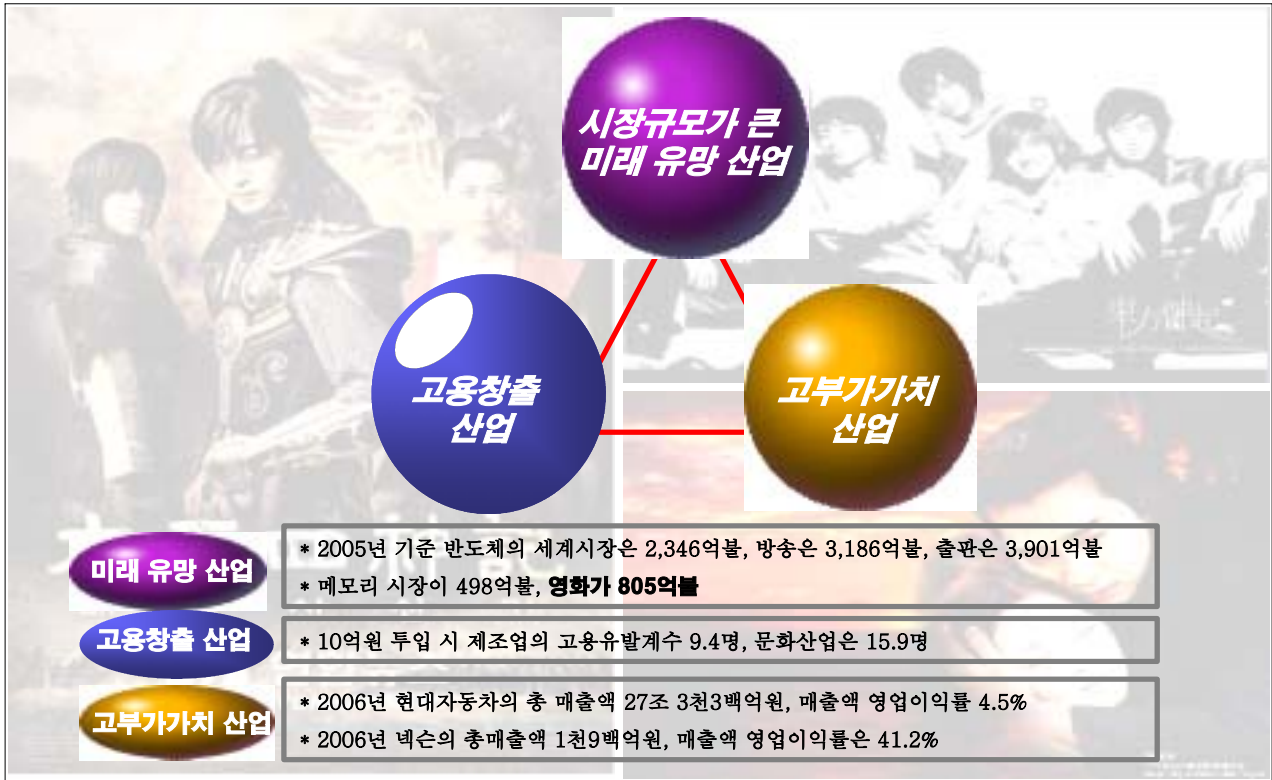


# 경영환경 및 핵심성과

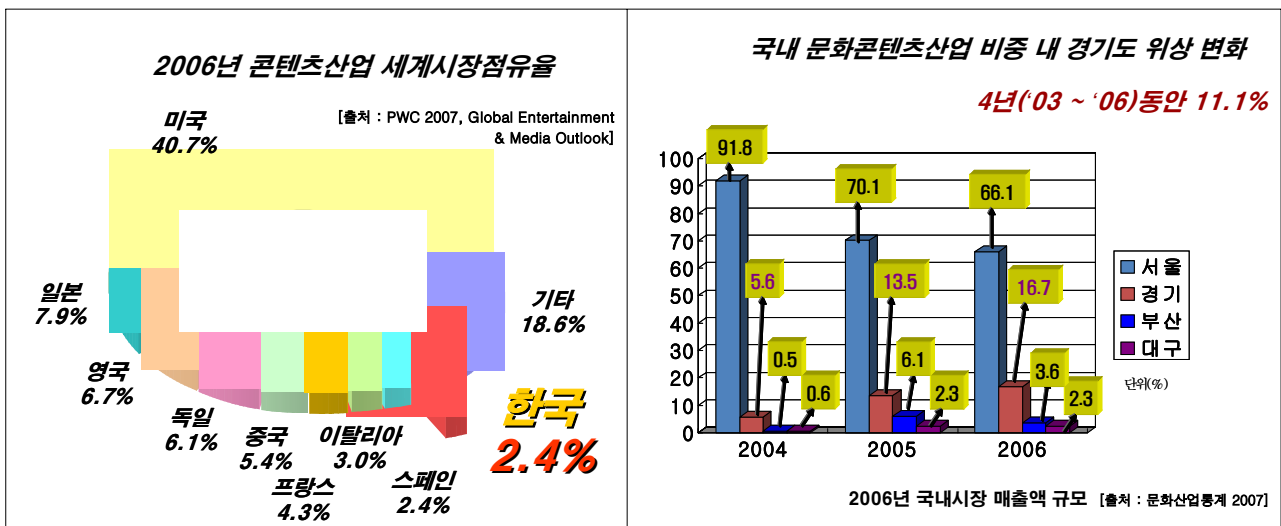
## 1 경기도 문화콘텐츠산업 경영환경

### □□ 문화콘텐츠산업전망



### □□ 문화콘텐츠 산업 동향

#### ① 문화콘텐츠 산업 현황



## ② 신정부의 문화산업 정책 기초

### □ 2012년 콘텐츠산업 5대 강국 실현 (9월 22일 대통령 보고)



#### ○ 차세대 융합형 콘텐츠 육성을 통한 새로운 시장 창출

- 아시아 최대 CG 제작기지 구축
- 디지털 가상세계서비스 시장 선점 및 가상현실 콘텐츠 개발
- 방통융합콘텐츠 및 U-러닝콘텐츠 개발

☞ **향후 6,500억 원의 예산을 투입할 경우**, 현재 10조원의 디지털콘텐츠 시장이 **2012년에는 27조원 규모로 확대** 될 것으로 전망

#### ○ 제2의 온라인 게임혁명 주도로 글로벌 게임허브 구축

- IPTV나 다중플랫폼 등 기술변화와 결합된 게임 개발
- 교육용·의료용·군사훈련용 게임 등 기능성 게임 개발 집중 투자

☞ **향후 5년간 2,600억원이 투자될 경우**, '07년 5조원 규모의 게임시장이 **2012년 15조원 규모로 확대** 될 것으로 예상

○ 100년 감동 킬러콘텐츠를 통한 국가 이미지 제고

- 기획창작 역량 강화를 위한 다빈치형(Super Creator) 창의인재 양성
- 글로벌 기획과 시나리오 개발
- 미키마우스형 OSMU 콘텐츠 제작을 위한 국제공동제작 및 중형영상펀드 지원
- 글로벌 시장 진출 확대를 위한 코리아센터 확대 및 국내외 전시 마켓의 통합지원

☞ 킬러콘텐츠 육성을 위해 향후 5년간 2,200억원 지원하여 5개 정도의 글로벌 킬러콘텐츠를 개발할 경우, 매출이 7조원 정도 늘어날 것으로 전망



경기도의 (1) 성남 게임 클러스터 구축, (2) 한류우드 CSC 건립 (CG 스튜디오 집적, 글로벌 비즈니스 센터)은 중앙정부 정책 방향과 일치하므로, 경기도 전략사업으로 추진 필요

③ 경기도 현황 및 발전 전략

□ 경기도 문화산업 매출 현황



[\*참고 - 7개 문화산업 장르 : 출판, 만화, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 에듀테인먼트]

## □ 경기도 문화산업 기본 인프라 추진현황

### ○ 육성 조직 강화 - 콘텐츠진흥과 신설 (2008년)

- '문화산업담당'을 '콘텐츠진흥과'로 확대하여 경기도 문화산업 정책 개발 및 육성 업무 추진 강화

### ○ 경기도 문화산업 육성·지원 조례 제정 추진 (2008년)

- 기업육성제도, 인큐베이팅 등 창업지원 및 전문인력 양성
- 문화콘텐츠 프로젝트 자금 지원 및 기업 유치
- 문화산업진흥협의회 설치

### ○ 문화산업진흥협의회 구성·운영 (2008년)

- 목 적 : 문화산업 전반에 관한 자문
- 구 성 : 15명 내외
- 대 상 : 학계, 전문기관 및 단체, 산업계, 금융계 전문가 그룹

### ○ 문화산업기업협의회 구성·운영 (2008년)

- 목 적 : 문화산업 기업의 수요에 기반한 경기도 정책 수립
- 구 성 : 100명 내외
- 대 상 : 애니메이션 · 게임 · 캐릭터 · 만화 · 영화 · 에듀테인먼트  
· 출판 · 방송 8개 분야 경기도 기업 대표

## □ 육성사업 강화 및 클러스터 구축

### ○ 기업 밀착형 육성 사업 지속 추진

- 투자환경 조성
  - 문화콘텐츠 전문투자조합 확대 운영(현재 2개 투자조합 운영)
  - 기업/프로젝트 유치를 위한 인센티브 확대(로케이션 인센티브)
- 경기도 기업/프로젝트 해외시장 진출
  - 해외 문화콘텐츠 전문마켓 참가 지원 확대
  - 해외기업 연계 공동제작 프로젝트 활성화 지원
- 기업 밀착형 인력 지원
  - 문화콘텐츠 취업박람회(Job Fair) 개최
  - 전문인력 심화교육 강화

### ○ 특화 클러스터 구축 및 전략

- 고양 : 한류우드 CSC 건립 및 콘텐츠 육성사업
  - 2012년: 한류우드 CSC 완공 및 콘텐츠기업 유치
- 부천 : 만화애니메이션 육성 및 기업 집적
  - 2009년: 만화영상산업진흥원 완공 및 만화관계기관 및 시설 입주
- 성남 : 게임기업 집적과 클러스터 구축 강화
  - 2011년: 국내 3대 메이저 게임기업 입주 예정(NC소프트, 넥슨, 네오위즈)
  - 2011년: 판교테크노밸리 공공 지원센터 건립



## □□ GCCR 5대 정책방향과 핵심과제

5대 정책방향 핵심과제	사업내용
경기문화산업 혁신클러스터 조성 및 지역특성화	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 경기문화산업 혁신클러스터 조성                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 부천만화영상클러스터 발전적 확대</li> <li>- <b>게임산업클러스터 조성(기업유치 집적시설 구축)</b></li> <li>- 방송영상산업클러스터 조성</li> <li>- 문화산업진흥지구 지정 및 지원</li> </ul> </li> <li>○ 경기문화콘텐츠 지역특성화 전략 수립</li> <li>○ <b>클러스터 조성을 위한 우수기업 유치</b></li> </ul>
경기문화산업 투자환경 조성 및 창작활성화 시스템 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 경기문화콘텐츠 기금 및 투자조합 조성, 운영                             <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 경기 문화콘텐츠 기금 조성 필요</li> </ul> </li> <li>○ 경기도 영화촬영세트 및 공공지원시설 건립</li> <li>○ <b>경기도 Killer 콘텐츠 발굴 및 생산 확대</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 전쟁드라마 '로스트 워' 유치 추진 등</li> </ul> </li> </ul>
글로벌 마케팅 및 협력네트워크 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 경기콘텐츠기업의 글로벌 마케팅 활동 지원 강화</li> <li>○ <b>글로벌 디지털콘텐츠 마켓플레이스 구축 (G-Star)</b></li> <li>○ 남북디지털콘텐츠제작센터 설립 운영</li> <li>○ 촬영지원 네트워크 구축 및 신속한 촬영서비스 제공</li> </ul>
경기 문화산업 인력 양성 및 산학 공동 프로젝트 활성화	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>경기디지털콘텐츠제작센터 확대 운영</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 창작 발전소로서의 기능 확대</li> </ul> </li> <li>○ 문화콘텐츠 전문 아카데미 신설 운영(영상 및 게임아카데미 등)</li> <li>○ 경기문화콘텐츠 인력종합정보시스템 구축</li> </ul>
경기도민의 콘텐츠 접근성 증진 및 창작 역량 강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 게임문화체험을 통한 산업시장 확대</li> <li>○ <b>영상미디어센터 설립 및 운영</b></li> <li>○ 문화콘텐츠를 소재로 한 문화예술 전시 및 공연활동 지원</li> <li>○ 학교와 지역사회 연계 문화콘텐츠교육 사업 추진</li> </ul>



경기디지털콘텐츠진흥원은 GCCR 5대 정책방향을 바탕으로 다음과 같은 성과를 이루어 내었습니다.

- 경기도 최초의 영상미디어센터 부천 유치(2008. 6 국비 10억 유치)
- 문체부 부천 문화영상단지 60만m<sup>2</sup> 문화산업진흥지구 지정(2008. 2)
- 고양, 성남, 안양, 부천과의 경기문화콘텐츠개발사업 완료(2008. 6)
- 240억 규모의 문화콘텐츠 전문투자조합 결성(2008. 6)
- 토이온 <다이노맘> 투자를 통한 글로벌 프로젝트 지원(2008.6)
- 세계 5대 게임전시회인 G-Star를 경기도 주최로 확대추진 결정(2008. 6)
- 제작센터의 기능 확대
  - ⇒ OBS 경인TV, 투니버스와 애니메이션 공동사업 추진
  - ⇒ 씨네21, 한국만화가협회, 우리만화연대 만화 공동사업 추진

진흥원은 '성과중심의 조직문화'를 근간으로 하여 ①기업의 성장력 확대 및 ②콘텐츠와 인력의 글로벌화를 2008년 핵심목표로 추진

## □□ 기업의 성장력 확대

### □ 경기도 문화콘텐츠기업 육성 및 지원

- 춘의테크노파크II 201동 4, 5층 추가공간 확보(3789.34m<sup>2</sup>)
- 입주기업 **13개 업체 추가 유치(오돌또기, 나우필름 등 13개 업체)**
- 애니메이션, 게임, 영화 등 총 40개 입주업체를 통한 문화콘텐츠산업 집적화 구현

### □ 문화콘텐츠펀드 조성

- 도내 문화콘텐츠 산업의 투자환경 개선을 위한 문화콘텐츠펀드 조성 완료(6월)
- 경기도 출자금액 30억, **총 조성규모 240억원**
- 투자 대상 : 문화산업 주요 콘텐츠 및 도내 우수 프로젝트  
⇒ **영화 <놈놈놈>과 <신기전> 투자**

### □ 해외시장 진출 및 수출지원

- 중동 지역 투자유치를 위한 **업무 협약 체결(두바이 인덱스, 4월)**
  - 두바이 최대의 네트워크를 갖춘 기업으로 경기도 추진 사업 공유
- 호주, 뉴질랜드 프로젝트 유치를 위한 **퀸스랜드 영상위원회 및 그로우 웰링턴 기관과 업무 협약 체결(4월)**
- **제 2회 경기할리웃 커넥션 성공 개최(2008.8.12)** : 180여명 할리우드 제작사, 투자사, 배급사 관계자 참석
  - 글로벌 프로젝트인 경기도 토이온사의<다이노맘><sup>1)</sup> 미국시장 배급망 확보
- 게임기업 수출지원 확대를 위해 게임컨벤션 독일GC 내 게임수출로드쇼 개최를 통해 **경기도 기업 수출상담액 US\$15,200,000 및 3억원 규모 계약 실적(2008.8.20~21)**
  - 다날 엔터테인먼트 <On Air> 계약완료(독일 ACE社<sup>2)</sup> 구입)
- 애니메이션 수출지원 강화를 위해 프랑스 MIPCOM 주니어 내 수출상담회 개최를 통해 경기도 내 7개<sup>3)</sup> 기업 지원, **수출상담액 US\$27,560,000**
  - 캐릭터코리아 : BRB社<sup>4)</sup>와 US\$2,000,000규모의 계약 진행

1) Dino Mom : 경기도 소재 토이온사에서 제작 중이며 경기도 영상투자조합에서 투자한 글로벌 프로젝트로 총 제작비 150억원 규모

2) 독일 ACE社 : 독일 유명 게임 배급사로써 한국 온라인 게임에 높은 관심을 지님

3) 캐릭터코리아, 투니버스, 일렉트릭서커스, 알지애니메이션, 스튜디오애니멀, 올리브스튜디오, 광고엔터토이먼트

## □ 경기도 문화콘텐츠산업 발전을 위한 로드맵 구축

- 고양(방송), 성남(게임), 부천(만화, 애니메이션), 김포(영화), 파주(영상) 등의 문화콘텐츠 클러스터 추진체계 구축
- GCCR 구축을 통해 2009년  
⇒ **김포 시네폴리스 후보지 선정, 부천 영상미디어센터 유치, 고양 한류CSC 중심의 콘텐츠 육성체계 수립, 성남 게임캠퍼스사업 추진**

## □□ 콘텐츠 및 인력의 글로벌화

### □ 디지털콘텐츠 제작센터의 콘텐츠 글로벌화

- **프랑스 안시 애니메이션 페스티벌<sup>5)</sup>, 브라질 FIAE 숏필름<sup>6)</sup>** 등 7개 국내외 영화제 본선진출
- **영국 Cartoonstock<sup>7)</sup>, YTN DMB** 등 7개 미디어 채널에 유통배급
- OBS경인TV, (주)씨네21, 투니버스, (주)아이플랫폼, 한국만화가협회, 우리만화연대 등과의 공동사업 추진

### □ 문화콘텐츠산업 핵심인력 양성 강화

- **부천시 주민자치센터 연계 교육사업** 실시(28회, 420명 교육)
- **일반인체험학습 실시(부천시 및 부천시교육청 공동주최, 8회, 165명 교육)**
- **PISAF와 글로벌잡페어 공동개최**(글로벌잡콘테스트, 테마대학관 크리틱, 우수기업설명회 공동 개최)
- **애니마쇼 개최**(경기예술고 경기아트홀, 500명 참여)
- **해외전문가초청특강(라이브픽셀) 개최**(경기예술고 경기아트홀, 964명 참여)
- **아카데미 교육 이수자 : 1,821명(정규과정 25명, 단기과정 1,796명)**
- **크로아티아 자그레브페스티벌<sup>8)</sup> 특별상 수상** 등 7개 해외페스티벌 본선 진출 및 상영
- 부천대 등 도내 8개 대학 관련학과 지원을 통한 문화콘텐츠 산업 인재 육성
- 실무자 심화교육을 통한 현장인력 교육 실시 : 220명 교육 진행

### □ 경기도 영상산업 역량 강화

- 경기도 로케이션 촬영유치 **총 54편 유치**(2008. 10. 31일 기준)
- 해외 영화제작사 대상 로케이션 팸투어 개최(4개국 16명)
- 영상창작 지원 : 독립영화제작 8편, 학생영화 5개 학교 23편 지원
- 문화저변확대 : 지원영화사사회 7회, 영상캠프 2회, 별천지스크린 및 야외영화상영회 12회  
**총 13,279명 관람**

4) BRB社 : 유럽 최대 문화콘텐츠 배급 및 투자사

5) 프랑스 안시에서 열리는 세계최고의 애니메이션 페스티벌

6) 브라질에서 개최하는 단편 필름 영화제

7) 세계 최대 인터넷 이미지 라이선싱 영국 기업

8) 세계 4대 애니메이션 페스티벌 중 하나로 크로아티아에서 열리는 국제애니메이션페스티벌

1

## 진흥원 미션·비전 및 전략목표



우리는 콘텐츠 기업, 우수콘텐츠, 전문인력을 바탕으로 경기도 문화산업을 가치화하고  
육성함으로써 지역경제를 활성화시키고 도민의 삶을 풍요롭게 합니다.

경영목표

- ①클러스터 조성 ②지역브랜드 마케팅 활성화 ③투자환경 조성
  - ④ 글로벌 마케팅 및 네트워크 구축 ⑤ 창작역량 강화 ⑥ 도민의 체험 교육 환경 조성
- } GCCR에서 도출

2008 사업목표

- 1) 고양의 한류, 파주의 영화, 성남의 게임을 기반으로 한 전략적 혁신클러스터 기반 구축을 위해 노력한다.
- 2) 3대 마켓중심의 해외수출 강화, G-Star의 경기도 공동유치, 글로벌펀드 조성을 위한 노력에 역점을 둔다
- 3) 신화창조-제작센터-펀드를 연계한 기획-투자-제작-배급-상영-마케팅의 일원화시스템을 구축하고, 후반작업업체의 집적화에 힘쓴다
- 4) 2년제를 통한 졸업생의 취업률을 강화하고, 현장인력의 심화교육을 통한 기업의 제작역량을 업그레이드화 한다
- 5) 영상진흥사업과 로케이션인센티브를 통한 전략적 촬영유치를 강화하고, 도민의 영상서비스 제공을 확대한다

5대 사업전략	혁신클러스터 조성	선진기업 육성 및 지원	콘텐츠 제작 및 지원	핵심인력 양성	영상산업육성
	20대 중점 사업	● 고양 한류무대거점확보	● 기업유치/육성 제도마련	● 신화창조	● 2년제 아카데미 운영
	● 파주 영화, 성남 게임 클러스터 기반 구축	● 해외 수출 지원/ 해외교류	● 제작센터 운영	● 현장인력 심화교육	● 영상진흥사업개발
	● 지역특성화 사업	● 글로벌 펀드 조성	● 투자조합 운영	● 관련학과 활성화 지원	● 도민을 위한 영상 서비스 제공
	● 시네폴리스 후보지 선정	● G-Star 개최	● 후반작업 프로젝트 유치	● 일반인 애니체험 교육	● 미디어센터 유치

## □□ 설립목적 및 기능

설립근거	• 경기도디지털콘텐츠진흥원설립및운영조례
설립목적	• 문화산업진흥기본법 제 3조 규정에 의한 디지털 문화산업의 진흥 ☞ 조례 제1조(목적)
목적사업	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 디지털문화콘텐츠와 관련된 신기술·해외동향·시장정보·학술 정보 등의 수집 및 제공</li> <li>2. 문화콘텐츠 육성사업</li> <li>3. 디지털문화콘텐츠기술의 교육 및 훈련사업</li> <li>4. 디지털문화콘텐츠사업의 창업지원 및 경영컨설팅</li> <li>5. 경기디지털콘텐츠진흥원의 조성 및 운영</li> <li>6. 투자조합 및 문화산업 육성기금 운영</li> <li>7. 한류콘텐츠 개발 및 관련 프로젝트 등 협력사업</li> <li>8. 고품질 및 킬러콘텐츠 제작 지원·투자·출자 등 수익 사업</li> <li>9. 재단의 설립목적과 관련한 해외투자유치 및 해외기업유치와 국내법인설립과 관련한 출자·지원 등 협력사업</li> <li>10. 지식·인력개발사업 관련 평생교육시설 운영사업</li> <li>11. 도지사가 위임하거나 위탁하는 사업</li> <li>12. 기타 이사장이 재단의 설립목적과 관련된 사업 수행을 위하여 필요하다고 인정하는 사업</li> </ol>

## □□ 주요 연혁

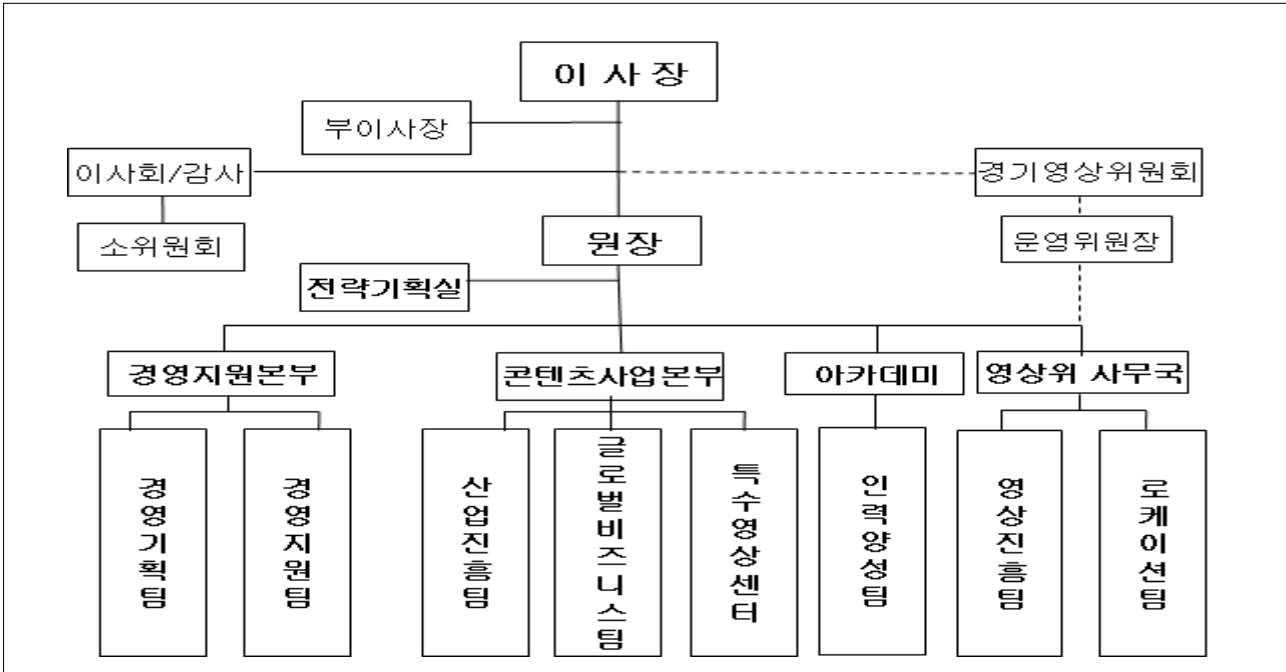
년 월 일	주요 연혁
2001. 8.29	(재)경기DCA 설립
2002. 3.26	(재)경기DCA 개소
2003. 7.30	종합편집실 구축 완료
2004. 3. 3	경기디지털콘텐츠아카데미 개교
2005. 9.26	(재)경기디지털콘텐츠진흥원 개칭(조례 개정)
2005. 11.3	경기영상위원회 발족
2007. 1. 3	진흥원 춘의테크노파크Ⅱ로 이전(부천 춘의동)
2008. 6월	추가입주공간 확보에 따른 입주기업 9개 유치

### 3

## 조직 및 재정현황

### □□ 조직현황

○ 기 구 : 1실, 2본부, 1원, 1국



○ 인 원 : 정원 50명 (현원 48명)

구 분	정원	현원	임명직						직급별구분									
			원장		영상위원 영위원장 (비상임)		1(가)급		2(나)급		3(다)급		4(라)급		5(마)급		6급	
			정원	현원	정원	현원	정원	현원	정원	현원	정원	현원	정원	현원	정원	현원	정원	현원
합계	50	48	1	(1)	(1)	(0)	3	3	7	6	15	15	13	8	11	14		1
원장	1	1	1	(1)														
영상위원영위원장 (비상임)	(1)	(공석)			(1)	(0)												
경영직군	17	17					2	2	2	2	4	4	5	4	4	4		1
사업직군	18	16					1	1	3	2	4	5	5	2	5	6		
전문·기술직군	14	14							2	2	7	6	3	2	2	4		

### □□ 출연금 지원현황

(단위 : 백만원)

구 분	계	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008
계	55,600	9,000	8,000	2,934	2,250	2,464	7,687	10,497	12,768
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	19,699	5,000	2,000	2,164	750	1,109	1,990	4,985	1,701

※ 2008년도 예산규모 : 16,054백만원 (도 11,067, 부천시 1,700, 자체 3,287)

### III

## 2008년도 주요 사업성과

### I. 2008년도 사업계획 예산총괄

#### □□ 수입□지출 사업예산 총괄

##### ○ 수입예산

(단위 : 천원)

분	류	2008년도	2008년도	증 감
관	항	당초 예산	제 1회 추경 예산	
합 계		14,491,632	16,054,706	1,563,074
사업수입	소 계	412,254	412,254	-
	1. 임대 및 관리비 수입	268,254	268,254	-
	2. 공용장비 운영	120,000	120,000	-
	3. 아카데미 운영수입	24,000	24,000	-
사업외수입	소 계	164,770	1,357,027	1,192,257
	1. 기타수입	70,270	330,270	260,000
	2. 이자수입	12,500	12,500	-
	3. KOCCA사업지원금	82,000	122,000	40,000
	4. 투자조합회수금	-	892,257	892,257
출연금	소 계	12,767,463	12,767,463	-
	1. 경기도	11,067,000	11,067,000	-
	2. 부천시	1,700,463	1,700,463	-
이월금	이월금	1,147,145	1,517,962	370.817

##### ○ 지출예산

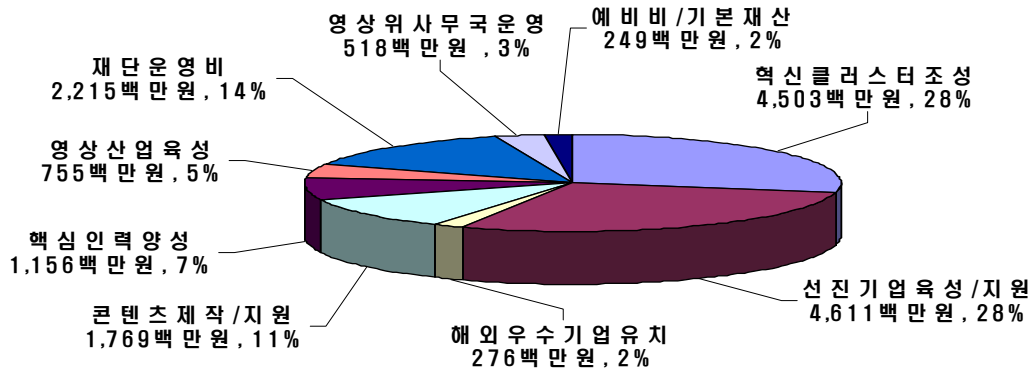
(단위 : 천원)

분	류	2008년도	2008년도	증 감
관	항	당초 예산	제 1회 추경 예산	
합 계		14,491,632	16,054,706	1,563,074
재단운영비	소 계	2,215,870	2,215,870	-
	인건비	1,677,520	1,677,520	-
	일반운영비	503,088	503,088	-
	고정자산	35,262	35,262	-
사업지원비	소 계	5,280,850	6,218,950	938,100
	재단사업비	5,280,850	6,218,950	938,100
아카데미사업비	소 계	1,613,853	1,857,513	243,660
	아카데미사업비	912,667	1,156,327	243,660
	콘텐츠제작센터	701,186	701,186	-
경기영상위원회	경기영상위원회	1,264,348	1,272,888	8,540
예 비 비	예비비	116,711	128,865	12,154
기 본 재 산	기본재산	-	120,620	120,620
입주공간확충	입주공간확충	4,000,000	4,240,000	240,000

## □□ 2008년 예산구성 현황

진흥원 2008년 예산은 ①혁신클러스터 조성, ②선진기업 육성 및 지원, ③콘텐츠 제작지원, ④해외시장 진출, ⑤핵심인력 양성, ⑥영상산업 육성 총 6대 사업분야에 81%의 예산인 **13,071백만원**의 예산을 투입, 경기도 문화콘텐츠 산업의 글로벌 경쟁력 강화 도모

## □ 2008년 예산구성 현황(1회 추경 기준)



## 《 6대 중점 사업분야 예산현황 》

- ① **혁신클러스터 조성** ☞ 입주공간 확충(42억원) 등 5개 사업 4,503백만원
- ② **선진기업육성** ☞ 문화콘텐츠펀드(30억원) 등 11개 사업 4,611백만원
- ③ **콘텐츠 제작 및 지원** ☞ 신화창조(5억원) 등 4개 사업 1,769백만원
- ④ **해외시장 진출 및 수출지원**

☞ 해외시장진출(136백만원) 등 2개 사업 276백만원

- ⑤ **핵심인력 양성** ☞ 경기디지털아카데미(8억원) 등 1,156백만원
- ⑥ **영상산업 육성** ☞ 경기도 영상산업 역량강화 및 영상문화 저변 확대를 위해 로케이션인센티브(1억원) 등 8개 사업 755백만원

⇒ 2008년 총 예산의 81%인 13,071백만원을 사업비로, 14%인 2,215백만원을 재단운영비로, 기타 예비비 및 사무국 운영비로 5%인 767백만원을 편성하여 운영

## II. 혁신 클러스터 조성

### 1

### 백서발간 및 지표조사

#### □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 3. ~ 2009. 2.
- 사업대상 : 경기도 31개 시·군 및 국내 유관기관
- 사업내용
  - 경기도 내 위치한 문화콘텐츠기업에 대한 DB 구축
  - 경기도 내 위치한 문화콘텐츠기업 실태 조사를 통한 공공정책지원모델 개발
- 사업예산 : 153,250천원

#### □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 6. 23 : 연구용역 관련 자문회의 개최(통계청, 가톨릭대학교 등)
- 2008. 7. 13 : 연구용역 입찰 공고 실시(나라장터 20080713442-00)
- 2008. 8. 08 : 연구용역 1,2차 입찰 공고 유찰에 따른 수의계약 추진
- 2008. 8. 11 : 연구용역 관련 업체 비교 견적서 확보(NI코리아 외 3곳)
- 2008. 8. 13 : 수의계약 체결(대상 : NI코리아, 이홍철 대표)
- 2008. 12 : 중간보고서 제출에 따른 검수
- 2009. 1 : 최종보고서 제출에 따른 검수 및 결과보고

#### □ 추진성과

- 지자체 최초의 문화산업통계 확보 및 문화산업백서 발간
- 경기도 내 문화콘텐츠기업리스트 확보
- 문화산업 10개 장르에 대한 실태조사 완료 및 분야별 지원정책수립 근거 마련

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업대상 : 경기도 전 시·군
- 사업내용
  - 시네폴리스 후보지 심사 및 선정
  - 경기도 영상산업 발전전략 수립
    - 경기도 영상산업 육성을 위한 비전, 목표, 중점추진과제 제시
    - 디지털 컨버전스에 따른 경기도 영상산업 대응전략 수립
    - 아시아 영상산업의 허브가 되기 위한 경기도의 글로벌 산업 전략 수립
    - 경기도 영상산업의 선순환 구조 확립을 위한 지원/육성 모델 창출
- 사업예산 : 50,000천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 4. 28 : 시네폴리스 조성 후보지 선정 심사위원회 개최
- 2008. 4. 30 : 시네폴리스 조성 후보지 심사 결과 공고 (김포시)
- 2008. 8. 30 : <경기도 영상산업 발전전략 수립> 사업계획안 완료
- 2008. 12. 30 : <경기도 영상산업 발전전략 수립> 사업 완료

## □ 추진성과

- 시네폴리스 후보지 선정 - 김포시
- <경기도 영상산업 발전전략>
  - 중점추진과제 및 세부실행계획 수립 및 중장기 영상산업 진흥정책 반영
  - 경기도 영상산업 지원 조례 및 로케이션 인센티브, 기금, 글로벌펀드 조성 및 운영방안 제시

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 대 상 : 문화콘텐츠 산업 종사자 및 전문가
  - ※ 애니메이션, 만화, 영화, 방송 등의 산업계 및 학계, 언론계 등
- 사업내용
  - 2008년 진흥원 성과목표 및 새 정부 문화정책 소개 간담회
    - 경기DCA 성과목표 소개 및 발표
    - 입주기업 및 경기도 문화콘텐츠기업 임직원 대상 문화정책 소개 간담회
  - 경기문화산업통계조사결과 발표 ('08.12)
    - 경기문화산업통계조사 결과 발표
    - 통계조사결과에 따른 경기도·경기DCA 향후 전략과제 발표
  - 경기도 영상산업 발전전략 포럼 ('08.12)
    - 경기도 영상산업 발전을 위한 중점추진과제 및 세부실행계획
    - 경기도 영상산업 진흥을 위한 전략과제 발표
- 사업예산 : 15,000천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 5. 1 : 경기도 및 국내 문화산업통계 결과 및 진흥원 전략사업 방향 발표
- 2008. 5. 14 : 2008년 진흥원 성과목표 및 새정부 문화정책 소개 간담회
- 2008. 12. : 경기문화산업통계조사 결과 및 진흥원 전략과제 발표
- 2008. 12. : 경기도 영상산업 발전전략 포럼

## □ 추진성과

- 새정부 문화산업정책 안내를 통해 산업현장에 필요한 정책 가이드라인 제공
- 경기문화산업 실태조사에 따른 기업지원모델 개발 및 향후 경기DCA 전략과제 보완
- 경기도 현황 및 영상산업의 환경에 맞는 경기도 영상산업 발전전략 도출

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 3. 27(목) ~ 3. 28(금), 1박2일
- 사업대상 : 전국 문화산업 관련 공무원 및 유관단체 관계자
- 사업내용
  - 주 제 : 『세계로 뻗어가는 한국의 지역문화산업』
  - 장 소 : 호텔 지지향(경기도 파주시 파주출판단지 내)
  - 행사일정 및 내용

일 자	시 간	워크숍 일정
1일차 (3. 27)	14:00~21:00	◎ 개회식 ◎ 문화공연 (애니메이션과 국악 앙상블) ◎ 기조발표 - 새 정부 문화산업 정책 등 ◎ 특강 및 주제발표 - 한류콘텐츠의 부활과 경기도의 과제 외 ◎ 분임조 토의 / 시도공무원 회의 / 전국지역문화산업협의회 회의 ◎ 만찬
2일차 (3. 28)	09:00~15:00	◎ 분임조결과 발표 ◎ 시도공무원회의 결과 발표 ◎ 국내외 우수사례 발표 - 경기도 ◎ 문화탐방 (파주출판단지, 파주 영어마을, 헤이리)

- 사업예산 : 80,000천원(문화체육관광부 40,000천원, 경기도 40,000천원)

## □ 추진경과

- 2008. 2 ~ 3 : 문화체육관광부 워크숍 사업 및 계획안 협의
- 2008. 3. 27 ~ 28 : 전국 문화산업 정책 워크숍 개최
- 2008. 5. 6 : 문화체육관광부 결과보고 완료

## □ 추진성과

- 신 정부 출범 후 최초의 전국 단위 문화산업 정책 워크숍 경기도 개최
  - 335명 참가(중앙/지방 문화산업 관련 공무원, 유관단체 관계자 등)
- 전국 문화산업 관련 공무원과 유관단체 관계자를 대상으로 경기도 문화산업 육성 정책 홍보
- 중앙정부와의 협력사업 기반 강화

## □ 사업개요

- '탈 서울, 러쉬 경기' 현상에 따른 우수업체 유치 추간 공간 필요

### 《 탈 서울, 러쉬 경기 현상 》

- ✓ 서울의 비싼 임대료로 인한 경영수지 개선과 경기도 신도시 확장에 따른 기업의 경기도 이전 가속화 현상
- ✓ 경기도 기업 중 23.2%가 서울에 최초 설립 후 경기도 이전(209개 응답자 중 62개 기업)
- ✓ 서울지역 275개 응답기업 중 20%가 인근지역 이전 희망
- ✓ (주)SM, (주)넥슨, (주)NC소프트 등 총 64개 기업(총 매출규모 약 1조 7,400억원) 경기도 이전 계획

- 위 치 : 부천시 원미구 춘의동 춘의테크노파크Ⅱ 201동(4,5층 일부)
- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 구입내역
  - 추가구입규모 : 3,789.34㎡(201동 4층 2,011.22㎡, 5층1,778.12㎡)
  - ※ 기존 보유공간(202동 9~15층 : 16,128.13㎡(4,878.7평))
  - 구입가격 : 3,595,823천원(※부가세 포함)
  - ※ 현 경기DCA 건물 현황 : 총 면 적 19,917.47㎡(6,025평) ※ 전용률 61.68%
- 사업예산 : 4,240,000천원
  - 공간 매입 비용 : 3,500,000원×1,146평(3.3㎡) = 4,000,000천원
  - 공간 구축 비용 : 240,000천원×1식 = 240,000천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 08. 2. 28. : 추가 공간 계약 (총 3,876,789천원)
- 08. 4. 16. : 등기 완료 (총 면적 16,128.13㎡⇨19,917㎡)
- 08. 4. ~ 5. : 추가 공간 시설 공사
- 08. 6. ~ 7. : 추가 입주업체 유치 및 입주(총 9업체 유치)
- 08. 8. ~ 10. : 추가 입주업체 유치 및 입주 예정(총 4업체 유치)

## □ 추진성과

- 추가 공간 확보를 통해 문화콘텐츠 클러스터 구축을 위한 공간 마련
- 추가 공간 3,789.34㎡ 확보를 통해 우수 업체 유치(08. 10.31 현재 13업체 추가 유치)

### Ⅲ. 선진기업 육성 및 지원

6

#### 입주사 소프트웨어 임대지원 사업

##### □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 6. ~ 2008. 12.
- 대 상 : 경기DCA 입주업체
- 사업내용
  - Adobe Starter Pack(기간라이선스)을 활용하여 실제 사용자(입주사)에게 라이선스를 임대하는 서비스
- 사업예산 : 30,000천원

##### □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 6. 16. ~ 19. : 지원업체 모집공고 및 접수(15개사 신청)
- 2008. 6. 13. : 소프트웨어와 구매계약 체결
- 2008. 6. 23. : 라이선스 14Copy 및 설치용 CD 검수
- 2008. 7. 04. : 지원업체 선정(14개사)
- 2008. 7. 9. : 지원업체별 클린사이트 인증에 따른 프로그램 설치

##### □ 추진성과

- 2008. 3. : 입주사협의회를 통해 17개사에서 어도비 1차 공동구매 참여
  - 특별 할인가 적용
  - 입주사가 단계적으로 정품을 구매하여 사용할 수 있도록 유도
- 경기DCA 국내 1호 Adobe Clean Site<sup>9)</sup> 지정
  - 인증업체 : 한국어도비시스템즈
  - 유효기간 : 2008. 7. 1 ~ 2010. 6. 30(2년간)
  - 인증번호 : 36008ADBE0906TC
  - 인증내용 : Adobe 정품 소프트웨어 사용업체로 선정되어, 경기DCA 사업장(입주업체 포함)을 Clean Site로 지정함

9) 클린사이트(Clean site)의 주요혜택으로 불법소프트웨어 상시 단속으로부터 보호, 무료 컨설팅 및 특별할인가 적용, 인증후 SAM세미나 지원이 있음.

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 대 상 : 경기디지털콘텐츠기업 회원사
- 사업내용
  - 기업 밀착형 컨설팅 지원
  - 전문가 초청 강연회 개최 지원
  - 경기도 기업 소개 자료집(디렉토리북) 제작지원
  - 네트워크 형성을 위한 간담회 개최
- 사업목적
  - 도내 콘텐츠기업들의 현황 파악과 기업 니즈에 부합하는 지원 사업 개발 및 마케팅 지원 필요
  - 경기도 콘텐츠 기업 경영능력 강화 필요
  - 경기도 디지털콘텐츠 산업육성 및 기반조성 활성화
- 사업예산 : 30,000천원

## □ 추진경과

- 2008. 1. 23 ~ 31 : 경기디지털콘텐츠기업 회원사 현장방문 실시(22개사)
- 2008. 2. 18 : 경기디지털콘텐츠기업 간담회 개최
- 2008. 7. 3 ~ 15 : 경기DCA 입주업체 2008 상반기 회사현황 조사 실시
- 2008. 7. 24 ~ : 경기디지털콘텐츠기업 2008 상반기 회사현황 조사
- 2008. 7. 25 : 경기도지사와 경기디지털콘텐츠기업과의 간담회 개최
- 2008. 8. 12. ~ 9. 26 : 경기도 문화콘텐츠기업 디렉토리북 제작
- 2008. 10. ~ : 기업 밀착형 컨설팅 지원(법률 자문)

## □ 추진성과

- 08. 1. 23 ~ 31 : 경기디지털콘텐츠기업 회원사 현장방문 실시(22개사)
- 08. 2. 18 : 경기디지털콘텐츠기업 간담회 개최(36개사 49명 참석)
- 08. 7. 3 ~ : 경기디지털콘텐츠기업 2008 상반기 회사현황 조사 실시
  - 입주업체 38개사에 대한 회사 현황 조사 및 분석 결과 완료
- 08. 7. 25 : 경기도지사와 경기도 문화콘텐츠기업과의 간담회 개최
  - 2008 서울 캐릭터페어 경기도 참가기업 및 경기DCA 신규 입주기업 대표 참석
  - 지속적인 경기도 문화콘텐츠산업 진흥을 위한 기업의 지원요청 사항 의견 수렴
- 경기디지털콘텐츠기업 회원사 유치(2008. 10. 31일 기준 77개사)
- 08. 9. 26 : 경기디지털콘텐츠기업 디렉토리북 한영 각 700부 제작 완료
  - 주요 국·내외 전시회 참가 시 경기도 기업 홍보 (세계한상대회, 지스타, ATF 등)
  - 수출상담회 및 비즈미팅 등 상시 진행되는 외국 바이어와의 미팅 시 경기도기업 소개자료로 활용 ⇒ 경기도기업 수출지원
- 08. 10. 9 : 경기DCA 기업 밀착형 컨설팅 지원사업을 위하여 (사)한국경영기술 컨설턴트와 업무협약 체결

## □ 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 및  
이벤트 개최  
⇒ 야외 상영회, 소외 계층 초대 상영회, 신작 애니메이션 시사회
- 사업예산 : 30,000천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 1. ~ 12 : 문화마케팅 사업 진행
- 2008. 4. 12 ~ 4. 13 : 경기도 벚꽃축제행사 이벤트 개최
- 2008. 8. 18 ~ 8. 21 : 안보·재난 장비 전시회 홍보물품 배포
- 2008. 8. 26 : 제2회 고봉산 음악회 영화상영회 개최
- 2008. 9. ~ 12 : 문화저변확대사업 추진

## □ 추진성과

- 문화콘텐츠 산업 관계자들에게 문화마케팅 사업을 추진함으로써 문화산업에 대한 이해도 증진
- 도내 문화산업 및 유관기관과 연계하여 영상문화사업을 추진함으로써 상호 시너지 효과 창출 및 브랜드 홍보 극대화

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 대 상 : 경기도 문화콘텐츠기업, 도민, 진흥원 입주사 등
- 사업내용
  - 문화콘텐츠와 관련된 풍부하고 신속한 자료 제공
  - 디지털콘텐츠 관련 서적 및 영상자료 열람 및 대여
  - 문화콘텐츠 산업 동향 및 관련 전문서적 제공을 통해 입주업체 및 학생들의 지식 전문화에 기여
- 사업예산 : 40,000천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 6. 2 ~ 6. 30 : 정보자료실 업무 이관(산업진흥팀 → 인력양성팀)
- 2008. 7. 1 ~ 12. 31 : 아카데미와 정보자료실 통합 운영
- 2008. 8. 7 ~ 12. 31 : 도서 및 DVD 등 자료 DB구축

## □ 추진성과

- 도서 2,187권, 영상자료 1,173개 구축 및 서비스
- 자료대출 및 이용 14,122건
- 영상 전문 자료 구축 및 서비스를 통한 창작활성화 기여

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12
- 대 상 : 경기도내 문화콘텐츠 업체 또는 이전 예정 업체
- 사업내용 : 국내에서 개최되는 각종 글로벌 문화 콘텐츠 마켓 참가 지원
  - ※ 국내 문화콘텐츠 주요 전시회 : 캐릭터페어(7월), BCWW(9월), 광주국제문화창의 산업전(9월) 외
- 사업예산 : 100,000천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 5. 21 ~ 5. 25 : SICAF 참가
- 2008. 7. 23 ~ 7. 27 : 캐릭터페어 2008 참가(경기지역 12개사 공동참가)
- 2008. 9. 3 ~ 9. 5 : 국제방송영상전본시(BCWW) 2008 참가(경기지역 5개사 공동참가)
- 2008. 9. 4 ~ 9. 7 : 광주국제문화창의산업전 참가(경기지역 5개사 공동참가)
- 2008. 10. 2 ~ 10. 10 : 부산국제영화제 참관
- 2008. 10. 28 ~ 10. 30 : 세계한상대회 참가(경기도 홍보관 운영)

## □ 추진성과

### ■ 캐릭터페어 2008

- 행사개요
  - 일 정 : 2008. 07. 23 ~ 07. 27
  - 장 소 : 서울 코엑스 태평양홀, 인도양홀
  - 참가규모 : 총 24개 부스 12개 업체, 비즈니스 미팅 26건
- 행사장 방문객 수 : 18만 3천여명
- 참가업체 상담 실적 : 약 20.5억원

회사명	상담업체	주요 상담내용	상담액
알지 애니메이션	동우 T&G(주)	'빠꼼' 캐릭터 라이선싱 논의	약 5천만원
일렉트릭 서커스	4Kids Entertainment	프로젝트 공동제작 협의, 금년내 가부 결정	약 20억원

○ 참가업체 판매 실적 : 총 900만원

참가업체	주요 상품	총판매액
거북이박스	‘크로니클스’, ‘올드독’ 시리즈 등 서적류	약 50만원
디자인설	‘똥’ 캐릭터 상품 2,000여종	약 600만원
알지 애니메이션	‘빠꼼’ 캐릭터 상품	약 100만원
광고 엔터토이먼트	‘꾸루꾸루와 친구들’ 캐릭터 상품	약 150만원

■ 2008 광주국제문화창의산업전

○ 행사개요

- 일 정 : 2008. 09. 04 ~ 09. 07
- 장 소 : 김대중컨벤션센터
- 참가규모 : 총 2개 부스 5개 업체, 비즈니스 미팅 27건

○ 행사장 방문객 수 : 5만 6천여명

○ 참가업체 주요상담실적 : US\$ 20,300

회사명	상담업체	주요 상담내용	상담액
두루픽스	GEO TV(파키스탄)	방송 판권 구매 제안	회당 \$300
	Toon Factory	2D 애니메이션 편당 제작비 2천만원 제안	\$20,000

## □ 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
- 사업예산 : 231,420천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 8. ~ 9 : 홍보브로셔 제작
- 2008. 8. ~ 9 : 진흥원 홍보물 제작
- 2008. 9. ~ 10 : 뉴스레터 회원모집을 위한 온라인홍보
- 2008. 9. ~ 2009. 1 : 진흥원 성과보고 언론홍보 기획 진행

## □ 추진성과

- 주요사업성과 언론홍보 : 중앙언론 211건을 포함하여 총 349건 언론게재
- 경기도청 중앙언론 및 지역언론 대상 기자간담회 개최
- 영상주간지 광고집행 및 지역언론사 기획기사 진행
- 국내통신원 운영을 통한 디지털콘텐츠 산업 주간동향 보고 주1회 총 34회
- 온라인홍보를 위한 정기뉴스레터 총 10회(월2회) 및 비정기사업공지 레터 12회  
제작 발송 : 총 13,000명 회원 및 256개 경기도 기업 대상

## □ 사업개요

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

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 1. : 현황조사 및 사업 계획 수립
- 2008. 4. : 입주업체 모집 공고 및 홍보
- 2008. 6. : 입주업체 관리, 유지보수 시행사 선정 및 계약, 입주업체 선정 심사
- 2008. 7. : 입주업체 계약 및 입주 (총 9개사)
- 2008. 10. : 추가 입주업체 계약 및 입주 (총 4개사)
- 2008. 3. ~ 12 : 입주업체 관리 및 유지보수 사업 진행

## □ 추진성과

- 08년 신규 우수 업체 추가 유치 (13개사 추가 유치로 현재 총 40개사 입주)
- 08년도 종업원 수 : 07년(448명) 대비 74명 증가(총 522명)
- 경기도내 문화산업 육성 전략의 일환으로 우수 업체들간의 클러스터 구축을 통해 업체별 사업 시너지 효과

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1.~ 12.
- 대 상 : 입주업체, 진흥원 재단 사무실, 아카데미
- 사업내용
  - 입주기업의 제작 환경과 업무 효율화를 위한 인터넷 전용선 지원
  - '08년 상반기 3,789.34㎡ 입주공간 추가 확보에 따라 10개 업체 추가 유치 ('08년 하반기 입주업체 증가에 따른 인터넷 전용선 용량 증설)
- 사업예산 : 248,000천원
  - 사업비 산출내역
    - 202동 인터넷 전용회선 70Mbps : 14,000천원 × 12월 = 168,000천원
    - 201동 인터넷 전용회선 20Mbps : 2,400천원 × 12월 = 28,800천원
    - 네트워크 장비 임대료 : 4,000천원 × 12월 = 48,000천원
    - 기타 수선 유지비 : = 3,200천원

## □ 추진경과

- 인터넷 전용선 용량 증설
  - 202동 : 50M → 70M(08년 상반기 증설)
  - 201동 : 10M → 20M('08년 하반기 증설)
- 사용업체 수 : 총 40개 기업(08. 10. 31기준)
  - 202동 : 22개 기업 → 30개 증가(8개사 증가)
  - 201동 : 10개 기업 입주
- ※ 201동 추가 입주공간 확보에 따른 네트워크 공사 및 인터넷 전용회선 20Mbps 증설

## □ 추진성과

- 기존 입주기업(202동) 30개 기업에 대해 70Mbps 인터넷 이용환경 제공
- 추가 입주공간 확보(201동)에 따른 10개 업체에 대해 20Mbps 인터넷 이용환경을 제공
  - ※ 입주기업의 원활한 제작환경 및 업무 효율성 제고

## □ 사업개요

○ 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.

○ 사업내용

- 렌더팜 및 종합편집실을 통한 영상 제작 지원
- 제작사 및 후반제작업체의 작업 수주를 통한 수익률 제고
- 렌더팜 및 종합편집실 관련 하드웨어/소프트웨어 유지 보수
- 영상 후반작업 유치를 적극 도모하기 위한 마케팅

○ 사업예산 : 112,816천원

- 사업비 산출내역

- 공용장비 유지보수

= 112,816천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 제 10회 서울국제여성영화제 개막작 HD 장편영화 “텐텐” 합성 및 편집작업 진행
- 2008 전주국제영화제 출품작 영상합성 및 편집작업 진행
- 2008 부천판타스틱국제영화제 HD장비 제작지원
- 극장용 장편영화 “유감도시”(김동원 감독, 정준호, 정용인 주연) 후반작업 영상콘티작업 진행
- 장편영화 “유감도시” 영상 후반작업(CG, 합성, 편집) 10월 수주 및 제작진행  
2008. 12월 말 후반작업 최종완료예정 (2009년 1월 중순 개봉예정작)

## □ 추진성과

- 각종 영상물 영상합성 편집 및 렌더링 서비스 진행

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

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 4. ~ 2008. 12.
- 대 상 : 국내 각종 영화, 드라마 후반작업 유치 및 실무 작업자 심화교육
- 사업내용
  - 영상 후반작업 유치를 적극 도모하기 위한 관련 홍보 및 마케팅
  - 영상 후반작업 실무자 기술교육
- 사업예산 : 12,250천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 4. ~ 10. : 전쟁드라마 1번국도 유치관련 회의진행(15회)
- 2008. 6. ~ 10. : 영화 유감도시 유치관련 회의 및 제작회의 진행(10회)
- 2008. 4. ~ 10. : 경기도 특수영상클러스터 구축 진행

## □ 추진성과

- 영화 ‘유감도시’ 후반작업 제작유치(총 제작비 50억원 규모)
- 영상 특수시각효과 업체 구)게릴라미디어 및 데몰리션 유치진행(현재 입주예정)
- 전쟁드라마 ‘1번국도’ 후반작업 유치진행
- HD 장편영화 ‘러스티 와이프’ 후반작업 유치진행(제작사 : KNC)
- HD 장편영화 ‘아첼레란토’ 후반작업 유치진행(제작사 : 김스시네마)
- 극영화 ‘도시정벌’ 후반작업 유치진행

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 4 ~ 2008. 5
- 대 상 : 영상 송출 시스템 및 영상 디스플레이 시스템 구축
- 사업내용
  - 영상송출(중계)시스템 구축
  - 영상디스플레이(PDP) 운영시스템 구축
- 사업예산 : 13,000천원
  - 사업비 산출내역
    - 영상송출(중계)시스템 구축 = 9,000천원
    - 영상디스플레이(PDP) 운영시스템 구축 = 4,000천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 4. : 영상전송 시스템구축장비 스펙(사양)선정 및 설치계획수립
- 2008. 4. : 구매요청 및 계약체결
- 2008. 5. : 장비설치 및 검수
- 2008. 6. : 시스템 시범운영 및 운영
- 2008. 6. ~ 12. : 진흥원 행사시 캠코더 촬영 내용을 실시간 영상 중계 및 기타 외부 행사시 이동형 영상 송출 시스템을 활용하여 실시간 영상 중계 DATA 확보 (1층, 9층 PDP)

## □ 추진성과

- 진흥원 대내외 행사를 실시간 중계할 수 있는 시스템 구축
- 영상중계시스템을 통한 영상 데이터 영구 확보

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 11. ~ 2010. 12 (2년간)
- 대 상
  - 컴퓨터그래픽(CGI)을 활용한 극장용 애니메이션 및 영화 장르를 기획 중인 경기도 소재 기업 및 경기도 이전 예정인 기업
  - 영화의 경우 CGI 기법이 작품 전체의 60%이상 활용되는 작품
  - 해외 공동제작 또는 창투사 등의 투자가 확정된 프로젝트는 우대
- 사업내용
  - 프리 프로덕션 단계가 완료된, 극장 개봉을 목적으로 하는 컴퓨터그래픽을 활용한 애니메이션 및 영화에 대한 투자지원 사업
  - 기획,개발단계(Pre-Production)가 완료된 작품을 공모를 통해 접수를 받아 전문 심사위원회 구성을 통해 선정
- 사업예산 : 500,000천원
  - 사업비 산출내역
 

· 선정 작품 투자지원금	= 470,000천원
· 프로젝트 선정심사비	= 20,000천원
· 사업공고 홍보비	= 10,000천원

## □ 사업추진일정

- 2008. 12. 1. : 사업공고 발표
- 2008. 12. 2. ~ : 사업공고에 대한 홍보
- 2008. 12. 13. : 사업설명회 개최
- 2009. 1. 16. : 프로젝트 제안서 접수 마감
- 2009. 1. 21. : 심사위원회 구성 완료
- 2009. 1. 26. : 1차 서류심사 완료
- 2009. 2. 28. : 2차 현장방문 실사 완료
- 2009. 3. 6. : 3차 프리젠테이션 면접 심사 완료 및 최종 프로젝트 선정
- 2009. 3. 12. : 투자협약서 세부내용 협의
- 2009. 3. 19. : 투자협약서 체결
- 2009. 3 ~ : 1차 지원금 지급 및 프로젝트 제작

## □ 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
  - 전산실 구축 및 데이터 백업 장비 도입을 통한 정보화 환경 개선
  - 홈페이지 유지보수를 통한 온라인 운영 환경 활성화
- 사업예산 : 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

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 진흥원 문서고 구축
  - 08. 10 : 기존 문서관리 현황 파악 및 타기관 자료수집, 견적조사, 계획안 수립
  - 08. 11 : 문서고 구축 계약체결 및 시공, 문서정리 완료
- 예산회계 시스템 운영 : 총 48개 라이선스(2008.10.31 기준) 운영
  - 08. 9. 11 : 연간 유지보수 계약 체결 / 시스템 운영 중
- 자산관리시스템 구축
  - 08. 10 : 유형자산 현황 파악 및 자산관리시스템 계획안 작성
  - 08. 11 : 진흥원 자산관리시스템 구축 및 재물조사 시행 / 결과보고

## ○ 전산실 구축

- 08. 7. ~ 8. : 진흥원 전산실 구축을 위한 내부 정보시스템 인프라 분석
- 08. 9. : 진흥원 전산실 구축 중장기 계획 수립
- 08. 10. : 진흥원 전산실 구축 1단계 사업 추진중

## ○ 데이터 백업장비 도입

- 08. 8 ~ 10. : 정보시스템 백업 장비 소요 분석
- 08. 11월 중순 : 전산실 구축 완료시점에 맞추어 도입 예정

## ○ 홈페이지 유지 운영

- 08. 7. : 홈페이지 개편 이후 시스템 보안작업 및 회원정보 수집 이벤트 실시
- 08. 8. ~ : 진흥원 홈페이지의 원활한 운영을 위한 콘텐츠 관리 체계 수립 및 기능 개선, 유지보수 계약 체결 · 관리

## □ 추진성과

### ○ 예산회계 시스템 운영

- 각 사업별 집행현황을 실시간으로 측정 가능
- 예산의 투명한 관리와 집행
- 현재 시점의 정확한 재정상태 파악 가능

### ○ 전산실 구축

- 전산실 구축을 위한 내부 정보시스템 인프라 분석 및 네트워크 환경 설계 완료
- 진흥원 정보화 환경 개선을 위한 중장기 계획 수립

### ○ 홈페이지 유지 운영

- 진흥원 홈페이지 개편에 따른 홍보 및 회원정보 수집 이벤트 실시(08년 7월)
  - 회원정보 수집 결과 : 총 903명, 일반회원 774명, 학생회원 129명
  - 홍보 효과(랭키닷컴 순위 기준)

#### ▶ 사이트 순위 증가율

- 전체 사이트 순위 : 2008.2.13 기준 (50,181위)  
-> 2008.10.22 현재 3,757위 [▲ 46,424위] 증가
- 인터넷/컴퓨터 단체 분야 순위 : 2008.6.17 기준 (20위)  
-> 2008.10.22 현재 7위 [▲ 13위] 증가

## □ 사업개요

- 사업기간 : 조합결성일로부터 7년 이내
- 투자원칙 : 도내 문화콘텐츠 기업 또는 경기도 이전 예정 기업에 출자 금액의 2배수(최소 60억원) 이상 투자
- 투자분야 : 영화, 드라마, 게임 애니메이션 등 문화콘텐츠 분야
- 총사업비 : 3,000,000천원
  - 경기도 출자금 : 3,000,000천원
  - 총 결성규모 : 24,000,000천원(모태펀드, 유관기관 및 민간 투자 포함)
- 출자금 구성

(단위 : 천원)

구분	조합원명	출자금액	출자비율
업무집행조합원	mvp 창업투자(주)	2,800,000	11.6 %
특별조합원	한국벤처투자	7,200,000	30 %
유한책임조합원	영화진흥위원회	3,000,000	12.5 %
	(재)경기디지털콘텐츠진흥원	3,000,000	12.5 %
	한국산업은행	2,000,000	8.4 %
	CJ 엔터테인먼트	3,000,000	12.5 %
	Cj 인터넷	3,000,000	12.5 %
	계	24,000,000	100 %

## ■ 추진현황 및 향후 추진계획

- 2008. 2. 25. : 문화콘텐츠투자조합 출자사업 공고
- 2008. 3. 14. : 제안서 접수 마감(총 4개사 접수)
- 2008. 3. 31. : 서류심사 및 프리젠테이션 심사
  - ※ mvp 창업투자(주) 최종 선정
- 2008. 5. 20. : 경기DCA & mvp 창투 업무협약 협의 완료
- 2008. 6. 2. : 투자조합 결성총회 개최
- 2008. 6. ~ : 문화콘텐츠 펀드 투자 시작

## ■ mvp창투문화산업투자조합 투자현황

(단위 : 천원)

NO	프로젝트명	분야	제작사	배급사	승인금액
1	좋은놈,나쁜놈,이상한놈	영화	바른손Ent	CJ Ent	500,000
2	신기전	영화	KnJ Ent	CJ Ent	500,000
3	(주)버티고우게임즈	게임			1,499,928
4	모던보이	영화	KnJ Ent	CJ Ent	500,000
5	아내가 결혼했다	영화	주피터필름	CJ Ent	500,000
6	파치게 파라다이스	게임	게임마레(일본)		1,500,000
7	골디락스 프로젝트	게임	골디락스 스튜디오		2,000,000
8	프리잭 온라인	게임	와이즈 온		250,000
9	유지컬 싱글즈	유지컬	(주)악어컴퍼니		300,000
합계					7,549,928

## ■ 향후 경기도 기업에 대한 투자 계획

- 올리브 R&D - 경기도 부천 소재기업
  - 작품명 : TV시리즈 애니메이션 “코코몽 시즌 2” 투자검토 중
  - 투자예정규모 : 4~5억원
  - 투자시기 : 2008년 12월 중
- (주)엠플루토 - 경기도 분당소재 기업
  - 작품명 : 온라인 게임 3프로젝트
  - 투자예정규모 : 3개 프로젝트에 총 20억원
  - 투자시기 : 2008년 11월 중
- (주)다날엔터테인먼트 - 경기도 분당 소재 기업
  - 작품명 : 온라인 게임 “프로젝트 W”(가제)
  - 투자예정규모 : 프로젝트 투자로 20억원
  - 투자시기 : 2008년 12월 중

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 11. 13(목) ~ 16(일), 4일간
- 주 최 : 문화체육관광부, 경기도
- 주 관 : 한국게임산업진흥원, 경기디지털콘텐츠진흥원
- 장 소 : KINTEX(3홀, 4홀, 5홀A)
  - 3홀 : e스포츠관, 게임체험관 - 4홀 : B2C관, 5홀 : B2B관
- 전시규모 : 26,487m<sup>2</sup>(1,500개부스)
- 사업내용
  - 게임전시회(B2C), 비즈니스상담(B2B), e스포츠대회, 게임컨퍼런스, 취업박람회, 게임문화 축제 등 부대행사
- 사업대상 : 국내외 우수 게임 기업, 경기도민
- 사업예산 : 800,000천원
  - ※ 총사업비 : 30억원(문화부 14억, 경기도 8억, 기타 8억(부스수입비 등))

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 7. : 사업 방향 설정 및 기본 계획 수립, 위탁대행사 선정
- 2008. 7. ~ 9. : 홍보물 제작 및 DM 발송, 참가 유치
- 2008. 8. : 국내외 참가 유치 설명회 개최
- 2008. 7. ~ 10. : 주요 매체 광고, 문화행사·부대행사 준비
- 2008. 10. : 참가업체 설명회 개최
- 2008. 11. : 전시회 개최
- 2008. 11. ~ 12. : 결과 보고 및 사후 관리
- 2008. 11. ~ 12. : 차기 전시회 준비

## □ 추진성과 및 기대효과

- 문화체육관광부와 경기도 G-Star 공동개최
- 2009 경기국제관광박람회와의 협력체계 구축을 통한 관람객 10%이상 증가 예상
- 세계 5대 게임전시회인 G-Star의 개최를 통한 경기도 게임산업의 국제 경쟁력 제고
- B2B 중심의 행사기획을 통한 경기도 게임산업 매출 증진

## IV. 해외수출 및 투자유치

21

### 해외 우수기업 유치

#### □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업대상 : 해외 우수 문화콘텐츠 기업
- 사업내용 : 해외 우수 문화콘텐츠 기업의 경기도 유치촉진
- 사업예산 : 194,850천원

#### □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 4. 21 ~ 22 : 호주 퀸즈랜드 영상진흥위원회(Pacific Film&Television Commission) 및 뉴질랜드 웰링턴 투자개발진흥청(Grow Wellington) MOU 체결
  - 공동제작, 로케이션 협력, 인력양성 프로그램 등 공동프로모션 합의
- 2008. 5. 20 : 캐나다 VidFest<sup>10)</sup> 참가 투자유치 설명회 개최 및 투자유치실무단 활동
- 2008. 8. 12 : 제2회 경기-헐리우드 커넥션 개최
  - 경기도 투자환경, 글로벌 정책 지원 제도 홍보
  - 해외 엔터테인먼트사, 투자사에게 한류우드 CSC 시설 유치 마케팅 진행
  - 경기도 해외진출 가능 유망 기업 및 프로젝트 IR 진행

#### □ 추진성과

- VidFest 개최 기관인 NMBC<sup>11)</sup>와 MOU 체결
  - Jim Henson사 프로젝트(152억원), Rainmaker사 프로젝트(70억원) 공동제작 협의
  - 글로벌협의회 중요 회원사로써(Key Partner) NMBC과 협력관계 구축 및 NBBC의 비즈매칭 사이트 <www.opportunityalert.ca>의 개편, 활용 협의
  - Vidfest 공식 프로그램으로 경기도 투자설명회 개최

참가국	50개국
참가기관 및 기업	70개
참여자수	150여명

- 중동 지역 투자유치를 위한 업무 협약 체결(두바이 인텍스, 4월)
- 호주 퀸즈랜드 영상위원회 및 뉴질랜드 그로우 웰링턴 기관과 업무 협약 체결(4월)
- 제2회 경기헐리웃 커넥션 성공 개최(2008.8.12) : 150명 바이어 참석
  - 美 GGL사<sup>12)</sup>, Marvel사<sup>13)</sup>, 컨티넨탈 엔터테인먼트사<sup>14)</sup>의 경기도 유치 추진
  - 글로벌 프로젝트인 경기도 토이온사의<다이노맘> 미국시장 배급망 확보
  - 미국 유명 언론사(버라이어티, 로이터통신, 월드스트리스저널) 등 총 32회 보도

10) VidFest : New Media BC 주최, 캐나다 밴쿠버에서 개최되는 디지털콘텐츠 페스티벌

11) NMBC : 1998년 설립, British Columbia 문화콘텐츠 산업 지원을 위한 비영리 협의회

12) GCL사 : 세계 최대의 독립 게임 방송 업체

13) Marvel사 : 헐크, 아이언 맨, 스파이더 맨 등의 세계 최대의 저작권 소유 업체

14) 컨티넨탈 엔터테인먼트사 : 약 250여개의 헐리우드 영화 투자를 한 투자사

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업내용
  - 아시아 유력 바이어 초청 유관기관 공동 상담회
  - 해외홍보물 제작 지원(Kids Screen, MIPTV)
  - 한중 디지털콘텐츠 포럼 개최 및 아시아그라프 전시 부스 참가
  - GC(Game Convention)<sup>15)</sup> 유관기관 공동 수출 상담회
  - MIPCOM<sup>16)</sup> 유관기관 공동 수출 상담회
  - 아시아텔레비전포럼(ATF: TV콘텐츠마켓) 부스 참가 및 비즈니스 상담회
- 사업예산 : 136,800천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 6. 27 ~ 7. 1 : 한중 디지털콘텐츠포럼 개최 및 아시아그라프 전시 참가
- 유관기관 공동 수출 상담회 개최
  - 2008. 4. 30 : 유관기관 공동 아시아 유력 바이어 초청 공동 수출상담회 개최
  - 2008. 8. 20 : 유관기관 공동 독일 GC 수출 상담회 개최
  - 2008. 10. 11 : 유관기관 공동 프랑스 MIPCOM 수출 상담회 개최
  - 2008. 12. 10 ~ 12. 12 : 유관기관 공동 싱가포르 ATF 부스 참가

## □ 추진성과

구 분	성과	지원 기업 수	지원대상 (경기도기업)
아시아게임수출상담회(국내)	US\$9,660,000	4개사	에치엔터테인먼트, (주)젤리오아시스, (주)다날, 모비릭스
GC(독일) 유럽게임수출로드쇼	US\$15,200,000	3개사	JCE, (주)다날, N3C
Mipcom Junior (프랑스)	US\$27,560,000	7개사	캐릭터코리아, 투니버스, 일렉트릭서커스, 올리브스튜디오, 스튜디오애니멀, 알지애니메이션, 팡고엔 토테인먼트
합계	US\$52,420,000	14개사	-

15) GC(Game Convention) : 독일 라이프찌히에서 매년 개최되는 세계 최대 게임관련 마켓

16) MIPCOM : 프랑스 칸에서 매년 개최되는 최대 방송 영상 전시회

## V. 콘텐츠 제작 및 지원

23

### 디지털콘텐츠 제작센터 운영 사업

#### □ 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)
- 사업예산 : 701,186천원

#### □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 4. : 07년 선정 프로젝트(6개) 제작수행 완료
- 2008. 7. : 공동사업자 제휴결정 및 세부실행방안 협의완료  
(OBS경인TV, 투니버스, 씨네21, 한국만화가협회, 우리만화연대)
- 2008. 9. : 08년 제작프로젝트 공모, 07년 추가프로젝트(DMZ소재) 제작완료
- 2008. 10. : 프로젝트(만화, 애니메이션) 공모 및 선정
- 2008. 11. ~ : 작품 제작수행

#### □ 추진성과

- 뉴미디어 애니메이션 콘텐츠 제작완성 : 7개 작품
- 유통/배급/마케팅 공동사업을 위한 기업 제휴 진행
  - 국내 : (주)아이플랫폼, OBS경인TV, 투니버스, YTNDMB, ScienceTV, SidusFnH
  - 해외 : Cartoon Stock(영국, 인터넷 콘텐츠유통 기업)
- 만화 제작사업 공동사업 제휴 : 씨네21, 한국만화가협회, 우리만화연대
- 프랑스 안시 애니메이션 페스티벌, 브라질 FIAE 숏필름 등 7개 국내외 영화제 본선진출
- 영국 Cartoonstock, YTNDMB 등 7개 미디어 채널에 유통배급

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 연구주제 : 흙 이야기를 통한 만화 콘텐츠 개발과 콘텐츠 로봇 적용기술 연구
- 대 상 : 경기DCA(주관), 가톨릭대학교(공동주관), 키즈엔터테인먼트(참여기관)
- 사업내용
  - 주요개발대상
    - 멀티레이어 디지털 만화 제작/만화 콘텐츠를 활용한 콘텐츠 로봇 시스템개발
  - 과제관리 : 문화관광부/한국문화콘텐츠진흥원
  - 참여기관 : 경기DCA(총괄, 관리), 가톨릭대학교 산학 협력단(공동주관, 기술개발), 키즈엔터테인먼트(참여기관, 만화 콘텐츠개발)
- 사업예산 : 105,000천원(매칭펀드)
  - 사업비 : 105,000천원(국비 82,000, 도비 18,400, 시비 4,600)
  - 사업비 산출내역
    - CRC사업 지원비 = 95,200천원
    - R&D 및 CRC 사업 운영비 = 9,800천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 2. 14 : 2007 CRC 지원사업 중간평가회 개최
- 2008. 2. 25 : 중간평가 합격 및 2차지원금 지급신청 통보
- 2008. 6. 30 : 2007 CRC 지원사업 결과보고 세미나 개최
- 2008. 7. 14 : CRC 지원사업 결과보고서/차기년도 수행계획서 제출 및 발표
- 2008. 7. 22 : 2007 CRC 지원사업 결과평가 및 차기년도 계속지원 합격통보
- 2008. 9. ~ : CRC 지원사업 3차년도 협약 체결 및 과제 수행 진행

## □ 추진성과

- 하이퍼 텍스트형 멀티레이어 구조 만화콘텐츠 개발
  - 캐릭터 저작권 등록(10건)
- 조명변화에 구애 받지 않는 얼굴포즈 인식기술 개발
  - 만화콘텐츠 감상을 위한 로봇상호 작용에 관련된 특허 1건 출원
  - 관련 학술논문 12편 발표

## □ 사업개요

- 사업명 : 경기문화산업연구개발지원사업
- 사업기간 : 2008. 1. ~ 2009. 2
- 대상 : 대학, 연구소, 문화콘텐츠 관련 기업
- 사업내용
  - 고품질 문화콘텐츠 생산 및 서비스를 위한 차세대 디지털 핵심기술 개발
  - 문화콘텐츠의 R&D 연구 지원 : 3개소 2억원
    - 지원분야 : 인문사회, 예술, 감성 등이 공학의 첨단 기술과 융합된 신기술 분야
  - 차세대 디지털콘텐츠 핵심 기술개발 : 3과제 2.4억원
    - 콘텐츠의 제작, 개발, 유통, 서비스 등에 사용하는 소프트웨어 개발
- 사업예산 : 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

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 7. 17 ~ 7. 30 : 사업자 공고
- 2008. 7. 28 ~ 7. 30 : 사업지원서 접수
- 2008. 8. 4 ~ 8. 6 : 사업자 선정 평가(서면 평가 및 발표 평가)
- 2008. 8. 8 : 사업자 선정 발표(홈페이지 공지 및 개별연락)
- 2008. 8. 14 : 사업비 조정심의
- 2008. 8. 18 ~ 8. 22 : 사업비 조정 면담 및 협약체결
- 2008. 9 ~ 2009. 2 : 과제 수행
- 2009. 2. 25 : 결과평가

## □ 추진성과

### ○ 총 10개 과제 접수

- CT R&D 연구지원 : 경기도 우수 자원의 리소스 연구·개발 및 콘텐츠화 사업(5개)
- CT 기술개발 : 디지털콘텐츠 핵심 기술개발 사업(5개)

### ○ 사업자 선정 평가 결과(서면 평가 및 발표 평가) : 총 6개 과제 선정

- CT R&D 연구지원 : 경기도 우수 자원의 리소스 연구·개발 및 콘텐츠화 사업

접수번호	과제명	주관기관/참여기관	지원금 (총사업비)
08GCRC-A-1	스튜디오를 활용한 문화·관광 클러스터 구축 - 양평군의 취약한 문화·관광의 활성화를 위해 폐교를 활용한 영화 및 드라마 스튜디오 구축	(주)도화지엔터테인먼트 /양평군, 중앙대학교 산학협력단	70,000천원 (87,500천원)
08GCRC-A-3	사이버월드 GG(GyeongGi)개발 - 경기도를 배경으로 한 웹 커뮤니티 게임 개발	(주)노리아	60,000천원 (167,176천원)
08GCRC-A-5	멀티미디어용 3D Animation 영어교육 콘텐츠를 통한 OSMU 구현 - 고품질 영어교육용 3D Animation 제작을 통한 교육용 디지털 콘텐츠 OSMU 성공사례 제시	(재)안양지식산업진흥원 /안양시, 유비엔(주), 안양대학교산학협력단	70,000천원 (121,595천원)

### - CT 기술개발 : 디지털콘텐츠 핵심 기술개발 사업

접수번호	과제명	주관기관/참여기관	지원금 (총사업비)
08GCRC-B-1	디지털애니메이션 제작프로세스 혁신 도구	부천대학/(주)레인버스	85,000천원 (134,500천원)
08GCRC-B-2	시나리오 게임 제작 플랫폼 개발 - GUI 기반 시나리오 편집 기술 개발 및 캐릭터 감정표현 기술개발	경원대학교 산학협력단 / (주)아스트로네스트	85,000천원 (106,250천원)
08GCRC-B-5	차세대 디지털 만화 포맷과 만화 뷰어에 기반한 비주얼 콘텐츠 유통 플랫폼 개발	(주)이미지프레임 / (재)부천만화정보센터 청강국제만화교류연구소	70,000천원 (116,750천원)

## VI. 핵심인력 양성

26

### 인력 양성 센터 사업

#### □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업량 : 아카데미 정규과정 운영, 현장 인력 심화교육 및 도내 관련학과 지원
- 사업내용
  - 기획 및 창작 중심의 교육과정으로 제작 중심의 핵심 리더 인력 육성
  - 2년제 및 학점은행제 운영을 통한 정규과정 강화 및 전문가적 능력 배양
  - 해외 우수 교육기관들과의 적극적인 교류를 통한 글로벌화 추진
  - 도내 기업현장인력 심화교육을 통한 경기도 문화콘텐츠 산업 경쟁력 강화
  - 도내 관련학과지원을 통한 경기도 창작기반 구축 및 활성화
- 사업예산 : 1,156,327천원
  - 사업비 산출내역
    - 아카데미 정규과정 운영 = 545,327천원
    - 국내행사 참가사업 = 20,000천원
    - 해외교류 활성화 사업 = 60,000천원
    - 관련학과 활성화 사업 = 78,000천원
    - 해외초청특강 = 33,000천원
    - 아카데미 기숙사 지원 = 355,000천원
    - 심화교육, 체험학습 과정 운영 = 65,000천원

#### □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 3. 1 ~ 2009. 2. 29 : 경기디지털콘텐츠아카데미 4, 5기 교육
- 2008. 3. 11 : 애니마쇼 개최
- 2008. 6. 8 ~ 6. 15 : 글로벌 챌린지 지원사업 진행
- 2008. 6. 25 ~ 12. 31 : 관련학과 활성화사업 진행
- 2008. 6. 18 ~ 10. 8 : 일반인 체험학습 진행
- 2008. 6. 25 ~ 10. 31 : 주민자치센터 연계교육사업 진행
- 2008. 8. 18 ~ 11. 21 : 현장인력 심화교육 진행

- 2008. 10. 22 ~ 10. 23 : 라이브픽셀(해외전문가 초청특강) 진행
- 2008. 11. 7 ~ 11. 11 : 글로벌잡페어(크리틱온잡) 개최

## □ 추진성과

- **부천시 주민자치센터 연계교육사업 진행** : 28회, 420명 교육
  - 부천시 중2동, 중4동, 상동 주민자치센터와 공동으로 인근 초등학생 대상 애니메이션 제작 교육 진행
- **부천시 및 부천시교육청과 공동으로 일반인 체험학습 진행** : 8회, 165명
  - 부천시 및 부천시교육청과 공동으로 초등학생과 중학생 대상으로 애니메이션 체험학습 진행
- **PISAF와 글로벌 잡 페어 공동 개최**
  - PISAF와 공동으로 학생 프로모션 플랜(SPP) 행사내 글로벌잡페어 개최
  - 글로벌잡콘테스트, 테마대학관 크리틱, 우수기업설명회 공동 개최
- 2008년 3월 **GDCA 애니마쇼 개최(경기예고 경기아트홀)**
  - 관련학과 및 아카데미 실습작품 상영, 업체 관계자 및 관련학과 학생 500여 명 참석
- **라이브픽셀(해외초청특강) 개최(경기예고 경기아트홀 및 아카데미)**
  - 해외신기술세미나, 마스터클래스, 크리틱온잡 등 964명 참석
- **디지털콘텐츠관련학과 지원사업 : 유한대 등 8개 학교 지원**
- **글로벌 챌린지 지원사업 : 부천대 등 5개 학교 지원**
- 아카데미 정규과정 : 25명 교육 (1학년 16명, 2학년 9명)
- 도내 현장인력 심화교육 : 220명 교육
  - 이펙트 합성편집 역량강화교육 등 6개 과정, 9개 반 운영
- 산학협력 위탁교육사업 : 17명 이수(교원 7명, 학생 10명)
- 2008년도 국내외 페스티벌 수상 및 상영 : 20건
  - 'Can you go through?' 크로아티아 자그레브 특별상 수상 외 20건
- 2008년도 페스티벌 외 상영 및 방영 : 30건
  - 인디스페이스 정기상영회 외 30건
  - SBS TV '애니갤러리' 아카데미 3개 작품 상영(400만원 계약)
- 국내외 교류 : 4건 (해외 1건, 국내 3건)
  - 대만 정보산업학교와 교육협력 협약을 통한 애니메이션 '현' 공동제작
  - 경기예술고등학교와 교육협력 협약을 통한 애니마쇼, 라이브픽셀 개최 협력
  - '꽃다지 애니메이션 스튜디오'와 산학협력 프로그램 운영을 통한 현장프로젝트 운영

## VII. 영상산업 육성

27

### 전략적 촬영유치 - 경기 로케이션 인센티브

#### □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업대상 : 국내외 영화 및 방송물 제작사
- 사업대상 : 경기로 로케이션 인센티브 지원
  - 순제작비 20억원 이상, 경기도 촬영 25% 이상, 경기도 소비액 2억원 이상 작품에 대한 인센티브 지원 제공
- 사업예산 : 102,000천원

#### □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 8. 14 ~ 20 : 2008 경기 로케이션 인센티브 공모
- 2008. 9. 10 : 2008 경기 로케이션 인센티브 공모 선정작 발표
- 2008. 10. : 2008 경기 로케이션 인센티브 선정작 약정서 체결

#### □ 추진성과

- 2008 로케이션 인센티브를 통해 조승우, 수애 주연의 <불꽃처럼 나비처럼> 한국 최초의 한국 프랑스 공동제작 영화 <여행자> 선정
- 경기도내 촬영 50% 이상, 경기도 소비액 15억원 이상 경제효과 창출 예정
- 지원금 1억 대비 1,500%의 효과 창출 기대

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업대상 : 경기도내 영상학과 학생 및 독립 영화 제작자
- 사업내용
  - 경기 독립영화 제작지원
  - 경기도 영상학과 학생영화 제작지원
- 사업예산 : 81,500천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 3. 24 ~ 4. 4 : 경기 독립영화 제작지원 접수
- 2008. 4. 15 ~ 5. 16 : 경기 독립영화 제작지원 심사
- 2008. 5. 22 : 경기 독립영화 제작지원 결과발표
- 2008. 5. 13 ~ 5. 23 : 경기도 영상학과 학생영화 제작지원 접수
- 2008. 6. 10 ~ 6. 18 : 경기도 영상학과 학생영화 제작지원 심사
- 2008. 6. 26 : 경기도 영상학과 학생영화 제작지원 결과발표
- 2008. 12. 31 : 경기도 영상학과 학생영화 제작지원 제작완료
- 2009. 3. 31 : 경기 독립영화 제작지원 제작완료

## □ 추진성과

- 2008 독립영화 제작지원작 11편 선정, 총 50,000천원 지원
  - ☞ 2008 제13회 부산국제영화제 정경록 <고기도시>, 정해심 <문디> 상영
  - 2008 서울독립영화제 정경록 <고기도시>, 변병준 <fish> 상영
- 2008 영상학과 학생영화 제작지원작 5개교 23편 선정, 총 18,000천원 지원

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 대 상 : 지원기관, 제작사
- 사업내용
  - 유관 기관과의 네트워킹을 통한 지원협조 시스템 구축 및 강화
  - 제작사와 원활한 네트워킹을 통해 로케이션 지원 서비스의 질 향상
  - 로케이션 지원 및 차량유지
- 사업예산 : 70,958천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 5. 9 : <마더> 제작사 미팅 및 간담회 진행
- 2008. 5. 19 : 촬영현장 지원물품 무전기 구입
- 2008. 6. 26 : 로케이션 지원 현황판 구입
- 2008. 7. 10 : <비버리힐스 닌자2> 제작사 미팅 및 간담회 진행
- 2008. 7. 21 : 제작사용 홍보물품 스포츠타올 구입
- 2008. 7. 30 : 지원기관용 홍보물품 티셔츠 구입
- 2008. 8. 20 : <아주 새로운 삶> 제작사 미팅 및 간담회 진행
- 2008. 8. 30 : 로케이션 지원 현황 표기용 경기도 전도 구입
- 2008. 9. 24 : 지원기관협의회 개최
- 2008. 9. 18 : <7급공무원> 제작사 미팅 및 간담회 진행
- 2008. 10. 23 : <제로의초점> 일본제작사 미팅 및 간담회 진행
- 2008. 11. 26 : 인센티브 설명회 개최

## □ 추진성과

- 체계적인 지원 시스템 마련을 통해 촬영편수 증가  
2007년에 비해 2008년 촬영편수 최소 20편 이상 증가

## □ 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
  - 경기도가 가지고 있는 풍요로운 자연환경과 이색적인 공간을 알려 국.내외 영상물 촬영을 유치
- 사업예산 : 56,998천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 1. 1 ~ 7. 31 : 220곳 촬영지 발굴 완료 2,200여장 사진 확보
- 2008. 8. 1 ~ 12. 31 : 80곳 촬영지 발굴 예정 800여장 사진 추가 확보

## □ 추진성과

- 경기도 영화 촬영지 데이터베이스 구축 (300개)
- 2008. 10. 31일 기준 로케이션 촬영접수 편수 총 165편

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업대상 : 경기도 전 시·군 및 영화업계
- 사업내용
  - 로케이션 지원 통계 자동화 프로그램 개발
  - 수도권 로케이션 DB 관리 및 로케이션 영상 업체 DB 업데이트
  - 영상물 제작에 적합한 풍부하고 다양한 자료 확보를 통해 국내외 영화 제작사에 경기도를 홍보하고 국내외 우수 영화 촬영을 유치
- 사업예산 : 41,458천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 5 : 홈페이지 및 로케이션 통계 프로그램 관리 인력 운용
- 2008. 8 : 홈페이지 부분 개편 진행
- 2008. 12 : 로케이션 지원 통계 프로그램 시행

## □ 추진성과 및 기대효과

- 영상위원회 홈페이지 국내외 홍보와 참여를 위하여 영문홈페이지 강화 및 홈페이지 개편 작업을 통한 지속적인 효과 창출 필요
- 로케이션 지원 통계 프로그램을 통한 지원현황 정리 및 정보 체계화

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업대상 : 해외 영상 업계 및 기관
- 추진배경 : 해외 로케이션, 공동 제작 등으로 세계 영상산업 변화에 적극 대응하고 우리 전통 문화를 널리 알려 경기도의 글로벌화 기반 마련
- 사업내용
  - 로케이션 트레이드 쇼 참가(미국 산타페)
  - AFCI 시네포지움 참가(뉴질랜드 웰링턴)
  - 한국영상위원회 협의회 활동
  - 로케이션 팸투어 개최(서울, 경기)
- 사업예산 : 65,000천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 4. 10 ~ 4. 12 : 로케이션 트레이드 쇼 (미국 산타모니카)
- 2008. 6. 16 ~ 6. 18 : APN(아시아프로듀서네트워크) 참가 (중국 상하이)
- 2008. 10. 20 ~ 10. 25 : APN(아시아프로듀서네트워크) 참가 (일본 도쿄)
- 2008. 9. 10 ~ 10. 30 : 로케이션팸투어(1차,2차,3차) 개최
- 2008. 11. 19 ~ 11. 23 : AFCI 시네포지움 참가 (뉴질랜드 웰링턴)

## □ 추진성과

- 로케이션트레이드쇼, 시네포지움 참가, 팸투어 3회 개최
- 한·일합작영화 <푸른접시>, 일본영화 <제로의초점>, 한·프랑스 합작영화 <여행자> 경기도 로케이션 촬영 프로젝트 유치 협의
- 글로벌 마켓 프로젝트 <줄리아>, <리심>의 경기도 프로젝트 추진
- <묵공>의 프로듀서 사토루 이세키의 신규프로젝트 관련하여 팸투어 진행 및 경기도 로케이션 홍보

## □ 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
- 사업내용
  - 소식지 발간, 언론홍보 및 광고, 로케이션 가이드 북 발간
- 사업예산 : 96,368천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 1. ~ 8. : 영상위원회 언론 매체 홍보 진행
- 2008. 8. : 영화전문지 광고 - 로케이션 인센티브
- 2008. 10. : 계간 소식지 발간
- 2008. 10. : 국/영문 이미지 광고 제작/해외 로케이션 전문지 광고
- 2008. 12. : 로케이션 가이드북 발간

## □ 추진성과

- 영상위원회 언론매체 홍보 중앙지, 지방지 총 80회 기사화
- 정기적인 홍보활동을 통한 언론 및 영화업계 네트워크 강화

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 7. 21. ~7. 24.(3박 4일)
- 사업대상 : 경기도내 영상학과 및 영상 업체
- 사업내용
  - 마샬아트(무술, 스텐트, 액션) 워크숍 진행
  - 경기도내 영상학과 기술특강
- 사업예산 : 47,000천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 7. 19 ~ 23 : 부천국제판타스틱영화제와 공동으로 특수효과  
(아시아 액션영화) 워크숍 진행
- 2008. 7. 23 : 경기도 영상학과 교수 간담회 진행
- 2008. 12. : 경기도내 영상학과 기술특강 진행

## □ 추진성과 및 기대효과

- 부천국제판타스틱영화제와의 공동 워크숍 진행을 통해 경기도 영상관련 학생에게 특수효과 교육기회 제공
- 아시아 4개국(한국, 홍콩, 태국, 일본)의 액션기술 워크숍을 통해 경기도 영상학과 학생들의 진로와 교육 기회 제공
- 경기도내 영상학과 교수 간담회를 통한 산·학·관 비즈니스 모델 확립

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2008. 1. ~ 12.
- 사업대상 : 경기도 전역
- 사업내용 : 경기도민을 위한 영상서비스 제공
  - 별천지 스크린, 사랑방 극장 개최
  - 영상캠프(공부방 캠프), 지원영화 시사회 개최
- 사업예산 : 139,700천원

## □ 추진경과 및 향후 추진계획

- 2008. 1. 24 : <더 게임> 시사회 개최
- 2008. 5. 29 : <걸스카우트> 시사회 개최
- 2008. 7. 15 : <좋은놈, 나쁜놈, 이상한놈> 시사회 개최
- 2008. 7. 27 : <크로싱> 상영회 개최
- 2008. 7. 31 ~ 9. 5 : 별천지스크린 개최
- 2008. 8. 5 ~ 8. 8 : 1차 영상캠프
- 2008. 9. 25 : <소년은울지않는다> 시사회 개최
- 2008. 9. 30 : <고고70> 시사회 개최
- 2008. 8. 11 ~ 8. 14 : 2차 영상캠프
- 2008. 11. ~ 2009. 1 : 사랑방극장 개최

## □ 추진성과

- 지원영화시사회 7회 개최, 1,469여명 관람
- 촬영협조 유관기관 및 시민들을 시사회에 초청
- 경기영상위원회 로케이션지원 사업에 대한 이해도 제고 및 경기영상위원회 홍보
- 영상캠프 2회 개최, 총 110명 참가
- 야외영화상영회 '별천지스크린' 경기도 내 6개 지역, 9회 개최, 4,300명 관람