

2019 경기문화재단 지역문화 통합 공모사업 신청 안내

경기문화재단은 지역문화 자원발굴 및 거점공간 조성, 생활문화 기반 확대를 위해, 지역문화 활성화 공모사업을 시행합니다. 경기도 각 지역에서 활동 중인 다양한 지역문화 주체를 공모하오니 많은 참여 바랍니다.

1 사업지원 개요

- 사업명 : 지역문화 통합 공모사업
- 사업기간 : 2019. 3월 ~ 12월
- 지원규모 : 12억 6천만원

사업명	지원대상 및 신청자격	사업유형	지원규모	운영자 활동 내용
경기 생활 문화 플랫폼	생활문화프로젝트를 추진할 수 있는 역량을 지닌 생활문화 유관기관 및 민간단체 ※ 대상지역(또는 공간)은 단체가 활동하는 소재지에 한정	① 생활문화프로젝트 지역 내 지속가능한 생활문화 인적자원 (생활문화디자이너) 발굴 및 발굴된 주민과 함께 지역을 활성화 하는 프로젝트 운영 제안	총 8억 2천만원	- 지역 내 생활문화디자이너 발굴 및 현장 맞춤형 프로젝트 운영 - 현장 내 성과공유를 위한 결과발표 (작은축제, 발표회, 전시회, 책자발간 등) ※ 생활문화디자이너란? 스스로 생활문화의 주체가 되어 지역의 생활문화를 만들고 확산시키는 주민
보이는 마을	경기도를 기반으로 한 문화 예술단체, 기획자 프로젝트 그룹, 준비모임 등 (신규, 연속) ※ 연속대상: 2018근대문화유산 활용사업, 보이는마을 기 선정단체	① 문화재생 활동 지역 이슈를 발견, 문제를 해결하는 솔루션형 활동 , 지역 자원을 자산화 하는 브랜드형 활동 등	총 2억원	- 지역리서처 참여할 구성원 연계하여 네트워크 확대, 의견수렴 - 지역 이슈/문제를 해소할 수 있는 개선 활동 또는 브랜드형 활동 - 진행과정 기록, 아카이브전시, 결과 공유회
거점 공간 조성	경기도를 기반으로 제작 및 생산활동을 기획하고 3년~5년간 공간을 운영할 문화예술단체, 기획자 프로젝트 그룹 (신규, 연속) ※ 연속대상: 창생공간 기 선정단체 2018년 창생공간 리서처 선정단체는 신규임	① 창생공간: 제작기술 작업을 주된 기능으로 예술 상점, 실험실, 라이브러리, 카페 등 결합한 소규모 복합공간 ② 자유주제 공간: 지역에 필요한 생활밀착형 소규모 문화공간 제안	총 2억 4천만원	- 지역리서처 참여할 구성원 연계하여 네트워크 확대, 의견수렴 - 공간조성, 운영(제작워크숍 콘텐츠 및 상품개발, 마케팅 등) - 진행과정 기록, 아카이브전시, 결과 공유회

- ※ 지역문화통합 공모사업은 중복하여 신청불가 (택 1)
- ※ 임의단체도 신청가능하나, 신청시 단체등록 필수
- ※ 각 사업별 예시 및 기존 성과 등은 별첨자료 첨부 요망

2

사업 지원유형

사업명	단계별 지원 (신규, 연속)		지원영역
경기 생활문화 플랫폼	기관형 (신규, 연속)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 경기도내 소재한 생활문화 유관기관 (문화원, 문화의집, 생활문화센터 대상) <ul style="list-style-type: none"> ※ 기초문화재단 단독 신청불가 ▶ 단, 재단에서 생활문화센터를 운영하고 있으며, 생활문화센터가 활동 거점이 될 경우는 신청가능 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 단체당 최대 2천만원 ~ 2천2백만원 (약 38개소) ▶ 생활문화 프로젝트 (최대 20,000천원 지원) <ul style="list-style-type: none"> - 기획자비, 강사비, 전문가 활용비 - 생활문화디자이너 인건비 - 생활문화 자원 발굴을 위한 운영비 (재료비 등) - 네트워크 형성을 위한 운영비 (회의비 등) - 성과공유회를 위한 운영비 (인건비, 홍보비, 진행비 등) ▶ 성과공유회를 지역사회와 나누며 확장할 경우, 경기도 생활문화축제 통합 홍보에 참여할 수 있으며, 기관 및 단체별 성과공유회 소요비용 (2,000천원)을 추가편성할 수 있음
	민간형 (신규, 연속)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 경기도내 활동하는 생활문화 유관 민간단체 (문화예술단체, 소규모모임, 협동조합, 사회적기업 등) 	<ul style="list-style-type: none"> ※ 연차지원 제한없음 (기존플랫폼 2년차-4년차 신청가능) ※ 세부사항은 신청서 내 예산편성지침 참고
보이는 마을	신규 연속	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 연속 대상 ▶ 2018근대문화유산활용사업 보이는마을 기 선정단체 (2016-2018) 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 단체당 최대 3천만원 (10건 내외) ▶ 개선 활동 및 브랜딩 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 기획비, 전문가 사례비, 조사연구비, 회의비 등 - 홍보비, 공간수선비, 환경개선비, 브랜드 개발비 - 결과를 제작비, 전시비 등
거점공간 조성		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 창생공간 기 선정단체(2017-2018) ※ 2018년 창생공간 리서치 선정단체는 신규 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 단체당 최대 4천만원 (6건 내외) ▶ 공간조성비: 기획비, 리서치비, 공사비, 임차료, 자산취득비, 오프닝행사비 등 (1년차) <ul style="list-style-type: none"> ※ 리서치만 신청할 경우 3백만원 ▶ 공간운영비: 제작워크숍 및 제작비, 공간운영비 등(2,3년차) <ul style="list-style-type: none"> ※ 3년~5년간 공동소유 및 협약체결

3

사업 추진체계

사업명	3~4월	5월 중	5월~12월			2020~
	공모, 심의, 선정	착수 워크숍	단계별 사업운영	모니터링 권설텀	사업 성과확산	차년도 사업운영
경기 생활문화 플랫폼	서류심의 인터뷰심을 통한 선정	▶ 선정자 대상 착수 워크숍	지원금 교부 및 선정단체별 사업수행	<ul style="list-style-type: none"> ① 권역별교류회 ② 현장권설텀 ③ 모니터링 	<ul style="list-style-type: none"> + 각 지역별 생활문화축제 (단체별로 진행하나 통합홍보는 재단에서 수행) 	지역별 사업 확장계획에 따라 차년도 공모신청
보이는마을, 거점공간	서류심의 현장실사 인터뷰심을 통한 선정	▶ 선정자 대상 착수 워크숍	지원금 교부 및 선정단체별 사업수행	<ul style="list-style-type: none"> ① 현장모니터링, 권설텀 ② 교류워크숍 (사례답사, 활동공유) ③ 촬영, 홍보지원 	<ul style="list-style-type: none"> + 오프닝행사, 아카이브전시, 결과공유회 	사업평가에 따라 차년도 연속지원 여부결정 (최대 3년 지원가능)

※ 각 사업별 워크숍, 모니터링 및 권설텀 등의 과정은 사업진행과정 중 별도로 운영예정

※ 각 단계별 사업내용은 경기문화재단 지역문화 관련 사이트 홍보예정

4 공모개요

- 공모기간 : 2019. 3. 8.(금) ~ 3. 26.(화)
- 접수기간 : 2019. 3. 19(화) ~ 3. 26.(화) 18:00까지
- 접수서류 : 사업신청서, 사업계획서, 단체소개서, 개인정보활용동의서 (양식참고)
단체등록증(고유번호증, 사업자등록증 등) 각 1부, 활동실적자료
- 심의방법 : 재단이 구성한 심의위원회를 통한 선정 (서류, 현장실사, 인터뷰 등)
- 심의결과발표
 - 서류심의 : 4월 초 예정
 - 인터뷰 심의 (현장실사) : 4월 중순 예정 (※ 인터뷰 대상 및 현장실사 대상단체는 사전 개별통보)
 - 최종결과발표 : 4월 말 예정

2019 지역문화사업 공모설명회

- 일 시 : 2019. 3. 13 (수) 14:00~16:00
- 장 소 : 경기상상캠퍼스 청년 1981 1층 그루빙룸
- 참석대상 : 본 사업에 관심있는 경기도 내 활동 단체
- 일 정 :

시간	소요시간	내용
~14:00		참석자 등록
14:00 ~ 14:10	10분	인사말
14:10 ~ 14:50	40분	공모사업소개 (기존참여단체 사례포함)
14:50 ~ 15:20	30분	질의응답
15:20 ~ 16:00	40분	설명회 마무리

5 심의기준

사업명	신규	연속
경기 생활문화 플랫폼	- 1년차 : 지역이해도, 수행역량 (생활 문화 인적자원 발굴 및 연계가능성), 생활문화 네트워크형성 여부, 발전가능성	- 2-4년차 : 전년도 사업평가 및 발전방향 제안 여부, 수행역량 (생활문화 네트워크 형성 및 지속 가능성)
보이는 마을	- 1년차 : 수행역량, 지역 이해도, 이슈 확장성, 공공성 실현도, 발전가능성	- 2-3년차 : 전년도 사업자체평가 및 2-3차년도 이슈 및 네트워크 확장성, 수행역량, 예산적절성, 단계별 발전가능성
거점공간 조성	- 1년차 : 수행역량, 공공성 실현도, 참신성, 네트워크 확장성, 발전가능성	- 2-3년차 : 전년도 사업자체평가 및 2-3차년도 공간활용도, 발전가능성(수행역량, 제작아이템 발전가능성, 네트워크 확장성, 공간활용도, 예산적절성, 발전가능성)

6**접수방법**

- 접수 : 이메일 접수
 - ※ 제목 및 파일명에 **[신청사업명 - 신청단체명]**으로 표기요망
 - ※ 접수 마감일 **18시** 까지
(이메일 상 접수시간이 초과될 경우에는 접수불가 처리되오니, 반드시 18시 이전 제출바랍니다)
- 문의 :

사업명	문의 (평일 9:00~17:00)	메일 (접수처)
경기생활문화플랫폼	031-296-0539	lifeculture@ggcf.or.kr
거점공간, 보이는 마을	031-296-1652~3	local@ggcf.or.kr

7**유의사항**

- 사업비 교부를 받은 후 사업완료가 불가능하다고 인정될 시 사업비 지원을 철회할 수 있음
- 일부 사업에 한해, 지원비는 분할 교부될 수 있음
- 사업 진행 시, 제출한 사업계획서의 내용이 변동될 경우 사전에 경기문화재단 담당자와 협의하여야 함
- 사업 진행 시 워크숍, 컨설팅, 모니터링 등 재단이 주최하는 행사에 필수 참여해야 함
- 사업비 집행 및 정산 방법은 경기문화재단이 정한 기준에 따라 진행하여야 함
- 공고일 기준 전년도 사업 정산서 미제출자는 참여가 불가능 함
- 사업비 교부 이전에 집행한 비용은 사업비로 보전 불가하고, 교부결정 전 집행액은 자부담으로 처리
- 심의 기준에 적합한 팀이 없을 경우, 기획발굴을 통해 자체적으로 사업을 추진할 수 있음
- 본 사업은 이나라도움시스템 및 국가문화예술포털시스템 활용과는 무관함

경기 생활문화플랫폼 사업

경기생활문화플랫폼 사업을 통해
 일상을 새롭게 읽는 과정,
 일상에 스토리, 가치, 의미가 만들어지면서 관계가 형성되는 과정,
 활동가들의 관성을 깨는 과정,
 주민의 문화주체화 과정(생활문화디자이너)를 함께 만들어갑니다.

경기생활문화플랫폼은
 주민의 행복,
 주민의, 주민에 의한, 주민을 위한 생활문화 활성화의 지속,
 새로운 지역문화의 형성을 목표로 하고 있습니다.

플랫폼 선정

경기도 내
 생활문화플랫폼
 운영단체 모집
 공고-심사-선정

발견 : 일상이 예술이 되다

- 생활문화 자원 발굴 및 발견
- 지역의 생활문화 자원(생활문화주체 공간, 콘텐츠 등)을 발견 및 발굴하기 위한 프로젝트 운영지원

성장 : 마을이 무대가 되다

- 지역문화 가치 전환 및 확산
- 생활문화플랫폼이 가진 생활문화 자원을 지역의 문화로 전환 및 확장하기 위한 프로젝트 운영지원

공유 :
관계가 문화가 되다

생활문화플랫폼을
 통해 만들어진
 이야기와 자원을
 지역과 공유하기 위한
 성과공유회 (축제 및 전시
 등) 개최지원

【예시】 ※ 기존 예시로 참고자료로 활용하시기 바랍니다.

○ 발견 (일상이 예술이 되다)

- 지역의 생활문화 자원(사람, 공간, 콘텐츠)을 발견·발굴하기 위한 프로젝트 운영 지원

진점문화의집 <하더라 셰프를 찾을지도> (2016~2017)



마을안의 숨은 평범한 주민 셰프를 찾아내 개인의 특별한 이야기가 있는 음식을 이웃 주민들과 함께 나누어 먹는 프로젝트이다. 전문가만이 할 수 있을 것이라 생각했던 프로그램의 기획, 강의 등이 생활문화에서는 우리 모두가 강사이며 기획자이며 참여자가 될 수 있다는 인식변화를 가져왔다.

동두천 생활문화플랫폼 ASKING CITY (2018)



우리가 사는 도시의 자존감을 높여보자는 취지로 시작된 본 사업은 지역에서 여러 공동체 활동을 하고 있는 그룹들과의 네트워크를 통해 시민기획단을 조직하였으며, 현재 삶을 응원하기 위한 시민 인터뷰, 마을 신문 등을 제작하며, 마을자원을 발굴하며, 네트워크 하였다.

○ 성장 (마을이 무대가 되다)

- 기존에 보유하고 있거나 새롭게 발굴한 생활문화 자원을 지역의 문화자원으로 전환 및 확장하기 위한 프로젝트 운영지원

연극놀이터 해마루 <생활문화 놀이터> (2017)

골목에서 노는 아이들을 찾아보기 어려운 요즘, 적어도 하루쯤은 아이들이 마음껏 놀고먹고 서로 어울리며 친구를 사귀고 동네에서 관계를 만들어 갈 수 있기를 바라며 엄마들이 모여 골목놀이 찾기를 시작한 프로젝트이다. 동네 작은 골목길에 매주 수요일이면 아이들과 엄마가 마음껏 뛰어 놀 수 있는 생활문화의 공간으로 새롭게 인식되었다.

○ 공유 (관계가 문화가 되다)

- 운영단체의 활동내용을 지역과 공유할 수 있는 각 플랫폼 개별 축제 개최

내손의 반딧불 <반딧불 축제> (2017)



지역주민들에게 예술적 표현의 기회를 제공하고, 지역사회의 여러 가지 문화적 이슈들을 문화화하는 프로젝트를 진행하였다. 6개월간의 과정을 통해 만들어 낸 그간의 결과물들을 마을 사람들과 함께 공유하면서 마을 구석구석의 구성원들과 더 친해 질 수 있는 계기가 된 축제였다.

참좋은 수다 <생활문화플랫폼 북돋움> (2018)



생활예술을 통해 삶이 발전하고, 나와 지역사회에 기여하기 위한 모임인 북돋움 커뮤니티를 기반으로 지속적으로 활동하고, 즐겁게 놀 수 있는 축제의 장을 일상적으로 만들었다. 소비의 주체인 여성이 환경과 지구를 살리는 주체인 여성으로 탈바꿈하기 위한 활동을 마을에 제시하고 함께 생각하는 시간을 가지며, 그 안에서 일상 생활 기술을 익히는 활동으로 지역주민과 함께하였다.

○ 기타 참고자료 (아래 링크를 참고하세요)

- ▶ 2017 경기생활문화플랫폼 자료집
- ▶ 2018 경기생활문화플랫폼 축제 리플렛

지역맞춤형 문화재생사업 “보이는 마을”

‘보이는 마을’은

지역의 이슈를 발견하고 문제를 문화적으로 해소, 지역에 문화적 활력을 찾아가는 문화적 재생 활동입니다.

지역의 자원을 활용하여

갈등과 결핍이 있다면 그 문제를 해결하거나, 지역의 문화적 자산으로 일구고자 합니다.

지역을 기반으로 지속가능한, 무엇보다 책임지는 더불어 사는 도시와 지역의 삶에 그 목적을 함께 하여 주시면 됩니다.

1. 2019년 중점방향 : 핵심이슈 중심의 시범사업화



2. 활동체계(예시)

이슈/문제	추진과정	결과
주거지 노후화, 생활시설 쇠퇴, 재개발, 폐쇄 놀이터, 폐점가게, 지역경제 침체, 생태생활환경, 마을 고령화, 청년 이주, 구/신도심 단절·교류	리서치(인적·역사적 자원 조사), 회의, 교육, 생활문화 활동, 예술작업, 워크숍, 연구, 아카이빙, 네트워크	뮤지엄 조성, 아카이브 전시, 마을상품, 마을투어프로그램, 콘텐츠 개발, 이슈 공론 할 수 있는 결과물, 이슈를 해소한 솔루션 모델 제시

① 지역의 이슈란? 지역사회에 필요한 가치에 대해 질문과 동기에서 출발합니다.

거주 생활권 내 시설 및 환경의 노후화, 지역경제 침체 등 쇠퇴, 고령화, 청년이주, 지역 무관심, 환경오염, 교육, 안전 등 지역적이거나 사회적인 문제로 다양하게 열려 있습니다.

다른 시선으로 지역과 장소에 개입하여 새로운 이슈를 발굴하기를 기대합니다.

② **추진과정은?** 생활문화 활동과 예술적 작업, 연구 모두 가능합니다.

지역의 이슈, 자원을 조사하고 같이 함께 할 구성원을 (1단계)발굴하고 (2단계)네트워크, (3단계)문화적 활동을 **활용, 확장**하는 단계로 구성하시면 됩니다.

- 지역조사: 역사·주민 인터뷰, 마을자원 및 생활예술자원 스토리텔링
- 추진회의 및 전문가조사: 기초자원발구로가 주민의견수렴
- 지속적인 주민 주체 역량강화: 마을원탁회의, 마을강사 육성
- 공간디자인 강화: 태평오거리 골목길 디자인, 마을이야기 뮤지엄 디자인

③ **결과물은?** (유형 예시)

분야	활동	비고
뮤지엄	- 골목박물관(생활유물 수집), 전시	
스토리텔링 콘텐츠개발	- 마을지도, 마을투어, 아카이빙 - 웹드라마, 음원개발, 전시 - book 출판	
마켓 (마을상품)	- 마을 상품개발, 메뉴개발 - 마을잡화점, 마을시장	
환경개선	- 공공시설 디자인, 정원(텃밭) 조성 - 생태놀이터 조성 - 대기오염 대처 키트, 쓰레기 분리수거	
솔루션 모델	- 쇠퇴 원인 분석, 활용모델 제시 - 이슈를 공유, 확산할 수 있는 툴 제시	

3. 지원범위 및 과업

○ 연차별 지원내역

- 1년차 : 리서치, 프로그램비, 활동비
- 2년-3년차 : 홍보비, 개선비(공간, 주변환경), 제작비 등
※ 개선비 : 활동과정을 공유하고 결과물을 축적할 수 있는 공간 수선비, 주변환경 정비 등

○ 수행과업

- 지역 이슈/문제를 발굴하여 해소하거나 공론화 확장
- 지역리서치, 참여할 구성원 연계 네트워크 확대, 의견수렴
- 개선활동, 진행과정 기록, 아카이브전시·결과 공유회



골목박물관



마을 아카이빙



공공디자인 모델

▶ [2018 보이는마을 영상 \(링크를 참고하세요\)](#)

창생공간(maker space)

창생공간(maker space)은

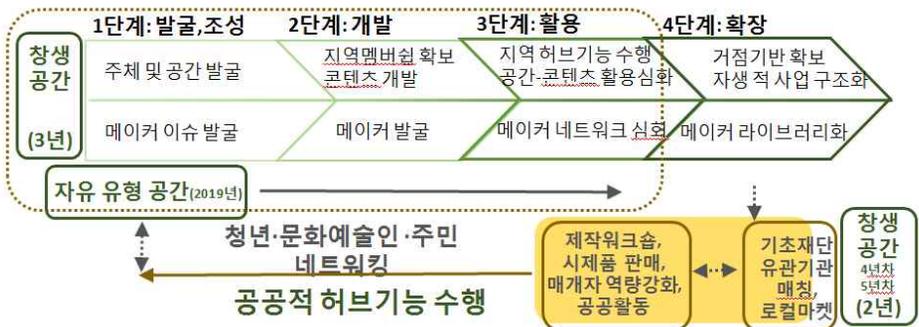
제작 도구를 갖추고 작업장과 소름, 카페, 라이브러리 등 지역 여건에 맞게 구성된 공간을 시민과 작업자가 함께 공유하는 곳입니다.

이곳에서 '생활기술'을 매개로 한 생산과 연구, 기록, 네트워크, 자립에 대해서 시민과 작업자가 함께 고민하며 제작문화 확산을 도모합니다.

최근 경기문화재단은 삶터가 중심이 되어 주민의 자발적인 동기를 이끌어내고 지역문화를 연결할 수 있는 '공간'개념의 확장과 전환을 모색하고 있습니다. 2016년부터 출발한 창생공간은 제작기술 기반의 공동작업과 공동체 활동을 촉진하는데 전통적인 DIY를 넘어서 문화적 생산기술을 공유, 지역의제를 해결하며 제작문화를 확산하거나 자립기반 조성을 목표로 합니다.

이러한 과정에서 생각하는 장인으로 또는 독립적인 생산자 커뮤니티를 시도합니다. 이렇게 지역 곳곳의 개인이 생성한 기술은 지속적으로 '창생 라이브러리'에 축적, 문화적 방식으로 지역에 환원될 것입니다.

1. 단계별 방향



장기적인 비전을 갖고 자립기반 구조를 구축할 수 있도록 3년~5년에 걸쳐 단계별로 육성 지원합니다. 역량은 있지만 기회가 없었던 지역 운영주체를 발굴하여 공간 활용도를 높이고 지역 멤버십 확보와 작업자 네트워크가 확장될 수 있도록 재단이 함께 합니다.

▶ 신규: 자유유형 공간은 지역이나 활동에 필요한 복합문화공간(안)의 상을 제안

2. 기본방침

- 공간 운영시 '공공적 운영원칙'을 준수하여야 함
- 공공성, 공동체성을 갖춘 운영주체 발굴 및 선별
- 공간 조성과 관련하여 논의 과정에서 다양한 협력 체계 구축
- 3년간의 공간 조성비 및 프로그램 지원, 2년간의 자생적인 운영
- 운영주체는 공적 공간 기능이 훼손되지 않는 범위 내에서 자율적으로 운영하며 자립적인 구조 마련을 위해 지속적으로 노력

▶ 공간유형 : 작업공간

- 메이커 스페이스(maker space)를 주된 기능으로 조성하고 예술상점, 카페, 실험실, 라이브러리 등 지역에 필요한 공공 공간과 결합, 필요시 용도에 맞게 가변 운용
- 도서관, 주민자치센터, 마을회관, 뮤지엄 등 고유의 기능을 지닌 공간과 결합

▶ 공간 운영원칙

- 만들기를 실천하는 시민과 작업자를 위한 열린 제작공간(공유)
- 공공성, 지역성, 공동체성, 개방성의 운영원칙
- 제작 물품이 지역 내에서 유통·소비될 수 있는 자립기반 확보
- 개인의 아이디어를 시제품으로 제작, 설계를 공유 등 제작문화 확산

3. 지원범위 및 과업

○ 연차별 지원내역

- 1년차 공간조성비 : 리서치, 공간조성비, 오프닝, 전시비(공사비, 임차료, 관리비, 자산취득비)
- 2년차-3년차 공간운영비 : 자립기반을 위한 파일럿프로그램 개발, 지역 멤버십 확장을 위한 공간 운영비, 제작워크숍비, 전시비(임차료, 공간유지관리비, 프로그램비 등)
 - ※ 사업평가에 따른 연속지원 여부 결정
 - ※ 4년-5년차 운영주체는 '창생공간의 공공적 운영원칙'을 준수하며 자율적으로 운영

○ 수행과업

- 지역리서치, 참여할 구성원 연계 및 지역 네트워크 확대, 의견수렴
- 공간조성 및 운영(제작워크숍 콘텐츠 개발 및 상품개발 등)
- 진행과정 기록, 아카이브전시·결과 공유회(마켓, 축제)

* 창생공간(예시)

분야	공간명(지역)	활동사항	사진
발효	생활적정립_빼꼼 (수원 서둔동)	- 만만한, 발효학교 (식초, 치즈, 빵) - 기록 및 아카이빙, 잡지 발행 - 발효꾸러미 굿즈 개발 및 판매 - 시감회 & 마켓 - 제작워크숍 : 빵, 치즈, 잼, 맥주 등	
커뮤니케이션 핸드메이드& 디자인	이모저모 도모소 (안양 8동)	- 웰다잉 프로젝트 <나의 마무리 00> - 시니어 워크숍 “할머니 손이 금손이” : 할머니와 다양한 워크숍을 통해 불편을 해소하거나 필요한 어르신 굿즈 기획, 제작(1건) - 2018 이모저모 제작기 <품성과 문장> 결과 발표 : 공연 영상	
목공, 도예, 금속조형	창의공작소_재미 (성남 신흥동)	- 금속, 섬유미술, 목공 등 생활기술 프로그램 (성남 공방작가와 연계하여 사업진행) - 마을미술관 릴레이 전시 - Art in Life 아트상품 판매 - 워크숍 : 간담집수리, 패브릭 리사이클링	
로켓스토브 (적정기술)	공도창공 수동 (남양주 수동)	- 디자인 설계 및 제품화 추진 - 중소형 화목&펠릿겸용 스토브, 펠릿연소기 ‘히드라(HYDRA)’, 전용스토브 유닛 - 스토브 기술 활용한 커뮤니티연계 스토브워크숍 - 캔 활용한 우드가스 스토브, 야외용 스토브 제작	
미디어랩	미디어랩 문화전파사 (오산 오산동)	- maker for change T.V 영상제작 : 환경, 스포츠바느질 - 오산 활동가 팟캐스트 녹음, 송출 - 디자인 굿즈 개발 및 기획전시 - 워크숍 : 오산시민탐방학교 학습홍보영상만들기, DJ-VJ 워크숍, 1인 크리에이터 제작 등	
책	상상공간 별-짓- (고양 주교동)	- 그림책 등 책과 관련한 굿즈 개발 등 손으로 제작 가능한 콘텐츠 기획 제작 - 오프닝 2018.11.24(토) - 멸종동물 페이퍼커팅, 형견인형 만들기, 생활소품 및 걱정인형 만들기 등	

* 창생공간 쇼케이스 : 제작워크숍, 메이커 전시&마켓 등



▶ 2018 창생공간 영상 (링크를 참고하세요)