

1. Background

* 현황 및 문제점: 몽족 수공예가 젊은이들에게 전승되지 않고, 관광객들을 타겟으로 한 상점의 수익 악화 (참고: 유네스코 문서, 관광객 리뷰)

* 수혜자들의 Needs: 몽족 수공예 기술 전승 및 수익 창출

2. Solution 방향

* 수공예 기술의 Class화

* 관광객 체험용 Oneday Class / 기술 전수를 받고자 하는 이들을 위한 Advanced Class

1) Oneday Class

- 도입 배경: 기존 판매되던 수공예품은 제작에 오랜 시간이 소요되며, 전문 기술이 필요해 제작이 까다롭고 비싼 가격대. 소비자들이 여행 기념품으로 사기에는 맞지 않는 품목

- 해결 방안: 실생활에서 사용 가능하며 여행 기념품으로 적합한 소품으로 아이템 변경. 전문 기술이 필요한 베틀 사용은 체험만 해보고, 직접 참여하는 제품 제작은 실바늘로 자수를 떠 관광객들도 쉽게 배울 수 있게 함. Oneday Class 홍보 및 수강을 위한 온라인 웹사이트를 운영하며, 온라인 예약 또는 당일 체험 모두 가능하게 함. 지나가는 관광객들은 Class를 수강하지 않아도 상점에서 DIY 키트를 구입해 집에서 해볼 수 있음

- 기대 효과: 제작 과정을 직접 체험할 수 있게 함으로써 관광객들의 흥미 유발. 구매 당사자가 패턴을 선택하고 의미를 부여하는 방식으로 제품이 customize 되어 소비 심리 자극

- 예상 문제점: 온라인 웹사이트의 홍보 필요 / Class 진행 시 언어로 인한 의사소통 문제

2) Advanced Class

- 도입 배경: 과거에 비해 몽족 젊은이들의 기술 전수 의지 약화. 친족 및 지인에게 구전으로 전수 받기 때문에 체계화되어 있지 않음

- 해결 방안: 몽족 젊은이들을 대상으로 하는 기술 전수 클래스 운영. 전문 기술인들을 DB화하고 기간별, 수준별 단계적인 교육 커리큘럼을 정립, 기술을 카테고리로 분류해 체계적인 교육이 이루어질 수 있게 함. 교육 과정에는 젊은이들의 전승 의지를 고취시키기 위한 수공예 제품 사업화 방안을 포함시키도록 함

- 기대 효과: 몽족 수공예 기술을 체계화 해 전승이 용이하게 이루어질 수 있도록 함. 기술을 배

우고 싶지만 수공예 기술을 보유한 친족 및 지인이 없는 사람들에게도 교육 기회를 제공

- 예상 문제점: Advanced Class 홍보 방안 필요 / 자신의 기술을 공개적으로 노출하고 싶지 않은 기술인이 있을 수 있음