

주요업무보고



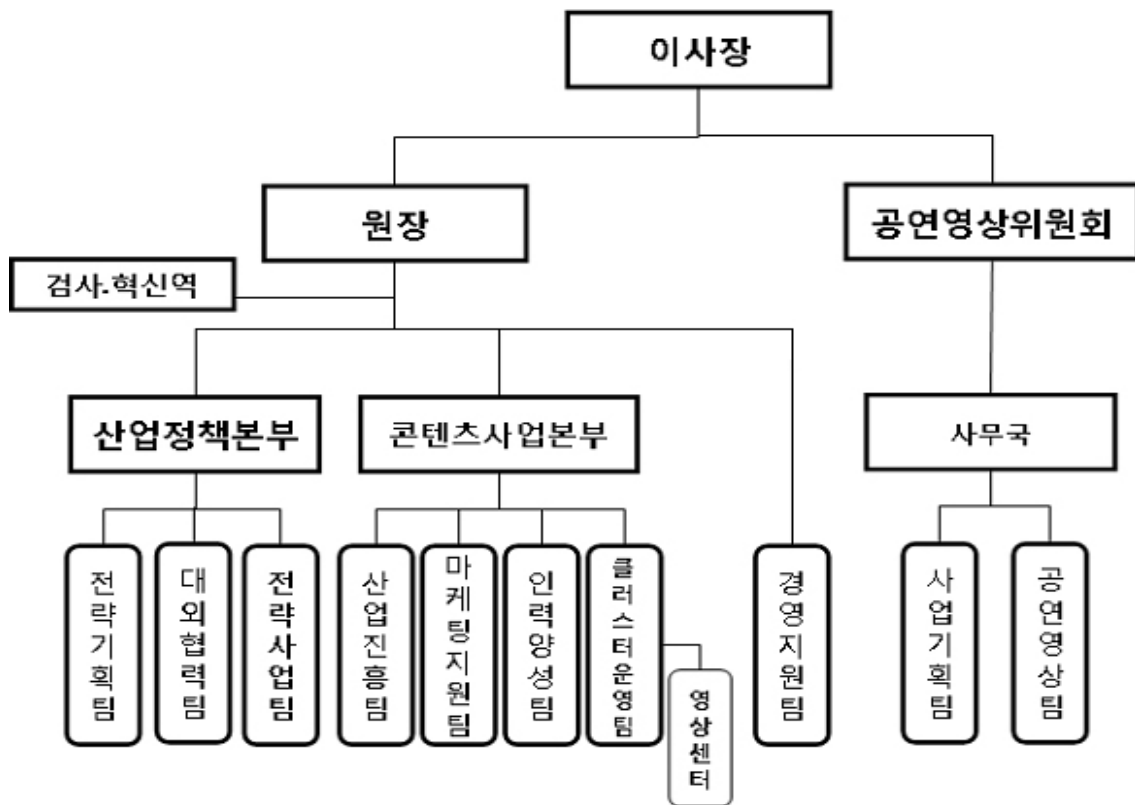
[재]경기디지털콘텐츠진흥원

일반현황

□ 기본현황

- 설립근거 : 경기도디지털콘텐츠진흥원 설립 및 지원 조례
- 설립일시 : 2001. 8. 29
- 위 치 : 부천시 원미구 춘의동 202 춘의테크노파크II 202동 9층
- 기본재산 : 171억 (건물, 토지)

□ 조 직 (2본부 1국 10팀)



□ 인 원 (정원 50명 / 현원 48명)

구분	합계	원장	1(가)급	2(나)급	3(다)급	4(라)급	5(마)급	6급
정원	50	1	4	8	14	12	11	
현원	48	1	2	5	11	10	18	1

□ 예산 총괄

○ 수입예산

(단위 : 천원)

분	류	2010년 제1회 추경 예산(안)	2010년 예산 (당초)	증 감
관	항			
합 계		14,407,887	13,140,750	1,267,137
사업수입	소 계	501,430	501,430	-
	1. 임대 및 관리비 수입	481,430	481,430	-
	2. 공용장비 운영	20,000	20,000	-
	3. 아카데미 운영수입	-	-	-
사업 외 수입	소 계	202,000	130,000	72,000
	1. 기타수입	72,000	30,000	42,000
	2. 이자수입	100,000	100,000	-
	3. 외부 사업지원금	30,000	-	30,000
출연금	소 계	11,809,320	11,809,320	-
	1. 경기도	10,527,020	10,527,020	-
	2. 부천시	1,282,300	1,282,300	-
이월금	이월금	1,895,137	700,000	1,195,137

○ 지출예산

(단위 : 천원)

분	류	2010년 제1회 추경 예산(안)	2010년 예산 (당초)	증 감
관	항			
합 계		14,407,887	13,140,750	1,267,137
콘텐츠산업육성	소 계	6,953,900	6,315,300	638,600
	콘텐츠산업기반 조성	1,352,600	1,074,000	278,600
	전략콘텐츠산업육성	3,530,000	3,340,000	190,000
	콘텐츠유통 활성화	1,288,800	1,118,800	170,000
	현장중심 전문인력양성	697,500	697,500	-
	클러스터 육성지원	85,000	85,000	-
재단운영비	소 계	3,082,178	2,696,430	385,748
	인건비	2,304,904	1,943,712	361,192
	일반운영비	735,468	735,912	△444
	유형자산 구입비	41,806	16,806	25,000
공연영상산업육성	소 계	3,562,000	3,482,000	80,000
	공연영상산업 활성화	1,562,000	1,482,000	80,000
	영상전문투자조합 출자	2,000,000	2,000,000	-
공연영상위 운영비	소 계	794,120	647,020	147,100
	공연영상위 인건비	560,192	468,800	91,392
	일반운영비	227,828	167,306	60,522
	유형자산 취득비	6,100	10,914	△4,814
예비비	예비비	15,689	-	15,689

1. 경기도 콘텐츠산업은 고성장 지속

□ (매출)도 콘텐츠산업은 6조 1,079억 원 규모로 국내 22.2% 비중 차지

- 콘텐츠산업은 경기도 新성장동력산업 중 하나로 연평균('07~'09) 27.8%의 폭발적 성장을 진행, 도내 서비스업 성장을 견인
 - 국내 콘텐츠산업 연평균('04~'08) 성장률 7.5%
 - 도내 사업서비스업 연평균('06~'08) 성장률 12.4%
- 2014년, 경기도 콘텐츠산업 누적 매출규모는 41조 8,808억 원('10~'14) 규모 달성
 - 매년 10% 성장을 유지, 4년간 매출 3조 5,650억 원 증대



※ 출처 : 경기통계연보 2009(경기도청), 경기도콘텐츠산업통계조사 2009(경기DCA), 문화산업통계 2009(문체부)

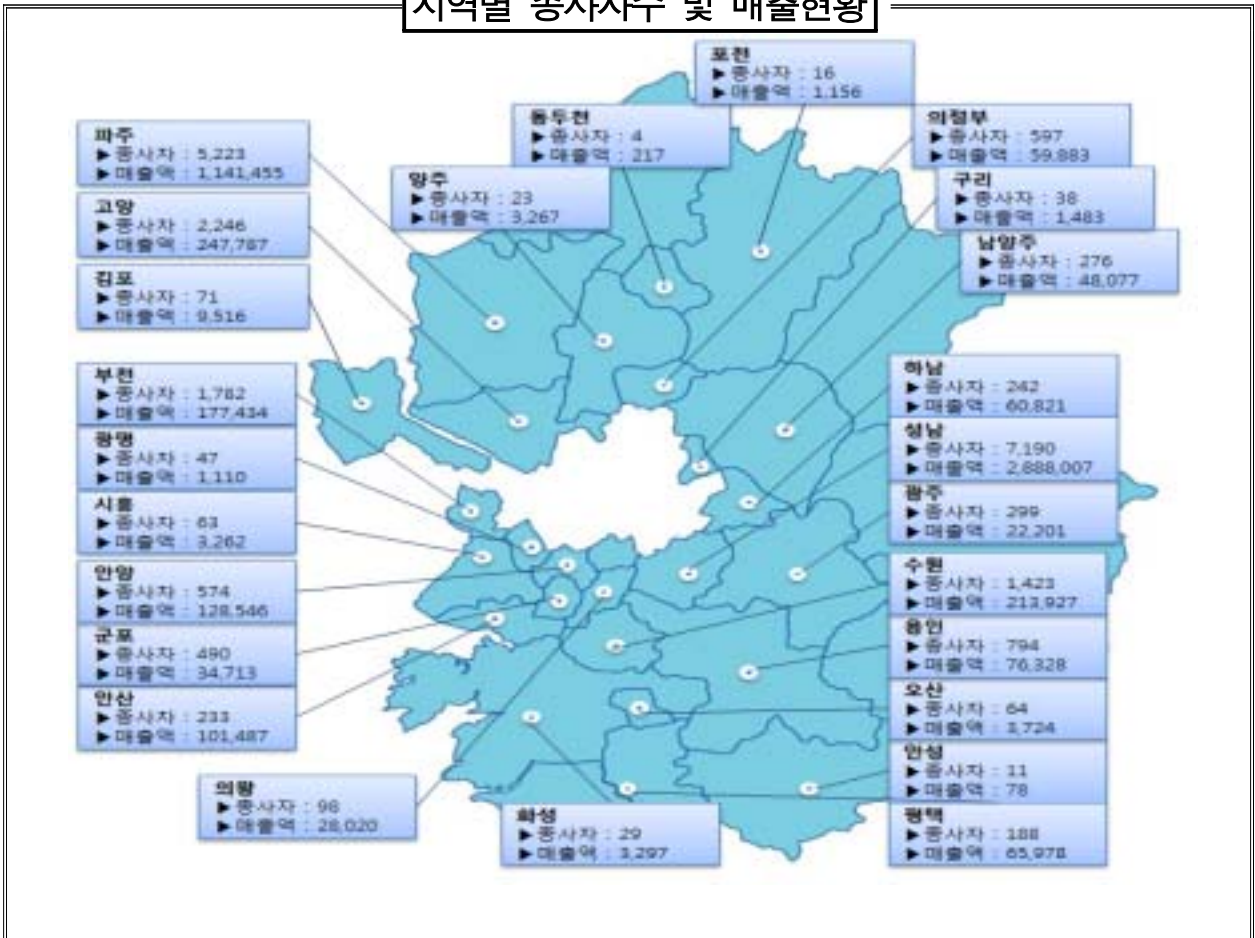
□ (종사자)도 콘텐츠산업 종사자 수는 전년대비 10.3% 증가

- 국내 콘텐츠산업 종사자 수는 전년대비 2.6% 감소하는 상황에서 경기도 콘텐츠 산업은 '08년 1만 9,834명에서 '09년 2만 1,936명으로 약 10.3% 증가
 - ※ 국내 콘텐츠산업 종사자 수 '07년 45만 8,910명 → '08년 44만 6,929명(2.6%감소)
 - 2014년, 경기도 콘텐츠산업 종사자 수는 3만 7천명 규모 예상

□ (기업수)도 콘텐츠산업 기업 수는 전년대비 12.6% 증가

- 경기도 콘텐츠기업 수는 '08년 700개에서 '09년 788개로, 이중 4大 콘텐츠 클러스터(고양, 성남, 부천, 파주) 기업 수는 475개로 전체의 60.3% 비중 이며, 매출은 4조9,741억원으로 도 콘텐츠산업의 81.5%를 차지

지역별 종사자수 및 매출현황



2. 2009년 지원기업 고용 및 매출 증가율

- 2009년 진흥원이 지원한 기업들(39개 社)의 매출액은 2,306억 원 규모로 전년대비 15.7% 성장
- 지원기업 매출 총액 : 2,306억 원 / 수출액 : 260억 원 / 고용인원 : 1,084명



1. 비전 및 목표

비 전
콘텐츠 산업의 메카, 경기도

2010년 목표
경기도 콘텐츠산업 10% 성장

매출액	6조 7,187억원 [6조 1,079억원(2009) 대비 10% 성장]
-----	---

※ 2008~2012년 한국 콘텐츠산업 성장률은 5.8%로 예측되었으나(PwC : PricewaterhouseCoopers) 글로벌 경제 악화로 2009년 5% 미만의 성장을 보일 것으로 예상됨

경기도의 신성장 동력을 창출하는 콘텐츠산업 전문 육성기관

콘텐츠 산업 기반 조성	<input type="checkbox"/> 입주기업 지원 사업 <input type="checkbox"/> 도내 콘텐츠기업 및 정책홍보 <input type="checkbox"/> 특수영상 후반작업 지원 <input type="checkbox"/> 도 콘텐츠산업 정책 및 사업 개발 <input type="checkbox"/> 경기 콘텐츠 두드림 센터 <input type="checkbox"/> 경기도콘텐츠기업협의회 운영
-----------------	--

전략콘텐츠 산업 육성	<input type="checkbox"/> 대·중·소기업 협력 기반 구축사업 <input type="checkbox"/> 크로스 미디어 콘텐츠 제작지원 <input type="checkbox"/> 기능성게임 개발사업 <input type="checkbox"/> 만화·애니 제작지원 사업 <input type="checkbox"/> 모바일 콘텐츠산업 육성(경기 모바일 앱센터 등)
----------------	--

콘텐츠 유통 활성화	<input type="checkbox"/> 2010 경기기능성게임페스티벌 <input type="checkbox"/> 해외진출 지원사업 <input type="checkbox"/> 게임 상용화 지원센터 운영 <input type="checkbox"/> 경기국제특수영상 컨퍼런스 (GFX2010)
---------------	--

현장중심 전문인력 양성	<input type="checkbox"/> 콘텐츠 전문인력 양성사업 <input type="checkbox"/> 콘텐츠 취업지원 및 재교육 지원사업
-----------------	--

공연영상산업 활성화	<input type="checkbox"/> 경기도 촬영유치 인센티브 및 영상기반 조성 <input type="checkbox"/> DMZ 다큐멘터리 영화제 <input type="checkbox"/> 공연영상산업 활성화 <input type="checkbox"/> 경기/고양 영상전문투자조합 결성
---------------	---

2. 추진전략

가

전략콘텐츠산업 육성 강화

- 대·중·소기업 협력기반을 통한 새로운 비즈니스 모델 개발
- 스마트폰, TV포털, ODC(On Device Content) 등 새로운 미디어환경에 적합한 콘텐츠 제작 지원 및 인프라 구축
- 만화·애니 등 원천소스 콘텐츠의 다변화를 통한 다양한 미디어용 콘텐츠 변환 지원

나

현장 맞춤형 전문인력 양성 및 고용 활성화 지원

- 전문가 과정, 현장인력 재교육과정, 취업지원 등 기업의 니즈에 맞는 인력 양성 추진
- 실질적인 고용 및 취업 지원사업을 통한 도내 일자리 창출 및 고용 활성화

다

콘텐츠 유통환경 개선 및 활성화

- 도내 콘텐츠기업의 해외시장 진출지원을 통한 매출증대 유도
- 게임상용화지원센터 운영을 통한 콘텐츠 품질향상 및 경쟁력 강화

라

기능성게임을 통한 선도적 게임산업 육성

- 기능성게임 기반 콘텐츠 개발 및 유통을 통한 도내 게임 산업 활성화
- 기능성게임 제작지원 및 게임의 순기능 확산을 통한 게임산업 신시장 창출

마

도내 콘텐츠산업 기반 조성을 통한 기업환경 개선

- 우수 콘텐츠기업 집적 및 클러스터 조성을 통한 道 콘텐츠산업 브랜드 제고
- 우수 콘텐츠기업 유치를 통한 신규 고용 창출 및 지역경제 활성화 기여

■ 만화애니 제작지원 사업 : 한국만화영상진흥원과 공동사업진행

- 도내 만화·애니 콘텐츠 창작 및 유통의 디지털화로 글로벌마켓 선점
 - 경기 소재 만화 <여보: 여주의 보물 이야기> 등 9개 사업 15개 지원작 선정
 - ※ 영화 '이끼' 원작자 윤태호 <당신은 거기 있었다 1,2> 단행본 출간(2010.5)
 - ※ <푸메와 꾸메> KBS TV 동화 '행복한 세상' 방영 및 단행본 출간(2010.6)
 - ※ <미션키트맨> 교재 및 캐릭터토이 : 3개월간 1억2천만원 매출(2010.1~3)
 - ※ <다이어트 피기스> 레시피북 출판 2,000여권 판매, 2,200만원 매출(2010.1~3)

■ 콘텐츠 전문인력 양성

- 아이디어 기반 1인 창조기업 육성
 - ※ 1인 창조기업 22명 지원, 고용창출 59명, 지식재산권 44건 등록(2009/2010)
 - (부천 소재 창업 7개 기업, 19명 고용창출)
- 콘텐츠전문인력 양성 **총 700명 교육 및 취업 지원**
 - 콘텐츠 전문인력 양성 : 크로스미디어과정 등 100명 교육(부천대 50명, 유한대 50명)
 - 일반인 대상 콘텐츠교실 운영 : 부천 새소망의집(27명) 등 총 5개소, 총 209명
 - 취업지원 및 현장인력 양성 : 34개 기업 및 대학, **391명 취업 및 교육지원**
 - 부천소재 기업 및 대학 지원 : 7개 기업 및 대학, 190명 취업 및 교육지원

■ 특수영상 후반작업 지원

- 콘텐츠 기업의 영상물 제작 지원 : 부천 고구미의 <로봇찌바> 외 총 71건
- 부천국제영화제와 협약을 통한 영화제 작품 장비 지원
 - ※ 부천국제영화제 개막작 <엑스페리먼트> 외 122편 장비 지원

■ 콘텐츠 제작지원 사업

[대중소기업 협력기반 구축사업]

- 삼성, KT와 도내 중소콘텐츠기업의 협업체계 구축을 통한 스마트폰, TV포털 등 차세대 플랫폼용 콘텐츠 개발
 - 부천소재 '모비릭스', '재밋어스튜디오' 등 27개 기업, 16개 콘텐츠제작 지원 (2009/ 2010)

※ 스마트폰용 어플리케이션 ‘Stick Heroes’

- Show 어플대전 최우수상 / BADA, T-Store 및 Show 앱스토어 서비스
- 현재 영국, 이태리 등 8개국 서비스 / 상반기 내 107개국 서비스 예정

[크로스미디어 콘텐츠 제작지원 사업]

- 다양한 플랫폼 상호 연동 서비스 기반 융합콘텐츠 개발 및 상용화 지원
 - 부천소재 ‘스튜디오애니멀’, ‘KYSC’ 등 35개 기업 18개 콘텐츠 제작지원 (2009/ 2010)

※ 영어교육콘텐츠 ‘가상 망신 체험영어’

- KT 쿡TV 방영, YBM 시사영어 인터넷강의 등 3-스크린 서비스 중(’10. 2~)

※ 어린이 영어 친화 애니메이션 ‘헬로우 둘리’ 투니버스 방영 (’10. 1~4)

해외진출지원사업

- 게임파크홀딩스, 레드로버 등 도내 8개 기업의 해외진출 지원(프랑스 및 독일, 2개 행사)
 - ※ 레드로버 “볼츠앤블립”, 세계 150여개국 방영 100억원 수출 계약

공영영상산업 활성화

- <하녀>, <로드넘버원> 등 35편의 로케이션 촬영지원

2년 연속 기관경영평가 A등급 달성(2008년, 2009년)


- 경기도 21개 공공기관 대상 경영평가에서 **2년 연속 A등급 달성**

1. 콘텐츠 산업 육성

1-1. 콘텐츠 산업 기반 조성  12


1-2. 전략콘텐츠 산업 육성  18

1-3. 콘텐츠 유통 활성화  24

1-4. 현장중심 전문인력 양성  28

2. 공연영상산업 육성

2-1. 공연영상산업 활성화  30

2-2. 영상전문투자조합 결성  33

입주기업 지원사업

□ 사업목적

- 콘텐츠기업에 대한 원활한 비즈니스 환경 제공을 위한 입주공간 및 정보 인프라의 지원 등 사업 환경 제공
- 도내 기업유치 및 산업 성장 지원

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1. ~ 12.
- 사업내용
 - 입주기업 공간지원 및 콘텐츠기업 업무환경 조성
 - 인터넷 전용선 지원

※ 입주공간 : 14,798㎡ (40~45개 업체 입주 가능)

□□현 입주 42개 업체 입주

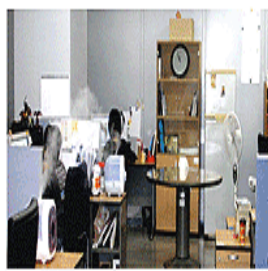
□□평당 월 임대료 : 임대료 5,500원(주변 시세의 25% 수준)

⇒ 주변 월 임대료 : 임대료 22,740원(1실 당 217.34㎡ (65.74평) 기준)

- 총사업비 : 877,600천원

□ 상반기 사업 실적

- 신규 콘텐츠 기업 2개사 추가 유치 : 道外 2개사(만화, 게임)
- 인터넷 전용선, 영상센터 장비지원



입주기업 지원 공간

영상센터 주요 장비시설

도내 콘텐츠기업 및 정책홍보

□ 사업목적

- 경기도 콘텐츠 산업 정책 및 중점사업 홍보를 통한 경기도 인지도 고양
- 도내 콘텐츠 기업을 위한 정보 제공과 홍보지원
- 대외인지도 고양을 통해 콘텐츠 기업의 도내 유입

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1 ~ 12.
- 사업내용 : 경기도 콘텐츠기업 및 경기도 주요 콘텐츠산업정책 홍보
 - 기획홍보 : 경기도 정책 및 중점사업 언론홍보
 - 산업 및 기업 미디어홍보 : 콘텐츠 지원사업, 주요성과 및 도내 기업 성과 홍보 및 광고 지원
 - 콘텐츠 정보지 팝콘 제작 : 경기도 콘텐츠산업 정보지 (월 1회, 회당 2,000부 제작, 700여개 기업 및 기관 배포)
- 총사업비 : 185,000천원

□ 상반기 사업 실적

- 진흥원 주요언론 보도 : 총 180건
 - mbn매일경제TV, 한경wow, 한국경제, 매일경제, 경기일보, 전자신문 등

		
서울신문(5.18)	전자신문(3.5)	경향게임스(5.25)

- 콘텐츠정보지 '팝콘'에 콘텐츠 기업 및 프로젝트 소개 증가
 - ※ 1인 창조기업 3개사, 애니멀, 네오큐브 등 콘텐츠기업소식 소개

특수영상 후반작업 지원

□ 사업목적

- 고가의 장비 구축에 부담을 느끼는 중소콘텐츠기업들을 대상으로 공용장비를 제공하여 콘텐츠 제작이 원활히 이루어질 수 있도록 지원
- 안정적 공용장비 지원을 통한 도내 콘텐츠 기업의 제작비용 절감 및 제작 활성화

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1 ~ 12.
- 사업대상 : 영화, 게임, 애니메이션 등 도내 영상편집 수요 기업 및 개인
- 사업내용 : 경기도 콘텐츠기업에게 공용장비실 하드웨어·소프트웨어 지원

구 성	서비스 내용
종합편집실	○ 고화질 영상 편집 및 입출력 작업
영상편집실	○ HD/SD 디지털영상의 편집 및 합성 작업
미디어변환실	○ HD/SD 영상 복사, Up/Down 컨버팅, 파일 컨버팅 등

- 총사업비 : 120,000천원

□ 상반기 사업 실적

- 콘텐츠 기업의 영상물 제작 지원 : <로봇찌바> 외 총 71건
- 부천국제영화제와 협약을 통한 영화제 작품 장비 지원
 - ※ 개막작 <엑스페리먼트> 외 122편 장비 지원

□ 향후 추진 계획

- 2010. 7. 공용장비실 활용계획 수립 및 변경(인페르노, 스모크)
공용장비실 장비 유지보수(렌더팜 및 편집 장비)
- 2010. 8. 렌더팜 재세팅 및 운영 컨소시엄 구축
- 연간지속 : 경기도 콘텐츠기업 대상 하드웨어, 소프트웨어 지원

道 콘텐츠산업 정책 및 사업개발

□ 사업목적

- 진흥원 전략사업분야인 '3D입체영상콘텐츠', '모바일콘텐츠', '기능성게임' 등 핵심 콘텐츠 분야별 정책 및 신규사업 개발
- 콘텐츠산업 주요현안에 관한 심층 분석 자료를 도내 콘텐츠기업 및 유관기관에 제공함으로써 경기도 정책 수립 기초자료로 활용

□ 사업개요

- 사업기간 : 2010. 3.~12.
- 사업내용
 - 경기도 콘텐츠산업 중단기 사업 개발
 - 경기도 3D 입체영상산업 육성 방안
 - 경기도 콘텐츠산업 중기 비전 개발
 - 수시정책 동향분석 정보서비스 이용
 - 경기도 콘텐츠산업 및 정책에 관한 수시정책보고서 및 이슈보고서 발간
 - 전문가 간담회 및 포럼 운영
- 총사업비 : 70,000천원

□ 상반기 사업 실적

- 2010. 5. : 경기도 콘텐츠산업 중기전략(C-GV 2014) 수립
 - 경기도 콘텐츠산업 육성 10대 전략과제 개발 진행 중
- 2010. 6.
 - 3D 입체영상산업 육성방안 연구 진행 중
 - 수시정책연구 산업동향분석 정보서비스 (콘텐츠시장동향보고 외 10건)
 - 수시정책보고서 2회 발간 (소셜 네트워크 비즈니스 전략 외 1건)

□ 향후 추진 계획

- 2010. 8. 30 : 3D 입체영상산업 육성방안 및 중기사업개발
- 2010. 11. 30 : 기타 신규 정책연구 및 전문가 간담회 진행

경기콘텐츠 두드림센터

□ 사업목적

- 도내 콘텐츠 기업의 애로처리 지원
- 중소 콘텐츠기업에 대한 고객중심 지원체계 마련

□ 사업개요

- 사업기간 : 2010. 7. 1 ~ 2010. 12. 31
- 사업내용
 - 기업 애로처리 접수 및 문제해결과 현황 관리 : 365일, 24시간 서비스
 - 콘텐츠 기업 대상 콘텐츠 비즈니스 정보(법률, 세무, 인사등) 제공
 - 전문가 자문 및 컨설팅 서비스 지원, 비즈니스 카운슬러 상담지원
 - 고객중심 지원서비스 정보제공 및 상담 체계 구축
- 총사업비 : 100,000천원

□ 상반기 사업 실적

- 2010. 6 : 애로처리 시스템 구축
- 2010. 7 : 두드림 센터 홈페이지 구축

□ 향후 추진 계획

- 2010. 7. ~ 8. : 경기 콘텐츠 두드림센터 시범 운영
- 2010. 7. ~ 12. 31 : 센터 운영 및 서비스 제공

	
<p>두드림센터 메인 홈페이지 화면</p>	<p>두드림센터 애로신청 서비스 화면</p>

경기도콘텐츠기업협의회 운영

□ 사업목적

- 도내 콘텐츠기업 간 교류협력 증대를 통한 컨버전스 사업역량강화
- 지원정책 정보 제공 및 세미나 개최 등을 통해 도내 콘텐츠 기업 역량강화

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1. ~ 12.
- 사업내용
 - 경기도 대·중·소 콘텐츠 기업 간 비즈니스 협력관계 구축 및 상생기반 마련
 - 경기도콘텐츠기업협의회 분과회의 개최
 - 경기콘텐츠CEO포럼 조찬 세미나 개최
- 총사업비 : 85,000천원

□ 상반기 사업 실적

- 2010. 1.20 ~ 1.22 : 2010년 콘텐츠 분야 사업설명회 개최(참석인원 401 명)
- 2010. 3. 15 : 제 2회 경기콘텐츠CEO포럼 조찬세미나 개최
 - 콘텐츠기업 특례대출보증 MOU 체결 (참석인원 240여명)
 - 경기도, 성남시, 부천시, 고양시, GDCA, 경기신보, 경기도콘텐츠기업협의회
- ※2010년 6월말 기준 : 총 1,962,500천원, 32개 기업 지원
 - 부천시 9개 기업, 5억 9천만원 지원



- 2010. 4.27 ~ 4.28 : 콘텐츠기업 특례대출보증제도 사업설명회 개최 (참석인원 182 명)
- 2010. 6. 9 : 제 3회 경기콘텐츠CEO포럼 조찬세미나 개최(참석인원 130명)

대·중·소기업 협력기반 구축사업

□ 사업목적

- 대기업과 중·소기업간의 상생협력 비즈니스 모델을 통한 콘텐츠 개발 및 유통 지원

□ 사업개요

- 사업기간 : 2010. 1 ~ 12.
- 사업내용
 - 대기업의 유통망 및 기기(휴대폰 등)와 도내 중·소기업 콘텐츠(게임 등)의 연계 개발 및 상용화 추진
 - 대기업의 높은 브랜드 가치 및 유통망을 통해 글로벌시장 진출 추진
- 총사업비 : 545,000천원

□ 상반기 사업 실적

- 대중소 콘텐츠기업 협업체계 구축을 통한 스마트폰, TV포털 등 차세대 플랫폼용 콘텐츠 개발
 - 대중소 상생협력 기반 구축사업 총 27개 기업, 16개 콘텐츠제작 지원(2009/ 2010)

		
<p>제이씨엔터테인먼트-Aeronauts</p>	<p>모비릭스-Color Physics</p>	<p>유투스istem-종고나라</p>

※ 스마트폰용 어플리케이션 ‘Stick Heroes’

- Show 어플대전 최우수상 / BADA, T-store 및 Show 앤스토어 서비스
- 현재 영국, 이태리 등 8개국 서비스 / 상반기 내 107개국 서비스 예정

크로스미디어 콘텐츠 제작지원

□ 사업목적

- 모바일, TV, PC 등에 연동 가능한 융합형 콘텐츠 발굴
- 콘텐츠 산업 환경 변화에 대응하는 크로스미디어 환경에서 콘텐츠 제작을 통한 신시장 개척 지원

□ 사업개요

- 사업기간 : 2010. 1 ~ 12.
- 사업내용
 - 다양한 멀티 플랫폼 환경에서 활용 가능한 콘텐츠 제작지원
 - 콘텐츠 이용자가 매체에 관계없이 자유롭게 콘텐츠를 소비할 수 있는 환경을 배경으로 한 개발 모델 지원
- 총사업비 : 645,000천원

□ 상반기 사업 실적

- 다양한 플랫폼 상호 연동 서비스 기반 융합콘텐츠 개발 및 상용화 지원
 - 총 35개 기업, 18개 콘텐츠 제작지원(2009, 2010)

 <p>와플소프트-마프온라인</p>	 <p>지바인-크로스미디어 커뮤니티 콘텐츠</p>
---	--

※ 영어교육콘텐츠 ‘가상 망신 체험영어’

- KT 쿡TV 방영, YBM 시사영어 인터넷강의 등 3-스크린 서비스 중('10. 2~)

※ 어린이 영어 친화 애니메이션 ‘헬로우 둘리’ 투니버스 방영 ('10. 1~4)

기능성게임 개발사업

□ 사업목적

- DMZ 평화·통일을 주제로 한 글로벌 기능성게임 개발 사업을 통해 세계 속의 경기도 브랜드 인지도 제고
- 기능성게임 산업 선점을 통한 융합 콘텐츠산업의 사업 기회 및 게임산업 성장 주도

□ 사업개요

- 사업기간 : 2010. 1. ~ 12.
- 사업내용
 - DMZ 소재 기능성게임 개발
 - 각 분야 전문기관 및 기업으로 이루어진 ‘기능성개발위원회’ 조직과 운영을 통한 산·관·학 합동 프로젝트 추진
 - 민·관 공동투자에 의한 개발 추진 → 삼성전자, NHN 등
 - 게임기획 및 시나리오 개발, 제작, 마케팅, 유통 및 홍보, 국제 교류, 관리 부분 등으로 역할을 나누어 적임 기관 또는 기업과의 협의를 통해 조직 구성 및 추진
 - 크로스 플랫폼 기반 개발을 통해 다양한 환경에 대응하는 신개념 접근
 - 게임에 대한 인식 전환과 포스트 온라인 게임의 새로운 시장 개척
 - DMZ의 과거·현재·미래 조망을 통한 DMZ의 역사성 및 생태적 인식 제고
- 총사업비 : 1,000,000천원

□ 사업 실적

- 국내 최초 각계 전문 기업(기관)으로 구성된 민·관 합동 ‘기능성게임개발위원회 구성’ : 2010. 3. 4. 양해각서 체결
 - 경기도, 경기디지털콘텐츠진흥원, 매일경제TV, 삼성전자, 전자신문, 청강문화산업대학, 차세대융합콘텐츠산업협회, 한국게임산업협회
- 공모를 통한 게임 개발사 선정: 2010. 3.~4
 - (주)제이씨엔터테인먼트, (주)보라존, (주)이노디스 3개사

□ 향후 추진 계획

- 2010. 12. : 게임 개발 완료
- 2010. 7~8 : 기능성게임 공모전 시행
- 2011. ~ : 국내외 유통

만화·애니 제작지원 사업

□ 사업목적

- 한국만화영상진흥원과 사업연계를 통한 만화·애니 클러스터 강화
- 불법 다운로드 등으로 인해 침체된 만화·애니시장에 대한 대안으로 새로운 유통매체 연계 및 신규시장 개척을 통해 능동적 수익모델 창출

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1. ~ 12.
- 사업내용

(1) 만화·애니 콘텐츠 제작 지원

구분	투모로우 애니스타	경기 지역문화 소재 만화콘텐츠 개발	G-Toon 창작만화지원사업	어린이 순수창작만화 제작지원	1인창조기업 만화출판지원
지원 대상	우수 웹툰 및 이를 원작으로 한 애니메이션	경기지역 역사/근대 소재 만화 콘텐츠	2차사업 가능성 높은 창작만화	어린이 대상 순수창작만화	경기도 소재 만화작가 및 관련 소기업
지원 내용	웹툰 2천만원내외, 애니 2억 범위 제작비 지원	1억 이내 제작 및 출판, 홍보비 지원	5천만원 이내 제작비 및 연재 지원	작품당 3천만원 이내 지원	출판만화 소량인쇄지원

(2) 만화·애니 콘텐츠 유통 지원

구분	웹툰스타 콘테스트-시즌3	우리만화 해외 현지화 지원	만화 해외 온라인 유통지원	만화·애니 차세대 유통 플랫폼 구축
지원 내용	해외 전시회 참가 지원을 통한 우리만화 수출증대	해외 진출을 위한 우리만화가이드북 제작 및 산업시찰단 구성	해외 온라인 채널을 통한 한국 웹툰 유통 및 번역 지원	온라인/IPTV 유통채널 구축, 산학관 연계 모바일 지원센터 구축

- 총사업비 : 1,290,000천원

□ 상반기 사업 실적

- 도내 만화·애니 콘텐츠 창작 및 유통의 디지털화로 글로벌마켓 선점
 - 경기 소재 만화 <여보: 여주의 보물이야기> 등 9개 사업 15개 지원작 선정
 - ※ 영화 '이끼' 원작자 윤태호 <당신은 거기 있었다 1,2> 단행본 출간(2010.5)
 - ※ <푸메와 꾸메> KBS TV 동화 '행복한 세상' 방영 및 단행본 출간(2010.6)
 - ※ <미션키트맨> 교재 및 캐릭터토이 : 3개월간 1억2천만원 매출(2010.1~3)
 - ※ <다이어트 피기스> 레시피북 출판 2,000여권 판매, 2,200만원 매출(2010.1~3)

모바일 콘텐츠산업 육성

□ 사업목적




- 모바일 시장의 급속한 성장 따른 도내 모바일콘텐츠산업 활성화 환경 조성
- 스마트폰 어플리케이션 개발인력 육성 및 잠재 개발수요의 확대
- 킬러 어플리케이션 개발 및 1인 창조기업의 성장기반 마련

□ 사업개요

- 사업기간 : 2010. 4. ~ 2010. 12
- 사업내용
 - 모바일 콘텐츠 품질향상을 위한 QA 및 On/Off-Line 테스트 서비스
 - 교육지원 및 개발자 네트워크 구축 : 교육지원(개발, QA), 컨퍼런스 개최
 - 우수 프로젝트 발굴 및 유관사업 연계지원
- 총사업비 : 500,000천원

□ 상반기 사업 실적

- 경기도, 성남시, KT, 경원대, 단국대 등 산·학·관 협력을 통한 모바일산업 원스톱 지원체계 마련(2010. 4. 22)
- 국내 최초 온라인모바일 테스트 시설구축
 - 원격 모바일 테스트 시설 구축. 휴대폰 비구매자, 장애인 등에 테스트 환경 제공

		
경기모바일앱센터 MOU 체결식	경기도 모바일산업 생태계 조성	온라인테스트, 전문인력양성, 개발활성화

○ 공공정보 어플리케이션 개발 1단계 추진

- 경기도 관광정보 활용 ‘경기투어’ 어플리케이션 개발
- 주요구성 : 관광지 정보제공(1000여개 관광정보 활용), 길찾기, 공공기관 정보 등

“사용자 중심의 경기도 관광정보 검색 및 제공”

				
App 메인화면	대분류	주제별 구분	지역별 보기	주변 관광지 정보

※ Travel(여행) 카테고리 무료 App 순위 1위(2010. 5. 25, 출시 4일)

※ 애플 앱스토어 전체 무료 App 순위 2위(2010. 5. 27, 출시 1주일)

□ **향후 추진 계획**

- 경기모바일앱센터 구축 및 개소(9월)
- 경기도 우수개발 인력 육성 교육(7~8월, 10~11월/연 2회 실시 예정)
- 우수 프로젝트 발굴, 개발자 컨퍼런스 등 연계사업(하반기 예정)

해외진출지원사업

□ 사업목적

- 도내 콘텐츠 기업의 글로벌 경쟁력 강화 및 이를 통한 콘텐츠기업의 매출 증대와 수익 구조 개선
- 글로벌 시장에서 경기도 콘텐츠 홍보 및 소개로 경기도 인지도 제고

□ 사업개요

- 사업내용
 - 2010년 대한민국 대표 게임 수출상담회 개최
 - 게임, 캐릭터, 애니메이션, 출판 분야의 도내 콘텐츠 기업 주요 해외 전시회 참가지원
 - 도내 콘텐츠 기업 국내 전시회 참가지원
- 총사업비 : 250,000천원

□ 상반기 사업 실적

- 2010. 4. 12 ~ 16 : 도내 4개기업(레드로버 외) 해외마켓(MIPTV) 참가지원
 - ※ 레드로버 “블츠앤블립”, 세계 150여개국 방영 100억원 수출 계약
- 2010. 7. 21 ~ 25 : 2010 캐릭터페어 도내 10개기업(알지애니메이션 외) 참가 지원
- 2010. 6.11 ~ 7.21 : 주요 게임 전시회 참가 도내 4개기업(게임파크홀딩스 외) 지원

□ 향후 추진 계획

- 2010. 7 : 서울캐릭터라이선싱페어 도내 콘텐츠 기업 참가 지원
GC/GCO¹⁾ 도내 기업 참가지원
- 2010. 9 : 대한민국 대표 게임 수출상담회 개최(KSF 연계)
- 2010. 10 : 프랑크푸르트 북페어 등 부스 참가지원
- 2010. 11 : 싱가포르 ATF 도내 콘텐츠 기업 참가지원

1) GC/GC : GC(Game Convention)와 GCO(Game Convention Online)은 독일에서 개최되는 세계 최대 게임 관련 전시회

2010 경기기능성게임 페스티벌

□ 사업목적

- 게임에 대한 부정적 인식개선 및 게임응용사업 확대(교육, 건강, 국방 등)
- 차세대 게임 성장동력인 기능성게임의 산업화 잠재성 확인 통해 지역경제 활성화 및 일자리 창출 기여

□ 사업개요

- 사업기간 : 2010. 1 ~ 12. (페스티벌 일정 9월 1일~9월 4일)
- 장 소 : 성남 코리아디자인센터
- 주 최 : 경기도, 성남시
- 주 관 : 경기디지털콘텐츠진흥원, 성남산업진흥재단
- 사업내용
 - 기능성게임 전시회 (국내외 기능성게임 전시, 독립관, 공동관 및 체험관 구성)
 - 기능성게임 컨퍼런스 (국내외 유명 기능성게임 개발자 기조연설 및 발제)
 - 기능성게임 경진대회 (기능성게임 경진대회 전국 단위의 예선 및 결선 진행)
 - 게임콘텐츠 수출상담회, 게임기업 채용박람회, 각종 게임체험 이벤트 및 부대행사
- 총사업비 : 700,000천원

□ 상반기 사업 실적

- 전시총괄
 - 기업유치 12개기업(대교, 한빛소프트 외) 확정
- 경진대회
 - 정식/시범 종목 6개사 8종목 지정(오디션잉글리시, 피파온라인 외)
 - 학교탐방! 경진대회 실시 : 혜은학교 외 10개 초·중학교
 - 현장탐방! 경진대회 실시 : 경기국제보트쇼 등 6개 행사, 4,139명
- 대성그룹과 업무협약 체결(2010.6.22)
 - KSF 부대행사 ‘기능성게임 개발캠프’ 공동개최를 비롯한 콘텐츠산업 육성

□ 향후 추진 계획

- 6.21~8.27 : 온·오프라인 경진대회 개최
- 9.1 ~9.4 : KSF 2010 개최

게임상용화지원센터 운영

□ 사업목적

- 중·소 게임 개발사에 대한 게임 품질관리(QA) 및 테스트 서비스 제공
- 도내 게임 산업의 육성 및 게임 클러스터 활성화

□ 사업개요

- 사업기간 : 2010. 1. ~ 12.
- 사업내용
 - 게임 테스트 지원, 사양테스트²⁾ 및 네트워크 부하테스트³⁾ 지원
 - 산·학·관 연계 게임 테스트 전문 인력 양성
 - 게임 상용화를 위한 게임 서비스 운영 지원 및 컨설팅 수행 등
- 추진방법
 - 청강문화산업대학, 경기디지털콘텐츠진흥원간 공동사업
 - 운영주체 : 청강문화산업대학
- 총사업비 : 268,800천원

□ 상반기 사업 실적

- 경기도 게임산업의 전략적 육성을 위한 상용화 테스트 지원
 - ※ 총 지원기업 20개, 28개 프로젝트 테스트 지원, 1,675명 고용유발 및 인력양성효과(2009/2010)
- JC엔터테인먼트, 소노브이 등 12개 기업, 12개 프로젝트 테스트 완료 및 750명 고용지원
- 게임QA테스트 지원
 - FGT(Focus Group Test) : 9건 (9개기업, 총 4,015시간 지원)
 - 개발QA : 3건 (2개 기업, 총 1,020시간 지원)
- 제1회 게임QA세미나 개최(2010.5.7, 성남 킨스타워) : 총 183명 참여

□ 향후 추진 계획

- 2010. 11 게임QA연구사업 결과보고, 제2회 게임QA세미나 개최

2) 다양한 HW 환경에서의 테스트

3) 시뮬레이터를 통한 네트워크 부하 테스트

경기국제특수영상 컨퍼런스(GFX2010)

□ 사업목적

- 도내 3D·CG산업 육성을 위한 지식 공유 및 네트워크 강화
- 경기도 방송영상 클러스터의 활성화

□ 사업개요

- 사업기간 : 2010. 1. ~ 6.
- 장 소 : 고양시 킨텍스 컨퍼런스룸
- 일 시 : 2010. 3. 24 ~ 25
- 주 최 : 경기도, 고양시
- 주 관 : 경기디지털콘텐츠진흥원, 고양지식정보산업진흥원
- 후 원 : 문화체육관광부, 영화진흥위원회, 한국CG산업협의회
- 사업내용
 - 컨퍼런스 : 국내외 최신 기술 소개 및 산업 동향 발표
 - 마스터클래스 : 최신 CG제작 기술 강의
 - 기술전시 및 비즈미팅
- 총사업비 : 105,000천원

□ 상반기 사업 실적

- GFX2010 종합 실적
 - 총 관람객 1,035 명 (컨퍼런스 825명, 마스터클래스 210명)
 - 수출계약 3건, 총 2,800만 달러
 - CJ파워캐스트, V3i 등 국내 5개사 기술전시
 - 경기도,영진위,고양시 3D영상산업 활성화를 위한 양해각서 체결



컨퍼런스 개최



양해각서 체결



기술 전시

콘텐츠전문인력 양성사업

□ 사업목적

- 경기도 콘텐츠산업 인력과 기업 간 수요 불일치 해소 및 현장 수요에 맞는 인적기반 마련, 고용 활성화 기여
- 도내 예비취업자, 재취업자의 취업지원 및 필요 기술인력 양성

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1. ~ 12.
- 사업내용
 - 현장 수요에 맞는 콘텐츠 전문인력 양성과정
 - 크로스미디어 과정 : 콘텐츠 융합 환경에 맞는 신규 기술 분야 인력 양성
 - 컴퓨터그래픽 과정 : 3D 입체 영상 관련 전문 인력 양성
 - 도내 청소년(초·중·고교생) 대상 예비수요자 콘텐츠 제작교육(상상교실)
- 총사업비 : 197,500천원

□ 상반기 사업 실적

- 콘텐츠 전문인력 양성과정
 - 크로스미디어과정 등 100명 교육 지원
- 일반인 대상 콘텐츠교실 운영 : 새소망의집 등 5개소, 총 209명

□ 향후 추진 계획

- 2010. 9.1~12.31 : 콘텐츠 전문인력 양성과정(크로스 미디어 / 3D 컴퓨터 그래픽 과정) 운영
- 2010. 7.1~11.20 : 찾아가는 콘텐츠 상상 교실 하반기 교육(8개소, 총 200명)
- 2010. 11.5~11.9
 - 도내행사(부천국제학생애니메이션페스티벌) 연계 교육지원 사업 : 글로벌잡콘테스트' 및 '현장크리틱' 공동개최 지원

콘텐츠 취업지원 및 재교육 지원사업

□ 사업목적

- 도내 콘텐츠기업 채용인력 인건비 지원을 통한 일자리 창출 및 고용 활성화
- 현장인력 재교육 및 해외 프로젝트 참여 지원을 통한 산업 경쟁력 향상
- 구직자 취업지원을 통한 취업 활성화

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1. ~ 12.
- 사업내용
 - 콘텐츠기업채용지원사업 : 기업 채용인력 인건비 지원을 통한 고용활성화
 - 현장인력 재교육사업 : 현장수요형 교육중심의 경기콘텐츠멘토스쿨 운영
 - 기업맞춤형 교육지원사업 : 도내 재직자 대상 기업 자체교육 및 위탁교육 지원
 - 글로벌인재양성사업 : 해외 우수프로젝트 참여 지원을 통한 경쟁력 향상
 - 구직자 취업지원사업 : 포트폴리오 진단, 취업특강 등 구직자 취업 지원
- 총사업비 : 500,000천원

□ 상반기 사업 실적

- 콘텐츠기업 채용지원 : 19개 기업, 42명 선정
- 현장인력 재교육(경기콘텐츠멘토스쿨) : 상반기 6개 과정, 150명 교육
- 기업맞춤형 교육지원사업 : 10개 기업, 92명 교육
- 구직자 취업지원 사업(포트폴리오 제작지원) : 아주대 등 5개 학과 107명 지원

□ 향후 추진 계획

- 2010. 8. ~ 2011. 2. : 콘텐츠 기업 채용 지원사업
- 2010. 09. ~ 11. : 현장인력 재교육사업(하반기)
- 2010. 09. ~ 12. : 글로벌 인재양성 사업(캐나다 및 뉴질랜드 해외직무연수)
- 2010. 09 ~11. : 구직자 취업 지원사업(취업전략워크숍 개최)
- 2010. 12. : 기업맞춤형 교육지원사업 완료

경기도 촬영유치 인센티브 및 영상산업 기반조성

□ 사업목적

- 재정적 인센티브 지원 사업을 통한 도내 기업 밀착형 산업 육성 지원
- 경기도 지역 촬영 유치를 통한 도내 제작비 소비유도 및 경제효과 창출

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1. ~ 12.
- 사업내용
 - 경기씨네인센티브: 도내 촬영하는 영화 등을 대상으로 도내 소비액 일부 환급
 - 홈페이지 개편 및 'G 로케이션 맵' 구축을 통한 촬영환경 개선
 - 영상촬영한 작품·위치 정보를 G-로케이션 맵으로 구축 홈페이지를 통해 제공
 - 촬영에 대한 장소 섭외등 촬영지원 및 촬영지 발굴 등
- 총사업비 : 482,000천원

□ 상반기 사업 실적

- 경기 씨네 인센티브 지원사업 협력업체 MOU 체결 : 9개 기업
 - 도내 소재 세트, 스튜디오, 미술/세트제작 분야(스튜디오 5 / 미술·세트제작 4)
- 경기 씨네 인센티브 지원사업 상반기 3편 선정, 총 131백만원 지원
 - <파괴된 사나이>, <하녀>, <로드넘버원>
- 로케이션 촬영지원 작품 수 : 35편 촬영지원 완료
- 로케이션 촬영지 신규발굴 건수 : 47곳 발굴 완료

□ 향후 추진 계획

- 하반기 씨네 인센티브 지원사업 10월 중 접수완료, 11월 지원금 지급 예정
- 홈페이지 오픈 및 G로케이션맵서비스 구축 완료
- 로케이션 촬영지원 작품 수 68편 계획
- 로케이션 촬영지 신규 발굴 80곳 계획
 - 신규 촬영지 미발굴 지역 위주로 발굴 예정

DMZ 다큐멘터리 영화제

□ 사업목적

- 세계유일의 비무장지대(DMZ)를 경기도 콘텐츠화
- 평화·환경·생명의 이미지를 경기도 브랜드화
- 저탄소 녹색산업으로서의 영화제를 문화관광 상품화

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1. ~ 12. (영화제기간 : 9. 9 ~ 9. 13)
- 장 소 : 파주출판도시, 민통선 일대
- 주 최 : 경기도, 파주시, DMZ 다큐멘터리영화제 조직위원회
- 행사구성 : 국내외 70여편 상영, 개·폐막식, 평화자전거행진, 문화의거리
- 총사업비 : 1,280,000천원

□ 상반기 사업 실적

- DMZ다큐멘터리영화제 협력기관 MOU체결
 - 주한독일문화원 <독일통일 20주년 특별전> MOU체결
 - 동아방송예술대학, 대진대학교 등 도내 영상관련학과 MOU체결
- 유네스코한국위원회와 국제청년 'DMZ영상캠프' 공동주관 추진
- DMZ국제다큐멘터리영화제 경쟁부분 작품공모 총 270여편 접수
- 코레일과 DMZ다큐 관광열차 상품개발 협의(7월초 오픈)

□ 향후 추진 계획

- '10. 7. : 제2회 DMZ다큐멘터리영화제 조직위원회 개최
- '10. 8. : 상영프로그램 확정 및 공식 기자회견
- '10. 9.9~9.13 : 제2회 DMZ다큐멘터리영화제 개최

공연영상산업 육성

□ 사업목적

- 도내 문화소외 지역 및 계층에 대한 문화향유 기회 제공
- 우수공연 초청 및 예술가와의 만남을 통해 공연문화 저변 확대

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1. ~ 12.
- 행사지역 : 경기도 동·북부지역 및 경기도내 문예회관
- 사업내용

구분	희망공연나누기	창작공연도우기	공연터다지기	신공연만들기
기간	'10. 4. ~ '10. 10.	'10. 5. ~ '10. 12.	'10. 5. ~ '10. 11.	'10. 2. ~ '10. 12.
대상	경기도 동·북부 10개 지역 경기도민	경기도 내 창작공연개발	경기도 내 문예회관	신규 공연 개발 단체
시행	9개 지역 / 17회	경기도 내 문예회관 등 창작공연이 가능한 단체	도 내 기획공연이 가능한 문예회관 11곳	신규 공연 1개 개발 연구

- 총사업비 : 500,000천원

□ 상반기 사업 실적

- 창작공연도우기(고양, 화성, 안양 선정 / 협약체결)
- 신공연만들기(동아방송대학 산학협력단 선정 / 중간보고 진행)
- 희망공연나누기(이천시, 가평군, 여주군, 파주시 / 4회 공연 진행)
- 공연터다지기(파주, 안양, 하남, 포천, 수원, 안산, 과천, 가평 공연 진행)

□ 향후 추진 계획

- 창작공연도우기(창작 초연 공연 3개 공연장(3개 작품) 시행)
- 신공연만들기(12월 초 30분내외 쇼케이스 공연 시연회)
- 희망공연나누기(7월 포천시 공연진행외 13회 공연예정)
- 공연터다지기(7월 - 화성, 이천, 10월 - 의정부 공연예정)

경기/고양 영상전문투자조합 결성

□ 사업목적

- 경기도·고양시 중심의 영상전문 투자조합 출자를 통하여 관내 영상산업 육성 발전과 일자리 창출 및 지역경제 활성화 도모
- 경기도를 중심으로 3D·CG 등 영상산업 투자 파이낸싱 여건 개선

□ 사업개요

- 출자규모 : 총 20억원
- 결성규모 : 총 200억원 내외(경기/고양, 모태(母胎)펀드, 업무집행조합원 등)
- 투자분야
 - 경기도 및 고양시 관내 영상산업 기업 및 프로젝트에 대한 투자
 - 경기도 소재 문화원형 콘텐츠를 활용한 영상물 등
- 중점분야
 - 경기도 소재 문화원형 콘텐츠를 주제로한 영상물
 - 경기도내 촬영비율 50% 이상, 고양시 소재 업체 30% 이상 참여
 - 고양시 소재 영상산업 기업이 제작하는 프로젝트
 - 기타 중점분야 조건에 부합하는 도내 영상기업 및 프로젝트
- 총사업비 : 2,000,000천원

□ 상반기 사업 실적

- 영화진흥위원회, 한국벤처투자 업무협의
- 경기진흥원 민간 공동출자자 유치 30억원 (영화분야 투자)
- 출자 우선협상 업무집행조합원 선정
 - 1순위 협상대상자 : (유)동문파트너즈 (결성목표액 300억원 이상)

□ 향후 추진 계획

- '10. 7월 : 출자계약 및 경기진흥원 출자금 (20억원) 지출
- '10. 8월 : 200억 내외 결성목표액 결성 완료
- '10. 9월 ~ : 중점분야 투자대상 발굴 및 투심위 개최

<참고자료>

◆ 경기디지털콘텐츠진흥원 간부명단

2본부 1국 10팀

	직위/직급		성명	주요경력
이사장	-		서병문	<ul style="list-style-type: none"> · 한국문화콘텐츠진흥원 원장 · 삼성전자 부사장 · 단국대학교 멀티미디어공학과 교수
원장	-		권택민	<ul style="list-style-type: none"> · 하나로통신 경영기획실장 · 한국소프트웨어진흥원 디지털콘텐츠 사업단장
경기공연영상위원장	-		조재현	<ul style="list-style-type: none"> · 제10회 서울국제청소년영화제 심사위원 · 국립공원 홍보대사
산업정책본부	본부장	일반직 1급	홍동표	<ul style="list-style-type: none"> · 경기도 의정부시 부시장 · 경기도청 환경국장
콘텐츠사업본부	본부장	일반직 1급	차현중	<ul style="list-style-type: none"> · 하나로텔레콤(주) 전략기획실장 · (주)유웨이브 부사장
경기공연영상위	사무국장	일반직 2급	서용우	<ul style="list-style-type: none"> · (주)동네피름 제작이사 · 부산아시아단편영화제 기획팀장