

[붙임 1] 공통 양식(참가 신청서)

「2022 제10회 문화데이터 활용 경진대회」참가신청서

* 해당란에 ☒ 표시

공모 분야	<input type="checkbox"/> 제품서비스 개발	<input checked="" type="checkbox"/> 아이디어 기획	<input type="checkbox"/> 데이터 분석	
참가 구분	<input type="checkbox"/> 개인		<input checked="" type="checkbox"/> 팀(기업)	
창업 구분	<input type="checkbox"/> 창업 (사업자등록번호 : , 법인등록일 : 년 월 일)			
	<input type="checkbox"/> 창업예정 <input checked="" type="checkbox"/> 해당없음			
팀 명	슬기로운 문화생활			
제품서비스 명 (분석 주제명)	문화누리카드 App 내 기능 추가를 통한 사업 개선 방안			
제품서비스 개요 (분석 개요)	데이터에 기반한 문화누리카드 사업 및 App 서비스 취약점 분석 및 개선			
활용데이터 분야 ※복수체크가능	<input checked="" type="checkbox"/> 문화예술 <input type="checkbox"/> 문화유산 <input checked="" type="checkbox"/> 문화산업 <input type="checkbox"/> 관광 <input type="checkbox"/> 체육		<input checked="" type="checkbox"/> 문화홍보 <input checked="" type="checkbox"/> 정책지원 <input type="checkbox"/> 도서 <input type="checkbox"/> 미디어콘텐츠 <input checked="" type="checkbox"/> 기타 (문화누리카드)	
활용데이터 정보 ※복수기재가능	출처	제공기관명	데이터명	
	문화빅데이터플랫폼	한국문화정보원	문화누리카드가맹점지도	
	문화빅데이터플랫폼	한국문화예술위원회	차상위계층 카드 가맹점 정보	
	한국문화예술위원회	한국문화예술위원회	2021 년통합문화이용권(문화누리카드) 만족도조사 결과보고서	
참가자 정보	성 명	소 속	연락처	이메일
	김준영	*****	*****	*****
	김동하	*****	*****	*****
	박준혁	*****	*****	*****
이전 수혜 이력 및 입상 실적	년도	내용		

본인(팀)은 '2022년 문화데이터 활용 경진대회' 참가와 관련하여 제출한 사항에 허위가 없으며, 유의사항을 숙지하고 진행에 필요한 사항에 성실히 응할 것을 동의합니다.

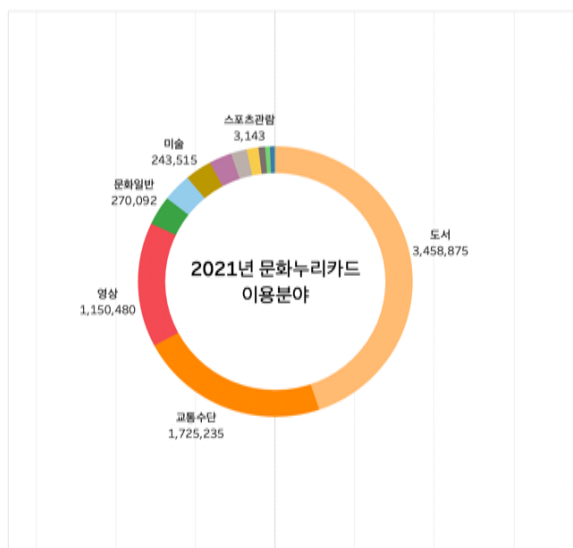
2022 년 7 월 30 일
신청인(대표자) 김준영 (인)

「2022 제10회 문화데이터 활용 경진대회」기획서

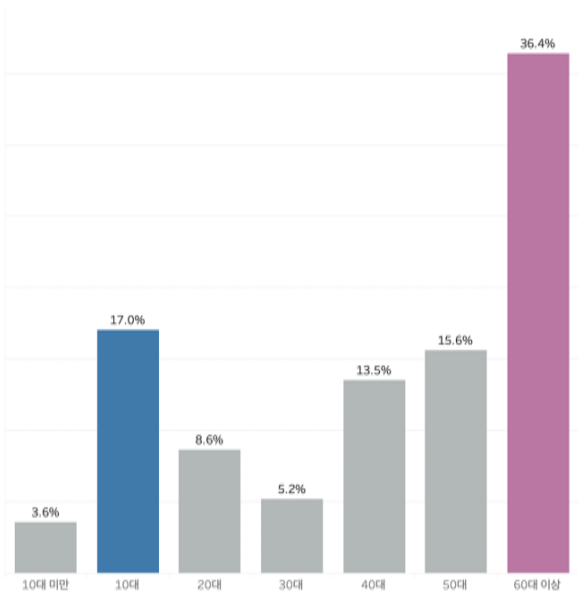
1) 제품·서비스의 목적 및 필요성

사회적 취약 계층에 대한 기존의 경제적, 정치적, 사회적 환경에서의 소외가 문화적 차원까지 이어지고 있고 그 문제를 해결해주기 위한 방법 중 하나가 문화누리카드입니다.¹ 문화누리카드는 기초생활수급자법정 차상위계층을 대상으로 다양한 문화예술 프로그램의 관람 및 음반·도서 구입, 국내 여행, 스포츠 관람 이용 등의 혜택을 지원하는 카드를 말합니다. (참고문헌 : 네이버 사전)

2021_문화누리카드 이용분야

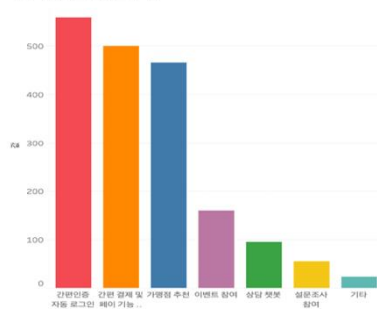


5년간 문화누리카드 평균 발급 비율



그러나 2021 년 문화누리카드 이용분야를 확인해 보면 공통적으로 도서와 영상 그리고 교통수단 분야에 약 82.6%로 대부분의 사용량을 차지하고 나머지 분야들은 사용량이 저조합니다. 그리고 발급 매수의 5 년간

어플리케이션 개선요구점



평균치를 확인해 보면 60 대 이상 발급매수가 가장 많았고 그 다음으로 10 대가 뒤를 이었습니다. 위 데이터에 기인하여 현재 문화누리카드가 다양한 문화예술을 즐기는 것 보다는 특정 분야만 사용한다는 것을 도출할 수 있습니다. 그러한 문제를 해결하기 위해 문화누리 카드를 더욱 다양한 분야에 사용하고 여러 계층에서 다양한 문화생활을 함유할 수 있도록 문화 모임 시스템을 통해 자신의 관심있는 문화에 대한 문화생활을 즐길 수 있다고 생각합니다.

문화예술을 발전을 위해 활성화해야 할 집단 중 상위 집단이 한부모, 미혼모/부자, 조손 가정이고 활성화를 위해 필요한 정부 정책은 프로그램 확대가 필요하다는 점입니다.² 이를 토대로 저희는 문화 클래스 시스템을 통하여 문화예술 발전에 도움이 될 것이라고 생각합니다. 여러 문화를

¹ Korean Journal of Social Welfare, Vol. 62, No. 1, 2010. 2, pp. 291-316

² "2021문화예술교육조사", 문화체육관광부, 2021

접해보고 다양한 경험을 해야 하는 청소년들에게 이 문화 클래스 시스템을 통하여 다양한 경험과 함께 전문적인 능력 함양에 도움이 된다고 생각합니다.

또한, 문화누리카드 어플리케이션을 사용하는 사용자들의 주요 목적이 잔액 조회, 온 오프라인 가맹점 조회, 내 주변 가맹점 찾기 추가입니다.³ 어플리케이션 사용자 중 어플리케이션 개선요구점 중 가맹점 추천을 원하는 이용자들이 많아서 GPS 기반 근처의 문화누리 가맹점 추천 및 패키징 알고리즘 시스템을 만들어 보았습니다.

2) 제품·서비스의 상세 설명

A. 문화 모임 시스템

What

문화 모임 시스템은 혼자서 아닌, 여럿이서 함께 문화 생활을 즐기고 싶은 사람들을 위해 고안된 플랫폼입니다. 문화누리카드 이용자들이 원하는 문화 생활을 다른 이들과 함께 즐길 수 있도록 사람들을 매칭시켜 주는 플랫폼을 개설하여, 그들의 문화 인적 네트워크 형성을 적극적으로 지원하고, 그들이 더욱 풍부한 문화 경험을 쌓을 수 있게 도울 것입니다. 특히, 문화누리카드의 다양한 혜택을 활용하여 모임 활동을 지원 및 운영할 수 있도록 하는 것이 본 아이디어의 핵심입니다. 예를 들어, 40%의 티켓 할인 혜택을 적용 받을 수 있는 프로 야구/축구 응원단 모임이나, 2,500원의 할인 혜택을 받을 수 있는 영화 관람 모임의 활성화를 기대할 수 있습니다.

HOW

● 모임 커뮤니티 기능

문화누리카드 이용자라면 누구나 모임을 개설할 수 있습니다. 모임 개설 희망자는 '문화누리 모임' 탭에서 '활동 지역', '모임 활동 카테고리', '가입 조건' 등의 옵션을 입력하고 모임을 개설하고 운영할 수 있습니다. 모임 가입 희망자는 '모임 키워드', '활동 카테고리', '활동 지역' 등의 검색 엔진을 활용하여 본인이 원하는 활동의 모임을 검색할 수 있고, 해당 모임을 찾았을 경우 가입 신청을 할 수 있습니다. 운영진은 지속적으로 해당 커뮤니티를 관찰/감독하여, 불량 모임을 해체하는 등의 관리 작업이 필요할 것입니다.

문화 모임 시스템은 단순히 문화누리카드 이용자들을 매칭해주는 데에서 그치지 않습니다. 해당 기능에서 회원들 간의 소통이 원활하게 이루어질 수 있도록 '게시판', '사진 앨범', '채팅', '공지', '모임 합산 통장' 등의 기능을 제공하여 지속적인 모임 활동이 가능하도록 SNS/커뮤니티 기능을 제공합니다.

● 모임 합산 기능 (모임 통장)

'모임 합산 기능'은 문화누리카드의 '가족 합산 기능'에서 착안하여 기획한 아이디어입니다. 가족과 함께 생활하지 않는 사람에게 '가족 합산 기능'은 유명무실한 기능입니다. 특히 혼자 사는 사람들에게는 더욱 그렇습니다. 이와 비교하여 '모임 합산 기능'은 문화 모임 활동을 즐기는 사람들에게 매우 활용도 높은 기능이 될 것입니다. 현재 인당 10만원씩 주어지는 문화누리카드 지원금액도 '모임 합산 기능'을 통해 하나의 '모임 통장'에 합칠 수 있습니다. 단, 가족 합산 기능처럼 모든 지원금액을 일률적으로 통합시키는 것이 아닌, 원하는 금액을 조정하여 송금할 수 있도록 할 것입니다. 모임 공통의 통장을 개설하여, 편리하고 투명한 모임 활동을 운영할 수 있도록 지원할 것입니다. 해당 기능은 문화누리카드가 현재 '농협'의 전산망과 서비스를 기반으로 제공되는 만큼, 농협

³ "2021 통합문화이용권 (문화누리카드) 이용자 만족도 조사 결과보고서", 한국문화예술위원회, 2021

의 '모임 통장' 기능을 기반으로 구현하면 될 것입니다.

● 우수 모임 수상 및 포인트 지급 이벤트

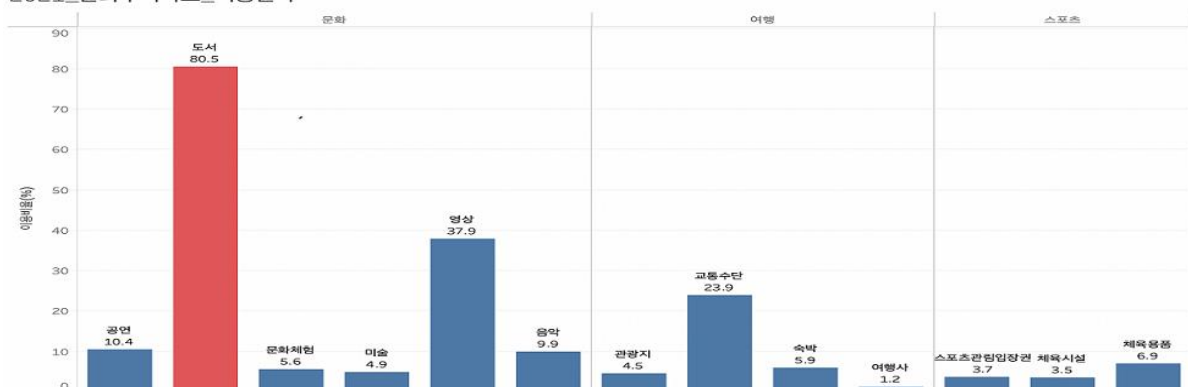
문화 모임 커뮤니티 운영진 측에서 우수 문화 모임을 선정하여 수상하고 해당 모임 통장에 문화누리카드 포인트를 지급하는 이벤트를 기획했습니다. 기본적으로 문화 모임 커뮤니티에서 제공하는 '게시판', '사진 앨범' 등의 SNS 활동 기록은 해당 모임 회원들만 공유할 수 있도록 숨김 표시됩니다. 하지만 원하는 경우(이벤트 참가 의사가 있을 경우)에는 누구나 열람할 수 있도록 오픈이 가능하고, 운영진 측에서 타 모임에 모범이 될 만한 꾸준한 활동과 긍정적인 영향력을 보이는 모임을 선정하여 문화누리카드 포인트를 지급합니다.

WHY

문화누리카드 사업의 대상자인 기초생활수급자, 차상위계층은 문화적으로 소외된 사람들입니다. 이들은 각자의 사정으로 인하여 문화 생활을 향유함에 있어 여유가 부족할 수밖에 없고, 특히 본인이 하고자 하는 문화 생활이 혼자서 할 수 없는 영역에 있을 경우 높은 진입장벽에 포기해야 하는 상황에 직면할 수도 있습니다. 문화 모임 시스템은 이들에게 '혼자'가 아닌 '함께'의 즐거움을 공유하여, 주체적이고 지속적인 문화 생활을 돕습니다.

'2021 문화누리카드 이용자 만족도 조사보고서'에 따르면, 문화누리카드 이용 분야 중 '도서' 부문은 80.5%로 전 세대에 걸쳐 압도적인 1위를 기록했습니다. 하지만 역설적으로, '2021 국민 여가활동 조사보고서'에 따르면, 한국인이 즐기는 여가생활 Top10에 '독서'는 찾아볼 수 없었습니다. 이를 통해 현재 문화누리카드 지원금이 소비의 편의성 등의 이유로 '일회성 소비를 위한 소비'로 사용되고 있다는 문제점을 지적할 수 있습니다. 특히 도서의 경우, 중고 판매가 가능하기에 사업 대상자의 문화 생활에 실질적으로 도움이 되고 있느냐는 근본적인 질문에 명쾌한 대답을 할 수도 없는 부분입니다. 이에 있어 '문화 모임 시스템'은 그들의 '주체적이고 지속적인 문화 생활'을 이끌어낼 수 있다는 점에서 긍정적으로 평가할 수 있겠습니다. 문화 모임 플랫폼을 개설함으로써, 현재의 특정 분야에 치중된 문화 소비가 아닌, 그들이 원하는 다채로운 문화 활동 참여를 이끌어낼 수 있음에 주목해야 할 것입니다.

2021_문화누리카드_이용분야

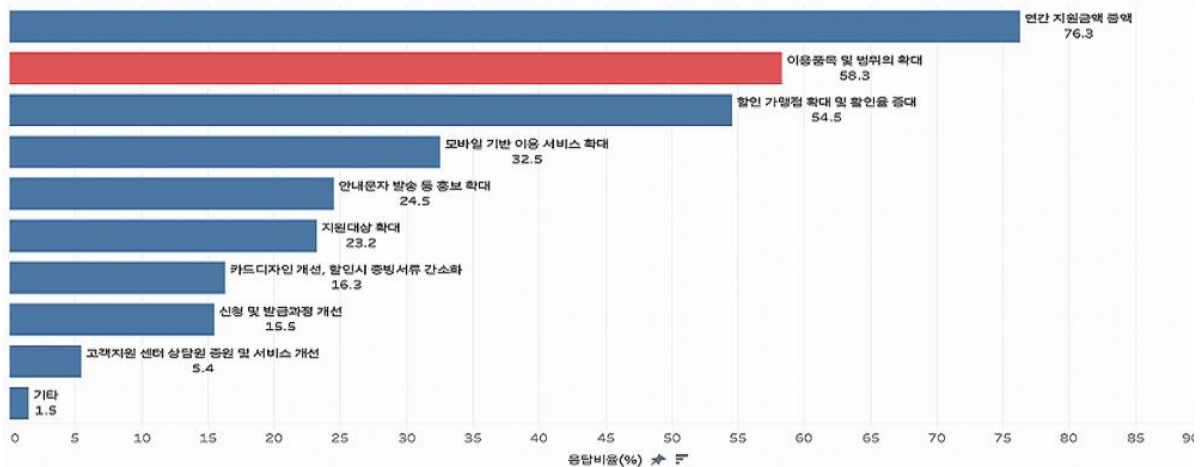


B. 문화 클래스 시스템

What

문화 클래스 시스템은 현재 문화누리카드 지원금 사용처인 '온라인'과 '오프라인' 가맹점, 그리고 '찾아가는 문화 서비스' 외에 또 하나의 사용처를 제공합니다. 이는 '문화누리카드 이용자가 원하는 사업 개선 사항' 응답 결과 중 '이용품목 및 범위의 확대' 사항을 반영하여 기획한 아이디어입니다. 사업 대상자들이 원하는 문화 체험을 클래스의 형태로 보다 다양하고 쉽게 즐길 수 있도록 하는 플랫폼을 개설함으로써, 그들의 삶의 질 향상과 문화격차 완화라는 본 사업의 취지를 효과적으로 달성할 수 있습니다. 특히 코로나19로 인해 언택트 시대가 열린 현 시국에, 비대면 클래스의 장점을 적극 활용할 수 있다는 부분도 기존의 서비스가 제공하지 못했던 기대 효과입니다.

문화누리카드_사업_개선사항



How

● 무료 클래스

'무료 클래스'는 문화 소외계층에게 직접적으로 재능 기부를 하고 싶은 개인/단체와 무료로 다양한 문화 교육을 수강하기를 원하는 이용자들의 교두보 역할을 할 수 있습니다. 무료 클래스의 '멘토'는 누구나 될 수 있습니다. 전문 자격증이 없어도, 남다른 커리어가 없더라도 선한 영향력을 펼치고자 하는 누구에게나 열려 있습니다. 컴퓨터 프로그래밍을 전공하는 개인 대학생이 방학 중에 비대면으로 소규모로 운영할 수 있고, 기업의 봉사단이나 대학생 봉사 동아리에서 단체로 운영할 수도 있습니다. '무료 클래스'는 문화 소외 계층의 문화 격차 완화라는 공익 실현에 의미를 두고 있으므로 '봉사 활동'의 영역에 포함될 수 있습니다. 따라서 무료 클래스의 멘토에게는 '1365 자원 봉사 포털'과 협업하여 봉사 시간을 제공하도록 할 것입니다. 뿐만 아니라, 지자체나 기관 주최 문화 복지 프로그램 역시 '무료 클래스'에서 홍보 및 진행할 수 있습니다.

● 유료 클래스

'유료 클래스'는 문화 소외계층을 위한 클래스를 열되, 더 높은 수준의 커리큘럼을 위해 소정의 수업료를 받고자 하는 이들과, 마찬가지로 더 다양하고 높은 퀄리티의 수업을 원하는 이용자들을 위한 플랫폼입니다. 모든 문

화 클래스가 무료로 진행된다면 이용자의 입장에서는 좋겠지만, 클래스 운영진의 수요는 턱없이 부족해질 것입니다. 따라서 문화누리카드 지원금을 수업료로 사용할 수 있는 '유료 클래스'를 개설하여, 양질의 문화 클래스 보급을 목표로 합니다.

유료로 진행되는 클래스인 만큼, 유료 클래스의 멘토가 되기 위해서는 '무료 클래스'와 달리 문화 클래스 관리자들의 클래스 개설 허가를 받아야 합니다. 개설 허가를 받기 위해서는 전문 자격증 보유 여부나 커리어, 수업 커리큘럼의 퀄리티 등의 검증을 받아야 할 것입니다. 체육인이나 음악인이 은퇴 이후, 혹은 커리어를 이어 나가면서도 해당 플랫폼에서 멘토로서 본인의 유료 클래스를 운영하고, 수업료를 제공받으며 경제적인 효용을 얻을 수 있습니다. 클래스 이용자 역시 전문가들의 수준 높은 교육을 제공받을 수 있다는 점에서 유료 클래스는 양측 모두에게 좋은 선택지가 될 것입니다. 특히, 문화누리카드의 할인 혜택과 연계하여 수강에 필요한 악기나 체육 용품 등을 저렴하게 구입할 수 있다는 부분도 긍정적으로 평가할 부분입니다.

Why

현재 문화누리카드 지원금 사용 방법은 '온라인'과 '오프라인' 가맹점 이용, 그리고 '찾아가는 문화 서비스'가 전부입니다. 문화누리카드의 인프라는 문화 생활 사각지대에 놓여 있는 문화 소외계층의 문화 복지를 완벽히 수행하기에는 부족한 부분이 많습니다. 특히 '찾아가는 문화 서비스'는 문화 인프라가 열악한 지역의 문화 소외 계층에게 도움을 줄 수 있겠으나, 현재 전체 프로그램 중 노인들을 위한 체험형 프로그램이 대다수인 실정입니다. 세대별로 선별적이고 실질적인 문화 복지 실현에 있어, '문화 클래스'는 현재의 취약점을 효과적으로 보완할 수 있습니다. 봉사 시스템과 시장 경제 시스템을 이용하여 양질의 문화 클래스를 보급함으로써, 기존 서비스의 한계에서 벗어나 문화누리카드 이용자에게 다채로운 문화 체험의 기회를 제공합니다.

C. GPS 기반 문화 시설 패키지 추천 서비스 시스템

What

● Service Abstract

GPS 기반의 문화 시설 패키지 추천 서비스는 App 사용자의 위치 및 사용자 정보를 토대로 결정 규칙 알고리즘에 따라, 규칙에 부합하는 문화시설을 패키징하여 추천해주는 서비스입니다. 먼저, 사용자의 단말기로부터 GPS 정보와 등록된 문화누리카드의 잔금 등 서비스 제공에 필요한 정보를 불러옵니다. 이후 사용자의 위치와 주변 문화시설과의 접근성을 고려하여 잔금 내에서 최대한 다양한 종류의 문화 프로그램을 즐길 수 있도록 프로그램 리스트를 패키징하여 추천합니다.

How

● Decision Rule

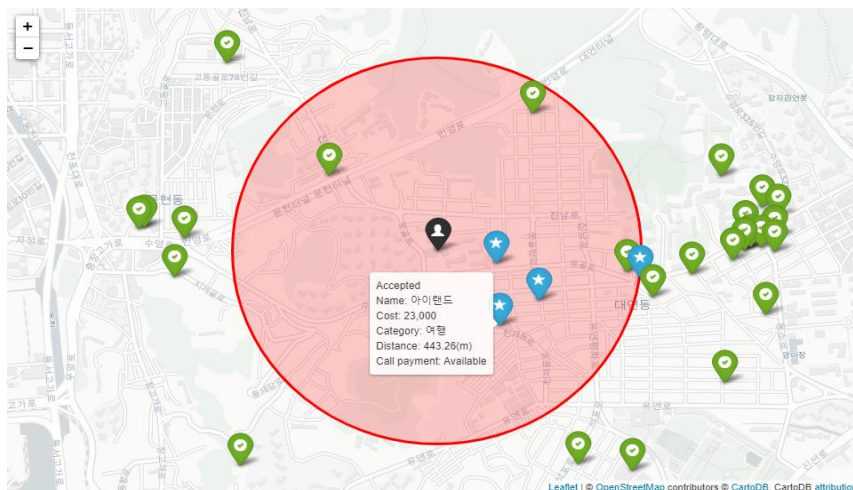
패키지를 추천하는 결정 규칙은 다음과 같습니다. 먼저, WGS84 좌표계 (위도 경도 좌표계)를 기준으로 사용자로부터 인접 가맹점과의 거리를 계산합니다. 그리고 가맹점을 사용자와의 거리 순으로 오름차순 정렬한 뒤, 최종적으로 위와 같은 데이터셋을 구축한 후 본격적인 패키징 탐색을 시작합니다.

```
# 탐색
remain_cat = ['생활체육', '문화공연관람', '여행'] # 아직 채택되지 않은 카테고리
accepted = [] # 채택된 문화시설
idx = 0 # 체크할 가맹점의 index
neg = 0 # 탐색한 문화시설이 연속해서 비채택된 횟수
n = 10 # 탐색을 얼마나 진행할지 결정하는 Parameter
remain_num = 30 # 추가적으로 표시할 인접 문화시설의 수
```

탐색 과정에서 고려할 요소는 세 가지입니다.

첫째, “다양한 카테고리의 문화시설을 체험할 수 있는가” 입니다. 아무리 저렴하고 인접한 문화시설이라도, 한정된 금액 내에서 동일한 부류의 체험을 중복 경험한다면 사용자가 지루함을 느낄 뿐만 아니라 다양한 문화체험의 기회를 잃게 될 것입니다. 따라서 탐색 과정 중 채택되지 않은 카테고리에 대해 우선적으로 가맹점을 탐색하도록 만들어 패키지의 다양성을 확보하였습니다.

둘째, “사용자의 잔금이 해당 프로그램을 이용할 수 있을 만큼 충분한가” 입니다. 본 추천 알고리즘은 사용자와 거리가 가까운 문화시설부터 Greedy 한 방식으로 탐색하여 패키지를 구성합니다. 따라서 채택할 때마다 해당 프로그램에 상응하는 비용을 잔금에서 차감하게 되는데, 잔금이 충분히 남아있지 않다면 탐색을 멈추고 해당 시점까지 구성한 패키지를 반환합니다.



마지막으로, “패키지의 구성요소가 합리적인가” 입니다. 앞서 정의한 결정 규칙대로 가맹점을 탐색하던 중 규칙에 부합하지 않는 가맹점이 나타났다고 해서 바로 탐색을 정지하는 것은 비합리적인 결과를 야기합니다. 거리상 손해를 보더라도, 몇 미터 차이가 나지 않는 곳에 더 좋은

문화시설과 체험 기회가 있을 수 있기 때문입니다. 따라서 일종의 Tolerance Parameter (용인 인자)를 정의하여 탐색 초반에 채택이 거부되더라도 n 번 동안은 탐색을 진행하도록 설정하였습니다.

이러한 방식으로 채택된 문화시설 패키지를 데이터 프레임화하여, 이외에도 여러 부가 정보를 포함한 최종 종합 정보를 사용자에게 제공합니다.

● Dashboard Mapping : Folium Map

앞서 패키지 추천 서비스에 사용되는 Decision Rule 에 대해 소개하였습니다. 이렇게 도출된 결과는 사용자가 보다 직관적으로 받아들일 수 있도록 출력 결과를 Folium 지도 상에 매핑(Mapping) 하였습니다.

매핑한 정보로는 사용자의 위치를 기준으로 채택된 문화시설과 그 외 인근 문화시설을 각기 다른 색상으로 마킹하였고, 채택된 문화시설 중 가장 먼 거리에 있는 가맹점을 기준으로 사용자의 거리상 활동 범위를 나타냈습니다. 본 활동 범위를 근거로, 패키지를 이용했을 때 예상되는 최대 이동 거리를 사용자에게 제공하여 패키지의 이용 여부를 결정할 때 접근성 면에서 참고할 수 있도록 하였습니다.

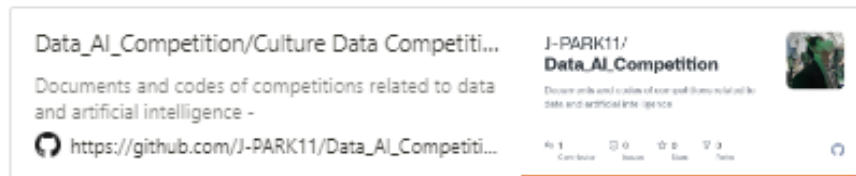
또한, 위치정보 외에도, 특정 마커에 마우스를 오버랩 할 경우, 해당 마커에 위치한 문화시설의 세부 정보를 표시하도록 하였습니다. 이를 통해, 사용자는 관심 문화시설에 대한 세부 정보를 쉽고 빠르게 얻을 수 있을 뿐만 아니라, 인근 시설에 대한 추가 정보도 얻을 수 있습니다.

Why

● Discussion

본 기획서는 60대 이상 노년층의 지속 가능하고 다양한 문화생활을 돕기 위해 GPS 기반 문화 시설 패키지 추천 서비스를 제안합니다. 연령대가 높아질수록 장거리 이동에 제약이 생기며, IT 기기로부터 원하는 정보를 찾고 구매하기까지 많은 시간적, 물리적 비용이 발생합니다. 따라서 사용자는 지엽적인 정보에 한하여 구매 계획을 세우고, 이는 이후 문화생활에도 연쇄적인 방해요소로 작용하게 됩니다. 이러한 기술적, 문화적 진입장벽을 낮추어 노년층이 문화누리 카드를 보다 쉽게 사용하고 다양한 문화시설을 이용할 수 있도록 서비스를 개발하였습니다. 본 서비스를 통해 세대 간의 문화 양극화를 해소하려는 본 사업 목적을 달성할 수 있을 것입니다.

● Github Link & Codes



https://github.com/J-PARK11/Data_AI_Competition/tree/master/Culture%20Data%20Competition

3) 제품·서비스의 문화데이터 활용 방안

데이터 이름: “2021 년 통합문화이용권 (문화누리카드) 이용자 만족도 조사 결과보고서.csv”

데이터 포맷: CSV

데이터 출처: 2021 년 통합문화이용권 (문화누리카드) 이용자 만족도 조사 결과보고서

데이터 링크: <https://www.arko.or.kr/board/view/5040?bid=&page=&cid=1804288>

데이터 요약:

2017 년 ~ 2021 년 문화누리 카드 사용량 및 발급량을 통해 문화누리 카드 사용량을 확인하고, 발급 및 이용현황을 통하여 예산대비 사용량을 확인할 수 있습니다. 5 년 간의 통계치를 활용하여 이용자의 주 이용 분야와 이용 가맹점을 확인할 수 있습니다. 또한, 2021 년 10 월 말 기준 1 회 이상 이용자와 2020 년 기준 전액 미사용자 중 표본을 추출하여 만족도 조사를 한 결과를 확인할 수 있습니다.

데이터 활용 연령대별 발급 매수의 5 년간 평균을 통해 60 대 이상이 가장 많은 발급 건수를 가져 60 대 이상이 가장 많이 사용하는 것을 알 수 있습니다. 세부 결제 건수를 통하여 가장 많은 비중을 차지하고 있는 것이 도서 분야이며, 교통 수단과 영상이 주를 이루고 있고 나머지는 사용 빈도가 적음을 확인할 수 있습니다. 문화누리카드 어플리케이션 이용자 중 대부분이 잔액조회를 하고 있고, 개선 사항으로 자동로그인, 간편결제, 그리고 가맹점 추천 기능을 원하고 있음을 확인할 수 있습니다. 만족도 조사 통계에 따르면, 약 11 퍼센트의 이용자가 사용하고 싶은 곳이 없다고 응답하였으므로 보다 다양한 이용 방안이 필요한 것을 확인하였습니다.

데이터 이름: '문화누리카드 가맹점지도'

데이터 포맷: CSV

데이터 출처: 한국문화정보원

데이터 링크: https://www.bigdata-culture.kr/bigdata/user/data_market/detail.do?id=9f83ec1e-39ea-4320-b0b2-bbbdc3fbb3e7

데이터 요약: 문화누리 카드 가맹점 정보(상호명, 주소)가 나타나 있으며 지리적 정보도 확인할 수 있습니다.

데이터 활용: 전국 문화누리 카드 가맹점 분포를 확인하였고, 서울과 경기도에 대부분의 문화누리 카드 가맹점이 분포되어 있으며, 지방보다는 주로 대도시에서 분포 되어있음을 확인할 수 있습니다.

데이터 이름: '차상위계층 카드 가맹점 정보'

데이터 포맷: CSV, 무료 공개, 분기별 수집

데이터 출처: 한국문화예술위원회

데이터 링크: [문화 빅데이터 - 포털- 전체 상품 \(bigdata-culturekr\)](http://문화빅데이터-포털-전체상품(bigdata-culturekr))

데이터 요약: 부산지역 취약계층 가맹점 데이터, 기초생활 수급자와 차상위 계층이 활용할 수 있는 문화누리카드 가맹점 데이터

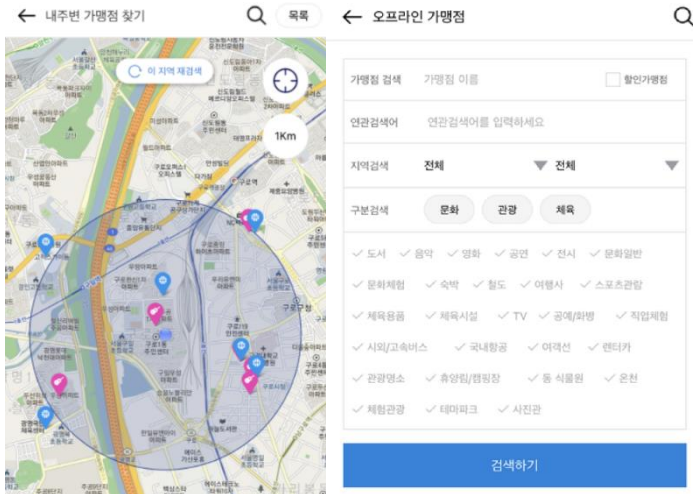
데이터 활용: 제공 가맹점 대상지역 차상위 계층의 카드 사용을 활성화하고, 지원 카드 사용률을 확인하여 제공 분야를 개선하였습니다.

4) 제품·서비스의 차별성

4-a. 문화 모임 시스템 우수성과 차별점

문화 모임 시스템을 통해 문화 소외계층이 새로운 커뮤니티를 형성하여 문화생활을 즐긴다면, 문화누리카드의 활용도가 더욱 높아집니다. 단체로 문화생활을 즐기면서 서로 관심이 같은 문화 경험을 공유할 수 있습니다. 가령 역사 유적지 방문 모임의 경우, 단체로 유적지에 방문하여 가이드의 설명을 들을 수 있습니다. 이 때, 문화누리카드의 혜택을 기반으로 무료 혹은 굉장히 값싼 가격에 티켓을 구입할 수 있게 됩니다. 관람을 마친 후, 모임 회원들은 유적지나 역사 사실에 관한 의견을 서로 공유할 수 있을 것입니다. 또한, 영화 또는 독서 모임을 구성하여 혼자서 아닌 다같이 어우러질 수 있는 문화생활을 영위할 수 있습니다. 이 때도 역시, 문화누리카드의 혜택을 바탕으로 활동 비용을 경감할 수 있습니다. 이는 기존 시장에 존재하는 커뮤니티 앱과 가장 큰 차이입니다. 이러한 문화 모임이 활성화됨으로써 문화누리카드는 단순히 지원금 소비를 위한 일회성 도구가 아닌, 문화 소외계층의 지속적인 문화 생활을 장려할 수 있는 매개체의 역할을 수행할 수 있을 것입니다.

4b. 문화 클래스 시스템 우수성과 차별점



문화 클래스 시스템을 통해 이용자들이 더욱 다양한 분야의 문화 체험을 할 수 있습니다. 예를 들어, 은퇴한 체육 선수의 클래스를 신청하고, 문화누리카드로 해당 수업에 필요한 체육 용품을 저렴하게 구입하여 보다 전문적인 수업을 수강할 수 있습니다. 혹은, 대학생 봉사 동아리에서 그들의 전공 관련 클래스를 운영할 수도 있습니다. 가령, 컴퓨터공학과 봉사 동아리에서 문화 소외계층 청소년을

4c. GPS 기반 문화 시설 패키지 추천 서비스의 우수성과 차별점

기존 문화누리카드 App은 IT 기기 조작이 능숙하고, 원하는 서비스를 선택적으로 이용할 수 있는 10대 ~ 40대 연령층에게 초점이 맞추어져 있습니다. 그러나 60대 이상 노년층 사용자의 경우, 지도상에 나타나는 수많은 정보를 직관적으로 이해하기 어려우며, 금액, 위치, 카테고리 등을 비교하여 문화시설을 선택하는데 불편함을 겪고 있습니다. 이러한 문제점을 해결하고자 사용자 정보에 기반하여 합리적인 의사결정을 도와주는 서비스를 개발하였습니다. 자동적으로 상황에 맞는 문화생활을 계획하고 추천해 주는 서비스가 제공된다면 10대 ~ 40대에 집중된 문화관광 프로그램에 대한 소비 불균형을 해결하고, 60대 이상 노년층이 지속 가능하고 다양한 문화생활을 누릴 기회를 제공할 수 있을 것입니다.

5) 제품·서비스의 성과 및 기대효과

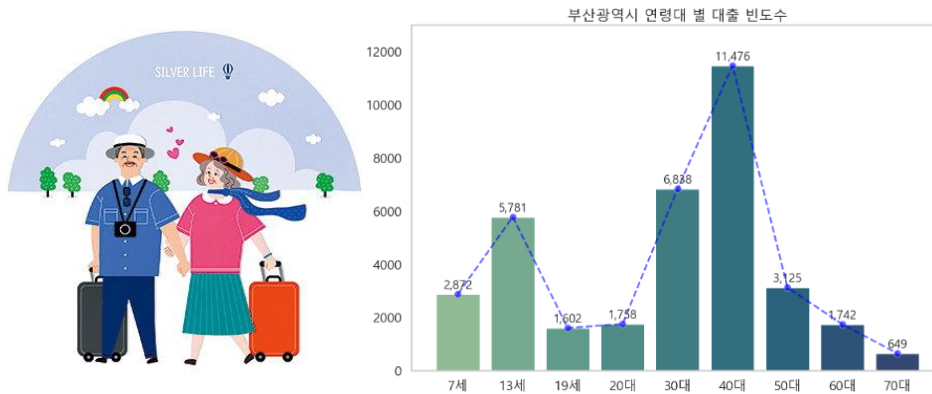
5-a. 문화 모임 시스템 서비스의 성과 및 기대효과

문화 소외계층에게 '문화 여가 생활'은 배부른 소리로 여겨질 수 있습니다. 그들은 각기 다른 사정으로 문화 생활을 향유하지 못하거나, 혹은 시도할 생각조차 못 하는 경우가 많습니다. 문화 모임 시스템은 그들이 문화 생활 시작 도우미가 될 수 있습니다. 그들은 문화 모임에 가입함으로써, 혼자 시작하는 것 보다 취미 생활의 진입장벽을 굉장히 낮출 수 있습니다. 본인이 원하는 문화 생활을 모임의 도움을 받아 실현할 수 있게 될 것입니다. 이를 통해 '도서', '교통' 등에 집중되어 있는 현재의 문화누리카드 사용 편향 현상을 개선할 수도 있습니다. 문화누리카드 지원금은 '소비를 위한 소비'가 아닌 사업 취지에 맞는 방향으로 소비되어야 합니다.

5-b. 문화 클래스 시스템 서비스의 성과 및 기대효과

문화 클래스 시스템을 통해 문화누리카드의 사용처를 포괄적으로 늘림으로써, 본 사업이 달성하고자 하는 '문화 소외계층의 삶의 질 향상 및 문화 격차 완화 해소'의 목표를 효과적으로 달성할 수 있습니다. 해당 플랫폼이 제공하는 양질의 유·무료 클래스는 문화 소외계층의 문화 생활 길라잡이가 되어줍니다. 그들은 무료 클래스를 통해 부담 없이 다양한 문화 체험을 시도해 볼 수 있습니다. 이를 바탕으로 해당 문화 체험에 관심이 생긴다면, 전문적인 수준의 유료 클래스의 수강까지 이어지는 연계 효과도 기대할 수 있습니다. 이로써 삶의 질을 향상시켜줄 진정한 '취미'가 생기는 것입니다. 뿐만 아니라, 유료 클래스를 기반으로 한 새로운 '문화 시장'이 창출되면서 부가적인 경제효과 또한 기대할 수 있습니다.

5-c. GPS 기반 문화 시설 패키지 추천 서비스의 성과 및 기대효과



2022 년 현재 문화누리카드 사업은 9 년 연속 [복권기금사업 성과평가] 공익사업 부문 '우수'를 달성할 만큼 성장리에 진행되고 있는 사업입니다. 그러나 "2021 년 통합문화이용권 이용자 만족도 조사 보고서"에 따르면, 2021 년 60 대 이상 노년층에게 가장 많은 문화누리카드가 발급된 것에 비해 사용량은 해당 수치의 기댓값에 미치지 못하고 있습니다. 즉, '문화 양극화 해소'라는 본래 사업 취지는 전혀 달성하지 못하고, 기존에 문화생활을 영위하던 문화관광의 주 이용자만 추가 혜택을 받는 것입니다. GPS 기반 문화 시설 패키지 추천 서비스는 중·장년층과 노년층의 문화생활 향유를 지원하는 서비스입니다. 이를 통해 사용자는 보다 빠르고 편리하게 원하는 정보에 접근할 수 있으며, 구매까지 도달하는 시간이 크게 단축될 것입니다. 본 서비스는 실질적인 문화누리카드 가맹점 수요 증가에 기여할 뿐만 아니라, 이를 통하여 전 연령층이 균형 잡힌 문화생활을 즐기는 인프라를 구축할 것입니다.

※ 기획서 작성 시 유의사항

- 단, 제품·서비스 개발 분야의 모바일 앱/웹 분야 지원 시 실행 여부가 확인 가능한 자료를 필히 첨부 해야함 (예: 캡처 이미지, URL, QR 코드 등)
- 자유양식으로 작성하되, 분량은 10페이지 이내로 작성
- 이미지 파일은 문서 내 포함 必
- 제시한 목차 외 추가 내용이 있을 경우 별도 제목을 기재하여 작성

참가 서약서

본인(팀)은 "2022년 문화데이터 활용 경진대회"에 출품하며 아래 사항을 숙지하고, 허위사실 기재 및 타인의 권리를 침해하는 등의 행위로 인하여 손해를 발생시키는 경우, 본인의 귀책으로 인하여 발생하는 손해에 관한 손해배상책임이 본인에게 있음을 확인합니다.

1. 이미 채택된 제안과 동일한 것, 표절 및 복제 등의 지적재산권 침해 작품, 타 공모전 입상작품 등은 심사에서 제외되며, 이에 따른 모든 책임은 참가자에게 있음
2. 제출한 작품이 제3자의 권리(소유권, 저작권, 이용권)를 침해하였거나 이와 관련한 분쟁이 발생한 사실이 없으며, 이로 인하여 발생하는 법적 책임은 출품자에게 있음
3. 수상 이후 위반 사실이 밝혀질 경우 수상 취소 및 상금 환수(자진반납)에 이의를 제기하지 않음

본인은 유의사항을 충분히 숙지하였으며 대회진행에 필요한 주관기관의 요구사항에 성실히 응할 것에 동의합니다.

2022년 7월 30일

서약자 팀(기업)명	김준영	(인)
	김동하	(인)
	박준혁	(인)

한국문화정보원장 귀중