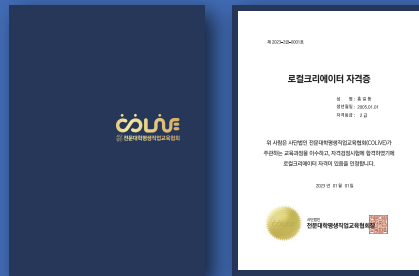


로컬크리에이터 자격검정(1급·2급)



로컬크리에이터 자격검정 안내

로컬크리에이터 1급	가. 지역의 특성 및 지역자원에 대한 이해를 기반으로 지역이해 기본역량 강화, 사례연구, 지역자원 조사 등 지역의 가치를 재창조하기 위한 조사를 진행하는 직무를 수행한다. 나. 지역 활성화 아이템 개발, 지역 사업계획 및 홍보 등 지역을 기반으로 지역사회의 발전을 위한 사업화를 진행하는 직무를 수행한다.
로컬크리에이터 2급	가. 지역의 특성 및 지역자원에 대한 이해를 기반으로 기초적 지역자원 조사 및 분석 등 지역자원을 활용한 사업화 아이템을 탐색(발굴)하는 직무를 수행한다. 나. 아이템의 사업화 모델을 개발하기 위한 직무 등 지역의 가치를 재창조하기 위한 기본적인 직무를 수행한다.

로컬크리에이터 자격검정 영역

로컬크리에이터 1급	로컬크리에이터 기본 역량	1-1. 로컬비즈니스 1-2. 로컬브랜드
	로컬콘텐츠 기획	2-1. 로컬콘텐츠 아이템 발굴 2-2. 로컬콘텐츠 구체화
	로컬비즈니스 전략	3-1. 지식재산권 3-2. 로컬 비즈니스모델
로컬크리에이터 2급	로컬과 로컬크리에이터의 이해	1-1. 로컬과 로컬크리에이터 1-2. 로컬크리에이터 사례
	지역자원 아이템 탐색 및 구체화	2-1. 아이디어 발상 2-2. 지역자원 아이템 발굴 및 선정 2-3. 지식재산권 2-4. 비즈니스 모델
	지역자원 조사방법	3-1. 지역자원조사 기초 3-2. 지역자원 조사방법



세상을 아름답게 만드는 힘!

www.colive.kr

로컬크리에이터 자격검정(1급·2급) 안내





사단법인 전문대학평생직업교육협회(COLIVE)는 전문대학-지역사회-산업체 등과의 연계 협력을 강화하고, 전문대학이 평생직업교육 허브로 발전하기 위해 설립되었습니다.

전문대학평생직업교육협회(COLIVE)는 함께하는 삶을 의미하며, 견고한 네트워크를 중심으로 함께하는 **‘상생과 협력’**, 지역사회를 중심으로 실현해가는 **‘도전과 혁신’**, **‘나눔과 포용’**, 사람을 중심에 두는 **‘희망과 행복’**을 추구하며, 모두를 포용하는 평생직업교육을 제공할 수 있도록 노력할 것입니다. 이를 통해 **‘모두가 행복한 사회’**를 만들어 가고자 합니다.

COLIVE 로컬크리에이터 도입배경

현 정부의 국정과제 대응

지방소멸방지, 균형발전 추진체계 강화*에 따른 지역 정주율 향상과 지역사회의 자생적 창조역량 강화**의 실현을 위한 **로컬크리에이터 양성 및 창조 커뮤니티 기반 조성**

** **윤석열정부 국정과제** : 119번 지역사회의 자생적 창조역량 강화

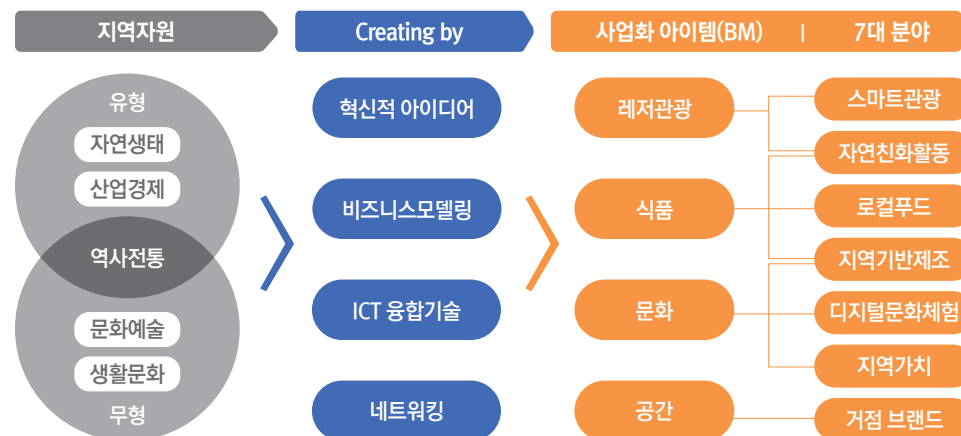
* **윤석열정부 국정과제** : 120번 지방소멸방지, 균형발전 추진체계 강화

로컬크리에이터는 로컬(Local)+크리에이터(Creator)의 합성어로 로컬은 **‘지역이 지닌 문화적 자원과 인적자원의 잠재적인 가치’**를 뜻하며, 크리에이터는 **‘창의적인 기획자인 동시에 생산자’**를 의미합니다.

로컬크리에이터 7대 분야 (중소벤처기업부)

지역가치	지역의 문화나 고유특성을 기반으로 혁신적인 아이디어를 융합하여 새로운 경제적·문화적 가치를 창출 [기대효과] 플랫폼과 더불어 콘텐츠의 중요성이 더욱 강조되므로, 지역의 콘텐츠화하여 다양한 비대면 비즈니스 모델 창출이 가능
로컬푸드	지역의 특산물, 미활용 작물 등 농수산물을 활용한 식품가공 및 유통 [기대효과] 위생적인 환경에서 재배되는 스마트팜이나 농수산 산지와 연결된 구축경제, 종자개발부터 유통·제조·판매 등이 다양하게 결합된 6차 산업 발전
지역기반제조	지역에서 생산되는 소재를 활용하거나 지역특색을 반영한 제조업 [기대효과] 수공업과 DIY활동 증가가 예상되며, 이를 로컬제조업으로 육성
지역특화관광	- 관광자원(자연환경, 여행지 등)을 활용하여 해당지역으로 관광객 유입 확대 - 지역 방문을 위한 원스톱 서비스 및 자연생태계의 지속가능성 [기대효과] VR 등을 활용한 가상 관광, 체험 등의 관광 수요 증가 예상
거점브랜드	- 지역 내 복합문화공간 등 지역거점 역할 - 지역성과 희소성을 기반으로 지역의 가치를 재창출 [기대효과] 쇼핑은 온라인 쇼핑으로 대체, 오프라인 소비는 단순소비보다는 가치소비(Meaning Out)가 중요해져 지역별 거점 브랜드 육성 필요
디지털문화체험	지역별로 역사와 문화가 담긴 유적지와 문화재 등을 과학 기술 및 ICT를 활용하여 재해석 또는 체험 [기대효과] AR, VR 등과 결합된 디지털 문화체험 콘텐츠 시장 확대 예상
자연친화활동	지역별로 상이한 자연환경(바다, 산, 강 등)에서 진행되는 서핑, 캠핑 등 아웃도어 활동을 위한 다양한 사업모델 [기대효과] 집단적 활동(테마파크 등)보다는 가족 또는 나홀로 단위의 레저활동(캠핑, 글램핑 등)의 수요 증가 예상

로컬크리에이터 도출 프로세스



로컬크리에이터 대표사업 (중소벤처기업부)

▶ 지역기반 로컬크리에이터 활성화 지원 사업

사업개요	지역의 자연환경·문화적 자산을 소재로 창의성과 혁신을 통해 사업적 가치를 창출하는 로컬크리에이터를 발굴·육성
지원대상	소상공인
지원내용	로컬크리에이터의 비즈니스 모델(BM) 구체화, 멘토링, 브랜딩, 마케팅, 네트워킹 등 성장단계별 맞춤형 프로그램 제공
지원특징	전국 17개 시·도 지역의 자연적·문화적 자산을 활용한 창업지원으로 전 지역이 고르게 성장하는 경제 균형발전에 이바지

▶ 로컬콘텐츠 중점대학 사업

사업개요	지역가치 창업가 ‘로컬크리에이터’의 창업과 ‘로컬브랜드’로의 도약을 위해, 지역정체성(Identity)기반 창업 역량을 갖춘 예비창업자 양성
지원내용	교육프로그램 연구개발 및 운영, 멘토링, 창업실습비(팝업스토어 구성·운영 등), 전담인력, 강사 인력(연구교수, 겸임교수 등 포함) 확충, 운영비 등 교육과정 지원
선정현황 (7개교 선정)	전문대학(2개교) : 경남정보대, 서울예술대 일반대학(5개교) : 계명대, 목포대, 수원대, 한라대, 홍익대(세종)

