

# 2011 주 요 업 무 보 고



**(재)경기디지털콘텐츠진흥원  
주요업무보고**



<b>I . 일반현황</b> .....	<b>2</b>
1. 기본현황 .....	3
2. 조직현황 .....	4
3. 2011년 예산현황 .....	5
<b>II . 2011년 사업 추진계획</b> .....	<b>7</b>
1. 2011년 사업목표 및 추진 전략 .....	8
2. 2011년 사업 추진계획 .....	10
1. 콘텐츠 산업기반 조성 .....	10
2. 전략콘텐츠 산업 육성 .....	16
3. 콘텐츠 유통 활성화 .....	18
4. 현장중심 전문인력 양성 .....	30
5. 클러스터 육성지원 .....	38
6. 공연영상산업 육성 .....	41
7. 효율적 성과지향 조직운영 .....	54

**부 록**

1. 진흥원 간부 명단 .....	56
--------------------	----

1. 기본현황
2. 조직현황
3. 2011년 예산현황

## □□ 설립 및 연혁

- 설립근거 : 경기도디지털콘텐츠진흥원 설립 및 지원 조례
- 위 치 : 부천시 원미구 춘의동 202 춘의테크노파크Ⅱ 202동
- 기본재산 : 171억원 (건물, 토지)
- 입주업체 : 48개 업체 (애니메이션 14, 게임 5, 소프트웨어 4, 1인 창조 기업 10, 콘텐츠 개발 및 기타 15)
- 입주공간 : 19,917.47㎡
  - ※ 201동: 3,789.34㎡, 202동:16,128.13㎡
- 재단연혁
  - 2001. 8. 29 경기디지털콘텐츠진흥원 설립
  - 2005. 9. 26 (재)경기디지털콘텐츠진흥원 개칭 (조례 개정)
  - 2005. 11. 03 경기영상위원회 발족
  - 2007. 9. 14 사옥이전
  - 2008. 10. 30 서병문 이사장 취임
  - 2008. 11. 10 권택민 원장 취임
  - 2009. 1. 31 조재현 경기영상위원장 취임
  - 2009. 7. 10 '경기공연영상위원회'로 변경
  - 2009. 3. 03 경기도 콘텐츠기업협의회 창립
  - 2009. 9. 14 게임상용화지원센터 개소
  - 2009. 9. 25~27 제 1회 경기기능성게임페스티벌 KSF2009 개최
  - 2009. 10. 18~22 제 1회 DMZ국제다큐멘터리 영화제 개최
  - 2010. 3. 04 삼성전자, 매일경제TV, 전자신문 등이 참여한 기능성게임 개발위원회 구성
  - 2010. 3. 24~25 GFX2010 경기국제특수영상컨퍼런스 개최
  - 2010. 4. 22 경기도, KT, 성남시, 경원대, 단국대 등 '경기모바일앱센터' 구축 MOU 체결
  - 2010. 9. 1~04 제 2회 경기기능성게임페스티벌 KSF2010 개최
  - 2010. 9. 9~13 제 2회 DMZ국제다큐멘터리 영화제 개최

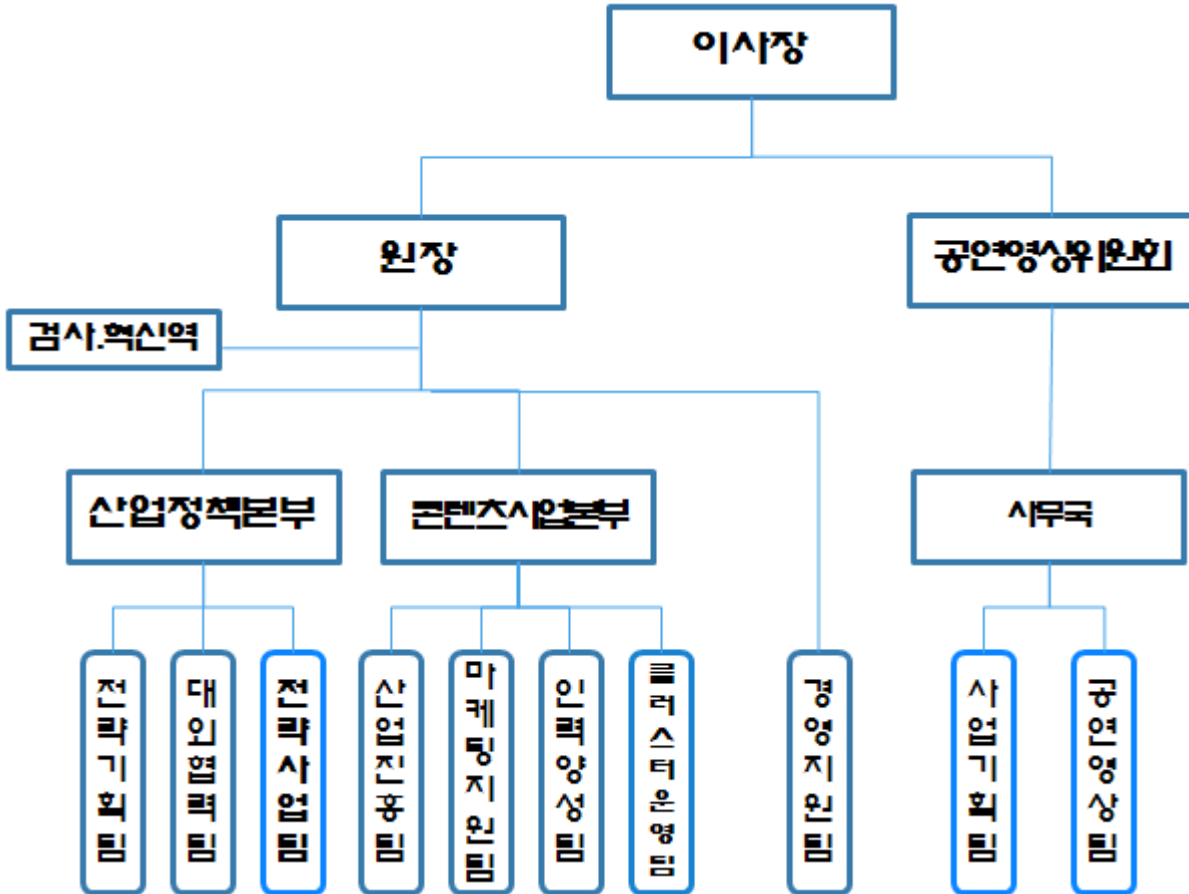
## 2

## 조직현황

□□ 조직

○ 기 구 : 2본부, 1국

(2011. 1. 1 현재)



□□ 인원 (정원 50명 / 현원 45명)

구분	합계	원장	1(가)급	2(나)급	3(다)급	4(라)급	5(마)급	6급
정원	50	1	4	8	14	12	11	
현원	45	1	3	5	10	9	16	1

## □□ 수입예산

(단위 : 천원)

예산과목		2011년 예산(안)	2010년 당초예산	증 감
관	항			
수입예산		10,499,751	13,140,750	△2,640,999
사업 수입	소 계	486,430	501,430	△15,000
	임대관리비	481,430	481,430	-
	공용장비 운영	5,000	20,000	△15,000
사업 외 수입	소 계	320,000	130,000	190,000
	기타수입	-	30,000	△30,000
	이자수입	95,000	100,000	△5,000
	외부사업지원금	225,000	-	225,000
출연금	소 계	9,693,321	11,809,320	△2,115,999
	경기도	8,264,839	10,527,020	△2,262,181
	부천시	1,428,482	1,282,300	146,182
이월금	소 계	-	700,000	△700,000
	이월금	-	700,000	△700,000

□□ 지출예산

구분	2011년 예산					2010년 3회 추경
	총 예산액	경기도	부천시	성남시	자체 재원	
<b>계</b>	<b>10,499,751</b>	<b>8,264,839</b>	<b>1,428,482</b>	<b>225,000</b>	<b>581,430</b>	<b>16,207,631</b>
<b>1. 콘텐츠 산업기반 조성</b>	<b>1,102,600</b>	<b>882,080</b>	<b>220,520</b>	-	-	<b>1,162,600</b>
1-1. 입주기업 지원사업	877,600	702,080	175,520	-	-	877,600
1-2. 도내 콘텐츠기업 및 정책홍보	125,000	100,000	25,000	-	-	185,000
1-3. 특수영상 후반작업 지원	100,000	80,000	20,000	-	-	100,000
<b>2. 전략콘텐츠 산업 육성</b>	<b>1,006,250</b>	<b>805,000</b>	<b>201,250</b>	-	-	<b>1,175,000</b>
2-1. 콘텐츠 생태계 프로젝트 추진	1,006,250	805,000	201,250	-	-	1,175,000
<b>3. 콘텐츠 유통 활성화</b>	<b>1,698,930</b>	<b>750,000</b>	<b>142,500</b>	<b>225,000</b>	<b>581,430</b>	<b>1,710,050</b>
3-1. 게임상용화지원센터(GTOS) 운영	80,000	80,000	-	-	-	243,800
3-2. 경기모바일앱센터 운영	325,000	100,000	-	225,000	-	50,000
3-3. 경기도콘텐츠 유통플랫폼 지원사업	87,500	70,000	17,500	-	-	206,250
3-4. 국내외 시장진출 지원사업	262,500	210,000	52,500	-	-	307,004
3-5. 경기문화원형디지털복원 및 콘텐츠개발사업	362,500	290,000	72,500	-	-	-
3-6. 경기기능성게임페스티벌	581,430	-	-	-	581,430	902,996
<b>4. 현장중심 전문인력 양성</b>	<b>761,863</b>	<b>609,490</b>	<b>152,373</b>	-	-	<b>697,500</b>
4-1. 콘텐츠 전문인력 양성사업	199,363	159,490	39,873	-	-	197,500
4-2. 콘텐츠분야 취업지원 사업	275,000	220,000	55,000	-	-	500,000
4-3. 경기대학생 콘텐츠 경진대회	100,000	80,000	20,000	-	-	-
4-4. 경기App-Star 프로젝트	187,500	150,000	37,500	-	-	-
<b>5. 클러스터 육성지원</b>	<b>100,000</b>	<b>68,000</b>	<b>32,000</b>	-	-	<b>85,000</b>
5-1. 경기콘텐츠기업협의회 운영	85,000	68,000	17,000	-	-	85,000
5-2. 콘텐츠기업 특별금융지원	15,000	-	15,000	-	-	-
<b>6. 공연영상산업 육성</b>	<b>1,636,795</b>	<b>1,636,795</b>	-	-	-	<b>2,462,000</b>
6-1. 제3회 DMZ국제다큐영화제	500,000	500,000	-	-	-	1,480,000
6-2. 경기 씨네 인센티브 지원	305,000	305,000	-	-	-	305,000
6-3. 경기 로케이션 지원 활성화	140,000	140,000	-	-	-	177,000
6-4. 경기 시나리오 기획 공모전	150,000	150,000	-	-	-	-
6-5. 경기 대학생 공연 박람회	90,000	90,000	-	-	-	-
6-6. 경기공연콘텐츠산업 육성	250,000	250,000	-	-	-	276,000
6-7. 경기영상공연 나누기	201,795	201,795	-	-	-	224,000
<b>7. 효율적 성과지향 조직운영</b>	<b>4,193,313</b>	<b>3,513,474</b>	<b>679,839</b>	-	-	<b>3,877,298</b>
7-1. 재단운영비(진흥원)	3,399,193	2,719,354	679,839	-	-	3,083,178
7-2. 재단운영비(영상위)	794,120	794,120	-	-	-	794,120

1. 2011년 사업 목표 및 전략
2. 2011년 사업 추진계획

# 1

# 2011년 사업 목표 및 전략

## (1) 비전 및 목표

비 전

콘텐츠 산업의 메카, 경기도

2011년 목표

경기도 콘텐츠산업 7% 성장

매출액

7조 1,890억원 [6조 7,187억원(2010) 대비 7% 성장]

※ 2008~2012년 한국 콘텐츠산업 성장률은 5.8%로 예측되었으나(PwC : PricewaterhouseCoopers) 글로벌 경제 악화로 2010년 5% 미만의 성장을 보일 것으로 예상됨

※ OECD는 2011년 한국 경제 성장률을 4.7%(2010년 5.8%)로 전망했으나, 한국이 세계 경제 여건에 영향을 많이 받고, 원화가치의 변동으로 인한 수출 악화 등 불확실성에 노출되어있다고 평가

### 경기도의 신성장 동력을 창출하는 콘텐츠산업 전문 육성기관

콘텐츠산업  
기반 조성

- 입주기업지원사업
- 도내 콘텐츠기업 및 정책 홍보
- 특수영상후반작업지원

전략콘텐츠  
산업 육성

- 콘텐츠 생태계 프로젝트 추진

콘텐츠  
유통 활성화

- 게임상용화지원센터(GTOS) 운영
- 경기모바일앱센터 운영
- 경기도 콘텐츠유통 플랫폼 지원사업
- 국내외 시장진출 지원사업
- 경기문화원형 디지털복원 및 콘텐츠개발 사업
- 경기기능성게임페스티벌

현장중심  
전문인력  
양성

- 콘텐츠전문인력 양성사업
- 콘텐츠분야 취업지원사업
- 경기 대학생 콘텐츠 경진대회
- 경기 App-Star 프로젝트

클러스터  
육성지원

- 경기콘텐츠기업협의회 운영
- 콘텐츠기업 특별금융지원

공연영상  
산업 육성

- 제3회 DMZ국제다큐멘터리영화제 개최
- 경기 씨네 인센티브 지원
- 경기 로케이션 지원 활성화
- 경기 시나리오 기획공모전
- 경기 대학생 공연 박람회
- 경기공연콘텐츠산업 육성
- 경기영상공연 나누기

## **(2) 추진 전략**

### **가 기업환경 개선 - 콘텐츠 산업기반 조성**

- 입주기업 지원사업, 도내 콘텐츠기업 홍보, 특수영상 후반작업 지원을 통해 경기도내 콘텐츠기업 지원 및 육성
- 우수 콘텐츠기업 유치를 통한 신규 고용 창출 및 지역경제 활성화 기여

### **나 브랜드 확보 - 전략콘텐츠산업 육성**

- 콘텐츠 생태계 프로젝트 추진을 통한 新 시장 창출
- 멀티플랫폼 기반 크로스미디어(Cross Media)콘텐츠 개발 및 유통 지원

### **다 디지털 新경제성장 견인 - 콘텐츠 유통 활성화**

- 티저페이지 지원, 해외거점 연계 및 활용, 견본시 참가, 직접 서비스 지원 등 산업 성숙도별 시장 진출 지원 차별화
- 마케팅, 계약, 회계, 금융 등 해외진출 기업 컨설팅 지원체계 강화
- 다문화 가정의 소통, 정착지원을 위한 기능성게임 개발 및 보급

### **라 新성장지역 개발 - 클러스터 강화를 통한 지역경제 활성화**

- 게임(성남), 영상(고양), 만화·애니(부천), 출판(파주) 등 기존 클러스터 지원 및 기타 신규 클러스터 육성 지원
  - 안양, 안산, 용인, 수원 등 콘텐츠산업 매출 및 기업규모가 확보된 지역대상 육성 지원

### **마 미래 콘텐츠 인재 양성 - 현장 중심 전문 인력 양성**

- 예비 전문가 교육과정, 현장인력 재교육과정 등 현장 요구에 맞는 인력 양성 추진
- 교육과정과 채용지원을 연계한 윈스탑 지원 시스템을 통한 일자리 창출 활성화

## 1. 콘텐츠 산업기반 조성

### 1-1

#### 입주기업 지원 사업

- 입주 시설 유지, 관리를 통해 중소콘텐츠기업의 비즈니스 환경 조성
- 중소콘텐츠기업 육성을 위한 정보시스템 구축 및 비즈니스 환경 조성

#### □ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2011. 12.
- 사업대상 : 경기도 콘텐츠 기업 및 입주기업 등
- 총사업비 : 877,600천원(도비 : 702,080/시비 : 175,520)
- 사업내용
  - 정보시스템 운영 : 정보인프라 및 정보시스템, 홈페이지의 안정적 운영
  - 건물 관리 / 냉난방비 지급 및 냉난방기기 유지보수 등 시설 유지관리

#### □ 2011년 예산액 : 877,600천원

(단위 : 천원)

구 분	세부 내역	금 액
합 계		877,600
입주시설 운영사업	- 입주 건물 관리비 및 냉난방비 - 시설확충 및 유지보수비, 입주업체 유치 및 심사	562,400
정보시스템 운영사업	- 인터넷 전용선 지원 및 정보시스템 운영	315,200

#### □ 그간 추진실적

- 연도별 사업 추진실적

2008년	2009년	2010년
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 11개사 신규 기업 유치 (입주기업 40개사 운영)</li> <li>· 입주기업 기숙사 11개 지원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 13개사 신규 기업 유치 (입주기업 40개사 운영)</li> <li>· 입주기업 기숙사 11개사 지원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 상반기 신규기업 2개사 유치 (입주기업 38개사, 예비기술 창업자 10개사 운영)</li> <li>· 하반기 신규기업 유치 중</li> </ul>

○ 주요 사업성과

- 2010.3~5. 신규 입주기업 유치 및 입주 (道外 2개사 유치)
- 2010.4. 입주기업운영관리규정 개정 (입주기업 졸업제도 시행 등)
- 2010.1~6. 건물 운영 및 유지보수, 관리
- 2010.10~12. 신규 입주기업 유치 및 입주 진행

□ 추진일정

- 2011. 2. ~ 3. : 정보시스템, 홈페이지 유지 보수 사업자 선정
- 2011. 4. : 냉난방기 유지보수
- 2011. 9. : 예산회계시스템 유지보수
- 2011. 1. ~ 12. : 정보시스템, 홈페이지, 예산회계시스템 운영
- 2011. 1. ~ 12. : 시설물 운영, 유지보수, 입주기업 유치, 선정에 따른 시설 지원
- 2011. 12. : 사업 결과 보고

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
정보시스템 운영	정량적 효과	○ 내 · 외부 고객 만족도 80% 이상	
	정성적 효과	○ 정보 서비스 지원의 원활한 지원을 통해 업무 생산성 향상	
입주시설 운영	정량적 효과	○ 입주 기업 매출액 10% 증가 ○ 입주 기업 고용 10% 증가	
	정성적 효과	○ 건물 및 시설물 유지보수를 통한 최적의 인프라 제공 ○ 영상 시설을 활용한 콘텐츠 산업 대 · 내외 홍보 효과	

- 경기도 콘텐츠산업의 인지도를 높이기 위한 정책 및 전략사업의 대외홍보 강화
- 경기도 콘텐츠 산업 클러스터 및 기업을 대상으로 정기정보지를 발간, 산업 관련 정보 제공 및 도내 기업의 홍보 광고 지원
- 뉴미디어 홍보 매체(동영상뉴스, 정보 웹진, 데일리 뉴스 메일링)를 적극 활용한 경기도 정책 및 경기도 콘텐츠 기업의 홍보 경쟁력 지원

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2011. 12.
- 사업대상 : 경기도 콘텐츠 기업, 경기도 및 중앙정부, 지역 유관기관, 콘텐츠 산업 관련 종사자, 언론사, 일반인
- 총사업비 : 125,000천원(도비 : 100,000/시비 : 25,000)
- 사업내용
  - 기획홍보 : 방송, 라디오, 케이블, 중앙일간지 등 주요 언론매체를 적극 활용한 경기도 및 진흥원 정책 및 사업 기획홍보
  - 산업 및 기업의 미디어홍보 : 도 정책 및 진흥원 사업과 연계한 기업 핵심 성과 발굴 홍보, 진흥원 주요사업 소개, 도콘텐츠산업 애뉴얼 리포트 업데이트 제작
  - 일반홍보 : 홍보기념품 및 자료집 제작, 온라인 홍보를 위한 메일, 배너, 이벤트 진행비, 광고 디자인 제작, 홍보자료 구입
  - 콘텐츠 정기정보지 '팝콘' : 격주(月1.5회/年18회)발행, 콘텐츠 관련 뉴스 제공, 동향 분석, 경기도 콘텐츠산업 정책 및 지원 사업 소개, 콘텐츠 기업 홍보 및 광고 지면 제공

## □ 2011년 예산액 : 125,000천원

(단위 : 천원)

구 분	세부 내역	금 액
	<b>합 계</b>	125,000
기획홍보	방송,라디오,중앙언론 대상 정책 홍보를 위한 언론매체 기획 홍보 (중앙지기준) 2곳 x 10,000 = 20,000	20,000
산업 및 기업 미디어홍보	진흥원 주요사업 공고 및 광고비 5회 x 3,000 = 15,000 경기도 콘텐츠산업 및 기업성과 홍보비 5회 x 3,000 = 15,000 진흥원 애뉴얼리포트 및 홍보영상물 업데이트 제작 = 10,000	40,000
일반홍보	홍보물품 제작 구매 2회 x 250개 x 20,000원 = 10,000 온라인홍보(메일링및광고서비스등) 1곳 x 10,000 = 10,000 디자인제작(광고및온라인디자인비) 2회 x 2,500 = 5,000 홍보책자및자료구입 5회 x 1,000 = 5,000	30,000
콘텐츠정보지 팝콘 발간 (18회 기준)	기획, 디자인, 인쇄 제작용역 = 20,000 기타 제작 운반 및 우편발송 = 10,000 외부필진 원고료 및 통신원 운영비 = 5,000	35,000

## □ 그간 추진실적

### ○ 연도별 사업 추진실적

2008년	2009년	2010년
<ul style="list-style-type: none"> <li>경기도 콘텐츠산업 및 주요사업성과 언론홍보횟수 : 600건</li> <li>디지털콘텐츠산업동향 주간보고 온라인뉴스 제공 : 60회</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>경기도 콘텐츠 산업 및 주요사업성과 언론홍보횟수 : 682건</li> <li>콘텐츠정보지 팝콘 발간 : 회당 1000부, 16회 발행(격주간), 700개 기업 배포</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>경기도 콘텐츠산업 정책 및 주요사업 언론홍보횟수 : 700여건</li> <li>콘텐츠정보지 팝콘 발간 : 회당 2000부, 10회 발행, 1,000개 기관 및 기업 배포</li> </ul>

### ○ 주요 사업성과

- 2010.1. 콘텐츠 1인 기업 발굴보도를 통한 언론 대상 도정책 홍보
- 2010.3. 경기도 콘텐츠 기업 대출보증제도, 조찬세미나 언론홍보
- 2010.8. KSF2010 언론홍보 300여회, 광고, 홍보물제작, 온라인 홍보
- 2010.10. 콘텐츠 정기정보지 '팝콘' 10회 발간 1,000 곳 배포
- 2010.11. 도내 정책 및 주요사업 성과 홍보 총 700여건, 경기도 콘텐츠 산업 및 정책 대외인지도 고양

## □ 추진일정

- 2011. 1. ~ 12. : 언론보도자료 제공 상시, 데일리 뉴스 클리핑 (상시)
- 2011. 2. ~ 6. : 팝콘 1회차 ~ 12회차 발간
- 2011. 6. : 상반기 팝콘 고객 만족도 조사
- 2011. 3. ~ 9. : 주요사업 언론홍보 지원 및 주요매체 기획홍보
- 2011. 6. ~ 10. : 지방지 기획광고 선전
- 2011. 11. ~ 12. : 홍보자료집 기획 제작
- 2011. 12. : 11년 홍보사업 추진결과보고, 사업만족도 조사 하반기 결산 특집 발간, 정기정보지 단행본 발간

## □ 기대효과

사업명	구분	기대효과
기획홍보·산업 및 기업 미디어홍보·일반홍보	정량적 효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>경기도 콘텐츠 산업정책, 진흥원 주요사업 성과, 경기도 콘텐츠 기업의 주요언론매체 홍보 700회 이상</li> <li>경기도 콘텐츠 기업 홍보 지원 연 24회 이상</li> </ul>
	정성적 효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>경기도 콘텐츠 산업 대외 인지도 고양</li> <li>경기도 콘텐츠산업 인지도 고양을 통한 국내외 콘텐츠 기업의 경기도 클러스터로의 유입 효과 기대</li> </ul>
콘텐츠 정보지 발간	정량적 효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>경기도 콘텐츠 정책에 대한 만족도 제고(년4회 만족도 조사)</li> <li>도내 700여개 기업의 광고 및 홍보 대행 연간 48회 이상</li> </ul>
	정성적 효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>국내·외 콘텐츠 산업 동향을 빠르고 심층적인 정보제공</li> <li>경기도 콘텐츠 관련 정책의 지속적 홍보</li> </ul>

- 도내 콘텐츠기업 대상, 첨단 공용장비의 안정적 지원 및 콘텐츠 제작 활성화 기반 구축
- 영상후반 작업의 적극적 유치를 통한 도내 영상산업 활성화 및 지원효과 개선

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2011. 12.
- 사업대상 : 경기도 지역 콘텐츠 기업 및 진흥원 입주사
- 총사업비 : 100,000천원(도비 80,000/시비 20,000)
- 사업내용
  - 종합편집실 관련 하드웨어·소프트웨어 유지보수사업
  - 영상 후반작업의 적극적 유치를 위한 마케팅 지원 사업
  - 공용장비 보강을 통한 수익 증대
- 사업방향
  - 비용 대비 수요 높은 장비 강화 및 최적의 시스템 유지
  - 범용성이 낮은 고가 장비 최소화를 통한 효율성 강화

## □ 2011년 예산액 : 100,000천원

(단위 : 천원)

구분	세부 내역	금액
	합 계	100,000
유지보수비	공용제작장비 HW/SW 유지보수	50,000
기계장치	장비 보강 구입비	30,000
외부용역비	전문가 활용비 및 인력 운영비	10,000
기타운영비	공용장비실 관련 운영비	10,000

## □ 그간 추진실적

### ○ 연도별 사업 추진실적

2008년	2009년	2010년
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지원실적 : 총 99건 지원</li> <li>· 주요지원실적 :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 부천국제판타스틱영화제 디지털검색</li> <li>- 영화 "유감스런 도시" 후반작업 유치</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지원실적 : 총 145건 지원</li> <li>· 주요지원실적 :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 애니메이션 코코몽 슈퍼햄스밴드 등 지원</li> <li>- 부천국제판타스틱영화제 디지털 검색</li> </ul> </li> <li>※ 특수영상 후반작업 지원 방식 및 공용장비 유지보수 방식 개선으로 예산 절감</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 지원실적 : 총 101건 지원</li> <li>· 주요지원실적 :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 애니메이션 로봇찌빠, 던전앤 파이터 등 지원</li> <li>- 부천국제판타스틱영화제 디지털 검색</li> </ul> </li> </ul>

○ 주요 사업성과

- 2010.5.28 부천국제영화제와 협약을 통한 영화제 작품 장비 지원  
 ※ 개막작 <엑스페리먼트> 외 122편 장비 지원

- 2010.10.31 콘텐츠 기업의 영상물 제작 지원 : <로봇찌바> 외 총 101건

□ **추진일정**

- 2010. 12. : 공용장비 유지보수 사업 공고
- 2011. 1. : 공용장비 유지보수 계약 체결
- 2011. 3. : 1차 장비 구입
- 2011. 9. : 2차 장비 구입

□ **기대효과**

사업명	구분	기대효과	비고
특수영상 후반작업 지원	정량적 효과	○ 도내 다양한 콘텐츠의 지속 생산 기반 구축 (※ '10년 상반기 72건 제작 지원, 부천국제판타스틱영화제 지원)	
	정성적 효과	○ 안정적이고 효율적인 서비스 제공을 위한 공용장비실 시스템 기반 마련 ○ 도내 콘텐츠 제작 활성화 및 지원효과 개선	

## 2. 전략콘텐츠 산업 육성

2-1

### 콘텐츠생태계 프로젝트 추진

- 대·중소 콘텐츠기업 상생 협력 구조 구축을 통한 콘텐츠 유통 지원 활성화 추진
- 크로스미디어, 유비쿼터스 콘텐츠 등 장르별 콘텐츠 제작지원 사업을 통한 신규 플랫폼 시장 수익모델 확보 및 소비시장 확대 기여

#### □ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2011. 12.
- 총사업비 : 1,006,250천원(도비 805,000/시비 201,250)
- 주요 사업내용
  - 대중소기업 협력기반 구축 사업 : 콘텐츠 개발 7건 이상
    - ※ 콘텐츠, SW, 솔루션, 기기 등 산업 각 분야의 협력 프로젝트 개발
  - 크로스미디어제작지원 : 콘텐츠 개발 7건 이상
    - ※ 모바일(태블릿PC 등), 웹, 스마트TV 등 다중 플랫폼 기반 콘텐츠 개발, 상용화 지원

#### □ 2011년 예산액 : 1,006,250천원

(단위 : 천원)

구분		세부 내역	금액
		합 계	1,006,250
대중소기업 협력기반 구축사업	지원비	○ 상생 협력 기반 구축 사업 콘텐츠 개발 지원금(최대 70,000천원)	475,000
	심사자문비	○ 심사비 및 자문료 - 심사위원 5인 X 600,000원 (1등급, 6시간 기준) X 3회 - 자문위원 3인 X 300,000원 (1등급, 3시간 기준) X 1회	9,900
	외주용역비	○ 사업비 심의료 및 회계 감사 - 사업비 원가조사 용역비 (2개 사업 공통)	5,000
	사업광고비	○ 매체홍보비 및 홍보물 제작비 등 - 사업설명회 자료집 제작 및 배포 - 사업광고 및 기획홍보	6,000
	운영비	○ 자료 인쇄비, 회의비 등 - 사업설명회개최 (2개 사업 공통), 심사 및 자문회의 진행 등	8,250
			소 계
크로스미디어 콘텐츠제작지원	지원비	○ 콘텐츠 개발 지원금(최대 70,000천원)	475,000
	심사자문비	○ 심사비 및 자문료 - 심사위원 5인 X 600,000원 (1등급, 6시간 기준) X 3회 - 자문위원 3인 X 300,000원 (1등급, 3시간 기준) X 1회	9,900
	외주용역비	○ 사업비 심의료 및 회계 감사 - 사업비 사용실적 회계감사비 (2개 사업 공통)	8,000
	사업광고비	○ 매체홍보비 및 홍보물 제작비 등 - 사업광고 및 기획홍보	5,000
	운영비	○ 자료 인쇄비, 회의비 등 - 심사 및 자문회의 진행 등	4,200
			소 계

□ **추진전략**

○ **삼성전자, LG전자 대기업의 매칭참여 유치를 통한 사업확대 추진**

- LG전자 : 12月 MOU를 통한 '11년도 공동사업화 추진
- 삼성전자 : 12月내 의견조율 후, '11년도 공동사업화 추진
- 대중소 및 크로스 미디어 사업을 대기업과 매칭화 하여 진행  
⇒ 현재 10억 14건 지원에서, 최대 20억 28건 규모로 확대가능

□ **그간 추진실적**

○ 대중소 상생협력 기반구축

： **경기도콘텐츠기업-삼성전자 협력모델 구축 및 글로벌시장 진출 지원**

- ※ 스마트폰용 어플리케이션 'iMembership(멤버십카드 통합관리 App)'
  - 앱스토어 1위 기록(국내 카테고리 1위, 전체 앱스토어 6위, 10,000여건 다운로드)
- ※ 스마트폰용 어플리케이션 'Stick Heroes'
  - Show 어플대전 최우수상 / 2년연속 베스트 어플 선정/머니투데이 '이달의 으뜸앱' 선정
  - 영국, 이태리 등 107개국 서비스 중, 독일모바일마켓 서비스 30만불 수출계약 체결

○ 크로스미디어 콘텐츠제작지원

： **선도적인 플랫폼 상호 연동 서비스 기반 융합콘텐츠 개발 및 상용화 지원**

- ※ 소셜게임(SNG : Social Network Game) : '마프온라인'
  - 일본 수출계약 2억원(웹기반 서비스), 중국·대만 계약 진행 중(웹, 모바일 서비스)
- ※ 영상펜 활용 전자도서 콘텐츠 제작 : '책 속의 호기심을 터치하라'
  - 프랑크푸르트 도서전 참가 및 계약액 30억원, 국내 60개 초교, 500개 유치원 교재 보급

□ **추진일정**

- 2010. 12. : 삼성전자(공동협력사업 협의), LG전자(공동사업 협의 및 MOU)
- 2011. 2. : 사업 공고 및 사업 설명회 개최
- 2011. 3. : 신청서 접수 및 심사
- 2011. 4. : 협약 체결 및 1차 지원금 지급
- 2011. 8. : 중간평가 및 2차 지원금 지급
- 2011. 12. : 결과평가 및 결과 보고

□ **기대효과**

사업명	구분	기대효과	비고
콘텐츠생태계 프로젝트 추진	정량적 효과	○ 상생 협력 기반 구축 사업 신규 콘텐츠 개발 7건 이상 ○ 크로스 미디어 콘텐츠 개발 7건 이상	
	정성적 효과	○ 콘텐츠 분야의 새로운 수요기반 마련 및 대·중소기업간 협력 모델 구축 ○ 차세대 콘텐츠 개발 및 대규모 시장창출 프로젝트 추진으로 킬러콘텐츠 육성	

### 3. 콘텐츠 유통 활성화

3-1

#### 게임상용화지원센터(GTOS)운영

- 중소 게임 개발사에 대한 게임 품질관리(QA)<sup>1)</sup> 서비스 제공
- 게임품질테스트 전문 지원 기관으로서의 중추적 역할수행 및 입지선점

#### □ 사업개요

- 운영방식 : 청강문화산업대학, 경기디지털콘텐츠진흥원 공동사업
- 운영개시 : 2009. 9. 14.
- 위치 및 면적 : 청강문화산업대학(에듀플렉스관), 198m<sup>2</sup>(60평)
  - 사무 공간 : 49m<sup>2</sup>(15평), 테스트 공간 : 149m<sup>2</sup>(45평)
- 총사업비 : 80,000천원(도비 80,000)
- 사업내용
  - 게임 품질향상을 위한 게임품질(QA)테스트 서비스 지원
  - 게임 상용화를 위한 게임 서비스 운영 지원 및 컨설팅 수행
  - 산/학/관 연계 게임QA 전문 인력양성 프로그램 개발 및 기술방법론 연구, 세미나 개최 등

#### □ 2011년 예산액 : 80,000천원

(단위 : 천원)

구 분		세부내역	금 액
		합 계	80,000
게임상용화 지원센터 운영	센터운영비	- 테스트 인력 인건비(FGT, 개발QA 인건비) : 50,000 - 센터 유지관리비 : 30,000	80,000

#### □ 그간 추진실적

- 연도별 사업 추진실적

2009년	2010년
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 게임상용화지원센터 구축 완료 및 개소식</li> <li>· 11개기업 16개 게임프로젝트 QA테스트 지원 완료</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 제1회 게임QA세미나 개최(2010.5.7)</li> <li>· 15개 기업 25개 게임프로젝트 QA테스트 지원 완료</li> </ul>

1) QA : Quality Assurance

○ 주요 사업성과

- 2009.9 : 게임상용화지원센터 구축 완료
- 2009.12.31 : 11개 기업 16개 게임프로젝트의 게임QA테스트 지원 완료
- 2010.5.7 : 제1회 게임QA 세미나 개최(42개 기업, 183명 참여)
- 2010.10.31 : 15개 기업 25개 게임프로젝트의 게임QA테스트 지원 완료

□ 향후 추진일정

- 2011. 1. ~ 12. : 게임 QA 테스트 지원 대상 기업 선정 및 지원
- 2011. 12. : 게임 QA 전문가 세미나 개최

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
게임 상용화 지원센터 운영	정량적 효과	○ 연간 25개 게임 프로젝트의 QA 서비스 지원	
	정성적 효과	○ 경기도 게임 개발사의 게임 제작 경쟁력 강화 - 개발사의 제작비 및 개발 기간 단축 - 게임 시장성 검증	

- 스마트폰 시장의 확대와 함께 앱스토어(App Store)의 성장에 따른 모바일 산업 중요성 확대
- 모바일 테스트 환경 구축을 통한 중소기업·개인개발자 대상 테스트 서비스 제공 및 모바일 콘텐츠 개발·QA 교육 실시
- 타 기관과 공동사업의 선택적 연계를 통한 앱센터계 사업역량 리더쉽 확보

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2011. 12.
- 총사업비 : 325,000천원(도비100,000, 성남시비225,000)
- 사업대상 : 경기도 모바일 콘텐츠 기업 및 개인개발자
- 사업내용
  - 테스트시설 운영

### [세부내역]

- ① 테스트시설 및 단말기 구입
  - 경기모바일앱센터 QA 테스트 라인업 확장을 위한 시설 및 기기 구입
  - 테스트 종류 : 기능성테스트(Function Test), 호4환성(Compatibility Test), UI테스트(UI test), 유지보수성 테스트(Upgrade, Patch test) 실시
  - 플랫폼 적용 기준 : 아이폰(OS X), Window Mobile(Win 7), Android, Bada
  - 테스트용 단말기 : Smart Phone, Tablet PC, E-Book 전용 단말 등
    - ※ 모바일시장의 주요 플랫폼 및 적용기술의 확대에 따라 테스트 범위 확대
    - ※ Galaxy-Tab, I-Pad, UX-10등 신규모바일 시장 확대 고려, Interaction, Design 등을 고려한 Functional Equipment 테스트 확대 필요
- ② 경기모바일앱센터 운영 : 테스트랩 운영을 통한 모바일생태계 활성화 지원
  - 운영인력 운영 : QA 전문인력을 통한 Test Lab 운영 및 개발자 Test 실행 지원
  - Test Lab 유지보수 : On/Off 라인테스트 시설 및 장비 관리 및 유지보수

- 주요 기업과의 연계를 통한 개발자 네트워크 활성화
  - . KT Econovation 포럼 및 집중 세미나 정기적 개최
  - . 삼성 bada One-day Clinic 및 기술자협의체를 단국대와 추진
  - . LG전자 TV Apps 기술지원 및 포럼 등과의 연계
    - ※ Apple, bada 등 다변화 된 플랫폼별 개발교육 시행
    - ※ App 개발 컨설팅 사업 실시 : App 품질 향상
- 주요기업 연계 App 개발 컨설팅 : KT, 삼성전자, LG전자 연계
- 도내 주요거점 대학 순회 컨설팅 시행

□ 2011년 예산액 : 325,000천원

(단위 : 천원)

구 분		세부 내역	금 액
합 계			325,000
테스트시설 및 단말기 구입	장비유지보수	○ 온/오프라인 테스트장비 유지보수 - 10,000 x 1년 = 10,000	225,000
	오프라인단말	○ 테스트 단말기(스마트폰, 태블릿PC 등) - 1,000 x 45ea = 45,000	
	솔루션확장	○ 온/오프라인 테스트 솔루션 확장 (WinMobile7, GingerBread 등 플랫폼 확장) - 플랫폼 확장 비용 : 50,000 x 1식 = 50,000	
	테스트모듈	○ 온라인 테스트모듈 - 10,000 x 5ea = 50,000	
	앱센터 운영	○ 경기모바일앱센터 전문 운영인력 - 운영전담인력 : 35,000 x 1인 = 35,000 - 운영보조인력 : 12,000 x 1인 = 12,000 - 앱센터 운영비 23,000 x 1식 = 23,000	
경기도 모바일콘텐츠 산업 활성화	교육운영비	○ 모바일App 개발 기초, 전문가 과정 교육운영 - 25,000 x 2개과정 = 50,000	100,000
	개발역량 강화	○ 경기도 개발자 역량강화(신규기술 적용 등) (삼성, LG, KT, SKT 등 주요기업 연계) - 신규 기술개발 프로젝트 운영 5,000 x 2개 과제 = 10,000 - 경기도 개발자 네트워크 구축(컨퍼런스 운영) 5,000 x 2회 = 10,000	
	경기 App포럼	○ 신규기술동향 및 순회 세미나 개최 등 - 2,000 x 5회 = 10,000	
	App개발 컨설팅	○ 개발자 개발 자문 및 개발 클리닉 개최 - 4,000 x 5회 = 20,000	

□ 추진일정

- 2011. 1. : 경기모바일앱센터 연간 사업계획 수립 및 유지보수 계약 체결
- 2011. 2. : 온·오프라인 테스트 확장
- 2011. 3. : 경기모바일앱센터 앱 개발인력 양성교육(상반기)
- 2011. 9. : 경기모바일앱센터 앱 개발인력 양성교육(하반기)
- 2011. 12. : 사업 결과보고

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과
경기모바일앱센터 운영 및 활성화	정량적 효과	○ 경기모바일앱센터 개발인력 양성 연간 200명 ○ QA 활용 연간 500건 이상
	정성적 효과	○ 경기도 모바일콘텐츠 개발활성화 환경 조성 ○ 우수 개발인력 양성 및 경기도 모바일콘텐츠 품질 개선을 통한 경쟁력 강화

**3-3**

**경기도 콘텐츠 유통 플랫폼 지원사업**

- 3Screen(모바일, 온라인, IPTV)기반 경기도 콘텐츠 전용 유통채널 다양화
- IT(모바일, 온라인)기반 글로벌 비즈니스 서비스 플랫폼 구축
- 도내 모바일 및 기능성게임 콘텐츠 플랫폼 활성화를 위한 개발 및 유통지원

**□ 사업개요**

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2014. 12 (총 4개년)
- 총사업비 : 87,500천원(도비 70,000/시비 17,500)
- 주요 사업내용
  - 3Screen(모바일, 온라인, IPTV)기반 경기도 콘텐츠 유통채널 개설 및 운영관리
  - 경기도 콘텐츠 유통 프로모션 및 글로벌 B2B 매칭 지원
    - 온라인 유통플랫폼 사업자와 협력하여 채널 운영 및 콘텐츠별 프로모션 지원
    - 경기도내 우수 콘텐츠 발굴 및 기업 정보 DB구축, 영문화 지원
  - 사용자 환경(UI) 및 플랫폼에 맞춘 콘텐츠 변환 서비스 지원
  - 모바일 플랫폼 콘텐츠 개발 및 유통
  - 다문화 가정의 소통, 정착지원을 위한 기능성게임 개발 및 보급

**□ 2011년 예산액 : 87,500천원**

(단위 : 천원)

구분		세부 내역	금액
		합 계	87,500
경기도 콘텐츠 유통 플랫폼 지원	채널 서비스 운영 및 유지보수비	채널 유지보수 용역 및 서비스 전담인력 운용 : 28,000천원	28,000
	플랫폼 확장 및 프로모션 지원비	유통 플랫폼 확장 : 10,000천원 플랫폼별 프로모션 및 번역, 현장중계 운영비 : 33,500천원	43,500
	사업운영비	사업설명회, 자료집, 서비스규정 제작 등 : 10,000천원 통신비(인터넷, IPTV 등) : 2,000천원 회의비, 자문료, 면허세 등 : 4,000천원	16,000

**□ 그간 추진실적**

○ 연도별 사업 추진실적

2009년	2010년
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 경기도 콘텐츠 유통활성화 업무협약 : 6건</li> <li>· 경기 콘텐츠 전용 7개 채널 개설 및 운영 : 판도라TV, youtube 등</li> <li>· 채널 콘텐츠 조회 수 : 1,117,258건</li> <li>· 온라인 프로모션 지원 : 7건</li> <li>· 온라인 현장중계 지원 : 2건(KSF2009, 2009 DMZ영화제)</li> <li>· 개방형콘텐츠제작장터 프로젝트 매칭지원 : 4건 ※ 'iMembership' App 개발(국내 앱스토어 유료 3위, 무료 1위, 약 17만 건 다운로드)</li> <li>· 개방형콘텐츠제작장터 창업유도 : 2건</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 경기도 콘텐츠 유통활성화 업무협약 : 1건</li> <li>· 경기 콘텐츠 전용 1개 신규개설, 총 5개 채널 운영 : 오픈IPTV(LGU+) 신규개설</li> <li>· 채널 콘텐츠 조회 수 : 1,566,467건</li> <li>· 온라인 프로모션 지원 : 8건</li> <li>· 온라인 현장중계 지원 : 5건 : GFX2010, KSF2010, GTOS포럼, GCCA세미나 등</li> <li>· 오픈IPTV GNitv 채널오픈(10월 7일 정식 오픈) : 20건(기업/작가) 233편 등록, 3주차 누적방문자 15,407명</li> <li>· 신규 플랫폼 비즈니스를 통한 수익창출 창구 마련 : 오픈IPTV 유료서비스</li> </ul>

○ 주요 사업성과

- 2009. 3. '구글 유튜브', 'SBSi', '판도라TV' 협약체결
- 2009. 7. 판도라TV 공동 프로모션 <What is the GG!> 슬로건 공모전
- 2009. 8. 'DAUM' 협약체결  
개발자 커뮤니티 연계 '부천 스테디' 1기 모집 및 교육실시
- 2009. 9. 판도라TV 공동 프로모션 UCC 공모전  
나우콤(아프리카TV) 협약체결, 'KSF' 및 'DMZ' 현장 생중계
- 2009. 10. 개발자 커뮤니티 연계 '부천 스테디' 2기 모집 및 교육실시
- 2009. 11. 경기일보 협약체결 및 GDCA VEN 카테고리 개설

□ 추진일정

- 2010. 12. : 모바일 및 IPTV(KT) 신규 채널 구축 추진
- 2011. 2. : 모바일 포털 App 개발 완료 및 런칭
- 2011. 2. ~ 4. : 도내 게임 기업과 다문화 가정 지원을 위한 기능성 게임 개발 협약
- 2011. 8. : 사업진행 중간보고
- 2011. 11. : 최종 결과보고
- 수시 : 온라인, IPTV, (모바일) 플랫폼별 프로모션 자체 수행
- 수시 : 온라인, IPTV, (모바일) 플랫폼별 콘텐츠 서비스 대행 지원
- 수시 : 도내 기업 및 보유 콘텐츠 DB 구축
- 2011. 12. : 다문화 가정 지원을 위한 기능성 게임 보급

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
경기도 콘텐츠 유통 플랫폼 지원 사업	정량적 효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 도내 콘텐츠기업 프로모션 지원 5회 이상</li> <li>○ 도내 콘텐츠 직접 유통 서비스 지원 6건 이상</li> <li>○ 채널을 통한 도내 콘텐츠 노출 홍보 횟수 150만 건 이상</li> </ul>	
	정성적 효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘텐츠 활성화 프로모션을 통한 경기도 콘텐츠 인지도 향상 및 수익창출</li> <li>○ 도내 콘텐츠 및 기업 정보의 글로벌 확산 및 교류 활성화</li> <li>○ 도내 콘텐츠 기업 대상 선도적 신규시장 진출 기회 확대</li> <li>○ 기능성 게임 개발을 통한 다문화 가정의 소통 및 정착 활성화</li> </ul>	

- 도내 콘텐츠 기업의 해외수출 지원을 통해 글로벌 경쟁력 강화 및 매출 증대
- 산업 변화에 맞는 해외시장 진출 프로그램 추진 및 기업 밀착 지원 강화
- 해외수출/투자유치/공동제작/인력교류를 위한 해외 기관과의 협력 네트워크 구축

□ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2011. 12
- 총사업비 : 262,500천원(도비 210,000/시비 52,500)
- 주요 사업내용
  - '11년 게임 수출상담회 개최 (KSF 연계)
    - 해외 바이어 초청, 비즈니스 상담회 개최 운영 등
  - 도내 콘텐츠 기업의 국내외 전시회 참가지원
    - 비즈니스매칭지원(해외바이어), 홍보물 제작 및 부스 참가지원 등
  - 콘텐츠 전문번역 및 프로젝트 문화감수 등 콘텐츠 현지화 지원
  - 해외협약기관과 협력채널 구축을 통한 상시 비즈니스 매칭 서비스 지원
- 사업대상 : 경기도내 콘텐츠 기업/프로젝트 및 해외협력기관

□ 2011년 예산액 : 262,500천원

(단위 : 천원)

구분		세부 내역		금액
		합 계		262,500
국내외 시장진출 지원사업	지원비	○ 국내 전시회 참가지원(공동관 구성 및 홍보 등)	55,000	247,500
		○ 해외 전시회 참가지원(부스참가 및 홍보물제작지원)	75,000	
		○ 수출상담회 개최 (바이어 초청 및 행사장 구성 등)	57,500	
		○ 현지화 지원 (프로젝트 문화감수 및 번역지원)	40,000	
		○ 사업운영비(진행비, 회의비, 심사비, 간담회비, 자료인쇄비 등)	20,000	
	국외여비	○ 국외여비	15,000	15,000

□ 그간 추진실적

- 연도별 사업 추진실적

2008년	2009년	2010년
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 총 24개 기업 지원</li> <li>- 총수출액 219.75억원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 총 17개 기업 지원</li> <li>- 총수출액 259.9억원</li> <li>- 전년 대비 18.29% 증가</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 총 68개 기업 지원</li> <li>- 총수출액 291억원(12% 증가)</li> <li>※ 디자인설 “캐릭터 똥” 중국, 태국 등 8,700,000USD 수출계약</li> <li>※ 레드로버 “볼츠 앤 블립”, 세계 150개국 방영 100억원 수출 계약</li> <li>※ 이노디스 “Stick Heroes” 300.000USD 유럽, 동남아 등 서비스</li> </ul>

○ 주요 사업성과

- 프랑스 MIPTV, MIPCOM, 독일 Gamescom, 캐릭터페어, 게임수출상담회(KSF2010) 등 5개 마켓 참가 지원 약 291억원 수출계약
- 해외견본시 지원 19개, 수출상담회 50개 기업 등 총 68개 콘텐츠 기업지원(※중복지원 제외)

지원사업	지원내용	지원기업 및 건수	추진실적(계약액)
<b>총계</b>		<b>68개社 76건 지원</b>	<b>29,109,542천원</b>
MIPTV 참가지원	홍보물 제작 지원	레드로버	4,524,000
		디자인설	9,839,700
		리퀴드브레인 외 1개	-
<b>소계</b>		<b>4개社</b>	<b>14,363,700</b>
캐릭터페어	도내기업 공동부스 운영	디자인설	188,877
		<b>뮤 외 8개</b>	10,179
<b>소계</b>		<b>4개社</b>	<b>199,056</b>
게임전시회 참가지원	홍보물 제작 지원	게임파크홀딩스	4,614
		탑픽 외 2개	
<b>소계</b>		<b>4개社</b>	<b>4,614</b>
MIPCOM 참가지원	홍보물 제작 지원	레드로버	4,863,300
		캐릭터코리아 외 2개	-
<b>소계</b>		<b>4개社</b>	<b>4,863,300</b>
하반기 견본시 참가지원	홍보물 제작 지원 및 해외 전시회 부스 참가지원	홍진 P&M 외 2개 기업	-
<b>소계</b>		<b>3개社</b>	<b>-</b>
KSF2010 수출상담회	게임 해외 바이어 초청 게임 수출상담회 개최	이노디스 외 49개 기업	9,678,872
<b>소계</b>		<b>50개社</b>	<b>9,678,872</b>

□ 추진일정

- 2011. 2. : 사업 설명회 개최
- 2011. 3. : MIPTV 참가 경기도 기업 참가지원 및 비즈니스 매칭지원
- 2011. 3. : 해외 전시참가 기업 홍보물, 번역, 문화감수 지원
- 2011. 6. : 독일 Gamescom 참가 경기도기업 비즈매칭 지원
- 2011. 9. : 게임 수출상담회 개최
- 2011. 9. : 프랑스 MIPCOM 참가 경기도기업 비즈니스 매칭 지원
- 2011. 10. : 독일 프랑크푸르트북페어·도쿄라이센싱아시아 부스 참가지원
- 2011. 12. : 사업 종료 및 결과 평가

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
국내외 시장진출 지원사업	정량적 효과	○ 2010년 해외 수출지원을 통한 수출액 대비 10% 성장 ○ 도내기업 프로젝트 해외 수출 계약 / 투자유치 10건 ○ 글로벌 마케팅 지원 수혜기업 만족도 90% 이상	
	정성적 효과	○ 직접 타겟 매칭을 통한 계약 성사율 상승으로 매출 증대 ○ 도내 기업 수출증대로 인한 도내 콘텐츠 산업 활성화 ○ 원스탑서비스 체계 구축을 통해 경기도 기업 해외진출 상시지원 ○ GDCA 해외협약기관과의 글로벌 네트워크 강화	

- 경기도내 31개 사군을 대상으로 지역 문화원형을 발굴하여 디지털 복원 및 3D콘텐츠로 개발
- 지역 문화콘텐츠산업 활성화 및 장기적 성장기반 마련

□ 사업개요

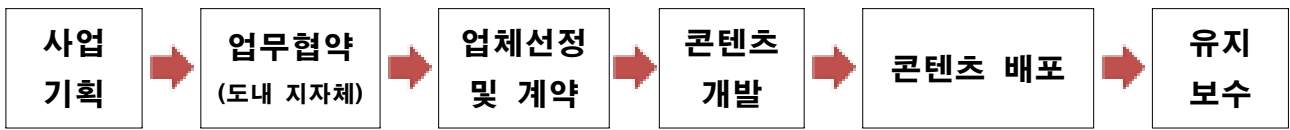
- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2011. 12.
- 사업대상 : 경기도 31개 시·군 및 경기지역 콘텐츠기업(기관)
- 총사업비 : 362,500천원(도비 290,000천원/시비 72,500천원)
- 사업내용
  - 경기문화원형 디지털콘텐츠화
    - ※ (예시) 포천 막걸리, 양평 소나기마을, 이천 도자기, 안성 바우덕이 등
  - 도내 지역별 대표 문화자산의 멀티미디어 콘텐츠 개발을 통해 경기도 지역 홍보 및 관광 활성화 유도
    - ※ 홍콩720과 같이 스마트폰 등 신규미디어 플랫폼의 어플화 지원

□ 2011년 예산액 : 362,500천원

(단위 : 천원)

구 분		세부 내역	금 액
		합 계	362,500
경기 문화원형 디지털복원 및 콘텐츠개발 사업	개발지원	○ 디지털복원 및 멀티미디어콘텐츠개발 = 286,500 - 콘텐츠 개발(문화원형 콘텐츠개발 지원금) 70,000×2개 과제 = 140,000 - 서비스 DB 관리 및 유지보수 10,000×2개 과제 = 20,000 - 플랫폼 확장 및 컨버팅 10,000×5개 플랫폼×2개 과제 = 100,000 - UI, UX 개발 26,500×1식 = 26,500	362,500
	심사/자문	○ 심사비 및 자문료 = 15,000 - 심사비(선정, 중간, 결과) 500×5인×5회 = 12,500 - 자문료(가용예산내 차등지급) 500×5회 = 2,500	
	사업광고 등	○ 사업광고비, 매체 홍보비, 홍보물제작비 = 20,000 - 사업광고비 3,000×2개 매체 = 6,000 - 매체홍보(개발완료 후 포털, TV 및 뉴미디어 홍보) 5,000×2개 매체 = 10,000 - 홍보물제작비(브로셔, 배너 등) 4,000×1식 = 4,000	
	기타 운영비	○ 자료 인쇄비, 회의비 등 = 11,000 - 콘텐츠 확산 지원 행사 운영 5,000 - 회의비, 자료 인쇄비, 문헌조사 등 6,000	
	인력운영비	○ 사업운영인력 인건비(계약직원) = 30,000 - 인건비 1명×12월(퇴직금 및 부담금 포함) = 20,000 - 시간외 근무수당 및 석식비(월 15회) 등 = 4,000 - 출장비 등 기타 제비용 = 6,000	

## □ 추진프로세스



## □ 추진일정

- 2011. 03. : 사업 공고
- 2011. 04. : 문화원형 개발과제 선정 및 1차 지원금 지급
- 2011. 09. : 중간평가 및 2차 지원금 지급
- 2011. 12. : 결과보고

## □ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
경기문화원형콘텐츠 디지털 복원 및 콘텐츠개발 사업	정량적 효과	○ 지역 문화콘텐츠산업 활성화를 통한 일자리 창출 ○ 지역 문화원형 디지털콘텐츠화 1건 이상	
	정성적 효과	○ 콘텐츠창작기반 조성, 관광, 교육 등 자원활용 다각화 ○ 콘텐츠기반 도시브랜드 가치 확보	

- 블루오션 분야인 기능성게임 가치를 선점, <게임콘텐츠 메카 경기도>위상 확립
- 기능성게임의 폭넓은 저변과 긍정적 이미지로 건전한 여가와 정보습득 기회 제공

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2011. 12.
- 사업대상 : 게임콘텐츠 제작/서비스 기업 및 관련 산·학 기관
- 사업내용
  - ① 기능성게임 전시회 (국제전시관, 기업관, 주제관)
  - ② 기능성게임 컨퍼런스(기조연설, 정상회의, 부대행사)
  - ③ 기능성게임 경진대회(도게임콘텐츠 프로모션, 국제대항전)
  - ④ 기능성게임 부대행사(채용박람회, 차세대 게임전, 시민행사)

## □ 2011년 예산액 : 581,430 천원

(단위 : 천원)

구분	세부 내역	금액
	합 계	581,430
전시회	전시장 구축 및 테마관조성	150,000
컨퍼런스	국민/바이어초청 및 부대행사 운영	100,000
경진대회	전국 프로모션 50회 및 전국 온라인 대전시스템 구축운영	100,000
부대행사	채용박람회, 차세대 게임전, 게임문화행사, 국제초청전	81,430
홍보	홍보영상, 홍보물, 홈페이지, 홍보대사 제작 및 운영	100,000
운영비	회의비, 예비비 및 기타사업비	50,000

## □ 그간 추진실적

- 연도별 사업 추진실적

2009년	2010년
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내외 48개사 전시참가</li> <li>- 총 13,164명 관람</li> <li>- 수출계약 590만 달러 달성</li> <li>- 채용상담 580건</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전시참가기업 총 59개사(전년대비 28% 증가)               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 국내 48개사, 해외 11개사</li> </ul> </li> <li>- 총 33,889명 참석(전년대비 157% 증가)</li> <li>- 경진대회 56회 진행, 총 11,070명 참가</li> <li>- 컨퍼런스 535명 참가</li> <li>- 채용박람회 15개 기업 참여, 총 641명 참가</li> <li>- 언론보도 300회 및 기획보도 20회</li> </ul>

## □ 추진일정

- 2011. 2. 1 : 기본방향 및 운영계획 수립
- 2011. 3. 1 : 2011 기능성게임 페스티벌 대행사 선정
- 2011. 5. 1 : 경진대회 온라인 예선/본선 실시
- 2011. 7. 1 : 경진대회 오프라인 프로모션 및 KSF 홍보 실시
- 2011. 9. 30 : 2011 기능성게임 페스티벌 개최 (2011.9.30~10.3) ※예정
- 2011. 12. 30 : 기능성게임 페스티벌 사업 보고 및 정산 완료

## □ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
기능성 게임 페스티벌	정량적 효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기능성게임 페스티벌 관람객 35,000만명 이상</li> <li>○ 기능성게임 페스티벌 참가기업 65개 이상</li> <li>○ 기능성게임 페스티벌 홍보노출 300회 이상</li> <li>○ 기능성게임 컨퍼런스 해외 주요 언론 10회 이상</li> </ul>	
	정성적 효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 성남 게임콘테츠 메카 위상확립</li> <li>○ 경기도 블루오션 분야인 기능성게임 마켓 선점</li> <li>○ 기능성 콘텐츠의 활용한 사업방안 및 체험장 제공으로 도내 기업의 신사업방향 제시</li> <li>○ 생활습관과 결합한 기능성게임콘텐츠 제시로 국민들의 건전한 컴퓨터 사용 홍보와 분위기 조성 기여</li> </ul>	

## 4. 현장중심 전문인력 양성

4-1

### 콘텐츠 전문인력 양성사업

- 산업계의 요구를 반영, 현장 중심의 맞춤형 인력 양성
- 글로벌 경쟁 가속화에 따른 다각화 콘텐츠 제작에 필요한 인력 공급

#### □ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2011. 12.
- 총사업비 : 199,363천원(도비 159,490천원/시비 39,873천원)
- 주요 사업내용
  - ① 재직자 교육사업(경기콘텐츠멘토스쿨)
    - 대 상 : 도내 콘텐츠 기업 재직자, 콘텐츠분야 종사중인 경기도민
    - 교육인원 : 도내 콘텐츠 현장인력 총 330명
    - 주요내용 : 콘텐츠 분야별(게임, 애니메이션, 방송, 영상 등) 재직자 수요기반 교육을 통한 경기도 콘텐츠 산업 경쟁력 제고
      - ▶ 멘토링 과정 : 멘토링 수업방식을 도입으로 실질적인 현장실무 문제해결의 노하우 전수, 상·하반기 교육운영(총 8개 과정), 총 120명 교육
      - ▶ 릴레이 특강 : 재직자들이 선호하는 국내외 콘텐츠 분야 저명인사 초청 특강(연 6회), 총 180명 교육
      - ▶ 맞춤형 과정 : 거리 및 시간 때문에 집합교육이 어려운 도내 재직자 대상으로 맞춤형 방문교육 실시, 상·하반기 교육운영(총 4개 과정), 총 30명 교육
  - ② 예비취업자 교육사업(경기콘텐츠프로스쿨)
    - 대 상 : 도내 콘텐츠 관련학과 졸업자(예정자 포함), 경기도민
    - 교육기간 : 2011. 3. ~ 8.
    - 교육과정 : 3D CG, 모바일 어플리케이션, 융합콘텐츠 분야 8개 과정
    - 교육시간 : 과정당 48시간(3시간 × 16회) 내외
    - 교육인원 : 225명
    - 주요내용
      - ▶ 기업 수요 기반의 교육과정 운영
      - ▶ 기업체 실무자 교육 및 현장 프로젝트 체험 프로그램 운영
      - ▶ 교육 이수자에 대해 취업지원 프로그램 연계를 통한 취업활성화 추진
  - ③ 일반인 교육사업(경기콘텐츠상상교실)
    - 대 상 : 도내 초, 중, 고등학생
    - 교육기간 : 2011. 4~11
    - 교육과정 : 영상제작, 게임프로그래밍, 만화제작 등 3개 과정 12개소 교육
    - 교육시간 : 과정당 16시간(2시간 × 8회) 내외
    - 교육인원 : 총 300명
    - 주요내용 : 콘텐츠 프로슈머(※소비자이면서 창작자) 저변 확대를 위해 영상,

게임, 만화 등 다양한 분야의 제작·체험 학습  
 - 교육시설 운영(교육장비 유지보수 포함) 및 정보자료실 운영

□ 2011년 예산액 : 199,363천원

(단위 : 천원)

구분	세부내역	금액
합계		199,363
재직자 교육사업(경기콘텐츠멘토스쿨)	강사료, 홍보비(현수막, 배너 등) 운영비(실습물품, 교재, 문구류, 행사진행비 등)	68,500
예비취업자 교육사업(경기콘텐츠프로스쿨)	강사료, 홍보비, 운영비(교재, 회의비, 관리비용 등)	50,000
일반인 교육사업(경기콘텐츠상상교실)	강사료, 운영비(실습물품, 교재, 문구류, 행사진행비 등)	25,000
교육시설 운영비	교육장비(하드웨어, 소프트웨어) 유지보수 및 시설관리 비용	45,000
정보자료실 운영비	콘텐츠 관련 도서 및 영상자료(DVD) 구매	10,863

□ 그간 추진실적

○ 연도별 사업 추진실적

2008년	2009년	2010년
4개 교육사업, 12개 교육과정 총 1,821명 교육	2개 교육사업, 7개 교육과정 총 582명 교육	2개 교육사업, 15개 과정 총 585명 교육
① 정규과정 : 25명 교육 ② 예비콘텐츠수요자교육(체험학습) : 637명 교육 ③ 심화교육 : 7개 과정, 1,027명 교육 · 현장인력재교육 : 228명 · 해외초청특강 : 799명 ④ 관련학과 지원 : 132명 교육지원	① 콘텐츠전문가과정 22명 교육 · 아카데미 정규 과정 12명 교육 · 모션그래픽 10명 교육 문화 PD 38명 교육 ② 예비콘텐츠수요자교육 : 도내 4개 지역연계, 380명 교육	① 콘텐츠전문가과정 : 문화PD 등 7개 과정, 241명 교육 ② 예비수요자교육(찾아가는 콘텐츠상상교실) : 3개 분야 8개 과정, 344명 교육

□ 추진일정

- 2010. 12. : 교육 프로그램 기획 및 세부운영계획 수립
- 2011. 1. : 사업광고, 교육과정 참여 대상자(기업, 학교, 개인) 모집
- 2011. 2. : 사업시행
- 2011. 8. : 사업진행 중간보고
- 2011. 12. : 결과보고

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
콘텐츠 전문인력 양성사업	정량적 효과	○ 교육인원 총 855명 - 경기콘텐츠 멘토스쿨 : 교육인원 330명 - 경기콘텐츠 프로스쿨 : 교육인원 225명 - 경기콘텐츠 상상교실 : 교육인원 300명	
	정성적 효과	○ 도내 콘텐츠기업 재직자의 직무역량 강화 ○ 미래 콘텐츠분야 인재양성에 기여	

- 구직자·수요자(채용기업)간 격차를 완화하기 위한 전문교육 시행, 일자리 창출 활성화
- 기업체 수요에 부합하는 콘텐츠 교육과정 운영 및 필수인력 공급기반 확충

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2011. 12.
  - 총사업비 : 275,000천원(도비 220,000천원/시비 55,000천원)
  - 주요 사업내용
    - ① **포트폴리오 제작 교육** : 도내 졸업예정자 대상 포트폴리오 제작과정 교육 시행
      - 시행시기 : 대상학교 모집 및 선정 (2월), 교육운영 (3~12월)
      - 대 상 : 도내 콘텐츠 관련학과 5개 / 100명 포트폴리오 제작 교육 시행
      - 주요내용 : 애니메이션, 캐릭터 등 포트폴리오 제작 교육과 제작 지원을 병행하여 도내 졸업예정자의 구직 경쟁력을 높임
    - ② **캠퍼스 리쿠르팅** : 도내 졸업예정자 대상 찾아가는 채용심사 및 관련특강 실시
      - 시행시기 : 대상학교 모집 및 선정(4월), 리쿠르팅 시행(5~6월), 완료 및 후속조치(11월)
      - 대 상 : 도내 10개 대학 / 고용창출 50명
      - 주요내용 : 콘텐츠기업 실무자 및 인사담당자를 초청, 채용 설명회 및 사전 서류 심사, 현장 면접심사를 통한 도내 청년 취업률 제고
    - ③ **고용촉진 프로그램** : 고용지원프로그램을 통해 일자리 창출 활성화
      - 대 상 : 도내 콘텐츠 관련학과 졸업예정자
      - 지원인원 : 경기콘텐츠프로스쿨, 포트폴리오 제작교육 및 캠퍼스 리쿠르팅 참여자 62명 내외
      - 주요내용 : 콘텐츠 전문인력 교육 및 취업지원 사업과의 연계성을 강화하고 사업 참여자의 구직 경쟁력을 확보하여 관련 일자리 창출을 촉진하고자 교육 수혜자의 콘텐츠 업계 채용까지 원스탑 시스템 구축
  - 지원기간 : 채용약정 체결 후 3개월 인건비 일부 지원
  - 근무형태 : 인턴직, 계약직, 정규직
  - 지원내용 : 1인당 1개월 800천원
- ※ 단, 채용기업은 월 100만원 이상 지급 가능한 기업 선정

□ 2011년 예산액 : 275,000천원(2010년 500,000천원)

(단위 : 천원)

구분	세부내역	금액
합 계		275,000
포트폴리오 제작교육	포트폴리오 제작 교육 및 제작 실비 지원	50,000
캠퍼스 리쿠르팅	행사준비 및 진행비용, 현장 인건비, 관리 운영비 등	75,000
고용촉진 프로그램	급여 일부 지원금, 사업 관리운영비(심사/자문료, 회의비 등)	150,000

□ 그간 추진실적

○ 연도별 사업 추진실적

2009년	2010년
6개 사업, 총 837명 교육 및 채용지원 - 11개 기업, 22명 채용지원 / 26개소(학과/기업/기관), 815명 교육	5개 사업, 총 1,260명 교육 및 채용지원 - 70명 채용지원 / 1,085명 교육 / 105명 포트폴리오 제작지원
① 콘텐츠기업 채용 지원 : 11개 기업, 22명 지원 ② 구직자 취업지원 사업(포트폴리오 클리닉 과정) 11개 학과, 280명 교육 ③ 현장인력 재교육 : 13개 과정, 234명 교육 ④ 기업맞춤형교육지원 : 10개 기업, 127명 교육 ⑤ 도내 유관기관 연계 : 5개 기관, 169명 취업교육 ⑥ 글로벌 인재양성 : 5명 교육	① 콘텐츠기업 채용지원 : 16개 기업, 33명 지원 ② 구직자취업지원 · 포트폴리오 제작지원 : 5개 학과, 105명 제작지원 · 군부대 취업클리닉 : 6회, 300명 교육지원 · 캠퍼스 리쿠르팅 : 6개교, 316명 교육, 채용 10명 ③ 현장인력재교육 : 14개 과정, 402명 교육 ④ 기업맞춤형교육지원 : 8개 기업, 67명 교육 ⑤ 경기청년취업활성화사업 : 27명 지원

○ 주요 사업성과

- 2010.3.15 ~ 10.30 : 기업맞춤형 교육지원사업 8개 기업, 67명 교육
- 2010.3.18 : 콘텐츠기업채용지원 16개 기업, 33명 채용지원
- 2010.4. 8 : 포트폴리오 제작지원 아주대 등 5개학과, 105명 지원
- 2010.4.26 ~ 10.30 : 현장인력재교육사업(경기콘텐츠멘토스쿨) 14개 과정, 402명 교육

□ 추진일정

- 2010. 12. : 세부사업계획 도출 완료
- 2011. 1. : 사업공고 / 교육과정 참여 대상자(기업, 학교, 개인) 모집
- 2011. 3. : 대상자 선정 / 협약 체결
- 2011. 8. : 사업 중간점검
- 2011. 12. : 사업 종료 / 결과보고

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
콘텐츠 분야 취업 지원	정량적 효과	○ 교육인원 총 100명 / 고용창출 112명 - 포트폴리오 제작교육 : 교육인원 100명 - 캠퍼스 리쿠르팅 : 고용창출 50명 - 경기청년취업활성화사업 : 채용지원 62명	
	정성적 효과	○ 청년층이 선호하는 고부가가치 산업인 콘텐츠분야에 대한 역량 강화를 통해 청년실업 해소 큰 기여 ○ 구직자와 수요자간 격차를 완화하여, 현장에 강한 실무형 인재를 육성, 일자리 창출 및 인재가뭄 해소에 기여	

○ 경기도를 소재로 한 콘텐츠를 개발, 지역과 콘텐츠에 대한 관심 고취

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2011. 12.
- 사업대상 : 콘텐츠 창작에 관심이 많은 도내 소재 대학생
- 총사업비 : 100,000천원 (도비 80,000 / 시비 20,000)
- 주 제 : 도내 유·무형 문화자원 및 축제/행사를 주제로 한 창작물
- 응모분야 : 모바일 게임, 모바일 어플리케이션
- 추진방안
  - 장려상 이상 수상작 6개에 대하여, 모바일 어플리케이션 제작 지원
    - ※ 수상 등급별 차등지원
  - 후원기관 및 기업과 공동사업으로 운영(현금·현물 추가 확보 추진)
- 활용방안
  - 수상작 모바일 어플리케이션의 지역 문화자원 및 축제/행사 홍보시 활용
  - 선정된 인재를 대상으로 창업 및 전문인력양성(교육) 프로그램 지원 후속 연계
    - ⇒ 고용창출 제고
- 접수기간 : 2011. 4. 1 ~ 4. 30 (1개월)
- 선정발표 : 2011. 5. 13

구 분	인 원	상 금 내 역	훈 격
대 상	1팀(명)	500만원 및 상장	경기도지사상
우수상	각 2팀(명)	각 300만원 및 상장	부천시장상
장려상	각 3팀(명)	각 150만원 및 상장	진흥원장상
입 선	각 10팀(명)	각 30만원 및 상장	후원기관 및 기업 상

## ○ 추진일정

콘텐츠 공모전 홍보	공모전 접수	작품 심사 및 선정작 발표	시 상	작품제작·유통
온라인/오프라인 홍보 시행 (’11.1.~3.)	→ 출품작 접수 (’11.4.1 ~ 4.30)	→ PT심사 시행 및 선정작 발표 (’11.5.4 ~ 5.13)	→ 선정작 시상식 (’11.5.20)	→ 선정작품 제작 및 유통지원 (’11.6.~12.)

□ 2011년 예산액 : 100,000천원

(단위 : 천원)

구 분	세부 내역	금 액
합 계		100,000
시상비용	시상금	18,500
심사회의회비	심사비, 회의비 등	6,500
프로젝트 제작지원비	수상작 총 6개 실제 프로젝트 제작비용	66,000
행사운영비	상장 제작, 다과비, 행사비용 등	2,000
홍보비	공모전 온라인/오프라인 홍보비	7,000

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과	비고
경기콘텐츠 경진대회	정량적 효과	○ 도 홍보용 콘텐츠 6개 창출 ○ 콘텐츠분야 인재발굴 최소 16명	
	정성적 효과	○ 도내 콘텐츠 산업 인력 기반 확대 ○ 창작된 콘텐츠를 통한 도내 문화자원 및 축제·행사 홍보효과 제고 ○ 콘텐츠 창작의욕 제고 및 도내 인재 양성 ○ 콘텐츠 공모전을 통해 성공사례 발굴 및 지역기반 콘텐츠 창작 분위기 확산	

- 우수 모바일콘텐츠 개발 프로젝트의 기획, 디자인, 마케팅 역량 강화를 통한 다변화된 경기도 모바일산업 환경 조성
- 중소기업 모바일콘텐츠 개발프로젝트 활성화를 통한 개발그룹의 기업화 유도
- 경기도 스타개발인력 발굴을 통한 우수콘텐츠 확보와 개발환경 활성화 지원

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 12.
- 사업대상 : 경기도 모바일콘텐츠 개인개발자 및 기업
- 총사업비 : 187,500천원(도비 150,000/시비 37,500)
- 사업내용 :
  - ① Talent Match-Making 개발지원 사업(우수 프로젝트 조성사업)
    - 원천소스보유자, App 개발자(프로그래머), 기획, 디자인, 마케팅 능력을 갖춘 각각의 개발인력이 서로의 합의에 의해 프로젝트 팀을 구성하는 프로젝트 매치메이킹(Match-Making) 사업
  - ② App-Star 프로모션(우수 프로젝트 유통지원 및 스타개발자 발굴)
    - 스타개발자 발굴 프로젝트 : 시장에서 경쟁력을 발휘한 개발자와 프로젝트를 발굴하여 오픈마켓에서의 프로모션지원과 스타개발자로 육성
    - ※ 1차 Talent Match-Making을 통해 발굴된 프로젝트 참여인력 중, 우수인력 선발, 경기 App-Star 프로모션 진행

## □ 추진전략

### ○ 유사사업 추진 기관과의 연대 및 공동사업화를 통한 사업리더쉽 확보

- ◎ 한국생산성본부(중기청 앱지원사업) 참여: 12월 중 협약추진 및 세부확정
- ◎ KT
  - KT의 App Store 연계 홍보, 프로모션 등 마케팅 지원(세부협의 要)
  - 경기 App-Star의 KT Econovation Center 모바일컨퍼런스 발제 참여 지원
- ◎ 삼성전자: 삼성앱스 연계 오픈마켓 등록 및 지원
- ◎ LG전자: LG앱스 연계(2010. 12. 오픈) 오픈마켓 등록 지원
- ◎ 공통사항: App-Star 프로젝트를 통해 발굴된 경기 App-Star의 KT, 삼성, LG 컨퍼런스 발제 참여 지원(우수사례 발표 등)

□ 2011년 예산액 : 187,500천원

(단위 : 천원)

구 분		세부 내역	금 액
합 계			187,500
경기 App-Star 프로젝트	개발지원금	○ 소규모 프로젝트별 개발지원 102,500천원 ※ 프로젝트별 차등지원을 통한 10~20개 프로젝트 개발지원	187,500
	사업광고	○ 사업광고비(매체홍보비 및 홍보물제작) - 10,000천원 × 1식 = 10,000천원	
	사업운영비	○ 사업운영비(심사비, 회계감사, 사업비심의 등) - 5,000천원 × 4식 = 20,000천원	
	프로모션지원	○ 우수프로젝트(콘텐츠) 홍보 및 프로모션지원 20,000천원 5,000×4개 매체 = 20,000	
	App-Star 발굴/육성	○ 경기 App-Star 발굴/육성 35,000천원 - App-Star 컨퍼런스(우수사례 발표 및 App-Star발제) 12,000×1회 = 12,000 - 해외 컨퍼런스 참여 지원 6,000×3인×1회 = 18,000 - 디자인, 기술개선 등 콘텐츠 품질 개선지원 2,500×2개 분야 = 5,000	

□ 추진일정

- 2011. 1. : 연간 사업계획 수립
- 2011. 2. : Talent Match-Making 사업광고
- 2011. 3. : Talent Match-Making 지원과제 선정 및 심사
- 2011. 6. : 개발지원과제 개발완료 및 App Star 심사/선발
- 2011. 7. : App Star 프로젝트 프로모션지원(국내외 주요마켓 대상)
- 2011. 8. : App Star 프로젝트 개발지원(경기도 App-Star 선발자 대상)
- 2011. 10. : 경기 App-Star 국내외 컨퍼런스 참가지원
- 2011. 11. : App Star 프로젝트 개발 완료
- 2011. 12. : 사업 결과보고

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과	비고
경기 App-Star 프로젝트	정량적 효과	○ Talent Match-Making 발굴 프로젝트 12개 ○ 경기 App-Star 12명 발굴 및 육성 ○ 기획, 개발, 디자인, 마케팅 전문가 과정(4개 분야) 운영	
	정성적 효과	○ 기획, 개발, 디자인, 마케팅 인력의 모바일콘텐츠 프로젝트 조성 활성화 ○ 경기도 기반 우수프로젝트 개발 지원 및 모바일콘텐츠 확보 ○ 우수 개발인력의 집중육성을 통한 스타 개발자 발굴	

## 5. 클러스터 육성지원

5-1

### 경기도콘텐츠기업협의회 운영

- 경기도 콘텐츠산업 육성 정책의 홍보 및 콘텐츠 산업계와의 상호소통 강화
- 경기도 대·중·소기업의 상호교류를 통해 콘텐츠 산업 내 이종산업간 비즈니스 협력체계를 구축, 도내 콘텐츠산업 경쟁력 강화 및 지역경제 활성화에 기여

#### □ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2012. 12.
- 총사업비 : 85,000천원(도비 68,000천원/시비 17,000천원)
- 사업대상 : 경기도내 콘텐츠 기업
- 사업내용
  - 경기도 대·중·소 콘텐츠 기업 간 비즈니스 협력관계 구축 및 상생기반 마련
  - 경기콘텐츠CEO포럼 조찬 세미나 개최
  - 콘텐츠분야 지원사업 설명회 개최
  - 경기도콘텐츠기업 CRM시스템 운영 활성화

#### □ 2011년 예산액 : 85,000천원

(단위 : 천원)

구 분	세부 내역	금 액
	합 계	85,000
경기도콘텐츠기업협의회 운영	- 경기CEO포럼 조찬세미나 개최 - 콘텐츠분야 지원사업 설명회 개최 - 경기도콘텐츠기업협의회 총회 개최 - 경기도콘텐츠기업 CRM시스템 운영 활성화	85,000

#### □ 그간 추진실적

- 연도별 사업 추진실적

2009년	2010년
· 기업협의회 창립식('09.3) · 기업협의회 분과회의 6회('09.3~12) · 제1회 경기콘텐츠CEO포럼 조찬세미나 개최('09.9) · 기업협의회 임원진 간담회 개최('09.12)	· 2010년 콘텐츠분야 사업설명회 개최('10.1) · 제2회 경기콘텐츠CEO포럼 조찬세미나 개최('10.3) · 콘텐츠기업 지원 특례보증 사업설명회('10.4) · 제3회 경기콘텐츠CEO포럼 조찬세미나 개최('10.6) · 제4회 경기콘텐츠CEO포럼 조찬세미나 개최('10.9)

○ 주요 사업성과

- 2009. 3. : 경기도콘텐츠기업협의회 창립식 개최(240여명 참석)
- 2009. 9. : 제 1회 경기콘텐츠CEO포럼 조찬세미나 개최(110명 참석)
- 2010. 1. : 2010년 콘텐츠분야 지원사업 설명회 개최(401명 참석)
- 2010. 3. : 제 2회 경기콘텐츠CEO포럼 조찬세미나 개최(240명 참석)
- 2010. 4. : 콘텐츠기업 지원 특례보증 사업설명회 개최(182명 참석)
- 2010. 6. : 제 3회 경기콘텐츠CEO포럼 조찬세미나 개최(130명 참석)
- 2010. 9. : 제 4회 경기콘텐츠CEO포럼 조찬세미나 개최(80명 참석)

□ 추진일정

- 2011. 01. : 콘텐츠분야 지원사업 설명회 개최
- 2011. 03.~12. : 분기별 CEO포럼 조찬세미나 개최
- 2011. 12. : 기업협의회 총회 개최

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
경기도콘텐츠 기업협의회 운영	정량적 효과	○ 지원사업 홍보 및 안내를 위한 인력·비용·시간 절감	
	정성적 효과	○ 사업설명회를 통한 기업들의 니즈파악 ○ 포럼 및 총회를 통한 CEO 및 임원진들의 비즈니스 네트워크 구축과 상생협력체계 구축, 정보의 공유, 기업과의 소통 강화	

○ 콘텐츠기업 특별금융지원 사업을 통한 콘텐츠산업의 육성 및 일자리 창출

### □ 사업개요

- 사업기간 : 2010년 5월부터 보증액 500억원 소진시까지
- 주요 사업내용
  - 콘텐츠 산업의 특성을 반영한 新 특례보증 제도 마련
    - 보증대상 : 부천시 소재 콘텐츠기업
    - 경기신용보증재단에서 대출보증을 지원하고, 경기도와 부천시가 매칭(50:50) 손실보전금 출연
    - 대출보증 금액의 3%씩 5년간 분할 손실보전, 사후정산
- ※ 제조업 기반 평가가 아닌 콘텐츠 기업이 추진 중인 프로젝트의 성장성, 시장성 등으로 기업 평가

### □ 2011년 예산액 : 15,000천원

- 2010. 5. ~ 12까지 10억원 대출보증 예상 : 10억원의 3%에 대한 50%(15,000천원) 손실보전금 출연
  - 2010. 11 기준, 부천소재 14개 콘텐츠기업에 대해 823,500천원 대출보증 지원

(단위 : 천원)

구 분	세부 내역	금 액
합 계		15.000
콘텐츠기업 특례보증 손실 보전금	○ 특례보증 손실보전 출연금	15.000

### □ 추진일정

- 2011. 1 ~ 12 : 콘텐츠기업 대출보증 지원 및 평가위원회 개최

### □ 기대효과

사업명	구 분	기대효과	비고
대출보증 손실보전금 출연	정량적 효과	○ 콘텐츠기업 특례보증 지원을 통한 도내 기업 만족도 제고 (80% 수준)	
	정성적 효과	○ 콘텐츠기업 특례보증 지원 통한 콘텐츠산업 육성 및 일자리 창출	

## 6. 공연영상산업 육성

6-1

### 제3회 DMZ국제다큐멘터리영화제

- 세계 유일의 분단지역인 DMZ의 평화생명과 생태환경의 중요성을 널리 알려 DMZ를 국제적 관광 명소화하고, 영상·출판 문화 산업화에 기여하고자 함

#### □ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2011. 12.
- 사업대상 : 국내·외 영화관계자 및 DMZ 관련기관
- 총사업비 : 500,000천원(도비)
- 사업내용
  - 평화·생명·소통을 주제로 국내·외 다양한 다큐멘터리영화 상영
    - 장·단편 포함 85여편 이상 상영
  - 파주출판도시, 헤이리 등 다큐멘터리영화의 복합문화축제 시너지효과 창출
  - 개·폐막식 및 기타 부대행사 개최를 통한 DMZ의 관광상품화
    - 개막식 : 영화제의 시작과 함께 'DMZ평화생명선언' 등의 행사 개최
    - 폐막식 : 영화제 경쟁부문 수상작 시상식 진행 및 상영
    - DMZ 문화의 거리 : 전시, 체험, 거리공연 등의 부대행사

#### □ 2011년 예산액 : 500,000천원

(단위 : 천원)

구분	세부 내역	금액
	합 계	500,000
상영비	작품상영, 상영관, 번역, 제작지원, 상금 등	100,000
행사비	개·폐막식, 문화의 거리 등 부대행사 운영	50,000
홍보비	홍보영상, 홍보물, 홈페이지 등 제작	100,000
운영비	전문인력, 회의비, 예비비 등	250,000

#### □ 그간 추진실적

- 연도별 사업 추진실적

2009년	2010년
제1회 DMZDOCS개최(10.22~26) · 관람객 12천명, 관객점유 61% · NY타임즈, 로이터 등 해외 6개매체, 국내 396건 보도(주요 9시뉴스) · 33개국60편 상영	제2회 DMZDOCS 개최 (9.9~13) · 관람객 14천명, 관객점유 59% · 언론보도 총704건, 해외 63개국 홍보(KBS N) (지면 210, 방송 24, 온라인미디어 470) · I Love DMZ다큐열차운행 (부산대구<->임진각 550명 참가) · 37개국 85편 상영

○ 주요 사업성과

- 개막식 : 9. 9(목) 18:30~19:30, 통일의 관문 앞 특설무대, 다큐열차, 등 관객 1,800여명
  - 바비킴(부가킹스) 공연, 대성동 북소리, 개막선언 후 우천으로 행사 중단
- 다큐멘터리영화의 교육적 활용을 위한 “교실로 간 다큐 : Docs for Edu”
  - DMZ 다큐 백일장 : 150명, DMZ 다큐 토론회 : 33개팀 66명
- I Love DMZ 다큐열차 운행 : 부산-임진각(9. 8~13), 2회 550여명
  - 부산에서 출발하여 임진각역 도착 후 DMZ영화제 프로그램 참가
- 유네스코 연계 국제청년 DMZ 다큐 영상캠프 : 8.29(일)~9.4(토)
  - 유네스코 연계 국·내외 청년 53명 캠프참가
- 영화제와 함께하는 파주상공인의 밤 : 9.10(금) 18:30~22:00, 500명
- 시작장애인을 위한 특별영화 상영 : 9.9(목) 개막식, 10(금) 90명
- 문화의 거리 : 9.10(금)~ 12(일) : 5,000여명 관람
  - 우천으로 조선일보 『INSIDE THE DMZ 파주 사진전』, 푸드코너, DMZ 곤충전시(농업기술원), 공연 등 일부 운영

□ 추진일정

- 2011. 1. : 기본방향 및 운영계획 수립
- 2011. 2. : 제3회 DMZ 국제다큐멘터리영화제 사무국 구성
- 2011. 4. : 홍보 및 행사 대행 용역 선정
- 2011. 8. : 상영프로그램 확정 및 공식기자회견
- 2011. 9. : 제3회 DMZ국제다큐멘터리영화제 개최 (2011.9.22~9.28)
- 2011. 12. : 사업 결과보고 및 정산 완료

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
제3회 DMZ국제다큐멘터리영화제 개최	정량적 효과	○ 관객 점유율 65% 이상 목표 ○ 참가 관객수 16,000명 관람 목표 ○ 장·단편포함 85편 이상 상영(7개관)	
	정성적 효과	○ 피스메이킹의 평화공존의 경기도 브랜드 세계화 ○ 평화생명과 생태환경을 통한 전 세계인의 화합 ○ 영상과 출판의 협력을 통한 새로운 복합문화축제 모델 제시	

**6-2**

**경기 씨네 인센티브 지원사업**

- 경기도내 촬영 작품의 道內 기업 활용도 제고 및 道內 일자리 창출
- 경기도 문화원형을 주제로 하는 영화·드라마·다큐멘터리 기획 지원

**□ 사업개요**

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2011. 12.
- 사업대상 : 경기도에서 촬영하는 국내·외 영상물 제작사
- 총사업비 : 305,000천원(도비)
- 주요 사업내용 : 도내 제작비 소비액의 일부(10~20%)를 회계감사에 의거 환급 지원

**□ 2011년 예산액 : 305,000천원**

(단위 : 천원)

구 분	세부 내역	금 액
	합 계	305,000
경기 씨네 인센티브 지원	· 지원금(상/하반기)	292,000
	· 심사비(상/하반기) 및 진행비	13,000

**□ 그간 추진실적**

○ 연도별 사업 추진실적

2008년	2009년	2010년
지원규모 : 1억	5억	2.7억
지원편수 : 2편	15편	상반기 3편, 하반기 <u>6편</u>
도내소비 : 16억	60억	약 111억
· 지원작 2편 선정, 총 1억원 지원 : <불꽃처럼 나비처럼>, <여행자> · 도내 제작비 16억원 직접소비 : 지원금 1억원 대비 100% 경제효과 창출	· 지원작 15편 선정, 약 5억원 지원 : <제로의 초침>, <굿모닝 퍼져던트> 등 · 도내 제작비 약 60억원 직접소비 : 지원금 5억원 대비 120% 경제효과 창출	· 지원작 9편 선정, 약 2억 7천만원 지원 : <파괴된 사나이>, <하녀> 등 · 도내 제작비 약 111억원 직접소비 : 지원금 2억 7천만원 대비 약 4100% 경제효과 창출

○ 주요 사업성과

- 인센티브 지원사업 협력업체 MOU 체결 : 9개 기업('10.4.6)
- ⇒ 도내 소재 세트, 스튜디오, 미술·세트제작 분야(스튜디오5/미술·세트제작4)

구분	사업성과(10.31기준)		비고
상반기	접수편수	4편	도내소비규모 총 32억원
	지원완료	3편	<파괴된 사나이> <하너> <로드넘버원>
	도내소비	32억원	경기도 로케이션 촬영 시 소비 제작비
	고용창출	23명	제작팀, 촬영팀, 조명팀 등 제작 스태프
	기업활용	19건	세트/미술/촬영/조명/스튜디오 등 도내기업
	도내기업MOU	9건	중점육성분야(세트/미술/스튜디오) MOU
하반기	접수편수	14편	도내소비규모 총 79억원
	지원완료	6편	<7광구>,<심야의FM>,<페스티벌>,<초능력자> <신데렐라언니>,<악마를보았다>
	도내소비	약 79억원	경기도 로케이션 촬영 시 소비 제작비
	고용창출	97명	제작팀, 촬영팀, 조명팀 등 제작 스태프
	기업활용	88건	세트/미술/촬영/조명/스튜디오 등 도내기업

## □ 추진일정

- 2010. 12. : 2010년도 지원체계 및 환류내용 반영 / 차기년도 사업설계
- 2011. 1. : 씨네 인센티브 지원사업 공고 및 안내서 배포
- 2011. 3. : 씨네 인센티브 지원사업 협력업체 MOU 확대
- 2011. 5. : 상반기 작품 심사 및 지원 (상반기 2.5억원 지원 목표)
- 2011. 7. : 지원사업 일자리 창출 및 경제적 파급효과 연구용역 발주
- 2011. 10. : 하반기 작품 심사 및 지원 (하반기 2.5억원 지원 목표)
- 2011. 12. : 연구용역 결과보고 및 사업효과 분석, 2012년 차기연도 사업계획 반영

## □ 기대효과

사업명	구분	기대효과
경기 씨네 인센티브 지원사업	정량적 효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 1차효과 : 도내 촬영 제작비의 직접적인 소비효과               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원금 2.9억 투자 11년 연내 약 6편 이상 지원</li> <li>- 소비액의 10% 환급, 30억원 이상 직접 소비 효과</li> </ul> </li> <li>◦ 2차효과 : 도내 유관기업 활용 및 일자리 창출               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기업활용 120건 이상, 고용출 130건 이상 목표</li> <li>※10년 9편 지원(기업 107건, 고용 120건)</li> </ul> </li> <li>◦ 3차효과 : 도내 관광자원 활용 및 홍보효과               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원금 2.9억 지원 40배(110억) 이상 경제적 효과</li> </ul> </li> </ul>
	정성적 효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 도내 소재 문화원형을 소재로 하는 콘텐츠 발굴               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 현재 지원금이 제작사의 차기작품 기획 개발비로 활용 될 수 있도록 제도화 함</li> </ul> </li> <li>- 작품심사 시 경기도 홍보효과 및 차기작 기획안 심사 포함</li> <li>◦ 선진국형 인센티브 지원사업을 선제적으로 추진</li> <li>◦ 고양시를 중심으로 영화제작사 및 CG, 음향, 편집 기업 입주 러시</li> </ul>

**6-3****경기 로케이션 지원 활성화**

- 경기도내 촬영 작품의 道內 기업 활용도 제고 및 道內 일자리 창출
- 로케이션 촬영 유치를 통한 관광산업 연계 및 도내 촬영 만족도 제고

**□ 사업개요**

- 사업기간 : 2011. 1 ~ 2011. 12
- 사업대상 : 경기도에서 촬영하는 국내·외 영상물 제작사
- 주요 사업내용
  - 로케이션 촬영 현장 지원 : 차량운영 및 전문 인력을 통한 촬영지원 체계 안정화
  - 로케이션 촬영 환경 개선 : 유관기관과의 업무협력 강화를 통한 촬영환경 개선
  - 로케이션 촬영 홍보 강화 : 전담인력 운용을 통한 지역 내 촬영지 홍보 강화
  - 지원영화 시사회 : 촬영 지원한 영화의 촬영협조에 대한 홍보 및 네트워크 강화

**□ 2011년 예산액 : 140,000천원**

(단위 : 천원)

구 분	세부 내역	금 액
	합 계	140,000
로케이션 촬영 현장 지원	· 지급 임차료, 차량유지비(2대), 현장전문인력	70,000
로케이션 촬영 환경 개선	· 시군로케이션협의회 워크숍 개최비, 전국영상위원회협의회 및 네트워크망 구축 등	15,000
로케이션 촬영 홍보 강화	· 로케이션DB, 경기씨네맵 전담인력, 홍보및장비구입, 홈페이지	45,000
지원영화시사회	· 대관료, 우편료 등	10,000

**□ 그간 추진실적**

## ○ 연도별 사업 추진실적

2008년	2009년	2010년
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 62편 로케이션 촬영지원 완료</li> <li>· 300곳 촬영지 발굴 완료</li> <li>· 지원영화시사회 8회 / 17,100천원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 62편 로케이션 촬영지원 완료</li> <li>· 95곳 촬영지 발굴 완료</li> <li>· 지원영화시사회 12회 / 34,600천원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 64편 로케이션 촬영지원 완료</li> <li>· 64곳 촬영지 발굴 완료</li> <li>· 지원영화시사회 : 4회</li> </ul>

## □ 추진일정

- 2011. 1 : 로케이션 촬영지원 차량 임대차 계약 / 촬영지원 현장인력 계약직원 고용
- 2011. 2 ~ : 전국 영상위원회 로케이션 지원 통합 네트워크 구축
- 2011. 3 : 경기도 소재 영상후반업체 리스트 작업
- 2011. 3 ~ : 지원영화시사회 개최(5회)
- 2011. 4 : 31개 시·로케이션 촬영지원 협력강화 워크숍 개최
- 2011. 4 : 한국영상위원회협의회 참가
- 2011. 8 : 경기도 소재 영상후반업체 간담회
- 2011. 10 : BIFCOM (부산영상위원회/영상산업박람회) 참가
- 2011. 11 : 로케이션 촬영지원 유관기관 협의회 개최
- 2011. 12 : 2011년 로케이션 촬영지원 결산 및 결과보고

## □ 기대효과

사업명	구 분	기대효과
로케이션 촬영현장 지원	정량적 효과	○ 2011년 경기도내 영상물 촬영유치 70편 이상 예상 ※ 2010년 12월 초 : 경기도내 촬영완료 작품 (72편)
	정성적 효과	○ 현장지원 확인을 통한 안정적 촬영지원 시스템 구축 ○ 경기도 로케이션 촬영지원 이미지 개선을 통한 지역내 촬영만족도 제고
로케이션 촬영환경 개선	정량적 효과	○ 31개 시군 촬영지원 협력 워크숍을 통한 네트워크 강화 2회 실시 ○ 전국 10개 영상위원회 로케이션 지원 현황 실시간 네트워크망 구축 ○ 전국 영상위원회별 로케이션 지원 통계 자료집 생산
	정성적 효과	○ 전국 로케이션 지원 통계 자료집을 통한 경기도 로케이션 현주소 파악 ○ 지역별 촬영지원 체계수립을 통한 로케이션 촬영 친화경적 분위기 조성 ○ 유관기관과의 네트워크 협력 강화를 통한 사례학습 및 환경개선
로케이션 촬영홍보 강화	정량적 효과	○ 씨네맵, 로케이션DB 전담 인력을 통한 경기도 촬영지 온라인 홍보 실시 ○ 월 평균 6개 신규 촬영지 소개. 로케이션 지원 개봉작 촬영지 소개
	정성적 효과	○ 유명 영화의 촬영지를 활용한 경기도 지역 소개, 관광 효과 창출 ○ 경기도 우수 촬영지를 다방면으로 소개함으로써 추가 촬영 유치
지원영화시사회	정량적 효과	○ 5회 행사 시행 시 연간 약 1000명 영화관람 기회 제공 ○ 도내 촬영지원 작품 중 약 5개 작품 시사회 개최
	정성적 효과	○ 시사회 개최에 따른 도민의 문화향유권 증대 ○ 촬영협조 기관 및 도민과의 지속적 네트워크 강화 및 유대관계 형성

- 경기도 소재 문화원형 콘텐츠를 활용한 스토리 발굴 및 투자유치 매칭
- 경기도 소재 기업, 감독, 작가 등 경기도 중심 콘텐츠 양성 시스템 정착

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1 ~ 2011. 12
- 사업대상 : 한국영화 기성 및 신인 창작자
- 사업내용 : 영화 아이템을 발굴, 기획개발에서 투자까지 연계 지원
  - 트리트먼트 형식의 기획개발 단계 영화 아이템 공모
  - 전문 심사위원단을 통하여 3단계 서바이벌 방식 심사
  - 단계별 서바이벌 작품에 대한 시나리오 개발 멘토링 지원
  - 최종 선정 작품에 대한 투자 및 배우 캐스팅 매칭 지원
  - 심사와 멘토링, 투자 매칭을 ‘G-피칭쇼’(가칭) 행사를 통하여 시행
  - 참여 및 협력기관
    - 경기도가 출자한 영화 투자조합 및 파트너
    - 문화콘텐츠 분야 투자 벤처캐피탈 및 투자/매급사
    - 한국영화프로듀서협회
    - 한국연예매니지먼트협회
    - 한국영화진흥위원회

### ※ 용어정의

- 피칭(pitching) : 투자를 받기 위해 영화 아이템을 공개적으로 소개하는 행사. 기본적인 서류와 함께 작품 기획의도와 내용을 좀 더 구체적으로 시각화하여 표현 할 수 있는 이미지와 영상자료 등 다양한 방식을 활용하여 소개하는 행사.
- G-피칭쇼 : 경기도가 피칭행사를 개최. 전문 심사위원단을 통하여 우수한 영화 아이템을 심사 발굴하고, 지속적으로 시나리오로 발전시키기 위한 전문가 멘토링을 지원, 선정 작품에 대한 실질적 투자까지 이루어지도록 지원하는 행사.
- G-프로젝트 : 경기도가 G-피칭쇼를 통하여 발굴한 영화 아이템
- 트리트먼트(treatment) : 시나리오(A4 200페이지 및 100썸 내외)를 완성하기 위한 前 단계이자 영화 스토리를 짧게 정리한 시놉시스(A4 5장 내외)의 다음 단계로 A4 20~50페이지 내외의 시퀀스 및 메인플롯을 중심으로 정리한 글.

□ 2011년 예산액 : 150,000천원

(단위 : 천원)

구분	세부내역		금액
합 계			150,000
경기 시나리오 기획공모전 (G-피칭쇼)	지원비 (멘토링 포함)	◦ 개발비(피칭지원비) - 트리트먼트 선정 피칭지원(1차:50편,2차:20편) = 40,000 - 시나리오 선정 피칭지원(3차:10편,4차:2편) = 60,000 - 합숙 멘토링(20편, 2회 이상) = 24,000	124,000
	심사비	◦ 심사비(1~4심) - 10명 * 10만원 * 4시간 * 4회 = 16,000	16,000
	운영비	◦ 사업진행비 - 회의비 20명 * 2만원 * 2회 = 800 - 광고디자인비(1,000) 및 광고게재비(2,200 * 2회) = 5,400 - 인쇄비 1식 * 1,000 = 1,000 - 진행비 4식 * 700 = 2,800	10,000

□ 추진일정

- 2011. 1 : 전문가 간담회 개최 의견수렴, 세부계획 설계완료
- 2011. 2 : 참여 및 협력기관 유치 및 전문 심사위원단 발족
- 2011. 3 : 사업공고 (트리트먼트 공모공지)
- 2011. 4 : 트리트먼트 공모마감
- 2011. 5 : 1심 50편 선정완료
- 2011. 6 : 2심 피칭쇼 개최 (50편 피칭, 20편 선정), 계약 및 지원금 지급
- 2011. 7 : 1차 합숙멘토링 (20편)
- 2011. 9 : 3심 피칭쇼 개최 (20편 피칭, 10편 선정), 계약 및 지원금 지급
- 2011. 11 : 2차 합숙멘토링 (10편)
- 2011. 12 : 4심 피칭쇼 개최 (10편 피칭, 2편 선정), 계약 및 지원금 지급 성과평가  
간담회 개최 전문가 의견수렴 리뷰

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과
경기시나리오 기획 공모전 (G-피칭쇼)	정량적 효과	◦ 피칭쇼를 통한 투자자 매칭 15억 이상(S) 목표 - 연내 G프로젝트(시나리오) 10편 이상 발굴 ◦ 기획개발 영화 아이템 참여 100건 이상(S) 목표 - 기성, 신인 창작자 참여 100편 이상 확보 - 인적 네트워크 확보 지속적인 고객관리 연계
	정성적 효과	◦ 경기도 소재 영화 제작사 기획개발 역량 강화 - 국내 기존 스토리텔링 펀드 사업과 연계 ◦ 국내 콘텐츠 기업, 창조인력의 경기도 유치 ◦ 경기도 문화원형을 소재로 하는 프로젝트 확보

- 경기도 내 공연장에서 대학생 대상으로 한 취업을 위한 공연 경진대회를 개최함으로써 공연 관련 대학생 일자리 창출, 경기도 내 인재발굴, 산학협동 모델을 제시하고자 함.

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2011. 11.
- 사업대상 : 전국 공연관련 대학
- 사업내용
  - 학기 중 필수과목인 작품 워크샵 작업을 심사하여 우수 작품을 연말 경진대회에 초청
  - 경기도 공연관련 대학생 일자리 창출
  - 경기도 내 공연 인재 발굴 ※ 공연관련 대학 경기도 내 집중
  - 경기도 대학과 산학협력 하여 콘텐츠 확보 및 공연 네트워크 구축

## □ 2011년 예산액 : 90,000천원

(단위 : 천원)

구분	세부 내역	금액
	합 계	90,000
예선	심사비(심사위원 10분위축, 총 4개월간, 20개 대학이상 현장 심사)	5,000
	홍보비(전국 공연관련 대학 홍보)	10,000
	회의비 (각종 워크샵 개최 및 기획팀, 심사위원회의)	5,000
본선	심사비(심사위원10분 위축, 10개 작품 심사,7일심사)	5,000
	홍보비 (인쇄물, 대외 언론홍보 등)	10,000
	초청비(외부우수단체 및 전문가 초청)	10,000
	제작지원비 (10개 단체 * 300만원)	30,000
운영비	장소대관(7일 최소10회이상), 진행비	15,000

## □ 추진일정

- 2010. 12. ~ 2. : 사전 조사 및 사업 설명회 개최
- 2011. 3 ~ 4 : 사업 공고 및 사업 대상 선정
- 2011. 5 ~ 9 : 학기중 워크샵 작품 사전 심사
- 2011. 10 ~ 11 : 경기도 내 공연장 박람회 개최

## □ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
경기 대학생 공연 박람회	정량적 효과	○ 경기도 및 전국 대학교 공연단체인프라 50개 이상 ○ 경연대회 참가 단체 최소 10개 대학 참여	
	정성적 효과	○ 공연관련 대학생 일자리 창출 ○ 경기도민에게 문화 관람 기회 확대	

- 경기도 공연 활성화 유도를 통한 공연 콘텐츠 확보
- 발전 가망성 있는 작품을 선정함으로써 경기도 내 공연장의 역량 도모

## □ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2011. 12.
- 사업대상 : 경기도 내 대학, 공연단체 및 공연장, 소극장
- 총사업비 : 250,000천원(도비)
- 사업내용 :
  - ① 경기 신공연 만들기(계속)
    - 경기도만의 특색 있는 공연 콘텐츠 개발
  - ② 경기 창작공연 도우기(계속)
    - 도내 공연장과 창작공연 개발 및 제작을 통한 공연화
  - ③ 경기 공연터 다지기(계속)
    - 국내 우수공연과 지역공연장의 연계 지원을 통한 공연장 활성화

## □ 2011년 예산액 : 250,000천원

(단위 : 천원)

구분	세부 내역	금액
	합 계	250,000
공연콘텐츠산업 육성	○ 경기 신공연 만들기(60,000천원 X 1편)	60,000
	○ 경기 창작공연 도우기(35,000천원 X 2편)	70,000
	○ 경기 공연터 다지기(우수공연 초청 10,000천원 X 10곳)	100,000
	○ 회의비, 심사비 및 진행비	20,000

## □ 그간 추진실적

- 연도별 사업 추진실적
  - ▶ 경기新공연만들기(씨어터시네마)
    - 개발대상 : 동아방송예술대학 산학협력단
    - 추진현황 : 개발계획 및 수행계획 제출
  - ▶ 경기공연터다지기(지역공연장활성화)
    - 11개지역 12,583명 관람(총 좌석의 10% 지역소외계층 초청 / 2,487명관람)

번호	공연장명	기획공연명	공연일정	공연횟수	관람인원
1	파주에맥아트홀	바리의 여행	5월1일~30일	12일 18회	1,168명
2	안양아트센터	한번만 더 사랑할 수 있다면	5월14일~15일	2일 3회	879명
3	하남문화예술회관	에쿠우스	5월29일	1일 2회	650명
4	포천반월아트홀	에쿠우스	6월4일~5일	2일 2회	1327명
5	KBS수원아트홀	오아시스세탁소	6월4일~7월18일	45일 53회	3134명
6	안산문화예술회관	에쿠우스	6월11일~12일	2일 2회	935명
7	과천시민회관	엄마들의 수다	6월18일~19일	2일 3회	525명
8	가평문화예술회관	욕망이라는 이름의 전차	6월19일	1일 2회	650명
9	화성아트홀	욕망이라는 이름의 전차	7월10일~11일	2일 3회	1532명
10	이천아트홀	웃음의 대학	7월23일~24일	2일 3회	1090명
11	의정부예술의전당	웃음의 대학	10월8일~9일	2일 3회	693명
<b>합계</b>					<b>12,583명</b>

▶ 경기창작공연도우기(창작공연지원)

- 지원대상 : 고양문화재단(새라새극장), 화성시문화재단(화성아트홀), 안양문화예술재단(평촌아트홀)
- 추진현황 : 지원금 지급 및 개발 추진 中  
(고양 - 20백만원, 안양 - 20백만원, 화성 - 36백만원)

□ 추진일정

- 2011. 1. ~ 3 : 사업 공고 및 사업대상 선정
- 2011. 3. ~ 4 : 대상 공연장 협약
- 2011. 5. ~ 11 : 사업 시행
- 2011. 12. : 결과보고

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
경기공연 콘텐츠산업 육성	정량적 효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 경기 브랜드 공연 1편 개발</li> <li>○ 경기 공연장 자체 브랜드 공연 구성 → 3편</li> <li>○ 경기도 공연장 가동률 증가 → 40회 이상</li> </ul>	
	정성적 효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 경기도 특화브랜드 공연 확보 문화산업 활성화</li> <li>○ 경기도 내 공연장 창작 공연 제작 역량 도모</li> <li>○ 경기도 공연 유통 기반 마련 및 미디어아트분야 선점</li> </ul>	

- 도내 문화시설 부족 지역을 찾아가 지역민에게 우수 공연 관람 기회 제공
- 문화향유기회가 적은 지자체 및 유관기관에 공연 프로그램 제공

### □ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2011. 12.
- 사업대상 : 도내 지자체 및 유관기관, 경기도민
- 사업내용
  - 지역적 소외 경기북부 등 지역민 및 소외계층에 대한 문화관람 기회 확대
  - 경기도 동·북부 문화소외지역 총 25회 행사 시행(행사장 1회당 2개팀 공연)
  - 소외계층(장애인 등)과 함께 참여하는 공연문화 만들기

### □ 2011년 예산액 : 201,795천원

(단위 : 천원)

구분	세부 내역	금액
	합 계	201,795
용역비	○ 도내 공연 총 25회 - 무대 및 음향, 조명시설설치 등 - 공연팀 초청, 홍보물 제작 등	152,000
운영비	○ 회의비, 심사비 및 진행비	9,795
전문가 인건비	○ 인건비	40,000

### □ 그간 추진실적

- 연도별 사업 추진실적

2008년	2009년	2010년
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 도민과 영화의 만남</li> <li>- 별천지스크린</li> <li>소요예산 : 72,099</li> <li>시행 : 9회(우천 취소 1회)</li> <li>관람객수 : 약 4,300명</li> <li>- 사랑방극장</li> <li>소요예산 : 13,346</li> <li>시행 : 27회</li> <li>관람객수 : 723명</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 영상산업국내외마케팅</li> <li>- 문화야 놀자</li> <li>소요예산 : 44,036</li> <li>시행 : 3회</li> <li>※ 신종플루로 인한 행사 전면 취소</li> <li>관람객수 : 약 4,100명</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 공연영상산업육성</li> <li>- 경기희망공연나누기</li> <li>소요예산 : 145,001</li> <li>시행 : 17회(2010.10.31. 현재)</li> <li>관람객수 : 약 9,780명</li> </ul>

○ 2010 경기희망공연나누기

번호	지역	일정	시간	장소	공연내용	관람인원
1	이천시	5월 1일	13:00	설봉공원 야외무대	타악공연(두드락) / 뮤지컬 갈라쇼(청강대)	350명
2	여주군	6월 12일	15:00	세종국악당	뮤지컬 갈라(여주대) / 마술	400명
3	가평군	6월 12일	17:00	조종생활체육공원	퓨전국악(헤이아) / 난타	200명
4	파주시	6월 26일	11:00	파주출판도시 보림사	인형극 / 마술	180명
5	포천시	7월 1일	20:00	반월아트홀 야외무대	재즈연주(양능석퀸텟) / 뮤지컬 갈라쇼	250명
6	연천군	7월 9일	14:00	청소년수련관	음악회(암모양모) / 영화상영(DVD)	100명
7	고양시	7월 16일	18:00	킨텍스	'거울도 안보는 여자' 행사 연계	800명
8	파주시	7월 21일	14:00	DMZ 內 대성동초등학교	인형극 / 마술	100명
9	연천군	8월 24일	18:30	육군 5사단 예하부대 강당	전자현악(에프삼) / 난타	500명
10	양주시	8월 28일	19:00	별산대놀이마당	재즈연주(양능석퀸텟) / 난타	1500명
11	연천군	9월 10일	18:00	전곡고등학교	청소년 4개팀 / 난타	400명
12	가평군	9월 11일	20:00	가평문예회관	음악회(암모양모) / 난타	600명
13	파주시	10월 1일	19:00	파주스타디움	전자현악(에프삼) / 난타	3,000명
14	가평군	10월 12일	14:00	노인복지회관	퓨전국악(헤이아) / 영화상영(DVD)	100명
15	양평군	10월 15일	18:00	조현초등학교	음악회(암모양모) / 난타	600명
16	연천군	10월 18일	11:00	노인복지회관	퓨전국악(헤이아) / 영화상영(DVD)	100명
17	연천군	10월 19일	14:00	육군 5사단 사단운동장	예술퍼포먼스(요성) / 전자현악(에프삼)	600명

□ 추진일정

- 2010. 12. ~ 1 : 행사 대상지역 조사
- 2011. 1. ~ 3 : 현장 답사 및 대행업체 선정
- 2011. 3. ~ 10 : 행사 시행(25회)
- 2011. 12. : 행사 결과보고

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
경기영상공연 나누기	정량적 효과	○ 경기도 문화향유권 증대 - 25회 300석 기준 관람객 7,500명 이상	
	정성적 효과	○ 문화시설 부족 지역민의 공연 관람 기회 확대 ○ 경기도 공연관련 단체 및 학과의 공연 기회 확대	

## 7. 효율적 성과지향 조직운영

7-1

### 진흥원 재단운영비(지속사업)

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

#### □ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2011. 12.
- 총사업비 : 3,399,193천원(도비 2,719,354천원/시비 679,839천원)
- 사업내용 : 재단의 생산성 향상과 콘텐츠 지원사업의 체계적인 관리를 위한 직원 근무환경 개선 등에 필요한 재단운영비 편성

#### □ 2011년 예산액 : 3,399,193천원

- 세부 내역

(단위 : 천원)

항	목	2011 예산
재단운영비		3,399,193
인건비	소계	2,594,642
	인건비	2,277,627
	경영평가성과급	317,015
일반운영비	소계	779,301
	소모품비	26,241
	사무관리비	21,710
	수선유지관리비	1,680
	지급수수료	29,480
	회의운영비	60,242
	공공요금 및 제세	45,614
	급량비	21,600
	지급임차료	49,624
	시설장비유지비	51,239
	차량유지비	25,462
	복리후생비	74,667
	기타운영비	8,220
	교육훈련비	49,660
	여비	79,002
	사업추진비	30,000
관서업무비	80,660	
직무수행경비	124,200	
유형자산구입비	자산취득비	25,250

※ 경영평가성과급 : 도 공공기관 경영평가에 따른 성과급으로 편성 후 우수평가결과 획득 시 지급지침에 의거 지급

- 경기공연영상위원회의 공연영상사업, 로케이션 지원 업무의 원활한 수행 및 효율적인 사무환경 조성을 위한 경기공연영상위 운영비 편성

### □ 사업개요

- 사업기간 : 2011. 1. ~ 2011 12.
- 총사업비 : 794,120천원(도비)
- 사업내용 : 공연영상위원회의 공연영상사업 및 로케이션 지원 업무의 원활한 수행 및 효율적인 사무환경 조성을 위한 경기공연영상위 운영비 편성

### □ 2011년 예산액 : 794,120천원

- 세부 내역

(단위 : 천원)

항	목	2011 예산
공연영상위 운영비		794,120
인건비	인건비	560,192
일반운영비		227,828
	소모품비	9,417
	사무관리비	5,510
	수선유지관리비	720
	지급수수료	1,980
	회의운영비	71,775
	공공요금 및 제세	7,920
	급량비	5,400
	시설장비유지비	2,425
	복리후생비	11,615
	기타운영비	1,980
	교육훈련비	11,750
	여비	22,276
	관서업무비	43,260
	직무수행경비	31,800
유형자산구입비		6,100
	자산취득비	6,100



# 부 록

## 1. 진흥원 간부 명단

1

경기디지털콘텐츠진흥원 간부 명단

2011. 1. 1 현재

2본부 1국

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