

S-CUBE DESIGN LAB

창원산단 청년 디자인 리빙랩

착수보고회 / 1차 워크숍 방향성

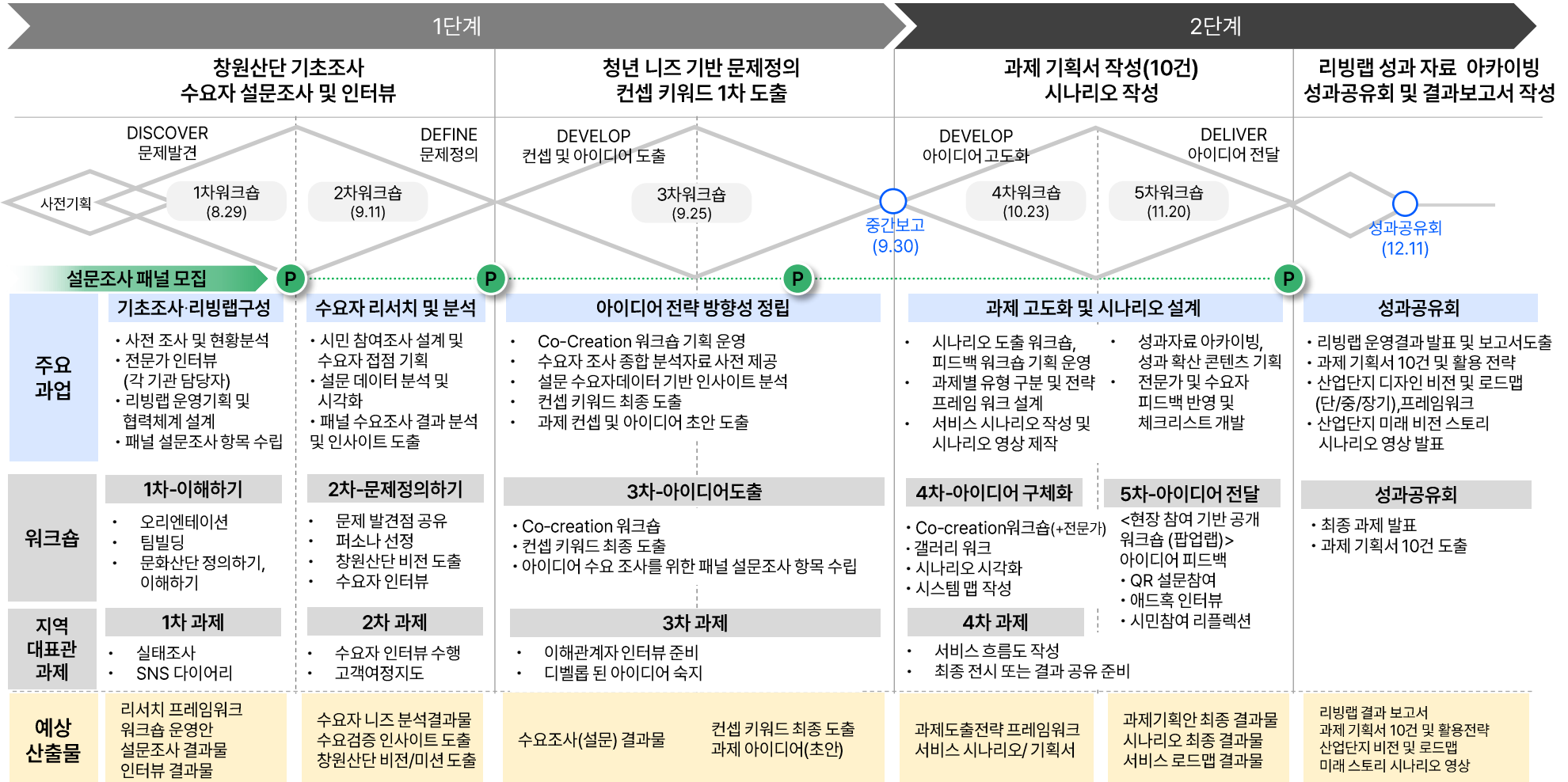
2025.07.24.

(주)에스큐브디자인랩 대표 정선희



1차년도 프로세스

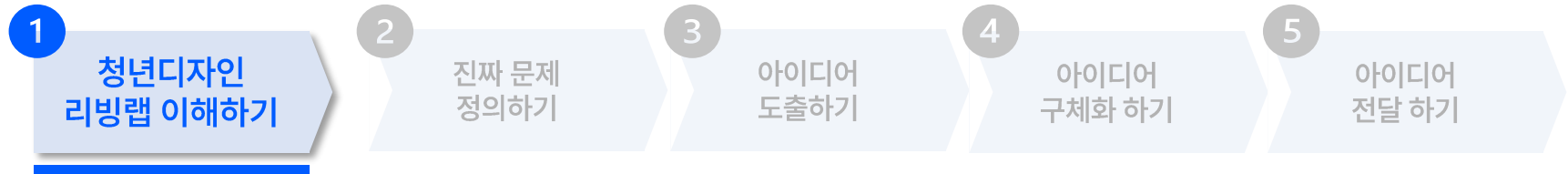
청년/근로자 수요조사를 통한 **컨셉키워드**와 **과제**를 발굴하는 **1단계**
 발굴한 과제를 고도화하고, **구체적인 시나리오와 서비스 로드맵**을 설계하는 **2단계**



1차년도 프로세스

P 패널 설문





1차 워크숍(8월 말)

2차 워크숍(9월 초)

사전 준비

- 창원문화 산단 사업에 대한 사전조사를 통해 이해도를 높이는 단계

심층 인터뷰

사업 별 이해관계자

지역 대표단

패널 기획 및 운영

SNS 다이어리 기획 및 운영

창원문화산단 청년디자인리빙랩 이해하기

'목적에 대한 이해도를 높이고 목표를 설정하는 단계'

오리엔테이션

워크숍 목적 공유

전체 일정 공유

리빙랩 구성 이해

팀 빌딩

아이스브레이킹

팀그라운룰 정하기

역할 선정

기대 공유

창원문화산단 정의

DVDM: 창원문화산단 정의하기

이해하기

리치픽처

공감지도

주요 키워드/문장 도출

1차 패널 질문 완성

진짜 문제 정의하기

- 발견한 문제가 수요자가 필요로 하는 진짜 문제인지 점검하는 단계

SNS다이어리 공유

퍼스나 도출

문제 정의

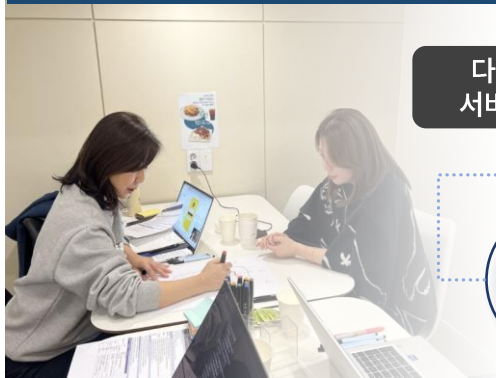
Vison 도출

수요자 인터뷰 기획

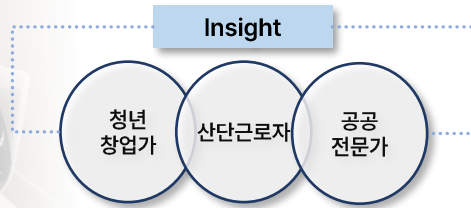
사전 준비

다양한 수요자 및 이해관계자 대상의 현장조사, 설문, 심층 인터뷰를 통해
창원산단의 실태와 서비스 니즈, 정책 실행 가능성을 종합적으로 파악

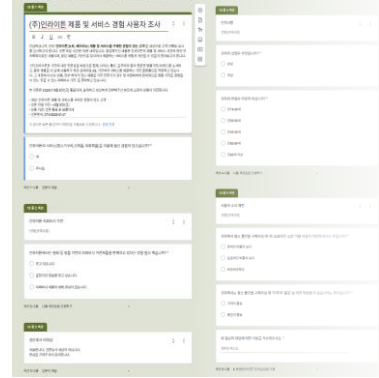
심층 인터뷰 (지역 대표단)



다양한 유형의 실 사용자 의견을 통해
서비스 니즈와 경험 기반 인사이트 확보



패널 기획 및 운영 (설문조사)



설문 기반 패널을 통해 수요자 의견을
체계적으로 수집하고 분석

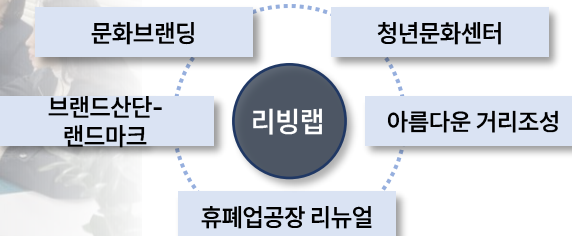
설문조사 주요 항목

1. 기초 정보 및 기본 생활 배경 파악
2. 산업 단지 및 주변 생활환경에 대한 인식 조사
3. 문화/여가 활동 이용 현황 및 수요 파악
4. 산업단지에 대한 이미지, 정주 의향 및 개선점 인식
5. 창원산단에 어울리는 도시 컨셉 및 키워드 도출

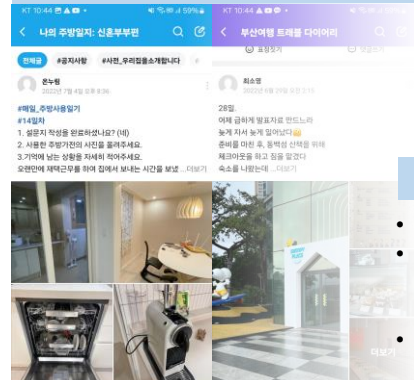
사업별 이해관계자 인터뷰



사업별 이해관계자와의 인터뷰를 통해
실질적 의견과 요구를 심층 수렴



SNS 다이어리 기획 및 운영



일상 경험을 기록·공유하는 SNS 다이어리를
통해 현장 중심의 인사이트 확보

주요 내용

- 과제명 : 나의 창원에서의 하루
- 목적: 참여자의 시선으로 창원을 관찰하고, 공간/경험/감정을 기록하게 함. 이를 통해 도시의 의미, 문제, 가능성 등을 워크숍 후속 논의 자료로 축적
- 주요 Task 유형: 공간관찰, 감정기록, 불편발견, 사람중심, 상상/제안, 통합형

사전준비(1): 설문조사 및 패널 운영안

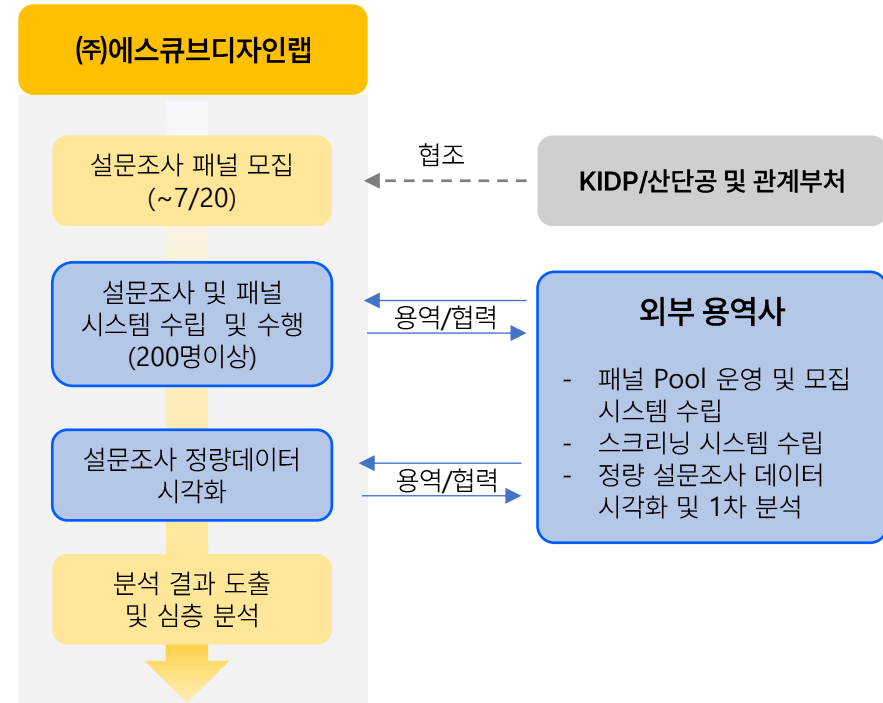
사업기간동안 데이터 기반 수요검증, 기획의 유효성 검증체계 수립을 위한
설문 및 패널 운영 예정 (창원산단 관련 수요자(청년, 근로자) 중심)



패널 모집 및 구성안

항목	세부사항	비고
패널 규모 및 구성	최소 200명 (상시 활용 가능 Pool)	1. 기본풀(80%) - 지역 청년 100명 이상 - 산단근로자 60명 이상 2. 보강풀(20%) - 주민, 창업가, 공공/전문가 등 40명
패널 모집시 스크리닝 설문을 통해 설문 패널 최종 선정 및 Pool 구성		
패널 모집	[근로자] 산단 내 10대 핵심기업 (영세 포함)	CSR, 사내 HR 부서 대상 홍보 창원국가산단 공장장협의회, 경영자협의회 등 홍보
	[공공/근로자] 노동조합 및 복지센터	창원근로자복지타운, 노동복지회관 등
	[공공/전문가] 창원 내 지자체	창원시청, 산업단지공단 등
	[학생/청년] 창원대, 경남대, 폴리텍대	학과별 공지 & 취창업센터 홍보
	[청년/시민] 청년 커뮤니티 채널	문화/예술창작/운동/자기계발 등 커뮤니티 온라인 및 오프라인 홍보
	[청년] 지역청년정책 거버넌스	창원시 청년정책네트워크, 경남 청년센터 등
*KIDP, 산단공 등 관계 부처 협력 통해 산단근로자 및 공공전문가 등 설문패널 확보 *리빙랩 운영 중 진행하는 전문가 인터뷰, 시티랩(팝업랩) 에서도 오프라인 상시 홍보 및 모집 병행		

설문조사 운영안



사전 준비(2)_ 사업별 이해관계자 인터뷰

사업별 이해관계자 리스트

소속		성명	직함	관련 사업	주요 질문사항 및 비고
경상남도청	산업단지정책과	우동혁	팀장/사무관	문화브랜딩	주요 사업별 주요 포인트는 무엇인지(성공한다면 어떤 지표로 평가?) 문체부 사업에서 우리가 협력할만한 네트워킹 채널, 이해관계자 소개 요청 (청년 오픈 공예 스튜디오 사업 관련 예술가 등) 우리한테 추천해줄만한 문체부 사업 관계자, 담당자는 누구인지? (우리랑 협력했을 때 좋을 것 같은 이해관계자 추천)
		윤순영	주무관		
창원시청	산업단지계획과 일반산업단지팀	김정숙	팀장	아름다운거리	유희공간·노후공간 현황 및 개선 우선순위, 교통흐름·보행환경·주민이용 현황 데이터, 인근 주민 대상 여론조사/인터뷰 결과
		김혜경	주무관		
산단공 경남본부	혁신기획팀	최재경	팀장	랜드마크	기계방산 관련 관광 사업에 대해서 산단공은 어떻게 생각하는지? 구체적인 입장을 파악 (현재 상황에서 제일 가능한 수준의 기계방산 관련 콘텐츠 아이디어를 구상하기 위함)
		이민수	과장		
	입지혁신팀	박정민	과장	노후공장 청년친화 리뉴얼	
		윤재민	차장	청년문화센터, 휴폐업공장 리모델링	리모델링 대상 휴폐업 공장의 현재 구조 및 상태는 어떤가요? (노후화, 안전성 등) 리모델링 후 어떤 용도로 활용할 계획이 있는지요? (문화공간, 창작공간, 창업 공간 등) 현재 구조에서 리모델링을 통해 보존할 수 있는 공간이나 상징 요소가 있는지요?
경남문화재단	문화사업부 조각비엔날레	손지영	팀장	청년공예 오픈스튜디오	
경남문화예술진흥원	문화선도산단 TF팀	송진아	주임	문화가 있는 날, 문화배달, 지역콘텐츠산업 균형발전	창원산단 50+ 아카이브 전시 운영,창원산단 노동자 동호회 및 예술단 육성,문화선도산단 운영 협의회 운영
경남관광재단					문화. 관광 프로그램사업지원
경남문화산단융합 협의체					기관별 융합협의체 관련 담당자 여부 확인 필요
아우리 건축공간연구원					창원산단사업계획서 작성 업체
DK WORKS 경남본부		이지혜			공간 대여 등 협업
창원시청 청년정책담당관	청년정책팀	-	주무관		제7기 창원 청년네트워크(2025)총 40명, 창원 거주 혹은 활동 19~39세 청년분과별 청년정책 발굴 및 제안, 기타 청년활동 참여
창원발전연구원					https://www.chari.re.kr/
창원대학교	제품, 공간(환경)디자인	이재호	전임교수		
	시각 디자인	박일권	전임교수		

창원문화산단 청년디자인리빙랩 워크숍 1차년도 세부 추진계획

청년 디자인 리빙랩은 분석부터 아이디어 도출, 시나리오 개발, 결과보고까지의 전 과정을 통해
수요자 참여 기반의 미래 산업단지 비전과 실행전략을 체계적으로 도출

분석

전략 프레임 워크 도출



산단과 지역문화 환경에 대한 기초조사 및
수요자 분석을 통해 전략 프레임을 수립

아이디어 도출

아이디어 워크숍



청년과 전문가가 함께 참여하는 디자인씹킹
기반 아이디어이션 워크숍 운영

시나리오 로드맵

시나리오 도출



수요자 참여 워크숍을 통해 도출된 다양한
과제를 바탕으로 미래 산업단지의 변화상을
담은 시나리오를 개발

최종 결과보고서

결과보고서



리빙랩 운영 전반과 과제기획 결과를 종합한
최종 결과보고서를 작성하여 성과 및 시사점을
체계적으로 정리

전략 방향성 도출



산업단지의 특성과 수요자 요구를 종합
분석하여 전략적 방향성을 도출

아이디어 스케치



도출된 아이디어를 구체적인 스케치
형태로 시각화

로드맵



비전 실현을 위한 단·중·장기 추진 단계를
구조화하여, 각 단계별 서비스 개발과 실행
전략을 포함하는 종합 로드맵을 수립

시나리오 영상



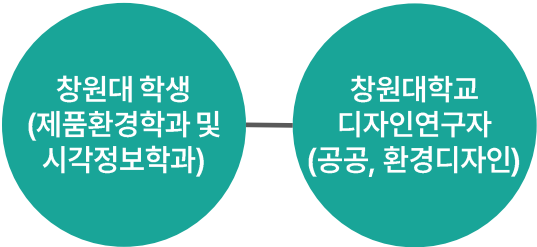
청년과 근로자가 꿈꾸는 미래 산단의 모습을 담은
스토리 기반 시나리오를 영상 콘텐츠로 제작

팀 구성안

지역대표단 청년디자인리빙랩 공식 지역대표단(총 10명)



창원대 서포터즈 창원대 학생 서포터즈 (총 4명)



워크숍 총 14명의 참여자 (2팀 구성)

