

A graphic of several blue, glossy, interlocking rings or puzzle pieces arranged in a circular pattern around the central text.

# 함께 만드는 더 나은 아이디어





# 산업단지 정책 해커톤

# 목차

## 1. 산업단지 정책 해커톤 004

---

- 왜 산업단지 정책 해커톤을 진행하였는가?

## 2. 연계 사업 개요 006

---

- 산업단지의 역사
- 문화선도산업단지 조성 사업
- 청년디자인리빙랩

## 3. 프로그램 개요 012

---

- 산업단지 정책 해커톤 개요
- 산업단지 정책 해커톤 대주제
  - 2025년도 청년디자인리빙랩 1차년도 도출 주요 과제 38개
- 팀 구성
- 해커톤 기획의도
  - 해커톤에 적용된 서비스디자인 프로세스
- 해커톤 운영흐름도

## 4. 세부 프로그램 027

---

- 이해하기
- 세션 1 아이디어 도출
- 세션 2 아이디어 확산
- 세션 3 아이디어 구체화
- 세션 4 컨셉 구체화
  - 산업단지 정책 해커톤 성과발표
  - 인사말씀

## 5. 팀별 결과물

65

- #안전/환경
  - 양산단 : 산업단지의 밤을 밝히는 상생형 등대 '산단지기'
  - 산당해 : 비움으로 만드는 안전, 산단의 내일을 채우는 '공장 비워드림'
- #문화/여가
  - 청심환 : 일터에서 삶터로, 산단의 심장을 다시 뛰게 하는 '산단 한마당'
  - 산단에 산당 : 일상이 퀘스트가 되는 곳, 청년 근로자를 위한 '산단파크'
- #교통/이동
  - 봉어빵 : 기다림이 경험이 되는 공간, '온통(On-通)이음' 정류장
  - 시브릿지 : 산단의 밤을 기회로 바꾸는 빛의 가로지름, 시브릿지(C-bridge)
- #생활/편의
  - LAB소디 : 일과 삶의 빈틈을 채우는 생활·행정 대행 플랫폼, '맡겨줘, 부르미!'
  - 창구완나예 : 반려동물과 함께 출근하는 일상, 마음까지 케어하는 '산단 돌봄 서비스'
- #자기계발
  - 잘 산단 말이야 : AI 시대의 생존 전략, 사람과 기술을 잇는 '기술교환 플랫폼'
  - 케더산 : 자부심을 더하고 편견을 빼다, K-산단의 새로운 이름 '썸단'

## 6. 후기 설문 결과

107

## 7. 참가자 릴레이 인터뷰

121

- 총괄진행자
- 일반 참가자
- 서비스디자이너(퍼실리테이터) 및 비주얼라이터
- 이해관계자 및 운영진

## 8. 아이디어 시트 모음

243



## 왜 산업단지 정책 해커톤을 진행하였는가?

### 낯선 사람들이 팀이 되기까지

행사의 시작에는 특별한 배경이 있었습니다. 지난 2026년 1월 22일, 산업통상부 장관이 완주 간담회에서 한 청년의 제안을 직접 들었고, 해커톤은 그 약속을 실행하는 자리였습니다. 현장의 목소리가 정책의 출발점이 되는 드문 사례였습니다.

이번 해커톤은 일반적인 해커톤과 달리, 정책 수요자와 정책 담당자, 이해관계자가 한 팀이 되어 '현장의 소리와 진솔한 이야기 속에서 진짜 문제를 공감하고 틀에 박힌 아이디어 내기가 아닌 문제를 창의적으로 풀어내는 서비스디자인 방법'을 활용하여 현장에 기반한 정책 아이디어를 만드는 행사로 기획되었습니다.

또 이번 해커톤이 특이했던 점은 이례적으로 이틀간 모든 일정에 10개 팀에 산업통상부 사무관이 한 명씩 팀원으로서 참여했다는 점입니다. 다음날 해외 순방 일정이 있었는데도 리조트에 방문해서 결과를 모두 꼼꼼히 살펴보고 격려의 말을 남겼던 산업통상부 김정관 장관의 특별한 관심이 있었기에 가능한 일이었을 것입니다.

전체 프로그램의 총괄 기획과 현장 진행은 김경진 엑스플로어 대표가 맡았습니다. 각 팀마다 전문 서비스디자이너인 퍼실리테이터(아이디어 촉진 및 개발 리딩)와 비주얼라이터(아이디어를 시각화하는 전문가)가 한 명씩 배정되었습니다. 김 대표와 각 팀의 퍼실리테이터, 비주얼라이터는 해커톤에 앞서 세 차례 사전 모임을 열고 진행 방식과 역할 분담, 아이디어 도출 흐름을 함께 고안하고 보완했습니다. 참가자들이 흩어진 경험과 불안을 막연한 의견으로 남기지 않고, 수요자 요구의 발견에서 문제정의, 아이디어 발산과 구체화로 이어갈 수 있었던 것은 이들이 미리 서비스디자이너의 구조를 단단히 짜두었기 때문입니다. 행사 내내 카메라를 든 사람들이 돌아다녔습니다. 토론에 집중하는 순간, 팀원과 머리를 맞대는 순간, 발표 직전 긴장한 표정까지 렌즈가 따라붙었습니다.



## 연계 사업 개요

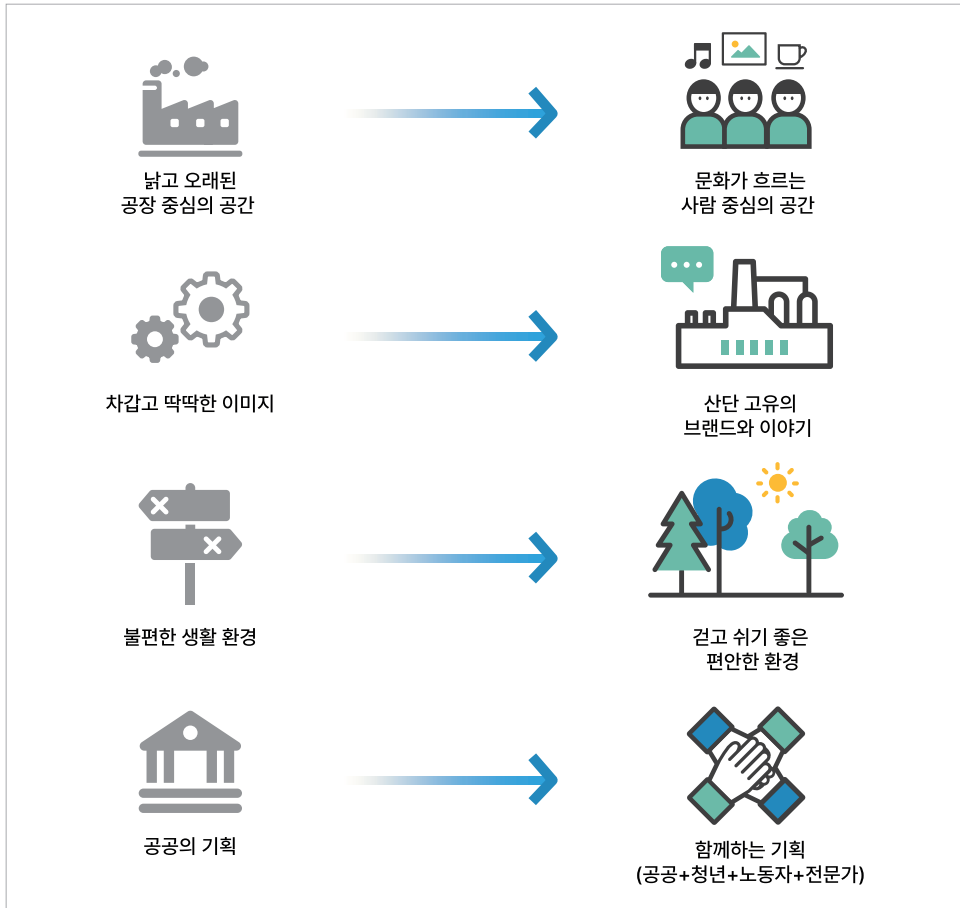
### 산업단지의 역사

산업단지는 우리나라 산업화 과정에서 중요한 역할을 해왔습니다. 1967년 구로국가산업단지를 시작으로, 산업단지는 물건을 효율적으로 생산하고 유통하기 위한 공간으로 조성되어 왔습니다. 공장과 기반 시설을 중심으로 한 산업단지는 오랫동안 국가 성장과 지역 경제를 떠받치는 거점이었습니다.

그러나 시간이 흐르며 산업단지는 점차 삶의 영역과 분리되었습니다. 낮에는 사람이 몰리지만 밤에는 불이 꺼지는 공간이 되고, 청년에게는 일할 곳이 있지만 머물 이유는 부족한 곳이 되기도 했습니다. 이제 산업단지를 단순한 일터가 아니라, 사람이 살아가는 공간으로 바라보려고 합니다. 산업단지가 다시 일과 생활, 여가와 관계가 함께 어우러지는 공간이 되려면 어떤 변화가 필요할까요?



## [문화선도산업단지 조성 사업을 통한 산업단지의 변화]



### 문화선도산업단지 조성 사업

문화선도산업단지 조성 사업은 이러한 문제의식에서 출발했습니다. 산업단지를 '생산의 공간'에서 '사람이 머무는 공간'으로 다시 바라보고, 새로운 방식으로 접근하는 것입니다. 이 사업은 산업통상부, 국토교통부, 문화체육관광부가 공동으로 추진하는 사업으로, 산업·공간·문화를 함께 연결해 변화의 기반을 마련하고자 합니다.

그동안 낡고 오래된 산업단지를 개선하려는 노력은 계속되어 왔지만 청년과 노동자가 일상에서 체감하는 변화는 충분하지 않았습니다. 삶의 변화는 시설 일부를 정비하는 것만으로 이루어지지 않기 때문입니다.

이 사업은 산업단지에서 하루를 보내는 사람들의 일상에서 출발합니다. 산업단지에서 누릴 수 있는 생활, 문화, 정주공간을 재창조하고 산업단지 어디에서나 즐길 수 있는 프로그램을 만들어냅니다. 문화와 디자인을 통해 산업단지 경관을 다시 바라보고, 사람의 경험을 중심에 두어 변화를 만들어 갑니다. 이제 산업단지는 더 이상 일만 하는 곳이 아니라, 삶을 살아갈 수 있는 공간으로 자리 잡게 될 것입니다.



## 청년디자인리빙랩이란?

# 청년 디자인리빙랩

문화선도산업단지 조성 사업의 일환으로 추진되는 청년디자인리빙랩은 산업단지를 새롭게 바라보고, 현장에서 필요한 변화를 직접 실험해 보기 위한 참여형 정책 사업입니다. 기존 산업단지 정책은 시설(하드웨어) 중심으로 추진되어 왔으나, 실제 이용자인 청년과 시민의 경험은 충분히 반영되기 어려웠습니다. 청년디자인리빙랩은 이러한 한계를 보완하기 위해 산업단지에서 일하고 생활하는 사람들의 일상에 귀 기울이며, 필요한 변화를 함께 모색하는 것에서 출발합니다.

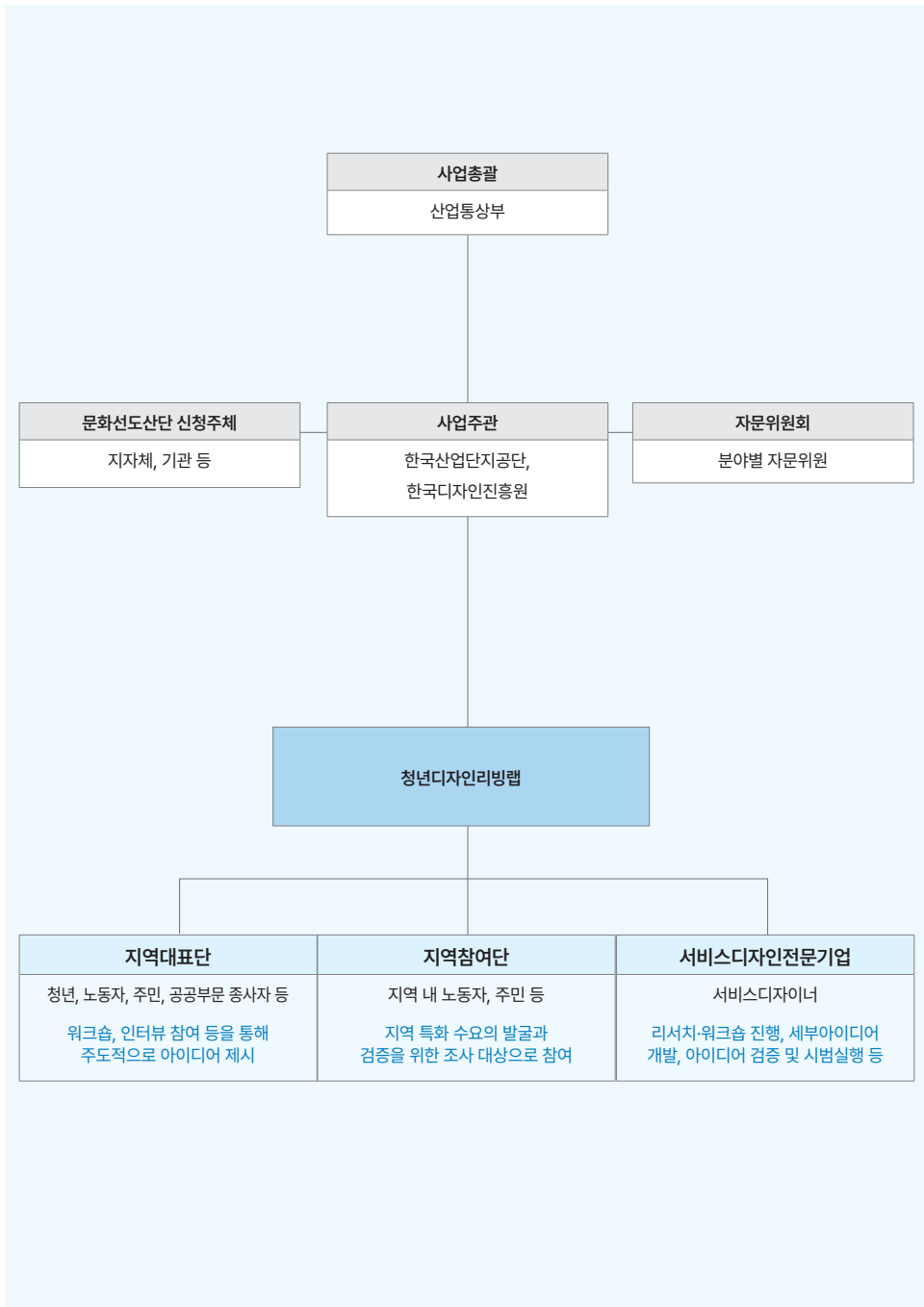
청년디자인리빙랩은 정책을 추진하는 기관과 산업단지 현장의 다양한 주체들이 협력해 운영됩니다. 청년, 노동자, 주민, 지자체 관계자, 전문가 등이 함께 참여하여 자신의 경험을 바탕으로 문제를 제기하고 아이디어를 제안하며, 산업단지의 환경과 일상을 다양한 시선으로 다시 바라봅니다.

이 사업은 단기 성과보다 지속적인 변화를 목표로 하는 4개년 중장기 정책 실험 사업입니다. 2025년 구미·완주·창원 3개 산업단지를 대상으로 시작되었으며, 운영 과정에서 축적된 경험과 성과를 바탕으로 2030년까지 총 10개의 문화선도산업단지로 확대할 예정입니다. 현장에서 검증된 결과를 차근차근 축적해 다른 산업단지로 확산해 나가는 방식을 지향합니다.



## [한눈에 보는 청년디자인리빙랩]

청년을 중심으로 산업단지를 이용하는 사람들이 기획 과정에 직접 참여해,  
현장에서 실제로 필요한 변화가 무엇인지 확인하고 서비스 모델을 발굴합니다.





# 프로그램 개요



## 산업단지 정책 해커톤 개요

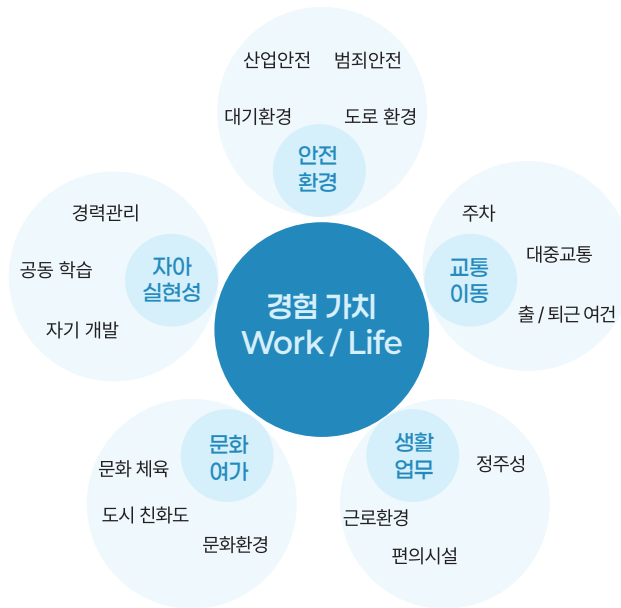
|      |                                                 |
|------|-------------------------------------------------|
| 행사명  | 산업단지 정책 해커톤                                     |
| 일시   | 2026. 4. 17(금)-18(토), 1박 2일 진행                  |
| 장소   | 스플라스 리솜 (충남 예산군 덕산면)                            |
| 참가자  | 총 115명 (산단참가자 55명, 전문가 20명, 공무원 10명, 이해관계자 30명) |
| 주요내용 | 청년이 찾는 활력 넘치는 산업단지 조성을 위한 아이디어 발굴               |

## 프로그램

|             |               |                     |
|-------------|---------------|---------------------|
| 4.17<br>금요일 | 10:30 - 11:00 | 등록                  |
|             | 11:00 - 12:00 | 강의 및 팀빌딩            |
|             | 12:00 - 13:00 | 중식                  |
|             | 13:00 - 13:20 | 개회식                 |
|             | 13:20 - 15:00 | 해커톤 세션 1   아이디어 도출  |
|             | 15:00 - 17:00 | 해커톤 세션 2   아이디어 확산  |
|             | 17:00 - 18:30 | 석식                  |
|             | 18:30 - 19:00 | 팀빌딩                 |
|             | 19:00 - 22:00 | 해커톤 세션 3   아이디어 구체화 |
| 4.18<br>토요일 | 09:00 - 12:00 | 해커톤 세션 4   발표자료 제작  |
|             | 12:00 - 13:00 | 중식                  |
|             | 13:00 - 14:00 | 팀별 성과공유 발표 준비       |
|             | 14:00 - 15:25 | 팀별 성과공유 발표 및 심사     |
|             | 15:25 - 15:35 | 휴식                  |
|             | 15:35 - 15:50 | 심사총평 및 마무리 말씀       |
|             | 15:50 - 16:05 | 시상                  |
|             | 16:05 - 16:10 | 단체 사진촬영 및 폐회        |

## 산업단지 정책 해커톤 대주제

2015년 산업단지 서비스디자인 적용 패키지 모델(창원) 아래 기초 조사를 기반으로 대주제를 선정



### 01 안전·환경 (쾌적하고 안전한 산단 조성)

산업단지의 낡은 이미지를 벗고, 보행 안전과 녹지 환경을 개선하는 과제

### 02 문화·여가 등 정주여건 개선 (일상의 즐거움과 휴식)

산단 내 퇴근 후 또는 휴식시간에 즐길 수 있는 문화 콘텐츠와 편의 시설 구축

### 03 교통·이동 개선 (접근성 및 편의성 증대)

고질적인 교통 체증과 이동 불편을 해소하기 위한 하드웨어 및 소프트웨어 서비스

### 04 생활·업무 편의 개선 (일상생활과 업무의 효율·편의 향상)

산단 내 주거, 복지, 의료 등 생활편의와 문서수발, 작업용품 조달 등 업무편의 향상 과제

### 05 근로자 자기개발 기회 제공 (성장과 혁신 마인드셋)

업무 역량 강화, 자산 관리, 커리어 코칭 등 노동자의 개인적 성장을 돕는 프로그램



## 2025년도 청년디자인리빙랩 1차년도 도출 주요 과제 38개

### 안전·환경 (쾌적하고 안전한 산단 조성)

산업단지의 낡은 이미지를 벗고, 보행 안전과 녹지 환경을 개선하는 과제

|                           |                          |
|---------------------------|--------------------------|
| 반응하는 길 '툄-업 워크 플레이스'      | 센서 활용 반응형 보행로 조성         |
| 나를 쉬게 하는 '힐링 카펫'          | 자연 속 명상, 요가 등 회복 프로그램    |
| 산업단지 안전로드 프로젝트            | 불법 주정차 해소 및 보행 인프라 개선    |
| 반려 가로수 Zone               | 시민 참여형 도시 녹지 관리 및 브랜드 구축 |
| 녹지 워케이션                   | 산단 내 자연 속 몰입형 업무 환경 조성   |
| 산단 Culture Facade Project | 미디어 월을 통한 경관 개선 및 아카이빙   |

### 문화·여가 등 정주여건 개선 (일상의 즐거움과 휴식)

산단 내 퇴근 후 또는 휴식시간에 즐길 수 있는 문화 콘텐츠와 편의 시설 구축

|                              |                          |
|------------------------------|--------------------------|
| 씨앗부터 밥상까지 '인도어 팜'            | 실내 온실형 경작 및 요리 체험 공간     |
| 청년 문화 거점 '라이프스타일 도서관'        | 주민 교류 및 통합 문화 경험 공간      |
| 기계의 숨결이 놀이가 되다 '리사이클 창작 놀이터' | 산업 부산물을 활용한 놀이 구조물       |
| 주차 연계 체류형 놀이공간 '멀티그라지 아지트'   | 자동차 문화 및 RC카 경기 등        |
| 10분 내 마이크로 틈새 문화 Zone        | 짧은 휴식 시간용 음악·미술 체험       |
| 산단청년 살롱                      | 기숙사 거주 청년들의 관계 회복 및 커뮤니티 |

### 교통·이동 개선 (접근성 및 편의성 증대)

고질적인 교통 체증과 이동 불편을 해소하기 위한 하드웨어 및 소프트웨어 서비스

|                             |                          |
|-----------------------------|--------------------------|
| 문화를 연결하는 수소 셔틀버스 '산단루프'     | 산단 내 거점 연결 및 교통 혼잡 완화    |
| 산단 게스트하우스·라운지 '인더-스테이'      | 숙박 부족 해결 및 주민 운영 라운지     |
| 산단 생활문화 가이드 '산단포켓'          | 생활 정보 및 교통 정보 통합 플랫폼     |
| 산단 문화지도 서비스                 | 공간, 명소, 안전 정보를 담은 디지털 지도 |
| 산단 내 차량 자가 정비 센터 '셀프케어 가라지' | 노동자용 공동 셀프 정비 서비스        |
| 산단 큐레이션 허브                  | 분산된 문화 및 이동 정보를 맞춤형으로 제공 |

### 생활·업무편의 개선 (일상생활과 업무의 효율·편의 향상)

산단 내 주거, 복지, 의료 등 생활편의와 문서수발, 작업용품 조달 등 업무편의 향상 과제

|                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| 산단의 이야기를 담은 '1산단 팟캐스트' | 노동자와 주민이 직접 만드는 콘텐츠    |
| 청년 공유공간 프로그램           | 책방, 카페 등 열린 공유 공간 운영   |
| 제작 실험 플랫폼 '산단 리메이드 랩'  | 산업 유산 활용 공공시설물 및 굿즈 제작 |
| 로컬푸드 도시락 공유 키친 '산단맛살'  | 반찬 가공 및 노동자 할인 혜택      |
| 산단 노동자 정착지원 '산단ON'     | 외국인 및 신규 노동자 의료·생활 지원  |
| 산단 찾아가는 장날 '산단마살'      | 이동형 플리마켓을 통한 교류        |

### 근로자 자기계발 기회 제공 (성장과 혁신 마인드셋)

업무 역량 강화, 자산 관리, 커리어 코칭 등 노동자의 개인적 성장을 돕는 프로그램

|                                 |                   |
|---------------------------------|-------------------|
| 재테크·자산관리 프로그램 '부자청년'            | 통합 자산 설계 및 교육     |
| 한 장의 아이디어로 혁신하는 '청년-기업 상생 프로그램' | 아이디어 액셀러레이팅       |
| 인생 설계를 위한 코칭 '라이프 디자인'          | 커리어 코칭 및 진로 상담    |
| 산단 커리어 멘토링 센터 '의문당'             | 청년-은퇴자 간 세대 연계 교육 |
| 직무·취미 융합 동아리 '워크앤조이'            | 재능기부형 기술 교류 동아리   |
| 산단 커리어 커넥티드 멘토링                 | 지식 순환형 실무 네트워크 구축 |

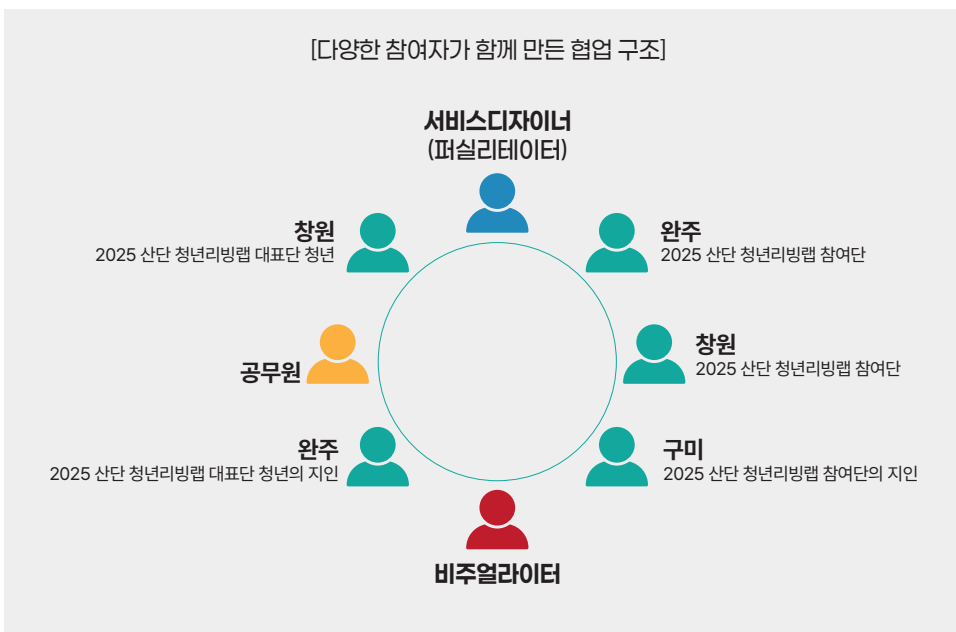
### 기타 아이디어

|                               |                              |
|-------------------------------|------------------------------|
| 외국인 노동자 문화교류 '하모니 클럽하우스'      | 외국인 전용 운동 및 교류 공간            |
| 글로벌 문화교류 '글로벌 페스타'            | 국가별 문화행사 및 스포츠 축제            |
| Art+Tech 시그니처 설치물             | 산단 정체성을 담은 예술 조형물            |
| 산단형 문화리워드                     | 문화 활동 참여 시 보상을 주는 '문화패스' 시스템 |
| 신산업·신성장 혁신 마인드셋 '산단 국제디자인영화제' | AI, 디자인 등 신산업 콘텐츠 공유         |
| 산단 대표 브랜드 한 곳에 '브랜드 공장'       | 기업 제품 경험 및 산업 투어 운영          |
| 산업유산 아카이빙 플랫폼                 | 지역 역사와 노동자 기록 공유 프로그램        |
| 산단 콘셉트 무기(방산) 대전              | 지역 대표 산업의 시민 참여형 콘텐츠화        |

## 다양한 시선이 만든 산업단지 정책 아이디어

산업단지 정책 해커톤은 다양한 지역과 직무, 경험을 가진 참여자들이 한 팀을 이루어 서로 다른 관점에서 문제를 바라보고 해결하는 구조로 운영되었습니다. 이러한 구성은 단일한 시각을 넘어 보다 입체적인 아이디어 도출을 가능하게 하였으며, 각자의 경험과 인사이트를 기반으로 문제를 재해석하는 과정이 이루어졌습니다.

또한 팀 내에는 서비스디자이너(퍼실리테이터)와 비주얼라이터가 함께 참여하여 협업의 질을 높였습니다. 서비스디자이너(퍼실리테이터)는 논의의 방향성을 설계하고 참여자 간 의견을 조율하며 아이디어 발산과 수렴의 과정을 체계적으로 이끌었고, 비주얼라이터는 아이디어와 논의 과정을 실시간으로 시각화하여 참여자들의 이해를 돕고 사고를 확장시켰습니다. 이를 통해 아이디어는 단순한 발산에 그치지 않고 구조적으로 정리되고 구체화되었으며, 실행 가능성을 고려한 완성도 높은 결과물로 발전할 수 있었습니다.







### 정책수요자 (산업단지 노동자, 거주자, 이해관계자)

리빙랩 대표단 참여 및 설문조사 등 지역 문제 해결 과정에 지속적으로 참여해 온 거주자와 노동자, 정책 실행 경험을 갖춘 이해관계자로 구성되어 산업단지 내 실질적인 현안을 모색할 수 있는 현장 경험 중심 제안자 역할을 합니다.



### 공무원

제안된 아이디어와 유사한 정책 및 과거 사례를 공유하여 논의의 중복을 피하고 차별성을 확보하고 현장의 목소리가 예산 편성이나 법령 개정 등 실제 행정 절차에 진입할 수 있도록 구체적인 정책 메커니즘에 대한 가이드를 줍니다.



### 서비스디자이너 (퍼실리테이터)

참여자 간 의견을 조율하고 논의의 방향성을 설계하여 팀이 효과적으로 협업할 수 있도록 지원합니다. 아이디어 발산과 수렴의 흐름을 관리하며, 문제 정의부터 해결안 도출까지 전 과정을 구조적으로 이끕니다.



### 비주얼라이터

아이디어와 논의 과정을 실시간으로 시각화하여 참여자들의 이해를 돕고 사고를 확장시킵니다. 복잡한 생각을 직관적인 이미지로 정리함으로써 아이디어를 보다 명확하고 구체적인 형태로 발전시킵니다.

## 해커톤 팀 구성

|                                                                                                                                                 |                                                   |                                                                                  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>#안전 · 환경</b></p> <p><b>왕산단</b></p> <p>‘왕이 살고 싶은 산업단지’의 줄임말로, 누구나 살고 싶고 머무르고 싶은 최고 수준의 정주 여건을 갖춘 산업단지를 만들겠다는 포부를 담음</p>                    | <p>서비스디자이너 강민지<br/>(퍼실리테이터)</p> <p>비주얼라이터 권동현</p> | <p>구미 박영균<br/>완주 권경안<br/>완주 이은경<br/>완주 이채원<br/>창원 노민호<br/>공무원 오유경</p>            |
| <p><b>#문화 · 여가</b></p> <p><b>청심환</b></p> <p>‘청년들의 심장이 뛰는 환영받는 산단’의 줄임말로, 청년 인구 유입을 활성화 하고 활력 넘치는 공간을 조성하겠다는 의지를 표현함</p>                         | <p>서비스디자이너 임보리<br/>(퍼실리테이터)</p> <p>비주얼라이터 정주은</p> | <p>구미 노경현<br/>구미 이정미<br/>구미 한송현<br/>완주 정인욱<br/>창원 류인희<br/>창원 문준호<br/>공무원 유명찬</p> |
| <p><b>#교통 · 이동</b></p> <p><b>붕어빵</b></p> <p>‘붕~하고 달려가 산업단지의 어떤 문제든 빵(0%)으로 만들겠다’는 의미로, 안전하고 신뢰할 수 있는 산업단지 환경 구축을 목표로 함</p>                      | <p>서비스디자이너 최승환<br/>(퍼실리테이터)</p> <p>비주얼라이터 박지은</p> | <p>구미 김석준<br/>구미 이유빈<br/>구미 조하연<br/>완주 양지희<br/>완주 이건웅<br/>창원 김기남<br/>공무원 황상윤</p> |
| <p><b>#생활 · 편의</b></p> <p><b>LAB소디</b></p> <p>‘산단을 연구하는 연구소(LAB)’와 자유희고 열정적인 음악 형식인 ‘랩소디(Rhapsody)’를 결합해, 산업단지의 발전을 유쾌하고 창의적으로 연구하겠다는 뜻을 담음</p> | <p>서비스디자이너 이종휘<br/>(퍼실리테이터)</p> <p>비주얼라이터 김나연</p> | <p>구미 윤규진<br/>구미 이유진<br/>구미 이태근<br/>완주 최현진<br/>창원 최세린<br/>공무원 류진선</p>            |
| <p><b>#자기계발</b></p> <p><b>케더산</b></p> <p>‘대한민국(K-Brand)을 대표하는 산업단지’를 뜻하는 ‘K 더하기 산단’의 표현으로, 글로벌 경쟁력을 갖춘 미래형 산단의 비전을 제시함</p>                      | <p>서비스디자이너 최소윤<br/>(퍼실리테이터)</p> <p>비주얼라이터 김민채</p> | <p>구미 정예경<br/>구미 조현진<br/>완주 광상탄<br/>완주 송은오<br/>창원 심준보<br/>창원 홍혜란<br/>공무원 김일호</p> |

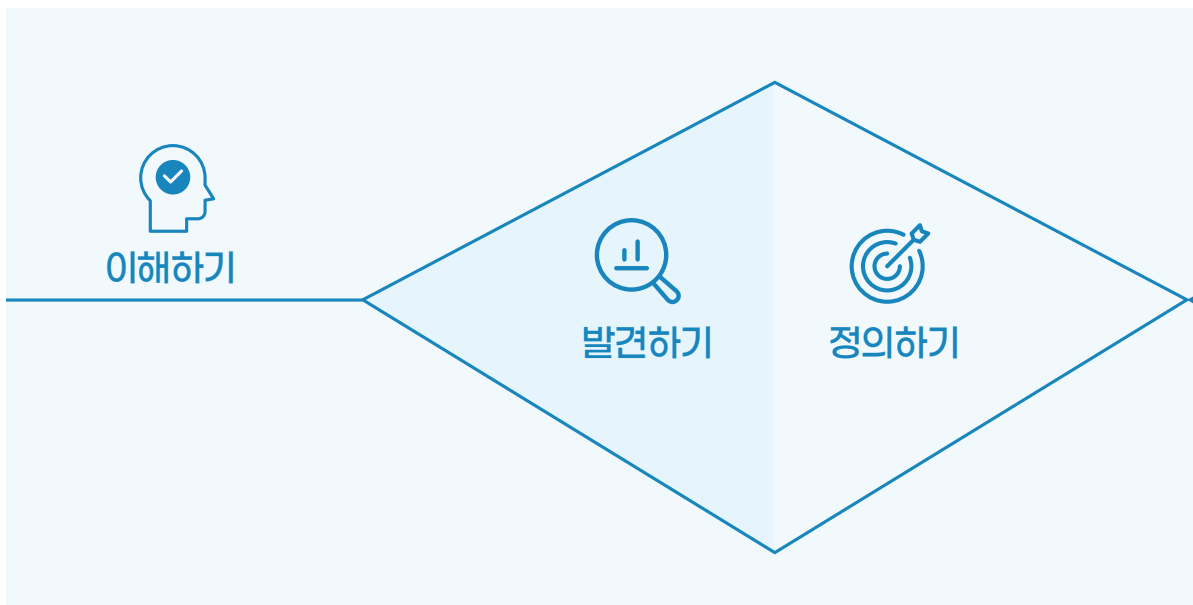
|                                                                                                                                            |                                                   |                                                                                  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>#안전 · 환경</b></p> <p><b>산당해</b></p> <p>‘산업단지를 사랑해’라는 직관적인 고백을 재치 있게 줄인 표현으로, 산업단지에 대한 애정을 기반으로 사용자가 중심이 되는 공간을 기획함</p>                | <p>서비스디자이너 강동선<br/>(퍼실리테이터)</p> <p>비주얼라이터 김소윤</p> | <p>구미 김지영<br/>구미 이어진<br/>완주 조한나<br/>창원 박강열<br/>창원 이인재<br/>공무원 유상원</p>            |
| <p><b>#문화 · 여가</b></p> <p><b>산단에 산당</b></p> <p>‘산업단지에 거주하는 사람들’을 사투리 및 친근한 어조로 변형한 이름으로 산단 내 근로자와 주민 등 유대감 중심의 커뮤니티 조성을 지향함</p>            | <p>서비스디자이너 김진원<br/>(퍼실리테이터)</p> <p>비주얼라이터 김성은</p> | <p>구미 김동규<br/>구미 김재민<br/>구미 김태연<br/>창원 석예은<br/>완주 전별<br/>구미 정유민<br/>공무원 성민석</p>  |
| <p><b>#교통 · 이동</b></p> <p><b>시브릿지</b></p> <p>‘Culture(문화)와 Bridge(다리)’의 합성어로, 삭막한 산업단지에 풍부한 문화 콘텐츠를 연결하여 복합 문화 공간으로 도약시키겠다는 가교 역할을 의미함</p> | <p>서비스디자이너 유해영<br/>(퍼실리테이터)</p> <p>비주얼라이터 김영주</p> | <p>완주 강선미<br/>구미 손성우<br/>완주 임재학<br/>창원 왕정현<br/>구미 추승민<br/>공무원 김광수</p>            |
| <p><b>#생활 · 편의</b></p> <p><b>창구완나예</b></p> <p>‘창원, 구미, 완주’ 등 서로 다른 지역에서 모인 참가자들의 지역 연합 정신을 나타내며, 협업을 통해 시너지를 내겠다는 힘찬 기합(Yeah)을 담음</p>      | <p>서비스디자이너 송기연<br/>(퍼실리테이터)</p> <p>비주얼라이터 임규리</p> | <p>구미 김은영<br/>구미 신혜림<br/>구미 최주희<br/>창원 이창현<br/>창원 정덕희<br/>공무원 권준형</p>            |
| <p><b>#자기개발</b></p> <p><b>잘 산단 말이야</b></p> <p>‘산업단지에서 잘 살아가고 있다’는 긍정적인 메시지와 ‘미래 산단을 잘 살려내겠다’는 중의적 포부를 위트 있게 표현함</p>                        | <p>서비스디자이너 김동호<br/>(퍼실리테이터)</p> <p>비주얼라이터 김혜진</p> | <p>구미 김문영<br/>구미 배규진<br/>구미 원현선<br/>완주 김영열<br/>창원 남항은<br/>창원 전상욱<br/>공무원 김동영</p> |

### 이 해커톤은 왜 달라야 하는가?

산업단지 정책 해커톤 총괄 진행을 맡고 가장 많이 했던 고민이다.

우리나라의 경제성장을 이끌었던 산업단지는 나라가 성장해 온 시간만큼 노후 되어 다양한 문제를 안고 있다. 노후 산업단지의 교통 단절, 낙후된 시설, 정서적 고립 등 복합적인 문제들은 시설을 보수하고 확장하는 하드웨어 개선만으로는 본질적인 문제를 해결하기 어렵다. 왜냐하면, 문제의 본질이 '시설' 자체가 아니라 그 산업단지에서 일하고 살아가는 사람들의 '경험'에 있기 때문이다.

산업단지는 대개 도시 외곽에 조성되어 있어 물리적·문화적으로 고립되어 있고, 산단 주변에는 카페, 편의점, 병원, 헬스장 같은 기초 인프라도 부족하다. 도시에서 흔한 청년들의 일상이 산단에는 없다. 커피 한 잔 들고 산책할 공원도 잠시 뇌를 식힐 곳도 없고, 심지어 삶의 터전이어야 할 노후 산단은 해가 지면 거대한 '유령 도시'가 된다. 녹슬고 벗겨진 공장 외벽, 어디에나 적치된 자재들 속에서, 청년들은 이곳의 미래가 낙후되었다고 느낀다.



산단 근로자들의 삶 속에 깊이 배어 있는 산단의 문제를 본질적으로 해결하기 위해, 이번 산업단지 정책 해커톤에서는 서비스디자인을 적용하기로 했다. 일반적인 해커톤과 서비스디자인 기반 해커톤은 겉보기에는 비슷해 보여도, 실제로는 출발점, 과정, 참여방식, 산출물 등 모든 것이 다르다. 무엇보다, 일반적인 해커톤이 무엇을 만들지에 집중하는 반면 서비스디자인 해커톤은 사람에서 시작한다. 사람들은 어떤 경험을 하고 어떤 것을 느끼는가, 왜 불편한가, 그 불편함 속에 담긴 진짜 문제는 무엇인가, 즉 문제 정의에서 출발한다. 그리고, 기술적인 솔루션이 아니라 수요자의 경험을 설계한다. 서비스디자인은 단순히 시설을 리모델링하는 것이 아니다. 청년 근로자의 삶의 질을 높이고 일터의 경험을 혁신하며 산단 전체의 지속 가능한 생태계를 함께 만든다. 이 모든 과정에서 디자이너 혼자 결정하는 것이 아니라 산단 근로자, 시민, 공무원, 지자체 등 다양한 이해관계자가 함께 만든다.

‘아이디어 도출 - 제작 - 발표’라는 흔한 해커톤의 포맷 안에 서비스디자인을 자연스럽게 녹여내기 위해, 산단 근로자의 경험과 마음에서 출발할 수 있도록 강의를 진행하고, 낯선 서비스디자인의 접근 방법을 ‘잘 몰라도 쉽게 따라할 수 있도록’ 세션의 흐름을 구성하고, 대부분의 활동을 게임의 형식으로 만들어서 ‘나도 한 번 해보고 싶은’ 마음을 디자인하는 방향으로 기획했다.



발전하기



전달하기

## 해커톤에 적용 된 서비스디자인 프로세스

### 팀 빌딩, 아이스브레이킹

**빙고 게임**

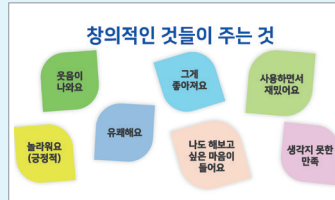
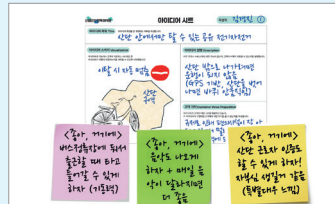
|    |    |    |
|----|----|----|
| 이름 | 이름 | 이름 |
| 이름 | 이름 | 이름 |
| 이름 | 이름 | 이름 |
| 이름 | 이름 | 이름 |
| 이름 | 이름 | 이름 |
| 이름 | 이름 | 이름 |
| 이름 | 이름 | 이름 |
| 이름 | 이름 | 이름 |
| 이름 | 이름 | 이름 |
| 이름 | 이름 | 이름 |

**홀도 30개 찾기 게임**

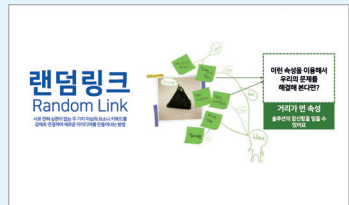
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**불꽃 산단 내버림**

### 아이디어 도출



### 아이디어 확산



**랜덤 단어 시트**

| 오락사 | 한글 | 문화 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 한글  | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 |
| 한글  | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 |
| 한글  | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 |
| 한글  | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 |
| 한글  | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 |
| 한글  | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 |
| 한글  | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 |
| 한글  | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 |
| 한글  | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 | 한글 |

**팝업스토어 + 다크모드**

산단 내 오래된 창고를 개조해 청년 창업가들이 입점하여 소규모 상점(구멍가게) 운영 매달 테마 바뀌는 팝업스토어 전용 공간도 운영

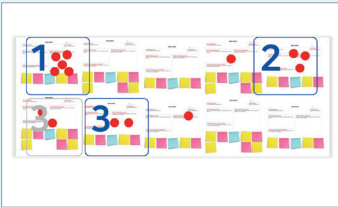
최근하면 줄길 거리가 없다는 문제를 해결 산단 청년들도 밤에 자신의 물건을 거래할 수 있는 부스 운영 (밤은 근로자이므로 심리적 안심)



## 아이디어 선정

## 아이디어 구체화

## 최종 컨셉 구체화



FT의 가이드에 따라  
팀내 우수 아이디어 선정  
(3개 선정)

팀별 컨셉 후보 발표  
(산업부, 산단공, 진흥원, 운영진 대상)



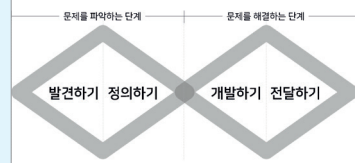
**컨셉 작성 시트**

|                               |                            |
|-------------------------------|----------------------------|
| <b>컨셉 개요 (Title)</b>          | <b>컨셉 설명 (Description)</b> |
| <b>컨셉 시각화 (Visualization)</b> | <b>컨셉 서비스화 (Service)</b>   |

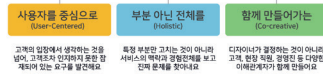
**컨셉 체크리스트**

|                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| <b>컨셉 체크리스트</b> | <b>컨셉 체크리스트</b> |
|-----------------|-----------------|

### 서비스디자인 프로세스



### 서비스디자인



# 해커톤 운영 흐름도



## 01 이해하기

---

- 서비스디자인 개요
- 산단 연계성 및 해커톤 특징 소개
- 팀빌딩 Icebreaking
- 전체 아이스브레이킹
- 통합 산단 네이밍



## 세션 1 아이디어 도출

---

- 5개 주제 영역 설명
- 팀별 아이디어 사파리
- 기존 아이디어 활용·응용
- 해커톤 아이디어 도출





## 세션 2 아이디어 확산

---

- 마시멜로 챌린지
- 신규 해커톤 아이디어 도출
- 세션 1·2 아이디어 통합 평가
- 그룹핑 및 컨셉 후보 3개 선정



## 세션 3 아이디어 구체화

---

- 컨셉 후보 3개 발표
- 최종 컨셉 선정
- 컨셉 구체화
- 발표 자료 제작 및 시나리오 준비



## 세션 4 컨셉 구체화

---

- 최종 발표 준비 및 리허설





# 이해하기

## 01. 강의

서비스디자인 개요, 산단과의 연계성, 이번 해커톤 특징 설명

## 02. 팀 빌딩 및 아이스 브레이킹

팀원끼리 친해지도록 Icebreaking 게임 진행

## 03. 아이스브레이킹

모드 전환을 위한 창의성 게임

## 04. 통합 산단 네이밍

활용도구 : 빙고게임, 질문카드, 용도 30개 시트, 통합 산단 네이밍 카드

## 01) 서비스디자인 및 해커톤 이해하기

강사 | 김경진\_엑스플로어 대표

1일차 | 11:00 - 11:30

**기획의도** '서비스디자인'이라는 낯선 개념을 '쉽고 와닿게' 전달하고 산업단지의 오랜 문제점을 산단 근로자가 느끼고 있는 현실을 보여줌으로써 공감할 수 있도록 하였습니다. 나아가 산단 근로자, 공무원, 시민 등 다양한 이해관계자로 팀을 이룬 본 해커톤에서 산업단지 정책 아이디어를 도출할 때 근로자(수요자) 입장에서 시작할 수 있도록 초석을 마련하고자 합니다.

**주요 내용**

- 서비스디자인의 기본 개념 및 다양한 사례 기반 이해
- 사용자 중심 공감을 통해 잠재된 요구사항 발굴
- 개별 요소가 아닌 서비스 전체 흐름 관점에서 문제 인식
- 다양한 이해관계자가 함께 참여·협업하는 설계 방식 강조

### 강의 자료

### 서비스디자인

서비스를 설계하고 전달하는 과정 전반에 디자인 방법을 적용함으로써  
사용자의 생각과 행동을 변화시키고 경험을 향상시키는  
분야 및 방법론  
(2012, 한국디자인진흥원)

서비스디자인 정의 :  
사용자의 경험을 중심으로 문제를 발견하고 해결하는 접근법

### 서비스디자인 프로세스

서비스디자인 프로세스 :  
문제 발견부터 해결안 실행까지 단계적으로 발전시키는 과정

### 서비스디자인

| 사용자를 중심으로<br>(User-Centered)                       | 부분 아닌 전체를<br>(Holistic)                         | 함께 만들어가는<br>(Co-creative)                             |
|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 고객의 입장에서 생각하는 것을 넘어, 고객조차 인지하지 못한 잠재되어 있는 요구를 발견해요 | 특정 부분만 고치는 것이 아니라 서비스의 맥락과 경험전체를 보고 인맥 문제를 찾아내요 | 디자이너가 결정하는 것이 아니라 고객, 한정 직원, 경찰관 등 다양한 이해관계자가 함께 만들어요 |

서비스디자인의 특징 :  
사용자 중심·전체 관점·협업을 통해 더 나은 서비스를 만드는 방식

### 공공서비스디자인

공급자 중심의 효율성을 추구하는 공공정책이 아닌  
**수요자 중심의 접근을 통해 수요자의 경험을 향상 시키고  
체감할 수 있는 변화를 만드는 것이 목표**

공공서비스디자인 :  
국민이 체감할 수 있는 변화를 만드는 사용자 중심 정책 설계 방법



## 2) 팀빌딩 및 아이스 브레이킹

1일차 | 11:30 - 12:00

**기획의도** 다양한 참석자들이 팀을 이루어 1박 2일 동안 열정적으로 참여할 수 있는 초석을 다지기 위해서 비스디자인 방법을 게임의 형식으로 치환하여 몰입감 있게 팀 빌딩을 해나가도록 기획하였습니다. 짧지만 활동 목적이 명확하게 담긴 게임들, 그리고 팀 전체가 함께 하는 발표, 다소간 경쟁을 붙여 팀이 하나가 되도록 경품을 제공하는 등 팀 다이내믹스를 높이는 활동으로 구성하였습니다.

### 활용 도구 빙고게임

참여자 간 공통점과 경험을 공유하며 자연스럽게 관계를 형성하는 아이스브레이킹

#### 용도 찾기 게임

사물의 다양한 활용 가능성을 탐색하며 창의적 사고를 확장하는 아이디어 발산 활동

#### 통합 산단 이름 짓기

구성원의 아이디어를 하나의 방향으로 모아 상징적인 컨셉과 네이밍 도출하는 활동

### 강의 자료

**팀원들과  
친해져보아요**

**빙고 게임**

|    |    |    |
|----|----|----|
| 이름 | 직책 | 지역 |
| 회사 | 직무 | 직무 |
| 나이 | 성별 | 성별 |
| 취미 | 취미 | 취미 |
| 가족 | 가족 | 가족 |
| 종교 | 종교 | 종교 |
| 종교 | 종교 | 종교 |
| 종교 | 종교 | 종교 |

빙고 게임 : 자신을 소개하고 서로의 공통점을 찾으며 자연스럽게 친밀감을 형성

**“다 적은 팀은  
팀명을 외치며 손들어 주세요!”**

**용도 찾기 게임**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

주어진 제시어의 용도를 가장 많이 찾은 팀이 먼저 손들어 발표하는 활동

전국 산업단지 대상 아이디어를  
함께 만들기 위해

**가상의 '통합 산단' 이름 짓기!**

통합 산단 이름 짓기 :  
조별 특징과 방향성을 반영해 팀 이름을 정하는 활동

**방금 발표한  
통합 산단 이름이  
팀명이 됩니다!**

이름 발표 : 아이디어 공유 및 공감대 형성



## 빙고게임

참여자 간 공통점과 경험을 공유하며 자연스럽게 관계를 형성하는 아이스브레이킹



작성일자

# 빙고 게임

|                   |                     |                                               |              |             |
|-------------------|---------------------|-----------------------------------------------|--------------|-------------|
|                   | 아아<br>좋아함           |                                               | 지게차<br>운전 가능 |             |
|                   |                     | 모닝 루틴<br>있음<br><small>(커피, 유튜브, 운동 등)</small> |              | 야근 경험<br>있음 |
| 산단<br>근무 경험<br>있음 |                     |                                               | 자동차<br>운전 가능 |             |
| 11시<br>넘어서<br>취침  |                     |                                               |              | 알바 경험<br>있음 |
|                   | 출퇴근<br>30분 이상<br>소요 | 예산에<br>와본적<br>있음                              |              |             |



활용 도구

### 질문카드

참여자 간 공통점과 경험을 공유하며 자연스럽게 관계를 형성하는 아이스브레이킹





## 용도 찾기 게임

사물의 다양한 활용 가능성을 탐색하며 창의적 사고를 확장하는 아이디어 발산 활동

**용도 30개 찾기 게임**

팀명

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |



활용 도구

### 통합 산단 이름 짓기

구성원의 아이디어를 하나의 방향으로 모아 상징적인 컨셉과 네이밍 도출하는 활동

#### 통합 산단 네이밍

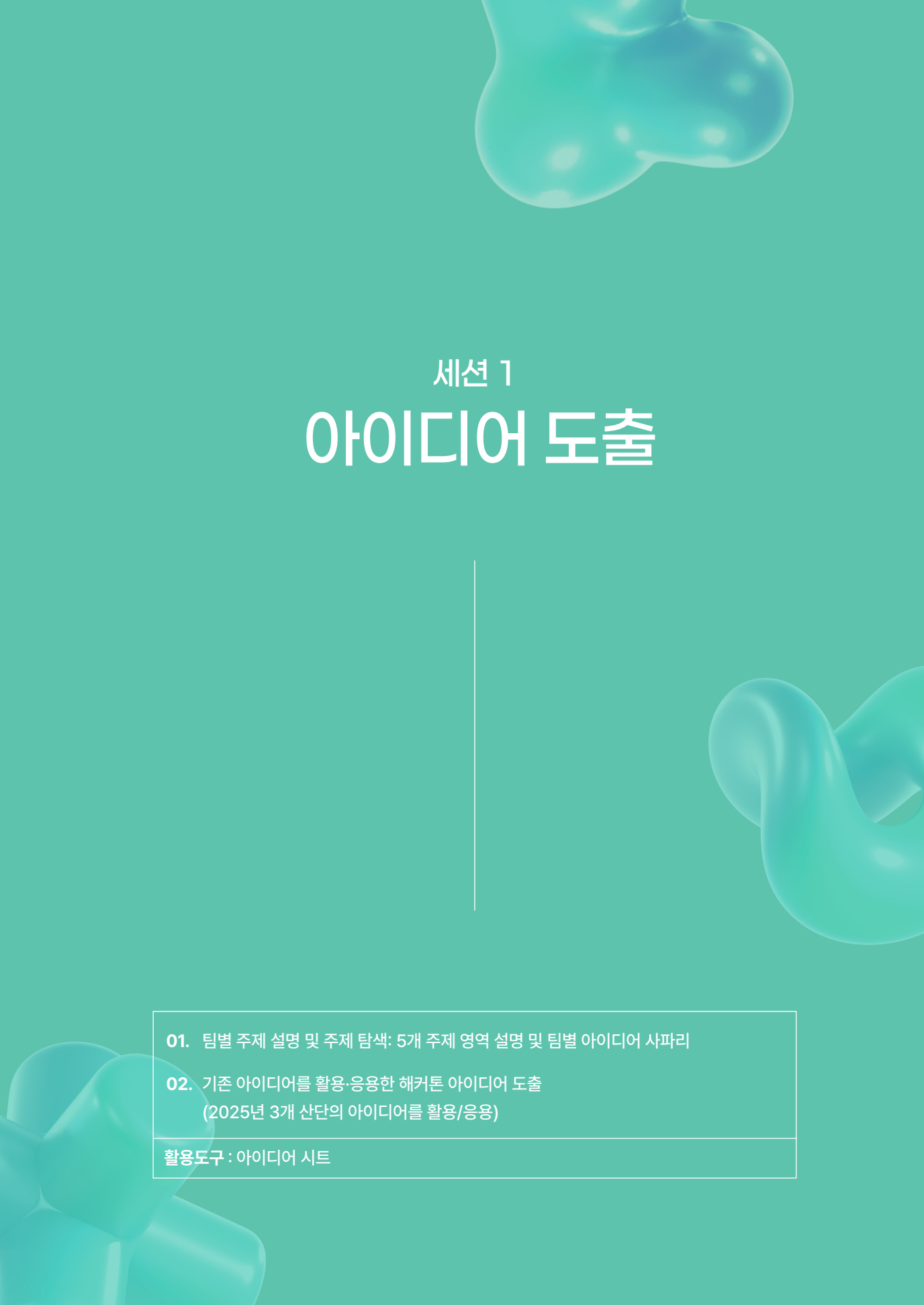
산업단지 환경 하버튼









The background is a solid teal color. There are several abstract, glossy, 3D-like shapes in various shades of teal and light blue. One large shape is at the top right, another is on the right side, and a cluster of smaller shapes is at the bottom left.

## 세션 1

# 아이디어 도출

**01.** 팀별 주제 설명 및 주제 탐색: 5개 주제 영역 설명 및 팀별 아이디어 사파리

**02.** 기존 아이디어를 활용·응용한 해커톤 아이디어 도출  
(2025년 3개 산단의 아이디어를 활용/응용)

활용도구 : 아이디어 시트

# 아이디어 도출

1일차 | 13:20 - 15:00

**기획의도** 창의적으로 문제를 해결하는 것이 수요자의 입장에서 왜 좋은지를 보여줌으로써 서비스디자인의 창의적아이디어도출기법을 함께 적용해보고 싶도록 기획하였습니다. 나아가, 서비스디자인 방법을 교육하는 것이 목적이 아니므로, 가볍고 자연스럽게 체할 수 있도록 아이디어 작성 양식을 활용하여 아이디어를 낼 때 '이 아이디어가 무엇을 말하는지 (제목)', '사람들에게 어떤 문제/니즈를 해결해주는지(수요자 가치)' 등을 떠올리도록 유도하였습니다.

## 활용 도구 아이디어 시트 작성

개인의 생각을 구조화하여 아이디어를 구체적인 형태로 발산 및 정리

### 팀원들과 공유

각자의 아이디어를 나누고 다양한 관점에서 확장 가능성을 탐색

### 아이디어 살붙이기

추가적인 아이디어를 포스트잇으로 덧붙이며 기존 아이디어를 확장

## 강의 내용

**스캠퍼 SCAMPER**  
7가지 질문으로부터 문제를 해결할 아이디어를 착안하는 방법

SCAMPER(스캠퍼):  
SCAMPER 기법을 활용해 기존 아이디어를 다양한 관점에서 확장

**아이디어 시트 작성:**  
아이디어의 내용과 고객가치를 구체화하여 정리하는 활동

**1** 아이디어 시트에 작성하기   **2** 팀원들에게 말하기   **3** 붙이기

아이디어 공유하기:  
아이디어를 팀원들과 공유하며 발전 가능성을 탐색하는 과정

**'Yes, and' 게임**

한 사람이 아이디어를 말하면, 다른 사람이 **‘좋아, 거기에’**라고 말하고 아이디어를 덧붙여 주는 긍정 아이디어 협업 게임

Yes, and 게임: 서로의 아이디어를 긍정적으로 수용하고 덧붙이며 발전시키는 협업 활동

아이디어 시트

개인의 생각을 구조화하여 아이디어를 구체적인 형태로 발산 및 정리

산업단지 정책 해커톤

아이디어 시트

작성자

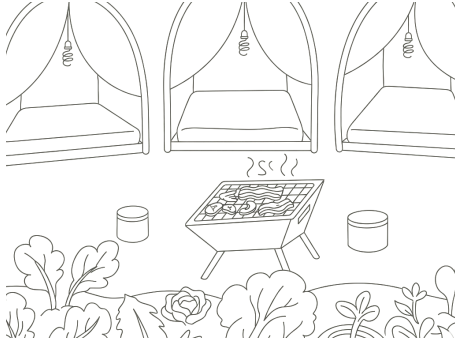
No.

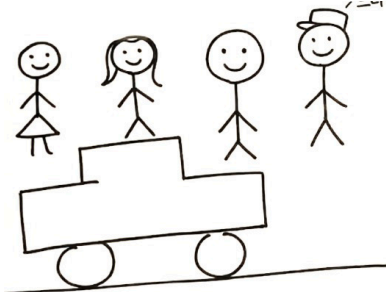
|                                                                                                            |                                                                                                                            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div>아이디어 제목 Title</div> <div>아이디어 특징을 잘 표현하는 제목을 작성합니다.</div>                                             |                                                                                                                            |
| <div>아이디어 스케치 Visualization</div> <div>아이디어의 기능이나 고객이 이용하는 시나리오 등 아이디어가 어떻게 적용하는지를 이해할 수 있도록 시각화합니다.</div> | <div>아이디어 설명 Description</div> <div>어떤 기기나 서비스이며, 어떤 기능이 있는지, 고객이 어떻게 이용할 수 있는지를 설명합니다.</div>                              |
|                                                                                                            | <div>고객 가치 Customer Value Proposition</div> <div>아이디어가 고객의 어떤 니즈를 해결하고 있는지, 이 아이디어가 구현되면 고객에게 어떤 가치를 줄 수 있는지를 작성합니다.</div> |

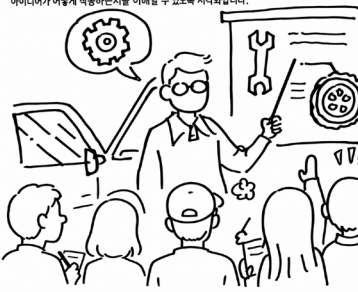


## 아이디어 시트 예시

총 231개의 아이디어가 도출되었으며, 그중 일부 아이디어 시트 예시는 아래와 같음

| 아이디어 제목 산단 글램핑                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>스케치</p>  | <p>설명</p> <p>구미 산단에 '씨앗부터 밥상까지 인도어 팜'이라는 아이디어를 보고, 온실에서 직접 키운 상추, 깻잎, 배추 등 농작물을 연계해, 산단에서 즐기는 [산단 글램핑]을 만들어, 경작-교류-연결이라는 취지로 아이디어 발산</p> <p>고객 가치</p> <p>산단의 북적임, 산단에 산단 근로자만 있는 것이 아니라 일반 시민들의 발걸음으로 활력을 채워나가 산단의 특유 문화를 만듦.</p> |

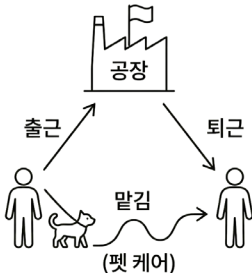
| 아이디어 제목 산업 단지 공식 인증 카풀 앱                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 황상윤 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <p>스케치</p>  | <p>설명</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기업이 참여 시 (→ 회사가 포인트 매칭, 2배 적립)</li> <li>ESG 경영 실적 인증서 발급 (산단공 운영)</li> <li>- 산업 단지 근로자만 이용할 수 있는 카풀 앱</li> <li>- 입력 정보: 성별, 나이대, 근무 공장/건물,</li> </ul> <p>* 동성끼리만 매칭, 같은 회사 우선, 블랙리스트 지정 / 비상 버튼</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 탄소중립 포인트제 (→ 전기차 충전, 다회용컵 사용)</li> </ul> <p>⇒ 현금 전환, 대중교통</p> <p>고객 가치</p> <p>산단 교통 불편 해소<br/>탄소 절감 기여</p> |     |

| 아이디어 제목 일상 생활 학습 프로그램                                                                                                                    |                                                                                                                                         | 이유진 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <p>스케치</p> <p>아이디어가 어떻게 작동하는지를 이해할 수 있도록 시각화합니다.</p>  | <p>설명</p> <p>대면으로 배울 수 있는 생활 학습 프로그램</p> <p>ex. 자동차 관리, 기능 학습 프로그램</p> <p>ex. 청년 재테크 교육 프로그램</p> <p>고객 가치</p> <p>일상에 필요한 정보와 노하우 습득</p> |     |



| 아이디어 제목 씨드 팩토리 (녹지/위케이션)                                                                     | 권동현                                                                                                                                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>스케치</p>  | <p>설명</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주거지와 산단 인근에 노후된 건물을 리모델링 하여 지역 환경 개선</li> <li>- 청년 창업팀이 입주하여 아이디어를 도출하고 산단에서 구체화</li> <li>- 창업 인큐베이팅 공간 / 산단 근로자 휴식공간 / 산단 인근 주민 문화공간</li> </ul> <p>고객 가치</p> <p>산단 인근 문화공간 형성</p> |

| 아이디어 제목 러닝 크루 보안관                                                                             | 강선미                                                                                                                                                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>스케치</p>  | <p>설명</p> <p>주말이나 휴일, 노동자들이 빠져나간 산단은 삭막하고, 어둡고, 적막이 흐른다.</p> <p>러닝 크루가 보안관이 되어 산단에 활기를 불어 넣고, 안전(보행자 / 범죄 등)까지 책임진다.</p> <p>고객 가치</p> <p>활기 차고 안전한 산단 조성</p> |

| 아이디어 제목 산단 반려 동물 놀이터                                                                           |                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>스케치</p>  | <p>설명</p> <p>산단 내 근로자 근로 시간이 다른 경우가 많음</p> <p>A가 출근 전 자신의 반려 동물을</p> <p>이제 쉬는 B에게 맡기고 B는 산책 시키고</p> <p>놀아주고 반려동물 주인 간 커뮤니티 형성</p> <p>고객 가치</p> <p>반려 동물 케어 부담 해소</p> <p>커뮤니티 형성을 통한 사회적 관계 형성</p> |



## 세션 2

# 아이디어 확산

01. 마시멜로 챌린지
02. 통합 산단을 위한 신규 해커톤 아이디어 도출
03. 아이디어 평가 및 선정  
(세션1과 세션2에서 도출한 모든 아이디어 함께 평가)
04. 아이디어 그룹핑 및 컨셉 후보 3개 선정  
(6명 모두 발표. 후보 아이디어별 발표자 2명씩 선정)

활용도구 : 랜덤 단어 시트, 스티커 붙이기

## 아이디어 확산

1일차 | 15:00 - 17:00

### 기획의도

'가장 창의적인 사고의 방법은 은유'라는 것을 공감하고, 특히 멀리 떨어져 있는 것을 연결하는 방법을 통해 평상시라면 하지 않을 것 같은 발상을 하도록 기획하였습니다. 서비스디자인 방법론에서 창의적인 아이디어를 확산할 때 활용하는 기법을 해커톤이라는 짧은 시간에 서비스디자인에 대한 인지나 경험이 부족한 사람들도 충분히 할 수 있도록 '좋아, 거기에(Yes, and)' 게임을 만들어 사례를 보여주며 따라 할 수 있도록 구성하였습니다.

## 활용 도구 랜덤링크를 통한 확산

무작위 키워드를 통해 새로운 관점을 유도하고 아이디어를 확산

## 아이디어 살붙이기

추가 아이디어를 포스트잇으로 덧붙이며 기존 아이디어를 확장

## 아이디어 선정하기

다양한 아이디어 중 실행 가능성과 적합성을 기준으로 핵심 아이디어를 선별

## 강의 내용

**랜덤 단어 시트**

|       |       |      |     |     |      |      |             |      |     |
|-------|-------|------|-----|-----|------|------|-------------|------|-----|
| 오색사탕  | 한정점   | 운동화  | 반갑  | 토지  | 랜드   | 날방   | 합수          | 로컬화  | 거울  |
| 불타    | 모임    | 책다녀  | 세시터 | 놀이마 | 도시락  | 헬스장  | 자전거         | 소문   | 산   |
| 역사    | 가운초   | 공공   | 여행  | 사람  | 홀트   | 초콜릿  | 카피로터        | 합수   | 태풍  |
| 국민    | 스튜디오  | 멘토즈  | 장미화 | 맛있어 | 비건   | 문방   | 후쿠장         | 현상판자 | 세이프 |
| 다크모드  | 다크모드  | 다익   | 타이완 | 한식집 | 과후   | 맛을   | 인라인스키       | 가마   | 연출  |
| 가장    | 다들    | 공정   | 한타들 | 행랑  | 아름직  | 발레파자 | 죽마동         | 연출   | 사건  |
| 가장    | 다들    | 무한   | 곳   | 가사리 | 노트북  | 가사리  | 책방          | 출판   | 출판  |
| 팝업스토어 | 팝업스토어 | 오아시스 | 시   | 앨범  | 인스타  | 가슴   | 정말          | 가방   | 무대  |
| 팝업스토어 | 팝업스토어 | 팝    | 반디  | 연선  | 소피스트 | 구글링  | 비디오         | 비디오  | 문   |
| 다들    | 다들    | 필터   | 다들  | 카메라 | 지극   | 모임   | 모임          | 모임   | 모임  |
|       |       |      |     |     |      |      | <b>구형가게</b> |      |     |

팝업스토어 + 다크모드 = 뉴노멀

산단 내 오래된 창고를 개조해 청년 창업가들이 입점하여 소규모 상점(구형가게) 운영 매달 테마 바뀌는 팝업스토어 전용 공간도 운영

최근하면 줄길거리가 없다는 문제를 해결 산단 청년들도 밤에 자신의 물건을 거래할 수 있는 부스 운영 (같은 근로자이므로 심리적 안심)

[illegible]

Figure 1 illustrates the process of idea selection using sticky notes. The figure is divided into two rows of five sticky notes each. Each sticky note contains a grid of colored squares (yellow, pink, blue) and a list of ideas. Red circles are placed on the sticky notes to indicate the selection of ideas. The top row shows the initial selection process, while the bottom row shows the final selection of ideas.

## 랜덤 단어 시트

무작위 키워드를 통해 새로운 관점을 유도하고 아이디어를 확산



### 랜덤 단어 시트

|       |      |      |      |      |      |      |        |      |      |
|-------|------|------|------|------|------|------|--------|------|------|
| 오아시스  | 편의점  | 운동화  | 연결   | 통지   | 렌즈   | 낮잠   | 향수     | 조각보  | 거울   |
| 볼펜    | 모임   | 에어컨  | 레시피  | 놀이터  | 도서관  | 텀블러  | 자전거    | 소풍   | 산    |
| 액자    | 가로수  | 조명   | 이불   | 시장   | 홈트   | 숯품   | 브이로그   | 공유주방 | 테라스  |
| 국밥    | 스튜디오 | 오펜크  | 갓심비  | 갓성비  | 비건   | 혼밥   | 루프탑    | 랜선친구 | 레이어드 |
| 카메    | 알림   | 덕질   | 워라밸  | 반려식물 | 크루   | 햇물   | 원데이클래스 | 미니멀  | 캡슐   |
| 다크모드  | 헬민지  | 공정   | 반려동물 | 캠핑   | 라운지  | 영매리기 | 마라톤    | 편집숍  | 사진   |
| 아바타   | 나다움  | 루틴   | 굿즈   | 아지트  | 뉴트로  | 커뮤니티 | 해먹     | 일출   | 슬리퍼  |
| 갓생    | 운동   | 오마카세 | AI   | 설렘   | 인스타  | 가습기  | 생일     | 가위   | 무대   |
| 팝업스토어 | 쇼룸   | 밈    | 빈티지  | 텐션   | 쇼케이스 | 구운감자 | 비타민    | 힐링   | 문    |
| 나무    | 고등어  | 열쇠   | 다구   | 큐레이션 | 피규어  | 오일   | 찜      | 구멍가게 | 아구   |



## 활용 도구

### 스티커 붙이기

개인별로 도출한 아이디어를 스티커로 공유하고,  
팀 내 논의를 통해 우수 아이디어를 선정하는 활동







## 팀 빌딩 게임

시간 : 18:30 - 19:00

**기획의도** 아이디어를 도출하는 과정에서 각자 주장하는 아이디어가 다르고 생각의 차이를 느끼는 경우가 발생합니다. 이 때 마시멜로 챌린지를 통해 팀이 다시 협업하고, 함께 실험하면서 문제를 해결하는 방식을 찾아보는 체험을 하도록 기획하였습니다. 나아가, 스탠포드 대학 등 전 세계 유수의 기업과 학교에서 활용하고 있는 마시멜로 챌린지의 본연의 목적인 결과물을 내기까지 많은 테스트, 즉 실패로부터 배우는 경험을 얻을 수 있도록 구성하였습니다.

**활용 도구** 파스타면 20가닥, 마시멜로 1개, 테이프 1m, 실 1m

- 활동 규칙**
1. 지정 재료만 사용합니다.(마시멜로 등분 불가)
  2. 18분간 진행합니다. (알람 시 바로 종료)
  3. 손을 뗐을 때 3초 이상 자립해야 합니다.
  4. 테이블 - 마시멜로 윗부분까지 잡니다.

### 강의 내용

**팀별 제공된 재료**

파스타면 20가닥   테이프 1m   실 1m   마시멜로 1개



팀별 제공된 재료: 제한된 재료를 활용해 목표를 달성하는 과정에서 창의적 문제 해결과 협업의 중요성을 경험

**챌린지 규칙**

1. 지정 재료만 사용합니다. (마시멜로 등분 불가)
2. 18분간 진행합니다. (알람 시 바로 종료)
3. 손을 뗐을 때 3초 이상 자립해야 합니다.
4. 테이블 - 마시멜로 윗부분까지 잡니다.

챌린지 규칙 안내: 동일한 조건과 규칙 아래에서 팀별 전략을 수립하고 과제를 수행하는 활동

**우리 팀의  
마시멜로 탑 높이 발표**



마시멜로 탑 높이 발표: 팀별 결과물을 공유하며 문제 해결 과정과 협업 경험을 돌아보는 시간

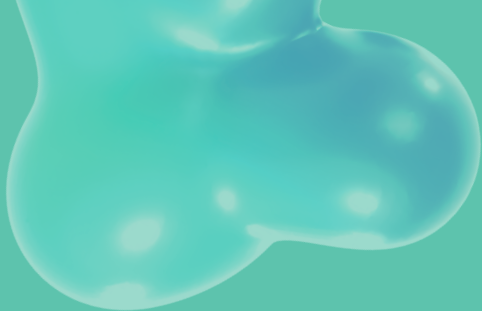
**우리가 마시멜로 게임에서  
배울 수 있는것**

마시멜로 게임에서 배울 점: 실행과 협업, 반복적인 시도를 통해 얻은 인사이트를 함께 정리하는 과정









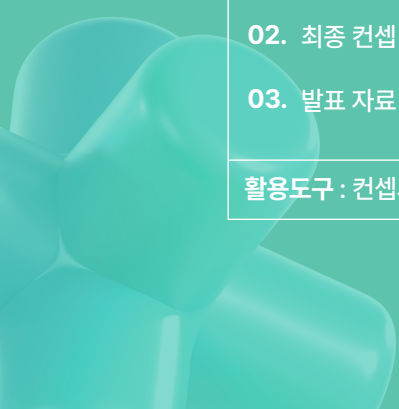
## 세션 3

# 아이디어 구체화



- 01. 컨셉 후보 3개 발표
- 02. 최종 컨셉 선정 및 구체화
- 03. 발표 자료 제작 및 발표 시나리오 준비

활용도구 : 컨셉시트 작성, 컨셉 후보 발표



## 아이디어 구체화

1일차 | 19:00 - 22:00

**기획의도** 아이디어를 낼 때 처음부터 완성도 있는 아이디어를 내려고 하면 아이디어를 쉽게 내기가 어렵습니다. 창의성을 극대화하고 수요자를 위한 진짜 아이디어를 도출할 수 있도록 서비스디자인의 발산-수렴 다이아몬드를 거치는데, 앞서 세션 1, 2에서 도출한 아이디어들을 퀄리티 있고 규모 있게 구체화하는 과정을 누구나 따라 하기 쉽도록 '아이디어 근육 키우기'로 기획하였습니다. 나아가, 팀 내에서 구체화된 아이디어를 평가하고 컨셉 후보를 발표하도록 함으로써 '우리의 아이디어를 설득하는 경험'을 해볼 수 있게 구성하였습니다.

**활용 도구** 아이디어 근육 키우기

유사한 아이디어를 그룹핑하여 의미 있는 큰 주제로 구조화하는 과정

컨셉시트 작성

아이디어를 구조화하고 핵심 가치와 실행 방향을 정리

컨셉 후보 발표

다양한 아이디어 중 우선순위를 정해 핵심 컨셉을 도출·발표하는 단계

### 강의 내용

## FT의 가이드에 따라 컨셉 후보 3개 발표 준비

(팀원 모두 발표 원칙)

컨셉 후보 3개 발표 준비: 팀별 아이디어를 검토한 뒤, 실현 가능성과 효과를 고려해 핵심 컨셉 후보 3개를 선정하고 발표를 준비

**"발표 준비된 팀은 손들어 주세요!"**  
(준비된 팀 먼저 들읍니다)



발표 준비 완료 팀 확인: 발표 자료와 역할 분담을 마친 팀부터 준비 여부를 공유하고 발표 순서를 조율

**팀별 컨셉 후보 목록**

| 1순위                                           | 2순위                                           | 3순위                                           |
|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| 인공지능-인간<br>신경 네트워크<br>로봇(비트) 스테이션<br>커뮤니티(가정) | 인공지능-인간<br>신경 네트워크<br>로봇(비트) 스테이션<br>커뮤니티(가정) | 인공지능-인간<br>신경 네트워크<br>로봇(비트) 스테이션<br>커뮤니티(가정) |

**팀별 컨셉 후보 목록**

| 1순위                                           | 2순위                                           | 3순위                                           |
|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| 인공지능-인간<br>신경 네트워크<br>로봇(비트) 스테이션<br>커뮤니티(가정) | 인공지능-인간<br>신경 네트워크<br>로봇(비트) 스테이션<br>커뮤니티(가정) | 인공지능-인간<br>신경 네트워크<br>로봇(비트) 스테이션<br>커뮤니티(가정) |

팀별 컨셉 후보 취합: 각 팀이 선정한 컨셉 후보를 모아 다양한 문제 해결 방향과 아이디어를 함께 검토하는 과정

## 컨셉 후보 발표

(운영진 및 총괄진행자 대상)

컨셉 후보 발표: 팀별 대표 컨셉의 문제 인식, 해결 방안, 기대효과를 발표하고 피드백을 받는 활동

## 컨셉시트 작성

아이디어를 구조화하고 핵심 가치와 실행 방향을 정리

산업단지 정책 허브

컨셉 작성 시트

팀명

|                                                                                                                                              |                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 컨셉 제목 Title<br>컨셉의 주제를 잘 표현하는 제목을 작성합니다.                                                                                                     |                                                                                                                   |
| 컨셉 설명 Description<br>컨셉의 특징과 제공하는 것을 한두줄로 간략하게 설명합니다.                                                                                        | 컨셉 시각화 Visualization<br>컨셉의 특징과 기능을 시각화합니다. 아이디어 도출 시 많이 쓰기 스킷치용이나 컬러인쇄가능도 컨셉에 어울리는 색상을 고려하여 사용 가능합니다. 그림을 추가합니다. |
| 주요 가치 핵심 가치 Customer Value Proposition<br>컨셉이 어떤 수요자에게 유용하다고 생각하는 근거, 핵심 고객에게 어떤 가치를 제공하는지를 작성합니다.<br>(고객 세분화, 고객 가치, 핵심 차별점 요소 등 설명해도 좋습니다) |                                                                                                                   |
| 컨셉 구현 시 고려할 점 Consideration<br>컨셉을 실현하기 위해 할고해야 할 사항 또는 사업의 복잡함이 되는 요소를 작성합니다.                                                               | 컨셉 시나리오 Visualization<br>컨셉이 실제로 어떻게 활용되는지를 보여주는 짧은 이야기를 만들어주세요.                                                  |

[illegible]

### 컨셉 작성 시트

**컨셉 선택 Title**     컨셉을 선택한 이유와 컨셉 키워드  

에스엔씨 커피는 로망스의 가든 / 산단 로망스 3일째에 미용 송곳니...

**컨셉 설명 (Description)**     컨셉을 선택한 이유와 컨셉 키워드  

신선하고 건강한 산단의 가든 로망스 3일째에 미용 송곳니...

**컨셉 시각화 (Visualization)**     컨셉을 선택한 이유와 컨셉 키워드  


**수요자 역할과 가치 Customer Value Proposition**  

수요자 역할과 가치 Customer Value Proposition

**컨셉 7원칙 고려할 점 (Consideration)**     컨셉을 선택한 이유와 컨셉 키워드  

컨셉 7원칙 고려할 점 (Consideration)

**컨셉 설명 (Description)**     컨셉을 선택한 이유와 컨셉 키워드  

신선하고 건강한 산단의 가든 로망스 3일째에 미용 송곳니...

**컨셉 시각화 (Visualization)**     컨셉을 선택한 이유와 컨셉 키워드  


**수요자 역할과 가치 Customer Value Proposition**  

수요자 역할과 가치 Customer Value Proposition

**컨셉 7원칙 고려할 점 (Consideration)**     컨셉을 선택한 이유와 컨셉 키워드  

컨셉 7원칙 고려할 점 (Consideration)

활용 도구

### 컨셉 후보 목록

다양한 아이디어 중 우선순위를 정해 핵심 컨셉을 도출·발표하는 단계

| 팀별 컨셉 후보 목록 |  |  |  |
|-------------|--|--|--|
| 1팀          |  |  |  |
| 2팀          |  |  |  |
| 3팀          |  |  |  |
| 4팀          |  |  |  |
| 5팀          |  |  |  |

산업단지 정책 해커들

산업단지

산업

## 팀별 컨셉 후보 발표

(산업부, 산단공, 진흥원, 운영진 대상)



## "발표 준비된 팀은 손들어 주세요!"

(준비된 팀 먼저 듣습니다)

① 7팀 산단에 산당

② 10팀 잘 산단 말이야

③ 5팀 케더산 (K+산단)

④ 9팀 창구완나예

⑤ 1팀 왕산단

⑥ 8팀 씨브릿지

⑦ 6팀 산당해

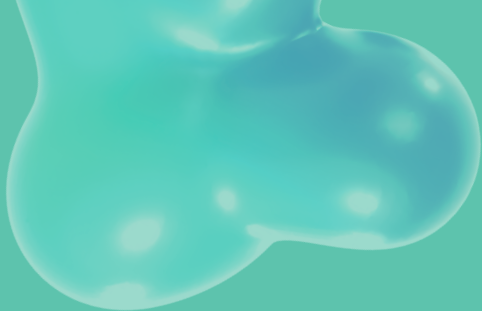
⑧ 4팀 랩소디











## 세션 4

# 컨셉 구체화



01. 아이디어 발표 준비 및 리허설

## 아이디어 발표 준비

2일차 | 09:00 - 12:00

**기획의도** 아이디어가 하나의 요리라면, 컨셉은 개별적인 요리들을 모아 차린 식사이자 그 식사의 테마입니다. 아이디어를 정책, 즉 공공서비스가 가야 할 방향과 정체성을 담는 컨셉으로 구체화하기 위해서는 실행을 위한 다양한 요소를 고민해야 하고, 무엇보다 잘 전달해야 합니다. 최종 컨셉 구체화 세션에서는 ‘어떻게 하면 평가자들이 우리의 컨셉에 공감하게 할 수 있을까?’를 나누며, 정책 평가자 관점에서 자신들의 컨셉을 어떻게 보여줄지 구체화하도록 하였습니다.

**활용 도구** **컨셉 체크리스트**  
유사한 아이디어를 그룹핑하여 의미 있는 큰 주제로 구조화하는 과정  
**발표 리허설**  
발표 흐름과 역할을 최종 점검하며 전달력과 완성도를 높이는 사전 연습

### 강의 내용

|                                                                                                                     |                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div><h3>산단 근로자의 이야기</h3></div> <div>산단 근로자의 이야기 : 실제 산단 근로자의 경험을 전달함으로써 공감대 형성</div>                               | <div><h3>마음</h3><p>어떻게 불편하고, 무엇이 힘든지<br/>그리고, 침묵했던 마음은 무엇을 원하는지</p></div> <div>마음 : 산단 근로자의 감정과 숨겨진 욕구를 탐색한 것을 전달</div> |
| <div><h3>고민</h3><p>여러분의 고민은 무엇이고<br/>암담하다고 느낄 때는 언제인지</p></div> <div>고민 : 산단 근로자들의 반복되는 불편과 핵심 문제를 발견한 과정을 전달</div> | <div><h3>설득</h3><p>내가 느낀 것을 상대방이 함께 느끼게 하는 것</p></div> <div>설득 : 문제의 중요성을 공감할 수 있도록 전달</div>                            |



## 산업단지 정책 해커톤 성과 발표

- **일시** 2026.04.18.(토) 14:00
- **참석자** - 산업통상부 장관, 한국산업단지공단 이사장, 한국디자인진흥원 원장  
- 심사위원장 나건 부산광역시 총괄 디자이너 및 심사위원 김선아 국립금오공과대학 교수,  
노승범 한양대학교 교수, 이석현 중앙대학교 교수, 정재호 목원대학교 교수,
- **발표자** 총 10개 팀
- **발표형식** 5분 발표 2분 질의응답
- **발표내용** 산단 근로자의 현장의 목소리를 바탕으로 직접 기획한 수요자 맞춤형 정책 과제 제안  
\* 2025년 문화선도산단 청년디자인리빙랩을 통하여 기 도출된 과제 38건의 고도화(심화) 또는 신규 아이디어 발굴

### 발표 순서

| 순서 | 주제    | 제목               | 팀명       | 발표 형식   |
|----|-------|------------------|----------|---------|
| 1  | 안전/환경 | 산단지기             | 왕산단      | 발표      |
| 2  | 교통/이동 | 빛이 있는 산단의 밤      | 시브릿지     | 영상, 발표  |
| 3  | 생활/편의 | 맡겨줘, 부르미!        | LAB소디    |         |
| 4  | 교통/이동 | 온통이음정류장          | 붕어빵      | 역할극, 발표 |
| 5  | 문화/여가 | 산단파크             | 산단에 산당   |         |
| 6  | 자기계발  | 공장장님! 그 AI를 써보세요 | 잘 산단 말이야 |         |
| 7  | 자기계발  | 썸단               | 케더산      |         |
| 8  | 문화/여가 | 산단 한마당           | 청심환      |         |
| 9  | 안전/환경 | 공장 비워드림          | 산당해      |         |
| 10 | 생활/편의 | 반려동물 돌봄서비스       | 창구완나예    | 역할극, 발표 |

- **평가 위원** 총 5명 (심사위원장 1명, 심사위원 4명)
- **평가 방법** 발표내용에 따른 심사위원의 실시간 현장 평가  
평가 위원 점수 중 최고·최저점을 제외한 평균점수를 평점으로 하고, 고득점 순으로 순위 확정
- **평가 항목**

| 평가항목 | 내용                                                                | 점수  |
|------|-------------------------------------------------------------------|-----|
| 문제정의 | · 산업단지와 노동자의 문제를 제대로 정의하였나?<br>· 문제의 원인을 파악하고 그에 따른 해결책을 마련하였나?   | 100 |
| 필요성  | · 산업단지에 필요하고 중요한 문제를 다루고 있나?<br>· 산업단지 노동자 경험의 개선에 필요한 아이디어인가?    |     |
| 창의성  | · 창의적이고 독창적인 아이디어인가?<br>· 기존의 정책이나 사업에 비하여 혁신적인가?                 |     |
| 효과성  | · 청년이 원하는 산업단지로 전환하는 데 도움이 되는가?<br>· 현실화 및 여러 산업단지로의 확산·적용이 가능한가? |     |



## “ 불안을 넘어 담대하게, 함께 성장하는 산업단지의 미래 ”

산업통상부 장관 김정관



여러분, 오늘 이 자리에 오기 전부터 어떤 이야기를 해야 여러분들의 삶에 조금이라도 도움이 될 수 있을까 많이 고민했습니다. 그래서 저는 오늘 여러분께 인생과 사회생활의 ABC에 대한 이야기를 드리고 싶습니다.

**첫 번째 A는 불안(Anxiety)과 야망(Ambition)입니다.** 여러분들도 앞으로의 삶과 일에 대해 많은 불안을 가지고 계실 것입니다. 하지만 불안은 우리를 준비하게 만들고 더 단단하게 성장시킵니다. 그리고 그 불안을 넘어 더 나은 삶과 조직, 더 나은 산업단지를 만들고자 하는 열정과 야망이 여러분을 앞으로 나아가게 할 것입니다.

**두 번째 B는 균형(Balance)과 담대함(Boldness)입니다.** 우리는 일과 삶의 균형을 중요하게 생각하지만, 때로는 변화와 도전을 위해 한 걸음 내딛는 담대함도 필요합니다. 제조 AI 전환(AX) 역시 처음에는 어렵고 무리라는 이야기가 많았지만, 누군가는 용기 있게 시작해야 세상이 바뀔 수 있다고 생각합니다. 여러분들도 삶 속에서 필요한 순간에는 과감히 도전하시길 바랍니다.

**마지막 C는 실력(Competence)과 성격(Character)입니다.** 물론 실력은 중요합니다. 하지만 결국 다시 함께 일하고 싶은 사람은 따뜻한 마음과 배려를 가진 사람입니다. 주변 사람들과 함께 어울리고 서로를 돌볼 수 있는 여유를 가진 사람이 되길 바랍니다.

여러분들이 이번 해커톤에서 보여준 열정과 담대함, 그리고 따뜻한 마음이 우리 산업단지와 대한민국 산업의 미래를 바꾸는 힘이 될 것이라 믿습니다. 이를 동안 정말 고생 많으셨습니다. 감사합니다.



## 인사 말씀



한국디자인진흥원 강윤주 원장

이번 산업단지 정책 해커톤은 청년 근로자들이 직접 산업단지의 문제를 발견하고 창의적인 정책 아이디어를 제안한 매우 뜻깊은 자리였습니다. 특히 서비스디자인 기반의 접근 방식이 산업단지 전반으로 확장될 수 있는 가능성을 확인할 수 있었고, 참가자 여러분의 열정과 참신한 아이디어가 매우 인상 깊었습니다. 오늘 제안된 아이디어들이 실제 산업단지의 변화와 활력으로 이어질 수 있도록 한국디자인진흥원도 함께 노력하겠습니다.



한국산업단지공단 이상훈 이사장

전국의 산업단지를 관리하는 기관으로서, 청년 근로자들의 다채로운 아이디어를 통해 산단의 밝은 미래를 볼 수 있었던 뜻깊은 자리였습니다. 현장에 바로 적용 가능한 실효성 있는 제안들이 무척 인상 깊었습니다. 작은 변화들이 모여 'K-산단'의 이미지를 새롭게 구축할 수 있도록 현장 중심의 사업 발굴과 지원에 한국산업단지공단이 최선의 노력을 다하겠습니다.

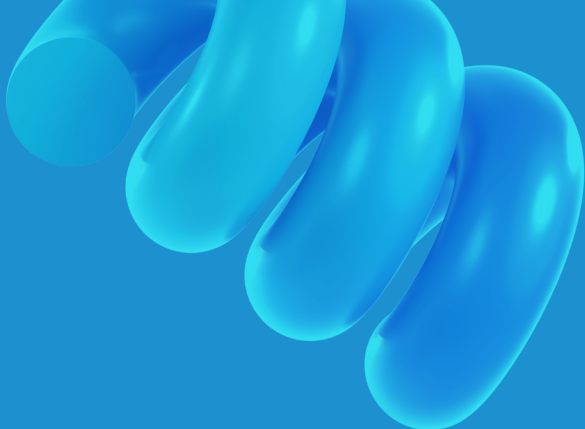
## 심사 총평



부산광역시 총괄 디자이너 나건

이번 해커톤은 다양한 배경을 가진 청년들이 '공감'을 통해 산단의 공간, 이동, 생활 속 문제를 발견하고 창의적인 솔루션을 도출해낸 값진 과정이었습니다. 서로 다른 관점을 조율하는 과정 속에서 얻은 경험과 신뢰야말로 여러분의 가장 큰 무형의 자산이 될 것입니다. 이틀간 체득한 서비스디자인 프로세스를 일회성 행사에 그치지 않고 각자의 현장에서 지속적으로 실천하고 전파하여 대한민국 전체의 삶의 질을 높이는 데 기여해주길 바랍니다.





# 팀별 결과물

## #안전/환경

- 왕산단 : 산업단지의 밤을 밝히는 상생형 등대 '산단지기'
- 산당해 : 비움으로 만드는 안전, 산단의 내일을 채우는 '공장 비워드림'

## #문화/여가

- 청심환 : 일터에서 삶터로, 산단의 심장을 다시 뛰게 하는 '산단 한마당'
- 산단에 산당 : 일상이 퀘스트가 되는 곳, 청년 근로자를 위한 '산단파크'

## #교통/이동

- 붕어빵 : 기다림이 경험이 되는 공간, '온통(On-通)이음' 정류장
- 시브릿지 : 산단의 밤을 기회로 바꾸는 빛의 가로지름, 시브릿지(C-bridge)

## #생활/편의

- LAB소디 : 일과 삶의 빈틈을 채우는 생활·행정 대행 플랫폼, '말겨줘, 부르미!'
- 창구완나예 : 반려동물과 함께 출근하는 일상, 마음까지 케어하는 '산단 돌봄 서비스'

## #자기계발

- 잘 산단 말이야 : AI 시대의 생존 전략, 사람과 기술을 잇는 '기술교환 플랫폼'
- 케더산 : 자부심을 더하고 편견을 빼다, K-산단의 새로운 이름 '썸단'

# 산업단지의 밤을 밝히는 상생형 등대 '산단지기'

해가 지면 산업단지는 거대한 고립 섬으로 변합니다. 낮 동안의 활기는 사라지고, 인적이 끊긴 거리에는 삭막한 적막과 어둠만이 남습니다. 실제 범죄나 사고율보다 더 큰 문제는 근로자들이 느끼는 심리적 불안입니다. 특히 청년 근로자들에게 야간 산단은 머무는 공간이 아닌 회피해야 할 공간으로 인식되고 있습니다. 이에 '왕산단(왕이 살고 싶은 산업단지)' 팀은 산업단지의 어둠을 해방시키고 사람과 가능성을 연결하는 상생 플랫폼, 산단지기 프로젝트를 제안했습니다. 등대지기에서 착안한 이 정책은 단순히 불을 밝히는 것을 넘어, 안전함과 길잡이, 그리고 사람 간의 연결을 핵심 가치로 삼습니다.



세부내용 보러가기

## 팀원

구미 박영균  
완주 권경안  
완주 이은경  
완주 이채원  
창원 노민호  
산업통상부 오유경 사무관

서비스디자이너(퍼실리테이터) 강민지

비주얼라이터 권동현



## 문제

야간의 산업단지는 사람이 빠져나가며 공동화되고, 어둠과 고립된 환경 탓에 심리적·물리적 사각지대에 놓여 있습니다. 이는 근로자의 불안, 피로 누적, 지역사회와의 단절로 이어지며 청년층의 산단 기피를 심화시키고 있습니다.

- **심리적 안전판의 부재:** 야간 퇴근길은 단순히 어두운 것이 아니라 불안을 유발하는 공간입니다. 인적이 드문 공장 사이에서 근로자들은 낮선 이와의 마주침만으로도 심리적 위협을 느낍니다.
- **열악한 노동 환경과 피로 누적:** 근로자들은 소음, 분진, 악취 등 환경 스트레스에 노출되어 있지만, 야간·교대 근무 중 쉴 공간은 부족합니다. 이는 피로와 안전사고 위험을 높입니다.
- **고립된 섬이 된 산단:** 퇴근 후 산단은 지역사회와 단절되고, 근로자·주민·소상공인을 잇는 매개체도 부족합니다. 이 단절은 산단을 머물고 싶은 공간이 아닌 피하고 싶은 공간으로 인식하게 만듭니다.

## 목표

### 안심하고 꿈꿀 수 있는 '희망의 불빛' 구축

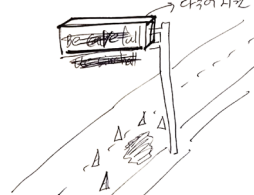
산단지기 프로젝트는 단순히 물리적인 건물을 짓는 것을 넘어, 산단의 생태계를 바꾸는 것을 목표로 합니다.

- **체감 안전도 향상:** 24시간 불을 밝히는 거점을 통해 근로자들이 심리적으로 보호받고 있다는 느낌을 받게 합니다.
- **근로 여건의 질적 개선:** 물리적 환경 스트레스로부터 잠시나마 단절될 수 있는 휴식권을 보장하고, 교대 근무자의 생활 편의를 극대화합니다
- **청년 친화적 생태계 조성:** 창업 지원과 교육, 커뮤니티 공간을 결합해 청년들이 산단 내에서 미래를 설계할 수 있는 환경을 구축합니다.

## 아이디어 시트

| 아이디어 제목                                                                                       | 리얼 타임 안전 지도                                                                                                                    | 권동현 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>스케치</b>  | <b>설명</b><br>데이터 수집<br>- cctv / IOT / QR / 안전지도 APP / WEB /<br>- 지자체 관리 - 정책 개선<br><br><b>고객 가치</b><br>산단 지역의 안전을 24시간 확인하며 개선 |     |

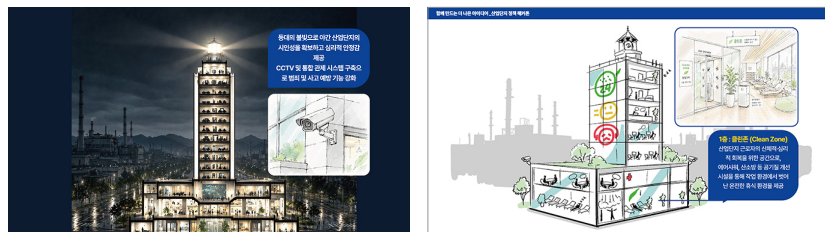
| 아이디어 제목                                                                                        | 씨드 팩토리 (녹지/위케이션)                                                                                                                                                       | 권동현 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>스케치</b>  | <b>설명</b><br>주거지와 산단 인근에 노후된 건물을 리모델링 하여 지역 환경 개선<br>청년 창업팀이 입주하여 아이디어를 도출하고 산단에서 구체화<br>창업 인큐베이팅 공간 / 산단 근로자 휴식공간 / 산단 인근 주민 문화공간<br><br><b>고객 가치</b><br>산단인근 문화공간 형성 |     |

| 아이디어 제목                                                                                        | 안전 문구, 전광판, 경고판 등 다국어 지원                                                                                               | 권경안 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>스케치</b>  | <b>설명</b><br>위험 또는 경고 문구 등 전달 사항을<br>산단 내 외국인 근로자 국적 비율로 다국어 지원 설명 표시<br><br><b>고객 가치</b><br>한국어가 어려운 외국인 노동자들의 이해와 안내 |     |



## 아이디어

산단 내 방치된 유휴 건물을 활용해 지상 7층과 루프탑으로 구성된 복합 문화·안전 공간을 조성합니다.



|                    |                                                                                                              |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1층<br>클린존          | 외부의 소음과 먼지, 악취로부터 완전히 차단된 정화 공간입니다. 에어샤워와 산소방 등을 갖추어 지친 신체와 마음을 즉각적으로 회복시킵니다.                                |
| 2층<br>커뮤니티 존       | 산단의 숙련 기술자와 청년 창업가가 만나 세대 간 기술 전수와 컨설팅이 이루어지는 지식 공유 플랫폼입니다.                                                  |
| 3~4층<br>스타트업 오피스   | 창업 초기 단계의 안정적인 정착을 돕는 인큐베이팅 공간으로, 새로운 산업 동력을 발굴합니다.                                                          |
| 5층<br>코-워킹 오피스     | 근로자, 창업가, 지역 주민이 자유롭게 협업하고 다양한 정보를 교류하는 개방형 커뮤니티 허브입니다.                                                      |
| 6~7층<br>스테이        | 야간 근무 후 즉시 귀가가 어렵거나 휴식이 필요한 이들을 위한 안심 숙박 공간입니다.                                                              |
| 옥상<br>루프탑 & 에코 알리미 | 산단 경관을 조망하며 심리적 환기를 얻는 공간입니다. 외벽에는 대형 전광판을 설치해 실시간 대기질, 소음 등 환경 정보를 투명하게 제공하고, 최상단 등대 조명은 산단의 이정표 역할을 수행합니다. |







# 비움으로 만드는 안전, 산단의 내일을 채우는 ‘공장 비워드림’

산당해(산업단지를 사랑해) 팀은 공장 내외부의 적치물을 비워내어 안전과 효율을 동시에 확보하는 ‘공장 비워드림’ 사업을 제안하여 우수상을 수상했습니다. 서울에서 패션 브랜드 MD로 근무하던 한 청년이 완주 산단에서 가업을 이어받으며 마주한 현실은 차갑고 삭막했습니다. 직접 지붕에 올라 실리콘 작업을 하며 느낀 산단의 가장 큰 문제는 ‘채울 곳 없는 포화 상태’였습니다. 산당해 팀은 안전한 산단을 위한 첫걸음으로 역설적이게도 ‘채움’이 아닌 ‘비움’을 선택하였습니다.



세부내용 보러가기

## 팀원

구미 김지영  
구미 이어진  
완주 조한나  
창원 박강열  
창원 이인재  
산업통상부 유상원 사무관

서비스디자이너(퍼실리테이터) 강동선

비주얼라이터 김소윤



## 문제

“불법이 쉬운 선택이 되는 구조”를 끊어야 합니다.

산당해 팀은 노후 산단의 고질적인 문제인 불법 주정차와 적치물 방치가 단순히 사업주의 도덕적 해이 때문이 아니라, 복합적인 원인에서 기인한다고 분석했습니다.

- **구조적 결함:** 설계 당시의 한계로 도로 폭이 협소해 대형 화물차의 교행이 어렵고, 차량 대수의 증가를 반영하지 못한 주차장 수급 불균형이 심각합니다.
- **경제적 요인(기회비용의 역설):** 창고 임대료라는 고정비를 지불하기보다, 단속 확률이 낮은 도로변에 적치하는 것이 사업주에게는 ‘무상 보관’이라는 경제적 이득으로 다가옵니다.
- **청년 유입 저해:** 삭막한 환경과 문화적 고립은 청년들이 산단을 기피하게 만듭니다. 청년들은 단순히 일이 힘든 것이 아니라, “삶의 가치와 성장의 결핍”을 느끼며 산단을 떠나고 있습니다.



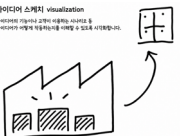
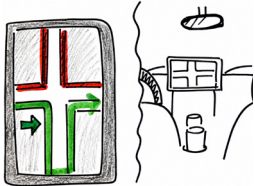
## 기대효과

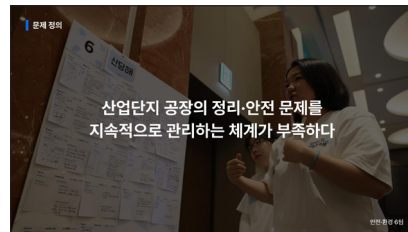
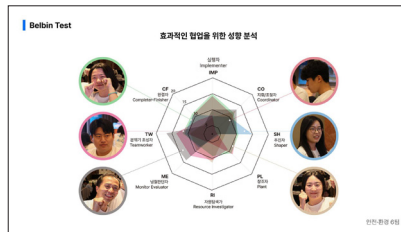
### 비용은 낮추고 경영 효율은 극대화

이 사업은 사업주 개인의 이득을 넘어 산업단지 전체의 경쟁력을 높이는 효과를 가져옵니다.

- **수요자(사업주) 측면:** 데드 플레이스(Dead Place) 발굴로 창고 비용을 절감하고, 화재나 안전사고 리스크를 사전에 차단하여 법적·경제적 비용을 제로화합니다. 이는 글로벌 수주 경쟁력 확보로 이어집니다.
- **산업단지 측면:** 도로 점유 해소로 단지 전체의 물류 속도가 빨라지며, 재난 발생 시 긴급 차량의 진입로가 확보됩니다. 무엇보다 무질서한 환경 개선을 통해 낙후된 산단 이미지를 혁신할 수 있습니다.

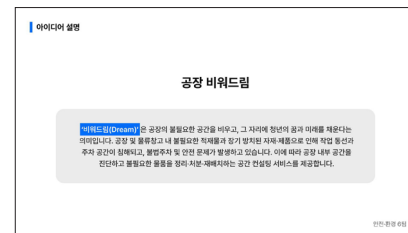
## 아이디어 시트

|                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>아이디어 제목</b> 공장 비워드림 / 정리헤드림 (공간 컨설팅)                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                |
| <b>스케치</b><br><br>아이디어 스케치 visualization<br>아이디어를 시각화하고 구체적인 이미지를 만들어 내기<br>아이디어를 바탕으로 방향을 설정하고, 방향을 구체화 시키는 과정 | <b>설명</b><br>공장 내 복잡한 (불필요한) 재료, 제품 등 장기 보관<br><br><b>고객 가치</b><br>안전을 위한 우선은 비용이다                                                             |
| <b>아이디어 제목</b> ‘액자+문’ 안전, 자기 객관화                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                |
| <b>스케치</b><br>                                                                                                 | <b>설명</b><br>- 안전 불감증을 해소할 수 있는 자기 객관화 방안<br>- 익숙하면 덜 중요해짐<br><br><b>고객 가치</b><br>- 안전 리마인드                                                    |
| <b>아이디어 제목</b> 불법 주정차 고려한 네비게이션 서비스                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                |
| <b>스케치</b><br>                                                                                                 | <b>설명</b><br>- 보행 안전 경로 안내 : 실시간 위험도를 반영한 안전 경로 제공<br>- 안전 네비게이션 서비스 : 보행 위험을 예방하는 맞춤형 경로 안내 서비스<br><br><b>고객 가치</b><br>보행 인프라 개선<br>안전한 보행 경험 |



## 아이디어

### 비움(Empty)이 안전(Fully)을 채운다, '공장 비워드림'



'공장 비워드림(Dream)'은 공장의 불필요한 공간을 비우고, 그 자리에 청년의 꿈과 미래를 채운다는 의미입니다. 단순한 정리를 넘어 전문적인 '공간 컨설팅 서비스'를 지향합니다.

- **진단 및 컨설팅:** 전문 컨설턴트가 현장을 방문하여 포화된 공장의 작업 동선과 주차 공간을 정밀 진단합니다.
- **분류·정리·재배치:** 방치된 자재와 제품을 분류하여 판매, 폐기, 혹은 임시 보관을 결정합니다. 막혀 있던 통로를 열어 물류 흐름을 최적화합니다.
- **실행 인프라:** 임시 창고 활용 서비스를 제공하여 사업주의 보관 부담을 덜어주고, 표준화된 공간 가이드를 통해 정돈된 환경을 유지합니다.

### 해결해야 할 도전 과제: 지속 가능한 관리를 위한 제언

아이디어가 실현되기 위해서는 다음의 과제들이 병행되어야 합니다.

- **자발적 참여 유도:** 사업주들이 부담 없이 공간을 비울 수 있도록 컨설팅 비용 및 폐기 비용 지원 사업이 필수적입니다.
- **상시 관리 체계:** 일회성 행사에 그치지 않도록 표준 가이드라인을 배포하고, 공간 관리 전문 인력을 교육하여 현장에 상주시키는 시스템을 마련해야 합니다.







# 일터에서 삶터로, 산단의 심장을 다시 뛰게 하는 ‘산단 한마당’

‘청심환(청년 심장 환영)’ 팀은 고립된 생산 기지였던 산업단지를 지역 축제와 결합하여 사람과 문화가 어우러지는 열린 공간으로 재정의하는 ‘산단 한마당’ 프로젝트를 제안했습니다. 작년에 오케스트라 동아리 활동을 했던 한 여성 근로자는 “연습은 즐거웠지만, 정작 우리가 설 무대가 없었다”며 아쉬움을 토로했습니다. 타지에서 온 청년은 퇴근 후 함께할 사람을 찾지 못해 외로운 시간을 보냈고, 지역 주민들은 산단을 그저 “무엇을 하는지 모를 회색 공간”으로 기억하고 있었습니다. 청심환 팀은 이들의 목소리를 모아 산단의 멈춰진 심장을 다시 뛰게 할 활력소를 찾아냈습니다.



세부내용 보러가기

## 팀원

구미 노경현  
구미 이정미  
구미 한송현  
완주 정인옥  
창원 문준호  
창원 류인희  
산업통상부 유영찬 사무관

서비스디자이너(퍼실리테이터) 임보리  
비주얼라이터 정주은



## 문제

### 소통의 부재가 만든 ‘회색 장벽’

산업단지는 지역 경제를 지탱하는 거대한 심장이지만, 그 안에서 일하는 사람들과 이를 바라보는 주민들 사이에는 보이지 않는 높은 장벽이 존재합니다.

- **근로자의 문화적 갈증:** 산단 내에는 자발적인 동아리 활동(밴드, 오케스트라 등)이 존재하지만, 이들의 에너지를 발산할 무대나 교류 기회가 턱없이 부족합니다. 특히 타지에서 유입된 청년 근로자들은 지역 사회에 녹아들 정보와 채널이 없어 고립감을 느낍니다.
- **지역 사회의 인식 격차:** 주민들은 산단을 폐쇄적이고 딱딱한 공간으로 인식합니다. 지역 경계를 이끌어온 산단의 역사적 가치와 헤리티지에 대한 이해가 부족하며, 산단은 ‘나와 상관없는 일터’라는 인식이 강합니다.
- **정보의 파편화:** 입주 기업들은 우수한 인재를 찾고 싶어 하고, 구직자들은 기업 정보를 알고 싶어 하지만 정작 현장에서 이들이 자연스럽게 만날 수 있는 접점은 드뭅니다.

## 목표

### 닫힌 일터를 넘어 다채로운 '삶터'로

청심환 팀의 목표는 산단을 단순한 생산의 공간을 넘어 지역과 함께 성장하는 문화 공간으로 확장하는 것입니다.

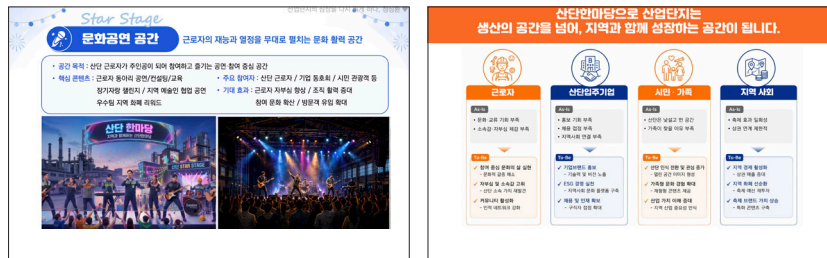
- **근로자 자부심 고취:** 문화를 향유할 기회를 제공해 일상의 활력을 불어넣고, 자신의 일터가 지역의 자량이 되는 경험을 선사합니다.
- **산단의 가치 재발견:** 시민들에게 산단의 역사와 기여도를 알기 쉽게 전달하여 산단에 대한 긍정적인 인식을 확산시킵니다.
- **지역 경제의 선순환:** 축제를 통해 소상공인과 기업을 연결하고, 지역 화폐를 활용해 지역 사회 전체가 혜택을 누리는 구조를 만듭니다.

## 아이디어 시트

| 아이디어 제목 산단 문화예술 동호회 페스티벌                                                                          |                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>스케치</b><br>  | <b>설명</b><br>문화예술 동호회 운영 → 주중, 주말 취미 수업 → 공연·전시 개최 & 취미배송 서비스 → 가족 초청 공연 및 시상 → 지역화폐 리워드 제공<br><br><b>고객 가치</b><br>문화예술 활동 참여 기회 확대, 근로자 교류 활성화 및 소속감 형성, 지역화폐를 통한 소상공인 지역경제 선순환 |
| 아이디어 제목 지역 축제 연계 기업 체험·홍보                                                                         |                                                                                                                                                                                  |
| <b>스케치</b><br> | <b>설명</b><br>지역 축제와 연계한 기업 홍보, 체험 부스 운영, 기업 견학, 채용 박람회, 제품전시, 스탬프 투어 등 온오프라인 홍보<br><br><b>고객 가치</b><br>기업 홍보 및 청년 채용 기회 확대, 시민의 산단 체험 경험과 기업 친밀도 향상                              |
| 아이디어 제목 산단 헤리티지 런웨이                                                                               |                                                                                                                                                                                  |
| <b>스케치</b><br> | <b>설명</b><br>지역 산단의 역사와 미래 방향을 담아 작업복 패션쇼로 구성. 런웨이, 생활 문화 축제 옷 제작 클래스 + 레트로 산단 굿즈 제작, 자원 동아리 홍보 및 네트워킹<br><br><b>고객 가치</b><br>산단에 대한 자부심 강화, 가족과의 특별한 경험 만들기                     |



## 아이디어 지역 축제와 산단의 만남, '산단 한마당'



‘산단 한마당’은 기존의 지역 대표 축제(구미 라면 축제, 창원 벚꽃 축제 등) 내에 산단만의 특색을 담은 구역을 조성하는 전략적 프로젝트입니다.

- **문화 공연 공간 (Stage):** 산단 내 다양한 동아리들이 실력을 뽐내는 ‘문화 콘테스트’를 개최합니다. 최우수 팀에게는 지역 화폐로 상금을 지급하여 지역 경제 활성화를 도모하며, 근로자들이 주인공이 되는 무대를 제공합니다.
- **산단 관련 부스 공간 (Connect):** 입주 기업의 우수한 제품과 기술력을 홍보하고, 현장에서 동아리 가입 신청 및 채용 상담을 진행합니다. 지역 소상공인들에게도 부스 참여 기회를 부여하여 산단과 지역 상권이 상생하는 모델을 구축합니다.
- **정체성 콘텐트 공간 (Heritage):** 산단의 역사를 담은 전시와 함께, 산단 유니폼 입어보기 체험 등 ‘산단다움’을 즐길 수 있는 콘텐츠를 운영합니다. 창원 공단의 방산 투어나 구미의 전자 산업 역사 등 각 지역 산단만의 헤리티지를 체험형 프로그램으로 연결합니다.
- **근로자 가족 공간 (Family):** 산단 유니폼 제작 체험이나 업사이클링 공방 등을 운영하여, 자녀들에게 아빠·엄마의 일터가 멋진 곳임을 알려줍니다. 가족이 함께 즐길 수 있는 프로그램을 통해 산단을 ‘함께 살 수 있는 공간’으로 인식하게 합니다.







# 일상이 퀘스트가 되는 곳, 청년 근로자를 위한 ‘산단파크’

‘산단에 산당’ 팀은 타지에서 온 청년 근로자가 겪는 외로움과 무기력함에 주목했습니다. 낯선 지역에서 일에만 매몰된 청년들에게 산단은 회색 공장처럼 느껴지는 공간이었습다. 이를 해결하기 위해 산단 전체를 테마파크이자 RPG 맵으로 재정의하고, 청년들이 관계와 소속감을 형성할 수 있는 온·오프믹스 플랫폼 ‘산단파크’를 제안했습니다.



세부내용 보러가기

## 팀원

구미 김동규  
구미 김재민  
구미 김태연  
구미 정유민  
완주 전별  
창원 석예은  
산업통상부 성민석 사무관

서비스디자이너(퍼실리테이터) 김진원

비주얼라이터 김성은



## 문제

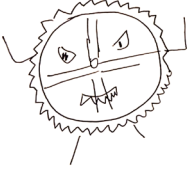
- **구조적 소외와 외로움:** 타지에서 유입된 청년 근로자들은 퇴근 후 시간을 보낼 커뮤니티나 정보가 부족해 고립감을 느낍니다. 이는 단순히 개인의 감정을 넘어 영양 불균형(혼밥), 자기계발 기회 상실, 그리고 산단 이탈로 이어지는 심각한 문제입니다.
- **라이프스타일의 불일치:** 기존의 산단 지원책은 청년들의 실제 감성이나 라이프스타일과 동떨어져 있어, 정작 시간이 있어도 마음의 여유를 찾지 못하는 청년들에게 실질적인 도움이 되지 못하고 있습니다.

## 목표

### 온라인에서 성장하고, 오프라인에서 함께 살아가기

- **관계 테마파크 조성:** 단 내 단조로운 일상을 게임적 요소(Gamification)로 전환합니다. 청년들이 부담 없이 온라인에서 소통을 시작하고 자연스럽게 오프라인 활동으로 연결될 수 있는 '단계별 관계 형성'을 목표로 합니다.
- **자기주도적 삶의 회복:** 게임처럼 즐겁게 미션을 수행하는 과정을 통해 근로자가 자신이 무엇을 좋아하는지 발견하고, 건강한 일상을 되찾도록 돕습니다.

## 아이디어 시트

| 아이디어 제목 자동차 극장 + 야외 극장                                                                            |                                                                                                                                                   | 성민석                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| <b>스케치</b><br>  | <b>설명</b><br>야외에 극장을 만들어 상영 중인 영화가 아닌, 넷플릭스, 디즈니 플러스 등에 있는 콘텐츠를 함께 시청                                                                             | <b>고객 가치</b><br>문화 생활                   |
| 아이디어 제목 근로자 힐링 컷처 센터                                                                              |                                                                                                                                                   | 김동규                                     |
| <b>스케치</b><br> | <b>설명</b><br>직장 스트레스를 해소할 수 있는 방법들(명상, 요가, 싱어볼 등)을 한데 집적하여 복합 힐링 컷처 센터 조성                                                                         | <b>고객 가치</b><br>산단 교통 불편 해소<br>탄소 절감 기여 |
| 아이디어 제목 협력 게임 / 환경 포인트                                                                            |                                                                                                                                                   | 석예은                                     |
| <b>스케치</b><br> | <b>설명</b><br>산단 클린 미션 : 산업 쓰레기 수거 등 환경 정화 활동에 참여하면 코인을 지급.<br>게임형 참여 방식 : 레이드·사냥형 미션처럼 재미 요소를 더해 참여 유도.<br>보상 연계 : 모은 코인은 산단 제품이나 지역 상품권으로 교환 가능. | <b>고객 가치</b><br>해당 산단으로 가는 최적의 동선 제공    |



## 아이디어

### 일상이 즐거운 퀘스트가 되는 산단 파크 앱



- **산단 RPG 맵핑:** 산단 전체를 게임 맵으로 설정합니다. 앱 내 '산단 맵'을 열면 내 주변에서 참여할 수 있는 다양한 프로그램과 전국 산단 근로자들의 실시간 활동 현황을 확인할 수 있습니다.
- **퀘스트와 보상(Gamification):** 기상 인증, 건강한 식단 인증(소셜 다이닝), 독서 토론, 아침 운동 등 쉽고 가벼운 미션을 수행하면 '산단 코인'이 지급됩니다. 예를 들어, 소셜 다이닝과 미션 인증을 통해 하루 60코인을 버는 즐거움을 선사합니다.
- **길드와 오프라인 확장:** 온라인 미션을 통해 형성된 관계는 배드민턴, 암벽등반, 러닝, 테니스 등 오프라인 동호회(길드) 활동으로 자연스럽게 이어집니다. 최종적으로는 산단별 '매년 명랑 올림픽'을 통해 소속감을 극대화합니다.
- **지역 상권 연계:** 획득한 코인은 지역 내 상점에서 사용할 수 있게 설계하여, 청년들의 활동이 지역 경제 활성화로 이어지는 선순환 구조를 만듭니다.

### 혼밥에서 소통으로, 외로움에서 자부심으로

'산단파크'는 산단 청년들이 일과 집만 오가는 고립된 일상에서 벗어나, 게임적 재미를 통해 자연스럽게 사람을 만나고 지역을 경험하도록 돕는 플랫폼입니다. 코인과 등급제는 청년들에게 지속적으로 참여할 동기를 제공하고, 코워킹 리더 발굴은 청년들이 스스로 머물고 싶은 문화를 만들어가는 기반이 됩니다. 또한 청년들의 활발한 이동과 소비는 산단 인근 소상공인과 지역 사회에 활력을 더하며, 산단을 단순한 일터가 아닌 관계와 경험이 축적되는 생활권으로 변화시킵니다.







# 기다림이 경험이 되는 공간, '온통(On-通)이음' 정류장

이번 해커톤에서 '붕어빵' 팀은 산단 근로자의 발이 되는 버스 정류장을 소통과 정보의 플랫폼으로 재정의하였습니다. "30분이나 기다렸는데 버스가 그냥 지나갔다." 산단 근로자들에게 이는 단순한 해프닝이 아닌 매일의 현실입니다. 팀명처럼 산단의 불편함을 0(뽕)%로 만들겠다는 의지로 뭉친 이들은, 자가용이 없는 '뚜벅이' 근로자들이 매일 겪는 지루하고 불안한 기다림의 시간에 주목했습니다.



세부내용 보러가기

## 팀원

구미 김석준  
구미 이유빈  
구미 조하연  
완주 양지희  
완주 이건웅  
창원 김기남  
산업통상부 황상운 사무관

서비스디자이너(퍼실리테이터) 최승환  
비주얼라이터 박지은



## 문제

버려진 시간, 보이지 않는 정류장

지방 산업단지의 대중교통 환경은 근로자의 정주 여건을 저해하는 문제입니다. 특히 자가용이 없는 2030 청년 근로자들에게 버스 정류장은 스트레스 요인이 되고 있습니다.

- **정보 부재와 불안한 대기:** 지방 산단의 버스 도착 정보는 신뢰도가 낮아 근로자들이 언제 올지 모르는 버스를 기다려야 합니다. 한 번 버스를 놓치면 30분에서 1시간에 달하는 배차 시간을 감수해야 하는 상황이 반복됩니다.
- **야간 무정차 통과와 안전 사각지대:** 가로등이 부족한 산단의 밤에는 어두운 정류장의 승객이 운전자 눈에 잘 띄지 않아 버스가 정류장을 지나치는 일이 발생합니다. 또한 불 꺼진 대기 공간은 범죄와 사고 위험에 노출되어 있어 안전에 대한 불안감을 높입니다.
- **공간의 단조로움과 기능 부재:** 현재의 정류장은 비바람을 피하는 수준에 머물러 있습니다. 지루하고 어두운 대기 공간은 근로자들에게 '낭비되는 시간'으로 인식되며, 산단과 지역을 연결하는 관문 역할을 하지 못하고 있습니다.



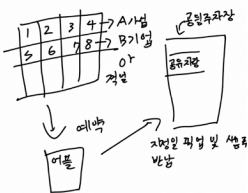
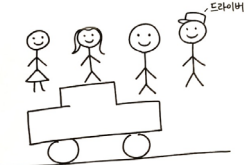
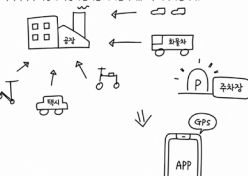
## 목표

### 정류장을 산단의 새로운 게이트웨이로

붕어빵 팀의 목표는 버스 정류장의 역할을 '수동적 대기'에서 '능동적 경험'으로 완전히 전환하는 것입니다.

- **기다림의 가치화:** 버스를 기다리는 시간을 지역 문화를 향유하거나 기업 정보를 얻는 생산적인 시간으로 바꿉니다.
- **안전한 승하차 환경 조성:** IT 기술과 디자인을 접목해 야간에도 누구나 안심하고 버스를 이용할 수 있는 환경을 구축합니다.
- **지역과 산단의 연결 허브:** 정류장을 지역 기업의 홍보 창구이자 지역 축제 정보를 전달하는 거점으로 활용해 산단의 폐쇄성을 극복합니다.

## 아이디어 시트

| 아이디어 제목 비즈니스 셰어링 모빌리티 나뉘타                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 김석준 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>스케치</b><br>                                        | <b>설명</b><br>한정된 기업 자본으로 차량 구매 및 업무에 어려움을 겪는 기업, 근로자를 위해 지정 요일을 정하여 공유 차량을 예약을 통해 공영 주차장에서 픽업 후 안정적으로 운영<br><br><b>고객 가치</b><br>근로자 이동 환경 개선 및 부지 내 주차난 해결<br>기업 부담 비용 절감,<br>전기차 위주 차량 선정으로 탄소 배출 절감 및 ESG 경영 실천                                                                                                         |     |
| 아이디어 제목 산업 단지 공식 인증 카풀 앱                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 황상윤 |
| <b>스케치</b><br>                                       | <b>설명</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- 안전 매칭 방식 : 성별, 나이대, 근무 공장/건물 정보 기반 매칭</li><li>- 안전 기능 : 블랙리스트 지정, 비상 버튼 기능 제공</li><li>- 기업 참여 혜택 : 회사가 포인트 매칭 시 2배 적립. ESG 경영 실적 인증서 발급</li><li>- 탄소중립 연계 : 전기차 충전, 다회용컵 사용, 대중교통 이용 등 탄소중립 포인트와 연계, 포인트는 현금 전환 가능</li></ul><br><b>고객 가치</b><br>산단 교통 불편 해소<br>탄소 절감 기여 |     |
| 아이디어 제목 수요 예측 기반 셔틀 운영 시스템                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 박지은 |
| <b>스케치</b><br>아이디어가 어떻게 작동하는지를 이해할 수 있도록 시각화합니다.<br> | <b>설명</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- 데이터 기반 셔틀 운영 : 과거 운행 데이터와 실시간 이용 현황 (버스·자차·킵보드·공유자전거)을 분석하여 운영 효율성을 높임</li><li>- 수요 맞춤형 운행 체계 : 이용 수요에 따라 셔틀 노선, 배차 간격, 차량 대수를 유동적으로 조정</li></ul><br><b>고객 가치</b><br>해당 산단으로 가는 최적의 동선 제공                                                                               |     |

### 현재 문제점 (AS-IS)

**기다림 = 지루함 + 불안**

버스 기다림이 지루하고 불안정함을 유발합니다.

- 지루함 발생
- 불안정 대기

**버스를 놓칠까 하는 불안감**

당시엔 정보 부족으로 도착 시간을 잘 알지 못하여 불안하고 정류장을 서서 기다려야 하는 불편함이 있습니다.

**정보 부족 문제**

버스 도착시간이 불확실한 노선 정보, 지역 및 노선 등 지역별 특성을 반영하여 유용한 정보를 제공합니다.

**단순 대기 공간**

정류장이 단순히 버스를 기다리는 공간으로 활용되어 공간의 가치를 제대로 활용하지 못합니다.

**버스 지나짐 발생**

버스 흐름 가능 주체로 운전자가 승객을 인식하지 못해 그늘 하차하는 경우가 발생합니다.

### 목표 (TO-BE)

**산업단지 계획도**

정류장을 산업단지 진입의 상징적 공간으로 완성합니다.

- 기업 홍보
- 기업 정보
- 기업 문화
- 기업 제품

**기다림을 감성으로**

기다린 대기 시간을 즐거운 경험의 시간으로 변화시킵니다.

**정보 허브 역할**

다양한 정보를 제공하는 허브로 기능합니다.

- 상대간 교통 정보
- 지역 행사 정보
- 기업 정보 제공

**참여형 공간 구축**

이용자가 능동적으로 참여하는 인터랙티브 공간을 만듭니다.

- QR 스캔
- 문화 참여
- 기업사기 형성

**BEFORE**  
기다림만 있는 지루한 기다림

**AFTER**  
근로자 참여 문화권 선사 (전시·예술·정보)

승차권 사진전, 사진 전시 공간, 근로자 참여 문화 공간, 예술작품 전시 공간

### 사용자 경험 흐름

**1단계: 정류장 도착**

- 정류장 도착 시 지역별 특색을 확인
- 당시엔 버스 도착 정보 파악
- QR 코드 및 인터랙티브 시스템 인지

**2단계: 콘텐츠 참여**

- 기업, 지역, 이벤트 등 다양한 콘텐츠 탐색
- 미리보기판을 통해 미리보기
- 대기 시간을 즐거운 경험으로 전환

**3단계: 정보 확인**

- 지역 행사 및 문화 정보 확인
- 상대간 교통 정보 확인
- 당시엔 버스 도착 정보 확인
- 당시엔 버스 도착 정보 확인
- 지역별 특색을 확인

**4단계: 보상 획득**

- 콘텐츠 참여를 통한 포인트 적립
- 이벤트 참여 기회 제공
- 지역 상점 할인 쿠폰 등 혜택 획득

**5단계: 버스 탑승**

- 버스 흐름이 원활한 상태로 탑승
- 버스 흐름이 원활한 상태로 탑승
- 문화소셜을 대기 경험으로 전환

## 경험과 정보가 흐르는 스마트 플랫폼, '온통이음'



'온통이음' 정류장은 기존의 인프라와 최신 IT 기술을 결합하여 네 가지 핵심 기능을 제공합니다.

- 기업 홍보 및 참여형 리워드 존:** 산업 내 기업의 신제품이나 캐릭터를 전시하는 부스를 마련하고, 이용자는 대기 중 전시 관람과 QR코드 확인을 통해 할인 리워드를 받습니다. 기업은 저렴한 홍보 채널을 확보하고, 운영 기관은 광고 수익으로 지속 가능한 운영 기반을 마련합니다.
- 문화가 흐르는 전시 공간:** 삭막한 정류장 벽면을 산업 근로자들의 일상을 담은 사진전이나 청년 예술가들의 미술 작품으로 채웁니다. 지루한 대기 공간을 거리의 갤러리로 탈바꿈하여 근로자들의 정서적 만족도를 높입니다.
- 지능형 승객 인지 및 안전 시스템:** 야간에 승객이 정류장에 들어서면 센서가 인식해 상단 LED 전광판에 '승객 있음'을 알립니다. 이를 통해 무정차 통과를 방지하고, 안전벨트 시스템과 교통 약자 배려 공간으로 안전성을 높입니다.
- QR 기반 지역 정보 허브 및 계절 특화 시설:** 정류장 곳곳의 QR코드를 통해 실시간 버스 위치, 지역 축제·행사·일자리 정보를 통합 제공합니다. 또한 여름 냉각 시스템과 겨울 온열 벤치를 운영해 계절에 관계없이 쾌적한 대기 환경을 제공합니다.







# 산단의 밤을 기회로 바꾸는 빛의 가로지름, 시브릿지(C-bridge)

시브릿지는 문화(Culture), 연결(Connection), 창조(Creation)를 통해 어둡고 단절된 산업단지의 밤을 안전하고 활기찬 공간으로 재구성하는 '은하수 로드'와 '안심 정류장'을 제안합니다.



세부내용 보러가기

## 팀원

구미 손성우  
구미 추승민  
완주 강선미  
완주 임재학  
창원 왕정현  
산업통상부 김광수 사무관

서비스디자이너(퍼실리테이터) 유해영

비주얼라이터 김영주



## 문제

멈추지 않는 공장, 그러나 멈춰버린 거리의 안전

대한민국의 경제 심장인 산업단지는 24시간 가동되지만, 공장 담장 밖의 거리는 밤이 되면 근로자들에게 위협적인 공간으로 변합니다.

- **구조적 사각지대:** 촘촘한 공장 부지와 달리 보행로의 조명은 턱없이 부족하며, 대중교통이 끊긴 심야 시간대에 산단은 '유령 도시'와 같은 적막에 휩싸입니다.
- **심리적 불안과 고립:** 20대 여성 근로자 김미소 씨에게 밤거리는 '두려운 귀갓길'이며, 30대 남성 근로자 이영웅 씨에게 퇴근 후 산단은 '운동하고 싶어도 갈 곳 없는 삭막한 일터'일 뿐입니다.
- **인프라의 비효율:** 공공기관의 차량 등 가용 자원은 밤이 되면 활용되지 못한 채 방치되고 있습니다.

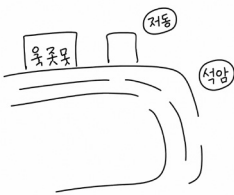
## 목표

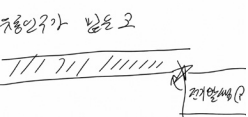
### 어둠에서 빛으로, 일터에서 삶터로

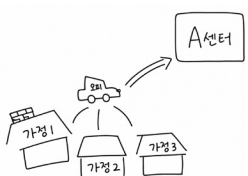
시브릿지의 프로젝트는 '어둠(불안)'을 빛(문화/안전)으로 치환'하는 데 핵심이 있습니다. 보도블록 하나에 기술을 담고, 버스 한 대에 상생의 의미를 담아 산단의 밤을 연결합니다. 이는 단순한 시설 보완을 넘어, 산업단지를 24시간 활력이 넘치는 '지속 가능한 미래형 삶터'로 만드는 다리(Bridge)가 될 것입니다.

- **통합 안전망 구축:** 자가 발전 로드와 안심 셔틀의 결합으로 야간 근로자의 귀가 안전을 획기적으로 개선합니다.
- **이미지 대전환:** '어둡고 위험한 곳'이라는 편견을 깨고, 청년들이 밤에도 모여 운동과 문화를 즐기는 '힙한 공간'으로 변모합니다.
- **정주 여건 및 복지 증진:** 여가 문화가 보장되는 산단은 인재 유출을 막고 기업의 생산성을 높이는 핵심 동력이 됩니다.

## 아이디어 시트

| 아이디어 제목 러닝 크루 보안관                                                                                |                                                                                                               | 강선미                             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| <b>스케치</b><br> | <b>설명</b><br>주말이나 휴일, 노동자들이 빠져나간 산단은 삭막하고, 어둡고, 적막이 흐른다. 러닝 크루가 보안관이 되어 산단에 활기를 불어 넣고, 안전(보행자 / 범죄 등)까지 책임진다. | <b>고객 가치</b><br>활기 차고 안전한 산단 조성 |
|                                                                                                  |                                                                                                               |                                 |

| 아이디어 제목 에너지 하베스팅 보드                                                                               |                                                                 | 임재학                              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| <b>스케치</b><br> | <b>설명</b><br>사람이 밟으면 전기가 발생하는 보도 블록 설치!<br>→ 산단 문화 상품권 및 포인트 지급 | <b>고객 가치</b><br>산업단지에 활력과 참여를 유도 |
|                                                                                                   |                                                                 |                                  |

| 아이디어 제목 오일 공유 칼리지                                                                                 |                                                                                                                            | 추승민                                                                                    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>스케치</b><br> | <b>설명</b><br>차량으로 이동하는 청년들에게 오일 값 할인 혜택을 바탕으로 셀프 주유소 컨셉으로 구성해 셀프로 주유를 할 수 있는 서비스를 제공하면서 공유 주차장도 결합해서 편의를 제공하는 공간을 마련한 아이디어 | <b>고객 가치</b><br>1. 오일 공유를 통한 연료 할인<br>2. 셀프 주유 공간으로 인한 인건비 절약<br>3. 남는 주차 공간으로 여유공간 확보 |
|                                                                                                   |                                                                                                                            |                                                                                        |



### O3. 타겟 피소나



**아근이 찾은 버스 출퇴근 20대 여성 '김미소'양**

**<미소씨의 고민>**  
늦은 밤, 어두운 산업단지 보행 환경이 불안해요. 퇴근 시간이 길어져 대중교통 이용이 어려워요. 온돌할 시간이 부족해서 건강관리가 고민이에요.

**<미소씨가 꿈 꾸는 변화>**  
"안전한 길", "편리한 교통", 건강한 삶에 모두 앞장설 스마트한 산업단지에서 살고 싶어요.

### O4. 해결 아이디어 개요



### O4. 해결 아이디어 1: 은하수로드&안심정류장



**공공의 유휴 버스를 활용한 산단 심야 버스 운영**

- 24시간 가동 산업단지 특성 반영
- 6인 A2C2 전용 버스 운행
- 승용기관 유류 자립 활용

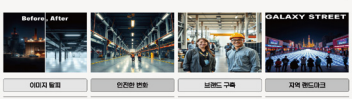
**버스정거장과외의 안전한 은하수 거리**

- 눈을 시인 불빛나는 근거리 대발
- 발과 접지 기고 심도 형상 지형
- 대형교통 광역 시그널 시스템

**버스를 기다리는 불안의 안심정류장**

- 안전하고 기다릴 수 있는 환경
- 이동 안전 위험 감소
- 근로자 생활의 질 향상

### O6. 산업단지 측면의 변화



**이동성 향상**

- 이동성 향상: 기존 산업단지 내 이동성 저하 해소
- 이동성 향상: 기존 산업단지 내 이동성 저하 해소

**안전성 향상**

- 안전성 향상: 기존 산업단지 내 안전성 저하 해소
- 안전성 향상: 기존 산업단지 내 안전성 저하 해소

**편의성 향상**

- 편의성 향상: 기존 산업단지 내 편의성 저하 해소
- 편의성 향상: 기존 산업단지 내 편의성 저하 해소

**경제성 향상**

- 경제성 향상: 기존 산업단지 내 경제성 저하 해소
- 경제성 향상: 기존 산업단지 내 경제성 저하 해소

## 빛과 자원의 공유로 만드는 '은하수 로드'

### O5. 컨셉 시각화: 은하수로드&안심정류장



### O6. 수요자 측면의 변화



**산단 심야 버스 운영**

- 산단 심야 버스 운영: 기존 산업단지 내 심야 버스 운영
- 산단 심야 버스 운영: 기존 산업단지 내 심야 버스 운영

**은하수 거리 조성**

- 은하수 거리 조성: 기존 산업단지 내 은하수 거리 조성
- 은하수 거리 조성: 기존 산업단지 내 은하수 거리 조성

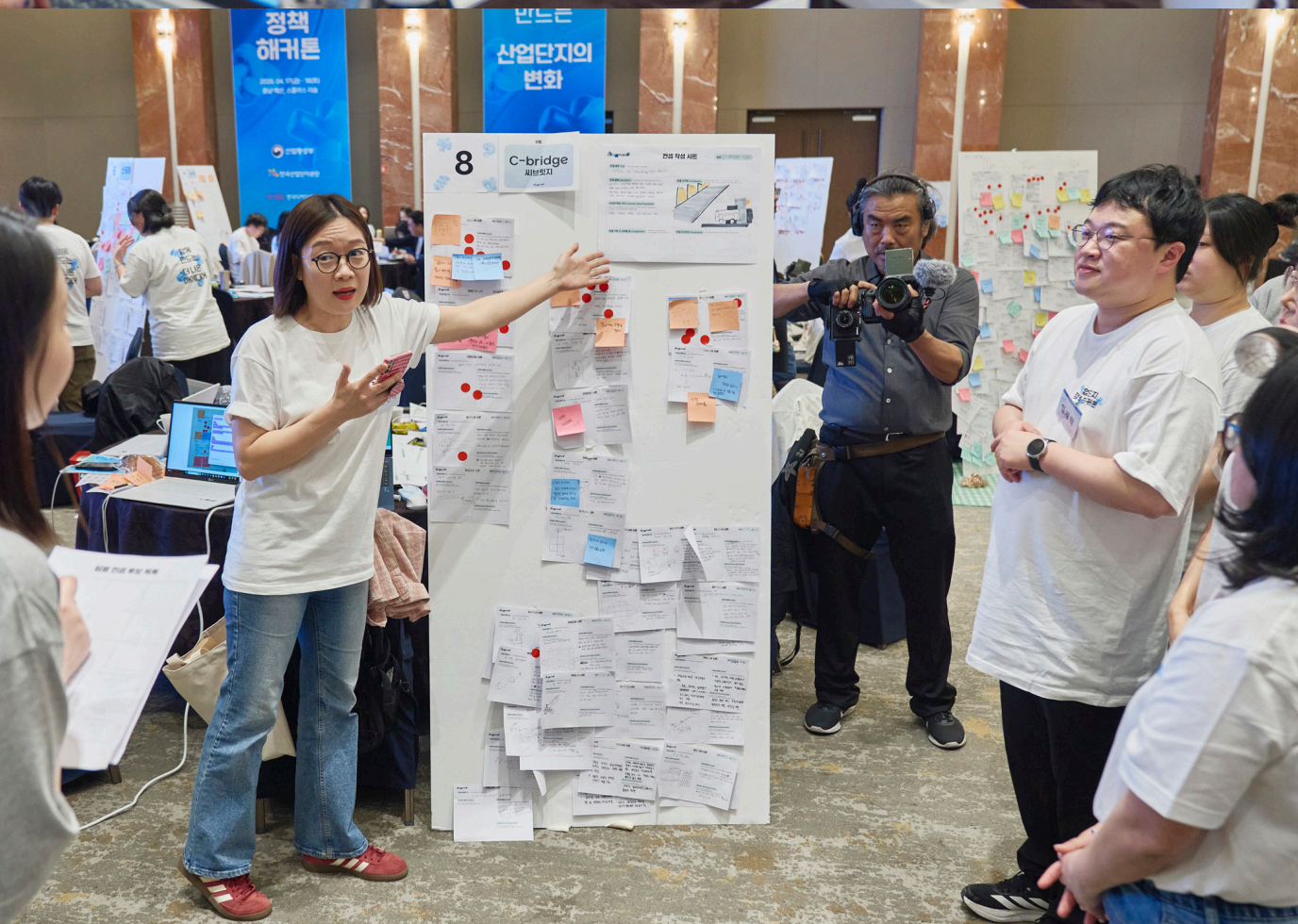
**안전 위험 감소**

- 안전 위험 감소: 기존 산업단지 내 안전 위험 감소
- 안전 위험 감소: 기존 산업단지 내 안전 위험 감소

시브릿지는 기술적 혁신과 자원 공유를 결합하여 산단의 밤을 다시 디자인합니다.

- 은하수 로드(Milky Way Road)**  
 보행자의 압력을 전기로 변환하는 자가 발전 보도블록과 낮에 빛을 모았다가 밤에 내뿜는 축광 페인트를 도입합니다. 사람이 걸을 때마다 발밑이 은하수처럼 밝아지는 이 길은 안전한 보행 환경과 심미적 즐거움을 동시에 제공합니다.
- 공유형 안심 버스**  
 공공기관의 유휴 차량을 심야 셔틀로 활용하여 근로자의 귀가를 돕습니다. 공공기관은 ESG 경영 실적을 확보하고, 근로자는 '라스트 마일'의 불안을 해소하는 상생 모델입니다.
- 스마트 러닝 인프라**  
 산단 특유의 직선형 격자 구조를 활용하여 스마트 러닝 코스 맵을 구축합니다. 센서 기반의 스마트 폴(Smart Pole)이 보행자를 감지해 조도를 조절하며, 러닝 크루 등 커뮤니티 형성을 지원합니다.







# 일과 삶의 빈틈을 채우는 생활·행정 대행 플랫폼, ‘맡겨줘, 부르미!’

산업단지의 문제를 정책으로 연결하는 이번 해커톤에서 ‘산단 LAB소디’ 팀은 근로자의 근무 시간과 생활 서비스 운영 시간의 불일치를 ‘시간 격차(Time Gap)’로 정의하고, 근로자들에게 “시간을 되찾아주기” 위한 생활·행정 대행 서비스 모델을 제안했습니다.



세부내용 보러가기

## 팀원

구미 윤규진  
구미 이유진  
구미 이태근  
완주 최현진  
창원 최세린  
산업통상부 류진선 사무관

서비스디자이너(퍼실리테이터) 이종휘

비주얼라이터 김나연



## 문제

산업단지, 특히 최소 인력으로 운영되는 중소기업 근로자들에게 외출이나 연차 사용은 큰 부담입니다. 이들은 일상적인 행정 업무조차 불편으로 감내하고 있습니다.

- **구조적인 시간 격차:** 은행(09:00~16:00), 병원 외래진료(09:00~17:00), 주민등록 방문민원(근무시간 내 3시간) 등 필수 생활 서비스 운영 시간이 산단 근로자의 근무 시간(08:00~17:00)과 겹칩니다. 이로 인해 실비보험 청구나 서류 발급 같은 간단한 업무조차 미루다 포기하는 상황이 반복됩니다.
- **업무 효율성 및 집중도 저하:** 처리하지 못한 개인 업무는 근무 중 불안감과 스트레스를 유발하고, 업무 집중도 저하로 이어집니다. 연차 사용이 동료에게 부담이 되는 환경 속에서 근로자는 필요한 업무조차 미루게 되며, 이는 금전적·기회적 손실로 이어집니다.
- **지역 사회와의 서비스 단절:** 산단은 생활 인프라와의 거리가 멀다. 초등학교까지 평균 9.3km, 영화관 24.8km, 백화점 44.3km에 달하는 지리적 단절은 정주 여건을 악화시키고, 유능한 인재의 이탈을 부추기는 원인이 됩니다.

## 목표

### 본업에 집중하고 일상이 유지되는 산단 조성

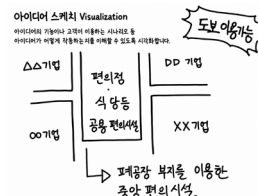
산단 LAB소디 팀의 목표는 근로자의 생활 불편을 해소해 직장이 ‘머무는 곳’이 되게 하는 것입니다.

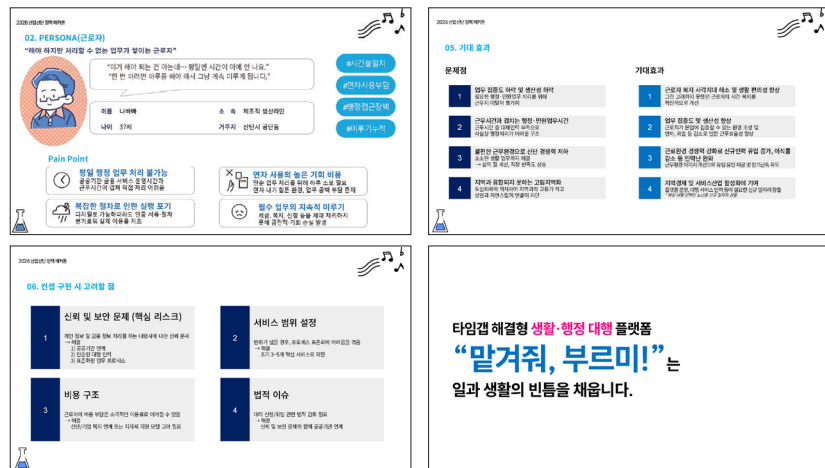
- **시간 격차 해소:** 대행 서비스를 통해 근로자가 근무 시간 중에도 일상적인 행정·생활 업무를 완료할 수 있도록 돕습니다.
- **상생형 업무 환경 구축:** 근로자의 외출 부담을 줄여 본업 집중도를 높이고, 기업은 인력 운용의 효율성을 확보하는 상생 모델을 지향합니다.
- **새로운 일자리 및 연결고리 창출:** 대행 서비스 운영을 통해 산단 인근의 신규 일자리를 만들고, 산단을 지역 서비스 생태계와 연결합니다.

## 아이디어 시트

| 아이디어 제목 산단 타임 세일                                                                                 |                                                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>스케치</b><br> | <b>설명</b><br>점심 시간, 퇴근 시간 등 산단의 시간에 맞춰서 하는 반짝 판매 세일<br><br><b>고객 가치</b><br>많은 시간을 쏟지 않고 빠르게 구매 |

| 아이디어 제목 일상 생활 학습 프로그램                                                                             |                                                                                                                            | 이유진 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>스케치</b><br> | <b>설명</b><br>대면으로 배울 수 있는 생활 학습 프로그램<br>ex. 자동차 관리, 기능 학습 프로그램<br>ex. 청년 제테크 교육 프로그램<br><br><b>고객 가치</b><br>일상에서 필요한 정보 습득 |     |

| 아이디어 제목 산단 생활역 - 퇴근 전에 다 되는 곳, 라이프스테이션                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>스케치</b><br> | <b>설명</b><br>산업 단지 청년 근로자의 식사, 장보기, 택배 수령, 휴식 문제를 한 곳에서 해결하는 생활 편의 거점. 점심엔 바른 식사, 퇴근 전엔 생필품, 지역 먹거리 픽업, 택배 보관과 휴게 기능까지 연결해 산업 단지 안에 작은 생활권을 만든다.<br><br><b>고객 가치</b><br>산업 단지 밖으로 나가지 않아도 일상 문제를 해결할 수 있어 시간과 에너지를 아낄 수 있다. 단순한 편의 제공을 넘어 “여기서도 사람답게 생활할 수 있다”는 감각을 준다. |



‘맡겨줘 부르미’는 모바일을 기반으로 근로자의 손과 발이 되어주는 타임갭 해결형 플랫폼

- **원스톱 대행 서비스:** 모바일 앱을 통해 간편하게 접수하면 인증된 대행자가 업무를 처리합니다. 실비보험 청구, 각종 증명서 발급 등 '행정 대행'부터 은행·세금 등의 '금융 대행', 의료 예약·택배 접수 등 '생활 대행'까지 폭넓은 서비스를 제공합니다.
- **공공 연계형 신뢰 시스템:** 개인 정보 및 금융 정보 취급에 따른 보안 리스크를 해결하기 위해 공공기관과 연계한 인증 제도를 도입합니다. 검증된 대행자만을 선발하고 표준화된 업무 프로세스를 구축해 서비스의 신뢰도를 높입니다.
- **단계적 서비스 확장 및 지원 모델:** 초기에는 보험 청구, 서류 대행 등 수요가 높은 3~5개의 서비스로 시작해 단계적으로 범위를 넓혀갑니다. 또한 근로자의 비용 부담을 줄이기 위해 기업 복지 예산과 지자체 지원금을 연계한 구독형·바우처 모델을 도입합니다.
- **법적·제도적 안전망 확보:** 대리인 행위와 관련된 법적 이슈를 사전에 검토하고, 공공기관의 관리 감독 하에 운영함으로써 서비스의 안정성을 확보합니다.







# 반려동물과 함께 출근하는 일상, 마음까지 케어하는 '산단 돌봄 서비스'



창구완나예 팀은 반려동물과 함께하는 청년 근로자들의 분리불안과 정서적 고립감에 주목하여, 산단 내 AI 기반 반려동물 돌봄 센터를 통해 근로자의 업무 집중도를 높이고 삶의 질을 개선하는 따로 또 같이 모델을 제안합니다.



세부내용 보러가기

## 팀원

구미 김은영  
구미 신혜림  
구미 최주희  
창원 이창현  
창원 정덕희  
산업통상부 권준형 사무관

서비스디자이너(퍼실리테이터) 송기연

비주얼라이터 임규리



## 문제

### 따로 또 같이: 반려동물과 함께 출근한다

"식빵아, 언니 이제 갈게. 혼자 잘 있을 수 있지?" 창구완나예 팀은 홀로 남겨진 반려동물을 걱정하며 출근하는 청년 근로자의 일상에서 출발했습니다. 창원, 구미, 완주의 청년들이 모인 이 팀은 국민 3명 중 1명이 반려인인 현실 속에서, 산업단지가 이 변화를 받아들일 준비가 되었는지 묻습니다. 산업단지의 핵심 가치가 효율과 생산성이었다면, 창구완나예는 심리적 안정과 정서적 케어라는 새 키워드를 제시합니다. 반려동물 걱정으로 인한 불안을 해소하는 것이 결국 생산성 향상으로 이어진다는 관점에서, 청년들이 오고 싶어 하는 문화산단의 청사진을 그렸습니다.

- **심리적 분리불안과 업무 저해:** 반려인 근로자들은 혼자 있는 동물을 걱정하며 업무 집중도가 저하되고, 이는 곧 직무 만족도 하락과 산단 기피 현상으로 이어집니다.
- **산단 내 복지 인프라 부재:** 기존 산단은 생산 시설 위주로 설계되어, 반려동물 가구의 증가라는 사회적 흐름을 반영한 정서적 복지 서비스가 전무한 실정입니다.

## 목표

### 반려동물과 사람이 공존하는 행복한 일터

- **정서적 안정 기반의 생산성 극대화:** 근로자의 심리적 불안 요소를 제거하여 온전히 업무에 몰입할 수 있는 환경을 조성합니다.
- **상징적인 청년 복지 모델 수립:** 반려동물 돌봄 서비스를 통해 산단의 이미지를 딱딱한 공장에서 따뜻한 삶터로 혁신하고, 청년 근로자 유입을 촉진합니다.

### 불안감이 사라진 자리에 채워지는 업무 몰입

- **근로자의 정주여건 개선:** 반려동물을 키우는 청년들이 직장 선택 시 최우선으로 고려하는 강력한 복지 혜택으로 자리매김 합니다.
- **문화산단의 혁신적 모델:** 하드웨어 중심의 재생을 넘어 근로자의 마음을 돌보는 소프트웨어 중심의 산단 혁신 평가 사례로 평가 받을 수 있습니다.

## 아이디어 시트

| 아이디어 제목 산단 내 강아지 공원 (문화, 여건, 정주 아이디어) |                                                                                                                                                                                                                                                                      | 최주희 |
|---------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>스케치</b><br>                        | <b>설명</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- 산단형 펫 케어 서비스 : 근무 중 혼자 있는 반려동물을 맡기고 확인할 수 있는 돌봄 서비스</li><li>- 심리적 안정 제공 : CCTV 확인과 돌봄 공간을 통해 반려인의 불안감 완화</li><li>- 반려동물 친화 환경 : 산단 내 공원과 연계한 산책·놀이 공간 조성</li></ul> <b>고객 가치</b> <p>청년들의 심리 안전, 사랑, 위로를 받을 수 있음</p> |     |
| 아이디어 제목 함께하는 전시, 산단 갤러리 + 굿즈 판매       |                                                                                                                                                                                                                                                                      | 임규리 |
| <b>스케치</b><br>                        | <b>설명</b> <p>이동식으로든, 어떤 작은 (사용하지 않는 노후된 골방이라도) 공간을 빌려 그린 그림, 찍은 사진, 취미를 공유하고 굿즈나 이런 것들 보여주는 전시</p> <b>고객 가치</b> <p>함께 취미로 공유하고 나누는 기쁨<br/>타인의 재능과 가치를 발견하고 알아가는 공동체 의식 갖춤</p>                                                                                        |     |
| 아이디어 제목 산단 안의 청년 기업 융합 프로젝트 개설        |                                                                                                                                                                                                                                                                      | 임규리 |
| <b>스케치</b><br>                        | <b>설명</b> <p>청년들에게 기회를 주고, 기업은 청년의 아이디어를 발굴하고, 실증 및 사업화까지 지원하는 프로그램</p> <b>고객 가치</b> <p>청년의 도전정신 + 창의성<br/>기업의 기술력 + 인프라</p>                                                                                                                                         |     |

CHAPTER 06

이름 : 최주희  
나이 : 34세  
직업 : 구미산단 내 청년 근로자  
고민 : "출퇴근, 특히 출장 갈 때 식빵이가 잘 있는지 걱정이예요.."

산단 청년 근로자 반려동물 돌봄 서비스

CHAPTER 07

문제 정의

산업 단지와 노동자가 겪는 문제, 산단 청년 근로자와 반려동물의 '연결상' 주목

실제 문제발생 상황 → 원인: 반려견·개미의 분리 → 예방: 업무 집중도 저하 → 결과: 부상계 미연 조파

안전사고 우려, 생산성 감소, 직무 만족도 하락

문제발생의 악순환

CHAPTER 08

2010~2025 국내 반려동물 양육비율

자료: 농림축산식품부

대한민국 국민 3명 중 1명이 반려동물과 함께하고 있습니다.

30% 증가

2010년: 19.4%, 2011년: 19.9%, 2012년: 21.8%, 2013년: 23.1%, 2014년: 23.7%, 2015년: 24.6%, 2016년: 25.6%, 2017년: 25.4%, 2018년: 26.3%, 2019년: 26.6%, 2020년: 28.2%, 2021년: 28.6%

우리 산단은 커다란 흐름을 맞이할 준비가 되어있을까요?

2010년: 19.4%, 2011년: 19.9%, 2012년: 21.8%, 2013년: 23.1%, 2014년: 23.7%, 2015년: 24.6%, 2016년: 25.6%, 2017년: 25.4%, 2018년: 26.3%, 2019년: 26.6%, 2020년: 28.2%, 2021년: 28.6%

2010년: 19.4%, 2011년: 19.9%, 2012년: 21.8%, 2013년: 23.1%, 2014년: 23.7%, 2015년: 24.6%, 2016년: 25.6%, 2017년: 25.4%, 2018년: 26.3%, 2019년: 26.6%, 2020년: 28.2%, 2021년: 28.6%

CHAPTER 09

따로 또 같이, 산단 반려동물 돌봄 서비스

산단의 청년에게는 '정서적 안정'을 문화 산단에게는 '혁신'을 제안드립니다.

따로 또 같이, AI 기반의 스마트 돌봄

CHAPTER 10

해결 방안

산단 내의 '원격형 반려견 돌봄 센터'

실시간 모니터링 앱 '마이펫 CCTV'

출퇴근 최적화 제어, 건강 관리 및 지도, 커뮤니케이션 향상

실시간 Live 영상 서비스, 다중접속 가능, 공유, 영상 전송 가능

산단 내 반려동물 돌봄 센터는 '혁신'을 제안드립니다.

산단 내 반려동물 돌봄 센터 설치: 근로자가 출근길에 반려동물을 맡기고, 퇴근길에 함께 귀가할 수 있는 전용 센터를 산단 내 거점에 구축합니다.

- **AI 기반 환경 조성 및 관리:** AI 기술을 활용하여 온도 조절, 급식 관리, 행동 분석 등을 수행함으로써 보호자가 앱을 통해 실시간으로 상태를 확인하고 안심할 수 있는 스마트 환경을 제공합니다.
- **펫테크(Pet-tech) 기업 유치 및 연계:** 관련 산업군을 산단으로 유치하여 기술력을 현장에 즉시 적용하고, 지역 소상공인(애견 미용, 훈련 등)과 연계하여 운영의 전문성을 높이고 지역 경제를 활성화합니다.







# AI 시대의 생존 전략, 사람과 기술을 잇는 ‘기술교환 플랫폼’

‘잘 산단 말이야’ 팀은 문제의 핵심이 기술의 부재가 아닌 ‘연결의 부재’에 있다고 진단했습니다. 기술은 이미 존재하지만 현장과 연결되지 않고, 현장과 연결되지 않으니 사람의 성장으로 이어지지 못하는 구조를 깨야 한다는 것입니다. 과거의 숙련 기술과 미래의 AI 기술을 교환하고 순환시키는 ‘기술교환 플랫폼’을 통해, 청년은 단순 작업자에서 문제를 해결하는 기술 인재로, 산단은 도태의 공간에서 성장의 공간으로 탈바꿈하는 현실적인 대안을 제시했습니다.



세부내용 보러가기

## 팀원

구미 김문영  
구미 배규진  
구미 원현선  
완주 김영열  
창원 남향은  
창원 전상욱  
산업통상부 김동영 사무관

서비스디자이너(퍼실리테이터) 김동호

비주얼라이터 김혜진



## 문제

기술은 멀리 있고, 불안은 가까이 있습니다

“나는 지금 뭘 하고 있는 걸까? 앞으로도 여기서 살아남을 수 있을까?”

‘잘 산단 말이야’ 팀은 가상의 페르소나인 지방 산업단지의 5년 차 생산직 근로자, 29세 김정관 님의 불안에서 출발했습니다. 성실히 일해왔지만 급격한 AI 전환 흐름 앞에서 막연한 공포를 느끼는 청년들. “AI를 알아보라”는 지시는 있지만, 현장에는 무엇을 배우고 어떻게 적용해야 할지에 대한 길이 보이지 않습니다.

- **시대적 공포와 정보의 공백:** 제조 현장의 AI 도입(M.AX)은 가속화되고 있으나, 청년 근로자들은 기술 도태에 대한 심각한 불안을 느낍니다. 특히 ‘무엇을 배우야 하는가’에 대한 정보가 현장까지 닿지 않는 정보 불균형이 심각합니다.
- **편파화된 구조:** 숙련자의 경험 자산과 신기술이 단절되어 있으며, 정부의 AI 지원 정책(M.AX)이 개별 기업이나 근로자의 구체적인 학습 및 적용 단계까지 세밀하게 연결되지 못하고 있습니다.

## 목표

### 불안을 성장으로 바꾸는 AX 실행 플랫폼

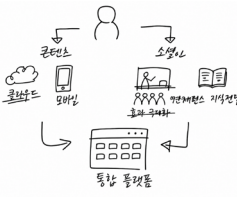
- **기술 순환 체계 구축:** 과거의 숙련 기술과 미래의 AI 기술을 연결하여, 기술이 가르치는 데서 끝나지 않고 현장에서 교환 되고 다시 쓰이는 선순환 구조를 만듭니다.
- **사람 중심의 혁신:** 청년이 AI를 이해하고 활용하는 '인재'로 남게 함으로써, 기업은 현장을 개선하고 지역은 인구가 유입되는 지속 가능한 활력을 얻는 것을 목표로 합니다.

### AI를 두려워하는 사람이 아닌, 활용하는 사람으로

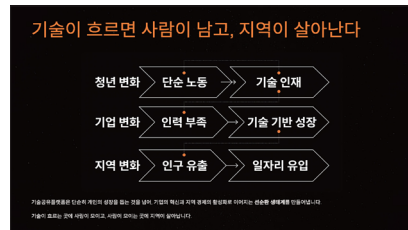
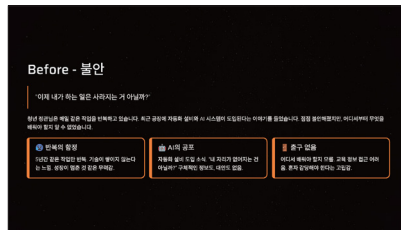
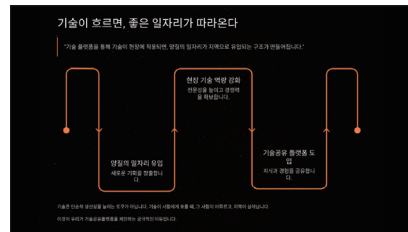
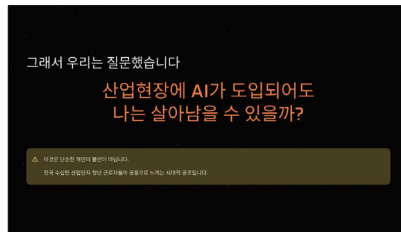
- **근로자 체질개선:** 김정관님 같은 청년들이 단순반복 작업자에서 설비를 이해하고 AI로 문제를 해결하는 핵심인력으로 거듭납니다.
- **산단 전반의 학습 생태계 구축:** 단기적으로는 현장수요 파악과 기술연계를 장기적으로는 산단전체가 스스로 학습하고 성장하는 자생적 생태계를 형성합니다.

## 아이디어

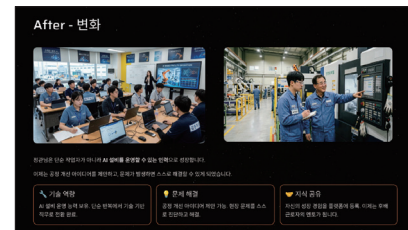
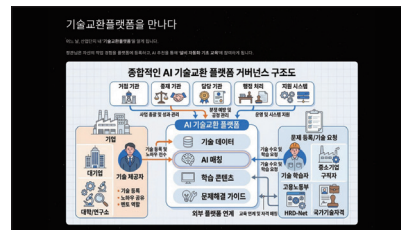
| 아이디어 제목 은퇴자의 연결                                                                                  |                                                                                                 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>스케치</b><br> | <b>설명</b><br>은퇴자가 청년에게 지식 및 팁을 공유 (노하우 교육)<br><br><b>고객 가치</b><br>- 기술 및 노하우 전수<br>- 은퇴자 일자리 창출 |

| 아이디어 제목 교육 자격증 기회 제공                                                                              |                                                                                                           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>스케치</b><br> | <b>설명</b><br>- 자격증 취득 비용 제공<br>- 온, 오프라인 교육 제공<br>- 자격증 강좌 개설<br><br><b>고객 가치</b><br>자격증 취득을 통한 공인 커리어 확보 |

| 아이디어 제목 자기 계발을 할 수 있는 기회를 더 많이 잡자                                                                 |                                                                                                                                                                                                  | 김문영 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>스케치</b><br> | <b>설명</b><br>- 맞춤형 기회 알림 앱 : 지역·기관·기업의 교육, 지원사업, 프로그램 정보를 한곳에 모아 제공함.<br>- 개인 맞춤 추천 : 관심 분야와 조건을 설정하면 필요한 기회만 실시간으로 알림 받을 수 있음.<br><br><b>고객 가치</b><br>정보가 부족해 자기 계발을 할 수 있는 기회를 놓칠 수 있음. 이를 극복! |     |



## 기술교환 플랫폼의 작동 메커니즘



제시된 다이어그램은 '기술교환 플랫폼'이 어떻게 단순한 교육 사이트를 넘어 AX(AI 전환) 실행의 거점이 되는지 보여줍니다.

- **삼각 협력 구조:** 지역 대학/연구소(콘텐츠 제공), 중소/중견기업(현장 데이터 및 문제 제공), 그리고 산업통상부/진흥원/산단공(행정 및 예산 지원)이 플랫폼을 중심으로 결합합니다.
- **플랫폼의 내부 엔진:** 플랫폼은 '기술 데이터', 'AI 매칭', '학습 콘텐츠', '문제 해결 가이드'라는 4가지 핵심 요소를 제공합니다. 이는 현장의 문제를 AI로 풀 수 있도록 설계된 맞춤형 패키지입니다.
- **기술의 흐름과 가치 창출:**
  - 기업: 현장 문제를 플랫폼에 던지고, AI 기반의 해결책을 얻어 생산성을 높입니다.
  - 청년 근로자: 플랫폼을 통해 현장 맞춤형 AI 기술을 배우고 적용하며 '문제 해결형 인재'로 성장합니다.
  - 지역: 인재가 남고 기업이 혁신하며 '인구 유출'이 아닌 '일자리 유입'의 선순환을 이룹니다.
  - 상징적 의미: "기술이 흐르면 사람이 남고, 사람이 남으면 지역이 살아난다"는 철학을 공학적인 순환 회로로 시각화했습니다.







# 자부심을 더하고 편견을 빼다, K-산단의 새로운 이름 ‘섬단’

‘케더산(K+산단)’ 팀은 산단에 대한 부정적 인식을 개선하고 근로자의 자부심을 높여 능동적인 성장을 이끌어내는 ‘섬단(산단과 섬 타다)’ 프로젝트를 제안했습니다. “왜 산단 근로자들은 자기계발 대신 술과 축구에만 빠져 있을까?” 케더산 팀은 이 질문의 끝에서 ‘자부심의 결핍’이라는 핵심 원인을 찾아냈습니다. 대한민국 경제의 63%를 책임지는 심장이지만, 정작 현장의 주인공들은 ‘공장 근로자’라는 사회적 편견 속에 스스로를 가두고 있었습니다. 케더산 팀은 산단을 기피 공간에서 ‘동기부여의 공간’으로 바꾸기 위한 대담한 변화를 제안했습니다.



세부내용 보러가기

## 팀원

구미 정예경  
구미 조현진  
완주 곽상탄  
완주 송은오  
창원 심준보  
창원 홍혜란  
산업통상부 김일호 사무관

서비스디자이너(퍼실리테이터) 최소윤

비주얼라이터 김민채



## 문제

산업단지는 국가 발전의 중추적인 역할을 수행하고 있음에도 불구하고, 지역 주민에게는 기피 시설로, 청년 근로자에게는 감추고 싶은 직장으로 인식되고 있습니다.

- **프라이드의 부재와 수동적 태도:** “판교나 동탄에서 근무하고 싶지, 산단은 이미지가 별로다”라는 근로자들의 목소리는 자부심의 하락을 보여줍니다. 스스로의 가치를 낮게 평가하는 환경에서는 미래를 위한 자기계발이나 능동적인 학습이 일어나기 어렵습니다.
- **지역 사회와의 오해와 단절:** 주민들은 산단을 ‘매연과 소음의 발원지’ 혹은 ‘밤이면 위험한 곳’으로 오해합니다. 공장 굴뚝에서 나오는 수증기를 매연으로 오해해 민원을 넣는 등 산단과 지역 공동체 사이의 깊은 불신이 존재합니다.
- **무명무실한 기념일:** ‘산업단지의 날(9월 14일)’이 존재하지만, 정작 근로자와 주민들 중 이를 아는 사람은 드뭅니다. 국가적 공로를 인정받고 축하받아야 할 날이 그들만의 형식적인 행사로 전락해 있습니다.



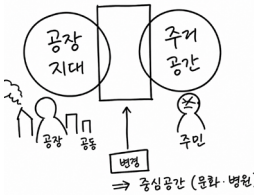
## 목표

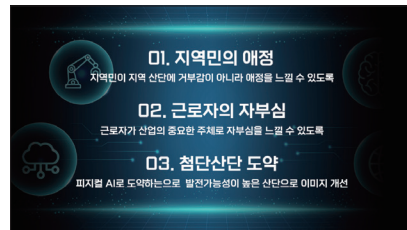
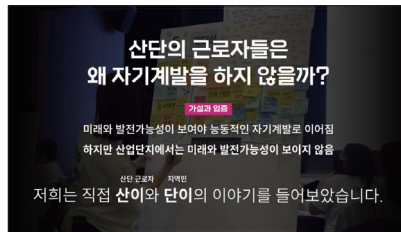
### 기피 공간에서 '공존과 성장의 공간'으로

케더산 팀의 목표는 공공의 공식적인 인정과 제도적 지원을 통해 산단의 이미지를 '힙(Hip)'하게 바꾸고, 근로자가 스스로 성장하고 싶게 만드는 선순환 구조를 만드는 것입니다.

- **인식의 전환(오해 풀기):** 산단이 첨단 기술(피지컬 AI)의 각축장임을 알려 지역민의 부정적 인식을 해소합니다.
- **가치의 인정(인정받기):** 국가 경제에 기여한 근로자의 공로를 공식적으로 예우하여 강력한 프라이드를 심어줍니다.
- **화합의 장 형성(함께하기):** 주민과 근로자가 함께 즐기는 문화를 통해 산단을 지역의 자산으로 승화시킵니다.

## 아이디어

| 아이디어 제목 공장 공간 - 주거 공간을 연결짓는 상업 지구                                                                                                                                            |                                                                                                                 | 정예경 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>스케치</b><br>                                                                             | <b>설명</b><br>오염, 클린 시스템, 벽안 원데이 클래스 등이 이루어지는 만능 벽<br><br><b>고객 가치</b><br>공장, 주거 사이 상업 지구 → 브랜딩                  |     |
| <b>아이디어 제목</b> 산단의 황금마차. 산단으로 찾아가는 이동형 서비스                                                                                                                                   | <b>김일호</b>                                                                                                      |     |
| <b>스케치</b><br>                                                                            | <b>설명</b><br>산업 단지 특성상 외부로 이동이 쉽지 않기에 밖에서 안으로 직접 찾아가는 서비스 기획<br><br><b>고객 가치</b><br>행정 업무, 병원, 푸드 등으로 확산 가능성 높임 |     |
| <b>아이디어 제목</b> 산단 유희 공간을 마법의 성으로                                                                                                                                             | <b>송은오</b>                                                                                                      |     |
| <b>스케치</b><br>아이디어 스케치 Visualization<br>아이디어를 가시화한 그래픽을 이용하여 아이디어를 명확히 전달하는 것을 도와줍니다.<br> | <b>설명</b><br>폐공장, 폐부지 등 활용하여 내부에서는 교육이 이뤄지는 마법의 성<br><br><b>고객 가치</b><br>지역 주민도 함께 쓰면 모두에게 좋은 공간                |     |



## 산단과 썸 타는 3단계 정책, '썸단' 프로젝트

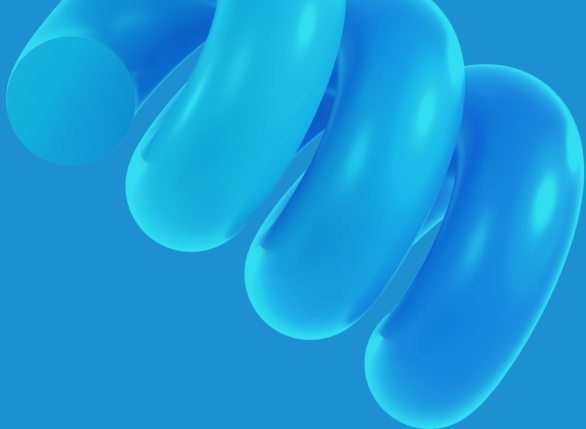


'썸단'은 상대방을 알아가는 설레는 단계인 '썸(Some)'에서 착안하여, 산단과 지역 사회가 조 심스럽게 마음을 여는 과정을 담고 있습니다.

- **STEP 1. 오해를 풀고 (긍정적 인식 제고):** 지역 주민의 불안을 해소하기 위해 지자체장과 환경 전문가가 참여하는 '타운홀 미팅'을 개최합니다. 또한, 산단 유튜브와의 협업을 통해 산단의 첨단화된 모습과 일상을 브이로그(Vlog) 형식으로 공유하여 즉각적이고 투명한 소통 창구를 마련합니다.
- **STEP 2. 인정받고 (국가 차원의 프라이드 보장):** 2~3대째 산단에서 근무하는 가문을 예 우하는 '산업단지 명문가' 제도를 도입하고, 은퇴한 숙련 기술자를 '산업단지 명장'으로 임 명해 후배들의 멘토로 활용합니다. 또한, 지역 거점 대학과 연계한 'AI 아카데미' 교육 지원 을 통해 근로자가 첨단 산업의 핵심 인재로 거듭날 기회를 국가가 보장합니다.
- **STEP 3. 함께하고 (썸단의 날 축제):** 기존의 산단의 날을 '썸단의 날'로 개편합니다. 낮에는 산단 기업의 기술력을 뽐내는 채용 박람회를 열고, 밤에는 로봇 개와 함께 뛰는 '나이트런', '로봇 푸드코트 파티', 'EDM 축제' 등을 개최합니다. 산단을 청년들이 즐기고 싶어 하는 '힙 한' 공간으로 재정의하는 것입니다.









# 후기 설문 결과

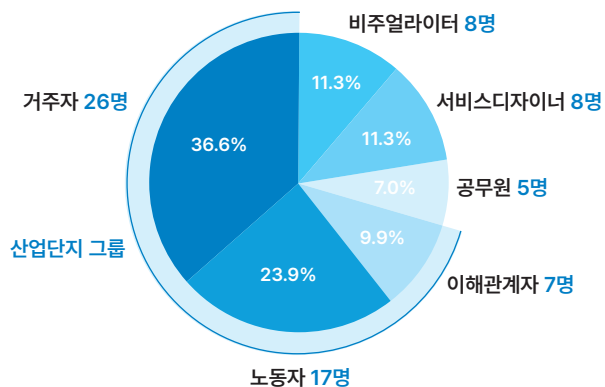
## 산업단지 정책 해커톤 참여 후기 설문



설문결과 자세히 보러가기

- 대상 해커톤 참가자 전원 (총 85명)
- 기간 2026.04.18.~04.20. (행사 종료 직후 실시)
- 방식 온라인 설문 (14개 항목)
- 응답자 수 71명(응답률 83.53%)
- 결과 평균 4.07점 (5점 만점)

### 참여자 구성 비율



## 1. 개요

이번 산업단지 정책 해커톤 설문에는 총 71명이 응답했습니다. 응답자는 과정 전반에 대해 5점 만점 기준 평균 4.07점의 높은 만족도를 보였습니다.

전체 평균 4.07점은 단순한 긍정 평가 이상의 복합적 구조를 담고 있습니다. 고만족(4~5점) 응답자는 73.2%, 저만족(1~2점) 응답자는 12.7%로 나타났습니다. 대다수의 참여자에게 이번 해커톤이 분명한 긍정 경험이었음을 보여주는 동시에, 소수의 강도 높은 문제 제기가 공존하는 구조였음을 보여줍니다.

### 역할별 만족도 비교

응답자는 크게 운영·지원그룹과 산업단지 수요자 그룹으로 구분됩니다.

운영·지원그룹은 21명으로, 서비스디자이너(퍼실리테이터) 8명, 비주얼라이터 8명, 공무원 5명으로 구성되었습니다. 산업단지 수요자 그룹은 50명으로, 산업단지 노동자 17명, 산업단지 거주자 26명, 산업단지 이해관계자 7명으로 구성되었습니다.

6그룹 중 가장 높은 만족도를 보인 그룹은 서비스디자이너(4.63)와 산단 노동자(4.59)였고 상대적으로 낮은 만족도를 보인 그룹은 산업단지 이해관계자(3.43)였습니다. 다만 이 두 그룹의 응답자 수는 각각 7명, 5명으로 적어, 향후 운영 개선을 위한 참고 지표로 해석하는 것이 적절합니다.

서비스디자이너는 다양한 이해관계자와 함께 문제를 구조화하고 아이디어를 구체화한 과정에 의미를 두었고, 산업단지 노동자는 협업 경험, 현장 문제 공감, 정책화 기대에 대해 긍정적으로 응답했습니다.

\* 서비스디자이너(퍼실리테이터) 4.63 (n=8) · 산단 노동자 4.59 (n=17) · 공무원 4.40 (n=5) · 비주얼라이터 4.13 (n=8) · 산단 거주자 3.65 (n=26) · 산단 이해관계자 3.43 (n=7)

### 세션별 만족도

내용적으로는 행사 장소, 숙소, 식사, 다과 등 운영 인프라 만족도가 4.63점으로 가장 높았고, 후속 리빙랩 등 정책 반영 프로그램에 대한 참여 의사도 4.30점으로 높게 나타났습니다.

· 운영 인프라 만족도 4.63점 (12개 문항 중 최고점). 71명 중 64명(90.1%)이 4~5점.

· 전문가 강의(1-3) 4.35점 / 아이디어 도출(1-4) 4.32점 / 아이디어 확산(1-5) 4.24점 — 교육·초기 설계 구간이 일관되게 고점이었습니다. 전문가 강의(4.35점)와 아이디어 도출(4.32점) 등 초반 설계는 전반적으로 탄탄하게 작동한 것으로 나타났습니다. 서비스디자인 방법론이 처음 접하는 참여자에게도 안정적으로 작동했음이 수치로 확인됩니다.

세션 중 가장 낮은 점수를 기록한 항목은 2일차 '컨셉 구체화'(2-1, 3.93점)였습니다. 이 세션은 저만족 비율이 15.5%로 다른 문항의 약 두 배 수준이었고, 의견 분산도(표준편차 1.28)도 12개 문항 중 가장 높았습니다. 발표를 앞두고 시간과 가이드가 동시에 압박되는 구간에서 참여자 간 경험 격차가 가장 크게 나타났습니다. 후속 리빙랩 등 정책 반영 프로그램 참여 의향은 평균 4.30점으로 높게 나타났습니다. 주목할 점은 전체 만족도가 상대적으로 낮은 산업단지 거주자 그룹도 후속 참여 의향은 4.27점으로 높다는 것입니다. '아쉬웠지만 다시 함께하고 싶다'는 신호는, 이번 해커톤이 일회성 이벤트가 아닌 지속적 참여의 출발점이 될 수 있음을 보여줍니다.

## 2. 산업단지 노동자 의견

산업단지 노동자들은 이번 해커톤을 통해 다른 산단의 현실을 접하고, 다양한 사람들과 협업하며, 자신의 경험이 정책 아이디어로 발전하는 과정을 긍정적으로 평가했습니다. 산단 노동자 17명 중 14명(82%)이 만족도 5점을 주었습니다. 이는 6개 참여 그룹 중 가장 고르게 높은 수치이며, 자유응답의 '처음이었다'(12회), '다른 산단'(6회), '감사했다' 키워드와 결합해 읽으면 이 해커톤이 그동안 정책 논의에서 소외되어 온 현장 노동자에게 "자신의 경험이 정책의 재료로 각인되는 경험"을 제공했음을 의미합니다.

### 1) 다른 산단과 사람을 만난 경험

"처음이었는데 다양한 위치의 사람들과 브레인스토밍하는 게 너무 좋았다."

"전국에서 모여서 다양한 의견을 들을 수 있어서 좋았다."

"다른 산단의 경험을 들을 수 있어서 좋았다."

"타 지역 산단 사람들을 만난 것, 대화한 것이 좋았다."

산업단지 노동자에게 이번 해커톤은 자기 산단의 문제만 이야기하는 자리가 아니었습니다. 다른 지역 산업단지의 현실을 비교하고, 공통 문제와 지역별 차이를 함께 확인하는 자리였습니다.

### 2) 팀워크와 협업의 성취감

"조원들이 단합이 너무 잘되고 너무 좋아서요."

"완벽한 협업을 통해 즐길 수 있는 해커톤이라 추천합니다."

"팀원들과 화합한 것이 가장 즐거웠다."

"너무 좋은 팀원들과 함께할 수 있어서 좋았다."

"팀원들이 있기 때문에 팀원들의 기대를 저버리기 싫어서 열심히 했다."

노동자 그룹의 응답에서는 팀원과의 관계, 협업, 공동의 성취감이 강하게 나타났습니다. 낯선 사람들이 짧은 시간 안에 하나의 결과물을 만들어냈다는 점이 참여 경험의 핵심으로 확인됩니다.

### 3) 아이디어 발굴과 정책화 기대

"혼자서 가만히 생각할 때 나올 수 없는 여러 가지 아이디어와 구체적인 방안을 생각해볼 수 있었다."

"참신한 아이디어가 많이 발굴되었다."

"하나의 단어에 살을 붙여 나가니 생각하지 못했던 부분을 보완해 나가게 되었다."

"생각의 전환, 발상을 확장시켜줬다."

"좀 더 아이디어를 구체화하고 실제 정책으로 이끌고 변화를 만들고 싶다."

산업단지 노동자들은 자신의 경험이 아이디어의 출발점이 될 수 있다는 점을 체감했습니다. 특히 혼자서는 떠올리기 어려운 아이디어가 팀 토론과 서비스디자인 과정을 통해 구체화되었다는 반응이 많았습니다.



#### 4) 서비스디자인 지원에 대한 반응

“퍼실리테이터님, 비주얼라이터님이 너무 잘해주셨다.”

“방향성을 잡아주셨다.”

“멘토님의 해박한 지식과 경험을 체험하게 되어 인상 깊었다.”

“해커톤 취지와 목적에 대해 진행자분이 이해하기 쉽게 진행해주셨다.”

퍼실리테이터와 비주얼라이터는 참여자의 경험과 아이디어가 흩어지지 않도록 돕는 역할을 했습니다. 참여자들은 이 지원을 통해 자신의 의견이 더 구체적인 제안으로 발전할 수 있었다고 평가했습니다.

#### 5) 개선 의견

일부 산업단지 노동자는 1박 2일 동안 아이디어 도출, 구체화, 발표 준비까지 이어지는 일정이 체력적으로 부담되었다는 의견을 제시했습니다. 발표 준비 시간이 짧아 결과물을 충분히 다듬기 어려웠다는 의견도 있었습니다. 또한 경쟁과 시장 중심의 방식 외에, 더 자유롭게 이야기하고 토론할 수 있는 프로그램 방식도 검토하면 좋겠다는 의견이 있었습니다.

### 3. 산업단지 거주자(주민) 의견

산업단지 거주자는 설문 응답자 중 26명으로 가장 많은 비중(전체의 36.6%)을 차지합니다. 다양한 직업군과 지역의 사람들을 만나 의견을 나눈 점, 산단과 생활의 관계를 새롭게 이해한 점, 팀 활동을 통해 결과물을 만든 경험을 긍정적으로 평가했습니다.

산단 거주자 그룹은 가장 큰 응답자 집단이면서, 동시에 그룹 내 평가 편차가 가장 큰 집단입니다.

5점 응답자가 10명, 반면 1~2점 응답자가 7명으로 극단적으로 갈렸습니다. 이는 “거주자”라는 단일 명칭 안에 서로 다른 하위 경험 집단이 공존했음을 나타내며, 팀별 퍼실리테이션 방식의 차이, 수상 여부, 사전 안내 수준 등 한 그룹 내 참여자가 서로 다르게 경험했던 구조적 요인이 있었음을 의미합니다.

#### 1) 다양한 사람과 의견을 만난 경험

“다양한 직업군의 분들과 함께해서 다양한 의견을 들을 수 있어서 너무 좋았다.”

“다양한 사람들과 의견을 공유하여 좋은 아이디어가 나왔다.”

“각 지역의 산단 근로자와 이해관계자분들의 다양한 의견을 들어볼 수 있었다.”

“서로의 생각을 나누는 것이 좋았다.”

산단 주민에게 이번 해커톤은 산단을 생활권의 문제로 다시 보는 계기였습니다. 산업단지는 일하는 장소이면서 동시에 살아가는 공간이고, 이동하고 소비하고 관계 맺는 생활 환경이라는 점이 참여 과정에서 드러났습니다.

## 2) 프로그램 구성과 진행 만족

“전반적으로 행사 진행이 좋았다.”

“물 흐르듯 잘 진행되었고 재미있었다.”

“구성이 알찼다.”

“제대로 잘 진행되었다는 느낌이 드는 대회였다.”

“이런 형식의 해커톤이 처음이어서 기대를 많이 했는데, 기대 이상으로 짜인 프로그램, 일정, 복지 등이 모두 좋았다.”

거주자 그룹에서는 프로그램 구성과 운영에 대한 긍정 평가가 많았습니다. 특히 처음 경험하는 해커톤 방식이었음에도 과정이 비교적 명확하게 운영되었다는 의견이 확인됩니다.

## 3) 서비스디자인과 비주얼라이팅에 대한 인상

“FT(퍼실리테이터)와 VW(비주얼라이터)가 팀에 같이 있어 배울 수 있는 게 있어 좋았다.”

“그래픽디자인자가 있다는 점이 좋았다.”

“틈틈이 서비스디자인에 대해 배워보는 시간이어서 좋았다.”

“창의성을 끌어내는 게 좋았다.”

서비스디자인과 비주얼라이팅은 일반 참여자에게 낯선 방식이었지만, 아이디어를 말로만 나누지 않고 시각적으로 정리하는 데 도움을 준 것으로 나타났습니다.

## 4) 팀 활동의 몰입과 성취

“팀원들과 토론하고 게임했을 때 정말 즐거웠다.”

“새벽까지 공동의 목표를 위해 노력한 모두의 모습이 좋았다.”

“팀원들이랑 밤새서 이야기를 나누고 자료를 만들었던 경험이 좋았다.”

“수상을 하였다.”

거주자와 지역주민의 응답에서는 팀 활동의 몰입감과 성취감이 강하게 나타났습니다. 밤늦게까지 이어진 논의와 결과물 완성 과정이 참여자에게 인상적인 경험으로 남았습니다.

## 5) 운영환경 만족

“숙소부터 식사까지 모든 게 완벽했다.”

“참여와 집중을 위해 지원을 잘해주셨고, 식사와 숙박 환경이 좋았다.”

“숙소와 참가비를 주는 것이 특별했다.”

“매우 높은 상금, 여유로운 방이 좋았다.”

“1인실은 신의 한 수였다. 편안한 덕분에 이틀을 버텼.”

운영 인프라는 전반적으로 높은 만족도를 보였습니다. 특히 숙소, 식사, 다과, 참가 지원은 참여자가 1박 2일 동안 집중할 수 있게 하는 중요한 조건으로 작동했습니다.

## 6) 개선 의견

일부 거주자와 지역주민은 팀별로 깊이 토론할 시간이 더 필요하다는 의견을 제시했습니다. 일정이 빠듯해 휴식 시간이 부족하게 느껴졌고, 좋은 숙소 환경을 충분히 활용하기 어려웠다는 의견도 있었습니다.

또한 전체 안내와 팀별 논의 흐름이 더 자연스럽게 연결되면 좋겠다는 의견이 있었습니다. 평가와 시상에 대해서는 모든 팀이 많은 노력을 기울인 만큼, 수상 여부와 별개로 참여 과정 자체를 더 폭넓게 인정하는 방식이 필요하다는 의견이 제시되었습니다.

## 4. 산업단지 이해관계자 의견

산업단지 이해관계자는 근로자의 목소리를 직접 듣고, 여러 참여자의 의견을 공유한 과정을 의미 있게 평가했습니다. 이해관계자 그룹(n=7)은 그룹별 만족도가 가장 낮았습니다(3.43점). 세션별로 보면, 컨셉 구체화(2-1) 2.57점, 심사(2-3) 3.00점, 핵심 성과(3-1) 3.14점 등 주요 세션에서 평균보다 약 1점 가량 낮은 평가를 내렸습니다. 이는 이해관계자가 단순 참가자가 아닌 '제안의 실효성과 정책 연결성'을 전문적 시각으로 평가한 결과로 보입니다. 그룹 규모가 작아 통계적 일반화는 제한적이거나, 이들의 시각에는 행사 전반을 바라보는 외부의 시선이 담겨 있습니다.

### 1) 배움과 과정의 의미

“많이 배웠다.”

“노력이 많이 들어간 과정에 따른 결과였다.”

“직접 근로자들의 목소리를 듣고, 결과보다 과정이 좋았다.”

이해관계자 그룹에서는 결과를 자체보다 과정의 의미를 높게 평가하는 응답이 나타났습니다. 실제 근로자와 참여자의 목소리를 가까이에서 듣고, 이를 함께 해석하는 과정이 중요한 경험으로 확인됩니다.

### 2) 퍼실리테이션과 평가에 대한 반응

“퍼실리테이터가 좋았다.”

퍼실리테이터는 다양한 이해관계자의 의견을 정리하고 토론이 산만해지지 않도록 돕는 역할을 했습니다. 이해관계자 응답에서도 이 역할에 대한 긍정 반응이 확인됩니다.

### 3) 개선 의견

일부 이해관계자는 제안의 실효성과 심사 기준이 더 명확하게 전달되기를 기대했습니다. 또한 서비스디자인 개념이 낯선 일반 참여자를 위해 프로세스 안내가 조금 더 충분히 제공되면 좋겠다는 의견도 있었습니다. 이는 해커톤의 완성도를 높이기 위해 사전 이해 과정과 평가 기준 안내가 중요하다는 점을 보여줍니다. 현실적으로 실현 가능한 제안이 충분히 평가받을 수 있는 심사 기준 설계가 중요하다는 의견도 제시되었습니다.

## 5. 공무원 의견

공무원은 이번 해커톤을 통해 다양한 계층이 한 자리에서 만나고, 현장 수요를 직접 확인할 수 있었다는 점을 긍정적으로 평가했습니다.

### 1) 다양한 계층과의 접점

“다양한 계층의 접점이 있었다.”

공무원에게 이번 해커톤은 산업단지 정책 수요자를 직접 만나는 자리였습니다. 행정이 자료와 보고서로 접하던 문제를 참여자 발언과 팀 토론을 통해 확인한 점에 의미가 있었습니다.

### 2) 직접 소통과 참여

“직접 소통과 참여가 좋았다.”

공무원 응답에서는 현장과의 직접 소통이 핵심 경험으로 나타났습니다. 이는 정책 입안자가 수요자의 경험을 듣고, 그 경험을 바탕으로 정책 아이디어를 함께 구체화하는 방식의 가능성을 보여줍니다.

### 3) 전문적 운영에 대한 평가

“진행이 좋았다. 전문적이었다.”

공무원 그룹은 운영 전문성과 진행 방식에 대해서도 긍정적으로 응답했습니다. 이는 향후 유사한 정책 참여 프로그램 운영 시, 전문적인 퍼실리테이션과 현장 운영 체계가 중요하다는 점을 보여줍니다.

### 4) 개선 의견

공무원 그룹에서도 시간이 다소 부족했다는 의견이 있었습니다. 현장 의견을 더 깊이 논의하고 정책화 가능성을 검토할 수 있는 시간이 추가되면 좋겠다는 개선 방향으로 해석됩니다.

## 6. 서비스디자이너(퍼실리테이터) 의견

서비스디자이너는 짧은 시간 안에 다양한 참여자의 경험을 듣고, 문제를 구조화하고, 아이디어를 구체화한 과정에 의미를 두었습니다. 동시에 서비스디자인 과정의 깊이를 확보하기 위해 시간과 운영 구조를 보완할 필요가 있다는 전문적 의견도 제시했습니다.

### 1) 운영 전반에 대한 긍정 평가

“프로그램이 탄탄하고 좋은 숙소 및 음식 제공이 정말 감사했다.”



“원활한 운영이었다.”

“운영진들이 매우 수고하셨고 진행이 매끄러웠다.”

“힘들고 보람 있었다.”

“하얗게 불태웠다.”

퍼실리테이터는 운영진과 참여자가 함께 높은 밀도의 일정을 수행했다는 점을 체감했습니다. “힘들고 보람 있었다”는 표현은 이번 해커톤의 성격을 잘 보여줍니다. 쉽지는 않았지만 의미가 있었다는 평가입니다.

## 2) 다양한 이해관계자와의 협업

“다양한 산단 이해관계자가 참여했다.”

“다양한 지역 분들과 협업했다.”

“일방향의 정보전달이 아닌, 직접 팀을 이뤄 숙박하며 주제에 대해 함께 아이디어를 내고 만들어가는 경험이 좋고 특별했다.”

“좋은 팀원들과 소통하며 즐겁게 진행했다.”

“팀원 간 융합이 좋았다.”

“처음 만난 팀원들과 공유했던 그 새벽의 열기.”

서비스디자이너는 해커톤의 큰 가치를 참여자 간 협업에서 찾았습니다. 특히 산업단지 노동자, 거주자, 공무원, 전문가가 함께 숙박하며 집중적으로 논의한 점은 기존 간담회나 토론회와 구별되는 경험으로 평가되었습니다.

## 3) 서비스디자인 과정에 대한 전문적 평가

“서비스디자인을 처음 듣는 사람들에게 적절한 내용으로 잘 준비해주신 것 같다.”

“작년 결과물을 참고하여 진행한 것은 도움이 되었다.”

“모두의 아이디어를 적절히 수용하며 발전시켰다.”

서비스디자이너 그룹은 서비스디자인 방법이 참여자 의견을 구조화하고 아이디어로 발전시키는 데 효과가 있었다고 평가했습니다. 다만 더 깊은 현장 발굴과 구체화 과정이 필요하다는 전문적 시각도 함께 제시되었습니다.

## 4) 개선 의견

일부 서비스디자이너는 아이디어 구체화와 장표화에 더 충분한 시간이 필요하다는 의견을 제시했습니다. 짧은 일정 안에서 결과물을 완성해야 해 참여자와 퍼실리테이터 모두에게 높은 집중도가 요구되었다는 의견도 있었습니다. 또한 방송, 취재, 현장 안내 등 운영 요소가 팀별 논의 흐름에 영향을 주는 순간이 있었다는 의견이 있었습니다. 향후에는 현장 기록과 홍보도 중요하지만, 팀별 논의 물입을 방해하지 않는 방식으로 조정할 필요가 있습니다. 서비스디자인을 처음 접하는 참여자가 많았기 때문에, 초반 이해를 돕는 안내와 사례 중심 설명을 더 강화하면 좋겠다는 의견도 제시되었습니다.

## 7. 비주얼라이터 의견

비주얼라이터는 전국의 산단 참여자를 직접 만나고, 현장의 목소리가 아이디어와 장표로 전환되는 과정을 의미 있게 평가했습니다. 특히 퍼실리테이터와 비주얼라이터가 함께 팀을 지원한 구조가 긍정적으로 언급되었습니다.

### 1) 현장 참여의 의미

“전국의 산단 참여자분들을 직접 뵙 수 있다는 것이 의미 있었다.”

“각 지역의 청년 산단 근로자분들과의 해커톤이었기에 더욱 공감되는 부분이 있었다.”

“처음 보는 사람들과 함께 만나서 각자의 자리에서 최선을 다해 하나의 결과물을 내는 전 과정이, 저에게는 ‘집단지성’을 다시 한 번 믿게 되는 순간이었다.”

비주얼라이터는 참여자의 목소리가 현장에서 어떻게 형성되고, 팀 안에서 어떻게 시각화되는지를 가까이에서 경험했습니다. 이는 단순 기록이 아니라 아이디어 형성 과정에 함께 참여한 경험이었습니다.

### 2) FT·VW 협업 구조의 장점

“VW, FT 등 시각적인 부분과 아이디어 촉진 부분의 전문가가 함께했다는 점이 특별했다.”

“FT와 VW가 함께 있어 배울 수 있는 게 있어 좋았다.”

퍼실리테이터와 비주얼라이터의 결합은 이번 해커톤의 특징적 운영 방식이었습니다. 퍼실리테이터가 논의의 방향과 구조를 잡고, 비주얼라이터가 이를 시각적으로 정리하면서 참여자의 아이디어가 더 빠르게 공유되고 구체화되었습니다.

### 3) 서비스디자인과 해커톤 이해

“이해하기 쉬운 적절한 사례들로 서비스디자인과 해커톤을 설명해주셨다.”

“서비스디자인에 대해 잘 알지 못하는 상태였는데, 이번 해커톤을 계기로 서비스디자인에 대해 더 잘 알 수 있었다.”

“강도 높은 아이디어 도출이 되었다고 생각한다.”

“자유롭게 의견을 내기에 준비된 준비물이 충분했다.”

비주얼라이터 그룹은 서비스디자인과 해커톤 방식이 현장에서 비교적 효과적으로 전달되었다고 평가했습니다. 또한 준비물과 진행 환경이 자유로운 의견 제시에 도움이 되었다고 보았습니다.

### 4) 타 팀 발표와 결과물에서 얻은 인사이트

“다른 팀들의 다양한 발표 방식과 아이디어, 장표를 보고 ‘저렇게도 풀어낼 수 있겠구나’ 하는 인사이트를 얻었다.”

“심사위원의 추가 질문에서 아이디어를 실제로 발전시켜보려는 의지가 느껴져 좋았다.”

타 팀의 발표와 장표는 참여자와 지원 인력 모두에게 학습의 기회가 되었습니다. 발표 과정은 경쟁의 장이면서 동시에 다른 팀의 접근 방식을 배우는 공유의 장이었습니다.

## 5) 관계 형성과 팀 소통

“많이 친해졌다.”

“서로를 알아갈 수 있는 게임이 있었기 때문에 각각의 참여자가 무엇을 원하는지 알 수 있었다.”

“팀원들과의 소통이 좋았다.”

비주얼라이터는 팀빌딩과 관계 형성의 중요성을 확인했습니다. 짧은 시간 안에 결과물을 만들기 위해서는 아이디어보다 먼저 신뢰가 필요하다는 점이 드러났습니다.

## 6) 개선 의견

일부 비주얼라이터는 아이디어를 충분히 확산하고 정리하기에는 시간이 다소 촉박했다는 의견을 제시했습니다. 중간 중간 안내의 개입, 활동 전환이 이어지면서 아이디어 흐름이 잠시 끊기는 느낌이 있었다는 의견도 있었습니다. 또한 심사 과정에 정책 실행 관점을 가진 전문가가 함께하면 제안의 현실성을 더 깊이 검토할 수 있다는 의견이 있었습니다. 발표 방식과 퍼포먼스뿐 아니라 아이디어의 내용, 실행 가능성, 정책 연결성이 균형 있게 평가되면 좋겠다는 의견도 제시되었습니다.

## 8. 자유응답 키워드 분석

자유응답 세 개 항목(특별했던 점·개선 의견·즐거웠던 경험)을 종합 분석한 결과, 참여자의 경험이 어디에 집중되었는지를 확인할 수 있습니다. 자유응답을 작성한 응답자는 71명 중 57명(80.3%)이었습니다.

가장 많이 언급된 주제는 ‘시간 부족·일정 촉박’으로 26명(36.6%)이 명시했습니다. 참여자 3명 중 1명 이상이 언급한 공통 과제였으며, 역할 그룹을 불문하고 전 그룹에 걸쳐 나타났습니다. 긍정 키워드(아이디어 발굴·팀워크·다양한 만남·운영 인프라)는 각각 13~20명이 언급했습니다. 이번 해커톤의 핵심 가치가 다수의 참여자에게 실제로 전달되었음을 보여줍니다. 시상·평가 방식은 자유응답 작성자의 26%가 언급한 두 번째 개선 키워드입니다. 단순 불만보다 구조적 권고를 담은 의견이 다수 포함된 이 주제는 아래 9장에서 별도로 다룹니다. 촬영·취재·안내방송 개입은 10명(14.1%)이 명시했습니다. 팀별 논의 몰입에 영향을 주는 요인으로 기록되었습니다.

## 9. 시상 방식에 대한 의견

자유응답 분석 결과, 전체 71명 중 13명(18.3%)이 시상과 관련된 의견을 언급했습니다. 이 의견은 다음 세 유형으로 구분됩니다. 이 중 5명은 단순 경험 공유(평균 만족도 4.8점), 6명은 명시적 개선 필요성 제기(평균 만족도 2.83점), 2명은 구체적 대안 제안(평균 만족도 5.0점)이었습니다.

개선 필요성을 제기한 6명은 산단 거주자 4명, 이해관계자 1명, 산단 노동자 1명으로 구성되어 특정 그룹의 국소적 불만이 아니라 여러 그룹에서 공통되게 한 구조적 이슈임이 확인됩니다.

짧은 기간, 공감·소통·과정 중심의 프로그램에서 일부 수상팀에 상금을 집중해 수여하는 방식은 테마 특성상 충분한 변별력을 담보하기 어렵고, 수상하지 못한 이들에게 허탈감을 줄 수 있다는 의견이 다수 제시되었습니다. 이는 해커톤의 핵심 가치 중 하나인 “집단지성·공동경험”과 결과 분배 방식 사이의 괴리에 대한 참여자의 진단으로 읽힙니다.

주목할 만한 점은 수상한 응답자도 동일한 문제를 제기했다는 것입니다. 만족도 5점을 준 산단 노동자 수상자는 “상금을 걸지 않고 자유롭게 토론하는 시간”을 대안으로 제안했으며, 만족도 5점의 퍼실리테이터도 시상에 관한 구조적 재설계 필요성을 동일하게 제기했습니다.

따라서 이 의견을 “비수상자의 아쉬움”으로 국한해 읽는 것은 적절치 않으며, 수상·비수상을 가르지 말라는 구조적 권고로 읽는 것이 적절합니다. 또한 행사 진행 중 상금 예산이 증액되었으나 증액분이 상위 수상팀에만 추가 배분되었다는 점에 대한 불만도 있었습니다. 이는 증액 자체가 문제가 아니라 증액분의 분배 구조에 관한 지적입니다.

참여자들이 제시한 대안의 방향을 종합하면 세 가지로 요약됩니다.

첫째, 참여금·완주상 도입 등 모든 참여자에게 “우리가 공동으로 완성했다”는 정서적 보상 경험을 보장하는 것이 바람직합니다.

둘째, 대상·우수·장려 외 다차원 시상(아이디어·협업·특별·접근성·행동성 등)을 신설해 시상의 폭을 확대하는 방향을 고려할 필요가 있습니다.

셋째, 심사 기준을 사전에 투명하게 공개해 “특정 유형의 제안이 유리했다”는 이해관계자 집단의 의구심에 대비합니다. “공동 경험·완주 인정”으로 재분배 원칙을 적용하는 것이 바람직합니다.

## 10. 종합 해석

이번 산업단지 정책 해커톤의 가장 큰 성과는 다양한 이해관계자가 같은 문제를 함께 보고, 각자의 경험을 정책 아이디어로 전환해본 데 있습니다. 참여자들은 산업단지를 일하는 장소로만 보지 않고, 생활·이동·문화·관계·성장의 공간으로 다시 해석했습니다.

산업단지 노동자는 현장 경험과 정책화 기대를 제시했고, 지역주민은 산단과 생활의 연결 가능성을 확인했습니다. 산업단지 이해관계자는 근로자 목소리를 직접 듣는 과정의 의미를 높게 평가했고, 공무원은 행정과 현장이 직접 만나는 방식의 가능성을 확인했다는 점에 큰 의미를 두었습니다.

서비스디자이너와 비주얼라이터는 참여자의 목소리를 구조화하고 시각화하는 역할을 수행하며, 아이디어가 정책 제안으로 발전할 수 있도록 지원했습니다.

긍정 의견은 크게 다섯 가지로 정리됩니다.

**첫째, 다양한 사람과의 만남입니다.**

참여자들은 다른 산단, 다른 직업, 다른 역할을 가진 사람들과 함께 이야기한 경험을 가장 크게 기억했습니다.

**둘째, 협업을 통한 아이디어 발굴입니다.**

혼자서는 떠올리기 어려운 아이디어가 팀 토론을 통해 확장되고 구체화되었습니다.

**셋째, 서비스디자인과 비주얼의 효과입니다.**

참여자의 말이 구조화되고, 아이디어가 시각화되면서 정책 제안의 형태에 가까워졌습니다.

**넷째, 운영 인프라에 대한 만족입니다.**

숙소, 식사, 장소, 다과, 1인실 제공 등은 참여자가 몰입할 수 있는 환경적 조건으로 작동했습니다.

**다섯째, 후속 정책 반영에 대한 기대입니다.**

참여자들은 이번 해커톤이 행사로 끝나지 않고, 리빙랩과 실제 정책 반영으로 이어지길 기대했습니다.

## 11. 향후 개선 과제

자유응답에서는 다음과 같은 운영 개선 과제가 제시되었습니다. 이들 중 일부는 높은 몰입도의 반증이고, 일부는 다음 회차가 보완해야 할 구조적 과제입니다.

**첫째, 아이디어 구체화 시간 확대 및 일정 설계**

1박 2일 동안 문제 이해, 아이디어 도출, 구체화, 발표 준비까지 진행해야 했기 때문에 시간이 다소 촉박했다는 의견이 전체 응답자의 36.6%에서 나타났습니다. 몰입도가 높은 참여자들이었음에도 일정 밀도와 수면 부족으로 인한 체력 부담이 언급되었습니다. 특히 발표 직전 '컨셉 구체화' 세션은 12개 문항 중 유일하게 저만족 비율이 15.5%에 달했습니다.

**둘째, 서비스디자인 프로세스 안내 강화**

서비스디자인이 낯선 참여자도 쉽게 이해할 수 있도록 초반 설명, 사례, 단계별 목적 안내를 더 분명히 제공할 필요가 있다는 의견이 있었습니다. 현장 안내, 촬영, 취재, 활동 전환이 팀별 논의 흐름에 영향을 줄 수 있어, 팀 작업 리듬을 고려한 조정이 필요하다는 의견도 있었습니다.

**셋째, 시상 방식의 보완**

모든 팀이 많은 노력을 기울인 만큼 수상 여부와 별개로 참여 과정과 각 팀의 성과를 더 폭넓게 인정하는 방식이 필요하다는 의견이 여러 그룹에서 공통으로 제시되었습니다. 짧은 기간, 변별력을 크게 확보하기 어려운 공감·소통·과정 중심의 프로그램에서 일부 우수작에 큰 시상금을 집중하는 방식은 나머지 참가자들에게 허탈감을 줄 수 있다는 점이 지적되었습니다.



## 12. 결론

이번 산업단지 정책 해커톤은 참여자들이 산업단지의 문제를 각자의 경험에서 꺼내고, 서로의 관점으로 다시 해석하며, 정책 아이디어로 구체화한 자리였습니다. **71명의 응답자 중 73.2%가 4점 이상의 높은 만족도를 보였고, 운영 인프라 만족도는 4.63점, 후속 리빙랩 등 정책 반영 프로그램에 대한 참여 의향도 평균 4.30점으로 확인되었습니다.**

이번 해커톤의 가장 중요한 성과는 행정·전문가·현장이 같은 테이블에서 같은 문제를 다룬 경험 자체에 있습니다. 공무원들은 근로자의 목소리로, 이해관계자는 현장의 맥락으로, 서비스디자이너와 비주얼라이터는 구조화된 아이디어로 산업단지의 현실을 직접 확인했습니다. 산업단지 노동자와 거주자는 자신의 일상 경험이 정책 제안의 출발점이 될 수 있음을 체감했습니다.

특히 산단 노동자 17명 중 14명(82%)이 만족도 5점을 부여한 점은, 그동안 정책 논의에서 충분한 접점이 마련되지 않았던 현장 근로자에게 이번 해커톤이 '자기 경험이 정책의 재료로 인정되는 경험'을 제공했음을 시사합니다. 서로 다른 위치에 있던 사람들이 1박 2일 동안 한 팀으로 협업해 만든 결과물은, 집단지성을 통한 정책 형성의 가능성을 입증한 사례로 평가할 수 있습니다.

대부분의 참여자는 '힘들었지만 의미 있었다'는 취지로 응답했습니다. 시간은 촉박했고 과정은 치열했지만, 그 안에서 좋은 팀원, 새로운 관점, 다른 산단의 현실, 그리고 정책으로 이어질 수 있는 아이디어를 얻었습니다. 이번 해커톤은 산업단지 정책이 현장에서 출발해 현장으로 돌아가는 순환 구조를 본격적으로 시도한 자리였으며, 그 가능성은 충분히 확인되었습니다.

응답자의 높은 후속 참여 의향(평균 4.30점)은, 그다음 단계가 가능하다는 가장 분명한 신호입니다. 특히 전체 만족도가 상대적으로 낮은 산단 거주자 그룹에서도 후속 참여 의향은 4.27점으로 높게 나타났습니다. '아쉬웠지만 다시 함께하고 싶다'는 이 시그널은, 참여형 정책 실험으로서 해커톤이 지속될 수 있는 근거가 됩니다.

# 참가자 릴레이 인터뷰

배우지 않아도, 몰라도 할 수 있게

김경진 (엑스플로어)\_총괄 기획자

무서워서 잘 안 가던 곳에서, 살고 싶은 곳을 상상했습니다  
산업단지에서 즐겁게 살아가려면 관계가 필요합니다  
혼자만의 고민이 우리의 아이디어가 되기까지

강선미 (완주군마을공동체 중간지원조직)\_지역주민  
문준호 (현대위아)\_청년 노동자  
최주희 (위파인)\_청년 노동자

비우고 나면 안전이 보인다  
밤의 산단에 등대를 세운다는 것  
정답을 찾기 전에, 질문이 맞는지 물어야 합니다  
반려동물과 함께하는 삶이 산업단지에서도 가능할까  
산단의 밤이 위험한 이유는 디자인되지 않았기 때문입니다  
일을 하느라 내 일을 못 하는 사람들  
산단의 문제는 '문화'가 아니라 '관계'였다  
흩어진 목소리를 하나의 구조로 만드는 일  
기다림을 디자인할 수 있을까?  
그림을 그리러 갔다가, 길을 그리게 됐습니다  
자부심도 그럴 수 있을까?

강동선 (한양여자대학교 교수)\_서비스디자이너  
강민지 (정화예술대학교)\_서비스디자이너  
김동호 (디자인내일)\_서비스디자이너  
송기연 (시프트디자인컨설팅)\_서비스디자이너  
유해영 (서원대학교)\_서비스디자이너  
이종휘 (크레타임)\_서비스디자이너  
임보리 (리디엑스랩)\_서비스디자이너  
최소운 (디자인내일)\_서비스디자이너  
최승환 (마크로밀엠브레인)\_서비스디자이너  
권동현 (작가)\_비주얼라이터  
김민채 (경희대학교 박사 재학중)\_비주얼라이터

산단을 가장 잘 아는 사람이 혼자서는 볼 수 없었던 것  
새로운 위치에서, 다른 풍경을 보다  
산단의 가장 중요한 가치는 '노동자의 행복'입니다

김동규 (한국산업단지공단 과장)\_이해관계자  
김일호 (산업통상부 사무관)\_이해관계자  
강민두 (한국디자인진흥원 주임)\_사업담당자

우리는 왜 서로를 직접 만나야 하는가

윤성원 (한국디자인진흥원 실장)\_총괄 책임자



# 만드는 산업단지의 변화

## 김경진

총괄 진행자

- 엑스플로어 대표
- 이화여자대학교 초빙교수

기존의 딱딱한 대회에서 벗어난 '산업단지 정책 해커톤'은 근로자의 일상에 깊이 공감하는 생생한 '서비스디자이너'의 장이었으며, 총괄 기획자인 김경진 대표는 참가자들이 쉽게 몰입할 수 있도록 게임과 보상 등 세부 프로그램을 치밀하게 직조했습니다. 특히 다양한 이해관계자를 한 팀으로 묶고 서비스디자이너(퍼실리테이터)를 배치해 폭발적인 시너지를 유도했으며, 흥미로운 활동들을 통해 참가자들이 문제의 본질을 꿰뚫는 프로토타이핑 사고를 온몸으로 체화하도록 이끌었습니다. 사람의 경험에 온전히 집중했던 이 1박 2일의 치열한 여정은, 정책을 만드는 과정 자체가 훌륭한 공공 서비스디자인 실험이 될 수 있음을 증명하며 모두의 마음에 깊은 울림을 남겼습니다.



# 배우지 않아도, 몰라도 할 수 있게

## 산업단지 정책 해커톤 총괄 기획자 김경진 대표 인터뷰

“흔한 해커톤이어서는 안 된다고  
생각했습니다”

**Q. 산업단지 정책 해커톤을 기획하시면서 가장  
중요하게 생각하셨던 부분은 무엇이었습니까?**

**A.** 이 해커톤의 총괄진행을 맡고 해커톤 프로그램을  
을 기획하면서 가장 고민이 많았던 부분은  
‘이 해커톤은 달라야 한다’는 것이었습니다.  
해커톤은 ‘해킹(Hacking)’과 ‘마라톤(Mara-  
thon)’의 합성어로, 기획자, 개발자, 디자이너  
등이 팀을 이루어 제한된 시간, 예를 들어 무박  
2일, 무박 3일이라고 할 정도로 압축적이고도  
짧은 기간 동안 주제에 맞는 서비스나 아이디어  
프로토타입을 빠르게 만들어내는 협업 프로젝트  
형식의 행사입니다. 보통의 해커톤은 워낙 촉박한  
시간에 아이디어를 내기 때문에 솔루션, 즉 결과  
물이 중심이 됩니다.

하지만, 산업단지 정책을 만드는 이번 해커톤은  
그렇게 접근하면 안 된다고 판단했습니다. 우리나라  
라 경제성장을 이끌었던 산업단지는 성장해 온  
시간만큼 노후화되었고, 지금은 다양한 문제를  
안고 있습니다. 교통 단절, 낙후된 시설, 정서적  
고립 같은 문제들은 단순히 시설을 보수하거나  
확장하는 방식만으로는 해결하기 어렵습니다.  
왜냐하면 문제의 본질이 시설 자체가 아니라 그  
산업단지에서 일하고 살아가는 사람들의 경험  
속에 있기 때문입니다. 산업단지는 대개 도시  
외곽에 조성되어 있고, 문화적으로도 고립되어  
있는 경우가 많습니다.

카페, 병원, 운동시설 같은 기본적인 생활 인프라  
도 부족한 경우가 많고, 해가 지면 거대한 유령  
도시처럼 느껴지기도 합니다. 그래서 이번 해커톤  
은 단순히 아이디어를 많이 만드는 자리가 아니라,  
산업단지에서 실제로 생활하는 사람들이 어떤  
경험을 하고 있는지, 마음 속에 깊게 베어 있는  
말하지 못한 결핍과 욕구는 무엇인지 등 그들의  
경험에서 시작하고 그것을 함께 느끼는 과정이어  
야 한다고 생각했습니다.

“무엇을 만들 것인가보다 사람의  
경험에서 시작하고자 했습니다”

**Q. 그것이 해커톤이 서비스디자인 방식으로  
운영되어야 한다고 생각하셨던 이유였을까요?**

**A.** 서비스디자인 방식을 적용한 해커톤이라는 것  
이 원래 있다고 보기는 어렵고, 이번 산업단지  
정책 해커톤의 컨셉을 ‘서비스디자인방법론 적극  
활용’으로 잡고 새롭게 시도해본 것입니다. 일반  
적인 해커톤은 ‘무엇을 만들 것인가’에 집중합니  
다. 바로 아이디어를 내죠. 그런데 이번 해커톤은  
“산업단지에서 일하고 생활하는 사람들이 어떤  
경험을 하고 있는가”에서 출발해야 한다고 생각  
했습니다. 산업단지 문제 중에는 숫자로 잘 드러  
나지 않는 것들이 많았습니다. 야간 퇴근길의  
불안감, 휴식 공간 부족으로 인한 피로감, 적치물  
과 오래된 공장 외벽 등의 환경에서 자신들의  
미래도 낙후되었다고 느끼는 우울감 같은 것들입  
니다. 이런 문제들은 실제로 그 공간에서 살아가  
는 사람들의 이야기를 들어야 보입니다.



그래서 이번 해커톤에서는 문제를 겪는 사람과 정책을 만드는 사람이 같은 공간에서 이야기하는 구조 자체가 중요하다고 생각했습니다. 그래서 이번 해커톤은, 일반적인 해커톤과 달리, '무엇을 만들까'가 아니라 '그들은 어떤 것이 불편하고 힘들까'에서 시작하고 그들의 경험에 집중하기 위해 서비스디자인 방법을 적용하는 특별한 해커톤을 기획하게 된 것입니다. 어떤 증상에는 진통제가 도움이 되기도 하지만 어떤 증상에는 본질적인 치료가 필요하기도 합니다. 일터를 바꾸는 것이 아니라 일상과 삶을 바꾸는 정책이 나올 수 있도록 해커톤의 모든 프로그램을 심혈을 기울여 기획했습니다.

### “서비스디자인 방식의 해커톤이라는 것이 원래 있었던 것은 아니에요”

**Q. 그렇다면, 서비스디자인 방식을 적용한 해커톤은 어떤 것인가요?**

**A.** 서비스디자인 방식을 적용한 해커톤이라는 것이 원래 있다고 보기는 어렵고, 이번 산업단지 정책 해커톤의 컨셉을 '서비스디자인방법론 적극 활용'으로 잡고 새롭게 시도해본 것입니다. 예를 들어, 일반적인 해커톤은 그 서비스를 이용할 사용자 또는 수요자를 팀원으로 초대하지는 않습니다. 공급자끼리 아이디어를 만듭니다. 하지만 이번 산업단지 정책 해커톤에서는 산업단지 근로자, 지역 주민, 지자체 공무원, 산업단지공단 및 산업통상부 담당자 등 이해관계자가 함께 의견을 나눌 수 있도록 한 팀으로 구성했습니다. 이해관계자가 모여 산업단지 근로자의 일상과 경험을 나누고 그 속에서 함께 진짜 문제를 정의하고 공유하고 다 같이 아이디어를 만들어갈 수 있도록 구조를 만들어 준 것입니다. 또한, 일반적인 해커톤에서는 사용자가 느끼는 불편함이나 잠재되어있는 욕구를 탐색하는 시간을 갖기 어렵습니다. 하지만 이번 해커톤에서는 겉으로 드러난 문제 이면에 숨어있는 '말하지 못한' 결핍과 욕구를 수면 위로 떠올릴 수 있도록 이를 위해 낯선 팀원들끼리 자연스럽게 '우리는 한 팀'

이라는 의식을 만들고, 라포를 형성하고, 나아가 '토론을 가장한 심층인터뷰'가 끊임없이 이루어질 수 있도록 다양한 활동을 만들었습니다. 그리고, 서비스디자인 방법론은 발산과 수렴을 반복하는 것이 특징인데, 아이디어를 도출해서 최종 컨셉으로 밀고 나가는 것이 아니라 다양한 아이디어를 발산한 후에 수렴을 통해 최종 컨셉을 만듭니다. 이러한 방법을 쉽게 따라할 수 있는 방향으로 적용해보았습니다. 예를 들어 하나의 아이디어는 하나의 문제를 해결하는 경향이 있는데, 아이디어가 단편적인 문제 해결에서 그치지 않고 산업단지 근로자들의 일상에서 경험을 설계하는 방향으로 디벨롭되도록 '아이디어 살 붙이기', '아이디어 근육 키우기' 등의 활동을 만들어 보았습니다.





**“배우지 않아도 할 수 있게, 몰라도 즐길 수 있게 만들었습니다”**

**Q. 서비스디자인 방법이라는 개념이나 용어가 참석자들에게 낯설고 생소할 것 같은데, 참여를 이끌어내기 위해 기획하실 때 어떤 부분을 신경 쓰셨나요?**

**A.** ‘서비스디자인’이라는 용어가 주는 생소함이 있습니다. 그것은 ‘서비스’도 아는 낱말이고 ‘디자인’도 아는 낱말인데, 이 두 낱말이 결합되면서 전문 용어가 된 데서 오는 거리감 같은 것일 수도 있습니다. 게다가 참석자 입장에서 생각해 보면, 평상시 참여할 기회가 별로 없는 ‘해커톤’이라는 프로그램에서, 게다가 낯선 분야를 새롭게 배우면서까지 참여해야 한다면 전혀 즐겁지 않았을 것입니다. 저는 이 부분을 기획에서 가장 중요한 부분으로 이 두 가지를 염두에 두고 세부 프로그램을 기획했습니다. ‘어떻게 하면 참석자들이 서비스디자인 방법을 배우지 않아도 따라 할 수 있게 할 수 있을까?’, ‘어떻게 하면 참석자들이 서비스디자인 방법을 몰라도 즐길 수 있게 할 수 있을까?’

**먼저, 전문 용어를 사용하지 않고 사람들의 언어로 치환했습니다.** 아이디어 클러스터링(Idea clustering)은 ‘아이디어 근육 키우기’로, 아이디어 빌드업은 ‘좋아, 거기에 (이것도 해보자!)’로 바꾸었습니다.

**두 번째는, 사람들의 점진적 몰입을 설계했습니다.** 첫날의 ‘서비스디자인 및 해커톤 이해하기’ 강의에서는, 강의로 느껴지지 않고 공감가는 이야기를 듣는 시간처럼 느껴지도록 ‘TED’, ‘세바시’ 같은 형식을 빌려 ‘맞아!’를 이끌어 내는 것을 목표로 했고, 이후 세션별 활동에서는 ‘행동 이끌어내기(해보고 싶어! 나도 해봐야겠다!), 마음 이끌어내기(쉬는 시간인데 같이 있고 싶어!), 열정 이끌어내기(더 고민하면, 같이 더 얘기해보면 더 좋은 아이디어가 될 것 같아!) 등 참석자가 스스로 행동과 마음이 몰입으로 이어지도록 활동을 기획했습니다. 이 몰입의 정점은 스스로 리더가 되는 것이었습니다. 퍼실리테이터가 일일이

가이드를 주지 않아도 미리 상황을 파악하고 필요할 것으로 보이는 것을 선제적으로 준비하는 정도로 적극적으로 바뀌는 것입니다. (실제로 참석자들이 이렇게 바뀌셨습니다)

**세 번째는, 서비스디자인 방법들을 활용함에 있어서, 그 활동들이 ‘의미 있어 보이고 따라 해보고 싶게’ 하는 것에 심혈을 기울였습니다.** 예를 들면, 창의적으로 아이디어를 내야 한다고 하면서도 창의적인 아이디어가 왜 좋은가(특히 수요자 입장에서)에 대하여 언급이 없다면 그 활동은 해야 하는 ‘일’이 되기 쉬운데, 다양한 창의적이라고 공감될 만한 사례를 보여주고 그러한 사례를 보다 보니 창의적인 것이 우리에게 주는 것들이 무엇인지를 이야기하면, 이제는 창의적인 접근을 해보고 싶은 마음이 생깁니다. 이렇게 참석자들의 마음이 움직일 수 있도록 구성했습니다.

**마지막으로, 경품 증정입니다.** 이번 해커톤에서 최종 발표의 시상상을 제외하고도 이를 동안 진행된 대부분의 활동에서 크고 작은 많은 선물을 제공했는데, 그 모든 선물 제공은 취지가 있었습니다. 초반에는 참석자들이 ‘내가 답해도 되나?’하는 주저의 장벽을 없애기 위해 ‘답변 자체가 참여’라는 취지로 선물을 제공하거나, 팀 협업에 익숙해지도록 하기 위해 팀끼리 경쟁을 붙여 우승팀에 선물을 제공하거나, 아이디어 발표 시 아이디어 자체만 발표하면 평가자를 설득하기 어렵기 때문에 이 아이디어가 수요자의 어떤 문제를 해결해주고 궁극적으로 어떻게 삶을 변화시켜주는지를 잘 설득한 팀에게 ‘잘 설득 상’을 제공하거나 하여, 서비스디자인 방법을 배우지 않아도 ‘아, 저렇게 하는 게 중요한 거구나!’하고 알아지도록 경품을 많이 활용했습니다.



## “강의 자체가 리서치 역할을 해야 했습니다”

**Q. 각 세션에서 보면, 해커톤 초반 강의를 상당히  
중요하게 배치하셨습니다.**

**A.** 원래 서비스디자인은 현장 관찰과 인터뷰 같은  
수요자 리서치에서 출발해야 합니다. 그런데 이번  
해커톤은 1박 2일 안에 진행되어야 했기 때문에 참가  
자들이 직접 산업단지를 충분히 탐색하기 불가능했  
습니다. 그래서 ‘서비스디자인 및 해커톤 이해하기’  
강의 안에서 서비스디자인 프로세스 중 ‘공감하기  
단계’의 역할을 일부 해야 한다고 생각했습니다.  
산업단지의 공간과 분위기, 청년 근로자들이 실제로  
겪는 감정과 생활 환경을 참가자들이 어느 정도 공감  
한 상태에서 팀 활동을 시작하는 것이 중요했습니다.  
서비스디자인도 정의를 설명하기보다 감각으로  
느끼게 하고 싶었습니다. 아이슬란드의 3D 횡단보도  
사례나 서울아산병원 수술 전 대기실 사례를 소개한  
것도 그런 이유였습니다. 사람의 행동과 감정을 바꾸  
는 경험 자체가 서비스디자인이라는 점을 자연스럽게  
이해할 수 있도록 해주고 싶었습니다.

## “지역 산단 개선에 머물지 않게 하고 싶었습니다”

**Q. 팀빌딩 과정에서 ‘통합 산단 이름 짓기’를 넣으신  
이유는 무엇이었나요?**

**A.** 처음에는 참가자들이 자연스럽게 자기가 온 지역  
이야기부터 하게 됩니다. 구미 참가자는 구미 이야기,  
창원 참가자는 창원 이야기, 완주에서 온 참가자는  
완주를 중심으로 문제를 바라보게 됩니다. 그렇게  
되면 논의가 지역 산단을 개선하는 것에 머물 가능성  
이 있다고 생각했습니다. 이번 해커톤에서는 특정  
지역의 문제를 해결하려는 것이 아닌 산업단지 전반  
에 공통적으로 나타나는 구조적인 문제를 발견하는  
것, 나아가 전국의 산단이 가야 할 방향을 제시하는



것이 더 중요하다고 판단했습니다. 그래서 전국 산업  
단지를 하나로 합친 가상의 ‘통합 산단’을 상상하고  
스스로 이름을 붙이는 활동을 함으로써 ‘내가 만든  
산단을 위한 아이디어 도출’에 집중 할 수 있도록 한  
것입니다. 또한 팀 이름을 정하는 과정 자체가 “우리  
가 어떤 산업단지를 만들고 싶은가”를 생각하게 만드  
는 장치라고 생각했습니다. 쉬운 것을 함께 해봐야  
어려운 것을 함께 할 수 있습니다. 재미있는 것을 함께  
해봐야 진지한 것도 함께 할 수 있습니다. 팀 빌딩  
과정에서의 활동은 앞으로의 활동의 준비운동과  
같았습니다.

## “창의성은 특별한 재능이 아니라 관점을 이동시키는 과정입니다”

**Q. 과정 전반에 창의적 사고를 특히 강조하셨습니다.**

**A.** 참가자 대부분은 디자인 전공자가 아니었습니다.  
그런데 “창의적인 아이디어를 내야 한다”는 부담은  
오히려 사람들을 위축시킬 수도 있습니다. 그래서  
창의성을 특별한 재능이 필요한 것이 아니라고 느끼  
게 하는 것이 중요하다고 생각했습니다. 같은 문제를  
다른 시점에서 바라보거나, 익숙한 문제를 다른 요소  
와 연결해보는 경험 자체가 중요했습니다. SCAMP-  
ER나 랜덤 단어연결 같은 기법을 넣은 것도 그런  
이유였습니다. 특히 랜덤 단어연결은 산업단지 문제  
를 기존의 익숙한 방식으로만 바라보지 않도록 사고  
흐름을 흔들어보는 장치였습니다.

**“프로토타이핑 사고를 몸으로  
경험하게 하고 싶었습니다”**

**Q. 마시멜로 챌린지를 굉장히 중요하게 설명하셨습니다. 이것은 전체 프로그램에서 어떤 역할을 하는 장치였나요?**

**A.** 마시멜로 챌린지는 참석자들이 높은 몰입감으로 정말 즐겁게 참여했습니다. 하지만 마시멜로챌린지는 레크리에이션이 아니었습니다. ‘게임을 가장한 학습’의 시간이었습니다. 첫날 저녁 식사 후에 진행한 마시멜로 챌린지는, 오후 내내 진행되었던 아이디어 도출과 확산 활동에서 아마도 서로의 아이디어가 반영되지 않거나 설득하지 못하는 경험도 있었을 것이고 (그렇다면 다시 팀빌딩이 필요한 상황), 많은 창의적 활동으로 지친 뇌에 활기를 불어넣어줄 취지로 이 시간을 택해 진행했습니다.

1990년대 중반 피터 스킨먼이 고안한 이 실험은 전 세계 CEO들과 디자인 전문가들이 ‘팀워크와 혁신의 원리’를 배우기 위해 반드시 거치는 과정입니다. 처음부터 완벽한 답을 찾으려고 하면 아무것도 시도하지 못하게 됩니다. 그런데 실제로는 빠르게 만들어보고, 실패하고, 다시 수정하는 팀이 더 좋은 결과를 만드는 경우가 많습니다. 산업단지 문제처럼 복잡한 문제는 처음부터 완성된 답을 만들기 어렵다고 생각했습니다. 작게 시도하고, 반응을 보고, 다시 수정하는 과정이 필요합니다. 서비스디자인에서는 이런 접근을 프로토타이핑 사고라고 설명합니다. 저는 참가자들이 그 태도를 머리가 아니라 몸으로 경험해보기를 바랐습니다.

**“발표는 설득이고, 설득의 핵심은  
공감을 얻는 것이라고 생각합니다”**

**Q. 그리고 최종 발표 세션을 앞두고 특히 ‘공감’을 강조하셨죠?**

**A.** 좋은 정책 아이디어는 정보가 많다고 설득되는 것은 아니라고 생각했습니다. 대기업에서 20년남짓 일하면서 깨달은 것 중에 발표는 평가자에게 공감할 수 있도록 전달하는 것이 핵심이라는 것입니다. 공감할 수 있는 포인트는 대체로, 아이디어 자체가 아니라 왜 이 문제가 중요한지에 있습니다. 그것을 상대방이 함께 느끼게 될 때 비로소 움직이기 시작한다고 봤습니다. 그래서 발표도 보고가 아니라 하나의 경험이어야 한다고 생각했습니다. 산업통상부 장관님을 비롯하여 여러 유수의 전문가들이 심사위원으로 오셔서 아이디어를 들을 때 산업단지 근로자가 어떤 감정을 느끼고 있는지, 왜 이 문제가 중요한지, 팀이 왜 이런 해결 방향을 고민하게 되었는지를 먼저 공감하게 만드는 것이 중요했습니다. 그 다음에야 해결방향이 설득력을 가진다고 생각해서 최종 발표 세션을 앞두고 먼저 산단 근로자의 삶과 고민을 들려준 후 창의적인 해법을 보여주도록 강조했습니다.





“눈에 보이는 문제 현상을 제거하는  
것이 아니라 본질적인 문제에 답한 것  
이라고 생각합니다”

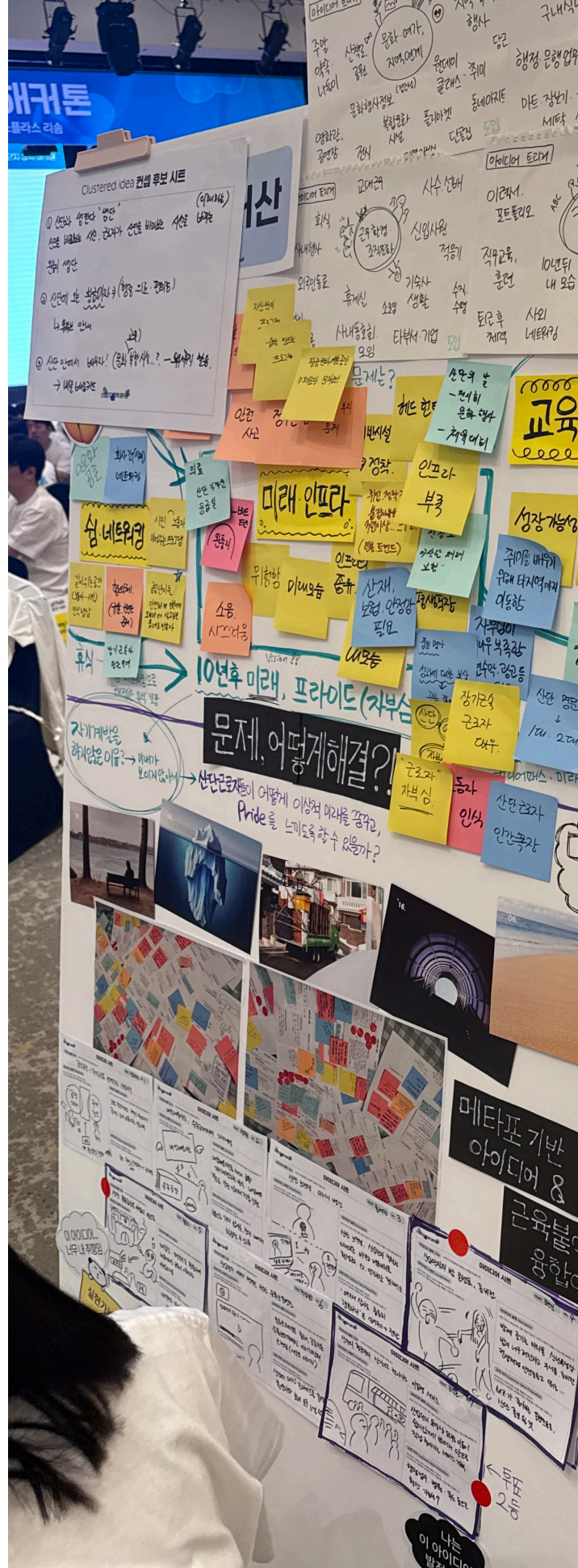
**Q. 이번 해커톤이 우리에게 남긴 가장 중요한 의미는  
무엇이라고 생각하십니까?**

**A.** 이번 해커톤은 문제를 겪는 사람과 정책을 만드는  
사람이 같은 공간에서 경험을 공유해보는 과정이었다  
고 생각합니다. 산업단지 정책 아이디어가 산단  
근로자의 경험과 마음에서 출발할 수 있도록 만드는  
것이 중요했습니다. 서비스디자인의 접근은 눈에  
보이는 ‘문제 현상을 제거’하는 것이 아니라 ‘본질적  
인 문제, 즉 진짜 문제 찾아 경험을 설계’하는 방법입  
니다. 이 부분을 참석자들이 다같이 공감하고 끝까지  
염두 하도록 해커톤 프로그램 내내 강의나 팀 활동 뿐  
아니라 활동 시 작성하는 양식 또는 다양한 경험 증정  
사유 등 속에 담아 내면서 참석자들이 수시로 공감하  
게 되고 궁극적으로 이 해커톤에 함께 했던 모두가  
공통의 언어처럼 생각의 기준점을 갖게 되었다고  
생각합니다. 사람들이 어떤 경험을 하고 무엇을 느끼  
는지, 왜 불편한지, 그 안에 담긴 진짜 문제가 무엇인  
지에서 출발해서 산업단지 근로자의 삶을 바꿀 아이  
디어가 나온 과정을 함께한 모든 사람들이. 그런 점에  
서 이번 해커톤은 서비스디자인을 공공정책 현장에  
적용해본 하나의 시도였다고 생각합니다.

“퍼실리테이터가 이끌고, 비주얼  
라이터가 보여주고, 수요자가 함께 한  
이번 해커톤은 그 자체로 공공서비스  
디자인이었습니다”

**Q. 이번 해커톤을 총괄진행하면서 가장 기억에 남는  
장면은 무엇인가요?**

**A.** 생각하지 못한 순간들이 있었고, 기대 이상의 장면  
도 있었습니다. 먼저, 생각하지 못한 순간은, 참석자









### 강선미

#### 산업단지 정책 해커톤 참가자

- 완주군마을공동체 중간지원조직 운영지원팀장
- 전 전주MBC 작가

밤이 되면 짙은 어둠이 깔려 모두가 피하고 싶어 하던 산업단지를 바꾸기 위해, 평범한 지역 주민이었던 강선미 팀장이 정책 담당자 및 전문가들과 함께 해커톤의 치열한 논의 테이블에 마주 앉았습니다. 이들이 뭉친 '시브릿지' 팀은 야간 퇴근길 근로자들이 겪는 불안과 고립감에 깊이 공감하며, 발밑을 밝히는 자가발전 '은하수 로드'부터 안심 셔틀과 스마트 러닝 코스까지 산단의 밤을 빛으로 채우는 혁신적인 해법을 제안했습니다. 공포의 공간이었던 산단의 밤을 누구나 안심하고 걷고 뛰며 상생할 수 있는 찬란한 기회의 무대로 탈바꿈시킨 이들의 눈부신 상상력은, 진정한 정책 혁신이 결국 그곳을 살아가는 사람들의 절실한 목소리에서 시작됨을 아름답게 증명해 냈습니다.

# 무서워서 잘 안 가던 곳에서, 살고 싶은 곳을 상상했습니다

## 산업단지 정책 해커톤 참가자, 완주군 마을공동체 운영지원 팀장 강선미 인터뷰

“설렘 반, 걱정 반  
— 저질 체력이 걱정됐어요”

**Q.** 처음 이 해커톤에 참여한다고 들으셨을 때,  
솔직히 어떤 생각을 하셨습니까?

**A.** 설렘 반, 걱정 반이었어요. 창원, 구미에서 오시는 새로운 분들과의 만남은 설렘, 해커톤이라는 것 자체가 끊임없이 의견을 제시하는 비교적 빠신(?) 시스템이기 때문에 잘 해 낼 수 있을까? 하는 걱정도 되더라고요. 워낙 저질 체력이라 걱정이 되기도 했지만, 나의 의견이 하나의 정책이 되고 산단이 변화될 수도 있겠다는 기대가 컸어요!

“무서워서 잘 안 가게 되는 곳이었어요”

**Q.** 행사 전에는 산업단지를 어떤 곳으로 생각하고 계셨습니까?

**A.** 산업단지는 그저 차갑고 어두운 분위기의 ‘일하는 곳’, ‘일 하고 떠나는 곳’이라는 생각이었어요. 실제로 밤 시간 산단에서는 사람을 찾아볼 수가 없거든요. 무서워서 잘 안가게 되죠.

**Q.** ‘이건 진짜 산업단지 현장의 문제다’라고 느끼셨던 순간이 있었다면 무엇이었습니다?

**A.** 일하는 사람들이 모두 떠난 저녁의 산단이에요. 워낙 어둡고 인적도 드물어서 산단 인근을 지날 때면 무서운 적도 있거든요. 24시간 공장은 돌아가지만 그 주변은 빛이 없는 밤거리가 됩니다.

“생각 하나가 달라졌습니다  
— 외국인 노동자에 대해”

**Q.** 해커톤 하면서 처음에 들었던 생각이나 아이디어가 활동 중에 바뀐 부분이 있었다면 무엇이고, 왜 바뀌게 되었나요?

**A.** 처음에는 산단에서 일하는 외국인 노동자들에 대한 인식이 그저 ‘무서움’이었다면, 해커톤 이후 산단에서 외국인 노동자들과 함께 일하는 분의 의견을 듣고 나서부터는 ‘아~ 외국인 노동자들도 한 집의 가장이고 누군가의 아빠이며 타지에 와서 고생하는 사람이구나’라는 생각이 들었어요. 외국인 노동자들에게 따스한 손길을 내미는 노력이 필요할 것 같아요.

“다른 팀 눈을 피해 몰래몰래  
총총 뛰어갔죠”

**Q.** 1박 2일 동안 가장 기억에 남는 장면은 무엇이었습니까?

**A.** 아무래도 마지막 순서인 발표 시간이었던 것 같아요. 우리 조의 멋진 아이디어를 어떻게 하면 잘 전달할 수 있을까? 또박또박 스피치를 거듭 연습했던 것 같아요. 많은 사람들 앞에서 떨지 않기 위해 마인드 컨트롤을 했더랬죠^^

아! 그 전에 다른 팀의 눈을 피해서 몰래 몰래 총총 뛰어가 퍼실리테이터 교수님 룸에서 새벽까지 PT 준비를 했던 게 기억에 남네요.



**“현실적인 게 선정이 안 됐어요  
— 솔직한 아쉬움”**

**Q. 가장 공감하신 아이디어는 무엇이었고, 왜 그렇게 느끼셨습니까?**

**A.** 저는 사실 저희 8팀 씨-브릿지 의견이 가장 공감이 되었는데, 선정되지 못해서 무척 아쉬웠어요. 현실적으로 가능한 부분에 집중했고, 적은 예산으로도 변화가 클 것 같았거든요. 어두컴컴한 산단에 런닝을 할 수 있는 노선이 생기면 울퉁불퉁한 길도 개선이 되고, 러너들이 산단 보안관이 되어 안전하고 생기 넘치는 산단의 모습이 그려졌거든요. 러너들이 신나게 산단을 뛰어볼 수 있는 행사요! 마라톤 행사도 좋고요, 산단의 울퉁불퉁한 길을 개선하고, 코스만 어느 정도 만들어지면 주말에 뿔뿔히 뿔 산단에서 마라톤 행사도 가능할 것 같아요! 그런데 정작 선정작들은 현실적인 아이디어 보다는 이상적인 아이디어가 선정 되었던 거고요. 이럴 줄 알았으면 현실적인 내용을 배제하고 상상의 나라를 펼쳤을텐데... 저희가 제안한 것, 그리고 다른 조들이 제안한 것들이 합쳐진다면 완성형이 되지 않을까라고 생각합니다.

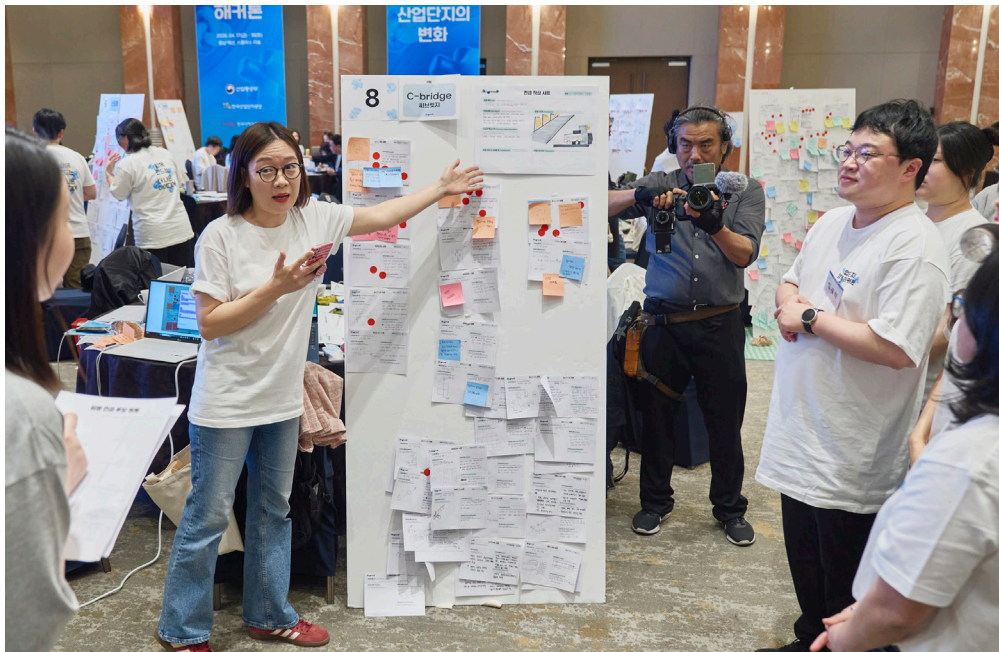
**“서비스디자인이 사람을 머물게  
했습니다”**

**Q. 서비스디자인 방식이 일반 회의나 일반적인 워크숍과 다르게 느껴진 지점은 무엇이었습니까?**

**A.** 사실 이번 해커톤에서 얻은 가장 큰 수확이에요. 일반적인 회의는 지루한 분위기 때문인지 아이디어를 쉽게 내기도 어렵고, 무엇보다 재미가 없어서 빨리 끝났으면 하는 생각이 컸거든요. 그런데 서비스디자인 방식은 일단 분위기 자체가 편안했고 무슨 말을 해도 들어주고 응원해주는 느낌이라 부담 없이 참여하게 되더라고요. 처음 만난 사람들끼리 빠른 시간에 친해지고 뽕뽕 뭉치게 만드는... 그래서 원팀이 되어 큰 성과를 낼 수 있는 매력적인 방식인 것 같아요!

**“서비스디자인이 사람을 머물게  
했습니다”**

**Q. 이 해커톤 이후 산업단지 정책이 달라져야 한다면, 가장 먼저 바뀌어야 할 것은 무엇이라고 생각하십니까?**





## 마치며 — 머무는 산단이 꿈꾸는 산단

그녀는 밤의 산단이 무서웠다. 산단 옆에 살면서도 잘 안 가게 되는 곳이었다. 그런 그녀가 1박 2일을 산단 이야기로 가득 채웠다. 낯선 사람들과 하나가 됐고 은하수 길을 이야기했다. 저질 체력을 걱정했던 사람이, 몰래몰래 총총 뛰어다니며 발표를 준비했다. 그 시간은 그녀에게 사람이 머무는 산단이 어떻게 만들어지는지를 생각하게 했다. 시브릿지의 은하수 로드는 아직 실현되지 않았고 안심 버스도 아직 다니지 않는다. 하지만 그 상상은 새벽까지 준비한 발표 자료 위에, 무서웠던 곳에서 살고 싶은 곳을 꿈꿔왔던 사람의 마음속에 있다. 60년 동안 설게도 바깥에 있던 것들 — 퇴근 후의 시간, 골목의 불빛, 머무는 사람들이 이제 정책의 언어로 들어오기 시작했다. 무서웠던 곳에서, 살고 싶은 곳을 상상해본 시간이 었다.



인터뷰  
풀버전 보러가기

완주에서는 이미 진행이 되고 있지만, 머무는 산단이요! 일단 하고 집으로 떠나버려서 행하고, 차갑고, 무서운 산단이 아니라 언제나 활기찬 분위기가 감도는 사람이 머무는 산단이 되었으면 좋겠어요.

**Q. 이런 자리가 일회성 이벤트가 되지 않으려면 무엇이 필요하다고 보십니까?**

**A.** 결국 실행이겠죠. 그러자면 중앙부처와 각 시군 담당자, 그리고 산단 책임자 분들이 움직여야 되겠죠. 해커톤을 통해 아무리 좋은 아이디어가 나와도 실행이 안된다면 그건 무용지물 일테니까요. 좋은 아이디어가 하나의 정책이 되고, 산단이 변화된다면 이런 자리가 매 회 계속될 것 같아요! 모든 정책이 그런 것 같아요. 각 부처 간의 칸막이가 장애가 되는 경우가 많더라고요. TFT를 꾸려서라도 누구의 실적이 아닌 하나의 결과를 위해 뚫돌 뚫쳐서 진행하는 시스템이 필요할 것 같아요.



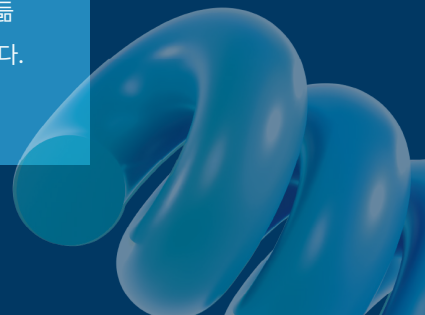


문준호

산업단지 정책 해커톤 참가자

· 현대위아 사원

현대위아 문준호 기술사원에게 이번 '산업단지 정책 해커톤'은 사람과 사람을 잇는 '관계성'의 가치로 산단의 미래를 재정의한 뜻깊은 여정이었습니다. 일단 시도하고 수정해 나가는 유연한 팀워크로 마시멜로 챌린지 우승을 이끈 '청심환' 팀의 발표자로써, 그는 청년들이 산단에 적응하지 못하는 진짜 이유가 '관계 형성 기회'의 부족에 있음을 설파했습니다. 산단을 닫힌 생산기지가 아닌 지역 축제와 연결된 삶의 공간으로 탈바꿈하자는 '산단 한마당' 제안은, 안팎의 사람들을 연결하는 접점을 만들어서 서비스디자인이 나아갈 진정한 관계 중심의 해법을 선명히 증명해 주었습니다.



# 산업단지에서 즐겁게 살아가려면 관계가 필요합니다

산업단지 정책 해커톤 참가자,  
현대위아 기술사원 문준호 인터뷰

큰 포부를 가지고  
참여한 것은 아니었습니다

**Q. 처음 이 해커톤에 참여한다고 들으셨을 때,  
솔직히 어떤 생각을 하셨습니까?**

**A.** 엄청 큰 포부를 가지고 참여한 것은 아니었고,  
처음 해보는 활동, 해커톤이었기 때문에 관심을  
가지고 신청을 하였습니다.

지금도 산업단지는  
재미없고 딱딱한 곳입니다

**Q. 행사 전에는 산업단지를 어떤 곳으로  
생각하고 계셨습니까?**

**A.** 지금도 산업단지에서 일하고 있지만 재미없고  
딱딱한 곳...으로 생각하고 있습니다.

다양한 사람들과 자유롭게  
이야기할 수 있었던 것이 좋았습니다

**Q. 1박 2일 동안 가장 기억에 남은 장면은  
무엇이었습니까?**

**A.** 다양한 산업단지에서 모인 분들과 발표 준비를  
하기 위해 이런저런 이야기를 한 것이 기억에  
남습니다. 좋은 성과를 내지 못한 것은 아쉽지만,

다양한 출신, 배경을 가진 분들과 자유롭게 이야  
기할 수 있었던 것이 좋았습니다. 이번 해커톤처  
럼 다양한 출신의 젊은이들을 만나 산업단지와  
자기의 삶에 대한 문제를 이야기할 수 있는 자리  
가 많아졌으면 좋겠습니다.

타지 청년에게 산업단지는  
적응하기 어려운 곳입니다

**Q. '이건 진짜 산업단지 현장의 문제다'라고  
느끼신 순간이 있었다면 무엇이었습니까?**

**A.** 저는 지금까지 인천, 안산 등 많은 산업단지를  
다니며 직장생활을 했었습니다. 산업단지의  
문제라고 한다면 항상 느끼는 것이지만 외부에서  
온 타지인이 적응하기가 어렵다는 점입니다. 산업  
단지는 말 그대로 많은 기업이 모여있는 곳이고  
양질의 일자리를 찾기 위해 많은 청년들이 모이는  
곳입니다. 하지만 산업단지는 타지의 청년들에게  
많은 매력을 느끼기는 어려운 곳이라고 생각합니  
다. 주거, 문화여건 등에서 그렇습니다.

산업단지는 근로자만의  
공간이 아니었습니다

**Q. 해커톤 하면서 처음에 들었던 생각이나 아이디  
어가 활동 중에 바뀐 부분이 있었다면 무엇이고 왜**

## 바뀌게 되었나요?

**A.** 생각보다 많은 사람들이 산업단지와 관련이 있고 관심이 있다는 것을 느꼈습니다. 산업단지는 단순하게 근로자들로 구성되어 있는 곳인 줄 알았는데 공직자, 지역주민 등 많은 사람이 관심을 가지고 해커톤에 참여하여 목소리를 모으는 것이 인상 깊었습니다.

## 산업단지에서 즐겁게 살아가려면 관계성에 초점을 두어야 합니다

### Q. 가장 공감하신 아이디어는 무엇이었고, 왜 그렇게 느끼셨습니까?

**A.** 정확히 아이디어 이름은 기억이 안 나지만 산단 근로자들끼리 모여 채소를 재배하고 후에는 수확까지 하여 저녁 식사를 함께하는 아이디어가 가장 공감이 많이 갔습니다. 산업단지에서 즐겁게 살아가기 위해서는 사람과의 '관계성'에 초점을 두어야 한다고 생각합니다. 그러기 위해서 우리 청년 정책도 '관계성'을 형성하고 유지하는 방향으로 나아갔으면 좋겠습니다.

## 좋은 아이디어라도 예산이 많이 들면 실행은 어렵습니다

### Q. 반대로 '아이디어는 좋지만 실행은 어렵겠다'고 느낀 아이디어가 있었다면 무엇이었습니까?

**A.** 아이디어는 좋지만 예산이 많이 드는 청년 활동 전용 건물을 만드는 아이디어들은 실행이 어렵겠다고 생각하였습니다. 물론...! 가능하다면 아주 좋은 아이디어일 것 같습니다!

## 다양한 지역과 직군이 모이니 산단마다 다른 문제가 보였습니다

### Q. 서비스디자인 방식이 일반 회의나 일반적인 워크숍과 다르게 느껴진 지점은 무엇이었습니까? 산단 근로자의 경험과 마음에서 시작하고, 창의적으로 풀어가는 서비스디자인 방식에 대하여 어떻게 느끼셨습니까?

**A.** 1박 2일로 진행되고 또 다양한 지역, 직군이 모여서 일반적인 워크숍과는 다른 느낌을 받았습니다. 이런저런 이야기를 나누며 '이 지역은 또 이렇게 다르네'라고 느꼈고 각 산단의 문제점을 보완하는 아이디어들도 많이 나왔습니다.

## 청년들이 웃고 즐기려면 관계성에 초점을 두어야 합니다

### Q. 이 해커톤 이후 산업단지 정책이 달라져야 한다면, 가장 먼저 바뀌어야 할 것은 무엇이라고 생각하십니까?

**A.** 산업단지 정책이 많은 방향이 있겠지만 청년들이 웃고 즐길 수 있는 산업단지를 만들기 위해서는 청년들의 '관계성'에 초점을 두어야 한다고 생각합니다. 타지에서 온 청년들에게 새로운 관계를 이어주고 많은 활동을 할 수 있게 해주는 정책, 그것이 청년들이 산업단지 생활을 즐겁게 즐길 수 있는 방법이라고 생각합니다.





## 주거와 교통이 가장 불편합니다

**Q. 평소 산업단지에서 가장 불편하다고 느꼈던 장면 하나를 말씀해주실 수 있습니까?**

**A.** 우선 첫 번째는 주거의 문제인 것 같습니다. 산업 단지는 말 그대로 회사가 모여 있는 곳이기 때문에 회사 기숙사가 없는 한 청년 근로자들은 근처 주택지에서 자취를 할 수밖에 없을 것입니다. 산업단지 근처에 주택가가 있으면 좋겠지만 없는 산업단지이면 많이 불편할 것 같다는 생각을 하였습니다.

두 번째는 교통 문제입니다. 산업단지는 대부분 제조업 기반 회사들이 많은 만큼 각 기업 출퇴근 시간이 다릅니다. 어떤 회사는 3교대, 2교대 등 회사의 특성에 맞게 출퇴근을 하는 경우가 많은데 자차가 없는 경우는 출퇴근이 힘들다고 느낄 때가 많습니다. 회사 통근차량이 있으면 정말 좋겠지만 규모가 작은 중소기업 같은 경우는 통근버스도 없는 경우도 있다고 들었습니다. 출퇴근뿐만 아니라 주변 도시와의 연결도 부족하다는 생각이 듭니다. 수도권 같은 경우 지하철을 이용하여 생활범위가 넓어지지만 지방 산업단지는 생활반경이 정말 좁습니다. 대중교통이 활성화 되어 있지 않기 때문입니다. KTX 역도 멀거나 배차가 없는 경우도 있거든요.

## 산업단지를 지역소멸 시대의 기회로 보아야 합니다

**Q. 행사 이후에도 계속 다뤄졌으면 하고 생각하는 산단 생활의 문제는 무엇입니까?**

**A.** 아직까지 청년들이 느끼기에 산단 생활은 많이 딱딱한 것 같습니다. 청년들의 수도권 선호 현상을 보면 아쉬운 마음이 들기도 하지만 공감도 됩니다. 우리는 산업단지를 문제로 볼 것이 아니라 지역소멸 시대의 기회로 활용하여 새로운 기회를 만들어야 한다고 생각합니다. 산업단지의 근로자들이 지역에 정착하여 새로운 활기를 불어넣을 수 있는 정책을 만들어야 한다고 생각합니다. 그렇게 되면 산업단지 근로자뿐만 아니라 지역사회에도 긍정적인 영향을 줄 수 있을 것입니다. 산업단지 근로자의 문제를 근로자들의 시선으로만 보는 것이 아니라 지자체 및 지역 주민 등 다양한 시각을 검토하여 문제를 해결해 나갔으면 좋겠습니다.

## 마치며 — 관계성에서 다시 시작해야 한다

그는 산업단지에서 즐겁게 살아가기 위해서는 사람과의 관계에 초점을 두어야 한다고 했다. 타지에서 온 청년에게 새로운 관계를 이어주고, 다양한 활동을 할 수 있게 해주는 정책이 필요하다고도 말했다. 산업단지 정책이 청년을 붙잡기 위해서는 일자리만 말해서는 부족하다. 청년이 살 곳, 이동할 방법, 만날 사람, 함께할 활동이 있어야 한다. 그가 말했듯, 관계성을 어떻게 만들어내는가가 결국 산업단지를 일터에서 삶의 터로 바꾸는 가장 현실적인 해법이 될 것이다.



인터뷰  
풀버전 보러가기





# 산업단지 정책 해커톤

2024. 11. 18(토)

남해 라스 리움

해커톤



장상

한국디자인진흥원

인전용원

산업단지  
정책 해커톤  
최주희

최주희

산업단지 정책 해커톤 참가자

· 위파인 디자이너

위파인 최주희 디자이너에게 이번 '산업단지 정책 해커톤'은 바쁜 일상 속에서 잠시 머리카락이 식히고 오려던 예상을 완전히 뒤엎는 터닝 포인트였습니다. 가벼운 마음으로 참여했던 그는 1박 2일 동안 산업단지를 소모적인 공간으로 보던 편견을 깨고, 자신 안의 문제의식이 사적인 투정이 아닌 정당한 목소리였음을 깨달았습니다. 행사 이후 망설임 없이 서비스디자인 공부를 시작할 만큼 깊은 인식의 전환을 겪은 그의 변화는, 거대한 시설과 법규가 아닌 평범한 개인의 경험에서 진짜 정책이 시작된다는 서비스 디자인의 강력한 힘을 여실히 증명해 주었습니다.

# 혼자만의 고민이 우리의 아이디어가 되기까지

산업단지 정책 해커톤 참가자,  
위파이 디자이너 최주희 인터뷰

잠시 쉬러 갔다가  
인생의 터닝포인트를 만났습니다

산업단지는 기계 부품처럼  
사람이 소모되는 곳 같았습니다

**Q.** 처음 이 해커톤에 참여한다고 들으셨을 때,  
솔직히 어떤 생각을 하셨습니까?

**A.** 매일 쉴 틈 없이 굴러가는 일상과 업무 속에서  
한숨 돌릴 시간조차 부족했던 지난 4월. 문득  
'이참에 잠시 쉬어가자'는 마음으로 모든 걸 내려  
놓고 발걸음을 옮겼습니다. 그렇게 도착한 곳은  
4월 17일부터 1박 2일간 충남 예산 스폴라스  
리솜에서 열린 산업단지정책해커톤이었습니다.  
사실 솔직히 고백하자면, 처음엔 큰 기대가  
없었습니다. 그동안 경험했던 해커톤들처럼  
그저 뻔하게 남의 이야기를 듣고, 쫓기듯 발표하  
고, 날 선 평가를 받는 딱딱한 자리일 거라  
생각했거든요. '1박 2일 동안 좋은 곳에서 머리카  
락 식히고 오자'는 마음이 솔직한 심정이었습니다.

하지만 그곳에서 저는 생각지도 못한 인생의 터닝  
포인트를 만나게 되었습니다. 잠시 쉬러 갔다가  
평생 잊지 못할 자극과 열정, 그리고 다정한  
사람들을 한가득 품고 돌아온 예산에서의 봄날.  
이때 얻은 따뜻한 원동력으로 제 자리에서 더욱  
단단한 흐름을 만들어가 보려 합니다.

**Q.** 행사 전에는 산업단지를 어떤 곳으로  
생각하고 계셨습니까?

**A.** 학창 시절, 고등학교를 졸업하자마자 구미  
산업단지의 대기업에 취업했던 친구들이  
있었습니다. 기계가 쉴 새 없이 돌아가는 공장에  
서 앓을 곳도 없이 2교대 근무를 하며 울고  
아파했던 친구들. 친구들을 만나러 갈 때마다  
마주했던 삭막한 시멘트 벽은 제게 늘 답답하고  
안쓰러운 기억으로 남아있었습니다.  
게다가 매일 아침 공장복을 입고 일터로 향하는  
저희 가족의 뒷모습을 볼 때면, 제 마음은 더욱  
무겁게 가라앉곤 했습니다. 일자리이긴 하지만,  
소중한 내 사람들이 마치 거대한 공장의 '기계  
부품'처럼 소모되는 곳 같다는 생각을 지울 수  
없었죠.





## 지적이 아니라 존중과 도파민이 가득했습니다

**Q. 1박 2일 동안 가장 기억에 남는 장면은  
무엇이었습니까?**

**A.** 이번 해커톤이 이전의 경험들과 전혀 달랐던 건, 의견을 깎아내리거나 반박하는 사람이 아무도 없었다는 점입니다. 서로의 아이디어 위에 더 좋은 생각을 다정하게 얹어가는 과정 그 자체가 너무 재밌어서, 1박 2일 내내 마음이 똥똥 떠다니듯 즐거웠습니다. 타당성을 따지며 검열하기보다 창의적으로 생각을 확장해 나가는 서비스디자인 방식의 워크숍은 그야말로 신선한 충격이었습니다.

## 진짜 문제는 제도보다 근로자의 마음에 드리운 불안감이었습니다

**Q. '이건 진짜 산업단지 현장의 문제다'라고 느끼신  
순간이 있었다면 무엇이었습니까?**

**A.** 진짜 문제는 낡은 제도가 아니라, 그 속에 살고 있는 근로자들의 마음에 드리운 불안감이었습니다. 평생직장이라는 개념이 사라진 시대에 현장의 청년들은 더 이상 이곳을 나를 지켜줄 '안전지대'로 느끼지 못하고 있었던 거죠. 우리 [창구원나예] 팀은 바로 이 지점, '산단 근로자의 불안과 경험'에 주목했습니다.

구미처럼 1인 가구 비중이 높은 지역에서, 청년들이 기계 부품이 아닌 하나의 '존엄한 인간'으로서 스스로를 건강하게 챙기며 살아가려면 어떤 심과 지지 기반이 필요한지, 진짜 사람에게 집중하는 고민을 본격적으로 시작했습니다.

## 제도가 부족해서 힘든 걸까

**Q. 해커톤 하면서 처음에 들었던 생각이나 아이디어가 활동 중에 바뀐 부분이 있었다면 무엇이고 왜 바뀌게 되었나요?**

**A.** '산업단지정책해커톤'이라는 타이틀의 무게감 때문인지, 저도 모르게 거창한 건물이나 안전 시스템, 거대한 법규 같은 것들을 먼저 떠올렸습니다. 무언가 거시적인 정책을 제안해야만 할 것 같았거든요. 하지만 기존의 데이터들을 꼼꼼히 들여다보니, 이미 시행 중인 법규나 안전 대책은 차고 넘칠 만큼 촘촘하게 중복되어 있었습니다. 문득 회의감이 스쳤습니다. '제도가 부족해서 현장의 청년들이 힘든 걸까?'

그 질문의 끝에서 우리 팀의 시선은 완전히 뒤집혔습니다. '이미 있는 정책에 살을 붙이기보다, 철저하게 청년 근로자 개인에게 집중하자.' 진짜 짚어야 할 문제는 딱딱한 인프라가 아니라, 그 속에서 하루하루를 버텨내는 '사람의 경험과 마음'이었습니다. 제도가 아무리 화려해도 평생직장이 사라진 산단에서 청년들은 여전히 불안해하고 있었으니까요.

## 버스 정류장이 경험의 공간이 될 수 있다는 충격

**Q. 가장 공감하신 아이디어는 무엇이었고, 왜 그렇게 느끼셨습니까?**

**A.** 사실 산업단지의 고질적인 교통 불편 문제를 생각하면, 대개는 '버스 노선을 늘리자'거나 '도착 알림 서비스를 더 정확하게 만들자' 같은 익숙한 해결책만 떠올리기 마련입니다. 저 역시 그 안일한 생각의 틀에 갇혀 있었죠. 하지만 그 팀은 접근부터 달랐습니다. 지엽적인 시스템 개선을 넘어, 근로자들이 매일 대기하는 '버스 정류장 공간 전체를 완전히 새로운 경험의 공간으로 바꾸자'고 제안한 것입니다. 그 발상을 보는 순간 머리를 한 대 맞은 것처럼 신선한 충격을 받았습니다. '문제를 바라보는 시선을 조금만 바꾸면, 매일 마주하는 지루한 공간도 완전히 다르게 디자인할 수 있구나' 하는 놀라움과 신기함이 교차했습니다. 서비스디자인이 가진 진짜 매력과 파괴력을 온몸으로 체감하며, 깊은 공감과 함께 마음속으로 뜨거운 박수를 보냈던 순간이었습니다.





놀거리보다 먼저 필요한 것은  
쉽일 수 있습니다

**Q. 반대로 '아이디어는 좋지만 실행은 어렵겠다'고 느끼신 아이디어가 있었다면 무엇이었습니까?**

**A.** 참 신선하고 취지도 좋지만 '과연 실제 현장에서 실행될 수 있을까?' 하는 안타까운 고민을 남긴 아이디어도 있었습니다. 바로 '산단 청년들을 위한 놀거리 및 문화 공간 조성'이었습니다. 아이디어 자체만 보면 청년들의 활기찬 일상을 위해 꼭 필요한 즐거운 상상이었습니다. 하지만 현실로 눈을 돌려보면, '산업단지는 오직 생산을 위해 일만 하는 곳'이라는 현장의 오랜 선입견과 장벽이 너무나도 견고하게 버티고 있었습니다. 혹여나 일터 근처에 그런 놀이 공간이 들어서면 '일의 능률이 떨어질 것'이라는 부정적인 시선부터 마주하게 될 게 불 보듯 뻔했죠. 그 안타까운 간극을 바라보며 저는 한 걸음 더 들어가 고민해 보게 되었습니다.

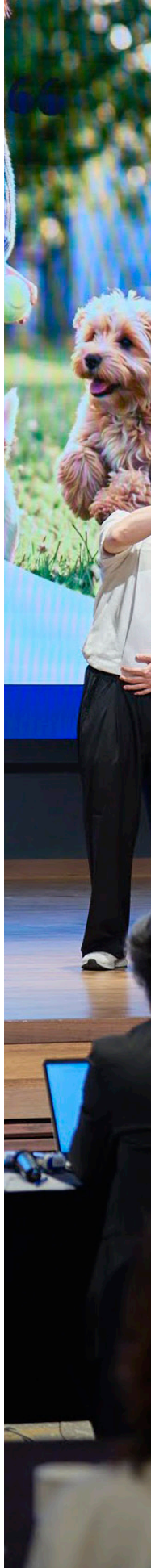
'지금 이 삭막한 공간에서 버터내는 청년들에게 진짜 시급한 건 화려한 놀거리일까, 아니면 온전한 쉼일까?' 에너지를 쏟아내며 노는 공간보다는, 기계 부품처럼 소모되던 몸과 마음을 잠시 내려놓고 숨을 고를 수 있는 안전하고 따뜻한 '쉼의 공간'이 먼저 필요하지 않을까 하는 생각이 들었습니다. 이상과 현실의 경계에서, 서비스디자인이 풀어야 할 현장의 숙제가 무엇인지 다시금 깊게 고민해보게 만든 값진 화두였습니다.

해커톤 이후 서비스디자인  
공부를 시작했습니다

**Q. 서비스디자인 방식이 일반 회의나 일반적인 워크숍과 다르게 느껴진 지점은 무엇이었습니까? 산단 근로자의 경험과 마음에서 시작하고, 창의적으로 풀어가는 서비스디자인 방식에 대하여 어떻게 느끼셨습니까?**

**A.** 제 마음에 가장 큰 불을 지폈던 건, 다른 아닌 서비스디자인 방식의 워크숍이었습니다. 그동안 제가 경험했던 일반적인 미팅이나 워크숍은 대개 효율성과 정답을 먼저 정해두고, 그 틀에 맞춰 아이디어를 검열하거나 깎아내리는 삭막한 과정에 가까웠습니다. 하지만 서비스디자인은 완전히 결이 달랐습니다. 무언가를 지적하는 대신, 철저하게 '산단 근로자의 실제 경험과 아픈 마음'에서부터 이야기를 시작하더군요. 그들의 일상에 온전히 몰입해 공감한 뒤, 그것을 바탕으로 아이디어를 제한 없이 창의적으로 확장해 나가는 과정은 그야말로 신선한 충격이었습니다. 생각을 검열하지 않고 더 크고 자유롭게 펼칠 수 있으니, 회의를 하는 내내 지치기는커녕 흥미로움과 즐거움이 샘솟았습니다.

이 방식이 주는 매력에 얼마나 깊이 매료되었던지, 행사가 끝난 직후 저는 망설임 없이 서비스디자인 학점은행제 공부를 시작했습니다. 막상 실제로 부딪혀 마주한 배움의 과정 역시 해커톤 때 느꼈던 그 설렘 그대로 여전히 흥미롭고 즐겁습니다. 현장의 마음을 읽어내고 그것을 창의적인 솔루션으로 시각화하는 이 멋진 학문을 조금 더 깊이 있게 파고들어, 앞으로 제가 마주할 비즈니스와 기획의 영역에서 누구도 흉내 낼 수 없는 저만의 독보적인 경쟁력으로 단단하게 녹여내고 싶습니다.





## 정책의 시선을 인프라에서 인간으로 돌려야 합니다

**Q. 이 해커톤 이후 산업단지 정책이 달라져야 한다면, 가장 먼저 바뀌어야 할 것은 무엇이라고 생각하십니까?**

**A.** 만약 이 해커톤을 기점으로 산업단지 정책이 완전히 새로워져야 한다면, 가장 먼저 패러다임이 바뀌어야 할 핵심은 명확합니다. 바로 '정책의 시선을 인프라에서 인간으로 돌리는 것'입니다. 그동안 수많은 사고를 거치며 안전 도구가 도입되고, 기구가 개선되고, 촘촘한 규칙들이 만들어졌습니다. 하드웨어적인 면은 분명 과거보다 나아졌음을 느낍니다. 하지만 왜 현장에서는 여전히 위태롭게 신호수가 일을 하고, 사다리에서 떨어지고, 기계 끼임 사고 같은 안타까운 인명 사고가 반복되는 걸까요? 제도가 없어서가 아닙니다. 정작 그 제도를 움직이는 현장의 안전 불감증과 근로자의 인식이 아직 과거의 관성에 머물러 있기 때문입니다. 아무리 좋은 장비를 쥐여주어도 '빨리빨리'와 '효율성'만을 강요하는 문화 속에서는 아무것도 바꾸지 못합니다.

근로자가 스스로를 기계 부품이 아닌 하나의 존엄한 인간으로 여기고, 기업 역시 이들을 부품이 아닌 핵심 주체로 바라볼 수 있도록 돕는 강력하고 적극적인 '인식 개선 정책'이 가장 먼저 선행되어야 합니다. 이제 산업단지 정책은 눈에 보이는 시설물 확충을 넘어, 근로자 한 사람 한 사람의 마음과 안전 의식을 단단하게 만드는 인식변화로 나아가야 합니다. 그것이 이번 해커톤을 통해 제가 현장의 목소리를 대변하며 깊이 깨달은, 가장 시급하고 본질적인 과제입니다.

## 경험이 아이디어가 되는 과정은 제 심장을 뛰게 했습니다

**Q. 본인의 경험이 팀의 아이디어로 바뀌는 과정은 어떠셨습니까?**

**A.** 저는 평소에 일상에서 겪은 경험이나 사소한 불편함들을 수면 위로 올려 새로운 아이디어로 바꾸는 활동을 굉장히 좋아합니다. 머릿속에 흩어져 있던 생각 조각들이 우리 팀의 솔루션으로 꿰어질 때 짜릿했습니다. 경험이 아이디어가 되는 그 과정은 언제나 제 심장을 뛰게 만들고 도파민을 솟구치게 합니다. 게다가 양손 무겁게 뺏겼한 상금 100만 원까지 거머쥐었으니 더할 나위 없었습니다!

## 내가 생각해온 문제가 단지 투정이 아니었구나

**Q. '내가 생각해온 문제도 정책이 될 수 있다'고 느끼신 순간이 있었다면 무엇이었습니까?**

**A.** 이번 해커톤에서 우리 팀이 청년 근로자를 위한 아이디어를 발전시킬 때가 딱 그랬습니다. 과거에 산업단지를 바라보며 안타까워했던 시선, 현장에서 보고 느꼈던 생생한 경험들을 팀의 아이디어 위에 차곡차곡 얹어 나갔습니다. 그리고 그 생각들을 한데 모아 멋지게 발표할 수 있는 기회가 주어졌을 때, 말로 다 표현할 수 없을 만큼 큰 행복감을 느꼈습니다. 그 순간 가장 크게 다가왔던 위로는 '내가 생각해온 문제가 단지 투정이 아니었구나' 하는 깨달음이었습니다. 내 안의 작은 목소리가 팀원들의 공감을 얻고, 나아가 이 시대 산업단지를 살아가는 수많은 청년들의 보편적인 문제를 해결할 소중한 '정책'의 씨앗이 될 수 있다는 사실을 확인했기 때문입니다. 내 경험이 가치를 인정받고 모두의 지혜로 확장되던 그 순간의 벅찬 에너지는, 앞으로도 기획자이자 크리에이터로 살아갈 제 삶에 오래도록 강력한 연료가 되어줄 것 같습니다.

## '인식 변화 해커톤'으로 이어지기를 바랍니다

**Q. 행사 이후에도 계속 다뤄졌으면 하고 생각하는 산단 생활의 문제는 무엇입니까?**

**A.** 저는 이 해커톤이 단순히 일회성 정책 제안을 짜내는 자리가 아니라, 현장의 오랜 관성과 안전 불감증을 강력하고 적극적으로 뒤흔드는 '인식 변화 해커톤'으로 계속해서 이어지기를 진심으로 바랍니다. 시설물 확충을 넘어 근로자 한 사람 한 사람의 마음을 단단하게 만드는 내면의 스킨십이 일어날 때, 진짜 변화가 시작될 테니까요.



## 마치며 —

### 투정이 정책의 씨앗이 되는 순간

최주희 디자이너의 인터뷰는 이번 릴레이 인터뷰 중 개인적 변화가 가장 선명한 기록이다. 잠시 쉬러 갈 생각으로 해커톤에 참여했지만, 그 자리에서 서비스 디자인을 만났고, 행사가 끝난 직후 실제로 공부를 시작하게 되었다. 그가 산업단지를 바라보던 시선에는 친구와 가족의 기억이 있었다. 기계가 쉬지 않고 돌아가는 공장, 앓을 곳도 없이 일하던 친구들, 공장복을 입고 출근하던 가족의 뒷모습. 그 기억은 혼자만의 안타까움으로 남아 있었다. 그러나 해커톤 안에서 그 기억은 팀의 논의 위에 올라갔고, 청년 근로자의 불안과 심, 존엄이라는 정책적 질문으로 바뀌었다. 서비스디자인 방식이 그에게 남긴 것은 아이디어 발상법이나 프로세스가 아니라, 자신의 경험을 검열하지 않고 꺼내도 된다는 감각, 그것이 다른 사람의 경험과 만나면 정책의 씨앗이 될 수 있다는 확인이었다. 산업단지 정책이 인프라에서 인간으로 시선을 돌려야 한다는 그의 말도 같은 인식에서 나온다. 시설과 장비를 더하는 것으로는 부족하다. 그 안에서 일하는 사람이 스스로를 기계 부품이 아니라 존엄한 인간으로 느낄 수 있어야 한다. 그녀에게 이번 해커톤은 자신의 문제의식이 정책의 언어가 될 수 있음을 확인하고, 그것을 실제 학습으로 이어가게 만든 전환점이었다.



인터뷰  
풀버전 보러가기





## 강동선

### 서비스디자인(퍼실리테이터)

- 한양여자대학교 산업디자인과 교수
- 한양대학교 대학원 Interactive Media Design 박사 수료
- 서울특별시 성동구·강동구·의정부시 경관·공공디자인 위원
- 해양수산부 어촌뉴딜, 일반농산어촌, 어촌신활력플러스사업 평가위원

화물차와 불법 적치물로 뒤덮인 산업단지의 위험한 일상을 바꾸기 위해 나선 '산당해' 팀은 이번 해커톤에서 무언가를 새롭게 더하는 대신 과감한 '비우기'를 혁신의 출발점으로 제안했습니다. 이들은 "왜 치우지 않는가"가 아닌 "왜 비우기 어려운 구조인가"라는 본질적인 물음을 던지며, 딱 막힌 물류 흐름과 작업 동선을 되살리는 맞춤형 공간 컨설팅 서비스 '공장 비워드림'을 탄생시켰습니다. 서비스디자인(퍼실리테이터) 강동선 교수의 세심한 조력 아래 우수상의 영예를 안은 이 아이디어는, 불필요한 짐을 덜어내는 것만으로도 사업주의 비용 절감은 물론 청년들이 머물고 싶은 안전한 일터를 만들 수 있다는 통쾌한 해답을 보여줍니다.

# 비우고 나면 안전이 보인다

## 산업단지 정책 해커톤

### 서비스디자이너 강동선 인터뷰

“서비스디자인의 매력을 알리고 싶었지만, 부담도 있었습니다”

**Q. 처음 이 해커톤에 참여한다고 들으셨을 때, 솔직히 어떤 생각을 하셨습니까?**

**A.** 이번 해커톤 참여 소식을 들었을 때, 공동주관사인 한국디자인진흥원 담당자들과 같은 마음으로 현실적인 어려움 속에서도 행사가 성공적으로 마무리되기를 기대했습니다. 특히 서비스디자인의 매력을 널리 알리고 싶은 강한 염원이 있었습니다. 다만, 참가자들의 이력과 성향을 미리 알 수 없다는 점과 산업단지 문제(안전)에 대한 공감대를 빠르게 형성해야 한다는 점은 다소 부담스러웠습니다.

**Q. 디자인진흥원의 사정을 이해하고 고려해주셨다니 감사합니다. 행사 전에는 산업단지를 어떤 곳으로 생각하고 계셨습니까?**

**A.** 산업단지는 소수의 기업 운영진과 사무직원, 그리고 다수의 현장 근로자로 구성된 전형적인 피라미드형 조직으로 인식했습니다. 산업 현장에서 안전사고와 같은 많은 문제가 발생하지만, 정확한 현황을 파악하지 못하고 있는 행정과 현장 근로자들의 목소리가 공론화되기에 어려운 구조적 한계가 있다고 생각했습니다. 이러한 인식은 성동구의 무허가 봉제인·봉제공장 양성화를 목적으로 진행한 2022 국민디자인 서비스디자이너 참여 경험(나는 자랑스런 봉제인이다. 서울 성동구 국민디자인단 과제)과 2025년 파주 선유산업단지에서 플라스틱 회전성형 현장 근로자로 일했던 경험에서 크게 영향을 받았습니다.

“다양한 구성원을 빠르게 ‘One-Team’으로 묶는 것이 가장 큰 숙제였습니다”

**Q. 처음 팀을 만났을 때 가장 어려워 보였던 점은 무엇이었습니까?**

**A.** 8명의 참가자로 이루어진 10개 팀이 5개의 산업단지 주제에 대해 각자의 경험을 공유하고 그 안에서 순위 경쟁을 해야 하는 구조였습니다. 팀 경쟁에 익숙한 퍼실리테이터와 비주얼라이터의 순수한 열정이 자칫 참가자들에게 부담으로 다가가지 않을까 하는 걱정이 있었습니다. 또한, 정부 부처, 공공기관, 산업단지 근로자, 기업대표 등 다양한 구성원을 빠르게 ‘One-Team’으로 결속시키는 것이 가장 큰 숙제였습니다.

**Q. 참여자들이 진짜 이야기를 꺼내기 시작한 계기는 무엇이었다고 보십니까?**

**A.** 팀원들이 깜짝 놀랄 정도로 충실히 사전 준비를 했다는 점이 참여자들이 속 이야기를 할 수 있게 하는데 가장 큰 영향을 주었다고 생각합니다. 비주얼라이터(이화여자대학교 4학년 김소윤)와 함께 최근 10년간의 산업단지 내 안전사고 유형 및 원인 분석을 진행했고, 참가자들의 아이디어에 집중할 수 있도록 현장에서 예상되는 시각화 도구를 미리 준비했습니다. 또한, 주제 관련성이 높은 3개 팀의 퍼실리테이터와 비주얼라이터가 일반 팀원이 되어, 서비스디자인 전문가인 비저블엑스 김태균 대표의 진행으로 미리 스몰 해커톤을 진행해보았습니다.

이를 통해 팀빌딩 단계에서 라포(Rapport) 형성, 팀 워크 증진을 위한 규칙, 돌발 상황 대처 등 짧은 시간 안에 효과적으로 운영할 수 있도록 철저하게 사전 준비를 했습니다. 무엇보다 산업단지 현황을 올바르게 파악하고 팀원들의 아이디어를 독려하고자 했던 진심이 팀원들에게 전달되었다고 봅니다.

**“현장을 대변할 사람들의 참여가 적었다는 사실 자체가 현장의 문제였습니다”**

**Q. ‘이건 진짜 산업단지 현장의 문제다’라고 느끼신 순간이 있었다면 무엇이었습니다?**

**A.** 20/80 법칙처럼 현장 근로자의 상황을 대변해 줄 수 있는 분들의 참여가 상대적으로 적었다는 점입니다. 국내 산업단지 근로자 비율을 고려할 때, 이번 해커톤과 같은 규모의 행사라면 외국인 근로자를 포함한 다양한 현장 근로자들의 업무 현황과 문제점 등 생생한 현실과 마주해야 했다고 생각합니다. 해커톤 준비 과정에서 외국인 근로자 섭외를 위해 많은 노력이 있었음에도, 그들이 참여하지 못했던 현실적인 이유가 있었을 것이며, 이것이야말로 진정한 현장의 문제라고 생각합니다.

**“산단 밖의 문화보다, 산단 내부의 안전이 더 시급했습니다”**

**Q. 팀이 처음에는 놓치고 있었지만, 후반에 발견한 진짜 문제는 무엇이었습니다?**

**A.** 처음에는 산업단지 밖으로 사람들이 자연스럽게 나오게 만드는 문화, 휴식 중심의 아이디어들이 많이 나왔습니다. 하지만 산업단지 참가자의 경험을 들으면서 정작 가장 중요한 문제는 산업단지 내부의 안전 환경과 안전 불감증이라는 점을 발견하게 되었습니다. 특히 현장에서 반복되는 사고 위험과 익숙해진 위험 요소들에 대한 이야기를 접하며 문제를 더 현실적으

로 바라보게 되었고 이후에는 작업자의 경각심을 높이는 안전 매뉴얼, 보호 장비 착용 유도, 공간 자체를 더 안전하게 개선하는 컨설팅 아이디어 등 현장에 실제로 안전을 보장할 수 있는 방법에 집중하였습니다.

**“가장 낮은 득표의 아이디어가 정책 제안으로 발전했습니다”**

**Q. 팀의 아이디어가 ‘의견’에서 ‘정책 제안’으로 바뀐 순간은 언제였습니다?**

**A.** 사실 이번 해커톤의 아이디어 고도화 단계에서 ‘공장 비워드림(Dream : 공장의 불필요한 공간을 비우고 그 자리에 청년의 꿈과 미래를 채운다)’ 주제는 팀원들의 제안한 5개의 아이디어 자체평가에서 가장 낮은 득표수를 기록했던 주제였습니다. 팀 핵심 주제 선정을 위한 발표 준비 과정에서 산업단지 내 불법 주정차 문제의 근본 원인을 규명하고 실행할 수 있는 아이디어로 공장 내 공간 활용 방안을 도출했던 부분이 공장 비워드림 컨설팅과 정책 제안으로 발전할 수 있었습니다.

**“퍼실리테이터의 의견이 팀의 결론이 되지 않도록 기다렸습니다”**

**Q. 퍼실리테이터가 개입하지 않고 기다려야 했던 순간이 있었습니까?**

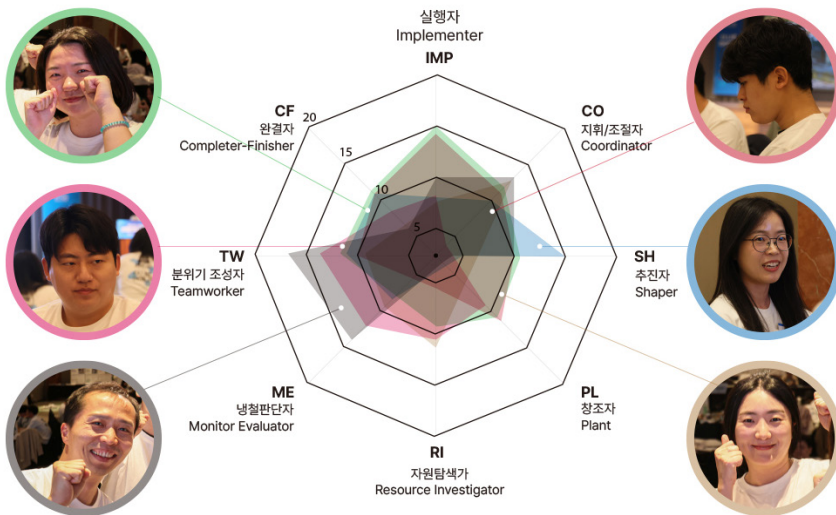
**A.** 아이디어 개진 단계였습니다. 퍼실리테이터의 의견이 참가자의 경험과 생각을 넘어서 팀 내 중론으로 발전하지 않도록 조심스럽고 제한적으로 참여했습니다. 같은 맥락에서 산업통상부 소속 공무원 참가자 역시 발언보다는 산업단지에서 근무하는 참가자의 의견에 경청하려는 모습을 보였습니다.



**“벨빈 테스트가 역할을 보이게 했고,  
디자인이 논리적이라는 감각을 주었습니다”**

**Q. 어떤 질문이나 활동이 참여자들의 생각을 가장 크게 움직였다고 보십니까?**

**A.** 참가자들의 생각을 가장 크게 움직인 활동은 팀 빌딩 및 아이스브레이킹 단계에서 진행한 벨빈 테스트(Belbin Test)였습니다. 이 테스트를 통해 개인이 팀으로 일할 때 보이는 행동 특성을 측정하고 시각화하여 팀 내에서 역할을 효과적으로 분담할 수 있었던 것이 주요 계기였습니다. 무엇보다 해커톤에서 진행하는 프로그램, 특히 아이디어 구체화 과정은 디자인 프로세스를 직접 접해보지 못한 참가자들에게 ‘디자인이 논리적이고 재미있구나’라고 느끼게 했을 것입니다.



**“기술적 상상은 많았지만, 결국 실행 가능한 안전으로 좁혀졌습니다”**

**Q. 해커톤을 하면서 처음에 들었던 생각이나 아이디어가 활동 중에 바뀐 부분이 있었다면 무엇이었고, 그것은 왜 바뀌게 되었나요?**

**A.** 이번 해커톤의 세션 1, 2단계에서는 근로 현장의 안전을 혁신적으로 개선할 수 있는 다양한 아이디어들이 쏟아져 나왔습니다. 대표적으로 보행자를 센서로 자동 감지하는 자율주행 지게차가 제안되었으며, 근로자의 혈압과 컨디션을 실시간으로 상황실에 전달하면서도 보온과 쿨링 기능을 갖춘 첨단 안전모 등 기술과 편의성이 결합된 사례들이 주목을 받았습니다.

기술적 숙련도와 노동 집약적 활동이 동시에 요구되는 현장임에도 불구하고, 실제 신규 근로자를 위한 교육은 매우 간소하게 이루어지고 있는 실정입니다. 근로자들은 장비 조작법이나 필수 도구 사용법 등 최소한의 정보만 익힌 채, 실제 업무를 수행하며 기술을 배워야 하는 열악한 환경에 놓여 있습니다. 대부분의 작업 현장은 경제성 확보에 최적화되어 있어, 단순 업무를 수행하거나 급여 수준이 낮은 근로자들에게

산업 안전은 현실적으로 후순위로 밀리는 경우가 많습니다. 이로 인해 과도한 예산 투자가 필요한 아이디어는 실제 현장에 즉각 도입하기에 한계가 있다는 의견이 반영되었으며, 결과적으로 컨셉 시트 작성과 발표 단계에서는 보다 현실적이고 실행 가능한 방안들로 수정되었습니다.

**“공감을 넘어 동기화가 필요합니다”**

**Q. 다른 팀 아이디어 중 가장 공감이 되었던 아이디어는 무엇이었고, 왜 그렇게 느끼셨습니까?**

**A.** 가장 크게 공감한 아이디어는 ‘케더산’ 팀에서 발표한 내용이었습니다. 산업단지 근로자를 포함한 일반 국민의 고정관념과 인식 전환이 필요하다는 핵심 문제와 개선 방안에 관한 것이었습니다. 현장의 근본적인 문제를 점진적이고 지속할 수 있는 방식으로



해결하려는 접근에 깊이 공감했습니다.

**Q. 반대로 '아이디어는 좋지만 실행은 어렵겠다'고 느끼신 아이디어가 있었다면 무엇이었나요?**

**A.** 아이디어는 좋지만, 실행이 어렵겠다고 느낀 아이디어도 있었습니다. 선한 의도와 목적으로 만들어진 아이디어, 정책이 현장에서 나쁜 결과로 이어지는 경우도 있습니다. 단순히 좋은 아이디어를 내는 것을 넘어 사용자의 변화를 예측할 수 있어야 합니다. 이번 해커톤의 아이디어 중 가시화된 표면의 문제에 대한 깊음 통찰과 지속가능성이 더해진다면 현장에 바로 적용해도 좋은 아이디어가 많았다고 생각합니다. 이번 활동을 통해 정책 개발자, 서비스디자이너에게 문제에 대한 '공감(empathy)을 넘어 동기화(Synchronization)' 노력이 필요하다는 것을 깨달았습니다.

**“서비스디자인은 현장의 발견을 결론 합리화의 도구로 쓰지 않는 방식입니다”**

**Q. 서비스디자인 방식이 일반 회의(미팅)이나 일반적인 워크숍과 다르게 느껴진 지점은 무엇이었습니까? 산단 근로자의 경험과 마음에서 시작하고, 창의적으로 풀어나가는 서비스디자인 방식에 대하여 어떻게 느끼셨습니까?**

**A.** 서비스디자인 방법론을 적용한 팀 작업에서는 다양성에 대한 존중과 수렴하는 노력이 필요합니다. 행정의 권한을 앞세운 수직적인 운영 방식이거나, 문제 해결 방안을 미리 구체적으로 정해놓고 시작하는 경우, 현장에서 발견한 인사이트는 이미 정해진 결론을 합리화하기 위한 수단으로 활용되기도 합니다. 그간 진행했던 서비스디자인 팀 프로젝트 중 최고의 성과에는 늘 훌륭한 팀원과 팀워크가 있었습니다. 조용한 리더십으로 팀을 이끌어준 이인재 팀장님(창원산단), 우리의 생각을 완벽한 음성으로 전달해 주신 조한나님(완주산단), 산업단지의 다양한 문제 사례를 말씀해 주신 김지영님(한국산업단지공단), 분위기



메이커 박강열님(창원산단), 창의적인 아이디어를 많이 주신 이어진님(구미시), 팀 수상에 가장 기뻐하고 축하해주신 유상원님(산업통산부), 가장 어리지만, 팀의 중심을 잘 지켜준 비주얼라이터 김소윤님까지 이번 해커톤은 소속과 역할은 달랐지만 서로의 의견을 경청하고 각자의 역량을 더하면서 열정적으로 마무리될 수 있었습니다. 1박 2일이 아쉬울 만큼 좋은 팀을 만난 것에 감사했습니다.

**“산업단지 정책은 청년과 근로자가 참여해 함께 만들어져야 합니다”**

**Q. 이 해커톤 이후 산업단지 정책이 달라져야 한다면, 가장 먼저 바뀌어야 할 것은 무엇이라고 생각하십니까?**

**A.** 예전 무허가 공장의 근로자에 대한 서비스디자인을 진행하면서 놀랐던 부분은 취약한 환경의 근로자에 대한 편협과 편견이 외부가 아닌 기업 내부에서 먼저 시작되었다는 부분입니다.

산업단지에 대한 고정관념과 인식의 전환이 필요하다고 생각합니다. 사회적 함정. 오랫동안 이어온 관습과 단기적인 편익을 재고하고 중·장기적인 미래와 청년 세대를 생각해야 합니다. 이를 위해서는 가장 먼저 청년과 근로자가 참여해 수요자 중심으로 만들어지는 산업생태계가 조성되어야 할 것입니다.

### “아이디어가 현장에 적용되어야 다음 단계가 시작됩니다”

#### Q. 이 경험이 다음 단계로 이어지기 위해 가장 먼저 해야 할 일이 있다면 그것은 무엇입니까?

A. 팀별로 제안된 아이디어들이 단순히 아이디어로 그치는 것이 아니라, 실제 현장에 적용되어 현실화할 수 있도록 노력하는 것이겠죠. 문제 해결의 시급성과 현장 적용 가능성 등을 종합적으로 검토하여 산업단지에 실질적으로 적용하고 개선하여 고도화하는 작업이 필요하다고 봅니다.

#### Q. 현장 기반 정책 해커톤을 다시 진행한다면 반드시 보완해야 할 점은 무엇이라고 보십니까?

A. 데스크, 현장, 운송 등 다양한 임무를 수행하는 근로자들이 모여 공장과 기업, 산업단지를 구성합니다. 해커톤을 통해 산업단지에 산적해있는 문제를 단기간에 해결할 수는 없습니다. 정책 공급자와 수요자 등 산업단지 이해관계자들이 함께 참여하여 입체적인 문제를 가시화하고 현장의 문제를 개선하기 위한 실질적인 솔루션을 도출하기 위해 지속 노력해야 할 것입니다.

### 마치며 — 비워야 드러나는 문제, 비워야 들어오는 미래

‘공장 비워드림’은 적치물을 치우자는 정리 캠페인이 아니다. 왜 공장 밖 도로가 창고가 되었는지, 왜 안전

보다 당장의 편익이 앞서는지, 왜 청년이 산업단지를 떠나고 싶은 공간으로 인식하는지를 한 번에 묻는 정책 제안이다. 산당해 팀은 포화 상태의 산업에서 ‘더 많이 제공하는 정책’이 아니라 ‘먼저 비워야 작동하는 환경’을 발견했다. 강동선 교수는 그 과정에서 전문가의 답을 밀어 넣기보다, 참가자들이 현장의 문제를 스스로 구조화하도록 도왔다. 가장 낮은 득표를 받은 아이디어가 정책 제안으로 살아남은 이유도 여기에 있다. 보기 좋은 아이디어가 아니라, 현장의 막힌 통로를 실제로 열 수 있는 아이디어였기 때문이다.

서비스디자인은 종종 공감을 말한다. 그러나 이번 인터뷰에서 강동선 교수는 한 단계 더 나아가 ‘동기화’를 말했다. 현장을 이해하는 데서 멈추지 않고, 현장의 약과 속도, 위험과 선택 구조를 함께 맞춰보는 일이다.

산업단지의 미래를 채우는 첫 단계는 의외로 비움일 수 있다. 치워야 보이고, 보여야 바꿀 수 있습니다.



인터뷰  
풀버전 보러가기

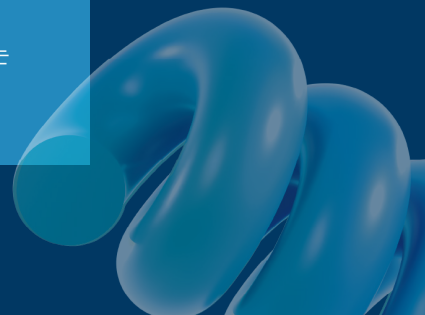


## 강민지

서비스디자이너(퍼실리테이터)

- (현) 정화예술대학교 시각디자인·웹툰애니메이션·게임그래픽전공 학과장
- (현) VIDAK(한국시각정보디자인협회) 부회장
- 성균관대학교 디자인학 박사

강민지 교수에게 이번 '산업단지 정책 해커톤'은 밤바다의 등대처럼 산단의 어두운 밤을 비추는 기준점을 세운 치열한 여정이었습니다. '왕산단' 팀과 함께한 그녀는 야간 산단의 불안감을 단순한 조명 부족이 아닌, 사람이 없고 연결이 끊어지는 '체감 안전과 체류 경험의 부재'로 진단해냈습니다. 이에 대응해 안전, 휴식, 커뮤니티 등을 결합한 복합 거점인 '산단지기'를 도출하며 야간에도 사람이 머물고 소통할 수 있는 이정표를 제시했습니다. 전체를 한 번에 바꾸기보다 확실한 기준점을 만들어 근로자의 심리적 고립감을 해소하려 한 그의 통찰은, 사람 중심의 안전망을 구축하는 서비스디자인의 진정한 힘을 여실히 증명해 주었습니다.





# 밤의 산단에 등대를 세운다는 것

## 산업단지 정책 해커톤 서비스디자이너 강민지 인터뷰

짧은 시간 안에 현장성과 공감대를  
끌어낼 수 있을지가 중요했습니다

실제 산단 근로 경험자가 없다는 점이  
가장 큰 어려움이었습니다

**Q. 처음 이 해커톤에 참여한다고 들으셨을 때,  
솔직히 어떤 생각을 하셨습니까?**

**A.** 처음에는 짧은 시간 안에 실제 산업단지 문제를 정책 아이디어 수준까지 발전시킬 수 있을지에 대한 부담감이 있었습니다. 특히 산업단지라는 주제가 익숙하지 않은 참여자들도 많았기 때문에, 단순한 아이디어 제안에 그치는 것이 아니라 실제 현장성과 공감대를 얼마나 끌어낼 수 있을지가 중요하다고 생각했습니다. 동시에 다양한 배경의 사람들이 함께 모여 새로운 시각으로 문제를 바라본다면 기존과 다른 접근도 가능하겠다는 기대감도 있었습니다.

청년층이 머물고 싶어 하는 공간과는  
거리가 멀다고 생각했습니다

**Q. 행사 전에는 산업단지를 어떤 곳으로  
생각하고 계셨습니까?**

**A.** 행사 전에는 산업단지를 주로 생산과 노동 중심의 공간으로 인식하고 있었습니다. 전반적으로 회색빛 공장지대, 낙후된 환경, 위험하고 딱딱한 분위기 같은 이미지가 강했으며, 특히 청년층이 머물고 싶어 하는 공간과는 거리가 멀다고 생각했습니다.

**Q. 처음 팀을 만나셨을 때 가장 어려워  
보였던 점은 무엇이었습니까?**

**A.** 가장 두드러진 어려움은 팀원들 중 실제 산업단지 근로 경험자가 없어, 산업단지 문제를 구조적·경험적 차원에서 이해하기보다는 사회적으로 통용되는 일반적 인식 수준에 머물러 있었다는 점이었습니다. 대부분의 참여자들은 '산업단지는 위험하다', '환경이 열악하다'는 식의 포괄적이고 추상적인 문제 인식을 공유하고 있었으나, 이를 자신의 경험이나 구체적인 상황, 행동 단위로 연결하여 설명하는 데에는 한계를 보였습니다.

또한 팀 구성원 간 경험과 관점의 차이 역시 초기 장애 요소로 작용했습니다. 일부 참여자의 발언은 제한적인 경험에 기반하고 있었고, 반대로 특정 사례가 전체 산업단지의 문제처럼 일반화되는 경향도 나타났습니다. 따라서 다양한 의견 사이에서 균형을 잡고, 보다 현실적인 문제 정의로 연결하는 과정이 필요했습니다.

무엇보다 서로 다른 배경을 가진 참여자들이 짧은 시간 안에 하나의 공동 목표를 형성하고 팀워크를 만들어가기 위해서는 단순히 아이디어를 도출하는 것보다 먼저 서로의 생각을 공유하고 공감대를 형성하는 과정이 중요했습니다. 그래서 정답을 빠르게 찾기보다, 참여자들이 같은 문제의식을 공유하고 하나의 방향으로 사고를 모아갈 수 있도록 분위기와 흐름을 조율하는 데 집중했습니다.



## 사진이 감정과 기억을 연결하는 촉매 역할을 했습니다

### Q. 참여자들이 진짜 이야기를 꺼내기 시작한 계기는 무엇이었다고 보십니까?

A. 우리 팀에는 실제 산업단지 공장 노동자가 없었기 때문에, 현장의 경험과 감정을 얼마나 현실감 있게 이해할 수 있을지에 대한 한계가 초기부터 존재했습니다. 참여자들 역시 산업단지를 직접 경험하기 보다는 외부에서 바라본 이미지나 사회적 인식을 중심으로 이야기하는 경향이 있었고, 이로 인해 문제 정의 또한 다소 추상적으로 흐르는 모습이 나타났습니다.

이러한 한계를 보완하기 위해 퍼실리테이션 과정에서는 사전에 준비해 간 산업단지의 야간 사진들을 함께 보며 이야기를 나누는 시간을 가졌습니다. 단순히 공간의 문제를 분석하는 방식이 아니라, '이 공간에 혼자 있다면 어떤 감정이 들 것 같은가', '이 길을 밤에 걸어간다면 어떤 생각이 들 것 같은가', '이 장면에서 가장 먼저 느껴지는 분위기는 무엇인가'와 같은 감정 중심의 질문을 던지며 참여자들의 반응을 이끌어냈습니다.

특히 어두운 골목, 인적이 드문 공장 거리, 낡은 시설물 등이 담긴 사진을 보며 참여자들이 '왠지 빨리 지나가고 싶다', '혼자 있으면 긴장될 것 같다', '사람이 없어서 더 무섭게 느껴진다'와 같은 이야기를 꺼내기 시작하면서 분위기가 달라지기 시작했습니다. 이후에는 단순한 공간 분석을 넘어, 자신이 비슷한 환경에서 느꼈던 불안감이나 회피 행동, 심리적 긴장 상태 등에 대한 경험까지 자연스럽게 공유하게 되었고, 이를 계기로 참여자들 간의 공감대 또한 빠르게 형성되었습니다.

결과적으로 사진이라는 시각적 매개체가 참여자들의 감정과 기억을 연결하는 촉매 역할을 하였으며, 참여자들은 '문제를 설명하는 상태'에서 벗어나 '그 공간 안의 감정을 상상하고 체험적으로 이야기하는 상태'로 전환되기 시작했습니다.

## 문제는 어둠 자체가 아니라 고립감과 단절감이었습니다

### Q. 어떤 질문이나 활동이 참여자들의 생각을 가장 크게 움직였다고 보십니까?

A. 참여자들의 인식을 가장 크게 변화시킨 것은 단순히 문제를 나열하는 방식이 아니라, '왜 그런 감정을 느끼게 되는가'를 반복적으로 질문하며 문제의 원인을 깊이 탐색하는 과정이었습니다. 특히 퍼실리테이션 과정에서 활용한 반복적 인과 탐색 방식(Why Laddering)은 참여자들이 표면적인 문제 인식에서 벗어나 보다 근본적인 원인을 발견하도록 만드는 데 중요한 역할을 했습니다. 초기에는 대부분의 참여자들이 산업단지의 문제를 '어둡다', '위험해 보인다', '환경이 낙후되어 있다'와 같은 물리적 환경 중심으로 이야기했습니다.

그러나 '왜 어두운 것이 불안한가', '왜 그 공간이 위험하게 느껴지는가', '무엇이 사람들을 긴장하게 만드는가'와 같은 질문을 반복적으로 이어가면서, 단순히 조명이나 시설의 문제가 아니라 그 공간에서 느껴지는 심리적 고립감과 단절감이 핵심이라는 점이 점차 드러나기 시작했습니다. 이러한 방식의 대화는 참여자들로 하여금 산업단지의 문제를 단순한 환경 개선의 문제가 아니라, '체감 안전'과 '사회적 연결'의 문제로 바라보게 만들었습니다.

## 산단지기는 연결과 체류 기반의 안전 모델로 발전했습니다

**Q. 팀의 아이디어가 '의견'에서 '정책 제안'으로  
바뀐 순간은 언제였습니까?**

**A.** 아이디어가 단순한 시설 개선 차원을 넘어, 해결책의 구조와 운영 방식, 지속 가능성까지 함께 논의되기 시작한 순간이었습니다. 초기 단계에서는 '미디어아트 조명을 더 설치하자', 'CCTV를 확대하자', '순찰을 강화하자'와 같은 기능 중심의 아이디어가 주를 이루었습니다. 그러나 논의가 이어질수록 이러한 방식은 이미 시행되고 있는 기존 정책과 큰 차별성을 갖기 어렵고, 근본적인 체감 안전 문제를 해결하기에는 한계가 있다는 점이 자연스럽게 드러났습니다. 이후 단순히 시설을 추가하는 접근에서 벗어나, '이 공간은 실제로 어떻게 운영될 수 있는가', '누가 이용하며 어떤 방식으로 머무르게 되는가', '야간에도 사람이 지속적으로 존재할 수 있는 구조는 무엇인가', '단발성이 아닌 지속 가능한 시스템으로 연결되기 위해 필요한 요소는 무엇인가'와 같은 방향으로 논의가 확장되었습니다. 그 과정에서 단순한 안전 시설이 아니라, 안전·휴식·창업·커뮤니티 기능이 결합된 복합 거점 공간이라는 개념이 구체화되기 시작했습니다. 특히 사람이 지속적으로 머물고 활동하는 공간 자체가 심리적 안전감을 형성할 수 있다는 점에 주목하면서, 기존의 '관리 중심 안전 정책'에서 벗어나 '연결과 체류 기반의 안전 모델'이라는 방향성이 형성되었습니다. 이러한 논의의 흐름 속에서 '산단지기'라는 개념이 도출되었으며, 실제 운영과 활용 가능성까지 고려한 정책 모델로 발전하게 되었습니다.

## 잠시라도 쉬거나 회복할 수 있는 공간 자체가 중요했습니다

**Q. 가장 공감하신 아이디어는 무엇이었고,  
왜 그렇게 느끼셨습니까?**

**A.** 가장 공감했던 부분은 산업단지 안에 단순한 안전 시설이 아니라, 사람이 실제로 머물고 쉴 수 있는 공간이 필요하다는 아이디어였습니다. 특히 야간 근무자나 교대 근무자들에게는 잠시라도 쉬거나 회복할 수 있는 공간 자체가 매우 중요하다고 느꼈고, 이것이 단순 복지가 아니라 안전과도 연결된다는 점에서 공감이 컸습니다.



## 침묵도 중요한 과정이라고 판단했습니다

**Q. 퍼실리테이터가 개입하지 않고 기다려야 했던  
순간이 있었습니까?**

**A.** 퍼실리테이션 과정에서 가장 중요했던 부분 중 하나는 모든 논의를 즉각적으로 정리하거나 방향을 제시하기보다, 참여자들이 스스로 고민하고 의견을 충돌시키는 시간을 충분히 갖도록 기다리는 것이었습니다. 특히 아이디어의 방향성이 구체화되기 전 단계에서는 성급한 개입이 오히려 참여자들의 사고를 제한할 수 있다고 판단했습니다.

퍼실리테이터가 빠르게 결론을 정리하거나 특정 방향으로 유도하기보다는, 참여자들이 서로의 경험과 생각을 충분히 설명할 수 있도록 기다리는 방식을 선택했습니다.

또한 아이디어가 쉽게 나오지 않아 긴 침묵이 이어지는 순간들도 있었지만, 그 침묵 역시 중요한 과정이라고 판단했습니다. 참여자들이 단순히 '좋아 보이는 아이디어'를 빠르게 제시하는 것이 아니라, 실제 산업 단지 환경 안에서 현실적으로 작동 가능한 방안을 고민하고 있었기 때문입니다. 이러한 시간을 충분히 거친 이후에야 '산단지기'라는 복합 거점 개념이 보다 구체적인 형태로 발전할 수 있었습니다.

결과적으로 퍼실리테이터에게 필요한 역할은 단순히 논의를 빠르게 이끄는 것이 아니라, 참여자들이 스스로 문제를 재해석하고 연결점을 발견할 수 있도록 적절한 간격과 시간을 만들어주는 것임을 다시 확인할 수 있었습니다.

## 사람이 없다는 느낌이 더 큰 문제였습니다

**Q. 팀의 후반에 발견한 진짜 문제가 있었다면  
그것은 무엇이었나요?**

**A.** 초기 단계에서는 산업단지의 문제를 주로 물리적 환경 측면에서 바라보고 있었습니다. 어두운 조명, 부족한 CCTV, 낙후된 시설, 인적이 드문 거리 등 눈에 보이는 요소들이 핵심 문제라고 인식하였고, 해결 방향 또한 자연스럽게 시설 보완 중심으로 논의가 이루어졌습니다. 그러나 논의가 깊어질수록 참여자들은 단순히 환경이 낙후되어 있어서 불안한 것이 아니라, 그 공간 안에서 느껴지는 '고립감' 자체가 더 큰 문제라는 점을 발견하게 되었습니다.

특히 산업단지 야간 사진을 보며 감정을 공유하고, 왜 그런 감정을 느끼게 되는지를 반복적으로 이야기 하는 과정에서 '사람이 없다는 느낌', '도움을 요청하기 어려울 것 같은 분위기', '혼자 남겨진 것 같은 감각'이 참여자들에게 공통적으로 나타났습니다.

결국 후반부에 도달한 핵심 문제는 단순한 시설 부족이 아니라, 산업단지가 사람을 머물게 하지 못하는 구조라는 점이었습니다. 퇴근 이후 산업단지는 기능이 멈춘 공간처럼 변하고, 그 안에는 연결도 관계도 남지 않습니다. 이러한 단절감이 청년층에게는 '일하고 싶은 공간이 아닌 곳', '빨리 벗어나고 싶은 공간'이라는 인식을 형성하고 있었습니다.

또한 안전이라는 개념 자체도 조명이나 감시 시스템처럼 물리적 장치 중심으로 생각했지만, 후반부에는 '사람이 존재하고 있다는 느낌', '누군가와 연결되어 있다는 감각', '필요할 때 도움을 받을 수 있다는 심리적 안정감' 역시 매우 중요한 안전 요소라는 점을 인식하게 되었습니다.

## 실제 현장 경험자와의 연결이 더 필요합니다

**Q. 현장 기반 정책 해커톤을 다시 진행한다면  
꼭 보완했으면 하는 점들은 무엇이라고 보십니까?**

**A.** 가장 크게 느낀 부분은 실제 현장 경험자와의 연결이 더욱 필요하다는 점이었습니다. 이번 팀에는 산업단지 근로자가 없었기 때문에 문제를 이해하는 과정에서 간접 경험과 상상에 의존해야 하는 한계가 있었습니다. 따라서 향후에는 실제 산업단지 근로자, 교대 근무자, 지역 주민 등이 초기 단계부터 함께 참여할 수 있는 구조가 보완되면 좋겠다고 생각했습니다.

무엇보다 이번 해커톤을 통해 단순히 빠르게 아이디어를 만드는 것보다, 참여자들이 서로의 경험과 감정을 충분히 공유하고 공감하는 과정이 중요하다는 점을 느꼈습니다. 이러한 과정이 있었기 때문에 단순 시설 개선이 아닌 '산단지기'와 같은 보다 확장된 정책 아이디어로 발전할 수 있었다고 생각합니다.



## 마치며 — 체감 안전을 만드는 거점

강민지 서비스디자이너의 말을 따라가다 보면, 산업단지의 밤은 조도나 CCTV 수량만으로 설명되지 않음을 이해할 수 있다. 사진 속 어두운 골목을 보면서 참여자들이 꺼냈던 말은 “빨리 지나가고 싶다”, “혼자 있으면 긴장될 것 같다”는 감각이었다. 문제는 어둠 자체라기보다 사람이 없고, 잠시 머물 곳이 없고, 필요할 때 도움을 청할 곳이 보이지 않는다는 느낌에 가까웠다.

왕산단 팀이 제안한 '산단지기'는 그 감각을 바꾸기 위한 복합 거점이다. 안전·휴식·커뮤니티·창업·스테이 기능을 결합해, 야간에도 산단 안에 사람이 머물 수 있는 기준점을 만들자는 제안이었다.

등대라는 비유가 어울리는 것도 그래서다. 등대는 바다 전체를 밝히지는 않지만, 적어도 방향을 잃지 않게 한다. 산단지기 역시 모든 문제를 한 번에 해결하는 장치가 아니라, 밤의 산단에서 사람이 향할 수 있는 하나의 기준점에 가깝다.

그녀와 나눈 이야기는 산업단지 안전 정책이 어디까지 다루어야 하는지를 생각하게 한다.

더 밝은 조명과 더 많은 감시 장비로는 충분하지 않다. 그곳에서 일하는 사람이 누군가와 연결되어 있고, 필요할 때 잠시 머물 수 있으며, 혼자 남겨져 있지 않다고 느끼는 조건도 갖추어져야 한다. 안전은 시설에서 시작될 수 있지만, 사람의 감각 속에서 완성된다.



인터뷰  
풀버전 보러가기



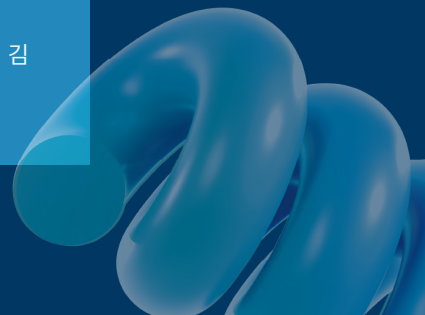


### 김동호

서비스디자이너(퍼실리테이터)

- 디자인내일 대표
- 제품디자인기술사
- 부경대학교 외래교수

공공서비스디자인의 베테랑 김동호 대표에게도 이번 '산업단지 정책 해커톤'은 막연한 설렘과 두려움이 교차하는 도전이었습니다. 10팀 '잘산단말이야'의 퍼실리테이터로 나선 그는, AI 도입 요구 속에 길을 잃은 청년 근로자의 고충을 들으며 문제의 본질이 기술이 아닌 '연결의 부재'에 있음을 꿰뚫어 보았습니다. 특유의 노련함으로 다양한 이해관계자들의 협력을 이끌어낸 결과, 대학·기업·정부를 잇는 '기술교환 플랫폼'이라는 현장 맞춤형 해법을 도출해냈습니다. 사람의 경험에 온전히 집중해 팀에게 한국디자인진흥원 원장상을 안긴 이 치열한 여정은, 서비스디자이너(퍼실리테이터) 김동호의 진가와 공공 서비스디자인의 힘을 여실히 증명해 주었습니다.



# 정답을 찾기 전에, 질문이 맞는지 물어야 합니다

## 산업단지 정책 해커톤 서비스디자이너 김동호 인터뷰

### 막연한 설레임, 막연한 두려움

**Q. 처음 이 해커톤에 참여한다고 들으셨을 때,  
솔직히 어떤 생각을 하셨습니까?**

**A.** 서비스디자이너(퍼실리테이터)로 처음 참여를 제안받았을 때는 설레는 마음이 가장 컸습니다. 평소 문화산단 청년리빙랩 사업에 관심이 많았고 산업단지 관련 프로젝트를 진행하며 느꼈던 아쉬움들을 이번 기회에 해소할 수 있지 않을까 하는 기대감 때문이었습니다. 하지만 해커톤 일정이 다가오고 사전 미팅을 거치면서 솔직히 막연한 두려움도 커졌습니다. 1박 2일이라는 짧은 시간 내에, 처음 만나는 참여자들로부터 과연 유의미한 결과물을 이끌어낼 수 있을까? 라는 해커톤 방식에 대한 걱정이 앞섰습니다. 그래서 해커톤이라는 압축적이고 다소 생소한 방식에 대비하기 위해 현장에서 즉각적으로 활용 가능한 툴들을 점검하고 산업단지 서비스디자인 프로젝트들을 리뷰하며 저만의 준비 시간을 가졌습니다.

### 이미 알고 있던 산단, 더 깊이 발견한 문제

**Q. 행사 전에는 산업단지를 어떤 곳으로 생각하고 계셨습니까?**

**A.** 행사 이전에 산업단지 관련 서비스디자인 프로젝트들을 진행하면서 가장 크게 느꼈던 감정

은 과연 과거 국가 발전의 심장이었던 산업단지가 앞으로 그 역할을 지속할 수 있을까? 하는 의문이었습니다. 개인적으로 바라본 산업단지는 부정적인 이미지가 컸습니다. 중심 산업인 제조업의 불황으로 발전 가능성은 저하되었고 청년들이 기피하면서 외국인 노동자들로 간신히 채워지는 만성적인 구인난, 기술 인프라 중심으로 자동화가 진행되면서 필요한 인력이 줄어들면서 식당이나 상점 같은 필수 지원 시설들마저 연쇄적으로 폐업하는 것을 보았습니다. 편의시설이 없으니 사람은 더 오지 않는 인프라 쇠퇴의 악순환에 빠져 있다고 생각되었습니다. 조심스럽고 민감한 내용이지만 본래의 기업(제조)활동보다는 보유한 부동산이나 공장 임대 수익으로 유지되는 일부 기업들을 확인하면서 전반적으로 활력을 잃어가는 공간이라고 생각하고 있었습니다.

**Q. '이건 진짜 산업단지 현장의 문제다'라고 느낀 순간이 있었다면 무엇이었습니다?**

**A.** 가장 뼈아픈 진짜 문제는 사람들의 마음속에 자리 잡은 체념이라는 것을 느낀 순간입니다. 해커톤 과정에서 참여자들의 진솔한 이야기를 듣다 보니 대화 밀바탕에는 이곳은 더 이상 발전할 가능성이 없다는 짙은 무력감이 깔려 있다는 것을 알 수 있었습니다. 산업단지 내부에서 일하고 관계 맺는 분들조차 스스로의 미래를 기대하지 않는데 밖에서 바라보는 보편적인 시선은 오죽할까 싶었습니다. 눈에 보이는 건물이나 인프라가 낙후된 것보다 그 공간을 채우고 있는 사람들이 활기와 희망을 잃어가는 것이 산업단지가 직면한

진짜 위기라는 생각이 들었습니다.

하지만 다행스럽게도 그 안에서 분명한 희망을 발견했습니다. 바로 '문화선도산단 청년디자인리빙랩'에 참여했던 분들이 보여준 긍정적인 에너지였습니다. 정체된 환경 속에서도 스스로 문제를 찾아내고 작은 것이라도 직접 바꿔보려 노력했던 그분들의 이야기에 산업단지가 다시 살아날 수 있다는 가능성이 담겨 있었습니다. 제가 느낀 점은 결국 굳어버린 공간을 다시 뛰게 만드는 힘은 사람에게서 나온다는 것입니다. 거창한 인프라를 새로 짓는 것만큼이나 근로자들이 주도적으로 참여해 변화를 경험해 보는 청년디자인리빙랩과 같은 사업이 현장에 꼭 필요한 이유가 바로 여기에 있습니다. 무너진 기대감을 회복하고 '우리도 바뀔 수 있다'라는 믿음을 심어주는 것, 그것이 산업단지 변화의 가장 중요한 출발점임을 확신하게 되었습니다.

#### Q. 1박 2일 동안 가장 기억에 남는 장면은 무엇이었습니까?

A. 가장 기억에 남는 것은 현장 곳곳에서 빛나던 FT, VW분들이었습니다. 각 팀에서 서비스디자이너(퍼실리테이터)들이 참여자들의 숨겨진 생각들을 이끌어내기 위해 치열하게 고민하는 과정 그리고 쏟아지는 이야기들을 비주얼라이터들이 실시간으로 훌륭하게 시각화 해 나가는 모습을 중간중간 지켜볼 때 각자의 접근 방식은 다를지라도 현장을 가득 채우는 그분들의 뜨거운 열정과 진정성을 온전히 느낄 수 있어 제게는 가장 몽클하고 기억에 남는 장면이었습니다.





## 의견에서 정책 제안으로 — M.AX와의 만남

**Q. 해커톤 하면서 처음에 들었던 생각이나 아이디어가 활동 중에 바뀐 부분이 있었다면 무엇이고, 왜 바뀌게 되었나요?**

**A.** 초기 아이디어들이 '단편적인 자기계발 지원'에서 'AI 전환기 생존에 대한 근원적 불안 해소'로 깊어진 것이 가장 큰 변화입니다. 저희 팀이 다루었던 주제는 '자기계발' 영역이었습니다. 초반에는 교육장을 새로 만들거나 찾아가는 동아리를 지원하는 등, 주로 단순한 교육이나 교류 기회를 제공하는 단편적인 해결책들이 나왔습니다. 하지만 겉으로 보이는 개선을 넘어 '현재 산단 근로자들이 마음속 깊이 안고 있는 진짜 결핍과 두려움은 무엇일까?'라는 좀 더 근본적인 문제를 찾고 그 해결책을 모색해 보는 것으로 방향을 전환하였습니다.

결정적인 전환점은 아이디어 발산 중 '기술교환소'라는 키워드가 나왔을 때였습니다. 산업통상부 사무관님께서 현재 부처의 핵심 아젠다인 '기술 전환 M.AX(Manufacturing AI Transformation)'에 대해 언급해 주셨습니다. 이러한 정책적 흐름을 접한 후 고민의 차원을 완전히 바꿨습니다. 단순히 여가나 취미를 지원하는 것을 넘어 '현실로 성공 다가온 AI 시대에 과연 내 일자리는 살아남을 수 있을까?'라는 근로자들의 뼈아프고 현실적인 공포와 마주하게 된 것입니다. 이를 계기로 아이디어의 방향성을 재설정했습니다.

지금 당장 근로자들에게 필요한 것은 거대한 기술 전환의 파도 속에서 도태되지 않고 안착할 수 있도록 돕는 실질적인 가이드라인과 안전망이라는 점을 강조했습니다. 물론 AI라는 주제를 다루다 보니 아이디어의 기술적 검토나 실현 가능성에 대한 우려도 분명 있었습니다. 하지만 AI가 현장을 빠르게 뒤바꾸고 있는 지금 근로자들이 느끼는 막연한

두려움을 덮어두기보다 수면 위로 끌어올려 정면으로 다루어 보는 것이 그 어떤 단편적인 정책보다도 시급하고 절실한 시점이라고 확신했습니다.

**Q. 팀의 아이디어가 '의견'에서 '정책 제안'으로 바뀐 순간은 언제였습니까?**

**A.** 단순한 의견이 목적인 '정책 제안'으로 탈바꿈한 결정적 순간은 우리의 고민이 '국가적 아젠다'와 맞물리며 근로자의 생존 문제로 직결되었을 때입니다. '기술교환소'라는 키워드에 산업통상부 사무관님이 핵심 정책인 '기술 전환 M.AX'를 연결해 주신 것이 가장 큰 전환점이었습니다. 이 거대한 정책적 흐름을 마주한 순간 산단 근로자들의 진짜 결핍은 당장의 문화생활이 아니라 '다가오는 AI 시대에 내 일자리는 무사할까?'라는 현실적인 생존 공포라는 점을 직시하게 되었습니다.

이 지점부터 저희는 '무엇을 더 해줄까'라는 단편적 접근 대신 거대한 기술 전환의 파도 속에서 근로자들의 연착륙을 돕는 '실질적 가이드라인과 제도적 안전망 구축'으로 아이디어를 재설정했습니다. 물론 AI라는 방대한 주제의 실현 가능성에 대한 우려도 있었습니다. 하지만 근로자들을 짓누르는 막연한 두려움을 회피하지 않고 이를 수면 위로 끌어올려 국가 정책 방향과 연결한 것은 단순한 아이디어를 지금 산단에 가장 절실한 '진짜 정책 제안'으로 만든 핵심이었다고 생각합니다.



**Q. 팀이 처음에는 놓치고 있었지만, 후반에 발견한 진짜 문제가 있었다면 그것은 무엇이었나요?**

**A.** 처음에 가장 걱정했던 부분은 서로 다른 언어와 배경이 만드는 보이지 않는 벽이었습니다. 다양한 분들이 모인 만큼 자칫하면 각자의 명함과 타이틀에 얽매어 자유로운 소통이 어려울 수도 있겠다고 생각했습니다. 따라서 온전히 평등한 테이블에서 누구나 자신의 날 것 그대로의 생각을 편안하게 꺼내 놓을 수 있도록 심리적 안전감을 만들어주는 것이 퍼실리테이터(서비스디자이너)로서 가장 먼저 넘어야 할 크고 어려운 산이었습니다. 이 장벽을 허물기 위해 제가 선택한 방법은 친근한 역할 부여였습니다. 참여자들에게 반장, 오락부장, 기록부장 같은 학창 시절의 재미있는 역할을 하나씩 나누어 드렸습니다. 이를 통해 딱딱한 위계를 자연스럽게 없애고 모두가 다 함께 최대한 편안하고 즐거운 분위기 속에서 해커톤에 몰입할 수 있도록 이끄는 데 가장 큰 공을 들였습니다. 또한 제 자신도 좀 더 적극적이고 열정적인 모습을 보여드리기 위해 노력했습니다.

**Q. 참여자들이 진짜 이야기를 꺼내기 시작한 계기는 무엇이었다고 보십니까?**

**A.** 막연했던 산업단지의 문제를 '나의 일상'과 연결 지어 생각하기 시작한 순간부터 진짜 이야기가 나왔습니다. 앞서 역할 부여 등을 통해 편안한 분위기를 조성한 뒤 서비스디자인 프로세스에 따라 거창한 정책이 아닌 참여자 본인의 일상 이야기부터 먼저 꺼내도록 유도했습니다. 나의 일과, 나의 고민 등 일상적인 대화에서 출발한 이야기가 자연스럽게 산업단지에 대한 생각으로 확장되기 시작했습니다. 그 과정에서 참여자들이 지금 산업단지가 겪고 있는 침체와 불안이 단순히 특정 지역이나 공장들만의 문제가 아니라 현재 우리나라 전체가 직면한 저성장 과 인구 감소 등 사회 구조적 문제의 축소판이라는 사실에 대한 내용으로 자연스럽게 흘러갔고 결국 이 문제가 나의 삶, 나의 미래와도 결코 무관하지 않다는 것을 피부로 느끼게 되면서 내용이 달라졌습니다.



이때 퍼실리테이터(서비스디자이너)로서 제가 가장 신경 썼던 부분은 바로 질문의 타이밍과 확장이었습니다. 참여자들의 자연스러운 의식의 흐름이 끊기지 않도록 대화 속에서 나오는 수많은 의견 중 어떤 포인트를 짚어내어 한 단계 더 깊은 질문으로 연결할 것인가에 집중했습니다. 그 적절한 질문들이 마중물이 되어 비로소 마음속에 담아두었던 진짜 현실적인 이야기들이 나올 수 있었던 것 같습니다.

**Q. 어떤 질문이나 활동이 참여자들의 생각을 가장 크게 움직였다고 보십니까?**

**A.** 단 하나의 극적인 질문이나 특정 활동보다는 자연스럽게 쌓아 올린 대화의 흐름과 적재적소의 꼬리 질문이 참여자들의 생각을 가장 크게 움직였다고 봅니다. 앞서 말씀드린 편안한 분위기 속에서 참여자들은 각자의 다양한 경험과 생각들을 자유롭게 쏟아냈습니다.

이때 퍼실리테이터로서 가장 집중했던 것은 그 파편화된 이야기들을 그냥 흘려보내지 않고 맥락에 맞춰 적절한 꼬리 질문을 유연하게 이어가는 것이었습니다. 결국 정해진 하나의 정형화된 활동이 사람을 움직인 것이 아니라고 생각합니다. 쏟아지는 방대한 이야기 속에서 의미 있는 키워드를 재빨리 포착해 내고 그것을 어떻게 해석하고 다듬어 다음 논의로 연결해 나갈 것인가. 저는 이처럼 현장의 흐름을 포착해 내고 그것을 어떻게 해석하고 다듬어 다음

논의로 연결해 나갈 것인가. 저는 이처럼 현장의 흐름을 읽고 생각을 확장해 주는 것이야말로 이번 해커톤의 핵심이자 서비스디자이너(퍼실리테이터)의 가장 중요한 역량이라고 생각합니다.

#### Q. 퍼실리테이터가 개입하지 않고 기다려야 했던 순간이 있었습니까?

A. 질문의 의도와는 조금 다를 수 있지만 저는 오히려 '마냥 기다리기보다는 철저하게 동행하며 필요한 순간에 적극적으로 개입해야 한다'고 생각하는 편입니다. 물론 퍼실리테이터(서비스디자이너)가 본인의 개인적인 아이디어나 의견을 직접적으로 피드백하는 것은 참여자들의 주도성을 해칠 수 있기 때문에 매우 조심스럽게 접근해야 합니다.

하지만 저는 서비스디자이너를 지켜보는 관찰자가 아니라 전 과정을 치열하게 함께 호흡하는 러닝메이트라고 생각합니다. 그렇기 때문에 아이디어 발산이 정체되어 침묵이 길어지거나, 특히 논의가 단순한 불만 토로나 체념 같은 '부정적인 흐름'으로 빠지려 할 때는 마냥 기다려서는 안 된다고 봅니다. 오히려 그럴 때는 그러한 부정적인 기류를 철저히 차단하고 분위기를 환기해 논의를 다시 생산적이고 발전적인 궤도로 올려놓기 위해 퍼실리테이터(서비스디자이너)가 단호하고 적극적으로 개입하는 것이 맞다고 확신합니다.

#### 정답이 아니라 올바른 질문을 찾는 것

#### Q. 서비스디자인 방식이 일반 회의나 일반적인 워크숍과 다르게 느껴진 지점은 무엇이었습니까?

A. 가장 큰 차이는 '속도'와 '방향'의 우선순위에 있다고 생각합니다. 보통의 회의나 워크숍은 '주어진 문제를 얼마나 빨리, 어떻게 해결할 것인가'에 집중합니다. 그러다 보니 눈에 보이는 현상만 쫓아가며 '주차가이 부족하니 주차장을 짓자'는 식의 1차원적인 답을 내리기 쉽죠. 반면 서비스디자인 방식은 성급하게 답을 내리려는 속도를 의도적으로 늦춥니다. 대신 '우리가 지금 풀려고 하는 이 문제가 진짜 맞는가?' 하고 방향을 점검하는 데 훨씬 많은 공을 들입니다.

해커톤 초기 단계에서 퍼실리테이터(서비스디자이너) 역할로 참여한 제가 가장 애썼던 부분도 바로 이 지점이었습니다. 겉으로 드러난 불만 너머에 숨어있는 사람들의 진짜 결핍을 찾아내어 우리가 풀어야 할 질문 자체를 재정의하는 것이었습니다. 현장에서 프로젝트를 겪어보며 느끼는 것은 잘못된 문제를 아무리 열심히 창의적으로 풀어봤자 결국 예산과 시간만 낭비하게 된다는 점입니다. 반대로 '아! 겉으로는 이게 문제인 줄 알았는데 파보니 진짜 뿌리는 저거였구나' 하고 문제의 핵심을 정확하게 짚어내고



나면 신기하게도 복잡해 보이던 해결책은 오히려 아주 자연스럽고 명쾌하게 따라옵니다. 정답을 쥐어 짜내는 기술이 아니라 우리가 어떤 질문에 답해야 하는지 올바른 질문을 찾아가는 과정, 그것이 단편적인 회의에서는 절대 얻을 수 없는 서비스디자인만의 가장 강력하고 깊이 있는 차별점이라고 생각합니다.

**Q. 가장 공감하신 아이디어는 무엇이었고, 왜 그렇게 느끼셨습니까?**

**A.** 가장 크게 공감하고 인상 깊었던 것은 ‘케더산 팀’이 보여준 문제 정의 방식이었습니다. 앞서 제가 산업 단지가 직면한 가장 뼈아픈 문제는 ‘사람들의 마음속에 굳어버린 부정적인 인식’이라고 말씀드렸는데요. 케더산 팀은 정확히 이 핵심적인 지점을 파고들었습니다. 이들은 단순히 시설의 부족함이나 눈에 보이는 불편함을 논하는 데 그치지 않았습니다. 대신 산업단지를 둘러싼 인식을 ‘내부(실제 근로자들의 체념)’와 ‘외부(사회의 편견 어린 시선)’로 나누어 매우 입체적으로 분석했습니다. 이러한 과정을 통해 현재 산업 단지가 잃어버린 정체성은 무엇인지 이 공간이 사람들에게 어떤 의미가 되어야 하는지를 아주 깊이 있게 탐색하며 문제의 본질을 정의해 나갔습니다. 표면적인 문제 해결에 매몰되지 않고 산단을 둘러싼 인식의 구조와 공간의 본질적인 의미부터 다시 세우려 했던 그들의 접근 방식이 서비스디자인의 철학과 가장 잘 맞아 있다고 생각했고 서비스디자이너로서 가장 깊이 공감할 수밖에 없었던 훌륭한 과정이었습니다.

**Q. 반대로 ‘아이디어는 좋지만 실행은 어렵겠다’고 느끼신 아이디어가 있었다면 무엇이었습니다?**

**A.** 솔직히 고백하자면 역설적이게도 저희 팀이 내놓았던 아이디어가 바로 그 경우에 해당하지 않을까 싶습니다. 저희는 다가오는 AI 시대에 산단 근로자들이 느끼는 근본적인 불안을 덜어주자는 아주 중요한 방향성을 잡았습니다. 하지만 정작 산업 현장에서 AI나 첨단 기술이 구체적으로 어떻게 작동하고 적용되

는지에 대한 기술적인 이해도는 부족한 상황이었습다. 그러다 보니 문제 해결에 대한 의욕이 앞서서 다소 선부르게 아이디어의 형태를 그려낸 것은 아닌지 실제 현장에 적용하려면 현실의 벽에 크게 부딪히겠다는 걱정이 지금까지도 남아 있습니다. 하지만 저는 이 아쉬움이 오히려 서비스디자인이 앞으로 나아가야 할 방향을 명확하게 보여준다고 생각합니다. 사람의 마음을 읽는 디자인 방법론 하나만으로는 복잡한 현장의 문제를 온전히 풀 수 없고 반드시 다양한 분야의 전문가들과 머리를 맞대는 과정이 필요하다는 사실 말입니다.

그 좋은 예가 지난해 경인지방통계청과 함께 했던 안산시 반월국가산단 주차 문제 개선 프로젝트였습니다. 당시 저희는 현장에 가서 사람들의 이야기를 직접 듣고 관찰했습니다. 그 과정을 통해 단순히 주차장이 부족한 게 아니라 ‘대중교통이 너무 열악해서 울며 겨자 먹기로 차를 끌고 올 수밖에 없는 구조’라는 진짜 원인을 찾아냈습니다. 그리고 여기서 통계 전문가들의 힘이 더해졌습니다. 저희가 찾아낸 진짜 문제에 그분들이 정확한 데이터와 수요 분석을 덧입혀 주신 덕분에 단순히 ‘주차장을 더 짓자’가 아니라 ‘대중교통과 이동 환경을 이렇게 개선하자’는 훨씬 현실적이고 타당성 있는 해결책이 나올 수 있었습니다.

**Q. 이 해커톤 이후 산업단지 정책이 달라져야 한다면, 가장 먼저 바뀌어야 할 것은 무엇이라고 생각하십니까?**

**A.** 특정한 단일 정책 하나를 바꾸기보다는 우선 눈에 보이는 ‘시설을 채우는 정책’에서 ‘사람의 마음과 미래를 지켜주는 정책’으로 패러다임 자체가 완전히 바뀌어야 한다고 생각합니다. 그동안의 산업단지 정책은 주로 도로를 넓히고, 주차장을 확충하고, 건물을 깔끔하게 리모델링하는 등 눈에 보이는 물리적 환경을 고치는 데 집중해 왔습니다. 하지만 우리가 이번 해커톤을 통해 깊이 들여다보았듯 지금 산단에 있는 청년 근로자들을 정작 힘들게 만드는 것은 단순히 불편한





인프라만이 아니었습니다. 그보다는 밀려오는 AI 기술 전환의 파도 속에서 '내 일자리가 살아남을 수 있을까?', '이 회색빛 공간에서 5년, 10년 뒤에 나는 어떤 모습으로 성장해 있을까?' 하는 미래에 대한 막연한 불안감과 무력감이 더 뼈아픈 본질적인 문제였습니다. 이런 상황에서 단순히 공장 외관을 예쁘게 꾸미고 단편적인 복지 시설을 지어준들 떠나려는 청년들의 마음을 붙잡을 수는 없습니다.

이제는 정책이 근로자들의 삶 속으로 한 발짝 더 깊이 들어가야 합니다. 거대한 기술 변화 속에서도 도태되지 않도록 심리적, 제도적 안전망을 촘촘히 짜주고 산업단지라는 공간이 단순히 돈을 벌기 위해 버티는 곳이 아니라 나의 커리어가 계속해서 성장해나가는 곳이라는 확신을 주는 경험을 설계해 주어야 합니다. 결국 공간에 활력을 불어넣고 변화를 완성하는 것은

그 안에서 일하는 사람입니다. 기계와 공장이 잘 돌아가게 만드는 하드웨어 중심의 정책을 넘어 그 기계를 움직이는 사람들의 미래와 성장을 케어해 주는 소프트웨어 중심의 정책으로 시선을 돌리는 것. 그것이 이번 해커톤 이후 산업단지 정책이 마주해야 할 가장 시급하고도 본질적인 변화라고 확신합니다.





**Q. 현장 기반 정책 해커톤을 다시 진행한다면 꼭 보완했으면 하는 점들은 무엇이라고 보십니까?**

**A.** 가장 보완하고 싶은 점은 현장의 숨결을 미리 흡수할 수 있는 '사전 탐색 과정의 강화'입니다. 1박 2일이라는 한정된 시간은 서로의 생각을 밀도 있게 모으고 구조화하기에는 아주 훌륭한 포맷입니다. 하지만 진짜 문제까지 정의해 내기에는 절대적으로 부족한 시간입니다. 따라서 다음 해커톤에서는 본 행사 전에 참가자들이 실제 산단 근로자들의 날것 그대로의 목소리가 담긴 리서치 데이터(심층 인터뷰, 현장 V-log 등)를 미리 제공 받고 충분히 숙고할 수 있는 시간이 주어졌으면 합니다. 책상 위에서 상상하는 현장의 모습과 실제 현장의 온도는 완전히 다릅니다. 이 간극을 사전에 좁혀놓고 출발선에 선다면 현장에서 해매는 시간을 줄이고 훨씬 더 뽀족하고 피부에 와닿는 정책을 도출해 낼 수 있을 것입니다.

**Q. 서비스디자이너는 AI에 대해 얼마나 알고 있어야 한다고 생각하십니까?**

**A.** 솔직하게 고백하자면 역설적이게도 이번 해커톤에서 저희 팀이 겪은 아쉬움이 그 질문에 대한 가장 명확한 대답이 될 것 같습니다. 결론부터 말씀드리면 서비스디자이너에게는 '넓고 얇은 지식을 습득하려는 끊임없는 노력'과 '전문가와의 원활한 협업을 위한 소통 역량'이 절대적으로 필요합니다.

서비스디자이너는 프로젝트마다 의료, 환경, 첨단 기술 등 전혀 다른 낯선 주제들을 마주하게 됩니다. 따라서 우리가 AI 개발자 수준의 깊은 전문성을 모두 갖출 수는 없습니다. 하지만 최소한 그 기술이 무엇을 할 수 있고 무엇을 할 수 없는지 파악할 수 있는 넓고 얇은 지식을 갖추기 위한 공부는 반드시 필요합니다. 결국 서비스디자이너가 다방면의 지식을 공부해야



그것이 서비스디자인이 어디로 가야 하는지를 보여준다고 했다.

정답을 쥐어짜내는 기술이 아니라, 올바른 질문을 찾아가는 과정. 그리고 그 과정은 서비스디자인 혼자 완성할 수 없고 기술과 데이터를 가진 전문가들과 함께 해야 한다. 지켜보는 관찰자가 아니라 전 과정을 함께 호흡하는 러닝메이트. 그리고 그 자리에서 속도를 의도적으로 늦출 수 있으려면, 갈등을 건디는 힘이 먼저 있어야 한다. 그가 두려움을 안고도 해커톤에 임했던 것은, 아마 그 힘이 무엇인지 이미 알고 있었기 때문일 것이다.



인터뷰  
풀버전 보러가기

하는 진짜 이유는 스스로 완벽한 전문가가 되기 위해서가 아닙니다. 어떤 주제를 만나든 각 분야의 전문가들과 원활하게 커뮤니케이션하고 그들의 전문성을 현장의 진짜 문제를 푸는 뾰족한 도구로 연결하기 위해서입니다. 사람의 마음을 읽어내는 서비스디자인에 다양한 분야 전문가들의 단단한 팩트가 결합될 때 비로소 탁상공론이 아닌 현장에서 진짜 작동하는 완성도 높은 정책이 탄생할 수 있을 것입니다.

### 마치며 — 서비스디자인은 러닝메이트다

오랜 현장 경험을 가진 그가 자기 팀 아이디어를 가장 실행하기 어렵다고 말했다. 역설적이게도





**송기연**  
서비스디자이너(퍼실리테이터)

- 시프트디자인컨설팅 대표
- 제품디자인 기술사
- 중앙부처·지자체 국민디자인단 과제 다수 수행

송기연 대표에게 이번 '산업단지 정책 해커톤'은 단순한 워크숍이라는 예상을 보기 좋게 깨뜨린 치열한 여정이었습니다. 서비스디자이너(퍼실리테이터)로 참여한 그는 공식 일정 이후의 밤샘 대화 속에서 '반려동물과 함께하는 청년 근로자의 삶'이라는 뜻밖의 생활 의제를 포착해냈습니다. 성급한 결론 대신 경청으로 이들의 목소리를 이끌어낸 그의 촉진 덕분에, 사소해 보였던 문제는 안전 및 정주 여건과 연결된 정식 정책 제안으로 발전하며 서비스디자인의 진정한 공감의 힘을 증명해 주었습니다.



# 반려동물과 함께하는 삶이 산업단지에서도 가능할까

## 산업단지 정책 해커톤

### 서비스디자이너 송기연 인터뷰

**Q. 처음 이 해커톤에 참여한다고 들으셨을 때,  
솔직히 어떤 생각을 하셨습니까?**

**A.** 단순히 하나의 워크숍이겠구나 하는 생각이 들었습니다. 지금까지 다양한 워크숍을 참여도 하고 주도도 해봤습니다. 다만, 산업단지에서 안전서비스디자인, 문화산단 프로젝트가 진행 되는 것은 알고 있었습니다. KIDP에서 하는 일종의 워크숍 중 하나로 인식했습니다. 해커톤은 경영, 공대가 주최하는 곳에서 3일 동안 시제품을 만들고 경험했던 기억이 있습니다.

**Q. 행사 전에는 산업단지를 어떤 곳으로 생각하고 계셨습니까?**

**A.** 산업단지는 제품디자인 전공인 저에게는 제법 친숙한 곳입니다. ○○○공단으로 대표되는 곳의 기업들과 다양한 제품을 개발했었습니다. 저에게 있어 산업단지는 시간이 아주 느리게 흐르는 또 하나의 세상이라는 인식이 큼니다. 세월이 지나도 크게 바뀌지 않는 곳이라는 이미지가 있습니다.

**Q. 해커톤 하면서 처음에 들었던 생각이나 아이디어가 활동 중에 바뀐 부분이 있었다면 무엇이고 왜 바뀌게 되었나요?**

**A.** 솔직히 처음 든 생각은 어느 정도 정형적인 결과가 나올 것으로 기대했습니다. 또한, 참여자들의 적극성이 크지 않을 거라 예상했지만 멋지게 빛나가고 말았습니다.

**Q. 1박 2일 동안 가장 기억에 남은 장면은 무엇이 었습니까?**

**A.** 워니워니해도 참여자들의 열정입니다. 보통 이런 행사에는 억지로 나오거나 소극적인 다수와 적극적인 소수의 참여가 일반적인 제 경험이었습니니다. 하지만, 이번 워크숍에서는 어느 팀 가리지 않고 숙소에 가서도 다음 날 발표자료를 만드는 것이 신기했습니다. 우리 팀만 그런 줄 알았는데, 모든 팀이 이렇게 열정적으로 진행할 줄은 몰랐습니다. 또한, KIDP에서 엄청나게 많은 준비를 해서 행사가 체계적으로 흘러갔고, 산업통상 부 장관까지 오실 만큼 이목이 집중된 워크숍이 기억에 남습니다.

처음에 나온 아이디어들은 이후 간식을 먹거나 식사를 하는 사적인 자리에서 더 깊이 논의된 느낌이었습니니다. 정해진 시간과 프로그램 내에서는 속도를 따라가기 바빴다는 생각인데, 하루의 일정을 마치고 나서 숙소에서 모두 모여 늦은 새벽까지 함께 라면을 끓여먹으면서 나눈 공감 이 더욱 의미가 있었다고 생각합니다. 마치, 고해소에 들어가서 내면 깊은 속 이야기를 서로 편하게 꺼내놓는 듯한 느낌이었습니니다. 그런 느낌이었습니니다.



**Q. '이건 진짜 산업단지 현장의 문제다'라고 느낀 순간이 있었다면 무엇이었습니까?**

**A.** 우리 팀의 주제였던 반려동물과 함께 하는 이른바 1.5가구의 문제였습니다. 아마 전문 디자이너나 공무원들이 주로 활동했다면 이런 주제는 언급도 되지 않았을 거라 생각합니다. 우리 팀원 중에도 반려동물을 키우는 것을 넘어, 삶에 중요한 동반자로 여기는 분들이 많았습니다. 산업단지라고 특별한 곳이 아닌 거기도 결국 사람이 일하고 살아가는 터전입니다. 아주 특별하고 특이한 사례를 찾는 것이 아닌 생활 속에서의 문제가 곧 그들과 우리의 문제였던 셈이었습니다.

**Q. 팀의 아이디어가 '의견'에서 '정책 제안'으로 바뀐 순간은 언제였습니까?**

**A.** 공감이었습시다. 우리 팀의 경우 반려동물을 말할 때 너도 나도 동일하거나 유사한 경험, 하다 못해 주변 사례까지 들면서 의견이 잘 모아졌고, 이게 정책의 형태로 제안해야겠다고 생각했습니다. 이전에는 하나의 의견이고, 이런 걸 말하면 우스워 보이지 않을까, 너무 오버일까 하는 의견이 있었던 것도 사실입니다.

**Q. 가장 공감하신 아이디어는 무엇이었고, 왜 그렇게 느끼셨습니까?**

**A.** 계속 반복되는 내용이지만, 일을 하는 근로자가 일을 할 때는 온전히 일에 집중해야 합니다. 이런 저런 생각이 복잡해지면 생산성은 물론 안전사고의 위험도 존재합니다. 산단, 특히 청년이 중요하게 생각하는 것이 무엇인지를 그들의 입을 통해 들을 수 있었기에 소중하게 생각되었습니다.

**Q. 처음 팀을 만나셨을 때 가장 어려워 보였던 점은 무엇이었습니까?**

**A.** 짧은 시간에 서로 모르는 분들과 제대로 된 결과를 도출할 수 있을까? 너무 소심하거나 혹은 너무 자기 주장만 내세우는 건 아닐까 걱정했습니다. 나름 각 산단에서 유사한 프로그램 경험자였을 거 생각하니 의견을 정리하고 결과를 정해진 시간에 도출해야 한다는 부담도 있었습니다.

**Q. 참여자들이 진짜 이야기를 꺼내기 시작한 계기는 무엇이었다고 보십니까?**

**A.** 글썄요. 서비스디자인에 '진짜'라는 표현을 자주 쓰잖아요. 우리는 업무로 갔지만, 그들은 삶이기 때문에 어느 것 하나도 필터가 있지는 않았다고 생각합니다. 굳이 시점을 생각해본다면 식사를 함께 하고 나서 약간의 사적 대화, 유사점이나 공통점(나이, 하는 일, 성격 등)을 알고 나서라고 할까요.



**Q. 퍼실리테이터가 개입하지 않고 기다려야 했던 순간이 있었습니까?**

**A.** 개입이 필요한 순간은 아이디어나 발언 자체가 없을 때라고 생각합니다. 또는 일정 기간 이후 아이디어를 정리하거나 그룹핑할 때를 제외하고는 자연스럽게 흐름 속에서 기다려야 했습니다.

**Q. 어떤 질문이나 활동이 참여자들의 생각을 가장 크게 움직였다고 보십니까?**

**A.** '실제로 만들어지는 정책을 위한 행사다'라고 한 이후라고 봅니다.

**Q. 이 해커톤 이후 산업단지 정책이 달라져야 한다면, 가장 먼저 바뀌어야 할 것은 무엇이라고 생각하십니까?**

**A.** 국가산단 외에도 다양한 종류의 산단이 있습니다. 빠르게는 아니라도 국가산단을 중심으로 실질적인 변화와 실행이 된다면 효능감을 느껴서 이런 워크숍을 통한 수요자의 니즈를 듣는 기회가 늘어날 것 같습니다.

**Q. 현장 기반 정책 해커톤을 다시 진행한다면 꼭 보완했으면 하는 점들은 무엇이라고 보십니까?**

**A.** 현장에서의 즉흥적인 생각이나 나눔도 중요하지만, 미리 해당 주제에 대해 생각을 해올 수 있으면 좋을 것 같고, 해커톤에서도 아주 많이 나온 얘기를 다시 한다면... 팀마다 도출한 아이디어에 대한 평가 방식과 포상방법.. 이걸 모두가 제목 정도만 다르게 해서 모두 수상하는 방식이 되어야 돌아가는 발걸음, 이후에도 적극 참여가 될 것 같습니다. 자칫, 국민정책디자인의 일부 사례처럼 수상을 위한 스킬 위주의 결과 도출 현상이 생길지도 모르겠다는 걱정도 있습니다.

## 마치며 — 반려동물 이야기가 나온 이유

송기연 대표는 처음 이 해커톤을 익숙한 워크숍 중 하나로 생각했다. 산업단지 역시 이미 여러 차례 경험 해본 공간이었다. 하지만 이번 해커톤에서 그가 본 것은 달랐다. 참여자들은 정해진 프로그램이 끝난 뒤에도 숙소에서 모여 늦은 새벽까지 이야기를 이어갔고, 그 과정에서 반려동물과 함께 살아가는 삶, 혼자 사는 청년의 외로움, 퇴근 이후의 생활 같은 이야기가 자연스럽게 나오기 시작했다. 그는 전문 디자이너나 공무원만 있었다면 이런 주제는 나오지 않았을 것이라고 말했다. 실제 산업단지에서 살아가는 사람들이 같은 테이블에 앉아 있었기 때문에 가능했던 이야기라는 뜻이다. 그리고 여러 사람이 “나도 그렇다”고 말하기 시작했을 때, 처음에는 우스워보일까 망설였던 이야기가 하나의 정책 제안으로 이어졌다.

송기연 대표는 이번 해커톤에서 산업단지 정책은 결국 사람들의 실제 생활이 얼마나 테이블 위에 올라올 수 있는가의 문제라고 느꼈다고 말했다. 반려동물 이야기가 나올 수 있었던 이유도 그 때문이었다. 전문가들끼리만 모였다면 찾아낼 수 없었을 이야기였다.



인터뷰  
풀버전 보러가기

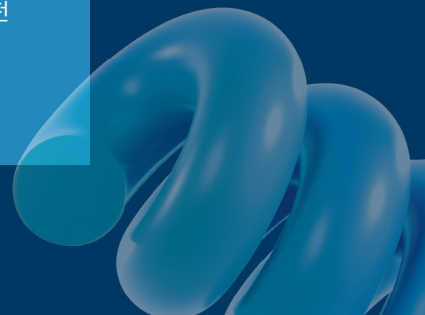


**유해영**  
서비스디자이너(퍼실리테이터)

- 서원대학교 교수
- 서비스디자이너
- 2017~2024 국민정책디자인단 국방부, 특허청, 관세청, 음성소방서, 금천구 등 (행정안전부 장관상)
- 2020 국민정책디자인단 국방부 (국무총리상, 행정안전부 유공표창)
- 2019 ~ 2026 남양주시, 청주시, 군포시, 태안군 등 지자체 옥외광고 사업 추진 디자인 컨설팅 및 서비스디자이너

유해영 교수에게 이번 '산업단지 정책 해커톤'은 낮의 활기 뒤에 가려진 산단의 '밤'을 사람의 경험으로 다시 읽어낸 뜻깊은 여정이었습니다.

'시브릿지(C-bridge)' 팀의 퍼실리테이터로 나선 그는 어두운 보행로, 부족한 교통 정보, 심야 이동의 불안을 하나의 유기적인 야간 이동 경험으로 통합하여 바라보았습니다. 문제의 본질을 파고들어 '은하수로드'와 '안심정류장'이라는 실질적인 해법을 이끌어낸 그의 축진은, 모두가 외면하던 시간의 사각지대를 밝히고 근로자의 일상에 안전을 더하는 서비스디자인의 따뜻한 힘을 여실히 증명해 주었습니다.





# 산단의 밤이 위험한 이유는 디자인되지 않았기 때문입니다

## 산업단지 정책 해커톤 서비스디자이너 유해영 인터뷰

기대감보다 부담감이  
먼저 들었습니다

**Q. 처음 이 해커톤에 참여한다고 들으셨을 때,  
솔직히 어떤 생각을 하셨습니까?**

**A.** 기대감보다 부담감이 먼저 들었습니다. 실제 산업단지의 문제를 발견하고, 그것을 정책이나 서비스 아이디어로 구체화해야 한다는 책임감이 느껴졌습니다. 짧은 시간 안에 현장을 이해하고, 그 안에서 살아가는 근로자들의 문제를 제대로 바라볼 수 있을지 걱정도 되었습니다. 하지만 동시에 이 해커톤이 매우 의미 있는 경험이 될 것이라는 생각도 들었습니다.

특히 1박 2일이라는 시간 동안 산업단지 근로자들과 함께 문제를 정의하고, 서비스 아이디어를 구체화하는 과정은 단순한 발표 준비가 아니라 하나의 집중적인 서비스디자인을 위한 여정처럼 느껴졌습니다. 무엇보다 산업단지는 국가 경제와 지역 산업을 지탱하는 중요한 공간이지만, 그 안에서 일하는 사람들의 일상과 감정은 상대적으로 덜 주목받아 왔다고 생각했습니다. 그래서 이번 해커톤을 통해 '산업단지를 더 좋은 일터이자 생활공간으로 바꿀 수 있는 방법'이 무엇일까를 고민해볼 수 있다는 점에서 기대감이 커졌습니다. 처음에는 낯설고 어렵게 느껴졌지만, 개선이 아니라 사람의 안전, 이동, 건강, 정주여건

과 연결된 매우 중요한 문제라는 생각을 하게 되었습니다.

산업단지는 일을 하는 곳이라고만  
생각했습니다

**Q. 행사 전에는 산업단지를  
어떤 곳으로 생각하고 계셨습니까?**

**A.** 행사 전에는 산업단지를 주로 생산과 노동의 공간으로만 생각했습니다. 공장이 모여 있고, 근로자들이 출근해서 제품을 만들고, 물류 차량이 오가며, 기계와 설비가 끊임없이 작동하는 기능적인 공간이라는 이미지가 강했습니다. 산업단지는 일을 하는 곳이지, 누군가의 삶과 감정이 머무는 공간이라고까지는 깊이 생각하지 못했습니다. 그러나 해커톤을 준비하고 현장의 문제를 살펴보면 산업단지는 단순한 생산시설의 집합이 아니라는 것을 알게 되었습니다. 산업단지는 365일, 24시간 가동되는 곳이고, 그 안에는 주간 근무자뿐만 아니라 야간근무자, 교대근무자, 청년 근로자, 여성 근로자, 기술직 종사자 등 다양한 사람들이 존재하며 이들은 단순히 공장에서 일만 하는 것이 아니라 출퇴근을 하고, 버스를 기다리고, 밤길을 걷고, 식사를 하고, 운동을 하며, 때로는 불안과 피로를 느끼기도 합니다.



특히 이전에는 산업단지의 '밤'에 대해 거의 생각해본 적이 없었습니다. 낮의 산업단지는 생산과 업무가 이루어지는 공간으로 비교적 이해하기 쉽지만, 밤의 산업단지는 전혀 다른 문제를 드러낸다는 점을 알게 되었습니다. 대중교통이 부족하고, 보행로가 어둡고, 주변이 한산하며, 근로자들이 혼자 이동해야 하는 상황이 많다는 점은 산업단지를 바라보는 시각을 완전히 바꾸게 했습니다. 산업단지는 단지 경제활동을 위한 공간이 아니라, 그곳에서 일하는 사람들이 안전하고 건강하게 머물 수 있어야 하는 생활 기반 공간이라는 점을 깨닫게 되었습니다.

### 늦은 밤 퇴근길은 단순한 이동 문제가 아니었습니다

**Q. 늦은 밤 퇴근길은 단순한 이동 문제가 아니었습니다**

**A.** 교대근무자와 야간근무자의 이동 상황을 구체적으로 생각했을 때였습니다. 산업단지는 24시간 가동되는 경우가 많지만, 그에 비해 근로자를 지원하는 이동 체계나 안전 인프라는 충분하지 않을 수 있습니다. 특히 심야 시간대에는 대중교통이 줄어들고, 정류장 환경도 열악해지며, 보행로의 조도나 안전성이 낮아질 수 있습니다. 이런 상황은 단순한 불편이 아니라 실제 근로자의 안전과 건강, 심리적 안정에 직접적으로 영향을 주는 문제라고 느꼈습니다.

예를 들어 늦은 밤 퇴근하는 20대 여성 근로자가 어두운 길을 혼자 걸어야 한다고 생각해 보면, 그 문제는 매우 구체적으로 다가옵니다. 버스를 기다리는 시간이 길고, 주변 환경이 어둡고, 보행로가 안전하게 정비되어 있지 않다면 그 근로자는 매일 퇴근길에서 불안을 경험할 수 있습니다. 또한 교대근무를 하는 30대 남성 근로자가 건강관리를 위해 퇴근 후 러닝을 하고 싶어도, 주변 보행로가



어둡고 위험하다면 건강을 위한 활동조차 쉽게 선택하기 어렵습니다. 이처럼 산업단지의 야간 환경 문제는 이동, 안전, 건강, 생활 만족도와 모두 연결되어 있었습니다.

### 해결책으로 너무 빨리 넘어가지 않도록 돕는 것이 중요했습니다

**Q. 처음 팀을 만나셨을 때 가장 어려워 보였던 점은 무엇이었습니까?**

**A.** 참여자들이 서로 다른 배경과 경험을 가지고 있었기 때문에, 같은 문제를 바라보더라도 문제의 깊이와 우선순위를 다르게 이해하고 있다는 것이었습니다. 처음에는 각자의 생각이 흩어져 있었고, 그것을 하나의 공통된 문제의식으로 모아가는 과정이 필요했습니다. 퍼실리테이터로서 가장 신경 쓴 부분은 참여자들이 너무 빨리 해결책으로 넘어가지 않도록 돕는 것이었습니다. 해커톤에서는 시간이 제한되어 있기 때문에 곧바로 아이디어를 내고 싶어 하지만, 서비스디자인에서는 먼저 현장의 맥락과 사람의 경험을 충분히 이해해야 합니다. 그래서 팀원들이 산업단지 근로자의 하루, 특히 야간 퇴근길과 이동 경험을 상상하고 공감할 수 있도록 질문을 던지는 것이 중요했습니다.

## 문제를 공간이 아니라 사람의 경험으로 바꾸어 바라보게 한 질문

**Q. 어떤 질문이나 활동이 참여자들의 생각을 가장 크게 움직였다고 보십니까?**

**A.** 가장 효과적이었던 활동은 사용자 여정지도와 페르소나 설정이었습니다. 늦은 시간에 퇴근하는 여성 근로자, 교대근무 후 운동을 하고 싶은 근로자, 대중교통이 부족한 시간대에 이동해야 하는 청년 근로자 등 구체적인 인물을 설정하자 참여자들의 생각이 빠르게 변화했습니다. 이 과정에서 팀원들은 서비스디자인이 사람의 경험을 디자인하는 일이라는 점을 이해하게 되었습니다. 팀원들의 생각을 가장 크게 움직인 것은 특정한 발상법이라기보다, 문제를 '공간'이 아니라 '사람의 경험'으로 바꾸어 바라보게 한 질문이었다고 생각합니다.

## 무엇을 설치할 것인가에서 어떤 경험을 하게 할 것인가로 바뀌었습니다

**Q. 해커톤 하면서 처음에 들었던 생각이나 아이디어가 활동 중에 바뀐 부분이 있었다면 무엇이고 왜 바뀌게 되었나요?**

**A.** 처음에는 산업단지의 야간 문제를 해결하려면 조명을 더 설치하거나 버스 운행을 늘리는 방식이 가장 직접적인 해결책이라고 생각했습니다. 물론 이런 개선도 반드시 필요하지만, 근로자가 경험하는 문제는 하나의 시설 부족에서만 발생하는 것이 아니라, 여러 요소가 연결되지 않을 때 더 크게 느껴진다는 점에 공감하게 되었습니다.

예를 들어 조명이 설치되어 있어도 정류장까지 가는 길이 어둡거나, 정류장이 안전하지 않거나, 버스 도착 정보를 알 수 없다면 근로자의 불안은 여전히 남아 있습니다. 반대로 보행로가 안전하게 구성되어 있고, 정류장이 밝고 쾌적하며, 실시간 교통 정보가 제공되

고, 위험 상황에 대응할 수 있는 스마트 폴이 함께 있다면 이동 경험 전체가 달라질 수 있습니다. 문제 해결의 핵심이 개별 시설의 추가가 아니라 근로자의 전체 경험을 연결하는 서비스 구조에 있다는 것에 의견을 모으고 아이디어를 수렴했습니다.

그래서 '무엇을 설치할 것인가'에서 '근로자가 어떤 경험을 하게 할 것인가'로 바뀌었습니다. 핵심 아이디어인 '은하수로드'는 단순한 보행로가 아니라 어두운 길을 안전하고 감성적인 이동 경험으로 바꾸는 장치이고, 안심정류장은 단순한 버스 대기 공간이 아니라 늦은 밤 근로자가 보호받고 있다는 감각을 주는 공간입니다. 스마트 폴 역시 단순한 가로등이 아니라 조명, CCTV, 비상벨, 센서, 안내 기능이 결합된 안전 플랫폼이 될 수 있습니다. 이처럼 각각의 아이디어가 하나의 서비스 흐름으로 연결될 때 산업단지의 밤은 단순히 밝아지는 것이 아니라, 더 안전하고 인간적인 공간으로 변화할 수 있다고 생각했습니다.

## 은하수로드는 단순한 보행환경 개선이 아닙니다

**Q. 가장 공감하신 아이디어는 무엇이었고, 왜 그렇게 느끼셨습니까?**

**A.** 가장 공감되었던 아이디어는 '은하수 로드'였습니다. 은하수 로드는 어두운 산업단지의 보행로를 빛이 흐르는 안전한 길로 바꾸는 아이디어입니다. 이것은 단순히 조명을 설치하는 수준을 넘어서, 산업단지의 부정적인 이미지를 감성적으로 전환할 수 있는 가능성을 보여주었기 때문입니다. 산업단지의 밤은 흔히 어둡고, 차갑고, 위험하고, 사람이 머물기 어려운 공간으로 인식되기 쉽습니다. 그런데 은하수 로드는 그런 공간을 '걷고 싶은 길', '안심할 수 있는 길', '기억에 남는 길'로 바꿀 수 있다는 점에서 큰 의미가 있었습니다.

특히 '은하수'라는 표현이 주는 상징성이 저는 좋았습니다. 산업단지의 밤은 빛이 부족해서 불안한 공간이 될 수 있지만, 그 빛을 단순한 조도 개선이 아니라 하나의 풍경과 경험으로 만들면 전혀 다른 인상을 줄 수 있습니다. 근로자가 퇴근길에 빛나는 보행로를 따라 걷고, 발걸음에 반응하는 조명이나 주변 환경의 변화를 경험한다면, 그 길은 더 이상 위험을 참고 지나가는 공간이 아니라 자신을 배려하는 공간으로 느껴질 수 있습니다. 안전이라는 기능적 가치와 아름다움이라는 감성적 가치가 함께 담길 수 있다는 점이 좋았고, 또한 은하수 로드는 산업단지의 이미지를 바꾸는 데도 도움이 될 수 있다고 느꼈습니다. 산업단지는 청년들에게 다소 낯고 멀고 불편한 공간으로 인식될 수 있습니다. 하지만 야간 보행로가 아름답고 안전하게 조성되고, 러닝 코스나 산책로처럼 활용될 수 있다면 산업단지는 일만 하는 공간이 아니라 머물고 싶은 공간으로 변화할 수 있습니다. 특히 청년 근로자들이 산업단지에서 일하면서도 안전하고 건강한 생활을 할 수 있다는 인식을 갖게 된다면, 산업단지의 매력도도 높아질 수 있다고 생각했습니다.

그래서 은하수로드는 단순한 보행환경 개선이 아니라 산업단지의 미래 이미지를 바꾸는 상징적인 아이디어가 될 수 있을 것이라고 생각합니다.

### 의견이 정책 제안으로 바뀐 순간

**Q. 팀의 아이디어가 '의견'에서 '정책 제안'으로 바뀐 순간은 언제였습니까?**

**A.** 팀의 아이디어가 단순한 의견에서 정책 제안으로 전환된 순간은 아이디어가 누구를 위해, 어디에, 어떤 방식으로, 어떤 효과를 목표로 실행될 수 있는지 구체화되었을 때였습니다. 처음에는 '밤길을 밝게 하자', '정류장을 안전하게 만들자', '스마트한 시설을 설치하자'와 같은 의견 수준의 말들이 많았습니다.

그러나 논의가 진행되면서 이 아이디어들이 산업단지 근로자의 야간 이동 문제를 해결하기 위한 통합 서비스로 연결되기 시작했습니다. 정책 제안이 되기 위해서는 공감만으로는 부족합니다. 아이디어를 구조화하고, 근로자 안전, 이동 편의, 산업단지 이미지 개선, 지역 활력이라는 정책적 효과까지 연결했을 때, 비로소 하나의 설득력 있는 정책 제안이 되었다고 느꼈습니다.

### 서비스디자인은 보이지 않는 감정과 경험을 정책적으로 다루게 했습니다

**Q. 서비스디자인 방식이 일반 회의나 일반적인 워크숍과 다르게 느껴진 지점은 무엇이었습니까? 산단 근로자의 경험과 마음에서 시작하고, 창의적으로 풀어가는 서비스디자인 방식에 대하여 어떻게 느끼셨습니까?**

**A.** 서비스디자인은 이러한 보이지 않는 감정과 경험을 포착하고, 그것을 구체적인 서비스 아이디어로 전환한다는 점에서 매우 의미 있는 방법론임을 다시 한번 느꼈습니다. 또한 여러 아이디어를 개별적으로 나열하는 것이 아니라 하나의 사용자 여정으로 연결하게 해주었습니다. 근로자가 공장에서 나와 보행로를 걷고, 정류장에 도착해 버스를 기다리고, 안전 정보를 확인하고, 필요한 경우 도움을 요청하며, 퇴근 후 건강관리까지 이어지는 전체 흐름을 생각하게 했습니다.

특히 산업단지 근로자의 '마음'에서 출발한다는 점이 중요했습니다. 실제 사람들은 공간을 감정으로 경험합니다. 어떤 길은 안전하게 느껴지고, 어떤 정류장은 불안하게 느껴지고, 어떤 조명은 보호받고 있다는 감각을 줄 수 있습니다. 서비스디자인은 이러한 감정의 차이를 정책적으로 다룰 수 있게 해주었고 그래서 이번 해커톤을 통해 좋은 정책은 단순히 효율적인 정책이 아니라, 사람의 경험과 마음을 이해하고 삶의 질을 바꾸는 정책이어야 한다는 생각을 나누게 되었습니다.



### 실행하기 어렵다고 보기보다 실험해볼 가능성으로 보았습니다

**Q. 반대로 '아이디어는 좋지만 실행은 어렵겠다'고  
느낀 아이디어가 있었다면 무엇이었습니까?**

**A.** 저는 이번 해커톤에서 나온 아이디어 중 '좋지만  
실행하기 어렵겠다'고 느꼈던 아이디어가 없었습니다.  
물론 실제 정책이나 서비스로 구현하기 위해서는  
예산, 기술, 행정 절차, 유지관리, 관계기관 협의 등  
여러 현실적인 조건을 검토해야 한다고 생각합니다.  
그러나 그것이 곧 실행하기 어렵거나 불가능하다는  
의미는 아니라고 생각합니다. 오히려 저는 이번  
해커톤을 통해 산업단지의 문제는 긍정적인 관점과  
현장에 대한 공감에서 출발하면 충분히 해결의  
실마리를 찾을 수 있다는 것을 느꼈습니다. 산업단지  
근로자들이 실제로 어떤 길을 걷고, 어떤 시간에

이동하며, 어디에서 불안을 느끼고, 어떤 환경에서  
안전하다고 느끼는지를 함께 듣고 나누다 보면,  
해결책은 점점 구체화될 수 있을 것입니다.  
중요한 것은 아이디어의 난이도를 먼저 판단하는  
것이 아니라, 그 아이디어가 누구를 위한 것인지,  
어떤 문제를 해결하려는 것인지, 그리고 그것을  
어떻게 현실에 맞게 발전시킬 수 있는지를 함께  
고민한다면 충분히 정책과 서비스로 이어질 수  
있다고 생각합니다. 그래서 저는 이번 해커톤에서  
나온 아이디어들을 어렵거나 불가능한 것으로  
보기보다, 앞으로 더 구체화하고 실험해볼 가치가  
있는 가능성으로 바라보았습니다.

### 산업단지는 청년이 머물 수 있는 공간으로 변화해야 합니다

**Q. 이 해커톤 이후 산업단지 정책이 달라져야  
한다면, 가장 먼저 바뀌어야 할 것은 무엇이라고  
생각하십니까?**

**A.** 가장 먼저 산업단지를 바라보는 관점이 바뀌어야  
한다고 생각합니다. 우선, 산업단지 정책은 '기업이 잘  
운영되는 공간'을 넘어 '근로자가 안전하고 건강하게  
머물 수 있는 공간'을 만드는 방향으로 확장되어야  
합니다. 또한, 정책은 시설 공급 중심에서 사용자 경험  
중심으로 바뀌어야 하고 산업단지에 대한 이미지가  
긍정적으로 바뀌는지가 중요합니다. 이를 위해서는  
근로자 인터뷰, 현장 관찰, 야간 동선 분석, 서비스  
시나리오 디자인, 시범 운영 후 피드백 반영 같은  
과정이 반드시 정책 안에 포함되어야 합니다.  
마지막으로 산업단지는 청년이 떠나는 공간이 아니라  
청년이 머물 수 있는 공간으로 변화해야 한다고 생각  
합니다. 청년 근로자들이 산업단지를 선택하고 지속  
적으로 일하기 위해서는 임금이나 일자리뿐만 아니라  
안전한 이동, 쾌적한 환경, 건강한 생활, 지역과  
연결되는 문화적 매력도 필요합니다. 산업단지의  
이미지를 바꾸고, 근로자의 삶을 존중하는 정책적  
전환을 통해 좋은 산업단지는 생산을 가능하게 하는



공간일 뿐 아니라, 그 생산을 가능하게 하는 사람들을 보호하고 성장하게 하는 공간이 되어야 한다고 생각합니다.

### 새벽까지 모두가 같은 문제를 붙들고 있었습니다

#### Q. 1박 2일 동안 가장 기억에 남는 장면은 무엇이었습니까?

A. 처음 팀원들을 만났던 순간과 마지막에 서로 헤어지던 순간입니다. 처음에는 서로 잘 모르는 사람들이 한 팀이 되어 짧은 시간 안에 산업단지의 문제를 이해하고, 아이디어를 만들고, 발표까지 준비해야 했기 때문에 어색함과 긴장감이 있었습니다. 각자 다른 배경과 생각을 가지고 있었고, 처음에는 어떤 방식으로 의견을 나누어야 할지 조심스러운 분위기도 있었습니다. 하지만 시간이 지나면서 같은 문제를 함께 바라보고 있다는 공감대를 갖게 되었고, 점점 하나의 팀으로 움직이기 시작했습니다.

특히 기억에 남는 것은 발표자료를 준비하던 새벽의 장면입니다. 모두 피곤한 상태였지만 누구 하나 쉽게 포기하지 않았습니다. 산업단지의 어두운 밤길, 늦은 퇴근길의 불안함, 대중교통 부족, 근로자의 안전과 건강 문제를 어떻게 하면 더 설득력 있게 전달할 수 있을지 계속해서 고민하며 밤을 지새웠습니다. 누구는 아이디어를 정리하고, 누구는 발표자료의 문장을 다듬고, 또 다른 팀원은 시각자료와 흐름을 점검했습니다. 각자의 역할은 달랐지만 목표는 같았습니다. '우리 아이디어가 현장의 문제를 제대로 담고 있어야 한다'는 마음으로 모두가 끝까지 집중했습니다. 발표가 끝난 뒤에는 묘한 뿌듯함과 아쉬움이 동시에 밀려왔습니다. 서로에게 수고했다며 아쉽게 인사를 나누는 장면이 오래 기억에 남을 것 같습니다.

### 다시 한다면 현장 관찰, 당사자 참여, 후속 실험이 필요합니다

#### Q. 현장 기반 정책 해커톤을 다시 진행한다면 꼭 보완했으면 하는 점들은 무엇이라고 보십니까?

A. 현장 기반 정책 해커톤이 다시 열린다면, 가장 먼저 현장 관찰과 인터뷰 시간이 확보되면 좋겠습니다. 1박 2일이라는 시간은 집중도 있게 아이디어를 만들기에는 좋지만, 산업단지는 낮과 밤의 모습이 다르고, 근무 시간대에 따라 근로자의 경험도 달라지기 때문에, 다양한 시간대의 현장 관찰이 이루어질 수 있다면 문제를 훨씬 입체적으로 발견할 수 있을 것입니다.

두 번째로, 실제 산업단지 근로자와 관계자들의 참여가 더 확대되면 좋겠습니다. 서비스디자인에서 가장 중요한 것은 사용자의 목소리입니다. 실제 현장의 목소리를 듣고 그 자리에서 질문하고 확인할 수 있다면 훨씬 더 구체적인 정책 제안이 나올 수 있을 것입니다.

세 번째로, 해커톤 이후의 후속 과정이 있으면 좋겠습니다. 좋은 아이디어가 발표로 끝나지 않고, 시범사업이나 프로토타입으로 이어질 수 있는 구조가 필요합니다. 아이디어를 실제 산업단지의 특정 구간에 작게 적용해보고, 근로자들의 반응을 조사하고, 운영상의 문제를 개선하는 단계가 마련되면 좋겠습니다. 해커톤이 일회성 행사가 아니라 정책 실험의 출발점이 된다면 현장 기반 정책 혁신의 효과가 훨씬 커질 것입니다.

마지막으로 해커톤이 지나치게 경쟁적인 분위기로 흐르지 않았으면 좋겠습니다. 물론 제한된 시간 안에 좋은 결과물을 만들고 발표하는 과정에서 어느 정도의 긴장감과 몰입은 필요합니다. 그러나 너무 경쟁이 강조되면 참여자들이 자유롭게 의견을 나누기 보다 결과물의 완성도나 순위에만 집중하게 될 수

있기 때문에 모두 함께 성과를 나눌 수 있는 분위기  
조성이 필요하다고 생각합니다.

### 마치며 — 산단의 밤을 보면, 정책의 질문이 달라진다

**Q. 반대로 ‘아이디어는 좋지만 실행은 어렵겠다’고  
느끼신 아이디어가 있었다면 무엇이었습니까?**

**A.** 유해영 서비스디자이너는 산업단지의 밤을 봐야  
한다고 말했다. 낮의 산업단지는 생산과 노동의  
공간으로 설명되기 쉽지만, 밤의 산업단지는 다른  
질문을 던진다. 누가 이 길을 걷는가. 누가 이 정류장  
에서 기다리는가. 누가 혼자 퇴근하고, 누가 불안을  
느끼며, 누가 건강을 위한 활동조차 포기하는가.  
그녀와의 대화는 산단의 밤처럼, 우리가 당연하게  
여겨온 정책의 이면에도 아직 충분히 들여다보지  
못한 시간과 공간과 사람이 있음을 일깨운다.  
그 시간을 보기 시작하면 정책은 조도를 높이는  
일만이 아니라, 그곳에서 일하는 사람이 보호받고  
있다고 느끼게 만드는 일까지 다루게 된다.

결국 이 인터뷰는 하나의 질문을 남긴다. 우리는  
그간 주목하지 않았던 정책의 이면을 보아야 하는 것  
아닌가. 낮의 산단, 가동 중인 공장, 입지와 생산성  
같은 익숙한 지표 뒤에는 밤길을 걷는 사람, 정류장에  
서 기다리는 사람, 건강을 포기하는 사람의 시간이 있  
다. 서비스디자이너는 그 보이지 않던 이면을 정책의 질  
문으로 끌어내는 방식이다. 그 질문을 품을 때,  
산업단지는 일하는 공간에서 머물 수 있는 공간으로  
바뀔 수 있다.



인터뷰  
풀버전 보러가기

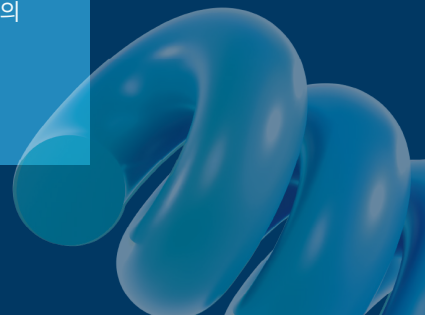


## 이종휘

### 서비스디자이너(퍼실리테이터)

- 크레타입 대표
- 지난 8년 간 42개 공공서비스디자인 과제 진행  
(18회 우수과제 선정: 대통령상 1회, 국무총리상 2회, 장관상 15회)
- 한국디자인진흥원 서비스디자인 등록 기업
- (전) 서울디자인재단/ 인천테크노파크 서비스디자인 컨설턴트
- (전) 고영테크놀러지, 인프라웨어 UX/UI 디자이너
- 국민대학교 인터랙션 디자인 석사, 연세대학교 시각디자인학과 학사

독보적인 수상 경력의 베테랑 서비스디자이너 이종휘 크레타입 대표에게 이번 '산업단지 정책 해커톤'은 산단의 고질적인 문제를 완전히 새로운 시각으로 재해석한 무대였습니다. '산단 LAB소디' 팀과 함께한 그는 근로자의 근무 시간과 행정·금융 서비스 운영 시간이 겹치는 고충을 '시간 격차(Time Gap)'로 명쾌하게 정의해냈습니다. 산단의 문제를 공간이 아닌 '시간'의 프레임으로 바라본 그의 날카로운 통찰은 생활·행정 대행 플랫폼인 '말겨줘, 부름미!'라는 혁신적인 해법으로 이어졌습니다. 근로자의 일상에 깊이 공감하며 문제의 본질을 꿰뚫어 본 이 치열한 여정은, 서비스디자인이 삶의 질을 바꾸는 강력한 무기가 될 수 있음을 여실히 증명해 주었습니다.



# 일을 하느라 내 일을 못 하는 사람들

## 산업단지 정책 해커톤 서비스디자이너 이종휘 인터뷰

### 기대와 걱정이 같이 들었습니다

**Q. 처음 이 해커톤에 참여한다고 들으셨을 때, 솔직히 어떤 생각을 하셨습니까?**

**A.** 솔직히 말씀드리면, 기대와 걱정이 같이 들었습니다. 기대한 이유는, 산업단지가 한국 산업의 핵심인데도 정작 그 안에서 일하는 사람들의 생활 경험은 정책 언어로 충분히 다뤄지지 않았다고 늘 느껴왔기 때문입니다. 저는 지난 8년간 42개의 공공서비스디자인 과제를 진행하면서, 정책은 책상 위가 아니라 사람들의 일상 속에서 완성된다는 것을 거듭 확인해왔습니다. 그런 방식이 그동안 디자인이 거의 들어가지 않았던 '산업단지'라는 영역으로 확장된다는 건, 한국 공공서비스디자인이 한 걸음 더 나아가는 자리라고 봤습니다.

걱정한 이유는, 해커톤이라는 형식이 자칫하면 빠르게 아이디어만 뽑아내고 끝나는 행사로 흐를 수 있기 때문이었습니다. 또 하나, 1박 2일이라는 짧은 시간 안에 산단 근로자, 거주시민, 산업통상부 사무관, 공공기관 직원이 한 테이블에 앉는다는 구성을 보고는 솔직히 무게가 묵직했습니다. 서비스디자인의 가장 어려운 부분이 '이해관계자가 너무 많을 때 누구의 목소리에 무게를 둘 것인가'인데, 이번 해커톤은 그 어려움이 압축적으로 펼쳐지는 자리였거든요.

그런데 김정진 대표님과 다른 퍼실리테이터 분들과 사전 모임을 거치면서, '이번에는 결과보다도 문제를 어떻게 보게 될지가 중요하겠다'는 마음으로 정리했습니다. 보여주기식 아이디어가 아니라 정말 현장의 문제를 다시 정의하는 자리가 되어야 한다고요.

### 생산은 있지만 삶은 비어 있는 공간으로 보았습니다

**Q. 행사 전에는 산업단지를 어떤 곳으로 생각하고 계셨습니까?**

**A.** 솔직히 말씀드리면, 행사 전의 제 머릿속 산업 단지는 '생산은 있지만 삶은 비어 있는 공간'에 가까웠습니다. 국가 경제를 떠받치는 중요한 장소이지만, 동시에 생활 인프라나 문화, 돌봄, 관계, 여가 같은 요소는 늘 후순위로 밀려난 곳이라고 생각했어요. 쉽게 말해 '일하러 가는 곳'이지, '사람이 오래 머물며 살아가기 좋은 곳'으로는 잘 상상되지 않았했습니다.

이미지도 솔직히 도식적이었어요. 회색 건물, 셔틀버스, 교대 근무, 한국 산업화의 상징. 정주여건 통계—초등학교까지 평균 9.3km, 영화관 24.8km, 백화점 44.3km—같은 수치를 봐도 '거리가 멀어서 불편하겠단' 정도로만 평면적으로 읽었습니다.



서비스디자이너로서 부끄러운 고백이지만, 저는 산단을 '공간'과 '산업'으로만 봤지 '사람들이 매일 살아가는 시간'으로 보지 못했어요. 거기서 누군가의 점심시간이 어떻게 흘러가는지, 퇴근 후 저녁 7시에 어떤 일들이 가능하고 불가능한지, 주말의 동선이 어디서 끊기는지—이런 일상의 결을 한 번도 진지하게 들여다본 적이 없었습니다. 그 회색 안에 얼마나 많은 욕구와 이야기, 가능성이 숨어 있었는지를 이번 해커톤을 통해 다시 보게 되었습니다.

### 회의실의 공기가 정책에서 사람의 삶으로 전환됐습니다

**Q. 1박 2일 동안 가장 기억에 남은 장면은  
무엇이었습니까?**

**A. 세 장면이 떠오릅니다.**

첫 번째는 참가자들이 처음에는 다소 조심스럽다가, 시간이 흐를수록 자기 경험을 아주 구체적으로 꺼내놓기 시작한 순간입니다. 보통 정책 논의 자리에서는 의견이 먼저 나오는데, 이번에는 경험이 먼저 나왔어요. '퇴근하고 나면 아무것도 할 수 없다', '연차를 쓰는 게 나 하나의 문제가 아니라 동료에게 미안한 일이다', '물 없는 세상에서 사는 것 같다'는 말들이 나오면서, 회의실의 공기가 차가운 '정책'에서 뜨거운 '사람의 삶'으로 전환됐습니다. 저는 그때 '아, 지금 진짜 문제에 닿고 있구나'라고 느꼈습니다.

두 번째는 둘째 날 새벽이었습니다. 저와 비주얼라이터 김나연 님이 발표 자료를 다듬느라 결국 밤을 새웠어요. 그런데 자리를 돌아보니 다른 팀 퍼실리테이터와 비주얼라이터들도, 그리고 팀원들도 자기 자리에서 자료를 다듬고 있더라고요. 구미에서, 창원에서, 완주에서 온 사람들이 어제 처음 만났는데, 새벽에 같이 깨어있다는 것. 짧은 행사였지만 다들 '좋은 아이디어 하나를 내자'가 아니라 '이 문제를 허투루 다루지 말자'는 태도로 움직였다고 느꼈습니다.

세 번째는 다른 팀들의 발표였습니다. 특히 '붕어빵' 팀이 무대에서 직접 출퇴근 근로자와 버스 역할을 연기하면서 '30분 기다렸는데 버스가 그냥 지나쳤다'고 했을 때 객석에서 터졌던 웃음. 그 웃음에는 공감과 분노와 체념이 다 섞여 있었어요. 정책 발표장에서 그런 웃음이 터지는 걸 본 적이 거의 없습니다.



## 물 없는 세상에서 사는 것과 같습니다

**Q. '이건 진짜 산업단지 현장의 문제다'라고 느끼신 순간이 있었다면 무엇이었습니다?**

**A.** 저희 팀이 처음에는 산업단지 근로자의 어려움을 '은행이 멀다', '병원이 부족하다' 정도로 볼 때까지만 해도, 아직 본질에 못 들어갔다고 느꼈습니다. 그런데 인터뷰 자료를 다시 보다가, 한 분이 했던 말이 잊히지 않았어요. '물 없는 세상에서 사는 것과 같습니다.' 처음엔 시적인 표현이라고만 생각했는데, 대화를 이어가다 보니 이게 진짜로 그분의 일상 감각이라는 걸 알게 됐습니다.

문제의 핵심은 시설의 유무가 아니라 근무 시간과 생활 서비스 시간이 정확히 겹친다는 구조에 있었습니다. 근무시간 08:00~17:00, 은행 09:00~16:00, 병원 외래진료 09:00~17:00, 주민등록 방문민원은 근무시간 내 3시간만 가능. 이 시간표를 노력하던 침묵의 순간이 있었어요. 누군가는 '그래서 평생 반차를 써왔구나'라고 말했고요. 그때 저는 '이건 개인의 불편이 아니라 산단의 시간 구조 자체의 문제다'라고 확신했습니다.

특히 무거웠던 건 감정의 층이었습니다. 연차를 쓰거나 잠깐 자리를 비우는 일조차 개인의 선택 문제가 아니라, 소규모 인력 구조에서는 동료에게 부담을 넘기는 일이 된다는 점. 서비스디자인에서는 늘 표면의 현상 뒤에 있는 감정과 관계를 봐야 하는데, 산업단지의 문제도 똑같았어요. 여기서는 단순한 불편보다 '미안해서 못 나간다', '내 일인데도 계속 미루게 된다'는 감정이 훨씬 중요했습니다. 그 감정이 수년간 누적되어 '나는 시민으로서의 권리에서 한 발짝 떨어져 있다'는 감각으로 몸에 새겨진 상태였어요.

이게 산단만의 문제가 아닐 수 있다는 게 또 무거웠습니다. 교대 근무자, 새벽 노동자, 콜센터 종사자—한국 사회에는 '공식적인 시민의 시간표' 바깥에서 일하는 사람들이 굉장히 많은데, 행정 시스템은 여전히 9시~6시 시민을 기준으로 짜여 있잖아요. 산단 근로자의 시간 격차 문제는 그 거대한 사각지대가 가장 압축적으로 드러나는 지점이라고 느꼈습니다.

## 시설 중심에서 서비스 연결 중심으로 시선이 바뀌었습니다

**Q. 해커톤 하면서 처음에 들었던 생각이나 아이디어가 활동 중에 바뀐 부분이 있었다면 무엇이고 왜 바뀌게 되었나요?**

**A.** 처음에는 저도 산업단지 문제를 떠올리면 자연스럽게 '무언가를 더 지어야 하나', '무언가를 더 넣어야 하나' 쪽으로 생각이 갔습니다. 산단 안에 은행 지점을 더 만들고, 병원과 복지 시설을 유치하고, 운영시간을 연장하자는 식의 시설 확충 논리. 또 저희 팀도 자연스럽게 디지털 통합 플랫폼 쪽으로 흘러갔어요. 모바일 앱으로 행정·금융 서비스를 통합하고, 챗봇이 안내하고, 자기서비스로 해결하자는 그림이요.

그런데 인터뷰 자료를 다시 보다가, 한 분이 '스마트폰으로 뭘 또 신청하라고요? 그게 또 일이에요'라고 했던 부분에서 멈췄습니다. 우리가 '편하게 해드린다'고 만든 것이 그분들에게는 '또 하나의 학습 부담'이 되는 거예요. 자기서비스는 능력이 있는 사람에게는 편의지만, 능력이 부족한 사람에게는 새로운 진입 장벽이거든요.

그래서 시설 중심에서, 그리고 디지털 자기서비스 중심에서—'서비스 연결 중심'으로 시선이 바뀌었습니다. 저희가 다시 정의한 문제는 '산단에 생활 인프라가 부족하다'가 아니라 '산단 근로자는 자신의 시간을 통제할 수 없고, 그 시간의 틈 때문에 기본적인 삶의 업무조차 처리하기 어렵다'는 것이었습니다. 문제를 이렇게 바꾸어 보니 답도 자연스럽게 바뀌었어요. 무언가를 새로 짓는 것이 아니라, 사용자에게 새로운 능력을 요구하지 않고 기존의 어려움을 떠맡아주는 구조—근로자의 손과 발이 되어주는 대행형 플랫폼. '맡겨줘, 부르미!'라는 이름이 그 전환에서 나왔습니다.

또 하나 바뀐 건, '누구의 시간을 누구에게 옮길 것인가'에 대한 윤리적 고민이었습니다. 한 사람의 시간을 살리려고 다른 사람의 시간을 착취하는 구조라면 안 되니까요. 그래서 단순한 심부름 플랫폼이 아니라, 공공기관 인증을 거친 검증된 대행자, 표준화된 프로세스, 산단 인근의 신규 일자리로 연결되는 구조로 디자인했습니다.



## 기존의 것을 다시 본다는 공통점이 있습니다

### Q. 가장 공감하신 아이디어는 무엇이었고, 왜 그렇게 느끼셨습니까?

**A.** 퍼실리테이터 입장이라 저희 팀 아이디어를 꼽기는 조심스럽고, 다른 팀 중에 두 팀의 아이디어가 인상 깊었습니다.

하나는 최우수상을 받은 '붕어빵' 팀의 온통(On-通) 이름 정류장입니다. 저는 이 아이디어의 진짜 힘이 '없는 걸 새로 짓지 않는다'는 데 있다고 봤어요. 정류장은 이미 거기 있고, 사람들의 대기 시간도 이미 거기 있습니다. 새로운 시설을 만드는 게 아니라 이미 존재하는 시간과 공간의 '의미를 다시 정의하는' 접근이죠. 사람들이 스쳐 지나가는 작은 접점이 의외로 일상의 체감 품질을 크게 바꾼다는 걸 저는 늘 강조해왔는데, 정류장은 출퇴근의 시작과 끝에서 가장 자주 마주하는 공공 접점이거든요. 그 접점을 바꾸는 일은 곧 산업단지ye 대한 첫인상과 마지막 인상을 바꾸는 일이기도 합니다. 게다가 광고 수입으로 운영 재원을 마련하고 현존 기술을 활용했다는 점에서 실행 가능성까지 챙겼고요. '정류장은 이미 거기 있다. 우리가 할 일은 그 시간을 채우는 것이다'라는 그 한 줄이 정말 좋았습니다.

다른 하나는 '산당해' 팀의 공장 비워드립니다. 다들 '뭔가를 더 채우자'고 할 때, 이 팀만 '비우자'고 했어요. 발표자가 직접 공장 지붕에 올라가 실리콘 작업을 하던 사진을 보여줬을 때, 저는 그게 산단의 진짜 풍경이라고 느꼈습니다. 외부인이 상상하는 산단이 아니라, 매일 그 공간을 쓰는 사람이 보는 산단. 그 시선에서 출발했기 때문에 '비움'이라는 단순한 동사 하나가 큰 힘을 가졌다고 봅니다.

두 아이디어 다 '기존의 것을 다시 본다'는 공통점이 있어요. 저는 이게 좋은 서비스디자인의 표식이라고 생각합니다. 그리고 공감은 결국 '좋은 말'보다 '현장에서 바로 써볼 수 있겠다'는 감각에서 오는 것 같아요.

### 실행이 어렵다는 게 아이디어의 가치를 깎는 건 아닙니다

**Q. 반대로 '아이디어는 좋지만 실행은 어렵겠다'고 느낀 아이디어가 있었다면 무엇이었습니까?**

**A.** 이건 조심스럽게 말씀드려야 할 것 같습니다. 실행이 어렵다는 게 아이디어의 가치를 깎는 건 아니니까요. 먼저 떠오르는 건 산업단지 전체를 RPG 게임 맵처럼 재해석하는 '산단파크' 같은 유형의 아이디어였습니다. 저는 이런 상상력이 매우 중요하다고 생각해요. 왜냐하면 산업단지를 회색의 생산 공간이 아니라 청년이 관계를 맺고 즐기고 도전할 수 있는 공간으로 다시 보게 만들기 때문입니다. 다만 실제 정책으로 옮기려면 다수 기업의 참여, 공간 운영 주체, 예산, 지속적인 콘텐츠 기획, 지역 수용성, 그리고 무엇보다 게임화의 동력을 유지하는 운영 인력까지—이걸 동시에 풀어야 합니다. 게임은 콘텐츠가 멈추는 순간 죽기 때문에 실행 난도가 상당히 높다고 봤습니다.

또 하나는 '산단지기' 같은 복합 건물형 거점 아이디어였습니다. 콘셉트로는 정말 매력적이에요. 1층 클린존부터 7층 스테이, 옥상 루프탑까지 한 건물 안에 산단 근로자에게 필요한 모든 기능을 모아두는 그림. 그런데 공공 영역에서 일해본 입장에서 솔직히 말씀드리면, 이런 거점형 시설은 산업통상부, 산단공, 지자체, 행안부, 복지부, 고용부 등 운영 주체와 예산 출처가 합의되는 데만 보통 3~5년이 걸립니다. 빈 건물을 활용한다고 해도 소유권, 리모델링 예산, 향후 운영 인건비, 안전관리 책임자—이 모든 게 얹혀요.

저는 아이디어의 가치와 실행의 난도를 구분해서 봐야 한다고 생각합니다. 실행이 어렵다고 해서 의미가 없다는 뜻이 아니에요. 오히려 이런 아이디어는 장기 비전으로 두고, '프로토타입의 크기를 줄여서' 일부 기능부터—예를 들면 산단지기라면 '클린존' 한 층부터—실험적으로 시작해서 성과가 검증되면 단계적으로 확장하는 방식이 현실적일 거라고 봅니다. 큰 예산을 한 번에 쓰는 것보다 작게 테스트해보고 검증하는 것이 중요하다고 늘 생각해왔거든요.

### 가장 큰 차이는 의견에서 출발하지 않고 경험에서 출발한다는 점입니다

**Q. 서비스디자인 방식이 일반 회의나 일반적인 워크숍과 다르게 느껴진 지점은 무엇이었습니까?**

**A.** 가장 큰 차이는 '의견'에서 출발하지 않고 '경험'에서 출발한다는 점입니다. 일반 회의는 보통 '문제 정의 → 원인 분석 → 대안 → 의사결정' 순으로 갑니다. 그런데 이 방식이 효율적인 것 같지만, 사실 가장 먼저 발언권을 얻은 사람의 프레임이 회의 전체를 지배해요. 직급이 높거나 발언 경험이 많은 사람의 견해가 자연스럽게 답이 되고, 회의실에서 가장 현장을 잘 아는 사람의 목소리는 가장 늦게 나오거나 아예 나오지 않는 경우가 많죠. 서비스 디자인 워크숍은 누가 어떤 시간대에, 어떤 감정으로, 어떤 불편을 겪는지부터 파고듭니다. 페르소나든 여정맵이든, 결국 '이 사람의 오전 8시에는 무슨 일이 일어나는가'를 먼저 묻거든요. 이렇게 시작하면 직급, 부서, 전문성과 무관하게 모두가 같은 출발선에 섭니다. 누구도 '한 시민의 아침 시간'에 대한 공식 전문가가 아니니까요.



이번 해커톤에서 그 효과가 특히 인상적이었습니다. 저희 팀에 산업통상부 류진선 사무관님이 함께 계셨는데, 보통 정책 회의 자리였다면 사무관님 발언에 자동으로 무게가 실렸을 거예요. 그런데 페르소나 ‘나바빠’ 씨의 하루를 그리는 자리에서는, 사무관님도 구미에서 온 팀원도 완주에서 온 팀원도 같은 위치에서 한 명의 시민의 시간을 따라가는 사람이었습니다. 이 평평한 출발선이 회의의 분위기를 완전히 바꿉니다.

또 하나 결정적인 차이는, 서비스디자이너는 문제를 다시 보게 만든다는 점입니다. 일반 회의에서는 주어진 문제를 빨리 푸는 데 집중하지만, 서비스 디자인에서는 ‘애초에 우리가 풀고 있는 문제가 맞나?’를 계속 묻습니다. 이번 해커톤에서도 그 차이가 분명했어요. 처음엔 시설 부족, 교통 부족처럼 보이던 문제가, 실제로는 시간 격차, 심리적 불안, 관계 단절, 자부심의 부재 같은 더 깊은 층위의 문제로 다시 보이기 시작했습니다. 저는 이 재정의의 힘이 서비스디자인의 가장 큰 차별점이라고 생각합니다.

나건 심사위원장님이 총평에서 창의성의 두 조건으로 ‘절박감과 심리적 안정감’을 꼽으셨는데, 서비스 디자인 워크숍은 바로 그 두 가지를 동시에 만들어내는 구조라고 봅니다.

## 정책의 언어를 사람의 언어로 번역하는 일입니다

**Q. 산단 근로자의 경험과 마음에서 시작하고, 창의적으로 풀어가는 서비스디자인 방식에 대하여 어떻게 느끼셨습니까?**

**A.** 저는 이 방식이 산업단지 정책에 꼭 필요하다고 생각합니다. 왜냐하면 산업단지의 문제는 숫자로만 잘 안 잡히기 때문입니다. 출퇴근 동선에서 느끼는 불안, 연차를 쓰기 미안한 마음, 퇴근 후 아무것도 처리할 수 없는 무력감, 지역과 단절되어 있다는 감각 같은 것들은 통계표보다 먼저 사람의 표정과 말에서 드러납니다. 서비스디자인은 그 지점을 놓치지 않게 해줍니다. 정책의 언어를 사람의 언어로 번역하는 일이라고 저는 늘 말해왔는데, 이번 해커톤은 그 번역 작업이 짧은 시간 안에서도 가능하다는 걸 보여준 자리였습니다.

다만 한 가지 덧붙이고 싶은 게 있습니다. 저는 서비스디자인이 ‘창의적’이라는 말로 묘사되는 것에 늘 약간의 거리를 둡니다. 창의성은 결과이지 출발점이 아니거든요. 출발점은 오히려 ‘듣기’와 ‘관찰’이라는 굉장히 느리고 끈질긴 작업입니다. 창의성은 멋진 아이디어를 내는 것이 아니라, 익숙한 문제를 다른 각도에서 다시 보게 만드는 힘이라고 생각해요.

또 하나, ‘근로자의 마음에서 시작한다’는 것이 ‘근로자가 말한 그대로 만들어준다’는 뜻은 아닙니다. 사용자는 자신의 불편을 누구보다 잘 알지만, 그 불편을 해결하는 가장 좋은 방법까지 알고 있는 건 아니거든요. 헨리 포드가 했다는 말처럼, ‘사람들에게 뭘 원하냐고 물으면 더 빠른 말이라고 답한다’는 함정이 있습니다. 서비스디자이너가 하는 일은 사용자의 말을 그대로 받아 적는 것이 아니라, 사용자의 말 뒤에 숨어있는 진짜 욕구—이번 사례로 치면 ‘내 시간의 주권을 되찾고 싶다’는 욕구—를

발견해서 다른 형태의 해법으로 번역하는 것이라고 생각합니다. 이번 해커톤에서 저희가 찾은 해법들도 대부분 거창한 기술보다, 현실 속에서 작동할 수 있는 연결 방식과 접점 디자인에서 나왔습니다. 만약 우리가 근로자의 마음에서 시작하지 않았다면 '대행 서비스'라는 현실적인 아이디어는 결코 나오지 못했을 거예요. 결국 사람의 경험과 관계망 속에서 출발해야 정책도 살아 움직입니다.

### 산업단지를 생산 효율 중심의 공간으로만 보는 시선이 바뀌어야 합니다

**Q. 이 해커톤 이후 산업단지 정책이 달라져야 한다면, 가장 먼저 바뀌어야 할 것은 무엇이라고 생각하십니까?**

**A.** 가장 먼저 바뀌어야 할 것은 산업단지를 여전히 '생산 효율 중심의 공간'으로만 보는 시선이라고 생각합니다. 물론 산업단지는 생산의 현장입니다. 산단공이 1964년부터 62년의 역사를 가지고 있고, 전국에 1,359개의 산단이 있죠. 하지만 이제는 그곳이 일터이면서 동시에 삶터라는 관점으로 바뀌어야 합니다. 청년이 오래 머물고, 숙련 인력이 떠나지 않고, 지역과 산업이 함께 지속되려면 산업단지 정책은 더 이상 공장과 도로만 다루어서는 안 됩니다. 시간, 이동, 안전, 관계, 돌봄, 문화 같은 일상의 문제를 함께 다뤄야 해요.

조금 더 구체적으로 말하면, 정책이 공급자 중심의 시설 확충 논리에서 벗어나 근로자의 실제 여정과 시간 구조를 해결하는 서비스형 정책으로 이동해야 합니다. 지금까지 산단 정책 언어는 '기업 입주율, 가동률, 매출, 고용 인원' 같은 집계 단위였어요. 거기에 '한 사람의 하루', '한 가구의 일주일', '한 지역의 1년'이라는 단위가 들어와야 합니다.

제가 제안드리고 싶은 구체적 변화는 두 가지입니다. 첫 번째는, 모든 산단 관련 정책에 '근로자 시간 영향 평가'를 붙이는 것입니다. 이 정책이 시행되면 근로자 한 사람의 평균적인 하루에서 몇 분을 가져가는가, 혹은 몇 분을 돌려주는가. 이런 질문이 정책 의사결정의 기본 항목이 되어야 한다고 봐요. 환경영향평가가 있듯이 시간영향평가가 있어야 합니다.

두 번째는, '청년디자인리빙랩' 같은 상시 채널이 더 많은 산단으로 확장되어야 한다는 점입니다. 강윤주 원장님이 인사말에서 이걸 국내 대표 사례로 꼽으셨고, 완주에서 온 한 참가자가 '리빙랩 경험이 해커톤 참여에 큰 도움이 됐다'고 말씀하시는 걸 들었어요. 해커톤은 출발점일 뿐, 정책이 실제로 작동하려면 평소에 산단 안에서 사용자와 정책 담당자가 만나는 자리가 계속 있어야 합니다. 이벤트가 아니라 인프라가 되어야 한다는 뜻이에요. 사람들은 더 많은 설명보다, 실제로 삶이 조금 편해지고 안전해지고 연결되는 변화를 원합니다. 산업단지 정책도 이제 '무엇을 지을 것인가'보다 '어떻게 실제 삶 속에서 작동하게 할 것인가'를 먼저 묻는 방향으로 바뀌어야 한다고 생각합니다.

서비스디자이너로서 오래 일하며 배운 게 있다면, 변화는 새로운 것을 짓는 데서 오기보다 '무엇을 기준으로 판단할 것인가'를 바꾸는 데서 온다는 것입니다. 이번 해커톤이 만든 가장 큰 변화도 결국 그 자리에서 일어났다고 봅니다. 100명의 사람들이 이틀 동안 산단을 '시간의 관점'에서 다시 본 것. 그 시선이 정책 결정의 자리로 옮겨갈 때, 진짜 변화가 시작될 거라고 믿습니다.

## 서로 다른 언어를 쓰고 있었습니다

### Q. 처음 팀을 만나셨을 때 가장 어려워 보였던 점은 무엇이었습니까?

A. 가장 어려워 보였던 건 두 가지였습니다. 하나는 참여자들이 서로 다른 언어를 쓰고 있다는 점이었습니다. 저희 팀에는 구미에서 온 이유진, 이태근, 윤규진 님, 창원의 최세린 님, 완주의 최현진 님, 산업통상부 류진선 사무관님, 비주얼라이터 김나연 님이 한 자리에 모였어요. 같은 ‘산업단지’라는 단어를 써도 구미와 창원과 완주가 떠올리는 풍경이 다 달랐고, 같은 문제를 이야기해도 근로자는 생활의 불편을 말하고, 행정 쪽은 제도와 절차를 먼저 떠올리고, 디자이너는 구조를 보여 합니다. 이 차이가 잘 풀리지 않으면 이야기가 금방 ‘그건 원래 어려운 문제다’, ‘예산이 안 된다’, ‘시설이 부족하다’ 같은 익숙한 결론으로 흘러가요. 퍼실리테이터 입장에서는 서로 다른 관점을 빨리 하나로 묶기보다, 각자의 언어가 어떤 현실에서 나왔는지를 먼저 드러내는 일이 가장 중요하고도 어려운 첫 단계였습니다.

또 하나는 참여자들이 ‘제공하는 사람의 논리’에 익숙해져 있다는 점이었습니다. 산단이라는 주제는 워낙 행정과 제도의 언어가 지배하는 영역이라, 문제를 마주하면 자연스럽게 ‘예산이 얼마나 필요 한가’, ‘어떤 시설을 지어야 하나’, ‘법적으로 가능한가’ 부터 묻게 돼요. 그런데 서비스디자인은 철저히 ‘이용하는 사람의 현실’에서 출발하는 방식이거든요. 그래서 초반에는 팀원들의 시선을 공급자의 자리에서 수요자의 자리로 옮겨오는 작업이 가장 큰 과제였습니다.

그리고 시간이 늘 무거웠어요. 1박 2일 안에 ‘낯선 사람들이 서로 신뢰하기’ + ‘진짜 문제를 발견하기’ + ‘해법을 구체화하기’ + ‘발표 자료를 만들기’까지 해야 한다는 거잖아요. 보통의 서비스디자인

프로젝트라면 신뢰 형성에만 몇 주를 쓰는데, 여기서는 그 시간이 사실상 첫날 오후 몇 시간이었습니 다. 퍼실리테이터로서 ‘얼마나 빨리, 얼마나 안전하게 사람들이 자기 이야기를 꺼낼 수 있는 분위기를 만들 것인가’가 처음의 가장 큰 숙제였어요.

### 내 경험을 말해도 되는 자리라는 감각이 생겼을 때

### Q. 참여자들이 진짜 이야기를 꺼내기 시작한 계기는 무엇이었다고 보십니까?

A. 저는 참여자들이 진짜 이야기를 꺼내기 시작한 계기가 ‘정답을 말해야 하는 자리’가 아니라 ‘내 경험을 말해도 되는 자리’라는 감각이 생겼을 때라고 봅니다.

이번 해커톤은 일반적인 발표형 워크숍이 아니라, 아이스브레이킹과 팀빌딩, 마시멜로 챌린지 같은 활동을 통해 먼저 서로를 낯선 사람이 아닌 같은 팀으로 느끼게 만든 점이 컸습니다. 그 과정이 없었으면 사람들은 끝까지 일반론만 말했을 가능성이 큼니다. 몸을 움직이고 웃고, 같이 작은 과제를 해결하는 시간을 지나면서 자연스럽게 자기 경험을 이야기할 심리적 안전감이 생겼다고 봅니다. 김경진 대표님이 사전 모임에서 의도적으로 이 시간을 두텁게 짜두신 것이 결정적이었어요.

명확한 전환점 하나를 짚자면, ‘페르소나에 자기 이야기가 섞여 들어가기 시작한 순간’이었습니다. 처음에는 페르소나 ‘나바빠’ 씨를 일반론적으로 그렸어요. ‘30대 중소기업 근로자, 평일 야근 잦음’— 이런 식의 표면적 설정이었죠. 그런데 누군가가 ‘근데 이분, 점심시간에 은행 가려고 뛰어가본 적 있을 것 같지 않아요?’라고 하니까 다른 분이 ‘저는 두 번 갔다가 두 번 다 줄 서다가 못 보고 왔어요’라고 답했어요.

그 순간부터 페르소나가 '가상의 누군가'가 아니라 '우리의 어떤 부분'이 되기 시작했습니다.는 순간이 바로 문제 정의가 시작되는 시점이기도 했습니다.

저는 그때 다시 깨달았어요. 페르소나 작업의 진짜 힘은 '제3자를 그린다'는 행위 자체에 있다는 걸. 자기 이야기를 직접 하라고 하면 부담스럽지만, '나바빠 씨라면 어땠을까요?'라고 우회해서 물으면 사람들이 훨씬 솔직해집니다. 페르소나가 일종의 감정의 안전망 역할을 한 거예요. 그때부터 사람들은 '산단이 불편하다' 같은 추상적인 말 대신, '연차를 쓰는 게 동료에게 미안하다', '퇴근하면 아무것도 못 한다', '내 일인데도 계속 미루게 된다' 같은 자기 문장으로 말하기 시작했습니다.

저는 그 순간부터 팀이 살아났다고 봅니다. 서비스디자인은 원래 사람의 감정, 시간, 동선, 관계 속에서 문제를 읽어내는 방식인데, 그 진짜 이야기가 나오는 순간이 바로 문제 정의가 시작되는 시점이기도 했습니다.

### 하루 중 정확히 언제, 왜 포기하게 되는가

**Q. 어떤 질문이나 활동이 참여자들의 생각을 가장 크게 움직였다고 보십니까?**

**A.** 가장 크게 작동한 건 질문의 결을 바꾼 것이었습니다. '무엇이 불편한가?'가 아니라 '하루 중 정확히 언제, 어떤 순간에, 왜 포기하게 되는가?'를 묻기 시작한 거예요.

불편을 묻는 질문은 흔합니다. 그런데 구체적인 시간과 장면을 묻기 시작하면 사람들은 막연한 불만이 아니라 실제 경험을 말하게 됩니다. '은행이 멀다'는 말 대신 '근무 시간이 끝나면 은행도 끝나 있어서 결국 실비 청구조차 미루게 된다'는 식의 서사가 나오기 시작해요. 이 질문 하나가 참여자들의 시선을 '시설 부족'에서 '구조적 시간 충돌'로

이동시키는 데 결정적이었다고 봅니다.

활동 측면에서는 페르소나 '나바빠' 씨의 하루를 시간대별로 늘어놓고 같이 들여다본 시간이 가장 컸습니다. 06:30 기상, 07:30 출근, 08:00 근무 시작, 12:00 점심, 17:00 퇴근, 18:30 집 도착... 이렇게 한 사람의 하루를 시간 축에 올려놓고, 옆에 '주요 공공·생활 서비스 운영시간'을 같이 적어봤어요. 은행 09:00~16:00, 병원 외래진료 09:00~17:00, 주민등록 방문민원 근무시간 내 3시간.

그 두 시간표를 나란히 놓고 봤을 때, 회의 테이블에서 짧은 침묵이 흘렀어요. 누군가가 '어... 이거 다 겹치네요'라고 했고, 다른 분이 '그래서 평생 반차를 써왔구나'라고 받았습니다. 그때 팀원들의 생각이 '공간의 결핍'에서 '시간의 충돌'로 한 번에 이동했어요. 정책의 추상적 문제가 한 사람의 하루 안에서 시각적으로 충돌하는 걸 모두가 동시에 본 순간이었습니다.





이 활동의 힘은 단순히 '시간표를 그렸다'는 데 있지 않습니다. '한 사람의 하루를 시간 축에 놓고 보는 시선' 자체가 평소 정책 논의에서 빠져 있는 시선이거든요. 그 시선을 한 번 가지면, 그다음부터는 다른 모든 문제가 자동으로 '시간의 관점'에서 다시 보입니다. 아이디어가 더 이상 '좋아 보이는 생각'이 아니라 '이 문제를 풀기 위한 응답'으로 바뀌기 시작했어요.

효과가 컸던 건 '우리 부모님/배우자/친구라면 이걸 어떻게 받아들일까?'라는 질문이었습니다. 둘째 날 새벽쯤 한 분이 '이거 진짜 우리 아빠한테 필요한 거 아니야?'라고 툭 던졌는데, 그때부터 솔루션의 디테일이 확 깊어졌습니다. 정책의 언어가 가족의 언어로 번역되는 순간 사람들이 더 신중해지더라고요. '대충 그럴듯한' 안 따위는 자기 가족에게 못 권하니까요.

### 의견이 정책 제안으로 바뀐 순간

**Q. 팀의 아이디어가 '의견'에서 '정책 제안'으로 바뀐 순간은 언제였습니까?**

**A.** 전환점은 두 번 있었습니다. 첫 번째는 문제 정의가 '시간 격차(Time Gap)'라는 이름을 얻은 순간입니다. 그전까지는 '은행 가기 힘들다', '병원 못 간다', '관공서 가려면 반차 써야 한다' 같은 개별 의견들이 흩어져 있었어요. 그런데 누군가가 '이게 다 같은 문제 아니에요? 시간이 안 맞아서 못 하는 거잖아요'라고 정리하면서, 산발적 의견들이 하나의 구조적 진단 아래로 묶였습니다.

의견은 사적이고, 정책 제안은 공적이에요. 그 둘을 가르는 건 결국 '이게 한 사람의 불편인가, 구조의 문제인가'를 분명히 하는 작업입니다. 그전까지는 누구나 할 수 있는 이야기였어요. 은행이 멀다, 병원이 부족하다, 생활 인프라가 아쉽다 같은 말은 맞지만, 정책으로 옮기기에 너무 넓고 모호합니다.

그런데 '시간 격차'라는 이름이 붙는 순간 의견이 진단으로, 진단이 정책 의제로 바뀌었어요.

두 번째는 '맡겨줘, 부르미'의 운영 구조가 차곡차곡 채워진 순간입니다. '누군가 대신해 주면 좋겠다'는 막연한 생각에 머물지 않고, 누가 서비스를 제공할 것인지, 신뢰는 어떻게 확보할 것인지, 개인정보나 금융정보 리스크는 어떻게 다룰 것인지, 이용 비용은 누가 부담할 것인지, 공공은 어떤 방식으로 개입할 수 있는지까지 그림이 차곡차곡 채워졌어요.

처음에는 우리 안에 '모든 행정·금융·생활 업무를 다 대신 처리해주는 만능 플랫폼'이라는 그림이 있었습니다. 그건 의견이지 정책이 아닙니다. 정책이 되려면 '어디서부터, 어떤 범위로, 어떤 검증을 거쳐, 어떤 재원으로'가 다 답해져야 하거든요. 그래서 저희가 의도적으로 솔루션을 좁혔어요. 수요가 가장 많은 3~5개부터 시작하고, 공공기관 인증으로 신뢰를 담보하고, 기업 복지 예산이나 지자체 지원금을 결합한 바우처·구독 모델로 재원을 풀고, 대리인 행위 관련 법적 이슈를 사전에 검토한다는 식으로요.

이 두 번이 합쳐졌을 때, 저희 발표가 다른 팀들과 다른 무게를 가질 수 있었다고 봅니다. '좋은 생각'이 '실행 가능한 제안'으로 바뀌는 건 결국 추상화(이름 붙이기)와 구체화(범위 줄이기)가 동시에 일어날 때라는 걸 다시 확인했어요."

**Q. 그럼 서비스디자이너(퍼실리테이터)가 개입하지 않고 기다려야 했던 순간이 있었습니까?**

**A.** 분명히 있었습니다. 퍼실리테이터는 방향을 제시하는 사람이지만, 답을 대신 내주는 사람은 아니기 때문입니다. 가장 인상적이었던 건 첫날 늦은 오후의 침묵이었어요. 문제 정의 단계에서 의견이 엇갈렸습니다. 한 분은 '교통 인프라'가 핵심이라고 보셨고, 다른 분은 '근무시간의 경직성'이 진짜 문제라고 보셨고, 또 다른 분은 '심리적 부담(연차 쓸 때의 미안함)'이 더 본질적이라고 했어요. 짧은 시간 안에 합의의 방향을 봐야 한다는 압박이 있었고, 솔직히 저도 '제가 정리해드릴까' 하는 충동이 잠깐 들었습니다.

그런데 거기서 제가 정리하면, 그건 제가 만든 문제 정의가 되는 거잖아요. 팀이 스스로 발견한 게 아니잖아요. 서비스디자인에서 가장 중요한 건 현장의 사람에게서 나온 문장인데, 퍼실리테이터가 좋은 말로 정리해버리면 팀은 빨리 앞으로 가는 것 같아도 사실 핵심을 놓치기 쉽습니다. 그래서 한 박자 기다렸어요. 그러고는 '지금 세 가지 의견이 다 맞다고 가정하면, 이 세 가지를 동시에 만족시키는 더 위의 문제는 뭡까요?'라고 한 번만 던지고 다시 빠졌습니다. 5~10분쯤 침묵과 토론이 이어졌고, 그 안에서 팀원들이 스스로 '시간'이라는 공통 키워드를 찾아냈습니다.

또 하나는 팀이 처음 떠올린 익숙한 해결책에 잠깐 머물러 있을 때였어요. 시설 확충, 운영시간 연장, 통합 디지털 플랫폼 같은 1차 아이디어들. 퍼실리테이터 입장에서는 '그건 본질이 아닙니다'라고 빨리 말하고 싶을 수 있습니다. 하지만 그렇게 하면 참여자가 스스로 문제를 발견하는 기회를 잃어요. 저는 팀이 1차 아이디어를 충분히 말해보도록 두는 시간이 필요하다고 봤습니다. 그래야 나중에 왜 그것만으로는 부족한지, 왜 더 깊은 구조를 봐야 하는지 팀 스스로 납득하게 되거든요. 기다림은 비효율적이지 않아요, 진짜 합의에 도달하기 위한 과정이었습니다.

마지막은 둘째 날 새벽, 발표 자료를 다듬는 단계였어요. 비주얼라이터 김나연님과 팀원들이 화면 구성을 두고 의견이 갈리고 있었는데, 저는 그때 의도적으로 멀찍이 떨어져서 다른 작업을 했습니다. 발표는 결국 팀이 무대에서 책임지는 것이고, 그 책임감은 그 직전까지의 자율성에서 나오니까요. 마지막 순간까지 퍼실리테이터가 손을 대고 있으면, 발표자가 무대에서 '내 발표'로 느끼지 못합니다. 그 자율을 보장해드리는 게 마지막 단계의 가장 중요한 역할이었어요. 퍼실리테이터의 역할은 답을 주는 게 아니라, 답이 나올 수 있는 질문의 모양을 한 번 비추주고 빠지는 것이라는 걸 이번에 다시 확인했습니다.



## 진짜 문제는 두 층이었습니다

**Q. 팀이 처음에는 놓치고 있었지만, 후반에 발견한 진짜 문제가 있었다면 그것은 무엇이었나요?**

**A.** 처음에는 우리 팀 역시 산단의 고질적인 문제인 '물리적 거리와 시설 인프라의 부족'에 갇혀 있었습니다. 그런데 후반에 발견한 진짜 문제는 두 층이었어요.

첫 번째는 앞서 말씀드린 '시간 격차로 인한 일상의 마비'였습니다. 아무리 산단 내에 좋은 시설을 유치하더라도, 작업복을 입고 라인을 지켜야 하는 근로자가 방문할 '시간'이 허락되지 않는다면 무용지물이라는 진실. 시간이 없는 게 단순한 불편이 아니라, 자리를 비우면 동료에게 미안하고, 내 일을 처리하려 해도 결국 포기하게 되고, 그게 반복되면서 무력감이 쌓인다는 점. 이걸 단순 편의의 문제가 아니라 존엄과 삶의 주도권의 문제에 가깝습니다.

그런데 그보다 한 발 더 들어가서, 후반에야 발견한 두 번째 층은 '대행자의 자리'였습니다. 저희 솔루션은 '근로자의 시간을 되찾아주는 대행 서비스'였잖아요. 처음에는 자연스럽게 근로자, 서비스 이용자의 입장에서만 디자인이 진행됐어요. 어떻게 하면 더 빠르고, 더 신뢰할 수 있고, 더 저렴하게 서비스를 제공할 것인가. 그런데 후반에 한 분이 '근데 이 일을 대신해주는 사람은 누구예요?'라고 물었고, 그 질문이 솔루션의 한 축을 완전히 다시 보게 만들었습니다. 만약 대행자가 단순한 심부름 노동자로 디자인되면, 우리는 한 사람의 시간을 살리려고 다른 사람의 시간을 착취하는 구조를 만드는 거예요. 그건 서비스디자인이 추구하는 '관계의 균형'에 어긋납니다. 그래서 저희가 솔루션을 다시 손봤어요. 대행자를 공공기관 인증을 거친 검증된 인력으로 한정하고, 표준화된 프로세스 안에서 일하도록 디자인하고, 산단 인근의 신규 일자리로 연결하는 구조로요.

그러면 산단 주변에서 일자리가 필요한 시민들의 시간이 산단 근로자의 시간을 보조하면서, 지역 안에서 시간의 순환이 일어나잖아요. 이게 후반에 발견된 진짜 문제—혹은 진짜 기회—였습니다. '맡겨줘, 부르미'가 단순한 편의 플랫폼이 아니라 '산단을 지역 서비스 생태계와 연결하는 인프라'라는 더 큰 의미를 갖게 된 게 그 시점이었어요. 사용자 한 사람의 문제를 풀고 있다고 생각했는데, 사실 그 안에 기업의 이익, 지자체의 자원, 지역의 일자리, 공공의 신뢰가 다 연결되어 있었습니다. '상생형 업무 환경'이라는 우리 팀의 목표가 그래서야 진짜 다층적인 의미를 갖게 됐어요.

## 다시 한다면, 네 가지가 보완되어야 합니다

**Q. 현장 기반 정책 해커톤을 다시 진행한다면 꼭 보완했으면 하는 점들은 무엇이라고 보십니까?**

**A.** "네 가지를 말씀드리고 싶습니다.

첫째, 사전 현장 몰입 시간입니다. 1박 2일 안에 페르소나를 만들고 문제를 정의하고 해법까지 도출하려다 보니, 페르소나의 디테일이 일부 팀원의 개인 경험에 과도하게 의존하는 경향이 있었어요. 만약 사전에 각 팀이 자기 주제 영역의 실제 근로자 3~5분을 인터뷰한 자료를 가지고 행사장에 들어왔다면, 첫날 오전부터 훨씬 두꺼운 데이터를 가지고 작업할 수 있었을 거예요. '청년디자인리빙랩'이 이미 그런 역할을 하고 있지만, 해커톤 직전 2~3주의 집중 인터뷰 기간을 행사의 공식 일정에 포함시키면 결과물의 질이 크게 달라질 거라고 봅니다.

둘째, 실제 '엔드 유저(산단 근로자)'의 직접 참여나 즉각적인 검증 세션이 있으면 좋겠습니다. 이번 해커톤에서도 퍼실리테이팅을 통해 근로자의 입장에 깊이 빙의했지만, 최종 도출된 프로토타입을 현장 근로자들에게 즉석에서 보여주고 피드백을 받는 과정이 있다면 정책의 해상도가 훨씬 높아질 것

입니다. 정책을 만드는 테이블에 정책을 이용하는 '당사자'의 자리가 한두 곳쯤은 반드시 마련되어야 한다고 생각합니다.

셋째, '발표 이후'의 트랙이 명확히 디자인되어 있어야 합니다. 이번 해커톤이 다른 행사들과 달랐던 건 산업통상부 사무관님들이 팀원으로 직접 참여하셨다는 점이고, 장관님과 산단공 이사장님이 직접 결과를 들으셨다는 점이에요. 이걸 정말 드문 일입니다. 그런데 발표가 끝나고 나면 그 아이디어들이 어디로 가는지에 대한 트랙이 명확하지 않았어요. 어떤 팀의 아이디어는 '즉시 적용 가능' 판정을 받았지만, 어떤 팀의 아이디어는 '장기 검토' 판정 후 어디서 누가 검토하는지 보이지 않았고요. 한 걸음 더 나아가 법적 검토, 예산 검토, 파일럿 디자인, 지자체 연계까지 이어지는 후속 프로세스가 붙으면 좋겠습니다. 해커톤 종료 후 3개월, 6개월, 1년 시점에 각 아이디어가 어떤 단계에 있는지 추적하는 공개 대시보드 같은 것이 있다면, 참여자들도 '내 이야기가 진짜 정책으로 이어질 수 있다'는 신뢰를 더 강하게 느낄 거라고 봅니다.

넷째, 실행 가능성 검토 멘토링의 강화입니다. 현장에서는 아주 좋은 아이디어가 많이 나오지만, 정책은 결국 제도-예산-운영 주체를 만나야 움직입니다. 그래서 후반부에는 서비스디자이너뿐 아니라 법률, 행정, 운영, 재정 관점의 멘토가 조금 더 촘촘히 붙어주면 아이디어가 정책 제안으로 전환되는 속도와 밀도가 더 높아질 수 있어요. 서비스디자이너 문제를 잘 발견하게 해주다면, 그다음 단계는 그 발견을 실행 구조로 연결하는 디자인이 더 보강되어야 한다고 생각합니다.

그리고 한 가지 덧붙이자면, 이번 해커톤이 가장 잘한 일은 '산단의 문제를 산단 사람들이 직접 정의하는 자리'를 만들었다는 점입니다. 이게 가장 어려운 일이고, 한 번 만들어 놓으면 다음부터는 훨씬 가벼워 집니다. 첫 회차의 무게를 짊어진 김경진 대표님과

한국디자인진흥원, 그리고 산업통상부에 감사한 마음이에요. 다음 회차에서는 이 토대 위에서 좀 더 정교한 실험들이 가능할 거라고 기대합니다.

## 마치며 — 시간을 되찾는 정책

이종휘 대표의 인터뷰는 산업단지 문제를 공간의 문제가 아니라 시간의 문제로 다시 읽은 기록이다. 페르소나 '나바빠' 씨의 하루를 시간표 위에 올려놓자, 문제는 은행과 병원이 멀다는 데 있지 않았다. 근로자의 근무시간과 공공·금융·생활 서비스의 운영시간이 겹치는 구조가 문제였다. 일을 하느라 내 일을 하지 못하는 사람들이 있었던 것이다.

'말겨줘, 부르미!'는 그 시간 격차를 줄이기 위한 제안이었다. 그러나 이 서비스 자체보다 더 중요한 것은, 그 제안을 통해 산업단지가 근로자의 하루를 어떻게 제약하고 있는지가 드러났다는 점이다. 산단은 생산시설이 모인 공간이지만, 그 안에서 일하는 사람에게는 병원에 갈 시간, 서류를 처리할 시간, 가족의 일을 챙길 시간조차 쉽게 허락되지 않는 생활의 조건이기도 했다.

그가 제안한 '근로자 시간 영향 평가'는 이 인터뷰가 도달한 구체적인 정책 언어다. 산업단지 정책은 이제 시설을 얼마나 더 넣을 것인가만 묻어서는 부족하다. 어떤 정책이 근로자의 하루에서 몇 분을 가져가는가, 혹은 몇 분을 돌려주는가를 함께 물어야 한다. 일을 하느라 내 일을 못 하는 사람이 줄어든 때, 산업단지는 비로소 일터이자 삶의 터에 가까워진다.



인터뷰  
풀버전 보러가기





**임보리**  
서비스디자이너(퍼실리테이터)  
· 리디엑스랩 대표

산업안전 전문가인 임보리 대표에게 이번 '산업단지 정책 해커톤'은 문화·여가라는 새로운 주제로 산단을 재해석하는 도전적인 여정이었습니다. '청심환' 팀의 퍼실리테이터로 나선 그는 산단의 진짜 문제가 시설 부족이 아닌, 지역사회와의 '인식과 연결 구조의 부재'에 있음을 포착해냈습니다. 근로자의 문화 경험과 지역 축제를 결합한 '산단 한마당'을 도출하며 회색빛 생산 공간을 연결된 삶터로 재정의한 그의 축진은, 관계를 다시 만드는 서비스디자인의 진정한 가치를 증명해 주었습니다.



# 산단의 문제는 ‘문화’가 아니라 ‘관계’였다

## 산업단지 정책 해커톤 서비스디자이너 임보리 인터뷰

산단을 충분히 알고 있다고  
생각했습니다

**Q. 처음 이 해커톤에 참여한다고 들으셨을 때,  
솔직히 어떤 생각을 하셨습니까?**

**A.** 행사를 준비하시는 분들에 대한 믿음과 신뢰가 있었기 때문에, 고민 없이 참여하겠다고 말씀드렸습니다. 준비 기간이 길지 않은 상황에서 큰 행사를 준비하시는 한국디자인진흥원 관계자분들이나 전체 진행을 하시는 김경진 대표님께 조금이나마 힘이 되어드리고 싶었습니다.

마음 한편에는 부담도 있었습니다. 해커톤은 제한된 시간 안에 밀도 있는 과정과 결과물을 만들어야 하기 때문에, 현장에서 처음 만나는 분들과 정해진 프로그램에 참여하면서 동시에 자연스럽게 자신의 경험을 이야기하고 공감할 수 있는 분위기와 흐름을 만드는 것이 쉽지 않겠다는 생각이 들었습니다.

**Q. 행사 전에는 산업단지를 어떤 곳으로  
생각하고 계셨습니까?**

**A.** 몇 년 동안 산업안전 및 안전 인프라 개선 사업에 서비스디자이너로 참여하면서, 다양한 산업단지와 기업 현장의 근로자분들을 많이 만나 볼 기회가 있었습니다. 그래서 나름 산업단지 현장을 잘 알고 있다고 생각했습니다.

다만 그동안 저는 주로 작업 환경이나 안전 이슈 중심으로 현장을 보았습니다. 그런데 이번에는 문화·여가라는 주제를 맡게 되면서, 이전과는 조금 다른 시선으로 산업단지를 보게 되었습니다. 제가 그동안 경험했던 산업단지와 기업 현장에서는 ‘문화’나 ‘여가’라는 요소가 거의 존재하지 않았던 것 같습니다. 일부 노력들은 있었지만, 특히 청년 근로자들에게 산업단지는 근무시간이 끝나면 오래 머물고 싶지 않은 공간에 더 가까웠다고 느꼈습니다.

그래서 오히려 문화·여가라는 주제가 산업단지 안에서 실제 어떤 의미와 생명력을 가질 수 있을지 궁금했습니다. 짧은 시간이었지만 현장의 다양한 이야기들을 들으며, 이런 고민들이 아이디어에 그치지 않고 실제 정책과 연결될 가능성까지 함께 고민해보고 싶었습니다.

문제는 문화 니즈의 부재가  
아니었습니다

**Q. 해커톤 하면서 처음에 들었던 생각이나 아이디어가 활동 중에 바뀐 부분이 있었다면 무엇이고 왜 바뀌게 되었나요?**

**A.** 해커톤을 시작할 때는 산업단지 청년 근로자들이 산단 내에서의 문화·여가 활동 요소나 니즈 자체가 거의 없다고 생각했습니다. 그리고 산업단지의



문화·여가 문제를 시설이나 공간, 예산 지원의 관점으로 접근한 아이디어들도 많았습니다. 그렇지만 아이디어 활동 중 문화·여가에 대한 니즈 자체가 없는 것이 아니라 사람들의 관계와 경험이 자연스럽게 이어질 수 있는 구조와 기회가 부족하다는 점이 더 본질적인 문제라는 생각으로 바뀌게 되었습니다.

이 답변은 인터뷰 전체를 관통한다. 임 대표는 문화·여가를 콘텐츠나 시설의 문제가 아니라, 관계와 경험 이 이어지는 구조의 문제로 바라보기 시작했던 것이다.

### 가장 어려운 문제는 '인식'이었습니다

**Q. '이건 진짜 산업단지 현장의 문제다'라고 느끼신 순간이 있었다면 무엇이었습니다か?**

**A.** 산업단지 현장에 다양한 문제들이 있지만, 저는 청심환 팀에서 논의했던 여러 문제들 중에서도 가장 어렵고, 장기적인 시간과 노력이 필요한 부분은 '인식'에 대한 문제라고 생각되었고, 그 부분에 대해서 팀원 분들이 모두 같은 생각이었습니다.

산업단지가 가진 구조적 어려움이나 환경적인 문제들은 어느 정도 예상하고 있었지만, 실제로는 청년 근로자들조차 산업단지에 대한 관심이나 소속감을 크게 느끼지 못하고 있다는 점은 문화가 살아있는 산업단지를 기대하거나 상상하기조차 어려운 현실이라는 생각이 들었습니다. 시민들은 더더욱 산업단지를 자신과는 관계없는 낯설고 회색적인 공간으로 인식하고 있었어요.

팀원들이 경험들을 더 나누다 보니 관심이 부족한 문제를 넘어 사람과 사람, 산업단지와 지역 사회 사이에 단절되어 있음을 알게 되었습니다. 산업단지 안에는 이미 다양한 사람들과 기업, 이야기들이 존재하고 있었지만, 서로 연결되고 함께 기억을 만들며 공감할 수 있는 경험의 구조는 상대적으로 부족하다는 점도 크게 느껴졌습니다. 특히 청년 근로자들이 타지 생활 속에서 관계를 형성하지 못하고, 정보나 교류의 기회 부족으로 고립감과 외로움을 느끼고 있다는 부분은 결국 정주와 이탈, 그리고 지역의 지속 가능성과도 연결되는 중요한 문제라고 생각했습니다.



## 삶의 무대가 필요했습니다

**Q. 1박 2일 동안 가장 기억에 남은 장면은 무엇이었습니까?**

**A.** 마시멜로 챌린지로 가장 높이 쌓아올린 팀이 되어 '청심환' 이름으로 무대에 올라갔을 때가 가장 기억에 남습니다. 저희 팀에 있던 최연소 산단 근로자분이 춤을 너무 잘 추시고, 팀원분들 모두 흥과 끼가 넘치는 분들이라 기억에 남고, 마지막에 저희 아이디어인 삶의 무대의 일부분 체험판을 경험했던 것 같은 느낌이 듭니다.

**Q. 가장 공감하신 아이디어는 무엇이었고, 왜 그렇게 느껴셨습니까?**

**A.** 산업단지의 헤리티지와 자긍심을 연결하는 아이디어들에 가장 공감했습니다. 산업단지는 생산 공간으로써만이 아니라 우리나라와 지역 경제를 이끌어온 사람들의 시간과 삶, 그리고 역사가 함께 쌓여 있는 곳이라는 것이 중요하게 느껴졌습니다.

개인적으로는 지금까지 산업단지나 기업의 헤리티지 자체에 집중해서 경험으로 풀어내는 프로그램은 많이 보지 못했던 것 같습니다. 그래서 저희 팀은 새로운 시설이나 프로그램을 만드는 것보다, 사람들이 서로 연결되고 기억과 경험을 공유하며 자긍심과 소속감을 느낄 수 있는 순간을 만드는 방향이 더 중요하다고 생각했습니다. 또 시민들에게 보여주기 위한 행사보다, 산업단지에서 일하는 사람들이 직접 경험의 주인공이 되는 구조가 중요하다고 느꼈습니다. 실제로 산단 근로자분들이 공연과 동호회 활동 속에서 큰 즐거움과 성취감을 느꼈던 경험들을 이야기해주셨는데, 그런 경험들이 결국 사람들의 자부심과 소속감을 만들어가는 중요한 순간이라고 생각했습니다.

## 산단 한마당은 행사보다 연결 구조에 가까웠습니다

**Q. 팀의 아이디어가 '의견'에서 '정책 제안'으로 바뀐 순간은 언제였습니까?**

**A.** 처음에는 공간 아이디어나 문화 행사, 청년 일상과 연결한 의견들이 많이 나왔습니다. 하지만 참여자들의 경험과 이야기들을 계속 나누다 보니, 산업단지와 사람들의 삶, 그리고 지역사회가 서로 단절되어 있다는 공통된 문제의식이 보이기 시작했습니다. 그 이후 저희 팀은 '연결'이라는 키워드를 중심으로 방향을 정리하게 되었고, 산단한마당 역시 단순 행사가 아니라 근로자, 가족, 시민, 지역사회가 산업단지의 경험과 가치를 함께 연결하고 공감할 수 있는 구조로 발전하게 되었습니다. 그리고 그 흐름이 청년 정주 및 취업 지원, 지역 상생, 시민 접점 확대, 삶터로서의 산업단지 같은 정책 방향으로까지 자연스럽게 확장되었다고 생각합니다.

## 서비스디자인은 참여자를 경험의 주체로 만드는 과정이었습니다

**Q. 서비스디자인 방식이 일반 회의나 일반적인 워크숍과 다르게 느껴진 지점은 무엇이었습니까?**

**A.** 서비스디자인의 여러 특성과 장점이 잘 드러난 행사였지만, 특히 해커톤의 특성이 더해져 다양한 배경의 팀원들이 서로의 경험과 감정에 공감하며 공통된 문제를 빠르게 발견하고 아이디어로 발전시켜 가는 과정이 인상 깊었을 것이라 생각합니다. 지속되어야 하는 텐션과 몰입에도 즐겁게 참여해 주신 팀원분들께 지금도 감사한 마음입니다. 또 아이디어를 제안하는 수준에서 끝나는 것이 아니라, 실제 산업단지 안에서 어떤 경험이 만들어질지까지 함께 구체적으로 상상해보는 과정도 의미 있었다고 생각합니다.



그 과정 속에서 산업단지 근로자들도 자신의 경험과 이야기를 직접 만들어가는 주체라는 인식과 아이디어에 대한 자연스러운 주인의식이 형성되었다고 느꼈습니다.

### 퍼실리테이터는 기다리는 역할이었습니다

#### Q. 처음 팀을 만나셨을 때 가장 어려워 보였던 점은 무엇이었습니까?

A. 공통 질문에서도 답변드렸지만, 서로가 어떤 사람인지 알지 못하는 상황에서 만나자마자 참여를 즐겁게, 자신의 이야기를 진솔하게, 멋진 팀워크로 하나의 결과를 향할 수 있도록 하는 것은 늘 어려운 도전입니다. 이번 해커톤은 준비된 프로그램이 많은 편이었고, 특히 아이디어 발상을 위한 프로그램 위주로 구성되어 있어 사전에 충분히 공감의 시간을 갖기 어려운 부분들이 있었고, 이러한 어려움을 줄이기 위해 아이스브레이킹부터 산단에 대한 인식을 게임처럼 나눌 수 있도록 진행하였습니다. 저희 팀은 팀원들이 완전체로 모인 시간도 상대적으로 짧은 편이라 솔직히 걱정도 있었습니다. 그런데 오히려 팀원분들 모두 서로의 이야기를 편안하게 나누며 공감해주는 분위기가 자연스럽게 형성되면서, 산업단지에 대한 각자의 경험과 기억들을 나누게 되었습니다.

#### Q. 참여자들이 진짜 이야기를 꺼내기 시작한 계기는 무엇이었다고 보십니까?

A. 저희 팀원분들은 처음부터 굉장히 솔직한 이야기들을 꺼내주셨습니다. 산업단지가 '회색 공간 같다', '나와는 상관없는 곳처럼 느껴진다'는 인식부터, 근무지 이전 이후 사람들과 교류하거나 정보를 얻기 어려웠던 경험, 산단 근로자를 위한 동아리나 행사의 경험들까지 자연스럽게 이야기해주셨습니다. 특히 한 분이 자신의 경험을 이야기하면, 다른 분들이 그 이야기에 공감하며

자신의 기억과 경험을 덧붙이는 흐름이 이어지고, 그 과정에서 처음에는 문화·여가 주제로 시작했던 이야기들이 점점 사람들 사이의 연결, 지역과의 관계, 산업단지 안에서의 삶의 경험에 대한 이야기로 확장되기 시작했습니다.

#### Q. 퍼실리테이터가 개입하지 않고 기다려야 했던 순간이 있었습니까?

A. 기다림의 연속이었습니다. 하하하.

저는 참여자분들이 스스로 이야기하고 방향을 만들어가는 과정이 가장 중요하다고 생각했습니다. 그래서 퍼실리테이터로서 특정 방향으로 아이디어를 끌고가기보다, 전체 프로그램 흐름 안에서 방법과 시간, 에너지를 조율하고 참여자들의 경험과 생각이 자연스럽게 확장될 수 있도록 돕는 역할에 더 집중하려고 했습니다. 특히 참여자분들이 자신의 경험을 편하게 이야기할 수 있는 분위기를 만들고, 서로의 이야기 속에서 공감과 연결이 이어질 수 있도록 질문을 던지는 데 집중했습니다. 지나고 나니 아쉬운 부분들도 있었지만, 오히려 그 과정 덕분에 기획자의 의도가 강하게 개입된 결과물보다 참여자들의 실제 경험과 공감이 더 많이 반영된, 참여 기반의 결과물로 발전할 수 있었다고 생각합니다.

### 산업단지를 바라보는 관점이 먼저 바뀌어야 합니다

#### Q. 이 해커톤 이후 산업단지 정책이 달라져야 한다면, 가장 먼저 바뀌어야 할 것은 무엇이라고 생각하십니까?

A. 산업단지 정책에서 가장 먼저 바뀌어야 하는 부분은 산업단지를 바라보는 관점이라고 생각합니다. 지금까지는 산업단지를 경제 중심으로 바라보는 경우가 많았지만, 산업단지는 우리나라와 지역 경제 성장을 이끌어온 중요한 곳이며, 수많은 사람들의 삶과 시간이 축적된 공간이기도 합니다.

그런데 오히려 산업단지 내부에서도 자신들이 가진 가치와 의미, 그리고 정체성에 대한 자부심이 충분히 형성되지 못하고 있다고 생각합니다. 무언가를 계속 외부에 보여주고 채워 넣으려는 노력보다, 산업단지가 가진 고유한 역사와 사람들의 이야기, 그리고 현재의 가치를 스스로 발견하고 발전시켜 나가는 전환이 필요하다고 생각합니다. 산업단지 내부의 매력과 정체성을 진심으로 가질 때 사람들과 관계를 맺을 수 있다고 생각합니다. '내가 나를 사랑해야, 다른 사람도 나를 사랑한다!!!'

그래서 앞으로의 산업단지는 생산 허브로서의 역할을 넘어, 청년들의 삶과 가족의 경험, 지역의 문화와 자연스럽게 연결될 수 있는 방향으로 확장될 필요가 있다고 생각합니다. 사람들이 오래 머물고 싶고, 소속감과 자부심을 느끼며, 지역사회와 관계를 맺을 수 있을 때 더 지속 가능한 산업단지가 될 수 있다고 생각합니다.

### 해커톤 이후가 더 중요합니다

#### Q. 현장 기반 정책 해커톤을 다시 진행한다면 꼭 보완했으면 하는 점들은 무엇이라고 보십니까?

A. 이번 해커톤은 숙련된 퍼실리테이터분들과 적극적인 참여자분들이 함께했기 때문에, 짧은 시간 안에 서로 좋은 결과물들이 나올 수 있었다고 생각합니다. 무엇보다 참여하신 분들 모두가 정말 높은 몰입도로 자신의 경험과 생각을 나누어 주셨습니다. 그래서 오히려 해커톤 이후가 더 중요하다고 생각합니다. 그분들의 진심이 헛되지 않도록, 그리고 긍정적인 경험의 연속성을 가질 수 있도록 이 과정에서 나온 아이디어와 사람들의 경험이 실제 지역 실험이나 정책 연계로 이어질 수 있는 후속 구조가 함께 마련된다면, 산업단지 안에서의 변화도 더 지속 가능하게 이어질 수 있을 것 같습니다.

또한 준비 과정에서 조금 더 시간적 여유가 있다면, 이런 좋은 기회들이 더 많은 사람들에게 충분히 알려지고, 산단 입주 기업과 지역 관계 기관들도 함께 참여하며 연결될 수 있는 구조로 확장되면 더욱 의미 있는 해커톤이 될 수 있을 것 같습니다.

### 마치며 — 산단 한마당이 제안한 것

임보리 대표는 산업단지를 이미 잘 알고 있다고 생각했다. 그러나 문화·여가라는 주제로 다시 바라본 산업단지의 핵심 문제는 시설이나 콘텐츠의 부족만이 아니었다. 사람과 사람, 산업단지와 지역사회, 일터와 삶터가 서로 연결되지 못하고 있다는 점이였다. 청심환 팀의 '산단 한마당'은 이 문제에 대한 제안이었다. 근로자, 가족, 시민, 지역사회가 산업단지의 경험과 가치를 함께 접할 수 있는 구조를 만들자는 것이었다. 그래서 이 아이디어는 지역 축제 제안이라기보다는 산업단지를 바라보는 인식과 관계를 다시 연결하기 위한 점점 디자인에 가까웠다.

임 대표가 말한 것처럼, 산업단지 정책에서 먼저 바뀌어야 할 것은 산업단지를 바라보는 관점이다. 산업단지가 가진 역사와 사람들의 이야기, 현재의 가치를 스스로 발견할 때, 산업단지와 지역사회의 관계도 다시 시작될 수 있다.



인터뷰  
풀버전 보러가기

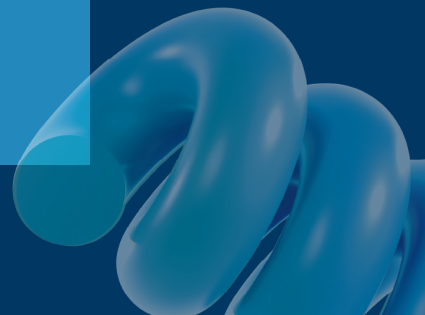


### 최소윤

#### 서비스디자이너(퍼실리테이터)

- 디자인내일 대리
- 2025 행정안전부 장관 개인표창, 과제우수성과창출
- 2025 공공서비스디자인, 해양수산부 울산항만공사(국무총리상, 금상, iF디자인어워드 본상), PM
- 2024 공공서비스디자인, 산림청 국립자연휴양림관리소(국무총리상 금상) 부산광역시(국무총리상, 은상)
- 2023 국민정책디자인, 부산시 수영구(국무총리상, 은상)
- 2022 국민정책디자인, 부산광역시 영도구(대통령상, 대상)

디자인내일 최소윤 대리에게 이번 '산업단지 정책 해커톤'은 산단 근로자의 자기계발과 자부심 문제를 현장 기반의 정책 구조로 고도화한 치열한 여정이었습니다. 화려한 공공서비스디자인 수상 경력을 지닌 베테랑으로서 '쌈단' 팀을 이끈 그녀는 비주얼라이터의 시각 언어와 정책 담당자의 시선을 하나의 테이블 위에서 조화롭게 조율해냈습니다. 산단과 지역사회를 부드럽게 잇는 완충 서비스를 도출하며 흩어진 목소리를 정교한 정책 제안으로 집약해낸 그의 축진은, 현장을 변화시키는 서비스 디자이너의 진가와 서비스디자인의 구조적 힘을 여실히 증명해 주었습니다.





# 흘어진 목소리를 하나의 구조로 만드는 일

## 산업단지 정책 해커톤 서비스디자이너 최소윤 인터뷰

두근거리는 마음과 무거운 마음이  
동시에 있었습니다

산단은 닫혀 있는  
공간처럼 보였습니다

**Q.** 처음 이 해커톤에 참여한다고 들으셨을 때,  
솔직히 어떤 생각을 하셨습니까?

**A.** 두근거리는 마음과 무거운 마음이 동시에  
있었습니다. 지금까지 공공서비스디자인  
프로젝트를 진행하면서 현장에서 수요자를 직접  
만나고, 그 목소리를 반영해 정책을 기획하는  
일을 해왔지만 이번 해커톤은 그동안의 프로젝트  
와는 조금 결이 달랐습니다. 1박 2일이라는  
정해진 시간 동안, 서로 다른 지역과 경험을 가진  
사람들이 한자리에 모여 다 함께 정책을 처음부터  
끝까지 만들어가는 자리였으니까요. 그 과정  
자체가 설레면서도, 반드시 의미 있는 결과를  
도출해야 한다는 부담감이 앞서서 솔직히 행사 전  
일주일 내내 얇은 잠에 시달렸습니다. 그래도  
서비스디자이너로서 실제 정책으로 이어지는  
이런 뜻깊은 자리에 함께할 수 있다는 것 자체가  
무척 감사했습니다. 부담이 컸던 만큼, 어떻게  
하면 처음 만난 분들이 '산업단지'라는 공통된  
주제에 몰입하고 각자의 경험을 쉽게 꺼낼 수  
있을까 고민하며 '키워드 카드'를 준비하면서  
마음을 다잡았던 기억이 납니다.

**Q.** 행사 전에는 산업단지를 어떤 곳으로 생각하고  
계셨습니까?

**A.** 솔직히 말씀드리면, 작년 경인지방데이터청의  
'안산시 반월국가산단 주차 문제 개선 프로젝트'  
과제를 시작하기 전까지 '산업단지'라는 단어  
자체가 저에게는 조금 낯설었습니다. 일상에서  
마주칠 일이 거의 없는, 도시의 어딘가 외곽에  
있는 공간 정도로만 어렵듯이 알고 있었습니다.  
이후 산업단지 안전디자인 영역에 관심을 갖게  
되면서 산단을 조금씩 더 들여다보게 되었습니다.  
경험이 아주 많다고 할 수는 없지만, 직접 발을  
디터보고 사람들의 이야기를 들어볼수록 처음에  
알던 산단과 실제 산단은 굉장히 달랐습니다.  
겉으로는 단순한 일터나 공장 군집처럼 보이지만,  
그 안에는 정말 다양한 삶의 결이 존재하고 여러  
문제가 켜켜이 쌓여 있는 공간이라는 것을 알게  
되었습니다. 이렇듯 내부는 수많은 삶과 이야기로  
가득 차 있지만, 정작 외부 사회나 도시의  
일상과는 철저히 분리되어 있었기에 이번 해커톤  
직전에 제가 가지고 있던 산단의 이미지가 '닫혀  
있는 공간'에 가까웠습니다. 그 안에서 일하는  
사람과 그 바깥에 사는 사람이 서로를 잘 모른 채  
각자의 영역에만 머물러 있는 공간으로 보였습니다.  
1박 2일이 끝났을 때, 저희 팀이 결국 산단과  
지역민 사이의 '완충 서비스'를 이야기하게 된  
것도 바로 이 지점에서 출발했다고 생각합니다.



## 소개팅에서 인기가 없다는 말이 정적을 만들었습니다

**Q. '이건 진짜 산업단지 현장의 문제다'라고  
느끼신 순간이 있었다면 무엇이었습니까?**

**A.** 한 팀원께서 '똑같은 기업에 다녀도 공장에서 일한다고 하면 소개팅에서 인기가 없다'라고 우스갯소리로 말씀하셨을 때입니다. 농담처럼 가볍게 던진 말이었지만, 다 함께 바닥에 엎드려 열띠게 이야기를 나누고 있던 다른 분들이 일제히 '맞아요' 하며 깊이 고개를 끄덕이시는 순간 분위기가 잠깐 멈췄습니다. 그 짧은 정적이 제게는 굉장히 인상 깊었습니다. 산단의 진짜 문제는 물리적인 시설의 낙후나 편의성의 부족이 아니라, 그 공간에서 일하는 사람들 스스로가 본인의 일터를 자랑스럽게 말하지 못하는 상태라는 것이 그 순간 선명해졌습니다. 대한민국 제조업의 63%가 산업단지에서 나오고 수많은 가족의 생계와 국가 경제가 그 공간에 얹혀 있는데도, 정작 그 안의 사람들은 어디서 일하는지 당당하게 말하기 어려운 구조였던 것입니다. 이처럼 외부의 차가운 시선이 내부의 자조 섞인 인식으로 굳어지는 현상이야말로, 그 어떤 인프라 문제보다 먼저 해결해야 할 '진짜 산단 현장의 문제'라는 것을 뼈저리게 느꼈습니다.

## 안에서만 보던 문제가 다른 각도로 보이기 시작했습니다

**Q. 해커톤 하면서 처음에 들었던 생각이나 아이디어  
가 활동 중에 바뀐 부분이 있었다면 무엇이었고,  
왜 바뀌게 되었나요?**

**A.** 가장 큰 변화는 문제를 바라보는 '시점'의 확장이었습니다. 서비스디자인에서는 보통 핵심 수요자의 시선에 깊이 집중합니다. 이번에도 처음에는 저희 팀의 세부 주제였던 자기계발에 맞추어, '산단 근로자들은 왜 퇴근 후 자기계발에 소극적일까'라는 질문을 품고 그들의 출퇴근과 일과, 퇴근 후 일상 등 내부의 디테일에만 집중했습니다.

그런데 첫날 중반쯤, '산단을 바깥에서 바라보면 어떻게 보일까?'라는 질문이 테이블에 던져진 순간 논의의 흐름이 완전히 바뀌었습니다. 산단 인근 주민이나 친구, 가족들이 그곳에서 일하는 사람을 어떻게 인식하는지 외부의 시선이 더해지자, 내부의 문제가 완전히 다르게 보였습니다. 근로자가 스스로 자기계발을 하지 않고 수동적인 삶에 안주하는 것처럼 보였던 것은 단지 개인의 의지 문제가 아니라, 사회의 부정적인 시선이 내면화된 결과라는 것을 깨달은 것입니다.

이 발견이 저희 팀의 진정한 출발점이 되었습니다. 내부만 바라볼 때는 '근로자에게 어떤 교육 프로그램을 더 제공해야 하는가'가 해결책이 되지만, 안과 밖을 함께 바라보니 '안과 밖 사이에 무엇을 두어야 하는가'로 질문이 진화했습니다. 저희 팀이 결국 '완충 서비스'라는 핵심 개념에 도달할 수 있었던 것도 바로 시점이 한 차례 넓어진 그 순간 덕분이었습니다.

솔직하게 회고하자면, 둘째 날 오전에도 또 한 번의 큰 변화가 있었습니다. 첫날 잡아둔 단단한 맥락 위에 참가자들의 열띤 아이디어들이 새롭게 추가되었습니다.



AI 기술 접목이나 거점 대학 연계 등 규모가 크고 좋아 보이는 요소들이 더해지며 최종 발표안은 한층 화려해졌지만, 반대로 처음 기획했던 단단한 구조는 다소 느슨해지는 과정을 겪었습니다. 이것이 긍정적인 확장이었는지, 아쉬운 분산이었던지는 서비스디자이너(퍼실리테이터)로서 지금도 양가적인 감정이 듭니다.

하지만 한 가지는 분명하게 말씀드리고 싶습니다. 저희 팀이 도출한 기획의 진정한 본질은 처음에 다 함께 발견했던 그 핵심 흐름, 즉 수동적 부품으로 여겨지던 산단 근로자가 스스로 전문가라는 자부심을 깨닫고 능동적인 주체로 거듭날 수 있도록, 산단의 안과 밖을 부드럽게 이어내는 '완충 서비스'를 기획했다는 그 확고한 방향성에 있었다는 점입니다.

### '쌈'이라는 비유가 정책 구조가 되었습니다

#### Q. 팀의 아이디어가 '의견'에서 '정책 제안'으로 바뀐 순간은 언제였습니까?

**A.** 비유가 하나 잡아하는 순간이었다고 생각합니다. 소개팅 이야기에서 출발해 자부심의 부재라는 문제까지 도달한 뒤, 저희는 한동안 막혀 있었습니다. 문제는 잡혔는데 어떻게 풀어낼지가 보이지 않았거든요. 그러다 누군가 '사실 서로를 잘 모르는 것뿐이지, 알면 잘 어울릴 수 있는 사이'라는 말을 하였고, 그 말이 '쌈'이라는 비유로 이어졌습니다.

처음에는 가벼운 농담이었지만, 곱씹어보니 정확한 비유였습니다. 산단과 지역민은 같은 공간에 있으면서도 서로를 모르는 사이입니다. 멀어서가 아니라 한 번도 제대로 마주 본 적이 없기 때문이죠. 그런데 연애 초기의 쌈이 그렇듯, 서로를 조금씩 알게 되는 단계가 있다면 관계가 바뀔 수 있습니다.

그 비유가 자리 잡으니 정책 구조가 자연스럽게 따라왔습니다. 1단계로 서로의 오해를 풀고, 2단계로 상대의 진짜 가치를 알아보고, 3단계로 함께하는 시간을 만든다. 막연한 의견이었던 '인식을 바꾸자'는 말이 단계가 있는 정책 제안으로 바뀐 순간이었습니다. 그래서 주제 이름도 자연스럽게 '쌈단'이 되었답니다.

### 후반에 발견한 진짜 문제는 '시선의 순서'였습니다

#### Q. 팀의 아이디어가 '의견'에서 '정책 제안'으로 바뀐 순간은 언제였습니까?

**A.** 첫날에는 '안과 밖의 시선이 다 부정적이다'라는 사실까지는 비교적 일찍 발견했습니다. 그런데 처음에는 그 두 시선의 무게가 비슷하다고 보았습니다. 안의 자조도, 밖의 편견도, 각자 조금씩 영향을 미치고 있는 것이라고요.

후반에 가서야 그 두 시선이 같은 무게가 아니라는 것을 알게 되었습니다. 외부의 시선이 먼저였다는 것을요. 지역 사회가 산단을 어떻게 바라보는지, 그것이 근로자의 내면화 과정을 거쳐 자조가 되는 구조였습니다. 그러니까 내부의 자조는 결과지 원인이 아니었던 것이죠. 이 순서가 보이자 해법도 자연스럽게 따라왔습니다. 안에서 아무리 좋은 프로그램을 만들어도 바깥의 시선이 그대로라면 효과가 제한적입니다. 먼저 외부의 시선을 바꾸어 근로자가 외부로부터 인정받는 경험을 만들어야 합니다. 저희가 '오해를 풀고 → 인정받고 → 함께 하고'라는 단계를 잡은 것도, '완충 서비스'라는 개념에 도달한 것도 이 발견 때문이었습니다. 결국 자부심의 회복은 안에서 시작되는 것이 아니라, 안과 밖 사이의 관계를 다시 짜는 일에서 시작된다는 것. 이것이 1박 2일 동안 저희 팀이 도달한 가장 중요한 발견이었습니다.

## 기다려야 할 때와 개입해야 할 때가 모두 있었습니다

**Q. 퍼실리테이터가 개입하지 않고 기다려야 했던 순간이 있었습니까?**

**A.** 사실 이번 해커톤에서 가장 어려웠던 판단은 ‘언제 기다리고 언제 개입할 것인가’였습니다. 두 순간 모두 필요했고, 그 사이의 균형을 잡는 것이 서비스디자이너(퍼실리테이터)의 핵심 일이라는 것을 절감했습니다.

기다려야 했던 순간은 분명히 있었습니다. 저는 참가자들이 최대한 다양한 이야기를 꺼낼 수 있도록 판을 넓게 열어두는 것을 우선했습니다. 처음에는 제가 끌어가기보다 일단 충분히 듣고, 김민채 비주얼라이터님과 함께 그 흩어진 이야기들을 분류하고 패턴을 읽어내며 인사이트를 도출하는 방식이었습니다. 누군가의 한마디가 다른 분의 기억을 끌어내고, 그 기억이 또 다른 분의 경험과 만나 진짜 문제가 드러나는 순간들이 있었기 때문입니다. 그 흐름을 제가 너무 일찍 정리해버리면, 정작 꺼내져야 할 진짜 이야기들이 묻혀버리거든요.

반대로 개입해야 하는 순간들도 분명히 있었습니다. 특히 한두 분의 강한 의견이 팀 전체의 흐름을 끌어가기 시작할 때입니다. 모두가 동의해서 그쪽으로 가는 것이 아니라, 목소리가 큰 의견에 다른 분들이 점차 말을 아끼게 되는 흐름이 보일 때요. 그럴 때는 부드럽게 다시 질문을 던지거나, 잠시 말수가 적었던 분께 시선을 돌려 의견을 청하면서 균형을 잡으려 했습니다.

솔직히 말씀드리면, 이 균형을 잡는 일이 1박 2일 내내 가장 어려운 판단이었습니다. 너무 일찍 개입하면 자발적인 흐름이 끊기고, 너무 늦게 개입하면 본질이 흐려지니까요. 이 감각을 더 정교하게 다듬는 것이 제가 다음 프로젝트에 가져갈 숙제이기도 합니다.

## 수요자의 목소리를 그릇에 담는 것과 그것을 요리하는 일은 다릅니다

**Q. 반대로 ‘아이디어는 좋지만 실행은 어렵겠다’고 느끼신 아이디어가 있었다면 무엇이었습니까?**

**A.** 솔직히 말씀드리면, 저희 팀의 아이디어가 그 경우에 해당하지 않을까 싶습니다. 저희가 처음에 잡았던 ‘썸단’의 본질, 즉 근로자가 수동적 인간에서 능동적인 주체로 거듭날 수 있도록 산단과 지역 사회 사이의 ‘완충 지대’를 디자인한다는 핵심 흐름은 정말 단단했다고 생각합니다. 하지만 둘째 날 발표안을 다듬고 수렴하는 과정에서 좋아 보이는 요소들이 하나씩 더 얹어지기 시작했습니다. 첨단 AI 기술 접목, 거점 국립대학과의 대규모 연계, 다양한 홍보 채널 운영 등 각각은 모두 의미 있는 방안들이었지만, 하나의 정책 제안 안에 이 모든 것을 담아내기에는 현실적인 실행의 허들이 너무 높아졌습니다.

정책 제안의 진정한 실행 가능성은 ‘얼마나 많은 좋은 요소가 들어 있는가’가 아니라, ‘핵심적인 한 줄의 메시지가 얼마나 흔들림 없이 살아 있는가’에서 결정된다고 생각합니다. 그 점에서 저희 팀의 최종 발표안은 초반에 도출했던 그 단단한 본질이 덧붙여진 여러 거대한 요소들에 다소 가려진 면이 있었습니다. 서비스디자이너(퍼실리테이터)로서 중심 뼈대를 끝까지 지켜내지 못한 그 아쉬움은, 제가 서비스디자이너로서 다음 프로젝트에 가져갈 가장 큰 숙제가 되었습니다.

이 경험이 제게 가르쳐준 건 서비스디자이너의 역할에 관한 것이었습니다. 현장에서 참가자들이 쏟아내는 이야기들은 그 자체로 굉장히 중요한 문제의 실마리가 됩니다. 하지만 그 이야기들이 날것 그대로 결과물이 되어서는 안 됩니다. 수요자의 목소리에서 출발하되, 그 수많은 목소리들 사이에서 진짜 본질을 가려내고 하나의 단단한 구조로 정제해내는 것. 그것이 서비스디자이너가 해야 할 일

이라는 걸 이번에 다시 한번 깊이 느꼈습니다.  
 수요자의 의견을 그릇에 담는 것과, 그 그릇에 담긴  
 재료로 요리를 만들어내는 것은 다른 일입니다.  
 서비스디자이너는 현장의 모든 목소리를 존중하면서  
 도, 결과물의 본질이 흐려지지 않도록 끝까지 구조를  
 잡아내는 것, 그 마지막 정제의 책임까지가 서비스  
 디자이너의 몫이라는 것을 이번 해커톤이 가장 명료  
 하게 느끼게 해준 경험이었습니다.

## 서비스디자인은 현장의 경험을 ‘내 일’로 바꾸는 방식입니다

**Q. 서비스디자인 방식이 일반 회의나 일반적인 워크숍과 다르게 느껴진 지점은 무엇이었습니까? 산단 근로자의 경험과 마음에서 시작하고, 창의적으로 풀어가는 서비스디자인 방식에 대하여 어떻게 느끼셨습니까?**

**A.** 가장 큰 차이는 당장 눈에 보이는 현상을 정답이라 단정 짓지 않고, 문제 자체를 다시 정의하는 과정에 시간을 쏟았다는 점입니다.

보통의 회의였다면 눈에 보이는 문제와 해법을 한 호흡에 이르려 했겠지만, 이번 해커톤에서 저희는 ‘정말 교육이 부족해서 안 하는 걸까?’, ‘스스로 수동적이라 느끼게 만든 진짜 이유는 무엇일까?’라며 서로에게 끊임없이 질문을 던졌습니다. 생각의 범위를 넓혔다가 다시 핵심을 향해 좁히고, 또 다른 각도에서 다시 넓혀보고 또 좁히고. 그렇게 저희 팀이 함께 확산과 수렴을 반복하는 과정에서 처음에 보이던 ‘출퇴근 문제’, ‘교육의 부재’, ‘개인의 무관심’ 같은 표면적인 문제들은 걷히고, 그 밑에 숨어 있던 ‘자부심의 부재’와 ‘외부의 부정적 시선’이라는 진짜 구조적인 문제가 비로소 드러났습니다.

처음엔 ‘근로자에게 무엇을 더 제공해야 할까’라는 고민에서 출발했는데, 대화를 주고받으며 넓히고 좁히기를 거듭하면서 끝내는 ‘안과 밖 사이에 무엇을 두어야 할까’라는 질문에 다다랐습니다. 같은 산단 이야기인데도 질문이 한 번 바뀌니까 해결 방안이 완전히 새롭게 도출되었습니다.

결국 서비스디자인은 거창한 이론이라기보다, 현장에 있는 사람들의 날것 그대로의 경험을 방치하지 않고 어떻게든 우리의 이야기로 엮어내는 도구라고 생각합니다. 이미 정해진 정책의 틀 안에 사람들의 이야기를 끼워 맞추는 것이 아니라, 현장 분들이 직접 자기입





로 문제와 답을 말하게 만드는 것.  
 그래서 남의 일이 아니라 온전히 '내 일'처럼 느끼게  
 만드는 것. 그게 제가 우리 팀과 함께 해커톤 현장에  
 서 직접 부딪히며 경험한 서비스디자인입니다.  
 그리고 이 과정 전체가 가능했던 건 제가 혼자  
 아니었기 때문입니다. 함께 흐름을 만들어준 김민채  
 비주얼라이터님과 끝까지 마음을 열어주신 우리 팀  
 참가자분들이 있었기에, 1박 2일이라는 짧은 시간  
 안에서도 그 깊은 질문들에 함께 도달할 수 있었습니다.



## 산단 정책은 지역 전체가 함께 바라보는 관점으로 옮겨가야 합니다

**Q. 이 해커톤 이후 산업단지 정책이 달라져야  
한다면, 가장 먼저 바뀌어야 할 것은 무엇이라고  
생각하십니까?**

**A.** 산업단지를 '안쪽의 문제만 해결하는 정책'에서,  
 '지역 전체가 함께 산단을 바라보는 관점'으로  
 옮겨가야 한다고 생각합니다.

그동안의 산단 정책은 주로 산단 내부의 환경을  
 정비하고 편의시설이나 복지를 확대하는 데 집중해  
 왔습니다. 물론 꼭 필요한 일이고 그간의 성과도  
 분명히 있었습니다. 하지만 이번 해커톤을 통해  
 근로자들의 자부심이나 정주 여건은 산단 안에서만  
 해결할 수 있는 문제가 아니라는 점을 다시금  
 확인했습니다. 산업단지는 도시와 동떨어진 섬이  
 아니라, 지역 사회와 연결되어 함께 호흡하는  
 공간이기 때문입니다.

이제는 산단을 바라보는 지역 사회의 인식부터  
 바뀌어야 합니다. 산업단지를 우리와는 다른 닫힌  
 공간으로 여길 것이 아니라, 지역 경제의 중요한  
 자산이자 함께 상생해야 할 우리 일상의 일부로  
 인식하는 노력이 필요합니다. 근로자들 또한 지역  
 사회의 일원으로서 당당하게 자신의 일터를 이야기할  
 수 있도록, 정책 역시 '산단과 지역이 어떻게  
 어우러질 것인가'라는 관계적 측면에서 새롭게  
 디자인되어야 합니다.

이번 해커톤에서 다양한 주체가 모여 산단의 미래를  
 함께 고민했던 것처럼, 앞으로의 정책은 산단을 닫힌  
 생산 공간이 아닌 지역과 함께 공존하는 열린 공간으로  
 만드는 일에서부터 다시 시작되어야 한다고  
 생각합니다.

## 다른 팀의 아이디어, 기술교환 플랫폼에도 깊이 공감했습니다

### Q. 가장 공감하신 아이디어는 무엇이었고, 왜 그렇게 느끼셨습니까?

A. 가장 깊이 공감한 아이디어는 '잘산단말이야' 팀의 '기술교환 플랫폼'이었습니다. 발표를 듣는 내내, 현장에서 일하는 청년 근로자들이 느낄 막막함이 너무나 생생하게 다가왔기 때문입니다. 세상은 다들 AI 시대라고 떠들썩한데, 정작 현장에서는 무엇을 어떻게 준비해야 할지 몰라 도태될까 봐 두려워하는 청년의 이야기는 뼈아픈 산단의 현실 그 자체였습니다. 저희 팀이 '스스로를 수동적인 부품처럼 여기며 자부심을 잃어가는 근로자의 마음'에 집중했다면, 잘산단말이야 팀은 거대한 기술의 파도 앞에서 '개인이 홀로 감당해야 하는 막막함'을 짚어냈습니다. 무엇보다 이 아이디어가 몽클했던 이유는 문제 해결의 '태도'에 있습니다. '알아서 시대에 맞춰 공부 해라'라며 근로자 개인에게 짐을 떠넘기지 않았다는 점입니다. 국가와 대학, 연구소가 나서서 근로자가 현장에서 두려움 없이 기술을 배우고 적용할 수 있는 실질적인 구조를 짜주었기 때문입니다.

결국 저희 팀과 잘산단말이야 팀은 출발점은 달랐어도 같은 방향을 향하고 있었습니다. 산단 근로자를 단순히 지시받는 대상이 아니라, 스스로 미래를 준비하고 성장하는 '능동적 주체'로 다시 세워야 한다는 것. 현장 청년들이 느끼는 막연한 불안감을 개인의 몫으로 두지 않고, 이를 해결할 구체적이고 든든한 시스템을 제안했다는 점에서 깊이 공감했습니다.

## 밤이 깊어 모두가 잠든 뒤

### Q. 1박 2일 동안 가장 기억에 남은 장면은 무엇이었습니까?

A. 크게 두 장면이 기억에 납니다.

첫 번째는 팀의 방향성이 처음 잡히던 순간, 참가자분들과 다 함께 바닥에 엎드려 아이디어를 적어 내려가던 장면입니다. 처음의 낯설던 분위기는 온데간데없이, 우리가 풀어야 할 진짜 문제가 '산단 근로자의 자부심 부재'라는 데에 공감대가 형성되자 다들 초롱초롱한 눈빛으로 변화했습니다. 피곤함도 잊은 채 바닥에 엎드려 포스트잇을 붙이고 치열하게 논의하시던 그 표정들은 서비스디자이너(퍼실리테이터)로서 가장 보람을 느낀 순간이었습니다.

두 번째는 밤이 깊어 모두가 잠든 뒤, 김민채 비주얼 라이터님과 동을 때까지 발표 장표를 다들던 새벽의 시간입니다. 사실 이번 해커톤에서 김민채님은 단순히 '시각화를 담당한 분'이 아니라, 저와 함께 처음부터 끝까지 이 팀을 이끌어간 든든한 동료에 가까웠습니다. 하루 종일 참가자분들이 쏟아낸 낱것의 거친 언어들과 뜨거운 아이디어들을 어떻게 하면 하나의 흐름으로, 그리고 사람들이 공감하는 시각적 결과물로 표현할지 새벽 내내 함께 머리를 맞대고 고민했습니다. 제가 대화의 맥락을 뼈대로 엮어내면, 비주얼라이터님이 그것을 한눈에 들어오는 시각 언어로 구현해 주시며 서로의 빈틈을 채웠습니다. 복잡했던 생각들이 시너지를 내며 선명한 정책 형태로 구체화되던 그 과정 자체가 참 값진 경험이었습니다.

사실 솔직하게 말씀드리면, 그 새벽까지 잡아둔 흐름이 다음 날 모든 부분에서 그대로 발표로 이어지지는 못했습니다. 둘째 날 오전부터 활기차게 새로운 아이디어들이 추가되었고, 정리해 놓은 구조 위에 좋아 보이는 요소들이 하나씩 더 얹히면서 처음의 단단함이 조금씩 풀어지기도 했습니다.

서비스디자이너(퍼실리테이터)로서 그 흐름을 어디까지 지키고 어디까지 열어둘지에 대한 판단이, 사실 그때 제게 가장 어려운 결정이었습니다. 그 새벽의 장면이 기억에 더 깊이 남는 이유는 어쩌면 그래서일지도 모르겠습니다.

## 다시 한다면 사전 리서치, 경쟁 구조 보완, 후속 공유가 필요합니다

**Q. 현장 기반 정책 해커톤을 다시 진행한다면 꼭 보완했으면 하는 점들은 무엇이라고 보십니까?**

**A.** 크게 세 가지를 말씀드리고 싶습니다.

첫째, 사전 리서치와 현장 맥락의 사전 공유입니다. 1박 2일은 몰입하기에 정말 좋은 포맷이지만, 라포 형성부터 문제 정의, 아이디어 도출과 발표 준비까지 모두 소화하다 보니 첫날의 상당 시간이 맥락을 맞추는 데 쓰이게 됩니다. 만약 본 행사 전에 각 팀이 다들 주제와 관련된 현장 리서치 자료, 근로자분들의 인터뷰 영상이나 실제 일상 데이터가 미리 제공된다면 어떨까요? 책상 위에서 상상하는 산단과 실제 현장의 모습은 다르기 마련입니다. 다양한 배경의 사람들이 모이는 만큼, 그 간극을 사전에 좁혀놓고 출발한다면 같은 1박 2일이라도 논의의 밀도 자체가 훨씬 깊이질 것이라 생각합니다.

둘째, 해커톤 특유의 경쟁 구조에 대한 보완입니다. 1박 2일 동안 수상이라는 목표를 향해 모든 팀이 달리다 보면, 자연스럽게 '어떻게 더 화려하게 보일까' 쪽으로 무게중심이 쏠리게 됩니다. 본질을 짚어낸 단단한 한 줄보다, 보기 좋은 요소를 많이 엮은 방향으로 흐르기 쉬워지는 것이죠. 이는 어느 한 팀이나 개인의 문제가 아니라, 경쟁이라는 구조 자체가 만들어내는 자연스러운 압력입니다. 이 점을 보완하기 위해 두 가지 장치가 필요하다고 봅니다.

1) 서비스디자이너의 명확한 역할 합의입니다.

이번 행사에서 공식 명칭은 '서비스디자이너(퍼실리테이터)'였지만, 현장에서는 아무래도 분위기를 만들고 의견을 끌어내는 '퍼실리테이터'의 역할에 무게가 쏠리기 쉬웠습니다. 하지만 서비스디자이너에게는 흠어지는 의견들 속에서 문제의 구조를 읽어내고, 본질이 흐려지려 할 때 단호하게 방향을 잡아내야 할 전문적인 책임이 있습니다.

이러한 개입이 참가자의 자율성을 침해하는 것이 아니라 기획의 본질을 지켜내기 위한 과정이라는 점이 사전에 충분히 공유된다면, 저희 역시 수렴이 필요한 순간 망설임 없이 중심을 잡을 수 있을 것입니다.

2) 다각화된 시상 방식도 필요합니다. 승패가 명확히 나뉘는 구조는 참가자들이 문제의 본질보다 발표의 완성도에 집착하게 만듭니다. 각 팀의 결과를 다양한 관점에서 인정해 줄 수 있는 시상 방식이 마련된다면, 경쟁의 압력에 휘둘리지 않고 모든 팀이 끝까지 본질을 지켜내는 동력이 될 것이라 믿습니다. 정책 해커톤의 경쟁력은 팀 간의 경쟁이 아니라, 얼마나 양질의 결과물을 다양한 시각에서 도출해 내는가에 있다고 생각합니다.

셋째, 행사가 단발성으로 끝나지 않도록 '후속 공유의 장'이 마련되는 것입니다. 이번 해커톤이 청년디자인 리빙랩 등 다음 단계로 연결되는 구조를 가졌다는 점은 정말 훌륭한 강점입니다. 이 연결 고리가 제대로 작동하려면, 참가자들이 낸 아이디어가 이후 실제 정책으로 어떻게 발전하고 구현되었는지 꾸준히 피드백을 받을 수 있어야 합니다. 내가 낸 작은 의견이 현장을 바꾸는 진짜 정책이 되었다는 '효능감' 이야말로 참가자들에게는 최고의 보상이자, 다음번에도 기꺼이 사회 문제 해결에 참여하게 만드는 가장 강력한 동기가 될 것이라 확신합니다.



## 마치며 — 같은 팀, 세 개의 이야기

이 시리즈에는 케더산 팀의 인터뷰가 세 편 있다. 비주얼라이터 김민채는 여러 사람의 말을 그림으로 붙잡은 사람이었고, 산업통상부 김일호 사무관은 앉은 자리를 바꾸어 다른 풍경을 보게 된 사람이었다. 최소윤은 그 과정에서 여러 목소리가 하나의 문제 정의와 정책 구조로 이어지도록 도운 사람이었다.

같은 1박 2일이었지만 세 사람은 각자 다른 장면을 기억한다. 김민채는 말이 그림이 되던 순간을, 김일호는 정책 대상이 정책 동료가 되던 순간을, 최소윤은 다양한 목소리 속에서 문제의 본질을 정리 해가던 과정을 말한다. 세 인터뷰가 겹치는 지점에서 케더산 팀이 무엇을 했는지 더 입체적으로 드러냅니다.

최소윤의 인터뷰가 던지는 질문은 '좋은 정책을 만드는 자리에서 현장의 목소리를 충분히 담는 일과, 그 목소리의 본질을 분명하게 정리하는 일은 어떻게 함께 가능할까'라는 것입니다.

그녀의 회고는 이 질문이 서비스디자이너 개인의 숙제이자, 현장 기반 정책 해커톤이 더 정교해지기 위해 함께 다뤄야 할 과제임을 보여줍니다.



인터뷰  
풀버전 보러가기





### 최승환

서비스디자이너(퍼실리테이터)

- (주)마크로밀엠브레인 상무이사
- (전) (주)밸류랩어소시에이츠 수석연구원
- 홍익대학교 산업디자인학 석사

청년 근로자의 생생한 제안에서 출발한 '산업단지 정책 해커톤'은 정책 수요자와 공무원, 전문가가 한 팀이 되어 현장의 경험을 바탕으로 산단의 실질적인 해법을 모색하는 뜻깊은 여정이었습니다. 특히 최우수상을 수상한 '붕어빵' 팀은 그동안 무정차와 지루함 속에 방치되었던 버스 정류장에 승객 감지 센서, QR 정보 허브, 문화 전시를 결합한 '온통이음 정류장'을 선보이며 혁신적인 복합 플랫폼을 제안했습니다. 단순한 대기 장소에 불과했던 정류장을 기업 홍보와 지역 상생 혜택이 살아 숨 쉬는 새로운 게이트웨이로 탈바꿈시킨 이 치열한 시도는, 사람의 경험에 온전히 집중할 때 공공 정책 디자인이 이뤄낼 수 있는 가장 본질적이고도 아름다운 혁신의 모델을 증명해 보였습니다.

# 기다림을 디자인할 수 있을까?

## 산업단지 정책 해커톤

### 서비스디자이너 최승환 인터뷰

“흥미와 부담이 공존했지만, 새로운 도전이라 기꺼이”

**Q. 처음 이 해커톤에 참여한다고 들으셨을 때, 솔직히 어떤 생각을 하셨습니까?**

**A.** 산업단지 근로자 및 시민 분들과 같은 팀을 이루어서 현장의 문제를 나누고, 서비스디자이너 접근 방식으로 해결 방안을 잘 찾을 수 있도록 도움을 주는 역할에 흥미 있으면서도 동시에 부담도 있었지만, 새롭게 도전할 수 있는 일이라고 생각되어 기꺼이 참여하였습니다.

**Q. 행사 전에는 산업단지를 어떤 곳으로 생각하고 계셨습니까?**

**A.** 특별한 지식이 없어서 대규모 특화 산업단지일 것이라는 막연한 인식이었고, 어떤 삶의 현장인지 궁금하였습니다.

“팀원 각자의 개성을 빨리 파악하는 것이 먼저였습니다”

**Q. 처음 팀을 만나셨을 때 가장 어려워 보였던 점은 무엇이었습니까?**

**A.** 3개 산단에서 온 참가자들이 서비스디자이너에 대한 이해 수준도 각기 달랐기에 어느 한 명도 소외되지 않고 고르게 의견을 나누고 협의를 이끌어내는 것에 어려움이 있을 거라 생각했습니다. 그래서 팀원 각자의 개성을 잘 드러낼 수 있도록

하면서 어떤 생각이든지 부담 없이 얘기할 수 있는 소통 분위기를 만드는 데 집중했습니다.

**Q. 참여자들이 진짜 이야기를 꺼내기 시작한 계기는 무엇이었다고 보십니까?**

**A.** 각 산단 참가자들이 교통·이동 관련해서 어떤 경험과 문제를 겪고 있는지 나누었을 때, 그리고 특정 산단에서 겪는 어려움이 다른 산단에서는 어떻게 인식되는지 차이를 발견하고 공감대를 형성하고 나서, 컨셉 방향을 잘 도출할 수 있었습니다.

“‘이건 진짜 문제다’ 싶었던 순간”

**Q. ‘이건 진짜 산업단지 현장의 문제다’라고 느낀 순간이 있었다면 무엇이었습니까?**

**A.** 우리 팀은 교통·이동을 주제로 하였는데, 서울에서는 버스가 예상 도착시간에 맞춰서 정차하는 것이 당연한 것이라고 생각했습니다. 그런데 산업단지에서는 여러 가지 불규칙성과 돌발상황으로 대중교통 이용의 불편함이 크다는 점이 놀라웠습니다.





## “퍼실리테이터가 기다려야 했던 순간”

**Q. 퍼실리테이터가 개입하지 않고 기다려야 했던 순간이 있었습니까?**

**A.** 가장 표를 많이 받은 아이디어가 근본적인 해결이 될 수 있는 솔루션일까에 대한 반론이 나왔을 때입니다. 모두의 의견을 듣고 논쟁으로 시간이 많이 걸리더라도, 최종 컨셉의 방향을 끌어낼 수 있도록 했습니다.

**Q. 어떤 질문이나 활동이 참여자들의 생각을 가장 크게 움직였다고 보십니까?**

**A.** 이 아이디어를 실제로 당신의 산단에서 적용했을 때 실제로 어떤 경험을 하게 될지 떠올려보고 부족한 점이 무엇인지, 다른 대안은 없는지 찾아보게 했습니다. 그리고 ‘당신이 겪는 근본적인 고민을 해결해줄 수 있을까요?’라고 자문해보도록 했습니다.

## “아이디어가 정책이 된 순간”

**Q. 팀의 아이디어가 ‘의견’에서 ‘정책 제안’으로 바뀐 순간은 언제였습니까?**

**A.** 아이디어 실현을 위해 소요되는 예산을 어떻게 충당할지에 대한 의견을 나누면서, 버스 정류장들을 지역 기업의 광고 채널 및 체험 공간으로 활용해서 재원을 확보하자는 의견이 나오는 순간이었습니다.

**Q. 팀이 처음에는 놓치고 있었지만, 후반에 발견한 진짜 문제가 있었다면 무엇이었나요?**

**A.** 산단 지역의 버스 정류장 이용률은 대도시에 비해 낮을 수밖에 없는데, 개선을 위해 비용 투자를 크게 할 수 없다는 점이었습니다. 이에 따라 이용객 숫자에 따라 정류장 공간 그레이드를 구분해서 개발하는 것으로 보완하였습니다.



## “집단 지성의 힘을 실감했습니다”

**Q. 1박 2일 동안 가장 기억에 남은 장면은 무엇이었습니까?**

**A.** 서로 다른 생활권의 경험을 나누며 아이디어를 자유롭게 펼치는 과정은 즐거웠습니다. 그런데 막상 구체적인 컨셉으로 발전시키는 단계에 이르자 특정 산단의 정류장 환경에는 적합하지 않다는 의견이 나왔습니다. 이때부터 쉽게 진도를 내지 못하고 늦은 시간까지 열띤 토론을 진행한 결과 불편도가 가장 높은 산단을 기준으로 솔루션을 도출하는 것으로 정했습니다. 시간이 다소 걸리긴 했지만 발견한 문제를 회피하지 않고 대화로 풀어가며 서로의 차이를 이해하고 공통분모를 찾아가 그 과정이 가장 유의미한 시간으로 기억됩니다.

**Q. 해커톤 하면서 처음에 들었던 생각이나 아이디어가 활동 중에 바뀐 부분이 있었다면 무엇이고, 왜 바뀌게 되었나요?**

**A.** 아이디어를 끌어내고 의견을 조율하는 과정에서 특별한 결과물을 내지 못할 수도 있겠다는 걱정도, 퍼실리테이터로서 개인적으로 사전에 준비한 것들이 있었습니다. 그런데 해커톤 협업 과정에서 현장의 경험과 젊은 사고를 기반으로 더 참신하고 유의미한 결과를 낼 수 있었습니다. 집단 지성의 힘을 실감하였습니다.

## “연계성 있게 이어가는 것, 그게 서비스디자인입니다”

**Q. 서비스디자인 방식이 일반 회의나 일반적인 워크숍과 다르게 느껴진 지점은 무엇이었습니까?**  
산단 근로자의 경험과 마음에서 시작하고, 창의적으로 풀어가는 서비스디자인 방식에 대하여 어떻게 느끼셨습니까?

**A.** 서비스디자인 방식은 현장의 목소리에서 기회를 찾고, 아이디어 심화 과정을 통해 실현 가능한 솔루션을 도출하는 과정을 연계성 있게 진행하는 것이 큰 차이라고 생각합니다. 현장의 경험 기반의 치열한 토론, 제약 없는 자유로운 발상, 밀도 있는 솔루션 도출이 성패의 관건이라고 봅니다. 이를 위한 전문 트레이닝 과정이 있어도 좋겠다고 생각합니다.

## 현장의 눈으로 본 다른 팀들 — 공감과 아쉬움

**Q. 가장 공감하신 아이디어는 무엇이었고, 왜 그렇게 느끼셨습니까?**

**A.** 산당해 팀의 ‘공장비워드림’입니다. 젊은 사람들이 산단 지역 생활에 부족함을 느끼는 이유 중 하나는 대도시와 비교할 때 상대적으로 생활 환경에 대한 쾌적감의 차이가 있기 때문이라고 생각합니다. 불법 주정차 및 무분별하게 쌓인 적치물이 노출된 모습은 산단 지역에 대한 애정을 떨어뜨리는 요소입니다. 살고 싶은 산단을 만들기 위해 높은 소득과 안전한 환경도 중요하지만, 사소하더라도 사람들의 감성적 가치를 높이고자 하는 시도가 인상 깊었습니다.

**Q. 반대로 “아이디어는 좋지만 실행은 어렵겠다”고 느낀 아이디어가 있었다면 무엇이었습니까?**

**A.** 여러 아이디어들이 현장의 목소리를 반영한 것이라 흥미로웠지만, 실현 가능성과 명확한 대안 제시가 더 필요해 보이기도 했습니다. 좋은 것들을 모아서 컨셉으로 발전시키는 것이 수월하겠지만, 조금 아쉽더라도 우선순위가 낮은 것들을 덜어내면서 핵심에 다가가는 결과를 내는 것이 더 어필할 수 있다고 생각합니다.

## 해커톤 이후 — 정책으로, 그리고 다음으로

**Q. 이 해커톤 이후 산업단지 정책이 달라져야 한다면, 가장 먼저 바뀌어야 할 것은 무엇이라고 생각하십니까?**

**A.** 해커톤 아이디어가 산업단지 정책에 잘 반영되기 위해서, 산단 정책 담당자들과 현실적 대안으로 구체화하는 단계, 그리고 정책 실현 시 해커톤 팀의 의도가 잘 반영되는지 검증하는 단계가 수반되면 좋겠습니다.





**Q. 현장 기반 정책 해커톤을 다시 진행한다면 꼭 보완  
했으면 하는 점들은 무엇이라고 보십니까?**

**A.** 신선하고 다양한 아이디어들에서 핵심 제공 가치를 끌어내고 실현 가능한 대안으로 발전시키는 체계적인 접근 방법을 개발하고 관련된 성공 사례가 제시되어야 합니다. 그리고 이를 기반으로 해커톤 퍼실리테이터 트레이닝 과정 및 자격증 부여를 통해 관련 전문가를 양성하는 프로그램이 있으면 좋겠다는 생각입니다.

**Q. 해커톤 행사의 지속성을 높이기 위한 방안은 무엇  
이 있을까요?**

**A.** 해커톤 준비과정, 수행방법, 성과에 해당 하는 자료들을 보관하고 관련 자료 검색을 통해 관련 지식을 얻고 트레이닝에 활용하고 시기별 성과를 모니터

링 할 수 있는 데이터베이스화된 해커톤 공유 공간이 있으면 좋겠습니다. 과거의 기록을 기반으로 더 발전적인 결과를 끌어낼 수 있으면서 해커톤의 지속가능성을 높이는 기반이 될 것 같습니다.

**마치며 — 설계된 기다림과 설계되지  
않은 기다림**

붕어빵 팀의 발표가 끝났을 때 객석에서 나온 웃음은 공감의 웃음이었다. “30분 기다렸는데 버스가 그냥 지나쳤다.” 그 한 장면이 지방 산단 근로자들의 일상을 압축하고 있었다.

기다림에는 두 종류가 있다. 아무 의미 없이 흘러가는 기다림과 가치 있는 시간으로 채워진 기다림.





붕어빵 팀은 전자를 후자로 바꾸는 아이디어를 냈다. 최승환 상무는 팀이 그 답에 도달할 때까지 개입하지 않고 기다렸다. 서비스디자인이라는 방법론은 현장의 목소리가 정책이라는 결과로 이어질 때까지 연계성을 놓지 않는 인내의 과정이었다.

“제가 사전에 준비한 것보다 현장이 스스로 찾아낸 답이 더 좋았습니다.”

퍼실리테이터의 기다림은 비어 있는 시간이 아니었다. 그것은 현장이 스스로 말하기 시작하는 순간을 만들어내는 가장 능동적인 행위였다.

이것은 정책 개발 과정에도 그대로 적용될 수 있다. 많은 정책은 여전히 공급자의 논리로 디자인되고, 수요자에게 전달되는 방식으로 만들어진다. 그러나

현장의 문제는 현장의 언어로 말해질 때 비로소 정확해진다. 해커톤은 그 사실을 보여주었다. 기다림은 정책을 만드는 사람들에게도 필요하다. 수요자가 말할 수 있을 때까지 기다리고, 그 말이 정책의 문장이 될 때까지 듣는 시간 말이다.



인터뷰  
풀버전 보러가기



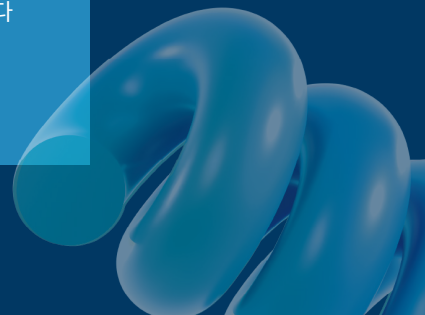


## 권동현

### 비주얼라이터

- 비주얼스토리텔러 대표
- 작가
- 홍익대학교 국제디자인전문대학원 디자인경영 석사

해가 지면 고립된 섬처럼 변해버리는 산업단지의 어두운 밤거리는 그곳을 매일 오가는 근로자들에게 짙은 불안과 단절감을 안겨주었습니다. 이를 해결하기 위해 현장의 근로자와 정책 담당자, 비주얼라이터 권동현 작가가 한 팀으로 뭉친 이번 해커톤에서 '왕산단' 팀은 방치된 유헴 건물을 야간 근로자의 안전한 복합 거점으로 탈바꿈시키는 '산단지기'를 제안했습니다. 삭막한 어둠을 밝히는 등대이자 지식 공유와 안심 휴식이 결합된 이 따뜻한 혁신의 공간은, 산단의 밤이 더 이상 혼자 감당해야 할 공포가 아니라 다 함께 연대하는 밝은 내일이 될 수 있음을 멋지게 증명해 냈습니다.





# 그림을 그리러 갔다가, 길을 그리게 됐습니다

## 산업단지 정책 해커톤, 비주얼라이터 권동현 인터뷰

“이제, 그림만 멋지게 그리면 되겠구나”

**Q. 처음 이 해커톤에 참여한다고 들으셨을 때,  
솔직히 어떤 생각을 하셨습니까?**

**A.** 해커톤에 참여하기 전에는 아이디어 그림만 멋지게 그리면 되겠구나 하는 생각이 있었습니다. 동시에 새로운 분야의 사람들과 팀을 이루어 협업 한다는 점에 기대도 컸습니다.

**Q. 행사 전에는 산업단지를 어떤 곳으로 생각하고 계셨습니까?**

**A.** 국가 산업지대로만 생각했습니다. 그 안에서, 그리고 그 주변에서 살고 있는 사람들에게 대해서는 깊이 생각해 본 적이 없었습니다.

**Q. ‘이건 진짜 산업단지 현장의 문제다’라고 느끼신 순간이 있었다면 무엇이었습니까?**

**A.** 산업단지 역시 사람이 살아가는 곳이고 삶의 터전입니다. 산업도 중요하지만, 그 안에 살고 있는 사람들의 삶을 다시 돌아봐야겠다는 생각이 든 순간이었습니다.

“답을 정하지 않았기에, 답이 나왔다”

**Q. 서비스디자인 방식이 일반 회의나 일반적인 워크숍과 다르게 느껴진 지점은 무엇이었습니까?**

**A.** 답을 정해놓지 않고, 새로운 곳에서 처음 만난 팀원들과 같은 공간에서 목표를 갖고 함께 풀어 나가는 일 자체가 ‘어떤 결과를 만들어낼까’ 하는 기대감을 갖게 해주었습니다. 그리고 실제로 모두가 머리를 맞대고 고민한 만큼의 결과물을 가져다 주었습니다.

“팀의 색깔이 그림 위에 나타나던 순간”

**Q. 처음 팀 참가자들의 이야기를 들으셨을 때 가장 표현하기 어렵다고 느낀 것은 무엇이었습니까?**

**A.** 팀의 주제와는 전혀 다른 방향의 아이디어가 나오거나, 실현 가능성이 낮다고 느껴지는 이야기를 들었을 때 고민이 많았습니다. 하지만 제 스스로 가능성을 제한하고 있다는 생각이 들어, 최대한 수용하고 그 생각을 시각적으로 표현하고자 노력했습니다.

**Q. 말로 흩어져 있던 아이디어가 그림으로 정리되면서 분위기가 바뀌었다고 느끼신 순간이 있었다면, 어떤 상황이었습니까?**

**A.** 아이디어를 구체화하는 과정에서 각자의 입장과 생각이 더해지면서, 흐릿했던 아이디어들이 그림으로 구체화되었습니다. 팀원 모두가 같은 그림을 이해하게 되었을 때, 비로소 팀의 색깔과 방향이 드러났습니다.



## “AI보다 소중했던 것”

**Q. 비주얼라이팅이 팀원들의 대화에 어떤 영향을 주었다고 생각하십니까?**

**A.** 물론 요즘은 AI를 통해 누구나 아이디어를 시각화할 수 있습니다. 하지만 현장에서 팀원들과 소통하며 직접 구체화하는 과정은 무엇보다 소중했다고 생각합니다. 이미지가 다소 부족할 수는 있지만, 시각화하는 과정에서 주제에 대해 서로 더 깊이 생각하게 되었고, 과정은 길었지만 결국 더 빠르게 최종 결과물에 도달할 수 있었습니다.

**Q. 정책 아이디어를 그림으로 표현할 때 가장 조심해야 할 점은 무엇이라고 보십니까?**

**A.** 사업 아이템이 아닌 정책 아이디어를 표현하는 것은 더 어렵고 조심스러운 일입니다. 특정 대상에게 단순히 더 나은 것, 좋은 것을 제안하는 데 그치지 않고, 그 이후에 국민 전체에게 미치는 영향까지 고민해야 하기 때문입니다.

## “사람이 먼저다”

**Q. 이 해커톤 이후 산업단지 정책이 달라져야 한다면, 가장 먼저 바뀌어야 할 것은 무엇이라고 생각하십니까?**

**A.** 산업단지는 국가의 중요한 핵심 역량 중 하나입니다. 하지만 가장 먼저 지켜야 할 것은 산업단지에 살고 있는 사람들이라고 생각합니다. 많은 사람들이 산업단지를 존중하고, 그곳에 거주하는 분들이 자부심을 느낄 수 있도록 인식 개선 정책이 마련되어야 합니다.





**Q. 이번 해커톤을 한 장의 이미지로 표현한다면 무엇을 그리고 싶으십니까?**

**A.** 많은 사람들이 모여 피라미드를 만들고 있는 모습이지 않을까 생각합니다. 처음 돌을 하나씩 쌓을 때는 그냥 바위 덩어리입니다. 하지만 모두가 힘을 합쳐 완성한 후에는 역사에 남을 랜드마크가 됩니다.

### 마치며 — 바위가 랜드마크가 되는 순간

그는 이번 해커톤을 한 장의 이미지로 표현한다면 피라미드를 그리겠다고 했다. 처음 돌을 하나씩 쌓을 때는 그냥 바위 덩어리다. 그런데 모두가 힘을 합쳐 완성한 후에는 역사에 남을 랜드마크가 된다. 그는 1박 2일 동안 그 피라미드를 그리는 사람이었다.

그런데 그리는 동안 뭔가를 깨달았다.

바위 하나하나를 잇는 과정 자체가 자신의 일이었다는 것을. 멋진 그림이 아니라, 함께 쌓아가는 과정이.

“그림만 멋지게 그리면 되겠구나”라고 생각하고 왔던 사람이, 돌아가는 길에는 이렇게 말했다.

“어쩌면, 제 스스로 앞으로 그려가야 할 길이기도 합니다.”

산단지기는 어둠 속에 등대를 세우려 했다. 등대는 빛을 내는 것이 아니라 방향을 가리키는 것이다. 이 해커톤 1박 2일이, 그에게도 하나의 방향을 가리켜주었는지 모르겠다.



인터뷰  
풀버전 보러가기





• 경희대학교 시각디자인학과 박사 재학중



# 자부심을 그릴 수 있을까?

## 산업단지 정책 해커톤, 비주얼라이터 김민채 인터뷰

“해커톤이 시작되기 전, 이미 해커톤  
에 흠뻑 빠져들다”

**Q. 처음 이 해커톤에 참여한다고 들으셨을 때,  
솔직히 어떤 생각을 하셨습니까?**

**A.** 처음에는 부담이 컸습니다. 비주얼라이터라는 역할 자체가 단순히 그림을 잘 그리는 역할이라고 생각하지 않았기 때문입니다. 사람들의 복잡한 생각과 감정, 그리고 현장에서 흘러나오는 이야기들을 빠르게 이해하고, 그것을 모두가 함께 볼 수 있는 하나의 흐름으로 정리해내야 하는 역할이라고 느꼈습니다. ‘내가 과연 이것 잘 해낼 수 있을까’ 하는 걱정이 컸습니다. 행사 전날까지도 그림 연습을 정말 많이 했습니다. 이 과정에서 예쁜 그림, 특색 있는 그림체로 그리는 것보다, 어떻게 하면 사람들의 생각을 더 정확하게 읽고, 더 따뜻하게 전달할 수 있을지를 계속 고민했습니다. 원래 개인적인 성격과 특성상 고민 걱정이 많은 편이라 부담감도 컸지만, 동시에 좋은 디자이너이자 연구자가 되기 위해 꼭 필요한 경험이라는 생각으로 참여했습니다.

“산업단지, 나의 삶과 거리가 먼 공간”

**Q. 행사 전에는 산업단지를 어떤 곳으로 생각하고  
계셨습니까?**

**A.** 산업단지는 제 삶과는 다소 거리가 먼 공간이라고 생각했습니다. ‘산단’이라는 용어 자체도

굉장히 딱딱하고 차갑게 느껴졌고, 기계와 공장, 반복적인 노동의 이미지가 먼저 떠올랐습니다. 어쩌면 저 역시 사회 안에 존재하던 산업단지에 대한 고정된 인식을 자연스럽게 받아들이고 있었던 것 같습니다. 해커톤 행사에 참여하며, 산업단지 역시 결국 사람들이 살아가는 공간이라는 점을 크게 깨달았습니다. 그 안에도 누군가의 하루가 있고, 고민이 있고, 미래에 대한 불안과 희망이 고루 존재한다는 사실을 생생하게 깨달으며 기존의 인식이 많이 바뀐 것 같습니다. 그런 점에서, 이번 해커톤 행사 자체가 산업단지에 대한 인식 개선에 기여한 행사가 아닌가 하는 생각이 듭니다. 적어도 이번 해커톤에 참여한 관계자분들, FT, VW, 수행사 및 협력기관 등의 외부 이해관계자분들께서는 산업단지를 단순한 생산 공간으로만 바라보는 것이 아닌, 그 공간의 가능성과 사람들의 열정을 느끼셨을거라 생각합니다.

“흘러진 파편들이 하나의 흐름으로  
연결되던 순간”

**Q. 1박 2일 동안 가장 기억에 남은 장면은 무엇이  
었습니까?**

**A.** 가장 기억에 남는 순간은 세션 1과 2 초반부였습니다. 처음에는 팀원분들이 자연스럽게 자신의 경험과 생각들을 이야기하기 시작했고, 현장에 존재하는 다양한 문제들이 굉장히 산발적으로 쏟아져 나왔습니다. 청년 유입의 어려움, 산업단지의 노후화, 부정적인 이미지, 자부심의 부족 같은 이야기들이 복잡하게 느껴졌습니다.



비주얼라이터로서 참가자들의 대화를 계속 듣고, 관계를 연결하며며 보드 위에 하나씩 구조화하기 시작하자 깨달을 수 있었습니다. 흩어져 있던 문제들을 어피니티 다이어그램(affinity diagram)으로 그룹화하고 연결해 보니, 저희 팀에서 도출된 내용들이 하나의 큰 문제를 향하고 있었다는 것어요.

‘산업단지에는 미래가 없다고 느끼는 감각.’ 그리고 ‘그 공간 안에서조차 자부심을 느끼기 어려운 상태’...

저는 그 순간이 굉장히 강렬하게 기억에 남습니다. 산발적으로 흩어져 있던 문제의 파편들이 하나의 흐름으로 연결되는 장면을 눈앞에서 마주했을 때, 마치 서비스디자인의 첫 단추를 바르게 꿰어낸 것 같다는 성취감이 들었습니다. 단순히 정보를 정리했다기보다, 서비스디자인을 통해 사람들의 감정과 경험 속에 숨어 있던 구조를 발견해낸 느낌에 가까웠습니다.



## “산업단지에 미래가 있을까?”

**Q. ‘이건 진짜 산업단지 현장의 문제다’라고 느끼신 순간이 있었다면 무엇이었습니다か?**

**A.** 팀원분들과 이야기를 나누던 중, 한 팀원분께서 자연스럽게 이런 말을 했습니다. “산업단지에는 미래가 없는 것 같아요.” “나중에 여기서 자식을 낳고, 여기서 키우고 싶을 것 같진 않아요.” 그 말을 듣는 순간 산업단지가 지니고 있는 문제가 선명하게 다가온 느낌을 받았습니다.

그것은 단순한 편견이 아니라, 실제로 산업단지 안에 있는 사람들조차 이미 그 부정적인 인식을 체감하고 있는 것처럼 느껴졌기 때문입니다. 이 공간에는 미래가 없다고 느끼게 만드는 공기 자체, 차갑고 단절된 감각 자체가 가장 근본적인 문제일 수도 있겠다고 느꼈습니다. 사람은 결국 자신이 속한 공간에 대한 자부심과 가능성을 느낄 때 앞으로 나아갈 수 있다고 생각합니다. 그런데 산업단지가 누군가에게는 ‘머물고 싶지 않은 공간’으로 인식되고 있다는 사실이 굉장히 깊게 다가왔습니다. 실제 산업단지 내부 이해관계자를 통해 부정적 이야기들과 문제점을 듣는 순간 머릿속에는 암흑처럼 어두운 느낌과 이미지가 각인되었던 것 같았기에, 그 부분이 문제를 가장 생생하게 인식한 순간인 것 같습니다.

**Q. 처음 팀 참가자들의 이야기를 들으셨을 때 가장 표현하기 어렵다고 느낀 것은 무엇이었습니다か?**

**A.** ‘무엇을 중심으로 표현할 것인가’를 끊임없이 선별해야 한다는 점이었습니다. 비주얼라이팅은 단순히 들은 내용을 예쁘게 정리하는 작업이 아니라, 수많은 이야기 속에서 중요한 흐름과 문제를 함께 발견해가는 과정이라고 생각합니다. 그런데 그 과정에서 가장 경계했던 것은 제 개인적인 해석이 과도하게 개입되는 일이었습니다.

사람은 누구나 자신의 경험과 관점을 가지고 있기 때문에, 어떤 이야기를 들었을 때 무의식적으로 더 눈길 이 가는 문제들이 생기기 마련입니다. 만약 그 감각만 따라가 버린다면 제가 꽃한 문제 위주로 구조가 만들어질 수도 있겠다는 생각이 들었습니다. 그러면 정작 초반에 반드시 발견되어야 할 '진짜 문제'를 놓칠 수도 있다고 느꼈습니다. 그래서 쉬는 시간마다 계속 스스로를 돌아보려 했습니다. '내가 이 참가자분의 말을 너무 내 방식대로 해석한 것은 아닐까.' '정말 이 흐름이 팀 전체의 공감에서 나온 것일까.'

디자인씽킹에서 말하는 '공감'이 단순히 상대를 이해했다고 느끼는 감정이 아니라, 자신의 해석을 경계하려는 태도까지 포함한다고 생각합니다. 그래서 이번 경험은 비주얼라이터로서의 기술보다도, 사람의 이야기를 얼마나 조심스럽게 다루어야 하는지에 대해 더 많이 배우게 된 시간이었습니다.

**"말은 흘러가지만, 그림은 멈춰 세운다"**

**Q. 말로 흘러져 있던 아이디어가 그림으로 정리되면서 분위기가 바뀌었다고 느끼신 순간이 있었다면 어떤 상황이었습니까?**

**A.** 확산과 수렴은 마치 동전의 앞 뒷면 같은 관계라고 생각합니다. 충분히 확산되지 않으면 깊이 있는 문제를 발견할 수 없고, 반대로 수렴되지 않으면 결국 아무 방향도 잡지 못한 채 흘러져 버리기 쉽습니다. 그런데 그 흐름을 보드 위에 시각적으로 하나씩 드러내는 과정에서, 팀원분들은 지금 우리가 무엇에 대해 더 이야기해야 하는지를 이해하시고 말씀하시는 것처럼 느껴졌습니다.

"우리가 지금 어떤 문제들을 이야기하고 있는지."  
"이 문제와 저 문제는 어떤 관계를 갖고 있는지."  
"결국 이 흐름이 어디를 향하고 있는지." 시각화로 인해, 추상적이고 막연했던 것들이 더 많은 대화거리

를 가져다 주었습니다. 특히 문제들을 그룹화하고, 큰 흐름 안에서 맥락과 관계를 짚어가며 '진짜 중요한 문제'를 좁혀가던 순간들이 굉장히 인상 깊었습니다. 이후 해결 아이디어를 확산할 때 역시 마찬가지였습니다. 결국 모든 과정에서 시각화는 단순한 기록이 아니라, 팀원들이 함께 이해하고 사고의 흐름을 공유하기 위한 중요한 장치처럼 작동했습니다. 즉, 몸통보다 더 큰 보드를 위에서 아래로 채워나가던 그 과정 자체가, 마치 팀의 집단 사고가 눈앞에 형체를 얻어가는 장면처럼 느껴졌습니다.

**Q. 비주얼라이팅이 팀원들의 대화에 어떤 영향을 주었다고 생각하십니까?**

**A.** 비주얼라이팅은 단순히 대화를 정리하는 역할을 넘어, 팀원들이 서로의 생각을 '함께 바라볼 수 있게 만드는 역할'을 했다고 생각합니다. 말은 순간적으로 흘러가지만, 시각화된 내용은 모두가 다시 멈춰서 바라볼 수 있습니다. 지나가듯 이야기했던 말도 포스트잇에 써 붙이고 보드 위에 구조와 관계를 가진 형태로 나타나는 순간, 또다른 대화들을 촉진한다고 느꼈습니다. 예를 들어, 시각화된 내용을 본 일부 팀원분들은 다시 자신의 생각을 수정하거나 더 깊게 이야기했습니다.

"아, 내가 말하고 싶었던 건 사실 이쪽에 더 가까운 것 같아요." "이 문제랑 저 문제가 연결되는 것 같네요." 이런 대화들이 자연스럽게 이어졌습니다.

결국 비주얼라이팅은 팀원들의 사고를 다시 순환시키고 연결하는 매개 역할을 했다고 생각합니다. 저는 그 순간들을 보며, 시각화라는 행위가 단순한 표현 기술이 아니라 사람들의 사고를 함께 움직이게 만드는 언어일 수도 있겠다는 생각을 했습니다. 추가로, 이러한 시각화에 앞서 대화의 흐름을 주도해주시고 맥락을 연결해주신 FT선생님과의 끈끈한 협력이 저의 비주얼라이팅 및 대화에 큰 도움을 주었다고 생각합니다. FT선생님의 전문적이고 친근한 리드 덕분에, 시각화의 방향성 또한 더 명확해질 수 있었기 때문입니다.

**“서비스디자인이란 사람과 사람 사이를 다루는 방식이 아닐까?”**

**Q. 서비스디자인 방식이 일반 회의나 일반적인 워크숍과 다르게 느껴진 지점은 무엇이었습니까?**

**A.** 보통 회의나 세미나라고 하면 정제되고 엄격한 분위기 속에서 빠르게 결론을 도출해야 한다는 압박감이 먼저 떠오릅니다. 그런데 이번 해커톤은 그런 긴장감보다는, 활기와 웃음 속에서 유연한 사고를 실천하는 공간처럼 느껴졌습니다. 인간은 결국 상호작용 속에서 마음을 열고, 즐거움을 느낄 때 더 깊이 있고 적극적으로 사고하게 되는 존재라 생각합니다. 많은 사람들의 웃음소리와 따뜻한 반응이 오가던 해커톤 현장에서는, 단순히 결과를 만들어내야 한다는 압박보다도 ‘함께 더 좋은 방향을 찾고 싶다’는 내적 동기가 훨씬 커졌던 것 같습니다. 서비스디자인이 단지 창의적 방법론에 머무는 게 아니라, 사람과 사람 사이의 관계와 감정을 다루는 방식이 아닌지 하는 생각을 다시 하게 되었습니다.

**Q. 정책 아이디어를 그림으로 표현할 때 가장 조심해야 할 점은 무엇이라고 보십니까?**

**A.** 시각화 주체는 다양한 삶과 경험을 많이 알고 있어야 한다는 점이었습니다. 자신이 경험해보지 못한 분야나 잘 알지 못하는 사람들의 삶을 표현할 때는 생각보다 쉽게 편향이 개입될 수 있다고 생각합니다. 특히 정책과 관련된 문제는 실제 사람들의 삶과 연결되어 있기 때문에, 피상적인 이해만으로 접근하면 현실과 동떨어진 이미지가 만들어질 위험도 크다고 느꼈습니다. 물론 지금은 AI나 다양한 디지털 툴의 발전으로 표현 자체를 도와주는 기술들은 굉장히 많아졌습니다. 하지만 저는 여전히, 깊이 있는 그림은 결국 깊이 있게 사람을 이해하려 했던 경험에서 나온다고 생각합니다. 사람을 많이 만나보고, 다양한 삶의 이야기를 듣고, 스스로 오래 고민해본 사람이 그리는 그림에는, 말로 설명하기 어려운 현실의 온도나



감정이 자연스럽게 담길 확률이 높다고 생각합니다. 그래서 앞으로도 단순히 표현 기술만 발전시키는 디자이너가 아니라, 사람과 사회를 깊이 이해하려 노력하는 디자이너가 되어야겠다는 생각을 하게 되었습니다.

**“정책이 달라지려면, 인식 변화가 먼저다”**

**Q. 이 해커톤 이후 산업단지 정책이 달라져야 한다면, 가장 먼저 바뀌어야 할 것은 무엇이라고 생각하십니까?**

**A.** 가장 먼저 변화해야 하는 것은 산업단지를 바라보는 사회적 인식이라고 생각합니다. 산업단지는 대한민국 경제를 지탱하는 굉장히 중요한 공간입니다. 하지만 정작 많은 사람들에게 산업단지는 여전히 낯고 어두운 이미지로 소비되고 있는 것 같습니다. 행사 참여 전의 저 또한 그랬고요. 문제는 이런 시선이 외부 사람들만의 인식에서 끝나는 것이 아니라, 내부 구성원들의 자부심에도 영향을 준다는 점입니다.

그 안에서 살아가는 사람들의 삶 역시 존중받아야 한다는 점이 더 적극적으로 이야기되어야 한다고 생각합니다. 결국 사람은 자신이 속한 공간에 미래가 있다고 느낄 때, 그 안에서 성장하려는 마음도 생긴다고 믿습니다.

**Q. 이번 해커톤을 한 장의 이미지로 표현한다면 무엇을 그리고 싶으신가요?**

**A.** 거대한 산업단지 위에 아주 작은 불빛들이 하나씩 켜지고 있는, 그러한 배경 위에서 점이 선이 되고 선이 면이 되는 장면을 그리고 싶습니다. 팀별로 정말 다양한 아이디어들을 도출해 주셨지만, 궁극적으로 모두가 '밝음'으로 향하는 아이디어들을 제시해 주셨다고 생각합니다. 각자의 생각들, 이야기들은 흩어진 선처럼 공중에 떠다니고 있었습니다. FT와 VW를 비롯한 팀원들의 말 한마디, 누군가의 공감, 또 누군가의 질문을 계기로 선들은 조금씩 연결되기 시작합니다. 그리고 어느 순간 거대한 산업단지의 차갑고 어두운 풍경 위로, 사람들의 대화가 만든 빛의 흐름이 천천히 이어지는 장면을 그리고 싶습니다.

'미래가 없다고 느껴졌던 공간' 안에서, 사람들이 함께 이야기하고 서로를 이해하려 할 때 다시 가능성이 만들어질 수 있다는 것을 목격한 시간이었습니다. 거대한 의미 부여가 아니라, 실제 그렇게 느꼈습니다. 그래서 저는 이번 해커톤을 하나의 완성된 결과물보다도, 어두운 공간 속에서 작은 불빛들이 연결되기 시작하던 과정의 이미지로 기억하고 싶습니다.

**마치며 — 보이게 만들어야 존재한다**

이제 산단의 풍경은 그녀가 막연히 품고 있었던 산단의 이미지와는 달라졌다. 차갑지 않았고, 단절되지 않았다. 사람이 있었고, 대화가 있었고, 빛이 있었다. 비주얼라이터는 팀의 말을 그림으로 바꾼다. 그 과정에서 가장 경계하는 것은 자신의 해석이다. 내가 보고

싶은 것이 아니라, 현장이 말하는 것을 그려야 하기 때문이다. 케더산 팀이 찾아낸 문제도 같은 구조였다. 지역 산업을 성장시켜 온 산단의 자부심은 오랫동안 시간이 흐르며 퇴색되었다. 아무도 그것을 보드 위에 올려놓고 연결하지 않았다.

흩어진 점들이 선이 되고, 선이 면이 될 때 비로소 드러나 보이는 것처럼, 자부심도 보이게 만들어야 느낄 수 있다. 디자인은 보이지 않는 가치를 찾아 세상에 드러나게 하는 기술이다. 산단 근로자의 자부심이 하나의 형체를 얻게 하는 일, 바로 그 일이 지금 디자인에게 주어진 과제다.



인터뷰  
풀버전 보러가기



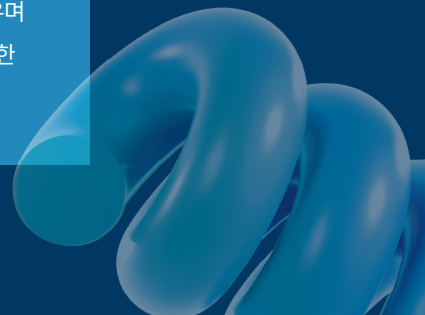


### 김동규

#### 산업단지 정책 해커톤 참가자

- 한국산업단지공단 경북지역본부 산단진흥팀 과장
- 구미산단 청년디자인리빙랩 지역대표단

구미 산단에서 나고 자라며 산업단지를 누구보다 잘 안다고 자부했던 김동규 과장조차, 이번 해커톤에서 “저 혼자만의 생각으로는 한계가 있었다”고 고백하며 수요자의 생생한 목소리가 주는 충격을 전했습니다. 그가 속한 ‘산단에 산당’ 팀은 시설 개선 대신 타지에서 온 청년 근로자들의 내밀한 ‘외로움’에 집중했고, 지루한 일상을 게임의 퀘스트로 바꾸고 코인 보상과 동호회 활동으로 연결하는 ‘산단파크’라는 기발한 플랫폼을 탄생시켰습니다. 공급자의 낡은 시선과 수요자의 진짜 감각 사이의 깊은 틈을 메우며 우수상을 거머쥔 이 아이디어는, 진정한 변화란 탁상 위가 아닌 현장 사람들의 팍팍한 삶 속에서 길어 올려야 함을 통쾌하게 증명했습니다.



# 산단을 가장 잘 아는 사람이 혼자서는 볼 수 없었던 것

산업단지 정책 해커톤 참가자,  
한국산업단지공단 김동규 과장 인터뷰

“산업단지의 이미지를 색깔로 표현하면 회색입니다”

**Q. 처음 이 해커톤에 참여한다고 들으셨을 때, 솔직히 어떤 생각을 하셨습니까?**

**A.** 처음에는 ‘해커톤’이라는 낯선 의미에 대해서 먼저 파악을 하였으며, 정책 해커톤에 공공의 자격으로 참여하여 정책적 아이디어를 제시해보면 어떨까 생각하였습니다. 산업단지 관련 기관에 종사하면서 산업단지에 청년들이 올 수 있는 방법에 대해서 생각하곤 하지만 혼자만의 생각으로는 한계가 있었습니다. 이번 정책 해커톤은 작년 문화선도산단으로 선정된 3개 지역의 청년과 지역사회 이해관계자들이 다같이 모여서 다양한 아이디어를 제시하고 서로 공유할 수 있다는 점에서 매우 흥미롭고 뜻깊은 행사였다고 생각합니다.

**Q. 행사 전에는 산업단지를 어떤 곳으로 생각하고 계셨습니까?**

**A.** 산업단지의 이미지를 색깔로 표현하면 회색으로 비유되곤 합니다. 굴뚝에서 연기가 나오고 공장으로 뻣뻣하게 차있는 모습의 산업단지는 ‘산업단지’로 포털사이트에 검색을 해도 쉽게 제시되는 이미지입니다. 이러한 산업단지에 대한 이미지가 지배적이지만 산업단지에 문화가 접목된다면 일터인 동시에 놀이터가 될 수 있다고 생각하였습니다.

책상이 아니라 현장에서 보이는 문제들

**Q. ‘이건 진짜 산업단지 현장의 문제다’라고 느끼신 순간이 있었다면 무엇이었습니까?**

**A.** 산업단지에서 가장 체감하는 것은 편의시설이 부족하다는 점입니다. 아무래도 산업단지는 용도구역이 명확하게 정해져있기 때문에 어쩔 수 없는 부분이기도 합니다. 또한, 정비가 안된 도로 상태와 주차난도 현장의 문제라고 생각합니다.

“같은 산단, 10개의 다른 시각”

**Q. 해커톤 하면서 처음에 들었던 생각이나 아이디어가 활동 중에 바뀐 부분이 있었다면 무엇이고, 왜 바뀌게 되었나요?**

**A.** 해커톤 초기에는 10개 팀별로 아이디어가 중복으로 나올 수도 있겠다고 생각하였습니다. 산업단지의 문제에 대한 정의를 비슷하게 내린 팀이 있을 수도 있다고 생각했기 때문입니다. 하지만 도출된 문제해결에 대한 아이디어가 모두 달랐고 모두가 다양한 관점에서 산업단지를 분석하였다고 생각하였습니다.

**Q. 1박 2일 동안 가장 기억에 남는 장면은 무엇이었습니까?**

**A.** 아무래도 팀원들끼리 새벽까지 치열하게 아이디어를 고민하고 시각화하기 위해 노력한 것이 기억에 남습니다. 직장생활을 하면서 모르는 사람들과 만나서 새벽까지 고민할 기회가 사실 없었는데 이번에 좋은 팀원들을 만나서 정말 재밌고 시간이 가는 줄 모르게 준비했던 것 같습니다. 그리고 무엇보다 발표를 한 우리 팀원이 너무 발표를 재미있고도 잘 해주어서 기억에 남습니다.

### “회색 산단에 퀘스트를 심다”

**Q. 가장 공감하신 아이디어는 무엇이었고, 왜 그렇게 느끼셨습니까?**

**A.** 저는 아무래도 우수상을 받은 저희 팀의 아이디어에 대해서 제일 공감하였습니다. 사실 산업단지는 타지에서 온 직장인들이 제법 많습니다. 집과 회사 반복되는 일상 속에서 산업단지에서 할 수 있는 재미있는 요소를 생각해보았고, 소소하게 산업단지 내에서 할 수 있는 퀘스트(ex. 산업단지 소재 카페 찾아가서 커피 마시기 인증)를 만들어서 수행하면 포인트가 쌓이고, 그 포인트를 산업단지 내에서 소비할 수 있다면 재밌겠다고 생각하였습니다.

**Q. 반대로 ‘아이디어는 좋지만 실행은 어렵겠다’고 느낀 아이디어가 있었다면 무엇이었습니까?**

**A.** 모두가 실현가능한 아이디어를 제출하였지만, 단기적 또는 중장기적의 차이는 있을 거라고 생각합니다.



### “다시 참여할 의향? 100%”

**Q. 서비스디자인 방식이 일반 회의나 일반적인 워크숍과 다르게 느껴진 지점은 무엇이었습니까?**

**A.** 해커톤이라는 방식의 서비스디자인을 처음 경험해 보았습니다. 만약 다시 참가하라고 하면 저는 100% 참여할 의향이 있습니다. 그 이유는 한 자리에서 많은 사람들과 아이디어를 나눌 수 있는 자리가 많지 않기 때문입니다.

특히, 정책적으로 아이디어를 내는 것은 공모전 형식으로 보통은 진행하지만 여러 사람들이 모여 아이디어를 도출하고 시각화하여 발표까지 진행하는 방식은 참신했고 전문가들의 피드백을 바로 받을 수 있다는 점이 엄청난 장점이었습니다.

### 상향식 정책이 되려면 — 제도와 사람이 함께 움직여야

**Q. 해커톤에서 나온 아이디어가 실제 사업이 되려면 누가 먼저 움직여야 한다고 보십니까?**

**A.** 해커톤은 상향식 방식의 정말 좋은 예시라고 생각합니다. 이러한 사업이 실제 사업이 되려면 먼저 아이디어를 제출할 수 있는 다양한 관점을 가진 사람들이 모여야 된다고 생각하고, 이번 해커톤에서와 같이 정책을 수립하는 정부의 관계자들까지 같은 팀에 배치되어 아이디어를 제시한 것은 정말 좋은 취지였다고 생각합니다.

**Q. 그 아이디어가 실행되는 데 예산 외에 가장 큰 장애물이 있다면 무엇이라고 생각하십니까?**

**A.** 제도적인 뒷받침인 법과 지침 개정 등도 적절하게 이루어져야 된다고 생각합니다.

**Q. 산단 문제를 해결할 때 행정, 기업, 주민이 서로  
미루는 공백 지점이 있다면 무엇이라고 보십니까?**

**A.** 기업과 주민이 아이디어와 의견을 내면 행정에 바로 적용되는 데 소요되는 행정 프로세스가 그렇다고 생각합니다. 아이디어 실현을 위해서는 그에 수반되는 예산 수립, 제도 마련 등이 뒷받침되어야 하기 때문입니다.

**Q. 해커톤에서 나온 아이디어 중 당장 작게 실험해볼 수 있는 것은 무엇이라고 생각하십니까?**

**A.** 공장 비워드림의 경우 기업 스스로의 의지가 있다면 시도해볼 수 있지 않을까 생각합니다.

**Q. 이 아이디어를 실행하기 위해 회의에 꼭 참석하게  
해야 할 기관·사람이 있다면 누구입니까?**

**A.** 관련 지자체 등 지역의 이해관계자들이 참석한다면 좋을 것 같습니다.

**Q. 이런 자리가 일회성 이벤트가 되지 않으려면 무엇  
이 필요하다고 보십니까?**

**A.** 아이디어가 하나라도 실현되어 효과성을 발휘한다면 해커톤의 목적이 성사된 것이 아닌가 생각하며, 아이디어의 현실화가 될 수 있도록 이해관계자들이 모두 노력하는 것이 가장 필요하다고 생각합니다.

**Q. 이 해커톤 이후 산업단지 정책이 달라져야 한다면,  
가장 먼저 바뀌어야 할 것은 무엇이라고 생각하십니까?**

**A.** 무엇보다 청년들이 찾아오는 산업단지로 변모하기 위해서는 여러 지역의 청년들과 소통을 할 수 있는 자리가 자주 마련되면 좋겠습니다. 이러한 전체적인 모임이 각 지역의 소모임으로 구성되어 꾸준하게 아이디어를 낼 수 있도록 연계성을 가진다면 회차를 거듭하여 정례적으로 진행할 수 있는 정말 좋은 아이디어 마련의 장이 될 수 있을 것이라고 생각합니다.

### 마치며 — 잘 아는 사람이 더 잘 알게 되는 방식

구미에서 36년을 살고, 한국산업단지공단에서 8년을 근무하고, 청년디자인리빙랩에서 1년을 보낸 사람이 테이블에 앉았다. 아마도 이번 해커톤 참가자 중에서 구미 산단에 대해 가장 이해가 깊은 사람 중 한 명이었을 것이다. 그런 그가 발견한 것은 새로운 방식이었다. 같은 산업단지를 두고도 지역과 역할에 따라 전혀 다른 문제 정의와 해결 방식이 나왔다. 지역에서 오래도록 쌓아온 지식이, 다른 지역 사람들의 시각과 만났을 때 더욱 넓어질 수 있었다. 산단을 가장 잘 아는 사람에게도 함께 보는 방식이 필요하다. 그것이 그가 다시 참여할 희망 100%라고 답했던 이유였을 것이다.

인터뷰  
풀버전 보러가기





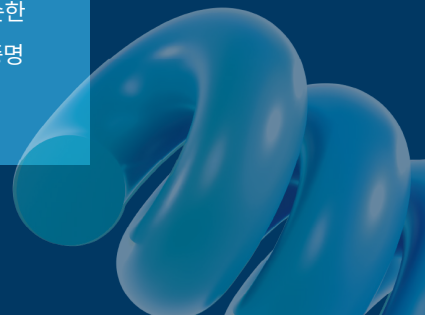


**김일호**

산업단지 정책 해커톤 참가 공무원

· 산업통상부 입지총괄과 사무관

공무원은 으레 심사하고 점검한다는 편견을 깨고, 산업통상부 사무관들이 직접 참가자로 뛰어든 '산업단지 정책 해커톤'은 현장의 숨은 일상을 혁신의 무대로 끌어올린 특별한 실험이었습니다. 김일호 사무관이 합류한 '케더산' 팀은 대한민국 경제를 이끄는 산단 근로자들이 정작 일터에 자부심을 느끼지 못하는 뼈아픈 현실에 주목해, 오해를 풀고 지역사회와 교감하는 '쌈단' 프로젝트를 탄생시켰습니다. 책상 위 숫자와 서류에 가려져 있던 사람들의 진짜 감정을 곁에서 마주한 이 1박 2일의 치열한 여정은, 단순한 정책의 대상이었던 이들이 변화를 이끄는 든든한 동료로 변모하는 놀라운 순간을 증명해 냈습니다.



# 새로운 위치에서 다른 풍경을 보다

## 산업단지 정책 해커톤 공무원 참가자, 산업통상부 김일호 사무관 인터뷰

“참가자들이 정말 적극적으로 참여할까 걱정했습니다”

**Q. 처음 이 해커톤에 참여한다고 들으셨을 때, 솔직히 어떤 생각을 하셨습니까?**

**A.** 많은 근로자가 적극적으로 참여해서 의견을 개진할지 의문이었습니다. 특히 행사일이 주말이어서 귀찮게 개인 시간을 뺏는다고 생각하실까봐 걱정이 되기도 했습니다.

“정책은 알았지만, 그 안의 사람은 잘 몰랐습니다”

**Q. 행사 전에는 산업단지를 어떤 곳으로 생각하고 계셨습니까?**

**A.** 지역과 유형에 따라 다양한 산업단지가 있다는 사실은 알고 있었지만, 그 안에서 사람들이 구체적으로 어떤 일을 겪고 어떤 생각을 하는지는 잘 몰랐던 것이 사실입니다.

“예상은 초반부터 깨졌습니다”

**Q. 1박 2일 동안 가장 기억에 남은 장면은 무엇이 있었습니까?**

**A.** 많은 순간이 기억에 남았습니다. 처음 아이스 브레이킹 때부터 아이디어 모집하고 개발하는

매 순간, 팀원들이 정말 열심히 즐겁게 참여했습니다. 한 명이 아이디어를 내면 옆에서 바로 AI로 그것을 형상화하고, 심지어 3D 시뮬레이션으로 영상을 만드는 걸 보면서 서로가 서로에게 감탄하곤 했습니다.

“지방을 떠나고 싶어 할 것이라는 막연한 생각이 바뀌었습니다”

**Q. 정책 담당자로서 가장 예상과 달랐던 현장의 말은 무엇이었습니까?**

**A.** 근로자 분들이 요즘 기업상황이 어렵고, 특히 지방은 더하다며 안타까워 했습니다. 젊은 사람들이 수도권으로 가고싶어 할거라고 막연하게 생각했었는데, 많은 젊은이들이 할 수만 있다면 지방에 머물기 원한다는 것이 놀라웠습니다.

“산단 근로자도 한 명의 주민입니다”

**Q. ‘이건 진짜 산업단지 현장의 문제다’라고 느낀 순간이 있었다면 무엇이었습니까?**

**A.** 정부나 지자체가 오래전부터 산단 환경개선을 위해 많은 사업을 했는데 모르고 있는 근로자가 많았습니다. 그리고 실제로 문화, 체육, 편의시설이 너무 부족한 것도 사실입니다. 근로자도 한명의 주민이기 때문에 기본적인 생활여건이 갖춰져야 하는데 아직은 부족한 부분이 많은 것 같습니다.



**“처음에는 너무 거시적으로만 생각했습니다”**

**Q. 해커톤 하면서 처음에 들었던 생각이나 아이디어가 활동 중에 바뀐 부분이 있었다면 무엇이고 왜 바뀌게 되었나요?**

**A.** 앞의 답변과 연결되는 부분인데, 아무래도 정책 관련자이다보니 처음에는 너무 거시적으로만 생각했습니다. 산단 환경을 어떻게 개선할지 현실과 동떨어진 고민만 했는데, 팀원들과 이야기를 나누다보니 크게 예산이 들거나 법을 고치지 않아도 생각만 다른 방향에서 해보면 해답이 보이는 문제가 많았습니다.

**“도와드리러 왔다가, 오히려 더 많이 배웠습니다”**

**Q. 정책 담당자로서 현장 참여자들과 함께 토론하며 가장 크게 느낀 점은 무엇이었습니까?**

**A.** 입주한 기업이나 근로자들에게 어떻게 지원해줘야 하나 이런 측면에서 단순히 상상만 하고 있었는데... 이번에 보니까 이분들이 정책 입안자들은 생각도 못했던 다양한 아이디어를 가지고 계셨어요. 또 그걸 실현할 수 있는 다양한 구체적인 방안까지도 가지고 계셨습니다. 처음엔 도와드리러 갔었는데, 제가 오히려 더 많이 배워 온 것 같은 그런 느낌이었습니니다.

**“사람의 감정은 숫자로 표현할 수 없습니다”**

**Q. 책상 위 자료로는 보이지 않았던 산업단지 문제가 있었습니까?**

**A.** 사람의 감정은 숫자로 표현할 수 없습니다. 앞서도 언급했지만, 산단내 반려동물 돌보미 서비스는 평범한





공무원이 정말 착안하기 힘든 아이디어입니다.  
때로는 전체의 효율보다 사소한 도움이 중요할 수  
있다고 느꼈습니다.

**“‘섬단’은 여전히 최고의 아이디어라고  
생각합니다”**

**Q. 가장 공감하신 아이디어는 무엇이었고, 왜 그렇게  
느끼셨습니까?**

**A.** 저는 아직도 우리팀이 제안한 “섬단”이 최고의  
아이디어라고 생각합니다. 근로자는 스스로 자부심을  
느끼고 인근 주민은 산단을 친화적으로 느끼게 한  
다는 발상은 정말 이상적이었습니다. 다른 팀 아이디어  
중에 눈길을 사로잡은 건 반려동물 돌보미 서비스였  
습니다. 이건 저같은 공무원은 절대 생각하지 못 할  
아이디어였습니다. 수요기반의 정책을 하기 위해 더  
많은 사람들의 목소리에 귀를 기울여야겠다고 생각  
했습니다.

**“산업단지 명문가는 올해 바로  
추진해보고 싶었습니다”**

**Q. 참여자들이 낸 아이디어 중 실제 정책 검토 대상으  
로 가져갈 만하다고 느낀 것은 무엇이었습니까?**

**A.** 거의 모든 아이디어들이 현실적이고 우수해서  
모두 정책화되었으면 좋겠다고 생각했습니다. 그 중  
에서 산업단지 명문가를 선정해서 영예를 높여주자는  
아이디어는 올해 산업단지의 날 행사에 바로 추진해  
보아겠다고 생각했습니다.

**“공감되지만, 실행은 쉽지 않은  
아이디어도 있었습니다”**



**Q. 반대로 “아이디어는 좋지만 실행은 어렵겠다”고 느끼신 아이디어가 있었다면 무엇이었습니다?**

**A.** 일과중에 시간을 낼 수 없는 근로자를 위한 출장 행정서비스가 정말 공감아 가면서도 실제 실행은 쉽지 않겠다는 생각이 들었습니다. 보안의 문제도 있고, 무인과 유인서비스 중 어느 것이 현실적인지에 판단도 기관마다 다를 것 같습니다. 공공행정보다 은행이나 보험같은 사적 서비스 구축이 비용문제도 있어서 더 힘들 것 같다는 생각이 들었습니다.

**“아직도 일상 속에 규제 아닌 규제가 많습니다”**

**Q. 아이디어가 정책 검토 단계로 넘어가려면 무엇이 더 필요할까요? 통상 예산, 법령, 대상지, 담당기관 중 무엇이 가장 부족합니까?**

**A.** 예산이나 장소 같은 자원도 문제이지만 결국 규정이 발목을 잡는 경우가 많습니다. 배달행정지원서비스의 경우 정말 필요한 아이템이지만 소관 기관은 바로 실행하기 어려운 문제가 있을 것으로 보입니다. 아직도 일상 속에 규제 아닌 규제가 많습니다.

**“말로만 들을 때와, 보이게 되었을 때는 달랐습니다”**

**Q. 서비스디자인 방식이 일반 회의(미팅)이나 일반적인 워크숍과 다르게 느껴진 지점은 무엇이었습니다? 산단 근로자의 경험과 마음에서 시작하고, 창의적으로 풀어가는 서비스디자인 방식에 대하여 어떻게 느꼈습니까?**

**A.** 아무래도 말만 하거나 글로 쓰면 아이디어를 처음 들었을때 느낌이 금방 날아가 버리는데, 다양한 방식으로 시각화를 하니 기억에 오래 남았습니다. 그리고 어떻게 표현하느냐에 따라서 아이디어가 다른 느낌으로 다가온다는 것도 느끼게 되어 서비스디자인이라는 방식에 더욱 참신함을 느끼게 되었습니다.

**“정책수립에 산단 근로자의 의견이 더 많이 반영되어야 합니다”**

**Q. 이 해커톤 이후 산업단지 정책이 달라져야 한다면, 가장 먼저 바뀌어야 할 것은 무엇이라고 생각하십니까?**

**A.** 이때까지는 지자체나 관리기관이 사업을 신청하면 정부가 승인하는 방식으로 정책 집행이 이루어 졌습니다. 그 과정에서 물론 정책대상자의 의견을 들긴 하겠지만 수요자 중심의 행정이라고 하기는 어려웠습니다. 어쩔 수 없는 부분도 있지만 앞으로는 실제 정책의 효과를 몸으로 받게 될 산단 근로자의 의견이 정책수립에 보다 많이 반영되어야 할 것으로 보입니다.

**“관중이었던 시민을 선수로 참여시키는 일입니다”**

**Q. 현장 참여형 정책 개발이 기존 정책 기획 방식과 다른 지점이 있다면 무엇이라고 보십니까?**

**A.** 서는 위치가 다르면 보는 풍경이 달라진다고 합니다. 정책기획자가 아무리 역사사지하려고 해도 많은 정책수용자의 입장을 모두 이해하기는 어렵습니다. 그런 점에서 현장참여형 정책개발은 그동안 관중이었던 일반 시민을 선수로 참여시킨다는 측면에서 게임의 법칙을 바꿨다고 할 수 있겠습니다.

**“공무원이 팀원으로 참여하는 방식은 더 확대되어야 합니다”**

**Q. 다음에는 공무원이 팀원으로 참여하는 방식을 더 확대해도 된다고 생각하십니까?**

**A.** 물론입니다. 공무원들은 현장에서 많은 것을 배울 수도 있고, 한편으로 정부의 입장을 전달할 수도 있습니다. 서로 만날 일이 적었던 사람들이 대화하고 소통하는 것 만으로도 큰 의미가 있다고 생각합니다.



## 마치며 — 정책도 자리를 옮겨야 보이는 것이 있다

김일호 사무관과의 인터뷰를 마치며 두 개의 장면이 남는다. 하나는 해커톤 시작 전, 과연 근로자들이 주말 행사에 적극적으로 참여할지 걱정하던 공무원의 모습이다. 다른 하나는 1박 2일 동안 같은 팀원으로 토론하고, 현장의 말 속에서 자신의 생각이 바뀌었다고 말하는 정책 담당자의 모습이다. 정책을 검토하는 자리에서 정책을 함께 만드는 자리로, 정책대상자를 바라보는 위치에서 정책수요자와 나란히 앉는 위치로 옮겨간 것이다. 그곳에서의 풍경은 달랐다. 근로자는 단지 고용된 노동자가 아니라 산단에서 살아가는 주인이었고, 지방의 청년은 떠나고 싶은 사람만이 아니라 머물 수 있는 조건을 바라는 사람이었다. 반려동물 돌봄처럼 숫자와 보고서에는 잘 잡히지 않는 생활의 문제도, 한 사람의 일상에서는 충분히 중요한 정책 의제가 될 수 있었다.

그는 현장참여형 정책개발을 두고 “그동안 관중이었던 일반 시민을 선수로 참여시킨다는 측면에서 게임의 법칙을 바꿨다”고 말했다. 이번 해커톤에서는 시민만 선수가 된 것이 아니었다. 공무원도 심판석이나 관람석에 머물지 않고 같은 경기장 안으로 들어왔다. 이번 해커톤에 산업통상부 사무관 10명이 팀원으로 서 모든 프로그램에 참여했다는 사실은 그런 점에서 큰 의미를 갖는다. 정책이 현장을 향해 설명되는 데서 그치지 않고 현장과 함께 만들어질 수 있다는 가능성을 보여주었기 때문이다.

수요자가 있던 위치에 서자, 다른 풍경이 보였다. 산업단지 정책이 달라지기 위해 필요한 첫 변화도 어찌먼 거기서부터 시작될지 모른다.



인터뷰  
풀버전 보러가기



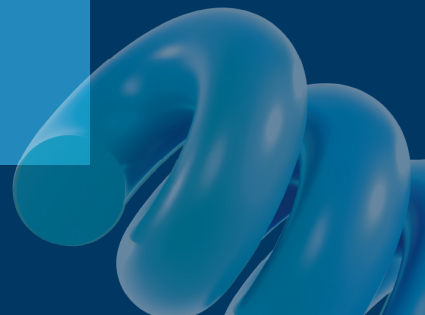


**강민두**

산업단지정책해커톤 운영팀

· 한국디자인진흥원 서비스안전디자인실 디자인문화팀 주임연구원

한국디자인진흥원 강민두 주임연구원에게 이번 '산업단지 정책 해커톤'은 참여를 넘어 그 소통의 무대를 직접 설계하고 만든 실무자로서의 치열한 도전이었습니다. 공공서비스디자인 현장을 두루 거친 그는 '어떻게 짧은 시간 안에 현장의 목소리를 실제 정책으로 연결할 것인가'를 끊임없이 고민했습니다. 세 산단의 아이디어를 한데 모아 안전한 판을 짰 그의 보이지 않는 노력은, 근로자와 주민이 주도적으로 의견을 꺼내는 마중물이 되었으며 향후 산단 정책이 나아갈 실무적 이정표를 제시해 주었습니다.



# 산단의 가장 중요한 가치는 ‘노동자의 행복’입니다

산업단지 정책 해커톤

한국디자인진흥원 담당자, 강민두 주임연구원 인터뷰

기대반, 걱정반이었습니다

**Q. 처음 이 해커톤에 참여한다고 들으셨을 때, 솔직히 어떤 생각을 하셨습니까?**

**A.** 해커톤이 실제 진행되어야 한다고 했을 때에는 기대반 걱정반이었습니다. 일정이 확정된 상태는 아니었지만 준비시간이 충분하지 않을 것이었고, 산단 노동자들을 어떻게 모을지, 어떻게 해야 산단 노동자와 주민들이 함께 모여서 자신의 의견을 잘 내게 할 수 있을지 등에 대한 걱정이 가득했고, 해결해야 할 방법을 찾아야 했습니다.

**Q. 행사 전에는 산업단지를 어떤 곳으로 생각하고 계셨습니까?**

**A.** 예전에 전문가 인터뷰를 위해 몇몇 공장을 찾아가 본 적이 있고, 다니던 회사의 공장에 가본 적이 있으며, 산단 주변의 회사를 다니면서 산단을 거쳐 고속도로를 타고 다닌 적이 있습니다. 그 때의 기억으로는 대중교통으로 찾아가기 어려운 곳이다, 항상 도로변에 불법주차가 많다, 출퇴근 시간 외엔 사람이 보이지 않는다 등의 기억이었습니다.

가장 오래 남는 것은  
찰나의 실수들이었습니다

**Q. 1박 2일 동안 가장 기억에 남는 장면은 무엇이었습니까?**

**A.** 해커톤을 준비한 사람으로서 가장 기억에 남는 장면은, 찰나의 실수들 인 것 같습니다. 소통이 잘못되었거나 계획에서 벗어난 순간은 오래도록 머리에 남을 것 같습니다. 그 외에는 참여자들이 환호했던 순간들입니다. 퀴즈를 맞추고 게임에서 이기고 최종 결과발표에서 수상을 했던 순간들입니다. 그들이 즐겁게 참여하고 만족해야 성공적인 행사라 할 수 있습니다.

외면해온 것이  
진짜 문제였습니다

**Q. 이걸 진짜 산업단지 현장의 문제다'라고 느끼신 순간이 있었다면 무엇이었습니까?**

**A.** 사소한 문제들에서 부터 진짜 문제들이 실타래처럼 서로 엉켜붙어 풀기 어려워진다고 생각합니다. 산업단지에서도 많은 문제들이 오래전부터 인식되어 왔지만, 그 사소한 문제들이 해결되지 않으면서 다른 문제들과 엮여 더 큰 문제들을 만들어 냈다고 생각합니다. 그 중에도 진짜 문제는 한국 경제발전의 주역이었으나 성과를 제대로 못 받은 산단기업과 노동자를 외면해온 것이라 생각합니다.



**먼저 쉽게 할 수 있는 것부터  
실행해야 합니다**

**Q. 가장 공감하신 아이디어는 무엇이었고, 왜 그렇게  
느끼셨습니까?**

**A.** '온통이음 정류장'과 '공장 비워드림'이 두 아이디어에 공감이 갑니다. 제가 본 경험으로 산단은 교통이 매우 불편한 곳이어서 출퇴근 문제는 가장 시급히 해결해야 한다고 생각되고, 좁은 공간을 나름 효율적으로 활용하고 있지만 그 효율을 극대화하기 위해서는 기업 스스로 방법을 찾지 못해 경영의 효율도 떨어뜨리고 있는 것 같습니다. 이러한 부분을 지방정부와 공공부문에서 조금만 도움을 준다면 문제해결에 큰 도움이 될 것이고 그 만족도도 매우 높아질 것입니다. 먼저 쉽게 할 수 있으면서 만족도가 높아질 것으로 예상되는 것부터 실행하는 것이 좋겠습니다.

**Q. 반대로 '아이디어는 좋지만 실행은 어렵겠다'고  
느낀 아이디어가 있었다면 무엇이었습니까?**

**A.** 앞으로 지역의 산업단지들이 경쟁력을 가지려면, 현재의 지원형태를 완전히 벗어나야 한다고 생각합니다. 산업단지가 생산시설을 집적하여 효율적인 운영으로 시너지를 내는 곳이 아니라, 노동자의 삶의 터전에서부터 출발해야 한다고 생각합니다. 그런 관점에서 생활밀착형 하드웨어와 소프트웨어가 필요한 아이디어들은 이해관계자와 투입 자원이 요구된다는 측면에서 바로 실행은 어려울 것 같습니다.

**우리가 해온 것이 헛수고는 아니구나**

**Q. 이번 해커톤은 기존 청년디자인리빙랩과 어떤 점에서  
이어지고, 어떤 점에서 별도의 의미를 갖는다고  
보십니까?**

**A.** 청년디자인리빙랩을 운영하는 수행사들도 쉽지 않은 과제를 맡고 있습니다. 많은 이해관계자들을 만나서 설득하고 아이디어를 내고 그 아이디어를 설명하고 있습니다. 이렇게 지역에서의 청년디자인리빙랩 운영이 결국 국가적으로 중앙정부에서도 매우 중요한 과제로 인식되고 있다는 것을 모두에게 알려주는 매우 뜻깊은 행사였다고 생각합니다. '우리가 해 온 것이 헛수고는 아니구나'라는 것을 보여준 의미있는 이벤트였습니다. 또한 각 산단의 환경이 다르기 때문에 거기서 오는 차이점들을 논의해 볼 수 있는 기회여서 기존의 청년디자인리빙랩과는 또다른 의미가 있었습니다.

**산업단지 정책의 최종 수요자가  
바뀌어야 합니다**

**Q. 이 해커톤 이후 산업단지 정책이 달라져야 한다면,  
가장 먼저 바뀌어야 할 것은 무엇이라고 생각하  
십니까?**

**A.** 산업단지 정책의 최종 수요자가 바뀌어야 합니다. 산업단지의 가장 중요한 주체는 '노동자'이고, 가장 중요한 가치는 '노동자의 행복'입니다.



## 아이디어는 맥락과 함께 있어야 합니다

**Q. 해커톤 결과를 3개 산단 수행사에 전달할 때, 어떤 형태의 자료가 가장 필요하다고 보십니까?**

**A.** 아이디어가 어디서 왔는지를 잘 정리하면 좋을 것 같습니다. 아이디어는 컨텍스트와 같이 있을 때 더 설득력이 있고 확장이 가능하기 때문입니다. 그래서 컨셉형태에 아이디어 시트를 더하고, 그 아이디어가 어떤 작은 아이디어에서 나왔는지 출발점도 함께 정리되면 좋겠습니다.

## 큰 비용이 들지 않는 과제부터 시범사업으로

**Q. 이번 해커톤에서 나온 아이디어 중 청년디자인 리빙랩 시범사업이나 신규 정책 과제로 연결할 가능성이 높은 것은 무엇이라고 보십니까?**

**A.** 눈에 보이는 실행가능한 아이디어가 몇 개 있습니다. 대중교통 문제나 안전, 공간 효율화 등 큰 비용이 들지 않는 과제부터 시범사업 형태로 시도해 본 후 효과가 있다면 신규 사업으로 만들어 전국으로 확대해 주시길 바랍니다.

## 새로운 아이디어만 찾을 필요는 없습니다

**Q. 이번 경험을 다음 청년디자인리빙랩 운영 방식에 반영한다면 무엇을 바꿔야 하나?**

**A.** 물론 산단 근로자들과 주민들이 불편한 것과 새롭게 필요한 것이 무엇인지는 알아내는 과정이 필요하겠지만, 그 니즈를 해결하는 방법으로 새로운 아이디어만 찾으려 하지 말고, 기존 아이디어를 잘 모아놓고 개별 산업단지에 필요한 아이디어를 골라 현실화하는 과정도 필요해 보입니다.

## 자발적 참여와 충분한 준비가 필요합니다

**Q. 일회성 행사로 끝나지 않기 위해 한국디자인진흥원이 가장 먼저 해야 할 후속조치는 무엇이라고 생각하십니까?**

**A.** 다음 번에 해커톤을 한다면, 보통의 해커톤처럼 산업단지의 변화에 관심이 있는 일반 노동자와 시민의 자발적인 참여를 만들 수 있는 조건이 필요하고, 그들이 아이디어를 잘 낼 수 있도록 서비스디자인 방법을 지원하고, 참여자들의 열정에 대한 보상, 충분한 준비를 위한 시간과 예산, 해커톤에 대해 관심을 갖도록 전문적인 홍보가 필요할 것 같습니다.

## 마치며 — 노동자의 행복에서 다시 시작해야 한다

강민두 주임은 이번 해커톤을 운영했던 담당자의 위치에서 말했다. 그래서 그의 답변에는 기대보다 걱정이 많았고, 환호보다 실수가 오래 남았고, 아이디어보다 맥락이 중요했다. 그가 이번 해커톤에서 짚은 문제는 명확했다. 사소한 문제들이 오래 해결되지 않으면서 더 큰 문제로 엉켜왔고, 그 바탕에는 한국 경제발전의 주역이었던 산단기업과 노동자를 외면해 온 시간이 있었다는 것이다. 산업단지 정책의 가장 중요한 주체는 노동자이고, 가장 중요한 가치는 노동자의 행복이다. 그는 아이디어가 어디서 왔는지를 기록하고, 실행 가능한 작은 과제부터 시도하고, 참여자가 자발적으로 다시 모일 수 있는 조건을 만드는 일이 앞으로 더 중요해질 것이라고 말했다. 그것은 해커톤을 마무리한 지금 강민두 주임연구원에게 남은 과제이기도 하다.



인터뷰  
풀버전 보러가기

# 우리는 왜 서로를 직접 만나야 하는가

최근 스타벅스의 '5·18 탱크데이' 논란\*은 홍보 문구 실수로만 보기 어렵다. 누군가에게 기억해야 할 역사적 비극이 다른 누군가에게는 감각 없이 소비되는 마케팅 재료가 되었다. 우리 사회가 서로의 다른 경험과 기억을 얼마나 만나지 못하고 있는지를 보여주는 장면이다.

\* 2026년 5월, 스타벅스코리아가 5·18 민주화운동 기념일에 '탱크데이', '책상에 탁' 등의 표현을 사용한 마케팅으로 사회적 논란이 발생한 사건. 스타벅스코리아는 해당 행사를 중단하고 사과했으며, 이후 수사와 책임 문제로 논란이 확산되었다.

사람들은 점점 자신과 비슷한 사람들 안에서만 살아간다. 비슷한 지역, 비슷한 직업, 비슷한 알고리즘 안에서 관계를 맺는다. 만나지 않으면 차이를 이해할 수 없고, 차이를 이해하지 못하면 상대를 단순화하거나 경멸하게 된다. 일상의 고립은 결국 타인의 삶을 상상하는 능력을 약화시킨다. 지금 우리 사회에는 평소라면 만날 일 없는 다른 지역, 다른 역할, 다른 세대의 사람들이 같은 문제를 두고 서로의 경험을 직접 마주하는 장치가 필요하다.

산업단지정책해커톤은 그런 점에서 의도된 실험이었다. 구미·완주·창원의 참가자들이 한 팀 안에 섞이도록 구성했고, 노동자·주민·공무원·서비스 디자이너·비주얼라이터도 역할별로 함께 배치했다. 이들은 사용하는 언어도, 문제를 바라보는 관점도 달랐다. 그러다 보니 처음 팀이 구성되었을 때 분위기가 어색했다. 하지만 시간이 지나면서 분위기는 조금씩 변하기 시작했다. “왜 저런 이야기를 하는지 모르겠다”에서 “아, 저 사람은 저런 상황에 있었구나”로 바뀌게 되었다. 이번 해커톤에서 의미 있던 순간은 아이디어가 나온 순간만은 아니었다. 참가자들은 버스 대기 시간의

## 산업단지 정책 해커톤이 남긴 질문

한국디자인진흥원 서비스안전디자인실 윤성원 실장

문제를 이야기하기 시작했다. 그것은 기다리는 시간이 무력감으로 누적되는 경험이었다. 노후 환경이 “이곳에서 계속 일하고 싶다는 마음”을 무너뜨린다는 이야기도 나왔다. 산업단지의 고립감이 청년 정주 문제와 연결된다는 사실을 발견한 순간도 있었다. 공무원은 산업단지의 야간 불안을 처음 들었고, 근로자는 정책 담당자가 같은 팀 안에서 메모하는 장면을 처음 보았다. 각자의 산단에는 각자의 사정이 있었다. 한 곳에서는 당연한 것이 다른 곳에서는 전혀 다른 현실일 수 있었다. 누군가의 경험을 직접 듣게 된 순간, 오랫동안 작동하지 않다가 고만 여겼던 것들이 왜 작동되지 않았었는지 이해하기 시작했다. 점차 많은 참가자들이 비슷한 말을 하기 시작했다. “이래서 안 되었던 거구나.”

그 변화 속에서 평소 산업단지 정책에서 다뤄지지 않던 아이디어들도 자연스럽게 논의되기 시작했다. 공장을 비워 안전을 확보하는 서비스, 반려동물을 돌봐주는 서비스, 어두운 산단 길을 밝혀 주민과 근로자를 연결하는 서비스, 버스를 기다리는 시간을 문화와 휴식의 경험으로 바꾸는 서비스, 업무시간 중 처리하기 힘든 생활 업무를 대신 지원하는 서비스 등이 나왔다. 산업단지를 더 효율적으로 운영하는 아이디어라기보다, 산업단지에서 살아가는 사람들의 일상 경험을 바꾸려는 아이디어들이었다.

해커톤이 끝난 뒤, 우리는 이 경험이 행사장 안에서 사라지지 않도록 참가자 릴레이 인터뷰를 시작했다. 해커톤에서 생긴 문제의식이 아직 식지 않았기 때문인지, 많은 참가자들이 기꺼이 응답해 주었다. 프로그램 총괄기획자, 서비스디자이너, 청년 노동자, 공무원, 지역 주민, 산업단지 이해관계자, 비주얼라이터 등 서로 다른 위치에 있던 사람들이 같은 해커톤을

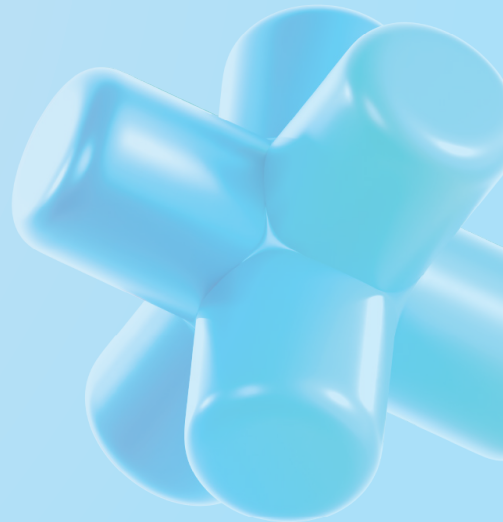


각자의 자리에서 다시 말했다. '산업단지정책해커톤 참여자 인터뷰 모음'은 그 만남이 참가자들에게 남긴 흔적의 기록이다. 누군가는 해커톤 이후 서비스 디자인 공부를 시작했고, 누군가는 오래 알고 있다고 생각했던 산단을 다시 보게 되었다. 혼자 품고 있던 문제가 "투정이 아니라 정책의 씨앗이 될 수 있다"고 느낀 참가자도 있었다. 표현은 달랐지만, 인터뷰들에서 가장 자주 되풀이된 경험은 같았다. 처음에 가져온 생각이 현장에서 바뀌었다는 것이다. 그 변화는 서로 다른 사람들이 같은 테이블에 앉아 각자의 경험을 꺼냈을 때 시작되었다.

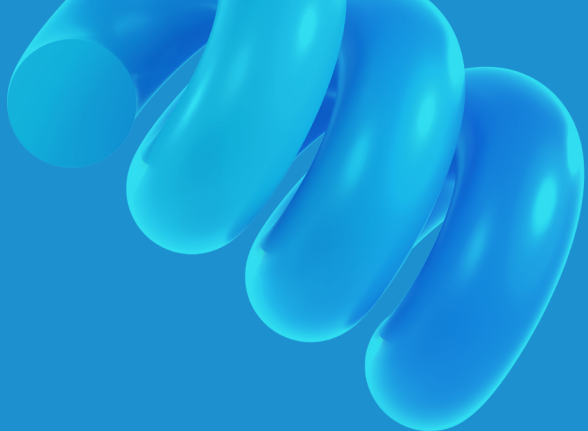
이제 중요한 것은 해커톤이 끝난 이후의 방향이다. 이번 해커톤은 2014년 공공서비스를 디자인한다는 기치로 시작된 '국민디자인단'의 흐름을 이어받아 추진 중인 '청년디자인리빙랩' 3개 산단—구미, 완주, 창원—이 함께 모여, 각 지역에서 논의하던 문제와 아이디어를 서로 섞어보는 자리이기도 했다. 산업단지는 오랫동안 생산과 효율의 언어로 설명되어 왔다. 제조, 물류, 입지, 고용 같은 단어들이 그 공간을 대표했다. 정책도 그 언어에 맞게 설계되었다. 무엇을 짓고, 얼마를 투입하고, 어떤 기업을 유치할 것인가. 공급자의 논리였다. 그러나 이번 해커톤과 인터뷰에서 사람들은 기다림, 연결, 외로움, 자부심, 회복, 관계, 정주 같은 단어들을 이야기하기 시작했다. 이 언어들은 시설이 부족해서 나오지 않았던 것이 아니다. 만남이 없어서 나오지 않았던 것이다. 산업단지의 미래는 무엇을 더 짓고 채우는가의 문제이기 이전에, 누가 누구와 같은 자리에 앉는가 문제다.

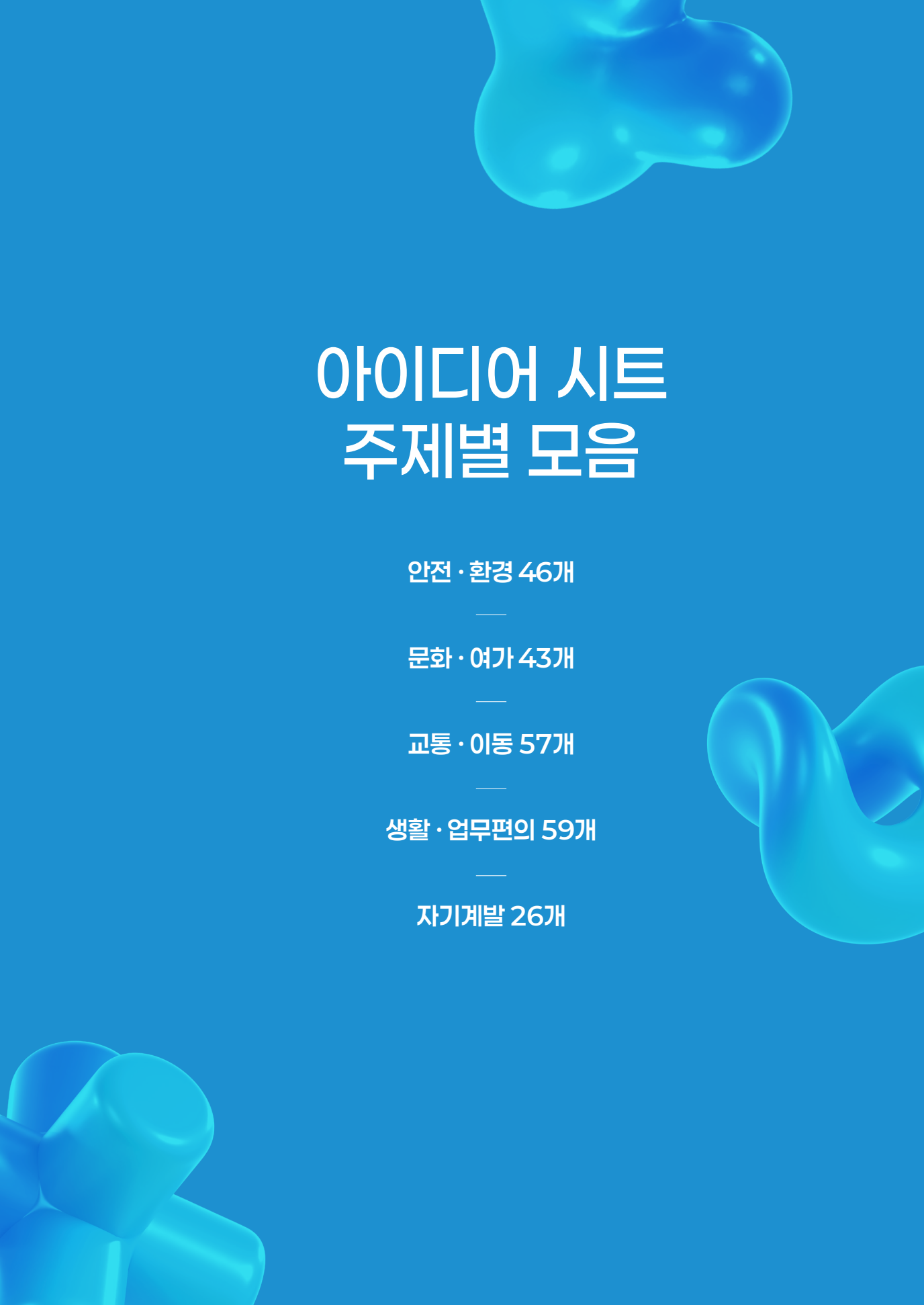
청년디자인리빙랩과 산업단지정책해커톤은 그 물음에 대한 하나의 대답이다. 현장의 사람들이 직접 문제를 발견하고, 정책을 설계하는 과정에 참여하는 구조. 공급자의 논리가 아니라 사람들의 경험에서 출발하는 정책의 방식이다. 이번 해커톤은 그 방식이 세 지역을 넘어 서로 섞일 때 무엇이 가능한지를 보여줬다.

질문은 다시 처음으로 돌아온다. 우리는 왜 서로를 직접 만나야 하는가. 만나야만 들 수 있는 이야기가 있기 때문이다. 그리고 그 이야기들이 정책의 언어가 될 때, 산업단지는 비로소 사람이 머무는 곳이 될 수 있다. 이 실험이 더 많은 자리에서 반복되기를 바란다.







The background is a solid blue color. In the corners, there are abstract, glossy, 3D blue shapes. Top right: a large, rounded, organic shape. Bottom right: a twisted, knot-like shape. Bottom left: a cluster of rounded, block-like shapes.

# 아이디어 시트 주제별 모음

안전 · 환경 46개

---

문화 · 여가 43개

---

교통 · 이동 57개

---

생활 · 업무편의 59개

---

자기계발 26개

## 아이디어 시트 주제별 모음 (총 231개)

산업단지 정책 해커톤 과정을 통해 현장의 목소리가 담긴 231개의 아이디어와 10건의 핵심 도전 과제를 발굴했습니다.

아이디어 시트보러가기



| 주제             | 팀명  | No | 작성자 | 아이디어 제목                                         |
|----------------|-----|----|-----|-------------------------------------------------|
| 안전·환경<br>(46개) | 왕산단 | 1  | 권경안 | 안전 문구, 전광판, 경고판 등 다국어 지원                        |
|                |     | 2  | 권동현 | 리얼 타임 안전 지도                                     |
|                |     | 3  | 노민호 | 산단 ON(온) 스테이지 (세이프 & 그린 스테이지)                   |
|                |     | 4  | 박영균 | 또 다른 나와의 승부                                     |
|                |     | 5  | 박영균 | 횡단보도 신호등 체계                                     |
|                |     | 6  | 이은경 | AI가 생명을 살린다 (쾌적하고 안전한 산단)                       |
|                |     | 7  | 이은경 | 반응하는 길, 함께 뛰는 공간 튜-업 워크 플레이스                    |
|                |     | 8  | 이은경 | 환경, 약취와의 싸움                                     |
|                |     | 9  | 이채원 | 안심 동선 추천 서비스                                    |
|                |     | 10 | 이채원 | 폐공장 개조 문화공간                                     |
|                |     | 11 | 이채원 | 상용차 전용 주차 공간 확보<br>(주말에는 자동차 전용 극장 또는 캠핑장으로 활용) |
|                |     | 12 | -   | QR 기반 안심 힐링 루트 지도<br>(한 눈에 안전이 보이고, 걸으면 힐링되는 길) |
|                |     | 13 | -   | 사회적 존재감에 대한 니즈                                  |
|                |     | 14 | -   | 나를 쉬게 하는 힐링 카펫                                  |
|                |     | 15 | -   | 주차 걱정 없는 안전 산단 만들기                              |
|                | 산당해 | 16 | 강동선 | ‘액자+문’ 안전, 자기 객관화                               |
|                |     | 17 | 강동선 | 공장 내 자율주행 시스템                                   |
|                |     | 18 | 강동선 | 자연을 통해 배우는 안전                                   |
|                |     | 19 | 김소윤 | 간편한 도시락 픽업 시스템                                  |

| 아이디어 설명                                                                                   | 고객가치                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| 위험 또는 경고 문구 등 전달 사항을<br>산단 내 외국인 근로자 국적 비율로 다국어 지원 설명표시                                   | 한국어가 어려운 외국인 노동자들의 이해와 안내                                       |
| 데이터 수집<br>- cctv / IOT / QR<br>- 안전지도 APP, WEB<br>- 지자체 관리<br>- 정책 개선                     | 산단 지역의 안전을 24시간으로 확인하며<br>개선시킨다.                                |
| 산업 단지가 안전하고 지속 가능한 산단 이미지 구축                                                              | 안전은 습관, 환경은 실천, 산단은 문화                                          |
| AI를 활용한 동작 이미지 (동물 모양) (사운드)<br>기록 + 연인 + 부모님 = 건강                                        | 가족에게는 새로운 체험 공간,<br>연인에게는 데이트 코스, 부모님한테는 건강                     |
| 큰차 시야 확보, (사각 지대가 많음)<br>눈으로 볼 수 있는 LED 표시등<br>출퇴근, 정해진 일정 시간 운행차로                        | 어린이, 노인 어르신 보호                                                  |
| 왜 필요한가? 우발적 사고로 인해 소풍 끝내는 불상사를 막고자<br>AI가 24시 수시로 돌면서 산단 내 쓰러진 노동자를 경보음으<br>로 알린다.        | 한 생명을 구할 수 있다.                                                  |
| 마일리지 적립 해준다 (지역 상품권으로)<br>돈 주고 만들기만 하고 활용하지 않으면 무용지물                                      | 될 수 있는 의욕 환경, 보상 지급                                             |
| 악취가 나는 산단에 인공비를 주기적으로 뿌려서 공기 정화                                                           | 악취에서 해방 가능                                                      |
| - CCTV 밀도<br>- 조명 밝기<br>- 사람 이동량                                                          | -                                                               |
| 폐공장 → 예술 공장으로 (ex. 팔복예술공장)<br>전시, 공연, 배움 등 문화 향유 공간                                       | -                                                               |
| 저녁 이후 갯길에 주차하는 상용차는<br>안전 사각지대를 만들기 때문에 전용 주차장을 만든다.                                      | -                                                               |
| 산단 지역에 이동 및 문화 여건 불편 QR 기반으로 한!!<br>"안심 힐링 루트 지도" 제안                                      | 단순 길 안내가 X<br>안전 요소를 시각화 한 '안심 지도'입니다.<br>"보이는 안전, 걸으면 느껴지는 힐링" |
| 산단은 고립되어 있다보니, 근로자들은 자신이 사회에 잊혀진<br>존재처럼 느낄 때 이 구역에 몇 명의 근로자가 활동 중인지<br>보여주는 ○○           | -                                                               |
| 아로마 향이 있는 정서가 안정되게 끌어 올릴 수 있는 요가<br>요가 동작 중간에 릴렉스 될 수 있게 아로마 향을 발라준다.                     | 요가를 극대화하고 싶은 산단 주민들                                             |
| 공용 자전거 앱을 통해 무료로 이용                                                                       | 산단 내 화물차 무단 주차 방지 도로                                            |
| - 안전 불감증을 해소할 수 있는 자기 객관화 방안<br>- 익숙하면 덜 중요해짐                                             | 안전 리마인드                                                         |
| 현재 운용 중인 공장 내 지게차<br>AI 자율주행을 적용한 안전사고 예방                                                 | 공장 내 근로자의 안전 확보<br>심리적 안정감                                      |
| - 동지는 자연의 재료로 만들었으나 무엇보다 견고하고 안전<br>- 대부분 액체가 통과되는 구조이지만 중요한 가치 담고 보존<br>- 배우거나 도움을 받지 않는 | 자연에서 배울 수 있는 안전                                                 |
| -                                                                                         | 자연스럽게 밖에 나올 수 있게                                                |



| 주제             | 팀명  | No | 작성자 | 아이디어 제목                     |
|----------------|-----|----|-----|-----------------------------|
| 안전·환경<br>(46개) | 산당해 | 20 | 김소윤 | 불법 주차차 고려한 네비게이팅 서비스        |
|                |     | 21 | 김소윤 | 작업 상황에 따른 안전모, 안전 장비 커스터마이징 |
|                |     | 22 | 김지영 | 산단로 차양막 설치                  |
|                |     | 23 | 김지영 | 조명알리미                       |
|                |     | 24 | 김지영 | 안전 루틴화                      |
|                |     | 25 | 박강열 | 안전 발자국 설치                   |
|                |     | 26 | 박강열 | 산단 내부 캐시 워크                 |
|                |     | 27 | 박강열 | 산단팅                         |
|                |     | 28 | 유상원 | 산업 단지에서 사랑을 꿈꾸다             |
|                |     | 29 | 유상원 | 산단 지붕 및 트램                  |
|                |     | 30 | 이어진 | 안전 통로 및 산책 유도선              |
|                |     | 31 | 이어진 | 희소성 취미 활동 모임                |
|                |     | 32 | 이어진 | 피크닉 세트 대여 서비스               |
|                |     | 33 | 이어진 | AI 인공 테라스                   |
|                |     | 34 | 이어진 | 장난감 공원 (안전한 길 만들기)          |
|                |     | 35 | 이어진 | 근로자의 모습을 기록하는 스튜디오          |
|                |     | 36 | 이어진 | 공기 청정 공간                    |
|                |     | 37 | 이인재 | 안전 장비 업그레이드                 |
|                |     | 38 | 이인재 | 안전의 날을 기념한 콘텐츠              |
|                |     | 39 | 이인재 | 안전판 디자인 업그레이드               |

| 아이디어 설명                                                                                    | 고객가치                                                             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| 보행 위험을 낮추기 위한 실시간 불법 주정차 네비게이팅 서비스 ⇒ 위험도를 실시간으로 파악하고 예방할 수 있도록 보행 안전을 고려한 최적의 경로를 네비게이팅해주는 | 보행 인프라 개선<br>안전한 보행 경험                                           |
| 작업 상황에 따라 요구되는 시야 확보를 위한 안전 장비 커스텀마이징                                                      | 안전 장비를 조금이나마 더 착용하도록                                             |
| 산단 내 가로수 부족으로 그늘이 없음<br>도로로 이동시, 여름철 온열 질환 발생 확률 증가<br>근로자 및 거주자에 쾌적한 도보길 제공               | 산단 내 도로 이용 빈도 증가 및 편의성 증대                                        |
| 불법 주차 및 이중 주차 등으로 차량 운전자의 시야 확보가 어려움, 도보 이동 및 자전거로 위험 지역 이동시 버튼을 누르면 조명이켜지는 조명 알리미 설치      | 운전자의 시야 보강 효과 + 도보 이동자의 안전성 강화                                   |
| 안전은 갯성비가 아닌 '갯심비'이고 루틴으로 가야 함                                                              | 불편하지만 마음에 쏙 드는 '안전'을 루틴화                                         |
| 작업자 통로에 안전 발자국 설치                                                                          | -                                                                |
| 산단 내부에서 걸을 경우 캐시 워크 앱처럼 일정 포인트를 쌓아서 물건을 살 수 있게 하는 마켓 설치                                    | 산단 내 유입 증가                                                       |
| 산단 내부 근무자들 중 참여자를 모아서 미팅 주선                                                                | 부족한 활력을 미팅으로 보충한다                                                |
| - 산단 내 웨딩홀 유치<br>- 크고 넓음                                                                   | -                                                                |
| 햇빛 가리개 다 덮고 트램으로 이동하거나 산책                                                                  | -                                                                |
| 점심 시간 이동길, 산책길 등을 고속도로 나들목 유도선처럼 색깔별로 칠해 놓은 길<br>(색 또는 캐릭터 등)                              | 식당 가는 길, 산책길 등 색깔별로 유도선을 해놓으면 리프레쉬도 되면서 즐거움을 줄 수 있음              |
| 회소성 있는 취미 활동을 같이 하는 사람들이 모여서 취미 활동을 하며 친목을 다지며 여러 정보 등을 공유하는 모임                            | 회사에서 더 다양하고 의외의 사람과 친해질 수 있는 기회 제공, 취미 활동을 같이 할 수 있는 사람을 만날 수 있음 |
| 점심 시간에 도시락을 야외에서 즐길 수 있게 피크닉 세트를 대여해주는 서비스                                                 | 도시락, 배달 등, 날씨가 좋을 때 피크닉을 가고 싶지만 시간이 없는 직장인들의 편의를 도와주는 서비스        |
| 인공적인 테라스 공간, 전면이 현실감 있는 모니터로 이루어져 있으며 AI를 활용하여 본인이 원하는 풍경을 보여줌<br>(바다, 스위스, 히말라야 등)        | 일하면서 자동으로 반복되는 과정에 지친 뇌에 신선한 자극을 줌                               |
| 사람이 다니는 길 중간에 다양한 콘텐츠 & 사물을 배치해서 근로자에게 흥미를, 운전자에게는 장애물을 인식하게 해서 안전한 길 만들기                  | 근로자에게 흥미와 재미를, 운전자에게 장애물 역할로 반복되는 일상에 예측할 수 없고 흥미를 이끌어내는 콘텐츠 설치  |
| 스튜디오에서 근로자의 모습을 기록함있는 그대로의 모습, 스타일링을 한 모습, 승진한 날 등 사진(동영상)을 찍어주고 그 기록은 기록실에 보관되며 1년 뒤에 전달  | 일상을 보내다가 도착한 과거의 기록은 근로자에게 흥미와 보람을 불러 일으킬 수 있음                   |
| 아로마 향기로 가득찬 공간<br>(편백 나무 향, 유칼립투스 향 등)                                                     | 불쾌한 공기 또는 적응한 코에게 휴식과 힐링을 주며 리프레쉬 할 수 있는 공간                      |
| 안전모, 발광 안전화, 시각화 나만의 안전화, 안전모, 안전복 패션화                                                     | 입고 싶은 장비 나만의 독특함 or 회사만의 독특함                                     |
| 안전의 날에 (4/16) 참가자들과 같이 안전모 쓰고 산단 한바퀴 걷기 or 자전거 퍼포먼스(지역별)                                   | 안전 중시 의식 향상                                                      |
| 무재해판을 시각화 or 재밌는 캐릭터로 구체화 및 출근할 때 웃음을 줄 수 있게...                                            | 하루를 웃음과 함께 시작 가능-                                                |

| 주제             | 팀명  | No | 작성자 | 아이디어 제목                  |
|----------------|-----|----|-----|--------------------------|
| 안전·환경<br>(46개) | 산당해 | 40 | 이인재 | 안전 노래 및 체조               |
|                |     | 41 | 조한나 | 휴식할 근린 공원 및 미술관 카페       |
|                |     | 42 | 조한나 | 녹지를 활용한 복합 문화 공간         |
|                |     | 43 | 조한나 | 해먹 라운지                   |
|                |     | 44 | 조한나 | 빈티지 핫플 미술, 벽화 예술 거리 가로수길 |
|                |     | 45 | 조한나 | 운동하는 놀이터                 |
|                |     | 46 | -   | 공장 비워드림, 정리해드림 (공간 컨설팅)  |
| 문화·여가<br>(43개) | 청심환 | 1  | 노경현 | 산단 청년 전용 금융 상품 개발        |
|                |     | 2  | 노경현 | 산단 패션쇼                   |
|                |     | 3  | 류민희 | 문화 예술의 아지트가 되는 산단의 힐링 공간 |
|                |     | 4  | 문준호 | 산단별 지역주민 연결 프로그램         |
|                |     | 5  | 유영찬 | 산단 오마카세 라운지              |
|                |     | 6  | 이정미 | 익스트림 산단 스포츠 단지           |
|                |     | 7  | 이정미 | 명 때리기 좋은 산단              |
|                |     | 8  | 이정미 | 산단 디지털 아트                |
|                |     | 9  | 이정미 | 꾸미는 놀이터 '산단'             |
|                |     | 10 | 임보리 | 산단 갤러리                   |
|                |     | 11 | 임보리 | 산단 인증제 기업에서 만드는 굿즈       |
|                |     | 12 | 임보리 | 산단 복면가왕                  |

| 아이디어 설명                                                                                                            | 고객가치                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| 유명한 가수가 부르는 안전 노래<br>- 콜라보 - 안전춤 (국민체조)<br>- 선거노래처럼 딱딱한거 말고                                                        | 산단에 대한 Main주제가 생김흥얼거림~                                            |
| 청년들이 일하기에 쾌적한 산업 단지 생활 환경 조성                                                                                       | 쾌적한 정서적 휴식, 정서적 만족감 주는 환경!                                        |
| 산단 내 청년, 시민 위한 복합 문화 공간<br>(동아리/동호회, 취미방, 상점, 카페, 식당)                                                              | 문화 체험 니즈 만족                                                       |
| 휴식 환경 조성, 누울 수 있는 곳                                                                                                | 휴식 니즈 충족                                                          |
| 브루클린 느낌으로 성수동 만든 것처럼<br>산업 단지 내 빈티지한 미술 거리 조성                                                                      | 쾌적하고 재밌는 환경 조성                                                    |
| 강과 녹지 옆 운동 공원 환경 조성<br>보드 탈 수 있는 시설 등                                                                              | 쾌적한 환경 개선                                                         |
| 공장 내 복잡한 (불필요한) 재료, 제품 등 장기 보관                                                                                     | 안전을 위한 우선은 비움이다                                                   |
| - 1인 가구 청년을 위한 PG를 이용시, 0% ↑<br>- 커뮤니티를 위한 인원 모집시, 0% ↑<br>- 산단 근로자 및 청년여성 2030일 시, 0% ↑                           | - 돈과 일자리를 위해 온 사람들<br>→ 커뮤니티 형성을 위한 청년 금융 상품 필요<br>- 청년 여성 2030 ↑ |
| 산단 패션쇼 (굿즈)<br>- 산업과 패션 → 산업 단지의 OOO<br>- 계절별 테마<br>- 친환경 업사이클링 (작업복, 현수막 등)<br>- 부모 & 자녀 작업복 패션쇼                  | 산업 도시라고 재미없다고 생각하는 사람                                             |
| -                                                                                                                  | 문화 예술 활동을 하고 싶은 근로자들은 많지만,<br>수용할 수 있는 장소나 프로그램이 부족한 상황           |
| - 3개의 산단의 지역 주민 1인 씩 그룹 활동<br>- 1년 내 각 산단 방문 및 지역 관광<br>- 숙소비 등 활동비 지원 (지역 화폐)<br>- 협약 기업 탐방 및 각 산단 랜드마크(청년 활동) 체험 | 각 산단 지역 주민 연결 및 타 지역 견학                                           |
| 산단 내 공유 주방 운영하여 셰프 초빙하고<br>근로자가 참여하는 요리 클래스 운영<br>+ 지역 내 맛집과 협업<br>+ 각자 음식 만들고 나눠먹기 등                              | 퇴근 후 저녁 시간 활성화하고<br>여가 + 식사 둘 다 충족                                |
| 클라이밍 등 빈 공장 벽을 활용해서 스포츠 여가 테마 구축                                                                                   | 익사이팅한, 거친 스포츠로 도파민 폭발 ~^^                                         |
| 근로자들의 내면 휴식을 위한 명 때리는 산단 조성                                                                                        | 릴스, 유튜브 등 눈과 뇌가 바쁘고, 산단 근로의 피로<br>를 해소해 줌                         |
| <대형 미디어 소통 광장><br>시민이 제작한 미디어 포토 & 메시지를 산단 빈 벽에 붙여주기                                                               | -                                                                 |
| 다꾸, 덕질하기 좋은 큰 규모의 (꾸미는 아트 놀이터)                                                                                     | 실용성, 재미, 놀이, 문화를 결합한 경험 제공                                        |
| 산단 외벽에 지역 컬러, 캐릭터 상징물 등<br>지역 스토리를 알 수 있는 갤러리                                                                      | 지역 알게 됨 + 회색 공장 X                                                 |
| 산단에서 만든 제품/기술에 대한 신뢰를 가질 수 있도록<br>산단 인증제 + 기업에서 만드는 제품 및 미니어처 굿즈 제작<br>- 홍보관                                       | 산단 근로자 - 만드는 제품 + 자부심<br>산단 근로자의 막연한 회색 도시 X                      |
| 산단 근로자들이 가면 쓰고 노래 업로드하는 채널 만들-<br>→ 일중 수 이상 '좋아요' 받으면 가면 쓰고 스튜디오에서<br>노래 솜품 정식 배포 근로자들 점심 시간에 노래 모음 나눔             | 장기자랑 + 재능 + 익명 신비함                                                |



| 주제             | 팀명     | No | 작성자 | 아이디어 제목            |
|----------------|--------|----|-----|--------------------|
| 문화·여가<br>(43개) | 청심환    | 13 | -   | 산단형 마을 공동체 사업      |
|                |        | 14 | -   | 지역 축제 연계 회사 홍보     |
|                |        | 15 | -   | 청년들을 위한 시장         |
|                |        | 16 | -   | 산단 근로자 공동 구매       |
|                |        | 17 | -   | 산단 글램핑             |
|                |        | 18 | -   | 산단 반려 동물 놀이터       |
|                | 산단에 산당 | 19 | 김동규 | 구미 대표 기업 전시장       |
|                |        | 20 | 김동규 | 순환 인적 교류           |
|                |        | 21 | 김동규 | -                  |
|                |        | 22 | 김동규 | 근로자 힐링 쉼터 센터       |
|                |        | 23 | 김동규 | 산단 현실판 RPG         |
|                |        | 24 | 김성은 | 취향 선물 마당           |
|                |        | 25 | 김재민 | 산단 내 소개팅 프로그램      |
|                |        | 26 | 김재연 | 산단 팝업 스토어 및 굿즈 제작  |
|                |        | 27 | 김진원 | 스트레스 해소 트램벌린       |
|                |        | 28 | 김진원 | 캠핑카를 활용한 OTT 관람 모임 |

| 아이디어 설명                                                                                                                                                     | 고객가치                                                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| - 공동 유치원 (또는 공동 육아)<br>- 커뮤니티 형성 (ex) 플리마켓, 동호회 등)                                                                                                          | - (고객 1) 공동 육아가 필요한 부모<br>- (고객 2) 2030 청년 그룹을 원하는 사람                              |
| 각 지자체와 연계하여 회사 홍보 실시<br>생산 시설 및 홍보 부스 운영                                                                                                                    | 기업 홍보 기회 제공, 근로자 자기 개발                                                             |
| 청년들을 위한 짝을 찾아주는 새로운 시장 커뮤니티<br>시장의 기능을 산단에서 일하는 청년들을 위한 형태로 넓힌다.                                                                                            | 고립된 환경에서 다양한 사람들을 만나고<br>짝을 이루며 대인 관계의 질과 폭을 높여준다.                                 |
| 일정 모금 이상시 공동 구매 진행, 배송은 픽업 방식 (식품 제외)                                                                                                                       | 가성비 좋은 소비 가능                                                                       |
| 구미 산단에 '씨앗부터 밥상까지 인도어 팜'이라는 아이디어를<br>보고, 온실에서 직접 키운 '상추, 깻잎' 배추 등 농작물을 연계해,<br>산단에서 즐기는 [산단 글램핑]을 만들어, 경작-교류-연결이라<br>는 취지로 생각하게 됨                           | 산단의 복직임, 산단에 산단 근로자만 있는 것이<br>아니라 일반 시민들의 발걸음으로 활력을 채워나가<br>산단의 특유 문화를 만들          |
| 산단 내 근로자 근로 시간이 다른 경우가 많음<br>A가 출근 전 자신의 반려 동물을 이제 쉬는 B에게 맡기고<br>B는 산책 시키고 놀아주고 반려동물 주인간 커뮤니티 형성                                                            | 반려 동물 케어 부담 해소<br>커뮤니티 형성을 통한 사회적 관계 형성                                            |
| 구미 대표 기업(or 홍보 기업)이 자사 제품을 홍보, 전시를 원하<br>면 할 수 있는 공간 마련<br>구미 산단의 역사를 알 수 있고 기업은 제품 홍보<br>소비자는 필요한 걸 살 수 있는 환경 조성                                           | -                                                                                  |
| 요근래 유행하는 로테이션 인적 교류를 할 수 있는 공간을 만들<br>고 평일 저녁 / 주말 등 운영 (현재는 산단의 식당 등에서 시행)                                                                                 | -                                                                                  |
| 랜드마크가 없다, 구미가면 꼭 가봐야 할 곳 : 자연 경관 위주<br>랜드마크 건축물이 하나 있어야 됨                                                                                                   | -                                                                                  |
| - 직장 스트레스를 해소할 수 있는 방법들 (명상, 요가, 싱어볼<br>등)을 한데 집적하여 복합 힐링 컬처 센터 조성                                                                                          | -                                                                                  |
| 신단으로 지역 범위 한정하여 RPG 게임을 하듯이<br>Quest를 진행하고 Quest 수행시 포인트 적립<br>포인트를 사용하면서 교류 / 참여 인원 유입효과                                                                   | -                                                                                  |
| 무인으로 운영되며 (24시) 각자의 취향을 전시하고,<br>퀄리티가 높으면 구매까지 할 수 있는 공간<br>방문자들은 방문록을 남기기도 함                                                                               | - 2, 3 교대 등 서로의 일하는 시간대가 다름<br>- 밤 늦게는 불거리가 없음<br>- 취향 공유가 불가 * 사실상 연애             |
| 1) 각 지역 산단 내에서 미혼 남성, 여성을 모집<br>2) 산단 내 로맨틱한 장소 만들기, 각 지역 가서 동일 임무 배워<br>보기, 데이트 비용 지원, 러브 프로그램 개설<br>3) 유명 러브 프로그램에서 사용한 미션들을 가져오고<br>모방해서 주 2회 정도 프로그램 진행 | - 산단 간의 교류 및 협업을 통해 긍정적인 기대 효과<br>- 미혼 남녀간의 교류로 인해 외로움 해소<br>- 외로움 해소로 인한 업무 능력 상승 |
| - 산단 부지에 비어있는 공간 활용<br>- 지역 특색 활용 (ex 구미 - 마이구미, 게임 + 산단...)<br>- 팀 내 게임 산단 아이디어와 결합 가능                                                                     | 불거리, 즐길 거리 해결<br>다양한 주제로 바뀌가며 활용 가능<br>⇒ 다양한 고객층 확보 수익성                            |
| 트램폴린을<br>1) 뛰면 뿔수록 (탄력 불을수록)<br>2) 소리를 지르면 지를수록<br>3) 환상적인 나라로 변경(해외, 락페스타, 구름 공식, 날아올라)                                                                    | 신나는 활동을 통해 날아갈 듯!                                                                  |
| 캠핑카 느낌                                                                                                                                                      | -                                                                                  |

| 주제             | 팀명     | No | 작성자 | 아이디어 제목               |
|----------------|--------|----|-----|-----------------------|
| 문화·여가<br>(43개) | 산단에 산당 | 29 | 김진원 | 커뮤니티 만들어 주는 서비스       |
|                |        | 30 | 김태연 | 스트레스 해소를 위한 사이버 핑크 공연 |
|                |        | 31 | 김태연 | 힐링 프로그램 연계 공간         |
|                |        | 32 | 석예은 | 환경 포인트 활동             |
|                |        | 33 | 석예은 | 심야 산단소                |
|                |        | 34 | 석예은 | 동물 힐링 카페              |
|                |        | 35 | 성민석 | 오프라인 이스포츠             |
|                |        | 36 | 성민석 | 산단 내/외 소개팅            |
|                |        | 37 | 성민석 | 야외 자동차 극장을 활용한 OTT 관람 |
|                |        | 38 | 전별  | 이동 차량 정비소 서비스         |
|                |        | 39 | 전별  | 문화를 즐길 수 있는 귀가버스      |
|                |        | 40 | 정유미 | 운동 후 보상 프로그램          |
|                |        | 41 | 정유민 | 온라인 스터디 플랫폼           |
|                |        | 42 | 정유민 | 정기적 산단 대항 스포츠 게임      |
|                |        | 43 | -   | 산단 트럭 마켓              |
| 교통·이동<br>(57개) | 붕어빵    | 1  | 김기남 | 외국인 지원! 삶의 반경 넓히기     |
|                |        | 2  | 김석준 | 근로자 대상 "길동무"          |
|                |        | 3  | 김석준 | 비즈니스 채어링 모빌리티, 나눠타    |

| 아이디어 설명                                                                                                                          | 고객가치                                                                              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| -                                                                                                                                | -                                                                                 |
| K문화가 떠오르는 오늘 날, 전통적인 한국과 산단의 사이버 펑크적인 분위기를 합해서 디자인 (게임 맵, 주제에 적용 / 공연)                                                           | 근로자들의 스트레스 해소 외부 유입                                                               |
| 구미의 인도어팜과 결합<br>요가+명상 클래스, 공원 (런데이), 비건 요리 클래스,<br>어린이 체험 클래스 등의 원데이 클래스 활용                                                      | 지친 일상에 힐링을 줄 수 있음, 워라밸<br>사람들과의 만남의 장                                             |
| - 산단의 산업 쓰레기와 싸워 포인트(코인)를 얻음<br>ex) 포켓몬 레이드, 파크민 버섯 사냥<br>- 코인(?) 같은 걸 모으면 산단 내 제품(?) 지역 상품권 등 교환                                | - 환경에 대한 경각심<br>- 협력 게임을 통한 친밀감 구축                                                |
| - 직장 내 괴롭힘, 고충 등 상담 지원<br>- 산단에 심야 상담소 등 운영                                                                                      | 직장 스트레스 등 상담 통한 근로 의욕 증진                                                          |
| - 직장 스트레스 해소를 위한 힐링 카페<br>- 본인 반려동물도 같이 케어?                                                                                      | 유기묘, 유기견 등 입양과 연결될 수 있도록                                                          |
| - 게임을 주로 좋아하는 사람들이 혼자 즐기는 것이 아닌<br>다른 이들과 즐길 수 있도록 'e-sport의 날' 수시 개최<br>→ 누가 개최하는 게 아니라 모두가 개최 가능<br>- 1회 개최 성공 시 게임 캐쉬 / 보상 지급 | 산단 근로자들 외로움 해소 → ○○ 성공률 ↑                                                         |
| 산단 간 자매 결연, 협약을 통해 소개팅 진행 (인근 산단)                                                                                                | 비슷한 연령 대의 사람들을 만나기 힘든 산단 근로자<br>들에게 만남 가치 증가                                      |
| 야외에 극장을 만들어 상영 중인 영화가 아닌,<br>넷플릭스, 디즈니플러스 등에 있는 콘텐츠를 함께 시청                                                                       | 문화 생활                                                                             |
| - 산단 내 이동 차량 정비소를 운영<br>- 원하는 사람들에게 편의 지원                                                                                        | 시간 부족한 사람들에게 차량 정비를 정기적으로 해<br>주고, 안전하게 출퇴근 할 수 있게 지원                             |
| - 프로그램 시간 종료 시간 별로 문화 귀가 버스 운행<br>- 차내에서 간단하게 요거 할 수 있는 다과 상자 제공                                                                 | 교통 편의 부족과 식사비 부담을 갖는 노동자들에게<br>밝은 문화 여가 활동 기회를 확대하여 스트레스를 해<br>소하여 자기 만족과 노동력 상승  |
| 헬스장 끊으면 비쌌, 일인가구가 아파트 커뮤니티 있는 주거<br>환경에 사는 경우 드림, 퇴근하고 나면 헬스장 가기도 귀찮아서<br>안가게 됨, 운동하면 시간당 5000p 지급 등과 같은 보상 필요!                  | -                                                                                 |
| 직장인들 퇴근 이후 이직.. 승진을 위한 공부를 많이 하는데<br>온라인으로 서로 물어보고 진행도를 보여줄 수 있는 온라인<br>스터디? 플랫폼                                                 | -                                                                                 |
| 산단 별로 팀 개설 후 년에 한 번씩 게임<br>ex) 대구 경북 내에서 대표팀 뽑아서 부산 경남과 불기                                                                       | -                                                                                 |
| 산단에 대한 긍정적인 이미지 제고를 위한 심야 푸드 트럭<br>산단 근로자 할인                                                                                     | 산단에 대한 긍정적 이미지, 가족과 같이 올 수 있는<br>심야에도 무섭지 않은 (안전)                                 |
| 외국인 → "자전거, 킥보드"<br>이동의 제약 (한국인 X) → 여행 셔틀 버스 산단의 언어 교환                                                                          | 근로자: 대기 시간 최소화<br>AI 예측을 통해 수요자 맞춤형 노선으로 배치                                       |
| 이동이 불편한 외국인 근로자나 퇴근 후 여가를 즐기고 싶은<br>직장인에게 노선도 QR을 찍으면 자동 번역을 해주는 서비스                                                             | 힐링                                                                                |
| 한정된 기업 자본으로 차량 구매 및 업무에 어려움을 겪는 기업,<br>근로자를 위해 지정 요일을 정하여 공유 차량을 예약을 통해<br>공영 주차장에서 픽업 후 안정적으로 운영                                | 근로자 이동 환경 개선 및 부지 내 주차난 해결<br>기업 부담 비용 절감, 전기차 위주 차량 선정으로 탄소<br>배출 절감 및 ESG 경영 실천 |



| 주제             | 팀명  | No | 작성자 | 아이디어 제목                      |
|----------------|-----|----|-----|------------------------------|
| 교통·이동<br>(57개) | 붕어빵 | 4  | 박지은 | 앱 기반 수요 예측 기반 셔틀 시스템         |
|                |     | 5  | 박지은 | 외국인 노동자 출퇴근 위한 다국어 교통 시스템 제공 |
|                |     | 6  | 양지희 | 안전 자전거 도로                    |
|                |     | 7  | 양지희 | 셀프 수리 원데이 클래스                |
|                |     | 8  | 이건웅 | 가로수 정비                       |
|                |     | 9  | 이건웅 | 퇴근 시간 교통 신호 연동제              |
|                |     | 10 | 이건웅 | 수요 응답형 여객 자동차 운송 사업 도입       |
|                |     | 11 | 이건웅 | 외국인 근로자 안전 장비 지원             |
|                |     | 12 | 이유빈 | 어플을 활용한 산단 내 카풀 시스템          |
|                |     | 13 | 이유빈 | 산단 내 수상 자전거 서비스              |
|                |     | 14 | 이유빈 | 출퇴근길 사진 대회                   |
|                |     | 15 | 조하연 | 공유 자전거 서비스, 타이스              |
|                |     | 16 | 황상윤 | 산업 단지 공식 인증 카풀 앱             |
|                |     | 17 | 황상윤 | 빈 셔틀버스 공유 플랫폼, 같이 타자         |
|                |     | 18 | -   | 일정한 배차 승차 시간 제공 서비스          |
|                |     | 19 | -   | 직장인 수요를 반영한 공단 셔틀 버스         |
|                |     | 20 | -   | 붕어빵 허브 (출퇴근 센터)              |
|                |     | 21 | -   | 붕어빵 정거장                      |

| 아이디어 설명                                                                                                                                                                                                                           | 고객가치                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 과거 운행 데이터 + 실시간 사용자 이용 현황 - 버스, 자차, 킥보드, 공유 자전거 ⇒ 셔틀 노선 / 배차 간격 / 차량 대수 유동적 조절                                                                                                                                                    | 해당 수단으로 가는 최적의 동선 제공                                                                                                                                                     |
| 교통 시스템 - 다국어 지원 앱                                                                                                                                                                                                                 | -                                                                                                                                                                        |
| 자전거 도로 경계를 보여주는 야광/라이트 시설 설치                                                                                                                                                                                                      | 인근 직장/지역 주민들의 자전거 (운동) 활성화 및 교통 편의 확장                                                                                                                                    |
| 자동차 / 자전거 수리 원데이 클래스                                                                                                                                                                                                              | 해외 인력의 이동 제한                                                                                                                                                             |
| -                                                                                                                                                                                                                                 | -                                                                                                                                                                        |
| -                                                                                                                                                                                                                                 | -                                                                                                                                                                        |
| 다양한 출퇴근 시간에 대응                                                                                                                                                                                                                    | 근로자 편의                                                                                                                                                                   |
| -                                                                                                                                                                                                                                 | -                                                                                                                                                                        |
| 운전자가 남는 자리에 카풀 등록, 등록 시 리워드 지급, 이용자는 이용료를 지불하고 카풀 계약이 되면 운전자가 이용료를 받고, 해당 이용료(리워드)는 산단 프로그램 이용 시 사용 가능                                                                                                                            | - 운전자 : 남는 자리를 함께 이용하여 비용 절감, 환경 보호<br>- 이용자 : 저렴한 금액으로 이동 가능                                                                                                            |
| 큰 강이 있으면 다리까지 돌아서 운전해서 가야하는데, 강 가운뎃길을 가로질러 가는 하늘 자전거                                                                                                                                                                              | -                                                                                                                                                                        |
| 분기 별로 주제를 정하고 출퇴근길 사진 대회                                                                                                                                                                                                          | -                                                                                                                                                                        |
| 대전 "타슈" 벤치마킹 자차가 없으면 이동이 힘든 구미! 만 15세 이상, 앱에서 대여소 찾고 자전거 뒷바퀴 QR 스캔 대여 1시간 무료 - 10분에 500원                                                                                                                                          | 인구가 적어 버스 노선이 적은 구미, 자전거 '타이소'로 이동 편의성 증진시켜서 삶의 질 향상에 기여                                                                                                                 |
| - 기업이 참여시 (→ 회사가 포인트 매칭, 2배 적립)<br>ESG 경영 실적 인증서 발급 (산단공 운영)<br>- 산단공이 운영<br>- 산업 단지 근로자만 이용할 수 있는 카풀 앱<br>- 입력 정보: 성별, 나이대, 근무 공장/건물,<br>* 동성만 매칭, 같은 회사 우선, 블랙리스트 지정/비상 버튼<br>- 탄소중립 포인트제 (→ 전기차 충전, 다회용컵 사용)<br>⇒ 현금 전환, 대중 교통 | - 산단 교통 불편 해소<br>- 탄소 절감 기여                                                                                                                                              |
| - 셔틀 버스 운영하는 기업이 없는 기업 근로자에게 셔틀 버스 지원<br>- 셔틀 버스 제공 기업에 이용 기업이 비용 지불+정부 자금 매칭                                                                                                                                                     | 기업 ESG 경영, 이용자 편의 ↑<br>유류비 절감, 환경 개선                                                                                                                                     |
| -                                                                                                                                                                                                                                 | -                                                                                                                                                                        |
| 공단 내 구역 선정해 특정 시간동안 셔틀 버스를 운영하는 것                                                                                                                                                                                                 | 구직 두박이 청년의 취업 기회 확장                                                                                                                                                      |
| 산업 단지 근무자들이 출퇴근 전 들 수 있는 종합복지센터 구성                                                                                                                                                                                                | - 도보/러닝: 샤워 시설, 세탁, 헬스장<br>- 공유 모빌리티: 자전거, 킥보드, 공유 자동차 허브<br>- 자동차: 카풀 전용 주차장<br>- 외국인: 종합정보센터 (일상 생활 정보, 맛집, 관광 등)                                                      |
| 비용, 인구 수 등 현실적인 문제로 인해 버스 배차를 늘릴 수 없는 지역에서 버스 정거장을 작은 문화 공간으로 바꿔 지역 문화를 즐기고, 동시에 체감 대기 시간을 감소시켜 버스를 기다리는 시간을 재미있는 시간으로 바꿉니다.                                                                                                      | 1) 배차 간격 30분, 1시간 버스를 놓치면 회사에 지각 하지만 여유롭게 일찍 나오면 정류장에서 할게 없어 버스 시간에 딱 맞춰 나오려다 지각<br>→ 일찍 여유롭게 나와도 정류장에서 재밌게 시간을 보내 체감 대기 시간 감소<br>2) 버스 도착 정보 전광판 광고 수익으로 운영 비용 충당하며 선순환 |

| 주제             | 팀명       | No | 작성자 | 아이디어 제목                                                                  |
|----------------|----------|----|-----|--------------------------------------------------------------------------|
| 교통·이동<br>(57개) | C-Bridge | 22 | 강선미 | 러닝 크루 보안관                                                                |
|                |          | 23 | 강선미 | 투게더 택시                                                                   |
|                |          | 24 | 강선미 | 쉼이 있는 산단                                                                 |
|                |          | 25 | 강선미 | 찾아가는 로컬 식당                                                               |
|                |          | 26 | 김광수 | 공유 모빌리티 제공 서비스                                                           |
|                |          | 27 | 김광수 | -                                                                        |
|                |          | 28 | 김광수 | -                                                                        |
|                |          | 29 | 김광수 | -                                                                        |
|                |          | 30 | 김광수 | 유류 버스 연계 제공 시스템                                                          |
|                |          | 31 | 김영주 | 안전 자전거 도로                                                                |
|                |          | 32 | 손성우 | 산내 내 트램 및 모노레일                                                           |
|                |          | 33 | 손성우 | 찾아가는 헬스 버스                                                               |
|                |          | 34 | 손성우 | I(n) N(on-human) O(ut) H(uman)                                           |
|                |          | 35 | 손성우 | 소형 자재는 드론으로 큰, 크고 무거운 물건은<br>산단 내 연결된 벨트로 운송하는 물류 센터 구축으로<br>산단 내 화물차 운송 |
|                |          | 36 | 왕정현 | 카풀 플랫폼 '산단으로 출근합니다'                                                      |
|                |          | 37 | 왕정현 | 자전거 스테이션                                                                 |
|                |          | 38 | 왕정현 | 수요 응답형 버스 시스템                                                            |
|                |          | 39 | 왕정현 | 보행 환경 개선                                                                 |

| 아이디어 설명                                                                                                        | 고객가치                                                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| - 주말이나 휴일, 노동자들이 빠져나간 산단은 삭막하고, 어둡고, 적막이 흐른다.<br>- 러닝 크루가 보안관이 되어 산단에 활기를 불어 넣고, 안전(보행자 / 범죄 등)까지 책임진다.        | 활기 차고 안전한 산단 조성                                                |
| 카풀 형태의 함께 택시를 타고 회사로 출근<br>버스가 많지 않아 출퇴근 시간이 많이 든다면 같은 동네 산단 노동자 (청년) 출퇴근 택시를 이용                               | - 교통난, 주차난 해결<br>- 대중 교통 이용보다 시간 단축                            |
| 교대 근무 후 퇴근 조차 힘든 청년 노동자가 편하게 쉴 수 있는 공간 제공 산단 내 공원에 버스 비치                                                       | 일터인 산단이 휴식도 있고 안전도 제공하는 공간이 됨 → 산단을 떠나지 않는 청년                  |
| 점심 시간, 식당이 없는 회사는 밖으로 나가 식사를 함.<br>제한된 시간, 식당, 차량 이동이 불편하고, 교통 체증도 있음.<br>이럴 때 공장 근처로 찾아가는 식당 (로컬 운영)          | 여유로운 점심 시간 차량으로 이동하지 않아도 됨                                     |
| 공유 자전거, 모빌리티 등은 도심 외에는 서비스 제공이 되지 않음, 일부 비용 부담 통해 서비스 지역을 확대할 필요                                               | 도심과 산단을 라스트마일 교통수단으로 연결 가능함                                    |
| 산단은 자동차 전용 도로로 연결되어 있어 차량이 아니면 접근이 어려운 곳이 많고, 보행 등은 무리해야 해 비효율적임<br>⇒ 차량 외 이동에 편의성 높일 필요                       | 산단으로 접근하기 위한 교통 수단 옵션을 확대                                      |
| 운수 회사는 이용객 수요에 따라 경로, 횡수 등을 정하나, 일부 추가 비용 도로가 있는 경우 운행 계획 변경이 가능                                               | 근로자의 교통 이용 수요 반영 가능<br>입주시간 협의 통해 수요 분산 가능                     |
| 야근, 심야, 새벽 교대 근무시 가능한 교통 수단이 많지 않음<br>- 택시비 지원 통해 비용 지원<br>* 출퇴근 편의                                            | 출퇴근 편의 제공, 비용 절감 통해 청년 근로자 유입, 장기 근무 지원                        |
| - 유류 버스를 활용하여 고정 비용 절감, 사회 공헌                                                                                  | -                                                              |
| 공공 산단 내에서 자전거로 안전하게 이동할 수 있게 돕는 자전거 도로                                                                         | 버스가 없고 걷기에도 애매한 거리를 안전하게 자전거로 이동 가능                            |
| 산단 내 공용 주차타워와 연결하여 출근자들의 수요를 취합한 특정 도착 지점을 도출한 뒤 그곳들을 연결한 트램 혹은 모노레일 형식의 교통 수단                                 | 출퇴근 시간 집중되는 교통량을 분산과 불법 주정차 문제 해소에 도움을 줄 것 같다.                 |
| 산단 내 운동할 시간 없거나 운동할 의사가 없는 근로자들 위해 점심 시간에 쉽게 경험할 수 있는 운동 기구를 담은 버스 운행으로 근로자들 건강 향상으로                           | 근로자들 건강 향상 및 환경 개선                                             |
| 외곽은 인간이 다닐 수 있는 이동 수단 하의 산단 특정 지역 오직 무인 차량 다니게 하여 최대한 같은 지점을 가는 사람들이 함께 이동할 수 있게 한다.                           | 교통란 정제 및 불법 주정차 감소                                             |
| 소형 자재는 드론으로 큰, 크고 무거운 물건은 산단 내 연결된 벨트로 운송하는 물류 센터 구축으로 산단 내 화물차 운송                                             | 화물차와 같은 큰 차량 운행 감소로 교통 정체 해소                                   |
| 산단으로 출근하는 주변 지역 사람들과 카풀을 해서 산업단지로 출근, 운전자는 소소히 돈을 받거나 벌 수 있음<br>이용자는 출근을 편하게 할 수 있음<br>* 개발 시 이용 제한 등의 약속이 필요함 | 자차가 없는 대중 교통 이용이 힘들거나 환승에 지친 사람들이 카풀 매칭을 통해 출근                 |
| 산업 단지로 들어가는 곳마다 자전거 스테이션 설치<br>회사 별 도보 5분 내 정거장 설치, 자차 이동이 많아 막히는 산단 내에서 편리한 이동을 위한 친환경 교통 수단                  | 산단 내 이동을 원활하게 하기 위한 자전거 스테이션<br>GPS 위치 확인 및 자전거 이용 확인 모빌리티 자전거 |
| DRT와 BRT의 합성: 수요 응답형 버스의 코스 설정과 버스 전용 차선 신설 통한 버스의 이동 원활 및 빠른 출퇴근<br>수요 응답형 버스로 필요할 때 이용 가능                    | 출퇴근이 빠르고 싶은 청년<br>대중 교통의 기다림이 싫은 근로자                           |
| - 차가 많이 다니는 산단 내에 걸어서 출퇴근하는 보행자를 위한 보행 환경 개선 사업 인도에 기계적 설치를 통해 전력을 만들어 내는 보도 설치                                | -                                                              |



| 주제                   | 팀명       | No | 작성자 | 아이디어 제목                                    |
|----------------------|----------|----|-----|--------------------------------------------|
| 교통·이동<br>(57개)       | C-Bridge | 40 | 왕정현 | 천 따라 가로수 따라 푸르른 점심                         |
|                      |          | 41 | 왕정현 | 스마트 산단 라디오                                 |
|                      |          | 42 | 유해영 | 보행자 중심(인터랙티브 세이프 로드)                       |
|                      |          | 43 | 유해영 | 이동식 스트레스 해소 공간, 모바일 웰니스 라운지                |
|                      |          | 44 | 유해영 | AI 기반 '산단 커플 매칭 & 컬러 리워드'                  |
|                      |          | 45 | 유해영 | 무인 버스와 공유 자전거의 유기적 결합                      |
|                      |          | 46 | 유해영 | '데이터 기반' 주차장 활용 복합 아지트<br>"새로운 경험과 커뮤니티"   |
|                      |          | 47 | 임재학 | 멀티버스                                       |
|                      |          | 48 | 임재학 | 너와 나의 고리                                   |
|                      |          | 49 | 임재학 | 러닝 클리어                                     |
|                      |          | 50 | 임재학 | 무인 버스 운행                                   |
|                      |          | 51 | 임재학 | 산단 정책적 출퇴근 시간 조율                           |
|                      |          | 52 | 임재학 | 에너지 하베스팅 보드                                |
|                      |          | 53 | 임재학 | 산단 내 증강현실(AR) 자전거                          |
|                      |          | 54 | 추승민 | 오일 공유 칼리지 (파크)                             |
|                      |          | 55 | -   | 심야 시간 스마트 이동 시스템                           |
|                      |          | 56 | -   | 실시간 교통 상황 안내 서비스                           |
|                      |          | 57 | -   | 공공 자전거로 가벼운 이동                             |
| 생활·업무<br>편의<br>(59개) | LAB소리    | 1  | 이유진 | 일상 생활 학습 프로그램                              |
|                      |          | 2  | 이유진 | "멜론 마켓 (구미 특산 농산물): 산업폐기물 리사이클링, 중고 거래 시장" |

| 아이디어 설명                                                                                                                                             | 고객가치                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| 산업 단지 내 녹지 공간 활용한 출, 퇴근, 점심 시간의 안정과 여유 찾기                                                                                                           | 삭막한 도시와 공장의 조금이나마 여유와 공기를 찾고 싶은 근로자                                          |
| 산업 단지 이슈를 특화시킨 라디오 채널 운영<br>산업 단지 이슈, 익명 사례 나눔, 꿀팁 전수 등<br>이동에 즐거움을 주고 근로자들 간의 무형의 연결성                                                              | 나와 비슷한 이야기를 듣고 싶거나 회사 직무에 어려움을 나누고 이를 이동하면서 가볍게 듣고 싶은 근로자                    |
| 어두운 산단 보행로에 사람의 움직임을 감지해<br>조명 강도와 색상이 변하는 스마트 가로등<br>바닥사이 이미지 + 음악                                                                                 | -                                                                            |
| 산단 버스 개조:<br>산단 내 주요 거점을 순회하는 이동식 휴게 및 심리 상담                                                                                                        | -                                                                            |
| 같은 방향으로 출퇴근하는 근로자들을 AI가 매칭<br>카풀 이용시 산단 내 문화 시설 이용 포인트 지급                                                                                           | -                                                                            |
| 무인 로보트가 서빙하듯 (수요 응답) 무인 버스를 원하는<br>시간에 호출, 공유 전기 자전거 산단에... 자전거 스테이션                                                                                | -                                                                            |
| 시간제 주차장, 퇴근 후 아지트로 재탄생                                                                                                                              | -                                                                            |
| - 청년들의 출퇴근을 책임<br>- 주말에는 지역 문화 공간 이동 수단                                                                                                             | -                                                                            |
| 버스 정류소 + 사거리 부근 자전거 보관 장소를 만들어<br>공동 이용할 수 있도록 함                                                                                                    | -                                                                            |
| - 출퇴근 거리 (러닝+걷기) 25km * 3일<br>→ 월 10회 이상- 산단 문화 이용권 증정!                                                                                             | -                                                                            |
| 무인 버스 운영을 통한 교통 감소                                                                                                                                  | -                                                                            |
| 고용센터와 협업을 통해 산단 출퇴근 시간 조율 시<br>일부 정책 우대, 배려                                                                                                         | -                                                                            |
| 사람이 밟으면 전기가 발생하는 보도 블록 설치!<br>→ 산단 문화 상품권 및 포인트 지급                                                                                                  | -                                                                            |
| 자전거 거치대 + 태블릿<br>→ 특정 지점을 지날 때 산단 내 전시물 + 증강현실 AR 반영                                                                                                | -                                                                            |
| 차량으로 이동하는 청년들에게 오일 값 할인 혜택을 바탕으로<br>셀프 주유소 컨셉으로 구성해 셀프로 주유를 할 수 있는<br>서비스를 제공하면서공유 주차장도 결합해서 편의를 제공하는<br>공간을 마련한 아이디어                               | 1. 오일 공유를 통한 연료 할인<br>2. 셀프 주유 공간으로 인한 인건비 절약<br>3. 남는 주차 공간으로 여유공간 확보       |
| - 심야 시간대 산업 단지 이용자들을 위해 안전한 퇴근길<br>이동과 보행을 동시에 제공하는 스마트 이동 시스템<br>- 조명, 사운드, AR/XR 콘텐츠, 그리고 참여형 인터랙션을<br>결합하여 단순한 이동이 아닌 '안심 이동의 경험 환경'을 제공         | 안전성 편의성, 참여성, 산단 야간 이미지 개선                                                   |
| 사람 데이터 기반 AI기능 추가, 실시간 교통 상황과 이동 경로<br>등 산단 출퇴근자들이 서로 교통에 대한 커뮤니티 형 어플<br>(같이 출퇴근 할 카풀)<br>- 출퇴근 패턴 분석 후 최적화 루트 추천<br>- 자동으로 위치를 분석해 위치에 최적화된 루트 추천 | - 출퇴근 시간을 단축하고자 하는 산단 근로자<br>- 지도 앱에서는 없는 실시간 정보 제공<br>- 카풀을 통한 기름 값 및 시간 절약 |
| 버스에서 회사까지, 공공 주차장에서 회사까지<br>가까운 거리들을 가볍게 이동할 수 있는 공공 자전거 대여소!                                                                                       | 이동 시간 절약                                                                     |
| 대면으로 배울 수 있는 생활 학습 프로그램<br>ex. 자동차 관리, 기능 학습 프로그램<br>ex. 청년 재테크 교육 프로그램                                                                             | 일상에서 필요한 정보 습득<br>(일부 내용 포스트일에 가려짐)                                          |
| 산업 폐기물 발생 (문제)<br>→ 리사이클링, 기업 간 중고 거래 시장 활성화                                                                                                        | 인적 네트워크 공유, 폐기물 재활용,<br>청년 의사소통 장소                                           |

| 주제                   | 팀명    | No | 작성자 | 아이디어 제목                               |
|----------------------|-------|----|-----|---------------------------------------|
| 생활·업무<br>편의<br>(59개) | LAB소디 | 3  | 이유진 | 소셜 DAY (매월)                           |
|                      |       | 4  | 이유진 | 같은 산업 내 (선배전문가)의 멘토링 교육               |
|                      |       | 5  | 이태근 | 공단 속 산책로                              |
|                      |       | 6  | 최현진 | 정보 공유 전광판                             |
|                      |       | 7  | 최현진 | 산단 내 무인 택배                            |
|                      |       | 8  | -   | 산단 실험실 설치                             |
|                      |       | 9  | -   | 산단 생활역 - 퇴근 전에 다 되는 곳 (Life Station)  |
|                      |       | 10 | -   | 산단의 움직이는 성                            |
|                      | 창구완나예 | 11 | 권준형 | 산단 별 근로자 참여형 유튜브 채널 + (오프라인) 아이디어 공유존 |
|                      |       | 12 | 권준형 | 스마트 택배, 세탁물 보관함                       |
|                      |       | 13 | 권준형 | 근로자 전용 탈의실, 에어샤워 부스                   |
|                      |       | 14 | 권준형 | 산단 전용 (미션 앱)                          |
|                      |       | 15 | 권준형 | 기업별 신선 식품 IOT 냉장고 도입                  |
|                      |       | 16 | 권준형 | 찾아가는 미니 카페                            |
|                      |       | 17 | 김은영 | 로컬로 임대/차 되는 one mile 공유 자전거           |
|                      |       | 18 | 김은영 | 재미있는 운동화 센터                           |
|                      |       | 19 | 김은영 | 정원 빌려 주세요 (도농복합도시), 농가 정원 빌려요         |
|                      |       | 20 | 김은영 | 마을 호텔 오전에 빌려요 (원도심 만)                 |
|                      |       | 21 | 김은영 | 음식 정원 필요해                             |
|                      |       | 22 | 김은영 | 폐공간 쓰레기 모아요 (리사이클 창작 놀이터)             |
|                      |       | 23 | 송기연 | 필요에 의해 생성되는 팝업 공간 운영 (열린 공간)          |
|                      |       | 24 | 송기연 | 하절기에 폭염 여부를 알려주는 굿즈                   |

| 아이디어 설명                                                                                                                                            | 고객가치                                                                                                            |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 매달 특정일을 정해서,<br>네트워킹 할 수 있는 시간과 공간을 조성                                                                                                             | 산단 근로자만 참여 가능해서,<br>직업적 자금심과 동종 업계의 교류 활성화                                                                      |
| 산업 단지 내, 청년 근로자의 비전을,<br>그 분야의 선배 전문가가 살려주는 멘토링                                                                                                    | 일에 대한 전문성, 가치 고취, 후배 양성 등...<br>산업의 지속적 전문가 양성                                                                  |
| 산업 단지 내 산책(품팔기)이 가능하게끔 산책로 조성<br>→ 전기 자전거, 킥보드 사업 등과 연계                                                                                            | 야근도 많고 생산직만큼 사무직도 많은데<br>하루 종일 앉아 있다가 굳은 몸을 풀만한 수단이 없음<br>→ 산책로 조성 → 길거리 문화 생성                                  |
| 산업 단지의 정보를 공유하는 저렴한 전광판                                                                                                                            | -                                                                                                               |
| 집과 회사에서 받기 어려운 택배 보관                                                                                                                               | -                                                                                                               |
| 아이디어를 현실로 실현시키는 도우미                                                                                                                                | -                                                                                                               |
| - 산업 단지 청년 근로자의 식사, 장보기, 택배 수령, 휴식 문제를 한 곳에서 해결하는 생활 편의 거점<br>- 점심엔 바른 식사, 퇴근 전엔 생필품, 지역 먹거리 픽업, 택배 보관과 휴게 기능까지 연결해 산업 단지 안에 작은 생활권을 만든다.          | - 산업 단지 밖으로 나가지 않아도 일상 문제를 해결할 수 있어 시간과 에너지를 아낄 수 있다.<br>- 단순한 편의 제공을 넘어 '여기서도 사람답게 생활할 수 있다'는 감각을 준다.          |
| 매칭 어플로 소울 메이트를 찾아주고 팝업 스토어처럼 시즌 별로 색다르게 즐길 수 있는 여가 시설 제공                                                                                           | 임금도 근무 시간도 근무 환경도 바꿀 수가 없는 문제다. 사람이 사람을 잡는다.<br>산업 단지 내에서 소울 메이트를 찾는다면 산업 단지에서 살아갈 원동력이 생기고 산업 단지를 쉽게 벗어나지 않는다. |
| 산단의 새로운 인프라 소개, 입주 근로자 간 생활 팁 소개 등 산단 내 거주자들끼리의 커뮤니티 역할을 할 수 있고 큰 시간 소모 등 없이 이를 공유받을 수 있는 조금 더 ○○○ 채널 마련 + 산단 근로자의 아이디어를 공유하고 토의할 수 있는 아이디어 공유존 마련 | 신규 근로자가 놓치기 쉬운 산단 내 인프라나 생활 팁 수 시설 등 안내 및 근로자 간 교류 역할 마련을 통해 근로자 삶의 질 상승                                        |
| 청년 1인 가구 근로자가 근무시 택배 등 수령이 어려우므로, 산단 내 스마트 택배 보관함 등을 마련하여 부담없이 택배 등 수령 가능                                                                          | 1인 가구 생활 편의 개선                                                                                                  |
| 퇴근 시 작업복 차림에 부담을 느끼는 청년 고충 해소를 위해 거점 별 탈의실, 에어 샤워 부스 마련                                                                                            | 청년층 생활 편의 개선                                                                                                    |
| 카풀 참여, 점심 시간 쓰레기 줍기 활동, 산단 내 문화 시설 이용 등 다양한 미션 성공 시 리워드 지급하는 어플 마련                                                                                 | 자기 계발, 나도 창업이 됨                                                                                                 |
| 공급 업체와 계약해 매일 신선 식품을 공급해 주는 신선 식품 냉장고 기업별 마련                                                                                                       | 산단 근로자 식생활 증진                                                                                                   |
| 산단 내 수요를 받아 사업장에 찾아가는 카페                                                                                                                           | 자리를 비우기 어려운 근로자 편의 개선                                                                                           |
| 안전 규제를 피하기 + 여행 지원 서비스                                                                                                                             | 쉽게 유희 시간이 같은 근로자와 로컬로 근거리 여행 가능                                                                                 |
| 걷기, 러닝 문화 확장으로, 공단 쉼 센터에 입지한 운동화 센터                                                                                                                | 본인 소유 운동화 세탁, 러닝, 걷기 네트워크                                                                                       |
| -                                                                                                                                                  | 쉼+장소 임차 서비스+회사에 근로자 휴게 압박 문화                                                                                    |
| -                                                                                                                                                  | -                                                                                                               |
| 맛'동 처럼                                                                                                                                             | 건강, 건강 문화 조성                                                                                                    |
| 큰 쓰레기도 좋아 좋아 예술하자                                                                                                                                  | -                                                                                                               |
| 누군가의 제안이 크라우드 펀딩처럼 일정 수량(인원)이 모이면 열리는 열린 공간 (판매, 운영 등)                                                                                             | 누구라도 호스트가 될 수 있는 주제 (주도적 역할)                                                                                    |
| 야외 활동 시 기온이 일정 수준 이상이 되면 색 변화 등을 알려줘서 야외 활동 위험 경고                                                                                                  | 일사병(폭염)으로 인한 신체 기능 및 건강 상 위협                                                                                    |



| 주제                   | 팀명    | No | 작성자 | 아이디어 제목                                             |
|----------------------|-------|----|-----|-----------------------------------------------------|
| 생활·업무<br>편의<br>(59개) | 창구완나예 | 25 | 송기연 | 맞춤형 스트레칭 및 건강을 위한 공간 활용                             |
|                      |       | 26 | 송기연 | 산업 단지 내 전기 탈 것 전용 도로                                |
|                      |       | 27 | 송기연 | 중고 거래를 위한 전용 공간 및 센터 이용                             |
|                      |       | 28 | 송기연 | 산단 근로자 비공개 질문 & 대답 (FAQ) 운영 (게시판)                   |
|                      |       | 29 | 송기연 | 산단 웰컴 키트 증정                                         |
|                      |       | 30 | 송기연 | 공기 청정 구역 만들기 (카페 및 힐링)                              |
|                      |       | 31 | 송기연 | 산단 내 솔로나라 프로그램 운영                                   |
|                      |       | 32 | 송기연 | 러닝 (운동 후) 사용하는 샤워 시설                                |
|                      |       | 33 | 송기연 | 노하우 및 기술(취미) 강사 풀 운영                                |
|                      |       | 34 | 신혜림 | 커뮤니티 러닝 (event) 구간 러닝 (타겟)                          |
|                      |       | 35 | 신혜림 | 온실 미니 텃밭 운영 (위탁) → 청년 일자리                           |
|                      |       | 36 | 신혜림 | 월리스 관광지 숙박 전용(관광지 MOU 활성화)                          |
|                      |       | 37 | 신혜림 | 24시간 도서관                                            |
|                      |       | 38 | 신혜림 | 근로자 위한 문화 예술 복합 공간 대형 스크린 게시                        |
|                      |       | 39 | 신혜림 | 근로자를 위한 비타민 교실 (마이웰니스앱 측정)                          |
|                      |       | 40 | 이창현 | 산업 단지에 바람! 산바람                                      |
|                      |       | 41 | 이창현 | 해커톤을 왔는데 카페가 되었다                                    |
|                      |       | 42 | 임규리 | "함께하는 전시"(산단 갤러리 + 굿즈 판매)                           |
|                      |       | 43 | 임규리 | 오래가는 돌아가는 버스가 아닌, 짧은 거리를 위한 친환경(전기) 간이 (미니) 버스 (운영) |
|                      |       | 44 | 임규리 | 찾아가는 간식 마실 "ZONE"                                   |
|                      |       | 45 | 임규리 | 산단 안의 청년 기업 융합 프로젝트 (○○○○ 프로그램) 개설                  |
|                      |       | 46 | 임규리 | 산단 내의 지역 축제, 제 ○회                                   |

| 아이디어 설명                                                                                                    | 고객가치                                                     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| 쉬는 & 업무 후 개인별 운동 및 스트레칭을 위한 공간<br>(측정 및 데이터)                                                               | 맞춤형 건강관리 (부위, 유형별)                                       |
| 안전을 위해 정해진 구역을 지정 (이동 가능한)                                                                                 | 산단 내 출퇴근 시 이용                                            |
| 운반, 안심 거래를 위한 허브 존 및 시스템<br>(대행, 거래 현황 및 정보)                                                               | 알뜰한 구매 및 안전한 중고 거래                                       |
| 대나무 숲이나 무기명으로 묻고 싶은 (알고 싶은) 게시판 운영                                                                         | 궁금하지만 묻기 어려운 내용 공유(질문 및 고민 포함)                           |
| 사회 첫출발하는 루키 청년을 위해 소속감 & 환영의 의미                                                                            | 소속감 부양 및                                                 |
| 카페 or 특정 공간을 청정 구역으로 운영<br>(종식 이후 잠깐 휴식을 위한)                                                               | 클린 공기 및 힐링 특수 공간                                         |
| 청춘남녀의 자연스러운 만남을 위한 정기적 프로그램                                                                                | 삶과 일 Balance & 이성 교제                                     |
| 근무 전, 후 운동 (러닝 등)을 하고 나서<br>간단하게 샤워나 씻을 수 있는 공간                                                            | 큰 시간이 없어도 일과 운동을 병행할 수 있음<br>(이동 시간 최소화)                 |
| 산단 내에서 서로 교육과 취미 커리큘럼 운영 (강사풀)                                                                             | - 과외 수익<br>- 내부 인력풀 운영                                   |
| 산단 중심으로 가족, 직원 다양한 타겟층, 연령 등이 나와<br>걷기, 러닝. 추후 걷기 챌린지, 구간 정해서 이벤트 다양화 진행<br>(타겟 연령층이든, 숫자 구간이든) event성 있게! | 커뮤니티 활성화, 사회관계 ↑, 건강 ↑                                   |
| 미니 텃밭 → 청년 일자리 위탁 운영<br>재배 된 것 → 근로자 아침 식사 (할인)<br>(지역 로컬 푸드 직매장) 어린이 집 - 식생활 교육 연계                        | - 식습관 개선<br>- 청년 일자리 창출                                  |
| 관내에 있는 지역 관광지 숙박할 수 있는 곳을<br>MOU 맺어서 치유 프로그램 연계 트레킹, 문화 예술 등                                               | 스트레스 해소, 관광지 활성화 등                                       |
| 근무 시간이 일정하지 않는 근로자들을 위해서 24시간 도서관                                                                          | 갈등해소?                                                    |
| 유명한 공연 ex) 뮤지컬 연극 대형 스크린 게시                                                                                | -                                                        |
| 공간 내부에 근로자들을 위한 건강 체크리스트를 통해<br>본인 체형에 맞는 부족한 비타민 영양제<br>제조 중에는 또 다른 해역에서 휴식을...                           | -                                                        |
| 산단 안에 주식 & 금융 센터가 있으면 좋겠다.<br>돈을 버는 것도 중요한데 관리가 더 중요!                                                      | -                                                        |
| 사소한 포인트로 커피만이 달라졌다! '직장인 원데이 힐링'                                                                           | -                                                        |
| 이동식으론든, 어떤 작은 (사용하지 않는 노후된 골방이어도)<br>공간을 빌려 그린 그림, 찍은 사진, 취미를 공유하고 굿즈나<br>이런 것들 보여주는 전시                    | 함께 취미로 공유하고 나누는 기쁨, 타인의 재능과<br>가치를 발견하고 알아가는 공동체 의식 갖춤   |
| 자주감, 짧은 거리, 돌아가지 않게 자주자주 오는 미니 간이<br>버스가 있다면 출퇴근 시간 동안 너무 막히지 않고,<br>산단행 버스를 놓쳐 오래 기다리는 일이 없다!             | 너무 오래 기다리지 않고,<br>막히는 특히 몰리는 시간 없이 편하게 이동하는!             |
| ○○ 산업 청년들, 힘들게 일한 산단 직원들을 위한,<br>동네 주민들이 준비한 '간식 마실' 서비스                                                   | 힘든 산단의 일하시는 분들을 응원하고, 지원을 받아<br>동네 주민 분의 솜씨로 수익도 갖는 선순환! |
| 청년들에게 기회를 주고, 기업은 청년의 아이디어를 ○○○,<br>○○○ 및 ○○ 까지 시켜주고 프로그램도 ○○!                                             | 청년의 ○○○ + 창의성<br>기업의 ○○○○                                |
| 산단 지역 주민들끼리 유대감을 증진하고, 지역의 문화로 자리<br>잡아 산단의 외국인 노동자와 산단 청년들이 힘든 생활 속에서<br>활력을 갖자는 의미!                      | 지역 내의 활력!<br>(외국인 노동자 + 청년 + 지역 주민) 유대감 증진!              |

| 주제                   | 팀명    | No | 작성자 | 아이디어 제목                                          |
|----------------------|-------|----|-----|--------------------------------------------------|
| 생활·업무<br>편의<br>(59개) | 창구완나예 | 47 | 정덕희 | 출퇴근길 모두의 산단 라디오                                  |
|                      |       | 48 | 정덕희 | 글로벌 라운지                                          |
|                      |       | 49 | 정덕희 | 산단-대학 교육 공유                                      |
|                      |       | 50 | 정덕희 | 야외 복합 문화 공간 행사                                   |
|                      |       | 51 | 정덕희 | 청년 모임 - 릴레이 취향 체험                                |
|                      |       | 52 | 최주희 | 산단 내 강아지 (문화, 여건, 정주 아이디어) 공원                    |
|                      |       | 53 | 최주희 | 문화 패스 (생활 편의)                                    |
|                      |       | 54 | 최주희 | 실패 ZONE → 누구나 사장 창업자 ZONE<br>[Make Space] 동아리 하나 |
|                      |       | 55 | 최주희 | 중소 기업은 선배가 없다. 사수를 찾아라!!                         |
|                      |       | 56 | 최주희 | 산단 내, 데이트 앱 → 연애 상담소                             |
|                      |       | 57 | -   | 자아 철학 프로그램<br>(인문학 프로그램 / 인간성 부여 / 명 때리기 + 설렘)   |
|                      |       | 58 | -   | 스트레스 인형 ZONE                                     |
|                      |       | 59 | -   | 첫 번째 불편한 산단                                      |
| 자기계발<br>(26개)        | 케더산   | 1  | 곽상탄 | 산업 단지 이미지 변혁을 위한 유튜브 콘텐츠                         |
|                      |       | 2  | 김일호 | 산단의 황금마차. 산단으로 찾아가는 이동형 서비스                      |
|                      |       | 3  | 성준보 | 내일 배움 카드로, 유희 공간에서의 자기 계발                        |
|                      |       | 4  | 송은오 | 산단 유희 공간을 마법의 성으로                                |
|                      |       | 5  | 정예경 | 공장 공간 - 주거 공간을 연결짓는 상업 지구                        |
|                      |       | 6  | 조현진 | 산업 단지의 밤 콘텐츠, 좀비런                                |
|                      |       | 7  | 홍혜란 | 산단 브랜딩, 이미지 변신                                   |

| 아이디어 설명                                                                                | 고객가치                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| 출, 퇴근, 점심 시간에 야외에 설치된 스피커에서 라디오가 흘러나옴(신창곡, 사연 등), 찾아들지 않아도 쉽게 접근 가능                    | - 산단 구성원이 같은 시간에 공유하는 경험, 유대감<br>- 공통된 이야기거리가 될 수 있음<br>- 기분 전환        |
| 산단에 근로하는 한국인, 외국인 근로자들이 자유롭게 소통하고 외국어를 연습할 수 있는 공간 + 희망자 버디 프로그램, 가능할 시 봉사 시간이나 활동 지원금 | - 산단 구성원의 유대감 증가<br>- 세계 시민 의식 함양<br>- 외국어(한국어, 영어 등) 회화 연습<br>- 문화 공유 |
| 대학생은 산단에서, 산단 구성원은 대학에서 단기/장기 교육 프로젝트 (ex. 대학생 기업 탐방, 현장 실습, 산단 전문가 양성 프로그램 대학에서 진행)   | 지역 대학과 산단의 연결성 ↑                                                       |
| 야외 도서관 → 확대하여 야외 박물관 & 미술관 & 도서관을 조합한 주-달 단위의 공간 조성 (날씨 좋을 때~)                         | -                                                                      |
| 비건, 덕질 등 다양한 취미, 행동 양식 등을 돌아가며 해보는 청년 모임 지원, 비주류 취미(가 더 재밌을 듯)"                        | 공감대 형성 / 문화 다양화                                                        |
| (유치원, 어린이집)일하면서 강아지 걱정, CCTV를 봄심리적 안정, 생각, 가족 반려→ 공원법                                  | 청년들의 심리 안전, 사랑, 위로를 받을 수 있음                                            |
| 언제 어디서나 문화 행사                                                                          | -                                                                      |
| TF 팀 : 문제의 중심으로 모이는 유연한 팀                                                              | 큰 시간이 없어도 일과 운동을 병행할 수 있음 (이동 시간 최소화)                                  |
| - 일잘러를 위한 교육 프로그램, 경험 공유<br>- 체계적인 배움                                                  | → 자기계발                                                                 |
| - 연애를 좀 하자!!<br>- 데이트 앱, 또는 연애 상담소                                                     | 신원이 안전한 사람과 데이트를 마음 놓고 할 수 있다.                                         |
| - 존재론적인 가치 부여<br>- 자아 철학, 스스로 돌봄 서비스                                                   | 스스로 돌봄, 1인 가구 서비스                                                      |
| AI에게, 심리적인 상담을 하는 것 처럼, 인형을 안으면 심리적 안정을 얻을 수 있음 → 반려 인형처럼 스트레스 측정                      | 심리적 안정                                                                 |
| -                                                                                      | -                                                                      |
| 유튜브 채널을 통해, 공공기관 유튜브의 딱딱한 이미지 탈피. 브랜딩 (새로운 이미지)                                        | 산단에 대한 프라이드를 콘텐츠 출연자와 보는 이 모두 느낄 수 있도록                                 |
| 산업 단지 특성상 외부로 이동이 쉽지 않기에 밖에서 안으로 직접 찾아가는 서비스 기획                                        | 행정 업무, 병원, 푸드 등으로 확산 가능성 ↑                                             |
| 내일 배움 카드를 써서 자기 계발하는 방식<br>내일 배움 카드로 산단 안에서 학습 실천                                      | 밖으로 가지 않아도 산단 내에서 학습할 수 있음                                             |
| 폐공장, 폐부지 등 활용하여 내부에서는 교육이 이뤄지는 마법의 성                                                   | 지역 주민도 함께 쓰면 모두에게 좋은 공간                                                |
| 오염, 클린 시스템, 벽안 원데이 클래스 등이 이루어지는 만능 벽                                                   | 공장, 주거 사이 상업 지구 → 브랜딩                                                  |
| 밤에 즐기는 마라톤 산단 특성상 밤이 너무 허전하고 무서움 좀비런 컨셉처럼 안전도 들고 뛰는...                                 | MZ가 좋아하는 콘텐츠들로 산단 홍보 될 것                                               |
| 산단 브랜딩, 산업 단지 칙칙한 이미지를 바꾸고 커뮤니티를 활성화 (ex. 인간극장, 팟캐스트...)                               | 여기서 살아도 충분히 행복하다'를 심어주기 + 전달                                           |



| 주제            | 팀명          | No | 작성자 | 아이디어 제목                    |
|---------------|-------------|----|-----|----------------------------|
| 자기계발<br>(26개) | 잘 산단<br>말이야 | 8  | 김문영 | 자기 계발을 할 수 있는 기회를 더 많이 잡자! |
|               |             | 9  | 김영열 | 기술 교환소 공간을 겹하자             |
|               |             | 10 | 김혜진 | 은퇴자와의 연결                   |
|               |             | 11 | 김혜진 | 은퇴까지 살고 싶은 산단 도시           |
|               |             | 12 | 남향은 | 외국인 근로자와의 언어, 문화 교류 프로그램   |
|               |             | 13 | 배규진 | 글'로 말하는 '산단'               |
|               |             | 14 | 배규진 | 경제 바이블 (매거진)               |
|               |             | 15 | 원현선 | 힐링이 필요해                    |
|               |             | 16 | -   | 모든 정보 담긴 어플                |
|               |             | 17 | -   | 산단 VIP 라운지 (인스타 감성)        |
|               |             | 18 | -   | 8. 교육, 자격증                 |
|               |             | 19 | -   | 우리 산단 청년 근로자 누구야, 누구야      |
|               |             | 20 | -   | 심리적 안정 멘토 project          |
|               |             | 21 | -   | 산단 상시 백일장, 사생 대회           |
|               |             | 22 | -   | 청년 근로자 부자 만들기 프로젝트         |
|               |             | 23 | -   | 기술교환소                      |
|               |             | 24 | -   | 은퇴까지 살고 싶은 산단 도시           |
|               |             | 25 | -   | 복합문화 라운지                   |
|               |             | 26 | -   | 외국인 근로자와의 교류 프로그램          |

| 아이디어 설명                                                                                                                                         | 고객가치                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| 지역, 기관, 기업 등에서 다양한 기회가 주어지고 이로 인해 성장 및 자기 개발 등 발전을 할 수 있다.<br>하지만 각각 사이트에 수시로 확인해야 한다는 단점이 있기 때문에 이를 극복하기 위해서 맞춤 설정 앱을 개발(?)해서 실시간으로 알림이 오게 한다. | 정보가 부족해 자기 개발을 할 수 있는 기회를 놓칠 수 있음, 이를 극복!                |
| 본인이 가지고 있는 고유 업무에 대해 (전문성), 서로 기술을 교환함으로써 별도의 비용이나 시간의 구매를 받지 않고 할 수 있는 것, 특정 기술 교환 센터 마련이 필요 <무인 이용>                                           | 비용 절약, 인간 관계 확장, 자신감 상승                                  |
| 은퇴해서까지 현장 근로자에게 팁을 전달해주는 시스템                                                                                                                    | -                                                        |
| 내 집 장만까지 이루어지고, 자녀들의 학업까지 연결되는 산단 도시 은퇴 후 현장 청년에게 팁을 전달해주는 시스템                                                                                  | -                                                        |
| -                                                                                                                                               | -                                                        |
| 취미, 여가로 글쓰기를 발굴하는 플랫폼으로 글쓰기 교육, 글쓰기 모임, 글쓰기 공모전을 진행하며 '글'을 쓴다는 행위 자체가 취미와 여가로 자리잡고 더 나아가 새로운 직무로 성장할 수 있도록 도움                                   | 글을 씀으로 자기의 이야기를 정리하고 개인이 지금 가지고 있는 직무와 글쓰기 관한 새로운 직무로 발전 |
| 산단 청년을 타겟으로 하는 경제 잡지 발간, 잡지는 지역적 특성을 반영하고 '기초적 상식' '트렌드' '관광 교육 안내' 등 전달                                                                        | 경제적 자유를 꿈꾸지만 기회가 없는 청년들의 니즈를 해결하고 이를 통해 모두가 부자가 되는 산단 조성 |
| 3. 치유 + 6. 취미 : 심리 안정 + 취미 활동 / 공방, 체험 (운동 등) 연계 매칭 (ex. 컬러테라피, 향수 제조, 미술 심리 치유, 명상 요가, 목공, 클라이밍, 스피닝)                                          | 스트레스 해소, 심리 치유, 성취감                                      |
| "지역, 기관, 기업들이 가지고 있는 다양한 기회를 청년들에게 알릴 수 있는 맞춤형 APP"                                                                                             | 정보 제공으로 자기 개발                                            |
| 산단 근로자 위한 라운지 (방문인 이용 가능)                                                                                                                       | 인스타 홍보 효과 / 휴식 공간 제공                                     |
| 수요를 받아서 강좌 개설                                                                                                                                   | -                                                        |
| 산단 내 청년 인적 인프라의 공유를 통해 청년들은 커리어를 쌓을 다양한 기회를 얻고 기업은 청년 근로자 부족을 해결                                                                                | 커리어 성장, 인력 부족 해결                                         |
| 미래 걱정, 우울, 무기력, 고립감, 박탈감 등 심리적 안정을 겪는 청년에게 그러한 환경을 극복한 멘토 이음                                                                                    | 누구나 겪을 수 있는 불안에 심리적 안정 제공                                |
| - 산단과 관련 글 및 그림, 사진 등 아카이빙 할 수 있는 장소<br>- 근로자 개인의 긍정적 이미지 형성<br>- 대회 포상 지원                                                                      | - 근로자간의 산단 이미지 개선<br>- 인문학적 소향 향상                        |
| - 금융, 투자, 경제와 관련 교육 프로그램 개설<br>- 매거진 발행 및 어플 출시                                                                                                 | 경제적 자립                                                   |
| - 전문성 기술을 서로 공유<br>- 팝업 스토어 (기술)<br>- 기업 간의 기술 교환                                                                                               | 기술 고도화 및 시너지 효과                                          |
| - 주거 + 산단<br>- 녹지 공간 확보<br>- 내 집 마련 금융 상품 기회 제공                                                                                                 | 은퇴까지 정착 가능한 산단                                           |
| - 다양한 동아리 활동 공간 구성<br>- 첨단 도서관 (AI 교육)                                                                                                          | 휴식 공간 제공 / 힐링 공간 제공                                      |
| - 사업의 글로벌화로 인한 외국어 습득<br>- 직장 내 외국인 근로자 다수<br>- 언어, 문화 교류 프로그램 추진<br>- 한국인:영어 등 필요 언어 습득 기회                                                     | - 문화 적응 속도 향상<br>- 직장 내 스트레스 해소                          |

## 주요 내빈 · 심사위원 및 총괄진행자

|          |                          |      |                  |
|----------|--------------------------|------|------------------|
| 내빈       | 김정관 산업통상부 장관             | 심사위원 | 김선아 국립금오공과대학교 교수 |
|          | 이상훈 한국산업단지공단 이사장         |      | 노승범 한양대학교 교수     |
|          | 강윤주 한국디자인진흥원 원장          |      | 이석현 중앙대학교 교수     |
|          | 나건 심사위원장 (부산광역시 총괄 디자이너) |      | 정재호 목원대학교 교수     |
| 총괄<br>진행 | 김경진 엑스플로어 대표             |      |                  |

## 일반 참가자 (구미, 완주, 창원)

|                                                          |                                                                    |                                                                    |                                                          |                                                                     |
|----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <b>1팀</b> 구미 박영균<br>완주 권경안<br>완주 이은경<br>완주 이채원<br>창원 노민호 | <b>2팀</b> 구미 노경현<br>구미 이정미<br>구미 한승현<br>완주 정인욱<br>창원 류인희<br>창원 문준호 | <b>3팀</b> 구미 김석준<br>구미 이유빈<br>구미 조하연<br>완주 양지희<br>완주 이건웅<br>창원 김기남 | <b>4팀</b> 구미 윤규진<br>구미 이유진<br>구미 이태근<br>완주 최현진<br>창원 최세린 | <b>5팀</b> 구미 정예경<br>구미 조현진<br>완주 광상탄<br>완주 송은오<br>창원 심준보<br>창원 홍혜란  |
| <b>6팀</b> 구미 김지영<br>구미 이어진<br>완주 조한나<br>창원 박강열<br>창원 이인재 | <b>7팀</b> 구미 김동규<br>구미 김재민<br>구미 김태연<br>구미 정유민<br>완주 전별<br>창원 석예은  | <b>8팀</b> 구미 손성우<br>구미 추승민<br>완주 강선미<br>완주 임재학<br>창원 왕정현           | <b>9팀</b> 구미 김은영<br>구미 신혜림<br>구미 최주희<br>창원 이창현<br>창원 정덕희 | <b>10팀</b> 구미 김문영<br>구미 배규진<br>구미 원현선<br>완주 김영열<br>창원 남향은<br>창원 전상욱 |

## 전문가 참가자 (서비스디자이너(퍼실리테이터) 및 비주얼라이터)

|                     |                  |        |                         |
|---------------------|------------------|--------|-------------------------|
| 서비스디자이너<br>(퍼실리테이터) | 강동선 한양여대 교수      | 비주얼라이터 | 권동현 비주얼스토리텔러 대표         |
|                     | 강민지 정화예술대 교수     |        | 김나연 프리랜서 게임캐릭터 작가       |
|                     | 김동호 디자인내일 대표     |        | 김민채 경희대 시각디자인학과         |
|                     | 김진원 오로라플래닛 대표    |        | 김성은 경희대 시각디자인학과         |
|                     | 송기연 시프트디자인컨설팅 대표 |        | 김소윤 이화여대 디자인학부          |
|                     | 유해영 서원대 교수       |        | 김영주 프리랜서 디자이너           |
|                     | 이종휘 크레타입 대표      |        | 김혜진 이화여대 디자인대학원(서비스디자인) |
|                     | 임보리 리디엑스 대표      |        | 박지은 목원대 산업디자인학과         |
|                     | 최소윤 디자인내일 대리     |        | 임규리 이화여대 조소전공           |
|                     | 최승환 마크로밀엠브레인 상무  |        | 정주는 홍익대 디자인컴퓨터전공학부      |

## 공무원 참가자 (산업통상부)

|       |                    |                 |
|-------|--------------------|-----------------|
| 산업통상부 | 권준형 지역경제진흥과 사무관    | 성민석 지역경제총괄과 사무관 |
|       | 김광수 지역경제진흥과 사무관    | 오유경 지역경제총괄과 사무관 |
|       | 김동영 지역경제진흥과 사무관    | 유상원 지역경제총괄과 사무관 |
|       | 김일호 입지총괄과 사무관      | 유영찬 입지총괄과 사무관   |
|       | 류진선 RE100산단추진단 사무관 | 황상윤 입지총괄과 사무관   |

## 주최 및 운영

|    |               |
|----|---------------|
| 주최 | 산업통상부         |
|    | 김규성 지역경제정책관   |
|    | 김상우 입지총괄과 과장  |
|    | 김승옥 입지총괄과 사무관 |
|    | 장미란 입지총괄과 주무관 |

|    |                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                        |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 주관 | 한국산업단지공단                                                                                                                                                                                             | 한국디자인진흥원                                                                                                                                                                                               |
|    | <p>정재일 구조고도화사업실 실장</p> <p>권석무 구조고도화사업실 공공투자팀 팀장</p> <p>김지훈 구조고도화사업실 공공투자팀 과장</p> <p>정덕화 구조고도화사업실 공공투자팀 대리</p> <p>조윤경 구조고도화사업실 공공투자팀 대리</p> <p>김진규 구조고도화사업실 공공투자팀 대리</p> <p>이현지 구조고도화사업실 공공투자팀 대리</p> | <p>김범태 미래본부 본부장</p> <p>윤성원 서비스안전디자인실 실장</p> <p>박민영 서비스안전디자인실 디자인문화팀 팀장</p> <p>최상준 서비스안전디자인실 디자인문화팀 선임</p> <p>박현선 서비스안전디자인실 디자인문화팀 주임</p> <p>강민두 서비스안전디자인실 디자인문화팀 주임</p> <p>성지원 서비스안전디자인실 디자인문화팀 주임</p> |

|                 |                                                                                                 |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 수행사<br>·<br>디자인 | <p>김지현 MYSC 실장</p> <p>나미소 MYSC 팀장</p> <p>장란영 MYSC 매니저</p> <p>김수현 MYSC 사원</p> <p>한다인 MYSC 사원</p> |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|



발행월 | 2026년 6월

발행처 | 한국디자인진흥원

결과자료집 기획 | 한국디자인진흥원

편집 및 디자인 | MYSC

ISBN 979-11-7486-067-5

ISBN 979-11-7486-009-5(세트)

본 책자는 산업통상부, 한국산업단지공단, 한국디자인진흥원이 진행한 ‘산업단지 정책 해커톤’ 운영 내용을 토대로 제작되었습니다. 본 책자의 내용을 인용하거나 대외적으로 발표할 때에는 반드시 아래와 같이 출처를 밝혀야 하며, 상업적 목적의 이용 및 내용의 임의 변경·저작물 개작은 금지됩니다.



함께 만드는 더 나은 아이디어

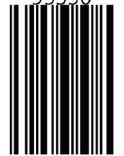
# 산업단지 정책 해커톤

비매품/무료

95330



9 791174 860675



ISBN 979-11-7486-067-5 (PDF)  
ISBN 979-11-7486-009-5 (세트)



공공누리

공공저작물 자유이용허락