

경기도, 이제는 콘텐츠다!
- 경기도 콘텐츠전략기지 GDCA -

2009. 1. 13 ~ 1. 20

제 158회 부천시의회(임시회)

主 要 業 務 報 告



[재]경기디지털콘텐츠진흥원

목 차

I. 2010년 사업 추진전략	5
II. 2010년 수입·지출 예산(안)	7
III. 2010년 사업계획	9
1. 콘텐츠산업 육성	10
1-1 콘텐츠 산업기반 조성	10
(1) 입주기업 지원사업	11
(2) 도내콘텐츠기업 및 정책홍보	13
(3) 특수영상 후반작업 지원	15
1-2 전략콘텐츠 산업 육성	17
(4) 대중소기업 협력기반 구축 사업	18
(5) 크로스미디어 콘텐츠 제작지원	20
(6) 기능성게임 개발사업	22
(7) 만화·애니 제작지원 사업	24
1-3 콘텐츠 유통 활성화	26
(8) 해외진출 지원사업	27
(9) 2010 경기기능성게임페스티벌	30
(10) 게임상용화 지원센터 운영	32
1-4 현장중심 전문인력 양성	34
(11) 콘텐츠전문인력 양성사업	35
(12) 콘텐츠 취업지원 및 전문인력 교육	37
1-5 클러스터 육성 지원	40
(13) 경기도 기업협의회 운영	41
1-6 재단운영비	43
(14) 재단운영비	44
2. 공연영상산업 육성	45
2-1 공연·영상산업 활성화	45
(15) 경기도 촬영유치 인센티브 및 영상산업기반 조성	46
(16) DMZ 다큐멘터리 영화제	47
(17) 공연영상산업 육성	48
2-2 영상전문투자조합 출자	49
(18) 경기·고양 영상전문투자조합 출자	49
2-3 공연영상위 운영비	50
(19) 공연영상위 운영비	50

(1) 산업기반 조성**경기도 특화 클러스터 활성화 지원****▶ 지역별 특화 콘텐츠 클러스터 육성을 통한 경기도 콘텐츠산업 동반 성장**

- ⇒ 부천 : 한국만화영상진흥원을 기반 **만화, 애니메이션 산업 역량 강화**
- ⇒ 고양 : 한류월드, 브로맥스를 중심 **방송영상 기업집적 및 프로젝트 활성화**
- ⇒ 파주 : 출판단지 활성화 및 **출판산업의 뉴미디어(e-Book)적응력 강화**
- ⇒ 성남 : 분당, 판교 지역의 게임기업 집적화로 **아시아 최대 게임 클러스터 조성**

[지역별 특화 콘텐츠 클러스터 육성]

◎ 부천 : 만화,애니 클러스터 육성

↳ **만화제작지원(G-Toon) 및 만화원작 “악동이” 의 애니메이션 제작**◎ **씨네21, 한국만화가협회, 우리만화연대 공동 만화제작지원사업(3개년사업, 08년부터)**

작품명	작가	추진성과
당신은 거기 있었다	윤태호	팝툰 연재(2008.11~), 영화화 기획중
밝은 미래	이영곤	팝툰 연재(2009.3~), 영화 시나리오 개발중
부부소소사	홍연식	2009.9 지원작 선정, 팝툰 연재 예정(11월 예정)
퍼스트 터치	고승현	2009.9 지원작 선정, 팝툰 연재 예정(12월 예정)
요술공주 나나의 귀환	권기선	2009.9 지원작 선정, 팝툰 연재 예정(1월 예정)

◎ **투니버스, OBS(경인방송)과 공동 애니메이션제작사업(08년~09년)**

작품명	감독	추진성과
악동이	이광섭	2009. 12월말 OBS 방영 2010. 1월중 투니버스 방영(예정)

◎ **기전문화원형 만화창작화 사업(08년~09년)**

사업연도	작품명	작가	추진성과
2008	남한산성	권가야	단행본 3권 출판 진행
2009	물 위를 뛰다	전세훈	2009. 6 지원작 선정

◎ 고양 : 특수영상 후반작업 인센티브 지원 및 기업 유치

↳ **CG 기업의 집적화 추진 지원(매크로그래프 등)**

◎ 파주 : 출판 도시로의 지역 활성화 사업 추진

↳ **출판 클러스터 육성 간담회 개최 및 길개 그림막 페스티벌 추진**

◎ 성남 : 아시아 최고, 성남 판교 게임클러스터 구축

↳ **글로벌게임허브센터 유치 및 기능성게임페스티벌개최**

중소 콘텐츠기업 육성

- ▶ 총 40개 기업, 14,853㎡ 입주공간 지원
- ▶ 인터넷 전용선, 언론홍보, 홈페이지 사업 홍보 지원

▷ 2009년 타 시군 8개 기업 유치

접수	업체명	지역	제공면적	분야	비고
1	(주)하이브리드엔터	서울	1개실	온라인 게임	
2	(주)퍼니박스	서울	1개실	온라인 게임	
2	(주)에클로게	서울	1개실	만화	
4	(주)투탑엔터테인먼트	서울	2개실	애니메이션	
5	(주)오라콘	서울	1개실	콘텐츠(이러닝외)	입주예정
6	스튜디오 오	서울	1개실	콘텐츠(영상 외)	"
7	모 레코드	서울	1개실	콘텐츠(음원 외)	"
8	(주)스튜디오 카브	서울	0.5개실	콘텐츠(애니,캐릭터)	"

경기도콘텐츠기업협의회 창립 및 운영

- ▶ 경기도 대·중소 콘텐츠 기업 상생 협력 구조 구축
 - ⇒ 대기업의 글로벌(온라인) 마케팅 능력을 활용, 중소 콘텐츠기업 유통 지원 활성화 추진

▷ 경기도콘텐츠기업협의회(GCCA) 창립 (2009.3.3)

- 총 9개 분과 80개 기업 참여

▷ 삼성전자 A-스토어 설명회 등 지원사업 설명회, 분과회의 총 6회 개최

◎ 경기도콘텐츠기업협의회 애니분과 회의

- 일자 : 2009. 5. 21(목) / 장소 : 부천(GDCA)

- 참석현황 : 알지 애니메이션, GK엔터테인먼트 등 13개 애니메이션 기업 등

☞ 주요논의 사항 : 제작지원 확대, 정책정보 공유, 마케팅지원 등

▷ 제1차 경기콘텐츠CEO포럼 조찬 세미나 개최(2009.9.2)

- 경기도 콘텐츠 관련 기업 대표 및 기관/학계 관계자 100여명 참석



<콘텐츠기업협의회 창립식> <삼성 컨소시엄 및 A-Store 사업 설명회> <경기콘텐츠CEO포럼 조찬세미나>

경기도 콘텐츠 정책 홍보지 <팝콘 POP-CON> 발행

▶ 총 13회 / 11,000부 발행 및 배포 (09년 3월 ~ 09년 10월)

- 경기도 콘텐츠기업 홍보/광고 지원 (총 129건)
- 경기도 및 진흥원 정책, 사업의 노출 극대화 (총 106회 보도)




<팝콘 기사 게재 현황>

(2) 콘텐츠제작 활성화

가치사슬 기반 대·중소기업 협업지원

- ▶ 대·중소 콘텐츠기업 상생협력 구조 구축
 - ⇒ 삼성전자 및 KT등과의 협력을 통한 새로운 사업 모델 및 유통지원
 - ▶ 경기도 콘텐츠 기업 17개 컨소시엄(32개 기업 참여) 사업 지원
 - ⇒ 신규 플랫폼 시장 내에서의 수익모델 확보와 소비시장 확대
 - ⇒ 경기도 콘텐츠기업의 신규시장 진출 및 경쟁력 강화
- ※ 총 127개 기업 지원사업 응모 (지원 요구 282억원)

◎ 원소스기반 콘텐츠 제작 지원




▷ 플라잉툰 컨소시엄 『과학실험 부활 프로젝트 미션 키프맨』 등 4개 콘텐츠 제작 지원

➔ ‘과학동아’ 학습만화 연재 및 과학교재 유통, 판매 예정

☞ 부천소재 지원업체 : 알지애-메이선(Sing Sing 빼꼼), 플라잉툰(미션키프맨), 이트플러스엠(푸메와 꾸메)

◎ 방통융합형 콘텐츠 활성화 지원

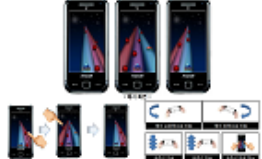


▷ (주)온게임네트웍 컨소시엄 『어린이 영어 교육 프로그램 ‘헬로우 둘리’』 등 6개 콘텐츠 제작 지원


➔ KT QOOK TV 채널 편성을 통한 콘텐츠 방영 예정

☞ 부천소재 지원업체 : 광고엔터토이먼트(가상 망산체험 영어), KD Planning(양방향 콘텐츠 ‘우주에서 살아남기’)

◎ 콘텐츠 가치사슬 연계 지원

	<p>▷ 제이씨엔터테인먼트 컨소시엄 『차세대 모바일 오픈마켓 서비스를 위한 콘텐츠 개발』 등 2개 컨소시엄 제작 지원 → 삼성 A-스토어를 통한 모바일 오픈마켓 콘텐츠 유통 예정</p>
---	--

◎ 유비쿼터스 교육 콘텐츠 활성화 지원

	<p>▷ (주)아이엠티소프트 컨소시엄 『지적장애 아동의 수학 연산능력향상 교육콘텐츠 개발』 등 5개 콘텐츠 제작 지원 → 도내 교육시설 및 박물관 등을 통한 콘텐츠 유통 예정</p>
---	--

(3) 해외진출 활성화

글로벌 마케팅 지원

▶ '08년 대비 **19% 상승한 260억 규모의 수출 계약 달성**

⇒ 2008년 25개 기업지원, 219억원 수출실적 달성

⇒ 2009년 **60개 기업지원(지원 100건), 260억 원 수출실적** 달성

▷ 프랑스 MIPTV, 독일 GCO(독일 게임 컨벤션), 캐릭터페어, 대한민국 게임 수출상담회(KSF2009), 도쿄라이센싱페어 등 국내외 **마켓 참가 지원** 및 **티저페이지, 홍보물 제작** 등 기타 마케팅 지원

- 60개 기업(지원 100건) **총 21,220,000 USD 수출 계약** 완료

[주요 수출실적]



◎ MIPTV : **스튜디오애니멀(부천, 애니메이션)** 등 4개 계약

☞ 스튜디오애니멀 고스트메신저 \$4,680,000 USD 등 총 \$7,810,000 USD 수출계약

◎ 캐릭터페어 : **일렉트릭서커스(부천, 애니메이션)** 등 4개사

☞ 일렉트릭서커스 우당탕 농장 \$4,000,000 USD 등 총 \$5,500,000 USD 수출계약

※ 수출계약 실적 : 해외바이어와의 양해각서 또는 가계약 완료 실적

콘텐츠 유통 활성화 지원

▶ 총7개 채널 개설, 630개 콘텐츠, 약 900,000건 이상 노출

- ▷ 유통채널 개설 및 네트워크 구축을 통한 道內 콘텐츠 확산체계 구축
 - 2009. 3. : '구글 유튜브', 'SBSi', '판도라TV' 협약체결
 - 2009. 4. 10 : 판도라TV, 유튜브 채널 내 <고스트메신저>파일럿 런칭 이벤트 실시
 - 2009. 8. : 'DAUM' 협약체결 및 'DAUM', 'NAVER' 내 브랜드 블로그 개설
 - 2009. 9. 18 : 나우콤(아프리카 TV) 협약체결 및 온라인 생중계 채널 개설
 - 2009. 10. : '개방형 콘텐츠 제작 장터' 우수 어플리케이션 공모전 시행



기능성게임 산업 선점 및 지원 [경기기능성게임페스티벌 등]

- ▶ 수출상담회 : 계약 590만 달러(국내 31개사, 해외 바이어 17개사)
- ▶ 채용박람회 : 상담건수 13개사 580건
 - ※뉴질랜드 2개사 -글로벌 인재 양성 프로그램(5명 파견예정)
- ▶ 경진대회 : 전국 참가자 총 7,533명
- ▶ KSF2009 홈페이지 방문자수 521,791명
- ▶ 언론을 통한 노출 극대화(총 396회 보도)
- ▶ 2009 경기기능성게임페스티벌 주요내용

주 제	똑똑한 게임 건강한 게임 경기도와 함께해요!
참 가 기 업	국내외 46개사(국내 38개사, 해외 8개사)
참 가 콘 텐 츠	국내외 160개 게임 콘텐츠
총 참 가 자	총 관람객 : 13,164명, 컨퍼런스 참가자 : 501명

(4) 핵심인력 양성

현장인력 재교육

▶ 2009년 교육 및 취업지원 : 총 1,365명

▶ 국비유치 : 4억 3천만원

※ 예비기술창업자 육성사업(4억원), 문화PD사업(3천만원)

[부천시 관련 인력양성사업 실적]

◎ ‘애니메이션 체험학습’

- 부천시, 부천교육청 공동 / 초중생 대상 / 180명 교육

◎ ‘콘텐츠 상상교실’

- 부천시 주민자치센터 / 초중생 대상 / 100명 교육

◎ ‘구직자 취업지원사업(포트폴리오 클리닉과정)’

- 부천대학 FX애니메이션학과 / 졸업예정자 40명 클리닉 운영, 취업특강 120명

◎ ‘도내 유관기관연계 교육 지원사업’

- 한국 만화영상진흥원 연계 / 만화콘텐츠 마케터 60명 교육

추진사업명	교육 및 취업지원 총 인원	
	09년 상반기	09년 하반기
콘텐츠전문가 과정 운영사업	12명	10명
예비 콘텐츠 수요자 교육사업	281명	239명
콘텐츠기업 채용지원 사업	19명	3명
구직자 취업지원 사업	70명	210명
도내 유관기관연계 교육지원 사업	-	150명
현장인력 재교육 사업	178명	60명
기업 맞춤형 교육 지원 사업	59명	26명
예비기술창업자 육성 사업	10명	-
참여형문화조직자(문화PD)사업	38명	-
정보자료실 운영사업	-	-
합 계	667명	698명



<콘텐츠전문가 과정 운영사업>



<참여형문화조직자사업>



<예비콘텐츠 수요자 교육사업>

(5) 영상산업 활성화

특수영상센터 운영 체계 개선

▶ 영상센터 운영 체계 변경 - 효율성 증대 및 비용 절감

구분	기 존	변 경
운영 방식	내부 기술인력(TD) 지원	장비 활용 지원
유지 보수	고장 건별 검사	정기적 유지보수
이용 신청	서면 신청	온라인 예약제
요금 기준	이용시간 및 작업 횟수	이용시간
요금 결제	이용완료 후 결제	예약 시 무통장 선 입금
운영 시간	담당 TD재량	일 13시간 예약제 운영
TD 지원	내부 TD인력 배치	외부 TD인력 매칭 컨설팅
홍보/마케팅	내부 TD 인력 네트워크	홈페이지 및 매체광고

▶ 총 119편 영상콘텐츠 제작(영화 38편, 애니메이션 67편, 방송 7편, 광고 7편 등)

구분	주요 내용	작업	비고
입주사	애니메이션 "Why"(이미지플러스)	컨버팅 및 레코딩 작업	기술지원/장비임대
	애니메이션 "슈퍼햄스밴드"(두루픽스)	편집 및 출력 작업	기술지원/장비임대
	애니메이션 "우당탕농장"(일렉트릭서커스)	편집 및 출력 작업	기술지원/장비임대
외부	영화 "물 좀 주소"(나우필름)	예고편 및 자막작업	기술 지원
	애니메이션 "코코몽"(올리브스튜디오)	편집 및 출력 작업	기술지원/장비임대
	부천국제판타스틱영화제	디지털 작품 95편중 50편 검색	장비 지원
성과 정리	◆ 총 119건의 영상콘텐츠 작업 활용 ⇒ 영화 38편, 애니메이션 67편, 방송 7편, 광고 7편 등		

[6] 경영성과

진흥원 경영이념 : FACT 경영

- ◇ **Fun** : 모두 즐거워하는 경영으로 신바람 나는 조직 문화 조성
- ◇ **Amazing** : 전문성 배가를 통해 놀라운 사업의 성과 거양
- ◇ **Confidence** : 대내외 고객이 신뢰할 수 있는 조직
- ◇ **Transparency** : 모든 사업은 투명성을 최우선으로



‘FACT 경영’을 통한 조직의 창의와 혁신, 선진화 실현

※ 2008년 경영평가 우수기관(“나”등급) 및 도지사 기관 표창 수여

윤리경영, 투명경영



진흥원 공채 필기시험



공채직원 개방형 요면타이선

- 인사평가결과 Feedback 및 이의제기 조정절차시행
- 수당 등 비용지급 현황 공개
- 구매 계약 관련 정보 공개
- 필기시험도입, 개방형 실무자 채용 실시
- 혁신 통합 마일리지 제도 운영
- 윤리헌장 제정(09. 1. 8), 청렴서약서(09. 11. 12)
- 성희롱 예방교육 등

조직문화 : 사회봉사, 전문가, 주인의식, 실행력 강화

- ▷ 상반기 : 사회봉사 활동 참여
- ▷ 사전 예방 및 사후 실적 감사 등 예방·성과 중심의 감사시스템 구축책임 경영 정착(내부 감사 제도 신설)



<아름다운 가게 및 요양원 봉사활동>



- 직원 정규직화를 통한 소속감 및 애사심 고취
- 무한돌봄사업 참여
- 진흥원 자체 사회복지기금 적립 및 집행
- 한울회(노사협의회)를 통한 봉사활동 (아름다운 가게 물품 기부 및 판매)

‘FACT’ 경영일상화



입주기업 초청
Roof Garden BBQ

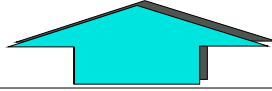


2009년 진흥원
경영전략 워크숍

- 선택적 복지제도 운영, 직원 동호회 지원
- 경영전략 워크숍
- 2009 Roof Garden BBQ (직원·입주기업 관계자 소통의 장 마련)

1. 2010년 비전 및 목표

비 전
콘텐츠 산업의 메카, 경기도



2010년 목표
경기도 콘텐츠산업 7% 성장

매출액	4조 1,944억원 [3조 9,200억원(2009) 대비 7% 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
전략콘텐츠 산업 육성	<input type="checkbox"/> 대중소기업 협력 기반 구축사업 <input type="checkbox"/> 크로스 미디어 콘텐츠 제작지원 <input type="checkbox"/> 기능성게임 개발사업 <input type="checkbox"/> 만화, 애니 제작지원 사업
콘텐츠 유통 활성화	<input type="checkbox"/> 2010 경기기능성게임페스티벌 <input type="checkbox"/> 해외진출 지원사업 <input type="checkbox"/> 게임 상용화 지원센터 운영
현장중심 전문인력 양성	<input type="checkbox"/> 콘텐츠 전문인력 양성사업 <input type="checkbox"/> 콘텐츠 취업지원 및 전문인력 교육
클러스터 육성 지원	<input type="checkbox"/> 경기도 기업협의회 운영
공연영상 산업 활성화	<input type="checkbox"/> 경기도 촬영유치 인센티브 및 영상기반 조성 <input type="checkbox"/> DMZ 다큐멘터리 영화제 <input type="checkbox"/> 공연영상산업 활성화 <input type="checkbox"/> 스타펀드

2. 추진전략

가 전략콘텐츠산업 육성 강화

- 네트워크사업자, HW 및 SW 사업자와 콘텐츠 사업자 간 대중소기업 협력 기반을 통한 새로운 비즈니스 모델 개발
- 스마트폰, IPTV, ODC(On Device Content) 등 차세대 미디어에 적합한 콘텐츠 제작 지원
- 만화·애니 제작 지원을 통한 타 콘텐츠 산업으로의 활용 다변화 도모

나 현장 맞춤형 전문인력 양성 및 고용 활성화 지원

- 전문가 과정, 현장인력 재교육과정, 취업지원 등 현장요구에 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 게임 산업 육성

- 기능성게임기반 콘텐츠 개발 및 유통을 통한 도내 기능성 게임 산업 활성화
- 기능성게임 제작지원 활성화 및 게임의 순기능 확산

마 도내 콘텐츠산업 기반 조성을 통한 기업환경 개선

- 우수 게임기업 집적 및 클러스터 조성을 통한 道 게임산업 브랜드 확보
- 우수 콘텐츠기업 유치를 통한 신규 고용 창출 및 지역경제 활성화 기여

만화·애니 제작지원 사업

- ▶ 원천소스산업으로서 만화·애니 산업 지원을 통해 타문화산업 확산 효과 도모
- ▶ 신규 유통망 확산과 해외 시장 개척을 통해 만화·애니 소비구조 개선

○ 사업내용

- 만화·애니 콘텐츠 제작 지원

: 경기 문화소재, 어린이 만화 등 장르별 우수 만화, 애니 선정 지원
(씨네21, 투니버스 등 유통매체와 연계를 통해 수익사업화)

- 만화·애니 해외 사업

: 우수 웹툰 해외 수출 및 현지화 프로젝트, 해외 공동 프로젝트 지원 등

- 만화·애니 콘텐츠 유통 지원

: 원천 콘텐츠의 모바일 시장 진출 지원

- 사업 구조

경기디지털콘텐츠진흥원	한국만화영상진흥원
<ul style="list-style-type: none"> - 경기도 클러스터 육성정책 총괄 - 뉴미디어 기반 콘텐츠 유통 활성화 - 애니메이션 제작/유통 및 해외사업 지원 	<ul style="list-style-type: none"> - 만화 원작 발굴 및 제작 지원 - 관련작가/기업 네트워크 확보 - 출판/웹미디어 중심의 만화사업 확대

○ 총사업비 : 1,250,000천원(도비 80%, 시비20%)

입주기업 지원사업

- ▶ 기업 유치를 위한 공간 마련과 입주기업에 대한 비즈니스 지원
- ▶ 타 시군소재 기업의 부천시 이전 유도 및 신규입주 추진

○ 사업내용

- 입주기업 공간지원 및 콘텐츠기업 업무환경 조성

- 인터넷 전용선 지원 및 내부 행정 정보시스템 운영

※ 입주공간 : 14,708㎡ (40~45개 업체 입주 가능)

□□현입주 40개 업체, 공실 4개실이며 현재 유치 중. 11월 4개 기업 입주 예정

□□평당 월 관리비, 임대료 : 관리비 2,814원, 임대료 5,500원(주변 시세의 25% 수준)

⇒ 주변 월 관리비, 임대료 : 관리비 2,814원, 임대료 22,740원(1실 당 217.34㎡ (65.74평) 기준)

○ 총사업비 : 829,000(도비 80%, 시비20%)

콘텐츠 전문인력 양성사업

▶ 도내 예비취업자, 재취업자의 취업지원 및 콘텐츠분야 전문인력 양성

- 사업목표
 - 기획·스토리텔링, 크로스미디어, 컴퓨터그래픽 전문가 과정 90명 양성
 - 도내 콘텐츠산업 기초인력양성을 위한 예비수요자 교육 600명
- 사업내용
 - 현장 수요에 맞는 콘텐츠 전문인력 양성과정 운영을 통한 도내 취업 활성화 추진
 - 기획·스토리텔링 과정, 크로스미디어 과정, 컴퓨터그래픽 과정
 - 도내 초·중생 및 일반인 대상 예비수요자 교육사업(체험교실 등)을 통한 콘텐츠 산업 저변 확대 및 산업 수요 기반 구축
- 총사업비 : 197,500천원(도비 80%, 시비20%)

콘텐츠 취업지원 및 전문인력 교육

▶ 현장인력 재교육 및 구직자 취업지원 등을 통한 취업활성화 ▶ 콘텐츠기업 채용인력 인건비 지원을 통한 일자리 창출 및 고용 활성화

- 사업목표
 - 콘텐츠기업채용지원사업 : 채용지원 40명(정규직 전환 60% 이상)
 - 현장인력재교육사업 : 250명 교육
 - 기업맞춤형 교육지원사업 : 150명 지원
 - 글로벌인재양성사업 : 해외 우수프로젝트 참여 지원 15명
 - 구직자 취업지원사업 : 250명 교육
- 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(도비 80%, 시비20%)

콘텐츠 제작지원 사업

▶ 대중소기업 협력기반 구축사업

☞ 오픈마켓을 활용한 도내 대중소기업 협력체계 구축

▶ 크로스미디어 콘텐츠 제작지원 사업

☞ IPTV, 모바일, PC 등에 연동 가능한 융합형 콘텐츠 발굴

[대중소기업 협력기반 구축사업]

- 사업목표 : A-Store용 콘텐츠(게임 등) 개발 지원 5건 이상
- 사업내용 : 대기업의 유통망 및 기기(휴대폰 등)와 도내 중소기업의 콘텐츠(게임 등)를 연계하여 개발 및 상용화 추진
 - ⇒ □□해외 : 개발 즉시 A-Store 서비스가 지원되는 전세계 각국으로 진출 가능
 - ⇒ □□국내 : KT, SK 등 이동통신사 내 삼성 브랜드 서비스로 노출 가능
- 총사업비 : 545,000천원(도비 80%, 시비 20%)

☞ 글로벌게임허브센터의 “게임콘텐츠 에코 시스템”

- 글로벌게임허브센터 회원사와 국내외 파트너 간의 협력 시스템 구축 : 대·중소기업 간 협력, 개인·기업 간 협력, 국내외 협력 등
- 본 사업과의 유사성을 기반으로 한 전략적 협력 추진

[크로스미디어 콘텐츠 제작지원 사업]

- 사업목표 : KT IPTV용 콘텐츠 및 모바일, PC연동 콘텐츠 7건 이상
- 사업내용
 - 도내 대기업 KT와 연계하여 KT IPTV 용 콘텐츠 공동 발굴
 - 하나의 콘텐츠로 다양한 멀티미디어(모바일, TV, 인터넷 등) 환경에서 활용 가능한 콘텐츠 제작지원
 - 콘텐츠 이용자가 매체에 관계없이 자유롭게 콘텐츠를 소비할 수 있는 환경을 배경으로 한 개발 모델에 지원
- 총사업비 : 545,000천원(도비 80%, 시비20%)

☞ 크로스미디어 : 서로 다른 성격을 가진 미디어(매체)의 결합

- ex) TV프로그램의 인터넷 방송, 휴대폰을 통한 TV 시청 등
- ⇒ 단순한 매체간의 융합 뿐 아니라 각 매체별 특성을 활용함으로써 매체의 효율성과 시너지 효과 창출

☞ 해당사업자에 대한 수요조사와 시장분석을 통해 공동사업체계 마련

- ⇒ 콘텐츠 개발 및 단말기 및 네트워크 사업자와 공동사업체계 구축

해외진출지원사업

- ▶ 글로벌마케팅지원을 통한 도내기업 해외수출 지원
- ▶ 도내기업의 해외진출 활성화를 통한 기업매출 증대

- 사업내용
 - 2010년 대한민국 대표 게임 수출상담회, 주요 국내외 전시회 참가지원 등
- 해외지출지원 세부 내용

해외전시회 참가지원	프랑크푸르트 북페어, 도쿄라이센싱아시아
홍보물제작지원	MIPTV, GCO, MIPCOM,, 도쿄라이센싱아시아, 캐릭터페어, 기타 국내전시회 참가
티저페이지 제작지원	프로젝트 홍보를 위한 해외 주요 바이어 대상 발송
국내전시회 참가지원	서울캐릭터라이선싱페어

- 총사업비 : 250,000천원(도비 80%, 시비20%)

특수영상 후반작업 지원

- ▶ 특수영상 후반작업지원을 통한 도내 콘텐츠기업의 제작비용 절감
- ▶ 애니메이션, 영화, 게임 등 영상편집수요 충족

- 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(도비 80%, 시비20%)

도내 콘텐츠기업 및 정책홍보

- ▶ 경기도 콘텐츠 산업 정책 및 도내 콘텐츠 기업의 인지도 고양
- ▶ 대외인지도 강화를 통한 콘텐츠 기업의 도내 유입 효과에 기여

- 사업내용 : 경기도 콘텐츠기업 및 경기도 주요 콘텐츠산업정책 홍보
 - 기획홍보, 산업 및 기업미디어홍보, 정보지 제작(팝콘)

- 총사업비 : 125,000(도비 80%, 시비 20%)

1. 콘텐츠 산업육성

1-1. 콘텐츠 산업 기반 조성

1-2. 전략콘텐츠 산업 육성

1-3. 콘텐츠 유통 활성화

1-4. 현장중심 전문인력 양성

1-5. 클러스터 육성 지원

1-6. 재단운영비

2. 공연영상산업 육성

2-1. 공연영상산업 활성화

2-2. 공연영상위 운영비

3. 경기도콘텐츠 전략육성

3-1. 경기도콘텐츠 전략육성 사업

1-1 콘텐츠 산업 기반 조성

□ 콘텐츠 산업 기반 조성

- 사업구성 : 입주기업 지원 등 3개 사업
- 예산규모 : 1,074백만원 규모
- 사업운영 : 대외협력팀, 사업지원팀, 영상센터, 경영지원팀

1-1. 콘텐츠 산업 기반 조성	10
1. 입주기업 지원 사업	11
2. 도내 콘텐츠기업 및 정책홍보	13
3. 특수영상 후반작업 지원	15

1. 입주기업 지원사업

□ 사업개요

- 사업목적
 - 타 지역(서울 등) 콘텐츠기업 유치를 위한 공간 마련과 유치 기업에 대한 비즈니스 지원
 - 콘텐츠기업에 대한 원활한 비즈니스 환경의 제공을 위한 정보 인프라의 지원
- 사업기간 : '09. 1월~12월
- 사업내용
 - 입주기업 공간지원 및 콘텐츠기업 업무환경 조성

※ 입주공간 : 14,708㎡ (40~45개 업체 입주 가능)

□□현입주 40개 업체, 공실 4개실이며 현재 유치 중. 11월 4개 기업 입주 예정

□□평당 월 관리비, 임대료 : 관리비 2,814원, 임대료 5,500원(주변 시세의 25% 수준)

⇒ 주변 월 관리비, 임대료 : 관리비 2,814원, 임대료 22,740원(1실 당 217.34㎡ (65.74평) 기준)

- 인터넷 전용선 지원 및 내부 행정 정보시스템 운영
- 총사업비 : 829,000(도비 80%, 시비 20%)

□ 사업추진 필요성

- 타 지역 콘텐츠기업 유치를 위한 인센티브로 작용
- 행정 정보시스템 구축 및 안정적 운영을 통한 진흥원 업무 생산성 향상

□ '10년 예산편성내역

- 2010 예산(요구)액 : 829,000천원(도비 80%, 시비20%)
 - 도비:663,200천원, 시비: 165,800천원
- 예산세부 내역

구 분	세부 내역	금 액(천원)
합 계 (도비 663,200천원 + 시비 165,800천원)		829,000
입주 건물 유지 관리	- 입주기업 관리비, 냉난방비, 냉난방기 유지보수 비용	484,610
공용 인테리어 유지보수	- 입주업체 격벽(조립식 칸막이) 설치 공사 및 각종 시설물 유지보수 비용 등	20,980
입주기업 지원사업 운영비	- 입주업체 유치관련 및 휘트니스 유지보수 비용 등	7,920
정보시스템 운영	- 인터넷 전용선 지원 및 정보시스템운영(홈페이지 등)	316,000

□ 사업 추진실적

- '09년도 타 지역 기업 8개사 유치(입주기업 41개)
- 경기도 내 콘텐츠 산업 유치 공간 확보 및 업체 유치 지속 (기준 : '09. 12. 15)

구 분	2007년	2008년	2009년
공간 면적	16,128㎡ (4,878평)	19,917㎡ (6,024평)	19,917㎡ (6,024평)
업 체 수	29업체	40업체	40업체

※ 2007. 1. 춘의테크노파크 이전 (기업입주공간 4,878평 ⇒ 6,024평 확장), 추가입주기업 모집을 통한 41개 업체 유치

- 내부 영상홍보시스템과 도정 홍보 시스템을 연계한 콘텐츠 산업 홍보
- 정보시스템 및 인프라 지원
 - 인터넷 전용선(41개 입주기업에 대해 90Mbps 지원)
 - 행정 정보시스템의 안정적 운영(전자결재시스템, 예산회계시스템, CRM)
 - 진흥원 홈페이지의 안정적 운영을 위한 홈페이지 서버 IDC(Internet Data Center) 이전 및 메뉴 기능 개선(총 6건)
 - 장애인 차별금지법 시행에 따른 웹접근성 강화 개편 사업 추진중

□ 추진현황

- '09. 1 : 웹 메일 시스템 도입
- '09. 3~11 추가 입주기업 모집 선정 입주 진행(3회)
- '09. 4~ 5 입주지원시설(휘트니스 센터) 만족도 조사 및 환경 정비
- '09. 6 : 진흥원, 영상위 홈페이지 서버 IDC(Internet Data Center) 이전
- '09.11 : 홈페이지 웹접근성 강화사업 추진중(장애인 차별금지법 근거)

□ 향후추진계획

- '09. 11~12 (공실발생시) 추가 입주기업 모집 선정 입주 진행
- '09. 11~12 하반기 입주지원시설(휘트니스 센터) 만족도 조사 시행
- '10. 1 '09년 입주사 실태조사 실시(2009년 12.31일자 자료 작성)
- '10. 2. ~ 3 정보시스템 유지 보수 사업자 선정, 입주업체 임대차 계약
- '10. 3~11 추가 입주업체 모집(공실 발생시), 정보시스템 유지보수
- '10. 12 사업완료 및 결과 보고

2. 도내 콘텐츠기업 및 정책홍보

□ 사업개요

- 사업목적
 - 경기도 콘텐츠 산업 정책 및 도내 콘텐츠 기업의 인지도 고양
 - 대외인지도 고양을 통해 콘텐츠 기업의 도내 유입 효과에 기여
- 사업기간 : '10. 1 ~ 12월
- 사업대상 : 도내 콘텐츠기업, 유관기관 및 도민 등
- 사업내용 : 경기도 콘텐츠기업 및 경기도 주요 콘텐츠산업정책 홍보
 - 기획홍보 : 경기도 정책 및 중점사업 언론홍보
 - ⇒ 주요언론매체 홍보 600회 이상 목표
 - 산업 및 기업미디어홍보 : 콘텐츠 지원사업, 주요성과 및 도내 기업 성과 홍보 및 광고 지원
 - ⇒ 도내 700여개 기업의 광고 및 홍보 대행 연 24회 이상 목표
 - 일반홍보 : 진흥원 브로셔, 홍보물, 영상물, 제작 배포
 - 콘텐츠 정보지 팝콘 제작 : 경기도 콘텐츠산업 정보지 월1회, 1,000부 제작, 700여 기업 및 기관 배포
- 총사업비 : 125,000(도비 80%, 시비 20%)

□ 사업추진 필요성

- 경기도 콘텐츠 산업 정책, 중점사업 홍보를 통한 경기도 인지도 고양 및 도내 콘텐츠 기업을 위한 정보 제공과 홍보지원

□ '10년 예산편성내역

- 2010 예산(요구)액 : 125,000천원(도비 80%, 시비20%)
 - 도비:100,000천원, 시비: 25,000천원
- 예산세부 내역

구 분	세부 내역	금 액(천원)
합	계 (도비 100,000천원 + 시비 25,000천원)	125,000
기획홍보	정책 및 중점사업 기획홍보비	20,000
산업 및 기업 미디어홍보	도내 콘텐츠 기업 홍보 및 애뉴얼리포트 제작 등	40,000
일반홍보	홍보기념품 제작, 홍보자료집 발간, 광고디자인 제작	30,000
콘텐츠 정보지 팝콘 발간	콘텐츠 정기정보지 제작 및 서비스 비용 등	35,000

□ 사업 추진실적

- 07년 전략적 홍보사업
 - 주요언론사 대상 보도자료 제작 42회 발송, 기획기사 6회를 포함해 주요 언론 홍보 보도기사 매체 게재 현황 총 592회 게재(07.12기준/부천언론사포함)
 - 진흥원 정기 온라인뉴스레터 4,500곳 20회 발송, 사업공고레터 발송 6회, 디지털콘텐츠 산업 주간동향 36회 보고
 - 재단이전 홍보물, 광고물제작, 국내외 마켓 참가용 홍보DVD팩 1,000개 제작
- 08년 진흥원 전략적 홍보사업
 - 2008년 언론홍보회수 중앙언론 280회를 포함해 총 549회 게재
 - 진흥원 연차보고서 400부 제작배포, 진흥원 홍보브로셔(국,영,중) 3,000부, 홍보용PPT(국문,영문) 제작
 - 온라인 정기뉴스레터 개편 및 월2회, 총10회 제작 발송, 사업공지 뉴스레터 8회, 온라인 회원DB 7,000명(08.12 기준)
- 09년 홍보 및 광고지원사업
 - 경기도 콘텐츠정책 및 주요사업 언론홍보 총 782회('09. 10월말)
 - 정기정보지 팝콘 월2회(1,000부)제작, 700여개 기업, 기관 대상 배포
 - 애뉴얼리포트 2,000부 제작, 홍보동영상 제작 및 도내영상시스템 송출

□ 추진현황

- '09. 1월 홍보사업계획 수립
- '09. 2월 ~11월 주요사업 홍보지원, 정기정보지 제작 발송
- '09. 5월 애뉴얼리포트 국영문 2,000부 제작
- '09. 6월 상반기 사업성과 홍보,
- '09. 7월 홍보동영상 제작 배포
- '09. 9월 하반기 중점사업(경기기능성게임페스티벌 등) 홍보
데일리뉴스클리핑 메일 서비스(도내 콘텐츠기업대상)
- '10. 12월 홍보사업결산, 정기정보지 팝콘 결산호

□ 향후추진계획

- '10. 1월 홍보사업계획 수립
- '10. 1월 정기정보지 제작업체 선정
- '10. 2월 ~11월 주요사업 홍보지원, 정기정보지 제작 발송
- '10. 4월 애뉴얼리포트 수정제작
- '10. 6월 상반기 사업성과 홍보
- '10. 10월 하반기 사업성과 홍보
- '10. 12월 사업결산

3. 특수영상 후반작업 지원

□ 사업개요

- 사업목적 : 안정적 공용장비 지원을 통한 도내 콘텐츠 기업의 제작비용 절감 및 제작 활성화 도모
- 사업기간 : '10. 1 ~ 12월
- 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(도비 96,000, 시비 24,000)

□ 사업추진 필요성

- 고가의 장비 구축에 부담을 느끼는 콘텐츠 제작 기업들을 대상으로 공용장비를 제공하여 콘텐츠 제작이 원활히 이루어질 수 있도록 지원함

□ '10년 예산편성내역

- 2010 예산(요구)액 : 120,000천원(도비80%, 시비20%)
- 도비: 96,000천원, 시비: 24,000천원

구 분	세부 내역	금 액(천원)
합 계		120,000
유지보수비	공용장비 HW/SW 유지보수 계약	80,200
전문가 활용비	장비운영자문 및 유지보수 심사	4,000
계약직 인력 운영비	공용장비실 운영보조인력	19,800
기계장치	외장 HDD 구입, 테입 및 소모품 구입	7,000
광고선전비	영상 후반작업 온라인 홍보 등	5,000
기타 운영비	웹하드 운영, 후반작업 이용 설명회 등 기타 운영비	4,000

□ **사업 추진실적**

○ 2007년 추진 실적

- 총 80편 영상콘텐츠 제작 지원

성 과	영화	방송	애니메이션	게임	TV광고	건축	총 계
	13	16	42	5	6	7	89

○ 2008년 추진 실적

- 총 80편 영상콘텐츠 제작 지원

성 과	영화	방송	애니메이션	게임	TV광고	건축	총 계
	10	16	44	1	9	1	80

○ 2009년 추진 실적

- 총 119편 영상콘텐츠 제작 지원(2009년 10월 기준)

성 과	영화	방송	애니메이션	TV광고	총 계
	38	7	67	7	119

- 영상센터 운영 체계 변경(2009.5) - 효율성 증대 및 비용 절감

구분	기존	변경	효과
운영 방식	내부 기술인력(TD) 지원	장비임대 사용	TD 인건비 절감 (5인 → 1인)
유지 보수	고장 건별 검사	전문업체 정기적 유지보수	안정적 장비 운영
이용 신청	서면 신청	예약제 온라인 신청	이용자 편의성 강화
요금 기준	이용시간 및 작업 횟수	이용시간	이용자 과금 합리화 및 공공지원효과 극대화
요금 결제	이용 완료 후 결제	이용 전 무통장 선입금	수입금 관리 효율화 및 미수금 방지
운영 시간	담당 TD 재량	일 13시간 예약제 운영	이용자의 운영 스케줄 예측 가능성 강화
TD 지원	내부 TD 배치	외부 TD인력 매칭 컨설팅	TD 인건비 절감

□ **추진현황**

- '09. 1. : 종합편집실 HD 편집 시스템(애플 FCP) 도입 및 HD편집실 오픈
- '09. 5. : 공용장비실 온라인 운영 체계를 도입을 통한 운영 개선
- '09. 7. : 공용장비 유지보수 시행 및 HDV데크 장비 도입

□ **향후추진계획**

- '10. 1. : 세부사업계획 수립
- '10. 6. : 공용장비 유지보수 자문회의 및 사업 공고
- '10. 7. : 공용장비 유지보수 계약 체결
- 연간지속 : 경기도 콘텐츠기업 대상 하드웨어, 소프트웨어 지원

1-2 전략콘텐츠 산업 육성

□ 전략콘텐츠 산업 육성

- 사업구성 : 대중소기업 협력기반 구축사업 등 4개 사업
- 예산규모 : 3,340백만원 규모
- 사업운영 : 산업진흥팀

1-2 전략콘텐츠 산업 육성	17
4. 대중소기업 협력 기반 구축사업	18
5. 크로스미디어 콘텐츠 제작지원 사업	20
6. 기능성게임 개발사업	22
7. 만화애니 제작지원 사업	24

4. 대중소기업 협력기반 구축 사업

□ 사업개요

- 사업목적 : 오픈마켓을 활용한 도내 대중소기업 협력체계 구축
- 사업기간 : '10. 1 ~ 12월
- 사업목표 : A-Store용 콘텐츠(게임 등) 개발 지원 5건 이상
- 사업내용 : 대기업(삼성전자 등)의 온라인 유통망을 통해 도내 중소 콘텐츠 기업 글로벌 시장 진출 및 콘텐츠 개발 지원
 - 대기업의 유통망 및 기기(휴대폰 등)와 도내 중소기업의 콘텐츠(게임 등)를 연계하여 개발 및 상용화 추진
 - 글로벌 서비스가 지원되는 A-Store를 통해 전세계 각국으로 진출 가능
- 총사업비 : 545,000천원(도비 80%, 시비 20%)

☞ 대기업과의 협력을 통한 개방형 콘텐츠 시장 진출 지원 체계 구축

▶ “개방형 콘텐츠 시장”의 개념

휴대폰 사용자들이 활용할 만한 콘텐츠나 소프트웨어를 누구든지 자유롭게 개발해 판매할 수 있도록 한 모바일 콘텐츠 서비스 시장 환경

□ 사업추진 필요성

- 중소기업 위주(80%)의 도내 콘텐츠 산업구조 하에서 대기업과의 협력을 통한 기술이전, 투자유치, 신규시장 개척 등 사업기회 확대
- 세계 오픈마켓을 주도하는 해외기업과 경쟁 가능한 경기도 콘텐츠 대중소 협력체제 구축



□ '10년 예산편성내역

- 2010 예산(요구)액 : 545,000천원(도비 80%, 시비20%)
 - 도비: 436,000천원, 시비: 109,000천원
- 예산세부 내역

구분	세부 내역	금액(천원)
합 계 (도비 436,000천원 + 시비 109,000천원)		545,000
지원비	○ 대·중소기업 협력기반 구축사업 지원금	505,000
심사자문비	○ 심사비 및 자문료	9,200
외주용역비	○ 사업비 심의료 및 회계 감사	8,000
사업광고비	○ 매체홍보비 및 홍보물 제작비 등	20,000
운영비	○ 자료 인쇄비, 회의비 등	2,800

□ 사업 추진실적

- 2009 콘텐츠 가치사슬 연계 지원사업
 - JCE Ent 컨소시엄 “차세대 모바일 오픈마켓 서비스를 위한 콘텐츠 개발”
: 삼성 A-스토어를 통한 모바일 오픈마켓 콘텐츠 12건 개발 및 유통

□ 추진현황

- '09. 3~4월 : 신청과제 접수, 지원과제 선정
- '09. 5~6월 : 지원과제 협약 체결 및 1차 지원금(70%) 지급
- '09. 10월 : 중간평가 및 2차 지원금(30%) 지급
- '09. 12월 : 과제개발 완료 및 결과평가

□ 향후추진계획

- '10. 2월 : 사업 공고 및 사업설명회 개최
- '10. 3~4월 : 신청과제 접수 및 지원과제 선정
- '10. 5월 : 협약 체결 및 1차 지원금 지급
- '10. 8월 : 중간평가 및 2차 지원금 지급
- '10. 12월 : 결과평가 및 결과 보고

5. 크로스미디어 콘텐츠 제작지원

□ 사업개요

- 사업목적 : 모바일, TV, 인터넷 등에 연동 가능한 융합형 콘텐츠 발굴
- 사업기간 : '10. 1 ~ 12월
- 사업목표 : 멀티 플랫폼(모바일, TV, 인터넷 등) 콘텐츠 7건 이상 개발
- 사업내용
 - 다양한 멀티 플랫폼 환경에서 활용 가능한 콘텐츠 제작지원
 - 2개 이상의 미디어 플랫폼에서 활용이 가능한 콘텐츠로 자격 제한
 - 콘텐츠 이용자가 매체에 관계없이 자유롭게 콘텐츠를 소비할 수 있는 환경을 배경으로 한 개발 모델에 지원
- 사업추진체계
 - 지원 단위를 콘텐츠기업과 단말/솔루션기업의 컨소시엄으로 설정
 - 지원 콘텐츠의 원활한 매체 유통을 위해 국내 주요 미디어 플랫폼 사업자(ex. KT 등)와 연계하여 개별 플랫폼에 최적화된 콘텐츠 공동 발굴
 - 시장 정보 및 매체 기술 정보 지원 등



- 총사업비 : 545,000천원(도비 80%, 시비20%)

□ 사업추진 필요성

- 인터넷, 모바일, IPTV 등 다양하게 등장하는 매체의 특성에 적합한 콘텐츠 제작 지원 필요
- 급속한 시장변화에 선제적으로 대응할 수 있는 도내 콘텐츠 기업의 유연성 확보 필요

□ '10년 예산편성내역

- 2010 예산(요구)액 : 545,000천원(도비 80%, 시비20%)
 - 도비: 436,000천원, 시비: 109,000천원
- 예산세부 내역

구분	세부 내역	금액 (천원)
합 계 (도비 436,000천원 + 시비 109,000천원)		545,000
지원비	○ 크로스 미디어 콘텐츠 제작지원 개발 지원금	505,000
심사자문비	○ 심사비 및 자문료	9,200
외주용역비	○ 사업비 심의료 및 회계 감사	8,000
사업광고비	○ 매체홍보비 및 홍보물 제작비 등	20,000
운영비	○ 자료 인쇄비, 회의비 등	2,800

□ 사업 추진실적

- 방통융합 및 원소스 기반 콘텐츠 제작 활성화 지원사업
 - 총 10개 콘텐츠, 24개 기업/기관 지원

□ 추진현황

- '09. 3월 : 사업광고 및 접수
- '09. 4월 : 지원과제 선정 및 사업비 심사
- '09. 5월 : 지원과제 협약체결
- '09. 6월 : 1차 지원금(70%) 지급
- '09. 10월 : 중간평가 및 2차 지원금(30%) 지급
- '09. 12월 : 과제개발 완료 및 결과평가

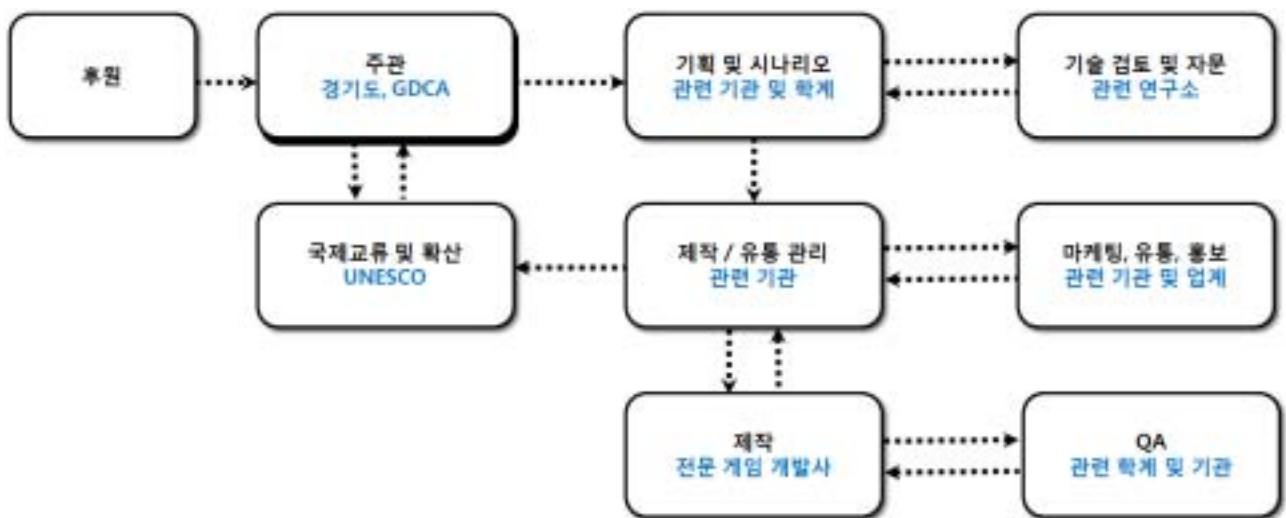
□ 향후추진계획

- '10. 2월 : 사업 공고 및 사업 설명회 개최
- '10. 3월 : 신청서 접수 및 심사
- '10. 4월 : 협약 체결 및 1차 지원금 지급
- '10. 8월 : 중간평가 및 2차 지원금 지급
- '10. 12월 : 결과평가 및 결과 보고

6. 기능성게임 개발사업

□ 사업개요

- 사업목적 : DMZ 기능성게임 경기도 대표 브랜드화 함으로써 통일에 대한 인식 제고
- 사업기간 : '10. 1 ~ 12월
- 사업내용 : 각 분야 전문기관 기업으로 이루어진 ‘기능성개발위원회’ 조직과 운영을 통한 산·관·학 합동 프로젝트 추진
 - DMZ 브랜드화 기능성게임 개발 1편 목표
 - 민(NHN등) 관 공동투자에 의한 개발 추진
 - 게임기획 및 시나리오 개발부분, 제작부분, 마케팅, 유통 및 홍보 부분, 국제 교류 부분, 관리 부분 등으로 역할을 나누어 적임 기관 또는 기업과의 협의를 통해 조직 구성 및 추진



- 총사업비 : 1,000,000천원(도비 100%)

□ 사업추진 필요성

- DMZ 기능성게임 경기도 대표 브랜드화 필요
- 게임의 부정적 인식을 지양하고 학습, 건강 등 게임의 순기능 확산
- DMZ 평화·통일을 주제로 한 글로벌 기능성게임 개발 사업을 통해 세계 속의 경기도 브랜드 인지도 제고

□ '10년 예산편성내역

- 2010 예산(요구)액 : 1,000,000천원(도비 100%)
- 예산세부 내역

구분	세부 내역	금액(천원)
합 계 (도비 1,000,000천원)		1,000,000
기능성게임 개발	○ 기능성 게임 개발비	50,000
제작비	○기능성 게임 제작비	450,000
유통 및 교류	○기능성 게임 마케팅	250,000
광고선전비	○매체홍보비 및 홍보물 제작비 등	150,000
회의비	○컨퍼런스 개최 등	100,000

□ 향후추진계획

- '09. 12월 : 대상기관 업무 협의 및 조직 구성
- '10. 1월 : '기능성게임개발위원회'발족 MOU 체결
- '10. 3월 : 기획 및 시나리오 개발 완료
- '10. 3~9월 : 기능성게임 제작
- '10. 8~12월 : 홍보 및 유통

7. 만화·애니 제작지원 사업

□ 사업개요

- 사업목적
 - 한국만화영상진흥원(KOMACON)과 사업연계를 통한 만화·애니 클러스터 강화
 - 만화·애니 산업 지원을 통한 타 장르 동반성장 효과 도모
 - 신규 유통망 확산 및 해외시장 개척을 통한 만화·애니 소비구조 개선
- 사업기간 : '10. 1 ~ 12월
- 총사업비 : 1,250,000천원(도비 80%, 시비 20%)
- 사업내용
 - (1) 만화·애니 콘텐츠 제작 지원

구분	투모로우 애니스타	경기지역 문화소재 만화콘텐츠 개발	G-Toon 창작만화지원사업	어린이만화 연재 활성화	1인창조기업 출판지원 등
지원 대상	애니메이션 콘텐츠	경기지역 역사/근대 소재 만화 콘텐츠	2차사업 가능성 높은 창작만화	어린이 대상 순수창작만화	경기도 소재 만화작가 및 관련 소기업
지원 내용	2억 내외 제작비 (현금/현물) 투자 및 지원	1억 이내 제작 및 출판, 홍보비 지원	5천만원 이내 제작비 및 연재 지원	작품당 3천만원 이내 지원	출판만화 소량인쇄지원 외
추진 체계	투니버스 연계 공동제작 및 배급/홍보 지원	중앙일간지, 포털 사이트와 연계하여 연재, 홍보 지원	씨네21, 만화작가단체 연계사업	어린이만화 연재 및 출판 지원	수시지원

(2) 만화·애니 콘텐츠 유통 지원

구분	해외 온라인 유통지원	해외 전시회 참가지원	우수만화가 해외파견 지원	차세대 유통 플랫폼 구축
지원 내용	해외 온라인 채널을 통한 한국 웹툰 연재 및 번역 지원	해외 전시회 참가 지원을 통한 우리만화 수출증대	한국만화 미보급국 대상 우수작가 파견 및 현지 작품활동 지원	우수만화 디지털화, 온라인/IPTV 유통채널 구축, 산학관 연계 모바일 유통 플랫폼 구축

□ 사업추진 필요성

- 한국만화영상진흥원 설립을 계기로 부천 만화·애니 클러스터 확립
- 불법 다운로드 등으로 인해 침체된 만화·애니시장에 대한 대안으로 새로운 유통매체 연계 및 신규시장 개척을 통해 능동적 수익모델 창출

□ '10년 예산편성내역

- 2010 예산(요구)액 : 1,250,000천원(도비 80%, 시비20%)

- 도비: 1,000,000천원, 시비: 250,000천원

○ 예산세부 내역

구분	세부 내역	금액(천원)
합 계 (도비 1,000,000천원 + 시비 250,000천원)		1,250,000
만화·애니 콘텐츠 제작지원	○ 투모로우 애니스타	260,000
	○ 경기 지역문화 소재 만화콘텐츠 개발사업	100,000
	○ G-Toon 창작만화지원사업	100,000
	○ 어린이 만화 연재 활성화	100,000
	○ 1인 창조기업 출판지원/캐릭터 부가상품 개발지원	50,000
만화·애니 콘텐츠 유통 지원	○ 해외 온라인 유통지원	140,000
	○ 해외 전시회 참가지원	100,000
	○ 우수만화가 해외파견 지원	100,000
	○ 차세대 유통 플랫폼 구축	300,000

□ 사업 추진실적

○ 씨네21, 한국만화가협회, 우리만화연대와 3개년 계속사업으로 만화제작 지원사업 공동협약 체결('08.09)

작품명	작가	지원금	추진성과
당신은 거기 있었다	윤태호	60,000천원	팝툰 연재(2008.11~), 영화화 기획중
밝은 미래	이영곤	30,000천원	팝툰 연재(2009.3~), 영화 시나리오 개발중
부부소소사	홍연식	25,000천원	2009.9 선정, 팝툰 연재 예정(11월 예정)
퍼스트 터치	고승현	30,000천원	2009.9 선정, 팝툰 연재 예정(12월 예정)
요술공주 나나의 귀환	권기선	40,000천원	2009.9 선정, 팝툰 연재 예정(1월 예정)

○ 기전문화원형 만화창작화 사업 시행(2008~)

사업연도	작품명	작가	추진성과
2008	남한산성	권가야	단행본 3권 출판 진행
2009	물 위를 뛰다	전세훈	2009. 6 지원작 선정

□ 향후추진계획

- '10. 1~3월 : 제작/유통지원 사업공고 및 신청서 접수, 심사
- '10. 4~5월 : 지원작 선정 및 협약체결, 번역 지원
- '10. 6~8월 : 모바일 서비스 및 해외 온라인 서비스 실시(수시)
- '10. 8월 : 해외 전시회 참가 지원
- '10. 10월 : 중간평가 및 2차 지원금 지급
- '10. 12월 : 결과평가 및 결과보고

1-3 콘텐츠 유통 활성화

□ 콘텐츠 유통 활성화

- 사업구성 : 해외진출 지원사업 등 3개 사업
- 예산규모 : 1,118백만원
- 사업운영 : 마케팅지원팀, 사업지원팀

1-3 콘텐츠 유통 활성화	26
8. 해외진출 지원사업	27
9. 2010 경기기능성게임페스티벌	30
10. 게임상용화 지원센터 설립 및 운영	32

8. 해외진출지원사업

□ 사업개요

○ 사업내용

- 2010년 대한민국 대표 게임 수출상담회 개최 (해외 게임 바이어 초청, 국내 게임 기업과 비즈 미팅 지원, 프로젝트 소개 홍보물 제작 지원 등)
 - 주요 해외바이어 20개사 내외 (15개국 이상), 국내참가사 30개사 내외
- 게임, 캐릭터, 애니메이션, 출판 분야의 도내 콘텐츠 기업 주요 해외 전시회 참가지원 (홍보물 제작 지원, 부스 참가 지원, 현지 매체 광고 지원 등)
- 도내 콘텐츠 기업 국내 전시회 참가지원 (공동관 운영, 홍보물 제작 등)
 - 도내 70개 콘텐츠 기업 국내외 전시회 참가지원 예정

○ 사업목표

- 글로벌마케팅지원을 통한 도내기업 해외수출액 전년대비 10% 성장
- 도내기업 프로젝트 해외 수출 계약 / 투자유치 10건
- 글로벌 마케팅 지원 수혜기업 만족도 90% 이상

○ 해외지출지원 세부 내용

해외전시회 참가지원	프랑크푸르트 북페어, 도쿄라이센싱아시아
홍보물제작 및 광고 지원	MIPTV, GCO, MIPCOM,, 도쿄라이센싱아시아, 캐릭터페어, 기타 국내전시회 참가
국내전시회 참가지원	서울캐릭터라이선싱페어

○ 사업성과

- 2007년 : 도내 79개 콘텐츠 기업 지원, 해외수출액 191억 달성
- 2008년 : 도내 25개 콘텐츠 기업 지원, 해외수출액 219억 달성(12.5%↑)
- 2009년 : 도내 60개 콘텐츠 기업 지원, 해외수출액 260억 달성(19%↑)

□ 사업추진 필요성

- 해외 진출 지원 사업을 통한 도내 콘텐츠 기업의 글로벌 경쟁력 강화 및 이로 인한 매출 증대와 수익 구조 개선
- 글로벌 시장에서의 경기도 콘텐츠 홍보 및 소개로 경기도 인지도 제고

□ '10년 예산편성내역

- 2010 예산(요구)액 : 250,000천원(도비 80%, 시비20%)
 - 도비:200,000천원, 시비: 50,000천원

○ 산출내역

구 분	세부 내역	금 액(천원)
합	계(도비 : 200,000천원, 시비 : 50,000천원)	250,000
해외진출지원사업	○ 국내전시회지원(전시총괄 대행, 부스임차, 진행비 등)	80,000
	○ 해외 전시회 참가 지원(홍보물제작, 부스지원, 국외여비)	100,000
	○ 수출상담회 개최(행사장 임차, 행사진행, 초청비 등)	70,000

※ 최근 3년 간 예산액('07~'09)

- '07년 122,500천원, '08년 136,800천원, '09년 266,350천원

□ 사업 추진실적

- '07년 수출실적 195억원
- '08년 수출실적 219억원 (2007년 대비 12.5% 상승)
- '09년 수출실적 260억원 (2008년 대비 18.7% 상승)
- 2009년 해외진출지원사업은 총 7가지의 국내외 지원사업을 통해 총 60개 기업의 해외진출을 지원하였으며, 해외 수출계약금 \$21,220,000을 달성하였음
- 이는 원화로 약 260억원이며, 작년 219억원 대비 약 19%이상 상승한 계약금

□ 향후추진계획

- '10. 1월. : 홍콩 라이선싱페어¹⁾ 참가 지원
- '10. 3월. : MIPTV²⁾ 참가 지원
- '10. 7월. : 서울 캐릭터라이선싱페어³⁾ 공동관 참가

1) 홍콩라이선싱페어 : 홍콩에서 매년 1월 개최되는 캐릭터, 애니메이션 관련 전시회

2) MIPTV, MIPCOM : 프랑스 칸에서 매년(3월, 10월) 개최되는 최대 방송 영상 마켓(애니메이션, 방송영상 등)

3) 캐릭터라이선싱페어 : 국내에서 매년 7월 개최되는 아시아 최대 캐릭터·애니메이션 전시회

- '10. 8월. : 독일 GCO⁴⁾ 참가 지원
- '10. 9월. : 대한민국 게임 수출상담회⁵⁾ 개최
- '10. 10월. : MIPCOM²⁾ 참가 지원
- '10. 10월. : 프랑크푸르트 북페어⁶⁾, 도쿄라이센싱페어⁷⁾ 참가 지원
- '10. 11월. : 아시아 텔레비전 포럼⁸⁾ 참가 지원

4) GCO(Game Convention Online) : 독일 라이프찌히에서 매년 8월 개최되는 세계 최대 게임관련 전시회

5) 대한민국 게임수출상담회 : 기능성게임페스티벌의 부대행사로써 유력 해외바이어 초청하여 진행하는 B2B 미팅

6) 프랑프푸르트 북페어 : 매년 10월 독일 프랑크푸르트에서 개최되는 출판 관련 전시회

7) 도쿄라이센싱페어 : 일본 동경에서 매년 10월 개최되는 캐릭터, 애니메이션 관련 전시회

8) ATF(Asia Television Forum) : 싱가포르에서 매년 11월 개최되는 방송 영상 마켓 (애니메이션, 방송영상 등)

9. 2010 경기기능성게임페스티벌

□ 사업개요

- 사업목적 : 게임에 대한 부정적 인식개선, 게임응용사업 확대(교육, 건강, 국방 등) 및 차세대 게임 성장동력인 기능성게임의 산업화 잠재성 확인 통해 지역경제 활성화 및 일자리 창출 기여
- 사업기간 : '10. 1 ~ 12월
- 사업목표
 - 기능성게임 페스티벌 관람객 20,000만명 이상 참관
 - 기능성게임 페스티벌 참가기업 50개, 콘텐츠 200개 이상 유치
 - 기능성게임 페스티벌 홍보노출 400회 이상
 - 기능성게임 컨퍼런스 1,000명 이상 참관
- 사업내용
 - 기능성게임 전시회 (국내외 기능성게임 전시, 독립관, 공동관 및 체험관 구성)
 - 기능성게임 컨퍼런스 (국내외 유명 기능성게임 개발자 기조 연설 및 발제)
 - 기능성게임 경진대회 (기능성게임 경진대회 전국 단위의 예선 및 결선 진행)
 - 게임콘텐츠 수출상담회, 게임기업 채용박람회, 각종 게임체험 이벤트 및 부대행사
- 총사업비 : 600,000천원(도비 80%, 시비 20%)

□ 사업추진 필요성

- 게임산업의 신성장 동력인 기능성게임의 메카로서 경기도를 확립하고, 게임사업을 통한 지역경제 활성화 및 신규 일자리 창출에 기여할 수 있는 행사 개최

□ '10년 예산편성내역

- 2010 예산(요구)액 : 600,000천원(도비 80%, 시비20%)
 - 도비:480,000천원, 시비:120,000천원

구분	세부 내역	금액(천원)
합 계(도비 480,000천원 + 시비 120,000천원)		600,000
전시회	전시장 임차, 구축, 조성 및 운영 등	200,000
컨퍼런스	발제자 초청, 컨퍼런스홀 임차 등	40,000
경진대회	온라인/오프라인 예선 진행, 결선 무대 조성 등	100,000
부대행사	채용박람회, 편의시설 조성, 각종 이벤트 등	50,000
홍보	홍보물 제작/배포, 홍보대사, 언론 홍보, 모객 홍보, 옥외 광고물 등	160,000
운영비	개막식등 기타 운영비	50,000

※ 최근 3년 간 예산액('07~'09)

- '09년 600,000천원

□ 사업 추진실적

- 기능성게임 전시 및 컨퍼런스를 통해 경기도 게임 산업 잠재성 확인
 - 국내외 유명 게임 기업 등 46개 기업과 학교 참가 및 160개 콘텐츠 전시
- 채용 박람회, 수출상담회 B2B 기능 강화를 통한 지역 경제 활성화
- 학교를 대상으로 한 경진대회를 통해 도내 게임사업 홍보와 게임의 부정적인 인식개선
- 언론 홍보, 홈페이지운영등을 통해 기능성게임 산업의 메카로서 경기도 위상 확립

- 관람객 : 13,164명
- 컨퍼런스 참관객 : 501명
- 경진대회 전국 예선 참가 : 7,533명
- 채용박람회 : 취업 상담 건수 13개사 580건/면접 진행 해외 2개사 16명
- 언론을 통한 노출 극대화 (총 396회) (2009.6.1~9.28)

□ 추진현황

- '9. 8월. : 2009 기능성게임 경진대회 개최(전국 초중고등학교 포함 21회 개최)
- '9. 9월. : 2009 경기기능성게임페스티벌 개최
- '9. 11월. : 2009 경기기능성게임페스티벌 결과 보고 완료

□ 향후추진계획

- '10. 2월. : 기본 방향 및 운영계획 수립
- '10. 4월 : 2010 기능성게임 페스티벌 대행사 선정
- '10. 5월. : 경진대회 온라인 예선/본선 실시
- '10. 6월. : 경진대회 오프라인 프로모션 실시
- '10. 9월. : 2010 기능성게임 페스티벌 개최
- '10.12월. : 기능성게임 페스티벌 사업 보고 및 정산 완료

10. 게임상용화지원센터 운영

□ 사업개요

- 사업목적 : 도내 게임산업의 전략적 육성 및 게임 클러스터 활성화
- 사업기간 : '10. 1월~12월
- 사업내용
 - 게임 테스트 지원, 사양테스트⁹⁾ 및 네트워크 부하테스트¹⁰⁾ 지원
 - 산·학·관 연계 게임 테스트 전문 인력 양성
 - 게임 상용화를 위한 게임 서비스 운영 지원 및 컨설팅 수행 등
- 사업목표 : 60건의 게임 테스트 수행
- 총사업비 : 268,800천원(도비 100%)
- 사업성격 : 청강문화산업대학, 경기디지털콘텐츠진흥원간 공동사업
- 운영주체: 청강문화산업대학

□ 사업추진 필요성

- 중소 게임 개발사에 대한 게임 품질관리(QA) 및 테스트 서비스 제공
- 도내 게임 산업의 전략적 육성 및 게임 클러스터 활성화에 기여

□ '10년 예산편성내역

- '10 예산(요구)액 : 268,800천원(도비 100%)
- 세부예산내역

구 분	세부내역	금 액(천원)
합 계(도: 268,800천원)		268,800
게임상용화 지원센터 운영	테스트 인건비	143,000
	운영비	125,800

9) 다양한 HW 환경에서의 테스트

10) 시뮬레이터를 통한 네트워크 부하 테스트

□ **사업 추진실적**

○ 센터 운영 통한 테스트 지원 현황

- 지원 실적 : 총 6개 기업, 8개 프로젝트 수행('09년 10월 31일 기준)

번호	업체명	소재지	게임명	테스트종류
1	네오액트	서울	바이키	게임성테스트
2	JCE	서울	프라스타일 매니저	게임성테스트
3	이온소프트	서울	에이매치	부하테스트
4	JCE	경기	발키리스카이	게임성테스트
5	JCE	경기	GateXL	게임성테스트
6	에이엔게임즈	경기	필 온라인	사양테스트
7	넥스트플레이	서울	펀치몬스터	게임성테스트
8	크리엔트	서울	열혈스쿨 온라인 제1교시 농구편	게임성, 부하

□ **추진현황**

○ '09년

- '09. 8. 6 : 청강문화산업대학 및 GDCA간 업무 협약 체결
- '09. 9. 14 : 경기도, 청강대학, 경기도콘텐츠기업협의회, GDCA간 MOU 체결, 경기 게임상용화지원센터(GTOS) 개소식 개최
- '09. 9. 15 : 센터 게임테스트 서비스 시행
- '09. 10. 31 : 온라인 게임 부하테스트 솔루션 기술이전

□ **향후추진계획**

- '10. 1. ~ 12 : 게임 테스트 지원 대상 기업 선정 및 지원
- '10. 3. ~ 11 : 게임 테스트 전문가 세미나 개최(5회)
- '10. 5. ~ 9 : 게임 테스트 모델 및 방법론 연구 개발

1-4 현장중심 전문인력 양성

□ 현장중심 전문인력 양성

- 사업구성 : 콘텐츠 전문인력 양성사업 등 2개 사업
- 예산규모 : 697백만원
- 사업운영 : 인력양성팀

1-4 현장중심 전문인력 양성	34
11. 콘텐츠 전문인력 양성사업	35
12. 콘텐츠 취업지원 및 전문인력 교육	37

11. 콘텐츠전문인력 양성사업

□ 사업개요

- 사업목적 : 도내 예비취업자, 재취업자의 취업지원 및 필요 기술인력 양성
- 사업기간 : '10. 1월~12월
- 사업목표
 - ⇒ 기획·스토리텔링, 크로스미디어, 컴퓨터그래픽 전문가 과정 90명 양성
 - ⇒ 도내 콘텐츠산업 기초인력양성을 위한 예비수요자 교육 600명
- 사업내용
 - 현장 수요에 맞는 콘텐츠 전문인력 양성과정(기획·스토리텔링, 크로스미디어, 컴퓨터 그래픽) 운영을 통한 도내 취업 활성화 추진
 - 기획·스토리텔링 과정 : 게임, 애니메이션, 영상 분야 기획 인력 양성
 - 크로스미디어 과정 : 콘텐츠 융합 환경에 맞는 신규 기술 분야 인력 양성
 - 컴퓨터그래픽 과정 : 자격증 인증과정 운영을 통한 취업지원
 - 도내 초·중생 및 일반인 대상 예비수요자 교육사업(체험교실 등)을 통한 콘텐츠 산업 저변 확대 및 산업 수요 기반 구축
- 총사업비 : 197,500천원(도비 80%/시비 20%천원)

□ 사업추진 필요성

- 국내외 경기 하락에 따른 대량 미취업자 발생에 대한 지원 필요
- 경기도 콘텐츠산업 인력과 기업 간 수요 불일치 해소 및 현장의 수요에 맞는 인적기반 마련, 고용 활성화 기여

□ '10년 예산편성내역

- 2010 예산(요구)액 : 197,500천원(도비 80%/시비 20%천원)
 - 도비 158,000천원 + 시비 39,500천원

○ 예산세부 내역

구분	세부 내역	금액(천원)
합	계(도비 158,000천원 + 시비 39,500천원)	197,500
기획·스토리텔링 과정	○ 기획, 스토리텔링 과정 강사비 및 사업운영비	27,000
크로스미디어 과정	○ 크로스미디어 과정 강사비 및 사업운영비	32,200
컴퓨터그래픽 과정	○ 컴퓨터그래픽 과정 강사비 및 사업운영비	42,600
예비수요자 교육사업	○ 예비수요자 강사비 및 사업운영비	11,000
도내행사(PISAF) 연계 교육지원사업	○ PISAF 교육지원사업 사업운영비	20,000
정보자료실 운영	○ 도서 및 영상자료 구입	20,000
교육시설 유지보수 및 운영	○ 교육시설(장비, 소프트웨어 등) 유지보수 및 운영	44,700

□ 사업 추진실적

- 콘텐츠 전문인력 양성 과정 운영
 - '07년 2개 과정 16명 교육
 - '08년 2개 과정 25명 교육
 - '09년 2개 과정 21명 교육
- 예비콘텐츠 수요자 교육사업
 - '07년 184명 교육
 - '08년 602명 교육
 - '09년 520명 교육('09. 10. 기준)

□ 추진현황

- '09. 1.~2. : 콘텐츠전문가 과정 교육계획 수립
- '09. 3.~12. : 콘텐츠전문가 과정 운영
- '09. 8. : 모션그래픽 전문가 과정 교육계획 수립
- '09. 9. : 교육 수강생 모집
- '09. 10.~12. : 모션그래픽 전문가 과정 교육운영

□ 향후추진계획

- '10. 1. : 사업계획 수립
- '10. 2.~ 6. : 교육생 모집 및 상반기 교육 운영
- '10. 7.~ 11. : 교육생 모집 및 하반기 교육 운영
- '10. 12. : 교육운영 결과보고

12. 콘텐츠 취업지원 및 전문인력 교육

□ 사업개요

○ 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

○ 사업기간 : '10. 1월~12월

○ 사업목표

- 콘텐츠기업채용지원사업 : 채용지원 40명(정규직 전환 60% 이상)
- 현장인력재교육사업 : 250명 교육
- 기업맞춤형 교육지원사업 : 150명 지원
- 글로벌인재양성사업 : 해외 우수프로젝트 참여 지원 15명
- 구직자 취업지원사업 : 250명 교육

○ 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(도비 80%/시비 20%천원)

□ 사업추진 필요성

- 고용 및 취업지원 사업을 통한 도내 일자리 창출 및 고용 활성화
- 맞춤형 교육을 통한 도내 현장 실무 역량 강화

□ '10년 예산편성내역

- 2010 예산(요구)액 : 500,000천원(도비 80%/시비 20%천원)
 - 도비 400,000천원 + 시비 100,000천원

○ 예산세부 내역

구분	세부 내역	금액(천원)
합 계 (도비 400,000천원 + 시비 100,000천원)		500,000
콘텐츠기업 채용지원사업	○ 콘텐츠기업 채용지원사업 지원비 및 운영비	174,400
현장인력 재교육사업	○ 강의료 및 사업운영비	71,400
기업 맞춤형 교육지원사업	○ 기업맞춤형 교육지원금 및 사업운영비	68,800
글로벌 인재양성사업	○ 글로벌 인재양성사업 지원비 및 사업운영비	149,800
구직자 취업지원사업	○ 구직자 취업지원 강의료 및 사업운영비	35,600

□ 사업 추진실적

- 콘텐츠기업 채용지원사업
 - 11개 기업, 22명 지원('09. 10. 기준)
- 현장인력재교육
 - '07년 32명 교육
 - '08년 220명 교육
 - '09년 234명 교육
- 기업맞춤형 교육지원 사업
 - '09년 10개 기업, 85명 교육지원('09. 10. 기준)
- 도내 유관기관 연계교육 지원사업
 - '09년 5개 기관, 150명 교육
- 글로벌인재양성사업
 - '09년 5명 지원(뉴질랜드 히트랩, 씨이인터랙티브 등 2개사 참여)
- 구직자 취업지원
 - '09년 11개 학과 280명 교육

□ 추진현황

- '09. 3.~'10. 2. : 콘텐츠기업채용지원사업 운영
- '09. 4.~12. : 구직자 취업지원사업 운영
- '09. 4.~12. : 기업맞춤형 교육지원사업 운영
- '09. 4.~12. : 도내 유관기관 연계교육 지원사업
- '09. 5.~11. : 현장인력재교육사업 운영
- '09. 9.~'10. 2. : 글로벌인재양성사업 운영

□ **향후추진계획**

- '10. 1.~2. : 수요조사 및 사업기획
- '10. 3. : 사업공고
- '10. 4.~11. : 사업운영
- '10. 12. : 사업 결과보고

1-5 클러스터 육성 지원

□ 클러스터 육성 지원

- 사업구성 : 경기도 기업협의회 운영 1개 사업
- 예산규모 : 85백만원
- 사업운영 : 사업지원팀

1-5 클러스터 육성지원	40
13. 경기도 기업협의회 운영	41

13. 경기도기업협의회 운영

□ 사업개요

- 사업목적
 - 도내 대·중·소기업의 상호교류를 통한 비즈니스 협력 체계 구축
 - 도내 콘텐츠산업 경쟁력 강화 및 지역경제 활성화에 기여
- 사업기간 : 2010. 1 ~ 2010. 12
- 사업대상 : 경기도 콘텐츠 관련 기업
- 사업내용
 - 경기도 대·중·소 콘텐츠 기업 간 비즈니스 협력관계 구축 및 상생기반 마련
 - 경기도콘텐츠기업협의회 분과회의 개최
 - 경기콘텐츠CEO포럼 조찬 세미나 개최
- 총사업비 : 85,000천원(도비 80%, 시비 20%)

□ 사업추진 필요성

- 2009년 3월, 경기도콘텐츠기업협의회가 정식 출범함에 따라 도내 콘텐츠 기업 간 교류협력 증대를 위해 지속적인 기업협의회 지원 필요
- 지원정책 정보 제공 및 세미나 등의 개최를 통해 도내 콘텐츠 기업 역량강화 및 경기도 콘텐츠 산업발전에 기여

□ '10년 예산편성내역

- 2010 예산(요구)액 : 85,000천원(도비 80%, 시비20%)
 - 도비: 68,000천원, 시비:17,000천원
- 세부예산내역

구 분		세부 내역	금 액(천원)
합		계 (도비 68,000천원 + 시비 17,000천원)	85,000
경기도 콘텐츠 기업 협의회 운영	경기도 콘텐츠 기업 협의회 지원	○ 경기콘텐츠CEO포럼, 기업협의회 분과회의 및 간담회 등	70,000
	콘텐츠 비즈니스 지원센터 운영	○ 콘텐츠 비즈니스 지원센터 및 정책 알리미 서비스 운영, 기업유치활동 등	15,000

□ 사업 추진실적

- 추진실적 : 총 9회 운영(창립식 1회, 분과별 회의 6회, 조찬세미나 1회, 간담회 1회)
- 주요 추진실적
 - 경기도콘텐츠기업협의회 창립식 개최(2009. 3. 3)
 - 경기도 콘텐츠 관련 기업 100여개, 관계자 240여명 참석
 - 경기도 콘텐츠기업 제작지원을 위한 양해각서 체결
(경기도, 경기도콘텐츠기업협의회, 삼성전자, GDCA)
 - 경기도콘텐츠기업협의회 분과별 회의 진행
 - 게임, 만화, 애니메이션, 출판 등 분과별 회의 진행
 - 경기 게임 상용화 지원센터, 경기콘텐츠CEO포럼 조찬세미나 등의 사업 진행을 위한 아이디어 제공 및 기업 수요파악에 효과적 역할 수행
 - ※ 분과회의 의견 수렴 후 사업추진 사례
 - ⇒ 경기 게임 상용화 지원센터 구축 및 운영(2009. 9. 14)
 - ⇒ 글로벌 게임 퍼블리셔와의 수출상담회 개최(2009KSF, 2009. 9. 25)
 - ⇒ 온라인 게임 해외 직접 진출 사업 지원(2009. 8)
 - ⇒ 경기콘텐츠CEO포럼 조찬세미나 개최(2009. 9. 2)
 - 제 1차 경기콘텐츠CEO포럼 조찬 세미나 개최(2009. 9. 2)
 - 경기도 콘텐츠 관련 기업 대표 및 기관/학계 관계자 100여명 참석
 - 강연 : 김영세 대표(이노디자인)
 - 프로젝트 프로모션 진행 : 한솔교육 ‘구름빵’(발표 : 조은희 상무)

□ 추진현황

- 2009. 1. 20 : 경기도콘텐츠기업협의회 설립추진단 1차 회의 개최
- 2009. 3. 03 : 경기도콘텐츠기업협의회 창립식 개최
- 2009. 3. 16 : 경기도콘텐츠기업협의회 분과장 회의 개최
- 2009. 4. 16 : 경기도콘텐츠기업협의회 게임분과 회의 개최
- 2009. 4. 30 : 경기도콘텐츠기업협의회 만화분과 회의 개최
- 2009. 5. 21 : 경기도콘텐츠기업협의회 애니분과 회의 개최
- 2009. 6. 17 : 경기도콘텐츠기업협의회 출판분과 회의 개최
- 2009. 7. 01 : 경기도콘텐츠기업협의회 게임분과 회의 개최
- 2009. 9. 02 : 제 1차 경기콘텐츠CEO포럼 조찬 세미나 개최
- 2009. 9. 14 : 게임기업 CEO 간담회 개최

□ 향후추진계획

- 2010. 1. : 기업협의회 임원 워크샵 진행
- 2010. 1~12. : 분과별 분과회의, 경기콘텐츠CEO포럼 조찬세미나 진행
- 2010. 12. : 기업협의회 총회 개최

1-6 재단운영비

재단운영비

- 사업구성 : 진흥원 재단운영비
- 예산규모 : 2,696백만원
- 사업운영 : 경영지원팀

1-6 재단 운영비	43
14. 재단 운영비	44

14. 진흥원 재단운영비

□ 사업개요

- 사업기간 : 2009. 1 ~ 2010. 12
- 사업내용 : 인건비, 일반관리비, 자산구입비 등 진흥원 운영비용
- '10년 편성방향 : 道 방침을 반영하여 감액편성(인건비 △215백만원)

□ '10년 예산편성내역

- 2010 예산(요구)액 : 2,696,430천원(도비 40%, 시비10%, 자체 50%)
- 도비: 1,092,000천원, 시비: 273,000천원, 자체 : 13,314,30천원

(단위 : 천원)

사업분야	사업명	2009 예산	2010예산(안)	증감
합 계 (도비 1,092,000천원 + 시비 273,000천원 + 자체 1,331,430천원) 2,696,430천원				
계	합계	2,911,758	2,696,430	△ 215,328
1. 인건비	1. 인건비	2,159,040	1,943,712	△ 215,328
2. 일반운영비	소계	735,912	735,912	
	1. 회의운영비	64,442	64,442	
	2. 시설장비유지비	45,400	45,400	
	3. 복리후생비	49,737	49,737	
	4. 교육훈련비	49,660	49,660	
	5. 여비	79,002	79,002	
	6. 공공요금및제세	32,840	32,840	
	7. 급량비	29,038	29,038	
	8. 지급임차료	44,160	44,160	
	9. 차량유지비	20,402	20,402	
10. 일반수용비및 기타	321,231	321,231		
3. 자산구입비	1. 유형자산구입비	16,806	16,806	

□ 공연영상산업 육성

- 사업구성 : 경기도 촬영유치 인센티브 등 5개 사업
- 예산규모 : 4,129백만원
- 사업운영 : 경기공연영상위원회

2-1 공연·영상산업 활성화	45
15. 경기도 촬영유치 인센티브 및 영상산업기반 조성	46
16. DMZ 다큐멘터리 영화제	47
17. 공연산업 육성사업	48
2-2 영상전문투자조합 출자	49
18. 경기/고양 영상전문투자조합 출자	49
2-3 공연영상위 운영비	50
19. 공연영상위 운영비	50

15. 경기도 촬영유치 인센티브 및 영상산업기반조성

□ 사업개요

- 사업목적 : 촬영유치를 통해 市, 郡별 대표 콘텐츠 발굴, 지역적·문화적 특성 브랜드화·홍보
- 사업기간 : '10. 1월~12월
- 사업내용 : '09 경기 로케이션 인센티브 사업, 로케이션 촬영 지원. 로케이션 촬영지 발굴
- 총사업비 : 482,000천원 (도비 100%)

□ 사업추진 필요성

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

□ '10년 예산편성내역

- 2010 예산(요구)액 : 482,000천원(도비 100%)
- 예산세부 내역

구 분	세부 내역	금 액
로케이션 인센티브	로케이션 지원금(7편 차등 지원)	310,000
촬영지원 환경개선	차량렌트, 유지비, 지원기관 협의, 시군협의회 워크숍 등	60,000
G-로케이션맵 서비스	외주용역비 온라인 서비스 개발 및 홍보 50,000 * 1식	70,000
온라인 마케팅	홈페이지 개편, 영문페이지 편집 등 홈페이지 관리	42,000

16. DMZ 다큐멘터리영화제

□ 사업개요

- 사업목적 : 세계유일의 비무장지대(DMZ)를 경기도 콘텐츠화
- 사업기간 : '10. 1월~12월
- 장 소 : 파주출판도시 일대
- 주 최 : 경기도, 파주시, DMZ 다큐멘터리영화제 조직위원회
- 행사구성 : 전야제, 개·폐막식, 평화장정, 평화자전거행진, 문화의거리 등
- 총사업비 : 500,000천원(도비:100%)

□ 사업추진 필요성

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

□ '10년 예산편성내역

- 2010 예산(요구)액 : 500,000천원 (도비 100%)

□ 사업 추진실적

- 상영작품 : 총 8개 섹션, 총 61편 (해외 53편, 국내 8편)
- 국내외 초청객 : 약 800여명 참가
- 해외 초청객 : 총 23명 (해외 34개국)
- 좌석점유율 : 총 61% (6개관 총 18,678석 中 11,388석 점유)
 - 유료관객수 : 8,949석 (47.9%)
 - ID 카드관객수 : 2,439 (13.1%)
- ※ 오두산 통일전망대 3일간 5회 상영 : 약 830명 관람
- 총관람객수 : 약 12,218명 (씨네스 이채 및 통일전망대 포함)

□ 추진현황

- 2009. 5 : 경기공연영상위원회 內 DMZ TFT 구성
- 2009. 7 : DMZ 다큐멘터리영화제 조직위원회 출범
- 2009. 8 : DMZ 다큐멘터리영화제 집행위원회 출범
- 2009. 9 : DMZ영화제 사무국 파주사무소 개소
- 2009. 10 : DMZ 다큐멘터리영화제 개최

17. 공연영상산업 육성

□ 사업개요

- 사업목적 : 도민의 문화생활 향상
- 사업기간 : '10. 1월~12월
- 행사지역 : 총 5개 지역 (가평, 포천, 파주, 김포, 여주)
- 사업내용 : 영화관람시설 부족 등 문화소외지역 공연·영화 상영, 도내 공연단체 및 뮤지컬학과 우수작품으로 공연
- 총사업비 : 500,000천원 (도비 100%)

□ 사업추진 필요성

- 도내 문화시설 및 공연프로그램이 부족한 지역을 직접 찾아가 우수공연 및 영화관람 기회 제공
- 기초생활수급자, 공부방어린이, 보육원, 병원 등 문화향유 기회가 적은 기관에 공연프로그램 제공
- 우수공연 초청 및 예술가와의 만남을 통해 공연문화 저변 확대

□ '10년 예산편성내역

- 2010 예산(요구)액 : 500,000천원 (도비 100%)

□ 사업 추진실적

회차	지역	일정	장소	공연	영화	비고
1	가평	8월 28일(금)19:00	자라섬야외무대	청강대 뮤지컬팀	맘마미아/필름	공연완료
2	포천	10월 8일(목) 18:30	6군단 운동장	청강대 뮤지컬팀	트랜스포머2/필름	공연완료
3	파주	10월 23~24일	출판단지	쌈지넷 인디밴드	X	공연완료

□ 향후추진계획

회차	지역	일정	장소	공연	영화	비고
4	가평	11월 6일(금)13:30	꽃동네	연극 <청혼>	킹콩을들다/DVD	공연대기
5	김포	11월 12일(목)13:30	석암베테스타요양원	연극 <청혼>	킹콩을들다/DVD	공연대기
6	파주	12월 3일(목)18:00	LG LCD산업단지	청강대 뮤지컬팀	X	공연대기
7	여주	12월12일(토)14:00	우리집 보육원	인형극<꼬마OZ>	킹콩을들다/DVD	공연대기

18. 경기/고양 영상전문투자조합 출자

□ 사업개요

- 사업목적 : 투자조합 결성을 통해 경기도 영화, 공연 산업 육성 발전을 꾀함
- 조합결성 규모 : 200억 ~ 250억
- 결성예정 : 2010년 5월
- 존속기간 : 결성일로부터 7년 (4년 운영, 3년 회수)
- 운영조건 : 경기도 및 고양시 출자액 (40억원 내외)
- 조합원 구성 : 경기도(20억)/고양시(20억)/영화진흥위원회(100억)/모태펀드 (중기청한국벤처투자, 60억)/대기업유통사(CJ/롯데/쇼박스 등)

□ 사업추진 필요성

- 투자조합 결성을 통해 침체되어 있는 영화/공연 산업 육성
- 경기도가 중심이 된 펀드결성을 통해 한국영화 제작활성화에 기여
- 일자리 창출, 지역경제 활성화 도모

□ '10년 예산편성내역

- 2010 예산(요구)액 : 2,000,000천원 (도비 100%)

□ 향후추진계획

- 2010. 1~2월 : 창투자(업무진행조합원) 입찰공고
- 2010. 2~3월 : 창투자 선정
- 2010. 3~4월 : 모태펀드 및 영진위 출자제안
- 2010. 5월 : 투자조합 결성식

19. 공연영상위 운영비

□ 사업개요

- 사업기간 : 2009. 1 ~ 2010. 12
- 사업내용 : 인건비, 일반관리비, 자산구입비 등 공연영상위 운영비용
- '10년 편성방향 : 경상비 절감을 위한 감액편성(인건비 △13백만원)

□ '10년 예산편성내역

- 2010 예산(요구)액 :647,020천원(도비 100%)

(단위 : 천원)

사업분야	사업명	2009 예산	2010예산(안)	증감
합 계 (도비 647,000천원) 647,000천원				
계	합계	660,038	647,020	△13,018
1. 인건비	1. 인건비	481,838	468,800	△13,018
2. 일반운영비	소계	167,306	167,306	
	1. 회의운영비	14,650	14,650	
	2. 시설장비유지비	10,321	10,321	
	3. 복리후생비	11,307	11,307	
	4. 교육훈련비	11,290	11,290	
	5. 여비	17,961	17,961	
	6. 공공요금및제세	7,466	7,466	
	7. 급량비	6,602	6,602	
	8. 지급임차료	10,040	10,040	
	9. 차량유지비	4,638	4,638	
	10. 일반수용비 및 기타	73,031	73,031	
3. 자산구입비	1. 유형자산구입비	10,894	10,914	20