

2026 문화선도산단
청년디자인리빙랩 및 브랜딩
사전 사업설명회

한국디자인진흥원
서비스디자인실
2026.03.11.(수)

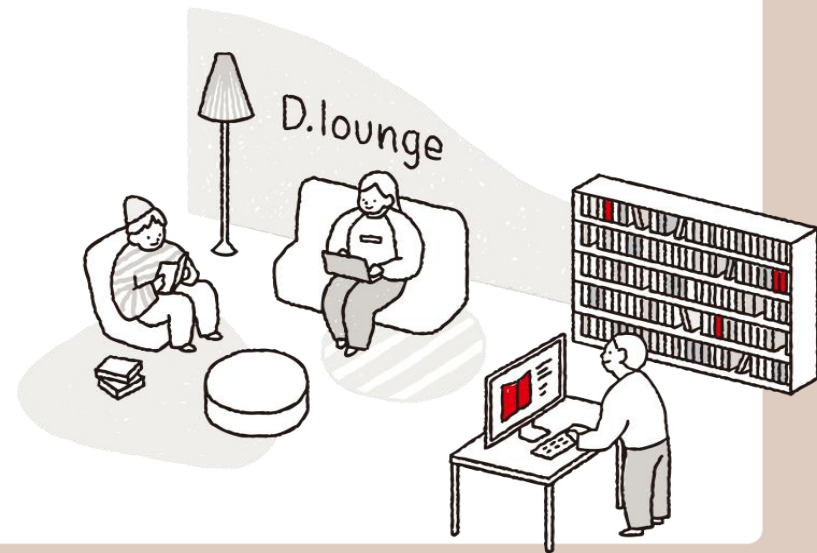


목차

Contents

- 1 추진배경
- 2 청년디자인리빙랩 및 브랜딩 사업 소개
- 3 과업소개
- 4 지원자격 및 제안서 작성 요령
- 5 공지사항
- 6 질의응답

1. 추진배경



1. 추진배경

■ 산업단지는 노후화, 낡은 이미지 등으로 청년이 기피하는 공간으로 전락

산업단지는 공장이 빼곡한 회색 빛 낡은 이미지 형성, 문화편의시설 부족



〈 전경 (공장 중심) 〉



〈 입주 공장 (노후화) 〉



〈 거리 (보행환경 열악) 〉



〈 야경 (우범지대 우려) 〉

■ ‘문화를 담은 산업단지 조성계획’(’24.9) : ’27년까지 10개의 <문화선도산단> 선정, 집중 지원

문화체육관광부 보도자료
 2024. 9. 12. (목) 07:30 배포 2024. 9. 11. (수) 14:00

회색빛 산업단지가 청년이 찾는 인기 명소(핫플레이스)로 탈바꿈한다

- 문화부와 산업부, 국토부 협업으로 ‘문화를 담은 산업단지 조성계획’ 수립·확정
- 경남 민생토론회(’24. 2. 22.)의 후속 조치, 관계부처 협업의 대표 사례
- ’27년까지 문화융합 선도산단을 10개 선정하고 범부처 사업 종합 지원

정부는 산업단지를 청년에게 매력적인 공간으로 탈바꿈하기 위해 산업단지에 문화를 입힌 ‘문화융합 선도산단(가칭 문화를 담은 산업단지)’을 ’25년에 3개, ’27년까지 10개를 선정해 집중 지원한다.

문화체육관광부(장관 유인촌, 이하 문화부), 산업통상자원부(장관 안덕근, 이하 산업부)와 국토교통부(장관 박상우, 이하 국토부) 등 3개 부처는 지난 경상남도 민생토론회(’24. 2. 22.)의 후속 조치로 ‘문화를 담은 산업단지 조성계획’을 협의해 마련하고 9월 12일(목) 오전, 경제관계장관회의에서 발표했다.

경상남도 민생토론회에서는 산업단지에 근무하는 청년 근로자가 열악한 근무 여건 개선을 건의했고, 윤석열 대통령이 관계부처에 ‘청년이 살고 싶은 문화·관광·산업단지 조성’을 지시한 바 있다.

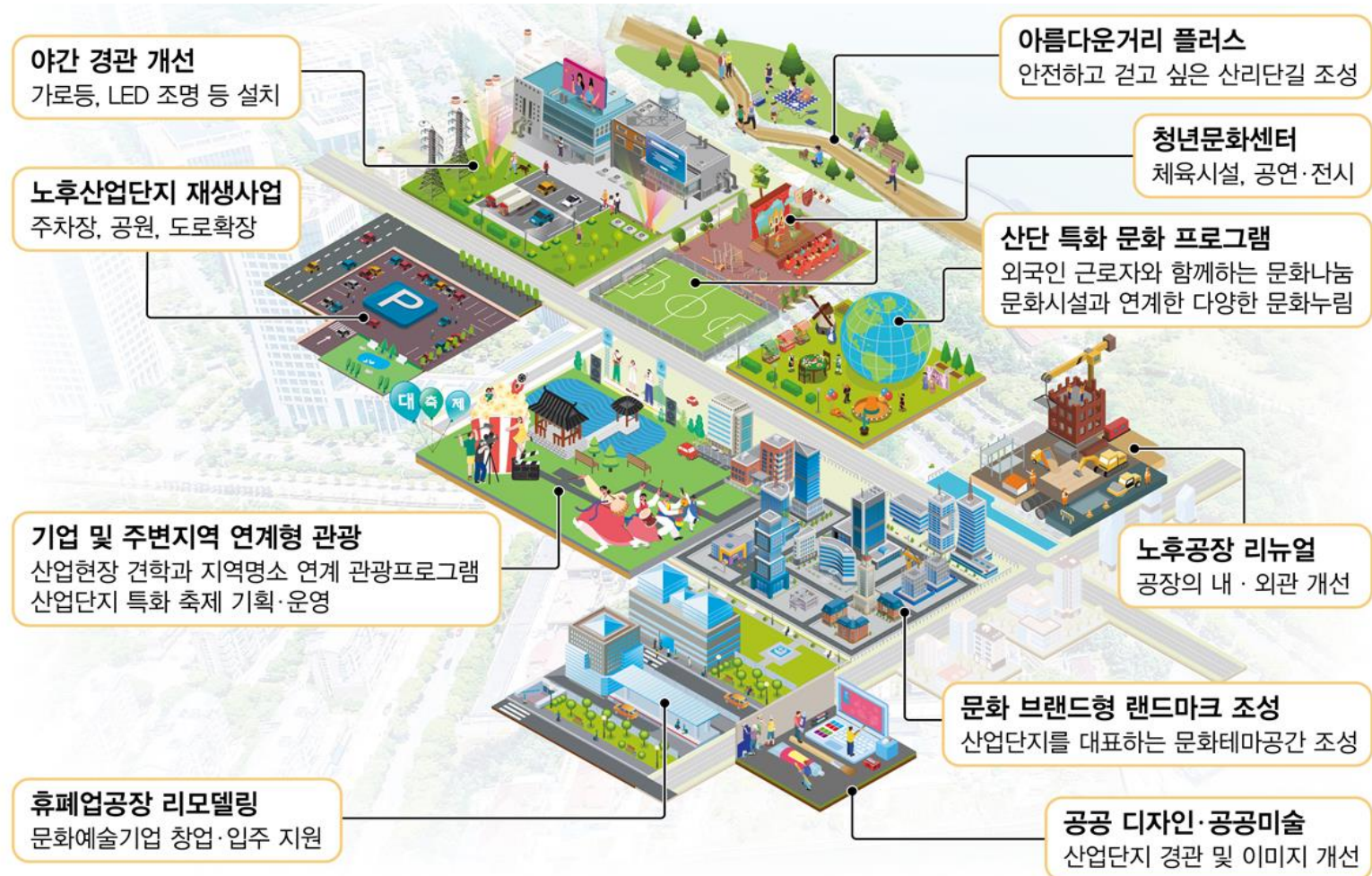
비전	문화의 힘으로, 청년이 찾는 활력 넘치는 산업단지 조성
목표	산업단지에 문화를 담아 청년 근로자 유입 확대 ✓ 문화 선도산단 선정 : (’25) 3개 ⇨ (’27) 10개
추진 전략	✓ 산업단지 재생, 구조고도와 연계하여 산업단지에 문화를 융합 ✓ ① 산업단지 이미지 개선, ② 문화 시설 확대, ③ 문화 콘텐츠 지원, ④ 제조-문화 융합 확산의 4대 축을 중심으로 추진 ✓ 지역, 민간 주도로 창의성과 자율성을 발휘하여 조성
추진 과제	문화 브랜드 산업단지의 자긍심을 높이는 통합 브랜드 구축 ① 청년·근로자 중심으로 산단 브랜드 개발 ② 산업단지를 상징하는 문화테마공간 조성
	문화 H/W 산업단지의 일상공간을 문화로 재창조 ① 문화와 디자인을 통해 산업단지 경관을 재설계 ② 근로자와 주민이 즐기는 문화·체육시설 구축 확대 ③ 청년 근로자가 찾고 머무는 편의·정주공간 확충
	문화 콘텐츠 산업단지에서 향유할 수 있는 문화·관광 콘텐츠 개발 ① 근로자가 일상에서 느끼는 문화 여가 확대 지원

〈 문화를 담은 산업단지 조성계획 발표 (’24.9) 〉

회색빛 산업단지에 '문화' 입힌다...3년내 선도 산단 10곳 선정

산업부·문체부·국토부, 경제장관회의서 '문화 담은 산단 조성계획' 발표

랜드마크 건립·예술인 유치·시세 대비 35~90% 임대주택 제공 등 추진

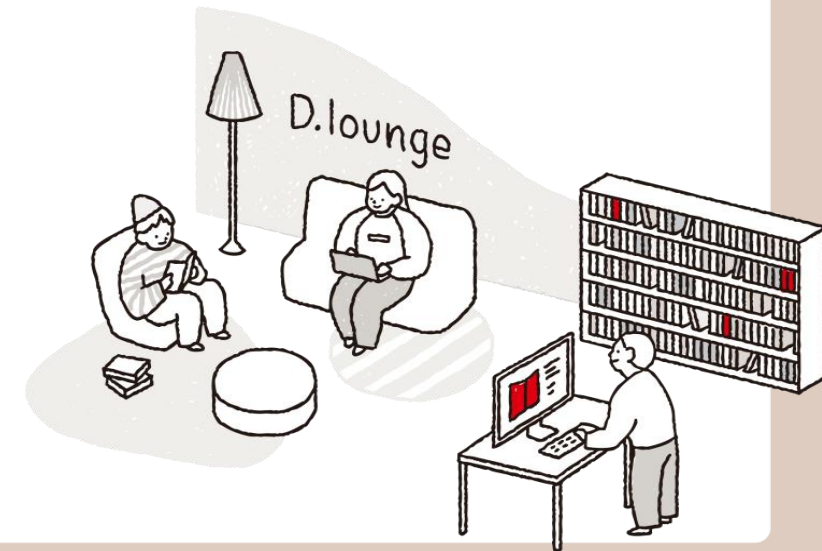


1. 추진배경

■ ‘문화를 담은 산업단지 조성계획’ 부처별 지원사업 (2026년 기준)

소관부처	사업명	주요 내용
산업부	청년디자인리빙랩 및 브랜딩	청년디자인리빙랩 운영 산업단지 브랜드 개발
	문화를 담은 브랜드산단 조성(랜드마크)	산업단지 랜드마크 조성
	노후공장 청년친화 리뉴얼	노후공장 내·외관 개선
	아름다운 거리 플러스 조성	주요 가로 경관 개선
	청년문화센터 건립	청년 친화형 복합문화공간 구축
	휴폐업공장 리모델링	휴폐업공장 리모델링 후 임대
	산단 환경개선펀드	정부 펀드를 마중물로 민간투자 유치
문체부	문화가 있는 날(문화가 있는 산업단지)	산단 특화 문화 프로그램 기획·운영
	지역콘텐츠산업 균형발전 지원(문화가 있는 산업단지)	지역별 특성에 맞는 콘텐츠 활용 연계사업
국토부	부처연계형 노후산단개발	산단 기반시설 등 재개발
	노후산단 재생지원(융자)	민간시행 복합개발 리모델링 융자 지원

2. 청년디자인리빙랩 및 브랜딩 사업소개



2. 사업소개

- 사업명

문화선도산단 청년디자인리빙랩 및 브랜딩
- 목적

청년 근로자의 산업단지 유입 확대를 위해 수요자 중심의 서비스 설계 및 산단 브랜드 개발

* 「문화를 담은 산업단지 조성계획」에 따라 '27년까지 10개 문화선도산단을 선정, 각 부처별 지원사업 연계를 통해 청년이 찾는 활력 넘치는 산업단지로의 전환 목표

- 기간

2026. 01. 01. ~ 2029. 12. 31. (4년) * 2026년 선정 산단

- 예산

2026년 사업비 : 1개 산단 당 리빙랩 2.5억 원, 브랜드 개발 1억 원 지원

구분(단위: 백만원)	연도별 사업비(용역비)(안)			
	'26	'27	'28	'29
청년디자인리빙랩	250 (140)	250 (140)	250 (140)	250 (140)
브랜드 개발	100 (85)	-	-	-

- 주관

한국디자인진흥원

- 내용

청년디자인리빙랩을 구성, 수요자(청년 근로자, 가족, 지역 대학생 등) 참여로 거점시설(랜드마크, 청년문화센터, 휴폐업 공장)을 문화 플랫폼으로 활용하는 서비스 프로그램 및 산업단지 브랜드 개발

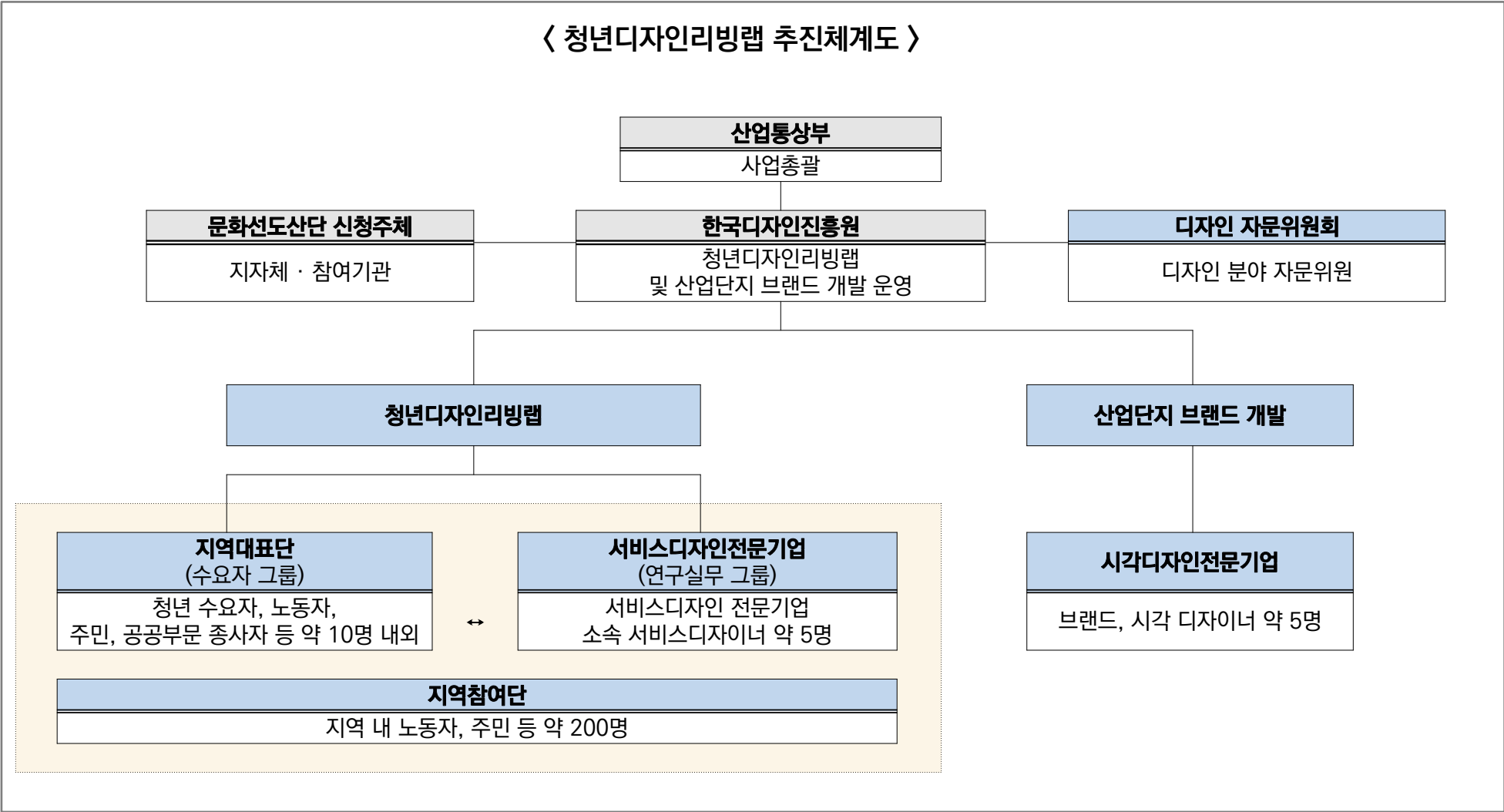
2. 사업소개

■ 문화선도산단 청년디자인리빙랩 및 브랜딩 사업 추진 주체별 역할

- 산업통상부(소관부처): 관계부처 합동 공모 및 문화선도산업단지 선정
- 문화선도산단 신청주체: 지자체 등 신청주체 주도 리빙랩 성과 적용·확산
- 한국디자인진흥원: 청년디자인리빙랩·브랜딩 사업 기획·관리 및 지자체·수행사·참여 주체 간 협력 체계 조정 및 운영
- 디자인 자문위원회: 사업 전반에 대한 통합 자문
- 지역대표단: 워크숍·시범운영 참여를 통한 의견 제시
- 지역참여단: 수요자 의견·수요 검증 및 추가 발굴
- 수행사(서비스): 리빙랩 운영 및 서비스디자인 개발·실행
- 수행사(브랜드): 산업단지 브랜드 전략 수립 및 브랜드 개발

2. 사업소개

■ 문화선도산단 청년디자인리빙랩 및 브랜딩 사업 추진체계



* 각 회사가 컨소시엄 형태로 수행 또는 단일회사가 일괄수행 가능

** 주체별 구성 및 역할 등은 운영 상황에 따라 변경될 수 있음

2. 사업소개 (리빙랩)

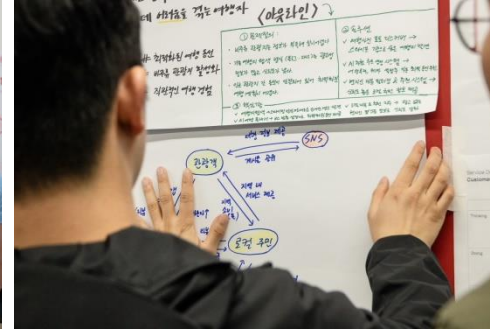
■ ‘청년디자인리빙랩(Living Lab)’이란?

청년을 중심으로 ▲산업단지 이해관계자가 참여해 ▲지역의 특성을 반영한 ▲수요자 중심의 산업단지 발전 방안을 개발하고, 그 타당성을 실험하는 조직

* 현장조사, 설문조사, 워크숍, 아이디어 가시화, 모의실험 등을 포함

□ 청년디자인리빙랩의 특징

- ① 수요자 참여 : 다양한 이해관계자 참여, 합의
- ② 근거 기반 과제 개발 : 시범 적용 및 운영 (테스트, 실증)
- ③ 하드웨어나 물리적 인프라가 아닌 소프트웨어(콘텐츠, 프로그램, 서비스 등) 중심 개발



3. 사업소개 | ■ 청년디자인리빙랩 연차별 추진계획 (4개년)

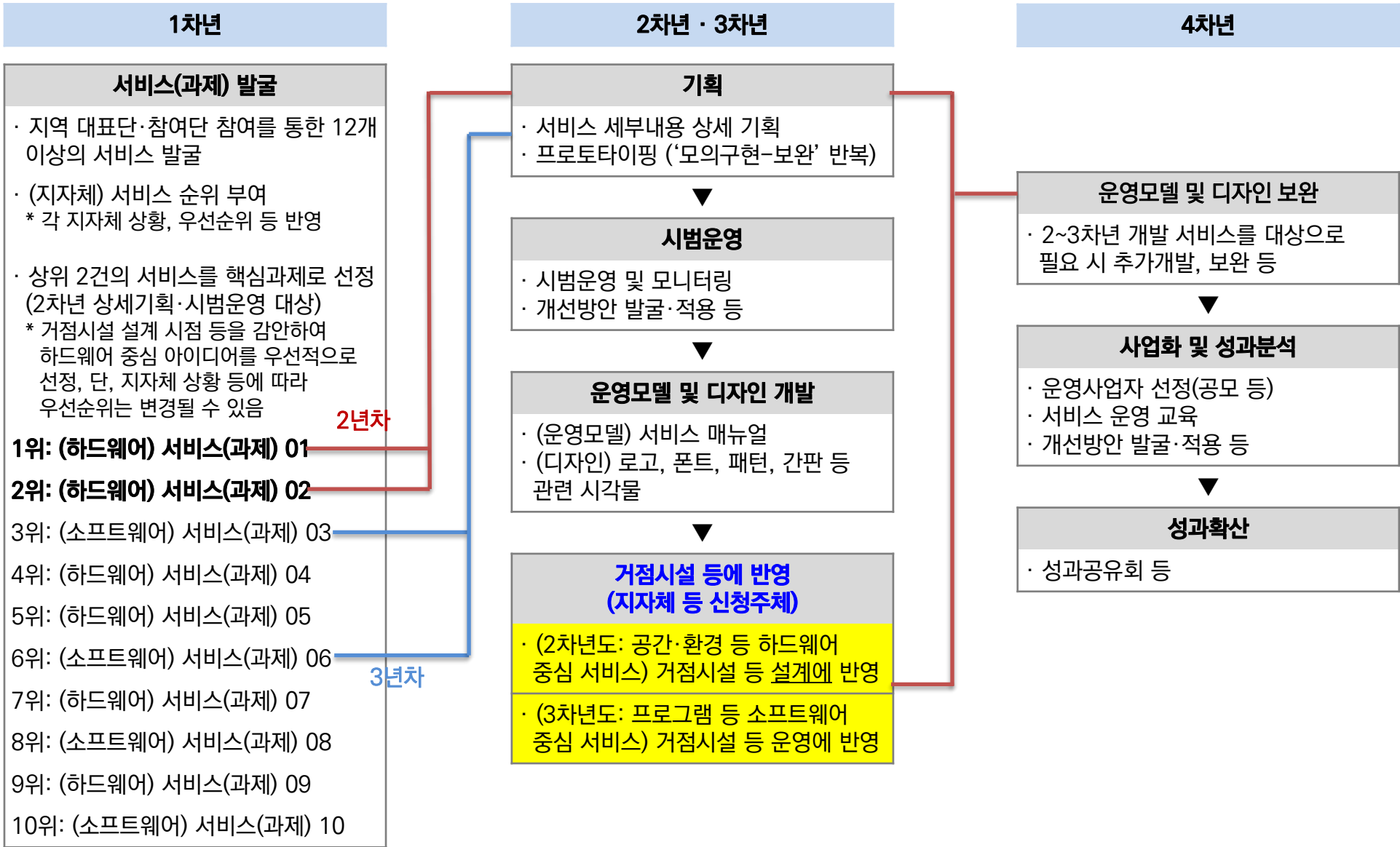
(리빙랩)

구분	목표	추진내용	산출물(안)
1차년도	전략 설정 및 서비스 발굴	○ (의견수렴) 지역대표단·참여단 구성 및 워크숍, 설문조사 등 실시 ○ (미래 시나리오 수립) 지역 자원, 현황 등 조사·분석, 미래 산단 시나리오 개발 ○ (핵심 서비스 발굴) 시나리오 시각화 및 서비스(12개 이상) 기획, 이 중 2~3차년에 발전시킬 핵심 서비스*(4개 이상) 발굴 * H/W 2개, S/W 2개	○ 서비스(과제) 기획서 12개 이상(요약본) ○ 핵심과제 대상 세부 서비스(과제) 기획서 4개 이상 ○ 미래 시나리오 영상(3분 내외) ○ 최종 결과보고서
2차년도	서비스 세부내용 기획, 시범운영, 디자인·운영모델 개발	* 2차년: 하드웨어 중심 서비스(과제) (거점시설 설계에 반영 필요한 공간, 환경 등) ○ (기획)서비스 상세 기획 및 프로토타이핑(‘모의구현- 보완’ 과정의 반복)을 통해 최적의 모델 도출 ○ (시범운영) 도출한 서비스 모델을 기반으로 서비스 시범운영 및 모니터링을 통한 개선방안 발굴, 반영 등 ○ (운영모델 및 디자인 개발) 서비스 지속 운영에 필요한 운영모델 및 디자인 개발 ☞ (지자체: 거점시설 등에 반영) 시설 설계 시 서비스 운영에 필요한 공간 등 반영 필요	○ 서비스 매뉴얼 2개 ○ 시범운영 및 성과분석 결과보고서 1개
3차년도		* 3차년: 소프트웨어 중심 서비스(과제) (거점 시설 내부에서 운영할 프로그램 등) ○ (기획)서비스 상세 기획 및 프로토타이핑(‘모의구현- 보완’ 과정의 반복)을 통해 최적의 모델 도출 ○ (시범운영) 도출한 서비스 모델을 기반으로 서비스 시범운영 및 모니터링을 통한 개선방안 발굴, 반영 등 ○ (운영모델 및 디자인 개발) 서비스 지속 운영에 필요한 운영모델 및 디자인 개발 ☞ (지자체: 거점시설 등에 반영) 시설 운영 시 개발된 프로그램 등 반영 필요	○ 서비스 매뉴얼 2개 ○ 시범운영 및 성과분석 결과보고서 1개
4차년도	사업화 및 성과확산	○ (운영모델·디자인 보완) 2~3차년 개발한 서비스를 대상으로 필요시 운영모델 및 디자인 보완 ○ (사업화) 운영사업자 확보 및 서비스 지속 운영을 위한 운영모델·매뉴얼 교육 등 ○ (성과확산) 성과공유회 및 전시	○ 최종 결과보고서 - 서비스 매뉴얼, 디자인 가이드라인 등 4차년 종합 결과물 ○ 성과공유회 및 전시

* 연차별 과업 내용 및 산출물은 사업 운영 상황에 따라 변경될 수 있음

2. 사업소개
(리빙랩)

청년디자인리빙랩(4개년) 연도별 운영과정



■ 2. 사업소개 - 청년디자인리빙랩 지역대표단·참여단 선정 및 운영

(리빙랩)

- (구성) 각 산단별 10명 내외의 지역대표단 및 200명 이상의 지역참여단 구성
- (선정) 과제와 관련된 다양한 배경의 참여자로 구성, 인원수와 역할은 각 과제에 맞게 조정
- (참여기간) 기본 4개년 참여 * 사업 추진 상황에 따라 참여 기간 유동적 변경

구분(인원)	구성	역할	선정방법
서비스 디자이너	서비스디자인 전문가 2명 내외 서비스디자인전문기업 소속 디자이너	팀 리더로서 서비스디자인 프로세스 및 활용 방법 안내, 서비스디자인 방법론 리서치, 아이디어 개발 진행	-
지역 대표단	정책 수요자(산단 노동자, 지역주민 등) 6~8명 + 지자체·공공 담당자 2명 내외 - 정책수요자인 산단 노동자와 청년(만19~34세)은 각 40% 이상으로 구성하며 산단 노동자는 가급적 청년으로 구성 - 과제·역할에 따라 인원 재구성 가능	산업단지 및 지역 현안을 대표할 수 있는 이해관계자(산단 노동자·지역주민·공공)로 워크숍 참여를 통한 의견 제시	문화선도산단 선정 이후 지자체와의 협약 체결 시 지역대표단 후보 명단 및 추천 자료를 지자체로부터 사전에 제공받아 구성 지역대표단은 각 산단별 수행사가 후보자별 개별 인터뷰 진행 후 직접 선정 <i>*후보 명단 및 추천 자료는 발주기관에서 지자체 협조를 받아 제공 예정</i>
지역 참여단	산단 노동자, 지역주민 등 200명 이상 - 권장 비율 : 산단 노동자 50%, 산단 외 노동자 20%, 산단 지역 내 거주민 15%, 학생(예비노동자) 10%, 기타 5% - 만19세 이상~만34세 이하 청년 40% 이상 구성	지역 현안을 대표할 수 있는 다양한 주체(산단 노동자·지역주민·학생 등)로 의견 검증 및 추가 발굴 (온라인 중심)	문화선도산단 선정 이후 지자체와의 협약 체결 시 지역참여단 후보 명단 및 추천 자료를 지자체로부터 사전에 제공받아 구성 지역참여단은 각 산단별 수행사가 직접 선정 <i>*후보 명단 및 추천 자료는 발주기관에서 지자체 협조를 받아 제공 예정</i>

2. 사업소개
(리빙랩)

■ (1차년도) 전략 설정 및 서비스 발굴
〈 1차년도 운영 예시-창원문화산단 청년디자인리빙랩 〉

창원문화산단 청년디자인리빙랩
사업 개요

사업명	창원산단 청년 디자인 리빙랩 운영 및 서비스디자인 영역		
사업기간	2025. 06. 20. ~ 2028.12.15. (4개년)		
1차년도 목표	1. 창원산단 청년 디자인 리빙랩 운영 (5회) 2. 창원산단 청년 패널 운영 및 설문조사 3. 창원산단 특화 아이디어 및 시나리오 개발(12건)		
사업범위	사용자 수요와 선호도를 체계적으로 조사·분석하여 산업단지에 필요한 신규 시설 및 프로그램을 기획하고, 도출된 요구사항을 산업단지 브랜드 개발 전략에 반영함으로써 사용자 중심의 산업단지 조성 기반 마련		
1차년도 예상 산출물	서비스디자인 기반 리빙랩 운영	전략 방향성 도출	아이디어+사나리오 영상

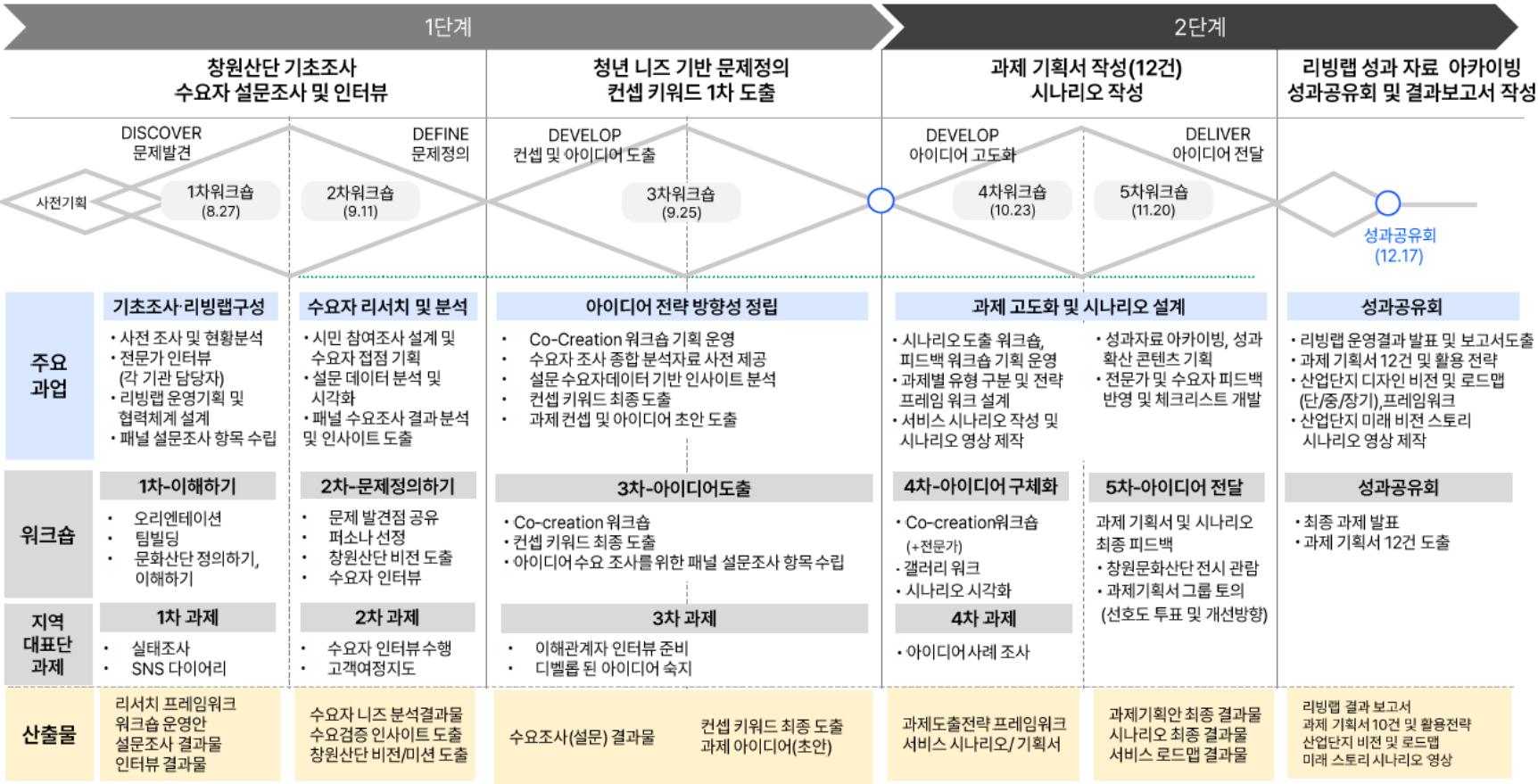
2. 사업소개 (리빙랩)

(1차년도) 전략 설정 및 서비스 발굴

창원문화산단 청년디자인리빙랩

1차년도 프로세스

청년/노동자/이해관계자 심층 인터뷰와 참여적 워크숍을 통한 **컨셉 및 과제를 발굴하는 1단계**
 발굴한 과제를 고도화하고, **구체적인 시나리오와 서비스 로드맵을 설계하는 2단계**



2. 사업소개 (리빙랩)

■ (1차년도) 전략 설정 및 서비스 발굴

창원문화산단 청년디자인리빙랩

People Driven City _ 시민이 참여하고 주도하는 산단 문화 만들기

◆ 어떻게 하면 산단 노동자들을 프로젝트의 중심에 놓을 수 있을까?



- 시민 대표단 심층인터뷰 : **8명**
(산단노동자 2명, 공무원 3명, 청년창업가 2명, 대학원생 1명)
- 대표단 시민 인터뷰 : **16명**
(산단노동자 5명, 청년창업가 2명, 대학/대학원생 9명)
- 패널 설문 : **141명**
(전체 패널 중 산단 노동자 43명)
- 시민참여형 워크숍 : **5회**
- 서비스사파리(현장조사) : **5회+**
- 퍼소나 : **3건**
- 고객여정지도 : **3건**
- Key Findings : **6개**
- 1차 아이디어 : **300개 이상**
- 2차 아이디어 : **21개**
- 3차 아이디어 : **12개**

2. 사업소개 (리빙랩)

■ (1차년도) 전략 설정 및 서비스 발굴

창원문화산단 청년디자인리빙랩
창원문화산단 대표 퍼소나

A

가족과 커리어의 균형을 추구하는 성장형 방산 연구원

“아이에게는 꿈을, 저에게는 성장을 선물할 수 있는 그런 공간이 회사 근처에 있으면 좋겠어요”



- 이름: 장호준
- 연령: 38세
- 직업: 창원산단 현대위아 생산기술팀 과장
- 거주지 및 생활권: 창원시 성산구

B

창원 라이프를 자랑하고 싶은 활동형 산단 31살 싱글남

“어느 모임을 가도 매번 비슷한 사람들만 모이네..다양한 사람들을 만나보고 싶어”



- 이름: 김도현
- 나이: 31세
- 직종: 창원산단 삼현철강 해외영업팀 대리
- 거주지/생활권: 창원시 의창구 창원드림타운

+

C

창원에서 성공하고 싶은 로컬 청년 크리에이터

“창원은 산단이 특산품이지 않나요?”

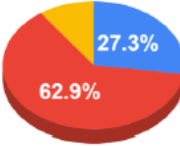


- 이름: 김주현
- 나이: 29세
- 직업/직종: 로컬콘텐츠 기반 청년창업가
- 거주지/생활권: 창원성산구 중심 생활

<Main Target> 창원 거주하는 산단 청년 노동자

[지역참여단의 창원출신 및 거주 여부]

직장을 찾아 창원으로 유입되는 산단 노동자



- 성인 이후 창원으로 이주
- 창원출신(출생 혹은 성장)
- 창원에 거주하지 않음

[창원국가산단 노동자 중 창원거주비율(88%)]

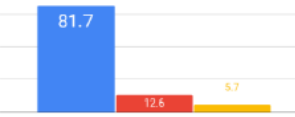
창원 내에서 거주하는 노동자(기숙사 포함)에 집중



- 산단노동자-창원외거주
- 산단노동자-창원거주

<Sub Target> 창원 청년 창업가

[경남청년여성의 제조업 일자리 관심도 저조]



- 관심없다
- 보통이다
- 관심있다

지식산업 서비스분야의 청년 여성 인력을 양성하여산업 구조에 새로운 활력을 더하고, 이들이 산단 노동자를 위한 문화적 기반을 구축하는 기회 발견

12

18

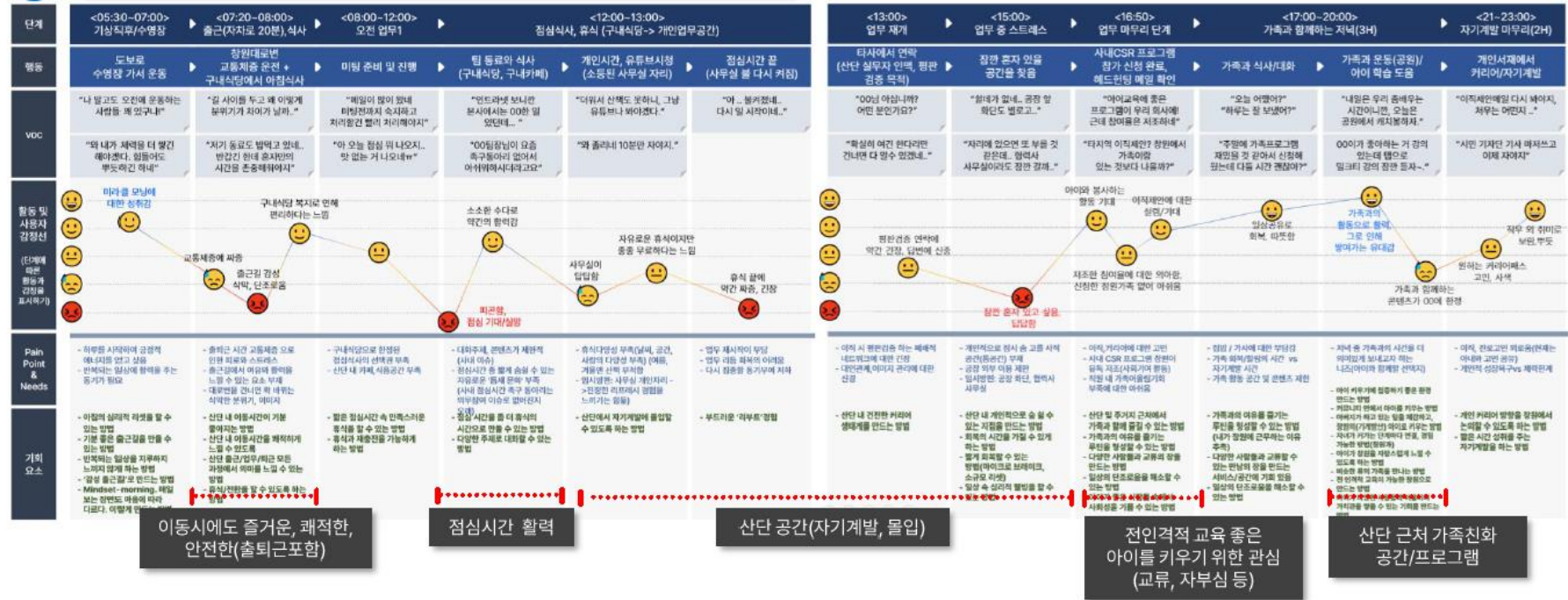
2. 사업소개 (리빙랩)

(1차년도) 전략 설정 및 서비스 발굴

창원문화산단 청년디자인리빙랩

고객여정맵 주요 인사이트 도출

◆ A: 가족과 커리어의 균형을 추구하는 성장형 방산 연구원



✓ 주요 인사이트

반복적인 이동과 출근의 시간을 '의미 있고 즐거운 루틴'으로 전환하길 원한다	일과 중 잠깐의 시간에도 숨을 고르고 마음을 회복할 수 있는 휴식 공간이 필요하다	일과 이후에도 자기성장 및 몰입을 이어갈 수 있는 환경을 원한다	산단과 가정, 일과 교육이 단절되지 않고 연결되는 창원형 가족문화 생태계 조성되길 원한다
단순한 출퇴근 경로가 아닌 감성·풍경·경험이 있는 산단 이동길을 통해 일상 속 활력과 정체성을 회복하고자 하는 심리적 니즈가 드러남.	이는 미세휴식(Micro-Rest) 또는 일상 회복형 공간(Restorative Space) 개념으로 발전 가능함.	단순히 '퇴근 후 휴식'이 아닌, 자기계발·창의활동·취미·학습 등으로 개인의 성장과 만족을 채우는 지속 가능한 산단형 몰입문화 공간 조성이 필요함.	부모의 일터와 자녀의 배움, 가족의 여가를 연결하는 지속가능한 가족·산단 통합 프로그램이 요구됨.

2. 사업소개 (리빙랩)

(1차년도) 전략 설정 및 서비스 발굴

창원문화산단 청년디자인리빙랩
아이디어 선별 및 고도화

Key Finding	
창원산단의 자부심과 로컬창작 문화	자부심이 생기는 창원산단/창원이고 싶다. (창원산단/창원의 자랑거리가 자연스럽게 떠오르지 않는다.) 창원 청년 아이덴티티 부재 또는 없음
산단 루틴에 스며드는 활력리듬	일할 맛나게 활력을 줄 긍정적인 마이크로(틈새) 경험이 부족하다
(문화) 공간의 재정의와 활용실험	유희공간의 새로운 가능성을 실험하는 도전과 개방성이 필요하다 (창원의 좋은 공간과 자원을 제대로 활용하지 못하고있다.)
우연한(가벼운) 참여와 즉흥적 만남	우연히 접하는 문화&사람과의 만남을 원한다 (일부러 찾아가지 않아도 가까이에서 접하는 문화/교류가 많았으면 좋겠다.)
양육과 교류로 이어지는 가족문화	창원이 미래세대를 키우기 좋은 교육 문화 경험을 제공하는 곳으로 진화하고 홍보되어야 한다.
일과 커리어를 잇는 연대	청년의 활력이 살아나는 창원산단의 커리어 연대문화 활성화 (시니어 중심에서 청년 중심 문화로의 전환)

전략 프레임워크	아이디어
전통·유산 일상 활력 창원시민 창원산단 노동자 창조형 참여형	창원의 자랑 기계방산, '콘셉트 무기(방산) 대전' 창원산단의 유산과 정체성, 'Art+Tech 공공 시그니처' 출퇴근길 문화활력, 'Culture Façade Project' 산단 내 10분거리, '마이크로 틈새 문화 Zone' 문화를 아카이빙하는 산단, '산단 문화지도' 자연 속 업무 활력, '창원 녹지 워크ेशन' 함께 배우고 교류하는, '청년 공유공간 프로그램' 산단 기숙사 커뮤니티, '청년 살롱' 참여가 보상이 되는, '리워드 적립 문화패스' 맞춤형 홍보/소통, '문화 큐레이션 허브' 내 이름의 나무 분양, '창원반려가로수 Zone' 지식 공유 프로그램, '커리어 커넥티드 멘토링'

2. 사업소개 (리빙랩)

■ (1차년도) 전략 설정 및 서비스 발굴

창원문화산단 청년디자인리빙랩
아이디어 영상(2분)



2. 사업소개
(리빙랩)

■ (1차년도) 전략 설정 및 서비스 발굴

지역대표단·참여단·자문단 과제 우수성 평가 (우선순위 선정)



지자체 보고 및 최종 우선순위 결정 (차년도 핵심과제 2건 선정)



창원시 최종 우선순위 확정 공문 회신('25.12.11)

3개 산단 합동 결과공유회 개최



핵심 포인트

창원의 기계방산울 시민참여형 컨셉 무기대전으로 콘텐츠화해, 창원만의 자랑스러운 트레이드 마크로 자리잡게 만드는 산업X예술문화 콘텐츠

- 기계방산의 문화콘텐츠화
- 산업과 향년이 함께 만드는 합작구조(협스폰, 공동관)
- 컨텐츠형 무기대전(메스리빙)
- 창원 도시 브랜드 효과

예상 Venue



As-is 기술 중심의 방산



- 올해 첫 제창단 제 1회 방위산업의 날을 맞아 방위사업청과 창원시가 공동 주최하여 컨벤션센터에서 진행된 대규모 2025 방위산업 부흥-소재 장비대전이 연구/부품/사업/기술/투자 등 기술 중심으로 진행되었음
- 창원 기계방산의 명성은 있으나 사연도, 외부전도 제감하지 못하고 인지도 부족

To-be 문화 중심의 방산



- 연차-구역, 디자인, 시민이 협업해 창조하는 산업형 융합 예술 실험장 / 시민과 창원 산단의 교류의 장
- 산단과 시민의 정, 방산이라는 기술중심 이미지의 벽을 허물고 대중적인 이미지, 문화 중심적인 이미지로 창원과 외부의 인식 전환



2. 사업소개

(리빙랩)

(1차년도) 전략 설정 및 서비스 발굴

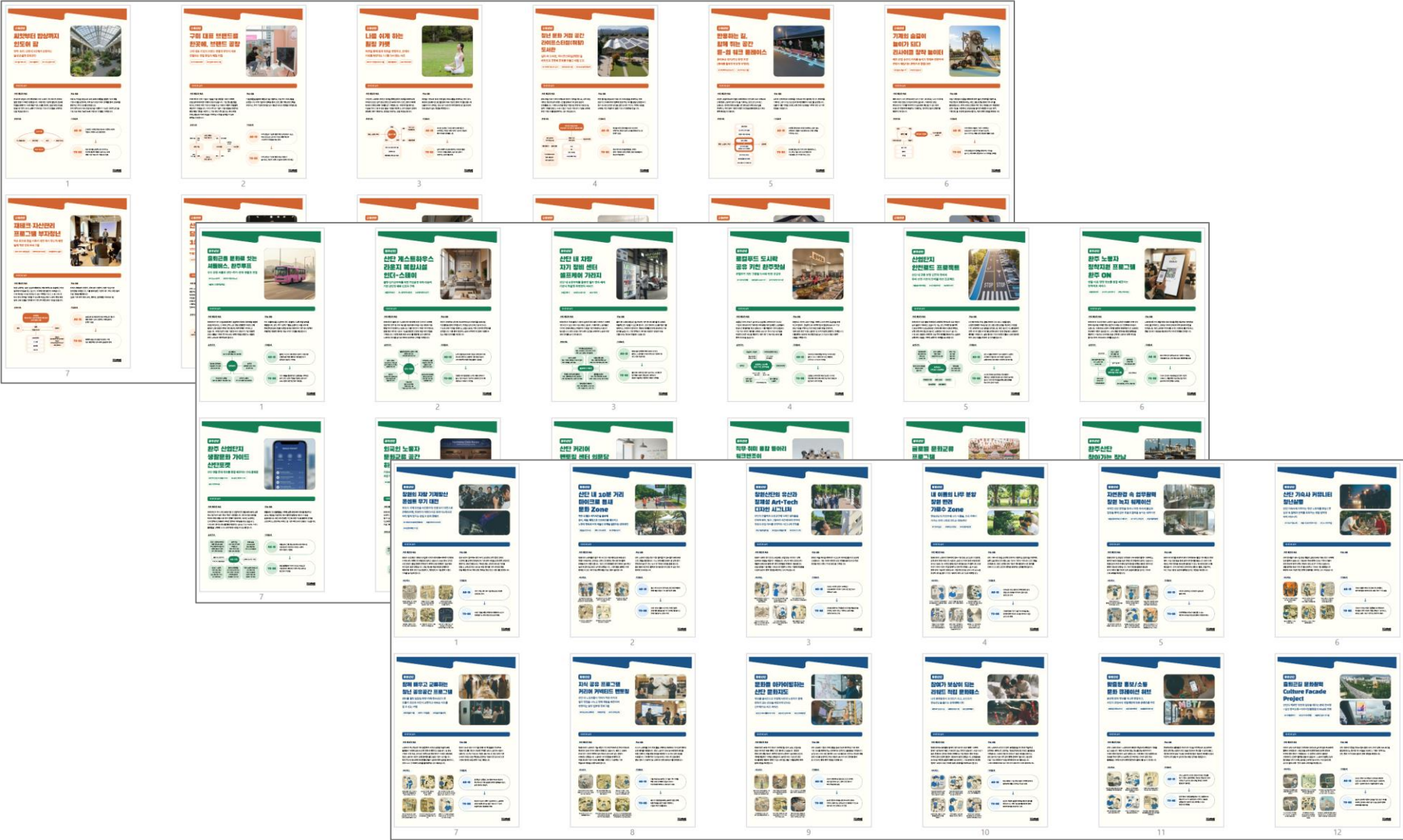
최종 운영 결과

[illegible]

2. 사업소개 (리빙랩)

(1차년도) 전략 설정 및 서비스 발굴

최종 운영 결과



2. 사업소개 (리빙랩)

■ (2~3차년도) 서비스 세부내용 기획, 시범운영, 디자인·운영모델 개발

서비스프로토타이핑과 시범운영

서비스프로토타이핑 : 사용자 참여 실험을 통해 서비스의 구조와 핵심 가설을 시험하며 이 과제가 '성립 가능한지'를 판단하는 단계이다.

시범운영 : 프로토타이핑을 통과한 서비스모델을 실제사용자를 대상으로 실제환경에서 일정기간 운영하며 이과제를 '지속할 수 있게' 검증하고 개선하는 것

1. 서비스 프로토타이핑

서비스프로토타이핑은 사용자 참여를 통해 서비스의
핵심 행동과 운영 가설, 실현가능성을 검증하는 실험

- 완성된 서비스를 만드는 단계가 아님
- 실제 환경과 유사 조건에서 모의구현-보완을 반복하며
데이터 수집, 작동 가능성, 실현가능성을 판단하는 과정

예: 데스크탑워크스루(Desktop Walkthrough),
롤플레이(Role Playing),
최소 환경 모의구현(Low-fidelity Mock-up),
제한적 사용자 참여 테스트(회의적 사용자 포함),
운영자 시뮬레이션, 초단기 파일럿 등



2. 시범운영

프로토타이핑을 통해 도출된 서비스 모델을 실제 사용자가
실제로 이용하는 상황, 환경을 조성하여 일정 기간
운영하며 지속 가능성을 검증하는 실험

- 프로토타이핑 결과를 기반으로 한 현장 적용 단계
- 사용자 반응, 운영 부담, 협업 난이도, 관리 가능성 확인
- 운영 중 개선이 필요한 지점을 발견하고 반영

예: 형식적으로는 '윤식당'처럼, 실제 손님을 상대로 일정 기간 실제로
가게를 열어 운영해보는 것과 유사.
임시 공간, 간판만 있는 장소, 컨테이너 박스, 팝업 형태 등
단, 운영 경험, 성과시연이 목적이 아니라 정밀하게 성공
가능성을 측정, 평가, 진단, 개선하기 위한 것

2. 사업소개 (리빙랩)

■ (2~3차년도) 서비스 세부내용 기획, 시범운영, 디자인·운영모델 개발 〈 2~3차년도 운영 예시〉



컬른 인터네셔널스쿨오브디자인 디자인리빙랩
움직이는 사무실
2018년부터 현재까지 운영 중



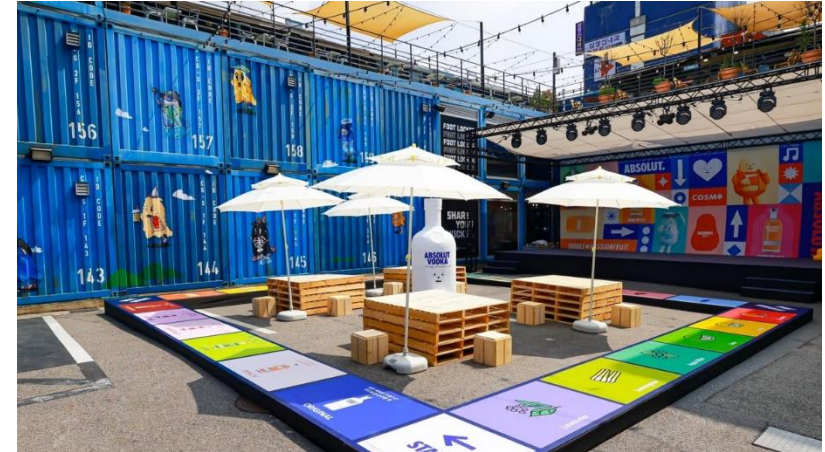
컬른 인터네셔널스쿨오브디자인 디자인리빙랩
수리하는 이동 카페
컬른시 폐기물처리 부서와 협업

2. 사업소개 (리빙랩)

■ (2~3차년도) 서비스 세부내용 기획, 시범운영, 디자인·운영모델 개발 〈 2~3차년도 운영 예시〉



무소속연구소 비계를 활용한 영화제 공간 조성 (울주의 식탁)
울산울주세계산악영화제 2019



앱솔루트 x 스티키몬스터 팝업 스토어
2023. 건대 앞



무소속연구소 IBC 탱크를 활용한 공간디자인 및 쉼터 조성
울산울주세계산악영화제 2019



팝업형 시범운영 예시

2. 사업소개
(리빙랩)

■ (4차년도) 사업화 및 성과확산

운영모델 보완 및 사업화와
성과 확산

- (운영모델·디자인 보완) 2~3차년 개발한 서비스를 대상으로 필요 시 운영모델 및 디자인 보완
- (사업화) 운영사업자 확보 및 서비스 지속 운영을 위한 운영모델·매뉴얼 교육 등
- (성과확산) 성과공유회 및 전시

〈 성과공유회 및 전시 예시〉



문화선도산단 추진 성과 공유회 개최



102,315,000원

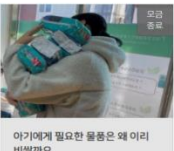
참여자 15,919명
프로젝트 20개
사용자 참여 81,244,700원
파트너 기부 21,070,300원



보급자리를 알았습니다.



훈이의 행복한 발걸음을 위해 함께 해요!



아기에게 필요한 물품은 왜 이리 비쌀까요?



마음의 문을 여는 사랑의 보행보조기를 선물해주세요

온라인 전시 및 아카이빙

2. 사업소개 (브랜딩)

■ 산업단지 브랜드 개발이란?

청년디자인리빙랩과 연계하여 산업단지별 고유의 이미지 구축을 위한 디자인 전략을 수립하고 비주얼 시스템을 개발하는 등 **통합 브랜드 개발을 지원** (명칭, 로고, 색채, 디자인, 스토리 등)

□ 주요내용

- ① **기초 조사 및 정체성 연구:** 현장·수요조사를 통해 산업단지의 환경·인식·요구를 종합 분석하고 브랜드 개발의 핵심 가치 도출
- ② **브랜드 전략 도출:** 산업단지의 핵심 가치와 차별성을 반영한 콘셉트를 도출하고 실제 적용과 확산을 고려한 구현 전략 수립
- ③ **디자인 개발:** 콘셉트와 구현 전략을 기반으로, 산업단지의 고유한 정체성을 시각화하고 현장 적용과 지속 확산이 가능한 브랜드 개발



2. 사업소개 (브랜딩)

■ 산업단지 브랜드 개발 운영 단계별 세부내용

운영 단계		세부내용
추진체계 구축	사업계획 수립	• 산업단지 브랜드 개발 총괄 운영 계획 수립
	세부 추진체계 구축	• 산업단지 브랜드 개발 수행사 모집 및 선정 (3개사) * 청년디자인리빙랩과 컨소시엄을 통한 모집 및 선정
▼		
기초 조사 및 전략 도출	현장조사 및 수요자 의견수렴	• 산단별 현장조사·수요자 인터뷰 진행 * 청년디자인리빙랩과 연계한 의견수렴 1회 이상 필수
		• 산업단지 현황·정책·기존 브랜드 분석 * 청년디자인리빙랩과 연계한 의견수렴 1회 이상 필수
	컨셉트 개발	• 산단별 컨셉트 및 구현 전략 수립
		• 산단별 컨셉트 및 구현 전략 지자체 보고·확정
▼		
디자인 개발	브랜드 네이밍 슬로건 개발	• 산단 정체성과 전략을 반영한 브랜드 명칭 도출
	브랜드 기본 디자인 개발	• 로고, 색상, 지정서체 등 브랜드 기본 시각 요소 개발 • 산단별 컨셉트를 시각적으로 구현한 BI 제작 • 향후 공간·안내체계 등에 활용 가능한 적용 매뉴얼 개발
	BI 및 브랜드 최종 확정	• 지자체 보고 및 협의를 통한 BI 및 브랜드 보완·개선 • 최종 결과보고 및 브랜드 확정
▼		
브랜드 확산 및 활용	브랜드 확산 및 활용 전략 추진	• 리빙랩 개발 과제에 대한 브랜드 활용 연계 체계 및 가이드 마련 • 지자체 홍보, 산단 관련 사업 및 행사와 연계한 브랜드 활용 방안 제시

2. 사업소개

■ 청년디자인리빙랩 및 브랜딩 사업의 필요성 및 기대효과

□ 청년디자인리빙랩 및 브랜딩 사업의 추진 필요성

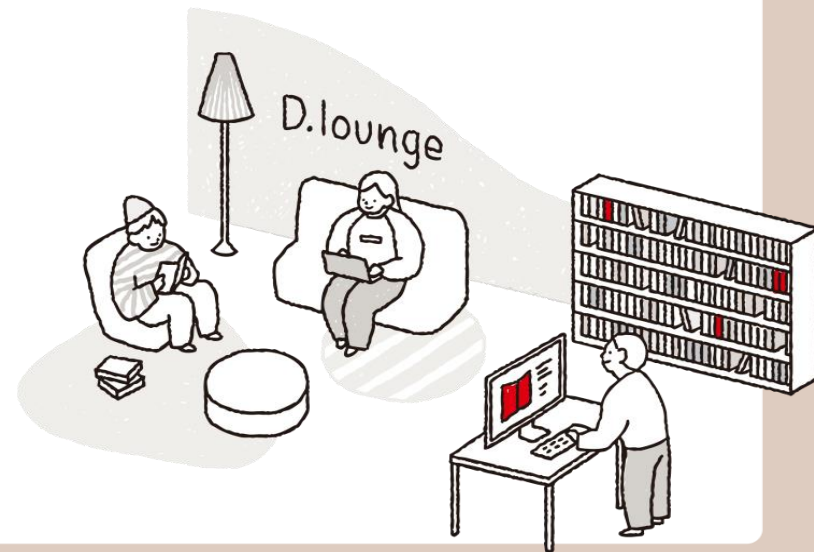
- ① 그간 노후산단 인프라 개선을 위한 중앙정부, 지자체, 민간의 다양한 노력에도 청년과 근로자들이 체감하는 효과는 부족
- ② 특히, 정주여건 개선과 문화 접목을 위한 노력은 정부 내에서도 협업이 지속되지 못하고 분절적으로 운영
- ③ 청년 근로자와 주민이 참여한 혁신활동을 통해 정책에 대한 주인 의식을 제고하고, 지속가능한 발전 방안 마련 필요

□ 청년디자인리빙랩 및 브랜딩 사업의 기대효과

- ① (수요자 중심 전략마련) 청년 디자인 리빙랩 운영을 통해 산업단지 디자인 기획자 역할을 수행하여 근거기반의 정책 수립이 가능
- ② (브랜드화) 산단의 청년들이 중심이 되어 각 산단별 특성화를 통해 청년 친화형 공간으로 개조하고, 청년이 찾는 활력 넘치는 산업단지로의 조성 가능

⇒ 산업단지에 문화를 담아 청년 근로자의 유입을 확대하고 활력 넘치는 산업단지 조성

3. 과업소개



■ 과업명 00산단 청년디자인리빙랩 및 산업단지 브랜드 개발 용역

■ 목적 청년디자인리빙랩 및 산업단지 브랜드 개발을 통해 청년 수요를 반영한 서비스를 설계하고 이를 산단 브랜드(BI)로 형상화하여 활력 넘치는 문화선도산단 구현

* 산단별 사업계획서 등 입찰 참여 기업 대상 별도 요청 시 제공 예정

■ 과업 구성 및 기간

구분	청년디자인리빙랩	산업단지 브랜드 개발
수행기간	계약일로부터 ~ 2029.12.15.(약 4년)	계약일로부터 ~ 2026.12.15.(약 1년)
핵심내용	청년 주도의 수요 발굴 및 서비스디자인 개발·실행	산업단지 브랜드 개발
주요 결과물	서비스 과제, 운영 모델, 사업화 매뉴얼 등	BI, 브랜드 전략, 활용 매뉴얼 등

* 청년디자인리빙랩 수행 기간은 4년으로 하되, 매 회계연도 종료 전 계약 이행 성과평가를 실시

■ 대상지 00산업단지 * 3월 중순 선정 예정

3. 과업소개

■ 과업예산 금 645,000,000원 (4년간 총액 기준, 부가가치세 포함)

구분	연도별 예산(안)* (단위:백만원)				
	'26	'27	'28	'29	합계
리빙랩	140	140	140	140	560
브랜드 개발	85	-	-	-	85
총계	225	140	140	140	645

* 예산은 사업 조기종료 등 정부 사업 운영 상황에 따라 변동될 수 있음

■ 계약방법 제한경쟁입찰, 협상에 의한 계약

■ 수행방식 단독 수행 또는 공동수급 (분담이행방식)

* 청년디자인리빙랩(서비스디자인)과 브랜드 개발(시각)의 전문성 확보를 위해 분야별 산업디자인전문회사의 컨소시엄 구성을 허용

** 공동수급 시 대표사는 청년디자인리빙랩 수행사로 지정

- 공동수급을 하고자 하는 경우에는 분담비율과 책임범위를 명시한 공동수급협정서와 대표자 선임계를 제출하여야 함
- 공동수급체 구성원 수는 대표사 포함 2개사 이내로 구성
- 입찰등록 이후에는 공동수급 참여 업체를 변경할 수 없으며, 공동수급 참여 업체는 중복하여 다른 공동수급체를 구성할 수 없음

※ 선정공모 일정: 3월 말 중 공고 예정

3. 과업소개

추진일정

일정	내용	
5월 중	계약체결	· 선정된 용역사 대상 계약체결
5월 중	착수보고	· 착수보고회 및 선금지급(최대 70%)
5월 중순~6월 말	현장조사 및 수요자 의견수렴	· 산단 노동자·지역주민·이해관계자 등 조사 및 인터뷰
6월~7월 초	컨셉트 개발	· 각 산단별 컨셉트 및 구현 전략 수립
7월 중순	컨셉트 지자체 보고	· 산단별 컨셉트 및 구현 전략 보고
7월 말~10월	청년디자인리빙랩	· 수요자 워크숍 운영 및 아이디어 발굴 · 미래 시나리오 서비스(과제) 개발
	산업단지 브랜드 개발	· 브랜드 네이밍 슬로건 개발 · 브랜드 기본 디자인 개발 · BI·브랜드 개발 최종보고 및 시안 확정
11월		· 지자체 보고 및 최종 우선순위 결정을 통한 핵심 서비스(과제) 확정 · 결과공유회 개최
12월		· 결과보고 및 차년도 계획 수립 · 차년도 이행평가 실시
		· 결과보고 및 브랜드 확산

* 상기 일정은 사업 진행 상황에 따라 변동될 수 있음

3. 과업소개 (리빙랩)

청년디자인리빙랩 과업내용 및 주요 산출물 요약 (4개년) * 연차별 세부 과업내용은 매 회계연도 계약 시 확정

구분	목표	추진내용	산출물(안)
1차년도	전략 설정 및 서비스 발굴	○ (의견수렴) 지역대표단·참여단 구성 및 워크숍, 설문조사 등 실시 ○ (미래 시나리오 수립) 지역 자원, 현황 등 조사·분석, 미래 산단 시나리오 개발 ○ (핵심 서비스 발굴) 시나리오 시각화 및 서비스(12개 이상) 기획, 이 중 2~3차년에 발전시킬 핵심 서비스*(4개 이상) 발굴 * H/W 2개, S/W 2개	○ 서비스(과제) 기획서 12개 이상(요약본) ○ 핵심과제 대상 세부 서비스(과제) 기획서 4개 이상 ○ 미래 시나리오 영상(3분 내외) ○ 최종 결과보고서
2차년도	서비스 세부내용 기획, 시범운영, 디자인·운영모델 개발	* 2차년: 하드웨어 중심 서비스(과제) (거점시설 설계에 반영 필요한 공간, 환경 등) ○ (기획)서비스 상세 기획 및 프로토타이핑(‘모의구현- 보완’ 과정의 반복)을 통해 최적의 모델 도출 ○ (시범운영) 도출한 서비스 모델을 기반으로 서비스 시범운영 및 모니터링을 통한 개선방안 발굴, 반영 등 ○ (운영모델 및 디자인 개발) 서비스 지속 운영에 필요한 운영모델 및 디자인 개발 ☞ (지자체: 거점시설 등에 반영) 시설 설계 시 서비스 운영에 필요한 공간 등 반영 필요	○ 서비스 매뉴얼 2개 ○ 시범운영 및 성과분석 결과보고서 1개
3차년도		* 3차년: 소프트웨어 중심 서비스(과제) (거점 시설 내부에서 운영할 프로그램 등) ○ (기획)서비스 상세 기획 및 프로토타이핑(‘모의구현- 보완’ 과정의 반복)을 통해 최적의 모델 도출 ○ (시범운영) 도출한 서비스 모델을 기반으로 서비스 시범운영 및 모니터링을 통한 개선방안 발굴, 반영 등 ○ (운영모델 및 디자인 개발) 서비스 지속 운영에 필요한 운영모델 및 디자인 개발 ☞ (지자체: 거점시설 등에 반영) 시설 운영 시 개발된 프로그램 등 반영 필요	○ 서비스 매뉴얼 2개 ○ 시범운영 및 성과분석 결과보고서 1개
4차년도	사업화 및 성과확산	○ (운영모델·디자인 보완) 2~3차년 개발한 서비스를 대상으로 필요시 운영모델 및 디자인 보완 ○ (사업화) 운영사업자 확보 및 서비스 지속 운영을 위한 운영모델·매뉴얼 교육 등 ○ (성과확산) 성과공유회 및 전시	○ 최종 결과보고서 - 서비스 매뉴얼, 디자인 가이드라인 등 4차년 종합 결과물 ○ 성과공유회 및 전시

* 연차별 과업 내용 및 산출물은 사업 운영 상황에 따라 변경될 수 있음

3. 과업소개 (리빙랩)

■ (1년차) 전략 설정 및 서비스 발굴

1. 청년디자인리빙랩 추진체계 구축

□ 지역대표단·참여단 선정 및 운영

- 산업단지 노동자, 청년 노동자, 지역주민, 전문가 등 다양한 이해관계자로 구성된

지역대표단·참여단 운영계획 수립 및 선정 * 지역대표단·참여단 운영계획 작성 필수

□ 지자체 협력 및 정기 자문 운영

- 지자체 담당 부서, 관련 공공기관, 산단 관리기관 등과의 협력 필수
- 지역 내 대학(대학원 포함), 연구기관, 협력기관 등 지역 협력 네트워크 구축
- 산단별 디자인 자문위원을 통해 아이디어 및 과제의 전문성, 실행 가능성, 정책 연계성 등 자문

* 자문위원 구성·운영·비용지급 등은 발주기관에서 운영

□ 상시소통채널 구축 및 운영

- 지역대표단 · 참여단이 상시적으로 소통하고 의견을 공유할 수 있도록 온라인 커뮤니케이션 채널
구축 및 운영

3. 과업소개 (리빙랩)

■ (1년차) 전략 설정 및 서비스 발굴

2. 의견수렴 및 콘셉트 개발

□ 산업단지 현황 및 수요자 조사

- 산업단지 현장 관찰 조사 및 수요자 조사를 수행

- * 현장 관찰 조사 및 수요자 조사 결과보고 필수

- 현장 조사 및 수요자 조사에서 도출된 주요 이슈를 바탕으로 데이터 분석 등 실시

- * 조사 및 데이터 분석 결과보고 필수

- 지역대표단 대상 수요자 주도 워크숍을 운영하여 산업단지 발전을 위한 과제 아이디어 발굴

- * 총 5회 내외(최소 3회) 운영, 산업단지 워크숍 중 1회는 3개 산단 공동워크숍으로 개최

- * 각 회차별 워크숍 운영계획 및 결과보고 필수

- * 워크숍 전 과정은 영상 및 사진으로 촬영

- 지역참여단 등을 대상으로 대규모 상시 의견 수렴 체계를 구축(온라인 기반)하여 다양한 의견 도출
및 아이디어 검증

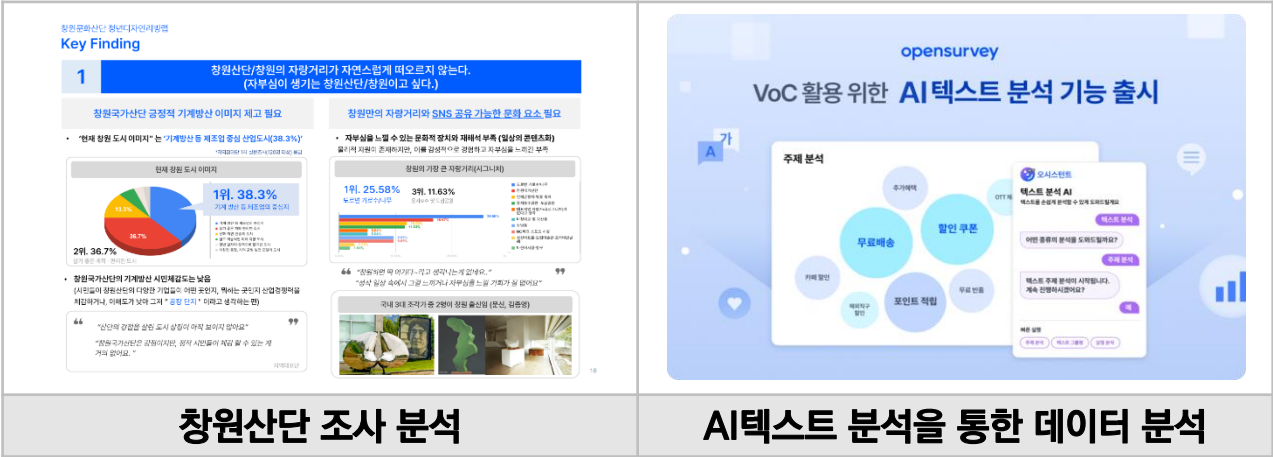
- * 지역참여단 의견수렴 결과보고서 및 데이터 작성 필수

3. 과업소개 (리빙랩)

(1년차) 전략 설정 및 서비스 발굴

2. 의견수렴 및 콘셉트 개발

설문조사 및 데이터 분석 예시



리빙랩 워크숍 활동 예시



3. 과업소개 (리빙랩)

■ (1년차) 전략 설정 및 서비스 발굴

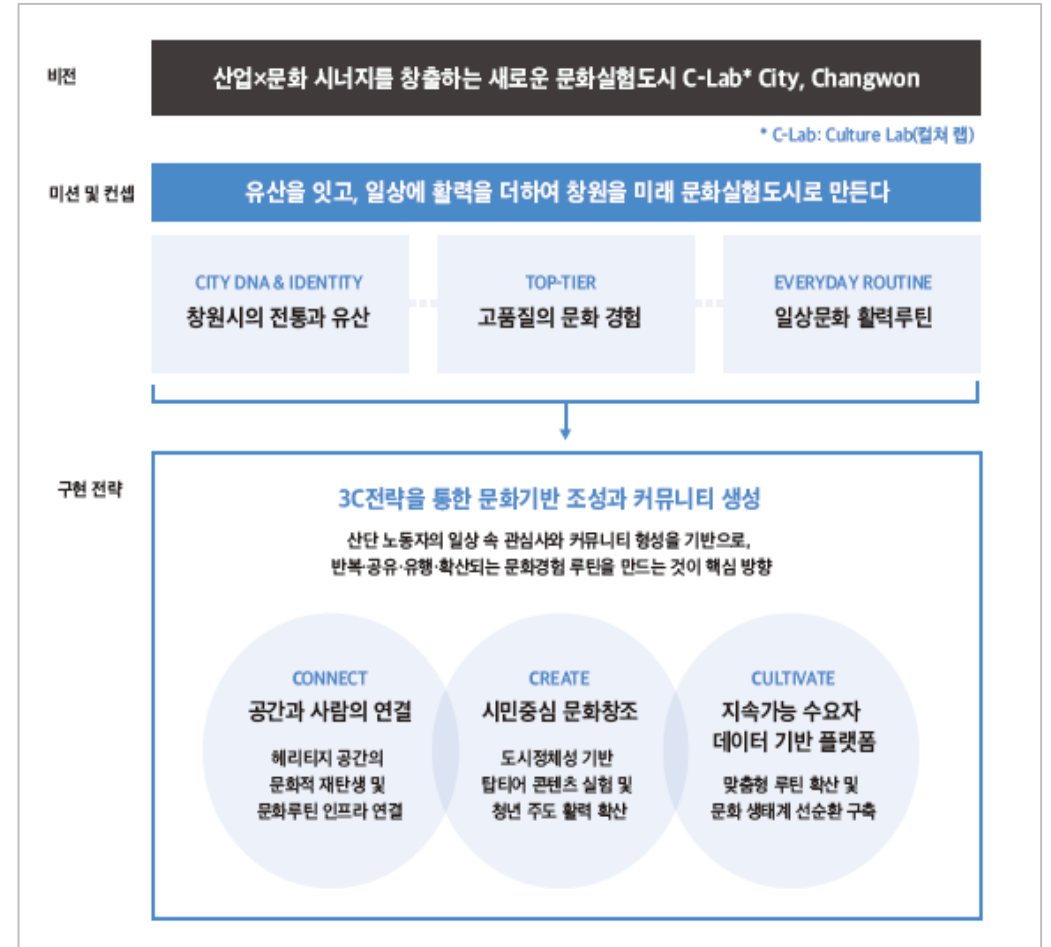
2. 의견수렴 및 콘셉트 개발

□ 산단별 콘셉트 및 구현 전략 수립

- 산업단지별 주요 현안·수요자 요구 등을 주제별로 구조화하여 핵심 이슈 발굴
- 핵심 이슈를 기반으로 산단이 중·장기적으로 지향해야 할 방향성·콘셉트 제시
- 콘셉트를 실현하기 위한 구체적인 실현 전략 수립
- 도출된 콘셉트 및 구현 전략을 지자체 협의를 통해 확정

* 콘셉트 및 구현 전략 수립 계획 작성 필수

〈콘셉트 및 구현 전략 개발 예시-창원산단〉



3. 과업소개 (리빙랩)

■ (1년차) 전략 설정 및 서비스 발굴

3. 미래 시나리오 개발 및 핵심 서비스(과제) 확정

□ 미래 시나리오 개발

- 산업단지별 특성 및 콘셉트를 고려한 차별화된 시나리오 구상
- 도출된 미래 시나리오를 기반으로 산단별 과제 기획(12건 이상)
- 지자체 내 관련 부서 대상 개발된 과제의 행정·재정·제도적 실현 가능성을 사전 검토
- 지역대표단·참여단·자문단이 과제 우수성 평가를 실시하여 우선순위 부여

□ 핵심 서비스(과제) 확정

- 산업단지별 정책 방향, 행정·재정 여건을 고려하여 지자체에서 최종 우선순위* 부여
 - * 1, 2위는 차년도 시범운영할 핵심과제로 선정
- 최종 우선순위 상위 과제를 시범운영이 가능한 수준으로 구체화하고 상세 과제기획서 작성
 - * 최종 우선순위 상위 과제 중 H/W 1, 2위, S/W 1, 2위 상세 기획 (총 4건)
 - * 콘셉트 및 구현 전략, 서비스 청사진, 서비스 가치흐름도, 예산계획, 서비스 스토리보드 등 포함
- 상세 기획을 통해 구체화된 서비스(과제) 중 차년도 핵심과제(2건) 대상 프로토타이핑(모의구현-보완 반복) 및 시범운영 계획 수립

3. 과업소개 (리빙랩)

(1년차) 전략 설정 및 서비스 발굴

미래 시나리오 및 서비스(과제) 개발 예시



미래 시나리오(영상)



서비스(과제)

핵심 서비스(과제) 발굴 과정 요약

과제 기획(12건 이상)

- 산단별 과제 12건 이상 도출



과제 우선순위 부여

- 대표단·참여단·자문단이 과제 우선순위 부여



지자체 과제 우선순위 부여

- 지자체에서 최종 우선순위 부여
- * 대표단·참여단·자문단 과제 우선순위 참고
 - * 상위 1, 2위 핵심과제로 선정(차년도 시범운영)



과제 상세 기획(4건 이상)

- 최종 우선순위 상위 과제 중 H/W 1, 2위, S/W 1, 2위 상세 기획



2차년도 프로토타이핑 및 시범운영 계획 수립(2건)

- 차년도 핵심과제 대상 프로토타이핑 및 시범운영 계획 수립

3. 과업소개 (리빙랩)

■ (1년차) 전략 설정 및 서비스 발굴

□ 홍보 및 성과 확산

- 지자체, 지역대표단·참여단, 지역 청년 노동자 등 사업 참여자 대상 결과공유회 개최 지원
- 시각자료(사진, 영상) 등 다양한 형식의 사업 홍보 추진
- 워크숍 자료, 조사 결과, 영상, 사진 등 사업 추진 전 과정 기록 및 아카이빙

□ 기타사항

- AI 활용을 통한 효과성 · 효율성 제고 방안을 제안 · 적용하고 사업 내 AI 도입필수 추진
 - AI 도입 방안 제안 및 적용(3회 이상)
 - * AI도입은 한국디자인진흥원과 협의 후 결정
- 워크숍, 인터뷰, 현장 조사 등 주요 활동에 대한 사진 및 영상 기록 필수
 - 사업 추진 과정 및 결과를 보고서 및 기록물 형태로 정리
- 산단별 디자인 자문위원 자문을 적극 활용하여 과업 운영 보완·개선
 - 월별 결과보고 시 자문위원 의견 반영 필수

3. 과업소개 (리빙랩)

■ (2~3년차) 서비스 세부내용 기획, 시범운영, 디자인·운영모델 개발

1. 서비스 세부내용 기획

□ 추진체계 재정비

- 핵심과제 서비스 세부기획·시범운영을 위해 관련된 지자체, 관련 기관, 입주기업, 지역 청년, 전문가 등 이해관계자 협력체계 구축
- 핵심과제 관련 분야에 관심도가 높은 10여명 내외 지역대표단 모집·선정 후, 서비스 세부기획 및 시범운영 참여 * 1차년도 참여자의 재참여가 가능하며, 일부 재구성 시 진흥원-수행사 협의 필요

□ 핵심과제 상세 기획

- 1차년도에 도출된 과제 중 핵심과제 2건*을 중심으로 산단별 거점시설 적용 관련 의견수렴
* 법·제도 검토, 지속운영을 위한 지자체 협의 체계 구축, 서비스 세부 설계 보완 등 필요

□ 프로토타이핑(모의구현-보완 반복)

- 이해관계자가 참여하여 다양한 방법으로 빠르게 ‘소규모 모의 실행 - 피드백 공유·반영 - 모의 재실행’ 반복
* 모의구현 설계, 실행, 점검 및 재설계, 전문가 검증, 지자체 내 관련 부서와 실현 가능성 검토 등 수행

3. 과업소개 (리빙랩)

■ (2~3년차) 서비스 세부내용 기획, 시범운영, 디자인·운영모델 개발

2. 서비스 시범운영

□ 서비스 세부내용 개발

- 실제 구현 가능한 서비스 상세 운영 가이드 개발(서비스 매뉴얼)
- 서비스 운영에 필요한 시각물 개발(시범 운영시 활용 예정)

* 서비스 브랜드 및 디자인 요소, 공간 및 환경 디자인 요소, 시각 커뮤니케이션 요소 등 개발

□ 시범운영

- 프로토타이핑(모의구현-보완 반복) 운영 결과 및 전문가 자문 내용을 바탕으로 핵심과제에 대한 최적의 시범운영의 범위 및 방법 설계
- 일정기간 동안 실제 수요자 대상 시범 운영

□ 개선방안 마련

- 사용자 경험 전/후 비교를 통해 서비스 개선방안 마련

3. 과업소개 (리빙랩)

■ (2~3년차) 서비스 세부내용 기획, 시범운영, 디자인·운영모델 개발

3. 서비스 운영모델 및 디자인 개발

□ 서비스 보완·개선

- 시범운영 결과를 반영하여 서비스·프로그램 완성도 제고

□ 서비스 비즈니스화(서비스 운영 매뉴얼·디자인 개발)

- 시범운영 결과 및 참여단 피드백에서 제시된 추가 보완사항을 반영하여 서비스 상세 운영 가이드 개선
- 사업 종료 이후 지속 운영을 위한 사업화 방안 모색
- 시범운영 결과, 피드백에서 제시된 개선 사항을 토대로 디자인 보완

□ 홍보 및 성과 확산

- 지자체, 지역대표단·참여단, 지역 청년 노동자 등 사업 참여자 대상 결과공유회 개최 지원
(주요성과 발표 등)
- 시각자료(사진, 영상) 등 다양한 형식의 사업 홍보 추진
- 프로토타이핑 과정, 서비스 매뉴얼 개발 과정, 영상, 사진 등 사업 추진 전 과정 기록 및 아카이빙

3. 과업소개 (리빙랩)

■ (2~3년차) 서비스 세부내용 기획, 시범운영, 디자인·운영모델 개발

□ 기타사항

- AI 활용을 통한 효과성 · 효율성 제고 방안을 제안 · 적용하고 사업 내 AI 도입필수 추진
 - AI 도입 방안 제안 및 적용(3회 이상)

* AI도입은 한국디자인진흥원과 협의 후 결정

- 워크숍, 인터뷰, 현장 조사, 프로토타이핑, 시범운영 등 주요 활동에 대한 사진 및 영상 기록 필수
 - 사업 추진 과정 및 결과를 보고서 및 기록물 형태로 정리
- 산단별 디자인 자문위원 자문을 적극 활용하여 과업 운영 보완·개선
 - 월별 결과보고 시 자문위원 의견 반영 필수
- 개발된 과제에 대하여 발주기관·지자체의 요청이 있을 경우 수정 및 보완 필수

3. 과업소개 (리빙랩)

■ (4년차) 사업화 및 성과확산

1. 운영모델 점검·보완

□ 추진체계 재정비

- 2~3차년도에 개발 및 시범운영된 핵심 서비스의 사업화 및 지속 운영을 위한 추진체계를 정비
- 지역대표단 및 참여단, 분야별 전문가 등을 활용하여 서비스 사업화 과정에 대한 자문 및 의견 수렴을 실시

* 1~3차년도 참여자의 재참여가 가능하며, 일부 재구성 시 진흥원-수행사 협의 필요

□ 운영모델 디자인 점검·보완

- 2~3차년도에 개발된 핵심 서비스 모델을 대상으로 실제 운영 환경을 고려한 운영모델 및 디자인 요소 보완

* 운영 프로세스 정비, 체계 보완, 사용자 경험 개선, 서비스디자인 개선, 운영기반 정비 등 수행

3. 과업소개 (리빙랩)

■ (4년차) 사업화 및 성과확산

2. 사업화 추진

□ 사업화 전략 수립 및 운영주체 발굴

- 2~3차년도에 개발된 핵심 서비스 모델의 지속적 운영을 위하여 서비스 사업화 및 운영 기반 구축을 위한 실행 전략 수립

* 운영주체 발굴, 서비스 운영체계 구축 등 수행

□ 지속 운영 기반 마련 및 사업화 기반 구축

- 운영에 필요한 인력, 운영비용, 시설 활용 등을 종합적으로 검토하여 지속 가능성을 고려한 운영 방안 및 실행 전략 마련
- 서비스 운영주체 및 관계자를 대상으로 서비스 운영 매뉴얼 교육을 실시하여 서비스 운영 방법 및 관리 체계를 공유
- 서비스 운영 매뉴얼 및 운영 가이드라인을 최종 정비하여 운영주체에 제공하고 핵심 서비스가 산업단지 내에서 지속적으로 운영될 수 있도록 사업화 기반을 구축

3. 과업소개 (리빙랩)

■ (4년차) 사업화 및 성과확산

3. 성과이관 및 확산

□ 성과 이관 및 확산

- 개발된 서비스 모델, 서비스 매뉴얼, 디자인 결과물 등 주요 성과물을 종합적으로 정리하고 관리 체계를 정비
- 핵심 서비스 운영모델, 서비스 운영 매뉴얼, 디자인 가이드라인 등 주요 성과물을 지자체에 이관하여 향후 지속적인 운영 및 활용이 가능하도록 지원
- 지자체 및 서비스 운영주체를 대상으로 서비스 운영 매뉴얼 및 운영체계에 대한 교육을 실시하여 실제 운영이 가능하도록 지원
- 청년디자인리빙랩 사업 추진 결과를 공유하기 위하여 산업단지 관계기관, 참여자 및 전문가 등이 참여하는 성과공유회를 개최
- 서비스 개발 과정 및 주요 성과물을 중심으로 성과 전시를 추진하고 시각자료 및 홍보 콘텐츠를 제작하여 사업 성과를 확산
- 핵심 서비스 운영 사례 및 사업 추진 경험을 정리하여 타 산업단지 및 유관기관에 공유하고 청년디자인리빙랩 운영 모델의 확산 기반을 마련

3. 과업소개 (리빙랩)

■ (4년차) 사업화 및 성과확산

□ 기타사항

- AI 활용을 통한 효과성 · 효율성 제고 방안을 제안 · 적용하고 사업 내 AI 도입필수 추진
 - AI 도입 방안 제안 및 적용(3회 이상)

* AI도입은 한국디자인진흥원과 협의 후 결정

- 워크숍, 인터뷰, 현장 조사, 프로토타이핑, 시범운영 등 주요 활동에 대한 사진 및 영상 기록 필수
 - 사업 추진 과정 및 결과를 보고서 및 기록물 형태로 정리
- 산단별 디자인 자문위원 자문을 적극 활용하여 과업 운영 보완·개선
 - 월별 결과보고 시 자문위원 의견 반영 필수

3. 과업소개 (브랜딩)

■ (1년차) 산업단지 브랜드 개발

1. 기초 조사 및 정체성 연구

□ 산업단지 현황 및 기초 조사

- 주요 산업군, 입주기업 특성, 노동자 구성 등 산업단지 기본 현황 조사 및 환경분석
- 리빙랩과 연계하여 산업단지 노동자·지역주민·지자체 대상 인터뷰 등을 통해 산업단지에 대한 인식, 이미지, 기대 가치 조사
- 산업단지의 기존 브랜드 현황 분석
- 조사 결과를 종합한 산업단지 핵심 키워드 및 스토리 도출

2. 브랜드 전략 도출

□ 콘셉트 및 구현 전략 수립

- 현황 및 기초조사 결과를 종합 분석하여 브랜드에 반영할 핵심 가치와 요구 사항 정리
- 산업단지의 핵심 가치, 이미지 방향, 스토리를 담은 콘셉트를 도출하고 향후 디자인 개발 시 적용할 원칙 및 방향성 제시
- 브랜드 적용 범위, 단계별 확산 방향, 주요 활용 영역을 포함한 콘셉트 구현 전략 수립
- 도출된 콘셉트 및 구현 전략을 지자체 협의를 통해 확정 * 콘셉트 및 구현 전략 결과물 지자체장 보고 필수

3. 과업소개 (브랜딩)

■ (1년차) 산업단지 브랜드 개발

3. 디자인 개발 및 확산

- 세부 디자인 개발 * 세부 디자인 개발 진행 단계별 최종 시안 결정 시 지자체 의사결정권자 보고 후 최종 확정
 - 산업단지의 이미지를 명확히 전달할 수 있는 네이밍·슬로건 등을 개발하고, 이해관계자 의견을 반영한 최종 시안 결정
 - 브랜드 로고, 컬러 시스템, 타이포그래피 등 기본 디자인 요소를 개발하고 다양한 활용 환경을 고려한 디자인 체계 구축
 - 현장 적합성과 주민 선호도 등을 고려하여 BI 및 브랜드 확정
 - 산업단지 전반에 일관되게 적용할 수 있는 디자인 가이드라인 마련 (매뉴얼북 제작)
 - * 디자인 가이드라인에 포함되는 세부항목은 협의를 통해 조정 가능
 - * 리빙랩 개발 과제에 대한 브랜드 활용 연계 체계·가이드 및 과제 유형(H/W, S/W)별 적용(안) 포함
 - 확정된 브랜드의 상표권 등록 등 권리화 절차 추진
 - * (BI)업무표장 및 상표등록 등에 출원공고 거절사항이나 최종 심사를 통과하지 못하는 경우(유사성이 있다고 판단되는 경우 포함)에는 과업 수행자가 경비 일체를 부담하여 재개발하여야 하며, 이로 인한 발주처 손해를 완전 보상
 - * 출원 관련 제반 비용은 용역사가 부담

3. 과업소개 (브랜딩)

■ (1년차) 산업단지 브랜드 개발

□ 브랜드 홍보·확산 및 지속관리

- 산업단지 내 주요 공간, 안내체계 등에 브랜드를 적용하여 브랜드를 자연스럽게 인지할 수 있도록 확산
- 리빙랩 결과공유회에서 브랜드 개발 배경·적용 사례 등을 발표하여 브랜드 대외 인지도 확산
- 브랜드 아이덴티티를 반영한 홍보물, 전시물, 디지털 콘텐츠 등을 제작하여 다양한 매체를 통해 홍보

□ 기타사항

- 산업단지 브랜드 개발 과정에서 청년디자인리빙랩 운영과 연계하여 과업을 추진
- 브랜드 전략 및 디자인 개발 과정에서 디자인 및 관련 분야 전문가로 구성된 디자인 자문위원 의견 수렴
- 과업 추진 과정 및 주요 결과물을 정기적으로 발주기관에 보고
 - * 발주처 및 지자체 요청 시 추가 보고 가능
- 결과물이 향후 산업단지에서 지속적으로 활용될 수 있도록 체계적으로 정리하고 활용방안 제시
- 과업 수행 과정에서 개발된 브랜드 네이밍, 로고, 디자인 등 주요 성과물의 권리 관계는 발주기관과 협의하여 정하며, 관련 법령에 따라 관리

3. 과업소개

청년디자인리빙랩 연차별 성과품 세부내용

연차	구분	성과품 내용
1년차	1	○ 사업수행계획서 - 착수계, 사업수행계획서, 투입인력 내역, 산출내역서, 일정표 및 보안각서 등 ○ 중간보고서 ○ 월간보고서 ○ 최종보고서(과업 내용 모두 포함) - 전체 과업 추진내용 - 영상, 사진 등 워크숍, 과업 운영에 따른 기록물 일체 -사업과 관련하여 한국디자인진흥원이 필요하다고 판단되는 자료
	2	○ 과제기획서(요약본) 12개 이상 / 상세 과제기획서(상세본) 4개 이상
	3	○ 미래 시나리오 영상(3분 내외)
	4	○ 차년도 운영계획
	5	○ 지역대표단·참여단 운영계획 ○ 지역대표단·참여단 최종명단
	6	○ 현장조사 및 설문조사 데이터 분석 결과보고서
	7	○ 회차별 워크숍 운영 계획 및 결과보고서
	8	○ 지역참여단 의견수렴 결과보고서 및 데이터
	9	○ 콘셉트 및 구현 전략 - 산업단지 디자인 비전 및 로드맵 (단/중/장기), 프레임워크 등 포함
	10	○ 홍보 콘텐츠 제작물
	11	○ AI 도입 및 적용 결과물

3. 과업소개

청년디자인리빙랩 연차별 성과품 세부내용

연차	구분	성과품 내용
2~3년차	1	○ 사업수행계획서 - 사업수행계획서, 투입인력 내역, 산출내역서, 일정표 등 ○ 중간보고서 ○ 월간보고서 ○ 최종보고서(과업 내용 모두 포함) - 전체 과업 추진내용 - 영상, 사진 등 워크숍, 과업 운영에 따른 기록물 일체 -사업과 관련하여 한국디자인진흥원이 필요하다고 판단되는 자료
	2	○ 서비스 매뉴얼 2개 (연차별 2개) ○ 시범운영 및 성과분석 결과보고서 1개 (연차별 1개)
	3	○ 차년도 운영계획
	4	○ 지역대표단·참여단 운영계획 ○ 지역대표단·참여단 최종명단
	5	○ 현장조사 및 설문조사 데이터 분석 결과보고서
	6	○ 회차별 워크숍 운영 계획 및 결과보고서
	7	○ 지역참여단 의견수렴 결과보고서 및 데이터
	8	○ 홍보 콘텐츠 제작물
	9	○ AI 도입 및 적용 결과물

3. 과업소개

■ 청년디자인리빙랩 연차별 성과품 세부내용

연차	구분	성과품 내용
4년차	1	○ 사업수행계획서 - 사업수행계획서, 투입인력 내역, 산출내역서, 일정표 등 ○ 중간보고서 ○ 월간보고서 ○ 최종보고서(과업 내용 모두 포함, 4차년 종합 결과물) - 전체 과업 추진내용(4개년) - 영상, 사진 등 워크숍, 과업 운영에 따른 기록물 일체 -사업과 관련하여 한국디자인진흥원이 필요하다고 판단되는 자료
	2	○ 최종 결과 보고서 - 서비스 매뉴얼, 디자인 가이드라인, 사업화 보고서 등 4차년 종합 결과
	3	○ 운영모델 점검 보완 계획 및 결과보고
	4	○ 사업화 전략 계획서
	5	○ 지역대표단·참여단 운영계획 ○ 지역대표단·참여단 최종명단
	6	○ 현장조사 및 설문조사 데이터 분석 결과보고서
	7	○ 회차별 워크숍 운영 계획 및 결과보고서
	8	○ 지역참여단 의견수렴 결과보고서 및 데이터
	9	○ 홍보 콘텐츠 제작물
	10	○ SI 도입 및 적용 결과물

* 연차별 성과품은 사업운영 상황에 따라 변동될 수 있음
* 본 과업의 수행 결과물에 대한 저작권 및 지식재산권 일체는 발주기관의 소유로 함

3. 과업소개

■ 산업단지 브랜드 개발 성과품 세부내용

연차	구분	성과품 내용
1년차	1	○ 사업수행계획서 - 착수계, 사업수행계획서, 투입인력 내역, 산출내역서, 일정표 및 보안각서 등 ○ 중간보고서 ○ 최종보고서(과업 내용 모두 포함) - 전체 과업 추진내용 - 사업과 관련하여 한국디자인진흥원이 필요하다 판단되는 자료
	2	○ 매뉴얼 및 결과보고서 (매뉴얼 및 보고서 20부, USB 5개) * PDF, AI, PSD 등 원본파일수록 (USB 제출) - 매뉴얼 20부 · 아이덴티티 활용 내용을 담은 매뉴얼 · 산단의 방향성 정의, 수요자·이해관계자 참여과정 등 수록 - 개발 결과보고서 20부 · 선호도 조사결과, 의견청취, 협의·심의 및 자문, 회의록 등 과업내용과 관련된 모든 내용 포함 ※ 상기 부수는 기준 부수이며 제출 부수는 증감될 수 있음
	3	○ 현장조사 및 설문조사 데이터 분석 결과보고서

* 연차별 성과품은 사업운영 상황에 따라 변동될 수 있음

* 본 과업의 수행 결과물에 대한 저작권 및 지식재산권 일체는 발주기관의 소유로 함

■ 계약 형태 및 과업 점검

□ 계약 형태 관련 사항

- ① 총 4개년 계약을 진행하며, 매 회계연도 마다 계약 이행 평가를 시행하여 차년도 계속 여부 판단
- ② 청년디자인리빙랩(서비스디자인)과 브랜드 개발(시각)의 전문성 확보를 위해 산업디자인전문회사의 컨소시엄 구성을 허용
 - 공동수급 시 대표사는 청년디자인리빙랩 수행사로 지정
- ③ 원칙적으로 하도급계약은 금지
 - 다만, 계약의 목적·성질·규모 등을 고려하여 필요하다고 인정되는 경우 발주기관에 하도급계약 승인을 요청할 수 있으며, 연차별 사업계획서에 반영한 후 사전 승인을 받아야 함
- ④ 연차별 결과보고 시 차년도 과업내용 등 세부 협상을 진행하고, 매 회계연도 시작 시 과업 내용에 대한 수정·보완이 이루어지며, 수정된 과업내용으로 과업을 추진

■ 연차별 성과평가 실시

□ 연차별 성과평가 관련 사항

- ① (연차별 성과평가) 본 용역의 수행기간은 4년이며, 연차별 과업 종료 후 14일 이내에 계약 이행 성과평가를 진행하여 차년도 계약 여부 판단 * 산업단지 브랜드 개발 용역 수행기간은 1년
- ② (평가방법) 오프라인 서면 검토, 온라인(화상회의) 질의응답 후 평가 (평가위원 4명 이상 구성)
- ③ (평가 통과 기준) 총점 60점 이상
- ④ (이의제기 절차) 평가 결과 발표 후 일주일 이내 사업담당자에게 제출 (자유양식, 영업일 기준 5일 이내)

〈 성과평가 세부내역(안) 〉

성과지표	항목
총실성 (40)	참여자 만족도
	과업 이행
	과업 수행
혁신성 (40)	운영 방식
	성과품의 우수성
성과도입 가능성 (20)	의사소통·협업 적정성
	실현·확장 가능성

■ 계약 형태 및 과업 점검

□ 현장설명회 관련 사항

- ① 우선협상대상자로 선정된 기업은 협상 기간 동안 산업단지별 현장설명회에 필수 참석
 - 본 현장설명회는 산업단지의 현황 및 특성을 분석하고, 서비스디자인 관점에서 산업단지 문제 및 개선 방향 도출을 위한 사전 진단 및 기획 단계로 운영
 - * 현장설명회는 발주기관에서 개최 (별도 일정 공지 예정)
- ② 우선협상대상자는 현장 방문, 관계자 인터뷰, 간단한 참여형 워크숍 등을 통해 산업단지 환경 및 이용 현황을 분석하여 서비스디자인 관점에서의 문제 정의 및 개선 방향을 도출해야 함

□ 협상 사항

- ① 우선협상대상자는 현장설명회 결과를 반영하여 수정 사업계획서를 작성·제출해야 함
 - 발주기관은 성공적인 과업수행을 위해 개선되어야 한다고 판단할 경우 보완을 요구할 수 있음
 - 보완 요구에도 불구하고 협의가 이루어지지 않을 경우 협상 결렬로 간주하고 차순위 협상대상자와 협상을 진행할 수 있음
 - 발주기관 협의를 거쳐 최종 사업계획으로 확정하고 계약을 체결 함

3. 과업소개

■ 계약 형태 및 과업 점검

□ 과업 점검 사항

- ① **착수보고:** 계약일로부터 7일 이내 사업수행계획서를 제출하여 발주기관의 승인 후 착수보고회 개최
- ② **중간보고:** 과업 수행 과정에서 주요 추진 현황 및 중간 성과를 점검하기 위하여 발주기관과 협의하여 중간보고회를 개최
- ③ **최종보고:** 최종보고서(안)은 당해연도 사업만료일 15일 이전에 제출하고 검수과정에서 발주기관과 충분한 협의(수정·보완 요구사항 반영 등)를 거
- ④ **정기보고:** 워크숍 운영 회차별 보고, 서면보고, 대면보고 진행
 - (워크숍 보고) 워크숍 개최 전 후 계획 및 결과 보고 (서면)
 - (월간보고) 월 1회 서면 보고서 제출 * 디자인 자문위원의 의견 반영 필수
 - (대면보고) 분기별 1회 발주처 및 지자체 보고회 개최
- ⑤ **수시보고:** 필요시 발주기관의 요청에 따른 수시보고

3. 과업소개

■ 과업 수행 중 문제 발생 시 대응방안

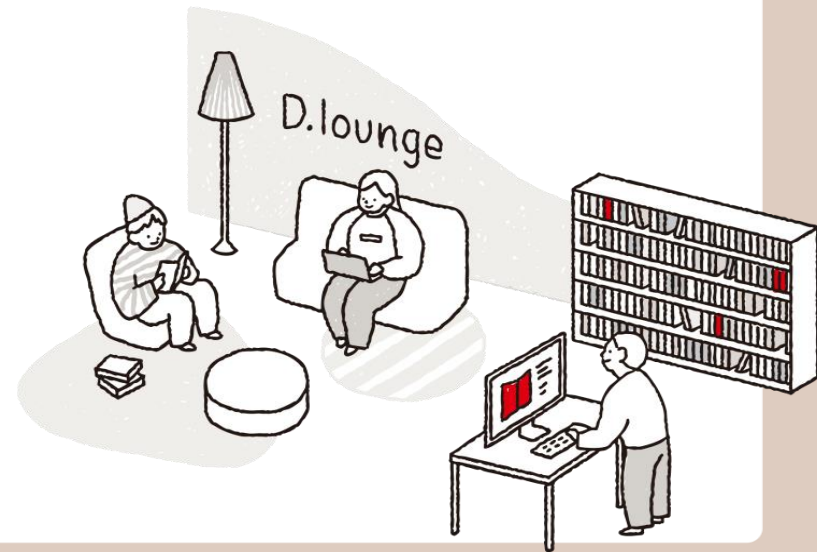
□ 청년디자인리빙랩 참여자 모집 관련

- ① 지역대표단은 각 산단별 수행사가 후보자별 개별 인터뷰 진행 후 직접 선정
- ② 지역참여단은 각 산단별 수행사가 직접 선정
- ③ 참여자 모집이 저조하거나, 지역 참여단의 참석률 등이 저조할 경우 한국디자인진흥원과 지자체 관계자와 협의하여, 관련 참여자 추가 모집 및 교체 등 방안 검토

□ 과업 진행 시 지자체 협력 지연

- ① 본 과업 수행 중 지자체 또는 관련 기관과의 협력이 지연될 경우, 지체없이 발주기관에 문의하여 협조요청
- ② 한국디자인진흥원은 본 사업의 발주처인 한국산업단지공단과 협력하여 관련 문제 해결

4. 지원자격 및 제안서 작성 요령



4. 지원자격

■ 입찰 지원자격

- ① 「국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령」제12조(경쟁 입찰의 참가자격) 및 동법 시행규칙 제14조(입찰참가자격요건의 증명)에 의한 **경쟁입찰 참가자격을 갖춘 업체**
- ② 「국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률 시행령」제76조(부정당업자의 입찰참가자격의 제한)에 **해당하지 않는 업체**
- ③ 「국가종합전자조달시스템 입찰참가자격 등록규정」에 의하여 입찰 마감일 전일까지 ‘나라장터’에 **산업디자인전문회사로 입찰 참가자격을 등록한 업체** * 단독수급 및 공동수급에 모두 해당
- ④ 「중소기업기본법」제2조에 따른 중·소기업 및 「소상공인 보호 및 지원에 관한 법률」제2조에 따른 소상공인으로서「중소기업 범위 및 확인에 관한 규정」에 따라 발급된 **중·소기업·소상공인확인서** (전자입찰서 제출마감일 전일까지 발급된 것으로 유효기간 내에 있어야 함)를 소지한 업체

4. 지원자격

■ 입찰 지원자격

- ⑤ 본 용역은 공동수급(분담이행방식)이 가능하며 공동수급 참여업체는 대표사 포함 2개사 이내로 함
(공동수급 분담률 중 산업단지 브랜드 개발은 10% 이상 15% 이하로 한다)
 - 공동수급의 경우 구성원 공동으로 입찰참가자격을 갖추어야 하며, 대표사는 청년디자인리빙랩 수행사로 지정
 - 공동수급을 하고자 하는 경우에는 분담비율과 책임범위를 명시한 공동수급협정서와 대표자 선임계를 제출하여야 함
 - 입찰등록 이후에는 공동수급 참여 업체를 변경할 수 없음
 - 공동수급 참여 업체는 중복하여 다른 공동수급체를 구성할 수 없음
- ⑥ 입찰참여업체는 입찰참가자격을 모두 갖추어야 하며, 모든 공동수급 참여사는 객관적 증빙서류를 제출하여야 함 (자격미달 또는 증빙서류 미제출시 평가 대상에서 제외)

4. 제안서 작성 요령

제안서 작성요령 및 특이사항

제안서 작성 내용 및 양식

작성항목	작성방법
표지	제안서 표지
I. 제안업체 일반현황	
1. 일반현황	제안사 일반현황 및 주요연혁, 사업 분야, 공고일 기준 자본금 등
2. 조직 및 인원	전체 회사의 조직 및 본 사업 전담인력 경력 등 기술
3. 주요사업 실적	최근 4년 이내 유사한 사업 운영 실적 제시 등
II. 세부 추진계획	
1. 사업 이해도 및 추진전략	1-1. 사업이해도 1-2. 사업 추진 전략
2. 청년디자인리빙랩 운영 및 추진계획	2-1. 리빙랩 운영 전략 2-2. 사용자 조사 및 분석 계획 2-3. 청년디자인리빙랩 세부 추진계획(4개년 전체) 2-4. 청년디자인리빙랩 세부 추진계획(1차년도)
3. 산업단지 브랜드 개발 운영 및 추진계획	3-1. 산업단지 브랜드 개발 기초 조사 및 브랜드 전략 도출 3-2. 디자인 개발 방안 3-3. 브랜드 활용 및 확산 방안 3-4. 추가 제안 사항

4. 제안서
작성 요령

■ 제안서 작성요령 및 특이사항

□ 제안서 작성 내용 및 양식

작성항목	작성방법
Ⅲ. 사업관리	
1. 인력투입 및 활용 계획	• 과업수행을 위한 인력투입 계획과 구체적 업무분장
2. 추진일정	• 연간, 분기별, 월별 추진일정 등
Ⅳ. 기타	
1. 사업 홍보 방안	• 사업 홍보 전략 등 제안(필수)
2. AI 도입 및 활용 방안	• 과업 수행 관련 AI 도입 및 활용 방안 등 제안(필수)
3. 기타 추가 사항	• 요청과업 이외의 창의적인 아이디어 추가 제시 • 추가제안의 실현가능한 세부추진계획 제시 • 제안한 사업목표 미달 시의 조치사항 • 과업을 수행하며 예상되는 하도급 계획
※ 별첨자료	• 제안서에 포함되지 않는 증빙자료 별첨 - 유사 프로젝트 수행 증빙자료, 참여인력 증빙자료, 운영관련 증빙자료 등

4. 제안서 작성 요령

■ 제안서 작성요령 및 특이사항

□ 제안서 작성 내용 및 양식

- 제안서 규격: A4(210×297mm), 컬러 PDF
- 분량: 80페이지 이내(첨부자료, 요약서는 매수에 포함하지 않음)
- 발표자료 (별도제출): 제안서 기반의 발표자료(20분 이내 발표 분량)
 - 규격 : A4(297x210mm), 파워포인트로 작성, 컬러 PDF 제출

* 유사용역 프로젝트 내용 등은 발표자료에 필수 반영하며, 공동수급 프로젝트의 경우 실제 분담률 및 역할 표시

4. 평가기준

■ 평가항목 및 배점

[□ FAQ로 돌아가기](#)

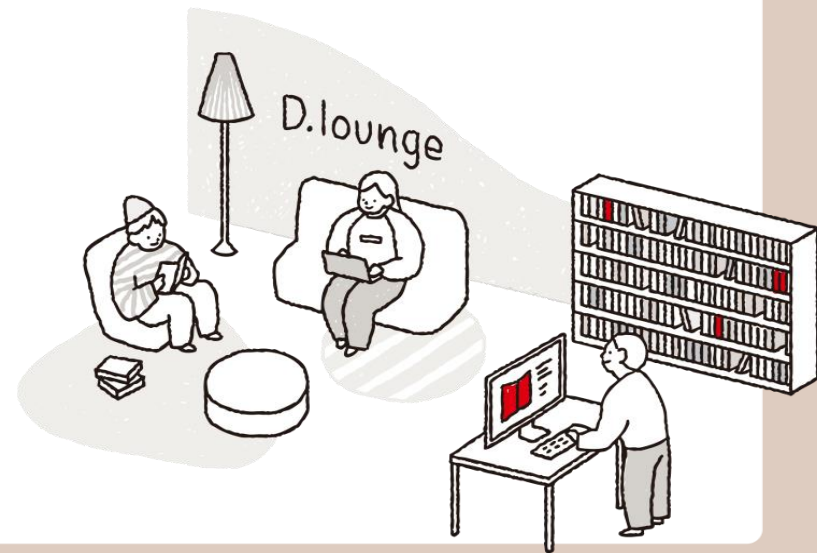
평가항목				배점	
기술능력평가	정량평가	경영상태		5	
		유사용역 수행실적	서비스디자인	4	
			브랜딩	1	
	정성평가	사업계획 및 이해도		15	
		청년디자인리빙랩 기획 역량		20	
		청년디자인리빙랩 실행 역량		15	
		산업단지 브랜드 개발 역량		10	
		사업관리역량		20	
	소 계				90
	가격평가		계약예규 「협상에 의한 계약체결 기준」의 입찰 가격 평점 산식에 의함		10
가점사항*		참여인력 중 서비스·경험디자인기사(국가기술자격) 소지 인력 수 * 기술능력평가와 가격평가 합산 후 반영 ** 공동수급의 경우 청년디자인리빙랩 과업 수행 기업 참여인력에 한정		2	
합 계				100	

4. 공모일정

공모일정 ※ 사업 최종공고 시 추진일정 확정 예정

구 분	일 정	내 용
제안 공고	2026. 03. 00 - 04. 00	- 나라장터 및 홈페이지를 통한 사업공고
입찰참가 신청 및 제안서 접수	2026. 03. 00 - 04. 00	- 제출장소: 경기도 성남시 분당구 양현로 322(코리아디자인센터 703호) - 제출방법 : 직접 방문 제출 (우편접수 불가)
제안서 발표 및 심사평가	추후 개별 공지	- 평가장소 : 추후공지 - 발표순서는 제안서 접수순 - 30분(발표 20분, 질의 10분) 부여 - 발표 자료는 제안서 접수 시 제출한 자료(추가자료 제출 불가, 동영상 및 음향 사용 불가)을 사용
협상대상자 결정		- 심사 후 협상 적격자 개별통보
협상		- 협상개시 통보 후 15일 이내 (우선협상기업 대상 현장설명회 실시)
계약체결		- 협상 성립 후 10일 이내

공지사항



■ 과업 수행 전 공지사항

□ 이해관계자에게 비전 제시자가 되어야 함

- 본 사업은 청년과 주민, 기관에게 산업단지의 미래를 함께 상상하고 제안하는 과정
- 수요자의 목소리를 형식적으로 수집하는 것이 아닌, 미래 비전 설계자로서 적극적 역할 수행

□ 필요한 정보 한국디자인진흥원이 적극 지원

- 사업 수행에 필요한 산단 자료, 정책 정보 등 요청 시 지원
- 추가자료, 데이터 리서치 지원이 필요한 경우 수시로 협의

□ 사업 운영 전 공통 교육 및 운영 매뉴얼 제공

- 사업 착수 후 운영 가이드라인 및 실무 매뉴얼 제공
- 디자인기업 대상 교육 세션을 운영하여 리빙랩 운영 원칙, 산출물 기준, 수요자 참여 방법 등
과업 이해도 증진

5. 공지사항

■ 과업 수행 전 공지사항

□ 모든 주요 계획과 추진 사항 사전 협의 필수

- 리빙랩 운영, 서비스 개발, 외부 협력 등 주요 추진사항 한국디자인진흥원과 사전 협의 후 진행
- 단독 추진 및 일방적 변경은 불가

□ 지식재산권 지자체 소유

- 본 사업을 통해 개발된 브랜드, 서비스, 콘텐츠 등 모든 결과물의 지재권은 해당 지자체에 귀속

□ 모든 활동 과정 철저히 기록

- 워크숍, 테스트, 시범운영 등 모든 과정 사진 및 영상 등으로 체계적으로 아카이빙
- 기록 시 참여자의 개인정보 보호 및 초상권 동의 필수

■ 과업 수행 전 공지사항

□ 결과물 중심이 아닌 과정 중심 실험

- 청년 수요자와 함께 문제를 재정의하고, 과정을 통해 실험하고 검증하는 것이 핵심
- 실질적 변화와 학습이 이루어지도록 반복적 실험과 피드백 설계 필요

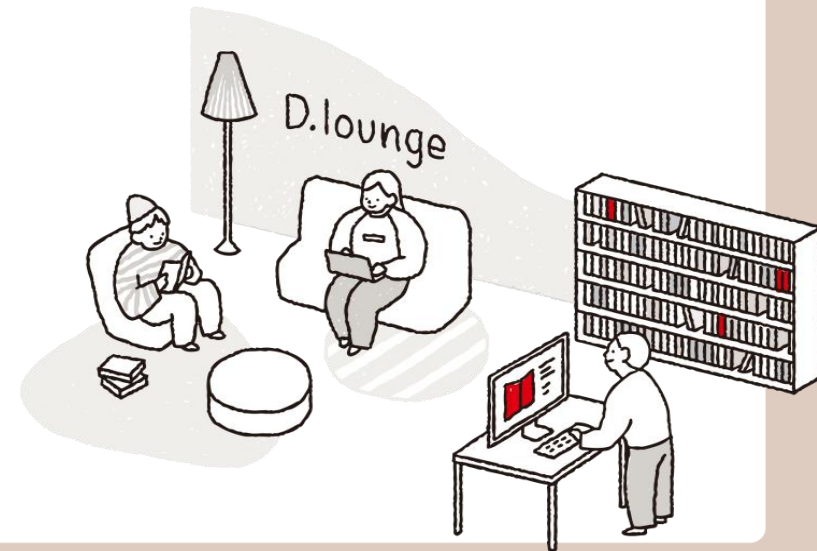
□ 과업 추진 기간(4년) 동안 지속 가능한 혁신 역량 필요

- 매년 성과평가를 통해 계약이 유지, 연속성과 질적 향상을 입증 해야 함

□ 성과 투명하게 공개, 외부 확산 필요

- 리빙랩 성과는 온라인 전시, 카드뉴스, 성과공유회 등을 통해 공공에 공유
- 최종 성과물 품질 뿐만 아니라 기록과 확산 노력도 필요 (평가 시 반영)

--- FAQ



■ 사전 질문 답변

[□ 사업의 목적과 운영방식 p.33](#)

[□ 참여업체 선정 기준 p.70](#)

[□ 과업 협의 진행 프로세스 p.61](#)

[□ 수행기업 선정 공모 일정 p.71](#)

[□ 디자인전문회사 컨소시엄 참여 가능 여부 p.59](#)

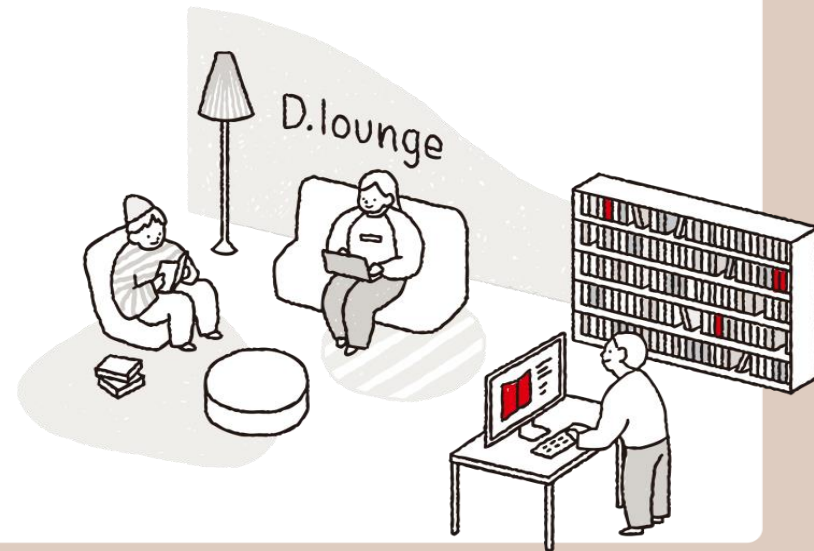
[□ 디자인 업체가 어느정도 참여가 가능한지 p.59](#)

[□ 참여 자격범위 p.65](#)

질의응답

- 설명회 이후 발표자료는 한국디자인진흥원 홈페이지에 게시될 예정
- 질의응답 내용을 정리하여 사전 신청 메일로 공유 예정
- 지자체별 관련자료 담당자에게 문의 시 별도 제공

추가 문의사항 : livinglab@kidp.or.kr / 031-780-2218, 2238



감사합니다

