

개인정보보호! 아무리 강조해도 지나치지 않습니다.



## 농림축산식품부

수신 수신자 참조

(경유)

제목 농림축산식품 리빙랩 아이디어 공모를 위한 국민생각함 참여 및  
홍보 요청

1. 귀 기관의 무궁한 발전을 기원합니다.
2. 우리부에서는 국민이 어려움을 겪고 있는 문제 해결 및 실생활에 도움이 되는 연구개발 관련 아이디어 공모를 위해 국민 정책참여(국민생각함)을 붙임과 같이 실시하고자 하오니, 관련 기관에서는 적극적인 참여와 홍보에 협조하여 주시기 바랍니다.

- 아 래 -

- 가. 추진내용 : 2018년 농림축산식품 리빙랩 아이디어 공모
- 나. 추진기간 : 2018. 8. 7 ~ 9. 20.(47일간)
- 다. 추진방법 : 국민생각함 활용 (idea.epeople.go.kr)

3. 아울러, 농림식품기술기획평가원에서는 우수한 아이디어가 접수될 수 있도록 관련 연구자, 일반국민 등에게 널리 알려주시고, 계획에 따라 차질없이 추진될 수 있도록 협조하여 주시기 바랍니다.

- 붙임 1. 2018년 국민생각함 리빙랩 아이디어 공모 추진계획 1부.  
2. 국민생각함 참여 방법 1부. 끝.

농림축산식품부장관



수신자 농림축산식품부전체과, 산하기관(농병), 소속기관(농을), 각 시도(나 01-18)

주무관 임재영 연구관 대결 08/07 안형근

협조자

시행 과학기술정책과-2446 ( 2018.08.07. ) 접수 도시농업과-11974 ( 2018.8.7. )  
 우 30064 세종특별자치시 다솜2로 94, ( 해양수산부, 농림축산식품부) /http://www.mafra.go.kr  
 전화 044-201-2458 /전송 044-868-0219 / jaeyoungim@korea.kr / 대시민공개

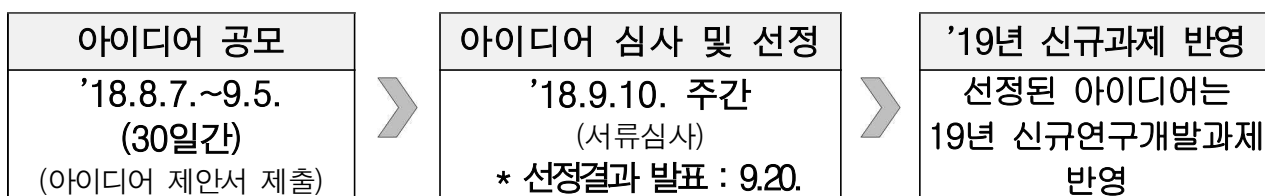
# 농림축산식품 리빙랩(living lab) 아이디어 공모 추진계획

## □ 추진배경

- 기존의 기술 공급자 중심의 연구과제 제안의 한계를 극복하고 기술의 수요자(일반 국민)가 필요한 기술을 직접 제안하여 참여 및 역할 강화
- 수요자의 입장에서 제안된 실생활에 필요한 아이디어를 연구개발 과제로 공고, 선정 및 지원함에 따라 기술의 활용도 증가, R&D 성과 제고

## □ 추진계획

- (주제) 농식품 분야에서 국민이 어려움을 겪고 있는 문제 또는 국민 실생활에 적용 가능한 연구개발과 관련한 아이디어
  - \* 예시) 식품안전 문제해결, 농촌 생활 기술, 농촌 인구감소 해결 방안, 축사 환경 개선, ICT 결합 농촌 생활 개선, 식품 품질 개선 방안 등
- (추진절차) ① 공모 ⇨ ② 심사 ⇨ ③ 우수 아이디어 선정, 과제공고



- (실시기간) 2018. 8. 7 ~ 2018. 9. 20
  - (1단계) 생각의 탄생 : '18. 8. 7 ~ 9. 5(30일)
  - (2단계) 생각의 발전 : '18. 9. 6 ~ 9. 12(7일)
  - (3단계) 생각의 완성 : '18. 9. 20 ~ 9. 30(10일)

## □ 홍보계획

- 지자체 및 유관기관·단체에 국민생각함 안내 공문, SNS 게시 등
  - \* 농식품부, 농림식품기술기획평가원 등 관련기관 홈페이지 및 SNS 활용 홍보

## □ 아이디어 선정 및 활용방안

- (선정기준) 농기평에서 접수된 아이디어 심사를 통해 우수 아이디어 선정
- (심사방법) 심사의 전문성 및 공정성 담보를 위해 내·외부 전문가로 심사위원회 구성, 서류심사 진행
- (평가항목) 아이디어의 적절성, 독창성, 효용성, 확산성

항목	세부평가 지표	배점
적절성	아이디어가 시민의 구체적 필요에 기반하고 있는가? 아이디어가 사회혁신 혹은 정부혁신의 취지에 부합한가?	30
독창성	아이디어가 독창적이고 새로운 관점에서 제시되었는가?	20
효용성	아이디어가 실생활에 적용가능한가? 아이디어의 효과가 지속가능한가?	30
확산성	아이디어가 실생활에 적용됐을 때 파급효과가 있는가?	20

- (시상) 우수 아이디어를 제안한 2인에게 시상금 지급(농기평)
  - \* 최우수 아이디어 1인(30만원), 우수 아이디어 2인(20만원)
- (활용방안) 접수된 아이디어는 '19년 신규과제로 반영 추진

□ 리빙랩(living lab)의 개념 및 특징

- 리빙랩은 미국 MIT 대학의 William J. Mitchell 교수에 의해서 제시된 개념으로 EU를 중심으로 미국, 아시아, 아프리카 등으로 확산
- ‘사용자 주도의 개방적 혁신을 위한 공공-민간-시민 협력체계(Public - Private-People Partnerships, 4P)’를 의미
  - 민관파트너십 : 성과창출을 위한 공공, 민간, 시민의 협력 체계 구축
  - 개방형 혁신 : 다양한 주체의 효과적인 정보교류, 협력 및 성과 확산
  - 사용자 참여 : 아이디어 발굴, R&D 등 혁신의 전주기에 수요자 참여

< 사회문제 해결형 연구개발의 특성 >

구분	AS-IS / 기술획득형	TO-BE / 사회문제 해결형
목적	• 국가의 경제발전에 초점을 둔 성장 중심	• 경제발전과 함께 삶의 질 향상을 추구하는 인간중심
	• R&D, R&BD → R&SD(Research & Solution Development)	
1차 목표	• 과학·기술경쟁력 확보	• 사회문제 해결
특징	• 기술융합 • 공급자 위주 연구개발	• 문제해결형 융합(기술+인문사회+법·제도)

- (미국) 사용자는 관찰 대상으로서의 의미가 강하며, 전문가가 IT를 통해 사용자들의 행태에 대한 정보 수집과 분석적 측면을 강조하면서 발전
- (EU) 사용자 참여와 혁신환경 조성에 대한 관점을 강화
- 리빙랩은 지역이나 추진목적에 따라 형태나 운영방식이 다르게 나타날 수 있으며 리빙랩의 전반적인 개념은 차용하나 세부 절차나 단계에서 고유한 방식을 적용

## □ 리빙랩 국내외 추진 현황

○ EU는 '06년 리빙랩 사업이 시작된 이후 The European Network of Living Labs(ENoLL)을 결성하여 지식과 경험을 공유

\* 2011년에는 약 300여 개의 Living Lab이 참여, EU 회원국뿐만 아니라 아시아, 아프리카 등 다양한 나라의 리빙랩도 참여

### < 국내외 리빙랩 사례 >

지역	리빙랩	내용
미국	Well living Lab	<ul style="list-style-type: none"> <li>실내의 다양한 환경(조명, 온도 등)의 건강과 관련성 연구</li> <li>Delos, Mayo Clinic과 공동으로 실내의 다양한 환경에 대해 컨트롤이 가능한 주거시스템을 구축하고 실내 환경의 변화에 따른 신체의 반응 변화에 대한 연구 수행</li> </ul>
벨기에	Licalab	<ul style="list-style-type: none"> <li>질병 예방 및 치료 보조 등을 위한 디바이스 개발</li> <li>암, 재활치료 보조기기, 자세교정 웨어러블 디바이스 등 질병 예방을 위해 관련 테스트 수행 및 의료진과 정보 공유 등을 수행하는 스마트 홈 솔루션 개발</li> </ul>
독일	Smart Live Living lab	<ul style="list-style-type: none"> <li>지속가능한 스마트 홈 솔루션 개발을 통해 관련 시장 성장 지원</li> <li>독일 스마트 에너지 로드맵 확산 지원을 위해 통합적 품질 관리 및 다양한 중소기업의 제품, 서비스 사용성 테스트 등 지원</li> </ul>
서울	북촌 IoT 리빙랩	<ul style="list-style-type: none"> <li>전통 한옥마을로 유명하여 국내외 관광객들이 폭발적으로 증가한 후 주차, 소음, 쓰레기 문제 발생, 쓰레기 문제를 중심으로 리빙랩 프로젝트 시작</li> <li>지정된 쓰레기통에 재활용 쓰레기를 버릴 때 사물인터넷이 인식하여 지역 내 상점에서 사용할 수 있는 포인트 제공</li> </ul>
성남	고령친화종합 체험관 한국시니어리빙랩	<ul style="list-style-type: none"> <li>산자부와 성남시의 지원으로 2012년 개관, 을지대학교에서 운영</li> <li>고령화시대에 필요한 솔루션 개발에 활용</li> <li>체험관은 R&amp;BD 지원센터, 전시/생애/치매 체험센터, 교육지원센터, 건강증진센터로 구성</li> <li>시니어 타겟 연구개발자, 생산자, 소비자가 집결하는 플랫폼 역할을 수행하는 '한국시니어리빙랩' 구축</li> <li>조직화된 사용자 그룹을 기반으로 제품을 기획하고 사용자가 참여하는 시험·실증을 추진 사업화 가능성 제고</li> </ul>

<참고문헌>

Sectoral Issue Report vol.9(2017.11.) KOICA 한국국제협력단

시스템 전환 실험의 장으로서 리빙랩; 사례분석과 시사점, 성지은, 기술혁신학회지 제19권 1호(2016.3.)

리빙랩 현황 및 시사점, 정다희, 제4차 산업혁명과 소프트파워 이슈리포트 2017-제26호(2017.12.)

농림축산식품부 및 농림식품기술기획평가원에서는 국민 참여를 통해 기존의 공급자 중심의 연구개발 수요발굴에서 벗어나, 수요자 중심의 농식품 연구개발 아이디어 발굴을 위해 「2018 농식품 리빙랩 아이디어 공모」를 실시하오니, 많은 관심과 참여 부탁드립니다.

1. **응모대상** : 농림축산식품 연구개발사업에 관심 있는 국민 누구나
2. **공모주제** : 농식품 분야에서 어려움을 겪고 있는 문제 또는 국민의 편익을 증진하고 실생활에 적용 가능한 문제 중 연구개발이 필요하다고 생각되는 모든 아이디어
  - 농식품 관련 일상생활과 밀접한 연관이 있는 문제발굴 및 제시
    - \* 예시) 식품안전 문제해결, 농촌 생활 기술, 농촌 인구감소 해결 방안, 축사 환경 개선, ICT 결합 농촌 생활 개선, 식품 품질 개선 방안 등
3. **접수기간** : '18. 8. 7(화) ~ '18. 9. 5(수), 30일간
4. **접수방법** : 제안서를 작성하여 국민생각함 또는 E-mail 제출 (imjy0516@ipet.re.kr)
5. **제출서류** : 농식품 리빙랩 아이디어 제안서 1부
  - \* 개인정보 수집·이용 동의서 동의 및 서명 필수
6. **심사 및 시상**
  - (심사방법) 제출된 제안서에 대해 서면심사 진행
  - (시상) 최우수상 1인(30만원), 우수상 2인(20만원)
7. **유의사항**
  - 제출된 제안서는 반환되지 않으며, 선정된 아이디어의 일체 권리는 농림식품기술기획평가원에 있음
  - 타인의 아이디어를 도용하거나 저작권의 문제가 발생되면 심사대상에서 제외되고, 사후 판명 시 입상을 취소할 수 있으며 모든 책임은 응모자에게 있음
8. **문의**
  - 농림축산식품부 과학기술정책과 (044-201-2458)
  - 농림식품기술기획평가원 사업기획실 (031-420-6759)

**농식품 리빙랩(living lab) 아이디어 공모**

- ◇ 본 아이디어 공모는 기존의 공급자 중심의 농식품 연구개발(R&D) 사업 추진에서 벗어나, 국민들이 일상생활에서 어려움을 겪고 있는 문제 또는 실제 활용 가능한 농식품 기술개발을 위한 의견을 듣기 위함입니다.
  - \* 리빙랩(living lab) : 우리말로 ‘생활의 실험실’이란 뜻으로, 실제 생활 현장에서 사용자와 생산자가 공동으로 혁신을 만들어가는 개방형 사회혁신 활동
- ◇ 일상생활을 과학기술과 접하여 현장과 사용자 중심의 기술을 개발하기 위함이며 농식품분야 관련 실제 생활공간에서 불편을 느꼈거나 개선이 필요한 어떤 아이디어라도 제안해주시면 됩니다.
- ◇ 본 공모는 연구과제 접수가 아니며 선정된 아이디어는 향후 농식품 연구개발 사업의 지정 공모 과제로 공고될 수 있습니다.

**인적사항**

성 명 (연령)	홍길동(42)	이 메 일	safety@korea.kr
소 속	OO대학교	휴 대 폰	010-1234-5967

**개인정보 수집·이용 동의서**

개인정보 수집·이용 항목	성명, 연령, 이메일, 소속, 전화번호
수집·이용 목적	2018 농식품 리빙랩 아이디어 공모 심사, 아이디어 자문
수집방법	아이디어 제안서 접수
보유기간	개인정보의 수집, 이용 목적 달성 후 파기

※ 위의 개인정보 수집·이용에 대한 동의를 거부할 권리가 있습니다.

위와 같이 개인정보를 수집·이용하는데 동의하십니까?

동의함	<input type="checkbox"/>	동의하지 않음	<input type="checkbox"/>
-----	--------------------------	---------	--------------------------

년 월 일

성명 (서명)

아이디어 제안서

명 칭	
제안 배경	
아이디어로 해결하고자 하는 문제	
아이디어의 개념 및 주요 내용	
기대효과 또는 활 용방안	

\* 작성할 내용이 한쪽을 초과할 경우 페이지를 추가하여 작성하여도 무방