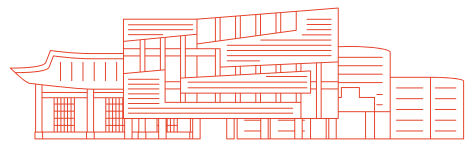
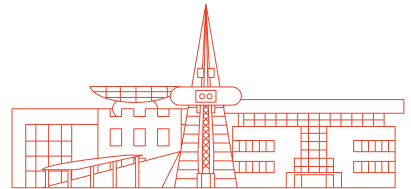


대한민국 대표
과학관광도시를 향한 핵심 전략

K-사이언스월드 조성 계획(안)

2024. 12



Contents

2024. 12

대한민국 대표 과학관광도시를 향한 핵심 전략

K-사이언스월드 조성 계획(안)

I. K-사이언스 월드 조성 개요	04
II. 대전시 현황 및 수요 분석	07
III. 국내외 도시 사례 분석	10
IV. 대전과학관광의 문제점 및 시사점	13
V. 비전 및 전략	15
VI. 전략별 세부 과제	16
[전략 1] 과학관광단지 개발과 콘텐츠 / 인프라고도화	16
[전략 2] 스토리가 있는 맞춤형 관광명소 추진	24
[전략 3] 브랜드 구축과 마케팅 강화	30
VII. 향후 추진 일정 및 기대효과	34
1. 추진일정(안)	34
2. 기대효과	35
[참고 1] 구역별 인프라 현황	37
[참고 2] AR, VR, MR, XR 활용 연령대별 체험 콘텐츠(안)	39
[참고 3] 수요조사 결과 요약	41
[참고 4] K-사이언스월드 조성 추진 예산(안)	44
참고문헌	45

I. K-사이언스월드 조성 개요

1. 추진배경 및 필요성

1. 도시 정체성 강화를 위한 과학관광 거점 필요

• 도시 정체성 강화

대한민국 과학수도*라는 도시 브랜드를 강화하고, 이를 관광산업으로 연결하기 위한 새로운 도약이 필요

* 대덕특구, 중앙과학관, 엑스포과학공원 등의 인프라와 대한민국과학축전, 사이언스페스티벌 등 대형 행사를 개최하면서 명실상부 과학 도시 이미지 구축

• 관광 매력도의 한계

과학관광이라는 특수목적관광(SIT)을 위한 체험 콘텐츠 고도화가 필요하고, 관광 목적지로서의 접근성·편의성 부족

* SIT(Special Interest Toursim) : 특정한 목적이나 관심사를 중심으로 계획된 관광 형태로, 관광객의 특별한 관심사나 요구를 충족시키기 위해 맞춤형으로 설계된 여행 활동을 포함

▶ 특수목적관광(SIT)에 부합하는 과학 체험·교육 콘텐츠와 문화·예술·자연이 융합된 패키지형 콘텐츠를 강화하여, 과학관광 도시 정체성을 구축

2. 새로운 관광 트렌드와 수요 대응을 위한 관광정책 필요

• 새로운 관광트렌드 부상

워케이션, 가족여행, 도심형 여행지와 과학·문화·예술·휴식의 복합형 관광목적지에 대한 요구가 증가

• 융합 관광에 적합한 장소성 보유

과학 콘텐츠 이외에도 한밭수목원, 갑천, 문화예술단지 등이 인접하여 융합 관광 콘텐츠 개발에 최적화

▶ 과학과 예술, 자연, 휴식이 결합된 관광단지를 구축하여, 대전을 국내외에 차별화된 도심형 관광 목적지로 도약시킬 방안이 필요

3. 과학관광을 통한 도시경쟁력 제고와 지역 경제 활성화 촉진

• 도시 경쟁력 제고

국내외 관광객을 유치할 수 있는 특화된 과학관광콘텐츠를 개발하여 국가 과학관광의 중심지로 성장 가능

• ‘과학 수도’라는 도시 정체성을 바탕으로 지속 가능한 관광모델 구축을 통해 도시의 위상과 경쟁력을 강화

• 지역 경제 활성화

민간투자 유치, 지역 브랜드(성심당 등)와 과학 콘텐츠 연계 등 과학관광 생태계 구축 및 지역 경제 성장에 기여

- 관광객 유치를 통한 관광소비액 증가로 지역 내 부가가치, 생산 및 고용 유발 창출 효과를 극대화

▶ 대전의 정체성과 자원을 기반으로 지역 경제의 성장동력 역할을 수행할 수 있는 과학관광단지 구축이 필요

4. 정책적 비전과 미래 세대를 위한 도시 역할을 수행

• 정책적 비전

과학도시 이미지 제고와 지역 성장동력 확보를 위해 전국 최초 과학관광 인프라 구축 및 브랜드 확보
공약* 발표

* 공약사업 1-14, 과학기술 체험·교육놀이 「K-사이언스월드」 조성

- 특히, 대전은 ‘대한민국과학축제’, ‘사이언스페스티벌’, ‘0시 축제’ 등 전국 행사를 정기 개최하며 과학관광 도시로서의 기반을 확보

• 미래 세대와의 연결

과학 체험과 교육을 통해 미래 과학 인재 양성을 지원하며, 교육과 관광이 결합된 새로운 패러다임 창출

- 위케이션 공간과 첨단 콘텐츠를 통해 학습과 체험이 공존하는 공간 확보 요구

▶ 대한민국 과학관광의 허브로서, 도시경쟁력을 강화하며, 지역 경제성장의 신동력인 과학관광단지! K-사이언스월드 조성 필수

2. K-사이언스월드 구축 개요

- **기간** 2025. 1. ~ 2028. 12. (단계별로 인프라, 콘텐츠 구축)
- **장소** 엑스포과학공원을 중심으로 한 총 5개 구역
* 중앙과학관, 한밭수목원, 시민광장, 문화예술단지, 갑천 및 탄동천 일원
- **예산** 약 1,072.6억원
- **목적** 과학, 문화, 예술, 휴식이 융합된 관광단지로 도시브랜드와 경쟁력을 강화하고, 도심형 관광 트렌드를 선도하여 지역 경제를 촉진
- **주요 내용**
 - ① 과학관광단지 세부구역 지정과 단계별 과학관광 패키지 개발
 - ② 체험과 교육 콘텐츠, 여행형 관광객 유치 프로그램 확장
 - ③ 통합브랜드 구축과 확산

3. 기획 개요

- **기간** 2024. 1. ~ 2024. 12.
- **내용** K-사이언스월드의 공간, 콘텐츠, 마케팅, 경제적 관점에서 통합형, 융합형 과학관광단지 조성 기획
- **방법** 관련 정책 및 국내외 사례 분석, 시민 수요조사, 전문가 자문 및 연계 기관 협의, 추진 전략 수립 및 세부 과제 도출

K-사이언스월드 기획 프로세스



II. 대전시 현황 및 수요 분석

1. 과학관광 관련 현황

· 과학문화 중심

대전은 시, 출연연, 과학관, KAIST 등이 과학문화* 프로그램을 운영하고, 전국 대비 12.6%를 차지(1위)

* 영화, 도서, 캠프, 게임, 강연, 전시/행사 등 과학과 관련 지식·정보를 습득·체득 및 인지하는 모든 행위

대전 과학문화 프로그램 유형별 현황

순위	프로그램 유형	대전시 특징	대전시 사례
1위	참여·체험형	견학·체험	사이언스페스티벌, 찾아가는 과학캠프, 유성과학축제
2위	지식전달형	초등학생 대상 강연	유성구 꿈나무 과학멘토, 주니어닥터, 강연 등
3위	경연형	경시대회, 공모전 형태	헤커톤 대회, 과학미술대회 등
4위	콘텐츠 보급형	과학기술 콘텐츠 개발	과학자처럼 영상 제작, 과학문화 기자단 등
5위	소통형	토론형	찾아가는 토크콘서트(원자력, 수학) 등
6위	융합형	세부 유형간 복합유형	대전 사이언스 페스티벌 등
7위	생태계 구축형	단체, 기관, 과학시설 등	과학문화협의체, 민간 과학문화 활동 등

※ 출처 : 2022년 전국 과학기술문화 활동 실태조사 결과(과학기술정보통신부)

· 과학관광 현황

‘22년 기준 과학과 관광 융합 프로그램은 2건으로, 과학 중심의 특수목적관광(SIT)을 통한 관광객 유치 방향 전환 필요

* 대전사이언스투어(DST), 과학과 낭만의 여행코스(국립중앙과학관)

구분	과학		과학 + 문화		과학 + 관광		합계	
	건수	비율	건수	비율	건수	비율	건수	비율
참여체험형	104	64	5	42	1	50	110	63
지식전달형	32	20	-	-	1	50	33	19
융합형	9	6	4	33	-	-	13	7
경연형	10	6	2	17	-	-	12	7
콘텐츠보급형	3	2	1	8	-	-	4	2
생태계구축형	2	1	-	-	-	-	2	1
소통형	2	1	-	-	-	-	2	1
총합계	162	100	12	100	2	100	176	100

※ 대덕특구 재창조 우선 추진과제 기본구상 과학문화프로그램 발굴 및 운영(‘23, DISTEP)

• 과학문화 프로그램 의견조사

특구 출연연, 민간커뮤니티, 자치구 및 관광공사 대상 인터뷰를 통한 애로사항에 대한 의견을 정리*

* 대덕특구 재창조 우선 추진과제 기본구상 과학문화프로그램 발굴 및 운영(23, DISTEP) 재정리

① 홍보 부족 및 참여저조

(원인) 과학문화 프로그램에 대한 홍보 채널이 제한적이어서, 시민들이 프로그램 정보에 대한 접근성이 낮아 참여율이 저조
(결과) 대전의 과학관광 및 과학문화 프로그램이 외부 관광객을 유치하는데 한계로 작용

② 인프라와 자원 부족

(원인) 재정적 지원과 전문인력의 부족
(결과) 신규프로그램 개발, 신규 콘텐츠 도입 및 기존 프로그램 확장과 콘텐츠 고도화가 제한

③ 기관 간 협력 체계 미흡

(원인) 대전 내 과학문화 프로그램이 일부 프로그램을 제외하고 여러 기관에서 개별적으로 운영되고 통합관리 체계 부재
(결과) 중복 또는 지역적 특색 부족으로 차별화된 효과가 미흡

④ 특정 지역 및 대상을 위한 제한적 운영

(원인) 유성구, 서구 중심의 불균형, 학생 중심의 프로그램으로 편중
(결과) 과학문화 프로그램의 균형적 확산이 어려움

⑤ 과학관광 플랫폼(DST) 운영상의 애로

(원인) 출연연 협조 부족, 생애주기 및 관광객별 특성에 부합하는 폭넓은 관심을 유도할 수 있는 콘텐츠 부족 등
(결과) 통합 과학관광 플랫폼 개발과 전문인력, 프로그램 확충 필요

2. K-사이언스월드 조성 관련 수요조사 분석

1. 조사 개요

• 조사 대상 및 기간총 500명, 2주간(24. 9. 6 ~ 9. 20) 진행

• 주요 조사 내용

① 조성사업 예정지 인식도

조성 예정지 방문 여부, 방문 목적, 참여 활동, 과학문화 시설 집적 인지 여부, 조성 예정지 적정 여부 등

② 과학문화 시설 및 프로그램 이용 경험

조성 예정지 시설물 및 프로그램 인지 여부, 방문 경험 및 만족도, 관심 주요 시설 등

③ K-사이언스 월드 조성 수요

명칭 적합도, 명칭 아이디어, 관광패키지형 및 공간 등 참여 의향, 조성 사업과 관련한 의견 등

2. 주요 결과

• 과학도시 및 조성 예정지 인식도

과학도시 인식 64.8%, K-사이언스월드 조성 예정지에 과학문화 시설 집적을 아는 응답자 42.2%

• 프로그램 및 콘텐츠

예정지 개최 프로그램이나 축제에 참여한 적이 없다는 응답이 78.2%였으며, 만족도는 77.1%로 높음

• 낮은 방문율

K-사이언스월드 대상부지 방문 경험은 56.4%, 방문하지 않은 이유는 위치나 시설 자체를 인지하지 못해서라고 응답

· 조성 예정지 개최 프로그램이나 축제에 참여한 적이 없다는 응답이 78.2%였으며, 참여하지 않은 이유로 정보가 없어서가 가장 높음

• 사이언스월드 조성 필요성 및 적정 위치 판단

K-사이언스월드 조성 필요 응답은 65.6%, 과학문화 명소로 적정 위치라는 응답이 61.2%

• K-사이언스 월드 조성 수요

과학전시관, 과학체험, 놀이시설이 집적된 공간이 대전시에 있다면 80.6%가 방문 의향이 있는 것으로 조사

· 또한, 교통, 숙박, 과학관광 상품이 결합된 관광패키지 프로그램이 대전시에 있다면 79%가 방문 의향이 있다고 답변

• K-사이언스 월드 조성 주력과제

특화 과학문화 프로그램 발굴, 미래 교통수단도입, 브랜드 및 홍보 순으로 응답

※ 기타 의견

- 시민이 참여할 수 있는 다양한 체험프로그램 개설 필요(23.3%),
- 연령대별 프로그램 개설(17.2%),
- ‘우주관’, ‘로봇관’ 등 과학특화 전시관 필요(7.4%),
- 부대시설 마련 및 교통 편의성 제고(7.4%),
- 먹거리, 놀거리 등 편의시설이 집적된 복합적 공간 필요(4.9%) 등

3. 시사점

• 도시 브랜드 대비 낮은 방문율

과학도시라는 높은 인식에 비해방문율이 낮고, 프로그램, 시설 등에 대한 홍보 부족이 가장 큰 이유

▶ 통합 브랜드 구축과 이를 확산하기 위한 적극적인 마케팅 활동 필요

• K-사이언스월드 조성의 적절성

엑스포과학공원의 인지도가 매우 높고, 교통, 숙박, 관광상품이 결합된 패키지가 있으면 방문 의향이 매우 높음

▶ 엑스포과학공원 일원을 핵심지역으로, 과학체험 중심의 문화·예술·휴식 등의 다양한 패키지 관광 기획이 필요

• 시민 요청 주력 과제 반영

지역특화 과학문화 프로그램, 미래 교통수단, 브랜드, 홍보, 맞춤형 프로그램, 복합 놀이공간 등 수요 반영 필요

▶ 메뉴판 개발, 고객 특성별 맞춤형 콘텐츠 지원, 지역 브랜드와의 연계, 교통 인프라 확보 및 민간투자 유치 등을 통한 과학관광 트렌드 창조

III. 국내외 도시 사례 분석

1. 국내 사례 및 벤치마킹

· 조사대상

K-사이언스월드와 경쟁이 가능한 도시로 인천 중구, 수원화성, 경주, 청주, 울산 남구를 선정하여 조사

① 특수목적관광(SIT)

과학적, 교육적 가치를 제공하는 체험형 관광모델로 가족, 단체, 외국인 관광객을 대상으로 경쟁력을 확보

② 스마트 기술 활용

AR/VR, AI, 스마트 플랫폼 등 첨단 기술을 관광 콘텐츠와 결합해 관광객의 몰입감을 높이고 새로운 경험 제공

③ 지역 자원 활용

문화유산, 근대 역사, 해양 자원 등 지역 특화 자원을 첨단기술과 융합하여 독창적인 관광 콘텐츠 개발

④ 편리한 접근성

교통 거점과 연계된 관광 서비스, 스마트 주차 시스템 등 방문객 편의를 극대화

· 벤치마킹 및 차별화

위 도시에 대비하여 총 3가지를 적용 가능

① K-사이언스월드의 차별화

대덕특구, 중앙과학관 등의 첨단 과학기술 인프라와 연결해 전문성과 혁신성 강화
AI, 로봇, 자율주행, 우주 탐사 등 미래 과학 중심 콘텐츠 개발

② 융합 콘텐츠 개발

과학기술과 문화·예술, 휴식을 결합한 융합 관광 콘텐츠로 다양한 타겟층(개인, 가족, 단체 등)을 공략

③ 스마트 플랫폼 구축

K-사이언스월드 전용 앱·웹 플랫폼으로 예약, 안내, 디지털 체험 콘텐츠 제공

도시	관광 주제	특징	특수목적관광(SIT)의 특징	벤치마킹 가능 부분	경쟁 이유
인천 중구	근대 역사와 첨단 기술의 융합	<ul style="list-style-type: none"> · 개항장 근대문화유산과 첨단 기술의 융합 · ‘인천e지’ 플랫폼을 통한 AI 여행 추천, AR 콘텐츠, 스마트 주차 시스템 제공 	<ul style="list-style-type: none"> · 근대 역사를 AR / VR 기술로 체험하는 새로운 방식의 관광 	<ul style="list-style-type: none"> · 근대문화유산을 스마트 기술로 재구성한 스토리텔링 관광 	<ul style="list-style-type: none"> · 스마트관광도시 1호로 AR / VR, AI 기반 첨단 기술을 활용해 몰입형 관광 경험 제공
수원 (화성)	역사 문화와 스마트 기술의 조화	<ul style="list-style-type: none"> · ‘터치수원’ 앱으로 스마트 안내, 예약, AR 콘텐츠 제공 · 역사적 가치를 첨단 기술로 체험 	<ul style="list-style-type: none"> · 유네스코 유산의 AR / VR 체험으로 역사와 기술을 동시에 학습 	<ul style="list-style-type: none"> · 유적지와 스마트 기술을 결합하여 역사적 몰입감을 높이는 AR / VR 콘텐츠 	<ul style="list-style-type: none"> · 유네스코 세계문화유산 수원화성을 스마트 기술과 연계하여 역사와 첨단 기술을 결합한 관광 콘텐츠 제공
경주	천년 고도와 스마트 관광의 만남	<ul style="list-style-type: none"> · 모바일 앱 ‘경주로ON’으로 관광 명소, 식당, 숙박 정보 제공 · AR 도슨트를 통해 유적지 해설 제공 · 스마트 여행자 라운지 운영 	<ul style="list-style-type: none"> · 역사문화 자원과 첨단 기술을 결합해 단체 및 외국인 관광객을 대상으로 한 교육적 가치 제공 	<ul style="list-style-type: none"> · AR 도슨트를 활용한 유적지 안내 서비스와 편의 기능을 강화한 스마트 여행 라운지 	<ul style="list-style-type: none"> · 천년 고도 경주의 풍부한 문화유산과 첨단 기술 (AR 도슨트 등)을 결합한 스마트 관광 서비스 제공
청주	첨단 기술과 문화의 융합	<ul style="list-style-type: none"> · 청주국제공항, 오송역과 연계한 관광 서비스 · AR / VR 체험과 스마트 교통 안내로 접근성과 체험을 동시에 강화 	<ul style="list-style-type: none"> · 공항 및 철도와 연계된 특화 관광 서비스로 접근성과 관광 편의를 강화 	<ul style="list-style-type: none"> · 교통 거점을 활용한 접근성 높은 스마트 관광 모델 	<ul style="list-style-type: none"> · 교통 중심지와 스마트 관광 서비스 연계로 편리하고 체계적인 관광 경험 제공
울산 (남구)	해양 문화와 스마트 관광의 결합	<ul style="list-style-type: none"> · 장생포 고래문화특구에 AR 콘텐츠, 스마트 결제 시스템 등 스마트 관광 특화 플랫폼 제공 	<ul style="list-style-type: none"> · 해양 생태계를 주제로 한 AR 체험과 환경 교육을 결합한 특화된 관광 콘텐츠 	<ul style="list-style-type: none"> · 해양 생태계를 활용한 과학적이고 교육적인 관광 콘텐츠 	<ul style="list-style-type: none"> · 해양 문화 자원과 AR / VR 기술을 결합하여 차별화된 관광 콘텐츠 제공

2. 해외 사례 및 벤치마킹

· 조사대상

해외 사례로 마니와(일본), 빈(오스트리아), 베를린(독일), 싱가포르, 밴쿠버(캐나다)를 선정하여 조사

① 특수목적관광(SIT)과 교육

마니와 바이오매스타운과 밴쿠버 사이언스 월드처럼 교육적이고 체험 중심의 관광 콘텐츠로 특수목적관광(SIT) 시장을 공략

② 복합공간 조성

빈 뮤지엄쿼터와 베를린 박물관 섬처럼 다양한 콘텐츠가 밀집된 복합공간은 시너지 효과를 창출하고 방문객의 체류 시간을 연장

③ 첨단 기술 활용

싱가포르, 밴쿠버 등은 AR / VR, 레이저 쇼 등 첨단 기술을 활용한 몰입형 콘텐츠로 관광객 체험 만족도를 제고

④ 문화적 가치 극대화

빈과 베를린 사례는 문화와 예술의 가치를 활용하여 글로벌 관광객을 유치

· 벤치마킹 및 차별화

위 도시에 대비하여 총 5가지 적용 가능

① 첨단 과학기술 체험 강화

싱가포르와 밴쿠버의 사례를 참고해 AR/VR/XR, AI, 로봇 등 미래 과학기술 중심 콘텐츠 개발

② 복합 관광 허브 구축

빈 뮤지엄쿼터와 베를린 박물관 섬처럼 과학기술, 예술, 교육을 융합한 복합 허브 조성

③ 교육과 오락의 결합

밴쿠버 사이언스 월드처럼 가족 친화적이고 연령별 맞춤형 과학 체험 프로그램 제공

④ 지속 가능성과 환경

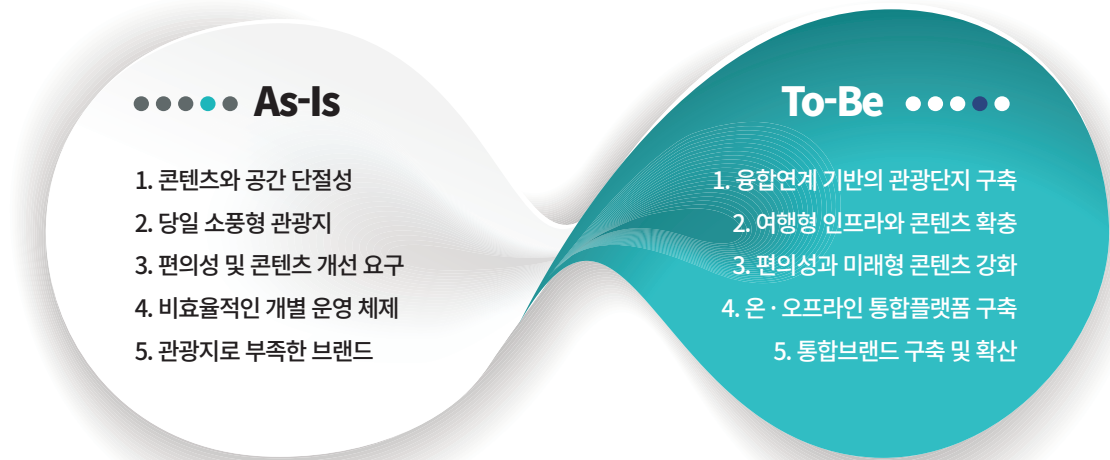
마니와 바이오매스타운처럼 지속 가능한 에너지와 친환경 기술 체험 콘텐츠 개발

⑤ 야간관광 활성화

싱가포르의 레이저 쇼와 슈퍼트리 쇼처럼 야간관광 콘텐츠로 관광객의 체류시간을 연장

도시	관광 주제	특징	특수목적관광(STM)의 특징	벤치마킹 가능 부분	경쟁 이유
일본 마니와 바이오매스타운	지속 가능 에너지와 산업 관광	• 풍부한 산림 자원을 활용해 바이오매스 에너지 산업을 발전시키고, 바이오매스 투어 및 체험 프로그램 운영	• 산업 시설과 친환경 에너지 체험을 결합한 교육 • 체험형 관광	• 지속 가능한 에너지 활용과 지역 자원 활용 모델 • 산업 관광과 체험을 결합한 콘텐츠 제공	• 친환경 에너지와 지역활성화를 연계한 관광모델로 지속 가능성과 산업 관광을 결합
오스트리아 빈 뮤지엄쿼터	예술과 문화의 복합공간	• 현대 미술, 건축, 문화 공간이 밀집된 복합 문화 지구 • 레오폴드 미술관, MUMOK 등 다양한 기관과 예술 프로그램 운영	• 문화와 예술의 융합으로 다양한 타겟층 공략	• 복합 문화 공간으로 시너지 효과 창출 • 공연, 전시, 축제 등 다양한 프로그램으로 관광객 유치	• 복합 문화 공간으로 다양한 예술, 건축, 공연, 축제 등이 집약되어 문화와 예술 관광의 중심지로 자리매김
독일 베를린 박물관 섬	문화유산과 예술의 중심지	• 페르가몬 박물관, 구 박물관, 신 박물관 등 5개의 박물관이 밀집 • 고대부터 현대까지 다양한 예술품과 유물을 소장하며, 유네스코 세계유산에 등재됨	• 문화유산을 기반으로 한 교육·체험형 관광	• 다양한 문화유산을 집약한 복합 박물관 모델 • 유네스코 세계유산을 활용한 글로벌 마케팅	• 박물관 밀집 지역으로 문화 유산의 집약과 세계적 유산을 활용한 관광 콘텐츠 제공
싱가포르 과학기술 문화 관광	첨단 기술과 야간관광	• 마리나 베이 샌즈의 레이저 쇼, 가든스 바이 더 베이의 슈퍼트리 쇼 등 과학기술을 활용한 독특한 야간관광 콘텐츠 • 지속 가능성 강조	• 야간 관광과 첨단 기술을 결합하여 관광객의 새로운 경험 창출	• 첨단 기술을 활용한 몰입형 콘텐츠 • 야간관광 활성화를 통해 관광객 체류시간 연장	• 첨단 기술(AR/VR/레이저쇼 등)을 활용해 독창적이고 체험 중심의 관광 콘텐츠 제공
캐나다 밴쿠버 사이언스 월드	과학교육과 체험형 관광	• 다양한 체험형 전시와 프로그램을 통해 과학에 대한 흥미를 유발 • 가족 친화적 콘텐츠와 연령별 맞춤형 과학교육 프로그램 제공	• 교육과 오락을 결합하여 과학 대중화와 가족 관광객 유치를 강화	• 체험형 과학 교육 모델 • 모든 연령층을 아우르는 가족 친화적 콘텐츠	• 과학교육과 체험을 결합한 공간으로, 가족 단위 방문객들에게 인기가 많으며 교육과 오락을 융합한 성공 사례로 평가받음

IV. 대전 과학관광의 문제점 및 시사점



●●●●● As-Is

1. 콘텐츠와 공간 단절성
2. 당일 소풍형 관광지
3. 편의성 및 콘텐츠 개선 요구
4. 비효율적인 개별 운영 체제
5. 관광지로 부족한 브랜드

To-Be ●●●●●

1. 융합연계 기반의 관광단지 구축
2. 여행형 인프라와 콘텐츠 확충
3. 편의성과 미래형 콘텐츠 강화
4. 온·오프라인 통합플랫폼 구축
5. 통합브랜드 구축 및 확산

1. 콘텐츠와 공간 단절성

도보권역* 내 풍부한 과학, 문화, 휴양 자원에도 불구하고 콘텐츠와 장소성이 융합되지 못하고 단절적 운영

* 엑스포과학공원, 중앙과학관, 한밭수목원, 대전문화예술단지, 갑천과 탄동천을 기준으로 최장거리 기준 도보 1시간 9분, 자전거 22분 거리

▶ | 과학관광단지 구축 | 과학 체험과 교육 중심의 특수목적관광(SIT)에 문화·예술, 휴식을 융합하는 관광권역을 구축

2. 당일 소풍형 관광지로 인식

공급자중심, 시설 견학과 축제 관람 등 당일 여행지로서 소풍형 방문이 주된 목적지로 인식

- 물빛 정원, 야관경관 등을 제외하고는 재방문 유도가 미흡한 콘텐츠*로, 과학축전, 사이언스페스티벌 등의 축제에 대한 의존성 높음

* 엑스포기념관, 통일관 등의 방문객은 50명 / 일 수준, 첨단과학관 1층과 3층은 공실 유지, 대전교통문화연수원은 2010년 이후 신규 콘텐츠 설치 부재 등

▶ | 여행형 인프라와 콘텐츠 확충 | 과학의 심리적 거리를 고려하여, 문화·예술·휴양을 연계한 숙박(체류)형 인프라와 콘텐츠 구축 필요

- 과학공원, 중앙과학관, 탄동천 둘레길, 한밭수목원, 문화예술단지, 갑천 인프라 등을 모두 활용

3. 편의성 및 콘텐츠 개선 요구

과학공원, 중앙과학관 등 대덕특구로의 대중교통 접근성과 주차장 등의 편의성 개선 요구가 빈번

- 숙박(체류)형 여행객 유치를 위한 숙박시설 확충과 신규성이 미흡한 체험 콘텐츠의 교체 및 고도화 방안이 요구

▶ **편의성과 미래형 콘텐츠 강화** | 여행 편의성을 제고하고, 신규성과 유희성을 강화할 수 있는 체험 및 학습 콘텐츠 개발이 필요

- 과학관광 정체성에 부합하는 VR, AR, MR, XR 등의 기술투자를 통해 체험과 교육성을 겸비한 미래형 콘텐츠를 개발

4. 비효율적인 개별 운영 체제

콘텐츠·장소별 관리 주체가 상이하여 관광자원의 융합 및 협력 부족으로 인한 시너지 창출 효과가 미흡
에서 정보의 단절과 분산된 예약시스템 등 편의성이 떨어지고, 지역 관광자원의 접근성이 제한적

▶ **온·오프라인 통합플랫폼 구축** | 장소성과 콘텐츠를 아우르는 과학관광 거버넌스를 구축하여 지속 가능한 자원 마련 및 운영 체계를 확보

- 모든 정보와 예약을 통합하여 관광객의 편의성 제고와 운영상의 효율·효과성을 최고화할 수 있는 온라인 통합플랫폼을 운영

5. 과학관광 브랜드와 유인 요소 부족

과학·행정·친환경·교통·근대도시의 이미지가 있으나, 과학관광에 대한 정체성과 매력 요인, 유인성이 부족

▶ **통합 브랜드 구축 및 확산** | 네이밍, 캐릭터 등 통합브랜드 개발과, 디지털, 콘텐츠, 데이터 마케팅 전략 기반으로 전국적 확산을 추진

- 지역 대표 브랜드(예: 성심당 등)와 협업한 지역 정체성을 반영하고, 지역 축제와 과학관광을 결합한 시그니처 이벤트, 글로벌 홍보도 진행



V. 비전 및 전략



VI. 전략별 세부 과제

전략 1. 과학관광 단지 개발과 콘텐츠 / 인프라 고도화

1. 과학 - 문화 - 휴식이 복합된 융합형 관광단지 구축

- 과학관광 명소화

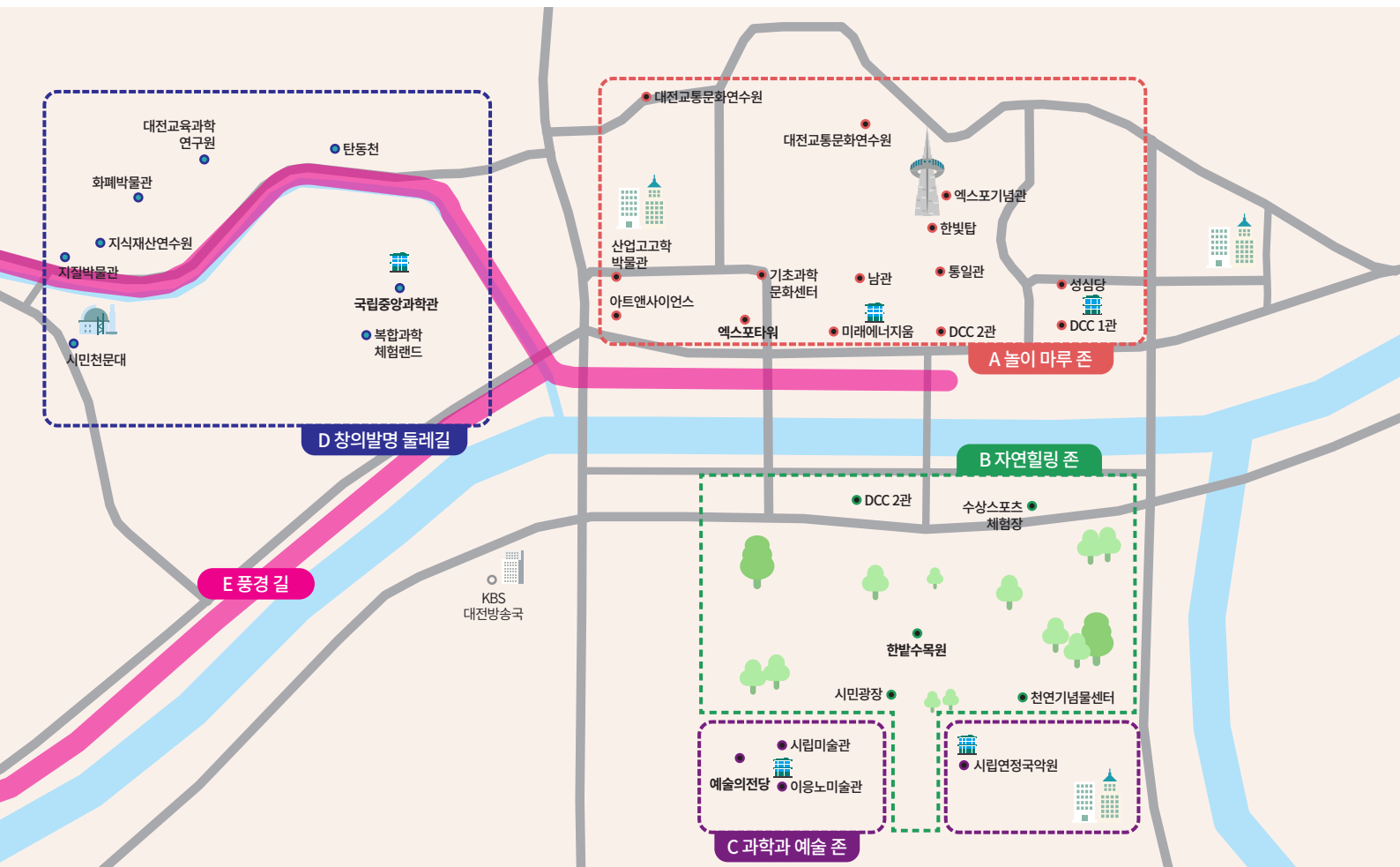
과학에 대한 심리적 거리감 해소하면서 문화·예술·휴식과 연계한 대한민국 과학관광 명소화를 추진

- 통합 관광단지 구축

생애주기, 가족, 단체 등 관광객 유형을 모두 만족시킬 수 있는 놀이마루존*을 중심의 통합 단지화를 추진

* A : 놀이마루존, B : 자연융합존, C : 과학·예술존, D : 창의발명 놀레길, E : 풍경 길

5개 구역(존) 및 주요 인프라



1. 놀이마루존 : 다양한 과학·문화의 중심, 소품과 축제의 공간

① 장소성 : 대전시, 정부 산하기관, 민간 시설 등 11개 인프라* 위치

* 엑스포과학공원, 한빛탑, 교통문화연수원, 드림아레나, 첨단과학관, 미래에너지움, 신세계아트앤사이언스, 기초과학연구원, DCC, 산업고고학박물관(예정), 성심당 등

- 엑스포93 상징지역으로서, 다양한 인프라가 집적 되어있고, 한빛탑을 중심으로 소품 및 축제(이벤트) 개최가 가능

소품 공간	한빛탑(상징조형물 1위), 물빛광장, 음악분수, 야간경관 등
축제	과학축제, 사이언스페스티벌 외 다양한 행사(이벤트) 개최 가능

② 콘텐츠 : 상징적인 장소적 특성에도 불구하고, 명목상의 체험(과거, 현재형 아이템)으로 관람객 유치를 위한 개조가 필요

* 첨단과학관 남관 1·3층 공실, 엑스포기념관 2·3층 공실, 통일관 등 폐쇄 예정, 교통문화연수원은 2015년 이후 콘텐츠 업데이트 미진행, 미래에너지움 등도 노후화

③ 편의성 : 먹거리, 접근성(교통), 주차 등에 대한 수요자 요구가 빈번

2. 자연힐링 존 : 한밭수목원 중심 힐링과 축제의 공간

① 장소성 : 한밭수목원(23년 방문자수 1위(1,754,559명))등 4개 인프라

* 한밭수목원, 갑천변(수상스포츠 체험장), 엑스포시민광장, 천연기념물 센터 등

휴식	갑천변, 한밭수목원 등(주야간 경관), 갑천(수상레포츠 체험)등
축제 등	시민광장(※ 전국 규모의 대회 개최 가능) / 엑스포 다리(버스킹, 푸드트럭 등 다양한 행사 가능)

② 콘텐츠 : 휴식과 소품, 축제와 이벤트 개최가 가능한 넓은 지역

③ 편의성 : 도보권역으로 놀이마루존과의 연계 가능성이 매우 높음

3. 과학과 예술존 : 과학·예술 융합 전시·공연의 중심

① 장소성 : 문화예술단지로 총 4개의 인프라로 구성

* 시립미술관, 예술의전당, 이응노 미술관, 시립연정국악원 등

② 콘텐츠 : 과학기술을 접목한 전시, 공연 등이 가능

* 다양한 문화예술 시설이 집결된 곳으로, 시민들과 방문객들에게 수준 높은 문화 향유 기회를 제공

③ 편의성 : 다른 구역과 도보권역 내에 있고, 시내버스 노선 운행으로 다른 구역에 비해 교통접근성이 우수

4. 창의발명 들레길 : 휴식과 쉽, 체험이 복합된 자연의 거리

① 장소성 : 중앙과학관 ~ 지질박물관 2.3km, 시민천문대까지 3.km

- 탄동천과 다양한 체험과 학습이 가능한 시설 등 8개* 위치

* 탄동천, 중앙과학관, 복합체험랜드, 과학교육연구원, 화폐·지질박물관, 국제지식재산연수원, 시민천문대 등

② 콘텐츠 : 기존 인프라의 교육, 체험, 휴식 콘텐츠의 통합이 가능

③ 편의성 : 도보길과 자전거 도로가 우수하고, 기관별 주차장을 보유

5. 자연 풍경길 : 생태와 여가를 아우르는 도심 속 자연 하천

① 장소성 : 휴식과 축제, 행사가 모두 가능한 자연 하천

② 콘텐츠 : 자전거도로(25.4km), 국가도심습지구역(약 90만m²), 황화코스모스밭, 수상스포츠체험장 등 자연경관을 즐기며 휴식이 가능

③ 편의성 : 도보길과 자전거 도로가 우수

2. 융합 관광콘텐츠 및 인프라 확보

· 인프라 및 콘텐츠 방향

특수목적관광(SIT) 특성과 일탈·유희(오락)·신규·편의성을 고려하고, 과학·문화·예술·휴식 개념을 포함한 융합형으로 확보

· 세부 확보 방향

관광객, 구역, 민간투자 유치 등을 고려

① 관광객 맞춤형 : 생애주기, 개인, 단체, 가족 등의 관광객 유형별 선택이 가능하여 만족도를 제고할 수 있는 콘텐츠로 고도화

② 구역별 차별성과 연계성 : 인프라(시설)별 공간적 제한성과 콘텐츠의 업데이트 용이성 등을 고려한 차별성 및 연계성 확보

③ 민간투자 활용을 통한 관광생태계 구축 : 신세계, 성심당 등의 민간투자와 연계한 자생적 과학관광 생태계 조성

1. 과학관광 인프라 및 콘텐츠 고도화 및 신설

· 창의발명 들레길과 차별성 및 연계성

중앙과학관, 복합과학체험랜드 등과의 콘텐츠 차별성을 고려한 체험·전시를 계획

* 중앙과학관, 복합과학체험랜드, 대전교육과학연구원, 국가지식재산연수원 등

• 공간효율성과 유연성 확보

기존 시설의 공간적 한계, 체험 아이템 교체의 용이성을 위해 VR, AR, MR, XR 등*을 최대한 활용

	VR, AR, MR, XR 기술 활용	실물 체험 설치
공간효율성	좁은 공간, 다양한 체험	공간 규모와 직접적으로 연관
설치비용	기술 초기 비용 ↑, 업데이트 용이	설치 비용 ↑, 유지보수 비용 ↑
유연성	1개 장비로 다양한 콘텐츠 체험 가능	유연성 부족
현실감	가상환경에서의 몰입감	실제 5감 활용 가능
참여자 수 운영	장비 수에 따른 인원 제한	물리적 공간 크기에 따른 인원 제한

• 미래지향적 콘텐츠 개발

대전의 특성을 강조하며, 과거·현재 보다는 미래, 첨단 등을 주제로 한 콘텐츠를 확보

(1) 기존 인프라 및 콘텐츠 고도화

대상	현재	고도화(안)
한빛탑	<ul style="list-style-type: none"> 1층 : 공실 2층 : 전망대(카페) - 10년 민간 임대계약 	<ul style="list-style-type: none"> 1층 : '꿈씨 가족 탄생' 실감영상 상영 2층 : 도시락, 굿즈 등 판매 추가
첨단과학관 (남관)	<ul style="list-style-type: none"> 1층, 3층 : 공실 2층 : 콘텐츠코리아랩 (국비사업, DICIA) 	<ul style="list-style-type: none"> 1층 체험 공간으로 개조 <ul style="list-style-type: none"> - (로봇 체험) 직접 체험과 실감 체험 <ul style="list-style-type: none"> * 웨어러블類 : 직접 체험 / 산업類 : 실감 체험 - (우주체험) 실감체험 * 달탐사, 우주비행, 지상 관제 디지털트윈 3층 : 관광공사 사무실
e스포츠 드림 아레나	<ul style="list-style-type: none"> 1 ~ 3층 : 경기장 등 1층 현관 : 포토존 등 	<ul style="list-style-type: none"> 1층 현관 : 벽면을 활용한 e스포츠 전시관
교통문화 연수원	<ul style="list-style-type: none"> 1 ~ 3층 : 교통안전체험(3개층), 강당 (대중소), 운수종사자 교육장 야외체험장 : 꼬마열차, 안전벨트, 엔 지카트 등 	<ul style="list-style-type: none"> 1 ~ 3층 : 미래 콘텐츠 추가 <ul style="list-style-type: none"> - 미래 자동차 중심 MR, VR 등 체험 - UAM 실물전시, 교통체계상영 등 야외체험장 : - 수소트램 안전 체험장 <ul style="list-style-type: none"> - 전자 킷보드 안전 훈련장 등으로 개조
(기타) 미래에너지움	<ul style="list-style-type: none"> 1층 : 전시·체험장 ※ 운영 : 한국에너지공단 	<ul style="list-style-type: none"> 대전을 모델로 미래 도시 체험 신축 <ul style="list-style-type: none"> - 미래 스마트 도시, 기후와 연계된 미래도시, 탄소중립 주택 등 AR, VR, MR, XR로 체험 ※ 시차원의 매입계획은 있으나, 예산과 고용승계 등의 현실적 문제 해결 필요
(가칭) 과학제빵관	<ul style="list-style-type: none"> DCC 1관 및 일원에 성심당, 튀김정류소 	<ul style="list-style-type: none"> 민간투자(예: 성심당 등)를 통해, 과학기술 기반 제빵 체험장 유치
DCC 2관	<ul style="list-style-type: none"> 전시홀 4개, 회의실 3개 식당, 카페, 편의점, 물품보관소 각 1개 	<ul style="list-style-type: none"> 워케이션을 위한 사무공간 설치

(2) 신규 인프라 구축

① 복합과학체험랜드 : 국립중앙과학관 고객주차장 인근 부지에 과학체험센터(사이언스 플랫폼) 및 과학마당(지붕없는 과학관) 조성

- (기간 / 예산) 2023년 ~ 2026년(총 4년) 500억원

- (규모) 부지면적 43,710㎡, 과학체험센터 연면적 26,480㎡(지하1층, 지상 4층)

공간 명칭	주요 내용															
체험형 과학도서관 (1층)	<ul style="list-style-type: none"> · 전시, 과학교육, 과학놀이를 융합한 과학체험의 장으로 조성 · 과학키트, 과학교구를 열람·대여 · 전국 공·사립과학관 및 교육과학연구원과 연계 															
과학실험 체험관(2층)	<ul style="list-style-type: none"> · 출연연과 연계를 통한 체험 가능한 실험 프로그램 제공 · 고난이도 및 위험성이 있는 다양한 과학기술 분야의 연구원과 함께 과학실험체험 및 교육 · 실험실(LAB) 개념으로 운영 - 전시, 교육, 연구 통합 운영 															
공공연구개발 (R&D) 홍보·체험관(3층)	<ul style="list-style-type: none"> · 공공연구개발성과를 기초원천부터 기업 이전, 상용화까지 종합적으로 전시·홍보·체험 하는 공간 조성 · 출연연 등과 연계하여 일반 국민과 과학기술인의 교류·소통할 수 있는 프로그램 운영 															
차세대과학 기술체험관 (4층)	<ul style="list-style-type: none"> · 지속가능한 지구를 후손에게 물려주고, 우주 진출에 도움이 될 수 있는 차세대 과학기술에 대한 체험 콘텐츠 															
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>대주제</th> <th>중주제</th> <th>소주제(예시)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>지속가능한 인류</td> <td>바이오 체험존</td> <td>디지털 헬스케어, 생명공학</td> </tr> <tr> <td>지속가능한 지구</td> <td>탄소중립 체험존</td> <td>탄소중립, 차세대에너지</td> </tr> <tr> <td>인류의 진화</td> <td>디지털 체험존</td> <td>반도체, 빅데이터, AI, 로봇</td> </tr> <tr> <td>우주로</td> <td>우주 체험존</td> <td>우주</td> </tr> </tbody> </table>	대주제	중주제	소주제(예시)	지속가능한 인류	바이오 체험존	디지털 헬스케어, 생명공학	지속가능한 지구	탄소중립 체험존	탄소중립, 차세대에너지	인류의 진화	디지털 체험존	반도체, 빅데이터, AI, 로봇	우주로	우주 체험존	우주
	대주제	중주제	소주제(예시)													
	지속가능한 인류	바이오 체험존	디지털 헬스케어, 생명공학													
	지속가능한 지구	탄소중립 체험존	탄소중립, 차세대에너지													
인류의 진화	디지털 체험존	반도체, 빅데이터, AI, 로봇														
우주로	우주 체험존	우주														
과학마당	<ul style="list-style-type: none"> · 과학적 상상을 즐기며 체험할 수 있는 공간으로 대덕특구 연구소 및 대전시 등과 연계한 과학놀이 마당 조성 · 국민과 소통·교류할 수 있는 사이언스 플랫폼 조성을 통해 대덕특구 일대를 ‘지붕없는 과학관’으로 조성 															

* 출처 : 과기부 보도자료('21. 10. 8) “복합과학체험랜드 조성 사업 기본계획(안) 공청회” 재정리

② **산업고고학 박물관**: 대덕특구 50년 역사 유무형 자산과 고고학적 자료 홍보 및 아카이브 공간, 체험·교육 및 여가를 즐기는 문화 공간으로 조성

- (기간 / 예산) 2024년 ~ 2029년(총 5년) / 시비 200억원
- (규모) 조성면적 6,200㎡ (지상 3층)

공간 명칭	주요 내용	
전시홍보공간	· 대전 근현대사, 특구 50년 역사, 출연연 연구 성과에 대한 유물, 사진, 멀티미디어를 통한 교감형 스토리형 콘텐츠	
	세션	세부전시(안)
	대전태동	대전의 근 현대사 역사 문화
	특구역사	대덕특구(출연연, 기업연구소, 기업 등) 산업유물, 사료 등
	성과홍보	대덕특구 내 출연연 등 주요성과 전시 및 홍보
	기획전시	우주·항공·국방·바이오 등 핵심 전략산업 신기술 전시
아카이브 공간	· 대덕특구 연구 성과 소멸 방지를 위한 연구 자료 및 사료 디지털 아카이브 플랫폼 구축 - 자료의 수집·보존, 관리를 넘어 정보 콘텐츠를 공유하고, 활용할 수 있는 공간으로 조성	
문화 복합공간	· AR, VR 등의 실감영상 기술을 활용한 체험, 과학실험, 교육, 커뮤니티 활동과 시민들이 여가를 즐길 수 있는 문화 공간 - 중앙과학관, 복합과학체험랜드, 신세계 넥스페리움 등과의 연계 될 수 있는 체험 콘텐츠를 구축	
수장고 및 기타공간	· 미디어 아트 등 문화 구현 공간, 과학산업 유물 보존 관리 수장고, 업무 및 회의 시설 등 · K-사이언스 월드 안내소, 굿즈 판매, 도시락 판매, 과학관광해설사 대기 장소 등을 별도 설치	

* 출처 : 대전시 내부 자료 및 대덕특구 산업고고학 박물관 운영계획 구상용역(DISTEP) 재정리

2. 문화·예술을 접목한 과학관광 콘텐츠 개설

· 융합 콘텐츠 개발

과학과 예술존, KAIST Art Museum 등에서 과학과 예술이 융합된 관광콘텐츠를 개발하여 창의적 도시 이미지 강화

- 과학기술의 원리를 예술적으로 풀이*하고, 예술적 감동과 창의적 경험을 동시에 만족함으로써 관광객의 이해와 흥미를 유발

* 과학과 예술 융합 전시, 과학기술을 활용한 공연, 과학주제의 국악공연(전통국악과 과학기술접목 등), 과학자와 예술가의 협업, 과학교육과 예술체험의 결합 등

과학과 문화 예술을 접목할 수 있는 주제(안)

구분	주제(안)
과학과 예술접목	과학기술과 음악 - AI 작곡과 오케스트라 공연, 우주의 소리를 음악으로, 디지털 국악 공연 등 기술과 무용의 융합 - AR/VR을 활용한 혼합현실 속 춤의 세계 과학 주제연극 - 과학자들의 삶, 미래 도시를 주제로 한 SF 연극
과학과 예술 융합 강연과 전시	융합 강연 - 미래 기술과 예술의 만남, 음악과 물리학, 디지털 시대의 국악과 전통 예술 등 과학주제 미술전시 - AI와 인간의 협업 미술, 우주 탐사를 주제로 한 미디어아트
대전의 전통과 과학을 융합한 공연	국악과 과학기술 - AR 무대 효과를 활용한 국악, 디지털 국악 창작곡 공연 첨단 기술과 전통 공연 - VR을 통한 전통 예술 체험, 홀로그램을 활용한 과거 명인들의 국악 연주와 무용 재현 등
가족 관객을 위한 체험형 콘텐츠	어린이 과학 뮤지컬 - 미래 과학자, 행성 탐사 뮤지컬 등 가족과 함께하는 인터랙티브 공연 - 체험형 과학콘서트 등

• 전문인력 양성

과학+문화+예술 콘텐츠 개발에 대한 전문인력*을 양성하고, 이들의 활동할 수 있는 다양한 공연·전시 등을 개최

* 과학공연가, 과학퍼포머, 과학공연기획자, 과학저술가, 과학스토리텔러 등

3. 자연 경관을 최대한 활용한 과학관광콘텐츠 개발

갑천, 탄동천 등 도심형 자연경관을 과학인프라와 연계한 과학관광콘텐츠로 개발, 관광 자원으로 활용성을 극대화

① 갑천 활용 : 이정표, 데크, 휴게 그늘막 신축, 자전거도로 정비(가족용 자전거운행)로 도심형 자연 휴식 공간으로 변경

갑천의 관광 자원

자원	특징
생태환경	• 멸종위기종 수달, 삿, 미호종개 등 약 490여종 동식물 서식 • '22년 국가습지보호지역으로 지정, 자연 상태의 원시성 유지 * 서구 월평·도안·가수원동과 유성구 원신동 일대 약 90만㎡
자전거 도로	• 엑스포다리 → 가수원교 : 약 10.4km, 도심 속 자연 • 가수원교 → 맹꽁이 서식처(흑성동) : 약 15km
황화 코스모스밭	• 엑스포다리 ~ 대전MBC까지 약 1.1km 구간
수상스포츠 체험장	• 페달보트, 카약, 문보트 등 ※ 민단투자 유치로 활성화 촉진

② 탄동천 활용 : 탄동천 주변을 공간·문화·ICT 기술이 융합된 전국 최초의 과학창의발명둘레길로 지정, 과학관광 명소로 육성

- 중앙과학관 ↔ 지질박물관 구간의 경관을 정비하고, 인근 기관*과 연계하여 과학·발명 체험 콘텐츠 및 체험시설을 제공

* 대전교육과학연구원, 대전교육정보원, 화폐박물관, 지질박물관, LG U+ 대전R&D센터 등

구분	개발 및 활용(안)
인프라	· 둘레길에 이정표 설치, 구간별 테마에 부합하는 둘레길 경관 조성
콘텐츠	· 인근 기관들과 연계하여 볼거리, 즐길 거리, 배울 거리를 제공 · 과학의날(4/21), 발명의날(5/19)에 체험행사, 둘레길 걷기 행사 등 개최

4. 편의성 강화

· 방향

교통과 숙박 차원의 편의성을 제고함으로써, 과학관광도시로 외부 숙박(체류)형 관광객 유치 요인으로 작용

① **교통 인프라 및 편의성** : 관광차원의 3차 교통수단에 모두 적용할 수 있는 인프라를 도입

	교통수단	K-사이언스월드 적용(안)
1차	대전 진입 (버스, 기차, 자가용 등)	코레일 연계 “과학관광 열차(가칭)” 상품개발 *숙박, 식당, 상품 구매 시 할인 등 세부 연계 상품 개발
2차	대전 → K-사이언스월드	K-사이언스월드 수소(전기) XR버스 / 트램 운영(곰돌이캐릭터 등 차량외관 활용)
3차	관광코스 (자전거, 케이블카 등)	도보 원칙(최장 편도 69분) K-사이언스월드 전용(전기) 자전거(최장 편도 20분)

② **숙박시설 확충** : 민간 투자 및 공공기관의 기존 인프라를 최대 활용

- **게스트하우스 등** : 어은·공동지역에 민간투자를 통한 게스트하우스 건립(또는 리모델링) 또는 리브에니웨어(liveanywhere) 연계 상품개발 등
- **과학테마형 호텔 상품** : 기존 호텔의 일부 객실에 AR / VR 체험 등을 제공함으로써 숙박 자체가 관광 콘텐츠가 될 수 있도록 개조
- **공공기관 활용** : 대전시 인재개발원(33실), 국제지식재산연수원(25실) 등 공공자원을 활용하여 워케이션 숙박 시설로 활용 등

③ **워케이션 사무공간 확보** : TIPS 타운, DCC 내부 별도 설치, 기초과학연구원 과학도서관, 신세계 D-유니콘라운지 등의 공간을 활용

5. 친환경 인프라 구축

· 교통과 환경

도보권역 내 관광벨트 구축을 기본으로 하되, 2~3차 교통수단을 모두 수소, 전기 버스·트램·자전거로 일원화

· 무탄소 관광

다회용 용기, 태양광(전국대회개최 시설), 음식물 쓰레기 제로화 등 무탄소 관광 캠페인과 연계 추진

전략 2. 스토리가 있는 맞춤형 관광명소 추진

1. 융합 패키지형 여행 프로그램 개발

- 관광객의 특성과 관광 목적에 따라 스스로 직접 코스를 편하게 선택하고 관광 현장을 즐길 수 있는 맞춤형 여행 메뉴판 개발

① **개발방향**: 생애주기, 규모, 유형을 관광객의 특성을 반영하고, 과학관광의 특성과 5개 구역의 장소간 연결성을 강화

맞춤형 프로그램 개발을 위한 고객 정의

구분	정의
생애주기	초등 저학년(유아포함) / 고학년, 중·고등학생, 대학생, 직장인 등
규모	개인, 가족, 단체(직장, 학교(소풍) 여행), MICE 등
유형	소풍형, 방문형, 숙박(체류)형, 위케이션, 대회 및 축제 참가 등

② **코스 유형**: 상시 형과 대회·축제 등 이벤트 형으로 구분하되, 관광객이 직접 선택할 수 있는 메뉴판* 형태의 관광상품을 기획

* 반나절, 1일 중일, 2일 ~ 4일 숙박형, 위케이션, 가족형 등의 코스 개발

③ **코스의 특징**: 관광의 4가지 동기*를 충족하는 통합적 프로그램

동기	특징 및 사례
일탈성	과학 체험, 과학과 융합된 다양한 문화·예술, 휴식을 경험하며 일상에서 벗어나 스트레스를 해소
유희(오락)성	생애주기별 모두가 즐길 수 있는 놀이와 학습을 결합한 과학 체험을 제공, 다양한 시청각 요소와 공연을 결합하여 흥미를 유발하는 콘텐츠
신규성	최신 과학기술과 관련된 새로운 정보와 체험으로 호기심 충족
편의성	과학관광을 쉽게 접근하고 즐길 수 있는 편의성 제공

* 임근옥(2016, 한국관광레저학회), “자연관광목적기 관광객의 관광동기, 관광만족 및 재방문도 간의 영향관계분석”을 재정리

1. 메뉴판 및 관광코스 개발

- ① **메뉴판 개발** : 총 25개 인프라(참고1)*와 인프라별 세부 콘텐츠(참고2)를 활용한 메뉴판을 개발하여 관광객이 직접 선택

* 놀이마루존 10개, 창의발명, 과학창의 둘레길 8개, 자연힐링존 3개, 과학과 예술존 3개, 풍경길 1개 등

- 인프라별 유·무료 콘텐츠와, 과학해설사 동행, 숙박, 도시락, 셔틀 등의 편의적 콘텐츠도 관광객 특성에 따라 자율 선택이 가능하도록 개발

- ② **관광 코스 개발** : 관광객 특징별 목적을 충족할 수 있는 코스(안)을 제공하고, 메뉴판 내 콘텐츠를 자유롭게 선택하여 조합하도록 유도

예① : 4월, 2박 3일 가족여행

	1일(과학체험)	2일(휴양, 자연)	3일(과학과 문화)
오전	교통문화연수원, 산업고고학박물관	한밭수목원 물빛정원, 음악분수	탄동천 둘레길 특구 출연연 개방
점심	신세계	도시락	출연연 구내 식당
오후	복합과학체험랜드, 신세계 넥스페리움	풍경길(자전거 도로)	시립미술관, 예술의 전당 공연 관람
저녁	대전시내 맛집	대전시내 맛집	-
야간	시민 천문대	엑스포과학공원 야간경관	-

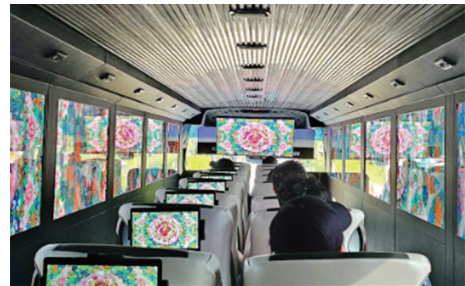
예② : 4월, 2박 3일 워케이션

	1일(과학체험)	2일(휴양, 자연)	3일(과학과 문화)
오전	업무(충남대 팁스타운)	업무(IBS 과학문화센터)	DCC 2관 사무실
점심	어은공동 맛집	도시락	대전시내 맛집
오후	교통문화연수원 / 첨단과학관(남관) / 물빛광장, 음악분수 등	풍경길(자전거 도로)	탄동천 벚꽃 길 예술의 전당 공연 관람
저녁	대전시내 맛집	대전시내 맛집	-
야간	시민 천문대	엑스포과학공원 야간경관	-

2. 과학관광 촉진과 재방문을 제고를 위한 편의성 촉진

- ① **관광해설사** : ‘대전스토리투어’와 ‘대전사이언스 투어’와 마찬가지로 해설사가 전 관광 일정을 동행하며 해설 서비스를 제공
- ② **셔틀버스** : 타지역과 유성구·서구 외 자치구 시민을 포함한 교통 편의성과 K-사이언스월드 관람객들에 대한 3차 교통수단으로 활용
 - 교통 자체가 불편, 체험(학습) 거리가 될 수 있도록, 이동 중에 대전의 역사, 문화 등에 대한 영상을 제공(투명 OLED, XR 기술 적용 등)

1구간: 대전역 ~ 과학공원	대전의 역사, 과학 외 특징 (정치 행정, 교통 중심 등)
2구간: 연구단지	대한민국 과학 기술의 역사
3구간: 중구, 대덕구 ~ 과학공원	대전의 역사, 과학 외 특징 (정치 행정, 교통 중심 등)



< 예 : 수원 XR 버스 1875 >

※ 중구, 대덕구를 포함한 과학문화에서 소외된 지역 주민들을 위한 접근성, 편의성을 제공하고, 자치구별 맛집 등과 연계하여, 전 자치구의 상권 활성화에도 기여

- ③ **먹을거리** : 관광지 선정 및 관광지에서의 차별화된 이미지를 연상시켜 재방문 여부 결정의 주요 요인으로 작용
 - (스토리텔링을 접목) 대전의 먹거리 역사, 꿈씨패밀리 등 대전의 역사적 특성을 스토리텔링 할 수 있는 먹거리를 발굴하여 판매
 - * (예) 대전 꿈돌이 라면 출시, 성심당 “우동야”를 브랜드화하여 먹거리 역사인 “가락국수(대전역)”를 스토리텔링화하여 유희성 강조
 - (도시락) 지역 대표 상품(예 : 성심당)과 연계한 꿈씨패밀리 캐릭터와 연계한 도시락 개발하고 예약자에게만 한정 판매
- ④ **야간관광 활성화** : 한빛탑 미디어파사드, 시민천문대* 야간 천체관측, 갑천변 야경 자전거 투어 등 야간관광 요소를 적극 활용
 - * 전시실을 AR, VR, MR 등 실감 영상으로 체험콘텐츠 추가(별자리, 태양계행성 관찰 등)
- ⑤ **통합 패스 개발** : K-사이언스월드 전 구역, 교통, 맛집, 숙박 시설에서 사용가능한 Science All Pass(가칭)를 개발하여 편의성과 만족도 제고

통합 패스 기능(안)

구분	기능
입장 및 체험 통합관리	<ul style="list-style-type: none"> • QR코드 또는 NFC 기반 입장 - 체험관 입장 시 패스 스캔으로 입장, 모든 체험시설 이용 가능 • 체험 프로그램 예약 및 관리 - (앱, 웹) 실시간 프로그램 예약 가능, 예약 시간 알림 기능 제공
교통 연계	<ul style="list-style-type: none"> • 대중교통 연계 기능 - KTX, 버스, 지하철 등 대전 주요 교통 수단과 연동 및 할인 등 • 전용 셔틀버스 • 교통 안내 및 경로 추천 등
숙박 연계	<ul style="list-style-type: none"> • 숙박 할인 - 대전 지역 호텔, 게스트하우스 제휴 및 할인(패스 전용 프로모션 등) • 실시간 예약 연동 및 포인트 적립
맛집 연계	<ul style="list-style-type: none"> • 맛집 할인 및 예약 기능 - 유명 맛집과 제휴하여 식사 할인, 실시간 예약 또는 우선 입장 서비스 • 추천 맛집 가이드 등
사용자 맞춤 서비스	<ul style="list-style-type: none"> • 여행 일정 자동 생성 : - 패스 사용자의 관심 분야를 기반으로 체험, 맛집, 숙박 일정 추천 - 예 : “우주 구역 체험 → 맛집 방문 → 숙박 예약” 자동 일정 생성 • 다국어 지원 • 패스 잔여 혜택 표시 - 현재 패스의 남은 입장권, 할인 혜택, 포인트를 실시간 확인
실시간 혜택 알림	<ul style="list-style-type: none"> • 이벤트 및 프로모션 알림 - 각 구역에서 진행되는 특별 행사, 할인 정보 실시간 알림 • 체험 대기 시간 안내 - 인기 체험의 실시간 대기 시간 확인 및 대기 줄 예약 가능
친환경 및 탄소중립 기능	<ul style="list-style-type: none"> • 탄소중립 실천 기록 - 대중교통 이용, 친환경 숙박 시설 사용 등 탄소중립 활동 기반 리워드
통합 결제 및 포인트 시스템	<ul style="list-style-type: none"> • 통합 결제 기능 - 교통비, 식사비, 기념품 구매비 등 모든 결제를 한 번에 처리 • 포인트 적립 및 사용 - 포인트를 적립 후 혜택(추가 입장권, 무료 식사 등)으로 사용 가능
후기 및 공유	<ul style="list-style-type: none"> • 체험 리뷰 작성 및 인기 리뷰 순위 제공
안전 및 긴급	<ul style="list-style-type: none"> • 위치 기반 긴급 지원 서비스 - 긴급 상황 시 패스 앱에서 즉시 관리자와 연결 가능

2. 과학관광 거버넌스 및 통합플랫폼 구축

1. 거버넌스 구축 및 운영

• 목적

과학관광 활성화를 위한 지역 자원을 효율적으로 통합하고, 과학관광 생태계를 조성할 수 있는 통합 거버넌스가 필요

• 구성

전체 전략 및 정책을 수립·조정하는 대전시 중심으로 구성

- K-사이언스월드 내 모든 인프라 관리기관 참여
- 예술인의 집, 지역 주민 및 시민단체, 숙박업체, 여행사 등을 포함

• 역할

대전과학문화협의회 등 기존 거버넌스의 역할을 확대

- ① **통합 정책 및 전략 수립**: 과학관광 관련 프로젝트와 인프라를 통합 관리하여 일관된 정책 수립 및 중장기 로드맵 마련
- ② **콘텐츠 기획 및 운영**: K-사이언스월드 내 프로그램 이외에도, 민간, 정부출연연, KAIST, 교육청 등의 기존 콘텐츠간 연계도 강화
- ③ **재원 확보 및 지원**: 기업 투자, 민간 후원 등 다양한 재원을 확보하고, 과학관광 인프라 확충 및 프로그램 운영을 위한 예산 마련
- ④ **홍보 및 브랜딩**: 캠페인을 통해 대전을 허브로 홍보하고, 과학 축제, 국제 컨퍼런스(MICE)유치, 전국대회 개최 등으로 브랜드 확립
- ⑤ **지역사회 참여와 상생**: 지역 주민과의 소통을 기반으로 지역 경제 활성화를 위한 관광 연계 사업 발굴 (숙박, 지역 특산품 등)
 - 신세계, 성심당, 지역 여행사, 대전예술인의 집 등과 파트너십 구축
- ⑥ **성과 모니터링 및 피드백**: 관광객 데이터 분석을 통해 관광객들의 방문 패턴과 만족도를 정기적으로 모니터링
 - 사용자 분석(관광객의 행동 데이터 분석, 맞춤형 콘텐츠 추천 등) 및 관광지 관리(방문객 수, 예약 현황, 고객 만족도 등의 데이터 분석 등)

2. 온라인 통합플랫폼 구축

· 목적

과학관광 관련 정보(시설, 프로그램, 예약, 이벤트 등)를 제공하고, 사용자 맞춤형 추천 시스템을 도입

· 구축

DST(대전사이언스투어)를 확장한 ‘대전 사이언스올(가칭)’ 구축하고 모든 정보와 예약을 통합한 통합 플랫폼으로 운영

· 주요기능

과학관광 상품의 패키징, 인터랙티브 콘텐츠 및 실시간 피드백, 데이터 기반 분석과 개선, 오프라인 연계 등

대전 사이언스 올(가칭) 서비스(안)

서비스	제공 내용
DST 정보 강화	· 사이언스투어 예약 일체(이용자가 직접 코스 설계)
과학행사·관광·숙박 통합예약서비스	· 셔틀(XR) 버스, 타슈 등 예약 · 과학문화시설, 축제, 문화행사 조회 / 예약 서비스 제공 · 대전시 숙소 정보 제공, 숙소 예약 플랫폼 연동
인프라·프로그램 통합 정보 제공	· 대전관광, 대전시티투어, 대전사이언스투어 등 관광정보제공 · 대학 / 출연연 / 과학관 홈페이지 연동 · 과학문화 프로그램 운영기관별 프로그램 정보 업로드
과학문화 온라인 콘텐츠 (온라인 DST 정보 강화)	· 온라인 과학영상 관람 : 과학유튜브, 과학팝캐스트 연동 · 온라인 과학교육 : 수요자 요청형 교육프로그램 개설 · 실시간 교육 프로그램 : 온라인상 실시간 교육 강의 · 초 / 중 / 고 교과과정에 맞춘 과학교육 프로그램
온라인 소통 관리	· 과학지식공유 커뮤니티
과학문화 이벤트	· 정기 이벤트 진행(과학문화 설문조사, 프로모션 등)
오프라인 연계	· 관광 안내소, 주요 관광지에 QR 코드, 디지털 스크린, 키오스크 등을 배치하여 실시간 정보 제공과 예약 기능을 활성화

전략 3. 브랜드 구축과 마케팅 강화

1. 통합 브랜드 개발과 포지셔닝

1. 통합 브랜드 구축

과학과 문화·예술, 자연 자원을 효과적으로 연결하고, 관광 몰입도와 통합플랫폼 등 접근성 제고, 일관된 이미지를 제공하는 통합브랜드* 구축

* 핵심메시지, 슬로건, 브랜드 로고, 컬러와 비주얼, 온오프라인 및 체험 콘텐츠, 교통수단, 주요 이정표 등에 적용 가능

세부 개발 범위(안)

구분	주요 내용 및 종류	
네이밍	비전에 부합하는 네이밍 및 캐치프레이즈, 슬로건 등 ※ 예) 미래와 만나는 곳, K-사이언스월드	
기본	심볼마크	기본·응용형, 그리드시스템, 작도법, 색상·활용·금지 / 최소사용 규정 등
	로고타입	국·영문, 응용형, 색상활용, 작도법, 기본형(가로, 세로), 사용 규정 등
	시그니처	심볼·로고조합, 한글·영문 조합, 국문·영문 주소배열 등
	전용색상	주색, 보조색, 인쇄색 규정, 배색 응용 체계 등
	그래픽 요소	기본형, 활용형, 작도법, 단색 사용규정, 색상 활용 등
	엠블럼	색상활용, 그리드시스템, 활용 및 금지규정 등
응용	웹적용	웹적용 사례(홈페이지, 배너, SNS 프로필용 이미지, 블로그 등)
특화디자인	벤치, 포토존, 롤스크린(가림막), 버스정류소, 타슈, 셔틀버스, KTX 등	

2. 브랜드 포지셔닝

· 고객 차원

K-사이언스월드의 명확한 정체성 확립과, 타겟 고객과의 연결, 마케팅 효율성 극대화 등을 위한 타겟별 포지셔닝이 필요

주요 타겟별 니즈와 마케팅 메시지(안)

타겟	고객 니즈	메시지(안)
생애주기	몰입감 있는 체험, 최신 기술 경험	<ul style="list-style-type: none"> • 혼자서도 충분한 과학체험! 과학기술의 경이로움을 탐험해 보세요. • 미래 기술의 문을 여는 혼자만의 여행, K-사이언스월드에서...
가족	재미있는 체험과 콘텐츠로 가족여행과 자녀 교육을 동시 만족	<ul style="list-style-type: none"> • 아이들과 과학의 세계로 떠나는 특별한 하루 • 온 가족이 함께 미래 탐험, K-사이언스월드에서 추억을 만들어 보세요
단체	교육적 가치와 협업 중심의 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> • 함께 배우고 체험하는 단체 체험의 장 • 학교, 회사, 동아리 등 단체를 위한 맞춤형 체험장을 즐길수 있는 K-사이언스월드
워케이션	창의적 영감과 휴식	<ul style="list-style-type: none"> • 일과 쉼의 조화, K-사이언스월드와 함께하는 창의적 워케이션, • 새로운 영감을 얻는 과학 워케이션, K-사이언스월드
숙박형	장기적으로 즐길 수 있는 다양한 체험 코스	<ul style="list-style-type: none"> • 하루로 부족한 K-사이언스월드! 과학과 함께하는 여행 • 과학과 문화예술, 그리고 휴식이 함께하는 K-사이언스월드

• 콘텐츠의 차별화

타겟별 차별화되면서도 과학관광을 중심으로 한 체험형, 교육형, 가족 친화형, 문화예술 복합형 콘텐츠* 개발

* AR/VR 기반의 우주 탐험, 스마트 도시설계, 청소년과 단체를 위한 과학 워크숍, 자연경관을 활용한 휴식과 단합 등

• 경쟁지와 차별화

특수목적관광(SIT) 관광을 내세운 스마트 관광도시* 등과 비교하여 콘텐츠 및 장소성 융합** 기반의 과학관광 차별화 추진

* 인천 중구, 수원화성, 경주, 남원, 양양, 울산 남구, 하동군, 청주, 용인, 인제군, 통영시 등

** 놀이마루존을 핵심지역으로 총 5개 구역을 연결한 융복합 과학관광단지를 구축

2. 마케팅 강화를 통한 과학관광도시 대전의 브랜드 확립

1. 디지털 마케팅 전략

- ① **통합 플랫폼 개발** : 대전 사이언스 올(가칭), 모바일 앱 등 통합된 과학관광 플랫폼 개발
- 체험·공연·전시 정보 검색·예약, AR/VR 콘텐츠 미리보기, 인터랙티브 지도 제공, AI 기반 맞춤형 (개인화) 체험 코스 추천 등
- ② **SOE 및 포인트전략** : 해시태그 캠페인, 방문객 후기 작성 이벤트*, SNS 플랫폼에서 과학 체험과 공연을 라이브 스트리밍 등
* 블로그나 SNS에 작성된 체험 후기를 공모하여 우수 콘텐츠에 포인트와 경품을 지급하거나 우수 후기를 웹사이트나 SNS에 재홍보하여 추가 방문객 유도
- ③ **실감형 디지털 콘텐츠** : 온라인에서 주요 관광지과 체험 프로그램을 360도 영상으로 방영하고 인터랙티브 광고 등을 추진

2. 콘텐츠 마케팅

- ① 방문 후기와 추천 프로그램 UGC(user generated content) 활성화
* “내가 추천하는 K-사이언스월드 체험” 이벤트 개최하거나, 후기 콘텐츠 제작 가이드를 제공해 체계적인 리뷰 콘텐츠 생성
- ② 시즌별 특화프로그램 : 벚꽃 과학투어, 과학 윈터랜드 등
- ③ 특별이벤트 : 1일 과학자 체험, KAIST 및 출연연 투어(개방) 등

3. 데이터 및 오프라인 마케팅 전략

- ① **관광객 데이터 분석** : 연령, 관심사, 방문 빈도, 가족여행, 워케이션 등을 분석해 개인 맞춤형 알림과 혜택 제공
- ② **재방문 유도를 위한 알림 서비스** : 과학 축제, 신규 콘텐츠, 할인 정보 등을 SNS와 이메일을 통해 자동 알림 발송 등
- ③ **오프라인 연계** : 대전과 K-사이언스월드 내 주요 관광지점에 AR 키오스크 설치 등

4. 대회와 캠프 등 참여 이벤트

· 전국대회 개최

청소년, 과학커뮤니케이터(유튜버) 등을 초청하여 전국 규모의 캠프 대회 등을 개최, 도시브랜드를 확산

* (예) 청소년 사이언스월드 캠프(가칭), 과학커뮤니케이터 / 인플루언서 초청 투어 등

청소년 사이언스월드 캠프(안)

- **개요** : 전국 청소년(예 : 14세~17세, 약 400명) 대상
- **장소** : K-사이언스 월드 전체
* 엑스포시민광장에 캠핑장 설치, DCC에서 개회 및 폐회식(시상식)
- **개최기간** : 4월 또는 10월
* 연계하는 타 행사(축제 등) 개최 일정, 청소년 학사일정 등을 고려하여 결정
- **일자별 프로그램** : 4박 5일

일차	프로그램
1일	개막식(DCC), 팀별 캠핑 가이드, 야외 축제(갑천변, 시민광장 등)
2일	놀이마루존, 창의발명 돌레 특화길 투어, 과학예술존 공연 관람
3일	(교육청 등 타 행사연계) 노벨 과학 페스티벌, 팀별 활동
4일	출연연, KAIST 등 퀴즈(팀대항), 풍경길 자전거 투어. 팀별 토론배틀
5일	폐막식(DCC), 시상식, 캠핑 철수

- **특징 및 주요 프로그램**
 - ① 무탄소 실천 - 무빙쉘터, 태양광 최대 활용(필요시 추가설치), K-사이언스월드 전 지역에서 타슈로 이동
 - ② 쓰레기 제로 - 정수시설을 설치하여 화장실, 샤워 시설, 식수 등에 활용하고, 다회용 컵과 종이 도시락 등을 활용
 - ③ 퀴즈대회 - 연구단지를 자전거로 투어, 출연 연구소별 퀴즈를 풀어야 다음 목적지로 이동할 수 있는 팀 대항 대회 개최
 - ④ 점진적 확대 - 대전시 청소년 → 전국 → 과학도시연합 참여국가 또는 국제 과학관 네트워크 협력 등으로 국제대회로 확대

• 브랜딩 이벤트

유명 과학자 초청강연, 과학 퍼포먼스, 체험이 결합 된 인플루언서 초청 대규모 런칭 이벤트 등

• 정기 과학캠프

주말 또는 방학 시즌을 활용하여 "(가칭)과학자와 함께하는 1박 2일" 체험 프로그램 운영 등

VII. 향후 추진 일정 및 기대효과

1. 추진일정(안)

구분	세부사항	'25		'26		'27		'28		'29		'30	
		상	하	상	하	상	하	상	하	상	하	상	하
인프라 및 컨텐츠 구축	한빛탑			●	●								
	교통문화연수원			●	●								
	드림아레나			●	●								
	첨단과학관(남관)			●	●								
	미래에너지움					●	●	●	●				
	아트앤사이언스(신세계)												
	과학도서관(IBS)			●									
	DCC 2층			●									
	산업고고학박물관			●	●	●	●	●	●				
	복합과학체험랜드	●	●	●	●	●	●	●	●				
	과학과 푸드(성심당)			●	●	●	●						
	시민천문대			●	●								
	탄동천 정비			●	●								
	문화예술단지 주제융합			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	셔틀버스			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
타슈(전기자전거)			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	
플랫폼	(가)대전사이언스올 구축			●	●								
	통합패스(앱)			●	●								
	메뉴판 개발		●	●	●								
	거버넌스	●	●										
브랜딩	통합브랜드구축	●	●										
	브랜딩 이벤트		●	●									
	과학캠프(정기)			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	이정표 홍보			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
	청소년 사이언스월드 캠프			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

2. 기대효과

- K-사이언스월드 조성은 대전을 대한민국 과학관광의 핵심 거점으로 도약시키며, 경제·사회·환경적 가치를 종합적으로 창출
- 새로운 도시 관광모델 구축과 도시브랜드와 이미지를 제고하며, 지속가능한 관광생태계 구축으로 지역 경제활성화에 이바지

1. 과학·문화·예술·휴식을 접목한 새로운 도시 관광모델 구축

· 융합형 과학관광모델 도시

과학관광 중심 특수목적관광(SIT)을 기반으로 문화·예술·자연을 융합한 독창적인 관광모델을 제시

· 지속 가능한 도심형 관광 모델

지역 자원, 민간투자 연계로 과학관광 생태계의 자생적 성장을 도모하고 지속 운영이 가능한 관광모델 구축

2. 도시브랜드 가치와 이미지 제고

· 도시브랜드 확립

위케이션, 가족여행, 개인여행 등 다양한 관광 수요를 충족시켜 생애주기별 맞춤형 과학관광 허브로 자리매김
- 관광객 유치와 체류시간 증가를 통해 도시브랜드 가치를 상승시키고, 대전을 글로벌 과학관광 목적지로 성장시킬 계기 마련

· 과학도시 이미지 강화

통합브랜드구축과 스토리텔링과 지역 대표 브랜드와 접목한 캐릭터, 굿즈 개발로 과학도시의 이미지를 강화

3. 과학문화 확산을 통한 미래 인재 양성

· 미래 인재양성

어린이부터 청소년까지 맞춤형 프로그램 운영으로 미래 과학기술 인재 육성에 이바지
- AR, VR 등 기술을 활용한 체험형 과학교육을 관광과 결합함으로써 교육적 가치를 제고

4. 스마트 관광도시 구현으로 관광 목적지 대전위상 확립

· 온라인 통합플랫폼과 통합 패스

대전 사이언스올, 사이언스 올 패스(가칭) 등으로 관광객의 편의성을 극대화하여 재방문을 제고

• 스마트 관광 기술활용

AR, VR, MR, XR 기술을 접목하여 관광객의 편의성과 체험의 질과 몰입형 교육 만족도를 제고

5. 경제적 효과 창출을 통한 지역경제 활성화

• 지역경제활성화에 기여

관광객 증가를 기초로 생산, 관광소비액, 생산유발, 부가가치유발, 고용유발 등 지역 경제 활성화에 이바지

연도별 지역경제 유발 효과 예측

연도	관광객 (만명)	관광소비액 (억 원)	생산유발효과 (억 원)	부가가치유발효과 (억 원)	고용유발효과 (명)
2025년	200	1,830.0	2,510.0	1,708.0	2,471.0
2026년	220	1,866.6	2,560.2	1,742.2	2,520.4
2027년	242	1,904.0	2,611.4	1,776.8	2,570.8
2028년	266	1,942.0	2,663.6	1,812.1	2,622.3
2029년	293	1,980.8	2,716.9	1,848.1	2,674.7
2030년	322	2,020.4	2,771.2	1,884.6	2,728.2

* 관광객 매년 10% 증가, 소비자물가지수 2% 상승을 가정

• 민간 투자와 지역 상권 활성화

지역 자원과 민간투자를 기반으로 과학관광 생태계의 자생적 성장 도모하고 지역경제 활성화를 촉진

- 성심당 등 지역 대표 브랜드와 연계하고, 위케이션, 가족여행 등 숙박형 관광객 유치를 통해 지역 상권과 경제 활성화에 기여

참고 1. 구역별 인프라 현황

1. 놀이마루존 * 현재 기준 / 파란색 추가 예정

① 한빛탑	1층 공실(꿈씨 가족, 실감영상) 2층 카페(도시락, 굿즈판매)	매일(무료)
② 엑스포과학공원	물빛광장, 음악분수, 꿈씨가족 상징물, 파사드 달빛공원, 무인 편의점 등	매일(무료)
② 교통문화연수원	1층 : 교통박물관, 3D 영상교육관 2층 : 교통안전시뮬레이션 체험관 3층 : 교통안전문화 학습 ※ 미래 자동차 MR,VR 등 체험, UAM실물전시, 교통체계상영 등 대관시설 : 강당 대 / 중소 *운수종사자 교육 야외체험장 : 꼬마열차, 안전벨트, 엔진카트 등 (수소트램 안전 체험장, 전자 키보드 안전 훈련장 등)	매일(무료)
③ 드림아레나	현관 : 벽면을 활용한 e스포츠 전시관 1층 : 주 경기장, 관람석, 선수대기실 2층 : 중계석, 관람석 3층 : 보조경기장 등 체험(기획, 방송PD, 프로그래머), 대관 및 투어	매일
④ 첨단과학관(남관)	1층 : 공실(우주, 로봇 체험공간) 2층 : 콘텐츠 코리아 랩 3층 : 공실(관광공사 사무실, 과학해설사 대기소 등)	무료
⑤ 미래에너지움	1층 전시 및 체험관(대전을 모델로 미래 도시 체험)	주말 휴무(무료)
⑥ 아트앤사이언스(신세계)	넥스페리움, 꿈씨가족 마을, 아쿠아리움 등	유료
⑦ 기초과학연구원	문화센터(워케이션 사무공간), 홍보관, 과학도서관	주말 휴무(무료)
⑧ 산업고고학박물관	전시공간, 아카이브공간, 문화복합공간, 수장고 K-사이언스월드 안내소, 굿즈·도시락판매 등	무료
⑨ DCC 1관 일원	성심당 DCC점, 튀김 정류소, 식품과학관	
⑩ DCC 2관	워케이션 사무공간 신설	

2. 자연힐링 존

① 한밭수목원	서원, 동원, 열대식물원 등	동원:월/서원:화휴무
② 시민광장	무빙쉘터, 공연무대(예약), 버스킹(예약) 등 여름:야외 수영장, 겨울:야외스케이팅장 ※ 청소년 K 사이언스월드 캠프장 설치	
③ 천연기념물센터	천연기념 식물·동물·지질·자연유산 전시	월요일 휴무

3. 과학과 예술 존

① 시립미술관	전시실(5), 열린 수장고, 창작센터, 강당, 세미나실 등	
② 예술의 전당	공연, 대관(원형극장, 컨벤션홀, 공연장), 아카데미 등	
③ 시립연정국악원	공연, 대관(큰마당, 작은 마당), 강습	

4. 창의발명 둘레길

① 국립중앙과학관	11개 전시관(창의나라관, 꿈아띠 체험관, 천체관 유료)	월요일 휴무
② 복합과학체험랜드	1층: 체험형 과학도서관 2층: 과학실험체험관 3층: 공공연구개발 홍보 및 체험관 4층: 차세대 과학기술 체험관(바이오, 탄소 중립, 디지털, 우주 등)	
③ 교육과학연구원	대전과학체험관(기초과학관, 미래과학관, 오픈랩, 영상자료실)	예약제
④ 지질연	지질박물관 (제1전시관, 제2전시관, 지질과학탐험실, 지질과학교육실, 야외전시실)	
⑤ 지식재산연수원	창의발명체험관, 국제발명인재관	예약제
⑥ 한국조폐공사	화폐박물관 (제1 ~ 4 전시실), 특별전시관(무료, 개인참여), 랜선전시관	월요일 휴무
⑦ 시민천문대	천문우주과학 체험: 천체투영실, 주관측실, 보조관측실, 전시실 등 ※ AR기반 별자리 탐험, VR 기반 태양계행성 관찰 등	월요일, 공휴일 다음일
⑧ 탄동천	숲 향기길 제1문 ~ 4문(단풍길 명소, 벚꽃길 명소, 자전거 도로)	

5. 자연풍경길

① 갑천변	자전거 도로 (엑스포다리 ~ 가수원교: 10.4km, 가수원교 ~ 흑성동 15km), 국가습지보호구역(90만m ²), 수상스포츠체험장, 문보트 등	
-------	---	--

참고 2. AR, VR, MR, XR 활용 연령대별 체험 콘텐츠(안)

※ 생애주기별 콘텐츠를 갖추고, 체험과 교육, 오락을 융합하여 관광객 만족도와 재방문율을 제고하고, 대전을 과학관광의 허브로 발전

1. 우주 체험(위치 : 첨단과학관 남관 1층, 산업고고학박물관)

① 어린이(6~12세)

- AR 우주 탐험 게임 : 태양계를 여행하며 퀴즈로 행성 특징을 학습, 꿈씨 가족과 함께 가상 우주선 조종 체험
- VR 우주 정거장 탐험 : 국제우주정거장에서 우주인의 하루를 체험

② 청소년(13~18세)

- XR 우주 탐사 시뮬레이션 : 화성 탐사 로봇을 조종해 샘플 채취 및 기지 건설 체험, AI와 협업하여 우주 거주지를 설계
- 우주 비행 VR 체험 : 로켓 발사부터 우주 궤도 진입까지의 과정
- 우주 탐사 데이터 시각화 (VR / AR) : 실제 천문학 데이터 기반으로 별자리, 은하, 블랙홀 등을 시각적으로 체험하며 우주 구조를 탐구

③ 성인(19세 이상)

- AR 우주 개발 전략 게임 : 달과 화성을 개발하는 시뮬레이션
- VR 우주 연구소 체험 : 항공우주연구원을 콘텐츠로 최신 우주 기술과 실험 과정을 체험

2. 로봇 체험(위치 : 첨단과학관 남관 1층, 산업고고학박물관)

① 어린이(6~12세)

- AR 로봇 만들기 게임 : 로봇의 부품을 조립하고 작동시키는 게임
- 로봇 축구 VR 체험 : 간단한 코딩으로 로봇 팀을 만들어 경기 진행
- 로봇 애완동물 체험(AR / MR) : AI 기반 로봇 반려동물과 상호작용하며 감정 표현, 학습 능력 등을 체험

② 청소년(13~18세)

- XR 산업용 로봇 체험 : 조립라인의 로봇 팔을 제어하여 생산 공정 체험
- 로봇 배틀 시뮬레이션 : 자신의 로봇을 설계하고 VR 환경에서 대결

③ 성인(19세 이상)

- **로봇 공학 실험실 체험** : MR을 통해 로봇의 내부 구조를 학습하고, AI 기반 로봇 프로그래밍 체험
- **실시간 로봇 협업 체험** : 물류, 의료 등 산업 현장에서 로봇과 협력하는 시뮬레이션

3. 자동차 체험(위치 : 대전교통문화연수원)

① 어린이(6~12세)

- **AR 자동차 경주 게임** : 친환경 전기차를 운전하며 다양한 미션 수행
- **VR 자동차 조립 체험** : 자동차 부품을 조립하며 기초 원리를 학습

② 청소년(13~18세)

- **XR 자율주행 시뮬레이터** : 자율주행 차량의 경로를 설정하고 주행 문제를 해결하는 체험
- **VR 친환경 자동차 설계 체험** : 전기차와 수소차의 동작 원리를 학습하며 가상으로 설계

③ 성인(19세 이상)

- **미래 모빌리티 시뮬레이션** : 도심 환경에서 전기차, 드론 택시, 자율주행차를 연계한 교통 시스템 체험
- **AR 자동차 개발 프로젝트** : 최신 자동차 기술 ADAS(Advanced Driver Assistance System, 첨단 운전 보조 기능), 전기 배터리 등을 적용해 차량 개발
- **AR 자동차 안전 시뮬레이션** : 자율주행차의 충돌 회피 기술, 긴급 제동 시스템 등 안전 기술을 체험

4. 미래도시 체험 콘텐츠(위치 : 미래에너지움)

① 어린이(6~12세)

- **AR 스마트 도시 탐험** : 도시 곳곳에 설치된 AR 포인트를 찾아 도시를 체험하며 배우는 게임
- **VR 스마트 홈 체험** : AI 비서, IoT 가전 등 미래형 주거 환경을 경험

② 청소년(13~18세)

- **XR 스마트 시티 설계** : 에너지 관리, 교통 체계, 친환경 인프라를 구축하는 가상 도시 설계 체험
- **VR 재난 대응 시뮬레이션** : 미래 도시의 스마트 기술을 활용해 자연재해와 재난에 대처하는 시뮬레이션
- **스마트 농업 체험 (XR)** : 미래 도시의 수직 농장과 스마트 온실을 XR로 구현하여 관람객이 작물 재배와 에너지 관리 과정을 체험

③ 성인(19세 이상)

- **AR 스마트 도시 투어** : 대전 실제 지도를 기반으로 미래 스마트 도시 기술을 체험하는 투어
- **XR 지속 가능 도시 시뮬레이션** : 친환경 에너지, 자원 순환 시스템 등을 적용한 미래 도시 운영 체험

참고 3. 수요조사 결과 요약

1. 조사개요

- 기간 : 2024. 9. 6.(금) ~ 9. 19.(목) / 14일간
- 대상 : 전국민 500명(대전광역시민 100명, 타 지자체 시민 400명)
- 응답자 특성

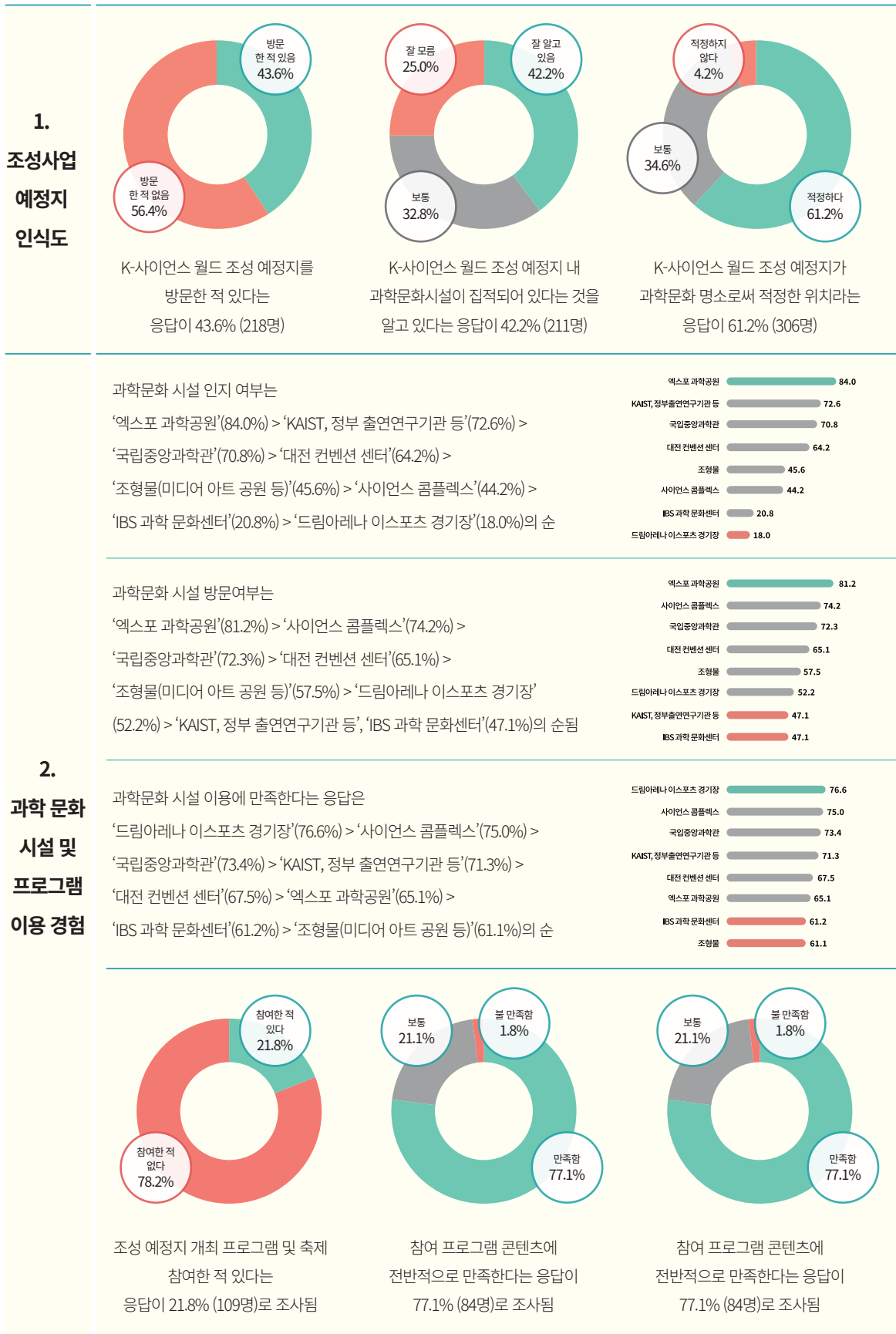
구분		사례수	비율(%)
전체		(500)	100.0
성별	남자	(282)	56.4
	여자	(218)	43.6
연령	20대	(78)	15.6
	30대	(83)	16.6
	40대	(95)	19.0
	50대	(88)	17.6
	60대 이상	(156)	31.2
자녀 연령대*	자녀 없음	(141)	25.4
	1~7세	(84)	15.1
	8~13세	(68)	12.2
	14~19세	(50)	9.0
	20세 이상	(213)	38.3
거주지역	대전시	(100)	20.0
	타 지자체	(400)	80.0

* 자녀 연령대는 중복응답으로 응답하였기에 전체 사례수의 총 합계보다 값이 크기에 해석에 주의

• 조사내용

구분	문항(안)
조성사업 예정지 인식도	조성 예정지 방문 여부, 방문 목적, 참여 활동, 과학문화 시설 집적 인지 여부, 조성 예정지 적정 여부
과학문화 시설 및 프로그램 이용 경험	조성 예정지 시설물 인지 여부, 방문 경험, 방문 만족도, 관심 주요 시설, 방문하지 않은 이유, 조성 예정지 개최 프로그램 참여 여부, 프로그램 콘텐츠 만족도, 프로그램 개선 필요 여부, 관심 프로그램, 프로그램 참여하지 않은 이유
K-사이언스 월드 조성 수요	문구 동의 정도, K-사이언스 월드 명칭 적합도, 명칭 적합하지 않은 이유 및 새로운 명칭 제시, 과학 공간 조성 시 대전시 방문 의향, 관광패키지형 프로그램 신설 시 대전시 방문 의향, K-사이언스 월드 조성을 위한 주력 과제, K-사이언스 월드 조성사업과 관련한 의견

2. 수요조사 결과 요약



<p>2. 과학 문화 시설 및 프로그램 이용 경험</p>	<p>참여 프로그램에 대한 개선은 '교통 및 주차문제'(66.1%) > '과학문화 프로그램 홍보 강화'(65.1%) > '콘텐츠 측면'(56.0%) > '시설 및 부대시설'(52.3%) 등의 순으로 개선이 필요하다고 조사됨</p>	<table border="1"> <tr><td>교통 및 주차문제</td><td>66.1</td></tr> <tr><td>과학문화 프로그램 홍보 강화</td><td>65.1</td></tr> <tr><td>콘텐츠 측면</td><td>56.0</td></tr> <tr><td>시설 및 부대시설</td><td>52.3</td></tr> </table>	교통 및 주차문제	66.1	과학문화 프로그램 홍보 강화	65.1	콘텐츠 측면	56.0	시설 및 부대시설	52.3				
교통 및 주차문제	66.1													
과학문화 프로그램 홍보 강화	65.1													
콘텐츠 측면	56.0													
시설 및 부대시설	52.3													
<p>3. K-사이언스 월드 조성 수요</p>	<p>과학문화 시설을 이용하지 않은 이유는 '어디에 위치하는지 몰라서'(70.1%), 프로그램에 참여하지 않은 이유는 '행사나 프로그램이 열린다는 정보를 몰라서'(37.9%)가 가장 주요한 이유로 조사됨</p>	<table border="1"> <tr><td>어디에 위치하는지 몰라서</td><td>70.1</td></tr> <tr><td>행사나 프로그램이 열린다는 정보를 몰라서</td><td>37.9</td></tr> </table>	어디에 위치하는지 몰라서	70.1	행사나 프로그램이 열린다는 정보를 몰라서	37.9								
어디에 위치하는지 몰라서	70.1													
행사나 프로그램이 열린다는 정보를 몰라서	37.9													
<p>3. K-사이언스 월드 조성 수요</p>	<p>문구 동의 정도는 '대전광역시 대한민국을 대표하는 과학도시이다'(64.8%), '과학도시 대전에 K-사이언스 월드라는 랜드마크 조성이 필요하다'(65.6%), 'K-사이언스 월드가 대전시 지역경제 및 관광 활성화에 도움이 될 것이다'(66.0%)로 조사됨</p> <p>'K-사이언스 월드' 명칭이 적합하다는 응답이 61.4%(307명)로 조사됨</p>	<table border="1"> <tr><td>대전광역시는 대한민국을 대표하는 과학 도시이다</td><td>64.8</td></tr> <tr><td>과학도시 대전에 K-사이언스 월드라는 랜드마크 조성이 필요하다</td><td>65.6</td></tr> <tr><td>K-사이언스 월드가 대전시 지역경제 및 관광 활성화에 도움이 될 것이다</td><td>66.0</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>적합하다</td><td>61.4%</td></tr> <tr><td>보통</td><td>31.8%</td></tr> <tr><td>적합하지 않다</td><td>6.8%</td></tr> </table>	대전광역시는 대한민국을 대표하는 과학 도시이다	64.8	과학도시 대전에 K-사이언스 월드라는 랜드마크 조성이 필요하다	65.6	K-사이언스 월드가 대전시 지역경제 및 관광 활성화에 도움이 될 것이다	66.0	적합하다	61.4%	보통	31.8%	적합하지 않다	6.8%
대전광역시는 대한민국을 대표하는 과학 도시이다	64.8													
과학도시 대전에 K-사이언스 월드라는 랜드마크 조성이 필요하다	65.6													
K-사이언스 월드가 대전시 지역경제 및 관광 활성화에 도움이 될 것이다	66.0													
적합하다	61.4%													
보통	31.8%													
적합하지 않다	6.8%													
	<p>'과학전시관, 과학체험·놀이시설이 집적된 공간이 대전시에 있다'면 방문 의향이 있다는 응답이 80.6%(403명), '관광패키지형 프로그램이 대전시에 있다'면 방문 의향이 있다는 응답이 79.0%(395명)</p>	<table border="1"> <tr><td>집적공간-방문의향 있음</td><td>80.6</td></tr> <tr><td>패키지형 프로그램-방문의향 있음</td><td>79.0</td></tr> </table>	집적공간-방문의향 있음	80.6	패키지형 프로그램-방문의향 있음	79.0								
집적공간-방문의향 있음	80.6													
패키지형 프로그램-방문의향 있음	79.0													
	<p>'K-사이언스 월드 조성을 위한 주력과제는' '지역 특화 과학 문화 프로그램 발굴'(51.4%) > '미래 교통수단 도입'(37.4%) > '브랜딩 및 홍보'(37.0%) > 대학, 정부출연 연구기관과의 협력 프로그램 발굴(36.4%) > '과학문화 해설사, 관광가이드 등 전문가 양성'(33.8%) 등의 순으로 조사됨</p>	<table border="1"> <tr><td>지역 특화 과학 문화 프로그램 발굴</td><td>51.4</td></tr> <tr><td>미래 교통수단 도입</td><td>37.4</td></tr> <tr><td>브랜딩 및 홍보</td><td>37.0</td></tr> <tr><td>협력 프로그램 발굴</td><td>36.4</td></tr> <tr><td>관광 전문가 양성</td><td>33.8</td></tr> </table>	지역 특화 과학 문화 프로그램 발굴	51.4	미래 교통수단 도입	37.4	브랜딩 및 홍보	37.0	협력 프로그램 발굴	36.4	관광 전문가 양성	33.8		
지역 특화 과학 문화 프로그램 발굴	51.4													
미래 교통수단 도입	37.4													
브랜딩 및 홍보	37.0													
협력 프로그램 발굴	36.4													
관광 전문가 양성	33.8													

참고 4. K-사이언스월드 조성 추진 예산(안)

세부사항	'25	'26	'27	'28	'29	'30	계
한빛탑 : 1층 리모델링, 콘텐츠 변경	-	5	0.5	0.5	0.5	0.5	7
교통문화연수원 : 3층 및 야외체험장	-	60	6	6	6	6	84
드림아레나 : 1층 전시관 구축 및 운영	-	1	0.1	0.1	0.1	0.1	1.4
첨단과학관(남관) : 1층 체험관 구축, 운영	-	20	2	2	2	2	28
미래에너지움 : 매입, 체험관 구축, 운영	-	70	7	7	7	7	98
과학도서관(IBS) : 사무실 구축 및 운영	-	0.5	0.1	0.1	0.1	0.1	0.9
DCC 2층 : 사무실 구축 및 운영	-	1	0.1	0.1	0.1	0.1	1.4
산업고고학박물관 : 구축 및 운영	-	200	10	10	10	10	240
복합과학체험랜드 : 구축	-	500	-	-	-	-	500
시민천문대 : 전시실 콘텐츠 고도화, 운영	-	5	0.5	0.5	0.5	0.5	7
탄동천 : 정비 및 보수	-	2	0.2	0.2	0.2	0.2	2.8
문화예술단지 : 과학과 예술 주제 융합	-	2	2	2	2	2	10
셔틀버스 : 구매, 콘텐츠개발, 운영	-	5	1	1	1	1	9
타슈(전기자전거) : 구매, 인프라구축	-	2	0.2	0.2	0.2	0.2	2.8
(가)대전사이언스올 : 구축 및 운영	-	3	0.5	0.5	0.5	0.5	5
통합패스(앱) : 개발 및 운영	-	1	0.2	0.2	0.2	0.2	1.8
통합브랜드구축 : 공모	1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	1.5
브랜딩 이벤트 : 공모	1	-	-	1	-	-	2
과학캠프(정기) : 개최	-	1	1	1	1	1	5
출연연 주말 개방 : 운영	2.5	2.5	2.5	2.5	2.5	2.5	15
청소년 사이언스월드 캠프 : 개최	-	10	10	10	10	10	50
계	4.5	891.1	44	45	44	44	1,072.6

참고문헌

- 과학기술정보통신부(2024), 2024년도 과학문화확산 사업 시행계획(안)
- 권미자, 정기주(2021), 국립중앙과학관과 대덕연구개발특구 과학기술계 정부출연연구기관의 과학문화 프로그램 융합적 협력 사례 연구. 한국과학예술포럼학회지, 39(2), 27-38
- 김영모, 박찬인(2020), 대전의 과학도시 정체성 확립을 위한 제언. 인문학연구, 119, 31-55
- 김춘식(2008), 과학기술과 과학문화 공간 : 독일 과학도시 (Stadt der Wissenschaft) 사례를 중심으로. 한국과학사학회지, 30(1), 213-243
- 김홍식, 김민철(2006), 스포츠 이벤트 개최가 지자체브랜드화 전략에 미치는 영향. 한국스포츠산업경영학회지, 11(3), 43-56
- 노성찬(2022), 글로벌 과학축제 동향분석 3대 글로벌 과학축제 사례 분석을 통한 우리나라 과학축제 제언. 한국과학창의재단, KOFAC FOCUS
- 대전과학산업진흥원(2023), 대덕특구 재창조 우선 추진과제 기본 구상, 과학문화 프로그램 발굴 및 운영
- 대전과학산업진흥원(2023), 대덕특구 재창조 우선과제 기본구상연구
- 대전과학산업진흥원(2024), K-사이언스 월드 조성을 위한 수요조사
- 대전관광공사 대전과학문화지역거점센터(2022), 2022년 대전 과학 문화 인프라 자원 실태조사 결과보고서
- 대전광역시(2024), 2040년 대전도시기본계획(안)
- 대전광역시(2024), 새로운 100년 2024 대전 그랜드 플랜
- 문형규, 이형복, 김성용(2024), 대전광역시의 도시이미지와 상징조형물에 관한 고찰. 도시디자인저널, 6(1), 20-30
- 박근영, 김기문, 김근중(2019), 음식관광 콘텐츠개발을 통한 대전관광 활성화 방안 연구. 한국외식산업학회지, 15(4), 157-168
- 박성욱, 태지호(2020), 대전광역시 도시 브랜딩의 과정과 의미. 글로벌문화콘텐츠학회 학술대회자료집, 2020(4), 51-54
- 박종부, 박철호(2020), 지역브랜드자산이 지역태도, 축제성과 및 지역 애호도에 미치는 영향 : 문화관광축제 방문객을 대상으로. 관광레저연구, 32(6), 141-162
- 송현동(2023), 음식관광 활성화 방안 연구-로컬푸드를 중심으로. 한국외식산업학회지, 19(5), 295-308
- 영기, 홍영호(2011), 관광객 라이프스타일 유형에 따른 특수목적 관광지 선택속성 연구. 사회과학논총, 26(2), 117-145
- 윤설민, 양준석, 김동한, 변수정(2024), 2024년 대한민국 과학축제의 개최 효과 분석, 대전세종연구원, 현안연구 2024-17
- 윤설민, 장희숙(2022), 관광목적지로 대전은 매력적인 도시인가?. 관광레저연구, 34(4), 71-88
- 윤설민, 홍정민, 최동식, 임수정(2022), 대전의 과학 콘텐츠를 활용한 관광 활성화 방안 연구, 대전세종연구원, 정책연구 2022-24
- 이승현(2023), 지역활성화를 위한 과학문화 프로그램 운영 사례 연구 - 과학문화 지역거점센터 중심으로. 한국콘텐츠학회논문지, 23(9), 284-294
- 임근옥(2016), 자연관광목적지 관광객의 관광동기, 관광만족 및 재방문의도 간의 영향관계 분석. 관광레저연구, 28(1), 99-115
- 정혜영(2024), 메타버스 세계로 향하는 징검다리 기술, 싱가포르 실감전시(Immersive Exhibition) 발전현황, KIEP 대외경제정책 연구원, 전문가 오피니언
- 주혜진(2022), 대전은 어떻게 '노점도시'가 되었다 : 텍스트 마이닝과 의미 연결망으로 본 '장소성' 소비. 한국사회학, 56(4), 51-102
- 한국과학창의재단(2022), 2022 전국 과학기술문화 활동 실태조사 연구보고서
- 한국과학창의재단(2022), 과학기술문화 중심도시 모델 개발 연구 보고서
- 한국관광공사(2022), 야간관광 실태조사 보고서
- 홍민정, 윤설민(2024), 과학관광 경험을 위한 마케팅믹스 요인, 태도, 행동의도, 그리고 지지도 간 영향관계 연구. 호텔경영학연구, 33(2), 17-31

대한민국 대표 과학관광도시를 향한 핵심 전략

K-사이언스월드 조성 계획(안)

최재윤 책임연구원

대전과학산업진흥원 과학협력부

E-mail : antigua22@distep.re.kr

Tel : 042-865-0551
