

---

대전사이언스페스티벌  
중장기 발전방안 수립 연구용역  
보고서

요약본

---

## I 연구개요

대전사이언스페스티벌은 지난 20년간 지역 기반 과학축제로 지속해서 성장해왔다. 연구, 교육, 혁신 역량을 보유한 과학도시의 최고 인프라를 기반으로 대내외적 환경요인에 대응해 과학 수도 명성에 맞는 세계적인 과학축제로 도약을 준비해야 할 시점이다. 과학도시의 그랜드 비전과 브랜드가치를 연결하고 지역경제 활성화를 위한 중장기 전략의 필요성이 대두되는 이유이다. 본 연구는 그동안 축적된 축제 현황을 분석하고 국내외 우수한 축제사례를 연구하여 최적의 시사점을 도출했다. 수요자 중심의 축제를 설계하고 시민주도 참여형 프로그램을 개발하여 과학도시 축제의 리빌딩 포인트를 마련하고자 하였다. 결과적으로 대전사이언스 페스티벌의 확산과 국제화를 위한 체계적인 중장기 발전 로드맵을 제시하고 단계별 세부 추진 과제를 선정하여 발전전략을 수립하였다.

- 과학교육의 정체성을 공유하고 지역의 수요와 요구를 반영하여 대전 고유의 과학문화 축제의 차별성에 집중해 축제 확산과 국제화를 위한 축제 발전전략 수립
- 일상이 과학이 되는 대전 도시 브랜드를 강화하고 시민주도 과학축제로 시민의 자발적인 참여를 유도하는 축제로 리빌딩 포인트 제시
- 지역 인프라와 연계된 축제 프로그램 및 콘텐츠를 발굴하고 다양한 연구, 교육, 혁신 기관 간 연계와 협력으로 세계 수준의 과학축제로 도약할 수 있는 발판 마련
- 과학 문화 콘텐츠에 대한 국민적 요구 증가에 따라, 과학을 친근하고 편하게 접할 수 있고 시민이 적극적으로 참여할 수 있는 축제 필요성 인식화
- 대전지역 소규모 과학축제들과의 연결고리 형성을 통해 과학도시 대전의 과학문화 창달과 협력 발전을 위한 전략 수립 및 방향 설정
- 과학 대중화 정책과 대내외 환경변화 등에 능동적으로 대응하기 위해 기존 축제 방식을 과감히 탈피한 중장기 관점의 축제 전략 및 운영방안 수립
- 대내외적인 환경변화에 대응해 비대면, 소통 공감형 축제 개최 추진 전략을 수립하여 코로나19 등 외부환경에 대응해 온·오프라인 축제를 병행하는 과학문화 콘텐츠 플랫폼 구축
- 대전시·대전마케팅공사 등 주최·주관 기관의 전담 조직으로서 역할을 강화하고 관계기관 연계, 일반 시민참여의 비중을 높여 대전사이언스페스티벌을 향후 지역 대표 브랜드 축제, 대한민국의 대표 글로벌 과학축제로 자리매김할 수 있도록 장기·핵심 전략을 구성
- 대전사이언스페스티벌을 대표할 수 있는 킬러 콘텐츠와 시그니처 프로그램의 발굴 및 제작을 위한 방향성 제시

## ■ 연구내용

- 일반 시민과 전문가 집단 대상 실태조사를 통한 축제 현황 및 문제점 파악
- 축제 정체성 확립을 위한 콘텐츠 발굴과 지역경제 활성화 진작 방안 제시
- 차별화된 축제상품 개발을 통해 지속 가능한 축제로 확장
- 시민의 적극적 참여로 시민의 문화 역량 발산 유도
- 코로나19 감염병 등 사회환경변화에 대응하여 축제의 전략 방안 수립

〈표〉 중장기 발전계획 수립 내용

중장기 발전계획 수립 범위	목적	축제 발전계획 ('21-'25)	추진계획 및 R&R
① 축제 분석	▶ 축제 현황 및 문제점 파악을 통한 개선사항 도출	1. 기존 진행되었던 대전사이언스 페스티벌의 문제점을 파악하고 소비자 요구에 적합한 축제 구축 및 운영	▶ 공급자 위주의 축제에서 소비자 위주의 축제로 전환
② 콘텐츠 발굴	▶ 지역 정체성을 투영한 콘텐츠 발굴로 지역경제 활성화	2. 지역과 연계하여 고유 정체성을 가진 축제로 발전	▶ 지역 특화 콘텐츠 개발
③ 축제상품 개발	▶ 지속 가능한 차별화된 축제 개발	3. 지속적인 운영주체(키맨)구성을 통해 발전기조 유지 및 확장	▶ 총감독 및 운영 전담 기구 기획 및 운영 지속
④ 시민참여 방안	▶ 시민이 주도적으로 참여할 수 있는 시민 참여형 축제 개발 및 운영	4. 시민이 주체가 되는 프로그램 개발 및 참여 유도를 통한 시민 참여형 축제 구성	▶ 시민 참여형 인프라 구축 및 콘텐츠 개발
⑤ 외부환경 대응 전략	▶ 코로나19 대응 전략에 맞춰 온·오프라인 축제로 전환	5. 온·오프라인 융합 축제	▶ 온라인 플랫폼(앱) 개발

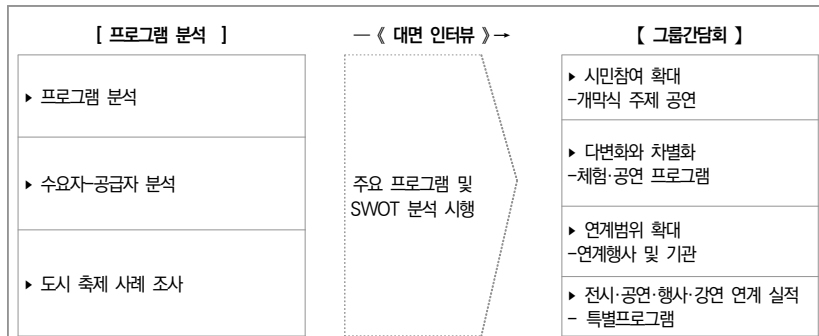
■ 연구범위

- 대전사이언스페스티벌 증장기 발전 목적에 따라 축제의 기능과 역할을 재확인하고, 축제 발전계획·추진계획·R&R(Role and Responsibility)을 바탕으로 추진 방향 설정
- 축제 발전 및 추진 분야를 다음과 같이 ① 축제 분석, ② 콘텐츠 발굴, ③ 축제상품 개발, ④ 시민참여 방안, ⑤외부환경 대응 전략으로 구분하여 대전사이언스페스티벌 증장기 발전계획을 수립

■ 연구방법

- 대전사이언스페스티벌 최근 실적 및 현황 등 데이터 분석으로 개선사항 도출
  - 인식도 조사, 실태조사, FGI 등을 기반으로 현황 진단
  - 연도별 실시한 프로그램별 현황분석을 통해 문제점 및 개선방안 도출
  - 해외 지역·과학 축제사례를 조사하여 적용 가능한 요소 파악

〈표〉 현황 및 실태조사 방법



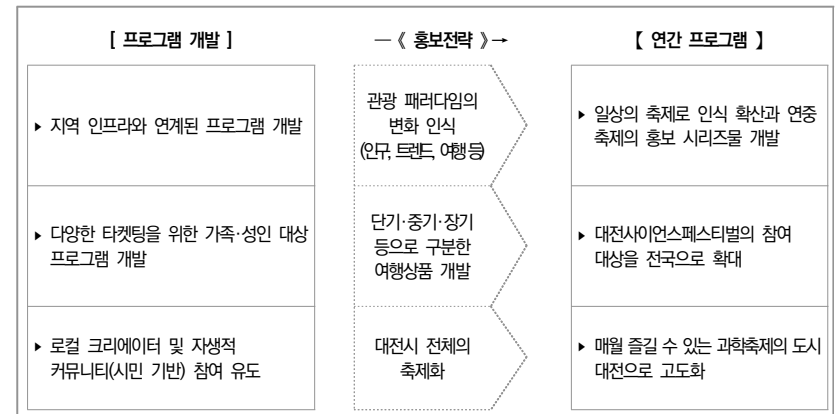
- 객관적인 평가를 위한 대전사이언스페스티벌 인식도 및 만족도 조사
  - 구조화된 설문지를 활용하여 온라인 설문조사를 실시하고, 응답자의 인구통계학적 비율을 고려하여 참여 및 응답 활성화 독려
  - 개념, 차별화, 우수사례, 프로그램, 지역자원, 홍보전략, 수익사업, 정책발굴, 전담 조직, 운영 주체 등을 키워드로 오프라인 설문(FGI 전문가 의견) 진행
  - 소비자 중심 진단 분석을 통해 문제를 파악하고 결과를 고도화하기 위한 작업을 진행하여 개선 방향 도출

〈표〉 인식도 및 만족도 조사 흐름

구분	설문조사 (모수 1,500명)	FGI 인터뷰1 (전문가 5인)	FGI 인터뷰2 (관계자 10인)	그룹간담회	문제해결 워크숍
대상	지역 주민 관광객	과학 콘텐츠 축제 전문가	참여기관 관계자	축제 관계자	

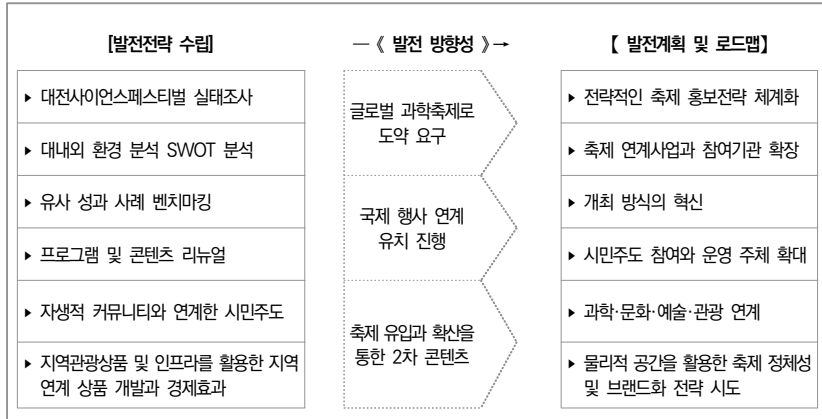
- 축제 콘텐츠 및 프로그램 개발과 홍보전략 제시
  - 비전 제시 - 콘셉트 정의 - 타겟 설정 - 테마 기획 - 프로그램 설계 - 연계기관 섭외 진행
  - 관광객들의 체류 기간을 늘릴 수 있도록 지역 특화 프로그램 구성
  - 대전 내 다양한 프로그램과 연계하여 연간 과학축제 운영방안 모색
  - 전국 대상 참여자들의 유입 및 체류 기간 확보를 위한 여행상품 발굴
  - 시민들이 참여하고 기관·단체와 연계하여 성인을 위한 프로그램 신규 개발

〈표〉 프로그램 개발 방법



- 대전사이언스페스티벌의 증장기 발전전략 수립 및 로드맵 제시
  - 실태조사를 기반으로 대전사이언스페스티벌 증장기 발전전략 수립 및 추진과제 선정
  - 축제 도입기 - 확장기 - 성숙기 - 국제화 등 시기별로 구분하여 증장기 로드맵 구축
  - 지속적인 확장을 위한 지역 커뮤니티와 연계방안 강구
  - 콘텐츠의 허브가 될 축제 플랫폼 구축 및 운영 전략 수립

[표] 중장기 발전전략 추진 흐름도



## I 현황 및 문제점

대전사이언스페스티벌은 도입기-개선기-성장기를 거쳐 지역기반안정단계(2014~2020)를 기점으로 새로운 혁신을 준비하는 축제 전주기에 도달했다. △ 최근 5년 축제 현황 실태조사 △ 수요자 인식도 조사 △ FGI 전문가 의견수렴 과정을 거쳐 수요자와 공급자 중심에서 축제 현황 및 문제점을 파악하여 대응 전략을 수립하였다.

- ▶ 일반 시민이 주체가 되어 참여가 가능한 개막식 행사를 기획 필요
- ▶ 축제의 대내외 홍보와 인지도 제고를 위하여 인지도와 참여자 사전 요구 파악
- ▶ 임팩트 있는 공식 행사를 준비하고 기존 의견 중심의 개막 행사에서 시민주도 유효성 중심 프로그램 기획 요구
- ▶ 체험 대기시간에 대한 불만을 최소화하고 사전 미등록자 참여기회 확보를 위해 참가 신청 시 적정비율로 신청 절차 마련
- ▶ 사전신청이 가능한 온라인 플랫폼과 앱 개발로 참가자들의 편의와 접근성 제고가 시급한 과제로 심도 있고 규모 있는 프로세스 체계화
- ▶ 시민참여 영역을 확대하여 개인이나 가족 단위로 참여하는 시민주도-참여 이벤트 및 프로그램 제공함으로써 과학도시 시민으로서의 자긍심 고취
- ▶ '20년을 제외하고 공식 행사, 과학체험, 문화예술, 시민참여, 연계행사의 범주로 행사 구분
- ▶ 프로그램의 영역이 중복되고 차별화가 불명확한 행사 프로그램 범주 재설정
- ▶ 지난 5년간 진행된 사업의 만족도 분석 결과 체험형 프로그램 높은 만족도
- ▶ 상설전시기관과 연계한 프로그램 연계로 체험형 프로그램의 확대 및 참여율 제고 노력과 편의시설의 개선 요구
- ▶ 밀집형 체험 부스 형태로 제공되고 있어 큰 틀에서 상설체험시설 거점 또는 연계기관 주체별 협력 방안 모색
- ▶ 강연, 전시, 체험, 공연 등의 구분을 사용하여 참여자들에게 행사의 내용이 직관적으로 이해될 수 있도록 체계화하여 플랫폼 범주 설계
- ▶ 축제 성과집 등 콘텐츠로 제작되어 온라인으로 제공하는 콘텐츠 기획 요소를 고려하고 지속적인 대전사이언스페스티벌 개최 성과물 아카이브 기능 및 규모화
- ▶ 매년 개최된 축제의 성과와 결과를 스토리텔링하여 아카이브 저장 매체와 기록물 관리를 고려하고 행사 기본계획의 형식과 결과보고서의 형식을 체계화하여 지속성과 성장성을 고려한 결과보고서의 환류 체계 구축이 필요

## ■ 현황 실태조사

〈표〉 최근 5년 현황 조사 개선사항

분석항목	개선사항	분석항목	개선사항
① 공식행사	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ VIP 중심의 의전 행사</li> <li>▶ 시민주도와 시민참여</li> <li>▶ 유희성 강조</li> <li>▶ 프로그램의 다변화</li> </ul>	④ 문화예술	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 사이언스 투어</li> <li>▶ 사이언스 매직쇼</li> <li>▶ 사이언스 콘서트 유치</li> </ul>
② 전시체험	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 시민참여 만족도 높음</li> <li>▶ 체험공간의 대기시간 개선</li> <li>▶ 상설체험전시기관 연계</li> </ul>	⑤ 기관연계	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 기관연계 사항 사전고려</li> <li>▶ 전략적인 협력체계 구축</li> </ul>
③ 시민참여	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 단체 중심의 참여</li> <li>▶ 개인과 가족 단위의 참여</li> <li>▶ 기획-사후 단계 시민참여</li> </ul>	⑥ 일정 및 장소	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 다변화</li> <li>▶ 도심형 축제로의 확산</li> </ul>

## ■ 만족도 조사

- 매년 동일한 설문지를 사용하여 당해연도 평가를 넘어 중장기 관점에서의 분석과 활용을 할 수 있도록 개선 요구
- 프로그램의 참여 여부를 문항별로 질문하고 참여자의 경우에 만족도를 파악하거나 사전참석 신청자를 대상으로 표본을 추출하는 조사 분석 개선 필요
- 설문 응답자 중 일정 비율을 표본 추출하여 FGI(Focused Group Interview)를 실시하여 설문조사에 실시한 정량적 분석을 보완할 수 있도록 노력
- FGI에 참여한 성실 응답자의 경우 다음 연도 행사계획 수립 시 의견을 수렴하거나 행사의 기획 단계부터 참여시켜 시민이 함께 만들고 참여하는 행사로 이미지 제고가 가능
- 평가분석용역의 경우 선정된 업체에서 수행하되 외부 전문가를 활용한 통계자료, 분석 결과 검증 필요
  - 통계의 경우 신뢰성 있는 자료의 사용이 뒷받침될 때 공신력 있는 자료로 활용할 수 있으므로 전문가 검증으로 보고서의 신뢰도 향상에 기여

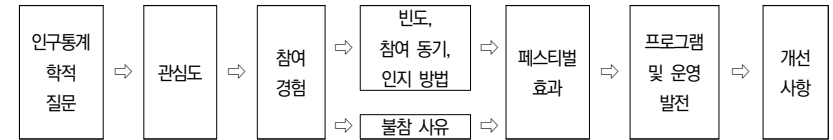
## ■ 인식도 조사 (설문 중심)

### ○ 목적

- 대전사이언스페스티벌 개선사항과 중장기 발전전략을 수립하기 위한 목적에서 설문조사 진행하고 기존 사이언스페스티벌의 종합적인 개선사항을 도출하고 참여자 또는 참여희망자들이 요구하는 중장기적인 대전사이언스페스티벌 방향 조사

### ○ 개요

- 설 문 명 : 대전사이언스페스티벌 현황 및 인식도 조사
- 대 상 자 : 대전사이언스페스티벌을 직·간접적으로 경험한 전 국민
- 조사기간 : 2021.2.5.(금)부터 2주간 온라인 설문 실시
- 응답자수 : 1,597명 성인(843명, 52.8%), 학부모 (506명, 31.7%)와 학생(208명, 13.0%)



### ○ 결과

- 축제 방향성 분석 결과 일상의 과학축제를 중심으로 과학과 예술의 융합, 도심형 축제를 병행하는 방안이 적절
- 참여하지 않는 가장 큰 이유는 정보의 부족으로 나타났으며 관심도 분석 결과 충분한 홍보와 안내 필요
- 참여 동기 분석 결과 자녀 교육 목적이 가장 큰 동기로 나타남
- 만족도, 도시홍보, 도시발전, 축제의 차별성 여부 등 페스티벌 효과는 모두 보통 이상으로 나타남
- 축제 기간으로는 7일 내외, 장소로는 엑스포시민광장, 대전 DCC 등을 가장 선호
- 과학체험 프로그램을 중심으로 문화 공연과 특별연계 프로그램 진행이 가장 적절
- 참여하고 싶은 프로그램 조사 분석 결과 VR-AR 체험 확대 운영과 로봇체험, 드론체험을 포함한 프로그램 운영 확대가 가장 바람직
- 축제 참여 선호방법조사 결과 온라인 사전신청과 당일 현장 등록 병행이 가장 바람직
- 축제 개선사항 분석 결과 대전사이언스페스티벌만의 특색있는 주제와 프로그램 개발 및 홍보마케팅 전략 수립의 필요성 도출

〈표〉 수요자 중심 축제 인식도 조사 문항

구분	No	문항	응답 방법	보기	비고
인구통계학적 질문	1-1	다음 중 어느 분류에 해당하십니까?	단일 선택형	학부모, 학생, 일반 성인, 축제 관계자, 기타	직업군
	1-2	성별은?	단일 선택형	남성, 여성	
	1-3	연령대는? (만 나이로 선택 바랍니다.)	단일 선택형	10대 이하, 20대, 30대, 40대, 50대, 60대 이상	
	1-4	귀하의 거주 지역은?	단일 선택형	대전 서구, 대전 중구, 대전 동구, 대전 대덕구, 대전 유성구, 기타	
관심도	2-1	대전사이언스페스티벌에 대해 알고 있으신가요?	Likert 5점 척도	① ----- ⑤ 매우 아니다      매우 그렇다.	인지도
	2-2	대전사이언스페스티벌에 어느 정도 관심을 두고 있나요?			관심도
	2-3	대전사이언스페스티벌이 필요하다고 생각하시나요?			필요성
참여 경험	3-1	대전사이언스페스티벌에 참여한 경험이 있으십니까?	분계형	있다. 없다.	
참여 경험 유	3-2	대전사이언스페스티벌에 참여한 경험이 있다면 몇 번 정도 참여하셨나요?	단일 선택형	1회, 2-3회, 4회 이상	참도 빈도
	3-3	대전사이언스페스티벌에 참여하게 된 이유는 무엇인가요?	복수 선택형	과학 탐구를 위해, 자녀 교육을 위해, 개인 경험을 위해, 즐기기 위해, 지역 축제라서, 기타	참여 동기
	3-4	대전사이언스페스티벌을 어떻게 참여하게 되었나요?	복수 선택형	거리 홍보를 통해서, 온라인 홍보를 통해서, 공공기관 안내를 통해서, 지인 추천	인지 경로
참여 경험 無	3-2	대전사이언스페스티벌에 참여한 경험이 없다면 그 이유는 무엇인가요?	복수 선택형	정보가 없어서, 교통 등 접근이 어려워, 시간이 없어서, 관심이 없어서, 재미가 없어서, 기타	불참 사유
페스티벌 효과	4-1	대전사이언스페스티벌에 대해 대체로 만족하고 있나요?	Likert 5점 척도	① ----- ⑤ 매우 아니다      매우 그렇다.	만족도
	4-2	대전사이언스페스티벌을 통해 과학도시 대전에 관한 관심이 높아지셨나요?			도시 홍보
	4-3	대전사이언스페스티벌이 대전 지역 발전에 도움이 된다고 생각하시나요?			도시 발전
	4-4	대전사이언스페스티벌이 다른 지역 축제에 비해 좋은 점은 무엇인가요?	복수 선택형	과학체험 프로그램, 먹거리, 교통 및 접근성, 연계 상품, 지역 특색, 숙박 등 편의시설, 기타	차별성

	4-5	대전사이언스페스티벌에 꾸준히 참여할 생각이 있으신가요?	Likert 5점 척도	① ----- ⑤ 매우 아니다      매우 그렇다.	계속 참석
프로그램 및 운영 발전방안	5-1	대전사이언스페스티벌의 축제 기간은 어느 정도가 적당할까요?	복수 선택형	2일, 4일, 7일, 14일, 한 달, 기타	축제 기간
	5-2	대전사이언스페스티벌이 열리는 장소는 어디가 적당할까요?	복수 선택형	대덕 특구 일원, 엑스포시민광장, 대전컨벤션센터, 원도심 일원, 대전 전역, 기타	축제 장소
	5-3	대전사이언스페스티벌이 발전하기 위해서 중요하다고 생각하는 것은?	3순위까지 선택	도심형 과학축제, 일상의 과학 축제, 시민주도과학축제, 과학문화 예술 융합 축제, 세계적 과학축제, 지역특화과학축제, 온라인 플랫폼 과학축제, 기타	축제 방향
	5-4	대전사이언스페스티벌 중 관심이 있는 행사는 무엇인가요?	3순위까지 선택	공식행사, 과학체험, 문화공연, 시민주도, 특별연계, 기타,	관심 행사
	5-5	대전사이언스페스티벌에서 가장 참여하고 싶은 프로그램은 무엇인가요?	3순위까지 선택	친환경에너지 체험, 드론체험, 로봇체험, VR 가상현실-AR 증강현실 체험, 자율주행 체험, 생명 바이오 체험, 과학예술융합 체험, 사이언스 투어, 기초 과학실험 기타	참여 선호
	5-5-1	이 외에 참여하고 싶은 프로그램이 있으면 자유롭게 작성해 주세요.	주관식	-	
	5-6	대전사이언스페스티벌에서 참여하기 위해 좋은 신청 방식은 무엇입니까?	복수 선택형	온라인 사전신청, 당일 현장 등록, 개별 참여, 단체 참여, 기타	신청 방법
페스티벌 개선사항	6-1	대전사이언스페스티벌이 세계적인 축제가 되는 데 필요한 점은 무엇인가요?	복수 선택형	주제 및 프로그램, 먹거리, 교통 및 접근성, 홍보마케팅, 지역 특색상품 연계, 숙박 등 편의시설 확충, 시민 관심도, 없는, 기타	개선 사항
	6-2	코로나19 대응을 위한 온라인 축제 프로그램의 필요성은 어느 정도입니까?	Likert 5점 척도	① ----- ⑤ 매우 아니다      매우 그렇다.	온라인 필요성
	6-3	대전사이언스페스티벌 참여에 어려운 점이나 아쉬운 점이 있다면 기재해 주세요.	주관식	-	
	6-4	대전사이언스페스티벌에 대한 자유로운 의견과 아이디어가 있다면 기재 주세요.	주관식	-	개선 의견
	6-5	대전사이언스페스티벌에 바라는 점이 있다면 기재해 주세요.	주관식	-	

## ■ FGI 전문가 의견

- 내용 : 2021.2. 17 ~ 2021. 4. 30
- 대상 : 15인 (관계자 및 연계기관 실무자, 관광, 공연, 콘텐츠, 문화 전문가 외)
- 방식 : 면대면 또는 서면 방식

〈표〉 전문가 FGI 의견수렴 총괄표

질의 항목	내용	키워드
개 념	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 대전시를 대표하는 상징적인 축제라는 것은 동의</li> <li>▶ 축제에는 일상과 다른 분위기와 체험을 할 수 있는 축제로의 접근</li> <li>▶ 과학과 일상의 경계를 허물 수 있는 방향으로의 개념화</li> <li>▶ 단발성으로 진행되기보다는 장기적인 운영을 고려한 축제 설계</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 일상성</li> <li>▶ 지속성</li> <li>▶ 특별함</li> </ul>
차 별 화	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 타지역에 비해 최고의 과학 인프라의 강점을 갖추고 있음</li> <li>▶ 다른 지역에서 진행되는 과학축제와 차별성을 고려해야 함</li> <li>▶ 대전지역 인프라와 대전사이언스페스티벌 연계방안 모색 필요</li> <li>▶ 대전지역만의 특색을 입혀 차별화를 위한 운영방식 고려 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 과학</li> <li>▶ 인프라</li> <li>▶ 활용</li> </ul>
우수사례	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 영국의 에든버러 과학축제, 일본의 츠쿠바 과학축제, 미국의 과학기술축제</li> <li>▶ 안동의 국제탈춤축제, 대한민국 대국민과학축제</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 우수</li> <li>▶ 사례</li> </ul>
프로그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 대전 구도심을 중심으로 과학원리를 찾는 프로그램 제안</li> <li>▶ 대전사이언스페스티벌에 스토리텔링을 더할 수 있는 프로그램 필요</li> <li>▶ 교육이나 예술 분야와 연계된 다양한 프로그램,</li> <li>▶ 키트조립 체험에서 벗어나 지속 가능한 프로그램 기획 필요</li> <li>▶ 유튜브를 활용한 '과학 유튜브 크리에이터 대회'와 같은 프로그램 제안</li> <li>▶ 프로그램과 함께 이동 수단에도 대한 고민 필요</li> <li>▶ 대전시 전체로 범위를 넓혀 대덕구, 동구, 중구 주민 참여 가능한 프로그램</li> <li>▶ KIRD 과학기술 미래인재 컨퍼런스와 협업 제안</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 확장성</li> <li>▶ 연계성</li> <li>▶ 연결성</li> <li>▶ 도시재생</li> </ul>
지역자원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 대전시에 존재하는 27개의 공공도서관 연계</li> <li>▶ 대전시 및 각 자치단체 축제를 통합하여 새로운 브랜드로 출범</li> <li>▶ 대전시의 원조 먹거리와 연계한 맛 위주의 프로모션 개발</li> <li>▶ 대전시에 존재하는 출연연 또는 민간기업 활용한 연계프로그램 확대</li> <li>▶ 대전지역의 자원과 특성을 기반으로 하는 로컬 크리에이터와 협업</li> <li>▶ 유성온천, 갑천 등과 같은 대전시의 지리적 관광자원 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 공공연계</li> <li>▶ 먹거리</li> <li>▶ 관광자원</li> <li>▶ 로컬창작자</li> </ul>
홍보전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 대전의 마스코트 떠오르는 꿈돌이 캐릭터를 활용한 마케팅 전략 제안</li> <li>▶ 독립책방, 도서관 등 현재 운영되고 있는 과학문화 콘텐츠 인프라를 활용</li> <li>▶ 도시 전체에 산발적인 홍보가 가능하도록 연계프로그램에 축제브랜드 적용</li> <li>▶ 홈페이지를 통한 생방향 커뮤니티케이션 강화 및 스마트폰 기반 소통 도구 개발</li> <li>▶ 상시 홍보가 가능한 유희성 높은 영상 콘텐츠를 제작</li> <li>▶ 일반인을 대상으로 한 다양한 이벤트와 경품 활용 참여자 홍보</li> <li>▶ 시민 참여형 프로그램을 운영하는 방안이 곧 홍보의 방안</li> <li>▶ 젊은 층들의 흥미를 유도하는 SNS 수요자 중심의 홍보전략이 필요</li> <li>▶ 언론 중심의 홍보가 중심이 되는 홍보는 구시대적 사고임</li> <li>▶ 홍보 및 마케팅을 위한 연간계획과 세부 계획을 세워 체계적 진행 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 꿈돌이</li> <li>▶ 이벤트</li> <li>▶ 수요자 홍보</li> <li>▶ 언론홍보 탈피</li> <li>▶ 홍보전략</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 가장 효과적인 홍보는 축제참여자들의 만족도를 높이는 것</li> <li>▶ 대전사이언스페스티벌이 가진 장점을 부각한 홍보 방안</li> </ul>	
수익사업	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 지역화폐(은통 대전 등)를 활용하여 과학문화 소비에 촉진 방안 강구</li> <li>▶ 관광상품개발 전문가들이 투입돼 지역 관광상품 개발</li> <li>▶ 양질의 콘텐츠를 체험할 수 있는 유료프로그램 추진 고려 필요</li> <li>▶ 꿈돌이 캐릭터를 활용한 굿즈 생산으로 경제효과 창출</li> <li>▶ 대전 중구, 동구와 같은 낙후 지역의 경제 활성화를 위한 수익사업 기획</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 지역화폐</li> <li>▶ 굿즈개발</li> <li>▶ 유료화</li> </ul>
정책발굴	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 거버넌스 확대를 위한 민간 과학 커뮤니티 주도의 과학문화 활성화 방안 필요</li> <li>▶ 축제 관계자와 시민들이 서로 소통 프로세스의 확립이 필요</li> <li>▶ 문화예술 분야에 많이 존재하는 커뮤니티의 역할을 확대하여 과학자들이 함께 참여할 수 있는 방향으로 개선</li> <li>▶ 정책발굴을 위한 상시 포럼 추진 고려</li> <li>▶ 출연(연)·대학·기업 및 기술금융과 연계되어 사업화되는 혁신 플랫폼 운영</li> <li>▶ 과학문화 거점센터 운영 과학계, 민간 분야, 예술계의 공동 주도로 비대면 시대 온라인 과학콘텐츠 개발 및 확산, 과학문화전문인력 양성 프로그램 정책</li> <li>▶ 과학문화 신 직업군 양성 정책 등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 포럼</li> <li>▶ 프로세스</li> <li>▶ 플랫폼</li> <li>▶ 과학문화</li> <li>▶ 전문인력 양성</li> </ul>
전담조직	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ DSF 조례 제정, 과학부시장 직할 축제 전담팀 신설 운영,</li> <li>▶ DSF 추진위원회 구성,</li> <li>▶ 지속 가능한 발전을 위해 총괄 감독이 전체를 아우르는 시스템이 필요</li> <li>▶ 기존 전담 조직의 경우 다양한 그룹으로 구성이 되어 조직간 혼선 발생 우려</li> <li>▶ 마케팅 공사가 실무전문가 7-8인 내외로 구성된 TF를 설치하고 별도의 자문을 위한 자문단을 구성하여 TF에서 제안한 아이디어 등을 검토하는 체계로 운영</li> <li>▶ 전담 조직은 자율적이고 창의적인 운영을 위해 전사+출연(연)+대학+금융계통+예술계+시민 등 다양한 관점과 아이디어를 가진 조직구성의 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 전담 조직</li> <li>▶ 총괄 감독제</li> <li>▶ TF</li> <li>▶ 다양한 분야 전문가</li> </ul>
운영주체	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 중간지원조직 참여를 통해 지속해서 논의 가능한 테이블 구축 및 운영 필요</li> <li>▶ 대전시 주최, 마케팅공사 주관, 재하청의 방식 변화 필요</li> <li>▶ 대전마케팅공사에서 대전사이언스 페스티벌을 위한 인력을 총원하고 전담팀을 꾸려 전문성을 키워야 할 것으로 판단</li> <li>▶ 성공적인 페스티벌의 기획과 운영을 위해 다양한 기관에 기회를 주는 것도 필요</li> <li>▶ 운영 주체는 시에서 움직이되 핵심 조직은 과학 관련 연구소 및 민간기업의 매칭으로 운영되었으면 함</li> <li>▶ 공급자 중심으로 구성된 주관 기관과 추진위원회를 수요자 관점에서 변화 필요</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 운영 주체</li> <li>▶ 혁신</li> <li>▶ 기관 주최</li> <li>▶ 수요자 중심 운영주체</li> </ul>

## I 국내외 우수사례

대전사이언스페스티벌의 세계적인 축제로 확장과 국제화를 위해서는 지역 인프라를 활용한 축제 규모화와 국제 행사 유치 등 국제화 프로그램의 유입이 중요한 관건이다. 축제의 관광 자원 상품화와 체류형 축제로 확장을 위해서 지역 내 우수축제를 분석하였다. 시민주도형 축제의 차별화 방안 마련을 위해 국내외 우수축제 사례 조사를 기반으로 적용점과 시사점을 도출하였다.

- 국내외 우수 축제사례와 대전지역에 존재하는 지역 축제 인프라를 활용하여 거점 축제로의 연결성 부여하는 축제 벨트를 형성
- 일상 속에서 축제를 향유할 수 있도록 축제와 관광을 연계한 축제 방향성 도출
- 시민들이 자발적으로 참여하여 프로그램을 이끌어가는 시민주도 참여형 과학축제
- 우수 과학축제의 경우 과학을 대중문화의 중심으로 만들어 참가자가 직접 즐길 수 있는 축제이며 제한된 장소에서 축제를 진행하는 것이 아닌 거점 지역을 활용해 시민들이 산발적으로 축제에 참여할 수 있는 도심형 축제로 진행
- 단순 전시 방식에서 탈피하여 참여자들이 직접 조작하고 체험할 수 있는 헨즈온 방식의 콘텐츠 기획하고 시민들이 자발적으로 참여하여 자신들의 생각을 자유롭게 공유하고 토론하는 소통의 장으로 축제 운영
- 과학과 예술이 융합된 콘텐츠 및 프로그램 기획으로 다양한 볼거리를 제공
- 플랫폼 기반 사전예약제 도입과 온라인 축제를 위한 플랫폼의 활용 필수
- 미국의 세계과학축제 또는 영국의 에든버러 과학축제 사례를 통해 과학을 실험실 밖으로 나오도록 하는 과학축제 구성
- 영국의 에든버러 과학축제 사례와 같이 참여자들이 직접 과학전시물 또는 콘텐츠를 체험할 수 있는 과학축제
- 미국 과학기술경진대회, 영국 첼튼엄과학축제의 페임랩 인터네셔널과 같은 시민들의 참여를 유도하는 프로그램 기획
- 프랑스 과학축제의 홈페이지와 같이 대전사이언스페스티벌에 관련된 모든 정보를 한 번에 찾아볼 수 있는 플랫폼 운영
- 독일의 헤르츠 랩 사례와 같이 과학과 문화, 과학과 예술 등을 융합하여 과학축제에 충분한 즐길 거리 제공

## ■ 국내외 우수축제 사례

〈표〉 국내외 우수축제 사례

구분	축제사례
국내 과학축제	대한민국 과학축제, 사이언스데이, 2020 대한민국 과학기술대전, 대전비엔날레 2020, AI 페스티벌, 과학마을 축제, 유성과학축제, 온라인 과학 한마당, 2020 여성과학기술인 과학탐구교실, 별 축제, 로봇융합 페스티벌, 가족과 함께하는 온라인 과학캠프, 전국과학박람회, 대전에서 과학을 그리다
국내 문화축제	서울거리 예술축제, 제23회 부산국제만화축제, 제4회 경기국제코프레페스티벌
대전 문화축제	대청호대덕뮤직페스티벌, 동촌당 문화제축제, 효문화부리축제, 대전토트출페스티벌, 대전 국제와인페스티벌, 유성온천 문화축제, 디쿠페스티벌, 계족산 맨발축제, 칼국수축제, 대전 어울림 한마당, 대전대청호 벚꽃축제, 견우직녀축제, 퍼펙트 마이펫, 대전 서구 힐링아트 페스티벌2020, 대전 스카이라드 '예술과 과학의 도시 대전' 영상전, 대전 ART마담페스티벌
해외 과학축제	에든버러과학축제, 미국과학기술축제, 첼튼엄 과학축제, 페임랩 인터네셔널, 국제과학기술경진대회

- 대전지역의 우수한 문화축제와 대전사이언스페스티벌 연계방안 모색
  - 대전에서는 과학축제 이외에도 다양한 문화 축제가 진행
  - 문화 축제 우수사례조사를 통해 대전에서 진행되는 문화축제의 장단점 파악
  - 대전사이언스페스티벌에 문화 축제에서 진행되고 있는 프로그램 연계방안 모색
  - 대전지역에서만 즐길 수 있는 문화 축제와 연계하여 대전사이언스 페스티벌의 특색 강화
  - 대전사이언스 페스티벌에 대전의 문화자원을 활용할 수 있는 발판 마련
- 남녀노소가 모두 즐길 수 있는 진정한 축제로의 변화 필요
  - 기존의 대전사이언스 페스티벌은 학생들에게 과학 지식을 전달해주는 역할이 대부분
  - 학생과 학부모의 니즈에 맞춰진 프로그램이 다수
  - 축제라기보다는 과학에 초점이 맞춰져 축제로서 축제참여자들에게 즐길 거리 제공이 부족했던 실정
  - 대전사이언스 페스티벌을 축제에 관점에서 다가가야 할 필요성 대두
  - 남녀노소 모두 즐길 수 있는 축제 접근과 기획 필요
  - 지역에서 잘 이루어지고 있는 문화 축제 사례조사를 통한 연계방안 모색 필요
- 대전 문화 축제 우수사례조사를 통해 기존 대전사이언스 페스티벌에서 진행되고 있는 과학프로그램의 재고 필요
  - 대전시의 마케팅 전략 '일상에서의 과학'을 기반으로 문화축제에서 진행되고 있는 프로그램을 과학적 시각에서 접근하여 일상 속에 존재하는 과학원리를 전달하는 방식



- 대전사이언스페스티벌에 참여한 모든 시민이 함께 즐길 수 있는 프로그램 개발
- 대전지역에 존재하는 인프라를 활용하여 거점 지역을 설정하고, 각 거점 지역을 연결하는 벨트를 형성하여 일상 속에서 축제를 향유 할 수 있도록 기획
  - 미국의 세계과학축제 또는 영국의 에든버러 과학축제 사례를 통해 과학을 실험실 밖으로 나오도록 하는 과학축제 구성
  - 과학을 대중문화의 중심으로 만들어 참여자들이 과학을 즐길 수 있는 축제 기획
  - 제한된 장소에서 축제를 진행하는 것이 아닌 도시 거점 지역을 활용해 시민들이 산발적으로 축제에 참여할 수 있는 도심형 축제의 구성
- 단순 전시 방식에서 탈피하여 참여자들이 직접 조작하고 체험할 수 있는 헨즈온 방식의 콘텐츠 기획
  - 영국의 에든버러 과학축제 사례와 같이 참여자들이 직접 과학전시물 또는 콘텐츠를 직접 체험할 수 있는 과학축제
- 시민 자발적으로 참여하여 자신들의 생각을 자유롭게 공유하고 토론하는 소통의 장 제공
  - 미국 과학기술경진대회, 영국 쉐튼엄과학축제의 페임랩 인터네셔널과 같은 시민들의 참여를 유도하는 프로그램 기획
  - 과학축제를 시민들의 생각을 공유하고 자유롭게 토론할 수 있는 소통의 장으로 활용
  - 시민들이 자발적으로 참여하여 프로그램을 이끌어가는 시민참여과학축제 기획
- 대전사이언스페스티벌과 관련된 모든 정보를 한 번에 찾아볼 수 있는 플랫폼 구축
  - 프랑스 과학축제의 홈페이지와 같이 대전사이언스페스티벌에 관련된 모든 정보를 한 번에 찾아볼 수 있는 플랫폼의 필요
  - 현재 대전사이언스페스티벌의 정보를 담고 있는 플랫폼이 부재한 상태
  - 플랫폼의 개발을 통한 사전 예약제 도입 필요
  - 코로나19로 인한 온라인 축제로의 전환 시 플랫폼의 활용은 필수불가결함
- 과학과 예술이 융합된 콘텐츠 및 프로그램 기획을 통해 축제에 다양한 볼거리를 제공
  - 독일의 헤르츠 랩 사례와 같이 과학과 문화, 과학과 예술 등을 융합하여 과학축제에 충분한 즐길거리 제공
  - 대전사이언스페스티벌과의 연계방안 고려를 위한 사전 조사
  - 대전사이언스페스티벌 방향성 확립을 위한 우수사례 벤치마킹

## I 중장기 발전방안

대전사이언스페스티벌의 현황 실태 분석 조사를 기반으로 SWOT 전략을 체계를 분석하였다. 분석 결과를 기반으로 대응 전략과 축제 개선방안을 도출하였다. 축제 5단계 발전 주기를 ① 도입기\*기반구축단계(2000년~2007년) ② 개선기\*지역전환단계(2008년~2013년) ③ 성장기\*기반안정단계(2014년~2020년) ④ 확장기\*기반혁신단계(2021년~2023년) ⑤ 국제기\*글로벌 축제도약단계(2024년~2025년) 로 분석하여 특히 2021년을 기점으로 글로벌 축제의 도약을 준비하는 중장기 로드맵을 중점 전략과제추진과제와 연계하여 제시하며 지역의 대내외적 외부환경 대응 방안을 분석하여 축제 성공 요인을 해석하였다.

- 시민주도-참여 중심의 다양한 이벤트 제공으로 축제 일상화
- 과학 수도다운 차별화·지속 가능한 프로그램 개발 전략
- 과학도시 대전시의 시그니처 프로그램 기획
- 과학축제 도시의 기록물 스토리텔링/아카이브 체계 구축
- 관광지원연계 코스 및 상품화 전략
- 과학 인프라를 활용한 상설전시체험 코스 설계전략
- 언론 중심 홍보에서 수요자 체험중심의 콘텐츠릴리즈 전략
- 지역연계 상품 개발로 체류형 축제로의 경제효과 확대 전략
- 총괄 감독제/전담 조직의 전문성 확보 등 인력양성 전략
- 사전예약제와 맛집 코스 등 편의 요소 제공 프로세스화
- 온·오프라인을 병행한 콘텐츠 개발과 유통 전략 수립
- 수요자 니즈에 기반한 참여형 이벤트와 프로그램 개발
- O2O (Online to Offline) 하이브리브형 콘텐츠 제작
- 문화자원과 연계한 독창적인 과학문화예술 프로그램 지속화
- 과학수도만의 축제 정체성 확립과 프로그램의 차별화
- 대전사이언스페스티벌의 상시 운영을 위한 전담 조직 확보
- 대전사이언스페스티벌만의 차별화된 홍보·마케팅 추진
- 테마형 콘텐츠 시리즈물 제작과 유통 전략

## ■ SWOT 분석

### ○ SWOT 분석-전략 방향 도출

S(강점)	W(약점)
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 과학도시 자원과 인프라에 기반한 특화 프로그램</li> <li>▶ 과학도시 시민의 사이언스 페스티벌의 높은 인지도</li> <li>▶ 과학수도로써 높은 대외적 도시브랜드와 정체성</li> <li>▶ 20년간 지속된 축제도시로서의 위상과 노하우</li> <li>▶ 지리적 위치의 접근성 확보로 관광자원 연계성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 과학도시다운 프로그램 다각화와 차별화 부족</li> <li>▶ 대전사이언스페스티벌 전국적인 홍보와 확산 부족</li> <li>▶ 지역 및 축제와 연계되어 상품개발 미흡으로 낮은 경제성</li> <li>▶ 대전사이언스페스티벌 전담조직/전문 인력 부족</li> <li>▶ 편의시설 부족 및 편의성과 유익성 부족</li> </ul>
O(기회)	T(위협)
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 과학문화확산에 따른 과학의 유익성과 감수성 수요 확대</li> <li>▶ 단순 과학 체험교육에서 벗어난 수요자 니즈의 다양성</li> <li>▶ 온라인&amp;오프라인 형식의 축제 형식 변화 수용성</li> <li>▶ 과학과 문화예술 접목 등 융합 프로그램 요구 증대</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 대전시 및 국내에 유사한 과학 프로그램 다수</li> <li>▶ 성인 및 가족단위 체험 프로그램 부족</li> <li>▶ 코로나19로 인해 오프라인 행사 제한</li> <li>▶ 온라인 과학콘텐츠 확산으로 양질의 콘텐츠 기대치 높음</li> </ul>

강점·기회(SO) 전략	약점·기회(WO) 전략
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 과학수도다운 차별화·지속가능한 프로그램 개발 전략</li> <li>▶ 시민주도-참여 중심의 다양한 이벤트 제공으로 축제 일상화</li> <li>▶ 과학도시 대전시의 시그니처 프로그램 기획</li> <li>▶ 과학축제도시의 기록물 스토리텔링/아카이브 저장 체계</li> <li>▶ 관광자원연계 코스 및 상품화 전략</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 과학인프라를 활용한 상설전시체험 코스의 설계화 전략</li> <li>▶ 언론중심 홍보에서 수요자 체험중심의 콘텐츠릴리즈 전략</li> <li>▶ 지역연계 상품개발로 체류형 축제로의 경제효과 확대전략</li> <li>▶ 총괄감독제/전담조직의 전문성 확보 등 인력양성 전략</li> <li>▶ 사전예약제와 맛집 코스 등 편의요소 제공 프로세스화</li> </ul>

강점·위협(ST) 전략	약점·위협(WT) 전략
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 온·오프라인을 병행한 콘텐츠 개발과 유통 전략 수립</li> <li>▶ 수요자 니즈에 기반한 참여형 이벤트와 프로그램 개발</li> <li>▶ O2O (Online to Offline) 하이브리드형 콘텐츠 제작</li> <li>▶ 문화자원과 연계한 독창적인 과학문화예술 프로그램 지속화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 과학수도만의 축제 정체성 확립과 프로그램의 차별화</li> <li>▶ 대전사이언스페스티벌의 상시 운영을 위한 전담 조직 확보</li> <li>▶ 대전사이언스페스티벌만의 차별화된 홍보·마케팅 추진</li> <li>▶ 테마형 콘텐츠 시리즈물 제작과 유통 전략</li> </ul>

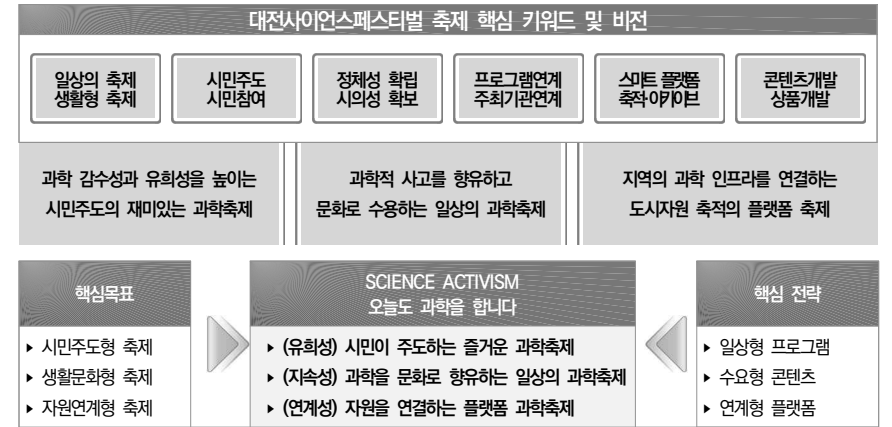
대응전략	
▶ 과학도시 대전과 연계한 상시 프로그램 개발	일상주제 시민주도
▶ 온·오프라인을 병행한 과학 특화 프로그램 지속 개발	시그니처 킬러콘텐츠
▶ 차별화된 과학 체험 프로그램 전략적·지속적 개발	전담조직화 콘텐츠릴리즈
▶ 대상별 맞춤형 과학체험 프로그램 개발 및 홍보	
▶ 대전사이언스페스티벌의 상시 운영 전담 조직 확보	
▶ 대전사이언스페스티벌만의 차별화된 홍보·마케팅 추진	

전략 방향
▶ 과학혁신도시 대전의 다양한 인프라를 활용한 일상 과학 축제로 변화
▶ 지역 인프라 자원 연계 프로그램과 콘텐츠 차별화
▶ 온·오프라인 적용 기관 연계한 통합 홍보·운영 체계화

## ■ 축제 기본계획

〈표〉 대전사이언스페스티벌 비전 체계도

시민과 함께 4차산업혁명을 선도하는 글로벌 과학도시 대전 그랜드디자인			
과학으로 잘 사는 도시	과학으로 즐거운 도시	과학으로 편안한 도시	과학으로 세계화된 도시
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 기술창업과 사업화로 일자리가 풍부한 도시</li> <li>▶ 차별과 격차가 없는 상생균형도시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 일상속에 과학을 문화로 향유하는 도시</li> <li>▶ 시민이 과학문화로 새로운 가치를 만드는 도시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 데이터-AI로 지능화된 디지털 도시</li> <li>▶ 감염병, 범죄, 재난으로 부터 안전한 도시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 광역화를 넘어 세계와 협력하는 글로벌 도시</li> <li>▶ 기후변화대응 탄소중립도시</li> </ul>



추진 과제				
① 특별행사	② 프로그램&콘텐츠	③ 상설전시체험스팟	④ 오픈랩투어코스	⑤ 개방형플랫폼
비전 선포 및 퍼포먼스 사이언스그랜드클래스	시민주도 연중이벤트 기관연계 프로그램	과학 수도 유니크베뉴 테마형 특별전시	출연연 사이언스투어 체류형 과학문화투어	지속 가능한 과학콘텐츠 축적의 데이터 아카이브
⑥ 일상의 축제	⑦ 과학문화산업진작	⑧ 융복합축제	⑨ 과학문화가치내재화	⑩ 글로벌 축제
연중 과학문화 릴레이 프로그램과 이벤트	과학문화산업 발전과 연계한 축제상품	예술과 문화 등 공연과 먹거리	과학문화가치 내재화와 과학감수성	전국과 세계 참여를 유도하는 글로벌 축제

- 동시다발적으로 대전의 인프라를 연결할 수 있는 도심형 시민주도 축제 제시
- 일상의 과학축제, 지역의 과학 인프라를 연결하는 도시자원 축적의 플랫폼 축제 설정
- 365일 일상이 과학이 되는 도시 비전을 반영한 축제 구축
- 과학 수도에 적합한 프로그램과 콘텐츠 개발
- 과학을 유희와 즐길거리 참여, 도전의 대상으로 향유하는 컨셉 도출

〈표〉 대전사이언스페스티벌 키워드 및 코어밸류 도출

축제 방향 설정을 위한 고려사항	
1	▶ 과학 수도의 「Korea Science Festival」로 정체성 확립
2	▶ 글로벌 과학축제로 도약과 혁신을 위한 비전 설정과 공유
3	▶ 시민이 주도하는 자발적인 도시 축제로 전략 추진체계 마련
4	▶ 대전사이언스페스티벌 데이터분석과 수요자 요구에 근거한 코어설계
5	▶ `O2O (Online to Offline), 하이브리드형 축제로의 전환시스템 구축

## ■ 개선방안

- 월별 테마 이벤트를 구축하여 연중 연계행사를 잇는 축제로 기간 확장
- 핫플레이스 메뉴 거리를 조성하여 산발적인 도심형 축제로 공간 확장
- 월별 테마중심의 시민주도 참여 이벤트/기관연계/퍼포먼스 행사로 구성하여 플랫폼 강화
- 상설전시관을 활용하여 투어와 체류형 참여 방식으로 전환
- 대전사이언스페스티벌 플랫폼을 활용한 콘텐츠와 참여자 중심의 릴리즈 홍보
- 주최기관을 확장하여 연계기관 및 대덕연구단지기관장협의회 등이 주최기관으로 확대
- 소액 유료화 또는 일부 고급 콘텐츠, 프로그램으로 전환
- 시민, 과학자의 니즈를 반영하는 수요형 축제로 전환

〈표〉 대전사이언스페스티벌 개선방안

항목	AS IS	TO BE
▶ 일시	▶ 매년 10월 중순 금-월요일 (4일간)	▶ 365일 연중 테마형 이벤트와 10월 특별행사
▶ 장소	▶ 엑스포시민광장-DCC-한빛탑-특구 일원 외 ▶ 컨벤션·체험 부스 등 밀집형 축제 공간	▶ DCC-사이언스컴플렉스-조이마루-IBS-국립중앙과학관 외 ▶ 지역 상설전시체험관과 핫플레이스와 배뉴 도심형 축제
▶ 구성	▶ 공식-전시체험-연계-특별-시민참여	▶ 월별 테마별 시민주도이벤트+기관연계행사+특별행사
▶ 참여	▶ 가족 단위 체험 부스 참여 및 전시관 참관 ▶ 국립중앙과학관-TP-대덕 특구 등	▶ 전 세대와 지역을 아우르는 투어+체류형 축제 ▶ 과학 수도 대전의 과학과 문화 인프라를 연결하는 참여
▶ 홍보	▶ 홈페이지-언론 미디어 홍보 중심	▶ 플랫폼과 참여-방문객 중심의 SNS, 킬러 콘텐츠 홍보
▶ 주최	▶ 대전시	▶ 대전시-연구개발특구기관장협의회 외 다수의 연계기관

## ■ 발전단계

발전 단계	년도	주요 과제
도입기(기반구축단계)	2000-2007	▶ 대한민국 과학축전과 시기 및 내용 연계
개선기(지역전환단계)	2008-2013	▶ 엑스포 과학공원과 연계하여 지역 과학축제로 발전
성장기(기반안정단계)	2014-2020	▶ 이벤트형 컨벤션 축제로 확장 및 발전
확장기(기반혁신단계)	2021-2023	▶ 지역인프라 연계 플랫폼 축제로와 혁신
국제기(글로벌화단계)	2024년~	▶ 과학축제의 일상화, 전국화, 글로벌화 추진 시작

〈표〉 중장기 발전단계 체계도

축제 비전	일상의 과학수도 대전 "오늘도 과학을 합니다."		
목표	(시민) 과학 감수성과 유희성을 높이는 시민주도의 재미있는 과학축제 (일상) 과학적 사고를 향유하고 문화로 수용하는 일상의 과학축제 (축적) 지역의 과학인프라를 연결하는 도시자원 축적의 플랫폼 축제		
방향	시의성 정체성	일상주제 시민주도	콘텐츠 프로그램
발전단계	발전 주기	주요 내용	전략
	① 도입기 기반구축단계 (2000~2007)	<ul style="list-style-type: none"> <li>대덕연구단지외 엑스포과학공원 인프라기반</li> <li>과학기술도시로 부상하며 축제 도입</li> <li>대한민국과학축전과 연계하여 개최</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>과학공원 인프라</li> <li>과학도시 정체성</li> <li>과학축전 연계성</li> </ul>
	② 개선기 지역전환단계 (2008~2013)	<ul style="list-style-type: none"> <li>엑스포과학공원 중심의 지역 축제로 개선</li> <li>시민친화적 축제로 지속적인 진화</li> <li>지역주요기관과 공동으로 주최하며 규모화</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 축제로 개선</li> <li>시민참여형 축제</li> <li>지역기관과 협력</li> </ul>
	③ 성장기 기반안정단계 (2014~2020)	<ul style="list-style-type: none"> <li>대전마케팅공사 주관으로 대행사가 수행</li> <li>전시체험회 다양한 기관 연계 축제로 성장</li> <li>과학과 문화 등 종합과학축제로 발전</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>운영 주체 중심</li> <li>전시체험교육중심</li> <li>과학문화예술축제</li> </ul>
	④ 확장기 기반혁신단계 (2021~2023)	<ul style="list-style-type: none"> <li>시민주도의 일상의 과학축제로 확장</li> <li>도시자원 연계 축적의 플랫폼 축제기능</li> <li>국제 행사와 연계한 글로벌 축제로 기반마련</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>시민주도 중심</li> <li>도시자원 플랫폼 기능화</li> <li>국제행사 연계</li> </ul>
⑤ 국제기 글로벌축제도약단계 (2024~2025)	<ul style="list-style-type: none"> <li>대한민국 대표 과학축제로의 도약</li> <li>과학문화와 관광자원의 산업화</li> <li>글로벌 섹션 프로그램 개발 및 참여 개방</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>과학수도 비전 실현</li> <li>과학문화/관광 산업화</li> <li>대규모 국제행사 유치</li> </ul>	

■ 중장기 전략과제 로드맵

〈표〉 전략추진과제 수립 로드맵

추진 전략	확장기			국제기	
	'21	'22	'23	'24	'25
전략 1. 시민주도 참여형 축제 성공 방안 제시					
<ul style="list-style-type: none"> <li>시민참여에서 시민 주도 축제 프로그램 영역 확대</li> <li>축제 운영 및 사후관리 주체로서 시민 참여 확대</li> </ul>	◎	◎			
전략 2. 축제브랜드 설계					
<ul style="list-style-type: none"> <li>축제 아이덴티티 설계 및 브랜드·슬로건 디자인</li> </ul>	◎	◎			
전략 3. 축제 프로그램 및 콘텐츠 개발					
<ul style="list-style-type: none"> <li>상설전시체험관 등 기관 연계로 유니크 메뉴 구축</li> <li>시그니처 프로그램 및 콘텐츠 개발</li> </ul>		◎	◎		
전략 4. 홍보 및 마케팅 전략 수립					
<ul style="list-style-type: none"> <li>참여형 앱기반 플랫폼 홍보</li> <li>축제 연계 스토리텔링형 콘텐츠 시리즈 제작</li> <li>브랜드와 심볼 등 리브랜딩 시각화 마케팅 전략</li> <li>인플루언서 등 협업 파트너를 활용한 홍보 전략 수립</li> </ul>		◎	◎		
전략 5. 지역연계 축제 상품 개발					
<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 인프라 및 축제 연계 관광상품 개발</li> <li>원도심 문화 관광 연계 축제 상품개발</li> </ul>		◎	◎		
전략 6. 대전사이언스페스티벌 수용 태세 확립					
<ul style="list-style-type: none"> <li>방문객 수용태세 수립</li> <li>수용관리 협의체 구성 및 협력체 구축</li> </ul>			◎	◎	
전략 7. 축제 총감독 선임 및 무대 연출 구성 전문화					
<ul style="list-style-type: none"> <li>축제총감독 선임제 운영</li> <li>무대시설 및 연출 기획 제시</li> </ul>		◎	◎		
전략 8. 축제 경제 활성화 전략 수립					
<ul style="list-style-type: none"> <li>로컬크리에이터 연계 축제 상품 개발</li> </ul>			◎	◎	

▪ 지역화폐를 활용한 소비진작 및 민간 투자 유치				◎	◎
<b>전략 9. 축제 전담 조직 설치</b>					
▪ 과학문화거점센터의 육성과 지원 확대		◎	◎		
▪ 상설조직위원회 구성 및 운영			◎	◎	
<b>전략 10. 글로벌 축제로의 발전 전략 수립</b>					
▪ 외국인 참여 프로그램 확대			◎	◎	
▪ UCLG 등 축제 연계 국제 행사 유치		◎	◎		
▪ 한인과학자협의회 등 연계 및 외국인 전문 색션 운영				◎	◎

## ■ 외부환경 대응 방안

- 대덕연구개발특구 융합혁신 촉진과 융합 과학문화 확산
  - 대덕연구개발특구는 2023년 50주년을 맞아 리노베이션 마스터플랜을 기획하고 향후 과기장관 회의 및 지역의 추가 노력을 거쳐 리노베이션 사업 본격화 예정
  - 마스터플랜의 핵심은 기존 대덕 특구 내 산학연 각자도생 클러스터를 산학연 및 시민참여 협업과 융합을 통해 기술혁신을 촉진하고 신산업 창출의 글로벌 메카로 발전하는 것
  - 이 과정에서 융합과학문화가 창달될 것이며 사이언스페스티벌과 과학문화 프로그램은 이를 활용하거나 촉진하면서 시너지 효과를 낼 필요가 있음
  - 대덕 특구에 조성된 에트리 융합센터, 특구 진흥재단 테크비즈니스센터, 화학연 디딤돌플라자, 스타트업파크, 과학문화 거리 사업 이외에 새로 조성될 대전시의 융합연구혁신센터와 에트리 어울림플라자, 출연(연)의 공동관리아파트 리모델링, 목원대의 과학문화센터 재생 등 공간과 유관 사업에 과학문화 공간과 프로그램을 확충하고 이를 과학축제에 연계 활용하는 방법을 체계적으로 추진할 필요가 있음
- 대덕연구개발특구와 지역 자산의 연결 확산과 지역 과학문화의 기반 강화
  - 대전은 역세권과 대덕 연축지구의 도심형 혁신도시 선정, 원도심 도시재생 사업의 확충, 원도심 소셜벤처 거리 육성과 도심 융합 특구 지정, 과학기술을 활용한 지역 문제 해결 리빙랩 사업의 다양한 확산, 제4차 산업혁명 특별시 의제와 메이커 운동 확대, 지역의 연구 산업 및 과학문화 산업 기반 확충 등 동시다발적인 변화에 직면하고 있음
  - 대덕연구개발특구 재창조는 기존 특구 내 육성과 관리에서 대전시가 참여하는 대덕 특구 혁신 추진위원회 등의 거버넌스 혁신과 지역의 다양한 인프라와 신규 사업, 자산 연결을 통해 지역혁신 모델을 구축하고 이를 대한민국의 새로운 혁신성장 동력으로 확산하는 것을

주요한 방향으로 설정하고 있음.

- 사이언스페스티벌과 대전의 과학 문화공간과 프로그램을 연계하여 특구와 지역연계를 촉진하고 실질적 변화가 이루어지는 것을 보여주면 투자 효과를 높일 것으로 기대함
- 대전 도시공사 오월드를 과학문화 체험 관광 공간으로 리모델링하는 등 대전시의 과학문화 관공자원을 확충하고 도시재생과 도심 융합 특구 및 커뮤니티 리빙랩 사업, 혁신도시 건설을 과학문화 공간 및 프로그램과 연계해 추진하면 과학문화 도시로서의 가치와 효과가 커질 것으로 예측됨
- 국제과학비즈니스벨트 및 대전-세종 상생협력 생태계와 연계한 과학축제의 광역화
  - 대전은 대덕 특구를 활용하여 국제과학비즈니스벨트 국가 대형사업의 거점 지역이 되었으며 기능지구로 지정된 천안, 세종, 청주를 서로 연결함으로써 과학기술 기반 글로벌 충청 클러스터로의 성장 기반을 구축하였음
  - 거점지구의 IBS와 가속기 설비, 바이오 등 신성장 기업들의 집중으로 과학기술 기반 신산업 비즈니스와 국제협력의 확대, 충청권 바이오 헬스 산업의 성장 기회가 확대되고 있음
  - 기능지구와 연결할 수 있는 신규 사업과 프로그램, 공간을 대전시가 주도적으로 확대하고 이를 글로벌 비즈니스로 연결하여 창의적인 문화 기반과 동력을 과학문화로 정착시키는 것이 매우 중요함
  - 대전-세종은 일일생활권으로 주거 및 직장의 연계, 과학과 행정을 결합한 시너지 기대 등으로 상호 협력과 공동연구, 인프라 확장 등 가능하며 지자체 행정 통합 논의도 본격화할 가능성이 있음
  - 사이언스페스티벌과 대전의 과학문화를 국제과학비즈니스벨트와 연결하고, 대전-세종 상생협력 생태계를 촉진하는 기반 축으로 활용하면서 지속해서 확대 발전시키면 대전을 넘어서는 충청권 대표 과학축제이자 과학문화 브랜드로 성장시킬 수 있고, 충청권 혁신클러스터를 기반의 글로벌 과학축제로 발전하는 동력이 될 수 있음
  - 국제과학비즈니스벨트 인프라와 역량을 사이언스페스티벌에 연계하고 글로벌 과학축제로 성장하는 발판으로 활용하는 한편, 글로벌 과학문화 산업 육성, 대전-세종 공동 과학문화 공간 및 프로그램 개발, 과학커뮤니케이터 육성 등을 통해 과학문화 기반을 확충하면 과학문화 협력생태계를 구축할 수 있음
  - 이 과정에서 대덕특구기관장협의회, 세종 등 기능지구 및 충청의 과학문화 관련 기관·단체 등의 협업 프로그램을 개발하고 사이언스페스티벌 참여를 점진적으로 확대할 수 있음
- 온택트 콘텐츠 수요 증대와 시장 확산에 부응하는 환경 대응
  - 코로나19는 대면 활동을 위축시키고 비대면 콘텐츠 수요를 확대 재생산하고 있음

- 이와 함께 온라인 학습, 재택근무, 원격 업무, 온라인 비즈니스 등 비대면 활동이 급속도로 증가하고 있음
- 대내외 환경변화의 불확실성으로 인해 가상실험, 온라인 학습, 디지털 전시, 랜선 토크콘서트, 인공지능과 로봇 활용 콘텐츠 등 다양한 과학문화 콘텐츠·프로그램을 개발해 유사시에 대비할 필요가 있음
- 사이언스페스티벌은 이러한 온라인콘텐츠 개발을 촉진하고 시연하는 장의 역할을 할 수 있으며, 온라인콘텐츠 경진대회 및 관련 스타트업 발굴 프로그램 등과 연계하면 일자리 창출 가능성도 열려 있음.
- 이를 연중 과학문화 프로그램으로 추진하고 사이언스 페스티벌에서 시연하는 방식으로 연결하는 방안을 검토할 수 있음

## I 10대 추진과제

대전사이언스페스티벌이 확산과 국제화를 위해서는 발전단계별 추진과제를 설정하고 우선순위를 부여한 선택과 집중의 의사결정이 필요하다. 축제 전주기 5단계를 설계하고 단계별 핵심 우선 10대 과제를 도출하여 과제별 세부 추진 내용을 정리하였다.

<b>전략 1. 시민주도 참여형 축제 성공방안 제시</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 시민참여에서 시민주도 축제 프로그램 영역 확대</li> <li>▪ 축제 운영 및 사후관리 주체로서 시민참여 확대</li> </ul>
<b>전략 2. 축제브랜드 설계</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 축제 아이덴티티 설계 및 브랜드·슬로건 디자인</li> </ul>
<b>전략 3. 축제 프로그램 및 콘텐츠 개발</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 상설전시체험관 등 기관연계로 유니크 배뉴 구축</li> <li>▪ 시그니처 프로그램 및 콘텐츠 개발</li> </ul>
<b>전략 4. 홍보 및 마케팅 전략 수립</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 참여형 앱 기반 플랫폼 홍보</li> <li>▪ 축제 연계 스토리텔링형 콘텐츠 시리즈 제작</li> <li>▪ 브랜드와 심볼 등 리브랜딩 시각화 마케팅 전략</li> <li>▪ 인플루언서 등 협업 파트너를 활용한 홍보전략 수립</li> </ul>
<b>전략 5. 지역연계 축제상품 개발</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 지역 인프라 및 축제 연계 관광상품 개발</li> <li>▪ 원도심 문화 관광 연계 축제 상품 개발</li> </ul>
<b>전략 6. 대전사이언스페스티벌 수용태세 확립</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 방문객 수용태세 수립</li> <li>▪ 수용관리 협의체 구성 및 협력체 구축</li> </ul>
<b>전략 7. 축제 총감독 선임 및 무대 연출 구성 전문화</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 축제 총감독 선임제 운용</li> <li>▪ 무대 시설 및 연출 기획 제시</li> </ul>
<b>전략 8. 축제 경제 활성화 전략 수립</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 로컬창작자 연계 축제상품 개발</li> <li>▪ 지역화폐를 활용한 소비 진작 및 민간 투자 유치</li> </ul>
<b>전략 9. 축제 전담 조직 설치</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 과학문화거점센터의 육성과 지원 확대</li> <li>▪ 상설조직위원회 구성 및 운영</li> </ul>
<b>전략 10. 글로벌 축제로의 발전전략 수립</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 외국인 참여 프로그램 확대</li> <li>▪ UCLG 등 축제 연계 국제 행사 유치</li> <li>▪ 한인 과학자협의회 등 연계 및 외국인 전문 섹션 운영</li> </ul>

## 1 시민주도 참여형 축제 성공방안 제시

- 시민이 축제를 기획하고 참여하는 주체적인 활동가로서 역할 수행
- 축제의 공급자로서 공공기관 주도의 프로그램 제공에서 시민이 주도하여 설계와 참여를 할 수 있는 다양한 과학 이벤트 실시로 차별화
- 월별 테마를 중심으로 과학 이벤트를 실시하고 참여 결과와 10월 메인 행사에서 리워드 형식으로 포상하여 연중 이벤트가 10월 메인 행사의 기반이 될 수 있도록 설계
- 연간 축제 프로그램과 슬로건 공모전을 실시하여 축제의 핵심 컨셉에 시민이 참여하고 주도할 할 수 있는 경로를 제공하여 구성원으로서 시민 자긍심과 참여 의지 함양
- 이벤트의 형식과 참여 방식은 소소한 일상의 주제와 가족 단위의 참여를 독려하는 접근성이 쉽고 편리한 이벤트 실시
- 공공디자인 경진대회, 마을도서관 세미과학포럼 등 도심의 산발적인 장소에서 시민주도의 과학 이벤트가 지속될 수 있도록 추진 프로세스 확장을 위한 노력 필요
- 서포터즈 및 축제 봉사단 등 시민주도활동가를 참여를 위한 창구 제공 등
- 시민이 축제를 기획하고 참여하는 주체적인 역할 수행
  - 시민이 주도하여 설계하고 참여가 가능한 다양한 이벤트 실시
  - 연간 축제 프로그램 공모전을 실시하여 축제의 설계에 시민이 참여하고 주도할 수 있는 경로를 제공하고 서포터즈 및 봉사단 등 시민주도의 활동 창구 제공
- 사이언스페스티벌의 기획과 운영에 다양한 전문가와 단체의 참여 보장
  - 사이언스페스티벌은 용역업체 일괄 운영과 세계과학문화포럼, X-STEM 등 몇 개의 별도 자발적 프로그램으로 운영되어왔음
  - 사이언스페스티벌의 일괄 용역 방식을 폐지하고 전담 조직과 상설 조직위원회가 책임 운영 관리하되, 페스티벌 운영을 플랫폼 방식으로 전환하고 대표 프로그램을 배치
  - 프로그램을 개방하여 관련 단체와 커뮤니티의 자발적 기획을 통해 참여할 수 있도록 지원
  - 2021년 몇 개의 시범 프로그램을 플랫폼 참여형으로 개방·운영한 후 만족도 평가와 개선 의견을 반영하여 2022년부터 보완하고 확대
  - 참여가 가능한 그룹을 과학문화 커뮤니티, 청년 스타트업, 학생, 과학자그룹, 장애인 등 소외계층, 기획 전문기업, 외국인 등으로 유형화하고 선별하여 시범 프로그램을 구성하고 점차 확대

### ○ 공간과 프로그램에 유연성 부여하고 참여 확대

- 사이언스프로그램에 참여하는 관련 기관과 단체, 커뮤니티, 식당, 카페, 갤러리, 공공기관 등이 자신의 공간을 제공하여 사이언스 페스티벌에 참여한다면 유인책을 부여하거나 비용을 분담해줌으로써 축제의 공간도 확충하고 분야별 단체나 시민 참여도의 동시 확대 추진
- 사이언스페스티벌과 연계하여 연중 경진대회, 연중 연계프로그램 형태로 확대하면 참여형 과학문화 프로그램을 더욱 확충할 수 있으므로 일회성 행사와 연중 연계행사를 구분하고 운영의 유연성을 확보할 수 있도록 구조화
- 사이언스페스티벌과 연중 연계 과학문화 프로그램에 대한 지속적인 모니터링과 보완
  - 사이언스페스티벌 세부 프로그램별 모니터링, 전체 축제에 대한 종합 모니터링을 통해 참여 현황과 기여도, 영향력을 평가할 수 있도록 분석 모델 개발 필요
  - 모니터링에 광범위한 시민참여 기회를 확대하고 이를 통해 홍보와 참여 확산 효과 제고

〈표〉 테마별 시민주도이벤트 및 기관연계 프로그램 예시

	4월	5월	6월	7월	8월
	모두의 과학	연결의 과학	향유의 과학	참여의 과학	경쟁의 과학
시민주도 이벤트	<ul style="list-style-type: none"> <li>IDS프로그래밍공모전</li> <li>공물이 과학실험실</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>패밀리랩 실험 챌린지</li> <li>우리 집은 실험실</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>과학웹툰스토리북</li> <li>백과사전프로젝트</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>과학수도 및집21선</li> <li>맛있는 과학스토리북</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>사이언스 공공디자인 공모전 등 생활과학 아이디어 경진대회</li> </ul>
기관연계 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>국립중앙과학관 사이언스데이</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>국립중앙과학관 수학체험전</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>KBS 주니어 다테어</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>KBS 주니어 다테어 Happy Science Talk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>아울림 걷기대회</li> <li>게임런칭초페어</li> </ul>
	9월	10월	11월	12월	
	공유의 과학	생각의 과학	별빛의 과학	결산	
시민주도 이벤트	<ul style="list-style-type: none"> <li>마을도서관SBook클럽</li> <li>마을도서관 세미과학포럼</li> <li>과학 퍼포머 공연</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>사이언스 캠프니</li> <li>비전 선포 미디어아트</li> <li>한빛탑 미디어퍼서드</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>SC-마임 퍼포먼스</li> <li>Science Light Art Festa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>별빛 과학 여행</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>사이언스 버킷 챌린지</li> </ul>
기관연계 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> <li>대전보통과학페스티벌</li> <li>드론촬영지테크쇼</li> <li>A페스티벌</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Korea Science Grand Class</li> <li>BIS 10주년 컨퍼런스</li> <li>X-STEM 과학자경연</li> <li>DICA비주얼아트테크</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>SC-마임 퍼포먼스</li> <li>KRO 미래진로콘서트</li> <li>세계과학문화포럼</li> <li>NUCLG총회, 영계FESTA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>KASI 별빛 콘서트 (별축제)</li> <li>국립과학축제</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>유성과학축제</li> </ul>





〈표〉 대전사이언스페스티벌 월별 테마별 이벤트 및 프로그램 예시

월별 테마형 프로그램				
월	테마	시민주도 이벤트	기관연계 프로그램	콘텐츠/퍼포먼스
4월	모두의 과학	DSF 프로그램 공모전 (발표)	국립중앙과학관 사이언스데이 어울림 걷기대회	꿈들이 과학실험실
5월	연결의 과학	과학커뮤니티 페어링	국립중앙과학관 수학체험 전	백과사전
6월	향유의 과학	과학수도 맛집 21선	KBSI 주니어 닥터	맛있는 과학 스토리북
7월	참여의 과학	사이언스 공공디자인 경진대회	KBSI 주니어 닥터	과학(4컷) 웹툰 스토리북
8월	경쟁의 과학	패밀리랩 실험 챌린지	K-SCI POP 가요제 ** K-사이언스특수영화제	과학퍼포머 공연
9월	공유의 과학	마을도서관 SCI-BOOK 클럽	TP 드론챌린지 테크쇼/시프렌즈·페스티벌 원도심 트래블 라운지	에어로봇전시관
10월	생각의 과학	사이언스 캠프닉 **	<b>Korea Science Grand Class **</b> ① IBS 10주년 컨퍼런스 ② KIRD 미래진로토크콘서트 ③ X-STEM 과학자 강연 ④ 세계과학문화포럼 DICA 비주얼아트테크 [UCLG 총회] 대전영재페스티벌 Hello 과학마을축제	사이언스로드 ART마임퍼포먼스 비전선포 미디어아트 ** 한빛탑 미디어파사드 ** Science Light Art Festa**
11월	별빛의 과학	별빛 과학 여행 **	KASI 별밤 콘서트 사이언스 스타 어워드 ** 원도심 스카리로드 상영	Science Light Art Festa** 꿈들이 뮤지컬 *유료
12월	연예의 과학	사이언스버킷 챌린지	사이언스나이트 라이브 원도심 커피브릿지로드	시테레우스 뮤지컬 *유료
<b>연중 프로그램 (예시)</b>				
과학토크쇼 SEE (KBS)	토틀출 과학퀴즈 (케이시크)	사이언스매직쇼 (대전마케팅공사)	사이언스오픈랩투어** (출연연구원)	사이언스아이비리그탐방* (KAIST-UST)

〈표〉 시그니처 프로그램 및 콘텐츠 개발 정의서

CORE	프로그램명	주요 내용	비고
Education	Korea Science Grand Class	<ul style="list-style-type: none"> <li>비전을 공유하는 세계 과학분야 석학·과학자·인문학자 글로벌 강연</li> <li>온/오프라인 강연/토크쇼/컨퍼런스/세미나를 결합한 글로벌 과학강연 프로그램 △ 키노트 △ 토크콘서트 △ 강연 △ 공연 △ 퍼포먼스</li> <li>IBS 노벨상 수상자 강연 (10주년 기념행사), KIRD 미래진로 토크쇼, X-STEM, 세계과학문화포럼 등 강연 프로그램을 연결하여 분야와 주제별 체계화와 규모화</li> </ul>	그랜드마스터 클래스 http://www.randmasterclass.com/
Play Experience	K-SCI POP 가요제	<ul style="list-style-type: none"> <li>최근 다양한 과학퍼포머 및 과학커뮤니케이터의 활발한 활동중</li> <li>대중의 오디션 프로그램 관심이 집중되고 있는 상황</li> <li>과학의 대중성과 유희성을 포괄하는 과학창작가요형식의 대중화</li> <li>과학가요제와 함께 퍼포먼스 공연, 음원 발매 등으로 유희성과 경제성</li> </ul>	과천과학관 청소년과학송 경연대회
Play Experience Instarspot	Science Light Art Festa 별빛 과학여행	<ul style="list-style-type: none"> <li>한빛광장 미디어파사드 퍼포먼스와 천문연 별밤 콘서트와 연계</li> <li>빛과 에너지를 주제로 과학콘텐츠를 즐기는 과학 여행 프로그램 기획</li> <li>특별행사 (10월)의 별빛 테마로 아간프로그램기획</li> </ul>	제주라프 별빛축제 원도심 스카이로드
Play Experience Instarspot	사이언스캠프닉	<ul style="list-style-type: none"> <li>과학도시 지리적 장점과 인프라를 활용한 캠핑과 피크닉을 결합한 캠프닉</li> <li>평소 일반인이 접근할 수 없는 공간에 캠핑과 피크닉이 가능한 시설 대여</li> <li>과학콘텐츠를 담은 미션 키트와 환경을 고려한 밀키트 먹거리 제공 등</li> </ul>	유료
Education Instarspot	K사이언스 아이비리그탐방	<ul style="list-style-type: none"> <li>과학분야 이공계 인재양성과 진로설계를 위한 탐방 코스 마련</li> <li>KAIST와 UST를 연결하는 탐방 코스와 과학자들의 진로 상담 연계</li> <li>과학특성화대학 입학설명회 등과 연계한 시너지 확산</li> </ul>	아이비리그탐방
Education Experience	오픈랩 사이언스투어	<ul style="list-style-type: none"> <li>정부출연연구기관을 방문하는 가족중심형 탐방 프로그램</li> <li>사전예약 플랫폼을 활용한 편의성 제공</li> <li>축제와 연계한 오픈랩 형식의 프로그램 차별화</li> </ul>	투어전용 플랫폼 연계
Experience	특수과학영화제	<ul style="list-style-type: none"> <li>SF영화에 대한 대중의 관심을 활용하여 영화를 매개로 연계성 확대</li> <li>DICA 특수영화, 비주얼아트테크 프로그램과 연계하여 시너지 확대</li> <li>특수영화기법, 특수분장, 퍼포먼스, 영화촬영장비 체험전, 특수영상, 수중촬영 등</li> </ul>	춘천영화제 과천과학관 SF축제
Play Experience	사이언스 스타어워드	<ul style="list-style-type: none"> <li>과학수도 대전의 과학스타 시상식으로 기존의 성과 중심 시상식과 차별화</li> <li>과학커뮤니케이터, 과학대중화기자, 과학인플루언서, 활동가 대상</li> <li>시상식과 사이언스나이트 행사를 함께 진행하여 시너지 확대</li> </ul>	과학창의재단 사이언스 비즈어워드
Play Experience	에어로봇전시관	<ul style="list-style-type: none"> <li>로봇 /인터랙티브 미디어 감성로봇 EDIE 전시 및 체험존 운영</li> <li>관람객과 로봇이 1대1로 공영장 안을 돌아다니며 미션수행 체험</li> <li>생체모방형 비행로봇 Manta 전시 등.</li> </ul>	마산로봇랜드 전시관

Education Experience	백과사전	<ul style="list-style-type: none"> <li>과학자 100명과 청소년이 함께하는 '백과사전' 멘토링 프로젝트</li> <li>멘토링 플랫폼을 구축하고 '청소년의 좋은 질문'에 대한 멘토링</li> <li>질문을 기반으로 연구 프로젝트를 도출 및 발표회 개최</li> </ul>	동아시아언스
Play Experience	로컬 푸드 사이언스 에코라이딩 페스티벌	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 로컬 음식, 디지털과 함께하는 과학축제</li> <li>지역 역사 관광지를 활용한 에코라이딩 과학축제</li> <li>사이언스 스템프 투어</li> </ul>	
Play Experience	과학자들을 위한 Midnight in Daejeon	<ul style="list-style-type: none"> <li>과학자들을 위한 Science Night Festival</li> <li>과학기술계 커뮤니티 활성화를 위한 Midnight in Daejeon</li> </ul>	원도심 CNCITY 청년축제
Play Experience	대전사이언스 페스티벌을 디자인하다	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역 지리 자원 갑천을 활용한 캠프프로그램</li> <li>미국의 '버닝 맨 페스티벌'을 모티브로 하여 예술가들의 적극적인 참여를 유도하는 프로그램</li> </ul>	원도심 트래블 라운지
Play Experience	대전사이언스 페스티벌 TALK SHOW	<ul style="list-style-type: none"> <li>TV 프로그램 '악플의 밤'을 모티브로 하여 과학적 이슈에 부정적인 시각으로 접근하는 토크쇼 진행</li> <li>경제·주식 등에 관하여 과학적인 시각으로 접근하는 토크쇼 진행</li> </ul>	
Play Experience	애완동물과 함께 즐기는 Pet Science festival	<ul style="list-style-type: none"> <li>대전에서 진행되었던 반려동물 축제 '퍼펙트 마이펫' 자원 활용</li> <li>애완동물과 함께 즐길 수 있는 과학축제</li> </ul>	
Play Experience	Show me the 출연연	<ul style="list-style-type: none"> <li>TV 프로그램 'Show me the money'를 모티브로 하여 각 출연연을 소개할 수 있는 버싱킹 형식의 프로그램</li> <li>Youtube를 활용한 비대면 생방향 소통이 가능한 과학축제</li> <li>각 출연연을 상징하는 코스프레를 통해 참여자들의 흥미 유발하는 프로그램</li> </ul>	
Play Experience	DAEJEON TECH SHOW(DTS)	<ul style="list-style-type: none"> <li>대전 기반 기업의 과학 관련 기업 상용품을 전시하여 기업과 VC, 바이어, 시민 등의 커뮤니티 활성화하는 콘텐츠</li> </ul>	
Play Experience	Retro Science	<ul style="list-style-type: none"> <li>레트로 과학기술을 이용해 참여자들의 감성을 자극하는 콘텐츠</li> </ul>	
Play Experience	Science in Netflix	<ul style="list-style-type: none"> <li>넷플릭스와 같은 플랫폼에서 콘텐츠(영화)로 다루어지고 있는 익숙한 과학적 요소를 소개하는 콘텐츠</li> </ul>	
Play Experience	연애의 과학	<ul style="list-style-type: none"> <li>기존에 존재하는 콘텐츠를 재구성하여, 연애심리를 과학적으로 접근하는 콘텐츠</li> </ul>	원도심 커플브릿지
Instarspot	Science Challenge	<ul style="list-style-type: none"> <li>SNS를 기반으로 하여 대전사이언스 페스티벌을 효과적으로 홍보할 수 있는 콘텐츠</li> </ul>	

#### ④ 홍보 및 마케팅 전략

- 과학도시 인프라를 활용한 참여형 앱 기반 플랫폼 홍보
  - 과학프로그램 콘텐츠, 랜드마크 등 도시와 과학 정보를 잇는 플랫폼 구축으로 실시간 정보 제공 및 축제의 기능 확산
  - 플랫폼을 통한 축제의 데이터를 축적할 수 있는 아카이브 역할 수행
  - 과학축제와 프로그램 정보를 나눌 수 있도록 공급자와 수요자의 경계를 허물고 이를 배경으로 축제 홍보 확산과 참여자 모집
- 스토리 텔링형 콘텐츠 시리즈 제작
  - 과학도시 대전의 축제와 문화를 주제의 스토리 텔링형 미디어 콘텐츠 제작
  - 대전의 과학 인프라를 활용한 과학문화 콘텐츠 생성
  - 이미지, 콘텐츠, 동영상, 인포그래피 등 다양한 매체를 활용한 콘텐츠 전략
- 축제 리브랜딩 시각화를 통한 마케팅 전략 수립
  - 시각적 디자인 요소를 활용하여 브랜드 및 심볼 이미지 마케팅
  - 대전사이언스페스티벌의 로고, 브랜드 등을 재확립하기 위한 이미지 시각화
- 과학 인플루언서 등과 협업을 통한 홍보
  - 과학을 콘텐츠로 다루고 있는 인플루언서와 협업 프로그램 기획
  - 일상 속의 과학을 다루며 과학과 축제에 대한 호기심 자극
  - 인플루언서의 채널을 통해 축제 홍보 확장

〈표〉 참여형 앱 기반 플랫폼 홍보 추진체계

홍보전략	주요 내용										
▶ 추진체계	<ul style="list-style-type: none"> <li>연계기관 및 프로그램 정보제공자 플랫폼 구축</li> <li>과학문화콘텐츠전문가, 미디어전문가, 교육전문가, 커뮤니티 앱개발자 등 수행 그룹 운영</li> </ul>										
	<table border="1"> <tr> <td>콘텐츠 공급자</td> <td>앱 기획 및 개발자</td> <td>서비스 운영자</td> <td>콘텐츠 수요자</td> </tr> <tr> <td>정부출연연구기관 과학교육기관, 과학정보기관 과학문화커뮤니티 과학언론 등</td> <td>플랫폼 기업 커뮤니티 메신저 개발기업 앱기획자 서비스 설계 전문가</td> <td>과학커뮤니케이터 과학문화정보 데이터전문가 과학문화해설전문가</td> <td>청소년 및 가족단위 과학도시 대전 투자자 진로탐색을 위한 중고생 외국인, 과학덕후 등</td> </tr> </table>	콘텐츠 공급자	앱 기획 및 개발자	서비스 운영자	콘텐츠 수요자	정부출연연구기관 과학교육기관, 과학정보기관 과학문화커뮤니티 과학언론 등	플랫폼 기업 커뮤니티 메신저 개발기업 앱기획자 서비스 설계 전문가	과학커뮤니케이터 과학문화정보 데이터전문가 과학문화해설전문가	청소년 및 가족단위 과학도시 대전 투자자 진로탐색을 위한 중고생 외국인, 과학덕후 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>축제 빅데이터와 IoT 기반 과학문화정보서비스 플랫폼 구축 및 정보 서비스 전담 인력</li> </ul>	
콘텐츠 공급자	앱 기획 및 개발자	서비스 운영자	콘텐츠 수요자								
정부출연연구기관 과학교육기관, 과학정보기관 과학문화커뮤니티 과학언론 등	플랫폼 기업 커뮤니티 메신저 개발기업 앱기획자 서비스 설계 전문가	과학커뮤니케이터 과학문화정보 데이터전문가 과학문화해설전문가	청소년 및 가족단위 과학도시 대전 투자자 진로탐색을 위한 중고생 외국인, 과학덕후 등								

## 5 지역축제상품개발

- 대전사이언스페스티벌과 연계하여 시너지 효과를 극대화하는 연계 상품 개발
  - 전국적인 시민참여를 유도할 수 있는 연계 상품 구상
  - 과학에 국한되지 않고 다양한 분야의 축제와 연계
  - 체류형 축제로 지역경제 효과를 위한 관광상품 개발

〈표〉 2021 대전사이언스페스티벌 관광 연계 상품 예시

여행사/코레일 관광 연계 상품 (예시)				
상품명	코스	기간	프로그램	랜드마크
K-SCI 아이비리그투어	KAIST → UST	1일	대학탐방 및 진로특강	KAIST/사이언스콤플렉스/축제벨트
수전 시티투어	수도권 → 대전	1박 2일 2박 3일	축제 + 온천 + 먹방	KAIST/사이언스콤플렉스/축제벨트/출연연
트라이앵글 투어	대전 → 대구 → 광주 대전 → 광주 → 부산	3박 4일	축제 + 도시여행	KAIST/사이언스콤플렉스/축제벨트/출연연
과학수도 일주일 살기	대전	7일	축제 + 온천 + 문화	KAIST/사이언스콤플렉스/축제벨트/출연연

- 원도심 문화상품 연계 관광 상품 개발
  - 대전의 원도심 문화와 예술 연계 상품으로 스카이로드, 커피브릿지, 시립미술창작센터, 트래블라운지, 에너지 스테이션을 활용한 시그니처 프로그램 확장 이벤트 개최
  - 대전의 대학로 거리 대흥동, 소극장과 연계한 SF 거리 연극제
  - 대전 대흥동은 서울 다음으로 소극장이 밀집해있는 거리공원
  - 대전역 주변 명소에서 펼쳐지는 예술가 및 국내외 유명한 거리예술가 초청 거리극 축제 거리 공연 및 소극장을 활용한 연극제 개최
  - 대전의 명소 성심당 브랜드를 활용한 빵 조리대회, 제빵체험, 방공연등 개최
- 소재동 관사촌 및 인쇄소 거리를 활용한 인스타 존 콘텐츠 연계 프로그램 개발

## 6 축제 수용태세 확립

- 지역 관광산업으로 발전하기 위해 지속해서 방문객 수용태세 진단 및 개선 필요
  - 축제 방문객들의 직접적인 피드백을 확인할 수 있도록 설문 항목 추가 진행
  - 관람객들을 위한 지역 인프라 정비 필요
  - 운영 주체, 지원 주체, 확산 주체 등과의 능동적인 협업 체계 구축
  - 관람객 요구에 맞는 관광상품을 개발하여 지역관광 경쟁력 향상 필요
  - 대전사이언스페스티벌 방문객 수용관리를 위한 플랫폼 서비스 구축



## 7 축제 총감독 선임 및 무대 연출 구성

- 대전사이언스페스티벌 전문성을 갖춘 독립적인 총감독 선임으로 행사 총괄 고려
  - 축제의 일관성과 연결성을 고려하여 축제를 총괄할 수 있는 총괄 감독제 선임
  - 총감독 선임의 장단점을 분석하여 적합하게 행사 진행에 반영
  - 총감독 선임 시 강력한 통제 권한을 부여하고 주관/주최기관의 간섭 최소화 필요

〈표〉 총감독 선임에 따른 장단점 비교

장점	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 주최/주관 기관의 기획 방향에 따른 일관된 실행 가능</li> <li>▶ 의사결정의 속도 증가</li> <li>▶ 문제 발생 시 신속한 대응 가능</li> <li>▶ 업무와 관련한 책임소재 명확</li> </ul>
단점	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 행사운영 비용 외 총감독 선임에 따른 비용증가</li> <li>▶ 용역대행사와의 논쟁 발생 가능</li> <li>▶ 총감독 능력에 따른 행사의 성공 여부 결정</li> </ul>

- 대전사이언스페스티벌은 과학 수도를 대표하는 축제로 차별화된 무대 시설 필요
  - 연사와 강연에 집중할 수 있는 형태의 무대구조로 360도 방향에서 연사와 화면 노출
  - 곡선 형태의 LED 패널 설치 시 관객 뒤편에 배치하여 시야의 방해 없이 강연에 집중을 유도하여 다양한 자료를 화면에 띄워 시각적 효과의 극대화

- 코로나-19의 상황에 따라 거리두기를 염두에 둔 좌석 배치를 할 때 탄력적으로 무대의 규모를 조정
- 축제의 핵심 주제와 메시지를 전달할 수 있는 미디어 아트 퍼포먼스 기획
- 오프라인 행사와 온라인콘텐츠 제작을 염두에 둔 기획 및 구성

〈그림〉 무대 연출 및 퍼포먼스 예시



### ⑧ 지역 경제 활성화

- 로컬크리에이터와 연계한 축제상품 개발
  - 대전 지역 내 로컬크리에이터를 활용하여 연계프로그램 개발
  - 산발적으로 포진되어있는 로컬크리에이터를 활용하여 대전 전 지역에서 진행되는 대전 도심형 축제로 도약
  - 지역 콘텐츠를 유통하여 새로운 체험 활동 제공

〈표〉 지역 특산품을 활용한 로컬크리에이터

기업명	운영내용	대상
응쟁이부루어리	▶ 대전의 특산품을 활용하여 지역을 대표하는 지역 특산주 개발 ▶ 은행으로 만든 응쟁이 막걸리, 성심당 호밀빵을 활용한 맥주 개발 ▶ 스마트팜을 활용한 새싹인삼 재배 및 인삼주 개발	▶ 성인
콩드슈	▶ 대전 지역음식인 콩튀김을 발전시켜 만든 10가지맛 콩부각 ▶ 대전 8경을 담은 디자인 패키지를 개발하고 콩튀김의 변천과정을 담은 박물관과 음식을 즐길 수 있는 카페형태의 복합문화공간 운영	▶ 누구나
건택	▶ 전통시장 활성화를 위한 배달플랫폼 서비스 ▶ 구매자에게 신선한 제품을 제공하며, 소상공인에게는 경제적 이익과 상권 활성화	▶ 누구나
제이엘	▶ 대전 양봉 농가의 봉산물을 이용한 도시양봉 및 체험 프로그램 ▶ 지역 경제 활성화를 위해 대전 지역의 양봉 농가 발굴 및 온라인 판매 진행	▶ 누구나

〈표〉 도심 체험을 활용한 로컬크리에이터

기업명	운영내용	대상
공생	▶ 금강 관광자원을 활용한 가족용 자전거 제작 및 비대면 대여소 운영 ▶ 아동·노인·장애인 등 모두를 위한 가족용 자전거를 개발하고 금강 자전거길을 활용한 대여소 운영	▶ 누구나
런스타	▶ 마라톤·조깅 등을 즐기는 러너들을 위한 각종 러닝모임 정보 및 편의기능을 제공하는 어플리케이션 개발 ▶ 마라톤 대회 및 런트립 참가신청 간소화, 런닝 용품 구매를 위한 온라인 물 연동, 추천 코스 등 지원	▶ 누구나
구초이스	▶ 관광지 야외공간을 활용한 언택트 캠핑 셰어링 서비스 ▶ 대전 관광지의 야외공간과 캠핑 셰어링 서비스를 결합하여 새로운 캠핑 인프라 개발 및 서비스 제공	▶ 누구나
브랜드유	▶ 대전의 유휴시설 및 노후시설 자원을 활용한 지역거점 공간 기획 ▶ 유휴시설 및 노후시설을 재구성하여 문화와 콘텐츠가 있는 공간으로 재조성 ▶ 온라인 플랫폼을 활용한 공공 데이터 지도서비스기반 공간정보 제공	▶ 누구나

〈표〉 체험을 활용한 로컬크리에이터

기업명	운영내용	대상
에잇피	▶ 대전의 상징 및 랜드마크를 모티브한 DIY 종이 조명 제작 ▶ 대전방문의 해를 맞이하여 대전을 대표하는 기념품 제작 ▶ DIY KIT를 활용하여 어린이 교육 및 아두이노 재료로 활용	▶ 누구나
사파이어 랩	▶ 대전 과학 인프라를 활용한 이공계 진로 체험 프로그램 ▶ KAIST, 대덕특구와 협업한 과학 탐방 프로그램 구축	▶ 학생
등구나무	▶ 대전산내 포도를 기반으로 하는 융복합 농업교육 농장 ▶ 6차 산업분야, 스마트팜 교육, 농업 콘텐츠, 도시재생 분야등의 교육커리큘럼을 제작하고 운영	▶ 누구나

- 지역화폐를 활용한 소비 진작
  - 축제 활성화를 위한 소비 진작을 위해서는 축제 참여에 따른 소비 시 지역화폐의 사용을 진작하고 리워드 보상을 주는 시스템 체계 도입
  - 축제 관련 인프라 시설 이용, 프로그램 참여 등 축제 전반에 적용
  - 사전예약을 위한 예치금 등에 적용하여 소비와 참여 유도

- 과학문화 전문기획사의 성장과 과학문화 유료 콘텐츠 시장의 확대
  - 민간 투자로 창의적 과학문화프로그램을 개발하고 프로그램 유료화를 통해 민간 과학문화산업 육성
  - 독일과 유럽 과학문화, 과학축제 선진국의 경우, 일부 유료화를 통해 프로그램 품질을 제고하고 수익을 창출하고 있음
- 사이언스페스티벌과 연중 연계 과학문화 프로그램의 상품화
  - 사이언스페스티벌과 연중 과학문화 연계프로그램의 우수 콘텐츠 상품화
  - 꿈돌이와 사이언스페스티벌 마스크트 및 기념품 개발
  - 출연(연), 카이스트 등과 협업하여 기념품 및 관련 상품 발굴 제작
- 자치구, 분야별로 과학축제 연계 상품 및 관광자원 발굴

- 마케팅 공사가 그동안 사이언스 페스티벌을 용역업체에 일괄 이관하면서 축제 기획·운영 역량의 축적이 안 된 상태에서 과학문화거점센터에 신규 T/O 확보 및 전문가 영입 없이 기존 인력 재배치를 통해 사이언스 페스티벌을 기획, 관리하기는 쉽지 않은 상황임
- 지역의 과학문화 리더, 기관, 단체, 커뮤니티, 과학문화 전문가와 커뮤니케이터, 스타트업 등이 참여하는 상설 조직위원회/운영실무위원회와 전문 기획 및 모니터링팀의 지속적이고 안정적인 협업구조가 필요함
- 이런 축제 거버넌스의 구축·운영을 통해 과학문화거점센터의 역할을 정립하고 역량을 축적할 수 있으며 축제의 진화·발전을 이룰 수 있음

## 9 축제 전담 조직설치

- 과학문화거점센터의 육성과 지원 확대
  - 대전사이언스페스티벌은 대전시가 예산과 정책지침을 마케팅 공사에 주고, 마케팅 공사는 대행사를 선정하여 총괄 관리 운영하는 방식으로 진행해왔음
  - 마케팅 공사는 예산 관리 감독과 주요 프로그램 관리 이외에는 툴키 방식으로 행사 운영을 용역업체에 일임하고 용역업체는 짧은 기간 동안 준비하여 행사를 치르기 때문에 콘텐츠 개발이나 개방형 참여, 프로그램의 유연성 등을 담보하기 어려워 확실적 부스 설치 운영과 낮은 수준의 학생 체험형 프로그램 위주로 축제가 구성되었고 성과와 역량 축적이 어려운 일회성 축제로 개최되어왔음
  - 이러한 구조적 문제로 인해 사이언스페스티벌 추진위원회는 사실상 역할이 없고 출연(연)과 과학문화 관련 기관, 전문가, 스타트업 등이 기획을 통해 새로운 방식으로 참여하고 싶어도 통로도, 기회도 없었음
- 2020년 대전시는 과학기술정보통신부와 과학창의재단의 광역지자체 과학문화 거점센터 지정 사업에 선정되었고 마케팅 공사에 과학문화거점센터를 설치하여 대전의 과학문화 사업 개발과 사이언스페스티벌 사업을 담당하도록 추진하고 있음
- 해외의 세계적인 과학축제나 국내의 대표적인 축제가 모두 상설 조직이나 조직위원회 등을 운영하는 것에 비추어 볼 때 마케팅 공사의 과학문화거점센터가 사이언스 페스티벌을 종합 기획·지원·관리하는 전담 조직 역할을 하는 것이 바람직함

〈그림〉 축제 전담 조직의 체계화



## ⑩ 글로벌 축제 전략

- 외국인 참여 개방형 과학축제로의 발전 및 기반 인프라 확충
  - 영어 토론회, 외국인 전용 세션, 외국인을 위한 전시, 외국인 참여 기획 프로그램 등
  - 과학축제 기간 중 외국인 전용 카페 운영, 영어 정보안내, 영어 자원봉사자, 외국인을 위한 먹을거리 서비스 등 외국인 참여 지원
  - 함께 즐기고 참여할 수 있는 온라인콘텐츠를 영어로 제작하여 서비스
  - 대전 소재 대학과 연구기관의 외국인 인재 대상 경연프로그램 추진
- 대전의 다양한 국제 행사와 연계한 과학문화 프로그램 개발
  - 대전에서 열리는 다양한 학술행사, 와인 페스티벌 등 외국인 참여 행사, 컨벤션 행사 등을 기획, 확대하고 과학문화 행사와 연계 추진
  - 대전을 한 번 이상 방문한 외국인에 대해 후속 관리와 홍보 및 과학축제 참여 안내
  - 학술 및 비즈니스 목적으로 방문한 외국인을 대상으로 한 과학문화, 과학관광 상품 개발 및 마케팅
- 2022년 UCLG와 연계한 과학축제 프로그램 개발
  - 대전에서 열리는 2022년 세계 지방정부 연합 총회와 연계된 과학문화 축제 기획
  - 총회 참석 외국인이 즐길 수 있는 온-오프라인 콘텐츠 개발 제공
  - 세계과학문화포럼을 확대하여 저명 외국인 인사의 총회 참석 및 글로벌 리더 초청 프로그램 운영
  - 대전글로벌포럼의 UCLG 세션을 한중일, 아세안, 유럽, 미주 도시 등으로 유형화하고 과학문화 세션, 과학문화 연계 세션, 과학관광 지원 세션 등으로 지원
  - 국내외 과학문화산업 스타트업 경진대회를 추진하고 해외 우수팀의 대전창업 지원
  - 영어 소통 인프라를 확충하고 과학문화 인프라로 지속 활용
  - 총회 이후 대전글로벌포럼에 과학축제 연계프로그램 지속 추진
- 외국인 참여 충청권 과학축제로 발전
  - 국제과학비즈니스벨트 관련 기관, 단체 및 관련 전문가 협업을 통한 과학문화 국제 비즈니스 프로그램 확충
  - 각 지역의 특색과 특화산업을 연계한 과학문화 프로그램 및 과학축제 기획
  - 대전충청권 시민참여 국제 공동리빙랩 사업추진 및 국제협업 과학문화산업 지원
  - 과학기술 기반 글로벌 산업 육성 및 이를 활용하거나 촉진하는 글로벌 과학문화

## 비즈니스 초청 포럼 등 운영

- 사이언스페스티벌과 연계하여 충청권 외국인 대상 과학관광 프로그램 개발·운영
  - 대전·충청 지역 외국인 학생 과학문화 교육 및 과학산업 비즈니스 지원
  - 충청권 외국인 대상 과학문화 영어, 한글 교육프로그램 운영
  - 충청권 외국인 대상 인공지능 기반 과학문화 프로그램 개발, 과학문화 산업 지원
  - 외국인 인재의 창업, 특히 과학문화산업 창업과 해외 진출 지원 체계 구축
  - 외국인 과학기술자 이외에 외국인 예술가 등 다양한 전문직 참여 기획 확대
- 대한민국 대표 글로벌 축제로 발전
    - 사이언스페스티벌의 글로벌 세션 구성을 외국인에게 개방
    - 외국인 초청 세션, 외국인 참가 세션 이외에 외국 기관 혹은 외국 과학문화전문가가 기획하는 특별 세션을 10% 이상 확충
    - 관련 국내외 외국인 전문가 리스트 관리 및 글로벌 역량 강화 프로그램 운영
    - 일회성 행사 참여, 체류형 참여, 연중 과학문화 협력과 과학축제 기간 집중 프로그램 참여 등 참여 형태의 다변화
    - 세계 각국 홍보 및 프로그램 세션 구성 리쿠르팅 체계 운영
    - 각국 한인과학자협회와 협력 관계 구축 및 협업
    - 세션 참가 이외 과학관광 상품을 개발하고 외국인 관광객 비중을 20% 이상 되도록 추진