



2026 산업단지 정책 해커톤 '교통/이동'

붕어빵

붕~하고 달려가서 어떤 산단의
문제도 빵%로 만들겠습니다.



2026 산업단지 정책 해커톤 '교통/이동'

온통(On-通)이음 정류장

버스 정류장을 경험 플랫폼으로

기다림이 아닌 경험이 시작되는 공간
산업단지와 지역을 연결하는 새로운 게이트웨이



소통정보
플랫폼



복합
경험 공간



산업단지
게이트웨이





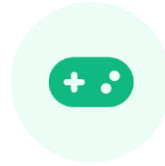
컨셉 방향



CORE 01

소통정보 플랫폼

- ✓ 이용자 간 소통 촉진
- ✓ 체험형 콘텐츠 제공
- ✓ 실시간 정보 전달



CORE 02

복합 경험 공간

- ✓ 게임 및 미션 참여
- ✓ 지역 문화 체험 연계
- ✓ 참여형 보상 시스템 운영



CORE 03

산업단지 게이트웨이

- ✓ 입주 기업 및 채용 정보
- ✓ 지역 커뮤니티 행사 안내
- ✓ 산업단지 지역 홍보

산단지역 정류장

막연한 기다림, 버려지는 시간



산단지역 정류장

막연한 기다림, 버려지는 시간



산단지역 정류장

막연한 기다림, 버려지는 시간



833 ← 835 → 837

성민초등학교 < 중앙공원 > 현대자동차

산단지역 정류장

막연한 기다림, 버려지는 시간



산단지역 정류장

막연한 기다림, 버려지는 시간



회



현재 문제점 (AS-IS)



기다림 = 지루함

비생산적 대기 시간

- 실시간 정보 부족으로 **도착 시간 예측 불가**
- 대기 시간 **활용 콘텐츠** 부재로 체감 시간이 길어짐
- 지역 **행사 및 문화 정보** 제공 미흡



기다림 = 불안

노선 및 지역 안내 미흡

- 버스 **호출 기능 부재**로 운전자가 승객 인지 어려움
- 버스를 **놓칠까 하는 불안감**이 지속적으로 발생
- 정류장을 **떠나기 어려운 상황** 발생



단순 대기 공간

공간 가치 저평가

- 정류장이 단순히 **버스 기다리는 공간**으로만 활용
- 공간의 **가치가 저평가**되고 활용도 낮음
- 커뮤니티 **소통 기능 부재**



정보 단절 및 이용 장벽

정보 접근성 한계

- 실시간 **정보 확인 채널** 부족
- 특히 **외국인 이용자**의 경우 노선 정보 부족
- 다국어 **지원이 제한적**임



해결 방안 (TO-BE)



기다림이 경험이 되는 공간

- ✓ 지역 행사/전시/공연 등 문화 정보 제공
- ✓ 미니 미술관과 같이 사전 체험 공간 연출
- ✓ QR 코드로 행사장 이동 정보 제공



연결 기반 안심 이동 환경

- ✓ 버스 호출 기능으로 운전자-승객 간 연결
- ✓ 탑승 상태 및 위치 정보 가시화
- ✓ 안전한 탑승을 지켜주는 비상벨 버튼



지역과 사람간 연결 채널

- ✓ 산단 근로자 창작 작품 및 공연 홍보
- ✓ 산단 커뮤니티 활동 참여 동기부여
- ✓ 게임 및 미션 수행 인터랙티브 콘텐츠



산단의 관문 게이트웨이

- ✓ 로컬 기업 홍보 및 제품 광고 공간
- ✓ 산업단지 및 정류장 로컬 정보 제공
- ✓ 외국인 근로자를 위한 다국어 정보 제공

기다림이 경험이 되는 공간

미니 미술관과 같이 사전 체험 공간 연출



연결 기반 안심 이동 환경

✓ 버스 호출 기능으로 운전자-승객 간 연결



승차 의사 명확화



안전한 탑승 대기



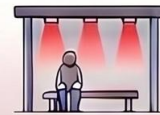
정류소 이용 편의성 향상

연결 기반 안심 이동 환경

✓ 안전한 탑승을 지켜주는 비상벨 버튼



비상 상황 알림



안전한 긴급 대기

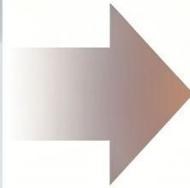


정류소 보안 강화



지역과 사람간 연결 채널

✓ 산단 근로자 창작 작품 및 공연 홍보



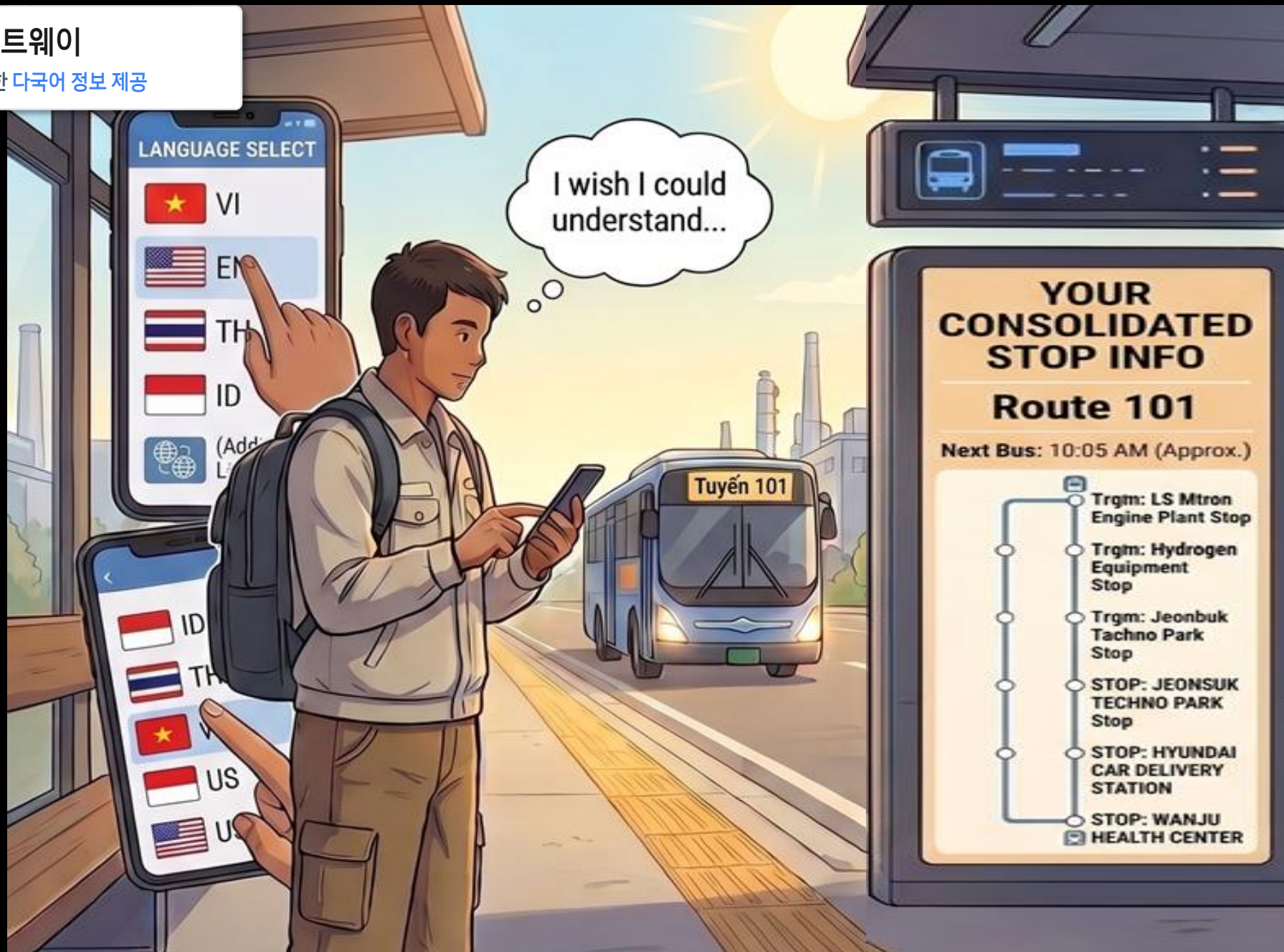
산단의 관문 게이트웨이

로컬 기업 홍보 및 제품 광고 공간



산단의 관문 게이트웨이

외국인 근로자를 위한 다국어 정보 제공





적용 기술



QR 기반 정보 접근

즉시 접근, 다국어 지원

- ✓ QR 코드 스캔으로 지역 정보 즉시 접근
- ✓ 행사, 문화, 기업 정보 제공
- ✓ 스마트폰 연동 간편 이용
- ✓ 외국인 대상 다국어 정보 제공



인터랙션 시스템

터치스크린, 게임, 이벤트

- ✓ 터치스크린 기반 체험형 콘텐츠
- ✓ 게임, 미션, 이벤트 참여 시스템
- ✓ 실시간 버스 도착 정보 디스플레이
- ✓ 사용자 참여 유도 인터페이스



데이터 수집 분석

행동 패턴, 선호도, 통계

- ✓ 이용자 행동 패턴 데이터 수집
- ✓ 콘텐츠 선호도 분석
- ✓ 버스 이용 통계 분석
- ✓ 데이터 기반 운영 최적화



새로운 사용자 경험 흐름

정류장 도착

- ✓ 디지털 디스플레이 확인
- ✓ 실시간 버스 도착 정보 파악
- ✓ QR 코드 및 인터랙션 시스템 인지

콘텐츠 참여

- ✓ 게임, 미션, 이벤트 체험형 콘텐츠
- ✓ 터치스크린을 통한 인터랙션
- ✓ 대기 시간을 즐거운 경험으로 전환

정보 확인

- ✓ 지역 행사 및 문화 정보 확인
- ✓ 산업단지 기업 정보 탐색
- 실시간 버스 위치 및 도착 확인

보상 획득

- ✓ 콘텐츠 참여를 통한 포인트 적립
- ✓ 미션 완료 시 보상 제공
- ✓ 지역 상점 할인 쿠폰 혜택

버스 탑승

- ✓ 버스 호출 버튼으로 안전한 탑승
- ✓ 버스 지나침 문제 해결
- ✓ 만족스러운 대기 경험 완료



기대 효과

1. 믿을 수 있는 안전한 탑승 환경, 맞춤형 정보 제공으로 이용자 스트레스 감소
2. 정류장과 이용자 상호작용 데이터로 대중교통 운영 효율 및 생태계 개선
3. 근로자 여가 및 문화 접근성을 높이고 참여 유도를 통한 삶의 질 향상
4. QR 코드 및 LED 라이팅 등 검증된 기술 활용으로 운영 현실성 확보
5. 지역 산업단지 및 기업 홍보 효과를 강화하고 지역 경제 활성화 기여
6. 기업 광고 수익 기반의 운영 자원 확보로 자립형 정류장 시스템 구축



확장 전략



기업 브랜드명 정류장

- ✔ 일정 기간 정류장 이름을 **기업 브랜드명으로 운영** (N라면 정류장)
- ✔ **복수의 정류장 또는 노선**을 기업 브랜드화
- ✔ **기업 스폰서 확보**로 광고 수입 높임



팝업 스토어 정류장

- ✔ 신제품 홍보를 위한 **디지털 팝업 스토어**로 활용
- ✔ **초기 시범 운영**으로 효과 검증
- ✔ **성과 측정** 및 데이터 분석



스마트 플랫폼화

- ✔ 스마트시티 인프라화 및 **개인화 서비스 및 경험 고도화**
- ✔ 지역 상권 연계, 20 구축 등 **지역 활성화 허브** 역할 강화
- ✔ **모빌리티, 문화, 상업 데이터**를 통합한 플랫폼 운영



데이터 기반 운영

- ✔ 정류장 상호 **인터랙션 기술 기반 정보 수집**
- ✔ 탑승자 데이터 기반 **지자체 및 기업 성과 분석**
- ✔ 데이터 **판매 수입 확보**



에필로그

나와 산단을 잇는 새로운 경험의 시작

온통(On-通)이음 정류장

경험과 정보가 흐르는 스마트 플랫폼, '온통이음'
기다림이 설레는 경험으로, 산단의 관문이 열린다

서비스디자이너, 퍼실리테이터 : 최승환 마크로밀엠브레인 상무

비주얼라이터 : 박지은

창원 김기남

구미 김석준

완주 양지희

완주 이건웅

구미 이유빈

구미 조하연

산업부 황상윤 사무관