

(재)경기디지털콘텐츠진흥원

I. 경기디지털콘텐츠진흥원(GDCA) 일반현황

□ 기본현황

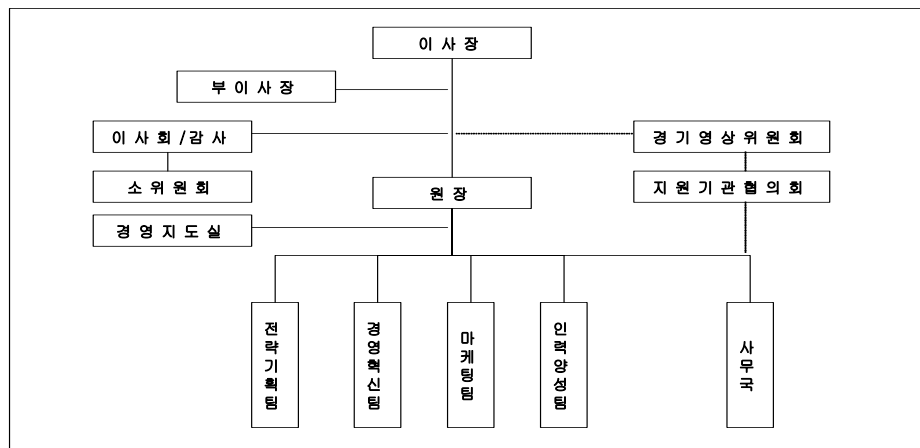
- 설립근거 : 경기도디지털콘텐츠진흥원 설립 및 지원 조례
- 위 치 : 부천시 원미구 춘의동 202 춘의테크노파크II 202동 9층
- 기본재산 : 135.7억 (건물, 토지)
- 출연금 지원현황 (기준: 2008. 1. 17 기준)

(단위:백만원)

구 분	계	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년
계	55,599	9,000	8,000	2,934	2,250	2,464	7,687	10,497	12,767
국 비	2,000	2,000	-	-	-	-	-	-	-
경기도	33,901	2,000	6,000	770	1,500	1,355	5,697	5,512	11,067
부천시	19,698	5,000	2,000	2,164	750	1,109	1,990	4,985	1,700

※ 2008년도 예산규모: 14,491백만원 (도 11,067백만원, 부천시 1,700백만원, 자체 1,724백만원)

- 재단조직 : 1실 4팀 1국(정원 38 / 현원 36, 결원 2)



- 입주업체 : 30개 업체 (애니메이션 16, 게임 5, 기타 9)
 - 사무공간 지원 : 2,461평(1평당 월 임대료 2,300원, 관리비 18,150원)
- 재단연혁
 - 2001. 8. 29 경기디지털콘텐츠진흥원 설립
 - 2005. 11. 03 경기영상위원회 발족
 - 2005. 9. 26 (재)경기디지털콘텐츠진흥원 개칭 (조례 개정)
 - 2007. 9. 14 창립6주년 기념 및 사옥이전 입주식

□ 주요기능

- 국산 창작 콘텐츠의 수요 창출과 해외시장 개척 및 수출지원
- 콘텐츠 생산기업에 대한 경영 및 전략 컨설팅 제공
- 실무 중심의 고급인력 양성 및 전문인력 개발시설 운영
- 영상산업 활성화를 위한 시설 및 장비 지원 등

2008년도 수입·지출 예산 총괄

□ 수입예산

(단위 : 천원)

분 류		2008년도 예산	2007년도 제2회 추경예산	증 △ 감
관	항			
합 계		14,491,632	22,496,425	△8,004,793
사업 수입		412,254	404,866	7,388
사업 외 수입		164,770	10,513,260	△10,348,490
출연금	소 계	12,767,463	10,497,655	2,269,808
	1. 경기도	11,067,000	5,511,963	5,555,037
	2. 부천시	1,700,463	4,985,692	△3,285,229
이월금	이월금	1,147,145	1,080,644	66,501

□ 지출예산

(단위 : 천원)

분 류		2008년도 예산	2007년도 제2회 추경예산	증 △ 감
관	항			
합 계		14,491,632	22,496,425	△8,004,793
재단운영비		2,215,870	2,556,585	△340,715
사업지원비	소 계	5,280,850	3,541,000	1,739,850
	재단사업비	5,280,850	3,541,000	1,739,850
아카데미사업비	소 계	1,613,853	1,345,054	268,799
	아카데미사업비	912,667	863,274	49,393
	콘텐츠제작센터	701,186	481,780	219,406
경기영상위원회	경기영상위원회	1,264,348	933,199	331,149
예 비 비	예비비	116,711	62,713	53,998
기본재산	기본재산	-	500,000	△500,000
입주공간확충	공간지원비	4,000,000	13,557,875	△9,557,875

II. 경기디지털콘텐츠진흥원 08년 경영전략

- 도내 지역간 균형발전과 新성장동력의 개발 및 발굴을 통한 경기도 디지털콘텐츠산업 경기 활성화
- 창의적 아이디어를 통한 다양한 One-Source-Multi-Use 시너지 효과 유발
- 권역별 특화를 통한 클러스터조성과 문화산업 인프라 구축으로 국내·외 우수기업 및 프로젝트 유치

□ 진흥원 경영 전략

- 프로젝트 중심의 산·학 연계로 산업현장에 필요한 인재양성
 - 아카데미 커리큘럼 보장 및 제작센터 운영의 내실화 도모
 - 업계요구에 부응하는 창의적 인재 육성과 현장인력의 재교육 체계 구축
- 도내 문화콘텐츠 산업 경쟁력 확보
 - 원천기술 확보를 위한 CT 기술개발 사업 추진
 - 시장요구에 부합하는 문화콘텐츠산업 인프라 구축
 - 중소기업 문화콘텐츠기업에 경영 및 마케팅, 수출입 컨설팅 제공
 - 도내 콘텐츠 기업의 해외 수출기회 확대 및 시장 진출 활성화 유도
- 탈(脫)서울 문화콘텐츠업체의 경기도 유입 확대와 국내외 우수기업 유치를 위한 기반조성
 - 공간확보 및 산업기반 시설 확충 노력
- 특화 클러스터 조성을 위해 문화산업이 중장기적으로 성장할 수 있는 안정적 여건 조성
 - 선택과 집중을 통한 실효성 있는 문화산업 환경 조성
 - 문화콘텐츠펀드 조성 및 기본적 인프라 구축 지원
- 경기DCA의 성과목표에 근거한 사업중심의 예산편성으로 효율성 제고
- 정상경비는 전년도 수준으로 동결하고 필수경비는 최소 범위 편성
 - 재단운영비 전년도 수준 편성, 각종 행사유치 경비 최대 억제 등 예산의 효율적 운영

III. 2008년도 GDCA 운영방향

- 진흥원은 도내 지역간 **균형발전과 신성장 동력의 개발·발굴**을 통한 경기활성화를 도모하며, **문화콘텐츠산업의 인프라 구축**을 통해 **지속 가능한 성장 동력**으로써의 문화콘텐츠산업의 중요성을 지속적으로 강화해 나갈 계획임

- 특히, 2008년도에는
 - 경기도 **문화콘텐츠산업 경쟁력 확보를 위한 기술 개발**
 - 도내 문화콘텐츠 기업의 해외 수출 확대와 시장진출 활성화를 위한 **국내·외 마케팅 지원**
 - 국내외 우수기업 유치를 위한 **공간확보 및 산업기반 시설 확충** 노력
 - **문화콘텐츠 펀드조성** 및 기본적 인프라 구축 지원
 - 산업현장에 필요한 **전문인력 양성 및 경영혁신**으로 도약의 계기 마련
⇒ 재단 및 경기영상위 운영비를 제외한 총사업비 11,757,946천원 중 **71.9%인 9,577,223천원** 투입 계획

- 진흥원 추가 공간확보 사업(총사업비 40억원)
 - 기 입주한 춘의테크노파크 II의 입주 지원공간 소진으로 우수기업 유치를 위한 추가 공간 필요
 - **국내외 우수 기업 추가 유치를 통한 문화콘텐츠 기업의 집적화 도모**
 - **문화콘텐츠 클러스터를 조성하여 한국의 문화허브로 육성**

- 문화콘텐츠 펀드조성 사업(총사업비 30억원)
 - 문화콘텐츠 업체의 자금부족 해소, 기업 지원 효과 및 문화산업 인프라 확충
 - 2008년도 문화콘텐츠 펀드 조성 : 총 200억원 규모
 - ※ 경기도 30억원(15%), 모태펀드 및 기관100억원(50%), 민간70억(35%)
 - 공공부문의 투자를 통한 민간투자 유도 및 문화콘텐츠 활성화를 위한 투자환경 조성

□ 2008년 주요 사업방향

2008년도 사업방향

목표 2010년까지 국내 문화콘텐츠 시장 점유율 15%진입
(매출 5조원, 기업체수 1,000개, 고용 100,000명)

전략

- 글로벌 브랜드 창출
- 창의적 핵심인력 양성
- 지역 문화산업기반 역량 강화
- 혁신 클러스터 구축 및 강화

7대 분야 31개 중점과제

창작활성화& 선진기업육성	① R&D 사업 및 CRC 운영 ② 공용장비실 운영 ③ 입주공간지원사업 ④ 인터넷 전용선 지원 ⑤ 국내전시회참가지원 ⑥ 기업협의회 운영
문화콘텐츠 글로벌화	① 해외시장진출지원사업 ② 해외우수기업 유치
클러스터조성	① 세미나/포럼 개최 ② 백서발간 ③ CT기술 개발
창의적 문화환경 조성/경영혁신	① 문화저변확대사업 ② 전략적 홍보사업 ③ 정보자료실 운영 ④ 경영혁신 사업
펀드 및 공간확보	① 기업유치공간확보 ② 문화콘텐츠 펀드조성
전문인력양성	① 인력양성센터 사업 ② 제작센터 운영
경기도 영상 산업 육성	① 영상산업 연구 및 육성지원 3개 사업 ② 로케이션지원 5개 사업 ③ 영상업계 네트워크 구축 2개 사업 ④ 영상문화산업 2개 사업 총 12개 사업

CT+IT 융합을 통한 디지털문화콘텐츠 글로벌 경쟁력 창출

□ 2008년 주요 핵심사업

1. 우수기업과 프로젝트 유치를 위한 1)인프라 구축

⇒ 2)자금지원 ⇒ 3)전략적 기업유치 전개

1) 입주공간 확충사업

- 위 치 : 부천시 원미구 춘의동 춘의테크노파크Ⅱ 201동
- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 구입계획
 - 규 모 : 3,789.34㎡(4층 2,011.22㎡, 5층1,778.12㎡)
 - 4층 : 총면적 2,428.51㎡(기분양 417.29㎡, 잔여물량 : 2,011.22㎡)
 - 5층 : 총면적 2,428.51㎡(기분양 650.39㎡, 잔여물량 : 1,778.12㎡)
 - 소요예산 : 4,000,000천원(도비 3,200,000(80%) 부천시 800,000(20%))
- 경기도를 문화콘텐츠의 “허브”화를 위한 우수업체 유치 추간 공간확충
⇒ 기 구입(계약 : '06.7.25)한 춘의테크노파크Ⅱ 202동의 입주지원공간 (11,064.443㎡)이 2007년말 모두 소진
⇒ 우수 문화콘텐츠 기업의 유치를 위하여 추가 공간확보(약 20개 업체 추가유치 예정)

2) 문화콘텐츠 펀드 조성

- 운영주체 : (재)경기디지털콘텐츠진흥원
- 존속기간 : 7년 이내
- 투자원칙 : 문화콘텐츠 업체 또는 이전예정 업체에 출자금액의 2배수 이상 투자
- 투자분야 : 영화, 드라마, 게임, 애니메이션 등 문화콘텐츠 산업 및 프로젝트
- 2008년 예산액 : 3,000,000천원

출 자 자	규 모(억원)	출자비율	비 고
총 계	200	100%	
경기도	30	15%	
모태펀드 및 기관	100	50%	
민 간	70	35%	

- 경기도 및 모태펀드를 출자 총액의 65%로 펀드의 정책적 목표 달성
- 민간 투자는 펀드 총액의 35% 수준

3) 해외 우수기업 유치

- 추진배경 : 해외 우수기업 유치로 투자 유치 활성화 및 고용 창출
- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업대상 : 해외 우수 문화콘텐츠 기업
- 사업내용 : 해외 우수 기업 유치, 해외 투자유치, 해외 공동제작 강화
- 2008년 예산액 : 75,000천원
- 2008년 목표 : 해외 5개 기업 유치, 200억 이상 투자유치, 500명 고용창출

2. 경기도 문화콘텐츠 클러스터의 R&D 기능 강화

1) CT 기술개발 지원 사업

- 추진배경 : 고품질 문화콘텐츠 생산 및 서비스를 위한 차세대 디지털 핵심기술 개발
- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 대 상 : 대학, 연구소, 문화콘텐츠 관련 기업
- 사업내용
 - 문화콘텐츠의 R&D 연구 지원 : 2개소 2억원
 - 지원분야 : 인문사회, 예술, 감성 등이 공학의 첨단 기술과 융합된 신기술 분야
 - 차세대 디지털콘텐츠 핵심 기술개발 : 2과제 2.4억원
 - 콘텐츠의 제작, 개발, 유통, 서비스 등에 사용하는 소프트웨어 개발
- 2008년 예산액 : 462,800천원(사업지원비, 운영비, 보고서 제작비 등)

3. 문화콘텐츠 전문인력 양성과 현장인력 재교육 확대

1) 인력양성센터 사업

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업량 : 아카데미 정규과정 운영 및 현장 인력 재교육 등
- 사업내용
 - 기획 및 창작 중심의 교육과정으로 제작 중심의 핵심 리더 인력 육성
 - 2년제 학제 개편을 통한 정규과정 강화 및 전문가적 능력 배양
 - 해외 우수 교육기관들과의 적극적인 교류를 통한 글로벌화 추진
 - 도내 문화산업 기업의 현장인력 재교육을 통한 경기도 문화콘텐츠 산업 경쟁력 강화
- 2008년 예산액 : 912,667천원

2) 디지털콘텐츠 제작센터 운영

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업량 : 디지털콘텐츠(만화, 애니메이션) 분야에 대한 직간접 제작 지원
- 사업대상 : 디지털콘텐츠(애니메이션, 만화) 창작자(팀)
- 사업내용
 - 디지털콘텐츠 제작/유통 지원을 통한 우수 창작 인력 양성
 - 우수 디지털콘텐츠 프로젝트에 제작비, 제작 공간, PD 및 배급/유통을 직접 지원하는 One-stop 지원 시스템 구축
 - 유통 기업과 제휴를 통한 마케팅, 배급 지원(KTF, 경인방송)
- 2008년 예산액 : 701,186천원

4. 경기도 영상산업 활성화를 통한 지역경제 활성화

1) 촬영유치 및 로케이션 지원사업

- 추진배경 : 경기도 촬영유치를 통한 지역경제 활성화 및 영상산업 발전
- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업대상 : 국내외 영화 및 방송물 제작사
- 사업내용
 - 전략적 촬영유치를 위한 로케이션 인센티브 제공
 - 제작사, 행정기관, 공공기관 등과의 촬영지원협조시스템 구축
 - 촬영현장에서 발생하는 민원 및 각종 문제 해결을 위한 촬영환경 개선
 - 경기도의 우수 촬영지 발굴을 통한 로케이션 지원 확대
 - 로케이션 지원 강화를 위한 영상산업데이터베이스 구축 및 운영
- 2008년 예산액 : 287,332천원
 - 로케이션 인센티브 : 102,000천원
 - 촬영지원협조시스템 강화 : 35,658천원
 - 촬영환경개선 : 59,758천원
 - 촬영지 발굴 : 48,458천원
 - 영상산업DB 구축 : 41,458천원
- 2008년 목표유치 편수 : 100편 이상

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.

○ 사업내용

재단의 생산성 향상과 문화콘텐츠 지원사업의 체계적인 관리를 위한 직원 근무환경 개선 등에 필요한 재단운영비 편성

□ 2008년도 예산액 : 2,215,870천원

(단위:천원)

사업분야	사업명	2007.예산	2008.예산(안)	증감	비고
계	계	2,556,585	2,215,870	△ 340,715	
1.인건비	소계	1,799,917	1,677,520	△ 122,397	
	1. 인건비	1,799,917	1,677,520	△ 122,397	
2.일반운영비	소계	698,950	503,088	△ 195,862	
	2. 회의운영비	29,700	22,050	△ 7,650	
	3. 교육훈련비	21,500	24,000	2,500	
	4. 행사운영비	8,250	8,850	600	
	5. 업무추진비	63,240	58,200	△ 5,040	
	6. 부서운영비	10,000	13,200	3,200	
	7. 수용비	87,170	55,832	△ 31,338	
	8. 제세공과금	190,285	27,250	△ 163,035	
	9. 보험료	10,570	10,640	70	
	10. 도서인쇄비	16,655	17,960	1,305	
	11.시설장비유지비	75,520	46,538	△ 28,982	
	12.차량유지관리비	71,740	76,068	4,328	
	13.여비교통비	65,320	69,600	4,280	
	14.복지후생비	49,000	52,900	3,900	
	15.지급수수료	0	20,000	20,000	
3.고정자산	소계	57,718	35,262	△ 22,456	
	1.유형자산구입비	57,718	35,262	△ 22,456	

□ 추진배경

- 문화관광부의 지역문화산업 연구센터(CRC) 운영 지원을 통한 지역 문화산업 경쟁력 제고(문화관광부 국비 사업)

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1.~ 12.
- 연구주제 : 흙 이야기를 통한 만화 콘텐츠 개발과 콘텐츠 로봇 적용기술 연구
- 대 상 : GDCA(주관), 가톨릭대학교(공동주관), 키즈엔터테인먼트(참여기관)
- 사업내용
 - 주요개발대상
 - 멀티레이어 디지털 만화 제작
 - 만화 콘텐츠를 활용한 콘텐츠 로봇 시스템 개발
 - 과제관리 : 문화관광부/한국문화콘텐츠진흥원
 - 참여기관 : GDCA(총괄, 관리), 가톨릭대학교 산학 협력단(공동주관, 기술개발), 키즈엔터테인먼트(참여기관, 만화 콘텐츠개발)

□ 예산요구의 필요성

- 진흥원의 CRC운영 사업자 선정으로 경기도 문화산업 경쟁력 제고

□ 2008년도 예산액 : 132,000천원(매칭펀드)

- 사 업 비 : 132,000천원(국비 82,000, 도비 40,000, 시비 10,000)
- 사업비 산출내역

- CRC사업 지원비	= 115,000천원
- R&D 및 CRC 사업 운영비	= 17,000천원

□ 기대효과

- 만화 콘텐츠 기반 콘텐츠 비즈니스 수익 증대
- CT 및 IT의 결합으로 다양한 복합 기술에 대한 특허 및 저작권 확보
- 과제를 통해 개발된 만화 콘텐츠의 캐릭터 상품화 개발
- 온라인 디지털 만화 및 오프라인 출판 만화 개발 및 판매

□ 추진배경

- 최첨단 장비의 안정적 지원을 통해 기술력을 갖춘 도내 창작품이 지속적으로 생산될 수 있는 기반 구축

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업내용
 - 렌더팜 및 종합편집실 관련 하드웨어/소프트웨어 유지 보수
 - 영상 후반작업 유치를 적극 도모하기 위한 마케팅

□ 예산요구의 필요성

- 기존 구축된 디지털 영상 장비의 하드웨어/소프트웨어 유지 보수
- 영상 특수효과 전문 업체 유치 및 후반작업 활성화를 위한 마케팅 필요

□ 2008년도 예산액 : 112,816천원

- 사업비 산출내역
 - 공용장비 유지보수 = 112,816천원

□ 기대효과

- 국내 영상 특수 효과 제작 전문 업체를 경기도에 유치
(목표 : 3개 업체 유치, 고용 200명 창출)
- 공용장비 운영수익 증대(목표수익 1억 2천만원)
- 영상 로케이션 유도를 통한 영상 업체의 도내 소비 지출액 증가

□ 추진배경

- 우수 기업 유치를 위한 기초 인프라 구축
- 콘텐츠 개발에 적절한 업무 및 기업하기 좋은 공간 환경 조성

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1.~ 12.
- 대 상 : 진흥원 입주업체 (현 27업체)
- 사업내용
 - 건물관리비, 입주업체에 대한 칸막이 공사
 - 그 외 공간지원 설비 등 기초 인프라 조성 및 설치·공사
 - 신규 입주 업체 모집 심사 진행비

□ 예산요구의 필요성

- 입주공간 확보 및 관리
- 공간지원 시설 확충 및 기초 인프라 조성

□ 2008년도 예산액 : 492,956천원

- 사업비 산출내역
 - 관리비 : 332,846천원
 - 난방비 : 106,510천원
 - 입주업체 칸막이 공사 등 : 20,000천원
 - 휘트니스 센터 유지보수 및 시설 확충 : 5,600천원
 - 입주업체 시설 확충 및 유지보수 : 22,000천원
 - 신규 입주업체 모집 심사 진행비 : 6,000천원

□ 기대효과

- 입주사별 최적화된 업무 공간 제공
- 국내 및 세계 우수 콘텐츠 기업 유치 환경 제공

□ 추진배경

- 입주기업의 원활한 제작환경 제공과 효율성을 높이기 위한 인터넷 전용선 확보 및 유지

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1.~ 12.
- 대 상 : 입주업체 27개, 진흥원 재단 사무실, 아카데미
- 사업내용
 - 대역폭 용량 : 50M → 70M(08년 상반기), 70M → 100M('08년 하반기)
 - 사용업체 수 : 기존 22개 업체 → 5개 업체 추가(총27개)

□ 예산요구의 필요성

- 입주기업의 제작 환경과 업무 효율화를 위한 인터넷 전용선 지원
 - '08년 상반기 중 입주공간 확보를 통해 3,789.34㎡ 추가 확보, 10여개 업체 추가 유치 가능('08년 하반기 입주업체 증가에 대비 전용선 용량 100M로 증설)
 - ※ 입주업체 증가에 따른 인터넷 전용선 대역폭 용량 증설 필요

□ 2008년도 예산액 : 188,000천원

- 사업비 산출내역

- 인터넷 전용회선 70Mbps	: 11,000천원 × 6월	= 66,000천원
- 인터넷 전용회선 100Mbps	: 12,000천원 × 6월	= 72,000천원
- 네트워크 장비 임대료	4,000천원 × 12월	= 48,000천원
- 기타 수선 유지비		= 2,000천원

□ 기대효과

- 인터넷 전용선 증설에 따른 입주사 작품 제작 환경 개선
- 입주사 업무 생산성 향상 및 직원 업무 만족도 증대

□ 추진배경

- 경기도내 기업 수출 지원 및 네트워킹 마련 필요

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12
- 대 상 : 경기도내 문화콘텐츠 업체 또는 이전 예정 업체
- 사업내용 : 국내외에서 개최되는 각종 문화 콘텐츠 마켓 참가 지원
※ 캐릭터페어(7월), BCWW(8월), ACE FAIR(9월), G-Star(11월) 등

□ 예산요구의 필요성

- 게임콘텐츠 관련 국내 최대 행사인 지스타(국제 게임쇼) 참가 및 개최 지원을 통한 경기도내 기업 참여 활성화

□ 2008년도 예산액 : 100,000천원

- 사업비 산출내역
 - 캐릭터페어 사업비 = 40,800천원
 - 참가부스 지원 : 700천원 × 30부스 = 21,000천원
 - 행사장 설치 및 설비비 : 15,000천원 × 1식 = 15,000천원
 - 행사진행비(인력 운용 등) : 4,200천원 × 1식 = 4,200천원
 - 심사비 100천원 × 3명 × 2회 = 600천원
 - 지스타 사업비 = 59,200천원
 - 참가부스 지원 : 700천원 × 10부스 = 7,000천원
 - 참가 지원(디스플레이 등) : 300천원 × 20개 = 6,000천원
 - 비즈니스 상담회 개최 및 운영(부대행사 포함) = 30,000천원
 - 행사장 대관 및 사무국 운영 = 16,200천원

□ 기대효과

- 도내 콘텐츠 상품의 수출 판로 개척
- 우수 게임 국제 마켓을 통해 게임 콘텐츠 수출 증가 및 홍보 극대화

□ 추진배경

- 디지털 콘텐츠 기업들의 기업지원 체계화 및 네트워크 구축
- 회원제 활성화를 통해 경기도 디지털 콘텐츠산업 육성에 이바지

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 대 상 : 경기디지털콘텐츠진흥원 기업 회원사
- 사업내용
 - 경기도 디지털 콘텐츠 기업 밀착형 컨설팅 지원
 - 경기도 디지털 콘텐츠산업 사례집 제작 지원
 - 회원사 네트워크 활성화 및 간담회 개최 지원

□ 예산요구의 필요성

- 경기도내 소재한 디지털 콘텐츠 기업들을 회원제 관리를 통해, 기업 지원의 체계화 및 차별화된 정보 제공
- 회원제 활성화를 통해 경기도 디지털 콘텐츠 산업 육성에 이바지

□ 2008년도 예산액 : 30,000원

- 사업비 산출내역
 - 경기도 디지털 콘텐츠 기업 밀착형 컨설팅 지원 = 10,000천원
 - 경기도 디지털 콘텐츠 기업운영 매뉴얼 제작 지원 = 10,000천원
 - 회원사 네트워크 활성화 및 간담회 개최 지원 = 10,000천원

□ 기대효과

- 회원 관리를 통한 경기도 문화산업 현장 파악 및 수렴 체제 확립
- 기업 요구에 부응하는 문화콘텐츠 기업 경쟁력 강화 방안 마련
- 우수 회원사 20개 추가 유치를 통해 협의회 활성화 도모
- 회원사 간의 공동 프로젝트를 추진하여 시너지 효과 창출

□ 추진배경

- 문화콘텐츠 업체의 인지도 확산과 상품화 기회 확대로 수출 증진

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업내용
 - 프랑스 칸느 MIPCOM 수출 상담 지원
 - 뉴욕 키즈 스크린 수출 상담 지원
 - 캐릭터 두바이 부스 참가 및 수출 상담
 - 상해 포럼 개최 및 비즈니스 상담회 개최

□ 예산요구의 필요성

- 해외시장에서 경기도 문화콘텐츠 업체의 인지도 확산과 상품화 기회를 넓히고 문화콘텐츠의 라이선스 수출 및 상품 수출 촉진
- 해외 문화콘텐츠 마켓 참가를 통한 투자 유치 및 공동 제작 유도

□ 2008년도 예산액 : 136,800천원

- 사업비 산출내역

- 프랑스 칸느 MIPCOM 수출 상담 지원	= 43,700천원
- 뉴욕 키즈 스크린 수출 상담 지원	= 28,350천원
- 캐릭터 두바이 부스 참가 및 수출 상담	= 37,390천원
- 상해 포럼 개최 및 비즈니스 상담회 개최	= 27,360천원

□ 기대효과

- 경기도 문화콘텐츠 업체들의 투자 유치 및 해외 수출 증가
 - 목표 참가기업 : 3대 해외 마켓 60개 기업 참가 유도
 - 목표 상담액 및 계약액 : 200억원/100억원
 - 목표 투자 유치액 : 50억원

□ 추진배경

- 해외 우수기업 유치로 투자 유치 활성화 및 고용 창출

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업대상 : 해외 우수 문화콘텐츠 기업
- 사업내용 : 해외 우수 문화콘텐츠 기업의 경기도 유치

□ 예산요구의 필요성

- 해외 기업 유치를 통한 경기도 투자 유치 활성화
- 해외 기업 유치를 통한 경기도 고용 창출 증대 필요
- 국가 간, 기업 간 교류 확대를 통한 사업 확장 및 공동 제작 기회 확보

□ 2008년도 예산액 : 75,000천원

- 사업비 산출내역

- 투자 유치 전문가 활용	= 18,000천원
- 투자유치 가이드 PPT 및 동영상 제작	= 32,000천원
- 해외기관 및 기업 우편 발송비	= 4,200천원
- 해외기업 유치 협의 및 실사 활동	= 20,800천원

□ 기대효과

- 해외 우수 기업 유치를 통한 투자 확대 및 고용 창출 증대
 - 목표 바이어 초청 수 : 3개 투자유치 설명회 150개 기업
 - 목표 투자유치 금액 : 200억원
 - 목표 투자유치 기업 : 5개 기업
 - 목표 고용창출 효과 : 500명 이상

□ 추진배경

- 문화콘텐츠 전문가들의 고견 수렴 및 정책 반영으로 문화콘텐츠 산업 발전 도모

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 대 상 : 문화콘텐츠 산업 관련 전문가
 - ※ 애니메이션, 만화, 영화, 방송 등의 산업계 및 학계, 언론계 등
- 사업내용
 - 한미 FTA 환경에 경기도 문화산업 경쟁력 확보 전략('08.8.)
 - 경기도 문화콘텐츠의 세계 진출 및 글로벌 펀드의 필요성
 - 해외 공동 프로젝트 활성화 방안 모색
 - 문화기술(CT)로 창조되는 경기도 문화산업의 미래
 - 경기도 문화기술(CT) 현황 분석 및 CT에 대한 트렌드 및 노하우 공유
 - 경기도 CT기반 산업의 미래
 - 도내 네트워크를 활용한 경기도 문화산업 발전 전략
 - 경기도 문화산업 기관 및 기업 현황 분석
 - 경기도 문화산업 전문가 인적 네트워크 구축

□ 2008년도 예산액 : 15,000천원

- 사업비 산출내역
 - 진행비 및 세미나룸 임차 = 7,500천원
 - 특강료 및 원고료 = 3,900천원
 - 자료집 제작 등 = 3,600천원

□ 기대효과

- 성공 사례를 통한 실질적 노하우를 공유함으로써 함께 발전할 수 있는 계기 마련
- 연계 사업이 가능한 분야의 리더와 공동 사업 추진으로 시너지 효과 창출
- 지속적 공동 사업 추진이 필요할 경우 전략적 파트너쉽 구축

□ 추진배경

- 수도권 기업의 현황 및 요구사항 파악을 통해 기업 유치 전략 수립

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업내용
 - 경기도 문화산업 현황 조사 및 통계(장르별, 지역별 등)
 - 경기도 문화산업 인프라 조사 연구(학교, 연구기관, 기업, 정책, 기타)
 - 기업체 의식 조사 연구(수도권 기업 대상 현 만족도, 기업이전 의사 등)

□ 예산요구의 필요성

- 경기도 문화산업에 대한 객관적 근거 자료 마련
- 정책 수립시 기초 자료로 활용
- 문화산업 DB구축으로 도내 기업 간 현황 정보 및 마케팅 정보 공유
- 문화콘텐츠 업체중 경기도 이전 희망 수요 조사

□ 2008년도 예산액 : 53,250천원

- 사업비 산출내역

- 백서 발간 용역비	= 50,000천원
- 심사비 및 회의비	= 2,000천원
- 백서 우송비	= 1,250천원

□ 기대효과

- 문화산업 통계자료 마련하여 육성 방향 제시
- 마케팅 활성화를 통한 문화산업 시너지 효과 극대화

□ 추진배경

- 고품질 문화콘텐츠 생산 및 서비스를 위한 차세대 디지털 핵심기술 개발

□ 사업개요(신규사업)

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 대 상 : 대학, 연구소, 문화콘텐츠 관련 기업
- 사업내용
 - 문화콘텐츠의 R&D 연구 지원 : 2개소 2억원
 - 지원분야 : 인문사회, 예술, 감성 등이 공학의 첨단 기술과 융합된 신기술 분야
 - 차세대 디지털콘텐츠 핵심 기술개발 : 2과제 2.4억원
 - 콘텐츠의 제작, 개발, 유통, 서비스 등에 사용하는 소프트웨어 개발

□ 예산요구의 필요성

- 문화콘텐츠 기술 개발 및 보급을 통하여 고품질의 문화콘텐츠를 기획·제작·서비스할 수 있는 기반 마련
- 문화콘텐츠 R&D 기능 강화를 통한 산·학·관 협력 모델 개발
- 고품질 문화콘텐츠 생산 및 서비스를 위한 차세대 디지털 핵심 기술 개발

□ 2008년도 예산액 : 462,800천원

- 사업비 산출내역

- 문화콘텐츠 R&D 연구지원	= 200,000천원
- CT 기술 개발 사업	= 240,000천원
- 사업 운영비	= 12,800천원
- 결과보고 세미나 및 보고서 제작	= 10,000천원

□ 기대효과

- 경기도 내 R&D 지원 강화를 통해 업체들의 신규 사업 모델 개발
- 디지털 핵심기술 개발을 통한 제작 및 인건비 절감

□ 추진배경

- 경기도 내 문화 소외 지역 주민 및 사회적 소외 계층을 대상으로 애니메이션 상영회 및 이벤트 개최로 문화저변 확대

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 대 상 : 경기 문화 소외 지역 주민 및 소외 계층
(모·부자 가정 청소년 및 소년·소녀 가장, 장애아 등)
- 사업내용 : 경기 소외 지역 주민을 대상으로 무료 애니메이션 상영회 개최
(야외 상영회, 소외 계층 초대 상영회, 신작 애니메이션 시사회)

□ 2008년도 예산액 : 30,000천원

- 사업비 산출내역

- 장비 대여 및 필름 대여료	= 17,400천원
- 홍보물 제작 및 이벤트 소요 비용	= 5,400천원
- 진행요원 인건비	= 2,000천원
- 차량 임대료(참여 관객 동원用)	= 2,700천원
- 기타 행사 진행 비용	= 2,500천원

□ 기대효과

- 지역민 참여를 유도하여 문화콘텐츠 산업 저변 확대
- 디지털 콘텐츠 소재의 조형물 설치를 통한 창의적 환경 조성

□ 추진배경

- 중장기 발전전략 중반기('08)에 진흥원의 핵심 성과와 역량 강화를 위한 홍보

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 대 상 : 오피니언 리더, 문화콘텐츠 기업, 현장 실무자
- 사업내용
 - 경기도 문화산업 정책 및 진흥원 주요사업 언론 매체 광고
 - 대내외 진흥원 기관 이미지 고양을 위한 홍보물 제작
 - 도내 문화콘텐츠 관련 기업 및 입주사 홍보 지원

□ 예산요구의 필요성

- 대외 신인도 확보를 위한 효과적인 홍보 사업이 필요한 시점
- 체계적인 홍보 전략 실행과 다각적인 홍보 채널 확보

□ 2008년도 예산액 : 201,420천원

- 사업비 산출내역
 - 매체광고 = 59,920천원
 - 지역일간지 : 2,000천원 × 20개 일간지 = 40,000천원
 - 영상잡지 : 2,480천원 × 4개 잡지 = 9,920천원
 - 광고제작 디자인실 용역 = 10,000천원
 - 홍보콘텐츠 시스템 강화 = 30,000천원
 - 홍보물 제작 = 104,000천원
 - 기업홍보지원 = 7,500천원

□ 기대효과

- 홍보채널 다각화로 진흥원 핵심 성과와 역량을 강화
- 경기도 문화산업 브랜드 홍보 및 인지도 제고

□ 추진배경

- 문화콘텐츠 관련 풍부하고 신속한 자료 제공

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 대 상 : 진흥원 입주업체 및 지역주민
- 사업내용
 - 디지털콘텐츠 관련 서적 및 영상자료 열람 및 대여

□ 예산요구의 필요성

- 디지털 문화산업 관련 서적 및 영상자료 구축을 통해 진흥원 사원과 입주사원들의 정보력 강화를 통한 업무 능력 향상
- 상영회 개최를 위한 장비 구축

□ 2008년도 예산액 : 40,000천원

- 사업비 산출내역

- 자료 구입비 및 전문 인력 운영	= 37,460천원
- 자료 DB 구축용 컴퓨터	= 1,500천원
- 기타 운영비	= 1,040천원

□ 기대효과

- 입주업체 및 지역주민에게 풍부한 문화콘텐츠 정보 제공
 - 서적 : 265매 (월 평균 35권), DVD : 102매(월 평균 15매)

□ 추진배경

- 전산업무 시스템 개발 및 생산문서의 체계적 관리로 업무능력 향상

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업내용
 - 진흥원 문서관리 매뉴얼 및 문서고 구축 및 운영
 - 예산회계 시스템 프로그램 유지보수 및 지속 운영
 - 자산관리 시스템 도입을 통한 체계적 자산관리 및 운영
 - 진흥원 전산실 구축 및 장비 구매로 정보화 환경 개선

□ 예산요구의 필요성

- 자산관리 시스템을 구축 및 문서의 체계적인 관리로 업무능률 향상
- 예산회계 시스템의 운영으로 의사 결정의 신속 및 투명성 제고

□ 2008년도 예산액 : 210,808천원

- 사업비 산출내역

- 진흥원 문서고 구축	= 10,000천원
- 예산회계 시스템 운영	= 39,658천원
- 자산관리 시스템 구축	= 22,400천원
- 전산실 구축	= 86,750천원
- 데이터 백업장비 도입	= 24,000천원
- 홈페이지 유지 운영	= 28,000천원

□ 기대효과

- 문서관리 시스템 체계화를 통해 기록물 관리 기반 조성
- 정보시스템 운영 환경 개선을 통한 진흥원 생산성 제고

□ 사업개요

- 위 치 : 부천시 원미구 춘의동 춘의테크노파크Ⅱ 201동
- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 구입내역
 - 규 모 : 3,789.34㎡(4층 2,011.22㎡, 5층 1,778.12㎡)
 - 4층 : 총면적 2,428.51㎡(기분양 417.29㎡, 잔여물량 : 2,011.22㎡)
 - 5층 : 총면적 2,428.51㎡(기분양 650.39㎡, 잔여물량 : 1,778.12㎡)
 - 소요예산 : 4,000,000천원(도비 3,200,000(80%) 부천시 800,000(20%))

현 경기DCA 건물 현황

- 총 면 적 : 16,128.13㎡(4,878.73평) ※ 전용율 61.68%
- 매입금액 : 14,636백만원(도비 2,410, 부천 3,990, 보증금 6,868, GDCA 1,368)
 - 구입가격 : 3.3㎡당 300만원/부가세 포함, 분양가격 : 358만원
- 계약체결 : '06. 7. 25, 등기 : '07.1.26 입주일 : '07.1.28

□ 예산요구의 필요성

- 경기도를 문화콘텐츠의 “허브”화를 위한 우수업체 유치 추간 공간 필요
⇒ 기 구입(계약 : '06.7.25)한 춘의테크노파크Ⅱ 202동의 입주지원공간 (11,064.443㎡)에 공간이 금년말로 모두 소진될 것으로 사료되고 우수 문화콘텐츠 기업의 유치를 위하여 추가 공간이 필요함

□ 2008년도 예산액 : 4,000,000천원

- 세부산출내역 : 3,500,000원×1,146평(3.3㎡) = 4,000,000천원
※ 분양가격 및 구입 예정가 : 3,580천원/ 3,500천원(3.3㎡)

□ 향후 추진계획

- '08. 1. 구입 협의
- '08. 2. 감정평가
- '08. 3. 계약체결 및 업체 유치

□ 사업개요

- 운영주체 : (재)경기디지털콘텐츠진흥원
- 존속기간 : 7년 이내
- 투자원칙 : 문화콘텐츠 업체 또는 이전예정 업체에 출자금액의 2배수 이상 투자
- 투자분야 : 영화, 드라마, 게임, 애니메이션 등 문화콘텐츠 산업 및 프로젝트

□ 예산요구의 필요성

- 문화콘텐츠 산업은 창의적 아이디어로 다양한 솔루션을 개발하여 시너지 효과를 창출하는 미래산업으로 집중 육성 필요
- 펀드조성을 통해 문화콘텐츠 기업 지원 및 문화산업 인프라 확충에 활용함에 따른 재정운영 부담 감소

□ 예산편성내역

- 2008년 예산액 : 3,000,000천원

출 자 자	규 모(억원)	출자비율	비 고
총 계	200	100%	
경기도	30	15%	
모태펀드 및 기관	100	50%	
민 간	70	35%	

- 경기도 및 모태펀드를 출자 총액의 65%로 펀드의 정책적 목표 달성
- 민간 투자는 펀드 총액의 35% 수준

□ 향후 추진 계획

- 업무집행 조합원 모집 : '08. 2
- 업무집행 조합원 심사 및 선정 : '08. 4
- 결성총회 개최 및 투자 시작 : '08. 5

□ 기대효과

- 공공부문의 자금지원을 통한 민간투자 유도 Seed Money 역할
- 문화콘텐츠 기업에 대한 초기 단계 밀착 지원을 통한 자생력 확보 기회

□ 추진배경

- 우수 핵심인력 양성으로 디지털문화 콘텐츠 산업의 발전 기반 구축
- 프로젝트 중심의 산·학 연계로 산업 현장에 필요한 필수 인재 양성

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업량 : 아카데미 정규과정 운영 및 현장 인력 재교육 등
- 사업내용
 - 기획 및 창작 중심의 교육과정으로 제작 중심의 핵심 리더 인력 육성
 - 2년제 학제 개편을 통한 정규과정 강화 및 전문가적 능력 배양
 - 해외 우수 교육기관들과의 적극적인 교류를 통한 글로벌화 추진
 - 도내 문화산업 기업의 현장인력 재교육을 통한 경기도 문화콘텐츠 산업 경쟁력 강화

□ 예산요구의 필요성

- 문화콘텐츠 업계가 요구하는 창의력과 기술을 겸비한 핵심 인력을 양성하여 경기도 청년실업 해소에 기여
- 창작 중심의 전문 인력과 프로젝트 중심으로 산업 현장에서 필요한 인재 양성
- FTA 등 외부 환경의 변화에 따른 경쟁력 확보를 위한 현장 인력 재교육 필요

□ 2008년도 예산액 : 912,667천원

- 사업비 산출내역
 - 아카데미 정규과정 운영 = 772,667천원
 - 시군 문화콘텐츠 현장인력 재교육 지원사업 = 140,000천원

□ 기대효과

- 창의력과 기술을 겸비한 핵심 인력을 양성하여 청년 실업 해소 기여
- 창작 활성화에 필요한 인력 기반 구축 및 산학 협력 체제의 활성화

□ 추진배경

- 산업계 투입이 가능한 실무형 창작 인력 양성으로 교육(아카데미), 산업형 프로젝트 제작(제작센터), 창업 및 산업 클러스터 조성의 순환 구조 필요

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업량 : 디지털콘텐츠(만화, 애니메이션) 분야에 대한 직간접 제작 지원
- 사업대상 : 디지털콘텐츠(애니메이션, 만화) 창작자(팀)
- 사업내용
 - 디지털콘텐츠 제작/유통 지원을 통한 우수 창작 인력 양성
 - 우수 디지털콘텐츠 프로젝트에 제작비, 제작 공간, PD 및 배급/유통을 직접 지원하는 One-stop 지원 시스템 구축
 - 유통 기업과 제휴를 통한 마케팅, 배급 지원(KTF, 경인방송)

□ 예산요구의 필요성

- 콘텐츠 디지털 융합 환경에 대비한 미래형 창작 인재 양성
- 콘텐츠 개별분야 지원에서 종합적 지원으로 경기도 인력 인프라 시너지 창출

□ 2008년도 예산액 : 701,186천원

- 사업비 산출내역

- 콘텐츠 제작지원 사업비	= 561,200천원
- 홍보 및 유통지원 사업비	= 41,715천원
- 전문 프로듀서 운영비	= 98,271천원

□ 기대효과

- 도내 다양한 디지털 콘텐츠 분야 제작 활성화 및 전문 창작 인력 육성을 통한 산업 인프라 강화

□ 추진배경

- 경기도를 소재로 한 우수 시나리오 개발 및 영화제작 지원을 통해 영상산업 인재 발굴 및 경기도 내 영화촬영 유치를 위하여 경기 시나리오 개발비, 경기 독립영화 제작 지원, 경기 영상관련 출판지원 사업을 시행
- 미래 지향적인 우수 영상인력 양성 및 경기 영상문화 발전에 기여

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업대상 : 경기도내 영상학과 학생 및 독립 영화, 영상 연구자

□ 예산요구의 필요성

- 기존 독립 영화 제작 지원에 대한 업계의 규모 확대 요청
- 경기도 영상학과 학생을 위한 별도 지원 필요성 제기
- 도내 청소년 영상 동아리 활동 지원

□ 2008년도 예산(요구)액 : 92,500천원

- 사업비 산출내역
 - 경기 독립영화 제작 지원 = 50,000천원
10,000천원×5편 = 50,000천원 (편당 제작비 50%이내 지원)
 - 경기도 영상학과 지원(6,000천원×3개교) = 18,000천원
 - 독립영화 유통 지원 = 11,000천원
5,500천원×2편 = 11,000천원(편당 제작비 50%이내 지원)
 - 광고 및 심사 등 홍보·진행비 = 13,500천원

□ 기대효과

- 독립영화 제작 및 유통 지원, 경기도 학생영화 지원 등 영상창작 지원 다변화를 통해 영상산업 인재 발굴 및 지역영화 제작의 활성화를 도모하고 경기도 지역 문화기반 시설 콘텐츠를 확보

□ 추진배경

- 도 내 영상 관련 학과 대학생의 인턴십 인력 Pool을 운용하여, 영상업계 고용 기회 확대하고 산·학·관 협동 촉진 필요

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 7. 21. ~7. 24.(3박 4일)
- 사업대상 : 경기도내 영상학과 및 영상 업체

□ 예산요구의 필요성

- '07년 부천국제판타스틱영화제 기간 중 개최된 기술 워크샵의 성공을 바탕으로 사업특화 및 확대 필요성 제기
- 경기도내 대학으로부터 영상관련 학과의 경쟁력 강화를 위한 특별 기술강좌 개설 요청

□ 2008년도 예산(요구)액 : 47,000천원

- 사업비 산출내역

- 특수효과 (폭파, 미니어처, 분장 등) 워크샵	32,000천원
초청 및 강의료	= 14,120천원
장비운송 및 행사비(설치비, 재료비, 숙식비 등)	= 14,880천원
코디네이터 및 진행비	= 3,000천원
- 경기도내 영상학과 기술특강	15,000천원

□ 기대효과

- 국내 3대 영화제의 하나인 부천판타스틱영화제 기간 중 워크샵 개최로 사업 효과를 극대화하여 영화제의 국내외 위상 고양
- 도내 대학의 영상학과 지원으로 통해 도내 대학의 경쟁력 강화 및 배출 인력의 업계 진출 기회 확대

□ 추진배경

- 「영상을 중심으로 한 시네폴리스」 기초 연구가 완료됨에 따라 시네폴리스의 구체적인 적격지 선정을 위한 연구 용역

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 10.
- 사업대상 : 경기도 전 시·군

□ 예산요구의 필요성

- 시네폴리스 추진을 위한 기본방안 후속 조치로써 시·군 조성계획 및 신청안을 바탕으로 구체적인 적격지 조사 연구(용역) 필요

□ 2008년도 예산(요구)액 : 50,000천원

- 사업비 산출내역
 - 시네폴리스 조성 적격지 조사연구 용역(1식) = 50,000천원

□ 기대효과

- 경기도 내 본격적인 자족적 문화·창의도시 건설을 위한 근거 및 구체적 계획 마련
- 국제적인 명품 문화도시 조성으로 문화경기 위상 제고

□ 추진배경

- 경기도 지역의 로케이션 작품 중 우수 작품을 선정하여 인센티브를 제공으로 향후 작품 로케이션 증가에 의한 지역경제 활성화

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업대상 : 국내외 영화 및 방송물 제작사

□ 예산요구의 필요성

- '07년 사업시행 결과 인센티브 제공에 의한 우수 영상물 프로젝트 유치 효과 높음
- '07년 영상업계 노사협약 발효에 따라 확대된 경기도 촬영유치 기회에 대한 적극적 대처

□ 2008년도 예산(요구)액 : 102,000천원

- 사업비 산출내역
 - 경기 로케이션 인센티브 지원금 : 50,000천원 × 2편 = 100,000천원
(순제작비 20억 이상, 경기도 촬영 25%이상, 지출액 2억이상 작품)
 - 심사 등 진행비 = 2,000천원

□ 기대효과

- 킬러영상 콘텐츠의 경기도 유치를 통해 영상물 촬영 유치에 따른 지역경제 활성화

□ 추진배경

- 유관 기관과의 긴밀한 네트워크 구축의 기반 마련
- 행정업무 유관 기관과 영화·드라마 제작사 간 지원 시스템 구축

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 대 상 : 지원기관, 제작사
- 사업내용
 - 행정업무 유관 기관과의 네트워킹을 통한 지원 시스템 구축
 - 제작사 네트워킹과 함께 행정업무 유관 기관과의 협조 시스템 강화

□ 예산요구의 필요성

- 지원기관 및 제작사 네트워크 구축을 위한 간담회 개최
- 제작사 네트워킹 구축 담당 인력 채용

□ 2008년도 예산액 : 35,658천원

- 사업비 산출내역

- 제작사 네트워킹 구축	= 24,458천원
- 지원기관 협의회 개최	= 10,200천원
- 제작사 네트워킹 구축을 위한 미팅 및 간담회	= 1,000천원

□ 기대효과

- 31개 시·군 및 유관 기관과의 네트워킹 구축을 통한 원활한 로케이션 지원 기대
- 제작사와 네트워킹을 통해 pre-production 단계부터 영상위원회와 협의, 경기도 로케이션 촬영 분량 증가

□ 추진배경

- 촬영현장에서 발생할 수 있는 문제점들을 사전 예방하여 주민 불편 최소화 및 완성도 높은 작품 촬영으로 로케이션 증대

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 대 상 : 지원기관, 제작사
- 사업내용
 - 로케이션 지원 및 차량유지

□ 예산요구의 필요성

- 촬영 현장 관리를 위한 인력 및 차량 리스, 관리

□ 2008년도 예산액 : 59,758천원

- 사업비 산출내역

- 촬영장소 정리	= 24,458천원
- 차량유지비	= 24,000천원
· 차량 렌트비	= 12,000천원
· 차량 주유 및 유지비	= 12,000천원
- 현장지원 물품 및 홍보물품	= 11,300천원
· 현장지원 물품(안전장비 등)	= 4,000천원
· 홍보물품	= 7,300천원

□ 기대효과

- 촬영현장 관리 및 현장 DB 구축
- 촬영편의 도모로 향후 로케이션 증가에 따른 지역경제 활성화

□ 추진배경

- 경기도가 가지고 있는 풍요로운 자연환경과 이색적인 공간을 알려 국.내외 영상물 촬영을 유치

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 대 상 : 31개 시·군
- 사업내용
 - 로케이션 촬영지 발굴을 통한 데이터 베이스 구축
 - 활용가치가 높은 데이터 베이스를 제작하여 영상물 경기도 촬영 유치

□ 예산요구의 필요성

- 로케이션 DB 카테고리를 운영하여 지속적인 정보제공과 함께 계속되는 로케이션 발굴지 업그레이드로 경기도만의 장점인 바다,산,호수,도심,시골,항구 등을 알려 국내 영상촬영 뿐만 아니라 해외 촬영 유치에 적극 활용

□ 2008년도 예산액 : 48,458천원

- 사업비 산출내역
 - 로케이션 데이터 관리 인력 = 24,458천원
 - 기본급 2,100 × 1인 × 11개월 = 23,100천원
 - 4대보험 123.5천원 × 1인 × 11개월 = 1,358천원
 - 촬영발굴 현장지원 차량 = 24,000천원
 - 차량 렌트비 1,000천원 × 12개월 = 12,000천원
 - 차량주유 및 유지비 1,000천원 × 12개월 = 12,000천원

□ 기대효과

- 경기도가 가지고 있는 풍요로운 자연 환경과 이색적인 공간을 알려 국내외 영상물 촬영을 유치하여 지역경제 발전에 이바지 함

□ 추진배경

- 영상물 제작에 적합한 풍부하고 다양한 자료 확보를 통해 국내외 영화 제작사에 경기도를 홍보하고 국내외 우수 영화 촬영을 유치함

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업대상 : 경기도 전 시·군 및 영화업계

□ 예산요구의 필요성

- 기 구축된 경기도 영화 로케이션 및 산업 DB 운영 및 업데이트

□ 2008년도 예산(요구)액 : 41,458천원

- 사업비 산출내역
 - 로케이션 지원 통계 자동화 프로그램 개발 = 39,458천원
 - 기타 홈페이지 관리비 = 2,000천원

□ 기대효과

- 체계적 로케이션 및 영상산업 DB구축, 관리로 효과적인 로케이션 지원으로 지역 경제 활성화에 기여

□ 추진배경

- 해외 로케이션, 공동 제작 등으로 세계 영상산업 변화에 적극 대응하고 우리 전통 문화를 널리 알려 경기도의 글로벌화 기반 마련

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업대상 : 해외 영상 업계 및 기관

□ 예산요구의 필요성

- AFCI 정회원 가입 이후, 각 국의 영상위원회와 교류할 수 있는 AFCI 주최 행사(로케이션 트레이드 쇼, 시네포지움) 참가
- 주요 국제 영화제·마켓에 참가 및 선진 영상위원회를 방문, 국제 영상업계 관계자들과 네트워크를 맺고 영화 촬영지 홍보하고 선진 로케이션 유치·지원 시스템을 벤치마킹하여 경기도에 도입
- 경기도 촬영지 홍보 및 영상업계 국제 네트워크 구축을 위한 팸투어 개최

□ 2008년도 예산(요구)액 : 65,000천원

- 사업비 산출내역

- 로케이션 트레이드 쇼 참가	= 19,000천원
- AFCI 시네포지움 참가	= 7,000천원
- 한국영상위원회협의회 및 AFCNet 연회비 외	= 4,000천원
- 로케이션 팸투어 개최	35,000천원

□ 기대효과

- 경기도 촬영지 홍보를 통한 영화촬영 유치 기회 확대
- 해외 선진 촬영 유치·지원사업 벤치마킹 및 직원의 업무 능력 제고

□ 추진배경

- 국제 공동 제작이 확대되는 21세기 영상산업 트렌드에 보조를 맞추어 영상산업 국제교류와 국내 영상 업계 경쟁력 확대의 교량 역할 필요

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업대상 : 국내·외 영상업계 및 경기도 기관, 언론

□ 예산요구의 필요성

- 홍보물 제작, 광고, 언론홍보 등 다양한 방안을 통한 경기도 홍보을 통한 네트워크 구축으로 영상산업 국제 교류와 국내 영상 업계 경쟁력 제고

□ 2008년도 예산(요구)액 : 65,000천원

- 사업비 산출내역

- 소식지 발간	= 39,000천원
- 언론홍보 및 광고	= 11,000천원
- 로케이션 가이드 북 발간	= 15,000천원

□ 기대효과

- 정기적인 홍보활동을 통한 경기영상위원회 언론 네트워크 강화
- 정부기관 및 관공서에 경기영상위원회 활동을 홍보하여 원활한 로케이션 지원, 협조 유도
- 경기도 로케이션 가이드 북 발간으로 해외 촬영유치 활동을 위한 자료로 활용

□ 추진배경

- 경기도내 문화 소외지역의 문화 향유권 증대와 야외 영화 상영을 통한 지역 문화관광지 및 다양한 문화행사 홍보 역할

□ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업대상 : 경기도 전역

□ 예산요구의 필요성

- 경기도민의 문화 향유권 증대를 위한 하절기 별천지 스크린 야외 영화 상영회, 동절기 사랑방 극장 문화 소외지역 찾아가는 영화관 등 도민 영화 상영사업 확대 필요
- 소외지역 청소년들에 대한 영상캠프 혜택 확대를 위해 3개 지역 진행 계획

□ 2008년도 예산(요구)액 : 139,700천원

- 사업비 산출내역

- 별천지 스크린 : 8,000천원 × 10회	= 80,000천원
- 사랑방 극장	= 15,000천원
- 영화 가족 캠프(공부방 캠프)	= 27,600천원
- 지원 영화 시사회 : 1,900천원 × 9회	= 17,100천원

□ 기대효과

- 경기도민의 영상문화 향유 기회 확대를 통한 문화소외 극복
- 경기도민의 예비 영상인력 확산

□ 추진배경

- 영상위원회 조직운영에 필요한 예산 편성
- 경기영상산업 육성과 문화경기 실현을 위한 사무국 운영비

□ 2008년도 예산액(요구액) : 517,816천원

- 사업비 산출내역

(단위:천원)

사업분야	사업명	2007.예산	2008.예산(안)	증 감	비고
계	계	528,400	517,816	△10,584	
1.인건비	소계	359,216	349,561	△9,655	
	1.인건비	359,216	349,561	△9,655	
2.일반운영비	소계	140,914	152,755	11,841	
	2.회의운영비	35,450	35,450		
	3.교육훈련비	1,600	6,400	4,800	
	4.행사운영비	1,300	2,675	1,375	
	5.업무추진비	23,160	23,440	280	
	6.부서운영비	2,700	2,400	△300	
	7.수용비	22,140	22,766	626	
	8.제세공과금	10,144	10,144	-	
	9.도서인쇄비	3,720	3,720	-	
	10.수선유지비	4,000	4,000	-	
	11.차량유지관리비	1,800	-	△1,800	
	12.여비교통비	24,000	28,800	4,800	
	13.복지후생비	9,600	12,960	3,360	
	14.피복비	1,300	-	△1,300	
3.고정자산	소계	28,270	15,500	△12,770	
	15.유형자산구입비	28,270	15,500	△12,770	

** 영상위원회 운영비 항목은 진흥원에 산입된 인건비 및 운영비일부 포함으로 변동된 것임.

진흥원 간부 명단(팀장급 이상)

(2008. 1. 17 현재)

직위	직급	성명	주요경력
원장	-	김병헌	<ul style="list-style-type: none"> · 영화진흥위원회 위원 · 김종학 프로덕션 이사
경기영상위원회 운영위원장	-	이현승	<ul style="list-style-type: none"> · 영화진흥위원회 부위원장 · 중앙대학교 영화학과 교수
경영지도실장	일반직 1급	김일수	<ul style="list-style-type: none"> · 경기도 의회 사무처 지방부이사관(3급) · 경기도 의회 사무처 건설교통전문위원 지방서기관(4급)
전략기획팀장	일반직 2급	이규원	<ul style="list-style-type: none"> · (주)나래디지털엔터테인먼트 팀장 · 영화진흥위원회 애니메이션 겸임교수
경영혁신팀장	일반직 2급	김경희	<ul style="list-style-type: none"> · 한국 휴렛팩커드(Hp) · 경기문화재단 세계평화축전팀장
마케팅팀장	일반직 2급	최윤식	<ul style="list-style-type: none"> · (주)MAPS 기획국 · 수원과학대학 겸임교수
인력양성팀장	일반직 2급	이문택	<ul style="list-style-type: none"> · (주)프리즘엠아이텍 팀장 · (주)투이정보기술
경기영상위원회 사무국장	일반직 2급	전기석	<ul style="list-style-type: none"> · (사)스크린쿼터문화연대 기획실장 · (주)세일몬디알

경기DCA 입주업체 현황

(2008. 1. 17 현재)

층별	호 실	업 체 명	대표자	업 종	배 분 면 적(m ²)		비 고
					총 면적	실 면적	
총 계		30개업체, 8개팀			11,889.98	7,334.06	
9층	910	2W	김경현	영상물 제작	89.27	55.11	
	909	네오큐브	서민경	애니메이션	109.59	67.65	
10층	1001~1004	(주)레인버스	류지형	애니메이션	869.36	536.24	
	1005	(주)라비린스	이재덕	애니메이션	226.05	139.43	
	1006~1007	(주)스튜디오애니멀	조경훈	모바일게임 애니메이션	451.43	278.45	
	1008~1011	콘텐츠제작센터	8개팀	애니메이션	825.537	509.18	
	1010-1	(주)썬EXD	김경홍	소프트웨어 개발	56.133	34.65	
11층	1101~1104 1108	(주)광고엔터테인먼트	문제대	클레이애니 메이션,광고 등	869.36	536.24	
	1105	(주)상상과 기술	김의진	모바일 콘텐츠	204.86	126.36	
	1106~1107	(주)플랫디스	권병현	3D 입체영상	226.05	139.43	
	1109	(주)키즈엔터테인먼트	이완규	애니메이션	451.43	278.45	
	1110	(주)위드프로젝트	김상민	애니메이션	221.28	136.49	
	1111	(주)토토엔터테인먼트	김춘범	애니메이션	221.28	136.49	
12층	1201~1205 1209~1211	(주)GK엔터테인먼트	강태룡	애니메이션	234.25	144.49	
	1208	Rourke Limited사	Jesus Diaz	온라인 게임 (애니메이션)	1,772.22	1,093.14	1~2월 입주예 정
13층	1301~1303	이미지플러스(주)	정원만	스톱모션, 애니메이션	204.86	126.36	
	1304	(주)파파빙고	이상구	애니메이션	652.02	402.18	
	1305	일렉트릭서커스	김운기	애니메이션	217.34	134.06	
	1306	(주)애니시스	주재관	교육용 콘텐츠	226.05	139.43	
	1307	(주)젤리오아시스	김창훈	모바일게임	230.15	141.96	
	1308	(주)포디아트	김영희	애니메이션, 이벤트	221.28	136.49	
	1309	모비릭스	임중수	모바일 게임	204.86	126.36	
	1310 1311(1/2)	(주)게임토일렛	이홍표	모바일 게임	221.28	136.49	
1311(1/2)	플러스	황중현	영상소품 제조	338.41	208.74		
14층	1401	(주)나우필름	이준동	영화 제작	117.12	72.24	
	1402	(주)헨디게임	백두현	모바일게임	217.34	134.06	
	1403~1405	(주)에시드크레비즈	김강열	소프트웨어 개발	217.34	134.06	
	1406~1407	(주)교육소프트연구소	한정식	에듀테인먼트	660.73	407.55	
	1408	(주)두루픽스	김현수	게임	451.43	278.45	
	1409	(주)거북이북스	강인선	기록매체출판 (영상미디어 등)	204.86	126.36	
	1410~1411	(주)유니토엔터테인먼트	고영준	만화영화 및 비디오 제작업	221.28	136.49	

2007 행정사무감사 지적사항 처리결과

(2008. 1. 17 현재)

관련 부서	지적(시정·건의등)	처리결과 및 조치계획	추진 상황
경기 디지털콘텐츠진흥원	<p>○ 게임 및 애니메이션 저작권 보호 관련 대책 추진입니다. 정보기술(IT)과 문화산업의 지적 재산(IP)은 우리나라를 향후 50년간 먹여 살릴 경제의 새로운 엔진이라고 하며, 영상 문화산업은 저작권을 먹고 자란다. 라는 말이 회자되고 있는 것을 보면 저작권에 대한 중요성의 인식과 함께 보호대책이 시급히 추진되어야 할 것입니다. 진흥원은 물론 관련 입주사에 대한 저작권도 철저히 보호가 될 수 있도록 하기 바랍니다.</p> <p>○ 남·북 합작사업 추진 권고 동북아 거점 구축사업도 중요하나 지난해 남·북 합작 사업으로 추진코자 한 사업에 대하여 정치적 상황 변화에 맞게 추진될 수 있도록 관련부서 등과 협의하기 바라며, 우리시와 경기도에서 지원하는 기관인 경기디지털콘텐츠진흥원의 남·북 협력사업 우수사업 모델로 선정·발전 될 수 있도록 하기 바랍니다.</p>	<p>○ 입주기업들에게 저작권 등록을 권고하여, 저작권의 중요성에 대한 인식과 보호대책 마련 ⇒교육과 간담회 실시 예정.</p> <p>*저작권 등록이란, 저작자가 창작한 저작물에 관한 일정한 사항을 저작권등록부라는 공적인 장부에 등재하는 것으로, 등록된 사항에 대하여는 추정력이나 대항력 등 법적 효력이 부여됨</p> <p>* 저작권 법 제53조에서 저작권 등록은 문화관광부 장관이 저작권 등록부에 기재하여 행한다고 규정하고 있으며, 동 법 제130조, 동 시행령 제68조에 의해 등록 업무를 저작권위원회가 위탁 받아 시행중임.</p> <p>○ 2007년 상반기 북핵문제에 따른 사업 지연과 남북정상회담 등 국가적 차원의 중대사 중심으로 북한이 외교창구를 집중하여 추진이 지연됨. 하지만 남북정상회담 이후 양국간의 관계가 대립국면에서 화해국면으로 전화되어 향후 남북 공동사업의 활성화가 기대됨. 2006년 추진한 남북공동제작의 경험을 바탕으로 지속적이고 성공적인 남북 협력사업을 추진하기 위해 노력하겠음.</p>	완료 (지속)

관련 부서	지적(시정·건의등)	처리결과 및 조치계획	추진 상황
경기 디지털 콘텐츠 진흥원	<p>○ 인력 및 관용 차량관리 개선 공용차량 유지비에 인건비성급여를 편성하여 운영하는 것은 바람직한 회계사무 처리로 볼 수가 없습니다.</p> <p>비정규직 활용에 따른 인건비가 필요한 경우 정상적으로 인력을 확보한 다음 해당 직렬에 부합되는 인건비 예산을 편성하기 바라며, 차량유지비 목은 별도 편성 운영하기 바랍니다.</p> <p>○ 아카데미 운영과 연계된 현장 재교육 심화 프로그램 권고</p> <p>창작인력 양성을 통한 디지털 문화콘텐츠 산업의 발전기반 구축을 위하여 우수 인재를 양성하고 성공적으로 운영되는 아카데미의 성과에 대하여 격려를 드리면서 현재 주민자치센터에서 운영 중에 있는 현장 교육 프로그램에 대한 지원방안을 강구하여 재교육 심화프로그램으로 발전이 될 수 있도록 검토하여 주기 바랍니다.</p>	<p>○ 운전수행기사를 별도 인원으로 충당하기에는 비용 및 운영 등 효율성 떨어짐</p> <p>이에, '08 예산 편성시 별도의 항목으로 차량유지비용과 별도 편성</p> <p>○ 현재 아카데미의 교육역량 및 영역의 확대를 위해 다방면으로 노력을 하고 있으며, 2008년도에는 현장인력을 대상으로 한 심화 교육과정을 확대하여 운영할 계획임. 또한 지역 활성화를 위해 주민자치센터에서 운영하고 있는 현장 교육 프로그램에 대한 지원방안도 적극 검토하여 추진하겠음.</p>	완료 (지속)

관련 부서	지적(시정·건의등)	처리결과 및 조치계획	추진 상황
경기 디지털 콘텐츠 진흥원	<p>○ 진흥원 홍보 관련입니다.</p> <p>2001년 8월 설립이후 약 7년이 지났음에도 아직 일반 시민들 사이에는 진흥원에 대한 홍보가 잘 이루어지지 않고 있는 것으로 나타나고 있습니다. 앞으로 지역 언론 및 유선 방송 등을 통한 홍보를 강화하여 그동안 이루어낸 성과와 함께 지역발전을 위해 노력한 부분에 대한 평가가 이루어 질수 있도록 다양한 홍보방안을 강구해 나가기 바랍니다.</p>	<p>○ 진흥원은 2008년부터 일반 시민들을 대상으로 하는 기관 홍보에 더욱 노력하겠습니다.</p> <p>특히 일반인들에게 진흥원의 성과와 하는 일, 지역발전의 기여 등을 효과적으로 홍보하기 위해 다각적인 홍보 방안을 강구하겠습니다.</p> <p>특히, 지역기관으로서 좀 더 쉽고 친근한 이미지로 다가가도록 지역 언론 및 유선방송, 온라인 등을 통한 홍보 방안을 마련해 나가겠습니다.</p>	완료 (지속)