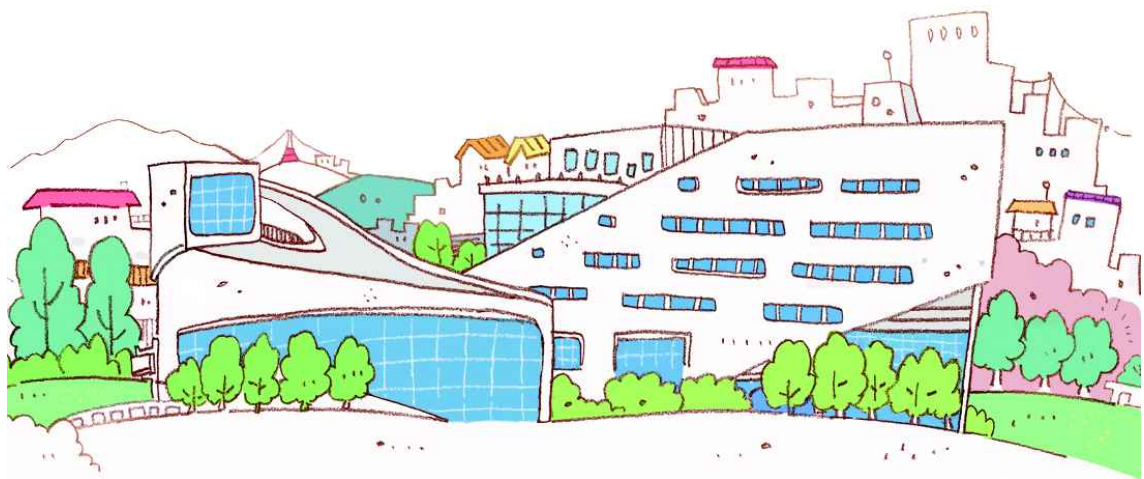


2011. 1. 13.(목) ~ 1. 20.(목)  
제167회 부천시의회(임시회)

## 주요업무보고

(재)한국만화영상진흥원



# 목 차

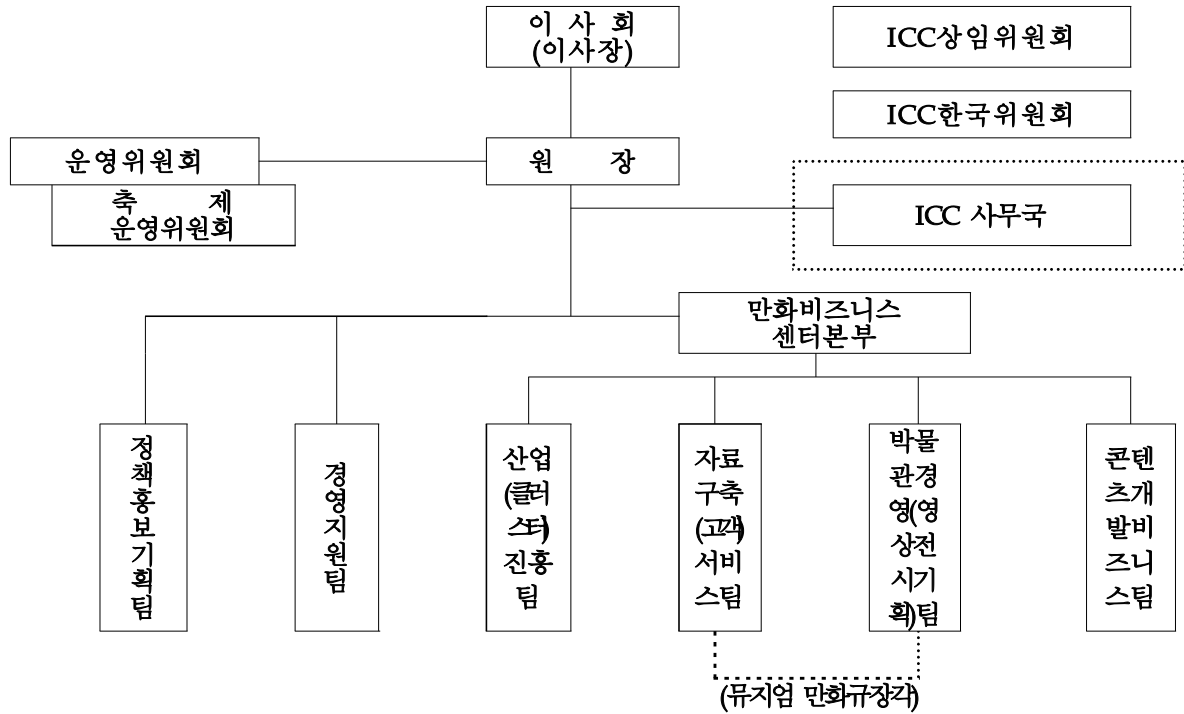
□ 일반현황	.....	3
□ 진흥원 목표와 중점 추진방향	.....	9
□ 2011년 주요사업계획		
1. 차세대 만화콘텐츠 제작 및 유통 기반 조성	.....	10
1-1. 디지털만화유통지원플랫폼 구축		
1-2. 재미있는 만화·애니 개발지원 사업		
1-3. 전략콘텐츠 개발		
2. 융합형 만화영상산업 클러스터 활성화	.....	19
2-1. 만화클러스터 작가·기업 지원		
2-2. 만화·애니 강소기업 육성 및 유통 활성화		
2-3. 만화제작 프로젝트 투자 활성화		
2-4. 만화콘텐츠 창작인력 발굴		
2-5. 만화창작 프로모션 활성화		
3. 시민체감형 만화문화 강화	.....	29
3-1. 만화아카이브 구축 (만화규장각 사업)		
3-2. 뮤지엄 만화규장각 운영		
3-3. 만화도시 이미지 조성		
4. 시장창출형 해외 개척 및 교류 활성화	.....	37
4-1. 부천국제만화페어 개최		
4-2. 국제만화가대회 사무국 운영		
5. 조직 전문성 및 경쟁력 강화	.....	42
5-1. 홍보역량 강화		
5-2. 만화진흥 정책개발		
5-3. 진흥원 경영혁신 및 정보화		



# 일 반 현 황

□ 조 직 : 1국 1본부 6팀

※2010. 12. 31 현재



□ 인 원 : 40명 (현원 : 36명)

(정원/현원)

(단위 : 명)

직렬 부서별	계	임원	일 반 직							기 능 직			계약직 (정원외)
			소계	본부장	팀장	수석	책임	선임	전임	소계	선임	전임	
계	(40/36)	(1/1)	(31/29)	(1/1)	(정원 : 30명)					(8/6)	(정원 : 8명)		(0/2)
					1	4	6	6	11		-	6	
상근임원	(1/1)	(1/1)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
만화비즈니스 센터본부	(1/1)	-	(1/1)	(1/1)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
정책홍보 기획팀	(5/5)	-	(5/5)	-	(정원 : 5명)					-	-	-	-
					1	-	1	2	1				
경 영 지원팀	(6/7)	-	(6/5)	-	(정원 : 6명)					(0/2)	-	2	-
					-	1	1	1	2				
산 업 진 흥 팀	(5/3)	-	(5/3)	-	(정원 : 5명)					-	-	-	-
					-	1	1	-	1				
자 료 구 축 서 비 스 팀	(4/4)	-	(4/2)	-	(정원 : 4명)					(0/2)	-	2	(0/1)
					-	-	1	-	1				
박 물 관 경 영 팀	(12/9)	-	(4/7)	-	(정원 : 4명)					(8/2)	(정원 : 8명)		(0/1)
					-	1	2	1	3		-	2	
콘 텐 츠 개 발 비 즈 니 스 팀	(4/4)	-	(4/4)	-	(정원 : 4명)					-	-	-	-
					-	1	-	1	2				
ICC 사무국	(2/2)	-	(2/2)	-	(정원 : 2명)					-	-	-	-
					-	-	-	1	1				

## □ 2011년도 예산현황

### ○ 총괄

(단위 : 백만원, %)

전략과제	연도별	2011년 예산요구액						2010년 예산액	증감액	증감률 (%)	
		합계	국비	도비	시비						자체 수입
					소계	출연금	보조금				
<b>합 계</b>		<b>7,353</b>	<b>810</b>	<b>490</b>	<b>5,051</b>	<b>3,907</b>	<b>1,144</b>	<b>1,002</b>	<b>7,608</b>	△255	△3.4%
1. 차세대 만화콘텐츠 제작 및 유통 기반 조성		1,484	300	340	814	20	794	30	955	529	55.4%
2. 융합형 만화영상산업 클러스터 활성화		840	110	150	580	230	350	0	425	415	97.6%
3. 시민체감형 만화문화 강화		1,040	400	0	390	390	0	250	1,035	5	0.5%
4. 시장창출형 해외 개척 및 교류 활성화		400	0	0	400	400	0	0	650	△250	△38.5%
5. 조직 전문성 및 경쟁력 강화		3,589	0	0	2,867	2,867	0	722	4,543	△954	△21.0%

※ 국도비사업예산 추가 확보에 따라, 총 예산에서 **19억원 증액** 예정 (국비 7억원, 도비 43억원, 시보조금 7.7억원)

- 디지털만화유통플랫폼 구축 : 6억원→**20억원** (14억원 증액 : 국비 7억원, 도비 21억원, 시보조금 4.9억원)

- 만화규장각 사업 : 4억원→**8억원** (4억원 증액 : 도비 1.2억원, 시보조금 2.8억원)

- 부천국제만화페어 : 3.5억원→**4.5억원** (1억원 증액 : 도비 1억원)

### ○ 2011년 주요 사업비 현황

(단위 : 백만원)

연번	주요사업명	사업비	사업내용	비고
계		5,792		
1	디지털만화유통 지원플랫폼 구축	2,000	○ 디지털만화유통지원센터 운영 - 신기술 교육, 제작지원실·소량출판 제작실·상설홍보관 운영, 유통지원 서비스 ○ n스크린 기반 디지털만화 콘텐츠 기획개발 - 만화콘텐츠 제작·유통모델, 기기 내장형 만화 응용 프로그램 개발, 만화콘텐츠 제작 지원	
2	재미있는만화·애니 개발지원사업	834	○ TV 애니메이션 기획개발, 3D·4D 해외합작 극장용 애니메이션 기획개발	
3	전략콘텐츠 개발	50	○ 어린이 대상의 기능성 만화 개발(민관합작)	
4	만화 클러스터 작가·기업 지원	158	○ 입주 작가·업체 대상 창작·비즈니스 공간 및 프로모션 지원	
5	만화·애니 강소기업 육성 및 유통 활성화	500	○ 강소기업 육성 프로젝트 개발 지원 ○ 경기지역 우수 콘텐츠 해외 수출 지원 ○ 경기(부천)지역 만화도서 보급(180개소)	

연번	주요사업명	사업비	사업내용	비고
6	만화콘텐츠 창작인력 발굴	94	○ 차세대 창작인력 발굴을 위해, 「대한민국창작 만화공모전」, 「전국학생만화공모전」 개최	
7	만화창작 프로모션 활성화	82	○ 만화계 창작의욕 고취를 위해, 「오늘의 우리 만화상」, 「부천만화대상」 선정	
8	만화제작 프로젝트 투자 활성화	5	○ 사전 선정위원회 운영, 2011년 10억원 이상 만화 프로젝트 투자 추진	
9	만화아카이브 구축 (만화규장각 사업)	800	○ 만화 아카이브 구축 및 지식정보포털서비스 (kcomics.net) 제공 ○ 시민체감형 만화문화서비스 추진	
10	뮤지엄 만화규장각 운영	570	○ 전시, 교육, 디지털극장 운영 ○ 문화나눔사업 및 시민 문화향유기회 확대	
11	만화도시 이미지 조성	69	○ 부천만화영상스쿨 운영 ○ 우리동네이야기 만화로 꾸미기(버스쉼터 18곳) ○ 만화벽화 디자인(10곳)	
12	부천국제만화페어 (BICOF)	450	○ 기간 : 2011년 8월 셋째주(4일간 개최) ○ 장소 : 진흥원 일원(부천영상문화단지 연계) ○ 프로그램 : 콘텐츠페어, 심포지엄, 비즈매칭 등	
13	국제만화가대회 사무국 운영	50	○ 국제만화가대회 교류 확대와 회원국 증대 ○ 만화를 활용한 국제사회공헌 캠페인 추진	
14	진흥원 홍보역량 강화	80	○ 뉴미디어 활용 쌍방향 홍보 추진 ○ 지역 중심의 대중문화행사 홍보부스 참여 ○ PPL(간접광고) 마케팅 강화	
15	만화진흥 정책개발	50	○ 만화진흥을 위한 법적·제도적 지원 방안 마련 ○ 진흥원의 재원조달 개선방안 마련 ○ 관계기관 협력 워크숍 및 산학협력 세미나 개최	

## □ 위원회 현황 : 3개 위원회

명칭	구성일자	위원수(명)	위원장(의장)	비고
이사회	2009. 7. 12	17	이현세	
운영위원회	2010. 2. 24	8	이희재	
BICOF 운영위원회	2009. 2. 25	12	박재동	

## □ 시설 현황

뮤지엄 만화규장각	만화비즈니스센터	부천만화창작스튜디오
		

### ○ 뮤지엄 만화규장각

- 위치 : 부천시 원미구 상동 529-2 (부천영상문화단지 內)
- 시설규모 : 건축연면적 8,342㎡(2,523평)
- 건물규모 : 지하1층 ~ 지상4층
- 주요시설 : 만화박물관, 만화자료실, 디지털극장, 뮤지엄 숍, 카페 테리아

### ○ 만화비즈니스센터

- 위치 : 부천시 원미구 상동 529-2 (부천영상문화단지 內)
- 시설규모 : 건축연면적 15,421㎡(4,665평)
- 건물규모 : 지하2층 ~ 지상5층
- 주요시설 : 만화작가실, 기업실, 만화단체 사무실, 진흥원 사무실, 국제만화가대회 사무국, 강의실, 프로젝트실, 세미나실, 공용장비실, PISAF/ PIFAN 사무국

### ○ 부천만화창작스튜디오

- 위치 : 부천시 원미구 원미동 87-2 (원미구청 앞)
- 시설규모 : 2,780㎡(841평)
- 건물규모 : 지하 1층 ~ 지상4층
- 주요시설 : 창작실, 기업실, 비즈니스 상담실, 공용장비실 등

## □ 만화작가 및 업체 입주 현황

※2010. 12. 31 현재

구 분	계	업체	작가(팀)	만화단체
계	88개사(팀) 1단체/415명	19개 업체 158명	69개 팀 250명	1개 단체 7명
만화비즈니스센터 (진흥원 內)	44개사(팀) 1단체/251명	18개 업체 155명	26개 팀 89명	1개 단체 7명
부천만화창작스튜디오 (원미구청 앞)	44개사(팀) 164명	1개 업체 3명	43개 팀 161명	-

## □ '뮤지엄 만화규장각' 자료 보유 현황

※2010. 12. 31 현재

### ○ 만화박물관 古 자료(보존자료)(누계)

(단위 : 권)

합계	원고	단행본	잡지	신문	원화	만화관련
8,240	1,286	5,993	464	31	183	283

### ○ 만화도서관(누계)

합 계	국내자료				해외자료			
	소 계	만화도서	만화자료	영상자료	소 계	만화도서	만화자료	영상자료
250,590	221,731	180,728	37,566	3,437	28,859	18,682	9,964	213

## □ '만화콘텐츠 지적재산권' 보유 현황

※2010. 12. 31 현재

### ○ 전송권리 현황(누계)

합계	카툰	웹툰	극화	기타
82	1	26	20	35

### ○ 출판권리 현황(누계)

합계	카툰	웹툰	극화	기타
36	1	6	20	9

### ○ 2차사업 우선권 현황(누계)

합계	카툰	웹툰	극화	기타
50	-	21	20	9

### ○ 재산권 활용 현황(누계)

합계		카툰	웹툰	극화	비고
계	54	2	29	23	
전송물	35	1	26	8	다음, 네이버, 야후, 파란 등
출판물	14	1	3	10	거북이북스, 씨앤씨 레볼루션, 자체 출판 등
간행물	5	-	-	5	개똥이네 놀이터, 한국일보, 이슈, 코믹챔프, 아이큐점프 등

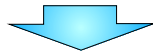
# 진흥원 목표와 중점 추진방향

**비전**

한국 만화콘텐츠산업의 중심기지

**행  
정  
정  
경**

- 시민생활과 밀착된 만화문화 진작과 창의적 만화도시 구현
- 급변하는 뉴미디어·디지털 환경에 최적화된 산업육성 기반 구축
- 재원조달 다각화와 자체수입 확대를 통한 市예산 경감 확대
- 지속가능한 경영혁신으로 조직역량 확대와 경쟁력 강화



**중  
점  
추  
진  
방  
향**

**① 차세대 만화콘텐츠 제작 및 유통 기반 조성**

- 디지털만화유통지원플랫폼 구축
- 재미있는 만화·애니 개발지원 사업
- 전략콘텐츠 개발

**② 융합형 만화영상산업 클러스터 활성화**

- 만화클러스터 작가·기업 지원
- 만화·애니 강소기업 육성 및 유통 활성화
- 만화제작 프로젝트 투자 활성화
- 만화콘텐츠 창작인력 발굴
- 만화창작 프로모션 활성화

**③ 시민체감형 만화문화 강화**

- 만화아카이브 구축 (만화규장각 사업)
- 뮤지엄 만화규장각 운영
- 만화도시 이미지 조성

**④ 시장창출형 해외 개척 및 교류 활성화**

- 부천국제만화페어 개최
- 국제만화가대회 사무국 운영

**⑤ 조직 전문성 및 경쟁력 강화**

- 홍보역량 강화
- 만화진흥 정책개발
- 진흥원 경영혁신 및 정보화



# 2011년도 주요사업계획

## 1. 차세대 만화콘텐츠 제작 및 유통기반 조성

1-1. 디지털만화유통지원플랫폼 구축

1-2. 재미있는 만화애니 개발지원 사업

1-3. 전략콘텐츠 개발



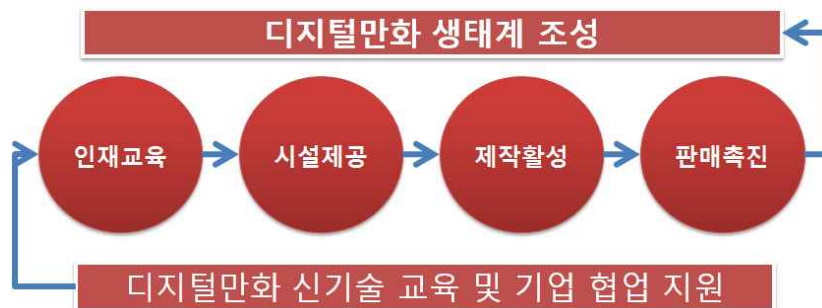
## 1-1

# 디지털만화유통지원플랫폼 구축

- 출판만화산업계의 환경변화에 따른 디지털화 촉진과 'n-스크린' 시대 선도
- '디지털만화유통지원센터' 구축 및 운영을 통해 디지털만화 플랫폼 구현
- 디지털 시대의 생산과 소비 방식에 적합한 디지털만화 생태계 조성
- 신규 일자리 및 1인기업 확대, 한국의 IT산업과 스토리텔링콘텐츠 시장 견인

## □ 사업개요

- 추진방향
  - 디지털만화유통지원센터 구축을 통한 인력교육 및 제작·유통지원
  - 디지털만화플랫폼 구현을 통해 차세대 디지털만화생태계 조성
  - 新 만화산업 및 국가 문화산업 발전에 기여



<디지털만화 생태계 조성 개념>

## ○ 사업내용

⇒ 디지털만화유통지원센터 운영

- 디지털만화 신기술 교육 프로그램 개발·운영
- 디지털만화 제작지원실 구축·운영
- 디지털만화 소량출판(주문형출판)제작실 구축·운영
- 디지털만화 상설홍보관 구축·운영
- 디지털만화 유통 지원 서비스 실시

⇒ n스크린 기반 디지털만화 콘텐츠 기획개발

- 만화출판기업 연계, 만화콘텐츠 제작 및 유통 모델 개발
- IT통신 기업 연계, 기기 내장형 만화 응용프로그램 개발
- 제작 및 유통 활성화를 위한 만화콘텐츠 제작지원

## □ 사업내용

### ● 디지털만화유통지원센터 운영

“목적 : 디지털만화 인력양성과 산업계 연계, 제작 및 유통거점 마련”



### “디지털만화 유통 플랫폼 구축”

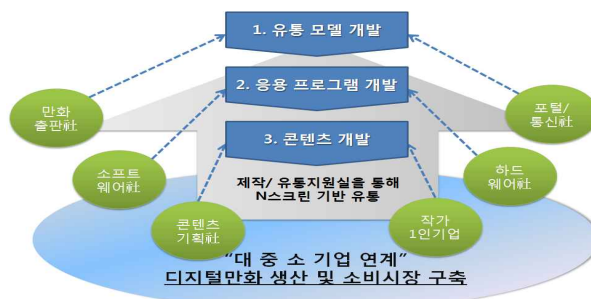
<디지털만화유통플랫폼 구축 사업 전체 개념도>

- 디지털만화 신기술 교육 프로그램 개발·운영
  - 대상 : 만화가, 편집자, 만화기능인, 창업준비자
  - 내용 : 타겟별 맞춤 강좌 운영을 통해 전문 인력 양성
  - 시설 : 교육용 컴퓨터(PC/ MAC)
  - 장소 : 한국만화영상진흥원 211, 214호 교육실
  - 운영 : 연 4회(상, 하반기)
  - 강사 : 관련 학과 교수 및 산업분야 전문가로 구성
  
- 디지털만화 제작 지원실 구축·운영
  - 대상 : 교육 프로그램 수강자, 산업계 협업 담당자 등
  - 시설 : 디지털만화 관련 각종 기기 및 관련 소프트웨어 비치
  - 내용 : 디지털만화의 이종기기 간 표준 제작·유통 공정 마련
  - ※ 하드웨어, OS, 소프트웨어별 변환 작업 및 기업 간 협업 프로젝트 지원
  - 장소 : 한국만화영상진흥원 206호 프로젝트실
  - 운영 : 상시 운영

- 디지털만화 경인쇄(주문형 출판) 제작실 구축·운영
  - 대상 : 개인창작자, 만화계 단체, 관련 기업 등
  - 시설 : 디지털인쇄 시스템(POD)
  - 내용 : 소량 주문형 출판시스템 구축을 통해 도서 유통 촉진  
 ※ 연 3만 책 출판 가능(약 1천여종 이상의 경인쇄물, 각종 도서 및 인쇄물)
  - 장소 : 한국만화영상진흥원 B1 비즈니스룸
  - 운영 : 상시 운영
  
- 디지털만화 상설홍보관 구축·운영
  - 대상 : 교육생, 우수작가 및 기업의 다양한 디지털만화 사례
  - 시설 : 시연 및 홍보용 디지털 기기 및 콘텐츠
  - 내용 : 콘텐츠 및 서비스 사례 제시, 사업홍보 및 거래촉진
  - 장소 : 한국만화영상진흥원 B1 비즈니스룸
  - 운영 : 상시 운영, 수시 콘텐츠 교체
  
- 디지털만화 유통 지원 서비스 실시
  - 대상 : 개인창작자, 만화계 단체, 하드웨어 및 콘텐츠산업계 등
  - 내용 : 디지털만화 유통 확대를 위한 마케팅 지원  
 ※ 콘텐츠저작권자와 콘텐츠수요처 및 배급거점 간 매칭 지원
  - 장소 : 한국만화영상진흥원 5층 사무실
  - 운영 : 상시 운영, 수시 관련기업 사업설명회 개최

● n스크린 기반 디지털만화 콘텐츠 기획개발

“목적 : 관련 기업 연계, 디지털만화 생산 및 소비 시장 구축”



<디지털만화 콘텐츠 기획개발 개념도>

- 만화출판기업 연계, 만화콘텐츠 제작 및 유통 모델 개발
  - 주요 만화출판기업 및 인터넷만화기업과 함께 워킹그룹 운영
  - 디지털만화 콘텐츠 제작모델(데이터표준)과 유통모델 개발
  
- IT통신 기업 연계, 기기 내장형 만화 응용프로그램 개발
  - 단말기제조사와 소프트웨어 개발사와 함께 워킹그룹 운영
  - 디지털만화 생산 및 소비 확대를 위한 n스크린형 프로그램 개발
    - ※ 기 개발된 프로그램 및 신규 개발을 통해 표준화 모델 수립
  - 테스트 기기를 중심으로 프로그램 내장 및 관련 서비스 개시
    - ※ 향후 표준화 위원회를 구성하여 국내외 기술표준 등록 추진
  
- 제작 및 유통 활성화를 위한 만화콘텐츠 제작지원
  - ※ 디지털만화유통지원센터-제작지원실을 중심으로 한 콘텐츠 개발
  - 만화콘텐츠 제작모델에 맞춘 만화콘텐츠 신규 제작지원
  - 기기 내장형 응용프로그램 시범서비스를 위한 변환 제작지원

□ **소요예산 : 2,000,000천원** (국비 1,000,000천원/ 도비 300,000천원/ 시비 700,000천원)

- 디지털만화유통지원센터 운영 : 1,414,000천원
  - 교육프로그램 운영 : 686,000천원
  - 제작지원실 운영 : 210,000천원
  - 경인쇄(주문형 출판) 제작실 운영 : 268,000천원
  - 상설홍보관 운영 : 146,000천원
  - 유통지원실 운영 : 100,000천원
- n스크린 기반 디지털만화콘텐츠 기획개발 : 590,000천원
  - 제작 및 유통모델 개발 : 225,400천원
  - 응용프로그램 개발 : 125,400천원
  - 만화콘텐츠 제작 지원 : 200,000천원
  - 사업관리 및 프로모션 : 39,200천원

## □ 추진일정

- 2011. 2 ~ : 추진계획 수립 및 사업공고
- 2011. 3 ~ : 디지털만화유통지원센터 설치 및 운영  
교육강좌 개설 및 운영(상반기, 하반기 각 2회)
- 2011. 4 ~ : 제작 및 프로그램 개발 관련 워킹그룹 구성 및 운영
- 2011. 5 ~ : 디지털만화 관련 기업 사업설명회(연 4회) 개최
- 2011. 6 ~ : 만화콘텐츠 제작지원사업 공고 및 작품개발
- 2011. 9 ~ : 제작유통모델 개발 발표회 개최  
응용프로그램 개발 발표회 개최
- 2011. 10 ~ : 각급 산출물 테스트 서비스 개시  
교육 수료생 관련 기획 및 콘텐츠 매칭
- 2011. 12 ~ : 사업완료 및 결과보고

## □ 기대효과

- 디지털만화유통지원센터 운영을 통해 관련분야 전문인력 200명 양성
- 제작 및 유통지원실 운영과 기업 사업설명회 개최를 통해 일자리 매칭
- 원소스멀티유즈를 실현할 수 있는 n스크린 전략 추진을 통해 디지털만화의 생산 및 유통 확대 촉진
- 전통적 출판기업과 디지털기업 간의 대중소기업 협업 추진을 통해 디지털만화산업계의 생산과 소비 활성화에 기여
- 수출형 단말기기에 한국형 응용프로그램 및 콘텐츠 내장 출시를 유도하여 자연스러운 글로벌 진출 기반 마련
- 향후 지속적 사업관리를 통해 한국만화의 글로벌 플랫폼으로 활용

- 도내 만화·애니메이션 콘텐츠의 기획·개발 지원을 통해 지역 기반 산업 활성화
- 국내외 기업 연계 프로젝트 추진을 통해 신규 자본 유치 및 프로젝트 확대
- 지역 스토리텔링에 입각한 미래형 콘텐츠 생산을 통해 글로벌 이미지 확보

## □ 사업개요

- 추진방향
  - 경기도 내 민간기업과 해외기업 간 협업 체계 마련
  - 해외합작을 통한 진흥원 애니메이션 사업 분야 확대
  - 브랜드화 된 만화콘텐츠 개발사업의 고도화 추진
- 사업내용
  - 신예 만화가의 원작만화 중심 TV 애니메이션 기획개발
  - 3D, 4D 등을 중심으로 한 해외합작 극장용 애니메이션 기획개발
  - 경기 지역문화를 소재로 한 장편 서사만화 기획개발
  - 고전결작만화와 신예 만화가를 중심으로 한 뉴미디어 만화콘텐츠 개발
- 고려사항
  - 국내외 협업 체제 구축 및 개발을 위해 최소 2년의 기간 필요
  - 사업개발기간(1년차)과 사업관리기간(2년차)으로 구분
  - 1차년(개발 체제 구축), 2차년(콘텐츠 상품화 및 유통 추진)
- 사업기간 : 2011년~2012년

□ **소요예산 : 834,000천원** (도비 250,000천원 / 시비 584,000천원)

※ 단위사업 추진시 민간기업 협력 진행을 통한 자본유치(민:관=50:50)

- 애니메이션 제작지원 : 530,000천원
  - 투모로우 애니스타 : 330,000천원
  - 해외합작 애니메이션 제작 : 200,000천원
- 만화콘텐츠 개발 : 304,000천원
  - 경기지역 만화콘텐츠 개발 : 100,000천원
  - 뉴미디어 만화콘텐츠 개발 : 204,000천원

□ **추진일정**

- 2011. 1 ~ : 사업별 국내외 기업 협력 체계 구축
- 2011. 4 ~ : 기획개발 지원작품 모집 및 선정
- 2011. 7 ~ : 프로젝트 중간 점검 및 진행 평가
- 2011. 9 ~ : 프로젝트 별 기업 협력 프로모션(연재 등) 진행
- 2011. 12 ~ : 프로젝트별 사업 종료 및 결과 보고

□ **기대효과**

- 국내외 기업 연계 및 합작을 통해 실 사업 규모 2배로 확대
- 예산 확대를 통한 프로젝트 추진으로 만화·애니메이션 분야 활성화
- 전통적 작가와 신기술 기반 작가의 협업을 통한 콘텐츠 경쟁력 확대
- 해외 합작 지원을 통해 경기도 내 기업 경쟁력 확대

- 만화도시 부천의 브랜드 이미지 강화를 위한 스토리텔링 콘텐츠 개발
- 만화창작분야의 전통역량을 중심으로 소비시장의 요구에 맞춘 콘텐츠 개발

## □ 사업개요

- 추진방향
  - 진흥원 주관 공모전 및 지원사업 수상 작가 적극 활용
  - 시장 친화적 전략콘텐츠를 개발하여 진흥원 수익사업 연계
- 사업내용
  - 어린이 기능성 만화 전략적 개발
  - 국내외 주요 콘텐츠기업과의 업무제휴를 통한 생산체제 구축
  - 콘텐츠 개발과 콘텐츠 상품화 이원화 추진(1년차 개발완료, 2년차 상품화 진행)
- 사업기간 : 2011년~2012년

## □ 소요예산 : 50,000천원 (시비 20,000천원 / 자체수입 30,000천원)

- 콘텐츠 개발비(원고료, 도서 제작비) : 45,000천원
- 프로모션 : 5,000천원

## □ 추진일정

- 2011. 4 ~ : 협력 대상 작가 및 업체 선정
- 2011. 5 ~ : 전략 콘텐츠 개발
- 2011. 6 ~ : 중간 평가
- 2011. 10 ~ : 상품화 및 판매관리 진행
- 2011. 11 ~ : 제작지원작품 부가사업 설명회 개최

## □ 기대효과

- 만화 공모전 및 지원사업 수상 작가의 지속 창작 기반 마련
- 진흥원 자체 콘텐츠 수익을 통해 중장기 재투자 재원 마련



## 2. 융합형 만화영상산업 클러스터 활성화

2-1. 만화클러스터 작가·기업 지원

2-2. 만화·애니 강소기업 육성 및 유통 활성화

2-3. 만화제작 프로젝트 투자 활성화

2-4. 만화콘텐츠 창작인력 발굴

2-5. 만화창작 프로모션 활성화



- 한국 만화산업의 인적 기반 강화를 위해 우수작가·업체에 최적화된 창작 및 비즈니스 공간 지원
- 입주작가·업체에 다양한 프로모션을 지원하여 사업성과 극대화

## □ 사업개요

- 추진방향
  - 수준높은 만화클러스터 시설을 통해 우수작가·업체 지원
  - 적극적 홍보, 마케팅으로 입주작가·업체의 사업 프로모션 강화
  - 신사업 아이디어 공모로 만화콘텐츠 산업 활성화
- 사업내용
  - ① 만화클러스터 시설 입주 지원 사업
    - 쾌적한 입주공간, 정보통신 및 공용장비 운영 지원
    - 국내외 만화관련 기업, 에이전시 등 상시방문 교류 지원
  - ② 입주작가 업체 사업 프로모션 강화
    - 디렉토리 북 제작으로 홍보, 마케팅 지원
    - 입주자 간 사업연계 기회제공 등을 위한 간담회 개최
    - 전문 변호사 정례적 상담을 통한 저작권 보호
    - 저작권 비즈니스 활동 지원 : 합작 등 해외진출사례 교육
    - 뉴미디어(App) 분야 등의 만화콘텐츠 사업 아이디어 공모
  - ③ 홍보만화 제작 마켓 플레이스 조성 추진

## □ 소요예산 : 158,460천원 (시비)

- 입주시설 운영 : 136,460천원  
(시설운영비, 공용장비 운영비, 인터넷 전용선 지원)
- 입주작가·업체 프로모션 : 22,000천원  
(디렉토리북 제작, 입주자 간담회 개최, 저작권 법률지원)

## □ 추진일정

- 2011. 2. : 입주자 간담회 개최 (개별상담 수시 진행)  
입주작가·업체 저작권 교육 진행 (격월)
- 2011. 3. : 디렉토리북 제작 완료, 배포
- 2011. 4. : 신사업 아이디어 공모 선정 완료
- 2011. 6. : 정기 입주자 모집 및 심사 (입주 9월)

## □ 기대효과

- 국내 최대의 만화 클러스터 조성 운영을 통해 한국만화산업의 인적 인프라 강화 (현 만화작가 69개실 250명 / 기업 19개 158명)
- 다수의 작가·기업 집중을 통한 시너지 효과를 다양한 방식으로 프로모션하여 사업성과 극대화
- 국내외 관련기업체 종사자, 에이전시 등이 활발히 교류하는 아시아 (한국) 만화 비즈니스 공간으로 도약

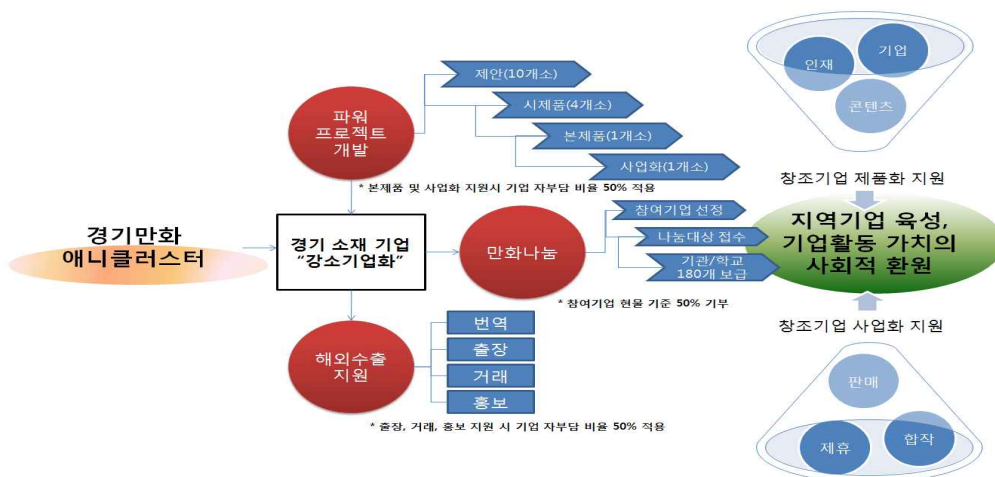


<입주 작가 및 기업 활동>

- 경기 만화·애니메이션 클러스터의 조기 활성화를 위한 강소기업 육성
- 경기 지역 우수 콘텐츠의 해외 수출 지원을 통한 경기 브랜드 세계화
- 소외계층을 대상으로 한 '만화 나눔' 사업을 통해 만화산업계의 사회적 책임 확대

## □ 사업개요

- 추진방향
  - '소규모·다층적' 사업구조를 지닌 만화·애니메이션 기업 대상
  - 주사업 분야의 프로젝트 개발을 지원
  - 기업 경쟁력 강화로 신규 일자리 창출, 경기 산업 발전에 기여
- 사업내용
  - ① 강소기업 및 인재 육성을 위한 프로젝트 개발
    - 기업별 특화 사업모델 개발(10종)
    - 만화·애니 분야 시제품(4종) 및 본제품 개발(1종)
  - ② 경기지역 우수 콘텐츠 해외 수출 지원
    - 해외시장 진출 및 수출을 위한 마케팅 지원(5개사)
  - ③ 경기(부천)지역 기업·작가와 함께하는 만화도서 보급
    - 주요 기관 및 학교 만화도서 보급(180개소, 문화소외 지역 우선 제공)



<강소기업 육성 활성화 사업 개념도>

□ **소요예산 : 500,000천원** (도비 150,000천원 / 시비 350,000천원)

※ 단위사업 추진시 민간기업 협력 진행을 통한 자본유치(민:관=50:50)

- 강소기업 프로젝트 : 300,000천원
  - 특화사업모델 개발 : 30,000
  - 시제품 개발 지원 : 100,000
  - 본제품 개발 지원 : 100,000
  - 개발자료집 : 10,000
  - 기업홍보관 구축 및 운영 : 40,000
  - 프로모션 및 사업관리 : 20,000
- 만화애니 해외수출지원 : 100,000천원
  - 해외마켓 참가 : 80,000
  - 현지어 번역지원 : 20,000
- 행복한 만화나눔 : 100,000천원
  - 기관용 만화 구입비 : 16,000
  - 학교용 만화 구입비 : 80,000
  - 사업홍보비 및 운영비 : 4,000

□ **추진일정**

- 2011. 1. ~ : 기업간 협력체계 및 추진방식 수립
- 2011. 3. ~ : 사업대상 및 협력사 공개모집 및 선정
- 2011. 4. ~ : 단위 사업별 추진 및 진행 관리
- 2011. 6. ~ : 도쿄아니메페어, 프랑크푸르트도서전, 심양동만전 등 참가
- 2011. 11. : 강소기업 사업평가 및 도서나눔 보고회 개최

□ **기대효과**

- 클러스터 입주기업별 주사업분야 집중 육성 기반 마련
- 강소기업 프로젝트를 통한 우수제품 생산 확대
- 우수 만화애니 현지화에 따른 우수 콘텐츠 해외 확산
- 시민 및 청소년의 만화문화 향유 기회 확대 및 문화복지 실현

- 문화산업전문 투자조합의 만화콘텐츠 프로젝트에 대한 홍보와 전문적 심사 운영을 통해 우수 프로젝트를 발굴하고 투자를 촉진하고자 함

## □ 사업개요

- 추진방향
  - 언론 및 만화관련 업계에 적극적 홍보로 프로젝트 모집 확대
  - 우수프로젝트 발굴을 위해 전문적인 역량을 갖춘 선정위원회 운영
- 사업내용
  - 2011년 10억원 이상의 투자 추진 (5년간 총 50억원 투자 약정)
  - 만화투자프로젝트 사전 선정위원회 운영 : 연간 6회  
(만화, 애니메이션 등 분야별 전문가로 4인, 소빅창업투자 1인)

### ※ 투자조합 결성 개요

- 조합명 : 소빅글로벌 CG 투자조합
- 업무집행조합원 : 소빅창업투자(주)
- 조합결성액 : 150억원 (KOMACON 출자 20억원)
- 투자조합원 : 모태펀드, 인터파크, 한국만화영상진흥원, 소빅창투
- 투자대상 : 만화 및 문화산업/ CG, 3D 등

## □ 소요예산 : 5,400천원 (시비)

- 프로젝트 사전 선정위원회 운영비 등 : 5,400천원

## □ 추진일정

- 2011. 1~ 12. : 만화콘텐츠 프로젝트 사전 선정위원회 개최(격월)

## □ 기대효과

- 연간 10억원 규모의 우수 투자프로젝트 발굴
- 투자프로젝트의 수익달성을 통해 자금 회수 및 투자역량 확대
- 만화콘텐츠의 질적 향상과 만화산업의 경쟁력 도모

- 미래의 한국만화산업을 이끌어 갈 우수한 창작인력을 발굴하며, 더불어 전국의 초, 중, 고 학생 대상의 만화공모전을 통해 만화인프라 강화

## □ 사업개요

- 추진방향
  - 권위와 전문성이 있는 엄격한 심사제도 운영(사전 심사위원장 위촉)
  - 언론 및 기업협찬 등을 통해 홍보 및 사업성과 강화
  - 시상 후 창작활동 지원, 집중 교육 등 다양한 후속 프로모션을 통해 실질적인 만화인재 육성
- 사업내용
  - ① 제9회 대한민국창작만화공모전 개최
    - 사업대상 : 대한민국 모든 만화가 (기성, 신인 포함)
    - 공모분야 : 단편만화, 중편만화, 카툰
    - 프로모션 : 수상작품집 출판, 해외만화문화 탐방, 진흥원 창작실 입주 가산점 부여, 진흥원 기획개발 사업 참여 지원
  - ② 제12회 전국학생만화공모전 개최
    - 사업대상 : 전국 초, 중, 고등학교 학생
    - 공모분야 : 이야기만화, 카툰
    - 대회형식
      - 초등학생 : 현장대회
      - 중, 고등학생 : 공모전 및 본선대회
    - 기업연계 : 초등부 만화대회와 연계하여 행사 확대
    - 시상식 및 전시회 개최 : 수상작품 기증 유도(만화규장각 영구 보존)
    - 후속관리 : 중·고등부 수상자 만화교실 운영

□ **소요예산 : 94,500천원** (국비 65,000천원 / 시비 29,500천원)

- 대한민국창작만화공모전 : 65,000천원
  - 시상금 : 31,000천원
  - 작품집 발간 및 운영비 : 22,000천원
  - 해외만화문화 탐방 : 12,000천원
- 전국학생만화공모전 : 29,500천원
  - 시상금 : 10,000천원
  - 작품집 발간 및 운영비 : 19,500천원

□ **추진계획**

- 2011. 2 ~ 6 : 전국학생만화공모전 대회 운영
- 2011. 2 ~ 8 : 대한민국 창작만화공모전 홍보, 작품접수 및 심사
- 2011. 10 : 대한민국창작만화공모전 수상작 출판
- 2012. 1 : 대한민국창작만화공모전 수상자 해외만화문화 탐방

□ **기대효과**

- 전문적이며 엄격한 심사와 수상자에 대한 다양한 프로모션과 지원을 통해 한국 최고의 만화가 등용문으로 자리매김
- 진흥원의 지속적인 지원시스템을 통해 만화산업 우수인력 확대
- 전국의 많은 학생들이 참여하여 창작을 경험하고 기량을 겨루는 국내 최대의 학생만화공모전으로 한국 만화문화 인프라 강화
- 수상자에 대한 지속적인 지원을 통해 미래 한국 우수만화작가 견인

**2-5****만화창작 프로모션 활성화**

- 2011년의 대표만화를 선정, 시상하고 홍보함으로써 만화독자를 비롯한 언론 각계에 우리만화에 대한 관심을 높이고 만화가의 창작의욕을 고취함

**□ 사업개요**

## ○ 추진방향

- 만화가 및 교수, 평론가, 파워독자 등 전문적이며 폭넓은 심사위 구성
- 시상 후 공공도서관 도서 배포 등의 후속 프로모션을 통해 만화소비 환경 개선 기여

## ○ 사업내용

## ① 「오늘의 우리만화상」 선정

- 시상내용

선정범위	선정작품	훈격
출판 만화, 웹 만화	5 작품	문화체육관광부장관상

- 프로모션 : 수상작품 공공도서관 배포, 해외시장 진출 홍보 지원

## ② 「부천만화대상」 선정

- 시상내용 : 대상, 우수만화상, 어린이만화상, 카툰상, 해외작가상
- 프로모션
  - 대상 수상작가는 차기년 BICOF의 포스터 제작 및 특별작가전 개최
  - 해외 수상작가는 당해 BICOF에 초청되어 전시 등 행사 개최
- 만화분야의 세계적 시상제도로 규모 확대

**□ 소요예산 : 82,000천원** (국비 45,000천원 / 시비 37,000천원)

## ○ 오늘의 우리만화상 : 45,000천원

- 시상금 : 25,000천원
- 작품구입 : 10,000천원
- 홍보 및 진행비 : 10,000천원

- 부천만화대상 : 37,000천원
  - 시상금 : 20,000천원
  - 해외작가 초청 및 진행비 : 17,000천원

## □ 추진일정

- 2011. 3. ~ 5. : 공고, 홍보 및 작품접수
- 2011. 6. : 작품 선정
- 2011. 8. : 시상
- 2011. 8. ~ 9. : 홍보 및 프로모션

## □ 기대효과

- 2011 최고 우수작품 10개 선정 및 시상을 통해 만화계 창작 의욕 진작과 대중들에게 우리만화 관심 고취
- 추천만화의 선정, 보급, 홍보를 통한 만화 소비환경 개선 기여
- 해외작가상 선정에 따라 새롭고 흥미있는 해외만화문화 소개를 통해 만화에 대한 관심을 환기시키며 해외교류 계기 마련
- 부천만화대상 수상자의 특별전 개최를 통해 대중들에게 만화의 예술적·문화적 가치를 전달, 만화의 대중성 확대

### 3. 시민체감형 만화문화 강화

3-1. 만화아카이브 구축 (만화규장각 사업)

3-2. 뮤지엄 만화규장각 운영

3-3. 만화도시 이미지 조성



- 국가적 만화문화자원의 체계적인 수집·보존과 디지털 데이터베이스 구축
- 구축된 만화정보 자원의 종합적인 활용과 지식창출로 한국 만화가치의 증대와 만화콘텐츠 산업발전에 기여함

## □ 사업개요

- 추진방향
  - 국내외 만화 관련 자료의 체계적인 수집과 보존을 통해 한국을 대표하는 만화아카이브로서 역할
  - 만화의 창작, 연구, 학술, 기업 활동에 필요한 온·오프라인 정보를 제공하여 우리나라 만화콘텐츠산업의 경쟁력 향상과 발전에 기여
  - 만화문화서비스 개발을 통해 국민과 대중에게 만화문화 향유기회 제공
- 사업내용
  - ① 한국만화종합아카이브(도서DB 및 만화원고DB) 구축
    - 古만화자료 및 현대발간만화(만화단행본, 이론편, 비도서 등) 아카이브 구축
    - 연구자, 전시기획자, 일반관람객 등 대상 열람서비스 운영
  - ② 만화지식정보DB 구축 및 포털서비스(www.kcomics.net) 제공
    - 만화작가·작품론, 기사웹진 발행, 만화정보검색포털서비스 운영
  - ③ 만화학술 연구 및 산업자료 생산
    - 스마트폰 환경의 만화지식정보검색 애플리케이션 개발·서비스
    - 원로만화가 구술채록(2종), 한국만화결작선(2종), 만화규장각지식총서(3종) 및 한국만화연감 발간
  - ④ 시민체감형 만화문화 서비스
    - 만화책 리펀드, 우수만화 선정·보급, 찾아가는 만화서비스 추진

□ **소요예산 : 800,000천원** (국비 400,000천원 / 도비 120,000천원 / 시비 280,000천원)

- 만화자료 및 디지털만화 DB구축 : 215,200천원
- 한구만화지식정보 포털서비스 : 84,800천원
- 만화학술 연구 및 산업자료 생산 : 115,000천원
- 만화문화서비스 운영 : 265,000천원
- 운영비 : 120,000천원

□ **추진계획**

- 2011. 상시 : 한국만화종합아카이브 구축 및 열람 서비스  
만화지식정보 DB 구축 및 포털서비스  
기사 웹진 발행(매월) 및 만화정보DB 구축
- 2011. 2. ~ 4. : 2011 한국 만화연감, 김종래 평전 발간
- 2011. 4. ~ 10. : 모바일기반 정보 서비스 시스템 개발
- 2011. 5. ~ 10. : 한국만화걸작선, 만화규장각지식총서, 구술채록집 발간
- 2011. 5. ~ 11. : 찾아가는 만화서비스 진행

□ **기대효과**

- 만화종합아카이브 구축 및 만화지식정보 DB구축을 통하여 국가문화자원의 보존과 대국민 만화문화 향유 서비스 강화
- 실물 만화원고 및 디지털 만화원고에 대해 확고한 보존시스템 구축으로 미래 만화문화 선도
- 종합적 만화자원의 활용과 지식창출로 만화가치의 증대와 산업발전 촉진

- 만화에 대한 긍정적인 인식과 예술적 가치를 체험할 수 있게 하여 대한민국 만화 문화의 보고로서의 역할과 위상을 확립하고, 만화도시 부천의 명품 문화공간 구축

## □ 사업개요

### ○ 추진방향

- 부천시민이 자랑하는 명품 문화공간으로의 브랜딩화
- 고객서비스 가치 창출을 통한 방문객 증대로 재정 건전성 기여
- 시민참여 프로그램 확대로 시민 1인 1기의 취미갯기 역할 수행

### ○ 사업내용

#### ① 전시콘텐츠 보강 및 공간 이용 활성화

- 디지털 및 IT 전시기법을 활용한 상설전시 콘텐츠의 지속 보강
- 만화의 예술적 가치 증대를 위한 기획전시 운영 : 연 5회
- 외부 교육콘텐츠 유치를 통한 다양한 문화향유 기회 제공 : 연 2회

#### ② 만화교육·체험 프로그램 개발·운영

- 만화·애니메이션 상설 체험 프로그램 개발·운영 : 연중
- 학습만화와 연계한 체험 프로그램 개발 : “마술go 과학go” 등

#### ③ 만화영상 전문 디지털극장 운영

- 만화 원작 영화·연극·뮤지컬 상영 및 공연 유치 : 연 10회
- 공모전 수상작 및 학생 제작 우수콘텐츠 상영회 운영 : 연 2회

#### ④ 도슨트 및 인턴쉽 역량 강화를 통한 고객서비스 창출

- 관광안내 전문인력 양성시스템 구축
- 교육부 및 관련 대학과의 협의를 통한 파견교사제 시행
  - Museum의 에듀케이터로 활용, 문화공간 서비스의 전문성 확보

## 〈문화나눔사업 및 시민 문화향유기회 확대〉

### - 문화나눔협의회 구성

- 국제NGO, 후원기업, KOMACON으로 구성된 문화나눔협의회 구성, 소외계층 대상 만화문화서비스 추진

### - 주부 객원 음부즈만 구성

- Museum 만화규장각과 시민들 사이의 커뮤니케이션 강화로 명품 문화공간 조성

### - Museum HoliDay 개최

- 복사골 예술제, 시민의 날 등 부천시 기념일에 Museum HoliDay를 지정, 다양한 이벤트 시행

## □ 소요예산 : 570,780천원 (시비 320,780천원 / 자체수입 250,000천원)

- 기획전시 및 상설전시 콘텐츠 보강 : 262,000천원
- 만화교육·체험 프로그램 개발 및 운영 : 46,200천원
- 만화영화 전문 디지털 극장 운영 : 25,000천원
- 4D 극장 임차비 : 50,000천원
- 이벤트 및 홍보비 : 39,000천원
- 시설장비 유지비 : 88,820천원
- 운영비(사무관리비, 보조인력 인건비) : 59,760천원

## □ 추진일정

- 2010. 12 ~ 2011. 12. : 상설전시 보강 및 기획전시 개최
- 2011. 1 ~ 2011. 12. : 체험교육 프로그램 개발 및 운영 (상시)
- 2011. 1 ~ 2011. 12. : 디지털 극장 프로그래밍 및 상영 (상시)
- 2011. 3 ~ 2011. 12. : 소외계층 프로그램 및 Museum HoliDay 운영

## □ 기대효과

- 상설전시콘텐츠 보강사업으로 한국최고의 명품박물관 위상 확보
- 유료입장객, 체험교육 참여자 및 디지털 극장 관람객 전년대비 30% 증대
- 고객만족도 제고를 통한 재방문을 증대
- 다채로운 전시·체험교육·극장 프로그램 등의 개발·운영을 통해 명품 문화공간으로서의 인식 제고 및 입장객 증대를 통한 재정 건정성 기여
- 지속적 문화나눔사업 및 시민 참여프로그램, 문화향유기회 확대를 통해 만화도시 부천시민의 자긍심 고취

- 다양한 계층의 시민들이 쉽게 만화문화를 경험함으로써 문화적 감성을 향상
- 시내 곳곳에 재미있고 이색적인 만화이미지로 도시미관에 활력을 줌으로써 시민들에게 즐거움을 주고 만화도시 이미지를 강화

## □ 사업개요

- 추진방향
  - 성인, 청소년, 어린이 등 전 연령대별 만화교실 운영을 통해 시민 만화 문화경험 확대
  - 전문강사와 더불어 유명만화가 특강 등을 통해 만화교실 활성화
- 사업내용
  - ① 부천만화영상스쿨 운영
    - 만화교양강좌 : 성인대상, 6개월 기간, 주 1회 운영
    - 청소년 만화영상교실 : 여름방학, 겨울방학 중 운영 / 2주 ~ 3주
    - 어린이 만화창작교실 : 여름방학, 겨울방학 중 운영 / 2주 ~ 3주
    - 방과 후 만화교실 : 관내 초, 중, 고등학교 강사지원(50% 지원)
    - 누드크로키 교실 : 3개월 단위 /연간 지속/ 주 1회
  - ② 만화도시 이미지 디자인 개발(시 연계 사업)
    - 우리동네이야기 만화화 사업
      - 적용대상 : 부천시 관내 버스정류장 쉼터 18곳
      - 버스정류장 쉼터에 동네 지명 및 명소 등에 대한 유래를 만화로 제작하여 부착
    - 만화벽화 디자인 사업
      - 관내 주요장소 10곳에 만화벽화 제작을 위한 디자인 (학교 담장, 주요 가로변, 전철 역사 내 담장 등)
    - 시내버스 만화디자인 사업
      - 시청버스 및 진흥원 노선 버스에 대해 만화디자인 랩핑

- 기타 만화캐릭터 디자인 협력

- 보행 신호등 만화캐릭터 사업 : 고바우 신호등
- 부천 자유시장 만화캐릭터 사업 : 왈순아지매 장바구니 봉투

□ **소요예산 : 69,000천원** (시비)

- 부천만화영상스쿨 운영 : 32,000천원
- 우리동네이야기 만화창작 : 9,000천원
- 부천만화벽화 디자인 개발 : 10,000천원
- 지하철 역사 내 만화홍보관 설치 : 18,000천원

□ **추진일정**

- 2011. 1. : 부천만화영상스쿨 운영계획 수립
- 2011. 3. : 부천만화영상스쿨 개강(상시 운영)
- 2011. 6. : 우리동네이야기 만화 창작 완료  
부천 만화벽화 디자인 완료

□ **기대효과**

- 만화문화 경험 확대와 학생들의 예술적 감성 증진 등을 통해 만화도시 부천 시민의 자긍심 고취
- 버스정류장 쉼터, 공원 등 친숙한 공간의 만화관광 명소 개발을 통해 관객 유입 확대

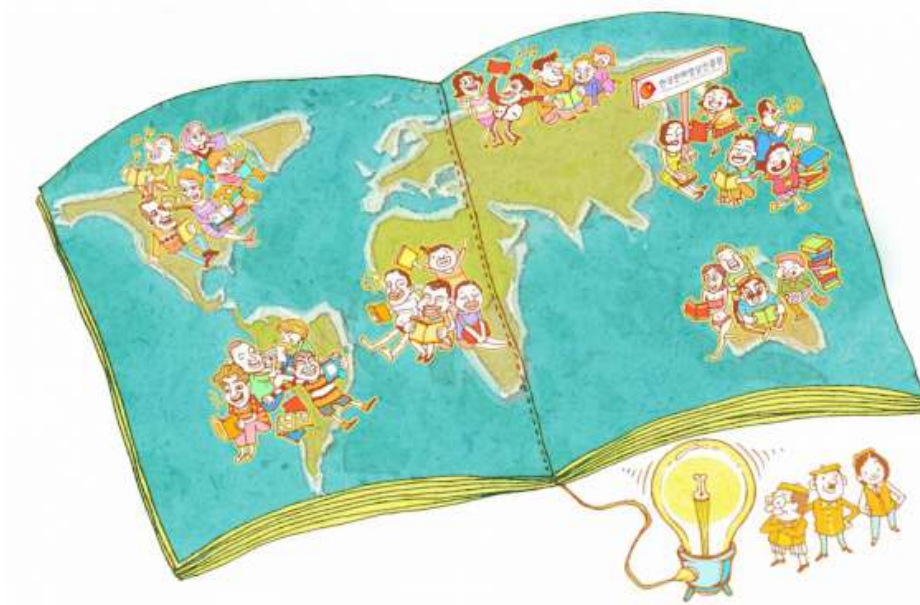


<부천남중 만화벽화>

## 4. 시장창출형 해외개척 및 교류 활성화

4-1. 부천국제만화페어(BICOF) 개최

4-2. 국제만화가대회 사무국 운영



- 만화콘텐츠산업을 중심으로 한 부천국제만화페어 특화 모델 제시
- 세계적 만화산업 심포지엄 유치를 통해 부천시 만화산업의 세계화 견인
- 실질적 저작권 상담행사 개최를 통해 전문 만화마켓으로서의 위상 확보

## □ 사업개요

- 추진방향
  - 지역 축제 이미지 탈피, 지역 산업 활성화와 일자리 창출 증점
  - 저작권 거래 및 수출사업 중심의 지역거점형 국제산업전 지향
- 명칭 : 제14회 부천국제만화페어
- 기간 : 2011년 8월 셋째주(4일간 개최)
- 장소 : 한국만화영상진흥원 일원(부천영상문화단지 연계)
- 대상 : 국내외 바이어, 창작자, 비즈니스 관계자, 취업·창업 관계자 등
- 주요프로그램
  - 콘텐츠페어 : 만화콘텐츠기업 홍보관, 우수만화콘텐츠전시관
  - 심포지엄 : 제3회 국제만화심포지엄 유치(교토망가뮤즈엄 공동 개최)
    - ※ 주제 전시 개최(현 미정, 교토 측과 논의 진행 예정)
  - 컨퍼런스 : 콘텐츠기술발표회, 콘텐츠개발세미나, 부천만화산업포럼
  - 컴피티션 : 콘텐츠 기획개발 공모 및 경쟁 프리젠테이션 대회
  - 비즈매칭 : 바이어-참가사-제작사-창작자 간 네트워킹 프로그램
  - 인크루팅 : 구인·구직 연계 프로그램 및 창업관련 설명회
  - 프로모션 : 기업쇼룸, 프로젝트런칭쇼, 투자설명회, 수상작 전시 등
  - 이 벤 트 : 개·폐막식 외

□ **소요예산 : 450,000천원** (도비 100,000천원 / 시비 350,000천원)

- 기획운영비(인건비, 사무국 운영비) : 50,000천원
- 홍보비 : 40,000천원
- 행사제작비 : 270,000천원
  - 국내외 초청 : 30,000천원
  - 기획전, 특별전 : 70,000천원
  - 페어, 컨퍼런스 진행 : 120,000천원
  - 행사장 조성 : 50,000천원
- 부대행사 : 90,000천원

□ **추진일정**

- 2011. 1. : 부천국제만화페어 주제 선정 및 기본계획 수립  
          심포지엄 추진위원회 구성 및 운영
- 2011. 2. : 페어 운영위원회 및 사무국 구성
- 2011. 4. : 기업 및 행사 유치, 파트별 콘텐츠 기획 개발
- 2011. 5. : 자원활동가 모집 및 업무매뉴얼 마련
- 2011. 8. : 부천국제만화페어 개최
- 2011. 11. : 완료 및 성과 평가

□ **기대효과**

- 국제적인 만화콘텐츠 페어로서의 위상 확보
- 기업 및 저작권자의 저작권 상담 및 계약 지원을 통해 마켓 기능 확보
- 기업 마켓 지원 및 확대를 통해 우수기업 유치 및 부천 일자리 창출

- 국제만화가대회(ICC) 본부 운영을 중심으로 세계 만화가 네트워크 구축
- 만화관련 해외기관 및 기업 교류 확대를 통해 국제적 만화도시 사업 지원
- 국제적 사회공헌 활동 프로그램 운영을 통해 만화산업의 사회적 가치 확대

## □ 사업개요

- 추진방향
  - 비영리 만화가 교류회에서 국제사회공헌 활동 단체로 성격 확대
  - 해외교류단체 및 기금 등을 유치해 만화가 사회공헌 프로그램 운영
  - 유사 해외 기관 간 교류 확대를 통해 만화가의 국제활동 범위 확대
- 사업내용
  - 국내외 만화 관련 기관 간 교류 및 회원국 확대 (말레이시아 등)
  - 제12차 베이징 국제만화가대회 개최 지원
  - 제3회 국제만화가대회 세계만화공모전 개최
  - 만화를 통한 국제사회공헌캠페인 개발, 운영(세계만화공모전 연계)
  - 국제만화가 인명 DB 구축 및 세계만화리포트 발행

## □ 소요예산 : 50,000천원 (시비)

- 해외기관 교류강화 : 38,000천원
  - ICC 개최지원 및 상임위원회 개최 : 12,000천원
  - 국내외 해외 홍보 및 기관교류 강화 : 8,000천원
  - 세계만화정보수집 및 동향보고 : 18,000천원
- 사무국 운영 : 12,000천원
  - ※ 국제교류기금 확보 및 유관 단체와의 공조 사업 추진

## □ 추진일정

- 2011. 2 ~ : 국제사회공헌 프로그램 개발 및 협력 기관 제안  
(한-아세안 센터, 유럽 아세안 재단, 일본교류기금 등)
- 2011. 4 ~ : 신규 상임이사국 답사 및 대표회의 개최(말레이시아)
- 2011. 5 ~ : 세계만화공모전 공모 및 사회공헌 프로그램 추진
- 2011. 6 ~ : ICC 대회 개최 사전 실무회의 개최(중국 베이징)
- 2011. 9 ~ : ICC 대회 개최 지원(중국 베이징)  
※ 가칭 세계만화육선 진행(판매 수익을 통해 국제사회공헌 프로그램 운영 예정)
- 2011. 12 : 사업결과 보고 및 차기년도 사업계획 수립

## □ 기대효과

- 세계만화 관련 기관 및 다양한 비영리단체와의 교류 추진
- 만화의 품격을 상승시키는 한편, 부천 중심의 세계만화 리더십 확보
- 베이징 대회 성공적 개최 지원을 통해 회원국 확대 기여
- 만화 중심의 국제사회공헌 활동을 통해 문화외교 수행



## 5. 조직 전문성 및 경쟁력 강화

5-1. 홍보역량 강화

5-2. 만화진흥 정책개발

5-3. 진흥원 경영혁신 및 정보화



- 진흥원의 각종 사업과 정책활동이 신속하고 효과적으로 알려지고 소통되는 동시에 실제 사업성으로 이어질 수 있도록 홍보역량을 강화함

## □ 사업개요

### ○ 추진방향

- 트위터 등 뉴미디어를 이용한 신속한 정보전달과 쌍방향 소통 강화
- 보도자료 제공, 미디어와의 대화 등 소극적인 홍보활동에서 벗어나 시민(대중)속으로 찾아가는 적극적인 홍보 전개

### ○ 사업내용

- 뉴미디어를 이용한 쌍방향 소통 강화
  - 'KOMACON 트윗 뉴스' 제작, 소셜미디어(진흥원 트위터)를 통해 시의성 있게 배포
  - 뮤지엄 만화규장각을 활용한 PPL(간접광고) 마케팅 강화
- 타 대중문화행사 홍보부스 참여를 통한 「뮤지엄 만화규장각」, BICOF, 진흥원 홍보 및 지역협력소통 강화
  - 경기국제항공전, 복사골예술제, 기능성게임페스티벌, 파주헤이리판 페스티벌 등
- 진흥원 각종 홍보물 제작 활용
  - 만화문화 가치 전파와 홍보활용을 위한 주요인사 홍보캐리커처 제작
  - 진흥원 홍보자료집 및 VIP 방문기념품 제작

## □ 소요예산 : 80,000천원 (시비 49,444천원/ 자부담 30,556)

- 대중행사 홍보부스 참가 : 20,000천원
- 홍보기념품 제작 : 14,000천원
- 홍보자료집(리플렛, 브로셔, 연하장, 봉투 등) 제작 : 36,000천원
- 주요인사 캐리커처 제작 : 10,000천원

## □ 추진일정

- 2011. 1. : 'KOMACON 트윗 뉴스' 서비스 개시
- 2011. 2. : 홍보전략 전문가 초청 교육 (유관기관 홍보담당자회의 공동 개최)
- 2011. 3. : 중앙일간지 공동기획기사 보도 (3월, 7월, 9월)
- 2011. 4. : 대중문화행사 참여 홍보부스 개설 (4월, 6월, 9월)
- 2011. 12. : 진흥원 홍보연감 발행

## □ 기대효과

- 진흥원 사업과 정책에 대한 대외 신인도와 인지도 강화
- 소셜미디어(SNS)의 활용을 통한 신속한 정보전달 및 의견수렴 강화
- 진흥원 경영활동과 관계된 언론, 기관, 만화관계자, 만화인, 고객과의 효과적인 커뮤니케이션 채널 구축

- 오늘날 전환기적 시기를 맞아, 급변하는 만화산업 지형변화에 대응하는 효과적인 정책 개발을 통하여 한국만화발전을 위한 재도약의 기틀을 구축하고 진흥원의 성장을 촉진하고자 함

## □ 사업개요

- 추진방향
  - 문화산업 패러다임의 이동(콘텐츠 디지털화, 뉴미디어 플랫폼의 등장 등)에 적극적으로 대응하는 선도 사업 개발
  - 진흥원의 위상 제고와 만화콘텐츠산업 발전을 위한 전략 개발
  - 만화전문가, IT 정보통신 전문가, 미래사회학자, 경영전략가의 연구 참여로 내실 강화
  - 실효성 있는 정책조정과 추진을 위해 주무기관, 연계기관, 정책입안자, 만화인 등이 참여하는 정책토론회 개최
- 사업내용
  - ① 시민소통정책보고회
    - 진흥원의 사회적 역할과 기능, 정책과제에 대한 시민참여 의견수렴회 개최
    - 만화산업 발전과 시민사회의 만화문화 활성화를 위한 단·중기 발전전략 마련
  - ② 만화진흥 전략모색 및 정책개발
    - 디지털, 뉴미디어 시대의 신성장동력화를 위한 만화산업 발전 전략
    - 만화진흥을 위한 법적·제도적 지원 방안
    - 진흥원의 재원조달 개선방안
  - ③ 관계기관 현안협력 워크숍 및 산학협력 세미나 개최
    - 문화부, 경기도, 부천시, 유관기관 정책입안자가 참석하는 워크숍 개최로 이해 확대(정부정책, 지방정책, 산업현장) 및 정책입안 수월성 확보
    - 부천대, 가톨릭대, 경기예고, 부천산업재단 등 지역기관과의 산학협력 강화

□ **소요예산 : 50,500천원** (시비)

- 정책연구과제 개발 및 정책토론회 : 46,000천원
- 관계기관 현안협력 워크숍 및 산학협력 공동세미나 : 4,500천원

□ **추진일정**

- 2011. 1. : 시민소통정책보고회 개최
- 2011. 2. : 정책연구과제 개발 착수
- 2011. 4. : 국비 반영 사업 정책화 추진
- 2011. 5. : 관계기관 현안협력 워크숍
- 2011. 6. : 지방비(도비·시비) 반영 사업 정책화 추진
- 2011. 8. : 산학협력 공동세미나 개최

□ **기대효과**

- 시민참여기반 확대를 통한 진흥 정책 내실화 제고
- 미래 만화콘텐츠산업과 진흥원 발전을 위한 선제적 주요 정책 전략 개발
- 관계기관, 지역기관과의 협력과 소통강화로 정책입안 수월성 확보

- 끊임없이 변화하는 외부환경에 대응하면서 비전과 목표달성을 위한 창의경영 추구
- 진흥원의 한정된 자원을 극대화할 수 있는 '선택과 집중'으로 성과지향 경영
- 합리적이고 신속한 의사결정을 위한 정보화 중장기 계획의 수립

## □ 사업개요

- 추진방향
  - 경쟁력있는 조직문화 정착을 위한 인적자원관리 쇄신
  - 창의경영 기업문화 정착을 위한 제안제도 활성화
  - 경쟁우위 핵심콘텐츠 확보를 위해 업무재설계(Business process reengineering) 및 정보화 추진
  - 조직혁신을 위한 조직설계 및 의사결정구조 혁신
- 사업내용
  - 창의적 인적자원관리(직무관리) 재구성 추진  
(직무분석 - 직무평가 - 직무설계 - 창의조직 구축)
  - 경쟁력있게 일하고 활발한 커뮤니케이션이 이뤄지는 기업문화 일신  
(교육, 동기부여, 성과보상제, 토론회, 사회봉사조직)
  - 정보화 전략 수립 연구 용역
  - 전자 결재시스템 설계 및 도입(정보화시스템 구축 1단계)
  - 직무교육 활성화를 통한 전문성 제고
    - 회계 관련 직무교육 이수(감사원, 경기도, 부천시 등 연 3~4회)
    - 전문가 초청 직원교육(연 2회)
  - 계약사무 업무매뉴얼 마련
  - 직원이직률 개선
    - 노사협의회 운영 활성화(연 4회 개최)
    - 근무환경 개선을 위한 타기관 사례 발굴 및 관련제도 정비
    - 합리적 직무분석과 근무평정을 통한 적정 보상체계 마련

□ **소요예산 : 3,458,918천원** (시비 2,766,916천원 / 자체수입 692,002천원)

- 진흥원 운영비 : 3,398,918천원
- 정보화전략 수립 연구용역 : 30,000천원
- 1단계 전자결재 시스템 도입 : 30,000천원

□ **추진일정**

- 2011. 1. : 직무 재구성 및 조직개편  
계약사무 업무매뉴얼 마련
- 2011. 2. : 합리적 직원 보상체계 마련  
진흥원 경영정보화 기본 추진계획 수립, 연구 용역 발주
- 2011. 3. : 전문가 초청 직원교육  
노사협의회 개최(3월, 6월, 9월, 12월)
- 2011. 6. : 전자결재 시스템 구축  
회계관련 직무교육

□ **기대효과**

- 지식경영체제 구축 기반 마련을 통한 합리적·효율적 경영환경 구축
- 업무처리 프로세스 개선 및 핵심역량에 집중 가능한 환경 조성
- 직무교육 활성화를 통한 업무 전문성 강화