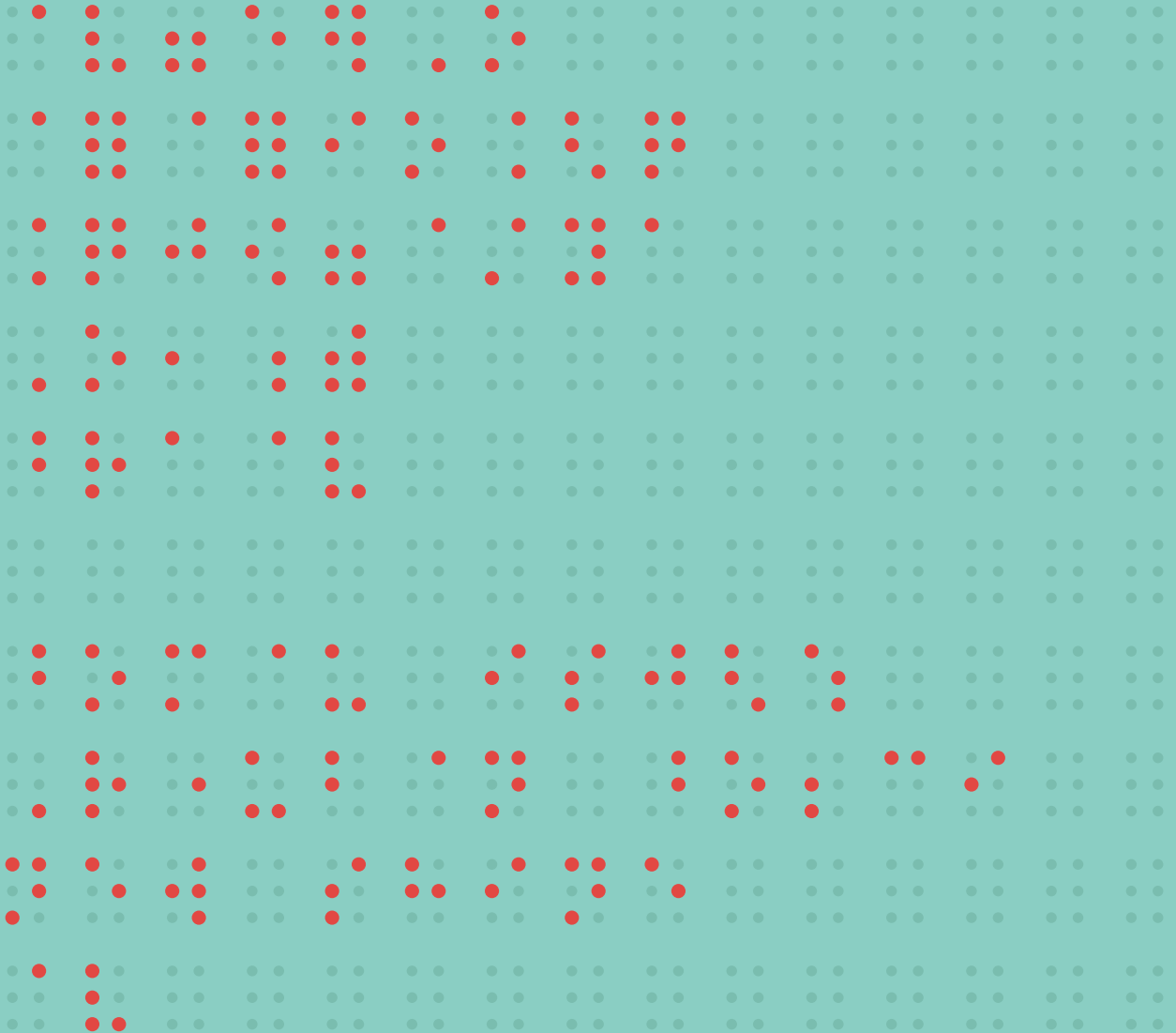


실천백과

DESIGN MASTERPLAN



실천백과

DESIGN MASTERPLAN



광명시 공공디자인 진흥계획

제출문
Submission

광명시장 귀하

본 보고서를 광명시 공공디자인 진흥계획 수립구역의
최종성과품 중 1권. 실천백과로 제출합니다.

2020. 12. (주)디자인다더소시에이츠





깨끗한 도시, 좋은 도시, 아름다운 도시로
한 걸음 다가갈 수 있는 공공디자인으로..

박승원 광명시장





공공디자인의 사전 협의와 심의가
제도적인 시스템으로 정착되어야..

박창화 광명부시장







서비스나 공간과 같은 것들을 디자인 측면에서 문제 해결 해보고자..

최성호 총괄기획가 (사)한국공공디자인학회 회장·한양사이버대학교 교수







생활 속에 묻어 있어야죠.
그리고 특정인이 아닌 누구나 누릴 수 있는..

박소영 광명시 공공디자인팀장





공공디자인은 공유다.
시민이 불편하면 어딘가에 알리고..

박종연 공공디자인팀 주무관



하여
롭게 빛나다
명





시민들이 공공디자인을 체감하는
살기좋은 도시가 될 수 있도록..

이재승 (주)디자인다더어소시에이츠 차장



이 보고서를 이용하게 될 비전공자
관점에서 사용하기 쉽게 만들어야..

이현민 (주)디자인다더소시에이츠 팀장



foreword

디자인다가 바라본 광명의 공공디자인

“공공디자인 진흥계획이 왜 필요한가요?”

1년 남짓한 시간 동안 광명시 공공디자인 진흥계획을 수립하며 가장 많이 들었던 질문입니다. 여전히 많은 사람은 공공디자인이란 우리가 쉽게 마주하는 거리의 공공시설물이라고 범위를 한정 시켜 생각하고 있었습니다. 따라서 수년 전부터 공공디자인 가이드라인이라는 계획이 있었음에도 불구하고 왜 새로운 계획이 필요한지, 근본적인 의문을 가지고 있는 것이죠. 우리는 이러한 의문점은 왜 생겼을까에 대한 고민을 가지고 광명시 공공디자인 진흥계획 수립 용역을 시작하였습니다.

관심이 없으면 필요성도 느낄 수 없듯 근본적 필요에 대한 의문은 무관심에서 비롯됩니다. 공공디자인의 범위는 작게는 펜스, 볼라드와 같은 가로시설물부터 범죄예방 디자인, 인지건강 디자인 등 사회문제를 해결하는 무형의 가치까지 많은 부분을 포함합니다. 사람들은 이런 범위까지 이해하더라도 공공디자인을 통해 어떻게 바뀔 수 있고 왜 필요한지에 대한 개념적 가치에 대해서는 잘 알지 못했다고 생각합니다. 그래서 우리는 광명시 공공디자인 진흥계획의 핵심을 공공디자인이 무엇인지 알리는 것에서부터 출발했습니다.

페르소나(persona)란?
가면을 쓴 인격이란 뜻으로
특정 요소를 사용하게 될 타겟

많은 지자체가 지금까지 공공디자인 기본계획, 각종 가이드라인을 비롯해 최근 공공디자인 진흥계획까지 수립하고 있지만, 수많은 보고서들이 용역이 끝나면 서류함에 보관되어 아무도 찾지 않는 경우가 많습니다. 우리는 서류함에 들어가 아무도 찾지 않는 용역 보고서가 아닌, 공공디자인이 무엇인지 알리고 실제로 사용하기 위한 보고서를 만들기 위해 고민했습니다. 이 보고서를 보는 주 사용자는 디자인 담당자가 아닌 다양한 이해관계자와 일반인을 페르소나(persona)로 설정하였고 누구나 키워드나 주제별로 쉽게 내용을 찾고, 이해할 수 있게 색인을 강화하여 작성하였습니다.

광명시 공공디자인 진흥계획을 통해 광명시의 도시 이미지가 단번에 바뀌지는 않습니다. 다만, 첫 5개년 동안 우리는 공공디자인이 가진 가치를 수면 위로 끌어올리고 시행착오를 거쳐 ‘비우기와 더하기’의 두 가지 목표를 가지고 광명시만의 독특한 문화가 있는 도시를 만들기 위해 노력하고자 합니다.



광명시 공공디자인 진흥계획 기록영상

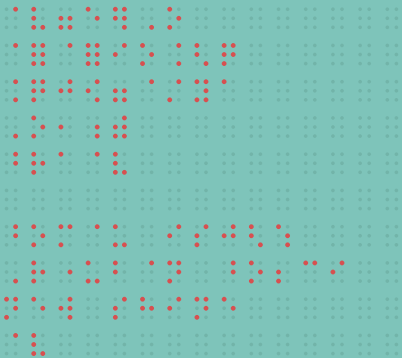
Gwangmyeong Public design masterplan archiving movie

실천백과 · 사용백과 사용설명서

본 공공디자인 진흥계획은 광명시 공공디자인의 진흥전략과 사업·운영 모델 등 실천을 위한 **1권. 실천백과**와 공공디자인을 각 분야에 맞게 활용하기 위한 **2권. 사용백과**로 구분됩니다.

실천백과

PRACTICE-PEDIA



광명시 공공디자인 진흥계획

1권. 실천백과

PRACTICE-PEDIA

공공디자인 진흥계획

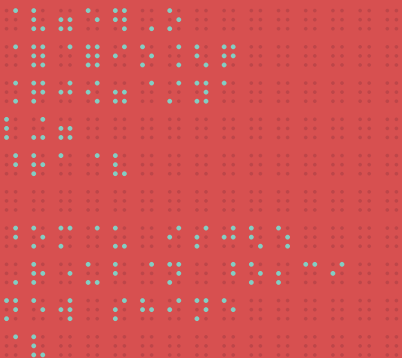
광명 공공디자인의 종합적인 지향점과 사업·운영 방안을 담아 실천하기 위한 종합 백과입니다.

구성목차

- 01. 광명 톡아보기
- 02. 방향 구상하기
- 03. 사업 실행하기
- 04. 시민 함께하기
- 05. 행정 운영하기

사용백과

USE-PEDIA



광명시 공공디자인 진흥계획

2권. 사용백과

USE-PEDIA

공공디자인 매뉴얼

공공디자인 심의·자문·협의 업무시 기준이 되고 각종 업무에 활용하기 위한 매뉴얼 백과입니다.

구성목차

- 01. 개념적 가이드라인
- 02. 시설적 가이드라인
- 03. 표준형 가로시설물
- 04. 사용백과 활용방안

이럴 때 사용하세요!

광명시 공공디자인의
현황이 궁금할 때.

01. 광명 톺아보기

공공디자인 진흥사업과
시범사업을 추진할 때.

03. 사업 실행하기

시민이 함께하는
공공디자인을 계획할 때.

04. 시민 함께하기

행정적으로 어떻게
활용해야 할지 궁금할 때.

05. 행정 운영하기

특정 공간에 공공디자인
사업을 실행할 때.

01. 개념적 가이드라인

광명시의 공공환경 개선의
기준이 궁금할 때.

02. 시설적 가이드라인

광명시에 가로시설물을
설치하거나 교체할 때.

03. 표준형 가로시설물

공공디자인 진흥위원회
심의·자문 방법이 궁금할 때.

04. 사용백과 활용방안

공공디자인 알아가기

- 001 공공디자인 시작하기
- 003 공공디자인 진흥계획 이해하기

01

광명 탐 아 보 기

조
사
분
석

- 007 **가** 훑어 보기:
광명의 이야기
- 015 **나** 크게 보기:
도시특성 이해하기
- 035 **다** 자세히 보기:
공공디자인 분석하기

02

방 향 구 상 하 기

진
흥
전
략

- 135 **가** 공공디자인
진흥전략
- 147 **나** 비우기·더하기
디자인 5·5원칙
- 149 **다** 공공디자인
진흥계획 구성체계
- 151 **라** 공공디자인
진흥 로드맵

03

사업

실행하기

진흥사업

- 155 **가** 진흥사업
개요
- 157 **나** 비우기
진흥사업 4선
- 173 **다** 더하기
진흥사업 4선
- 189 **라** 선도
시범사업 6선

04

시민

함께하기

거버넌스

- 269 **가** 거버넌스
개요
- 271 **나** 청년 디자인
아카데미 운영
- 275 **다** 우리동네 디자인
특독 운영
- 279 **라** 광명 공공디자인
거버넌스 운영
- 283 **마** 도시디자인
공모·주민 투표제

05

행정

운영하기

행정운영

- 285 **가** 행정운영
개요
- 287 **나** 공공디자인
진흥조례 개정
- 289 **다** 디자인 업무
협업체계 구축
- 291 **라** 전문인력
체계 구축
- 293 **마** 공공디자인
교육

공공디자인 시작하기

공공디자인이란

공공디자인
public design
公共 —

사전적 정의 출처
공공디자인 일반 교육과정 (2017)
한국공예·디자인문화진흥원

공공디자인 진흥계획의 범위

공공디자인의 사전적 정의는 공공장소의 여러 장비 및 장치를 보다 합리적으로 꾸미는 일입니다. 쉽게 이야기하면 우리가 집에서 나와 지하철이나 버스 등 대중교통을 이용하여 목적지에 갔다가 바깥 생활을 하고 다시 집으로 돌아올 때까지 모든 행위에서 일어나는 모든 것들이 공공디자인의 요소를 가지고 있습니다. 집에서 나왔을 때 문에 있는 손잡이, 엘리베이터의 위치, 버튼, 계단의 유무, 버스를 탈 때 불편함이 있는지 없는지 우리 생활에 필요한 모든 것들을 전부 한마디로 일컫는 것이 공공디자인입니다.

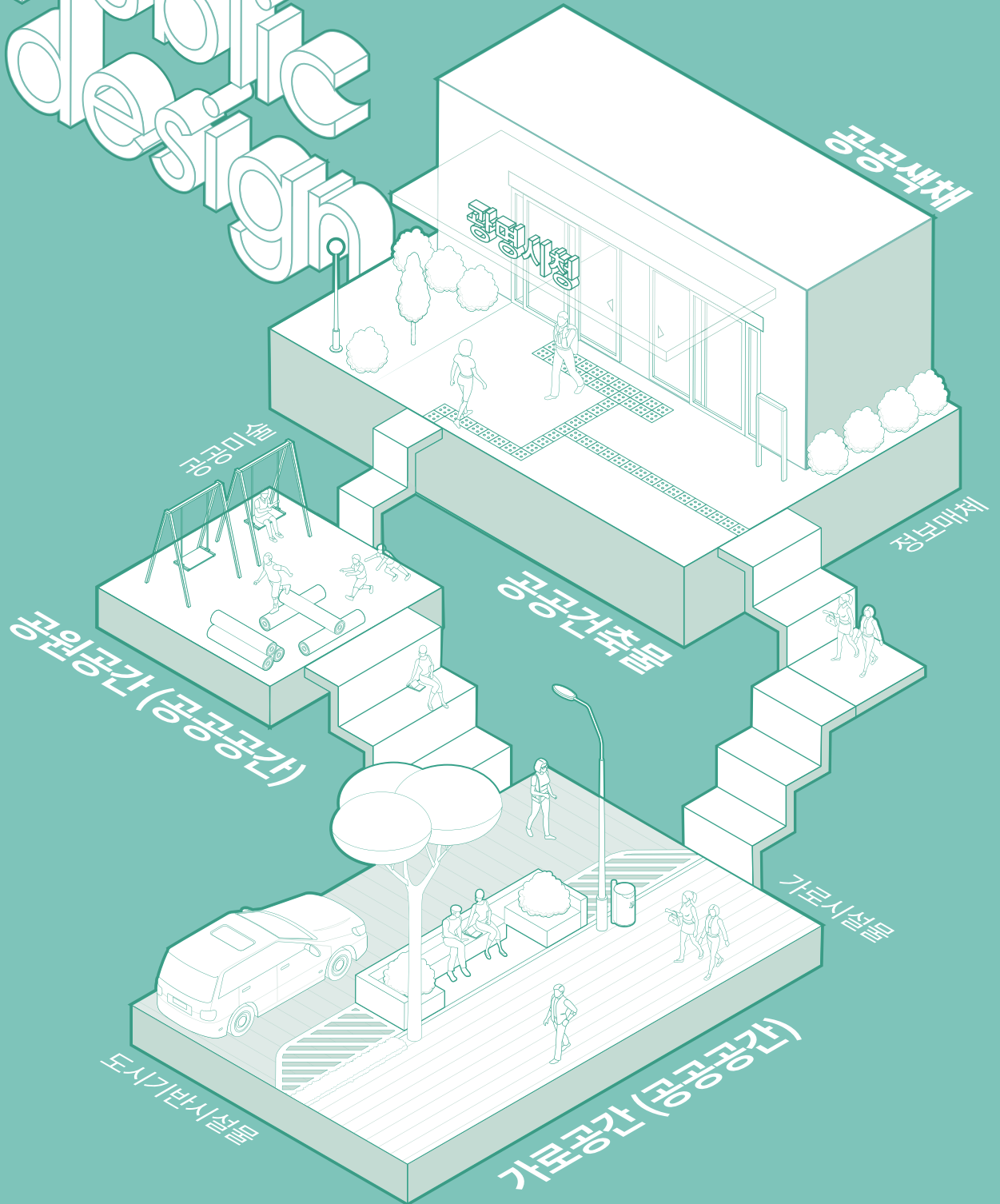
광명시 공공디자인 진흥계획에서는 크게 4가지 영역의 공공디자인을 다루게 됩니다. 우리가 보편적으로 거리에서 만나는 가로공간과 공원 등의 공공공간, 시청과 주민센터와 같은 공공건축물, 공공디자인을 위한 공공색채 그리고 공공공간과 공공건축물을 위한 각종 부속 시설물이 해당됩니다.

공공디자인은 단순히 보기 좋게 꾸미는 과정이 아닌 합리적으로 꾸미는 일입니다. 보행자가 더 편안하고 안전하게 걷기 위해서 볼라드는 어느 정도 간격으로 설치해야 통행에 불편이 없으면서 차량의 진입은 저지할지 등 합리적인 공간을 만들기 위한 과정입니다. 나아가서는 유모차나 휠체어 이용자가 불편 없이 도시를 이용할 수 있는 유니버설 디자인(universal design), 여성들이 안전하게 다닐 수 있도록 만드는 범죄예방 디자인(CPTED) 등 각종 사회 문제를 해결하여 무형의 가치를 추구하는 데까지 공공디자인의 역할이 확장되고 있습니다.



시대 흐름에 따라 사회문제를 해결하는 공공디자인
스마트폰만 보며 걷는 스몸비(smombie)를 위한 노면(바닥)형 신호등

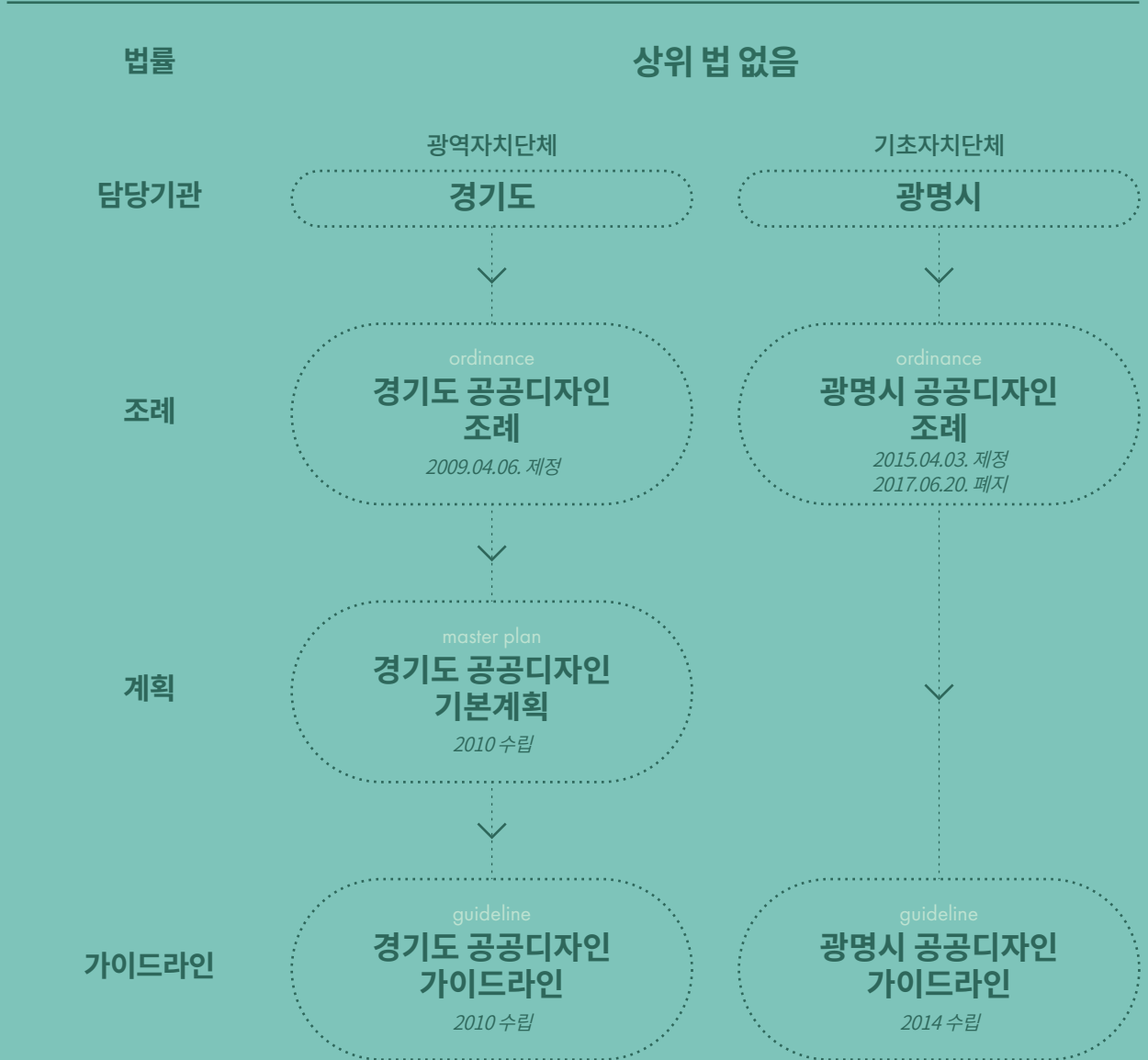
Public design



공공디자인 진흥계획 이해하기

공공디자인 진흥계획이란 2016년 2월 제정된 공공디자인의 진흥에 관한 법률(이하 공공디자인법)을 근거로 국가·지역의 공공디자인 비전과 목표를 설정하는 종합 계획입니다.

2016년 2월 공공디자인법 제정 이전의 광명시는 광명시 공공디자인 조례에 따라 광명시 공공디자인 가이드라인을 수립하였습니다. 공공디자인법 제정 이후에는 기존 조례를 폐지하고 새로운 공공디자인 진흥 조례를 제정하였으며 공공디자인 진흥 종합계획과 경기도 공공디자인 진흥계획과 비전·전략을 연계하여 광명시 공공디자인 진흥계획(1권, 실천 백과)과 공공디자인 가이드라인(2권, 사용백과)을 수립하게 되었습니다.



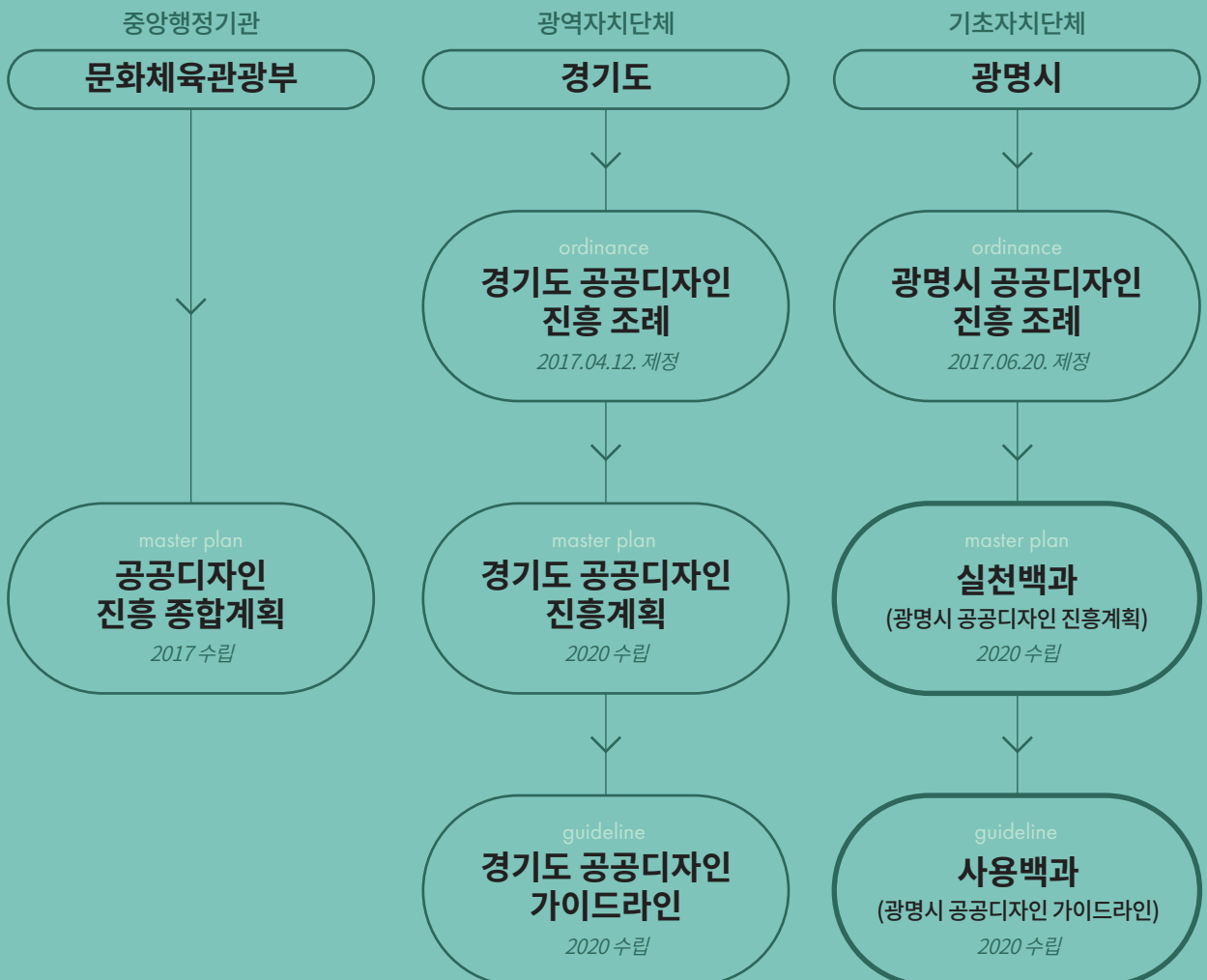
공공디자인 진흥 종합계획이란?

2017년 12월, 공공디자인법 제5조에 따라 문화체육관광부에서 수립한 공공디자인 진흥 종합계획으로 향후 5년간 국가 주도의 공공디자인 비전과 전략을 제시하는 계획

지역 공공디자인 진흥계획이란?

공공디자인법 제6조에 따라 종합계획의 비전과 전략을 연계하고 지역 여건을 고려한 법정계획으로써 본 계획인 광명시 공공디자인 진흥계획이 해당

공공디자인의 진흥에 관한 법률 (2016)





01.

광명 톨아보기

광명 톨아보기는 공공디자인의 비전을 설정하고 공공디자인 사업·운영·관리를 구체화하기 위해 조사한 광명시 현황 자료입니다. 추후 필요에 따라 각 부서에서 공공디자인 현황에 대한 자산으로 활용할 수 있도록 조사 자료와 분석 내용을 아카이빙(archiving)하였습니다.

톨아보다 : 살살이 톨아 나가면서 살피다.

구성목차

가. 훑어 보기 : 광명의 이야기

훑어보기는 광명의 시작과 공공디자인의 탄생에 대한 이야기입니다. 이야기를 통해 광명의 도시 형성과정을 이해하고 도시특성과 공공디자인 분석을 위한 기초를 마련합니다.

구성목차	분석방법	유관계획
광명의 이야기	유관계획 조사 지표자료 조사	광명시 경관계획 세부가이드라인 광명시 공공디자인 가이드라인 광명시 2030 중·장기 발전계획 2030년 광명 도시기본계획

나. 크게 보기 : 도시특성 이해하기

크게 보기는 유관계획과 시민설문 조사를 통해 광명의 특성과 시민들이 생각하는 광명의 이미지를 분석하고 도시특성을 도출해 광명 공공디자인의 지향점을 구상합니다.

구성목차	분석방법	유관계획
도시특성 조사 시민의식 조사	유관계획 조사 지표자료 조사 시민설문 조사	광명시 경관계획 세부가이드라인 광명시 2030 중·장기 발전계획 2030년 광명 도시기본계획

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

자세히 보기는 분석 도구를 통해 지역별 공공디자인을 진단하고 지역별 문제점을 도출합니다. 진단 결과를 통해 광명 어느 곳에서도 질 높은 사용자 경험을 느낄 수 있도록 개선방안을 구상합니다.

구성목차	분석방법	유관계획
공공디자인 분석 도구 3 생활권 공공디자인 데이터 8 가로 공공디자인 데이터 3 거점 공공디자인 데이터	지표자료 조사 현장환경 조사	광명시 경관계획 세부가이드라인 2030년 광명 도시기본계획



부천시
bucheon

인천시 부평구
incheon bupyeong

인천시 남동구
incheon namdong

시흥시
siheung

광명의 시작과 공공디자인의 탄생

광명은 경기도 서부의 중앙에 위치한 도시로 38.5km²의 작은 면적을 가지고 있으며 동쪽과 북쪽은 서울특별시, 서쪽은 시흥시와 부천시, 남쪽은 안양시와 접하고 있습니다. 인근의 많은 도시들이 그렇듯 광명 또한 주거 중심의 지역색을 보이는 도시입니다.

서울시 영등포구
seoul yeongdeungpo

서울시 구로구
seoul guro

서울시 관악구
seoul gwanak

서울시 금천구
seoul geumcheon

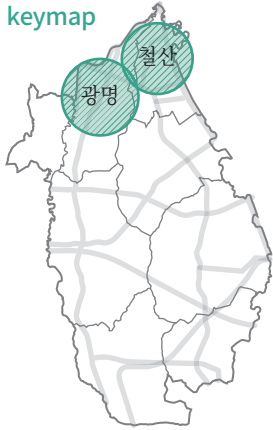
광명시
gwangmyeong

안양시
anyang

가. 훑어 보기 : 광명의 이야기

광명의 시작과 공공디자인의 탄생

keymap



시 승격 당시 광명동·철산동
중심의 주거단지 조성

1970년 6월 10일 시흥군 조례 제199호에 의하여 서면 광명리와 철산리의 2개 법정리를 관할구역으로 하는 서면 광명출장소가 설치되었고, 1974년 6월 1일에는 시흥군 조례 제 401호에 따라 서면 광명출장소가 시흥군 광명출장소로 승격되었습니다.

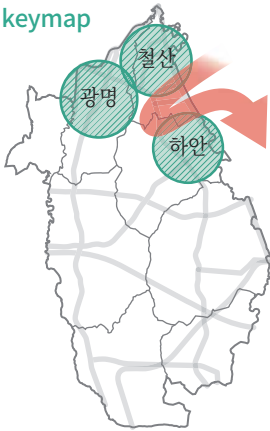
현재의 광명을 의미하는 도시의 시작은 1981년 7월 1일 법률 제3425호로 시흥군 소하읍과 광명출장소가 광명시로 승격되며 시작됩니다. 1980년대 초중반 이후 광명동, 철산동을 중심으로 수도권의 인구를 분산하기 위한 대규모 주거단지 조성을 시작하였고 자연스럽게 광명의 공공디자인 개념도 탄생하게 됩니다.



시 승격 당시의 철산동 (1981)
광명시 포토뱅크

1990년대, 성장하는 인구

keymap



하안동 개발과 함께
주거영역 확장

1980년 288,591명이던 인구는 1990년대가 되어 하안동 아파트 단지 조성이 완료되고 서울과 맞닿은 지리적 이점을 통해 지속적으로 인구가 유입되어 1995년 344,417명까지 증가하게 됩니다.

하지만 현재의 광명과 달리 주거 중심으로 성장했고 철산동, 광명동, 하안동에 인구가 집중되었습니다. 이때까지만 해도 외지인이 찾아올 만한 관광·문화적 요소, 도시의 정체성을 나타낼 만한 요소가 없었기 때문에 역사 문화재나 도시 성장의 산업 동력을 가진 다른 경기도 도시들에 비해 정체성 확립에 제약을 받게 됩니다.

공공디자인은 도시가 가진 문화적 자원을 통해 성장합니다. 해안가 도시의 공공디자인이 내구성을 위해 내식성이 높은 재료의 사용률이 높아지고 해안관광지를 특화시키는 방안으로 발전하고 역사문화가 풍부한 도시는 문화재를 돋보이게 하는 공공디자인이 발전하게 됩니다. 이런 특성 때문에 광명시 공공디자인은 주거 중심으로만 성장한 광명에서 큰 특징을 가지지 못하였습니다.

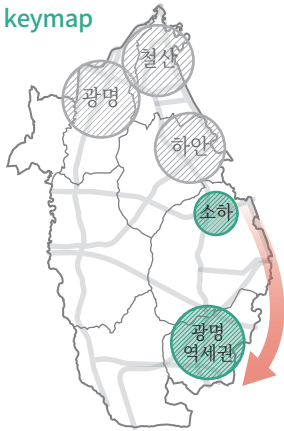


철산·하안1동 전경 (1993)
광명시 포토뱅크

가. 훑어 보기 : 광명의 이야기

2000년대 이후, 정체성을 찾는 광명

keymap



KTX 광명역과 함께 확장되는
소하지구·광명역세권지구

2000년 서울 지하철 7호선이 개통하며 광명동과 철산동에는 광명사거리역과 철산역이 조성되었으며 2004년 KTX 광명역이 개통되며 교통접근성이 강화되었습니다. KTX 광명역이 개통되며 소하지구와 광명역세권지구가 개발되어 주거 영역이 확산되었으며 2006년 광명돔경륜장 개장, 2011년 시민공간으로 개방된 광명동굴 (당시 광명 가학광산 동굴), 2012년 코스트코 본사 이전, 2014년 국내 첫 이케아 매장 개장 등 외지인이 방문할만한 요소가 새로이 생겨나며 광명이 대외적으로 많이 알려지게 되었습니다. 특히 많은 관심을 받은 이케아 국내 1호점 개점은 광명을 대외적으로 알리는데 큰 영향을 주었으며 광명의 대표 관광지 광명동굴은 1년에 1백만명 이상이 관람할 정도로 유명 관광지로 자리잡게 되었습니다.

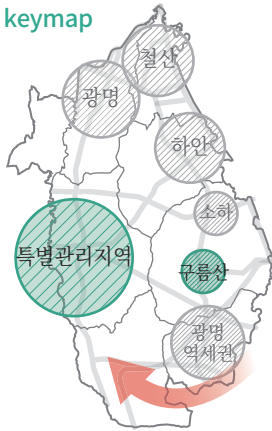
2000년대에 들어서며 광명은 많은 문화적 요소를 보유하게 되었고 주거 영역의 확산, 서울시 인구의 경기도 전입현상 등으로 2012년에는 360,004명으로 인구가 급증하게 됩니다.



광명동굴

2020년, 현재의 광명

keymap



지속가능한 균형 발전을 위한
특별관리지역

1981년 시 승격 이후 주거 영역을 확산하고 지역색을 찾기 위해 많은 노력을 기울여온 광명은 보유한 우수한 물리적·자연적 환경을 활용하려 하고 있습니다. 도시를 둘러싸는 안양천과 목감천, 도시 중앙에 위치한 도덕산, 구름산 등의 산맥은 다른 도시에서 찾아볼 수 없는 독특한 배산임수 구조를 형성하고 있어 휴양·여가·산림·관광 산업으로 확장될 수 있는 가능성을 가지고 있으며 미개발 지역인 학온동은 특별관리지역으로 설정하여 취락정비사업, 산업단지 및 유통단지, 도시첨단사업 및 연구단지 등 공공 위주의 개발사업을 계획하고 있습니다.

하지만 이렇게 잠재력이 우수한 상황임에도 불구하고 지역별로 개발시기가 달라 불균형의 문제점을 보이고 있다는 점은 지속가능한 도시를 위해 광명이 해소해야 하는 과제입니다.



우수한 자원을 보유하고 있는 광명

가. 훑어 보기 : 광명의 이야기

광명의 공공디자인

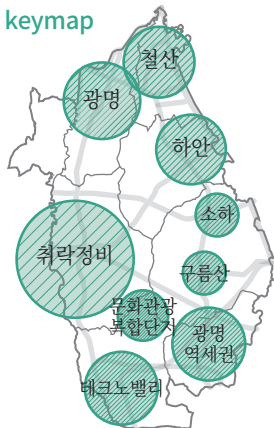
개발시기에 따른 지역 불균형 이슈는 공공디자인 관점에서도 문제점을 야기합니다. 예를 들자면 지역별로 가로공간의 폭, 마감재료 등과 가로시설물들의 기준이 달라 각기 다른 사용자 경험을 제공하는 등 질적 평준화가 이루어지지 못하고 있으며 이는 단순 가로공간의 문제가 아닌 모든 공공디자인 영역에서 산발적으로 일어나는 문제입니다.



개발 시기에 따라 각기 다른 사용자 경험을 제공하는 가로공간
좌: 광명동 / 우: 일직동

앞으로의 광명

keymap



생활권별 지역색에 부합하는
다양한 정책들

광명은 지역 불균형을 해소하고자 다양한 정책들을 추진하고 있습니다. 1981년 시 승격 당시부터 조성되어 이제는 노후화된 북부생활권의 광명동·철산동 원도심은 도시재생 사업과 재개발·재건축 사업을 통해 새로운 젊은층의 인구를 유입시키는 생활권으로 거듭나려고 합니다. 미개발 지역으로 소외되었던 서부생활권은 광명동굴을 필두로 문화관광 복합단지를 조성하여 광명에 새로운 도시이미지를 덧입히고자 하며 광명시흥 테크노밸리를 조성하여 첨단연구, 주거문화단지 조성을 통해 새로운 성장동력과 생활권을 형성하고자 합니다. 2000년대에 조성된 소하지구와 광명역세권지구가 위치한 남부생활권에는 현재의 이케아와 롯데프리미엄아울렛, 코스트코 인근 부지에 의료복합 클러스터가 조성될 예정이며 신안산선 또한 개통 예정되어 상권의 영역이 확장되고 활성화가 가속될 것으로 보입니다.

공공디자인 관점에서 광명시 공공디자인 진흥계획 수립을 계기로 각 생활권의 지향점에 따른 지역 맞춤형 공공디자인을 접목하고자 합니다. 오래되고 낡은 환경은 비움을 통해 깨끗하게 만들고 지역 특색을 발굴하고 더함을 통해 광명(光明)의 이름과 어울리는 빛나는 도시를 만들고자 합니다.

서울시 영등포구
seoul yeongdeungpo

서울시 구로구
seoul guro

● 광명안양천 물놀이장

도시재생·재개발

광명·철산 원도심의
도시재생, 재개발을 통해
새로운 주거단지 조성

서울시 관악구
seoul gwanak

서울시 금천구
seoul geumcheon

문화관광복합단지

광명동굴을 중심으로
새로운 도시이미지를 만들고
수도권 관광지로 부상

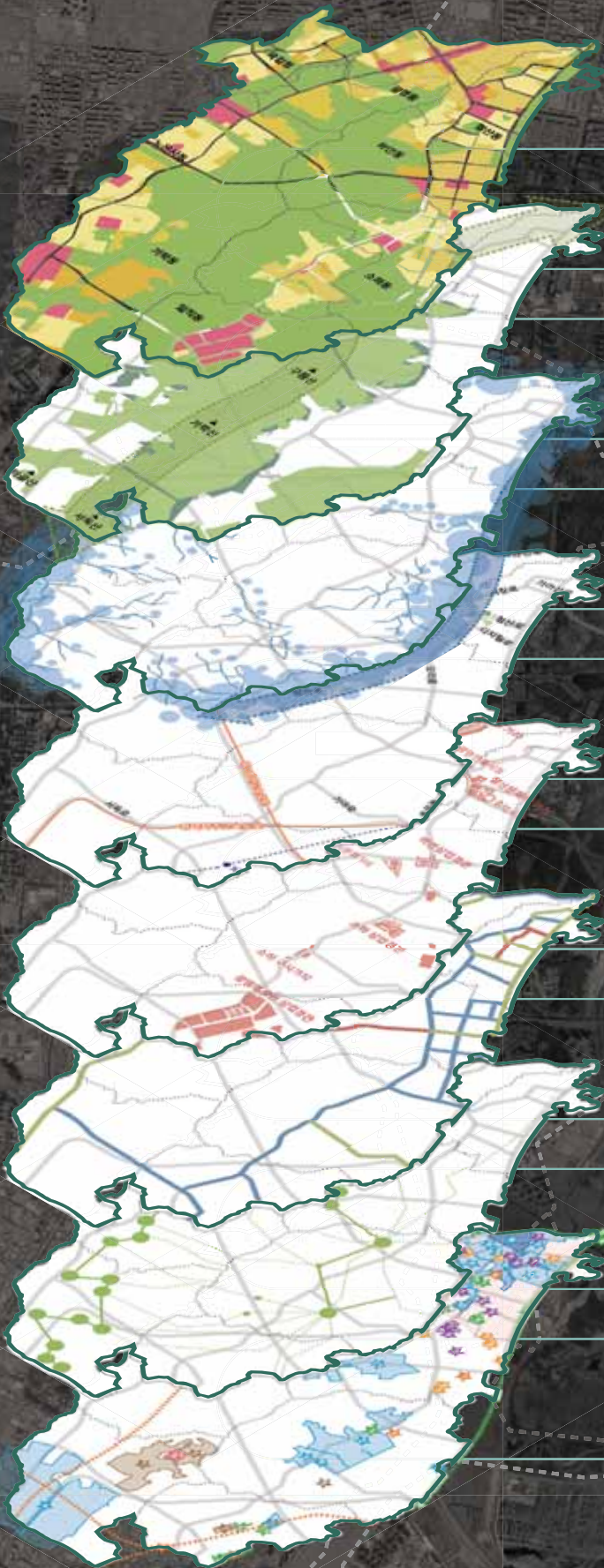
광명시흥 테크노밸리

첨단연구·주거문화단지를
조성하여 서부생활권의
새로운 성장동력 부여

시흥시
siheung

안양시
anyang

균형 발전을 통해
를 지향하는 광명



지적편집도

토지 성격 분석을 통한 도시특성 파악

bucheon

산림자원도

산림자원 분석을 통한 녹지 확산방안 계획

하천자원도

하천자원 분석을 통한 문화공간 활용방안 계획

교통환경도

교통환경 분석을 통한 이동 흐름 파악

상권환경도

상권환경 분석을 통한 노후상권 활성화 계획

보행 네트워크도

보행환경 분석을 통한 보행량 증대 방안 검토

siheung

그린 네트워크도

그린 네트워크 분석을 통한 복합 연결망 구성 검토

사업추진도

사업추진도 분석을 통한 광명의 변환점 도출

광명의 자원과 도시특성

훑어 보기를 통해 광명의 성장 과정을 살펴보고 광명이 가진 이야기를
 살펴보고, 광명이 가진 큰 특성들을 도출하였습니다. 이를 기반으로
 광명의 도시자원의 분포와 지형 특성 등을 조사하여 공공디자인에서
 활용할 수 있는 자원은 얼마나, 어떻게 분포하고 있는지를 분석하고
 도시특성을 이해합니다.

나. 크게 보기 : 도시특성 이해하기

일반현황도 (2020.12. 기준)



위치

경기도 서부 중앙

인구

127,091 세대

321,435명 (2021년 1월 기준)

행정구역

8개 법정동·18개 행정동

507동 3,241반

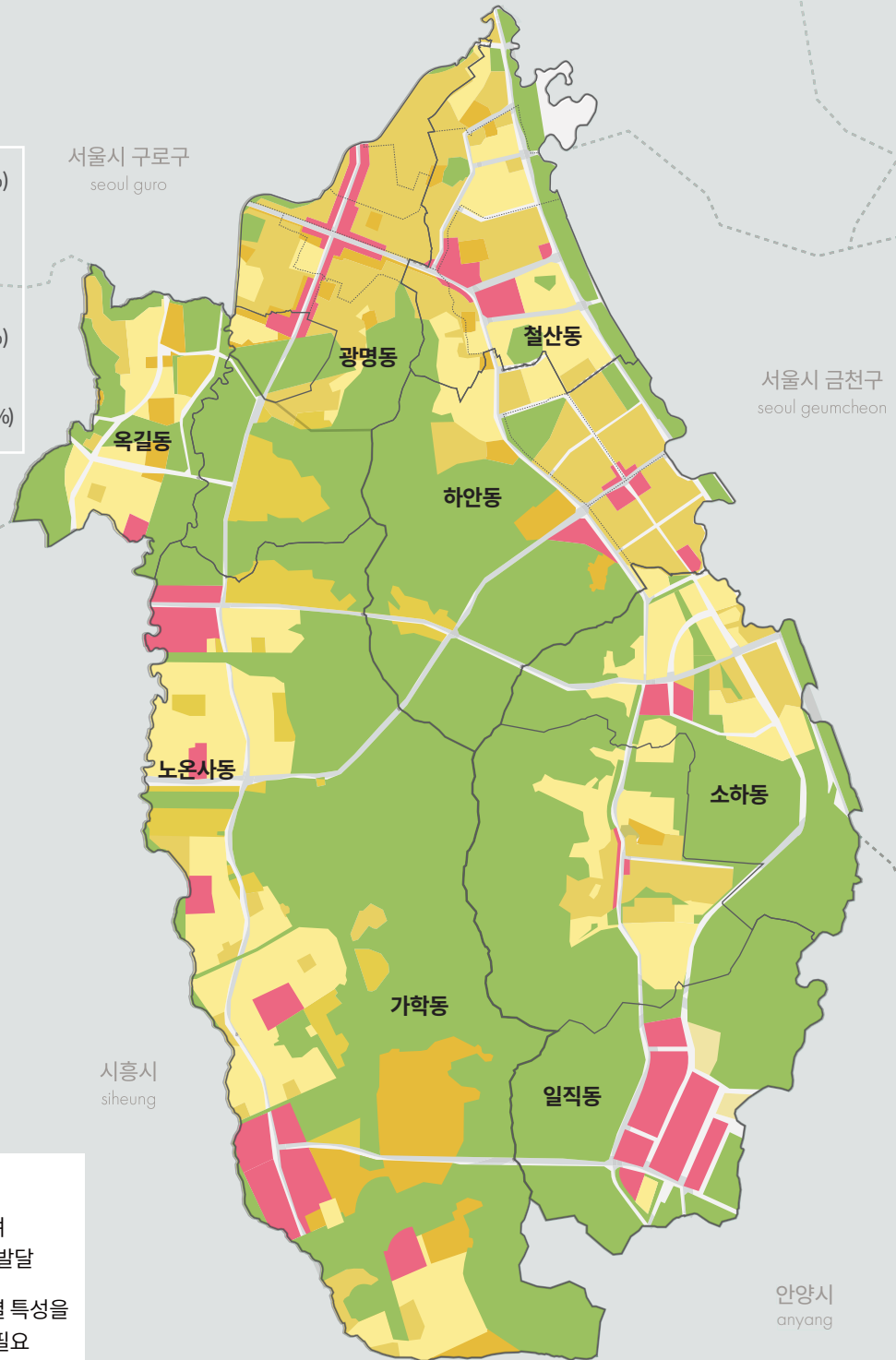
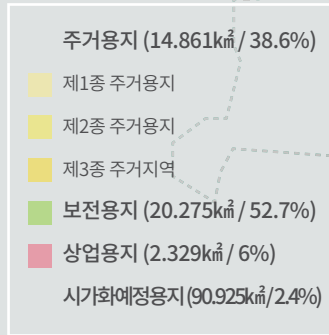
면적

38.50㎢

·일반지역 : 24㎢(62.3%)

·개발제한구역 : 14.5㎢(37.7%)

지적편집도



issue

- 산림 대부분이 보전용지이며 도시 외곽을 중심으로 주거 발달
- 주거권역을 중심으로 구역별 특성을 발굴하여 공공디자인 특화 필요

나. 크게 보기 : 도시특성 이해하기

산림자원도



서울시 구로구
seoul guro

옥길동

광명동

철산동

서울시 금천구
seoul geumcheon

하안동

도덕산

노온사동

구름산

소하동

시흥시
siheung

가학산

가학동

일직동

터골산

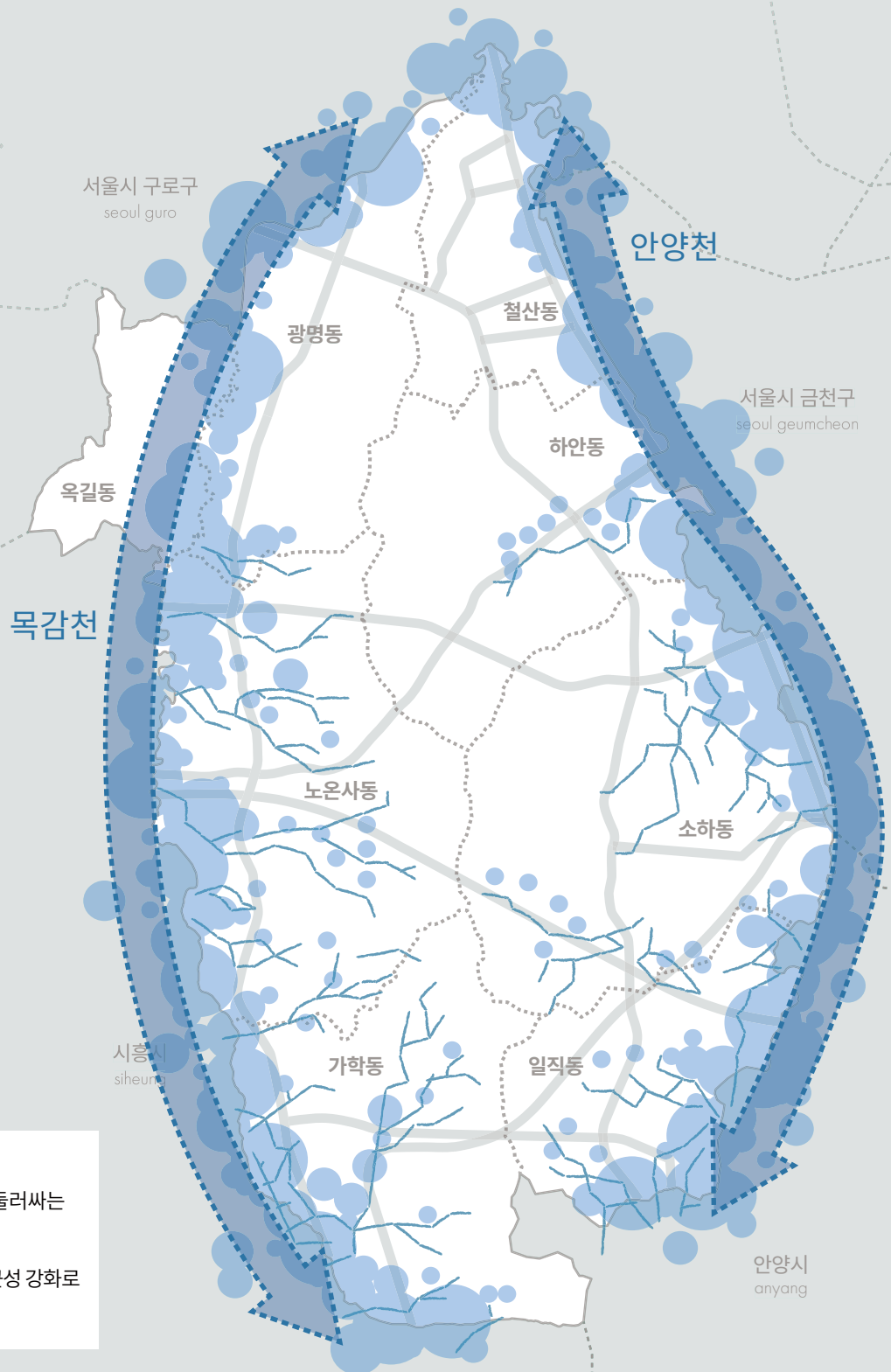
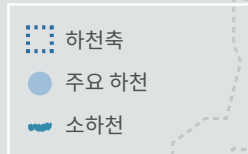
서독산

안양시
anyang

issue

- 도시를 관통하는 산림축 (도덕산, 구름산, 가학산, 서독산) 보유
- 친환경 도시를 위해 산림자원을 시가지로 확산 필요

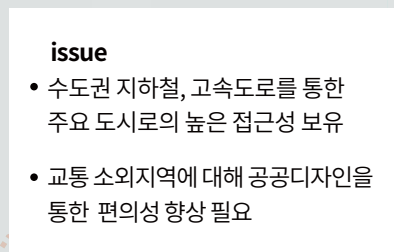
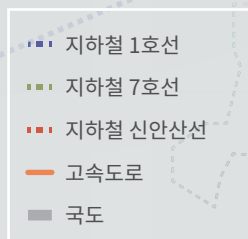
하천자원도



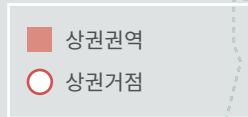
issue

- 두개의 하천축이 도시를 둘러싸는 자연친화적 환경 보유
- 하천 문화공간 조성과 접근성 강화로 주거의 질 향상 필요

교통환경도



상권환경도



서울시 구로구
seoul guro

가구 문화의 거리

광명전통시장

패션문화의 거리

철산문화의 거리

광명새마을시장

중앙시장

철산동

광명동

서울시 금천구
seoul geumcheon

옥길동

하안동

광명생화도매시장

하안상업경관

밤열마을 음식문화거리

서서울화훼유통단지

소하 상업경관

소하동

노온사동

소하 구시가지

광명역세권 상업경관

시흥시
siheung

가학동

일직동

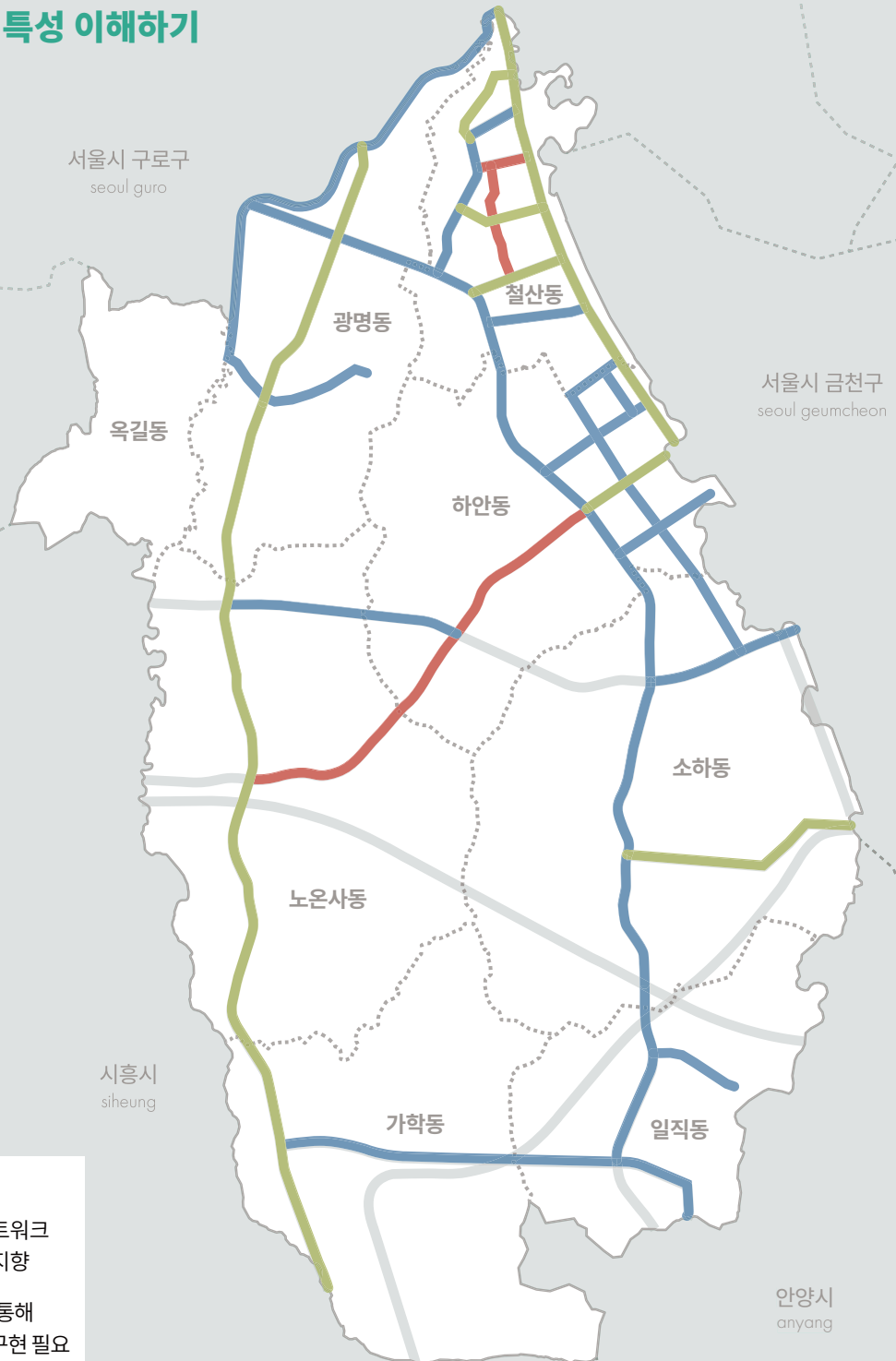
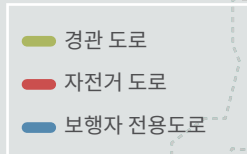
안양시
anyang

issue

- 북부·남부생활권을 중심으로 상권 분포, 활성화
- 공공디자인 관점의 상권 활성화를 위한 개선 필요

나. 크게 보기 : 도시특성 이해하기

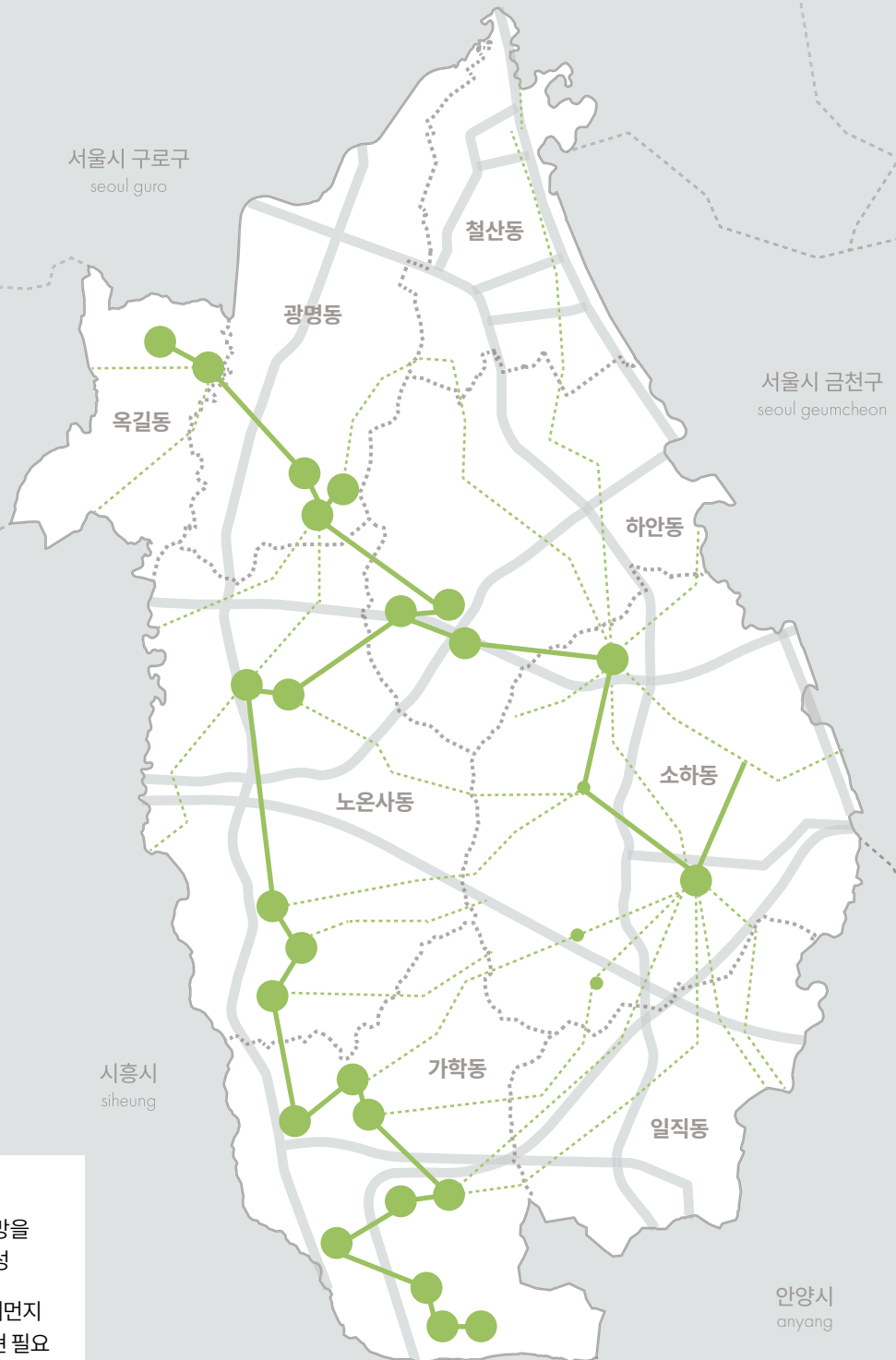
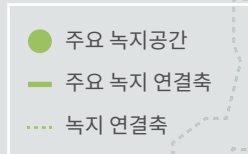
보행 네트워크



issue

- 친환경 이동수단을 위한 네트워크 구축으로 지속가능한 도시 지향
- 자전거·보행 편의성 강화를 통해 이동량 증진, 보행친화도시 구현 필요

그린 네트워크

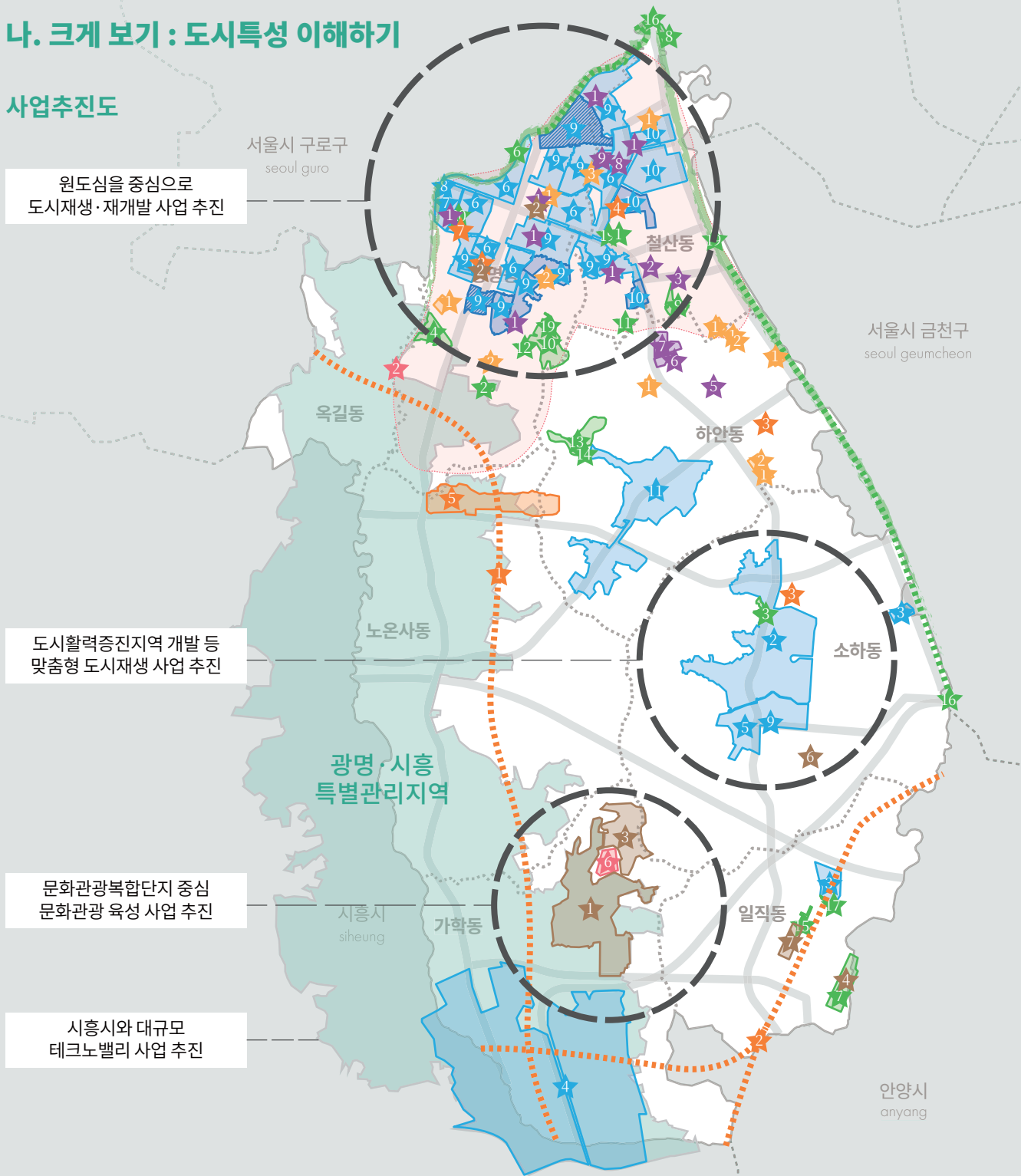


issue

- 주요 녹지를 연결하는 생태망을 구축하여 그린 네트워크 형성
- 그린 네트워크를 활용한 미세먼지 저감 등 지속가능한 도시 구현 필요

나. 크게 보기 : 도시특성 이해하기

사업추진도



(2020.12. 기준)

지역사회 사업

- ★ 광명형 지역사회 통합돌봄 사업
- ☆ 음식물 쓰레기 배출방법 개선을 위한 감량기
- ★ 광명자치대학 운영
- ☆ 주민자치회 전면 실시

공공기관 사업

- ★ 복합문화 생활복지센터건립
- 2 철산 청년센터 조성
- 3 광명시 제2복합청사 건립
- 4 광명7동 행정복지센터 건립
- 5 하안2동 행정복지센터 증축 및 리모델링
- 6 철망산 평생학습원 주요시설 운영
- 7 서울시립근로청소년복지관 부지 활용 추진
- 8 철산동 연서도서관 신축공사
- 9 광명동초등학교 복합시설 건립

녹지·편의공간 사업

- 1 이동 노동자 쉼터 건립 추진
- 2 배드민턴 전용구장 구축
- 3 광명가압장 유희부지 내 테니스장 조성사업
- 4 광명동 780-1번지 바닥분수 조성공사
- ☆ 자전거 이용 활성화 계획 수립 용역
- 6 목감천 환경개선사업
- 7 자경저류지 시설개선사업
- 8 광명 안양천 어린이물놀이장 운영 용역
- 9 광덕산근린공원 정비사업
- 10 도덕산근린공원 관찰데크 정비사업
- 11 도덕파크어린이공원 정비공사
- 12 아이누리 놀이터 조성사업
- 13 하안동 어린이 체험놀이터 조성사업
- 14 하안동 어린이 체험놀이터 2차 조성사업
- 15 도시숲 리모델링 사업
- 16 안양천, 목감천 초화원 조성사업
- 17 쌈지공원 조성사업
- 18 4대산 등산로 벨트조성 계획
- 19 경관조명설치사업
- 20 너부대어린이공원 무장애 통합놀이터 조성 사업

스쿨존 사업

- 1 학교환경개선사업
- 2 학교 다목적체육관 증축사업 지원
- 3 시립철산어린이집 리모델링 공사 추진

문화·관광 사업

- ★ 광명 문화관광복합단지 조성사업
- ★ 전통시장 활성화
- ★ 광명동굴 목구조 전망타워 신축공사
- ★ 문화예술회관 건립
- ☆ 2020년 광명시 지역 대표축제 통합개최
- ★ 충현도서관 리모델링 사업
- ★ 광명미디어아트밸리 조성사업

도시개발·재생 사업

- 1 특별관리지역 내 취락지구 해제지역 광역개발
- 2 광명 구름산지구 도시개발사업
- 3 광명 의료복합클러스터
- 4 광명시흥 테크노밸리
- 5 도시활력증진지역 개발사업
- 6 뉴타운 해제 구역 도시재생사업
- 7 너부대마을 도시재생사업
- 8 광명너부대 공공임대주택사업
- 9 소하동 도시활력증진지역 개발사업
- 10 철산 4,7,8,9단지 재건축 정비구역
- 11 광명하안2 공공주택지구(신혼희망타운)

교통안전 사업

- 1 광명~서울민자고속도로 지하화 사업
- 2 신안산선 조기 착공 및 학온역 설치
- 3 광명타워(GM-Tower) 도시재생사업
- 4 철산동 지하공영주차장 조성
- 5 구로차량기지 이전 (반대)
- 6 광이로 혁신 플랫폼 조성 추진
- 7 소규모공영주차장 조성
- 8 교통(주차)정보제공시스템 구축사업
- 9 노후 CCTV 교체 사업

보행환경 사업

- ☆ 야간 길거리 안전대책 강화
- ☆ 노점상 및 노상적치물 정비·관리(철산동, 광명동)
- ☆ 방범 로고젝터 설치사업
- ☆ 이동식 CCTV 설치사업
- ☆ 방범 CCTV 설치 및 기능개선 사업
- ☆ 편안하고 안전한 광명동굴 희망길 조성 사업

공공디자인 시민 의식조사

공공디자인의 사용자 시민을 대상으로 광명의 공공디자인에 대해 어떻게 생각하는지 묻고 개선에 대한 필요성을 조사하여 광명 공공디자인이 나아가야 할 지향점을 조사합니다.

시민 의식조사 개요

설문기간 2020. 06. 29. ~ 2020. 07. 10. (12일)

설문대상 광명시민, 광명을 방문한 외부인 (표본 106명)

설문방법 공공청사 19개소에 QR코드 포스터 배포 후 온라인 설문조사

설문내용 01. 광명시 이미지에 관한 시민의식 조사

- Q1. 광명시의 긍정적 이미지는?
- Q2. 광명시의 부정적 이미지는?
- Q3. 광명시의 부정적으로 만드는 주요 요인은?
- Q4. 거주하고 있는 지역에서 가장 부족한 것은?

02. 광명시에 필요한 공공디자인 수요 조사

- Q5. 거주하고 있는 지역에서 필요한 공공디자인은?
- Q6. 광명시를 위해 필요한 공공디자인은?

03. 공공시설물·공공공간·공공시각이미지에 관한 조사

- Q7. 가장 많이 이용하거나 접하는 공공시설물은?
- Q8. 가장 많이 이용하거나 접하는 공공공간은?
- Q9. 가장 많이 이용하거나 접하는 공공시각이미지는?
- Q10. 공원을 중심으로 공공공간의 문제점은?
- Q11. 거리를 중심으로 공공시설물의 문제점은?
- Q12. 광명시 전역을 중심으로 공공시각이미지의 문제점은?

표본 수집 공간. 청사 19개소

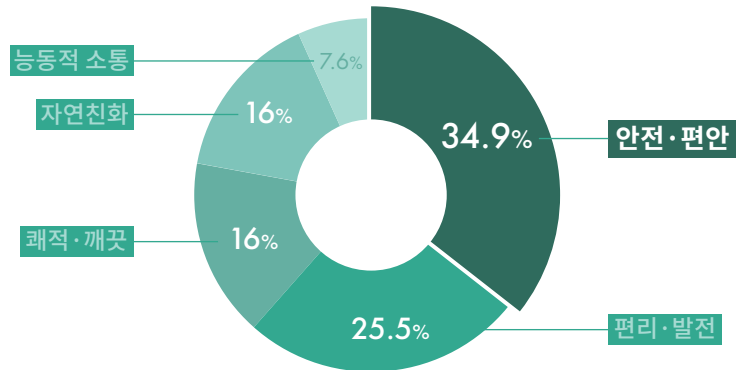
- | | | |
|----------------|-----------------|-----------------|
| 1. 광명시청 | 8. 광명7동 행정복지센터 | 15. 하안3동 행정복지센터 |
| 2. 광명1동 행정복지센터 | 9. 철산1동 행정복지센터 | 16. 하안4동 행정복지센터 |
| 3. 광명2동 행정복지센터 | 10. 철산2동 행정복지센터 | 17. 소하1동 행정복지센터 |
| 4. 광명3동 행정복지센터 | 11. 철산3동 행정복지센터 | 18. 소하2동 행정복지센터 |
| 5. 광명4동 행정복지센터 | 12. 철산4동 행정복지센터 | 19. 학온동 행정복지센터 |
| 6. 광명5동 행정복지센터 | 13. 하안1동 행정복지센터 | |
| 7. 광명6동 행정복지센터 | 14. 하안2동 행정복지센터 | |

광명시 이미지에 관한 시민의식 조사

CPTED란?
범죄예방 환경디자인

유니버설 디자인이란?
누구나 제약없이 이용
가능한 범용 디자인

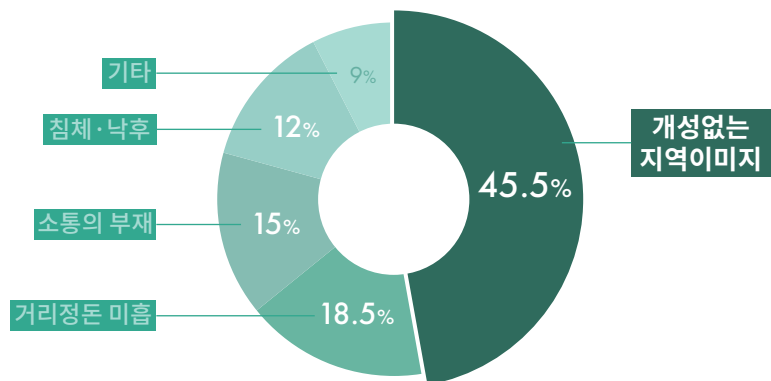
Q1. 광명시의 긍정적 이미지는?



안전·편안한 이미지의 지속성을 위한 CPTED, 유니버설 디자인 확산 필요

“광명시”하면 직관적으로 생각나는 이미지를 질문했을 때 가장 많은 답변은 첫 번째, 안전과 편안한 이미지였으며 두 번째, 편리와 발전의 순으로 응답함. 이는 광명시가 지속적으로 재개발과 재건축 사업이 진행됨에 따라 구도심적 이미지를 탈피하고 개발되는 새로운 도시의 이미지가 형성되고 있다는 것을 의미

Q2. 광명시의 부정적 이미지는?

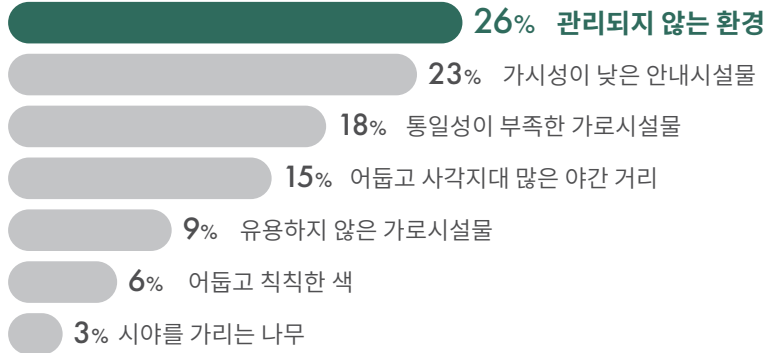


지역별 특색 발굴과 광명시 도시 정체성 형성 필요

부정적인 이미지로는 개성이 없는 지역이미지가 약 45.5%로 가장 많은 응답을 나타냈으며 거리정돈이 미흡하다는 의견이 두번째로 18.5%의 응답율을 보임. 이는 단순히 주거 중심으로만 도시가 성장하여 광명을 상징하는 정체성 부족을 의미

나. 크게 보기 : 도시특성 이해하기

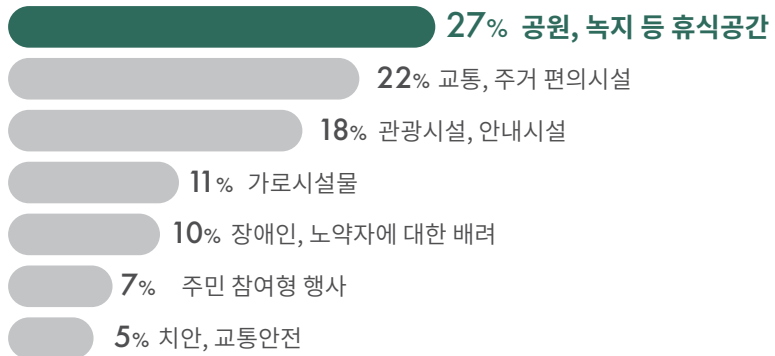
Q3. 광명시의 부정적으로 만드는 주요 요인은?



광명시 전역의 공공디자인을 통합하기를 통해 불필요한 요소 정돈 필요

광명시의 이미지를 훼손하는 요인으로는 관리되지 않는 환경과 가시성이 떨어지는 안내시설과 시설물 등 물리적 환경에 대한 응답율이 많았으며 광명시 전역을 대상으로 통합하여 정돈하는 계획의 필요성을 제시

Q4. 거주하고 있는 지역에서 가장 부족한 것은?

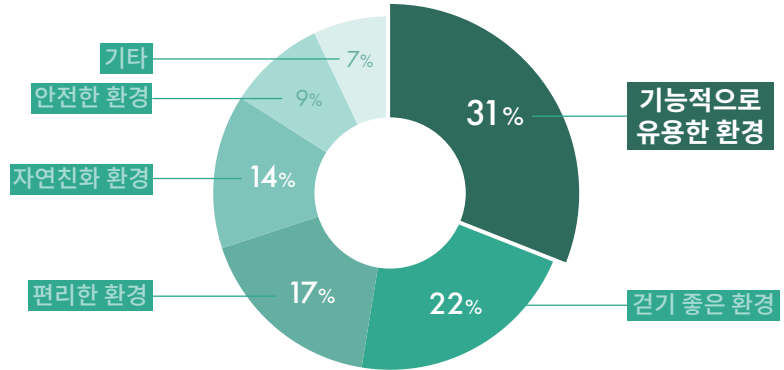


광명시가 가진 산림자원, 하천자원의 확산을 통한 주거 질 향상 필요

시민들이 거주하고 있는 지역(동)별로 가장 부족하다고 응답한 답변은 공원, 녹지 등 휴식공간이 45%로 가장 높으며 이는 지역별로 주거환경, 자연환경 등의 문화가 달라 지역 편차를 나타냄. 따라서 광명시의 주요 자원인 산림자원의 확산을 통한 공원, 녹지 등 휴식공간의 확충이 필요

광명시에
필요한 공공디자인
수요 조사

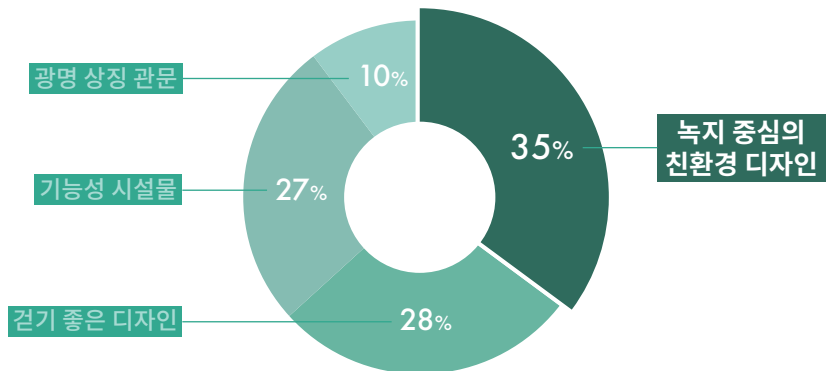
Q5. 거주하고 있는 지역에서 필요한 공공디자인은?



보행중심의 공공디자인 환경과 보행자를 위한 시설물 필요

시민들은 광명시 거주지역에 가장 필요하다고 생각하는 공공디자인은 기능적으로 유용한 시설이 31%로 가장 많았으며 걷기 좋은 환경을 조성하는 것이 22%로 두 번째로 응답. 결론적으로 보행중심의 공공디자인을 지향하고 보행자를 위한 다양한 시설물 필요

Q6. 광명시를 위해 필요한 공공디자인은?



지속가능한·보행중심의 광명시를 위한 공공디자인 필요

광명시는 시가지 구역의 녹지 부족으로 녹지 중심의 친환경 디자인에 대한 응답율이 35%로 가장 높았으며 이는 두 번째 응답인 걷기 좋은 디자인과 함께 지속가능한 도시 발전에 중요한 요소. 지속가능한 도시와 보행중심 도시를 지향점으로 공공디자인 계획 필요

나. 크게 보기 : 도시특성 이해하기

공공시설물· 공공공간· 공공시각이미지에 관한 조사

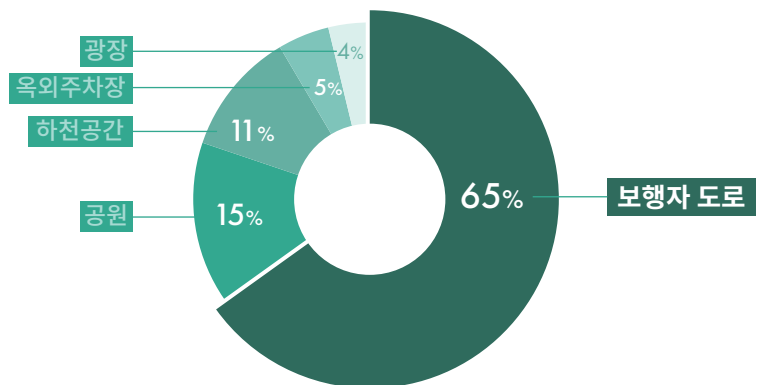
Q7. 가장 많이 이용하거나 접하는 공공시설물은?



사용 빈도가 높은 공공시설물을 중심으로 개선 필요

보행도로와 차도에서 사용자에게 가장 노출이 많은 시설은 시민이 가장 많이 이용하는 시설이자 일반도로에서 쉽게 찾아볼 수 있는 버스승강장으로 63%의 가장 높은 응답률이 나왔으며 벤치는 공원 및 건축 등 여러 공간에 설치되어 있는 편의시설로 11%의 응답률이 도출

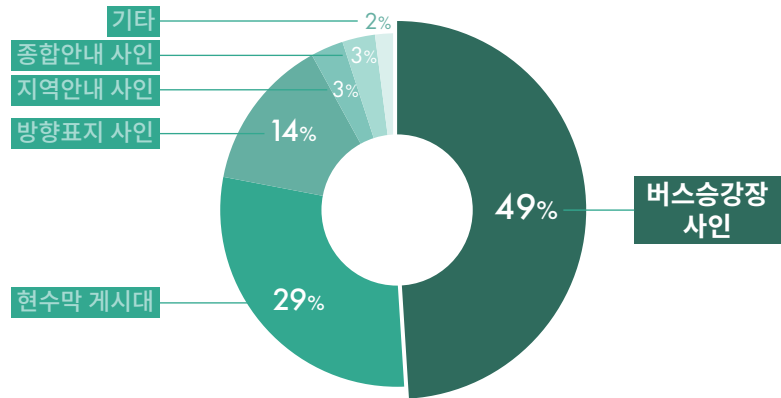
Q8. 가장 많이 이용하거나 접하는 공공공간은?



보행자 중심의 보행자 도로 개선을 통한 보행중심 도시 지향 필요

시민이 가장 많이 이용하거나 접하는 공공공간은 첫 번째는 보행자 도로이며 두 번째는 공원, 하천공간 등 여가를 위한 공간에 대한 응답률이 높음. 보행자 도로는 공공공간을 연결하는 중요한 요소로써 보행중심 도시로 거듭나기 위한 첫 단계로의 개선 필요

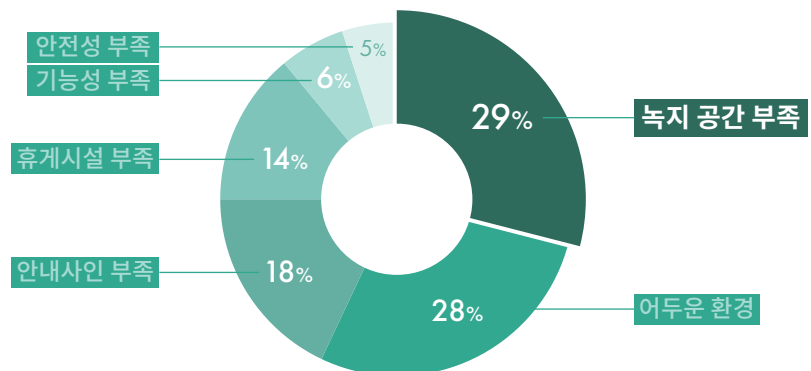
Q9. 가장 많이 이용하거나 접하는 공공시각이미지는?



보행자를 위한 안내정보 사인에 대한 확충 필요

가장 많이 이용 또는 접하는 공공시각이미지는 49%로 집계된 버스승강장 사인이며 두 번째는 29%로 응답한 현수막 게시대. 보행 편의성을 향상하는 보행자용 안내정보 사인의 수량이 절대적으로 부족하여 보급률을 향상할 수 있는 개선방안 필요

Q10. 공원을 중심으로 공공공간의 문제점은?

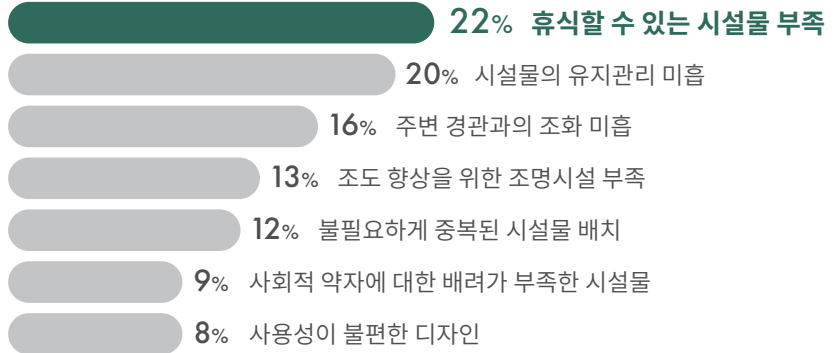


지속가능한·보행중심의 광명시를 위한 공공디자인 필요

공공공간의 문제점으로 녹지 공간의 부족이 29%로 가장 높았으며 조명 부족으로 인한 어두운 환경이 28%로 비슷하게 집계됨. 이는 공원 중심 녹지공간이 확충되어 있으나 수가 부족하다고 분석되며 이용자의 안전과 야간 이용을 위한 조명 시설의 부족에 대한 문제점을 파악

나. 크게 보기 : 도시특성 이해하기

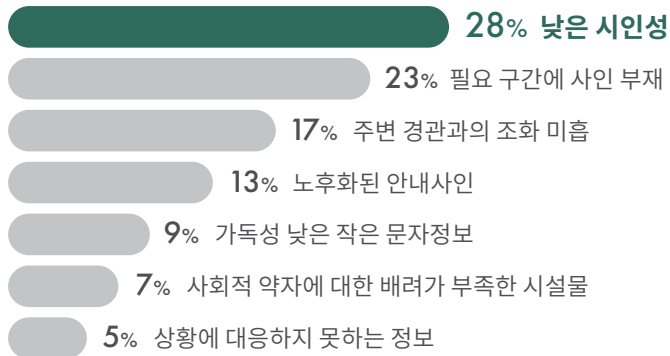
Q11. 거리를 중심으로 공공시설물의 문제점은?



휴게시설을 중심으로 유지관리가 용이한 기능 중심의 디자인 필요

광명시 공공시설물의 문제점으로 휴식 기능의 시설물 부족이 22%, 관리의 미흡이 20%, 주변환경과 조화를 이루지 못한다는 답변이 16%로 집계되었으며 이는 시설의 사용성과 지속성, 조화성에 대한 문제. 광명시의 지역 특성과 공공시설물의 특성을 복합적으로 고려한 개선안 필요

Q12. 광명시 전역을 중심으로 공공시각이미지의 문제점은?



시인성, 가독성, 적합성을 복합적으로 고려한 개선 방안 필요

공공시각이미지의 중요한 요소중 하나인 안내사인은 가시성 및 가독성이 떨어져 읽기 어려운 문제가 가장 많은 응답을 보였으며 필요한 공간에 적합한 정보를 안내하지 못하는 배치에 대한 환경적 문제가 많다고 응답. 적은 시설물로 높은 효율을 만들 수 있는 디자인, 배치 계획 필요

시민 의식조사 종합분석

광명시
이미지에 관한
시민의식 조사

광명시에
필요한 공공디자인
수요 조사

공공시설물·공공공간
·공공시각이미지에
관한 조사

의식조사 키워드 도출

안전하고 편리한 긍정적 도시이미지를 보유하고 있으나 재개발로 인한 지역 편차 등 관리가 미흡한 물리적 문제를 보유하고 있고, 광명시의 도시이미지를 표출할 정체성 확립 필요

광명시가 보유한 산림·하천자원을 적극 활용하고 확산하여 시민의 휴게, 여가공간을 확충하고 사회적 약자를 배려하는 유니버설 디자인 관점의 접근 필요

keyword 01

keyword 02

keyword 03

keyword 04

통합과 비우기

지역별 특색 발굴

녹지공간 확충

기능 중심 지향

방향성 도출

광명시의 지역별 특성을 발굴하여 강화하고,
보행자 중심의 지속가능한 도시를 지향하는 가이드라인 제시 필요

공공디자인 부서 의식조사

공공디자인을 계획하고 공급하는 공무원을 대상으로 광명 공공디자인 추진, 관리의 문제점 의견을 듣고 더 나은 방향으로 나아가기 위해 개선해야하는 점들을 조사합니다.

부서 의식조사 개요

조사기간 2020. 06. 25.

조사대상 35개 실과소 담당 공무원

조사방법 교육·의견 수렴 간담회

조사내용 01. 공공디자인 교육

1. 공공디자인 진흥계획의 의미와 방향 (최성호 교수)
2. 비우는 디자인을 통한 도시디자인 (박석훈 교수)

02. 공공디자인 의견수렴 간담회

3. 가이드라인·표준디자인 개발 의견 수렴

의견 수렴 대상 부서

- | | | |
|------------|------------|-------------|
| 1. 홍보담당관 | 16. 안전총괄과 | 31. 자원순환과 |
| 2. 정책기획과 | 17. 도로과 | 32. 수도과 |
| 3. 정보통신과 | 18. 도시교통과 | 33. 정수과 |
| 4. 총무과 | 19. 하수과 | 34. 차량등록사업소 |
| 5. 회계과 | 20. 지도민원과 | 35. 건설지원사업소 |
| 6. 일자리창출과 | 21. 도시계획과 | |
| 7. 창업지원과 | 22. 공원녹지과 | |
| 8. 문화관광과 | 23. 도시재생과 | |
| 9. 지역경제과 | 24. 도시개발과 | |
| 10. 체육진흥과 | 25. 공원녹지과 | |
| 11. 복지정책과 | 26. 평생학습원 | |
| 12. 노인복지과 | 27. 광명도서관 | |
| 13. 장애인복지과 | 28. 소하도서관 | |
| 14. 여성가족과 | 29. 환경관리과 | |
| 15. 보육정책과 | 30. 기후에너지과 | |

부서 의견수렴

부서별 추진완료·중·예정인 공공디자인 관련 사업과 공공시설물 표준디자인 개발을 위한 가로시설물 설치현황, 문제점, 개선방안 그리고 공공디자인 가이드라인 개발을 위한 부서별 해당항목과 필요사항에 대한 의견을 수렴하여 실효성을 강화합니다.

부서 이야기



가로등은 간결하고 기능성을 강조한 디자인이어야 하며, 법률에 따른 세부 규격을 정할 필요성이 있습니다.

도로과 시설관리팀



디자인의 통일성과 세부 기준이 필요합니다.

공원녹지와 공원관리팀



표준디자인 개발은 좋으나 행정 관점에서 실제로 표준디자인을 사용하는 데는 어려움이 많습니다. 관급자재와 같이 행정적으로 활용하기 쉬운 방안이 함께 제시되어야 할 것 같습니다.

도시교통과



지나치게 눈에 띄지 않기 보다 필요할 때 쉽게 찾을 수 있는 표준디자인이 필요합니다.

정보통신과 행정정보팀



어린이 보호구역에서는 운전자 시야에 방해되지 않는 선에서 보호구역을 인지할 수 있는 그늘막 색을 사용해야 합니다.

안전총괄과 자연재난팀



광명도서관은 자연녹지지역 개발제한구역으로 구조물, 시설물 설치에 법적 제한이 따릅니다.

광명도서관 정보봉사팀



시설물의 파손, 노후화 등 교체가 필요한 경우 적합한 디자인 결정에 어려움을 겪고있습니다. 또한 시설물의 통일성있는 경관을 유지하기 어려운 상황입니다.

하수과 하천관리팀



하천의 경우 내구성이 강하고 청소(유지관리)가 용이한 재료이어야 합니다.

하수과 하천관리팀



공공디자인 사업 추진과정에 대한 설명을 필요로 합니다.

도로과

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

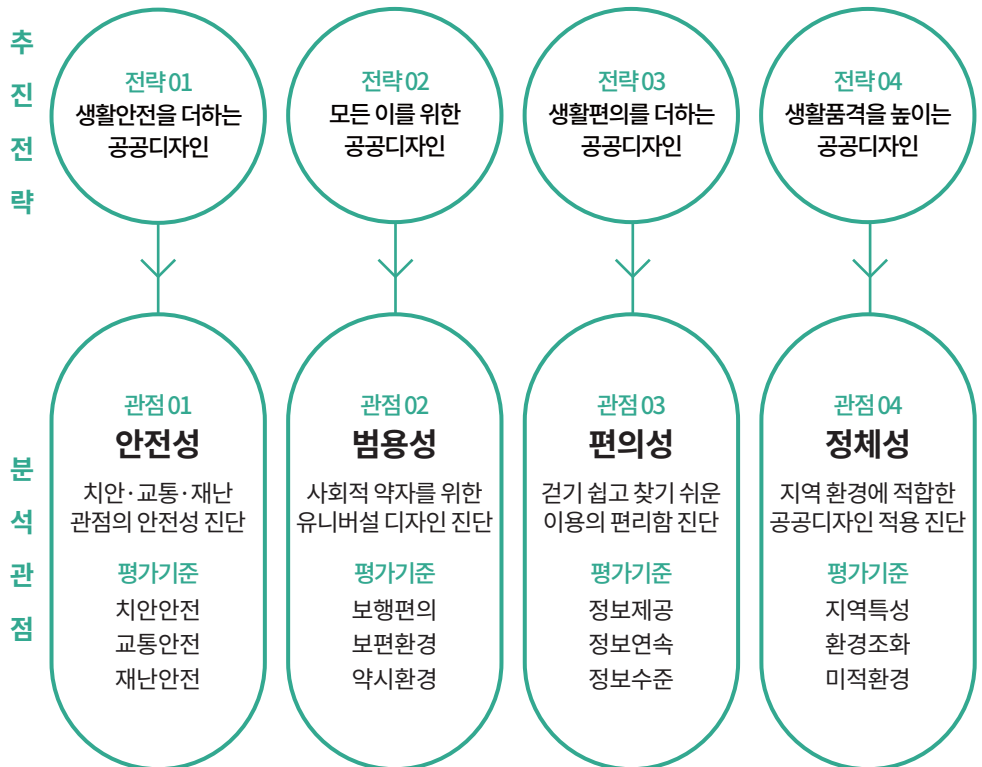
공공디자인 분석

경기도 전체 면적(10,192.52km²)의 약 0.3%를 차지하는 광명시(38.53km²)는 매우 작은 도시입니다. 이렇게 작은 도시임에도 불구하고 시가지 조성 시기에 따라 환경적·문화적 편차가 크고 공공디자인의 질도 평준화되어있지 못합니다. 광명 공공디자인이 가진 문제점을 진단하고 도시 어느 곳에서나 공공디자인이 질 높은 사용자 경험을 제공하기 위한 공공디자인 진단을 시작하였습니다.

공공디자인 분석 관점

도시 어느 곳에서나 동일한 공공디자인 사용자 경험을 느끼기 위해서는 동일한 관점에서 광명 구석구석을 살펴보는 분석이 선행되어야 합니다. 이러한 분석 결과를 도출하기 위해 문체부의 제1차 공공디자인 진흥 종합계획에서 제시하는 4가지 추진전략을 공공디자인 분석의 관점으로 적용합니다.

제1차 공공디자인 진흥 종합계획



공공디자인 분석 도구

광명시 전역을 살펴보기 위한 공공디자인 분석관점을 통해 각 지역에 대한 편차를 정량적인 데이터로 확인하고 비교할 수 있도록 평가 항목을 공통 적용합니다.

공공디자인 상세평가 도구

분석기준	평가항목	1	2	3	4	5
관점1 안전성	1-1 치안안전: 치안안전 관점의 CPTED 환경 조성					
	1-2 교통안전: 교통안전 관점의 사고유발 방지 환경 조성					
	1-3 재난안전: 재난안전 관점의 기반환경 조성					
관점2 범용성	2-1 보행편의: 유동량에 따른 보행유효폭 및 편의환경 조성					
	2-2 보편환경: 휠체어를 위한 폭 확보, 안전시설 등 환경 조성					
	2-3 약시환경: 약시자를 위한 점자블록 등 동선의 안전성					
관점3 편의성	3-1 정보제공: 교차지점 등 동선에 따른 정보의 적합한 배치					
	3-2 정보연속: 사용자에게 점진적·연속적 정보 제공					
	3-3 정보수준: 각 공간에서 제공하는 정보의 양과 수준의 적합					
관점4 정체성	4-1 지역특성: 지역적 특성에 따른 적합한 공공디자인 적용					
	4-2 환경조화: 정온한 환경을 위한 주변 환경과의 조화					
	4-3 미적환경: 공공디자인 환경의 심미적 관점 수준					

공공디자인 간략평가 도구

분석기준	평가항목	1	2	3	4	5
안전성	치안·교통·재난 관점의 안전성 진단					
범용성	사회적 약자를 위한 유니버설 디자인 진단					
편의성	걷기 쉽고 찾기 쉬운 이용의 편리함 진단					
정체성	지역 환경에 적합한 공공디자인 적용 진단					

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

공공디자인 분석 도구 공공디자인 분석도구는 3 생활권·8 가로·3거점을 대상으로 적용하며 각 항목의 분석을 통해 광명 공공디자인의 명확한 진단과 비교 분석을 목적으로 활용합니다.

구분	분석 대상	분석 항목
생활권 3개	북부생활권 서부생활권 남부생활권 2030년 광명 도시기본계획 3중 생활권 분류	인구변화 분석 2015·2020 통계 분석 향후 인구변화 예측 분석 공공디자인 간략평가 안전성·범용성·편의성·정체성 분석
가로 8개	광명동 (오리로·광명로) 철산동 (오리로·철산로) 하안동 (오리로·범안로) 소하동A (오리로·금하로) 소하동B (오리로·범안로) 일직동 (오리로·서독로) 가학동 (광명로·서독로) 노온사동 (광명로·범안로) 광명시 경관계획 세부가이드라인 가로경관축 교차 지점	공공디자인 상세평가 안전성 관점 3항목 범용성 관점 3항목 편의성 관점 3항목 정체성 관점 3항목
거점 3개	공공공간 공공건축 진입경관 광명시 공공디자인 영역과 진입경관	분포현황 분석 거점 분포 분석 공공디자인 간략평가 안전성·범용성·편의성·정체성 분석

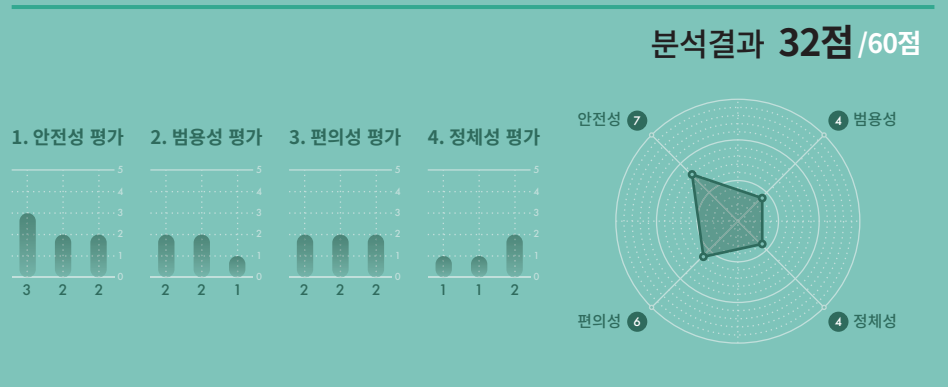
분석결과 활용 방안

공공디자인 평가체계 도입을 통해 각 생활권, 가로, 거점에 대해 추후 활용 가능한 정량적 분석을 시행합니다.

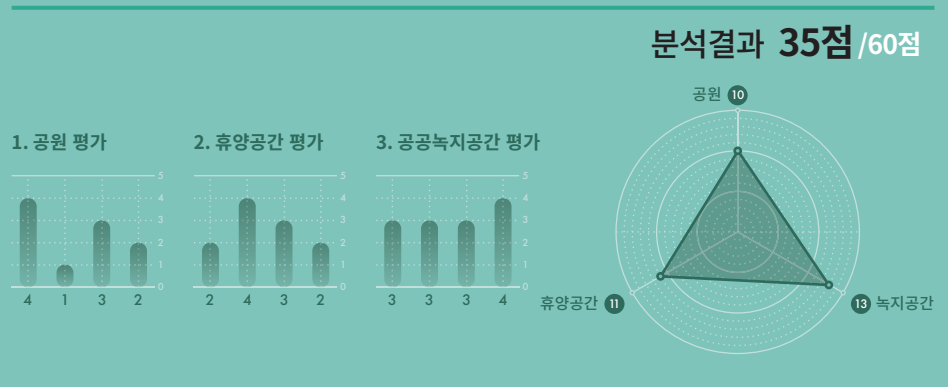
생활권 분석 예시



가로 분석 예시



거점 분석 예시



다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

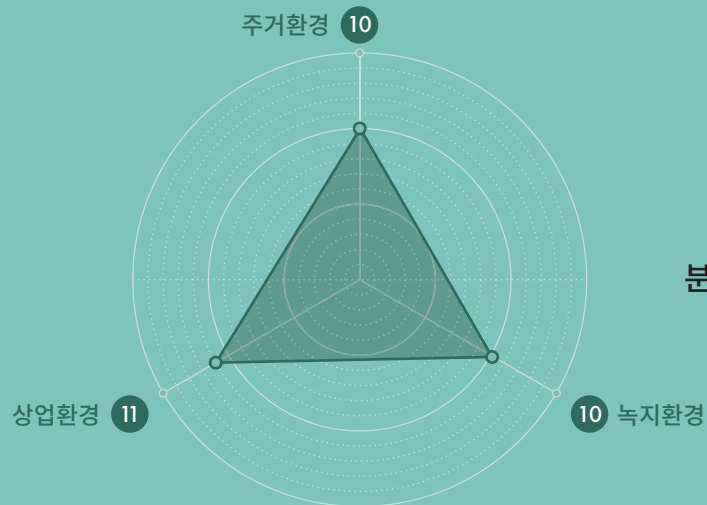
북부생활권_생활권 조사

조사영역: 광명동 · 철산동 · 하안동



조사결과

보행·정보안내 등 사용자 관점의 환경 개선이 필요하며, 상업환경은 대부분 기성시가지로 일괄 개선이 아닌 거점 중심으로 환경을 개선하여 확산이 필요



분석결과 **31점**/60점

1. 주거환경



2. 상업환경



3. 녹지환경



향후과제

통합 안내체계 조성 / 이용 편의성 강화 / 자연친화적 이미지 강화



광명1동 행정복지센터



광명2동 행정복지센터



광명3동 행정복지센터

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

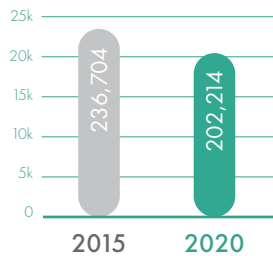
인구변화 분석

북부생활권은 전체 인구수가 15% 가량 감소하였으며 그 중 30 ~ 40대 경제인구가 26% 감소하였으나, 노령화지수는 81%가 증가하였고 60대 이상의 노년층은 25%가 증가하여 노령화가 지속되고 있음을 알 수 있습니다.

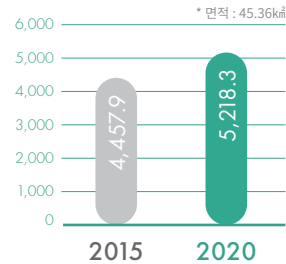
(2015·2020) 5년간의 통계 변화

2015 통계 2020 통계

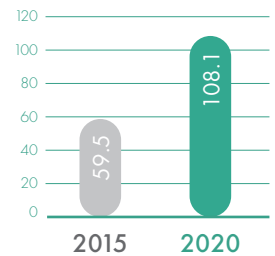
총 주거인구



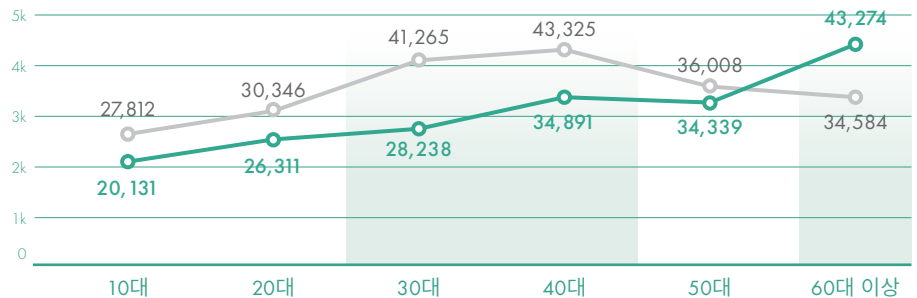
인구밀도



노령화 지수



연령대별 인구



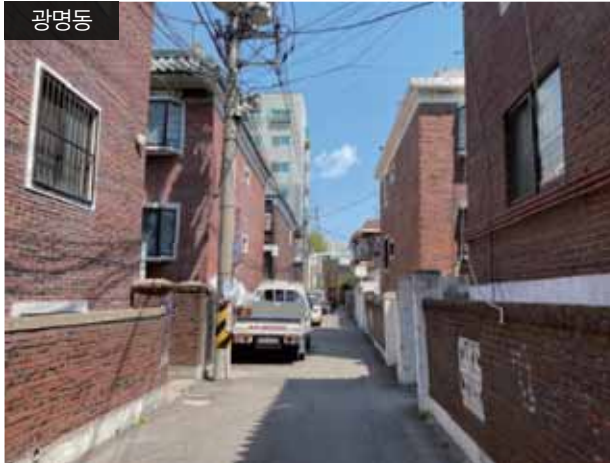
미래변화 분석

재개발·재건축·도시재생 사업을 통해 젊은 신규 인구가 유입될 것으로 분석되며, 이를 통해 경제활동 인구 비율이 상승하고 노령화 지수가 하락될 것으로 유추됩니다.



공공디자인 간략평가

주거환경



분석기준

분석결과

안전성 **2점** / 5점 불법 주차 등으로 인한 시야 차폐로 사각지대 발생 및 안전사고 위험성 증가

범용성 **3점** / 5점 보행약자를 고려하지 않은 협소한 보행유효폭으로 접근성 저해

편의성 **2점** / 5점 보행, 정보안내 등 사용자 관점의 환경 부재로 편의성 저하

정체성 **3점** / 5점 주택 중심의 대규모 주거 단지가 형성되어 있으나 특색 없는 주거 환경 모습

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

상업환경



분석기준

분석결과

안전성 **3점** / 5점 유지관리 미흡으로 인한 보행도로 파손으로 안전 위험성

범용성 **3점** / 5점 시설물의 비체계적 배치로 인한 협소한 보행도로 보행편의성 저하

편의성 **2점** / 5점 유지관리 미흡으로 인한 정보, 안내사인의 노후로 시인성 저하 및 낙후된 경관 형성

정체성 **3점** / 5점 기성시가지로 ZZZ설치 되어있으나 각기 다른 시설물로 인해 통일성 없는 경관 형성

공공디자인 간략평가

녹지환경



안양천



안양천



안양천



목감천

분석기준

분석결과

안전성 **4점** / 5점 일부 훼손된 편의시설물로 인한 안전성 위협

범용성 **1점** / 5점 보행약자를 고려하지 않은 단차, 계단 시설 등의 진입부 환경으로 접근성 저해

편의성 **2점** / 5점 통일성 있는 안내체계가 일관적으로 배치되어 연속적인 경관을 형성

정체성 **3점** / 5점 일부 테마가 조성된 곳이 있으나 전반적으로 통일성 없는 시설물의 혼재

다. 자세히 보기: 공공디자인 분석하기

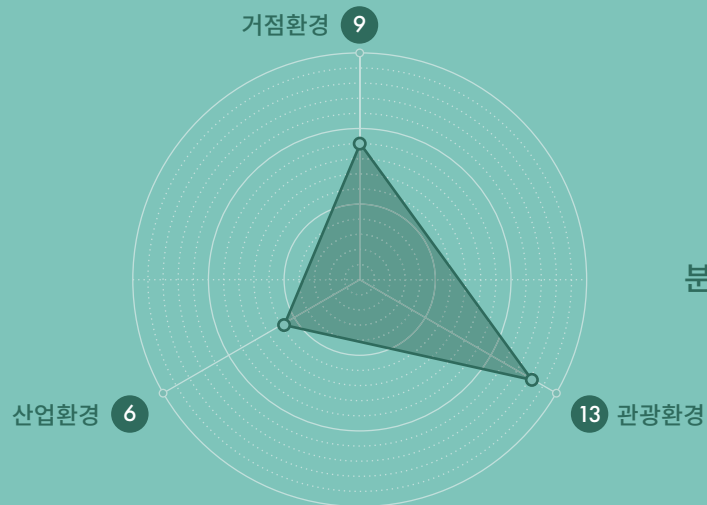
서부생활권_생활권 조사

조사영역: 광명동·옥길동·노온사동·가학동



조사결과

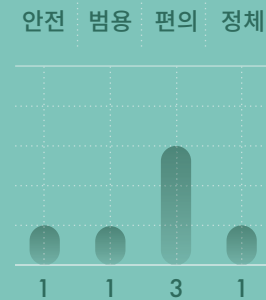
미흡한 유지관리로 인해 훼손·파손된 주변환경의 정돈이 필요하며 주민센터 및 문화거점 등 주민 공동체가 형성될 수 있는 공간을 조성하고 주요 관광거점과 연계 필요



1. 거점환경 평가



2. 산업환경 평가



3. 관광환경 평가



향후과제

주민 공동체 형성 및 거점공간 조성 / 개발사업 연계 홍보 활성화



노온사 저수지



광명 스피돔



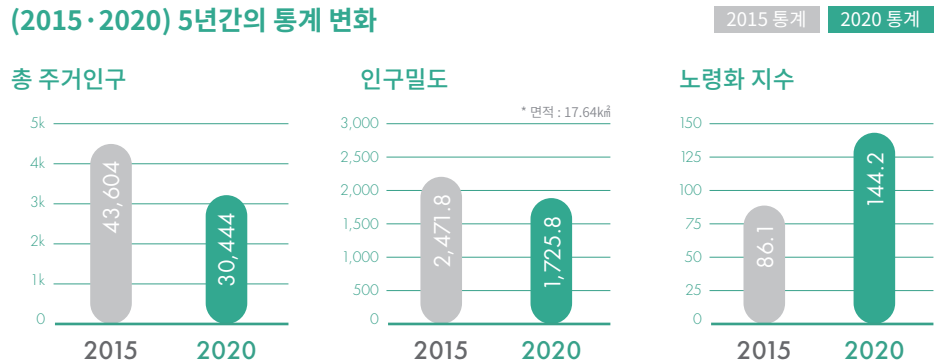
구름산 둘레길

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

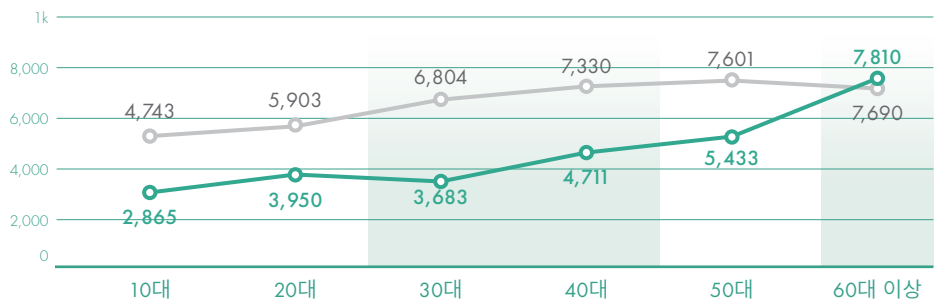
인구변화 분석

서부생활권은 광명시 인구밀도의 39% 수준을 차지하고 있으나, 전체 인구수가 31% 가량 감소하였고 젊은층의 농촌 이탈 현상 지속으로 노령화지수가 69% 증가하고 있음을 알 수 있습니다.

(2015·2020) 5년간의 통계 변화



연령대별 인구



미래변화 분석

지속적인 경제인구 농촌이탈 현상 등 인구의 점적 분포 발생으로 노령화되는 생활권의 문제를 해결하기 위하여 경제인구 유입 유도 필요합니다.



공공디자인 간략평가

거점환경

가학동



옥길동



광명동



광명동



분석기준

분석결과

안전성 **3점** / 5점 차량 위주의 통행으로 인한 유지관리 미흡으로 시설물의 훼손·파손으로 안전 위협

범용성 **1점** / 5점 보행로의 단차로 인한 보행약자의 보행편의성 저해

편의성 **2점** / 5점 전반적인 안내체계의 부재로 유사한 도로 및 교차로 등의 동선 혼동 초래

정체성 **3점** / 5점 농촌주거·유통산업의 방치된 유희공간의 시설물 부재로 특색 없는 경관 형성

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

산업환경



노은사동



노은사동



광명동



광명동

분석기준

분석결과

안전성 **1점** / 5점 차량 위주의 환경으로 인한 불명확한 보차도 구분으로 보행자의 보행안전성 저해

범용성 **1점** / 5점 보행로의 단차 및 훼손된 보도블록으로 인한 보행약자의 접근성 저해

편의성 **3점** / 5점 노후되어 훼손된 안내사인으로 낙후된 경관 형성

정체성 **1점** / 5점 차량 위주의 도로 환경으로 인한 주민 공동체 비형성

공공디자인 간략평가

관광환경



분석기준

분석결과

안전성 **4점** / 5점 차량 위주 환경으로 인해 거점 진입부 안전사고의 위험성 증가

범용성 **3점** / 5점 거점 인근 비포장도로로 인한 보행약자의 보행편의성 저해

편의성 **3점** / 5점 전반적으로 안내사인이 부족하며 설치된 사인 역시 차량 위주의 상단부 배치

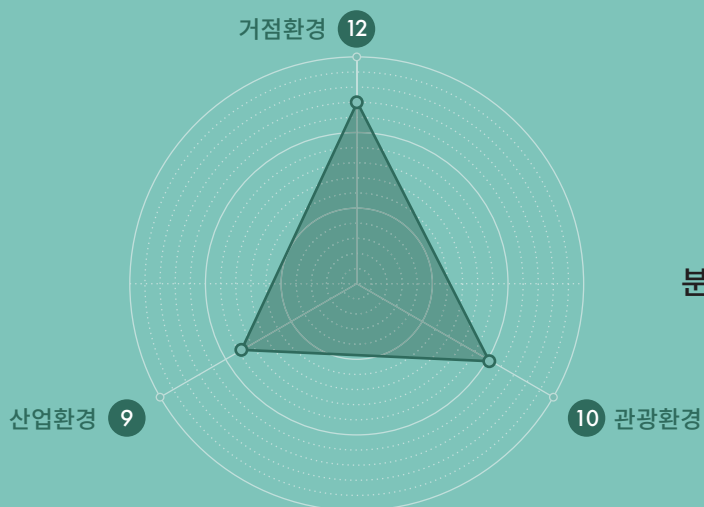
정체성 **3점** / 5점 광명시를 대표하는 광명동굴이 위치해 있으나 홍보 시설 부재로 활성화 저하

남부생활권_생활권 조사

[illegible]

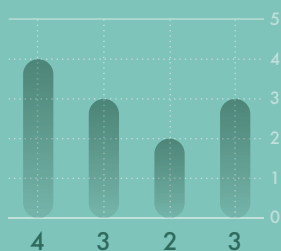
조사결과

광명역세권 중심의 산업거점 개발로 경제활동인구 관점의 환경 개선이 필요하며 안양시와 맞닿은 진입관문 및 교통거점이 밀집하여 광명시의 정체성 및 영역성 확보가 필요



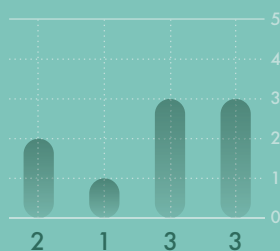
1. 거점환경 평가

안전 | 범용 | 편의 | 정체



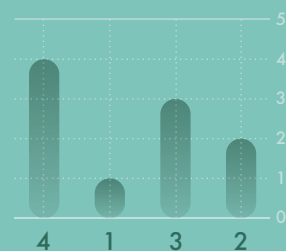
2. 산업환경 평가

안전 | 범용 | 편의 | 정체



3. 관광환경 평가

안전 | 범용 | 편의 | 정체



향후과제

경제활동인구 관점 환경 개선 / 주거편의 강화 및 문화요소 강화



한내 근린공원



달맞이 어린이공원



소하근린공원

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

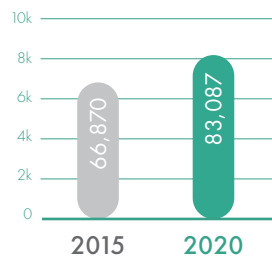
인구변화 분석

남부생활권은 전체 인구수가 24% 가량 증가하고 있으며 노령화지수가 42% 감소 대비 경제인구인 40대가 대폭 증가되어 연령대별 인구비 유지되고 있음을 알 수 있습니다.

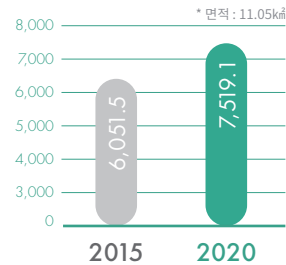
(2015·2020) 5년간의 통계 변화

2015 통계 2020 통계

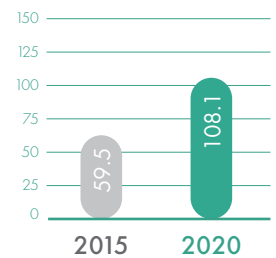
총 주거인구



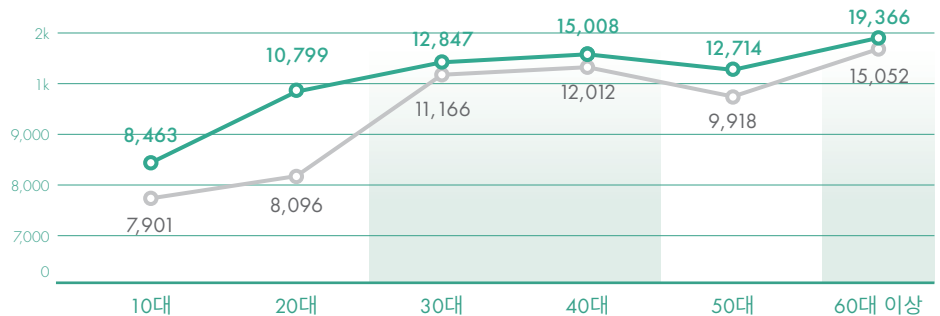
인구밀도



노령화 지수



연령대별 인구



미래변화 분석

남부생활권은 타 생활권과 달리 도시개발사업 등의 진행으로 인해 점진적으로 인구가 증가하고 있으며 많아지는 경제인구에 대한 환경적 대응이 필요합니다.



공공디자인 간략평가

거점환경



분석기준

분석결과

안전성 **4점** / 5점 이용자의 시야를 넓게 확보할 수 있도록 시야가 차폐되지 않는 환경 조성

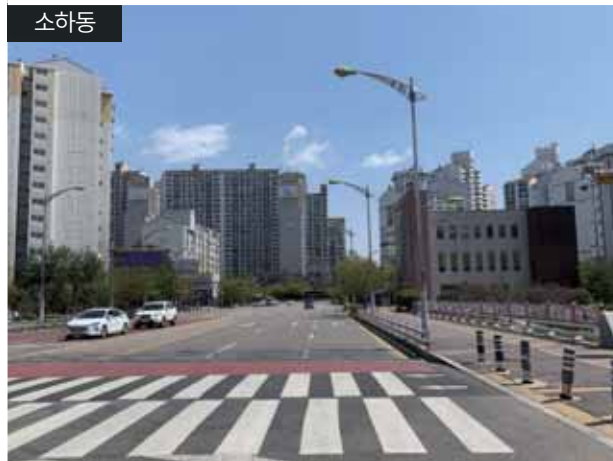
범용성 **3점** / 5점 보행약자의 이용이 용이하도록 넓은 보행폭이 조성된 환경

편의성 **2점** / 5점 안내체계의 부족 및 각기 다른 디자인으로 인한 보행 편의성 저해

정체성 **3점** / 5점 광명시 대표 교통 거점 광명역·종합터미널 진입부 시설 부재로 특색 없는 경관 형성

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

산업환경



분석기준

분석결과

안전성 **2점** / 5점 차량 중심 환경으로 인해 보행자의 안전성 위협

범용성 **1점** / 5점 차량 중심 환경으로 인해 협소한 보행유효폭으로 보행약자를 비고려한 환경

편의성 **3점** / 5점 산업가 건물 간의 유사성으로 인해 공간 인지성이 떨어져 길 찾기 어려운 환경

정체성 **3점** / 5점 유사한 건물의 연속적 산업환경으로 일률적 경관 형성

공공디자인 간략평가

관광환경



분석기준

분석결과

안전성 **4점** / 5점 안전펜스 미흡 및 차량 위주 환경으로 인해 거점 진입부 안전사고의 위험성 증가

범용성 **1점** / 5점 보행로의 단차로 인한 보행약자의 보행 편의성 저하

편의성 **3점** / 5점 거점을 상징하는 안내체계의 부재 및 시인성 낮은 형태의 디자인으로 실용성 저하

정체성 **2점** / 5점 상징성 있는 시설물의 부재 및 진입부 인근 쓰레기 무단투기로 낙후된 환경 조성

생활권 조사 종합분석도

북부생활권

광명동
철산동
하안동



노후된 기성시가지 생활권

- 인구수 15% 감소
- 노령화지수 81% 증가
- 30-40대 경제인구 26% 감소

광명시 공공행정·복지 중심 원도심

- 주거 단지의 보행, 정보안내 개선
- 거점 중심으로 환경을 개선하여 확산
- 자연 환경 접근성 강화 및 여가공간 조성

서부생활권

광명동
옥길동
노온사동
가학동



특별관리지역의 도농복합 생활권

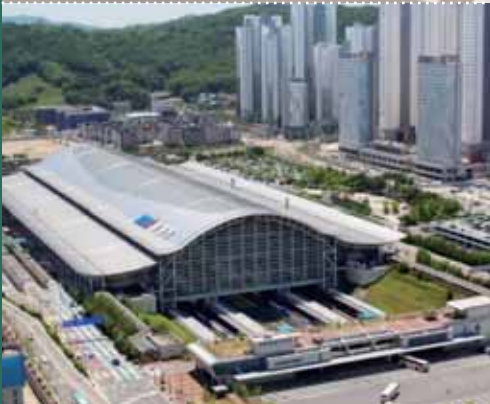
- 인구수 31% 감소
- 노령화지수 69% 증가
- 젊은 층의 농촌이탈 현상

개발제한으로 소외된 도농복합 생활권

- 훼손 및 파손된 주변환경 개선
- 주민 공동체 활성화 공간 조성
- 관광거점과 연계한 홍보 활성화 및 확산

남부생활권

소하동
일직동



대규모 신도심 생활권

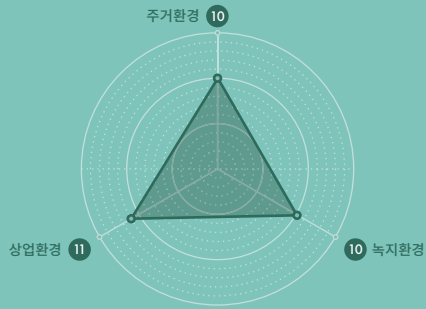
- 인구수 24% 증가
- 노령화지수 42% 증가
- 경제인구 40대 대폭 증가

주택단지·도시개발 활성화 신도심

- 개발예정 지구의 일괄적 개선
- 경제활동인구 관점의 환경 개선
- 진입관문 및 교통거점의 정체성 확보

방향성 도출

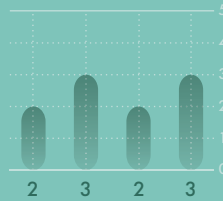
광명시는 생활권별 사회적, 물리적 관점의 특징이 뚜렷하게 구분되어
각기 다른 방법의 공공디자인 개선 필요



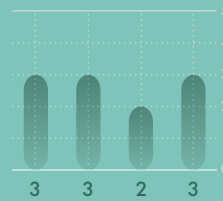
분석결과 31점 /60점

유니버설 중심 환경 개선으로 생활환경 강화 필요

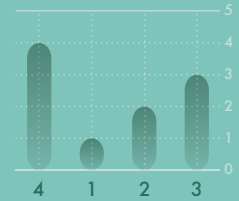
1. 주거환경



2. 상업환경



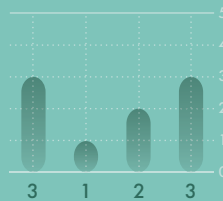
3. 녹지환경



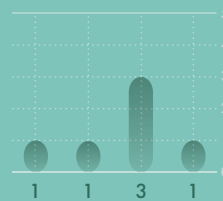
분석결과 28점 /60점

방치된 거주환경 안전성 강화 및 관광거점 특화 필요

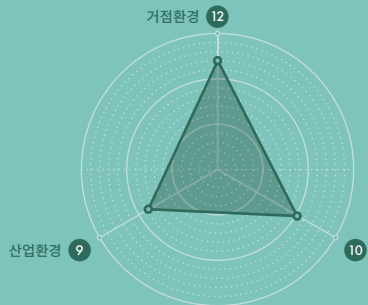
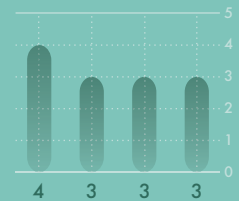
1. 거점환경 평가



2. 산업환경 평가



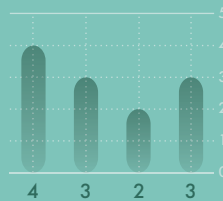
3. 관광환경 평가



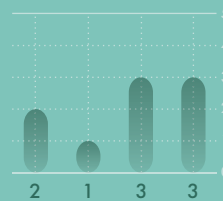
분석결과 31점 /60점

지속적 인구 유입을 위한 주거편의 및 문화요소 강화

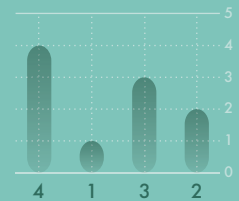
1. 거점환경 평가



2. 산업환경 평가



3. 관광환경 평가

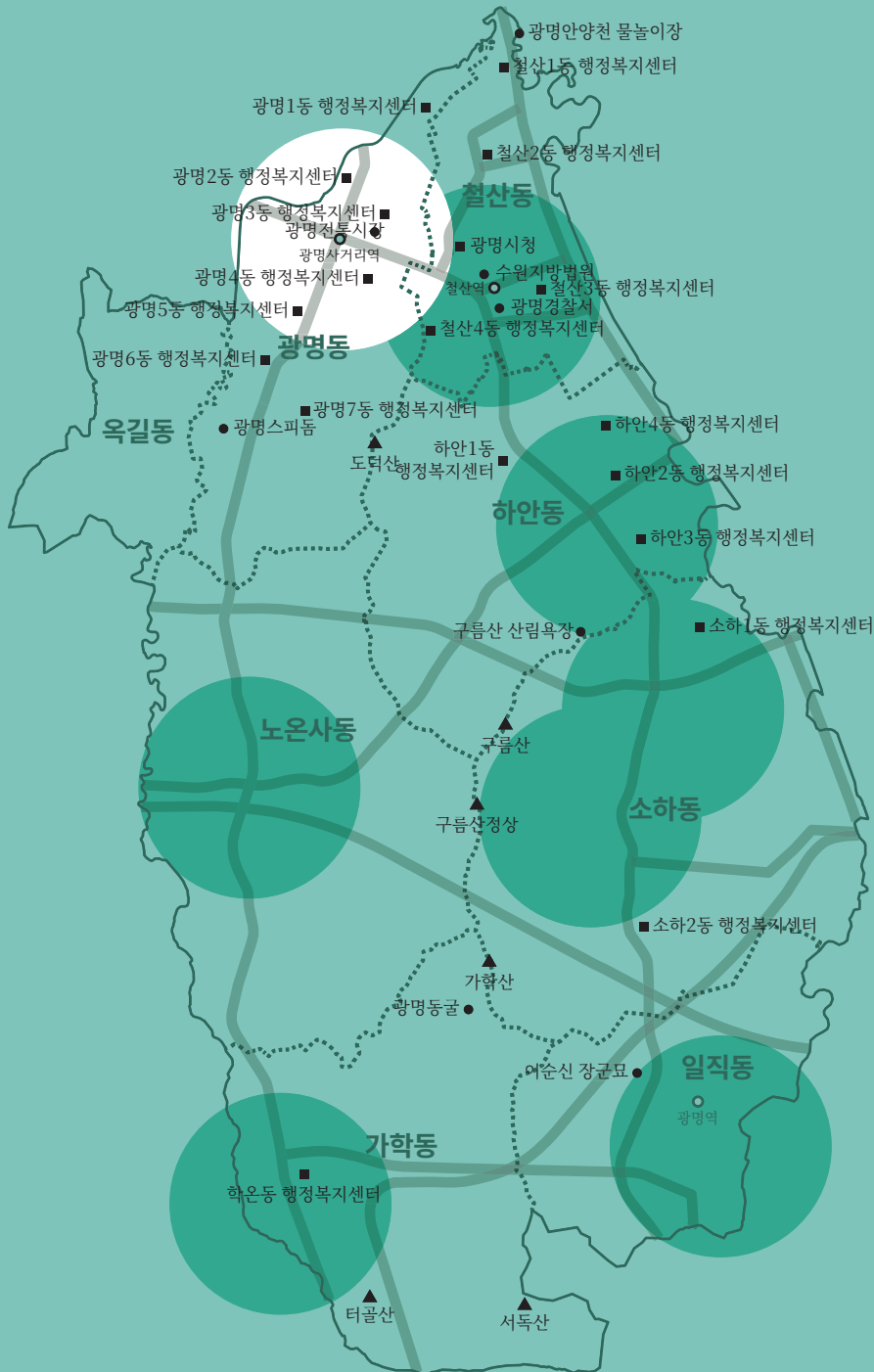


생활권 특성에 따라 기성시가지·도농복합환경·신도심으로 구분되며
비우고 통합하는 통일된 방향성 필요

다. 자세히 보기: 공공디자인 분석하기

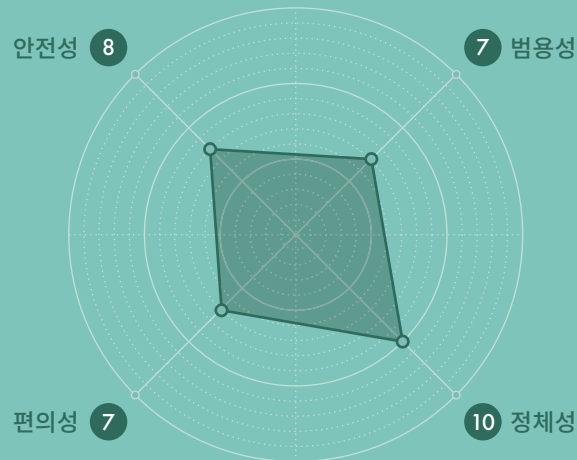
광명동_가로 조사

조사영역: 오리로·광명로



조사결과

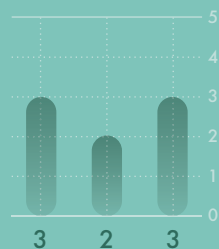
광명사거리역이 위치하여 교통이 편리하고 가구문화의 거리, 패션문화의 거리 등을 이용하는 유동인구가 많은 지역으로 유흥시설과 상업시설이 혼재되어 있어 일부 시설물 파손 및 통일성 없는 경관 형성



분석결과 **32점** /60점

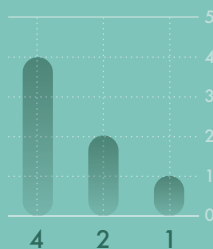
1. 안전성 평가

치안 안전 교통 안전 재난 안전



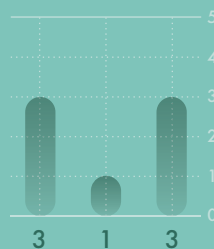
2. 범용성 평가

보행 편의 보편 환경 약시 환경



3. 편의성 평가

정보 제공 정보 연속 정보 수준



4. 정체성 평가

지역 특성 환경 조화 미적 환경



향후과제

중복 시설물 통합 / 보행자 중심 환경 조성 / 테마거리 특화



광명사거리역



가구문화의 거리



패션문화의 거리

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

8점/15점 안전성 분석



3점 /5점

분석기준

치안안전 관점 CPTED 환경 조성 여부

분석결과

유흥상업 등의 혼재로 차폐된 분위기가 조성되어 열악한 치안안전환경 조성



2점 /5점

분석기준

교통사고유발 방지 환경 조성 여부

분석결과

어린이 보호구역 교통안전 환경이 있으나 불법 주차로 인한 사각지대 발생



3점 /5점

분석기준

재난안전 관점 기반환경 조성 여부

분석결과

재난안전시설이 조성되어 있으나 부적합한 위치인 정류소 인근 설치

공공디자인 상세평가

7점/15점 범용성 분석



4점 /5점

분석기준

유동량·환경에 따른 보행환경 조성 여부

분석결과

시설물 파손 등 유지관리 부족으로
인한 유니버설적 범용성 부족



2점 /5점

분석기준

휠체어 폭 확보·시설 환경 조성 여부

분석결과

높은 위치에 표기된 정보체계로 인한
가독성 저하로 취약계층 정보 제공 미흡



1점 /5점

분석기준

약시자를 위한 점자블록 동선 확보 여부

분석결과

점자블록이 설치되어 있으나 명도대비
부족으로 약시자가 불편한 환경

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

7점/15점 편의성 분석



3점 /5점

분석기준

교차지점에 따른 적합한 정보 배치 여부

분석결과

보행자 이동 동선 및 유동인구·거점을 고려하지 않은 비체계적인 사인 배치



1점 /5점

분석기준

점진적·연속적 정보 제공 여부

분석결과

각기 다른 디자인 및 노후되어 훼손된 안내사인으로 이미지 연속성 저하



3점 /5점

분석기준

정보 인지성·필요에 관한 정보 제공 여부

분석결과

비연속적 웨이파인딩 시스템으로 인한 길 찾기 기능 부족

공공디자인 상세평가

10점/15점 정체성 분석



4점/5점

분석기준

지역적 특성의 공공디자인 적용 여부

분석결과

각기 다른 디자인의 혼잡한 가로 환경 조성으로 인한 도시미관 저해



3점/5점

분석기준

시설물과 주변 환경의 조화 여부

분석결과

주변 환경과 조화로운 색채를 사용하였으나 노후되어 시인성 저하



2점/5점

분석기준

공공디자인 심미적 관점의 조성 여부

분석결과

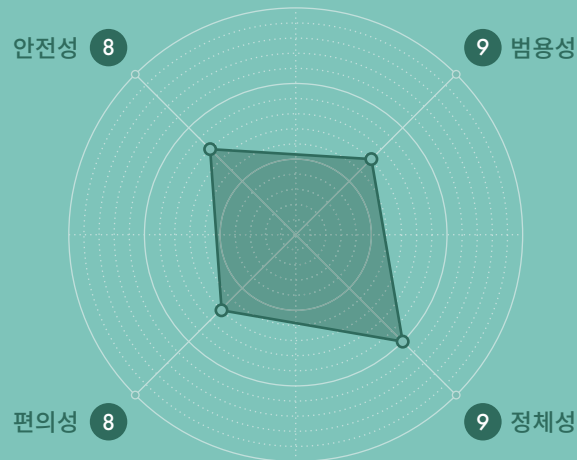
테마거리 인근 진입사인이 설치되었으나 정체성 및 일관성 저하

철산동_가로 조사

[illegible]

조사결과

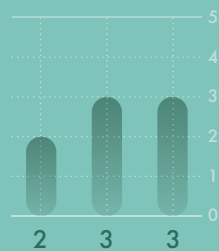
철산역, 철산문화의 거리, 중앙시장의 밀집으로 유동인구율이 높으나 보행유효폭을 확보하지 않은 비체계적 시설물 배치로 인해 협소한 보행로 환경



분석결과 **34점** / 60점

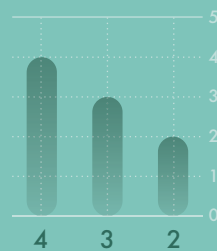
1. 안전성 평가

치안 안전, 교통 안전, 재난 안전



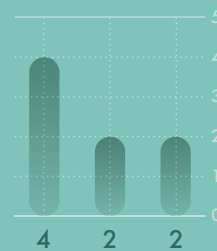
2. 범용성 평가

보행 편의, 보편 환경, 약시 환경



3. 편의성 평가

정보 제공, 정보 연속, 정보 수준



4. 정체성 평가

지역 특성, 환경 조화, 미적 환경



향후과제

시설물 설치 위치 체계적 배치 / 시설 파손 유지관리 대책



철산문화의 거리



철산역



중앙시장

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

8점/15점 안전성 분석



2점 /5점

분석기준

치안안전 관점 CPTED 환경 조성 여부

분석결과

유지관리 미흡·안전 펜스 훼손으로
불안한 환경을 조성하는 공원 진입부



3점 /5점

분석기준

교통사고유발 방지 환경 조성 여부

분석결과

횡단보도 등 보행동선을 고려하지않은
비체계적 설치로 보행 안전성 위협



3점 /5점

분석기준

재난안전 관점 기반환경 조성 여부

분석결과

비상사태 및 재난·재해 대비 시설물의
시인성이 낮아 실용성 저하

공공디자인 상세평가

9점/15점 범용성 분석



4점 /5점

분석기준

유동량·환경에 따른 보행환경 조성 여부

분석결과

가로시설물과 점자블록의 중첩 설치로
보행약자의 보행연속성 결여



3점 /5점

분석기준

휠체어 폭 확보·시설 환경 조성 여부

분석결과

보행약자의 반경을 고려하지 않은
시설 설치로 안전성 부재한 보행유효폭



2점 /5점

분석기준

약시자를 위한 점자블록 동선 확보 여부

분석결과

훼손되어 형태를 파악하기 어려운
점자블록의 실용성 저하

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

8점/15점 편의성 분석



2점 / 5점

분석기준

교차지점에 따른 적합한 정보 배치 여부

분석결과

휠체어가 정차하기 부적합한 위치에
전동차 충전기설치로 이용 편의성 하락



2점 / 5점

분석기준

점진적·연속적 정보 제공 여부

분석결과

각기 다른 디자인의 안내시설로
공공거점의 이미지 연속성 저해



4점 / 5점

분석기준

정보 인지도·필요에 관한 정보 제공 여부

분석결과

안내사인의 대비가 낮은 중채도 색채
사용으로 인한 가독성 및 시인성 저하

공공디자인 상세평가

9점/15점 정체성 분석



4점 / 5점

분석기준

지역적 특성의 공공디자인 적용 여부

분석결과

과도한 장식적 요소의 사용으로
광명시 정체성 부재 및 혼잡한 경관 연출



3점 / 5점

분석기준

시설물과 주변 환경의 조화 여부

분석결과

공원을 형상화하는 색채·재질 사용으로
주변 환경과 조화로운 경관 조성



2점 / 5점

분석기준

공공디자인 심미적 관점의 조성 여부

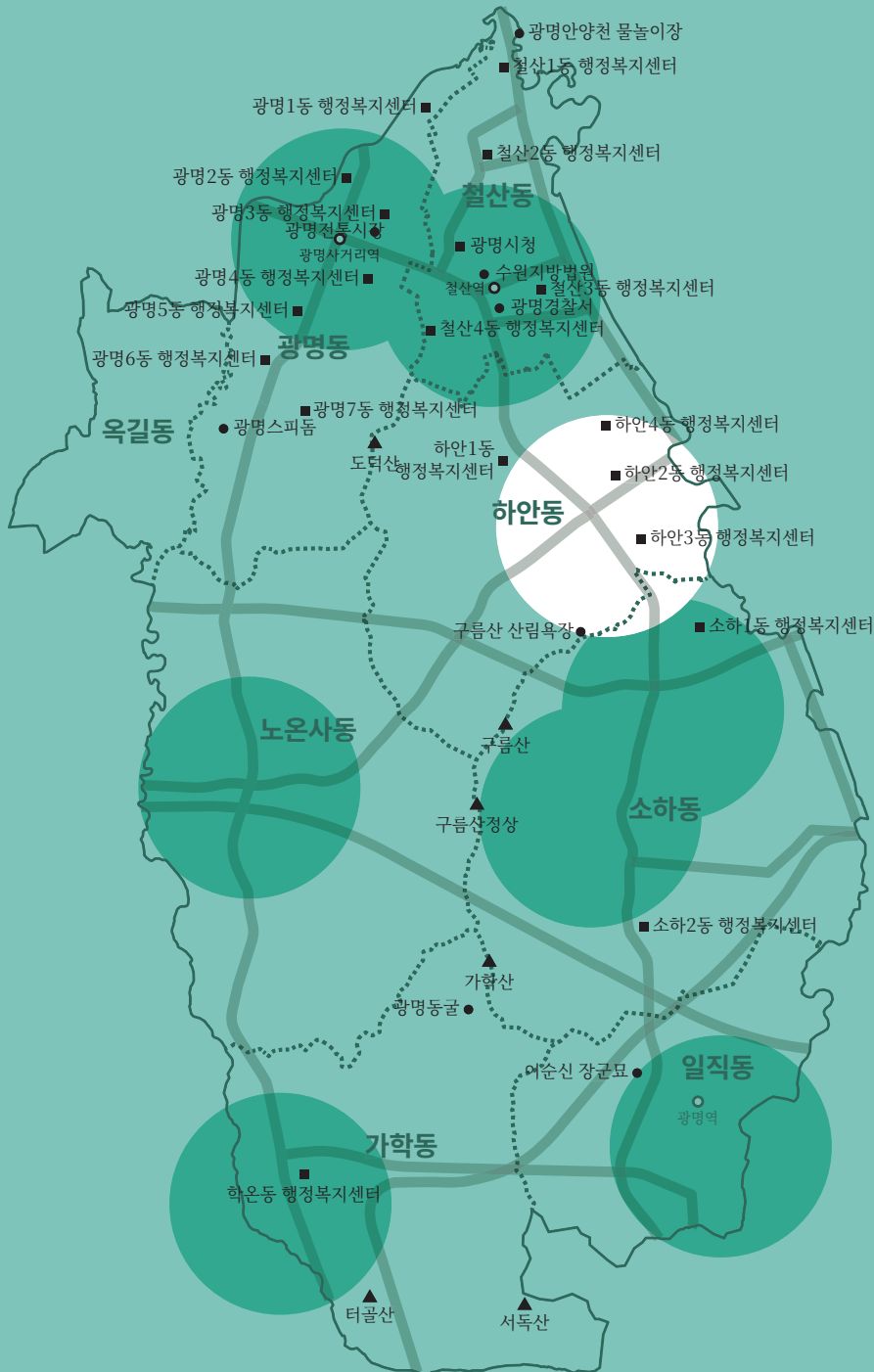
분석결과

통일성이 떨어지는 디자인 설치로
공공디자인 환경의 심미성 저해

다. 자세히 보기: 공공디자인 분석하기

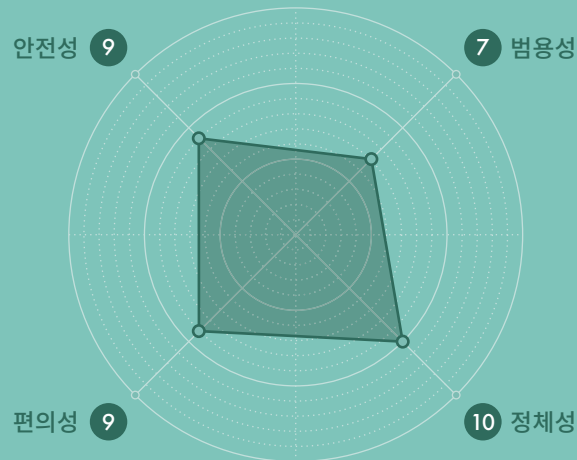
하안동_가로 조사

조사영역: 오리로·범안로



조사결과

주거밀집구역 인근에 하안상업경관이 발달하였으나 상업 경관 내 시설물 및 이외의 지역은 낙후되어 관리가 되지 않은 분위기를 형성



분석결과 **35점** /60점

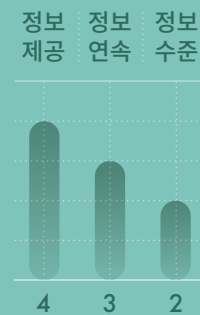
1. 안전성 평가



2. 범용성 평가



3. 편의성 평가



4. 정체성 평가



향후과제

배치 개선을 통한 유효성 강화 / 보행 유효폭 확보



하안상업경관



광명시보건소



금당마을

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

9점/15점 안전성 분석



3점 /5점

분석기준

치안안전 관점 CPTED 환경 조성 여부

분석결과

공원 내 CCTV가 조성되어 있으나
시인성 낮은 색채로 인한 인지성 저하



3점 /5점

분석기준

교통사고유발 방지 환경 조성 여부

분석결과

점자블록 위 불법주정차 산재로 인한
보행약자 안전 위협



3점 /5점

분석기준

재난안전 관점 기반환경 조성 여부

분석결과

재난대비 안전시설이 설치되어 있으나
주변 경관과의 조화를 비교려한 배치

공공디자인 상세평가

7점/15점 범용성 분석



2점 /5점

분석기준

유동량·환경에 따른 보행환경 조성 여부

분석결과

유동량이 많은 공원 진입부의 협소한 보행유효폭 및 단차로 인한 위험성 증가



2점 /5점

분석기준

휠체어 폭 확보·시설 환경 조성 여부

분석결과

휠체어 이용자를 고려하지 않은 연석 단차 및 협소한 보행로로 범용성 저하



3점 /5점

분석기준

약시자를 위한 점자블록 동선 확보 여부

분석결과

약시자를 위한 점자블록의 부재 및 단차로 인한 보행연속성 결여

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

9점/15점 편의성 분석



4점 /5점

분석기준

교차지점에 따른 적합한 정보 배치 여부

분석결과

보행자 시야를 고려하지 않은 배치로
시인성의 저하 및 유효성 상실



3점 /5점

분석기준

점진적·연속적 정보 제공 여부

분석결과

동일 공간 내 각기 다른 디자인의
안내시설로 비연속적 경관 조성



2점 /5점

분석기준

정보 인지성·필요에 관한 정보 제공 여부

분석결과

웹폰트 및 작은 서체의 사용으로 인한
가독성 및 인지성 저하

공공디자인 상세평가

10점/15점 정체성 분석



5점/5점

분석기준

지역적 특성의 공공디자인 적용 여부

분석결과

시인성 낮은 위치에 설치되어
범용성이 저하된 지역안내사인



2점/5점

분석기준

시설물과 주변 환경의 조화 여부

분석결과

마을의 정체성이 강화된 디자인 사인이
설치되어 있으나 주변 경관과의 부조화



3점/5점

분석기준

공공디자인 심미적 관점의 조성 여부

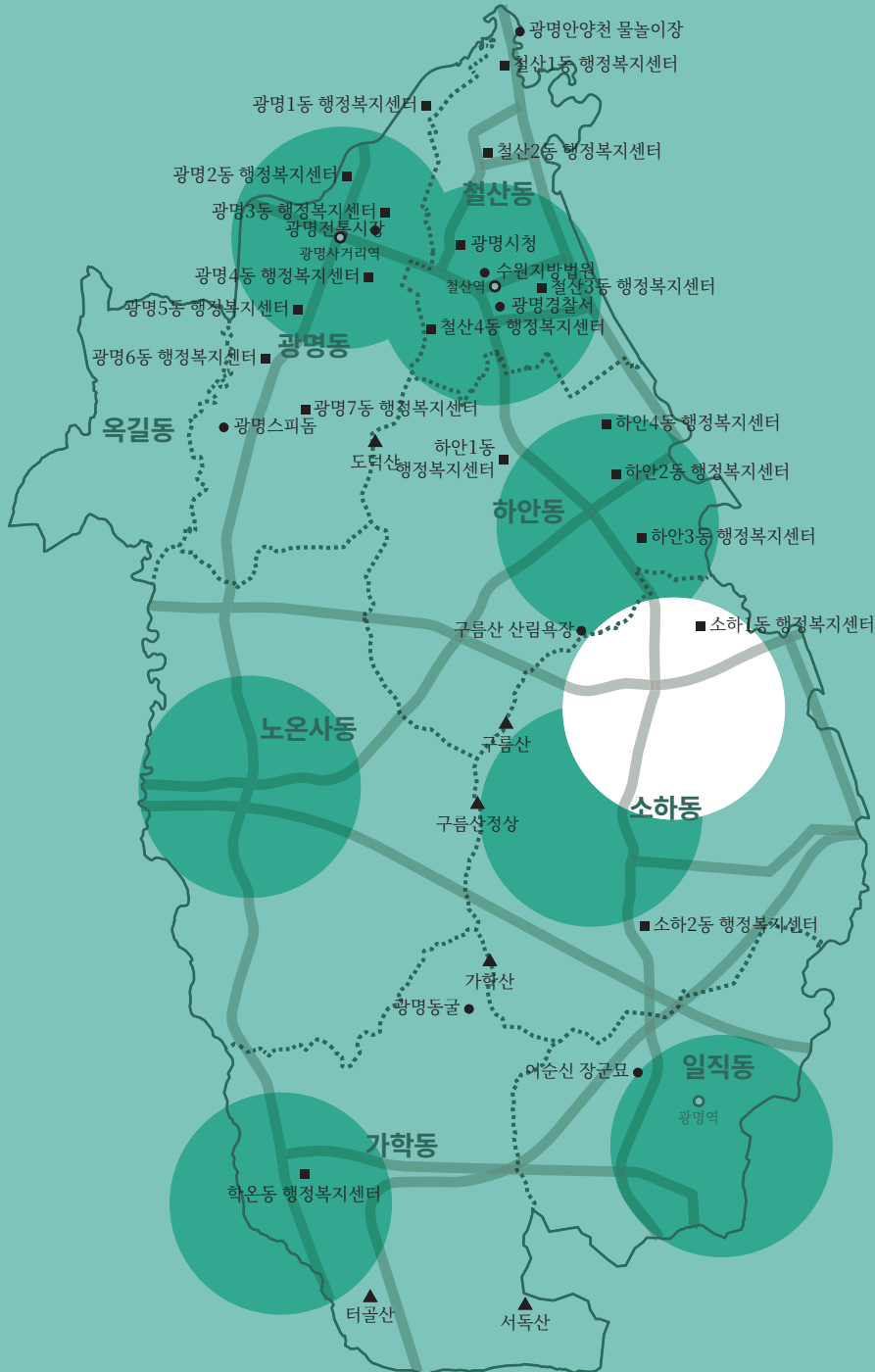
분석결과

인근 상가건물의 난립한 간판과 지역
상징 색상을 사용하여 난잡한 경관 조성

다. 자세히 보기: 공공디자인 분석하기

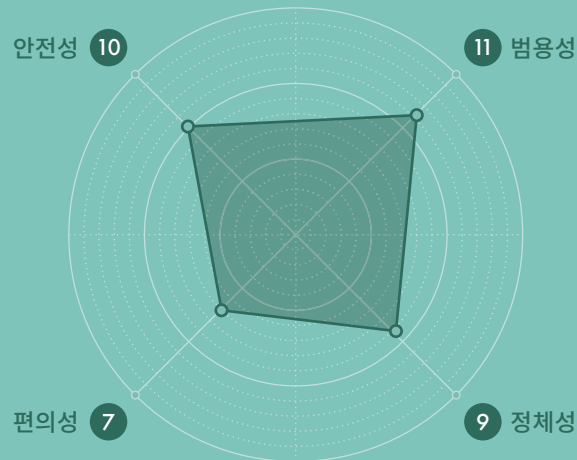
소하동A_가로 조사

조사영역: 오리로·금하로



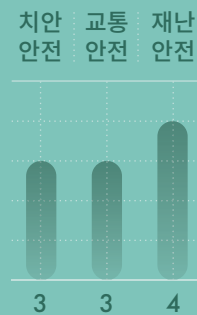
조사결과

상업시설과 편의시설, 역사문화거점 등이 다양하게 분포되어 있고 유사한 상가 건물의 연속으로 일률적 경관을 형성하며 편의시설이 부재한 공간이 다수 존재

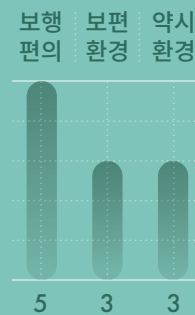


분석결과 **37점** /60점

1. 안전성 평가



2. 범용성 평가



3. 편의성 평가



4. 정체성 평가



향후과제

가독성·시인성 높은 안전시설 개선 / 편의시설 필요공간 배치



소하상업경관



한내근린공원



기형도 문학관

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

10점/15점 안전성 분석



3점/5점

분석기준

치안안전 관점 CPTED 환경 조성 여부

분석결과

공공화장실 외관에 비상벨이 설치되어 있으나 작은 시설물로 인한 시인성 저하



3점/5점

분석기준

교통사고유발 방지 환경 조성 여부

분석결과

신도심 외의 구도심 보행로 부재로 인한 보행 안전성 결여



4점/5점

분석기준

재난안전 관점 기반환경 조성 여부

분석결과

초등학교 진입부 안전시설 설치로 안전성 강화·보행유효폭을 확보

공공디자인 상세평가

11점/15점 범용성 분석



5점 /5점

분석기준

유동량·환경에 따른 보행환경 조성 여부

분석결과

유동량이 많은 초등학교 진입부에
보행유효폭 및 시인성 높은 노면 색채



3점 /5점

분석기준

횡체어 폭 확보·시설 환경 조성 여부

분석결과

비체계적 시설물 배치로 인해 횡체어 및
보행약자의 이용 범용성 저하



3점 /5점

분석기준

약시자를 위한 점자블록 동선 확보 여부

분석결과

약시자를 위한 시설의 유지관리
미흡으로 인한 실효성 저하

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

7점/15점 편의성 분석



3점 /5점

분석기준

교차지점에 따른 적합한 정보 배치 여부

분석결과

교차지점 길 찾기를 도모하는 안내사인이 설치 되었으나 시인성이 낮은 색채 사용



2점 /5점

분석기준

점진적·연속적 정보 제공 여부

분석결과

상업가 건물들 간의 유사성으로 공간 인지성 저하 및 정보안내체계 부재



2점 /5점

분석기준

정보 인지성·필요에 관한 정보 제공 여부

분석결과

구도심의 협소한 골목길 및 막다른길의 다수 분포로 인한 연속성 및 안전성 결여

공공디자인 상세평가

9점/15점 정체성 분석



3점 / 5점

분석기준

지역적 특성의 공공디자인 적용 여부

분석결과

광명시 및 거리의 특색과 정체성 반영
미흡으로 공간 인지성 저하



3점 / 5점

분석기준

시설물과 주변 환경의 조화 여부

분석결과

공원 진입부 조형물이 설치되어 있으나
시인성 낮은 저채도·저명도 서체 사용



3점 / 5점

분석기준

공공디자인 심미적 관점의 조성 여부

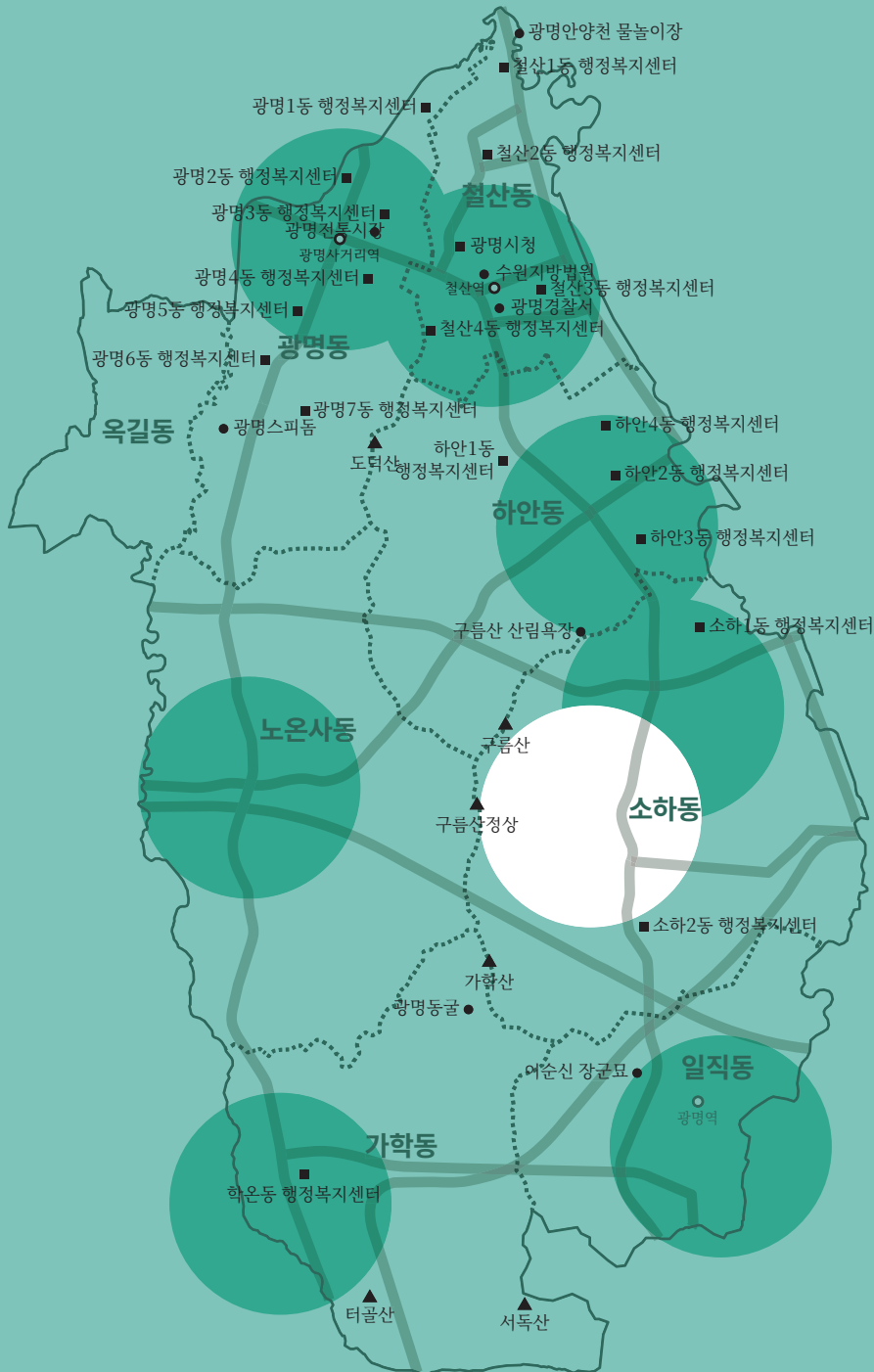
분석결과

광명시 및 거리의 특색과 정체성 반영
미흡으로 공간 인지성 저하

다. 자세히 보기: 공공디자인 분석하기

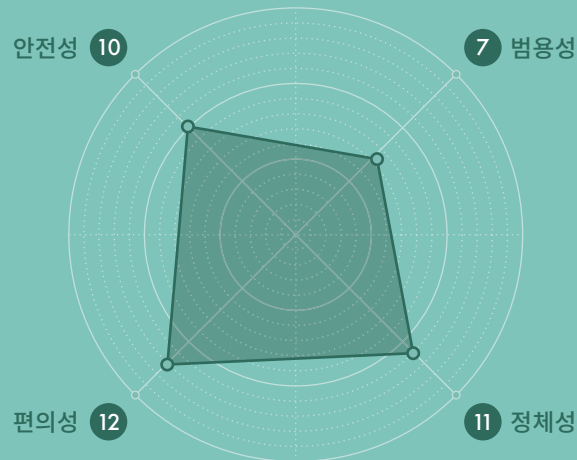
소하동B_가로 조사

조사영역: 오리로·기아로



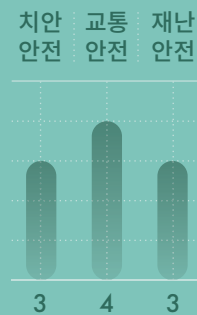
조사결과

구시가지로서 전반적 시설물들이 설치되어있으나 거점의 특색을 상징하는 안내체계가 부족하며 통일성 없는 시설물로 인해 경관의 연속성 및 시인성이 저하된 경관 형성



분석결과 **40점** /60점

1. 안전성 평가



2. 범용성 평가



3. 편의성 평가



4. 정체성 평가



향후과제

통일성 있는 디자인 체계 / 시인성 높은 안전시설 디자인



소하구시가지



영당말 근린공원



광명동굴

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

10점/15점 안전성 분석



3점/5점

분석기준

치안안전 관점 CPTED 환경 조성 여부

분석결과

협소한 골목의 불법주정차로 인한
사각지대 형성 및 범죄 발생 가능성 증가



4점/5점

분석기준

교통사고유발 방지 환경 조성 여부

분석결과

주거지역 내 협소한 골목 및 안전시설의
부재로 어린이 교통안전 취약



3점/5점

분석기준

재난안전 관점 기반환경 조성 여부

분석결과

안전시설이 설치되어 있으나 유지관리
미흡으로 인해 낙후·방치된 경관 형성

공공디자인 상세평가

7점/15점 범용성 분석



3점 / 5점

분석기준

유동량·환경에 따른 보행환경 조성 여부

분석결과

협소한 보도폭 내 시설물 밀집으로
인한 보행 편의성 저해



1점 / 5점

분석기준

휠체어 폭 확보·시설 환경 조성 여부

분석결과

어린이 보호구역 내의 보차도 경계
미흡으로 인한 안전성 취약



3점 / 5점

분석기준

약시자를 위한 점자블록 동선 확보 여부

분석결과

점자블록이 설치되어 있으나 볼라드의
중첩 설치로 인해 안전 사고 위험성

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

12점/15점 편의성 분석



5점 / 5점

분석기준

교차지점에 따른 적합한 정보 배치 여부

분석결과

일부 비계획적으로 난립된 사인 배치로 인한 시인성 및 전달성 상실



4점 / 5점

분석기준

점진적·연속적 정보 제공 여부

분석결과

일부 유지관리 미흡으로 인해 노후되어 훼손된 안내사인으로 실용성 저하



3점 / 5점

분석기준

정보 인지성·필요에 관한 정보 제공 여부

분석결과

통일성이 결여된 디자인으로 인한 무질서한 도시경관 연출

공공디자인 상세평가

11점/15점 정체성 분석



5점/5점

분석기준

지역적 특성의 공공디자인 적용 여부

분석결과

광명시 및 거리의 특색과 정체성 반영 미흡으로 공간 인지성 저하



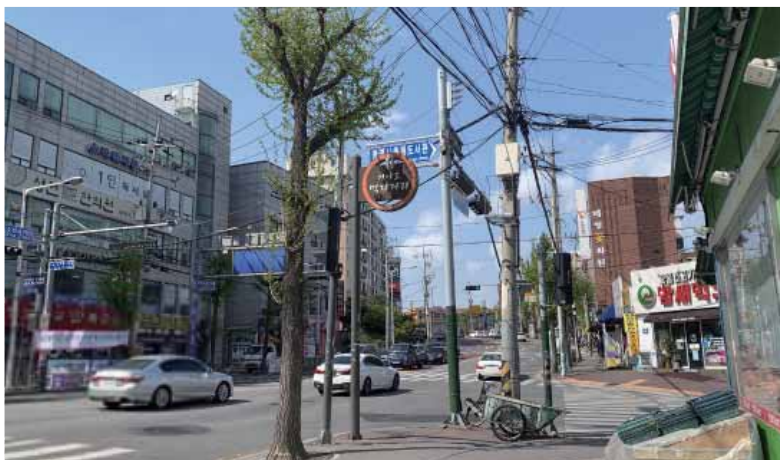
3점/5점

분석기준

시설물과 주변 환경의 조화 여부

분석결과

공원 진입부 조형물이 설치되어 있으나 시인성 낮은 저채도·저명도 서체 사용



3점/5점

분석기준

공공디자인 심미적 관점의 조성 여부

분석결과

광명시 및 거리의 특색과 정체성 반영 미흡으로 공간 인지성 저하

일직동_가로 조사

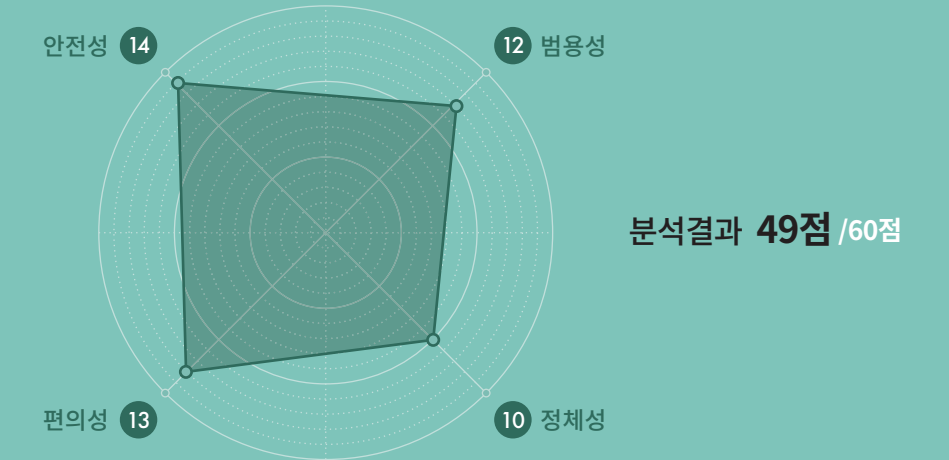
The map illustrates the geographical layout of Gwangmyeong City, divided into seven administrative districts. Each district is represented by a light blue circle. The districts and their key features are as follows:

- 광명동 (Gwangmyeong-dong):** Located in the northwest, it includes the Gwangmyeong Ttukseom (광명스피돔) and the Gwangmyeong Sports Complex (광명체육관). It is divided into seven administrative centers (광명1동 to 광명7동 행정복지센터).
- 철산동 (Cheollsan-dong):** Located in the north-central area, it includes the Cheollsan 1st and 2nd Administrative Centers (철산1동, 철산2동 행정복지센터) and the Gwangmyeong City Hall (광명시청).
- 하안동 (Haan-dong):** Located in the east-central area, it includes the Haan 1st, 2nd, and 3rd Administrative Centers (하안1동, 하안2동, 하안3동 행정복지센터).
- 소하동 (Soha-dong):** Located in the southeast, it includes the Soha 1st and 2nd Administrative Centers (소하1동, 소하2동 행정복지센터).
- 일직동 (Iljick-dong):** Located in the south, it includes the Iljick Administrative Center (일직 행정복지센터) and the Gwangmyeong Station (광명역).
- 가학동 (Gahak-dong):** Located in the southwest, it includes the Gahak Administrative Center (가학 행정복지센터) and the Gahak Sports Complex (가학체육관).
- 노온사동 (Nokonsa-dong):** Located in the west, it includes the Nokonsa Administrative Center (노온사 행정복지센터).

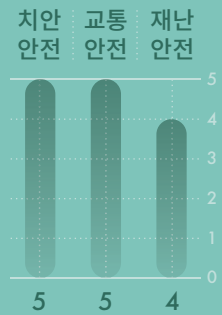
Major landmarks and facilities marked on the map include the Gwangmyeong Ttukseom (광명스피돔), Gwangmyeong Sports Complex (광명체육관), Gwangmyeong City Hall (광명시청), Gwangmyeong Police Station (광명경찰서), and various mountains such as Gukrimsan (구름산), Terak-san (터골산), and Seodok-san (서독산). The map also shows a network of roads and a grid of dotted lines representing administrative boundaries.

조사결과

광명역세권이 밀집한 지역으로 교통관련 시설이 체계적으로 배치되어 있으나 상징요소 부재로 특색 없는 환경을 조성하며 일부 노후되어 방치된 시설물이 존재



1. 안전성 평가



2. 범용성 평가



3. 편의성 평가



4. 정체성 평가



향후과제

거점 상징시설물 설치 / 시정체성 강화 디자인 / 시설물 유지관리 계획



광명역



광명종합터미널



광명시 메모리얼파크

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

14점/15점 안전성 분석



5점/5점

분석기준

치안안전 관점 CPTED 환경 조성 여부

분석결과

이용자의 시야를 광범위하게 확보하여
차폐되지 않은 치안안전 환경 조성



5점/5점

분석기준

교통사고유발 방지 환경 조성 여부

분석결과

안전펜스 및 횡단보도 인근 과속방지턱
조성 등으로 보행안전환경 조성



4점/5점

분석기준

재난안전 관점 기반환경 조성 여부

분석결과

유동량이 높으며 어린이가 많은 초등학교
인근 안전시설 설치로 안전성 강화

공공디자인 상세평가

12점/15점 범용성 분석



5점 / 5점

분석기준

유동량·환경에 따른 보행환경 조성 여부

분석결과

휠체어 이용을 위해 넓은 보행폭이 조성되어 있지만 단차부 최소화가 필요



3점 / 5점

분석기준

휠체어 폭 확보·시설 환경 조성 여부

분석결과

점자블록 및 어린이 횡단보도의 그래픽 등 안전시설의 유지관리 부족



4점 / 5점

분석기준

약시자를 위한 점자블록 동선 확보 여부

분석결과

체계적인 배치 계획의 점자블록 조성을 통한 안전성 및 범용성 강화

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

13점/15점 편의성 분석



5점 /5점

분석기준

교차지점에 따른 적합한 정보 배치 여부

분석결과

사용자의 동선 및 주변환경을 고려하지 않은 시설물 배치로 실효성 저하



5점 /5점

분석기준

점진적·연속적 정보 제공 여부

분석결과

안내사인의 점진적·연속적 정보제공이 부재하여 보행 편의성 결여



3점 /5점

분석기준

정보 인지성·필요에 관한 정보 제공 여부

분석결과

정보제공 안내사인을 설치했으나 미흡한 디자인 설치로 낙후된 경관 형성

공공디자인 상세평가

10점/15점 정체성 분석



4점 / 5점

분석기준

지역적 특성의 공공디자인 적용 여부

분석결과

녹지가 많은 상가 인근에 주변 경관과 조화로운 색채를 사용한 안내사인



3점 / 5점

분석기준

시설물과 주변 환경의 조화 여부

분석결과

거점의 상징요소 부재 및 노상적치물 등으로 방치된 분위기 형성



3점 / 5점

분석기준

공공디자인 심미적 관점의 조성 여부

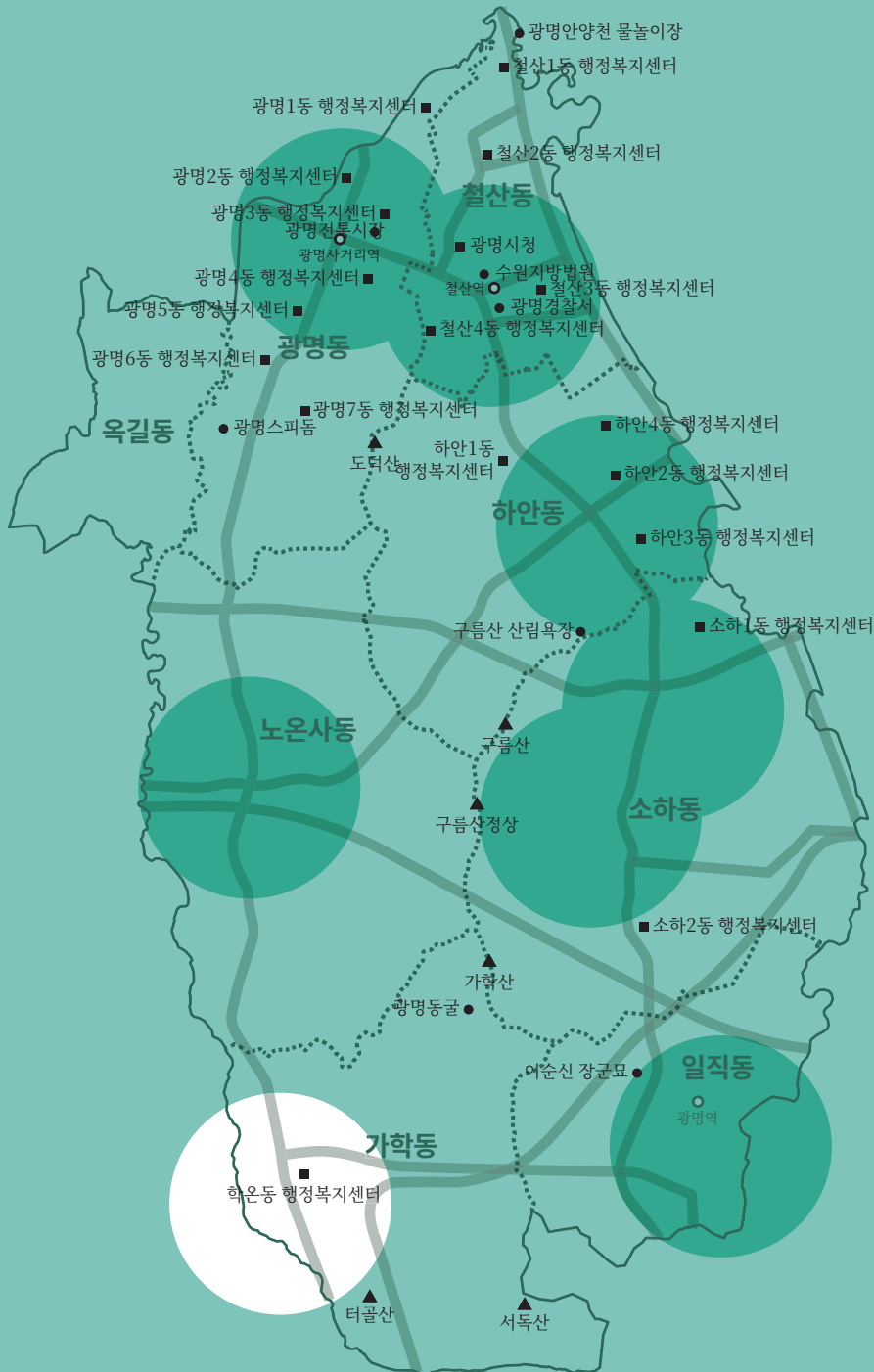
분석결과

관광 거점의 유지관리가 결여되어 시인성 및 상징성 저하

다. 자세히 보기: 공공디자인 분석하기

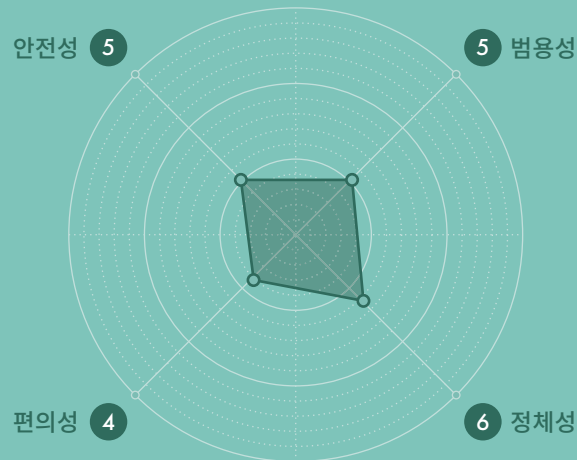
가학동_가로 조사

조사영역: 광명로·서독로



조사결과

전반적으로 보행자를 위한 안전 시설의 부재 및 차량 중심의 안내 체계 조성으로 보행 편의성이 떨어지며 일부 방치 시설로 인해 낙후된 경관 형성



분석결과 **20점** /60점

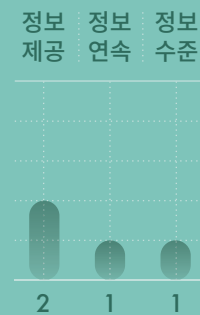
1. 안전성 평가



2. 범용성 평가



3. 편의성 평가



4. 정체성 평가



향후과제

동선을 고려한 배치 계획 / 보행자 중심 안내체계 필요 / 도로 단차 완화



학은동 주민센터



가학삼거리

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

5점/15점 안전성 분석



2점 /5점

분석기준

치안안전 관점 CPTED 환경 조성 여부

분석결과

보행로와 차도의 구분이 없으며
CCTV·비상벨의 부재로 불안감 형성



1점 /5점

분석기준

교통사고유발 방지 환경 조성 여부

분석결과

대형차량 통행이 잦은 구간임에도
보행자를 위한 안전 시설물 부재



2점 /5점

분석기준

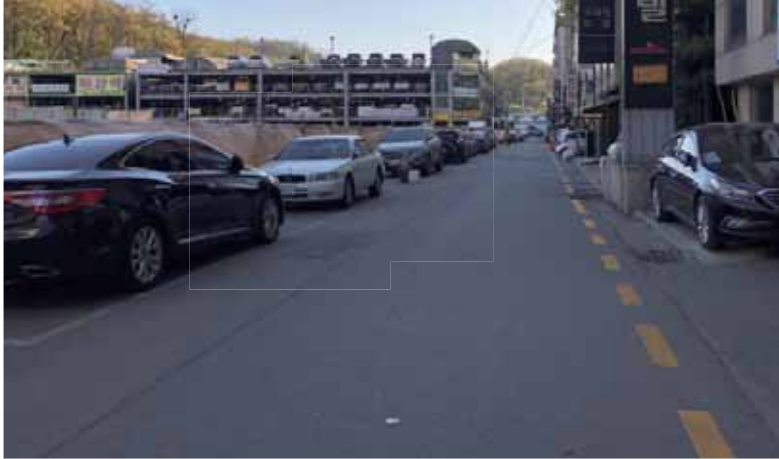
재난안전 관점 기반환경 조성 여부

분석결과

재난 및 사고 발생시 유효한 시설물의
부재로 안전환경 조성 부족

공공디자인 상세평가

5점/15점 범용성 분석



2점 /5점

분석기준

유동량·환경에 따른 보행환경 조성 여부

분석결과

일부 공공거점 인근 보행로와 차도의
구분이 없으며 편의 시설 부재



2점 /5점

분석기준

휠체어 폭 확보·시설 환경 조성 여부

분석결과

휠체어 이용자를 위한 도로의
단차 완화 및 슬로프 조성의 부재



1점 /5점

분석기준

약시자를 위한 점자블록 동선 확보 여부

분석결과

약시자를 위한 점자블록의 결여로
보행자의 범용성 부족

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

4점/15점 편의성 분석



2점 /5점

분석기준

교차지점에 따른 적합한 정보 배치 여부

분석결과

보행자의 동선 및 시점을 고려하지 않은 배치 계획으로 보행 편의 및 안전성 저하



1점 /5점

분석기준

점진적·연속적 정보 제공 여부

분석결과

전반적으로 대부분의 안내사인이 부재하여 인지성 저하



1점 /5점

분석기준

정보 인지성·필요에 관한 정보 제공 여부

분석결과

일방적으로 차량 중심의 안내체계 조성으로 인한 보행 편의성 저하

공공디자인 상세평가

6점/15점 정체성 분석



1점 /5점

분석기준

지역적 특성의 공공디자인 적용 여부

분석결과

지역의 위치성 및 상징성을 전달하는 시설의 부재로 지역 정체성 결여



3점 /5점

분석기준

시설물과 주변 환경의 조화 여부

분석결과

자연녹지가 다수 분포하고 있으나 일부 유허녹지 방치로 인해 낙후된 경관 형성



2점 /5점

분석기준

공공디자인 심미적 관점의 조성 여부

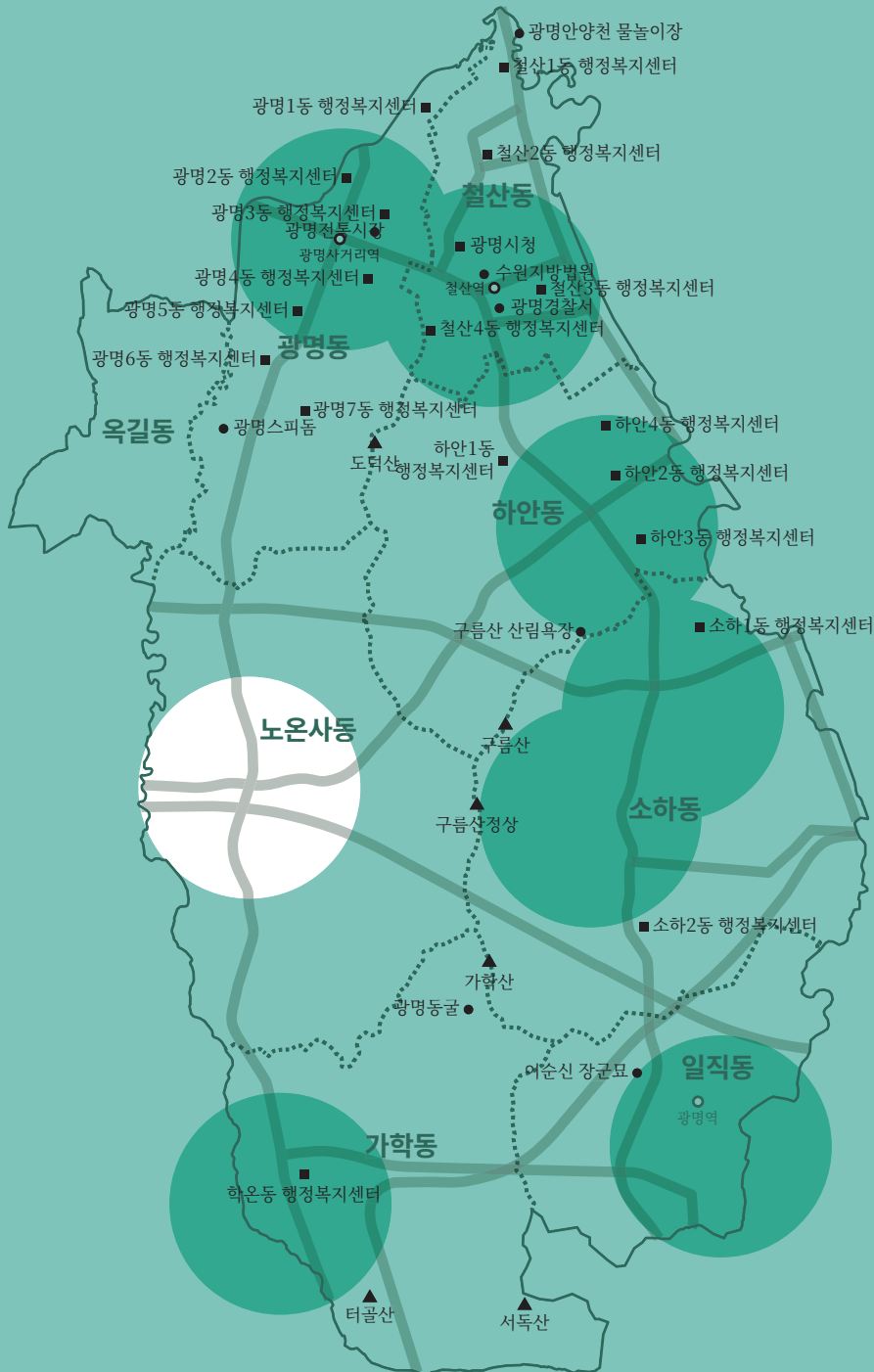
분석결과

학운동의 주 이용 도로의 공공시설 파손으로 낙후된 경관 형성

다. 자세히 보기: 공공디자인 분석하기

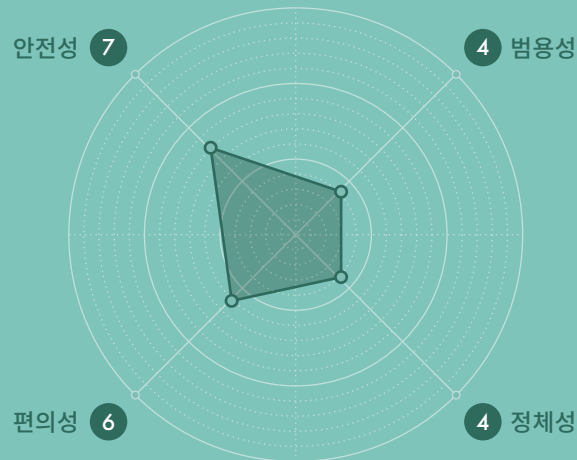
노온사동_가로 조사

조사영역: 광명로·범안로



조사결과

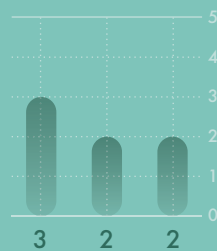
교통약자를 위한 시설, 거점 관련 안내시설의 부재 및 보행동선을 고려하지 않은 시설물 배치로 보행 편의성 저해·방치된 유흥공간 내 자재 적치물로 인한 보행 장애 요소 산재



분석결과 **21점** / 60점

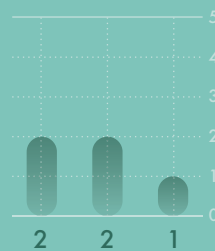
1. 안전성 평가

치안 안전 교통 안전 재난 안전



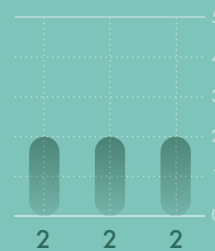
2. 범용성 평가

보행 편의 보편 환경 약시 환경



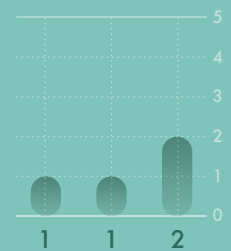
3. 편의성 평가

정보 제공 정보 연속 정보 수준



4. 정체성 평가

지역 특성 환경 조화 미적 환경



향후과제

보행 장애요소 제거 / 유니버설 디자인 / 재난안전 시설 설치



온신초등학교



노온사 저수지

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

7점/15점 안전성 분석



3점 /5점

분석기준

치안안전 관점 CPTED 환경 조성 여부

분석결과

CCTV가 존재하나 시인성 낮은 색채 및 재질로 심리적 불안감 증대



2점 /5점

분석기준

교통사고유발 방지 환경 조성 여부

분석결과

어린이 보호구역 인근 방범시설 부족 및 노후된 시설, 사각지대 다수 분포



2점 /5점

분석기준

재난안전 관점 기반환경 조성 여부

분석결과

재난안전 시설의 부재 및 관리되지않은 분위기 형성

공공디자인 상세평가

4점/15점 범용성 분석



2점 /5점

분석기준

유동량·환경에 따른 보행환경 조성 여부

분석결과

비체계적인 시설물 배치로 인한
보행 유효폭 침범



1점 /5점

분석기준

휠체어 폭 확보·시설 환경 조성 여부

분석결과

교통약자를 위한 시설 부재 및 인근 자재
적치물로 인한 보행 장애요소 산재



1점 /5점

분석기준

약시자를 위한 점자블록 동선 확보 여부

분석결과

점자블록과 중첩되어 설치된 배수관으로
약시자·보행약자 안전사고 위험성 증가

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

6점/15점 편의성 분석



2점 /5점

분석기준

교차지점에 따른 적합한 정보 배치 여부

분석결과

과도한 옥외광고물 설치로 인한
시각적 혼란 및 차폐된 가로 조성



2점 /5점

분석기준

점진적·연속적 정보 제공 여부

분석결과

고채도 색채 시설물로 운전자 시야 방해



2점 /5점

분석기준

정보 인지성·필요에 관한 정보 제공 여부

분석결과

인근 거점 관련 안내시설 부재로
보행자의 보행편의성 결여

공공디자인 상세평가

4점/15점 정체성 분석



1점 / 5점

분석기준

지역적 특성의 공공디자인 적용 여부

분석결과

주변 환경과 유사한 명도·채도 사용으로
시인성 저하 및 낙후된 분위기 조성



1점 / 5점

분석기준

시설물과 주변 환경의 조화 여부

분석결과

거점 내 상징물 부재 및 주변 환경과의
부조화로 정체성 상실



2점 / 5점

분석기준

공공디자인 심미적 관점의 조성 여부

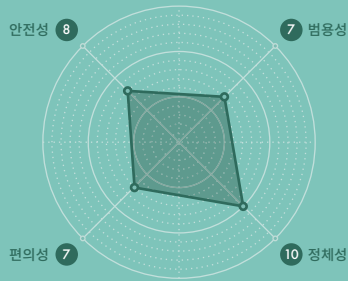
분석결과

서서울화훼유통단지 관련 안내 및
상징 시설 조성 미흡으로 상징성 저하

가로 조사 종합분석도

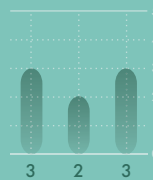
광명동

오리로·광명로

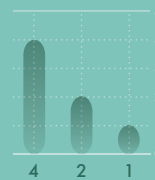


분석결과 32점 /60점
유동인구를 고려한 시설 배치

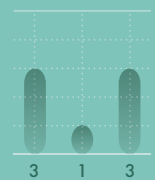
1. 안전성 평가



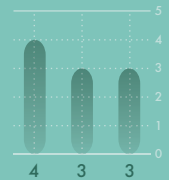
2. 범용성 평가



3. 편의성 평가

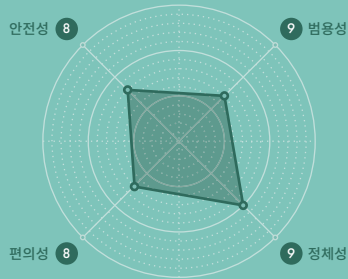


4. 정체성 평가



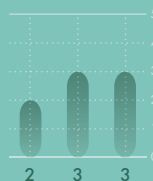
철산동

오리로·철산로

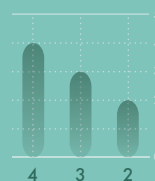


분석결과 34점 /60점
보행 편의를 위한 보행유도폭 확보

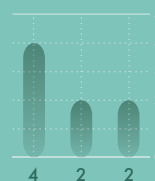
1. 안전성 평가



2. 범용성 평가



3. 편의성 평가

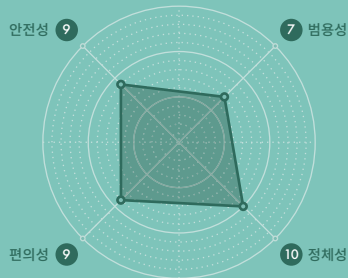


4. 정체성 평가



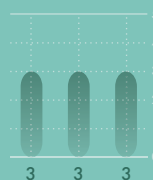
하안동

오리로·범안로

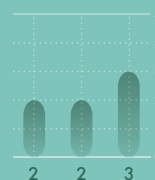


분석결과 35점 /60점
유지관리를 고려한 시설 조성

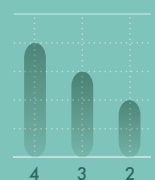
1. 안전성 평가



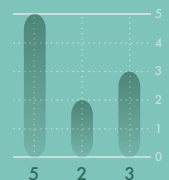
2. 범용성 평가



3. 편의성 평가

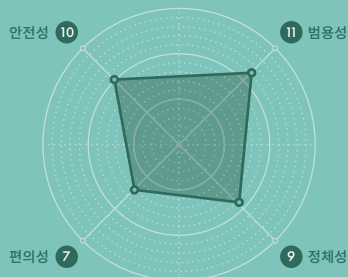


4. 정체성 평가



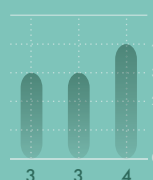
소하동A

오리로·금하로

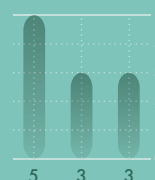


분석결과 37점 /60점
상업공간의 특색을 부여하는 계획

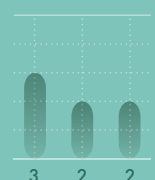
1. 안전성 평가



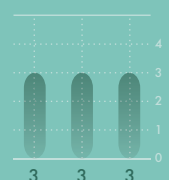
2. 범용성 평가



3. 편의성 평가

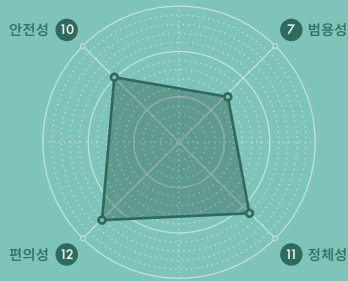


4. 정체성 평가



소하동B

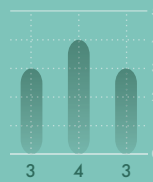
오리로·범안로



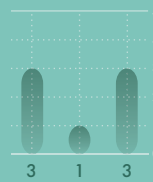
분석결과 40점 /60점

연속적으로 이어지는 안내체계 조성

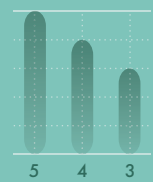
1. 안전성 평가



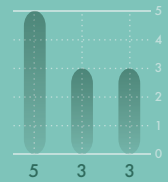
2. 범용성 평가



3. 편의성 평가

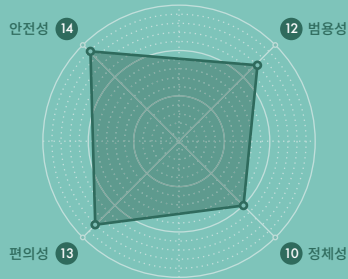


4. 정체성 평가



일직동

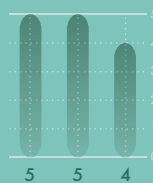
오리로·서독로



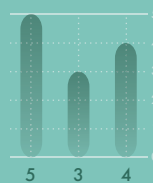
분석결과 49점 /60점

상징적 요소 도출 및 활용

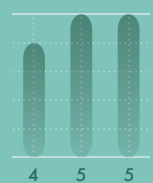
1. 안전성 평가



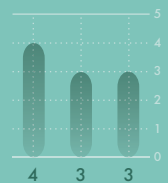
2. 범용성 평가



3. 편의성 평가

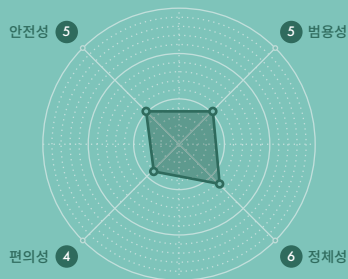


4. 정체성 평가



가학동

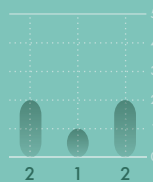
광명로·서독로



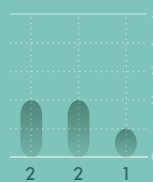
분석결과 20점 /60점

보행 안전시설 및 환경 조성

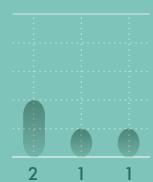
1. 안전성 평가



2. 범용성 평가



3. 편의성 평가

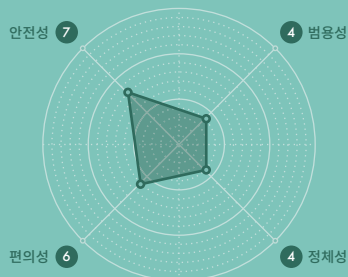


4. 정체성 평가



노은사동

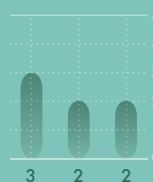
광명로·범안로



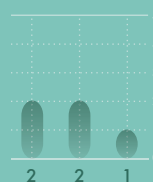
분석결과 37점 /60점

유니버설 디자인 개념 적용

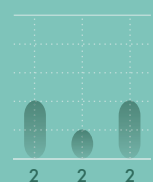
1. 안전성 평가



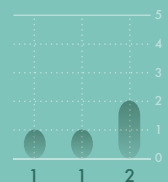
2. 범용성 평가



3. 편의성 평가

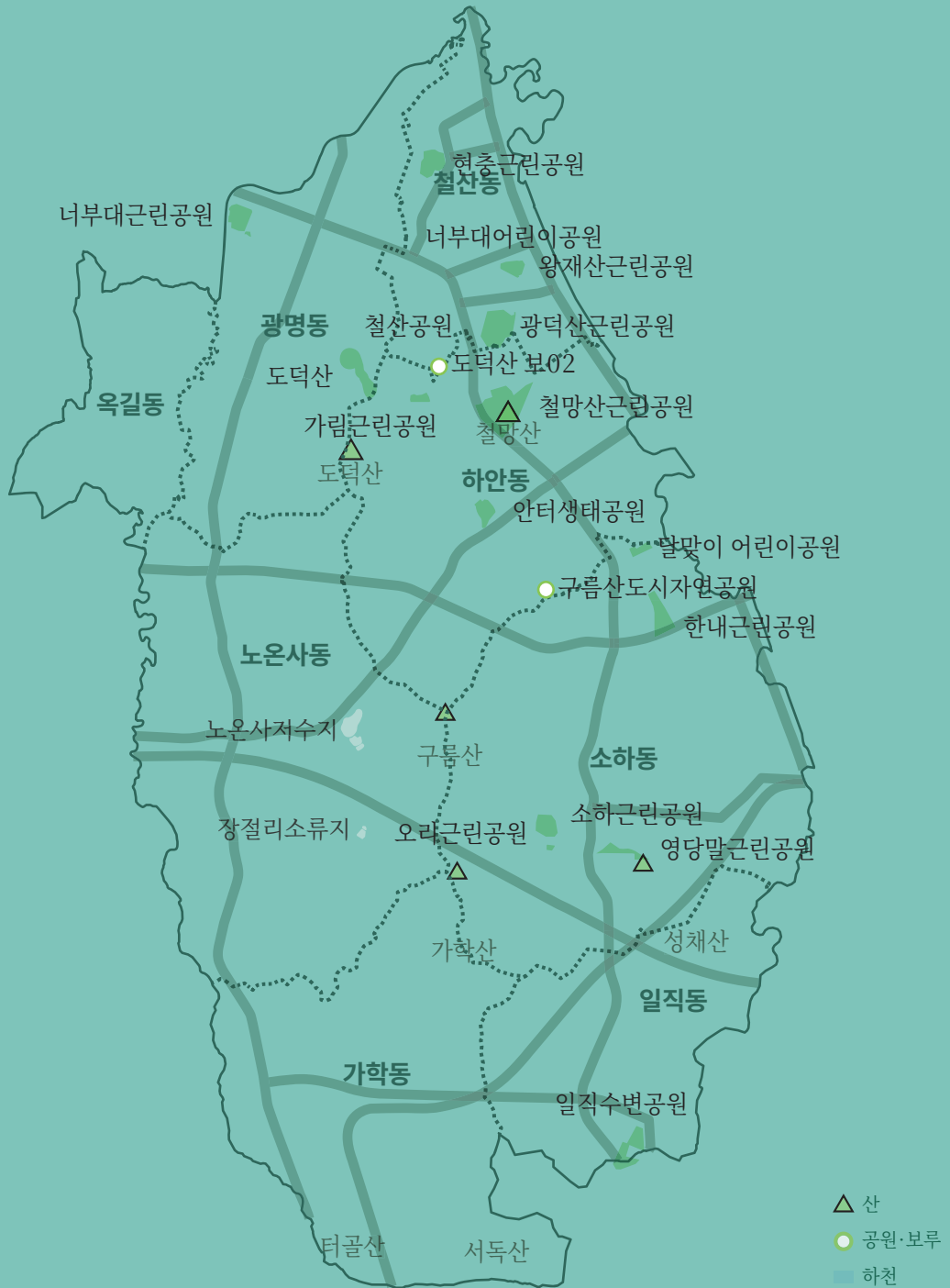


4. 정체성 평가



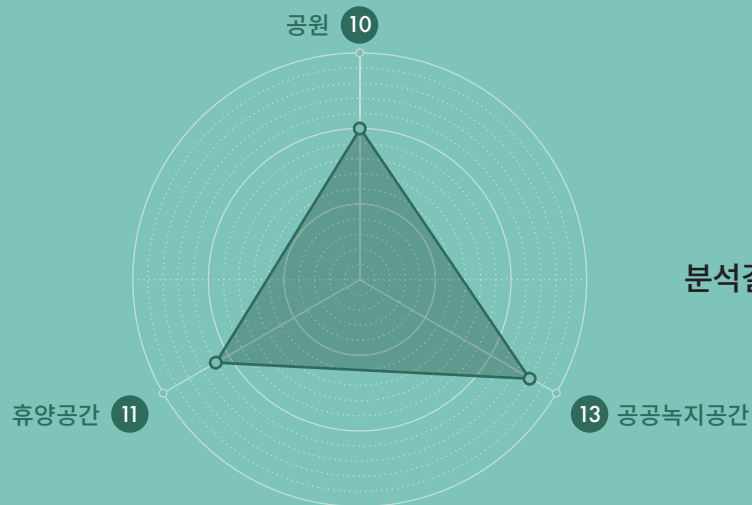
공공공간_거점 조사

조사영역: 녹지·수변 거점

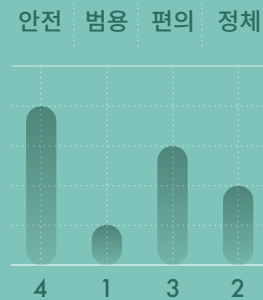


조사결과

이용자·보행약자를 고려하지 않은 단차 등으로 안전성을 위협하며 녹지시설의 미흡한 유지관리로 인해 보행 유효폭 미확보, 시야 차폐



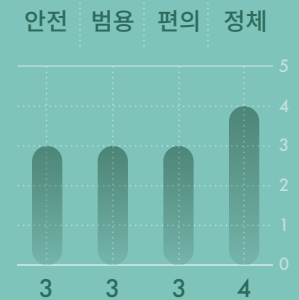
1. 공원 평가



2. 휴양공간 평가



3. 공공녹지공간 평가



향후과제

통합 안내체계 조성 / 이용 편의성 강화 / 자연친화적 이미지 강화



광덕산 근린공원



가림산 둘레길



구름산 산림욕장

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

공원



분석기준

분석결과

안전성 **4점** / 5점 사용자를 고려하지 않은 운동시설의 배치 및 단차로 인한 안전사고 위험성 증가

범용성 **1점** / 5점 보행약자의 접근성을 저해하는 재질사용 및 협소한 보행유효폭의 계단 진입부

편의성 **3점** / 5점 중채도 색채로 인한 가독성 저하·외부적 훼손으로 실용성 저해하는 정보안내사인

정체성 **2점** / 5점 공원 안내사인 훼손으로 인한 공원정보 전달성 및 공원 상징성 저하

공공디자인 간략평가

휴양공간



분석기준

분석결과

안전성 **2점** / 5점 경사로 위 조성된 휴게공간 및 연결된 계단 등의 부재로 접근성 저해 및 안전성 위협

범용성 **4점** / 5점 보행약자의 보행 편의 및 동선을 고려하지 않은 보행로 구성

편의성 **3점** / 5점 각기다른 디자인 시설물 난립으로 진입부 경관 저해·훼손된 벤치로 인한 실용성 저하

정체성 **2점** / 5점 가게 홍보물 난립으로 인한 산림욕장 진입부 시인성 및 정체성 저해

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

공공녹지공간



분석기준

분석결과

안전성 **3점** / 5점 유지관리가 부재한 녹지로 인해 차폐된 시야로 안전사고 위험성 증가

범용성 **3점** / 5점 과도한 녹지 배치 및 분포로 인해 협소한 보행유효폭

편의성 **3점** / 5점 녹지정돈 미흡으로 공원 진입부 안내사인의 가독성 및 시인성 저하

정체성 **4점** / 5점 의미를 알 수 없는 녹지시설물 다수 설치로 어둡고 위압적인 경관 연출

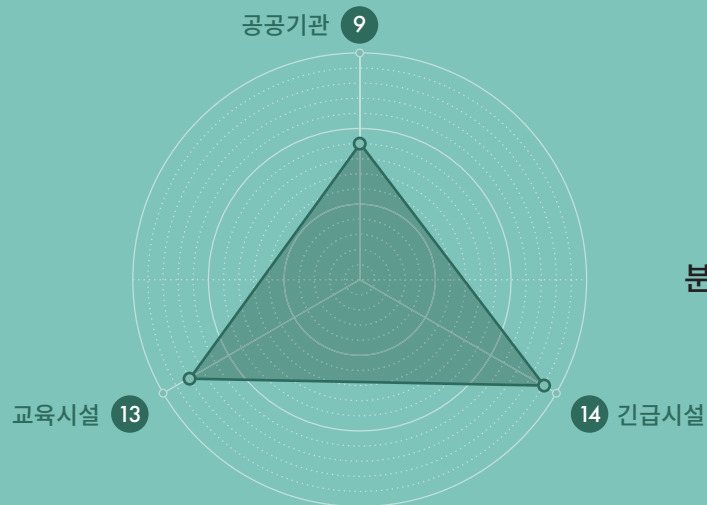


공공건축물_거점 조사

[illegible]

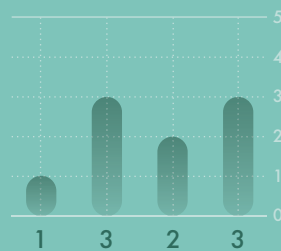
조사결과

지역 간 개발 편차로 인해 통일성 없는 경관을 형성하며 협소한 보행로 및 시인성 낮은 안내사인 등으로 안전 확보가 되지 않는 구간이 산재



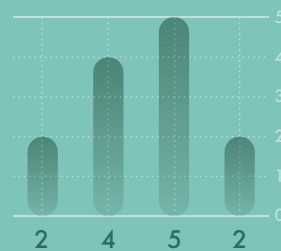
1. 공공기관

안전 범용 편의 정체



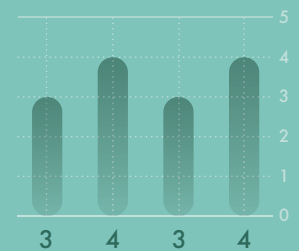
2. 교육시설

안전 범용 편의 정체



3. 긴급시설

안전 범용 편의 정체



향후과제

주변 경관과의 조화 / 스쿨존 내 개발 편차 개선 / 주차 사각지대 개선



경기도광명교육지원청



광명시청



광명등기소

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

공공기관



분석기준

분석결과

안전성 **1점** / 5점 주차공간 부족 및 다수의 불법주정차로 인한 시야 차폐로 안전사고 위험성 증가

범용성 **3점** / 5점 휠체어 이용자 및 약시자의 진입을 고려한 색채 사용 및 시설물 설치

편의성 **2점** / 5점 공공거점 인근 및 진입부에 안내사인 부재로 방문객 인지성 저하

정체성 **3점** / 5점 각기 다른 외관의 노후된 건축물 형성 · 시설물 부재로 특색 없는 공공거점 경관 조성

공공디자인 간략평가

교육시설



광명초등학교



광명청소년수련관



경기도광명교육지원청



구름산초등학교

분석기준

분석결과

안전성 **2점** / 5점 협소한 보행로 및 휴게시설 부재로 인한 스쿨존 안전성 결여

범용성 **4점** / 5점 보행약자의 이용자 특성을 고려하지 않은 슬로프 단차로 범용성 미흡

편의성 **5점** / 5점 초등학교 앞 신호등 색채 대비를 통한 어린이보호구역 인지성 증가

정체성 **2점** / 5점 안내사인 및 진입관문 시설물 부재로 특색 없는 초등학교

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

긴급시설



광명소방서



광명지구대



광명경찰서



광명경찰서

분석기준

분석결과

안전성	3점 / 5점	안전센터 앞 협소한 보행로 · 차도가 밀집한 거리로 인해 교통사고 위험성 증가
범용성	4점 / 5점	보행약자의 진출입 편의성을 강화한 단차 없는 진입구간
편의성	3점 / 5점	주변 다채로운 간판으로 인해 주요 긴급시설 거점부 사인 가독성 저해
정체성	4점 / 5점	주변 경관과 조화롭지 않은 고채도 색상의 안내사인

공공디자인 간략평가

박물관 / 미술관 / 도서관

광명시립소하도서관



광명 업사이클 아트센터



광명문화원



충현박물관



분석기준

분석결과

안전성 **2점** / 5점 일부 과속방지시설·안전펜스 설치로 안전성 향상 및 이용자에게 쾌적한 환경 조성

범용성 **2점** / 5점 유니버설적 디자인의 일부 적용으로 보행의 연결성 부족

편의성 **3점** / 5점 안내사인 부재로 인한 거점 상징성 및 관광객 웨이파인딩 편의성 저하

정체성 **4점** / 5점 주변 경관을 저해하는 고채도 색상의 외관으로 조화성 저하

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

복지시설 / 의료시설



분석기준

분석결과

안전성 **4점** / 5점 일부 보차도의 구분이 부재한 가파른 경사의 보행로로 안전성 위협

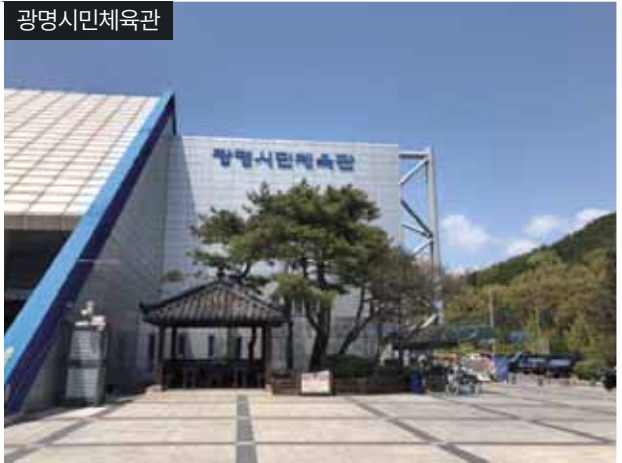
범용성 **3점** / 5점 거점 사용자의 특성을 고려한 보행편의공간 조성으로 범용성 강화

편의성 **4점** / 5점 공공시설물의 과도한 밀집과 유지관리 미흡으로 인한 시설물 파손으로 시인성 저하

정체성 **2점** / 5점 비전센터 내 조성된 각기 다른 사인으로 거점부 특색 및 상징성 미흡

공공디자인 간략평가

체육관 / 전시장 / 기념관 등



분석기준

분석결과

안전성	4점 / 5점	차량위주 환경으로 보행환경이 협소하며 안전펜스 미설치로 인한 보행안전성 저하
범용성	4점 / 5점	보행약자를 위한 점자블록 조성 및 단차 등의 보행 장애물 제거로 보행편의성 강화
편의성	3점 / 5점	안내사인 정보전달성 및 통일성 부재로 웨이파인딩 체계성 저하
정체성	3점 / 5점	특색 없는 외관 및 방치된 진입부 환경으로 정체성 형성 미흡

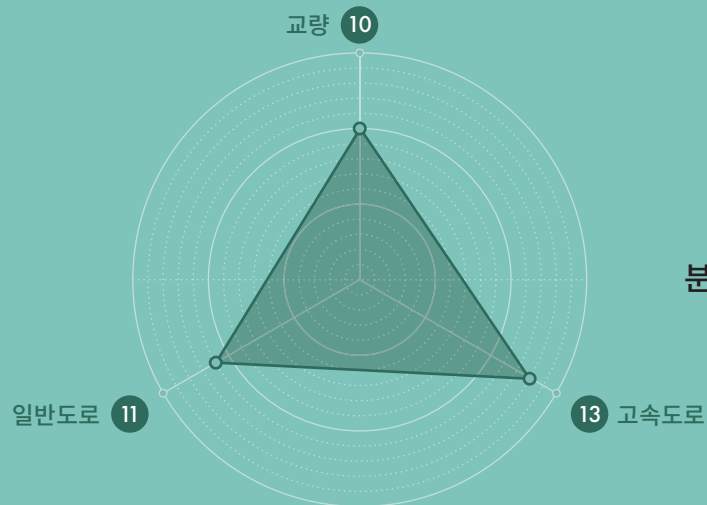
진입관문_거점 조사

조사영역 : 진입거점



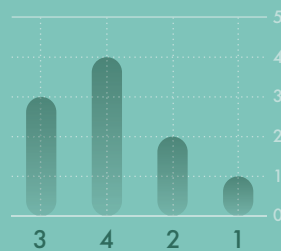
조사결과

협소한 보행폭과 통일성 없는 디자인의 진입부 사인 설치로 정돈되지 않은 진입경관을 형성하며 각 거점별 교량 관문·보행 관문·차량 관문을 통한 지역 홍보 전략 수립 필요



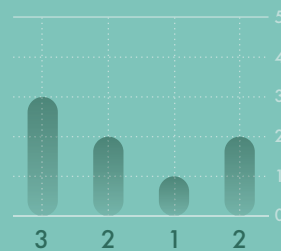
1. 공공기관

안전 범용 편의 정체



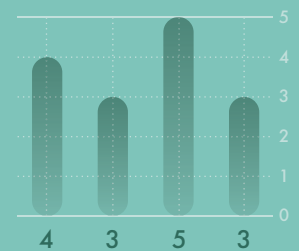
2. 교육시설

안전 범용 편의 정체



3. 긴급시설

안전 범용 편의 정체



향후과제

진입관문 사인 시인성 강화 / 특색 있는 진입관문 체계 형성



개봉교사거리



노은사교



광명역IC진출입부

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

교량



분석기준

분석결과

안전성	3점 / 5점	시설의 노후화와 유지관리의 미흡으로 구조적 마감 노출에 인해 보행 안전성 저해
범용성	4점 / 5점	보도의 폭이 좁아 이용의 불편함을 초래하며 차량과 보행 시점의 식별 미흡
편의성	2점 / 5점	다른 지주와 중복/병행/근접 설치로 인한 진입부 사인 인지 혼란 및 가시성 저하
정체성	1점 / 5점	각기 다른 진입부 시설물로 인한 통일성 저해 및 특색없는 진입경관 형성

공공디자인 간략평가

일반도로

개봉교사거리



광명로 진출입부



양지사거리



철산역삼거리



분석기준

분석결과

안전성 **3점** /5점 진입관문 사인의 유지관리 미흡으로 구조적 마감 노출 및 시설의 노후화

범용성 **2점** /5점 각기 다른 규격과 색채가 적용되어 있으며 가독성이 떨어지는 서체 및 크기로 조성

편의성 **1점** /5점 주야간 모두 식별이 어려운 사인이 조성되어 있으며 눈에 잘 띄지 않는 구간에 설치

정체성 **2점** /5점 주변 주요 관광지 및 광명시를 대표할 수 있는 거점과의 연계 부족으로 홍보성 저하

다. 자세히 보기 : 공공디자인 분석하기

고속도로



분석기준

분석결과

안전성 **4점** / 5점 일부 시설의 노후화에 대한 지속적 유지관리 미흡

범용성 **3점** / 5점 노면표시의 훼손 및 파손으로 가독성 저하 및 지주 사인의 서체 크기 조절 미흡

편의성 **5점** / 5점 이용량이 높은 고속도로 노면과 지주 사인의 통합적 안내로 이용자 시인성 향상

정체성 **3점** / 5점 IC 에서 진출입하는 구간에 광명시임을 알 수 있는 특색 경관 미흡



진입관문 : 대교에서 바라본 안양천

거점 조사 종합분석도

공공공간

공원

휴양공간

공공녹지공간



모든 이용자를 배려하지 않는 공간

- 보행 단차 발생으로 교통약자 이용 불편
- 공공공간으로 진입하는 구간 내 협소한 보행폭과 녹지로 인한 시야 차폐
- 생활권 별로 편중된 공원 및 녹지시설 조성
- 자연 환경 접근성 강화 및 여가공간 조성

공공건축물

공공청사

문화 / 복지시설



건축물로의 보행 접근성 저하

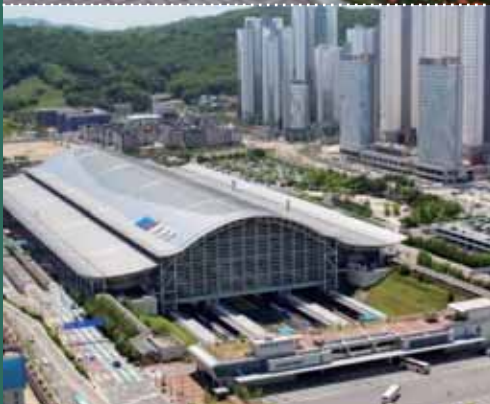
- 차량 중심의 공공건축 공간 형성
- 안내사인 및 체계 미흡으로 웨이파인딩 실현 부재와 안내사인 보급 부족
- 유기적 연결이 아닌 단절된 보행환경으로 이용자의 안전성, 편의성 저해

진입관문

교량

일반도로

고속도로

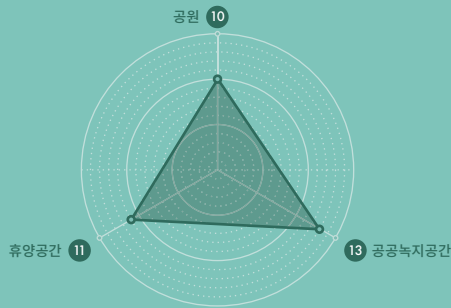


특색없는 지역 진입관문 경관 형성

- 각기 다른 진입경관 디자인 산재
- 진입사인과 주변환경과의 조화 단절
- 차량 중심의 진입공간이 형성되어 있으나 보행자 관점에서의 진입부 경관 형성 부재
- 광명시만의 차별화 된 요소 부재

방향성 도출

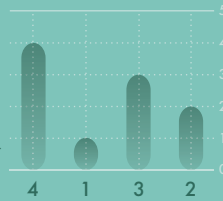
광명시의 공간, 건축물, 진입관문의 거점은 차량 중심의 환경 조성과 일률적 경관으로 광명시만의 차별화 요소 부재



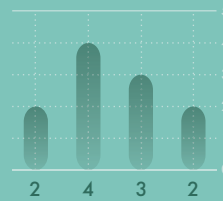
분석결과 35점 /60점

유니버설 중심 환경 개선과 유기적인 공공공간 실현

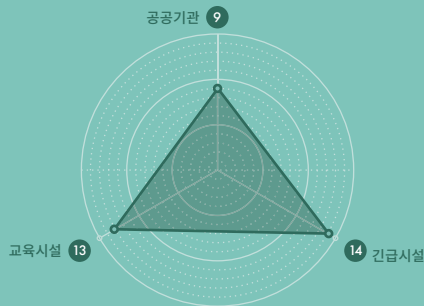
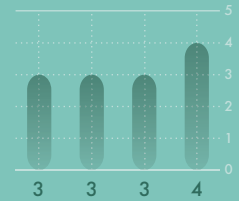
1. 공원 평가



2. 휴양공간 평가



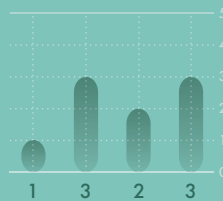
3. 공공녹지공간 평가



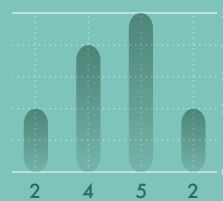
분석결과 36점 /60점

찾아가기 쉽고 이용하기 쉬운 공공건축 및 외부공간 조성

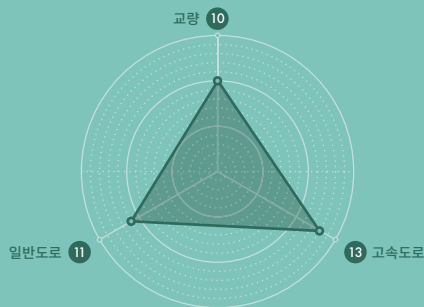
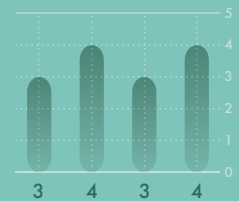
1. 공공기관



2. 교육시설



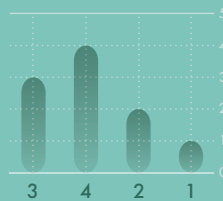
3. 긴급시설



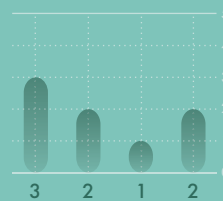
분석결과 33점 /60점

지역 정체성을 확립하는 특색있는 진입경관 연출

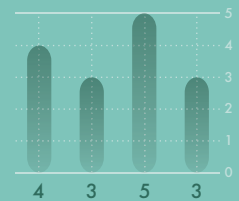
1. 공공기관



2. 교육시설



3. 긴급시설



각 거점에 맞는 개선방향을 도출하여 모두가 이용하기 쉽고 편리한 환경으로 조성할 수 있도록 계획 수립

광명을 톺아본 결과는 어떨까요?

광명 톺아보기

훑어 보기·크게 보기·자세히 보기를 통해 살펴본 광명은 다양한 요소로 인해 혼잡하고 불편하고 특색 없는 삭막한 환경으로 이루어져 있다는 것을 알 수 있습니다. 물론, 도시 전체가 그렇다는 것은 아니지만 이 도시에 적응해서 살아왔던 시민들과 처음 방문하는 관광객, 방문객이 느끼는 정도는 다를 것입니다.

이슈 집어내기

훑어 보기 : 광명의 이야기

배경자원

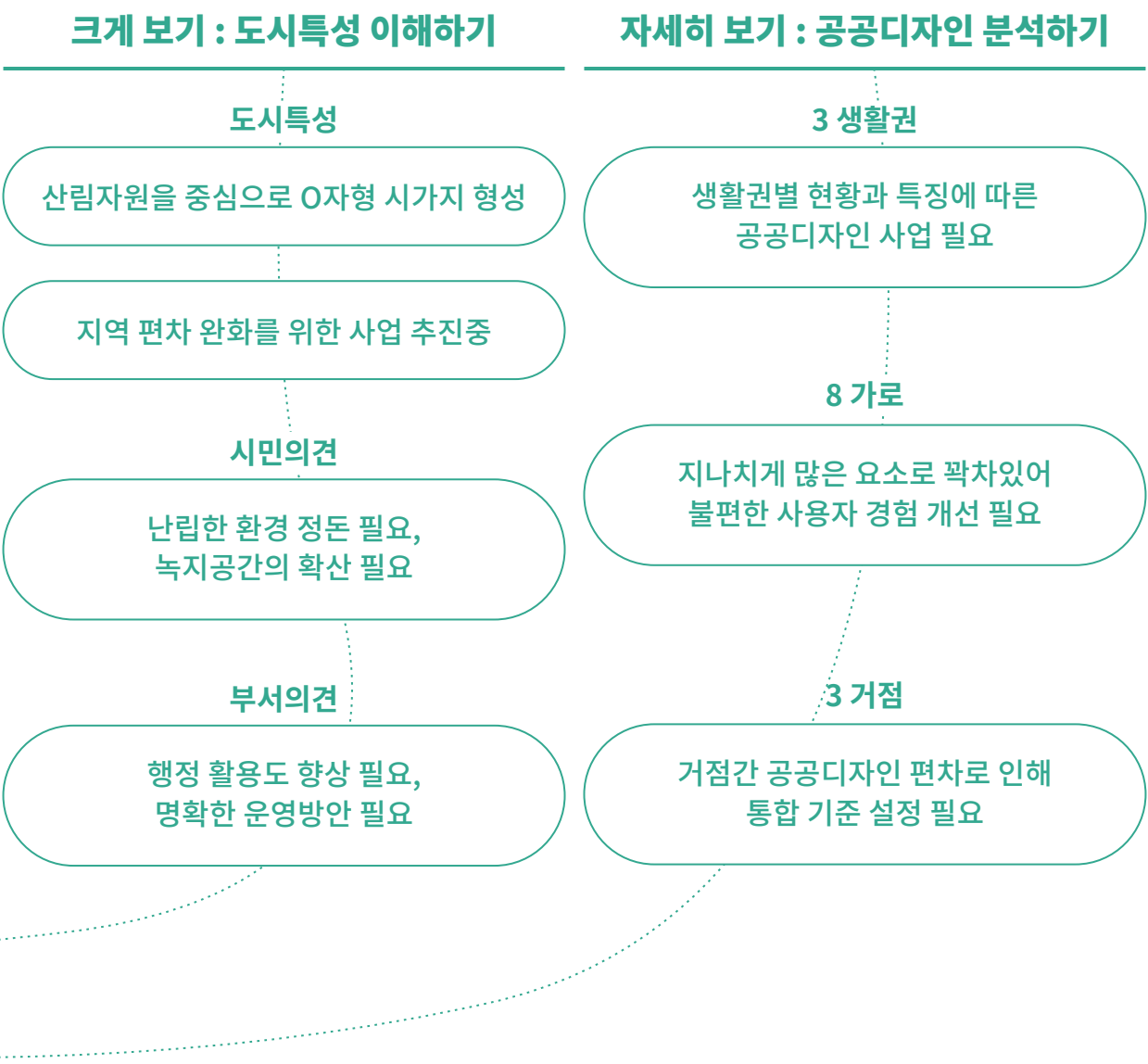
지역 개발 시기에 따른 공공디자인 환경의 편차

독특한 배산임수 구조를 보유했지만 활용도 낮음

주거 중심도시로만 성장하여 도시 정체성 부족

진흥전략
설정

도시가 성장하고 기술이 개발되고 시민의 의식 수준도 성장하면서 시대가 요구하는 인식과 바람 자체가 달라진 것입니다. 불편함을 느꼈지만 기술적 한계가 있었거나, 성장을 위해 혹은 우리를 위해 나를 희생했거나, 법과 제도 등이 미처 마련되지 못하고 공공의 불편이 차별이라고 인식하지 못했던 까닭입니다.





02. 방향 구상하기

방향 구상하기는 광명시 공공디자인의 진흥을 위한 비전과 전략을 설정하고 이를 구체화하기 위한 목표를 설정하는 과정입니다. 전략을 구체화하기 위해 내용이 어떤 파트로 구성되고 어떤 순서에 따라 사업·운영·관리를 진행하는지에 대한 방안을 제시합니다

구성목차

가. 공공디자인 진흥전략

광명 톨아보기를 통해 도출된 필요성에 따라 공공디자인의 진흥을 위해 수립하는 통합 비전과 전략입니다. 진흥전략은 실천백과와 사용백과의 모든 내용을 관통하는 핵심 키워드입니다.

공공디자인 진흥전략 구성내용

· 공공디자인 진흥전략 · 공공디자인 추진전략

나. 비우기·더하기 디자인 5·5 원칙

디자인 5·5 원칙은 진흥전략이 광명의 모든 공공디자인에 적용될 수 있도록 기준점이 되는 원칙으로 모든 사업·운영·관리 방안에 우선적으로 적용됩니다.

비우기·더하기 디자인 5·5원칙 구성내용

· 비우기 디자인 5원칙 · 더하기 디자인 5원칙

다. 공공디자인 진흥계획 구성체계

실행수단은 진흥전략을 구체화하기 위한 수단들의 위계입니다. 실천백과의 내용인 진흥사업과 시범사업, 거버넌스, 행정운영 그리고 사용백과의 내용으로 구분됩니다.

공공디자인 진흥계획 구성체계 구성내용

· 공공디자인 진흥계획 구성도

라. 공공디자인 진흥 로드맵

광명의 공공디자인 진흥을 위해 향후 5년간 언제, 무엇을 하면 되는지 단계별 계획을 제시하는 로드맵입니다. 로드맵을 통해 각 부서에서 단계별로 공공디자인 진흥을 추진합니다.

공공디자인 진흥 로드맵 구성내용

· 공공디자인 진흥 로드맵

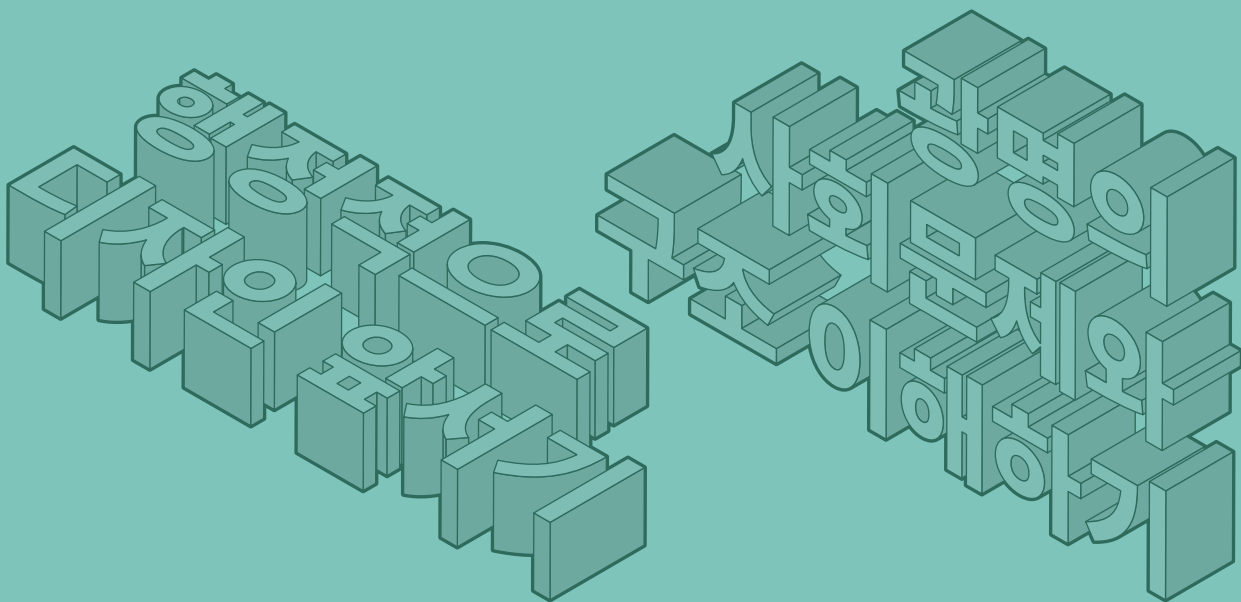
광명 공공디자인의 진흥을 위한 목표 세우기

공공디자인으로 변화하는 도시를 만들기 위해서는 모두가 함께 바뀌어야 합니다. 따라서 모두가 같은 목표점을 지향할 수 있도록, 광명 공공디자인을 위한 8가지 핵심 목표가 필요합니다. 핵심목표는 도시의 사회적·물리적 문제점을 개선하기 위한 목표와 함께 행정적으로 어떻게 공공디자인이 활성화될 수 있는지에 대한 고민을 함께 설정합니다. 행정적으로 앞선 디자인은 더 빠르게, 더 멀리 확산될 수 있습니다.

결국 공공디자인의 가장 중요한 목표는 시민의 이야기를 듣고 변화하는 공정한 공공디자인 도시를 만드는 것입니다. 첫 번째로 본 실천백과와 사용백과를 통해 광명시민의 이야기를 잘 듣고 표준화하여 모두가 불편함이 없고 깨끗한 도시가 되어야 합니다. 그러기 위해서는 기준을 세우고 통합하는 **비움의 개념**이 필요합니다.

두 번째로 광명에 사는 것, 방문하는 것에 매력을 느낄 수 있도록 지역의 특성을 발굴하는 **더함의 개념**이 필요합니다. 공공디자인을 통한 문화를 향유하고 자부심을 느끼며 결론적으로 시민들이 스스로 “광명에서 광명한다”라고 말할 수 있는 매력도시로의 변화가 필요합니다.

결론적으로 우리는 **비움과 더함을 통한 공공디자인**으로 8가지 핵심 목표를 이루고자 합니다.



Administrative Design Objectives

행정적으로 디자인 앞서기

목표 가-1. 시민의 이야기를 잘 듣자.

목표 가-2. 행정적 기반체계를 만들자.

목표 가-3. 계획과 지침으로 기준을 잡자.

목표 가-4. 공공디자인 계획을 실행하자.

Public Design Objectives

광명의 사회문제와 구조 이해하기

목표 나-1. 불필요함을 모두 비우자.

목표 나-2. 노령화 등 사회 문제를 해결하자.

목표 나-3. 디자인으로 광명의 매력을 만들자.

목표 나-4. 우수한 자연경관을 활용하자.

비우고

NEW SHINE

광명전역 통합 계획

[통합화]

비워서 밝히기

물리적 개선

hardware

혼잡함을 비우는 디자인

비물리적 개선

software

무관심을 비우는 디자인

더하여 새롭게 빛나다 광명

지역 특성발굴 계획

[차별화]

더해서 밝히기

hardware

물리적 개선

정체성을 더하는 디자인

software

비물리적 개선

광명시민을 더하는 디자인

가. 공공디자인 진흥전략

비우기 전략

밝은 광명을 위해 비우는 공공디자인

진흥사업 01. 보행자가 편안한 가로환경 비우기 사업

지나치게 많은 요소로 꽉 차있는 가로환경을 보행자가 편안하게 걸을 수 있도록 비우는 사업입니다. 불필요한 요소는 걷어내고 다양한 요소들을 통합하여 비우고 시야를 확보하여 보행자를 우선적으로 생각하는 가로환경을 만듭니다.



진흥사업 02. 찾기 쉽고 읽기 쉬운 광명 언어 만들기 사업

길 찾기의 지표가 되는 랜드마크가 부족하고 표준화된 안내체계가 없는 광명을 찾기 쉽고 읽기 쉬운 환경으로 만드는 사업입니다. 일정한 규칙에 따른 안내체계를 통해 광명을 쉽게 읽기 위한 언어를 만듭니다.



혼잡함을 비우는 디자인

과도하거나 불편하게 조성된 공간에 색채, 시야, 공간 등 물리적인 환경을 비움으로써 쾌적한 공공디자인 환경을 지향하고, 나아가 여성, 어린이, 휠체어 이용자 등 사회적 약자가 느끼는 불편함을 비워냅니다

불편함을 비우는 공공디자인

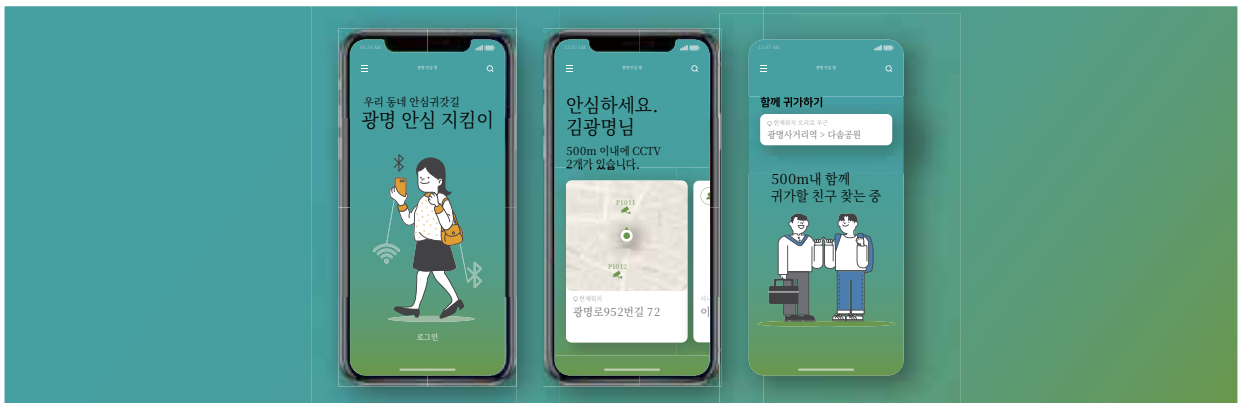
진흥사업 03. 사회문제를 해결하는 유니버설 디자인 사업

도로교통법 강화에 따른 어린이 통학로 이슈, 고령화에 따른 치매노인 증가 이슈 등 변화하는 사회환경에 따른 문제를 해결하는 사업입니다. 보통의 사람과 사회적 약자 모두를 위하여 편견과 차별을 비우는 유니버설 디자인 개념을 적용하여 사회문제를 해결합니다.



진흥사업 04. 똑똑한 스마트 안전 골목길 조성 사업

광명의 스마트시티 통합플랫폼과 연계하는 IOT(사물인터넷) 기반의 범죄예방디자인(CPTED) 사업입니다. 재개발·재건축 해제지역, 미개발지역 등 소외된 지역에 범죄를 예방할 수 있는 환경을 조성하여 위험과 불안을 비우는 광명 주거 안전을 강화합니다.



가. 공공디자인 진흥전략

더하기 전략

지역특성을 더하는 공공디자인

진흥사업 05. 우리 동네 맞춤형 디자인 특성화 사업

지역별로 분포한 문제점을 파악하고 특성을 도출하여 동네 맞춤형 특화 디자인을 개발하는 사업입니다. 지역 특색 발굴을 통해 다양성을 확보하고 지역 편차를 완화합니다.



진흥사업 06. 지속가능한 녹색도시 만들기 사업

미세먼지 등 기후위기에 대응하는 공공디자인과 우천 시 투수율 향상 등을 통해 재난 안전성을 강화하여 지속가능한 도시를 만드는 사업입니다. 도심 내 녹지율을 향상하여 경관을 개선하고 친환경 도시를 만듭니다.



정체성을 더하는 디자인

부족한 도시정체성·지역특색 강화하기 위해 각 지역이 가진 특색들을 발굴하여 개선하고 광명이 뚜렷한 도시정체성을 가질 수 있도록 만들어갑니다. 특색 발굴을 통해 광명만의 공공디자인 문화를 형성합니다.

도시특성을 더하는 공공디자인

진흥사업 07. 광명 첫 인상 만들기 사업

광명이 보유한 특성을 파악하고 앞으로 변화하게 될 도시를 분석하여 다른 도시와 차별화되는 이미지를 만드는 사업입니다. 특색있는 도시이미지를 통해 광명의 이미지를 개선하고 정체성 형성에 기여합니다.



진흥사업 08. 가고싶은 관광도시 만들기 사업

산림자원, 하천자원 등 광명이 보유한 우수한 자연환경을 활용하여 특색있는 공간을 만들고 관광·문화자원을 통해 관광지를 활성화하는 사업입니다. 공공디자인을 통해 방문객들이 모여드는 관광도시를 만듭니다.



가. 공공디자인 진흥전략

더하기 전략

시민소통형 공공디자인 프로그램 운영

거버넌스 01. 우리동네 디자인 토크 운영

공공디자인이 생소한 시민들의 관심을 증대하고 공공디자인에 대한 이해를 돕는 프로그램입니다. 흥미를 유발할 수 있는 연극, 공연 등을 통해 자연스럽게 공공디자인을 이해하고 자유로운 토론을 통해 사회문제 해결을 위한 주제를 선정합니다.



거버넌스 02. 도시디자인 공모·주민 투표제

광명의 각종 사회문제에 대해 시민들을 대상으로 공모와 투표제를 진행하여 직접적인 참여도를 높이는 프로그램입니다. 우리동네 디자인 토크를 통해 선정된 사회문제들의 해결방안을 시민이 제시하고 선정하며 공공디자인 거버넌스를 통해 구체화합니다.



광명시민을 더하는 디자인

관에서 주도하던 기존의 공공디자인 사업을 탈피하고 시민이 직·간접적으로 참여하는 사업을 위해 거버넌스(Governance) 시스템을 도입하고 문제 발굴부터 해결까지 시민이 참여하는 체계를 구성합니다.

사회문제를 해결하는 광명형 거버넌스 운영

거버넌스 03. 광명형 공공디자인 거버넌스 운영

광명의 시민, 청년 디자이너, 전문 디자이너, 기업 등 다양한 분야로 이루어진 거버넌스 팀을 만들어 사회 문제를 디자인으로 해결해나가는 프로그램입니다.



거버넌스 04. 청년 디자인 아카데미 운영

광명에 거주하는 청년을 대상으로 디자인 역량을 강화할 수 있는 교육, 선진지 답사, 워크숍 등을 통해 지역 디자인 리더로 육성하는 프로그램입니다. 육성된 지역 디자인 리더는 공공디자인 거버넌스의 팀 리더로 활용됩니다.



가. 공공디자인 진흥전략

비우기 전략

공공디자인 업무 기반 조성

행정운영 01. 공공디자인 진흥 조례 개정

시민이 참여하는 광명 공공디자인 거버넌스, 공공디자인 진흥위원회 심의·자문 절차를 통한 공공디자인 사업의 질적 향상 등 원활하고 체계적인 공공디자인 사업 추진을 위해 제도적 기반을 마련합니다.



행정운영 02. 디자인 업무 협업체계 구축

여러 부서에서 시행하는 공공디자인 관련 업무의 명확한 협업체계를 구축하여 불필요한 예산 낭비를 방지하고 일관된 공공디자인 지향점으로 나아갈 수 있도록 체계를 구축합니다.



무관심을 비우는 디자인

공공디자인 계획이 캐비닛에 보관되고 끝나는 것이 아닌 실행력을 가질 수 있도록 제도적 기반과 명확한 추진절차, 인력의 전문성 등 행정체계의 뒷받침을 만들고 행정적으로 앞선 디자인은 공공디자인 질적 향상에 기여합니다.

업무역량 강화 및 교육

행정운영 03. 전문인력 체계 구축

공공디자인법이 제정되며 시행되는 공공디자인 진흥계획에 따라 추가 업무를 수행하고 광명 전체의 공공디자인 업무 향상을 위해 전문인력 체계를 구축합니다.



행정운영 04. 공공디자인 교육

실천백과와 사용백과의 활용도를 높이고 공공디자인의 필요성 등 디자인 마인드 향상을 위한 교육 프로그램입니다. 교육을 통해 작은 요소 하나에도 공공디자인 관점이 녹아들 수 있도록 유도합니다.



나. 비우기·더하기 디자인 5·5 원칙

비우기 5원칙

진흥전략 비우기를 광명시 전역으로 확산하여 깨끗한 도시를 만들기 위해 5가지 비우기 원칙을 제시합니다.



원칙 1 점유 최소화하기

규모와 형태의 최적화로 점유 면적 최소화

원칙 2 요소 통합하기

유사 형태, 유사 기능 등 연계 가능한 요소의 통합

원칙 3 경관 개방하기

주변 경관의 연속성을 통한 시각적, 심리적 개방감 확보

원칙 4 색채 줄이기

재료 자체의 색과 저명도·저채도 색으로 통합

원칙 5 걸림돌 없애기

이용을 방해하는 단차, 시설물 등의 무장애 환경 조성

더하기 5원칙

진흥전략 더하기를 통해 광명시가 다른 도시와 차별화되는 이미지를 만들어 아름다운 도시를 지향하기 위해 5가지 더하기 원칙을 제시합니다.



원칙 1 특색 발굴하기

지역 고유의 색채, 경관, 문화 등을 발굴하여 특화

원칙 2 도시특색 만들기

광명시 고유의 자원을 활용한 디자인 정체성 형성

원칙 3 지속가능성 더하기

친환경 소재의 활용을 통한 지속 가능한 디자인

원칙 4 도시 향유하기

시민들이 누릴 수 있는 공공디자인 문화공간 조성

원칙 5 문화 활성화하기

소프트웨어적 프로그램 연계를 통한 문화 디자인

다. 공공디자인 진흥계획 구성체계

공공디자인 진흥계획 구성하기

광명 공공디자인의 진흥을 위한 두 가지 방향의 진흥전략은 다양한 4가지 추진전략, 8개 진흥사업 등의 방안을 통해 실행됩니다. 진흥사업은 톡아보기를 통한 공공디자인 필요성에 의해 도출되었으며 광명시의 각 부서에서 단계에 따라 진흥전략을 실행하기 위한 사업모델입니다. 이를 뒷받침하고 광명시민의 참여를 유도하기 위해 행정운영 방안과 거버넌스 방안을 함께 추진합니다.

진흥사업 8선(選)

혼잡함을 비우는 디자인

- 진흥 01. 비움을 통한 유니버설 가로 만들기 사업
- 진흥 02. 사회문제를 해결하는 유니버설 디자인 사업
- 진흥 03. 찾기 쉽고 읽기 쉬운 광명 언어 만들기 사업
- 진흥 04. 똑똑한 스마트 안전 골목길 조성 사업

정체성을 더하는 디자인

- 진흥 05. 우리 동네 맞춤형 디자인 특성화 사업
- 진흥 06. 지속가능한 녹색도시 만들기 사업
- 진흥 07. 광명 첫 인상 만들기 사업
- 진흥 08. 가고싶은 관광도시 만들기 사업

선도 시범사업 6선(選)

가로 비우기를 위한 전수조사
광명시 행정타운 쉬운 길 찾기 환경 조성
광명도서관 유니버설 디자인 조성

광명동(해제지역) 취약지역 안전공간 조성
광명시 공공시설물 활용 홍보전략 수립
광명시 주요 진입관문 디자인 조성

개념적 가이드라인

안심귀갓길 / 안전통학길
생활골목길 / 중심상권길
자연산책길 / 관광문화길

시설적 가이드라인

공공공간 / 공공건축물
사회기반시설물 / 기타공공시설물
공공매체 및 용품 / 공공색채

공공디자인 진흥계획 개념 되짚기

공공디자인 진흥계획은 사업 추진을 전제로 광명 공공디자인의 진흥을 위해 일관된 방향성을 설정하는 계획입니다. 본 계획에서는 직접적 사업 추진이 아닌 공공디자인을 위한 실행수단을 제공합니다.

거버넌스

광명시민을 더하는 디자인

우리동네 디자인 토크 운영
도시디자인 공모·주민 투표제
광명형 공공디자인 거버넌스 운영
청년 디자인 아카데미 운영

행정운영

무관심을 비우는 디자인

공공디자인 진흥 조례 개정
디자인 업무 협업체계 구축
전문인력 체계 구축
공공디자인 교육

1권. 실천백과

DESIGN MASTERPLAN

표준형 가로시설물

교통안전시설물 / 보행안전시설물
위생시설물 / 휴게시설물 / 녹지시설물
/ 게시시설물 / 정보매체

활용방안

가이드라인의 심의·자문·협의 활용방안
공공디자인 진흥위원회 운영방안

2권. 사용백과

DESIGN MANUAL

2021-2025 공공디자인 진흥 로드맵

라. 공공디자인 진흥 로드맵

구분	3단계 : 빛내기	
	2021	2022
밝은 광명을 위해 비우는 공공디자인		
진흥사업 01 보행자가 편안한 가로환경 비우기 사업	가로 비우기를 위한 전수조사 사업	가로 비우기 개선 사업
진흥사업 02 찾기 쉽고 읽기 쉬운 광명 언어 만들기 사업	행정타운 쉬운 길 찾기 환경 조성 사업	광명시
진흥사업 03 사회문제를 해결하는 유니버설 디자인 사업	너부대 어린이공원 무장애통합놀이터 조성 사업	광명도서관 유니버설 디자인 조성
진흥사업 04 똑똑한 스마트 안전 골목길 조성 사업	광명4동 여성안심귀갓길 환경개선 사업	취약지역 안심공간 조성
지역특성을 더하는 공공디자인		
진흥사업 05 우리 동네 맞춤형 디자인 특성화 사업		
진흥사업 06 지속가능한 녹색도시 만들기 사업		
진흥사업 07 광명 첫 인상 만들기 사업	광명시 주요 진입관문 디자인 사업 / 공공시설물 활용 도시홍보 사업	
진흥사업 08 가고싶은 관광도시 만들기 사업	별이 빛나는 한내천 은하수길 조성 사업	
시민과 함께 만드는 광명 공공디자인 문화		
거버넌스 1·2 시민소통형 공공디자인 프로그램 운영	도시디자인 공모	
거버넌스 3·4 사회문제를 해결하는 광명형 거버넌스 운영	거버넌스 파일럿 프로그램 운영	디자인 아카데미 운영계획 수립
공공디자인 확산을 위한 행정체계 개편		
행정운영 1·2 공공디자인 업무 기반 조성	공공디자인 진흥 조례 개정	
행정운영 3·4 업무역량 강화 및 교육	전문인력 체계 구축	

	3단계 : 빛내기		3단계 : 빛내기
	2023	2024	2025
	비우기 진흥사업		
공공정보매체 개선 사업			
사업	사회문제해결 시범공간 조성 사업		
사업			
	더하기 진흥사업		
	문화의 거리 상권재생 사업 / 노후 지역 정주환경 개선사업		
	도심 녹화거리 조성사업 / 산림·하천 힐링공간 조성사업		
	공공건축물 그린커튼 적용 사업		
	가구도시 경관개선 사업		
	광명동 중년거리 조성 사업 / 청년 문화 공간 조성 사업		
	거버넌스		
	우리동네 디자인 토크 운영		
	도시디자인 공모		
	공공디자인 거버넌스 운영 디자인 아카데미 운영		
	행정운영		
	공공디자인 교육		

An aerial photograph of a city with a wide river in the foreground. The river has a bridge crossing it. In the background, there are tall buildings and a forested hill. The image is in a muted, brownish-grey color scheme.

03.

사업 실행하기

사업 실행하기는 진흥전략을 구체화하기 위한 방법인 진흥사업과 선도 시범사업을 실행하기 위한 계획입니다. 비우기·더하기 전략에 따라 8가지 진흥사업 모델과 사업 우선순위가 높은 6개 선도 시범사업 계획을 제시합니다.

구성목차

가. 진흥사업 개요

8개의 진흥사업과 6개의 선도 시범사업을 어떤 항목을 참고하여 사업을 추진하는지 활용방안을 제시합니다.

진흥사업 개요 구성내용

· 진흥사업 활용방안 · 선도 시범사업 활용방안

나. 비우기 진흥사업 4선

공공디자인 진흥전략의 추진전략 중 비우기를 활용한 4가지 진흥사업 모델을 제시합니다.

비우기 진흥사업 4 모델 구성내용

· 보행자가 편안한 가로환경 비우기 사업 · 사회문제를 해결하는 유니버설 디자인 사업
· 찾기 쉽고 읽기 쉬운 광명 언어 만들기 사업 · 똑똑한 스마트 안전도시 조성 사업

다. 더하기 진흥사업 4선

공공디자인 진흥전략의 추진전략 중 더하기를 활용한 4가지 진흥사업 모델을 제시합니다.

더하기 진흥사업 4 모델 구성내용

· 우리 동네 맞춤형 디자인 특성화 사업 · 광명 첫 인상 만들기 사업
· 지속가능한 녹색도시 만들기 사업 · 가고싶은 관광도시 만들기 사업

라. 선도 시범사업 6선

진흥사업 내 우선순위가 높은 선도 시범사업 기본계획을 제시합니다.

선도 시범사업 6 계획 구성내용

가로 비우기를 위한 전수조사 광명동(해제지역) 취약지역 안전공간 조성
광명시 행정타운 쉬운 길 찾기 환경 조성 광명시 공공시설물 활용 홍보전략 수립
광명도서관 유니버설 디자인 조성 광명시 주요 진입관문 디자인 조성

공공디자인 진흥사업과,

진흥사업은 진흥전략을 구체화하기 위한 사업모델이며 공공디자인을 통해 변화하는 도시를 만들기 위해 광명의 사회문제와 구조 이해하기 핵심 목표를 실행하는 수단입니다.

진흥사업은 핵심 목표 실행을 위한 사업이기 때문에 추진력을 얻기 위해 행정적 관점에 초점을 맞추어 액션플랜의 개념을 도입하였습니다. 액션플랜에 따라 사업은 기본계획 수립, 시범사업 조성, 확산사업으로 사업 추진 단계가 나누어지며 실행력 강화를 위해 지원부서와 시행부서로 구분되는 부서 역할분담, 예산확보를 위한 각종 부처 연계사업을 함께 설정하였습니다.

03. 사업 실행하기

나. 비우기 진흥사업 4선

진흥사업 계획하기

진흥사업 01. 보행자가 편안한 가로환경 비우기 사업

광명시의 가로환경은 대체로 협소하고 많은 요소로 가득 차 있으며 시야를 가리는 수목, 노후화된 분위기를 형성하는 가로색채로 구성되어 있습니다. 이러한 가로환경은 보행에 있어 편의성과 안전성을 저해하며 장기적으로 보행이 편안하지 못한 환경은 광명시 주거의 질을 저해할 수 있습니다. 따라서 본 사업에서는 광명시의 지역별 주요 가로를 중심으로 전수조사를 실시하고 보행자가 걸을 수 있는 폭, 시야, 사회적 약자를 위한 환경 등을 종합적으로 고려하여 디자인 원칙을 세워 가로환경에 비율을 구현하고 걷고 싶고 걷기 쉬운 거리를 만들고자 합니다.

디자인 원칙

01 가로 구성 요소의 통합으로 저밀도 거리 비우기 형성

중복된 기능의 시설물, 수목 등의 가로 구성 요소를 통합하여 쾌적한 거리 조성

02 경관 색채 개선을 통한 밝은 시각적 환경 구현

보도블럭, 시설물, 녹지 등의 경관 색채를 개선하여 시각적으로 밝은 거리 조성

03 수목 전정을 통한 시야 비우기 형성

보행자에게 답답한 느낌과 시야를 저해하는 수목의 통합 정정작업을 통해 시야 확보

사업 추진 단계

1단계	가로 비우기를 위한 전수조사 용역 / 전수조사 용역 / 0.2억원
2단계	가로 비우기 시범거리 조성 사업 / 시범거리 조성 사업 / 3억원
3단계	통합 공공시설물 개선 사업 / 개선공사 보도블럭 개선 사업 / 개선공사 수목 전정 사업 / 개선공사

부서 역할분담

지원부서 주택과, 공공디자인팀	시행부서 도로과
1. 가로 비우기 전수조사	-
-	2. 가로 비우기 조성 사업
3. 디자인 감리	3. 가로 비우기 개선공사

부처 연계사업

안전한 보행환경 조성사업 행정안전부 / 94.5억원 (국비/도비)

어떻게 디자인 할까?

디자인 원칙

진흥사업 추진의 디자인 방향성을 위한 원칙 설정

어떤 순서로 할까?

사업 추진 단계

진흥사업 추진의 디자인 방향성을 위한 원칙 설정

누가 실행할까?

부서 역할분담

지원부서와 시행부서로 구분되는 역할분담

시범사업 알아보기

선도 시범사업은 진흥사업 중 사업의 시급성, 상징성, 파급력 등을 복합적으로 고려하여 우선순위가 높은 사업에 대하여 사업 방향성 등을 정립한 기본계획입니다. 시범사업은 파급력을 통해 더 질 높은 공공디자인 사업을 위한 지표가 되며 추후 광명 공공디자인 사업의 기준점으로 작용합니다.

왜 하는걸까?

시범사업 계획하기

진흥사업에서 파생된 사업의
당위성 검토

03. 사업 실행하기

라. 선도 시범사업 6선

○ 시범사업 계획하기

가로 비우기를 위한 전수조사 및 원칙 수립

진흥사업 01. 보행자가 편한 가로환경 비우기 사업의 시범사업인 가로 비우기를 위한 전수조사 및 원칙 수립은 광명시 전역의 주요 가로에 대한 전수조사를 통해 현황을 데이터화하고 그린북화 보행로를 구현하기 위한 가로 비우기 디자인 원칙을 규정합니다. 고밀도 디자인 계획을 통해 저밀도 거리를 만드는 가로 비우기는 다양한 특색과 문화를 더하기 위해 반드시 선행되어야 하는 사업입니다.

본 시범사업에서는 가로 비우기를 위한 8개소의 광명시 주요 가로공간의 기초자료를 제시하며 가로 비우기 디자인 6단계 원칙과 실제로 실행해야하는 디자인 목표표를 함께 첨부하여 사업 실행을 위한 기반을 제시합니다.

○ 시범사업 요약표

상위 진흥사업	진흥사업 01. 보행자가 편한 가로환경 비우기 사업
사업명	가로 비우기를 위한 전수조사 및 원칙 수립
사업비	20,000,000원
시간적 범위	2021.03. - 2021.05. (3개월)
공간적 범위	광명시 주요 가로공간 8개소, 광명시의 모든 진출입 도로
내용적 범위	진흥계획 제시사항 - 주요 가로공간 기초자료 - 가로 비우기 디자인 원칙 - 가로 비우기 전수조사 체크리스트 향후 추진사항 - 주요 가로공간 전수조사 및 공간별 실행 목표표
실행부서	주책과

어떻게 추진할까?

시범사업 요약표

시범사업 추진의 사업비, 위치
등 기본 개요

어디서부터 시작할까?

내용적 범위

진흥계획에서 제시하는 사항과
향후 시범사업에서 추진해야
하는 사항 구분 제시

나. 비우기 진흥사업 4선

진흥사업 계획하기

진흥사업 01. 보행자가 편안한 가로환경 비우기 사업

광명시의 가로환경은 대체로 협소하고 많은 요소로 가득 차 있으며 시야를 가리는 수목, 노후화된 분위기를 형성하는 가로색채로 구성되어 있습니다. 이러한 가로환경은 보행에 있어 편의성과 안전성을 저해하며 장기적으로 보행이 편안하지 못한 환경은 광명시 주거의 질을 저해할 수 있습니다. 따라서 본 사업에서는 광명시의 지역별 주요 가로를 중심으로 전수조사를 실시하고 보행자가 걸을 수 있는 폭, 시야, 사회적 약자를 위한 환경 등을 종합적으로 고려하여 디자인 원칙을 세워 가로환경에 비율을 구현하고 걷고 싶고 걷기 쉬운 거리를 만들고자 합니다.

디자인 원칙

01 가로 구성 요소의 통합으로 저밀도 거리 비우기 형성

중복된 기능의 시설물, 수목 등의 가로 구성 요소를 통합하여 쾌적한 거리 조성

02 경관 색채 개선을 통한 밝은 시각적 환경 구현

보도블럭, 시설물, 녹지 등의 경관 색채를 개선하여 시각적으로 밝은 거리 조성

03 수목 전정을 통한 시야 비우기 형성

보행자에게 답답한 느낌과 시야를 차폐하는 수목의 통합 전정작업을 통해 시야 확보

사업 추진 단계

1단계	가로 비우기를 위한 전수조사 용역 / 전수조사 용역 / 0.2억원
2단계	가로 비우기 시범거리 조성 사업 / 시범거리 조성 사업 / 3억원
3단계	통합 공공시설물 개선 사업 / 개선공사 보도블럭 개선 사업 / 개선공사 수목 전정 사업 / 개선공사

부서 역할분담

구분	지원·협업부서 주택과 공공디자인팀	시행·사업부서 도로과, 가로정비과 등
1단계	가로 비우기 전수조사	-
2단계	-	가로 비우기 조성 사업
3단계	디자인 감리	가로 비우기 개선공사

부처 연계사업

안전한 보행환경 조성사업 행정안전부 / 84.5억원 (국비 50%)
--



나. 비우기 진흥사업 4선

시범사업 발굴하기

진흥사업 01. 보행자가 편안한 가로환경 비우기 사업

사업사업 선정근거

- 공공디자인 진흥종합계획 추진전략 관점에 따른 동별 현황조사
- 유동량에 따른 확산성, 상징성, 시급성

시범사업 예시



광명사거리 가로환경 비우기 시범사업

위치 광명시 광명로 907 일원

면적 광명사거리역 반경 300m (총연장 1.2km 구간)

특징 유동량이 많은 노후화 구도심으로 지나치게 많은 요소로 인한 불편한 보행환경

사업방향

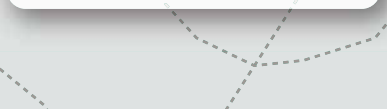


서울시 구로구
seoul guro

광명사거리 가로환경 비우기 시범사업
광명로 907 일원



철산로 가로환경 비우기 시범사업
철산로 5 일원



범안로 가로환경 비우기 시범사업
범안로 1017 일원



가리대사거리 가로환경 비우기 시범사업
금하로 450 일원



능촌사거리 가로환경 비우기 시범사업
광명로 468 일원



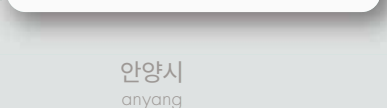
성재로 가로환경 비우기 시범사업
성재로 52 일원



가학삼거리 가로환경 비우기 시범사업
가학동 570 일원



오리로 가로환경 비우기 시범사업
오리로 370 일원



서울시 금천구
seoul geumcheon

시흥시
siheung

안양시
anyang

사업 우선순위

나. 비우기 진흥사업 4선

진흥사업 계획하기

진흥사업 02. 찾기 쉽고 읽기 쉬운 광명 언어 만들기 사업

광명시는 서울시 편입을 염두에 두고 조성된 계획도시로서 대체로 격자형의 도로구조를 갖고 있습니다. 격자형 도로는 거시적 관점에서 보면 길을 찾기 쉬운 환경처럼 보이지만 길을 찾는 데 있어 방향과 위치를 인지하기 위한 지표가 되는 랜드마크 성격의 요소들이 없고 일정한 규칙에 따른 안내체계가 없는 경우 유사한 환경들로 인해 길을 찾기 어렵게 만듭니다. 본 사업에서는 광명시의 도로구조를 고려하여 길을 찾기 위한 규칙을 만들고 서체, 다국어 표기, 픽토그램 등의 요소를 통합하여 광명시만의 시각적 언어를 만들어 읽기 쉬운 도시를 구현하고자 합니다.

디자인 원칙

01 중요한 필수정보만을 직관적으로 전달하는 정보 위계 설정

정보의 중요도 분류를 통해 우선순위 높은 정보를 사용자에게 우선적으로 전달

02 QR코드 등 스마트기기와의 연결로 정보 제공 루트 확장

공공정보매체에서 제공할 수 없는 부가정보를 스마트기기를 통해 추가 제공

03 공공정보매체의 단계적 배치를 통한 정보의 맥락 연결

사용자 경험과 동선을 고려하여 필요한 곳에서 정보를 전달하는 단계 배치 구현

사업 추진 단계

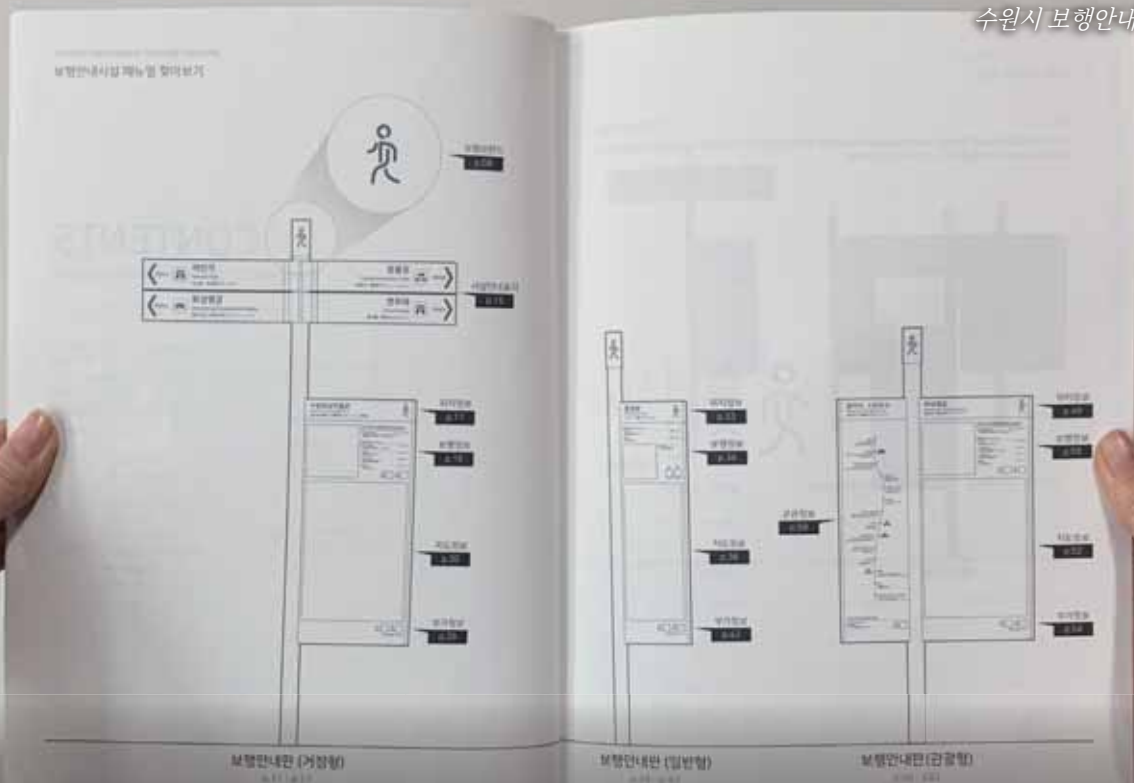
1단계	광명시 공공정보매체 통합 표기체계 개발 / 디자인 연구개발 용역 / 1-2단계 포함 5.0억원
2단계	쉬운 길 찾기 환경 조성 시범사업 / 시범거리 조성 사업 / 1-2단계 포함 5.0억원
3단계	광명시 공공정보매체 설치사업 / 개선공사

부서 역할분담

구분	지원·협업부서 주택과 공공디자인팀	시행·사업부서 도로과, 회계과 등
1단계	공공정보 기본계획 및 실시계획	디자인 개발 협업 참여
2단계	쉬운 길 찾기 사업모델 시범사업 추진	시범사업 사업 성과 확인 후 확산
3단계	-	공공정보매체 개선공사

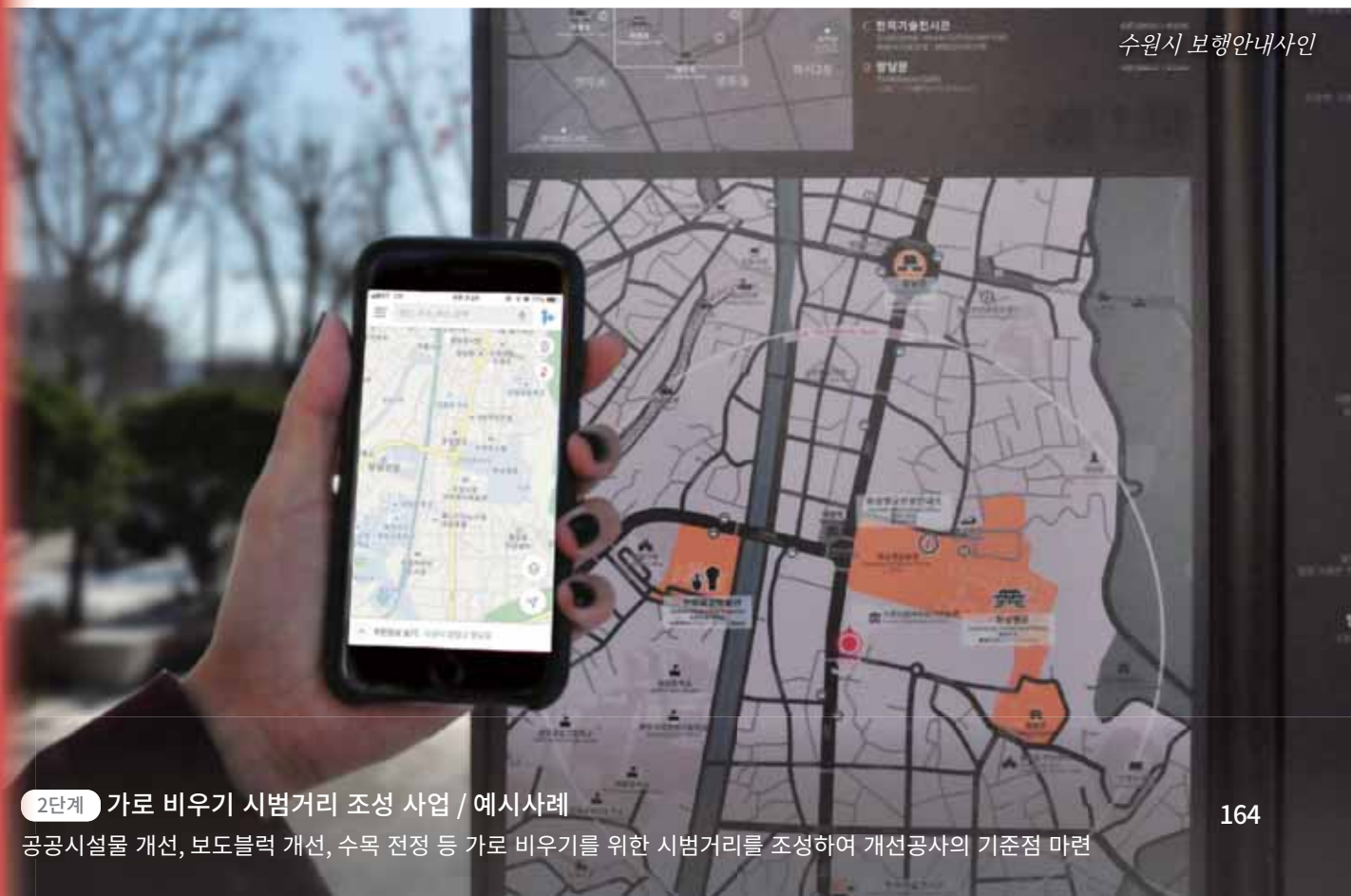
부처 연계사업

읽기쉬운 관광안내체계 문화체육관광부 / 4억원	길 찾기 쉬운 안내체계 디자인 경기도 / 5억원 (도비 1.5억원)
------------------------------	--



1단계 광명시 공공정보매체 통합 표기체계 개발 / 예시사례

광명시 공공정보매체의 서체, 다국어 표기, 색채, 픽토그램, 정보 등에 대한 표기원칙을 설정하여 광명의 통합된 시각적 언어 구현



2단계 가로 비우기 시범거리 조성 사업 / 예시사례

공공시설물 개선, 보도블럭 개선, 수목 전정 등 가로 비우기를 위한 시범거리를 조성하여 개선공사의 기준점 마련

나. 비우기 진흥사업 4선

시범사업 발굴하기

진흥사업 02. 찾기 쉽고 읽기 쉬운 광명 언어 만들기 사업

사업사업 선정근거

- 웨이파인딩 관점의 시급성
- 쉬운 길 찾기 사업의 확산성

시범사업 예시



행정타운 쉬운 길 찾기 조성 사업

위치 시청로 20 광명시청 일원

면적 광명시청 인근 행정타운 및 시청 내부 (약 160,000㎡)

특징 보행자를 위한 안내사인 부재로 공공기관을 찾기 어려운 환경

사업방향



서울시 구로구
seoul guro

●●●●○
광명사거리 쉬운 길 찾기 조성
광명로 907 일원
광명 주거·상업 밀집지역

●●●●●
행정타운 쉬운 길 찾기 조성 사업
시청로 20 광명시청 일원
광명 행정 밀집지역

옥길동

광명스피돔

광명동

도림산

철사동

광명시청

철망산

하안동

노온사동

구름산

소하동

서울시 금천구
seoul geumcheon

●●●○○○
문화관광복합단지 웨이파인딩 조성
문화관광복합단지(예정) 일원
광명 대표 관광지역

광명동굴

가학산

가학동

성채산

광명M클러스터

일직동

시흥시
siheung

터골산

서독산

안양시
anyang

●●●○○○ 사업 우선순위

나. 비우기 진흥사업 4선

진흥사업 계획하기

진흥사업 03. 사회문제를 해결하는 유니버설 디자인 사업

공공디자인의 진흥에 관한 법률이 제정되며 집합적 풍경인 경관 이상의 무형 가치를 추구하고 도시에 산재한 다양한 사회문제를 해결하는데 공공디자인의 역할이 확장되고 있습니다. 광명시에도 보행자, 휠체어 이용자, 유모차, 약시자, 노인 등 사회적 약자들이 다양한 물리적 문제를 겪고 있고 사회환경이 변화함에 따라 어르신들의 치매, 코로나19 바이러스와 같은 팬더믹으로 인한 사회적 거리 두기 등 비물리적 사회문제가 발생하고 있습니다. 본 사업에서는 공공디자인을 통해 이러한 도시의 물리적, 비물리적 사회문제를 해결하는 변화의 계기를 만들고자 합니다.

디자인 원칙

01 비움을 통해 시야를 확보하고 안전한 환경 조성

공공시설물의 개방적 디자인, 수목 전정, 교차로의 색채를 통한 강조 등 시야 확보 디자인

02 단차 발생 억제를 통해 모두가 이용하기 편한 환경 조성

보행자, 휠체어 이용자, 유모차, 약시자, 노인 등 모두가 이용하기 편리한 무단차 환경 조성

03 사회적 문제를 유니버설 디자인 관점으로 해결

치매를 예방하는 인지건강 디자인, 간접흡연을 막는 디자인 등 사회문제 해결방안 제시

사업 추진 단계

1단계	사회문제 발굴 및 유니버설디자인 기본계획 수립 / 연구개발 용역 / 1-2단계 포함 5.0억원
2단계	광명형 어린이 안심통학로 표준모델 개발 시범사업 / 시범거리 조성 사업 / 1-2단계 포함 5.0억원 어르신을 위한 인지건강 광장 조성 시범사업 / 시범공간 조성 사업 / 1-2단계 포함 5.0억원 사회문제를 해결하는 유니버설 디자인 조성사업 / 시범공간 조성 사업 / 1-2단계 포함 5.0억원

부서 역할분담

구분	지원·협업부서 주택과 공공디자인팀	시행·사업부서 도시교통과, 건강생활과 등
1단계	사회문제/유니버설 기본계획 수립	디자인 개발 협업참여
2단계	시범거리/시범공간 사업	유니버설 디자인 확산 설치

부처 연계사업

안전한 보행환경 조성사업 행정안전부 / 84.5억원 (국비 50%)	모두를 위한 유니버설디자인 경기도 / 5억원 (도비 1.5억원)
--	--



1단계 광명형 어린이 통학로 표준모델 개발 시범사업 / 시물레이션

도로교통법 강화에 따라 어린이에게 위험 방지·운전자에게는 위험요소 인지하고 속도 저감할 수 있도록 유도하는 어린이 통학로 조성



시흥시 어르신 생활건강 증진 광장

2단계 어르신을 위한 인지건강 광장 조성 시범사업 / 예시사례

어르신 치매 예방을 통해 삶의 활력을 강화하고 사회적 문제를 해결하는 인지건강 광장 조성

나. 비우기 진흥사업 4선

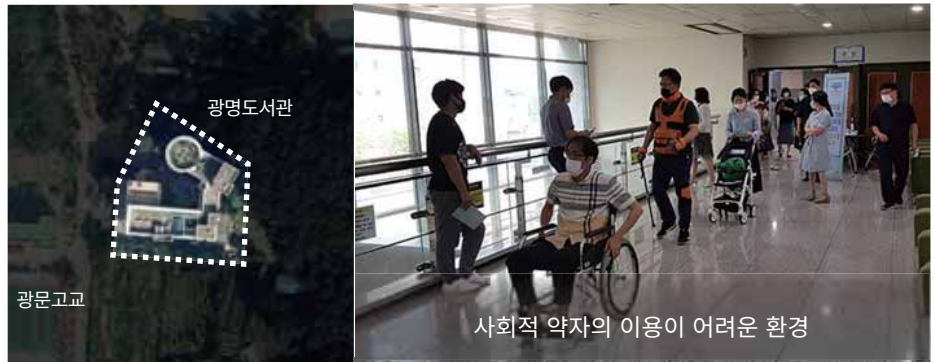
진흥사업 계획하기

진흥사업 03. 사회문제를 해결하는 유니버설 디자인 사업

사업사업 선정근거

- 유니버설 관점의 분석에 따른 취약지역
- 사회적 약자의 이용에 제약이 있는 지역

시범사업 예시



광명도서관 유니버설 디자인 조성

위치 원광명안로 48 광명도서관

면적 약 9,965㎡ / 지하 1층, 지상 5층

특징 사회적 약자가 이용하기 어려운 공공건축물

사업방향



서울시 구로구
seoul guro

●●●●●
너부대어린이공원 무장애 통합 놀이터 조성
광명동 너부대공원
범용성이 낮은 어린이공원

●●●●●
광명도서관 유니버설 디자인 조성 사업
원광명안로 48
사회적 약자가 이용하기 어려운 도서관

●●●●○
비움으로 잘 보이는 안심 통학로 조성
시청로138번길 8 광명북초·중·고 일원
차량 중심의 최다 사고발생 환경

●●●○○○
어르신 인지건강 광장 조성
철망산로 48 광명시립 하안 노인종합복지관 일원
어르신 밀집 커뮤니티 공간

●●●○○○
보행로가 연결되는 안심 통학로 조성
오리로 402 서면초 일원
위험도 높은 보차 혼용 통학로

서울시 금천구
seoul geumcheon

시흥시
siheung

안양시
anyang

●●●○○○ 사업 우선순위

나. 비우기 진흥사업 4선

진흥사업 계획하기

진흥사업 04. 뚝뚝한 스마트 안전도시 조성 사업

여성 대상 성범죄, 독거노인 대상 침입 절도. 이제 주변에서 심심치 않게 접할 수 있는 뉴스가 되었고 이러한 범죄를 막기 위해 많은 노력을 기울이고 있습니다. 공공디자인 관점에서는 범죄예방 환경설계(CPTED)를 통해 여성 귀갓길, 노후 주거지, 어린이 통학로 등 취약계층을 위한 안전한 도시를 만들고자 하며 광명시의 스마트시티 통합플랫폼을 통해 2,700여 대의 CCTV를 관리하는 도시통합운영센터 등을 활용하여 IOT(사물인터넷) 기반의 뚝뚝한 스마트 안전도시를 구축하고자 합니다.

디자인 원칙

01 APP 등의 시스템을 활용한 안전환경 조성

스마트 안전도시, 스마트기기 APP 등을 활용한 시스템적 안전환경 조성

02 공간, 거리, 마을 등 취약지역 특성에 따른 범죄예방 적용

표면적인 환경개선이 아닌 지역 특성에 따른 맞춤형 CPTED 개발

03 주민협의체 형성을 통한 범죄예방의 지속성 확보

지속가능한 CPTED를 위해 사업에 주민이 참여하여 추후 관리하는 CPTED 지향

사업 추진 단계

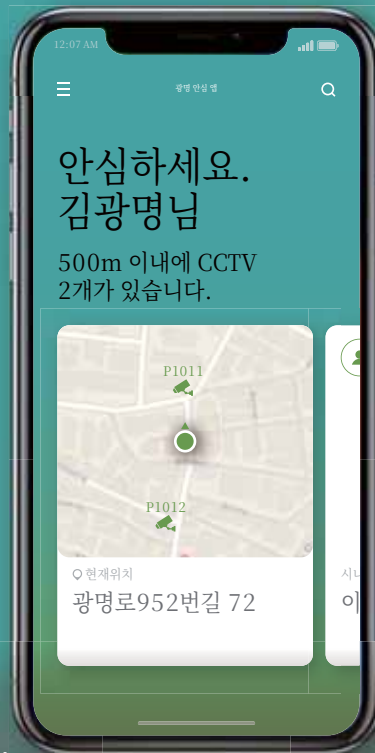
1단계	광명시 범죄예방디자인 기본계획 수립 / 디자인 연구개발 용역 / 1,3단계 포함 5.0억원
2단계	광명 안심 APP 개발 사업 / 소프트웨어 개발 용역 / 0.7억원
3단계	취약지역 안전공간 조성 사업 / 공간 조성 사업 / 1,3단계 포함 5.0억원

부서 역할분담

구분	시행·사업부서 주택과 공공디자인팀, 안전총괄과 등	지원·협업부서 광명경찰서, 정보통신과 등
1단계	범죄예방디자인 기본계획 수립	범죄 관련 자료 제공 및 협업
2단계	안심 APP 개발	협업 참여
3단계	안심마을 조성 사업	협업 참여

부처 연계사업

범죄예방 환경개선사업 법무부 / 8.7억원 (국비 100%)	범죄예방 도시환경디자인 사업 경기도 / 5억원 (도비 1.5억원)
--------------------------------------	---



1단계 광명 안심 APP 개발 사업 / 시뮬레이션

단순 하드웨어로 해결할 수 없는 시스템적 안전방안을 스마트기기 APP을 활용하여 구현, 거시적 관점의 안전환경 조성



2단계 취약지역 안전공간 조성 사업 / 예시사례

사업대상지의 범죄특성, 취약지역 특성 등을 복합적으로 고려하여 범죄를 예방할 수 있는 CPTED 적용 환경 조성

나. 비우기 진흥사업 4선

진흥사업 계획하기

진흥사업 04. 똑똑한 스마트 안전도시 조성 사업

사업사업 선정근거

- 생활안전지도 치안사고통계에 따른 치안 위험지역
- CPTED 관점의 분석에 따른 치안 위험지역

시범사업 예시



광명동 취약지역 안전공간 조성 사업

위치 광명시 광삼로2번길79 일원

면적 90,000㎡

특징 뉴타운 해제지역으로 노후된 단독주택과 협소한 골목길이 혼재한 취약지역

사업방향



서울시 구로구
seoul guro

●●●●●● 여성안심귀갓길 환경개선

오리로991번길 6 일대

뉴타운 해제지역, 광명 노후 주거지역

●●●○○○ 철산 로데오거리 안전거리 구축

오리로856번길 철산문화의 거리 일원

유흥상업시설 밀집 상업지역

철산동

광명시청

옥길동

광명스피돔

광명동

도림산

철망산

하안동

●●●●●● 광명동 취약지역 안전공간 조성

광삼로27번길 9 일원

뉴타운 해제지역, 광명 노후 주거지역

노온사동

귀름산

소하동

서울시 금천구
seoul geumcheon

●○○○○○ 광명동 취약지역 안심마을 조성

범안로 657 일원

주거, 공장, 농업이 혼재된 도농복합지역

가학산

성채산

광명동굴

광명M클러스터

가학동

일직동

시흥시
siheung

터골산

서독산

안양시
anyang

●●●○○○ 사업 우선순위

다. 더하기 진흥사업 4선

진흥사업 계획하기

진흥사업 05. 우리 동네 맞춤형 디자인 특성화 사업

광명시는 조성 시기에 따라 지역별로 각기 다른 특성을 띠고 있습니다. 주거환경도 원도심은 노후되어 다양한 재생사업을 시행하고 있으며 상권의 경우도 원도심의 광명전통시장, 패션 문화의 거리 등 다양한 상권이 노후되어 쇠퇴하고 있습니다. 따라서 공공디자인 관점에서 각 지역별로 골목길에 적합한 디자인, 주택단지에 적합한 디자인 등 특성에 적합한 환경 개선을 시행하고 노후화된 상권에 특색과 테마를 부여하여 상권 회복을 꾀하여 지역경제 활성화에 이바지하고자 합니다.

디자인 원칙

01 기준에 따른 동별 지역 분석 및 특성 발굴

일관된 기준에 따라 분석하여 동별 현황 정량화 및 고유의 특성 발굴

02 골목상권 강화 및 거리 신규테마 부여

지역경제활성화를 위해 공공디자인을 통한 상권 강화 및 형성

03 공유·공공공간을 통한 노후 주거지역 재생 기여

공유공간과 공공공간을 통해 노후 저층주거지의 정주여건 개선 및 공동체 강화

사업 추진 단계

1단계	동별 맞춤형 공공디자인 환경 개선 사업/개선공사
2단계	패션·가구·철산 문화의 거리 상권재생 및 디자인 개선 사업/거리 조성 사업/10억 노후 주거지역 공유·공공공간을 통한 정주여건 개선 사업/경관개선 사업/6억

부서 역할분담

구분	지원·협업부서 주택과 공공디자인팀	시행·사업부서 도로과, 공원녹지과 등
1단계	디자인 개발 협업참여	디자인 개발 협업참여
2단계	문화의 거리 상권재생 사업	업무협업
3단계	노후 주거지역 정주환경 개선 사업	업무협업

부처 연계사업

안전한 보행환경 조성사업 행정안전부 / 84.5억원 (국비 50%)	마을 미술 프로젝트 문화체육관광부 / 800억원 (국비 50%억원)
--	--



1단계 패션·가구·철산 문화의 거리 상권재생 및 디자인 개선 사업 / 예시사례

노후화되어 쇠퇴한 상권에 디자인을 통해 지역 특색이 살아있는 테마거리로 탈바꿈하여 지역경제 활성화 및 노후상권 재생에 기여



마포구 경의선숲길

2단계 노후 주거지역 공유·공공공간을 통한 정주여건 개선 사업 / 예시사례

노후 주거지역의 근본적인 삶의 질 향상을 위해 공공공간을 활용하여 정지역공동체 활성화 도모

다. 더하기 진흥사업 4선

진흥사업 계획하기

진흥사업 05. 우리 동네 맞춤형 디자인 특성화 사업

사업사업 선정근거

- 상권재생을 통한 지역경제활성화 필요성
- 노후되고 소외된 주거지역의 정주여건 개선 필요성

시범사업 예시



패션 문화의거리 상권디자인

위치 광명시 광명로 930 일원

면적 패션 문화의거리 550m 구간

특징 차별화되는 시각적인 거리 특색이 부재하며 낙후되어 쇠퇴한 노후 상권

사업방향



서울시 구로구
seoul guro

●●●●○
패션 문화의거리 상권디자인
광명로 930 일원
노후 테마거리 상권

●●●●●
시청로 간판개선사업
시청로 일원
시청 앞 상권

●●●●○
철산 문화의거리 상권디자인
오리로856번길 17 일원
노후 테마거리 상권

●●●●○
16R구역 디자인 시범가로
광명동 304-20 일원
주택재개발 사업 지역

●●●●○
광명동 해제지역 정주여건 개선사업
광명로 817 일원
뉴타운 해제지역, 광명 노후 주거지역

●●●○○○
기아로 먹자거리 상권디자인
성재안로 42 일원
기아자동차 소하리공장 배후상권

서울시 금천구
seoul geumcheon

시흥시
siheung

안양시
anyang

●●●○○○ 사업 우선순위

다. 더하기 진흥사업 4선

진흥사업 계획하기

진흥사업 06. 지속가능한 녹색도시 만들기 사업

광명시는 도시를 관통하는 도덕산, 구름산, 가학산, 서독산 녹지 축과 도시를 둘러싸는 안양천과 목감천 수변 축이 위치하여 다른 도시에서 찾아보기 어려운 유일무이한 구조를 보유하고 있습니다. 녹지 축을 도시 전체로 확산하면 대두되는 미세먼지 등의 기후 위기에 대응할 수 있고 시민들이 이용할 수 있는 녹색 휴게공간을 제공할 수 있습니다. 또한, 산림과 하천을 활용한 문화공간은 시민들의 삶의 질을 제고할 수 있는 도시의 주요 자원으로, 도시와 시민을 위해 지속가능한 녹색도시를 만들고자 합니다.

디자인 원칙

01 산림 자원의 확산을 위한 주요 도로 녹화거리 조성

산림·하천 경관을 녹지, 플랜터 등을 통해 연속성을 강화하여 도시 전체로 확산

02 산림을 활용한 힐링 디자인 스팟 조성

산림 내 문화공간, 하천변 문화공간 등 생활밀착형 문화공간 발굴 및 개발

03 공공건축물을 통한 그린뉴딜 기후위기 대응 디자인

건축물에 식재를 활용한 그린커튼 등 미세먼지, 기후위기에 대응하는 디자인 개발

사업 추진 단계

1단계	산림자원 확산을 위한 도심 녹화거리 조성사업 / 디자인 개발 용역 산림 힐링 감성공원 조성사업 / 디자인 개발 용역
2단계	공공건축물 그린커튼 및 녹화 적용 사업 / 개선사업

부서 역할분담

구분	지원·협업부서 주택과 공공디자인팀	시행·사업부서 공원녹지과 등
1단계	디자인 협업참여	도심 녹화거리 조성사업
2단계	디자인 협업참여 디자인 협업참여	산림·하천 힐링 휴게공간 조성사업 그린커튼 개선공사

부처 연계사업

생태휴식공간 (자연마당) 조성 환경부 / 64억원 (국비 30%)	생태휴식공간 (생태놀이터) 조성 환경부 / 64억원 (국비 50%)	도시숲 조성사업 산림청 / 688억원 (국비 50%)
---	--	----------------------------------



1단계 산림자원 확산을 위한 도심 녹화거리 조성사업 / 예시사례
구름산-도덕산으로 연결되는 산림자원의 확산을 위한 보행교, 가로 등의 도심 녹화거리 조성



2단계 공공건축물 그린커튼 및 녹화 적용 사업 / 예시사례
미세먼지 저감, 실내온도 상승 방지, 소음감소 등의 도시환경 개선 및 녹시율 향상을 위한 공공건축물 그린커튼 및 녹화 적용

다. 더하기 진흥사업 4선

진흥사업 계획하기

진흥사업 06. 지속가능한 녹색도시 만들기 사업

사업사업 선정근거

- 광명의 산림 자원 활용에 대한 확산성
- 주거 밀집지역과의 접근성, 활용성

시범사업 예시



구름산 산림욕장 숲 유치원 조성

위치 광명시 하안동 산 141-7 일원

면적 구름산 산림욕장 일원

특징 산림자원을 활용한 우수한 문화자원이나 특색 부재

사업방향



●●●●○
오리로 녹화거리 조성
 오리로 1044 일원
 산림축이 확산되는 주요 도로

●●●●○
철산로 녹화거리 조성
 디지털로 일원
 산림축이 확산되는 주요 도로

●●●●○
구름산 산림욕장 숲 유치원 조성
 하안동 산 141-7 일원
 확산성 높은 산림 힐링 문화자원

●●●●○
금하로 녹화거리 조성
 금하로 500 일원
 산림축이 확산되는 주요 도로

●○○○○○
소하 근린공원 캠핑 테마공원 조성
 소하근린공원 일원
 산림 지역밀착형 문화자원

●●●●○
도덕산 공원 캠핑 테마공원 조성
 도덕산공원 일원
 산림 지역밀착형 문화자원

서울시 구로구
 seoul guro

서울시 금천구
 seoul geumcheon

시흥시
 siheung

안양시
 anyang

●●●●○ 사업 우선순위

다. 더하기 진흥사업 4선

진흥사업 계획하기

진흥사업 07. 광명 첫 인상 만들기 사업

수도권의 많은 도시가 그렇듯이 광명시는 서울시의 주거 기능을 분산하기 위해 조성된 위성도시의 성격이 강합니다. 또한 현재는 광명동굴, 이케아 1호점 등 외부인이 찾아올만한 집객요소가 만들어졌지만 아직도 뚜렷한 도시이미지가 없습니다. 본 사업에서는 광명시의 첫인상을 만들기 위한 방법으로 젊은 도시 이미지를 위해 공공디자인을 통한 도시 홍보전략을 수립하고 광명시의 교량을 통한 도시 진입 등 차별화된 경관을 활용하여 광명 첫인상을 만드는 진입관문을 조성하고자 합니다.

디자인 원칙

01 도시브랜드 구축을 통한 도시의 디자인 아이덴티티 형성

광명시의 지향 이미지에 따른 홍보전략 설정 및 활용도 높은 도시 아이덴티티 형성

02 밈(meme) 문화를 활용한 특색있는 젊은 도시 이미지 형성

젊고 활력 넘치는 도시 이미지 형성을 위해 밈(meme) 문화를 적극 활용한 마케팅 시행

03 사람이 중심이 되는 광명 맞춤형 진입관문 조성

단순히 바라보기만 하는 조형물이 아닌 사람이 이용하고 중심이 되는 환경 조성

사업 추진 단계

1단계	광명시 도시브랜드(BI) 및 홍보전략 수립 용역 / 디자인 연구개발 용역 / 1.0억원
2단계	공공시설물을 활용한 도시 마케팅 개선 / 디자인 개발 용역
3단계	광명시 주요 진입관문 디자인 조성 용역 / 디자인 개발 용역

부서 역할분담

구분	지원·협업부서 주택과 공공디자인팀, 홍보담당관 등	시행·사업부서 도로과, 도시교통과, 공원녹지과 등
1단계	도시브랜드(BI) 및 홍보전략 수립	협업참여
2단계	디자인 개발 협업참여	공공시설물 활용 도시 마케팅
3단계	진입관문 디자인 조성	협업참여

부처 연계사업

안전한 보행환경 조성사업
행정안전부 / 84.5억원 (국비 50%)



1단계 광명시 도시브랜드(BI) 및 홍보전략 수립 용역 / 예시사례

홍보전략에 따른 광명시 도시브랜드 개발을 통해 전략적으로 도시를 홍보하고 광명의 도시디자인 아이덴티티 형성



2단계 광명시 주요 진입관문 디자인 조성 용역 / 시물레이션

사람 중심의 공간을 통한 자연스러운 시경계 변화 지향 및 단순 조형물 관문이 아닌 지속가능성을 가진 관문 조성

다. 더하기 진흥사업 4선

진흥사업 계획하기

진흥사업 07. 광명 첫 인상 만들기 사업

사업사업 선정근거

- 광명시 진·출입 주요 도로
- 광명 도시이미지 형성의 영향도

시범사업 예시



광명대교 교량 진입관문 조성

위치 광명시 철산동 광명대교 일원

면적 광명대교 180m 구간

특징 안양천과 목감천으로 둘러싸여 하천경관이 병행되는 차별화된 진입부 경관

사업방향





주요 진입관문 조성

오리로 1044 일원

부천, 구로발 광명 진입 경로



철산대교 교량 진입관문 조성

철산교 일원

가산디지털단지발 광명 교량 진입 경로



주요 진입관문 조성

일직동 양지사거리 일원

M클러스터, 이케아 등 관광 진입 경로

●●●○○ 사업 우선순위

서울시 구로구
seoul guro

목감교

안양천로(광명고가교)

개봉교 사거리

철산동

광명교(오리로)

광명시청

철산대교

광남교

옥길동

광명동

광명스피돔

도림산

철망산

하안동

노온사교

시흥대교

서울시 금천구
seoul geumcheon

농촌교

노온사동

구름산

소하동

광명IC

기아대교(소하JC)

광명동굴

가학산

성채산

가학동

광명M클러스터

일직동

광명역IC

오리로, 양지사거리

시흥시
siheung

광명로

터골산

서독산

안양시
anyang

다. 더하기 진흥사업 4선

진흥사업 계획하기

진흥사업 08. 가고싶은 관광도시 만들기 사업

광명시는 수도권 내에서도 서울시와의 높은 접근성을 보유하고 있지만 광명동굴, 광명스피돔을 제외하면 의미 있는 규모의 관광객을 모으기 위한 자원이 거의 없는 편으로 특색있는 도시경관 조성을 통한 도시의 관광지화가 필요합니다. 따라서 안양천과 목감천을 활용한 수변공간, 교각 하부를 활용한 문화공간, 테마거리 조성을 통한 문화거리 등을 조성하고 광명시의 다양한 도시 이미지를 형성하여 접근성 높은 수도권 관광의 이점을 활용한, 가고 싶은 관광도시를 만들고자 합니다.

디자인 원칙

01 고가하부 등 도시 유휴공간을 활용한 지역밀착형 공간 조성

광명의 관광도시화를 위한 유휴공간 발굴 및 단계별 관광지 개발

02 광명의 가구 관광이미지 강화를 통한 특색 형성

가구거리, 가구산업, 이케아 등 가구 관광이미지 강화를 위한 디자인 조성

03 종년거리 등 특색있는 경관 형성을 통한 도심관광 활성화

도심권 내 특색있는 경관 형성을 통해 보행을 통한 도심관광 활성화 유도 및 경제활성화

사업 추진 단계

1단계	가구의 도시 이미지 구축 사업/시범공간 조성 사업/6억원
	광명동 활력 넘치는 (중년) 문화거리 조성 사업/시범거리 조성 사업/4억원
	하천변 활용 그린뉴딜 청년 문화 공간 조성/시범공간 조성 사업/6억원

부서 역할분담

구분	지원·협업부서 주택과 공공디자인팀	시행·사업부서 문화관광과 등
1단계	협의지원	가구도시 이미지 구축 사업
2단계	협업참여	광명동 종년거리 조성
3단계	협업참여	청년 문화 공간 조성

부처 연계사업

공공디자인으로 행복한 공간 만들기 문화체육관광부 / 1.2억원 (국비70%)	문화콘텐츠 접목 노후관광시설 재생 문화체육관광부 / 7억원 (국비50%)	안전한 보행환경 조성사업 행정안전부 / 84.5억원 (국비 50%)
---	---	--



1단계 가구의 도시 이미지 구축 사업 / 예시사례

소규모 가구상점, 이케아 국내 1호점 등의 자원을 활용한 가구도시 이미지 향상을 위해 관광성 강화 및 지역경제 활성화 도모



시뮬레이션

2단계 하천변 활용 그린뉴딜 청년 문화 공간 조성 / 시뮬레이션

교각하부 등 도시의 유휴공간을 활용하여 청년들의 문화를 즐길 수 있는 공간 조성

다. 더하기 진흥사업 4선

진흥사업 계획하기

진흥사업 08. 가고싶은 관광도시 만들기 사업

사업사업 선정근거

- 광명시 관광도시 이미지 형성을 위한 상징성
- 관광지 특성 강화를 통한 확산성

시범사업 예시



가구 특화 조형물 광장 조성

위치 광삼로27번길 9 일원

면적 5,400㎡

특징 이케아, 롯데몰, 코스트코 등 집객력 높은 요소가 밀집한 소하동(일직동) 일대

사업방향



서울시 구로구
seoul guro

안양교 하부 청년 문화공간 조성
안양천로502번길 15 일원
안양교 하부 유희공간 발굴

철산동

광명시청

옥길동

광명스피드

광명동

도덕산

철망산

하안동

호암대교 하부 청년 문화공간 조성
기아로 168 일원
호암대교 하부 유희공간 발굴

광명 문화의거리 조성 (중년층)
광명로 874 일원
낙후된 주거환경 지역

노온사동

구름산

소하동

서울시 금천구
seoul geumcheon

문화관광복합단지 테마거리 조성
가학로85번길 142 일원
광명 중심관광지 확산

광명시흥 테크노밸리 테마거리 조성
가학동 산 101-1 일원
테크노밸리 강화를 위한 문화거리 조성

가학동

광명미술관

가학산

성재산

광명메카클러스터

일직동

가구 특화 조형물 광장 조성
광삼로27번길 9 일원
광명 가구 관광이미지 강화

시흥시
siheung

터골산

서독산

안양시
anyang

사업 우선순위

선도 시범사업 6선(選) 액션플랜

라. 선도 시범사업 6선

사업추진도

선도 시범사업은 진흥사업 중 사업의 시급성, 상징성, 파급력 등을 복합적으로 고려하여 우선순위가 높은 사업에 대하여 사업 방향성 등을 정립한 기본계획입니다.

상위 진흥사업	선도 시범사업
밝은 광명을 위해 비우는 공공디자인	
진흥사업 01 보행자가 편안한 가로환경 비우기 사업	가로 비우기를 위한 전수조사 및 원칙 수립
진흥사업 02 찾기 쉽고 읽기 쉬운 광명 언어 만들기 사업	광명시 행정타운 쉬운 길 찾기 환경 조성 사업
진흥사업 03 사회문제를 해결하는 유니버설 디자인 사업	광명도서관 유니버설 디자인 조성 사업
진흥사업 04 똑똑한 스마트 안전 골목길 조성 사업	광명동(해제지역) 취락지역 안전공간 조성 사업
지역특성을 더하는 공공디자인	
진흥사업 07 광명 첫 인상 만들기 사업	광명시 공공시설물 활용 홍보전략 수립
	광명시 주요 진입관문 디자인 조성
선행 시범사업 선행 시범사업이란? 진흥계획 수립과 함께 추진된 시범사업	
진흥사업 03 사회문제를 해결하는 유니버설 디자인 사업	너부대어린이공원 무장애 통합놀이터 조성 사업
진흥사업 04 똑똑한 스마트 안전 골목길 조성 사업	광명4동 여성안심귀갓길 환경개선
진흥사업 08 가고싶은 관광도시 만들기 사업	별이 빛나는 한내천 은하수길 조성 사업

공공디자인 사업의 기준점이 되기 위한 선도사업으로써의 실행력을 확보하기 위해 상위 지자체인 경기도의 분야별 지원사업, 광명시 내 중점사업과 연계하여 계획하였습니다.

사업비	시간적 범위	공간적 범위	실행부서
비우기 선도 시범사업			
20,000,000원 (안)	2021.03. - 2021.05. (3개월)	광명시 주요 가로공간 8개소	주택과
500,000,000원 (안) 경기도 공모사업	2021.06. - 2022.03. (10개월)	광명시 시청로 20 광명시청 일대	회계과 / 도로과
500,000,000원 (안) 경기도 공모사업	2021.06. - 2021.12. (12개월)	광명시 광명동 172-77	주택과 / 광명도서관
600,000,000원 (안) 경기도 공모사업	2021.06. - 2022.05. (12개월)	광명시 광삼로21번길 7 일원	주택과
더하기 선도 시범사업			
20,000,000원 (안)	2020.12. - 2021.12. (1개월)	광명시 버스정거장 쉼터 노점가판대, 시경계 표지판	주택과
500,000,000원 (안)	2021.03. - 2022.05. (14개월)	교량 1개소, 도로 5개소	회계과 / 도로과
700,000,000원 (안)	2020. - 2021.	너부대어린이공원	주택과 / 공원녹지과
500,000,000원 (안)	2021.	광명4동 여성안심귀갓길	주택과
1,500,000,000원 (안)	2021.	한내천	주택과 / 회계과

라. 선도 시범사업 6선

시범사업 계획하기 가로 비우기를 위한 전수조사 및 원칙 수립

진흥사업 01. 보행자가 편안한 가로환경 비우기 사업의 시범사업인 가로 비우기를 위한 전수조사 및 원칙 수립은 광명시 전역의 주요 가로에 대한 전수조사를 통해 현황을 데이터화하고 그린녹화 보행로를 구현하기 위한 가로 비우기 디자인 원칙을 규정합니다. 고밀도 디자인 계획을 통해 저밀도 거리를 만드는 가로 비우기는 다양한 특색과 문화를 더하기 위해 반드시 선행되어야 하는 사업입니다.

본 시범사업에서는 가로 비우기를 위한 8개소의 광명시 주요 가로공간의 기초자료를 제시하며 가로 비우기 디자인 6단계 원칙과 실제로 실행해야하는 디자인 목록표를 함께 첨부하여 사업 실행을 위한 기반을 제시합니다.

시범사업 요약표

상위 진흥사업	진흥사업 01. 보행자가 편안한 가로환경 비우기 사업
사업명	가로 비우기를 위한 전수조사 및 원칙 수립
사업비	20,000,000원
시간적 범위	2021.03. - 2021.05. (3개월)
공간적 범위	광명시 주요 가로공간 8개소, 광명시의 모든 진출입 도로
내용적 범위	진흥계획 제시사항 · 주요 가로공간 기초자료 · 가로 비우기 디자인 원칙 · 가로 비우기 전수조사 체크리스트 향후 추진사항 · 주요 가로공간 전수조사 및 공간별 실행 목록표
실행부서	주택과

서울시 구로구
seoul guro

시범사업 대상지

- 광명시 주요 가로공간 8개소
- 광명시 진출입 도로

광명로 / 오리로

오리로 / 시청로 /
철산로 / 디지털로

범안로 / 오리로

광명로 / 범안로

오리로 / 금하로

광명로 / 서독로

오리로 / 기아로

오리로 / 서독로

옥길동

광명동

도림산

철산동

철망산

하안동

노온사동

귀름산

소하동

가학산

성재산

일직동

가학동

시흥시
siheung

터골산

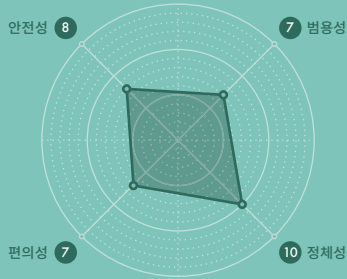
서독산

안양시
anyang

가로 조사 종합분석도

광명동

오리로·광명로



분석결과 32점 /60점
유동인구를 고려한 시설 배치

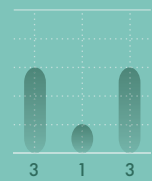
1. 안전성 평가



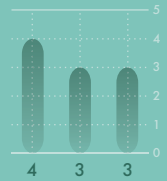
2. 범용성 평가



3. 편의성 평가

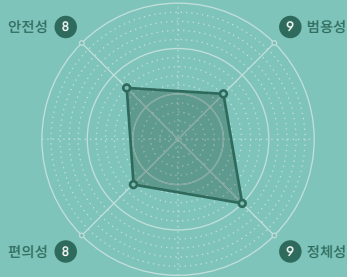


4. 정체성 평가



철산동

오리로·철산로

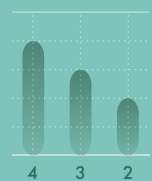


분석결과 34점 /60점
보행 편의를 위한 보행유도폭 확보

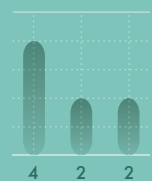
1. 안전성 평가



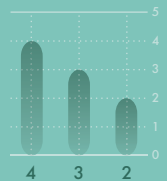
2. 범용성 평가



3. 편의성 평가

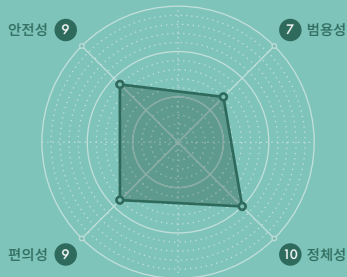


4. 정체성 평가



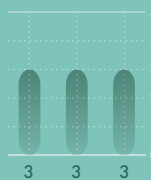
하안동

오리로·범안로

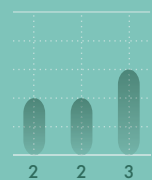


분석결과 35점 /60점
유지관리를 고려한 시설 조성

1. 안전성 평가



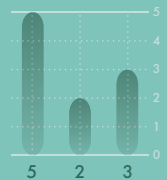
2. 범용성 평가



3. 편의성 평가

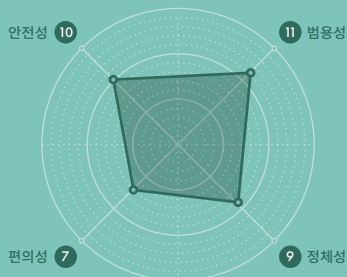


4. 정체성 평가



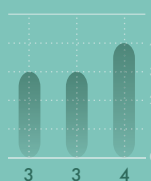
소하동A

오리로·금하로

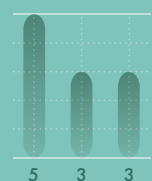


분석결과 37점 /60점
상업공간의 특색을 부여하는 계획

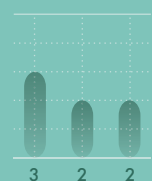
1. 안전성 평가



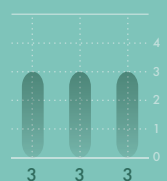
2. 범용성 평가



3. 편의성 평가



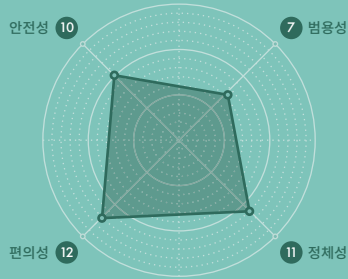
4. 정체성 평가



자세한 분석 내용은 가로조사 59p-108p 참고

소하동B

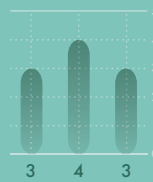
오리로·범안로



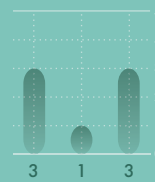
분석결과 40점 /60점

연속적으로 이어지는 안내체계 조성

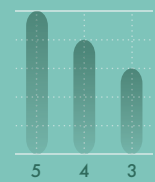
1. 안전성 평가



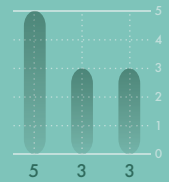
2. 범용성 평가



3. 편의성 평가

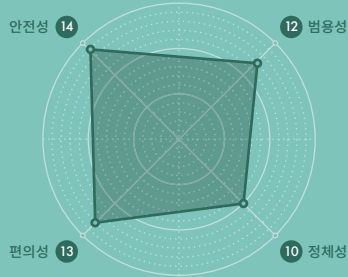


4. 정체성 평가



일직동

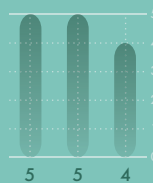
오리로·서독로



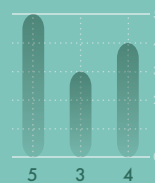
분석결과 49점 /60점

상징적 요소 도출 및 활용

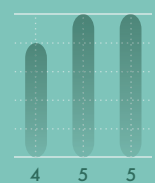
1. 안전성 평가



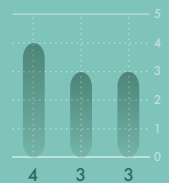
2. 범용성 평가



3. 편의성 평가

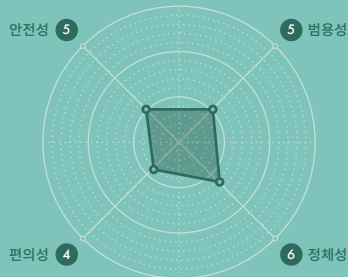


4. 정체성 평가



가학동

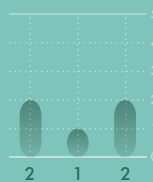
광명로·서독로



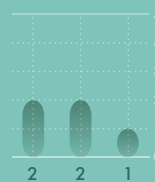
분석결과 20점 /60점

보행 안전시설 및 환경 조성

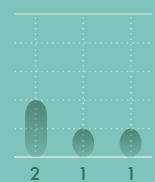
1. 안전성 평가



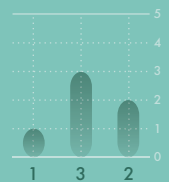
2. 범용성 평가



3. 편의성 평가

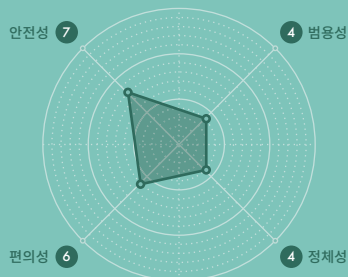


4. 정체성 평가



노은사동

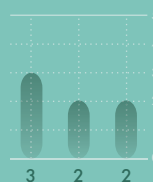
광명로·범안로



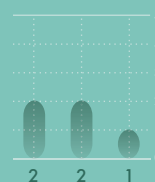
분석결과 37점 /60점

유니버설 디자인 개념 적용

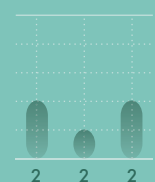
1. 안전성 평가



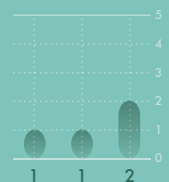
2. 범용성 평가



3. 편의성 평가



4. 정체성 평가



라. 선도 시범사업 6선

시범사업 마스터플랜

가로 비우기를

위한

밋

전수조사

원칙 수립

가로 비우기·녹색 더하기

보행자가 우선이 되는 도시, 친환경을 통한 지속가능한 도시가 되기 위해 지나치게 많은 요소로 채워진 가로를 비워내고 조경을 통해 친환경 가로환경을 만듭니다.

먼저! 가로 비우기

- 1단계. 보행로 확장하기
- 2단계. 가로요소 통합하기
- 3단계. 무장애 환경 만들기

다음! 녹색 더하기

- 4단계. 가로수 전정하기
- 5단계. 녹지율 높이기
- 6단계. 녹색심터 만들기

라. 선도 시범사업 6선

먼저! 가로 비우기

1단계. 보행공간 확장하기

가로 속 불필요한 요소를 비워내어 보행안전구역을 확보하고 시민들에게 안전하고 쾌적한 보행환경을 제공합니다.



2단계. 가로요소 통합하기

보행자에게 불필요한 시설물을 땅에 묻고 유사한 시설물은 통합하여 가로를 비우고 다양한 색채를 통합하여 시각적 부담감을 줄입니다.



3단계. 무장애 환경 만들기

휠체어, 유모차, 노인, 어린이, 외국인 등 사회적 약자 모두가 제약없이 이용할 수 있는 무장애 환경을 만듭니다.



디자인 실행 목록표

1-1. 불법 점유시설 철거

보행공간을 점유하는 불법 점유시설을 철거·관리하여 보행편의성 향상

1-2. 방치 시설물 철거

안내사인이 철거된 지주 등 기능을 상실하고 방치된 시설물을 철거하여 보행편의성 향상

1-3. 보행로 확장

차로폭 조정·차로수 조정·일반통행 시행으로 보행로 확장

디자인 실행 목록표

2-1. 지중화 사업

보행자에게 불필요한 시설물을 지중화하여 보행유효폭 확보

2-2. 유사형태 시설물 통합

가로등, 보행등, 신호등, 교통안내표지 등 유사형태 시설물의 통합 시설 조성

2-3. 가로시설물 표준디자인 적용

비우기·더하기 원칙에 따라 개발된 광명시 가로시설물 표준디자인 적용

2-4. 가로시설물 통합색채 적용

저채도·저명도의 “광명동굴 진회색”으로 도색하여 시각적 부담감 완화

디자인 실행 목록표

3-1. 무단차 환경 조성

가로공간이 단차없이 연속적으로 연결되도록 무단차 환경 조성

3-2. 점자블록 조성

시각장애인의 안전성과 편의성을 위한 점자블록 조성

3-3. 안내체계 개선

가로시설물 표준디자인을 활용하여 길 찾기 쉬운 안내체계 조성

라. 선도 시범사업 6선

다음! 녹색 더하기

4단계. 가로수 전정하기

우산을 쓴 사람까지 생각해 가로수의 지하고를 2.6m 이상으로 전정하여 쾌적하게 걸을 수 있도록 만들고 개방적인 시야를 확보합니다.



5단계. 녹지율 높이기

미세먼지를 저감하고 우기 시 우수량을 줄여 홍수를 예방하는 등 도시의 지속가능성을 더하기 위해 녹지율을 높입니다.



6단계. 녹색쉼터 만들기

광명시의 걷기 문화 활성화를 위해 거리 곳곳에 사람들을 만나고, 쉬어가는 보행자용 녹색쉼터를 만듭니다.



디자인 실행 목록표

4-1. 가로수 전정

개방적인 시야 확보를 위해 가로수 지하고 2.6m 이상으로 전정

4-2. 가로수 보호대 관목 조성

2m 이상의 충분한 보행유효폭이 확보되는 경우 가로수 보호대에 관목 조성

디자인 실행 목록표

5-1. 띠녹지 조성

펜스 대신 띠녹지를 조성하여 개방적 시야 확보 및 녹지율 향상

5-2. 가로화분대 조성

도시의 품격을 향상하는 가로화분대 조성

5-3. 건축물 입면 녹화

위압적인 경관을 형성하는 민간건축물의 협의를 통해 입면 녹화

6-1. 보행자용 녹색쉼터 조성

필수 보행유효폭이 확보되고 보행로 확장이 가능한 경우 보행자용 녹색쉼터 조성

라. 선도 시범사업 6선

1단계. 보행공간 확장하기 체크리스트

1-1. 불법 점유시설

- 불법 노점상
- 불법 홍보물
- 기타 불법 노상적치물

1-2. 방치 시설물

- 파손된 공공시설물
- 안내사인이 철거된 지주
- 안내사인이 철거된 스틸밴드 등 결합 구조물
- 횡단보도 앞 보행동선과 중첩되는 시설물
- 기타 기능이 없는 구조물, 시설물

1-3. 보행로 확장

- 시설물 설치 공간 등을 포함한 가로폭
- 교통흐름을 고려하여 **도로과 협의** 필요
(차로폭 조정·차로수 조정·일반통행 시행)

2단계. 가로요소 통합하기 체크리스트

2-1. 지중화

- 보행유효폭을 고려하여 **기후에너지과 협의** 필요

2-2. 유사형태 시설물 통합

- 반경 5m 내 가로등, 신호등, 안내사인 등 지주형 시설
- 가로등 분전함, 신호등 분전함 등 분전함 시설

2-3. 가로시설물 표준디자인

- 교통안전시설물 (버스승강장, 자전거 보관대)
- 보행안전시설물 (펜스, 볼라드)
- 위생시설물 (휴지통)
- 휴게시설물 (벤치)
- 녹지시설물 (플랜터)
- 게시시설물 (현수막 게시대)
- 정보매체 (사설안내사인, 지역안내사인)

2-4. 가로시설물 통합색채

- 녹슬고 도색이 벗겨진 노후시설물

3단계. 무장애 환경 만들기 체크리스트

- | | |
|----------------|---|
| 3-1. 무단차 환경 조성 | - 1/20 이상 경사로 (최소 1/12)
- 보행로 단절 지점의 2cm 이상 단차 |
| 3-2. 점자블록 조성 | - 횡단보도 앞 점자블록 미설치 장소 |
| 3-3. 안내체계 개선 | - 보행로 교차·곡각 지점의 안내사인 미설치 장소 |

4단계. 가로수 전정하기 체크리스트

- | | |
|-----------------|-----------------------------|
| 4-1. 가로수 전정 | - 지하고 2.6m 이하의 가로수 |
| 4-2. 가로수 보호대 관목 | - 가로수 보호대 제외 보행유효폭 2m 확보 여부 |

5단계. 녹지율 높이기 체크리스트

- | | |
|----------------|---|
| 5-1. 띠녹지 | - 띠녹지 설치 후 2m 이상 보행유효폭이 확보되는 구간
- 띠녹지와 함께 펜스가 설치되어야 하는 교통사고 유의구간 |
| 5-2. 가로화분대 | - 가로화분대 설치 후 2m 이상 보행유효폭이 확보되는 구간 |
| 5-3. 건축물 입면 녹화 | - 민간건축물 협의 필요 |

6단계. 녹색쉼터 만들기 체크리스트

- | | |
|----------------|--|
| 6-1. 보행자용 녹색쉼터 | - 보행로 확장 가능 구간 (1-3. 보행로 확장 연계) 중 유동량이 많아 휴게문화공간 조성 필요한 구간 |
|----------------|--|

라. 선도 시범사업 6선



개선전

지나치게 많은 요소로 꽉차있는 가로환경은 보행을 불편하게 만들고 사회적 약자에게 이동의 제약을 만듭니다. 작은 요소 하나하나의 개선을 통해 가로를 비우는 일은 걷기 편한 도시를 만드는 것 뿐 아니라 살고, 살기 좋은 도시를 만드는 일입니다.



개선후

불법 점유시설을 철거하고 지중화 사업을 통해 가로를 쾌적하게 비우고 투수블럭으로의 통합 개선을 통해 깨끗한 가로 경관을 연출합니다.

휠체어, 유모차도 제약없이 이용할 수 있도록 무단차 보행로를 조성하고 보행로 끝에 점자블록과 볼라드를 설치하여 무장애 환경을 조성합니다.

라. 선도 시범사업 6선



개선전

넓고, 깨끗하고, 녹지가 풍부한 환경은 물리적으로 걷기 좋은 환경이지만 보행친화도시가 되기 위해서는 걷는 것이 편안하고 재미있는 일이 되어야 합니다. 광명시에서 걷는 것은 단순한 이동을 넘어 다양한 볼거리와 새로운 일을 맞이할 수 있는 공간이어야 합니다.



수목의 가로공간 침범을 방지하여
개방적 시야 확보

광명시의 보행 문화를 형성하고
지속가능성을 향상하는 녹색쉼터

개선후

가로공간으로 침범하여 보행자의 시야를 차폐하는 가로수는 전정 작업을 통해 개방적인 시야를 조성합니다.

보행로를 확장하여 조성하는 녹색쉼터는 다양한 사람들이 만나고 대화하며, 쉬어가는 공간으로 광명시의 보행 문화를 활성화하고 삶의 품격을 향상합니다.

라. 선도 시범사업 6선

시범사업 개요

광명시 행정타운 쉬운 길 찾기 환경 조성 시범사업

진흥사업 “1-1-2 찾기 쉽고 읽기 쉬운 광명 언어 만들기 사업”의 시범사업으로 광명시 행정타운은 광명시청, 광명시민회관, 광명세무서 등 시민들이 이용하는 다양한 행정거점이 밀집한 공간으로 격자형 도로와 구불구불한 도로가 혼재한 광명시의 대표적인 길 찾기 환경개선이 필요한 공간이다. 또한 광명시 전역으로 본 사업이 확산될 수 있도록 외부공간과 공공기관 내부에 대한 길 찾기 필요성을 제시합니다. 본 시범사업에서는 경기도 지원사업인 길 찾기 쉬운 안내 체계 디자인 개선사업을 전제로 계획하며 지원신청을 위한 사업대상지 여건 및 특성과 주요 사업내용에 대한 기본사항을 제시합니다. 본 시범사업에서는 가로 비우기를 위한 8개소의 광명시 주요 가로공간의 기초자료를 제시하며 가로 비우기 디자인 6단계 원칙과 실제로 실행해야하는 디자인 목록표를 함께 첨부하여 사업 실행을 위한 기반을 제시합니다.

시범사업 요약표

상위 진흥사업	진흥사업 02. 찾기 쉽고 읽기 쉬운 광명 언어 만들기 사업
사업명	광명시 행정타운 쉬운 길 찾기 환경 조성 시범사업
사업비	500,000,000원 (설계비 40%, 공사비 60%)
시간적 범위	2021.06. - 2022.03. (10개월)
공간적 범위	경기도 광명시 시청로 20 광명시청 일대 (약 160,000m ²)
내용적 범위	진흥계획 제시사항 · 경기도 지원사업 “길 찾기 쉬운 안내체계 디자인 개선사업” 기본내용 · 길 찾기 환경 디자인 기본방향 및 디자인 리스트 향후 추진사항 · 경기도 지원사업 신청 · 경기도 지원사업 실행
실행부서	주택과 공공디자인팀

모세로삼거리

철산13단지
사거리

시험사업 대상지

행정타운 약 160,000㎡
/ 광명시청 내부

광명고등학교

광명중학교

광명경찰서

경찰서삼거리

광명광덕초등학교

라. 선도 시범사업 6선

시범사업 준비하기

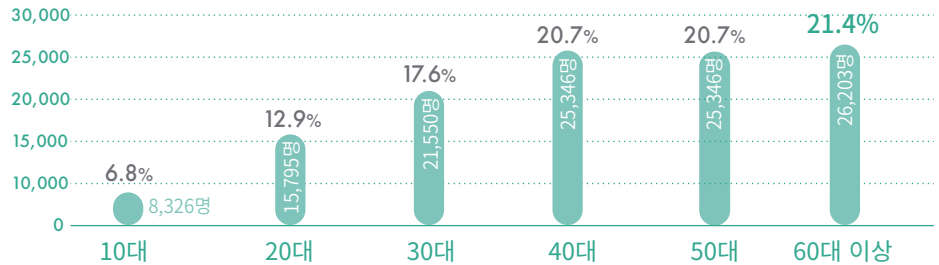
대상지 통계 분석

광명시 행정타운 쉬운 길 찾기 환경 조성 시범사업

연령대별 유동인구

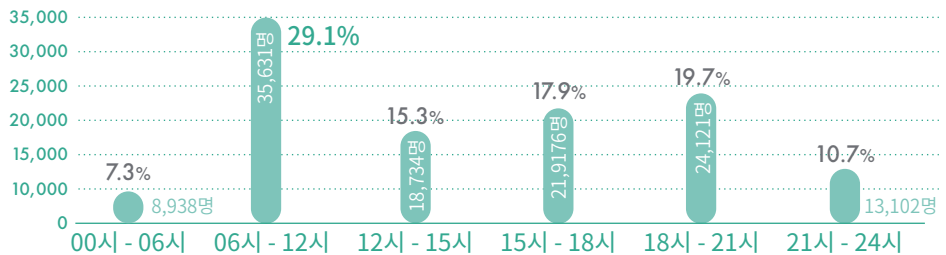
출처: 소상공인시장진흥공단 상권정보시스템 / 광명시청 반경 500m

광명시청 인근 신도심·재생사업으로 젊은층의 유입이 예상되지만 40대 이상 중·고령층이 62.8%로 가장 많은 보행자로 도출되어 고령 인구를 위한 시인성 높은 직관적 안내체계 필요



시간대별 유동인구

출근시간대인 오전(06시-12시)의 유동량이 가장 많으며 공공기관 밀집으로 오후, 저녁시간에도 대체로 균등하게 유동인구가 분포하여 야간 시인성에 대한 고려 필요



통계분석

철산역 인근 행정타운은 광명시 내 유동량이 많은 거점으로
고령층 기준의 시인성 확보와 직관적인 안내체계 시스템 필요

행정타운 인근의 유동인구는 50대 이상이 42.1%로 노년층이 대다수이기 때문에 안내사인은 노년층을 고려하여 시인성 높은 배색, 서체 등이 필요합니다. 또한 시간대별 유동인구는 대체로 저녁시간에도 균등하기 때문에 조명형 사인, 빛 반사형 마감재료 등을 통해 야간 시인성에 대한 고려가 필요합니다.

대상지 통계 분석

광명시청 인근 행정타운



기 개발된 안내사인이 일부 구성되어 있으나 일대 공간에 대한 지도정보의 부재 등 정보의 질과 양이 부족하여 길을 찾기 어려운 환경 형성

광명시청 내부



각 건물별 안내사인이 구성되어 있으나 사인의 통합성이 부족하여 사인만 보고 목적지를 찾기 어려운 환경 형성

공간분석

각 지점별 안내사인은 구성되어 있으나 안내사인의 통합성이 부족하고 서로 연계되지 않아 통합적 개선 필요

사업대상지는 보행이 집중된 7호선 철산역과 광명시청을 중심으로 광명시의회, 광명시민회관, 광명시민운동장, 한국전력공사광명지사, 광명세무서 등 행정기관이 밀집한 행정타운 등 공공기관을 찾는 보행자가 매우 많은 공간이지만 별도의 보행자용 안내체계가 부재하여 보행을 통한 길 찾기가 어렵고 접근성이 낮은 환경입니다.

라. 선도 시범사업 6선

시범사업 마스터플랜

광명시 행정타운

쉬운

길

찾기

환경 조성 사업

쉽게 찾아가는 행정타운

일반 시민과 함께 저시력자, 색각이상자 등 시각약자가 쉽게 찾아갈 수 있는 행정타운을 만들기 위해
광명시만의 통합된 시각적 언어를 만듭니다.

안내원칙 개발

1. 공공정보 표기원칙 개발
2. 공공정보 표기체계 개발
3. 공공정보 연계방안 개발

안내체계 개발

1. 실외형 안내사인 개발
2. 실내형 안내사인 개발

라. 선도 시범사업 6선

시범사업 준비하기

광명시는 지역별로 편차가 있지만 계획도시의 성격을 띄고 있어 격자형의 기본 도로 구조를 가지고 있습니다. 격자형 구조의 도로에서 쉽게 길을 찾기 위해서는 방향을 인지하기 위한 랜드마크와 이를 안내하기 위한 안내체계가 기본적으로 계획되어야 하고 광명시 전역에 걸쳐 반복적으로 노출되어 학습되어야 합니다. 따라서 가장 기본이 되는 광명시의 시각적 언어를 만들기 위한 길 찾기 디자인 방향성을 제시합니다.

안내체계 개발

광명시의 구조적 특성, 사용자 특성을 고려하여 어떤 서체를 어느 크기로 사용할 것 인지, 어떤 색채를 사용할 것 인지 등의 안내체계를 개발합니다.

1-1 공공정보 표기원칙 개발

서체, 크기, 다국어 표기, 픽토그램, 정보색채 등 표기원칙 정립

윤고딕200
Frutiger 44, 55, 65

국문 광명시청
윤고딕500

영문 Gwangmyeong
Frutiger 44, 55, 65

인식 거리 정도에 따른 최소 글자 크기 설정

인식 거리	글자 세로 높이
30m	120mm 이상 (본고딕 340pt 이상)
10~20m	70mm 이상 (본고딕 200pt 이상)
4~5m	20mm 이상 (본고딕 55pt 이상)
1~2m	10mm 이상 (본고딕 25pt 이상)

* 경기도 공공정보 표기체계 디자인 가이드라인 (2012)

1-2 공공정보 표기체계 개발

다양한 경우의 수를 고려한 공공정보 통합 표기체계 정립

최대 990mm 표기

광명시청

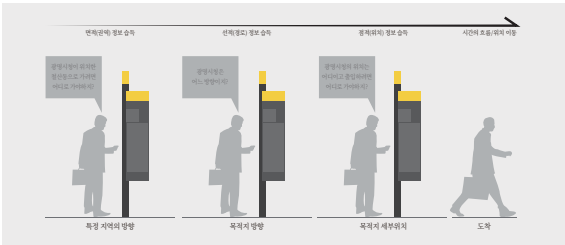
Gwangmyeong City Hall

480mm

540mm

1-3 공공정보 연계방안 개발

출발점과 목적지를 연결하는 통합 배치계획 개념 및 계획 정립



안내체계 개선

행정타운에 시범적으로 길 찾기 쉬운 안내체계를 조성하기 위해 다양한 안내사인 디자인을 개발합니다.

2-1 실외형 안내사인 개발

광명시의 보행유효폭, 도로 구조등을 고려한 실외형 안내사인



2-2 실내형 안내사인 개발

공공기관에서 공통적으로 사용 가능한 실내형 안내사인



기대효과

공공디자인 진흥계획에서 지향하는 비우기·더하기의 개념을 적용하여 불필요한 정보는 지양하고 최소한의 필수 정보만을 직관적으로 전달하는 안내체계를 형성하고 행정타운 일대에 시범사업을 조성함으로써 추후 광명시 전역으로 본 사업을 확산하고 광명시에 적합한 시각적 언어를 만들 수 있음을 기대합니다.

단계별 추진일정

2021. 01.	경기도 길 찾기 쉬운 안내체계 디자인 공모신청
2021. 06.	디자인 및 실시설계 용역 발주
2021. 11.	경기도 공공디자인 진흥 위원회 심의
2022. 01. - 2022. 03.	공사착공 및 완료

라. 선도 시범사업 6선



개선전

잘 보여야하는 곳에서 보이지 않는 안내사인과 체계없이 난립한 안내사인은 도시 이동의 제약을 만듭니다. 광명시의 안내사인 체계를 정립하고 광명시 경관의 특성을 고려하여 설계된 디자인은 찾기 쉽고 읽기 쉬운 도시를 만드는 일입니다.



기성 압출구조를 활용하고
시인성을 향상시킨 안내체계

정온한 가로 이미지 형성을 위한
부분적 목재 사용

개선후

주변 경관색을 고려하여 안내사인이 충분한 시인성을 확보할 수 있도록 광명동굴 진회색을 주조색으로 안내체계를 개발합니다.

압출형 기성구조를 활용하여 디자인 구조의 합리성을 확보하고 다양한 상황에 대응 가능한 범용적 모델로 디자인합니다.

라. 선도 시범사업 6선

시범사업 개요

광명도서관 유니버설 디자인 조성 시범사업

진흥사업 “1-2-1 사회문제를 해결하는 유니버설 디자인 사업” 중 공공도서관에 대하여 고령자, 휠체어 이용자, 약시자 등 사회적 약자의 범용적 사용환경을 조성하는 본 사업의 대상지인 광명도서관은 2004년 개관하여 광명시 도서관 중 가장 큰 규모입니다. 상징적인 공공도서관의 개선을 통해 광명시 내 위치한 공공도서관에 대한 유니버설 디자인을 마련하여 모든 사람들이 불편없이 이용할 수 있는 기준을 계획합니다. 본 시범사업에서는 경기도 지원사업인 모두를 위한 유니버설디자인 사업을 전제로 계획하며 지원신청을 위한 사업대상지 여건 및 특성과 주요 사업내용에 대한 기본사항을 제시합니다.

시범사업 요약표

상위 진흥사업	진흥사업 03. 사회문제를 해결하는 유니버설 디자인 사업
사업명	광명도서관 유니버설 디자인 조성 시범사업
사업비	500,000,000원 (설계비 20%, 공사비 80%)
시간적 범위	2021.06. - 2021.12. (7개월)
공간적 범위	경기도 광명시 원광명안로 48 광명도서관 (약 9,965㎡ / 지하 1층, 지상 5층)
내용적 범위	진흥계획 제시사항 · 경기도 지원사업 “모두를 위한 유니버설디자인 사업” 기본내용 · 유니버설 디자인 기본방향 및 디자인 리스트 향후 추진사항 · 경기도 지원사업 신청 · 경기도 지원사업 실행
실행부서	주택과 공공디자인팀

시범사업 대상지

광명도서관 약 9,965㎡
/ 지하 1층, 지상 5층

한진빌라

광문초등학교

광문중학교

광문초등학교

광문중학교

광문고등학교

광명도서관

광명도서관

전기차충전소

5분-0.2Km-4분

라. 선도 시범사업 6선

시범사업 개요

광명도서관 유니버설 디자인 조성 시범사업

대상지 통계 분석

경기도청 2020년 찾아가는 유니버설디자인 현장체험교육



현장체험 분석

강당의 무거운 출입문을 휠체어 이용자가 열기 어렵고
계단 손잡이의 보조난간 부재로 고령자 이동의 어려움,
휠체어 또는 유모차 이용자의 장애인 화장실 이용 어려움 발생

유니버설 디자인은 특정한 사람들이 인지해야하는 업무가 아닌 누구나 경험할 수 밖에 없는 사회적 현상이기 때문에, 모두가 함께 필요성을 인지하고 모두가 이용할 수 있는 환경을 만들어야하고, 따라서 노년층, 임산부, 영유아 부모, 시각장애 등의 다양한 관점을 위한 유니버설 디자인이 필요합니다.

대상지 통계 분석

광명도서관 외부



광명도서관 내부



공간분석

고령자, 휠체어 이용자, 약시자 등 사회적 약자의 관점에 따른
유니버설 환경 개선 필요

2004년 개관한 광명도서관은 광명시 도서관 중 가장 큰 규모를 가지고 있으며 보편적인 환경은 양호하게 조성되어 있지만 고령자, 휠체어 이용자 등 사회적 약자에 대한 관점은 충분히 고려되지 않아 불편함을 형성하고 있습니다. 따라서 광명시의 상징적인 도서관의 개선을 통해 표준화된 유니버설 환경 조성이 필요합니다.

라. 선도 시범사업 6선

시범사업 마스터플랜

광명도서관

유니버설

디자인

조성

시범사업



모두를 위한 도서관

휠체어 등 보조기구 사용자, 시각장애·약시자 등 사회적 약자와 함께 누구나
제약없이 이용할 수 있는 모두를 위한 도서관을 만듭니다.

유니버설 환경 개선

1. 유니버설 공통환경 개선
2. 보조기구 사용자 유니버설 환경 조성
3. 시각장애·약시자 유니버설 환경 조성

라. 선도 시범사업 6선

시범사업 준비하기

광명시는 경기도 내 범죄가 많이 일어나는 지역은 아닙니다. 특히 사업대상지는 주민들에게 위해를 가하는 범죄보다는 다세대 주택 및 빌라가 많아 시야 확보가 힘든 환경에서 주택가 및 주차장에 적재된 물건에 대한 절도 등이 많이 발생합니다. 따라서 CPTED 원리에 의거하여 주민들의 활동성과 자연적 감시를 활성화하는 안전공간 조성의 방향성을 제시합니다.

모두를 위한 도서관

주민들의 활동성을 강화하기 위한 어린이 안전공간과 자연적 접근통제를 활성화하는 주거지 방법시설을 조성합니다.

1-1 유니버설 공통환경

색채를 활용한 시각적 구분 확대, 핸드레일 등 사용성 강화



1-2 보조기구 사용자 유니버설 환경

보조기구 이용자의 불편이 없는 화장실, 문 등 무장애 환경 조성



1-3 시각장애·약시자 유니버설 환경

시각장애인, 약시자를 위한 범용시설의 동선 연계 및 확산



기대효과

문화 공공시설의 다양한 이용자 중 사회적 약자인 노년층, 휠체어, 유모차, 시각장애인 등이 제약없이 이용할 수 있는 공간을 조성하여 광명시 문화생활의 질적 향상을 도모합니다. 이를 통해 광명시 공공건축물에 대한 유니버설 환경 조성의 파급력을 행사하고 전역으로의 확산을 기대합니다.

단계별 추진일정

- 2021. 01. 경기도 범죄예방 도시환경디자인 공모신청
- 2021. 06. 디자인 및 실시설계 용역 발주
- 2021. 08. 경기도 공공디자인 진흥 위원회 심의
- 2022. 10. - 2022. 12. 공사착공 및 완료

라. 선도 시범사업 6선



개선전

일반인의 관점에서는 전혀 불편함이 없는 요소이지만 누군가에게는 이용에 제약을 만드는 환경일 수도 있습니다. 누구나 이용하는 공공공간이 될 수 있도록 휠체어, 유모차, 노년층, 어린이 등 사회적 약자의 관점에 맞추어 유니버설 디자인 적용이 필요합니다.



개선후

서비스 디자인 관점에서의 직관적인 인지를 위해 색채와 명도 대비를 활용하여 층수를 표현하고 주변 노면과 명확히 구분되는 점자블록을 사용합니다.

노약자, 어린이 등 누구나 편히 공간을 이용할 수 있도록 다양한 사람들을 고려한 이중 핸드레일을 계단에 적용합니다.

라. 선도 시범사업 6선

시범사업 개요

광명동(해제지역) 취약지역 안전공간 조성 시범사업

진흥사업 “1-2-2 똑똑한 스마트 안전 골목길 조성 사업”은 범죄예방환경설계(CPTED) 원리에 따라 취약지역에 범죄 발생요소를 최소화하는 사업입니다. 시범사업 대상지는 재건축 재개발 해제지역으로 노후화된 건축물과 경사로로 인해 낮은 주거 질과 취약한 치안환경을 가진 대상지이며 광명시 평균 대비 3배 이상의 높은 노령화 지수와 마을 내 어린이집이 위치하여 정주 환경에 대한 안전성 강화가 필요합니다. 본 시범사업에서는 경기도 지원사업인 범죄예방 도시환경디자인 사업을 전제로 계획하며 지원신청을 위한 사업대상지 여건 및 특성과 주요 사업내용에 대한 기본사항을 제시합니다.

시범사업 요약표

상위 진흥사업	진흥사업 04. 똑똑한 스마트 안전 골목길 조성 사업
사업명	광명동(해제지역) 취약지역 안전공간 조성 시범사업
사업비	600,000,000원 (설계비 25%, 공사비 75%)
시간적 범위	2021.06. - 2022.05. (12개월)
공간적 범위	경기도 광명시 광삼로 21번길 7 일대 재건축 해제지역 (약 90,000㎡)
내용적 범위	진흥계획 제시사항 · 경기도 지원사업 “모두를 위한 유니버설디자인 사업” 기본내용 · 유니버설 디자인 기본방향 및 디자인 리스트 향후 추진사항 · 경기도 지원사업 신청 · 경기도 지원사업 실행
실행부서	주택과 공공디자인팀

광명 4R

광명 5R

청주시범사업 대상지

재건축 해제지역 90,000㎡

광명초등학교

제1놀이터
어린이공원

에코비샤론 어린이집,
어린이 놀이공간

광명11R (11-1)

광명12R

광명11R (11-2)

라. 선도 시범사업 6선

시범사업 준비하기

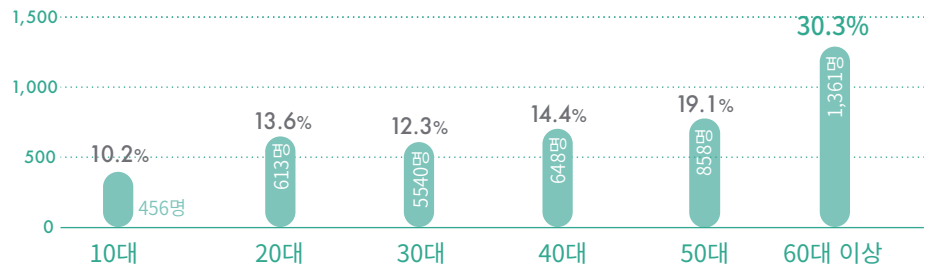
광명동(해제지역) 취약지역 안전공간 조성 시범사업

대상지 통계 분석

연령대별 유동인구

출처: 소상공인시장진흥공단 상권정보시스템

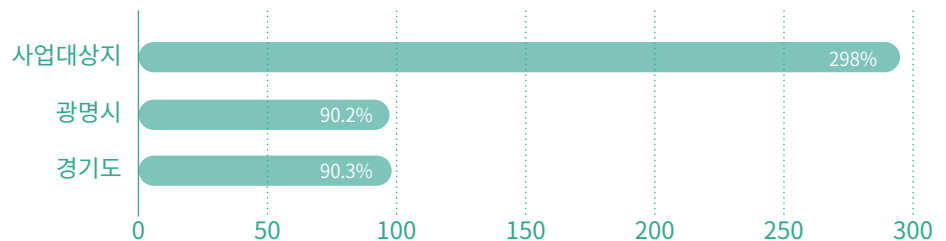
사업대상지는 단독주택 중심으로 형성되어 유입인구보다 오래동안 마을에 거주한 토박이 인구 비율이 높을 것으로 분석되며 60대 이상 인구가 많은 노후 주거지 성격을 형성



노령화 지수

사업대상지는 경기도, 광명시 대비 3배 이상의 높은 노령화 지수 형성

(노령화지수 = 유소년(14세 이하) 인구 100명에 대한 고령(65세 이상) 인구의 비)



통계분석

사업대상지는 노년층 중심의 노후 주거지이지만
대상지 내 어린이집과 놀이공간이 위치하여 함께 고려 필요

사업대상지는 60대 이상의 노년층이 30.3%로 매우 큰 비율을 차지하고 있으며 주거지 또한 낙후된 노후주거지의 형태를 띄고 있습니다. 따라서 마을의 분위기는 유동인구가 적고 침체된 분위기를 형성하고 있어 개선을 통해 밝은 환경을 조성하고 다양한 프로그램을 통해 주민들의 공동체 활성화가 필요합니다.

대상지 통계 분석

공간분석



통계분석

급격한 경사로와 협소한 골목길로 형성된
전형적인 노후 주거지로 안전하고 밝은 환경 조성 필요

사업대상지는 급격한 경사로와 좁고 구불구불한 골목길로 형성되어있고 노후 단독주택과 다세대 주택이 위치한 전형적인 노후 주거지를 형성하고 있습니다. 이렇게 노후된 형태를 띄고 있지만 사업대상지 내에는 어린이집과 놀이공간이 함께 위치하여 디자인을 통한 범죄예방에 있어 복합적인 고려가 필요합니다.

라. 선도 시범사업 6선

시범사업 마스터플랜

광명동(해제지역)

취약지역

안전공간

조성

시범사업

이야기가 함께하는 안전마을

불안감을 형성하는 노후된 환경과 범죄를 예방하지 못하는 환경을 개선하여 살기 좋고 따뜻한 정이 흐르는 이야기가 함께하는 안전마을로 만듭니다.

안전환경 조성

1. 노상절도 방지 시설 조성
2. 어린이 안전공간 조성
3. 주거지 안전시설 조성

커뮤니티 활성화

1. 이야기꾼 할머니 운영
2. 어린이 안전 산책단

라. 선도 시범사업 6선

시범사업 준비하기

광명시는 경기도 내 범죄가 많이 일어나는 지역은 아닙니다. 특히 사업대상지는 주민들에게 위해를 가하는 범죄보다는 다세대 주택 및 빌라가 많아 시야 확보가 힘든 환경에서 주택가 및 주차장에 적재된 물건에 대한 절도 등이 많이 발생합니다. 따라서 CPTED 원리에 의거하여 주민들의 활동성과 자연적 감시를 활성화하는 안전공간 조성의 방향성을 제시합니다.

안전환경 조성

주민들의 활동성을 강화하기 위한 어린이 안전공간과 자연적 접근통제를 활성화하는 주거지 방범시설을 조성합니다.

1-1 노상절도 방지 시설 조성

사인 센서등 등 노상 절도 방지를 위한 경고 시설 조성



1-2 어린이 안전공간 조성

어린이 공간과 공동체 시설의 연계를 통한 자연감시 강화



1-3 주거지 안전시설 조성

주거지 침입에 대한 안전성을 강화하는 안전시설 조성



커뮤니티 활성화

마을의 주 연령층인 노년층과 어린이가 함께 공동체를 형성하여 주민이 마을의 안전요소로 거듭나는 커뮤니티 활성화 프로그램을 적용합니다.

2-1 이야기꾼 할머니 운영

어린이를 대상으로 다양한 마을 이야기, 안전 이야기를 들려주는 이야기꾼 할머니 운영



2-2 어린이 안전 산책단

어린이집과 연계하여 산책하며 보행중 조심해야 하는 요소들에 대한 교육 및 안전마을 홍보



기대효과

재개발·재건축이 많은 광명시에서 노후되고 소외된 주거지역의 개선을 통해 주민 삶의 질을 향상하고 물리적 환경의 개선을 통해 범죄 위협에 대한 안전성을 강화하며 주민 커뮤니티 활성화를 통한 지속가능한사업 모델을 형성합니다. 이를 통해 광명시의 다양한 해제지역에 대한 표준 모델을 제시하고 안전환경의 광명시 전역 확산을 기대합니다.

단계별 추진일정

2021. 01. 경기도 범죄예방 도시환경디자인 공모신청

2021. 06. 디자인 및 실시설계 용역 발주

2021. 12. 경기도 공공디자인 진흥 위원회 심의

2022. 03. - 2022. 05. 공사착공 및 완료

라. 선도 시범사업 6선



마을을 침범하는 외부인의 감시가
어려운 높은 담장

쓰레기 무단투기의 방치로 낙후된
이미지 형성 및 불편한 보행환경 형성

개선전

낙후되고 노후된 주거지라고 해서 꼭 많은 범죄가 일어나는 것은 아니지만 범죄가 발생해도 사전에 예방할 수 있는 환경이 아니기 때문에 범죄예방디자인(CPTED) 원리에 의거한 개선이 필요합니다.



보행편의성 향상 및 자연감시 효과를
증진하는 지주형 쉼터

담장을 낮추고 개방적인 공간과 쉼터를
조성하여 자연감시 효과 증진

보행편의성을 향상하는 핸드레일 펜스와
미끄럼방지 포장 조성

개선후

가장 좋은 감시체계는 마을 주민들이며 이를 활용한 자연적 감시 효과를 극대화하기 위해 담장을 낮추고 마을 곳곳에 휴게공간을 마련합니다.

어두운 야간에도 사각지대가 생기지 않도록 센서등을 설치하고 주거지의 방범기능을 강화하는 시설을 조성하되 과도한 색채나 디자인은 지양합니다.

라. 선도 시범사업 6선

시범사업 계획하기

광명시 공공시설물 활용 홍보전략 수립 시범사업

진흥사업 “2-2-1 광명 첫 인상 만들기 사업”의 비물리적 시범사업인 광명시 공공시설물 활용 홍보전략 수립은 도시이미지가 부재한 광명시의 이미지를 만들기 위한 사업으로 재건축 재개발로 증가하는 젊은 세대의 수요에 부합하는 젊은 도시 이미지를 만듭니다. 도시이미지를 표현하는 캠페인 표현 컨셉은 공공시설물을 활용한 도시 홍보, 진입관문 등에 활용합니다. 본 시범사업에서는 주요 타겟인 젊은 세대를 위해 밈(meme)을 활용하여 도시 홍보 캠페인의 표현 컨셉을 정립하고 지역별로 버스승강장의 홍보판에 활용할 수 있는 방안을 제시합니다.

시범사업 요약표

상위 진흥사업	진흥사업 2-2-1 광명 첫 인상 만들기 사업
사업명	광명시 공공시설물 활용 홍보전략 수립 시범사업
사업비	-원
시간적 범위	2020.12. - 2020.12. (1개월)
공간적 범위	광명시 내 버스정거장 쉼터 266개소, 노점가판대 66개소
내용적 범위	진흥계획 제시사항 · 광명시 홍보캠페인 표현 컨셉 · 버스승강장 쉼터 홍보물 디자인 향후 추진사항 · 노점가판대 홍보물 디자인 · 버스승강장 쉼터, 노점가판대 홍보물 설치
실행부서	홍보담당관 홍보기획팀

서울시 구로구
seoul guro

시험사업 대상지

광명동

버스승강장 52개소
노점가판대 20개소

철산동

버스승강장 49개소
노점가판대 19개소

하안동

버스승강장 43개소
노점가판대 27개소

학온동

버스승강장 33개소
노점가판대 0개소

소하동

버스승강장 89개소
노점가판대 0개소

서울시 금천구
seoul geumcheon

안양시
anyang

시흥시
siheung

라. 선도 시범사업 6선

시범사업 준비하기

광명시 공공시설물 활용 홍보전략 수립 시범사업

도시변화 분석

북부생활권



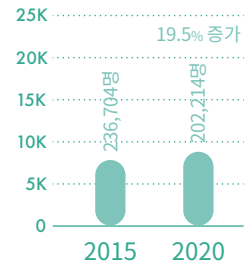
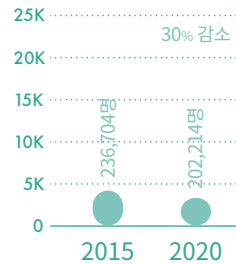
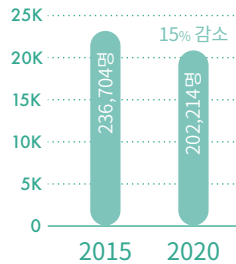
서부생활권



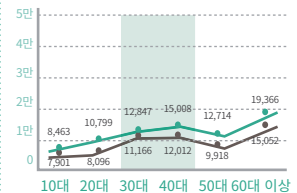
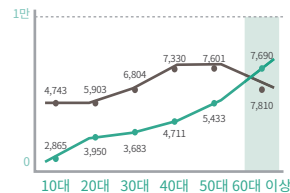
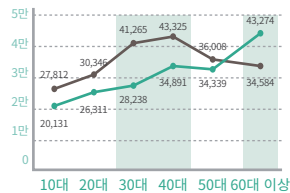
남부생활권



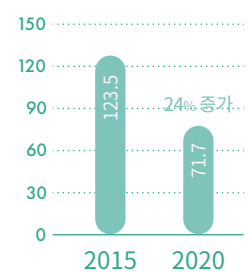
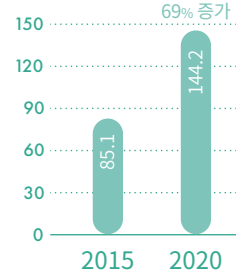
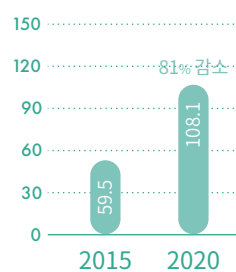
총 주거인구



연령대별 인구



노령화 지수



미래 변화 분석

재건축·재개발에 따른
신혼부부 등 젊은인구 유입

광명시흥 테크노밸리 조성에
따른 20·40 경제인구 유입

구름산지구 도시개발사업 등
주거단지 확충으로 인구 유입

2015년 인구 통계와 2020년의 인구 통계를 비교해보았을 때 신도시가 위치한 남부생활권을 제외하고는 젊은층의 인구는 감소하고 노년층의 인구는 증가하였습니다. 하지만 광명시는 다양한 재건축·재개발 사업, 도시개발사업 등을 추진함에 따라 향후 젊은층의 인구가 지속적으로 유입되어 변화될 것으로 유추됩니다.

홍보전략 설정

밈(meme)이란?
인터넷에서 유행하는
특정한 콘텐츠와 문화

20·40세대 타겟 홍보 전략 : 밈(meme) 문화

광명시의 재건축·재개발 사업을 통해 유입되는 신혼부부, 젊은층의 인구는 트렌드에 민감하고 살기좋은 도시를 넘어 문화적인 가치를 가진 도시에 살기 원합니다.

밈(meme) 문화는 과거 인터넷을 기반으로 한 비주류 문화였지만 패러다임의 변화에 따라 주류 문화로 거듭나고 현재에는 미디어가 대중의 문화를 받아들여 선도하는 형태로 트렌드가 변화하고 있습니다.



라떼는 말이야(나 때는 말이야) 밈 삼성생명 광고



학계의 정설 밈 해양수산부 홍보물



혜자·창렬 밈 배달의 민족 광고

라. 선도 시범사업 6선

시범사업 마스터플랜

광명시

공공시설물

활용

홍보전략

수립

광명이 광명했다

광명의 자긍심을 표현하는 밈(meme)을 표현 컨셉으로 활용합니다.

광명하다 [활용형 : 광명했다]

1. 그치지 않고 나날이 발전하다.
2. 사회적·물리적으로 밝은 환경이 되다.

라. 선도 시범사업 6선

비주얼 시스템

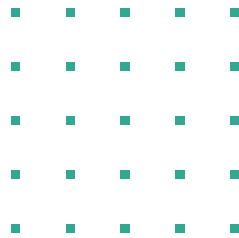
서체

가독성이 높은 고딕계열의 서체를 사용하여 시인성을 향상시키며 제목과 본문의 서체 구분을 통해 주요 내용을 강조합니다.

제목서체	격동고딕 광명이 광명했다
본문서체	Rix 고딕 광명이 광명했다

패턴

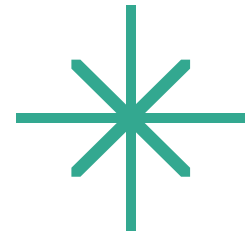
광명(光明)을 의미하는 공공디자인 진흥계획의 진흥전략 [NEW SHINE]과 연계하여 반짝이는 빛의 형태를 패턴화하여 광명시를 상징화합니다.



빛 도트 패턴

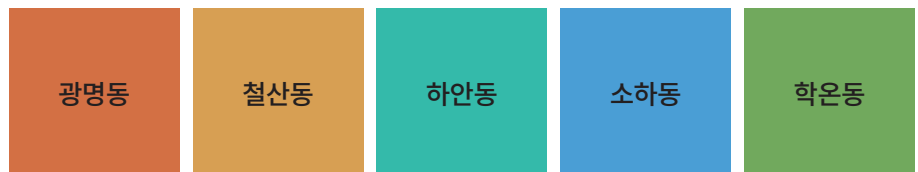


빛 반짝임 패턴 A

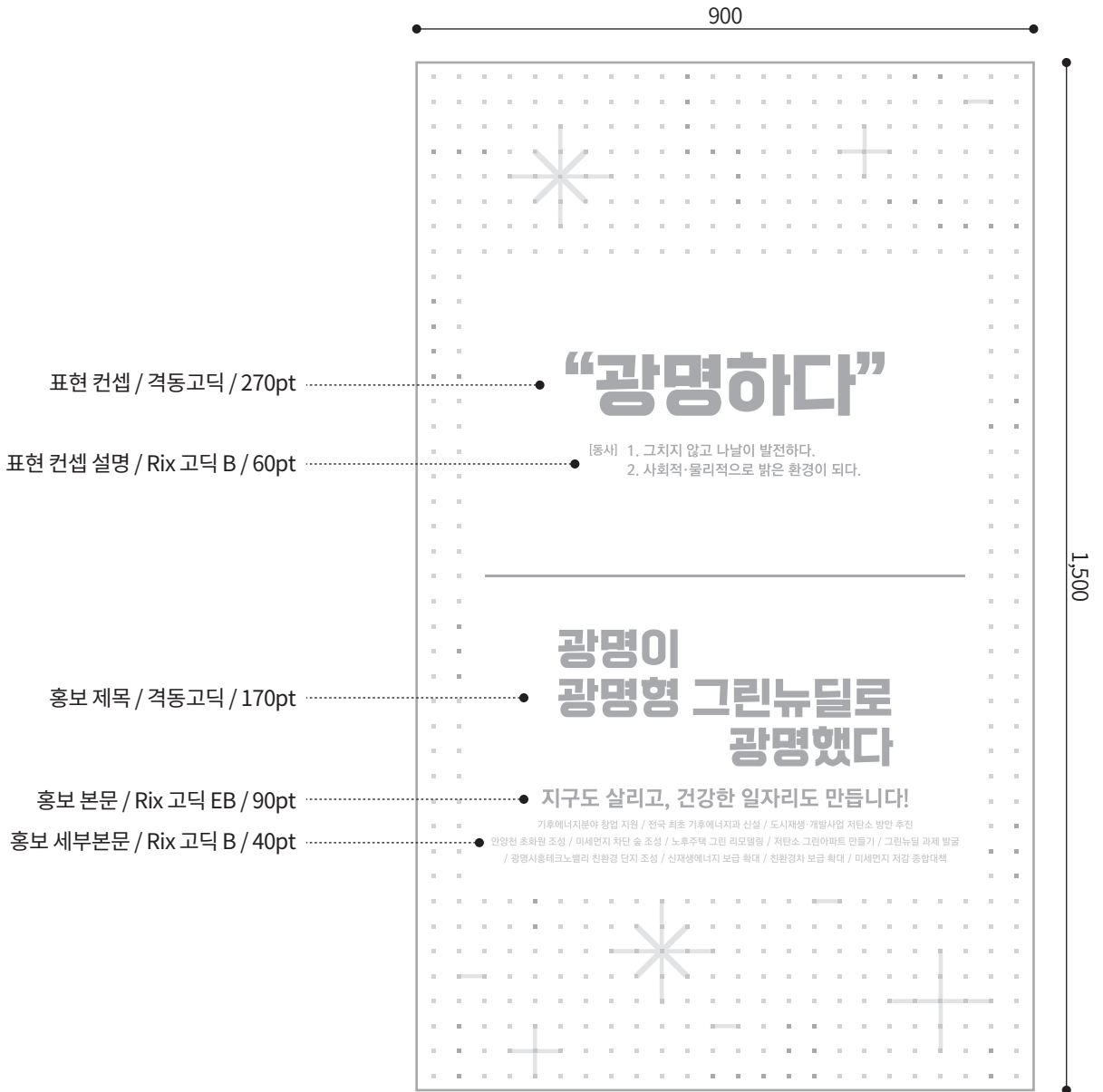


빛 반짝임 패턴 B

공공색채 가이드라인을 준용하여 지역의 경관색채에서 도출된 지역별 색채를 활용한 홍보물 색채를 적용합니다.



레이아웃



라. 선도 시범사업 6선

버스승강장 내·외부 디자인

광명동

철산동



하안동



소하동



학온동



라. 선도 시범사업 6선



개선전

공공시설물은 시민들의 편의성 향상을 위해 꼭 필요한 시설만큼 자주 노출되며 도시를 홍보하기 위한 좋은 수단이기도 합니다.



개선후

버스승강장, 가로판매대 등의 공공시설물을 활용하여 “광명하다”를 반복적으로 노출시키고 다양한 시정을 홍보합니다.

라. 선도 시범사업 6선

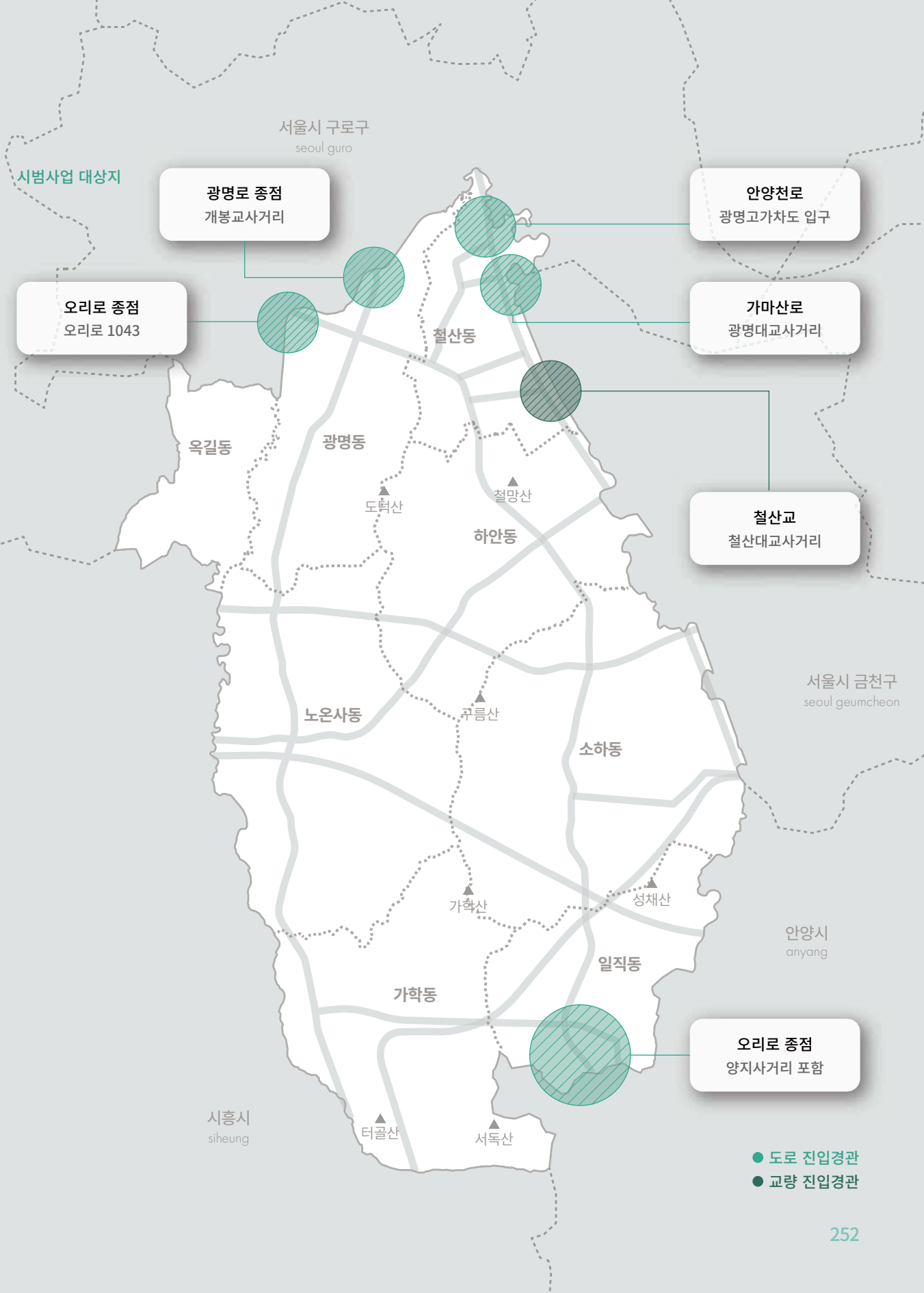
시범사업 개요

광명시 주요 진입관문 디자인 조성 시범사업

진흥사업 “2-2-1 광명 첫인상 만들기 사업”의 물리적 시범사업인 광명시 주요 진입관문 디자인 조성은 시경계 지점의 공공디자인 개선을 통해 시각적으로 도시 이미지를 표현하기 위한 사업으로 일반적인 도로 관문, 광명시를 둘러싸는 하천측으로부터 형성되는 대교 관문, 보행자를 위한 보행 관문으로 구분되며 도시 홍보 캠페인의 표현 컨셉을 연계하여 도시 이미지를 형성합니다. 본 시범사업에서는 진입관문 조성이 필요한 대상지와 관문 조성 유형, 도시 홍보 캠페인을 활용한 디자인 방향성을 제시하며 이후 디자인 사업을 통해 광명시 관문 디자인을 개발하여 설치하는 사업으로 확산합니다.

시범사업 요약표

상위 진흥사업	진흥사업 2-2-1 광명 첫 인상 만들기 사업
사업명	광명시 주요 진입관문 디자인 조성 시범사업
사업비	1,200,000,000원 (설계비 15%, 공사비 85% / 개소당 2억)
시간적 범위	2021.03. - 2021.12. (설계 10개월) 2022.02. - 2022.05. (공사 4개월)
공간적 범위	시경계 표지판 20개소 교량관문 1개소 (철산교) 도로관문 5개소 (오리로 2구간, 광명로, 안양천로,가마산로)
내용적 범위	진흥계획 제시사항 · 주요 진입관문 위치 선정 · 진입관문 디자인 방향 향후 추진사항 · 진입관문 디자인 개발 · 진입관문 디자인 설계 및 공사
실행부서	주택과 공공디자인팀 / 홍보담당관 / 도로과 / 도시교통과 / 가로정비과 / 하수과 / 공원녹지과 / 교통관리부서 등



라. 선도 시범사업 6선

시범사업 준비하기 광명시 주요 진입관문 디자인 조성 시범사업

대상지 공간분석





라. 선도 시범사업 6선

시범사업 마스터플랜

광명시

주요

진입관문

디자인

컨셉

여기서부터 광명해요

광명이 광명했다 표현 컨셉을 활용하여 광명시의 첫 인상을 형성하는
광명형 진입관문을 만듭니다.

광명형 진입관문

1. 시경계 표지판 개발
2. 교량관문 개선
3. 도로관문 개선

라. 선도 시범사업 6선

시범사업 준비하기

진입관문 디자인 방향성

경기도 중서부에 위치한 광명시는 북동부는 서울특별시 구로구와 금천구, 남동는 안양시, 서부는 부천시, 남서부는 시흥시와 접하는 도시이며 안양천과 목감천이 도시를 둘러싸고 있어 많은 진입부가 교량을 통해 진입하는 독특한 진입경관을 가지고 있습니다. 따라서 다른 도시와 차별화된 진입관문을 만들기 위해 이 독특한 진입경관이 가진 특징을 활용하고 광명시 홍보캠페인 표현 컨셉인 “광명이 광명했다”를 활용한 진입관문 디자인 방향성을 제시합니다.

도시 홍보 캠페인 활용방안

광명시 홍보캠페인 표현 컨셉인 “광명이 광명했다”를 진입관문에 활용하기 위해 활용형 “광명해요”를 파생하고 이를 통한 활용 예시를 제시합니다.

진입관문형 도시 홍보 문구

기본문구	격동고딕 광명해요
진입문구	격동고딕 여기서부터 광명해요
진출문구	격동고딕 다음에 또 광명해요

꿀팁!

시범사업을 실행할 때 디자인을 새로해야 하나요?

본 진흥계획에서는 어디에, 어떤 방향으로 진입관문을 조성해야 하는지를 제시합니다. 추후 시범사업을 실행할 때는 광명시 공공디자인의 일관된 방향성 지향을 위해 “진입관문형 도시 홍보 문구”와 지역별 색채는 그대로 준용하되 진입관문의 디자인은 입찰을 통해 다양한 제안을 받아 진행할 수 있습니다.

진입관문 디자인 방향

진입시점 (광명권 예시)



진출시점 (광명권 예시)



지역별 색채

지역별 색채의 자세한 내용은
[사용백과] 색채 가이드라인 참고



라. 선도 시범사업 6선



개선전

지나치게 많은 요소로 꽉차있는 가로환경은 보행을 불편하게 만들고 사회적 약자에게 이동의 제약을 만듭니다. 작은 요소 하나하나의 개선을 통해 가로를 비우는 일은 걷기 편한 도시를 만드는 것 뿐 아니라 살고 싶고, 살기 좋은 도시를 만드는 일입니다.

교량관문-철산교



광명시의 첫 이미지를 개선하는
하천 공원 수목 개선 및 텍스트 사인 조성

광명시 시경계 교량을 개선하여
하부 하천 조망을 활성화하는
보행자 전용 도로 조성

개선후

불법 점유시설을 철거하고 지중화 사업을 통해 가로를 쾌적하게 비우고 투수블럭으로의 통합 개선을 통해 깨끗한 가로 경관을 연출합니다.

휠체어, 유모차도 제약없이 이용할 수 있도록 무단차 보행로를 조성하고 보행로 끝에 점자블록과 볼라드를 설치하여 무장애 환경을 조성합니다.

라. 선도 시범사업 6선



개선전

광명시를 둘러싸는 안양천과 목감천은 진입관문으로써 광명시의 첫 인상을 만드는 요소이자 시민들의 삶의 질을 향상하는 매우 중요한 요소입니다. 교량 위에서 광명시를 바라보는 관점과 함께 공원을 통해 진입하는 보행자 관점에서의 관문을 만들어야 합니다.

교량관문-안양천



안양천 서울시 시점 및 교량에서도
인지 가능한 대형 텍스트 사인

교량 하부를 활용한 문화 프로그램 공간 조성으로
광명시 거주자의 질 향상

개선후

교량과 건너편에서 보이는 텍스트 사인은 공원을 통해 광명시를 진입하는 보행자에게도 환영의 메시지를 보내는 텍스트 사인입니다.

하천공원의 녹지, 수목을 정비하여 깨끗한 이미지를 만들고 교량 하부의 삭막한 공간을 문화 프로그램 공간으로 개선하여 살기좋은 도시이미지를 형성합니다.

라. 선도 시범사업 6선



개선전

도로를 통해 광명시를 진입할 때 가장 중요한 요소는 자연스러운 경관의 변화입니다. 광명시를 상징하는 조형물보다는 광명시에 진입했을 때의 건축물, 조경, 공공환경 등의 집합적 풍경이 얼마나 깨끗하고 좋은 인상을 남기느냐가 중요합니다.

도로관문-광명로 종점/개봉교 사거리



개선후

시경계 표지판의 일괄적인 교체를 통해 광명시의 모든 진입관문에서 동일한 이미지를 전달할 수 있도록 조성합니다.

가로공간을 구성하는 가로시설물을 정비하고 수목을 일정한 형태로 가지치기하여 자연스럽게 경관이 변화되고 시경계 변화를 인지할 수 있도록 조성합니다.

라. 선도 시범사업 6선

선행 시범사업

선행 시범사업이란 진흥계획을 수립하는 과정에서 먼저 추진된 시범사업입니다. 선행 시범사업 3가지는 경기도 공모사업 매칭을 통해 진행되며 선도 시범사업 6선을 추진하기 이전에 공공디자인 시범사업 추진의 가능성을 엿보기 위해 추진되는 사업입니다.

유니버설 디자인 시범사업

사업명	너부대어린이공원 무장애 통합놀이터 조성 사업
사업비	700,000,000원
시간적 범위	2020. - 2021.
공간적 범위	너부대어린이공원
실행부서	주택과 / 공원녹지과

범죄예방 디자인 시범사업

사업명	광명4동 여성안심귀갓길 환경개선 사업
사업비	500,000,000원
시간적 범위	2021.
공간적 범위	광명4동 여성안심귀갓길
실행부서	주택과

야간경관 디자인 시범사업

사업명	별이 빛나는 한내천 은하수길 조성 사업
사업비	1,500,000,000원
시간적 범위	2021.
공간적 범위	한내천
실행부서	주택과 / 회계과

유니버설 디자인 시범사업

너부대어린이공원 무장애 통합놀이터 조성 사업

너부대어린이공원은 특수한 계층을 위한 공간이 아닌 모두를 위한 공간 조성이 필요한 공간입니다. 모든 아동의 놀 권리를 보장하여 장애 유무를 떠나 놀이를 통해 아동간의 관계를 형성하고, 함께 어울리는 개념의 가치를 추구할 수 있는 가족친화적 공공디자인을 목표로 하며 광명시의 모든 사업에 유니버설 디자인 확산을 목표로 합니다.

사업대상지



사업내용

- 공원 진입공간의 접근로, 주출입구의 환경 개선
- 공원 내 공간 단차 최소화 및 보행환경 개선
- 유니버설 디자인 적용 놀이시설(통합놀이터) 구축
- 셉테드 적용 공간 개선

라. 선도 시범사업 6선

범죄예방 디자인 시범사업

광명4동 여성안심귀갓길 환경개선 사업

광명시 광명4동은 재정비 해제지역이 혼재되어 있어, 해제지역의 슬럼화로 인해 주민의 생활안전에 대한 우려가 높은 지역입니다. 신고 안내표지판 등 범죄안전 시설물들을 설치하여 관리하고 있으나, 노후된 주변환경으로 인해 시인성이 부족하여 근본적인 가로환경 개선이 필요한 지역입니다.

사업대상지



사업내용

- 노면 디자인을 통해 보행환경 개선
- 비상벨, 안내판 등 시인성 확보
- 조도개선을 통해 안전·안심환경 조성
- 주민 쉼터 등 커뮤니티 공간 조성

야간경관 디자인 시범사업

별이 빛나는 한내천 은하수길 조성 사업

한내천은 남북으로 긴 형태로, 금하로 기준 북쪽은 주거지, 남쪽은 학교와 도서관 등 비주거 시설에 둘러싸여 있습니다. 공원 내 한내천을 중심으로 양편에 산책로와 운동시설이 위치하였고 10대와 60대 이상 연령대의 이용이 많은 공간이며 인근에 소하상업지구가 위치하여 발전 가능성이 높은 공간입니다.

사업대상지



사업내용

- 주민들의 불편을 해결하는 디자인
- 어디서든 안전한 디자인
- 인스타그램머블(Instagramable)한 디자인



04.

시민 함께하기

시민 함께하기는 시민들의 의견을 듣고 직·간접적으로 공공디자인에 참여하는 공공디자인 거버넌스 프로그램 관련 계획입니다. 시민들이 문제 발굴 과정에 참여하고 직접 문제를 해결하는데까지의 과정을 담은 프로그램을 제시합니다.

구성목차

가. 거버넌스 개요

공공디자인 거버넌스 운영을 위한 사회문제 발굴부터 해결까지의 과정에 대한 추진방법을 제시합니다.

거버넌스 개요 구성내용

· 거버넌스 추진절차

나. 청년 디자인 아카데미 운영

거버넌스의 지역 디자인 리더를 육성하는 청년 디자인 아카데미 프로그램 계획입니다.

청년 디자인 아카데미 구성내용

· 운영방안 · 홍보방안 · 추진절차

다. 우리동네 디자인 토크 운영

공공디자인에 대한 관심도를 향상시키고 다방면의 의견을 수렴하기 위한 프로그램 계획입니다.

우리동네 디자인 토크 운영 구성내용

· 운영방안 · 홍보방안 · 추진절차

라. 광명형 공공디자인 거버넌스 운영

다양한 분야로 이루어진 거버넌스 팀을 통해 사회문제를 해결해나가는 프로그램 계획입니다.

광명형 공공디자인 거버넌스 구성내용

· 운영방안 · 홍보방안 · 추진절차

마. 도시디자인 공모·주민 투표제

사회문제에 대해 시민들을 대상으로 공모와 투표제를 진행하여 참여도를 높이는 프로그램 계획입니다.

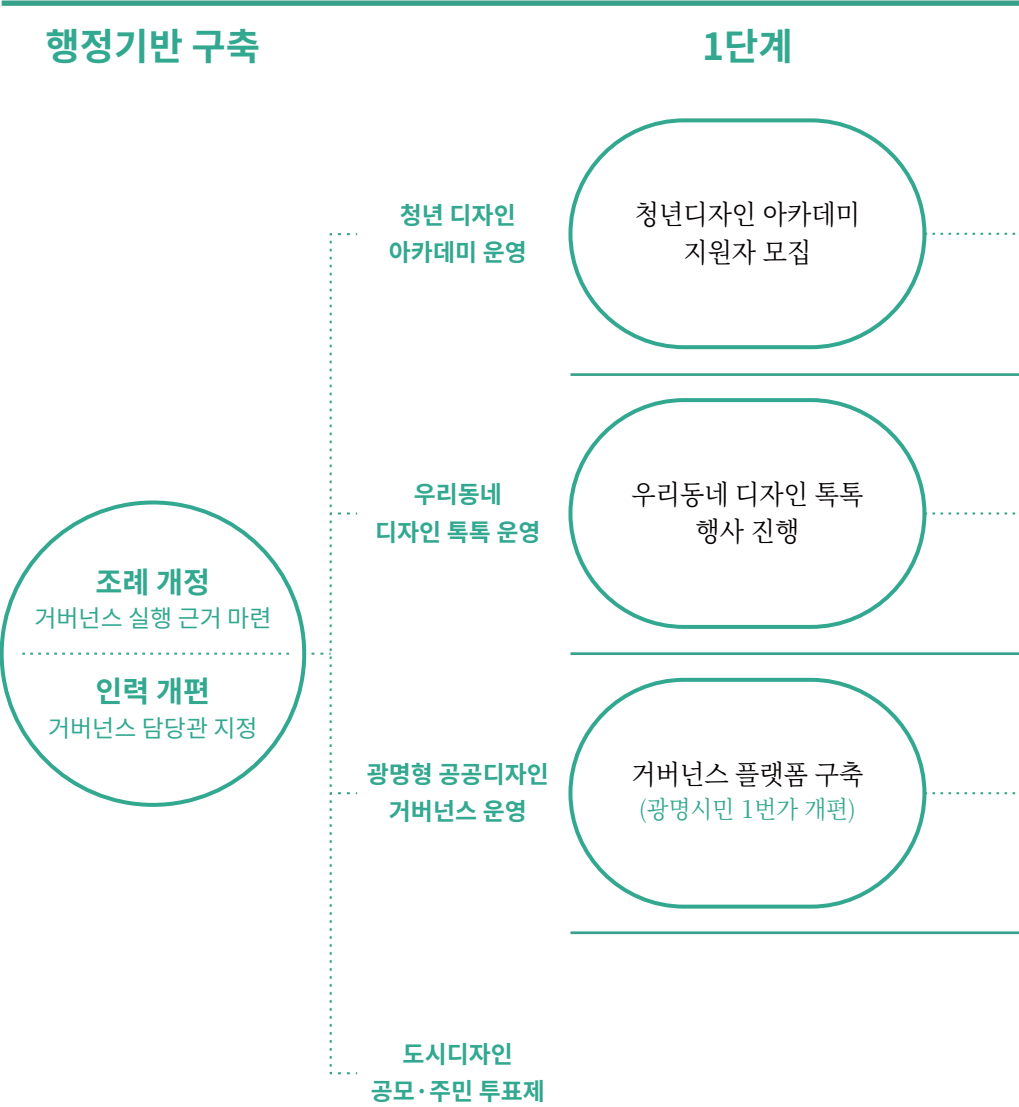
도시디자인 공모·주민 투표제 구성내용

· 운영방안 · 홍보방안 · 추진절차

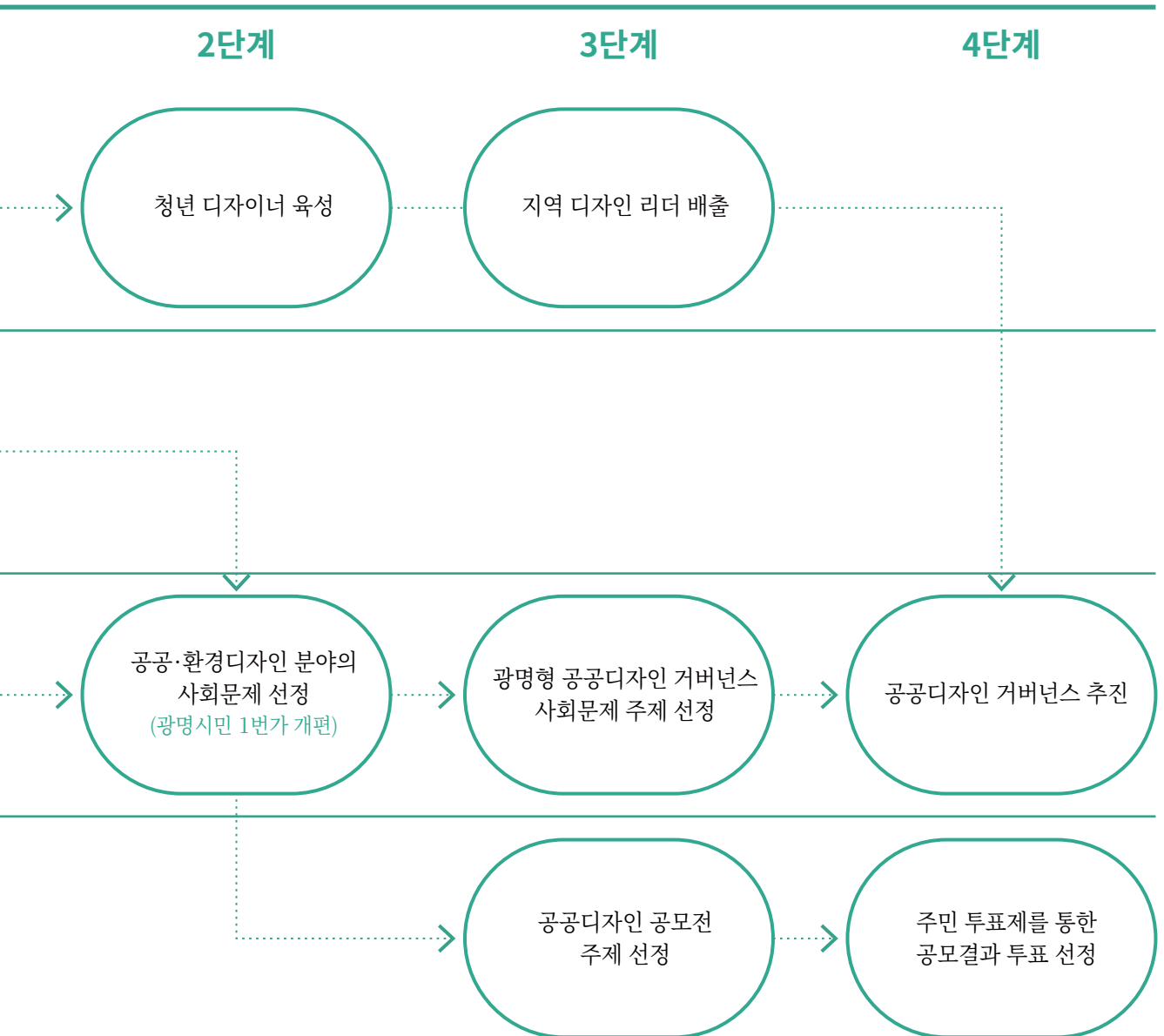
가. 거버넌스 개요

공공디자인
거버넌스

거버넌스(Governance)란 공동의 목표를 달성하기 위하여, 주어진 자원 제약하에서 모든 이해 당사자들이 책임감을 가지고 투명하게 의사 결정을 할 수 있게 하는 제반 장치입니다.



시에서 주도하던 기존의 공공디자인 사업 방식에서 벗어나 다양한 분야의 시민들이 직접 광명시의 문제점을 발굴하고, 의견을 나누고, 직접 참여하여 문제를 해결해나가는 모든 과정을 의미하며 궁극적으로 광명시만의 공공디자인 문화를 지향하는 프로그램입니다



나. 청년 디자인 아카데미 운영

프로그램 개요

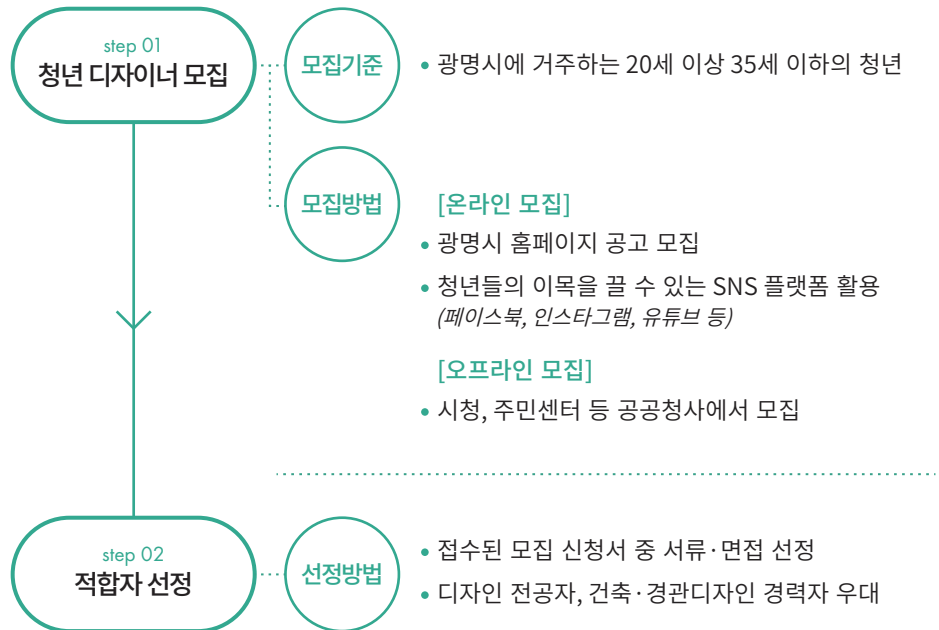
도시가 디자인 자생력을 가지기 위해서는 전문가들의 심도있는 연구도 중요하지만 지역 주민들, 특히 젊은 청년들이 주체적으로 도시를 가꾸어 나가야 합니다.

청년 디자인 아카데미는 광명에 거주하는 청년들을 대상으로 공공디자인 교육, 선진지 답사, 워크숍 등을 통해 역량을 강화하여 광명형 공공디자인 거버넌스를 이끌어나가는 지역 디자인 리더로 육성하는 프로그램입니다. 젊은 청년들의 도시에 대한 관심도를 향상하고 장기적으로는 시민이 주체적으로 주도하는 공공디자인 사업을 만들기 위한 핵심 인적자원으로 활용합니다.

운영방안

광명시에 거주하는 디자인에 관심이 있는 청년과 디자인 전공자, 건축·경관디자인 경력자를 모집합니다.

모집방안

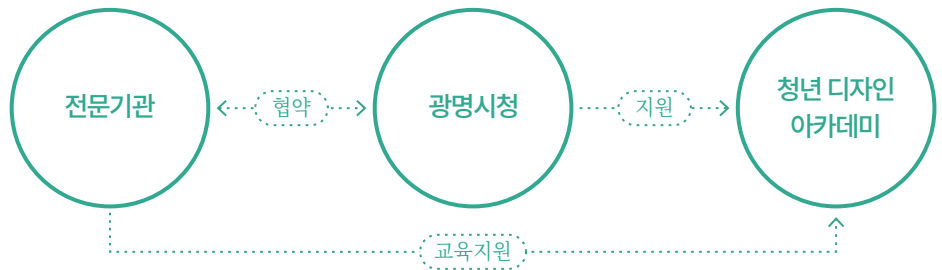


커리큘럼

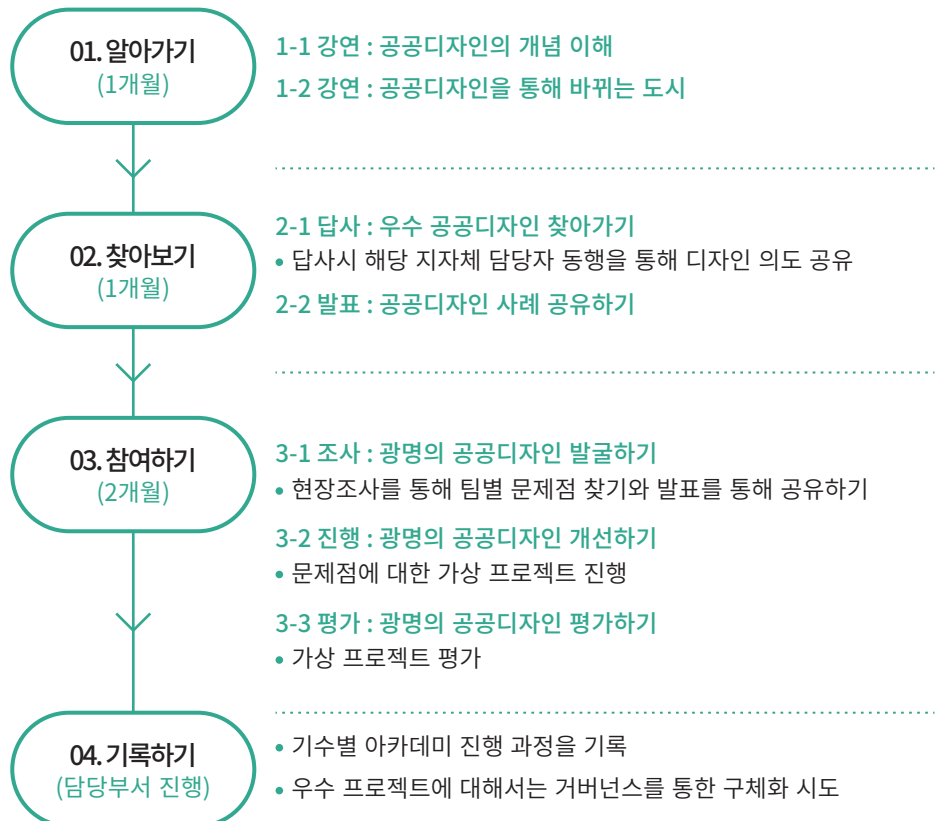
청년 디자인 리더 육성 교육을 위해 전문기관과의 협업을 통한 아카데미 운영방안 및 교육 커리큘럼을 기획합니다.

(전문기관 예시.(사)공공디자인학회, 한국공예디자인문화진흥원 등)

아카데미
운영 구성도



4개월 교육과정 커리큘럼(안)



나. 청년 디자인 아카데미 운영

활용방안

단편적으로는 공공디자인 거버넌스의 청년 디자인 리더로서 활용되지만 중장기적으로는 광명시의 다양한 사업 추진에 있어 주민 참여를 독려하고 일반 시민들에게 참여의 중요성과 접근성을 강화하는 역할을 시행합니다.

단기적

광명형 공공디자인 거버넌스
지역 디자인 리더 제공

중장기적

시민 주체의
공공디자인 사업 추진

단계별 추진 일정

2021

청년 디자인 아카데미 운영계획 수립

2022-2025

청년 디자인 아카데미 운영

꿀팁!

청년 디자인 아카데미는 어떤 기대효과가 있나요?

공공디자인이 관 주도의 사업에서 민간이 함께하는 사업으로 패러다임이 변화되고 사용자 중심의 생활밀착형 사업이 됨에 따라 시민들의 참여가 중요해지고 있습니다. 청년 디자인 아카데미는 시민이 직접적으로 사업에 참여하여 성과를 내는 기회를 제공하고 일반 시민들에게 있어 시민 디자인 참여의 롤 모델이 되고 참여를 독려하는 상징적 역할이 될 수 있으며 거버넌스의 리더로 사회활동 참여의 관문 역할을 열 수 있습니다.



시흥시 청년 디자인단

참고하면 좋을
다른 도시의 사례



시흥시 청년 디자인단

공무원·시민·관련 사업 등을 대상으로 개별적인 건축색채 및 공공시설물 디자인이 도시 전체의 이미지에 주는 영향을 학습하고 함께 공유하며 도시경관을 바꾸어 나가기 위한 프로그램으로 청년 협동조합으로서의 발전을 도모합니다.



인천 디자인 서포터즈

인천 디자인 지원센터에서 운영하는 인천 디자인 서포터즈는 인천시에 거주하는 디자인과 대학생을 대상으로 모집하며 예비디자이너 역량강화 교육, 인천시 디자인사업 참여 및 사업홍보 기획합니다.

다. 우리동네 디자인 토크 운영

프로그램 개요

관심이 없으면 필요성도 느낄 수 없듯이 시민들이 공공디자인에 대해 관심을 갖게 하는 것은 매우 중요한 일입니다. 공공디자인이 어렵게만 느껴지는 시민들의 관심을 끌기 위해서는 쉽고 재미있는 콘텐츠가 병행되어야 합니다.

우리동네 디자인 토크(talk talk)은 공공디자인이 생소한 시민들의 관심도를 증대하고 공공디자인에 대한 이해를 돕는 프로그램입니다. 공공디자인에 대한 강연, 공공디자인의 문제점과 해결방안에 대한 연극, 공연 등을 통해 자연스럽게 공공디자인을 이해하고 자유로운 토론을 통해 사회문제 해결을 위한 주제를 선정합니다.

운영방안

단방향 소통이 아닌 시민들이 자유롭게 참여하는 양방향 소통을 위해 진흥계획 수립 중 우리동네 디자인 토크 시범운영을 실시하였습니다. 코로나19로 인한 사회적 거리두기로 인해 일반 시민들의 참여는 제한되었지만 다양한 프로그램과 유튜브를 통해 홍보되었던 2020 우리동네 디자인 토크 시범운영을 공유합니다.



꿀팁!

우리동네 디자인 토크에 어떤 내용을 기획해야 하나요?

시범운영에서는 연극, 공연, 강연, 퀴즈, 토크를 기획하였지만 궁극적인 목표는 시민들이 쉽게 공공디자인에 관심을 가지고 쉽게 이해하는 것이기 때문에 유모차에 커피 올려놓고 쏘지 않고 걸어보기, 눈 가리고 목적지까지 가보기 등 보다 자유롭고 재미있는 기획이 필요합니다.



2020 우리동네 디자인 토크 기록영상

홍보방안

시민들의 참여가 중요한 우리동네 디자인 특색은 기존의 관 주도의 딱딱한 행사가 아닌 시민들이 자유롭게 참여할 수 있는 행사의 분위기를 표방해야 합니다.



공공디자인으로 새롭게 빛나는 광명

우리동네 디자인 톡톡

talk-talk



공공디자인의 이해 강연



숨어있는 공공디자인 찾기 이벤트





2020 우리동네 디자인 토크 현장스케치

2020 우리동네 디자인 토크는 시민들의 적극적인 공공디자인 참여의 가능성을 엿보는 시간이었습니다.

비록 코로나19 이슈로 인해 많은 분들을 모실 수는 없었지만, 앞으로 진행할 더 재밌고 유익한 우리동네 디자인 토크 행사의 밑거름이 될 것입니다.

공공디자인 연극: 광명 안심거리



라. 광명형 공공디자인 거버넌스 운영

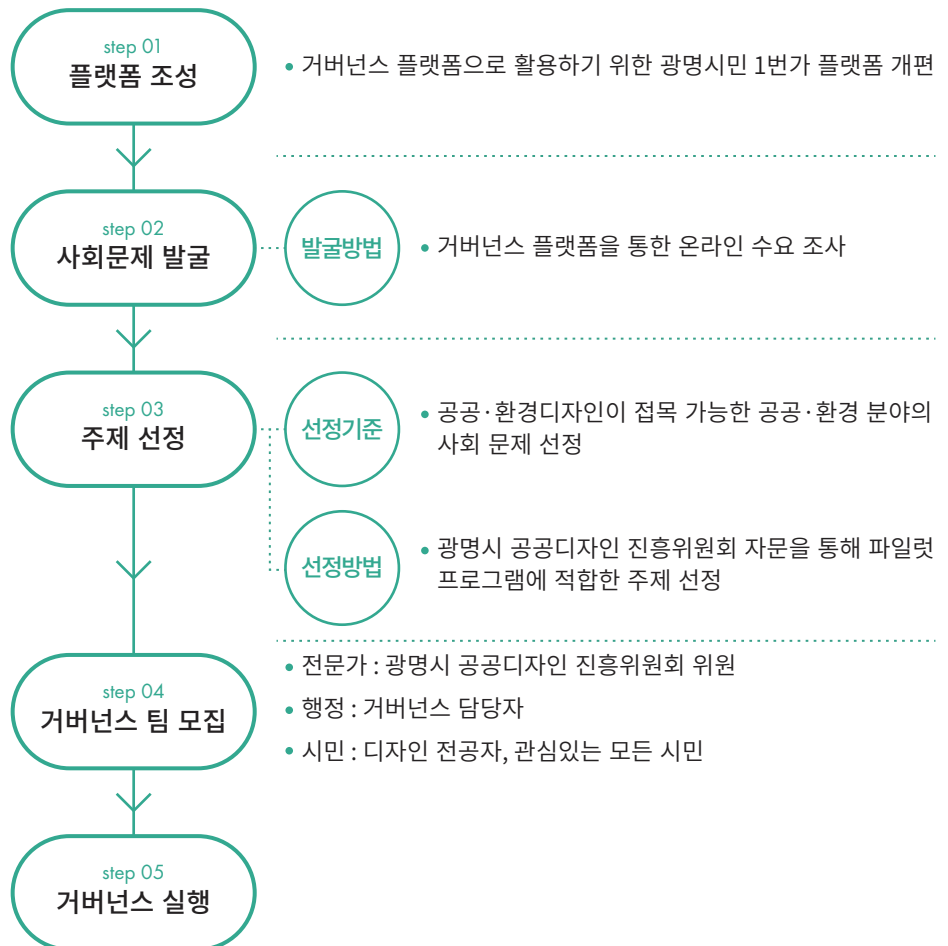
프로그램 개요

거버넌스(governance)란 공동의 목표를 달성하기 위해, 주어진 자원 제약하에서 모든 이해 당사자들이 책임감을 가지고 투명하게 의사 결정을 수행할 수 있게 하는 제반 장치입니다. 광명형 공공디자인 거버넌스는 시민소통형 공공디자인 프로그램을 통해 도출된 광명시의 각종 사회문제를 해결하기 위해 시민, 청년 디자이너, 전문가, 기업 등의 다양한 분야로 이루어진 거버넌스 팀을 형성하여 공공디자인을 통해 사회문제를 해결하는 시민 참여형 플랫폼입니다.

운영방안

광명형 공공디자인 거버넌스 운영을 위해 파일럿 프로그램을 시범 운영하여 진행 과정의 문제점 검토, 플랫폼 조성 등 운영을 위한 기반을 마련합니다.

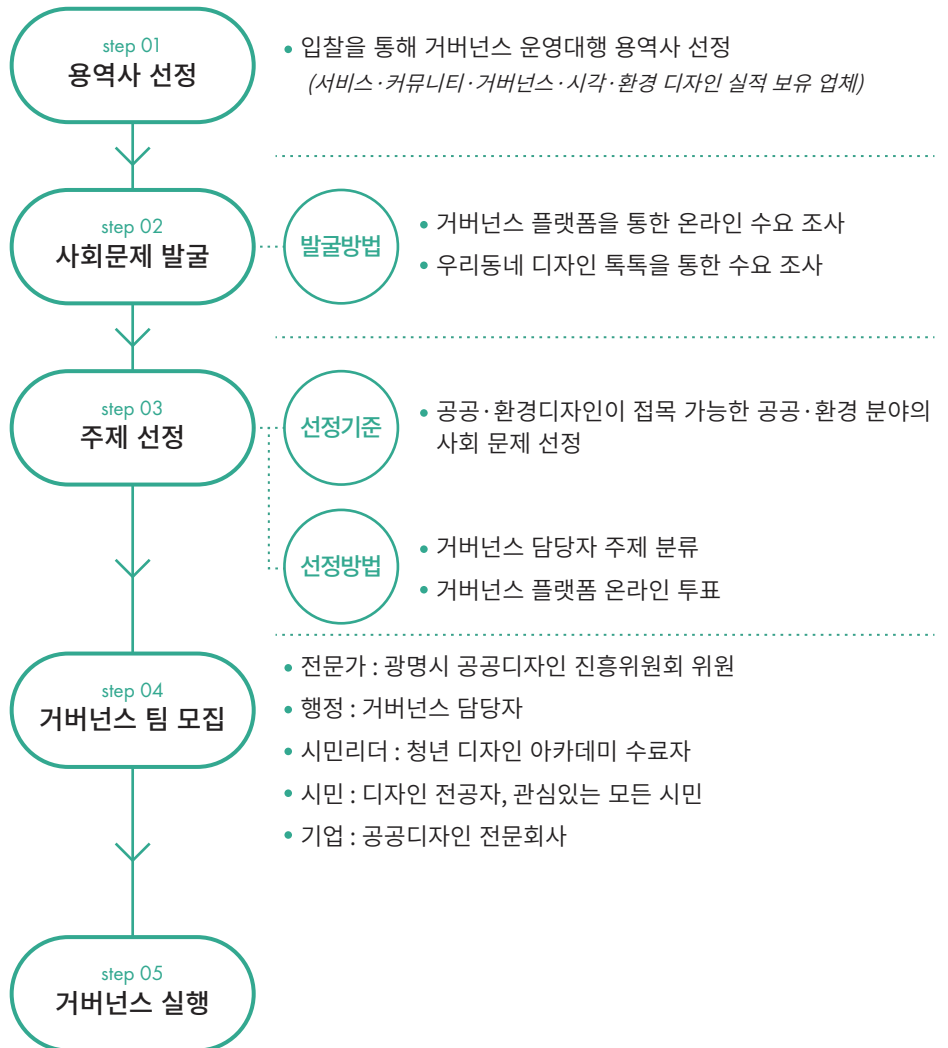
파일럿 프로그램 추진절차



정식운영

파일럿 프로그램을 기반으로 개선된 프로그램 운영 방안을 통해 시민들의 적극적 참여를 독려하는 정식 운영을 진행합니다.

정식운영
추진절차



라. 광명형 공공디자인 거버넌스 운영

플랫폼 조성

디자인 거버넌스를 운영하고 있는 지자체는 서울시 디자인정책과로 공공디자인 뿐 아니라 패션디자인, 서비스디자인 등의 다양한 분야의 디자인으로 해결방안을 확대하고 있습니다. 하지만 광명시는 서울시와 달리 관내 대학, 인적 자원 등에서 차이를 보이기 때문에 먼저 첫 걸음으로 광명시민1번가 플랫폼을 활용하고 다양한 의견 수렴 프로그램을 통해 사회문제를 발굴합니다.

거버넌스 플랫폼 (광명시민 1번가)

광명시민1번가는 시민참여 정책제안을 위한 플랫폼으로 환경·녹지·보건·위생·문화 등 다양한 분야에서의 정책 제안을 받고 있습니다. 이 중 공공디자인 관련 사회문제를 제안받기 위해 공공디자인 거버넌스 관련 사항을 추가 개편합니다.

꿀팁!

거버넌스 플랫폼에는 어떤 내용이 필요한가요?

공공디자인 거버넌스에는 첫 번째, 시민들의 제안사항을 함께 공유할 수 있는 페이지, 두 번째, 사회문제로 선정되어 진행중인 프로젝트의 과정, 세 번째, 완료된 프로젝트의 내용이 필요합니다.



활용방안

공공디자인 거버넌스는 다양한 시민들이 참여하는 만큼 많은 시행착오를 거치며 다듬어나가야 하는 사업 모델이기 때문에 첫 거버넌스 시행 2년간은 거버넌스를 위한 담당자를 설정하고 플랫폼을 개편하는 등의 기반 조성과 함께 파일럿 프로그램을 운영하며 운영방안을 다듬어 나간 후 2023년부터 모든 시민들을 대상으로 한 정식 운영을 시행합니다.

거버넌스 기반 조성 선행과제



단계별 추진 일정

- 2021-2022 거버넌스 기반 조성 및 파일럿 프로그램 운영
- 2023-2025 거버넌스 정식 운영 대행용역 발주

꿀팁!

거버넌스 운영시 고려해야 하는 사항은 무엇인가요?

시민들의 참여가 거버넌스의 핵심이지만 광명시는 관내대학의 부재, 청년 인적자원 부족 등으로 출발점에서는 참여율이 낮을 수 있습니다. 따라서 파일럿 프로그램을 운영하며 참여자에게 자부심을 줄 수 있는 SNS 홍보 방안, 혜택 제공 방안 등을 고려해야 하며 다양한 기관, 대학, 학회 등의 협업체계를 구축하여야 합니다.



서울 디자인 거버넌스

마. 도시디자인 공모·주민 투표제

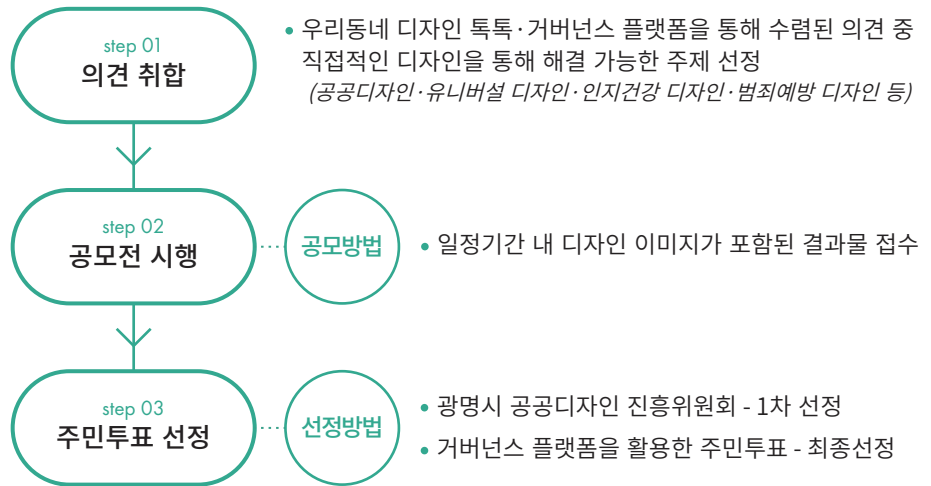
프로그램 개요

우리동네 디자인 토크와 거버넌스 플랫폼을 통해 수렴된 광명의 사회문제 중 서비스 디자인 관점의 접근을 통해 해결을 요하는 문제는 공공디자인 거버넌스를 통해 해결하지만 표면적 디자인을 통해 해결해야 하는 문제는 직접적인 디자인을 제안받아 해결할 수 있습니다.

도시디자인 공모는 이러한 문제들을 공모를 통해 시민들로부터 디자인을 제안받고 시민들이 투표를 통해 적합한 방안을 해결하는 방안입니다.

운영방안

광명형 공공디자인 거버넌스 운영을 위해 파일럿 프로그램을 시범 운영하여 진행 과정의 문제점 검토, 플랫폼 조성 등 운영을 위한 기반을 마련합니다.



꿀팁!

주민투표는 어떻게 시행해야 하나요?

보다 많은 사람들의 참여를 독려하고 주민투표에 대한 접근성 강화를 위해 공공디자인 거버넌스 플랫폼, 양케이트 조사, QR코드 조사 등 다양한 방법으로 시행할 수 있습니다.

참고하면 좋을
다른 도시의 사례



경기도 공공디자인 공모전

매해 주제를 선정하여 공공디자인 공모전 시행. 2020년의 경우 고령자를 위한 디자인을 주제로 참가자격 제한없이 공모전을 진행하였으며 1,300만원의 시상금과 문화체육관광부 장관상, 경기도지사상을 훈격으로 진행합니다.



05.

행정 운영하기

행정 운영하기는 공공디자인의 질적 향상을 위해 제도적 기반과 명확한 추진절차, 인력의 전문성 등 행정체계의 뒷받침을 만드는 운영방안입니다. 디자인 관점의 행정 선도를 위한 운영방안과 기반 개선 방안을 제시합니다.

구성목차

가. 행정운영 개요

제도적 기반과 공공디자인 사업 추진절차 등 공공디자인 질적 향상을 위한 운영방안입니다.

행정운영 개요 구성내용

· 행정운영 추진절차

나. 공공디자인 진흥조례 개정

거버넌스, 진흥위원회 운영방안, 공공디자인 사업 향상 등 관련 사항 추진을 위한 제도 개선 방안입니다.

공공디자인 진흥조례 개정 구성내용

· 운영방안

다. 디자인 업무 협업체계 구축

다양한 부서에서 시행하는 공공디자인 업무의 협업체계 구축 관련 사항입니다.

디자인 업무 협업체계 구축 구성내용

· 운영방안

라. 전문인력 체계 구축

광명 전체의 공공디자인 업무 전문성 향상을 위한 인력 체계 개편 방안입니다.

전문인력 체계 구축 구성내용

· 운영방안

마. 공공디자인 교육

실천백과와 사용백과의 활용도를 향상하도 디자인 마인드를 증진하기 위한 교육 방안입니다.

공공디자인 교육 구성내용

· 운영방안

나. 공공디자인 진흥조례 개정

행정운영 개요

최근 2년 동안의 공공디자인 심의 및 자문 진행사항과 부서협의 사항을 검토한 결과 공공디자인 심의위원회의 경우 2018년부터 2020년 초까지 총 8건을 운영하였으며 공공디자인 자문의 경우 이보다 많은 25건이 운영되었고 부서별 협의는 총 69건으로 활발하게 운영되고 있는 것을 알 수 있습니다. 기존 조례에 따라 공공디자인 심의, 자문, 협의가 이루어지고 있지만 심의 및 자문 자료의 경우 구성 기준이 부재하여 검토시 혼란을 야기 할 수 있음이 우려되어 이에 따른 구성 매뉴얼이 필요하며 조정된 공공디자인 범위에 따라 부분적으로 범위를 재구성하여 심의, 자문, 협의가 원활히 진행될 수 있도록 할 필요가 있습니다.

심의·자문·협의 현황

심의 (2018. - 2020.04.)	자문 (2018. - 2020.04.)	협의 (2018. - 2020.04.)
공공건축물 - 1건 공공공간 - 5건 공공시설물 (공간에 포함) 공공매체 및 용품 - 2	공공건축물 - 6건 공공공간 - 9건 공공시설물 - 8건 공공매체 및 용품 - 2건	공공건축물 - 8건 공공공간 - 3건 공공시설물 - 12 건 공공매체 및 용품 - 46건

분야별 조례 개정 방향

공공디자인 진흥에 관한 법률과 광명시 공공디자인 진흥계획에 따른 조례 재정비로 조례를 통한 계획 사항들의 추진 근거를 마련하고 공공디자인 사업 운영의 타당성과 기반을 마련할 수 있도록 조례 개정 기본 방향을 도출하였습니다.

공공디자인 거버넌스 운영

- 공공디자인 협력체계
- 시민참여형 거버넌스 구축
- 공공디자인 교육 시행

공공디자인 사업

- 사업 유지관리 범위 의무 규정
- 부서협의 활성화

공공디자인 위원회 운영

- 공공디자인 범위 부분 재정립에 따른 심의·자문·협의 대상 재정립
- 공공디자인 심의·자문·협의 자료 기본 매뉴얼 구축

공공디자인 거버넌스 운영

- 공공디자인 협력체계
- 시민참여형 거버넌스 구축
- 공공디자인 교육 시행

[제4장 공공디자인사업의 추진 및 공공디자인의 진흥 등] 조례 추가

제○○조(주민참여형 공공디자인 사업)

- ① 주민참여형 공공디자인 사업의 추진을 위해 온라인·오프라인 행사를 통해 의견 수렴 과정을 진행할 수 있다.
- ② 주민참여형 공공디자인 사업의 추진을 위해 디자인과 관련된 문제를 정의하고 이를 해결해나가는 과정에 시민이 주도적으로 참여하는 거버넌스 사업을 추진할 수 있다.
- ③ 주민참여형 공공디자인 사업의 인식 확산을 위해 다양한 방법으로 교육을 실시할 수 있다.

공공디자인 사업

- 사업 유지관리 범위 의무 규정
- 부서협의 활성화

[제3장 공공디자인 진흥위원회] 조례 추가

제○○조(공공시설물 등의 유지·관리)

- ① 위원회 심의를 거쳐 설치한 공공시설물 등은 심의 결과를 지켜야 하며, 유지·관리하여야 한다.
- ② 시장은 필요한 경우 위원회 의결사항 이행 여부와 공공시설물 등의 유지·관리 여부를 점검할 수 있다.

조례 개정 방안 - [제4장 공공디자인사업의 추진 및 공공디자인의 진흥 등] 조례 변경

제19조(전담부서의 설치 등)

- ② 각 부서의 장은 공공디자인의 대상이 되는 공공시설물등에 대한 사업계획을 수립할 때에 공공디자인업무를 총괄하는 공공디자인 전담부서의 장에게 협의하여야 한다.
- ✓
- ② 각 부서의 장은 공공디자인의 대상이 되는 공공시설물등에 대한 사업계획을 수립할 때에 **사업 추진 이전에** 공공디자인업무를 총괄하는 공공디자인 전담부서의 장에게 협의하여야 한다.

공공디자인 위원회 운영

- 공공디자인 범위 부분 재정립에 따른 심의·자문·협의 대상 재정립
- 공공디자인 심의·자문·협의 자료 기본 매뉴얼 구축

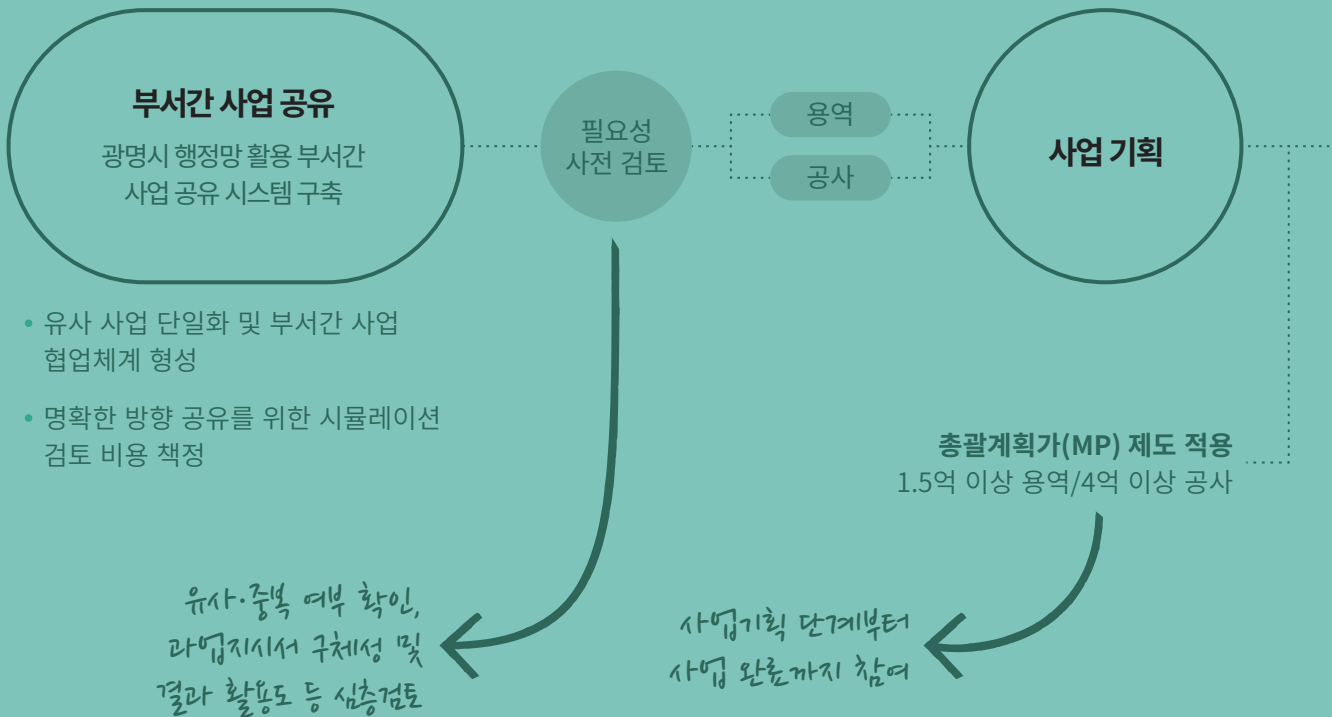
[별표2 공공디자인 심의·자문·협의 대상] 변경

사용백과에서 규정하는 공공디자인 범위로 변경

다. 디자인 업무 협업체계 구축

행정운영 개요

광명시의 각 부서는 매년 새로운 사업을 추진하지만 부서 간 요청이 없을 경우 사업이 공유되지 않아 유사한 사업에 중복 예산이 투입되는 경우가 발생합니다. 이러한 예산의 중복 투자를 방지하고 부서별 디자인 관점을 가지고 참여를 유도하기 위해 광명시 행정망을 활용하여 부서 간 사업을 사전 공유하고 중복 사업을 통합합니다. 또한, 사업의 질 향상을 위해 부서 간 명확한 사업 구상 공유를 위해 시뮬레이션 이미지 검토 비용을 사전에 책정하고 용역의 경우 1.5억 이상, 공사의 경우 4억 이상 사업은 총괄계획가(Master Planner) 제도를 적용하여 사업 기획 단계부터 사업 완료까지 참여할 수 있도록 유도합니다.



꿀팁!

사업 공유 단계에서 시뮬레이션 검토가 왜 필요한가요?

보편적으로 사업들이 도면을 통해 사업이 진행됩니다. 따라서 시공되었을 때 도면에서 보던 느낌과는 다른 느낌을 받거나, 미처 알아채지 못했던 문제점이 발견되기도 합니다. 이러한 문제를 사전에 방지하고 모두 같은 결과물을 상상하고 지향할 수 있도록 사업 공유 단계에서 디자인 시뮬레이션 도출이 필요합니다.

사업 발주

용역 진행 중 점검 사항

[용역 보고회]

공통사항: 용역진행중 보고회 3회 이상 실시 및 유관부서장 참여 의무화
필수배석: 예산법무과장, 정책기획과장, 정책보좌관, 관련 부서장 및 전문가

용역 완료 후 평가 사항

[결과물 공유 및 납본]

결과물 공유: 관련부서
납본(1권) 필수 배부: 예산법무과, 정책기획과

[평가서 제출]

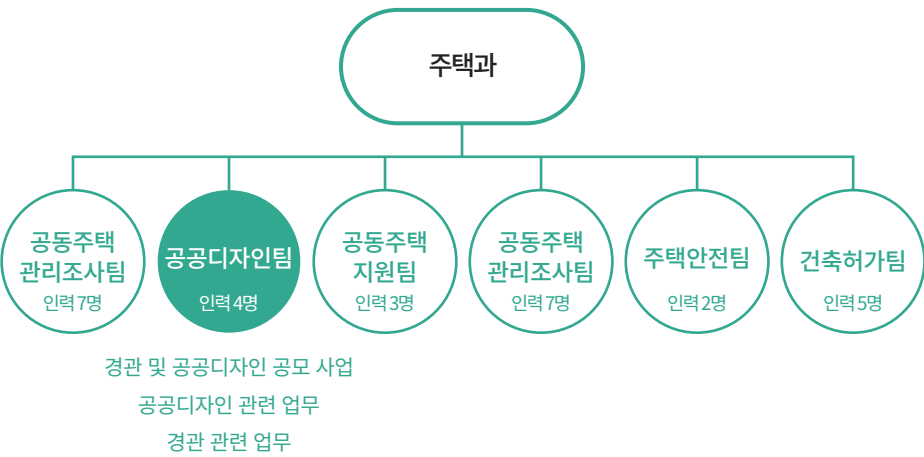
평가방법: 객관성을 위해 외부 전문가 참여, 평가표에 의한 서면평가
평가결과 극히 불량일 경우 불이익 부과 (3년 이내 연구참여 배제)

*광명시 용역 관리 및 운영에 관한 조례에 근거하여 평가

라. 전문인력 체계 구축

행정운영 개요

현재 광명시 공공디자인 담당 인력은 주택과 공공디자인팀 4명으로 공공디자인 진흥에 관한 법률에 의거한 공공디자인 사업의 기획 및 추진, 디자인 지원업무를 복합적으로 수행하며 공공디자인 진흥계획에서 지향하는 다양한 진흥사업 등을 추진하기에는 업무 대비 인력이 부족한 상황입니다. 따라서 추가적인 업무 수행과 주체적인 사업추진을 위한 공공디자인팀 인력 개편을 제시합니다.



타 시·군 운영현황

유사 규모의 타 시·군 운영현황을 비교해보았을 때 인구수 약 49만 명인 시흥시의 경우 경관법에 의거한 경관 업무와 공공디자인법에 의거한 공공디자인 업무가 2개 팀으로 분리되어 업무를 분장하며 인구수 약 22만 명인 양주시의 경우 직원 1명당 시민 4.4만 명을 담당하는 데 반해 광명시는 인구수 약 30만 명으로 직원 1명당 시민 7.5만 명을 담당하며 이는 양주시 대비 1.7배가량 높은 수치입니다.

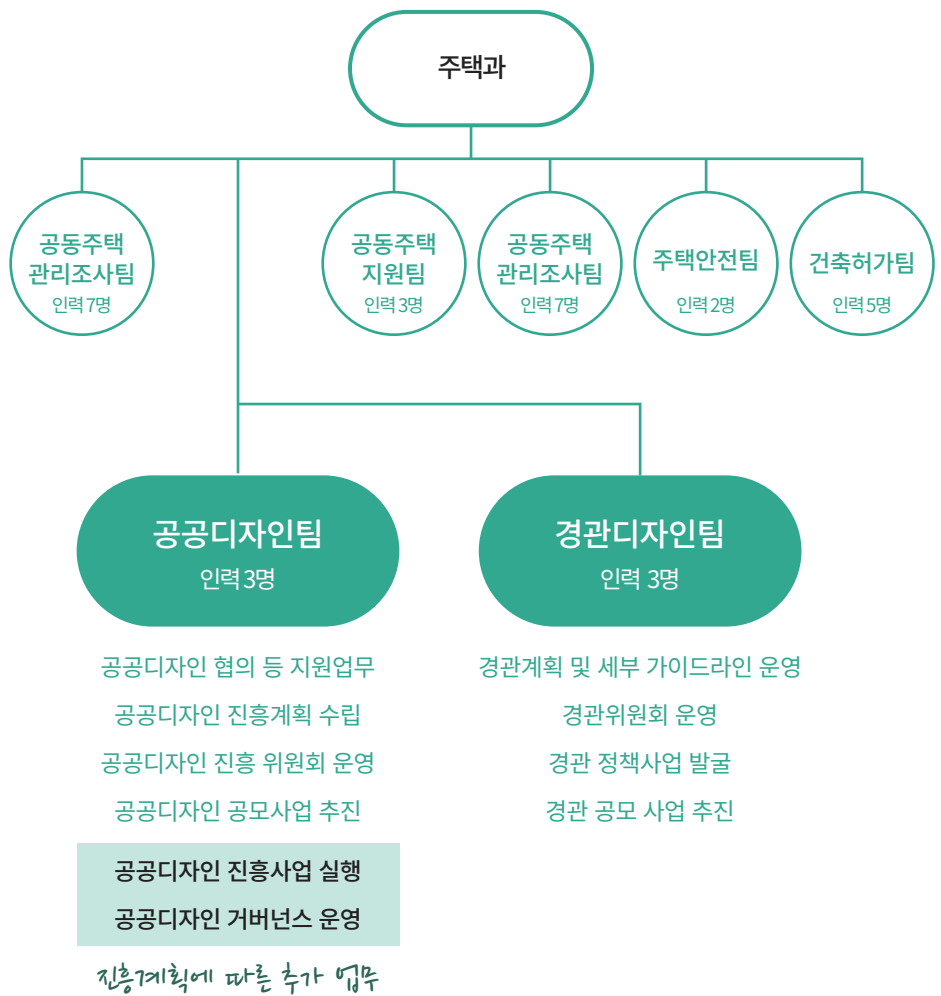
시흥시 (49만명)	양주시 (22만명)	광명시 (30만명)
경관정책팀 / 도시디자인팀 (2팀 / 4명 / 3명) 경관 관련 업무, 공공디자인 관련 업무	도시디자인팀 (1팀 / 5명) 디자인 협의, 지원 디자인 사업 실행	공공디자인팀 (1팀 / 4명) 디자인 협의, 지원

전문인력 체계
운영방안

경관 업무와 공공디자인 업무의 전문성 강화를 위해 공공디자인팀, 경관디자인팀으로의 분리를 제시하며, 공공디자인 법에 의거한 진흥사업, 거버넌스 등의 추가 업무 수행을 위해 2명의 전문인력 충원을 제시합니다.

*광명시 공공디자인 진흥 조례 - 제19조(전담부서의 설치 등)를 근거로 전담부서 개편 및 전문인력 확충

*상위지자체 경기도의 경우 전담부서는 [건축디자인과-공공디자인팀] 구성



마. 공공디자인 교육

행정운영 개요

공공디자인에 있어 실제로 사업을 집행하는 부서의 대부분은 공공디자인 전문인력이 아닙니다. 따라서 이를 보완하기 위해 디자인 매뉴얼을 배포하지만 공공디자인에 대한 이해도 부족으로 매뉴얼의 활용도가 낮고 광명시 공공디자인의 지향점과 다소 상이한 방향으로 사업이 추진되기도 합니다. 따라서 부서별 공공디자인 전문가 교육을 통해 공공디자인의 이해도를 향상하고 디자인 마인드를 증진하여 작은 요소 하나에도 공공디자인 관점이 녹아들 수 있도록 유도합니다.

전문가 교육

공공디자인의 필요성, 활용방안에 대한 공무원 교육을 통해 전문역량을 강화하고 유관부서와의 협업 필요성을 인지하며 한국공예디자인문화진흥원, (사)공공디자인학회 등 전문기관과의 협업을 통한 교육 질적 향상을 도모합니다.



교육과정 플랫폼 활용

한국공예디자인문화진흥원의 나라배움터를 통해 제공하는 공공디자인 영상 강의를 활용하여 온라인 교육을 시행하고 광명시 특성과 교육 목적에 적합한 커리큘럼을 통해 전문 역량을 강화합니다.



공공디자인 일반 교육과정

공공디자인을 처음 접하거나 관련 지식이 적은 사람을 대상으로 공공디자인에 대한 전반적인 내용 교육

#관리자 및 일반 부서원, 신규 공직자 등

교육내용

1. 공공디자인 이해하기
2. 공공디자인 가치 공유하기
3. 공공디자인 사례 살펴보기
4. 공공디자인 진흥에 관한 법률 알아보기



공공디자인 일반 교육과정

공공디자인 행정인력을 대상으로 공공디자인 행정과 관련한 핵심적인 내용 교육

#공공디자인 실무자, 신규 담당자

교육내용

1. 공공디자인의 이해
2. 공공디자인의 진흥에 관한 법률 이해
3. 공공디자인 추진 사업 유형
4. 공공디자인 행정 시스템의 이해

발행
publisher

자문
advisory group

연구
research group

광명시청

광명시 공공디자인 진흥위원회

공공디자인 분야
(주)디자인다다어소시에이츠

발행인

박승원 광명시장

총괄기획가

최성호 위원
(사)한국공공디자인학회 회장
한양사이버대학교 교수

책임연구원

박석훈 대표

기획

박창화 부시장
박준균 도시재생국장
강형원 주택과장
박소영 공공디자인팀장
박종연 주무관
이나겸 주무관
계유진 주무관

김정민 위원
(주)정승엔지니어링 소장
신구대학교 겸임교수

조한광 위원
국민안전역량협회 안전도시센터장
한양대학교 교수

신흥재 위원
한국폴리텍대학교 교수

이중엽 위원
한국복지대학교 교수

김순이 위원
참디자인 대표

참여연구원

양승훈 이사
김선재 이사
안승한 본부장
이재승 차장
강석준 팀장
이현민 팀장
서유정 과장
심윤서 대리
홍나은 대리
이정민 주임
노재원 주임
홍영표 사원
이화영 사원
정성환 사원
구현교 사원

편집디자인 기획·제작 분야
글자와 기록사이

최혜진 대표
이신재 대표

영상 제작·편집 분야
스튜디오 블랙빈

김충근 감독

