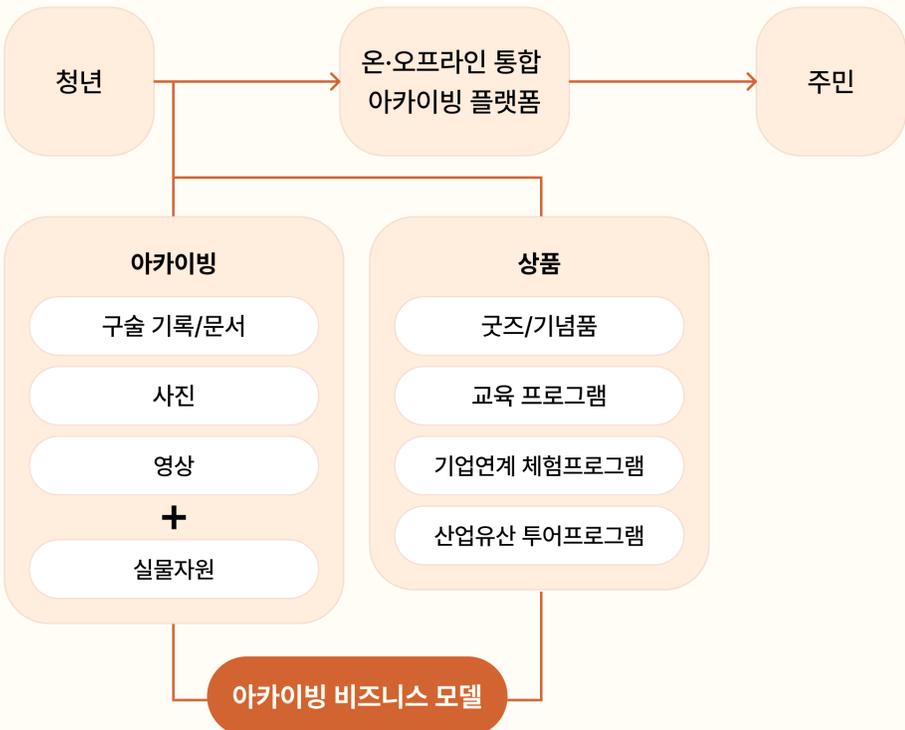


아이디어 요약

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.

운영구조



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.

기대효과

AS-IS

산업 유산이 파편화·소멸되고 기록은 공공 중심의 단발성에 그치며, 수익성 없는 공공사업으로 머무름.



TO-BE

산업 유산을 보존·자산화하고, 참여 기반의 공유·활용 문화로 확장하며, 청년 주도의 수익 창출형 비즈니스로 전환.

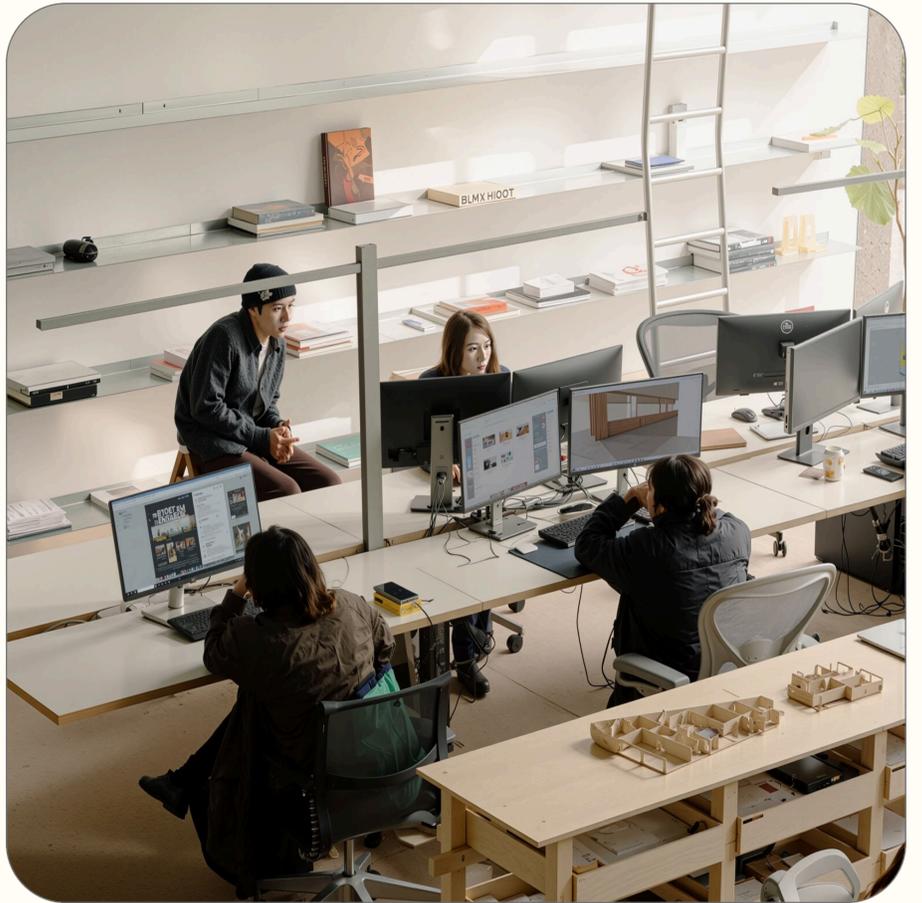
구미산단

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

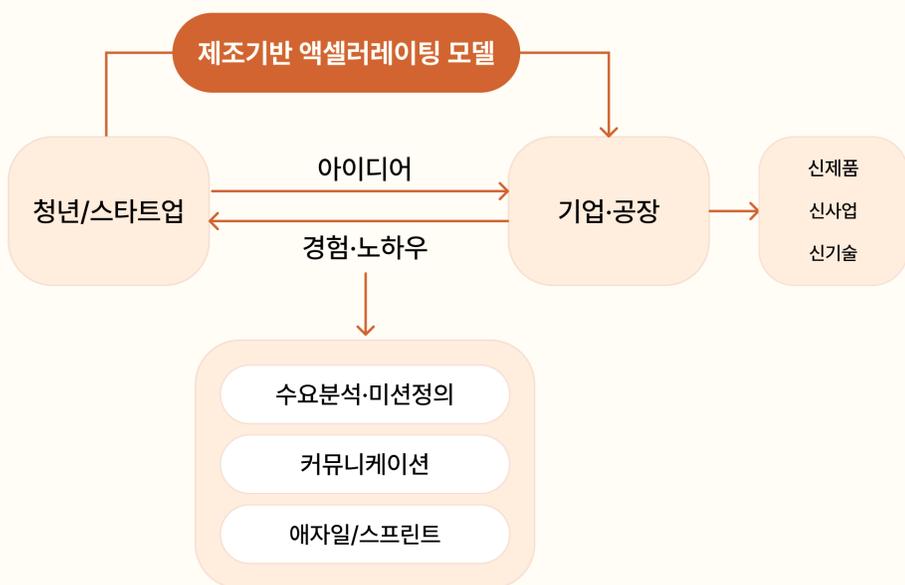


아이디어 요약

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.

운영구조



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.

기대효과

AS-IS

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

TO-BE

혁신을 실행할 수 있는 환경을 만들고, 창업·신사업 발굴 경로를 확보하며, 상생 기반의 혁신 생태계를 조성.

구미산단

인생 설계를 위한 라이프 디자인

자기 주도적 성장과 발전을 목표로 한 코칭 모델

#인생설계코칭

#피어코칭및멘토링

#실전연습&피드백



아이디어 요약

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.

운영구조



기대효과

AS-IS

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



TO-BE

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

구미산단

제작 실험 플랫폼 구미 리메이드 랩

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

#산단굿즈

#공공창작물

#창작스튜디오

#새마을운동

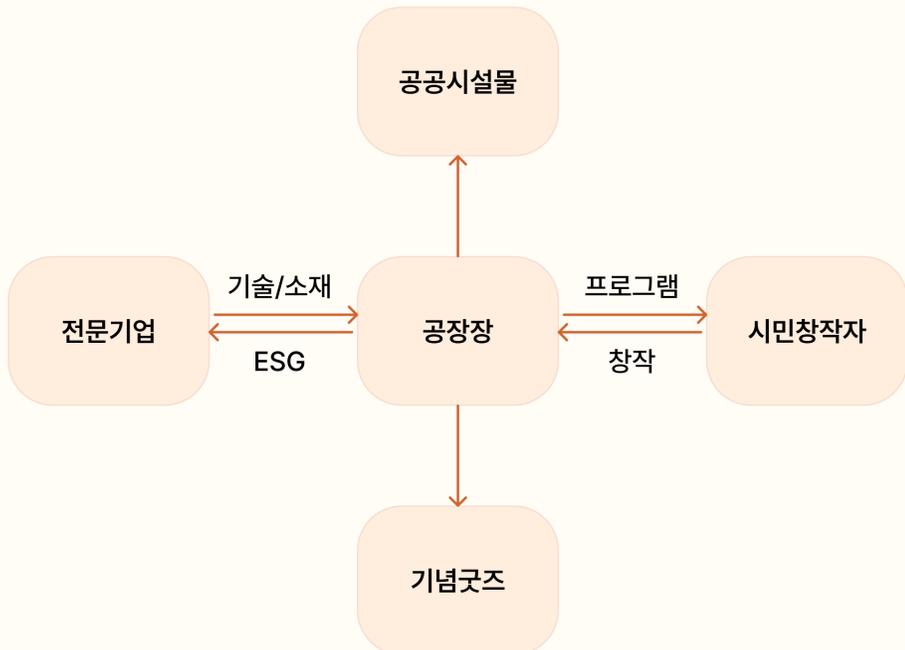


아이디어 요약

추진 배경과 목표

지역의 혁신 정신이 현재 세대와 단절된 상황에서, 새마을 운동·국가 1호 산단의 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.

운영구조



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.

기대효과

AS-IS

지역 정신과 상징성에 대한 체감·공감 부족, 주민은 공공시설 이용자에 그치며 산단 이미지는 단절됨.



TO-BE

지역 정체성에 대한 이해와 공감이 확산되고, 주민이 지역 가치를 만드는 창작자로 성장하며 산단의 상징성이 굿즈·공공 창작물로 재현됨.

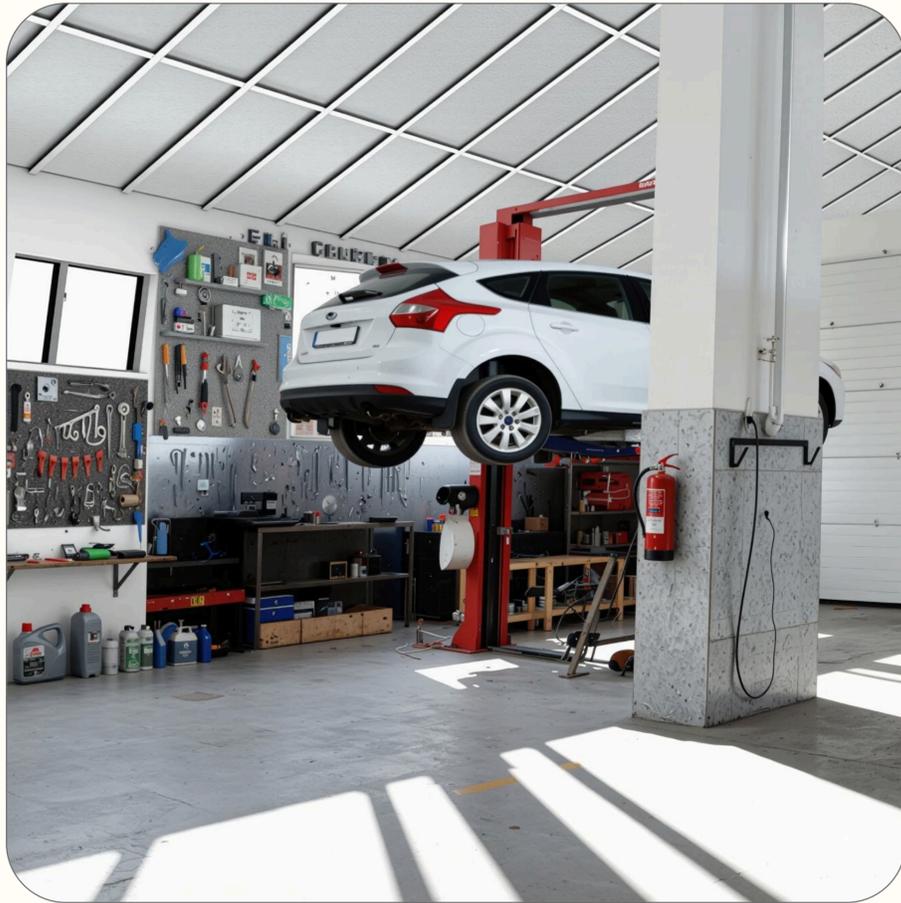
구미산단

주차 연계 체류형 놀이공간 멀티그라지 아지트

자동차를 중심으로 한 놀이 & 커뮤니티 문화

#자동차중심취미놀문화

#동호인커뮤니티연계



아이디어 요약

추진 배경과 목표

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

운영구조



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.

기대효과

AS-IS

제한적 놀이 환경과 교류 단절로 취미 활동 기회가 부족하고, 자동차 관련 지역 산업과의 연결도 미약함.



TO-BE

놀이 접점이 확충되고 동호회·커뮤니티가 활성화되며, 자동차 정비·용품·취미 산업 등 지역 연계 업종도 함께 활성화됨.

구미산단

신산업·신성장 혁신 마인드셋 구미국제디자인영화제

혁신 마인드 정착을 위한 신-산업기술 기반
디자인영화제

#디자인·기술융합영화제

#AI·메타버스콘텐츠



아이디어 요약

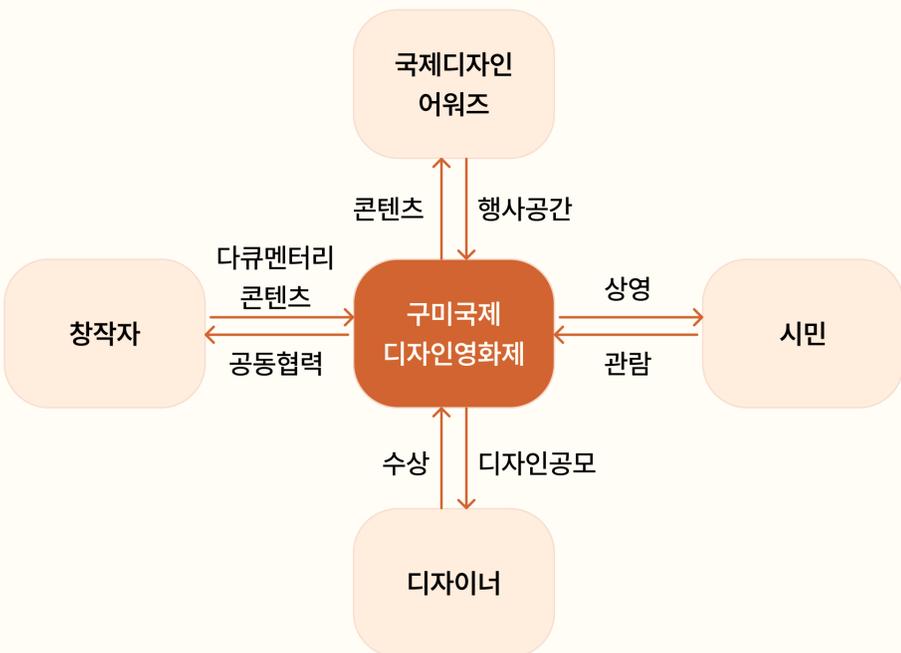
추진 배경과 목표

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.

운영구조



기대효과

AS-IS

청년 일자리 매력 부족, 경직된 산업 중심 도시 이미지, 제한적 문화 향유 기회.



TO-BE

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



DESIGN LIVING LAB

주최: 산업통상부

주관: 한국산업단지공단, 한국디자인진흥원

수행: 디자인 선



산업통상부



구미시



한국산업단지공단



한국디자인진흥원

design:sun