

도서특성화사업 추진 마을 평가 및 모니터링

2021. 12.

제 출 문

인천관광공사 사장 귀하

본 보고서를 「도서특성화사업 추진마을 평가 및 모니터링」
용역의 최종보고서로 제출합니다.

2021년 12월

(사)한국관광학회 회장 이 훈

본 보고서에 수록된 내용은 도서특성화사업의 추진 단계에 따라 작성되었다기 보다는 도서별 마을 발전을 위한 비전과 목표를 달성하기 위한 중장기적인 차원에서 제시한 것임.

향후 환경 변화와 정책 변화에 따라 일부 변경될 수 있으며, 본 보고서 내용의 일부 혹은 전부를 사전 승인 없이 전재, 역재, 복제할 수 없음

- 목 차 -

I. 과업의 개요	1
1. 과업 배경 및 목적	3
2. 과업 범위	4
3. 과업 수행체계	6
4. 과업 접근체계	9
II. 도서특성화사업의 이해	11
1. 사업 이해	13
2. 사업 주안점	23
III. 내동마을 컨설팅	29
1. 마을 현황 분석	31
2. 관련 계획 검토	43
3. 종합 분석 및 계획 과제	45
4. 마을 발전 구상	48
5. 마을 활성화 방안	53
6. 사업 추진 방안	108
IV. 진두마을 컨설팅	111
1. 마을 현황 분석	113
2. 관련 계획 검토	122
3. 종합 분석 및 계획 과제	124
4. 마을 발전 구상	127
5. 마을 활성화 방안	132
6. 사업 추진 방안	199
V. 으뜸실마을 컨설팅	201
1. 마을 현황 분석	203
2. 기존 계획 검토	215

3. 종합 분석 및 계획 과제	217
4. 마을 발전 구상	220
5. 마을 활성화 방안 : 비즈니스 모델 도출	226
6. 사업 추진 방안	280
VI. 진행 마을 모니터링 및 제언	283
1. 연평 특성화마을	285
2. 영흥 섬 나들이 진두마을	292
3. 영흥 내동마을 십리포랜드	298
4. 문갑 도시락 마을	305
5. 춤추는 소무의도	312
6. 세어도 슬로우 아일랜드	319
7. 대청도 마을 지오비즈니스	326
8. 소이작도 바다휴향 체험마을	333
9. 백령도 백령호수 마을	340
10. 덕적도 단호박마을	347
11. 신시모도 삼형제 보물섬	354
VII. 완료 마을 모니터링 및 제언	361
1. 장봉도 이색체험 마을	363
2. 강화 국화리마을 : 역사문화 스토리텔링	365
3. 대이작도 이작바다 생태마을	367
4. 덕적도 나그네 섬	369
5. 불음도 저어새 생태마을	371
6. 교동도 근대문화 공간	373
7. 승봉도 찾아가고 싶은 섬	375
8. 석모도 나룻뿌리향 농어촌 복합체험 마을	377
□ 부록. 도서특성화 개발 사례	379
1. 유형별 도서 개발 사례	381
2. 도서개발의 성공 요인	405

I . 과업 개요

1. 과업 배경 및 목적

가. 과업의 배경

- 국내외적으로 도시지역 집중화 현상으로 인해 공동화 현상이 우려되는 도서지역 등 소외지역의 활성화를 도모하고 지역의 균형발전을 극대화하기 위한 정부의 정책과 사업이 추진되고 있음
- 정부는 지리적 여건 및 각종 규제로 인해 상대적으로 낙후된 도서지역의 기반시설 정비, 정주여건 개선, 관광·지역자원 개발, 일자리·소득 창출 등을 도모하기 위해 노력하고 있음
- 행정안전부 도서특성화 공모사업을 통해 인천만의 차별화된 도서특성화사업 모델을 구축함으로써 지역의 자원을 활용한 비즈니스 활동으로 일자리와 소득 창출 등 지역 활성화에 기여함
- 인천시는 도서지역 내 마을들이 보유하고 있는 특성, 자원, 주민의식, 문화, 생활상, 교통체계 등을 고려하고 주민이 참여할 수 있는 시스템을 구축함으로써 주민주도형 도서지역 마을 육성을 추진함
- 이에, 1단계 도서특성화 사업이 완료된 마을을 대상으로 기 수립된 2단계 마을사업 계획을 검토하고 이에 대한 실현성 제고 및 경쟁력 강화 등을 위한 방안을 마련함

나. 과업의 목적

□ (선정마을) 마을별 발전방향 검토 및 활성화 방안 제시

- 마을사업 계획을 객관적으로 진단하고 마을 경쟁력 강화를 위한 개발방향 및 마을 사업의 실현성·경쟁력 제고 방안을 제시함
- 마을의 발전을 도모하고 경쟁력을 높일 수 있는 새로운 발전 방안을 모색하며 실현성이 가능한 계획 방향과 소득 창출 및 활성화에 기여할 수 있는 방안을 제시함

□ (진행 및 완료마을) 모니터링 및 발전 방안 제시

- 사업이 진행 중이거나 완료된 마을을 대상으로 모니터링을 실시하고 그에 대한 결과를 바탕으로 마을 발전을 위한 방안을 제시함

2. 과업 범위

가. 공간적 범위

□ 대상지 : 22개 마을

○ 선정마을 : 3개소

- 내동마을 (옹진군 영흥면/영흥도)
- 진두마을 (옹진군 영흥면/영흥도)
- 으뜸실마을 (옹진군 덕적면/덕적도)

○ 진행 및 완료 마을 : 19개소

진행 마을(11개소)	완료 마을(8개소)
1. 연평 특성화마을 2. 영흥 섬 나들이 진두마을 3. 영흥 내동마을 십리포랜드 4. 문갑 도시락 마을 5. 춤추는 소무의도 6. 세어도 슬로우 아일랜드 7. 대청도 마을 지오비즈니스 8. 소이작도 바다휴향 체험마을 9. 백령도 백령호수 마을 10. 덕적도 단호박마을 11. 신시모도 삼형제 보물섬	1. 장봉도 이색체험 마을 2. 강화 국화리마을 : 역사문화 스토리텔링 3. 대이작도 이작바다 생태마을 4. 덕적도 나그네 섬 5. 불음도 저어새 생태마을 6. 교동도 근대문화 공간 7. 승봉도 찾아가고 싶은 섬 8. 석모도 나룻뿌리향 농어촌 복합체험 마을



나. 시간적 범위

- 기준연도 : 2021년
- 목표연도 : 2027년
- 과업기간 : 2021. 10. 20 - 12. 20 (약 2개월)

다. 내용적 범위

□ (선정마을) 컨설팅

- 마을별 현황 분석
- 관련계획 검토
- 종합 분석 및 계획과제 도출
- 활성화 방안

□ (진행 및 완료 마을) 모니터링 및 제언

- 진행 마을 : 11개소
- 완료 마을 : 8개소

구분	주요내용
(선정 마을) 환경 분석 및 관련계획 검토	· 마을 환경 분석 · 도서개발 성공사례 분석 · 관련 계획 검토 : 마을사업 계획
(선정 마을) 종합 분석 및 계획과제 도출	· SWOT분석 · 계획 과제 도출
(선정 마을) 활성화 방안	· 발전 비전 및 목표 · 발전 방향 및 전략 · 비즈니스 모델 도출(추진사업 도출) · 사업 추진 방안
(진행 및 완료 마을) 모니터링	· 모니터링 · 제언(활성화 방안)

3. 과업 수행체계

가. 과업 추진조직

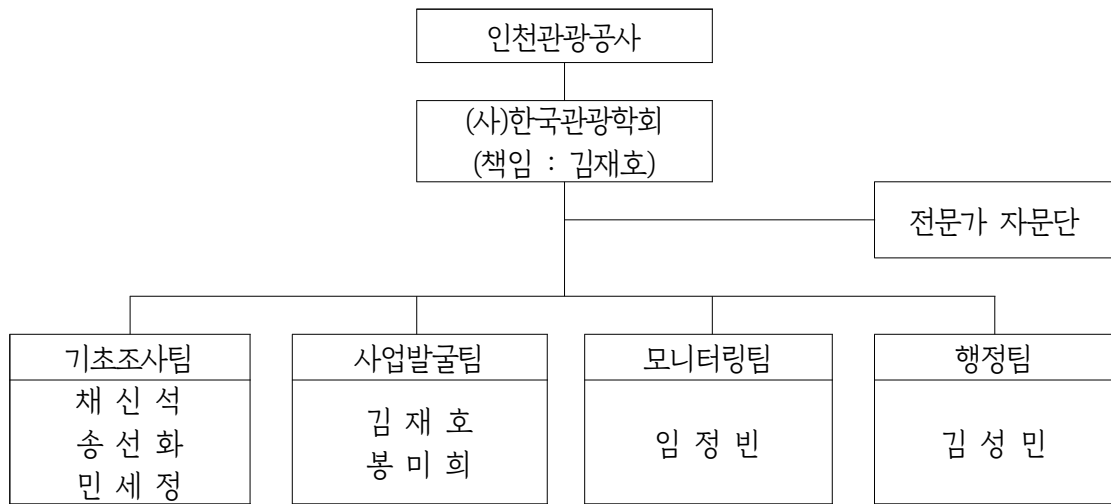
□ 과업참여자

- 연구의 진행은 (사)한국관광학회에서 추진하되, 섬관광 및 마을만들기 사업 관련 실무 및 이론 경험이 풍부한 관광 전문가로 전문가 자문단을 구성함

구분	성명	소속 및 직책	비고
책임연구원	김재호	인하공업전문대학 관광경영과 교수	· (사)한국관광학회 부회장 · 과업 총괄 · 해양수산부, 행정안전부 자문위원 등
연구원	채신석	인하공업전문대학 호텔경영과 교수	· (사)한국관광학회 분과 이사 · 현황조사, 현지답사 담당 · 인천도서기초조사 실무책임 등
	봉미희	인하공업전문대학 호텔경영과 교수	· (사)한국관광학회 기획이사 · 계획과제 도출, 사업 발굴 담당 · 다수의 지역관광 연구경험 등
	임정빈	한국관광개발연구원 이사	· (진행 및 완료 마을)모니터링 담당 · 인천형 특성화사업 가이드라인 참여 등
연구보조원	김성민	(사)한국관광학회 행정간사	· 행정 담당
	민세정	인하공업전문대학 관광경영과 재학생	· 사례조사 담당
	송선화	인하공업전문대학 관광경영과 재학생	· 기초조사 담당

□ 추진조직

- 본 연구의 추진은 인천관광공사에서 감독 하에 (사)한국관광학회가 총괄하며 섬관광, 지역관광, 해양관광 등 전문가들이 자문 및 의견을 개진함
- 연구팀은 총 4개의 팀(기초조사팀, 사업발굴팀, 모니터링팀, 행정팀)으로 구성하여 체계적으로 운영함
- 과업기간 중 상시 연구진 회의를 통해 각 팀별 추진사항을 공유하고 상호 협력체제로 과업을 진행함



나. 과업 수행과정

- 내부 연구진 회의, 현장조사, 문헌조사, 마을 협의 등의 수행 과정을 걸쳐 과업 방향의 적정성 및 효율성을 확보함



다. 과업 수행방법

□ 문헌 조사

- 마을별 도서특성화 사업 관련 보고서를 우선 검토하고 정부의 도서특성화사업, 인천 시 살기좋은 마을만들기, 도서 및 해양 관광 동향 등과 관련한 보고서, 정책보고서, 논문, 신문기사, 인터넷 등을 활용하여 조사·분석함
- 도서(섬) 마을 활성화를 성공적으로 추진한 유사사례를 인터넷, 신문기사 등을 활용하여 조사·분석함

□ 사업 기본계획 검토

- 도서특성화사업 2단계 공모사업 및 2022년 옹진군 사업계획서를 참고 및 검토하여 문제점을 도출함. 단, 2022년 옹진군 사업계획서를 기준으로 사업별 적합도를 검토함

□ 자문회의 및 업무협의회

- 내부회의 : 정기적으로 매주 1~2회 내부 연구진 회의를 개최하여 업무 성과 및 연구 방향을 점검하고 향후 일정 등을 진행함
- 전문가 자문회의 : 효율적인 연구 추진을 위해 과업 전반에 걸쳐 섬관광, 지역관광, 어촌관광 관련 전문가의 의견을 수렴함
- 업무협의회 : 옹진군 및 인천관광공사, 연구진 간 연구 방향의 공감대, 연구 결과 등을 논의하기 위하여 협의회를 개최함

□ 전문가 집단에 의해 적합도 검토

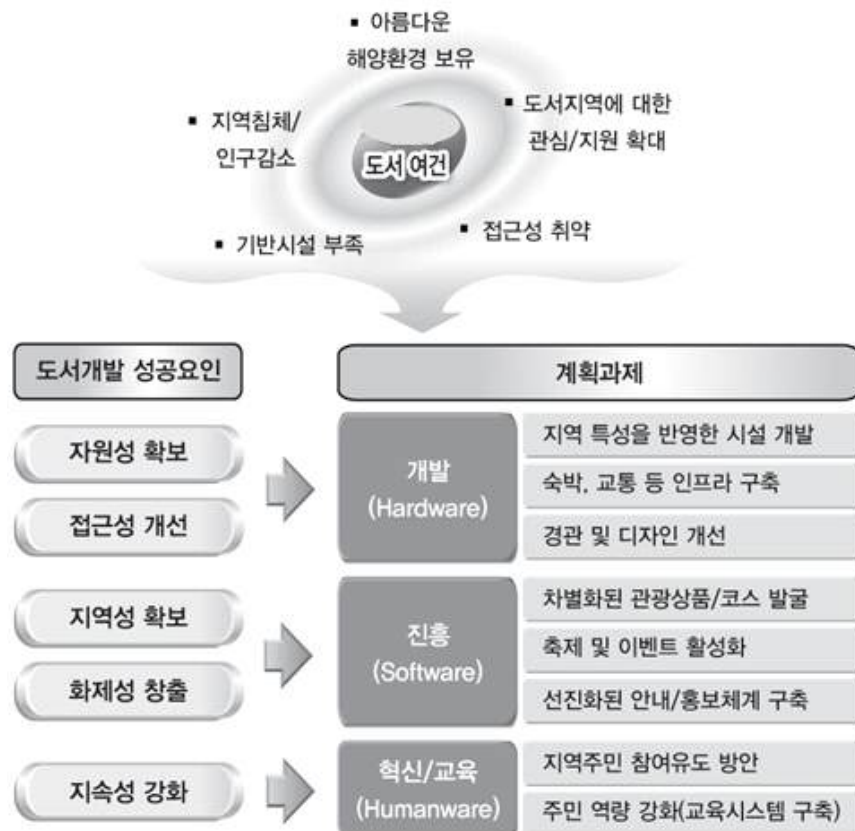
- 분야별 전문가가 5개 평가지표(사업 부합성, 지역 관련성, 사업 중요성, 수요자공감성, 사업 효과성)을 활용하여 7점 리커드 척도로 적합도 검토를 시행함(7.0점 만점)
 - 기존 사업 중 평가지표 평균 4.0점 이상 사업을 반영

□ 현지 조사 및 이해관계자 조사

- 옹진군, 인천관광공사 등과 함께 마을의 현황, 주민 의견, 관광자원 보유 현황 등을 파악하기 위해 현지 조사를 시행함
- 영흥도와 덕적도를 방문한 관광객을 대상으로 설문조사를 실시하고 대상지 현장답사 시 지역주민 인터뷰, 추진위원장 유선 인터뷰 등을 통해 지역주민의 의견을 수렴함

4. 과업 접근체계

- 3개 대상마을은 우수한 해양환경, 주민들의 관심 등을 장점을 보유하고 있으나 인지도 부족, 지역침체 및 인구감소, 기반시설 부족 등의 해결이 핵심 사항으로 판단됨
- 또한 계획의 방향성을 제공할 도서개발 사례의 성공요인으로서 자원성, 접근성, 지역성, 화제성, 지속성 등이 확보되어야 할 것으로 판단함
- 이를 통해 하드웨어(Hardware)의 개발 측면, 소프트웨어(Software)의 진흥 측면, 휴먼웨어(Humanware)의 혁신 및 교육 측면을 도출함
 - 개발 측면은 마을의 기반인프라 개선 측면이며 지역주민의 생활환경을 개선하는 동시에 도서관광객의 이용 편의를 위한 관광인프라 구축 등이 포함됨
 - 진흥 측면은 마을의 관광 활성화를 위한 전략으로서 다양한 관광활동 및 체험 프로그램 도입을 통해 지역 소득창출 및 관광객 만족도 제고, 재방문 창출을 유도함
 - 혁신 및 교육 측면은 주민 참여유도와 주민 역량 강화를 통해 지역주민에 의한 관리·운영 및 전문성 확보를 도모함



II. 도서특성화사업 이해

1. 사업 이해

가. 살고싶은섬 마을만들기 사업

1) 사업 개념 및 구상

가) 사업 개념

- 행정안전부 도서특성화 공모사업을 기본으로 인천의 자율적 노력이 결합되어 인천 섬 지역 도서주민들이 인천시민으로서 자부심을 갖고 살기 좋은 인천을 함께 만들어 더불어 잘 사는 균형발전을 이루기 위한 사업임
- 인천 도서지역 소득 증대를 목표로 기초생활기반 구축과 경관 개선 등 주민의 삶의 질 향상과 마을단위 공동체 활성화를 추구하는 사업임
- 인천 섬 주민 역량강화를 통해 인천 도서지역의 숨은 매력을 발굴하고 상품화해, 섬 주민에게는 새로운 소득 자원을 제공하고 섬을 찾는 관광객에게는 새로운 볼거리와 즐길거리를 주기 위한 사업임
- 주민, 행정, 중간지원 조직 등이 협업하여 마을 미래비전을 수립을 공유하고, 마을현안을 자원을 활용한 공동체 비즈니스 활동을 통해 해결하여, 주민 자립역량과 생활여건을 향상시키는 사업임

나) 사업 구상

□ 사업 비전 : 살고싶은섬 마을 함께 만드는 인천

- 살고싶은섬 마을이란 생활자인 주민이 해당 마을을 자신의 삶터, 일터, 휴식처의 공간으로 인식하고 애착을 느끼고, 그 곳에 살아가고 있음에 대하여 긍지를 느낄 수 있는 마을을 함께 만들겠다는 의지를 표방함

□ 사업 전략

- 4개의 전략으로 사업 추진

1. 예비특성화	2. 플러스	3. 사후관리	4. 실험에서 제도로
참여자 확대 + 상호 신뢰	4단계 진입 준비	지속성	정형화

□ 운영방식

- 행정기관, 지역사회, 시민단체, 전문기관 등이 협력하는 거버넌스 형태로 운영 및 업무협약(MOU)을 추진하고 다양한 이해관계자들을 이어주는 거버넌스의 고리를 담당 해줄 수 있는 중간지원조직(센터)를 설립·운영함

살고싶은 섬 마을 함께 만드는 인천			
비전	살고싶은 섬 마을이란 섬 주민이 해당 마을을 자신의 삶터, 일터, 휴식처의 공간으로 인식하고 애착을 느끼고, 그 곳에 살아가고 있음에 대하여 긍지를 느낄 수 있는 마을을 함께 만들겠다는 의지 표방		
추진 체계	행정안전부 도서특성화 공모사업을 중심으로 인천형 섬 마을 만들기 사업으로 체계화 예비마을 ➤➤ 특성화마을 ➤➤ 자립마을		
전략	(도서특성화 공모사업 준비마을) 예비마을 발굴·지원	(도서특성화 공모사업 선정마을) 특성화마을 맞춤 지원	(도서특성화 공모사업 완료마을) 지속가능한 자립마을
추진 과제	① 이웃 만들기 - 주민 참여자 확대 ② 교육의 다양화 - 상호 신뢰·소통	① 1단계(마을개발계획) ② 2단계(소규모 창업) ③ 3단계(사업 확장) ④ 4단계(사업 안정화)	① 모니터링 및 컨설팅 지원 - 평가, 공유, 홍보 ② 네트워크 및 중개 - 이해관계자와 자원과 기술의 중개
운영 방식			

2) 사업 추진방식

구분	살고싶은섬 마을만들기
사전	■ 전략 : 예비특성화(주민의 참여확대 + 신뢰형성) → 사업 1~4단계 공모신청 · 생활자(주민)가 아닌 주민대표를 중심으로 이루어지는 사업을 실행주체가 주민이 되도록 자리매김 확산 · 사업의 교육 효과를 극대화할 수 있도록 선행교육 ■ 추진과제 · 이웃 만들기를 통해 참여자의 범위 확대 - 주민대표를 중심으로 한 소규모 → 마을로 확대 · 상호소통을 위한 교육을 통해 신뢰와 인정하는 방법을 습득 - 서로 대화하는 방법이 어느 정도 몸에 베인 상태에서 이루어질 때 보다 바람직한 결과를 얻게 됨
재도전	■ 전략 : 플러스 → 사업 4단계 공모 신청 · 기 완료된 마을을 대상으로 지속적인 활동이 필요한 마을에게 다시 도전할 수 있는 기회 부여 ■ 추진과제 · 마을공동체(법인) 설립, 마을사업 확립
본사업	■ 1단계(5천만원 2년 이내) → 2단계(5억/3년) → 3단계(10~25억/3년) → 4단계(3억/2년)
사후	■ 전략 : 사후관리 → 모니터링 + 네트워크 중개 · 사업 4단계까지 완료된 마을을 대상으로 마을공동체 및 마을사업이 지속될 수 있도록 모니터링을 통한 사후관리 · 행정지원 없이 마을주민들이 스스로 운영이 지속될 수 있도록 다양한 이해관계자들 간의 소통 및 협력 등 네트워크 중개 ■ 추진과제 · 모니터링(마을공동체 활동 + 마을사업 운영상태) → 공유, 홍보 · 네트워크 중개(타 부처 공모사업, 이해관계자 연결 등) · 향후 도서발전지원센터(중간지원조직)에서 관리
제도의 안정화	■ 전략 : 실험에서 제도로 · 시범사업의 성과를 기반으로 안정적이고 지속가능한 섬 발전정책으로 제도화 ■ 추진과제 · 도서발전지원조례 제5조 규정에 의한 도서발전 기본계획에 반영 · 해당 자치단체 발전계획 반영 · 가이드라인 구축 : 업무수행 활용(잡은 인사이동, 용역사 매뉴얼 별 운영 개선) · 인증제도 도입 : 4단계까지 완료된 마을을 대상으로 공적기관이 품질이 보장된 마을이라는 브랜드로 신뢰감 형성, 마을에 대한 책임감 부여 · 도서발전지원센터 설립·운영

3) 세부 추진과제

전략	추진과제	
	사업개요	내용
예비	· 대 상 : 접경지역, 개발대상도서 마을 · 사업비 : 마을당 20백만원 (시비 50%, 군·구비 50%) · 기 간 : 1년 범위 · 내 용 : 참여자 범위확대 + 상호 신뢰형성	· 교육사업 : 대화, 주민 간 상호 신뢰 교육 - (핵심) 나와 다른 생각 장점이나 가치발견, 상대방 배려 · 지원사업 : 이웃 만들기 - (핵심) 주민대표 중심에서 마을단위로 확대
플러스	· 대 상 : 기 공모사업 완료마을 ※ 2018년 까지 8개 마을 · 사업비 : 마을당 200백만원 범위내 (시비 50%, 군·구비 50%) · 기 간 : 1년 ~ 2년 범위 · 내 용 : 마을공동체 법인화, 마을사업 확립	· 교육사업 : 사업체(법인화), 사업인허가, 등록 - (핵심) 법인설립, 사업자 등록 · 지원사업 : 사업화 실습, 사업화 - (핵심) 기술개발, 제품 및 서비스 생산 판매
사후 관리	· 대 상 : 본 사업 4단계까지 완료된 마을 · 사업비 : 없음(졸업제) · 기 간 : 4단계 완료된 시기부터 계속 · 내 용 : 운영상태 모니터링, 네트워크 중개	· 모니터링 : 마을공동체, 마을사업 운영상태 관리 · 네트워크 중개 : 이해관계 기업 및 기관 연결, 타 부처 공모사업 연계
실험 에서 제도로	① 추진·운영방식 정형화 - 추진방식 : 도서발전지원조례 제5조 규정 / 도서발전기본 계획에 정책 사업으로 반영 - 운영방식 : 도서발전지원조례 제10조 규정 / 도서발전지원센터 설립·운영 · 2019년 : 2018년 인천연구원 정책연구과제 결과에 따라 센터 설립 계획 수립 · 2020년 : 설립운영 예정 ② 센터 설립 전 운영방식 - 행정기관, 전문기관 등이 협력하는 거버넌스 형태로 도서지원과에서 운영(업무협약) / 센터 설립 이후 연계 - 협업내용 · 인천광역시 : 정책방향 수립, 예산지원, 중간지원조직센터 설립·운영 준비 / 네트워킹 및 중계 · 해당지자체 : 예산지원, 대상마을 발굴, 주민조직 및 사업 집행관리 · 유관기관 : 기관 전문성 사업에 적용, 위·수탁 대행사업 수행 ③ 가이드라인 구축 - 본사업 : 단계별 가이드라인 구축 / 1, 2단계(2019년), 3, 4단계(2020년) - 전략별 : 사업추진 방식에 대한 전략별 가이드라인 구축 / 사전, 플러스 단계(2019년), 사후(2020년) ④ 인증제도 : 4단계까지 보조금 지원이 종료된 대상마을의 향후 관리방안 마련을 위해 센터 설립 이후 시범적 시행	

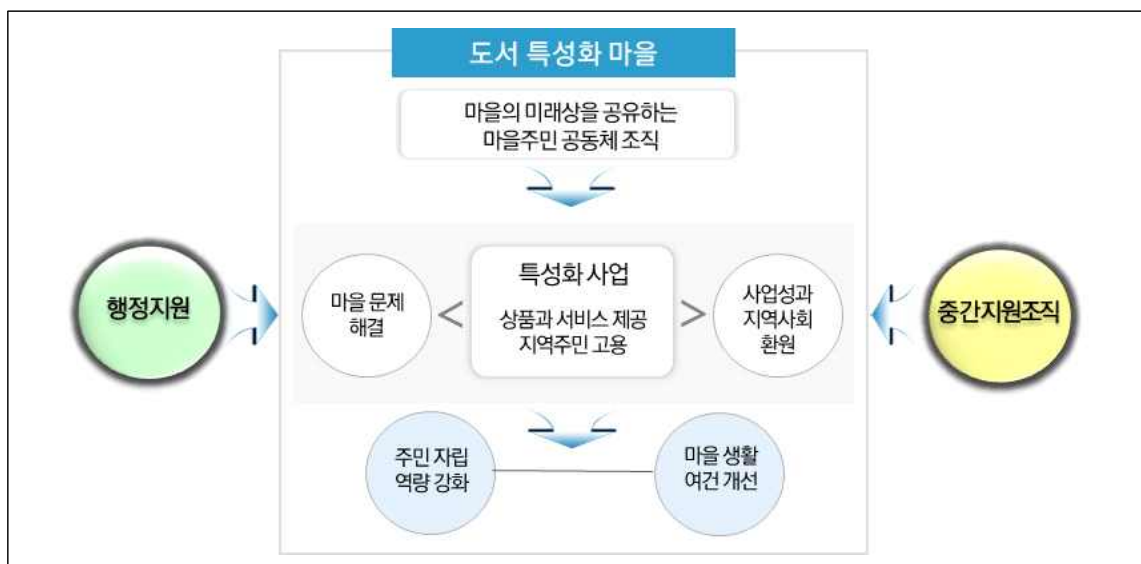
나. 도서특성화 사업

1) 사업 배경 및 개념

가) 사업 배경

- 행정안전부에서 낙후 도서 지역의 자립을 지원하기 위해 매년 공모사업 방식으로 특수상황지역 개발 도서 특성화 사업을 추진하고 있음
- 도서 특성화 사업은 지역 소득증대를 목표로 기초생활기반 구축과 경관 개선 등 주민의 삶의 질 향상과 마을단위 공동체 활성화를 추구함
- 그 동안 섬 지역은 기상 악화로 인한 잦은 해상 통제 및 열악한 경제 기반으로 젊은 인구는 도심으로 나가고, 점점 고령화가 돼 가는 악순환이 반복되고 있었음
- 이에 도서 특성화 사업으로 섬 주민 역량강화를 통해 지역의 숨은 매력을 발굴하고 상품화해, 섬 주민에게는 새로운 소득 자원을 제공하고 섬을 찾는 관광객에게는 새로운 볼거리와 즐길거리를 주기 위해 사업을 추진함
- 예를 들어, 옹진군은 백령, 대청, 연평, 영흥도를 비롯해 승봉, 이작, 장봉, 문갑, 덕적도 등 총 7개면에서 12개의 도서 특성화 사업을 시행 중이며, 향토 음식 및 지역 특산물 개발은 물론 관광객을 위한 간단한 먹거리 등도 개발해 주민과 관광객 모두를 위한 사업이 되도록 추진 중임(중앙신문, 2020. 7.19일자)

나) 사업 개념

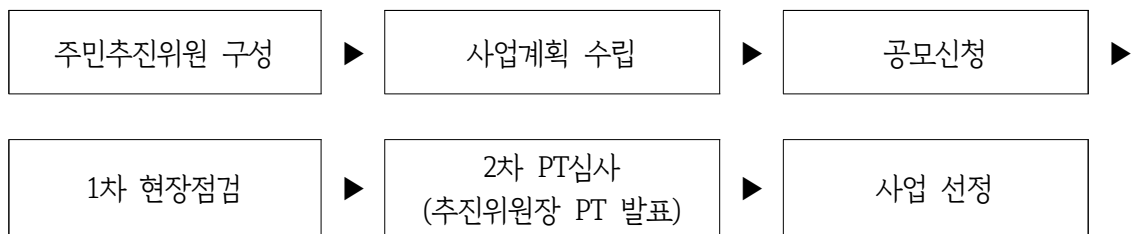


[도서특성화사업 개념도]

- 도서특성화 사업은 주민, 행정, 중간지원 조직 등이 협업하여 마을 미래비전을 수립을 공유하고, 마을현안을 자원을 활용한 공동체 비즈니스 활동을 통해 해결하여, 주민 자립역량과 생활여건을 향상시킴으로서 공공의 지원 사업이 끝난 후에도 주민주도의 섬 발전을 이끌어 갈 수 있도록 행정안전부에서 지원하는 사업임
- 마을자원을 고려하여 주민이 조직체를 구성하여 종합적인 발전계획수립에서 운영까지 직접 참여하는 사업

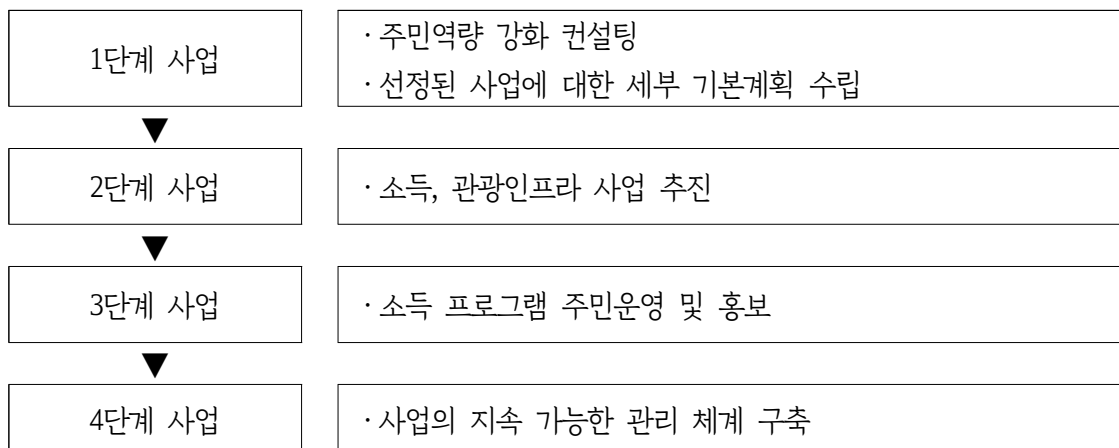
다) 사업 선정 및 공모 절차

- 1~2차로 구분되며 1차는 현장점검, 2차는 PT심사로 추진됨
 - 1차 현장확인 점검을 통해 2차 PT심사 대상 선정(전문가 선정단 구성)
- 도서특성화 사업의 공모 절차는 주민추진위원 구성, 사업계획 수립, 공모신청, 1차 현장점검, 2차 PT심사(추진위원장 PT 발표), 사업 선정 순으로 추진됨



[도서특성화 사업 공모절차]

□ 공모 사업내용



[도서특성화 공모사업 핵심내용]

2) 사업 추진 단계

가) 단계별 목표와 방향

- 도서특성화 사업은 단계별로 추진되며 각 단계별로 목표와 방향을 설정하고 있음
 - 1단계 사업 : 2단계 또는 3단계를 위한 “마을 주민역량 강화사업”으로 2년 이내의 기간 내에 진행되며 사업의 완료와 함께 마을 개발계획서 작성 및 제출을 목적으로 함
 - 2단계 사업 : “마을 기초사업”으로 원활한 마을 사업의 활성화를 위해 필요한 기초적인 시설 및 인프라 구축사업에 해당되며 약 3년의 기간을 기준으로 함
 - 3단계 사업 : “마을 활성화사업”으로 역량을 확보한 주민들이 기초시설과 인프라의 바탕 위에 사업비를 집중 투입하여 자발적으로 실질 소득을 창출하는 단계임
 - 4단계 사업 : “마을 지속가능사업”으로 성공적인 활성화사업의 유지를 위한 마을지원 및 인센티브 등의 사업을 추진하는 단계임
- 단계별로 마무리된 사업에 대해서만 다음 단계 신청이 가능하고 심사를 통해 선정함
 - 1단계는 필수, 사업경험·마을규모·기초 인프라 등에 따라 2단계 또는 3단계 생략 가능

<도서특성화 사업 단계별 추진체계>

사업단계	1단계	2단계	3단계	4단계
내용	주민역량강화	마을기초사업	마을활성화사업	지속가능사업
관련사업	사전역량강화 마을개발계획수립	특성화마을 만들기사업 (소규모)	특성화마을 만들기사업 (중규모)	완료지구 추가지원사업
사업비 /기간	5천만 원 /2년 이내	5억 원 /3년 기준	10~25억 원 /3년 기준	3억 원 /2년 기준

자료: 행정안전부(2020), 2020년 마을기업 육성사업 시행지침

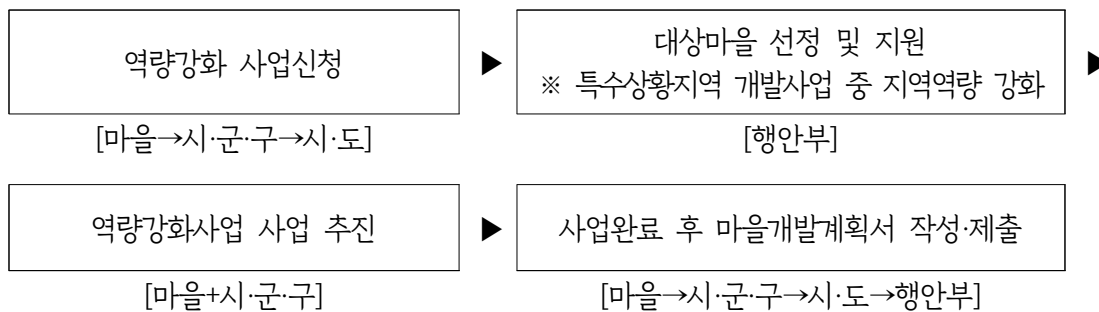
나) 단계별 주요 내용

□ 1단계 사업(주민역량강화)

- 1단계 사업은 중앙부처와 지자체의 사전 역량 강화 프로그램을 통해 마을의 사업 추진 여건을 조성하고 기초 역량을 함양하는 과정으로서 마을 현장 포럼이나 지자체 자체의 마을만들기 프로그램과 연계를 통해 상호 시너지효과 창출, 5천만 원 이하 소액사업을 통해 공동체를 활성화하고 경험을 축적하는 단계로서 사업시행에 있어 가장 중요하고 반드시 시행하여야 할 단계임

- 1단계 특성화사업인 주민 역량강화 사업은 마을→시·군·구→시·도를 거쳐 행정안전부에 신청된 특수상황지역 개발사업을 대상으로 지역 역량 강화를 위한 대상마을 선정 및 지원을 통해 사업이 추진(마을과 중간지원 조직, 시군구 협조 등)되며 사업 완료 후 마을개발계획서를 작성·제출하여야 함
- 재원은 특수상황지역 개발사업 지역소득증대 사업비이며 사업완료 후 마스터플랜 개념의 마을 개발계획서를 반드시 제출해야 함
 - 2단계, 3단계는 마을 개발계획서를 바탕으로 사업 신청하고 2020년부터는 1단계를 완료하지 않으면 2단계, 3단계 신청 불가능

[1단계 추진절차]

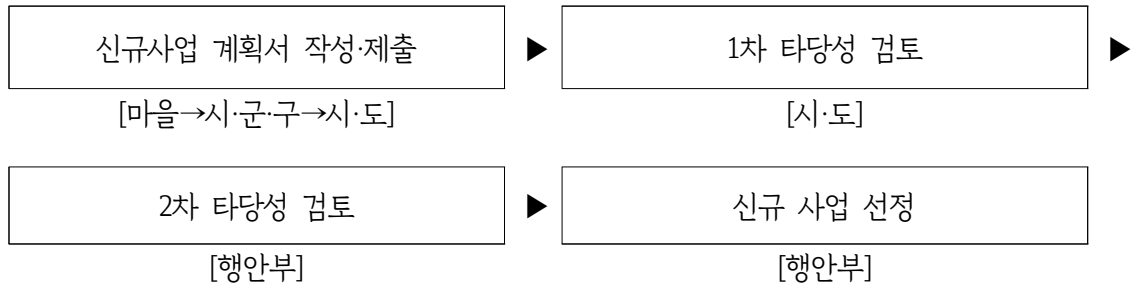


□ 2단계 사업(마을기초사업)

- 2단계 사업은 1단계 사업을 마친 마을을 대상으로 가능성 있는 마을에 5억 원 이하 중규모 사업을 지원하는 과정으로서 사업내용은 마을단위 문화복지, 경관환경, 소득 체험 등 3가지로 분류해 지원하며 사업내용에 별도의 제한은 없음
- 2단계와 3단계 사업은 진입단계를 거쳤거나 유사한 사업실적이 있는 마을의 성과를 종합적으로 평가 후 종합개발사업을 지원하는 과정으로서, 중규모사업 추진성과와 과정을 평가해 해당 단계 진입여부를 결정함
- 2단계에서는 1단계 사업을 통해 제출된 마을개발계획서를 바탕으로 마을이 시·군·구를 통해 신청하고 시·도 및 행안부가 1, 2차 타당성을 검토하여 신규 마을 기초사업 대상으로 선정함
 - 2단계 사업은 마을의 상황에 따라 생략 가능
- 재원은 특수상황지역 특성화 사업비이며 사업경험이 부족하거나 규모가 작은 마을에서 5억 원 이내의 사업을 추진하는 단계로, 사업경험이 많고 기초 인프라가 구축된 마을은 2단계 생략이 가능함

- 주민소득사업 위주로 사업을 계획하여야 하며 기초생활기반 확충, 지역경관개선 사업은 최소화해야 함

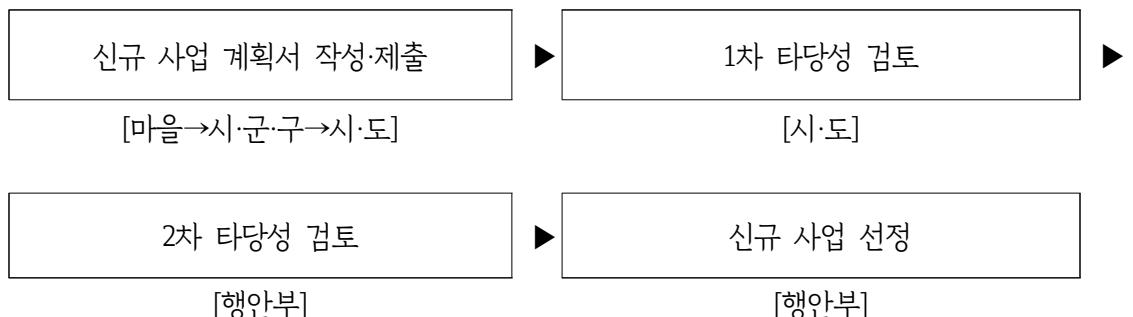
[2단계 추진절차]



□ 3단계 사업(마을활성화사업)

- 3단계 사업은 1단계 또는 2단계 사업을 거쳐 사업이 진행된 마을을 대상으로 하며 성공적인 마을만들기 사업을 위해 지원금액을 개소 당 약 10~25억 원으로 증액하여 진행하는 단계임
- 신청 및 심사과정은 마을에서 작성·제출된 신규사업 신청서에 대해 시·군·구를 통해 신청하고 시·도 및 행안부가 1, 2차 타당성을 검토하여 최종적으로 행안부가 신규사업으로 선정함
- 재원은 특수상황지역 특성화 사업비이며 2단계를 완료하였거나 사업경험이 많은 마을이 대상으로, 주민소득사업 위주로 사업을 계획하여야 하며 기초생활기반 확충, 지역경관개선 사업은 최소화해야 함

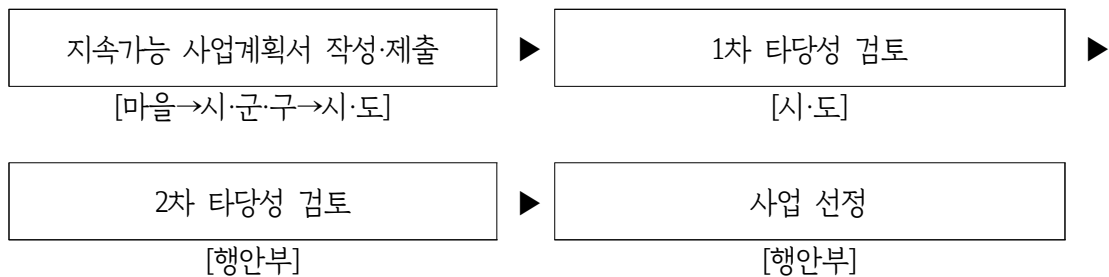
[3단계 추진절차]



□ 4단계 사업(지속가능사업)

- 4단계 사업은 완료지구 활성화 또는 중간지원조직을 통한 간접지원 및 인센티브 사업과정으로 활성화 프로그램과 홍보 및 지속적인 교육을 통해 지속가능한 마을 만들기 사업의 정착을 지원하는 과정임
- 3단계 사업을 마친 마을을 대상으로 개소 당 약 3억 원의 비용을 투입하여 활성화 이후 사업의 원활하고 지속 가능한 유지가 가능할 수 있도록 지원하는 사업임
 - 신청 및 심사과정은 이전 단계와 동일
- 재원은 특수상황지역 특성화 사업비이며 행안부 특성화 사업을 완료한 사업장만 신청이 가능하며 3억 원 이하 규모로 주민소득사업 위주로 사업을 계획하여야 함
 - 기초생활기반 확충, 지역경관개선 사업은 최소화

[4단계 추진절차]



2. 사업 주안점

1) 다양한 도서지역 사업 유형 발굴

- 도서지역은 여타 지역보다 다양한 특수성을 지니고 있고, 주민들의 역량이 서로 다르고 마을 등 공간별로도 특수성을 지니고 있음
- 주민들의 역량 단계와 공간별 특수성을 그 도서 지역만이 보유하고 있는 차별화된 자원으로 발굴하여 섬 발전 테마로 삼아 특화하고 승화시킬 수 있도록 보다 다양한 종류의 사업을 시행하는 것은 필요함
- 이때 정부 사업은 반드시 지자체의 사업들과 연계하고 상호 보완할 수 있는 방안을 함께 구축할 필요가 있음

※ 사업 유형의 다각화 방안

- 공동체 유지 및 복원을 위한 사업
- 6차 산업과 연계된 주민소득 증대 사업
- 농어촌마을 주거환경 개선 및 리모델링 추진을 위한 특별법 활용
- 마을 유산 활용 특성화 사업 등

자료: 행정안전부(2017), 특수상황지역 특화사업 성과분석 및 개선방안 마련 연구

2) 활용 가능 도서 자원 검토

□ 도서지역 자원의 개념 및 특성

- 도서지역의 자원은 넓은 의미로는 어메니티 자원과 연계하여 생각해 볼 수 있음
 - 일반적으로 어메니티(Amenity)는 인간을 주체로 한 환경의 성상으로서 기분 좋거나 즐거움을 느낄 수 있는지를 의미함
- 어메니티는 매력적이고 기분 좋다고 느끼는 다양한 환경의 조건이 충족될 때 증진되는 주관적인 만족으로 기분이 좋다고 느끼는 물리적 환경상태이며 이용자들의 소비 욕구에 따라 지불 용의성이나 기회비용을 지녀 경제적 가치를 지님
- 일본에서는 어메니티를 쾌적함이나 기쁨의 의미로서 도시계획이나 환경정비 보전의 목표가 되는 쾌적한 생활, 단순한 위험, 재해, 공해 등의 방지뿐만 아니라 쾌적성이나 주거성을 추구하는 것이되 특히 거주성이 좋음을 지칭하는 것으로 정의함
- OECD에서는 농촌 및 도서지역 어메니티를 단순히 쾌적한 환경이라는 의미보다는 농촌/도서지역의 정체성을 반영하는 요소들로서 사회구성원들에게 사회적, 경제적 가

치를 제공하는 자원이라는 의미로 봄

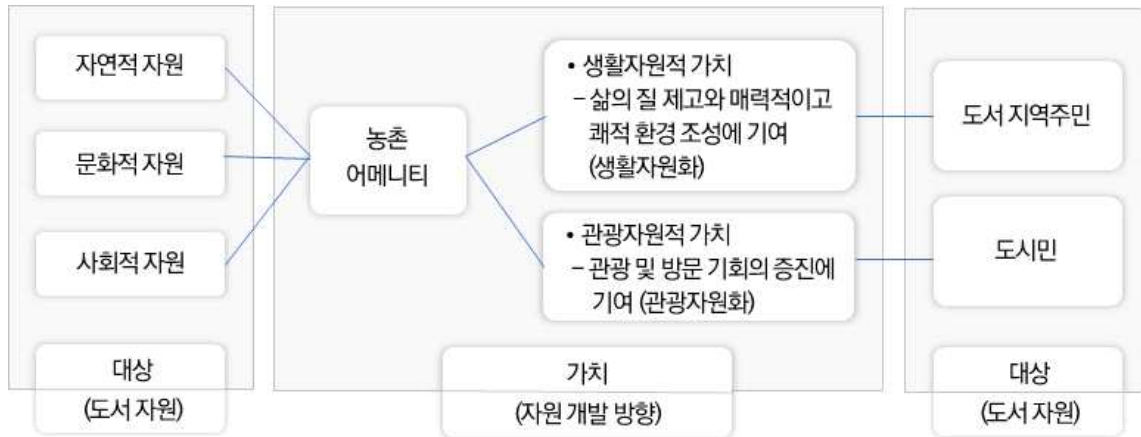
- 결국, 도서지역 어메니티 자원에 대한 개념을 토대로 도서지역 자원을 마을사업과 연계하여 본다면, 도서지역이 가지고 있는 다양한 기능과 연계하여 볼 필요가 있음
- 즉 도서지역은 우리 국민에게 어업, 농업생산을 통해 식량을 공급하는 본원적 기능 이외에도 도서지역 활력유지, 환경보전, 경관 제공, 전통문화의 보존과 계승 등과 같은 다원적 기능을 갖고 있음

□ 도서 자원의 고유가치

- 도서 자원이 살고 있는 주민들뿐만 아니라 외부방문객들에게 만족스러움과 즐거움을 줄 수 있을 때 비로소 도서 자원의 가치가 인정되고 실현될 수 있음
- 도서 자원의 가치는 사용 가치와 비사용 가치로 구분할 수 있으며 사용가치는 도서 지역의 산업으로서의 본래 목적에서 발생하는 직접사용 가치와 부가적으로 발생하는 간접사용 가치, 장래의 이용가능성에서 발생하는 선택가치, 장래세대 이용이 기대되는 유산 가치로 구분할 수 있음
- 도서지역 주민 입장에서 보면 당장 사용가치를 높여 시장가치화하는 것에 관심이 높지만 실제로 어메니티 자원은 시장가치화하기 어려운 문제점이 있음
- 그 고유의 가치에 대한 특성을 잘 보존하면서도 시장가치화할 수 있는 운영 아이디어를 살리기 위해서는 고유가치가 무엇인지를 마을주민들과 외부전문가들이 발굴하여 이를 시장가치화할 수 있는 방안을 모색하는 것은 매우 중요함

□ 도서 자원의 분류

- 도서 자원은 크게 ‘자연적 자원’, ‘문화적 자원’, ‘사회적 자원’의 3개 대분류로 구분할 수 있음
- 자연적 자원은 도서 지역의 자연/해양환경과 생태계를 총괄하는 개념으로 환경오염과 관련된 질적인 개념인 ‘환경자원’과 이용대상으로서의 물, 녹지 등과 같은 ‘자연자원’으로 세분할 수 있음
- 문화적 자원은 도서지역 마을이 지닌 고유한 전통건축물, 신앙 공간 등과 같은 ‘역사자원’과 산림경관, 농업/어업 경관과 같은 ‘경관자원’으로 세분할 수 있음
- 또한, 사회적 자원은 농도서지역 생활의 편안함이나 안락함을 제공하기 위한 ‘시설자원’과 인간 활동의 중심이 되는 ‘공동체 활동자원’ 및 ‘경제 활동자원’ 3개로 구분할 수 있음



[도서지역 어메니티에 기초한 도서자원의 개발방향]

3) 지속 가능한 목표 설정

□ 마을의 문화적 지속성 강화

- 지역은 회사나 기업체와는 달리 동일한 지역에서 거주하며 일상의 생활을 공유하는 생활공동체로 평생을 함께 해야 하는 여건이기에 오히려 기업체보다도 더욱 공고한 신뢰를 바탕으로 한 비전의 설정과 공유가 필요한 실정임
- 따라서 각 주민들의 활동과 특성은 그대로 유지하면서 그 지역이 갖는 고유성에 기반한 생활공동체로서의 비전을 설정하고 공유하여 지속적인 행복을 실현하는 과정이 필요하며 이것이 도서개발 사업의 과정이라 할 수 있음
- 특히, 지역민이 함께 문화·여가활동을 통한 삶의 즐거움과 행복감을 느낄 때 지역에 대한 애착과 공동체 사업의 효과적이고 효율적인 추진이 가능하므로 단순 생활공동체가 아니라, 새로운 공동체 문화를 만들어가는 문화공동체로서의 발전이 반드시 필요함

※ 목표 및 비전 설정

- 비전을 달성하기 위한 실현가능한 목표설정을 위해 성과지표 제시

자료: 행정안전부(2017), 특수상황지역 특화사업 성과분석 및 개선방안 마련 연구

□ 마을의 경제적 지속성 강화

- 과거와는 달리 지역의 경제활동 영역과 분야가 점차 확대되고 변화하고 있으며, 이를 먼저 알아내고 선점하고 선도하지 않으면 도태될 수밖에 없음

- 그러나 개인이 이 모든 것을 찾아내어 발굴하고 경제재로 변화시키며 시장을 선도하기에는 한계가 따를 수밖에 없으므로 법인화를 통한 공동체로 활동하게 할 필요가 있음
- 법인은 주민들의 경제공동체로서의 책임과 의무를 강화하기 위해 자부담을 반드시 하도록 하여 지속적인 관심과 참여를 유도하여야 하겠음
- 경제공동체의 지속성을 담보하기 위해서는 참여자들 모두가 나아갈 방향과 비전을 선정하고 공유하는 것이 무엇보다 중요함
- 사업의 기획에서부터 시행과정 및 완료 이후까지 모든 지역구성원들이 목표와 비전을 공유하는 것은 사업의 성패는 물론 마을행복을 유지할 수 있다는 부분의 중요성을 인식해야 함

※ 사회적 경제 부분에 대한 반영문제

- 공동체의 유지 및 복원을 위해 중요한 부분이 사회적 경제(주민소득 및 배분과 직결)가 중요하나, 이러한 부분을 질적 지표로 반영하기는 한계가 있음
- 주민들의 사회적 경제 조직 구성 및 참여비율 등으로 평가

자료: 행정안전부(2017), 특수상황지역 특화사업 성과분석 및 개선방안 마련 연구

4) 사업 단계에 따른 철저한 관리

□ 사업추진 사전 점검 체계 마련

- 정부에서 지원하는 사업을 원활하게 추진하기 위해서는 우선적으로 마을의 특성 및 잠재력, 사업추진에 대한 공감대 및 의지 그리고 마을주민 역량이 중요함
- 이를 위해 지역주민들의 생활과 삶의 질 및 경제활동에 필요한 사항, 주민들이 지향하는 마을 발전방향, 그리고 주민들이 사업을 추진할 수 있는 역량 수준에 대해서 면밀한 사전조사와 분석이 요구됨
- 이러한 기초자료를 토대로 사업단계를 결정하고 추진해야 시행착오 없으며 이를 위해 설문조사, 현지조사, 마을주민 대상 회의 및 세미나 등 다양한 방법이 있음

※ 마을계획서 작성의 내실화

- 특성화 사업의 선정은 일련의 절차적 타당성을 확보하여 추진
 - 마을계획서 작성(주민수요 발굴 및 역량 탐색) → 서류평가 → 현장평가(전문가 등) → 최종평가
 - 기본계획 및 실시계획수립(최종평가에서 도출된 보완사항 등을 반영)
- 마을계획서의 내실화
 - 마을계획서내 평가항목으로 주민들의 사전 교육 및 추진위원회 활동, 주민수요 도출과정 및 결과를 반영

자료: 행정안전부(2017), 특수상황지역 특화사업 성과분석 및 개선방안 마련 연구

□ 사업완료 후 모니터링 및 환류체계 구축

- 마을개발사업은 개별사업이 완료되었다고 하여 끝나는 것이 아니며, 마을이 존재하는 한 주민들이 목표의식과 자긍심 등을 갖고 지속적으로 삶을 영위하며 행복을 추구할 수 있도록 하는 것이 중요함
- 따라서 사업완료가 되었더라도 지역주민들이 자립하여 지속적으로 사업을 추진할 수 있는 토대 마련과 제도의 재설계가 요구됨
- 개별사업이 완료된 이후에는 조성된 시설물에 대한 점검, 축제 등 관광프로그램의 활성화, 지역주민의 문화복지 활동의 지속성 등을 담보할 수 있도록 지속적인 자립 역량을 키우고 조직화하여 운영·관리될 수 있도록 해야 함
- 경우에 따라, 체계적 추진과 규모의 경제 실현 등의 성과를 위한 법인 설립과 이에 대한 지속적인 컨설팅이 요구됨

※ 전문가로 구성된 평가 및 컨설팅팀 운영

- 평가 및 컨설팅팀은 사업기간 내에서 자유롭게 운영, 과정평가 및 결과평가를 실시하고 부진 권역에 대해서는 컨설팅 실시

자료: 행정안전부(2017), 특수상황지역 특화사업 성과분석 및 개선방안 마련 연구

III. 내동마을 컨설팅

1. 마을 현황 분석

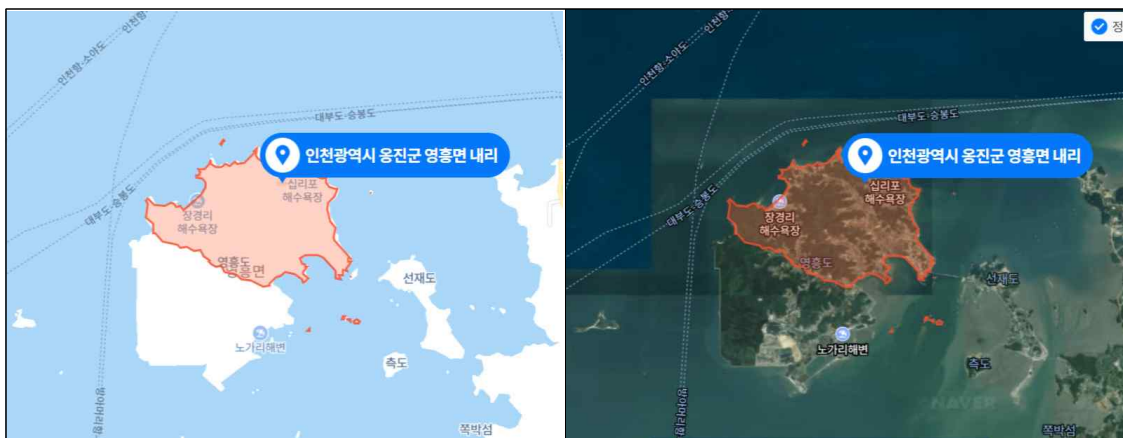
가. 접근성

□ 광역 접근성

- 연륙도서지역으로 수도권에서 접근성이 높음(선재대교~영흥대교)
- 수도권 약 1~2시간 거리
 - 서울 서부 : 80분(목동역 기준)
 - 경기 서부 : 90분(수원시청 기준)
- 지속적인 관광객 증가(2020년 기준 십리포 해수욕장 92,720명 방문)
- 대중교통
 - 오이도역 → (간선) 790번 영흥버스터미널 하차
 - 송의역 → (간선) 790B번 영흥버스터미널 하차 → (지선) 십리포행 십리포해수욕장 하차
- 자가 차량
 - 인천 중구청 출발 : 아암대로 → 서해안로 → 대부항금로
 - 서울(홍대) 출발 : 서부간선도로 → 제3경인고속화도로 → 대부항금로
 - 인천국제공항출발 : 제2경인고속도로(인천대교) → 서해안로 → 대부항금로

□ 지역 접근성

- 연륙도서지역으로 수도권에서 접근성 높음



나. 사회 · 인문 환경

□ 도서, 마을 일반 현황

- 인천시 옹진군 영흥면에 속한 섬, 연륙도서지역, 연간 400만명의 관광객 내방
- 위치 : 인천광역시 옹진군 영흥면 내1, 2리 (내동마을)
- 가구수/인구 : 491가구/946명(남 502명, 여 444명)
- 면적 : 26.04km², 해안선 길이 42.2km이고, 섬 중앙에 최고봉인 국사봉(國思峯, 128m)
- 특산물 : 바지락, 굴, 낙지, 소라, 참게 등

□ 십리포 해수욕장과 장경리 해수욕장

- ‘십리포해수욕장’에는 천연기념물인 소사나무 군락지와 고운 모래사장이 있으며 진두선착장에서 10리가 떨어져 있어 붙여진 이름
- 소사나무 군락은 해풍을 막기 위해 150년 전에 조성한 인공조림

□ 달라진 모습의 영흥도

- 2000년 11월, 2001년 11월 1년을 단위로 선재대교와 영흥대교가 개통
- 한국남동발전 영흥화력본부가 발전소에 들어갈 연료 공급을 위해 두 다리를 건설하면서 접근성이 좋아짐

□ 축제 및 행사

- 십리포 해변 맨손고기잡이 축제
- 한마음대회



[십리포해변맨손고기잡이 축제]



[한마음대회]

다. 관광 환경

□ 주요 관광자원

- 자연자원 : 십리포해수욕장 (십리포랜드) / 서어나무 군락지



- 영흥도 트래킹 코스(업벌마을-양노봉 약 4km 코스) 등
- 해양자원 : 영흥 십리포 해수욕장, 갯벌체험장
- 이색자원 : 영흥 화력 발전소 견학, 영흥에너지파크
- 연계자원 : 자연과 발전산업과의 연계 체험 프로그램 등
- 산업자원 : 한국남동발전 영흥발전본부한국남동발전 영흥발전본부/ 영흥에너지파크
 - 3D 애니메이션과 야외체험공간을 통해 전기가 만들어지는 원리 보고 느끼는 체험학습 가능

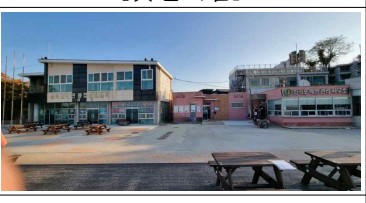


□ 주요 관광시설

- 체험시설 : 외리 및 외리 해수욕장과 낚시터 연계 해수욕, 갯벌체험 등
 - 체험어장 조개잡이/ 레저보트 대여/ 해수욕장 파라솔, 튜브 대여
 - 영흥대교 유람선/ 해수욕장 데크

- 숙박시설 : 우성리조트, 또바기 펜션, 부티크 호텔빠세꼼뽀세, 이룸펜션
- 상업시설 : 십리포 배터리지는 집, 십리포 해변 칼국수
- 편의시설 : 영흥도 십리포 캠핑장, 화장실, 샤워장, 식수대
- 안내시설 : 십리포 해변 통합 안전 센터, 안내도, 안내표지판 등
- 지원시설 : 영흥보건지소, 반석장로교회 노인복지센터, 외2리 마을회관
- 주차시설 : 주차시설 100대 가능

<내동마을 관광객을 위한 인프라 이미지>

		
[십리포 해변]	[종합안내]	[인천상륙작전 기념비]
		
[소사나무(서어나무)]	[상징물]	[상징물]
		
[야영장]	[모터 보트]	[갯벌체험]
		
[갯벌체험]	[관리사무소]	[관리사무소]
		
[태양열 주차장]	[십리포 해안길 데크 코스]	[해수욕장 전경]

□ 주요 관광자원(십리포 해변)과 연계프로그램



○ 야영장

- 성수기 : 5월~10월 / 비수기 : 11월~4월
- 입촌 : 오후 12시 이후(야간 9시 이후에는 입촌불가) / 퇴촌 : 익일 오전 11시까지
- 야영장 이용시 애완동물 동반야영금지

< 야영장 이용가격 >

구역	구분	이용안내	사이트 수	이용요금			크기
				평일	주말	성수기	
A구역	파고라	기준4/최대4	9	35,000원	35,000원	40,000원	2.3x3.6m
	데크	기준4/최대4	2	35,000원	35,000원	40,000원	4.5x2.5m
	보도블럭	기준4/최대4	14	35,000원	35,000원	40,000원	5x3.5m
B구역	원두막	기준4/최대4	2	35,000원	35,000원	40,000원	5x3.5m
	데크	기준4/최대4	5	35,000원	35,000원	40,000원	5x3.5m

○ 내리어촌계 십리포 갯벌체험장

- 주소 : 인천광역시 옹진군 영흥면 내리734
- 홈페이지 : <http://xn--049au9we9btyjxkg8nissntwd.kr/sub.html>
- 체험시간 : 약 1시간 30분
- 유어장 이용시간 : 09:00~일몰 전까지
- 채취량 : 2kg미만 가능

< 십리포 갯벌체험장 이용 안내 >

체험구분	십리포 갯벌체험장
체험시기	05.01~11.10
바지락캐기 + 유어장 이용료	5인이상 대인 : 8,000원 / 5세미만 : 무료
바지락 캐기 + 관람차	5인이상 대인 : 10,000원 / 5세미만 : 무료
장화대여	2,000원(통호미 무료대여)

< 십리포 갯벌체험장 안내 >





○ 서어나무(소사나무) 군락지

- 서어나무(소사나무) 군락지를 보유해 이색적인 생태관광 이미지 보유
- 독특한 외관 모습에 스토리를 부여하여 관광자원으로 활용 가능
- 주소 : 인천광역시 옹진군 영흥면 내리



○ 전망대 설치(제안)



다. 이해관계자 의견

가. 지역주민 의견

□ 개요

- 일시 : 2021. 11. 5(금) ~ 2021. 12. 8(수)
 - 현장답사 : 2021. 11. 5(금) / 인터뷰 : 2021. 12. 8(수)
- 방식
 - 현장답사를 통해 지역주민 의견 수렴
 - 유선 인터뷰를 통해 추진위원장 의견 수렴
- 주요 내용
 - 마을의 주요 자원 및 관광자원, 관광객 동향
 - 도서특성화사업의 목적, 희망시설, 희망 프로그램 및 관광상품, 희망 교육 등

□ 의견 결과

- 마을의 주요 자원
 - 영흥 십리포 랜드(해수욕장)/ 갯벌체험장
 - 한국남동발전 영흥발전본부/ 영흥에너지파크
 - 소사나무(서어나무) 군락지
- 마을의 주요 관광자원
 - 영흥 십리포 랜드(해수욕장)/ 갯벌체험장
 - 소사나무(서어나무) 군락지
 - 십리포 해수욕장 캠핑장
- 관광객 동향
 - 섬의 접근성이 용이하고 십리포 해수욕장의 차별화된 관광자원으로 관광객의 지속적 상승
 - 갯벌 체험 및 주말 나들이 방문이 높은 비중
 - 소사나무(서어나무) 숲 캠핑장의 특화로 캠핑객 유도

○ 도서특성화사업의 목적

- 관광시설 및 체험 프로그램 발굴하여 4계절 관광객이 방문하고 즐길 수 있는 관광명소 개발 추진
- 현재 진행 중인 갯벌 체험의 프로그램 다양화

○ (도서특성화사업을 통해) 희망하는 시설

- 해변의 조명 등의 설치 및 보수(야간 섬의 상징성 및 볼거리 제공)
- 갯벌 체험 프로그램 다변화 및 업그레이드 필요
- 데크 산책로 반환점에 커피숍 설치

○ (도서특성화사업을 통해) 희망하는 프로그램, 관광상품

- 갯벌체험 다변화
- 지역 특산물 먹거리 개발
- 해변 조명과 연계된 캠핑장의 특화로 캠핑객 유도

○ 희망하는 교육내용

- 바리스타 교육 / 매장관리교육 / 위생교육
- 먹거리 특화 개발 교육 및 컨설팅
- 서비스 마인드 교육 및 선진지 견학

○ 기타 의견

- 향후 현재의 산책로 데크가 추가 연장됨에 따른 데크에 관광객 유인물 설치(예, 커피숍 등)로 지역 소득 향상 필요
- 현재 캠핑장 대여 및 갯벌체험을 통한 소득에서 보다 다양한 프로그램을 통해 확대 필요(커피숍 및 지역 특산물 먹거리 등)

□ 시사점

- 영흥 십리포랜드(해수욕장), 갯벌체험장을 중심으로 해양체험마을로 브랜드 확립
- 다양한 해양체험, 음식체험, 힐링체험 등을 통해 관광마을로 육성

나. 관광객 의견 (영흥도 관광객)

□ 개요

- 일시 : 2021. 11. 19(금) ~ 11. 21(일)
- 방식 : 설문지를 활용한 일대일 설문조사
- 장소 : 영흥도 일원
- 인원 : 영흥도 방문 경험이 있는 관광객 109명
- 주요 내용
 - 관광객 일반특성, 행태적 특성, 섬관광 선택동기, 마을인지도, 마을 발전방안 등

□ 조사 결과

○ 일반적 특성

구분		빈도 (명)	구성비 (%)	구분		빈도 (명)	구성비 (%)
성별	여성	49	44.8	거주지	서울	39	36.0
	남성	60	55.2		부산	2	1.8
연령	10대	12	11.3		인천	36	33.2
	20대	26	23.8		경기	29	26.5
	30대	22	20.1		강원	1	0.9
	40대	24	22.0		대전/충청	1	0.9
	50대	20	18.6		광주/전라	1	0.6
	60대이상	5	4.3		대구/울산/경상	-	-
월평균 가정소득	100만원 미만	6	5.5		제주	-	-
	101-200만원	9	8.5	동반자	혼자	3	2.7
	201-300만원	24	21.6		친구/연인	35	32.3
	301-400만원	31	28.7		가족	61	55.8
	401-500만원	20	18.6		직장/학교/단체	7	6.1
	501만원 이상	19	17.1		기타	3	3.0

○ 내동마을의 인지도

구분	매우 모른다	모른다	보통	알고 있다	매우 알고 있다
빈수(명)	26	31	38	10	5
비율(%)	23.6	28.2	34.5	8.9	4.8

내동마을 인지도 및 방문 경험

구분	있다	없다
빈수(명)	20	89
비율(%)	18.2	81.8

○ 행태적 특성

구분		빈도 (명)	구성비 (%)	구분		빈도 (명)	구성비 (%)
방문횟수 (3년 동안)	처음	63	57.9	여행 기간	당일	57	52.1
	2회	20	18.6		1박2일	45	40.9
	3회	16	14.3		2박3일	5	4.9
	4회	1	0.9		3박4일	1	0.6
	5회 이상	9	8.2		5일 이상	2	1.5
관광 정보 습득 경로	포털사이트	23	21.0	이용 숙박시설	호텔	-	-
	홈페이지	8	7.0		콘도미니엄	-	-
	여행사	1	0.9		모텔/여관	6	4.5
	홍보물	1	1.2		친구/친지집	14	10.9
	신문/잡지	1	1.2		펜션	33	25.1
	TV/라디오	2	1.5		야영/오토캠핑장	19	14.5
	주변인 추천	45	41.2		민박	37	28.4
1인당 예상 여행경비	예전부터알아서	28	25.9		기타	22	16.6
	1만원 미만	3	2.4	(당일여행자 만 표기)	숙박시설정보 부재	4	6.4
	2~5만원	40	36.3		선호숙박시설 부재	7	12.3
	6~10만원	37	33.8		숙박시설 낙후	6	9.9
	11~20만원	17	15.2		높은 숙박비용	11	18.7
	21~30만원	6	5.5		즐길거리 부족	17	29.9
	31만원 이상	7	6.7		일정이 되지 않아	19	32.7

○ 일반적인 섬여행 관광동기 (5.0만점)

구분	측정항목	평균	구분	측정항목	평균
탈 일상성	스트레스를 해소하기 위해서	3.74	관계성	동반자와 좋은시간을 위해서	3.95
	편안함과 심리적 안정을 위해서	3.76		동반자와 친목도모를 위해서	3.88
	일상생활에서 벗어나고 싶어서	2.39		일행과의 동행을 위하여	3.76
	휴식과 생활의 재충전을 위해서	2.47		새로운 사람을 만나기 위해서	2.55
	생활의 여유로움을 즐기기 위해	3.86	신기성	색다른 문화를 경험하기 위해서	2.97
	심신의 피로를 풀기 위해서	3.76		주기적을 여행을 생각해서	3.19
	자연경관을 감상하기 위해서	2.7		여행 호기심 충족을 위해서	3.21
위락성	모험과 스릴을 추구하기 위해서	2.57		주위의 권고나 권유 때문에	2.5
	해양스포츠 활동을 하기 위해서	3.63	교육성	오래 전에 계획해서	2.49
	재미와 오락을 추구하기 위해서	3.43		자녀의 교육을 위해서	3.77
	축제/이벤트 참여하기 위해서	3.70		어촌활동 체험을 위해서	3.82

○ 내동마을 발전방안 (5.0점 만점)

발전방안	평균	발전방안	평균
다양한 체험프로그램 발굴	4.2	지역 축제 및 이벤트 활성화	3.6
체험형 어촌체험마을 활성화	4.1	야간관광 활성화	3.4
지역 관광자원 콘텐츠 발굴	4.2	관광안내 및 홍보체계 구축	4.1
다양한 숙박시설 확충	3.7	종사자 서비스 교육 강화	4.2
향토음식 및 특산품 개발	3.9	교통체계 개선	3.9

○ 내동마을(해수욕장) 시급해 해야 할 점 (5.0점 만점)

시급한 점	평균	시급한 점	평균
어촌체험(바지락 체험 등)	4.1	관광호텔	2.9
체험 해수욕 및 해양레저 체험	4.2	콘도미니엄	3.1
프로 자전거, 승마 등 녹색관광체험	3.9	펜션	3.5
그램 등산 등 자연생태체험	4.0	숙박 민박	3.4
문화예술 체험	3.4	여관/모텔	2.4
낚시터	3.7	캠핑/오토캠핑	3.8
유원지 놀이시설	3.2	자연휴양림	3.7
위락 체육/스포츠시설	3.4	생태체험장	3.0
시설 찜질방/해수탕	3.3	문화 박물관	2.2
서바이벌 등 레저시설	3.4	시설 식물원	3.1
		문화예술 공원	3.2

□ 시사점

- 전반적으로 마을의 인지도는 매우 낮게 나타나며 실제 방문경험도 18.2% 수준임
- 관광객들은 마을 발전방안으로 다양한 체험프로그램, 관광콘텐츠 발굴, 향토음식 개발, 관광안내 및 홍보체계, 종사자 및 주민 교육의 요구도가 높게 나타남
- 관광객들은 어촌체험, 해양레저체험, 자연생태체험이 가장 시급한 것으로 나타났으며 숙박시설로는 펜션, 캠핑, 자연휴양림 등 자연적인 숙박시설을 원하는 것으로 분석됨

2. 관련 계획 검토

가. 도서특성화 2단계 사업(2021년)

1) 사업내용 검토

구분	주요 내용	
비전	· 주민과 관광객이 함께 행복해지는 “십리포랜드”	
추진목표	· 영흥도 최대의 체류형 관광지 도약	
추진전략	· 10가지 재미를 느낄 수 있는 어촌마을 - 갯벌체험, 전통어업체험, 생태체험, 스몰이벤트, 서어나무쉼터, 십리포버스킹, 십리포굿즈, 십리포포토존, 전망대카페, 감성캠핑장	
사업내용	주요사업	세부사업
	하드웨어	· 십리포랜드 조성 - 체험관광존 · 십리포랜드 조성 - 문화예술존 · 십리포랜드 조성 - 전망대 카페
	소프트웨어	· 십리포랜드 체험프로그램 컨설팅 · 십리포랜드 캐릭터 개발 · 십리포랜드 굿즈 개발 · 감성캠핑촌(캠핑용품 대여 및 판매)
	운영인력 양성	· 십리포랜드를 운영할 수 있는 인력 양성 (체험지도사, 시니어바리스타, 서비스마인드)
	홍보 마케팅운영	· 트렌드한 SNS페이지로 십리포랜드 홍보 - 블로그, 인스타그램, 유튜브 등 개설 - 유튜브, 1인방송 등 영상콘텐츠로 홍보 - 특색있는 콘텐츠 홍보



- 마을의 테마 및 컨셉 계획 미흡 → 마을의 브랜드 구축 방안 마련
- 마을을 이미지화할 수 있는 랜드마크 계획 미흡 → 마을의 이미지 강화 방안 마련
- 해수욕장을 활용한 집객시설 계획 미흡 → 해수욕장의 브랜드화 및 지역대표 상품 개발
- 화제성 있는 이슈형 프로그램 계획 미흡 → 화제성 있는 콘텐츠 발굴
- 주변자원과의 연계성 계획 미흡 → 주변 관광자원과 연계를 통한 체류성 강화

2) 사업별 적합도 검토

□ 조사 목적

- 다양하고 체계적인 과정과 절차를 통해 도출된 기존 내용마을 도서특성화사업의 적합성과 타당성 등을 평가함

□ 조사 개요

- 조사기간 : 2021. 11. 25(목) ~ 28(일) / 11. 30(화)
 - 11. 25(목) ~ 28(일) : 설문조사(정책대표성, 도정현안관련성, 중요성, 공감성, 효과성)
 - 11. 30(화) : 전문가 회의(정책시급성, 정책특화성)
- 조사대상 : 20명(관광개발, 지역개발, 관광마케팅, 해양관광 등 전문가)
- 조사방식 : 이메일로 설문지 송부 후 회신
- 조사방법 : 7점 리커드 척도 활용 (7.0점 만점)
 - 정책시급성, 정책특화성은 ‘전문가 회의(11.30)’를 통해 중요도 표시

□ 기존계획 평가 (7.0 만점)

구분		사업 부합성	지역 관련성	사업 중요성	수요자 공감성	사업 효과성	평균	사업 시급성	사업 특화성
하드 웨어	· 체험관광존(십리포랜드)	5.5	5.6	5.5	4.5	4.9	5.2	★★☆	★★☆
	· 문화예술존(십리포랜드)	4.0	4.1	3.7	4.3	3.4	3.9	★☆☆	★★☆
	· 전망대 카페(십리포랜드)	6.1	5.8	6.1	6.1	5.8	6.0	★★☆	★★★★
소프트 웨어	· 체험프로그램 컨설팅	4.0	4.1	3.9	4.0	3.4	3.8	★☆☆	★★☆
	· 십리포랜드 캐릭터 개발	6.2	6.1	6.2	6.2	6.0	6.1	★★☆	★★★★
	· 십리포랜드 굿즈 개발	5.5	5.8	5.5	5.6	5.4	5.6	★★☆	★★★★
	· 캠핑물품 대여 및 판매	3.8	4.0	4.0	3.9	3.4	3.8	★☆☆	★★☆
운영인력 양성	· 체험지도사	5.3	4.7	5.1	5.6	4.9	5.1	★★☆	★★☆
	· 시니어바리스타	6.0	5.7	5.8	5.9	6.0	5.9	★★☆	★★★★
	· 서비스마인드	6.1	6.0	6.0	6.1	5.9	6.0	★★☆	★★☆
홍보 마케팅 운영	· SNS 등 개설	5.8	5.6	5.8	5.4	5.5	5.6	★★★	★★☆
	· 영상콘텐츠 홍보(유튜브 등)	5.9	5.6	5.7	5.9	5.9	5.8	★★★	★★☆
	· 특색있는 콘텐츠 홍보	5.7	5.4	5.4	4.9	5.4	5.4	★★☆	★★☆

주 : 기존 계획 검토 결과, 평균 4.0점 이하는 부적합으로 사업에 반영하지 않음

- 미반영 사업 : 문화예술존(십리포랜드), 체험프로그램 컨설팅, 캠핑물품 대여 및 판매

3. 종합 분석 및 계획 과제

가. SWOT 분석

· 서울 및 수도권에서의 우수한 접근성 - 시화방파제-대부도-선재도-영흥도 (도로 및 다리로 연결) · 갯벌 체험학습 프로그램 보유 · 일정한 수심으로 인한 안전성 확보 · 다양한 해양체험 가능 · 가족 단위 관광객 유치의 용이 · 캠핑장 설치 및 체험이 가능 · 소사나무(서어나무) 군락지의 보유 주변 관광자원과의 연계 가능	· 마을 및 해수욕장의 인지도 부족 · 대표 집객시설 및 프로그램 부재 · 관광객 유입을 위한 인프라 미흡 · 지역내 관광자원과의 연계성 부족 · 관광자원 체험학습의 홍보 부족 · 대중교통 연계성 부족 · 동절기(12~3월) 관광자원 부족 · 관광 홍보 및 안내체계 미흡
내부적 요인 강 점 (Strengths)	약 점 (Weaknesses) 내부적 요인
외부적 요인 기 회 (Opportunities)	위협요인 (Threats) 외부적 요인
· 해양관광 관심 및 욕구 증대 · 육지와와의 접근성 확보 · 기관의 적극적 홍보 활동 · 수도권 내 접근성 확보 · 주변 상권을 통한 연계발전 · 캠핑인구의 증가와 접근성 · 정부의 적극적 어촌/해양관광정책 추진	· 코로나19의 영향 · 화력발전소의 안전사고 및 미세먼지 발생 · 어족자원의 고갈과 생산량 감소 · 열악한 교통조건 조건으로 인한 접근성 약화 · 마을 인근 주거지역 공실 과다 · 고령화로 인한 마을 내 인구 부족 · 불안한 경제적, 사회적 환경



○ 어촌마을의 핵심성공요소 도출 - 자원성 : 접근성이 용이한 해수욕장, 청정한 해양경관, 어촌자원 보유 - 지역성 : 선재도 및 영흥대교 연결로 인하여 인천/대부도와 접근성 확보 - 화제성 : 소사나무 숲지와 연계한 캠핑, 해변의 조명의 화려함 - 체험성 : 십리포 해수욕장-해수욕 체험, 요트 체험 등 - 접근성 : 선재대교와 영흥대교를 통해 수도권 지역과 접근성 향상 - 지속성 : 고령화 문제 해결 및 다양한 프로그램 및 이벤트 개발
--

나. 계획과제 도출

1) 강화전략(SO) : 시장의 기회를 활용하기 위해 강점을 사용하는 전략

- 내동마을의 마을 브랜드 구축
 - 마을의 여건과 관광 여건 등을 고려하여, 내동마을의 지역 가치 및 잠재력을 극대화할 수 있는 내동마을 만의 차별화된 지역 브랜드 확립이 필요함
- 내동마을 만의 특화 콘텐츠 발굴
 - 내동마을이 보유하고 있는 자연·해양·산악·생태·농촌문화 등의 자원을 활용하여 다양한 콘텐츠를 발굴하고 관광상품을 특화 개발함

2) 극복전략(ST) : 시장의 위협을 회피하기 위해 강점을 사용하는 전략

- 감성적 마을 이미지 확보
 - 내동마을은 새로운 관광트렌드를 수용할 수 있는 해양자원을 보유한 지역으로서 다양한 테마를 바탕으로 감성적 해양마을 이미지를 부각할 수 있음
- 집객형 관광시설 및 화제성이 있는 축제·이벤트 발굴
 - 관광객의 집결지, 경유지, 목적지 등을 목적으로 집객형 관광시설을 도입하고 마을 만의 경쟁력 있는 문화축제의 개발 및 브랜드화를 추진함

3) 보완전략(WO) : 약점을 극복함으로써 시장의 기회를 활용하는 전략

- 관광객 친화환경 조성 전략
 - 내동마을을 방문하는 관광객이 편리하고 편안하게 즐길 수 있는 관광수용태세 인프라를 개선하고 이와 관련한 시스템을 구축함
- 체류형 관광 시설 확충
 - 장기적 관점에서 내동마을을 방문하는 관광객이 체류할 수 있는 숙박시설 확충 및 체류형 관광상품 개발이 필요함

4) 방어전략(WT) : 시장의 위협을 회피하고 약점을 최소화하는 전략

- 적극적 홍보마케팅 전략
 - 관련 기관 및 잠재시장을 대상으로 내동마을의 관광 상품에 대한 적극적인 홍보방안을

마련하고 차별화되는 관광마케팅 전략을 수립하여 언제나 찾아오는 마을로 육성함

○ 마을 역량 강화 및 혁신체계 구축 전략

- 마을 이해관계자들의 갈등 해소 및 체계적인 마을 개발 추진을 위한 마을 혁신체계를 구축하여 내동마을의 시장 환경을 신속하게 파악함으로써 환경 변화에 대한 조직적이고 유기적인 대응방안을 마련함

강화전략(SO)	· 내동마을의 마을 브랜드 확립 · 내동마을의 특화콘텐츠 발굴
극복전략(ST)	· 감성적 마을 이미지 확보 · 집객형 관광시설 및 화제성이 있는 축제/이벤트 발굴
보완전략(WO)	· 관광객 친화환경 조성(관광객 수용태세 개선) · 체류형 관광시설 확충
방어전략(WT)	· 적극적 홍보마케팅 추진 · 마을 역량 강화 및 혁신체계 구축

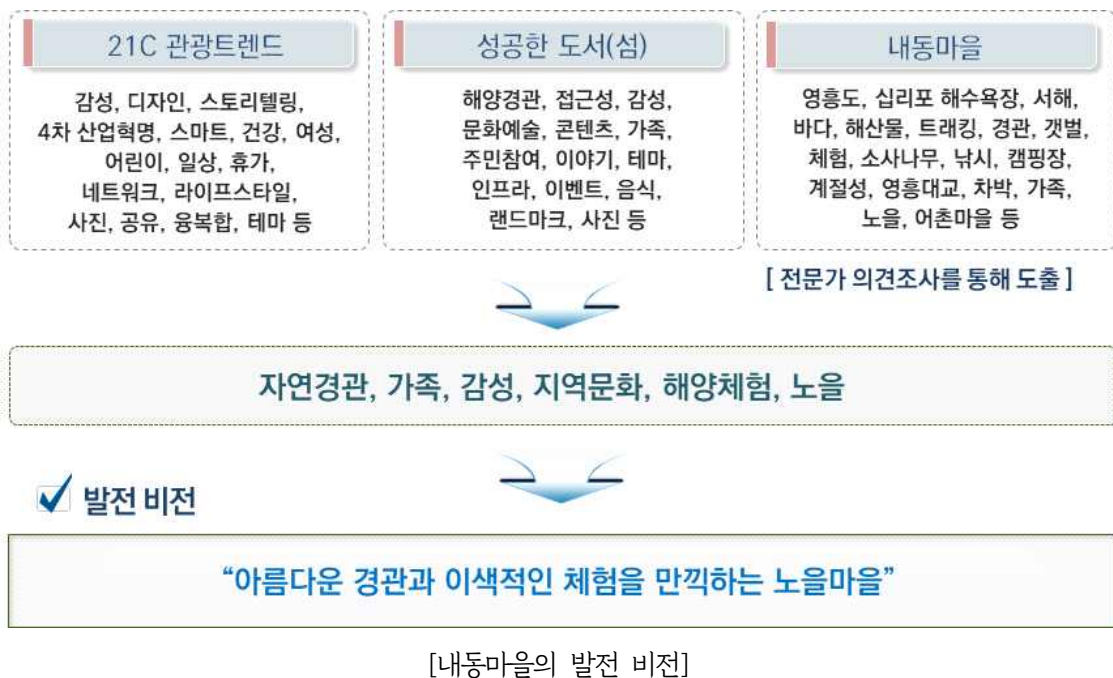


마을 여건	도서개발 성공요인	내동마을 계획과제	
청정한 해양환경	자원성	개발 Hardware	· 해양체험형 관광자원 개발
다양한 자원 보유			· 경관활용형 관광자원 개발
양호한 접근성	접근성		· 숙박, 안내 등 인프라 구축
▶ 체험프로그램 보유	▶ 체험성	진흥 Software	· 내동마을 이미지 및 브랜드 구축
인지도 부족	지역성		· 특화된 내동마을 관광상품 개발
관광인프라 취약	화제성		· 축제 및 이벤트 발굴
자원간 연계 미흡	지속성	혁신/교육 Humanware	· 주민 참여형 사업 발굴
대표 관광상품 부재			· 지역주민 역량 강화

4. 마을 발전 구상

가. 발전 비전

- 내동마을이 보유한 경관적 아름다움, 자원적 특성 및 마을 환경 등을 반영하여 ‘아름다운 경관과 이색적인 체험을 만끽하는 노을마을’을 비전으로 설정함
- 이는 다른 지역에 비해 관광의 자원적, 인지도적, 이미적 경쟁력이 부족한 내동마을에서 쾌적한 마을 환경, 생활 수준, 수도권과의 근접거리 등을 고려하여 도시와는 전혀 다른 일상을 창출하고 이를 특화하기 위한 방향임



나. 발전 목표 및 방향

1) 발전 목표

- 낙조가 아름답고 이국적인 분위기의 감성형 마을
- 가장 안전한 바다에서 즐기는 다채로운 해양체험형 마을
- 다양한 이벤트와 프로그램을 만끽하는 재미있는 마을

2) 발전 방향

- 낙조가 아름답고 이국적인 분위기의 감성형 마을
 - 건축물 및 색채, 조경을 활용한 이국적 바다 분위기 조성
 - 러브포인트 등 아름다운 바다를 조망할 수 있는 포인트 발굴
 - 러브벤치, 빨간우체통 등 감성형 시설 및 프로그램 도입
 - 이색적인 분위기를 위한 색채와 향기 마케팅 도입
- 안전한 바다에서 즐기는 다채로운 해양체험형 마을
 - 안전한 수심 속에서 다양한 해양레포츠 체험 도입
 - 트레킹, 승마, 캠핑 등 해양스포츠와 연계 이색 레포츠 도입
 - 해변모래체험, 갯벌체험 등 어린이 중심 키즈 프로그램 도입
- 다양한 이벤트와 프로그램을 만끽하는 재미있는 마을
 - 사진 찍기 좋은 공간, 캠핑하기 좋은 명소로 조성
 - 이야기 발굴, 조형물 설치 등 스토리텔링 기법 활용
 - 해양·캠핑 등을 활용한 다양한 이벤트 및 행사 추진

“아름다운 경관과 이색적인 체험을 만끽하는 노을마을”



낙조가 아름답고 이국적인 분위기의 감성형 해변마을

- 이국적 바다 분위기 조성
 - 이국적 건축물 및 색채, 조경
- 아름다운 바다를 조망할 수 있는
포인트 발굴(러브포인트 등)
- 감성형 시설 및 프로그램 도입
 - 러브벤치, 빨간우체통 등
- 주변 마을들과 연계성 강화
- 색채와 향기 마케팅 도입

안전한 바다에서 즐기는 다채로운 해양체험형 해변마을

- 다양한 해양레포츠 체험 도입
 - 안전한 수심
 - 다양한 해양레저 프로그램
 - 갯벌 체험 프로그램 강화
- 해양스포츠와 연계 레포츠 도입
 - 트레킹, 승마, 캠핑 등
- 어린이 중심 키즈프로그램 도입
 - 해변모래체험, 갯벌체험 등

다양한 이벤트와 프로그램을 만끽하는 체류형 해변마을

- 사진 찍기 좋은 공간 조성
- 캠핑하기 좋은 명소 조성
- 이색 숙박시설 도입
- 스토리텔링 기법 활용
 - 이야기 발굴, 조형물 설치 등
- 다양한 이벤트 및 행사 추진
 - 해양레포츠대회, 캠핑축제,
모래축제, 이벤트 트리 등

[내동마을 발전목표 및 방향]

다. 발전 전략

○ 내동마을의 지역 현황 및 자원의 특성 등의 현실을 직시하고 단계적 마을 성장 전략을 통해 발전 목표를 달성하는 전략을 수립함

※ 본 내용에서의 단계는 ‘도서특성화사업의 단계’가 아니라 내동마을의 비전과 목표를 달성하기 위한 중장기 활성화 차원에서의 단계임

□ 단계별 전략

- 단기(2022~23) : 가족근교형 나들이 명소 만들기
 - 수도권 거주자를 위한 나들이 해양명소 이미지 구축
- 중기(2024~25) : 해양체험형 어촌마을 만들기
 - 인천권을 대표하는 다채로운 체험형 마을로 개발
- 장기(2026~27) : 체류형 관광마을 만들기
 - 숙박/지원시설 확충으로 체류형 관광마을로 개발

<내동마을 발전전략>

구분	단기 (2022~23)	중기 (2024~25)	장기 (2026~27)
전략	가족근교형 나들이 명소 만들기 수도권 거주자를 위한 나들이 해양명소 이미지 구축	해양체험형 어촌마을 만들기 인천권을 대표하는 다채로운 체험형 마을로 개발	체류형 관광마을 만들기 숙박/지원시설 확충으로 체류형 관광마을로 개발
개발범위	해변 중심	해상 중심	육지부 중심
도입시설	화제성 유발시설	해양 체험시설	숙박 등 체류시설
키워드	해양경관, 스토리, 사진	문화예술, 체험	체류, 휴양, 레저
타겟시장	1시간권 거주자	서울/인천권 거주자	수도권 거주자
추진 방향	· 해수욕장 이미지 강화 · 기존자원의 프로그램화 · 화제성/이슈형 시설 도입 · 칼라마케팅 활용	· 문화예술 콘텐츠 도입 · 해양체험 시설 도입 · 해양 프로그램 강화 · 마을시설 활용 강화	· 감성형 가족체험시설 도입 · 이색숙박시설 조성 · 관광객 친화환경 조성 · 체류 프로그램 운영
개발목표	낙조가 아름답고 이국적인 분위기의 감성형 마을	안전한 바다에서 즐기는 다채로운 해양체험형 마을	다양한 이벤트와 프로그램을 만끽하는 체류형 마을

라. 추진사업 선정

1) 추진사업 도출 과정

- 내동마을 추진사업을 선정하기 위하여 관련계획 검토, 지역주민 및 관광객 의견 수렴, 업무 협의, 전문가 협의 등의 과정을 거쳐 추진사업을 도출함

□ 관련계획 검토

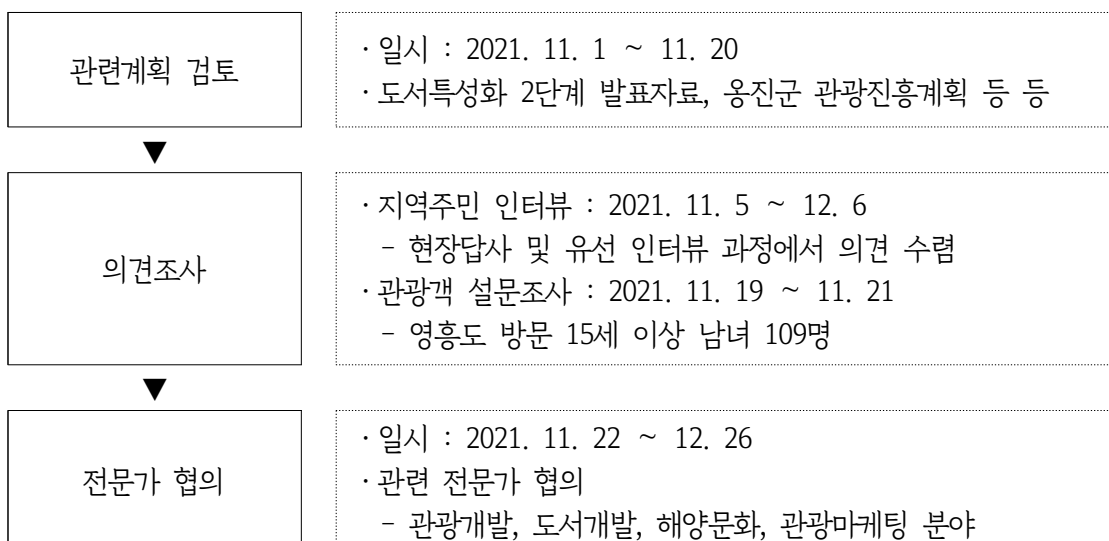
- 내동마을 관련 계획 : 도서특성화 2단계 발표자료, 옹진군 관광진흥계획 등
- 인천광역시 관련계획 : 제6차 인천권 관광개발계획, 인천관광진흥계획 등 검토
- 중앙정부 관련계획 : 행정안전부, 문화체육관광부, 해양수산부 등

□ 이해관계자 의견조사

- 영흥도를 방문한 관광객 설문조사 실시(전국 15세 이상 남녀 109명)
- 대상지 현장답사 시 지역주민 인터뷰, 추진위원장 유선 인터뷰 병행

□ 전문가 협의

- 관련계획 검토와 이해관계자 의견조사 결과를 통해 논의된 사업들을 현실성 있는 사업들로 검토하는 과정이며 새로운 사업을 추가하는 과정임
- 총 4개 분야 전문가(관광개발, 도서개발, 해양문화, 관광마케팅 분야)



[내동마을 추진사업 선정과정]

2) 추진사업 선정

□ 총 34개 사업

- 마을만들기 사업 : 24개 사업(하드웨어 14개 사업, 소프트웨어 10개 사업)
 - 가족근교형 나들이 명소 만들기 : 10개 사업(하드웨어 5개 사업, 소프트웨어 5개 사업)
 - 해양체험형 어촌마을 만들기 : 8개 사업(하드웨어 6개 사업, 소프트웨어 2개 사업)
 - 체류형 관광마을 만들기 : 6개 사업(하드웨어 3개 사업, 소프트웨어 3개 사업)
- 홍보마케팅 사업 : 5개 사업
- 주민역량강화 사업 : 5개 사업 (체계 및 제도 3개, 교육 2개)

사업 분야	단기 가족근교형 나들이 명소	중기 해양체험형 어촌마을	장기 체류형 관광마을
하드웨어 사업	· 이벤트 트리 설치 · 추억의 빨간 우체통 설치 · 노을공원 러브포인트 조성 · 경관 및 이색조형물 사업 · 유희부지 공원화	· 다목적 어린이 놀이터 조성 · 갯벌 체험장 조성 (해양갯벌 체험학교 운영) · 해양관광레저 체험장 유치 · 키즈 샌드파크 조성 · (기존)체험관광존(십리포랜드) · (기존)전망대 카페(십리포랜드)	· 낭만의 낙조길(러브웨이) 조성 · 해솔 오토 캠핑장 조성 · 카운빌리지 조성
소프트웨어 사업	· 십리포 주말장터 운영 · 야간 이벤트 개최 · 십리포 모래 축제 · (기존)십리포랜드 캐릭터 개발 · (기존)십리포랜드 굿즈 개발	· 3경 · 3품 · 3미 선정 · 갯벌 축제 개최	· 해양 수상레포츠 축제 · 낙조 승마체험 프로그램 도입 · (기존)십리포랜드 시범운영
홍보마케팅 사업	· 마을 뉴스레터 제작 · 홈페이지 활용 · (기존)홍보마케팅 운영 - SNS, 영상콘텐츠 홍보	· 스마트 투어리즘 서비스 · 오프라인 홍보 · (기존)홍보마케팅 지속	· (기존)홍보마케팅 지속
주민역량 강화 사업	· 마을 아카데미 운영 · 마을 조례 제정 · (기존)인력 양성 교육 · 주민역량교육 (기초/전문/실무)	· 관광객현장 제정 · (기존)인력 양성 교육 · 주민역량교육(전문/실무)	- · 주민역량교육(실무)

5. 마을 활성화 방안

5-1. 마을 만들기 사업

· 기존 계획에서 제시되어 있는 사업 내용을 제외하고 작성

가. 가족근교형 나들이 명소 만들기

1) 하드웨어 사업

가) ‘이벤트 트리’ 설치

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년
- 장 소 : 해수욕장 입구
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 50백만원

□ 추진내용

- 대상지를 상징할 수 있는 랜드마크 시설이자 대상지 입구에 설치하여 인지도 강화
 - 해수욕장 입구 또는 상징적인 지역에 ‘이벤트 트리’를 설치하여 매월 다양한 이벤트를 추진함
 - 이벤트 트리는 살아있는 서어나무를 활용하는 것이 가장 바람직하나 기능성과 이벤트성을 강화하기 위하여 인공 조형물로 조성함
- 스토리텔링을 결합해 상징성을 강화하고 계절별 이벤트 개최
 - 이벤트 트리는 마을 및 해수욕장의 랜드마크이자 상징물로서 이벤트를 할 수 있도록 조형화하여 계절별로 이벤트가 지속될 수 있는 공간으로 활용함
 - 신년에는 가족의 건강을 기원하고 발렌타인데이가 있는 2월에는 연인들의 사랑을 고백하는 나무로 활용할 수 있으며 특히, 겨울철 비수기 관광객 유치를 위하여 크리스마스 트리로 활용할 수 있음

- 1월 : 소원 트리(신년 가족행복 - 복주머니 달기)
- 2월 : 연인사랑 트리(발렌타인데이 - 연인 선물 달기)
- 11월 : 수능합격 트리(수능 기원 주머니 달기)
- 12월 : 크리스마스 트리(크리스마스 선물 달기)

○ 이벤트 트리 프로그램 예시

1월	2월	5월	11월	12월
소원 트리	연인사랑 트리	가족사랑 트리	수능합격 트리	크리스마스 트리
신년 가족행복 기원 복주머니 달기	연인 사랑 선물 달기	가족 건강 및 가정 화목 기원 편기달기	수능 기원 주머니 달기	크리스마스 선물 달기



나) 추억의 빨간 우체통 설치

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년
- 장 소 : 해수욕장 및 노을공원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 10백만원(우체통, 엽서 등)

□ 추진내용

- 아날로그적인 이색체험 시설 및 프로그램을 도입함으로써 조안면 슬로시티 지역에서 감성적인 추억과 낭만 냄새가 나도록 유도함
- 방문한 관광객들이 엽서에 글을 적어 지인들에게 보내는 프로그램으로 해수욕장 및 노을공원 등 주요지점에 빨간 우체통을 설치해 이색공간으로 활용함
 - 인터넷 및 각종 미디어 발달로 일상생활에서 사라져가는 엽서의 추억과 느낌 등을 지인에게 전달하여 관광홍보 효과 및 추억과 낭만을 간직할 수 있는 상품으로 활용
- 마을 및 십리포해수욕장의 명물로 활용하여 상징성 부여
 - 마을과 해수욕장을 배경으로 한 엽서를 지역의 기념품으로 개발, 관광안내소에서 배포 또는 향후에 판매 추진
 - 엽서 제작의 경우 마을 및 해수욕장의 특성 및 독창성이 나타날 수 있는 엽서를 제작 하도록 하며 엽서제작 시 4계절 아름다움이 나타날 수 있게 제작
- 마케팅 활용 : 감성마케팅(추억, 엽서 활용), 컬러마케팅(빨간색), 명소마케팅(관광명소)
- 장소 선정
 - 노을공원을 중심으로 빨간우체통 위치 선정(2-3개)
 - 가족, 연인들이 쉴 수 있는 공간과 연계하여 조성
 - 향후 인근지역으로 확대/추진
- 엽서 제작
 - 마을의 아름다운 경관과 다양한 프로그램 수록
 - 4계절 아름다운 이미지 강조
 - 해수욕장의 대표기념품으로 활용

다) 노을공원 러브포인트 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년
- 장 소 : 해수욕장 및 노을공원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 50백만원

□ 추진내용

- 마을의 이야기를 발굴하고 이와 관련된 다양한 시설과 프로그램을 도입하여 지역주민과 관광객들에게 마을 이미지를 강화하는 한편, 전국적인 화제성을 불러일으킬 수 있는 이색적인 프로그램을 발굴함
- 러브벤치 도입
 - 의미 없는 벤치에 마을 이야기와 사랑을 테마로 상품화
 - 마을의 사랑이야기를 스토리텔링화한 벤치를 구상하여 그 자체가 이색관광자원이 되도록 추진
 - 관광객의 프리포즈, 사진 촬영장소로 명소화 추진
 - 연인과 가족단위 관광객이 서로의 사랑을 확인하고 사진 촬영 및 휴식을 취할 수 있는 프리포즈 및 사진 촬영 명소로 활용함
 - 사례 : 덕평휴게소
- 러브포인트 조성
 - 노을공원의 낙조와 사랑을 테마로 다양한 러브포인트 조성(프리포즈, 사진 촬영장소)
 - 러브포인트에 스토리를 가미해 관광객들에게 이색적인 장소임을 부각



라) 경관 및 이색조형물 설치

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년
- 장 소 : 십리포 해수욕장 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 30백만원

□ 추진내용

- 기존 시설에 예술을 가미해 이색조형물로 변화 (예: 부안 곰소항 방조제)
- 원거리에서 호기심 자극하기 위한 방안으로 활용
- 컨셉 및 스토리 선정
 - 해수욕장의 이국적인 분위기에 부합하는 조형물 컨셉 및 스토리텔링 구상
 - 조형물은 인천관광공사 홈페이지를 통해 공모/선정
 - 안전성 및 내구성 고려
- 조형물 설치
 - 원거리에서 형상을 식별할 수 있도록 설치
 - 방문객들이 수상스포츠를 즐기면서 조형물을 구경할 수 있도록 조성
- 마케팅 활용
 - 인천관광공사에서 이색관광명소로 홍보 및 마케팅 추진
 - 블로그, 홈페이지 등 온라인을 통해 홍보하여 호기심 유도



마) 유휴부지 공원화

□ 추진방향

- 대상지 주변에 활용되지 않고 있는 유휴부지에 대해 명소화 추진
- 경우에 따라 특별한 테마 없이도 유휴부지 전체에 꽃 식재
- 저비용으로 조성하고 투자유치 후 본래 목적으로 전환

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년
- 장 소 : 해수욕장 주변 부지
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 30백만원

□ 추진내용

- 대안 1 : 테마공원화
 - 유휴부지를 관광명소로 추진
 - 바람개비공원, 사랑언약공원, 타임캡슐공원, 토피어리공원 등
 - 공원별 테마+스토리 부여 : 꽃, 돌, 조각 등
 - 포토포인트, 러브벤치 등 설치
- 대안 2 : 꽃단지 조성
 - 유휴부지 전체를 꽃으로 식재
 - 지역 이미지에 부합하는 색깔이 있는 꽃 선택
 - 퍼블색, 파란색 등 칼라마케팅과 향기마케팅의 결합
 - 꽃 개화기에 맞춰 이벤트 가능
 - 포토포인트, 러브벤치 설치

2) 소프트웨어 사업

가) 십리포 주말장터 운영

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년~2027년
- 장 소 : 해수욕장 전역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 50백만원

□ 추진내용

- 마을 협의체를 중심으로 마을 특산물, 수산물, 각종 생활용품 등을 직거래할 수 있는 장터를 운영하여 마을의 건전한 소비문화 장려 및 지역민과 방문객의 원활한 교류를 도모함
- 마을 상인이 중심이 된 장터 운영
 - 마을 상인들과 구매자들이 직접 만날 수 있는 장터를 운영함으로써 지역주민과 관광객 간의 스킨십 강화
 - 마을 상인들이 중심이 되어 추진함으로써 마을 및 해수욕장에서 단기간에 추진되는 일회성 행사로 보일 수 있는 위험성에서 벗어나, 지속성을 가질 수 있도록 하고 이를 통해 마을 이미지 확립 기여
- 지역주민과 관광객이 함께 하는 이벤트 공간
 - 판매 외에 전문 이벤트성 고전 먹거리/놀이 행사를 다양하게 제공하여 관광객 유치 도모
 - 마을 및 해수욕장 내 유희부지 또는 주차장 등을 활용하여 주중에는 주차장 등의 기본 용도로 활용하고 주말에는 장터 운영하되 장터가 활성화될 경우, 주중에도 장터 확대



나) 십리포 모래 축제

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년~2027년
- 장 소 : 해수욕장 전역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 150백만원

□ 추진내용

- 해변의 모래와 공간을 활용하여 이색적인 이벤트 개최
- 친환경적인 모래와 문화예술을 활용해 인공해변의 부정적인 인식 해소
- 어린이를 비롯해 가족 모두 좋아하는 행사로 유도
- 모래 예술작품 전시
 - 모래 예술작품 테마 선정 : 특정 영화, 만화, 인물 등
 - (사례) 해운대 모래 축제
 - 키크, 타이타닉, 스타워즈' 등 유명 영화의 주요 장면, 찰리채플린, 마릴린먼로 등 표현
- 다양한 프로그램 행사
 - 각종 공연, 쇼와 퍼레이드 등 볼거리 제공
 - 모래조각 만들기, 모래 썰매 페스티벌, 모래발 게임 등
 - 어린이 중심의 행사 추진
- 초기에는 지역주민과 인근 학생들이 시작하여 점차 예산이 확보되면 확대하는 방안을 고려 (인천광역시, 옹진군에서 지원)



[아트 페스티벌 개최 : 해운대 모래 축제]

다) 야간 이벤트 개최

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년~2027년
- 장 소 : 해수욕장 전역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 180백만원

□ 추진내용

- 테마와 스토리가 있는 다양한 야간 투어 프로그램 제공
- 해수욕장의 야간관광객 유도를 위한 감성적 프로그램 발굴, 추진
- 지역적으로 부족한 문화공연 개최를 통해 관광객과 지역민 모두 공유

- 야간 별빛 캠핑대회
 - 국내 최초로 야간에 가족들을 위한 캠핑대회 개최
 - 주요 이벤트 : 별빛 달빛 야간트레킹, 아빠는 요리왕, 텐트 빨리치기, 보물찾기, 캠프파이어 등

- 야간 음악투어 프로그램
 - 야외 클래식 연주회
 - 재즈(jazz) 페스티벌
 - 야간 대중가수 공연

- 여름철 야간 영화 상영
 - 여름철 해변에 스크린을 설치하여 테마별 영화상영
 - 관광객과 지역주민 모두 관람
 - 중장기적으로 영화음악(OST) 시상식 개최

- 초기에는 영흥도 주민들이 참여하는 행사로 추진하고 향후 예산이 확보되면 확대하는 방안을 고려 (인천광역시, 옹진군에서 지원)

나. 해양체험형 어촌마을 만들기

1) 하드웨어 사업

가) 다목적 어린이 놀이터 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2024년
- 장 소 : 십리포 해수욕장
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 30백만원

□ 추진내용

- 어린이 방문객을 위한 다목적 놀이터를 조성하고 계절별로 방문객의 성향에 따라 놀이터 성격 변화를 유도함
- 주변 자원 및 시설과 연계하여 어린이 나들이 장소로 유도함으로써 수도권 가족관광객을 유치함
- 물놀이터 조성
 - 4계절 활용이 가능하도록 다목적으로 조성
 - 플라스틱 등 4계절 활용할 수 있는 소재 검토
 - 여름에는 추가적으로 튜브용 풀장도 함께 운영
- 다목적 활용
 - 봄, 가을 : 캠핑객, 방문객을 위한 어린이 놀이터
 - 여름 : 바닥 분수와 연계하여 수변 놀이터



나) 갯벌 체험장 조성(해양갯벌 체험학교 운영)

□ 추진개요

- 사업기간 : 2025년
- 장 소 : 해수욕장 전역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 30백만원

□ 추진내용

- 갯벌을 활용해 어린이, 청소년의 창의적 체험프로그램 발굴 및 추진
- 갯벌 이외에 해상, 캠핑장, 어린이놀이터 등 연계 캠핑형 학교 체계 구축
- 인천 교육청 등과 연계하여 어린이 해양생태체험 학습 유도

○ 갯벌 프로그램

- 갯벌놀이 : 갯벌축구, 갯벌썰매, 머드체험, 갯벌눈싸움, 공예, 조개잡이 등
- 레포츠놀이 : 당기요트, 카약, 승마 등
- 주변 삼림과 연계 : 야생화 관찰 등 자연생태학습

○ 캠핑장 연계

- 캠핑장과 연계하여 상품화 : 당일 캠프, 1박2일 캠프 등
- 몽골텐트 ‘게르’ 도입 : 단체방문객 대비 숙박시설
- 놀이터 연계 : 에어바운스, 수영장 등 조성



다) 해양관광레저 체험장 유치

□ 추진개요

- 사업기간 : 2025년
- 장 소 : 해수욕장
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 1,500백만원(문화부 지원)

□ 추진내용

- 문화체육관광부가 추진하고 있는 공공형 수상체험장 유치 추진
- 해수욕장 내 다양한 해양레포츠 시설 도입으로 관광 경쟁력 확보
- 인천광역시와 옹진군에서 유치 후 마을에서 위탁 관리

○ 체험학교 운영

- 무동력 수상레저활동 추진 : 당기요트, 카약, 카누 등
- 일반인 대상 요보트 체험 및 교육 프로그램 운영
- 교육청과 연계하여 어린이, 청소년 해양 체험교육 담당

○ 도입시설 및 규모

- 시설 : 요트 계류/보관시설, 편의시설 등
- 규모 : 약 500평
- 투자비 : 약 15억원 (국비)



라) 키즈 샌드파크 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2025년
- 장 소 : 해수욕장
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 50백만원

□ 추진내용

- 해변 모래의 새로운 변화 모색
- 한국모래놀이치료학회 등과 연계하여 교육적 공간으로 활용
- 여름철 모래 축제 등 이벤트와 연계 가능

- 모래놀이 치료
 - 백사장, 갯벌을 활용해 어린이 놀이치료 + 모래조각 공원 결합
 - 놀이를 통한 심리 치료(어린이, 청소년 등 대상)
 - 한국모래놀이치료학회와 연계해 전문적인 모래놀이치료사 협력

- 모래 조각 테마파크
 - 모래 조각을 테마로 이색적인 볼거리 공간 연출
 - 여름철 모래 축제와 연계 추진
 - 사례 : 중국 장사 판타지 모래조각 공원



2) 소프트웨어 사업

가) 3景 · 3品 · 3味 선정

□ 추진개요

- 사업기간 : 2024년~2027년
- 장 소 : 마을 및 해수욕장
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 25백만원

□ 추진내용

- 마을을 대표하는 볼거리, 살거리, 먹거리를 발굴하고 개선하여 마을의 브랜드로 확립하고 이를 활용한 다양한 상품을 개발함으로써 관광객 유치 및 지역소득 창출에 기여함
- 마을의 대표 브랜드로 활용
 - 마을의 대표 경관, 특산품, 음식을 선정하여 홍보하고 마을의 대표자원으로 육성 · 지원
 - 3景 · 3品 · 3味는 선정 뿐만 아니라 이를 활용한 다양한 시설과 프로그램을 발굴하여 관광상품으로 활용
 - 3景 : 아름다운 경관포인트, 사진 잘 나오는 장소 조성 등
 - 3品 : 특산품 명품 공모전 추진 등
 - 3味 : 맛집 지정 및 별미집 육성 사업 등
- 웅진군의 예산 및 홍보 지원
 - 마을의 브랜드는 웅진군의 브랜드라 할 수 있어, 마을의 3景 · 3品 · 3味에 대해 웅진군은 지속적으로 관리/유지하기 위한 예산 지원 및 홍보 마케팅 지원



나) 갯벌 축제 개최

□ 추진개요

- 사업기간 : 2024년~2027년
- 장 소 : 해수욕장
- 대 상 : 관광객
- 사업비 : 120백만원

□ 추진내용

- 아름다운 자연경관 속에서 가족, 연인, 친구들의 추억 프로그램
- 적극적인 홍보를 통해 전국적인 인지도 강화 가능
- 국내·외 관광객 유치와 더불어 지역주민의 소득증대 기여
- 종목 및 행사
 - 종목 : 갯벌풋살, 갯벌피구, 갯벌씨름, 갯벌장애물 달리기 등
 - 문화행사 : 자전거 하이킹, 7080콘서트, 해초음식 시식회 등

■ 사례 : 일본 갯벌올림픽

- 위치 :일본 큐슈 사가현 카시마(짬뽕어, 바지락, 김 양식 등)
- 1984년 정부 종합개발계획에서 낙오
- 지역주민 중심 지역활성화 목적으로 ‘카시마포럼’ 발족
- 역사 + 생태관광 중심 가탈림픽 개최 : 가타(일본어 갯벌) + 올림픽



유치원생 보물찾기



갯벌탕속의 외국인 관광객



올림픽 메달 수여자 등

다. 체류형 관광마을 만들기

1) 하드웨어 사업

가) 낭만의 낙조길(러브웨이) 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2026년
- 장 소 : 해수욕장 전역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 40백만원

□ 추진내용

- 감상적 도보 보행길 조성
- 러브벤치, 포토존, 공원 등 연계
- LED를 이용한 야간경관 연출
- 여름철 야간 걷기 프로그램 추진
 - 소원빌기, 시낭송, 사진찍기 등
 - 사례 : 제주 중문 달빛걷기



나) 해솔 오토 캠핑장 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2026년
- 장 소 : 해수욕장
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 1,000백만원

□ 추진내용

- 해양 오토캠핑장 조성으로 최근 증가하는 캠핑 수요 유치
- 지역문화 체험프로그램, 해양레저 프로그램과 연계하여 체류상품성 강화
- 에코 어드벤처 시설과 연계하여 캠핑 효과 극대화

○ 주요시설

- 편의성을 갖춘 오토캠핑장 : 오토캠핑, 고정형 캐라반 등
- 캠핑지원센터 : 휴게실, 매점, 취사실, 샤워장, 편의시설 등
- 휴양시설 : 물놀이장, 에코 놀이터, 해솔산책로 등



다) 카쿤빌리지 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2026년
- 장 소 : 마을 인근
- 대 상 : 관광객
- 사업비 : 30백만원

□ 추진내용

- 나무에 매달려 있는 신개념 휴대용 휴식공간으로 휴양지 조성
- 여름철 방문객들에서 이색적이고 새로운 체험 제공
- 해수욕장 내 대여를 통해 수익 창출 효과

○ 카쿤

- 영국인 건축가 겸 디자이너가 멕시코 여행 중 새 둥지를 보고 착안하여 제작
- 보드커버 재질 및 알루미늄으로 구성
- 실내에도 설치 가능 (필요공간 2.4m)
- 가격 : 50 ~ 60만원

Kid version	Tweenies	Single	Twin
· 1mx1m 사이즈 · 1인용(아동) · 최대중량 60kg	· 1.25mx1.25m 사이즈 · 2인용(아동) · 최대중량 75kg	· 1.5mx1.5m 사이즈 · 1인용(성인) · 최대중량 200kg	· 1.8mx1.5m 사이즈 · 2인용(성인) · 최대중량 200kg



라) 오션어드벤처 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2027년
- 장 소 : 해수욕장 육상부 및 마을
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 1,000백만원(민간)

□ 추진내용

- 숲과 놀이 활동을 결합한 에코 레저공간 조성(비수기 관광객 유치방안)
- 해수욕장 해양형 레포츠 프로그램과 연계하여 관광경쟁력 강화
- 해수욕장 육상부 산림 또는 조경지역에 조성
- 산악레포츠 프로그램
 - 가족 모두 즐길 수 있는 산악레포츠 체험 프로그램 구상
 - 다양한 산악체험 코스 도입 : 유아, 어린이, 청소년, 초급, 중급, 상급, 마니아 코스 등
 - 나무, 와이어, 목재 구조물, 로프 등 친환경 소재 활용
- 화제성 강화 프로그램 도입
 - 친환경적인 공중산책로 체험, 이색적인 루지 체험, 나무를 소재로 한 나무놀이터, 야생 화원, 포토존 등

■ 사례 : 에코어드벤처 (허브힐즈 내)

- 위치 : 대구광역시 달성군 가창면
- 컨셉 : 자연을 상징하는 야생원숭이와 인간을 모티브로 6가지 코스 구성
- 원숭이코스(유아전용) : 65m, 20분
- 오랑우탄 코스(어린이) : 110m, 25분
- 침팬치 코스(초급자) : 207m, 30분
- 고릴라 코스(초급자) : 264m, 30분
- 킹콩 코스(상급자) : 470m, 40분
- 타잔 코스(성인 마니아) : 323m, 40분



2) 소프트웨어 사업

가) 해양 수상레포츠 축제

□ 추진개요

- 사업기간 : 2026년
- 장 소 : 해수욕장
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 50백만원

□ 추진내용

- 카누, 카약, 수상자전거 등 무동력 해양스포츠 대회 추진
- 신문지, PT병 등을 활용한 환경친화적인 수상 탈거리 경연대회 개최
- 해양스포츠 대회
 - 수상 종목 : 카누, 카약, 조정, 딩기요트, 수상자전거, 노보트 등
 - 어린이, 청소년, 성인 구분
 - 아마추어 선수, 동호회 유치
 - 해변 : 비치발리볼 등
- 이색 수상탈거리 경연대회
 - 환경친화적인 재질을 활용하여 물 위에 뜰 수 있는 다양한 탈거리 경연대회
 - 신문지, 우유팩, PT병 등
 - 전세계 다양한 국가에서 개최
 - 국제적 이벤트로 발전 도모



나) 낙조 승마체험 프로그램 도입

□ 추진개요

- 사업기간 : 2027년
- 장 소 : 해수욕장 및 마을 전역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 30백만원

□ 추진내용

- 아름다운 낙조와 승마체험을 연계한 낭만적인 프로그램 발굴
- 해변 승마 경관을 해수욕장의 대표 이미지 중 하나로 활용
- 장기적으로 한국마사회 등의 지원으로 승마체험 교실로 확대

○ 승마 프로그램

- 승마코스 : 해변 + 관광단지
- 여름휴가철 → 주말 확대 운영
- 꽃마차 운영 : 가족투어 상품
- 카우보이 캠프, 승마트레킹 등

○ 승마체험교실 운영

- 해양 및 갯벌체험 이외에 산악, 승마체험 가능하도록 조성
- 장기적으로 한국마사회 지원으로 승마체험교실 구상

※ 한국마사회는 농림부 말산업 육성 5개년 종합계획 통해 힐링센터 10개소, 약 200억 원 지원한 바 있음



5-2. 홍보마케팅 사업

· 기존 계획에서 제시되어 있는 사업 내용을 제외하고 작성

가. 마을 뉴스레터 제작 (온라인, 오프라인)

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년~2027년
- 장 소 : 마을 전역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 35백만원

□ 추진내용

- 마을에 대한 지속적인 정보 제공을 통해 마을의 인지도 및 브랜드 가치를 제고하고 홍보를 극대화할 수 있는 “노을 마을” 소식지 제작이 요구됨
- 마을 정보 제공과 마을 홍보
 - 마을의 위치, 교통 및 숙박시설 정보, 방문 시 볼거리 및 각종 체험 프로그램 등 다양한 정보를 요약하여 수록하며, 특히 도서특성화사업의 목적 및 주요 자원들을 알아가기에 관한 기본적인 정보 제공
- 마을 온라인 홈페이지 연계를 통한 효율적인 뉴스레터 제작/발송
 - 마을 온라인 홈페이지를 운영하여 관광객 데이터베이스를 구축하고 월별 관광안내, 특산물, 별미집, 테마 관광코스 등을 주제로 뉴스레터를 제작하여 발송
 - 마을 온라인 홈페이지 게시판에 자유롭게 이용자들의 의견 및 건의사항을 게시토록 하고, 이를 수렴한 결과를 뉴스레터에 수록하여 알림
- 감성적 분위기 전달
 - 마을 뉴스레터는 관광객에게 감성적이고 아름다운 마을 이미지를 시각적으로 부각시켜 감성 위주로 전달

나. 온라인 홍보체계 구축

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년~2027년
- 장 소 : 마을 전역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 85백만원

□ 추진내용

1) 홈페이지 활용

- 다각적인 온라인 홍보체계를 구축하여 마을을 효과적으로 홍보하고 특히, 젊은 층에 접근이 용이하다는 장점을 적극 활용함
- 홈페이지를 활용한 홍보 전개
 - 온라인 홈페이지는 온라인 홍보활동의 중심으로서 마을의 개요, 관광자원 소개, 교통체계, 숙박 정보 등 관광활동에 있어 기본적인 정보 제공
- 홍보마케팅 연계 체계 구축
 - 도서특성화사업 네트워크 홈페이지, 인천시 관광(인천관광공사) 홈페이지, 옹진군 관광 홈페이지 등과의 네트워크 구축을 통해 활용도 극대화
 - 기존에 구축한 마을 관광홈페이지, 관내 여행사, 숙박시설, 관광시설 등과 연계하여 마을 홈페이지에 대한 홍보 강화
- 홍보메일 발송 및 만족도 조사를 통한 관광객 재방문 유도
 - 온라인 홈페이지 회원을 대상으로 정기적으로 축제 및 이벤트 홍보물, 관광자원 소개 자료, 마을 특/토산품 홍보물, 할인쿠폰 등 메일 발송
 - 기존 방문객을 대상으로 관광활동 및 시설에 대한 불편/개선사항에 대한 의견을 수렴하고, 요구하는 사항에 대해 가급적 자세한 답변을 제시함으로써 만족도 제고

2) 스마트 투어리즘 서비스

- 지리를 잘 알지 못하는 관광객의 경우, 심리적 거리감으로 인해 관광활동을 하는 것 자체를 꺼리거나 포기할 수 있음
- 최근 개별 여행자 급증과 함께 여행자 친화적인 안내시스템을 구축하여 지역 내 관광 수요 확대를 도모할 수 있을 것으로 기대되며 또한 높은 스마트폰 보급률에 힘입어 스마트폰을 활용한 투어리즘 서비스가 각광받고 있음
- 개별여행자 친화적인 관광안내시스템의 구축으로 마을을 찾은 관광객들에게 안전하고 편리한 여행경험을 제공하는 한편, 지속적인 지역 관광수요 확대를 도모함
- 응진군의 지원으로 마을 관광정보 콘텐츠 구축을 통한 온·오프라인 통합 홍보마케팅을 실시함

- 매체 : 스마트폰 어플리케이션 개발
 - 마을 자체 관광어플리케이션 제작을 통해 관광서비스를 제공하고, SNS 페이지를 구축하여 지속적인 쌍방향 관광정보 커뮤니케이션이 가능토록 함
 - 마을의 주요 관광지 소개, 주변 숙박 및 맛집 안내·예약, 자전거 코스 및 도보길 안내, 테마별 관광코스 안내 서비스 등을 제공함

- 사람 : 블로그 기자단 모집
 - 인터넷 파급력이 높은 블로거를 모집하여 생생한 마을의 소식을 블로그에 업로드하여 구전효과를 극대화함
 - 블로그는 1인 미디어로서 우리 사회 전반에 매우 큰 파급력을 가지고 있으며, 대중의 신뢰도가 매우 높음
 - 블로그 기자단으로 선정되면 소정의 원고료 지급과 함께 블로그 기자증을 발급하며, 기자단 활동을 책으로 엮어 ‘남양주시 100배 즐기기’책을 발간함

- 마을관광 유튜브, UCC 공모전 개최
 - 주요대상 : 지역주민, 관광객, 일반인(개인 및 단체, 업체 포함), 학생 등
 - 주요내용 : 마을 관광홍보, 마을의 숨겨진 풍경 찾기 등
 - 주요활동 : 우수작품 시상, 각종 포털 사이트에 홍보, 매년 1회 실시

3) 오프라인 홍보체계 구축

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년~2027년
- 장 소 : 마을 전역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 35백만원

□ 추진내용

- 마을이 이미지를 표현하기 위하여 다양한 인쇄매체, 영상매체 등에 효과적으로 홍보 할 필요가 있음
- 마을 팸투어 추진
 - 국내 여행기획자, 언론사, 여행전문가 등을 대상으로 마을 팸투어 등 각종 이벤트 행사를 추진하여 프로모션 전개
 - 주요 검색사이트인 네이버, 다음, 야후 등의 파워 블로거(일 방문객 수 2,000명 이상)를 초청해 팸투어를 실시하여 인터넷 상에서 홍보 유도
- 국내 관계기관 협력 추진
 - 한국관광공사 및 인천관광공사 등 관계 기관과의 네트워크를 통해 홍보 강화(한국관광공사 소식지, 홈페이지 등에 연계 홍보 가능)
- 각종 사이트, 업체 등 이색적인 제휴이벤트 추진
 - 포털사이트, 카드사, 신문사, 항공사, 여행사 등과 연계하여 마을 서포터즈 모집, 00카드사와 함께하는 십리포 여행, 00블로거와 함께하는 내동마을 여행 등의 다양한 이색홍보 제휴이벤트 추진
 - 관광안내 책자(콘텐츠 중심), 만화, 팸플릿 등의 제작, 기획 기사, 전문가 특별기고, 홍보대사 위촉 등 적극적으로 오프라인 홍보 수행

5-3. 주민역량 강화 사업

· 기존 계획에서 제시되어 있는 사업 내용을 제외하고 작성

가. 주민역량 강화 교육

1) 교육 개요

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년~2027년
- 장 소 : 마을 전역
- 대 상 : 마을주민
- 사업비 : 60백만원 (교육아카데미 예산으로 충당)

□ 교육 방향

- 마을 인력을 양성하고 이들의 자질과 역량을 극대화하기 위하여 마을에 부합하는 맞춤형 이론 및 실습 프로그램 발굴·추진하고 선진화된 교육체계를 구축함
- 내동마을의 교육 특성
 - 십리포 해수욕장을 보유하고 있고 관련 사업을 추진하고 있기 때문에 단순한 마을이 아니라 관광마을 개념에서 교육을 접근함
- 마을에서 요청한 교육
 - 바리스타, 위생, 서비스마인드, 매장관리 등

□ 교육 내용

- 기본역량
 - 관광산업과 관광종사자 : 관광트렌드 변화와 관광산업, 관광종사자 역할 및 역량
 - 관광객의 특성 : 관광객 심리 및 접근방법

○ 전문 역량 교육

- 바리스타 직무 역량 : 바리스타의 이해, 커피 에스프레소 추출, 메뉴 및 라떼아트 제조
- 위생관리 : 휴게음식점업 위생관리, 식중독 및 개인 위생
- 매장운영 : 매장 영업 준비 및 점검, P/L관리 및 운영, 구매 및 저장
- 서비스 마인드 : 서비스 마인드 및 서비스 절차

○ 실무 역량 교육

- 벤치마킹 : 선진지 견학
- 커뮤니케이션 실무 : 커뮤니케이션 기법, 서비스 마인드 교육, 이미지 메이킹, 소외계층 및 장애인 응대
- 컴퓨터 활용 : 컴퓨터와 정보검색, SNS 활용, 유튜브 활용
- 안전관리 및 응급처치 : 안전교육 실무, 응급상황 대응요령

※ 상기의 교육은 마을의 상황에 따라 변경이 가능하며 기본, 전문, 실무역량 교육 내용은 상호 변경이 가능함

□ 교육 구성

○ 기본 역량 교육

구분		교과명	교육 내용	교육시간		
				이론	실습	계
기본 역량	관광산업과 관광종사자	관광트렌드 변화와 관광산업	· 관광트렌드 변화 · 관광산업의 유형 및 범위, 특정책	2	-	2
		관광종사자 역할 및 역량	· 우리나라 관광산업의 유형 및 범위, 특성 · 관정부의 관광산업 관련 정책	2	-	2
	관광객의 특성	관광객 심리 및 접근방법	· 관광객 행동과 심리 · 외국인 관광객 특성 및 접근 전략	2	-	2
	계			8	-	8

○ 전문 역량 교육

구분		교과명	교육 내용	교육시간		
				이론	실습	계
전문 역량	바리스타 직무 역량	바리스타의 이해	· 바리스타의 개념과 역할 · 바리스타의 자세와 태도	2	-	2
		커피 에스프레소 추출	· 커피의 세부적 이론 및 실기의 이해 · 에스프레소 추출 및 기계작동 방법 · 에스프레소 추출 및 시음	2	4	6
		메뉴 및 라떼아트 제조	· Hot menu 제조 · Cold menu 제조 · 기존적인 라떼아트 하트 완성하기 · 톨립(2단, 3단)	2	8	10
	위생관리	휴게음식점업 위생관리	· 휴게음식점업 위생교육 · 식품 위생법	2	-	2
		식중독 및 개인 위생	· 식중독 관리 · 식자재 관리 · 위생 관리 준수사항	2	2	4
	매장운영	매장 영업 준비 및 점검	· 커피매장 영업 준비 · 커피 기계 점검	2	2	4
		P/L관리 및 운영	· 매장 운영 회계원리 · 매장 운영 기법 및 홍보	2	2	4
		구매 및 저장	· 바리스타 재료 및 구매 · 구매 기초 및 관리	2	2	4
	서비스 마인드	서비스 마인드 및 서비스 절차	· 고객 응대하기 · 커피 제공하기 · 주문받는 요령	-	4	4
	계				16	24

○ 실무 역량 교육

구분	교과명	교육 내용	교육시간		
			이론	실습	계
실무 역량	벤치마킹	선진지 견학 · 국내 도서특성화사업 성공마을 · 국내 마을만들기사업 성공마을	-	24	24
	커뮤니 케이션 실무	커뮤니케이션 기법	1	3	4
		서비스 마인드 교육	1	3	4
		이미지 메이킹	1	3	4
		소외계층 및 장애인 응대	2	2	4
	컴퓨터 활용	컴퓨터와 정보검색	1	2	3
		SNS 활용	1	4	5
		유튜브 활용	1	4	5
	안전관리 및 응급처치	안전교육 실무	1	2	3
		응급상황 대응요령	1	2	4
	계		10	50	60

2) 교육 내용서

가) 기본 역량 교육

□ 관광산업과 관광종사자

○ 관광트렌드 변화와 관광산업

구분	상세 내용							
과목명	○ 관광트렌드 변화와 관광산업							
과목개요	○ 변화하는 관광트렌드를 이해하고 관광산업의 유형 및 범위, 우리나라 관광산업 정책을 학습하는 과목							
교육목표	○ 국내외 관광트렌드의 변화를 이해할 수 있다. ○ 우리나라 관광산업의 유형 및 범위, 특성을 이해할 수 있다. ○ 정부의 관광산업 관련 정책 및 동향, 전망을 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론							
	○ 관광트렌드 변화 - 국내외 관광시장 및 공급의 변화 - 국내외 관광행태 및 트렌드 변화, 전망							
	○ 우리나라 관광산업 특성 - 관광산업의 유형 및 범위(전통적 관광산업, 융합적 관광산업 등) - 관광산업의 특성							
	○ 정부의 관광정책 및 동향, 전망 - 관광산업 관련 정부 정책 현황 - 관광산업 관련 동향 및 전망 / 한국관광산업의 경쟁력							
	지식	○ 안내 업무						
기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 편집능력							
태도	○ 창의적 사고, 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고							
교육시간	○ 2시간 (이론 : 2시간, 실습 : -)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○			○				
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 문화체육관광부(각년도). 관광동향에 따른 연차보고서 ○ 문화체육관광부(각년도). 관광지식정보시스템 ○ 한국관광공사 홈페이지 등							

○ 관광종사자 역할과 역량

구분	상세 내용							
과목명	○ 관광종사자의 의미와 역할							
과목개요	○ 관광서비스의 개념과 의미를 이해하고 관광종사자로서의 역할 및 자세, 직무 등을 학습하는 과목							
교육목표	○ 관광종사자의 개념과 역할을 이해할 수 있다. ○ 관광종사자의 자세와 태도를 이해할 수 있다. ○ 관광종사자의 역량(책임과 임무)을 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 관광종사자의 개념과 역할 - 관광종사자의 정의 - 관광종사자의 역사 및 해외 운영사례 - 관광종사자의 역할 ○ 관광종사자의 자세와 태도 - 관광종사자의 철학, 자질 및 자세, 태도 ○ 관광종사자의 역량 - 관광종사자의 기본 원칙, 책임과 임무							
	지식	○ 관광종사자 직무, 관광서비스 업무, 여행안내 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절함 태도, 긍정적인 사고와 태도, 복장, 용모 등 자기관리 노력						
교육시간	○ 2시간 (이론 : 2시간, 실습 : -)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○		○					
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 문화체육관광부(각년도). 관광동향에 따른 연차보고서 ○ 문화체육관광부(각년도). 관광지식정보시스템 ○ 한국관광공사 홈페이지 등							

□ 관광객의 특성

○ 관광객 심리 및 접근방법

구분	상세 내용							
과목명	○ 관광객의 심리 및 접근방법							
과목개요	○ 관광서비스의 대상인 관광객에 대한 심리, 특성 파악을 통해 관광객 맞춤형 접근전략을 학습하는 과목							
교육목표	○ 관광객의 심리를 이해할 수 있다. ○ 관광객의 유형별 특성 및 접근전략을 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 관광객의 심리 - 관광서비스의 구성요소 - 관광서비스 구성의 특성 - 관광행동과 심리 (관광행동과 영향요인, 관광행동의 유형) ○ 관광객의 특성 및 접근 전략 - 내국인 관광객 유형 및 특성 · 관광객 유형 파악, 유형별 특성 및 행태 - 외국인 관광객 특성 · 국가별 외국인 관광객 관광행태 / 국가별 문화(역사·종교·음식 등) · 국가별 외국인 응대방법 및 주의사항 - 관광객 특성에 따른 관광서비스 방법 · 관광객의 일반적 특성에 따른 관광서비스 · 관광객의 타겟별 관광서비스							
	지식	○ 관광종사자 직무, 관광서비스 업무, 여행안내 업무						
	기술	○ 소통 능력, 언어 능력, 정보수집 능력, 인솔 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절함 태도, 긍정적인 사고						
	교육시간	○ 2시간 (이론 : 2시간, 실습 : -)						
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○			○				
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 문화체육관광부(각년도). 관광동향에 따른 연차보고서 ○ 문화체육관광부(각년도). 국민여행 실태조사 ○ 문화체육관광부(각년도). 외래관광객 실태조사							

나) 전문 역량 교육

□ 바리스타의 이해

○ 바리스타의 이해

구분	상세 내용							
과목명	○ 바리스타의 이해							
과목개요	○ 커피의 개념과 의미를 이해하고 바리스타로서의 역할 및 자세, 직무 등을 학습하는 과목							
교육목표	○ 바리스타의 개념과 역할을 이해할 수 있다. ○ 바리스타의 자세와 태도를 이해할 수 있다. ○ 바리스타의 역량(책임과 임무)을 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 바리스타의 개념과 역할 - 바리스타의 정의 - 바리스타의 직무 역량 - 바리스타의 역할 ○ 바리스타의 자세와 태도 - 바리스타의 철학, 자질 및 자세, 태도 ○ 바리스타의 역량 - 바리스타의 기본 원칙, 책임과 임무							
	지식	○ 바리스타 직무, 바리스타 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 커피기계 활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절함 태도, 긍정적인 사고와 태도, 복장, 용모 등 자기관리 노력						
교육시간	○ 2시간 (이론 : 2시간, 실습 : -)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○			○				
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							

○ 커피 에소프레소 추출

구분	상세 내용							
과목명	○ 바리스타 직무역량							
과목개요	○ 커피의 개념과 의미를 이해하고 바리스타로서의 역할 및 자세, 직무 등을 학습하는 과목							
교육목표	○ 바리스타의 개념과 역할을 이해할 수 있다. ○ 바리스타의 자세와 태도를 이해할 수 있다. ○ 바리스타의 역량(책임과 임무)을 이해할 수 있다. ○ 커피 메뉴를 준비할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 커피에 대한 전반적 이해 - 커피의 유래, 커피 문화 등의 이해 - 커피의 유형 및 특성 이해							
	■ 실기 ○ 에소프레소 추출 - 에스프레소 추출 및 기계작동 방법 - 에스프레소 추출 및 시음							
	○ 메뉴 제조하기 - Hot menu 준비하기 - Cold menu 준비하기							
	○ 에소프레소 추출 - 에스프레소 추출 및 기계작동 방법 - 에스프레소 추출 및 시음							
	지식	○ 바리스타 직무, 바리스타 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 커피기계 활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절한 태도, 긍정적인 사고와 태도, 복장, 용모 등 자기관리 노력						
교육시간	○ 6시간 (이론 : 2시간, 실습 : 4시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○			○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							

○ 메뉴 및 라떼아트 제조

구분	상세 내용							
과목명	○ 메뉴 및 라떼아트 제조							
과목개요	○ 고객의 요구에 맞는 음료를 제공하기 위해 에스프레소 음료에 물, 우유, 우유거품 및 각종 부재료를 활용하여 다양한 방법으로 커피음료를 제조하는 과목							
교육목표	○ 에스프레소를 기본으로 커피메뉴(Cold, Hot)를 만들 수 있다 ○ 커피 메뉴에 알맞은 우유 스티밍을 할 수 있다. ○ 라떼아트의 원리와 완성(하트, 툴립, 로제타) 이해한다.							
교육내용	■ 이론 ○ 에스프레소 머신과 추출의 이해와 활용 - 아이스 응용 에스프레소 커피음료의 종류에 대한 이해 - 응용 에스프레소 커피음료의 종류에 대한 이해 - 커피 메뉴에 대한 이해와 제조 ■ 이론 ○ 라떼아트의 이론과 실습 - 커피 음료용 우유 거품 내기에 필요한 지식을 이해, 습득하고 활용 - 스팀 밸브 및 막대의 구조에 대한 이해와 스팀 압력 조절 능력 및 스팀 파이프를 사용할 수 있도록 학습 - 아이스 음료용 낮은 온도의 우유 거품을 만들 수 있도록 실습 - 라떼아트의 완성(하트, 툴립, 로제타)							
	지식	○ 메뉴 및 라떼아트 제조						
	기술	○ 정보수집 능력, 업장내 시설 관리 능력						
	태도	○ 창의적 사고, 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고						
	교육시간	○ 10시간 (이론 : 2시간, 실습 : 8시간)						
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○						
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 문서작성 도구 등							

□ 위생 교육

○ 휴게음식점업 위생관리

구분	상세 내용							
과목명	○ 휴게음식점업 위생관리							
과목개요	○ 커피매장 관련 법령 및 규정인 식품위생법, 동법 시행령, 동법 시행규칙을 포함한 규정을 체계적으로 학습하는 과목							
교육목표	○ 관계 법령 및 규정에 따라 개인위생을 점검할 수 있다. ○ 관계 법령 및 규정에 따라 주방 위생을 점검할 수 있다. ○ 관계 법령 및 규정에 따라 홀 위생을 점검할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 개인위생과 관련 사항들을 체크하고 실천할 수 있도록 항목 분석 - 개인 복장 점검, 위생모, 두발, 손 위생 ○ 식품위생과 관련 사항들을 체크하고 실천할 수 있도록 항목 분석 - 식품위생과 안전 - 주방 위생 ○ 선입선출이 우선이 될 수 있도록 관리 분석 ○ 홀 매장 위생 관리하기 ○ 시설위생과 관련 사항들 체크 및 실천 항목 - 냉장고 및 냉동고 관리 - 주방 개수대 점검 - 도마 및 작업대 <u>스토브</u> 점검, 관리							
	지식	○ 바리스타 직무, 바리스타 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 업장내 시설 관리 능력						
	태도	○ 창의적 사고, 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고						
	교육시간	○ 2시간 (이론 : 2시간, 실습 : -)						
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○			○				
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 문서작성 도구 등							

○ 식중독 및 개인 위생

구분	상세 내용							
과목명	○ 식중독 및 개인 위생							
과목개요	○ 식음료서비스 활동의 수행에 있어서 필요한 개인위생점검, 시설위생관리, 안전관리를 체계적으로 학습하는 과목							
교육목표	○ 식음료영업장 및 개인위생의 전반적 청결 및 위생관리를 할 수 있다. ○ 다양한 위급한 상황으로부터 영업장을 안전하게 보호 관리 할 수 있다. ○ 살균 위생관리 요령에 따라 실습훈련을 하고, 정형기술을 익힌다.							
교육내용	■ 이론 ○ 개인 위생 관리하기 - 개인위생 관리 기준 - 개인 위생 교육 ○ 식자재 위생 관리하기 - 식자재 위생 관리 - 주방 시설 위생 관리 ○ 시설물 위생 관리하기 - 시설물 위생 점검 - 방충, 방서 ■ 실습 ○ 식중독 관리하기 - 식자재 위생 관리 하기 - 식중독 관리와 대비하기							
	지식	○ 식중독 및 개인 위생						
	기술	○ 정보수집 능력, 업장내 시설 관리 능력						
	태도	○ 창의적 사고, 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고						
	교육시간	○ 5시간 (이론 : 3시간, 실습 : 2시간)						
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○					○	
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 문서작성 도구 등							

□ 매장 운영

○ 매장 영업 준비 및 점검

구분	상세 내용							
과목명	○ 매장 영업 준비 및 점검							
과목개요	○ 매장 위생, 기계·기구·기물 점검 및 식재료 재고 파악, 포스시스템을 영업 준비 및 정산할 수 있는 지식을 제시하는 과목							
교육목표	○ 커피매장 영업 준비를 할 수 있다. ○ 영업 시작을 위해 커피 기계를 점검할 수 있다. ○ 커피 맛을 유지하기 위해 커피를 추출해서 맛을 볼 수 있다.							
교육내용	■ 이론 : 영업시작 전 ○ 영업 시작을 위해 커피와 식재료의 상태를 점검하여 시음 ○ 기계, 기구, 기물 사용설명서를 숙지하고 매장에서 실습 ○ 원활한 영업 시작을 위해 커피 기계, 기구, 기물을 점검 ○ 각종 청소 도구, 각종 세정제 사용법을 이해하고 실습 ○ 포스시스템에 대한 사용법을 숙지하고 실습							
	■ 이론 : 영업 마감 관리 ○ 당일 영업 마감을 위해 매장의 위생 상태를 점검 ○ 당일 영업 마감을 위해 기계를 점검 ○ 당일 영업 마감을 위해 기구를 점검 ○ 당일 영업 마감을 위해 기물을 점검 ○ 익일 영업을 위해 식재료 재고를 파악 ○ 포스시스템을 활용하여 일일 정산							
	지식	○ 바리스타 직무, 바리스타 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 커피기계 활용 능력						
	태도	○ 창의적 사고, 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고						
교육시간	○ 4시간 (이론 : 2시간, 실습 : 2시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○		○				
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							

○ P/L관리 및 운영

구분	상세 내용							
과목명	○ P/L관리 및 운영							
과목개요	○ 매장의 이익 실현을 위해 매출, 원가, 인건비, 기타 비용의 산출과 작성과 분석 및 지속적인 관리 전략을 목표로 함							
교육목표	○ 매출 관리를 할수 있다. ○ 매출 원가 관리할 수 있다. ○ 인건비 관리하기/ 기타 비용 관리할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 매장 손익 계산서 작성의 필요성 및 개념 - 손익 계산서 작성 계획 및 작성 - 손익 계산서에 사용되는 계정과목을 파악 - 매장에서 발생하는 모든 지출과 매입과 관련한 사항을 파악하고 나열 ○ 매출 향상 전략 - 예상 객수 예측과 매출 분석 이해 - 매출 향상 전략 수립 이해 - 상황별 매출액 향상 전략 ■ 실습 - 손익계산서의 계정 항목을 수강생의 실제 상황에 적용 - 매장 수익과 지출에 관련된 시나리오를 작성한 후 직접 손익계산서를 작성 - 실제 운영하는 매장의 POS 자료를 토대로 예측하고자 하는 시점의 판매액, 고객수, 메뉴 구성, 회전율 등을 추정							
	지식	○ P/L관리 및 운영						
	기술	○ 정보수집 능력, 업장내 시설 관리 능력						
	태도	○ 창의적 사고, 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고						
	교육시간	○ 4시간 (이론 : 2시간, 실습 : 2시간)						
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○		○				
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 문서작성 도구 등							

○ 구매 및 저장

구분	상세 내용							
과목명	○ 구매 및 저장							
과목개요	○ 메뉴 제공에 필요한 식자재의 재고를 파악하여 발주, 입고 및 저장 관리를 함으로써 식자재를 관리를 목표로 함							
교육목표	○ 식자재 재고 관리할 수 있다. ○ 식자재 입 · 출고할 수 있다. ○ 식자재 저장 관리할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 식자재 재고 관리하기 - 식자재 재고관리 - 식자재 발주							
	■ 이론 ○ 식자재 입 · 출고하기 : 식자재 입고 시 발주 수량과 입고 수량 파악 - 식자재 입 · 출고 - 식자재 검수 : 식자재 입고 시 식자재의 이상 유무 파악							
	■ 이론 ○ 식자재 저장 관리하기 - 식자재 저장 : 식자재 저장 관리 시 저장고 크기 및 식자재 사용 특성을 파악하여 저장고 정위치표 작성 - 저장고 관리 : 식자재 저장 관리 시 저장고의 오염과 이상 유무를 체크							
	지식	○ 식재료의 구매 및 저장						
	기술	○ 정보수집 능력, 업장내 시설 관리 능력						
	태도	○ 창의적 사고, 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고						
교육시간	○ 4시간 (이론 : 2시간, 실습 : 2시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○					○	
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 문서작성 도구 등							

□ 서비스 마인드 교육

○ 서비스 마인드 및 서비스 절차

구분	상세 내용							
과목명	○ 서비스 마인드 및 서비스 절차							
과목개요	○ 고객응대 및 서비스 절차를 학습하는 과목							
교육목표	○ 고객서비스에 대한 이론적 개념을 이해한다. ○ 영업장을 영접하는 기본인사 및 안내, 서비스에 대해 이해한다 ○ 음료 선택이 어려운 고객에게 음료를 추천할 수 있다. ○ 고객이 주문한 음료를 고객에게 확인시켜줄 수 있다.							
교육내용	■ 실습 1) 고객응대하기 ○ 고객 맞이하기 - 고객 영접 및 안내, 환송하기 - 고객 인사하기 ○ 고객 요구에 대한 적극적인 수용 자세 여부 ○ 커피음료 주문 절차 숙지 여부 2) 커피 제공하기 ○ 서비스용 기물 및 집기 사용방법을 알고 적절하게 사용 ○ 커피음료 서비스에서 커피 메뉴의 종류, 주문받는 요령 숙지 ○ 제조된 커피음료를 고객에게 정확하게 제공 ○ 매장 정리 정돈 방법 숙지 여부							
	지식	○ 바리스타 직무, 바리스타 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 커피기계 활용 능력						
	태도	○ 창의적 사고, 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고						
교육시간	○ 4시간 (이론 : - 시간, 실습 : 4시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
		○			○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							

다) 실무 역량 교육

□ 벤치마킹

○ 선진지 견학

구분	상세 내용							
과목명	○ 선진지 견학							
과목개요	○ 관광종사자/지역주민으로서 성공한 관광지, 관광명소 현장에서 직접 실무를 학습하는 과목							
교육목표	○ 성공한 관광지의 지역리더 간담회를 통해 관광서비스를 이해할 수 있다. ○ 현장에서 직접 관광서비스 시연 및 발표를 통해 실무능력을 함양할 수 있다							
교육내용	■ 실습 ○ 관광자원 현장 학습 - 성공한 관광지 중심의 현장학습 실시 - 진행절차 및 방법 · 이론 학습 후 단체버스를 활용하여 관광지 방문 · 사전 협의한 관광지 체험을 통해 벤치마킹 · 서비스 체험 중 직접 시연해 보도록 유도 ○ 지역주민 및 리더와의 간담회 - 간담회를 통해 질의 응답시간 - 관광종사자로서의 요령 및 노하우 습득							
	지식	○ 관광서비스 업무, 여행안내 업무						
	기술	○ 문서작성 능력, 해설 능력, 시나리오 작성 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고와 태도, 인문학적 사고 등						
교육시간	○ 24시간 (이론 : -, 실습 : 24시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○				○		○	
진행과정	○ 장 소 : 관광지 ○ 강의형식 : 체험 및 시연 ○ 준 비 물 : 문서작성 도구, 시각적 도구 등							
참고자료	○ 문화체육관광부(각년도). 관광동향에 따른 연차보고서 ○ 문화재청(각년도). 홈페이지(http://www.cha.go.kr) 등							

□ 커뮤니케이션 실무

○ 커뮤니케이션 기법

구분	주요 내용							
과목명	○ 커뮤니케이션 기법							
과목개요	○ 관광객 간 원만한 관계를 형성하고 상호 신뢰를 갖게 하는 방법 등을 학습하는 과목							
교육목표	○ 커뮤니케이션과 해설 간의 관계를 이해할 수 있다. ○ 커뮤니케이션 기법을 활용한 관광객 태도 변화를 이해할 수 있다. ○ 고객 의사소통 기술 및 전략을 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 커뮤니케이션 이론의 이해 - 커뮤니케이션, 설득 커뮤니케이션의 개념 및 특성 등 ○ 관광객 태도 형성과 변화 - 설득커뮤니케이션에 의한 태도 형성, Hungerford의 KAB 태도형성 모형 ○ 고객 의사소통 기술 및 전략 - 커뮤니케이션 특성 및 기술 등							
	■ 실습 ○ 고객 의사소통 기술 및 전략 - 설득커뮤니케이션을 활용한 해설기법, 고객 의사소통 기술 및 전략에 대한 이론 학습 후 실습 및 시연 - 교육생들에게 커뮤니케이션 주제를 주고 2명이 짝을 이룬 후 서로를 설득할 수 있도록 하고 자신의 방법의 장/단점을 논의 ○ 아이스브레이크 - 강사는 아이스브레이크에 필요한 준비물과 도구 준비 - 교육생들에게 아이스브레이크 프로그램, 레크리에이션 진행방법 전달 - 레크리에이션 진행 및 교육생들이 간단한 레크리에이션을 진행할 수 있는지 확인 - 특히, 관광객과 처음 대면하는 상황 등 주요 상황에 대한 요령 습득							
	지식	○ 여행안내 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의 바르고 친절함 태도, 복장, 용모 등						
교육시간	○ 4시간 (이론 : 1시간, 실습 : 3시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○				○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 커뮤니케이션 관련 서적 및 영상 자료 ○ 아이스브레이크 관련 서적 및 영상 자료							

○ 서비스 마인드 교육

구분	주요 내용							
과목명	○ 서비스 마인드 교육							
과목개요	○ 관광종사자가 갖추어야 할 서비스 마인드, 글로벌 에티켓, 고객 대응방법 등을 학습하는 과목							
교육목표	○ 글로벌 에티켓 및 매너서비스를 습득할 수 있다. ○ 불만족 고객에 대한 대응방법을 학습할 수 있다. ○ 감정노동자인 관광종사자의 스트레스 관리방법을 습득할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 관광객 서비스 친절 기법 - 고객 맞이하기, 효과적인 대면서비스, 비대면 고객 응대하기 등 ○ 글로벌 에티켓 및 매너서비스 - 기본 예절, 국제 매너, 국가별 에티켓 등 ○ 서비스 불만족 시 대응법 - 불편고객 맞이하기, 고객의 불평·불만 분석, 불평·불만 응대 처리 등 ○ 스트레스 관리하기 - 스트레스 관리와 감정 조절, 스트레스 상황 분석 및 대처 등							
	■ 실습 ○ 관광객 서비스 친절 기법, 글로벌 에티켓 및 매너서비스, 해설서비스 불만족 시 대응법, 스트레스 관리하기 등에 대한 실습 및 시연 ○ 진행절차 및 방법 - 동영상 시청 후 강사가 직접 시연하고 교육생 2명이 짝을 이론 후 서비스 마인드 실습. 교수가 수정사항 체크							
	지식	○ 관광종사자 직무, 여행안내 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절함 태도, 긍정적인 사고와 태도, 복장, 용모 등 자기관리 노력,						
교육시간	○ 4시간 (이론 : 1시간, 실습 : 3시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○						
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 서비스 마인드 관련 서적 및 동영상 자료 ○ 글로벌 에티켓 관련 서적 및 동영상 자료							

○ 이미지 메이킹

구분	주요 내용							
과목명	○ 이미지 메이킹 교육							
과목개요	○ 관광종사자가 갖추어야 할 표정, 태도, 이미지를 함양하고 관광객에게 호의적이고 신뢰감을 줄 수 있는 방법을 학습하는 과목							
교육목표	○ 관광종사자로서 표정 및 태도 이미지를 함양할 수 있다. ○ 외적인 메이크업, 향기, 복장 이미지를 함양할 수 있다. ○ 내적이미지인 음성, 대화 이미지를 함양할 수 있다.							
교육내용	■ 이론							
	○ 표정 및 태도 이미지 - 호감형 표정 만들기, 사회적 기본 태도(인사, 바른자세, 전화예절 등)							
	○ 메이크업 이미지 - 메이크업의 이해, 기초 손질하기, 자신에게 어울리는 라인 찾기(아이라인, 립라인 등)							
	○ 향기 이미지와 복장 이미지, 퍼스널 컬러 이미지 - 자신에게 어울리는 향수 사용법, 자신의 체형에 어울리는 옷차림 갖추기 - 컬러의 개념과 컬러 스케일 및 퍼스널 컬러와 사계절 이미지							
	○ 음성 이미지와 대화 이미지 - 자신의 목소리 이해/발음/발성/호흡 훈련, 아름다운 대화법 익히기, 표준어 구사							
교육내용	■ 실습							
	○ 표정 및 태도 이미지 실습 : 호감형 표정, 인사, 바른자세, 방향지시 등							
	○ 메이크업 이미지 실습 : 기초 손질하기, 자신에게 어울리는 라인 찾기 등							
	○ 향기 이미지와 복장 이미지 실습 : 향수 사용법, 체형별 옷차림 갖추기 등							
교육내용	○ 음성 이미지와 대화 이미지 실습							
	○ 진행절차 및 방법 - 관련 동영상을 시청하고 교수가 직접 시연한 후 2명이 짝을 이뤄 실습 - 실습실 거울을 보고 자신의 이미지가 올바른지 점검하는 시간 부여 - 강사는 개인별로 수정사항 체크 사전에 기자재가 준비되었는지 확인							
	지식	○ 관광종사자 업무						
교육내용	기술	○ 소통 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절함 태도, 복장, 용모 등						
교육시간	○ 4시간 (이론 : 1시간, 실습 : 3시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○				○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 (이미지메이킹 실습 가능 강의실, 실습실) ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 이미지 메이킹 관련 서적 및 동영상 자료 ○ 글로벌 에티켓 관련 서적 및 동영상 자료							

○ 소외계층 및 장애인 응대

구분	주요 내용							
과목명	○ 소외계층 및 장애인 응대							
과목개요	○ 소외계층에 대한 배려 및 매너를 이해하고 장애인 관광객을 대응하기 위한 방법을 학습하는 과목							
교육목표	○ 소외계층에 대한 에티켓과 매너를 이해할 수 있다. ○ 장애인을 이해하고 응대 방법을 습득할 수 있다. ○ 수화의 기본회화를 습득할 수 있다. ○ 관광지, 박물관 등 상황에 따른 수화를 실습할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 소외계층에 대한 에티켓 - 소외계층의 유형 및 특성, 소외계층에 대한 서비스 친절 기법 및 매너 등 ○ 장애인 응대 방법 - 장애인의 유형 및 특성, 장애인에 대한 서비스 친절 기법 및 매너 등 ○ 수화 실습(기본 회화)							
	■ 실습 ○ 응대방법 시연 - 소외계층에 대한 에티켓을 강사가 시범 보인 후 교육생들 시연 - 장애인 대응에 대해 강사가 시범 보인 후 교육생들 시연 ○ 상황을 통해 배우는 수화 - 관광지, 박물관, 쇼핑센터 등에서 활용할 수 있는 수화 방법을 실습 - 진행절차 및 방법 · 교육생들에게 상황별 수화 방법을 시연한 후 참여할 수 있도록 유도 · 관광지, 박물관, 쇼핑센터에서의 수화 순으로 실습 · 실습 후 교육생들이 숙지할 수 있도록 재확인 절차를 거침							
	지식	○ 여행안내 업무						
	기술	○ 소통 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절함 태도, 태도, 복장, 용모 등						
교육시간	○ 4시간 (이론 : 2시간, 실습 : 2시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○				○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 장애인 대응 관련 서적 및 동영상 자료 ○ 농아인협회(2021), 수화 관련 서적 및 동영상 자료							

□ 컴퓨터 활용

○ 컴퓨터와 정보검색

구분	상세 내용							
과목명	○ 컴퓨터와 정보검색							
과목개요	○ 컴퓨터를 활용한 문서 작성 및 정보 검색을 학습하는 과목							
교육목표	○ 문서작성을 위한 컴퓨터의 기초지식을 이해할 수 있다. ○ 정보의 유형을 이해하고 정보 검색을 학습할 수 있다.							
교육내용	■ 이론							
	○ 컴퓨터 기초 지식							
	- 워드프로세스 용어 및 기능, PC 운영체제 및 한글 윈도우 사용법, 보조 프로그램 활용법, 네트워크 관리하기 등							
	○ 정보 검색과 활용							
	- 정보통신과 인터넷, 웹 검색 엔진 및 정보검색 방법 등							
교육내용	■ 실습							
	○ 컴퓨터 기초 지식 및 정보 검색/활용 실습							
	- 한글 윈도우 사용법, 보조 프로그램 활용법, 네트워크 관리하기 등 실습							
	- 웹검색 엔진 및 정보검색 방법 등 실습							
	- 진행절차 및 방법							
교육내용	· 컴퓨터를 활용하여 학생이 직접 정보를 검색하도록 하되, 사전에 주제를 공지하고 주제에 부합하는 정보 수집 여부 평가							
	○ 한글·워드프로세서·엑셀·파워포인트 활용 실습							
	- 서식 변경, 표 작성/편집, 문서 꾸미기, 데이터 입력/계산, 슬라이드 작성 및 편집, 그림, 표 삽입 등							
	○ 진행절차 및 방법							
	· 이론으로 배운 한글·워드프로세서·엑셀·파워포인트 내용을 컴퓨터를 활용하여 직접 시연해 보도록 유도							
교육내용	지식	○ 관광종사자 직무, 컴퓨터 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고						
교육시간	○ 3시간 (이론 : 1시간, 실습 : 2시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○						
진행과정	○ 장 소 : 전산실							
진행과정	○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용), 실습							
	○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 전산장비, 영상장비 등							
참고자료	○ 컴퓨터 기초 관련 서적 및 동영상 자료							

○ SNS 활용

구분	상세 내용							
과목명	○ SNS 활용							
과목개요	○ 관광종사자/지역주민이 관광객들과 소통하기 위한 SNS 사용 및 활용에 대한 기초 지식을 학습하는 과목							
교육목표	○ 스마트 어플리케이션의 지식을 이해할 수 있다. ○ 커뮤니케이션 관련 어플리케이션 사용법을 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 어플리케이션 설명 및 사용법 - 어플리케이션 설치 및 사용법 - 관광 분야에서 사용되는 어플리케이션 사용하기 ○ 커뮤니케이션 관련 어플리케이션 설명 및 사용법 - 트위터, 페이스북, 카카오톡, 유튜브 등 어플리케이션 설치 - 커뮤니케이션 어플리케이션 사용하기							
	■ 실습 ○ 어플리케이션 설명 및 사용법 - 관광 분야 어플리케이션 및 커뮤니케이션 관련 어플리케이션(트위터, 카카오톡, 유튜브 등) 설치 및 사용하는 법 전달 및 실습 ○ 진행절차 및 방법 · 개인용 스마트폰을 활용하거나 컴퓨터를 활용하여 주어진 어플리케이션을 설치하도록 유도 · 한국관광공사에서 제공하는 ‘대한민국 구석구석’ 스마트앱을 설치하도록 하고 스스로 분석해 보도록 유도							
	지식	○ 컴퓨터 업무, 관광서비스 업무, 여행안내 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고와 태도						
교육시간	○ 5시간 (이론 : 1시간, 실습 : 4시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○						
진행과정	○ 장 소 : 전산실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용), 실습 ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 전산장비, 영상장비 등							
참고자료	○ 컴퓨터, SNS 관련 서적 및 동영상 자료							

○ 유튜브 활용

구분	상세 내용							
과목명	○ 유튜브 활용							
과목개요	○ 관광종사자/지역주민이 마을을 홍보하기 위한 유튜브 제작 및 활용에 대한 기초 지식을 학습하는 과목							
교육목표	○ 유튜브의 지식을 이해할 수 있다. ○ 유튜브 제작 및 활용에 대해 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 유튜브 설명 및 사용법 - 유튜브 개념 및 이해 - 관광 분야에서 사용되는 유튜브 활용 사례 ○ 유튜브 시작하기 - 계정 만들기, 유튜브 옵션 설정 등의 이해 ○ 유튜브 관련 키워드 ■ 실습 ○ 유튜브 옵션 설정 ○ 유튜브 채널 만들기 ○ 동영상 업로드하기 ○ 채널 맞춤 설정하기 ○ 동영상 관리하기							
	지식	○ 컴퓨터 업무, 관광서비스 업무, 여행안내 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고와 태도						
	교육시간	○ 5시간 (이론 : 1시간, 실습 : 4시간)						
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○						
진행과정	○ 장 소 : 전산실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용), 실습 ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 전산장비, 영상장비 등							
참고자료	○ 컴퓨터, SNS 관련 서적 및 동영상 자료							

□ 안전관리 및 응급처치

○ 안전교육 실무

구분	상세 내용							
과목명	○ 안전교육 실무							
과목개요	○ 관광종사자가 관광객 서비스 과정에서 발생할 수 있는 안전에 대한 지식을 학습하는 과목							
교육목표	○ 안전교육에 대한 이론을 습득할 수 있다. ○ 관광지 장소 및 요인에 따른 사례를 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론							
	○ 안전교육의 이론과 실제 - 안전교육의 의미, 중요성 및 유형 - 재난사고의 정의 및 유형, 최근 동향 - 소화기 사용법, 완강기 사용법 등 예방 및 대응 단계 방안							
	○ 관광안전 개요 - 관광안전에 대한 정의, 관광관련 최근 30년간 주요재난 현황 등							
	○ 안전교육 사례 및 현황 분석 - 장소 및 요인에 따른 사례, 현황 분석(산악, 해양, 건물 등)							
	○ 대응방안_재난별 대응단계 - 자연재난, 사회재난, 해외재난, 위기/보안사고 대응요령							
	○ 대응방안_사후처리단계 - 사고대응지침, 상해사망 및 상해치료, 질병사망 및 질병치료, 사망사고 조치사항, 치료사고 조치사항 등							
○ 공공장소 안전 수칙, 장소별 체크리스트								
지식	○ 안전관리 업무, 여행안내 업무							
기술	○ 인솔 능력, 안전관리 능력, 언어 능력							
태도	○ 적극적/능동적 태도, 솔선수범 태도, 협동심, 공동체의식							
교육시간	○ 3시간 (이론 : 1시간, 실습 : 2시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○			○	○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 (안전교육 실습 가능 강의실, 실습실) ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 영상장비, 안전교육 장비(소화기 등)							
참고자료	○ 한국여행업협회, 안전관리가이드북 ○ 한국화재보험협회, 화재 및 자연재해 안전수칙 등							

○ 응급상황 대응요령

구분	상세 내용							
과목명	○ 응급상황 대응요령 및 가상 실습							
과목개요	○ 관광종사자가 관광객 서비스 과정에서 발생할 수 있는 응급상황에 대한 대응요령을 학습하는 과목							
교육목표	○ 관광지에서의 긴급 응급처치 행동사항을 이해할 수 있다. ○ 관광객의 긴급 응급처치 요령을 습득할 수 있다.							
교육내용	■ 실습							
	○ 긴급 응급처치 행동사항 - 응급처치의 정의, 환자발생시 해설사의 준수사항 및 행동원칙							
	○ 긴급 응급처치 요령 - 기도폐쇄, 쇼크 증상 및 응급조치 - 심폐소생술 및 심실제세동기 - 화상, 신체부상, 이통, 호흡장애, 식중독, 과호흡 등							
	○ 긴급 응급처치 요령 실습 - 기도폐쇄, 쇼크 증상 및 응급조치 - 심폐소생술 및 심실제세동기 - 화상, 신체부상, 이통, 호흡장애, 식중독 등							
	○ 진행절차 및 방법 - 관련 동영상을 시청한 후 강사가 교육생들에게 먼저 시연 - 시연 후 긴급 응급처치 실습도구를 준비하고 교육생들 모두 참여하도록 유도 - 특히, 응급처치는 다양한 부분에서 이루어지므로 가능하다면 모든 부분을 개인이 참여할 수 있도록 교육							
	지식	○ 안전관리 업무, 여행안내 업무						
	기술	○ 인솔 능력, 안전관리 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 솔선수범 태도, 협동심, 공동체의식						
교육시간	○ 4시간 (이론 : - , 실습 : 3시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○			○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 (응급상황 대응요령 실습 가능 강의실, 실습실) ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 영상장비, 응급처치 장비(심실제세동기 등)							
참고자료	○ 한국여행업협회, 안전관리가이드북 ○ 한국화재보험협회, 화재 및 자연재해 안전수칙 등							

나. 주민역량 체계 및 제도 강화

1) 마을 교육 아카데미 운영

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년~2027년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 지역주민
- 사업비 : 90백만원

□ 추진내용

- 마을을 성공적으로 추진하는 원동력은 사람(人) 즉, 추진주체 및 이해관계자들의 역량이라 할 수 있음
- 이에, 마을주민과 관계자를 대상으로 한 관광 전문지식, 서비스마인드, 마을스토리텔링, 관리운영, 창업 등의 교육을 실시할 수 있는 기구 및 과정을 구축함으로써 도서특성화 사업에 대한 이해 증진 및 지역주민 참여를 유도할 수 있음
- 마을 교육 아카데미를 통한 지역역량 강화
 - 교육 아카데미는 마을 이해관계자들 스스로 사업을 추진할 수 있는 역량을 강화하고 서비스 마인드를 고취하는데 목표를 두고 있으며 전문가들이 자문 및 지원하는 방식으로 운영
 - 주요 강사로는 이론보다는 실제 관련 사업을 추진한 경험이 있는 실무형 강사를 초빙하고 지속적으로 마을과 연계하여 자문 역할을 할 수 있도록 함
 - 마을 교육 아카데미는 이론교육과 현장교육을 함께 추진하고 교육과정은 주민들과 협의하여 결정
 - 교육과정을 수료한 교육생에게는 마을 교육 인증서를 수여하고 다양한 마을 사업에 참여할 수 있는 방안 마련
- 마을 교육 아카데미 교육내용
 - 사업의 이해(도서특성화 사업, 마을만들기 사업 등), 도서 및 농어촌 6차 산업 트렌드 및 정책 변화, 성공사례, 창업 및 경영, 리더 만들기, 서비스 마인드 교육, 마을과 스토리텔링, 마을 홍보마케팅, 마을 발전과 주민의 역할, 유튜브, 선진지 견학 등

2) 마을 조례 제정

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 지역주민
- 사업비 : -

□ 추진내용

- 마을이 도서특성화사업의 추진 취지와 목적을 이해하고 사업내용을 실행하기 위해서는 지역주민들의 노력과 의지가 필요하며 특히 마을의 지속적인 자생력을 확보하기 위해서는 마을주민 스스로의 협력이 요구됨
- 이에, 내동마을의 도서특성화사업과 관련한 마을 조례를 제정하여 주민 스스로 마을이 보유한 아름다움 경관, 특색있는 자원, 마을 환경 등을 보존·활용하기 위한 기본적인 사항을 정함으로써 마을 비전(아름다운 경관과 이색적인 체험을 만끽하는 노을마을)을 달성할 수 있도록 함
- 마을 발전을 위한 조례 내용
 - 마을의 아름다운 경관, 이국적인 분위기, 다채로운 해양체험, 다양한 이벤트 등을 강화하고 마을의 체계적 추진과 지역의 협조를 도모하기 위한 내용을 포함하고 개인의 발전보다는 마을의 발전을 우선시 하는 내용 수록

조례 내용	세부 내용
아름다운 경관을 보존하고 이국적인 분위기를 만들기 위한 내용	· 마을 환경을 위한 사항 : 건축물, 간판, 안내판 등 · 환경 보존 및 친환경 생활을 위한 사항 · 이국적 마을 분위기 조성을 위한 사항 · 아름다운 바다 조망을 위한 경관을 위한 사항 등
안전한 바다와 다양한 체험을 제공하기 위한 내용	· 안전한 해양스포츠를 위한 안전 관련 사항 · 체험 안전을 위한 사항 · 어린이, 노약자 등 관광취약자를 위한 사항 등
다양한 이벤트와 프로그램을 운영하기 위한 내용	· 포토존 등 집객시설 관리를 위한 사항 · 축제 및 이벤트 운영을 위한 사항 · 캠핑, 레저 등 사업 운영을 위한 사항 · 주변 마을과의 연계·협력을 위한 사항 등

[예시] 횡성군 마을관리 휴양지 관리조례

제1조(목적) 이 조례는 폐기물관리법 제13조제1항 및 제3항, 동법시행규칙 제7조제2항의 규정에 의하여 지정한 생활폐기물 관리구역 중에서 특별관리가 필요한 산간계곡, 낚시터 등(이하 마을관리휴양지 라 한다)의 관리 청소비의 징수와 기타 필요한 사항을 규정함으로써 자연환경보호와 오염방지에 기여함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 조례에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다,

1. 마을관리휴양지라 함은 자연공원법 및 관광진흥법에 의하여 국·도·군립공원이나 관광지로 지정하지 아니한 지역 또는 내수면어업개발촉진법에 의한 유료낚시터 및 내수면양식업 면허구역이 아닌 지역 중 관광지 또는 유료낚시터에 준하여 관리할 필요가 있는 지역을 말한다.
2. 청소비라 함은 군 또는 마을에서 시설한 공공이용시설의 유지관리 및 폐기물관리법 제2조 제2호에 규정된 생활폐기물의 처리에 필요한 경비를 말한다.
3. 공공시설이라 함은 주차장, 야영장, 취사장, 화장실, 오물처리시설 등 이용객의 편의증진에 제공되는 시설을 말한다.
4. 입장이라 함은 마을관리휴양지 구역 안에 들어감을 말한다.

제3조(지정) ① 마을관리휴양지는 폐기물관리법시행규칙 제7조제2항의 규정에 의하여 군수가 지정한다.

② 군수가 제1항의 규정에 의한 지정을 하고자 할 때에는 마을관리휴양지의 명칭, 위치, 구역 및 면적, 지정년월일, 기간 등 필요한 사항을 공공하여야 한다.

제4조(마을관리휴양지의 폐지 및 구역변경) ①군수는 군사상·공익상 불가피한 때와 천재지변 등에 의하여 마을관리휴양지로 사용할 수 없거나 존치할 필요가 없다고 인정될 때에는 폐지하거나 구역을 변경할 수 있다

② 군수는 마을관리휴양지를 폐지하거나 변경한 때에도 이를 공고하여야 한다.

제5조(관리) ① 마을관리휴양지는 군수가 관리한다

② 마을관리휴양지의 부지와 공공시설은 군수가 정하는 바에 따라 일부 또는 전부를 마을관리휴양지 소재 마을회, 노인회, 부녀회, 청년회에 위탁 관리할 수 있다.

- 이하 줄임 -

3) 관광객 현장 제정

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객
- 사업비 : -

□ 추진내용

- 최근 관광지 및 관광마을에서 관광객들로 인해 시설, 자원 등이 훼손되는 것을 막기 위한 노력이 증가하고 있음
- 이에, 관광객이 지켜야 할 최소한의 사항들을 현장으로 제정하여 권고함으로서 관광객과 마을 주민과의 갈등을 사전에 방지하고, 지속가능한 마을 자원을 보존함
- 마을을 방문하는 관광객들도 마을 문화와 자원을 보존/유지할 수 있도록 돕는 자로서, 다른 관광지역에 방문할 때와는 다른 마음가짐과 행동이 필요함
- 관광객들이 마을 내에서 지켜야 할 행동강령인 ‘내동마을 관광객 현장’ 제정하여 관광객과 마을주민간의 갈등을 최소화함
 - ‘내동마을 관광객 현장’은 강제사항이 아니라 권고사항으로 추진
- [예시] 내동마을 관광객 현장
 1. 마을 내에서는 마을주민이나 해설사가 요구하는 사항을 지킵니다.
 2. 마을 내에서 자동차 속도는 시속 20km를 준수하고 정해진 주차장에 주차하고 불필요한 경적이나 공회전과 급가속을 하지 않는 녹색운전을 실천합니다.
 3. 마을 내에서 쓰레기를 함부로 버리지 않고, 정해진 장소에서만 취사를 허용합니다.
 4. 자신이 가져온 쓰레기는 자신이 가져가고 떠난 자리는 깨끗이 청소합니다.
 5. 마을의 동물이나 식물을 함부로 훼손하거나 꺾지 않습니다.
 6. 마을주민에게 예의를 갖추고 감사하는 마음을 가집니다.
 7. 마을 내에 있는 야생화 하나, 작은 돌맹이 하나도 가지고 가지 않습니다.
 8. 동식물 서식지 및 마을의 자연자원의 보호를 위해 지정된 길로만 다닙니다.
 9. 마을내의 경관, 시설, 환경 등은 소중하게 다룹니다.

6. 사업 추진 방안

가. 사업추진체계

- 사업주체는 웅진군과 내동마을이며 효율적인 사업 추진이 이루어질 수 있도록 사업을 단기(인지도 확산), 중기(이미지 구축), 장기(브랜드 구축) 단계로 구분함
- ‘단기(인지도 확산) 단계’는 마을의 인지도를 대외적으로 알리고 마을의 정체성을 준비하는 기간으로 2022년부터 2023년으로 설정함
 - 가족근교형 나들이 명소 만들기를 추구하며 낙조가 아름답고 이국적인 분위기의 감성형 마을로서의 인지도를 제고함
- ‘중기(이미지 구축) 단계’는 마을의 정체성을 확립하여 이미지를 구축하는 기간으로 2024년부터 2025년으로 설정함
 - 해양체험형 어촌마을 만들기를 추구하며 수도권 거주자를 위한 안전한 바다에서 즐기는 다채로운 해양체험형 마을로서의 이미지를 제고함
- ‘장기(브랜드 구축) 단계’는 마을을 전국적으로 알려 관광브랜드를 확립하는 기간으로 2026년부터 2027년으로 설정함
 - 체류형 관광마을 만들기를 추구하며 수도권 거주자를 위한 다양한 이벤트와 프로그램을 만끽하는 체류형 마을로서의 브랜드를 확립함

<내동마을 사업추진체계>

구분	단기 : 인지도 확산 단계	중기 : 이미지 구축 단계	장기 : 브랜드 확립 단계
추진기간	2022~2023	2024~2025	2026~2027
추진 전략	가족근교형 나들이 명소	해양체험형 어촌마을	체류형 관광마을
추진목표	낙조가 아름답고 이국적인 분위기의 감성형 마을	안전한 바다에서 즐기는 다채로운 해양체험형 마을	다양한 이벤트와 프로그램을 만끽하는 체류형 마을
주요사업	· 이벤트 트리 설치 · 추억의 빨간 우체통 설치 · 노을공원 러브포인트 조성 · 경관 및 이색조형물 사업 · 유희부지 공원화 · 십리포 주말장터 운영 · 야간 이벤트 개최 · 십리포 모래 축제 등	· 다목적 어린이 놀이터 조성 · 갯벌 체험장 조성 (해양갯벌 체험학교 운영) · 해양관광레저 체험장 유치 · 키즈 샌드파크 조성 · (기존)체험관광존(십리포랜드) · (기존)전망대 카페(십리포랜드) · 3경·3품·3미 선정 · 갯벌 축제 개최	· 낭만의 낙조길(러브웨이) 조성 · 해솔 오토 캠핑장 조성 · 카운빌리지 조성 · 해양 수상레포츠 축제 · 낙조 승마체험 프로그램 도입

나. 단계별 사업 및 투자비

(단위: 백만원)

구분			재원	계	단기		중기		장기	
					2022	2023	2024	2025	2026	2027
계				5,060	290	345	245	1,730	1,270	1,180
가족 근교형 나들이 명소	하드 웨어	이벤트 트리 설치		50		50				
		추억의 빨간 우체통 설치		10	10					
		노을공원 러브포인트		50	50					
		경관 및 이색조형물 사업		30		30				
		유희부지 공원화		30		30				
	소프트 웨어	십리포 주말장터 운영		50		10	10	10	10	10
		십리포 모래 축제		150		30	30	30	30	30
		야간 이벤트 개최		180	30	30	30	30	30	30
		(기존)십리포랜드 캐릭터 개발		20		20				
		(기존)십리포랜드 굿즈 개발		40	20	20				
해양 체험형 어촌 마을	하드 웨어	다목적 어린이 놀이터 조성		30			30			
		갯벌 체험장 조성		30				30		
		해양관광레저 체험장 유치	국비	1,500				1,500		
		키즈 샌드파크 조성		50				50		
		(기존)체험관광광존		80	55	25				
		(기존)전망대 카페		60	60					
	소프트 웨어	3경·3품·3미 선정		25			10	5	5	5
		갯벌 축제 개최		120			30	30	30	30
체류형 관광 마을	하드 웨어	낭만의 낙조길(러브웨이) 조성		40					40	
		해솔 오토 캠핑장 조성	민간	1,000					1,000	
		카운빌리지 조성		30					30	
		오션어드벤처 조성	민간	1,000						1,000
	소프트 웨어	해양 수상레포츠 축제		50					50	
		낙조 승마체험 프로그램 도입		30						30
		(기존)십리포랜드 시범운영		20		10	10			
홍보 마케팅 사업	온라인 /오프 라인	마을 뉴스레터 제작		35	10	5	5	5	5	5
		홈페이지 활용		40	10	10	5	5	5	5
		스마트 투어리즘 서비스		45		20	10	5	5	5
		오프라인 홍보		35		10	10	5	5	5
		(기존)홍보마케팅(SNS, 영상 등)		30			30			
주민 역량 사업	체계/ 제도	마을 아카데미 운영		90	15	15	15	15	15	15
		마을 조례 제정		-						
		관광객 헌장 제정		-						
	교육	(기존)운영인력 양성		50	20	20	10			
		- 기초/전문/실무역량 교육								
		주민역량교육(기초/전문/실무)		60	10	10	10	10	10	10

주 1: 기존 - 도서특성화 2단계 공모사업 계획 / 국비 - 문화체육관광부 지원 사업비 / 민간 - 민간업체 유치에 의한 사업비

주 2: 기존계획 검토 결과, 평균 4.0 이하 사업인 문화예술존(십리포랜드), 체험프로그램 컨설팅, 캠핑용품 대여 및 판매 사업을 제외하고 공모사업계획의 서어나무 쉼터는 체험관광존 사업에 포함함

IV. 진두마을 컨설팅

1. 마을 현황 분석

가. 접근성

□ 광역 접근성

- 연륙도서지역으로 수도권에서 접근성이 높음(선재대교~영흥대교)
- 영흥도와 선재도를 잇는 1.25km의 왕복 2차선 다리인 영흥대교가 개통되어 관광객 급증
 - 서울 ↔ 영흥 약 79km (약 2시간)
 - 김포 ↔ 영흥 약 70km (약 1시간 30분)
 - 안산 ↔ 영흥 약 45km (약 1시간)
 - 오산 ↔ 영흥 약 94km (약 1시간 30분)
 - 원주 ↔ 영흥 약 158km (약 2시간 40분)
 - 대전 ↔ 영흥 약 171km (약 3시간)
- 대중교통
 - 용진군청 → 오이도역 → (간선) 790번 영흥버스터미널 하차
 - 공영버스(장경리 방향 순환), 공영버스(십리포 방향 순환), 공영버스(선재리 순환)



나. 사회 · 인문 환경

□ 도서, 마을 일반 현황

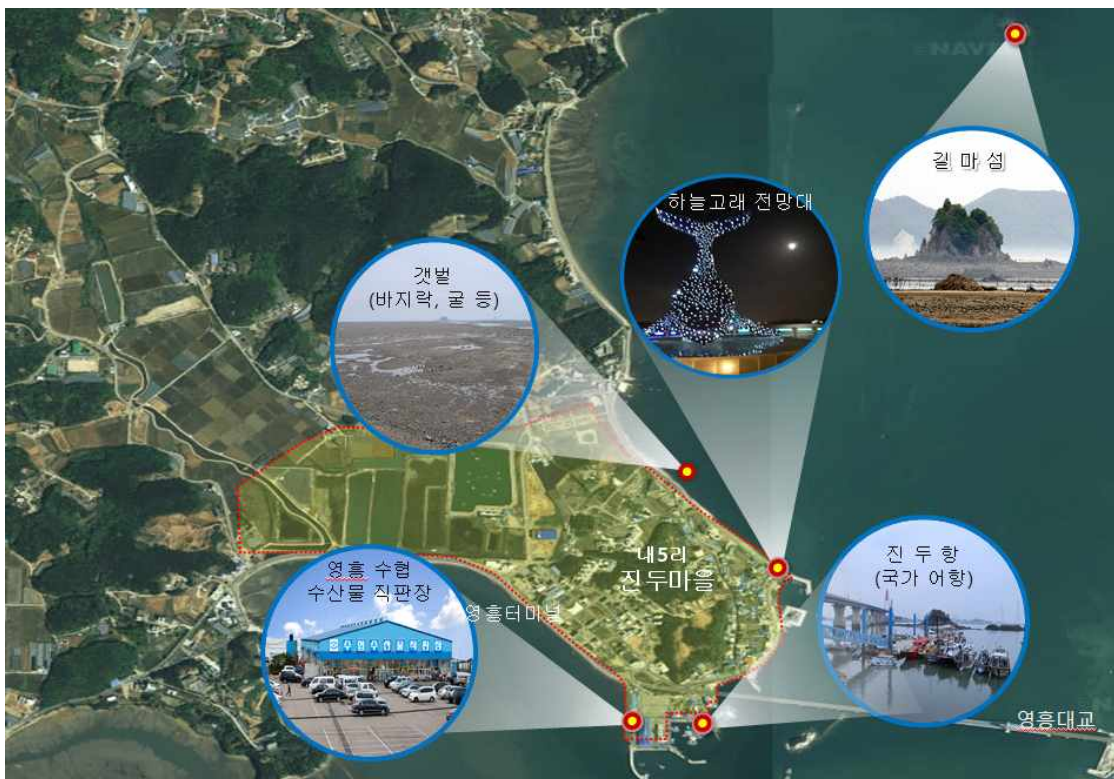
- 위치 : 인천광역시 옹진군 영흥면 내5리 (진두마을)
- 가구수/인구 : 616가구/1,171명(남 636명, 여 636명)
- 면적 : 26.04km²
- 특산물 : 바지락, 굴, 낙지, 소라, 참게 등

□ 특이사항(장점)

- 연륙도서지역, 연간 400만명의 관광객, 진두항, 갯벌, 길마섬

□ 주요 마을시설

- 두항(국가어항)
- 영흥수협수산물직판장
- 영흥버스 터미널



다. 관광 환경

□ 주요 관광자원

- 자연자원 : 갈마섬, 영흥도 트래킹 코스(업벌마을-양노봉 약 4km 코스) 등
- 해양자원 : 바지락 굴 양식, 갯벌체험장
- 이색자원 : 영흥 화력 발전소 견학, 영흥에너지파크, 하늘고래 전망대(영흥대교 야경 감상 가능한 뷰 포인트)
- 연계자원 : 자연과 발전산업과의 연계 체험 프로그램 등
- 산업자원 : 한국남동발전 영흥발전본부, 진두항(국가어항)

□ 주변 관광자원

- 빨 다방
 - 주말이면 선재대교 진입로부터 차량 정체를 일으키는 주인공 ‘빨다방’
 - 인스타그램 게시물 수가 4만8000개가 넘으며 영흥도·선재도 인스타 핫플의 지존
 - 2012년 CNN이 한국의 아름다운 섬 1위로 꼽은 목섬이 내다보이는 자리에 위치
 - 카리브해 해변이 연상되는 이국적인 인테리어로 유명, 2015년 오픈
 - 실제로 주인이 쿠바와 남미 여행의 경험을 되살려 카페를 꾸밈



[빨다방 전경]



[빨다방에서 바라본 목섬]

□ 주요 관광상품

- 파시
- 낚시의 출발지
- 갯벌체험
- 스피드 보트

□ 주요 관광행태

- 캠핑(서어나무는 최대 군락지로 캠핑족에게 인기가 많음)
- 배낚시(진두항, 진두방파제)

□ 마을 소득 증대 추진 사업

- 마을 주민을 중심으로 하는 커피숍 + 디저트(마을 기업)
- 장소 : 영흥 버스 터미널 내



다. 이해관계자 의견

가. 지역주민 의견

□ 개요

- 일시 : 2021. 10. 29(금) ~ 2021. 12. 6(월)
 - 현장답사 : 2021. 10. 29(금) / 인터뷰 : 2021. 12. 6(월)
- 방식
 - 현장답사를 통해 지역주민 의견 수렴
 - 유선 인터뷰를 통해 추진위원장 의견 수렴
- 주요 내용
 - 마을의 주요 자원 및 관광자원, 관광객 동향
 - 도서특성화사업의 목적, 희망시설, 희망 프로그램 및 관광상품, 희망 교육 등

□ 의견 결과

- 마을의 주요 자원
 - 영흥도 버스터미널
 - 영흥에너지파크
 - 한국남동발전 영흥발전본부
- 마을의 주요 관광자원
 - 갯벌 및 갯벌 체험
 - 영흥 수협 수산물 직판장
 - 진두 방파제 및 갯벌 체험
- 관광객 동향
 - 섬의 접근성이 용이하기 때문에
 - 갯벌 체험 및 주말 나들이
 - 먹거리 관광의 확대 : 해산물 및 커피 등

○ 도서특성화사업의 목적

- 영흥면 진두마을의 갯벌 및 갈마섬을 활용한 “꼭 가보고 싶은 진두 나룻마을”을 테마로 추진
- 커피 및 수산물 판매 공간을 조성하여 마을 주민 소득 향상

○ (도서특성화사업을 통해) 희망하는 시설

- 영흥 버스터미널(신) 1층 대합실과 연계한 커피숍 운영
- 커피숍 운영 시설 및 기자재(내부) : 테이블, 의자, 데스크, 커피머신, 바리스타 기자재, 위생시설, 냉장고, 커피 용품 등
- 외부 인테리어 : 간판 및 상징물 등

○ (도서특성화사업을 통해) 희망하는 프로그램, 관광상품

- 마을을 찾는 관광객들에게 커피 및
- 영흥도 버스터미널 이용고객 + 영흥도 발전소 직원 + 마을 방문 관광객 + 마을 주민
- 주변의 빨 다방을 모델로 한 관광 + 교통의 집객 용이

○ 희망하는 교육내용

- 커피숍 운영 지식 교육 : Profit & Loss 교육/ 마케팅 기법
- 바리스타 스킬 및 메뉴 제조 능력/베이커리 교육
- 위생 및 대고객 서비스

○ 기타 의견

- 마을에 거주하는 커피 전문가(커피 물품 납품 업자)를 통해 물품을 저렴하게 납품 받을 계획
- 커피 교육도 포함

□ 시사점

- 커피숍을 중심으로 마을 소득을 추구하려는 주민 의지가 높음
- 주변의 빨 다방을 모델로 하고 베이커리, 음식 등과 연계 필요
- 커피숍과 연관된 마을 이미지 구축 및 관련 자원 개발이 필요
- 마을의 브랜드 확립을 통해 마을 자체가 상품이 되어야 성공

나. 관광객 의견 (영흥도 관광객)

□ 개요

- 일시 : 2021. 11. 19(금) ~ 11. 21(일)
- 방식 : 설문지를 활용한 일대일 설문조사
- 장소 : 영흥도 일원
- 인원 : 영흥도 방문 경험이 있는 관광객 109명
- 주요 내용
 - 관광객 일반특성, 행태적 특성, 섬관광 선택동기, 마을인지도, 마을 발전방안 등

□ 조사 결과

○ 일반적 특성

구분		빈도 (명)	구성비 (%)	구분		빈도 (명)	구성비 (%)
성별	여성	49	44.8	거주지	서울	39	36.0
	남성	60	55.2		부산	2	1.8
연령	10대	12	11.3		인천	36	33.2
	20대	26	23.8		경기	29	26.5
	30대	22	20.1		강원	1	0.9
	40대	24	22.0		대전/충청	1	0.9
	50대	20	18.6		광주/전라	1	0.6
	60대이상	5	4.3		대구/울산/경상	-	-
					제주	-	-
월평균 가정소득	100만원 미만	6	5.5	동반자	혼자	3	2.7
	101-200만원	9	8.5		친구/연인	35	32.3
	201-300만원	24	21.6		가족	61	55.8
	301-400만원	31	28.7		직장/학교/단체	7	6.1
	401-500만원	20	18.6		기타	3	3.0
	501만원 이상	19	17.1				

○ 진두마을의 인지도

진두마을 인지도 및 방문 경험

구분	매우 모른다	모른다	보통	알고 있다	매우 알고 있다
빈수(명)	27	27	37	11	7
비율(%)	25.1	24.8	34.1	9.8	6.2

구분	있다	없다
빈수(명)	16	93
비율(%)	15.1	84.9

○ 행태적 특성

구분		빈 도 (명)	구성비 (%)	구분		빈 도 (명)	구성비 (%)
방문횟수 (3년 동안)	처음	63	57.9	여행 기간	당일	57	52.1
	2회	20	18.6		1박2일	45	40.9
	3회	16	14.3		2박3일	5	4.9
	4회	1	0.9		3박4일	1	0.6
	5회 이상	9	8.2		5일 이상	2	1.5
관광 정보 습득 경로	포털사이트	23	21.0	이용 숙박시설	호텔	-	-
	홈페이지	8	7.0		콘도미니엄	-	-
	여행사	1	0.9		모텔/여관	6	4.5
	홍보물	1	1.2		친구/친지집	14	10.9
	신문/잡지	1	1.2		펜션	33	25.1
	TV/라디오	2	1.5		야영/오토캠핑장	19	14.5
	주변인 추천	45	41.2		민박	37	28.4
	예전부터알아서	28	25.9		기타	22	16.6
1인당 예상 여행경비	1만원 미만	3	2.4	(당일여행자 만 표기)	숙박시설정보 부재	4	6.4
	2~5만원	40	36.3		선호숙박시설 부재	7	12.3
	6~10만원	37	33.8		숙박시설 낙후	6	9.9
	11~20만원	17	15.2		높은 숙박비용	11	18.7
	21~30만원	6	5.5		즐길거리 부족	17	20.0
	31만원 이상	7	6.7		일정이 되지 않아	19	32.7

○ 일반적인 섬여행 관광동기 (5.0만점)

구분	추정항목	평균	구분	추정항목	평균
탈 일상성	스트레스를 해소하기 위해서	3.74	관계성	동반자와 좋은시간을 위해서	3.95
	편안함과 심리적 안정을 위해서	3.76		동반자와 친목도모를 위해서	3.88
	일상생활에서 벗어나고 싶어서	2.39		일행과의 동행을 위하여	3.76
	휴식과 생활의 재충전을 위해서	2.47		새로운 사람을 만나기 위해서	2.55
	생활의 여유로움을 즐기기 위해	3.86	신기성	색다른 문화를 경험하기 위해서	2.97
	심신의 피로를 풀기 위해서	3.76		주기적을 여행을 생각해서	3.19
	자연경관을 감상하기 위해서	2.7		여행 호기심 충족을 위해서	3.21
	모험과 스릴을 추구하기 위해서	2.57		주위의 권고나 권유 때문에	2.5
위락성	해양스포츠 활동을 하기 위해서	3.63	교육성	오래 전에 계획해서	2.49
	재미와 오락을 추구하기 위해서	3.43		자녀의 교육을 위해서	3.77
	축제/이벤트 참여하기 위해서	3.70		어촌활동 체험을 위해서	3.82

○ 진두마을 발전방안 (5.0점 만점)

발전방안	평균	발전방안	평균
다양한 체험프로그램 발굴	4.1	지역 축제 및 이벤트 활성화	3.5
체험형 어촌체험마을 활성화	3.8	야간관광 활성화	3.5
지역 관광자원 콘텐츠 발굴	4.2	관광안내 및 홍보체계 구축	4.2
다양한 숙박시설 확충	3.9	종사자 서비스 교육 강화	4.3
향토음식 및 특산물 개발	3.8	교통체계 개선	4.0

○ 진두마을(해수욕장) 시급해 해야 할 점 (5.0점 만점)

시급한 점	평균	시급한 점	평균
어촌체험(바지락 체험 등)	3.8	관광호텔	3.0
체험 해수욕 및 해양레저 체험	3.7	콘도미니엄	3.2
프로 자전거, 승마 등 녹색관광체험	3.5	펜션	3.6
그램 등산 등 자연생태체험	3.4	민박	3.6
문화예술 체험	3.9	여관/모텔	2.2
낚시터	3.6	캠핑/오토캠핑	3.9
유원지 놀이시설	3.3	자연휴양림	3.5
위락 체육/스포츠시설	3.5	생태체험장	3.1
시설 찜질방/해수탕	3.4	문화 박물관	2.8
서바이벌 등 레저시설	3.4	시설 식물원	3.3
		문화예술 공원	3.8

□ 시사점

- 전반적으로 마을의 인지도는 매우 낮게 나타나며 실제 방문경험도 15.1% 수준임
- 마을 발전방안으로 다양한 체험프로그램, 관광콘텐츠 발굴, 관광안내 및 홍보체계, 종사자 및 주민 교육, 다양한 숙박시설, 향토음식 및 특산물 순으로 높게 나타남
- 마을의 시급한 점으로는 어촌체험, 해양레저체험과 함께 문화예술체험이 높게 나타나, 테마를 활용한 섬 브랜드 확립이 필요한 것으로 나타남

2. 관련 계획 검토

가. 도서특성화 2단계 공모사업(2021년)

1) 사업내용 검토

구분	주요 내용	
비전	· 꼭! 가고 싶은 진두나룻마을	
추진목표	· 수산자원 활성화 : 지역 경제 살리기 · 관광 활성화 : 지역 활력 다시 찾기 · 공동체 활성화 : 살고 싶은 마을 만들기	
사업내용	주요사업	세부사업
	특화사업	· 카페형 농수산물 판매점 기반 구축
	공통사업 (주민역량강화)	· 리더 양성 강화 - 리더 양성 교육, 마을 가꾸기 교육 · 선진지 견학 · 특화 직업능력 향상 - 음식 조리 교육, 바리스타/베이커리 교육, 위생 및 서비스교육, 갯벌 생태해설사 양성
	공통사업 (홍보마케팅)	· 브랜드 개발(BI, CI, 스토리텔링)
	공통사업 (컨설팅)	· 특화 가공상품 개발 컨설팅



- 구체적인 비전과 목표 미흡 → 마을의 정체성을 강화할 수 있는 비전과 목표 설정
- 마을의 테마 및 컨셉 계획 미흡 → 마을 이미지 강화 방안 마련
- 카페의 랜드마크 계획 미흡 → 카페 브랜드 확립 및 랜드마크화
- 화제성 있는 이슈형 프로그램 계획 미흡 → 화제성 있는 콘텐츠 발굴
- 가공공장 등 지역시설 활용 구체화 미흡 → 마을의 가공공장과 체험을 연계한 소득방안 마련
- 카페 등 시설 운영을 위한 교육 계획 구체화 미흡 → 주민교육역량 계획의 구체화 마련

2) 사업별 적합도 검토

□ 조사 목적

- 다양하고 체계적인 과정과 절차를 통해 도출된 기존 내용마을 도서특성화사업의 적합성과 타당성 등을 평가함

□ 조사 개요

- 조사기간 : 2021. 11. 25(목) ~ 28(일) / 11. 30(화)
 - 11. 25(목) ~ 28(일) : 설문조사(정책대표성, 도정현안관련성, 중요성, 공감성, 효과성)
 - 11. 30(화) : 전문가 회의(정책시급성, 정책특화성)
- 조사대상 : 20명(관광개발, 지역개발, 관광마케팅, 해양관광 등 전문가)
- 조사방식 : 이메일로 설문지 송부 후 회신
- 조사방법 : 7점 리커드 척도 활용 (7.0점 만점)
 - 정책시급성, 정책특화성은 ‘전문가회의(11.30)’를 통해 중요도 표시

□ 기존계획 평가

구분		사업 부합성	지역 관련성	사업 중요성	수요자 공감성	사업 효과성	평균	사업 시급성	사업 특화성
특화사업	· 카페형 농수산물 판매점 운영	6.0	5.9	5.8	5.7	6.1	5.9	★★☆	★★★★
공통사업 (주민 역량 강화)	· 리더 양성 교육	6.1	5.8	6.0	5.4	5.6	5.8	★★☆	★★★
	· 마을 가꾸기 교육	5.8	5.9	5.9	5.3	5.5	5.7	★★☆	★★★
	· 선진지 견학	4.3	4.5	4.2	3.4	4.2	4.1	★☆☆	★☆☆
	· 음식 조리 교육	5.5	5.7	5.6	5.4	5.6	5.6	★★☆	★★★
	· 바리스타/베이커리 교육	5.9	5.8	6.2	5.7	5.8	5.9	★★☆	★★★★
	· 위생 및 서비스교육	5.8	5.7	6.2	5.9	5.9	5.9	★★★	★★★
	· 갯벌 생태해설사 양성	5.5	5.9	5.4	5.4	5.3	5.5	★★☆	★★★
공통사업 (홍보 마케팅)	· 브랜드 개발	5.4	5.6	5.5	5.7	5.3	5.5	★★☆	★★★
	· 홍보 리플렛, 포장 패키지 개발	5.7	5.6	5.4	5.3	5.8	5.6	★★☆	★★★
공통사업 (컨설팅)	· 특화 가공상품 개발 컨설팅	5.3	5.6	5.7	5.2	5.3	5.4	★★☆	★★★

주 : 기존 계획 검토 결과, 평균 4.0점 이하는 부적합으로 사업에 반영하지 않음

- 미반영 사업 : 없음

3. 종합 분석 및 계획 과제

가. SWOT 분석

· 서울 및 수도권에서의 우수한 접근성 - 시화방파제-대부도-선재도-영흥도 (도로 및 다리로 연결) · 영흥 수협 수산물 직판장 · 가족 단위 관광객 유치의 용이 · 관광자원(발전, 에너지 관련) 활성화 · 영흥도 버스터미널 인접		· 관광자원 체험학습의 홍보 부족 · 대중교통 연계성 부족 · 동절기(12~3월) 관광자원 부족 · 마을의 잠재력에 비해 대외 인지도 부족 · 대표 집객시설 및 프로그램 부재 · 관광 홍보 및 안내체계 미흡	
내부적 요인	강 점 (Strengths)	약 점 (Weaknesses)	내부적 요인
외부적 요인	기 회 (Opportunities)	위협요인 (Threats)	외부적 요인
· 육지와와의 접근성 확보 · 기관의 적극적 홍보 활동 · 수도권 내 접근성 확보 · 주변 상권을 통한 연계발전 · 여행주간 등 국내관광시장의 확대 · 정부의 적극적 어촌/해양관광정책 추진		· 화력발전소의 안전사고 및 미세먼지 발생 · 어족자원의 고갈과 생산량 감소 · 마을 인근 상권의 몰락 · 마을 인근 주거지역 공실 과다 · 고령화로 인한 마을 내 인구 부족 · 불안한 경제적, 사회적 환경	



○ 어촌마을의 핵심 성공요소 도출

- 자원성 : 해양수산물체험학습관 관광상품, 청정한 해양경관, 어촌자원 보유
- 지역성 : 선재도 및 영흥대교 연결로 인하여 인천/대부도와 접근성 확보
- 화제성 : 해양수산물체험학습관의 랜드마크 도입, 보유자원을 통한 이벤트 개최
- 체험성 : 진두방파제 주변, 갯벌 및 바다낚시 체험 등
- 접근성 : 선재대교와 영흥대교를 통해 수도권 지역과 접근성 향상
- 지속성 : 고령화 문제 해결 및 다양한 프로그램 및 이벤트 개발

나. 계획과제 도출

1) 강화전략(SO) : 시장의 기회를 활용하기 위해 강점을 사용하는 전략

- 진두마을의 지역 브랜드 확립
 - 마을의 여건과 관광 여건 등을 고려하여, 진두마을의 지역 가치 및 잠재력을 극대화할 수 있는 진두마을만의 차별화된 지역 브랜드 확립이 필요함
- 진두마을만의 특화 콘텐츠 발굴
 - 진두마을이 보유하고 있는 자연·해양·농촌문화·커피문화·문화예술 등의 자원을 활용하여 다양한 콘텐츠를 발굴하고 관광상품을 특화 개발함

2) 극복전략(ST) : 시장의 위협을 회피하기 위해 강점을 사용하는 전략

- 꽃과 허브를 활용한 이색적 마을 이미지 확보
 - 진두마을은 새로운 관광트렌드를 수용할 수 있는 해양자원을 보유한 지역으로서 마을주도형 커피숍을 중심으로 이색적인 이미지를 부각할 수 있음
- 칼라마케팅, 향기마케팅을 활용한 화제성이 있는 시설 및 이벤트 발굴
 - 관광객의 집결지, 경유지, 목적지 등을 목적으로 집객형 관광시설을 도입하고 마을만의 경쟁력 있는 문화축제의 개발 및 브랜드화를 추진함

3) 보완전략(WO) : 약점을 극복함으로써 시장의 기회를 활용하는 전략

- 관광객 친화 환경 조성 전략
 - 진두마을을 방문하는 관광객이 편리하고 편안하게 즐길 수 있는 관광수용태세 인프라를 개선하고 이와 관련한 시스템을 구축함
- 체류형 관광시설 확충
 - 장기적 관점에서 진두마을을 방문하는 관광객이 체류할 수 있는 숙박시설 확충 및 체류형 관광상품 개발이 필요함

4) 방어전략(WT) : 시장의 위협을 회피하고 약점을 최소화하는 전략

- 적극적 홍보마케팅 전략
 - 관련 기관 및 잠재시장을 대상으로 진두마을의 관광 상품에 대한 적극적인 홍보방안을

마련하고 차별화되는 관광마케팅 전략을 수립하여 언제나 찾아오는 마을로 육성함

○ 마을 역량 강화 및 혁신체계 구축 전략

- 마을 이해관계자들의 갈등 해소 및 체계적인 마을 개발 추진을 위한 마을 혁신체계를 구축하여 진두마을의 시장 환경을 신속하게 파악함으로써 환경 변화에 대한 조직적이고 유기적인 대응방안을 마련함

강화전략(SO)	· 진두마을의 지역 브랜드 확립 · 진두마을의 특화 관광콘텐츠 발굴
극복전략(ST)	· 꽃과 허브를 활용한 이색적 마을 이미지 확보 · 화제성이 있는 시설 및 이벤트 발굴
보완전략(WO)	· 관광객 친화환경 조성 (관광객 수용태세 개선) · 체류형 관광 시설 확충
방어전략(WT)	· 적극적 홍보마케팅 추진 · 마을 역량 강화 및 혁신체계 구축

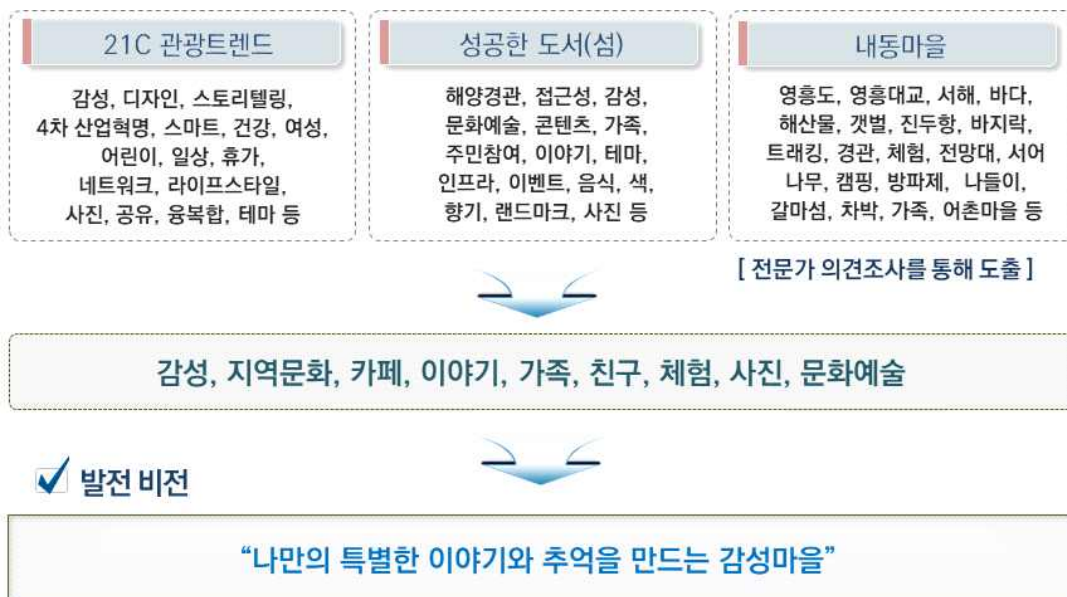


마을 여건	도서개발 성공요인	진두마을 계획과제	
높은 주민주도형 사업 의지	자원성	개발 Hardware	· 화제성 유발 시설 도입
주변 연계자원 보유			· 카페와 연계한 감성시설 도입
마을 활용시설 보유	접근성		· 문화체험 관광시설 도입
양호한 접근성	▶ 체험성 ▶	진흥 Software	· 카페 수익사업 다각화
인지도 부족	지역성		· 다양한 프로그램 개발
마을 브랜드 미흡	화제성		· 축제 및 이벤트 개발
랜드마크 부재	지속성	혁신/교육 Humanware	· 체계 및 제도 개선
대표 관광상품 미흡			· 주민역량 교육 강화

4. 마을 발전 구상

가. 발전 비전

- 진두마을이 보유한 자원적 특성 및 마을 환경 등을 반영하여 ‘나만의 특별한 이야기와 추억을 만드는 감성마을’을 비전으로 설정함
- 사진이 잘 찍히는 마을, 나만의 이야기가 있는 마을, 가족의 추억을 만드는 마을이라는 컨셉으로 수목과 꽃을 테마로 한 이색적이고 특화된 프로그램과 시설을 도입함
- 체험활동과 문화예술적 요소를 연계해 감성적이고 낭만적인 추억의 공간을 제공하고 꽃, 나무, 색깔 등 개발 컨셉의 주요 요소를 스토리화해 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 체험형 관광공간을 조성함으로써 다양한 계층의 관광객 방문을 유도함
- 꽃과 나무를 활용해 자연이 주는 감동과 행복감을 느끼는 동시에 스트레스를 해소함으로써 도시민의 주요 트렌드인 건강 증진을 위한 명상 이미지를 테마화 함



[진두마을의 발전 비전]

나. 발전 목표 및 방향

1) 발전 목표

- 카페와 연계한 특색 있는 테마형 감성마을
- 다양한 색채와 향기를 지닌 자연친화형 감성마을
- 마을의 이야기와 문화예술이 결합된 콘텐츠형 감성마을

2) 발전 방향

- 카페와 연계한 특색 있는 테마형 감성마을
 - 이국적 분위기, 젊은 트렌드를 반영한 카페 이미지 구축
 - 모두에게 추억을 선사하는 낭만과 사랑이 있는 러브마크 조성
 - 아날로그적인 감성을 자아낼 수 있는 시설 및 프로그램 도입
- 다양한 색채와 향기를 지닌 자연친화형 감성마을
 - 진두마을과 관련된 꽃과 허브를 활용한 관광상품 개발
 - 꽃과 허브를 활용한 축제 및 이벤트 개최
 - 카페와 자연 경관을 연계한 이색적인 관광상품 개발
- 마을의 이야기와 문화예술이 결합된 콘텐츠형 감성마을
 - 마을을 상징하고 이미지를 강화할 수 있는 랜드마크 시설 도입
 - 음악, 영화 등 문화예술을 활용한 야간 관광상품 개발
 - 가공시설 등 시설과 체험이 결합된 문화체험형 프로그램 개발

“나만의 특별한 이야기와 추억을 만드는 감성마을”



카페와 연계한 특색 있는 테마형 감성마을

- 이국적 분위기, 젊은 트렌드를 반영한 카페 이미지 구축
- 모두에게 추억을 선사하는 낭만과 사랑이 있는 러브마크 조성
- 아날로그적인 감성을 자아낼 수 있는 시설 및 프로그램 도입

다양한 색채와 향기를 지닌 자연친화형 감성마을

- 꽃과 허브의 마을 이미지화
- 카페와 꽃/허브 연계상품 개발
- 칼라마케팅 / 향기마케팅 활용
 - 꽃과 허브 활용 관광상품 개발
 - 꽃과 허브 활용 축제/이벤트
- 카페와 자연 경관을 연계한 이색적인 관광상품 개발

마을의 이야기와 문화예술이 결합된 콘텐츠형 감성마을

- 사진 찍기 좋은 공간 조성
- 마을을 상징하고 이미지를 강화할 수 있는 랜드마크 시설 도입
- 음악, 영화 등 문화예술을 활용한 야간 관광상품 개발
- 가공시설 등 시설과 체험이 결합된 문화체험형 프로그램 개발

[진두마을 발전목표 및 방향]

다. 발전 전략

○ 진두마을의 지역 현황 및 자원의 특성 등의 현실을 직시하고 단계적 마을 성장 전략을 통해 발전 목표를 달성하는 전략을 수립함

※ 본 내용에서의 단계는 ‘도서특성화사업의 단계’가 아니라 내동마을의 비전과 목표를 달성하기 위한 중장기 활성화 차원에서의 단계임

□ 단계별 전략

○ 단기(2022~23) : 가족 나들이 명소 만들기

- 수도권 거주자를 위한 이색적인 카페가 있는 마을 이미지 구축

○ 2중기(2024~25) : 자연체험형 관광지 만들기

- 수도권을 대표하는 꽃과 허브가 있는 아날로그형 감성 마을 개발

○ 장기(2026~27) : 체류형 감성마을 만들기

- 숙박/지원시설 확충, 다채로운 체험으로 체류형 관광마을로 개발

<진두마을 발전전략>

구분	단기 (2022~23)	중기 (2024~25)	장기 (2026~27)
전략	가족 나들이 명소 만들기 수도권 거주자를 위한 이색적인 카페가 있는 마을 이미지 구축	자연체험형 관광지 만들기 수도권을 대표하는 꽃과 허브가 있는 아날로그형 마을 개발	문화체험형 감성마을 만들기 다채로운 체험과 숙박/지원시설이 있는 체류형 관광마을로 개발
개발범위	카페 중심	마을 전체	마을 전체
도입시설	화제성 유발시설	마을분위기 유발시설	마을 브랜드 확립시설
키워드	카페, 커피, 스토리, 사진	꽃, 허브, 색깔, 향기	랜드마크, 음악, 영화, 체류
타겟시장	1시간권 거주자	수도권권 거주자	중부권 거주자
추진 방향	· 카페 이미지 강화 · 카페 상품 개발 · 러브마크 조성 · 화제성/이슈형 시설 도입	· 자연친화 콘텐츠 도입 · 자연체험 시설 도입 · 자연친화 축제/이벤트 개최 · 카페와 자연 경관 연계	· 마을 랜드마크 도입 · 야간관광상품 개발 · 문화체험형 프로그램 개발 · 관광객 친화환경 조성
개발목표	카페와 연계한 특색 있는 테마형 감성마을	다양한 색채와 향기를 지닌 자연친화형 감성마을	마을의 이야기와 문화예술이 결합된 콘텐츠형 감성마을

라. 추진사업 도출

1) 추진사업 도출 과정

- 진두마을 추진사업을 선정하기 위하여 관련계획 검토, 지역주민 및 관광객 의견 수렴, 업무 협의, 전문가 협의 등의 과정을 거쳐 추진사업을 도출함

□ 관련계획 검토

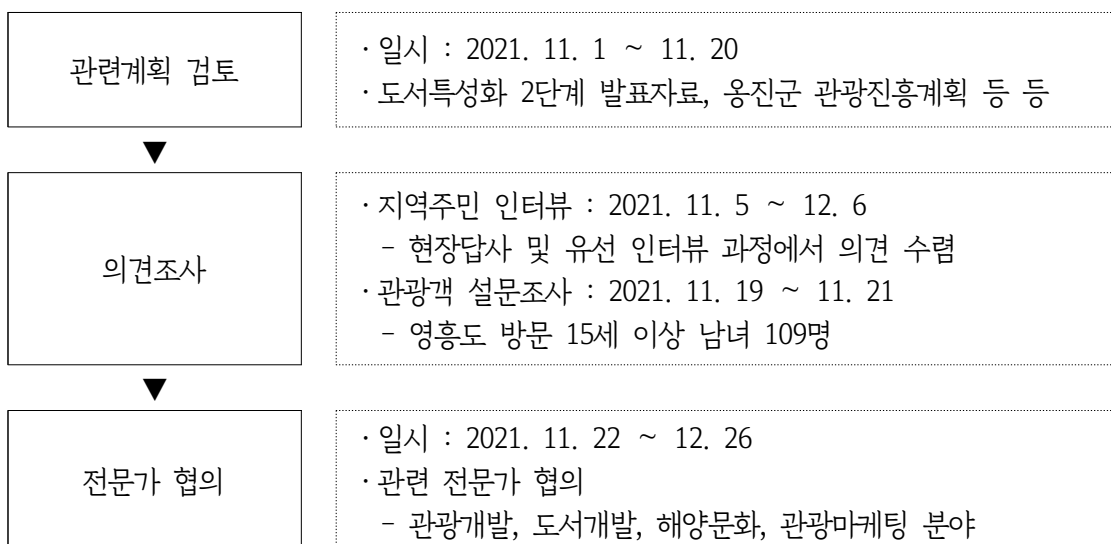
- 진두마을 관련 계획 : 도서특성화 2단계 발표자료, 옹진군 관광진흥계획 등
- 인천광역시 관련계획 : 제6차 인천권 관광개발계획, 인천관광진흥계획 등 검토
- 중앙정부 관련계획 : 행정안전부, 문화체육관광부, 해양수산부 등

□ 이해관계자 의견조사

- 영흥도를 방문한 관광객 설문조사 실시(전국 15세 이상 남녀 109명)
- 대상지 현장답사 시 지역주민 인터뷰, 추진위원장 유선 인터뷰 병행

□ 전문가 협의

- 관련계획 검토와 이해관계자 의견조사 결과를 통해 논의된 사업들을 현실성 있는 사업들로 검토하는 과정이며 새로운 사업을 추가하는 과정임
- 총 4개 분야 전문가(관광개발, 도서개발, 해양문화, 관광마케팅 분야)



[진두마을 추진사업 선정과정]

2) 추진사업 선정 (총 44개 사업)

- 마을만들기 사업 : 29개 사업(하드웨어 17개 사업, 소프트웨어 12개 사업)
 - 가족 나들이 명소 만들기 : 13개 사업(하드웨어 7개 사업, 소프트웨어 6개 사업)
 - 자연경관형 체험마을 만들기 : 9개 사업(하드웨어 5개 사업, 소프트웨어 4개 사업)
 - 문화체험형 감성마을 만들기 : 7개 사업(하드웨어 5개 사업, 소프트웨어 2개 사업)
- 홍보마케팅 사업 : 7개 사업
- 주민역량강화 사업 : 8개 사업 (체계 및 제도 4개, 교육 4개)

사업 분야	단기 가족 나들이 명소	중기 자연경관형 체험마을	장기 문화체험형 감성마을
하드웨어 사업	· 행복 카페 조성 · 유희부지 공원화 · 테마가 있는 러브벤치 조성 · 러브마크 이미지 구축 · (기존)카페형 농수산물 판매점 기반 구축 · 특화 수산물 가공상품화 · 다목적 공동시설 신축	· 이야기가 있는 마을길 조성 · 진두 야생화공원 조성 · 압화체험관 조성 · 음악이 흐르는 명상의 숲 · (야간) 진두마을 달빛걷기	· 꽃섬 예술공원 조성 · 유희시설의 문화공간화 · 재생미술촌 조성 · 플라워 갤러리 파크 조성 · 플라워펜션 조성
소프트웨어 사업	· 마을 바리스타 육성 · 카페 수익사업 다각화 · 피크닉 바구니 개발/판매 · 낭만 프로그램 발굴 · 행복 주말장터 운영 · 버스킹 이벤트	· ‘사랑의 플라워’ 축제 개최 · 3景·3品·3味 선정 · 슬로푸드 발굴 및 육성 · 슬로푸드 도시락 사업	· 영화가 흐르는 별빛 여행 · 음악이 흐르는 달빛 여행
홍보마케팅 사업	· 마을 뉴스레터 제작 · 홈페이지 활용 · 온라인 홍보	· 스마트 투어리즘 서비스 · 오프라인 홍보 · (기존)브랜드 개발 · 리플렛, 포장 패키지	· 홍보마케팅 지속 사업
주민역량 강화 사업	· 마을 아카데미 운영 · 마을 조례 제정 · (기존)특화 가공상품 개발 컨설팅 · (기존)리더 양성 교육 · 주민역량 교육 (기초/전문) · (기존)선진지 견학	· 관광객 현장 제정 · (기존)특화 직업능력 향상 · 주민역량 교육기초/전문)	- · 주민역량 교육(실무역량)

5. 마을 활성화 방안

5-1. 마을 만들기 사업

· 기존 계획에서 제시되어 있는 사업 내용을 제외하고 작성

가. 가족 나들이 명소 만들기

1) 하드웨어 사업

가) 행복 카페 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년
- 장 소 : 영흥버스터미널1층
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 100백만원

□ 추진내용

- 영흥버스터미널 1층을 리모델링하여 주민주도형 커피숍(카페)로 운영할 계획이며 주민들의 의지가 높음
- 카페가 영흥버스터미널 1층에 있어 특색있는 외관에 한계를 지니고 있기 때문에 카페와 주변지역을 연계한 마케팅이 필요함
 - 카페와 분위기를 연계하기 위하여 마을을 색깔과 향기마케팅 활용
- 마을 전체를 사계절 색깔을 볼 수 있도록 꽃과 허브를 식재하여 감성적인 분위기를 자아내고 이를 카페와 연계함
- 카페를 모두에게 행복을 준다는 의미에서 “행복 카페”로 명명하고 커피와 함께 마을에서 자생하는 진달래, 석모초 등의 야생화를 활용한 한국의 국산차를 발굴하고 이를 판매함
 - 행복 카페는 다양한 음료 및 차를 판매하기도 하지만 직접 전통국산차를 만들어 판매
- 특히 행복 카페의 이색적인 바리스타와 메뉴를 도입하여 마을의 명물로 화제성을 자아낼 수 있도록 함

- 커피에 꽃말 새겨주기, 손님 기분에 맞게 꽃차 준비하기 등

○ 또한, 이 카페에서만 먹을 수 있는 특화된 음료 메뉴 개발

- 마을 내 특산물(임산물 등)을 소재로 커피 메뉴 개발 및 판매
- 예) 소이작도 둥굴레 라떼, 나전역 곤드레 라떼

□ 사례 : 나전역 카페 - ‘곤드레 라떼’

- 2010년 11월말 문을 연 ‘나전역 카페’에서는 정선산 곤드레가 들어간 ‘곤드레 라떼’ 등 디저트를 판매하고 있다. 이곳은 사회관계망서비스(SNS)를 통해 전국구 명소로 알려져 있다..... 정대표가 직원들과 함께 고민 끝에 개발한 메뉴는 ‘곤드레 크림커피’, ‘곤드레 라떼’, ‘곤드레 아란치니’ 등이다. 곤드레 특유의 담백한 단맛을 잘 살린 디저트들로, 특히 차가운 유리잔에 담겨 나오는 시원한 곤드레 크림커피는 날이 부쩍 더워진 요즘 인기를 끌고 있다. 맨 밑에 국산 원유를 담고, 그 위에 에스프레소, 마지막으로 곤드레 크림을 쌓아 올리는데, “담백한 맛의 곤드레가 유지방의 고소한 풍미와 맛의 균형을 맞춰준다”는 것이 정대표의 설명이다... (농민신문. 2021.05.26. 곤드레의 화려한 변신 “나전역으로 오세요”)

○ 커피, 차 메뉴에 지역 스토리, 꽃 스토리를 반영하여 장소의 상징성 부여

- 라떼 아트를 활용한 ‘꽃 커피’, ‘감성 커피’ 메뉴 개발 및 판매
- 주민 바리스타를 대상으로 라떼 아트 교육 실시

○ 관광객들의 가치 소비를 통해 행복 카페의 브랜드 가치 전달

- 서스펜디드 커피(suspended coffee) 운동을 착안하여 기부형 ‘사랑 커피’, ‘감성 커피’, ‘플라워 커피’ 메뉴 개발 및 판매

※ 서스펜디드 커피란 자신의 커피를 주문하면서 형편이 어려운 사람이 마실 수 있는 커피 값을 덤으로 지불하는 것

- ‘커피’ 구매 시 판매액의 일정 비율을 기부하는 형태로 감성 진두마을가 가지는 브랜드 가치를 반영한 특화된 메뉴 개발



○ 진두마을의 이름을 반영한 음료로 네이밍 조정

- 기존 음료에 마을의 지명으로 넣어 공간 및 메뉴의 아이덴티티 확보
- 진두바다를 행복바다로 명칭하고 이와 관련해 행복 레모네이드, 행복 핑크 레모네이드 등

※ 이니스프리 제주하우스에는 ‘제주 유기농 당근 주스’, ‘제주 레몬티’, ‘제주 바다 레모네이드’ 등 제주를 상징하는 음료 판매

○ 베이커리 브랜드화

- 제빵, 제과 사업(마을 특색 음식 개발사업)의 수익원 다각화 및 브랜드형 상품 개발

○ 먹거리 기념품으로 확대 개발

- 단순 매장 판매용 베이커리 3종(살레케이크, 새우크림빵, 감자빵)의 소규모 제빵에서 확대된 진두마을 만의 먹거리 기념품으로 확대 개발
- 관광객들이 손쉽게 간편하게 구매할 수 있도록 포장용으로 개발 및 인프라 시스템 구축

○ 진두마을만의 상징성이 반영된 시그니처 제빵 또는 제과 메뉴 개발

- 마을의 대표 특산물을 소재로 한 시그니처 메뉴 개발
- 예: 울진 대게빵, 여수 돌게빵



나) 유휴부지 공원화

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 30백만원

□ 추진내용

- 대상지 주변에 활용되지 않고 있는 유휴부지에 대해 명소화 추진
- 경우에 따라 특별한 테마 없이도 유휴부지 전체에 꽃 식재
- 저비용으로 조성하고 투자유치 후 본래 목적으로 전환

- 대안 1 : 테마공원화
 - 유휴부지를 관광명소로 추진
 - 바람개비공원, 사랑언약공원, 타임캡슐공원, 토피어리공원 등
 - 공원별 테마+스토리 부여 : 꽃, 돌, 조각 등
 - 포토포인트, 러브벤치 등 설치

- 대안 2 : 꽃단지 조성
 - 유휴부지 전체를 꽃으로 식재
 - 지역 이미지에 부합하는 색깔이 있는 꽃 선택
 - 퍼블색, 파란색 등 칼라마케팅과 향기마케팅의 결합
 - 꽃 개화기에 맞춰 이벤트 가능
 - 포토 포인트, 러브벤치 설치

다) 테마가 있는 러브벤치 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 50백만원

□ 추진내용

- 마을의 사랑과 관련된 이야기를 발굴하고 이와 관련된 다양한 시설과 프로그램을 도입하여 지역주민과 관광객들에게 사랑의 공원 이미지를 강화하는 한편, 사랑과 관련된 전국적인 화제성을 불러일으킬 수 있는 이색적인 프로그램을 발굴함
- 의미 없는 벤치를 테마형 관광상품으로 재탄생
 - 휴식 공간으로서의 역할만 수행했던 벤치에 사랑(love)을 테마로 한 아이디어 요소를 가미하여 특별한 사랑의 추억과 의미를 부여할 수 있는 관광상품으로 재창조함
- 관광객의 프러포즈, 사진 촬영장소로 명소화 추진
 - 연인과 가족단위 관광객이 서로의 사랑을 확인하고 사진 촬영 및 휴식을 취할 수 있는 프러포즈 및 사진 촬영 명소로 활용함
- 마을의 사랑을 스토리 한 이색 러브벤치 개발
 - 일반적 벤치가 아닌 디자이너의 참신한 아이디어와 기발함이 돋보이는 이색 디자인의 벤치를 개발하되, 마을의 사랑이야기를 스토리텔링화한 벤치를 구상하여 그 자체가 이색관광자원이 되도록 추진함
- 위치 선정
 - 마을 내에서 시설 디자인과 가장 잘 어울리는 장소를 선정함
 - 위치 선정 시 시설 디자인과의 부합성은 물론 주변 경관을 가장 효과적으로 조망할 수 있고, 사진 촬영 시 주변 경관이 부각될 수 있는 지점을 우선적으로 선정함

○ 안내표지판

- 벤치 설치와 더불어 벤치의 주제를 방문객이 이해하고 이용함으로서 보다 의미 있는 경험에 될 수 있도록 벤치마다 안내표지판을 설치하여 단순 사진촬영 및 휴식공간에서 벗어난 테마상품으로 육성함

□ [사례] 덕평 자연휴게소

- 고속도로 휴게소 야외 휴식공간에 이색 러브벤치를 설치하여 목적형 방문객 유치 및 이색 관광명소로 개발함

구 분	주요 내용
위 치	· 경기도 이천시 마장면
규 모	· 러브 벤치 12개
주요시설	· 휴게소 전역에 참신한 아이디어와 기발함이 돋보이는 러브벤치 12개 설치 · 작품 : Join Love, 눈치 볼 것 없이, Frame Star, 하늘보고 얼굴보고, Mazem, Lovewave, Hidden, 어깨 기대기, 천사와 악마, Heart Light, 순환
특 징	· 덕평 자연휴게소와 홍익대학교 함께 진행한 공동 프로젝트 · 연인, 가족방문객, 친구·동료 방문객 등 다양한 계층의 사진촬영 명소로 인식



라) 러브마크 이미지 구축

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 30백만원

□ 추진내용

- 러브마크 트레일
 - 마을 전역에 ‘사랑’을 상징하는 벽화, 벤치, 건축물, 특산품 또는 인물 등을 10개 선정하여 ‘러브마크’로 명명하고 10개 러브마크를 촬영해 오면 ‘사랑의 사진첩’을 만들어서 기념품으로 제공함
- 러브 트리 설치
 - 마을의 상징적인 지역에 ‘러브 트리’를 설치하여 매월 다양한 이벤트를 추진함
 - 러브 트리는 살아있는 나무를 활용해도 좋으나 기능성과 이벤트성을 강화하기 위하여 인공 조형물로 조성함
 - 러브 트리는 마을의 랜드마크이자 마을의 사랑 상징물로서 사랑과 관련된 이벤트를 할 수 있도록 조형화하여 계절별로 이벤트가 지속될 수 있는 공간으로 활용함
 - 신년에는 가족의 건강을 기원하고 발렌타인데이가 있는 2월에는 연인들의 사랑을 고백하는 나무로 활용할 수 있으며 특히, 겨울철 비수기 관광객 유치를 위하여 크리스마스 트리로 활용할 수 있음
 - 1월 : 소원 트리(신년 가족행복 - 복주머니 달기)
 - 2월 : 연인사랑 트리(발렌타인데이 - 연인 선물 달기)
 - 11월 : 수능합격 트리(수능 기원 주머니 달기)
 - 12월 : 크리스마스 트리(크리스마스 선물 달기)

1월	2월	5월	11월	12월
소원 트리	연인사랑 트리	가족사랑 트리	수능합격 트리	크리스마스 트리
신년 가족행복 기원 복주머니 달기	연인 사랑 선물 달기	가족 건강 및 가정 화목 기원 편기달기	수능 기원 주머니 달기	크리스마스 선물 달기

2) 소프트웨어 사업

가) 마을 바리스타 육성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년
- 장 소 : 카페 및 마을 일원
- 대 상 : 지역주민
- 사업비 : 10백만원

□ 추진내용

- 마을에 조성되는 카페를 만들고 운영할 수 있는 바리스타를 지역주민이 직접할 수 있도록 함
 - 예 : 통영 욱쟁이 할머니 바리스타
- 마을 주민이 직접 이색적인 복장이나 이색적인 라떼 아트를 활용하여 화제성을 강화함
 - 라떼 아트를 활용해 커피, 차 메뉴에 지역 스토리, 꽃 스토리를 반영하여 장소의 상징성 부여
 - 주민 바리스타를 대상으로 라떼 아트 교육 실시
 - 커피에 꽃말 새겨주기, 손님 기분에 맞게 꽃차 준비하기 등
- 카페에서만 먹을 수 있는 특화된 음료 메뉴 개발
 - 마을 내 특산물(임산물 등)을 소재로 커피 메뉴 개발 및 판매
 - 예) 소이작도 둥굴레 라떼, 나전역 곤드레 라떼



나) 카페 수익사업 다각화

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년
- 장 소 : 카페(커피숍)
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 10백만원

□ 추진내용

- 커피, 차 뿐만 아니라 제빵, 제과 사업(마을특색 음식 개발사업)의 수익원 다각화 및 브랜드형 상품 개발
- 진두마을의 이름을 반영한 음료로 네이밍 조정
 - 기존 음료에 마을의 지명으로 넣어 공간 및 메뉴의 아이덴티티 확보
 - 진두바다를 행복바다로 명칭하고 이와 관련해 행복 레모네이드, 행복 핑크 레모네이드 등
- ※ 이니스프리 제주하우스에는 ‘제주 유기농 당근 주스’, ‘제주 레몬티’, ‘제주 바다 레모네이드’ 등 제주를 상징하는 음료 판매
- 먹거리 기념품으로 확대 개발
 - 단순 매장 판매용 베이커리 3종(살레케이크, 새우크림빵, 감자빵)의 소규모 제빵에서 확대된 마을만의 먹거리 기념품으로 확대 개발
 - 관광객들이 손쉽게 간편하게 구매할 수 있도록 포장용으로 개발 및 인프라 시스템 구축
- 진두마을만의 상징성이 반영된 시그니처 제빵 또는 제과 메뉴 개발
 - 마을의 대표 특산물을 소재로 한 시그니처 메뉴 개발
 - 예: 울진 대게빵, 여수 돌게빵
- 진두마을 ‘사랑의 마카롱’ 개발 · 판매
 - 진두마을 및 인근마을에서 재배하는 농산물을 주원료로 마카롱을 만들어 카페에서 판매 하도록 함
 - 마카롱에 스토리텔링화하고 포장지를 이색적으로 제작하여 마을의 상품으로 활용하고 다양한 홍보를 통해 마을의 명물로 자리잡도록 함

다) 피크닉 바구니 개발 및 판매 - 플라워카페에서 대여

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년
- 장 소 : 카페 및 마을 일원
- 대 상 : 관광객
- 사업비 : 30백만원

□ 추진내용

- 진두마을 카페와 연계하여 마을 어디에서나 자연스럽게 감성적인 분위기를 느낄 수 있도록 피크닉 바구니를 대여 및 판매함
- 최근 수원화성을 비롯해 전국적으로 피크닉바구니 대여가 인기를 끌고 있으며 특히 젊은 층, 가족 층에게 여유로움을 선사하고 이색적인 사진을 위해 인기가 높음
- 피크닉 바구니와 함께 스냅사진기도 함께 대여함으로써 추억을 담아갈 수 있도록 함
- 카페에서 운영하며 마을 내 청년들과 연계하여 운영함
- 피크닉 세트
 - 라틴 바구니 + 피크닉 매트
 - 라틴 꽃바구니 + 조화
 - 원목 도마 + 나무 손잡이 라틴 바구니
 - 감성 소품 대여 : 램프, 오르골, 풍선, 풍선 받침대, 잡지 등
 - 피크닉 세트를 편하게 운반할 수 있는 카트(캠핑 웨건)
- 피크닉바구니 가격(예시)
 - 기본세트(피크닉바구니 풀세트) : 피크닉바구니+피크닉매트+꽃+우드테이블+우드도마+와인잔+담요/선풍기+블루투스선풍기 (15,000원 - 20,000원)
 - 잔디세트 : 피크닉매트+테이블+가렌더조명(밤) (낮)5,000원 / (밤) 7,000원
 - 버들세트(알차게 누워보기) : 피크닉매트+테이블+담요+베개2+선풍기 10,000원

라) 낭만 프로그램 발굴

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 30백만원

□ 추진내용

- '12번의 사랑만들기' 이벤트
 - 사랑의 공원을 찾는 방문객들이 즐길 수 있는 사랑과 관련된 이벤트를 매월 기획·추진하여 다양한 볼거리와 추억거리를 제공함
 - 전국적으로 인지도가 높은 14일이 있는 주간에 맞춰 1주일간 이벤트를 개최하고 커플티를 입고 오는 방문객들에게 기념품 등 각종 혜택을 부여함
 - 가족, 연인, 친구들이 서로를 기념하고 맹세하면서 흔적을 남길 수 있는 사랑의 자물쇠, 서약서 등을 직접 만들고 남길 수 있는 프로그램 등을 도입함
 - 매월 14일 이벤트 데이

1.14	2.14	3.14	4.14	5.14	6.14	7.14	8.14	9.14	10.14	11.14	12.14
다이어리 데이	발렌타인 데이	화이트 데이	블랙 데이	로즈 데이	키스 데이	실버 데이	뮤직 데이	포토 데이	와인 데이	무비 데이	허그 데이

- '사랑의 빨간 우체통'과 '사랑의 카드' 도입
 - 사랑의 빨간 우체통은 관광객들이 '엽서'를 통해 가족, 연인, 친구에게 사랑의 마음을 전할 수 있는 프로그램임
 - 기존 마을에 있는 우체통을 활용하는 사랑의 우체통 프로그램은 마을의 주요 명소로 확대하여 실시할 수 있으며 관광안내소에서 제공하는 마을의 관광엽서에 글을 쓰면 무료로 전달해 주는 사업임
 - 인터넷 및 각종 미디어 발달로 일상생활에서 사라져가는 엽서의 추억과 느낌 등을 지인에게 전달하여 관광홍보 효과 및 사랑과 추억을 간직할 수 있는 상품으로 활용할 수 있음
 - 사랑의 빨간 우체통과 함께 '사랑의 카드'를 마을의 명물로 활용하여 상징성을 부여함

- 사랑의 카드는 마을 주요 명소를 배경으로 사랑의 글귀가 적혀 있는 엽서를 마을의 기념품으로 개발하고 관광안내소에서 배포 또는 향후에 판매를 추진함
- 사랑의 엽서 제작은 마을의 특성 및 독창성이 나타날 수 있는 엽서를 제작하도록 하며 엽서제작 시 주요 명소의 4계절 아름다움이 나타날 수 있게 제작함

○ 마을의 사랑이야기를 주제로 한 기념품 제작

- 매월 방문을 유도할 수 있도록 기념품(사랑의 엽서, 뱃지 등)을 12개 시리즈로 제작하여 배포함
- 각종 기념품은 마을의 사랑이야기를 12개 테마로 이미지를 구상하고 12개의 기념품을 모두 보유한 방문객에게는 보다 소장가치가 높은 기념품을 제작하여 증정함으로써 재방문을 적극 유도함

○ 초콜렛 먹고 소리지르기 프로그램 (또는 '사랑의 메아리' 프로그램)

- 사랑, 그리움, 애절함을 상징하는 측면에서 방문객들이 (짝)사랑하는 대상을 소리 높여 부르고 그 목소리의 크기(데시벨, decibel/ dB)를 측정하는 프로그램을 마련함
- 매주 데시벨을 측정하여 가장 높은 목소리를 보인 방문객에게는 소정의 상품을 증정함
- 단순한 목소리 측정만이 아니라 사랑을 상징하는 초콜렛을 먹고 소리를 지르게 함으로써 이색성을 강화함(초콜렛 먹고 소리지르기 프로그램)

※ 여성들이 선호하는 대표적인 관광지인 일본 유후인의 경우, 그 지역 특산물인 소고기 먹고 소리지르기 대회를 개최하여 많은 관광객들에게 인기가 높았음

- 이 경우, '사랑의 초콜렛'이라는 초콜렛 브랜드를 상품화할 수 있으며 이 초콜렛에 사랑의 스토리텔링을 입혀 지역 특산품으로 활용할 수 있음
- 초콜렛을 먹으면 헤어지지 않고 오래 행복하게 살 수 있다는 이야기를 초콜렛 포장지에 포함하여 화제성을 불러일으킴

※ 서울대학교 매점에서 판매하는 초콜렛을 먹으면 서울대학교에 입학할 수 있다는 이야기가 있어, 서울대학교를 방문하는 고등학생과 부모님들에게 인기가 높음



[서울대학교 초콜렛 이미지]

마) 행복 주말장터 운영

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년~2027년
- 장 소 : 마을 전역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 50백만원

□ 추진내용

- 마을 협의체를 중심으로 마을 특산물, 수산물, 각종 생활용품 등을 직거래할 수 있는 장터를 운영하여 마을의 건전한 소비문화 장려 및 지역민과 방문객의 원활한 교류를 도모함
- 마을 상인이 중심이 된 장터 운영
 - 마을 상인들과 구매자들이 직접 만날 수 있는 장터를 운영함으로써 지역주민과 관광객 간의 스킨십 강화
 - 마을 상인들이 중심이 되어 추진함으로써 마을에서 단기간에 추진되는 일회성 행사로 보일 수 있는 위험성에서 벗어나, 지속성을 가질 수 있도록 하고 이를 통해 마을 이미지 확립 기여
- 지역주민과 관광객이 함께 하는 이벤트 공간
 - 판매 외에 전문 이벤트성 고전 먹거리/놀이 행사를 다양하게 제공하여 관광객 유치 도모
 - 마을 내 유희부지 또는 주차장 등을 활용하여 주중에는 주차장 등의 기본 용도로 활용하고 주말에는 장터 운영하되 장터가 활성화될 경우, 주중에도 장터 확대



나. 자연경관형 체험마을 만들기

1) 하드웨어 사업

가) 이야기가 있는 마을길 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2024년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 50백만원

□ 추진내용

- 구전문학, 옛날이야기, 전설, 인물, 조각, 그림 등을 마을의 스토리자원을 활용하여 이야기가 있는 골목길 등 마을길을 조성하여 관광객들의 호기심을 불러일으킴
- 골목길 테마 부여
 - 마을 마을길에 꽃, 그림, 음악, 사진, 나무, 조각 등 길 특성에 맞게 테마를 부여하고 그 테마에 부합하는 이색적인 체험 제공
 - 마을길의 한 구간에는 관광객이 참여 가능한 낙서판을 조성하여 여행 수기나 방명록 등을 작성할 수 있도록 유도
- 골목/길의 벽면, 조명 활용
 - 벽화를 이용하여 전통 골목, 그래피티 골목 등으로 이색경관을 조성하고 골목만의 이야기 부여(달성군 마비정 마을 사례)
 - 조명을 활용하여 야간 경관을 활성화함으로써 관광객의 체류시간 연장 및 야간 관광상품 활성화 도모



나) 진두마을 야생화공원 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2025년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 100백만원

□ 추진내용

- 마을에서 자생하는 야생화를 테마로 꽃과 나무 그리고 명상이 어우러진 감성적인 공간으로 조성함
- 야생화공원은 마을에 자생하는 야생화를 주제로 조성한 테마공원으로 공원을 통과하는 산책로와 어우러지는 자연생태 공간으로 구성됨
 - 현재 마을에서 자라고 있는 야생화를 테마화하여 주제별로 공원을 조성함
 - 각기 다른 야생화의 계절성, 색깔, 향기 등을 고려하여 다양한 프로그램과 사진대회, 그림대회 등 이벤트를 발굴함
- 야생화공원에는 마을의 '꽃섬' 이미지를 극대화하고 관람객 편의 증진을 위한 전망대 및 휴게시설을 함께 도입함
- 전망대는 탁 트인 서해바다를 조망할 수 있는 지역에 조성하고 동절기에는 이벤트 장소로 활용함
 - 탐방로와 연결하여 꽃섬의 이미지를 일관되게 전달하고, 기존 거주지역과 교류하는 문화공간으로 육성함
- 야생화공원 곳곳에서 바다를 조망할 수 있도록 표고 차를 고려하여 식재할 나무의 수종을 결정함
- 도입시설로는 야생화공원, 명상의 숲, 탐방로, 전망대시설, 전망데크 등이 있으며 이중, 명상의 숲에는 삼림욕장, 측백나무길, 동백나무길, 암반욕장, 산책로로 구성됨
- 대상지의 인지도를 높여 관광객 유치를 도모하기 위하여 영화, CF 등에 장소를 제공함
 - 자연체험 : 탐방로 산책, 조형물 및 경관감상 등
 - 명상체험 : 쾌적한 환에서 삼림욕, 체질개선 활동(기순환, 단전호흡, 요가 등)

다) 유희시설을 활용한 압화체험관 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2024년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 50백만원

□ 추진내용

- 마을 이미지가 색깔과 향기를 극대화하기 위해 꽃과 허브를 활용한다는 점을 착안하여 마을 내 압화체험관을 조성함
 - 누구나 자유롭게 즐길 수 있는 체험공간으로 방문객의 접근이 쉽도록 마을 내에 유희시설을 활용함
- 압화체험관은 크게 다양한 꽃을 사계절 볼 수 있는 실내화원과 압화체험교실, 자연염색교실, 기념품판매점 등으로 구분됨
- 실내화원은 다양한 꽃을 사계절 즐길 수 있는 공간으로 생화의 전시 및 판매가 이루어지며, 일부 공간에 카페를 조성하여 꽃을 이용한 허브티 등의 체험을 하도록 함
 - 체험과 차를 마시면서 ‘티 테라피’ 프로그램 운영 가능
- 압화체험교실은 저렴한 비용은 누구나 이용할 수 있는 공간으로 1인당 3,000원 정도의 체험비를 내면 이미 준비된 압화와 종이 액자를 제공받고 간단한 액자제작방법을 배울 수 있음
- 자연염색교실 역시 대중적인 체험공간으로 일인당 3천원의 체험비를 내면 꽃에서 자연염료를 추출하는 과정과 염색하는 과정 등을 간단히 소개하고 작은 천에 직접 염색을 해 볼 수 있음
- 기념품판매점은 다양한 압화작품과 자연염색작품을 구입할 수 있는 공간으로 이들 이외에도 꽃을 활용한 허브오일, 허브미용용품, 허브목욕용품 등을 판매하도록 함



라) 음악이 흐르는 명상의 숲 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2024년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 100백만원

□ 추진내용

- 명상의 숲은 산림의 생명력과 맑고 청정한 공기의 신선함을 체험할 수 있는 자연체험 공간으로 삼림욕장, 명상의 숲, 산책로 등으로 구성됨



- 삼림욕장은 피톤치드가 방출되는 숲으로, 도시민들의 스트레스를 해소할 수 있는 공간을 조성하며 숲 곳곳에 정자, 그늘집 등을 조성하여 편안하게 휴식을 취할 수 있도록 함
 - 피톤치드는 인간의 신체로 흡수되어 적절한 피부자극과 피부염증을 방지하고, 소염 소독작용과 신경안정은 물론 면역기능을 강화시키는 성분임
- 명상의 숲은 동백나무와 측백나무를 주종으로 식재한 숲으로 음악을 감상할 수 있는 쉼터를 조성하여 방문객의 명상체험을 지원함
- 테마별로 다양한 생태체험공간을 조성하고 이를 산책로로 연결함으로써 관광객들의 편의를 도모함



2) 소프트웨어 사업

가) (야간) 진두마을 달빛걷기

□ 추진개요

- 사업기간 : 2024년~2027년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 40백만원

□ 추진내용

- 야간활동 인구가 급격히 확대됨에 따라 마을에 대표적인 야간 관광상품 개발의 필요성이 증대되고 있음
- ‘사랑’이라는 주제는 야간에 다양한 시설과 프로그램을 활용하여 관광객을 유치할 수 있는 소재라 할 수 있음
- 야간 사랑의 프러포즈 이벤트
 - 마을 내 프러포즈 공간을 조성하여 연인들이 서로에게 프러포즈하며 사랑을 언약할 수 있는 프로그램을 추진함
 - 프러포즈 이벤트는 ‘카페’에서 사전 신청(온라인, 유선 등)을 통해 실시하며 프러포즈 이미지 월, 배경음악, 조명 등 전문적 연출방식으로 프러포즈 명소로 조성함
 - 프러포즈 성공 커플은 마을 홈페이지에 게재되어 축하를 받을 수 있도록 하며 향후 결혼식을 할 경우 매창의 사랑과 관련된 기념품을 제공함으로써 재방문을 유도함



□ [사례] 청계천 두물다리 '청혼의 벽'프러포즈 이벤트

- 청계천 수변경관 및 야간조명을 활용하여 프러포즈 이벤트 명소를 조성함

구 분	내 용
관리주체	· 서울시설공단
특 징	· 2007년 12월 24일 첫 프러포즈 이벤트 개최 · 2012년 11월 6일 1000번째 프러포즈 이벤트 달성 · 10~12월에 35.5%, 토요일 38.8%, 30대 52.9% 신청
신청방법	· 인터넷(propose.sisul.or.kr)을 통해 수~토요일 중 날짜 선택 · 사연과 프러포즈 영상, 사진파일 등을 업로드하여 심사가 통과되면 담당자가 연락해 청혼 연출을 조율

○ 달빛 낭만에 취하다

- 덕수궁 등 국내 주요 궁궐을 중심으로 야간에 이벤트를 추진하고 있으며 제주 중문단지 내 중문골프장에서는 매주 관광객들을 대상으로 야간에 골프장 걷기 프로그램을 기획하여 운영하고 있음
- 마을에서 매주 1일을 정하여 문화해설사와 함께 하는 야간프로그램을 기획하여 운영함
- 정해진 시간에 방문한 관람객들에게 청사초롱을 주어 전통적이고 감성적인 분위기를 자아내고 문화해설사를 따라 마을의 사랑에 대한 이야기를 들으며 마을을 거닐 수 있도록 함(청사초롱은 사용후 수거하여 재활용)
- 중간 중간에 방문객들이 시를 직접 낭송하는 시간과 직접 자작시를 써 보는 시간 등을 마련하여 방문객들의 참여를 강화하고 간단한 차를 마실 수 있는 시간도 마련함



나) '사랑의 플라워' 축제 개최

□ 추진개요

- 사업기간 : 2025년~2027년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 150백만원

□ 추진내용

- 계절별로 사랑의 꽃을 선정하여 식재하고 이를 사랑의 공원의 자체 브랜드로 개발하여 다양한 이벤트와 축제에 활용함
- 꽃의 종류는 '사랑'과 관련된 것으로 하며 국내외 사람들에게 인지도가 높고 사랑 받는 식물로 선정함
- 대표적인 꽃으로 나팔리아(백합), 다알리아, 아이리스, 라벤더 등이 있음
 - 이 중에서 라벤더는 세계인에게 가장 사랑을 받고 있는 허브 중에 하나로 '향기의 여왕'이라고 일컬어질 만큼 향이 뛰어나며 보라색의 아름다움을 대표하고 있음
- 축제를 계기로 공원 뿐만 아니라 마을 전역으로 꽃을 식재하여 지역 내 칼라와 향기 마케팅을 추진하여 지역이미지 제고 및 관광객 유치를 도모함
- 축제 프로그램으로는 꽃물들이기, 꽃 모자콘테스트, 꽃차 퍼레이드(시가행진), 사진콘테스트, 야외음악회, 꽃 배포, 드라이플라워 대회, 야외결혼식 등이 있음
- 사랑과 관련된 꽃

			
나팔리아(백합)	다알리아	아이리스	라벤더
순결한사랑	당신의 마음을 알게되어 기쁩니다	멋과 풍류 상징 좋은 소식	정절, 기대

□ [사례] 일본 가와구치코 허브 페스티벌

- 추진 배경
 - 비수기인 장마기(6-7월)에 피는 라벤더 활용하여 축제 발굴(92년부터 매년 개최)
- 축제 장소
 - 일본 야마나시현 가와구치코정의 야키자키 공원 및 오이케 공원
 - 도쿄에서 승용차로 2-3시간 소요
 - 면적 : 약 14,300평
- 축제주최 : 가와구치코정, 가와구치코정 관광연맹, 허브향진흥회 등
- 주요 축제내용
 - 라벤더 웨딩 : 라벤더 밭에서 결혼식 거행, 하객 유치
 - 향 오너 모집 : 3년간 2만엔을 받고 1평 면적에 10포기 라벤더 식재
 - 라벤더 수확 참가 : 1포기당 5백원 정도를 받고 라벤더 수확에 참가
 - 허브 관련 제품 판매 : 공원 내부와 인근 허브관에서 2,000여종의 허브 제품 판매
 - 이 밖에 라벤더 콘서트, 허브 모델 촬영대회, 허브 서미트, 라벤더 워크, 꽃 콘쿠르, 드레곤 볼 레이스, 허브스쿨 등
- 축제 효과
 - 축제 수입 : 1달간 30억 엔(약 210억 원)
 - 지역 환경 개선 : 잡초만 무성했던 호수가 유흥지를 라벤더 공원으로 조성
 - 지역 이미지 제고

□ [사례] 세계적인 큐켄호프(Keukenhof) 튤립 축제

- 풍차와 튤립의 나라 네덜란드에서도 아름답게 만개한 꽃들로 유명한 큐켄호프는 매년 꽃 축제가 펼쳐짐
 - 꽃 축제가 열리는 곳은 큐켄호프의 리세(LISSE) 지역으로 네덜란드인들이 봄이 시작되면 가장 먼저 찾아보고 싶은 곳으로 손꼽힘
- 85,000평에 달하는 엄청난 규모의 꽃밭에서 매년 3월말부터 5월 중순까지 세계에서 가장 큰 규모의 구근화훼류 꽃 축제가 열림
- 네덜란드 주요 도시를 순회하는 시가행진
 - 축제를 시작하면서 네덜란드 전역을 대상으로 꽃으로 만든 조형물을 차에 탑재하여 네덜란드 주요 도시를 순회하며 홍보하는 행사가 있음
 - 이 시가행진을 보기 위해 세계에서 많은 관광객이 몰려들고 있으며 시가행진 도중, 행사요원들이 관광객들에게 튤립 구근을 선물하고 있음
 - 수 십대의 화훼조형물은 세계적인 대기업들이 후원하고 있으며 조형물에 자사 브랜드를 홍보하고 있음
- 일 시 : 매년 3 - 5월
- 장 소 : 네덜란드 리세(LISSE) 큐켄호프(Keukenhof)
- 프로그램 : 시가행진, 사진촬영, 야외음악회, 튤립 재배과정 관찰 등

다) 3景 · 3品 · 3味 선정

□ 추진개요

- 사업기간 : 2024년
- 장 소 : 마을
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 10백만원

□ 추진내용

- 마을을 대표하는 볼거리, 살거리, 먹거리를 발굴하고 개선하여 마을의 브랜드로 확립하고 이를 활용한 다양한 상품을 개발함으로써 관광객 유치 및 지역소득 창출에 기여함
- 마을의 대표 브랜드로 활용
 - 마을의 대표 경관, 특산품, 음식을 선정하여 홍보하고 마을의 대표자원으로 육성 · 지원
 - 3景 · 3品 · 3味는 선정 뿐만 아니라 이를 활용한 다양한 시설과 프로그램을 발굴하여 관광상품으로 활용
 - 3景 : 아름다운 경관포인트, 사진 잘 나오는 장소 조성 등
 - 3品 : 특산품 명품 공모전 추진 등
 - 3味 : 맛집 지정 및 별미집 육성 사업 등
- 웅진군의 예산 및 홍보 지원
 - 마을의 브랜드는 웅진군의 브랜드라 할 수 있어, 마을의 3景 · 3品 · 3味에 대해 웅진군은 지속적으로 관리/유지하기 위한 예산 지원 및 홍보 마케팅 지원



라) 슬로푸드 발굴 및 육성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2024년
- 장 소 : 마을
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 10백만원

□ 추진내용

- 마을의 전통적인 먹거리를 슬로푸드라는 대표 상품으로 발굴, 생산함으로써 마을을 찾는 관광객들에게 먹거리, 살거리를 제공하고 지역민의 소득 증대로 연결시키도록 함
- 마을 만의 전통적 음식 브랜드 발굴
 - 슬로푸드란 용어자체는 맛의 표준화와 전 지구적 미각의 동질화를 지양하고, 지역 특성에 맞는 전통적이고 다양한 식생활 문화를 추구하는 국제운동을 의미
 - 여기서 슬로푸드는 새로운 식생활문화운동 뿐만 아니라 마을을 대표할 수 있는 향토음식 및 그 가공품을 의미
- 다양한 슬로푸드 개발 채널의 활용
 - 마을주민들을 대상으로 매년 슬로푸드 경진대회를 개최하여 다양한 아이디어를 취합하고 이를 바탕으로 주력 상품들을 지속적으로 개발
 - 관광객들을 대상으로 ‘슬로푸드 개발 반짝 아이디어 행사’와 ‘new슬로푸드 무료 시식 행사’, ‘나만의 맞춤 슬로푸드 찾기’ 등의 다양한 슬로푸드 개발 관련 행사를 시행하여 대상자의 기호와 트렌드에 맞는 맞춤성 상품 개발
 - 다른 지역/마을의 슬로푸드 상품화 성공/실패 사례를 벤치마킹하여 진두마을의 실정에 맞는 상품을 개발토록 하며, 타 지역/마을의 인기 슬로푸드는 지역민들에게 공개하여 지역주민들의 개발 아이디어 증진에 기여

마) 슬로푸드 도시락 사업

□ 추진개요

- 사업기간 : 2025년
- 장 소 : 마을
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 30백만원

□ 추진내용

- 마을에서 생산되는 전통적 방식의 슬로푸드를 활용하여 슬로푸드 도시락사업을 추진함으로써 주민들의 새로운 소득과 일자리 창출 등 사회적 목적을 달성할 수 있음
- 슬로푸드를 통한 주민소득 창출 효과
 - 슬로푸드 도시락 사업은 마을을 방문하는 관광객에게 조안면의 전통적인 맛을 담은 먹거리를 제공하는 지역사회 일자리 창출사업
 - 생산된 슬로푸드 상품은 지역 휴게소, 대형마트, 편의점 등에서 판매할 수 있는 경쟁력 있는 상품을 생산함으로써 관광객들에서 이색적인 먹거리 제공
- 슬로푸드 도시락 상품화 방안
 - 슬로푸드 상품화 사업 중 도시락은 마을 인근 지역 뿐 만 아니라 타 지역의 학교 및 기업, 공공기관 등을 대상으로 대규모 생산 및 납품 가능성이 높은 사업으로, 사업의 성공여부에 따라 높은 수익 기대
 - 슬로푸드 도시락은 건강과 웰빙, 치유의 개념이 전달될 수 있는 친환경적인 재료를 활용하여 메뉴 개발
 - 슬로푸드 도시락의 가격은 7천원과 1만원, 주문형 등으로 세분화하고, 예약제를 실시하여 마을 연계투어 등의 상품과 연계하여 주문 생산하고 슬로시티의 브랜드를 활용하여 판매(한국철도공사 KTX 등에서 판매)
 - 한 가지 음식에 쉽게 지루함을 느끼는 어린이와 젊은 층 이용자들을 고려하여, 슬로푸드 도시락의 음식 구성을 이용자가 선택할 수 있도록 함

다. 문화체험형 감성마을 만들기

1) 하드웨어 사업

가) 꽃섬 예술공원 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2026년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 150백만원

□ 추진내용

- 기존 지형을 최대한 활용하여 환경 훼손을 최소화하고 다양한 지형의 변화에 따라 테마정원을 배분하여 경관적 효과를 높임
- 4계절 활용 가능한 예술작품들을 주제로 마을의 테마의 '꽃과 예술'을 가장 잘 표현하는 야외공간임
- 일상에서 체험하지 못한 쾌적하고 아름다운 해상공원 이미지를 부각시키고, 꽃과 예술이라는 콘텐츠를 활용하여 지속적인 관광경쟁력을 확보함
 - 4계절별 다양한 문화컨텐츠를 도입하여 전시, 기획, 공연 프로그램화하여 지속적인 재방문을 꾀함
 - 꽃섬의 이미지와 부합하는 다양하고 특색 있는 야외 조경시설과 화훼·조경공간을 도입함
- 상설 전시공간인 조각공원과 테마전시 공간인 그림정원을 운영하고, 다양한 공연과 이벤트가 가능한 음악정원과 이 색테마시설은 소망의 종을 도입하며 예술공원의 이미지를 구축함
 - 소망의 종은 대상지의 상징으로서 기원 및 성취를 반영한 매력시설임
- 동선 구성은 예술공원의 야외전시기능을 극대화하고 혼잡을 방지하기 위한 효율적인 공간이용이 되도록 구성함
- 아울러, 동선상의 적절한 휴식공간, 편의시설 등을 연계시켜 모든 시설의 이용율을 극대화함

나) 유희시설의 문화공간화 (빈집 프로젝트)

□ 추진개요

- 사업기간 : 2026년~2027년
- 장 소 : 마을 일원
- 사업비 : 100백만원

□ 추진내용

- 마을에 버려지거나 활용하지 않는 유희시설(빈집, 폐가, 폐공장 등)에 독특한 문화예술콘텐츠를 결합하여 새로운 관광명소를 창출하고 ‘무용지용(無用之用)’의 가치 제고
- 빈집 만들기 공동체 프로젝트 추진
 - 빈집을 리모델링하는데 있어 지역주민과 관광객의 참여를 유도하여 ‘함께 가꾸는 마을’의 이미지를 부여하고 문화적 정취를 느낄 수 있도록 추진
 - 빈집 리모델링을 통해 박물관, 미술관, 공공시설 등 다양한 시설 조성
- 빈집 연계상품 발굴
 - 매년 추진되는 빈집 프로젝트로 탄생한 시설물들을 상호 연계하여 패키지 관람상품으로 발전시킴으로서 수익금은 마을 발전기금으로 활용
- 빈집 프로젝트 총괄 계획자(PM) 선정
 - 저명한 건축가 및 예술가를 중심으로 프로젝트 취지를 홍보하며, 이들을 전체 또는 권역별 총괄 계획자(PM)로 임명해 프로젝트의 진행/관리 담당 추진
 - 부지 및 건축물 매입은 용진군, 관리와 운영은 전문가와 주민 담당
- 관련부처 사업과의 연계 : 농림부 농촌마을종합개발사업

□ [사례] 일본 나오시마 섬(直島), 아트하우스프로젝트

- 일본 베네세 그룹에서 낡은 가옥을 매입 후 유명한 작가를 초청하여 집 구조와 주위 환경에 어울리는 작품을 구상하여 설치
- 빈집 박물관 관리는 지역주민(특히, 노령층)에서 담당하고 입장수입은 지역발전기금으로 활용하여 지역발전과 환경개선 사업 등에 재투자



다) 재생미술촌 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2027년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 100백만원

□ 추진내용

- 현재 마을 및 인근지역에 분포되어 있는 유허시설(폐교 등)을 활용하여 문화예술시설로 변모시킴
- 유허시설을 활용한 미술공간은 지역예술인의 다양한 설치미술작품을 점차 채워나가면서 지속적으로 성장하는 공간으로 조성함
- 재생미술촌은 실내시설과 야외시설로 구분됨
 - 실내시설은 설치작품 뿐만 아니라 다양한 전시물을 전시하고 야외시설에는 직접 체험할 수 있도록 야외교육체험공간을 조성함
- 재생미술촌은 인근 어린이들과 청소년들의 야외체험장소로 활용하고 다양한 체험거리를 제공함
 - 특히, 여름철에는 야외공간에 캠프를 할 수 있는 시설을 조성하여 청소년 단체객의 유치를 도모함
- 섬그리기대회 등 다양한 미술대회를 개최하여 대상지의 인지도를 높여 관광명소화를 도모함
- 재생미술촌은 미술공간의 역할 뿐만 아니라 대상지의 휴식공간, 편의공간의 역할을 감당하도록 함
- 재생미술촌의 관리·운영은 미술전문가를 선정하여 위탁하도록 함



라) 플라워 갤러리 파크 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2027년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 500백만원

□ 추진내용

- 산악과 해양이 어우러진 마을에서 자생하는 ‘꽃’이라는 소재를 활용하여 치유, 휴식, 감성의 이색적인 테마공간 조성을 통해 화제성 강화
- 마을에서 자생하는 ‘꽃’이라는 소재를 활용하여 치유, 휴식, 감성의 이색적인 테마공간을 조성함
- 수려한 자연경관을 극대화하기 위해 조망권을 확보하여 전망시설, 레스토랑, 카페테리아 등 상업시설을 도입함
- 기존의 지형을 배려하며 물리적 훼손을 최소화할 수 있도록 자연에 순응하는 친환경적인 공간으로 각 지구를 구상함
- 라벤더는 세계인에게 가장 사랑하는 허브 중에 하나로 ‘향기의 여왕’이라고 일컬어질 만큼 향이 뛰어나며 보라색의 아름다움을 지님
- 이러한 라벤더를 마을 유희부지 또는 강변에 식재하고 축제와 연계하여 아름다운 감성도시 이미지로 구축함(경우에 따라 보라색 유채꽃 식재 - 강화역사박물관 사례)
 - 일시 : 매년 6 - 7월
 - 프로그램 : 라벤더 물들이기, 사진콘테스트, 시가지 행진, 라벤더 걷기대회, 야외결혼식 등
- 또한, 라벤더를 활용하여 다양한 상품을 개발하고 마을의 자체 브랜드로 활용함
- 사례 : 일본 가와구치코 허브 페스티벌, 큐켄호프(Keukenhof) 튜울립 축제
- 문화체험, 자연감상의 복합공간 조성
 - 기존의 지형을 배려하며 물리적 훼손을 최소화할 수 있도록 자연에 순응하는 친환경적인 공간으로 휴문화체험, 자연감상지구 구상

○ 조망권을 활용한 다양한 시설 조성

- 수려한 자연경관을 극대화하기 위해 조망권을 확보하여 이를 상업시설, 식음시설, 편의시설 등과 연계

○ 계절별 축제 개최

- 마을에서 자랄 수 있는 꽃과 허브를 식재하여 계절별로 색깔과 향기를 활용한 축제와 이벤트 개최. 유희부지 및 수변공간에 꽃을 식재하여 아름다운 감성마을 이미지 구축

○ 관련부처 사업과의 연계 : 문화체육관광부 수변연계 문화관광권 개발사업

□ [사례] 일본 가와구치코쵸(Kawaguchikocho) 마을

- 후지 하꼬네 이즈 국립공원 내 위치)
- 다양한 허브관련 사업 추진 : 허브와 관련하여 생활 문화사업, 1평 갖기 운동과 보급, 관광사업, 생산 연구사업, 고령인력 활용사업 추진 등 다양한 사업 추진
- 이벤트 : 후지 벚꽃놀이, 라벤다 걷기대회, 허브 페스티벌, 게이트 볼 대회, 호수제, 마라톤대회, 사커 페스티벌 등
- 오감만족 시설 : 시각(미술관, 명상관), 청각(원형홀, 스텔라티어터), 후각(허브관, 허브공방), 미각(허브 및 블루베리재배, 자연생활관), 촉각(전통공예관, 필드센타)
- 축제 관련 수익 : 약 30억엔(20일간 달성된 수익)

마) 플라워펜션 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2026년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 300백만원 (민간)

□ 추진내용

- 플라워펜션은 마을에서 자생하는 야생화를 주제로 한 펜션으로 가족 및 소규모 탐방객의 이용을 목적으로 조성함
- 잔디광장을 중심으로 마을의 야생화 이름을 부여하여 테마화하고 실내외적으로 자연친화형 숙박시설로 조성함
- 플라워펜션의 정원은 마을의 자생 꽃을 활용하여 녹지공간을 조성하고 바베큐시설, 휴게시설을 갖추
- 숙박시설의 외벽 색채는 아이보리, 흰색 등 밝은 색을 사용하고 시설별로 지붕 색채의 주조색(메인컬라)을 선정하되 상화도의 자연경관과 주조색이 서로 조화되도록 함
- 숙박시설의 층수는 2~3층으로 하여 마을의 자연경관, 해양경관과 잘 어울리도록 하고 다채로운 경관을 창출하도록 함
- 플라워펜션을 운영하는데 있어 지역주민의 연령이 높기 때문에 자체 홈페이지를 구축하기 보다는 웅진군 관광 홈페이지를 활용하여 홍보하도록 함
- 플라워펜션은 공공(웅진군)에서 투자하고 이를 마을 지역주민에게 위탁함으로서 지역민의 소득증대에 기여함
 - 지역주민들은 일정 부분의 위탁수수료를 웅진군에 지불하도록 함
 - 플라워펜션은 지역주민들이 공동으로 관리·운영하고 수익에 대해서도 공동으로 분배함



2) 소프트웨어 사업

가) 영화가 흐르는 별빛 여행

□ 추진개요

- 사업기간 : 2026년~2027년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 20백만원

□ 추진내용

- 마을 내 유희부지 또는 주차장 등에 스크린을 설치하여 봄부터 가을(3월~10월)까지 정기적으로 야간에 야외에서 영화를 관람할 수 있도록 함
 - 영화상영 시기는 매주 주말에 실시하고 관람객 수에 따라 금요일 등으로 확대 상영하며 여름방학 및 휴가철에는 비정기적으로 확대 실시함
- 영화는 '사랑'을 테마로 한 영화와 최신 영화를 적절하게 구성하여 상영하여 관람객들 유치를 도모함
 - 특히, 매월 14일을 비롯하여 특정일에는 '사랑'을 테마로 한 영화를 상영하여 공원의 상징성을 극대화함
 - 야간에 커플티를 입고 오는 가족, 연인에게는 할인 혜택을 부여하여 관람객 유치를 도모함
- 특정일에 특별한 영화를 상영할 경우에는 관련된 주인공이나 관계자(작가 등)를 초대하여 관람객들과의 만남 행사를 추진함으로써 화제성을 강화함
- 이러한 영화 프로그램을 점진적으로 '사랑의 영화제'로 확대하여 웅진군 대표 행사로 육성하도록 함

□ [사례] 남산 한옥마을 '한여름밤 가족영화 축제'

- 개최기간 : 7월 15일 ~ 16일
- 개최지역 : 서울 중구 남산골 한옥마을
- 내 용 : 여름방학에 가족단위로 즐길 수 있는 기회를 제공 / 작품은 온가족이 즐길 수 있는 영화로 선정 / 오프닝 공개방송 및 주연배우와의 만남

나) 음악이 흐르는 달빛 여행

□ 추진개요

- 사업기간 : 2026년~2027년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 60백만원

□ 추진내용

- 야외 퓨전 음악회 개최(클래식과 국악의 만남)
 - 마을 내 야간 경관과 어우러지는 클래식과 국악이 만나는 연주회를 개최하여 관람객들에게 다양한 사랑의 음악을 선사함
 - 지역 음악가 및 (대)학교, 동호회 등 연계하여 추진하며 특정일 또는 비정기적으로 전문 음악가를 초청하여 수준 높은 야외 연주회를 개최함
 - 음악 선곡은 주제는 '사랑'과 관련된 음악 중 대중적으로 잘 알려진 곡으로 하되, 클래식 뿐만 아니라 영화음악, 대중음악 등을 함께 연주함
 - 사랑의 세레나데 작곡 및 이벤트 실시
 - 연주회가 정착화되면 '사랑의 세레나데'를 작곡하여 연주하게 함으로서 마을의 상징성과 매창에 대한 인지도를 강화함
 - 특히, 연주회에 참석한 일반인들을 대상으로 가족, 연인들에게 '사랑의 세레나데'를 부를 수 있는 기회를 주는 이벤트를 개최함(프로포즈, 결혼기념일 등 이벤트로 활용)
- 여름철 「재즈(jazz) 페스티벌」 개최
 - 최근 증가하는 재즈 애호가들의 높은 욕구를 반영할 수 있는 '재즈페스티벌'을 여름 방학 및 휴가철에 야간 이벤트로 개최함
 - 초창기에는 당일 행사로 개최하며 관람객들의 호응에 따라 2-3일, 1주일로 확대 실시하여 마을의 대표적인 이벤트로 활용함
 - '사랑' 또는 '낭만'을 주제로 다양한 재즈 음악을 연주하고 거문고, 가야금 등 국악음악과의 만남을 통해 이색적인 페스티벌로 추진함
 - '사랑'과 '재즈'의 만남을 강조하여 다른 지역 재즈 행사와의 차별성을 부여하여 한 여

름밤에 여인들을 위한 아름다운 재즈 이벤트가 되도록 추진함

- 국내에서 꾸준히 지속되지 못하고 막을 내린 여러 재즈 페스티벌의 문제점을 개선하고 알찬 공연 프로그램과 다양한 부대 체험 이벤트를 구상하여 매년 지속적으로 이루어지도록 추진함
- 아울러, 인터넷을 중심으로 활동하고 있는 재즈 동호회와 연계하고 사랑을 스토리텔링 화하여 홍보하여 화제성을 불러일으키도록 함

□ [사례] 몬트리올 재즈 페스티벌

- 1980년 입장객 수 12,000명에서 2004년 1,913,868명으로 증가
- 공연기간 동안 TV와 라디오로 중계하고 유명한 아티스트의 초대 공연으로 관심을 높임
- 페스티벌 카드(cards)를 발매해 관람료 등의 할인 혜택을 주며 스폰서의 협찬품을 추첨을 통해 증정함

○ 야간 대중 음악콘서트 개최

- 최근 지자체에서는 대중가수의 콘서트를 개최하여 지역민과 관광객을 확보하고자 노력하고 있으며 특히 공원 등에서 야간에 야외공연을 실시하여 숙박과 연계하는 경우도 있음
- 대중음악 가수들에게 마을의 시설을 무료로 제공하고 수익금은 주최 측에서 모두 가져가도록 하여 공연 유치를 극대화함
- 공연 장소는 야외공간을 활용하고 공연시간은 오후 09시에서 12시 사이로 설정함으로써 전주 등 주변지역 관광객들을 유치하고 이들 중 일부가 마을에서 숙박할 수 있도록 유도함

□ [사례] 양평군 용문산관광지의 1일 휴가 음악콘서트

- 용문산관광지내 야외공연시설을 활용하여 양평군에서는 월별로 대중가수 콘서트를 개최하여 많은 호응을 얻고 있음
- 특히, 늦은 저녁부터 새벽까지 공연함으로써 숙박관광객을 확보함
- 양평군은 용문산 음악콘서트를 통해 관광객이 증가하고 있음
- 대표공연 : 동물원 콘서트, 박종훈 피아노공연, 이사오 사사키 피아노와 숲 공연

5-2. 홍보마케팅 사업

· 기존 계획에서 제시되어 있는 사업 내용을 제외하고 작성

가. 마을 뉴스레터 제작 (온라인, 오프라인)

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년~2027년
- 장 소 : 마을 전역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 35백만원

□ 추진내용

- 마을에 대한 지속적인 정보 제공을 통해 마을의 인지도 및 브랜드 가치를 제고하고 홍보를 극대화할 수 있는 “감성 마을” 소식지 제작이 요구됨
- 마을 정보 제공과 마을 홍보
 - 마을의 위치, 교통 및 숙박시설 정보, 방문 시 볼거리 및 각종 체험 프로그램 등 다양한 정보를 요약하여 수록하며, 특히 도서특성화사업의 목적 및 주요 자원들을 알아가기에 관한 기본적인 정보 제공
- 마을 온라인 홈페이지 연계를 통한 효율적인 뉴스레터 제작/발송
 - 마을 온라인 홈페이지를 운영하여 관광객 데이터베이스를 구축하고 월별 관광안내, 특산물, 별미집, 테마 관광코스 등을 주제로 뉴스레터를 제작하여 발송
 - 마을 온라인 홈페이지 게시판에 자유롭게 이용자들의 의견 및 건의사항을 게시토록 하고, 이를 수렴한 결과를 뉴스레터에 수록하여 알림
- 감성적 분위기 전달
 - 마을 뉴스레터는 관광객에게 감성적이고 아름다운 마을 이미지를 시각적으로 부각시켜 감성 위주로 전달

나. 온라인 홍보체계 구축

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년~2027년
- 장 소 : 마을 전역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 120백만원

□ 추진내용

1) 홈페이지 활용

- 다각적인 온라인 홍보체계를 구축하여 마을을 효과적으로 홍보하고 특히, 젊은 층에 접근이 용이하다는 장점을 적극 활용함
- 홈페이지를 활용한 홍보 전개
 - 온라인 홈페이지는 온라인 홍보활동의 중심으로서 마을의 개요, 관광자원 소개, 교통체계, 숙박 정보 등 관광활동에 있어 기본적인 정보 제공
- 홍보마케팅 연계 체계 구축
 - 도서특성화사업 네트워크 홈페이지, 인천시 관광(인천관광공사) 홈페이지, 옹진군 관광 홈페이지 등과의 네트워크 구축을 통해 활용도 극대화
 - 기존에 구축한 마을 관광홈페이지, 관내 여행사, 숙박시설, 관광시설 등과 연계하여 마을 홈페이지에 대한 홍보 강화
- 홍보메일 발송 및 만족도조사를 통한 관광객 재방문 유도
 - 온라인 홈페이지 회원을 대상으로 정기적으로 축제 및 이벤트 홍보물, 관광자원 소개 자료, 마을 특/토산품 홍보물, 할인쿠폰 등 메일 발송
 - 기존 방문객을 대상으로 관광활동 및 시설에 대한 불편/개선사항에 대한 의견을 수렴하고, 요구하는 사항에 대해 가급적 자세한 답변을 제시함으로써 만족도 제고

2) 스마트 투어리즘 서비스

- 지리를 잘 알지 못하는 관광객의 경우, 심리적 거리감으로 인해 관광활동을 하는 것 자체를 꺼리거나 포기할 수 있음
- 최근 개별 여행자 급증과 함께 여행자 친화적인 안내시스템을 구축하여 지역 내 관광 수요 확대를 도모할 수 있을 것으로 기대되며 또한 높은 스마트폰 보급률에 힘입어 스마트폰을 활용한 투어리즘 서비스가 각광받고 있음
- 개별여행자 친화적인 관광안내시스템의 구축으로 마을을 찾은 관광객들에게 안전하고 편리한 여행경험을 제공하는 한편, 지속적인 지역 관광수요 확대를 도모함
- 응진군의 지원으로 마을 관광정보 콘텐츠 구축을 통한 온·오프라인 통합 홍보마케팅을 실시함

- 매체 : 스마트폰 어플리케이션 개발
 - 마을 자체 관광어플리케이션 제작을 통해 관광서비스를 제공하고, 달성 SNS 페이지를 구축하여 지속적인 쌍방향 관광정보 커뮤니케이션이 가능토록 함
 - 마을의 주요 관광지 소개, 주변 숙박 및 맛집 안내·예약, 자전거 코스 및 도보길 안내, 테마별 관광코스 안내 서비스 등을 제공함

- 사람 : 블로그 기자단 모집
 - 인터넷 파급력이 높은 블로거를 모집하여 생생한 마을의 소식을 블로그에 업로드하여 구전효과를 극대화함
 - 블로그는 1인 미디어로서 우리사회 전반에 매우 큰 파급력을 가지고 있으며, 대중의 신뢰도가 매우 높음
 - 블로그 기자단으로 선정되면 소정의 원고료 지급과 함께 블로그 기자증을 발급하며, 기자단 활동을 책으로 엮어 ‘남양주시 100배 즐기기’책을 발간함

- 마을관광 유튜브, UCC 공모전 개최
 - 주요대상 : 지역주민, 관광객, 일반인(개인 및 단체, 업체 포함), 학생 등
 - 주요내용 : 마을 관광홍보, 마을의 숨겨진 풍경 찾기 등
 - 주요활동 : 우수작품 시상, 각종 포털 사이트에 홍보, 매년 1회 실시

3) 오프라인 홍보체계 구축

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년
- 장 소 : 마을 전역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 10백만원

□ 추진내용

- 마을이 이미지를 표현하기 위하여 다양한 인쇄매체, 영상매체 등에 효과적으로 홍보할 필요가 있음
- 마을 팸투어 추진
 - 국내 여행기획자, 언론사, 여행전문가 등을 대상으로 마을 팸투어 등 각종 이벤트 행사를 추진하여 프로모션 전개
 - 주요 검색사이트인 네이버, 다음, 야후 등의 파워 블로거(일 방문객 수 2,000명 이상)를 초청해 팸투어를 실시하여 인터넷 상에서 홍보 유도
- 국내 관계기관 협력 추진
 - 한국관광공사 및 인천관광공사 등 관계 기관과의 네트워크를 통해 홍보 강화(한국관광공사 소식지, 홈페이지 등에 연계 홍보 가능)
- 각종 사이트, 업체 등 이색적인 제휴이벤트 추진
 - 포털사이트, 카드사, 신문사, 항공사, 여행사 등과 연계하여 마을 서포터즈 모집, 00카드사와 함께하는 감성 여행, 00블로거와 함께하는 진두마을 여행 등의 다양한 이색홍보 제휴이벤트 추진
 - 관광안내 책자(콘텐츠 중심), 만화, 팸플릿 등의 제작, 기획 기사, 전문가 특별기고, 홍보대사 위촉 등 적극적으로 오프라인 홍보 수행

5-3. 주민역량 강화 사업

· 기존 계획에서 제시되어 있는 사업 내용을 제외하고 작성

가. 주민역량 강화 교육

1) 교육 개요

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년~2027년
- 장 소 : 마을 전역
- 대 상 : 마을주민
- 사업비 : 60백만원 (교육아카데미 예산으로 충당)

□ 교육 방향

- 마을 인력을 양성하고 이들의 자질과 역량을 극대화하기 위하여 마을에 부합하는 맞춤형 이론 및 실습 프로그램 발굴·추진하고 선진화된 교육체계를 구축함
- 진두마을의 교육 특성
 - 주민주도형 카페(커피숍)을 운영하고 가공공장 등이 들어서 관광체험과 연계한다는 점을 고려하여 교육을 접근함
- 마을에서 요청한 교육
 - 커피숍 운영, 바리스타 스킬 및 메뉴 제조, 베이커리 교육, 위생 및 대고객 서비스 등

□ 교육 내용

- 기본역량
 - 관광산업과 관광종사자 : 관광트렌드 변화와 관광산업, 관광종사자 역할 및 역량
 - 관광객의 특성 : 관광객 심리 및 접근방법

○ 전문 역량 교육

- 바리스타 직무 역량 : 바리스타의 이해, 커피 에스프레소 추출, 메뉴 및 라떼아트 제조
- 위생관리 : 휴게음식점업 위생관리, 식중독 및 개인 위생
- 매장운영 : 매장 영업 준비 및 점검, P/L관리 및 운영, 구매 및 저장
- 서비스 마인드 : 서비스 마인드 및 서비스 절차

○ 실무 역량 교육

- 벤치마킹 : 선진지 견학
- 커뮤니케이션 실무 : 커뮤니케이션 기법, 서비스 마인드 교육, 이미지 메이킹, 소외계층 및 장애인 응대
- 컴퓨터 활용 : 컴퓨터와 정보검색, SNS 활용, 유튜브 활용
- 안전관리 및 응급처치 : 안전교육 실무, 응급상황 대응요령

※ 상기의 교육은 마을의 상황에 따라 변경이 가능하며 기본, 전문, 실무역량 교육 내용은 상호 변경이 가능함

□ 교육 구성

○ 기본 역량 교육

구분		교과명	교육 내용	교육시간		
				이론	실습	계
기본 역량	관광산업과 관광종사자	관광트렌드 변화와 관광산업	· 관광트렌드 변화 · 관광산업의 유형 및 범위, 특정책	2	-	2
		관광종사자 역할 및 역량	· 우리나라 관광산업의 유형 및 범위, 특성 · 관정부의 관광산업 관련 정책	2	-	2
	관광객의 특성	관광객 심리 및 접근방법	· 관광객 행동과 심리 · 외국인 관광객 특성 및 접근 전략	2	-	2
	계			8	-	8

○ 전문 역량 교육

구분		교과명	교육 내용	교육시간		
				이론	실습	계
전문 역량	바리스타 직무 역량	바리스타의 이해	· 바리스타의 개념과 역할 · 바리스타의 자세와 태도	2	-	2
		커피 에스프레소 추출	· 커피의 세부적 이론 및 실기의 이해 · 에스프레소 추출 및 기계작동 방법 · 에스프레소 추출 및 시음	2	4	6
		메뉴 및 라떼아트 제조	· Hot menu 제조 · Cold menu 제조 · 기존적인 라떼아트 하트 완성하기 · 톨립(2단, 3단)	2	8	10
	위생관리	휴게음식점업 위생관리	· 휴게음식점업 위생교육 · 식품 위생법	2	-	2
		식중독 및 개인 위생	· 식중독 관리 · 식자재 관리 · 위생 관리 준수사항	2	2	4
	매장운영	매장 영업 준비 및 점검	· 커피매장 영업 준비 · 커피 기계 점검	2	2	4
		P/L관리 및 운영	· 매장 운영 회계원리 · 매장 운영 기법 및 홍보	2	2	4
		구매 및 저장	· 바리스타 재료 및 구매 · 구매 기초 및 관리	2	2	4
	서비스 마인드	서비스 마인드 및 서비스 절차	· 고객 응대하기 · 커피 제공하기 · 주문받는 요령	-	4	4
	계				16	24

○ 실무 역량 교육

구분		교과명	교육 내용	교육시간		
				이론	실습	계
실무 역량	벤치마킹	선진지 견학	· 국내 도서특성화사업 성공마을 · 국내 마을만들기사업 성공마을	-	24	24
	커뮤니 케이션 실무	커뮤니케이션 기법	· 커뮤니케이션 이론의 이해 · 아이스브레이크 · 고객 의사소통 기술 및 전략	1	3	4
		서비스 마인드 교육	· 관광객 서비스 친절 기법, 글로벌 에티켓 · 서비스 불만족 시 대응법, 스트레스 관리	1	3	4
		이미지 메이킹	· 표정 및 태도, 메이크업, 향기, 복장, 음성, 대화 이미지	1	3	4
		소외계층 및 장애인 응대	· 소외계층에 대한 에티켓, 장애인 응대 방법 · 수화 실습(기본 회화)	2	2	4
	컴퓨터 활용	컴퓨터와 정보검색	· 컴퓨터 기초 지식, 정보 검색과 활용 · 기초 OA 실무	1	2	3
		SNS 활용	· SNS의 이해 · 스마트앱 활용하기	1	4	5
		유튜브 활용	· 유튜브의 이해 · 유튜브 제작 및 활용하기	1	4	5
	안전관리 및 응급처치	안전교육 실무	· 안전교육의 이론과 실제 · 안전교육의 사례 및 현황	1	2	3
		응급상황 대응요령	· 긴급 응급처치 행동 사항 · 긴급 응급처치 요령	1	2	4
	계				10	50

2) 교육 내용서

가) 기본 역량 교육

□ 관광산업과 관광종사자

○ 관광트렌드 변화와 관광산업

구분	상세 내용							
과목명	○ 관광트렌드 변화와 관광산업							
과목개요	○ 변화하는 관광트렌드를 이해하고 관광산업의 유형 및 범위, 우리나라 관광산업 정책을 학습하는 과목							
교육목표	○ 국내외 관광트렌드의 변화를 이해할 수 있다. ○ 우리나라 관광산업의 유형 및 범위, 특성을 이해할 수 있다. ○ 정부의 관광산업 관련 정책 및 동향, 전망을 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론							
	○ 관광트렌드 변화 - 국내외 관광시장 및 공급의 변화 - 국내외 관광행태 및 트렌드 변화, 전망							
	○ 우리나라 관광산업 특성 - 관광산업의 유형 및 범위(전통적 관광산업, 융합적 관광산업 등) - 관광산업의 특성							
	○ 정부의 관광정책 및 동향, 전망 - 관광산업 관련 정부 정책 현황 - 관광산업 관련 동향 및 전망 / 한국관광산업의 경쟁력							
	지식	○ 안내 업무						
기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 편집능력							
태도	○ 창의적 사고, 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고							
교육시간	○ 2시간 (이론 : 2시간, 실습 : -)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○			○				
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 문화체육관광부(각년도). 관광동향에 따른 연차보고서 ○ 문화체육관광부(각년도). 관광지식정보시스템 ○ 한국관광공사 홈페이지 등							

○ 관광종사자 역할과 역량

구분	상세 내용							
과목명	○ 관광종사자의 의미와 역할							
과목개요	○ 관광서비스의 개념과 의미를 이해하고 관광종사자로서의 역할 및 자세, 직무 등을 학습하는 과목							
교육목표	○ 관광종사자의 개념과 역할을 이해할 수 있다. ○ 관광종사자의 자세와 태도를 이해할 수 있다. ○ 관광종사자의 역량(책임과 임무)을 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 관광종사자의 개념과 역할 - 관광종사자의 정의 - 관광종사자의 역사 및 해외 운영사례 - 관광종사자의 역할 ○ 관광종사자의 자세와 태도 - 관광종사자의 철학, 자질 및 자세, 태도 ○ 관광종사자의 역량 - 관광종사자의 기본 원칙, 책임과 임무							
	지식	○ 관광종사자 직무, 관광서비스 업무, 여행안내 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절한 태도, 긍정적인 사고와 태도, 복장, 용모 등 자기관리 노력						
	교육시간	○ 2시간 (이론 : 2시간, 실습 : -)						
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○		○					
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 문화체육관광부(각년도). 관광동향에 따른 연차보고서 ○ 문화체육관광부(각년도). 관광지식정보시스템 ○ 한국관광공사 홈페이지 등							

□ 관광객의 특성

○ 관광객 심리 및 접근방법

구분	상세 내용							
과목명	○ 관광객의 심리 및 접근방법							
과목개요	○ 관광서비스의 대상인 관광객에 대한 심리, 특성 파악을 통해 관광객 맞춤형 접근전략을 학습하는 과목							
교육목표	○ 관광객의 심리를 이해할 수 있다. ○ 관광객의 유형별 특성 및 접근전략을 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 관광객의 심리 - 관광서비스의 구성요소 - 관광서비스 구성의 특성 - 관광행동과 심리 (관광행동과 영향요인, 관광행동의 유형) ○ 관광객의 특성 및 접근 전략 - 내국인 관광객 유형 및 특성 · 관광객 유형 파악, 유형별 특성 및 행태 - 외국인 관광객 특성 · 국가별 외국인 관광객 관광행태 / 국가별 문화(역사·종교·음식 등) · 국가별 외국인 응대방법 및 주의사항 - 관광객 특성에 따른 관광서비스 방법 · 관광객의 일반적 특성에 따른 관광서비스 · 관광객의 타겟별 관광서비스							
	지식	○ 관광종사자 직무, 관광서비스 업무, 여행안내 업무						
	기술	○ 소통 능력, 언어 능력, 정보수집 능력, 인솔 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절함 태도, 긍정적인 사고						
	교육시간	○ 2시간 (이론 : 2시간, 실습 : -)						
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○			○				
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 문화체육관광부(각년도). 관광동향에 따른 연차보고서 ○ 문화체육관광부(각년도). 국민여행 실태조사 ○ 문화체육관광부(각년도). 외래관광객 실태조사							

나) 전문 역량 교육

□ 바리스타의 이해

○ 바리스타의 이해

구분	상세 내용							
과목명	○ 바리스타의 이해							
과목개요	○ 커피의 개념과 의미를 이해하고 바리스타로서의 역할 및 자세, 직무 등을 학습하는 과목							
교육목표	○ 바리스타의 개념과 역할을 이해할 수 있다. ○ 바리스타의 자세와 태도를 이해할 수 있다. ○ 바리스타의 역량(책임과 임무)을 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 바리스타의 개념과 역할 - 바리스타의 정의 - 바리스타의 직무 역량 - 바리스타의 역할 ○ 바리스타의 자세와 태도 - 바리스타의 철학, 자질 및 자세, 태도 ○ 바리스타의 역량 - 바리스타의 기본 원칙, 책임과 임무							
	지식	○ 바리스타 직무, 바리스타 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 커피기계 활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절함 태도, 긍정적인 사고와 태도, 복장, 용모 등 자기관리 노력						
교육시간	○ 2시간 (이론 : 2시간, 실습 : -)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○			○				
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							

○ 커피 에소프레소 추출

구분	상세 내용							
과목명	○ 바리스타 직무역량							
과목개요	○ 커피의 개념과 의미를 이해하고 바리스타로서의 역할 및 자세, 직무 등을 학습하는 과목							
교육목표	○ 바리스타의 개념과 역할을 이해할 수 있다. ○ 바리스타의 자세와 태도를 이해할 수 있다. ○ 바리스타의 역량(책임과 임무)을 이해할 수 있다. ○ 커피 메뉴를 준비할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 커피에 대한 전반적 이해 - 커피의 유래, 커피 문화 등의 이해 - 커피의 유형 및 특성 이해							
	■ 실기 ○ 에소프레소 추출 - 에스프레소 추출 및 기계작동 방법 - 에스프레소 추출 및 시음							
	○ 메뉴 제조하기 - Hot menu 준비하기 - Cold menu 준비하기							
	○ 에소프레소 추출 - 에스프레소 추출 및 기계작동 방법 - 에스프레소 추출 및 시음							
	지식	○ 바리스타 직무, 바리스타 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 커피기계 활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절한 태도, 긍정적인 사고와 태도, 복장, 용모 등 자기관리 노력						
교육시간	○ 6시간 (이론 : 2시간, 실습 : 4시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○			○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							

○ 메뉴 및 라떼아트 제조

구분	상세 내용							
과목명	○ 메뉴 및 라떼아트 제조							
과목개요	○ 고객의 요구에 맞는 음료를 제공하기 위해 에스프레소 음료에 물, 우유, 우유거품 및 각종 부재료를 활용하여 다양한 방법으로 커피음료를 제조하는 과목							
교육목표	○ 에스프레소를 기본으로 커피메뉴(Cold, Hot)를 만들 수 있다 ○ 커피 메뉴에 알맞은 우유 스티밍을 할 수 있다. ○ 라떼아트의 원리와 완성(하트, 툴립, 로제타) 이해한다.							
교육내용	■ 이론 ○ 에스프레소 머신과 추출의 이해와 활용 - 아이스 응용 에스프레소 커피음료의 종류에 대한 이해 - 응용 에스프레소 커피음료의 종류에 대한 이해 - 커피 메뉴에 대한 이해와 제조 ■ 이론 ○ 라떼아트의 이론과 실습 - 커피 음료용 우유 거품 내기에 필요한 지식을 이해, 습득하고 활용 - 스팀 밸브 및 막대의 구조에 대한 이해와 스팀 압력 조절 능력 및 스팀 파이프를 사용할 수 있도록 학습 - 아이스 음료용 낮은 온도의 우유 거품을 만들 수 있도록 실습 - 라떼아트의 완성(하트, 툴립, 로제타)							
	지식	○ 메뉴 및 라떼아트 제조						
	기술	○ 정보수집 능력, 업장내 시설 관리 능력						
	태도	○ 창의적 사고, 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고						
	교육시간	○ 10시간 (이론 : 2시간, 실습 : 8시간)						
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○						
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 문서작성 도구 등							

□ 위생 교육

○ 휴게음식점업 위생관리

구분	상세 내용							
과목명	○ 휴게음식점업 위생관리							
과목개요	○ 커피매장 관련 법령 및 규정인 식품위생법, 동법 시행령, 동법 시행규칙을 포함한 규정을 체계적으로 학습하는 과목							
교육목표	○ 관계 법령 및 규정에 따라 개인위생을 점검할 수 있다. ○ 관계 법령 및 규정에 따라 주방 위생을 점검할 수 있다. ○ 관계 법령 및 규정에 따라 홀 위생을 점검할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 개인위생과 관련 사항들을 체크하고 실천할 수 있도록 항목 분석 - 개인 복장 점검, 위생모, 두발, 손 위생 ○ 식품위생과 관련 사항들을 체크하고 실천할 수 있도록 항목 분석 - 식품위생과 안전 - 주방 위생 ○ 선입선출이 우선이 될 수 있도록 관리 분석 ○ 홀 매장 위생 관리하기 ○ 시설위생과 관련 사항들 체크 및 실천 항목 - 냉장고 및 냉동고 관리 - 주방 개수대 점검 - 도마 및 작업대 스토브 점검, 관리							
	지식	○ 바리스타 직무, 바리스타 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 업장내 시설 관리 능력						
	태도	○ 창의적 사고, 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고						
	교육시간	○ 2시간 (이론 : 2시간, 실습 : -)						
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○			○				
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 문서작성 도구 등							

○ 식중독 및 개인 위생

구분	상세 내용							
과목명	○ 식중독 및 개인 위생							
과목개요	○ 식음료서비스 활동의 수행에 있어서 필요한 개인위생점검, 시설위생관리, 안전관리를 체계적으로 학습하는 과목							
교육목표	○ 식음료영업장 및 개인위생의 전반적 청결 및 위생관리를 할 수 있다. ○ 다양한 위급한 상황으로부터 영업장을 안전하게 보호 관리 할 수 있다. ○ 살균 위생관리 요령에 따라 실습훈련을 하고, 정형기술을 익힌다.							
교육내용	■ 이론 ○ 개인 위생 관리하기 - 개인위생 관리 기준 - 개인 위생 교육 ○ 식자재 위생 관리하기 - 식자재 위생 관리 - 주방 시설 위생 관리 ○ 시설물 위생 관리하기 - 시설물 위생 점검 - 방충, 방서 ■ 실습 ○ 식중독 관리하기 - 식자재 위생 관리 하기 - 식중독 관리와 대비하기							
	지식	○ 식중독 및 개인 위생						
	기술	○ 정보수집 능력, 업장내 시설 관리 능력						
	태도	○ 창의적 사고, 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고						
	교육시간	○ 5시간 (이론 : 3시간, 실습 : 2시간)						
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○					○	
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 문서작성 도구 등							

□ 매장 운영

○ 매장 영업 준비 및 점검

구분	상세 내용							
과목명	○ 매장 영업 준비 및 점검							
과목개요	○ 매장 위생, 기계·기구·기물 점검 및 식재료 재고 파악, 포스시스템을 영업 준비 및 정산할 수 있는 지식을 제시하는 과목							
교육목표	○ 커피매장 영업 준비를 할 수 있다. ○ 영업 시작을 위해 커피 기계를 점검할 수 있다. ○ 커피 맛을 유지하기 위해 커피를 추출해서 맛을 볼 수 있다.							
교육내용	■ 이론 : 영업시작 전 ○ 영업 시작을 위해 커피와 식재료의 상태를 점검하여 시음 ○ 기계, 기구, 기물 사용설명서를 숙지하고 매장에서 실습 ○ 원활한 영업 시작을 위해 커피 기계, 기구, 기물을 점검 ○ 각종 청소 도구, 각종 세정제 사용법을 이해하고 실습 ○ 포스시스템에 대한 사용법을 숙지하고 실습							
	■ 이론 : 영업 마감 관리 ○ 당일 영업 마감을 위해 매장의 위생 상태를 점검 ○ 당일 영업 마감을 위해 기계를 점검 ○ 당일 영업 마감을 위해 기구를 점검 ○ 당일 영업 마감을 위해 기물을 점검 ○ 익일 영업을 위해 식재료 재고를 파악 ○ 포스시스템을 활용하여 일일 정산							
	지식	○ 바리스타 직무, 바리스타 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 커피기계 활용 능력						
	태도	○ 창의적 사고, 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고						
교육시간	○ 4시간 (이론 : 2시간, 실습 : 2시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○		○				
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							

○ P/L관리 및 운영

구분	상세 내용							
과목명	○ P/L관리 및 운영							
과목개요	○ 매장의 이익 실현을 위해 매출, 원가, 인건비, 기타 비용의 산출과 작성과 분석 및 지속적인 관리 전략을 목표로 함							
교육목표	○ 매출 관리를 할수 있다. ○ 매출 원가 관리할 수 있다. ○ 인건비 관리하기/ 기타 비용 관리할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 매장 손익 계산서 작성의 필요성 및 개념 - 손익 계산서 작성 계획 및 작성 - 손익 계산서에 사용되는 계정과목을 파악 - 매장에서 발생하는 모든 지출과 매입과 관련한 사항을 파악하고 나열 ○ 매출 향상 전략 - 예상 객수 예측과 매출 분석 이해 - 매출 향상 전략 수립 이해 - 상황별 매출액 향상 전략							
	■ 실습 - 손익계산서의 계정 항목을 수강생의 실제 상황에 적용 - 매장 수익과 지출에 관련된 시나리오를 작성한 후 직접 손익계산서를 작성 - 실제 운영하는 매장의 POS 자료를 토대로 예측하고자 하는 시점의 판매액, 고객수, 메뉴 구성, 회전율 등을 추정							
	지식	○ P/L관리 및 운영						
	기술	○ 정보수집 능력, 업장내 시설 관리 능력						
	태도	○ 창의적 사고, 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고						
교육시간	○ 4시간 (이론 : 2시간, 실습 : 2시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○		○				
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 문서작성 도구 등							

○ 구매 및 저장

구분	상세 내용							
과목명	○ 구매 및 저장							
과목개요	○ 메뉴 제공에 필요한 식자재의 재고를 파악하여 발주, 입고 및 저장 관리를 함으로써 식자재를 관리를 목표로 함							
교육목표	○ 식자재 재고 관리할 수 있다. ○ 식자재 입 · 출고할 수 있다. ○ 식자재 저장 관리할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 식자재 재고 관리하기 - 식자재 재고관리 - 식자재 발주							
	■ 이론 ○ 식자재 입 · 출고하기 : 식자재 입고 시 발주 수량과 입고 수량 파악 - 식자재 입 · 출고 - 식자재 검수 : 식자재 입고 시 식자재의 이상 유무 파악							
	■ 이론 ○ 식자재 저장 관리하기 - 식자재 저장 : 식자재 저장 관리 시 저장고 크기 및 식자재 사용 특성을 파악하여 저장고 정위치표 작성 - 저장고 관리 : 식자재 저장 관리 시 저장고의 오염과 이상 유무를 체크							
	지식	○ 식재료의 구매 및 저장						
	기술	○ 정보수집 능력, 업장내 시설 관리 능력						
	태도	○ 창의적 사고, 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고						
교육시간	○ 4시간 (이론 : 2시간, 실습 : 2시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○					○	
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 문서작성 도구 등							

□ 서비스 마인드 교육

○ 서비스 마인드 및 서비스 절차

구분	상세 내용							
과목명	○ 서비스 마인드 및 서비스 절차							
과목개요	○ 고객응대 및 서비스 절차를 학습하는 과목							
교육목표	○ 고객서비스에 대한 이론적 개념을 이해한다. ○ 영업장을 영접하는 기본인사 및 안내, 서비스에 대해 이해한다 ○ 음료 선택이 어려운 고객에게 음료를 추천할 수 있다. ○ 고객이 주문한 음료를 고객에게 확인시켜줄 수 있다.							
교육내용	■ 실습 1) 고객응대하기 ○ 고객 맞이하기 - 고객 영접 및 안내, 환송하기 - 고객 인사하기 ○ 고객 요구에 대한 적극적인 수용 자세 여부 ○ 커피음료 주문 절차 숙지 여부 2) 커피 제공하기 ○ 서비스용 기물 및 집기 사용방법을 알고 적절하게 사용 ○ 커피음료 서비스에서 커피 메뉴의 종류, 주문받는 요령 숙지 ○ 제조된 커피음료를 고객에게 정확하게 제공 ○ 매장 정리 정돈 방법 숙지 여부							
	지식	○ 바리스타 직무, 바리스타 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 커피기계 활용 능력						
	태도	○ 창의적 사고, 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고						
	교육시간	○ 4시간 (이론 : - 시간, 실습 : 4시간)						
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
		○			○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							

다) 실무 역량 교육

□ 벤치마킹

○ 선진지 견학

구분	상세 내용							
과목명	○ 선진지 견학							
과목개요	○ 관광종사자/지역주민으로서 성공한 관광지, 관광명소 현장에서 직접 실무를 학습하는 과목							
교육목표	○ 성공한 관광지의 지역리더 간담회를 통해 관광서비스를 이해할 수 있다. ○ 현장에서 직접 관광서비스 시연 및 발표를 통해 실무능력을 함양할 수 있다							
교육내용	■ 실습 ○ 관광자원 현장 학습 - 성공한 관광지 중심의 현장학습 실시 - 진행절차 및 방법 · 이론 학습 후 단체버스를 활용하여 관광지 방문 · 사전 협의한 관광지 체험을 통해 벤치마킹 · 서비스 체험 중 직접 시연해 보도록 유도 ○ 지역주민 및 리더와의 간담회 - 간담회를 통해 질의 응답시간 - 관광종사자로서의 요령 및 노하우 습득							
	지식	○ 관광서비스 업무, 여행안내 업무						
	기술	○ 문서작성 능력, 해설 능력, 시나리오 작성 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고와 태도, 인문학적 사고 등						
교육시간	○ 24시간 (이론 : -, 실습 : 24시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○				○		○	
진행과정	○ 장 소 : 관광지 ○ 강의형식 : 체험 및 시연 ○ 준 비 물 : 문서작성 도구, 시각적 도구 등							
참고자료	○ 문화체육관광부(각년도). 관광동향에 따른 연차보고서 ○ 문화재청(각년도). 홈페이지(http://www.cha.go.kr) 등							

□ 커뮤니케이션 실무

○ 커뮤니케이션 기법

구분	주요 내용							
과목명	○ 커뮤니케이션 기법							
과목개요	○ 관광객 간 원만한 관계를 형성하고 상호 신뢰를 갖게 하는 방법 등을 학습하는 과목							
교육목표	○ 커뮤니케이션과 해설 간의 관계를 이해할 수 있다. ○ 커뮤니케이션 기법을 활용한 관광객 태도 변화를 이해할 수 있다. ○ 고객 의사소통 기술 및 전략을 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 커뮤니케이션 이론의 이해 - 커뮤니케이션, 설득 커뮤니케이션의 개념 및 특성 등 ○ 관광객 태도 형성과 변화 - 설득커뮤니케이션에 의한 태도 형성, Hungerford의 KAB 태도형성 모형 ○ 고객 의사소통 기술 및 전략 - 커뮤니케이션 특성 및 기술 등							
	■ 실습 ○ 고객 의사소통 기술 및 전략 - 설득커뮤니케이션을 활용한 해설기법, 고객 의사소통 기술 및 전략에 대한 이론 학습 후 실습 및 시연 - 교육생들에게 커뮤니케이션 주제를 주고 2명이 짝을 이룬 후 서로를 설득할 수 있도록 하고 자신의 방법의 장/단점을 논의 ○ 아이스브레이크 - 강사는 아이스브레이크에 필요한 준비물과 도구 준비 - 교육생들에게 아이스브레이크 프로그램, 레크리에이션 진행방법 전달 - 레크리에이션 진행 및 교육생들이 간단한 레크리에이션을 진행할 수 있는지 확인 - 특히, 관광객과 처음 대면하는 상황 등 주요 상황에 대한 요령 습득							
	지식	○ 여행안내 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의 바르고 친절함 태도, 복장, 용모 등						
교육시간	○ 4시간 (이론 : 1시간, 실습 : 3시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○				○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 커뮤니케이션 관련 서적 및 영상 자료 ○ 아이스브레이크 관련 서적 및 영상 자료							

○ 서비스 마인드 교육

구분	주요 내용							
과목명	○ 서비스 마인드 교육							
과목개요	○ 관광종사자가 갖추어야 할 서비스 마인드, 글로벌 에티켓, 고객 대응방법 등을 학습하는 과목							
교육목표	○ 글로벌 에티켓 및 매너서비스를 습득할 수 있다. ○ 불만족 고객에 대한 대응방법을 학습할 수 있다. ○ 감정노동자인 관광종사자의 스트레스 관리방법을 습득할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 관광객 서비스 친절 기법 - 고객 맞이하기, 효과적인 대면서비스, 비대면 고객 응대하기 등 ○ 글로벌 에티켓 및 매너서비스 - 기본 예절, 국제 매너, 국가별 에티켓 등 ○ 서비스 불만족 시 대응법 - 불편고객 맞이하기, 고객의 불평·불만 분석, 불평·불만 응대 처리 등 ○ 스트레스 관리하기 - 스트레스 관리와 감정 조절, 스트레스 상황 분석 및 대처 등 ■ 실습 ○ 관광객 서비스 친절 기법, 글로벌 에티켓 및 매너서비스, 해설서비스 불만족 시 대응법, 스트레스 관리하기 등에 대한 실습 및 시연 ○ 진행절차 및 방법 - 동영상 시청 후 강사가 직접 시연하고 교육생 2명이 짝을 이론 후 서비스 마인드 실습. 교수가 수정사항 체크							
	지식	○ 관광종사자 직무, 여행안내 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절함 태도, 긍정적인 사고와 태도, 복장, 용모 등 자기관리 노력,						
교육시간	○ 4시간 (이론 : 1시간, 실습 : 3시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○						
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 서비스 마인드 관련 서적 및 동영상 자료 ○ 글로벌 에티켓 관련 서적 및 동영상 자료							

○ 이미지 메이킹

구분	주요 내용							
과목명	○ 이미지 메이킹 교육							
과목개요	○ 관광종사자가 갖추어야 할 표정, 태도, 이미지를 함양하고 관광객에게 호의적이고 신뢰감을 줄 수 있는 방법을 학습하는 과목							
교육목표	○ 관광종사자로서 표정 및 태도 이미지를 함양할 수 있다. ○ 외적인 메이크업, 향기, 복장 이미지를 함양할 수 있다. ○ 내적이미지인 음성, 대화 이미지를 함양할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 표정 및 태도 이미지 - 호감형 표정 만들기, 사회적 기본 태도(인사, 바른자세, 전화예절 등) ○ 메이크업 이미지 - 메이크업의 이해, 기초 손질하기, 자신에게 어울리는 라인 찾기(아이라인, 립라인 등) ○ 향기 이미지와 복장 이미지, 퍼스널 컬러 이미지 - 자신에게 어울리는 향수 사용법, 자신의 체형에 어울리는 옷차림 갖추기 - 컬러의 개념과 컬러 스케일 및 퍼스널 컬러와 사계절 이미지 ○ 음성 이미지와 대화 이미지 - 자신의 목소리 이해/발음/발성/호흡 훈련, 아름다운 대화법 익히기, 표준어 구사 ■ 실습 ○ 표정 및 태도 이미지 실습 : 호감형 표정, 인사, 바른자세, 방향지시 등 ○ 메이크업 이미지 실습 : 기초 손질하기, 자신에게 어울리는 라인 찾기 등 ○ 향기 이미지와 복장 이미지 실습 : 향수 사용법, 체형별 옷차림 갖추기 등 ○ 음성 이미지와 대화 이미지 실습 ○ 진행절차 및 방법 - 관련 동영상 시청하고 교수가 직접 시연한 후 2명이 짝을 이뤄 실습 - 실습실 거울을 보고 자신의 이미지가 올바른지 점검하는 시간 부여 - 강사는 개인별로 수정사항 체크 사전에 기자재가 준비되었는지 확인							
	지식	○ 관광종사자 업무						
	기술	○ 소통 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절함 태도, 복장, 용모 등						
	교육시간	○ 4시간 (이론 : 1시간, 실습 : 3시간)						
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○				○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 (이미지메이킹 실습 가능 강의실, 실습실) ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 이미지 메이킹 관련 서적 및 동영상 자료 ○ 글로벌 에티켓 관련 서적 및 동영상 자료							

○ 소외계층 및 장애인 응대

구분	주요 내용							
과목명	○ 소외계층 및 장애인 응대							
과목개요	○ 소외계층에 대한 배려 및 매너를 이해하고 장애인 관광객을 대응하기 위한 방법을 학습하는 과목							
교육목표	○ 소외계층에 대한 에티켓과 매너를 이해할 수 있다. ○ 장애인을 이해하고 응대 방법을 습득할 수 있다. ○ 수화의 기본회화를 습득할 수 있다. ○ 관광지, 박물관 등 상황에 따른 수화를 실습할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 소외계층에 대한 에티켓 - 소외계층의 유형 및 특성, 소외계층에 대한 서비스 친절 기법 및 매너 등 ○ 장애인 응대 방법 - 장애인의 유형 및 특성, 장애인에 대한 서비스 친절 기법 및 매너 등 ○ 수화 실습(기본 회화)							
	■ 실습 ○ 응대방법 시연 - 소외계층에 대한 에티켓을 강사가 시범 보인 후 교육생들 시연 - 장애인 대응에 대해 강사가 시범 보인 후 교육생들 시연 ○ 상황을 통해 배우는 수화 - 관광지, 박물관, 쇼핑센터 등에서 활용할 수 있는 수화 방법을 실습 - 진행절차 및 방법 · 교육생들에게 상황별 수화 방법을 시연한 후 참여할 수 있도록 유도 · 관광지, 박물관, 쇼핑센터에서의 수화 순으로 실습 · 실습 후 교육생들이 숙지할 수 있도록 재확인 절차를 거침							
	지식	○ 여행안내 업무						
	기술	○ 소통 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절한 태도, 태도, 복장, 용모 등						
교육시간	○ 4시간 (이론 : 2시간, 실습 : 2시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○				○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 장애인 대응 관련 서적 및 동영상 자료 ○ 농아인협회(2021), 수화 관련 서적 및 동영상 자료							

□ 컴퓨터 활용

○ 컴퓨터와 정보검색

구분	상세 내용							
과목명	○ 컴퓨터와 정보검색							
과목개요	○ 컴퓨터를 활용한 문서 작성 및 정보 검색을 학습하는 과목							
교육목표	○ 문서작성을 위한 컴퓨터의 기초지식을 이해할 수 있다. ○ 정보의 유형을 이해하고 정보 검색을 학습할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 컴퓨터 기초 지식 - 워드프로세스 용어 및 기능, PC 운영체제 및 한글 윈도우 사용법, 보조 프로그램 활용법, 네트워크 관리하기 등 ○ 정보 검색과 활용 - 정보통신과 인터넷, 웹 검색 엔진 및 정보검색 방법 등 ■ 실습 ○ 컴퓨터 기초 지식 및 정보 검색/활용 실습 - 한글 윈도우 사용법, 보조 프로그램 활용법, 네트워크 관리하기 등 실습 - 웹검색 엔진 및 정보검색 방법 등 실습 - 진행절차 및 방법 · 컴퓨터를 활용하여 학생이 직접 정보를 검색하도록 하되, 사전에 주제를 공지하고 주제에 부합하는 정보 수집 여부 평가 ○ 한글·워드프로세서·엑셀·파워포인트 활용 실습 - 서식 변경, 표 작성/편집, 문서 꾸미기, 데이터 입력/계산, 슬라이드 작성 및 편집, 그림, 표 삽입 등 ○ 진행절차 및 방법 · 이론으로 배운 한글·워드프로세서·엑셀·파워포인트 내용을 컴퓨터를 활용하여 직접 시연해 보도록 유도							
	지식	○ 관광종사자 직무, 컴퓨터 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고						
	교육시간	○ 3시간 (이론 : 1시간, 실습 : 2시간)						
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○						
진행과정	○ 장 소 : 전산실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용), 실습 ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 전산장비, 영상장비 등							
참고자료	○ 컴퓨터 기초 관련 서적 및 동영상 자료							

○ SNS 활용

구분	상세 내용							
과목명	○ SNS 활용							
과목개요	○ 관광종사자/지역주민이 관광객들과 소통하기 위한 SNS 사용 및 활용에 대한 기초 지식을 학습하는 과목							
교육목표	○ 스마트 어플리케이션의 지식을 이해할 수 있다. ○ 커뮤니케이션 관련 어플리케이션 사용법을 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 어플리케이션 설명 및 사용법 - 어플리케이션 설치 및 사용법 - 관광 분야에서 사용되는 어플리케이션 사용하기 ○ 커뮤니케이션 관련 어플리케이션 설명 및 사용법 - 트위터, 페이스북, 카카오톡, 유튜브 등 어플리케이션 설치 - 커뮤니케이션 어플리케이션 사용하기							
	■ 실습 ○ 어플리케이션 설명 및 사용법 - 관광 분야 어플리케이션 및 커뮤니케이션 관련 어플리케이션(트위터, 카카오톡, 유튜브 등) 설치 및 사용하는 법 전달 및 실습 ○ 진행절차 및 방법 · 개인용 스마트폰을 활용하거나 컴퓨터를 활용하여 주어진 어플리케이션을 설치하도록 유도 · 한국관광공사에서 제공하는 ‘대한민국 구석구석’ 스마트앱을 설치하도록 하고 스스로 분석해 보도록 유도							
	지식	○ 컴퓨터 업무, 관광서비스 업무, 여행안내 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고와 태도						
교육시간	○ 5시간 (이론 : 1시간, 실습 : 4시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○						
진행과정	○ 장 소 : 전산실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용), 실습 ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 전산장비, 영상장비 등							
참고자료	○ 컴퓨터, SNS 관련 서적 및 동영상 자료							

○ 유튜브 활용

구분	상세 내용							
과목명	○ 유튜브 활용							
과목개요	○ 관광종사자/지역주민이 마을을 홍보하기 위한 유튜브 제작 및 활용에 대한 기초 지식을 학습하는 과목							
교육목표	○ 유튜브의 지식을 이해할 수 있다. ○ 유튜브 제작 및 활용에 대해 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 유튜브 설명 및 사용법 - 유튜브 개념 및 이해 - 관광 분야에서 사용되는 유튜브 활용 사례 ○ 유튜브 시작하기 - 계정 만들기, 유튜브 옵션 설정 등의 이해 ○ 유튜브 관련 키워드 ■ 실습 ○ 유튜브 옵션 설정 ○ 유튜브 채널 만들기 ○ 동영상 업로드하기 ○ 채널 맞춤 설정하기 ○ 동영상 관리하기							
	지식	○ 컴퓨터 업무, 관광서비스 업무, 여행안내 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고와 태도						
	교육시간	○ 5시간 (이론 : 1시간, 실습 : 4시간)						
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○						
진행과정	○ 장 소 : 전산실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용), 실습 ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 전산장비, 영상장비 등							
참고자료	○ 컴퓨터, SNS 관련 서적 및 동영상 자료							

□ 안전관리 및 응급처치

○ 안전교육 실무

구분	상세 내용							
과목명	○ 안전교육 실무							
과목개요	○ 관광종사자가 관광객 서비스 과정에서 발생할 수 있는 안전에 대한 지식을 학습하는 과목							
교육목표	○ 안전교육에 대한 이론을 습득할 수 있다. ○ 관광지 장소 및 요인에 따른 사례를 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론							
	○ 안전교육의 이론과 실제							
	- 안전교육의 의미, 중요성 및 유형							
	- 재난사고의 정의 및 유형, 최근 동향							
	- 소화기 사용법, 완강기 사용법 등 예방 및 대응 단계 방안							
	○ 관광안전 개요							
- 관광안전에 대한 정의, 관광관련 최근 30년간 주요재난 현황 등								
○ 안전교육 사례 및 현황 분석								
- 장소 및 요인에 따른 사례, 현황 분석(산악, 해양, 건물 등)								
○ 대응방안_재난별 대응단계								
- 자연재난, 사회재난, 해외재난, 위기/보안사고 대응요령								
○ 대응방안_사후처리단계								
- 사고대응지침, 상해사망 및 상해치료, 질병사망 및 질병치료, 사망사고 조치사항, 치료사고 조치사항 등								
○ 공공장소 안전 수칙, 장소별 체크리스트								
지식	○ 안전관리 업무, 여행안내 업무							
기술	○ 인솔 능력, 안전관리 능력, 언어 능력							
태도	○ 적극적/능동적 태도, 솔선수범 태도, 협동심, 공동체의식							
교육시간	○ 3시간 (이론 : 1시간, 실습 : 2시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○			○	○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 (안전교육 실습 가능 강의실, 실습실) ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 영상장비, 안전교육 장비(소화기 등)							
참고자료	○ 한국여행업협회, 안전관리가이드북 ○ 한국화재보험협회, 화재 및 자연재해 안전수칙 등							

○ 응급상황 대응요령

구분	상세 내용							
과목명	○ 응급상황 대응요령 및 가상 실습							
과목개요	○ 관광종사자가 관광객 서비스 과정에서 발생할 수 있는 응급상황에 대한 대응요령을 학습하는 과목							
교육목표	○ 관광지에서의 긴급 응급처치 행동사항을 이해할 수 있다. ○ 관광객의 긴급 응급처치 요령을 습득할 수 있다.							
교육내용	■ 실습 ○ 긴급 응급처치 행동사항 - 응급처치의 정의, 환자발생시 해설사의 준수사항 및 행동원칙 ○ 긴급 응급처치 요령 - 기도폐쇄, 쇼크 증상 및 응급조치 - 심폐소생술 및 심실제세동기 - 화상, 신체부상, 이통, 호흡장애, 식중독, 과호흡 등 ○ 긴급 응급처치 요령 실습 - 기도폐쇄, 쇼크 증상 및 응급조치 - 심폐소생술 및 심실제세동기 - 화상, 신체부상, 이통, 호흡장애, 식중독 등 ○ 진행절차 및 방법 - 관련 동영상을 시청한 후 강사가 교육생들에게 먼저 시연 - 시연 후 긴급 응급처치 실습도구를 준비하고 교육생들 모두 참여하도록 유도 - 특히, 응급처치는 다양한 부분에서 이루어지므로 가능하면 모든 부분을 개인이 참여할 수 있도록 교육							
	지식	○ 안전관리 업무, 여행안내 업무						
	기술	○ 인솔 능력, 안전관리 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 솔선수범 태도, 협동심, 공동체의식						
	교육시간	○ 4시간 (이론 : - , 실습 : 3시간)						
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○			○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 (응급상황 대응요령 실습 가능 강의실, 실습실) ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 영상장비, 응급처치 장비(심실제세동기 등)							
참고자료	○ 한국여행업협회, 안전관리가이드북 ○ 한국화재보험협회, 화재 및 자연재해 안전수칙 등							

나. 주민역량 체계 및 제도 강화

1) 마을 교육 아카데미 운영

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년~2027년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 지역주민
- 사업비 : 90백만원

□ 추진내용

- 마을을 성공적으로 추진하는 원동력은 사람(人) 즉, 추진주체 및 이해관계자들의 역량이라 할 수 있음
- 이에, 마을주민과 관계자를 대상으로 한 관광 전문지식, 서비스마인드, 마을스토리텔링, 관리운영, 창업 등의 교육을 실시할 수 있는 기구 및 과정을 구축함으로써 도서 특성화 사업에 대한 이해 증진 및 지역주민 참여를 유도할 수 있음
- 마을 교육 아카데미를 통한 지역역량 강화
 - 교육 아카데미는 마을 이해관계자들 스스로 사업을 추진할 수 있는 역량을 강화하고 서비스 마인드를 고취하는데 목표를 두고 있으며 전문가들이 자문 및 지원하는 방식으로 운영
 - 주요 강사로는 이론보다는 실제 관련 사업을 추진한 경험이 있는 실무형 강사를 초빙하고 지속적으로 마을과 연계하여 자문 역할을 할 수 있도록 함
 - 마을 교육 아카데미는 이론교육과 현장교육을 함께 추진하고 교육과정은 주민들과 협의하여 결정
 - 교육과정을 수료한 교육생에게는 마을 교육 인증서를 수여하고 다양한 마을 사업에 참여할 수 있는 방안 마련
- 마을 교육 아카데미 교육내용
 - 사업의 이해(도서특성화 사업, 마을만들기 사업 등), 도서 및 농어촌 6차 산업 트렌드 및 정책 변화, 성공사례, 창업 및 경영, 리더 만들기, 서비스 마인드 교육, 마을과 스토리텔링, 마을 홍보마케팅, 마을 발전과 주민의 역할, 유튜브, 선진지 견학 등

2) 마을 조례 제정

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 지역주민
- 사업비 : -

□ 추진내용

- 마을이 도서특성화사업의 추진 취지와 목적을 이해하고 사업내용을 실행하기 위해서는 지역주민들의 노력과 의지가 필요하며 특히 마을의 지속적인 자생력을 확보하기 위해서는 마을주민 스스로의 협력이 요구됨
- 이에, 진두마을의 도서특성화사업과 관련한 마을 조례를 제정하여 주민 스스로 사진이 잘 찍히는 마을, 나만의 이야기가 있는 마을, 가족의 추억을 만드는 마을을 위한 기본적인 사항을 정함으로서 마을 비전(나만의 특별한 이야기와 추억을 만드는 감성마을)을 달성할 수 있도록 함
- 마을 발전을 위한 조례 내용
 - 체험활동과 문화예술적 요소를 연계해 감성적이고 낭만적인 추억의 공간을 제공하고 꽃, 나무, 색깔 등 개발 컨셉의 주요 요소를 스토리화해 남녀노소 누구나 즐길 수 있는 체험을 강화하고 마을의 체계적 추진과 지역의 협조를 도모하기 위한 내용을 포함하고 개인의 발전 보다는 마을의 발전을 우선시 하는 내용 수록

조례 내용	세부 내용
카페와 연계한 특색 있는 마을 분위기 조성을 위한 내용	· 카페 외관 및 주변 환경을 위한 사항 · 이국적 마을 분위기 조성을 위한 사항 · 마을 환경을 위한 사항 : 건축물, 간판, 안내판 · 카페 운영을 위한 사항 등
다양한 색채와 향기를 지닌 자연친화적 마을 환경을 위한 내용	· 마을 내 꽃과 허브 관리를 위한 사항 · 자연친화적 축제 및 이벤트 개최에 관한 사항 · 자연 경관 및 환경 보존을 위한 사항 · 어린이, 노약자 등 관광취약자를 위한 사항 등
마을의 이야기와 문화예술을 활성화하기 위한 내용	· 마을의 상징물 및 이미지를 위한 사항 · 문화예술을 활용한 야간 관광을 위한 사항 · 가공시설 등 시설물 체험을 위한 사항 등

[예시] 횡성군 마을관리 휴양지 관리조례

제1조(목적) 이 조례는 폐기물관리법 제13조제1항 및 제3항, 동법시행규칙 제7조제2항의 규정에 의하여 지정한 생활폐기물 관리구역 중에서 특별관리가 필요한 산간계곡, 낚시터 등(이하 마을관리휴양지 라 한다)의 관리 청소비의 징수와 기타 필요한 사항을 규정함으로써 자연환경보호와 오염방지에 기여함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 조례에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다,

1. 마을관리휴양지라 함은 자연공원법 및 관광진흥법에 의하여 국·도·군립공원이나 관광지로 지정하지 아니한 지역 또는 내수면어업개발촉진법에 의한 유료낚시터 및 내수면양식업 면허구역이 아닌 지역 중 관광지 또는 유료낚시터에 준하여 관리할 필요가 있는 지역을 말한다.
2. 청소비라 함은 군 또는 마을에서 시설한 공공이용시설의 유지관리 및 폐기물관리법 제2조 제2호에 규정된 생활폐기물의 처리에 필요한 경비를 말한다.
3. 공공시설이라 함은 주차장, 야영장, 취사장, 화장실, 오물처리시설 등 이용객의 편의증진에 제공되는 시설을 말한다.
4. 입장이라 함은 마을관리휴양지 구역 안에 들어감을 말한다.

제3조(지정) ① 마을관리휴양지는 폐기물관리법시행규칙 제7조제2항의 규정에 의하여 군수가 지정한다.

② 군수가 제1항의 규정에 의한 지정을 하고자 할 때에는 마을관리휴양지의 명칭, 위치, 구역 및 면적, 지정년월일, 기간 등 필요한 사항을 공공하여야 한다.

제4조(마을관리휴양지의 폐지 및 구역변경) ①군수는 군사상·공익상 불가피한 때와 천재지변 등에 의하여 마을관리휴양지로 사용할 수 없거나 존치할 필요가 없다고 인정될 때에는 폐지하거나 구역을 변경할 수 있다

② 군수는 마을관리휴양지를 폐지하거나 변경한 때에도 이를 공고하여야 한다.

제5조(관리) ① 마을관리휴양지는 군수가 관리한다

② 마을관리휴양지의 부지와 공공시설은 군수가 정하는 바에 따라 일부 또는 전부를 마을관리휴양지 소재 마을회, 노인회, 부녀회, 청년회에 위탁 관리할 수 있다.

- 이하 줄임 -

3) 관광객 현장 제정

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객
- 사업비 : -

□ 추진내용

- 최근 관광지 및 관광마을에서 관광객들로 인해 시설, 자원 등이 훼손되는 것을 막기 위한 노력이 증가하고 있음
- 이에, 관광객이 지켜야 할 최소한의 사항들을 현장으로 제정하여 권고함으로서 관광객과 마을 주민과의 갈등을 사전에 방지하고, 지속가능한 마을 자원을 보존함
- 마을을 방문하는 관광객들도 마을 문화와 자원을 보존/유지할 수 있도록 돕는 자로서, 다른 관광지역에 방문할 때와는 다른 마음가짐과 행동이 필요함
- 관광객들이 마을 내에서 지켜야 할 행동강령인 ‘진두마을 관광객 현장’ 제정하여 관광객과 마을주민간의 갈등을 최소화함
 - ‘진두마을 관광객 현장’은 강제사항이 아니라 권고사항으로 추진
- [예시] 진두마을 관광객 현장
 1. 마을 내에서는 마을주민이나 해설사가 요구하는 사항을 지킵니다.
 2. 마을 내에서 자동차 속도는 시속 20km를 준수하고 정해진 주차장에 주차하고 불필요한 경적이나 공회전과 급가속을 하지 않는 녹색운전을 실천합니다.
 3. 마을 내에서 쓰레기를 함부로 버리지 않고, 정해진 장소에서만 취사를 허용합니다.
 4. 자신이 가져온 쓰레기는 자신이 가져가고 떠난 자리는 깨끗이 청소합니다.
 5. 마을의 동물이나 식물을 함부로 훼손하거나 꺾지 않습니다.
 6. 마을주민에게 예의를 갖추고 감사하는 마음을 가집니다.
 7. 마을 내에 있는 야생화 하나, 작은 돌맹이 하나도 가지고 가지 않습니다.
 8. 동식물 서식지 및 마을의 자연자원의 보호를 위해 지정된 길로만 다닙니다.
 9. 마을내의 경관, 시설, 환경 등은 소중하게 다룹니다.

6. 사업 추진 방안

가. 사업추진체계

- 사업주체는 용진군과 진두마을이며 효율적인 사업추진이 이루어질 수 있도록 사업을 단기(인지도 확산), 중기(이미지 구축), 장기(브랜드 구축) 단계로 구분함
- ‘단기(인지도 확산) 단계’는 마을의 인지도를 대외적으로 알리고 마을의 정체성을 준비하는 기간으로 2022년부터 2023년으로 설정함
 - 가족 나들이 명소 만들기를 추구하며 수도권 거주자를 위한 나들이 해양명소로서의 인지도를 제고함
- ‘중기(이미지 구축) 단계’는 마을의 정체성을 확립하여 이미지를 구축하는 기간으로 2024년부터 2025년으로 설정함
 - 자연경관형 체험마을 만들기를 추구하며 수도권 거주자를 위한 인천권을 대표하는 다채로운 자연경관형 마을로서의 이미지를 제고함
- ‘장기(브랜드 구축) 단계’는 마을을 전국적으로 알려 관광브랜드를 확립하는 기간으로 2026년부터 2027년으로 설정함
 - 문화체험형 감성마을 만들기를 추구하며 수도권 거주자를 위한 꽃과 허브를 활용하여 색깔과 향기가 있는 감성마을로서의 브랜드를 확립함

<진두마을 사업추진체계>

구분	단기 : 인지도 확산 단계	중기 : 이미지 구축 단계	장기 : 브랜드 확립 단계
추진기간	2022~2023	2024~2025	2026~2027
추진전략	가족 나들이 명소	자연체험형 관광지	문화체험형 감성마을
추진목표	수도권 거주자를 위한 이색적인 카페가 있는 마을 이미지 구축	수도권을 대표하는 꽃과 허브가 있는 아날로그형 마을 개발	다채로운 체험과 숙박/지원시설이 있는 체류형 관광마을로 개발
주요사업	· 행복 카페 조성 · 유희부지 공원화 · 테마가 있는 러브벤치 조성 · 러브마크 이미지 구축 · 카페형 농수산물 판매점 기반 구축 · 마을 바리스타 육성 · 카페 수익사업 다각화 등	· 이야기가 있는 마을길 조성 · 진두 야생화공원 조성 · 압화체험관 조성 · 음악이 흐르는 명상의 숲 · 진두마을 달빛걷기 · ‘사랑의 플라워’ 축제 개최 · 3경·3품·3매 선정 · 슬로푸드 도시락 사업 등	· 꽃섬 예술공원 조성 · 유희시설의 문화공간화 · 재생미술촌 조성 · 플라워 갤러리 파크 조성 · 플라워펜션 조성 · 영화가 흐르는 별빛 여행 · 음악이 흐르는 달빛 여행 등

나. 단계별 사업 및 투자비

(단위: 백만원)

구분			재원	계	단기		중기		장기	
					2022	2023	2024	2025	2026	2027
계				2,505	290	415	340	230	570	650
가족 나들이 명소	하드 웨어	행복 카페 조성		100	100					
		유휴부지 공원화		30		30				
		테마가 있는 러브벤치 조성		50		50				
		러브마크 이미지 구축		30		30				
		(기존)카페형 농수산물 판매점 기반 구축		70	70					
	소프트 웨어	특화 수산물 가공상품화		50		50				
		다목적 공동시설 신축		100			100			
		마을 바리스타 육성		10	10					
		카페 수익사업 다각화		10	10					
		포크닉 바구니 개발 및 판매		30		30				
자연 경관형 체험 마을	하드 웨어	낭만 프로그램 발굴		30		30				
		행복 주말장터 운영		50		10	10	10	10	10
		버스킹 이벤트		30	5	5	5	5	5	5
		이야기가 있는 마을길 조성		50			50			
		진두마을 야생화공원 조성		100				100		
	소프트 웨어	압화체험관 조성		50			50			
		명상의 숲 조성		100			100			
		진두마을 달빛걷기		40			10	10	10	10
		‘사랑의 플라워’ 축제 개최		150				50	50	50
		3景·3品·3味 선정		10			10			
문화 체험형 감성 마을	하드 웨어	슬로푸드 발굴 및 육성		10			10			
		슬로푸드 도시락 사업		30				30		
		꽃섬 예술공원 조성		150					150	
		유휴시설의 문화공간화		100					50	50
		재생미술촌 조성		100						100
	소프트 웨어	플라워 갤러리 파크 조성		500						500
		플라워펜션 조성	민간	300					300	
		영화가 흐르는 별빛 여행		20					10	10
		음악이 흐르는 달빛 여행		60					30	30
		마을 뉴스레터 제작		35	10	5	5	5	5	5
홍보 마케팅 사업	온라인 /오프 라인	홈페이지 활용		40	10	10	5	5	5	5
		스마트 투어리즘 서비스		45		20	10	5	5	5
		오프라인 홍보		35		10	10	5	5	5
		온라인 홍보		30		30				
		(기존)브랜드 개발		20		20				
	체계/ 제도	마을 아카데미 운영		90	15	15	15	15	15	15
		마을 조례 제정		-						
		관광개헌장 제정		-						
		(기존)특화 가공상품 개발 컨설팅		20		20				
		주민 역량 교육		60	10	10	10	10	10	10
주민 역량 사업	교육	(기존)선진지 교육		20	20					
		(기존)리더 양성 교육		40	20	20				
		(기존)특화 직업능력 향상1,2		30	10	20				

주 1: 기존 - 도서특성화 2단계 공모사업 계획 / 국비 - 문화체육관광부 지원 사업비 / 민간 - 민간업체 유치에 의한 사업비

주 2: 기존계획 검토 결과, 평균 4.0 이하 사업이 없어 모두 반영

V. 으름실마을 컨설팅

1. 마을 현황 분석

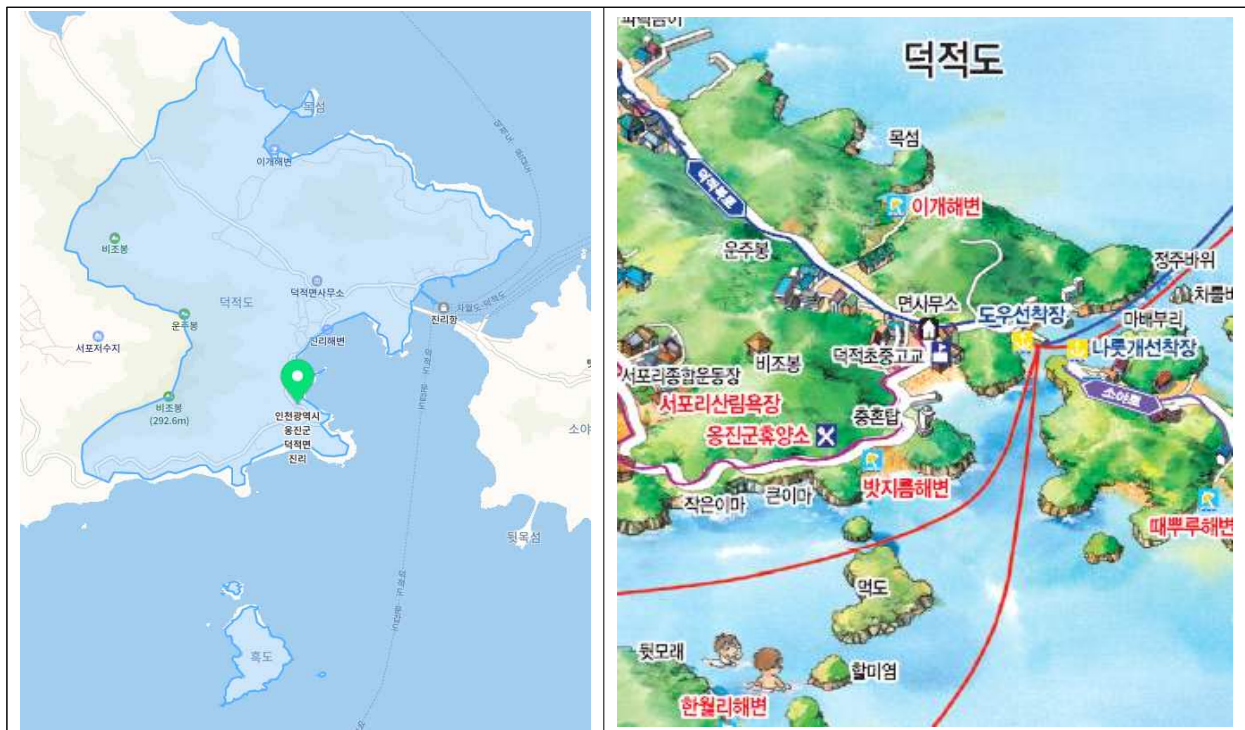
가. 접근성

□ 광역 접근성

- 서울역 → 간선 24(동인천역), 간선 14(제물포역) → 인천항여객터미널
- 서울역 → 좌석 790(오이도역) → 대부도방아머리선착장
- 인천항여객터미널, 대부도방아머리선착장 → 진리도우선착장
- 인천항에서 남서쪽 약 46km 지점(쾌속선 약 70분 소요)

□ 지역 접근성

- 인천연안여객터미널, 대부도방아머리선착장에서 여객선 이용
- 도서내에서는 공영버스(북리행, 서포리행 각각 약 8회 운영/일) 또는 택시 이용



나. 사회 · 인문 환경

□ 도서, 마을 일반 현황

- 위치 : 인천광역시 옹진군 덕적면 덕적도 북1리(으름실마을) 일원
- 인구 : 1,312명(북1리 107명)
- 면적 : 22.53km²
- 특산물 : 표고버섯, 산약초, 산채나물, 단호박, 포도, 바지락 등

□ 특이사항(장점)

- 덕적면 으름실마을(주민 40여명-마을인구 60% 이상)은 2013년에 2년연속 마을 기업으로 선정
- 국가와 지방자치단체로부터 운영비를 지원받아 산나물 체험 학습장과 버섯재배 단지를 조성, 각종 산채, 약초 등을 재배하고 있음

□ 주요 농어촌자원

- 덕적도 항
 - 인천광역시 옹진군 덕적면 북리, 덕적도 섬에 있는 어항으로 1971년 12월 21일 국가어항으로 지정
- 가공 및 상품화 시설
 - 구 마을회관을 활용하여 가공 및 상품화



[표고버섯]



[산나물 눈개승마]

다. 관광 환경

□ 다양한 마을 자원 보유

- 산악자원 : 비조봉 등
- 해양자원 : 서포리 해수욕장, 밧지름 해수욕장, 소재 해변, 서포리 해변 등
- 해양시설 : 복리 등대, 낙조대 등
- 역사자원 : 충혼탑, 3·1운동 기념비
- 산업자원 : 수산물 포장 및 판매 등
- 연계자원 : 덕적종합운동장, 산림욕산책로, 선미도등대, 해변경관코스, 국수봉, 능동자갈마당 등



□ 관광객을 위한 인프라 보유

- 체험시설 : 복리 유어장, 해넘이·해맞이 축제 시 행사 등
- 숙박시설 : 민박, 펜션, 캠핑장 등
- 상업시설 : 한식, 해산물, 간이음식점 등
- 편의시설 : 사무실, 화장실, 카페, 주유소, 산책로 등
- 안내시설 : 안내도, 안내표지판 등
- 주차시설 : 승용차 및 버스 주차 가능

□ 주요 관광상품

- 단호박찰떡, 빨잠뽕

□ 주요 관광행태

- 캠핑(차박), 백패킹, 트래킹

□ 대표 관광자원

- 서포리 해수욕장 : 관광진흥법 상 지정관광지
 - 서포리해수욕장은 서해안을 대표하는 해수욕장으로, 도서지방에 자리한 해수욕장 가운데 제일로 꼽힌다. 1957년에 개장하였으며, 이 해수욕장을 중심으로 서포리는 1977년 3월에 서해안의 국민관광지로 지정
 - 1991년부터 서포리국민관광지로 본격적인 개발이 진행되어 각종 편의시설 및 체육시설 등이 갖추어졌음
 - (명칭 유래) 서포라는 명칭은 서해에 자리한 마을이라는 의미 또는 덕적도의 중심마을이 자리한 면소재지인 진리의 서쪽에 있는 포구라는 의미
 - (자연환경) 서포해수욕장은 덕적도 서쪽 해안의 만입부에 모래가 쌓이면서 만들어진 모래사장으로 길이 3km, 폭 300m의 백사장이 반달 모양으로 펼쳐지며 모래가 곱고 물이 깨끗하며 간조시에 바닷물이 빠지더라도 갯벌이 보이지 않을 정도로 백사장이 넓게 형성됨
 - 해수욕장의 양쪽 끝에는 섬이 돌출해 있어 사빈이 서해로부터 파랑의 작용을 크게 받지 않으며 모래가 쌓이기 유리한 조건이 형성됨. 백사장 뒤로는 200년 이상 된 노송들이 우거져 있고 선홍색의 해당화가 철따라 피어 운치가 있음

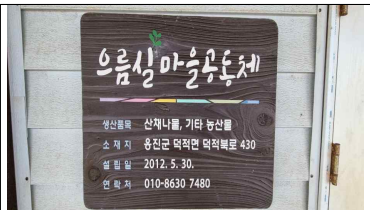
라. 으뜸실마을 사업 추진 방향

□ 현재 보유주인 시설 및 자원

○ 가공 시설

		
[가공시설(구 마을회관)]	[가공시설(구 마을회관)]	[가공기계]
		
[보수가 필요한 실내]	[보수가 필요한 실내]	[각종 허가증]
		
[정리되지 않은 건조 버섯]	[건조기계]	[건조 준비중]

○ 가공산물 저장시설 : 기존의 냉장 및 보관시설

		
[냉장 및 보관시설]	[간판]	[내부 모습]
		
[보관시설]	[건물 주변 상황]	[건물 주변 상황]

○ 임야 버섯재배 시설

- 참나무를 기반으로 100여 무더기를 설치하여 해풍을 먹고 자란 버섯을 강조(주로 봄, 가을에 수확 됨)
- 마을에서 버섯재배지까지 3km 정도(임도로 35분 정도 소요)
- 트럭이 충분히 운행 가능한 임도 상태 및 넓이



□ 으름실마을 사업 추진 방향

- 현재 마을 표고버섯 수확으로 수익을 실현하고 있으나 사업이 6년여간 진행됨에 따른 마을 주민의 노령화로 인한 산속의 표고버섯 채취가 어려운 상황에 직면함
- 따라서 현재 마을의 산 중턱에 있는 버섯 재배 농장을 으름실마을 주변으로 옮겨 보다 채취가 용이하고 관리의 효율성을 높이기 위한 방안 제안



○ 세부 사업 계획

- 특산물(가공상품) 생산시설 개선 : 마을회관(구)을 개선하여 생산시설 확보, 기존의 냉장 시설을 보완 필요

○ 버섯재배 시설

- [사례] 여주시 장풍2리‘여대장 버섯마을 영농조합’을 모델로 으뜸실마을 버섯동 벤치마킹(선진지 견학 완료), 자연과 환경을 지키는 유기농업을 실현하고, 기후 변화에 대응하는 재배시설을 현대화하면서 재배기술 공유



[여주 대신면 장풍리, 버섯배지센터 및 재배사]

○ 버섯재배 시설 및 관리동 예산 부지

- 버섯재배는 반드시 물의 공급이 원활하게 이루어져야 함, 현재 버섯재배 동 예정지에 물 저류 탱크 2개 보유



다. 이해관계자 의견

가. 지역주민 의견

□ 개요

- 일시 : 2021. 11. 5(금)~ 2021. 12. 6(월)
 - 현장답사 : 2021. 11. 5(금) / 인터뷰 : 2021. 12. 6(월)
- 방식
 - 현장답사를 통해 지역주민 의견 수렴
 - 유선 인터뷰를 통해 추진위원장 의견 수렴
- 주요 내용
 - 마을의 주요 자원 및 관광자원, 관광객 동향
 - 도서특성화사업의 목적, 희망시설, 희망 프로그램 및 관광상품, 희망 교육 등

□ 의견 결과

- 마을의 주요 자원
 - 덕적도 항(1종 어항)-개항이래 전통성(서해안의 대표성)
 - 으름실마을과 진리마을 사이의 산책길(4.5km)
 - 덕적도 방파제/성황당 고개
- 마을의 주요 관광자원
 - 덕적도 항
 - 북리 선착장, 작은 으름실, 큰 으름실, 국수봉
 - 능동 자갈마당, 소재 해변
- 관광객 동향
 - 수산자원의 고갈로 해양 먹거리 문화의 쇠퇴
 - 국수봉 트래킹, 으름실 둘레길, 갯벌 체험(낚시, 고옹, 조개), 으름실 유어장
 - 개인 및 단체 자전거

○ 도서특성화사업의 목적

- 특산물(가공상품) 생산 시설 확충
- 특산물(가공상품) 포장화 및 마케팅

○ (도서특성화사업을 통해) 희망하는 시설

- 현재 사용하고 있는 가공 생산시설(작업실과 냉장실)등을 리노베이션 및 기자재 보완
→ 생산성 향상
- 현재 산속 버섯 채취를 마을 내에 버섯 생산시설을 지어 수확(관리 사무소 포함)-마을 주민의 노령화로 산속 채취에 어려움이 있음

○ (도서특성화사업을 통해) 희망하는 프로그램, 관광상품

- 향토 음식(산나물, 해산물) 특성화
- 마을 회관 뒤편 부지 : 관광객을 위한 족욕장 시설 확충, 부대시설, 특상품 매장, 체험 시설 등)

○ 희망하는 교육내용

- 버섯재배 교육
- 선진지 견학
- 상품 개발 교육 및 마케팅 교육

○ 기타 의견

- 마을 노령화로 인해 단체교육의 어려움 발생,
- 소수인원이 참여하는 핵심 능력 향상 프로그램 참여

□ 시사점

- 버섯채취 및 가공을 통해 농촌형 소득마을로 개발
- 산림, 버섯, 음식 등을 소재로 생태체험과 치유의 마을로 개발
- 고령층으로 인해 관리운영이 손쉬운 시설로 운영
- 덕적도를 방문하는 관광객의 유입이 관건

나. 관광객 의견 (덕적도 관광객)

□ 개요

- 일시 : 2021. 11. 19(금)~ 11. 21(일)
- 방식 : 설문지를 활용한 일대일 설문조사
- 장소 : 덕적도 일원
- 인원 : 덕적도 방문 경험이 있는 관광객 131명
- 주요 내용
 - 관광객 일반특성, 행태적 특성, 섬관광선택동기, 마을인지도, 마을 발전방안 등

□ 조사 결과

○ 일반적 특성

구분		빈도 (명)	구성비 (%)	구분		빈도 (명)	구성비 (%)
성별	여성	61	46.8	거주지	서울	41	31.1
	남성	70	53.2		부산	1	0.9
연령	10대	12	9.5		인천	48	37.0
	20대	24	18.2		경기	28	21.6
	30대	31	23.5		강원	2	1.9
	40대	33	25.1		대전/충청	7	5.7
	50대	23	17.2		광주/전라	2	1.8
	60대이상	9	6.5		대구/울산/경상	-	-
	100만원 미만	7	5.0		제주	-	-
월평균 가정소득	101-200만원	12	9.4	동반자	혼자	6	4.2
	201-300만원	29	22.0		친구/연인	44	33.4
	301-400만원	37	28.3		가족	70	53.4
	401-500만원	25	19.1		직장/학교/단체	6	4.4
	501만원 이상	21	16.2		기타	6	4.6

○ 으름실마을의 인지도

구분	매우 모른다	모른다	보통	알고 있다	매우 알고 있다
빈수(명)	34	34	45	11	8
비율(%)	26.1	25.7	34.0	8.4	5.8

으름실마을 인지도 및 방문 경험

구분	있다	없다
빈수(명)	17	111
비율(%)	12.6	84.9

○ 행태적 특성

구분		빈 도 (명)	구성비 (%)	구분		빈 도 (명)	구성비 (%)
방문횟수 (3년 동안)	처음	53	40.2	여행 기간	당일	71	54.1
	2회	32	24.2		1박2일	54	41.2
	3회	20	15.3		2박3일	5	3.5
	4회	12	9.1		3박4일	2	1.2
	5회 이상	15	11.2		5일 이상	0	0.0
관광 정보 습득 경로	포털사이트	33	25.0	이용 숙박시설	호텔	0	0.0
	홈페이지	11	8.4		콘도미니엄	0	0.0
	여행사	2	1.3		모텔/여관	5	3.8
	홍보물	2	1.4		친구/친지집	16	12.4
	신문/잡지	1	0.8		펜션	27	20.3
	TV/라디오	3	2.1		야영/오토캠핑장	17	13.1
	주변인 추천	50	38.0		민박	40	30.5
1인당 예상 여행경비	예전부터알아서	30	23.0		기타	26	19.9
	1만원 미만	2	1.2	(당일여행자 만 표기)	숙박시설정보 부재	5	7.4
	2~5만원	12	9.5		선호숙박시설 부재	9	13.2
	6~10만원	49	37.6		숙박시설 낙후	8	10.6
	11~20만원	50	38.4		높은 숙박비용	15	20.5
	21~30만원	9	7.1		즐길거리 부족	11	15.4
	31만원 이상	8	6.2		일정이 되지 않아	24	33.1

○ 일반적인 섬여행 관광동기 (5.0만점)

구분	측정항목	평균	구분	측정항목	평균
탈 일상성	스트레스를 해소하기 위해서	3.82	관계성	동반자와 좋은시간을 위해서	3.89
	편안함과 심리적 안정을 위해서	3.80		동반자와 친목도모를 위해서	3.87
	일상생활에서 벗어나고 싶어서	3.24		일행과의 동행을 위하여	3.78
	휴식과 생활의 재충전을 위해서	3.90	신기성	새로운 사람을 만나기 위해서	2.45
	생활의 여유로움을 즐기기 위해	3.54		색다른 문화를 경험하기 위해서	2.88
	심신의 피로를 풀기 위해서	3.58		주기적을 여행을 생각해서	3.20
	자연경관을 감상하기 위해서	3.32	교육성	여행 호기심 충족을 위해서	3.25
위락성	모험과 스릴을 추구하기 위해서	2.68		주위의 권고나 권유 때문에	2.66
	해양스포츠 활동을 하기 위해서	3.48		오래 전에 계획해서	2.54
	재미와 오락을 추구하기 위해서	3.48		자녀의 교육을 위해서	2.88
	축제/이벤트 참여하기 위해서	3.38		어촌활동 체험을 위해서	3.82

○ 으뜸실마을 발전방안 (5.0점 만점)

발전방안	평균	발전방안	평균
다양한 체험프로그램 발굴	4.2	지역 축제 및 이벤트 활성화	3.4
체험형 어촌체험마을 활성화	3.6	야간관광 활성화	3.6
지역 관광자원 콘텐츠 발굴	4.1	관광안내 및 홍보체계 구축	4.0
다양한 숙박시설 확충	4.0	종사자 서비스 교육 강화	3.9
향토음식 및 특산품 개발	3.9	교통체계 개선	4.1

○ 으뜸실마을 시급해 해야 할 점 (5.0점 만점)

시급한 점	평균	시급한 점	평균
어촌체험(바지락 체험 등)	3.6	관광호텔	2.8
체험 해수욕 및 해양레저 체험	3.9	콘도미니엄	3.3
프로 자전거, 승마 등 녹색관광체험	2.8	펜션	3.8
그램 등산 등 자연생태체험	3.9	숙박 민박	3.2
문화예술 체험	3.3	여관/모텔	2.3
낚시터	3.4	캠핑/오토캠핑	3.8
유원지 놀이시설	2.8	자연휴양림	3.7
위락 체육/스포츠시설	3.0	생태체험장	3.5
시설 찜질방/해수탕	3.1	문화 박물관	2.1
서바이벌 등 레저시설	3.3	시설 식물원	3.4
		문화예술 공원	3.3

□ 시사점

- 전반적으로 마을의 인지도는 매우 낮게 나타나며 실제 방문경험도 12.6% 수준임
- 마을 발전방안으로 다양한 체험프로그램, 관광콘텐츠 발굴, 다양한 숙박시설 확충, 관광안내 및 홍보체계, 종사자 및 주민 교육, 교통체계 개선이 높게 나타남
- 마을의 시급한 점으로는 해양레저체험, 자연생태체험이 높게 나타났으며 그 다음으로 어촌체험, 문화예술체험 순으로 나타남
- 시급한 시설로는 낚시터, 레저시설, 펜션, 캠핑장, 생태체험장 순으로 나타나 해양체험과 생태체험을 동시해 할 수 있는 여건을 반영함

2. 기존 계획 검토

가. 도서특성화 2단계 공모사업(2021년)

1) 사업내용 검토

구분	주요 내용		
비전	· 덕적도 으뜸실 특화작물 마을		
추진전략	· 표고버섯 등 섬 농산물의 재발견과 사업화 · 마을 체험 개발 및 관광자원화 · 지속가능한 마을사업을 통한 섬 경제 활성화		
추진목표	· 마을 주민 소득창출 : 표고버섯과 산채나물을 중심으로 섬 농산물 가공·판매 및 체험관광 확대를 통한 주민 소득 창출 · 마을 주민 역량 강화: 사업의 활성화와 지속성 확보를 위한 주민역량 강화 및 사업 운영자 육성 · 소득사업 기반 조성 : 소득사업 기반 시설 조성 및 마을 경관환경 개선을 통한 도서 이미지 제고 · 마을사업 홍보·마케팅 : 덕적도 농산물 가공품 마케팅과 마을 체험관광 홍보로 판매증진 및 관광객 증대		
사업내용	주요사업	세부사업	사업기간
	사업기반 조성 [H/W]	· 특산물 생산 증대 지원 · 특산물 생산시설 개선 · 실시설계 용역 수립 · 총괄 기본 계획 수립	2023 ~ 2024
	주민소득사업 [S/W, H/W]	· 섬·마을 콘텐츠 D B구축	2024
	주민역량강화 [S/W]	· 리더 및 주민교육 · 선진지 견학 · 향토음식 개발 및 실습	2022 ~ 2024
	홍보·마케팅 [S/W]	· 홈페이지 구축 및 운영	2024



- 마을의 정체성 계획 미흡 → 마을의 이미지 강화 방안 마련
- 마을의 테마 및 컨셉 계획 미흡 → 마을의 브랜드 확립 방안 마련
- 마을 대표 프로그램 계획 미흡 → 마을의 특성을 반영한 프로그램 개발
- 화제성 있는 이슈형 프로그램 계획 미흡 → 화제성 있는 콘텐츠 발굴
- 해양자원과 산림자원의 활용 계획 미흡 → 해양과 산림 결합형 관광상품 개발

2) 사업별 적합도 검토

□ 조사 목적

- 다양하고 체계적인 과정과 절차를 통해 도출된 기존 내용마을 도서특성화사업의 적합성과 타당성 등을 평가함

□ 조사 개요

- 조사기간 : 2021. 11. 25(목) ~ 28(일) / 11. 30(화)
 - 11. 25(목) ~ 28(일) : 설문조사(정책대표성, 도정현안관련성, 중요성, 공감성, 효과성)
 - 11. 30(화) : 전문가 회의(정책시급성, 정책특화성)
- 조사대상 : 20명(관광개발, 지역개발, 관광마케팅, 해양관광 등 전문가)
- 조사방식 : 이메일로 설문지 송부 후 회신
- 조사방법 : 7점 리커드 척도 활용 (7.0점 만점)
 - 정책시급성, 정책특화성은 '전문가회의(11.30)'를 통해 중요도 표시

□ 기존계획 평가

구분		사업 부합성	지역 관련성	사업 중요성	수요자 공감성	사업 효과성	평균	사업 시급성	사업 특화성
사업기반 조성	· 특산물(가공상품)생산시설 개선	6.1	5.8	6.3	4.4	5.3	5.6	★★☆	★★☆
	· 특산물(특용작물)생산증대 지원	5.8	5.9	6.1	6.1	5.7	5.9	★★☆	★★☆
	· 실시설계용역 수립	6.0	5.9	6.0	6.2	5.8	6.0	★★☆	★☆☆
주민소득 사업	· 총괄기본계획 수립	5.8	5.9	6.1	6.1	5.7	5.9	★★★	★☆☆
	· 섬·마을 콘텐츠 DB구축	5.4	5.3	5.5	5.7	5.7	5.5	★★★	★★☆
주민역량 강화	· 리더 및 주민교육	6.0	6.1	6.1	6.2	5.8	6.0	★★★	★★☆
	· 선진지 견학	4.5	4.3	4.2	4.2	4.3	4.3	★☆☆	★☆☆
	· 향토음식 개발 및 실습	5.4	5.4	5.4	5.6	5.2	5.4	★★★	★★★
홍보· 마케팅	· 홈페이지 구축 및 운영	5.5	5.8	5.5	5.6	5.4	5.6	★★★	★★☆

주 : 기존 계획 검토 결과, 평균 4.0점 이하는 부적합으로 사업에 반영하지 않음

- 미반영 사업 : 없음

3. 종합 분석 및 계획 과제

가. SWOT 분석

· 웅진군의 중심섬으로서 인지도 높음 · 웅진군의 위성섬의 거점섬으로서의 높은 방문객 · 소야도와의 관광연계 · 교통이 편리함에 따른 관광객의 지속적 증가 · 청정바다와 모래사장이 발달됨 · 마을 SOC의 자연 친화적 개발 (등산로, 자전거 길 등) · 서포리 등 대표관광지의 인지도 상승 · 인천시민의 수상교통의 할인 혜택	· 지역주민의 관광객 수용태세의 부족 (서비스마인드 교육 필요) · 마을의 잠재력에 비해 대외 인지도 부족 · 마을 소득원의 다각화 필요(수산물 판매시설) · 대표 집객시설 및 프로그램(축제) 부재 · 관광 홍보 및 안내체계 미흡 · 풍부한 마을 콘텐츠에 비해 활용 미흡 · 지역 내 관광자원과의 연계성 부족
내부적 요인 강 점 (Strengths)	약 점 (Weaknesses) 내부적 요인
외부적 요인 기 회 (Opportunities)	위협요인 (Threats) 외부적 요인
· 주민들의 높은 추진력과 소통의지 · 공유수면 매립을 통한 시설 확충 추진 중 · 펜션 신축을 통한 숙박시설 개선 · 산악 자전거 도로 개설 및 개인 탄체 방문 · 등산로 개발로 인한 등산객 유치 · 해변정비로 해양관광객 유치 기회 확대	· 수산물 직판장등 방문객의 소비프로그램의 부족 · 노인인구 증가로 인한 노동력 저하 · 어족자원의 대폭 감소 · 소득창출 프로그램 미흡 · 무분별한 섬내 펜션개발로 인한 문제점 대두 · 인천광역시 내 도서(섬) 개발로 인해 경쟁 우려



○ 어촌마을의 핵심성공요소 도출

- 자원성 : 청정한 해양경관, 해변 및 섬 트래킹 코스, 자전거 도로 등
- 지역성 : 마을의 고유문화 활용, 지역자원 연계, 웅진군의 거점섬으로서의 교통요지
- 화제성 : 대표시설 및 랜드마크 도입, 이색 축제/스토리텔링 보유
- 체험성 : 갯벌 체험 및 트래킹, 해양레저체험, 지역문화체험 등
- 접근성 : 광역교통 및 해상교통체계 개선
- 지속성 : 마을의 환경적·경제적·문화적 지속가능성 제고

나. 계획과제 도출

1) 강화전략(SO) : 시장의 기회를 활용하기 위해 강점을 사용하는 전략

- 으뜸실마을의 마을 브랜드 확립
 - 마을의 여건과 관광 여건 등을 고려하여, 으뜸실마을의 지역 가치 및 잠재력을 극대화할 수 있는 으뜸실마을만의 차별화된 지역 브랜드 확립이 필요함
- 으뜸실마을만의 특화 콘텐츠 발굴
 - 으뜸실마을이 보유하고 있는 자연·해양·산악·생태·농촌문화 등의 자원을 활용하여 다양한 콘텐츠를 발굴하고 관광상품을 특화 개발함

2) 극복전략(ST) : 시장의 위협을 회피하기 위해 강점을 사용하는 전략

- 자연생태 건강마을 이미지 확보
 - 으뜸실마을은 새로운 관광트렌드를 수용할 수 있는 자연생태자원과 해양자원을 보유한 지역으로서 다양한 테마를 바탕으로 자연생태 건강마을 이미지를 부각할 수 있음
- 화제성이 있는 축제·이벤트 발굴
 - 으뜸실마을만의 경쟁력 있는 문화축제의 개발 및 브랜드화가 필요함

3) 보완전략(WO) : 약점을 극복함으로써 시장의 기회를 활용하는 전략

- 관광객 친화환경 조성 전략
 - 으뜸실마을을 방문하는 관광객이 편리하고 편안하게 즐길 수 있는 관광수용태세 인프라를 개선하고 이와 관련한 시스템을 구축함
- 체류형 관광 시설 확충
 - 장기적 관점에서 으뜸실마을을 방문하는 관광객이 체류할 수 있는 숙박시설 확충 및 체류형 관광상품 개발이 필요함

4) 방어전략(WT) : 시장의 위협을 회피하고 약점을 최소화하는 전략

- 적극적 홍보마케팅 전략
 - 관련 기관 및 잠재시장을 대상으로 으뜸실마을의 관광 상품에 대한 적극적인 홍보방안

을 마련하고 차별화되는 관광마케팅 전략을 수립하여 언제나 찾아오는 마을로 육성함

○ 마을 역량 강화 및 혁신체계 구축 전략

- 마을 이해관계자들의 갈등 해소 및 체계적인 마을 개발 추진을 위한 마을 혁신체계를 구축하여 으뜸실마을의 시장 환경을 신속하게 파악함으로써 환경변화에 대한 조직적이고 유기적인 대응방안을 마련함

강화전략(SO)	· 으뜸실마을의 마을 브랜드 확립 · 으뜸실마을의 특화관광콘텐츠 발굴
극복전략(ST)	· 자연생태 건강마을 이미지 확보 · 화제성이 있는 축제/이벤트 발굴
보완전략(WO)	· 관광객 친화환경 조성 (관광객 수용태세 개선) · 체류형 관광 시설 확충
방어전략(WT)	· 적극적 홍보마케팅 추진 · 마을 역량 강화 및 혁신체계 구축



마을 여건	도서개발 성공요인	으뜸실마을 계획과제	
자연생태와 해양자원 동시 보유	자원성	개발 Hardware	· 특산물 생산시설 개선/확대
덕적도 관광객 유입 가능성	접근성		· 해풍약초 체험시설 확대
청정 자연환경 보유			· 치유콘텐츠 시설 확대
주변 관광자원 보유	▶ 체험성 ▶	진흥 Software	· 스토리텔링을 통한 브랜드화
인지도 부족	지역성		· 음식을 활용한 관광상품화
관광인프라 취약	화제성		· 다양한 축제 및 프로그램 개발
관광이미지 부족		혁신/교육 Humanware	· 지역역량 체계 및 제도 개선
대표 관광상품 부재	지속성		· 지역주민 역량 교육

4. 마을 발전 구상

가. 발전 비전

- 으름실마을이 보유한 자원적 특성 및 마을 환경 등을 반영하여 ‘약초, 음식, 숲이 결합하여 도시민의 심신을 치유하는 해풍약초마을’을 비전으로 설정함
 - 이는 다른 지역에 비해 관광의 인지도와 경쟁력이 부족한 으름실마을에서 바다와 산림을 모두 지닌 쾌적한 마을 환경, 덕적도 내 주변자원, 마을주민의 의견 등을 고려하여 마을만의 차별화된 이미지를 확립하기 위해 선정함
- 건강, 웰빙(Well-being)의 테마화
 - 청정한 지역으로서 ‘해풍산행’의 이미지를 활성화하며, 방풍나물/약초 등 건강식품과 연계해 먹거리·할거리·볼거리 등에서 으름실마을을 건강지향적으로 테마화함
 - 섬이 지닌 산림자원을 활용해 심신의 건강 치유기능과 자연생태체험, 삼림욕 등 건강지향적으로 테마화하고, 수산자원을 통해 건강식(식품, 식단 등) 등 먹거리를 제공함
- 산림 + 해양자원 연계의 관광활동 유도
 - 산악·해양의 레저활동을 위한 대규모 시설 도입을 지양하고 마을이 갖고 있는 잠재력 및 매력성을 부각시킬 수 있도록 관광자원간 연계를 통해 등산, 자연경관감상, 낚시, 먹거리 체험 등의 다양한 체험기회를 제공함



[으름실마을의 발전 비전]

나. 발전 목표 및 방향

1) 발전 목표

- 마을의 이야기를 구현하는 이색적인 어촌체험마을
- 해풍 맞은 농산물 생산과 체험이 결합한 건강체험마을
- 청정한 자연환경과 치유 프로그램이 결합한 체류형 치유마을

2) 발전 방향

- 마을의 이야기를 구현하는 이색적인 체험마을
 - 마을 생태자원을 활용한 프로그램 개발
 - 마을 이야기 발굴 및 스토리디자인 계획 수립
 - 마을 스토리텔링을 활용한 마을 브랜드 구현
- 해풍 맞은 농산물 생산과 체험이 결합한 건강체험마을
 - 덕적도 해수욕장과 연계한 건강체험 프로그램 개발
 - 마을 건강 이미지를 반영한 음식 및 특산물 개발
 - 약초, 음식, 체험 등이 결합된 건강 체험상품 개발
 - 산나물 등을 생산시설 개선 및 생산시설 증대 사업 추진
- 청정한 자연환경과 치유 프로그램이 결합한 체류형 치유마을
 - 도시민의 심신을 치유하는 프로그램 개발
 - 관광객의 체류를 유도하는 특화 숙박시설 도입
 - 마을 경관과 연계한 자연치유형 관광상품 개발

“자연 속 도시민의 심신을 치유하는 해풍약초마을”



**마을의 이야기를 구현하는
이색적인 어촌체험마을**

- 마을 생태자원을 활용한 프로그램 개발
- 마을 이야기 발굴 및 스토리디자인 계획 수립
- 마을 스토리텔링을 활용한 마을 브랜드 구현

**해풍 맞은 농산물 생산과
체험이 결합한
건강체험마을**

- 덕적도 해수욕장과 연계한 건강체험 프로그램 개발
- 마을 건강 이미지를 반영한 음식 및 특산물 개발
- 산나물 등을 생산시설 개선 및 생산시설 증대 사업 추진

**청정한 자연환경과
치유 프로그램이 결합한
체류형 치유마을**

- 도시민의 심신을 치유하는 프로그램 개발
- 관광객의 체류를 유도하는 특화 숙박시설 도입
- 마을 경관과 연계한 자연치유형 관광상품 개발

[으름실마을 발전목표 및 방향]

다. 발전 전략

- 으뜸실마을의 지역 현황 및 자원의 특성 등의 현실을 직시하고 단계적 마을 성장 전략을 통해 발전 목표를 달성하는 전략을 수립함

※ 본 내용에서의 단계는 ‘도서특성화사업의 단계’가 아니라 내동마을의 비전과 목표를 달성하기 위한 중장기 활성화 차원에서의 단계임

□ 단계별 전략

- 단기(2022~23) : 덕적도 기존자원과 연계한 자연생태마을 만들기
- 덕적도를 방문한 관광객을 유치하기 위한 이색 체험마을로 개발
- 2중기(2024~25) : 다양한 콘텐츠가 결합된 건강체험마을 만들기
- 약초, 음식, 체험 등이 결합된 건강 체험형 마을로 개발
- 장기(2026~27) : 체류형 치유마을 만들기
- 숙박/지원시설 확충으로 체류형 치유마을 만들기

<으뜸실마을 발전전략>

구분	단기 (2022~23)	중기 (2024~25)	장기 (2026~27)
전략	덕적도 자원 연계형 생태마을 만들기	콘텐츠형 건강체험마을 만들기	체류형 치유마을 만들기
	덕적도 관광객을 연계·유치하기 위한 이색 체험마을로 개발	약초, 음식, 체험 등이 결합된 건강 체험형 마을로 개발	숙박/지원시설 확충으로 체류형 관광마을로 개발
개발범위	마을 중심	마을 및 주변지역 중심	마을 및 주변지역 중심
도입시설	화제성 유발시설	이미지 구축시설	체류 지원시설
타겟시장	수도권 관광객	수도권 관광객	중부권 관광객
키워드	해양경관, 자연생태, 버섯	약초, 음식, 해풍체험	치유, 체류, 숙박
추진 방향	· 마을 자원 발굴 · 기존자원의 프로그램화 · 화제성/이슈형 시설 도입 · 관광객 편의시설 도입	· 건강마을 이미지화 · 해풍 활용 프로그램화 · 특산물 생산시설 도입 · 복합형 체험공간 조성	· 자연치유형 상품 개발 · 치유로드 조성 · 치유의 숲 브랜드화 · 민박 브랜드 확립
▼			
개발목표	마을의 이야기를 구현하는 이색적인 체험마을	해풍 맞은 농산물 생산과 체험이 결합한 건강체험마을	청정한 자연환경과 치유 프로그램이 결합한 체류형 치유마을

라. 추진사업 도출

1) 추진사업 도출 과정

- 으름실마을 추진사업을 선정하기 위하여 관련계획 검토, 지역주민 및 관광객 의견 수렴, 업무 협의, 전문가 협의 등의 과정을 거쳐 추진사업을 도출함

□ 관련계획 검토

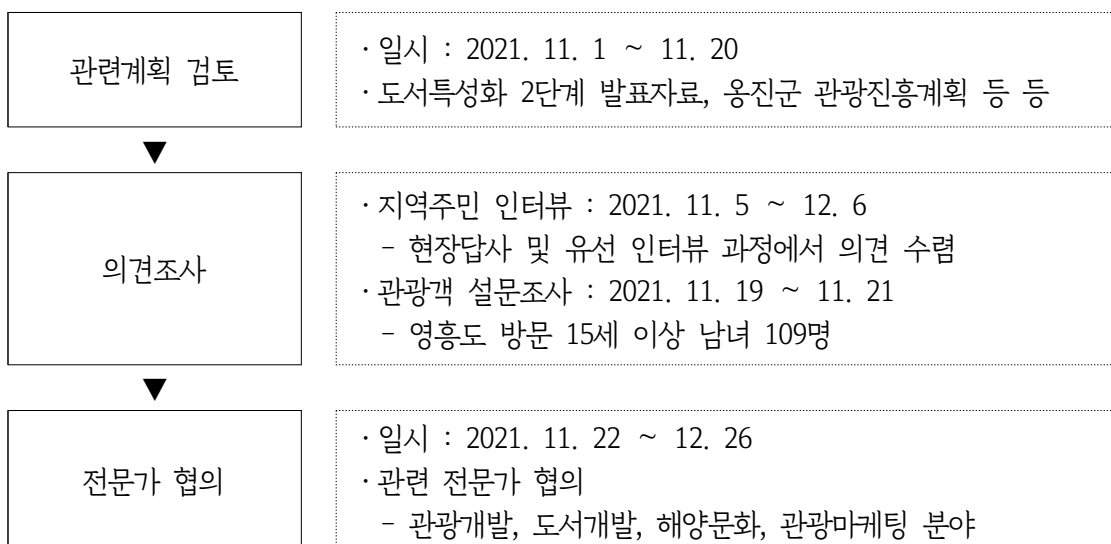
- 으름실마을 관련 계획 : 도서특성화 2단계 발표자료, 웅진군 관광진흥계획 등
- 인천광역시 관련계획 : 제6차 인천권 관광개발계획, 인천관광진흥계획 등 검토
- 중앙정부 관련계획 : 행정안전부, 문화체육관광부, 해양수산부 등

□ 이해관계자 의견조사

- 덕적도를 방문한 관광객 설문조사 실시(전국 15세 이상 125명)
- 현장답사 시 지역주민 인터뷰, 추진위원장 유선 인터뷰 병행

□ 전문가 협의

- 관련계획 검토와 이해관계자 의견조사 결과를 통해 논의된 사업들을 현실성 있는 사업들로 검토하는 과정이며 새로운 사업을 추가하는 과정임
- 총 4개 분야 전문가(관광개발, 도서개발, 해양문화, 관광마케팅 분야)



[으름실마을 추진사업 선정과정]

2) 추진사업 선정 (총 38개 사업)

- 마을만들기 사업 : 28개 사업(하드웨어 15개 사업, 소프트웨어 13개 사업)
 - 자원 연계형 생태마을 만들기 : 13개 사업(하드웨어 8개 사업, 소프트웨어 5개 사업)
 - 콘텐츠형 건강체험마을 만들기 : 7개 사업(하드웨어 3개 사업, 소프트웨어 4개 사업)
 - 체류형 치유마을 만들기 : 8개 사업(하드웨어 4개 사업, 소프트웨어 4개 사업)
- 홍보마케팅 사업 : 4개 사업
- 주민역량강화 사업 : 6개 사업 (체계 및 제도 3개, 교육 3개)

사업 분야	단기 자원 연계형 생태마을	중기 콘텐츠형 건강체험마을	장기 체류형 치유마을
하드웨어 사업	· 족욕탕 및 어린이 물놀이장 · 갯벌 체험장 조성 · 경관 개선 사업 · 다목적 공동시설 신축 · 친환경에너지 체험교육시설 개선 · (기존)특산물 생산 증대 지원 · (기존)특산물 생산시설 개선 · (기존)실시설계용역수립	· 으뜸전망공원 조성 · 해풍약초 체험장 조성 · 오션어드벤처 조성	· 치유로드 조성 · 카운 촌 조성 · 트리하우스 도입 · 복합형 레저체험공간 조성
소프트웨어 사업	· 으뜸실마을 스토리텔링화 · 으뜸실 냉풍욕장 프로그램화 · 해풍 주말장터 운영 · 가공시설 연계 프로그램 개발 · (기존)총괄기본계획 수립	· 덕적 해풍산행 브랜드화 · 해풍 활용 농산물 브랜드화 · 슬로푸드 발굴 및 육성 · 슬로푸드 도시락 사업 · (기존)섬·마을 콘텐츠 DB구축	· 건강밥상 만들기 · 농가민박 브랜드 확립 · 아름다운 마을 운동 전개 · 라벤다 축제 개최
홍보마케팅 사업	· 마을 뉴스레터 제작 · 온라인 홍보	· 스마트 투어리즘 서비스 · 오프라인 홍보 · (기존)홈페이지 구축 및 운영	· 홍보마케팅 지속 사업
주민역량 강화 사업	· 마을 아카데미 운영 · 마을 조례 제정 · (기존)리더 및 주민교육 · (기존)선진지 견학 · (기존)향토음식 개발 및 실습	· 관광객 현장 제정 · (기존)리더 및 주민교육 · 마을경관 가꾸기	- · (기존)리더 및 주민교

5. 마을 활성화 방안

5-1. 마을 만들기 사업

가. 덕적도 자원 연계형 생태마을 만들기

1) 하드웨어 사업

가) 족욕탕 및 어린이 물놀이장 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2025년
- 장 소 : 덕적면 북1리 147-5
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 200백만원

□ 추진내용

- 관광객이 즐길 수 있는 관광특화자원(문화 여가시설) 시설을 구축하여 지역경제 활성화 및 관광도서 이미지를 제고함
- 군유지(유휴부지)로 웅진군에서 관리 중 부지 사용허가 후 계획시설물을 조성함
- 도입 시설
 - 족욕탕 5개소 이내(4인가족 기준 활용), 어린이 물놀이장 1개소(유아용, 소아용), 캠핑데크 5개소(4인가족)
- 물놀이터 조성
 - 4계절 활용이 가능하도록 다목적으로 조성
 - 플라스틱 등 4계절 활용할 수 있는 소재 검토
 - 여름에는 추가적으로 튜브용 풀장도 함께 운영
- 다목적 활용
 - 봄, 가을 : 캠핑객, 방문객을 위한 어린이 놀이터
 - 여름 : 바닥 분수와 연계하여 수변 놀이터

나) 갯벌 체험장 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2024년
- 장 소 : 덕적면 북1리 147-5 일원(공유수면)
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 70백만원

□ 추진내용

- 주민들은 맨손어업으로 갯벌에서 어패류를 채취하여 소득원으로 활용 중이나, 별도의 갯벌 체험프로그램은 구성되어 있지 않음
- 이러한 상황에서 바다체험시설 전무한 북1리 일원에 갯벌 체험 프로그램을 개발 운영하여 수익창출 및 관광활성화
- 지역경제 활성화 및 관광도서 이미지 제고
- 바지락체험장 조성 및 세척장 설치
 - 지역주민이 활동하는 구역과 별도 구분하여 체험어장 조성
 - 바지락 등 어패류를 씻을 수 있는 세척장 구비



다) 경관 개선 사업

□ 추진개요

- 사업기간 : 2024~2025년
- 장 소 : 마을 일원 (덕적면 북1리)
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 480백만원

□ 추진내용

- 북1리 거주중인 주민들은 대부분 농어업 활동을 하고 있으며 주택 주변에는 오래된 창고, 어구 각종 부산물이 난잡하게 적치되어 있음
- 이에, 특색없는 어촌마을에서 마을을 상징할 수 있는 조형물, 포토오브제, 소교량 등을 설치하여 걷고 싶은 테마 경관 조성
- 주민참여형 공공예술 활성화하고 주민 모두가 만족할 수 있는 경관개선 계획을 수립 시행하여 누구나 걷고 싶고 힐링할 수 있는 공간으로 조성



라) 다목적 공동시설 신축

□ 추진개요

- 사업기간 : 2024~2025년
- 장 소 : 덕적면 북1리 147-5 일원(북1리 경로당 뒤)
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 400백만원

□ 추진내용

- 마을을 방문하는 관광객 및 캠핑객들에게 다양한 편의제공을 위한 시설물을 신축하여 관광소득에 이바지 하고자 함
- 건물공간 조성
 - 사무공간, 조리장 1식, 공동화장실 및 샤워장 1식
 - 특산물판매장 및 야외식당 공간 조성
- 현재 현황
 - 군유지(유휴부지)로 웅진군에서 관리 중
 - 부지사용허가 후 계획시설물 조성 추진



마) 특산물(특용작물) 생산 증대 지원 사업(기존 계획)

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022~2023년
- 장 소 : 덕적면 북1리 산184-1번지 일원
- 대 상 : 지역주민
- 사업비 : 150백만원

□ 추진내용

- 으름실에서 재배되는 특용작물의 재배 효율성 증진을 위해 기술전수 등을 통해 안정적인 생산량 확보와 판매처 다변화를 도모함
- 북1리 으름실마을에는 표고버섯, 산야초, 산채나물 재배단지가 형성되어 있으며, 사무실 창고 등을 갖춘
- 웅진군 농업기술센터 및 전문기관과 협조하여 특용작물의 재배 효율성 증진 도모
- 지역 내 오프라인 판매처 확대로 안정적인 수익원 확보



나) 특산물(가공상품) 생산시설 개선(기존 계획)

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년
- 장 소 : 덕적면 북1리 산184-1번지 일원
- 대 상 : 지역주민
- 사업비 : 100백만원

□ 추진내용

- 현재 으뜸실마을에서 생산되는 각종 산나물을 2차 가공상품 판매 확대 및 온라인 판매 경로 다양화
- 으뜸실마을기업 산나물단지에서 생산된 나물 등을 저온저장고 등에 보관하고 있으며, 가공시설 설비 설치를 위한 작업장 리모델링 필요
- 기존 인프로 시설을 보완 및 연계하여 산채나물, 경강차, 절임류 분말, 태백포장 건 강차를 개발하여 고소득 상품화



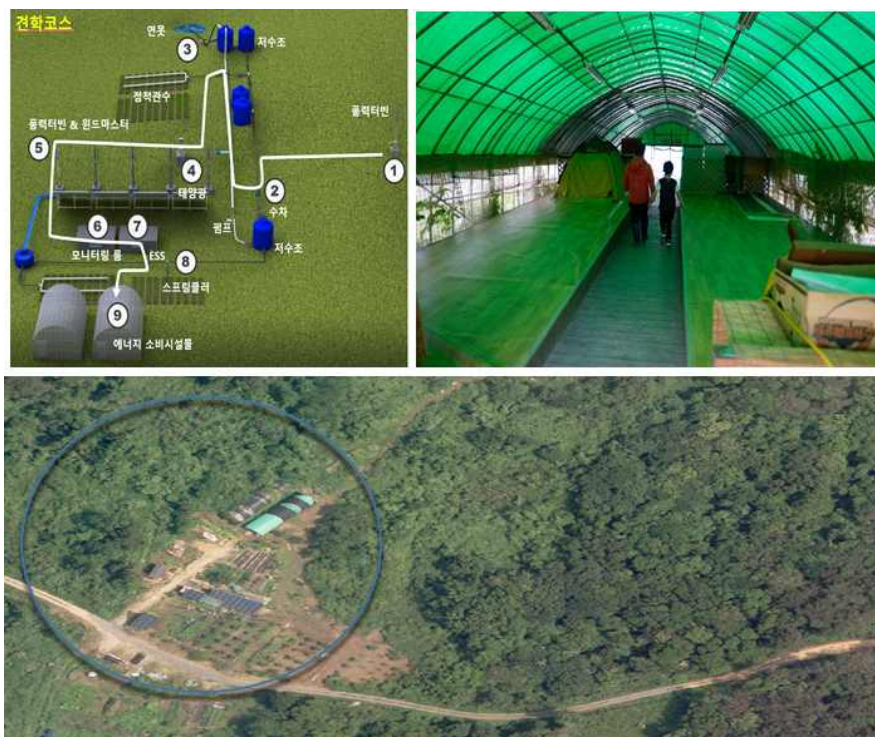
사) 친환경에너지 체험교육 시설 개선

□ 추진개요

- 사업기간 : 2026년
- 장 소 : 덕적면 북1리 산184-1번지 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 150백만원

□ 추진내용

- 으름실마을에 기 구비되어 있는 태양광 양수발전 시설의 에너지 저장, 생산, 소비 과정을 어린아이들이 직접 체험할 수 있도록 견학교육프로그램을 강화하여 종합관광 상품 브랜드화
- 과거 한국건설기술연구원(정부출연연구원)에서 친환경 에너지 및 물 자립시설을 구축하였으나, 시설일부에 대한 개선작업과 교육 프로그램 개설 필요
- 기존 시설물 보완 정비 및 체험 교육 프로그램을 강화하여 어린아이들에게 친환경 에너지 교육 실시
- 관광객과 덕적도 지역 내 초중고등학생을 대상으로 하는 체험교육 장소로 활용



2) 소프트웨어 사업

가) 으름실마을 스토리텔링화 사업

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년
- 장 소 : 마을 및 인근지역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 10백만원

□ 추진내용

- “해풍”, “해풍버섯”에 대한 스토리텔링화 추진
 - 마을의 대표 브랜드로 활용
- 으름실마을만의 특화이미지 구축을 위한 스토리 브랜드화
 - 으름실마을이 관광객을 유치하기 위해서는 우선적으로 스토리 기반의 이미지와 브랜드 확립이 요구됨
 - 이를 위해 전문가 인터뷰 및 향토사료 검토를 통한 으름실마을과 관련 스토리 자원을 발굴하고, 이를 기반으로 하는 스토리텔링 구성·개발 및 대표 스토리 선정을 통해 자체 브랜드를 구축함
- 으름실마을 스토리와 어울리는 다양한 포토존(photo zone) 설치
 - 휴식 공간의 역할만 수행했던 공원 벤치를 스토리와 공공디자인을 가미하여 특별한 추억 제공과 의미 부여할 수 있는 관광 상품으로 재창조함
 - 으름실마을의 스토리를 기반으로 방문객의 휴식시설인 벤치, 파고라 등을 테마화하여 화제성과 흥미를 강화함
 - 스토리 벤치는 스토리에 따른 다양한 이미지를 구현할 수 있으며 포토 스팟이 될 수 있는 디자인 적용을 통해 방문객들이 사진을 찍을 수 있는 자원으로 활용할 수 있음
 - 방문객들이 마을을 배경으로 자기 사진(셀피, Selfie)을 찍을 수 있도록 도와주는 셀프 카메라 전용사진 촬영 서비스를 제공함
- 으름실마을의 야간경관을 활용한 야간밤마실(Night Picnic) 프로그램 운영
 - 야간 밤마실 방문객을 유치하고 먹는 즐거움을 제공하기 위하여 ‘밤마실 피크닉 세트’를 개발하여 브랜드화하여 야간관광 콘텐츠를 강화함

나) 으름실 냉풍욕장 프로그램화

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년
- 장 소 : 마을 및 인근지역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 30백만원

□ 추진내용

- 마을 및 인근지역에 있는 방공호 등을 활용하여 관광자원으로 추진함
- 동굴은 여름에 시원하고 겨울에 따뜻한 온도를 활용하여 해풍버섯 등을 활용하여 이색 프로그램을 발굴하여 지역주민의 소득원을 활용함
- 냉풍욕장으로 활용 가능한 대상지 찾기
 - 마을 및 인근지역에 방공호, 자연 및 인공 동굴 등 냉풍욕장으로 활용 가능한 대상지를 발굴함
- 냉풍욕장 상품 개발 및 소득원 활용
 - 여름에 방한복 대여
 - 해풍버섯 요리(버섯무침 등)와 막걸리 판매 (냉풍욕장 주변)
 - 흘러나오는 자연수를 받아 냉풍 풀장으로 활용 (여름철)
- 으름실 냉풍욕장 이미지화
 - 냉풍욕장 홍보마케팅 추진(SNS 등 온라인 홍보 중심)
 - 덕적도 해수욕장과 연계하여 여름철 이색 체험으로 활용



다) 해풍 주말장터 운영

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년부터
- 장 소 : 마을 전역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 10백만원

□ 추진내용

- 마을 협의체를 중심으로 마을 특산물, 수산물, 각종 생활용품 등을 직거래할 수 있는 장터를 운영하여 마을의 건전한 소비문화 장려 및 지역민과 방문객의 원활한 교류를 도모함
- 마을 상인이 중심이 된 장터 운영
 - 마을 상인들과 구매자들이 직접 만날 수 있는 장터를 운영함으로써 지역주민과 관광객 간의 스킨십 강화
 - 마을 상인들이 중심이 되어 추진함으로써 마을에서 단기간에 추진되는 일회성 행사로 보일 수 있는 위험성에서 벗어나, 지속성을 가질 수 있도록 하고 이를 통해 마을 이미지 확립 기여
- 지역주민과 관광객이 함께 하는 이벤트 공간
 - 판매 외에 전문 이벤트성 고전 먹거리/놀이 행사를 다양하게 제공하여 관광객 유치 도모
 - 마을 내 유희부지 또는 주차장 등을 활용하여 주중에는 주차장 등의 기본 용도로 활용하고 주말에는 장터 운영하되 장터가 활성화될 경우, 주중에도 장터 확대



라) 가공시설과 연계한 프로그램 개발

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년부터
- 장 소 : 마을 전역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 10백만원

□ 추진내용

- 가공시설과 체험프로그램 연계
 - 2022년 구노인정을 리모델링하여 가공시설물이 들어설 예정임
 - 햇섭(HACCP) 인증을 받아 믿을만한 농산물 가공시설물이 된다면 마을을 방문한 관광객의 체험 코스로 활용 가능
 - 직접 논, 밭, 갯벌 등에서 체험을 한 후 가공하는 모습을 직접 관람하고 그 후 포장된 농산물, 수산물을 받아갈 수 있도록 하는 코스로 개발함
 - 관람과 설명 위주로 하되 직접 가공시설에서 체험할 수도 있으며 경우에 따라 직접 구매할 수 있도록 함
- 가공시설 상품의 유통망 확장
 - 옹진군이 운영하는 옹진몰을 활용하여 판매
 - 홈플러스, 이마트 등 대형마트에 품질 인증 후 판매 노력(무의도 포내어촌마을이 바지락을 가공처리해서 홈플러스에 납품)



나. 콘텐츠형 건강체험마을 만들기

1) 하드웨어 사업

가) 으뜸전망공원 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2024년
- 장 소 : 해수욕장 노을공원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 100백만원

□ 추진내용

- 으뜸전망공원은 기존의 지형을 활용하여 조성하는 전망공원
 - 남해안의 해양경관 뿐만 아니라 하화도의 자연경관을 모두 만끽할 수 있는 공간에 위치하여 대상지의 핵심지역으로서의 역할을 함
- 으뜸전망공원을 자연감상지구의 랜드마크 시설로 개발함
 - 인지도 있는 국내외 건축가와 예술가를 개발과정에 참여를 유도함으로써 전국적으로 화제성을 부여하도록 함
- 전망공원에는 4계절별 다양한 문화컨텐츠를 도입하여 전시, 기획, 공연 프로그램화하여 지속적인 재방문을 꾀함
 - 계절별 다양한 이벤트를 기획하여 연출함으로써 꽃, 예술, 이벤트가 어우러진 고품격 공간이 되도록 함
- 시설지내 기존의 수목이나 임상을 적절한 양으로 보호하여 으뜸전망공원 초기 개발 단계에서도 조기효과를 도모함



나) 해풍약초 체험장 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2024년
- 장 소 : 노을공원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 300백만원

□ 추진내용

- 약초를 중심으로 약초원 및 재배단지를 조성하고, 관광객 편의시설 확충으로 이용편의를 제고하며, 건강을 테마로 한 시설 및 프로그램 도입으로 마을을 건강지향적으로 이미지화 함
 - 약초를 소재로 관광객 위한 체험시설과 휴식·휴양공간 조성
- 청정지역이라는 이미지를 활용하여 약초와 함께 풍부한 해양수산자원을 연계하여 소득창출을 도모함
- 해풍약초 체험
 - 재배단지산책 및 휴식(생약초 분재, 조형물 등)
 - 재배약초를 활용한 뜸, 찜질, 복용 등
 - 약초캐기, 약재 교실(효능, 가정재배 설명 등)
- 먹거리 체험
 - 치유음식 시식, 건강식단 시식·조리, 해풍약초음식·해산물·산나물 음식체험 등
- 상품전시/판매
 - 약초 가공상품 및 종자 등의 전시·홍보·판매

다) 오션어드벤처 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2025년
- 장 소 : 마을 인근 산림지역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 500백만원(민간)

□ 추진내용

- 숲과 놀이 활동을 결합한 에코 레저공간 조성(비수기 관광객 유치방안)
- 해수욕장 해양형 레포츠 프로그램과 연계하여 관광경쟁력 강화
- 해수욕장 육상부 산림 또는 조경지역에 조성
- 산악레포츠 프로그램
 - 가족 모두 즐길 수 있는 산악레포츠 체험 프로그램 구상
 - 다양한 산악체험 코스 도입 : 유아, 어린이, 청소년, 초급, 중급, 상급, 마니아 코스 등
 - 나무, 와이어, 목재 구조물, 로프 등 친환경소재 활용
- 화제성 강화 프로그램 도입
 - 친환경적인 공중산책로 체험, 이색적인 루지 체험, 나무를 소재로 한 나무놀이터, 야생 화원, 포토존 등

■ 사례 : 에코어드벤처 (허브힐즈 내)

- 위치 : 대구광역시 달성군 가창면
- 컨셉 : 자연을 상징하는 야생원숭이와 인간을 모티브로 6가지 코스 구성
- 원숭이코스(유아전용) : 65m, 20분
- 오랑우탄 코스(어린이) : 110m, 25분
- 침팬치 코스(초급자) : 207m, 30분
- 고릴라 코스(초급자) : 264m, 30분
- 킹콩 코스(상급자) : 470m, 40분
- 타잔 코스(성인 마니아) : 323m, 40분



2) 소프트웨어 사업

가) 덕적 해풍산행 브랜드화

□ 추진개요

- 사업기간 : 2024년
- 장 소 : 으름실마을 인근 산책로, 등산로
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 30백만원

□ 추진내용

- 으름실마을보다 덕적도의 인지도가 높기 때문에 “덕적 해풍산행”으로 명명하고 이를 관광브랜드화 추진
- 으름실 경관감상 포인트
 - 등산 및 트래킹, 일출/일몰 감상, 탐방로를 따라 해양경관 감상, 삼림욕(치유) 등의 요소를 활용하여 해풍맞으며 산행하는 이색스러운 프로그램으로 운영
- 자연생태체험
 - 산행 중간중간에 약초/산나물 캐기, 군락지 등의 산림생태 체험, 자생식물에 대한 안내/해설판 확보 등 체험요소를 만나게 함으로서 흥미를 자아냄



나) 해풍 활용 농산물 브랜드화

□ 추진개요

- 사업기간 : 2024년
- 장 소 : 으름실마을
- 대 상 : 지역주민
- 사업비 : 30백만원

□ 추진내용

- 다른 지역과의 농산물의 차별성을 부여하기 위해 “해풍”이라는 이미지를 으름실마을 이야기와 연계하여 “으름실 해풍, 덕적 해풍” 등으로 스토리텔링하고 마을의 농산물, 특산물 등에 활용함
- “해풍” 스토리를 활용한 농산물의 브랜드화
 - 기존 농산물의 브랜드화 : 버섯, 산나물, 약초 등과 연계하여
 - 신규 농산물의 브랜드화 :해풍약쑥.... 향후 해풍약쑥의 섬마을로 이미지화 가능
- 해풍버섯 상품화 및 관광자원화
 - 마을 주민의 주 소득원으로서 버섯을 활용해 상품화하기 위해 재배단지 조성, 관광객 체험 및 편의시설, 매장 등의 도입을 추진함
 - 해풍버섯을 테마로 마을축제를 개최하여 인지도 제고 및 홍보 효과를 높임
 - 해풍버섯 상품화를 위해 생산과 공급에 있어 체계적 시스템을 구축하며 시식 · 체험 · 판매 등이 체계적으로 이루어지도록 함
 - 해풍버섯과 관련해 스토리를 발굴하여 포장지 등에 수록하여 활용함
 - 해풍버섯을 활용한 다양한 향토음식을 발굴하여 관광객들에게 마을 상품으로 활용함
- 해풍(약)쑥 브랜드화
 - 마을에서 쉽게 볼 수 있는 (약)쑥을 지역자원을 활용하여 소득을 증대하기 위해 재배단지화 체험프로그램 등을 개발함
 - 해풍약쑥은 농산물 뿐만 아니라 찜질 등 다양한 체험거리로 활용이 가능함
 - 해풍약쑥 체험 : 재배/가공 체험, 효능/사용 방법 등
 - 약쑥효능 체험 : 찜질/마사지, 뜸, 복용 등

다) 슬로푸드 발굴 및 육성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2024년
- 장 소 : 마을
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 20백만원

□ 추진내용

- 마을의 전통적인 먹거리를 슬로푸드라는 대표 상품으로 발굴, 생산함으로써 마을을 찾는 관광객들에게 먹거리, 살거리를 제공하고 지역민의 소득 증대로 연결시키도록 함
- 마을 만의 전통적 음식 브랜드 발굴
 - 슬로푸드란 용어자체는 맛의 표준화와 전 지구적 미각의 동질화를 지양하고, 지역 특성에 맞는 전통적이고 다양한 식생활 문화를 추구하는 국제운동을 의미
 - 여기서 슬로푸드는 새로운 식생활문화운동 뿐만 아니라 마을을 대표할 수 있는 향토음식 및 그 가공품 의미
- 다양한 슬로푸드 개발 채널의 활용
 - 마을주민들을 대상으로 매년 슬로푸드 경진대회를 개최하여 다양한 아이디어를 취합하고 이를 바탕으로 주력상품들을 지속적으로 개발
 - 관광객들을 대상으로 ‘슬로푸드 개발 반짝 아이디어 행사’와 ‘new슬로푸드 무료 시식 행사’, ‘나만의 맞춤 슬로푸드 찾기’ 등의 다양한 슬로푸드 개발 관련 행사를 시행하여 대상자의 기호와 트렌드에 맞는 맞춤성 상품 개발
 - 다른 지역/마을의 슬로푸드 상품화 성공/실패 사례를 벤치마킹하여 진두마을의 실정에 맞는 상품을 개발토록 하며, 타 지역/마을의 인기 슬로푸드는 지역민들에게 공개하여 지역주민들의 개발 아이디어 증진에 기여
- 산림치유 음식 개발
 - 마을에서 생산되는 특재료를 바탕으로 특색있는 건강음식을 개발하고 이를 사용하여 치유 프로그램과 연계하여 활용

라) 슬로푸드 도시락 사업

□ 추진개요

- 사업기간 : 2025년
- 장 소 : 마을
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 30백만원

□ 추진내용

- 마을에서 생산되는 전통적 방식의 슬로푸드를 활용하여 슬로푸드 도시락사업을 추진함으로써 주민들의 새로운 소득과 일자리 창출 등 사회적 목적을 달성할 수 있음
- 슬로푸드를 통한 주민소득 창출 효과
 - 슬로푸드 도시락 사업은 마을을 방문하는 관광객에게 조안면의 전통적인 맛을 담은 먹거리를 제공하는 지역사회 일자리 창출사업
 - 생산된 슬로푸드 상품은 지역 휴게소, 대형마트, 편의점 등에서 판매할 수 있는 경쟁력 있는 상품을 생산함으로써 관광객들에서 이색적인 먹거리 제공
- 슬로푸드 도시락 상품화 방안
 - 슬로푸드 상품화 사업 중 도시락은 마을 인근 지역 뿐 만 아니라 타 지역의 학교 및 기업, 공공기관 등을 대상으로 대규모 생산 및 납품 가능성이 높은 사업으로, 사업의 성공여부에 따라 높은 수익 기대
 - 슬로푸드 도시락은 건강과 웰빙, 치유의 개념이 전달될 수 있는 친환경적인 재료를 활용하여 메뉴 개발
 - 슬로푸드 도시락의 가격은 7천원과 1만원, 주문형 등으로 세분화하고, 예약제를 실시하여 마을 연계투어 등의 상품과 연계하여 주문 생산하고 슬로시티의 브랜드를 활용하여 판매
 - 한 가지 음식에 쉽게 지루함을 느끼는 어린이와 젊은 층 이용자들을 고려하여, 슬로푸드 도시락의 음식 구성을 이용자가 선택할 수 있도록 함

다. 체류형 치유마을 만들기

1) 하드웨어 사업

가) 치유로드 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2026년
- 장 소 : 마을 인근 산림지역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 100백만원

□ 추진내용

- 마을 및 인근지역의 산림자원을 활용하여 치유로드를 조성하고 이를 상호 연계하여 자연치유형 관광상품으로 추진함
- 용진군, 인천관광공사 등과 연계하여 다양한 관광상품을 발굴하고 지원을 도모함
- 주요 추진내용으로는 산림 치유로드 조성, 치유프로그램(산림, 해수, 한방 등) 개발, 비지터센터 등 편의시설 조성, 기존 시설 리모델링 등이 있음
- 치유로드 스토리텔링 및 해설판 구축
 - 각 코스별로 지역적 특성에 부합하는 스토리와 테마를 발굴하고 이를 스토리텔링북, 이야기지도, 이야기해설판 및 조형물 등과 연계
- 치유의 숲 조성
 - 치유로드 내에 마을의 산림자원을 활용하여 어린이 교육콘텐츠와 결합한 체험상품을 발굴함
 - 최근 유럽에서 인기가 높은 코스형 산림체험 프로그램을 도입하고 유럽형 휴식시설인 카운빌리지·트리하우스 등과 친환경적 산책로인 공중산책로 도입
 - 1차적으로 마을과 직접적으로 연계된 지역을 대상으로 하고 향후 단계적으로 확대·실시함
 - 마을 인근 산림지역의 자연지형 및 친환경 소재를 활용하여 단순한 놀이 개념에서 벗어나 자연의 소중함을 체험하는 교육적 공간으로 개발
 - 숲 속 놀이터, 자연체험학습장, 숲 체험 공방, 마을 해설사 육성 등 도입
 - 정부의 '산림자원을 활용한 일자리 창출', '어린이 자연체험 학습' 정책에 반영하여 국비 지원을 기대함

나) 카쿤 촌 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2026년
- 장 소 : 마을 인근
- 대 상 : 관광객
- 사업비 : 30백만원

□ 추진내용

- 나무에 매달려 있는 신개념 휴대용 휴식공간으로 휴양지 조성
- 여름철 방문객들에서 이색적이고 새로운 체험 제공
- 해수욕장 내 대여를 통해 수익 창출 효과

○ 카쿤

- 영국인 건축가 겸 디자이너가 멕시코 여행 중 새 둥지를 보고 착안하여 제작
- 보드커버 재질 및 알루미늄으로 구성
- 실내에도 설치 가능 (필요공간 2.4m)
- 가격 : 50 ~ 60만원

Kid version	Tweenies	Single	Twin
· 1mx1m 사이즈 · 1인용 (아동) · 최대중량 60kg	· 1.25mx1.25m 사이즈 · 2인용 (아동) · 최대중량 75kg	· 1.5mx1.5m 사이즈 · 1인용 (성인) · 최대중량 200kg	· 1.8mx1.5m 사이즈 · 2인용 (성인) · 최대중량 200kg



다) 트리하우스 도입

□ 추진개요

- 사업기간 : 2019년
- 장 소 : 해수욕장 인근
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 1,000백만원(민간자본)

□ 추진내용

- 자연 속 경관을 해치지 않고 숲과 자연스럽게 조화를 이룰 수 있는 자연친화적인 숙박시설 도입
- 해수욕장 인근 나무를 활용하여 이색숙박시설 조성
- 동화 속 트리하우스 도입
 - 동화 속 허클베리 핀의 모험이 생각나는 나무 숙박시설 도입
 - 휴가철 숙박 기능 보다는 당일 휴식 기능
 - 사례 : 스웨덴 나무호텔
- 다양한 건축형태
 - 나무 위 디자인 컨셉
 - 자연 속 경관을 해치지 않도록
 - 다양한 건축형태 : 미러큐브 룸, 블루 콘 룸, 캐빈 룸, 새둥지 룸 등

■ 사례 : 스웨덴 트리호텔

- 위치 : 스웨덴 하라즈(Harads)
- 개장 : 2010년
- 객실 수 : 6실
 - 미러큐브 룸(Mirror Cube Room)
 - 블루 콘 룸(Blue Cone Room)
 - 캐빈 룸(Cabin Room)
 - 나무 사우나 룸(Tree Sauna Room)
 - 새둥지 룸(Bird Nest Room)
 - UFO 룸(UFO Room)



마) 복합형 레저체험공간 조성

□ 추진개요

- 사업기간 : 2027년
- 장 소 : 마을 인근
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 200백만원 (군비)

□ 추진내용

- 낚시체험, 캠핑장, 다목적 구장 등이 포함하는 복합형 레저체험공간 조성
- 가족단위, 학생 및 청소년 단체, 직장인 단체 및 낚시 관련 동호회 등 대상
- 캠핑시설 및 민박 등을 활용해 1박 이상의 체류형 관광활동 유도

- 낚시체험
 - 바다낚시, 갯바위낚시, 간이 체험장, 어린이 낚시 체험장 등
 - 연령별/수준별/방문단위별 차등 실시
 - 회/매운탕/구이 등 시식
- 교육(강습)
 - 낚시학교(낚시요령, 용품/용어 해설, 어류생태교실, 안전수칙 등)
 - 낚시체험관 활용한 전시/관람, 동영상 시청 등
- 캠핑체험
 - 낚시 캠핑장을 활용한 야외 캠핑활동
 - 캠프파이어, 레크리에이션, 단위별 소그룹 활동(게임, 미션수행, 장기자랑 등) 등
- 체육활동
 - 다목적 구장을 활용해 체육활동 실시

2) 소프트웨어 사업

가) 건강밥상 만들기

□ 추진개요

- 사업기간 : 2026년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 20백만원

□ 추진내용

- 국민소득증가에 따른 외식 대중화로 관광객의 미식 다양화 추세로 접어 들고 건강에 대한 중요성이 증가하는 시점에서 음식을 관광상품화하여 주민 소득을 도모함
- 으름실마을에서 재취되거나 재배되는 농산물을 활용하여 덕적도 방문자들 대상으로 건강밥상 메뉴를 브랜드화하여 관광상품으로 판매함

○ 주요내용

- 건강밥상 스토리텔링 추진
- 주민을 대상으로 건강밥상 만들기 공모전 실시
- 마을주민에게 건강밥상 레시피 보급
- 건강밥상 식재료를 별도로 판매하여 부대 수입 확보
- 음식세미나 개최 및 Food Map 개발



나) 농가민박 브랜드 확립 : (가칭)으름실 팜스테이

□ 추진개요

- 사업기간 : 2026년
- 장 소 : 마을 일원
- 사업비 : 30백만원

□ 추진내용

- 마을에서 운영 중인 민박 운영체계를 통합하여 브랜드화하는 ‘(가칭)으름실 팜스테이’를 구축하고, 차별화되는 수준의 서비스를 제공함
- 단순한 숙박이 아니라 팜파티와 같이 즐기고 어울리는 문화를 접목하여 다양한 계층을 유치함
 - 마을에서 운영하고 있는 가공공장 체험, 표고버섯 재배 견학 및 체험, 나물채취, 영농체험, 생태체험, 농촌생활문화체험 등 다양한 체험프로그램 보유
- 으름실 팜스테이 등급제 실시
 - ‘으름실 팜스테이’는 선진사례를 벤치마킹하여 서비스에 따라 1등급에서 5등급까지의 등급을 표시하여 관광객의 이용에 편의 제공
 - 민박 등급은 숙박시설의 안전성, 경관성, 주변 환경의 쾌적성, 객실 실내시설의 쾌적성, 제공되는 음식의 위생수준 등으로 세분화하여 평가
- 덕적도 숙박 인증제 실시
 - 마을을 포함한 덕적도에서 예약 및 서비스에 대한 인증을 제공하여 인지도를 높이고, 이용이 활성화되면 지역별 운영조직을 세분화하여 민박별 세부 프로그램을 추가 개발
- 관련부처 사업과의 연계 : 농림수산식품부 녹색농촌체험마을 조성사업

□ [사례] 상호사슴마을 팜스테이(farm stay)

- 경기도 여주군 금사면 위치. 12개의 농가(200여명 숙박가능)가 나물채취, 표고버섯 재배 견학 및 체험, 야생밤 줍기, 빙어낚시, 계곡물놀이 등 다양한 체험프로그램 보유

다) 아름다운 마을(the most beautiful villages) 운동 전개

□ 추진개요

- 사업기간 : 2027년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 지역주민
- 사업비 : 50백만원

□ 추진내용

- 으름실마을은 아름다운 경관, 독특한 지역 환경 및 문화 등을 간직한 마을이 다수 분포함에도 불구하고 관광자원으로서 활용이 미흡한 실정임
- 이에, 마을내 내 특색 있는 마을을 활용한 관광상품 발굴 및 마을의 지속가능한 발전을 위한 운동 전개가 필요함
- 마을 특색을 보유한 농어촌 마을을 중심으로 “세계에서 가장 아름다운 마을” 연합회의 가맹기관인 “한아연(한국에서 가장 아름다운 마을)” 연합회와 연계하여 추진하고 있는데 이를 벤치마킹하여 아름다운 경관을 지닌 마을로 육성함
- 마을에서는 주민협의체를 중심으로 사업을 추진하고 지역역량 강화를 위해 꾸준한 노력이 필요하되 농촌진흥청과 연계하여 예산 및 홍보마케팅, 운영자문 등의 지원을 추진함



[일본 비에이쵸 마을 전경]

다) 라벤다 축제 개최

□ 추진개요

- 사업기간 : 2027년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 지역주민
- 사업비 : 30백만원

□ 추진내용

- 라벤더는 세계인에게 가장 사랑을 받고 있는 허브 중에 하나로 ‘향기의 여왕’이라고 일컬어질 만큼 향이 뛰어나며 보라색의 아름다움을 대표하고 있음
- 특히 으름철 북한강유역 주변을 라벤더를 심어 경관을 감상할 경우 전체 지역이미지를 보라색으로 가져갈 수 있음
- 라벤더를 활용한 자체 브랜드를 개발하고 적극적 홍보전략을 수립하여 상품 판매를 통한 지역경제 활성화를 도모할 수 있음
- 또한 라벤더 축제의 정착을 통하여 치유마을의 이미지를 구축할 수 있음
 - 일시 및 장소 : 매년 6 - 7월 / 마을 일원
 - 프로그램 : 라벤더 물들이기, 사진콘테스트, 시가지 행진, 라벤더 걷기대회 등

【사례 1 : 일본 가와구치코 허브 페스티벌】

- 추진 배경
 - 비수기인 장마기(6-7월)에 피는 라벤더 활용하여 축제 발굴(92년부터 매년 개최)
- 주요 축제내용
 - 라벤더 웨딩 : 라벤더 밭에서 결혼식 거행, 하객 유치
 - 향 오너 모집 : 3년간 2만엔을 받고 1평 면적에 10포기 라벤더 식재
 - 라벤더 수확 참가 : 1포기당 5백원 정도를 받고 라벤더 수확에 참가
 - 허브 관련 제품 판매 : 공원 내부와 인근 허브관에서 2,000여종의 허브 제품 판매
 - 이 밖에 라벤더 콘서트, 허브 모델 촬영대회, 허브 서미트, 라벤더 워크, 꽃 콘쿠르, 드레곤 볼 레이스, 허브스쿨 등

5-2. 홍보마케팅 사업

· 기존 계획에서 제시되어 있는 사업 내용을 제외하고 작성

가. 마을 뉴스레터 제작 (온라인, 오프라인)

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년
- 장 소 : 마을 전역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 35백만원

□ 추진내용

- 마을에 대한 지속적인 정보 제공을 통해 마을의 인지도 및 브랜드 가치를 제고하고 홍보를 극대화할 수 있는 “해풍 마을” 소식지 제작이 요구됨
- 마을 정보 제공과 마을 홍보
 - 마을의 위치, 교통 및 숙박시설 정보, 방문 시 볼거리 및 각종 체험 프로그램 등 다양한 정보를 요약하여 수록하며, 특히 도서특성화사업의 목적 및 주요 자원들을 알아가기에 관한 기본적인 정보 제공
- 마을 온라인 홈페이지 연계를 통한 효율적인 뉴스레터 제작/발송
 - 마을 온라인 홈페이지를 운영하여 관광객 데이터베이스를 구축하고 월별 관광안내, 특산물, 별미집, 테마 관광코스 등을 주제로 뉴스레터를 제작하여 발송
 - 마을 온라인 홈페이지 게시판에 자유롭게 이용자들의 의견 및 건의사항을 게시토록 하고, 이를 수렴한 결과를 뉴스레터에 수록하여 알림
- 감성적 분위기 전달
 - 마을 뉴스레터는 관광객에게 감성적이고 아름다운 마을 이미지를 시각적으로 부각시켜 감성 위주로 전달

나. 온라인 홍보체계 구축

□ 추진개요

- 사업기간 : 2024년 ~
- 장 소 : 마을 전역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 35백만원

□ 추진내용

1) 홈페이지 구축 및 운영 (기존 계획)

- 다각적인 온라인 홍보체계를 구축하여 마을을 효과적으로 홍보하고 특히, 젊은 층에 접근이 용이하다는 장점을 적극 활용함
- 홈페이지를 활용한 홍보 전개
 - 온라인 홈페이지는 온라인 홍보활동의 중심으로서 마을의 개요, 관광자원 소개, 교통체계, 숙박 정보 등 관광활동에 있어 기본적인 정보 제공
- 홍보마케팅 연계 체계 구축
 - 도서특성화사업 네트워크 홈페이지, 인천시 관광(인천관광공사) 홈페이지, 옹진군 관광 홈페이지 등과의 네트워크 구축을 통해 활용도 극대화
 - 기존에 구축한 마을 관광홈페이지, 관내 여행사, 숙박시설, 관광시설 등과 연계하여 마을 홈페이지에 대한 홍보 강화
- 홍보메일 발송 및 만족도조사를 통한 관광객 재방문 유도
 - 온라인 홈페이지 회원을 대상으로 정기적으로 축제 및 이벤트 홍보물, 관광자원 소개 자료, 마을 특/토산품 홍보물, 할인쿠폰 등 메일 발송
 - 기존 방문객을 대상으로 관광활동 및 시설에 대한 불편/개선사항에 대한 의견을 수렴하고, 요구하는 사항에 대해 가급적 자세한 답변을 제시함으로써 만족도 제고

2) 스마트 투어리즘 서비스

- 지리를 잘 알지 못하는 관광객의 경우, 심리적 거리감으로 인해 관광활동을 하는 것 자체를 꺼리거나 포기할 수 있음
- 최근 개별 여행자 급증과 함께 여행자 친화적인 안내시스템을 구축하여 지역 내 관광 수요 확대를 도모할 수 있을 것으로 기대되며 또한 높은 스마트폰 보급률에 힘입어 스마트폰을 활용한 투어리즘 서비스가 각광받고 있음
- 개별여행자 친화적인 관광안내시스템의 구축으로 마을을 찾은 관광객들에게 안전하고 편리한 여행경험을 제공하는 한편, 지속적인 지역 관광수요 확대를 도모함
- 응진군의 지원으로 마을 관광정보 콘텐츠 구축을 통한 온·오프라인 통합 홍보마케팅을 실시함

- 매체 : 스마트폰 어플리케이션 개발
 - 마을 자체 관광어플리케이션 제작을 통해 관광서비스를 제공하고, 달성 SNS 페이지를 구축하여 지속적인 쌍방향 관광정보 커뮤니케이션이 가능토록 함
 - 마을의 주요 관광지 소개, 주변 숙박 및 맛집 안내·예약, 자전거 코스 및 도보길 안내, 테마별 관광코스 안내 서비스 등을 제공함

- 사람 : 블로그 기자단 모집
 - 인터넷 파급력이 높은 블로거를 모집하여 생생한 마을의 소식을 블로그에 업로드하여 구전효과를 극대화함
 - 블로그는 1인 미디어로서 우리사회 전반에 매우 큰 파급력을 가지고 있으며, 대중의 신뢰도가 매우 높음
 - 블로그 기자단으로 선정되면 소정의 원고료 지급과 함께 블로그 기자증을 발급하며, 기자단 활동을 책으로 엮어 '남양주시 100배 즐기기'책을 발간함

- 마을관광 유튜브, UCC 공모전 개최
 - 주요대상 : 지역주민, 관광객, 일반인(개인 및 단체, 업체 포함), 학생 등
 - 주요내용 : 마을 관광홍보, 마을의 숨겨진 풍경 찾기 등
 - 주요활동 : 우수작품 시상, 각종 포털 사이트에 홍보, 매년 1회 실시

3) 오프라인 홍보체계 구축

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년
- 장 소 : 마을 전역
- 대 상 : 관광객 및 지역주민
- 사업비 : 10백만원

□ 추진내용

- 마을이 이미지를 표현하기 위하여 다양한 인쇄매체, 영상매체 등에 효과적으로 홍보할 필요가 있음
- 마을 팸투어 추진
 - 국내 여행기획자, 언론사, 여행전문가 등을 대상으로 마을 팸투어 등 각종 이벤트 행사를 추진하여 프로모션 전개
 - 주요 검색사이트인 네이버, 다음, 야후 등의 파워 블로거(일 방문객 수 2,000명 이상)를 초청해 팸투어를 실시하여 인터넷 상에서 홍보 유도
- 국내 관계기관 협력 추진
 - 한국관광공사 및 인천관광공사 등 관계 기관과의 네트워크를 통해 홍보 강화(한국관광공사 소식지, 홈페이지 등에 연계 홍보 가능)
- 각종 사이트, 업체 등 이색적인 제휴이벤트 추진
 - 포털사이트, 카드사, 신문사, 항공사, 여행사 등과 연계하여 마을 서포터즈 모집, 00카드사와 함께하는 해풍 여행, 00블로거와 함께하는 으름실마을 여행 등의 다양한 이색홍보 제휴이벤트 추진
 - 관광안내 책자(콘텐츠 중심), 만화, 팸플릿 등의 제작, 기획 기사, 전문가 특별기고, 홍보대사 위촉 등 적극적으로 오프라인 홍보 수행

5-3. 주민역량 강화 사업

· 기존 계획에서 제시되어 있는 사업 내용을 제외하고 작성

가. 리더 및 주민교육

1) 강의 개요

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년~2027년
- 장 소 : 마을 전역
- 대 상 : 마을주민
- 사업비 : - (교육아카데미 예산으로 충당)

□ 교육 방향

- 마을 인력을 양성하고 이들의 자질과 역량을 극대화하기 위하여 마을에 부합하는 맞춤형 이론 및 실습 프로그램 발굴·추진하고 선진화된 교육체계를 구축함
- 으뜸실마을의 교육 특성
 - 버섯재배를 희망하고 있어 그와 관련된 내용을 교육 계획에 포함함
- 마을에서 요청한 교육 : 버섯재배 교육, 선진지 견학, 상품 개발 교육 및 마케팅 교육

□ 교육 내용

- 기본역량
 - 관광산업과 관광종사자 : 관광트렌드 변화와 관광산업, 관광종사자 역할 및 역량
 - 관광객의 특성 : 관광객 심리 및 접근방법
- 전문 역량 교육
 - 재배기술 : 원목 버섯재배 기술 , 톱밥 버섯재배 기술
 - 관리 및 상품화 : 버섯하우스 관리 기술, 버섯 상품화 관리 기술

○ 실무 역량 교육

- 벤치마킹 : 선진지 견학
- 커뮤니케이션 실무 : 커뮤니케이션 기법, 서비스 마인드 교육, 이미지 메이킹, 소외계층 및 장애인 응대
- 컴퓨터 활용 : 컴퓨터와 정보검색, SNS 활용, 유튜브 활용
- 안전관리 및 응급처치 : 안전교육 실무, 응급상황 대응요령

※ 상기의 교육은 마을의 상황에 따라 변경이 가능하며 기본, 전문, 실무역량 교육 내용은 상호 변경이 가능함

□ 교육 구성

○ 기본 역량 교육

구분	교과명	교육 내용	교육시간		
			이론	실습	계
기본 역량	관광산업과 관광종사자	관광트렌드 변화와 관광산업	2	-	2
	관광종사자	관광종사자 역할 및 역량	2	-	2
	관광객의 특성	관광객 심리 및 접근방법	2	-	2
	계		8	-	8

○ 전문 역량 교육

구분	교과명	교육 내용	교육시간		
			이론	실습	계
전문 역량	재배기술	원목 버섯재배 기술	5	10	15
		톱밥 버섯재배 기술	5	10	15
	관리 및 상품화	버섯하우스 관리 기술	5	5	10
		버섯 상품화 관리 기술	5	5	10
	계				50

○ 실무 역량 교육

구분	교과명	교육 내용	교육시간		
			이론	실습	계
실무 역량	벤치마킹	선진지 견학 · 국내 도서특성화사업 성공마을 · 국내 마을만들기사업 성공마을	-	24	24
	커뮤니케이션 실무	커뮤니케이션 기법	1	3	4
		서비스 마인드 교육	1	3	4
		이미지 메이킹	1	3	4
		소외계층 및 장애인 응대	2	2	4
	컴퓨터 활용	컴퓨터와 정보검색	1	2	3
		SNS 활용	1	4	5
		유튜브 활용	1	4	5
	안전관리 및 응급처치	안전교육 실무	1	2	3
		응급상황 대응요령	1	2	4
	계		10	50	60

□ (기존 계획) 역량강화 교육 프로그램 운영

- 리더 및 주민교육 : 사업의 성공적인 추진을 위해 사업시행단계에 맞추어 실천 능력 육성, 주민참여를 통한 일체감 형성을 유도할 수 있는 교육 프로그램 진행
- 선진지 견학 : 덕적도와 유사한 여건과 사업을 추진하고 있는 선진지 대상 견학을 통하여 소득사업 운영 및 유지관리 등을 실습
- 체험지도자 육성 : 방문객을 대상으로 체험프로그램 소개 및 정보를 전달할 수 있도록 체험 지도자 양성 교육 진행
- 향토음식 개발 및 실습 : 향토 음식에 대한 이해와 진리에서 생성되는 농특산물을 재료로 한 음식 개발 및 실습에 대한 교육 프로그램
- 마을경관 가꾸기 : 마을 주민이 마을경관에 대한 문제점을 스스로 찾고 개선방향을 찾기 위한 경관 가꾸기 활동을 실시하여 공동체 활성화

2) 교육 내용서

가) 기본 역량 교육

□ 관광산업과 관광종사자

○ 관광트렌드 변화와 관광산업

구분	상세 내용							
과목명	○ 관광트렌드 변화와 관광산업							
과목개요	○ 변화하는 관광트렌드를 이해하고 관광산업의 유형 및 범위, 우리나라 관광산업 정책을 학습하는 과목							
교육목표	○ 국내외 관광트렌드의 변화를 이해할 수 있다. ○ 우리나라 관광산업의 유형 및 범위, 특성을 이해할 수 있다. ○ 정부의 관광산업 관련 정책 및 동향, 전망을 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론							
	○ 관광트렌드 변화 - 국내외 관광시장 및 공급의 변화 - 국내외 관광행태 및 트렌드 변화, 전망							
	○ 우리나라 관광산업 특성 - 관광산업의 유형 및 범위(전통적 관광산업, 융합적 관광산업 등) - 관광산업의 특성							
	○ 정부의 관광정책 및 동향, 전망 - 관광산업 관련 정부 정책 현황 - 관광산업 관련 동향 및 전망 / 한국관광산업의 경쟁력							
	지식	○ 안내 업무						
기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 편집능력							
태도	○ 창의적 사고, 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고							
교육시간	○ 2시간 (이론 : 2시간, 실습 : -)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○			○				
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 문화체육관광부(각년도). 관광동향에 따른 연차보고서 ○ 문화체육관광부(각년도). 관광지식정보시스템 ○ 한국관광공사 홈페이지 등							

○ 관광종사자 역할과 역량

구분	상세 내용							
과목명	○ 관광종사자의 의미와 역할							
과목개요	○ 관광서비스의 개념과 의미를 이해하고 관광종사자로서의 역할 및 자세, 직무 등을 학습하는 과목							
교육목표	○ 관광종사자의 개념과 역할을 이해할 수 있다. ○ 관광종사자의 자세와 태도를 이해할 수 있다. ○ 관광종사자의 역량(책임과 임무)을 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 관광종사자의 개념과 역할 - 관광종사자의 정의 - 관광종사자의 역사 및 해외 운영사례 - 관광종사자의 역할 ○ 관광종사자의 자세와 태도 - 관광종사자의 철학, 자질 및 자세, 태도 ○ 관광종사자의 역량 - 관광종사자의 기본 원칙, 책임과 임무							
	지식	○ 관광종사자 직무, 관광서비스 업무, 여행안내 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절한 태도, 긍정적인 사고와 태도, 복장, 용모 등 자기관리 노력						
교육시간	○ 2시간 (이론 : 2시간, 실습 : -)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○		○					
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 문화체육관광부(각년도). 관광동향에 따른 연차보고서 ○ 문화체육관광부(각년도). 관광지식정보시스템 ○ 한국관광공사 홈페이지 등							

□ 관광객의 특성

○ 관광객 심리 및 접근방법

구분	상세 내용							
과목명	○ 관광객의 심리 및 접근방법							
과목개요	○ 관광서비스의 대상인 관광객에 대한 심리, 특성 파악을 통해 관광객 맞춤형 접근전략을 학습하는 과목							
교육목표	○ 관광객의 심리를 이해할 수 있다. ○ 관광객의 유형별 특성 및 접근전략을 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론							
	○ 관광객의 심리 - 관광서비스의 구성요소 - 관광서비스 구성의 특성 - 관광행동과 심리 (관광행동과 영향요인, 관광행동의 유형)							
	○ 관광객의 특성 및 접근 전략 - 내국인 관광객 유형 및 특성 · 관광객 유형 파악, 유형별 특성 및 행태 - 외국인 관광객 특성 · 국가별 외국인 관광객 관광행태 / 국가별 문화(역사·종교·음식 등) · 국가별 외국인 응대방법 및 주의사항 - 관광객 특성에 따른 관광서비스 방법 · 관광객의 일반적 특성에 따른 관광서비스 · 관광객의 타겟별 관광서비스							
	지식	○ 관광종사자 직무, 관광서비스 업무, 여행안내 업무						
	기술	○ 소통 능력, 언어 능력, 정보수집 능력, 인솔 능력						
태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절함 태도, 긍정적인 사고							
교육시간	○ 2시간 (이론 : 2시간, 실습 : -)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○			○				
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 문화체육관광부(각년도). 관광동향에 따른 연차보고서 ○ 문화체육관광부(각년도). 국민여행 실태조사 ○ 문화체육관광부(각년도). 외래관광객 실태조사							

나) 전문 역량 교육

□ 버섯 재배기술

○ 원목 버섯재배 기술

구분	상세 내용							
과목명	○ 원목 버섯재배 기술							
과목개요	○ 버섯재배를 이해하고 버섯재배 기술을 학습하는 과목							
교육목표	○ 표고재배를 위해 원목 재배를 할 수 있다. ○ 버섯재배 시설을 관리할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 주요 버섯 재배 이론 ○ 원목 버섯재배 기술 이론 ○ 버섯 재배 역사와 미래 전망 ○ 버섯종균 및 특징 ○ 버섯 생리 및 생장							
	■ 실습 ○ 원목 버섯재배 기술 ○ 병해충 관리 및 생육 ○ 버섯 종균 제조 ○ 생육 및 병충해 관리 ○ 농장견학 실습							
	지식	○ 버섯재배 직무, 버섯재배 업무						
	기술	○ 종균 관리능력, 하우스 관리능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도						
교육시간	○ 16시간 (이론 : 6시간, 실습 : 10시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○		○				
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							

○ 톱밥 버섯재배 기술

구분	상세 내용							
과목명	○ 톱밥 버섯재배 기술							
과목개요	○ 톱밥 버섯재배를 이해하고 버섯재배 기술을 학습하는 과목							
교육목표	○ 톱밥 재배 이론을 이해할 수 있다. ○ 톱밥 버섯재배 시설을 관리할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 톱밥 버섯재배 기술 이론 ○ 톱밥 버섯 재배 역사와 미래 전망 ○ 톱밥 버섯 특징							
	■ 실습 ○ 톱밥 버섯재배 기술 ○ 병해충 관리 및 생육 ○ 톱밥 버섯 종균 제조 ○ 톱밥 생육 및 병충해 관리 ○ 톱밥버섯 농장견학 실습							
	지식	○ 버섯재배 직무, 버섯재배 업무						
	기술	○ 종균 관리능력, 하우스 관리능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도						
교육시간	○ 16시간 (이론 : 6시간, 실습 : 10시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○		○				
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							

□ 관리 및 상품화

○ 버섯재배 하우스 관리 기술

구분	상세 내용							
과목명	○ 버섯재배 하우스 관리 기술							
과목개요	○ 버섯재배 하우스 관리 기술을 학습하는 과목							
교육목표	○ 하우스 관리를 할 수 있다. ○ 하우스 관리에 필요한 물탱크를 관리할 수 있다. ○ 버섯재배 시설을 하우스 온도를 관리할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 하우스 관리 기술의 이해 ○ 하우스 관리에 필요한 물탱크 관리의 이해 ○ 버섯재배 시설을 하우스 온도 관리의 이해 ○ 버섯 하우스 공사의 이해							
	■ 실습 ○ 하우스 관리 기술 능력 ○ 하우스 관리에 필요한 물탱크 관리 ○ 버섯재배 시설을 하우스 온도 관리 ○ 버섯 하우스 공사 ○ 버섯 하우스 전기 및 설비 기초 기술							
	지식	○ 버섯재배 직무, 버섯재배 업무						
	기술	○ 종균 관리능력, 하우스 관리능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도						
교육시간	○ 8시간 (이론 : 4시간, 실습 : 4시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○		○				
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							

○ 버섯 상품화 관리 기술

구분	상세 내용							
과목명	○ 버섯 상품화 관리 기술							
과목개요	○ 버섯 상품화 관리 직무역량을 학습하는 과목							
교육목표	○ 버섯의 마케팅기술을 이해할 수 있다. ○ 버섯 건조기술 및 포장기술을 이해할 수 있다. ○ 버섯 상품화를 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 건조 기술의 이해 ○ 포장 기술의 이해 ○ 마케팅 기술의 이해 ○ 상품화 기술의 이해 ■ 상품 ○ 건조 기술 실습 ○ 포장 기술 실습 ○ 마케팅 기술 실습 : SNS 마케팅 등 ○ 상품화 기술 실습 : 지역특산물 홍보 및 판매 전략 등							
	지식	○ 버섯재배 직무, 버섯재배 업무, 마케팅 업무						
	기술	○ 종균 관리능력, 하우스 관리능력, 마케팅 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도						
교육시간	○ 12시간 (이론 : 6시간, 실습 : 6시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○		○				
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							

다) 실무 역량 교육

□ 벤치마킹

○ 선진지 견학

구분	상세 내용							
과목명	○ 선진지 견학							
과목개요	○ 관광종사자/지역주민으로서 성공한 관광지, 관광명소 현장에서 직접 실무를 학습하는 과목							
교육목표	○ 성공한 관광지의 지역리더 간담회를 통해 관광서비스를 이해할 수 있다. ○ 현장에서 직접 관광서비스 시연 및 발표를 통해 실무능력을 함양할 수 있다							
교육내용	■ 실습 ○ 관광자원 현장 학습 - 성공한 관광지 중심의 현장학습 실시 - 진행절차 및 방법 · 이론 학습 후 단체버스를 활용하여 관광지 방문 · 사전 협의한 관광지 체험을 통해 벤치마킹 · 서비스 체험 중 직접 시연해 보도록 유도 ○ 지역주민 및 리더와의 간담회 - 간담회를 통해 질의 응답시간 - 관광종사자로서의 요령 및 노하우 습득							
	지식	○ 관광서비스 업무, 여행안내 업무						
	기술	○ 문서작성 능력, 해설 능력, 시나리오 작성 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고와 태도, 인문학적 사고 등						
교육시간	○ 24시간 (이론 : -, 실습 : 24시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○				○		○	
진행과정	○ 장 소 : 관광지 ○ 강의형식 : 체험 및 시연 ○ 준 비 물 : 문서작성 도구, 시각적 도구 등							
참고자료	○ 문화체육관광부(각년도). 관광동향에 따른 연차보고서 ○ 문화재청(각년도). 홈페이지(http://www.cha.go.kr) 등							

□ 커뮤니케이션 실무

○ 커뮤니케이션 기법

구분	주요 내용							
과목명	○ 커뮤니케이션 기법							
과목개요	○ 관광객 간 원만한 관계를 형성하고 상호 신뢰를 갖게 하는 방법 등을 학습하는 과목							
교육목표	○ 커뮤니케이션과 해설 간의 관계를 이해할 수 있다. ○ 커뮤니케이션 기법을 활용한 관광객 태도 변화를 이해할 수 있다. ○ 고객 의사소통 기술 및 전략을 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 커뮤니케이션 이론의 이해 - 커뮤니케이션, 설득 커뮤니케이션의 개념 및 특성 등 ○ 관광객 태도 형성과 변화 - 설득커뮤니케이션에 의한 태도 형성, Hungerford의 KAB 태도형성 모형 ○ 고객 의사소통 기술 및 전략 - 커뮤니케이션 특성 및 기술 등							
	■ 실습 ○ 고객 의사소통 기술 및 전략 - 설득커뮤니케이션을 활용한 해설기법, 고객 의사소통 기술 및 전략에 대한 이론 학습 후 실습 및 시연 - 교육생들에게 커뮤니케이션 주제를 주고 2명이 짝을 이룬 후 서로를 설득할 수 있도록 하고 자신의 방법의 장/단점을 논의 ○ 아이스브레이크 - 강사는 아이스브레이크에 필요한 준비물과 도구 준비 - 교육생들에게 아이스브레이크 프로그램, 레크리에이션 진행방법 전달 - 레크리에이션 진행 및 교육생들이 간단한 레크리에이션을 진행할 수 있는지 확인 - 특히, 관광객과 처음 대면하는 상황 등 주요 상황에 대한 요령 습득							
	지식	○ 여행안내 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의 바르고 친절함 태도, 복장, 용모 등						
교육시간	○ 4시간 (이론 : 1시간, 실습 : 3시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○				○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 커뮤니케이션 관련 서적 및 영상 자료 ○ 아이스브레이크 관련 서적 및 영상 자료							

○ 서비스 마인드 교육

구분	주요 내용							
과목명	○ 서비스 마인드 교육							
과목개요	○ 관광종사자가 갖추어야 할 서비스 마인드, 글로벌 에티켓, 고객 대응방법 등을 학습하는 과목							
교육목표	○ 글로벌 에티켓 및 매너서비스를 습득할 수 있다. ○ 불만족 고객에 대한 대응방법을 학습할 수 있다. ○ 감정노동자인 관광종사자의 스트레스 관리방법을 습득할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 관광객 서비스 친절 기법 - 고객 맞이하기, 효과적인 대면서비스, 비대면 고객 응대하기 등 ○ 글로벌 에티켓 및 매너서비스 - 기본 예절, 국제 매너, 국가별 에티켓 등 ○ 서비스 불만족 시 대응법 - 불편고객 맞이하기, 고객의 불평·불만 분석, 불평·불만 응대 처리 등 ○ 스트레스 관리하기 - 스트레스 관리와 감정 조절, 스트레스 상황 분석 및 대처 등							
	■ 실습 ○ 관광객 서비스 친절 기법, 글로벌 에티켓 및 매너서비스, 해설서비스 불만족 시 대응법, 스트레스 관리하기 등에 대한 실습 및 시연 ○ 진행절차 및 방법 - 동영상 시청 후 강사가 직접 시연하고 교육생 2명이 짝을 이론 후 서비스 마인드 실습. 교수가 수정사항 체크							
	지식	○ 관광종사자 직무, 여행안내 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절함 태도, 긍정적인 사고와 태도, 복장, 용모 등 자기관리 노력,						
교육시간	○ 4시간 (이론 : 1시간, 실습 : 3시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○						
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비(컴퓨터, 빔프로젝트, 마이크 등), 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 서비스 마인드 관련 서적 및 동영상 자료 ○ 글로벌 에티켓 관련 서적 및 동영상 자료							

○ 이미지 메이킹

구분	주요 내용							
과목명	○ 이미지 메이킹 교육							
과목개요	○ 관광종사자가 갖추어야 할 표정, 태도, 이미지를 함양하고 관광객에게 호의적이고 신뢰감을 줄 수 있는 방법을 학습하는 과목							
교육목표	○ 관광종사자로서 표정 및 태도 이미지를 함양할 수 있다. ○ 외적인 메이크업, 향기, 복장 이미지를 함양할 수 있다. ○ 내적이미지인 음성, 대화 이미지를 함양할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 표정 및 태도 이미지 - 호감형 표정 만들기, 사회적 기본 태도(인사, 바른자세, 전화예절 등) ○ 메이크업 이미지 - 메이크업의 이해, 기초 손질하기, 자신에게 어울리는 라인 찾기(아이라인, 립라인 등) ○ 향기 이미지와 복장 이미지, 퍼스널 컬러 이미지 - 자신에게 어울리는 향수 사용법, 자신의 체형에 어울리는 옷차림 갖추기 - 컬러의 개념과 컬러 스케일 및 퍼스널 컬러와 사계절 이미지 ○ 음성 이미지와 대화 이미지 - 자신의 목소리 이해/발음/발성/호흡 훈련, 아름다운 대화법 익히기, 표준어 구사 ■ 실습 ○ 표정 및 태도 이미지 실습 : 호감형 표정, 인사, 바른자세, 방향지시 등 ○ 메이크업 이미지 실습 : 기초 손질하기, 자신에게 어울리는 라인 찾기 등 ○ 향기 이미지와 복장 이미지 실습 : 향수 사용법, 체형별 옷차림 갖추기 등 ○ 음성 이미지와 대화 이미지 실습 ○ 진행절차 및 방법 - 관련 동영상 시청하고 교수가 직접 시연한 후 2명이 짝을 이뤄 실습 - 실습실 거울을 보고 자신의 이미지가 올바른지 점검하는 시간 부여 - 강사는 개인별로 수정사항 체크 사전에 기자재가 준비되었는지 확인							
	지식	○ 관광종사자 업무						
	기술	○ 소통 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절함 태도, 복장, 용모 등						
	교육시간	○ 4시간 (이론 : 1시간, 실습 : 3시간)						
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○				○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 (이미지메이킹 실습 가능 강의실, 실습실) ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 이미지 메이킹 관련 서적 및 동영상 자료 ○ 글로벌 에티켓 관련 서적 및 동영상 자료							

○ 소외계층 및 장애인 응대

구분	주요 내용							
과목명	○ 소외계층 및 장애인 응대							
과목개요	○ 소외계층에 대한 배려 및 매너를 이해하고 장애인 관광객을 대응하기 위한 방법을 학습하는 과목							
교육목표	○ 소외계층에 대한 에티켓과 매너를 이해할 수 있다. ○ 장애인을 이해하고 응대 방법을 습득할 수 있다. ○ 수화의 기본회화를 습득할 수 있다. ○ 관광지, 박물관 등 상황에 따른 수화를 실습할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 소외계층에 대한 에티켓 - 소외계층의 유형 및 특성, 소외계층에 대한 서비스 친절 기법 및 매너 등 ○ 장애인 응대 방법 - 장애인의 유형 및 특성, 장애인에 대한 서비스 친절 기법 및 매너 등 ○ 수화 실습(기본 회화)							
	■ 실습 ○ 응대방법 시연 - 소외계층에 대한 에티켓을 강사가 시범 보인 후 교육생들 시연 - 장애인 대응에 대해 강사가 시범 보인 후 교육생들 시연 ○ 상황을 통해 배우는 수화 - 관광지, 박물관, 쇼핑센터 등에서 활용할 수 있는 수화 방법을 실습 - 진행절차 및 방법 · 교육생들에게 상황별 수화 방법을 시연한 후 참여할 수 있도록 유도 · 관광지, 박물관, 쇼핑센터에서의 수화 순으로 실습 · 실습 후 교육생들이 숙지할 수 있도록 재확인 절차를 거침							
	지식	○ 여행안내 업무						
	기술	○ 소통 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 예의바르고 친절함 태도, 태도, 복장, 용모 등						
교육시간	○ 4시간 (이론 : 2시간, 실습 : 2시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○				○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 영상장비, 복사기, 문서작성 도구 등							
참고자료	○ 장애인 대응 관련 서적 및 동영상 자료 ○ 농아인협회(2021), 수화 관련 서적 및 동영상 자료							

□ 컴퓨터 활용

○ 컴퓨터와 정보검색

구분	상세 내용							
과목명	○ 컴퓨터와 정보검색							
과목개요	○ 컴퓨터를 활용한 문서 작성 및 정보 검색을 학습하는 과목							
교육목표	○ 문서작성을 위한 컴퓨터의 기초지식을 이해할 수 있다. ○ 정보의 유형을 이해하고 정보 검색을 학습할 수 있다.							
교육내용	■ 이론							
	○ 컴퓨터 기초 지식 - 워드프로세스 용어 및 기능, PC 운영체제 및 한글 윈도우 사용법, 보조 프로그램 활용법, 네트워크 관리하기 등							
	○ 정보 검색과 활용 - 정보통신과 인터넷, 웹 검색 엔진 및 정보검색 방법 등							
	■ 실습							
	○ 컴퓨터 기초 지식 및 정보 검색/활용 실습 - 한글 윈도우 사용법, 보조 프로그램 활용법, 네트워크 관리하기 등 실습 - 웹검색 엔진 및 정보검색 방법 등 실습 - 진행절차 및 방법 · 컴퓨터를 활용하여 학생이 직접 정보를 검색하도록 하되, 사전에 주제를 공지하고 주제에 부합하는 정보 수집 여부 평가							
	○ 한글·워드프로세서·엑셀·파워포인트 활용 실습 - 서식 변경, 표 작성/편집, 문서 꾸미기, 데이터 입력/계산, 슬라이드 작성 및 편집, 그림, 표 삽입 등							
○ 진행절차 및 방법 · 이론으로 배운 한글·워드프로세서·엑셀·파워포인트 내용을 컴퓨터를 활용하여 직접 시연해 보도록 유도								
	지식	○ 관광종사자 직무, 컴퓨터 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고						
교육시간	○ 3시간 (이론 : 1시간, 실습 : 2시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○						
진행과정	○ 장 소 : 전산실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용), 실습 ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 전산장비, 영상장비 등							
참고자료	○ 컴퓨터 기초 관련 서적 및 동영상 자료							

○ SNS 활용

구분	상세 내용							
과목명	○ SNS 활용							
과목개요	○ 관광종사자/지역주민이 관광객들과 소통하기 위한 SNS 사용 및 활용에 대한 기초 지식을 학습하는 과목							
교육목표	○ 스마트 어플리케이션의 지식을 이해할 수 있다. ○ 커뮤니케이션 관련 어플리케이션 사용법을 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 어플리케이션 설명 및 사용법 - 어플리케이션 설치 및 사용법 - 관광 분야에서 사용되는 어플리케이션 사용하기 ○ 커뮤니케이션 관련 어플리케이션 설명 및 사용법 - 트위터, 페이스북, 카카오톡, 유튜브 등 어플리케이션 설치 - 커뮤니케이션 어플리케이션 사용하기							
	■ 실습 ○ 어플리케이션 설명 및 사용법 - 관광 분야 어플리케이션 및 커뮤니케이션 관련 어플리케이션(트위터, 카카오톡, 유튜브 등) 설치 및 사용하는 법 전달 및 실습 ○ 진행절차 및 방법 · 개인용 스마트폰을 활용하거나 컴퓨터를 활용하여 주어진 어플리케이션을 설치하도록 유도 · 한국관광공사에서 제공하는 ‘대한민국 구석구석’ 스마트앱을 설치하도록 하고 스스로 분석해 보도록 유도							
	지식	○ 컴퓨터 업무, 관광서비스 업무, 여행안내 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고와 태도						
교육시간	○ 5시간 (이론 : 1시간, 실습 : 4시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○						
진행과정	○ 장 소 : 전산실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용), 실습 ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 전산장비, 영상장비 등							
참고자료	○ 컴퓨터, SNS 관련 서적 및 동영상 자료							

○ 유튜브 활용

구분	상세 내용							
과목명	○ 유튜브 활용							
과목개요	○ 관광종사자/지역주민이 마을을 홍보하기 위한 유튜브 제작 및 활용에 대한 기초 지식을 학습하는 과목							
교육목표	○ 유튜브의 지식을 이해할 수 있다. ○ 유튜브 제작 및 활용에 대해 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론 ○ 유튜브 설명 및 사용법 - 유튜브 개념 및 이해 - 관광 분야에서 사용되는 유튜브 활용 사례 ○ 유튜브 시작하기 - 계정 만들기, 유튜브 옵션 설정 등의 이해 ○ 유튜브 관련 키워드							
	■ 실습 ○ 유튜브 옵션 설정 ○ 유튜브 채널 만들기 ○ 동영상 업로드하기 ○ 채널 맞춤 설정하기 ○ 동영상 관리하기							
	지식	○ 컴퓨터 업무, 관광서비스 업무, 여행안내 업무						
	기술	○ 정보수집 능력, 컴퓨터활용 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 긍정적인 사고와 태도						
교육시간	○ 5시간 (이론 : 1시간, 실습 : 4시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○						
진행과정	○ 장 소 : 전산실 ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용), 실습 ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 전산장비, 영상장비 등							
참고자료	○ 컴퓨터, SNS 관련 서적 및 동영상 자료							

□ 안전관리 및 응급처치

○ 안전교육 실무

구분	상세 내용							
과목명	○ 안전교육 실무							
과목개요	○ 관광종사자가 관광객 서비스 과정에서 발생할 수 있는 안전에 대한 지식을 학습하는 과목							
교육목표	○ 안전교육에 대한 이론을 습득할 수 있다. ○ 관광지 장소 및 요인에 따른 사례를 이해할 수 있다.							
교육내용	■ 이론							
	○ 안전교육의 이론과 실제 - 안전교육의 의미, 중요성 및 유형 - 재난사고의 정의 및 유형, 최근 동향 - 소화기 사용법, 완강기 사용법 등 예방 및 대응 단계 방안							
	○ 관광안전 개요 - 관광안전에 대한 정의, 관광관련 최근 30년간 주요재난 현황 등							
	○ 안전교육 사례 및 현황 분석 - 장소 및 요인에 따른 사례, 현황 분석(산악, 해양, 건물 등)							
	○ 대응방안_재난별 대응단계 - 자연재난, 사회재난, 해외재난, 위기/보안사고 대응요령							
	○ 대응방안_사후처리단계 - 사고대응지침, 상해사망 및 상해치료, 질병사망 및 질병치료, 사망사고 조치사항, 치료사고 조치사항 등							
	○ 공공장소 안전 수칙, 장소별 체크리스트							
지식	○ 안전관리 업무, 여행안내 업무							
기술	○ 인솔 능력, 안전관리 능력, 언어 능력							
태도	○ 적극적/능동적 태도, 솔선수범 태도, 협동심, 공동체의식							
교육시간	○ 3시간 (이론 : 1시간, 실습 : 2시간)							
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○			○	○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 (안전교육 실습 가능 강의실, 실습실) ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 영상장비, 안전교육 장비(소화기 등)							
참고자료	○ 한국여행업협회, 안전관리가이드북 ○ 한국화재보험협회, 화재 및 자연재해 안전수칙 등							

○ 응급상황 대응요령

구분	상세 내용							
과목명	○ 응급상황 대응요령 및 가상 실습							
과목개요	○ 관광종사자가 관광객 서비스 과정에서 발생할 수 있는 응급상황에 대한 대응요령을 학습하는 과목							
교육목표	○ 관광지에서의 긴급 응급처치 행동사항을 이해할 수 있다. ○ 관광객의 긴급 응급처치 요령을 습득할 수 있다.							
교육내용	■ 실습 ○ 긴급 응급처치 행동사항 - 응급처치의 정의, 환자발생시 해설사의 준수사항 및 행동원칙 ○ 긴급 응급처치 요령 - 기도폐쇄, 쇼크 증상 및 응급조치 - 심폐소생술 및 심실제세동기 - 화상, 신체부상, 이통, 호흡장애, 식중독, 과호흡 등 ○ 긴급 응급처치 요령 실습 - 기도폐쇄, 쇼크 증상 및 응급조치 - 심폐소생술 및 심실제세동기 - 화상, 신체부상, 이통, 호흡장애, 식중독 등 ○ 진행절차 및 방법 - 관련 동영상을 시청한 후 강사가 교육생들에게 먼저 시연 - 시연 후 긴급 응급처치 실습도구를 준비하고 교육생들 모두 참여하도록 유도 - 특히, 응급처치는 다양한 부분에서 이루어지므로 가능하다면 모든 부분을 개인이 참여할 수 있도록 교육							
	지식	○ 안전관리 업무, 여행안내 업무						
	기술	○ 인솔 능력, 안전관리 능력, 언어 능력						
	태도	○ 적극적/능동적 태도, 솔선수범 태도, 협동심, 공동체의식						
	교육시간	○ 4시간 (이론 : - , 실습 : 3시간)						
교육방법	이론강의	실습	발표	토론	시연	팀작업	현장체험	기타
	○	○			○			
진행과정	○ 장 소 : 강의실 (응급상황 대응요령 실습 가능 강의실, 실습실) ○ 강의형식 : 강의(PPT 및 동영상 활용) ○ 준 비 물 : 프리젠테이션 장비, 영상장비, 응급처치 장비(심실제세동기 등)							
참고자료	○ 한국여행업협회, 안전관리가이드북 ○ 한국화재보험협회, 화재 및 자연재해 안전수칙 등							

나. 주민역량 체계 및 제도 강화

1) 마을 교육 아카데미 운영

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 지역주민
- 사업비 : 15백만원

□ 추진내용

- 마을을 성공적으로 추진하는 원동력은 사람(人) 즉, 추진주체 및 이해관계자들의 역량이라 할 수 있음
- 이에, 마을주민과 관계자를 대상으로 한 관광 전문지식, 서비스마인드, 마을스토리텔링, 관리운영, 창업 등의 교육을 실시할 수 있는 기구 및 과정을 구축함으로써 도서특성화 사업에 대한 이해 증진 및 지역주민 참여를 유도할 수 있음
- 마을 교육 아카데미를 통한 지역역량 강화
 - 교육 아카데미는 마을 이해관계자들 스스로 사업을 추진할 수 있는 역량을 강화하고 서비스 마인드를 고취하는데 목표를 두고 있으며 전문가들이 자문 및 지원하는 방식으로 운영
 - 주요 강사로는 이론보다는 실제 관련 사업을 추진한 경험이 있는 실무형 강사를 초빙하고 지속적으로 마을과 연계하여 자문 역할을 할 수 있도록 함
 - 마을 교육 아카데미는 이론교육과 현장교육을 함께 추진하고 교육과정은 주민들과 협의하여 결정
 - 교육과정을 수료한 교육생에게는 마을 교육 인증서를 수여하고 다양한 마을 사업에 참여할 수 있는 방안 마련
- 마을 교육 아카데미 교육내용
 - 사업의 이해(도서특성화 사업, 마을만들기 사업 등), 도서 및 농어촌 6차 산업 트렌드 및 정책 변화, 성공사례, 창업 및 경영, 리더 만들기, 서비스 마인드 교육, 마을과 스토리텔링, 마을 홍보마케팅, 마을 발전과 주민의 역할, 유튜브, 선진지 견학 등

2) 마을 조례 제정

□ 추진개요

- 사업기간 : 2022년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 지역주민
- 사업비 : -

□ 추진내용

- 마을이 도서특성화사업의 추진 취지와 목적을 이해하고 사업내용을 실행하기 위해서는 지역주민들의 노력과 의지가 필요하며 특히 마을의 지속적인 자생력을 확보하기 위해서는 마을주민 스스로의 협력이 요구됨
- 이에, 으름실마을의 도서특성화사업과 관련한 마을 조례를 제정하여 주민 스스로 이색적인 마을, 해풍 맞은 농산물 생산과 체험이 있는 마을, 청정한 자연환경과 치유 프로그램이 있는 마을을 조성하기 위한 기본적인 사항을 정함으로서 마을 비전(약초, 음식, 숲이 결합하여 도시민의 심신을 치유하는 해풍약초마을)을 달성할 수 있도록 함
- 마을 발전을 위한 조례 내용
 - 산림자원을 활용해 심신의 건강 치유체험, 자연생태체험, 삼림욕 등을 제공하는 내용, 수산자원을 통해 다양한 먹거리를 제공하는 내용, 마을의 체계적 추진과 지역의 협조를 도모하기 위한 내용 등을 포함함

조례 내용	세부 내용
이색적인 어촌체험 분위기를 조성하기 위한 내용	· 마을 생태자원을 보존하기 위한 사항 · 마을 환경을 위한 사항 : 건축물, 간판, 안내판 · 마을 이야기를 발굴하고 활용하기 위한 사항 · 마을 브랜드를 구현하기 위한 사항 등
농산물 생산과 체험이 결합한 건강체험을 강화하기 위한 내용	· 덕적도 해수욕장 연계 관련 사항 · 마을 음식 및 특산물 판매 관련 사항 · 산나물 등을 생산시설 개선 및 활용 관련 사항 · 가공시설 등 시설물 체험을 위한 사항 등
청정한 자연환경과 치유 프로그램을 활성화하기 위한 내용	· 자연 경관 및 환경 보존을 위한 사항 · 치유 프로그램 운영을 위한 사항 · 숙박시설 개선 및 운영에 관한 사항 · 어린이, 노약자 등 관광취약자를 위한 사항 등

[예시] 횡성군 마을관리 휴양지 관리조례

제1조(목적) 이 조례는 폐기물관리법 제13조제1항 및 제3항, 동법시행규칙 제7조제2항의 규정에 의하여 지정한 생활폐기물 관리구역 중에서 특별관리가 필요한 산간계곡, 낚시터 등(이하 마을관리휴양지 라 한다)의 관리 청소비의 징수와 기타 필요한 사항을 규정함으로써 자연환경보호와 오염방지에 기여함을 목적으로 한다.

제2조(정의) 이 조례에서 사용하는 용어의 정의는 다음과 같다,

1. 마을관리휴양지라 함은 자연공원법 및 관광진흥법에 의하여 국·도·군립공원이나 관광지로 지정하지 아니한 지역 또는 내수면어업개발촉진법에 의한 유료낚시터 및 내수면양식업 면허구역이 아닌 지역 중 관광지 또는 유료낚시터에 준하여 관리할 필요가 있는 지역을 말한다.
2. 청소비라 함은 군 또는 마을에서 시설한 공공이용시설의 유지관리 및 폐기물관리법 제2조 제2호에 규정된 생활폐기물의 처리에 필요한 경비를 말한다.
3. 공공시설이라 함은 주차장, 야영장, 취사장, 화장실, 오물처리시설 등 이용객의 편의증진에 제공되는 시설을 말한다.
4. 입장이라 함은 마을관리휴양지 구역 안에 들어감을 말한다.

제3조(지정) ① 마을관리휴양지는 폐기물관리법시행규칙 제7조제2항의 규정에 의하여 군수가 지정한다.

② 군수가 제1항의 규정에 의한 지정을 하고자 할 때에는 마을관리휴양지의 명칭, 위치, 구역 및 면적, 지정년월일, 기간 등 필요한 사항을 공공하여야 한다.

제4조(마을관리휴양지의 폐지 및 구역변경) ①군수는 군사상·공익상 불가피한 때와 천재지변 등에 의하여 마을관리휴양지로 사용할 수 없거나 존치할 필요가 없다고 인정될 때에는 폐지하거나 구역을 변경할 수 있다

② 군수는 마을관리휴양지를 폐지하거나 변경한 때에도 이를 공고하여야 한다.

제5조(관리) ① 마을관리휴양지는 군수가 관리한다

② 마을관리휴양지의 부지와 공공시설은 군수가 정하는 바에 따라 일부 또는 전부를 마을관리휴양지 소재 마을회, 노인회, 부녀회, 청년회에 위탁 관리할 수 있다.

- 이하 줄임 -

3) 관광객 현장 제정

□ 추진개요

- 사업기간 : 2023년
- 장 소 : 마을 일원
- 대 상 : 관광객
- 사업비 : -

□ 추진내용

- 최근 관광지 및 관광마을에서 관광객들로 인해 시설, 자원 등이 훼손되는 것을 막기 위한 노력이 증가하고 있음
- 이에, 관광객이 지켜야 할 최소한의 사항들을 현장으로 제정하여 권고함으로서 관광객과 마을 주민과의 갈등을 사전에 방지하고, 지속가능한 마을 자원을 보존함
- 마을을 방문하는 관광객들도 마을 문화와 자원을 보존/유지할 수 있도록 돕는 자로서, 다른 관광지역에 방문할 때와는 다른 마음가짐과 행동이 필요함
- 관광객들이 마을 내에서 지켜야 할 행동강령인 ‘내동마을 관광객 현장’ 제정하여 관광객과 마을주민간의 갈등을 최소화함
 - ‘내동마을 관광객 현장’은 강제사항이 아니라 권고사항으로 추진
- [예시] 내동마을 관광객 현장
 1. 마을 내에서는 마을주민이나 해설사가 요구하는 사항을 지킵니다.
 2. 마을 내에서 자동차 속도는 시속 20km를 준수하고 정해진 주차장에 주차하고 불필요한 경적이나 공회전과 급가속을 하지 않는 녹색운전을 실천합니다.
 3. 마을 내에서 쓰레기를 함부로 버리지 않고, 정해진 장소에서만 취사를 허용합니다.
 4. 자신이 가져온 쓰레기는 자신이 가져가고 떠난 자리는 깨끗이 청소합니다.
 5. 마을의 동물이나 식물을 함부로 훼손하거나 꺾지 않습니다.
 6. 마을주민에게 예의를 갖추고 감사하는 마음을 가집니다.
 7. 마을 내에 있는 야생화 하나, 작은 돌맹이 하나도 가지고 가지 않습니다.
 8. 동식물 서식지 및 마을의 자연자원의 보호를 위해 지정된 길로만 다닙니다.
 9. 마을내의 경관, 시설, 환경 등은 소중하게 다룹니다.

6. 사업 추진 방안

가. 사업추진체계

- 사업주체는 웅진군과 으뜸실마을이며 효율적인 사업추진이 이루어질 수 있도록 사업을 단기(인지도 확산), 중기(이미지 구축), 장기(브랜드 구축) 단계로 구분함
- ‘단기(인지도 확산) 단계’는 마을의 인지도를 대외적으로 알리고 마을의 정체성을 준비하는 기간으로 2022년부터 2023년으로 설정함
 - 자원 연계형 생태마을 만들기를 추구하며 덕적도 관광객을 연계·유치하기 위한 이색 체험마을로 개발로서의 인지도를 제고함
- ‘중기(이미지 구축) 단계’는 마을의 정체성을 확립하여 이미지를 구축하는 기간으로 2024년부터 2025년으로 설정함
 - 콘텐츠형 건강체험마을 만들기를 추구하며 수도권 거주자를 위한 약초, 음식, 체험 등이 결합된 건강 체험형 마을로 개발로서의 이미지를 제고함
- ‘장기(브랜드 구축) 단계’는 마을을 전국적으로 알려 관광브랜드를 확립하는 기간으로 2026년부터 2027년으로 설정함
 - 체류형 치유마을 만들기를 추구하며 수도권 거주자를 위한 숙박/지원시설 확충으로 체류형 관광마을로 개발로서의 브랜드를 확립하는 확립함

<으뜸실마을 사업추진체계>

구분	단기 : 인지도 확산 단계	중기 : 이미지 구축 단계	장기 : 브랜드 확립 단계
추진기간	2022 ~ 2023	2024 ~ 2025	2026 ~ 2027
추진전략	자원 연계형 생태마을	콘텐츠형 건강체험마을	체류형 치유마을
추진목표	덕적도 관광객을 연계·유치하기 위한 이색 체험마을로 개발	약초, 음식, 체험 등이 결합된 건강 체험형 마을로 개발	숙박/지원시설 확충으로 체류형 관광마을로 개발
주요사업	· (기존)특산물 생산 증대 지원 · (기존)특산물 생산시설 개선 · 으뜸실마을 스토리텔링화 · 으뜸실 냉풍욕장 프로그램화 · 가공시설 연계 프로그램 개발 · 해풍 주말장터 운영 등	· (기존)점·마을 콘텐츠 DB구축 · 으뜸전망공원 조성 · 해풍약초 체험장 조성 · 덕적 해풍산행 브랜드화 · 해풍 활용 농산물 브랜드화 · 슬로푸드 발굴 및 육성 등	· 치유로드 조성 · 카운 촌 조성 · 트리하우스 도입 · 복합형 레저체험공간 조성 · 건강밥상 만들기 · 농가민박 브랜드 확립 등

나. 단계별 사업 및 투자비

(단위: 백만원)

구분			재원	계	단기		중기		장기	
					2022	2023	2024	2025	2026	2027
계				4,580	275	270	1,120	1,215	375	1,325
자원 연계형 생태 마을	하드 웨어	족욕탕 및 어린이 물놀이장		200				200		
		갯벌 체험장 조성		70			70			
		경관 개선 사업		480			240	240		
		다목적 공동시설 신축		400			200	200		
		친환경에너지 체험교육 시설 개선		150					150	
		(기존)특산물 생산 증대 지원		150	50	100				
		(기존)특산물 생산시설 개선		100	100					
		(기존)실시설계 용역 수립		30	30					
		(기존)총괄기본계획 수립		50	50					
	소프트 웨어	으름실마을 스토리텔링화		10		10				
		으름실 냉풍욕장 프로그램화		30		30				
		해풍 주말장터 운영		10		10				
		가공시설 연계 프로그램 개발		10		10				
콘텐츠형 건강체험 마을	하드 웨어	오름전망공원 조성		100			100			
		해풍약초 체험장 조성		300			300			
		오션어드벤처 조성	민간	500				500		
	소프트 웨어	덕적 해풍산행 브랜드화		30			30			
		해풍 활용 농산물 브랜드화		30			30			
		슬로푸드 발굴 및 육성		20			20			
체류형 치유 마을	하드 웨어	슬로푸드 도시락 사업		30				30		
		치유로드 조성		100					100	
		카운 촌 조성		30					30	
		트리하우스 도입	민간	1,000						1,000
	소프트 웨어	복합형 레저체험공간 조성		200						200
		건강밥상 만들기		20					20	
		농가민박 브랜드 확립		30					30	
홍보 마케팅 사업	온라인 /오프 라인	아름다운 마을 운동 전개		50						50
		라벤다 축제 개최		30						30
		마을 뉴스레터 제작		35	10	5	5	5	5	5
		(기존)홈페이지 구축 및 운영		35			20	5	5	5
주민역량 사업	체계/ 제도	스마트 투어리즘 서비스		45		20	10	5	5	5
		오프라인 홍보		35		10	10	5	5	5
		마을 아카데미 운영		90	15	15	15	15	15	15
	교육	마을 조례 제정		-	-	-	-	-	-	-
		관광객헌장 제정		-	-	-	-	-	-	-
		(기존)리더 및 주민교육		70		20	20	10	10	10
		(기존)선진지 교육		40	20		20			
		(기존)향토음식 개발 및 실습		40		40				

주 1: 기존 - 도서특성화 2단계 공모사업 계획 / 국비 - 문화체육관광부 지원 사업비 / 민간 - 민간업체 유치에 의한 사업비

주 2: 기존계획 검토 결과, 평균 4.0 이하 사업은 없어 기존 계획 모두 반영

Ⅵ. 진행 마을 모니터링 및 제언

1. 연평 특성화마을

가. 1단계(기초과정)

□ 사업개요

- 예산 : 50백만원(국비 40, 시비 5, 군비 5)
- 내용 : 마을공동체 활성화 및 마을개발계획(마스터플랜)수립
 - 특성화 사업의 기초가 되는 주민공동체를 활성화 시키는 과정
 - 본 단계는 특성화 사업 발굴, 실행계획, 마을공동체 활성화로 구성

구 분		교육 및 지원내용	핵심사항
교육 사업	사업 발굴	■ 마을 자산조사 및 진단 ■ 마을 미래상 설정 ■ 마을 세부사업 도출 ■ 마을 마스터플랜 작성	■ 마을진단, 자원 발굴 ■ 마을 미래상 설정
	사업실행계획 수립	■ 사업 실행계획 수립 ■ 사업별 주민 소모임 구성 ■ 주민 대표조직 구성 ■ 운영방안 마련	■ 사업추진을 위한 주민 대표 조직 구성
지원 사업	마을공동체 활성화	■ 마을공동체 형성·활성화	■ 마을공동체 발굴과 활성화

□ 모니터링 내용 / 2020년 완료된 특성화사업 결과보고서 참고

1. 마을현황진단 및 자산발굴에 대한 사항

○ 마을자산의 조사방법

- 마을자산은 교육사업의 운영진과 주민이 함께 참여하여 운영진이 1차로 사전조사(문헌 및 현장조사)를 통해 마을현황에 대해 파악한 후 주민들과 함께 마을의 문제점과 가능성, 자원 및 기회 및 요소 등의 의견을 제시하고 마을현안을 공유해야 하나

☞ 운영진의 조사로 마무리됨

▶ 연평특성화사업 결과보고서 p21 ~ 23

- 교육사업 운영진에서 탐문조사를 통해 자원을 조사하고 마을의 문제를 특색 있는 자원을 활용하지 못하고 있음으로 규정
- 반면 부녀회에서 베이커리를 협동조합으로 설립하여 운영하고자 하는 등 특화음식 발굴에 관심이 매우 높음으로 조사함

2. 마을 미래상 설정 및 세부사업 계획에 대한 사항

○ 마을미래상 설정

- 마을자산 발굴 및 활용계획을 통해 마을의 가치를 새롭게 발견하고 마을 미래에 대해 공감대를 형성 하였으면 마을의 비전, 목표 이미지, 실행전략을 주민들과 함께 구상하여야 한다.
※ 마을비전 도출 시 특정 주민이 이를 주도하지 않도록 여러개의 미래상 안을 도출하고 주민들의 의견수렴을 거친 후 다수결을 통해 최종안을 선정하도록 해야 한다.

○ 마을미래상 확정

- 도출해낸 마을비전, 목표 및 실행전략이 우리마을에 적합한지, 실행가능성이 있는지 내 외부 전문가와 주민들이 함께 협의 형태로 검토해야 한다.

○ 마을 세부사업 도출 및 마스터 플랜작성

- 실행전략에 대한 세부사업을 도출하고 각 세부사업에 대한 공간을 구체화하여 마스터플랜 결과물 도출
※ 이 과정에서 사업시행주체를 선정

☞ 위에서 언급된 내용이 마을주민과 함께 추진되어야 하나 강사의 교육으로 진행됨

▶ 연평특성화사업 결과보고서 p26 ~ 94

- 제1회 차(마을기업소개 및 이해), 제2회 차(마을기업시행지침 이해), 제1회 차(마을기업정관의 이해)
제4회 차(마을기업 조직과 업무 역할의 이해), 제5회 차(마을기업사례와 기본)
제6회 차(마을기업 운영과 리더십에 대하여), 제7회 차(마을공동체), 제8회 차(마을사업의 의미)

3. 마을사업 실행계획 수립 및 주민소모임 구성에 대한 사항

○ 마을사업 실행계획 수립

- 마을사업 실행계획은 세부사업별 실행계획을 수립하고 실행계획을 추진할 수 있는 주민 소모임, 마을협의회 구성을 목적으로 한다.
- 운영진은 사업 발굴 단계에서 도출된 세부사업에 대한 화두를 제시하고 사업별 현황에 대한 구체적인 정보를 제공하여 주민들의 각 세부 사업별 실행방안에 대한 다양한 의견제시를 유도
- 주민들의 제안사항은 지자체, 전문가 의견을 수렴하여 최종적으로 마을사업 실행계획서 형태로 정리

○ 사업별 주민 소모임 구성

- 마을사업 활동을 위한 사업별 핵심조직을 만드는 단계로 도입 / 리더와 핵심 멤버간의 업무배분 / 마을협의회 구성
- ☞ 웅진군 관광진흥과에서 추진하는 연평전망대 커피숍을 연계 교육 및 커피운영 매뉴얼 배포
- ☞ 현재 12인의 법인이 발기 향후 많은 주민이 참여하도록 대표성을 가질 수 있도록 함이 필요언급(결과보고서 p163)

▶ 연평특성화사업 결과보고서 p95 ~ 101

연평특성화사업 설명, 및 운영조직 만들기, 베이커리 사업조직 추후사업

▶ 연평특성화사업 결과보고서 p104 ~ 154

특화요리(제빵), 커피·음료레시피, 매장, 제고, 식자재, 청소, 운영, 직원관리, 고객응대 컨설팅

▶ 연평특성화사업 결과보고서 p155 ~ 158

주민조직화(법인설립)

4. 마을협의회 구성 및 운영방안에 대한 사항

○ 마을협의회구성 및 운영

- 주민대표 조직으로 주민 소모임간 활동을 결합하고 마을사업을 함께 추진하기 위함
- 정기적인 운영모임을 진행(마을사업의 추진을 어떻게 추진할 것이고 어떤 역할을 수행할 것인지)
- 주민들의 관심을 높이고 사업의 투명한 운영, 의견수렴, 주민간 유대감 향상을 위해 워크숍 및 마을활동 등 주요프로그램으로 운영

☞ 언급 내용 없음

5. 마을공동체 활성화에 대한 사항

- 특성화 사업에 대한 주민참여의 가치를 되새기며 주민소모임 조직을 견고이하기 위해 마을 마스터 플랜에 따라 당장에 할 수 있는 작은 마을사업부터 시행, 이를 통해 구성원들의 역량과 사회 발전의 가능성 체크

▶ 연평특성화사업 결과보고서 p102 ~ 103

나눔행사 진행

□ 모니터링 결과

○ 도서특성화사업 가이드라인인 활용 미비

- 핵심리더 경영자 교육 추진 시 행정안전부의 마을기업사업과 지침교육 추진
(인천광역시 도서지원과 - 7118/2019.10.18.)호로 배포된 도서특성화 가이드라인을 활용하지 않음)

☞ 섬발전지원센터에서 담당자, 마을리더 및 추진위원장에게 도서특성화 사업에 대한 교육필요

○ 사업의 추진이 2단계에서 적용 될 교육 추진

- 연평특성화 1단계 사업 수행 중 연평전망대 커피숍이 설립됨에 따라 용진군 관광진흥과와 협의하에 연계하여 필요한 교육(바리스타, 특화상품, 커피숍 운영관리 등) 추진
- 마을사업 추진할 세부실천계획인 제빵 관련된 사항에 대해서 지자체, 전문가 의견을 수렴하여 사업의 배경 및 필요성, 내용, 추진방안, 어려움, 성과, 효과, 가치, 이해관계자, 주민의 역할 등의 내용을 담아야 하나 이점이 누락됨

☞ 2단계 사업 추진 제빵관련해서 전문가 등의 충분한 검토를 거쳐 추진할 필요가 있음

○ 운영주체에 대하여

- 연평전망대 커피숍과 연계되어 현재 12인의 법인 발기인이 있으나 향후 많은 주민이 참여하도록 마을발전협의회 등 대표성을 가질 필요성이 있음

☞ 세부사업별 실행계획을 추진할 수 있는 주민소모임(법인), 마을협의회 구성이 필요함

□ 모니터링 현장사진



<연평 평화저망대>



<카페 내부(연평 평화전망대)>

[illegible]

<법인설립 등기사항전부증명서>



<평화전망대 카페 표지판>

□ 활성화 방안

1. 주민 소득사업에 대한 경쟁력 제고

○ 카페 아일랜드만의 브랜드 차별성 확보

① 이곳에서만 먹을 수 있는 특화된 음료 메뉴 개발

⇒ 연평도 내 특산물(임산물 등)을 소재로 커피 메뉴 개발 및 판매

ex) 소이작도 둥굴레 라떼, 나전역 곤드레 라떼

사례 : 나전역 카페 - ‘곤드레 라떼’

- 2010년 11월말 문을 연 ‘나전역 카페’에서는 정선산 곤드레가 들어간 ‘곤드레 라떼’ 등 디저트를 판매하고 있다. 이곳은 사회관계망서비스(SNS)를 통해 전국구 명소로 알려져 있다..... 정대표가 직원들과 함께 고민 끝에 개발한 메뉴는 ‘곤드레 크림커피’, ‘곤드레 라떼’, ‘곤드레 아란치니’ 등이다. 곤드레 특유의 담백한 단맛을 잘 살린 디저트들로, 특히 차가운 유리잔에 담겨 나오는 시원한 곤드레 크림커피는 날이 부쩍 더워진 요즘 인기를 끌고 있다. 맨 밑에 국산 원유를 담고, 그 위에 에스프레소, 마지막으로 곤드레 크림을 쌓아 올리는데, “담백한 맛의 곤드레가 유지방의 고소한 풍미와 맛의 균형을 맞춰준다”는 것이 정 대표의 설명이다... (농민신문. 2021.05.26. 곤드레의 화려한 변신 “나전역으로 오세요”)

② 커피 메뉴에 연평도만의 스토리를 반영하여 장소의 상징성 부여

⇒ 라떼 아트를 활용한 ‘평화 커피’, ‘통일 커피’ 메뉴 개발 및 판매

- 주민 바리스타를 대상으로 라떼 아트 교육 실시

예시 : 한반도 지형 또는 평화관광을 상징하는 모양 개발

라떼 아트

라떼 아트(영어: latte art)는 바리스타가 에스프레소를 기본으로 하는 음료에 여러 디자인을 하는 것을 말한다. 보통 두 가지 방법이 있다. 첫 번째 방법은 우유의 흐름을 조절하여 에스프레소에 담는 방법이 있으며, 다른 방법으로는 파우더, 우유 거품 등 다른 도구를 사용하여 만드는 방법이 있다.



사진 자료 : 위키백과 (<https://ko.wikipedia.org/>)

③ 관광객들의 가치 소비를 통해 카페 아일랜드의 브랜드 가치 전달

⇒ 서스펜디드 커피(suspended coffee) 운동을 착안하여 기부형 ‘평화 커피’ 메뉴 개발 및 판매

* 서스펜디드 커피란 자신의 커피를 주문하면서 형편이 어려운 사람이 마실 수 있는 커피 값을 덤으로 지불하는 것

⇒ ‘평화 커피’ 구매 시 판매액의 일정 비율을 기부하는 형태로 평화의 섬 연평도가 가지는 브랜드 가치를 반영한 특화된 메뉴 개발

⇒ 기부는 연평해전 피해자 가족을 대상으로 연말에 모금액을 전달하는 방식으로 운영 가능

④ 연평도의 이름을 반영한 음료로 네이밍 조정

⇒ 기존 음료에 연평도의 지명으로 넣어 공간 및 메뉴의 아이덴티티 확보

⇒ 연평 바다 레모네이드, 연평 핑크 레모네이드 등

* 이니스프리 제주하우스에는 ‘제주 유기농 당근 주스’, ‘제주 레몬티’, ‘제주 바다 레모네이드’ 등 제주를 상징하는 음료 판매

○ 제빵, 제과 사업(지역특색 음식 개발사업)의 수익원 다각화 및 브랜드형 상품 개발

① 먹거리 기념품으로 확대 개발

- 단순 매장 판매용 베이커리 3종(샐레케이크, 새우크림빵, 감자빵)의 소규모 제빵에서 확대된 연평도만의 먹거리 기념품으로 확대 개발
- 관광객들이 손쉽고 간편하게 구매할 수 있도록 포장용으로 개발 및 인프라 시스템 구축

② 연평도만의 상징성이 반영된 시그니처 제빵 또는 제과 메뉴 개발

1-1. 연평도의 대표 특산물을 소재로 한 시그니처 메뉴 개발

⇒ 연평도 꽃게를 테마로 한 꽃게빵 개발

ex) 울진 대게빵, 여수 돌게빵



사진 출처 : 생생정보통 맛집오늘(<https://www.menutong.com>)

1-2. 연평도 섬의 공간적 특성을 반영한 시그니처 메뉴 개발

⇒ 연평도 섬 모양, 연평도 내 상징 공간을 테마로 한 케익 메뉴 개발

ex) 이니스프리 제주하우스 한라산 케이크



출처 : 마이리얼트립(<https://www.myrealtrip.com/offers/100938>)

2. 연평도 평화의 섬만의 아이덴티티 확보

○ 연평도 주민 관광 안내 ‘평화의 섬 코디네이터’ 운영

- 연평도를 방문하는 관광객들이 평화의 섬 관광을 제대로 즐길 수 있도록 연평도 주민이 직접 관광프로그램을 디자인해 안내하는 ‘평화의 섬 코디네이터’ 양성, 운영
- 연평도 주민이 직접 관광상품을 만들고, 해설하는 연평도에서만 경험할 수 있는 특화된 프로그램 및 해설 서비스 제공

○ 연평도 ‘평화의 온도계’ 설치 및 운영 · 관리

- 매년 12월 사회복지공동모금회에서 운영하는 ‘사랑의 온도계’를 착안하여 평화의 섬으로서의 상징성을 홍보하기 위해 1년 365일 ‘평화의 온도계’ 설치 및 운영
- 연평도를 방문하는 관광객이 평화 메시지를 작성하거나, 2단계 사업을 통해 구축될 홈페이지 및 사회관계서비스(SNS) 채널 평화의 메시지 남기면 평화의 온도계가 올라가는 방식으로 참여 · 운영



사진 출처 : 경기신문



사진 출처 : 조선일보

2. 영흥 섬 나들이 진두마을

가. 1단계(기초과정)

□ 사업개요

- 예산 : 50백만원(국비 40, 시비 5, 군비 5)
- 내용 : 마을공동체 활성화 및 마을개발계획(마스터플랜)수립
 - 특성화 사업의 기초가 되는 주민공동체를 활성화시키는 과정
 - 본 단계는 특성화 사업 발굴, 실행계획, 마을공동체 활성화로 구성

구 분		교육 및 지원내용	핵심사항
교육 사업	사업 발굴	■ 마을 자산조사 및 진단 ■ 마을 미래상 설정 ■ 마을 세부사업 도출 ■ 마을 마스터플랜 작성	■ 마을진단, 자원 발굴 ■ 마을 미래상 설정
	사업실행계획 수립	■ 사업 실행계획 수립 ■ 사업별 주민 소모임 구성 ■ 주민 대표조직 구성 ■ 운영방안 마련	■ 사업추진을 위한 주민 대표 조직 구성
지원 사업	마을공동체 활성화	■ 마을공동체 형성·활성화	■ 마을공동체 발굴과 활성화

□ 추진사업 내용(영흥도 진두마을 주민역량강화 용역 결과보고서 참고)

- ▶ 1단계 주민역량강화 및 분야별 컨설팅 완료(20.03.20~21.05.18)
 - 주민 특성화 교육(총 10회)
 - 핵심리더 경영자교육 9회 진행
 - 주민 갈등 관리 교육 1회(주민 워크숍 진행)
 - 운영지원 및 컨설팅
 - 법인 설립 및 운영 지원
 - 주민 자립형 사업 발굴(먹거리, 관광체험 등)
 - 2단계 공모 및 중장기 계획 수립을 위한 컨설팅 지원

▶ 마을협의회 진행 관련

- 진두레포츠영어조합법인을 도서특성화 2단계 사업 실행시 법인 목적 변경을 추진하여 신청 예정
- 법인을 설립하고 등록까지 진행하는 단계를 추진하고자 마을기업 교육 및 회의 진행

▶ 마을 소득사업 구성 내용

- (체험프로그램) 굴, 바지락 체험, 마을 보물찾기(QR코드), 갯벌생태해설 및 갯벌 미션놀이 프로그램(길마섬)
- (특산물 레시피개발) 바지락 젓갈, 소라젓갈, 바지락·소라 젓갈 무침, 굴볶음장, 굴장 개발
- (카페형 매점 및 농수산물 위탁판매점) 관광객 및 주민 편의를 제공하고, 지역주민 일자리 창출 제고(영흥늘푸른센터 1층 터미널내)

□ 모니터링 결과 및 개선점(영흥도 진두마을 주민역량강화 용역 결과보고서 참고)

▶ 마을 미래상 설정 및 세부사업 계획에 대한 사항

- 주민들의 각 세부사업 별 실행방안에 대한 다양한 의견제시를 유도하였음
- 마을사업 아이템 선정을 위해서 주민포럼(3회) 진행하였으며, 마을자원분류, 마을의제 찾기 등 주민들의 제안사항을 마을사업 실행계획서 형태로 정리 함
- ☞ 지자체, 전문가 의견을 수렴하고, 정보수집 및 검토과정을 동종 사업자 및 전문가 컨설팅 과정을 거쳐 최종적으로 마을사업 실행계획서 형태로 정리 필요
- 홍보마케팅사업을 위한 행사이벤트 시범운영, 온라인 시스템 구축(홈페이지, 누리집 등), 브랜드 개발, 포장패키지 개발 및 홍보 리플렛 개발을 제시함
- ☞ 마을사업과 관련하여 홍보 마케팅이 용이하고, 정교화하는 작업을 통해 최종 미래상을 도출 필요
 - * 외부인이 우리마을에 대해 어떤 이미지를 갖기를 희망하는가?
 - * 어떤 방향으로 개발할 것인가?

▶ 사업실행을 위해 지자체, 중간지원조직 등과의 협업방안 마련

- 중간지원조직(도서발전지원센터/20.03 설립)을 통해 섬 활성화(체험활동프로그램, 네트워크 중개, 법인화 설립 등) 방안 논의 필요

도서발전지원센터(중간지원조직) 역할	
교육사업	○ 마을 자산조사 및 진단 - 마을 기초현황분석자료 수집 ○ 마을실행계획 수립을 위한 컨설팅
지원사업	○ 마을공동체 활성화 지원 - 주민소모임 구성 방법 제시(마을 협의회 구성 등)

- ▶ (추가점검내용) 교육지원에 따른 사후 결과에 대한 사항
- 전문강사의 교육에 따른 전지적 시점에서의 주민반응에 대한 평가 도출 권장
 - 역량교육완료에 따른 마을주민들의 만족도, 참여의지 등의 교육전후에 대한 역량척도 필요
- ☞ 추후단계진행시 마을주민 반응 및 역량척도에 따라 교육진행방식 변화 유도

□ 모니터링 현장사진



영흥늘푸른센터 외부



영흥늘푸른센터 내부(1층카페공간)



영흥면 농특산물 직판장



주민간담회(특성화사업 설명 및 교육)

[붙임] 1단계 체크리스트

- 특성화사업을 추진할 조직설립단계로 넘어가기 전에 사업 준비단계 체크리스트를 통해 사업 준비단계의 성과를 점검 할 수 있도록 함

- ▶ 마을현황진단 및 자산발굴에 대한 사항
 - 마을 현황 진단을 위한 공동체활동 실시여부
 - 마을 현황 및 자원에 대한 마을자료가 수집되었는지
 - 마을유무형자산, 문제점 및 특성 발굴여부
 - 마을현황진단 및 문제점, 자산에 대한 주민공유 여부
- ▶ 마을 미래상 설정 및 세부사업 계획에 대한 사항
 - 마을현안을 해결할 미래상을 설정 했는지
 - 마을 미래상은 주민의 주도로 설정되었는지
 - 마을 세부사업계획을 공간화 했는지
- ▶ 마을 사업 실행계획 수립 및 주민소모임 구성에 대한 사항
 - 세부사업별 실행계획을 수립하였는지
 - 세부사업별 실행을 위한 주민소모임 구성여부
 - 사업의 실행을 위해 지자체, 중간지원조직 등과의 협업방안 마련여부
 - 주민소모임은 사업을 주도할 수 있는 역량이 있는지
- ▶ 마을협의회 구성 및 운영방안에 대한 사항
 - 마을활동을 주도할 마을협의회가 구성되었는지
 - 마을협의회를 이끌어갈 수 있는 역량 있는 리더가 있는지
 - 마을협의회는 마을주민들의 대표성을 띠는지
 - 마을협의회 운영을 위한 주민들 간의 약속이 확립되었는지
 - 주민의견 수렴이 민주적으로 이루어질 수 있는지
- ▶ 마을 공동체 활성화에 대한 사항
 - 제품과 서비스의 생산 및 판매 공간에 대한 지원이 이루어졌는지
 - 제품과 서비스의 생산 및 판매를 위한 재료 및 시설에 대한 지원이 이루어졌는지

□ 활성화 방안

1. 진두마을만의 대표적인 브랜드형 음식 개발

○ 지역주민 연계 진두마을 ‘대표 밥상’ 개발

- 진두마을 대표 수산물인 바지락, 굴과 지역 내 생산되는 농산물을 주 재료로 한 진두마을만의 특화된 먹거리 관광상품 개발로 주민들을 위한 새로운 소득사업 발굴

* 바지락 양식, 굴 양식장 다수 보유

* 어획량에 비해 가공 및 유통시스템 부족으로 수익모델 부재

- 진두마을이 가진 자원에 지역의 이야기를 더해 이곳에서만 맛볼 수 있는 특화 음식 및 감성 밥상으로 육성발전시킴

사례 : 매물도 어부밥상

- 가고 싶은 섬 사업을 일환으로 매물도 고유의 음식을 활용하여 매물도만의 대표 음식을 개발 보급
- 옛날 바닷가에서 미역작업을 하다 허기가 지면 성게를 잡아 즉석에서 미역과 함께 싸먹었던 매물도 주민들의 이야기에서 만들어진 밥상
- 전채요리인 성게와 미역쌈으로 입맛을 돋운 후 어부가 직접 잡아온 생선으로 만든 메인 음식(생선구이 또는 생선조림)을 매물도에서 나는 해초와 나물과 함께 먹는 자연식 건강 밥상이자 추억과 이야기깃거리가 있는 이 시대의 감성 밥상

▶ 매물도 어부밥상



옛날 바닷가에서 미역작업을 하다 허기가 지면 성게를 잡아 즉석에서 미역과 함께 싸먹었던 매물도 주민들의 이야기에서 만들어진 ‘매물도 어부밥상’은 전채 요리인 성게와 미역쌈으로 입맛을 돋운 후 어부가 직접 잡아온 생선으로 만든 메인음식(생선구이 또는 생선조림)을 매물도에서 나는 해초와 나물과 함께 먹는 자연식 건강밥상이자 추억과 이야기깃거리가 있는 이 시대의 감성 밥상입니다

사진 자료 : (구)매물도 홈페이지(<https://www.maemuldo.go.kr/>)

○ 기존 대표 음식의 브랜드화

① 영흥도 진두마을 갯국 스토리텔링 사업

- 약 20년 전, 육지와 섬을 잇는 다리가 만들어지기 전까지 배를 타고 육지로 나가야 했다는 영흥도 주민들, 어르신 중에도 북한이 고향인 사람이 많다는 진두마을의 특성을 반영하여 북한식 갯국의 이야기를 스토리텔링을 통해 관광상품화
- 2020년 11월 ‘한국인의 밥상’을 통해 전국적으로 알린 갯국에 대해 이야기와 의미 등에 대해 홍보하고, 상품화할 수 있는 스토리텔링 사업 추진

② 김치굴밥 브랜드화 사업

- 영흥도 진두마을을 알릴 수 있는 대표 브랜드형 음식으로 기존 김치굴밥을 업그레이드 및 대표 먹거리 상품으로 자원화할 수 있도록 표준 레시피를 개발보급
- 영흥도 다움을 강조한 로컬 브랜드로서 주민들의 삶의 애환이 담겨 있는 김치굴밥 업소 대상 서비스 교육 및 비즈니스 교육 실시

2. 진두마을 2단계 행사이벤트 사업 기능 강화

○ 진두마을 ‘하늘고래 블루 플리마켓’

- 도서특성화 2단계 사업 중 바스킹(바다+버스킹) 이벤트 사업과 관련하여 관광객 유입 등 모객 기능을 강화하기 위해 지역주민 및 상권 등과 연계한 특화된 프로그램 필요
- 최근 스토리와 콘텐츠 기반의 플리마켓이 지역주민과 상권과 연계하여 높은 관광객 유입효과를 불러일으킴에 따라 기존 계획된 버스킹과 푸드존 운영에 플리마켓을 더해 지역성이 반영된 경쟁력 있는 상품으로 개발운영
- 하늘고래 전망대의 장소성과 바다의 색깔 이미지를 더해 하늘고래 블루 플리마켓 운영
- 영흥바다에서 막 잡은 해산물과 바다 테마의 공예품, 기타 지역 특산물 등을 활용하며, 체험과 문화공연 등이 어우러진 특화된 관광상품으로 확대 개발

사례 : 곡성 기차당 독방마켓

- 특징 : 섬진강 기차마을과 전통시장 중간에 위치한 유희공간 독방길을 활용한 플리마켓으로 기획부터 셀러까지 주민이 주도적으로 참여하여 개발. 노란색의 컬러마케팅 사용
- 위치 : 전남 곡성군 곡성읍 읍내리 130-26
- 운영 : 3월~11월, 매주 토요일
- 구성 : 수공예품, 농산물, 가공품, 먹거리 등 판매, 체험 및 문화공연 운영



3. 영흥 내동마을 심리포랜드

가. 1단계(기초과정)

□ 사업개요

- 예산 : 50백만원(국비 40, 시비 5, 군비 5)
- 내용 : 마을공동체 활성화 및 마을개발계획(마스터플랜)수립
 - 특성화 사업의 기초가 되는 주민공동체를 활성화시키는 과정
 - 본 단계는 특성화 사업 발굴, 실행계획, 마을공동체 활성화로 구성

구 분		교육 및 지원내용	핵심사항
교육 사업	사업 발굴	■ 마을 자산조사 및 진단 ■ 마을 미래상 설정 ■ 마을 세부사업 도출 ■ 마을 마스터플랜 작성	■ 마을진단, 자원 발굴 ■ 마을 미래상 설정
	사업실행계획 수립	■ 사업 실행계획 수립 ■ 사업별 주민 소모임 구성 ■ 주민 대표조직 구성 ■ 운영방안 마련	■ 사업추진을 위한 주민 대표 조직 구성
지원 사업	마을공동체 활성화	■ 마을공동체 형성·활성화	■ 마을공동체 발굴과 활성화

□ 추진사업 내용(영흥면 내동 특성화사업 주민역량강화 용역 결과보고서 참고)

- ▶ 1단계 주민역량강화 및 분야별 컨설팅 완료(2020년)
- 주민 특성화 교육(2회)
 - 리더교육(마을공동체의 활성화, 관광종사자 서비스마인드 함양)
 - 세부사업 도출 및 실습을 위한 컨설팅
 - ‘십리포랜드’ 조성을 위한 S/W, H/W 세부사업 도출
 - 캠핑족 물품공유 소득사업 운영을 위한 시범운영
 - 마을사업 실행 계획을 위한 회의(4회)
 - 소득사업, 창업실습, 2단계 사업 콘텐츠 발굴 및 역량강화 교육을 위한 협의 진행

- ▶ 마을협의회 진행 관련
- 십리포 발전 추진위원회 구성되어 있으며, 각 운영주체/역할 구분되어 있음

구분	운영주체	구분	운영주체
체험관광 운영팀	십리포영어조합법인	홍보기획팀	부녀회
소득사업 운영팀	부녀회 및 노인회	시설관리 운영팀	청장년회

- ▶ 마을 세부사업구성 컨설팅 내용

사업내용	운영 내용
체험관광존	갯벌체험, 에어바운스, 생태체험(갯벌 쓰레기 청소), 해루질그물체험
문화예술존	해변극장, 버스킹 공연, 뮤지컬 공연, 문화축제 프로그램 운영(해변 해안길 데크)
서어나무쉼터	벤치, 해먹, 포토존등 나무 시설물로 조성
전망대카페	커피(시니어 바리스타), 음료/라면(멀티자판기)로 노인회에서 운영 진행
캠핑물품 대여 및 판매	여가물품 대여(텐트, 테이블, 의자, 매트, 돛자리) 및 판매(조명 등)
체험프로그램	생태, 치유, 교육, 특화체험
십리포랜드 캐릭터, 굿즈 개발	캐릭터 개발을 통한 포토존 및 마케팅 활용
운영인력 양성	체험지도사 교육, 관광 서비스마인드, 안전교육, 시니어 바리스타, 운영실무교육

□ 모니터링 결과 및 개선점(영흥면 내동 특성화사업 주민역량강화 용역 결과보고서 참고)

- ▶ 마을 미래상 설정 및 세부사업 계획에 대한 사항
 - 주민경영체 발굴 및 사업추진을 위한 조직 정비를 위해 리더교육(2회) 실시함
 - 세부사업 도출을 위한 사업추진회의(4회) 진행 및 사업 실습 컨설팅(1회)을 진행하여 마을사업 실행계획서 형태로 정리 함
 - ☞ 지자체, 전문가 의견을 수렴하였고, 정보수집 및 검토과정을 주민의견 및 동종 사업자 을 거쳐 최종적으로 마을사업 실행계획서 형태로 정리 필요
 - 홍보마케팅사업을 위한 캐릭터개발, 굿즈 개발 활용에 대해 제시함
 - ☞ 마을사업과 관련하여 홍보 마케팅이 용이하고, 정교화 하는 작업을 통해 최종 미래상을 도출 필요
 - * 외부인이 우리마을에 대해 어떤 이미지를 갖기를 희망하는가?
 - * 어떤 방향으로 개발할 것인가?
- ▶ 사업실행을 위해 지자체, 중간지원조직 등과의 협업방안 마련
 - 실행력 있는 마을사업 실행계획서가 되기 위해서는 주민, 지자체, 중간지원조직의 협업방안 마련이 매우 중요함. 사업실행계획서 작성시 주민, 지자체, 중간지원조직의 역할을 정립하고 실질적인 참여 및 지원이 가능한지에 대한 검토가 이루어져야 함
 - ☞ 전문가 자문의견만 있음
 - 십리포해변캠핑족 물품공유 소득사업 운영을 위한 시범운영 진행(물품검수 및 확인, 대여 및 판매, 관리 및 운영 협의, 매뉴얼 및 가격책정)
 - ☞ 사업을 주도할 수 있는 주민 역량 여부에 대한 검토 필요
- ▶ (추가점검내용) 교육지원에 따른 사후 결과에 대한 사항
 - 전문강사의 교육에 따른 전지적 시점에서의 주민반응에 대한 평가 도출 권장
 - 역량교육완료에 따른 마을주민들의 만족도, 참여의지 등의 교육전후에 대한 역량척도 필요
 - ☞ 추후단계진행시 마을주민 반응 및 역량척도에 따라 교육진행방식 변화 유도

□ 모니터링 현장사진



[붙임] 1단계 체크리스트

- 특성화사업을 추진할 조직설립단계로 넘어가기 전에 사업 준비단계 체크리스트를 통해 사업 준비단계의 성과를 점검 할 수 있도록 함

- ▶ 마을현황진단 및 자산발굴에 대한 사항
 - 마을 현황 진단을 위한 공동체활동 실시여부
 - 마을 현황 및 자원에 대한 마을자료가 수집되었는지
 - 마을유무형자산, 문제점 및 특성 발굴여부
 - 마을현황진단 및 문제점, 자산에 대한 주민공유 여부
- ▶ 마을 미래상 설정 및 세부사업 계획에 대한 사항
 - 마을현안을 해결할 미래상을 설정 했는지
 - 마을 미래상은 주민의 주도로 설정되었는지
 - 마을 세부사업계획을 공간화 했는지
- ▶ 마을 사업 실행계획 수립 및 주민소모임 구성에 대한 사항
 - 세부사업별 실행계획을 수립하였는지
 - 세부사업별 실행을 위한 주민소모임 구성여부
 - 사업의 실행을 위해 지자체, 중간지원조직 등과의 협업방안 마련여부
 - 주민소모임은 사업을 주도할 수 있는 역량이 있는지
- ▶ 마을협의회 구성 및 운영방안에 대한 사항
 - 마을활동을 주도할 마을협의회가 구성되었는지
 - 마을협의회를 이끌어갈 수 있는 역량 있는 리더가 있는지
 - 마을협의회는 마을주민들의 대표성을 띄는지
 - 마을협의회 운영을 위한 주민들 간의 약속이 확립되었는지
 - 주민의견 수렴이 민주적으로 이루어질 수 있는지
- ▶ 마을 공동체 활성화에 대한 사항
 - 제품과 서비스의 생산 및 판매 공간에 대한 지원이 이루어졌는지
 - 제품과 서비스의 생산 및 판매를 위한 재료 및 시설에 대한 지원이 이루어졌는지

□ 활성화 방안

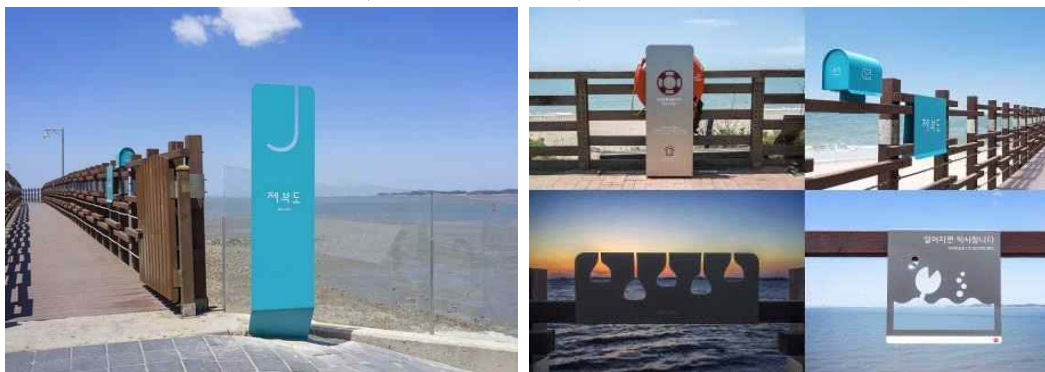
1. 십리포 해변 브랜드 경쟁력 강화 : 십리포 문화예술해변 프로젝트

① 십리포 해변 브랜드 개발 및 경관 디자인

- 십리포 해변이 지닌 가치를 제고하고, 경관 명소로서 특성화를 유도하기 위해 십리포 해변 브랜드 개발 및 경관 디자인 사업 추진
- 십리포 해변이 지닌 고유의 역사와 경관자원을 브랜드 이미지로 개발하고, 경관 정비, 브랜드 정체성이 담긴 안내시설물 설치 등으로 십리포 해변의 장소성 강화
- 십리포 해변 고유의 경관 회복은 물론 자연과 조화스러운 공간 창출을 통해 경관 명소로서 관광객 유인 확대 유도

사례 : 제부도 문화예술섬 프로젝트

- 제부도의 고유한 경관을 회복하면서, 자연과 아름다운 공존을 이루는 디자인·건축으로 문화예술 관광 기반을 구축하고, 제부도의 매력을 새롭게 발견할 수 있는 기회를 제공하여 지속가능한 발전이 가능하도록 만들기 위한 프로젝트
- 화성시, 전문 디자인업체, 미술가 등의 협업을 통한 공공디자인·건축·예술 프로젝트로 아트파크와 해안산책로 경관벤치가 2017 레드닷 디자인 어워드에서 커뮤니케이션 디자인 본상 수상
- 주요 사업
 - 브랜딩 : RE:DEFINE, 아이덴티티, 아이콘, 스토리, 캐릭터, 관광기념품
 - 안내시설물 : RE:FIND, 관광안내, 방향안내, 안전안내, 기타 시설물
 - 가로시설물 : RE:FRAME, 경관벤치, 비치사위
 - 공공건축물 : RE:CONNECT, 제부도 아트파크, 워터워크



② 브랜드 기반의 이색적인 시설물·건축물 조성

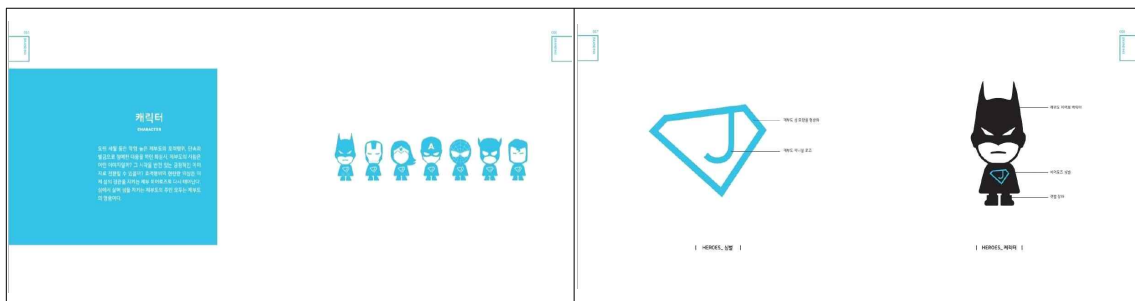
- 인스타그램 명소로서 해시태그를 부르는 포토 포인트, 가로시설물, 공공건축물 등을 설치
- 경관자원을 보호하고, 경관 훼손을 방지하기 위해 추가적인 구조물 없이 기존의 구조물을 이용하여 설치



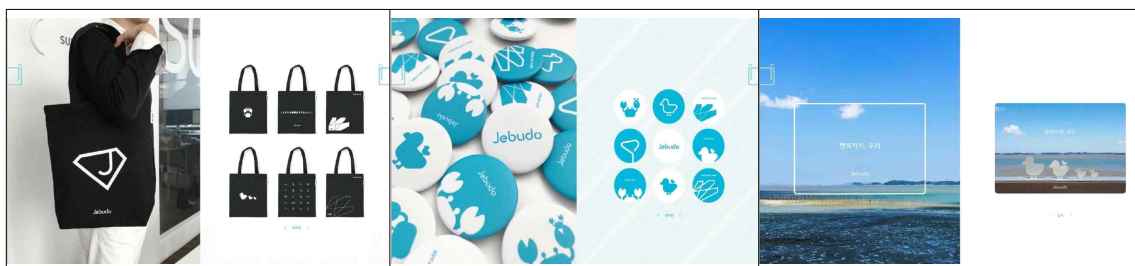
③ 브랜드 기반 캐릭터 및 굿즈 개발

- 십리포 해변의 브랜드 가치를 제고하고, 추가적인 주민 소득사업 창출을 위해 십리포 문화예술해변 프로젝트를 통해 구축된 브랜드를 기반으로 캐릭터와 굿즈 상품을 개발
- 관광객의 흥미를 자극하고, 소비를 유도할 수 있는 현실적인 상품 개발

<제부도 캐릭터>



<제부도 굿즈>



2. 지속가능한 십리포 해변 감성 공간 상품 구축

① 십리포 해변 디자인 페스티벌

- 십리포 해변을 문화와 예술, 디자인이 결합된 창조적이며, 활력 있는 해변으로 특화 발전시키기 위해 지역주민 참여형 페스티벌 개최
- 해변 공간을 특화시키는 수단으로 디자인이 결합된 페스티벌을 개최하여 십리포 해변을 웅진관광의 새로운 명소로 개발
- 청년 예술가 또는 지역대학과 연계하여 해변 곳곳에 예술 작품을 제작설치하고, 각종 프로그램과 연계하여 지역 축제로 발전시킴
- 설치 예술 작품이 하나의 볼거리이자, 포토존으로 활용될 수 있도록 전략적으로 제작

사례 : 동서대학교 해마루촌 디자인 예술마을 만들기

- 개념 : 동서대 디자인대학의 퍼블릭디자인 앤 라이팅 연구소에서 지속적으로 진행하고 있는 디자인 예술마을 만들기 프로젝트
- 연혁 : 2010년부터 10년째 이어져 오고 있는 여름 디자인 봉사활동
- 테마 : 매년 별도의 테마를 설정하여 이를 기반으로 디자인 작업 추진 / 2019년 생태 박물관(숲)
- 사업 내용
 - 생태박물관을 의미하는 상징적인 단어들로 구성된 다양한 사인 조형물 제작
 - 이를 활용해 마을과 마을의 식당, 카페, 갤러리 등 마을 전체가 생태 숲의 의미를 담도록 계획

② 서어나무 연계 시그니처 포토존 설치

- 십리포 해변을 상징하는 인스타그램 인지 장소로서 서어나무를 배경으로 한 시그니처 포토존 조성
- 서어나무 군락지와 해변 바다 경관이 조화를 이루는 특화된 공간으로 개발

4. 문갑 도시락 마을

가. 1단계(기초과정)

□ 사업개요

- 예산 : 50백만원(국비 40, 시비 5, 군비 5)
- 내용 : 마을공동체 활성화 및 마을개발계획(마스터플랜)수립
 - 특성화 사업의 기초가 되는 주민공동체를 활성화시키는 과정
 - 본 단계는 특성화 사업 발굴, 실행계획, 마을공동체 활성화로 구성

구 분		교육 및 지원내용	핵심사항
교육 사업	사업 발굴	■ 마을 자산조사 및 진단 ■ 마을 미래상 설정 ■ 마을 세부사업 도출 ■ 마을 마스터플랜 작성	■ 마을진단, 자원 발굴 ■ 마을 미래상 설정
	사업실행계획 수립	■ 사업 실행계획 수립 ■ 사업별 주민 소모임 구성 ■ 주민 대표조직 구성 ■ 운영방안 마련	■ 사업추진을 위한 주민 대표 조직 구성
지원 사업	마을공동체 활성화	■ 마을공동체 형성·활성화	■ 마을공동체 발굴과 활성화

□ 추진사업 내용(덕적면 문갑마을 주민역량강화 컨설팅용역 결과보고서 참고)

- ▶ 사전/예비단계 완료(`20.04.21~`20.12.13)
 - 주민리더의 역량강화를 위한 교육 4회 실시
 - 주민리더의 사업수행능력 향상을 위한 사업의 이해
 - 조직화를 위한 리더쉽, 의사소통방법 교육
 - 마을미래설계를 위한 현장포럼 1식 : 주민교육 1회, 워크숍 3회 진행

▶ 마을협의회 진행 관련

- 문갑도 마을공동체(대표자 : 이충환) 구성되어 있으며, 소득사업진행을 위한 영농조합 협의체 구성 예정(특산물 제조, 전시, 판매 목적)

▶ 마을 소득사업 구성 내용

- 엄나무, 빨간감자를 해풍맞은 농특산물로 차별화하여 원물 및 가공품의 유통으로 주민소득 증대하고, 섬 경관을 활용한 여행상품과 연계하여 6차산업화 진행 예정
- 선착장 여행자센터 건물 활용 카페 설치(1층, 10평), 섬 박물관(2층)

▶ 주민역량 강화

- 선진지 견학(주민포럼으로 대체) 및 전문가 초빙 강연 교육으로 역량강화 진행

□ 모니터링 결과 및 개선점(덕적면 문갑마을 주민역량강화 컨설팅용역 결과보고서 참고)

▶ 마을 미래상 설정 및 세부사업 계획에 대한 사항

- 주민들의 각 세부사업별 실행방안에 대한 다양한 의견제시를 유도하였음
- 주민들의 제안사항은 지자체, 전문가 의견을 수렴하여 최종적으로 마을사업 실행계획서 형태로 정리 필요

☞ 마을사업 아이템 선정을 위해서는 정보수집 및 검토과정, 사업자 및 전문가 컨설팅 과정을 거쳐 진행 권장

- 마을비전 도출과정은 마을자산과 관련한 키워드를 통해 대략적인 이미지를 도출하고, 마을사업과 관련하여 홍보 마케팅이 용이하도록 정교화 하는 작업을 거쳐 최종 미래상을 도출 필요

☞ 외부인이 우리마을에 대해 어떤 이미지를 갖기를 희망하는가?
어떤 방향으로 개발할 것인가?

▶ 사업실행을 위해 지자체, 중간지원조직 등과의 협업방안 마련

- 중간지원조직(도서발전지원센터/20.03 설립)을 통해 섬 활성화(체험활동 프로그램, 네트워크 중개, 법인화 설립 등) 방안 논의 필요

도서발전지원센터(중간지원조직) 역할	
교육사업	○ 마을 자산조사 및 진단 - 마을 기초현황분석자료 수집 ○ 마을실행계획 수립을 위한 컨설팅
지원사업	○ 마을공동체 활성화 지원 - 주민소모임 구성 방법 제시(마을 협의회 구성 등)

- ▶ (추가 점검내용) 교육지원에 따른 사후 결과에 대한 사항
- 전문강사의 교육에 따른 전지적 시점에서의 주민반응에 대한 평가 도출 권장
 - 역량교육완료에 따른 마을주민들의 만족도, 참여의지 등의 교육전후에 대한 역량척도 필요
- ☞ 추후단계진행시 마을주민 반응 및 역량척도에 따라 교육진행방식 변화 유도

□ 모니터링 현장사진



문갑도 다목적회관



특성화사업 협의체 회의



문갑도 여행자센터



마을미래설계 현장포럼

[붙임] 1단계 체크리스트

- 특성화사업을 추진할 조직설립단계로 넘어가기 전에 사업 준비단계 체크리스트를 통해 사업 준비단계의 성과를 점검 할 수 있도록 함

- ▶ 마을현황 진단 및 자산발굴에 대한 사항
 - 마을 현황 진단을 위한 공동체활동 실시여부
 - 마을 현황 및 자원에 대한 마을자료가 수집되었는지
 - 마을 유무형자산, 문제점 및 특성 발굴여부
 - 마을 현황 진단 및 문제점, 자산에 대한 주민공유 여부
- ▶ 마을 미래상 설정 및 세부사업 계획에 대한 사항
 - 마을현안을 해결할 미래상을 설정 했는지
 - 마을 미래상은 주민의 주도로 설정되었는지
 - 마을 세부사업계획을 공간화 했는지
- ▶ 마을 사업 실행계획 수립 및 주민 소모임 구성에 대한 사항
 - 세부사업별 실행계획을 수립하였는지
 - 세부사업별 실행을 위한 주민소모임 구성여부
 - 사업의 실행을 위해 지자체, 중간지원조직 등과의 협업방안 마련여부
 - 주민 소모임은 사업을 주도할 수 있는 역량이 있는지
- ▶ 마을협의회 구성 및 운영방안에 대한 사항
 - 마을활동을 주도할 마을협의회가 구성되었는지
 - 마을협의회를 이끌어갈 수 있는 역량 있는 리더가 있는지
 - 마을협의회는 마을주민들의 대표성을 띠는지
 - 마을협의회 운영을 위한 주민들 간의 약속이 확립되었는지
 - 주민의견 수렴이 민주적으로 이루어질 수 있는지
- ▶ 마을 공동체 활성화에 대한 사항
 - 제품과 서비스의 생산 및 판매 공간에 대한 지원이 이루어졌는지
 - 제품과 서비스의 생산 및 판매를 위한 재료 및 시설에 대한 지원이 이루어졌는지

□ 활성화 방안

1. 생태·지질 트레킹으로 특화된 종합 상품 구성

① 문갑8경을 기반으로 한 생태·지질 트레킹 코스 개발 및 상품화

- 한얼리 해변, 문턱뿌리사자바위, 병품바위 자연조각공원, 진모래, 당공바위, 벼락바위, 벌집바위, 할배바위 등 생태·지질적으로 가치 있는 자원을 중심으로 문갑8경 구성
- * 한국여행사진작가협회 회장 김주호 사진작가를 통해 문갑8경, 문갑12경 나들이 여행지도 완성
- * 이를 기초로 마을주민 또는 웅진군과 연계하여 문갑8경 지정 및 홍보
- 구축된 문갑8경을 중심으로 생태·지질 트레킹 코스 개발
- 장봉도 갯티길과 같이 갯티길을 중심으로 자원 연계형 생태·지질 트레킹 상품 개발 (2017년 조성된 3.5km의 1구간 확대 개발)
- * 타 섬 대비 탐방로 자체의 매력성이 부족할 수 있어 경관성을 확보할 수 있는 노선 선정 중요(웅진군에서 선정한 웅진 숲길 10선 내 포함되지 못함)

② 문갑도 에코맵 제작

- 문갑도만의 특화된 생태 및 지질자원을 활용하여 에코맵 형태의 자원홍보물 제작
- 에코맵과 연계하여 깃대종을 설정하고, 이를 기반으로 문갑도 홍보용 캐릭터 상품 개발

③ 문갑도 생태·지질 해설사 양성·운영

- 생태·지질 트레킹 상품의 경쟁력 강화를 위해 사람을 통한 트레킹 동반 및 해설이 이루어질 수 있도록 생태·지질 해설사 양성·운영
- 문갑도 주민이 직접 자신이 살고 있는 섬에 대한 삶과 지혜가 담긴 명소체험먹거리 등을 상품화하고, 방문객에게 해설토록 하여 문갑도를 더욱 생생하고, 의미있게 여행할 수 있는 기반 제공

④ 문갑 해풍맞은 자연도시락 메뉴 개발 및 상품화

- 문갑도에서 생산하는 농수산물을 주 재료로 생태·지질 트레킹 이용자들을 위한 특화된 먹거리 관광상품 개발
- 지역주민들을 위한 새로운 소득사업으로 육성·발전시킴
- 특히 업나무, 빨간감자 등 해풍 맞은 농특산물로 차별화된 도시락을 제작하여 농가 소득 향상 및 생태·지질 트레킹 코스 및 상품의 경쟁력 제고

⑤ 생태지질 트레킹 코스 연계 경관 포인트 지정 및 경관 명소 개발

- 생태지질 트레킹 코스 내 경관이 우수한 지점을 경관 포인트 지정
- 지정된 경관 포인트를 대상으로 전망대 또는 쉼터 등과 같이 바다와 주변 섬 등을 조망할 수 있는 섬 경관 명소 개발
- 단계별 예산 규모를 고려하여 장기적인 관점에서 사업 추진
- 전망대, 쉼터 등은 단순 데크형 전망대가 아닌 전문 문화예술 작가를 통해 자원성을 가질 수 있도록 프로젝트 형태로 사업 추진

2. 농·특산물 브랜드 상품화로 농가 소득 확대

① 문갑도 해풍 빨간 감자 브랜드화

- 무공해 섬에서 해풍을 맞고 자랐다는 특성을 강조한 마케팅 전략으로 자원성 제고 및 농가 소득 확대 유도
- 해풍 빨간 감자의 브랜드 육성을 위해 브랜드 네이밍 및 아이덴티티 개발, 스토리텔링 개발, 브랜드 기반의 포장지 개발 등의 사업 추진

ex) 거문도 해풍썩

- 190개 농가에서 약 43ha 면적의 썩을 재배하여 연간 11억원의 농가소득을 올리고 있음
- 해풍썩을 활용한 차, 떡, 분말, 막걸리, 진액, 초코 크런치 등 다양한 지역 특산품을 개발·판매

ex) 부안 노을 감자

- 해풍 맞은 부안 노을 감자는 감자 재배에 적합한 알칼리성 사질 토양에서 바닷바람을 맞고 자라 맛이 뛰어나며, 껍질이 얇고 저장성이 뛰어나 소비자들에게 인기
- 부안 감자 농가의 소득이 벼 재배보다 3배 가량 높음



<거문도 해풍썩>



<부안 노을 감자>

② 문갑도 특산물을 이용한 먹거리 기념품 개발

- 장기적인 관점에서 빨간 감자의 부가가치를 높임과 동시에 문갑도의 섬 브랜드 가치 제고, 농가 소득 확대 등을 위해 문갑도 특산물을 이용한 먹거리 기념품 개발
- ⇒ 타 특산물에 비해 활용도가 높고, 상품화가 가능한 빨간 감자 활용



<춘천 감자빵>



<오키나와 자색고구마 타르트>

5. 춤추는 소무의도

가. 1단계(기초과정)

□ 사업개요

○ 예산 : 1,000~2,500백만 원

○ 내용 : 중규모 창업 및 확장, 마을활성화 사업

- 살고 싶은 섬 마을 만들기 사업의 지속가능한 발전을 위해서는 일자리 및 지역민의 소득과 연계되어야 함
- 지역소득사업은 민박, 음식, 특산물 판매 등의 직접소득, 음식점·숙박업소에 채소 등 원재료 공급과 같은 간접소득, 마을의 생산 활동과 일자리가 늘어가는 유발소득으로 구분할 수 있음
- 절차에 따라 마을·지역의 여건을 분석하여 특성에 맞는 핵심 사업을 발굴할 수 있도록 함
- 본 단계에서 가장 중요한 것은 2단계 사업의 확대된 사업으로 중규모 창업과 함께 마을 활성화를 위한 주민 소득사업 확장, 마을 홍보 강화 등으로 확장하는 것임

구 분	가이드라인 항목	핵심사항
주민소득사업 확장	■ 식품 접객업, 관광편의 시설업, 건설업, 식품 제조·가공업	■ 비즈니스 모델별 창업 및 사업의 확장
마을 홍보 강화	■ 홍보 및 매체에 대한 이해 ■ 타겟 별 마을 홍보 방안	■ 지역 맞춤형 마을 홍보 전략 마련

□ 3단계 체크리스트

- 주민경영체 구성 및 소규모 창업 후 마을활성화를 위한 과정으로서 4단계로 넘어가기 전에 체크리스트를 통해 성과를 점검할 수 있도록 함

- ▶ 주민 소득사업 발굴에 대한 사항
 - 마을 및 지역의 생업, 산업 및 특산물 가공산업 등을 명확히 인지하였는지
 - 마을기업과 연계하여 추가적인 주민 소득사업 소재를 선정하였는지
 - 주민 소득사업에 대한 검증이 이루어졌는지
 - 주민 소득사업에 대한 사업화가 이루어졌는지
 - 주민 소득사업에 대한 성과가 나타났는지
- ▶ 마을 홍보사업 발굴에 대한 사항
 - 홍보사업의 필요성 및 대상에 대한 명확한 인식이 이루어졌는지
 - 홍보사업 목적 및 대상에 맞는 매체를 선정하였는지
 - 전달하고자 하는 메시지와 콘텐츠가 구성되어 있는지
 - 마을 홍보사업이 이루어졌는지
 - 마을 홍보사업에 대한 홍보 노출이 잘 되었는지
 - 마을 홍보사업을 통해 실질적인 방문이 일어났는지

□ 그간 추진사업 내용

- 마을 홍보사업 발굴에 대한 사항

- ▶ 관광안내소 활성화를 위한 기능 강화
 - 실내·외 환경디자인 및 환경조성
- ▶ 소무의도 홍보·마케팅
 - (완료)이야기 지도(리플렛) 10,000부
 - (완료)이야기안내판 제작 및 설치 2식
 - (완료)게이트웨이 제작 및 설치 1식
 - (예정)거룻배/새우 조형물 제작 및 설치(10월)

○ 주민 소득사업 발굴에 대한 사항

▶ 도서특성화사업 운영주체(1차년도 결과보고서)

- 신규법인 설립(기존사업(유어장, 매표소, 직판장)의 경우는 현재 영어조합법인에서 운영하고, 도서특성화로 진행되는 사업은 신규법인 설립 예정
- 도서특성화사업 추진 시 실제로 사업에 참여가 가능한 실행력 있는 주민은 약 30명
- 섬이야기박물관 리모델링(1층 카페 및 특산물 판매, 2층 전시장 운영)

□ 모니터링 결과 및 개선점

○ 1차년도 결과보고서 참고(`19.12)/소무의도 도서특성화사업 프로그램 개발운영 사업 성과보고(`20.12)

▶ 주민 소득사업 발굴에 대한 사항

- 마을기업과 연계하여 추가적인 주민 소득사업 소재를 선정하였는지
- 주민들간의 갈등 발생, 사업 시작 전 추진위원회 조직을 위한 현장면담 5회 실시
- 도보위크숍(뚜벅뚜벅 떼무리 사업발굴단)1회 진행
- 소무의도 관광활성화를 위해 총 121명의 관광객 설문조사를 진행하여 관광수요자들의 의견수렴 - 관광객들의 요구를 반영한 소무의도 관광사업 발굴
- 마스터플랜 계획 수립을 위해 현장조사 총 9회 진행
- 도서특성화사업 실행사업을 위한 추진위원회 회의 9회 진행(예산공유 회의 1회 포함)
- 실무진회의의 총21회 진행(행정협의 11회, 전문가 협의 8회, 전문가 현장 검토 2회)
- ☞ 지역소득사업 절차에 따라 마을·지역의 여건을 분석하여 특성에 맞는 핵심 사업을 발굴할 수 있도록 발굴 절차 진행을 권장함(‘살고싶은 섬 마을 만들기’ 가이드라인 P102/지역소득사업 발굴 절차)

(1) 마을 및 지역의 생업, 산업 및 특산물 가공산업의 현황조사 및 분석

(2) 시·군의 상위계획, 마을 및 지역의 관련 계획·관련 법규 검토

(3) 주민 토론 및 설문을 통한 마을 및 지역주민의 요구도 조사, 주민의식 조사 실시·분석

(4) 생업, 산업 및 특산물 가공 산업의 발굴 가능한 핵심 사업에 대한 타당성 및 시장성 조사 분석

(5) 소득성공적인 추진을 위하여 S/W, 사업과의 연계방안 제시

(6) 마을 및 지역주민을 대상으로 교육을 병행하여 핵심 사업에 대한 주민 역량 강화

▶ 마을 홍보사업 발굴에 대한 사항

- 관광안내소 활성화 : 소무의도 관광안내 기능 강화를 위한 실내 환경디자인 및 리플렛 개발 제작
- 소무의도 홍보마케팅 : 관광트렌드를 고려한 기념품 3종(스크래치페이퍼, 그림톡, 마그넷) 개발 및 제작, 섬 관광 홍보마케팅을 위한 SNS 홍보 마케팅('인천에서 뭐 하지?')
- 소무의도 탐방로 아이덴티티 조성 : 게이트웨이 설치
- 소무의도 관광 안내체계 정비 : 종합안내판 디자인 및 신규설치 & 교체(2개소)

☞ 홍보기획방법('살고싶은 섬 마을 만들기' 가이드라인 P110)

마을 홍보를 위한 기획 수립을 위해서는 환경 분석, 홍보목표 설정, 홍보전략 및 계획 수립, 홍보 실행, 평가의 과정의 설계 권장

(환경분석 → 홍보목표설정 → 홍보전략수립 → 홍보 실행 → 홍보 평가)

□ 활성화 방안

1. 소무의도 대표 관광자원 경쟁력 강화 및 주민 소득사업 연계 발굴

① 무의바다 누리길 경관 핫플레이스 디자인 조망대 설치

- 자연경관이 빼어난 섬 속의 섬 소무의도의 대표 관광자원인 무의바다 누리길의 자원성 제고를 위해 경관이 우수한 공간 및 특화된 이야기가 있는 공간에 ‘스토리가 있는 디자인 조망대’ 설치
- * 기존 무의바다 누리길 경관조명, 둘레길 정비 등의 소규모 사업에서 확대된 관광 경쟁력 강화 사업
- ‘스토리가 있는 디자인 조망대’는 바다 조망은 물론 포토존 기능을 함께 할 수 있도록 예술적 감각과 디자인이 결합된 형태로 조성
- 디자인 조망대는 단순 전망 기능이 아닌 예술 조망대로서 소무의도의 새로운 랜드마크가 될 수 있도록 계획

[사례 : 노르웨이 국립관광도로 프로젝트]

- 노르웨이의 잘 알려지지 않거나 지나치기 쉬운 관광명소를 찾아볼 수 있도록 하는 건축 디자인 프로젝트로 차량 통행이 많은 주도로가 아닌 두름길(우회로)을 활용하여 프로젝트 진행
- 노르웨이 피오르드 협곡 18개 국립관광도로에 우수한 경관을 복합 체험할 수 있는 혁신적인 건축물과 예술품을 설치하는 사업으로 전문가의 창의력과 도전, 소통이 자연과 만나 관광객에게 매력적인 드라이브 경험을 제공
- 자연 경관을 훼손하지 않고 지형 그대로를 살릴 것을 관광도로 건축의 원칙
- 50여명의 건축가, 조경 전문가, 디자이너, 예술가 등으로 구성된 그룹이 프로젝트를 진행하며, 재능 있는 젊은 건축가들을 독립적인 디자이너로 양성하는데 기여



② 착한 소비형 트레킹 상품 개발

- 지역 자원과 연계한 착한소비형 트레킹 상품 개발을 통해 지역주민의 소득 향상에 기여
- 지역 인력을 통해 소무의도를 대표하는 선물형 기념품을 개발판매할 수 있도록 지원 체계 마련
- 소무의도 먹거리 또는 특산물을 소재로 한 트레킹 주식, 간식 등의 소비촉진형 먹거리 상품 개발
- 이와 관련하여 선물형 기념품 및 소비촉진형 먹거리 상품 개발을 위한 교육 프로그램 운영 및 판로 개선을 위한 컨설팅 지원, 홍보·마케팅 지원 사업 추진



2. 섬 마을 경관 개선을 통해 섬 자체가 관광상품화 조성

① 색을 따라 걷는 구불구불 골목길 조성

- 타 섬 대비 비교적 소규모의 섬마을 특성을 고려하여 체계적인 마을 경관 개선사업을 통해 섬 자체가 명품화 될 수 있는 관광상품화 사업 추진
- 색채계획을 통해 색채 범위를 지정하고, 고채도의 색을 활용하여 생동감 있는 마을 분위기 연출
- 포인트 색상을 줄 수 있는 요소를 건축물에서 찾아 색채를 적용하여 보행자들에게 건물 입면을 통한 재미 부여



사진 자료 : 문화체육관광부(2011), 해파랑길 BI 및 특화환경 디자인 개발

② 자연의 소리를 담은 오브제 형식의 설치조형물 설치

- 마을 공간을 이색적인 공간으로 표현하기 위해 자연의 소리를 담아낼 수 있는 작은 규모의 조형물을 설치하여 관광객들이 자연의 소리를 직접 들을 수 있도록 체험 공간 조성



사진 자료 : 문화체육관광부(2011), 해파랑길 BI 및 특화환경 디자인 개발

③ 주민 참여형 이야기가 있는 공공미술 프로젝트

- 길에 이어진 벽과 집집마다의 벽을 활용하여 지역주민과 함께하는 주민 참여형 이야기가 있는 공공미술 프로젝트를 진행
- 이를 통해 섬마을 경관성을 제고하고, 걷고 싶은 매력적으로 관광상품화 유도



6. 세어도 슬로우 아일랜드

가. 2단계(소규모창업)

□ 사업개요

- 예산 : 500백만원(국비 400, 지방비 100)
- 내용 : 주민경영체 구성, 소규모 창업
 - 마을기초사업은 조직에 대한 교육 및 지원 사업을 진행하는 단계
 - 본 단계에서 가장 중요한 것은 도서특성화 사업에 대한 비즈니스 모델의 확립, 사업에 필요한 기술습득, 사업체(법인화)등록, 사업화임

구 분		교육 및 지원내용	핵심사항
교육 사업	도서특성화 사업계획수립	· 사업 아이템구상 · 가치평가 · 비즈니스모델 확립	· 사업아이템선정 · 비즈니스모델 확립
지원 사업	도서특화사업 사업화실습	· 기술개발 및 교육지원 · 시범운영 · 사업계획서작성	· 법인설립 전 기술개발 및 교육, 시범운영 · 최종사업계획서 수립
교육 사업	사업체 (법인화)	· 법인형태결정 · 사업인허가 · 사업자등록	· 법인설립 · 사업자등록
지원 사업	사업화	· 시설자금 · 운영자금	· 제품 및 서비스생산

□ 모니터링 중점 체크내용

- ▶ 마을사업화 실습에 대한 사항
 - 마을사업을 위한 선지사례마을 견학 및 벤치마킹이 이루어 졌는지?
 - 각종 프로그램 운영자(둘레길, 야생화 해설자) 양성을 위한 교육 및 컨설팅을 진행하였는지?
- ▶ 마을기업 설립에 대한 사항
 - 주민 공동체 활동지원으로 주민들의 자발적 소동아리 활동(꽃차 동아리, 문화동아리 등) 진행사항?
 - 현재 마을기업 형태는?

□ 그간 추진사업 내용

- ▶ 세어도 특화음식 레시피 개발
 - 음식개발을 위한 주민인터뷰 및 세부조사 → 실습 진행
 - 세어도 농특산품(바지락, 새우젓, 새우, 나물류 등) 활용
 - 바지락 오이밥, 새우젓 돼지고기 주먹밥, 새우 토마토밥, 나물김밥, 단호박 영양밥
- ▶ 세어도 홍보마케팅 시행
 - 세어도의 경관 및 생태자원 촬영
 - 인천광역시가 추구하는 섬 고유의 자연환경과 경관 등 섬의 가치를 높이고 생태계 발전 지향 목적
- ▶ 야생화 Share 숲 조성 및 유지 관리
 - 지속적인 유지관리를 위해 드림파크문화재단에서 ‘어촌뉴딜300사업’의 교육프로그램을 활용
- ▶ 세어도 식생조사(2차)
 - 구역별 자생식물종 및 식물 군락지 조사, 구역별 조사 후 조사보고서 작성

□ 모니터링 결과 및 개선점

- 2020년 사업추진 결과보고/야생화숲 조성에 따른 유지관리 방안/3차년도 세어도 도서특성화사업 조성 및 운영 계획서 참고

- ▶ 마을사업계획에 대한 사항
 - 마을 사업아이템에 대한 검증이 이루어졌는지
 - ☞ 마을사업 아이템 선정을 위해서는 정보수집 및 검토과정, 사업자 및 전문가 컨설팅 과정을 거쳐 진행 권장
 - (가치평가) 가치평가를 소홀히 하는 경우, 향후 사업 진행 시 사업아이템을 변경하거나 포기하는 경우도 발생하므로, 시간과 노력을 들여 사업아이템에 대한 신중한 가치평가를 진행 필요
 - 마을사업 비즈니스모델에 대한 컨설팅을 실행
 - ☞ 비즈니스모델의 목표시장, 고객, 차별성 및 예상수익 구조 등을 중심으로 구성 필요
 - (식품접객업의 예) 마을주민들이 노후건축물을 식당 또는 커피숍으로 개조하여 운영 및 식품조리에 참여하고, 주민들에게 저렴한 식사를 제공함으로써 지역이 가지는 건축물의 쇠퇴, 일자리부족, 취약계층의 복지문제를 완화한다.

▶ 마을사업화 실습에 대한 사항

- 마을사업 제품과 서비스에 대한 평가를 받아보았는지

☞ (마을사업화 실습지원) 시범사업을 운영하여 개발한 제품과 서비스가 수익성이 있는지 고객들의 반응을 통해 확인하고, 최초의 사업계획을 보완
또한 시범운영 사업을 통해 특성화 사업의 근로조건, 운영규정, 자원 조달 방안 등을 구체화하여 향후 특성화 사업 설립 시 발생할 리스크 대비

□ 모니터링 현장사진

		
식물 군락지	야생화 안내 표지	야생화 share 숲 조성 및 관리

[붙임] 2단계 체크리스트

- 특성화 사업에 대한 사업자 등록 후 초기사업을 운영하는 과정으로써 3단계로 넘어가기 전에 체크리스트를 통해 성과를 점검할 수 있도록 함

▶ 마을사업계획에 대한 사항

- 도서특성화 사업과 마을기업의 관계성을 인식하였는지
- 마을사업 중 마을 기업화 할 사업 소재를 선정하였는지
- 마을 사업아이템에 대한 검증이 이루어졌는지
- 마을사업 비즈니스모델에 대한 컨설팅을 실행하였는지

▶ 마을사업화 실습에 대한 사항

- 마을사업 설립을 위한 기술개발 및 교육이 이루어졌는지
- 마을사업 사업화를 위한 실전경험이 이루어졌는지
- 마을사업 시범사업 지원을 위한 축제, 행사 등이 이루어졌는지
- 마을사업 제품과 서비스에 대한 평가를 받아보았는지
- 마을사업 사업 참여자와 투자자를 모집하였는지
- 실전경험을 바탕으로 사업계획서를 보완하였는지

▶ 마을기업 설립에 대한 사항

- 뜻을 함께하는 2인 이상의 주민소모임이 구성되었는지
- 마을기업에 적합한 법인형태를 결정 하였는지
- 법인설립신고에 대한 단계별 포인트를 체크 하였는지
- 사업유형별 사업인허가절차를 진행하였는지

▶ 마을 사업화 지원에 대한 사항

- 제품과 서비스의 생산 및 판매 공간에 대한 지원이 이루어졌는지
- 제품과 서비스의 생산 및 판매를 위한 재료 및 시설에 대한 지원이 이루어졌는지

□ 활성화 방안

1. 세어도 야생화 사업 경쟁력 강화

① 야생화 세어(Share) 숲 스토리 벤치 조성

- 단순 경관용 야생화 숲에서 벗어나 스토리와 공공디자인을 접목한 이야기가 있는 테마형 벤치 도입을 통해 특별한 추억과 의미를 제공하여 기존 야생화 숲의 경쟁력 제고
- * 스토리 벤치는 사진을 찍을 수 있는 상징적인 장소로 이야기와 테마 부여
- 연인, 가족단위 방문객을 위해 사진찍기 명소로 인식시킬 수 있는 특화된 공간 조성
- 지역내 대학 디자인 학과 또는 덕평자연휴게소의 경험을 보유한 홍익대학교 관련 학과와의 협력을 통해 창의적인 공간 연출

사례 : 덕평자연휴게소 러브벤치

- 위치 : 경기도 이천시 마장면 덕평자연휴게소
- 규모 : 휴게소 전역에 참신한 아이디어와 기발함이 돋보이는 러브 테마의 벤치 12개 작품 설치
- 특징
 - 덕평 자연휴게소와 홍익대학교 함께 진행한 공동 프로젝트
 - 연인, 가족 방문객, 친구·동료 방문객 등 다양한 계층의 사진 촬영 명소로 인식
- 주요시설 : Join, Love, 눈치 볼 것 없이, Frame Star, 하늘보고 얼굴보고, Mazem, Lovewave, Hidden, 어깨 기대기, 천사와 악마, Heart Light, 순환



② 야생화 도시락 or 야생화 꽃밥 상품화

- 야생화 단지 내 야생화와 세어도 특산물을 활용하여 제철 도시락 또는 비빔밥 종류의 꽃밥 개발을 통해 주민 소득 확대 방안 마련
- 갯벌체험, 선상낚시 등 기존 체험활동 및 세어도 둘레길 등과 연계한 주민 참여형 먹거리 상품으로 특화 개발

[사례 : 약채락 도시락]

- 배경 : 2018년 약채락 리뉴얼 및 스토리 구축 용역 사업을 통해 약채락 4대 약념과 이를 활용한 약채락 메뉴를 개발하였으며, 이를 활용한 관광도시락 개발 진행
- 핵심
 - 4대 약념(藥念) 사용 : 藥간장, 藥고추장, 藥초페스토, 藥초소금
 - 제천의 특산물을 사용한 메뉴 : 양채 (브로콜리순, 라디치오순, 양상추, 치커리, 양배추 등), 약재(당귀, 황기) 등

<약채락 비빔밥 도시락>	<약채락 일품 도시락:제육구이>	<약채락 일품 도시락:보양수육>

2. 세어도 '갯벌 정원' 사업의 콘텐츠 상품 강화

* 어촌뉴딜 300사업 및 특수 상황지역 개발사업 등과 연계하여 추진 중인 '갯벌 정원'사업의 경쟁력 제고 및 상품성 강화를 위해 세어도만의 콘텐츠형 프로그램 운영

① 갯벌 라이브 아트 디자인 명소

- 단순 갯벌 체험 및 정원 조성에서 벗어나 갯벌을 예술적으로 활용할 수 있는 새로운 콘텐츠 발굴을 통해 세어도 관광의 브랜드 이미지 제고 및 관광명소 도모
- 이와 관련하여 갯벌과 바다를 활용한 예술 작품 설치 및 체험 프로그램 운영
 - 갯벌 대지예술 작품 : 조수간만의 차로 생기는 갯벌의 특성을 활용한 순간의 예술작품
 - 라이브 J 아트 : 수위에 따라 다르게 표현되는 바닷속 조형물
 - 갯벌작품 만들기 체험 : 관광객 참여형 프로그램으로 갯벌을 캔버스 삼아 그림 그리기 체험



<고흥 연흥도 은빛물고기>



<포항 호미곶 상생의 손>



<하나개 해수욕장 대지아트예술>

② 세어도 아트 갤러리

- 갯벌 정원과 연계하여 세어도 섬 자체가 예술관이 되도록 세어도 내 빈집 또는 폐공간을 활용한 문화예술 공간 확대 사업 추진

* 활용할 수 있는 공간이 없을 경우 컨테이너를 활용한 아트 갤러리 조성

- 갯벌 정원이 가지는 자연적 가치에 문화예술을 결합한 공간 조성을 통해 세어도만의 특화된 가치 부여 및 관광객들을 위한 볼거리 제공
- 지역 내 예술가들이 참여할 수 있도록 예술인 연계형 프로그램 운영을 통해 지속가능성 확보 도모

[사례 : 일본 오카야마 이누지마 이에프로젝트]

- 섬에 살던 사람들이 육지로 나가거나 다른 곳으로 이주를 해 생긴 빈집을 리모델링하여 예술공간으로 만든 프로젝트
- 마을 사람들이 일부 작품에 직접 참여하여 작품에 특화성 유도 및 지역민의 적극적인 참여 유도



④ 세어도 선셋 와인 축제

- 낙조가 아름다운 세어도만의 특성을 고려하여 체류형 관광객 유도를 위해 노을과 와인을 컨셉으로 한 주민 주도형 페스티벌 개최
- 일몰 포인트를 중심으로 관광객과 주민이 함께 교류하고, 즐길 수 있도록 프로그램 구성·운영

7. 대청도 마을 지오비즈니스

가. 1단계(기초과정)

□ 사업개요

- 예산 : 50백만원(국비 40, 시비 5, 군비 5)
- 내용 : 마을공동체 활성화 및 마을개발계획(마스터플랜)수립
 - 특성화 사업의 기초가 되는 주민공동체를 활성화시키는 과정
 - 본 단계는 특성화 사업 발굴, 실행계획, 마을공동체 활성화로 구성

구 분		교육 및 지원내용	핵심사항
교육 사업	사업 발굴	■ 마을 자산조사 및 진단 ■ 마을 미래상 설정 ■ 마을 세부사업 도출 ■ 마을 마스터플랜 작성	■ 마을진단, 자원 발굴 ■ 마을 미래상 설정
	사업실행계획 수립	■ 사업 실행계획 수립 ■ 사업별 주민 소모임 구성 ■ 주민 대표조직 구성 ■ 운영방안 마련	■ 사업추진을 위한 주민 대표 조직 구성
지원 사업	마을공동체 활성화	■ 마을공동체 형성·활성화	■ 마을공동체 발굴과 활성화

□ 모니터링 내용 / 2018년 대청도 예비계획서 및 2019년 완료된 특성화사업 결과보고서 참고

1. 마을현황진단 및 자산발굴에 대한 사항

○ 마을자산의 조사방법

- 현장조사 및 주민 수요조사 검토결과를 바탕으로 각각 세부사업을 종합하고 자원의 활용가능성, 개발목적의 부합성 등 기준을 평가하여 주요사업을 선정
- 현장답사가 종료되면 마을현황과 이에 대한 주민의견을 도면에 정리하고, 이 과정을 통해 마을에 대한 주민들의 주요 관심사, 마을의 자원, 마을의 문제점 등을 도출

▶ `18 대청도 예비계획서 p16~p23

현장조사 및 주민 수요조사 검토결과를 바탕으로 각각 세부사업을 종합하고 자원의 활용가능성, 개발목적의 부합성 등 기준을 평가하여 주요사업을 선정함

☞ 마을현황진단 및 문제점을 토대로 타 섬지역 마을공동사업 성공사례를 설명하였으나 대청도 특성화 사업 발전방향 모색에 대한 시급성, 실현가능성, 효과성 등을 고려하여 우선 순위 높은 항목들을 기준으로 실행전략 수립 필요

2. 마을 미래상 설정 및 세부사업 계획에 대한 사항

○ 마을미래상 설정

- 마을자산 발굴 및 활용계획을 통해 마을의 가치를 새롭게 발견하고 마을 미래에 대해 공감대를 형성 하였으면 마을의 비전, 목표이미지, 실행전략을 주민들과 함께 구상하여야한다.
- ※ 마을비전 도출 시 특정 주민이 이를 주도하지 않도록 여러개의 미래상 안을 도출하고 주민들의 의견 수렴을 거친 후 다수결을 통해 최종안을 선정하도록 해야한다.

○ 마을미래상 확정

- 도출해낸 마을비전, 목표 및 실행전략이 우리마을에 적합한지, 실행가능성이 있는지 내 외부 전문가와 주민들이 함께 협의 형태로 검토해야한다.

○ 마을 세부사업 도출 및 마스터 플랜작성

- 실행전략에 대한 세부사업을 도출하고 각 세부사업에 대한 공간을 구체화하여 마스터플랜 결과물 도출
- 이 과정에서 사업시행주체를 선정

▶ `18 대청도 예비계획서 p20, p51

주민의견수렴 상 개발수요, 행정 및 외부전문가의 종합검토를 바탕으로 사업내용 선정함
현장소자, 주민 인터뷰, 설문조사, 추진위원회 회의 등을 통해 결과를 검토함

☞ 마을비전과 자산을 바탕으로 마을의 발전과제를 구체화 필요

(향후 10년 마을의 바람직한 미래모습을 연상하여, 마을의 문제점과 자산들을 고려하고, 마을목표 이미지 마을 실행전략 활용)

3. 마을사업 실행계획 수립 및 주민소모임 구성에 대한 사항

○ 마을사업 실행계획 수립

- 마을사업 실행계획은 세부사업별 실행계획을 수립하고 실행계획을 추진할 수 있는 주민소모임, 마을 협의회 구성을 목적으로 한다.
- 운영진은 사업 발굴 단계에서 도출된 세부사업에 대한 화두를 제시하고 사업별 현황에 대한 구체적인 정보를 제공하여 주민들의 각 세부 사업별 실행방안에 대한 다양한 의견제시를 유도
- 주민들의 제안사항은 지자체, 전문가 의견을 수렴하여 최종적으로 마을사업 실행계획서 형태로 정리

○ 사업별 주민소모임 구성

- 마을사업 활동을 위한 사업별 핵심조직을 만드는 단계로 도입 / 리더와 핵심멤버간의 업무배분 / 마을협의회 구성
- ☞ 추진위원회는 마을회, 어촌계, 부녀회, 청년회, 어촌계 등 마을조직 내 다양한 구성원들을 조직 구성 및 운영
- ▶ `18 대청도 예비계획서 p19~ 43
세부사업실행계획을 위해 주민의견 수렴 필요
- ☞ 실행력 있는 마을사업 실행계획서가 되기 위해서는 주민, 지자체, 중간지원조직의 협업방안 마련이 매우 중요하나 실질적인 참여 및 지원이 가능한지에 대한 검토가 있었는지 확인 필요

4. 마을협의회 구성 및 운영방안에 대한 사항

○ 마을협의회구성 및 운영

- 주민대표 조직으로 주민 소모임간 활동을 결합하고 마을사업을 함께 추진하기 위함
- 정기적인 운영모임을 진행(마을사업의 추진을 어떻게 추진할 것이고 어떤 역할을 수행할 것인지)
- 주민들의 관심을 높이고 사업의 투명한 운영, 의견수렴, 주민간 유대감 향상을 위해 워크숍 및 마을활동 등 주요프로그램으로 운영
- ▶ `18 대청도 예비계획서 p19
- 주도적 참여 및 주민 의견수렴을 위한 위원회 구성 및 모임 진행
1차 추진위원회(`18.03.13/사업개요 설명) 2차 추진위원회(`18.03.14/사업설명회)
3차 추진위원회(`18.03.22/발전방향 및 세부전략) 4차 추진위원회(`18.03.23/사업아이템 및 방안마련)
- ▶ 대청도 예비계획서 p61~p65
- 주민워크숍 1차/2차 진행
- ▶ `19 대청 결과보고서 p64 ~ p66
- 선진지 견학1회/주민회의 2회 진행(과업기간 6개월)
- ☞ 마을협의체 구성운영은 월 1회 정도 정기적인 운영모임 진행 필요

5. 마을공동체 활성화에 대한 사항

- 사업 역할에 따른 마을공동체 소모임 활성화
 - 특성화사업에 대한 주민참여의 가치를 되새기며 주민소모임 조직을 견고이하기 위해 마을 마스터 플랜에 따라 당장에 할 수 있는 작은 마을사업부터 시행, 이를 통해 구성원들의 역량과 사업발전의 가능성 체크
- ▶ `18 대청도 예비계획서 p22
 - 마스터플랜을 작성하여 전략1~3까지의 목표와 세부사업에 대해 설명
 - ☞ 전략의 세부사업에 대한 공간을 구체화하고, 사업시행주체 선정이 중요하나 미비함
- ▶ `19 대청 결과보고서 p64 ~ p66
 - 성공적인 운영 및 지역활성화를 주도하기 위한 주민의 역량강화사업을 강화하고 구성원 스스로가 주도하는 방식이 필요하다고 조사함

□ 모니터링 결과 및 개선점

- 마을현황진단 및 문제점에 의한 발전방향 모색 미비 및 홍보마케팅 추진 부족
 - 마을미래상설정을 위한 마을비전설정, 마을목표이미지 및 실행전략 도출 내용
 - 마을세부사업 도출 및 마스터플랜 작성을 위한 실행전략별 세부사업도출, 세부사업에 대한 공간 구체화
 - ☞ 마을 사업과 관련하여 홍보 마케팅이 용이하도록 정교화 하는 작업 추진 필요함
(예) 인천어촌특화지원센터를 통한 특화상품 유통체계 자문
- 마을 공동체 운영관련
 - 대청 수산물 가공·유통시설 운영을 위해서 사업운영 초기에는 어촌계 내 젊은층(청년회)를 중심으로 별도 조직체인 대청 홍어 연구회를 조직함
 - 홍어조업 어선주를 중심으로 5명의 법인설립되어 운영되고 있음(홍어마을 운영위원회)
 - ☞ 사업추진역량보유 및 많은 지역주민 구성원 참여 필요가 있음
- 마을 공동체 활성화 관련
 - 사업추진시기의 지연과 공동체 활성화를 위한 교육,문화 등 뚜렷한 활동이 없어 마을사업에 대한 주민의 관심도가 떨어지고, 공동체 의지가 약해질수 있음
 - ☞ 살고 싶은 섬만들기 가이드라인 p42 공동체 활성화 지원 사업에 내용 적용 필요
 - ☞ 군·구 담당자, 사업시행 용역업체의 단계별 가이드라인 교육 필요(담당자 변경, 시행절차 등 사유)

□ 활성화 방안

1. 대청도 지질공원 브랜드 확장

① 대청도 지오섬 마을 연계 브랜딩

- 섬 지질관광의 대표 명소로서 대청도의 브랜드 이미지 구축 및 관광 경쟁력 강화를 위해 지질 자원과 마을을 연계한 대청도 지오섬 브랜드 사업 시행
- * 백령·대청지질공원 브랜드 기반에 관광상품, 지질마을 특화상품, 홍보 및 커뮤니티 운영지원 분야 등으로 구분하여 브랜드 연계 기반체계 구축
- 2단계 사업인 漁家지오센터, 지오 빌리지, 漁家지오 마을 홍보 등을 브랜드화할 수 있는 대청지질공원 파생형 연계 브랜드 개발

사례 : 제주 지오 브랜드

- 개념
 - 유네스코 세계지질공원을 활용한 지역경제 활성화를 도모하기 위해 핵심지질명소의 마을을 중심으로 다양한 지질체험관광상품과 마을특화상품을 개발
 - 핵심지역의 독특한 지질·문화·생태자원 등을 융합해 각 지역을 대표하는 다양한 지오 브랜드 (Geo-Brand) 개발
- 분야 : 지질관광상품, 지질마을 특화상품 활성화, 홍보 및 커뮤니티 운영지원 분야 등 3개 분야
- 효과 : 각 상품별 품질 인증, 상품의 신뢰성 제고 및 구매 욕구 자극, 통합 인지도 확보 등



② 국가지질공원 마을 지질호텔 육성

- 대청도 내 마을을 선정하고, 마을 전체를 하나의 호텔로 육성하여 새로운 수익모델로 활용
- * 마을 지질호텔은 하나의 건물에서 모든 서비스를 제공하는 일반 호텔과는 다르게 마을회관이 리셉션 역할을, 마을 내 민박이 객실 역할을, 식당이 레스토랑 역할을, 슈퍼가 카페테리아 역할을 하며 서비스를 분담하는 체계로 운영
- 지역이 가지고 있는 지질자원과 마을의 시설을 최대한 활용하여 유기적으로 연계될 수 있는 통합 서비스 체계 구축

사례 : 일본, 마을 통째로 호텔

- 위치 : 일본 이시카와현 와지마시 미이지구
- 개념 : 마을 전체가 하나로 조직돼 관광객들에게 호텔 서비스를 제공하는 사업 모델
- 성과 : 한 달에 관광객 1천 명 방문, 아베 정부가 추진한 체류형 농박(농촌민박)의 모범 사례로 평가, 마을 주민들이 자발적 모임(백소회)을 만들어 마을통째로사업 적극 지원
- 시설 구성 : 호텔 숙박(다다미방이 있는 150년 된 억새 지붕), 호텔 식당(지역민이 재배한 식재료로 만든 식당), 호텔 체험(한지 만들기, 마을에서 재배한 허브 오일 마사지, 관람 자전거 대여 시스템 등 구성)

2. 대청도 지질공원 연계 상품 강화

① 대청도 지질 볼런투어리즘 운영

- 지질관광과 더불어 자원을 보존하는 측면에서 자원조사, 정화활동, 복구작업 등을 통해 대청도 지질자원의 중요성을 인식하고, 자원의 보전 및 가치를 확산시킬 수 있는 특화 프로그램 운영
- 에코여행, 지속가능한 관광, 사회적 의식 있는 여행 등에 관심이 많은 MZ세대들을 타겟으로 대청도에서만 경험할 수 있는 특화된 프로그램으로 운영
- 자연 생태 및 환경 등에 관심이 있는 학교, 단체, 기업 등을 대상으로 다양한 프로그램 구축 및 운영을 통해 수요 확대 기반 마련
- 활동시간에 상응하는 자원봉사 시간 부여 등이 포함된 지질 볼런투어리즘 인증제 발급제도를 도입하여 청소년을 포함한 가족단위 관광객의 적극적인 참여 유도

사례 : 전라북도 볼런투어

- 전라북도자원봉사센터에서 운영하는 자원봉사 여행 프로그램으로, 단순한 자원봉사가 아닌 여행과 함께하는 봉사활동
- 농산물 수확과 같은 농촌 체험을 하면서 농가의 일손을 보탬 수 있는 체험형 봉사활동 프로그램을 고안 및 운영

② 대청도 지오키싱 관광상품 개발

- 산재해 있는 대청도 내 지질자원을 효과적으로 방문할 수 있도록 유도하기 위해 숨겨진 보물을 GPS 시스템을 통해 관광객들이 찾아가는 지오키싱 관광상품 개발
- * 지오키싱(geocaching)은 GPS 수신기나 다른 항법 장치를 이용해서 지오키싱("geocaches")나 캐시("cache")라고 불리는 용기를 숨기거나 찾는 야외 활동임
- 대청도 내 지질자원 보물찾기 어플리케이션 제작을 통해 관광객에게 대청도 관광자원의 효과적인 정보 및 이용 편의를 제공할 수 있는 이벤트형 관광상품으로 개발
- 'Treasure Route in 대청도' - 대청도의 숨겨진 보물을 찾다라는 컨셉으로 대청도 관광자원 홍보 및 체험 학습 프로그램 마련

사례 : 지오키싱 어플리케이션

- 스마트 폰 GPS기술 이용한 보물찾기로 Geo+cache가 결합된 표현
- * 글로벌 보물(기념품)을 밀폐된 상자에 담아 숨겨둔 후 위치를 어플에 등록하고 다른 사용자들이 어플 GPS(보물지도)를 이용하여 찾는 게임
- 보물찾기에 성공한 사람들은 지오키싱 SNS계정에 보물사진과 경험을 공유하면서 자연스럽게 지오키싱 커뮤니티 형성
- T-map/올레 등 국내 기업에서도 지오키싱 코리아 어플을 개발했으며, 부산 국가지질공원에서 지질명소를 대상으로 지오키싱 시행

③ 마을 지질자원 연계 지오프드 및 먹거리 기념품 개발

- 대청도 지질공원 핵심명소의 지질적 특성(구조, 형태, 속성 등)과 문화 등을 모티브로하여 지역에서 생산된 식재료를 활용해 지오프드 및 먹거리 기념품 개발
 - 농여해변 나이트바위 카스테라, 미아해변 물결 쿠키, 서풍받이 모양 머핀 등
- ex) 제주도 지질공원 지오프드 및 지오키프트 개발판매
- 수월봉 감자 소보로빵, 용머리해안 지층 카스테라, 서귀포층 패류화석 마들렌, 산반산 용암돔 파스타, 주상절리 라떼 등

8. 소이작도 바다휴향 체험마을

가. 소이작도 섬관광 활성화사업

□ 사업개요

○ 예산 : 2,550백만원(국비 2,000, 시비 250, 군비 250)

○ 내용 : **중규모 창업 및 확장, 마을활성화 사업**

- 살고 싶은 섬 마을 만들기 사업의 지속가능한 발전을 위해서는 일자리 및 지역민의 소득과 연계되어야 함
- 지역소득사업은 민박, 음식, 특산물 판매 등의 직접소득, 음식점·숙박업소에 채소 등 원재료 공급과 같은 간접소득, 마을의 생산 활동과 일자리가 늘어가는 유발소득으로 구분할 수 있음
- 절차에 따라 마을·지역의 여건을 분석하여 특성에 맞는 핵심 사업을 발굴할 수 있도록 함
- 본 단계에서 가장 중요한 것은 2단계 사업의 확대된 사업으로 중규모 창업과 함께 마을 활성화를 위한 주민 소득사업 확장, 마을 홍보 강화 등으로 확장하는 것임

구 분	가이드라인 항목	핵심사항
주민소득사업 확장	■ 식품 접객업, 관광편의 시설업, 건설업, 식품 제조·가공업	■ 비즈니스 모델별 창업 및 사업의 확장
마을 홍보 강화	■ 홍보 및 매체에 대한 이해 ■ 타겟별 마을 홍보 방안	■ 지역 맞춤형 마을 홍보 전략 마련

□ 모니터링 내용 / 2018년 완료된 바다생태마을 조성사업 기본계획 참고

1. 마을사업계획에 대한 사항 ○ 마을사업 아이템구상 방법 - 마을사업 아이템 선정을 위해서는 정보수집 및 검토과정(인적네트워크, 인터넷 및 미디어, 박람회, 전문기관), 사업자 및 전문가 컨설팅 과정을 거쳐 진행해야 하며, 주민 소모임에서 자유롭게 토의를 통해 개략적인 사업 아이템을 도출하고, 가치평가 기준이 높은 아이템을 최종 사업 아이템을 선정한다. ☞ 창업관련 사업경험자 및 전문가 컨설팅 과정 언급이 필요함 ▶ 소이작도 조성사업 기본계획 p25 ~ 45 기초자원 조사 및 통합분석을 실시하였고, 주민의견·의식조사, 수요자 조사를 통해 통합분석을 하였음. 인천도서발전기본계획의 산업경제 육성, 관광매력도 증진의 필요와 같이 관광객 유입사업, 체험시설사업 및 경관개선사업이 우선되어야 할 것으로 조사됨
2. 마을사업화 실습에 대한 사항 ○ 마을사업화 실습지원 - 시범사업을 운영하여 개발한 제품과 서비스가 수익성이 있는지 고객들의 반응을 통해 확인하고, 최초의 사업계획을 보완해 나가고, 특성화 사업의 근로조건, 운영규정, 자원조달 방안 등을 구체화하여 향후 특성화 사업 설립 시 발생할 리스크에 대비한다. ※ 마을비전 도출 시 특정 주민이 이를 주도하지 않도록 여러개의 미래상 안을 도출하고 주민들의 의견수렴을 거친 후 다수결을 통해 최종안을 선정하도록 해야한다. ○ 특성화 사업계획 확정 - 비즈니스 캔버스 작성을 통해 사업의 틀을 정립하고, 사업화 실습지원 후에 특성화사업과 관련한 개발, 생산, 판매, 투자, 자금 등을 명확히 하는 과정이므로 사업을 다양한 각도에서 체계적으로 점검하고, 구체적인 작성 진행한다. ☞ 주민소득창출의 특산물, 카페에 따른 투자, 자금에 대한 언급이 필요하다고 판단됨 ▶ 소이작도 조성사업 기본계획 p194 소이작도에서 생산되는 어류, 갑각류, 패류, 작물류, 나물류 등에 대한 전문가의 면밀한 검토를 통해 타지역에 비해 비교우위를 가진 품목에 대한 특산물을 개발하는 것으로 컨설팅 진행

- ▶ 2019도 완료보고서 p85
특산물 판매 및 카페 소득창출 손익 추정하였음
- ▶ 2020도 완료보고서 p66~105, p135
특산품개발, 포장재 제작, 전문교육 및 시연회 진행하였음.
주민의견 만족도에서 등글레, 조릿대, 누릅나무껍질 등의 활용자원에 대한 추가 조사가 필요한 것으로 조사됨
연중 여행자센터 유지관리 및 수익 추정에 대해 언급함

3. 마을기업 설립에 대한 사항

○ 법인화 설립

- 마을사업 실행계획은 세부사업별 실행계획을 수립하고 실행계획을 추진할 수 있는 주민 소모임, 마을 협의회 구성을 목적으로 한다.
- 운영진은 사업 발굴 단계에서 도출된 세부사업에 대한 화두를 제시하고 사업별 현황에 대한 구체적인 정보를 제공하여 주민들의 각 세부 사업별 실행방안에 대한 다양한 의견제시를 유도
- 주민들의 제안사항은 지자체, 전문가 의견을 수렴하여 최종적으로 마을사업 실행계획서 형태로 정리

○ 사업별 주민소모임 구성

- 마을사업 활동을 위한 사업별 핵심조직을 만드는 단계로 도입 / 리더와 핵심 멤버간의 업무배분 / 마을협의회 구성

☞ 운영의 전문성, 노하우 축적, 수익성 제고, 서비스 유지 등의 운영관리방식 및 소이작도 마을법인 전문성 향상을 위한 방안 마련을 언급함(기본계획 p226)

☞ 마을기업 참여 의사에 대한 조사에서는 설문 21명중 7명 긍정, 7명 보통 및 기타 참여 의사가 없는 비중도 다수 차지해, 현재 설립되어 있는 영어조합법인에서의 사업 진행과 주민 가입 유도 필요 함(2019년 완료보고서 p90)

☞ 반면, 전면대비 보통 이상이 82%로 법인 참여 희망자가 많아진 것으로 조사됨 (2020년 완료보고서 p155)

▶ 소이작도 조성사업 기본계획 p226~227

운영계획을 위한 조직구성 관련 방안 마련에 대해 언급

▶ 2020도 완료보고서 p137~142

특성화 사업 인력 운영을 위한 청년 일자리 사업 검토 및 사무장(영어조합법인)채용 지정 운영 시행

4. 마을 사업화 지원에 대한 사항

○ 지원사업여부

- 제품과 서비스의 생산 및 판매 공간에 대한 지원이 이루어졌는지
- 제품과 서비스의 생산 및 판매를 위한 재료 및 시설에 대한 지원이 이루어졌는지
- ☞ 위에서 언급된 내용에 대해 하기와 같이 지원된 것으로 조사됨

▶ 2019년도 완료보고서 p84

노인회가 채취한 둥굴레 등을 대량 구매하여 건조후 가공하여 판매 진행, 소이작도에서 자생하는 왕둥굴레(추정)에 대해 전문가 컨설팅 진행 언급함

▶ 2020년도 완료보고서 p90~91

1회차(바리스타 실습/커피머신1,2) / 2회차(바리스타 실습/드립커피1,2)

□ 모니터링 결과 및 개선점

○ 지역소득사업 발굴 절차에 따른 사업 계획 권장(살고 싶은 섬 마을 만들기 가이드라인 102p)

- 시·군의 상위계획, 마을 및 지역의 관련 계획·관련 법규 검토
- 주민 토론 및 설문을 통한 마을 및 지역주민의 요구도 조사, 주민의식 조사 실시·분석
- ☞ 야영장 조성, 클린하우스 설치, 개수대 설치 등 추진사업에 대해 전문가 등의 충분한 검토 및 지역주민 의견 수렴 진행 필요

○ 마을기업 주민참여 활성화 필요

- 마을법인(소이작도영어조합법인/18.06.20.)조합가입자 6명으로 향후 많은 주민이 참여 하도록 마을발전협의회 등 대표성을 가질 필요성이 있음
- ☞ 웅진군과 마을법인이 시설을 운영하는데 지장이 없도록 각 어촌계, 청년회, 부녀회, 노인회가 분과별로 구분하여 담당하고 있으나 전문성 향상을 위한 방안 마련 필요

□ 모니터링 현장사진



소이작도여행자센터 1층 카페



소이작도여행자센터 2층 바다전망 룸

□ 활성화 방안

1. 보물섬(이적이 찾아낸) 브랜드 경쟁력 강화

① 소이작도 보물섬 미술관 프로젝트

- 단순 경관개선사업 중심의 제한적인 사업에서 벗어나 보물섬으로서 브랜드 경쟁력을 강화하기 위해 섬 전체를 대상으로 한 보물섬 미술관 프로젝트 추진
- 섬 전체가 하나의 스토리와 테마가 있고, 이를 문화예술로 승화시켜 섬 자체가 하나의 미술관이 될 수 있도록 계획
- 섬마을 내부와 해변길, 탐방로 등 섬 전체가 하나의 테마로 이루어진 문화예술 경관 확보를 통해 소이작도의 아이덴티티를 확보하고, 방문하고 싶은 관광객의 욕구 자극

[사례 : 고흥 연흥도 ‘지붕 없는 미술관’]

- 2015년 전남도 ‘가고 싶은 섬’으로 선정되어 ‘지붕 없는 미술관’으로 만들기 위한 프로젝트 추진
- 수려한 자연경관과 다양한 벽화, 조형물, 주민들의 작품이 잘 어우러져 섬 전체가 하나의 미술관으로 재탄생
- 연흥도 전체를 배경으로 40억원을 들여 미술관의 구조를 변경하고, 예술 조형물 설치와 둘레길 등을 조성



② 소이작도 보물섬 브랜드 디자인

- 소이작도 보물섬 미술관 프로젝트와 연계하여 섬 자체의 브랜드 인지도 제고를 위한 보물섬 브랜드 디자인 사업 추진
- 소이작도를 대외적으로 홍보할 수 있는 브랜드 이미지를 구축하고, 기존 소이작도 바다생태마을 사업 및 향후 추진될 각종 섬 활성화 사업을 포괄적으로 아우를 수 있는 ‘보물섬, 소이작도’만의 브랜드 이미지 연계 체계를 구축
- 지역주민이 참여하는 브랜드 디자인을 통해 지역 기반형 지속가능성 확보 도모

[사례 : 가파도 프로젝트]

- 아름다운 자연 복원과 무너진 경제기반의 재구축, 문화 예술 기반 조성을 통해 지속 가능한 가파도의 미래를 만들기 위해 제주도와 현대카드가 함께한 아름다운 섬 만들기 사업
- 제주도는 재원을 대고, 현대카드는 기획과 운영 지원 담당
- ‘지키기 위한 변화’라는 슬로건 아래 지속가능함을 기반으로 브랜드 디자인 개발



2. 소이작도 여행자센터 지속가능한 운영 기반 마련

① 소이작도 굿즈 개발

- 카페와 특산물 판매 이외 수익구조를 다각화하고, 주민들이 쉽게 참여할 수 있도록 소이작도의 브랜드 및 아이덴티티가 반영된 아트 굿즈 개발
- 섬주민과 연계한 소득 창출 수단 및 소이작도 홍보 수단으로서 특화된 굿즈 시리즈를 개발
- 전문기획자 및 예술가와 지역주민의 협업을 통해 질 높은 상품 기획 및 개발



② 굿즈 아카데미 운영, 주민 디자이너 발굴 및 마을 기업 육성

- 전문업체의 디자인 교육 및 멘토링을 통해 주민 디자이너 발굴
- 주민의 디자인을 실제 굿즈에 적용하고, 상품 판매 수익에 따라 주민에게 디자인 비용을 지급하는 직접적 소득 창출 기반 마련
- 아카데미와 주민 디자이너 발굴 사업 이후 장기적으로 굿즈 제작 마을 기업 육성 추진

[사례 : 부산 광안리 마을기업 '오렌지바다']

- 지역작가와 청년작가, 관광객 작가가 함께 관광기념품을 개발하고 판매하는 우수마을 기업
- 5명의 창단 멤버와 10명의 스태프, 80여 명의 마을 청년 작가와 지역 작가, 150명의 관광객 작가, 마을 지역 수공예 작가로 구성된 디자인 커뮤니티
- 소비자가 직접 기념품의 창작가가 되어 수익을 나눌 수 있다는 신개념의 체험 운영



③ 동글레 라떼 연계 한입 간식 개발

- 여행자센터 내 판매 예정인 동글레 라떼와 연계하여 가볍게 먹을 수 있는 간편 먹거리 개발
- 소이작도의 특성이 반영되고, 주민 스스로 주체가 되어 메뉴 개발 및 판매가 이루어지는 주민 참여형 먹거리를 개발
- * 울진 구산블루스 '대게핫도그' : 울진 관광두레인 구산 블루스에서 관광객들을 위한 대게핫도그 개발판매
- * 전주 빵카페 '전주 비빔빵' : 전주 노인들이 SK이노베이션의 지원을 받아 '비빔빵'을 판매하는 빵 카페 개설

9. 백령도 백령호수 마을

가. 1단계(기초과정)

□ 사업개요

- 예산 : 50백만원(국비 40, 시비 5, 군비 5)
- 내용 : 마을공동체 활성화 및 마을개발계획(마스터플랜)수립
 - 특성화 사업의 기초가 되는 주민공동체를 활성화시키는 과정
 - 본 단계는 특성화 사업 발굴, 실행계획, 마을공동체 활성화로 구성

구 분		교육 및 지원내용	핵심사항
교육 사업	사업 발굴	■ 마을 자산조사 및 진단 ■ 마을 미래상 설정 ■ 마을 세부사업 도출 ■ 마을 마스터플랜 작성	■ 마을진단, 자원 발굴 ■ 마을 미래상 설정
	사업실행계획 수립	■ 사업 실행계획 수립 ■ 사업별 주민 소모임 구성 ■ 주민 대표조직 구성 ■ 운영방안 마련	■ 사업추진을 위한 주민 대표 조직 구성
지원 사업	마을공동체 활성화	■ 마을공동체 형성·활성화	■ 마을공동체 발굴과 활성화

□ 모니터링 내용 /2016 백령호수마을 조성사업 기본계획

2018 백령호수마을 조성사업 지역역량강화사업 최종보고서 참고

1. 마을현황진단 및 자산발굴에 대한 사항

○ 마을자산의 조사방법

- 현장조사 및 주민 수요조사 검토결과를 바탕으로 각각 세부사업을 종합하고 자원의 활용가능성, 개발목적의 부합성 등 기준을 평가하여 주요사업을 선정
- 현장답사가 종료되면 마을현황과 이에 대한 주민의견을 도면에 정리하고, 이 과정을 통해 마을에 대한 주민들의 주요 관심사, 마을의 자원, 마을의 문제점 등을 도출
- 마을자산의 종류를 대분류(자연적, 문화적, 사회적), 중분류 및 자원종류로 분류하여, 마을현황을 파악하고 공유하며 주민들의 주요 관심사, 마을의 자원, 마을의 문제점 등을 도출한다.

☞ 마을자산 조사 사회적분류중 백령 호수마을의 시설자원, 경제활동 자원, 공동체 활동자원 조사가 이루어졌으나, 주민들과 함께 마을의 문제점과 자원 및 기회요소 등의 정기적 의견 제시 및 공유 내용이 없음

▶ `16 백령면 화동마을 보고서 p23, p175

- 3차에 걸친 현장조사 및 주민·관계자 면담 실시
 조사 일정 - 1차 자원조사 : `16.2.17.~18.(사업설명회 진행)
 2차 자원조사 : `16.3.14.~16.(주민워크숍 진행)
 3차 자원조사 : `16.5.20.~21.(중간보고회 진행)
- 소득사업에 대한 참여의사를 밝힌 26명의 주민 대상 참여사업에 대한 설문결과
 농수산물 가공, 판매(38.5%), 식당 경영(26.9%), 민박,펜션,게스트하우스 경영(15.4%)
- 주민워크숍을 통해 마을자산 조사 및 진단을 통해 사업제안 및 활용방안 모색 함

2. 마을 미래상 설정 및 세부사업 계획에 대한 사항

○ 마을미래상 설정

- 마을자산 발굴 및 활용계획을 통해 마을의 가치를 새롭게 발견하고 마을 미래에 대해 공감대를 형성하였으면 마을의 비전, 목표이미지, 실행전략을 주민들과 함께 구상하여야한다.
- ※ 마을비전 도출 시 특정 주민이 이를 주도하지 않도록 여러개의 미래상 안을 도출하고 주민들의 의견수렴을 거친 후 다수결을 통해 최종안을 선정하도록 해야한다.

○ 마을미래상 확정

- 도출해낸 마을비전, 목표 및 실행전략이 우리마을에 적합한지, 실행가능성이 있는지 내 외부 전문가와 주민들이 함께 협의 형태로 검토해야한다.

○ 마을 세부사업 도출 및 마스터 플랜작성

- 실행전략에 대한 세부사업을 도출하고 각 세부사업에 대한 공간을 구체화하여 마스터플랜 결과물 도출
- ※ 이 과정에서 사업시행주체를 선정

▶ `16 백령면 화동마을 보고서 p167~p178

- 주민대상 사업설명회(`16.2.17./1회), 마을관계자 면담(`16.3.15. 1회), 주민워크숍(`16.2.14./1회)
- ☞ 마을비전 도출시 특정 주민이 이를 주도하지 않도록 여러 개의 미래상 안을 도출하고 주민들의 의견수렴을 거친 후, 다수결을 통해 최종 미래상 설정 및 세부사업 계획진행되어야 함

3. 마을사업 실행계획 수립 및 주민소모임 구성에 대한 사항

○ 마을사업 실행계획 수립

- 마을사업 실행계획은 세부사업별 실행계획을 수립하고 실행계획을 추진할 수 있는 주민소모임, 마을협의회 구성을 목적으로 한다.
- 운영진은 사업 발굴 단계에서 도출된 세부사업에 대한 화두를 제시하고 사업별 현황에 대한 구체적인 정보를 제공하여 주민들의 각 세부 사업별 실행방안에 대한 다양한 의견제시를 유도
- 주민들의 제안사항은 지자체, 전문가 의견을 수렴하여 최종적으로 마을사업 실행계획서 형태로 정리

○ 사업별 주민소모임 구성

- 마을사업 활동을 위한 사업별 핵심조직을 만드는 단계로 도입 / 리더와 핵심멤버간의 업무배분 / 마을협의회 구성

▶ `16 백령면 화동마을 보고서 p39~40, p59

- 주민들이 원하는 분야의 프로그램 다양화 및 자생적으로 지속될 수 있는 프로그램의 개발 제시
마을자원 활용, 마을 농작물 활용, 주민 재능 활용 프로그램 사업
- ☞ 주민들의 사업별 실행방안에 대한 의견제시는 하였으나 전문가 의견 수렴에 대한 내용 언급 미비

▶ `18 백령화동마을 결과보고서 p13 ~ p22

- 조직화 및 운영컨설팅관련 `18.3.23.~5.19.까지 6회 소모임 진행
(리더회의 2회, 이사회 1회 임원회의 2회 대표회의 1회 진행 함)
- ☞ 운영관리 및 운영규정 조직관리 프로세스 구축필요 명시함
핵심리더 중심의 지속적인 역량강화 교육 및 직무별 맞춤 프로그램 활용 방안 필요 명시함

4. 마을협의회 구성 및 운영방안에 대한 사항

○ 마을협의회구성 및 운영

- 주민대표 조직으로 주민 소모임간 활동을 결합하고 마을사업을 함께 추진하기 위함
- 정기적인 운영모임을 진행(마을사업의 추진을 어떻게 추진할 것이고 어떤 역할을 수행할 것인지)
- 주민들의 관심을 높이고 사업의 투명한 운영, 의견수렴, 주민간 유대감 향상을 위해 워크숍 및 마을활동 등 주요프로그램으로 운영

▶ `18 백령화동마을 결과보고서 p13 ~ p22

- 화동사회적협동조합 설립(`18.5.18/창립총회 진행)
- 비영리법인(사단법인)설립 필요성에 대한 주민설명회 개최(4회), 임원회의 2회, 발기인회의 4회
40명 조합원으로 화동사회적기업 창립총회 개최(조합원 승인, 정관승인 등 법인 설립완료)

5. 마을공동체 활성화에 대한 사항

○ 특성화사업에 대한 주민참여의 가치를 되새기며 주민소모임 조직을 견고이하기 위해 마을 마스터 플랜에 따라 당장에 할 수 있는 작은 마을사업부터 시행, 이를 통해 구성원들의 역량과 사회발전의 가능성 체크

▶ `18 백령화동마을 결과보고서 p43~p50

- 마을공동체 운영의 효율성과 활성화를 위한 조직체계를 구축하고, 전문 인재 양성 목적
기초회계, 세무기초 등 총4회 역량교육 실시(화동영농조합법인 조합원 및 화동사회적협동조합 조합원)
- ☞ 회계 교육뿐만아니라 복지, 문화, 환경개선에 따른 조직설립단계 교육사업 진행해야 하며, 마을 마스터플랜에 따라 당장에 할 수 있는 작은 마을사업부터 시행 필요

□ 모니터링 결과

○ 도서특성화사업 가이드라인 활용

- 마을기업관리, 사업비 회계처리기준, 마을기업의 의무, 공유재산 관리에 대한 가이드라인 교육 추진
(인천광역시 도서지원과 - 7118/2019.10.18.)호로 배포된 도서특성화 가이드라인을 활용)
- ☞ 섬발전지원센터에서 담당자, 용역업체 및 마을리더 및 추진위원장에게 가이드라인 교육필요

○ 마을사업 실행계획 관련

- 주민의 약 89%가 소득사업에 적극적 참여의사로 사업의 전망이 기대가 된다고 제시하였고,
- 주민대상 사업설명회와 마을관계자 면담을 통해 사업추진 실행방안 정보 공유 하였음
- ☞ 단, 주민참여 기본계획 수립에 따른 실행계획서 작성 및 주민참여의지에 대한 언급이 필요

○ 마을 공동체 활성화 관련

- 어렵게 구성된 마을협의회가 교육사업 후에 뚜렷한 활동 없이 지내다 보면 마을사업에 대한 주민의 관심도가 떨어지고, 조직이 무너지기 마련이다
- ☞ 살고 싶은 섬만들기 가이드라인 p42 공동체 활성화 지원 사업에 내용 적용 필요
- ☞ 전문심화교육(회계)에 대한 주요성과와 추후 활동계획에 대한 구체적 내용 제시 필요

□ 활성화 방안

1. 백령 호수마을 브랜드형 콘텐츠 발굴

① 백령호수 공공미술 프로젝트

- 백령호수의 상징성과 매력도를 제고함과 동시에 매년 관광객들의 방문 욕구를 자극할 수 있도록 호수를 활용한 특화된 공공미술 프로젝트 계획
- 백령도 화동마을의 대표 자원이 백령호수의 호수면을 활용하여 국내외 유명 작가와 연계한 협업 프로젝트를 통해 이슈화 도모
- 매년 주제와 작가를 달리하여 연 단위 프로젝트로 진행하며, 전시 기간 동안 주민 참여형 이벤트 프로그램을 통해 상품성 제고

[사례 : 석촌호수 공공미술 프로젝트]

- 송파구청과 롯데그룹이 함께하는 공공미술 프로젝트
- 2014년부터 접근성이 높은 석촌호수를 공공미술의 무대로 활용하여 세계적인 아티스트들의 초대형 예술작품 감상 기회를 대중에게 제공
- 주요 작품 : 2014년 ‘리버덕 프로젝트’, 2015년 ‘1600+판다 프로젝트’, 2016년 ‘슈퍼문 프로젝트’, 2017년 ‘스위트 스완 프로젝트’, 2018년 ‘카우스:홀레이 코리아 프로젝트’, 2019년 ‘루나 프로젝트’



슈퍼문 프로젝트



스위트 스완 프로젝트



루나 프로젝트

② 백령호수 키네틱 아트

- 바람이 많이 부는 장소적 특성을 활용하여 백령호수만의 특화된 문화예술 콘텐츠 발굴
- * 키네틱 아트는 자연에너지나 기계장치 등을 이용해 움직이는 예술을 의미
- 지형과 바람, 기계장치 등을 이용한 움직이는 조각작품을 설치하여 랜드마크이자, 백령호수 공간의 상징성 부여



부산 갯강이 예술마을
- 바람과 시간(김태희) -



송도 센트러파크
- 무버블(노해울) -



강릉 경포대 해수욕장
- 새를 타는 사람들(김성수) -

③ 백령호수 디자인 경관 쉼터 조성

- 백령 호수마을 조성사업 기본계획에서 계획된 레이크하우스, 안내센터, 랜드마크, 소나무 숲 정비 사업 등과 연계하여 야외 쉼과 사색이 있는 디자인 경관 쉼터 조성
- 디자인 벤치, 테이블 쉼터, 포토 상징 조형물, 휴게 데크 등 지원형 공간 조성

2. 평화의 섬 연계 홍보·마케팅 콘텐츠 강화

① 백령도 또는 백령도 호수마을 ‘평화의 섬 SNS 명예시민’ 제도 홍보

- 백령도 평화의 섬 또는 국가지질공원 등에 대한 SNS 홍보와 연계하여 평화의 섬 명예시민의 자격을 부여하고, 명예시민 인증 기념물 등을 조성하여 방문을 유도하는 SNS 명예시민 제도 홍보 실시
- 관련 SNS 계정 팔로우 및 일정한 활동을 한 사람에게 평화의 섬 명예시민 자격 부여
- 백령도와 수도권 시민을 연결하는 네트워크 마케팅 시스템을 구축하여 행사 또는 축제 시 명예시민을 초청하고, 이들의 방문을 통해 구전효과를 창출시킬 수 있는 기반 마련

[사례 : 스위스 오버무텐 SNS 명예시민 제도]

- 스위스의 작은 도시 오버무텐의 페이스북 페이지에 ‘Like’를 누른 사람 모두에게 명예시민 자격 부여
- 명예시민(페이스북 친구)의 사진을 출력하여 마을 외벽에 전시
- 명예시민인 자신 혹은 지인의 사진을 실제로 확인하기 위해 관광객들이 직접 마을을 방문
- 이벤트 진행 후 마을 방문객 수는 250%가 증가하였고, 오버무텐 페이스북 계정 내의 반응(댓글, 공유, 좋아요 등)이 상당히 높은 비율 상승



스위스 오버무텐 페이스북 페이지

마을 외벽의 명예시민 이름 및 사진 출력물

② 한국 기독교의 섬 스토리텔링 및 홍보 확산

- 한국 기독교 총회역사위원회 제104회 총회에서 백령도가 ‘한국 기독교의 섬’이라는 최초 타이틀 획득
- * 백령도는 한국 선교활동의 중심이 된 곳으로 백령성단을 비롯하여 9개의 공소가 위치
- 또한 위원회를 중심으로 백령근현대사문화공원 사업 추진 계획
- * 백령근현대사문화공원은 총 15만 7,208㎡부지에 282억 1,700만원의 사업비를 들여 기독교선교 역사를 조명하는 ‘범선공원’, 아름다운 호수길과 정원으로 꾸며지는 ‘화훼공원’, 진리탐구의 길을 상징하는 ‘미로공원’, 서구 문화가 유입된 옛 포구와 전통시장을 재현하는 ‘호수공원’ 등으로 계획 예정
- 웅진군 관광종합개발계획 내에서 공소 ‘십자가의 길’ 조성사업 계획
- 이와 관련하여 평화의 섬과 기독교의 섬을 연결하여 평화의 상징이자 평화수호의 섬으로서 백령도 브랜드 기능 강화 및 방문의 확산 유도

③ 백령도 호수마을 평화 아트 프로젝트

- 한반도의 평화와 번영, 통일을 위한 판문점 선언(2018.4.27.)과 연계하고, 백령도 중 대표적인 평화마을 상징공간으로 이미지 제고를 위해 평화이음의 아트 프로젝트 진행
- 기존 인천 평화미술 프로젝트, 백령병원 아트 프로젝트와 달리 예술가와 주민이 함께하는 평화 상징형 마을 프로젝트로 전략적인 상품화
- 지역주민들의 평화 메시지와 문화예술 작품이 결합된 스토리 중심의 평화 아트 프로젝트 진행

10. 덕적도 단호박마을

가. 3단계(마을활성화사업)

□ 사업개요

○ 예산 : 1,000~1,500백만원

○ 내용 : **중규모 창업 및 확장, 마을활성화 사업**

- 살고 싶은 섬 마을 만들기 사업의 지속가능한 발전을 위해서는 일자리 및 지역민의 소득과 연계되어야 함
- 지역소득사업은 민박, 음식, 특산물 판매 등의 직접소득, 음식점·숙박업소에 채소 등 원재료 공급과 같은 간접소득, 마을의 생산 활동과 일자리가 늘어가는 유발소득으로 구분할 수 있음
- 절차에 따라 마을·지역의 여건을 분석하여 특성에 맞는 핵심 사업을 발굴할 수 있도록 함
- 본 단계에서 가장 중요한 것은 2단계 사업의 확대된 사업으로 중규모 창업과 함께 마을 활성화를 위한 주민 소득사업 확장, 마을 홍보 강화 등으로 확장하는 것임

구 분	가이드라인 항목	핵심사항
주민소득사업 확장	■ 식품 접객업, 관광편의 시설업, 건설업, 식품 제조·가공업	■ 비즈니스 모델별 창업 및 사업의 확장
마을 홍보 강화	■ 홍보 및 매체에 대한 이해 ■ 타겟별 마을 홍보 방안	■ 지역 맞춤형 마을 홍보전략 마련

□ 그간 추진사업 내용

(`20년 주요사업 추진결과보고/`20년 주요사업 추진결과 및 개선방안/`21년 수탁사업 계획서 참고)

○ 주민 소득사업 발굴에 대한 사항

- 덕적도 단호박 가공센터(호박회관) 리모델링 완료(`17년 10월)
- 주민소득사업 추진법인(농업회사법인 호박회관) 설립(`18년 4월)
- 덕적도 호박회관 운영 개시, 연매출 55백만원 달성 (`18년 5월)
- 덕적도 도서특성화사업(3단계) 공모 선정후 사업진행 중(`20년 1월~`22년)
- 농산물(단호박) 가공을 통한 신규 소득사업의 발굴과 상품성 향상 등 주민 공동사업 활성화 추진중(단호박 가공식품 : 잼, 식혜, 스파클링, 맥주 등)

○ 마을 홍보사업 발굴에 대한 사항

- 마을 통합홈페이지 구축, 운영 지원(체험프로그램 예약 및 농산물 판매, 홍보) 예정
- 미디어(신문, TV 등) 활용 홍보, 리플릿 제작 배포 후반기 진행 예정
- 온라인 홍보 서포터즈 운영
- 농산물 가공상품 포장재 제작
- 덕적도 체험관광 운영을 위한 정보화기기 지원 예정
- 단호박문화제 운영 예정

□ 모니터링 결과 및 개선점

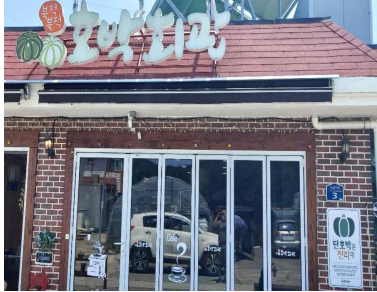
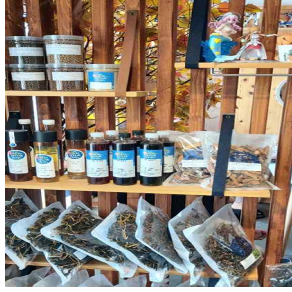
▶ 주민 소득사업 발굴에 대한 사항

- (고유자원 발굴 및 진단) 주요지역의 입지 및 인문사회 현황, 문화, 역사 등 보유자원의 특징 및 가치 조사·발굴
- (사례조사 분석) 사업과 연계 관계가 있는 국가계획, 광역계획 등, 타 지역의 농산어촌 특성화 섬 특성화 사례를 조사 분석 함 ☞ 직접 현지조사, 콘텐츠 발굴 및 용역발주
- (주민의견) 주민 면담과 주민 설문조사 등 주민의견을 수집 분석
- (주민 사업설명) 도서특성화사업의 추진경과보고, 사업개요 및 6차 가공산업의 사례, 성과 소개, 질의응답(`20년 10월 3회 진행)
- (마을공동체) 덕적도 진리 도서특성화사업 추진위원회를 이현주위원장 외 10인으로 구성 (사업기본계획 수립 참여, 방향 설정, 사업아이템 선정 등)

▶ 마을 홍보사업 발굴에 대한 사항

- 마을 통합홈페이지 구축·운영 지원 예정(체험프로그램 예약 및 농산물 판매·홍보)
- ☞ 홍보사업의 필요성 및 대상에 대한 명확한 인식과 전달하고자 하는 메시지와 콘텐츠가 구성되어야 함
- 미디어(신문, TV 등)활용 홍보, 리플릿 제작배포 진행 중
- ☞ 마을홍보사업을 통해 실질적인 방문이 있었는지에 대한 방문자 설문 진행 필요

□ 모니터링 현장사진

	 덕적도 관리청에 내리 할 근처 호박회관으로 가 간단한 명치들 거쳐 차림과 장치를 인도받고 새로 여행들 시작 한다. 할 새로 앞에 하나로 비드가 있고, 세로라 특수 목장 앞에 관객들이, 차이공들 원적은 호박회관에서 판매하 니 명손 거품제 압도해도 된다. 호박회관은 덕적도의 특산물인 호박을 이용한 다양한 음료와 빵을 만들어 판매 해는 카페다. 덕적도 주민들의 직접 제작해 만든 농수산물을 구매할 수도 있다.	 반장/강력 덕적도 단호박 오븐찰떡 4개 세트 12,000원 농협회사법인(주)호박회관
추진위원장 면담	in섬 프로젝트 연계 홍보	응진자연물(호박회관 온라인판매)
		
(구)농협창고 부지	(구)농협창고 부지	(구)농협창고 철거 펜스
		
호박회관 홍보 경관	호박회관 외관	호박회관 특산물판매대

[붙임] 3단계 체크리스트

- 주민경영체 구성 및 소규모 창업 후 마을활성화를 위한 과정으로서 4단계로 넘어가기 전에 체크리스트를 통해 성과를 점검할 수 있도록 함

- ▶ 주민 소득사업 발굴에 대한 사항
 - 마을 및 지역의 생업, 산업 및 특산물 가공산업 등을 명확히 인지하였는지
 - 마을기업과 연계하여 추가적인 주민 소득사업 소재를 선정하였는지
 - 주민 소득사업에 대한 검증이 이루어졌는지
 - 주민 소득사업에 대한 사업화가 이루어졌는지
 - 주민 소득사업에 대한 성과가 나타났는지
- ▶ 마을 홍보사업 발굴에 대한 사항
 - 홍보사업의 필요성 및 대상에 대한 명확한 인식이 이루어졌는지
 - 홍보사업 목적 및 대상에 맞는 매체를 선정하였는지
 - 전달하고자 하는 메시지와 콘텐츠가 구성되어 있는지
 - 마을 홍보사업이 이루어졌는지
 - 마을 홍보사업에 대한 홍보 노력이 잘 되었는지
 - 마을 홍보사업을 통해 실질적인 방문이 일어났는지

□ 활성화 방안

1. 덕적도 단호박마을 브랜드 이미지 제고

① 단호박 랜드마크 개발

- 덕적도 농산물의 진리, 진리 단호박마을 도서특성화사업과 연계하여 단호박마을로서 상징성 제고 및 브랜드 이미지 강화를 위해 단호박 상징형 랜드마크 개발
- 호박이라는 포괄적인 대상물을 활용하여 조각가, 예술가 등과 연계하여 덕적도만의 특화된 단호박 상징 조형물 제작
- 진리항을 중심으로 호박 모양 또는 호박마차 모양 등을 컨셉으로 한 이색적인 모양의 상징 조형물 설치



호박(나오시마, 구사마 야요이)



호박마차(신데렐라 모티브)

② 아트 호박 캐릭터 스팟 지정 및 캐릭터 설치

- 단호박을 활용한 덕적도만의 아트 캐릭터를 개발하고, 이를 활용한 아트 호박 캐릭터 스팟 조성
- 아트 호박 캐릭터 스팟은 덕적도 진리 주민참여형 마을정원을 적극적으로 활용
- 현재 계획 중인 단호박마을 테마경관 조성사업(L=400m)을 확대하는 형태로 계획되며, 마을 곳곳에 아트 호박 캐릭터 설치를 통해 관광객들의 흥미 유발 및 마을 곳곳을 여행할 수 있는 이유 제공
- 8~10개의 스팟을 지정하고, 서로 다른 형태의 캐릭터 조형물 설치를 통해 장소의 상징성 및 공간의 특화성 부여



③ 호박회관 시그니처 음료 개발

- 단호박을 주 재료로 덕적도 호박회관에서 맛볼 수 있는 시그니처형 커피 메뉴 개발 및 판매
- 현재 판매 중인 단호박 오븐찰떡, 머틴, 찐빵, 양갱 등과 연계하여 세트 메뉴로 판매
- 커피 메뉴에 덕적도만의 스토리를 반영하여 장소의 상징성 부여
⇒ 단호박 라떼 등



2. 지역주민 참여 수익형 사업 확대

① 덕적도 단호박 축제

- 덕적도 단호박의 홍보 효과 제고 및 생산물의 판매 촉진을 유도하기 위해 단호박을 테마로 한 마을 축제 개최·운영
- 축제기간 단호박을 비롯한 단호박 가공식품을 저렴하게 구매할 수 있으며, 단호박 그림 지역화가 초대전, 단호박 요리관 등 테마형 프로그램 운영

[사례 1 : 통영 연화도 수국 축제]

- 개요 : 연화도에 만개하는 수국을 활용한 여름 축제 개최. 연화도 주변 관광자원을 연계하는 프로그램 운영
- 주요 프로그램 : 수국동산 포토존 운영, 연화도 수국 사진전, 연화도 플리마켓, 연화도-우도 트레킹 행사 등

[사례 2 : 홍천 단호박 축제]

- 개요 : 홍천군 내촌면 도관길의 내촌중학교 일원에서 10월경 펼쳐지는 마을 축제
- 주요 프로그램 : 단호박 요리경연대회, 호박왕 선박대회, 노래자랑, 레크레이션 등 이벤트 운영



② 단호박 특화 메뉴 개발 및 섬 맛집 운영

- 단호박 생산가공에서 확대하여 단호박을 활용한 특화 메뉴 개발 및 이를 판매하는 섬 맛집 운영을 통해 덕적도 단호박의 우수성을 알릴 수 있는 기반 마련
- 정상급 셰프를 멘토와 지역 주민 또는 청년셰프가 참여하는 인큐베이팅 시스템을 구축하고, 팝업 레스토랑, 지역식당 메뉴 리빌딩 음식체험 공간 조성 등의 연계 사업 추진

③ 단호박 밀키트(Meal Kit) 개발·판매

- 덕적도 농산물 주민공동작업장 조성·운영과 연계하여 단호박을 활용한 음식 테마의 밀키트 개발·판매
- 단호박을 활용하여 덕적도만을 대표하는 향토음식을 개발하고, 이를 소비자들이 쉽게 구매할 수 있는 밀키트(Meal Kit)로 제품화하여 주민 수익 구조 다변화 및 단호박의 부가가치 확대 도모

④ 무인 스넥바형 쉼터 도입

- 빈집 또는 빈창고를 활용하여 관광객들이 휴식을 취하고 간단한 간식을 먹을 수 있는 쉼터 도입
- 관광객 지원형 공간이 없는 마을(ex, 으름실마을)을 대상으로 운영되며, 생업이 있는 지역주민들의 여건과 고령화된 섬 지역의 인력 상황을 고려하여 전략적 운영

11. 신시모도 삼형제 보물섬

가. 2단계(소규모창업)

□ 사업개요

- 예산 : 500백만원(국비 400, 지방비 100)
- 내용 : 주민경영체 구성, **소규모 창업**
 - 마을기초사업은 조직에 대한 교육 및 지원 사업을 진행하는 단계
 - 본 단계에서 가장 중요한 것은 도서특성화 사업에 대한 비즈니스 모델의 확립, 사업에 필요한 기술습득, 사업체(법인화)등록, 사업화임

구 분		교육 및 지원내용	핵심사항
교육 사업	도서특성화 사업계획수립	· 사업 아이템구상 · 가치평가 · 비즈니스모델 확립	· 사업아이템선정 · 비즈니스모델 확립
지원 사업	도서특화사업 사업화실습	· 기술개발 및 교육지원 · 시범운영 · 사업계획서작성	· 법인설립 전 기술개발 및 교육, 시범운영 · 최종사업계획서 수립
교육 사업	사업체 (법인화)	· 법인형태결정 · 사업인허가 · 사업자등록	· 법인설립 · 사업자등록
지원 사업	사업화	· 시설자금 · 운영자금	· 제품 및 서비스생산

□ 모니터링 내용

○ 마을사업 계획에 대한 사항
- 마을사업의 소재 선정 및 사업아이템에 대한 검증이 이루어졌는지 여부 · 마을 사업아이템에 대한 구체적인 주민강화역량 교육사업을 진행(5회) · 주민들의 요구에 따라 막걸리와 커피로 특화 먹거리 상품 개발로 결정 · 막걸리 교육 전문가(대학교 교수) 4주간 1회 / 커피는 향후 교육 및 실습 예정 · 마을 기업화 비즈니스모델 확립여부 확인 * 푸드랩 건물에서 지상1층 소규모 주류(탁주) 제주, 2층 카페운영 계획 · 막걸리의 생산과 판매에 대한 교육여부 ☞ <u>시범 판매 후 실판매수량대비 수익률 제고 여부 및 재고수량에 대한 방안 및 판매전략에 대한 프로세스 필요</u>
○ 마을사업 실습에 대한 사항
- 기술개발 및 교육이 진행하였는지 여부 · 선진지 견학(예산사과와인) 및 막걸리 가공교육 진행 - 실전경험을 위한 제품과 서비스에 대한 평가가 이루어 졌는가 · CS교육강사 및 이미지메이킹 강사의 교육을 통해 서비스 교육 진행 - 발효식품(막걸리) 의 막걸리 사업(양조장) 컨설팅 진행 여부 · 막걸리 전문가를 통해 실습 및 이론교육 진행
○ 마을기업 설립에 대한 사항
- 5인이상 주민 소모임과 협동조합 신설에 대한 여부 ☞ 먹거리 발굴회의 (4주간1회), 막걸리 교육 4회 등 주민 자체 주도적 모임 진행하였고, 푸드랩 신시모도 삼형제 협동조합 진행(`21.6월 중 완료)
○ 마을사업화 지원에 대한 사항
- 생산과 판매에 대한 재료와 시설의 지원여부 ☞ 순차적 소득을 위해 카페운영 및 막걸리 운영 동시 진행불가 - 막걸리 400개 한정 판매(예약 권장) 운영하고, 인테리어 및 폐교(지역 사회활성화 기반 조성) 리모델링 완료 시 카페는 우선 운영(`21.11월 중) (운영관련) 막걸리 제조에 따른 체험 키트 프로그램 제안 (홍보관련) [신시모도 삼형제 보물섬] 섬 서포터즈&푸드랩 온라인 참여단 구성하여 인적네트워크 활용 방안 제안

□ 모니터링 결과보고 및 개선방안

- 마을 기업화 비즈니스모델 확립여부
 - 푸드랩 건물에서 지상 1층 소규모 주류(탁주) 제조, 2층 카페운영 계획
 - ☞ 북도를 찾는 자전거, 트레킹, 낚시 관광객을 겨냥한 휴게음식업과 소규모 주류(탁주) 제조업으로 결정
- 마을사업 실습에 관한 사항
 - 비즈니스 모델의 성공을 위한 충분한 기술개발과 교육이 이루어 졌는지 여부
 - ☞ 2020.05. ~ 10. 추진한 주민역량강화용역을 통해 교육 및 시식회(품평회), 포장, 홍보물 제작 시행
 - 시범사업의 운영을 통해 제품 및 서비스의 수익성과 지속 가능성을 평가했는지
 - ☞ 4주간의 막걸리 전문가를 통해 이론과 실습 교육을 통한 기술 습득 추진함.

개선방안) 시범사업을 통해 교육과정에서 생산한 제품과 서비스를 표적고객을 대상에게 제공해 봄으로써 시장 반응을 관찰하고 사업의 운영을 통해 제품 및 수익성을 평가하여 구체화된 사업운영계획 수립(향후 발생할 리스크 대비)이 필요함

※ 시범사업 운영과정(1단계 시제품 생산 및 테스트, 2단계 제품의 수익성 확인, 3단계 제품 조정 및 확정

□ 모니터링 현장 사진



[붙임] 신시모도 추진사업 개요

- 사업명 : 신시모도 삼형제 보물섬 문화예술마을 조성사업
- 사업기간 : (역량강화교육) 2020년6월 ~ 12월(6개월)
(공사, 인테리어) 2020년1월 ~ 10월(1년 10개월)
- 사업위치 : 인천 옹진군 시도리 679번지/676번지



- 사업비용 : 2,200백만원
- 사업내용 : 특성화 사업(1, 2차) 진행으로 푸드랩(막걸리 저장소, 카페) 및 배후지 경관조성(마을박물관, 전망대)

□ 활성화 방안

1. 삼형제 막걸리 콘텐츠 다양화를 통한 경쟁력 강화

① 삼형제 막걸리 스토리텔링 개발

- 삼형제 막걸리의 경쟁력 강화 및 홍보 활동을 위한 콘텐츠 확보 차원에서 삼형제 막걸리의 이야기와 지역주민의 이야기가 반영된 삼형제 막걸리 스토리 콘텐츠 발굴
- 발굴된 스토리 콘텐츠를 활용한 스토리북 또는 이야기 웹툰 개발

② 삼형제 막걸리 맞춤형 안주 개발

- 신시모도 지역 특산물을 활용하여 삼형제 막걸리에 맞는 특화된 안주 개발
- 현재 조성된 푸드랩 건물을 활용하여 수익원 확보 및 지역 특산물 홍보 차원에서 신시모도의 특성이 반영된 맞춤형 안주 개발

[사례 : 전주막걸리 문화콘텐츠 개발사업]

- 전주막걸리 스토리텔링 등 문화콘텐츠 개발을 통하여 전주국선생 막걸리 육성 및 전주막걸리 문화 확산을 위하여 추진
- 중년층을 위한 안주 등 4개 분야 24종의 막걸리와 음식 궁합 안주 개발



배부른 안주
(삼합활용)

건강한 안주
(도라지, 더덕 활용)

청년층 안주
(새우 활용)

장년층 안주
(새우 계란탕)

③ 막걸리 이용 발효식품 개발

- 푸드랩 2층 카페와 연계하여 음료와 함께 판매할 수 있는 막걸리를 주제로 한 빵과 쿠키 개발
- 막걸리를 이용한 술빵 개발 : 아채찐빵, 단호박찐빵, 단팥찐빵 등
- 막걸리 술 지게미를 활용한 쿠키 개발

③ 막걸리 이용 발효식품 개발

- 푸드랩 2층 카페와 연계하여 음료와 함께 판매할 수 있는 막걸리를 주제로 한 빵과 쿠키 개발
- 막걸리를 이용한 술빵 개발 : 아채찐빵, 단호박찐빵, 단팥찐빵 등
- 막걸리 술 지게미를 활용한 쿠키 개발



④ 삼형제 막걸리 주민 큐레이터 교육

- 신시모도를 방문하는 관광객들에게 삼형제 막걸리를 효과적으로 알릴 수 있도록 주민 대상 막걸리 큐레이터 교육 실시
- 삼형제 막걸리 판매와 홍보를 동시에 수행할 수 있는 신시모도 막걸리 전도사 역할 수행

2. 신시모도 문화예술섬 콘텐츠 상품화

① 신시모도 경관 명소 이름 상품화 : 신시모도 포토 스팟 #10

- 신시모도 내 경관 명소를 대상으로 경관 명소 지정 및 포토 스팟 설치, 포인트 맵 제작 등 관광객들의 연계 방문을 유도하는 경관 명소 이름 상품화 사업 추진
- 문화예술섬을 상징할 수 있는 새로운 브랜드형 관광상품으로 육성 발전

* 바다를 향해 달리는 소년(dream on 1), 넘실거리는 파도를 타는 듯한 소녀(dream on 2), 버들선생, 천국으로 가는 계단, 모도 박주기해변 내 상징 조형물, 시도수기해변 등 경관 명소 활용



② 구봉정을 활용한 Lover's Point 조성

- 문화예술섬으로서 신시모도의 새로운 가치형 공간 창출을 위해 연인과 가족 단위 관광객들을 타겟으로 한 특화된 이야기 공간 개발
- 신시모도의 전망포인트로서 공간적 기능 개선은 물론 방문객들의 의미와 추억을 새기는 공간으로 전략적인 개발
- Lover's Point라는 공간적 의미를 부여하는 '네이밍 디자인 공간'과 사랑의 메시지를 기록할 수 있는 '사랑의 벽' 등을 설치



③ 경관 명소와 연계한 그네 브랜딩 및 예술 그네 도입

- 경관 명소를 즐길 수 있는 브랜드형 콘텐츠 이자, 신시모도의 브랜드형 상품으로 그네 브랜딩 및 예술 그네 도입
- 휴식과 문화예술, 치유의 요소를 그네와 연결하여 신시모도를 알릴 수 있는 장소 브랜딩
- 신시모도의 특성이 반영된 예술 그네 제작 및 경관 명소 내 설치·운영



Ⅶ. 완료 마을 모니터링 및 제언

1. 장봉도 이색체험 마을

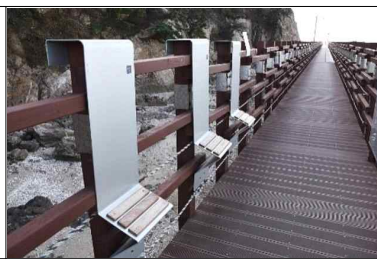
1. 장봉도 갯티길 경관 및 이용 체계 개선

① 장봉도 갯티길 해안산책로 명소화

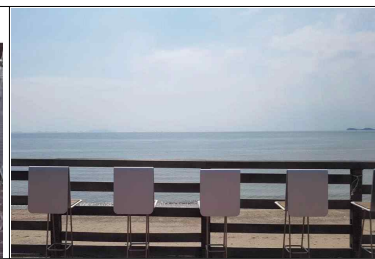
- 단순 탐방 중심의 해안산책로에서 벗어나 문화·예술 및 디자인이 가미된 해안산책로 조성을 통해 장봉도 갯티길의 경쟁력 제고 및 명소화 도모
- 해안산책로, 탐방로를 중심으로 경관 확보, 디자인이 결합된 테마 휴식공간 설치, 사색의 공간 조성 등을 통해 탐방객의 경험의 질적 제고 및 수요 증대 효과 도모
- * 제부도 해안산책로 개선(문화예술섬 프로젝트 포괄)을 통해 사업 대비 20%의 관광객 증대 효과 발생



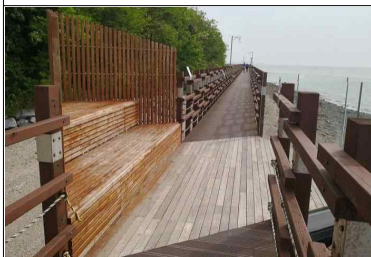
경관 확보를 위한 유리 가림막 도입



휴식형 서서 의자 도입



사색 의자 도입



중간 조망쉼터 설치



그물 휴게 쉼터 조성



해안 조망대 설치

② 장봉도 갯티길 유니버설 디자인 도입

- 장봉도 갯티길 이용 계층 확대 및 보행 약자를 지원하기 위해 갯티길 7코스 중 접근성이 좋은 코스를 대상으로 유니버설 디자인 적용
- 기존 장봉도 무장애 숲길과는 다른 갯티길을 활용함으로써 갯티길의 브랜드 가치 제고

사례 : 제주도 올레 18코스 유니버설 디자인 적용

- 보행이 불편해 올레길 이용이 어려운 이들을 위해 제주 올레 코스 가운데 접근성이 좋은 제주올레 18코스 구간을 골라 유니버설 디자인 적용
- * 유니버설 디자인은 연령, 신체 능력 등과 관계없이 누구나 자유롭게 시설을 이용할 수 있도록 한 시설물 디자인을 의미
- 해안 산책로 정비와 휴식 공간 조성, 공중화장실 정비, 인도 블록 포장 및 도로 시설물 개선 등 작업 진행

③ 장봉도 치유 우체통 설치 - 강릉 안목해변 느린우체통, 외씨버선길 제멋대로 우체통 등을 착안하여 갯티길 탐방을 통해 근심 걱정을 날릴 수 있는 이색적인 공간 연출 - 치유를 위해 작성된 편지가 발송되지 않거나, 특정 날짜에 발생될 수 있도록 지역주민과 연계한 운영 체계 구축	
2. 장봉도 갯티길 홍보·마케팅 다변화	
① 라디오 광고 제작 및 송출 - 적은 예산을 통해 지속적인 홍보 효과를 얻을 수 있도록 라디오를 통한 홍보 추진 - 인천지역 인사 또는 특별한 연예인을 활용하여 노출 효과 제고 - 새로운 콘텐츠에 대한 궁금증을 유발시키고, 이를 통해 수도권 시민들의 방문 유도 사례 : 외씨버선길 라디오 광고 - 성우 : 개그맨 전유성 - 소재 : 외씨버선길 홍보 및 제멋대로 우체통 등 새로운 콘텐츠 소개 - 서울/경기(SBS), 강원(TBC) 권역 송출을 통한 새로운 콘텐츠에 대한 궁금증 유발 및 외씨버선길 방문 유도	
② 홍보 동영상 제작 및 송출 - 항공촬영이나 컴퓨터 그래픽이 아닌 시청자의 눈높이에 맞춰 장봉도 갯티길의 아름다움을 담은 홍보 동영상 제작 - 수도권 권역 송출을 통한 장봉도 갯티길의 인지도 및 가치 상승 유도	
③ 장봉도 갯티길 걷기 행사 개최 - 장봉도 갯티길 걷기 행사와 인천 및 주변 섬 행사와 연계하여 즐길거리를 제공함으로써 체류형 관광을 유도하고, 참석자들의 만족도 상승 도모 - 장봉도 내 지역 관광자원과 연계한 연계 상품 구성 및 운영 - 식사, 체험, 숙박 등 섬내 마을과 연계하여 지역경제 활성화 도모	
④ 장봉도 갯티길 기념품 제작 - 지역 자원과 연계하고, 지역주민이 참여하는 장봉도 갯티길 기념품 제작 - 계절에 맞게 실생활과 장봉도 갯티길 특성에 맞게 도보여행에서 사용할 수 있는 다양한 유형의 기념품 제작 ⇒ 등산용 토시, 마스트, 넥워머, 스카프 등	
⑤ 사진공모전 및 사진전시회 개최 - 사진작가 협회와 협약하여 장봉도 갯티길의 사계절을 주제로 한 사진공모전 개최 - 옹진군 관내 공공시설이나 전시시설, 수도권 지하철 등 통행인구가 많고, 가독성이 좋은 주요 지점에서 사진전시회 개최	
⑥ 지역주민과 연계한 비즈니스 모델 개발 - 지역주민과 연계한 이동 지원 서비스, 짐 운반 서비스 등 교통형 비즈니스 모델 개발 - 섬 체류형 탐방객을 위한 세탁 서비스, 도시락 서비스, 탐방객과 함께 걸어주는 동행 서비스 등 다양한 유형의 비즈니스 모델 구축 예) 올레길 옮김이 서비스, 금강소나무숲길 도시락 등	

2. 강화 국화리마을 : 역사문화 스토리텔링

1. 융복합 농촌체험 프로그램 발굴 및 특성화

① 팜파티 특성화 상품 개발

- 강화도 및 국화리마을에서 생산된 농산물을 기반으로 특화된 음식과 다채로운 체험 및 공연 프로그램이 결합된 팜파티 상품을 개발·운영
- * 팜파티란 농장을 뜻하는 팜(Farm)과 파티(Party)의 합성어로 농장 주인이 소비자를 초대해 먹을거리 및 농산물 직거래 판매, 참가자들과 함께 하는 공연 및 체험 등을 하는 행사를 의미
- 현재 운영 중인 프로그램 기반에 특화 음식 메뉴를 곁들여 팜파티 브랜드를 구축하고, 이를 강화 국화마을 대표 상품으로 육성
- 지역내 농업기술센터 또는 인천 관내 대학교와 연계하여 상품 구성 및 프로그램 개발



② 지역 경관을 활용한 팜웨딩, 팜데이트 상품화

- 유명 연예인들이 시골에서 결혼하는 스몰 웨딩이 각광받음에 따라 결혼 적령기 커플의 '팜웨딩' 수요가 급격히 증가하는 추세
- 셀프로 장소 섭외, 웨딩사진 촬영 등이 가능하며, 자연적인 배경과 개성의 스타일을 중시하는 젊은 신혼부부들이 흥미를 느낌
- 이와 관련하여 마을 지역 경관을 활용하여 웨딩 사진 촬영을 위한 공간 연출을 통해 팜웨딩, 팜데이트를 즐길 수 있는 테마형 프로그램을 상품화

③ 팜파티 플래너 양성

- 강화 국화리마을만의 팜파티, 팜웨딩, 팜데이트 상품의 경쟁력 강화를 위해 마을주민 중 능력이 있거나 관심이 있는 주민 대상 팜파티 플래너 양성
- 예산지원 사업 종료에 따라 농업기술센터를 통해 운영되는 프로그램 교육 수강 또는 마을 차원에서 별도의 예산 투입을 통해 교육 지원 필요
- * 최근 지자체 농업기술센터를 통해 팜파티 플래너 양성교육 과정 운영 : 2020년 김포시 등
- 교육내용 : 팜파티 개념 및 구성과 컨셉, 팜파티 공간연출 이해와 농산물 홍보 디스플레이 실습, 팜파티 푸드 이해와 활용, 푸드스타일링 실습, 팜파티 단계별 진행전략 및 실천전략 등

④ 요리가 있는 농부시장 개설

- 강화 국화리마을만의 차별성 확보를 위해 수수, 시래기 등 지역 농산물을 매개로 주말 요리가 있는 농부시장을 개설·운영
- 단순 농산물 판매장소가 아닌 관광의 요소를 지닌 요리를 매개체로 하여 주말 수도권 나들이 방문객 유도
- 초기 강화 국화리마을 중심에서 장기적으로 주변 농촌체험마을과 연계를 통해 경쟁력 확대 도모

2. 수익 구조 다각화 및 운영 활성화 기반 마련

① 국화리마을 농촌체험 키트 개발

- 국화리마을 수수, 시래기 등으로 대표되는 농특산물 및 수수아비 명패, 자연 책갈피 등 기존 자연체험 교구 등을 활용하여 국화리마을 농촌체험 키트 개발
- 코로나19 장기화로 인해 유치원, 어린이집, 학교 등을 대상으로 한 체험학습이 전무함에 따라 수익구조 다각화를 위해 가정과 학교에서 농촌 체험활동을 간접적으로 경험할 수 있는 꾸러미 상품 개발
- 농림축산식품부의 비대면 농촌체험키트 활용 지원사업과 연계하여 안정적인 수익 구조 확보



사례 : 농촌관광경영체 비대면 체험키트 지원사업

- 목적 : 전국의 학생들에게 비대면 체험키트를 활용한 농촌체험프로그램 보급을 통해 농업·농촌 체험기회를 제공함으로써 도농교류 활성화 도모
- 사업기간 : 2020. 10월 ~ 20. 12월(사업비 소진 시까지)
- 지원대상 : 초등학교 47개소 내외, 중학교 47개소 내외
- 지원내용 : 농촌관광경영체 비대면 체험키트 구입 비용의 80% 지원
- 지원한도 : 기관당 최대 300만원 * 375만원 이상 구매시 300만원 지원

② 중고생 봉사활동 프로그램 운영

- 중고생을 중심으로 교육과정에서 봉사활동을 권장하고 있으며, 특히 고등학생은 대학 진학시 혜택이 부여됨에 따라 일정 시간의 봉사활동 참여
- 이와 연계하여 지역 내 행사 참여 및 봉사활동을 통해 학생들은 봉사활동 이수 시간을 부여받고, 지역은 가족들의 방문 유도 및 부족한 일손 확보 등의 기회 요인으로 작용
- 이에 청소년 자원봉사포털 ‘Dovol’에 터전(자원봉사 장소)으로 등록하여 봉사활동도 수행하고, 다양한 농촌체험 활동을 영위할 수 있도록 추진

③ 대학생 인턴 지원 프로그램 운영

- 축제 기간 및 성수기, 팜파티 등 특화 프로그램을 운영 시 부족한 일손 확보를 위해 인천관광공사, 인천지역 내 대학교와 연계한 대학생 인턴 지원 프로그램 운영
- 대학생 인턴은 근무수당과 대학 학점을 부여받게 하고, 인천관광공사 명의의 수료증을 통해 향후 취업 활동에 도움이 될 수 있도록 함
- 대학교에서 추진하고 있는 실습 장소로도 운영될 수 있도록 대학과 협력 관계 구축
- 대학생들로 하여금 체험프로그램 기획 및 개발, SNS를 통한 온라인 마케팅 활동, 체험객 안내 등의 역할을 부여하여 질 높은 서비스 제공 및 운영 활동의 기반 마련

* 사례 : 한국관광공사 농촌체험마을 대학생 파견 인턴 사업

- 한국관광공사가 농촌관광 활성화를 위해 지자체, 지역 대학 등과 손잡고 대학생 인턴을 선발, 농촌체험마을에 방학과 주말을 이용하여 인턴으로 파견

3. 대이작도 이작바다 생태마을

1. 생태관광 대표 섬으로서 브랜드 경쟁력 강화

① 탄소중립 섬 브랜드 확립

- 최근 우리나라는 기후 위기 대응을 위해 2050 장기저탄소발전전략을 수립하였으며, 2050 탄소중립을 목표로 다양한 정책사업을 추진 중임
- 이와 연계하여 해양보호구역으로 지정된 대이작도 주변 해역생태계와 생태계보전지역으로 지정된 대이작도 전역의 생태자원 등의 우수성을 기반으로 탄소중립 섬 브랜드 확립 추진
- 탄소중립 섬 브랜드 이미지를 바탕으로 다양한 사업 및 프로그램 운영을 통해 대이작도의 관광 경쟁력 제고 유도

② 환경부 생태관광지역 지정 추진

- 생태관광지역이란 환경부가 생태관광의 활성화를 위해 2013년 처음 도입한 것으로 환경적으로 보전 가치가 있고, 생태계 보호의 중요성을 체험·교육할 수 있는 지역을 지정하고 3년 단위로 평가하는 제도
- ‘대이작도 풀등과 이작바다생태마을’을 대상으로 생태관광지역 지정을 추진하며, 이를 통해 생태관광지역으로서 가치 제고는 물론 별도의 예산 확보를 통해 주민주도형 생태관광지역 운영의 기반 마련

* 2021년 기준 전국 29개 생태관광지역 지정. 인천은 백령도 하늬해변과 진촌마을 2개소 지정

③ 에너지 이용 체험시설 도입

- 운동에너지를 전기에너지로 전환시키는 체험시설 등의 도입을 통해 탄소중립 섬으로서 브랜드 이미지 제고 및 이용객들의 흥미 유발
- 태양광을 이용한 벤치 등 에너지 이용 관광지원시설 도입을 통해 섬 상징성 제고



휴대폰 충전이 가능한 벤치



페달을 통해 생성된 에너지로 음악 재생 체험시설

자료 : 환경부(2019), 생태관광 중장기발전계획 수립 연구

④ 생태관광 프로그램 관련 생태발자국 및 저탄소 인증 추진

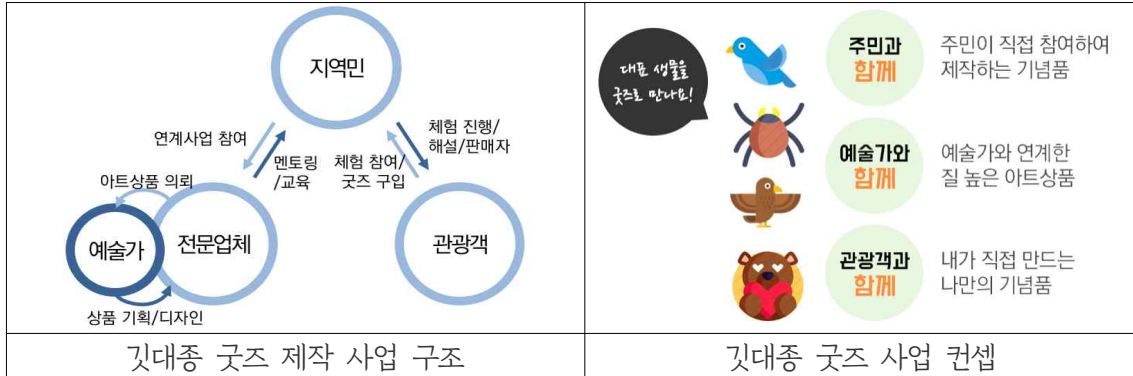
- 현재 운영 중인 바다체험, 등산 및 해양생태탐방로 산책, 풀등 체험 등을 대상으로 생태발자국 및 저탄소 인증 추진
- 탄소중립 섬 브랜드 가치 제고 및 가치 지향형 프로그램 운영을 통해 체험 프로그램의 경쟁력 확보

* 사례 : 제주 선흘리 동백동산 2개 생태관광과정 저탄소 제품 인증, 제주 하례리, 전북 정읍 솔티마을, 전북 고창 용계마을, 강원 인제 용늪 생태마을 4개 6개 프로그램 탄소발자국 인증

2. 주민 주도형 생태관광 비즈니스 모델 개발

① 생태관광지역 깃대종 굿즈 제작

- 해양보호구역, 생태계보전지역으로서 대이작도의 가치 제고 및 별도 수익원 발굴을 위해 대이작도에 특화된 깃대종(flagship species)을 활용한 굿즈 제작
- 단순 외주 제작이 아닌 지역민과 예술가가 함께 참여하는 디자인 및 판매를 통해 수익성을 높이고, 실질적인 수익금이 지역민에게 환원될 수 있도록 사업 구조 마련



자료 : 환경부(2019), 생태관광 중장기발전계획 수립 연구

② 주민해설사 브랜드화 및 수익형 주민해설사 운영

- 생태계보전지역의 가치 제고 및 체계적인 생태관광 서비스 제공을 위해 주민해설사를 육성하고, 이를 브랜드화하여 대이작도의 대표 콘텐츠로 육성
- 주민해설사의 자생력 확보 및 주민 스스로 생태계보전지역의 보전 및 활성화를 이룰 수 있도록 수익형 주민해설사 운영

③ 대이작도 친환경 여행자 키트 제작 및 판매

- 대이작도에서 친환경 활동을 하고, 이를 친환경 여행자 네트워크망에 인증할 수 있는 대이작도 친환경 여행자 키트를 제작·판매
- 섬 생태 보전과 가치 제고의 일환으로서 친환경 여행을 실천하고자 하는 여행객을 대상으로 최소한의 금액을 통해 판매
- 키트 구성 : 친환경 여행자 파우치, 쓰레기봉지, 위생장갑, 친환경 여행자 배지, 대이작도 기념품 등



④ 섬 생태관광마을 운영 매뉴얼 개발 및 운영

- 생태관광마을로서 자긍심 함양 및 체계적인 서비스 제공, 섬 내 생태자원의 효율적인 관리를 위해 섬 생태관광마을 운영 매뉴얼을 개발하고, 지역주민 대상 교육 실시
- 섬 생태관광의 대표 지역으로서 지역주민과 함께하는 '생태관광 선언문' 작성

* 사례 : 한국생태관광네트워크, "섬, 생태관광 매뉴얼"



4. 덕적도 나그네 섬

1. 칼라마케팅을 활용한 ‘경관의 섬’ 브랜드화

① 꽃과 허브를 활용한 경관 조성

- 호수공원, 자전거길, 산책로, 비로봉 등 보유하고 있는 섬 경관 자원과 칼라마케팅을 활용하여 아름다운 경관의 섬으로 브랜딩화 추진
- 유희부지, 길가 등에 계절별로 색깔을 나타낼 수 있는 꽃과 허브를 식재하여 계절별로 이색적인 경관을 도출하여 화제성을 부각하고 사진 촬영장소, 이벤트 장소 등으로 활용
- 예: 보란색 - 라벤다, 보라색유채꽃 / 노란색 - 유채꽃 / 흰색 - 캐모마일 등

② 마을 건물에 색깔 입히기

- 바다색, 나무색 등과 어울릴 수 있도록 집, 건물 등에 색깔로 디자인화함으로써 경관의 섬 이미지를 강화하고 포토존으로 활용
- 단순한 색을 칠하거나 나그네 섬의 스토리를 입체화하여 벽화에 구상할 수 있음
- 사례 : 색깔마케팅 - 이탈리아 부라노섬, 스토리벽화 - 대구 달성군 마비정



부라노섬



마비정

2. ‘나그네길’ 관광자원화

① 스토리에 기반한 나그네길 조성

- 나그네 섬이 보유하고 있는 산책로에 스토리를 부여하고 이를 이미지화하여 ‘나그네길’이라고 명명
- 섬 입구에서부터 마을/섬을 순환할 수 있도록 길을 조성하고 아름다운 경관을 볼 수 있는 곳에 포토존을 설치. 또한 포토존 주변에 꽃, 조형물 등을 식재 및 조성하여 관광객들의 흥미를 높임

② 나그네길 상징물 조성

- 벤치에 나그네 길 이야기와 사랑을 테마로 한 러브벤치 도입
- 마을의 사랑이야기를 스토리텔링화한 벤치를 구상하여 그 자체가 이색관광자원이 되도록 추진 . 관광객의 프리포즈, 사진 촬영장소로 명소화 추진
- 아름다운 노을을 배경으로 낙조와 사랑을 테마로 다양한 러브포인트 조성(프리포즈, 사진 촬영장소). 러브포인트에 스토리를 가미해 관광객들에게 이색적인 장소임을 부각

③ 덕적도 나그네길 홍보 마케팅

- 항공촬영이나 컴퓨터 그래픽이 아닌 시청자의 눈높이에 맞춰 덕적도 나그네 길의 아름다움을 담은 홍보 동영상을 제작하여 다양한 매체, SNS 등을 통해 홍보
- 수도권 권역 송출을 통한 덕적도 나그네 길의 인지도 및 가치 상승 유도

2. 주민 주도형 비즈니스 모델 개발

① 색깔을 활용한 ‘디자인 굿즈’ 제작

- 경관의 섬, 색깔의 섬 이미지를 강화하고 섬 수익을 창출하기 위하여 ‘색깔’을 활용한 디자인 굿즈를 제작하여 판매
- 단순 외주 제작이 아닌 지역민과 지역대학(디자인과)이 함께 참여하는 디자인 및 판매를 통해 수익성을 높이고, 실질적인 수익금이 지역민에게 환원될 수 있도록 사업 구조 마련

② 호박회관과 연계한 다양한 식품 상품 판매

- 경관의 섬, 나그네 섬의 이름을 반영한 음료 개발
 - 기존 음료에 섬 지명으로 넣어 공간 및 메뉴의 아이덴티티 확보
 - ※ 이니스프리 제주하우스에는 ‘제주 유기농 당근 주스’, ‘제주 레몬티’, ‘제주 바다 레모네이드’ 등 제주를 상징하는 음료 판매
- 베이커리 브랜드화 : 제빵, 제과 사업(마을 특색 음식 개발사업)의 수익원 다각화 및 브랜드형 상품 개발
- 먹거리 기념품으로 확대 개발 : 단순 매장 판매용 베이커리 3종(샐레케이크, 새우크림빵, 감자빵)의 소규모 제빵에서 확대된 섬 만의 먹거리 기념품으로 확대 개발 / 관광객들이 손쉽게 간편하게 구매할 수 있도록 포장용으로 개발 및 인프라 시스템 구축
- 섬 상징성이 반영된 시그니처 시그니처 메뉴 개발(예: 울진 대게빵, 여수 돌게빵)



③ 마을 상인이 중심이 된 주말장터 운영

- 마을 상인들과 구매자들이 직접 만날 수 있는 장터를 운영함으로써 지역주민과 관광객 간의 스킨십 강화
- 마을 상인들이 중심이 되어 추진함으로써 마을에서 단기간에 추진되는 일회성 행사로 보일 수 있는 위험성에서 벗어나, 지속성을 가질 수 있도록 하고 이를 통해 마을 이미지 확립 기여
- 판매 외에 전문 이벤트성 먹거리/놀이 행사를 다양하게 제공하여 관광객 유치 도모
- 마을 내 유희부지 또는 주차장 등을 활용하여 주중에는 주차장 등의 기본 용도로 활용하고 주말에는 장터 운영하되 장터가 활성화될 경우, 주중에도 장터 확대

5. 불음도 저어새 생태마을

1. 불음도 주민 소득 모델 사업 발굴

① ‘불음도 백합죽’ 브랜드형 먹거리로 개발

- 불음도 친환경 쌀과 지역 대표 특산물인 백합을 활용하여 불음도를 대표할 수 있는 브랜드형 먹거리로 개발
- 육지에서 접하기 힘든 자연산 식재료와 불음도만의 독특한 조리법을 통해 불음도를 상징할 수 있는 먹거리 상품으로 개발
- 단순 먹거리 메뉴 개발에서 확대하여 저어새 생태마을의 대표 음식 체험 프로그램으로 확대 발전시킴
- 초기에는 큰새소리섬게스트하우스에서 ‘불음도 아침밥상’ 형태로 특성화시키고, 장기적으로 불음도 전체를 대상으로 확대 판매

[사례 : 제주 선흘곶 가시나무도토리 칼국수]

- 개요 : 지역을 대표하는 음식을 활용하여 마을음식체험프로그램 개발 및 음식 홍보
- 프로그램 목적 : 주민에게 전통적인 마을의 중요한 먹을거리였던 가시나무도토리에 대한 이야기를 듣고 직접 반죽을 밀어 칼국수를 끓여 먹으며, 마을의 음식문화를 이해하고 음식을 직접 만들어 먹는 즐거운 경험을 만듦
- 프로그램 특징 : 마을 부녀회, 삼촌들이 체험 당일 싱싱하고, 건강한 재료를 가지고 만든 밀반찬과 닭, 야채육수로 졸깃한 칼국수를 맛볼 수 있음. 그 외 지름떡만들기, 또띠아, 쑥버무리, 메밀빙떡, 돌레떡 체험 등 다양한 체험이 가능

② 불음도 은행나무 빵, 은행나무 쿠키 개발

- 불음도를 대표하는 은행나무(천연기념물 제304호)를 모티브로 하여 불음도만의 특화된 기념품형 먹거리 상품 개발
- 은행나무 열매를 소재로 빵 종류와 쿠키 종류의 선물용으로 특성화
- 초기 마을 차원에서의 메뉴 개발의 어려움을 고려하여 용문천년시장 골목형시장 육성사업단에서 개발한 은행빵과 연계하여 불음도 특화상품으로 확대 개발



③ 불음도 저어새 생태마을 축제 개최

- 친환경 섬이라는 브랜드 이미지 제고와 마을사람들간의 협력 체계 구축, 외부 홍보 활동의 일환으로 불음도 저어새 생태마을 축제 기획 및 개최
- 7km 규모의 갯벌과 민어골(민어가 드나들던 골목), 은행나무 등의 천혜의 자연자원, 저어새, 백로 등이 찾아오는 친환경 섬으로서의 가치를 활용한 마을 축제를 통해 농산물의 우수성 홍보와 생산물의 판매 촉진 유도
- 인천관광공사와의 협력 체계를 통해 지자체 지원 또는 중앙부처 지원사업으로 전략적 추진

2. 저어새 생태마을 지원형 생태관광 체험프로그램 개발

- 모니터링 결과, 체험프로그램 개발 요구

① 볼음도 에코워킹

- 볼음저수지 생태탐방로, 저어새 탐방로 등 섬 내 탐방로와 AR체험을 결합한 걷기 투어 프로그램 운영
- 자연 친화적인 걷기 상품에 AR을 통한 저어새 등 철새들과 각종 생태자원을 만나는 이색적인 투어 상품 운영

사례 : 디스커버 서울, 에코워킹 투어

- 서울 여의도동 샛강 일원(63빌딩~서울 마리나) 구간에서 열리는 행사로 어플리케이션과 걷기여행을 결합한 에코워킹 투어 프로그램 상품 및 이벤트
- AR체험, 샛강 만들기 등 다양한 프로그램과 여의도 일원의 샛강 걷기 진행



② 볼음도 방학 에코여행 봉사단

- 수도권 내 학생들을 대상으로 학교 방학 기간에 공정여행, 볼런투어 등 가치여행을 제공하는 방학 에코여행 봉사단을 모집·운영
- 봉사활동이라는 요소를 학생 수요 유인 수단으로 활용하고, 이를 통해 생태관광자의 가치 전달과 인식 제고, 그리고 실질적인 볼음도 내 방문 유도
- 인천 교육청과 연계하여 학생들의 참여 유도

③ 볼음도 어린이·청소년 생태관광 기자단

- 미래 세대의 주역인 어린이와 청소년을 대상으로 볼음도 생태관광의 인식 제고 및 가족들의 연계 방문을 유도하기 위해 어린이·청소년 생태관광 기자단 운영
- 어린이·청소년 기자단 운영을 통해 작성된 기사, 출간된 발간물 등의 콘텐츠를 대외적인 볼음도 생태관광 홍보 및 인식 개선사업으로 활용
- 인천관광공사 및 인천시, 인천교육청과 연계한 프로그램으로 전략적인 운영

④ 볼음8경 오리엔티어링

- 산과 해안 자원이 결합되어 있어 트레킹과 자전거 라이딩이 가능한 공간적 특성과 볼음도를 대표하는 경관자원이 볼음8경을 연결하는 체험형 콘텐츠 발굴
- * 볼음8경 : 은행나무, 볼음저수지, 조개골해수욕장, 이무기바위, 영뜰소나무숲, 갯벌체험, 처녀골해변, 죽바위
- 섬의 경관과 지형에 대한 단순 관람 및 트레킹 중심의 소비 방식을 다양화하기 위해 오리엔티어링을 통해 관광객들이 스스로 섬을 경험하고, 즐길 수 있는 기회 제공
- * 오리엔티어링은 지도와 나침반을 이용하여 지역의 지형을 파악하고, 지역의 여러 지점에 설치되어 있는 목표물을 통과하여 정해진 시간 내에 최종 목적지에 도달하는 경기를 의미
- 오리엔티어링의 콘텐츠는 환경적 영향, 참여자 유형, 코스의 특성 등을 고려하여 도보형과 도보+산악자전거 형태로 추진

6. 교동도 근대문화 공간

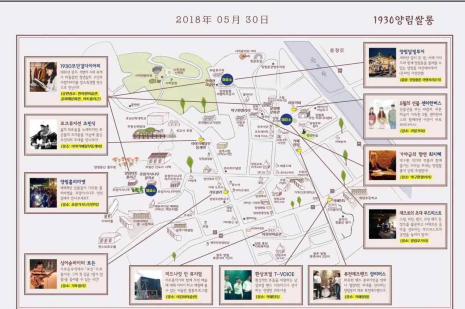
1. 근대문화공간 체험 콘텐츠 기능 강화

① 상설 프로그램 1960 교동쌀롱 운영

- 주말 상설 프로그램으로서 1960년대 교동도를 주제로 다양한 쌀롱 프로그램을 개최하는 마을 복합 축제 개발·운영
- 교동도내 다수의 마을과 문화공간, 카페 등이 연합하여 관광객들에게 색다른 경험을 제공할 수 있도록 주민 주도의 프로그램 운영
- 공연, 전시, 문학, 마켓, 패션 등 1960년대 교동도의 모습을 색다르게 보여줄 수 있도록 프로그램 기획

[사례 : 1930 양림쌀롱]

- 매월 '문화가 있는 날'에 양림동 내 여러 문화공간들과 카페들이 함께 1930년 광주를 주제로 다양한 쌀롱 프로그램 개최하는 마을 복합축제
- 양림동 전역을 무대삼아 펼쳐지는 문화축제로서 음악, 연극, 전시, 마켓, 체험 등 다양한 프로그램 운영
- 카페에서 차와 함께 음악공연을 즐기는 '쌀롱콘서트', 연극 '1930 모단걸다이어리' 등 개최



② 주민 재현배우 양성 및 운영

- 1960 교동쌀롱의 지속적인 운영 및 생생한 모습을 제공하기 위해 지역주민을 대상으로 재현배우 양성 및 운영 실시
- 문화관광해설사 형태의 운영으로서 대룡시장, 교동제비집, 교동 스튜디오 등 주요 관광거점에서 관광객과 함께 교감하고, 교류할 수 있는 프로그램 운영

[사례 1 : 한국민속촌 조선시대 캐릭터 아르바이트]

- 꽃거지, 구미호, 관상가 등 독특한 조선시대 캐릭터 아르바이트생을 오디션을 통해 모집
- 조선시대 캐릭터 활동, 한국민속촌의 다양한 행사 주인공으로 활동

[사례 2 : 김해 상도 대감마을, 주민참여형 연극 '백파선']

- 김해시 상동면 대감마을 주민들과 김해지역 연극인들이 조선 최고의 사기장이었던 백파선 연극을 기획에서부터 연출까지 맡아 공연 시연
- 마을 주민들이 역사적 고증에서부터 시나리오, 출연 등 전 과정에 참여한 주민참여형 연극

③ 교동도 여권 프로젝트

- 민북지역이라는 공간적 특성과 검문을 통해 출입하는 장소적 특성을 반영하고, 교동도 내 숨은 장소의 이용 활성화 차원에서 교동도 여권 프로젝트 운영
- 교동도 여권 프로젝트라는 이름으로 스탬프 북을 만들어 지도에 소개된 관광명소를 방문하는 루트형 프로그램 운영
- 스탬프를 모은 관광객에게 상징기념품 및 특산물 할인권 등을 부여하여 지역 내 소비 촉진 유도 및 관광 활성화 도모

사례 : 등대여권



2. 주민-지자체 연계 신규 수익사업 발굴

① 이색 탈거리 + 해설 서비스 도입

- 교동도 내 골목 투어를 더욱 편하고 재미있게 즐길 수 있도록 이색적인 탈거리와 해설 서비스가 결합된 신규 투어 상품 개발·운영
- 대룡시장, 교동 제비집을 중심으로 연산군 유배지, 난정저수지 청보리밭 등 교동도 내 핵심 자원을 연결하는 투어형 상품으로 개발



수원화성 자전거 택시



인천 개항장 개항차

② 교동도 AR 투어 시스템 구축

- 1960년대와 조선시대 교동도의 모습을 실감나게 경험할 수 있도록 유도하기 위해 AR 콘텐츠 도입
- 기존 교통 제비집 등 일부 공간에서의 제한적인 체험에서 벗어나 관광객들이 외부 공간에서 쉽게 체험할 수 있도록 스마트 기술이 결합된 실감 콘텐츠 시스템 마련

사례 1 : 일본 아스카마을 프로젝트

- 개념 : 산야마루야마지역의 고대 아스카 마을을 증강현실로 복원하여 관광산업과 연결한 프로젝트
- 목적 : 아스카 마을은 역사가 길지만 남아 있는 유적이 부족하다는 생각에 증강현실(AR)기술을 접목하여 과거의 모습을 재현
- 형태 : 가이드투어 / 구현방식 : 태블릿PC
- 내용 : 증강현실(AR) 콘텐츠를 활용하여 고대 아스카 마을의 옛 모습을 경험할 수 있도록 하고, 마을 가이드를 통해 유적에 대한 설명 제공



③ 교동도 마을해설사 양성·운영

- 1960년대 교동도 시간여행의 경쟁력 강화를 위해 마을주민이 주체가 되어 생생한 마을의 이야기를 전달해 줄 수 있는 교동도 마을해설사 양성·운영
- 단순 서비스 개념의 마을해설이 아닌 일정 교육과정을 마친 주민들을 대상으로 주민여행사나 해설사 협동조합 등 마을 자원을 활용하여 창직이나 창업을 할 수 있게 유도

7. 승봉도 찾아가고 싶은 섬

1. 승봉 힐링 캠핑장 경쟁력 강화를 위한 시설 개선

- 캠핑장의 이용 수요 및 가동률 확대를 위해 특화된 프로그램 기반의 관광기반시설 기능 강화

① 미니 영화관 설치

- 봄, 가을철 가족 단위 관광객을 위한 야외 부대시설로서 미니 영화관 조성·운영
- 야간 볼거리 제공을 위해 야외 스크린 형태의 가족 미니 영화관 도입
- 캠프 화이어장 또는 다목적 운동장 일부 공간을 활용하여 캠핑객들을 위한 문화 서비스 제공 및 부모들을 위한 휴식 시간 부여

사례 : 코오롱 캠핑파크 별빛 상영관

- 개념 : 아이들을 동반한 가족 단위 관광객들을 위해 애니메이션 상영
- 운영 : 2박 3일, 1박 2일 프로그램의 일환으로 운영
- 시간 : 20:00~21:40, 100분
- 장소 : 플레이코트1



② 바다 도서관 설치

- 자연 속에서 휴식을 취하며, 아이들과 함께 책을 읽을 수 있는 야외 북 갤러리 조성
- 공공예술을 표방하는 자연 속 야외 갤러리 및 오픈 책장으로 구성된 야외 도서관 조성
- 디자인 요소가 가미된 1인 독서 하우스, 독서 데크, 책정원, 해먹 쉼터, 카운 쉼터 등 독서를 위한 지원 시설 연계 도입



③ 바다 수영장 설치

- 더운 여름철의 지원시설로서 아이들을 위한 이동식 미니 수영장 설치
- 야외 물놀이터 개념의 부대시설로서 여름철 한시적으로 활용할 수 있는 가변형 놀이시설
- 대규모 예산이 투입되지 않는 시설로서 유아를 위한 놀이형 시설과 저학년을 위한 수영 중심의 시설을 동시에 설치



2. 승봉 힐링 캠핑장 관광상품화 및 프로그램 발굴
① 연박 이용객 우선 가족 힐링상품 개발 - 토요일 중심의 단기 숙박으로 인한 가동률 확대의 한계성을 극복하고, 이용 수요 확대를 위해 연박이용객 우선예약제와 연계하여 연박을 활용한 가족 힐링상품 개발운영 - 2박 이상 숙박과 체험 프로그램 결합을 통해 가동률 확대의 기반 마련 및 수익성 제고 도모 - 숙박과 어린이 요리교실, 어린이 바다체험 등 가족 단위 이용객을 위한 프로그램 개발
② 캠핑 바다 꾸러미 세트 판매 - 승봉도 특산물을 활용하여 캠핑객들이 즐길 수 있는 바다 해산물을 주 재료로 한 캠핑 꾸러미 세트 구성 및 판매
③ 캠핑 바다 요리교실 - 주말 가족 단위 방문객을 대상으로 승봉도 해산물을 주 재료로 한 바다 요리 만들기 프로그램 운영 - 승봉도 낚시 프로그램과 연계가 가능하며, 아이들이 살아 있는 해산물을 손으로 직접 만질 수 있는 체험과 요리가 결합된 프로그램 운영 - 섬사람들만이 알고 있는 고유한 레시피를 활용한 승봉도 요리교실, 어린이들이 직접 체험할 수 있는 간편 해산물 요리교실 등을 계획
④ 책 읽는 캠핑장 - 바다 도서관 설치 사업과 연계하여 아이들과 함께 야외에서 책 읽는 즐거움을 제공하는 특화된 프로그램 운영 - 가족 독서교실 : 바다 도서관을 통해 책을 대여 후 간단한 가족 독후감을 작성하면 소정의 기념품을 제공하는 프로그램 - 이달의 책 행사 : 매월 첫주 토요일 이달의 책을 선정하고, 캠핑객들이 이달의 책에 대해 함께 이야기 나누는 프로그램
⑤ 승봉도 별빛 트레킹 - 여름철 하계에 야외라는 공간적 특성을 활용하여 자연의 소리를 듣고, 자연 속 야간 별자리를 관찰하는 프로그램 운영 - 승봉도 해안산책로를 중심으로 트레킹과 결합된 프로그램을 운영하며, 일몰 프로그램과 결합하여 상품성 제고 도모
⑥ 가족 소원 프로그램 - 가족 단위 이용객을 대상으로 가족 간의 사랑을 확인하고, 새로운 희망을 기원할 수 있는 특화된 프로그램 운영 - 풍등 소원 띄우기 : 풍등에 소원을 담아 하늘로 띄우는 프로그램 운영 - 부부 프로포즈 이벤트 : 부부를 대상으로 야간 경관이 아름다운 곳에서 사랑 고백을 통해 부부간 사랑을 확인할 수 있는 이벤트 운영

8. 석모도 나룻뿌리향 농어촌 복합체험 마을

1. 해미지 마을 경관 명소 육성

① 벼짚아트 축제 개최

- 해미지 마을 농경지의 공간적 특성을 바탕으로 이색적인 마을 경관 조성을 통해 관광명소화를 도모할 수 있도록 벼짚아트 축제 개최
- 벼 수확이 끝난 이후 마을주민과 함께 벼짚을 활용한 공공미술 프로젝트형 축제 운영
- 인천문화재단 및 지역 내 대학 관련 학과와 연합하여 석모도를 대표할 수 있는 문화예술 축제로 발전시킴
- 축제를 통해 관광객 유치는 물론 우수한 쌀 생산지로서 장소성 제고

사례 : 벼짚아트 축제(Wara Art Festival)

- 위치 : 일본 니가타현 우와세키가타 공원 및 인근 농촌마을
- 배경 및 목적
 - 2006년 도쿄 무사시노 미술대학의 미야지마 신고 교수의 제안에 따라 개최
 - 지역 사회 발전과 관광을 목적으로 매년 벼 수확이 끝난 시즌에 개최
 - 공동 예술 프로젝트의 일환으로 특대 캐릭터와 동물들을 제작해 문화 축제로 발전
- 시작년도 : 2008년 / 운영기간 : 약 2개월



② 나룻부리 선착장 경관 자원화

- 석모대교 개통 이후 배편이 끊긴 나룻부리 선착장 및 주변을 활용하여 관광객들의 방문을 유도하는 경관명소로 육성 개발
- 나룻부리향 시장의 이용 활성화를 유도하기 위해 갯벌을 중심으로 특색 있는 경관명소 연출
- 갯벌 스탠드, 갯벌 조형물 등 대규모 예산이 투입되지 않는 범위 내에서 관광객들의 관심을 유발할 수 있는 지원시설 및 상징물 도입



2. 수익구조 개선

① 주말 요리장터 개설

- 기존 판매 중심의 해미지 나룻부리항 시장의 명소화 및 관광활성화를 도모하기 위해 젓갈, 순무, 속노랑고구마 등을 테마로 한 주말 요리장터 개설·운영
- 상인, 요리사, 예술가 등이 함께하며 석모도 농특산물의 우수성과 이를 활용한 요리, 다양한 문화예술 체험이 결합된 참여형 장터 운영

사례 : 농부시장 마르쉐@

- 돈과 물건의 교환만 이루어지는 시장 대신 사람, 관계, 대화가 있는 시장
- 2012년 혜화에서 시작하였으며, 매달 2번째 일요일에 월 1회 개최
- 100여 팀의 농부, 요리사, 수공예가가 함께하며 시장마다 주제를 정해 농법의 다양성을 담아가는 축제 같은 시장
- 씨앗밥상, 농가행, 마르쉐@이야기 등의 프로그램 운영



② 염생식물 군락지 확대 조성 및 테마 상품화

- 강화나들길과 연계하여 기존 소규모의 염생식물 군락지를 확대 조성하여 경관 개선 및 관광객 방문을 유도할 수 있는 촉매 사업으로 활용
- 석포리 서해 갯벌의 해양환경 개선은 물론 갯벌 생태계의 지속 가능한 보전을 통해 해안변의 관광 경쟁력 강화 도모
- 해미지 나룻부리항 시장과 연계된 부지로 확대 개발을 통해 기존 야생화 꽃길, 황금빛 들녘과 함께 조화로운 공간 연출 도모

③ 석모도 씨 푸드 스쿨 개설

- 새우젓, 밴댕이젓, 강화순무, 속노랑고구마 등 지역 내 대표 식자재를 소재로 유명 셰프(Chef)를 멘토로 청년셰프와 지역주민이 참여하는 바다음식 체험학교 개설·운영
- 해미지 체험관 다목적실을 활용하여 지역주민과 관광객이 교류하는 체험상품으로서 전략적으로 운영

④ 순무김치 밀키트 제품 개발

- 물 맑고 공기 좋은 강화도에서 직접 재배한 강화순무와 국내산 고춧가루, 강화도의 새우젓을 기반으로 씨 푸드 스쿨과 연계하여 셰프의 레시피를 활용한 밀키트 제품 개발
- 누구나 쉽게 구매해서 맛있는 순무김치를 맛볼 수 있도록 지역주민의 땀과 노고, 그리고 개량된 레시피가 결합된 간편 제품 개발

□ 부록. 도서특성화 개발 사례

1. 유형별 도서 개발 사례

가. 관광자원형 도서 개발

1) 남이섬

□ 개요

- 강원도 춘천시 남산면 방하리(강원도와 경기도의 경계)에 위치하며, 총 면적은 약 14만 평임
 - 당초 홍수 때만 섬으로 고립되었으나, 1944년 청평댐 건설로 완전한 섬을 이룸
- 잔디밭·나무숲이 무성하고, 위락시설이 잘 정비되어 있음
- 서울/경기도 등 배후시장이 크고, 접근성이 좋아 많은 관광객들이 방문함
- TV(드라마 등) 및 영화 촬영 등 대중매체 노출을 통해 인지도를 확보함

□ 개발과정

- 1965년 수재 민병도 선생이 토지 매입하여 다양한 수종의 육림을 시작함
- 1966년 경춘관광개발(주)를 설립하면서 종합휴양지로 조성하였으며, 2004년 4월 (주)남이섬으로 상호변경 뒤 환경과 문화예술 관련 콘텐츠에 집중 투자함
- 2001년 12월 KBS드라마 ‘겨울연가’의 성공으로 아시아권 관광객이 급증하며 문화관광지로 탈바꿈하였으며, 최근 국내·외 거주 외국인들이 가장 방문하고 싶어 하는 국제적 관광휴양의 성지로 인식됨
- 연평균 150만 명 수준의 관광객을 유지하고 있으며, 환경순화적 사업 및 문화·예술 지원 사업을 강화함

□ 개발현황

- 북한강 청평호에 떠있는 반달모양의 섬(둘레 약 6km)으로 중앙부에 8만 평의 잔디밭이 조성되어 있으며, 둘레에는 밤나무·포플러나무 등이 식재되어 있음
- 주요시설은 ‘동화나라, 노래의 섬’을 컨셉으로 갤러리카페 남문, 워터스테이지, 소주제공원, 전시관, 재활용문화체험관, 호텔정관루 등임
- 성수기 1일 평균 3,500명의 관광객이 방문하고 있으며, 매출액은 2001년 20억 원, 2002년 40억 원, 2003년 60억 원, 2004년 80억 원으로 증가세를 보임

- 일반요금, 할인요금(고등학생, 만 70세 이상, 장애인과 국가유공자 등), 이벤트 요금 등 가격정책의 다양화를 모색함
 - 입장요금에는 왕복도선료외 이용료 및 부가세가 포함
 - 단체입장 혜택으로 일반입장객 20인 이상에게 10% 할인과 단체인솔자(20인당 1인)에게 무료 티켓 제공



□ 시사점 및 적용점

- 단순한 유흥지였던 곳이 '한국관광의 희망의 섬'으로 탈바꿈하는데 있어 문화 예술인들의 창작활동과 자연생태 보호적인 정책이 가장 큰 역할을 함
- 현재 남이섬은 문화예술과 자연생태가 어우러진 생태문화관광지로 발전 중임
- 겨울연가 등의 드라마 스토리를 활용한 스토리텔링 마케팅 전략으로 성공을 거둠

2) 하츠시마(일본)

(1) 개요

□ 입지현황

- 하츠시마는 일본 시즈오카현 아타미시(熱海市)에 위치하며, 아타미항에서 선박을 이용해 약 20분 가량 소요됨
- 관서지방의 동북쪽에 위치해 있으며, 이즈반도 동부의 사가미만 해상에 위치하며, 시즈오카현 유일의 유인도서로서 수도권에서 가장 가까운 입지적 특성을 보임
- 도서면적은 0.437km², 인구규모는 243명(41가구)이며, 연간 약 25만 명의 관광객이 방문하는 유명한 관광지임

□ 도서현황

- 화산활동으로 생겨난 한 작은 섬으로 급경사의 해안지형과 모래해변이 없는 자갈·몽돌해변이 특징이며 하츠시마의 북서쪽 해변 저지대에는 취락지역과 여객선 선착장으로 이용하는 어항이 발달함
- 인근의 하타미시와 이토시에서 선박으로 30분 거리에 위치해 바다낚시 및 해양레크리에이션을 위한 도시 관광객이 많이 방문하는 지역임
- 하츠시마에는 주민의 생활에 충분한 수원을 제공하는 하천·지하수 등이 없으나, 해저송수에 의한 수도가 부설되어 물 부족 문제가 없음
- 지역주민의 적극적인 참여를 통한 개발사례지로서 민자유치를 통한 해양리조트 개발 및 경유형 관광지에서 체류형 관광지로 변화한 모습을 보임

(2) 개발과정

□ 개발배경

- 대도시와 비교적 가까운 거리에 위치하는 등 과거부터 하츠시마는 리조트 개발의 적지로 평가되어 왔기 때문에 관광개발을 추진하려는 민간기업들이 섬 전체를 매입하려는 시도가 꾸준히 이루어짐
- 민간기업의 제안들은 마을을 지켜가기를 원하는 지역주민에 의해 실현되지 못함
- 하츠시마의 노령화 현상이 심화됨에 따라 주민들 자체적으로 지역사회를 활성화하기 위한 방안이 검토됨

□ 지역주민간 합의점 도출을 통한 민자 유치

- 하츠시마 주민들은 과거 민간기업에 의해 섬 전체를 매입하고자 하는 시도로부터 지역사회를 지켜낸 경험을 바탕으로 하츠시마 개발의 기본방침, 개발주체 요건, 개발방향 및 조건 등을 다음과 같이 합의하였음

<지역주민 합의점 주요내용>

구분	내용
개발 기본 방침	· 섬 주민, 특히 젊은 층의 고용을 증대시켜 어업 등 지역산업의 진흥에 기여하면서, 환경을 훼손하지 않는 개발이 이루어져야 함 · 섬 주민이 경영에 참여하여 계획할 수 있어야 하며, 기존의 민박사업과 경합하지 않아야 하며, 향락적이지 않고, 섬 주민이 자긍심을 느낄만한 사업으로서 지속적으로 영위될 수 있어야 함 · 지역사회를 지키기 위해 토지는 절대 팔지 않음
개발 주체 요건	· 민간기업과 협력을 추진하되 그 대상이 대기업이어서는 안 됨. 이는 대기업에게 하츠시마 개발사업은 큰 비중을 차지하지 못하기 때문에 처음의 사업방침을 변경할 가능성이 크기 때문임 · 하츠시마 개발사업에 전념할 수 있는 기업이어야 함. 하츠시마 외에 다른 사업을 수행하는 회사라면 하츠시마의 사업권을 다른 기업에 쉽게 양도할 수 있기 때문임 · 자본금 규모가 너무 크지 않은 회사이어야 함. 이는 자본금 규모가 너무 크면 섬 주민의 출자비율이 제한되어 경영에 있어서 충분한 영향력 확보가 불가능하기 때문임 · 섬 주민 대표가 경영에 참여할 수 있어야 함. 이를 통해 개발허가 취득 후 다른 회사에 권리양도 되는 사태를 사전에 방지함
개발 방향 및 조건	· 회원제에 의한 고급리조트 호텔의 건설과 이에 앞서 방제 및 잡초제거 등의 환경정비 사업을 추진함 · 주민이 경영하는 민박과의 경쟁을 피할 수 있어야 하며, 젊은 층을 불러들이기 위해 호텔 관련 산업에 지역주민과 그 가족을 적극적으로 고용함 · 섬 환경을 보전하고, 수려한 경관을 창출하기 위하여 리조트 건설과 함께 주변의 송림을 보전/정비하고, 호텔은 꽃과 나무로 둘러싸이게 함 · 산업진흥을 위해 하츠시마의 농/수산물 등 모든 생산물을 호텔에서 우선적으로 사용함 · 토지를 절대 팔지 않는다는 방침을 지키기 위해 호텔/정원/각종 부대시설을 위한 토지는 주민으로부터 적절한 비용을 지불하고 임대함

□ 어항정비 사업 추진

- 하츠시마의 기존 어항은 지역주민 어선과 연락선의 이용만으로도 포화되어 외래선 및 호텔 투숙객의 유선 수용에 여유가 없었음
- 어항시설의 부족을 해결하기 위해 새로운 어항을 건설하기로 하였으며, 신규어항은 어선과 호텔 투숙객을 위한 유선을 동시에 수용하기 위한 것으로서 NTT-a형 사업으로 정부로부터 건설비를 대출받아 건설함
- 하츠시마의 리조트 호텔은 새로 건설된 어항시설에 대한 이용자격 확보를 위해 하츠시마 어업협동조합에 준회원으로 가입하고, 어항시설에 대한 부담금을 지급함
- NTT-a형 사업에 의한 신규어항은 일반어항과 같은 공공성을 가지므로 충분한 접안시설의 확보를 통해 연락선의 결항률을 개선하고 어선과 유선 이용의 상충 문제를 해결하였음
- 관광객의 유선수요에 대응할 수 있게 되었고, 바람·파고 등에 따라 신항과 구항을 나누어 이용함으로써 어선조합의 안전성 향상 등 주민과 관광객 모두에게 혜택을 가져옴
- 하츠시마항은 여객선 정박 기능과 함께 요트, Glass Bottomed Boat, 클럽하우스, 다이버하우스(어협) 등 해양관광 인프라로 적극 활용됨

(3) 개발효과

□ 개발배경

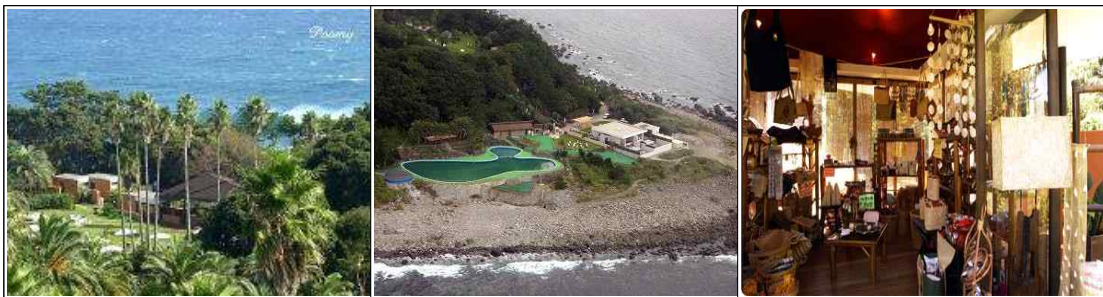
- 도서개발에 따라 하츠시마에 정주하는 젊은 층 인구를 비롯해 전체적인 인구가 증가하였으며, 지역사회의 활력이 증가하는 결과를 보임
- 토지 임대 수입(연간 5,000만 엔으로 가구당 1,3000천 엔 수준), 리조트 호텔에서 하츠시마의 어획물을 안정적으로 구매함으로써 지역주민의 소득이 향상됨
- 신규어항 건설로 보다 안정적인 어업활동이 가능해졌으며, 방파제, 인공어초, 배수시설, 녹지광장시설, 방재안전시설, 집락도 정비 등을 추진하여 도서지역의 열악한 기반환경을 개선하였음
- 민박 및 식당을 운영하는 지역주민들은 소비자층이 다른 리조트의 영업에 지장을 받지 않으면서 사업활동을 수행함
- 연락선 및 관광객 이용 유람선의 취선률(관광객 증가)이 활발해짐
- 섬 고유의 자연환경을 최대한 반영해 개발함으로써 자연친화적인 이미지 및 인지도 제고가 가능했으며, 공원조성, 마을시설 및 교육시설 등의 생활환경개선이 이루어짐

- 개발을 통해 지역사회에 긍정적 영향을 가져오면서 지역 주민은 관광산업 활성화에 대해 긍정적 시각을 갖게 됨(지역주민, 관광객, 리조트 운영 및 종사자간의 마찰이 거의 없음)

(4) 시사점

- 하츠시마 도서개발 사례에서 가장 중요한 사항은 지역주민에 의한 개발이 이루어짐으로서 지역주민과 개발사업자 등 구성원간의 마찰을 최소화한 것임
- 지역주민들간의 개발에 대한 공감대 형성을 시작으로 민간기업의 투자와 공공재원의 투입을 유도함으로써 사업에 성공한 대표적 사례임
- 관광개발에 따른 지역사회의 경제적 편익을 증대시킴은 물론 지역주민과 개발사업자, 관광객이 모두 혜택을 누리게 되었음
- 계획수립단계에서 환경에 대한 고려를 통해 일시적인 수익보다는 장기적인 편익을 중시하는 지속가능한 개발을 추구함
- 에도시대 이전부터 유지해온 하츠시마 주민의 결속력과 지역사회에 대한 애정은 관광개발을 통해 지역사회를 발전시키는 커다란 원동력이 되었음

(5) 주요 관광시설



[하츠시마 Island Resort 전경]



[사루토비]

[등대자료 전시관]

[해양자료관]

3) 야쿠시마섬 (일본)

□ 개요

- 일본 큐슈 최남단 가고시마 현의 가장 아래지역인 이부스키에서 배를 타고 남쪽에서 약 70km 떨어진 곳에 위치함
- 둘레 약 130km, 면적 500km²로 원형에 가까운 오각형 모양이며, 일본에서 7번째로 큰 도서임
- 연중 안개에서 벗어난 날이 얼마 되지 않으며, 섬 중앙의 미야노우라산을 포함한 야쿠 삼나무 자생림과 서부임도 부근 등 섬 면적의 21% 정도가 유네스코 세계자연유산으로 등록되어 있음
- 화산섬이 아니라 대부분이 화강암으로 되어 있으며, 아열대 지역에 위치한 섬이지만 해발 2,000m에 가까운 산들이 있기 때문에 아열대에서 아한대까지 이르는 다양한 동·식물군이 분포함

□ 개발배경 및 과정

- 야쿠시마는 원래 헤이안시대(12C)의 귀족이 소유한 영지였으나, 가문의 몰락 후 많은 난민들이 핍박을 피해 섬으로 도망왔으며, 곳곳에 헤이시 피난민들의 삶에 얽힌 전설이 있음
- 17세기부터는 야쿠수기-삼나무를 이용한 임업이 성행하기 시작함
- 2차 세계대전이 끝난 뒤 삼나무를 심으며 패전의 상처를 달랬으며, 60여년이 흐른 뒤 일본국토의 67%가 삼림으로 뒤덮힌 세계 유수의 삼림부국이 됨
 - 하지만 대규모 벌목으로 인한 산림자원의 고갈과 목재수요의 감소, 그리고 세계적인 생태보전 운동까지 맞물리며 이 섬에 많은 변화가 생김
- 1966년 일본에서 가장 오래된 삼나무 “조몬수기”가 발견되면서 벌목이 전면 금지되었으며, 1993년 유네스코로부터 세계자연유산으로 등록됨
 - 자연이 만든 ‘식물전시관’이라 불리며, 생태관광지로 유명해짐

□ 개발현황

- 해발 1,000~1,300m의 산간에 자리잡은 자연휴양림인 야쿠스기 랜드는 다양한 수종과 야생동물이 서식며, 유네스코 센터, 야쿠스기 박물관, 환경관 등으로 구성됨
- 세계자연유산에 등록되어 있는 미야노우라다케 산과 7,200년의 시간을 산 조몬스기

와 시라타니운스이 협곡, 야쿠자루라는 야쿠시마 섬의 토종 원숭이 등이 있음

- 시라타니운스이 협곡의 트레킹 코스를 따라 8시간 더 걸으면 미야자키 하야오 감독이 자주 찾아 ‘월령공주’의 배경을 삼았다는 아름다운 계곡이 나옴

○ 다양한 자연환경을 배경으로 등산, 트레킹, 카누, 스쿠버다이빙들을 즐길 수 있으며, 다른 관광지로는 오노아이다온천, 야쿠시마 온천, 히라우치 해중온천 등이 있음

- 봄에는 초~시젠 야쿠시마 이틀행군(일주자연하이킹)과 샤쿠나게 도잔(진달래길 등산일), 가을에는 야쿠시마 겐세이린 다이켄 걷기대회(걷기대회를 통한 야쿠시마 원시림 체험) 등의 행사가 열림



나. 문화유적형 도서 개발

1) 완도

□ 개요

- 전라남도 완도군 완도읍에 위치하며, 면적 91km², 해안선길이 63.9km임
 - 해남의 남쪽 48km 지점에 위치하며, 주위에 고금도·신지도·사후도 등이 분포
- 지역주민 대부분은 농업과 어업을 겸하고 있음
 - 주요 농산물로는 쌀·보리·고구마·마늘·밀감·유채 등을 생산
 - 연근해에서는 고등어·도미·삼치·갈치·멸치·붕장어 잡이와 김·미역·굴 등의 양식이 활발
- 문화재로 주도 상록수림, 장도 청해진유적, 완도향교, 완도객사, 완도 정도리의 구계 등, 완도법화사지 등이 있으며, 그 밖의 볼거리로는 법화암, 청해진 수석공원, 수목원, 쌈지 인공폭포 등이 있음

□ 개발과정

- 1970~1980년대까지는 우수한 품질의 완도 김을 생산·판매함으로써 완도의 전국적 이미지를 구축함
- 현대식 항구시설의 완공으로 1991년 국제항으로 승격되어 국제무역의 증대와 관광 개발, 소득증대에도 크게 기여함
- 천혜의 자연자원을 바탕으로 1990~2000년대까지 10년간 관광객이 16배 이상 증가하는 등 대표적인 국민관광지로 성장함
- 2005년 KBS 특별기획드라마 ‘해신’ 방영, 완도~신지간 연육교 개통, 제10회 장보고 축제 기념 ‘KBS 열린음악회’ 개최 등으로 관광수요 창출 및 관광완도를 알릴 수 있는 최적기를 맞이함
- 2008년 관광객 유치와 지역관광산업 활성화를 위해 전국 자치단체에서는 처음으로 ‘완도관광카드’ 출시, 음식점·숙박업소·특산물 판매점·관광지 입장료 등에서 5~10% 할인혜택을 제공하였음

□ 개발현황

- 주요 관광자원으로 장보고드라마세트장, 장도청해진유적지, 청해진수석공원, 주도상록수림, 완도수목원, 어촌민속전시관, 장보고 기념관, 완도타워 등이 있음

- 2004년 50억 원의 예산을 투입해 완공한 ‘해신’ 세트장은 2006년 10월말 직접수익 479억 원, 간접효과까지 합친 경제적 파급효과 1천 120억 원의 관광수입을 기록함
- 2005년 ‘건강의 섬 완도 방문의 해’ 선포를 계기로 해양관광 1번지로서의 차별화된 관광전략을 전개하였으며, 처음으로 500만 관광시대와 1,600억 원이라는 지역경제 파급효과의 성과를 거둠
- 2008년 다도해의 절경을 한눈에 볼 수 있는 전망대, 레이저 쇼, 소정원, 산책로 등을 갖춘 다도해 일출공원을 준공함
 - 해양문화콘텐츠 개발을 위해 공연, 전시, 체육, 문화를 한 곳에서 즐길 수 있는 150억 원 규모의 맞춤형 복합문화센터 건립이 추진 중임



□ 시사점 및 적용점

- 해상 왕 장보고가 청해진을 설치했던 유적을 비롯해 완도향교·완도객사와 같은 지역 고유의 전통문화자원의 복원, 아름다운 해안의 자연경관을 연계함으로써 관광객을 유치하였음
 - 완도를 거점으로 관광자원과 주변지역의 연계를 통한 지역경제 활성화 모색
- 중국 전문 세트장 등 차별화되고 반영구적인 시설과 지속적인 리모델링, 주변 관광 상품과의 연계 등을 통해 신규수요 창출 및 재방문을 유도함
- 연육교 건설로 교통체계 및 접근성 측면에서는 도서지역으로의 한계를 극복함

2) 나오시마 (일본)

(1) 개요

□ 입지현황

- 나오시마는 세토의 카가와현 타카마츠시에서 북쪽으로 약 13km, 오카야마현 타마노 시에서 남쪽으로 약 3km 위치하며, 세토내해의 동부에 자리함
- 오카야마 현의 우도항에서 선박으로 약 20분이 소요됨
- 도서면적은 8.13km²(여의도 면적과 비슷), 인구규모는 3,500명이며, 연간 약 30만 명의 관광객이 방문하는 유명한 관광지임
- 도서의 주요 산업으로서 도서의 입지적 특성이 반영된 금속제련, 해운업, 어업, 관광업이 활발히 이루어짐

□ 도서현황

- 1934년에 지정된 세도나이카 국립공원(600개 섬으로 구성) 내에 위치한 나오시마군도의 가장 큰 섬으로서 주변으로 27개의 크고 작은 섬들에 둘러싸임
- 섬 북쪽에는 동양 최대 금 생산소인 미쓰비시 매터리얼 나오시마 제련소, 중앙에는 각종 교육시설이 들어서 있는 문교지구, 남쪽에는 미술관·캠프장 등 베넷세 아일랜드 나오시마 문화촌이 입지해 자연·산업·문화가 조화를 이루고 있는 지역임
- 주산업은 금속제련, 어업, 관광이며, 일본에서 15번째(섬으로서는 최초)로 ‘에코타운(Eco-Town)’ , 즉 친환경도시 조성계획을 승인 받았음
- 나오시마는 사회공헌 차원에서의 베넷세 그룹의 민간 투자로 섬이 개발되기 시작하였으며, 예술적 요소(미술, 건축, 조각 등)를 통해 섬의 특색을 부각시킴으로서 민/관 협동에 의한 활성화 사례지역임

(2) 개발과정

□ 개발배경

- 나오시마 북쪽의 미쓰비시 제련소를 비롯해 산업시설들이 들어섬에 따라 인구유입 및 지역경제 활성화 등이 이루어졌으나, 경기침체 등으로 중·경공업에 대한 투자가 낮아지면서 지역차원의 부정적 영향을 가져옴
- 기존 산업시설에 의한 환경오염, 인구유출에 따른 고령화 및 폐가의 증가, 지역 경제침체 등 도서 지역의 낙후성이 심각한 사회문제로 대두됨

- 1987년 출판 및 학습지 관련 회사인 베네세 그룹(후쿠다케 회장)이 하계 어린이 캠프장으로 이용하던 나오히마를 대상으로 기업이익의 사회 환원, 기업 이미지 제고, 실버산업으로의 영역확장 등을 목표로 개발에 착수함

□ 개발과정

- 베네세 그룹의 나오히마 프로젝트에서는 초기에 지역주민들과의 대화를 시작으로 꽃밭 만들기, 청소하기 등의 생활환경 개선 및 정비를 전개하였음

□ 나오히마 프로젝트

- 미쓰비시제련소의 쇠퇴와 환경오염, 산업폐기물, 인구감소, 노령화 등으로 버려져 가던 섬을 예술, 건축, 자연이 살아 숨쉬는 공간으로 조성하여 명품 섬으로 만든 프로젝트

- 1987년 10억엔을 들여 섬의 절반을 매입하였으며, 이후 부지개발에 대한 설계를 세계적인 건축가인 ‘안도 타다오’에게 일임하면서 나오히마 프로젝트가 본격적으로 추진됨
 - 베네세 그룹(Benesse Corporation) : 매출 3조원의 그룹으로, 교육·실버산업 기업이며, 일본 리쿠르트 조사에서 현지 대학생들이 취업하고 싶어 하는 10위권 회사에 들만큼 사회적 인지도가 높음
 - 안도 타다오(安藤忠雄) : 1941년 오사카 태생의 건축가로 세계 각국을 여행한 후 독학으로 건축을 배워 1969년 안도 타다오 건축 연구소를 설립하였으며, 미국 예일대, 콜롬비아대, 하버드대에서 객원 교수와 현재는 도쿄대학교수로 활동하고 있음
- 1992년 ‘자연·건축·아트’의 공생을 컨셉으로 ‘베네세 하우스’의 오픈을 시작으로 1998년 아트하우스 프로젝트의 시작, 2004년 지중미술관 건립 등과 같이 예술·건축관 관련한 프로젝트를 지속적으로 추진함
 - 1987년 : 나오히마 토지매입(섬의 1/2 → 약 10억 엔)
 - 1992년 : 베네세하우스 조성
 - 1998년 : 이에(家) 프로젝트(Art House Project) 시작
 - 2004년 : 지중미술관 조성
- 베네세 그룹은 나오히마 프로젝트를 기업의 미래 성장 동력으로 추진하고 있으며, 이 프로젝트를 통하여 그룹 이미지 개선 및 브랜드 강화의 효과를 경험함(세계 경기 불황에도 불구하고 매출이 연 7% 상승)
- 한편, 베네세 그룹은 현재 인근 이누지마(犬島)와 산업폐기물이 불법 매립되었던 데

시마(犬島) 등에서도 미술관을 조성중이며, 2010년에는 주변섬들을 연결하여 예술축제를 계획함

(3) 개발효과

- 현재 기업에 의한 문화예술 사업의 성공사례로 거론되는 지역임
- 나오시마는 섬 개발과 함께 지역경제가 크게 활성화되었으며, 현재 카가와 현 내 35개 자치구중 1인당 평균소득 1위 지역임
- 일본에서는 15번째, 섬으로는 처음으로 ‘에코타운(Eco-Town)’, 즉 친환경도시 조성계획을 승인 받음
- 나오시마 프로젝트를 통해 자연, 건축, 예술 등의 도서 이미지 창출에 성공하였으며, 여기서 더 나아가 친환경 도서로서 민·관이 함께하는 관광서비스 제공 및 마을 가꾸기 사업을 전개함
 - 지자체 : 나오시마 활성화 중장기 플랜 수립, 관광편의시설 확충 등
 - 지역민 : 꽃 장식 운동 및 길 가꾸기, 명패 디자인 변경, 주민들간 상의를 통해 자연경관을 고려한 건축물 도입, 관광안내 자원봉사 등
 - 마을 가꾸기 서밋(Summit) : 정장(읍장), 베네세 그룹 회장, 미츠비시 제련소장간 정기 간담회 개최
- 2003년 산업 폐기물 중간처리 및 재활용 시스템의 혐오시설을 수용함에 따라 재활용 산업의 활성화, 고용증대, 지역경제 활성화 등의 효과를 가져옴

(4) 시사점

- 민간기업의 투자 유치 시 지역발전에 긍정적 효과를 가져 올 수 있어야 하며, 궁극적으로는 지역주민의 참여가 전제되어야 함
- 목적형·체류형 관광지로서 관광지를 상징할 수 있는 컨셉 개발이 필요하며, 지속적인 관광시설의 발굴과 민간투자 유치가 필요함
- 주요 관광자원과 주변 배후지(마을) 등이 연계된 개발 및 발전이 이루어져야 하며, 기존에 가지고 있는 자원(노후 건축물 등)을 활용한 관광자원화 방안이 필요함
- 열악한 도서기반시설의 개선 및 확충 방안으로 다른 지역에서 반대하는 국가 지원 시설의 유치도 고려할 필요가 있음

3) 델로스 섬 (그리스)

□ 개요

- 에게해의 키클라데스 제도에 속하며, 아테네에서 235km 정도 떨어져 있고 면적은 3.6km²이며 신들의 섬이라 불리우며 기원전 2000년경부터 사람이 살기 시작함
- 고대에서부터 종교, 정치, 경제분야에서 에게해의 중심이었으며, 북쪽의 미코노스 섬, 남쪽의 파로스 섬과 나크소스 섬 등 키클라데스 제도의 중심축임
- 19C 후반 프랑스 고고학회의 발굴로 인해 신전과 보물창고, 시장, 회관, 주택, 극장 등의 건물터와 모자이크, 조각 등 고대의 많은 유적, 유물이 발견되면서 델로스 섬이 주목을 받게됨
 - 현재 델로스 섬은 무인도이며, 키클라데스 제도 중심부의 입지적 여건과 델로스 동맹의 본거지로서 많은 관광객이 방문함
 - 해가 넘어간 저녁에는 교통편이 없어 낮에만 방문이 가능함

□ 개발배경 및 과정

- 1870년대부터 프랑스 고고학회에 의해 많은 신전·보물저장실·주랑·회관·시장·주택·극장 등의 건물과 모자이크·조각 등의 미술품이 발굴됨
- 박물관에는 많은 고고학적 유물이 보존되어 있으며, 1990년 유네스코에 의해 세계문화유산으로 지정됨

□ 개발현황

- 유적지는 아폴론 성소지구, 호수구역, 스타디움 구역, 극장구역, 외국신 성소구역, 키토크 성소구역으로 나누어짐
- 섬에서 저녁에 머무르는 것이 금지되어 있으며, 미코노스에서 소형선으로 40분 거리로 돌아올 시간을 계산하고 떠나야 함



다. 농업자원형 도서 개발

1) 불음도

□ 개요

- 강화군 서도면 불음도리에 위치한 면적 6.36km², 해안선길이 16.2km의 불음도는 강화도에서 서쪽으로 7km, 황해도 연백군과 5.5km 떨어진 서해 최북단에 위치함
- 지역주민 대부분은 농업에 종사함(불음도 섬 쌀과 속노랑 고구마 유명)
- 새들의 낙원으로, 노랑부리백로·저어새 등 20여 종의 새들이 갯벌을 찾음
 - 그 밖에 자연학습장으로 활용되는 영플 해변, 조개를 채취할 수 있는 조개골해수욕장, 천연기념물 제304호로 지정된 강화 서도면의 은행나무 등이 유명

□ 개발과정

- 1914년 군·면 폐합 당시 강화군으로 편입되어 1962년 불음 출장소가 설치되었으며, 1995년 인천광역시에 편입함
- 2000년 말도와 불음도 앞 갯벌이 천연기념물 제409호(강화 갯벌 및 저어새 집단 서식지)로 지정되어 국가의 보호를 받음
 - 세계 5대 갯벌에 해당하는 강화벌의 핵심 지역
- 2006년 한국관광공사가 추천하는 ‘고즈넉하게 즐기는 섬 여행’의 주제로 ‘아는 사람만 몰래 가는 불음도’로 소개된 사례가 있음

□ 개발현황

- 연중 다양한 종류의 철새를 관찰할 수 있는 탐조 여행의 적지로서 불음도 갯벌은 노랑부리백로, 저어새, 철새, 텃새, 나그네 새 등 20여종의 새들이 서식함
- 서도 은행나무는 800년 전 수해발생 때 심은 것이 성장하여 높이 24.5m, 밑동둘레 9.7m, 가슴둘레 8m인 노거수로서 매년 1월 30일에 지역주민들이 풍어제를 지내는 마을의 랜드마크 요소임
- 서도 은행나무 옆에 위치한 불음저수지는 가물치를 비롯해 붕어, 빠가사리 등 토종 어종이 다수 서식함
- 조개골 해수욕장은 아름다운 자연환경과 더불어 밀물 때 해수욕, 썰물 때 조개 및 게잡이 등이 가능함

- 해수욕장의 명물인 소나무 숲은 여름철 피서객들에게 야영장과 삼림욕을 동시에 가능하게 함
- 강화도 외포리의 여객선터미널을 통해 입도가 가능하며, 현재 군사보호지역이기 때문에 승선 전 신분증 확인 후 출입이 허용됨
- 여객선은 오전 7시 첫 운항을 시작으로 오후 5시까지 2시간 간격으로 운항함



□ 시사점 및 적용점

- 과거부터 군사지역에 속해 개발제한을 받음에 따라 깨끗한 자연환경을 보유하고 있으며, 이를 바탕으로 유기농 농작물 재배 및 특산물 개발을 통해 지역민의 소득창출에 기여함
- 오염되지 않은 지역으로 희귀새들과 야생화의 천국이라 할 수 있으며, 자연친화적인 관광활동이 가능함

2) 오오시마섬 (일본)

□ 개요

- 나가사키현의 사이카이시 오오시마 군도에 속하며, 데라시마 · 가기노우라시다 · 사키토시마 · 미도고지마 등 4개의 섬과 다리로 연결되어 있음
- 물이 잘 빠지는 토양과 겨울에는 따뜻하고 여름에는 시원한 기후를 가지고 있어, 꽃이 피어있는 시기는 11월부터 4월까지 무려 반년에 달함
- 섬 중앙에 있는 유리산 공원을 정점으로 동쪽에는 상공업 시설 · 주택이 들어서 있고, 서쪽에는 완만한 경사지에 계단밭이 형성되어 있음

□ 개발배경 및 과정

- 에도시대에는 말과 소의 방목장으로 이용되던 섬이며, 현재 반농반어의 섬이 됨
- 1935년 마쓰시마탄광 오시마 광업소가 탄광을 개발하면서 발전되기 시작했으며, 1954년 중형 조선소가 건설되면서 공업지역으로 발전함
- 1988년부터 유기농업으로 토마토, 고구마, 미파, 굴 등을 재배하기 시작했으며, 현재는 지역 특산물로 전국적인 인지도를 확보함
 - 1985년에 창업한 오오시마 지역의 소주회사인 (주)오오시마 조소에서 생산되는 소주는 이곳 특산물인 농산물을 원료로 하며, 다양한 제품군 생산으로 일본의 특산물로 유명함
- 1999년 본토와 이어지는 길이 1,095m의 오시마대교가 완공됨

□ 개발현황

- 소주, 토마토, 소금 등 특산물과 조선 산업, 낚시 관광지로 알려진 섬으로 비파, 굴 등 농산물 직거래가 이루어지며, 숲, 목공예, 도자기 등 체험이 가능함
- 또한 자연체감의 왕국이라는 호칭에 걸맞은 울창한 숲, 수려한 바다경관을 자랑하며 야영, 민박, 방갈로, 리조트, 호텔 등 잡자리도 다양하게 갖추고 있음
- 해양 경관 감상과 갯벌체험을 동시에 할 수 있는 해안명소까지 자리함
- 특산물인 소주가 유명하며, 숙성기간과 병 크기에 따라 다양한 가격대로 판매함
 - 오오시마 소주의 경우, 보리, 고구마 외에는 토마토, 대나무 등으로 다양한 소주를 만드는데 원료를 이곳에서 생산되는 농작물을 주로 사용함
 - 2월부터 3월 말까지 열리는 동백축제가 유명하며, 더불어 화산이 남겨 준 천혜의 자연 풍경도 마음껏 즐길 수 있음

라. 수산자원형 도서 개발

1) 울릉도

□ 개요

- 경상북도 울릉군을 이루는 오각형 형태의 섬으로, 동서간 10km, 남북간 9.5km, 해안선 길이는 56.5km임
- 온화한 해양성 기후로 연평균기온 12℃, 연평균강수량은 1,485mm이며, 특히 겨울철에 눈이 많이 내리는 것이 특징임
- 총경지면적은 전체면적의 15%에 불과하며, 밭이 대부분을 차지함
 - 예전에는 주로 옥수수·감자·보리·콩 등을 재배하였으나, 현재는 미역취·부지깽이 같은 산채와 천궁·더덕·작약 같은 약초 재배로 농가소득을 올림
- 근해는 한류와 난류가 만나는 조경수역으로 오징어·꽁치·명태 등이 많이 잡히며, 특히 오징어는 품질이 우수한 것으로 유명함
 - 주민의 절반가량이 어업에 종사하며, 관광산업도 비중이 높아지는 추세임
 - 예로부터 도둑·공해·뱀이 없고, 향나무·바람·미인·물·돌이 많다 하여 3무(無) 5다(多) 섬이라고도 함

□ 개발배경 및 과정

- 1883년에 첫 개척민 16호 54명이 이주하였으며, 1890년에는 도장제를 폐지하고 군제로 개정하여 군수를 두었고, 1907년 강원도 관할에서 경상남도로 옮김
- 1961년 도동, 저동, 사동을 3개동으로 개편하여 9개 행정동으로 하였으며, 1979년 5월 울릉읍으로 승격됨
- 1963년 정부 지원하에 교통선이 취역했으며, 울릉도 내 일주도로 개통, 수력발전소 착공 등의 울릉도 종합개발계획이 본격적으로 진행됨

□ 개발현황

- 관광진흥법에 의한 관광지로는 도동약수, 봉래폭포, 사동(새각단·오박곡), 나리분지, 죽도, 도동행남, 사동간령 등 7개 지구가 지정됨
- 축제와 민속놀이로는 향토문화축제인 우산문화제를 비롯하여 너와너새일귀놀이 등의 각종 행사가 읍·면 또는 마을 단위로 개최됨

- 울릉도의 관광객은 1990년대 이후 연평균 3.2%의 증가율을 보이고 있으며, 1997년 다소 감소하였으나, 이후 증가추세를 보임
- 울릉도의 관광수입은 1996년 232억 원으로 2백억 원을 넘어서며 외환위기 기간을 제외하고 꾸준히 증가세를 보임
- 2008년부터 체험형 생태 경관관광 및 친환경 휴양단지 조성사업이 2012년까지 진행 될 계획임
 - 울릉읍에는 독도체험시설, 오징어타운, 해양박물관, 사동 너와 숙박시설 등, 북면지역에는 현포 부석공원, 천부 해양관광단지, 서면지역에는 통구미 해양공원 및 남양항 친수공간이 조성될 예정임

<울릉도의 주요 관광자원 현황>

지역	주요 자원 및 시설
울릉읍	· 봉래폭포, 망향봉, 도동약수터, 내수전, 천연에어컨, 흑비둘기 서식지, 섬괴야광나무/섬댕강나무 군락, 촛대바위, 북저바위, 용굴
서면	· 남서고문, 솔송·섬잣나무·너도밤나무 군락, 대풍령·통구미 향나무 자생지, 황토굴, 만물상, 말바위, 사자바위, 투구바위, 거북바위
북면	· 성인봉 원시림, 울릉국화, 섬백리향 군락, 나리분지, 너와집, 투막집, 알봉, 죽도, 관음도, 삼선암, 공암



2) 라마섬 (홍콩)

□ 개요

- 라마섬은 홍콩섬의 센트럴에서 페리로 약 35분 가량이 소요되며, 홍콩에서는 세 번째로 큰 섬으로 거주인구는 6000여 명임
- 홍콩섬이나 구룡반도와는 사뭇 다른 보해미안 분위기로 중국 전통과 예술적인 문화가 적절히 조화를 이루고 있으며, 해산물로 유명한 곳임
- 깨끗한 공기, 금빛 해변, 맛있는 해산물, 환상적인 하이킹이 매력요소이며, 도심에서 가깝기 때문에 주말 여행지로 가장 각광받고 있음
 - 라마섬은 주윤발이 태어난 곳이기도 하며, 세계에서 가장 오래된 DJ로 기네스 북에 올라간 사람의 고향이기도 함

□ 개발배경 및 과정

- 최근 몇 년간 많은 도시인들이 이주하였고, 현지인들을 대체하는 이주자들의 커뮤니티가 변화하게 형성되면서 관광지로 활성화 됨
- 해양자원이 풍부한 탓에, 소쿠완의 해산물과 전통의 어업 방식 역시 유명해지기 시작했으며, 이를 보존한 민속 마을도 유명함
 - ‘라마 피셔 포크 빌리지’에는 어업에 종사하며 살아가는 사람들의 모습을 체험할 수 있음

□ 개발현황

- 라마섬에서 가장 유명한 두 곳은 속쿠완 마을과 용슈완 마을이며, 용슈완에선 지역 주민이 살고 있는 일반 주택가와 해변을 따라 많은 씨푸드 레스토랑 및 바를 쉽게 접할 수 있으며, 속쿠완은 씨푸드 레스토랑으로 유명함
 - 주된 교통수단은 자전거이며, 경관을 고려하여 낮은 건물이 대부분임
- 섬의 가장 큰 마을인 용슈완에는 건어물, 중국약초, 향, 초 등을 파는 노점상과 서양식 분위기의 독특한 카페, 입맛 당기는 해산물식당이 항구 주변에 분포함
- 수영, 낚시는 홍싱이 해변과 로소싱 해변가에서 즐길 수 있으며, 산책 또한 빠질 수 없는 코스 중 하나임
- 종점지이기도 하고 출발지이기도 한 소큐완에는 유명한 해산물 전문레스토랑이 즐비한 곳으로 이름남
 - 레인 보우 레스토랑은 홍콩 최고의 레스토랑으로 선정된 곳으로 예약시 레스토랑에서

운행하는 페리를 무료로 이용 가능함

- 교통편인 선박의 요금이 HK\$20~30 정도 이며, 20분에서 1시간 30분 간격으로 아침 6시 반부터 자정까지 왕복 운행함



마. 체험관광형 도서 개발

1) 외도

□ 개요

- 동양의 하와이라 불리는 외도는 840여 종의 아열대식물, 조각공원, 유럽풍 정원 등과 이국적인 자연풍경이 어우러진 국내 유일의 해상농원을 형성함
- 생물이 자라기 좋은 자연환경으로 천연 동백림이 4만 4천여 평의 숲을 이루고 있으며, 아열대 식물 3천여 종의 다양한 수목이 있어 우수한 풍경을 자랑함
- 경상남도 문화재로 지정된 공룡굴 · 공룡바위 · 공룡발자국이 있고, 섬 주위에 바다낚시터가 형성되어 있음

□ 개발과정

- 1969년 7월 주민 이창호씨가 낚시를 왔다가 태풍을 만나 우연히 하룻밤 민박을 한 것이 인연이 되어 1973년까지 3년에 걸쳐 섬 전체를 매입함
- 1970년대 초부터 개발하기 시작해 고구마밭에 감귤나무 3천 그루와 편백 방풍림 8천 그루를 심어 농장을 조성하였으며, 식물원을 구상하면서 30년 넘게 조성됨
- 1990년 당시 건설부로부터 외도 문화시설을 지정받았으며, 1992년 국립공원 관리공단에서 외도문화시설 공원사업허가를 인가해 외도에 문화시설을 설치하기 시작함
- 1994년 (주)외도자연농원을 설립하고, 1995년 외도해상농원을 개원함
- 2001년 당시 문화관광부 지정 식물원으로 외도조경식물원이 등록되었고, 2002년 KBS 드라마 겨울연가의 마지막 회를 촬영함

□ 개발현황

- 주요시설로는 아열대 식물원, 수목원, 잔디광장, 조각전시장, 전망휴게소, 리스하우스, 휴게소, 선물가게, 기념관 등이 건축전문가에 의해 독창적으로 디자인 됨
- 2000년부터 매년 100만 명 이상의 관광객이 외도를 방문하고 있으며, 관광객은 6개의 선사(船社) 32척의 유람선에서 한해 평균 약 270일을 수송함
- 외도 자체 입장료(5,000원)와 여객선 왕복 요금(15,000원), 한려해상국립공원 입장료(1,600원) 등 연간 200억 원 이상의 관광수입을 창출함
- 외도 방문객(연평균 1백만 명)에 의해 연간 약 1천억 원의 파급효과를 창출함

- 여객선 왕복 270억 원, 음료와 식대(평균 4식) 최소 300억 원, 숙박비 250억 원, 주유 및 건어물 등 기념품비 1백억 원, 포로수용소 유적지 등 거제시내 다른 관광시설 관람 경비 100억 원 등임



□ 시사점 및 적용점

- 과거에는 해금강 유람선이 거제도 동부관광의 중심이었으나, 외도가 조성된 후 거제 지역의 관광경쟁력이 크게 증가함
- 기상악화나 우천 등으로 외도 관광이 어려운 경우, 거제포로수용소로 관광목적지가 변경되는 등 거제도 내의 관광자원 및 시설간 보완성이 크게 높아짐
- 거제시와 주변 자원간 연계를 통해 지역파급효과를 제고한 사례지임

2) 마이нау섬 (스웨덴)

□ 개요

- 꽃의 섬 마이нау는 스위스, 오스트리아의 국경에 있는 보덴호수에 위치한 면적 45ha의 섬임
- 호숫가에서 배를 타고 갈 수도 있고 현재는 다리로 연결되어 섬이 아닌 섬 같은 곳으로 판타스틱 가도의 주요 마을 중에 하나로 많은 방문객들이 즐겨찾는 관광지임
- 지중해 기후의 영향을 받아 아열대 기후 식물들을 관람할 수 있으며, 1,000여 종이 넘는 장미를 비롯해 수선화, 튜립, 달리아, 시클라멘 및 난초 등 꽃피는 시기가 다른 여러 가지 꽃들을 초봄부터 늦은 가을까지 만개함

□ 개발배경 및 과정

- 지중해의 온화한 이미지를 연상시키는 마이нау 섬은 13세기에 게르만족 기사들에게 점령당했으며, 1732년에 바로크식의 성이 지어짐
- 과거 튜튼 기사단의 영지였으나, 1853년 바덴의 대공이 소유하게 되면서 희귀식물을 심고 여름궁전을 건설하였음
- 이 섬이 훼손되지 않고 제2차 세계대전 당시의 폭격을 피할 수 있었던 것은 정치적으로 중립국인 스위스와 국경을 접하고 있었기 때문임

□ 개발현황

- 섬 자체가 유럽을 대표하는 정원으로 하나의 거대한 식물원을 연상하게 하며, 특히 꽃이 한창 때인 5월에서 6월 사이가 절정을 보임
- 3월부터 10월까지의 각종 꽃들을 감상할 수 있으며, 5월의 튜립 시즌이 끝나면, 급경사면의 3,000평에 달하는 정원에는 280종류가 넘는 석남화가 피어남
- 아이들을 위한 놀이터나 미니어처 마을, 나비 하우스, 중세교회와 백작 가문의 후손들이 사는 성, 소규모 와인하우스 등 시설별로 이루어진 다양한 관광코스가 매력임



2. 도서개발의 성공요인

□ 자원성 확보

- 일본의 야쿠시마(자연환경), 그리스의 델로스(문화유적), 덴마크의 삼소(풍력·태양열·생물에너지 발전소) 등은 지역의 고유한 자원을 최대한 활용해 관광객을 유치하고, 수익으로 도서주민의 생활여건 개선에 투자함

□ 지역성 확보

- 일본의 하츠시마, 뉴질랜드의 와이헤케, 한국의 외도 등은 주민 스스로가 개발과정에 참여함으로써 기존의 쾌적한 자연환경과 지역 정서에 부합하는 시설을 도입하였으며, 그 결과 관광객들로 하여금 독창적인 지역 이미지를 형성함

□ 화제성 창출

- 일본의 나오시마, 국내의 남이섬, 보길도 등은 도서지역에서 쉽게 찾아볼 수 없는 문화예술적인 요소를 도입하여 특색 있는 자원 발굴 및 시설도입, 스토리텔링, 축제 및 이벤트 활성화 등 관광활동의 다양성 확보와 화제성을 창출함

□ 지속성 강화

- 일본의 나오시마와 야쿠시마, 국내의 남이섬과 외도 등은 장기간에 걸쳐 개발이 진행된 사례로서 환경, 문화 등 지속가능한 개발요소를 도입하였으며, 개발주체간 공통된 방향설정과 전반적인 공감대 형성으로 마찰을 최소화함

□ 접근성 개선

- 일본의 하츠시마와 나오시마, 국내의 외도 등은 관광객 방문이 늘어나고 널리 알려지면서 육지와 도서간 정기선 운항, 고속화·대형화된 휠리의 수시 운항, 교통에 대한 안내체계 도입 등 관광객 입도를 위한 해상교통의 전반적 개선이 이루어짐

자원성 확보	지역의 고유한 자원을 최대한 활용 → 델로스(그리스), 야쿠시마(일본) 등
지역성 확보	지역주민이 만들어 가는 곳 → 하츠시마(일본), 와이헤케(뉴질랜드) 등
화제성 창출	특색있는 자원발굴 및 시설도입 → 나오시마(일본), 남이섬(국내) 등
지속성 강화	환경적응/문화접목 등 장기간 형성 → 나오시마(일본), 외도(국내) 등
접근성 개선	해상교통체계 개선 → 나오시마, 하츠시마(일본), 외도(국내) 등

참 여 연 구 진

• 연 구 책 임	인하공업전문대학 관광경영과 교수	김 재 호
• 연 구 원	인하공업전문대학 호텔경영과	채 신 석
	인하공업전문대학 호텔경영과	봉 미 희
	한국관광개발연구원 이사	임 정 빈
• 연구보조원	인하공업전문대학 관광경영과	송 선 화
	인하공업전문대학 관광경영과	민 세 정
	(사)한국관광학회 간사	김 성 민
