
주민 참여형 마을 브랜드 및 패키지 개발 용역 수행계획서

2026. 08.

[목 차]

● 주민참여형 마을 브랜드 및 패키지 개발사업	01
Ⅰ. 과업 개요	01
Ⅱ. 수행방향 및 추진체계	05
Ⅲ. 세부 수행계획	08
Ⅳ. 사업관리계획	15
Ⅴ. 예산 집행계획	10
● 별첨	18
Ⅰ. 수행기관 일반현황 및 참여인력	18
Ⅱ. 관련 분야 수행실적	19

주민 참여형 마을 브랜드 및 패키지 개발사업 용역 수행계획서

I 과업 개요

1. 마을 브랜드 및 패키지 개발의 목적 및 필요성

1) 추진 배경 및 필요성

① 마을 고유자원에 비해 통합된 브랜드 이미지 부족

- 대상 마을은 자연환경, 역사·문화, 생활자원, 생산품 등 다양한 자원을 보유하고 있으나, 이를 하나의 이미지와 이야기로 연결하는 브랜드 체계가 미흡한 상황
- 기존 마을 홍보와 상품 포장이 개별적으로 운영되어 외부 소비자와 방문객에게 마을의 정체성과 차별성을 일관되게 전달하는 데 한계
- 마을을 대표하는 공동 브랜드를 중심으로 홍보와 상품 이미지를 통합하여 인지도와 기억도를 높일 수 있는 기반 구축

② 주민 참여와 공감대가 반영된 브랜드 기반 미흡

- 마을 브랜드는 주민과 생산자가 직접 사용하고 관리하는 공동자산이므로, 외부 전문가 중심의 일방적인 개발만으로는 지속적인 활용과 주민 공감대 형성에 한계
- 주민참여 워크숍 3회를 통해 마을의 자원과 이야기, 주민이 지향하는 이미지, 대표상품의 특성을 단계적으로 발굴
- 주민 의견을 브랜드 콘셉트와 디자인에 반영하여 개발과정에 대한 이해와 주인의식을 높이고, 사업 완료 후에도 자율적으로 활용·관리할 수 있는 기반 확보

③ 대표상품의 가치를 뒷받침하는 패키지 경쟁력 부족

- 대표상품이 우수한 품질과 지역적 가치를 갖추고 있어도 패키지의 통일성과 시각적 완성도가 낮으면 상품의 강점과 마을의 이야기를 소비자에게 충분히 전달하기 어려움
- 마을 브랜드와 연계한 패키지 3종을 개발하여 하나의 상품군으로 인식되는 통일성을 확보하는 동시에, 품목별 특성과 차별성을 명확하게 표현
- 디자인 시안 개발에 그치지 않고 패키지별 MOQ 기준 초도 시제품을 제작하여 규격, 소재, 인쇄, 조립성 및 유통 적합성을 검토하고 실제 판매 현장에 적용할 수 있는 수준으로 구체화

2) 추진 목적

① 주민참여를 통한 마을 브랜드 정체성 확립

- 주민참여 워크숍 3회를 통해 마을의 역사, 문화, 자연환경, 생활자원 및 대표상품과 관련된 다양한 의견과 이야기를 발굴
- 조사 및 워크숍 결과를 바탕으로 마을의 핵심가치, 브랜드 콘셉트, 스토리 및 시각적 이미지를 체계적으로 정립
- 주민이 공감하고 지속적으로 활용할 수 있는 마을 브랜드 기본체계 구축

② 마을 브랜드와 연계한 대표상품 패키지 3종 개발

- 개발된 마을 브랜드의 로고, 색상, 서체, 그래픽 모티프 등을 대표상품 패키지 3종에 일관되게 적용
- 상품군 전체의 통일성을 유지하면서도 각 상품의 특성과 용도, 소비대상 및 판매환경이 구분될 수 있도록 패키지 디자인 개발
- 상품명, 제품정보 및 필수 표시사항이 명확하게 전달될 수 있는 체계적인 정보구조와 시각적 완성도 확보

③ MOQ 기준 초도 제작을 통한 패키지의 실효성 확보

- 패키지 3종별 제작업체의 MOQ를 확인하고, 총 **4,500,000원**의 제작예산 범위에서 실제 사용 가능한 초도 제작 추진
- 패키지의 규격, 소재, 인쇄방식, 후가공, 조립성 및 제품 수납 가능성 등을 검토하여 생산 적합성 확보
- 제작된 패키지를 실제 상품 판매와 홍보에 활용하고, 향후 추가 생산 및 신규상품 확장에 활용할 수 있는 제작기반 마련

2. 과업 기간 및 사업비

구 분	내 용
용역명	주민참여형 마을 브랜드 및 패키지 개발
발주기관	소백산국립공원
과업대상	마을 공동브랜드 1식, 대표상품 패키지 3종
과업 기간	계약일로부터 000일 *세부일정은 착수회의 후 발주기관과 협의하여 확정
총사업비	금 30,000,000원(vat포함)
핵심 과업	주민참여 워크숍 3회 마을 브랜드 개발 MOQ 기준 시제품 제작

3. 과업 내용 및 범위

1) 주요 과업 내용

구 분	내 용
기초조사	마을 현황, 지역자원, 대표상품, 유통환경 및 유사사례 조사
주민참여	주민·생산자 대상 브랜드 및 패키지 개발 워크숍 3회
브랜드 개발	핵심가치, 콘셉트, 네이밍, 슬로건, 스토리, 로고 및 기본 시각체계 개발
패키지 개발	대표상품 3종의 패키지 구조·규격 검토 및 시각디자인 개발
시제품 제작	패키지 3종별 제작업체 MOQ에 따른 초도 시제품 제작
활용지침	브랜드 및 패키지의 기본적인 사용·제작지침 정리
성과품 제작	결과보고서, 도판, USB 및 디자인 원본파일 납품

2) 정량적 과업 범위

성과항목	목표
주민참여 워크숍	3회
마을 브랜드 기본디자인	1식
브랜드 콘셉트 시안	2~3개 방향
최종 브랜드	1안
패키지 디자인	3종
최종 패키지	품목별 1안
패키지 초도 시제품	3종
시제품 제작비	총 4,500,000원
결과보고서	A4 컬러 5부
컬러도판	10매
최종본 USB	2개

3) 과업 범위 관리 기준

- 본 과업에서 말하는 '시제품'은 단순 목업 1~2개가 아니라, 실제 제작업체의 최소주문수량인 MOQ를 적용하여 생산하는 **초도 제작분**을 의미한다.
- 패키지별 실제 제작수량은 제품 규격, 패키지 형태, 소재, 인쇄도수, 후가공 방식 및 제작업체의 MOQ에 따라 달라지므로 수행계획서 단계에서 특정 수량을 확정하지 않는다.
- 최종 수량은 디자인과 제작사양을 확정 후 제작업체 견적서를 기준으로 발주기관과 협의하여 결정한다.
- 패키지 3종의 제작비는 **총 4,500,000원 범위로 한정**하며, 해당 예산 안에서 3종 모두 제작업체의 MOQ를 충족할 수 있도록 규격·소재·인쇄·후가공 방식을 설계한다.
- 견적 결과가 예산을 초과하는 경우 발주기관과 협의하여 소재, 후가공, 제작방식 또는 제작수량을 조정한다.
- 다음 항목은 기본 과업 범위에 포함하지 않는다.
 - 대표상품 3종을 초과하는 추가 패키지 개발
 - 확정된 패키지의 추가 양산
 - 제품 내용물의 생산·충전·소분 및 포장작업
 - 신규 용기 및 제품 자체의 개발
 - 전문 제품사진 촬영 및 홍보영상 제작
 - 온라인 쇼핑몰 및 상품 상세페이지 제작
 - 상표·디자인 출원 및 법률 검토
 - 식품표시사항, 인증사항 등에 대한 법률적 적합성 검토
- 제품명, 원재료명, 중량, 제조원, 판매원, 유통기한, 인증마크, 바코드 등 패키지에 기재되는 정보는 발주기관 또는 생산자가 검토·확정하여 제공하며, 수행기관은 제공된 내용을 패키지 디자인에 적용한다.

4. 기대효과

1) 주민이 공감하는 마을 정체성 확립

- 주민이 직접 마을자원과 이야기를 발굴하고 브랜드 개발 과정에 참여함으로써 마을의 공동체적 가치와 정체성을 시각적으로 정립

2) 마을과 상품을 연결하는 통합 이미지 구축

- 마을 브랜드와 대표상품 패키지를 하나의 이미지 체계로 개발하여, 상품을 접하는 소비자가 마을의 특성과 이야기를 자연스럽게 인식

3) 대표상품의 상품성과 신뢰도 향상

- 제품 특성, 구매대상 및 유통환경을 고려한 패키지 디자인을 적용하여 기존 상품의 시각적 완성도와 소비자 신뢰도를 높이고, 판매 및 홍보에 활용할 수 있는 기반 마련

4) 실제 생산 가능한 패키지 체계 구축

- 제작업체의 MOQ와 생산사양을 반영한 초도 제작을 통해 디자인 결과물이 단순 시안에 머무르지 않고 실제 판매·배포에 활용

5) 후속 상품 확장을 위한 기반 마련

- 브랜드 기본요소와 패키지 공통체계를 구축함으로써 향후 신규상품 또는 추가 패키지를 개발할 때 일관된 이미지로 확장할 수 있는 기반 마련

II

수행방향 및 추진체계

1. 과업 추진 방향

< 추진목표 >

“ 주민이 발견하고, 디자인으로 구조화하며,
실제 패키지 제작으로 검증하는 마을 브랜드 구축”

1) 주민참여 디자인 개발

- 주민과 생산자가 마을자원 및 대표상품의 특성을 직접 발굴
- 워크숍 결과를 브랜드 콘셉트와 디자인 개발의 핵심 근거로 활용
- 디자인 개발 전·중·후 단계별 주민 의견수렴
- 최종 결과물에 대한 주민 공감대 및 활용의지 확보

2) 마을 브랜드와 패키지의 통합 개발

- 브랜드와 패키지를 별도 과업으로 분리하지 않고 하나의 체계로 개발
- 브랜드의 핵심가치, 색상, 서체 및 그래픽 모티프를 패키지 3종에 일관되게 적용
- 패키지를 통해 마을의 정체성과 대표상품의 특성을 동시에 전달
- 향후 신규상품에 적용 가능한 확장형 디자인체계 구축

3) 제작 가능성을 고려한 디자인 개발

- 디자인 초기단계부터 패키지 제작업체 및 MOQ 조사
- 총 **4,500,000원**의 제작예산을 고려한 소재 · 규격 · 후가공 설정
- 기성규격, 공용목형 및 일반 수급 소재 우선 검토
- 디자인 완성도와 생산경제성 간 균형 확보

4) 단계별 승인에 따른 과업 관리

- 조사결과, 브랜드 방향, 디자인 시안 및 제작사양의 단계별 승인
- 주민과 관계자의 개별 의견을 발주기관에서 취합하여 일괄 전달
- 최종 제작 전 디자인 · 문안 · 수량 · 사양에 대한 서면 승인
- 승인 이후 변경사항에 대한 추가비용 및 일정변경 여부 별도 협의

2. 단계별 추진절차

1단계	착수 및 기초자료 수집
	- 착수회의 개최 - 과업범위 및 세부일정 협의 - 발주기관 및 마을 보유자료 수집 - 대표상품 3종 및 생산자 현황 확인 - 워크숍 참여대상 및 운영일정 조정(Kick-off meeting)
▼	
2단계	현장 · 상품 조사 및 1차 워크숍 - 브랜드 전략 구체화
	- 마을 현장조사 - 지역자원 및 기존 홍보현황 분석 - 대표상품 3종의 규격 · 용기 · 판매환경 조사 - 1차 워크숍 운영 - 마을자원, 대표 이미지 및 상품가치 발굴
▼	
3단계	브랜드 전략 수립 및 2차 워크숍 - 브랜드 · 패키지 방향 설정
	- 기초조사 및 1차 워크숍 결과 공유 - 브랜드 핵심가치 및 콘셉트 설정 - 네이밍 · 슬로건 및 이미지 방향 검토 - 2차 워크숍 운영 - 네이밍과 패키지 디자인 방향(사례분석 및 포지셔닝) 확정

▼	
4단계	브랜드 · 패키지 시안 개발 및 3차 워크숍
	- 브랜드 기본 시안 2~3개 방향 개발 - 패키지 공통 디자인 방향 2안 내외 개발 - 대표상품 패키지 3종 적용안 개발 - 3차 워크숍 운영 - 최종 시안 선정 및 수정사항 정리
▼	
5단계	최종 디자인 및 제작사양 확정
	- 브랜드 최종안 정교화 - 패키지 3종 최종 디자인 확정 - 필수 표시정보 및 문안 교정 - 패키지 규격 · 소재 · 인쇄 · 후가공 확정 - 제작업체별 MOQ 및 견적 확인 - 총 4,500,000원 범위 내 최종 제작사양 결정
▼	
6단계	패키지 초도 제작 및 검수
	- 제작용 원본파일 작성 - 발주기관 최종 제작승인 - 패키지 3종 인쇄 · 가공 - 제작수량 및 품질 검수 - 불량 또는 제작오류 확인 및 보완
▼	
7단계	성과공유 및 납품
	- 브랜드 및 패키지 활용지침 작성 - 결과보고서 및 성과 전시패널 제작 - 최종 원본파일 및 제작사양서 정리 - 초도 제작품 및 디지털 성과품 납품 - 최종보고 및 과업 완료

1. 기초조사 및 주민 의견수렴

1) 기초조사

① 마을 현황 및 지역자원 조사

- 마을의 지리적·환경적 특성
- 마을의 역사 및 명칭 유래
- 자연경관, 문화자원 및 생활자원
- 주민공동체 활동 및 주요 행사
- 대표 장소, 인물 및 상징요소
- 기존 마을 홍보물 및 시각이미지
- 주민이 인식하는 마을의 장점과 과제

② 대표상품 3종 조사

- 상품명 및 상품별 특징
- 내용물, 규격, 중량 및 보관방법
- 기존 용기 및 포장형태
- 주요 판매처, 주요 소비자, 판매가격
- 운반·보관·진열방식
- 필수 표시정보 및 인증사항
- 패키지 제작 시 보호성·사용성 요구

③ 유사사례 조사

- 국내 마을 공동브랜드 사례
- 농·특산품 및 지역상품 브랜드 사례
- 유사상품 패키지 디자인 사례
- 동일 유통환경 및 가격대의 상품 사례
- 브랜드와 패키지를 통합 개발한 사례
- 소재·인쇄·후가공 및 구조 적용사례

④ 제작환경 조사

- 패키지 제작업체 후보 조사
- 패키지 구조별 MOQ 확인
- 기성규격 및 공용목형 적용 가능성 검토

- 소재별 제작단가 및 납기 확인
- 인쇄도수 및 후가공별 비용 비교
- 총 **4,500,000원** 범위 내 제작 가능성 검토

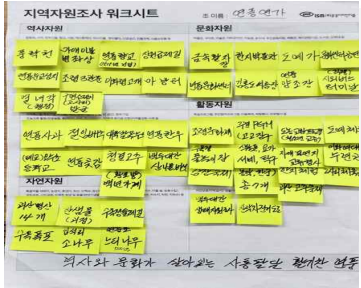
2) 주민참여 워크숍 운영

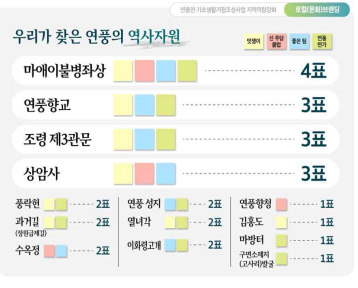
① 1차 워크숍 : 마을다움과 상품가치 발굴

- 마을의 자연·역사·문화·생활자원 공유
- 마을을 대표하는 장소·인물·이야기 발굴
- 마을의 장점과 차별화 요소 정리
- 마을을 표현하는 이미지 및 감정 키워드 선정
- 대표상품 3종의 강점과 소비자 전달가치 발굴
- 브랜드 개발에 활용할 핵심 키워드 도출

<주요 결과물>

마을자원 목록	마을자원 지도	브랜드 핵심 키워드	대표상품별 강점 및 특징	주민이 지향하는 마을 이미지
---------	---------	------------	---------------	-----------------







② 2차 워크숍 : 브랜드와 패키지 방향 설정

- 1차 워크숍 및 기초조사 결과 공유
- 마을 브랜드 핵심가치와 목표 이미지 검토
- 브랜드 대상 및 소비자 설정
- 네이밍 및 슬로건 방향 검토
- 브랜드 색상·서체·그래픽 분위기 선정
- 패키지 3종의 공통 이미지와 상품별 구분방식 설정
- 패키지에 필요한 기능 및 표시정보 검토

<주요 결과물>

브랜드 콘셉트	브랜드 디자인 키워드	네이밍·슬로건 개발방향	패키지 공통 디자인 방향	상품별 차별화 기준	디자인 개발 요청사항
---------	-------------	--------------	---------------	------------	-------------



③ 3차 워크숍 : 시안 검토 및 제작방향 확정

- 브랜드 기본 시안 비교 · 검토
- 패키지 3종 디자인 시안 비교 · 검토
- 지역성 · 차별성 · 가독성 · 상품성 평가
- 유지할 요소와 수정할 요소 구분
- 최종 브랜드 및 패키지 디자인 방향 선정
- 패키지 소재 · 규격 · 후가공 · MOQ 검토
- 최종 수정요청사항 및 제작방향 정리

<주요 결과물>

최종 시안 선정결과	디자인 평가표	최종 수정요청서	패키지 제작사양 협의결과	발주 전 확인사항
---------------	---------	-------------	---------------------	--------------



④ 워크숍 운영 및 기록관리

- 회차별 운영계획 및 활동지 작성
- 이미지 카드, 키워드 카드 및 패키지 실물사례 활용
- 참석자 명단 및 현장사진 기록
- 주민 발언 및 주요 의견 정리
- 회차별 결과분석 및 다음 단계 반영
- 워크숍 운영결과를 최종 결과보고서에 수록

2. 마을 브랜드 개발

1) 브랜드 개발 목표

- 마을의 지역성과 대표상품의 가치를 통합하는 공동브랜드 개발
- 주민이 이해하고 쉽게 활용할 수 있는 브랜드 구축
- 대표상품 3종과 향후 추가상품에 적용 가능한 확장성 확보
- 마을 홍보와 상품 판매에 일관되게 활용할 수 있는 디자인체계 구축

2) 브랜드 전략 수립

- 마을 핵심자원 및 차별요소 정리
- 브랜드 핵심가치 설정
- 핵심 메시지 및 커뮤니케이션 방향 설정
- 마을과 대표상품을 연결하는 브랜드 스토리 구성

3) 브랜드 개발 내용

- 브랜드 콘셉트
- 브랜드 네이밍
- 브랜드 슬로건
- 심벌마크
- 로고타입
- 시그니처 조합
- 전용색상 및 색상값
- 지정서체

4) 브랜드 시안 개발

- 서로 다른 콘셉트의 기본 시안 2~3개 방향 개발
- 시안별 디자인 의미 및 적용방향 제시
- 로고, 색상, 서체 및 그래픽 모티프 적용 예시 제시
- 주민 및 발주기관 검토를 통한 최종 방향 1안 선정
- 선정안의 형태, 색상, 가독성 및 재현성 정교화
- 최종 수정·보완 2회 내외 진행

5) 브랜드 평가기준

- 마을의 지역성과 고유성 반영 여부
- 주민의 이해도와 공감 가능성
- 대표상품 3종과의 연계성
- 작은 크기에서의 식별성 및 가독성

- 인쇄·제작 시 색상과 형태의 재현성
- 향후 추가상품 및 홍보물 확장 가능성

3. 패키지 디자인 개발

1) 개발대상 (예정 - 주민워크숍 과정에 변경될 수 있습니다.)

- 패키지 1 : 벌꿀 스틱형 파우치 & 종이상자
- 패키지 2 : 용기스티커 및 상자
- 패키지 3 : 세트패키지

2) 브랜드 통일성 확보

- 브랜드 로고와 색상체계를 패키지 3종에 공통 적용
- 공통 그래픽 모티프 및 정보배치 기준 설정
- 하나의 마을 상품군으로 인식될 수 있는 통합 이미지 구축
- 판매처 및 진열공간에서의 시각적 연속성 확보

3) 상품별 차별성 확보

- 상품별 고유색상 또는 보조 그래픽 적용
- 상품명과 주요 특징의 명확한 구분
- 상품별 소비대상과 사용상황 반영
- 내용물과 상품 특성에 적합한 이미지 및 정보 구성

4) 패키지 구조 및 규격 검토

- 패키지 전면·후면·측면 레이아웃 구성
- 브랜드 로고 및 상품명 배치
- 상품 특성 및 설명문 배치
- 필수 표시정보 배치영역 설정
- 인증마크, 바코드 및 QR코드 적용
- 그래픽 모티프 및 일러스트 활용
- 실제 크기 기준 가독성 및 정보량 검토

5) 패키지 적용안 제작

- 패키지 공통 디자인 방향 2안 내외 제시
- 최종 공통방향 1안 선정
- 선정된 방향을 기준으로 패키지 3종 세부 디자인
- 3차원 패키지 목업 이미지 제작
- 실제 크기의 간이 종이모형 검토
- 칼선 및 재단여백 적용

- 제작업체 요구 형식에 맞춘 인쇄파일 작성

6) 표시정보 관리

- 제품명, 원재료명, 중량 및 보관방법 등 발주기관 제공
- 인증마크 및 바코드 원본 발주기관 제공
- 법정 표시문안의 적합성은 발주기관 또는 생산자가 최종 확인
- 수행기관은 승인된 문안을 디자인에 적용
- 제작승인 이후 문안 변경 시 제작비 및 일정 별도 협의

4. 패키지 초도 제작 및 검토

1) 제작목적

- 최종 패키지 디자인의 실제 인쇄상태 확인
- 패키지 색상, 규격, 접지 및 조립성 검증
- 실제 제품 삽입과 보호성 확인
- 판매 · 진열 · 운반과정의 사용성 검토
- 향후 추가 생산을 위한 제작기준 확보

2) 제작기준

- 패키지 3종 각각 제작업체 MOQ 기준 적용
- 전체 제작비 총 **4,500,000원** 이내
- 패키지별 실제 제작수량은 업체 MOQ와 견적에 따라 확정
- 품목별 제작비 동일 배분 미적용
- 패키지별 규격, 소재, 후가공 및 수량을 고려한 차등 배분
- 제작사양과 견적에 대한 발주기관 승인 후 발주
- 상품 내용물 생산 · 충전 · 소분 비용 제외

3) 제작 추진절차

- 패키지 3종 최종 디자인 확정
- 필수 표시정보 및 문안 확정
- 제작업체별 MOQ · 단가 · 납기 확인
- 소재 · 규격 · 후가공 및 제작수량 조정
- 제작예산 **4,500,000원** 내 최종사양 확정
- 칼선 및 인쇄파일 작성
- 최종 교정파일 검수
- 발주기관 제작승인
- 패키지 인쇄 · 가공

- 제작품 품질검수 및 납품

5. 브랜드 활용지침 및 최종 성과품 제작

1) 브랜드 활용지침

- 브랜드 개발 배경 및 콘셉트
- 브랜드 스토리
- 심벌마크 및 로고타입
- 기본형 및 조합형
- 전용색상 및 색상값
- 지정서체
- 배경색에 따른 사용기준
- 사용금지 사례
- 패키지 3종 적용사례
- 패키지별 규격 및 제작사양
- 추가 제작 시 유의사항

2) 최종 성과품

- 주민참여 워크숍 운영결과 3식
- 마을 브랜드 최종 디자인 1식
- 브랜드 기본 활용지침 1식
- 대표상품 패키지 최종 디자인 3종
- 패키지 제작용 칼선 및 원본파일 3종
- 패키지별 제작사양서 3종
- 패키지별 MOQ 기준 초도 제작품
- 최종 결과보고서 5부
- 컬러패널 10매 ※ 기존 산출내역서상 '도판'에 해당
- 최종본 USB 2개
- AI, PDF, JPG, PNG 등 디지털 원본파일 1식

IV

사업관리계획

1. 전체 추진일정

1)과업 기간

- 과업기간: 2026. 8. 10.(월) ~ 2026. 11. 9.(월)
- 수행기간: 약 3개월
- 주민참여 워크숍: 총 3회
- 현장 및 제작 관련 출장: 총 8회 (사전조사 및 디자인 수정, 성과공유 등)
- 패키지 제작: 최종 패키지 3종별 MOQ 기준 초도 제작

2) 일정 수립 방향

- 착수 후 2주 이내에 대상 마을과 대표상품 3종에 대한 기초조사 완료
- 주민참여 워크숍을 브랜드 개발 단계에 맞춰 총 3회 운영
- 3차 워크숍에서 브랜드 및 패키지 디자인의 최종 방향 선정
- 10월 초까지 패키지 디자인과 제작사양을 확정하고 MOQ 제작 착수
- 10월 중 패키지 제작과 브랜드 활용지침 · 결과보고서 작성을 병행
- 11월 초 제작품 검수와 최종보고를 완료하고 과업 완료일까지 보완기간 확보

2. 단계별 세부 추진일정

구분	추진기간	추진단계	주요 수행내용	현장방문 및 보고
1단계	8.10.~8.14.	착수 및 세부계획 수립	과업범위일정 확정 대표상품 3종 확인	8.11. 착수회의
2단계	8.18.~8.26.	마을상품 기초조사	마을자원상품기준 패키지 현황조사	8.20. 현장조사
3단계	8.27.	1차 주민참여 워크숍	마을자원 및 브랜드 핵심 키워드 발굴	8.27. 1차 워크숍
4단계	8.28.~9.9.	브랜드 전략 수립	브랜드 콘셉트 및 패키지 개발방향 설정	내부 기획
5단계	9.10.	2차 주민참여 워크숍	브랜드패키지 디자인 방향 검토	9.10. 2차 워크숍
6단계	9.11.~9.21.	브랜드패키지 시안 개발	브랜드 시안 및 패키지 3종 디자인 개발	9.17. 상품 실측
7단계	9.22.	3차 주민참여 워크숍 및 중간보고	최종 시안 선정 및 수정방향 확정	9.22. 3차 워크숍
8단계	9.28.~10.2.	최종 디자인 및 제작사양 확정	브랜드패키지 최종안 및 제작사양 확정	10.2. 제작 전 검수

9단계	10.6.~10.30.	패키지 3종 MOQ 제작	패키지 3종 MOQ 제작 및 품질관리	제작업체 협의
10단계	10.12.~11.4.	활용지침 및 성과품 작성	활용지침 결과보고서 원본파일 작성	제작과 병행
11단계	11.2.~11.5.	제작품 검수 및 최종보고	제작품 검수 및 최종 결과보고	11.5. 최종보고
12단계	11.6.~11.9.	최종 보완 및 과업 완료	최종 의견 반영 및 성과품 제출	11.9. 과업 완료

※현장조사 시 주민협의를 통해 조정될 수 있습니다.

3. 예정공정표

추진내용	8월	9월	10월	11월
착수 및 과업관리				
기초조사 및 현장조사				
주민참여 워크숍 1차				
브랜드 전략 수립				
주민참여 워크숍 2차				
브랜드 기본 시안 개발				
패키지 3종 디자인 개발				
상품 실측 및 제작조건 조사				
주민참여 워크숍 3차				
브랜드·패키지 최종안 확정				
제작사양·MOQ·제작수량 확정				
패키지 3종 초도 제작				
브랜드 활용지침 작성				
결과보고서·성과품 제작				
제품 검수 및 최종보고				
최종 성과품 납품				



예산집행계획

1. 총사업비

1) 총사업비

- 금 30,000,000원(vat포함)

2) 주요 집행범위

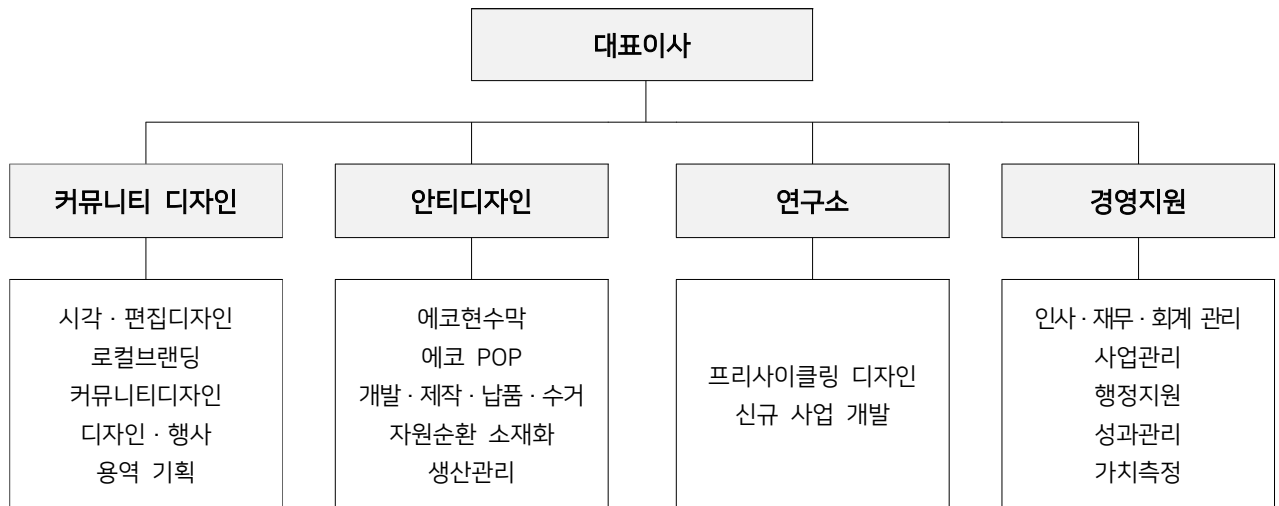
- 기초조사 및 브랜드 전략 수립
- 주민참여 워크숍 3회 기획·운영
- 마을 브랜드 디자인 개발
- 대표상품 패키지 3종 디자인 개발
- 패키지 3종 제작관리
- 패키지별 MOQ 기준 초도 제작(직접경비 유인물비 중 4,500,000원)
- 결과보고서 및 성과 전시패널 제작
- 최종 원본파일 및 성과품 납품

원 가 계 산 서					
▲ (가칭)주민참여형 지역브랜드 및 패키지개발					
구 분 비 목		금 액	구성비 [%]	비 고	
순 용 역 비	직접인건비		17,910,526	59.7%	2025년 엔지니어링 기술부문별 노임단가(기타 적용)
	직접경비	유인물비	6,198,000	20.7%	
		자문비		0.0%	
		여 비	1,500,000	5.0%	
		소 계	7,698,000		
	용역원가		25,608,526		직접인건비 + 경비
	이윤(6.5%)		1,664,554	5.5%	(인건비+경비+일반관리비)*6.5%
총원가(공급가액)		27,273,080		용역원가+일반관리비+이윤	
부 가 가 치 세		2,727,308	9.1%	[총원가] × 10.0%	
총 용 역 원 가		30,000,000	100%	[순용역비 + 부가가치세] , 실원단위이하 절사	

[별첨]

I 수행기관 일반현황 및 참여인력

1. 조직도



2. 투입 인력 현황

	직책	성명	사업수행실적 및 역할
총괄	대표	허진옥	▶ 2018-2020 산자부 비R&D사업 참여기관 총괄 ▶ 마을브랜딩 및 패키지 디자인 다수 ▶ 괴산 유기농스마트농업 / 의성스마트농업 브랜드개발 총괄 ▶ 충북 사회적경제 디자인지원사업 총괄
중급	선임연구원	노은미	▶ 브랜드개발 및 편집디자인 ▶ 홍보물 디자인
중급	전임연구원	윤하영	▶ 주민 워크숍 운영 ▶ 공간브랜딩 및 브랜드개발
초급	전임연구원	오아라	▶ 주민 워크숍 운영 ▶ 공간브랜딩 및 브랜드개발
보조	주임연구원	박찬익	▶ 리서치 및 보고서 작성 ▶ 도판 디자인 등

II

관련 분야 수행실적

1. 유사사례 추진실적

1) 세종시 소정면 기초생활거점 육성사업 소정면 브랜드 개발 용역

수행년도	사업명	주요 내용
2021	세종시 소정면 기초생활거점육성사업 소정면 브랜드 개발 용역	세종시 소정면의 지역 특성을 살리고 개성적인 이미지를 형성 하도록 소정면의 정체성 확립 및 연속성이 있는 소정면 브랜드를 수립하기 위하여 총 5회의 지역 주민 워크숍을 통한 브랜드 개발 의견수렴 및 피드백을 통해 주민 의견 반영 및 공감대를 형성 하는 브랜드 디자인 개발



2) 안면도 수산시장 브랜드(BI) 개발

수행년도	사업명	주요 내용
2021	안면도 수산시장 시장 브랜드(BI) 개발	기존의 지역자원은 유지하되 안면도 수산 시장과 지역성을 잘 표현할 수 있고 지속가능한 로컬브랜드 전략 수립을 목적으로 안면도 수산 시장 상인 대상 워크숍과 감정조사, 보고회 등의 과정을 거쳐 안면도 수산시장 시장 브랜드 개발



3) 괴산군 연풍면 기초생활거점 조성사업 공동브랜드 개발

수행년도	사업명	주요 내용
2023	연풍면 기초생활거점 조성사업 공동브랜드 개발	주민참여형 문화브랜딩 교육 6회를 통해 지역자원 조사, 마을 미래상 도출, 점·선·면 및 색상 워크숍, 브랜드 시안 의견수렴을 진행하고, 이를 반영한 '위풍당당 연풍당당' 브랜드와 응용디자인을 개발하여 연풍면의 고유 정체성 확립 및 주민 공동체 활성화 도모



▶ Type A



▶ Type B



4) 옥천군 장현리 마을 브랜드 개발

수행년도	사업명	주요 내용
2023	옥천군 장현리 마을 브랜드 개발	주민들과 함께 마을 감정조사, 지역자원 조사, 마을 공동체 주민 조직 구성 등의 활동을 통해 마을 정체성 확립 및 브랜드 를 개발하여 주민 삶의 질 향상 및 지역 활성화 도모

