

2025년 문화선도산단
청년디자인리빙랩
1차년도 결과모음집

청년
디자인리빙랩

청년이 바꾸는 산업단지



완주일반산업단지

청년이 바꾸는 산업단지

완주일반산업단지

청년
디자인리빙랩



청년디자인리빙랩
완주 자료집 링크입니다.
본 자료집을 PDF 파일로
확인할 수 있습니다.



청년디자인리빙랩 자료실
링크입니다. 관련 보고서,
과제기획서, 발표자료 등을
확인할 수 있습니다.



1차년도 사업 과정과
결과를 볼 수 있는
영상 링크입니다.



청년이 만드는 산업단지

1. 왜 산업단지를 다시 바라보는가	6
2. 청년디자인리빙랩이란?	8
3. 청년디자인리빙랩의 1차년도 성과	12

완주일반산업단지 청년디자인리빙랩 1차년도 사업 결과

1. 사업 흐름 알아보기	
1) 산업단지의 변화가 필요한 이유	17
2) 운영 프로세스	18
2. 산업단지 이해하기	
1) 산업단지 소개	21
2) 산업단지 현황	22
3) 종합 분석	29
3. 이슈 발견하기	
1) 리빙랩	31
2) 사용자 조사	53
3) 주요 사용자 정의	61

4. 문제 정의하기

1) 주요 이슈 및 인사이트 분석	69
2) 핵심 컨셉 및 아이디어 도출	75

5. 주요 과제 12개

1) 문화를 연결하는 수소 셔틀버스, '완주루프'	82
2) 산단 게스트하우스·라운지 복합시설, '인더-스테이'	86
3) 산단 내 차량 자가 정비 센터, '셀프케어 가라지'	90
4) 로컬푸드 도시락 공유 키친, '완주맛실'	92
5) '산업단지 안전로드 프로젝트'	94
6) 완주 노동자 정착지원 프로그램, '완주ON'	96
7) 완주산단 생활문화 가이드, '산단포켓'	98
8) 외국인 노동자 문화교류 공간, '하모니 클럽하우스'	100
9) 산단 커리어 멘토링 센터, '의문당'	102
10) 직무·취미 융합 동아리, '워크앤조이'	104
11) 글로벌 문화교류 프로그램, '글로벌 페스타'	106
12) 완주산단 찾아가는 장날, '산단마실'	108

1차년도 사업을 돌아보며	111
---------------	-----

청년이 만드는 산업단지



1. 왜 산업단지를 다시 바라보는가

산업단지의 역사

산업단지는 우리나라 산업화 과정에서 중요한 역할을 해왔습니다. 1967년 구로국가산업단지를 시작으로, 산업단지는 물건을 효율적으로 생산하고 유통하기 위한 공간으로 구성되어 왔습니다. 공장과 기반 시설을 중심으로 한 산업단지는 오랫동안 국가 성장과 지역 경제를 떠받치는 거점이었습니다. 그러나 시간이 흐르며 산업단지는 점차 삶의 영역과 분리되었습니다. 낮에는 사람이 물리지만 밤에는 불이 꺼지는 공간이 되고, 청년에게는 일할 곳은 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 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.

문화선도산업단지 조성 사업을 통한 산업단지의 변화



낡고 오래된
공장 중심의 공간



문화가 흐르는
사람 중심의 공간



차갑고 딱딱한 이미지



산단 고유의
브랜드와 이야기



불편한 생활 환경



걷고 쉬기 좋은
편안한 환경



공공의 기획



함께하는 기획
(공공+청년+노동자+전문가)

2. 청년디자인리빙랩이란?

청년 디자인리빙랩

문화선도산업단지 조성 사업의 일환으로서 추진되는 청년디자인리빙랩은 산업단지를 새롭게 바라보고, 현장에서 필요한 변화를 직접 실험해 보기 위한 참여형 정책 사업입니다. 기존에는 산업단지 정책이 시설(하드웨어) 중심으로 추진되어 왔지만, 실제로 그 공간을 이용하는 청년과 시민의 경험은 충분히 반영되기 어려웠습니다. 청년디자인리빙랩은 이러한 한계를 보완하기 위해, 산업단지에서 일하고 생활하는 사람들의 일상에 귀 기울이며 어떤 변화가 필요한지 살펴보는 것부터 시작합니다.

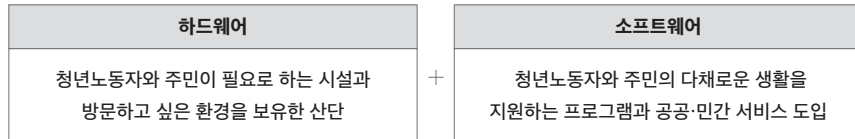
청년디자인리빙랩은 정책 방향을 설정하는 기관과 산업단지 현장에서 활동하는 주체들이 협력해 운영됩니다. 이 과정에서 청년을 비롯한 노동자와 주민, 지자체 관계자, 전문가가 함께 참여해 자신의 경험을 바탕으로 문제를 제기하고 아이디어를 제안하며, 산업단지의 일상과 환경을 다양한 시선에서 다시 바라봅니다.

이 사업은 단기간의 성과를 목표로 하기보다, 4개년에 걸쳐 단계적으로 추진되는 중장기 정책 실험 사업입니다. 2025년에는 구미·완주·창원 3개 산업단지를 대상으로 시작되었으며, 이후 운영 과정에서 축적된 성과를 바탕으로 2030년까지 총 10개의 문화선도산업단지로 확대해 나갈 예정입니다. 한 번의 사업으로 끝나는 것이 아니라, 현장에서 확인된 경험과 결과를 차근차근 쌓아 다른 산업단지로 넓혀가는 방식을 지향합니다.

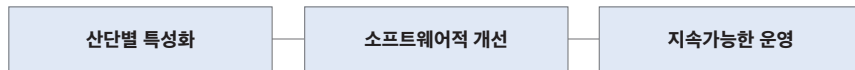
목표 및 추진전략

목표

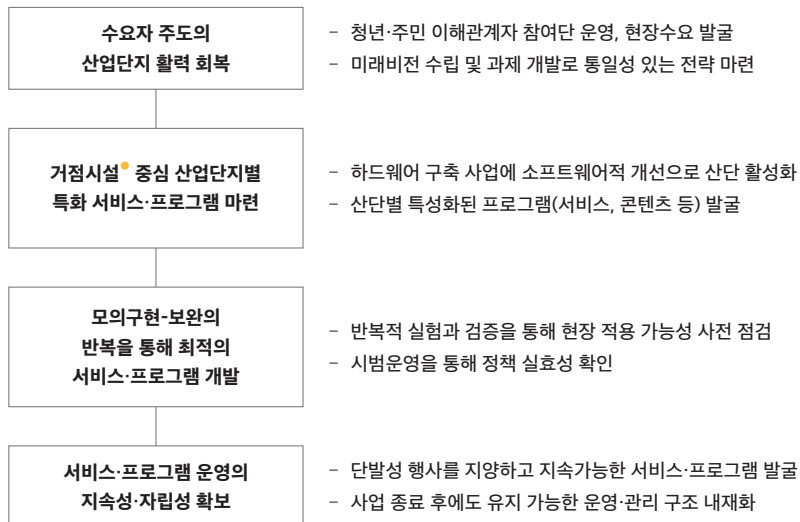
청년의 생활, 여가와 커리어 발전까지 'Work & Life 밸런스를 갖춘 삶의 플랫폼 산업단지' 구축



기본 방향



추진 전략



● 거점시설 : 랜드마크, 아름다운거리, 청년문화센터, 휴폐업 공장 등

한눈에 보는 청년디자인리빙랩

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

추진체계



참여 산업단지

- (2025~2028년) 구미국가산업단지, 완주일반산업단지, 창원국가산업단지
- (2026~2029년) 3개 산업단지 선정 예정
- (2027~2030년) 4개 산업단지 선정 예정

기간

2025년 1월 1일 ~ 2030년 12월 31일 *산단당 4개년 참여

구분	'25년	'26년	'27년	'28년	'29년	'30년
'25년(구미, 완주, 창원)	1차년도	2차년도	3차년도	4차년도		
'26년(3개 산단)		1차년도	2차년도	3차년도	4차년도	
'27년(4개 산단)			1차년도	2차년도	3차년도	4차년도

예산

2025년 7.5억 원 / 2025년~2030년 총 100억 원

(단위 : 억 원)

'25년	'26년	'27년	'28년	'29년	'30년	합계
7.5 (3개 산단 X 2.5억 원)	15 (6개 산단 X 2.5억 원)	25 (10개 산단 X 2.5억 원)	25 (10개 산단 X 2.5억 원)	17.5 (7개 산단 X 2.5억 원)	10 (4개 산단 X 2.5억 원)	100 (10개 산단 X 2.5억 원 X 4년)

STEP 1 1차년도		전략 설정과 서비스 발굴
목표	산업단지 현황과 청년의 일·생활 경험을 살펴 문제를 정의하고, 변화의 방향을 설정합니다.	
주요 내용	- 지역대표단·참여단 구성 및 워크숍, 설문조사, 현장 조사 실시 - 지역 자원과 산업단지 현황 분석 - 산업단지 개선을 위한 서비스 아이디어 기획 및 선별	
산출물	- 서비스디자인 과제 약 10개 - 산업단지 미래 시나리오 영상	



STEP 2 2차년도, 3차년도		서비스 상세계획과 운영 모델 개발
목표	발굴된 서비스를 실제 현장에서 실험하고, 운영 가능한 모델로 보완 및 개선합니다.	
주요 내용	2차년도(2개 과제) 거점시설 설계에 반영이 필요한 공간, 환경 등 하드웨어 중심	3차년도(2개 과제) 거점시설 내부에서 운영할 프로그램, 콘텐츠 등 소프트웨어 중심
	- 서비스 상세기획 및 프로토타이핑(모의구현-보완 반복)을 통해 최적의 모델 도출 및 시범 운영, 모니터링 - 서비스 지속 운영을 위한 운영 모델 및 디자인 개발	
산출물	- 서비스 매뉴얼(연차별 2개) - 서비스 시범 운영 및 성과 분석 자료	



STEP 3 4차년도		사업화와 성과 확산
목표	검증된 서비스를 안정적으로 운영하고, 지속 가능한 구조로 정착시킵니다.	
주요 내용	- 서비스디자인 및 운영 모델 최종 보완 - 운영 주체 확보 및 사업화 방안 검토 - 운영 매뉴얼 교육, 성과 공유 및 전시	
산출물	- 최종 결과보고서(서비스 매뉴얼, 디자인 가이드라인 등 4차년 종합 결과물) - 성과 공유회 및 전시	

3. 청년디자인리빙랩의 1차년도 성과

청년디자인리빙랩 1차년도는 ‘무엇을 해냈는가’보다 ‘무엇을 새롭게 보게 되었는가’가 더 중요했던 해였습니다. 1차년도 과정은 청년과 노동자, 공무원, 디자이너가 함께 산업단지의 일상을 직접 관찰하고 질문을 던지며, 기존의 정책 방식과는 다른 시선으로 산업단지를 바라보는 관점 전환을 시도한 시간이었습니다.

구미·완주·창원 세 산업단지의 결과공유회에서 공통적으로 확인된 점 역시 이러한 흐름과 맞닿아 있었습니다. 이번 리빙랩은 정답을 미리 제시하지 않고, 질문을 만들어 가는 과정 자체를 중심에 두었습니다. 덕분에 청년과 노동자의 일상적인 경험을 통해 산업단지의 문제를 새롭게 정의할 수 있었습니다. 또한 산업단지의 문제는 단순히 시설이 부족한가의 문제가 아니라, 일·생활·관계가 어떤 방식으로 연결되고 있는가라는 보다 근본적인 맥락에서 접근해야 한다는 인식이 공유되었습니다.

1차년도는 완성된 해답을 제시한 단계라기보다, 정책이 만들어지는 방식과 문제를 바라보는 관점을 바꾸는 출발점에 가까웠습니다. 이번 결과모음집은 그 변화의 과정을 기록한 자료입니다. 총 4권으로 구성된 결과모음집에는 조사와 인터뷰, 워크숍을 통해 축적된 질문과 관찰, 그리고 실험의 과정이 담겨 있으며, 이를 통해 청년디자인리빙랩 1차년도의 성과를 보다 입체적으로 살펴볼 수 있습니다.



청년디자인리빙랩 주요활동

#공감하기 / 테마 발굴



“청년디자인리빙랩은 문화선도산단사업 전체 규모에 비하면 작은 활동일 수 있습니다. 하지만 큰 의사결정의 방향성을 결정하는 핵심 기획 활동이라고 생각합니다. 이런 활동은 더 확산되어야 하고, 현장에서 반복적으로 실험하고 검증할 수 있는 환경이 체계적으로 설계되어야 합니다.”

- 완주산단 수행사(주)바이널엑스 대표 박승훈 소감 중

완주일반산업단지 청년디자인리빙랩 1차년도 사업 결과



1. 사업 흐름 알아보기



2. 산업단지 이해하기



3. 이슈 발견하기



4. 문제 정의하기



5. 주요 과제 12개



1

사업 흐름 알아보기

사업 흐름 알아보기에서는 완주산업단지 문화선도산업단지 조성 청년디자인리빙랩 사업의 추진 배경과 필요성, 운영 프로세스를 정리합니다. 사업이 어떤 문제의식에서 출발해, 어떤 구조와 단계로 추진되는지 전반적인 흐름을 살펴보고자 합니다.

사업명	완주산단 청년디자인리빙랩 운영 및 서비스디자인 영역
사업기간	2025년 1월 1일 ~ 2025년 12월 31일 (1개년/4개년)
수행기관	(주)바이널엑스
산업단지명	완주산업단지 일원 (9,852천㎡)
진행내용	- 청년디자인리빙랩 운영 (6회) - 설문조사 (2회) - 특화 아이디어 및 시나리오 개발 (12건)
사업범위	- 완주산단 내 노동자·청년층의 생활·문화·근무환경 개선을 위한 리빙랩 기반 문제 발굴 및 해결 아이디어 도출 - 산단 구성원(산단 노동자, 산단 외 노동자, 공공기관 등) 참여 중심의 서비스디자인 프로세스를 적용하여 사용자 중심의 개선 프레임 구축

1) 산업단지의 변화가 필요한 이유

완주산업단지는 지어진 지 30년이 지난 오랜 산업단지로, 완주일반산업단지, 완주테크노밸리, 전주완주과학산업연구단지 등 여러 산업단지가 집적된 독특한 지역입니다. 앞으로는 수소특화 국가산업단지가 유치될 예정으로, 향후 성장 가능성이 높은 산업 거점으로 주목받고 있으며 최근 완주군은 청년과 생산가능인구 유입 증가로 새로운 활력을 맞이하고 있기도 합니다.

하지만 현재 산업단지 내부의 생활 환경은 이러한 기대감에 충분히 부응하지 못하는 상황입니다. 생활 인프라는 부족하고, 보행환경은 열악합니다. 대중교통 이용의 불편은 청년 노동자와 지역주민의 일상에 직접적인 영향을 미치고 있습니다.



완주는 일하는 곳이지 사는 곳이 아닌 것 같아요.
퇴근하면 전주로 가요.



출퇴근 시간에 교통이 너무 막혀요.



외국인 친구들은 기숙사에서만 시간을 보내요.
갈 곳이 없대요.

본 사업은 문화를 담은 산업단지 조성 정책과 연계하여, 완주산업단지에서 일하고 생활하는 사람들의 삶의 질을 보다 실질적으로 개선하고자 합니다. 그러기 위해서는 이곳을 이용하는 사람들의 경험과 목소리에 주목해야 합니다. 기존의 하드웨어적인 방식에서 벗어나, 서비스디자인 방법론을 활용한 참여형 리빙랩을 통해 수요자 중심의 실질적이고 지속 가능한 해결 방안을 모색하고자 합니다.

2) 운영 프로세스

사업은 4개년에 걸쳐 단계적으로 추진됩니다. 산업단지를 이용하는 청년과 노동자의 실제 경험을 살펴보고, 현장에서 나타나는 문제와 요구를 바탕으로 과제를 도출하고자 합니다.



- 퍼스나 : 실제 사용자 조사를 통해 수집된 자료를 근거로, 행동 패턴과 동기, 멘탈 모델을 추출하여 만들어진 다양한 사용자 유형을 대표하는 가상의 인물
- 고객여정지도 : 특정 퍼스나의 관점에서 서비스와 상호작용하는 전체 프로세스를 시간순으로 재구성하여, 고객의 행동, 생각, 감정의 흐름을 총체적으로 시각화한 경험 지도

1차년도에서는 청년디자인리빙랩을 통해 완주산업단지를 분석하고, 문제를 발굴 및 정의하여 과제 아이디어를 고도화하였습니다.

아이디어 발산

아이디어 수렴

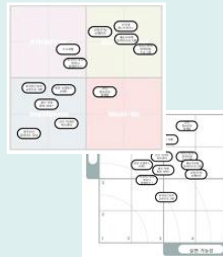
아이디어 고도화

10. 10.
3차 워크숍
아이디어 공유

10. 18.
부트캠프
아이디어 발산 및 수렴
↓
주제별 아이디어
만다라트 ● 작성



11. 6.
5차 워크숍
아이디어 포지셔닝
↓
카노모델 ● 활용 및
포지셔닝 맵 ●● 작성



11. 21.
6차 워크숍
아이디어 고도화
↓
아이디어 고도화



청년디자인리빙랩 참여단 운영

- 완주산업단지 노동자
- 완주산업단지 외 노동자

정량적 설문조사

- 완주산업단지 이미지 조사
- 아이디어 선호도 조사

- 만다라트 : 큰 주제나 목표를 세우고 이에 대한 아이디어를 확산해 나가는 형태로 정리한 표
- 카노모델 : 제품이나 서비스를 기획할 때, 제품의 기능 구현 정도와 그에 따른 고객 만족도 사이의 비선형적 상관관계를 분석하여, 개발 우선순위를 결정하도록 돕는 고객 만족도 모델
- 포지셔닝맵 : 두 가지 기준으로 여러 아이디어를 한눈에 비교할 수 있도록 배치하는 방법

2

산업단지 이해하기

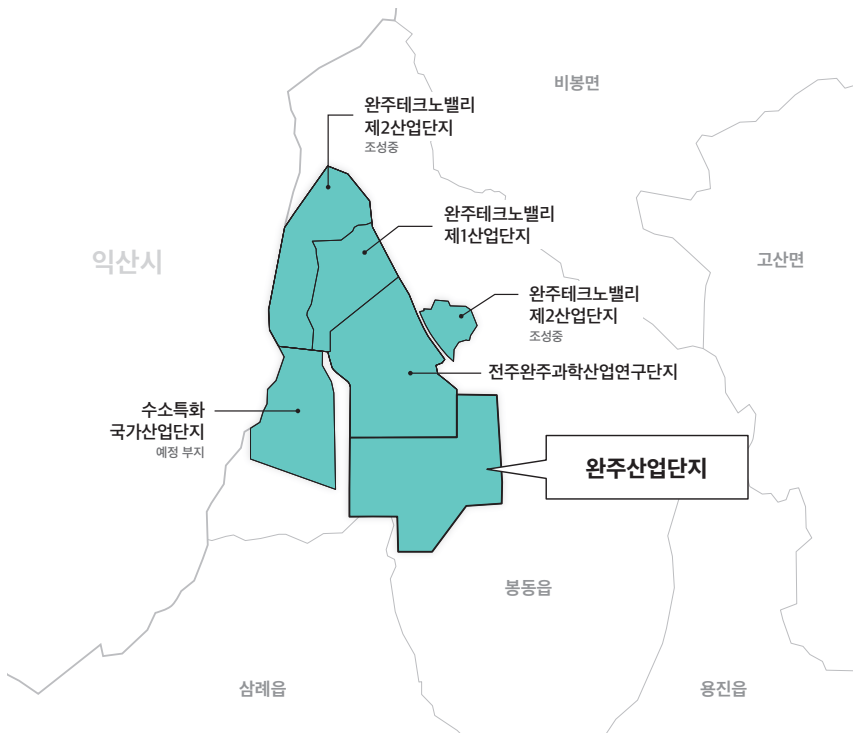
산업단지 이해하기에서는 산업단지의 전반적인 구조와 여건을 살펴보고, 산업·인구·공간 등 다양한 측면에서 현황을 구체적으로 정리합니다. 이를 통해 산업단지의 상황을 깊이 있게 이해하고 종합적인 분석을 진행하여, 사업 방향과 주요 과제를 도출하기 위한 기초 자료로 활용합니다.

1) 산업단지 소개

완주일반산업단지는 1989년 전라북도 완주군 봉동읍에 조성된 산업단지입니다. 이 일대에는 완주일반산업단지, 완주테크노밸리, 전주완주과학산업연구단지 등 여러 산업단지가 함께 자리하며 완주군의 주요 산업이 밀집된 지역을 이루고 있습니다.

여기에 더해, 수소특화 국가산업단지 유치와 완주테크노밸리 제2산업단지 조성도 예정되어 있습니다. 이에 따라 산업단지 간의 연계가 강화되고, 산업 환경 역시 점차 확장될 것으로 보입니다.

완주일반산업단지는 기존 산업단지와 신규 산업단지가 함께 형성되는 구조 속에서, 산업적 역할과 공간적 중요성이 더욱 커질 것으로 기대되는 지역입니다.



위치 : 전북 완주군 봉동읍 용암리 일원 관리면적 : 9,852천㎡ 조성기간 : 1989년부터

출처 : 완주군청 홈페이지

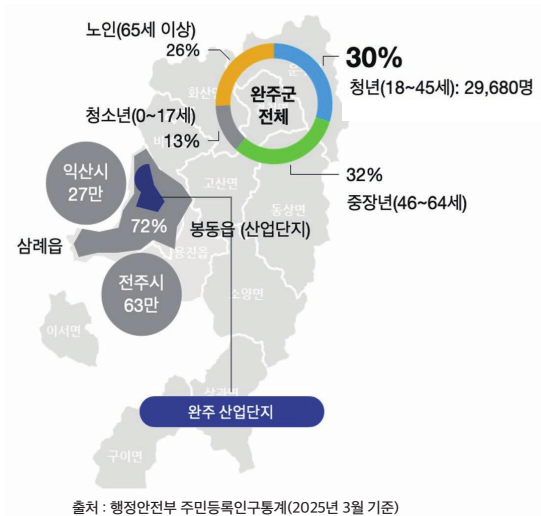
2) 산업단지 현황

완주산업단지가 현재 어떤 여건에 놓여 있는지 살펴보고, 앞으로 어떤 변화가 필요한지 이해하기 위해 산업·인구·공간 등 다양한 관점에서 전반적인 현황을 정리하였습니다.

기초 현황

전라북도 유일의 인구 증가 도시, 완주

완주군은 전라북도 내에서 유일하게 인구가 증가하고 있는 지역입니다. 2020년 이후 인구가 꾸준히 늘어나 2024년 기준 약 9만 5천 명의 인구 규모를 형성하고 있습니다. 특히 청년들을 포함한 생산가능인구의 유입이 두드러집니다. 여기에는 산업단지 조성 과 이에 따른 일자리 창출이 주요한 배경으로 작용하고 있습니다.



3개의 권역으로 구성된 산업단지 생태계

완주산업단지는 크게 3개의 권역으로 구성되어 있습니다. 완주일반산업단지, 완주테크노밸리, 전주완주과학산업연구단지가 나란히 형성되어 있으며 각 권역은 기능과 역할을 달리하며 산업단지의 생태계를 이루고 있습니다.

그중에서도 완주일반산업단지는 자동차 부품, 기계, 전기·전자 등 전통 제조업이 주력 업종을 형성하고 있으며, 현대자동차 전주공장을 중심으로 한 자동차 부품 산업 생태계와 다수의 협력업체가 밀집해 있습니다. 또한 기계·금속·화학·식품 등으로 산업 구조가 비교적 고르게 분포되어 있어, 특정 업종에 대한 의존도가 낮은 점도 특징입니다.

이러한 기반 위에서 완주산업단지는 세계 최대 규모의 수소 모빌리티 산업단지로 성장하고 있습니다. 현대자동차 등 주요 대기업 입지를 중심으로 수소 기술과 친환경 모빌리티 분야의 기술력을 축적해 왔으며, 2025년부터는 피지컬 기반 AI 모빌리티 산업이 본격적으로 추진될 예정입니다. 또한 국가 식품클러스터와 인접해 있어 식품산업과의 연계 가능성도 높아, 미래형 산업단지로의 전환이 더욱 가속화될 것으로 기대됩니다.

집과 가까운 산업단지

완주산업단지는 주거지와 산단이 매우 가까운 정주생활복합형 산업단지입니다. 삼봉지구를 중심으로 약 1,800여명이 거주하면서 산업단지 노동자와 가족 중심의 커뮤니티를 형성하고 있습니다.

산업단지가 위치한 봉동읍과 삼례읍에는 완주군 전체 인구의 약 72%가 거주하고 있습니다. 산업단지 내부에 7,500세대의 대규모 아파트 단지가 조성되어 있고, 여기에 인접한 삼봉지구를 포함하면 14,000세대에 이르는 초대규모 주거지가 형성됩니다. 더불어 완주군은 행복주택 등 공공주택 공급을 지원하며 청년 노동자의 주거 안정성을 높이기 위해 노력하고 있습니다.

고용 구조 및 복지 현황

중소기업 중심의 기업 분포, 대기업 중심의 고용 구조

완주산업단지에 입주한 기업에는 중소기업이 압도적으로 많습니다. 하지만 실제 고용 인원을 보면 극소수의 대기업에 거의 집중되어 있는 구조입니다.

봉동읍 산업단지에는 총 407개의 기업이 입주해 있으며, 전체 고용 인원은 약 19,185명에 달합니다. 이 가운데 100인 미만 중소기업은 약 371개로 전체 기업의 91.2%를 차지하고 있습니다. 반면 대기업은 약 5개로 전체의 1.2%에 불과해, 사업장 수만 보면 산업단지는 중소기업 중심 구조로 보입니다.

기업 규모별 분포

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

출처 : 산업입지정보시스템

그러나 고용 인원을 기준으로 보면 기업 수와는 다른 구조가 나타납니다. 전체 고용의 43.8%를 소수의 대기업이 담당하고 있으며, 기업 수의 대부분을 차지하는 100인 미만 중소기업의 고용 비중은 36%에 머물러 있습니다.

기업 규모별 고용 분포

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

출처 : 산업입지정보시스템

대기업과 중소기업 간의 복지 격차

산업단지 내 대기업은 구내식당, 기숙사, 복지시설 등을 자체적으로 운영하며 비교적 안정적인 근로환경을 제공하고 있습니다.

반면 전체 기업의 91.2%를 차지하는 100인 미만 중소기업은 구내식당이 없거나 부실하게 운영되는 사례가 많습니다. 실제로 완주군 전체 산업단지 756개 기업 가운데 절반 이상이 구내식당을 갖추지 못한 것으로 나타났습니다.

중소기업 노동자들은 식사를 위해 외부로 이동해야 하거나 추가 비용을 부담해야 하는 상황에 놓이게 되며, 일상적인 복지 서비스에서 소외되는 복지 사각지대가 발생하고 있습니다.

외국인 노동자의 생활 여건

외국인 노동자의 경우 사외 기숙사에 거주하는 사례가 많으며, 7평 규모의 공간에 4인이 함께 생활하는 등 주거 환경이 매우 협소한 실정입니다. 비위생적인 환경과 낮은 주거 질로 인해 생활 만족도가 떨어지고 있으며, 국가별 식문화나 종교적 금기를 고려한 식생활 지원도 충분하지 않은 상황입니다.

또한 외국인 노동자는 차량 보유율이 낮아 대중교통에 대한 의존도가 높은 편이지만, 산업단지 일대의 교통망이 충분히 갖춰져 있지 않아 이동권에도 제약을 받고 있습니다.

주거 및 생활 인프라

타 지역 이탈 요인

완주산업단지는 주거와 산업시설이 가까이 위치해 있지만, 생활 환경은 충분하지 않은 편입니다. 일부 주거지역에서는 악취 문제가 지속되고 있으며, 산업단지 안에 노동자를 위한 전용 주거공간도 충분하지 않아 많은 사람들이 타 지역에서 출퇴근하고 있습니다. 단기 노동자나 출장자를 위한 숙박시설 역시 노후되고 수가 적어, 실제 이용은 전주 등 인근 지역으로 이동하는 경우가 많습니다.

부족한 생활 편의시설

완주산업단지는 전반적으로 생활 편의시설이 부족한 편입니다. 완주테크노밸리는 일상적으로 이용할 수 있는 시설이 적어 유동 인구가 많지 않고, 완주일반산업단지 역시 노동자 복지관 내 카페가 휴업 상태여서 여가와 휴식을 위한 공간이 제한적입니다. 전주완주과학산업연구단지는 상대적으로 여건이 나은 편이지만, 산업단지 간 생활 환경의 격차는 여전히 큼니다.

이처럼 산업단지 내부에 퇴근 후 머물 수 있는 공간이 부족하다 보니, 타 지역에서 출퇴근하는 노동자들은 지역 내에서 소비하지 않게 되고, 이는 지역경제가 선순환되기 어려운 구조로 이어지고 있습니다.

교육 인프라 부족으로 인한 가족 정착 한계

교육 환경 또한 가족 단위 정주를 어렵게 만드는 요인입니다. 유치원과 초·중학교는 일부 지역에만 위치해 있고, 고등학교와 학원 등 교육시설은 부족한 상황입니다. 자녀 교육을 중요하게 생각하는 가구가 완주에 오래 머무르기에는 교육 접근성이 제한적이어서 청소년 자녀를 둔 가정의 이탈이 우려됩니다. 이는 청년 노동자의 장기 정착에도 한계로 작용하고 있습니다.

교통 및 안전 환경

교통 접근성은 높지만 출근시간 정체

완주산업단지는 완주IC를 중심으로 고속도로와 국도 접근성이 좋아 광역 이동 여건이 우수한 편입니다. 그러나 출퇴근 시간대 완주IC 인근과 국도 17호선의 교통량이 크게 늘어나면서, 산업단지 진입 구간의 심각한 정체가 일상적으로 발생하고 있습니다.

산업단지 내부 대중교통 불편

산업단지 내부의 대중교통 여건도 부족합니다. 버스 배차 간격이 길고 노선이 단절되어 있어 대중교통 이용이 불편하며, 내부 순환 교통망이 없어 대부분의 이동이 차량 중심으로 이루어지고 있습니다. 이로 인해 주거지와 산업단지, 문화·생활 거점 간 이동이 원활하지 않고, 마을버스나 문화 셔틀과 같은 중간 교통수단도 부족한 실정입니다. 특히 차량 이용이 어려운 노동자와 가족 구성원의 이동에 제약이 큼니다.

교통약자의 이동권 문제

이러한 교통 구조는 교통약자의 이동권 문제로 이어지고 있습니다. 외국인 노동자는 차량 보유율이 낮아 대중교통에 의존하지만, 교통망이 충분하지 않아 이동에 어려움을 겪고 있습니다. 청소년과 주부층 역시 문화·교육시설 접근이 제한되어 일상 활동 범위가 좁아지는 문제가 나타납니다.

더불어 완주일반산업단지 일대에서는 불법 주정차와 좁은 인도 등 열악한 보행환경으로 보행 안전 문제도 지속적으로 발생하고 있습니다. 보다 안전하고 포용적인 이동 환경을 위한 개선이 필요한 상황입니다.

문화·여가 인프라 현황

문화시설 이용률 저조

완주산업단지에는 어린이 체육관, 공원, 복지관 등 일부 문화·여가 시설이 마련되어 있지만, 실제 이용률은 매우 낮은 편입니다. 월 2회 미만 이용 기준으로 문화·복지시설을 거의 이용하지 않는 비율이 79.9%에 달합니다. 주중에는 인근 청소년이나 학부모 중심으로 제한적으로 이용되며, 주말에는 오히려 전주 등 인근 지역으로 이동하는 경우가 많아 지역 내 문화 소비가 외부로 빠져나가는 상황입니다.

문화 정보 접근성 부족

이러한 낮은 이용률의 주요 원인으로는 문화 정보에 대한 접근성 부족이 꼽힙니다. 문화 행사나 프로그램 정보를 제때 알기 어렵고, 예약 방식도 전화 중심으로 불편해 이용 장벽이 높습니다. 생활·문화·복지 관련 정보가 여러 채널에 흩어져 있어 한눈에 확인하기 어렵고, 산업단지에 새로 들어온 노동자와 가족일수록 지역 정보를 접하는 데 어려움을 겪고 있습니다.

외국인 노동자의 문화적 고립

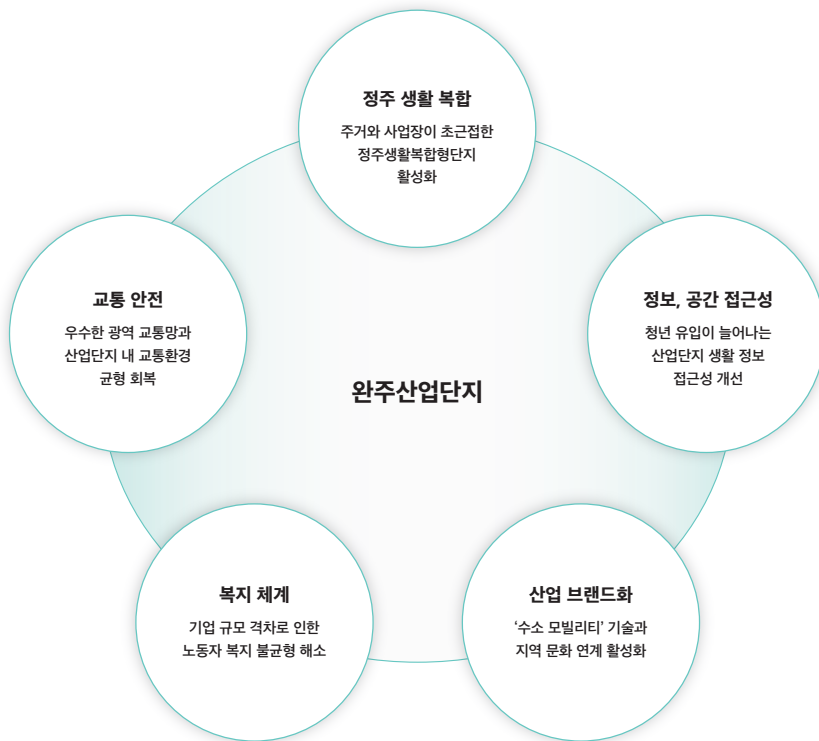
특히 외국인 노동자의 경우 언어 장벽과 정보 부족으로 문화·여가 활동에서 더욱 소외되는 경향이 나타납니다. 의료·금융·행정 등 기본적인 생활 정보 접근도 쉽지 않아 지역사회와의 연결이 제한되고, 문화 프로그램이나 커뮤니티 활동에 참여할 기회도 부족합니다.

공원·문화시설의 낮은 활용도

여기에 더해 완주일반산업단지 내 공원과 문화시설은 보행환경이 열악하고 차량 중심으로 설계되어 자발적인 이용이 거의 이루어지지 않고 있습니다. 시설은 존재하지만 콘텐츠와 운영, 접근성이 뒷받침되지 않아 실제 생활 속 문화 공간으로 기능하지 못하고 있는 실정입니다.

3) 종합 분석

앞서 살펴본 내용을 바탕으로, 완주산업단지의 주요 여건을 5가지 측면에서 종합적으로 정리하였습니다.



3

이슈 발견하기

이슈 발견하기에서는 리빙랩 워크숍과 사용자 조사, 주요 사용자 정의 과정을 통해 도출된 산업단지의 이슈를 살펴봅니다. 현장의 경험과 목소리를 바탕으로 현재의 문제와 수요자의 요구를 정리하여 과제 도출을 위한 핵심 이슈를 발견하는 과정을 담았습니다.

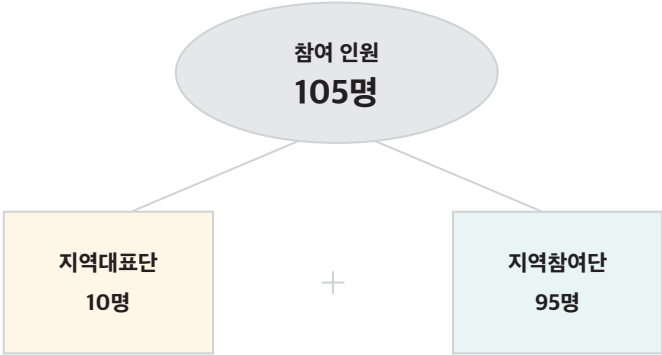
1) 리빙랩

청년디자인리빙랩은 산업단지 안에서의 사용자 경험을 이해하고, 참여자들과 함께 문제를 정의하기 위한 과정으로 진행되었습니다. 서비스디자인 방법론을 바탕으로 다양한 주체가 참여해 의견을 나누었으며, 단계별 워크숍을 통해 이후 과제 도출로 이어질 수 있도록 운영하였습니다.

전체 리빙랩 프로세스



운영 체계 및 조직 구성



완주 청년디자인리빙랩 지역대표단 및 지역참여단

구분	성명	소속 / 직위
지역대표단 수요자	강선미	완주군마을통합 마케팅지원단 운영지원팀장
	곽상탄	현대자동차 전주공장 총무팀 책임매니저
	김정남	완주군 청년정책이장단
	노건호	(주)대창금속 관리부 대리
	송효웅	(주)작정(소설디자인팀) 공동대표
지역대표단 공공	김수진	산단공 전북지역본부 익산지사 차장
	박장순	완주군청 문화역사과 주무관
	유아련	완주문화재단 문화선도산단운영팀 대리
지역대표단 서비스디자이너	김소영	(주)바이널엑스 팀장
	김규림	(주)바이널엑스 선임
지역참여단	강상임 외 94명	

정책 연계 거버넌스 구축

- 완주군청 문화역사과, 완주문화재단과 8월 과제 발대식 이후 업무추진 계획에 공유 및 의견 수렴 수행
- 청년디자인리빙랩 워크숍 추진 시 문화역사과, 문화재단 담당자 각각 1명씩 참여하여 주민 의견수렴 활동 진행
- 11월 6차 워크숍을 통해 정리된 최종 아이디어 공유 및 우선순위 결정을 위하여 12월에 완주군 국장을 포함한 관련 지자체 담당자들이 참여한 최종 결과보고회 진행

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

전문가 자문 체계 운영

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

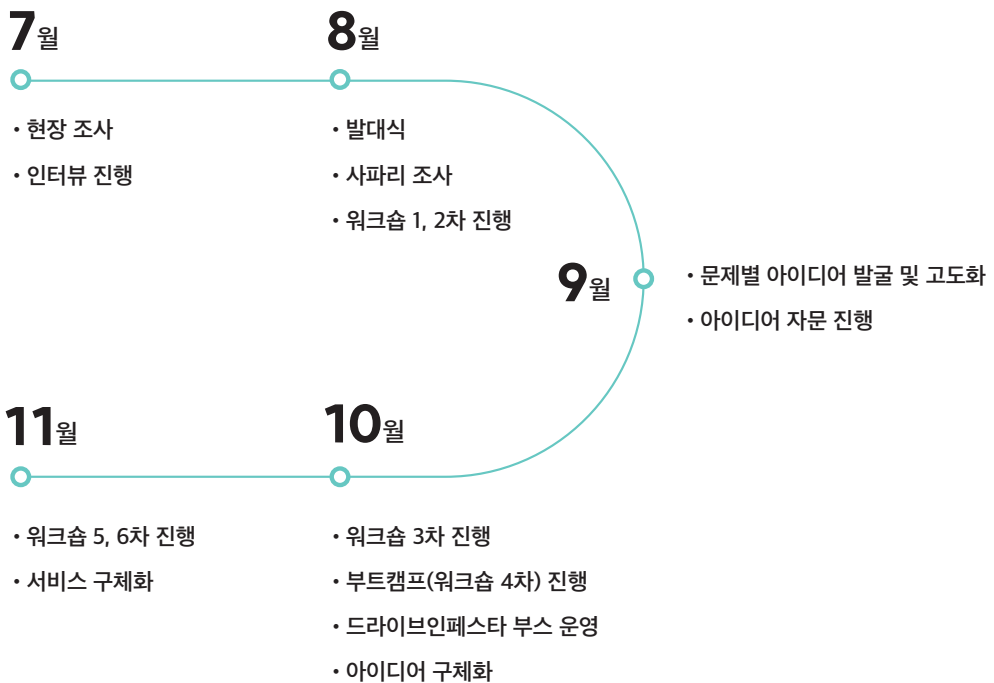


지역 협력 네트워크 구성

- 청년디자인리빙랩 지역대표단 이외에 지역참여단 90여명을 모집, 지역현황 설문조사 및 아이디어 선호도 조사를 진행
- 외국인 노동자 자조모임과 협업 체계를 구축하여 아이디어 발굴 워크숍 수행

지역참여단 운영 및 수요조사

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

리빙랩 운영 내용**운영 상세**





1차 워크숍 : 공감하기

1차 워크숍은 산업단지의 현황을 함께 이해하고, 사용자 경험에 대한 공감을 형성하는 단계입니다. 지역참여단, 노동자, 기업 관계자가 참여했습니다. 참여자들은 각자의 현장 경험을 공유하며 산업단지에서 겪는 일상과 문제를 자유롭게 이야기하고, 이를 통해 사용자 니즈와 주요 이슈를 도출했습니다. 이러한 공감을 바탕으로 이후 문제 정의와 아이디어 논의를 위한 기초 인식을 마련하고자 했습니다.

사전 준비

오리엔테이션 준비

- 리빙랩 전체 일정 및 워크숍 회차별 진행 내용, 서비스디자인 방법론 소개
- 타 프로젝트 리빙랩 사례 소개

이슈 카드 준비

- 산단 및 인근 주민의 관심사, 이슈 등을 카드 형태로 제작
- 카드의 이슈를 활용해 참여자들이 돌아가면서 질문과 답을 할 수 있도록 구성



1차 워크숍 주요 활동 내용



산단 현황 공유 간담회 진행

- 이슈 카드를 활용해 참여자들의 리빙랩 참여 사유 및 사연 공유
- 서로의 이야기를 들으며 해당 이슈 관련 문제점, 니즈 등을 포스트잇에 기록

사용자 니즈 이슈 도출

- 문제 도출 포스트잇을 바탕으로 10가지 주요 이슈 그룹핑



출퇴근

근로환경

교통 안전

산단 경쟁력

산단 노후화

이미지 개선

안전

주거와 육아

문화/여가

노동자 역량
강화

주요 결과

최우선 필요성 : 교통·안전 부문

- 출퇴근 시간대 교통 혼잡과 산업단지 내 보행자 안전 문제가 공통적으로 지적됨
- 불법 주정차 해소, 보행 안전 확보 등 물리적 환경 개선에 대한 니즈가 가장 높게 나타남

문화·여가 및 생활편의 인프라 부족

- 퇴근 후 이용할 수 있는 문화·여가 프로그램과 체육·커뮤니티 공간 부족
- 노동자뿐 아니라 가족·지역주민이 함께 참여할 수 있는 콘텐츠 필요성이 다수 제기됨
- 장기 정주 및 이탈 방지를 위한 생활 기반 확충 요구 확인

브랜드 가치 제고 및 외부 인지도 확보 필요

- 완주산업단지를 '머물고 싶은 곳'으로 인식시키기 위한 이미지 개선 및 홍보의 필요성 제기
- 미디어 파사드, 경관 조명, 자동차 홍보관 등 시각적·경험적 장치 마련 제안

노동자 역량 강화 및 외국인 노동자 지원 필요

- 직무교육, 기술훈련, 가족 참여형 교육 프로그램 확대 요구
- 외국인 노동자를 위한 교육·문화 이해 프로그램과 지역민과의 문화적 소통 프로그램 제안

노후화 대응 및 경쟁력 있는 산업단지 환경 조성

- 산업단지 전반의 노후화에 대응한 환경 개선 필요
- 복합문화공간 조성 등을 통해 산업단지의 경쟁력 강화 필요성 공감대 형성

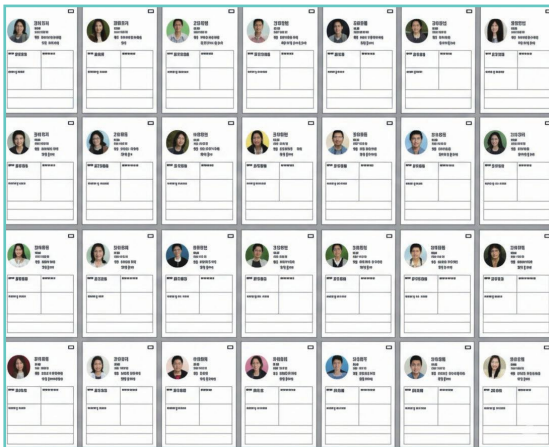
2차 워크숍 : 문제 정의

2차 워크숍은 산업단지에서 나타난 사용자 경험을 바탕으로 핵심 이슈를 구체화하는 단계입니다. 1차 워크숍을 통해 수집된 내용을 토대로, 산업단지의 대표적인 퍼소나를 정의하는 데 초점을 두었습니다. 워크숍에서는 고객여정지도[●]를 활용해 사용자들이 산업단지를 이용하는 과정에서 겪는 경험을 단계별로 살펴보고, 각 지점에서 발생하는 불편과 요구를 정리했습니다. 이를 통해 사용자 유형별 주요 페인포인트(Pain Point)^{●●}를 도출하고, 이후 아이디어 발산과 과제 도출을 위한 문제 정의의 기준을 마련하고자 했습니다.

사전 준비

퍼소나^{●●●} 프로파일 카드 준비

- 1차 워크숍에서 도출한 10대 이슈를 바탕으로 28개의 퍼소나 도출



- 고객여정지도 : 특정 퍼소나의 관점에서 서비스와 상호작용하는 전체 프로세스를 시간순으로 재구성하여, 고객의 행동, 생각, 감정의 흐름을 총체적으로 시각화한 경험 지도
- 페인포인트(PainPoint) : 고객이 서비스를 이용하는 과정에서 겪는 구체적 불편이나 충족되지 못한 니즈 등의 부정적인 경험 지점
- 퍼소나 : 실제 사용자 조사를 통해 수집된 자료를 근거로, 행동 패턴과 동기, 멘털 모델을 추출하여 만들어진 다양한 사용자 유형을 대표하는 가상의 인물

2차 워크숍 주요 활동 내용



퍼소나 및 고객여정지도 도출

- 지역대표단을 3개의 팀으로 나누어 진행
- 팀별로 28개의 퍼소나 중 2~3개의 퍼소나를 선택
- 선택한 퍼소나의 고객여정지도 작성



퍼소나를 중심으로 한 문제구체화 (10가지)

- 작성한 고객여정지도에서 페인포인트 및 MOT●를 도출
- 해당 퍼소나와 퍼소나를 중심으로 한 이해관계자가 겪고 있는 문제 정의

● MOT(Moments of Truth, 진실의 순간) : 서비스를 이용하는 과정에서 사용자의 인식, 만족도가 크게 바뀌는 결정적인 순간

주요 결과

퍼소나 구성

- ❶ 육아와 출근을 병행하는 워킹맘
- ❷ 스타트업 창업자
- ❸ 장거리 출퇴근 청년 노동자
- ❹ 외국인 청년 노동자
- ❺ 가족과 여가활동을 원하는 노동자 & 자녀

시사점

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



3차 워크숍 : 아이디어 공유 및 의견 수렴 (온라인 진행)

3차 워크숍은 앞선 단계에서 도출된 아이디어를 공유하고, 수렴하는 단계입니다. 온라인으로 진행된 3차 워크숍에서는 아이디어 발표를 중심으로 추가 의견과 피드백을 받아 아이디어의 타당성과 확장 가능성을 점검했습니다. 이를 통해 다가올 부트캠프를 준비하는 토대를 다졌습니다.

사전 준비

서비스디자이너 아이디어 워크숍 진행

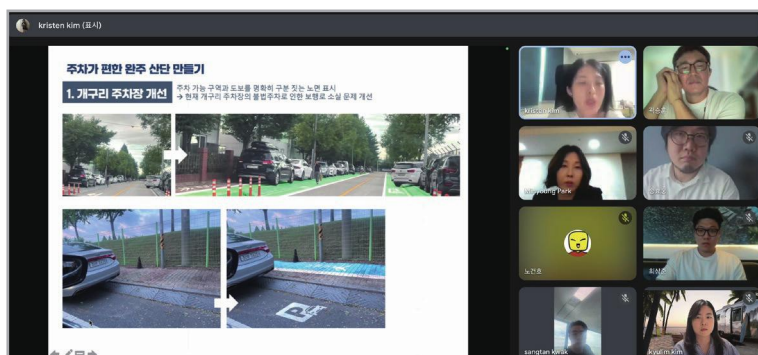
- 부트캠프 이전 서비스디자이너 워크숍 별도 진행
- 2차 워크숍에서 정의된 문제에 해당하는 아이디어 발산

3차 워크숍 주요 활동 내용



아이디어 공유 및 의견 수렴

- 서비스디자이너들이 도출한 주요 아이디어를 중심으로 대표단과 공유하고 보완 의견 수렴



주요 결과

교통주차

- 퇴근 시간대에도 야간 교차로 구간 등에서 사고위험 높음
- 코너 부분 디자인 개선 필요

점심 푸드

- 외부에서 먹고 들어오는 경우도 다수
- 공동 식사 지원 프로그램 마련

외국인 노동자

- 일부 외국인 커뮤니티 중심으로 자연스러운 교류 발생 중
- 기존 교류를 중심으로 다양한 프로그램 지원 필요

산단 게스트 하우스 운영 및 숙박 인프라 개선

- 현재 유희공간 예약 등의 접근성이 불편

정보 공유 플랫폼 개선

- 정보 및 공간 시설 등 시스템화

4차 워크숍 : 부트캠프

4차 워크숍은 도출된 아이디어의 실질적인 실행 가능성을 점검하는 단계로, 부트캠프[●] 형식으로 운영되었습니다. 아이디어별로 관련 이해관계자를 초청해 현장의 관점에서 실현 가능성을 함께 검토하고, 제약 요인과 보완점을 논의했습니다. 이 과정에서 기존 아이디어를 점검하는 데 그치지 않고, 현장 의견을 반영한 추가 아이디어 발산과 함께 실행을 위한 현실적인 기준을 마련하고자 했습니다.

사전 준비

아이디어 워크숍

- 청년 대표단, 완주군청 공무원, 외국인 노동자, 완주 군민 등 다양한 참여자 섭외
- 2차 워크숍에서 정의한 문제를 바탕으로 만다라트^{●●} 시트 준비
(아이디어 발산 주제별 8개의 핵심 이슈 구성)

- 부트캠프(BootCamp) : 단기간 집중 운영을 통한 실행 중심 워크숍 프로그램
- 만다라트 : 큰 주제나 목표를 세우고 이에 대한 아이디어를 확산해 나가는 형태로 정리한 표



4차 워크숍 주요 활동 내용

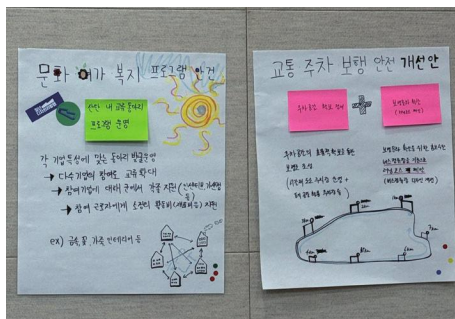
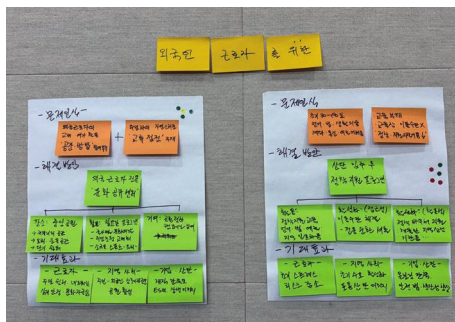
만다라트 활용 아이디어 발산

- 팀 구성원의 특징에 맞는 문제 및 이슈 선택

팀 구성

1팀	
주제 1 : 교통·주차·보행 안전 개선	주제 2 : 문화·여가·복지 프로그램
구성원 : 산단노동자, 완주군청 도로교통과 공무원, 서비스디자이너	
2팀	
주제 1 : 점심·푸드 서비스	주제 2 : 지역사회 연계 개방형 산단
구성원 : 완주군청 환경위생과 공무원, 완주마을통합마케팅지원단, 산단 노동자, 서비스디자이너	
3팀	
주제 1 : 외국인 노동자 생활 지원	
구성원 : 산단 노동자, 외국인 노동자, 외국인 노동자 지원단체, 서비스디자이너	
4팀	
주제 1 : 라운지 및 커뮤니티 공간	주제 2 : 청년 노동자 역량강화 및 교육
구성원 : 완주군청 역사문화과 주무관, 초등학교 교육 공무원, 서비스디자이너	

주요 결과



5차 워크숍 : 아이디어 수렴

5차 워크숍은 다양한 아이디어를 종합적으로 검토하고 우선순위를 도출하는 단계입니다. 카노모델[●]과 포지셔닝맵^{●●}을 활용해 아이디어별 매력도와 실행 가능성, 영향력을 비교·분석했습니다. 이를 통해 단기적으로 추진 가능한 과제와 중장기적으로 검토할 과제를 구분하고, 이후 단계에서 집중적으로 다룰 핵심 아이디어를 선정하고자 했습니다.

사전 준비

부트캠프에서 선별된 12개 아이디어의 비즈니스 시나리오 도출

5차 워크숍 주요 활동 내용



카노모델 활용 아이디어 정리

- 12개 아이디어 속성 정리



포지셔닝맵 제작

- 12개의 아이디어를 효과성과 실현 가능성의 두 축으로 맵상에 포지셔닝

- 카노모델 : 제품이나 서비스를 기획할 때, 제품의 기능 구현 정도와 그에 따른 고객 만족도 사이의 비선형적 상관관계를 분석하여, 개발 우선순위를 결정하도록 돕는 고객 만족도 모델
- 포지셔닝맵 : 두 가지 기준으로 여러 아이디어를 한눈에 비교할 수 있도록 배치하는 방법

주요 결과

카노모델 결과

- One Dimensional : 산단 내 게스트하우스, 교통/주차/보행안전, 재능기부형 동아리프로그램, 이주노동자 정착지원 프로그램
- Attractive : 수소셔틀, 외국인 노동자 하모니 클럽하우스
- Must-Be : 산단 정보공유 플랫폼

포지셔닝맵 결과

- 1순위 : 산단 정보공유 플랫폼
- 2순위 : 산단 내 게스트하우스, 수소셔틀, 이주노동자 정착지원, 재능기부형 동아리 프로그램, 교통/주차/보행안전
- 3순위 : 완주산단 찾아가는 장날, 산단 커리어 허브센터

카노모델 X 포지션맵

- 카노모델과 포지션맵의 결과를 종합하여 정성적 우선순위 아이디어 선별
- 산단 내 게스트하우스, 교통/주차/보행안전, 재능기부형 동아리 프로그램, 이주노동자 정착지원 프로그램, 수소셔틀, 산단 정보공유 플랫폼



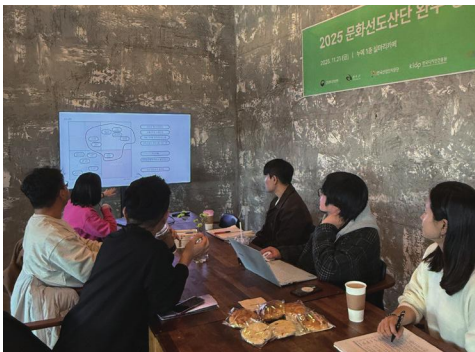
6차 워크숍 : 최종 점검

6차 워크숍은 최종 단계로, 지금까지 도출된 아이디어를 종합적으로 점검하는 자리였습니다. 전체 아이디어를 다시 한 번 검토하며 보완이 필요한 부분을 논의하고, 실제 실행을 염두에 둔 구체적인 추진 방안을 정리했습니다. 이를 통해 아이디어를 최종적으로 정리·확정하고, 총 12개의 과제를 도출하며 워크숍 과정을 마무리했습니다.

사전 준비

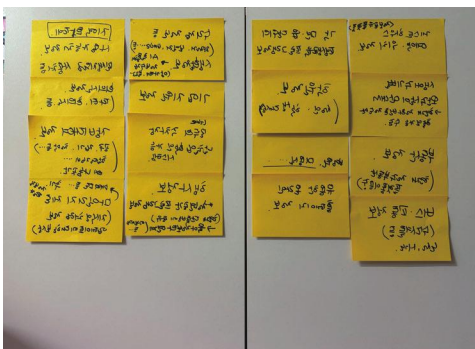
추가 아이디어 수렴을 위한 보완점 정리

6차 워크숍 주요 활동 내용



카노모델 및 포지셔닝맵 결과 공유

- 5차 워크숍 결과를 공유하고 순위 안에 포함된 6개 아이디어 공유
- 6개 아이디어에 대한 추가 의견 수렴



추가 아이디어

- 산단 정보공유 플랫폼에 반영해야 할 의견 수렴
- 산단 악취에 대한 해결 방안 및 정책 반영 의견수렴

전문가 자문 주요 의견 및 반영 현황

참여 단계	자문 내용	반영 내용
문제 정의 단계	현황분석과 발견된 문제들이 기존 도시재생 사업 아젠다와 유사함	1차 워크숍을 통해 수렴한 주민의견은 보편적인 산업단지 내 발생할 수 있는 문제와 지역재생 관련 요구사항과 유사하였음. 다만 이 문제를 바라보는 관점에서 구체적인 이해관계자의 의견(VOC)과 지역 정량 데이터를 포함하여 완주산업 단지가 기존에 대외적으로 어필하고자 했던 메시지를 반영함으로 완주산업단지만의 문제로 구체화함
컨셉 정의 단계	지자체 설득을 위한 객관적인 현장 데이터 필요	데이터 수집을 2단계로 구성함. 1차는 현황 파악을 위한 보편적인 데이터 수집을 통해 과제수행을 위한 현장 이해에 집중하였고, 2차는 아이디어 가설 검증에 유의미한 데이터를 정성, 정량 데이터로 수집하여 컨셉의 객관성을 확보함
아이디어 구체화 단계	문제해결 내용을 문화적인 관점으로 좀 더 결과 조정 필요	노동자와 주민의 삶의 질을 개선하기 위한 문제해결 디자인을 기반으로 아이디어를 선발함. 기존 완주지역에서 추진되었던 문화활동과의 연계 및 개선 그리고 신규 문화활동 형식으로 제시함

2) 사용자 조사

사용자 조사는 산업단지를 이용하는 사람들의 일상 경험과 인식을 이해하기 위해 진행되었습니다. 심층 인터뷰와 설문조사, 현장조사 및 관찰 등을 통해 산업단지에서 체감되는 불편과 요구를 살펴보고, 이후 이슈 도출의 기초 자료를 마련하고자 하였습니다.

설문조사 (2회 진행)

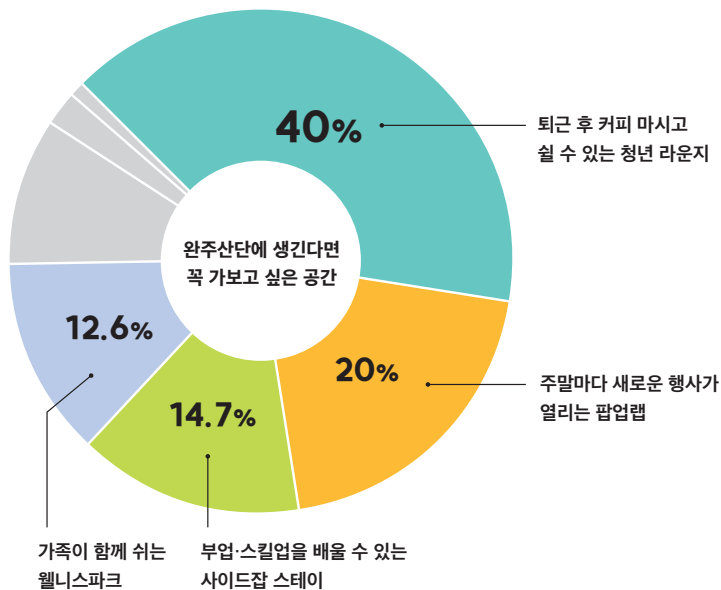
1차 설문조사 2025.8.25.~2025.9.18.

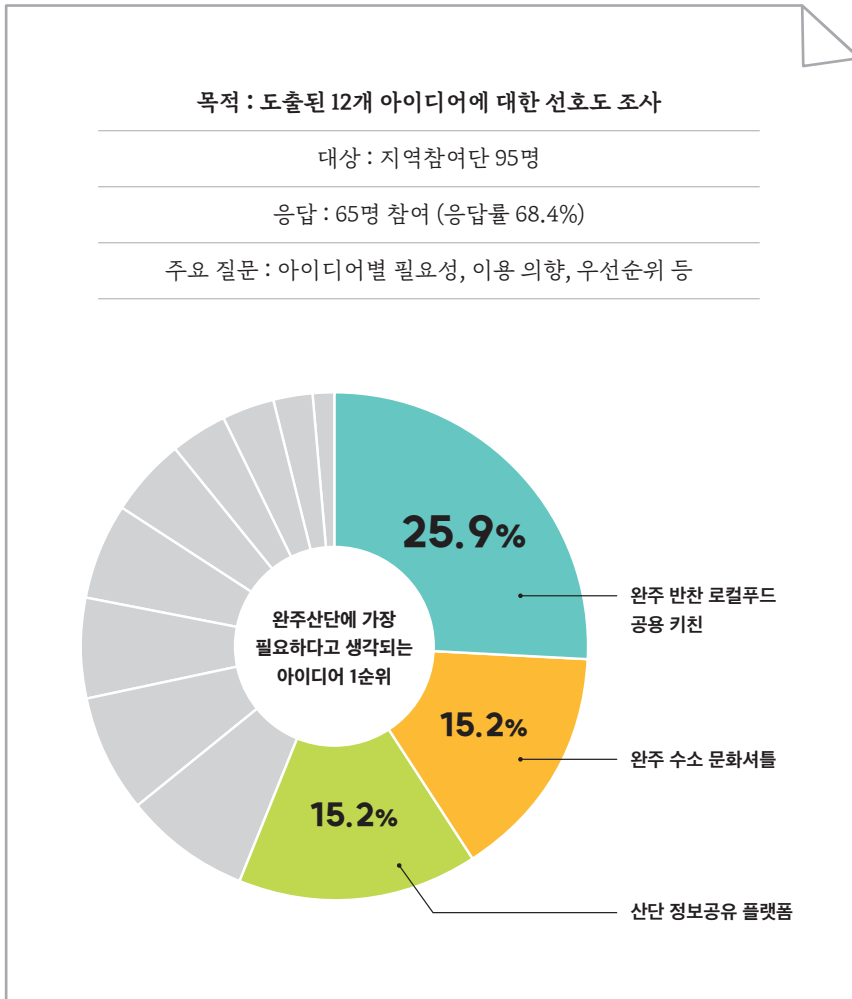
목적 : 산단 지역주민들이 생각하는 완주의 이미지 및 희망 시설 파악

대상 : 지역참여단 95명

응답 : 95명 참여 (응답률 100%)

주요 질문 : 완주 이미지, 필요 시설, 생활 불편 사항 등



2차 설문조사 2025.10.14.~2025.10.29.

심층인터뷰

대상 및 방법	산단 내 활동 노동자 및 시설 이용자 인터뷰	 
주요 인터뷰 내용	일상 동선 및 생활 패턴 산단 내 불편 사항 및 개선 요구 외국인 노동자의 문화·언어 장벽 퇴근 후 여가 활동 및 제약 요인	
주요 인사이트	“퇴근 후 참여 가능한 프로그램 거의 없음” “정보를 몰라 지원 시기를 놓치는 경우가 많음”	

참여관찰

산단 사파리 조사

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

외국인 노동자 자조모임 참여

대상 및 방법	외국인 노동자 자조모임 현장 참석, 직접 관찰	
결과	외국인 전용 교류 공간 및 문화 프로그램 필요성 확인	

핵심 인사이트 및 니즈

① 거주 및 생활문화 : 주거와 산단이 가까운 정주생활복합형 산업단지



완주는 일하는 곳이지 사는 곳이 아닌 것 같아요.
퇴근하면 전주로 가요.

아이 교육 때문에 이사를 고민하고 있어요.



핵심 인사이트

- 전북에서 유일하게 인구가 증가하는 도시
- 14,000세대 이상 초대규모 단지로 성장, 그러나 생활문화 인프라 정비 부족
- 주거와 산단 초근접 배치로 인한 악취 문제
- 산업단지 내 5개 모텔(노후, 비위생적) → 출장자 대부분 전주 이탈
- 교육 인프라(고등학교, 학원 등) 및 대중교통 부족 → 세대 이탈 우려

수요자 니즈

- 정주생활 기반 복지·문화 인프라 확충
- 노동자·주민 간 교류 활성화를 위한 커뮤니티 공간
- 출장자·단기 노동자를 위한 숙박 및 업무 공간
- 로컬푸드 기반 식사 서비스

② 복지체계



우리 회사는 식당이 없어서 매일 도시락을 싸 와요.

외국인 친구들은 기숙사에서만 시간을 보내요.
갈 곳이 없대요.



좁고 비위생적인 숙소에서
4명이 함께 생활하는 게 힘들어요.

핵심 인사이트

- 2024년 기준 완주군 전체 산업단지 756개 중 절반이 넘는 곳이 구내식당 미비
- 총 기업 중 대기업 1.2%, 100인 미만 기업 91.2% 공존
- 총 고용 중 대기업 고용 43.8%, 100인 미만 기업 고용 36%
- 100인 미만 사업장 노동자, 특히 외국인 노동자의 근로환경 격차 심각
- 외국인 노동자 사외 기숙사: 7평 4인실, 국가별 금기식 배려 불가

수요자 니즈

- 중소기업장 공용시설 확대
- 산단 내 접근성 고려한 외국인 전용 공간 지원
- 중소·외국인 노동자 포용 문화 지원

③ 정보·공간 접근 : 청년 정착 지원체계 부족



정보를 몰라서 지원 시기를 놓치는 경우가 많아요.

어떤 문화 프로그램이 있는지,
어디서 예약하는지 모르겠어요.



퇴근 후 참여 가능한 프로그램이 거의 없어요.

핵심 인사이트

- 산단 내 생활 정보 접근성 해결 필요
- 활용 공간 접근성 부족 (문화재단 설문: 52.8%가 “접근성 부족” 응답)
- 프로그램 이동수단 설계 미흡
- 문화·복지시설 미사용자 79.9% (월 2회 미만 이용)

수요자 니즈

- 모바일 기반 간편 통합 서비스 제공
- 정보를 놓치지 않도록 실시간 알림 시스템
- 청년·은퇴자 간 인재 순환 체계
- 재능 기부형 직무 동아리

④ 산업브랜드 : 첨단 모빌리티 산단, 산업과 주민 복지 연계



수소차 기술이 있는데 왜 우리는 버스가 없을까요?

출퇴근 시간에 교통이 너무 막혀요.



차량 정비하려면 전주까지 가야 해요.

핵심 인사이트

- 세계 최대 규모의 수소 모빌리티 산업단지
- 향후 퍼지컬 AI 기반 모빌리티 산업 거점화
- 산업적 브랜드 기반 서비스를 지역 생활문화권에 우선 적용 기회
- 주민생활 고려한 산단 내부-주거지-근거리 TPO 연결 보완 교통망 필요

수요자 니즈

- 주민생활을 고려한 중간교통망 서비스 발굴
- 수소 서틀을 활용한 문화거점 연결
- 자차 관리 편의성 향상 (정비·세차)

⑤ 교통안전



출퇴근 시간에 주차 자리 찾기가 너무 힘들어요.

밤에 걷기가 무서워요. 가로등도 어둡고 차가 빨라요.



교차로에서 시야가 막혀서 사고 날 뻔한 적이 많아요.

핵심 인사이트

- 산단 내 만성적 불법 주정차
- 보행자·차량 혼재 구간 다수
- 좁은 인도, 시야 확보 어려운 구간, 야간 보행환경 취약
- 도로교통과 협의 결과: 현행 도로교통법상 해결 불가
- 현재 암묵적으로 불법 주정차 허용 및 사전 알림 단속 진행

수요자 니즈

- 주차 환경 개선 (시간제 주차장 등)
- 보행로 시인성 강화
- 교차로 시야 확보
- 안전한 야간 보행 환경

3) 주요 사용자 정의

주요 사용자 정의는 사용자 조사 결과를 바탕으로, 사업의 핵심 대상이 되는 이용자 유형을 정리하는 과정으로 진행되었습니다. 산업단지와 도시를 이용하는 다양한 사용자 가운데 대표적인 퍼소나를 설정하여, 이후 문제 정의와 아이디어 도출의 기준으로 활용하고자 합니다.

개요

사용자 조사를 기반으로 3개의 대표 퍼소나와 고객여정지도 도출

핵심 퍼소나



**산업단지 노동자
(타지역 출퇴근)**

“주차문제로 일찍 나오다보니
피곤이 배가 돼요. 출근길을
효율적으로 만들고 싶어요.”



**산업단지
노동자 가족**

“아이와 주말에 시간을 보낼 수
있는 곳이 많으면 좋을 것 같아요.”

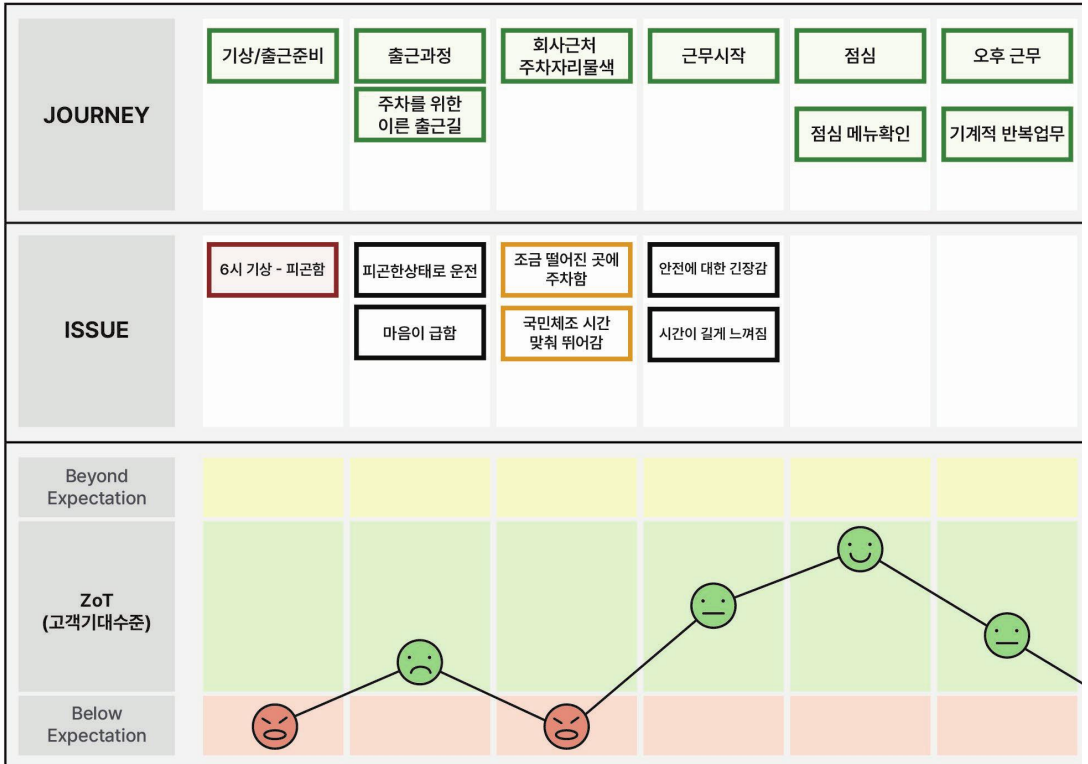


외국인 노동자

“처음 이주해서는 정보 구하기가
쉽지 않아 고생을 좀 했어요.
퇴근 후엔 배우해요.”

퍼소나 A

고객여정지도



여정 단계	출퇴근(교통/안전)	근무 중(차량/복지)
행동	자차로 전주에서 완주산업단지로 출퇴근	사업장 내에서 근무하며 차량 이용 및 관리가 필요
문제점	- 산단 진입로 부근 만성 정체 및 심각한 불법 주정차 문제로 매일 스트레스 - 주차 공간 부족으로 일찍 출근해야 함	- 산단 내 차량 정비 시설 부족 - 정비 시간이 부족하거나 타 지역 서비스에 의존
니즈	산업단지 내부에 불법 주정차 해소 및 보행 안전 확보를 위한 교통 인프라/제도 정비	퇴근 후·주말에 가능한 셀프 정비·세차 서비스를 통한 차량 관리 편의성 증진

1

2

3 이슈 발견하기

4

5

퇴근과정 길이 막히므로 우선 집근처로 이동	퇴근중	집근처 식사	귀가 후	취침
퇴근 후 할일생각	뭘먹을지 고민	퇴근 후 할일찾기	유튜브 시청	걱정하며 잠들
차안에서 지루한시간	이직할지, 이사할지 고민	공부? 운동?	미래걱정	
			음주	



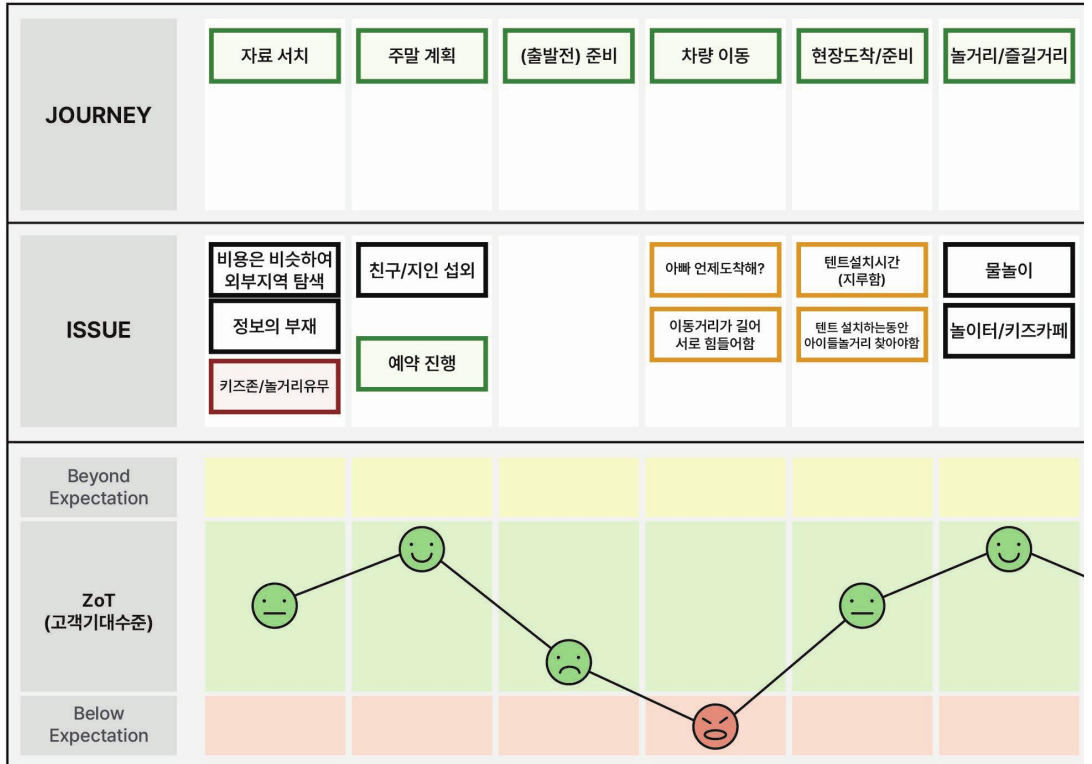
산업단지 노동자 (타지역 출퇴근)

“주차문제로 일찍 나오다보니 피곤이 배가 돼요. 출근길을 효율적으로 만들고 싶어요.”

퇴근/저녁 식사(생활)	지역 활동(주말/여가)
- 집에 가서 밥하기 귀찮아 퇴근길에 저녁 식사를 해결하거나, 장보기	- 주말이나 여가 시간에는 전주 등 타 지역으로 놀러감
- 혼자 밥 챙겨먹기 어려움 - 잦은 외식	- 완주산업단지에 주말에 올 일이 없음
- 건강한 식생활 지원을 위한 간편 고품질 식사/반찬 구매 편의	- 지역 내 볼거리, 즐길거리 확대

퍼소나 B

고객여정지도



여정 단계	출퇴근(교통/안전)	근무 중(차량/복지)
행동	- 온라인으로 주말 가족 나들이 장소 검색하고 비교함. 거리, 비용, 아이 연령 적합성 고려	- 남편이 근무하는 동안 집에서 자녀 돌봄과 가사 병행 - 주중엔 여가 시간 부족
문제점	- 산업단지 인근에 적합한 가족 여가 시설 부족. - 차로 1시간 이상 이동해야 하는 경우가 많아 교통비 및 시간 부담	- 배우자의 긴 근무시간과 야근으로 가족 시간 확보 어려움 - 퇴근 후 피로로 주말에도 활동적인 여가 제한
니즈	- 산업단지 내부나 인근에 접근성 좋은 가족 친화적 공간 - 안전하고 아이가 뛰어놀 수 있는 야외 시설	- 가까운 거리에서 짧은 시간에도 가족이 함께할 수 있는 편의시설 - 피크닉, 가벼운 야외활동 공간

간식/식사	세면/휴식		사진/굿즈	(자녀) 주말활동 발표
BBQ	체험+휴양 마을			
푸드트럭 필요				
장보기	(idea) 산단내 공포체험			



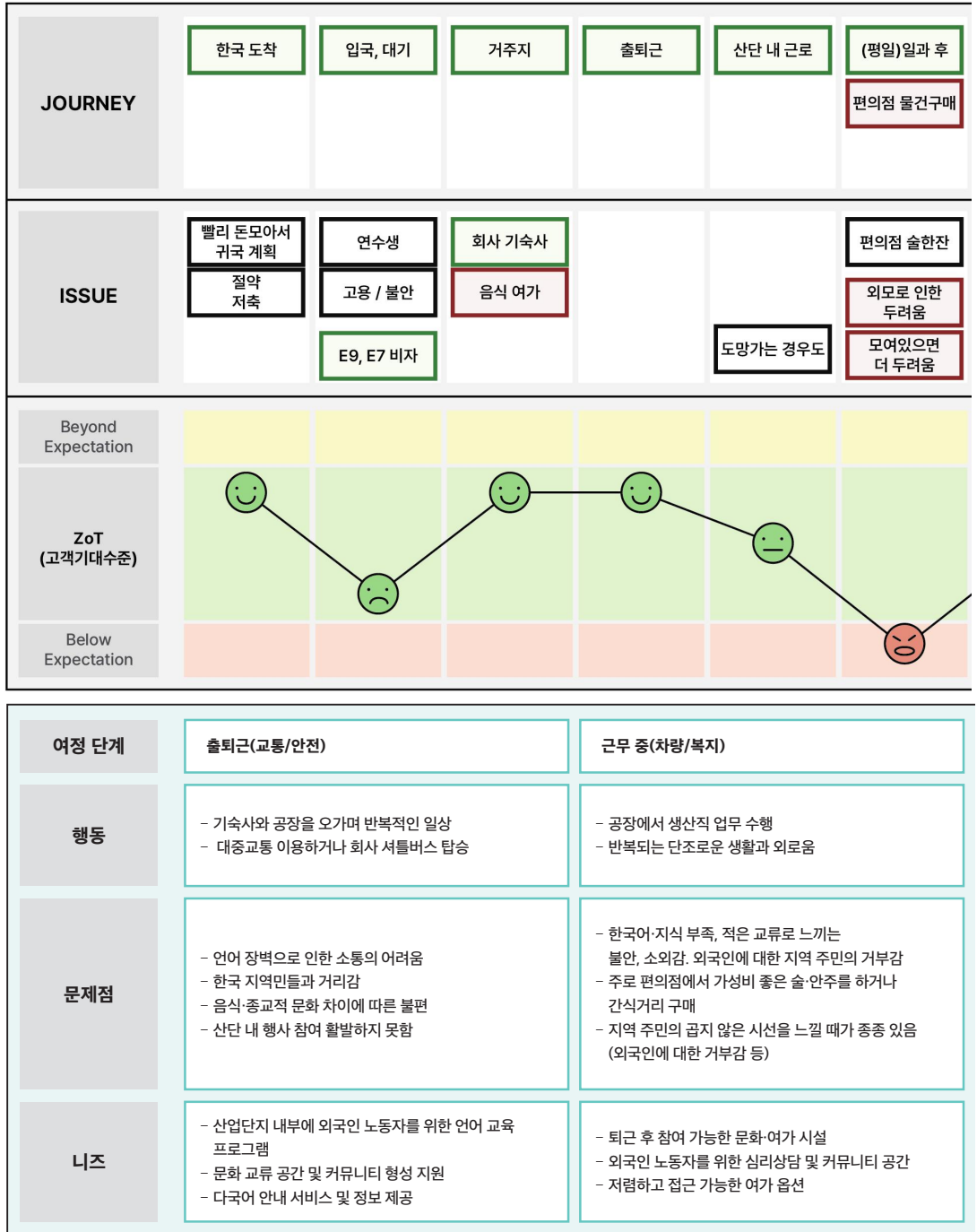
산업단지 노동자 가족

“아이와 주말에 시간을 보낼 수 있는 곳이 많으면 좋을 것 같아요.”

퇴근/저녁 식사(생활)	지역 활동(주말/여가)
- 집에 가서 저녁 준비하거나, 가끔 외식 - 아이와 간단한 산책	- 주말에 캠핑장, 공원, 체험시설 등 찾아가거나 집에서 휴식
- 저녁 시간 활용할 수 있는 지역 내 문화/여가 프로그램 부족 - 아이가 안전하게 놀 수 있는 공간 제한적	- 원거리 이동에 따른 교통비, 시간 소모, 자녀 피로도 증가 - 날씨에 민감
- 저녁에도 이용 가능한 안전한 놀이터나 가족 휴게 공간 - 간단한 식사나 간식을 즐길 수 있는 편의시설	- 인근 산업단지에 가족 캠핑장, 글램핑, 피크닉 공간 등 다양한 여가 옵션 - 사계절 이용 가능한 시설

퍼소나 C

고객여정지도



(주말)일과 후	산단 내 행사	외국인 커뮤니티		
이벤트 참여				

집에서 식사해결	야시장			
생필품등을 받을 수 있는 이벤트 참여	플리마켓 (5일장)			
교류 기회	풋살(미니월드컵)	저녁 방범활동		



외국인 노동자

“처음 이주해서는 정보 구하기가 쉽지 않아 고생을 좀 했어요. 퇴근 후엔 배구해요.”

퇴근/저녁 식사(생활)	지역 활동(주말/여가)
- 기숙사로 돌아가 휴식하거나 편의점에서 간단한 식사 - 종종 동료 외국인노동자들과 시간 보냄	- 주말에는 기숙사에서 휴식하거나 같은 국적의 친구들과 시간 보냄
- 명절 및 휴일 : 고향에 갈 수 없고, 한국에서 할 일도 따로 없음 - 외국인도 쉽게 참여할 수 있는 이벤트가 필요함. 단 비용 지출에 대한 부담 큼 - 이벤트 참가 : 종종 산단이나 문화재단 등에서 시행하는 이벤트에 참가하기도 함. 이벤트 선택 기준은 비용 지출이 없고, 참가했을 때 얻는 것이 확실할 경우 관심이 감	- 언어 교육 및 다문화 이해 프로그램 제공 필요. 서로 교류할 수 있는글로벌 문화 이벤트 추진(음식, 스포츠, 음악 교류 등) - 기숙사 내 커뮤니티 활성화 프로그램 마련(스터디, 동호회 등) - 외국인 노동자의 업무 이해도와 안전을 보장하기 위해 맞춤형 교육자료 제공
- 산업단지 내 저렴하거나 무료로 이용 가능한 여가 시설 - 외국인 노동자 친화적 환경 조성(다국어 지원, 문화 이해)	- 한국 문화 체험 기회 및 지역 주민과의 교류 프로그램 - 외국인 노동자를 위한 편의 및 문화 공간, 언어·사회 통합 지원 프로그램

4

문제 정의하기

문제 정의하기에서는 리빙랩 워크숍과 사용자 조사, 주요 사용자 정의 과정을 통해 도출된 주요 이슈와 인사이트를 종합적으로 살펴봅니다. 산업단지 안에서 반복적으로 나타난 문제와 수요자의 요구를 정리하고, 이를 바탕으로 핵심 컨셉과 아이디어를 도출하는 과정을 담았습니다.

1) 주요 이슈 및 인사이트 분석

사용자 조사와 리빙랩 워크숍을 통해 드러난 내용을 바탕으로, 산업단지 안에서 반복적으로 나타나는 문제를 정리하였습니다. 주요 이슈를 중심으로 한 인사이트 분석으로 과제를 보다 명확하게 정의하고자 하였습니다.

정주생활문화

주거와 산업단지가 초근접한 '정주생활복합형 산업단지'

- 전북에서 유일하게 인구가 증가하는 도시
- 정주생활복합형 산업단지로 성장, 삼봉지구 포함 시, 14,000세대 '초대규모 단지'
- 숙소, 대중교통, 고등 교육기관 부족 등 향후 초대규모 단지로서 생활 인프라 강화 필요

청년디자인리빙랩 의견

- 주거와 산단의 '초근접' 배치 특성으로 악취 민원
- 교육 인프라(고등학교, 학원 등) 및 부족 → 교육문제로 이주 고민
- 산업연구단지 내 5개 모델(노후, 비위생적) → 출장자 대부분 '전주'로 이동

산업단지 입주기업 방문자



처음엔 온라인으로 예약한 호텔이 와서 보니 러브호텔 같은 곳이라 당황했어요.

산업단지 입주기업 담당자



KS 심사 때문에 늘 방문객이 있는데 완주에는 모텔만 있어서 익산이나 전주에 숙소를 잡아주고 교통수단이 애매해서 라이드를 해 줘야 해요.

과제

산업단지 성장 속도와 정주 환경 정비의 균형적 발전

복지체계

산단 내 기업 규모 격차로 인한 노동자 복지 불균형 해소

- 산업단지 대기업(1.2%) VS 100인 미만 사업장(91.2%) 간 복지 격차
- 완주산단 756개 기업 중 절반이 넘는 456곳이 구내식당도 제대로 갖춰지지 않음
- 중소사업장 노동자의 정주환경 사각지대 개선 필요 → 기숙사, 식사, 여가 복지

청년디자인리빙랩 의견

- 소규모 사업장 공용 지원 시설(커뮤니티 공간, 공용 식당서비스 등)
- 외국인 노동자의 삶의 질과 여가생활을 개선할 수 있는 공간과 서비스

기업 기숙사, 산단 내 거주하는 외국인 노동자



7평 방에서 4명에서 살다 보니 짐 둘 데가 없어서
신발 같은 건 복도에 두고 쓰죠.

처음 이주해서는 정보도 없고... 좀 고생했죠.

퇴근 후나 주말엔 중앙공원에서 배구해요.

완주에 행사는 많은데 좀 불편해서 안 가게 돼요.
내가 가도 되는 건가 싶기도 하고.

과제

중소기업 및 외국인 노동자를 위한 균형 잡힌 복지·문화 인프라 확충

정보·공간 접근

‘청년 유입이 늘어나는 산업단지’, 생활 정보 습득 및 활용 미비

- 새로 이주한 노동자(가족 포함)들의 지역 정보 습득 어려움
- 외국인 노동자의 경우 언어적 한계로 더욱 열악 → 외국인 자조모임 의존
 - * 문화재단 설문 응답자 중 79.9% → 문화 복지시설 미사용, 월 2회 미만
 - * 시설, 프로그램 부족 52.8%, 홍보 부족 22.8%

청년디자인리빙랩 의견

- 산단 여가활용 공간 정보가 별로 없음. 이용 예약 불편(특히 전화)
- 주민들의 인지 부족과 접근성 결여 → 불만 : 홍보 부족, 일회성 행사가 너무 많음
- 특정 행정 업무를 보려면 전주에 가야함. 서류가 빠져서 다시 왔다갔다 하는 등

산단 지역 거주자



문화재단에서 좋은 행사가 많은데, 정보가 부족해서 때를 놓치는 경우가 종종 있어요. 행사 끝나고 알게 되는 거죠.

완주에 행사가 많은데 장소가 너무 접근이 좋지 않아서 산단에 폐공장부지 같은 곳을 잘 꾸며서 하면 접근도 좋고 산단 이미지도 좋아질 것 같아요.



과제

중소기업 및 외국인 노동자를 위한 균형 잡힌 생활·문화·복지 정보(예약)를
통합한 모바일 서비스 제공을 통한 정착지원 서비스 강화

산업브랜드

‘수소 모빌리티’ 기술과 산단지역 생활 문화 연계

- 세계 최대 규모의 수소 모빌리티 산업단지
- 산단 외곽 및 주거 단지 연결, 출퇴근 문제 해결을 위한 중간 교통망 필요
- 산업적 브랜드 기반 기술을 지역 문화거점 연결을 통한 지역 문화 콘텐츠 활성화
예시) AI 데이터 기반 스마트 모빌리티 시범 운영 산업단지_가칭)수소실

청년디자인리빙랩 의견

- 주요 생활 인프라는 둔산 공원 일대에 집중
- 대중교통 배차시간 및 노선 불편, 지역 프로그램, 문화 공간 활용 저조 원인
- 출퇴근 시간, 문화 프로그램 연계 셔틀 운영 필요

산단 내에서 일과 생활하는 노동자, 가족



가까워도 차로 이동할 수 밖에 없어요.
산단 내 대중교통이 불편해서.

주말엔 그래도 좀 큰 도시로 나가야 애들이랑 할거리가 있어서
차 몰고 전주로 많이 가요.

과제

산단 앵커 브랜드 기술력을 지역 주민의 문화 복지로 연결하는
스마트 모빌리티 시범단지

교통안전

우수한 광역 교통망과 산업단지 내 교통환경 균형 회복

- 산업단지 외곽에 광역 교통망 보유, 출퇴근 산업단지 진입로 부근 만성 정체
- 산업단지 내부 특히 일반산업단지 지역의 불법주정차로 인한 교통안전 문제 심각
- 불법주정차 관련하여 도로교통과 문의 결과 ‘현행 도로교통법상 해결 불가’
* 암묵적으로 불법주정차 허용 및 사전 알림 단속 진행

... 청년디자인리빙랩 의견

- 자차로 출퇴근하는 노동자들이 매일 겪어야 하는 만성적 주정차 문제
- 산업단지 내 기업출입구 주변 주차공간 확보 어려움 → 불법주정차로 연결
- 대형 화물차 및 출퇴근용 자가용 주정차로 인한 사고우려지역

... 전주에서 자가용으로 출퇴근하는 노동자



회사 앞주차 공간이 부족해서 일찍 출근해요.

집에 가서 밥하기 귀찮아서 해결하고 들어가요.

전주보다 완주 로컬푸드가 좋긴 한데 식재료라 불편해서
그냥 집 근처 마트에서 밀키트 사는 편이죠.

과제

자차 출퇴근 노동자가 매일 겪어야 하는 불법주정차,
보행안전 해소를 위한 교통 인프라 및 법적 제도 정비

완주산업단지 문제의 차별화 요소

구조	산단-주거 초근접 배치 : 정주생활복합형
성장	급속한 성장 : 14,000세대, 전북 유일 인구 증가
기업구조	중소기업 압도적 : 91.2%
복지격차	대기업과 중소기업의 극심한 격차 : 구내식당 50% 미비
산업특성	첨단 산업 거점 : 세계 최대 수소 모빌리티
교통문제	도로교통법상 제약. 법적 해결 불가, 제도 마련 필요
정보체계	다국적 밀집 : 기숙사 7평 4인실

2) 핵심 컨셉 및 아이디어 도출

문제 정의 단계에서 정리된 인사이트를 토대로, 사업의 방향성과 성격을 구체화하는 핵심 컨셉 및 아이디어 도출 과정을 진행하였습니다. 전략 프레임워크와 미션, 컨셉을 설정하고, 최종 아이디어를 확정하였습니다.

전략 프레임워크

비전

W-Live City, Wanju
청년이 성장하고 문화가 자라는 정주복합 산업단지의 새로운 기준

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

미션 및 컨셉

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

RESIDENTIAL-INDUSTRIAL
CONVERGENCE

정주생활복합형
산단의 균형

INCLUSIVE WELFARE

중소기업·외국인 노동자
중심의 포용적 복지

SMART SETTLEMENT

생활·문화·복지 정보
통합 스마트 정착지원

구현 전략

3B전략을 통한 정주형 문화기반 조성

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

BALANCE

산업과 생활의 균형 :
정주생활복합형
인프라 균형 발전

- 주거와 산단 초근접 배치 특성
활용한 생활권 통합
- 산업단지 성장속도 대응
문화·복지 인프라 정비
- 출장자·단기노동자 숙박
라운지 복합시설 구축

BRIDGE

세대·문화·직무의 연결 :
다양성 기반 교류
플랫폼 구축

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

BOOST

지속가능 플랫폼 기반
활력 확산 : 데이터기반
맞춤형 서비스 생태계

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

미션 및 컨셉 도출

완주산업단지가 지닌 산업적 기반과 지역적 특성을 살리고, 일상에 정착·포용·상생의 루틴을 결합한 전략 프레임워크를 수립하였습니다.

수소·모빌리티 산업을 중심으로 성장하는 완주의 산업 환경 위에, 일상 속에서 자연스럽게 누릴 수 있는 생활·문화·복지 요소를 더해 산업단지의 기능을 확장하고자 합니다. 출근과 업무를 넘어 생활과 정착으로 이어지는 일상의 흐름 속에서 안정감과 활력을 함께 느낄 수 있도록, 반복되고 지속되는 정주형 루틴을 형성하는 데 초점을 두었습니다. 이를 통해 완주산업단지를 일터에 머무르지 않는, 사람이 정착하고 함께 살아가는 지속가능한 정주형 산업단지 생태계로 전환하고자 합니다.



프레임워크의 2가지 축

- 도시 정체성(Identity) : 완주만의 정주생활복합형 산단의 특성
- 탑티어 정착지원 루틴(Top Tier Settlement Routine) : 포용적 일상문화 콘텐츠·프로그램을 기반으로 한 루틴

완주산업단지의 정체성을 이루는 4대 핵심 특성

1. 수소·모빌리티 미래 기술 산업도시

혁신 기술, 세계 최대 수소 모빌리티 산단

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

2. 로컬푸드·지역상생 순환경제 도시

완주 로컬푸드, 지역 농가 연계

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

3. 정주생활복합형 계획 산단

주거-산단 초근접, 14,000세대 규모

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

4. 다문화 포용과 청년 정착의 도시

외국인 노동자, 청년 유입 증가

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

5

주요 과제 12개

주요 과제에서는 앞에서 확인한 핵심 이슈와 인사이트를 바탕으로, 청년디자인리빙랩 1차년도에 도출된 총 12개의 주요 과제를 소개합니다. 이 과제들은 산업단지의 문제를 단순히 개선하는 수준을 넘어, 청년과 시민의 일상 경험을 출발점으로 산업과 문화가 새롭게 연결될 수 있는 가능성을 실험합니다.

1차년도 주요 과제 선정 과정

1 평가자의 투표를 통해 산업단지별 과제 우선순위 도출

- 일자 : 2025년 11월 17일 ~ 2025년 11월 19일
- 평가자 : 지역대표단, 지역참여단, 디자인 자문 위원
 - * 점수 적용 비율 순서대로 40%, 30%, 30%
- 평가 기준 : 적합성, 효과성, 차별성 등을 종합적으로 평가 / 5점 척도
- 최종 점수 : 최종 득점 x 20 / 평가자 수
 - * 100점 만점 환산

2 산단별 지자체에 평가결과 공유 및 중간보고

- 일자 : 2025년 11월 26일 ~ 11월 27일

3 차년도 프로토타이핑 진행 대상 과제 최종 선정

- 일자 : 2025년 12월 5일까지
- 선정자 : 지자체
- 선정 방법 : 전 과제 순위 부여 및 차년도 개발 대상 과제 선정 / 공문 회신

※ 차년도 운영상황에 따라, 순위 순으로 핵심 과제가 변동될 수 있습니다.

※ 지자체 기본계획 수립 시점 기준으로, 하드웨어에 반영되어야 할 아이디어와 소프트웨어로 반영되어야 할 아이디어를 구분하여 고려하였습니다.

한눈에 보는 주요 과제

1

문화를 연결하는 수소 셔틀버스, '완주루프' S/W

수소 순환셔틀버스로 연결되는 나의 일, 삶, 문화



2

산단 게스트하우스·라운지 복합시설, '인더-스테이' H/W

일로 왔다가 기억을 남기고 가는 산단형 스테이



3

산단 내 차량 자가 정비 센터, '셀프케어 가라지' H/W

가까운 곳에서 부담 없이 관리하는 차량 셀프케어



4

로컬푸드 도시락 공유 키친, '완주맛실' H/W

완주의 농산물을 만나는 공유 키친



5

'산업단지 안전로드 프로젝트' S/W

출퇴근을 안전하게! 산업단지 내 교통문화 개선



6

완주 노동자 정착지원 프로그램, '완주ON' S/W

낮선 완주도 집이 될 수 있도록!



H/W 하드웨어(H/W) 과제 : 주로 하드웨어 구현과 연관되는 과제

S/W 소프트웨어(S/W) 과제 : 소프트웨어 구현으로 실현 가능한 과제

7

완주산단 생활문화 가이드, ‘산단포켓’ S/W

산단의 모든 문화 정보가 손안에 들어오는 지도



8

외국인 노동자 문화교류 공간, ‘하모니 클럽하우스’ H/W

서로 국적은 달라도 함께 웃으며 가까워지는 공간



9

산단 커리어 멘토링 센터, ‘의문당’ S/W

선배의 경험이 다음 세대의 길이 되는 공간



10

직무·취미 융합 동아리, ‘워크앤조이’ S/W

산단근로자의 문화복지, 일과 취미가 만나는 퇴근 후 신개념 동아리



11

글로벌 문화교류 프로그램, ‘글로벌 페스타’ S/W

산단 안에서 자연스럽게 어우러지는 세계 각국의 문화



12

완주산단 찾아가는 장날, ‘산단마실’ S/W

나의 퇴근길에 찾아오는 조금 특별한 장터



본 과제 순서는 지역대표단, 지역참여단, 디자인자문위원과 완주군의 투표 및 우선순위 선정으로 도출된 순위입니다.

과제 1

문화를 연결하는 수소 셔틀버스, ‘완주루프’

‘완주루프’는 완주산업단지의 일상과 문화를 하나의 흐름으로 잇는 수소 순환 셔틀버스 프로젝트입니다.

완주산업단지는 주거지와 산단이 가까운 정주생활복합형 산업단지이지만, 출퇴근 시간대 교통 혼잡과 대중교통의 긴 배차 간격, 잦은 노선 단절로 인해 이동이 쉽지 않습니다. 주거지와 산업단지, 문화거점이 가까이 있음에도 불구하고, 이동이 불편해 일상과 문화가 단절되어 있습니다.

이동 자체를 하나의 생활 경험으로 바꿔본다면 어떨까요? 완주산업단지를 대표하는 기술인 수소 모빌리티를 통해, 일상 속 이동이 문화와 만나는 새로운 루틴이 될 가능성을 상상해 봅니다.

#수소도시완주

#문화거점순환노선



U CULTURAL
BUS WITH YOU



Fresh Bus



목표

완주산업단지의 대표 산업인 수소 모빌리티로 주거지·산단·문화거점을 자연스럽게 잇는 친환경 순환 이동 체계를 구축합니다. 이동 과정이 편의와 문화 경험으로 이어지는 '생활 문화 모빌리티'로서, 완주산업단지만의 정체성을 담은 서비스로 확장합니다.

주요 내용

수소 모빌리티 기반 친환경 순환 셔틀 구축

완주산업단지의 산업적 강점인 수소 기술을 활용해, 주거지·산단·문화거점을 연결하는 생활권 단위 순환 셔틀을 운영합니다. 출퇴근과 여가 이동 모두에 활용 가능한 새로운 이동 루트를 제안합니다.

일상과 문화를 잇는 콘텐츠 연계형 셔틀

교육·문화·복지 거점을 연결하는 순환 노선을 중심으로, 테마형 노선(예: 문화길·교육길 등)과 XR 체험, 굿즈 등 이용자 참여 요소를 결합합니다. 이동이 곧 경험이 되는 구조를 통해, 셔틀 이용 자체가 완주산업단지의 새로운 문화 루틴으로 자리 잡도록 합니다.

AI 기반 탄력 운행 및 모빌리티 실증

이용 시간과 수요 데이터를 분석해 배차 간격을 유연하게 조정하고, 실제 이용 데이터를 축적해 완주산업단지를 수소·AI 모빌리티 테스트베드로 활용합니다. 이를 통해 효율성과 이용 편의성을 함께 높입니다.

기대효과

과제 운영 전

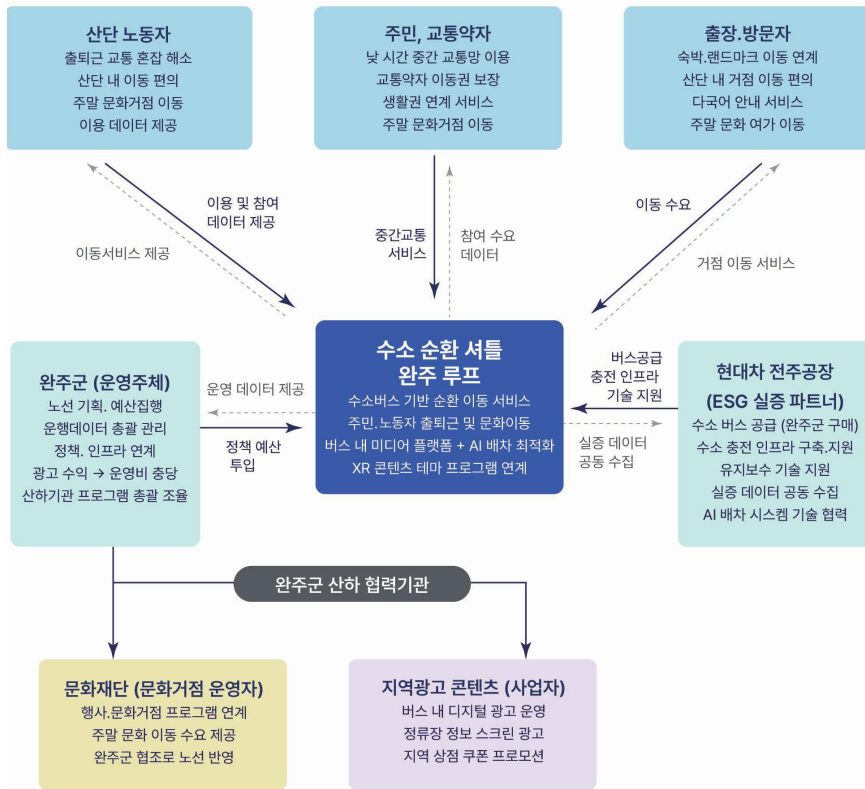
- 출퇴근 시간 교통정체 심각
- 문화·여가 거점 접근성 낮음
- 교통약자 이동 지원 미흡
- 수소 산업 이미지와 생활권 연결 미약



과제 운영 후

- 순환형 수소 셔틀로 이동 부담 완화
- 테마노선으로 문화·여가 접근성 향상
- 주민·노동자·외국인 이동권 강화
- 수소 모빌리티 기반 지역 브랜드 강화

운영구조



산단·주거권 이동 수요조사 → 순환노선 설계 → 수소 셔틀 운행 → 테마 프로그램 운영 → 정기 이용자 데이터 축적 → AI 기반 최적화 배차 → XR·문화 프로그램 확장 → 산단 브랜드 모빌리티 보완 및 개선

완주군(교통·문화 인프라 연계) → 현대차 전주공장·수소기업(기술협력) → XR버스·콘텐츠 제작사(프로그램) → 문화재단(행사·문화거점 연계) → 주민·노동자(이용 및 참여 데이터 제공) → AI 분석(수요·패턴 개선) → 서비스 보완 및 개선 수소 기술 실증 → 생활권 서비스 → 문화 관람/참여 → 재이용

과제 2

산단 게스트하우스· 라운지 복합시설, ‘인더-스테이’

출장이나 단기 근무로 완주산업단지를 찾는 사람들은 늘고 있습니다. 하지만 산업단지 안에서 머물 수 있는 선택지는 여전히 많지 않습니다. 노후한 모텔에 머물거나, 전주 등 다른 지역 숙소를 이용하며 이동 부담을 감수하는 경우도 적지 않습니다. 비즈니스 방문객을 맞이할 때는 숙박과 교통 지원이 또 하나의 부담으로 이어집니다.

‘인더-스테이’는 산업단지 안에서 머무르고, 일하고, 소통할 수 있는 숙박·라운지 복합 공간입니다. 주민이 운영에 참여하는 게스트하우스와 라운지, 회의 기능을 함께 갖춰, 산단 방문객과 단기 근무자가 가까운 곳에서 편안하게 체류할 수 있는 산단형 체류 인프라를 제안합니다.

#출장자숙소

#노동자편의증대

#공동체휴식공간



IN the STAY
WANJU
독립의 공간

목표

산단 방문객과 노동자가 편안하게 머물 수 있는 비즈니스 호텔과 지역 커뮤니티 기능 복합형 산단 체류시설을 만듭니다. 주민 운영, 지역 상권 연계, 유휴자원 활용 등으로 지역 상생 기반의 체류 인프라를 마련합니다.

주요 내용

산단형 인증 숙박·라운지 복합 모델 구축

산단 방문객과 노동자가 가까운 곳에서 머무르고 일할 수 있도록, 숙박·라운지·업무 기능을 결합한 산단형 체류 모델을 구축합니다. 1인, 2인, 다인실, 패밀리룸, 펫 동반 객실 등 다양한 수요에 대응합니다. 객실 품질 검증 및 지역 운영자 인증제를 도입해 신뢰성을 높입니다.

업무·교류·지역 경험이 결합된 체류 서비스 제공

회의실·공유오피스 등 비즈니스 호텔 기능에 더해, 로컬 스토리를 담은 이머시브 숙박과 지역 연계 프로그램을 운영합니다. 방문객과 노동자가 지역의 일상과 문화를 자연스럽게 경험하도록 돕습니다.

유휴시설 활용 및 주민 운영 기반 체류 인프라 조성

빈집과 노후 공장 등 유휴시설을 리모델링해 주민이 직접 운영하는 게스트하우스와 라운지를 조성합니다.

간편한 예약, 빠른 체크인 등 체류지원 서비스

예약부터 체크인/아웃, 라운지 패스 등을 쉽게 이용할 수 있는 관리 시스템을 지원합니다.

기대효과

과제 운영 전

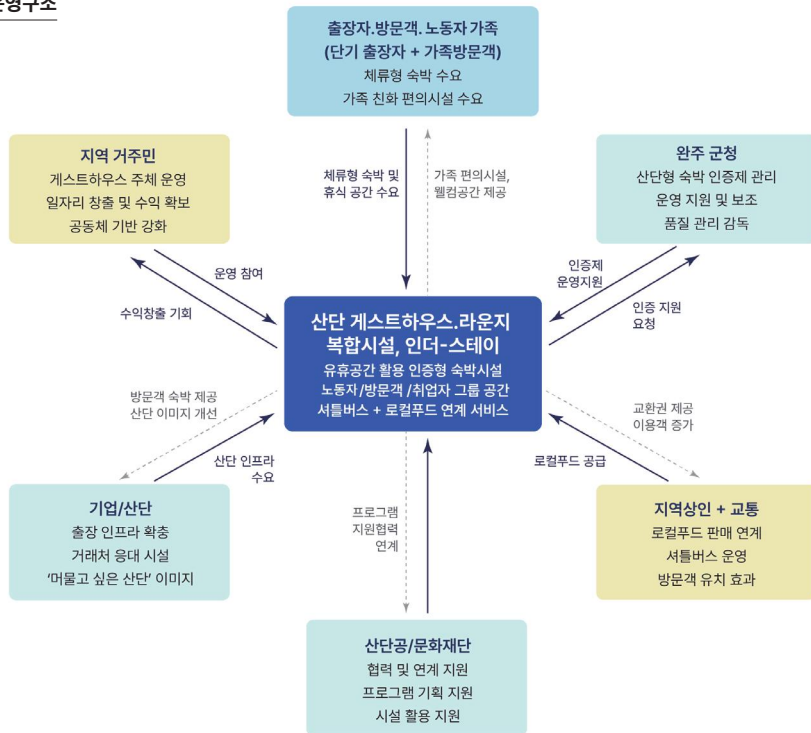
- 노후 motel 중심의 숙박 구조
- 전주 외부 숙소 의존
- 방문객 이동 지원 부담
- 산단 체류 경험 품질 낮음



과제 운영 후

- 인증형 산단 숙박 활성화
- 산단 가까이 체류할 수 있는 선택권 확보
- 업무·라운지 통합 서비스 제공
- 산단 체류환경·이미지 개선

운영구조



유희시설 리모델링 → 인증형 숙소 운영 → 산단 방문객·노동자 체류 확산

라운지·회의실 이용 → 기업 방문객 대응 → 체류 기반 서비스 재이용

지역 상권 연계 포인트 → 카페·문화시설 소비 확장 → 지역경제 순환 강화

과제 3

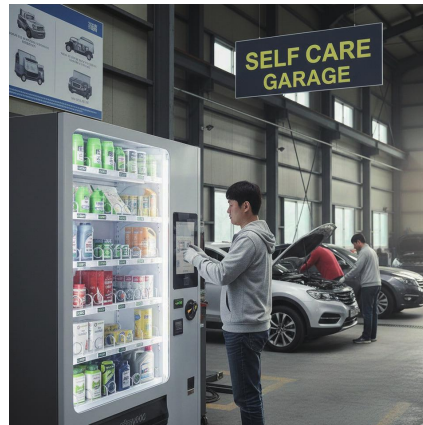
산단 내 차량 자가 정비 센터, ‘셀프케어 가라지’

산단 내 유희부지를 활용한 셀프 정비·세차 기반의 자율형 차량관리 서비스

#셀프정비

#세차스테이션

#DIY정비



추진 배경과 목표

완주산업단지는 자차 출퇴근 비중이 높지만 정비·세차 인프라가 부족해 대기시간이 길고 외부 이동 부담도 큼니다. 이에 따라 노동자들은 가까운 곳에서 빠르고 저렴하게 이용할 기본 차량관리 서비스가 필요합니다. 산단 내 셀프 정비·세차 공간을 구축하여 노동자 차량 관리 편의를 높이하고자 합니다.

주요 내용

셀프 정비·세차 복합공간을 조성해 기본 정비와 세차를 한 곳에서 자율적으로 이용할 수 있도록 합니다. 공유 장비와 소모품 자판기를 배치하고, 숙련자가 참여하는 멘토링 체계를 운영해 초보자의 이용 편의를 높입니다. 기존 정책보다 저비용·자율관리 중심의 지원 모델이라는 점에서 차별성이 있습니다.

기대효과

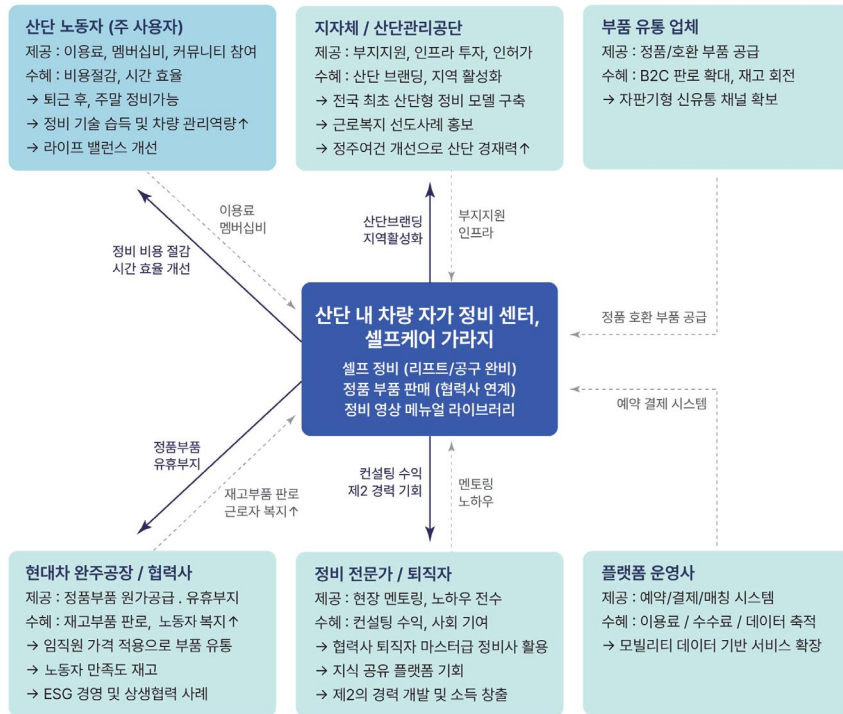
과제 운영 전

정비시설이 부족해 특정 시간대 대기가 물리고, 노동자들이 외부 지역으로 이동하기에 시간·비용 부담이 큼

과제 운영 후

셀프 정비·세차 접근성이 높아지고, 소모품 공동구매로 비용이 절감되며, 예약·DIY 중심의 자율적인 차량관리 체계가 정착됨

운영구조



산단 유휴부지 확보 → 정비·세차 베이 설치 → 소모품 공급체계 구축 → 셀프 정비·세차 운영 →
 멘토링 운영 → 예약·대기 시스템 도입 → 비용·시간 절감 → 안전성 개선 → 지속 운영 모델 구축

산단 내부 자율정비 흐름을 중심으로 한 단순 구조 유지

과제 4

로컬푸드 도시락 공유 키친, '완주맛실'

로컬푸드 기반 고품질 도시락·반찬 공급망

#구내식당대체

#로컬푸드HACCP

#무인픽업스테이션



추진 배경과 목표

고품질 간편식 수요가 높아지고 있음에도 완주산업단지는 소규모·기업이 대부분이라 구내식당 부재·품질 저하 문제로 노동자들이 점심시간에 불편을 겪고 있습니다. 이를 해결하기 위해 로컬푸드 기반 식사 서비스 체계를 구축해 HACCP 조리·가공 시스템을 적용한 안전한 식단을 제공하고 예약·정기구독·픽업 서비스를 통해 편의성을 높입니다.

주요 내용

로컬푸드 기반의 공유 키친을 구축해 도시락·반찬 공급망을 운영하고자 합니다. 로컬푸드와 사회적기업이 협업해 HACCP 기반 조리·가공을 수행하고 무인 픽업 스테이션을 운영하며, '완주 반찬 명인' 브랜드·클래스 등 지역 식문화 콘텐츠도 연계합니다. 이를 통해 노동자의 식사 접근성을 높이고 산단의 대표 식문화 모델을 구축합니다.

기대효과

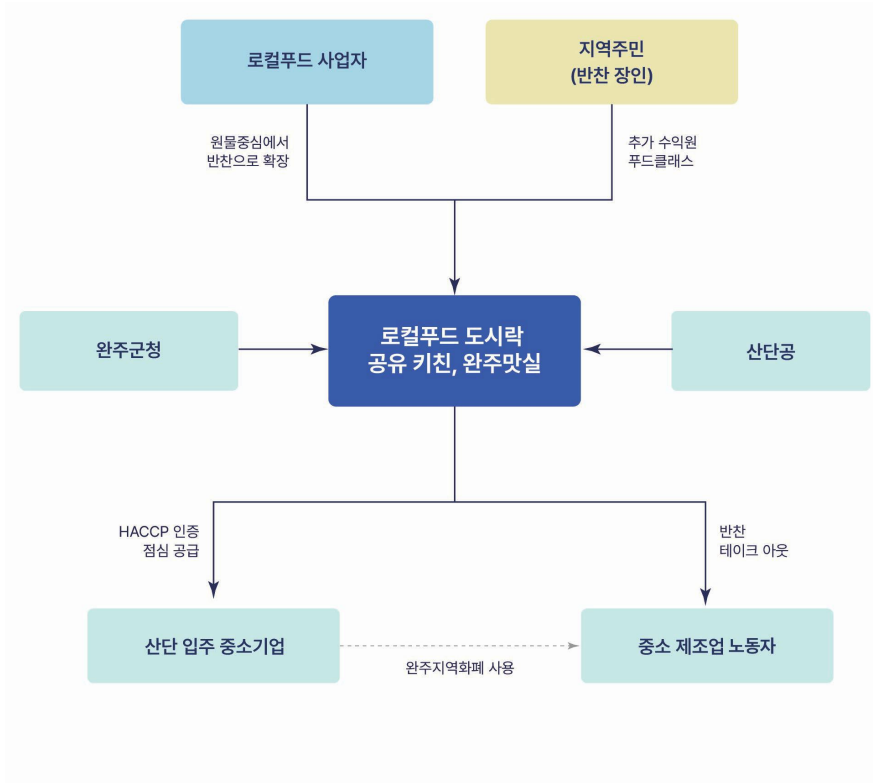
과제 운영 전

구내식당 부재와 품질 저하로 식사에 대한 불만이 크고, 이동과 대기시간 때문에 근무시간 내 식사가 어려움

과제 운영 후

고품질 도시락·반찬 제공 및 산단 내 무인 픽업·예약·정기구독 서비스로 식사 만족도와 접근성이 크게 개선됨

운영구조



로컬푸드 생산 → 가공 → 서비스 → 재구매로 이어지는 순환형 비즈니스모델

완주군청(인프라 지원) → 로컬푸드 생산자 → 반찬 명인(레시피) → 공용키친(HACCP/사회적 기업) → 상품화(도시락·반찬) → 픽업스테이션/기업배송 → 노동자·입주기업(구독·픽업) → 소비 데이터 축적 → AI 추천 → 메뉴·서비스 개선

과제 5

‘산업단지 안전로드 프로젝트’

산단 내 교통·보행 인프라 정비와 주차·안전 기반의 단계별 개선 프로젝트

#불법주정차해결

#시간제주차장

#보행자안전



추진 배경과 목표

완주산업단지는 내부 불법 주정차와 보행환경 취약으로 사고 위험이 높아 불편이 지속되고 있습니다. 이는 인도·주차장 등 물리적 인프라 부족과 도로교통법상 구조적 제약에서 비롯된 문제로, 보행 안전·주차 접근성·실시간 교통정보 개선 요구가 큼니다. 이에 산단 맞춤형 보행친화 도로·주차 체계를 재정비하는 실험적 교통관리 모델을 구축해 교통관리 체계를 보완 및 개선합니다.

주요 내용

시간제 주차장 조성, 불법 주정차 감소 유도 시설물 설치, 보행로·정류장 리뉴얼 등으로 교통·보행 안전을 개선하고 리빙랩 기반 보행전용 도로 실험을 추진합니다. 또한 실시간 신고를 활용한 안전 데이터 맵핑 서비스를 운영해 관리기관과 연동되는 교통관리 체계를 구축합니다. 실험·데이터 기반 리빙랩 모델로 노동자 참여형 주차 공유 모델을 적용한 것이 차별점입니다.

기대효과

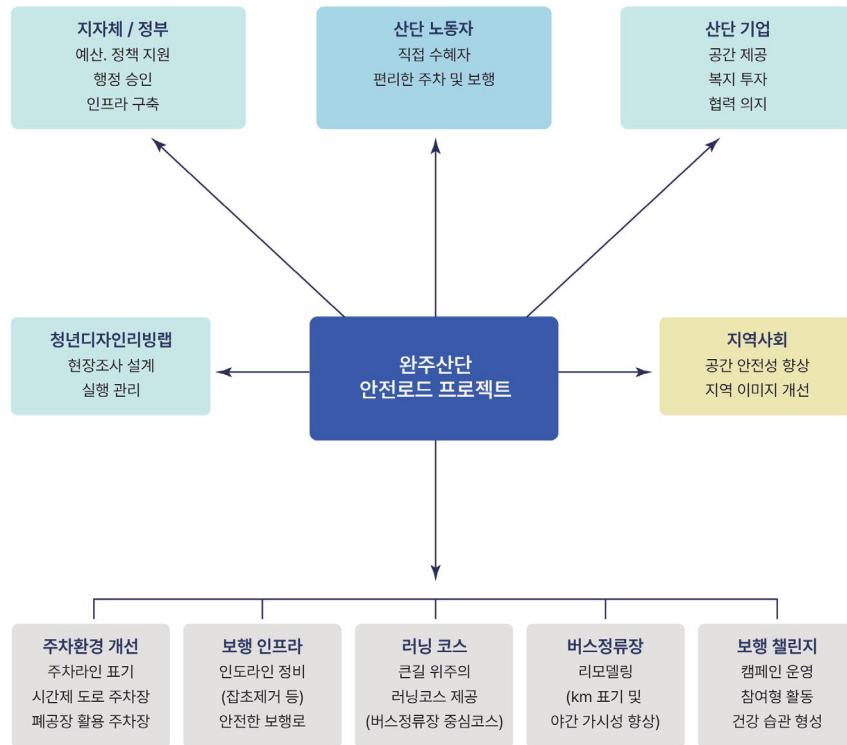
과제 운영 전

산단 내 불법 주정차가 상시 발생하고 보행자 시야확보 미흡으로 사고 위험이 높았으며, 교통안전에 대한 민원이 반복적으로 제기됨

과제 운영 후

시간제 주차장·공유주차로 주차체계가 개선되고, 보행로 정비로 사고 위험이 낮아짐. 실시간 안전 데이터 맵을 통해 교통 문제를 즉시 파악·관리 가능함

운영구조



노동자 신고·현장 조사 → 위험지점 데이터 축적

시간제 주차·보행로 정비 파일럿 운영 → 이용행태 분석

데이터 기반 안전관리 → 제도 반영 및 장기 확산 검토

과제 6

완주 노동자 정착지원 프로그램, '완주ON'

생활·의료·행정 정보를 통합 제공하는 정착지원 서비스

#웰컴투완주

#이주노동자케어

#정보격차해소



추진 배경과 목표

완주산업단지는 외국인·청년 노동자가 늘고 있지만 안내체계 부족·언어 장벽·이동지원 부재로 정보 접근이 어려워 초기 정착에 어려움이 있습니다. 이에 따라 노동자 유형별 맞춤형 정착지형과 온·오프라인 정보체계 마련이 필요합니다. 교육·생활·행정지원 통합 플랫폼을 제공하고 이동수단·언어지원 등을 강화해 노동자의 정착 부담을 줄이고 지역 서비스와의 연계를 높입니다.

주요 내용

노동자에게 언어·생활·행정·의료 정보를 통합 제공하는 정착지원 서비스를 구축하고, 모바일 다국어 안내와 지역 봉사자 매칭을 연계합니다. 또한 교육장·기숙사를 오가는 순환버스를 운영하고, 생활 인프라 이용권을 제공해 지역 소비와 연계를 강화합니다.

기대효과

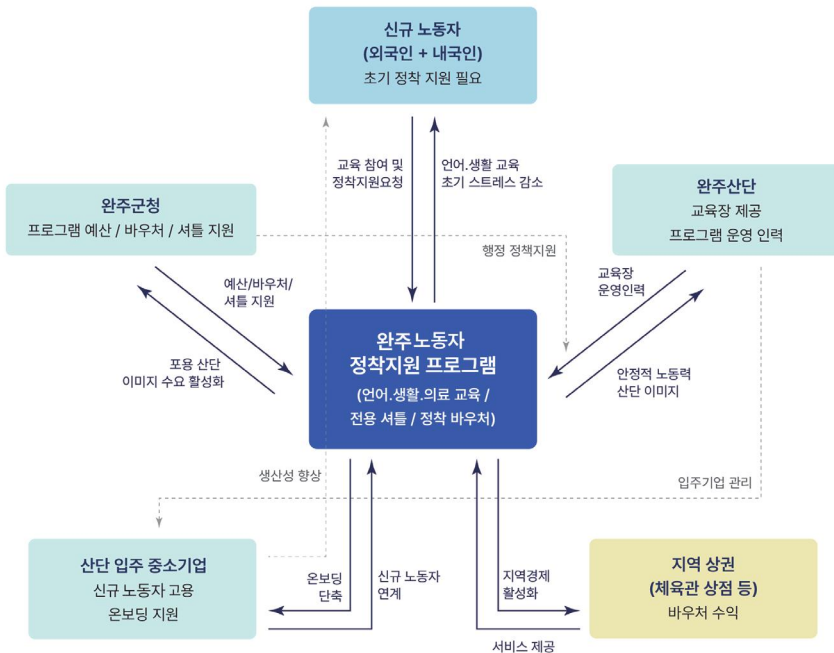
과제 운영 전

정보 부족·언어 장벽으로 초기 정착이 어렵고, 이동 불편으로 교육·지원 프로그램 참여율 낮음

과제 운영 후

다국어 안내와 이동지원으로 정착 기간이 단축되고, 생활·행정·의료 정보 접근성이 높아지며 지역 연계도 강화됨

운영구조



외국인 노동자 : 다국어 문화·생활 프로그램 이용 → 지역주민과 교류 → 지역문화 이해도 향상
→ 지역사회 참여 확대 → 산단 정착률 상승

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

지역주민 : 교류 프로그램 참여 → 외국인 노동자와 상호 이해 → 지역사회 포용성 강화 → 지역
문화 콘텐츠 확장 → 지역 이미지 개선

산단 입주 중소기업 : 신규 노동자 은보딩 지원 → 정착지원·문화 프로그램 연계 → 노동자 유지율
개선 → 기업 운영 안정화

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

완주산단(관리기관) : 시설·공간 지원 → 산단 기반 프로그램 운영 → 노동자 생활환경 개선 → 산
단 내 복지 인프라 강화

과제 7

완주산단 생활문화 가이드, '산단포켓'

산단 생활·문화 정보를 통합 제공하는
안내 플랫폼

#완주산업단지생활가이드

#외국인정착가이드

#초기정착지원



추진 배경과 목표

완주산업단지는 주거·산단·문화거점이 인접하지만 생활·문화·복지·교통 정보 접근성이 낮아 정보 격차가 존재합니다. 따라서 행사 참여율 저조와 행정·생활 비용 증가 문제가 발생하며, 외국인 노동자는 언어 장벽과 안내체계 부재로 정착에 어려움을 겪고 있습니다. 이에 산단 전역의 정보를 통합 제공하는 QR·AI 기반 스마트 가이드 플랫폼을 구축해 누구나 편리하게 이용할 수 있도록 합니다.

주요 내용

생활문화 안내 플랫폼을 구축해 교통·문화·복지 정보를 제공하고 QR·AI 챗봇을 지원하며, 행사 예약과 알림 등 서비스 이용을 일원화합니다. 또한 XR·전광판·개인화 추천 기능을 활용해 운영을 보완 및 개선하고, 산단 주요 서비스 및 기존 서비스와의 연동도 가능합니다.

기대효과

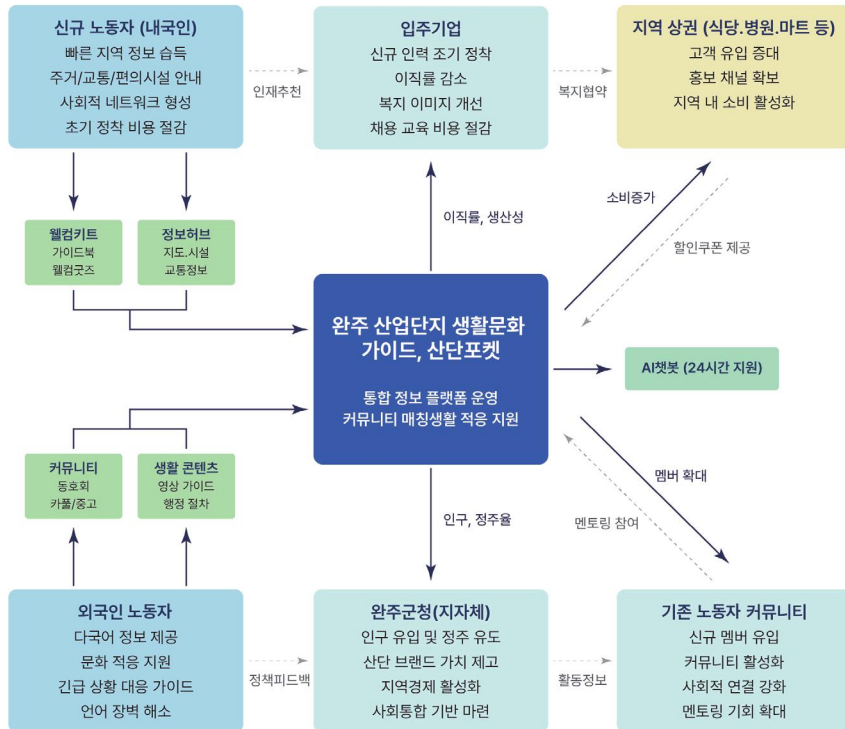
과제 운영 전

생활·문화·교통 정보 분산과 안내 부족으로
이용·참여가 저조하고 외국인 노동자 정착 지
원이 미흡함

과제 운영 후

통합 플랫폼과 다국어 온보딩 지원으로 이용·
참여가 확대되고 정착 부담 완화 및 접근성이
개선됨

운영구조



신규 노동자(내국인·외국인) : 정착 가이드·생활·복지·문화정보 제공

입주기업·지역 상권 : 기업 안내·복지·지역 혜택 제공 → 지역 소비 확대

산단 커뮤니티(기존·신규 노동자) : 커뮤니티·행사·문화 프로그램 연계 → 교류 활성화·정착률 제고

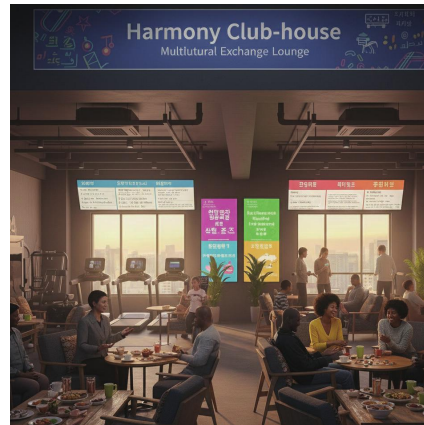
과제 8

외국인 노동자 문화교류 공간, ‘하모니 클럽하우스’

기숙사 인근 접근성 기반의 운동·교류 복합
커뮤니티 공간 조성

#다문화교류라운지

#산단포용성확대



추진 배경과 목표

완주산업단지는 외국인 노동자는 협소한 기숙사와 불편한 공용 시설로 심리적 고립과 지역사회 교류 단절을 겪고 있어, 누구나 쉽게 접근할 수 있는 안전한 운동·문화 교류 공간이 필요합니다. 이에 기숙사 인근에 전용 커뮤니티 공간을 조성하고 운동·문화·다국적 교류 프로그램을 상시 운영해 외국인 노동자의 정주 환경을 개선합니다.

주요 내용

외국인 노동자 전용 ‘하모니 클럽하우스’는 휴업 중인 복지관 1층(전라북도 근로자 종합복지관) 카페를 리모델링해 소규모 실내 운동 코트·휴식·교류 라운지를 구축합니다. 국가별 문화의 날, 주민 초청 교류회, 팀 기반 스포츠 리그 등 다양한 프로그램을 운영하며 기숙사와 공원 생활권 중심의 전용 커뮤니티 공간으로 조성합니다.

기대효과

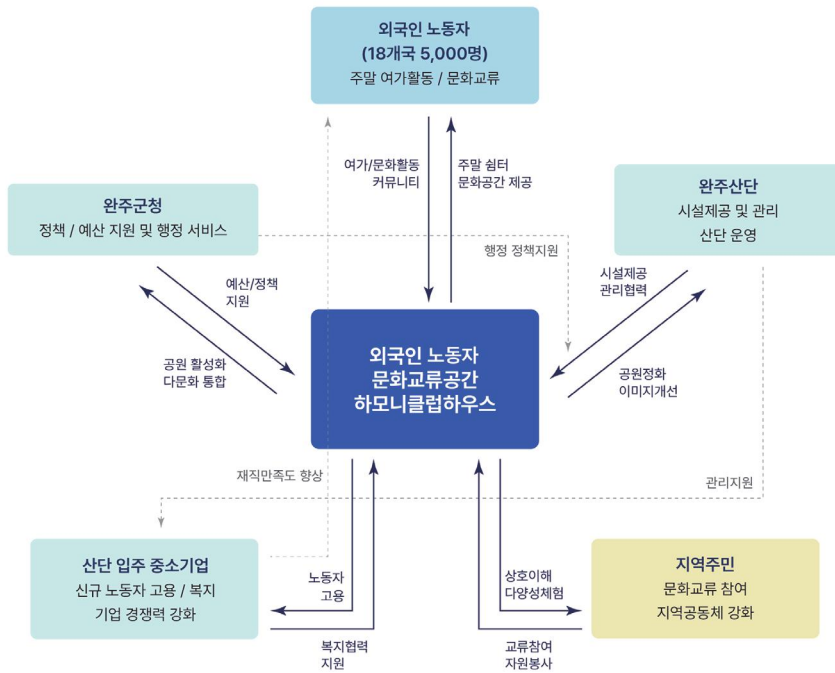
과제 운영 전

기숙사 중심의 단절적 여가, 야간 이용 불안, 지역주민과의 교류 부재, 문화·언어 거리감 등으로 외국인 노동자의 정주 환경이 제한적임

과제 운영 후

안전한 커뮤니티 공간과 상시 프로그램으로 주민과 교류를 확대해 다문화 포용성과 외국인 노동자의 정착률을 높임

운영구조



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

과제 9

산단 커리어 멘토링 센터, '의문당'

세대 순환 기반 직무·경력 멘토링 허브 구축

#세대순환멘토링

#은퇴자전문성활용

#산단인재순환구조



추진 배경과 목표

완주산업단지는 고령 전문 인력은 증가하지만 청년 노동자의 조기 이탈이 지속되고, 경력단절 은퇴자의 재투입과 신규 노동자의 온보딩·진로 탐색 기회가 부족해 인재 단절과 인력 손실이 발생하고 있습니다. 이에 청년과 은퇴자를 연결한 멘토링, 직무 재교육·전환 프로그램 등을 포함한 산단형 세대 연계 커리어 플랫폼을 구축해 인재 순환과 신규 인력 적응을 지원하고자 합니다.

주요 내용

세대 간 역량 교류 기반 멘토링 플랫폼을 통해 청년과 은퇴자의 직무 멘토링과 리턴 인턴십을 운영합니다. 직무·취미 결합형 교육을 대면과 비대면으로 병행하고 산단 내 재능 순환 구조를 구축해 인력 안정성과 지역 고용 생태계를 강화시킵니다.

기대효과

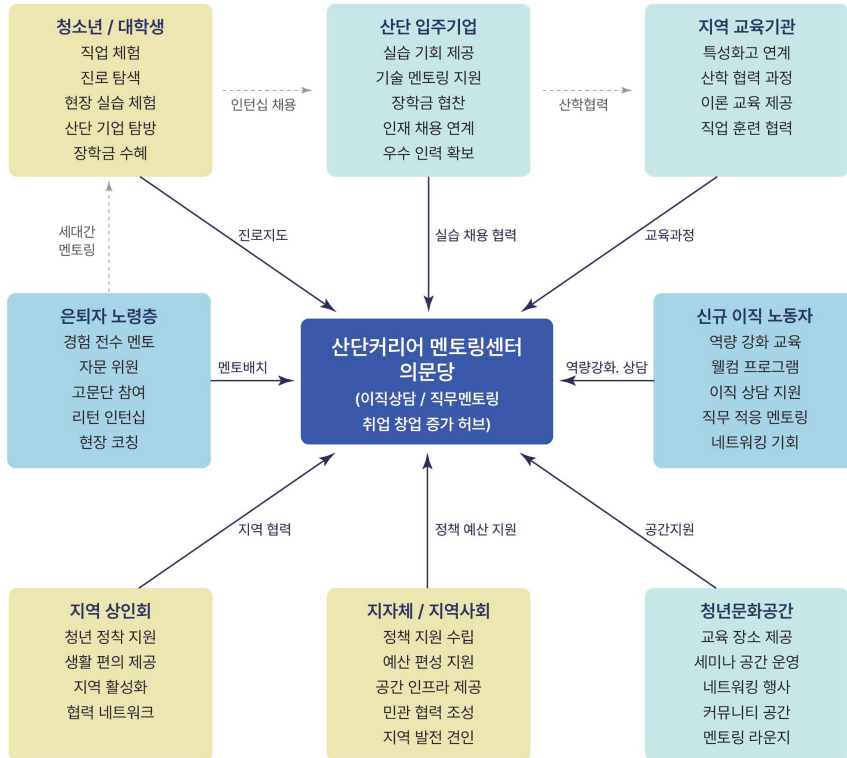
과제 운영 전

단절된 인력 선발 구조와 교육·멘토링 접근성 부족, 제한된 경력 전환 정보로 신규 노동자의 조기 이탈이 발생

과제 운영 후

세대 순환형 역량 교류 체계와 직무 기반 멘토링이 정착되고, 상시 재교육·전환 프로그램으로 온보딩 강화 및 노동자의 정착률을 높임

운영구조



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

과제 10

직무·취미 융합 동아리, ‘워크앤조이’

노동자의 자아실현·문화복지 접근성을 높이는
산단형 재능 교류 프로그램

#재능교류동아리

#자기성장프로그램

#산단커뮤니티 회복



추진 배경과 목표

완주산업단지는 중소기업 노동자는 사내 문화복지 프로그램 부족과 근무 구조상 여가·교류 기회가 제한돼 기술·취미 교류와 문화복지 서비스 접근성이 낮습니다. 이를 개선하기 위해 직무 기술 기반 재능 교류와 취미활동을 결합한 자아실현 프로그램을 운영하고, 유희공간 워크숍과 클래스 정례화로 노동자 네트워크를 형성하며 문화복지 접근성을 확대하고자 합니다.

주요 내용

워크앤조이는 기업 기술과 개인 전문성을 활용한 재능 나눔 동아리입니다. 야간 및 주말 유희시설을 활용하여 기초부터 심화까지 다양하게 구성된 워크숍을 운영합니다. 직무와 취미를 융합한 정기 클래스이며 기업과 노동자 간 네트워크 확장과 기술 교환을 지원합니다.

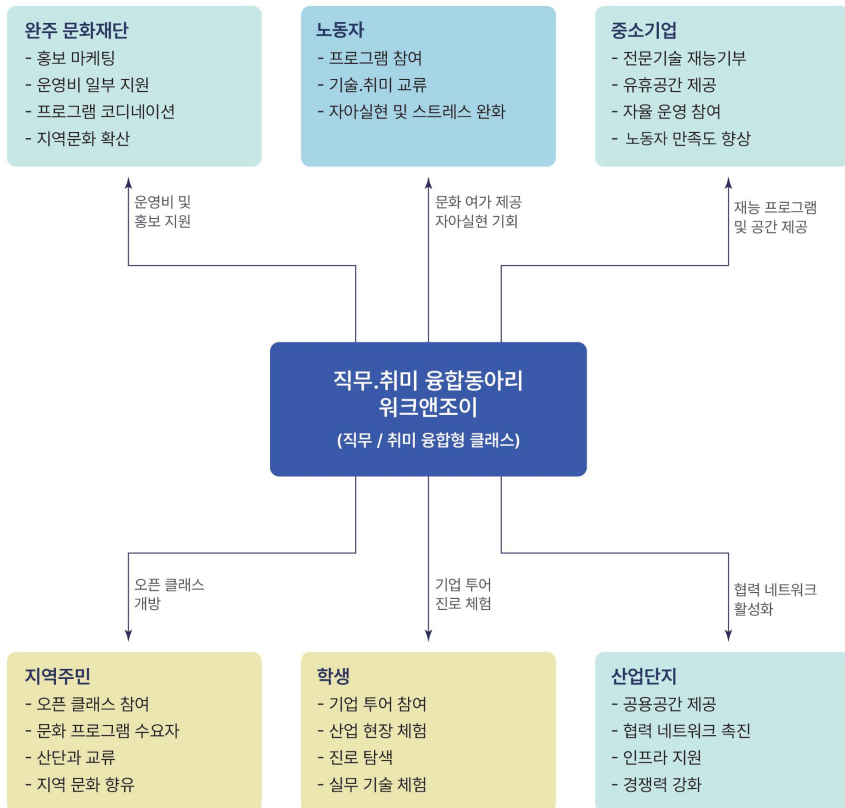
기대효과

과제 운영 전

중소기업 중심의 문화복지 공백과 노동자 간 기술·취미 교류 부재, 근로시간 중심의 활동 제약으로 산단 내 문화 참여가 제한적임

과제 운영 후

직무·취미 융합 재능 교류와 유희공간 워크숍, 자율형 동아리를 통해 노동자 참여 기반 커뮤니티와 문화복지 접근성이 확대됨

운영구조

완주 문화재단 : 문화 마케팅 지원, 재능교류 코디네이션, 지역문화 연계

노동자 : 프로그램 참여, 기술·취미 교류, 동아리 자율 운영

중소기업 : 전문기술 제공, 유희공간 제공, 직원 참여 독려, 노동자 복지 강화

지역주민 : 오픈 클래스 참여, 지역 프로그램 수요 창출, 교류 활성화

학생 : 기업·직무 탐색, 기술·직무 체험, 커리어 학습, 지역 기반 체험 활동

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

과제 11

글로벌 문화교류 프로그램, ‘글로벌 페스타’

국가별 문화·스포츠·공용키친 기반의
다문화 교류 플랫폼

#다문화축제

#글로벌스포츠리그

#국제커뮤니티형성



추진 배경과 목표

완주산업단지는 외국인 노동자 증가에도 국가별 문화·언어 차이와 정보 접근성 부족으로 지역사회 교류가 제한되고 공동 활동 참여율이 저조합니다. 이를 개선하기 위해 다국적 문화·체육·요리 기반 상호 교류 프로그램이 필요합니다. 다문화 소통 프로그램과 연중행사, 외국인·주민 공동 참여 글로벌 페스타를 운영해 산단 내 참여형 문화 생태계를 조성합니다.

주요 내용

국가별 문화 콘텐츠·생활체육·요리를 결합한 연중 교류 프로그램으로, 문화의 날·다국적 팀 스포츠 리그·전통 음식 시범·공동 테이스팅 행사 등의 이벤트와 페스티벌을 통해 산단 구성원의 자연스러운 참여를 유도합니다.

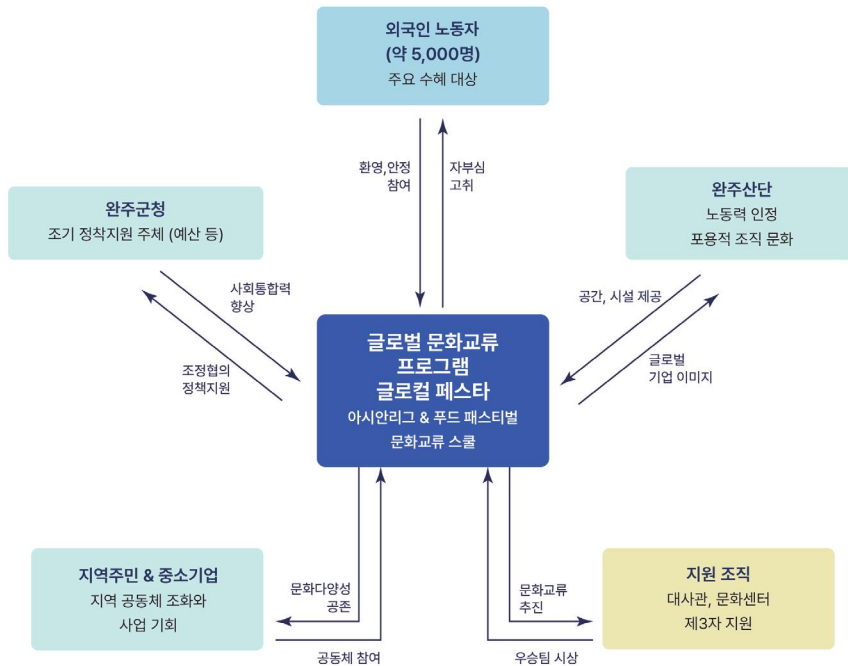
기대효과

과제 운영 전

국가·언어별 집단화와 자조모임 중심 활동,
여가·문화 프로그램 부족으로 외국인 노동자
와 지역주민 간 자연스러운 교류가 제한적임

과제 운영 후

스포츠 리그와 연중 문화·체육 프로그램을 통
해 참여형 교류가 활성화되고 다양성과 포용
성을 높이며 공동체성이 강화됨

운영구조**완주군청 : 조기 정착지원****산업단지 : 공간, 시설 제공****중소기업 : 새로운 사업 기회 창출****지원조직(대사관, 문화센터, 제3자 지원) : 문화교류 추진****지역주민 : 공동체 참여, 주민초청 교류회 연계**

과제 12

완주산단 찾아가는 장날, ‘산단마실’

퇴근 시간 맞춤 이동 장터로 노동자·주민 교류와
지역 소비 촉진

#퇴근길팝업스토어

#이동형플리마켓

#퇴근타임세일



추진 배경과 목표

완주산업단지 내에는 정기 장터나 문화 커머스가 없고, 퇴근 시간대에 맞춘 참여형 공간과 프로그램도 부족해 노동자와 주민 간 교류 및 퇴근 후 지역 내 소비와 여가 활동이 저조합니다. 이를 개선하기 위해 접근성 높은 이동형 장날과 유희공간 활용 커뮤니티 커머스를 운영해 교류와 소비를 촉진시키고자 합니다.

주요 내용

퇴근 시간과 생활동선에 맞춘 이동식 정기 장날을 운영하며, 매주·매월 시즌 및 테마 컨셉을 적용한 기획 장터(예: 야식 나이트마켓, 건강식 위크, 다문화 푸드페어, 제철 농산물 특별전 등)를 열어 방문의 재미와 기대감을 더합니다. Grab-and-Go(차량 픽업), 타임세일, 작은 공연·체험을 함께 제공하고, 지역 농가와 소상공인이 참여하는 순환형 커뮤니티 커머스를 통해 지역 경제 활성화와 기업 복지 연계형 소비 플랫폼을 조성합니다.

기대효과

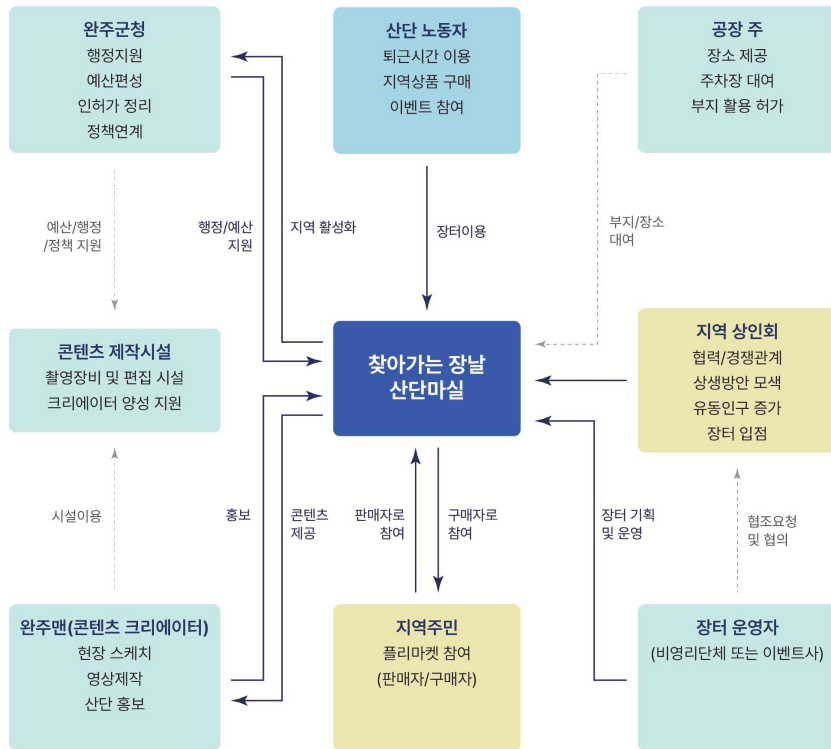
과제 운영 전

정기 장터 및 프로그램의 부재로 퇴근 후 이용할 수 있는 공간이 제한적임. 노동자와 주민 간 교류가 부족하고 지역 내 소비가 저조함

과제 운영 후

이동식 장날이 정례화되어 퇴근 동선에서도 쉽게 참여 가능해 일상적 교류가 활성화되고 지역 소비가 확대됨

운영구조



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

주요 과제가 나오기까지

문제 정의		개선 방향	아이디어
문제점	원인		
정주생활 여건 미흡	주거지역의 악취 문제	정주생활 기반 복지·문화 인프라 확충	완주산단 찾아가는 장날, 산단마실
	자녀교육 및 교통 인프라 부족		산단 게스트하우스·라운지 복합시설 ‘인더-스테이’
	방문자 숙박시설 미흡		로컬푸드 도시락 공용키친, 완주맛실
	타지역 거주 노동자 지역동참 한계		
복지 지원 체계 부족	100인 미만 사업장 복지 지원 한계	중소사업장 공용시설 확대	외국인 노동자 문화교류공간, 하모니클럽하우스
	중소·외국인 노동자 포용 문화 지원 부족	산단내 접근성 고려한 외국인 전용 공간 지원	글로벌 문화교류 프로그램, 글로벌 페스타
정보 접근성 부족	청년 정착 지원 체계 부족	모바일 기반 간편 통합 서비스 제공	완주산단 생활문화 가이드, 산단포켓
	활용공간 접근성 부족		산단 커리어 멘토링 센터, 의문당
	프로그램 이동수단 설계 미흡		직무·취미 융합 동아리, 워크앤조이
산업브랜드 지역사회 연계 미흡	첨단 모빌리티 산단 산업과 주민 복지연계	주민생활을 고려한 중간교통망 서비스 발굴	문화를 연결하는 수소 셔틀버스, 완주루프
		자차 관리 편의성	산단 내 차량 자가 정비 센터, 셀프케어 가라지
교통안전 취약	산단 내 보행환경 열악, 주차난 및 교통사고 다발	주차 환경 개선	산업단지 안전로드 프로젝트

1차년도 사업을 돌아보며

2025 문화선도산단 완주

2025. 08.08 (금) | 완주군청 4F 중회의실



산업통상자원부



완주군



한국산업단지공단



한국국제디자인진흥원



청년디자인리빙랩 발대식

이동원 VINYL X



청년디자인리빙랩 대표단 인터뷰



곽상탄

전북특별자치도 출생,
현대자동차 전주공장(전북 완주군 소재) 총무팀 근무

전북의 산업 심장 완주산단,
‘청년성’이라는 설렘으로
두근거린다

전북의 산업 심장 완주산단, ‘청년성’이라는 실렘으로 두근거린다

우리나라 수소 산업과 전력 제조의 미래를 논할 때 완주산단을 빼놓을 수는 없다. 전북 특별자치도 산업의 핵심축인 완주산단은 그동안 지역 경제를 지탱해 온 든든한 버팀목이었다. 이제 완주는 단순한 제조 기지를 넘어, 새로운 시대의 변화를 맞이하며 기분 좋게 두근거리는 심박수를 기록하고 있다.

이러한 변화의 중심에는 산업통상부, 국토교통부, 문화체육관광부가 공동 주관하고 한국산업단지공단과 한국디자인진흥원이 수행하는 ‘문화선도산단 조성 사업’과 해당 산단의 수요자들로 구성된 ‘청년디자인리빙랩’이 있다. 문화선도산단 사업은 정부가 최근 국토 균형 발전을 위해 제시한 ‘5극 3특(5대 초광역권+3대 특별자치도)’ 국토 재편 구상과 맞물려 더욱 주목받고 있다. 산단을 단순한 산업 거점에서 노동자 및 거주자의 생활과 문화의 거점으로 재구축하는 이 사업이야말로, 각 권역의 자생력을 높이려는 정부의 미래 전략을 실질적으로 구현하는 선도 모델이기 때문이다. 완주산단 청년디자인리빙랩 대표단 곽상탄 님의 인터뷰를 통해 완주 산단이 지향하는 변화의 지점을 짚어본다.

‘활력과 혁신’의 상징, 청년의 이름으로

문화선도산단 사업의 핵심 목표는 ‘청년이 일하고 싶은 산단’이다. 여기서 말하는 청년은 단순히 만 19세부터 39세라는 생물학적 나이에 갇히지 않는다. 청년은 곧 활기, 실험, 감각, 그리고 연대를 상징하는 ‘청년성(Youthfulness)’ 그 자체를 의미한다.

청년이 머물고 싶은 공간은 청년 당사자뿐만 아니라 그들과 연결된 동료, 관리자, 가족, 지역 주민 모두가 함께 머물고 싶어 할 때 비로소 완성된다. 특히 전북의 미래를 짚어준 완주산단의 변화는 특정 세대를 위한 특혜가 아니라, 산단을 둘러싼 모든 이해관계자가 함께 호흡할 수 있는 건강한 생태계를 조성하겠다는 선언이다. 누구나 청년처럼 머무르고 싶은, 다시 청년이 되고 싶은 활력 넘치는 공간으로의 전환이 시작된 것이다.

정부가 발표한 ‘문화를 담은 산업단지 조성계획’은 산단을 일·삶·여가·배움이 얹힌 거점으로 재구성해 체류와 정착을 늘리는 데 목적이 있다. 부처 합동 패키지를 통해 경관·

보행 환경 개선은 물론, 청년문화센터와 같은 하드웨어와 소프트웨어를 동시에 투입한다. 문화의 범위는 넓다. 단순히 퇴근 후 즐기는 공연을 넘어 메이킹, 동호회, 오픈 스튜디오, 사회 문제 해결 커뮤니티 등 학습과 취향이 얹힌 모든 삶의 양식을 포함한다. 완주산단의 맥락에 맞춰 이동·주거·보행 등 생활 전반의 ‘병목’을 찾아 해소하고, 청년이 완주에 머물 이유를 만들어주는 것이 이 정책의 본질이다.

청년디자인리빙랩, 완주의 미래를 디자인하다

수도권 일극 체제를 극복하려는 정부의 5극 3특 구상 속에서, 완주는 3특(전북특별자치도)의 산업 경쟁력을 증명해야 하는 핵심 거점이다. 완주산단이 매력적인 생활·학습·교류 공간으로 전환되는 것은 호남권 전체의 활력을 유지하기 위한 필수적인 전략이다. 행정 주도로 시설물만 남기고 떠나는 방식은 한계가 명확하다. 청년들이 직접 정보를 공유하고 정책을 검증하는 ‘청년디자인리빙랩’은 사업 종료 후에도 완주산단이 스스로 혁신을 이어가게 하는 자립의 토대가 될 것이다.

곽상탄 님이 경험한 디자인씽킹 과정은 아이디어가 단순한 민원을 넘어, 실현 가능한 정책으로 치열하게 검증되는 현상이었다. 범부처가 협력하여 지원하는 이번 사업은 산단별 특성에 맞춘 브랜딩과 서비스디자인을 통해 ‘청년이 찾고 머무르는 산단’을 구현한다.

이제 완주산단은 제품만을 생산하는 거친 공간이 아니다. 청년들이 자신의 삶을 설계하고, 다양한 주체들이 연대하며 새로운 문화를 생산하는 다채로운 공간으로 탈바꿈하고 있다. 전북의 산업을 이끌어온 자부심 위에 ‘청년성’이라는 새로운 설렘이 더해진 지금, 완주산단의 심장은 그 어느 때보다 기분 좋게 두근거리고 있다.

시상과 행사로 끝나는 시민 참여는 이제 그만, 지속가능한 산단 정책을 위한 참여가 필요

본인을 소개해주세요.

안녕하세요? 전북 완주군에 소재한 현대차 전주공장 총무팀에서 근무하는 곽상탄입니다. 완주군청, 완주문화재단이 주관하는 다양한 행사에서 기업의 입장에서, 노동자의 입장에서, 주민의 입장에서 다양한 의견을 내는 일을 회사 일로 또는 개인적인 일로 즐겁게 하고 있습니다.

청년디자인리빙랩, 왜 참여하기로 결심했나요?

완주군 문화재단과 함께 ‘문화선도산단’ 공모사업 제안서 작성할 때 같이 참여했었습니다. 산업단지에 필요한 것들에 대하여 같이 아이디어를 내고, 제안서 내용을 발전 시켰습니다. 제안서에 그간 산단에서 근무해오면서 불편한 것들, 개선이 필요한 것들에 대해서 이야기를 했고 이 구상들이 현실화 되면 좋겠다는 생각을 했습니다. 그리고 완주산단이 문화선도산단으로 선정되면서 자연스럽게 합류하게 되었습니다.



시작 전 리빙랩에 대한 솔직한 기대는 무엇이었나요?

지역에서 지역 주민들의 아이디어를 얻기 위한 목적으로 진행되는 행사는 많습니다. 주민 참여예산, 시민 원탁회의 기타 등등 주로 행정이 주도하는 행사가 많습니다. 그런데 그런 행사들의 공통점이 있어요. 아이디어 발굴을 하고 시상을 하고 시상식까지만 진행되지 실제 정책으로까지 이어지지 않는다는 점입니다. 또 주민이 낸 아이디어가 행정에 반영이 되었는지, 반영이 안되었다면 왜 안되었는지에 대한 피드백도 없습니다. 처음에는 청년디자인리빙랩도 이와 유사할 것이라고 생각을 했고, 별 다른 큰 기대 없이 참여를 했습니다. 지역 노동자와 주민들이 이런 저런 아이디어를 내면 그 결과물을 연말에 시상하거나, 행정에 보고하고 마무리 될 것으로 예상했습니다.

다른 산단의 사람들이 우리 산단을 볼 때 무엇이 가장 특징적이라고 할 것 같나요?

전주와 익산 사이에 있다 보니 완주에 거주하는 사람보다는 전주와 익산에서 출퇴근하는 사람들이 더 많습니다. 실제로 출퇴근 시간에 차량이 막힐 때는 퇴근까지 1시간, 1시간 이상이 소요되기도 합니다. 화학 회사와 자동차 부품 제조업이 많다 보니 특정 시간에 공기가 많이 안 좋은 편입니다. 이로 인해 주민들과 노동자들의 민원이 많이 발생합니다. 그리고 산업단지가 점점 커져가고 있습니다. 익산 IC와 바로 인접해 있다 보니 물류에 강점이 있어서 기업의 입주율이 높습니다.

본인의 역할을 자평한다면? 단순 참여자 / 토론 주도 / 현장 연결자 또는 무엇으로 정의하고 싶은가요?

청년디자인리빙랩에 참여하면서 경청을 하겠다고 마음 먹었습니다. 대기업과 대기업 남성 노동자를 위한 정책은 별로 제안하고 싶지 않았습니다. 중소기업, 산단 내 여성, 아동, 노약자, 이주 노동자에 관련되는 정책을 더 지지하고 싶었습니다.

워크숍에서 충격 받은 순간이 있었다면?

이주 노동자에 대한 이야기를 듣는 재미가 있었습니다. 공장 기숙사에서 나오지 않고 가족들에게 돈만 송금하는 노동자 이야기, 한국에 정착하려 주말에 한국어를 공부하는 노동자 이야기, 동남아시아 나라별로 서로 경쟁하는 노동자 이야기 등. 예전에 한국 사람들이 외화를 벌려고 해외로 갔던 시절이 생각나면서 흥미롭게 들었습니다. 실제로 지역에서 막노동이라고 하는 영역에서 외국인들이 많은 역할을 하고 계십니다. 몽골, 우즈베크에서 온 남성들 같은 경우 워낙 힘이 좋아서 건설 현장에서 인기가 많습니다. 또한 자동차 부품 업체에도 외국인 노동자분들이 많이 근무하고 계십니다. 인구 감소와 맞물려서 외국인 노동자는 분명 필요한 존재입니다. 그러나 일정 부분에서는 한국인 노동자와 경쟁을 하기도 하게 되죠. 한국인과 경쟁하는 부문에서 향후 갈등이 있을 것이 예상되기에 그런 점에서 좀 걱정스러운 부분도 있습니다.

다른 참가자, 인터뷰 대상 등으로 부터 듣게 되었던 말 중 내 기억에 강렬하게 남은 말이 있다면 무엇이었나요?

“대출이나 늘려 달라고 해줘라!” 청년디자인리빙랩에 참여한다고 하니, 어떤 참여자의 직장 동료와 위와 같은 말을 했다고 들었습니다.

처음에는 웃었지만 그것이 어쩌면 가장 피부와 와 닿는 정책일 수도 있겠다는 생각을 했습니다.

다. 산업단지 문화 개선도 중요한데, 산업단지에 근무하는 노동자에게 어떤 혜택을 줄 수 있는지도 중요하다고 생각이 듭니다. 산업단지에 장기 근속을 하는 노동자에게 어떤 혜택을 주면 청년의 유입이 가능할지 궁금해했습니다. 지금은 산업단지에 근무한다는 것이 자랑이 아닌 아쉬움이 되어가고 있습니다. 산업단지에 근무하는 것이 자랑이 될 수 있다면 수도권의 청년 집중화를 막을 수도 있지 않을까 생각해봅니다.

“산단을 이렇게 볼 수도 있구나”라는 인식 전환이 있었던 부분이 있었다면 무엇이었나요?

저에게는 외국인 노동자에 대한 이야기가 가장 신선했습니다. 중소기업에서는 외국인 노동자가 없으면 사업을 영위할 수 없다고 합니다. 산업단지를 위해서는 한국인 뿐만 아니라 외국인도 필요한 상황이지요. 산단이 잘되기 위해서는 한국인만을 위한 정책 뿐 아니라 외국인 노동자를 위한 정책도 필요합니다. 한국인만을 위한 산단이 아니라 인류 시민을 위한 산단으로의 발전이 필요한 것 같습니다.

과정에서 가장 다시 겪어보고 싶은 순간이 있었다면 무엇인가요? 왜 그렇게 느꼈나요?

아이디어를 구체화하는 디자인씽킹 방식이 매우 재미있고 신선했습니다. 매트릭스 위에 정책들을 올려놓고 디자인씽킹 방식으로 배열을 하는 것이 무척 흥미로웠습니다. 그런 방식으로 아이디어의 필요성, 실현가능성, 시급성 등을 따져 정책을 만드는 과정은 앞으로도 다시 경험해보고 싶습니다.



과정 중 불편했던, 부족했던 점, 답답했던 것을 느꼈던 순간은 무엇이었나요? 그렇게 느꼈던 이유는 무엇인가요?

문화선도산단에 필요한 아이디어를 발굴하는데 한계가 있었습니다. 대부분이 자신의 삶에서 필요한 것들, 불편한 것들로부터 시작을 하다 보니 그것을 정책으로까지 개발하는 데에는 한계가 있었습니다. 선진국의 사례든지 다른 산단의 좋은 사례들을 먼저 공부했더라면 더 좋은 아이디어가 나올 수 있었을텐데, 그런 과정 없이 바로 아이디어 도출을 해야 해서 그게 어려웠습니다.

이 결과가 실제 사업·정책으로 이어지려면 무엇이 필요할까요?

문화선도산단에 4년 간 지원이 이뤄질 예정입니다. 그런데 그 4년이 지난 이후에도 과연 정책이 계속 이어질지는 모르겠습니다. 그러니 지원 없이도 자립하여 계속 운영되는 사업과 정책이 필요합니다. 청년디자인리빙랩 2년차에서는 아마도 자립을 할 수 있는 정책을 우선해서 발전시키는 것이 필요할 것 같습니다.

작년 리빙랩 활동을 돌아봤을 때 “이건 끝까지 해보지 못해서 아쉽다”는 느낌이 남는 지점이 있다면, 그것은 무엇인가요?

시간에 쫓겨서 아이디어의 검증을 못한 점이 아쉽습니다. 행정, 유관기관 등과 모여서 정책의 실현 가능성을 점검하고, 구체화했으면 좋았을 것 같습니다. 아이디어 수준으로 정책을 제안한 것 같아서 그게 좀 아쉽습니다. 정책이 만들어지기 위해서는 다양한 관점에서 검토가 필요합니다. 정책을 중간에 뒤엎더라도 끝까지 검토해봤던 시간이 없었던 것 같아서 아쉽습니다.

이 경험을 한 번 더 할 수 있다면, “이번에는 꼭 해보고 싶다”고 생각하는 것이 있다면 무엇인가요?

청년디자인리빙랩 참여자들의 이야기를 들어 보고 싶습니다. 살아온 과정이 서로 다르기에 산업단지의 문제를 바라보는 관점도 다른 것 같습니다. 참여자들의 살아온 이야기, 가치, 철학을 이해하면 그 참여자가 제안한 아이디어



가 더 공감될 것 같고, 그 과정에서 더 발전된 아이디어도 나올 거 같습니다. 1년차 청년 디자인리빙랩에서 정책은 있었는데 사람이 없어서 아쉽다는 생각입니다.

나왔던 아이디어 중 다른 산단에도 적용할 수 있을 것이라 생각하는 아이디어가 있다면 무엇인가요?

산업단지 생활문화 가이드북 제작[●]입니다. 지역은 수도권에 비해 교통, 문화 인프라가 부족합니다. 이에 스스로 정보를 찾아서 해결해야 하는 것들이 많습니다. 그런데 어디서 정보를 찾아야 할지도 잘 모릅니다. 각자가 가지고 있는 산업단지 삶의 노하우를 가이드북으로 만들어서 공유하면 좋을 것 같습니다.

좋은 아이디어였는데 과제화 되지 못했던 것을 하나만 꼽는다면 무엇인가요?

총 12개의 아이디어가 나왔고 그 중 2개가 핵심 아이디어로 선정되었습니다. 참여자들이 이야기한 아이디어는 모두 과제로 일단 등록이 되었습니다.

다만, 2년차에서는 그 순위가 바뀔 수도 있을 것 같습니다. 실현 가능성과 자립성 위주로 사업을 다시 평가할 필요가 있을 것 같습니다. 그리고 외국 사례, 국내의 다른 사례들을 접하면 다른 아이디어도 나올 수 있을 것 같습니다. 일단 구미산단, 창원산단과 교류를 해서 서로의 아이디어를 발전시키는 기회가 있으면 좋을 것이라고 생각합니다.

● 완주 산업단지 생활문화 가이드, 산단포켓 : 완주산단은 주거, 산업, 문화 거점이 인접해 있음에도 불구하고 생활, 문화, 복지 정보에 대한 접근성이 낮아 정보 격차가 발생하고 있다. 이로 인해 행사 참여율이 저조하고 행정 및 생활 비용이 증가하는 문제를 해결하기 위해 통합 생활문화 안내 플랫폼을 구축한다는 아이디어이다. 교통, 문화, 복지 등 산단 생활에 필요한 모든 정보를 한곳에서 볼 수 있는 생활문화 안내 플랫폼을 개발한다. QR코드와 AI 챗봇을 활용하여 정보 접근성을 높이고 행사 예약과 알림 서비스를 일원화하여 사용자 편의를 제공한다. 또한 XR 기술과 디지털 전광판을 활용해 개인화 된 추천 정보를 송출한다. 흩어져 있던 정보를 통합 플랫폼으로 제공하며 다국어 지원을 통해 외국인 노동자의 이용 장벽을 낮춘다. 정보 접근성 개선에 따라 문화 행사 및 복지 프로그램 참여가 확대되고 노동자들의 정착 부담이 완화될 수 있다. (과제번호7, 98페이지)

수행사 대표 소감

같은 산단, 다른 조건. 완주에서 찾은 청년 디자인리빙랩의 가능성



곽승훈
완주산단 청년디자인리빙랩
수행사 (주)바이널엑스 대표

완주산단을 제대로 이해하려면, 먼저 한 가지 전제를 내려놓아야 한다. 이곳이 평범한 산단이라는 생각이다. 전북에서 유일하게 인구가 늘고 있는 지자체인 완주는, 주거와 산업단지가 맞닿아 있는 정주생활복합형 산단이다. 삼봉지구를 포함하면 14,000세대 규모의 초대형 단지이며, 현대자동차 전주공장을 중심으로 세계 최대 규모의 수소 모빌리티 산업단지로 성장하고 있다. 숫자만 보면 가능성이 넘치는 공간이다. 그러나 기업의 91.2%가 100인 미만 사업장인 반면, 대기업 노동자 비율은 43.8%에 달한다. 같은 울타리 안에서 일하지만 처우와 복지, 생활 조건이 전혀 다른 사람들이 뒤섞여 있는 구조다. 대중교통과 숙소는 부족하고, 교육 인프라가 약해 이주를 고민하는 가족도 있다. 잠재력과 과제가 선명하게 공존하는 곳이 완주산단이다.

문화선도산단사업은 이런 산단의 구조적 한계에 질문을 던지는 데서 출발한다. 산업통상부, 국토교통부, 문화체육관광부가 공동 주관하고 한국산업단지공단과 한국디자인진흥원이 수행하는 이 사업은, 생산 기능 중심으로 설계되어 삶과 분리되어버린 산업단지를 일·생활·여가·관계가 다시 연결되는 공

간으로 재구성하려는 시도다. 공연장이나 전시관을 추가하고 행사를 개최하는 데 그치지 않고, 교통·주거·교육까지 생활 전반의 병목을 찾아 해소하는 것이 목표다. 청년디자인리빙랩은 이 사업의 실행 방법이다. 계획을 먼저 세우고 주민을 설득하는 대신, 청년과 주민, 공무원, 디자이너가 함께 문제를 탐색하고 현장에서 가설을 검증하는 방식으로 실행된다. 완성된 결과물보다 지역이 스스로 문제를 찾고 실천하는 방법을 남기는 것이 궁극적인 목적이다.

완주산단 청년디자인리빙랩을 수행한 바이널엑스 곽승훈 대표는 현장에서 마주한 현실을 바탕으로, 완주에서만 나올 수 있는 해답을 찾으려 했다. 그 과정에서 발견한 질문들과 가능성을 직접 들어본다.

같은 산단, 같은 공간이지만 같은 조건은 아니었습니다.

완주산단은 전북에 있는 크기 않은 산단입니다. 대부분이 소규모 사업장이고 대기업은 극소수인데, 노동자 수로 보면 그 비율이 거의 역전됩니다. 기업 수와 노동자 수의 구조가 어긋나 있는 겁니다. 같은

울타리 안에서 일하지만 조건은 완전히 다른 사람들이 섞여 있는 구조였습니다. 그래서 처음부터 “산단 노동자”를 하나로 묶어서는 안 되겠다는 판단을 했습니다.

제도의 빈틈을 메우고 있는 이발사.

현장에 나가보니 그 판단이 맞았습니다. 대기업은 자체 복지가 잘 갖춰져 있는 반면, 소규모 사업장은 식당도 없는 곳이 있었고, 외국인 노동자의 주거환경은 예상보다 훨씬 열악했습니다. 특히 기억에 남는 건 동네 이발사 한 분이 개인적으로 외국인 자조모임을 운영하고 계시던 모습이었습니다. 그걸 보면서 이걸 문화행사 몇 번으로 해결할 수 있는 문제가 아니라는 확신이 생겼습니다.

예술과 여가활동 만이 문화가 아닙니다.

그래서 문화의 범위를 넓혀서 접근했습니다. 교통, 주거, 교육 모두가 문화라고 봤습니다. 산단 근처에 살면서도 아이 교육 문제로 전주로 이사를 고민하는 노동자들이 있었는데, 이런 일터만의 문제가 아니었습니다. 다행히 완주군의 담당자 분이 “일회성 문화행사는 이미 한계”라는 인식을 갖고 계셨고, 처음부터 같은 방향에서 출발할 수 있었습니다.

완주산단에서만 나올 수 있는 아이디어 찾기.

리서치와 Co-Creation 워크숍을 거쳐 핵심 과제를 도출했고, 그 중 두 가지에 집중했습니다. 하나는 수소모빌리티 기반 순환 교통 모델인 완주루프[●]입

니다. 완주산단에는 세계적 수준의 수소차 생산시설인 현대자동차 전주공장이 있습니다. 이 자산을 주민 교통 문제에 직접 연결한 것이고, 다른 산단에서는 나올 수 없는 아이디어라고 생각합니다. 다른 하나는 산단 내 라운지와 숙소를 결합한 복합시설 인더스테이^{●●}입니다.

결과물보다 방법이 남아야 합니다.

2026년에는 완주루프와 랜드마크에 적용할 모델을 구체화할 계획입니다. 3년 뒤 이 프로젝트가 끝났을 때, 결과물 하나가 남는 것보다 지역이 스스로 문제를 찾고 실천하는 방법으로서 리빙랩이라는 활동이 지속적으로 자리잡길 바랍니다.

작은 활동이 큰 방향을 결정합니다.

청년디자인리빙랩은 문화선도산단사업 전체 규모에 비하면 작은 활동일 수 있습니다. 하지만 큰 의사결정의 방향성을 결정하는 핵심 기획 활동이라고 생각합니다. 이런 활동은 더 확산되어야 하고, 현장에서 반복적으로 실험하고 검증할 수 있는 환경이 체계적으로 설계되어야 합니다.

완주 참여자 분들을 만나기 전에 솔직히 어느 정도 수동적 입장일 거라고 생각했었습니다. 그런데 수행사인 우리보다도 더 깊은 인사이트를 갖고 계셨고, 개인이 아닌 산단 관점에서 진지하게 토론했던 시간들이 있었습니다. 그분들의 열정이 지금의 결과를 만들어 주었습니다. 이 기회를 통해 다시 한번 감사드립니다.

● 완주루프 : 수소 셔틀로 주거-산단-문화 거점을 순환 연결하고, XR 테마 콘텐츠를 결합해 출퇴근 혼잡과 문화 접근성 부족을 동시에 푸는 친환경 이동 서비스 모델이다. (과제번호1, 82페이지)

●● 인더-스테이 : 유희 시설을 리모델링해 주민 운영 게스트하우스·라운지에 회의·공유오피스·공용키친과 로컬 콘텐츠를 묶어, 산단 내 고품질 단기체류 인프라를 만드는 인증형 복합 숙박 모델이다. (과제번호2, 86페이지)

2025 완주산단 청년디자인리빙랩 과제 소개 영상



2025 완주산단 청년디자인리빙랩 과제 소개 영상입니다.
핸드폰으로 큐알코드를 찍어서 영상을 살펴보세요.



주최

산업통상부

주관

한국산업단지공단,

한국디자인진흥원

| 윤성원 서비스디자인실 실장

박민영 서비스디자인실 안전디자인팀 팀장

구경은 서비스디자인실 안전디자인팀 선임연구원

최상준 서비스디자인실 안전디자인팀 선임연구원

오경민 서비스디자인실 안전디자인팀 연구원

디자인 자문위원

김광순 (주)디맨드 대표

김선아 금오공과대학교 산업공학전공 교수

이석현 중앙대학교 실내환경디자인전공 교수

정재희 홍익대학교 산업미술대학원 서비스디자인전공 교수

수행

(주)바이널엑스

| 박승훈 대표

김소영 팀장

김규림 선임

지역대표단

수요자

| 강선미 완주군마을통합마케팅지원단 운영지원팀장

곽상탄 현대자동차 전주공장 총무팀 책임매니저

김정남 완주군 청년정책이장단

노건호 (주)대창금속 관리부 대리

송효웅 (주)작정 공동대표

공공

| 김수진 한국산업단지공단 전북지역본부 익산지사 차장

박장순 완주군청 문화역사와 주무관

유아련 완주문화재단 문화선도산단팀 대리

서비스디자이너

| 김소영 (주)바이널엑스 팀장

김규림 (주)바이널엑스 선임

지역참여단

RAI BISHAL, 강상임, 강유진, 강윤수, 강인철, 구경희,

김기수, 김기정, 김도연, 김마리아, 김민재, 김선섭, 김선옥,

김소연, 김송이, 김수진A, 김수진B, 김수희, 김연하, 김영숙,

김용운, 김용진, 김지민, 김지은, 김태희, 남만우, 네반치엔,

노은경, 노지혜, 림필로하니비씨, 박귀선, 박서현, 박선희,

박예원, 박은경, 박정아, 박주연, 박준, 박현석, 박호영,

송가희, 송정민, 송효섭, 신준희, 심지훈, 안재훈, 양수진,

양인영, 양준희, 엄경혜, 오선희, 오윤지, 이명환, 이민우,

이보빈, 이소정, 이영미, 이요성, 이은경, 이은진, 이정희,

이주연, 이지아, 이지인, 이진주, 이채원, 이하나, 이한별,

이한솔, 이현지, 장원경, 전성희, 전승배, 전승우, 전체빈,

정다운, 정봉주, 정영, 정용기, 정은숙, 정은영, 정인욱,

정지아, 조경민, 조명희, 조성수, 조한나, 최세영, 최정애,

최지은, 최현주, 최현진, 한승현, 홍기엽, 황수정

관련 기관

완주문화재단

도움주신 분들

네바치엔 완주산업단지노동자

비샬 완주산업단지노동자

오지은 완주군청 환경위생과 주무관

이장근 완주군청 도로교통과 주무관

정용기 비영리단체 더불어사는좋은이웃 대표

결과모음집 편집

소소한소통 김예림 PM, 최주현 PM

결과모음집 디자인

소소한소통 김지에 디자이너, 서예린 디자이너

발행월 2026년 3월

ISBN 979-11-7486-057-6 95330

979-11-7486-009-5 (세트)



2025년 문화선도산단 청년디자인리빙랩 1차년도 결과모음집

©한국디자인진흥원
이 책에 실린 글은 한국디자인진흥원과 주식회사 바이널엑스의 동의 없이 무단으로 사용·전재할 수 없습니다.
이 책은 산업통상부 문화선도산업단지 조성 사업 중 청년디자인리빙랩 운영 내용을 토대로 개발된 것입니다.
이 내용을 대외적으로 발표할 때에는 반드시 산업통상부, 한국디자인진흥원에서 시행한 청년디자인리빙랩의
결과임을 밝혀야 합니다.



ISBN 979-11-7486-057-6 95330
ISBN 979-11-7486-009-5 (세트)