정책 제안서

경기 도트-커넥트(Dot-Connect): 점자와 디지털 접근성으로 잇는 청년의 일상

작성 참여 김은준 · 정용준
제안서 작성일 2026.06.25
2026년 경기도 주민참여예산 민관협치형(청년참여) 제안사업 신청서

사업목적*

(제안취지)

https://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0003172801

안전하게 산책할 권리, 시각장애인들은 절실합니다, 오마이뉴스, 2025년 10월 14일 자

출처 안내: 아래 전북일보 기사에 원자료가 기재한 링크는 다른 매체의 주소여서 공개본에서 생략했습니다.

점자 표기 없는 의약품•••시각장애인들‘불안’한 복약, 전북일보, 2026년 1월 11일 자

사업 요약

생애 전환기에 놓인 청년 시기는 행정정보와 더불어 일상생활 전반에서 정보 접근권이 주효하게 작용함

그러나 시각장애 청년의 경우 일상적인 생활부터 독립적인 정보 획득이 어려우며, 이를 보조하기 위한 점자 인프라는 공공 정책 지원·법령 개정 등에도 불구, 구조적으로 부족한 형편임

그렇기에 오프라인 청년 생활권 내 정보 접근성을 보장하고, 온라인으로 스마트 접근성 환경을 구축하는 시범사업을 통해 생활밀착 영역에서 정보 접근 공백 해소하고자 함

소상공인에게 수시 업데이트 부담을 주지 않는 플랫폼 연동형 시스템과 사업 종료 후 경기도 공공일자리를 활용한 사후 관리 체계를 결합하여 지속 가능한 모델을 구축하고자 함

청년기는 학업을 마치고 취업, 주거, 소비 등 다양한 생활 영역에서 독립적인 의사결정을 수행해야 하는 생애 전환기로 이 시기에는 행정정보뿐 아니라 약국·음식점·청년 공간 등 일상생활 전반에서의 실질적인 정보 접근권이 필수적이다. 그러나 현재 경기도의 정보 접근 정책은 점자·음성 소식지 등 ‘도정 정보 제공 중심’으로 설계되어 있어 생활밀착 영역에서의 정보 접근 문제는 충분히 다루어지지 못하고 있다. 특히 2026년 1월부터 전면 시행된 ‘장벽 없는 무인정보단말기(키오스크) 의무화 제도’는 매장 내 ‘결제·주문’ 단계에 국한되며, 중·소규모 사업장은 대체 설치(단순 호출 벨 등) 예외 조항으로 인해 시각장애 청년이 체감하는 현장 공백은 여전하다. 이들의 경우 메뉴 선택, 의약품 확인, 공간 이용 등 일상적인 선택 과정에서 타인에 의존하는 구조가 지속되고 있으며, 이는 자립 지연과 사회참여 제약으로 이어질 수 있다는 점에서 정책적 대응이 요구된다.

한편, 2025년 ‘실로암장애인자립생활센터’의 <2025년 의약품 점자 및 접근성 코드 표시 실태 모니터링 결과 보고서>에 따르면 시각장애인의 82.9%가 점자를 자립에 중요한 요소로 인식하고 있으며, 점자 사용 능력도 63.8%가 보통 이상으로 나타났다. 그러나 같은 조사에서 의약품·음식점 분야의 점자 필요성은 4.6점(5점

척도)으로 매우 높았으나, 만족도는 1.4점에 불과하였다. 이는 점자 활용 능력의 문제가 아니라, 생활환경에서 점자 접근 인프라가 구조적으로 부족한 정책 공백이 존재함을 의미한다.

일례로 2024년 7월 약사법 개정에 따라 의약품의 경우 점자 라벨링이 일부 품목에 대해 제도화되었음에도 불구하고, 실제 표기율은 앞서 언급한 <2025년 의약품 점자 및 접근성 코드 표시 실태 모니터링 결과 보고서>에 따르면 43.6%에 불과해 시각장애인들은 여전히 불안전한 복약 환경에 노출되어 있다고 할 수 있다. 다시 말해, 실제 현장에서는 점자의 체감가능한 수준의 접근성 향상이 이어지지 못하고 있어 지자체 차원의 보완적 정책 모델이 필요한 상황이다. 이에 본 사업은 문제 제기 범위를 “청년 생활권 내 생활밀착 영역에서의 정보 접근 공백”으로 한정하고, 정책적 답변으로 다음을 설계한다.

① 시각장애인 참여형 정책 자문 구조 구축

② 대학가 및 청년 공간 인근을 중심으로 한 시범 구역 설정 (오프라인)

③ 점자 유도 표시와 QR 음성 안내를 결합한 온라인 기반 정보 접근성 환경 조성 (온라인/점자-스마트폰 리딩앱 병행)

즉, 본 사업은 단순한 점자 정보 제공 확대가 아니라, 청년의 자립과 일상적 선택을 가능하게 하는 지자체 차원의 생활영역 점자 접근권의 구조적 개선을 위한 시범 정책 모델 구축을 목적으로 한다. 또한, 물리적 점자 가이드와 QR 음성 안내의 결합은 시각장애인뿐만 아니라 저시력 청년, 한국어 읽기가 서툰 이주 배경 청년, 그리고 정보를 한눈에 확인하고 싶은 비장애인 도민까지 모두가 편리하게 쓰는 사회 환경 구축을 지향한다.

다만, 주민참여예산은 1년을 기준으로 사업이 시행되며, 국가 단위 수준의 정책과 지자체 단위 수준의 차이는 고려되어야 하기에 본 사업 역시 정보 접근권 보장의 전면적 개편을 목표로 하기보다는 권역 기반 시범 지역에서 청년 생활권을 중심으로 한 제한된 범위 내에서 실증을 수행하고, 시범사업의 효과를 바탕으로 향후 정책 확산 가능성을 검토하는 데 방점을 둔다.

특히, 본 사업은 「장벽 없는 무인정보단말기 의무화 제도」의 시행 효과를 현장에서 검증하고, 제도 시행 이후에도 남아있는 생활권 내 정보 접근 사각지대를 발굴·보완하기 위한 경기도형 실증사업의 성격을 가진다.

사업대상*

(수혜자)

- 대상: 직접수혜자(시각장애 청년 정책자문단(8~10명) 및 청년 생활권 시범구역 이용 시각장애 청년)/간접수혜자(청년공간·대학가 생활권을 이용하는 정보취약계층 및 일반 도민)

- 규모: 시범구역 이용자 연 3,000~5,000명 이상

- 추진방법: 청년 참여형 정책자문단 구성 → 청년 생활권 내 정보접근 실태 및 이동 동선 기반 점자 공백 조사 → 시범구역 선정 → 점자 유도 표시 및 QR 음성 안내 기반 접근성 시스템 구축 → 현장 운영 및 데이터 기반 효과 분석

- 예산 용도: 정책자문단 운영 및 활동비, 점자 유도 표시 제작 및 QR 음성 시스템 구축비, 디지털 콘텐츠(음성 안내) 구축 및 유지관리비, 실태조사 및 성과평가비

소요사업비

예산안(총합: 30,000천원)

• 정책참여 및 자문단 운영(시각장애 청년 당사자 검증단): 5,000천원

- 위원(8~10명) 회의 수당, 현장 실태조사 활동비, 당사자 UX 검증 워크숍 운영 등

• 생활밀착형 점자 접근 UX 설계 및 기준 설정: 5,000천원

- 대학가·청년공간 맞춤형 점자 유도 규격 설계, 업종별 필수 정보 구조화 및 당사자 검증 및 표준안 개발 등

• 시범구역 접근성 인프라 조성(물리적 환경 구축): 10,000천원

- 대학가·청년공간 내 약국, 음식점 등 점자 유도 스티커 및 표준형 QR 플레이트 제작·설치

• 디지털 콘텐츠 제작 및 실시간 업데이트 시스템 구축: 7,000천원

- 메뉴·의약품 정보 음성 변환 웹 페이지 구축, 변동 정보(가격 등) 실시간 반영 시스템 설계

- QR 연계 웹페이지 제작, 음성안내 콘텐츠 제작, 기존 무료 플랫폼 활용, 정보 업데이트 체계 구축

• 실태조사 및 성과평가(사전·사후 효과성 검증): 3,000천원

- 이용자 만족도 조사, 정보 탐색 시간 단축 효과 분석, 정책 확산 매뉴얼 제작

※ 점자·소리소식지 사업과 달리 생활환경 기반 접근성 인프라 사업으로 성격 구분됨

※※ 메뉴판·라벨 단순 제작이 아닌, 업데이트 가능한 디지털 구조 설계 및 운영비 포함 (오프라인의 경우 메뉴와 가격 변동성이 높아 매년(또는 계절별로) 새로운 지원이 필요할 수 있기에 이를 보완)

사업기간

2027. 1. 1. ~ 2027. 12. 31. (1년 이내)

- 1분기: 정책위원단 구성 및 대상지 선정

- 2~3분기: 점자 제작·설치 및 현장 운영

- 4분기: 사후 운영 주체(복지관·공공일자리 연계 등) 설정 및 관리 이관 계획 수립

사업내용*

1. 추진근거

■ 청년 정책으로서의 법적 근거

청년기본법

□ 제8조(정의) 및 제4조(국가 등의 책무) 국가는 청년의 자립 기반 형성과 삶의 질 향상을 위한 정책을 수립·시행하여야 하며, 청년의 사회참여 및 권익 증진을 위한 환경을 조성할 책무를 진다.

경기도 청년 기본조례

□ 제4조(정의) 도지사는 청년의 자립 기반 형성과 사회참여 확대를 위한 정책을 적극 추진하여야 한다.

□ 제7조(청년정책의 기본방향) 청년의 생활안정, 사회참여, 권익증진 및 자립기반 강화를 위한 정책을 수립·시행하여야 한다.

→ (적용 논리) 청년기는 부모로부터 독립하여 스스로 소비하고 생활하는 '생애 전환기'임. 시각장애 청년이 타인의 도움 없이 일상(식당, 약국 등)에서 스스로 결정할 수 있는 환경을 조성하는 것은 청년 자립 지원의 본질적 요소임.

■ 정보 접근권 보장 및 디지털 포용을 위한 국가적 책무

지능정보화 기본법

□ 제4조(국가 등의 책무) 정보접근 및 활용에 있어 신체적·사회적 제약으로 인한 격차가 발생하지 않도록 필요한 정책을 수립하여야 한다.

약사법

□ 제59조(의약품 라벨링) 제56조, 제57조 및 제58조제1항에 규정된 사항은 다른 문자・기사・그림 또는 도안보다 쉽게 볼 수 있는 부분에 적어야 하며, 그 사항(제58조제2항에 따라 첨부 문서 대신 전자적 방법 등으로 제58조제1항 각 호의 사항을 제공한 경우 전자적 방법 등으로 확인 가능한 사항을 포함한다)은 총리령으로 정하는 바에 따라 읽기 쉽고 이해하기 쉬운 용어로 정확히 적어야 한다.

→ (적용 논리) 지능정보화 시대에 물리적 점자와 QR 음성 안내를 결합하여 시각장애인의 알 권리를 보장하는 것은 국가적인 의무임.

■ 장애인 차별 실질적 해소 및 지자체의 적극적 조치 의무

- 장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률

□ 제8조 (국가 및 지방자치단체의 의무) ①국가 및 지방자치단체는 장애인 및 장애인 관련자에 대한 모든 차별을 방지하고 차별받은 장애인 등의 권리를 구제할 책임이 있으며, 장애인 차별을 실질적으로 해소하기 위하여 이 법에서 규정한 차별 시정에 대하여 적극적인 조치를 하여야 한다.

→ (적용 논리) 단순히 시설을 짓는 것에 그치지 않고, 청년들이 실제로 이용하는 민간 생활권(대학가 등)의 정보 장벽을 제거하는 것은 지자체의 법적 차별 시정 의무 이행에 해당함.

■ 경기도 점자문화 진흥 및 생활환경 개선의 구체적 이행

- 경기도 점자문화 진흥에 관한 조례

□ 제3조 (점자의 효력 및 차별금지) 시각장애인에게 점자로 제공된 문서는 일반활자와 동일한 효력을 가지며, 경기도(이하 “도”라 한다) 및 도가 출자·출연·설립한 기관·단체(이하 “공공기관”이라 한다)는 점자의 사용으로 인하여 차별이 발생하지 않도록 하여야 한다.

□ 제4조 (도지사의 책무) ① 경기도지사(이하“도지사”라 한다)는 시각장애인의 점자 사용 능력 향상과 점자의 발전 및 보전을 위하여 노력하여야 한다.

③ 도지사는 시각장애인이 점자를 사용하는 데에 불편함이 없도록 점자 사용에 방해가 되는 요소를 파악하고 이를 개선·보완하는 등 필요한 조치를 마련하여야 한다.

□ 제10조(점자문화의 확산) 도지사는 올바른 점자문화가 확산될 수 있도록 도 및 공공기관의 정기간행물, 지역신문·인터넷 또는 전광판 등을 활용한 홍보와 교육을 적극적으로 시행하여야 한다.

□ 제11조(민간단체 등의 활동 지원) 도지사는 점자 및 점자문화의 발전과 보급을 목적으로 활동하는 법인·단체 등에 대하여 행정적·재정적 지원을 할 수 있다.

→ (적용 논리) 본 사업은 조례에 명시된 '점자 사용 방해 요소의 파악 및 개선' 책무를 현장에서 실질적으로 수행하며, 공공기관을 넘어 민간 영역까지 점자 문화를 확산하는 실행 모델임

2. 사업내용

본 사업은 「장애인차별금지법」에 따른 '장벽 없는 무인정보단말기(키오스크) 의무화 제도'를 대체하거나 중복 수행하는 사업이 아니다. 현행 제도는 주문·결제 과정에서의 접근성 확보를 목적으로 하며, 사업자의 편의 제공 의무를 규정하고 있다.

한편, 본 사업은 시각장애 청년이 실제 생활권 내에서 정보를 탐색하고 선택하는 전 과정(공간 탐색 → 정보 확인 → 의사결정)에 대한 접근성 개선을 목표로 한다.

특히, 청년공간, 대학가 상권, 일반의약품 정보 등 현행 의무화 제도가 직접적으로 다루지 않는 생활밀착 영역을 대상으로 하며, 시각장애 청년 당사자가 직접 정책 설계와 검증에 참여하는 참여형 정책 모델이라는 점에서 차별성을 가진다.

가. 「청년 참여형 정책자문단」 구성 (Braille-Youth Lab)

- 지리적 이동 한계 극복 위해 경기 남·북부 2개 권역별 자문단구조로 관내 시각장애인 공개 모집 (8~10명)

공고 단계부터 텍스트 접근성이 보장된 상세 안내 요강 기입

청년 생활권(대학가, 청년공간 등) 내 정보접근 실태 조사

점자 및 디지털 기반 접근성 환경에 대한 사용자 경험(UX) 검증 참여: 정보를 제공할 실생활 정보 항목 결정

시범구역 범위 및 적용 방식(업종·시설·동선) 결정

정책 개선안 및 후속 확산 모델 도출

※ 단순 의견 수렴이 아닌, '청년 정책 공동 설계 주체'로 기능

나. 청년 생활권 특화 시범구역 조성 (오프라인/핀셋형 집중 모델)

- 제한된 예산 내 정책 체감도를 확보하기 위해, 광역 분산형이 아닌 '거점 집중형(랜드마크 모델)'으로 설계

- 권역별 핵심 대학가 + 대표 청년공간 + 약국 거점으로 압축 (시범지역)

- 각 시범 구역 내에서 약국·음식점·카페·이동 동선까지 포함한 '완결형 접근성 환경' 구축

- 단순 설치가 아닌 '표준 모델 구현'을 목표로 함

① 거점 A: 공공 청년 거점

- 청년 취·창업 지원공간 및 공공 청년시설 내부, 인근 500m 이내로 범위 설정

※ '청년 이동 동선'을 기준으로 실제 이용가능한 생활권 단위 설계

② 거점 B: 대학가 상생 민간거점

시각장애 대학생 이용이 많은 특정 대학 인근 반경 약 100~300m 상권에 범위 설정

대학가 상권 전체가 아닌 '핵심 이용 점포' 거점별 10~15개소 핀셋형 선별 적용

③ 거점 C: 약국 거점

- 시각장애 대학생 이용이 많은 특정 대학 인근 반경 약 100~300m 상권에 범위 설정

약국 내 모든 일반 의약품 전체 부착 방식 대신 자문단과 약사 자문을 통해 선정한 다빈도 일반의약품 전용 QR안내 보관함을 약국 데스크에 배치하여 실효성 확보

다. 점자 유도 및 QR 음성 안내 기반 접근성 UX 시스템 구축 (온라인)

본 사업은 물리적 점자 설치 중심 사업이 아닌, 시각장애 청년의 실제 정보 이용 흐름을 반영한 사용자 경험(UX) 기반 접근성 시스템 구축을 목표로 한다. 이에 따라 정보 접근 과정은 다음과 같이 단계적으로 설계한다.

① 점자 유도 표시를 통해 QR 코드 위치를 촉각으로 탐색

② 스마트폰을 활용한 QR 코드 스캔

③ 시각장애인 웹 접근성 기준을 준수한 페이지 자동 연결

④ 최신 정보(메뉴, 가격, 의약품 등)를 음성으로 제공

이를 구현하기 위한 기술적 구성은 다음과 같다.

소상공인 부담 최소화를 위해 민간 포털 플랫폼 연계

- 디지털화 대상 핵심 정보(메뉴, 가격, 의약품 등) 선정 및 구조화

- 음성 변환 및 웹 접근성 표준을 준수한 음성 안내 페이지 구축

- 링크 변경 없이 지속 사용 가능한 고정 URL 기반 QR 코드 설계

- 점자 유도 표시를 활용한 QR 위치 표준화 기준 마련

- QR 코드 주변에 촉각으로 인식 가능한 '볼록 가이드 프레임(사각형 틀)' 적용

- 근거리 인식이 가능한 NFC 태그 병행 적용 가능성 검토

- 'QR 위치 탐색 자체가 접근성의 출발점'이라는 관점에서 위치 표준화 설계

※ 단순 QR 부착이 아닌 '탐색-인식-접근' 전 과정 UX 설계

라. 업종별 적용 방식 (현실성 및 지속가능성 반영)

① 약국

- 「약사법」 의무 대상 외 일반의약품(OTC) 중심 보완 적용

- 자문단과 약사 자문을 통해 선정한 다빈도 일반의약품, 복약 정보는 개인 처방이 아닌 '범용 정보' 중심으로 제공 (개인정보 보호)

- 음성 안내를 통한 안전한 의약품 정보 접근 지원

② 음식점·카페

- 고정 점자 메뉴판 제작은 최소화

- QR 기반 음성 메뉴 안내를 기본 방식으로 적용

- 점자 표시는 QR 위치 안내를 위한 '유도 기능' 중심 설계

③ 청년 공간

- 시설 안내 및 프로그램 정보의 디지털 음성 안내 제공

- 주요 동선 중심 점자 유도 표시 적용

마. 운영 및 관리 체계 구축

- 참여 업소 공개 모집 및 협약 체결

- 디지털 콘텐츠(메뉴·가격·정보) 업데이트 관리 주체 지정

- 정보 변경 시 실시간 반영 가능한 운영 구조 구축

- 정기 점검 인력 운영 및 유지보수 체계 마련

- 참여 업소 대상 '경기도 배리어프리(Barrier-Free) 참여 업소' 인증 마크 부여

- 경기도 공식 홍보 채널 및 청년 플랫폼을 통한 참여 업소 홍보 지원

- 향후 지역화폐 가맹점 인센티브 등 연계 가능성 검토

- 시범사업 종료 이후, 경기도 시각장애인 복지관 및 지역 기반 공공일자리 사업(노인·청년 일자리 등)과 연계한 정보 업데이트 관리체계 구축 검토

주 1회 이상 현장 QR 파손 점검 및 인프라 유지보수의 상시 관리 체계 구축

※ 단순 참여 요청이 아닌 '참여 유인 기반 민관협력 구조' 설계

※※ 단발성 설치가 아닌 '지속 운영 가능한 시스템' 설계

바. 디지털 접근성 보완 및 대체 수단 검토

- 스마트폰 활용이 어려운 이용자를 고려한 대체 접근 방식 검토

- QR 스캔 없이 음성 안내가 가능한 보이스 기반 솔루션(예: 음성코드 등) 도입 가능성 검토

- 디지털 격차 해소를 위한 보완적 접근성 설계

사. 사전·사후 효과 분석 (효과성 및 실효성 확인 후 확산 계획 실행)

- 시각장애 청년 대상 이용 경험 및 접근성 변화 조사

- 정보 탐색 시간, 독립적 이용 가능성, 만족도 변화 측정

- 정책 수용성 및 확산 가능성 분석

3. 참고 사례

1) 서울특별시 일부 자치구 음식점 점자 메뉴판 제작 지원사업

서울시 일부 자치구에서는 시각장애인의 외식 접근성을 높이기 위해 음식점 점자 메뉴판 제작을 지원하고 있음. 다만, 개별 업소 단위의 단발성 제작 지원 중심으로 운영되며, 사후 효과 분석이나 표준 가이드라인 정립까지는 연계되지 않는 한계가 있음.

본 사업은 점자 메뉴판 제작을 넘어,

① 약국·음식점 등 생활밀착 영역을 패키지형으로 구성하고

② 사전·사후 만족도 분석을 실시하며

③ 민간 플랫폼 연동 및 사후 공공 일자리 연계로 지속 가능한 확장형 모델이며

④ 장기적으로는 점자 접근환경 표준 가이드라인까지 도출하는 구조라는 점에서 확장형 모델임.

2) 부산광역시 공공시설 점자 안내판 설치 사업

부산시는 공공청사 및 일부 공공시설에 점자 안내판을 설치하여 시설 접근성을 개선하고 있음. 이는 시설 중심 개선 모델로 의미가 있으나, 민간 영역(약국·음식점 등 생활영역)까지 확장되지는 못하고 있음.

본 사업은 공공공간뿐 아니라 민간 생활영역까지 포함한 민관협력 기반 점자 접근 개선 모델이라는 점에서 차별성을 가짐.

3) 일본 도쿄도 약국 점자 복약 안내 병행 사례

일본 일부 지역에서는 의약품 점자 표기와 함께 음성 안내를 병행하는 복약 안내 시스템을 운영하고 있음. 점자와 디지털 음성 안내를 결합한 접근 모델로 평가받고 있으나, 특정 업종 중심의 개별 사례에 머물러 있음.

본 사업은 점자 라벨 + QR 음성 병행 시스템을 시범구역 단위로 구축하고, 이를 표준화하여 도 단위 정책 모델로 확산하려는 구조라는 점에서 정책화 수준이 다름.

4) 경기도 점자 및 소리소식지 제작·운영지원사업

경기도는 점자소식지(경기등대 등) 및 소리소식지 제작을 통해 시각장애인의 정보 접근권을 보장하고 있음. 이는 도정 정보 접근권 보장 측면에서 중요한 사업이나, 생활밀착 영역의 물리적 점자 환경 개선까지는 포함하지 않음.

본 사업은 기존 콘텐츠 중심 사업을 보완하여, 생활환경에서 실제로 작동하는 점자 접근권 모델을 구축하는 확장적 정책임.

사업효과

(기대효과)

1. 시각장애 청년의 자기결정권 강화 및 일상적 독립성 확보

의사결정의 주체성 회복: 타인의 도움 없이도 식당 메뉴 선택, 의약품 확인 등 일상적인 선택을 스스로 수행함으로써 시각장애 청년의 자립 역량 강화.

정보 비대칭 해소: 생활밀착형 정보(가격, 성분, 위치 등)에 대한 실시간 접근성을 보장하여 사회 진입기 청년이 겪는 정보 장벽과 소외감 해소.

2. 민관 협력 기반의 배리어프리(Barrier-Free) 생활권 조성

생활 밀착형 복지 실현: 공공기관 내부를 넘어 청년들이 실제로 거주하고 활동하는 대학가, 약국, 음식점 등 '민간 생활 영역'까지 접근성 표준 확산.

지역사회 포용성 제고: 소상공인과 민간 시설이 참여하는 점자 접근 환경 개선 모델을 통해 장애 유무와 상관없이 누구나 편리한 '유니버설 디자인' 도시 환경 구축.

3. 경기도 점자문화 진흥 조례의 실질적 이행 및 행정 신뢰도 제고

조례의 정책화 실증: 「경기도 점자문화 진흥에 관한 조례」에 명시된 '점자 사용 방해 요소 개선' 책무를 현장에서 구체적 사업으로 구현하여 자치법규의 실효성 확보.

데이터 기반의 행정 서비스: 시범사업을 통해 도출된 UX(사용자 경험) 데이터와 성과 분석을 바탕으로, 근거 중심(Evidence-based)의 과학적 복지 행정 기틀 마련.

4. 지속 가능한 당사자 참여형 거버넌스 및 정책 표준 모델 정립

당사자 중심 정책 설계: 시각장애 청년이 직접 참여하는 'Braille-Youth Lab' 운영을 통해 공급자 중심이 아닌 수요자 맞춤형 정책 환류 체계 구축.

전국 확산 가능한 표준안 마련: 시범사업의 결과를 바탕으로 '경기도형 점자·디지털 결합 접근성 매뉴얼'을 제작하여, 향후 도 전역 및 타 지자체로 확산 가능한 정책 선도 모델 정립.

사업지역

경기도 시범사업 선정 권역

2026년 06월 25일