

((재)경기디지털아트하이브종합지원센터)

I. 일반 현황

□ 설립근거

경기디지털아트하이브종합지원센터설립및지원조례(2001.3.5제정)

□ 설립목적

- 우수문화산업체의 집적화를 통한 고용 창출과 지역경제 활성화
- 고품질 문화 콘텐츠 생산 및 유통활성화를 위한 산업기반조성
- 경기도를 세계속의 디지털문화 콘텐츠 산업의 중심지로 육성

□ 센터 개요

- 설립일 : 2001. 8. 21 ○ 개소일 : 2002. 3. 26
- 소재지 : 경기도 부천시 원미구 상동 446-3 동양화재빌딩내
- 출연기관 : 경기도, 부천시

□ 기 능

- 국산 창작 콘텐츠 국내 수요 창출과 해외시장개척 및 수출지원
- 콘텐츠 생산기업에 대한 경영 및 컨설팅 제공
- 디지털콘텐츠 시장의 신기술, 해외동향, 학술정보의 수집 및 제공
- 애니메이션, 캐릭터, 컴퓨터그래픽 등의 산업육성을 위한 지원
- 실무중심의 고급인력양성 및 전문인력 계발 시설운영
- 문화클러스터 활성화를 위한 시설 및 장비 지원

□ 조직 및 정원

○ 이 사 회 : 이사장(경기도지사) 이사 11명, 감사 3명.

○ 사무기구 : 센터장 • 4팀 , 정원 : 19명 / 현원 : 17명

□ 2005년도 예산액 : 3,208,482천원

○ 수입예산

(단위 : 천원)

분 류		2005년도	2004년도	증 감
대분류	중분류	예 산	예 산	
합 계		3,208,482	3,689,289	△ 480,807 (15% 감소)
사업수입	소 계	634,148	689,440	△ 55,292
	임대료 수입	107,737	135,960	△ 28,223
	관리비 수입	323,211	407,880	△ 84,669
	공용장비 운영	180,000	120,000	60,000
	아카데미 운영수입	23,200	25,600	△ 2,400
사업외수입	소 계	209,911	216,045	△ 6,134
	이자수입	140,810	133,595	7,215
	기타수입	69,101	82,450	△ 13,349
출연금	소 계	2,364,423	2,250,000	114,423
	경기도	1,255,432	1,500,000	△ 244,568
	부천시	1,108,991	750,000	358,991
이월금	소 계	-	533,804	△ 533,804

○ 지출예산

(단위 : 천원)

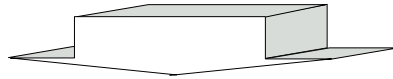
분 류		2005년도	2004년도	증 감
대분류	중분류	예 산	예 산	
합 계		3,208,482	3,689,289	△ 480,807
재단운영비	소 계	1,059,567	1,506,833	△ 447,266
	인건비	786,063	663,055	123,008
	일반운영비	258,504	814,678	△ 556,174
	고정자산	15,000	29,100	△ 14,100
사업지원비	일반사업비	1,229,880	1,092,000	137,880
아카데미사업비	아카데미사업비	342,911	353,395	△ 10,484
예 비 비	예비비	92,124	71,061	21,063
기본재산편입	기본재산편입	484,000	666,000	△ 182,000

Ⅱ 2005년도 주요 사업계획

사업 목표

차세대 성장 동력의 하나인 지식산업 육성으로

부천지역을 세계속의 디지털 문화산업 중심지로 발전



5 대 추진 사업

- ① 쾌적한 업무환경조성을 위한 시설지원
- ② 능률적인 작업을 위한 장비지원
- ③ 세계시장을 겨냥한 마케팅지원
- ④ 전문인력 양성을 위한 교육지원
- ⑤ 제작활성화를 위한 재정지원

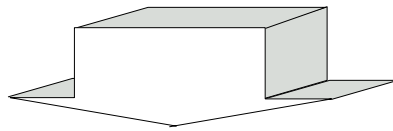


경기디지털아트센터

I. 쾌적한 업무환경조성을 위한 시설지원

사 업 목 표

- 우수업체의 유치 및 집적화를 통한 클러스터 조성
- 환경개선을 통한 업무 생산성 향상 및 정보습득의 채널 제공



추진사업

- ① 사무·기숙 시설 임대 지원
- ② 인터넷 전용선 지원
- ③ 정보자료실 운영

사무·기숙시설 임대지원

- ▶ 문화콘텐츠 산업 분야에 기술력을 보유하고 있는 우수한 업체를 유치하여 집적화하고, 쾌적한 작업환경 조성

□ 사업개요

- 사무실 지원
 - 총 임 차 면 적 : 7 1/2개층 3,409평(19개업체 입주)
 - 임차보증금 66억원(임대인 동양화재)
 - 전대 면적 : 2,065평 (센터 및 아카데미 사용 : 907평)
 - 입주업체 부담금 평당 22,000원 (임대료 5,500원, 관리비 16,500원)
- 기숙사 지원
 - 15-23평의 아파트 10호 임대 지원
 - 호당 임대보증금 30,000천원 지원, 월 임대료와 관리비는 업체 부담

□ 추진계획

- 입주업체 심사기준 강화
 - 예비심사 : 전문투자기관의 전문가로 구성하여 서류심사, 면접심사
 - 최종심사 입주사유치 소위원회에서 결정
 - 예비심사자료와 경영성, 기술성, 사업성 별로 공정한 평가
- 임대료 및 관리비 징수 체계 및 체납업체관리 개선
 - 1개월- 체납독촉(공문), 2개월-인터넷전용선중단, 3개월-퇴실조치
 - 퇴실업체 등의 미납금에 대해서는 『강제추심제도』를 도입 운영
- 예산액: 588,060천원

□ 기대효과

- 입주업체의 유치를 통한 센터 및 지역 클러스터 조성의 기초여건 마련
- 우수 입주업체의 유치 및 입주를 통한 입주공간의 활용률 증대
- 철야 작업이 많은 입주사 직원들에게 24시간 근무여건 제공

인터넷 전용선 지원

- ▶ 입주사들에게 원활한 제작환경과 업무 생산성 향상, 새로운 정보 습득의 채널 제공

□ 사업개요

- 입주사별로 전용선 및 라우터 제공
- T1급 또는 E1급 전용선 제공 및 고정 IP 제공

□ 추진계획

- 인터넷 24회선 전용 사용
 - E1급(2Mbps) : 10회선 (회선당 월 500천원)
 - T1급(1.5Mbps) : 14회선 (회선당 월 450천원)
 - ※ E1급은 컴퓨터 30~50대, T1급은 15~20대 연결
 - 19개 업체와 재단 및 아카데미 사용
- 예산액: 144,000천원

□ 기대효과

- 정보흐름에 입주사들이 능동적으로 대처할 수 있는 환경지원
- 입주사의 업무 생산성 향상
- 국내 및 세계 우수 제작회사와의 협력 제작환경 제공

정보자료실 운영

- ▶ 입주사 창작에 필요한 문화 콘텐츠 정보자료 제공
- ▶ 전문기술인의 벤치마킹기회 확대로 제작활성화 도모

□ 사업개요

- 영상자료 구입(애니메이션, 게임, 영화 DVD, VHS 등)
- 국내외 애니메이션, 게임, 영화 관련 자료 수집
- 국내외 도서 및 정기간행물 구입

□ 추진계획

- 영상 자료 보유 현황 (2005.1.1현재)

합계	애 니 메 이 션					영화	기 타	
	일본	북미	국내	3D	기타		다큐	교육
351	161	53	10	19	15	80	7	6

- 2005년 자료 구입 계획 : 300여종
 - 국내외 도서 및 정기간행물 : 200권
 - 동영상 자료 : 50개
 - 국내외 애니메이션 · 게임 데이터 등 : 50개
- 예산액 : 7,500천원

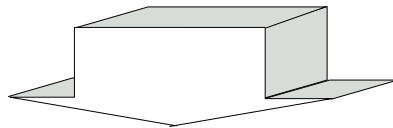
□ 기대효과

- 입주업체의 직원 교육지원 사업과 연계 매월 우수한 작품을 감상하고 토론하여 재교육의 기회 제공
- 아카데미 학생과 입주업체 직원들에게 영상물을 대여 교육 자료로 활용

Ⅱ. 능률적인 작업을 위한 장비지원

사 업 목 표

- 공용장비의 최신,첨단화로 제작 환경 조성 및 경비절감
- 편집 합성 기술지원을 통한 작품제작의 편의 제공



추진사업

- ① 공용장비 운영관리 사업
- ② 공용장비 운용자 교육 사업
- ③ 홈페이지 유지 관리 사업

공용장비 운영 관리 사업

- ▶ 렌더팜 및 편집·합성장비의 운영으로 입주사 등 애니메이션 제작활동 지원
- ▶ 공용장비 활용을 극대화하기 위한 홍보 강화

□ 사업개요

- 종합편집실(편집실,합성실,가편집실) 운영
 - 편집용 부대장비 운영(HD VCR, Digi Beta)
- 최첨단 클러스터링 네트워크 렌더링 시스템 운영
- 공용장비실 운영에 따른 유지보수
 - 렌더팜 관련 소프트웨어 : Maya , Max, Xsi, LightWave, Muster
 - 향온향습기 유지 보수

□ 추진계획

- 입주사 등 관련업체 작업지원을 위한 365일 서비스 제공
 - 렌더팜사용료 : 1시간 1CPU 기준 입주사 600원, 외부업체 1,200원
 - 편집실사용료
 - 합 성 실 1타임 : 입주사 700,000원, 외부업체 900,000원
 - 편 집 실 1타임 : 입주사 700,000원, 외부업체 900,000원
 - 가편집실 1타임 : 입주사 400,000원, 외부업체 200,000원
 - ※ 1타임은 8시간 기준
 - 운영수입 연간 180,000천원 예상
- 지속적인 공용장비 홍보
 - 3D CG잡지를 통한 공용장비 홍보
 - 3D 웹사이트 통한 공용장비 배너홍보

- 웹사이트 우선검색(네이버, 야후 등) 키워드 등록
- 예산액 : 9,120천원
- 안정적인 장비운용을 위한 유지관리
 - 공용장비실 운영에 따른 소모품 및 부대장비 관리
 - 공용장비실 S/W 보강 및 유지보수 관리
 - 렌더팜 운영에 따른 S/W 유지보수
 - 공용장비실 적정환경유지시스템 관리
 - 예산액 : 116,000천원

□ 기대효과

- 애니메이션 제작에 필수 장비인 HD 편집·합성 장비를 운영하여 입주사 등의 원활한 제작 지원
- 최신의 장비와 전문 기술인 확보로 작품의 질적 향상 도모

공용장비 운용자 교육사업

▶ 해외의 선진기술 도입을 통해 공용장비 운용자의 기술력 확보

□ 사업개요

- 해외 특수효과 및 합성 등 신 기술을 도입하여 공용장비 기술력 향상을 도모
- 실무 작업자의 노하우 전수 교육 및 아카데미 학생의 교육지원

□ 추진계획

- 편집 및 합성장비 세미나 (예정)
 - 일 정 : 2005. 6월
 - 내 용
 - 편집·합성장비 및 랜더팜 장비의 효과적인 운용방안
 - 종합편집실 시설 장비 및 재단과 아카데미 홍보 병행
- 편집 및 합성장비 기술 교육
 - 일 정 : 2005. 6월
 - 편집 및 합성 신 기술 및 응용 기술 적응 교육
 - 방송 및 영화에서 편집·합성 제작 사례 소개
 - 애니메이션 제작과정에서의 편집·합성 기술
- 예산액 : 10,000천원

□ 기대효과

- 세미나를 통한 업계 종사자에 대한 홍보효과 거양
- 공용장비 운용자의 기술력 향상으로 이용율 제고

홈페이지 유지관리사업

▶ 지속적인 홈페이지 개편을 통해 재단의 새로운 이미지 창출

□ 사업개요

- 자료관시스템과 입주사 갤러리 강화를 통한 차별성 제고
- 지속적인 업데이트 및 유지보수로 안정적 홈페이지 운영
- 원활한 센터 홈페이지 활용을 위한 유지보수

□ 추진계획

- 지속적인 데이터 보강 및 입주사 갤러리 수시 업데이트
- 전용서버 운용으로 안정적인 홈페이지 운용
- 재단 전용 이메일 서비스를 통한 업무 효율성 제고
- 정기백업, 해킹방지 시스템 · 백신 서비스 운용
- 예 산 액 : 6,000천원

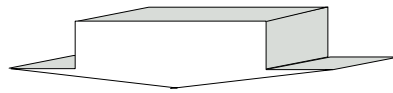
□ 기대효과

- 정기적인 디자인 데이터 업데이트를 통한 방문자 이용 편의성 증대
- 전문 웹호스팅 서비스로 홈페이지 운용 안정성 확보
- 재단과 입주사 프로젝트의 인지도 및 홍보 제고

Ⅲ 세계시장을 겨냥한 마케팅 지원

사업 목표

- 입주사 작품홍보 및 프로모션을 통한 마케팅 활성화
- 국내외의 견본시 참여를 통한 판로개척 및 수익창출



추진 사업

- ① 국내전시회 및 견본시 참가지원 사업
- ② 입주사 해외진출 사업 지원
- ③ 입주사작품 대중화 행사 지원
- ④ 프로젝트 투자설명회 개최
- ⑤ 홍보지원 사업
- ⑥ 해외네트워크 구축사업
- ⑦ 전국문화산업지원센터 네트워크 구축사업
- ⑧ 지적재산권 보호 및 법률서비스 지원

국내전시회 및 견본시 참가지원사업

▶ 입주사의 국내 각종 행사참여로 투자유치 및 공동 제작 기회 제공

□ 사업개요

- 국내행사 참가하는 입주사 부스 설치 등 시설 및 장비 지원
- 마케팅을 위한 홍보물 제작 및 상영 지원

□ 추진계획

- 서울국제만화애니메이션페스티벌 (SICAF 2005) 참가 : 8개업체
 - 서울 코엑스 (2005. 8월)
 - ※ 입주사 프로젝트 전시,작품 상영,상품 판매,비즈니스 상담
- 춘천애니타운페스티벌 (CAF 2005) 참가 : 4개업체
 - 춘천 애니타운 박물관 일원 (2005. 10월)
- 국제디지털콘텐츠전시회 (DICON 2005) 참가 : 5개업체
 - 서울 코엑스 (2005. 11월)
- 국제방송영상박람회 (BCWW 2005) 참가 : 6개업체
 - 서울 코엑스 (2005. 11월)
 - ※ 입주사들의 애니메이션 영상콘텐츠 해외 판촉
- 예 산 액 : 65,000천원

□ 기대효과

- 실질적인 마케팅 지원을 통한 입주사 수익창출에 기여
- 국내행사 참가를 통한 국내 문화콘텐츠 사업자와의 연계사업 활성화
- 입주사 프로젝트 활성화를 통한 문화산업 발전도모

입주사 해외진출사업 지원

- ▶ 입주사의 해외견본시 참가 지원을 통해 작품의 판로 개척
- ▶ 프로젝트에 대한 해외 투자유치 및 홍보

□ 사업개요

- 해외행사에 참가하는 입주사에 부스 임차료 지원
- 통역비, 바이어 알선비 및 행사 등록비 지원
- 외국어 사업계획서 및 홍보물 제작 비용 지원
- 업체 당 5,000천원 이내 지원

□ 추진계획

- 해외견본시 현황
 - NATPE 2005 : 방송영상콘텐츠가 매매되는 국제시장
 - 미국 라스베이거스 (2005. 1. 25 ~ 1. 27)
 - MIPTV 2005 : 국제적 방송영상 프로그램 견본시장
 - 프랑스 칸느 (2005. 4. 11 ~ 4. 15)
 - E 3 2005 : 미국에서 개최되는 세계 최대의 게임전시회
 - 미국 LA (2005. 5. 17 ~ 5. 20)
 - 안시 애니메이션 페스티벌 : 세계 최대·최고의 애니메이션 페스티벌
 - 프랑스 안시 (2005. 6. 6 ~ 6. 11)
 - 라이선싱 2005 : 문화 콘텐츠 분야의 라이선스 비즈니스 국제시장
 - 미국 뉴욕 (2005. 6. 21 ~ 6. 23)

- 중국 국제 영화/TV 프로그램 전시회 : 방송영화 B2B 프로그램 마켓
 - 중국 북경 (2005. 8월 중)
- 시그래프 2005 : 디지털 그래픽스 기술 관련 세계 최대 전시회
 - 미국 LA (2005. 7. 31 ~ 8. 4)
- MIPCOM 2005 : 방송을 포함한 각종 미디어 관련 콘텐츠 전시회
 - 프랑스 칸느 (2005. 10. 17 ~ 10. 21)
- 10개 업체 내외 지원 예정
 - 참가지원업체 선정은 신청을 받아 심사위원회를 구성 심사 결정
- 예 산 액 : 48,000천원

□ 기대효과

- 해외 견본시 참가지원을 통해 입주사 프로젝트 해외 홍보
- 국제 공동프로젝트 추진 및 투자유치 모색
- 해외의 문화콘텐츠 시장조사 및 작품 수출 판로 개척

입주사 작품 대중화 행사 지원

- ▶ 입주사 프로젝트의 대중화 지원사업을 통한 대외 홍보
- ▶ 입주사 영상물 상영 또는 프로젝트 지원을 통한 입주사의 수익증대 도모

□ 사업개요

- 축제 및 마케팅 이벤트를 위한 특별 상영
- 제작발표회 시사회 입주사 작품 상영 및 프로젝트 등 홍보행사 지원

□ 추진계획

- 지원업체 : 4개 입주사 내외
- 지원 기준
 - 전체 행사비용의 30%이상 입주사가 부담 원칙
 - 업체당 최대 7,000천원 이내로 지원
 - 지원업체는 심사위원회의 심의를 거쳐 선정
- 지원내용
 - 행사장소 대관료
 - 포스터, 전단, 현수막, 브로셔, 엽서 등 제작비
 - 초청장 제작 및 발송 비용
 - 행사 홍보 및 광고비 등
- 예산액 : 24,000천원

□ 기대효과

- 지역주민들에게 입주사 콘텐츠를 활용한 문화행사에 접할기회 부여

프로젝트 투자설명회 개최

- ▶ 입주사의 제작비 투자 활성화를 위한 창투사와의 비즈니스 창구 마련
- ▶ 투자설명회 개최를 통한 입주사의 투자유치 지원

□ 사업개요

- 관련 창업투자회사 관계 전문가로 하여금 문화콘텐츠 산업의 투자 창구 역할
- 투자설명회를 통하여 입주사 프로젝트의 비즈니스 문제점 도출, 개선

□ 추진계획

- 프로젝트 투자설명회 개최 : 2회 (5월, 10월)
 - 창업투자회사 전문가 등 초빙
 - 투자설명회 개최 전에 입주사 프로젝트 투자계획안 작성, 접수
 - 사전에 투자상담 전문가에게 배포, 검토
- 예 산 액 : 4,200천원

□ 기대효과

- 입주사의 우수 프로젝트에 대한 투자 활성화 및 개선방안 마련
- 창업투자회사 심사역들과 네트워크 형성 및 펀드 정보 습득

홍보지원사업

- ▶ 계획적인 재단 사업 및 입주사 프로젝트에 관한 홍보
- ▶ 체계적인 홍보활동을 통한 입주사 및 재단의 인지도 확보

□ 사업개요

- 입주사 및 재단의 대형 프로젝트 추진을 위한 일간지 홍보
- 입주사와 재단의 사업내용 및 주요업무 변화에 따른 홍보자료 업데이트

□ 추진계획

- 재단홍보용 브로셔 제작 : 3,000부(국문2,000부, 영문1,000부)
- 주요사업에 대한 부천지역신문 등 일간지 및 월간지 홍보
- 지역 및 문화관련 기자들을 대상으로 한 간담회 개최 : 4회
- 유동인구가 많은 지하철 옥외 광고 : 송내역 등
- 신규입주사의 홍보세미나실 포스터제작 : 매 분기별 보완 부착
- 주요사업의 웹사이트 홍보 및 센터 홍보물 발송
 - 브로셔 신규제작 완료 후 관련기관 등에 발송
- 부천지역의 시민행사에 재단 및 입주사의 적극 참여
- 예산액 : 63,500천원

□ 기대효과

- 정기적인 홍보활동을 통한 센터의 언론 네트워크 강화
- 재단 주요사업에 대한 적극적인 홍보활동으로 재단 인지도 제고에 기여

해외 네트워크 구축사업

- ▶ 해외 메이저 제작·배급사 및 해외 유관기관과의 긴밀한 네트워크 구축
- ▶ 입주업체의 마케팅 채널 확보, 기술이전 및 정보 교류의 장으로 활용

□ 사업개요

- 세계적인 애니메이션 축제 및 견본시 참가 벤치마킹
- 국외 유관기관 및 우수 제작사·배급사와의 업무 협력체제 구축
- 최신의 세계 문화 콘텐츠 산업 동향 관련 자료 및 정보의 수집

□ 추진계획

- 안시 국제 애니메이션 페스티벌 및 MIFA 참가 예정 : 2명
· 프랑스 안시 (2005. 6. 6 ~ 6. 11)
- MIPCOM 2005 (방송용콘텐츠 및 뉴미디어 콘텐츠 시장) 참가 예정 : 2명
· 프랑스 칸느 (2005. 10. 17 ~ 10. 21)
- 예산액 : 18,000천원

□ 기대효과

- 재단과 행사 공동 개최 및 입주사와의 공동 사업 추진 활성화
- 재단 및 입주사 홍보를 통한 해외 인지도 제고
- 선진국의 문화산업 관련 최신 정보 및 자료 수집

전국문화산업지원센터 네트워크 구축사업

▶ 지역 문화산업지원센터 간에 네트워크를 형성을 위한 협의체 구성하여 정보공유 및 상호협력을 통해 지역문화산업 발전에 기여

□ 사업개요

- 지방문화산업센터 협의회 구성기관
 - 9개기관(경기, 광주, 대구, 대전, 부산, 전주, 제주, 청주, 춘천)
- 기능과 역할
 - 문화콘텐츠산업의 중앙단위 기관과의 관계 정립
 - 지방문화산업지원센터간의 공동사업 및 협력
 - 지역문화산업 발전 관련한 각종행사의 적극 참여 및 추진

□ 추진계획

- 지역문화산업지원센터협의회 참여
- 주요 협의 대상 안건
 - 중앙과 지방간의 문화산업 역할과 기능 정립
 - 지역 센터간 공동사업 및 협조분야 협의
- 예산액 : 1,500천원

□ 기대효과

- 협의회 개최를 통한 확고한 지역 네트워크 형성
- 지역간 네트워크를 활용한 공동사업 추진 및 발전방안 모색

지적재산권 보호 및 법률 서비스 지원

- ▶ 지적 재산권 등록 서비스 지원을 통한 입주사 특허권, 상표권, 저작권 관리 및 보호
- ▶ 법률서비스 지원을 통한 경영 안정화 및 투자활성화 지원

□ 사업개요

- 창작품의 국내 및 해외 저작권, 상표권, 특허권 등록 업무 지원
- 해외판매, 공동제작, 투자유치에 관련된 법률서비스 비용지원
- 벤처등록, 투자유치, 기업공개업무(IPO)에 관련된 서비스 비용지원

□ 추진계획

- 입주사 지적 재산권 보유 현황 (2005.1.1현재)

구 분	저 작 권	상 표 권	특 허 권	프 로 그 램	합 계
보유건수	43건	8건	2건	1건	54건

- 지원한도 : 희망 회사당 연간 1,500천원 이내
- 지원범위 : 등록 및 관련서비스 소요비용의 50% 이내 지원
- 추진방법 : 신청내용 검토 및 심사후 지원
- 예 산 액 : 9,000천원

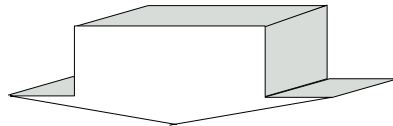
□ 기대효과

- 입주사의 경영 투명성 확보와 경영의 효율화에 기여
- 국내외 투자유치를 위한 지원

IV. 전문인력 양성을 위한 교육지원

사업 목표

- 우수 전문인력의 양성으로 문화산업 발전 기반구축
- 포럼·세미나를 통한 작품동향 파악 및 기술력 향상



추진 사업

- ① 경기디지털아트아카데미 운영
- ② 입주사 직원 교육 지원 사업
- ③ 대학 애니메이션학과 프로젝트 지원
- ④ 문화산업관련 포럼 개최
- ⑤ 해외 전문가 초청 교육사업

경기디지털아트아카데미 운영

- ▶ 우수 전문 인력의 양성으로 문화산업 발전 기반구축
- ▶ 프로젝트 중심의 산·학연계로 산업 현장에 필요한 인재 양성

□ 사업개요

- 특화된 디지털애니메이션 전문인력 양성
 - 우수한 애니메이션 감독과 기술 감독의 배출
 - 산업구조 전환에 필요한 기획·제작 분야에 인재 공급
 - 프로젝트 중심의 산·학연계로 산업 현장에 필요한 인재 양성
 - 개 교 일 : 2004. 3. 3 · 학 생 수 : 16명
 - 교육기간 : 1년 2학기제, 17과목 1,095시간
 - 교 수 진 : 3명 (전임 1, 겸임 1, 조교 1)
- 지식인력 개발사업 관련 평생교육시설인가(2004. 3. 8)

□ 추진계획

- 국내유수의 애니메이터 및 유명교수 초빙특강 : 25회
- 3D애니메이션 교육용 교재 개발 및 발간
 - 일루전오브디지니 (모델링 교재 300쪽 분량)
- 작품 발표회 등을 통한 창작력개발을 위한 교육
 - 1학기 애니메이션 작품 제작 발표회
 - 2학기 졸업작품 제작 발표회

- 아카데미 브로셔 제작 및 홍보
 - 브로셔 제작 : 1000부
 - 우수학생모집을 위한 온라인 광고 및 잡지광고 : 3회
- 부천 소재 관련학과와 교환 교육 실시
 - 아카데미 특별강의에 부천대학, 유한대학, 카톨릭대학 학생 교육
 - 부천대학, 카톨릭대학교의 애니메이션 수업을 아카데미의 시설을 이용하여 학기당 1과목씩 교육 진행
- 예 산 액 : 342,911천원

□ 기대효과

- 산업구조 전환에 필요한 기획·제작 분야에 인재 교육 및 공급
- 우수한 애니메이션 감독과 기술 감독의 배출
- 산·학 협력체제의 활성화를 통한 문화산업 클러스터 조성

입주사 직원 교육지원사업

- ▶ 입주사 직원들에게 교육 기회를 제공하여 창작의욕 증진
- ▶ 문화콘텐츠 관계자간의 교류의 장 마련 유대강화

□ 사업개요

- 입주사 업무능력 향상을 위한 워크샵 실시
- 문화콘텐츠 관계자들간의 협력증진과 발전방안을 모색하기 위한 장 마련

□ 추진계획

- 입주사 업무능력 향상을 위한 워크샵 실시 : 4회
 - 최신애니메이션 작품소개 및 시청
 - 외국의 문화콘텐츠 산업의 동향 및 제작 기법 등
- 비즈니스 워크샵 개최 : 1회
 - 대상 : 문화산업관련 전문가, 공무원, 의원 및 입주사대표
 - 인원 : 100명 정도
 - 경기도 지역 문화산업의 당면과제 또는 현안 사항에 대한 토의
- 예산액 : 7,800천원

□ 기대효과

- 재단 및 입주사직원들의 교육기회 확대
- 참가자들 간의 영상물에 대한 관련 지식 공유

대학 애니메이션학과 프로젝트 지원 사업

- ▶ 문화콘텐츠 관련학과 지원을 통한 지역문화클러스터 활성화 도모
- ▶ 미래의 문화산업 인력을 육성하여 양질의 문화 산업인 POOL 구성

□ 사업개요

- 가능성이 있는 대학생의 창작작품 중 후반작업 지원
- 디지털콘텐츠 제작에 필요한 장비 구입지원
- 관련학과 활성화를 위한 행사 추진 비용지원

□ 추진계획

- 도와 시내 소재 문화콘텐츠 관련 학과 활성화 지원
- 문화콘텐츠 관련학과 활성화를 위한 협약 추진
 - PISAF, SICAF 등 관련 공모전 참가작품 제작 지원
 - 산·학·관 협력 연구사업 지원
 - 입주사와 시도내 관련학과의 멘터링 프로그램 지원
 - 협약 대학당 5,000천원 이내 지원
- 예 산 액 : 15,000천원

□ 기대효과

- 산·학·관 협력체제를 구축하여 전국 최우수 문화산업 클러스터 조성의 선도역할 수행
- 대학의 창작 의욕 고취와 학생의 창작활동 지원으로 차별화된 창작 역량 배양

문화 산업 관련 포럼

▶ 문화콘텐츠 산업 등에 관한 토의 및 토론으로 발전방안 모색

□ 사업개요

- 재단의 발전과 문화콘텐츠의 발전을 위한 주제 선정
- 문화산업관련 전문가 및 종사자로부터 폭넓은 지식 습득

□ 추진계획

- 상반기와 하반기로 나누어 실시 : 년 2회
- 제1주제 : 재단의 중장기 발전계획 수립을 위한 과제 (상반기)
 - 도·시 관계공무원, 지방의회의원 및 관련학회, 업체, 기관
 - 초청인원 : 120명정도
 - 도출된 문제 및 방향을 토대로 용역 추진
- 제2주제 : 유비쿼터스 시대의 문화콘텐츠 사업의 추진 방향 (하반기)
 - 도·시 관계공무원, 지방의회의원 및 관련학회, 업체, 기관
 - 초청인원 : 120명정도
- 예산액 : 17,200천원

□ 기대효과

- 경기디지털아트센터 중장기 발전의 토대 마련
- 경기도 및 부천시 문화산업 정책 수립에 기여

해외 전문가 초청 교육사업

- ▶ 문화산업종사들에게 새로운 기술과 정보를 지원
- ▶ 문화콘텐츠 관련학과 대학생들에게 차별화된 실무 교육 기회 제공

□ 사업개요

- 해외 메이저급 업체의 실무 제작진들을 초청 교육, 직접 제작에 참여했던 유명작품에 대한 제작 사례 과정을 교육

□ 추진계획

- 교육프로그램 구성
 - 교육일정 : 2005. 10월 중 3일간
 - Cartoon Network, ILM, VFS 등 해외 메이저 업체의 전문가 초빙
 - 교육대상 : 700여명 (입주사제작자, 아카데미 학생 및 일반 애니메이터 등)
- 소요예산액 : 70,000천원
 - ※ 소요예산은 한국문화콘텐츠 진흥원과 지원 협의 중

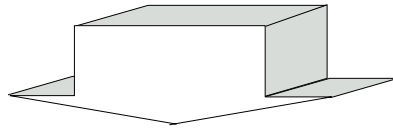
□ 기대효과

- 문화산업관련 업계종사 및 학생에게 타 지방과의 차별화 실무 교육기회 제공
- 해외 메이저 제작업체와 재단과의 해외 네트워크 형성

V. 제작활성화를 위한 재정지원

사업 목표

- 우수 애니메이션 발굴, 지원으로 입주사의 창작 의욕 고취
- 입주사 및 작품에 대한 투자유치를 지원하여 사업기반 조성



추진 사업

- ① 캐릭터 공모전 및 모바일 콘텐츠 지원사업
- ② 투자조합을 통한 자금 운용 지원

캐릭터 및 모바일 콘텐츠지원사업

- ▶ 재단의캐릭터 공모전을 통해 관련 산업인의 창작의욕 고취
- ▶ 입주사의 콘텐츠를 모바일 상용화 콘텐츠로 전환 및 활용

□ 사업개요

- 캐릭터 공모전을 통하여 발굴된 우수한 캐릭터를 재단의 캐릭터로 활용
- 입주사가 제작한 콘텐츠의 새로운 유통 채널 확보, One Source Multi Use 전략으로 입주사 수익구조의 다각화 모색

□ 추진계획

- 재단 캐릭터 공모전
 - 우수 캐릭터 공모 및 캐릭터 매뉴얼 제작
- 모바일 콘텐츠 제작지원
 - 모바일용 프로젝트 제작 지원금 : 업체당 30,000천원 이내
 - ※ 지원금은 수익발생시 전액 회수 조건으로 추진
 - 지원업체 선정은 심사위원회를 구성 심사 후 결정
- 예 산 액 : 76,000천원 (캐릭터공모 15,000, 모바일제작지원 61,000)

□ 기대효과

- 선정된 우수 캐릭터를 재단의 대표 캐릭터로 선정 및 활용 극대화
- 수익모델을 다각화하여 입주사 사업 활성화 기대

투자조합을 통한 자금운용 지원

▶ 입주사의 제작 프로젝트에 전문투자조합이 투자로 사업기반의 견실화

□ 사업개요

- 게임전문투자조합 (CJ 창업투자4호) : 결성일 : 2001. 12. 22
 - 총결성액 100억원 중 본 재단이 10억원 출자
- 방송영상 투자조합 (CJ 창업투자5호) : 결성일 : 2002. 11. 4
 - 총결성액 140억원 중 본 재단이 9억원 출자
 - ※ 당초 20억원 출자분중 11억원 회수

□ 추진현황 및 계획

- 게임전문투자조합 (CJ 창업투자4호) : 입주사에 1,500백만원 투자

입주사명	프로젝트명	투자방법	투자액(백만원)	비고
인디펜던스	-	신주인수	1,000	지분인수
서울무비	요랑아	프로젝트투자	500	

- 방송영상 투자조합 (CJ 창업투자5호) : 입주사에 1,886백만원 투자

입주사명	프로젝트명	투자방법	투자액(백만원)	비고
마고21	오세암	프로젝트투자	386	
인디펜던스	에그콜라	프로젝트투자	1,000	
서울무비	위싱스타	프로젝트투자	500	

- 출자회수분 등 1,326백만원(회수금 1,100, 위약금 200, 이자 26)은 추경에 반영 기본재산 편입 또는 재 출자 검토

□ 기대효과

- 투자조합이 33억원을 입주사에 투자하여 사업에 기여
 - ※ 「요랑아」 「오세암」 「위싱스타」 는 사업완료

<자료>

재단 이사 및 감사 명단

(2005. 1. 1현재)

구 분	성 명	취임일	현 직	비 고
이사장	손 학 규	02.07.01	경기도지사	당연직
부이사장	홍 건 표	04.06.07	부천시장	"
이 사	김 대 숙	04.07.09	경기도의회 문화공보위원장	"
	류 중 혁	04.07.18	부천시의회 기획재정위원장	"
	이 기 수	03.02.14	경기도 문화관광국장	"
	류 재 명	04.11.01	부천시 경제문화국장	"
	황 윤 원	03.09.23	중앙대 행정학과 교수	선임직
	조 순 복	03.09.23	유한대학 애니메이션학과 교수	"
	박 경 삼	03.09.23	명지전문대 겸임교수	"
	금 웅 명	03.09.23	아인크리에이션 대표	"
	송 중 길	03.09.23	한국방송영상산업진흥원 책임연구원	"
감사	김 동 근	04.03.15	경기도 문화정책과장	당연직
	이 양 원	03.09.23	부천종합법률사무소 변호사	선임직
	김 선 구	03.09.23	(주)MATI코리아대표이사	"

입주업체 현황

(2005. 1. 1현재)

업체명	대표자	종업원수	입주일자	업종
19개 업체		332		
(주)드림픽쳐스21	김일권	66	2002. 3.23	애니메이션
(주)세모로직코리아	김종보	19	2004. 3. 6	애니메이션,게임
연필로명상하기	한혜진	12	2004. 1.10	애니메이션
(주)광고엔터토이먼트	문제대	14	2003.11.15	애니메이션
(주)파크플랜	박진호	6	2004. 2.12	게임
(주)레인버스	류지형	50	2002. 3.11	애니메이션
(주)이엔제이미디어	김의진	5	2003. 4. 1	모바일콘텐츠
애니멀	조경훈	11	2004. 2.14	플래시애니메이션
토탈마케팅	유인상	16	2004. 5.17	플래시애니메이션
(주)서울무비	전창록	7	2003. 6.20	애니메이션
(주)토토엔터테인먼트	김춘범	10	2003. 3. 3	애니메이션
(주)에이픽스	박용선	6	2003. 4. 1	애니메이션
(주)인디펜던스	박영민 홍성호	50	2002. 3.22	애니메이션
(주)애니시스	주재관	15	2002.11. 1	교육용콘텐츠
(주)갯투갯닷컴	문의배	11	2002.11.22	모바일콘텐츠
(주)알오케이씨지아이	이종석	12	2004. 7. 8	애니메이션
4D 아트	김영희	5	2004. 6. 7	애니메이션
미디어 러쉬	김태조	7	2004. 8. 9	애니메이션
라비린스	이재덕	10	2004. 8.16	애니메이션

사무처 직원 명단(팀장급 이상)

(2005. 1. 1 현재)

직위	직급	성명	주요경력
센터장	일반직 1급	-	<ul style="list-style-type: none"> · 공석
행정지원팀장 (센터장직무대행)	일반직 2급	홍성환	<ul style="list-style-type: none"> · 경기도공무원교육원 교수팀장 · 경기도 문화복지국 문화체육과장
사업지원팀장 (직무대행)	일반직 3급	이문택	<ul style="list-style-type: none"> · (주)프리즘엠아이텍 · (주)투이정보기술 대리
기술지원팀장	전문직 2급	김용오	<ul style="list-style-type: none"> · (주)디오포스트 팀장 · (주)씨엔포스트 실장
아카데미팀장	일반직 2급	이규원	<ul style="list-style-type: none"> · (주)나래디지털엔터테인먼트 팀장 · 영화진흥위원회 애니메이션 겸임교수