



2010. 11 22.(월)~12. 23.(목)
제166회 부천시의회(제2차 정례회)

2010 주요업무보고



[재]경기디지털콘텐츠진흥원

**(재)경기디지털콘텐츠진흥원
주요업무보고**



I. 일반현황 2

1. 기본현황 3

2. 조직현황 4

3. 2010년 예산현황 5

II. 2010년 사업성과 6

1. 진흥원 비전 · 목표 및 추진 전략 7

2. 2010년 주요성과 요약 9

3. 2010년 사업 세부성과 14

부 록

1. 진흥원 간부 명단 40

2. 2009년 행정사무감사 처리결과 41

1. 기본현황
2. 조직현황
3. 2010년 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

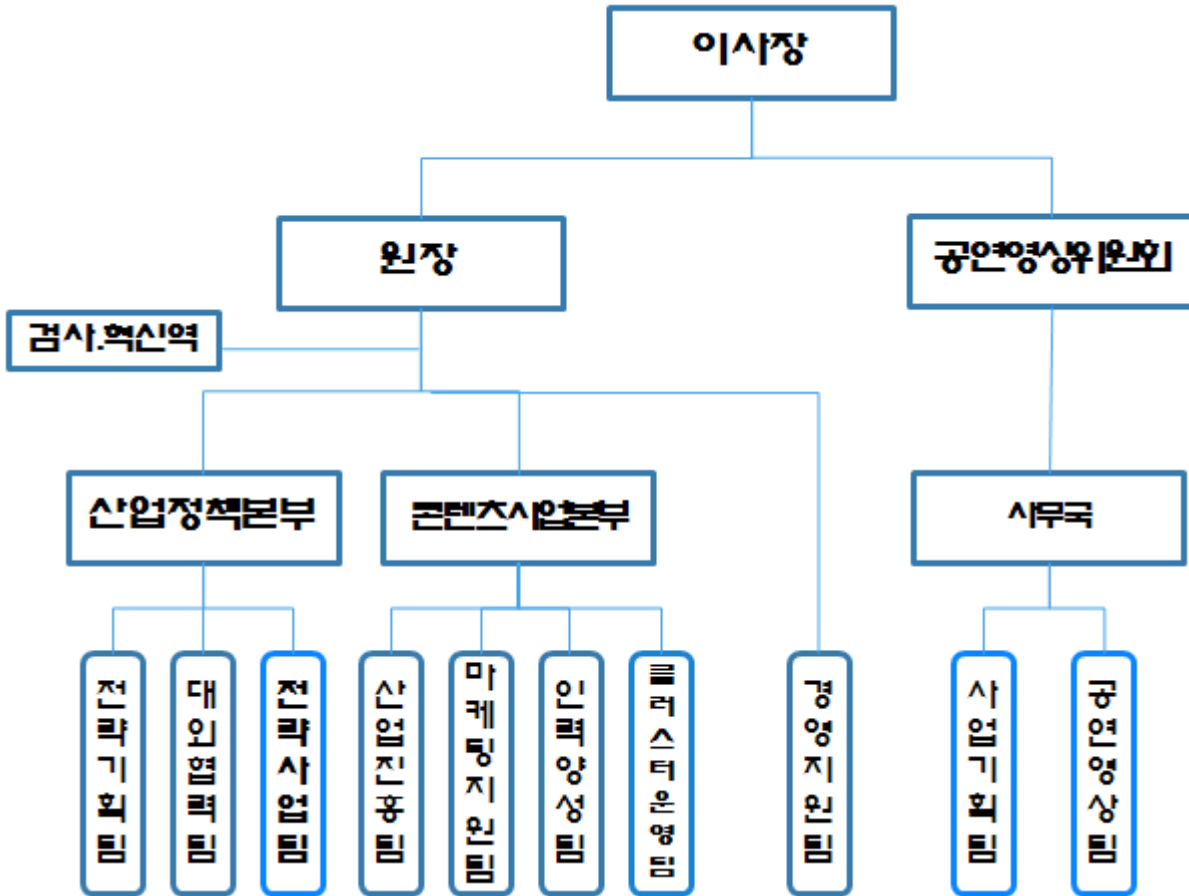
2

조직현황

□□ 조직

○ 기 구 : 2본부, 1국

(2010. 10. 31 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

3

2010년 예산현황

○ 수입예산

(단위 : 천원)

분	류	2010년 제2회 추경 예산	2010년 제1회 추경 예산	2010년 본예산	증감 (본예산 대비)
관	항				
합 계		15,977,631	14,407,887	13,140,750	2,836,881
사업 수입	소 계	501,430	501,430	501,430	-
	1. 임대 및 관리비 수입	481,430	481,430	481,430	-
	2. 공용장비 운영	20,000	20,000	20,000	-
	3. 아카데미 운영수입	-	-	-	-
사업외 수입	소 계	1,771,744	202,000	130,000	1,641,744
	1. 기타수입	103,000	72,000	30,000	73,000
	2. 이자수입	100,000	100,000	100,000	-
	3. 외부 사업지원금	1,568,744	30,000	-	1,568,744
출연금	소 계	11,809,320	11,809,320	11,809,320	-
	1. 경기도	10,527,020	10,527,020	10,527,020	-
	2. 부천시	1,282,300	1,282,300	1,282,300	-
이월금	이월금	1,895,137	1,895,137	700,000	1,195,137

○ 지출예산

(단위 : 천원)

분	류	2010년 제2회 추경 예산	2010년 제1회 추경 예산	2010년 예산 (당초)	증감 (본예산 대비)
관	항				
합 계		15,977,631	14,407,887	13,140,750	2,836,881
콘텐츠 산업 육성	소 계	7,792,644	6,953,900	6,315,300	1,477,344
	콘텐츠산업기반 조성	1,332,600	1,352,600	1,074,000	258,600
	전략콘텐츠산업육성	3,530,000	3,530,000	3,340,000	190,000
	콘텐츠유통 활성화	1,568,800	1,288,800	1,118,800	450,000
	현장중심 전문인력양성	1,276,244	697,500	697,500	578,744
	클러스터 육성지원	85,000	85,000	85,000	-
재단 운영비	소 계	3,083,178	3,082,178	2,696,430	386,748
	인건비	2,304,904	2,304,904	1,943,712	361,192
	일반운영비	736,468	735,468	735,912	556
	유형자산 구입비	41,806	41,806	16,806	25,000
공연영상 산업육성	소 계	4,292,000	3,562,000	3,482,000	810,000
	공연영상산업 활성화	2,292,000	1,562,000	1,482,000	810,000
	영상전문투자조합 출자	2,000,000	2,000,000	2,000,000	-
공연 영상위 운영비	소 계	794,120	794,120	647,020	147,100
	공연영상위 인건비	560,192	560,192	468,800	91,392
	일반운영비	227,828	227,828	167,306	60,522
	유형자산 취득비	6,100	6,100	10,914	△4,814
예비비	예비비	15,689	15,689	-	15,689



2010년 사업성과

1. 진흥원 비전 · 목표 및 추진 전략
2. 2010년 주요성과 요약
3. 2010년 사업 세부성과

1

진흥원 비전 · 목표 및 추진 전략

1. 비전 및 목표

비 전
콘텐츠 산업의 메카, 경기도

2010년 목표
경기도 콘텐츠산업 10% 성장

매출액	6조 7,187억원 [6조 1,079억원(2009) 대비 10% 성장]
-----	-----------------------------------------

※ 글로벌 경제 악화로 2010년부터 연평균 4.2%의 성장을 보일 것으로 예상(2009 문화산업통계 문화부)

경기도의 신성장 동력을 창출하는 콘텐츠산업 전문 육성기관

콘텐츠 산업 기반 조성	<input type="checkbox"/> 입주기업 지원 사업 <input type="checkbox"/> 도내 콘텐츠기업 및 정책홍보 <input type="checkbox"/> 특수영상 후반작업 지원 <input type="checkbox"/> 도 콘텐츠산업 정책 및 사업 개발 <input type="checkbox"/> 경기도기업협의회 운영
-----------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

전략콘텐츠 산업 육성	<input type="checkbox"/> 대·중·소기업 협력 기반 구축 <input type="checkbox"/> 크로스 미디어 콘텐츠 제작지원 <input type="checkbox"/> 기능성게임 개발 <input type="checkbox"/> 만화·애니 제작지원 <input type="checkbox"/> 경기모바일앱센터
----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

콘텐츠 유통 활성화	<input type="checkbox"/> 해외진출지원 <input type="checkbox"/> 2010 경기기능성게임페스티벌 <input type="checkbox"/> 게임 상용화 지원센터 <input type="checkbox"/> 해외네트워크 구축 <input type="checkbox"/> 경기3D입체영상 컨퍼런스
---------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

현장중심 전문인력 양성	<input type="checkbox"/> 콘텐츠 전문인력 양성 <input type="checkbox"/> 콘텐츠 취업지원 및 전문인력 교육 <input type="checkbox"/> 예비기술창업자 육성
-----------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

공연영상산업 활성화	<input type="checkbox"/> 경기도 촬영유치 인센티브 및 영상산업기반 조성 <input type="checkbox"/> DMZ 다큐멘터리 영화제 <input type="checkbox"/> 공연영상산업 육성 <input type="checkbox"/> 경기/고양 영상전문투자조합 결성
---------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2. 추진전략

가 전략콘텐츠산업 육성 강화

- 대·중·소기업 협력기반을 통한 새로운 비즈니스 모델 개발
- 스마트폰/스마트TV 앱스토어용 및 태블릿PC, ODC(On Device Content) 등 새로운 미디어환경에 적합한 콘텐츠 제작 지원 및 인프라 구축
- 만화·애니 등 원천소스 콘텐츠의 다변화 지원을 통해 다양한 미디어에 유통 가능하게 콘텐츠 변환 지원

나 현장 맞춤형 전문인력 양성 및 고용 활성화 지원

- 전문가 과정, 현장인력 재교육과정, 취업지원 등 기업의 니즈에 맞는 인력 양성 추진
- 1인 창조기업 창업 및 취업 지원사업을 통한 도내 일자리 창출 및 고용 활성화

다 콘텐츠 유통환경 개선 및 활성화

- 도내 콘텐츠기업의 해외시장 진출지원을 통한 수출증대 유도
- 도내 콘텐츠, 온라인 유통채널 및 IPTV 등 신규플랫폼 진출 지원

라 기능성게임을 통한 道 브랜드 강화

- 기능성게임 기반 콘텐츠 개발 및 유통 지원을 통한 도내 게임 산업 활성화
- 기능성게임 제작지원 및 게임의 순기능 확산을 통한 게임산업 신시장 창출

마 도내 콘텐츠산업 기반 조성을 통한 기업환경 개선

- 우수 콘텐츠기업 집적 및 클러스터 조성
- 우수 콘텐츠기업 유치를 통한 신규 고용 창출 및 지역경제 활성화

- '09년 진흥원이 지원한 39개사 매출액은 전년대비 15.7% 성장한 2,306억원
 - 총 76억 7,381만원 투입 -> 매출, 종사자, 수출액 평균 10% 이상 성장
 - 매출 2,306억원, 고용인원 1,084명, 수출규모 260억원
- 39개사 2,306억 매출은 전남과 강원도 콘텐츠산업 매출합계보다 높은 규모
 - ※ '08년 말 기준 국내 주요 광역도시 콘텐츠 매출 현황 :
 - 충북 2,078억원, 충남 1,841억원, 전북 1,859억원, 전남 1,057억원, 제주 2,078억원

08년 기준 국내 주요 광역도시 콘텐츠산업 매출 규모 : 대구시 6,192억 원, 부산 9,148억 원, 인천 4,571억 원



전략콘텐츠 산업 육성

대중소기업 협업을 통한 글로벌 신시장 창출

- ◆ 삼성, KT와 도내 중소콘텐츠기업의 협업체계 구축을 통한 스마트폰, 스마트TV 등 차세대 플랫폼용 콘텐츠 개발
 - 대중소 상생협력 기반 구축사업 총 36개 기업, 23개 콘텐츠제작 지원(2009/2010)
 - (주)블루핀의 증강현실게임 '곤충채집' 등 삼성 bada 플랫폼 특화 콘텐츠 제작지원 등
- ※ 경기도 콘텐츠의 삼성 Apps 를 통한 글로벌시장 Gate-way 제공(미주/유럽 등 주요시장)
- ※ 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)
 - 현재 영국, 이태리 등 107개국 서비스 중, 독일모바일마켓 서비스 30만불 수출계약



<iMembership>



<Stick Heroes>

- ※ 영어교육콘텐츠 '가상 망신 체험영어', KT 쿡TV 방영, YBM 시사영어 인터넷강의 등 3-스크린 서비스 중('10. 2~)

모바일, TV, PC 등 N Screen 서비스용 크로스미디어 콘텐츠 발굴

- 다양한 플랫폼 상호 연동 서비스 기반 융합콘텐츠 개발 및 상용화 지원
 - 총 27개 기업 17개 콘텐츠 제작지원(2009/2010)
 - ※ ‘미프온라인’ 소셜게임(Social Network Game)
 - 일본 수출계약 2억원 체결 및 중국·대만 계약 진행 중
 - ※ ‘책 속의 호기심을 터치하라’ (영상펜 활용 전자도서 콘텐츠)
 - 프랑크푸르트 도서전 참가 및 계약액 30억원, 국내 60개 초교, 500개 유치원 교재 보급
 - ※ ‘다이어트 피기스’, 해외 업체 출판계약 4천3백만원, 라이선스계약 11개 업체

만화애니 제작 지원을 통한 산업기반 조성

- 도내 만화·애니 콘텐츠 창작 및 유통의 디지털화, 산업경쟁력 강화
 - 만화·애니 콘텐츠 제작지원사업 : 총 18개 지원작 선정
 - 투모로우 애니스타: ‘짹니다 천리마켓’ 등 웹용 만화 콘텐츠 개발 및 네이버·투니랜드 연재, '11년 4월 TV 애니메이션 방영 예정(투니버스)
 - ※ 경기소재만화 ‘여보(麗寶)’, 중앙일보 연재예정, 멜론 사이트내 온라인연재 예정
 - G-Toon제작지원사업: OSMU 가능한 만화콘텐츠 개발, 온라인만화 다운로드 서비스 진행(매출액 약 3,700만원), 만화잡지 연재
 - ※ 영화 ‘이끼’ 원작자 윤태호 <당신은 거기 있었다 1,2> 단행본 출간, 3천부판매
 - 만화·애니 콘텐츠 유통지원사업
 - 만화해외온라인 유통지원사업: 삼성*LG TV앱스(북미) 연계 유통 추진

경기모바일앱센터 구축으로 도내 모바일콘텐츠산업 활성화

- 도내 기업이 개발한 모바일 콘텐츠의 온라인/오프라인 테스트 지원
- 국내 최초 온라인모바일 테스트 시설구축으로 모바일 산업 연구 및 인력개발 지원
 - 경기도, 성남시, KT, 경원대 등 산관학 지원센터인 경기모바일앱센터 시설구축 완료
 - 경기 단국-삼성 모바일연구소 개소(2010.10.19)
 - ※ 스마트폰 개발자 육성교육 1,2차(상/하반기) 80명 실시, 온네트 스마트폰 게임개발 공모전 금상, 은상 수상

대출보증제 및 영상펀드 조성을 통한 금융지원

- 대출보증실적 총 43건, 2,676백만원 보증 (2010.10.31 기준)
- 고양시와 협업을 통해 ‘영상전문펀드’ 340억원 규모 조성 (2010.10.1 기준)

차세대 게임 성장동력인 기능성게임 산업화

- ◆ 제2회 경기기능성게임페스티벌(KSF2010) 개최
 - 기능성게임 전시회, 컨퍼런스, 경진대회, 채용박람회, 수출상담회 등 개최
 - ※ 전시참가기업 국내 48개사, 해외 11개사, 총 59개사 참여 (전년대비 28%증가)
 - ※ 참가자 총 33,889명 (전년대비 157% 증가)



기업전시회



컨퍼런스



경진대회

- ◆ 기능성게임개발사업 추진
 - 산관학연 각계 대표기업(기관)으로 구성된 ‘기능성게임개발위원회’ 발족 및 기능성게임개발·유통 지원
 - ※ DMZ 소재 안보의식 고취 기능성게임 3종 개발 (PC 온라인, DTV, DTV+모바일)
 - 매일경제TV, 네오위즈게임즈와 공동 ‘기능성게임공모사업’ 시행
 - ※ 총 95개 과제 접수되어 ‘토이쿤’ 대상 등 6개 과제 선정 및 개발 추진

3D 입체영상산업 선도지역 입지 확보

- ◆ 경기국제특수영상컨퍼런스(GFX2010) 개최
 - 도내 3D·CG산업 육성을 위한 지식공유 및 네트워크 강화
 - ※ 영화 <Lagoon> 프로젝트 1,500만 달러 등 수출계약 총 2,800만 달러
 - ※ 총 참석자 : 1,035명 (컨퍼런스 825명, 마스터클래스 210명)

해외진출 지원을 통한 도내 콘텐츠기업 글로벌 경쟁력 강화

- ◆ 게임수출상담회 개최 및 MIPTV, 캐릭터페어, GCD, 프랑크푸르트 북페어, 도쿄라이선싱아시아 등 국내외 견본시 참가 지원
 - 68개 기업 지원 17,037,880 USD(한화 약 193억) 수출계약달성(10.27기준)
 - ※ 레드로버 “볼츠앤블립”, 세계 150여개국 방영 100억원 수출 계약
- ◆ 온라인게임 해외직접 진출지원 : 해외직접서비스(CDN) 및 번역지원
 - 프리스타일(JCE) 등 5개 콘텐츠 1,300만불 수출계약 달성

게임상용화지원센터 운영을 통한 도내 게임산업 육성

- ◆ 중·소게임개발사에 대한 품질관리(QA) 및 테스트서비스 제공
 - JC엔터테인먼트, 소노브이 등 23개 기업, 41건 테스트 완료(2009/2010)
- ※ 2,100명 고용유발 및 인력양성 효과(2009/2010)

도 기업 콘텐츠 마케팅 상시지원 서비스 구축

- ◆ 도내 콘텐츠전용 IPTV, 동영상포털 등을 통한 온라인 유통 채널 개설로 도내 콘텐츠 유통 지원
 - ※ LG IPTV에 경기도 독자 애니메이션 채널 개설(2010.10)
 - ※ 판도라TV, 유튜브 등 온라인 유통채널 방문자 조회건수 150만건

현장중심 전문인력 양성

차세대 콘텐츠분야 창조적 일자리 창출

- ◆ 아이디어 기반 1인 창조기업 육성
 - 1인 창조기업 22명 지원, 고용창출 77명, 지적재산권 56건 등록(2009/2010)
- ※ 저온로켓연구소(모바일앱개발사), ‘별따줄게’ 등 아이폰용 어플리케이션 개발 앱스토어 순위 17위, SBS, 전자신문 등 주요일간지 및 방송보도
- ※ 큐랩(게임품질관리업체) - 국내 게임업체 JC엔터테인먼트의 온라인 게임 품질관리(QA)테스트를 통하여 매출 369,000천원 달성, 고용인원 11명 창출

콘텐츠 전문인력 양성

- ◆ 취업지원 및 재교육 지원사업
 - 16개 기업, 33명 채용지원
 - 기업맞춤형 교육과정 : 8개 과정, 67명 교육
 - 포트폴리오 제작과정 5개 대학, 105명 교육
 - 도내 군전역예정자 300명 취업교육
 - 현장인력교육 14개 과정, 402명 교육
- ◆ 콘텐츠 전문인력 양성사업
 - 도내 예비취업자, 학생 및 일반인을 대상으로 콘텐츠 예비전문가 육성 교육
 - 크로스미디어과정 등 12개 과정, 577명 교육

공연영상산업 활성화

세계 유일 비무장지대 DMZ, 경기도 콘텐츠화

- ◆ 제2회 DMZ 다큐멘터리 영화제 개최
 - 상영편수 37개국 85편(총 135회 상영), 영화관람객 14,034명, 부대행사 관람객 8,023여명(전년대비 15% 증가)
 - DMZ다큐영상캠프, 유네스코와 공동 개최, 국내외 13개국 53명 참가

경기도 지역 촬영유치를 통한 기업밀착형 영상산업 육성

- ◆ 경기도 촬영유치 인센티브 지원
 - ‘하녀’, ‘로드넘버원’ 등 3편 지원, 도내소비 32억, 인력고용23명
- ◆ 로케이션 촬영지원 64편

찾아가는 공연을 통한 도민의 문화향유 기회 증대

- ◆ 복지관과 초등학교 등에 희망공연 17회 제공
- ◆ 고양, 화성, 안양문화재단에 창작공연 지원
- ◆ 파주, 하남, 포천 등 11개 지역 공연장 활성화 도모

경영성과








2년연속 기관경영평가 A등급 달성

- ◆ 2009년 경영평가 우수기관 및 도지사 기관 표창 수여

콘텐츠분야 전문가 중심의 기관으로 위상제고



- ◆ 경기도 인적자원개발 우수사례 발표대회 도지사 표창 수상
 - 주제 : 첨단콘텐츠산업 진흥 조직에 맞는 역량개발 교육기반 수립
 - 발표결과 : 장려상 수상(시군 5개 및 공공기관 1개 수상)
- ◆ 교육과학기술부-행정안전부 주관, 2010 공공부문 인재개발 우수기관(Best-HRD)으로 선정(2010. 11)

1. 콘텐츠 산업 기반 조성		15
2. 전략콘텐츠 산업 육성		19
3. 콘텐츠 유통 활성화		26
4. 현장중심 전문인력 양성		31
5. 클러스터 육성지원		34
6. 공연영상산업 활성화		35
7. 영상전문투자조합 출자		38

1

콘텐츠산업 기반조성

입주기업 지원사업

□ 사업목적

- 콘텐츠기업 비즈니스 환경 제공을 위한 입주공간 및 정보 인프라 지원 등 사업 환경 제공
- 도내 기업유치 및 산업 성장 지원

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1. ~ 12.
- 사업내용
 - 입주기업 공간지원 및 콘텐츠기업 업무환경 조성

※ 입주공간 : 14,798㎡

- 현 48개 업체 입주 (애니메이션 14, 게임 5, 소프트웨어 4, 1인 창조기업 10, 콘텐츠 개발 및 기타 15)
- 평당 월 임대료 : 임대료 5,500원(주변 시세의 25% 수준)

- 총사업비 : 877,600천원

□ 사업 실적

- 신규 콘텐츠 기업 2개사 추가 유치 : 道外 2개사(만화, 게임)
- 인터넷 전용선, 영상센터 장비지원



입주기업 지원 공간



영상센터 주요 장비시설



□ 향후 추진 계획

- 2010.10 ~ 2010.11. 신규입주기업모집 진행 중

도내 콘텐츠기업 및 정책홍보

□ 사업목적

- 경기도 콘텐츠 산업 정책 및 사업 홍보를 통한 경기도 콘텐츠 산업 인지도 고양
- 도내 콘텐츠 기업을 위한 콘텐츠산업 정보 제공 및 기업 홍보지원

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1 ~ 12.
- 사업내용 : 경기도 콘텐츠산업정책 및 콘텐츠기업 홍보
 - 기획홍보 : 경기도 정책 및 중점사업 언론홍보
 - 산업 및 기업 미디어홍보 : 콘텐츠 지원사업, 주요성과 및 도내 기업 성과 홍보 및 광고 지원
 - 콘텐츠 정보지 팝콘 제작 : 경기도 콘텐츠산업 정보지 (월 1회, 회당 2,000부 제작, 700여개 기업 및 기관 배포)
- 총사업비 : 185,000천원

□ 사업 실적

- 진흥원 주요언론 보도 : 700회 이상
 - mbn매일경제TV, 한경wow, 한국경제, 매일경제, 경기일보, 전자신문 등

		
서울신문(5.18)	조선일보(8.23)	경향게임스(5.25)

- 콘텐츠정보지 '팝콘'에 콘텐츠 기업 및 프로젝트 소개 124건
 - ※ 1인 창조기업 3개사, 애니멀, 네오큐브 등 콘텐츠기업소식 소개

□ 향후 추진 계획

- 2010.12 : 정기정보지 팝콘 2010년 합본호 제작 배포

특수영상 후반작업 지원

□ 사업목적

- 중·소콘텐츠기업 대상, 공용장비 제공을 통한 도내 콘텐츠 기업 제작비용 절감 및 제작 활성화

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1. ~ 12.
- 사업대상 : 영화, 게임, 애니메이션 등 도내 영상편집 수요 기업 및 개인
- 사업내용 : 경기도 콘텐츠기업에게 공용장비실 하드웨어·소프트웨어 지원

구 성	서비스 내용
종합편집실	○ 고화질 영상 편집 및 입출력 작업
영상편집실	○ HD/SD 디지털영상의 편집 및 합성 작업
미디어변환실	○ HD/SD 영상 복사, Up/Down 컨버팅, 파일 컨버팅 등

- 총사업비 : 100,000천원

□ 사업 실적

- 콘텐츠 기업의 영상물 제작 지원 : <로봇찌바> 외 총 101건
- 부천국제영화제와 협약을 통한 영화제 작품 스크리닝 작업 지원
 - ※ 개막작 <엑스페리먼트> 외 122편 스크리닝 작업 지원

□ 향후 추진 계획

- 2010. 11. : 공용장비실 네티니어 HD 편집기 추가 도입
- 연간지속 : 경기도 콘텐츠기업 대상 하드웨어, 소프트웨어 지원

道 콘텐츠산업 정책 및 사업개발

□ 사업목적

- 진흥원 전략사업분야인 '3D입체영상콘텐츠', '모바일콘텐츠', '기능성게임' 등 핵심 콘텐츠 분야별 정책 및 신규사업 개발
- 도내 콘텐츠기업 및 유관기관에 콘텐츠산업 주요 현안 분석 자료 제공

□ 사업개요

- 사업기간 : 2010. 3.~12.
- 사업내용
 - 경기도 콘텐츠산업 중단기 사업 개발
 - 경기도 3D 입체영상산업 육성 방안
 - 경기도 콘텐츠산업 중기 비전 개발
 - 수시정책 동향분석 정보서비스 이용
 - 경기도 콘텐츠산업 및 정책에 관한 수시정책보고서 발간
 - 전문가 간담회 및 포럼 운영
- 총사업비 : 70,000천원

□ 사업 실적

- 경기도 콘텐츠산업 중기전략(C.G.V 2014) 수립
 - 중기 비전 및 미션, 5대 전략, 20대 중점추진과제 개발
- 경기도 뉴미디어 콘텐츠산업 육성방안 및 道 3D 입체영상산업 집적단지 구축 방안 연구
- 수시정책보고 7회, 시장동향분석 9회, 정책동향보고 16회
- 수시정책보고서, 회당 700여개 기업 및 기관에 배포

□ 향후 추진 계획

- 2010. 11. : 道 뉴미디어 콘텐츠산업 육성 방안 연구 최종보고회 개최
- 2010. 12. : '10 道 콘텐츠산업 통계 조사 및 분석 완료

대중소기업 협력기반 구축 사업

□ 사업목적

- 대기업과 중·소기업간의 상생협력 비즈니스 모델을 통한 콘텐츠 개발 및 유통 지원

□ 사업개요

- 사업기간 : 2010. 1 ~ 12.
- 사업내용
 - 대기업의 유통망 및 기기(휴대폰 등)와 도내 중·소기업 콘텐츠(게임 등)의 연계 개발 및 상용화 추진
 - 대기업의 높은 브랜드 가치 및 유통망을 통해 글로벌시장 진출 추진
- 총사업비 : 537,000천원

□ 사업 실적

- 대중소 콘텐츠기업 협업체계 구축을 통한 스마트폰, 스마트TV 등 차세대 플랫폼용 콘텐츠 개발
 - 대중소 상생협력 기반 구축사업 총 9개 콘텐츠제작 지원
 - ※ 2009/2010년 누적실적 : 총 36개 기업, 23개 콘텐츠 제작 지원

		
제이씨엔터테인먼트-Aeronauts	모비릭스-Color Physics	유투스istem-중고나라

- 경기도콘텐츠기업-삼성전자 협력모델 구축 및 글로벌시장 진출 지원
 - ※ 경기도 콘텐츠의 삼성 Apps 통한 글로벌시장 Gate-way 제공(미주/유럽 등 주요시장)
 - ※ 2011년 상반기 상용화 목표 개발 진행 중, 평균 70% 개발 공정율

- ※ 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
 - 현재 영국, 이태리 등 107개국 서비스 중, 독일모바일마켓 서비스 30만불 수출계약 체결
- ※ 영어교육콘텐츠 ‘가상 망신 체험영어’
 - KT 쿡TV 방영, YBM 시사영어 인터넷강의 등 3-스크린 서비스 중(’10. 2~)
- ※ 어린이 영어 친화 애니메이션 ‘헬로우 둘리’ 투니버스 방영 (’10. 1~4)

○ 2010 대중소기업 협력기반 구축사업 콘텐츠 개발현황

개발내용 및 회사	콘텐츠 이미지	공정율	상용화 계획
Aeronauts: Quake in Sky (JCE 엔터테인먼트)		80%	2011. 1/4분기 상용화 예정 삼성Apps 서비스 아이폰, 안드로이드 플랫폼 확장
빠빠에친구 : 남극탐험 (주에클로게)		60%	2011. 1/4분기 서비스 계획 삼성Apps 서비스 추진
팡팡 알파벳 (재+밋어스튜디오)		60%	2011. 상반기 서비스 계획 삼성Apps 서비스 추진 영상 제작 중(애니메이션)
Finger Drum (주스페이스일루전)		70%	2011. 1/4분기 서비스 계획 삼성Apps 서비스 추진
Color physics (주모비릭스)		80%	2011. 1/4분기 서비스 계획 삼성Apps 서비스 추진
디보 잉글리쉬 모션북 (주오콘)		80%	2010. 12. 서비스 계획 삼성Apps 서비스 추진
곤충채집 : 증강현실 게임 (주블루핀)		100%	개발 완료 bada Contest 심사중 ⇒Contest 완료 후 서비스 개시
Personal Live (주온미디어)		60%	2011. 상반기 서비스 계획 삼성Apps 서비스 추진 타 오픈마켓도 준비 중
중고물품거래 SNS (주유투시스템)		80%	2011. 1/4분기 서비스 계획 삼성Apps 서비스 추진

크로스미디어 콘텐츠 제작지원

□ 사업목적

- 모바일, TV, PC 등에 연동 가능한 융합형 콘텐츠 발굴
- 콘텐츠 산업 환경 변화에 대응하는 크로스미디어 환경에서 콘텐츠 제작을 통한 신시장 개척 지원

□ 사업개요









- 사업기간 : 2010. 1 ~ 12.
- 사업내용
 - 다양한 멀티 플랫폼 환경에서 활용 가능한 콘텐츠 제작지원
 - 콘텐츠 이용자가 매체에 관계없이 자유롭게 콘텐츠를 소비할 수 있는 환경을 배경으로 한 개발 모델 지원
- 총사업비 : 638,000천원

□ 사업 실적

- 다양한 플랫폼 상호 연동 서비스 기반 융합콘텐츠 개발 및 상용화 지원
 - 크로스 미디어 콘텐츠 총 8개 제작 지원
 - ※ 2009/2010년 누적실적 : 총 27개 기업, 17개 콘텐츠 제작 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
- ‘다이어트 피기스’, 해외 업체 출판계약 4,300만원, 라이선스계약 11개 업체



○ 2010 크로스미디어콘텐츠 제작지원 사업 콘텐츠 개발현황

개발내용	콘텐츠 이미지	공정율	상용화 계획
Mobile-PC-TV SNS 콘텐츠 (㈜지바인)		75%	2011. 1/4분기 상용화 예정 모바일:SKT, IPTV :상용화 추진
책 속의 호기심을 터치하라 (흥진P&M)		65%	2010. 12 말 상용화 예정 프랑크푸르트 도서전 참가 국내 60여개 초등학교, 500여개 유치원 교재 채택
<고스트메신저>비주얼 노블 (㈜ 스튜디오 애니멀)		60%	2011. 1/4분기 상용화 예정 Web 및 스마트폰 서비스 추진
SNG - 마프온라인 (㈜와플소프트)		70%	2010. 12(Web), 2011. 2(모바일) 상 용화 예정 Web 및 스마트폰 서비스 추진 일본-2억원 수출계약(8월) 중국, 대만 계약 추진 중(12월)
U-러닝 교육콘텐츠 제작 (㈜한솔미디어)		85%	2011. 6. 상용화 예정 PC, 안드로이드, 아이폰 적용
크로스미디어 플래시 콘텐츠 (㈜KYSC)		70%	2011. 1/4분기 상용화 예정 일본 NTT도코모 상용화 추진중 국내 SKT, LGT 서비스 추진
크로스미디어 만화 창작·가공 (씨엔씨레볼루션㈜)		70%	2011. 1/4분기 상용화 예정 PC, 안드로이드, 아이폰 적용
3D액션RPG Lord of Empire (㈜젤리오아시스)		60%	2011. 6월 상용화 예정 PC, 안드로이드, 아이폰 적용

기능성게임 개발사업

□ 사업목적

- 기능성게임 산업 선점을 통한 융합 콘텐츠산업의 사업 기회 및 게임산업 성장 주도

□ 사업개요

- 사업기간 : 2010. 1. ~ 12.
- 사업내용
 - 민·관 공동투자에 의한 개발 추진 → 삼성전자, NHN 등
 - 각 분야 전문기관 및 기업으로 이루어진 ‘기능성개발위원회’ 구성·운영을 통한 산·관·학 합동 프로젝트 추진
 - 게임기획 및 시나리오 개발, 제작, 마케팅, 유통 및 홍보, 국제 교류, 관리 부분 등의 역할 분담을 통한 지원체계 구성
- 총사업비 : 1,000,000천원

□ 사업 실적

- 국내 최초 각계 전문 기업(기관)으로 구성된 민·관 합동 ‘기능성게임개발위원회 구성’ : 2010. 3. 4. 양해각서 체결
 - 경기도, 경기디지털콘텐츠진흥원, 매일경제TV, 삼성전자, 전자신문, 청강문화산업대학, 차세대융합콘텐츠산업협회, 한국게임산업협회
- 공모를 통한 게임 개발사 선정: 2010. 3.~4
 - (주)제이씨엔터테인먼트, (주)보라존, (주)이노디스 3개사
- 기능성게임개발 저변 확대를 위한 매일경제TV, 네오위즈게임즈, 차세대융합콘텐츠산업협회와 공동 ‘기능성게임공모사업’ 시행
 - 공모기간(2010. 7. 26 ~ 8. 20), 총 95개 과제 접수
 - ‘토이쿤’ 대상 등 6개 과제 선정 및 개발
- ※ 대상 수상자 상금 500만원 시상 및 네오위즈게임즈 인턴쉽 참여 기회 부여

□ 향후 추진 계획

- 2011. 2. : 게임 서비스 및 국내외 유관 기관을 통한 홍보

◎ UNESCO : 해외 확산과 사례 공유	◎ G4C : 기능성게임 개발 사례 발표
◎ NHN : 후원 및 광고	◎ SAMSUNG : 삼성전자 홍보지원

- ※ 유네스코 청년 포럼 및 교류 프로그램, 동아시아 역사 화해 포럼 등에서의 게임 시연 및 활용 사례 발표 예정

만화·애니 제작지원 사업

□ 사업목적

- 한국만화영상진흥원과 연계를 통한 만화·애니 클러스터 강화
- 새로운 유통매체 연계 및 신규시장 개척을 통해 능동적 수익모델 창출 지원

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1. ~ 12.
- 사업내용 (총 사업비 : 1,305,000천원)

(1) 만화·애니 콘텐츠 제작 지원

구분	투모로우 애니스타	경기 지역문화 소재 만화콘텐츠 개발	G-Toon 창작만화지원사업	어린이 순수창작만화 제작지원	1인창조기업 만화출판지원
지원 대상	우수 웹툰 및 이를 원작으로 한 애니메이션	경기지역 역사/근대 소재 만화 콘텐츠	2차사업 가능성 높은 창작만화	어린이 대상 순수창작만화	만화작가 및 관련 소기업
지원 내용	웹툰 2천만원 내외, 애니 제작비 지원(2억)	1억 이내 제작 및 출판, 홍보비 지원	5천만원 이내 제작비, 연재 지원	작품당 3천만원 이내 지원	출판만화 소량인쇄지원

(2) 만화·애니 콘텐츠 유통 지원

구분	웹툰스타 콘테스트-시즌3	우리만화 해외 현지화 지원	만화 해외 온라인 유통지원	만화·애니 차세대 유통 플랫폼 구축
지원 내용	해외 지원을 통한 우리만화 수출증대	해외 진출을 위한 산업시찰단 구성	한국 웹툰 해외유통 및 번역 지원	온라인/IPTV 유통채널 구축, 산학관 연계 모바일 센터구축

□ 사업 실적

- 도내 만화·애니 콘텐츠 창작 및 유통의 디지털화, 산업경쟁력 강화
 - 만화·애니 콘텐츠 제작지원사업 : 총 18개 지원작 선정
 - 투모로우 애니스타: 웹용 만화 콘텐츠 개발 및 네이버·투니랜드에서 연재, '11년 4월 TV 애니메이션 방영 예정(투니버스)
 - 경기소재만화 '여보(麗寶)', 중앙일보 연재예정, 멜론 사이트내 온라인연재 예정
 - G-Toon제작지원사업: OSMU가 가능한 만화콘텐츠 개발, 온라인 만화 다운로드 서비스 진행(매출액 약 3,700만원), 만화잡지 연재
 - ※ 영화 '이끼' 원작자 윤태호 <당신은 거기 있었다 1,2> 단행본 출간, 3천부판매
- 만화·애니 콘텐츠 유통지원사업
 - 만화해외온라인 유통지원사업: 삼성*LG TV앱스(북미) 연계 유통 추진
 - 차세대유통플랫폼 구축사업: LG IPTV 애니메이션 채널(GNI) 구축·운영

경기모바일앱센터

□ 사업목적

- 모바일 시장의 급속한 성장에 따른 도내 모바일콘텐츠산업 지원 환경 조성
- 스마트폰 어플리케이션 개발인력 육성 및 잠재 개발수요의 확대
- 1인 창조기업의 성장기반 마련

□ 사업개요

- 사업기간 : 2010. 4. ~ 2010. 12.
- 사업내용
 - 모바일 콘텐츠 품질향상을 위한 품질관리(QA) 및 온오프라인 테스트 서비스
 - 교육지원 및 개발자 네트워크 구축 : 교육지원(개발, QA), 컨퍼런스 개최
 - 우수 프로젝트 발굴 및 유관사업 연계지원
- 총사업비 : 450,000천원
 - 경기도(직접집행):175,000천원, 성남시:225,000천원, 진흥원:50,000천원

□ 사업 실적

- 경기도, 성남시, KT, 경원대, 단국대 등 산·학·관 협력을 통한 모바일산업 원스톱 지원체계 마련(2010. 4. 22)
- 경기 단국-삼성 모바일연구소 개소(2010.10.19)
- 국내 최초 온라인모바일 테스트 시설구축
 - 원격 모바일 테스트 시설 구축. 장애우 등에 테스트 환경 제공

		
경기모바일앱센터 MOU 체결식(4.22)	경기도 모바일산업 생태계 조성	경기 단국-삼성 모바일연구소 개소(10.19)

※ 스마트폰 개발자 육성교육 1, 2차(상/하반기) 80명 실시
 - 온네트 스마트폰 게임개발 공모전 금상, 은상 수상

□ 향후 추진 계획

- 2010. 11. ~ 12. : KT, 삼성, LG 연계 기술포럼 개최

3

콘텐츠 유통 활성화

해외진출지원사업

□ 사업목적

- 도내 콘텐츠 기업의 글로벌 경쟁력 강화 및 이를 통한 콘텐츠기업의 수출 증대와 수익 구조 강화
- 글로벌 시장에서 경기도 콘텐츠 홍보 및 소개로 경기도 인지도 제고

□ 사업개요

- 사업내용
 - 2010년 대한민국 대표 게임 수출상담회 개최
 - 게임, 캐릭터, 애니메이션, 출판 분야의 도내 콘텐츠 기업 주요 해외 전시회 참가지원
 - 도내 콘텐츠 기업 국내 전시회 참가지원
- 총사업비 : 310,000천원

□ 사업 실적

비즈니스 매칭 지원	MIPTV, GCO, MIPCOM,, 도쿄라이선싱아시아, 캐릭터페어 등 비즈니스 매칭지원
해외전시회 참가지원	프랑크푸르트 북페어, 도쿄라이선싱아시아 등
국내전시회 참가지원	서울캐릭터라이선싱페어 공동관 참가
수출상담회 개최 지원	KSF 연계 게임 수출상담회 직접 개최

- 68개 기업 지원(전년대비 11% 증가), 수출계약액 17,037,880 USD
(한화 약 193억, 2010.10.27 문서작성일 환율 1,131원 기준)
- ※ 예 : 레드로버 “볼츠앤블립”, 세계 150여개국 방영 100억원 수출 계약

○ 콘텐츠 해외직접 진출지원



- 온라인게임 해외직접서비스지원을 통한 해외진출 지원
- CDN 및 번역(영어, 스페인어, 독일어) 지원
- ※ 프리스타일(JCE) 등 5개 콘텐츠 해외진출 지원
- ※ 총 1,300만불 콘텐츠 해외수출 성과

□ 향후 추진 계획

- 2010. 11. : American Film Market, IAAPA Attraction Expo 2010 참가 지원

2010 경기기능성게임 페스티벌

□ 사업목적

- 게임에 대한 부정적 인식개선 및 게임응용사업 확대(교육, 건강, 국방 등)
- 차세대 게임 성장동력인 기능성게임의 산업화 잠재성 확인 통해 지역경제 활성화 및 일자리 창출 기여

□ 사업개요

- 사업기간 : 2010. 1 ~ 12. (페스티벌 일정 9월 1일~9월 4일)
- 장 소 : 성남 코리아디자인센터
- 주 최 : 경기도, 성남시
- 주 관 : 경기디지털콘텐츠진흥원, 성남산업진흥재단
- 사업내용
 - 기능성게임 전시회 (국내외 기능성게임 전시, 독립관, 공동관 및 체험관 구성)
 - 기능성게임 컨퍼런스 (국내외 유명 기능성게임 개발자 기조연설 및 발제)
 - 기능성게임 경진대회 (기능성게임 경진대회 전국 단위의 예선 및 결선 진행)
 - 게임콘텐츠 수출상담회, 게임기업 채용박람회, 각종 게임체험 이벤트 및 부대행사
- 총사업비 : 900,000천원

□ 사업 실적

- 전시참가기업 국내 48개사, 해외 11개사 등 총 59개사 참여(전년대비 28%증가)
- 참가자 총 33,889명(전년대비 157%증가)
- 경진대회 56회 진행, 총 11,070명 참가, 컨퍼런스 535명 참가
- 채용박람회 15개 기업 참여, 총 614명 참가
- 언론보도 350회 및 기획보도 20회

□ 향후 추진 계획

- 2010. 12. 1 ~ 12. 31 : KSF2011 사무국 구성
- 2011. 1. 1 ~ : 사무국 운영, 홍보물제작, 대행사 선정완료, 기업유치 활동 전개

게임상용화지원센터 운영

□ 사업목적

- 중·소 게임 개발사에 대한 게임 품질관리(QA) 및 테스트 서비스 제공
- 도내 게임 산업의 육성 및 게임 클러스터 활성화

□ 사업개요

- 사업기간 : 2010. 1. ~ 12.
- 사업내용
 - 게임 테스트 지원, 사양테스트 및 네트워크 부하테스트 지원
 - 산·학·관 연계 게임 테스트 전문 인력 양성
 - 게임 상용화를 위한 게임 서비스 운영 지원 및 컨설팅 수행 등
- 추진방법
 - 청강문화산업대학, 경기디지털콘텐츠진흥원간 공동사업
 - 운영주체 : 청강문화산업대학
- 총사업비 : 213,800천원

□ 사업 실적

- 게임 품질관리(QA)테스트 지원
 - FGT(Focus Group Test) : 14건 (11개기업, 총 5,008시간 지원)
 - 개발 품질관리(QA) : 10건 (6개 기업, 총 3,522시간 지원)
- ※ 2009년 개소 이후 누적실적: 23개 기업, 41건 테스트 지원, 2,100명 고용유발 및 인력양성효과
- 제1회 게임 품질관리(QA)세미나 개최(2010.5.7) : 43개 기업, 183명 참여

□ 향후 추진 계획

- 2010. 12 : 게임 품질관리(QA)연구사업 결과보고 및 KOCCA와 공동으로 제2회 게임 품질관리(QA)세미나 개최

해외네트워크 구축 및 강화 사업

□ 사업목적

- 도내 콘텐츠산업 시장 확대 : 글로벌 홍보채널을 통한 지원
- 글로벌 네트워크 결속 강화 : 진흥원과 해외 협약기관간 정기회의 개최

□ 사업개요

- 사업기간 : 2010. 3. ~ 12.
- 사업내용
 - 진흥원 콘텐츠 정기정보지 '팝콘' 영문 제작 및 해외 배포
 - 해외 협약기관간 회의 및 정책포럼 개최
 - 경기디지털콘텐츠진흥원-DigiBC 공동프로젝트(전문인력교류) 추진
 - KSF 2010 및 MIPCOM 기간 중 해외협력기관 대상 정기회의 개최
- 대상 : 진흥원 해외협약기관
(영국 SEMN, 스페인 Fapae, 호주 ScreenQueensland, 뉴질랜드 그로우웰링턴, 캐나다 DigiBC)
- 총사업비 : 40,000천원

□ 사업 실적

- DigiBC MOU 체결 (2010. 2. 25)
 - MOU 체결 협력기간 동안 디지털미디어 및 이동통신 네트워크 산업 분야 최소 1건의 공동프로젝트 및 계약 성립 추진
 - 전문 인력 교환 프로그램 추진
 - 2010 경기기능성게임페스티벌 행사소개 및 참가유치
- VIDW 2010 참가 (2010. 5.)
 - 경기도 콘텐츠산업 비전 소개 및 경기도 현황 소개
 - 2010 경기기능성게임페스티벌 홍보

□ 향후 추진 계획

- 2010. 12 : 한-아세안 방송통신세미나 발제 및 해외네트워크 구축
 - ※ 참가국: 아세안 10개국(브루나이, 캄보디아, 인도네시아, 라오스, 말레이시아, 미얀마, 필리핀, 싱가포르, 태국, 베트남) 각국의 국영방송국 및 방송·통신 정부부처 담당자(국내외 포함 약 140명)

경기3D입체영상 컨퍼런스

□ 사업목적

- 도내 3D·CG산업 육성을 위한 지식 공유 및 네트워크 강화
- 경기도 방송영상 클러스터의 활성화

□ 사업개요

- 사업기간 : 2010. 1. ~ 6.
- 장 소 : 고양시 킨텍스 컨퍼런스룸
- 일 시 : 2010. 3. 24 ~ 25
- 주 최 : 경기도, 고양시
- 주 관 : 경기디지털콘텐츠진흥원, 고양지식정보산업진흥원
- 후 원 : 문화체육관광부, 영화진흥위원회, 한국CG산업협의회
- 사업내용
 - 컨퍼런스 : 국내외 최신 기술 소개 및 산업 동향 발표
 - 마스터클래스 : 최신 CG제작 기술 강의
 - 기술전시 및 비즈미팅
- 총사업비 : 105,000천원

□ 사업 실적

- GFX2010 종합 실적
 - 총 관람객 1,035 명 (컨퍼런스 825명, 마스터클래스 210명)
 - 수출계약 3건, 총 2,800만 달러
 - CJ파워캐스트, V3i 등 국내 5개사 기술전시
 - 경기도,영진위,고양시 3D영상산업 활성화를 위한 양해각서 체결



컨퍼런스 개최



양해각서 체결



기술 전시

4

현장중심 전문인력 양성

콘텐츠전문인력 양성사업

□ 사업목적

- 경기도 콘텐츠산업 인력과 기업 간 수요 불일치 해소 및 현장 수요에 맞는 인적기반 마련, 고용 활성화 기여
- 도내 예비취업자, 재취업자의 취업지원 및 필요 기술인력 양성

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1. ~ 12.
- 사업내용
 - 현장 수요에 맞는 콘텐츠 전문인력 양성과정
 - 크로스미디어 과정 : 콘텐츠 융합 환경에 맞는 신규 기술 분야 인력 양성
 - 컴퓨터그래픽 과정 : 3D 입체 영상 관련 전문 인력 양성
 - 도내 청소년(초·중·고교생) 대상 예비수요자 콘텐츠 제작교육(상상교실)
- 총사업비 : 197,500천원

□ 사업 실적

- 콘텐츠 전문인력 양성과정
 - 크로스미디어과정 등 265명 교육 지원
- 일반인 대상 콘텐츠교실 운영 : 새소망의집 등 9개소, 총 312명
- 도내행사연계 교육 지원사업
 - 2010. 11. 5 ~ 11. 9 : 부천 PISAF 글로벌 잠콘테스트 현장면접 및 해외콘텐츠기업 취업세미나 개최

□ 향후 추진 계획

- 콘텐츠전문가 과정 및 찾아가는 콘텐츠 상상교실 등 하반기 교육 지속

콘텐츠 취업지원 및 전문인력 교육

□ 사업목적

- 도내 콘텐츠기업 일자리 창출 및 고용 활성화
- 현장인력 재교육 및 해외 프로젝트 참여 지원을 통한 산업 경쟁력 향상
- 구직자 취업지원을 통한 취업 활성화

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1. ~ 12.
- 사업내용
 - 콘텐츠기업채용지원사업 : 기업 채용인력 매치메이킹 고용지원
 - 현장인력 재교육사업 : 현장수요형 교육중심의 경기콘텐츠멘토스쿨 운영
 - 기업맞춤형 교육지원사업 : 도내 재직자 대상 기업 자체교육 및 위탁교육 지원
 - 글로벌인재양성사업 : 해외 우수프로젝트 참여 지원을 통한 경쟁력 향상
 - 구직자 취업지원사업 : 포트폴리오 진단, 취업특강 등 구직자 취업 지원
- 총사업비 : 500,000천원

□ 사업 실적

- 콘텐츠기업 채용지원 : 16개 기업, 33명 선정
- 현장인력 재교육(경기콘텐츠멘토스쿨) : 14개 과정, 402명 교육
- 기업맞춤형 교육지원사업 : 8개 기업, 67명 교육
- 구직자 취업지원 사업(포트폴리오 제작지원) : 아주대 등 5개 대학, 105명 교육
- 도내 군전역예정자 300명 취업교육
- 캠퍼스리쿠르팅 사업 : 청강대, 유한대, 카톨릭대 등 5개 대학에서 진행중

□ 향후 추진 계획

- 2010.10.~2011.1. : 경기청년취업활성화 지원사업
- 2010.11.~2011.2. : 경기콘텐츠기업 현장인력 실태조사 실시

예비기술창업자 육성

□ 사업목적

- 1인 기업 중심의 창업자 육성 프로그램으로, 방송영상, 모바일 어플리케이션, 캐릭터, 게임개발 등 콘텐츠 산업 분야의 창업희망자 집중 양성

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 3. ~ 12.
- 사업내용
 - 콘텐츠 제작, 컨설팅, 마케팅 및 홍보 등 모든 사업화 과정 원스톱 지원
 - 기업 중 우수 프로젝트 선정하여 입주지원(우수창업기업 인큐베이팅)
 - 예비기술창업자 선정에 따른 예비창업자 사업 관리 및 지원(총 12명)
- 총사업비 : 578,744천원

□ 사업 실적

- 1인 창조기업 22명 지원, 고용창출 77명, 지적재산권 56건 등록(2009/2010)



<저온로켓연구소-별따줄게>

- ※ 저온로켓연구소(모바일앱개발업체), '별따줄게' 등 아이폰용 어플리케이션 개발
 - 앱스토어 순위 17위, SBS, 전자신문 등 주요일간지 및 방송보도

- ※ 큐랩(품질관리업체), 국내 게임업체 JC엔터테인먼트의 온라인 게임 품질 관리(QA)테스트를 통하여 매출 369,000천원 달성, 고용인원 11명 창출

□ 향후 추진 계획

- 2011.2. : 예비기술자창업육성사업 최종사업심사

5

클러스터 육성지원

경기도기업협의회 운영

□ 사업목적

- 도내 콘텐츠기업 간 교류협력 증대를 통한 컨버전스 사업역량 강화
- 지원정책 정보 제공 및 세미나 개최 등을 통해 도내 콘텐츠 기업역량 강화

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1. ~ 12.
- 사업내용
 - 2010년 콘텐츠 분야 지원사업 설명회 개최
 - 경기콘텐츠CEO포럼 조찬 세미나 개최
- 총사업비 : 85,000천원

□ 사업 실적

- 2010 콘텐츠분야 지원사업 설명회 지역별 3회 개최, 401명 참석
- 경기콘텐츠CEO포럼 조찬세미나 3회 개최, 450명 참석
 - ※ 제2회 조찬세미나 중 콘텐츠기업 특례대출보증 MOU체결
 - 대출보증실적 총 43건, 2,676백만원 보증(2010.10.31 기준)



<2010년 콘텐츠분야 지원사업 설명회>



<제 2회 경기콘텐츠CEO포럼 조찬세미나>



<제 3회 경기콘텐츠CEO포럼 조찬세미나>



<제 4회 경기콘텐츠CEO포럼 조찬세미나>

□ 향후 추진 계획

- 2010. 12. : 경기도 콘텐츠 기업 실무자 워크숍 및 조찬세미나 개최

경기도 촬영유치 인센티브 및 영상산업 기반조성

□ 사업목적

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

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1. ~ 12.
- 사업내용
 - 경기씨네인센티브: 도내 촬영하는 영화 등을 대상으로 도내 소비액 일부 환급
 - 홈페이지 개편 및 'G 로케이션 맵' 구축을 통한 촬영환경 개선
 - 영상촬영한 작품·위치 정보를 G-로케이션 맵으로 구축 홈페이지를 통해 제공
 - 촬영에 대한 장소 섭외등 촬영지원 및 촬영지 발굴 등
- 총사업비 : 482,000천원

□ 사업 실적

- 경기 씨네 인센티브 지원사업 협력업체 MOU 체결 : 9개 기업
 - 도내 소재 세트, 스튜디오, 미술/세트제작 분야(스튜디오 5 / 미술·세트제작 4)
- 경기 씨네 인센티브 지원사업 상반기 3편 선정, 총 131백만원 지원
 - <파괴된 사나이>, <하녀>, <로드넘버원>
 - ※ 도내 소비 32억(탈락작품 포함), 인력고용 23명(상반기)
- 로케이션 촬영지원 작품 수 : 64편 촬영지원 완료
- 로케이션 촬영지 신규발굴 건수 : 56곳 발굴 완료

□ 향후 추진 계획

- 2010. 12~ 2011. 2 : 지원기업 사회적·경제적 파급효과 연구용역

DMZ 다큐멘터리 영화제

□ 사업목적

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

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1. ~ 12. (영화제기간 : 9. 9 ~ 9. 13)
- 장 소 : 파주출판도시, 민통선 일대
- 주 최 : 경기도, 파주시, DMZ 다큐멘터리영화제 조직위원회
- 행사구성 : 국내외 85편 상영, 개·폐막식, 평화자전거행진, 문화의거리
- 총사업비 : 1,310,000천원

□ 사업 실적

- DMZ다큐멘터리영화제 협력기관 MOU체결
 - 주한독일문화원 <독일통일 20주년 특별전> MOU체결
 - 동아방송예술대학, 대진대학교 등 도내 영상관련학과 MOU체결
- 상영편수 37개국 85편(총 135회 상영), 영화관람객 14,034명 (전년대비 15% 증가)
- I Love DMZ 다큐열차 : 부산 <-> 임진각 2회 운행(550명 참가)
- 다큐멘터리 영화의 교육적 활용을 위한 '교실로 간 다큐-Docs for Edu' 개최
- DMZ다큐영상캠프, 유네스코와 공동 개최 -> 국내외 13개국 53명 참가

□ 향후 추진 계획

- 2010. 10 ~ 2011. 1 : DMZ 다큐멘터리영화제 앙코르 상영

공연영상산업 육성

□ 사업목적

- 도내 문화소외 지역 및 계층에 대한 문화향유 기회 제공
- 우수공연 초청 및 예술가와의 만남을 통해 공연문화 저변 확대

□ 사업개요

- 사업기간 : '10. 1. ~ 12.
- 행사지역 : 경기도 동·북부지역 및 경기도내 문예회관
- 사업내용

구분	희망공연나누기	창작공연도우기	공연터다지기	신공연만들기
기간	'10. 4. ~ '10. 10.	'10. 5. ~ '10. 12.	'10. 5. ~ '10. 11.	'10. 2. ~ '10. 12.
대상	경기도 동·북부 10개 지역 경기도민	경기도 내 창작공연개발	경기도 내 문예회관	신규 공연 개발 단체
시행	9개 지역 / 17회	경기도 내 문예회관 등 창작공연이 가능한 단체	도 내 기획공연이 가능한 문예회관 11곳	신규 공연 1개 개발 연구

- 총사업비 : 500,000천원

□ 사업 실적

- 창작초연공연 3개 공연장(고양, 안양, 화성) 시행
- 신공연만들기(동아방송대학 산학협력단 선정 / 11월말 시연회 개최)
- 희망공연나누기(이천시, 가평군, 여주군 등 / 17회 공연 진행)
- 공연터다지기(파주, 안양, 하남, 포천 등 11개지역, 95회 진행, 16,262명 관람)
※ 총 좌석의 10% 지역소외계층 초청

□ 향후 추진 계획

- 창작공연도우기(창작 초연 공연 3개 공연장(3개 작품) 시행)
- 신공연만들기(12월 초 30분내외 쇼케이스 공연 시연회)

경기/고양 영상전문투자조합 출자

□ 사업목적

- 경기도·고양시 중심의 영상전문 투자조합 출자를 통하여 관내 영상산업 육성 발전과 일자리 창출 및 지역경제 활성화 도모
- 경기도를 중심으로 3D·CG 등 영상산업 투자 파이낸싱 여건 개선

□ 사업개요

- 출자규모 : 총 20억원
- 결성규모 : 총 200억원 내외(경기/고양, 모태(母胎)펀드, 업무집행조합원 등)
- 투자분야
 - 경기도 및 고양시 관내 영상산업 기업 및 프로젝트에 대한 투자
 - 경기도 소재 문화원형 콘텐츠를 활용한 영상물 등
- 중점분야
 - 경기도 소재 문화원형 콘텐츠를 주제로 한 영상물
 - 경기도내 촬영비율 50% 이상, 고양시 소재 업체 30% 이상 참여
 - 고양시 소재 영상산업 기업이 제작하는 프로젝트
 - 기타 중점분야 조건에 부합하는 도내 영상기업 및 프로젝트
- 총사업비 : 2,000,000천원

□ 사업 실적

- 결성금액 340억
- 투자완료 1편, 투자요청 1편
- 출자 우선협상 업무집행조합원 선정
 - 1순위 협상대상자 : (유)동문파트너즈 (결성목표액 300억원 이상)

□ 향후 추진 계획

- 2010. 11. ~ 12. : '11년 사업관리 계획 수립 및 기본예산 확보
- 2010. ~ 2017. : 규약 및 업무협약에 의거하여 사업관리



부 록

1. 진흥원 간부 명단
2. 2009년 행정사무감사 처리결과

1

경기디지털콘텐츠진흥원 간부 명단

2010. 10. 31 현재

2본부 1국

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

□ 시정요구사항(1건)

- 5-4. DMZ 다큐멘터리 국제영화제 사업시행시 시간외 근무수당,출장 등 근태관리에 규정위반이 있었고, 홍보물 제작시 계약전 사전 집행한 사실이 있음. 향후 동일사례가 반복되지 않도록 각별히 주의하기 바람

⇒ DMZ다큐멘터리 영화제 당시의 근태관리 위반과 관련 행정사무감사 지적 이후 지문인식 근태관리기를 도입('09.11.18)하고 근태관리를 시행. 계약직을 포함한 직원 전체에 대해 철저한 근태관리교육을 '09.11.18부터 지속적으로 이행하고 있으며 매월근태관리 리포트를 팀장급 이상 보직자에게 제공하여 근태관리 철저 준수.

홍보물 제작과 관련한 계약전 사전 집행사실에 대해서는 계약관련 매뉴얼을 작성하여 배포(2009년12월31일)하고 전직원 대상으로 지방계약법 교육을 시행(2010년3월)함. 또한 DMZ직원대상으로 지방계약법 교육을 시행(2010년7월)하여 계획단계부터 지방계약법 진행 및 절차를 확인. (완료)

□ 건의사항(6건)

- 5-128. 경기공연영상위원회가 따로 할 일이 있어서 독립하게 되었다면 적어도 정관 및 제규정 정도는 개정하면서 업무를 추진해야 함

⇒ 경기공연영상위원회 독립적 운영에 따른 정관 및 제규정 개정은 2009년 12월 17일 진흥원 이사회를 통해 개정완료하였음. 개정내용은 정관 제 9조의 경기공연영상위원회 위원장의 지휘감독권, 취업규정 제 30조 경기경기공연영상위원회 직원임용에 대한 권한을 규정개정하였음. (완료)

- 5-129. 경기공연영상위원장 임용 조건이 비상근으로 월4회 이상 근무하는 조건이므로 이 조건을 반드시 준수하기 바람
 - ⇒ 2010년부터 1주일에 1회 경기공연영상위원회 사무국에서 위원장 업무보고를 시행하고 있음. DMZ영화제가 임박한 7월 말부터는 파주 사무소에서 업무보고를 시행했으며, 영화제 기간 일주일 전부터 12일간 파주에서 상근하며 근무조건을 준수함. (완료)

- 5-130. 로케이션 촬영 지원사업의 경우 사업 효과가 낮은 것 같음. 따라서 영화제작업체가 예산 지원보다는 홍보를 통해 자발적으로 찾아올 수 있는 지원 사업이 되어야 함
 - ⇒ 인센티브지원 및 수도권 로케이션DB사이트를 구축하여 2009년1월부터 지속적으로 운영중이며 15편 인센티브 지원 완료, 필름코리아 사이트를 운영중임. 또한 경기도 로케이션 촬영지와 영상산업업체 DB의 정보를 수시로 제공하고 로케이션 지원을 신청한 제작사에 게도 수시로 정보를 제공함. 부산영화제 기간 중 비프콤 행사에 가이드북을 배포(2009.10.15완료). 홈페이지에 로케이션지원현황을 게재 완료(2010.7.19). (완료)

- 5-131. 단순히 초등학생 10명을 대상으로 한 G-Learning 영어사업을 실시한 바 있음. 디지털콘텐츠에서 다른 해야 할 사업이 많은 현실을 감안할 때 학교 교육 지원사업까지 영역 확대가 필요한가를 재검토해 주기 바람
 - ⇒ 2009년 G-Learning 사업은 교육용 기능성 게임 콘텐츠를 활용함으로써 콘텐츠 산업을 진흥하고자 하는 목적으로 도서산간 지역 및 소외지역을 대상으로 시행한 한시적 시범사업임. 2010년 사업은 도내 기능성 게임 확산 및 효과성 검증을 통해 게임의 긍정적 인식을 강화하고 중하위권 학생 학업성취도 향상을 위한 교육용 기능성 게임 활성화 방안으로 시행. 교육도구로서 기능성 게임의 가능성을 입증하고 기능성 게임에 대한 긍정적 인식을 강화하며 공교육 적용방안을 모색하여 경기도내 기능성 게임의 활용 확대하는데 그 목적을 둠. 또한

G-러닝을 통해 게임의 흥미와 몰입성을 바탕으로 하위권 학생들의 학습의욕 증진 및 학력 격차 해소에 목적을 두었음.(완료)

- 5-132. 문화콘텐츠 산업이야말로 부가가치와 일자리를 창출할 수 있는 중요한 산업이므로 정부에서 중점으로 추진하는 1인 창조기업육성 콘텐츠 개발에 좀 더 매진해 주기를 당부함

⇒ 2009년 중기청의 1인 창조기업 육성사업인 '예비 기술창업육성 사업' 주관기관으로 선정되어 398,550천원을 지원받아 총 10명의 창업자를 지원, 10개사 모두 창업이 완료되었음. 창업자를 포함하여 총 40명의 고용 창출효과를 이루었으며, 39건의 지적재산권 출원 및 등록을 추진하였음.

2010년에도 중기청의 '예비 기술창업자 육성사업'을 적극적으로 유치하여 주관기관으로 재선정되었으며, 중기청으로부터 578,744천원을 위탁받아 12명의 창업자를 지원하고 있음. 2010년 10월 기준으로 12명중 9명이 창업을 하였으며, 창업자를 포함 37명의 일자리를 창출함. (완료)

- 5-133. 경기디지털콘텐츠진흥원의 사업 예산 29억이라는 엄청난 예산을 지금 콘텐츠 제작 활성화 사업에 투입하고 있는 만큼 사업 효과가 정말 현실화되고 가시화되고 있는지 다시 한번 생각해보기 바람

⇒ 2009년 지원사업 결과 총 42개의 기업에게 지원되었으며, 23건의 전략 콘텐츠를 개발하였음. '콘텐츠 가치사슬 연계 지원사업' 과제의 경우, 방송통신위원회가 '2010 방송 통신 산업전망 콘퍼런스'를 통해 차세대 동력산업으로 전망한 모바일과 3D 분야의 과제가 중심이며, 오픈 마켓을 위한 모바일 콘텐츠 제작과 3D 입체 모니터용 콘텐츠를 개발 지원하였음. 그 중 IPTV를 대상으로 한 '방통융합형 콘텐츠 제작 지원사업' 등 15개 과제를 지원하였음. 2009년 지원한 콘텐츠 제작 활성화 사업은 2010년 상용화 기간을 통해 기업매출 증대와 일자리 창출에 가시적인 성과를 나타냄 (완료)

※ 2009년 지원사업의 주요실적

2009 지원사업명	제작지원 사업명	세부 실적
콘텐츠 가치사슬 연계 지원사업	'Stick Heroes'	<ul style="list-style-type: none"> · '09 show 어플대전 최우수상 · 삼성앱스, T-store 및 show 스토어 서비스 중 (現 영국, 이탈리아 등 107국 서비스) · '10 2년 연속 베스트 어플 선정 · '10 머니투데이 이달의 으뜸앱 선정 수상 · 유럽(독일) 모바일 마켓 서비스 30만 불 수출 계약
	'80일간의 세계일주'	<ul style="list-style-type: none"> · 삼성앱스 등록 · 유럽 및 80개국 수출
	'i Membership' -멤버쉽카드 통합관리 app	<ul style="list-style-type: none"> · 국내 카테고리 유료부분 1위 · 전체 유료 앱스토어 6위 · 10,000여건 다운
유비쿼터스 교육콘텐츠 제작지원사업	'가상망신 체험영어'	<ul style="list-style-type: none"> · KT Qook Tv 방영 · YBM 시사영어 인터넷 강의 서비스 중(2010.2.~)
	'헬로우 돌리'	<ul style="list-style-type: none"> · 투니버스 방영(2010.1~4.) · 라이선스 계약 2개
	'다이어트 피기스'	<ul style="list-style-type: none"> · 해외(태국, 대만, 중국)업체 출관계약(약 4천 3백만원) · 라이선스 계약 11개 업체