완주 산업단지 청년디자인리빙랩
최종 결과 보고서

2026.01.09

[목차]

Ⅰ. 사업 및 운영 개요

1. 사업 및 운영 개요 ····· 3

Ⅱ. 완주산단 분석 및 인사이트 도출

2. 산단현황 및 기초데이터 분석 ····· 11

3. 리빙랩 운영 및 인사이트 도출 ····· 18

4. 문제정의 ····· 35

5. 핵심컨셉 및 개발방향 ····· 41

6. 산업단지 디자인비전 및 로드맵 ····· 44

Ⅲ. 과제기획서

7. 과제 상세기획서 ····· 49

Ⅰ. 사업 및 운영 개요

1 사업 및 운영 개요

□ 개요

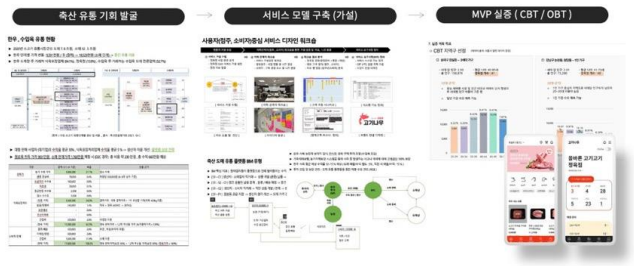
- **사 업 명 : 완주산단 청년 디자인 리빙랩 운영 및 서비스디자인**
- **사업 목적 :**
  - 완주산단 내 근로자·청년층의 생활·문화·근무환경 개선을 위한 리빙랩 기반 문제 발굴 및 해결 아이디어 도출
  - 산단 구성원(산단 근로자, 산단 외 근로자, 공공기관 등) 참여 중심의 서비스디자인 프로세스를 적용하여 사용자 중심의 개선 프레임 구축
- **사업기간 :** 2025.01.01 ~ 2025. 12. 15. 까지
- **산단명 및 대상 범위 :** 완주 / 완주일반산업단지 전역 (사업대상지)
- **추진 배경 :**
  - 본 사업은 문화를 담은 산업단지 조성 정책과 연계하여, 완주 산업단지 내 청년 근로자 및 지역주민의 실질적 삶의 질을 개선하고자 추진됨
  - 완주군은 청년.생산가능인구의 유입이 증가하고 있으나, 산업단지 내에 생활 인프라 부족, 열악한 보행환경, 대중교통 부족 등의 문제를 보유
  - 기존 하드웨어 중심 개발에서 벗어나, 서비스디자인 방법론을 활용한 참여형 리빙랩 운영으로 수요자 중심의 실질적이고 지속가능한 해결 방안 도출

□ 수행사 정보

본 과업은 서비스디자인 기반의 경험을 보유한 바이널엑스가 진행하였으며,
다양한 이해관계자가 참여하는 구조로 운영함.

- **수행사 : 바이널엑스**

- **사업 분야 :**
  - Service consulting : 서비스디자인 컨설팅 신사업기획
  - UX / UI : 디지털 서비스 구축 및 운영
  - Open Innovation : 스타트업 육성, 교육 프로그램 운영



• **조직 및 인원**

제안사 전체 조직: 23명

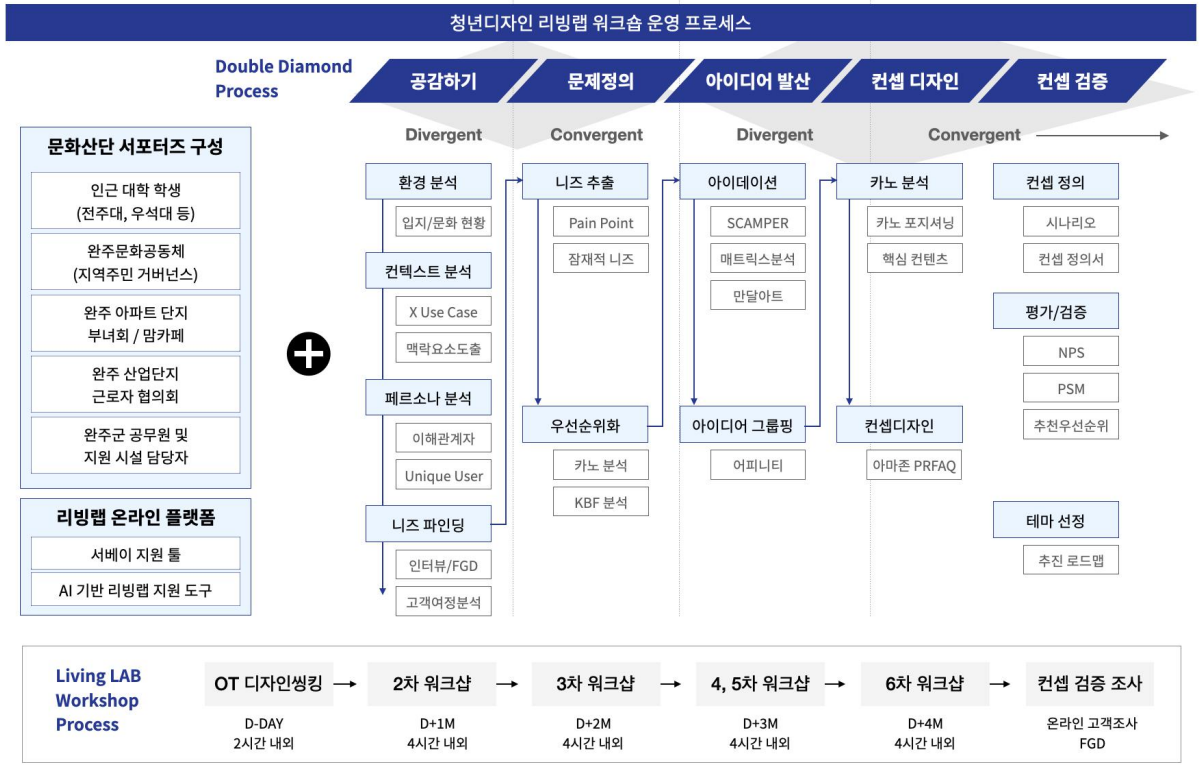
TMO
대표이사 (1) / 경영지원 (1)

서비스 경험 전략팀	인터랙티브 디자인팀	프로그램 운영팀
서비스 디자인 컨설팅 UIUX 전략 (7)	UIUX 디자인 브랜드 콘텐츠 디자인 (11)	창업 프로그램 운영 서비스 경험 디자인 교육 (3)

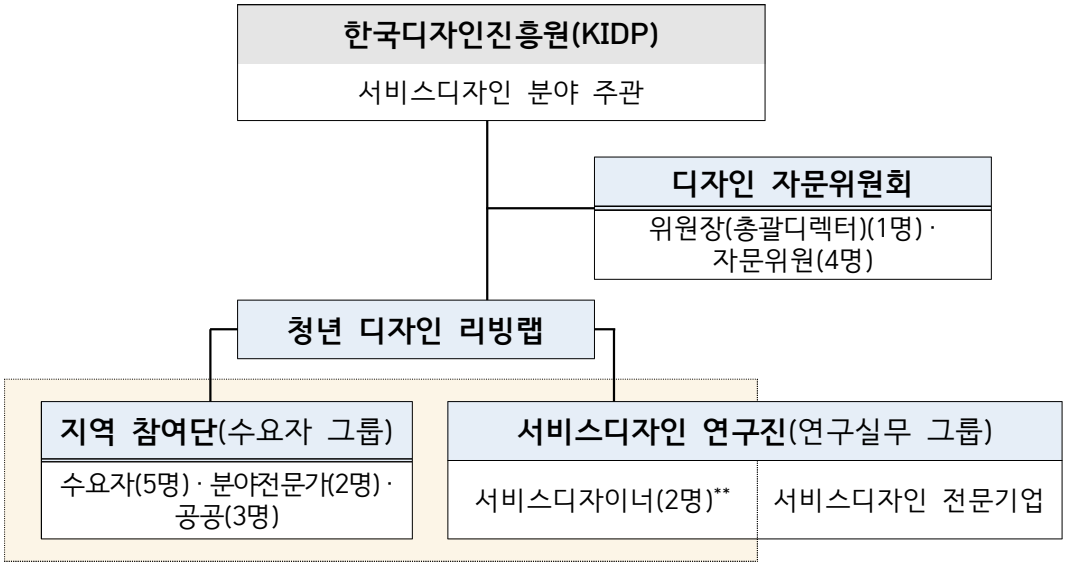
□ 사업 범위 및 수행체계

• **과업 범위**

- 산업단지 현황 조사 및 데이터 분석
- 사용자 조사 (설문, 인터뷰, 워크숍)
- 문제 정의 및 서비스디자인 방법론 적용
- 해결 전략 수립 및 우선순위 과제 도출
- 비전 및 로드맵 제시


청년디자인 리빙랩 워크숍 운영 프로세스
Double Diamond Process
공감하기
문제정의
아이디어 발산
컨셉 디자인
컨셉 검증
Divergent
Convergent
Divergent
Convergent
문화산단 서포터즈 구성
인근 대학 학생 (전주대, 우석대 등)
완주문화공동체 (지역주민 거버넌스)
완주 아파트 단지 부녀회 / 맘카페
완주 산업단지 근로자 협의회
완주군 공무원 및 지원 시설 담당자
리빙랩 온라인 플랫폼
서베이 지원 툴
AI 기반 리빙랩 지원 도구
환경 분석
입지/문화 현황
컨텍스트 분석
X Use Case
맥락요소도출
페르소나 분석
이해관계자
Unique User
니즈 파인딩
인터뷰/FGD
고객여정분석
니즈 추출
Pain Point
잠재적 니즈
우선순위화
카노 분석
KBF 분석
아이데이션
SCAMPER
매트릭스분석
만달아트
아이디어 그룹핑
어피니티
카노 분석
카노 포지셔닝
핵심 컨텐츠
컨셉디자인
아마존 PRFAQ
컨셉 정의
시나리오
컨셉 정의서
평가/검증
NPS
PSM
추천우선순위
테마 선정
추진 로드맵
Living LAB Workshop Process
OT 디자인씽킹
D-DAY 2시간 내외
2차 워크샵
D+1M 4시간 내외
3차 워크샵
D+2M 4시간 내외
4, 5차 워크샵
D+3M 4시간 내외
6차 워크샵
D+4M 4시간 내외
컨셉 검증 조사
온라인 고객조사 FGD

- 수행 체계 (참여 인력 포함)


한국디자인진흥원(KIDP)
서비스디자인 분야 주관
디자인 자문위원회
위원장(총괄디렉터)(1명) · 자문위원(4명)
청년 디자인 리빙랩
지역 참여단(수요자 그룹)
수요자(5명) · 분야전문가(2명) · 공공(3명)
서비스디자인 연구진(연구실무 그룹)
서비스디자이너(2명)**
서비스디자인 전문기업

① 총괄 수행기관 : 바이널엑스
- 전체 운영 총괄
- 리빙랩 설계 및 워크숍 진행
- 사용자 조사, 데이터 분석, 최종 전략 및 보고서 작성

② 수요자 그룹
- 수요자 (5명), 공공(3명), 서비스디자이너 (3명)
- 설문・인터뷰・워크숍 참여
- 경험 기반 문제 제시 및 아이디어 제안
- 산단 내 실제 현장 의견 제공

□ 운영 일정 및 활동 실적

• 월별 추진내용

구분	추진내용
7월	현장 조사 인터뷰 진행
8월	발대식 사파리 조사 워크숍 1,2차 진행
9월	문제별 아이디어 발굴 및 고도화 아이디어 자문 진행
10월	워크숍 3차 진행 부트캠프 진행 드라이브인페스타 부스 운영 아이디어 구체화
11월	워크숍 5,6차 진행 서비스 구체화

• 지역 협력 및 지자체 연계 실적

- 지자체 회의, 협의) 완주군청 문화역사과 , 완주 문화재단과 8월 과제발대식 이후 업무추친 계획에 공유 및 의견 수렴을 수행하였고, 청년디자인 리빙랩 워크숍 추진 시 문화역사과, 문화재단 담당자 각각 1명씩 참여하여 주민 의견 수렴 활동 진행하였음. 11월 6차 워크숍을 통해 정리된 최종 아이디어 공유 및 우선순위 결정을 위하여 12월에 완주군 부군수님을 포함한 관련 지자체 담당자들이 참여한 최종 결과보고회를 진행하였음.

- 지역 네트워크) 청년디자인 리빙랩 대표단 이외에 참여단 90여명을 모집,

지역현황 설문조사 및 아이디어 선호도 조사를 진행하였고, 외국인 근로자 자조모임과 협업 체계를 구축하여 아이디어 발굴 워크숍 수행하였음.

자자체	운영 내용	비고
완주 문화역사과	사업 진행 방향 및 전략 공유	사업시작 단계
	중간 진행상황 공유	중간점검 단계
	발굴된 주요 아이디어 공유 및 의견 수렴	아이디어 구체화 단계
	최종 아이디어 공유 발표회	최종아이디어 선정 단계
	최종 아이디어에 대한 의견 수렴 및 2차년 계획 공유	1차년 성과 공유회
완주 문화재단	사업 진행 방향 및 전략 공유 과제 추진 시 고려해야 할 사항에 대한 논의	사업시작 단계
	중간 진행상황 공유	중간점검 단계
	최종 아이디어 공유 발표회	최종아이디어 선정 단계

• 외부전문가 운영 현황

- 외부 전문가로서 도시재생사업 전문가, AI 데이터 분석 전문가그룹 , 스타트업 엑셀러레이팅 전문가들과 과업 수행기간동안 자문과 용역 계약을 체결하여 프로젝트 진행

외부 전문가 영역	운영 내용	비고
도시 재생사업 전문가	현황 분석이후 발견된 인사이트를 기반으로 문제 영역을 정의 하는 과정에서 기존 경험을 기반으로 서비스디자이너들과 함께 문제가치 정의 및 기회요소에 대한 자문	문제정의 단계
	아이디어 가설 수립과정에서 산업단지 내 노후 공장개선, 도로 안전문제, 근로자들의 불편사항관련한 기존 사례 기반 인사이트 제공	아이디어가설 수립 단계
	청년디자인 리빙랩 워크숍 참여를 통해 앞서진행한 내용들과 완주현장과의 적합성을 검토하고, 워크숍 결과를 함께 분석하며 방향수립 위한 인사이트 제공	3,4차 워크숍 부트캠프 참여
	컨셉 아이디어 구체화 문서 작성 시 서비스 디자이너가 작성한 내용 보완 및 자문 제공	아이디어 구체화 단계

AI 데이터 분석 전문가	서비스 디자이너들에게 AI툴 사용에 대한 교육	오리엔테이션
	퍼소나 생성과정에서 AI 를 활용한 과제 수행 지원	아아디어가설 수립단계
	아이디어 발산 과정에 AI를 활용한 확산활동 지원	아이디어 구체화 단계
스타트업 엑셀러레이터	아이디어별 비즈니스 모델 설계 과정에 참여	아이디어 구체화 단계
	컨셉 구체화 단계에 비즈니스 설계 인사이트 제공	컨셉 정의 단계

• 주요 자문내용 및 반영 현황

자문 내용	반영	비고
현황분석과 발견된 문제들이 기존 도시재생 사업 아젠다와 유사함	1차 워크숍을 통해 수렴한 주민의견의 경우는 보편적인 산업단지 내 발생될 수 있는 문제와 지역재생 관련 요구사항과 유사하였음. 다만 이 문제를 바라보는 관점에서 구체적인 이해관계자의 의견 (VOC)과 지역 정량 데이터를 포함하여 완주산업단지가 기존에 대외적으로 어필하고자 했던 메시지를 반영함으로 완주 산엄단지만의 문제로 구체화 하였음	문제정의 단계
지자체 설득을 위한 객관적인 현장 데이터 필요	데이터 수집을 2 단계로 구성하였음. 1차는 현황 파악을 위한 보편적인 데이터 수집을 통해 과제수행을 위한 현장 이해에 집중하였고, 2차는 아이디어 가설 검증에 유의미한 데이터를 정성,정량 데이터로 수집하여 컨셉의 객관성을 확보 하였음.	컨셉 정의 단계
문제해결 내용을 문화적인 관점으로 좀 더 결과 조정 필요	근로자와 주민의 삶의 질을 개선하기 위한 문제해결 디자인을 기반으로 아이디어를 선발하였고, 기존 완주지역에서 추진되었던 문화활동과의 연계 및 개선 그리고 신규 문화활동 형식으로 제시 하였음	아이디어 구체화 단계

Ⅱ. 완주산단 분석 및 인사이트 도출

2 산단현황 및 기초데이터 분석

□ 완주산업단지 현황분석

① 완주산업단지 기본현황

- **전라북도 유일 인구 증가 도시, 완주**

- 완주군은 전라북도에서 유일하게 인구가 증가하는 도시로, 2024년 기준 약 95,000명의 인구 규모를 형성
- 2020년 이후 지속적인 인구 증가세를 보이며, 산업단지 조성과 일자리 창출이 주요 동력으로 작용
- 특히 청년층 및 생산가능인구의 유입이 두드러지며, 주거와 산업이 초근접 배치된 독특한 구조를 형성

- **정주생활복합형 산업단지의 선도 모델**

- 완주산업단지는 주거와 산단이 초근접 배치된 '정주생활복합형 산업단지'의 특성을 가진 대표적 사례
- 삼봉지구(2023년 2기 준공)를 중심으로 약 1,800여명이 거주하며, 산업단지 근로자와 가족 중심의 주거 커뮤니티 형성
- 행복주택 등 공공주택 공급을 통해 청년 근로자의 정주 여건을 개선하고, 주거 안정성 확보에 주력

- **3개 권역으로 구성된 산업단지 생태계**

- 완주테크노밸리(제2일반산업단지) : 브랜드형 산단으로 계획되었으나 생활 인프라 부족 문제 존재
- 완주일반산업단지 : 차량·공장 중심지로 보행환경이 열악하며, 복지관 내 상업시설 휴업 상태
- 전주완주과학산업연구단지 : 주거·교육·체육·문화시설이 밀집하여 생활 인프라가 상대적으로 우수

- **산업단지 고용 규모 및 구조**

- 2024년 기준 봉동읍 산업단지 내 총 407개 기업이 입주하여, 19,185명의 고용 인원을 창출
- 대기업 5개사(1.2%)가 전체 고용의 43.8%(8,400명)를 차지하며, 고용 집중도가 높은 구조

- 100인 미만 중소기업이 91.2%(371개)를 차지하여 중소기업 중심의 산업 생태계 형성
- 중소기업과 대기업 간 복지 및 근로환경의 격차가 존재하여, 균형 있는 정주 환경 조성이 과제

• **수소 모빌리티 산업의 미래 거점**
- 완주산업단지는 세계 최대 규모의 수소 모빌리티 산업단지로 성장 중
- 현대차 전주공장 등 대기업 입지를 기반으로 수소 기술 및 친환경 모빌리티 기술력 보유
- 2025년부터 피지컬 기반 AI 모빌리티 산업이 본격 시동하며, 미래형 산업단지로의 전환 가속화
- 국가 식품클러스터 인접으로 식품산업과의 연계 가능성도 높음

② 완주산업단지 업종별 현황분석

• **전통 제조업 중심의 산업 구조**
- 완주산업단지는 자동차 부품, 기계, 전기・전자 등 전통 제조업이 주력 업종을 형성
- 현대차 전주공장을 중심으로 한 자동차 부품 산업 생태계가 구축되어 있으며, 협력업체들이 밀집
- 기계・금속・화학・식품 등 다각화된 산업 구조를 보유하여, 특정 업종에 대한 의존도가 상대적으로 낮음

• **수소 모빌리티 산업의 급부상**
- 세계 최대 규모의 수소 모빌리티 산업단지로 조성되며, 미래 성장 동력 확보
- 수소 연료전지, 수소 충전 인프라, 수소 상용차 등 수소 밸류체인 전반을 아우르는 생태계 구축
- 현대차그룹의 수소 상용차 생산 기지로서 글로벌 경쟁력 확보
- 수소 기술과 친환경 모빌리티 기술력을 바탕으로 지역 브랜드 가치 상승

• **피지컬 기반 AI 모빌리티 산업 본격화**
- 2025년부터 피지컬 기반 AI 모빌리티 산업이 본격 시동
- 자율주행, 스마트 모빌리티, AI 기반 제조 혁신 등 첨단 기술 융합

- 산업적 브랜드를 지역 생활문화로 연결하는 기회 창출
- 청년 일자리 확대 및 미래형 산업 인재 유입 기대

[출처: 완주군, 피지컬 AI 기반 모빌리티 산업 본격 시동, 2025.7.11.]

- **식품산업 클러스터와의 연계 가능성**

- 국가 식품클러스터 인접 입지로 식품산업과의 시너지 창출 가능
- 로컬푸드, 가공식품, 식품 R&D 등 다양한 분야에서 협력 기회 존재
- 산업단지 근로자 대상 건강한 식생활 지원 및 지역 농산물 소비 촉진 연계 가능

③ 완주산업단지 고용 구조 및 복지 현황 분석

- **전체 고용 규모 (봉동읍 산업단지 기준)**

- 총 기업 수: 407개
- 총 고용 인원: 19,185명

- **기업 규모별 고용 분포**

구분	비율	인원
대기업 고용	43.8%	8,400명
100인 미만 고용	36%	6,907명
기타	20.2%	3,878명

- **기업 규모별 분포**

구분	비율	개수
대기업 고용	1.2%	약 5개
100인 미만 고용	91.2%	약 371개
기타	7.6%	약 31개

- **중소기업 중심의 고용 구조**

- 완주산업단지는 100인 미만 중소기업이 전체의 91.2%를 차지하는 전형적인 중소기업 중심 구조
- 중소기업 고용 인원은 6,907명(36%)으로, 대기업 고용 8,400명(43.8%)에 비해 낮은 수준
- 기업 수는 압도적으로 많으나 평균 고용 규모가 작아, 기업당 평균 약 18.6명 고용
- 중소기업의 영세성으로 인해 복지 인프라 구축에 어려움 존재

- **대기업과 중소기업 간 복지 격차**

- 대기업은 구내식당, 기숙사, 복지시설 등을 자체적으로 구축하여 양호한 근로환경 제공
- 반면 100인 미만 중소기업(91.2%)의 경우 구내식당 부재 또는 부실 운영
- 완주군 전체 산업단지 756개 기업 중 절반 이상이 구내식당을 갖추지 못함
- 중소기업 근로자들은 외식·이동에 시간과 비용 부담이 증가하며, 복지 사각지대 발생

- **외국인 근로자의 열악한 주거 환경**

- 외국인 근로자 사외 기숙사는 7평 4인실의 협소한 공간

  [출처: 전북노동정책연구원 토론회, 2024.11.19]
- 비위생적 환경과 낮은 주거 질로 인해 생활 만족도 저하
- 국가별 식문화 차이 및 금기식 배려 불가로 식생활 어려움 가중
- 외국인 근로자의 차량 보유율이 낮아 대중교통 의존도가 높으나, 교통망 미비로 이동권 제약

- **복지시설 이용률 저조**

- 산업단지 내 문화·복지시설 미사용자가 79.9%(월 2회 미만 이용 기준)에 달함 [출처: 전북노동정책연구원 토론회, 2024.11.19; 완주문화재단 설문조사]
- 정보 접근성 부족, 예약 불편함(전화 중심), 대중교통 연계 미흡 등이 주요 원인
- 근로자들은 시설의 존재를 알지 못하거나, 알아도 이용 방법을 몰라 활용도가 낮음
- 생활·문화·복지 정보가 분산되어 있어 통합적 정보 접근이 어려움

④ 완주산업단지 정주 환경 및 생활 인프라 분석

- **주거와 산단의 초근접 배치 구조**

- 완주산업단지는 주거지역과 산업단지가 초근접 배치된 정주생활복합형 구조의 선도 사례
- 삼봉지구(2023년 2기 준공)를 중심으로 약 1,800여명이 거주하며, 산업단지 근로자와 가족 중심의 커뮤니티 형성

- 행복주택 등 공공주택 공급을 통해 청년 근로자의 주거 안정성 확보에 주력
- 직주근접성이 높아 출퇴근 시간 단축 및 일·생활 균형 개선 가능성 존재

• **주거 환경의 문제점**
- 주거지역의 악취 문제로 인해 거주 만족도 저하 및 정주 의향 감소
- 산업단지 내 근로자 대상 전용 주거단지가 부족하여, 타 지역으로 출퇴근하는 근로자 다수
- 단기 근로자·출장자를 위한 숙박시설이 노후하고 부족하여 (5개 모텔, 비위생적), 출장자 대부분이 전주 지역으로 이탈
- 지역 내 소비 유출 및 지역경제 활력 저하로 이어짐

• **생활 편의시설 부족**
- 완주테크노밸리는 생활 편의시설이 부족하고 유동 인구가 희박하여, 일상 소비 공간으로 기능하지 못함
- 완주일반산업단지는 근로자 복지관 내 카페가 휴업 상태로, 근로자들의 일상적 여가·휴식 공간 부재
- 전주완주과학산업연구단지는 상대적으로 생활 편의시설이 우수하나, 타 산단과의 격차 존재
- 산단 내부 일상 소비 공간 부족으로 퇴근 후 이용 가능한 편의시설이 제한적
- 타 지역 출퇴근 근로자의 지역 소비 참여 저조로 지역경제 선순환 구조 미흡

• **교육 인프라 부족으로 인한 가족 동반 정주 어려움**
- 유치원, 초·중학교는 일부 지역(과학산업연구단지 인근)에만 존재하며, 고등학교는 부족
- 학원 등 사교육 시설이 부족하여, 자녀 교육을 중시하는 세대의 완주 정주를 꺼리게 됨
- 청소년 문화·교육 프로그램 접근성이 제한적이어서, 청소년 자녀를 둔 가정의 이탈 우려
- 가족 동반 정주 여건이 미흡하여, 청년 근로자의 장기 정착 유도에 한계

⑤ 완주산업단지 교통 및 이동성 분석

- **광역 교통망의 양면성**

- 완주IC를 통한 광역 접근성은 양호하며, 전라북도 내 고속도로·국도 연결이 우수
- 그러나 완주IC 교통량 증가로 국도 17호선 통행 문제가 발생하며, 출근시간 산업단지 진입로의 정체현상이 심각
- 광역 접근성은 우수하나, 산업단지 내부로의 '라스트 마일' 연결이 취약

- **산업단지 내부 대중교통 미비**

- 배차 간격이 길고 노선 단절이 잦아, 대중교통 이용 불편 가중
- 산업단지 내부 순환 교통망이 부재하여, 산단 내 이동이 차량 중심으로 이루어짐
- 주거지-산단-문화거점 간 연결이 미흡하여, 근로자와 가족들의 일상적 이동에 제약
- 중간교통망(마을버스, 문화셔틀) 서비스가 부족하여, 교통약자의 이동권 보장 미흡

- **교통약자의 이동권 문제 심각**

- 외국인 근로자의 차량 보유율이 낮아 대중교통에 전적으로 의존하나, 교통망 미비로 이동 제약
- 청소년·주부층의 문화·교육시설 접근이 어려워, 가족 구성원의 일상 활동 범위 축소
- 교통약자를 위한 특화 서비스(콜택시, 셔틀버스 등)가 부족하여, 포용적 이동 환경 조성 필요

- **교통안전 문제와 불법 주정차 만연**

- 완주일반산업단지 지역에서 불법 주정차가 만연하여, 보행자 안전 위협 및 차량 통행 방해
- 좁은 인도, 시야 확보 어려운 구간, 야간 보행환경 취약 등으로 보행자 사고 위험 증가
- 도로교통과 협의 결과, 현행 도로교통법상 근본적 해결이 불가하여, 암묵적으로 불법 주정차 허용 및 사전 알림 단속 진행
- 교통 인프라 및 법적 제도 정비를 통한 안전한 보행환경 조성 시급

⑥ 완주산업단지 문화여가 인프라 분석

- **문화시설 이용률 저조의 악순환**

- 어린이 체육관(2025.1.1 개장), 공원, 복지관 등 일부 문화시설이 존재하나 이용률이 극히 저조
- 문화·복지시설 미사용자가 79.9%(월 2회 미만 이용 기준)에 달하며, 시설

활용도가 매우 낮음
- 주중에는 인근 청소년·학부모 중심으로 이용되나, 주말에는 오히려 전주나 타지역 이용자가 증가하는 역설적 상황
- 완주 주민들은 문화·여가 활동을 위해 전주 등 타 지역으로 이동하여, 지역 내 소비 유출 발생

• **문화 정보 접근성 부족**
- 완주문화재단 설문 결과, 문화 행사 정보를 놓치는 이유 중 52.8%가 "접근성 부족"이라고 응답
- 산단 여가활용 공간 및 프로그램 정보에 대한 접근이 어려우며, 예약 시스템이 전화 중심으로 불편
- 생활·문화·복지 정보가 여러 채널에 분산되어 있어, 통합적 정보 접근이 어려움
- 산업단지 입주 초기 근로자 및 가족들은 지역 정보 습득에 더욱 어려움을 겪음

• **외국인 근로자의 문화적 고립**
- 외국인 근로자는 생활·문화적 이해 부족 및 언어 장벽으로 지역사회 통합에 어려움
- 의료, 금융, 행정 등 일상생활 정보 접근이 제한적이어서, 기본적 생활 영위에도 애로
- 문화 프로그램 및 커뮤니티 활동 참여 기회가 부족하여, 사회적 고립감 증가
- 다문화 공존을 위한 통합적 지원 체계 및 문화 교류 프로그램 필요

• **완주일반산업단지의 공원·문화시설 비활성화**
- 완주일반산업단지 내 공원·문화시설이 존재하나, 실질적으로 비활성화 상태
- 보행환경이 열악하고 차량 중심의 공간 구조로 인해, 근로자들의 자발적 이용이 저조
- 문화 프로그램 부재 및 홍보 미흡으로 시설의 존재조차 인지하지 못하는 경우 다수
- 공간은 있으나 콘텐츠와 활성화 전략이 부재하여, 유휴 공간으로 전락

• **대중교통 연계 미흡으로 문화거점 접근 제약**
- 배차 간격이 길고 노선이 단절되어, 문화거점으로의 이동이 어려움
- 주거지-산단-문화시설 간 연결이 미흡하여, 근로자와 가족들의 문화 활동 참여 제약
- 차량이 없는 청소년, 주부, 외국인 근로자 등은 문화시설 이용이 사실상 불가능
- 통합적 모빌리티 서비스(문화셔틀, 순환버스 등) 도입을 통한 접근성 개선 필요

3 리빙랩 운영 및 인사이트 도출

□ 운영 체계 및 조직 구성

- 조직 구성

구분	인원	역할
수행사	3명	전체 프로젝트 일정 수립 및 관리 대표단 모집 및 워크숍 기획·운영 서비스 아이디어 도출 및 구체화
지역대표단	5명	워크숍 참여 및 의견 제시 심층 인터뷰 참여 현장 니즈 및 페인 포인트 공유 서비스 아이디어 제안 및 검증
공공기관	3명	행정적 지원 및 자료 제공 대표단 모집 협조 워크숍 참여 및 의견제시
전문가	2명	프로젝트 방향성 및 방법론 자문 페르소나 및 여정 지도 검토 실행 방안 수립 자문 최종 결과물 품질 검증

- 참여인원

구분	성명	소속 / 직위
수요자 그룹	곽상탄	현대자동차 전주공장/ 총무팀/책임매니저
	노건호	(주)대창금속/관리부/대리
	강선미	완주군마을통합마케팅지원단 / 운영지원팀장
	송효웅	㈜작정(소셜디지인팀) / 공동대표
	김정남	완주군 청년정책이장단
공공기관	박장순	완주군청(문화역사과) / 주무관
	유아련	완주문화재단(문화콘텐츠팀) / 대리
	김수진	산단공(전북지역본부 익산지사) / 차장
서비스디자인	곽승훈	바이널엑스 / 대표
	김소영	바이널엑스 / 팀장
	김규림	바이널엑스 / 선임

- 지역참여단 운영 및 수요조사 수행

* 지역 내 청년 및 시민 95명으로 구성
* 온라인 설문조사를 통해 산단 인식 및 니즈를 검증하고 아이디어 우선순위 확보

- 운영 프로세스

구분	인원
준비	기획 및 계획 수립 → 전문가 자문 → 대표단 모집
조사 및 분석	현장 조사 → 인터뷰 진행 → 방향성 설정
워크숍 운영	1차 워크숍 (공감하기) → 2차 워크숍 (문제정의) → 3차 워크숍 (아이디어 공유) → 4차 워크숍 (아이디어 발산 및 수렴) → 5,6차 워크숍 (아이디어 수렴)
우선순위 선정 및 구체화	서비스 아이디어 구체화 → 전문가 검토 → 우선순위 선정

□ 조사방법

① 워크숍 (총 6회 진행)

- 1차 워크숍 (2025.08.08.) - 공감하기
  - 목적: 산단 현황 공유 및 사용자 니즈 도출
  - 방법: 현장 경험 공유, 문제점 자유 발언
  - 참여: 지역참여단, 근로자, 기업 관계자

내용
오리엔테이션 - 리빙랩 전체 일정 소개 - 워크숍 회차 별 진행 내용 소개 - 서비스디자인 방법론 소개 - 타 프로젝트 리빙랩 사례 소개

[워크숍 사전 준비]
- 원활한 간담회 진행을 위해 산단 및 인근 주민의 관심사, 이슈 등을 카드 형태로 제작
- 카드의 이슈에 대표단 참가자들이 돌아가면서 질문과 답을 할 수 있도록 구성

[주요 활동 내용]
- **간담회**
- 참여자 각자의 청년 리빙랩 참여 이유 및 사연 공유 (이슈 카드 활용)
- 한 참가자가 참여 취지 등 공유하면서 그간 발견한 문제점, 니즈 등 공유하는 동안 나머지 참가자는 해당 사연을 들으면서 발견한 의견 및 문제를 포스트잇에 기입
- **이슈 도출**
- 문제 도출 포스트잇을 취합하여 바탕으로 10가지 주요 이슈로 그룹핑 (출퇴근, 근로환경/안전, 교통 안전, 산단 경쟁력, 근로자 역량강화, 문화/여가, 주거와 육아, 산단 노후화, 이미지 개선)

[주요 결과]

- 통·안전 부문 최우선 필요성
보행 안전 확보, 불법주차 해소 등 물리적 환경 개선 니즈가 높았음. 특히 출퇴근 시간대 교통 혼잡과 산업단지 내 보행자 안전 문제는 공통적으로 지적.

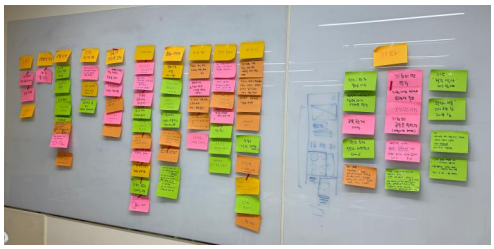
- 문화·여가 및 생활편의 인프라 부족
퇴근 후 즐길 수 있는 문화·여가 프로그램과 체육·커뮤니티 공간 부족이 주요 문제로 제기. 근로자뿐만 아니라 가족·주민이 함께 참여할 수 있는 콘텐츠 개발이 필요하다는 의견이 다수. (이탈 방지 위함)

- 브랜드 가치 제고와 외부 인지도 확보 필요
완주산업단지가 '머물고 싶은 곳'으로 인식되기 위하여 산단 이미지 개선과 외부 홍보가 필수적이라는 인식이 강함. (미디어파사드, 경관조명, 자동차 홍보관 등 시각적·경험적 장치 마련 제안)

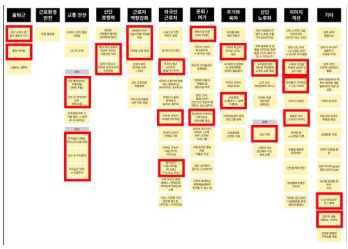
- 근로자 역량 강화와 외국인 근로자 지원
직무교육, 기술훈련, 가족참여형 교육 프로그램 확대가 요구, 외국인 근로자를 위한 교육·문화 이해 프로그램과 지역민과 외국인거주자들의 문화적 소통 프로그램 등 제안.

- 노후화 대응과 경쟁력 있는 산단 환경 조성
복합문화공간 조성 등 산단의 전반적 환경 개선과 더불어 경쟁력 강화를 지향해야 한다는 의견.

(1) 이슈카드



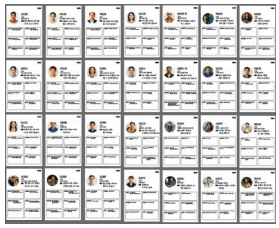
(2) 문제점 니즈 공유



(3) 주요이슈 도출

- **2차 워크숍 (2025.08.29.) - 문제정의**
  - 목적: 산업단지 핵심 이슈 및 페르소나 정의
  - 방법: 고객여정지도(Customer Journey Map) 작성
  - 참여: 사용자 유형별 Pain Point 도출

내용



[워크숍 사전 준비]
- 1차 워크숍에서 도출한 10대 이슈를 바탕으로 28개의 퍼소나 도출
- 퍼소나의 프로파일 카드 준비

[주요 활동 내용]
- **페르소나 및 저니맵 도출 및 문제구체화 (10가지)**
- 대표단을 3개 팀으로 나누어 각 팀 별로 28개 퍼소나 중 2-3개의 퍼소나 선택
- 선택한 퍼소나의 고객여정지도 작성
- 작성한 고객여정지도에서 Pain point 및 MOT를 도출하여 해당 퍼소나와 퍼소나를 중심으로한 이해관계자가 겪고 있는 문제를 정의

[주요 결과]
- **페르소나 구성**:
  (1) 육아와 출근을 병행하는 워킹맘 / (2) 스타트업 창업자 / (3) 장거리 출퇴근 청년 근로자
  (4) 외국인 청년 근로자 / (5) 가족과 여가활동을 원하는 근로자 & 자녀

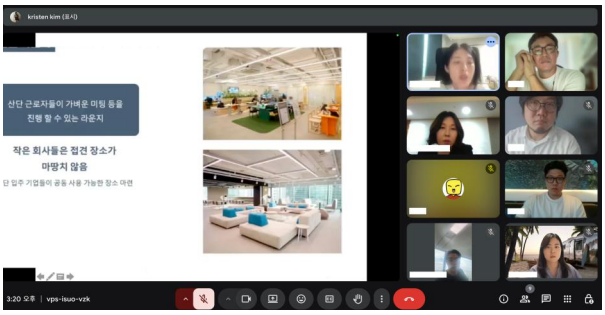
- **시사점**
- 교통 개선: 산단 인근 주차시스템 개선, 통근 지원 제도 개선 (대중교통 / 통근버스 등)
- 문화·여가 공간 조성: 산단 인근 가족형 여가·체험 공간 마련
- 육아·돌봄 지원 강화: 보육·교육 인프라 확대, 가족 친화 프로그램 운영
- 외국인 근로자 지원 프로그램: 언어 교육, 다문화 교류 이벤트, 기숙사 내 커뮤니티 프로그램 마련
- 창업 생태계 조성: 공유 오피스, 네트워킹 허브, 투자·인재 연계 지원 강화

(1) 퍼소나 설정

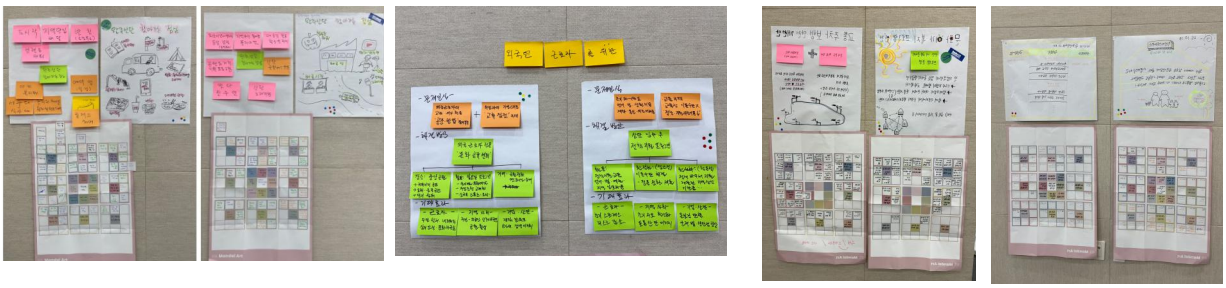
(2) 고객여정지도 작성

(3) 사파리 조사 결과

- **3차 워크숍 (2025.10.10.) - 아이디어 공유 및 의견 수렴 (온라인)**
  - 목적: 도출된 아이디어 공유 및 추가 의견 수렴
  - 방법: 아이디어 발표, 피드백 수렴
  - 결과: 아이디어 보완 및 구체화 방향 설정

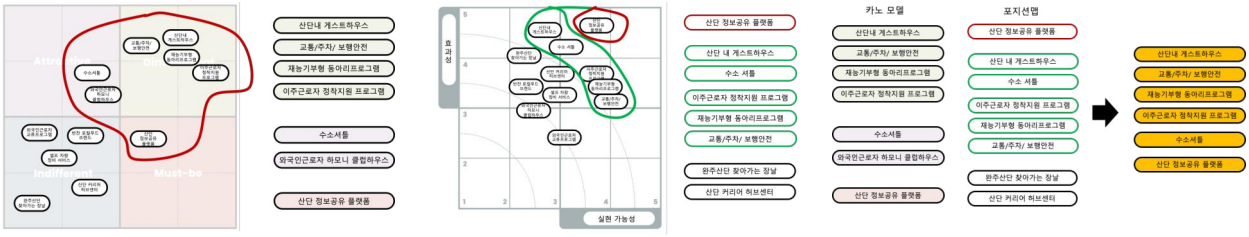
내용
[워크숍 사전 준비] - 서비스디자이너 아이디어 워크숍 진행 : 부트캠프 이전 서비스디자이너 워크숍 별도 진행 - 2차 워크숍에서 정의된 문제에 해당하는 아이디어 발산 **[주요 활동 내용]** **• 공유 및 의견수렴** - 서비스디자이너들이 도출한 주요 아이디어를 중심으로 대표단과 공유하고 보완 의견 수렴 **[주요 결과]** - 교통주차 : 퇴근시간대에도 야간 교차로 구간 등에 사고위험 높음 (코너부 디자인적 개선필요) - 점심 푸드 : 외부에서 먹고 들어오는 경우도 다수 (공동 식사 지원 프로그램 마련) - 외국인근로자 : 일부 외국인커뮤니티 중심으로 자연스러운 교류 발생 (기존 교류를 중심으로 다양한 프로그램 지원 필요) - 산단 게스트하우스 및 숙박 인프라 - 정보공유 플랫폼 : 현재 유휴공간 예약 등의 접근성이 불편 (정보 및 공간시설 등 시스템화)


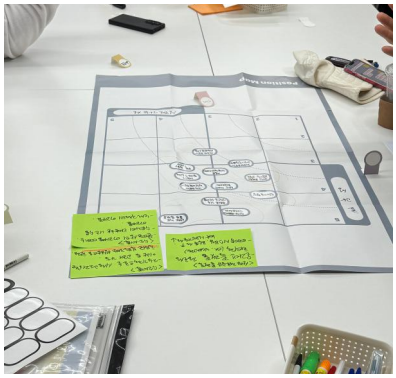
- **4차 워크숍 (2025.10.18.) - 부트캠프**
  - 목적: 실질적 실행가능성 확보를 위한 이해관계자 참여형 검증
  - 방법: 아이디어별 이해관계자 초청, 실현 가능성 검토
  - 특징: 추가 아이디어 발산 및 현장 의견 반영

내용
[워크숍 사전 준비] - 청년 대표단, 완주군청 공무원, 외국인 근로자, 완주 군민 등 다양한 참여자 섭외 - 4개 팀으로 나누어 만달아트를 통한 아이디어 워크숍 진행 - 2차 워크숍에서 정의한 문제바탕으로 만달아트 시트 준비 (아이디어 발산 주제 별 만달아트의 8개 핵심 이슈 사전 준비) **[주요 활동 내용]** - 팀 구성원의 특징에 부합하는 문제 및 이슈를 선택하여 아이디어 발산(만달아트) • **팀 구성** **(1팀)** 교통·주차·보행 안전 개선 / 문화·여가·복지 프로그램 구성원 : 산단근로자, 완주군청 도로교통과 공무원, 서비스디자이너 **(2팀)** 점심·푸드 서비스 / 지역사회 연계 개방형 산단 구성원 : 완주군청 환경위생과 공무원, 완주마을통합마케팅지원단, 산단 근로자, 서비스디자이너 **(3팀)** 외국인 근로자 생활 지원 구성원 : 산단 근로자, 외국인 근로자, 외국인 근로자 지원단체, 서비스디자이너 **(4팀)** 라운지 및 커뮤니티 공간 /청년 근로자 역량강화 및 교육 구성원 : 완주군청 역사문화과 주무관, 초등학교 교육 공무직, 서비스디자이너 **[주요 결과]** - 총 324개의 아이디어 도출 - 팀 별 아이디어 공유 및 투표 - 최종 12개의 아이디어 선별 : 산단내 게스트하우스, 교통/주차/ 보행안전, 재능기부형 동아리프로그램, 이주근로자 정착지원 프로그램, 수소셔틀, 와국인근로자 하모니 클럽하우스 산단 정보공유 플랫폼, 외국인 근로자 교류 프로그램, 반찬 로컬 푸드 브랜드, 셀프 차량 정비 서비스, 산단 커리어 허브센터, 완주산단 찾아가는 장날


(1) 만달아트 활용 아이디어 발굴 (2) 우선순위 맵 (3) 조별 컨셉 보드 작성

- **5차 워크숍 (2025.11.06.) - 아이디어 수렴**
  - 목적: 아이디어별 우선순위 도출
  - 방법: 카노모델(Kano Model), 포지셔닝맵(Positioning Map) 활용
  - 결과: 실행 가능성과 영향력 기준 우선순위 선정

내용
[워크숍 사전 준비] - 부트캠프에서 선별된 12개 아이디어의 비즈니스 시나리오 도출 **[주요 활동 내용]** - 카노 모델을 활용하여 12개 아이디어의 속성 정리 - 12개 아이디어를 효과성과 실현가능성의 두 축으로 맵상에 포지셔닝 **[주요 결과]** • **카노 모델 결과** - One Dimensional : 산단내 게스트하우스, 교통/주차/ 보행안전, 재능기부형 동아리프로그램, 이주근로자 정착지원 프로그램 - Attractive : 수소셔틀, 와국인근로자 하모니 클럽하우스 - Must-Be : 산단 정보공유 플랫폼 • **포지셔닝맵 결과** - 1Tire : 산단 정보공유 플랫폼 - 2Tire : 산단 내 게스트하우스, 수소셔틀, 이주 근로자 정착지원 프로그램, 재능 기부형 동아리프로그램, 교통/주차/보행안전 - 3Tire : 완주산단 찾아가는 장날, 산단 커리어 허브센터 • **카노 모델 X 포지션맵** - 카노 모델과 포지션맵의 결과를 종합하여 정성적 우선순위 아이디어 선별 - 산단 내 게스트하우스, 교통/주차/보행안전, 재능기부형 동아리 프로그램, 이주근로자 정착지원 프로그램, 수소셔틀, 산단 정보공유 플랫폼
 (1) 카노모델 (2) 포지셔닝맵 (3) 카노모델 * 포지셔닝맵



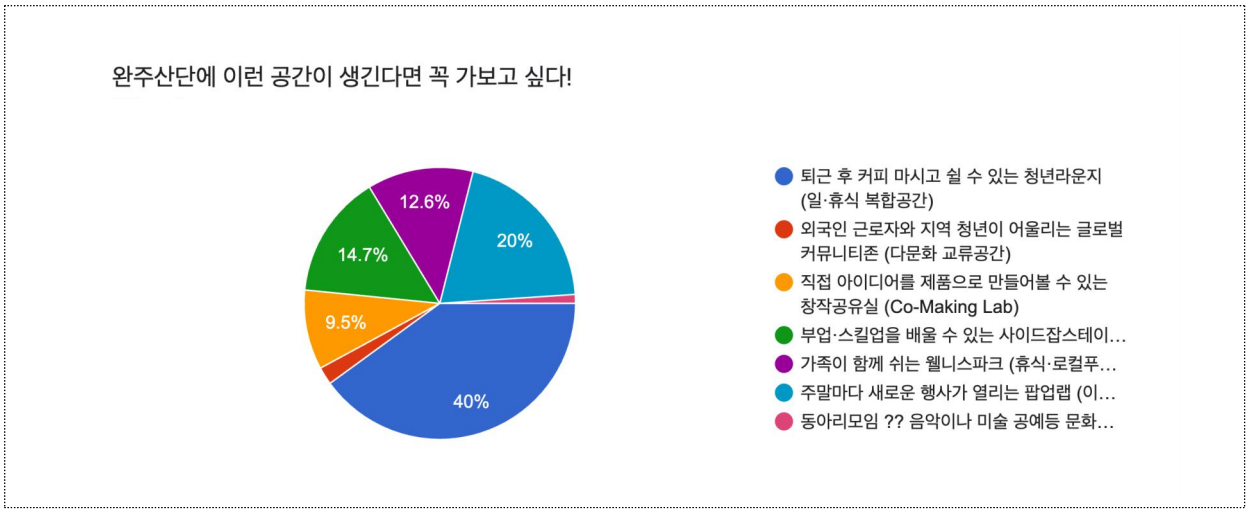
- **6차 워크숍 (2025.11.21.) - 최종점검**
  - 목적: 최종 아이디어 종합 및 추가 보완점 논의
  - 방법: 전체 아이디어 재검토, 실행 방안 구체화
  - 결과: 12개 과제 확정 및 점검

내용
[워크숍 사전 준비] - 추가 아이디어 수렴을 위한 보완점 정리 **[주요 활동 내용]** **• 카노 모델 및 포지셔닝맵 결과 공유** - 5차 워크숍의 결과를 공유하고 순위 안에 포함된 6개 아이디어 공유 - 6개 아이디어에 대한 추가 의견 수렴 **• 추가 아이디어** - 산단 정보공유 플랫폼에 반영해야할 의견 수렴 - 산단 악취에 대한 해결 방안 및 정책 반영 의견 수렴

② 설문조사 (총 2회 진행)

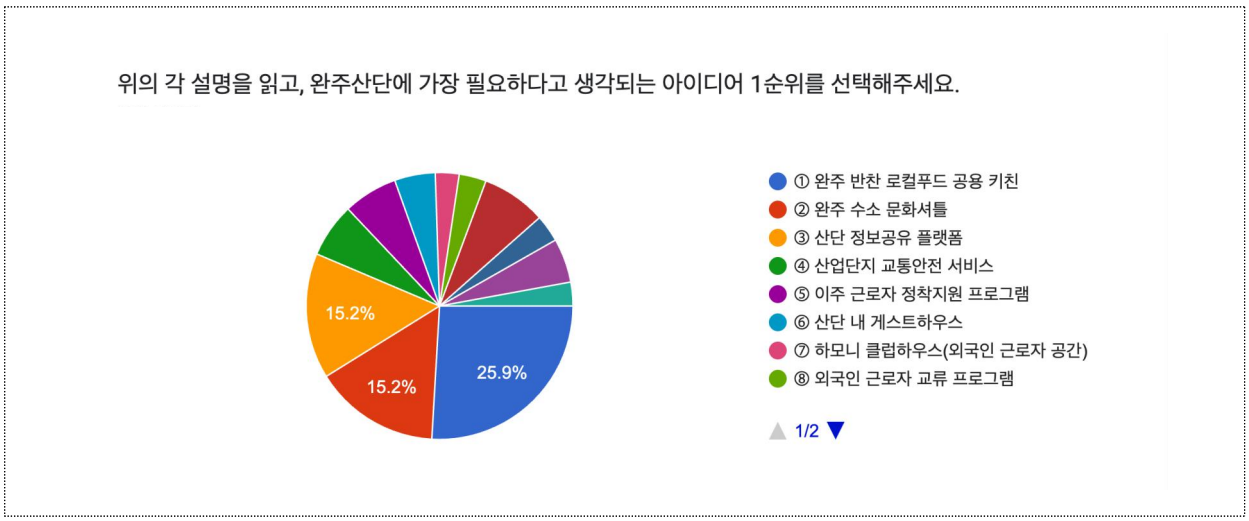
- **1차 설문조사**

- 목적: 산단 지역주민들이 생각하는 완주의 이미지 및 희망 시설 파악
- 대상: 지역참여단 95명
- 응답: 95명 참여 (응답률 100%)
- 주요 질문: 완주 이미지, 필요 시설, 생활 불편 사항 등



- **2차 설문조사**

- 목적: 도출된 12개 아이디어에 대한 선호도 조사
- 대상: 지역참여단 95명
- 응답: 65명 참여 (응답률 68.4%)
- 주요 질문: 아이디어별 필요성, 이용 의향, 우선순위 등



③ 심층인터뷰

- **대상 및 방법**

- 산단 내 활동 근로자 및 시설 이용자 대상

- **주요 인터뷰 내용**

- 일상 동선 및 생활 패턴
- 산단 내 불편 사항 및 개선 요구
- 외국인 근로자의 문화·언어 장벽
- 퇴근 후 여가 활동 및 제약 요인

- **주요 인사이트**

- “퇴근 후 참여 가능한 프로그램 거의 없음“
- “정보를 몰라 지원 시기를 놓치는 경우가 많음“

④ 참여관찰

- **산단 사파리 조사**

- 현장 관찰, 사진 촬영, 동선 분석
- 주요 관찰 지점:
  출퇴근 시간대 교통 상황
  야간 보행 환경 및 안전
  불법 주정차 실태
- 결과: 교차로 시야 확보 어려움, 야간 보행자 위험 체감도 높음 확인

- **외국인 근로자 자조모임 참여**

- 자조모임 현장 참석, 직접 관찰
- 결과: 외국인 전용 교류 공간 및 문화 프로그램 필요성 확인

□ 핵심 인사이트 및 니즈

① 정주생활문화 (주거와 산단이 초근접 배치한 정주생활복합형 산업단지)

구분	내용
핵심 인사이트	• 전북에서 유일하게 인구가 증가하는 도시 • 11,400세대 이상 초대규모 단지로 성장하나 생활문화 인프라 정비 부족 • 주거와 산단 초근접 배치로 인한 악취 문제 • 산업단지 내 5개 모텔(노후, 비위생적) → 출장자 대부분 전주 이탈 • 교육 인프라(고등학교, 학원 등) 및 대중교통 부족 → 세대 이탈 우려
수요자 니즈	• 정주생활 기반 복지·문화 인프라 확충 • 근로자·주민 간 교류 활성화를 위한 커뮤니티 공간 • 출장자·단기 근로자를 위한 숙박 및 업무 공간 • 로컬푸드 기반 식사 서비스
수요자 보이스	"완주는 일하는 곳이지 사는 곳이 아닌 것 같아요. 퇴근하면 전주로 가요.“ "아이 교육 때문에 이사를 고민하고 있어요."

② 복지체계

구분	내용
핵심 인사이트	• 2024년 기준 완주군 전체 산업단지 756개 중 절반이 넘는 곳은 구내식당 미비 • 총 기업 중 대기업 1.2%, 100인 미만 기업 91.2% 공존 • 총 고용 중 대기업 고용 43.8%, 100인 미만 기업 고용 36% • 100인 미만 사업장 근로자, 특히 외국인 근로자의 근로환경 격차 심각 • 외국인 근로자 사외 기숙사: 7평 4인실, 국가별 금기식 배려 불가
수요자 니즈	• 중소사업장 공용시설 확대 • 산단 내 접근성 고려한 외국인 전용 공간 지원 • 중소·외국인 근로자 포용 문화 지원
수요자 보이스	"우리 회사는 식당이 없어서 매일 도시락을 싸 와요.“ "외국인 친구들은 기숙사에서만 시간을 보내요. 갈 곳이 없대요.“ "좁고 비위생적인 숙소에서 4명이 함께 생활하는 게 힘들어요."

③ 정보・공간 접근 (청년 정착 지원체계 부족)

구분	내용
핵심 인사이트	• 산단 내 생활 정보 접근성 해결 필요 • 활용 공간 접근성 부족 (문화재단 설문: 52.8%가 "접근성 부족" 응답) • 프로그램 이동수단 설계 미흡 • 문화·복지시설 미사용자 79.9% (월 2회 미만 이용)

수요자 니즈	• 모바일 기반 간편 통합 서비스 제공 • 정보를 놓치지 않도록 실시간 알림 시스템 • 청년·은퇴자 간 인재 순환 체계 • 재능 기부형 직무 동아리
수요자 보이스	"정보를 몰라서 지원 시기를 놓치는 경우가 많아요." "어떤 문화 프로그램이 있는지, 어디서 예약하는지 모르겠어요." "퇴근 후 참여 가능한 프로그램이 거의 없어요."

④ 산업브랜드 (첨단 모빌리티 산단, 산업과 주민 복지 연계)

구분	내용
핵심 인사이트	• 세계 최대 규모의 수소 모빌리티 산업단지 • 향후 피지컬 AI 기반 모빌리티 산업 거점화 • 산업적 브랜드 기반 서비스를 지역 생활문화권에 우선 적용 기회 • 주민생활 고려한 산단 내부-주거지-근거리 TPO 연결 보완 교통망 필요
수요자 니즈	• 주민생활을 고려한 중간교통망 서비스 발굴 • 수소 셔틀을 활용한 문화거점 연결 • 자차 관리 편의성 향상 (정비·세차)
수요자 보이스	"수소차 기술이 있는데 왜 우리는 버스가 없을까요?" "출퇴근 시간에 교통이 너무 막혀요." "차량 정비하려면 전주까지 가야 해요."

⑤ 교통안전

구분	내용
핵심 인사이트	• 산단 내 만성적 불법 주정차 • 보행자·차량 혼재 구간 다수 • 좁은 인도, 시야 확보 어려운 구간, 야간 보행환경 취약 • 도로교통과 협의 결과: 현행 도로교통법상 해결 불가 • 현재 암묵적으로 불법 주정차 허용 및 사전 알림 단속 진행
수요자 니즈	• 주차 환경 개선 (시간제 주차장 등) • 보행로 시인성 강화 • 교차로 시야 확보 • 안전한 야간 보행 환경
수요자 보이스	"출퇴근 시간에 주차 자리 찾기가 너무 힘들어요." "밤에 걷기가 무서워요. 가로등도 어둡고 차가 빨라요." "교차로에서 시야가 막혀서 사고 날 뻔한 적이 많아요."

□ 핵심 페르소나 및 여정맵

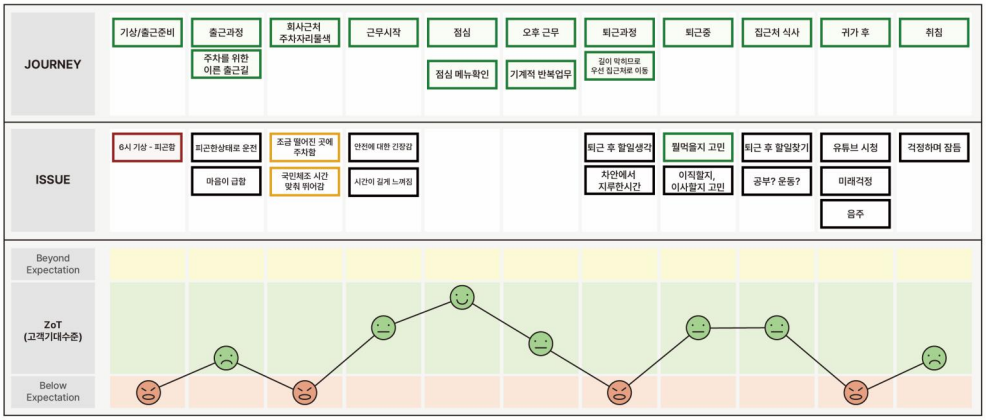
- **핵심 페르소나**

- 산업단지 근로자 (타지역 출퇴근)
- 산업단지 근로자 가족
- 외국인 근로자

① 산업단지 근로자, 전주 거주자

타지역 출퇴근 근로자

"주차문제로 일찍 나오다보니 피곤이 배가되요
출근길을 효율적으로 만들고 싶어요"

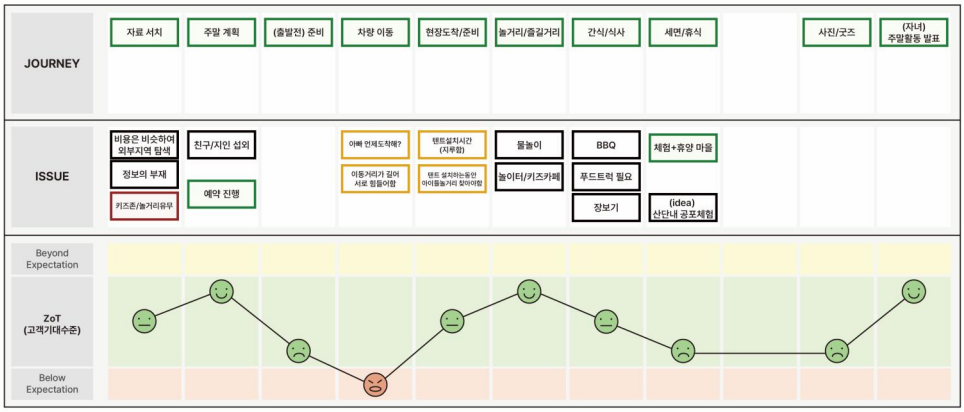


여정 단계	행동	문제점	니즈
출퇴근 (교통/안전)	자차로 전주에서 완주 산업단지로 출퇴근함.	산단 진입로 부근 만성 정체 및 심각한 불법 주정차 문제로 매일 스트레스. 주차 공간 부족으로 일찍 출근해야 함.	산업단지 내부에 불법 주정차 해소 및 보행 안전 확보를 위한 교통 인프라/제도 정비.
근무 중 (차량/복지)	사업장 내에서 근무하며 차량 이용 및 관리가 필요함.	산단 내 차량 정비 시설 부족. 정비 시간이 부족하거나 타 지역 서비스에 의존하고, 퇴근후 시간은 부족하고 주말 아니면 정비가 어려움	퇴근 후/주말에 가능한 셀프 정비/세차 서비스를 통한 차량 관리 편의성 증진.
퇴근/저녁 식사 (생활)	집에 가서 밥하기 귀찮아 퇴근길에 저녁 식사를 해결하거나, 장보기	혼자 밥 챙겨먹기 어려움. 잦은 외식	건강한 식생활 지원을 위한 간편 고품질 식사/반찬 구매 편의
지역 활동 (주말/여가)	주말이나 여가 시간에는 전주 등 타 지역으로 놀러감	완주산업단지에 주말에 올 일이 없다	지역 내 볼거리, 즐길거리 확대

② 산업단지 근로자와 가족

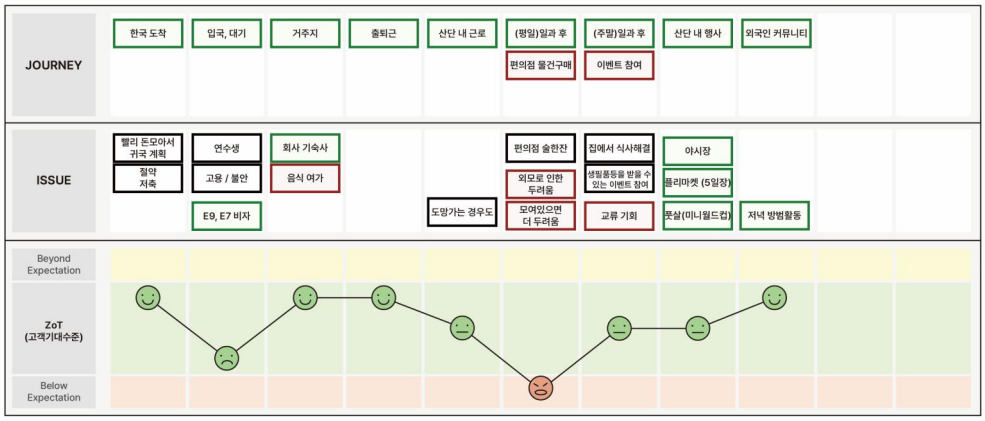
산업단지 근로자 가족

"아이와 주말에 시간을 보낼 수 있는 곳이 많으면 좋을 것 같아요"



여정 단계	행동	문제점	니즈
주말계획 (교통/안전)	온라인으로 주말 가족 나들이 장소 검색하고 비교함. 거리, 비용, 아이 연령 적합성 고려.	산업단지 인근에 적합한 가족 여가 시설 부족. 차로 1시간 이상 이동해야 하는 경우가 많아 교통비 및 시간 부담.	산업단지 내부나 인근에 접근성 좋은 가족 친화적 공간. 안전하고 아이가 뛰어놀 수 있는 야외 시설.
근무 중 (차량/복지)	남편이 근무하는 동안 집에서 자녀 돌봄과 가사 병행. 주중엔 여가 시간 부족.	배우자의 긴 근무시간과 야근으로 가족 시간 확보 어려움. 퇴근 후 피로로 주말에도 활동적인 여가 제한됨.	가까운 거리에서 짧은 시간에도 가족이 함께할 수 있는 편의시설. 피크닉, 가벼운 야외활동 공간.
퇴근/저녁 식사 (생활)	집에 가서 저녁 준비하거나, 가끔 외식. 아이와 간단한 산책.	저녁 시간 활용할 수 있는 지역 내 문화/여가 프로그램 부족. 아이가 안전하게 놀 수 있는 공간 제한적.	저녁에도 이용 가능한 안전한 놀이터나 가족 휴게 공간. 간단한 식사나 간식을 즐길 수 있는 편의시설.
지역 활동 (주말/여가)	주말에 캠핑장, 공원, 체험시설 등 찾아가거나 집에서 휴식.	원거리 이동에 따른 교통비, 시간 소모, 자녀 피로도 증가. 날씨에 민감.	인근 산업단지에 가족 캠핑장, 글램핑, 피크닉 공간 등 다양한 여가 옵션. 사계절 이용 가능한 시설.

③ 외국인근로자



여정 단계	행동	문제점	니즈
출퇴근 (교통/안전)	기숙사와 공장을 오가며 반복적인 일상. 대중교통 이용하거나 회사 셔틀버스 탑승.	언어 장벽으로 인한 소통의 어려움. 한국 지역민들과 거리감. 음식·종교적 문화 차이에 따른 불편. 산단 내 행사 참여 활발하지 못함.	산업단지 내부에 외국인 근로자를 위한 언어 교육 프로그램. 문화 교류 공간 및 커뮤니티 형성 지원. 다국어 안내 서비스 및 정보 제공.
근무 중 (차량/복지)	공장에서 생산직 업무 수행. 반복되는 단조로운 생활과 외로움.	업무 시간 직전: 한국어 지식 이해 부족으로 불안감과 소외감 경험. 퇴근 후: 반복되는 단조로운 생활, 외로움과 소속감 결핍 발생. 주로 편의점에서 가성비 좋은 술·안주를 하거나 간식거리 구매. 지역 주민의 곁지 않은 시선을 느낄 때가 종종 있음(외국인에 대한 거부감 등).	퇴근 후 참여 가능한 문화 프로그램이나 여가 시설. 외국인 근로자를 위한 심리 상담 및 커뮤니티 공간. 저렴하고 접근 가능한 여가 옵션.
퇴근/저녁 식사 (생활)	기숙사로 돌아가 휴식하거나 편의점에서 간단한 식사. 종종 동료 외국인 근로자들과 시간 보냄.	명절 및 휴일: 고향에 갈 수 없고, 한국에서 할 일도 따로 없음. 외국인도 쉽게 참류 할 수 있는 이벤트가 필요함. 단, 비용 지출에 대한 부담 큼. 이벤트 참가: 종종 산단이나 문화재단 등에서 시행하는 이벤트에 참가하기도 함. 이벤트 선택 기준은 비용 지출이 없고, 참가 Benefit이 확실할 경우 관심이 감.	산업단지 내 저렴하거나 무료로 이용 가능한 여가 시설. 외국인 근로자 친화적 환경 조성(다국어 지원, 문화 이해).
지역 활동 (주말/여가)	주말에는 주로 기숙사에서 휴식하거나 같은 국적의 친구들과 시간 보냄.	언어 교육 및 다문화 이해 프로그램 제공 필요. 외국인 근로자와 한국인 근로자가 교류할 수 있는 글로벌 문화 이벤트 추진 (음식·스포츠·음악 교류 등). 기숙사 내 커뮤니티 활성화 프로그램 (스터디, 동호회 등) 마련. 외국인 근로자의 업무 이해도와 안전을 보장하기 위한 맞춤형 교육자료 제공.	한국 문화 체험 기회 및 지역 주민과의 교류 프로그램. 외국인 근로자를 위한 편의시설 및 문화 공간. 언어 교육 지원 및 사회 통합 프로그램.

4 문제정의

□ 완주 산업단지 문제점

① 정주생활문화

- **산업단지 성장 속도와 정주환경 격차**
  - 전북에서 유일하게 인구가 증가하는 도시
  - 삼봉지구 포함 시 14,000세대 이상 초대규모 단지로 성장
  - 그러나 생활문화 인프라는 성장 속도를 따라가지 못함

- **주거와 산단 초근접 배치로 인한 환경 문제**
  - 주거지역에서 악취 문제 발생
  - 공장 소음 및 환경 문제로 정주 만족도 저하
  - “일하는 곳이지 사는 곳이 아니다“라는 인식 확산

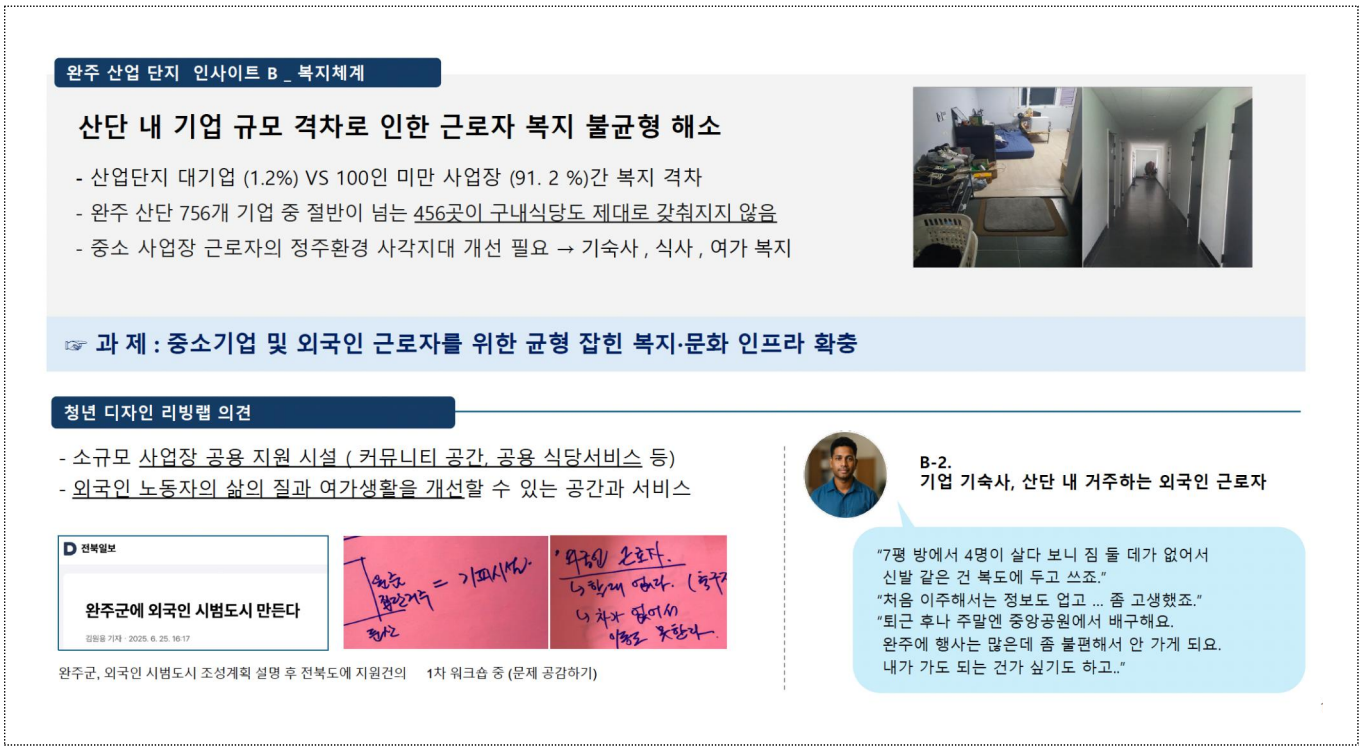
- **출장자 · 방문객 숙박 인프라 노후**
  - 산업단지 내 5개 모텔(노후, 비위생적)
  - 출장자 대부분 전주로 이탈
  - 비즈니스 방문객 대응 역량 부족

- **교육 인프라 부족으로 인한 세대 이탈 우려**

- 고등학교, 학원 등 교육 인프라 부족
- 자녀 교육 세대의 중장기 거주 의향 낮음
- 청년 인재 유입에도 불구하고 정착률 저하 우려

- **대중교통 부족**
  - 배차 간격 길고 노선 단절
  - 주거지-산단-문화거점 연결 미흡

② 복지체계



- **극심한 기업 규모 불균형**
  - 대기업: 전체의 **1.2%** (약 5개)
  - 100인 미만 기업: **91.2%** (약 371개)
  - 대기업 고용: **43.8%** (약 8,400명)
  - 100인 미만 기업 고용: **36.0%** (약 6,907명)

- **구내식당 부재 또는 부실 운영**
  - 완주군 전체 산업단지 756개 중 절반 이상이 구내식당 미비
  - 100인 미만 사업장(91.2%)의 경우 구내식당 부재 또는 부실
  - 외식·이동에 시간·비용 부담 증가

- **외국인 근로자의 열악한 기숙사 환경**
  - 사외 기숙사: **7평 4인실**
  - 협소하고 비위생적 환경
  - 국가별 금기식 배려 불가
  - 휴식·운동 공간 부재

- **중소기업 근로자 복지 서비스 공백**
  - 기업 자체 복지 프로그램 운영 역량 부족
  - 문화·여가 프로그램 접근성 제한
  - 자기계발·교육 기회 부족

- **외국인 근로자 문화·언어 장벽**
  - 기숙사 중심의 단절된 생활 (지역사회 교류 기회 부족)
  - "한국인 행사 참여 시 불청객 느낌"

③ 정보·공간 접근

- **생활 정보 접근성 부족**
  - 산업단지 입주 초기 근로자 및 가족의 지역 정보 습득 어려움
  - 생활·문화·복지 정보가 분산되어 통합 플랫폼 부재
  - "정보를 몰라 지원 시기를 놓치는 사례 다수"

- **문화·복지시설 활용 공간 접근성 저조**
  - 문화재단 설문: 문화 행사 정보를 놓치는 이유 중 **52.8%가 "접근성 부족"**
  - 문화·복지시설 미사용자: **79.9%** (월 2회 미만 이용)
  - 예약 불편함 (전화 중심, 디지털 예약 시스템 부재)

- **프로그램 참여를 위한 이동수단 설계 미흡**
  - 대중교통 배차 간격 길고 노선 단절
  - 교통약자(청소년, 주부, 외국인)의 문화시설 접근 제약

- **외국인 근로자 정보 격차**
  - 생활·의료·행정 정보의 언어 장벽
  - 다국어 지원 부재
  - 초기 정착 시 지인 의존도 높음

④ 산업브랜드

- **수소 모빌리티 산단 브랜드와 지역 생활 연계 부족**
  - 세계 최대 규모의 수소 모빌리티 산업단지
  - 향후 피지컬 AI 기반 모빌리티 산업 거점화
  - 그러나 산업적 기술력이 주민 복지(교통 서비스)로 연결되지 않음
  - "수소차 기술이 있는데 왜 우리는 버스가 없을까요?"

- **주민생활 고려한 중간교통망 서비스 부재**
  - 산단 내부-주거지-근거리 TPO 연결 보완 교통망 필요
  - 중간교통망(마을버스, 문화셔틀) 서비스 설계 미흡
  - 산단 브랜드 기술을 활용한 순환형 교통 서비스 부재

- **자차 이용 근로자의 차량 관리 불편**
  - 자차 출퇴근 비중 높으나 산단 내 정비시설 부족
  - 차량 정비·세차는 외부 지역(전주 등)에서 해결
  - 시간·비용 부담 증가

⑤ 교통안전

- **산단 내부 만성적 불법 주정차**
  - 일반산업단지 지역 불법 주정차 만연
  - 기업 출입구 주변 갓길 주차 집중
  - 도로교통과 협의 결과: **현행 도로교통법상 해결 불가**
  - 현재 암묵적으로 불법 주정차 허용
  - 사전 알림 단속만 진행

- **보행환경 열악 및 교통사고 위험**
  - 좁은 인도, 시야 확보 어려운 구간 다수
  - 보행자·차량 혼재 구간 많음
  - 야간 보행환경 취약 (어두운 조명)

- **출퇴근 시간대 교통 정체**
  - 완주 IC 교통량 증가로 출근시간 산업단지 진입로 정체현상
  - 주차 공간 부족으로 출근 시, 주차 자리 찾기 시간 소요

- **정류장 및 교차로 시인성 부족**
  - 정류장 디자인 부실 및 대기 공간 부족
  - 교차로 시야 확보 미흡
  - 보행자 안전 신호 체계 미비

□ 완주 산업단지 문제의 차별화 요소

구분	완주산업단지
구조	산단-주거 초근접 배치 (정주생활복합형)
성장	급속한 성장 (11,400세대, 전북 유일 인구 증가)
기업구조	중소기업 압도적 (91.2%)
복지 격차	극심한 격차 (구내식당 50% 미비)
산업특성	첨단 산업 거점 (세계 최대 수소 모빌리티)
교통문제	법적 해결 불가, 제도 마련 필요 (도로교통법상 제약)
정보체계	완전 부재 (통합 플랫폼 전무, 미사용률 79.9%)
다문화	다국적 밀집 (기숙사 7평 4인실)

5 핵심컨셉 및 개발방향

□ 완주 산업단지 핵심컨셉

- **비전**

  “청년이 성장하고 문화가 자라는 정주복합 산업단지의 새로운 기준“

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

- **미션 및 컨셉**

  “일터와 생활을 연결하고, 청년과 다문화가 공존하며, 완주를 미래 정주복합 산단 모델로 만든다“

① [Residential-Industrial Convergence] - **정주생활복합형 산단의 균형**
- 전북 유일 인구 증가 도시로서 주거-산단 초근접 배치 특성
- 14,000세대 이상 초대규모 정주생활복합 단지로 성장
- 산업단지 성장속도에 맞춘 생활문화 인프라 정비 필요

② [Inclusive Welfare] - **중소기업·외국인 근로자 중심의 포용적 복지**
- 100인 미만 기업 91.2% 비중의 중소기업 중심 산단
- 외국인 근로자 증가에 따른 다문화 포용성 강화
- 기업 규모 격차로 인한 복지 불균형 해소

③ [Smart Settlement] - **생활·문화·복지 정보 통합 스마트 정착지원**
- 청년 유입 증가 대비 생활정보 접근체계 구축
- 외국인 근로자의 문화적 이해와 의료이슈 대응력 강화
- 산단 여가활용 공간 및 프로그램 정보접근성 개선

- **구현 전략: 3B 전략을 통한 정주형 문화기반 조성**

  산단 근로자와 주민의 일상 속 정착과 공존을 기반으로, 지속·순환·상생되는 생활문화 루틴을 만드는 것

① [Balance] **산업과 생활의 균형 - 정주생활복합형 인프라 균형 발전**
- 주거와 산단 초근접 배치 특성 활용한 생활권 통합
- 산업단지 성장속도 대응 문화·복지 인프라 정비
- 출장자·단기근로자 숙박 라운지 복합시설 구축

② [Bridge] 세대·문화·직무의 연결 - 다양성 기반 교류 플랫폼 구축

- 외국인-지역주민 간 문화교류 공간 조성
- 청년-은퇴자 간 세대순환형 멘토링 체계
- 직무·취미 융합 재능교류 동아리 운영
- 이동형 장날을 통한 근로자-주민 교류 활성화

③ [Boost] 지속가능 플랫폼 기반 활력 확산 - 데이터기반 맞춤형 서비스 생태계

- 생활·문화·복지 정보 통합 안내 플랫폼
- 수소 모빌리티 기반 순환형 교통문화 서비스
- AI 기반 수요예측 및 개인화 추천 기능
- 로컬푸드 중심 구독·픽업 서비스 운영

• **미션 및 컨셉 상세**

완주산단의 전통과 특성을 살리고, 일상에 정착·포용·상생 루틴을 결합한 전략 프레임워크 수립

핵심 전략 구조:

- **정주생활복합형** 산단이라는 고유 특성(Identity)과 **포용적 일상문화** 콘텐츠·프로그램을 기반으로 한 **탑티어 정착지원 루틴** (Top Tier Settlement Routine)을 두 축으로 하는 전략 프레임워크 도출

- 방향성: 수소·모빌리티 산업으로 성장하는 완주의 산업적 기반 위에, 일상 속 자연스럽게 누릴 수 있는 생활·문화·복지 루틴을 더함으로써, 출근-업무-생활-정착 전반이 안정과 활력으로 채워지는 지속가능한 정주형 산단 생태계를 구축

• **완주 산업단지의 정체성을 이루는 4대 핵심 특성**

- 완주 산업단지와 완주군이 가진 고유한 정체성을 재조명하여, 정주생활복합형 산업단지로서의 새로운 문화실험 모델 구축

① 수소·모빌리티 미래 기술 산업도시

(혁신 기술, 세계 최대 수소 모빌리티 산단)

- 세계 최대 규모의 수소 모빌리티 산업단지
- 피지컬 AI 기반 모빌리티 산업 거점화
- 산업 브랜드를 주민 복지로 연결하는 기술문화 선도

② 로컬푸드·지역상생 순환경제 도시

(완주 로컬푸드, 지역 농가 연계)

- 완주 로컬푸드 브랜드 기반 산단 식문화
- 생산자-주민-근로자 연결 순환경제 모델
- 찾아가는 장날, 공용키친 등 상생형 커뮤니티 커머스

③ 정주생활복합형 계획 산단

(주거-산단 초근접, 14,000세대 규모)

- 전북 유일 인구 증가 도시
- 주거와 산단이 초근접 배치된 정주생활복합형 구조
- 생활권 단위 문화·복지·교통 통합 인프라 필요

④ 다문화 포용과 청년 정착의 도시

(외국인 근로자, 청년 유입 증가)

- 외국인 근로자 증가에 따른 다문화 교류 필요
- 청년 근로자와 가족의 생활정보 접근성 개선
- 세대·문화·국적을 넘는 포용적 정착지원 체계

6 산업단지 디자인 비전 및 로드맵

□ 완주 산업단지 전략 프레임워크

- **일터를 넘어 정주환경,생활문화의 발전이 결합된 산업단지로서 현장 니즈 기반의 문제해결 중심 전략 수립**
  - 현장니즈,해결수단기반 현실적인 연차별 실행 로드맵 수립
  - 정책과 주민의 생활 그리고 산업의 성장 관점의 이해관계 접점 설계
  - 단계별 성과평가와 지속가능한 확산을 고려한 구조 설계

문제정의		개선방향	아이디어	문화산단 연계가능 사업(안)
문제점	원인			
산단 현황 A 정주 생활 문화	주거지역의 악취 문제	정주생활 기반 복지·문화 인프라 확충	**(A-1) 완주산단 찾아가는 장날, 산단마실** - 근로자.주민 간 교류 활성화를 위한 이동형 플리마켓 운영 서비스	청년문화센터
	자녀교육및 교통인프라 부족		**(A-2) 산단 게스트하우스.라운지 복합시설 '인더-스테이'** - 출장자와 단기 근로자의 숙박 부족 문제를 해결하기 위한 주민운영형 숙박.라운지 서비스	랜드마크 청년문화센터
	방문자 숙박시설 미흡		**(A-3) 로컬푸드 도시락 공용키친, 완주맛실** - 기업 구내식당을 지원하는 위한 지역상생 로컬푸드 교육/반찬가공장 (Haccp), 완주 근로자 할인혜택 및 완주 반찬 명인 클래스 운영 (타 지역 거주/출퇴근 근로자)	청년문화센터
	타지역 거주 근로자 지역동참 한계			
산단 현황 B 복지 체계	100인미만 사업장 복지 지원 한계	중소사업장 공용시설 확대 산단내 접근성 고려한 외국인 전용 공간 지원	**(B-1) 외국인근로자 문화교류공간, 하모니클럽하우스** - 산단 내 거주 외국인 근로자의 여가문화 개선을 위한 외국인 전용 운동 및 교류 공간	청년문화센터
			(B-2) 글로벌 문화교류 프로그램, 글로컬 페스타 - 문화.언어 차이로 인한 단절.고립 등의 문제를 해결하기 위한 국가별 문화행사 및 스포츠, 공용키친 프로그램 운영	청년문화센터
	중소·외국인 근로자 포용 문화 지원 부족		**(B-3) 완주 근로자 정착지원 프로그램, 완주 ON** - 이주 근로자 정착 어려움을 위한 의료.행정.생활 지원 통합 서비스	청년문화센터

산단 현황 C 정보 공간 접근	**청년 정착 지원 체계 부족**	**모바일 기반 간편 통합 서비스 제공**	**(C-1) 완주 산업단지 생활문화 가이드, 산단포켓** 산단 내 생활 정보 접근성 해결을 위한 통합 정보공유 플랫폼과 스마트 굿즈	랜드마크 청년문화 센터
	활용공간 접근성 부족		**(C-2) 산단 커리어 멘토링 센터, 의문당** - 청년.은퇴자 간 인재 순환 부족 해결을 위한 세대연계형 교육 멘토링 서비스	랜드마크 청년문화 센터
	프로그램 이동수단 설계 미흡		**(C-3) 직무.취미 융합 동아리, 워크앤조이** - 산단 내 인력 간 기술 교류 부재를 해결하기 위한 재능기부형 직무 동아리 운영 서비스	랜드마크 청년문화 센터
산단 현황 D 산업 브랜드	**첨단 모빌리티 산단 산업과 주민 복지연계**	**주민생활을 고려한 중간교통망 서비스 발굴**	**(D-1) 문화를 연결하는 수소 셔틀버스, 완주루프** - 출퇴근 교통 혼잡 및 산단 내 문화거점 활성화를 위한 수소셔틀 운행 서비스	랜드마크 아름다운 거리
		자차 관리 편의성	**(D-2) 산단 내 차량 자가 정비 센터, 셀프케어 가라지** - 자차 이용 근로자 차량 관리 불편 해결을 위한 공동 셀프정비 서비스	랜드마크 청년문화 센터
산단 현황 E 교통 안전	**산단 내 보행환경 열악, 주차난 및 교통사고 다발**	**주차 환경 개선**	**(E-1) 산업단지 안전로드 프로젝트** - 불법주정차 및 보행 안전 문제를 해결하기 위한 교통 인프라 개선서비스 (시간제 주차장 등)	아름다운 거리

□ 완주 산업단지 전략 추진 로드맵

- **완주산업단지 전략 추진 로드맵은 거점 기반 실증을 통해 아이디어를 검증하고, 3개년에 걸쳐 사업화 가능한 모델로 전환하는 실행 중심 체계로 운영**

① 거점 기반 적용 전략

- 산업단지 전반이 아닌 대표 거점(공간・구역・시설)을 먼저 선정
- 아이디어를 현장에 직접 적용 가능한 단위로 구체화
- 향후 다른 산단・지역으로 확산 가능한 표준 모델 확보

② 단계적 실증 전략 (26-28년)

- 26년: 기획・설계 중심
  → 서비스 구조, 공간 활용, 운영 방식 정립
- 27년: 시범운영 및 성과 검증

→ 실제 이용자 반응・운영 데이터 축적

- 28년: 실증 고도화 및 사업화 연계

→ 민간 참여, 수익・운영 구조 연결

③ 사업화・지속성 중심 전략

- 단기 이벤트형 사업이 아닌 운영 가능한 모델 설계
- 공공 재정 종료 이후에도 유지 가능한 사업・운영 구조 연계
- 민간, 지역 주체와의 협업을 통한 지속성 확보

아이디어	26년	27년	28년
(A-1) 완주산단 찾아가는 장날, 산단마실 - 청년문화센터	1분기: 이동 장날 노선·거점 선정, 참여 소상공인·농가 모집 2분기: 장날 운영 장비·부스·간이 구조물 등 경량 인프라 구축 3분기: 주 1회 파일럿 장날 운영(타임세일·픽업)	1분기: 주 2회 본운영 전환, 계절별 테마 장날 도입 2분기: Grab-and-Go(차량 픽업) 정식 서비스 확대 3분기: 로컬 브랜드·청년 창업자 참여 확대 4분기: 문화·공연·체험형 커뮤니티 프로그램 결합	1분기: 산단 복지·기업 프로그램(간식·선물·행사) 2분기: 유휴부지 고정형 미니 장터 시범 설치 3분기: 로컬 축제·찾아가는 장날 연계 통합 운영 4분기: 데이터 기반 수요예측·상품 구성 고도화
(A-2) 산단 게스트하우스.라운지 복합시설 '인더-스테이' - 랜드마크 , 청년문화센터	1분기: 노후 공장 1개동 선정·설계 및 기본 리모델링 공사 2분기: 객실·라운지·회의실 조성 및 운영 시스템 구축 3분기: 인증형 숙소 4~6실 오픈 및 라운지 시범 운영 4분기: 파일럿 결과 분	1분기: 숙박·라운지 정식 운영 및 회의·업무 기능 확대 2분기: 패밀리룸·펫룸 등 객실 유형 1~2실 추가 조성 3분기: 지역 상권 연계 포인트제 및 체류 프로그램 4분기: 산단 기업·기관 연계 서비스 확장…	1분기: 이머시브 숙박·라운지 콘텐츠 고도화 2분기: 캠핑존·장기체류 옵션 등 확장형 서비스 3분기: 기업 연수·교육 연계 체류 프로그램 운영 4분기: 타 산단 확대 가능성 검토 및 사업모델화
(A-3) 로컬푸드 도시락 공용키친, 완주맛실 - 청년문화센터	1분기: 공간선정, HACCP기준 설계, 로컬푸드 생산자-사회적기업 협업체계 구축 2분기: 시설 리모델링 및 장비 설치, 메뉴 개발, 레시피 플랫폼 베타 오픈 3분기: 도시락·반찬시제품 생산 및 1차 파일럿 공급	1분기: 정기구독·사전예약 서비스 정식 오픈 2분기: 산단 내픽업스테이션 3개 이상 확대 설치 3분기: 사용자 참여형 레시피 플랫폼 정식 운영 4분기: 다문화 반찬, 건강 기반 메뉴 확장	1분기: AI 영양 피드백 서비스 정식 도입 2분기: 기업 복지 포인트 연계 '식사지원제도' 시범 도입 3분기: 산단 로컬푸드 페스티벌·장날 통합 운영 4분기: 타 산단 확장 가능성 검토
(B-1) 외국인근로자 문화교류공간, 하모니클럽하우스 - 청년문화센터	1분기:공간 확보·리모델링 설계 / 시설 계획·안전 기준 검토 2분기:복지관 1층 리모델링·장비 설치 / 프로그램 기본 구성 3분기:시범 운영(소규모 문화프로그램) / 야간 이용 점검 4분기:파일럿 평가	1분기:정식 운영 개시 / 상시 프로그램 편성 2분기:국가별 문화의 날·스포츠 리그 정례 운영 3분기:주민참여 확대 프로그램 도입 / 다국어 안내 강화 4분기:운영 성과 분석 / 공간·프로그램 고도화	1분기: 지역 협업 기반 확장(외국인지원센터 연계) 2분기:산단기업-근로자 공동 프로그램 운영 3분기:장기 체류·정착 지원형 모델 고도화 4분기:사업 지속화 검토 / 타 거점 확장 가능성 분석
(B-2) 글로벌 문화교류 프로그램, 글로컬 페스타 - 청년문화센터	1분기: 국가별 문화행사·스포츠 리그 기획, 참여자 모집, 운영 일정 수립 2분기: 문화행사 1회·소규모 팀 경기 운영, 공용 키친 요리 프로그램 준비 3분기: 국가별 문화행사 프로그램 시범 운영(2~3회)	1분기:연중 운영 시즌제 확정(문화행사·스포츠 리그·요리 프로그램) 2분기: 국가별 문화행사 정기 운영(계절별 1회), 리그 본 시즌 진행 3분기: 공용 키친 기반 요리 프로그램 확대(명절·전통음식 중심)	1분기: 확대 운영안 확정(문화행사-리그-요리 프로그램 통합 운영) 2분기: 명절 연계 대형 문화행사 및 팀 기반 종합 프로그램 개최 3분기: 지역행사(장날, 로컬 이벤트 등)와 연동한 교류 프로그램 운영

(B-3) 완주 근로자 정착지원 프로그램, 완주 ON - 청년문화 센터	1분기: 서비스 구조 확정, 다국어 정보체계 설계, 플랫폼 기본 개발 2분기: 순환 셔틀 파일럿 도입, 생활·행정 콘텐츠 구축 3분기: 정착 바우처 시범 운영, 봉사자 매칭 프로그램 베타 4분기: 파일럿 평가	1분기: 플랫폼 정식 오픈, 다국어 행정·의료 안내 강화 2분기: 정착 바우처 확대 및 지역 인프라 제휴 3분기: 봉사자 매칭 네트워크 확장(지역 대학·시니어 포함) 4분기: 생활·문화 프로그램 연계 운영	1분기: 개인화 추천 기능(언어·행정·의료) 도입 2분기: 셔틀 노선 효율화 및 지역서비스 통합 연계 3분기: 지역기관 협력 모델 고도화(행정·의료·교육) 4분기: 타산단 확장 가능성 검토 및 운영모델 정립
(C-1) 완주 산업단지 생활문화 가이드, 산단포켓 - 랜드마크 , 청년문화센터	1분기: 정보 수집·카테고리 구성 / 거점 QR 적용 계획 수립 2분기: 플랫폼·다국어 챗봇 개발 / 가이드북·온보딩 패키지 제작 3분기: 파일럿 서비스 운영(예: 근로자 200명 대상) 4분기: 개선 의견 수렴	1분기: 행사·복지·시설 예약 기능 정식 오픈 2분기: 수소셔틀·장날·문화재단 프로그램 연동 3분기: 후기·리워드·맞춤 알림 기능 적용 4분기: 전광판·키오스크 등 오프라인 안내 장치 연동	1분기: 개인화 추천·검색 고도화(AI 기반) 2분기: 산단 생활문화 데이터 허브 구축 3분기: 산단 생활정보 표준화 및 운영 규칙 정비 4분기: 장기 운영체계 및 외부 확장 모델 검토
(C-2) 산단 커리어 멘토링 센터, 의문당 - 랜드마크 , 청년문화센터	1분기: 멘토풀 구성 / 직무 분류체계 설계 / 교육공간 확보 2분기:기본교육 모듈 개발 / 시범 멘토링 테스트 / 매칭체계 정비 3분기:파일럿 멘토링 운영(직무·진로 중심) / 데이터 수집 4분기:파일럿 평가	1분기: 멘토링·리턴 인턴십 정식 운영 개시 2분기:기업 협력 기반 현장학습 프로그램 가동 3분기:직무전환·심화 교육 확대 / 교육-현장 연동 강화 4분기:성과 분석 / 참여기업 확대 / 운영체계 안정화	1분기: 운영 매뉴얼 고도화 / 평가체계 정립 2분기:기업 복지·교육체계 연동 모델 도입 3분기:지역대학·기관 협업 프로그램 확장 4분기:경력데이터 기반 맞춤 추천 기능 적용 / 확장 검토
(C-3) 직무.취미 융합 동아리, 워크앤조이 - 랜드마크 , 청년문화센터	1분기: 유휴공간 발굴·조성 / 참여기업·강사단 구성 / 클래스 커리큘럼 개발 2분기: 파일럿 동아리 3종 운영 / 참여자 모집 / 운영 매뉴얼 정비 3분기: 정기 워크숍 시범 운영 / 재능교류 프로그램 테스트 4…	1분기: 직무·취미 융합형 클래스 정식 오픈 / 동아리 확대 2분기: 기업 협업형 프로그램 도입 / 기술교환 프로젝트 운영 3분기: 지역 전문가·청년·외국인 참여 클래스 개설 4분기: 정례 운영체계 확립 / 성과공…	1분기: 멘토풀 전면 확장 / 심화 클래스 도입 2분기: 산단 전체 기관·기업 대상 재능순환 모델 확장 3분기: 지역축제·문화행사 연계 / 오픈 클래스 운영 4분기: 운영성과 분석 / 지속운영 전략 및 타산단 확장…
(D-1) 문화를 연결하는 수소 셔틀버스, 완주루프 - 랜드마크 , 아름다운거리	1분기: 노선 수요조사 / XR버스·스테이션 기획 / 현대차 협업체계 구축 2분기: 파일럿 1개 순환노선 운영 정류장 리뉴얼 3분기: 데이터 수집·분석 / 시즌 테마노선 1회 시범 4분기: 이용자 만족도 조사	1분기: 테마노선(교육·문화) 정식 운영 2분기: XR 콘텐츠 적용 3분기: 정기 이용자 리워드 프로그램(포인트·굿즈) 운영 4분기: 문화행사 연계 이벤트 버스 운영 이용자 1,000명 / 테마노선 3개	1분기: AI 수요예측 기반 탄력배차 도입 2분기: 산단 교통데이터 통합 플랫폼 연계 3분기: 문화·여가 스페셜 노선 운영 4분기: 테스트베드 결과 분석 및 확장 전략 수립 재이용률 60% 이상
(D-2) 산단 내 차량 자가 정비 센터, 셀프케어 가라지 - 랜드마크 , 청년문화센터	1분기: 유휴부지 선정, 정비·세차 베이 설계, 장비 목록 2분기: 시설 리모델링, 기본 장비 설치, 소모품 공급처 협의 3분기: 시범 운영(근로자 50~80명 대상), 안전 점검 매뉴얼 정비 4분기: 시범운영	1분기: 셀프 정비·세차 본운영 시작, 예약 기능 도입 2분기: 소모품 공동구매 프로그램 운영, 멘토링 정례화 3분기: 장비 추가 설치(정비공구·안전장비), 이용자 교육 진행 4분기: 운영 데이터 분석	1분기: 예약·대기관리 시스템 고도화 2분기: 정비 클래스 운영, 안전 점검 주간 행사 기획 3분기: 세차 장비 보완, 소모품 품목 확대 4분기: 장기 운영 모델 검토, 타 산단 확장성 분석
(E-1) 산업단지 안전로드 프로젝트 - 아름다운거리	1분기 : 스팟 선정 및 기초 조사 2분기 : 위험지점 맵핑 및 이용행태 조사 3분기 : 임시 주차구역 조정 및 갓길 개선, 정류장 시인성 보완 등 디자인 적용 4분기 : 시범운영 분석	1분기: 스팟 보완 개선 및 확장구간 선정 2분기: 보행·주차·시야 개선 확대 적용 3분기: 이용행태 분석 및 후속 조정 4분기: 운영지침 정리 및 '28 제도화 범위 확정	1분기: 제도화 근거자료 정리 및 성과 분석 2분기: 관리체계 설계 및 현장 보완 3분기: 제도화 검토 보고서 작성 4분기: 법제화 추진안 확정 및 지속관리 도입 법제화

Ⅲ. 과제기획서

7 과제 상세기획서

2025년 문화선도산단(완주산단) 1차년도 과제기획서	01

아이디어 명	로컬푸드 도시락 공유 키친, 완주맛실
핵심내용	로컬푸드 기반 고품질 도시락·반찬 공급망

가 아이디어 요약표

추진배경
(산단현황)

○완주산단 100인 미만 사업장 비중 91.2%, 구내식당 미설치 또는 부실 운영 다수
- 소규모 기업(91.2%)의 구내식당 부재·부실
- 외식·이동에 시간·비용 부담

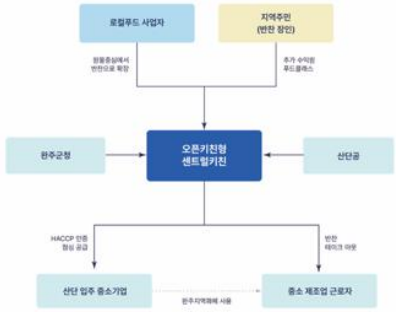
◈ (문제점) 100인 이하 기업의 구내식당 부재·품질 저하 및 점심식사 편의성부족
◈ (원인) 기업의 식당 설치·운영 어려움/ 외부식당 이동으로 근무시간 내 식사 제약
◈ (니즈) 기업 규모와 무관하게 이용 가능한 고품질 간편식 선택권 확보

추진목표
(개선방향)

○**로컬푸드 중심의 식사 서비스 체계 구축 및 근로자 편의성 확대**
- HACCP 기반 조리·가공 시스템
- 예약·정기구독·픽업 서비스 운영
  * 근무시간 내 식사 접근성 개선 및 안전하고 건강한 식단 제공

주요내용

○**로컬푸드 기반 공유 키친 구축**
및 산단 내 도시락·반찬 공급망 운영
- 로컬푸드·사회적기업 협업을 통한 HACCP 기반 조리·가공 및 무인 픽업스테이션 운영
-‘‘완주 반찬 명인’ 브랜드·클래스 등 지역상생 식문화 콘텐츠 연계
  * 근로자 접근성 향상 및 산단 대표 식문화 모델 구축



추진계획

○**2차년도(’26) - 기반 구축**
- 공유 키친 조성, HACCP 인증, 메뉴 개발 /시범 운영 및 1차 픽업스테이션 설치

○**3~4차년도(’27~’28) - 본운영 및 확장**
- 구독 서비스·기업연계 확대, 명인 브랜드화 / 픽업스테이션 확장·타산단 연계 추진

기대효과

○**산단 근로자의 식사 편의성 향상 및 지역 로컬푸드 소비 확대**
- 안정적·고품질 식사 제공을 통한 근로환경 만족도 제고
- 지역경제 순환 구조 강화 및 완주푸드 브랜드 가치 향상

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)	과제 운영 후(TO-BE)
• 구내식당 부재·부실로 식사 품질 불만 • 이동·대기로 근무시간 내 식사 어려움	•고품질 도시락·반찬 제공으로 만족도 향상 •산단 내 무인 픽업·예약·정기구독으로 식사 접근성 개선

나 아이디어 상세 기획서

(예상) **문화산단 연계사업**	*청년문화센터*	**과제분야**	*생활·업무·편의*
(예상) **담당/협업기관**	*완주군 경제정책과 / 완주군 문화역사과 문화융합협의체*		

1 추진배경

□ 완주산단 소규모 기업 중심의 식사환경 취약 및 간편식 수요 증가

○ 완주산단은 100인 미만 기업이 91.2%로 구내식당 부재 및 부실 사업장 다수

- 점심시간 외부 식당 이용 시 이동 및 대기 시간 지연으로 식사 접근성 낮음

* 외식 중심 식사는 시간과 비용 부담. 로컬푸드 기반 도시락 공급체계 미흡

◈ **(문제점)** 구내식당 부재·부실로 근로자 식사 질과 편의성이 낮은 상황
◈ **(원인)** 중소기업의 식당 설치·운영 비용 부담과 외부식당 이용 제약이 존재
◈ **(니즈)** 기업 규모에 관계없이 이용 가능한 고품질 간편식 제공 체계가 요구됨

2 추진목표

□ 로컬푸드 기반 공동 식사체계 구축 및 근로자 식사 접근성 개선

○ 지역 로컬푸드를 활용한 도시락·반찬 중앙 공급망을 구축하여 산단 근로자의 식사 품질 향상

- HACCP 기반 조리·가공 시스템과 예약·정기구독·픽업 기능을 도입하여 안정적·편리한 식사 이용 환경을 마련

* 근로자의 식사 접근성 개선과 지역 농산물 소비 확대를 동시에 실현하는 지속가능한 식사 서비스 모델을 구축

◈ **(방향성)** 로컬푸드 중심의 고품질 간편식 공급 체계 확립 및 근로자 편의성 강화 방향

3 주요내용

□ 로컬푸드 기반 도시락·반찬 공급망 구축 및 산단 공동식사 서비스

○ 기존 정책과의 차별성

- 현재 대기업 중심의 구내식당 운영에 머물러 있으며, 소규모 기업이 91.2%를 차지하는 완주산단의 특성에 맞춘 중앙 공급형 식사지원 체계 부재
- 본 과제는 로컬푸드 생산자·지역 주민·사회적기업이 함께 참여하는 공동생산·공동 브랜드 기반의 오픈키친형 '센트럴키친 모델'로, 기존 공공급식과 차별화된참여형·순환형 식생활 서비스 모델임.

* 근로자·주부·외국인 참여형 레시피 플랫폼 + HACCP 공용키친 + 구독·픽업 서비스라는 삼중 구조는 기존 정책에 없는 신유형 모델임.

○ 서비스·프로그램 핵심가치

- 식품 안전성: 로컬푸드 기반의 신선하고 안전한 반찬·도시락 제공
- 편의성: 예약·정기구독·픽업을 통한 시간 절감
- 참여성: 근로자·주부·외국인이 레시피 개발에 직접 참여
- 상생성: 로컬푸드·사회적기업·산단 근로자를 잇는 순환경제

* 생산자(로컬푸드)-지역주민(반찬명인)-사회적기업-중소기업-근로자가 연결되는 순환경제 모델

○ 주요 기능

- HACCP 기반 반찬·도시락 조리·가공 기능
- 근로자를 위한 정기구독·사전예약·픽업 기능
- 근로자·주부·외국인이 참여하는레시피 등록·선정·공동생산 기능
- '찾아가는 장날'과 연계한 현장 판매·시식 기능
- AI 영양분석 기반건강 맞춤형 메뉴 추천 기능(확장형)

○ 비즈니스 시나리오

- 로컬푸드 생산 → 가공 → 서비스 → 재구매로 이어지는 순환형 비즈니스모델
- 완주군청(인프라 지원) → 로컬푸드 생산자 → 반찬 명인(레시피)
  → 공용키친(HACCP/사회적기업) → 상품화(도시락·반찬)
  → 픽업스테이션/기업배송 → 근로자·입주기업(구독·픽업)
  → 소비 데이터 축적 → AI 추천 → 메뉴·서비스 개선

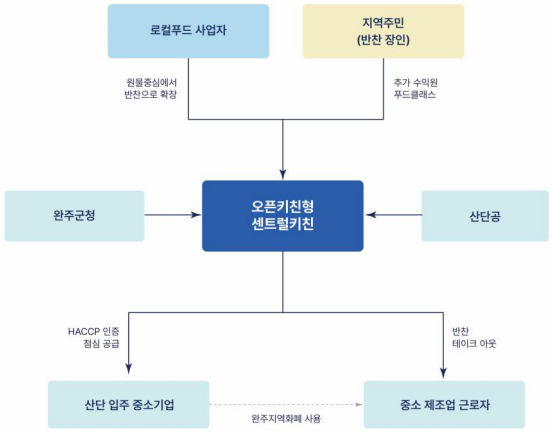
○ 공간・자원 활용 방안

- 산단 유휴 공장을 HACCP 공용 키친으로 전환
- 산단 내 3~5곳에무인 픽업스테이션설치
- 로컬푸드 직매장・농가 조직과 연계한 식재료 공급 안정화
- 사회적기업을 중심으로 한 운영조직 구성
- 지역대학・기존 반찬업체・문화재단 등과 프로그램 협업

* 공간·사람·자원을 연계한산단형 순환식 문화 인프라구축임.

< 핵심 이미지 >

비즈니스 시나리오



< 과제 개요 >

◈ **(과제목표)** 로컬푸드 기반의 도시락·반찬 중앙 공급체계를 구축하여 산단 근로자의 식사 접근성과 품질을 향상하는 데 목적이 있음.

◈ **(주요고객)** 산단 내 중소기업 근로자, 외국인 근로자, 청년 근로자, 주부 참여자, 로컬푸드 생산자, 사회적기업

◈ **(추진기간)** 2026년 파일럿 → 2027년 본격 운영 → 2028년 확장 및 고도화

◈ **(소요예산)** ('26) 100백만원 / ('27) 70백만원 / ('28) 70백만원

◈ **(추진내용)**

、 공용 키친(HACCP) 구축 및 도시락·반찬 생산
- 정기구독·예약·픽업 기반 근로자 식사서비스 운영
- 사용자 참여형 레시피-공동생산 플랫폼 운영
- 지역행사·찾아가는 장날 연계 판매
- 건강데이터 기반 AI 맞춤 메뉴 추천 서비스(확장형)

4 추진계획

□ 2차년도('26) - 기반 구축 및 파일럿 단계

○ 분기별 추진절차

- 1분기: 공간선정, HACCP기준 설계, 로컬푸드 생산자-사회적기업 협업체계 구축
- 2분기: 시설 리모델링 및 장비 설치, 메뉴 개발, 레시피 플랫폼 베타 오픈
- 3분기: 도시락·반찬시제품 생산 및 1차 파일럿 공급(50~100명)
- 4분기: 파일럿 결과 분석, 메뉴 개선, 픽업스테이션 1개소 설치

○ 정량 목표

- HACCP 공용 키친 1개소 구축
- 참여기업 5개, 참여근로자 100명, 메뉴 10종 개발
- 파일럿 만족도 70% 이상

□ 3차년도('27) – 서비스 본격 운영 및 산단 전역 확산 단계

○ 분기별 추진절차
- 1분기: 정기구독·사전예약 서비스 정식 오픈
- 2분기: 산단 내픽업스테이션 3개 이상 확대 설치
- 3분기: 사용자 참여형 레시피 플랫폼 정식 운영
- 4분기: 다문화 반찬, 건강 기반 메뉴 확장 및 참여 클래스 운영

○ 정량 목표
- 정기구독 이용자 300명 확보 및 메뉴 20종 개발
- 픽업스테이션 3개 운영

○ 실험·현장 검증 계획
- 산단 내 근로자 유형별(청년·외국인·주부) 이용행태 분석
- 반찬명인 클래스 평가 및 메뉴 반영률 확인

□ 4차년도('28) – 고도화·확장 단계

○ 분기별 추진절차
- 1분기: AI 영양 피드백 서비스 정식 도입
- 2분기: 기업 복지 포인트 연계 '식사지원제도' 시범 도입
- 3분기: 산단 로컬푸드 페스티벌·장날 통합 운영
- 4분기: 타 산업단지 확장 가능성 검토 및 사업모델화

○ 정량 목표
- 구독자 500명 이상 및 재구매율 60% 이상
- 산단 복지 참여기업 10개
- 픽업스테이션 5개 운영

○ 실험·현장 검증 계획
- 소비 데이터 활용한 수요예측 모델 검증
- 산단 내 이동패턴 기반 스테이션 재배치 실험

□ 필요 자원 및 예산 개요

- 인프라・장비 구축비: HACCP 공용 키친 리모델링 및 조리・포장 장비
- 운영・시스템 비용: 구독・예약・픽업 플랫폼 개발, 운영 인력
- 프로그램・홍보비: 레시피・명인・다문화 프로그램 및 장날・참여 캠페인 운영

* 예산 규모는 '26년(인프라 중심)이 가장 크고, '27~'28년은 운영 및 고도화 중심으로 구성됨.

< 연도별 주요 추진계획 및 소요예산 >

연도	주요 추진계획	소요 예산(백만원)
2차년도 (단기 '26년)	· HACCP 공용 키친 구축 및 장비 설치 · 메뉴 10종 개발. 파일럿 운영(100명) · 픽업스테이션 1개소 설치	· 인프라구축비 : 60 · 메뉴개발·파일럿운영 : 20 · ICT 초기 개발비 : 20
3차년도 (중기 '27년)	· 구독·예약 서비스 정식 오픈 · 픽업스테이션 3개 이상 설치 · 레시피 플랫폼 운영, 메뉴 확대	· 플랫폼 운영·유지보수 : 20 · 픽업스테이션 설치 : 30 · 프로그램 운영비: 20
4차년도 (장기 '28년)	· AI 영양 추천 서비스 도입 · 기업 복지 포인트 기반 지원제도 시범 · 장날·행사 연계,서비스 고도화	· AI 개발·적용비 : 30 · 복지 프로그램 운영비 : 20 · 홍보 및 서비스 고도화 : 20

5 기대효과

□ 산단 맞춤형 로컬푸드 식사서비스로 근로복지 향상과 지역경제 활성화

○ **근로자 식사 접근성 및 편의성 개선**

- 구내식당이 부족한 중소기업 근로자의 점심 해결 여건 개선

○ **지역경제 순환 및 로컬푸드 소비 확대**

- 지역 농가・사회적기업의 안정적 매출과 참여 기회가 증가

○ **산단 특성에 적합한 차별적 식생활 모델 구축**

- 기존 급식 중심 정책과 달리 소규모 기업 밀집 구조에 맞는 지속가능한 산단형 식사 서비스 체계를 제시

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)		과제 운영 후(TO-BE)
· 구내식당 부족으로 식사 편의성 낮음. · 점심 이동·대기 시간이 길어 부담 큼. · 로컬푸드와 근로자 식생활 연결 미흡.	▶	· 식사 품질·접근성 개선. · 예약·픽업 기반으로 이동 부담 감소. · 로컬푸드 소비 및 순환경제 촉진.

2025년 문화선도산단(완주산단) 1차년도 과제기획서	02

아이디어 명	문화를 연결하는 수소 셔틀버스, 완주루프
핵심내용	수소 순환셔틀로 산단-주거-문화 생활권 연결

가 아이디어 요약표

추진배경 (산단현황)	ㅇ완주산단은 주거·산업·문화지역이 초근접 배치된 '정주생활복합형 산업단지'이나, 출퇴근 시간대 교통 혼잡과 산단 내 문화거점 접근성 부족 문제가 지속됨 - 대중교통 배차 간격이 길고 노선 단절이 잦아 교통약자의 이동 제약 - 문화 행사·교육 프로그램 접근이 어려워 이용률 저조 ◈ (문제점) 출퇴근 교통 혼잡 및 산단 내 문화거점 접근성 저하 ◈ (원인) 배차간격·노선 단절, 보행환경 미비, 주차 문제 등 복합적 이동 불편 ◈ (니즈) 친환경·편리한 순환형 교통망 및 문화 접근성 확충 서비스
추진목표 (개선방향)	ㅇ산단 대표 기술인 수소 *모빌리티*기반의 친환경 순환 셔틀 구축 - 주거지·산단·문화거점을 연결하는 생활권 단위 순환 노선 개편 - AI 기반 수요 데이터 분석을 통한 탄력 배차 및 모빌리티 테스트베드화
주요내용	ㅇ기존 대중교통과 차별화된 '순환형·콘텐츠 연계형' 수소 셔틀 - 교육·문화·복지 거점을 연결하는 일상 이동 서비스 - 노선 테마화(예: 교육길·문화길·AI길), XR·굿즈 등 이용자 보상 프로그램 운영 - 이용자 행동 데이터를 기반으로 한 AI 모빌리티 운영 실증
추진계획	ㅇ '26년: 파일럿 순환노선 1개 운영 / 데이터 수집 ㅇ '27년: 테마노선 확대·XR버스 연계 / 이용자 참여형 콘텐츠 확대 ㅇ '28년: AI 기반 탄력배차 / 산업단지 전체 교통문화 브랜드화
기대효과	ㅇ출퇴근 편의성 개선 및 교통약자 이동권 강화 ㅇ문화시설 이용률 증가 및 산단 생활권 활성화 ㅇ수소 모빌리티 산업단지 이미지를 활용한 지역 기술브랜드 구축 < 과제 반영 전·후 비교(안) > 과제 운영 전(AS-IS): • 출퇴근 교통 혼잡 • 대중교통 단절, 배차 불규칙 • 문화공간 접근 어려움 과제 운영 후(TO-BE): • 수소 셔틀 기반 중간 교통망 구축 • 주거-산단-문화거점 연결 순환노선 운영 • 문화·여가 프로그램 연계 접근성 향상

나 아이디어 상세 기획서

(예상) **문화산단 연계사업**	*랜드마크 / 아름다운거리*	**과제분야**	*교통·이동*
(예상) **담당/협업기관**	*완주군 문화역사과 / 완주군 경제정책과 / 문화융합협의체(교통분과) / 완주산업단지사무소*		

1 추진배경

□ 출퇴근 시간대 교통 혼잡 및 생활 인프라 접근성 문제

○ 대중교통 배차 간격이 길고 내부 순환노선 부재

- 산단-주거지-문화거점간 단절로, 입주민・청년・외국인 근로자 이동 어려움

  * 문화재단 설문: "문화 행사 정보를 놓치는 이유 중 52.8%가접근성 부족"

○ 교통약자 이동권 취약

- 외국인 근로자 차량 보유율 저조
- 청소년・주부층의 문화・교육시설 접근 어려움

◈ **(문제점)** 출퇴근 집중시간 교통정체 및 산단 내부 이동 불편
◈ **(원인)** 중배차간격 긴 버스, 단절된 노선, 주차난, 보행환경 취약
◈ **(니즈)** 친환경 기반 순환형 셔틀과 생활문화 기반 이동 서비스 필요

2 추진목표

□ 산단 대표 기술(수소・모빌리티)을 활용한 스마트 이동 서비스 구축

○ 수소 셔틀을 활용하여 산단-주거-문화거점 간 이동망 구축
○ AI 기반 수요 분석을 통한 '탄력 배차-이동 패턴 분석-테스트베드화'

◈ **(방향성)**
- 친환경 + 편의성 + 문화 접근성을 결합한 '생활 문화 모빌리티' 구축
- 단순 교통수단이 아닌 '산단 브랜드 정체성'을 담는 서비스로 확장

3 주요내용

□ 산단-주거-문화거점 연결 수소 셔틀 기반 생활·문화 이동 서비스

○ 기존 정책과의 차별성

- 현재 대중교통 중심의 정형화된 버스노선에 머물러 있으며, 산단 내부·주거지·문화공간을 순환적으로 연결하는 생활권형 교통체계 부재
- 수소 모빌리티 기술 + 문화·생활권 이동 서비스 + AI 기반 데이터 운영을 결합한'산단형 순환 모빌리티 모델'로, 기존 버스 정책과 차별화된친환경·테마형 이동 서비스.

  * 정기 이용자 리워드(포인트·굿즈), 시즌 콘셉트 운영, XR버스 연계 등 '문화·참여·기술 요소가 결합된 모빌리티'는 기존 정책에 없는 신유형 모델임.

○ 서비스·프로그램 핵심가치

- 친환경성: 수소버스 기반의 탄소 저감형 이동체계
- 편의성: 산단-주거-문화거점을 잇는 순환형 셔틀 및 탄력배차
- 참여성: 청년·외국인 등이 참여하는 시즌 테마·문화 프로그램 운영
- 브랜드성: 수소 모빌리티 산업단지 이미지를 문화·생활로 확장

  * 수소 기술(산단) - 주민 경험(생활) - 문화 프로그램(지역)을 연결하는 삼중 구조의 '생활문화모빌리티' 모델임.

○ 주요 기능

- 순환 셔틀 기능: 주거지-산단-문화거점 연결, 출퇴근/주말 탄력 운영
- 테마형 노선 기능: 교육길·문화길·여가길 등 시즌·주제 기반 노선 운영
  정기 이용자 혜택 기능: 포인트 적립, 굿즈 제공, 지역행사 초청 등 리워드 프로그램
- XR·홍보 콘텐츠 기능: XR버스·브랜드 콘텐츠 연계(리빙랩 의견 반영)
- AI 운영 기능: 승하차 데이터 기반 탄력배차, 수요예측, 이동패턴 분석

  * 교통약자(청소년·외국인·주부) 이동권을 보완하는 생활권 중심 모빌리티 서비스 체계임.

○ 비즈니스 시나리오

- 산단·주거권 이동 수요조사 → 순환노선 설계 → 수소 셔틀 운행 → 테마 프로그램 운영 → 정기 이용자 데이터 축적

→ AI 기반 최적화 배차 → XR・문화 프로그램 확장
→ 산단 브랜드 모빌리티 고도화

- 완주군(교통・문화 인프라 연계) → 현대차 전주공장・수소기업(기술협력)
→ XR버스・콘텐츠 제작사(프로그램) → 문화재단(행사・문화거점 연계)
→ 주민・근로자(이용 및 참여 데이터 제공)
→ AI 분석(수요・패턴 개선) → 서비스 고도화

* 수소 기술 실증 → 생활권 서비스 → 문화 관람/참여 → 재이용으로 이어지는 선순환형 모빌리티 비즈니스 구조임.

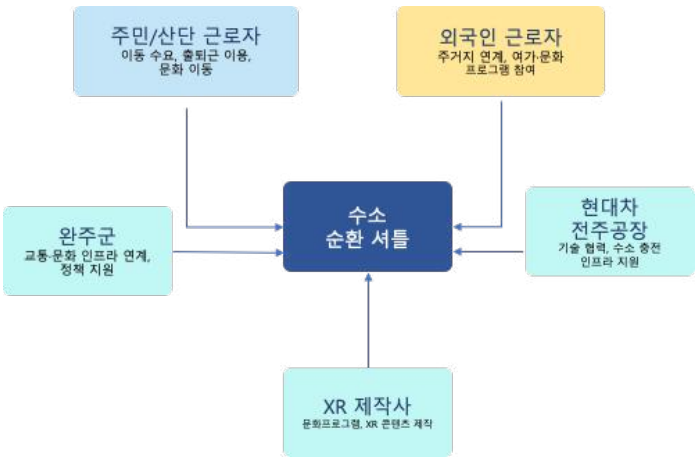
○ 공간・자원 활용 방안

- 산단 내 정류장 리뉴얼: 조명・동선 표기・문화 안내 기능 강화
- 주요 거점(중앙공원, 문화재단, 복지관 등)에 순환노선 정착
- 수소 충전소 및 XR버스 활용 기반 구축
- 주거단지(삼봉지구) 연계로 출퇴근-여가-생활동선 통합
- 현대차 전주공장・수소기업과 기술 협업, 문화재단과 프로그램 협력
- 산단-주거-문화거점-기술기업을 연결해

* 공간·사람·기술·자원을 통합하는 산단형 문화 모빌리티 인프라구축 구조임.

< 핵심 이미지 >

비즈니스 시나리오



< 과제 개요 >

◈ **(과제목표)** 산단-주거지-문화거점을 연결하는 친환경 수소 기반 순환형 문화모빌리티 구축

◈ **(주요고객)** 산단 근로자, 청년·외국인, 주거단지 주민, 교통약자, 지역 방문객

◈ **(추진기간)** '26 파일럿 → '27 본격 운영 → '28 고도화·테스트베드

◈ **(소요예산)** ('26) 130백만원 / ('27) 120백만원 / ('28) 150백만원

◈ **(추진내용)**
- 순환형 수소 셔틀 도입
- 테마형 노선 운영(교육길·문화길·시즌길)
- 포인트·굿즈·XR 기반 참여 콘텐츠 운영
- AI 데이터 기반 탄력배차 및 테스트베드 적용

4 추진계획

□ 2차년도('26) 기반 구축 · 파일럿 운영

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 노선 수요조사 / XR버스·스테이션 기획 / 현대차 협업체계 구축
- 2분기: 파일럿 1개 순환노선 운영 / 정류장 리뉴얼
- 3분기: 데이터 수집·분석 / 시즌 테마노선 1회 시범
- 4분기: 이용자 만족도 조사, 개선안 도출

○ 정량목표
- 파일럿 이용자 300명 / 주거-산단 노선 1개 운영
- 만족도 70% 이상

□ 3차년도('27) 본격 운영 및 콘텐츠 확장

○ 분기별 수행절차

- 1분기: 테마노선(교육・문화) 정식 운영
- 2분기: XR 콘텐츠 적용(가능 시)
- 3분기: 정기 이용자 리워드 프로그램(포인트・굿즈) 운영
- 4분기: 문화행사 연계 이벤트 버스 운영

○ 정량목표
- 이용자 1,000명 / 테마노선 3개 운영

□ 4차년도('28) AI 기반 고도화 · 브랜드화

○ 분기별 수행절차
- 1분기: AI 수요예측 기반 탄력배차 도입
- 2분기: 산업단지 교통데이터 통합 플랫폼 연계
- 3분기: 문화・여가 스페셜 노선 운영
- 4분기: 테스트베드 결과 분석 및 확장 전략 수립

○ 정량목표
- 재이용률 60% 이상
- 완주루프 브랜드 인지도 조사 70% 이상

□ 필요 자원 및 예산 개요
- 수소버스 구매 또는 대여비, 충전 인프라
- XR・콘텐츠 제작비, 플랫폼(예약・모니터링) 개발비

<연도별 주요 추진계획 및 소요예산>

연도	주요 추진계획	소요 예산(백만원)
2차년도 (단기 '26년)	· 파일럿 순환노선 1개 운영, · 정류장 리뉴얼, XR 연계 기획 · 데이터 수집·모니터링	· 인프라구축비 : 60 · 파일럿운영 : 40 · ICT 초기 개발비 : 30
3차년도 (중기 '27년)	· 테마노선 운영, 포인트·굿즈 프로그램 · XR 버스 적용 · 픽업스테이션형 정류장 확대	· 플랫폼 운영·유지보수 : 50 · XR 콘텐츠 제작비 : 40 · 운영비: 30
4차년도 (장기 '28년)	· AI 탄력배차, 테스트베드 운영, · 교통문화 브랜드화	· AI 개발·적용비 : 70 · 운영비 : 40 · 홍보 및 서비스 고도화 : 40

5 기대효과

□ 산단-주거-문화를 잇는 친환경 모빌리티

○ 근로자·주민 이동 편의성 개선
- 배차 간격·노선 단절로 인한 교통 불편 해소
- 출퇴근 정체 감소 및 교통약자(청년·외국인·주부) 이동권 보완

○ 문화·여가 공간 이용률 증가 및 지역 참여 활성화
- 문화재단 프로그램, 지역행사, 공원·복지시설 접근성 향상
- 테마노선·시즌 프로그램 운영으로 지역 커뮤니티 형성 강화

○ 수소 모빌리티 산업단지 이미지 강화
- 현대차 전주공장 및 지역 수소기업과 연계한 기술 기반 홍보 효과
- XR·AI 기반 콘텐츠 적용으로 '생활 속 미래 모빌리티' 경험 제공

□ 지역사회와 산업단지 모두가 수혜를 얻는 지속가능한 교통문화 조성

○ 환경적 효과
- 수소 기반 무공해 차량 도입으로 산단 내 탄소 배출 감소
- 친환경 모빌리티 인식 확산 및 지역 ESG 가치 고도화

○ 경제·사회적 효과
- 지역 프로그램·이벤트 참여 증가로 소비 촉진
- 산단 근로자·기업·주민 간 연결 강화로 지역 정주율 상승

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)		과제 운영 후(TO-BE)
· 출퇴근 시간 교통정체 심각 · 문화·여가 거점 접근성 낮음 · 교통약자 이동 지원 미흡 · 수소 산업 이미지와 생활권 연결 미약	▶	· 순환형 수소 셔틀로 이동 부담 완화 · 테마노선으로 문화·여가 접근성 향상 · 주민·근로자·외국인 이동권 강화 · 수소 모빌리티 기반 지역 브랜드 강화

2025년 문화선도산단(완주산단) 1차년도 과제기획서	03

아이디어 명	완주 산업단지 생활문화 가이드, 산단 포켓
핵심내용	산단 생활·문화 정보를 통합 제공하는 안내 플랫폼

가 아이디어 요약표

추진배경 (산단현황)	○완주산단은 주거-산단-문화거점이 인접한 구조이나 생활정보·문화정보 접근성이 낮아 신규 근로자·외국인·지역주민 모두 정보 격차 존재 - 행사·복지·교통 정보를 제때 인지하지 못해참여율 저조, 행정·생활 비용 증가 - 외국인 근로자는언어 장벽·안내체계 부재로 초기 정착에 어려움 - 생활정보 안내 채널 분산, 예약·행정 처리의디지털 기반 부족 ◈ (문제점) 산단 생활관련 정보 부족 → 문화·복지·교통 서비스 접근성 저하 ◈ (원인) 분산된 안내채널, 언어 다양성 미흡, 예약·안내의 디지털화 부족 ◈ (니즈) 실시간 생활문화 정보를 통합 제공하는**One-Stop 디지털 가이드** 필요
추진목표 (개선방향)	○산단 전역의생활·문화·복지·교통 정보를 통합한 스마트 가이드 플랫폼 구축 - 주요 거점에 QR 기반 정보 접근, 상시 업데이트되는 AI 챗봇 기반 생활도우미 제공 - 산단 주요 프로그램과 연결되는 산단형 통합 온보딩 시스템 운영 * 신규 근로자·외국인·가족·지역주민 모두가 활용 가능한생활권 단위 정보 허브구축
주요내용	○ 통합 생활문화 안내 플랫폼 구축 - 교통·문화·복지 정보 통합 제공 및 QR·AI 챗봇 지원 - 행사·예약·알림 등 이용 서비스 일원화 - XR·전광판 및 개인화 추천 기능 기반 운영 고도화 - 산단 주요 서비스 및 기존 서비스와 연동
추진계획	○'26년(단기): 플랫폼 구축, 다국어·챗봇 개발, 거점 QR 설치, 기초 데이터 수집 ○'27년(중기): 기행사·예약·리워드 기능 확장, 수소셔틀·장날 연계, XR·전광판 적용 ○'28년(장기): AI 개인화 추천 도입, 생활문화 데이터 허브 구축, 통합 브랜드화
기대효과	○생활·문화·교통 정보 접근성 향상으로 근로자·주민 이용 편의 증대 ○신규·외국인 근로자의 초기 정착 부담 완화 및 행정·소통 비용 감소 ○행사·시설 이용 증가로 지역 참여도와 소비 활성화 ○산단 생활권 기반의 통합 정보체계 구축으로 운영 효율성 제고 < 과제 반영 전·후 비교(안) > 과제 운영 전(AS-IS): • 생활·문화·교통 정보 분산, 안내 부족 → 이용·참여 저조 • 신규·외국인 근로자 정착 지원 미흡, 정보 격차 존재 과제 운영 후(TO-BE): • 통합 플랫폼을 통한 실시간 정보 제공 → 이용·참여 확대 • 다국어·온보딩 지원으로 정착 부담 완화 및 접근성 개선

나 아이디어 상세 기획서

(예상) **문화산단 연계사업**	*랜드마크 / 청년문화센터*	**과제분야**	*문화·여가*
(예상) **담당/협업기관**	*완주군 문화역사과 / 문화융합협의체(홍보마케팅분과) /완주산단진흥회 / 완주산업단지사무소*		

1 추진배경

□ 생활 · 문화 · 복지 · 행정 정보 단절 및 신규 근로자 정착지원 부족

○ 산단 내 생활・문화・복지 정보가 여러 채널에 흩어져접근・이용이 어려움
- 신규・청년・외국인 근로자는 필요한 정보를 제때 얻기 어려움
- 행사・시설 안내 부족으로 프로그램 참여율 낮음
- 정보 안내・예약 체계가오프라인 중심으로 비효율적
- 외국인 근로자 대상언어 지원과 생활안내 부족으로 초기 정착 시 어려움

◈ **(문제점)** 생활정보 파편화로 참여·정착 지원 부족
◈ **(원인)** 안내채널 분산·언어 미지원·통합 체계 부재
◈ **(니즈)** 생활·문화·복지 정보를 한곳에서 제공하는 통합 플랫폼 필요

2 추진목표

□ 산단 생활 · 문화 정보를 통합 제공하는 스마트 안내 플랫폼 구축

○ 산단 생활 전반의 정보를하나의 플랫폼에서 통합 제공
- 복지・문화・시설・생활편의 정보를 실시간으로 안내

○ 신규 근로자 대상온보딩・생활가이드 제공
- QR 기반 접근, 다국어 안내로 정보 격차 완화

◈ **(방향성)**
- 편의성과 접근성을 갖춘생활정보 통합 플랫폼 구축
- 산단 정착·참여를 지원하는 일상형산단포켓 서비스 확장

3 주요내용

□ 산단 생활 · 문화 · 복지 정보 통합 안내 플랫폼 구축

○ 기존 정책과의 차별성
- 산단 내 흩어진 생활・문화・복지・행정 정보를단일 플랫폼으로 통합하여 제공
- 문화재단・복지・장날・로컬푸드・시설 예약 등산단 내 다양한 프로그램을 연결한 One-Stop 정보 시스템제공

○ 서비스・프로그램 핵심가치
- 편의성:모든 생활정보를 한 곳에서 조회・예약 가능한 통합 접근
- 포용성:외국인・청년 근로자 대상 다국어 안내 및 생활 온보딩 패키지 제공
- 접근성:행사,교육 프로그램에 대한 알림,후기,QR 연동 기능으로 참여 장벽 완화
- 연결성:산단 내 교류 행사・장날・공용키친 등 생활 서비스와 연계

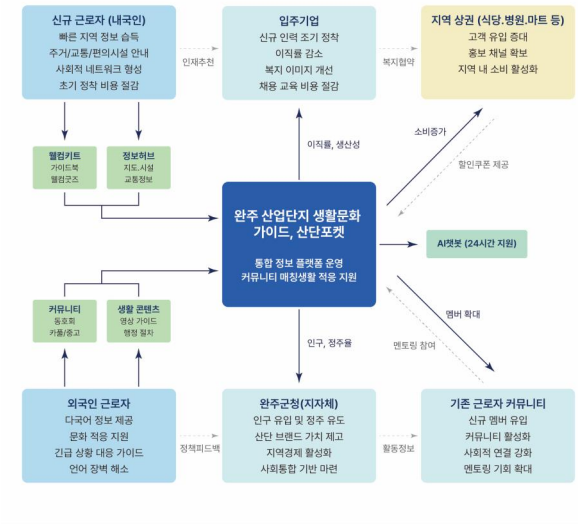
○ 주요 기능
- 생활・문화・복지・행정 정보 통합 안내
- 주요 거점 QR 기반 정보 접근, 다국어 AI 챗봇을 통한 상담・안내
- 행사・프로그램 예약・알림・후기 기능
- 신규 근로자 온보딩(생활가이드・웰컴굿즈) 제공
- 이용자 행동 데이터를 기반으로 한 개인화 추천(예: 오늘 가능한 서비스)

○ 비즈니스 시나리오
- 신규 근로자(내국인・외국인)→ 정착 가이드・생활・복지・문화정보 제공
- 입주기업・지역 상권→ 기업 안내・복지・지역 혜택 제공 → 지역 소비 확대
- 산단 커뮤니티(기존・신규 근로자)→ 커뮤니티・행사・문화 프로그램 연계 →교류 활성・정착률 제고

○ 공간・자원 활용 방안
- 주요 생활거점(문화재단, 복지관, 공용키친, 장날) QR 부착
- 정보전광판・키오스크 등 보조 안내체계 연동
- 산단 행정・문화・복지 조직 간 정보 업데이트 협력 체계 구축

< 핵심 이미지 >

비즈니스 시나리오



< 과제 개요 >

◈ **(과제목표)** 산단 생활·문화·복지 정보를 통합 제공하는 스마트 안내 플랫폼 구축

◈ **(주요고객)** 산단 근로자(신규·청년·외국인), 지역주민, 입주기업

◈ **(추진기간)** ‘26 구축 → ‘27 운영 확장 → ‘28 고도화

◈ **(소요예산)** (‘26) 170백만원 / (‘27) 220백만원 / (‘28) 580백만원

◈ **(추진내용)**

- 생활·문화·복지 정보 통합
- 다국어 지원 AI 챗봇 및 QR 기반 접근
- 프로그램 예약·알림·후기 기능
- 신규 근로자 온보딩 지원
- 지속 운영체계 및 데이터 기반 서비스 개선

4 추진계획

□ 2차년도('26) 플랫폼 구축 · 파일럿 운영

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 정보 수집·카테고리 구성 / 거점 QR 적용 계획 수립
- 2분기: 플랫폼·다국어 챗봇 개발 / 가이드북·온보딩 패키지 제작
- 3분기: 파일럿 서비스 운영(예: 근로자 200명 대상)
- 4분기: 개선 의견 수렴·기능 보완

○ 정량목표
- 파일럿 참여자 200명, 정보 카테고리 10개 구축, QR 30개 설치
- 만족도 70% 이상

□ 3차년도('27) 본격 운영 및 콘텐츠 확장

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 행사·복지·시설 예약 기능 정식 오픈
- 2분기: 수소셔틀·장날·문화재단 프로그램 연동
- 3분기: 후기·리워드·맞춤 알림 기능 적용
- 4분기: 전광판·키오스크 등 오프라인 안내 장치 연동

○ 정량목표
- 플랫폼 이용자 1,000명 이상 / 콘텐츠 50종 이상 등록
- 예약·알림 기능 이용률 40% 이상

□ 4차년도('28) 고도화 · 데이터 기반 운영

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 개인화 추천·검색 고도화(AI 기반)
- 2분기: 산단 생활문화 데이터 허브 구축
- 3분기: 산단 생활정보 표준화 및 운영 규칙 정비

- 4분기: 장기 운영체계 및 외부 확장 모델 검토

○ 정량목표
- 재이용률 60% 이상
- 생활정보 업데이트 정확도 80% 이상

□ 필요 자원 및 예산 개요

- 플랫폼 개발・운영비, 다국어 콘텐츠 제작비, 행사・시설 연계 비용
- QR・전광판 설치비, 데이터 관리・업데이트 인력
- 문화재단・군청・복지기관 등 협업체계 구축 예산

< 연도별 주요 추진계획 및 소요예산 >

연도	주요 추진계획	소요 예산(백만원)
2차년도 (단기 '26년)	· 플랫폼 개발, 챗봇 구축, 정보 구조 설계 · QR설치, 온보딩 패키지, 파일럿 운영	· 플랫폼 구축비 : 70 · 다국어 챗봇 개발비 : 30 · QR·정보 인프라 설치비 : 20 · 온보딩 패키지 제작비 : 15 · 파일럿 운영비 : 35
3차년도 (중기 '27년)	· 예약·알림·후기 기능 오픈 · 문화재단·장날·입주기업 프로그램 연동 · 전광판·XR 정보 안내 확장	· 예약·알림·후기 기능: 80 · 프로그램·행사연동 기능 : 50 · XR·전광판 연동 설치비 : 40 · 플랫폼 운영·유지보수비 : 30 · 홍보·참여 활성화 비용 : 20
4차년도 (장기 '28년)	· AI 기반 개인화 추천 적용 · 산단 생활문화 데이터 허브 구축 · 플랫폼 고도화 및 장기 운영체계 마련	· AI 개인화 추천 개발비 : 70 · 데이터 허브 구축비 : 60 · 서비스 고도화·운영비 : 40 · 홍보 및 브랜드 강화비 : 20

5 기대효과

□ 산단 생활 · 문화 접근성 향상

○ 통합 플랫폼 기반의 실시간 정보 제공
- 생활 · 문화 · 복지 · 시설 정보를 한곳에서 조회 가능
- 정보 파편화 해소로 이용자 혼란 감소

○ 신규 · 외국인 근로자의 정착 부담 완화
- 다국어 안내 및 온보딩 지원으로 초기 어려움 감소
- 행정 · 생활 Q&A 대응 시간 단축

□ 산단 서비스 이용 활성화 및 운영 효율성 제고

○ 산단 프로그램 · 지역 서비스 이용 확대
- 문화 · 행사 · 교육 프로그램 접근성이 향상되어 참여율 증가
- 지역 상권 · 생활편의 서비스 이용 증가로 지역 소비 활성화

○ 정보 안내 · 운영체계 일원화
- 산단 내 기관 · 상점 · 기업 간 정보 업데이트 체계가 정비됨
- 중복 안내 · 행정 소요가 감소하며 운영 효율성 확대

○ 데이터 기반 서비스 고도화
- 이용 · 검색 · 참여 데이터를 기반으로 프로그램 개선 가능
- 정착률 · 재방문률 등 지표 활용을 통한 운영 전략 수립 가능

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)		과제 운영 후(TO-BE)
· 생활·문화 정보 분산, 접근성 낮음 · 외국인·신규 근로자 정착 지원 미흡 · 프로그램 참여·이용률 낮음	▶	· 생활정보 접근성 향상 · 다국어·온보딩 체계로 정착 부담 완화 · 예약·알림 기능으로 참여도 증가

2025년 문화선도산단(완주산단) 1차년도 과제기획서	04

아이디어 명	산업단지 안전로드 프로젝트
핵심내용	산단 내 교통·보행 인프라 정비와 주차·안전 기반의 단계별 개선 프로젝트

가 아이디어 요약표

추진배경 (산단현황)	○완주산단은 산업단지 외곽의 광역 교통망은 우수하나, 내부는만성적 불법주정차와 보행안전 취약구간이 다수 존재 - 산단 내 공장·기업 출입구 주변 주차 공간 부족 →갓길 불법주차 상시화 - 좁은 인도, 시야 확보 어려운 구간, 야간 보행환경 취약 등 사고 위험 증가 ◈ (문제점) 산업단지 내 불법주정차 만연 및 보행환경 열악 ◈ (원인) 인도·주차장 등 물리적 인프라 부족, 도로교통법상 구조적 제약 ◈ (니즈) 안전한 보행환경+주차 접근성 개선+실시간 교통정보 제공 필요
추진목표 (개선방향)	○산단 맞춤형보행친화 도로·주차 체계 재정비및 실험적 교통관리 모델 구축 - 시간제 주차장 및 주차면 정비, 시인성 강화형 보행로·정류장 개편 - 실시간 지도 기반'안전 데이터 맵'구축 및 신고·관제 연동
주요내용	○ 산업단지 내교통·보행 안전 개선 시스템구축 - 시간제 주차장 조성, 불법주정차 감소 유도 시설물(물리적 차단) 설치 - 보행로 시인성 강화, 정류장 리뉴얼, 교차로 시야 확보 - 리빙랩 기반시범 도로 축소·보행전용 실험운영 - 위험지역 실시간 신고 기반 안전 데이터 맵핑 서비스 운영→ 관리기관 연동 ○ 기존 정책과의 차별성 - 기존의 단속 중심 정책과 달리,리빙랩 방식의 실험·데이터 기반 개선 모델 - 근로자 참여형주차 크라우드 펀딩, 유휴 주차면 공유 등산단형 주차 공유 모델적용
추진계획	○'26년(단기): 시범구간 선정 및 교통안전 실험 운영 ○'27년(중기): 본격 도입 및 주차·보행 인프라 확장 ○'28년(장기): 고도화 및 제도화 검토
기대효과	○근로자 보행안전 향상 및 사고 위험 감소 ○산단 운영 비용 절감 및 교통 흐름 개선 ○지역사회 교통·보행 환경에 대한 긍정 이미지 제고 - 정주환경 신뢰도 향상 → 산단 브랜드 가치 강화 < 과제 반영 전·후 비교(안) > 과제 운영 전(AS-IS): • 산단 내 불법주정차 상시 발생 • 보행자 시야 불량·사고위험 높은 환경 • 교통안전 관련 민원 반복 발생 과제 운영 후(TO-BE): • 시간제 주차장·공유주차 등 주차체계 개선 • 보행로 개선, 가시성 확보, 사고위험 감소 • 실시간 안전데이터 맵으로 문제 즉시 파악·관리

나 아이디어 상세 기획서

(예상) **문화산단 연계사업**	*아름다운거리*	**과제분야**	*안전·환경*
(예상) **담당/협업기관**	*완주산업단지사무소 / 완주군 문화역사과 /문화융합협의체(교통분과) / 완주산단진흥회*		

1 추진배경

□ 완주산단 내 불법주정차 상시화 및 보행환경 취약에 따른 안전 문제

○ 주차면 부족, 협소한 인도, 시야 제한 구간 등으로 불법주정차가 상시 발생
- 기업 출입구·교차로 주변 갓길 주차 집중, 보행자·차량 혼재 구간 다수
  * 현장 사파리 결과, **통근시간대 교차로 시야 확보 어려움**, 야간 보행자의 위험 체감도 높음

○ 근로자는 정류장 시인성 부족, 갓길 주차 혼잡 등 일상적 불편 호소

○ 차·보행안전은 산단 정주환경과 근로환경 만족도에 직결되는 핵심 요소로, 데이터 기반의 산단형 교통안전 모델 구축이 필요한 상황

◈ **(문제점)** 산단 내 만성적 주차난과 보행안전 저하
◈ **(원인)** 물리적 인프라 부족 및 단속 실효성 한계
◈ **(니즈)** 안전한 보행환경과 주차 접근성 개선

2 추진목표

□ 산단 내 주차·보행안전 취약구간 개선을 위한 교통안전 기반 마련

○ 시간제 주차장, 보행로 시인성 강화, 정류장 정비 등 이동 편의, 안전 확보 목표
- 근로자가 체감할 수 있는 안전환경 조성과 산단 운영효율 제고를 동시에 달성

◈ **(방향성)**
- 데이터 기반의 산단 맞춤형 교통·보행안전 체계 구축
- 위험지점 오픈맵과 이용행태 분석을 통해 문제 구간을 정량적으로 파악, 리빙랩 방식의 시범 개선과 확장 전략 수립

3 주요내용

□ 산단 내 보행·주차 안전 취약구간 개선을 위한 교통안전 체계 구축

○ 기존 정책과의 차별성
- 단속 중심 방식에서 리빙랩 기반 실험·데이터 기반 개선모델로 전환
- 근로자 참여형 위험지점 신고·오픈맵 반영 구조
- 시간제 주차, 공유주차, 보행로 정비 등산단 특화형 안전환경 설계

○ 서비스·프로그램 핵심가치
- 안전성: 시야 확보, 보행 동선 정리, 사고위험 감소
- 접근성: 근로자·방문객 대상 주차 접근성 향상
- 참여성: 근로자 신고 기반 위험지점 누적·관리
- 효율성: 관리기관 단속 효율 제고 및 민원 감소

○ 주요 기능
- 시간제 주차장 조성 및 갓길 불법주차 감소 유도 시설물 설치
- 보행로 시인성 강화, 교차로 시야 확보, 정류장 디자인 개선
- 위험지점 오픈맵 구축: 신고 → 좌표 반영 → 관리기관 연동
- 주차 수요 분산형 공유주차 시스템: 유휴면 공유 + 포인트 보상
- 야간 안전 확보 요소 조성: 도로표식 개선, LED 시인성 장치 적용
- 실험 기반 도로축소·보행전용 시범 운영)

○ 운영 구조
- 근로자 신고·현장 조사 → 위험지점 데이터 축적
- 시간제 주차·보행로 정비 파일럿 운영 → 이용행태 분석
- 데이터 기반 안전관리 → 제도 반영 및 장기 확산 검토

○ 공간·자원 활용 방안
- 산단 내 공장 전면부·교차로·정류장 등 취약구간 우선 개선
- 기존 CCTV·관제시스템 연계한 위험지점 모니터링
- 근로자·기업 대상 참여 캠페인 및 신고 기반 데이터 수집

< 핵심 이미지 >

서비스 사파리 및 개선 아이디어 시뮬레이션

< 과제 개요 >

◈ **(과제목표)** 산단 내 주차·보행 취약구간 개선을 위한 교통안전 기반 구축

◈ **(주요고객)** 산단 근로자, 방문객, 교통약자

◈ **(추진기간)** ’26 시범운영(산단 협의) → ’27 운영 확장(도로교통과 협의) → ’28 법제화 추진

◈ **(소요예산)** (’26) 140백만원 / (’27) 170백만원 / (’28) 150백만원

◈ **(추진내용)**

- 、 시간제 주차장·보행로 정비
- 、 정류장·교차로 시인성 강화
- 、 위험지점 오픈맵 구축
- 、 공유주차 및 안전요소 확장
- 、 리빙랩 기반 교통안전 실험 운영
- 、 산단형 교통안전 모델 고도화

4 추진계획

□ 2차년도('26) 시범운영 · 산단 협의

○ 분기별 수행절차
- 1분기 : 스팟 선정 및 기초 조사
- 2분기 : 위험지점 맵핑 및 이용행태 조사
- 3분기 : 임시 주차구역 조정 및 갓길 개선, 정류장 시인성 보완 등 디자인 적용
- 4분기 : 시범운영 분석 및 확장 계획 수립

○ 정량목표
- 스팟 개선 1~2곳 적용
- 보행·주차 이용행태 조사 2회
- 시인성 개선 요소 3종 이상 적용
- 사용자 인식조사 만족도 60% 목표

□ 3차년도('27) 운영 확장 · 도로교통과 협의

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 스팟 보완 개선 및 확장구간 선정
- 2분기: 보행·주차·시야 개선 확대 적용
- 3분기: 이용행태 분석 및 후속 조정
- 4분기: 운영지침 정리 및 '28 제도화 범위 확정

○ 정량목표
- 확장구간 2곳 이상 적용
- 시야 확보 개선 2개 지점 적용
- 야간 안전요소 3종 이상 설치
- 만족도 70% 목표

□ 4차년도('28) 고도화 · 데이터 기반 운영

○ 분기별 수행절차

- 1분기: 제도화 근거자료 정리 및 성과 분석
- 2분기: 관리체계 설계 및 현장 보완
- 3분기: 제도화 검토 보고서 작성
- 4분기: 법제화 추진안 확정 및 지속관리 도입

○ 정량목표

- 법제화 검토 보고서 1건
- 관리체계 도입 1식
- 지속관리 보완요소 2종 이상 적용

□ 필요 자원 및 예산 개요

- 스팟 보행환경 개선 자원: 보도 정비, 표식・반사재, 시인성 강화 요소
- 주차 환경 조정 자원: 임시 주차구역 설정, 안내표지
- 정류장・교차로 시야 확보 요소: 도색, 표식 보완
- 위험지점 맵핑 및 현장조사 인력
- 리빙랩 운영 및 이용행태 분석 자원
- 운영・홍보 및 안내체계 보완 자원
- 유지관리 및 소규모 보수비

<연도별 주요 추진계획 및 소요예산>

연도	주요 추진계획	소요 예산(백만원)
2차년도 (단기 '26년)	· 보행·주차·정류장 정비 및 위험지점 맵핑 · 리빙랩 기반 이용행태 조사 · 시범운영 분석 및 확장 계획 수립	· 보행환경·표식 정비: 60 · 주차환경 조정: 30 · 정류장 시인성 개선: 20 · 시범운영, 조사· 분석: 20 · 홍보·안내물: 10
3차년도 (중기 '27년)	· 스팟 보완 개선 및 확장 적용 · 이용행태 분석 기반 후속 조정 및 운영지침 협의	· 보행·주차 개선 확장: 80 · 시야 확보·야간 요소: 40 · 모니터링·데이터 분석: 30 · 운영·홍보 및 조정: 20
4차년도 (장기 '28년)	· 개선안 제도화 검토,관리체계 설계 · 안내체계 보완·현장 점검 · 제도화 기반 보고서 작성	· 유지관리 및 보수: 60 · 제도화 검토·분석: 50 · 홍보·안내체계 보완: 20 · 점검·보완 인력: 20

5 기대효과

□ 산단 보행·주차 안전성 및 이동편의 개선

○ 스팟 기반 보행환경·시인성 강화
- 취약구간 시야 확보 및 사고위험 저감
- 보행·차량 혼재 해소 및 이동 스트레스 완화

○ 정류장 접근성 및 안내체계 개선
- 대기·동선 편의성 확보
- 이용환경 전반의 체감 품질 향상

□ 운영효율 제고 및 제도화 기반 구축

○ 위험지점 맵핑·모니터링 기반 개선관리
- 현장 대응 효율 향상
- 확장적용 위한 운영지침 기반 형성

○ 스팟 개선모델의 표준화·법제화 추진
- 지속관리 체계 확립
- 행정절차 및 확산 근거 확보

<과제 반영 전·후 비교(안)>

과제 운영 전(AS-IS)		과제 운영 후(TO-BE)
· 불법 주정차·시야 제한 등 안전 취약 · 갓길 중심 혼잡 및 임시 주차 혼선 · 현장 개선 기준·데이터 부재 · 제도화·확장 근거 미흡	▶	· 시야 확보 및 보행환경 개선 · 보행·차량 동선 분리, 주차구역 명확화 · 위험지점 맵핑 기반 관리체계 확보 · 운영지침 및 법제화 추진 기반 마련

2025년 문화선도산단(완주산단) 1차년도 과제기획서	05

아이디어 명	완주 근로자 정착지원 프로그램, 완주ON
핵심내용	생활·의료·행정 정보를 통합 제공하는 정착지원 서비스

가 아이디어 요약표

추진배경 (산단현황)	○완주산단 외국인·청년 근로자 증가 대비 생활·행정·의료 정보 접근 미흡 - 교육·법률·생활 정보 분산, 언어 장벽으로 초기 적응 어려움 - 이동수단 부족으로 기존 프로그램 참여율 저조 * 리빙랩 의견: 정보를 몰라 시기를 놓치는 사례 다수, 기숙사-교육장 이동 문제 반복 제기 ◈ (문제점) 필수 생활·행정·의료 정보 접근성 부족 및 초기 정착 어려움 ◈ (원인) 안내체계 미흡·언어 장벽·이동지원 부재로 참여율 저조 ◈ (니즈) 근로자 유형별 맞춤형 정착지원 및 온·오프라인 정보 접근체계 필요
추진목표 (개선방향)	○ 근로자 초기 정착 부담 완화를 위한 통합 지원 체계 구축 - 교육·생활·행정지원 통합 플랫폼 제공, 이동수단 연계 - 정착 바우처 및 지역 인프라 연계로 지역경제 순환 촉진 - 언어지원·생활 가이드·지역 서비스 연결을 통한 정착기간 단축
주요내용	○ 근로자 정착지원 통합 서비스(언어·생활·행정·의료 정보 제공) - 모바일 기반 다국어 서비스 + 지역 봉사자 매칭 - 교육장-기숙사 순환버스 운영 - 생활 인프라 이용권 제공 및 지역 소비 연계
추진계획	○'26년(기반 구축): 정착지원 플랫폼 구축, 다국어 안내, 순환버스 파일럿 ○'27년~'28년(운영·확장): 분야별 교육 확대, 바우처 연계 강화, 지역 봉사자 네트워크 확대
기대효과	○근로자 초기 정착부담 완화 및 지역사회 유대감 형성 - 행정·의료·생활 정보 접근성 개선 - 지역경제 소비 확대 및 장기 정착 유도

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)	과제 운영 후(TO-BE)
• 정보 부족·언어 장벽으로 초기 정착 어려움 • 이동 불편, 교육·지원 프로그램 참여 저조	• 다국어 안내·이동지원 기반 정착 기간 단축 • 생활·행정·의료 접근성 개선 및 지역 연계 강화

나 아이디어 상세 기획서

(예상) **문화산단 연계사업**	*청년문화센터*	**과제분야**	*생활·업무·편의*
(예상) **담당/협업기관**	*완주군 경제정책과 / 완주군 문화역사과 / 문화융합협의체(인력양성분과) / 완주산단진흥회*		

1 추진배경

□ 외국인 · 청년 근로자 증가 대비 생활 · 행정 · 의료 정보 접근체계 미비

○ 언어 · 행정 · 생활 정보 분산, 초기 정착 단계에서 지인 의존도 높음

- 교육프로그램 존재에도 이동지원 부재로 참여율 저조
  * 리빙랩 의견: 정보 부족으로 지원 시기 놓침 다수, 기숙사-교육장 이동 불편 지속 지적

□ 외국인 근로자 생활여건의 구조적 취약성 및 지역 적응의 어려움

○ 기숙사 과밀 · 협소, 생활편의시설 이용 제한, 문화적 거리감 누적

- 지역행사 · 생활정보 접근성 부족으로 사회적 고립감 확대
  * 리빙랩 의견: 좁고 비위생적인 숙소, 한국인 행사 참여 시 '불청객 느낌' 등 문화적 장벽 제기

◈ **(문제점)** 필수 정보 접근성 부족으로 초기 정착 어려움 지속
◈ **(원인)** 안내체계 미흡, 언어 장벽, 이동수단 부재
◈ **(니즈)** 다국어 기반 정착지원 및 생활·행정 정보 통합 제공 체계

2 추진목표

□ 근로자 초기 정착부담 완화를 위한 통합 정착지원 체계 구축

○ 생활 · 행정 · 의료 · 법률 · 언어 정보를 단일 플랫폼으로 제공

- 근로자 유형별 맞춤형 안내, 다국어 지원, 정착 바우처 연계
- 이동지원(순환버스)과 온라인 기반 서비스 병행으로 참여 접근성 강화

◈ **(방향성)**
- 생활·행정·의료 정보를 통합한 다국어 기반 정착지원 서비스 체계 확립

3 주요내용

□ 완주산단 근로자 정착지원을 위한 통합 서비스 구조 설계

○ 기존 정책과의 차별성
- 단일 기능 중심 프로그램을 넘어 생활·행정·의료 등 통합형 정착지원 체계
- 기숙사 중심의 정보전달 한계를 보완하는 모바일 기반 다국어 안내 기능
- 리빙랩 의견을 반영한 이동지원·정착 바우처 도입으로 실질적 접근성 확보
- 기존 외국인지원센터 중심 운영 방식 대비 산단·생활권 연계 강화

○ 서비스·프로그램 핵심가치
- 접근성: 생활·행정·의료·법률 정보를 한 번에 확인하는 통합 온보딩
- 안전성: 의료·법률 안내 자동화 및 위험 상황 대응 정보 제공
- 지속성: 지역 봉사자 매칭 기반의 정서·생활 지원 네트워크 구축
- 포용성: 다국어 기반 안내·문화 활동 연계로 문화적 거리감 완화
- 외국인·청년근로자·지역주민이 함께 이용 가능한 '포용형 정착 플랫폼'

○ 주요 기능
- 다국어 생활·행정 가이드 제공(모바일·QR 기반)
- 행정·법률·의료 안내 및 자주 묻는 업무 자동화 챗봇
- 기숙사-교육장-생활권 간 순환 셔틀 운영
- 정착 바우처(생활·의료·교육 인프라 이용권) 지급
- 지역 봉사자 매칭 기반 1:1 생활버디 운영(언어·생활 적응 지원)
- 문화 프로그램·지역행사 정보 연계 및 참여 유도 기능

* 리빙랩 의견 반영: "정보를 몰라 지원 시기를 놓침", "교통이 불편해 교육 참석 어려움" "한국인 프로그램에 낯설어 참여 유도 필요" 등 문제 해결 중심 설계

○ 비즈니스 시나리오
- 외국인 근로자 → 다국어 문화·생활 프로그램 이용 → 지역주민과 교류 → 지역문화 이해도 향상 → 지역사회 참여 확대 → 산단 정착률 상승

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

- 지역주민 → 교류 프로그램 참여 → 외국인 근로자와 상호 이해 → 지역사회 포용성 강화 → 지역문화 콘텐츠 확장 → 지역 이미지 개선

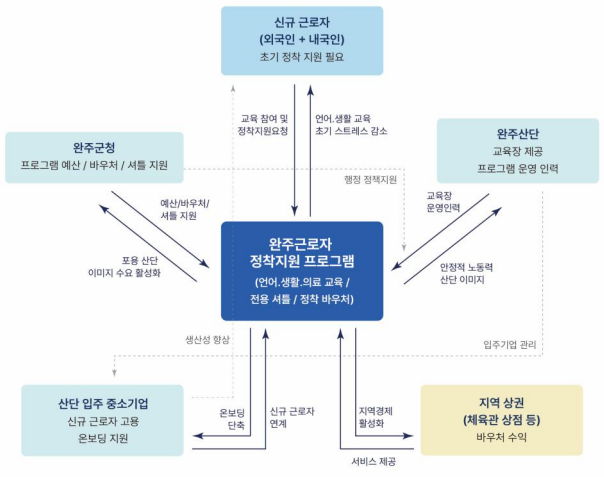
- 산단 입주 중소기업 → 신규 근로자 온보딩 지원 → 정착지원·문화 프로그램 연계 → 근로자 유지율 개선 → 기업 운영 안정화

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

- 완주산단(관리기관) → 시설·공간 지원 → 산단 기반 프로그램 운영 → 근로자 생활환경 개선 → 산단 내 복지 인프라 강화

< 핵심 이미지 >

비즈니스 시나리오



< 과제 개요 >

◈ **(과제목표)** 근로자의 초기 정착 리스크를 최소화하는 생활·행정·의료 통합 지원체계 구축

◈ **(주요고객)** 외국인 및 청년 근로자, 중소기업 근로자, 지역 봉사자, 지역 의료·행정기관

◈ **(추진기간)** '26 파일럿 구축 및 운영 → '27 본격 운영 및 프로그램 확장
→ '28 지역 연계 강화 및 제도화 검토

◈ **(소요예산)** ('26) 70백만원 / ('27) 95백만원 / ('28) 80백만원

◈ **(추진내용)**
、온·오프라인 통합 정착지원 서비스 / 인프라 접근성 개선(QR 가이드, 주요 거점 안내)
- 다국어 정보·행정지원 챗봇, 의료 안내 기능
- 순환 셔틀 운영 및 정착 바우처 지급
- 지역 봉사자 매칭 및 멘토링 프로그램 / 지역행사·문화 프로그램 연계

4 추진계획

□ 2차년도('26) 기반 구축 및 파일럿 단계

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 서비스 구조 확정, 다국어 정보체계 설계, 플랫폼 기본 개발
- 2분기: 순환 셔틀 파일럿 도입, 생활·행정 콘텐츠 구축
- 3분기: 정착 바우처 시범 운영, 봉사자 매칭 프로그램 베타 운영
- 4분기: 파일럿 평가·개선, 다국어 안내 기능 고도화

○ 정량목표
- 플랫폼 사용자 300명
- 셔틀 파일럿 노선 1개 운영
- 바우처 이용자 100명 확보
- 베타 서비스 만족도 60% 이상

□ 3차년도('27) 운영 확장 · 서비스 확장

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 플랫폼 정식 오픈, 다국어 행정・의료 안내 강화
- 2분기: 정착 바우처 확대 및 지역 인프라 제휴
- 3분기: 봉사자 매칭 네트워크 확장(지역 대학・시니어 포함)
- 4분기: 생활・문화 프로그램 연계 운영 및 데이터 기반 서비스 개선

○ 정량목표
- 플랫폼 사용자 1,000명
- 바우처 이용률 70% 이상
- 봉사자 매칭 200건
- 누적 만족도 70% 이상

□ 4차년도('28) 고도화 · 데이터 기반 운영

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 개인화 추천 기능(언어・행정・의료) 도입
- 2분기: 셔틀 노선 효율화 및 지역서비스 통합 연계
- 3분기: 지역기관 협력 모델 고도화(행정・의료・교육)
- 4분기: 타산단 확장 가능성 검토 및 운영모델 정립

○ 정량목표
- 플랫폼 사용자 1,500명
- 바우처 재사용률 60% 이상
- 지역기관 협력 15개 이상
- 정착기간 단축률 10% 개선

□ 필요 자원 및 예산 개요
- 플랫폼 개발・운영 인력 및 다국어 번역・콘텐츠 제작 인력
- 순환 셔틀 운영비 및 노선 효율화 시스템
- 정착 바우처(생활・의료・행정 서비스 이용권) 운영비
- 지역 봉사자 매칭 및 교육 프로그램 운영비

< 연도별 주요 추진계획 및 소요예산 >

연도	주요 추진계획	소요 예산(백만원)
2차년도 (단기 '26년)	· 플랫폼 구축 및 다국어 정보체계 설계 · 순환셔틀 운영 및 바우처 시범 적용 · 초기 이용자 확보 및 베타 서비스	· 플랫폼 기본 개발비: 20 · 셔틀 파일럿 운영비: 30 · 바우처·참여 프로그램: 10 · 홍보·번역·현장운영: 10
3차년도 (중기 '27년)	· 플랫폼 정식 운영 및 서비스 확장 · 바우처·생활 프로그램 확대 · 봉사자 매칭 네트워크 확대	· 플랫폼 유지·고도화: 25 · 셔틀 운영 확대: 40 · 바우처·문화 프로그램: 30
4차년도 (장기 '28년)	· 개인화 추천 기능 및 셔틀 노선 효율화 · 지역기관 협력 강화 및 서비스 통합운영 · 확장성 검토 및 운영모델 정립	· 개인화 AI 기능 개발: 30 · 통합 운영·프로그램 확장: 25 · 지역 협력·행사 연계: 15 · 시스템 유지·운영: 10

5 기대효과

□ 근로자 정착부담 완화 및 생활 안정성 제고

○ 정보・이동 접근성 향상

- 다국어 안내로 초기 적응 용이
- 셔틀・바우처로 생활 편의 개선

□ 지역사회 교류 활성화 및 산단 운영 안정성 강화

○ 지역 연계・참여 확대

- 주민・근로자 교류 증가
- 정착률・기업 유지율 개선

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)		과제 운영 후(TO-BE)
· 생활·행정 정보부족 · 언어장벽으로 고립 · 이동지원 미흡 · 정착지원 접근 낮음	▶	· 정보 접근성 개선 · 문화·소통 활성 · 이동편의 향상 · 정착환경 안정화

2025년 문화선도산단(완주산단) 1차년도 과제기획서	06

아이디어 명	산단 게스트하우스·라운지 복합시설, 인더-스테이
핵심내용	출장·단기근무자를 위한 주민운영 숙박·라운지 기반 산단형 체류 인프라 구축

가 아이디어 요약표

추진배경 (산단현황)	ㅇ완주산단 출장·단기근로자 증가 대비 숙박시설 노후·부족 - 산단 내 모델 중심의 노후 시설 → 전주 외부 숙소 의존 증가 - 비즈니스 방문객·KS심사 대응 시 숙박·교통 지원 부담 확대 ◈ (문제점) 산단 내 체류형 숙박 인프라 부족 및 이용 품질 저하 ◈ (원인) 노후 숙박시설 중심 구조·대체 공간 부재 ◈ (니즈) 근거리 고품질 숙박·라운지·회의 기능 통합 체류 서비스 요구
추진목표 (개선방향)	ㅇ 산단형 체류환경 개선을 위한 인증형 숙박·라운지 복합 모델 구축 - 주민 운영 기반 인증숙소 도입 및 업무·라운지 기능 결합 - 펫동반·패밀리룸·공유오피스·캠핑존 등 체류 확장 서비스 적용 - 산단 방문객·근로자 체류비용·이동부담 감소 및 지역상생 구조 마련
주요내용	ㅇ 주민운영형 산단 게스트하우스 및 라운지 복합시설 구축 - 유휴시설 리모델링(빈집·노후공장) 기반 인증형 숙소 운영 - 비즈니스 호텔 기능(회의실·공유오피스) 및 공용키친 연계 - 로컬 스토리 기반 이머시브 숙박·라운지 콘텐츠 운영 - 산단 방문객·근로자·지역주민이 함께 이용하는 산단형 체류 인프라
추진계획	ㅇ'26년(기반 구축): 유휴시설 리모델링 및 인증형 숙소·라운지 1차 시범 운영 ㅇ'27년(본운영): 숙소 유형 확대 및 회의·공유오피스 중심 서비스 정식 운영 ㅇ''28년(운영·확장): 펫존·패밀리룸 등 체류 서비스 및 지역 연계 프로그램 고도화
기대효과	ㅇ산단 방문객·근로자 체류환경 개선 및 이동부담 완화 ㅇ 지역 숙박·서비스 산업 활성화 ㅇ 산단 브랜드 이미지 제고 및 체류형 인프라 구축 < 과제 반영 전·후 비교(안) > 과제 운영 전(AS-IS): • 노후 모텔 중심 숙박 구조 • 전주 외부 숙소 의존 • 방문객 이동 지원 부담 • 산단 체류 경험 품질 낮음 과제 운영 후(TO-BE): • 인증형 산단 숙박 활성화 • 근거리 체류 선택권 확보 • 업무·라운지 복합 기능 제공 • 산단 체류환경·이미지 개선

나 아이디어 상세 기획서

(예상) **문화산단 연계사업**	*랜드마크 / 청년문화센터*	**과제분야**	*생활·업무·편의*
(예상) **담당/협업기관**	*완주군 문화역사과 / 완주군 경제정책과 / 문화융합협의체(문화예술분과) / 완주산단진흥회*		

1 추진배경

□ 산단 방문객 · 단기근로자 증가 대비 숙박 인프라 취약

○ 산단 내 모텔 중심 노후 시설 → 전주 외부 숙소 의존 지속
- 이동시간 · 업무지원 부담 증가, 체류 품질 저하

○ 단기근로자 · 이주근로자 대상근거리 숙박 · 라운지 부재
- 임시 체류 · 교육 · 연수 시 숙박 선택권 제한

○ 업무 · 휴식 · 교류 기능을 제공할복합 체류공간 미비

◈ **(문제점)** 노후 숙박시설 중심 구조
◈ **(원인)** 부 숙소 의존·복합공간 부재
◈ **(니즈)** 근거리·고품질 숙박·라운지 서비스

2 추진목표

□ 산단형 체류환경 개선을 위한 숙박 · 라운지 복합 모델 구축

○ 회의 · 공유오피스 · 라운지 기능 결합한업무 · 휴식 통합 공간 마련
- 출장자 · 단기근로자 이동 부담 감소, 산단 방문객 대응 효율 개선
- 주민 운영 기반의 인증형 숙박 도입으로 근거리 체류 선택권 확대
- 패밀리룸 · 펫룸 · 캠핑존 등확장형 체류 서비스 적용

◈ **(방향성)** 산단 맞춤형 복합 체류 인프라 구축 및 지역 상생형 운영 모델 정착

3 주요내용

□ 산단 맞춤형 숙박 · 라운지 복합시설 구축

○ 기존 정책과의 차별성
- 주민 운영 기반 인증형 숙소+라운지+회의・업무 기능을 결합, 산단형 모델
- 지역 상권・로컬 자원・빈집 리모델링 연결, 숙박・업무 복합 서비스 구조
- 비즈니스 호텔 기능과 지역 커뮤니티 기능 제공 복합형 산단 체류시설

○ 서비스・프로그램 핵심가치
- 접근성: 산단 근거리 숙박 제공으로 방문객 이동 부담 완화
- 편의성: 회의실・공유오피스・라운지의 통합 운영
- 참여성: 주민 운영・지역 상권 연계 프로모션(포인트제・로컬 쿠폰)
- 상생성: 유휴시설 활용, 지역 소상공인・운영 인력 참여 기반의 순환경제
- 방문객・근로자・지역주민이 함께 체류환경을 공유하는 개방형 구조

○ 주요 기능
- 인증형 숙소 운영
  · 1인・2인・다인실, 패밀리룸, 펫동반 객실 등 산단 수요 대응형 구성
  · 객실 기준 품질 검증 및 지역 운영자 인증제 도입
- 업무・라운지 기능
  · 공유오피스・회의실・라운지・대기공간 일체 구성
  · 산단 기업 방문객의 현장 협업・교육・상담 수요 대응
- 지역연계 콘텐츠
  · 로컬 스토리 기반 이머시브 숙박(산업유산 테마룸 등)
  · 공용키친・찾아가는 장날과 연계한 지역 체험 프로그램
- 체류지원 서비스
  · 예약・입퇴실・라운지 패스 연동 관리 시스템
  · 전주 이동 부담 완화를 위한 셔틀・픽업 연계 검토

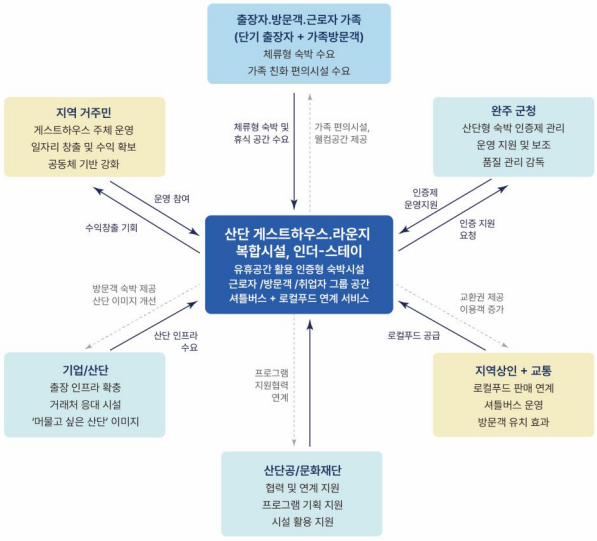
○ 비즈니스 시나리오
- 유휴시설 리모델링 → 인증형 숙소 운영 → 산단 방문객・근로자 체류 확산

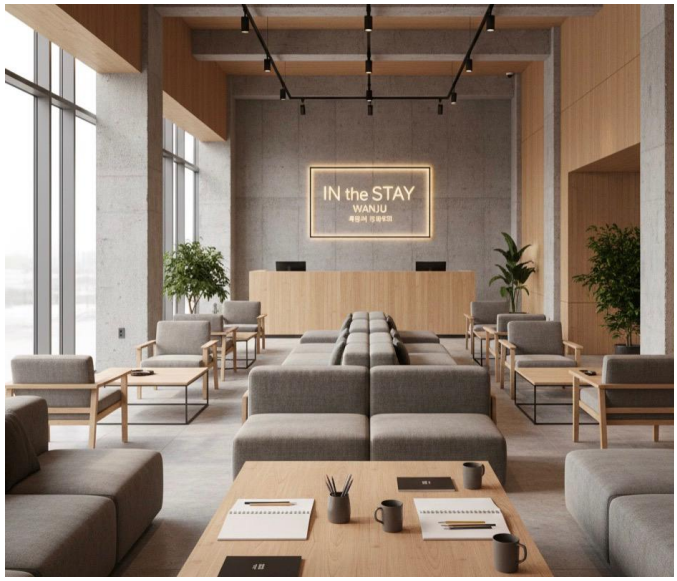
- 라운지·회의실 이용 → 기업 방문객 대응 → 체류 기반 서비스 재이용
- 지역 상권 연계 포인트 → 카페·문화시설 소비 확장 → 지역경제 순환 강화

○ 공간·자원 활용 방안
- 산단 인근 빈집·노후 공장 리모델링을 통한 숙박·라운지 복합 전환
- 회의실·공유오피스·공용 주방 등 다목적 공간 통합 구성
- 지역 카페·식음료업체·소상공인과의 서비스 연계 협업
- 운영조직은 주민 운영팀·청년 커뮤니티·지역 숙박업 경험자 중심 구성
- 문화재단·관광·교통 부서와 연계한 체류 프로그램 및 접근성 지원

< 핵심 이미지 >

비즈니스 시나리오





< 과제 개요 >

◈ **(과제목표)** 숙박·라운지·업무 기능을 통합한 체류 기반 복합시설 조성 및 출장자·단기근로
자의 접근성과 이용 편의성 개선

◈ **(주요고객)** 산단 기업 방문객, 단기근로자, 지역 거주 청년·가족, 지역 소상공인

◈ **(추진기간)** '26 파일럿 운영 → '27 본격 운영 → '28 확장 및 고도화

◈ **(소요예산)** ('26) 250백만원 / ('27) 150백만원 / ('28) 120백만원
* 산단 내 노후 공장(저층 1개동, 100~150평 규모) 최소 리모델링 기준
* 회의실·라운지·숙박 4~6실 구성의 파일럿 수준을 가정한 최소예산

◈ **(추진내용)**
、파일럿 숙박·라운지 복합공간 조성(노후 공장 리모델링)
- 노후 공장 리모델링 기반의 숙박·라운지·업무 통합 공간 조성
- 인증형 운영체계 도입 및 지역 상권·프로그램 연계 체류 서비스 운영
- 숙소 유형 확장과 체류 콘텐츠 고도화를 통한 단계적 서비스 확장

4 추진계획

□ 2차년도('26) 기반 구축 및 파일럿 단계

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 노후 공장 1개동 선정・설계 및 기본 리모델링 공사 착수
- 2분기: 객실・라운지・회의실 조성 및 운영 시스템 구축
- 3분기: 인증형 숙소 4~6실 파일럿 오픈 및 라운지 시범 운영
- 4분기: 파일럿 결과 분석 및 서비스 개선, 운영 프로세스 정비

○ 정량목표
- 파일럿 객실 4~6실 조성
- 라운지・회의실 1식 구축
- 산단 방문객・근로자 이용 100명 이상
- 파일럿 만족도 70% 이상

□ 3차년도('27) 본운영 단계

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 숙박・라운지 정식 운영 및 회의・업무 기능 확대
- 2분기: 패밀리룸・펫룸 등 객실 유형 1~2실 추가 조성
- 3분기: 지역 상권 연계 포인트제 및 체류 프로그램 운영
- 4분기: 산단 기업・기관 연계 서비스 확장 및 운영 안정화

○ 정량목표
- 연간 이용자 300명 이상
- 확장 객실 1~2실 추가 조성
- 지역 상권 연계 프로그램 3회 운영

□ 4차년도('28) 확장 · 고도화

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 이머시브 숙박・라운지 콘텐츠 고도화
- 2분기: 캠핑존・장기체류 옵션 등 확장형 서비스 도입
- 3분기: 기업 연수・교육 연계 체류 프로그램 운영
- 4분기: 타 산업단지 확대 가능성 검토 및 사업모델화

○ 정량목표
- 연간 이용자 500명 이상
- 콘텐츠 참여율 50% 이상
- 지역 상권・기관 협력 파트너 10개 이상 확보

□ 필요 자원 및 예산 개요
- 시설 리모델링비: 노후 공장 내부 구조・전기・급배수・내장재 기본 개선
- 공간 구축비: 객실・라운지・회의실 인테리어 및 기본 가구・장비 설치
- 운영・시스템 비용: 예약・입퇴실 관리 시스템, 운영 인력, 유지관리
- 프로그램・연계 비용: 지역 상권 협업, 체류 프로그램 운영 및 홍보

< 연도별 주요 추진계획 및 소요예산 >

연도	주요 추진계획	소요 예산(백만원)
2차년도 (단기 '26년)	· 노후 공장 1개동 리모델링 및 기본 인테리어 구축 · 객실(4~6실)·라운지·회의공간 조성 · 예약·입퇴실 관리 시스템 구축 ,시범운영	· 시설 리모델링비: 150 · 공간 구축비: 60 · 운영·시스템 비용: 30 · 프로그램·연계 비용: 10
3차년도 (중기 '27년)	· 숙박·라운지 정식 운영, 객실 유형 추가 · 지역 상권 연계 포인트제 및 체류 프로그램 운영 · 산단 기업·기관 연계 서비스 확장	· 시설 리모델링비: 30 · 공간 구축비: 40 · 운영·시스템 비용: 60 · 프로그램·연계 비용: 20
4차년도 (장기 '28년)	· 이머시브 숙박·라운지 콘텐츠 고도화 · 캠핑존·장기체류 옵션 등 확장형 서비스 · 확대 가능성 검토 및 사업모델화	· 시설 리모델링비: 20 · 공간 구축비: 30 · 운영·시스템 비용: 50 · 프로그램·연계 비용: 20

5 기대효과

□ 산단 방문객 · 단기근로자 체류환경 개선

○ 이동 부담 감소 및 숙박 · 라운지 · 업무 기능 통합으로 이용 편의성 향상

- 전주 외부 숙소 의존 완화 및 기업 대응 효율 향상
- 체류 편의 증대 및 산단 방문경험 품질 개선

□ 지역경제 활성화 및 산단 브랜드 이미지 제고

○ 주민 참여형 운영체계 기반 산단 맞춤형 복합체류 모델 구축

- 지역 상권 · 문화시설과의 연계 소비 확대
- 체류 기반 서비스 확장 및 산단 이미지 개선

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)		과제 운영 후(TO-BE)
· 노후 모텔 중심 숙박 구조 · 전주 외부 숙소 의존 · 방문객 이동 지원 부담 · 산단 이미지 정체	▶	· 인증형 산단 숙박 활성화 · 근거리 체류 선택권 확보 · 업무·라운지 통합 서비스 제공 · 산단 체류환경·이미지 개선

2025년 문화선도산단(완주산단) 1차년도 과제기획서	07

아이디어 명	외국인근로자 문화교류 공간, 하모니 클럽하우스
핵심내용	기숙사 인근 접근성 기반의 운동·교류 복합 커뮤니티 공간 조성

가 아이디어 요약표

추진배경 (산단현황)

○완주산단 외국인 근로자 증가(기숙사 밀집) 대비 여가·교류 공간 부족
- 협소·혼잡한 기숙사 환경(7평 4인실), 실내 휴식·운동 공간 부재
- 공원·공용시설의 이용 불편(야간 어두움, 배구장·식수 민원 등)

◈ (문제점) 외국인 근로자의 심리적 고립 및 지역사회와의 교류 단절
◈ (원인) 사업장 규모 한계로 복지·여가시설 제공 불가, 전용 커뮤니티 공간 부재
◈ (니즈) 외국인도 쉽게 접근 가능한 안전한 운동·문화 교류 공간 필요

추진목표 (개선방향)

○ 외국인 근로자의 일상·정주 안정성 제고 및 지역사회 통합 기반 마련
- 기숙사 인근 전용 커뮤니티 공간 조성
- 운동·문화·다국적 교류 프로그램 상시 운영
- 산단의 다문화 포용성 강화 및 체류 지속성 확보

주요내용

○ 외국인근로자 전용 '하모니 클럽하우스' 조성
- 휴업 중인 복지관 1층 카페 공간 리모델링
- 실내 운동(소규모 코트)·휴식 라운지·교류 라운지 구축
- 국가별 문화의 날, 주민초청 교류회, 팀 기반 스포츠 리그 운영
- 기숙사-공원 생활권 중심의 전용 커뮤니티 공간

추진계획

○'26년(기반 구축): 공간 확보·리모델링·파일럿 운영
○'27년(본운영): 본격 운영 및 프로그램 정례화
○''28년(운영·확장): 산단 문화권 확장 및 지역 연계 운영 고도화

기대효과

○외국인 근로자 정착률 향상 및 산단 내 문화적 이질감 완화
- 심리적 고립 해소, 안전·여가 접근성 개선
- 지역주민-근로자 간 상호이해 기반의 다문화 교류 활성화

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)	과제 운영 후(TO-BE)
• 기숙사 중심 단절적 여가 • 야간 이용 불안·공간 부족 • 지역주민과 교류 부재 • 문화·언어 거리감 지속	• 안전한 전용 커뮤니티 공간 • 운동·교류 프로그램 상시화 • 주민-근로자 교류 기반 형성 • 다문화 포용·정착률 향상

나 아이디어 상세 기획서

(예상) **문화산단 연계사업**	*청년문화센터*	**과제분야**	*문화·여가*
(예상) **담당/협업기관**	*완주군 문화역사과 / 완주산업단지사무소 / 문화융합협의체(문화예술분과) / 완주산단진흥회*		

1 추진배경

□ 외국인 근로자 증가 대비 생활·여가 지원 부족

○ 기숙사 밀집·협소(7평 4인실), 휴식·운동 공간 부족
○ 공원·공용시설 의존, 야간 이용 불편(조명·민원)
○ 문화·언어 장벽으로 지역사회와 교류 제한
  - 행사 참여 부담, 자조모임 중심 활동 지속

◈ **(문제점)** 노후 숙박시설 중심 구조
◈ **(원인)** 숙소에만 의존 할 수 밖에 없는 여건 및 복합공간 부재
◈ **(니즈)** 근거리·고품질 숙박·라운지 서비스

2 추진목표

□ 외국인 근로자 정착 지원 및 지역 교류 기반 강화

○ 기숙사 인근 전용 교류·운동 공간 조성
○ 국가별 문화·스포츠 프로그램 정례 운영
○ 지역주민-근로자 교류 활성화 기반 마련

◈ **(방향성)** 안전한 일상공간 확보, 문화·여가 접근성 개선, 지역 통합 강화

3 주요내용

□ 외국인근로자 전용 교류·운동 공간 조성

○ 기존 정책과의 차별성
- 기존 외국인지원센터는 행정·상담 중심, 생활·여가 기능 미흡
- 산단 기숙사 밀집 지역 기반의도보 접근형 전용 공간제공
- 자조모임 중심 비공식 활동 →정례·공적 프로그램 체계로 전환
- 외국인·주민이 함께 이용 가능한개방형 문화·스포츠 구조
- 소규모 사업장에서 제공하기 어려운 복지 기능을산단 단위 공동 제공

○ 서비스·프로그램 핵심가치
- 접근성: 기숙사 인근·도보 이용 가능
- 안전성: 야간 이용 가능 실내형 구조
- 포용성: 외국인-주민 상호 이해 기반 교류
- 연속성: 자조모임 → 정례 프로그램 전환
- 안정성: 생활·여가 환경 개선을 통한 정착 지원

○ 주요 기능
- 실내 운동존 운영(배구·풋살 소규모 활동)
- 문화·교류 프로그램 운영(국가별 문화의 날·교류회)
- 주민참여형 스포츠 리그 운영(야간 중심)
- 자조모임 지원 및 정례 프로그램화
- 번역·안내 지원(다국어 키오스크·모니터)
- 휴식 라운지·개인 보관함 제공
- 환경미화·안전관리 기반의 야간 운영 체계

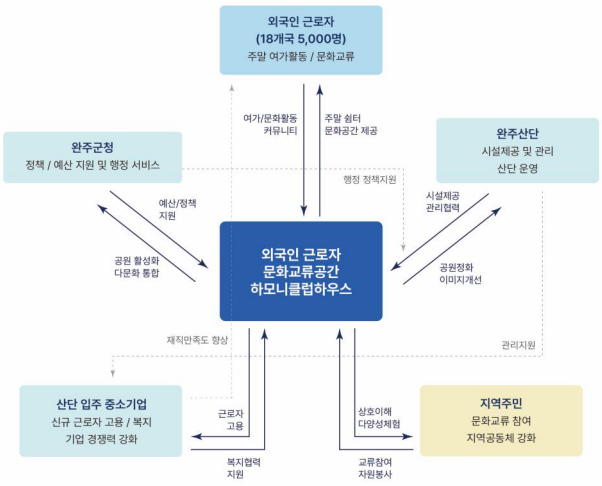
○ 비즈니스 시나리오
- 기숙사 생활권 수요 확인 → 전용 실내 교류·운동 공간 조성
  → 국가별 문화·스포츠 프로그램 운영 → 주민초청 교류 확대
  → 자조모임 정례 프로그램 전환 → 지역사회 참여 확대
  → 외국인 근로자 정착률·지역 통합 강화

○ 공간・자원 활용 방안

- 중앙공원 맞은편 복지관 1층 휴업 카페 리모델링
- 실내 운동존・교류존・라운지존 분리 구성
- 야간 이용 가능 조도・안전 설계 반영
- 지역 청년・주민 기반 운영보조・문화통역 인력 연계
- 산단기업 복지 포인트・참여 프로그램 연동(선택적)
- 문화재단・외국인지원센터와 협업 운영체계 구축

< 핵심 이미지 >

비즈니스 시나리오



< 과제 개요 >

◈ **(과제목표)** 외국인 근로자의 생활·여가 접근성을 개선하고 지역사회와의 교류 기반을 마련하는 전용 교류·운동 공간 조성

◈ **(주요고객)** 외국인 근로자, 산단 근로자, 기숙사 거주자, 지역 주민

◈ **(추진기간)** '26 파일럿 운영 → '27 본격 운영 → '28 확장 및 고도화

◈ **(소요예산)** ('26) 180백만원 / ('27) 220백만원 / ('28) 150백만원
* 리모델링·장비·운영·프로그램 구성 포함 기준

◈ **(추진내용)**
- 실내 교류·운동 공간 조성(복지관 1층 리모델링)
- 국가별 문화 프로그램·스포츠 리그 운영
- 주민초청 교류 프로그램 운영
- 야간 이용 기반 안전·관리체계 구축
- 자조모임 지원 및 정례 프로그램 전환
- 운영모델 고도화 및 확장 검토

4 추진계획

□ 2차년도('26) 기반 구축 및 파일럿 단계

○ 분기별 수행절차
- 1분기:공간 확보・리모델링 설계 / 시설 계획・안전 기준 검토
- 2분기:복지관 1층 리모델링・장비 설치 / 프로그램 기본 구성
- 3분기:시범 운영(소규모 문화・운동 프로그램) / 야간 이용 점검
- 4분기:파일럿 평가・개선 / 정식 운영 체계 설계

○ 정량목표
- 전용 공간 1개소 조성 / 참여자 150명(파일럿 기준)
- 문화・스포츠 프로그램 6종 구성
- 파일럿 만족도 70% 이상

□ 3차년도('27) 본운영 및 확장 단계

○ 분기별 수행절차
- 1분기:정식 운영 개시 / 상시 프로그램 편성
- 2분기:국가별 문화의 날・스포츠 리그 정례 운영
- 3분기:주민참여 확대 프로그램 도입 / 다국어 안내 강화
- 4분기:운영 성과 분석 / 공간・프로그램 고도화

○ 정량목표
- 연간 참여자 500명 이상
- 프로그램 10종 이상 운영
- 주민참여율 30% 달성
- 야간 이용률 40% 확보

□ 4차년도('28) 고도화 및 산단 연계 확장 단계

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 지역 협업 기반 확장(문화재단・외국인지원센터 연계)
- **2분기**:산단기업-근로자 공동 프로그램 운영
- **3분기**:장기 체류・정착 지원형 모델 고도화
- **4분기**:사업 지속화 검토 / 타 거점 확장 가능성 분석

○ 정량목표
- 연간 참여자 700명 이상
- 주민-근로자 혼합 프로그램 비중 40%
- 산단기업 참여 10개사
- 프로그램 유지・재참여율 60%

□ 필요 자원 및 예산 개요
- 리모델링・장비비:실내 운동존・교류존・라운지존 조성, 조도・안전 설비
- 운영 인력비: 공간 관리, 프로그램 운영・지원 인력
- 프로그램 및 홍보: 국가별 프로그램, 스포츠 리그, 주민교류 행사 운영 및 홍보

< 연도별 주요 추진계획 및 소요예산 >

연도	주요 추진계획	소요 예산(백만원)
2차년도 (단기 '26년)	· 공간 리모델링 및 장비 설치 · 파일럿 프로그램 운영 · 야간 이용 환경 구축	· 리모델링: 120 · 장비·안전: 40 · 파일럿·운영: 20
3차년도 (중기 '27년)	· 정식 운영 개시 · 문화·스포츠 프로그램 확대 · 주민참여 프로그램 도입	· 운영·유지: 120 · 프로그램: 70 · 홍보·참여지원: 30
4차년도 (장기 '28년)	· 산단 연계 확장 운영 · 정착지원형 프로그램 고도화 · 지속화 모델 검토	· 운영·고도화: 90 · 협업 프로그램: 40 · 평가·확장 검토: 20

5 기대효과

□ 외국인 근로자의 생활 · 여가 접근성 개선

○ 실내 교류 · 운동 공간 확보로 일상 안정성 향상
- 기숙사 · 공원 중심 생활환경 보완
- 야간 이용 불편 · 안전 우려 완화

□ 산단 내 다문화 교류 활성화 및 지역 통합 강화

○ 국가별 문화 프로그램 · 주민초청 교류 확대로 상호이해 증진
- 문화 · 언어 장벽 완화
- 자조모임의 공적 프로그램 전환

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)		과제 운영 후(TO-BE)
· 기숙사 중심 단절적 여가 · 야간 이용 불안 지속 · 지역주민과 교류 미약 · 문화·언어 장벽 고착	▶	· 실내 기반 안정적 여가 · 안전한 야간 활동 가능 · 주민-근로자 교류 확대 · 다문화 포용·정착 강화

2025년 문화선도산단(완주산단) 1차년도 과제기획서	08

아이디어 명	글로벌 문화교류 프로그램, 글로컬 페스타
핵심내용	국가별 문화·스포츠·공용키친 기반의 다문화 교류 플랫폼

가 아이디어 요약표

추진배경
(산단현황)

○완주산단 외국인 근로자 증가, 국가별 문화·언어 차이로 지역사회와의 상호작용 제한
- 여가활동 수단 부족, 정보 접근성 미흡으로 공동활동 참여율 저조
- 국제 구성원의 일상문화가 산단 사회로 자연스럽게 확산되지 못함

◈ (문제점) 외국인·지역주민 간 문화적 교류 부재 및 상호이해 부족
◈ (원인) 국가·언어별 집단화, 교류 프로그램의 지속성 부족, 참여 구조 미비
◈ (니즈) 누구나 참여 가능한 다국적 문화·체육·요리 기반의 상호교류 프로그램

추진목표
(개선방향)

○ 국가·세대·근로형태를 초월한**다문화 소통 프로그램 체계 구축**
- 국가별 문화의 날·전통요리 행사·팀 기반 스포츠 리그의 연중 운영
- 외국인·지역주민이 함께 기획·참여하는**개방형 글로컬 페스타 모델**확립
- 산단 내 포용·다양성 기반의 '참여형 문화 생태계' 형성

주요내용

○ 국가별 문화 콘텐츠와 생활체육, 요리 활동을 결합한 연중 교류 프로그램
- 국가별 기념일·명절 기반 문화의 날 시리즈
- 다국적 팀 구성의 스포츠 리그(시즌제 운영)
- 각국 전통음식·요리 시범 및 공동 테이스팅 행사
- 이벤트·페스티벌을 중심으로 산단 구성원의 자연스러운 참여 유도

추진계획

○'26년(파일럿): 국가별 문화의 날 3회, 소규모 팀 경기·요리 체험 운영
○'27년~28년(본운영): 시즌제 스포츠 리그 도입, 국가별 문화 시즌 운영, 지역행사 연계형 글로컬 페스타 개최

기대효과

○다문화 구성원 간 상호이해 증진 및 유대감 강화
- 국가·언어·근로형태를 넘는 연결 구조 형성
- 산단 내 다양성·포용성 기반의 사회적 통합 이미지 제고

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)	과제 운영 후(TO-BE)
• 국가·언어별 집단화로 교류 기회 제한 • 외국인 근로자 중심의 자조모임 중심 활동 • 여가·문화 프로그램의 지속성 부족 • 지역주민과의 자연스러운 상호작용 부재	• 국가별 ·스포츠 리그 기반 교류 활성 • 외국인·지역주민 참여형 프로그램 확대 • 연중 운영되는 문화·체육 시즌제 정착 • 다양성·포용성 강화 및 공동체성 제고

나 아이디어 상세 기획서

(예상) **문화산단 연계사업**	*청년문화센터*	**과제분야**	*문화·여가*
(예상) **담당/협업기관**	*완주군 문화역사과 / 문화융합협의체(문화예술분과) / 완주산단진흥회 / 완주산업단지사무소*		

1 추진배경

□ 완주산단 다국적 구성 확대 및 문화·생활 교류 부재

○ 완주산단 외국인 근로자 증가(기숙사 밀집, 국가 다양성 확대)
- 국가·언어 차이로 일상적 상호작용 부족
- 문화적 차이를 조정할 공공형 교류 프로그램 미비

* 지역 생활·행사 정보 접근성 낮음, 여가 참여 장벽 존재

◈ **(문제점)** 문화·언어 차이가 축적되며 형성된 산단 내 다문화 단절 구조
◈ **(원인)** 국가별 집단화, 차량 미보유로 인한 이동 제약, 교류 프로그램의 비지속성
◈ **(니즈)** 외국인·지역주민·근로자 모두 참여. 다국적 문화·체육·요리 상호교류 프로그램 필요

2 추진목표

□ 다문화 상호이해 촉진을 위한 연중형 교류 프로그램 체계 구축

○ 국가별 문화 행사, 팀 기반 스포츠 리그, 전통요리 체험 등 정기적 운영 구조
- 외국인·지역주민·근로자가 함께 참여하는 개방형 프로그램 구성
- 국가별 문화 요소를 생활권 내에서 자연스럽게 경험·교류하는 구조 확보

* 산단 내 다양성·포용성 기반의 지속형 문화 생태계 형성

◈ **(방향성)** 콘텐츠 기반의 글로컬 교류 플랫폼구축 및 산단 구성원의 참여·연결 확대

3 주요내용

□ 국가별 문화행사 · 스포츠 리그 · 공용 키친 프로그램 기반의 교류 운영

○ 기존 정책과의 치별성
- 외국인 근로자 여가활동의 제한, 프로그램 중심의 상호 참여 구조
- 단기 행사 중심이 아닌 문화행사-스포츠 리그-요리 프로그램의 정기 운영 체계
- 주민초청 교류회 · 각국 명절음식 행사 등지역 참여형 문화 프로그램 확대
- 국가별 콘텐츠와 생활 프로그램의 연속 운영 구조

○ 서비스 · 프로그램 핵심가치
- 문화 다양성 체감: 국가별 문화 · 명절 · 음식을 직접 경험
- 상호 교류 확대: 외국인 · 주민 · 근로자가 함께 참여하는 프로그램 구성
- 지속 운영: 문화행사 · 스포츠 리그제 · 요리 프로그램의 연중 진행
- 소속감 형성: 산단 생활권 내에서 자연스럽게 문화 공유 및 팀 기반 활동

  * 청년 및 외국인 인터뷰: 외국인과 주민 모두가 참여하고 싶은 프로그램 필요

○ 국가별 문화행사
- 국가별 기념일 · 명절을 활용한문화의 날 운영
- 각국 생활 문화 소개(인사법, 음악, 간단한 의상 · 소품)
- 명절음식 판매 및 소규모 전시 운영
- 주민초청 교류회 연계

○ 스포츠 리그제 운영
- 다국적 구성원이 함께 참여하는팀 기반 경기 운영(축구 · 배드민턴 등)
- 시즌 단위 운영으로 참여 지속성 강화
- 경기 결과 · 우승팀 전시 등 참여 동기 강화
- 경기 후 팀 교류 프로그램(국가 소개 · 요리 교류 등) 연계

○ 공용 키친 기반 요리 프로그램
- 각국 명절음식 체험, 전통요리 시연
- 참가자 공동 테이스팅 프로그램 운영

- 국가별 레시피 소개 및 소규모 요리 교류 행사

○ 계절·주제 기반 프로그램 확장

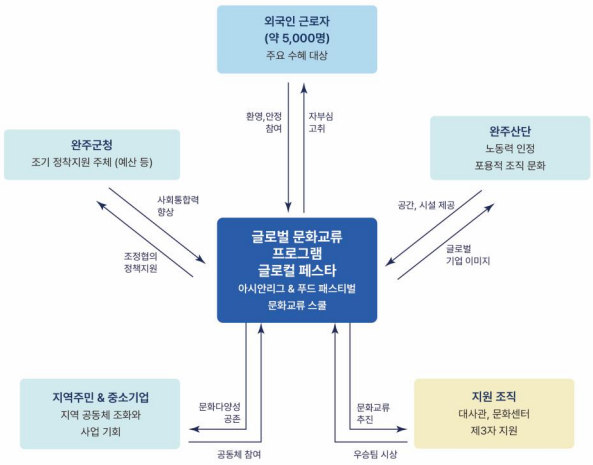
- 봄·여름·가을·겨울 테마 교류 프로그램
- 산단 내 다른 프로그램(찾아가는 장날, 로컬행사 등)과 시간대 연계
- 문화행사-스포츠-요리 활동이 이어지는교류 시리즈 구성

○ 공간·자원 활용 방안

- 공원·운동장·지역 행사장 등기존 공공시설 일정 활용
- 요리 프로그램은공용 조리시설·교육장 등의 기능만 활용
- 지역 문화재단·체육회와행사 운영 협력체계 구축
- 외국인 자조모임·주민단체·근로자 동호회 등
- 팀·참여자 네트워크 기반의 협력 운영 구조

< 핵심 이미지 >

비즈니스 시나리오



< 과제 개요 >

◈ **(과제목표)** 국가별 문화행사·스포츠 리그·요리 프로그램을 연중 운영하여 산단 내 구성원
의 문화교류·상호이해를 높이는 프로그램 체계 구축

◈ **(주요고객)** 외국인 근로자, 지역 주민, 산단 내 근로자, 다문화 참여자, 지역 단체

◈ **(추진기간)** '26 파일럿 운영 → '27 본격 운영 → '28 확장 및 고도화

◈ **(소요예산)** ('26) 60백만원 / ('27) 80백만원 / ('28) 100백만원
* 리모델링·장비·운영·프로그램 구성 포함 기준

◈ **(추진내용)**
、국가별 문화행사 운영
- 팀 기반 스포츠 리그제 운영
- 공용 키친 기반 요리 프로그램
- 주민초청·명절기반 프로그램 확장
- 연중 교류 프로그램 평가 및 시즌 재구성

4 추진계획

□ 2차년도('26) 기반 구축 및 파일럿 단계

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 국가별 문화행사・스포츠 리그 기획, 참여자 모집, 운영 일정 수립
- 2분기: 문화행사 1회・소규모 팀 경기 운영, 공용 키친 요리 프로그램 준비
- 3분기: 국가별 문화행사 프로그램 시범 운영(2~3회), 리그 소규모 시즌 운영
- 4분기: 파일럿 운영 평가(참여율・만족도・운영 방식), 다음 연도 운영안 개편

○ 정량목표
- 문화행사 3회, 요리 프로그램 2회
- 소규모 팀 기반 경기 1회 이상

- 참여자 150명(외국인・근로자・주민 포함)
- 파일럿 프로그램 만족도 65% 이상

□ 3차년도('27) 본운영 및 시즌제 정착 단계

○ 분기별 수행절차
- 1분기:연중 운영 시즌제 확정(문화행사・스포츠 리그・요리 프로그램)
- 2분기: 국가별 문화행사 정기 운영(계절별 1회), 리그 본 시즌 진행
- 3분기: 공용 키친 기반 요리 프로그램 확대(명절・전통음식 중심)
- 4분기: 주민초청 행사 및 종합 교류회 개최, 연간 운영 평가

○ 정량목표
- 문화행사 4~5회 / 팀 기반 스포츠 리그 시즌 1회
- 요리 프로그램 4회 이상
- 연간 참여자 300명 이상
- 프로그램 평가 만족도 70% 이상

□ 4차년도('28) 고도화 및 산단 연계 확장 단계

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 확대 운영안 확정(문화행사-리그-요리 프로그램 통합 운영)
- 2분기: 명절 연계 대형 문화행사 및 팀 기반 종합 프로그램 개최
- 3분기: 지역행사(장날, 로컬 이벤트 등)와 연동한 교류 프로그램 운영
- 4분기: 운영 모델 매뉴얼화 및 타 지역 확산 가능성 검토

○ 정량목표
- 연간 참여자 500명 이상
- 문화행사 5회 이상 / 리그 시즌 1회 / 요리 프로그램 4~6회
- 종합 프로그램 참여율 20% 확대
- 만족도 75% 이상

□ 필요 자원 및 예산 개요
- 프로그램 운영비: 문화행사・리그 운영비・요리 프로그램 재료비
- 운영 인력・진행비: 행사 진행인력, 통역지원, 안전관리
- 홍보・참여 확산비: 국가별 안내자료, 다국어 홍보물・온라인 안내

< 연도별 주요 추진계획 및 소요예산 >

연도	주요 추진계획	소요 예산(백만원)
2차년도 (단기 '26년)	· 파일럿 기획 · 문화·리그 시범 · 운영평가 진행	· 기획·행사비 : 20 · 리그운영비 : 15 · 요리운영비 : 10 · 홍보지원비 : 15
3차년도 (중기 '27년)	· 시즌제 운영 · 문화확대 진행 · 요리확대 운영	· 행사운영비 : 25 · 리그운영비 : 25 · 요리확대비 : 15 · 홍보확산비 : 15
4차년도 (장기 '28년)	· 통합운영 확립 · 대형행사 추진 · 지역연동 강화	· 대형행사비 : 35 · 리그평가비 : 25 · 요리고도화 : 20 · 홍보고도화 : 20

5 기대효과

□ 산단 내 문화교류 기반 형성

○ 외국인·주민 상호이해 증진

- 다문화 참여 확대
- 산단 내 소통 구조 강화

□ 프로그램 참여 및 지역연계성 향상

○ 문화행사·리그 참여 증가

- 명절·요리 체험 확대
- 지역행사와의 연동 강화

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)		과제 운영 후(TO-BE)
· 문화교류 단절 · 국가별 집단화 · 여가 선택 부족 · 지역참여 저조	▶	· 문화행사 활성 · 팀 기반 교류 확산 · 명절·요리 체험 증가 · 지역연동 확대

2025년 문화선도산단(완주산단) 1차년도 과제기획서	09

아이디어 명	완주산단 찾아가는 장날, 산단마실
핵심내용	퇴근시간 맞춤 이동 장터로 근로자·주민 교류와 지역 소비 촉진

가 아이디어 요약표

추진배경
(산단현황)

○산단 근로자·주민 간 교류 부족, 퇴근 후 지역 내 소비·여가 활동 저조
- 타 지역 출퇴근 근로자 증가로 지역 소비 정체
- 산단 내 지속 가능한 커머스·커뮤니티의 부재

◈ (문제점) 지역주민·근로자 간 교류 단절 및 지역 내 소비 부족
◈ (원인) 산단 내 정기 장터·문화 커머스 부재, 퇴근 시간대 맞춤형 공간·프로그램 부족
◈ (니즈) 접근성 높고 일상적 참여가 가능한 순환형 커뮤니티 장터 필요

추진목표
(개선방향)

○ 퇴근시간·동선에 맞춘 이동형 장날 운영으로 교류·소비 촉진
- 타임세일·Grab-and-Go 기반의 빠른 참여 서비스 제공
- 폐공장·유휴공간 활용해 가볍고 반복 가능한 커뮤니티 커머스 조성
- 지역 상생·근로자 이용 편의·지속성 확보

주요내용

○ 퇴근시간·생활동선 기반 이동식 정기 장날 운영
- Grab-and-Go(차량 픽업), 퇴근 타임세일, 이동식 작은 공연·체험 운영
- 지역 농가·소상공인 참여 기반의 순환형 커뮤니티 커머스
- 지역경제 활성화 + 기업 복지 연계형 소비 플랫폼

추진계획

○'26년(시범 노선·파일럿 운영): 핵심 동선 대상 주1회 소규모 이동 장날 운영
○'27년~28년(본운영/확장): 프로그램 확대, 테마 장날 운영, 유휴부지 활용 상설화

기대효과

○지역경제 순환 및 근로자-주민 교류 회복
- 상생형 지역 커뮤니티 커머스 정착
- 산단 내 체류·소비 기회 확대

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)	과제 운영 후(TO-BE)
• 근로자-주민 교류 부족 • 지역 내 소비 저조 • 정기 장터·프로그램 부재 • 퇴근 후 이용처 제한	• 일상적 교류 활성 • 지역 소비 흐름 확대 • 이동식 장날 정례화 • 퇴근 동선 참여 용이

나 아이디어 상세 기획서

(예상) **문화산단 연계사업**	*청년문화센터*	**과제분야**	*생활·업무·편의*
(예상) **담당/협업기관**	*완주군 문화역사과 / 문화융합협의체(로컬푸드분과) / 완주산단진흥회 / 완주산업단지사무소*		

1 추진배경

□ 근로자 · 주민 간 교류 축소 및 지역 소비 정체 심화

○ 산단 근로자 · 주민 교류 부족 및 지역 소비 저조
- 타 지역 출퇴근 비중 증가 → 저녁 체류 감소, 지역 상권 이용 저조
- 산단 내 상시 커뮤니티 · 커머스 부재 → 일회성 행사 중심 구조
- 생활동선 기반 프로그램 부족 → 근로자 · 주민 접점 축소

◈ **(문제점)** 지역 내 교류 단절, 소비·활동 정체
◈ **(원인)** 퇴근시간대 활용 프로그램·장터 미흡
◈ **(니즈)** 접근성 높은 이동형·정례형 커뮤니티 필요

2 추진목표

□ 퇴근시간 기반 이동 장날로 교류 · 소비 활성화

○ 근로자 생활동선에 맞춘 순환형 장터 운영
○ 지역 농가 · 소상공인 참여 확대로 로컬 소비 촉진
○ 유휴공간 활용해 반복 가능한 커뮤니티 커머스 정착

◈ **(방향성)** 퇴근형 이동장터 기반 교류 회복·지역 상생 구조 조성

3 주요내용

□ 퇴근시간 기반 이동식 장날을 통한 생활동선 중심 커뮤니티 커머스

○ 기존 정책과의 치별성
- 일회성 행사와 달리 퇴근시간·생활동선 기반의 '상시 순환형 장날'로 구성
- 산단 근로자(타 지역 출퇴근 포함)를 고려한저녁 시간대 특화 장터
- 유휴부지·공장 전면부·도로변 노드 활용한 이동식·가벼운 운영 모델
- 지역 농가·소상공인·로컬 브랜드를산단 소비 동선으로 직접 연결하는 구조
- Grab-and-Go(차량 픽업), 퇴근 타임세일 등산단 근로자 전용 UX 도입
- 문화 프로그램·체험 연계커뮤니티 기반 커머스 모델로 확장 가능

○ 서비스·프로그램 핵심가치
- 근접성: 퇴근 직후 바로 이용 가능한 이동형 장날
- 효율성: 짧은 동선·짧은 체류를 고려한 판매 동선 및 픽업 구조
- 상생성: 지역 소상공인·농가 참여, 산단 소비 전환
- 지속성: 유휴 부지 순환 운영으로 저비용-반복성 확보
- 개방성: 근로자·주민 동시 이용, 접근 가능한 로컬 커뮤니티 모델
- 확장성: 계절·테마·기업 연계 등 콘텐츠 확장 가능

○ 주요 기능
- 퇴근시간 맞춤 장날 운영 기능
- Grab-and-Go 차량 픽업: 사전 예약·현장 픽업·즉시 수령 동선 최적화
- 순환형 커뮤니티 커머스: 산단 내 주요 거점(중앙공원, 기업 밀집지구 등) 순회
- 지역 상생형 판매 플랫폼: 완주 농가, 로컬 소상공인, 청년 창업자의 참여 확대
- 체류·교류 지원 기능

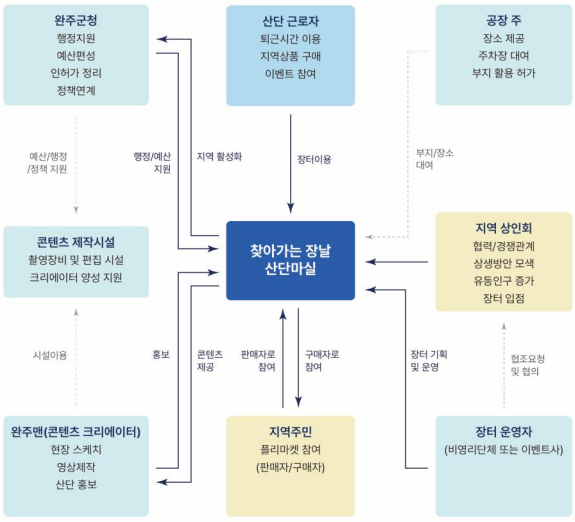
○ 순환형 장날 운영 모델
- 근로자·주민 수요 파악 → 퇴근시간·생활동선 분석 → 이동 장날 노선·테마 설계 → 지역 농가·소상공인 참여 모집 → Grab-and-Go 운영 → 순환형 장터 정례화 → 데이터 기반 상품·운영 개선 → 지역 상생 커머스 확장

○ 공간・자원 활용 방안

- 유휴 공장・폐창고・주차장 전면부를 ‘순환 장날 거점’으로 활용
- 접근성 높은 노드를 고정 포인트로 설정
- 점포・부스 없는 경량 구조로 비용 최소화
- 산단 주요 동선(중앙공원-기업 밀집구간-출입로)순환
- 완주 농가・청년기업・로컬 브랜드 참여
- 지역문화재단・청년센터와 협업해 공연・체험 결합

< 핵심 이미지 >

비즈니스 시나리오



< 과제 개요 >

◈ **(과제목표)** 퇴근시간 기반 이동 장날을 구축하여 산단 근로자·주민의 교류와 지역 소비를 활성화하는 커뮤니티 커머스 모델 조성

◈ **(주요고객)** 산단 근로자(청년·외국인 포함), 지역 주민, 지역 소상공인·농가, 청년 창업자

◈ **(추진기간)** '26 파일럿 운영 → '27 본격 운영 → '28 확장 및 고도화

◈ **(소요예산)** ('26) 60백만원 / ('27) 80백만원 / ('28) 100백만원
* 시범 운영(소규모 장날·장비), 본운영 확대, 테마·프로그램 확장에 따른 점진적 반영

◈ **(추진내용)**
、퇴근시간·생활동선 기반 이동 장날 시범 운영
- Grab-and-Go 기반 커뮤니티 커머스 운영
- 로컬 소상공인·농가 연계 판매 프로그램 정례화
- 유휴공간 순환 운영 및 계절·테마 장날 확대
- 운영 데이터 기반 상품·동선 개선
- 산단 복지·지역문화 프로그램과 연계 가능한 구조 마련

4 추진계획

□ 2차년도('26) 기반 구축 및 파일럿 단계

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 이동 장날 노선・거점 선정, 참여 소상공인・농가 모집
- 2분기: 장날 운영 장비・부스・간이 구조물 등 경량 인프라 구축
- 3분기: 주 1회 파일럿 장날 운영(퇴근시간 중심), 타임세일・픽업 시범 적용
- 4분기: 파일럿 데이터 분석, 운영 개선, 참여 상인단 재구성

○ 정량목표
- 이동 장날 15회 이상 시범 운영
- 참여 소상공인・농가 20팀 확보
- 이용자 만족도 60% 이상 도출

□ 3차년도('27) 본운영 및 시즌제 정착 단계

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 주 2회 본운영 전환, 계절별 테마 장날 도입
- 2분기: Grab-and-Go(차량 픽업) 정식 서비스 확대
- 3분기: 로컬 브랜드·청년 창업자 참여 확대
- 4분기: 문화·공연·체험형 커뮤니티 프로그램 결합 운영

○ 정량목표
- 이동 장날 40회 이상 운영
- 참여 상인·농가 30팀 이상
- 프로그램별 재방문율 40% 달성

□ 4차년도('28) 고도화 및 산단 연계 확장 단계

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 산단 복지·기업 프로그램(간식·선물·행사) 연계
- 2분기: 유휴부지 고정형 미니 장터 시범 설치
- 3분기: 로컬 축제·찾아가는 장날 연계 통합 운영
- 4분기: 데이터 기반 수요예측·상품 구성 고도화

○ 정량목표
- 연간 60회 이상 장날 운영
- 기업 연계형 참여 10개 이상
- 지역 주민·근로자 이용률 30% 증가

□ 필요 자원 및 예산 개요
- 운영 인력비: 장날 운영 스태프, 장비 설치·철거요원, 안전관리
- 장비·부스 구축비: 이동형 부스, 조명·간이 전력, 경량 테이블·텐트
- 운영·프로그램 비용: 로컬 상인 참여비, 체험·공연 프로그램, 테마 장날
- 홍보·브랜딩 비용: 장날 브랜드 패키지, 홍보물·SNS 콘텐츠 제작
- 데이터 분석·운영 시스템비: 운영 기록·수요 분석 시스템 경량 도입

< 연도별 주요 추진계획 및 소요예산 >

연도	주요 추진계획	소요 예산(백만원)
2차년도 (단기 '26년)	· 이동 장날 파일럿(주 1회) · 경량 인프라·부스 구축 · 참여 상인단 구성 · 운영 데이터 수집·분석	· 인프라·장비 구축비:20 · 운영 인력·장날 운영비:15 · 프로그램·콘텐츠 제작비:15 · 홍보·브랜딩·홍보물 제작:10
3차년도 (중기 '27년)	· Grab-and-Go 서비스 확대 · 테마 장날 운영 · 참여 상인·프로그램 확장	· 운영 인력·운영비:25 · 테마·체험 프로그램비:20 · 장비 유지보수·보완비:20 · 홍보·캠페인·브랜딩 강화:15
4차년도 (장기 '28년)	· 고정형 미니 장터 시범 · 기업 복지·지역행사 연계 · 운영 데이터 고도화 · 상품·동선 개선 모델 정착	· 미니 장터 설치비:30 · 운영 인력·확장 운영비:30 · 지역 연계·행사 통합비:25 · 고도화·데이터 개선:15

5 기대효과

□ 근로자 · 주민 교류 활성 및 지역 소비 회복

○ 근로자 · 주민 간 심리적 거리 완화
- 지역 상권 · 로컬 브랜드 소비 확대
- 소상공인 · 농가 매출 안정성 향상

□ 산단 생활권 활력 강화 및 정주성 제고

○ 산단 생활문화 경험 확대로 정주 의향 상승
- 신규 근로자 · 청년층 지역 적응도 향상
- 산단 맞춤형 장날 모델 고도화

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)		과제 운영 후(TO-BE)
· 근로자–주민 교류 부족 · 지역 소비·참여 저조 · 일회성 행사 중심 운영 · 저녁 체류 공간·프로그램 미흡	▶	· 일상적 교류·참여 확대 · 지역 소비·상생 구조 강화 · 순환형 장날 운영 체계 정착 · 저녁 생활권 활력·정주성 개선

2025년 문화선도산단(완주산단) 1차년도 과제기획서	10

아이디어 명	직무·취미 융합 동아리,워크앤조이(Work&Joy)
핵심내용	근로자의 자아실현·문화복지 접근성을 높이는 산단형 재능교류 프로그램

가 아이디어 요약표

추진배경
(산단현황)

ㅇ완주산단 중소기업 근로자의 문화·복지 접근성 제한
- 100인 미만 기업 비중 91.2%, 사내 문화복지 프로그램 미흡
- 근로시간 중심 근무 구조로 여가활동·교류 기회 부족

◈ (문제점) 근로자 간 기술·취미 교류 부재 및 문화복지 서비스 부족
◈ (원인) 인프라 미비·교류 공간 부족·기업 단위 프로그램 한계
◈ (니즈) 직무·취미를 연계한 자율형 문화·교류 프로그램 필요

추진목표
(개선방향)

ㅇ 직무기술 기반 재능교류·취미활동 결합형 자아실현 프로그램 구축
- 전문기술을 활용한 클래스 운영, 유휴공간 워크숍 정례화
- 근로자 네트워크 형성 및 산단 내 문화복지 접근성 확대

주요내용

ㅇ 직무·취미 융합형 클래스 기획 및 정기 운영
- 기업 보유 기술·개인 전문성을 활용한 재능 나눔형 동아리
- 유휴시설 활용 워크숍(야간·주말) 운영, 기초~심화 구조 구성
- 기업-근로자 간 네트워크 확장 및 상호 기술 교환

추진계획

ㅇ'26년(설계 및 파일럿): 기본구조 설계 및 파일럿 운영
ㅇ'27년(정례화) 정례 운영 및 기업연계 확대
ㅇ'28년(확장 및 지속화): 산단 문화브랜드화 및 지속 운영체계 구축

기대효과

ㅇ기업 간 교류·협력 기반 형성
- 재능 순환 및 기술 공유 문화 확산

ㅇ 산단 문화복지 수준 향상
- 중소기업 근로자의 복지 접근성 개선

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)	과제 운영 후(TO-BE)
• 중소기업 중심 문화복지 공백 • 근로자 기술·취미 교류 부재 • 근로시간 중심 문화활동 제약	• 직무·취미 융합 재능교류 활성화 • 유휴공간 활용 정기 워크숍 운영 • 근로자 참여 기반 산단 커뮤니티 회복 • 자율형 동아리 기반 문화복지 제공

나 아이디어 상세 기획서

(예상) **문화산단 연계사업**	*랜드마크 / 청년문화센터*	**과제분야**	*자아실현*
(예상) **담당/협업기관**	*완주군 문화역사과 / 문화융합협의체(문화예술분과) / 완주산단진흥회 / 완주산업단지사무소*		

1 추진배경

□ 산단 내 문화·복지 인프라 부족 및 여가·교류 기회 제약

○ 완주산단 100인 미만 기업 비중 91.2%
- 기업 단위 문화·복지 프로그램 부재
- 근로시간 중심 근무환경으로 자기계발·교류 기회 제한

* 근로자 대상 인터뷰: "퇴근 후 참여 가능한 프로그램 거의 없음"

◈ **(문제점)** 중소기업 근로자의 문화·여가 활동 부족, 기술·취미 교류 단절
◈ **(원인)** 공간·인력·예산 등 기업 자체 복지운영 역량 부족
◈ **(니즈)** 직무·취미를 결합한 자율형 프로그램과 지속 운영 체계 필요

2 추진목표

□ 직무·취미 융합 기반 재능교류 프로그램 구축

○ 기업 보유 전문기술과 개인 취미를 연결한 '직무·취미 융합형 클래스' 운영
- 근로자 참여형 소규모 클래스 정기 운영

□ 중소기업 근로자의 복지 접근성 개선 및 교류 기반 확립

○ 산단 유휴공간을 활용한 워크숍·정기 동아리 모델 정착
○ 기업 간 네트워크 활성화 및 기술순환 문화 조성
○ 지속 운영 가능한 산단 문화복지 프로그램의 기반 마련

◈ **(방향성)** 전문성·참여성·상생성 중심 자율 운영 가능한 산단형 문화복지 체계 구축

3 주요내용

□ 직무 · 취미 융합 기반 산단형 재능교류 프로그램

○ 기존 정책과의 치별성
- 중소기업 중심 산단 구조(91.2%)로 기업 단위 문화・복지 프로그램 제한
- 근로시간 중심 근무환경으로 여가활동・교류 프로그램 접근성 부족
- 기존 문화복지사업은 취미 중심・단순 소모성 프로그램 중심

  * 직무기술 기반 재능교류 모델이라는 점에서 산단 특화 차별성 보유

○ 서비스・프로그램 핵심가치
- 전문성: 직무기술(설계・용접・코딩・디자인 등)을 취미・교육 콘텐츠로 전환
- 참여성: 강사・참여자가 모두 근로자 중심의 자율 운영 구조
- 상생성: 기업 간 기술교류・유휴공간 개방・청년・외국인 참여 확대
- 지속성: 정기 동아리・멘토풀・성과공유 행사 기반 장기 커뮤니티 형성

○ 주요 기능
- 문화 마케팅 지원
- 운영비・강사 지원
- 재능교류 코디네이션
- 지역문화 연계
- 프로그램 참여
- 기술・취미 교류
- 자아실현 및 스트레스 완화
- 동아리 자율 운영 참여

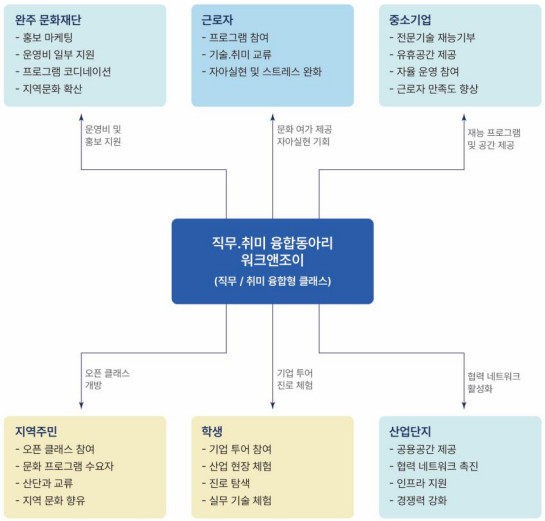
○ 산단 문화・여가 복지 재능교류 기반 운영 구조
- 완주 문화재단: 문화 마케팅 지원 / 재능교류 코디네이션 / 지역문화 연계
- 근로자: 프로그램 참여 / 기술・취미 교류 / 동아리 자율 운영
- 중소기업: 전문기술 제공 / 유휴공간 제공 / 직원 참여 독려 / 근로자 복지 강화
- 지역주민: 오픈 클래스 참여 / 지역 프로그램 수요 창출 / 교류 활성화
- 학생: 기업・직무 탐색 / 기술・직무 체험 / 커리어 학습 / 지역 기반 체험 활동

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

○ 공간·자원 활용 방안
- 산단 유휴시설(복지관·회의실·공장 일부 등)의 교육공간 전환
- 기업 보유 장비·공구 공유를 통한 실습 기반 확보
- 문화재단·지역 대학·전문가 연계 공동 운영
- 코디네이터 배치로 기획·홍보·운영관리 수행

< 핵심 이미지 >

비즈니스 시나리오



< 과제 개요 >

◈ **(과제목표)** 직무·취미 융합 기반 재능교류 프로그램 구축을 통해 산단 근로자의 문화·여가 접근성 향상과 자아실현형 복지모델 정착

◈ **(주요고객)** 산단 내 중소기업 근로자 / 청년·외국인 근로자 / 참여기업 / 지역주민 / 학생

◈ **(추진기간)** '26 파일럿 운영 → '27 본격 운영 → '28 확장 및 고도화

◈ **(소요예산)** ('26) 70백만원 / ('27) 80백만원 / ('28) 90백만원
* 유휴공간 조성, 클래스 운영, 프로그램 기획·홍보 포함

◈ **(추진내용)**
- 직무·취미 융합형 클래스 운영
- 산단 유휴공간 활용 동아리 구축·정례화
- 재능교류 기반 기술순환 모델 운영
- 연 1회 성과공유 행사 및 멘토풀 운영
- 온라인 기반 신청·운영 플랫폼 구축(확장형)

4 추진계획

□ 2차년도('26) 기반 구축 및 파일럿 단계

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 유휴공간 발굴・조성 / 참여기업・강사단 구성 / 클래스 커리큘럼 개발
- 2분기: 파일럿 동아리 3종 운영 / 참여자 모집 / 운영 매뉴얼 정비
- 3분기: 정기 워크숍 시범 운영 / 재능교류 프로그램 테스트
- 4분기: 파일럿 평가 / 운영 개선 / '27년 본운영 구조 확정

○ 정량목표
- 파일럿 동아리 3개 운영
- 참여기업 5곳 / 근로자 80명 참여
- 만족도 70% 이상 확보

□ 3차년도('27) 정례 운영 및 산단 확장 단계

○ 분기별 수행절차

- 1분기: 직무·취미 융합형 클래스 정식 오픈 / 동아리 확대
- 2분기: 기업 협업형 프로그램 도입 / 기술교환 프로젝트 운영
- 3분기: 지역 전문가·청년·외국인 참여 클래스 개설
- 4분기: 정례 운영체계 확립 / 성과공유 행사(워크앤조이 데이) 개최

○ 정량목표

- 정기 동아리 6개 운영
- 참여자 200명 확보
- 기업·지역 참여 협력 10건 이상

□ 4차년도('28) 고도화 및 산단 연계 확장 단계

○ 분기별 수행절차

- 1분기: 멘토풀 전면 확장 / 심화 클래스 도입
- 2분기: 산단 전체 기관·기업 대상 재능순환 모델 확장
- 3분기: 지역축제·문화행사 연계 / 오픈 클래스 운영
- 4분기: 운영성과 분석 / 지속운영 전략 및 타산단 확장 검토

○ 정량목표

- 정기 동아리 10개 운영
- 참여자 350명 이상
- 기술교류 프로젝트 연 10건 이상

□ 필요 자원 및 예산 개요

- 유휴공간 리모델링 및 다목적 스튜디오 조성
- 클래스 운영 장비(작업공구·디지털장비·교육기자재)
- 프로그램 기획·운영 인력(코디네이터)
- 홍보·참여 모집 시스템

< 연도별 주요 추진계획 및 소요예산 >

연도	주요 추진계획	소요 예산(백만원)
2차년도 (단기 '26년)	· 유휴공간 조성 · 파일럿 동아리 3종 운영 · 운영 매뉴얼 개발	· 공간조성비 : 30 · 파일럿 운영비 : 20 · 기획·홍보비 : 20
3차년도 (중기 '27년)	· 정기 동아리 운영 확대 · 기업 협업형 프로그램 도입 · 성과공유 행사 운영	· 운영비 : 30 · 기업협업 프로그램비 : 20 · 행사·홍보비 : 30
4차년도 (장기 '28년)	· 멘토풀 확장 · 산단 전역 기술순환 모델 운영 · 오픈 클래스 및 지역행사 연계	· 고도화 운영비 : 30 · 프로그램 확장비 : 30 · 성과평가·홍보비 : 30

5 기대효과

□ 근로자 · 기업 복지 향상

○ 근로자 문화 · 여가 접근성 개선

- 직무 · 취미 기반 자아실현 증대
- 교류 활성화에 따른 심리적 안정감 향상

□ 지역 · 산단 공동체 활성화

○ 산단-지역 연계 강화

- 지역 주민 · 학생 참여 확대
- 기술 · 문화 중심 산단 브랜드 가치 제고

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)		과제 운영 후(TO-BE)
· 문화·여가 프로그램 부족 · 교류 단절 및 공동체 약화	▶	· 직무·취미 기반 복지 체계 확립 · 산단-지역 연계 강화, 공동체 활성화

2025년 문화선도산단(완주산단) 1차년도 과제기획서	11

아이디어 명	산단 커리어 멘토링 센터, 의문당
핵심내용	세대순환 기반 직무·경력 멘토링 허브 구축

가 아이디어 요약표

추진배경
(산단현황)

○완주산단 고령 전문인력 증가, 청년 근로자 조기 이탈 지속
- 경력단절 은퇴자의 재투입 경로 미흡
- 신규 근로자 온보딩·진로 탐색 기회 부족

◈ (문제점) 인재 단절·경력 순환 부재로 인력 손실 지속
◈ (원인) 교육·멘토링·경력전환 체계 미비
◈ (니즈) 세대·직무 연계 기반의 지속가능한 커리어 지원 체계

추진목표
(개선방향)

○ 산단형 세대 연계 커리어 플랫폼 구축
- 청년-은퇴자 멘토링 체계화
- 직무 재교육·전환 프로그램 운영
- 인재 순환 및 신규 인력 적응 지원

주요내용

○ 세대 간 역량 교류 기반 멘토링 플랫폼
- 청년-은퇴자 직무 멘토링, 리턴 인턴십
- 직무·취미 결합형 교육, 대면·비대면 교육 병행
- 산단 내 재능 순환 구조 구축

추진계획

○'26년(기반 구축): 멘토풀 구성, 교육 프로그램 설계, 공간 확보
○'27년(본운영) 기업 혁력 연계 및 지역 인재 육성 구조 마련
○'28년(확장 및 지속화): 지속 운영체계 구축

기대효과

○신규 인력 적응 속도 개선, 지역 인재 순환
- 중장년 전문인력 활용도 제고, 청년 이탈 감소
- 산단 인력 안정성과 지역 고용 생태계 강화

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)	과제 운영 후(TO-BE)
• 단절된 인력 선발 구조 • 교육·멘토링 접근성 미흡 • 경력전환 정보 한정 • 신규 근로자 조기 이탈	• 세대순환형 역량 교류 체계 • 직무 기반 멘토링 정착 • 재교육·전환 프로그램 상시 운영 • 온보딩 강화·정착률 상승

나 아이디어 상세 기획서

(예상) **문화산단 연계사업**	*랜드마크 / 청년문화센터*	**과제분야**	*자아실현*
(예상) **담당/협업기관**	*완주군 경제정책과 / 완주군 문화역사과 / 문화융합협의체(인력양성분과) / 완주산단진흥회*		

1 추진배경

□ 완주산단 인력 구조 변화와 경력 순환 단절 지속

○ 완주산단은 고령 전문인력 증가와 신규 근로자 이탈이 병존함
- 경력 보유 은퇴자는 재투입 경로 부족
- 신규·청년 근로자는 진로 탐색 기회 제한

○ 교육·멘토링 접근성 부족으로 초기 적응 부담 증가
- 퇴근 후 이용 가능한 교육 공간 제한
- 온보딩 지연 및 조기 이탈 위험 확대

◈ **(문제점)** 고급 인력 유실과 신규 인력 조기 이탈 지속
◈ **(원인)** 교육·멘토링 체계 미흡 및 경력전환 지원 부재
◈ **(니즈)** 세대 간 역량 교류 기반의 지속가능한 커리어 지원 구조

2 추진목표

□ 산단형 세대순환 기반 커리어 지원 체계 구축

○ 청년-은퇴자 간 직무·경험 공유 기반 멘토링 체계화
- 멘토링·리턴 인턴십·직무학습을 결합한 온보딩 강화

○ 산단 인력의 경력 지속성과 재교육 기반 강화
- 경력전환·직무심화 학습을 통합한 재교육 구조 구축

◈ **(방향성)** 세대 연계 기반의 순환형 인재 육성 플랫폼 구축

3 주요내용

□ 세대순환 기반 산단형 커리어 멘토링 플랫폼 구축

○ 기존 정책과의 치별성

- 완주산단 특성(고령 전문인력 증가・청년 이탈)에 맞춘 세대 연계・직무 전환 통합 모델 부재
- 기존 직업훈련은 단기・개별 과정 위주
  * 세대 간 경험·기술 교류 구조 미흡
- 산단 내 접근 가능한 교육 공간・온보딩 체계 부족
  * 기업·근로자·지역의순환형 경력지원 체계필요

○ 서비스・프로그램 핵심가치

- 지식 순환성: 은퇴자 경험 공유 → 청년 성장 지원
- 접근성 강화: 퇴근 후 이용 가능한 산단 내 교육공간 확보
- 지속성 확보: 기업 협력 중심의 직무전환・재교육 체계
- 지역 연계성: 산단-지역대학-기관 간 경력지원 네트워크 구축성

○ 주요 기능

- 직무 멘토링: 청년-은퇴자 1:1 매칭, 직무별 그룹 멘토링
- 리턴 인턴십: 은퇴자・경력단절자의 단기 실무 복귀 체험
- 직무전환 교육: 산업기초-기술심화-업무연계 모듈 구성
- 직무・취미 융합 교육: 기술・취미 기반 프로젝트 클래스
- 온・오프라인 병행학습: 기업・근로자 상황 반영한 혼합형 과정
- 기업 연계형 현장학습: 기업 니즈 기반 단기 실무 체험 설계
- 경력관리 서비스: 개인 경력 기반 추천 프로그램 제공

○ 운영 구조

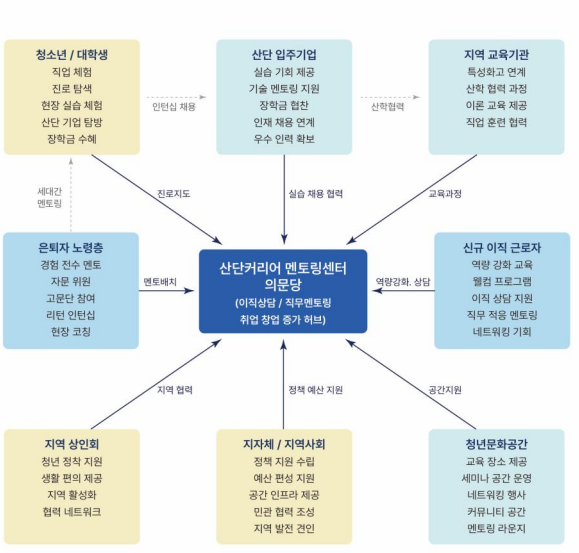
- 은퇴전문가풀 구성 → 직무 분석 → 멘토-멘티 매칭 → 직무 멘토링・리턴 인턴십 운영 → 교육・전환 프로그램 참여 → 기업 연계 현장학습 → 경력 데이터 축적・개선 → 재참여・순환

○ 공간·자원 활용 방안

- 산단 내 접근성 높은 유휴시설 리모델링
  퇴근 후 이용 가능한 교육·멘토링 공간 확보
  실습·강의·상담이 가능한 복합형 교육실 구성
- 운영 자원 연결 구조 마련
  은퇴 전문인력·지역대학·직업훈련기관-산단기업 연계
  기업 인재팀·산단협의회 중심의 현장 수요 반영
  전문강사·멘토풀 데이터베이스 구축
- 연계 서비스 확장
  산단 정보공유 플랫폼과 정보안내·예약 기능 연동
  재능기부형 동아리 프로그램과의 직무-취미 연계
  산단 게스트하우스·라운지와 실습·프로젝트 협업 가능

< 핵심 이미지 >

비즈니스 시나리오



< 과제 개요 >

◈ **(과제목표)** 세대순환 기반 직무·경력 지원 체계를 구축하여
산단 인력의 온보딩·재교육·경력전환을 지원하는 데 목적이 있음

◈ **(주요고객)** 산단 청년 근로자, 신규 입직자, 은퇴 전문인력, 중장년 경력단절자,
산단 내 중소기업, 지역대학·기관

◈ **(추진기간)** '26 기반 구축 → '27 본격 운영 → '28 확장 및 지속화

◈ **(소요예산)** ('26) 80백만원 / ('27) 100백만원 / ('28) 120백만원
* 교육공간 리모델링·멘토풀 구축·운영비 기준

◈ **(추진내용)**
、멘토풀 구성 및 직무 기반 매칭 운영
- 리턴 인턴십 및 직무전환 교육 운영
- 기업 협력 기반 현장 실습·프로젝트 운영
- 산단 내 교육 공간 구축 및 프로그램 상시화
- 경력·교육 데이터 기반 개인맞춤 추천 기능 도입

4 추진계획

□ 2차년도('26) 기반 구축

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 멘토풀 구성 / 직무 분류체계 설계 / 교육공간 확보
- 2분기:기본교육 모듈 개발 / 시범 멘토링 테스트 / 매칭체계 정비
- 3분기:파일럿 멘토링 운영(직무・진로 중심) / 데이터 수집
- 4분기:파일럿 평가 / 교육모듈 보완 / '27년 본운영 구조 확정

○ 정량목표
- 멘토풀 30명 구축
- 교육 모듈 6종 개발
- 초기 참여자 80명 확보
- 만족도 70% 이상

□ 3차년도('27) 본 운영

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 멘토링・리턴 인턴십 정식 운영 개시
- 2분기:기업 협력 기반 현장학습 프로그램 가동
- 3분기:직무전환・심화 교육 확대 / 교육-현장 연동 강화
- 4분기:성과 분석 / 참여기업 확대 / 운영체계 안정화

○ 정량목표
- 연간 참여자 200명 확보
- 협력기업 10개사 연계
- 현장학습 트랙 5종 운영
- 만족도 75% 이상

□ 4차년도('28) 확장 및 지속화

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 운영 매뉴얼 고도화 / 평가체계 정립
- 2분기:기업 복지・교육체계 연동 모델 도입
- 3분기:지역대학・기관 협업 프로그램 확장
- 4분기:경력데이터 기반 맞춤 추천 기능 적용 / 확장 검토

○ 정량목표
- 누적 이용자 350명 확보
- 협력기업 20개사 확대
- 재참여율 50% 이상
- 만족도 80% 이상

□ 필요 자원 및 예산 개요

○ 공간・설비 구축비 : 교육공간 리모델링 및 기본 장비 확보
○ 운영・시스템 비용 : 프로그램 운영비・매칭 플랫폼 유지
○ 인력・전문가 비용 : 멘토・강사・운영인력 활동비

< 연도별 주요 추진계획 및 소요예산 >

연도	주요 추진계획	소요 예산(백만원)
2차년도 (단기 '26년)	· 멘토풀 구성 및 직무 분류체계 설계 · 기본 교육모듈 개발·파일럿 운영 · 교육공간 리모델링 및 초기 운영 준비	· 공간조성비 : 30 · 파일럿 운영비 : 20 · 기획·홍보비 : 20
3차년도 (중기 '27년)	· 멘토링·리턴 인턴십 정식 운영 · 기업 협력 기반 현장학습 운영 · 직무전환·심화 교육 확대	· 운영·유지비 : 30 · 교육프로그램비 : 25 · 협력기업 연계비 : 20
4차년도 (장기 '28년)	· 운영고도화·평가체계 정립 · 지역기관 협력 확장 및 제도화 검토 · 경력데이터 기반 추천 기능 확대	· 서비스 고도화비 : 25 · 기관협력·프로그램비 : 25 · 데이터·플랫폼비 : 20

5 기대효과

□ 산단 인력 안정성과 근로자 정착 지원 강화

○ 멘토링·온보딩 기반의 신규 인력 적응도 향상
- 조기 이탈 감소 및 직무 이해도 향상
- 직무·진로 탐색 기회 확대로 정착 의지 강화

□ 지역 인재 순환 및 기업 경쟁력 제고

○ 세대 연계 기반의 기술·경험 순환 구조 구축
- 은퇴 전문인력 활용도 증대 및 현장 대응력 강화
- 기업 맞춤형 역량개발로 생산성 및 조직 안정성 향상

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)		과제 운영 후(TO-BE)
· 세대 간 기술·경험 단절 · 신규 인력 온보딩 미흡 · 경력전환 정보 부족 · 교육 접근성 낮음	▶	· 세대순환형 역량 교류 · 신규 인력 적응도 향상 · 경력전환 경로 체계화 · 산단 내 학습 접근성 강화

2025년 문화선도산단(완주산단) 1차년도 과제기획서	12

아이디어 명	산단 내 차량 자가 정비 센터, 셀프케어 가라지
핵심내용	산단 내 유휴부지를 활용한셀프 정비·세차 기반의 자율형 차량관리 서비스

가 아이디어 요약표

추진배경
(산단현황)

ㅇ완주산단 자차 출퇴근 근로자 비중 높음
- 산단 내 정비시설 부족
- 특정 시간대 방문 집중·대기 지속
- 외부 지역(전주 등) 이동에 시간·비용 부담 증가

◈ (문제점) 자차 이용 대비 정비·세차 인프라 부족
◈ (원인) 정비시설 수요 집중, 산단 내 설치 여건 제한
◈ (니즈) 가까운 곳에서 신속·저비용으로 이용 가능한 기본 정비·세차 서비스

추진목표
(개선방향)

ㅇ 산단 내 셀프 정비·세차 공간 구축을 통한 근로자 차량관리 편의성 향상
- 유휴부지 활용한 정비 베이 조성
- 소모품 공동구매·자판기 기반 비용 절감
- 초보자 지원을 위한 정비 멘토링 운영
- 정비시간 단축과 이동 부담 완화

주요내용

ㅇ 셀프 정비·세차 복합공간 운영
- 기본 정비 DIY 존, 공유 장비 비치, 소모품 자판기 운영
- 간단 점검·세차 병행 가능한 구조
- 정비 숙련자 참여형 멘토링 커뮤니티 구성
- 기존 정책 대비 자율관리형·저비용 기반 지원 모델

추진계획

ㅇ'26년(기반 구축): 유휴부지 조성, 정비 베이 설치, 시범운영
ㅇ'27년~'28년(확장 및 지속화): 세차·정비 클래스 운영, 멘토링 정례화
예약·대기관리 시스템 도입, 장비 확충

기대효과

ㅇ 근로자의 차량관리 비용·시간 부담 완화
- 외부 이동 감소, 대기시간 축소
- 안전한 운행 환경 조성
- 지역 교통·안전 문화 개선

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)	과제 운영 후(TO-BE)
• 산단 내 정비시설 부족 • 특정 시간대 대기 집중 ㅍ외부 지역 이동으로 시간·비용 부담	• 셀프 정비·세차 접근성 확보 • 소모품 공동구매로 비용 절감 • 예약·DIY 기반 자율관리 정착

나 아이디어 상세 기획서

(예상) **문화산단 연계사업**	*랜드마크 / 청년문화센터*	**과제분야**	*생활·업무·편의*
(예상) **담당/협업기관**	*완주산업단지사무소 / 완주군 경제정책과 / 문화융합협의체(교통분과) / 완주산단진흥회*		

1 추진배경

□ 완주산단 자차 출퇴근 중심 구조로 인한 차량 관리 수요 증가

○ 산단 근로자의 자차 이용 비중 높음
- 산업단지 내 정비시설 부족으로 특정 시간대 대기 집중
- 외부 지역 정비소 이용 증가 → 이동 비용·시간 부담 확대
- 출퇴근 차량 관리가 일상적 불편요인으로 지속됨

◈ **(문제점)** 정비·세차 인프라 부족으로 차량관리 접근성 저하
◈ **(원인)** 정비시설 공급 제한, 방문 시간 집중, 산단 내 유휴공간 활용 미흡
◈ **(니즈)** 가까운 곳에서 기본 정비·세차를 즉시 해결할 수 있는 자율형 관리 서비스

2 추진목표

□ 산단 내 근로자의 차량관리 접근성 개선 및 비용·시간 부담 완화

○ 유휴부지를 활용한 셀프 정비·세차 공간 구축
- 기본 정비·세차가 가능한 자율형 시설 조성
- 소모품 원가 공급과 예약 기반 운영으로 대기시간 감소
- 근로자 중심의 실용적·지속 가능한 차량관리 지원 모델 마련

◈ **(방향성)** 세자율정비 기반의 저비용·근접형 차량관리 체계 구축

3 주요내용

□ 산단 내 셀프 정비·세차 기반 차량관리 지원 모델 구축

○ 기존 정책과의 치별성
- 산단 내 차량관리 지원서비스 부재
- 정비·세차 기능을 근로자 자율 이용 형태로 통합한 모델 부재
- 외부 정비소 의존 구조 → 산단 내부 자율관리 체계로 전환
- 정비 기반·세차 기반·공유장비 기반의 복합 운영 방식 제시

○ 서비스·프로그램 핵심가치
- 접근성: 산단 내부에서 즉시 이용 가능한 근접형 시설
- 실용성: 기본 정비·세차 중심의 최소 기능 구성
- 절감성: 소모품 공동구매·원가 공급으로 비용 절감
- 안전성: 기본 점검을 통한 차량 상태관리 개선
- 자율성: 시간 제약 없는 셀프 이용 방식

○ 주요 기능
- 셀프 정비 베이 운영
  · 작업 공간·보관함·공유 공구 제공 / 기본 정비 장비
- 소모품 공급 기능
  · 정품 소모품 자판기 운영
  · 공동구매 기반 원가 공급
- 셀프 세차 기능
- 휴게·대기 기능
- 정비 멘토링 기능
  · 숙련자 참여형 멘토링 운영
  · 초보자 대상 기본 정비 안내
- 예약·대기 관리 기능('27~)
  · 장비·정비 베이 예약
  · 단순 대기시간 표시

○ 운영 구조

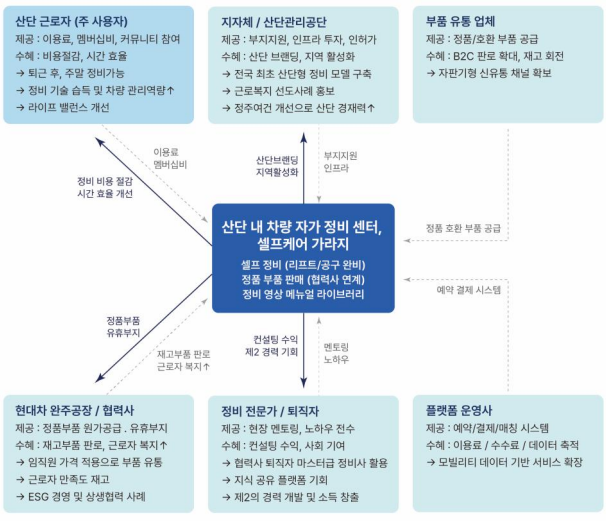
- 산단 유휴부지 확보 → 정비·세차 베이 설치 → 소모품 공급체계 구축 → 셀프 정비·세차 운영 → 멘토링 운영 → 예약·대기 시스템 도입 → 비용·시간 절감 → 안전성 개선 → 지속 운영 모델 구축
- 산단 내부 자율정비 흐름을 중심으로 한 단순 구조 유지

○ 공간·자원 활용 방안

- 공간 및 장비
  - 산단 내 유휴부지 활용(소규모 단일동 기반)
  - 정비 베이·세차 베이·휴게 공간 분리 구성
  - 기본 공구·소모품 자판기·간단 세척 장비
  - 안전장비(장갑·보안경·경고등) 비치
- 운영 및 협력
  - 근로자 자율 이용 중심
  - 관리 인력 최소 운영(시설점검·정비용품 관리)
  - 정비업체·부품사·지역 상점과 협력한 소모품 공급
  - 산단 내 숙련 근로자 참여 기반 멘토링 운영

< 핵심 이미지 >

비즈니스 시나리오



< 과제 개요 >

◈ **(과제목표)** 산단 내 기본 정비·세차 서비스를 제공해 차량관리 접근성을 개선하고 비용·시간 부담을 낮추는 데 목적이 있음

◈ **(주요고객)** 산단 자차 출퇴근 근로자, 숙련·초보 정비 이용자

◈ **(추진기간)** '26 파일럿 운영 → '27 본격 운영 → '28 확장 및 지속화

◈ **(소요예산)** ('26) 80백만원 / ('27) 100백만원 / ('28) 70백만원

◈ **(추진내용)**
、셀프 정비·세차 베이 구축

- 정비 멘토링·기초 점검 프로그램 운영
- 예약·대기 관리 시스템 도입(확장형)
- 시설 운영체계 간소화 및 관리 프로세스 정비

4 추진계획

□ 2차년도('26) 기반 구축

○ 분기별 수행절차
- 1분기: 유휴부지 선정, 정비·세차 베이 설계, 장비 목록 확정
- 2분기: 시설 리모델링, 기본 장비 설치, 소모품 공급처 협의
- 3분기: 시범 운영(근로자 50~80명 대상), 안전 점검 매뉴얼 정비
- 4분기: 시범 결과 분석, 장비 보완, 운영 매뉴얼 확정

○ 정량목표
- 정비 베이 2~3개, 세차 베이 1개 설치
- 시범 이용자 50~80명
- 만족도 65% 이상

□ 3차년도('27) 본격 운영

○ 분기별 수행절차

- 1분기: 셀프 정비·세차 본운영 시작, 예약 기능 도입
- 2분기: 소모품 공동구매 프로그램 운영, 멘토링 정례화
- 3분기: 장비 추가 설치(정비공구·안전장비), 이용자 교육 진행
- 4분기: 운영 데이터 분석, 운영시간·시설 구성 조정

○ 정량목표

- 월 이용자 200명 이상
- 공동구매 참여율 30% 이상
- 장비 가동률 70% 이상

□ 4차년도('28) 확장 및 지속화

○ 분기별 수행절차

- 1분기: 예약·대기관리 시스템 고도화
- 2분기: 정비 클래스 운영, 안전 점검 주간 행사 기획
- 3분기: 세차 장비 보완, 소모품 품목 확대
- 4분기: 장기 운영 모델 검토, 타 산단 확장성 분석

○ 정량목표

- 월 이용자 300명 이상
- 재이용률 60% 이상
- 소모품 품목 20종 이상

□ 필요 자원 및 예산 개요

○ 공간 조성비: 정비·세차 베이 설치

- 장비 구축비: 공유 공구·소모품 자판기·안전 장비
- 운영 인력비: 시설관리·기초 교육·멘토링 지원
- 홍보·운영비: 이용 안내, 예약 시스템 운영

< 연도별 주요 추진계획 및 소요예산 >

연도	주요 추진계획	소요 예산(백만원)
2차년도 (단기 '26년)	· 정비·세차 베이 구축 · 장비 설치·시범 운영 · 운영 매뉴얼 수립	· 공간조성비: 30 · 장비 설치비: 25 · 홍보·운영비: 25
3차년도 (중기 '27년)	· 본운영 시작 · 공동구매·멘토링 운영 · 예약 기능 도입	· 운영비: 55 · 장비 보완비: 25 · 프로그램비: 20
4차년도 (장기 '28년)	· 고도화 운영 · 클래스 운영·장비 보완 · 확장성 검토	· 교육·프로그램비 30 · 장비 보완비 20 · 홍보·운영비 20

5 기대효과

□ 차량관리 편의성 향상

○ 시간·비용 절감
- 산단 내부 이용으로 이동 부담 감소
- 소모품 원가 공급으로 비용 절감

○ 기본 정비 접근성 개선
- 기초 점검 활성화로 사고 예방
- 자율관리 기반의 안전 습관 형성

< 과제 반영 전·후 비교(안) >

과제 운영 전(AS-IS)		과제 운영 후(TO-BE)
· 산단 정비시설 부족 · 특정 시간대 대기 · 외부 정비소 의존 · 기초점검 이용 저조	▶	· 산단 내 즉시 정비 · 예약 기반 혼잡 완화 · 이동·비용 부담 완화 · 기본 점검 활성화