

I. 일반 현황

설립근거

- 경기도디지털콘텐츠진흥원설립및지원조례(2001.3.5.제정,2005.9.26개정)

설립목적

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

진흥원 개요

- 설립일 : 2001. 8. 29 ● 개소일 : 2002. 3. 26
- 소재지 : 경기도 부천시 원미구 상동 446-3 메리츠화재빌딩내
- 출연기관 : 경기도, 부천시
- 이사회: 이사장(경기도지사) 및 부이사장(부천시장) 등 이사 15명, 감사3명
- 사무기구 : 원장 · 1실 · 3본부 · 1국 · 9팀
- 정/현원 : 진흥원 30/28, 영상위원회 8/8

기능


- 국산 창작 콘텐츠 국내 수요 창출과 해외시장개척 및 수출지원
- 문화콘텐츠 우수기업 유치 및 기업 육성
- 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

II. 주요성과 및 2007 경영혁신방안

1. 기업유치 사업

<주요성과>

- 1) 일본애니메이션 제작사 1,000만 달러 투자유치('06.2) 등
=> 해외 3개사 4,500만 달러 투자 유치
- (주)GDH그룹, 미국 Kanbar사, 스페인 BRB사
- 2) 애니메이션 및 게임 전문기업 <손오공> 부천 이전
- (매출 600억원, 200명)
- 3) 춘의동 사옥 이전에 따른 기업 증가 : 17개 → 30개
- 4) 제작센터를 통한 국내 메이저 제작사 프로젝트 유치
=> 63억 유치
- 국내최초 극장용 클레이애니메이션<럭키서울>
프로젝트(제작비 35억) 유치('06.3)
- MK픽처스, 오돌또기 <마당을 나온 암탉>
프로젝트(제작비 28억)유치('06.5)



<혁신방안>

- 1) 해외 우수리더기업 5-6개 대상, 연간 2개 이상의 해외기업 유치
○ 유치 분야 및 대상
- 유럽/일본보다 앞선 세계적 최고기술 보유 3D(CG) 분야: Kanbar, Vanguard 社
- 포스트 프로덕션 : 美 오퍼니지(괴물 CG), 드림웍스 PDI
- 게임분야 : 美 EA, 루카스 아트 등
- 2) 장르별/지역별 특화 유치
○ 부천(3D 애니) : 선도기업 중심의 유치전략(예> 손오공)
→ 중견기업 이전에 따른 도미노 이전 현상 유도
- 3) 사업부서 내 기업유치 전담팀 개편(가칭 “마케팅팀”)

2. 기업육성 및 마케팅

<주요성과>

- 1) 국내 최초 문화콘텐츠 투자조합 결성(지역문화산업기관 中)
=> 총 187억원(2006. 12. 14일 결성 완료)
- 2) 프로젝트 수출 및 공동제작 투자 유치
=> 부천 12개사 190만 불 수출, 177억 유치(2006)
- 3) 문화관광부 산학관 협력 프로젝트 수주
 - 지역문화원형 사업 3억원(2005)
 - CRC(지역문화연구과제) 사업 총 13억원(2005~2008)
- 4) 우수 콘텐츠 제작지원 : <초록숲 이야기> 외 21개 작품



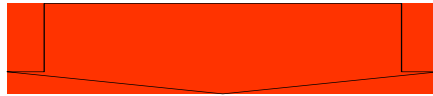
<혁신방안>

- 1) 문화콘텐츠 투자조합 결성 기금 확보(10년간 500억원 규모)
 - 2007년부터 매년 2개 조합 결성 필요
 - 소요예산 : 매년 50억원 필요
 - 조합규모 : 총 4,000억원 규모(1년 400억원규모*10년)
 - 운영기간 : 15년(1개 조합 존속기간 5년 기준으로 산출)
- 2) 신화창조 프로젝트 사업 실시(2007)
 - 성장 가능성이 크고 투자대비 수익률이 높은 프로젝트 발굴 및 육성
 - 아시아 박스오피스 20위권의 성공 프로젝트 창출
 - 기획 및 투자가 완료단계인 프로젝트 선정 후 집중 투자
- 3) 아시아 최고의 문화콘텐츠 마켓플레이스 성공모델 창출
 - G-Star 게임 전시회
 - BCWW(국제방송영상 견본시) 등의 비즈니스 마켓 구축

3. 인력양성사업

<주요성과>

- 1) 2004-2006년까지 총 42명의 아카데미 졸업생 배출
- 2) 지역전문가 교육을 통한 문화콘텐츠 지역전문가 230명 배출
- 3) 제작센터를 통한 뉴미디어 콘텐츠 제작
 - KTF, SidusFnH와 마케팅 및 유통, 배급의 공동사업 협약체결
 - 8개 우수 작품 선정 제작 진행
- 4) 경기도 대학의 관련학과 활성화 지원사업 전개
(가톨릭대, 유한대 외 10개 학교)



<혁신방안>

- 1) 1년 2학기제 → 2년 4학기제로 학제 개편(2007년부터 실시)
 - => 전문성 제고를 위한 심화학습 교육 강화
- 2) 아카데미 졸업생과 제작센터 프로젝트 연계
 - => 프로젝트 참여를 통한 실무경험 확대
- 3) 관련학과 활성화 사업 및 지역 문화콘텐츠 전문가 교육 확대

4. 조직 및 경영관리

<주요성과>

- 1) 설립 초기단계 조직 인프라 구축(1실, 3본부, 1국, 9팀제)
- 2) 기업유치 강화를 위한 재단 이전 확정(춘의동 테크노파크 4,878평)
- 3) 성과관리 시스템을 연동한 연봉제 모델 개발
- 4) 조직의 전문성 강화를 위한 일반직 및 전문직 직무 분석



<혁신방안>

- 1) 조직의 Slim화 운영
 - 본부제 폐지를 통한 의사결정단계의 최소화
(현행 4단계 → 향후 3단계)
 - 현장 중심의 팀제 운영 : 팀장의 위임전결 강화를 통한 업무 신속화
- 2) 성과관리시스템 시행을 통한 연봉제 실시
 - 2007. 1 ~ 2 : 인사평가 실시
 - 2007. 3. 1 : 인사평가 결과 반영된 연봉으로 계약체결
 - 연도별 연봉의 증감폭을 $\pm 20\%$ 이내에서 단계별 도입
 - 성과 평가에 따라 2006년 개인 총 급여 기준 : $\pm 20\%$ 이내에서 단계별 도입
예) 2급 5호봉의 기본연봉 35,035,443원 기준
 - : $\pm 10\%$ 조정 시 $\pm 3,503,544$ 원
 - : $\pm 20\%$ 조정 시 $\pm 7,007,080$ 원
- 3) 책임경영제 강화
 - 원장 다면평가 실시(지방정부 출연기관 중 최초 실시)
(입주사, 의회, 이사, 직원, 시도집행부, 업계에 의한 다면평가 실시)

4.조직 및 경영관리

<혁신방안>

- 4) 인센티브제도 시행(GDCA 취업규정 101조)
 - 성과에 따른 팀별/개인별 인센티브 시행
 - 예) 기업 및 프로젝트 유치에 따른 인센티브제도 시행
 - 유치기업이 100억원 이상을 경기도에 투자 시,
유치직원에게 100만원 포상금 지급
- 5) 전문성 강화를 위한 전문직 비율 강화
 - 전문직 직무 : 홍보, 정책연구, 기술, 아카데미 교수, 기업유치 및 육성
로케이션 및 영상사업 등 23명 내외
- 6) 직원의 전문성 강화를 위한 교육연수 확대
- 7) 운영비 절감 : 전체 예산의 총 3% 절감(약 2억 3천만원)
 - 사무운영비, 출장비, 사업진행비 등의 절감 실시

□ '07년도 GDCA 운영방향

- 진흥원은 ' **디지털 문화콘텐츠로 실현하는 세계 속의 문화 경기**' 를 중장기 발전전략의 핵심비전으로 설정하고, 경기도의 디지털 문화콘텐츠 글로벌 경쟁력을 창출하기 위해 **6대 정책방향 및 핵심이행과제를 선정** 체계적으로 추진해 나갈 계획임

 - 특히, 2007년도에는
 - 경기도 **기업 유치 및 육성을 통한 경제 활성화**
 - 글로벌 시장 진출을 위한 **국내·외 마케팅 지원**
 - 기업이 요구하는 **전문인력 양성**에 중점을 두고,
→재단 및 경기영상위 운영비 제외한 총사업비 4,482,500천원 중 **79.2%인 3,550,500천원** 투입 계획경영혁신으로 도약하는 진흥원이 될 수 있도록 사업에 만전을 기하고자 함

 - 경기도와 부천시의 출연비율 조정(55%:45% → 80%:20%)
 - 진흥원 사업의 부천시 비중 감소(**2005년 25% → 2006년 21%**)
 - 경기DCA의 **경기도 전역 사업 추진체계 강화** 및 행정력 낭비 감소에 따라 현실에 맞게 조정된 것임

 - 진흥원 이전사업(총사업비 171억원)
 - 이전 사유
 - 내부적 요인 : 건물주 공간 반환 수시요청에 따른 입주사 기업활동 불안
 - 외부적 요인 : 경기도 이전 희망기업 증가에 의한 것임
 - 이전에 따른 기대효과
 - **기업수 17개 => 30개** · **매출액 480억원 =>1,000억원**
 - **고용인력 520명 => 1,000명** · **프로젝트 44개 => 100개**
 - 입주사 임대료 증가, 관리비 감소
- **이전비용 25억원 3년 만에 보전 가능**

□ **2007년도 GDCA 운영계획(안)**

○ 수입내역 : 20,760,530**천원** ('06년 11,781,040천원)

- 출 연 금 : **10,497,655천원** ('06년 7,687,119천원)

- 자체수입 : **10,262,875천원** ('06년 4,093,921천원)

◇ 입주업체 임대수입 : 181,000 ◇ 공용장비 운영수입 : 120,000

◇ 아카데미 운영수입 : 24,000 ◇ 기타 수입 : 9,277,875

◇ KOCCA 지원금 : 60,000

◇ 이월금 : 600,000 (진흥원 500,000, 영상위 100,000)

- 2007년 출연계획

구 분		계	경기도	부천시	비 고
도 조정액	계	10,497,655	5,511,963	4,985,692	
	진흥원	9,641,004	4,302,768	4,985,692	
	영상위	856,651	1,209,195	-	

※ 출연비율 : 도 80%, 부천시 20%, 영상위원회 전액 도비

○ 지출내역 : 20,760,530**천원**

- 경기디지털콘텐츠진흥원 사업비 : **2,782,500천원 (13.4%)**

◇ 창작 활성화 기반 조성 - 기업 육성 사업 **215,500천원 (1.04%)**

◇ 환경개선을 통한 기업육성 - 기업 육성 및 국내 마케팅 사업
1,590,000천원 (7.66%)

◇ 글로벌 네트워크 구축 등 - 해외기업 유치 및 글로벌 마케팅 사업
445,000천원 (2.14%)

◇ 클러스터로 성공사례 창출 및 확산 282,000천원 (1.36%)

◇ 창의적 문화환경 조성 250,000천원 (1.2%)

- 경기디지털콘텐츠진흥원 운영비 : **2,348,125천원 (11.31%)**

◇ 인건비, 일반운영비, 고정자산 등

- 재단이전비 : **13,557,875천원 (65.3%)**

- 경기디지털콘텐츠 아카데미 사업비 - 인력양성 사업 : **1,207,091천원 (5.81%)**

◇ 아카데미, 제작센터 운영

- 경기영상위원회 운영 : **856,651천원 (4.13%)**

◇ 영상위원회 일반운영비, 국내외 영상촬영유치 및 로케이션 지원 등

□ 2007년도 예산(안) 총괄

○ 수입예산(안)

(단위 : 천원)

분 류		2007년도 예산(안)	2006년도 제3회추경예산	증 감
관	항			
합 계		20,760,530	11,781,040	8,979,490
사업수입	소 계	325,000	346,529	△21,529
	1. 임대료 수입	181,000	40,744	△22,329
	2. 관리비 수입		162,585	
	2. 공용장비 운영	120,000	120,000	-
	3. 아카데미 운영수입	24,000	23,200	800
사업외수입	소 계	9,337,875	2,966,158	6,371,717
	1. 기타수입	9,277,875	1,625,348	7,652,527
	2. 이자수입	-	140,810	△140,810
	3. KOCCA사업지원금	60,000	300,000	△240,000
	4. 투자조합회수금	-	900,000	△900,000
출연금	소 계	10,497,655	7,687,119	2,810,536
	1. 경기도	5,511,963	5,697,000	△185,037
	2. 부천시	4,985,692	1,990,119	2,995,573
이월금	이월금	600,000	781,234	△181,234

○ 지출예산(안)

(단위 : 천원)

분 류		2007년도 예산(안)	2006년도 제3회추경예산	증 감
관	항			
합 계		20,760,530	11,781,040	8,979,490
재단운영비	소 계	2,348,125	1,753,788	594,337
	인건비	1,832,317	1,238,850	593,467
	일반운영비	512,808	469,938	42,870
	고정자산	3,000	45,000	△42,000
사업지원비	소 계	2,782,500	4,025,529	△1,243,029
	재단사업비	2,782,500	4,025,529	△1,243,029
아카데미사업비	소 계	1,207,091	1,068,537	138,554
	아카데미사업비	707,091	468,537	238,554
	콘텐츠제작센터	500,000	600,000	△100,000
경기영상위원회	경기영상위원회	856,651	1,273,186	△416,535
예 비 비	예비비	8,288	70,000	△61,712
재단이전비	재단이전비	13,557,875	3,590,000	9,967,875

□ 2007년도 사업계획 및 예산(안) 총괄

(단위: 천원)

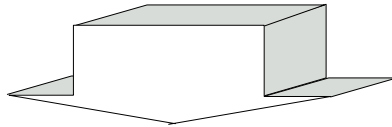
사 업 명	2006년도 예산액	2007년도 예산(안)	증 감 (‘06대비)	‘07년도 구성비
총 계	11,781,040	20,760,530	8,979,490	100%
경기디지털콘텐츠진흥원(소계)				
창작활성화기반조성	650,000	215,500	△434,500	1.04%
1.R&D 사업 및 CTC(CRC) 운영	390,000	110,000	△280,000	
2.게임 산업 육성 및 지원사업	200,000	105,500	△94,500	
□ HD영화제작지원사업(신동헌감독 다큐멘터리제작 등)	60,000	-	△60,000	
환경개선을 통한 선진기업육성	2,317,087	1,590,000	△727,087	7.66%
3.입주공간지원사업	759,600	500,000	△259,600	
4.인터넷 전용선 지원	144,000	250,000	106,000	
5.공용장비 유지·보수	370,000	120,000	△250,000	
6.국내전시회 참가 지원	143,487	100,000	△43,487	
□ 경기디지털문화콘텐츠투자조합 결성	900,000	-	△900,000	
7.신화창조 프로젝트 사업	-	600,000	600,000	
8.문화콘텐츠산업 금융 지원사업	-	20,000	20,000	
동북아협력기반의 글로벌화전략	500,000	445,000	△55,000	2.14%
9.해외시장진출지원사업		120,000		
10.동북아 거점 구축사업		160,000		
11.해외교류사업	500,000	95,000	△55,000	
12.해외 우수기업 유치		70,000		
□ 아시아디지털콘텐츠마켓플레이스		-		
클러스터성공사례창출및 확산	273,529	282,000	8,471	1.36%
13.경기문화콘텐츠산업분야방송용 콘텐츠 제작 지원사업	153,929	100,000	△53,929	
□ 문화산업포럼 개최	19,600	-	△19,600	
14.경기문화산업 지표조사 및 정책연구	100,000	182,000	82,000	

사 업 명	2006년도 예산액	2007년도 예산(안)	증 감 (‘06대비)	‘07년도 구성비
창의적문화환경조성	284,913	250,000	△34,913	1.2%
15. 경기 디지털문화저변 확대사업	99,913	60,000	△39,913	
16. 진흥원 전략적 홍보추진사업	150,000	150,000	-	
17. 온라인 운영사업	35,000	40,000	5,000	
재단운영비	1,753,788	2,348,125	594,337	11.3%
18. 재단운영비	1,753,788	2,348,125	594,338	
예비비	70,000	8,288	△61,712	0.04%
재단이전비	3,590,000	13,557,875	9,967,875	65.3%
경기디지털콘텐츠아카데미(소계)	1,068,537	1,207,091	138,554	5.81%
20. 디지털콘텐츠아카데미 운영 지원	468,537	707,091	238,554	
21. 디지털콘텐츠제작센터 운영	600,000	500,000	△100,000	
경기영상위원회(소계)	1,273,186	856,651	△416,535	4.1%
□ 경기도 영상정책 연구	69,600		△69,600	
22. 영상산업 육성지원	136,150	150,000	13,850	
23. 산·학·관 합동 촉진사업	-	50,000	50,000	
24. 국내외 영상촬영 유치 및 로케이션지원	71,700	80,000	8,300	
25. 영상산업DB 구축	142,000	50,000	△92,000	
26. 국제교류	91,600	64,000	△27,600	
27. 홍보 및 영상업계 네트워크	142,860	145,000	2,140	
□ 초단편영상물 육성지원	76,960	-	△76,960	
28. 도민과의 만남(영화, 애니메이션)	104,280	150,000	45,720	
29. 영상위원회 사무국 운영비	438,036	167,651	△262,097	

I. 창작 활성화 기반 조성

사업 목표

- 디지털문화콘텐츠 개발 및 R&D 거점 구축
- 신규 게임업체 창출 및 창작활성화 기여



추진 사업

- R&D사업 및 CTC(CRC) 운영
- 게임 산업 육성 및 지원사업

□ 추진배경

- 문화관광부에서 한국문화콘텐츠진흥원을 통하여 지역문화산업연구센터(CRC) 운영 지원사업을 수행하고 있으며, 향후 2010년 이후까지 각 지역별 연구과제를 경쟁 공모를 통해 선정·수행하도록 함
- 진흥원의 CRC운영 사업자 선정으로 경기도 문화산업 경쟁력을 제고할 수 있는 기회 획득

□ 사업개요

- 사업목적 : 문화관광부의 지역문화산업연구센터(CRC) 운영 지원사업에 참여하여 경기도 연구역량을 강화하고 산업계간 파이프라인 구축
- 사업내용 : 경기지역 문화클러스터 활성화를 위한 구성원(산·학·관) 권소사업 연계 프로젝트 시행으로 사업 노하우 공유 및 확산
 - 사업선정 : 전국 30개 과제 제안서중 7개 과제 선정 (경기도 1개, '06.9.22)
 - ※ 경기도 선정과제 : 흙 이야기를 통한 만화콘텐츠 개발과 콘텐츠 로봇적용기술연구
 - 3차년도(2006~2008) 수행사업으로 매년 과제 평가를 통해 성공 프로젝트로 선정된 과제에 한해 차회 연장 수행
- 총사업비 : 110,000천원
 - ※ 매칭 펀드 방식으로 운용
- ▶ 세부산출내역
 - CRC사업지원비 : 95,000천원
 - 가톨릭대 사업지원비 : 55,000천원 × 1회 = 55,000천원
 - 키즈엔터테인먼트 사업지원비 : 40,000천원 × 1회 = 40,000천원
 - R&D 및 CRC 사업운영비 : 15,000천원
 - 수용비(보고서 등 인쇄) = 2,000천원
 - 기술정보활동비(회의 및 세미나 개최) = 10,500천원
 - 지적재산권 출원·등록비 = 2,500천원

○ 추진성과(2006)

- 감성엔진 관련 기술개발 3건 (감성엔진 코어 및 표현기술 등)
- 감성엔진 기술 관련 논문 15편(국내 논문 13편 / 국제 논문 2편)
- 감성엔진 기술 관련 세미나 개최로 경기지역 산·학 대상 개발성과 공유

□ 기대효과

- 지역 특화 콘텐츠 개발 활성화 및 콘텐츠 품질 향상
- 콘텐츠 연구개발(R&D) 핵심인력 양성 및 디지털콘텐츠 기술 활용 역량 강화

□ 추진배경

- 경기도 온라인 게임산업 육성을 위한 세부 실행 계획으로 지속적인 업체 지원에 따른 우수 게임 기업의 경기도 유치
- 신규 게임 개발 지원으로 인한 신규 업체 창출 및 창작활성화 기여

□ 사업개요

- 사업목적 : 경기도 게임산업 활성화를 통한 경제 부양 및 고용 창출
- 사업내용 : 온라인 게임 제작 지원사업
 - 매출액의 10% 내외 회수(최대 지원금의 300%까지 회수)
- 총사업비 : **105,500천원**
 - ▶ 세부산출내역
 - 온라인 게임 제작 지원 사업 : 100,000천원 * 1식 = 100,000천원
 - 심사 및 홍보 등 사업 운영비 : 5,500천원 * 1식 = 5,500천원
 - ▶ 지급방법 : 개발 단계별 자금 지원
 - 게임 기획서 선정 시 : 30,000천원
 - Alpha 버전 심사 통과 시 : 30,000천원
 - Beta 버전 심사 통과 또는 퍼블리셔 계약 시 : 40,000천원
 - ▶ 자금 회수 방법 :
 - 사업의 성공에 따른 매출액의 10% 내외 회수(최대 지원금의 300%)
 - 계약금 및 초기 회수 자금을 대한 회수는 하지 않으며, 수익 모델에 따라 변경 가능함.
- 추진성과(2006)
 - 효율적인 게임산업 지원책 마련을 위한 정밀 지표 조사
 - 지스타 국제게임전시회 공동주관을 통한 경기도 게임산업 육성 및 지원에 대한 홍보 및 기업 유치를 위한 바탕 구축

- G★ 2006 결과

- 부스 운영 : 35개국 참가, 226개 업체(전시 151개사)
- 전시 관람 : 17만 관람객(해외 관람객 : 15개국 4150명)
- 해외 미디어 참가 : 13개국 380명(미디어 관계자)
- 컨퍼런스(한국국제게임컨퍼런스, KGC2006) 개최
- ※ 강연 : 64개 강연 / 15개국 3300명 참가
- 비즈상담 : 총 1,090건, 2억 9천만불
- ※ 코트라 수출 상담회 : 75개사, 500건 / B2B관 운영 : 33개사, 590건

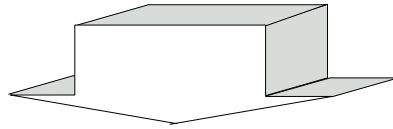
□ 기대효과

- 신규 온라인 게임 제작의 지원을 통한 신규 창작 지원
- 영세한 게임업체들의 지속적인 제작 시스템 유지를 위한 지원
- 우수기업 유치에 따른 고용창출

Ⅱ. 환경 개선을 통한 선도 기업 육성

사업 목표

- 국내외 우수 첨단기업 유치 및 성장잠재력이 높은 기업 육성
- 킬러콘텐츠 육성을 위한 투자환경 조성



추진 사업

- 입주공간 지원사업
- 인터넷 전용선 지원
- 공용장비 유지·보수
- 국내 전시회 참가 지원
- 신화창조 프로젝트 사업
- 문화콘텐츠산업 금융 지원사업

□ 추진배경

- 입주공간 확보 및 관리를 통한 경기도 애니메이션·모바일·게임·캐릭터 등 다양한 영상산업분야의 기업유치를 활성화하며 업종 다각화를 모색하여 실질적인 문화클러스터 지구로서 역량 강화

□ 사업개요

- (재)경기디지털콘텐츠진흥원의 이전에 따른 현재 메리츠화재 건물에 대한 재임대 형식이 아닌 직접 임대 형식으로 전환됨에 따른 효율적인 입주업체에 대한 공간관리 가능
- 사업내용
 - 산업은행 입주사 임대료 지급
 - 재단이전에 따른 건물관리비, 입주업체에 대한 칸막이 공사
 - 그 외 전기, 통신, 가스설비에 대한 설치 및 공사
- 건물관리비
 - 대상면적 : 총 4.878평
 - 소 요 액 : 500,000천원
 - 춘의테크노파크관리비 4,878평 * 12월 * 5,000원 = 292,680천원
 - 현)임차건물일시관리비 =129,436천원
 - 산업은행(5층) 547평 * 2월 * 19,800원 = 21,661천원
 - 메리츠화재빌딩 2,969평 * 2월 * 18,150원 =107,775천원
 - 추가입주사 칸막이 공사 5,000천원 * 5개사 = 25,000천원
 - 입주시설예비비(춘의테크노파크) = 52,884천원
- 추진성과(2006년)
 - 예산액 : 759,600천원
 - 성 과 : 664,650천원
 - 산업은행 및 메리츠화재 입주기업 관리비 지급 = 664,650천원
(산업은행 월관리비: 10,834천원, 메리츠화재빌딩 매월관리비: 40,901천원)

□ 추진계획

- 현 메리츠화재 빌딩에 입주해 있는 16개 업체 이외에 추가로 10개 업체를 유치하여 부천 문화산업클러스터의 중심지로 자리매김

□ 추진배경

- 입주기업의 원활한 제작환경 제공과 작업 효율성을 높이기 위한 인터넷 전용선 확보 및 유지

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 1 ~ 2007. 12
- 사업비 : 250,000천원
 - 건물이전으로 인한 네트워크장비 설치 및 임대비 = 38,800천원)
 - 회선관리비 (550천원×32회선 ×12개월 = 211,200천원)
- 사업내용
 - 입주사에 전용회선 및 장비제공
 - 제공속도 : 2Mbps ~ 5Mbps
 - 고정IP 제공
 - 보안장비 지원을 통한 회선의 안정성 제공
- 추진성과(2006년)
 - 예산액 : 144,000천원
 - 성과 : 108,546천원
 - 메리츠화재/산업은행 입주기업 인터넷전용선 설치 및 유지보수비용 지급: 108,546천원
(메리츠화재 및 산업은행 매월 인터넷전용선 유지보수비용 : 평균 8,821천원)

□ 기대효과

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

□ 추진배경

- 최첨단 장비의 안정적 지원을 통해 기술력을 갖춘 도내 창작품이 지속적으로 생산될 수 있는 기반 구축

□ 사업개요

○ 사업목적

- 안정적인 장비 운용을 위한 유지 관리
- 최적화된 제작 환경을 구축하여 최첨단 장비 활용 극대화

○ 사업내용

- 렌더팜 및 종합편집실 관련 하드웨어/소프트웨어 유지 보수
- 공용장비 운영에 따른 부대장비 및 소모품 구입
- 장비운영 인력에 대한 기술인력 교육

○ 총사업비 : 120,000천원

- 공용장비 하드웨어/소프트웨어 유지보수 85,000천원
 - 하드웨어 : 50,000천원, 소프트웨어 : 35,000천원
- 기타 부대장비 및 소모품 25,000천원
 - 부대장비 : 15,000천원, 소모품(테잎,DVD) : 10,000천원
- 공용장비 실무자 교육(2인) 10,000천원
 - 컨퍼런스 참가(시그라프,IBC,NAB)

○ 추진성과(2006년)

- 예산액 : 370,000천원
- 성 과
 - 최신 장비와 소프트웨어를 실시간 지원
 - 공용장비의 효율적인 관리와 운영으로 수입구조 확대

□ 기대효과

- 안정적 장비구축을 통해 대형 프로젝트 경기도 유치
- 원스톱 지원서비스를 통한 문화산업 활성화

□ 추진배경

- 국내 전시회 참가는 2002년부터 지속적으로 진흥원이 추진해 온 사업으로 업체들의 해외 수출 및 투자, 제작, 마케팅에 기여
- 국내 문화콘텐츠 전시회는 대부분 100개 이상의 기업, 300명 이상의 바이어가 참가함으로써 업체들의 비즈니스 네트워크 구축에 용이함.

□ 사업개요

- 사업목적 : 국내에서 진행하는 문화콘텐츠 전시회 참가를 통한 경기도 문화콘텐츠 업체들의 비즈니스 능력 강화

○ 사업내용 :

- 경기도 문화콘텐츠 업체들을 모집하여 국내 문화콘텐츠 전시회 참가
 - 부스임차를 통해 경기도 문화콘텐츠 업체들의 전시공간 마련
 - 경기도 문화콘텐츠 업체들의 프로젝트 홍보 및 마케팅 지원

○ 총사업비 : 100,000천원

▶ 세부산출내역

- 부스시공 및 설치비 3개 전시회 * 27,000천원 = 81,000천원
- 심사 및 자문료 5회 * 5명 * 200천원 = 5,000천원
- 행사진행비 및 바이어 상담비 3회 * 5일 * 30명 * 20천원 = 9,000천원
- 기타 운영비 = 5,000천원

○ 추진실적(2006년)

- 예산액 : 143,487천원
- 캐릭터페어 2006 참가
 - 전시기간 : 2006. 7. 26(수) ~ 7. 30(일) 5일간
 - 전시장소 : 서울 코엑스 태평양홀
 - 참가규모 : 총 28개 부스

- 참 가 사 : 총 8개사 참가(애니멀 외)
- 계약 추진 실적 : 11억원 계약
- BCWW(국제방송영상견본시) 2006 참가
 - 전시기간 : 2006. 8. 30(수) ~ 9. 1(금) 3일간
 - 전시장소 : 서울 코엑스 대서양홀
 - 참가규모 : 총 10개 부스
 - 참 가 사 : 총 4개사 참가
 - 계약 추진 실적 : 약 1,063,000천원 계약

□ 기대효과

- 국내 전시회 참가를 통해 업체들의 실질적인 비즈니스 계약 체결
- 도내 문화산업관련기업 프로젝트 활성화를 통한 경기도의 문화 산업 발전도모

□ 추진배경

- 문화콘텐츠 분야는 한 개의 성공 프로젝트 생산이 곧 문화콘텐츠산업 전체를 끌어올리는 역할을 할 수 있음
- 부산의 <친구>, 춘천의 <겨울연가> 같은 지역을 대표할 장편 애니메이션 등 지역 문화산업에 기여할 킬러콘텐츠 생산 필요

□ 사업개요

- 사업내용
 - 국내 투자, 배급사와의 공동투자사업 추진
 - 성공 잠재력과 가능성이 높은 프로젝트 지원
 - 사업공고를 통한 프로젝트 선정 및 프로젝트 관리
- 지원대상 작품
 - 디지털 장편 애니메이션
 - 프리프로덕션(시나리오, 캐릭터, 스토리 보드 등) 완료 작품
- 선정 방식
 - 공모 접수 후 1차 서류심사, 2차 프리젠테이션, 3차 현장실사 등의 평가를 통해 선정
 - 협약체결부터 제작사에서 제시한 상품출시 이후 최장 1년까지 상품이 출시되지 않을 경우 지원금 100%를 환수
- 총사업비 : **600,000천원**
- 추진성과(2006년)
 - 2007년 신규추진사업

□ 기대효과

- 문화발신과 학습효과를 통해 경기도(지역) 및 국가경쟁력 요소로 작용, 경기도 또는 국내 기업의 해외진출 영향
 - ⇒ 경기도 내의 제작사 유치로 고용확대 효과 창출 및 증가하는 디지털 문화콘텐츠산업 관련 인력공급에 부응할 수 있는 수요기반 조성
- 경기도 문화콘텐츠산업의 고부가가치산업화를 위한 국내외 민간부문 투자활성화 유도 및 투자 선순환구조 확보

□ 추진배경

- 문화콘텐츠업체는 일반 제조업에 비하여 금융 지원 환경이 열악함
 - 대다수의 콘텐츠업체는 영세업체로, 제작자금 지원이 어려움
- 경기도 문화콘텐츠 업체의 지원자금 추천을 통해 제작활동 지원에 대한 필요성 대두

□ 사업개요

- 사업목적 : 보증기관들의 보증제도 활용을 통해 경기지역 콘텐츠 기업들의 경영자금난 해소 및 제작 활성화 지원
- 사업내용 : 경기신용보증재단과의 업무협약에 따라 경기지역 문화 콘텐츠 기업 위한 보증 추천업무 진행
- 총사업비 : 20,000천원

▶ 세부산출내역

- 자문위원회 운영비 : 5명 × 4회 × 150천원	= 3,000천원
- 간담회 개최비 : 2회 × 2,500천원	= 5,000천원
- 회의진행비 : 10명 × 5회 × 20천원	= 1,000천원
- 홍보물 제작 및 인쇄비 : 2회 × 2,500천원	= 5,000천원
- 자료인쇄 및 유인물 발송비 : 2회 × 2,500천원	= 5,000천원
- 기타 운영비 : 4회 × 250천원	= 1,000천원

○ 추진성과(2006)

- 3/4 분기 보증 추천 업무 시행 (5개사 신청 / 3개사 추천, 2개사 수령 중)
- 4/4 분기 보증 추천 업무 시행 (3개사 신청 / 2개사 추천, 수령 진행 중)
- 대내외 언론 및 주요매체에 해당 사업 및 GDCA 홍보 효과 (총 18건)

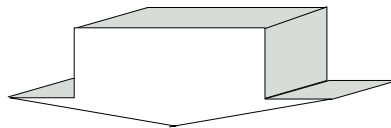
□ 기대효과

- 경기도 문화콘텐츠 기업들의 기업경영 자금난 해소를 통한 제작 활성화 및 경기도의 문화콘텐츠산업 육성정책 인지도 상승에 따른 기업들의 경기도 유입 확대를 통해 지역내총생산(GRDP) 상승효과 기대

Ⅲ 동북아 협력을 통한 글로벌화 전략

사업 목표

- 디지털문화콘텐츠 글로벌 네트워크 구축
- 경기디지털문화콘텐츠 글로벌 경쟁력 강화



추진 사업

- 해외시장진출 지원사업
- 동북아 거점 구축 사업
- 해외교류사업
- 해외 우수기업 유치

□ 추진배경

- 도내 문화콘텐츠기업의 새로운 판로 개척을 위한 해외 시장으로의 진출에 대한 절대적인 필요성 대두
- 해외 문화콘텐츠 관련 우수 전시회·박람회 등 각종 행사의 참가 지원을 통한 도내 업체 해외 마케팅에 대한 지속 지원 필요

□ 사업개요

- 사업목적 : 도내 우수 문화콘텐츠의 수출 지원 및 해외행사 참가지원을 통한 수출 활성화 유도
- 사업내용 : 문화콘텐츠 수출을 위한 해외 전시회 참가 지원
 - 한국문화콘텐츠진흥원, KOTRA, 한국게임산업개발원 등과 공동으로 문화콘텐츠 관련 업체를 모집하여 해외 우수박람회 및 전시회 공동참가
- 사업비 : 120,000천원
 - ▶ 세부산출내역
 - 해외 행사참가 지원 : 4개 행사 × 30,000천원 = 120,000천원
 - 지원대상 : 12개 업체
- 추진실적(2006년)
 - 1,595만불 수출상담 지원, 2,314.2만불 수출 계약 체결
 - E3 : 자체 지원 사업 항공료 100%지원
 - 10만불 수출 계약 체결 및 수출 상담 300만불, 입주사 2개사 포함 총4개 업체 지원
 - 차이나조이 : GDCA, SBA, KGDI, KOTRA와의 공동 주관으로 경기 업체 3개사 포함 총 18개 업체 참가.

- 800만불 수출 상담 실적
- MIPCOM : 별도 지원 없이 현장 수출 지원(KOCCA 지원)
 - 공동제작 총 1,770만불 알지 스튜디오 계약체결
 - 이미지 플러스 및 디지아트프로덕션 530만불 계약체결
- G★2006년 : 공동주관
 - 경기도 6개사 10개 부스 제공, 경기도 행사 참가 업체 총 12개사
247만불 수출 상담
- 상해·홍콩 비즈니스 상담회
 - 상해 : 30개사 참가, 미팅 93건, 158만불 상담
 - 홍콩 : 13개사 참가, 미팅 36건, 90만불 상담

□ 기대효과

- 실질적인 업무 추진 지원으로 수출을 통한 도내 문화산업관련 기업수익 창출
- 해외 신규 판로 개척을 통한 도내 업체 비즈니스 활성화

□ 추진배경

- 중국 상하이, 일본 오사카 등 동북아 거점 확보를 통한 업체 지원 및 공동사업 발굴을 위한 환경 구축

□ 사업개요

- 사업목적 : 인접한 최대 시장인 동북아 국가의 거점 구축을 통한 경기도내 업체 수익 다각화 및 시장 진출 지원
- 사업내용
 - 현지 전문인력을 통한 시장 정보 구축 : 중국 사무소 운영, 포럼 개최, 정보 사이트 운영
 - 실질적인 네트워크 구축을 통한 진입장벽을 제거
- 총사업비 : 160,000천원
 1. 중국 거점 구축 및 운영
 - 중국 현지 사무소 운영 : 55,000천원
 2. 한중 문화콘텐츠 포럼 개최
 - 예산액 : 40,000천원
 3. 일본시장 진출 지원을 위한 비즈니스 상담회 개최
 - 예산액 : 30,000천원
 4. 중국 비즈니스 상담회 개최
- 추진실적(2006년)
 - 한중 디지털콘텐츠 포럼 개최(3월)
 - 한일 디지털콘텐츠사업 교류회 추진(5월)
 - 일본 GDH 업무 협약 체결(3월) 및 한국 법인 입주
 - 5년간 1,000만불 투자 유치 협약 체결

- 중국 심양시 MOU 체결
 - 심양시에서 <심양한중동만센터> 건립을 추진함에 있어 GDCA가 센터 설립관련 필요한 부분에 있어 협조
 - 한국 업체들의 심양시 디지털애니메이션게임기지 진출 시 심양시 측에서 최고의 혜택 제공
 - 경기DCA 원장을 관련 고문으로 위촉
- 중국 상해 · 홍콩 수출상담회 개최(12월)
 - 상해 : 30개사 참가, 미팅 93건, 158만불 상담
 - 홍콩 : 13개사 참가, 미팅 36건, 90만불 상담

□ 기대효과

- 경기디지털문화콘텐츠 글로벌 경쟁력 강화
- 현지 콘텐츠산업 시장 변화 상황에 유연하게 대처

□ 추진배경

- 해외 기관 및 기업과 애니메이션·게임 등의 공동사업 추진으로 문화콘텐츠 교류를 통한 글로벌 교류 확대
- 전략적 진출지역(중국, 일본 등) 이외 해외 지역과의 지속적 교류

□ 사업개요

- 사업목적 : 해외 네트워크 교류를 통한 국제 경쟁력 확보·강화
- 사업내용
 - 동북아 거점 구축 대상지(일본, 중국) 이외의 해외 교류 사업 추진(북한, 인도, 홍콩 등)
 - 프랑스 안시 MIFA에 SUPINFOCOM과 공동 참여 및 교류를 추진
- 총사업비 : 95,000천원
 - ▶ 세부산출내역
 - 해외교류사업 : 55,000천원
 - 업무협의를 위한 해외출장 4회 × 3명 × 3,500천원 = 42,000천원
 - 해외 인사 초청비 1회 × 3명 × 3,500천원 = 10,500천원
 - 기타 운영비(홍보물 제작, 해외 기관 방문시 회의 개최 비용 등) = 2,500천원
 - 해외페스티벌 참가(MIFA) : 40,000천원
 - 부스임차료 및 설치비 = 25,000천원
 - 출장비 : 5,000천원 × 2인 = 10,000천원
 - 기타 운영비 = 5,000천원
- 추진실적(2006년)
 - KOTRA 업무협약 체결
 - 해외 공동 수출지원 정책 및 투자 유치 추진
 - KINTEX 업무협약
 - 국제행사 공동 유치
 - 홍콩 CDEA사 의향서 체결(2006.11)
 - 공동 마케팅(홍콩, 중국, 동남아)

- 남북 공동 게임·애니메이션 시범제작
 - 애니메이션 게임산업 공동 제작 시범 사업 추진(정치적 상황에 의해 중단)
- Michael Dudok de Wit 감독 MOU 체결 및 공동 프로젝트 계약 체결
 - 공동 제작 계약 체결(2006.12)
- 프랑스 SUPINFOCOM MOU 체결(2006.10)
 - 아카데미 교류
- 홍콩무역발전국 한국사무소 MOU 체결(2006.12)
 - 홍콩 비즈니스 상담회 개최

□ 기대효과

- 저렴한 인건비로 우수인력 활용을 유도하고, 국내외 산업체간의 상호 교류를 통한 기업의 안정적인 수익 창출 기대

□ 추진배경

- 해외 우수기업의 경기도 유치를 통한 지역경제 활성화 및 고용창출 효과 유발로 산업별 클러스터 조성 및 지역산업 육성의 토대 공고화
- 외자 유치를 통한 경기도의 GRDP(지역내총생산) 상승효과 기대

□ 사업개요

- 사업목적 : 신규 고용 창출 및 지역경제 활성화
- 사업내용
 - 해외 우수 기업 5개 기업 유치를 목표로 해외네트워크 구축
 - 디지털콘텐츠 산업 분야 중심의 홍보물 제작
- 총사업비 : **70,000천원**
 - ▶ 세부산출내역
 - 수시 해외 기업 유치 활동 비용 : $3,500\text{천원} \times 5\text{회} \times 3\text{명} = 42,000\text{천원}$
 - 홍보물(안내 책자 등) 제작 = 28,000천원
- 추진실적(2006년)
 - GK엔터테인먼트 1백만불 투자 법인 설립 신고 예정 (2007년)
 - Kanbar Korea 설치를 위한 업무협약 체결(약 200만불)
 - 기타사항
 - 중국 9U 한국 사무소 서울 설치
 - 스페인 BRB사 한국 온라인 게임 업체 지분 투자 참여 의사 전달받음.
 - Seahorse GDG사 미국법인 설립 완료 국내 인력 채용 중 소규모 한국 사무소 설립 예정
 - EA사 국내 3~4사 지분 투자 의사 파악, 현재 Ploygonds사에 지분 투자 의사 확인

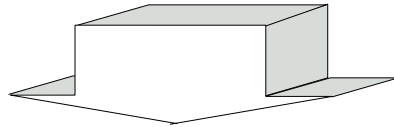
□ 기대효과

- 선진기업 유치를 통한 선진 기업 습득 및 해외로의 공동프로젝트 추진 가능성 및 전세계 주류시장 참여 기회 제공
- 지역경제 활성화 및 고용 창출 효과

IV. 클러스터 성공사례 창출 및 확산

사업 목표

- 경기 디지털문화콘텐츠 벨트 네트워크 구축
- 경기도 문화자원 기반 콘텐츠 발굴 및 개발



추진 사업

- 경기문화콘텐츠산업분야 방송용콘텐츠 제작지원사업
- 경기문화산업 지표조사 및 정책연구

□ 추진배경

- 경기도 문화콘텐츠산업의 정책과 추진 현황에 대한 방송용 프로그램 제작을 통해
- 지역 케이블 방송의 제작환경을 지원함과 아울러 지역문화 산업 활성화 도모

□ 사업개요

○ 사업목적

- 경기도 내 지역케이블 방송국을 대상으로 경기도 문화콘텐츠산업의 현황과 전망에 대한 홍보 영상 제작
- 홍보영상물 발주를 통해 지역 케이블 방송의 제작환경을 지원
- 문화산업 종사자 및 도민들에게 문화콘텐츠 산업 추진에 대한 필요성 및 비전 제시

○ 사업내용

- 경기도 각 시·군에서 추진하고 있는 다양한 문화콘텐츠산업을 주제로 한 방송영상물 제작 지원사업(지역 케이블방송과 연계)

○ 총사업비 : 100,000천원

▶ 세부산출내역

- 방송용 콘텐츠 제작지원금 : 40,000천원 × 2편 = 80,000천원
- 제작 지원 심사비 및 진행비 : 2,500천원 × 2회 = 5,000천원
- 완성 콘텐츠 DVD 제작비 : = 12,000천원
- 사업홍보비 및 우편 발송비 : = 3,000천원

○ 추진성과(2006년)

- 2007년 신규추진사업

□ 기대효과

- 경기도 문화콘텐츠산업 브랜드 창출
- 경기도 문화콘텐츠 홍보를 통한 경기지역의 문화산업 매출 증진 도모

□ 추진배경

- 특화전략으로서의 문화산업클러스터의 성공사례를 창출·확산시키기 위해
- 문화산업지표조사를 지속하고 경기도 내 문화산업 진흥을 위한 정책연구의 필요성 제기

□ 사업개요

- 사업목적
 - 문화산업클러스터 특화전략 마련 및 문화사업 집행의 효율성 제고
- 사업내용
 - GCCR 구축을 위한 평가 : 정량적 평가 프로그램 개발 및 2007 문화산업 백서 발간
 - 경기도 콘텐츠산업 육성방안 연구 : 경기도 내 문화콘텐츠 산업 육성을 위한 거시적·통시적 관점에서의 산업 육성 방안 연구
- 총사업비 : **182,000천원**

1. GCCR 구축을 위한 평가	82,000천원
- 정량적 평가 : 평가 프로그램 개발	40,000천원
- 2007 문화산업 백서 발간	42,000천원
2. 경기도 문화콘텐츠산업 육성방안연구	100,000천원
- 추진성과(2006년)
 - 예산액 : 10,000원
 - 성 과
 - 경기도 문화콘텐츠기업 데이터베이스 확보를 통한 경기DCA의 정책 역량 및 지원 강화

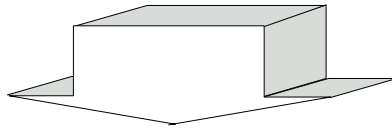
□ 기대효과

- 경기도 내 각 시·군의 문화콘텐츠 산업 특성화를 통한 과잉·중복투자 방지
- 도내 시·군의 문화콘텐츠산업 관련 갈등 조율의 근거 구축

V. 창의적 문화환경 조성

사업 목표

- 주민의 문화향유 기회 확대를 통한 문화복지 실현
- 전략적홍보를 통한 디지털문화콘텐츠산업 인식 확산



추진 사업

- 경기디지털 문화저변확대사업
- 진흥원 전략적 홍보사업 추진
- 온라인 운영사업

□ 추진배경

- 경기도민을 대상으로 우수문화콘텐츠를 소개
- 문화향유 소외지역을 대상으로 지속적인 상영회를 개최하여 문화콘텐츠 산업의 이해도 및 문화향유 기회 증진

□ 사업개요

- 사업목적
 - 도민들의 문화산업 이해도 증진을 위한 문화체험 행사와 홍보사업이 필요
 - 지속적으로 우수영상콘텐츠를 소개하는 상영회 등의 사업을 통해 많은 대중들의 문화향유 및 제작 저변 확대
- 사업내용
 - 경기도 지역의 문화센터 및 소외지역을 대상으로 우수 애니메이션 정기 순회 상영회 개최
 - 지역 문화축제와 연계한 상영이벤트 추진(경기벚꽃 축제 등)
 - 멀티플렉스 극장을 통한 단편 애니메이션 상영회 개최
- 총사업비 : 60,000천원
 - ▶ 세부산출내역
 - 우수영상물 DVD제작 : 20,000천원 × 2회 = 40,000천원
 - 단편애니메이션 상영회 공동 개최 : 20,000천원 × 1회 = 20,000천원
- 추진성과(2006년)
 - 경기벚꽃축제와 연계한 야외 상영회 개최
 - 일반대중이 많이 찾는 멀티플렉스 극장과 공동으로 우수단편 애니메이션 영화제 개최
 - 부천의 영화의거리 내에 상영조형물 제작을 통해 상시 영상콘텐츠 소개
 - 소외지역 지역 도서관, 학교 등에 우수애니메이션DVD 제작, 배포

□ 기대효과

- 상영회를 통해 지역문화센터와 문화회관에서는 우수콘텐츠 상영기회를 제공
- 지역 주민들에게는 접하기 어려운 우수작품들을 감상할 수 있는 기회 제공

□ 추진배경

- 문화콘텐츠 산업을 선도할 핵심기관으로서의 전략적 홍보지원 사업 필요
- 디지털콘텐츠 지원기관으로서의 위상정립 및 이미지 고양

□ 사업개요

- 사업목적 : 경기도 문화산업 정책기관으로서의 위상 정립을 위한 전략적 홍보사업
- 사업내용 : 언론홍보, 진흥원 사업광고 및 홍보물 제작, 온라인 홍보, 국내통신원 운영, 정보자료실 운영, 입주사 홍보지원 등

○ 총사업비 : 150,000천원

- | | |
|---------------|----------|
| - 진흥원 홍보물 제작 | 30,000천원 |
| - 일간지/월간지 광고비 | 36,000천원 |
| - 온라인 홍보이벤트비 | 25,000천원 |
| - 국내통신원 운영비 | 12,000천원 |
| - 정보자료실 운영비 | 32,000천원 |
| - 홍보사업 회의진행비 | 5,000천원 |
| - 입주사홍보지원 | 10,000천원 |

○ 추진성과(2006년)

- 예산액 : 150,000천원
- 언론홍보기사 게재 현황 : 일간지, 지역지, 주간지 및 인터넷, 라디오 방송을 통해 총 812건 게재(06.1.1~06.12.31)
- 진흥원 홍보동영상 제작·배포 : 본편(5분30초), 요약본(55초)을 제작하여 국내 및 해외 홍보 마케팅시 배포
- 정보자료실 자료(DVD,서적: 1,800개)시스템 구축 및 인근지역학교

대상 상영회 개최

- 국내통신원 운영으로 디지털주간동향 53회 리포팅 및 책자발간
- 유관기관 네트워크 및 연계사이트 온라인 이벤트 개최
- 홍보기사자료집(300부), 브로셔 추가제작(1,500부), 기자수첩(30,000개), 현수막, 배너 제작, 진흥원 보도자료집(200부) 등 진흥원 홍보자료 제작 및 배포
- 입주사 모집 공고 및 진흥원 이전 관련 지역일간지 광고 집행

□ 기대효과

- 경기도 문화산업 정책기관으로서의 입지 확보 및 위상 정립
- 경기도 문화산업 업체 및 문화콘텐츠 관계자들에게 진흥원의 주요사업을 소개하여 경기도 문화산업 선도기관으로서의 기능 및 역할 홍보
- 진흥원의 다양한 홍보사업을 통해 문화콘텐츠 향유 기회 마련

□ 추진배경

- 경기디지털콘텐츠진흥원 및 아카데미 홈페이지의 체계적인 운영을 통한 온라인 운영 및 홍보
- 뉴스레터 및 온라인 네트워크를 효과적으로 활용하기 위해 홈페이지 개편과 유지 보수 및 메일링 시스템 도입을 통한 뉴스레터 발송 서비스

□ 사업개요

- 사업목적 : 온라인을 통한 효율적인 운영과 개편으로 일반인의 접근을 유도 하여 온라인 홍보효과 기대
- 사업내용
 - 진흥원, 아카데미 홈페이지 유지 보수 및 관리
 - 홈페이지를 통해 효과적인 온라인 홍보의 장을 마련
 - 진흥원의 효율적인 온라인 홍보와 뉴스레터 발송을 위한 시스템 구축
 - 대용량 메일링 시스템
 - 진흥원 홈페이지 개편
- 총사업비 : **40,000천원**
 - 대용량 메일시스템/서버구매 10,000천원
 - 홈페이지 개편 20,000천원
 - 진흥원/아카데미 홈페이지 유지보수 10,000천원
- 추진성과(2006년)
 - 예산액 : 35,000천원
 - 진흥원 및 아카데미 홈페이지 유지보수
 - 진흥원, 아카데미, 입주사 페이지 영어, 일어, 중국어 등 외국어 텍스트 개편
 - 인트라넷 도입을 통한 진흥원 전자결제시스템 구축

□ 기대효과

- 디지털콘텐츠 관련 온라인 운영 및 홍보 기능을 강화해 지역민의 참여를 유도하여 문화콘텐츠 저변확대에 기여
- 뉴스레터와 홈페이지 운영으로 진흥원의 주요사업과 인지도 확산에 기여

□ **추진배경**

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

□ **사업개요**

- 사업목적 : 효율적 재산운영을 통한 국내 최고의 문화콘텐츠 산업 지원기관으로 발전
- 총사업비 : **2,348,125천원**

(단위 : 천원)

사업분야	사업명	2007.예산(안)	2006.3회추경	증 감	비 고
계	계	2,348,125	1,753,788	594,337	
1.인건비	소 계	1,832,317	1,238,850	593,467	
	1. 인건비	1,832,317	1,238,850	593,467	연봉제 운영을 위해 영상위 인건비통합
2.일반운영비	소 계	512,808	469,938	42,870	
	2. 회의운영비	29,700	32,200	△2,500	
	3. 교육훈련비	6,000	4,500	1,500	
	4. 행사운영비	672	2,548	△1,876	
	5. 업무추진비	51,040	49,400	1,640	
	6. 부서운영비	7,200	9,000	△1,800	
	7. 수용비	64,552	113,350	△48,798	
	8. 제세공과금	157,042	45,420	111,622	
	9. 보험료	9,240	2,240	7,000	
	10. 도서인쇄비	14,310	9,100	5,210	
	11. 시설장비유지비	50,400	89,391	△38,991	
	12. 차량유지관리비	59,060	23,989	35,071	
	13. 여비교통비	26,592	56,400	△29,808	
	14. 복리후생비	37,000	32,400	4,600	
3.고정자산	소 계	3,000	45,000	△42,000	
	1. 유형자산구입비	3,000	45,000	△42,000	

□ **기대효과**

- 국내 최고의 문화콘텐츠 산업 지원기관으로써 경기도의 문화산업 발전의 견인차 역할
- 진흥원 시설의 효율적 체계적 관리를 통한 비용절감 및 시설의 합리적 운영을 통한 외부 고객 만족도 증대
- 직원 근무 만족도 증대를 통한 진흥원 생산성 증대

□ 추진배경

- 국제경쟁력을 갖춘 문화콘텐츠산업 진흥을 위해 안정적인 인프라 지원이 필요하며, 현재는 청사의 임대 사용으로 공간 지원에 차질 발생
- 문화콘텐츠 지원체계 구축과 클러스터 조성을 위해 경기DCA 자체 건물 확보 추진

□ 사업개요

- 사업목적 : 재단의 자체 건물 확보를 통한 재단의 안정적 운영

- 총사업비 : 13,557,875천원

· 분양비용 잔금	=	11,912,571천원
· 냉난방시설공사 등 1,000,000,000원×1식	=	1,000,000천원
· 시설공사비(전기증설) 등	=	30,000천원
· 입주관리비 선수금(예치금) 12,000원×5,000평	=	60,000천원
· 입주업체 이전보조비 15,000원×2,000평	=	30,000천원
· 이전업무 보조 인부임 1,600,000원×1명×5개월	=	8,000천원
· 수용비	=	5,000천원
· 사무실, 휘트니스 센터 비품 등 구입비	=	47,000천원
· 원상복구비(메리츠화재, 산업은행)	=	350,000천원
· 청소인부임(용역비) 800,000원×11월	=	8,800천원
· 일시차입금 이자 6,867,875,000원×5/100×1/12	=	57,233천원
· 제세공과금 1,413,000,000원×2.5%	=	35,325천원
· 예비비	=	13,946천원

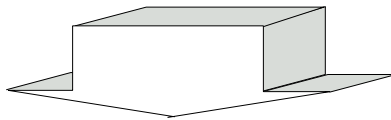
□ 기대효과

- 효율적 청사 이전을 통해 경기도 문화콘텐츠 산업의 지속적이고 안정적인 성장 보장
- 쾌적한 작업 환경 보장으로 입주업체의 생산성 향상 및 향후 입주 희망업체 확대

VI. 경기디지털콘텐츠아카데미

사업 목표

- 창작물 제작 중심의 고급 전문인력 육성
- 우수 창작인력 양성을 통한 디지털문화콘텐츠산업의 발전 기반 구축



추진 사업

- 디지털콘텐츠아카데미 운영 지원
- 디지털문화콘텐츠 제작센터 운영

□ 추진배경

- 우수 핵심인력 양성으로 디지털문화콘텐츠 산업의 발전 기반 구축
- 프로젝트 중심의 산·학연계로 산업 현장에 필요한 기초 인재 양성

□ 사업개요

- 사업목적 : 수준 높은 애니메이션 제작과 기술 발전을 선도하는 인재양성 및 청년실업 해소를 위한 전문기술 습득기회 마련

○ 사업내용

- 기획 및 창작중심의 교육과정으로 제작중심인재 육성
- 2년제 학제개편을 통한 정규과정 강화 및 전문가적 능력배양
- 도내 관련학과 학생 창작활동 제작지원을 통해 작품의 질적 향상에 기여하고 차별화된 창작 인력 배양

○ 총사업비 : 707,091천원

1. 아카데미 정규과정 운영 : 587,091천원

- 인건비 116,873천원, 일반운영비 39,940천원, 강사료 및 교육운영비 214,800천원, 교육장비 143,478천원, 해외교류활성화 및 Pisaf 행사참가 29,000천원, 해외전문가초청특강 43,000천원

2. 도내 디지털콘텐츠 관련학과 지원 : 120,000천원

- 활성화 지원비 10,000천원 × 6개 학교 = 60,000천원
- 디지털콘텐츠글로벌 챌린지 지원사업 6,000천원 × 10개 작품 = 60,000천원

○ 추진성과(2006년)

- 예산액 : 468,537천원
- 성 과
 - 우수학생의 배출 및 학생작품의 국내외 페스티벌 초청 및 수상
 - ⇒ 3월 · SICAF 2006 본선진출작 2개 작품 선정

- (2기 졸업작품 : 해우소, can you go through)
- ⇒ 4월 · CGV 한국단편애니메이션영화제 2개작품 선정
 (2기 졸업작품 : 해우소, 버블, 3기 신입생작품: 후)
- SENEF 2006 작품선정 (2기 졸업작품 : can you go through)
- 부산유니버시아드 2006 작품선정 (2기 졸업작품 : 버블)
- ⇒ 6월 · 2006 히로시마 국제 애니메이션페스티벌 경쟁부문 선정
 (2기 졸업작품 : can you go through)
- 제5회 미장센 단편영화제 국내경쟁부문 심사위원 특별상 수상
 (2기 졸업작품 : 해우소)

□ 기대효과

- 문화콘텐츠업계가 요구하는 창의력과 기술을 겸비한 핵심인력을 양성하여 경기도 청년실업해소에 기여
- 창작 활성화에 필요한 인력 기반 구축
- 산학협력체제의 활성화를 통한 경기도 디지털콘텐츠클러스터 조성

□ 추진배경

- 국내 교육 프로그램과 각종 지원 사업은 우수 창작인력의 육성 한계
 - 부분지원으로 유통까지 망라된 프로젝트 전 과정 경험 인력 절대 부족
- 산업계 투입이 가능한 실무형 창작인력 양성으로 교육(아카데미), 산업형 프로젝트제작(제작센터), 창업 및 산업클러스터 조성의 순환구조 필요

□ 사업개요

- 사업목적 : 산업적 제작경험을 갖춘 우수 창작 인력 양성기반 마련
- 사업내용 : 디지털 창작 애니메이션 제작에 필요한 제작비, 공간, 프로듀서, 마케팅, 배급 등 제작 전 과정의 경험이 가능한 지원시스템 구축
- 총사업비 : 500,000천원
 1. 뉴미디어 콘텐츠제작 지원사업 : 332,140천원
 - 애니메이션 작품 제작 50,000천원× 6편 = 300,000천원
 - 작품심사비 7,140천원, 사업홍보비 25,000천원(2,500천원 × 10매체)
 2. 해외공동제작사업 : 63,000천원
 - 작품제작 (2편 이내) 60,000천원, 해외업무진행비 3,000천원
 4. 일반운영비 : 104,860천원
 - 인건비 85,770천원, 수용비 6,390천원, 재세공과금 360천원, 수선유지비 180천원, 여비교통비 12,160천원
- 추진성과(2006년)
 - 예산액 : 600,000천원
 - 성 과

- 뉴미디어콘텐츠제작 지원사업
KTF, SidusFnH와 마케팅 및 유통, 배급의 공동사업 협약체결
8개 우수 작품선정 완료
- 남북공동제작 사업
총 15분(3편 분량)의 3D애니메이션 공동제작진행(10월 완료)
북한 삼천리총회사, 설송제작소와 공동 제작진행
- 장편 개발지원 사업
장편 애니메이션 개발지원 협약체결
MK픽처스(JSA, 태극기휘날리며 등 제작영화사)의 '마당을 나온 암탉'
: 애니메이션제작스튜디오 오돌또기(대표 박재동) 경기도 이전완료
SidusFnH(살인의 추억 등 제작영화사)의 '럭키서울' : 애니메이션 제작팀
제작센터내 입주완료
- 한중 공동제작 사업
상해 성시동화 유한공사와 공동제작 협약체결

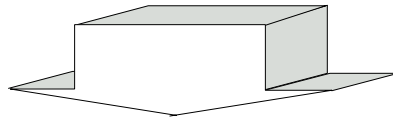
□ 기대효과

- 우수 인력을 집중 유치하여 경기도의 산업계 내 위상 및 인력양성의
중심으로서 핵심브랜드 구축

Ⅶ. 경기영상위원회 운영

사업 목표

- 경기도를 국내 영상산업의 중심지로 육성
- 한류권 콘텐츠 공동프로젝트 개발 및 교류 활성화



추진 사업

- 영상산업 육성 지원
- 산·학·관 합동 촉진 사업
- 국내외 영상촬영 유치 및 로케이션 지원
- 영상산업 데이터베이스 구축
- 국제교류
- 홍보 및 영상업계 네트워크 구축
- 초단편 영상물 육성 지원
- 도민과의 만남 (영화, 애니메이션)

□ 추진배경

- 경기도를 소재로 한 우수 시나리오 개발 및 영화제작지원을 통해 영상산업 인재 발굴 및 경기도 내 영화촬영 유치를 위하여 경기시나리오개발비, 경기독립영화제작지원, 경기영상관련출판지원 사업을 시행
- 미래지향적인 우수 영상인력 양성 및 경기영상문화발전에 기여

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 6 ~ 2007. 8
- 대 상 : 경기도 내외의 영상산업 종사자
- 사업비 : 150,000 천원
- 사업내용
 - 경기시나리오개발비지원, 경기독립영화제작지원, 경기영상 관련 출판지원
- 추진성과(2006년)
 - 예산액 : 136,150천원
 - 접수편수 : '경기 영화시나리오 공모' 238편, '경기 독립영화 제작지원' 82편, '경기 영상 출판지원' 14편

□ 기대효과

- 경기 테마상 등 경기도를 소재로 한 우수시나리오 개발을 통해 영화화를 통한 경기도의 직접 홍보 및 독립영화 제작지원, 영상 관련 출판지원을 통해 경기도 영상산업 저변 확대
- 경기 시나리오 공모전 및 경기 독립영화제작지원 된 작품들은 향후 도민과 영화의 만남 상영회를 통해서 도민들에게 관람기회를 제공하여 문화향유권 증대와 기회 확대
- 경기 영상관련 출판지원 도서는 도내 도서관 및 공공시설에 교육자료로 배포함으로써 문화 공공성을 확보
- 경기 시나리오 공모전 수상작은 영화제작사와 계약하여 영화화 추진 중, 경기 독립영화 제작지원 작품들은 다수의 영화제에 출품되어 활발히 상영됨으로써 경기영상창작지원프로그램이 영상 인프라 지원 및 저변 확대에 기여

□ 추진배경

- 도 내 영상 관련 학과 대학생의 인턴십 인력 Pool을 운용하여, 영상업계 고용기회 확대하고 산·학·관 협동 촉진 필요

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 1 ~ 2007. 12
- 대 상 : 경기도 소재 영상관련 학과 대학생
- 사업 비 : 50,000 천원
 - 세부산출내역
 - 인턴고용비용 보조비 : 42,000천원
 - 홍보물 인쇄비 : 4,400천원
 - 우편료 : 600천원
 - 사업추진비 : 3,000천원
- 사업내용
 - 경기영상인력(약 10인) 인턴십 프로그램(인력 Pool) 운영
 - 프로그램 참여 업체에 인턴 채용 관련 경비 일부를 보조함으로써 인력 고용 촉진
- 추진성과(2006년)
 - 2007년 신규사업

□ 기대효과

- 경기도 내에 소재하는 대학의 영상관련 학과 인력을 수도권 소재 영상업체에 인턴십 방식을 통해 연계함으로써 고용기회 제공
- 채용 인턴의 경기도 내 촬영 시 활용토록 유도함으로써, 위원회의 촬영지원 효과를 배가하고, 지원 효과가 경기도에 환원되도록 함

□ 추진배경

- 원활한 로케이션촬영지원 업무를 위한 차량 리스 및 유지 관리
- 경기도 31개 시.군의 영화드라마 촬영지 발굴

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 1 ~ 2007. 12
- 대 상 : 경기도 내 전역
- 사업 비 : 24,000 천원
 - 세부산출내역
 - 리스비 : 1,000천원 * 12(개월) * 1(대) = 12,000천원
 - 유류비 : 1,000천원 * 12(개월) * 1(대) = 12,000천원
- 사업내용
 - 차량 1대 리스 및 유지 관리
- 추진성과(2006년)
 - 성과
 - 2006. 6월 현재 촬영지원 신청 편수 62편, 촬영지원 건수 58건으로 반기 내에 당초 연간 목표인 25편을 300% 가까이 상회
 - 영화드라마 상영중 PPL(Product Placement)광고를 통한 경기도 CI 노출
 - 크래딧에 경기도와 영상위원회 명기

□ 기대효과

- 촬영지 섭외 및 촬영현장 지원 등의 업무 수행
- 촬영지 발굴을 통한 촬영유치 및 관광자원 활용

□ 추진배경

- 영상물 촬영과 제작에 실제 필요한 직·간접적 인센티브 제공으로 경기도 영상정책의 인지도 제고
- 촬영현장에서 발생할 수 있는 문제점들을 체크하여 유관기관 및 주민 불편 최소화
- 영상물 촬영 지원에 있어 영상위원회 필요성 인식

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 1 ~ 2007. 12
- 대 상 : 경기도 내 전역
- 사업비 : 22,400천원
 - 세부산출내역
 - 기념품(하절기, 동절기) : 5천원 * 640(개) = 3,200천원
 - 촬영장소 정리지원 현장인력 확보 : 1,600천원 * 12(명) = 19,200천원
- 사업내용
 - 현장인력 및 정리관련 물품 확보
 - 로케이션지원 업무 시 유관기관 편의 도모를 위한 방안 마련
- 추진성과(2006년)
 - 예산액 : 16,700원
 - 성 과
 - 현장사고 방지 및 지원기관에 영상위원회의 필요성에 대해 인식
 - 유관기관 담당자의 편의 도모 및 영상위원회 홍보

□ 기대효과

- 촬영지원이 효율적으로 진행되기 위한 환경 조성, 촬영유치활동에 기여

□ 추진배경

- 유관기관과의 긴밀한 네트워크 구축의 기반 마련
- 행정업무 유관기관과 영화·드라마제작사간 지원 시스템 구축

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 1 ~ 2007. 12
- 대 상 : 경기도 내 전역
- 사업비 : 33,600천원
 - 지원기관협의회 : 10,000천원
 - 제작사 네트워크 구축 협의회 운영 : 23,600천원
- 사업내용
 - 지원기관협의회 개최 (연2회)
 - 제작사 네트워크 협의회 개최 (연2회)
- 추진성과(2006년)
 - 예산액 : 15,000천원
 - 성 과
 - 2006년 3월 '제1회 지원기관협의회' 개최로 로케이션업무 원활한 진행 가능
 - 경기도 촬영정보가 영상위원회로 집중될 수 있는 계기 마련

□ 기대효과

- 경기도 내 촬영지원을 위한 행정협조시스템 마련 및 영상업계와의 네트워크구축으로 업계 needs의 신속한 파악, 촬영 유치 촉진
- 영화·드라마 사전제작단계부터 협의를 통해 경기도 지역 촬영유치

□ 추진배경

- 경기도 영상산업 발전 방향 수립 및 원활한 촬영지원 서비스를 제공하기 위해 경기도 영상산업현황을 파악하고 이를 DB로 관리 필요
- 인력 및 산업정보 DB의 지속적인 업그레이드 필요

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 7 ~ 2007. 10
- 대 상 : 경기도내 소재 영상 관련 업체 및 인력
- 사업비 : 15,000천원
 - 세부산출내역
 - 자료조사인력: 1,500천원 * 2인 * 3개월 = 9,000천원
 - 영상관련 서적 구입: 15천원 * 100개 = 1,500천원
 - DVD 구입: 30천원 * 100개 = 3,000천원
 - 진행비: 500천원 * 3개월 = 1,500천원
- 사업내용
 - 경기도 내 영상관련 인력 및 산업 DB 업그레이드를 통해 영상산업 인프라 조사

□ 기대효과

- 영상산업 분야의 종합 데이터 구축을 통해 영상촬영 및 행정 지원의 선도적 역할 부각
- 영상관련 인력 및 산업 DB 구축을 통해 경기도 영상산업 동향 파악과 국내외 영상물 촬영유치에 활용
- 로케이션 정보를 소통할 수 있는 시스템 확보로 서비스 수준향상 및 경기로케이션 여건형성

□ 추진배경

- 경기영상위원회의 원활한 온라인 서비스를 위한 홈페이지 유지·관리 및 보수 사업 시행
- 수도권 영상위원회 DB 공용망 구축을 위한 기초 작업 시행

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 1 ~ 2007. 12
- 사업비 : 16,600천원
 - 세부산출내역
 - 홈페이지 유지·관리 : 800천원 * 12개월 = 9,600천원
 - 홈페이지 프로그램 보수 및 업그레이드 : 7,000천원
- 사업내용
 - 경기영상위원회 홈페이지 유지보수를 위한 용역 계약
 - 수도권 3개 영상위원회(경기,서울,인천) 간 로케이션DB분류 카테고리 합의 안에 따라 홈페이지 개편

□ 기대효과

- 홈페이지 기능 업그레이드를 통해 DB관리 효율화 및 사용자 편의 증대
- 홈페이지를 수시 온라인 공지 및 홍보 작업 효율성 증대
- 수도권 공용DB 확보를 통한 해외 영상물 촬영 유치 경쟁력 강화

□ 추진배경

- 사진공모전을 통해 영상물 제작에 적합한 풍부하고 다양한 자료 확보를 통해 국내외 영화제작사에 경기도를 홍보하고 국내외 우수영화촬영을 유치함
- 도민의 참여를 통한 촬영지 발굴 및 관광자원 개발

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 8 ~ 2007. 11
- 대 상 : 경기도 내 일반인 및 학생
- 사업비 : 18,400천원
- 사업내용
 - 온라인 포털 사이트와의 연계를 통해 로케이션 사진 공모전 실시, 오프라인 전시회 개최
- 추진성과(2006년)
 - 예산액 : 28,800천원
 - 성 과 : '06. 10 ~ 12월 제1회 로케이션사진공모전 개최 예정

□ 기대효과

- 관광자원화 가능성이 내포된 경기도 내 공간의 발견 및 로케이션 촬영지로서 활용할 수 있는 촬영지의 데이터베이스 구축
- 영화제작사로부터 경기도 촬영의 수요가 날로 증가함에 따라 31개 시·군의 다양한 경기도의 공간을 담은 자료를 홍보함으로써 지속적인 경기도 촬영 유치 기반 마련
- 지역민이 참여할 수 있는 사업을 진행함으로써 경기도 사업에 대한 도민의 관심 유도 및 경기도와 경기영상위원회의 브랜드 홍보

□ 추진배경

- 국제영상위원회연합(AFCI)의 정회원 가입 이후에 본격적인 해외 촬영팀 유치 활동의 일환으로 로케이션 박람회에 참가

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 4
- 대 상 : 미국 로스앤젤레스
- 사업비 : 20,000천원
 - 세부산출내역
 - 국외여비: 4,000천원 * 3인 * 1회= 12,000천원
 - 부스 제작비: 5,000천원
 - 현지 코디네이터: 300천원 * 1인 * 3일= 900천원
 - 홍보물 발송비: 900천원
 - 사업추진비 : 1,200천원
- 사업내용
 - 경기도 영화촬영지 홍보 및 국제영상위원회와의 네트워킹
- 추진성과(2006년)
 - 예산액 : 21,000천원
 - 성 과: 미국감독조합 및 캘리포니아영상위원회 등 촬영유치를 위한 국제적 영상관련 단체를 방문하여 국제협력방안 타진

□ 기대효과

- 국제영상위원회연합(AFCI)의 로케이션 프로모션 행사에 참가해 경기도를 홍보하고 국제 네트워크 구축
- 홍보부스 운영을 통한 경기도 촬영유치

□ 추진배경

- 2006년 시네포지움 참가 이후 국제영상위원회연합(AFCI) 정회원 자격으로 참가하여 각 국의 영상위원회와 교류할 수 있는 행사

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 10
- 대 상 : 미국 로스앤젤레스
- 사업 비 : 11,000천원
 - 세부산출내역
 - 국외여비: 4,000천원 * 2인 = 8,000천원
 - 세미나 참가비: 1,000천원 * 2인 = 2,000천원
 - 연회비: 500천원
 - 진행비: 500천원
- 사업내용
 - 세미나 참여 및 해외 영상위원회와의 정보교류
- 추진성과(2006년)
 - 예산액('06년): 16,000천원
 - 성 과: 10월 25일 ~ 11월 1일 진행

□ 기대효과

- 국제영상위원회연합(AFCI)의 공식 교육프로그램에 참가함으로써 경기영상위원회의 촬영지원역량 강화
- 국제영상산업 동향 및 해외로케이션 서비스 벤치마킹

□ 추진배경

- 영화드라마촬영지 국제 마케팅 시대에 2개의 국제공항, 현대적 도시기능, 풍부한 전통문화의 보고인 경기도의 다양한 이점을 바탕으로 해외 영화 촬영팀 유치

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 9 ~ 2007. 11
- 대 상 : 국내외 영화 감독, 프로듀서, 로케이션 매니저 등 20인
- 사 업 비 : 33,000천원
 - 세부산출내역
 - 해외참가자(VIP 및 일반 참가자) 항공료: 3,500천원 * 5인= 17,500천원
 - 해외참가자 체재비(숙박 및 식비): 200천원 * 5인 * 6일= 6,000천원
 - 워크샵 개최비(장소 임대료, 동시통역료, 패널비 등): 3,000천원
 - 진행비(통역료, 입장료 등): 5,000천원
 - 기념품 제작: 50천원 * 30개(투어 및 세미나 참가자) = 1,500천원
- 사업내용
 - 해외 촬영팀 경기도 유치를 위한 경기도 투어 프로그램과 한국영화인과 해외 유명 영화인과의 교류 워크샵 개최
- 추진성과(2006년)
 - 예산액('06년): 34,600천원
 - 성 과: 11월 5일 ~ 10일 진행

□ 기대효과

- 국내외 유명 영화인에게 경기도의 촬영자원과 풍부한 인프라를 소개하여 촬영유치에 기여

□ 추진배경

- 영상산업계에 경기도의 로케이션지원 서비스 홍보를 통한 로케이션 유치
- 정부기관 및 관공서에 경기영상위원회 활동을 홍보하여 원활한 로케이션 지원, 협조 유도

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 1 ~ 12
- 대 상 : 국내외 영화업계 및 경기도내 유관기관
- 사업비 : 54,000천원
 - 세부산출내역
 - 소식지 발간 : 12,000천원 * 4회 = 48,000 천원
 - 온라인 뉴스레터 발행 : 500천원 * 12회 = 6,000천원
- 사업내용
 - 소식지 4회 발행(분기별), 온라인 뉴스레터(국·영문) 수시 발행
- 추진성과(2006년)
 - 예산액('06년) : 34,760,000원
 - 성 과
 - 소식지 연 3회, 총 9,000부 발행
 - 영상산업계 및 공공기관, 도내 유관기관에 발송·배포
 - 경기영상위원회를 효율적으로 홍보함

□ 기대효과

- 경기영상위원회 소식지 및 뉴스레터를 통해 경기영상위원회를 홍보하고 영화계와 지원기관의 소통을 위한 창구 역할

□ 추진배경

- 로케이션 촬영지를 가장 시각적으로 홍보할 수 있도록 컨셉이 있는 홍보 영상을 새롭게 제작하고, 2006년 국내·외 행사 참가 후 더욱 더 다양한 프로모션용품 필요

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 1 ~ 12
- 대 상 : 국내·외 영상업계
- 사 업 비 : 65,000천원
 - 세부산출내역
 - 홍보 DVD 제작비(기획, 촬영 등): 48,000천원
 - 기념품(2종) 제작비: 40천원(VIP용) * 200개 + 7천원(일반용) * 1,000천개 = 15,000천원
 - 용역 심사비 등 진행비: 2,000천원
- 사업내용
 - 홍보물 동영상 1,000개 및 해외 프로모션을 위한 기념품 2종 1,200개 제작
- 추진성과(2006년)
 - 예산액('06년): 46,400천원
 - 성 과
 - 영문엽서 제작
 - 홍보동영상 및 일, 중문 홍보물 제작 하반기(10월) 진행

□ 기대효과

- 업그레이드된 홍보 DVD와 기념품 제작으로 국내·외 행사 참여 시 효과적인 홍보 진행

□ 추진배경

- 광고 및 언론 홍보는 각종 사업의 공모와 모집 공고의 가장 효과적인 방법
- 정기적인 홍보활동을 통한 경기영상위원회의 언론 네트워크 강화

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 1 ~ 12
- 대 상 : 경기도민 및 국내·외 영화 업계 종사자
- 사업비 : 26,000천원
 - 세부산출내역
 - Locations Magazine(AFCI) 광고: 5,000천원
 - BIFCOM 가이드북 광고: 2,000천원
 - 온라인 광고: 5,000천원
 - 영화잡지 광고: 2,000천원 * 5회= 10,000천원
 - 기자간담회 개최비: 1,500천원 * 2회= 3,000천원
 - 진행비: 1,000천원
- 사업내용
 - 경기영상위원회위 각종 사업 광고 및 기자간담회 개최
- 추진성과(2006년)
 - 예산액('06년): 8,000천원
 - 성 과: 하반기 진행 예정

□ 기대효과

- 영상위원회의 주요사업에 대한 지속적인 홍보로 경기도의 활발한 문화사업에 대한 대외인지도 상승

□ 추진배경

- 경기도내 문화 소외지역의 문화향유권 증대와 야외영화상영을 통한 지역 문화관광지 및 다양한 문화행사 홍보 역할

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 7 ~ 8
- 대 상 : 경기도 내 4개 시·군
- 사업비 : 62,000천원
 - 세부산출내역
 - 상영 및 공연비 : 6,500천원 * 8회 = 52,000천원
 - 행사진행비 : 2,000천원 * 1인 + 1,500천원 * 2인 = 5,000천원
 - 보험 및 사업추진비 : 5,000천원
- 사업내용
 - 경기도내 5개 시군에서 야외영화상영회 및 부대행사 개최
- 추진성과(2006년)
 - 예산액('06년) 56,600천원
 - 성 과
 - 2006년도 별천지 스크린 수원야외음악당(1,000명) 일산호수공원(1,500명) 양평(1,000명) 지역민과 관광객 참석 무료야외영화상영
 - 영화상영과 함께 다양한 부대행사(공연 등)으로 관객 만족도 높임

□ 기대효과

- 경기도민 대상의 대규모 영화관람 행사를 개최함으로써 도민의 문화향유 기회 확대
- 2006년에 대비 시·군의 증대와 더 많은 상영기회 확보

□ 추진배경(또는 예산요구 필요성)

- 도내 문화 소외지역에 대한 영화상영과 영상교육을 통한 지역민의 영화영상 문화에 대한 인식고양 및 문화향유권 증진

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 12 ~ 2008. 1
- 대 상 : 경기도내 6개 문화 소외, 낙후 지역 시·군
- 사업 비 : 31,000천원
 - 세부산출내역
 - 영화상영료 : 200천원 * 12회 * 4편 = 9,600천원
 - 강의장비사용료 : 30천원 * 10조 * 60일 = 18,000천원
 - 진행비 : 3,400천원
- 사업내용
 - 도내 6개 문화소외지역에 대해 찾아가는 영화관 및 영상교육 시행
- 추진성과(2006년)
 - 예산액('06년) 37,680천원
 - 성 과 : '06년 12월 ~ '07년 1월 진행 예정

□ 기대효과

- 사랑방극장을 통해 경기도내 문화소외지역 문화향유권을 증대하고 영상교육을 통해 미래의 영화인력을 양성하고 문화적 환경 조성을 기대
- 영화상영관이 없는 경기도내 지역 주민들의 문화향유권 증대와 문화 지역 격차를 줄이기 위한 찾아가는 영상 교육 영화관 운영에 필요

□ 추진배경

- 촬영 기간 동안 여러 가지 불편을 감내한 도민과 지원기관을 초청하는 감사시사회 개최

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 1 ~ 12
- 대 상 : 경기도 촬영지원 관련 유관기관
- 사 업 비 : 15,000천원
 - 세부산출내역
 - 대관료 : 1,000천원 * 10회 = 10,000천원
 - 인쇄비 (현수막 및 티켓 제작) : 300천원 * 10회 = 3,000천원
 - 업무추진비 : 200천원 * 10회 = 2,000천원
- 사업내용
 - 경기영상위원회의 지원을 받아 제작된 영화 시사회 개최
 - 경기영상위원회의 지원으로 또는 경기도 내에서 촬영한 영화는 아니지만 촬영시부터 화제가 된 영화에 대한 시사회 개최
- 추진성과(2006년)
 - 예산액 : 10,000천원
 - 성 과
 - 경기영상위원회에 대한 인식이 없던 여러 기관들이 시사회를 참석함으로써 인해 인식을 가질 수 있는 계기 마련
 - 영상위원회의 역할과 필요성에 대한 인식 제고

□ 기대효과

- 경기도 촬영지원 기관을 대상으로 한 영화시사회를 통해 경기영상위원회를 홍보하고 유대 및 협조 관계 구축으로, 촬영지원 체계 공고화

□ 추진배경

- 기존의 영사캠프와의 차별화된 개념의 사업을 통해 영상문화 향유의 욕구 충족 및 새로운 영상인력 창출

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 8
- 대 상 : 경기도민(총 참가자 50%) 및 일반참가신청자
- 사업비 : 42,000천원
- 사업내용
 - 3박4일 동안 영상이론, 영화촬영, 편집 집중 영화만들기 2회 개최
- 추진성과(2006년)
 - 예산액('06년) 42,600천원
 - 성 과
 - 2006년도 영화가족캠프는 20여 가족 80여명이 안성 너리굴 문화마을에서 3박 4일 동안 직접 영화를 촬영하고 편집하여 5분 정도의 가족다이어리를 완성하여 시사회 개최
 - 캠프 후 설문조사에서 80% 이상의 참가자들이 2007년 캠프에 재참가 의사 표현하는 등 높은 만족도

□ 기대효과

- 영상을 통한 새로운 형태의 여가선용 형태 확산으로 경기도민의 영상문화 향유권 증대
- 영상세대 증가를 통해 지역 영상산업 잠재 인력 양성
- 도내 참여 시·군의 대외 홍보 강화

□ 추진배경

- 영상위원회 조직운영에 필요한 예산편성
- 경기영상산업 육성과 문화경기 실현을 위한 사무국 운영비

□ 사업개요

- 사업기간 : 2007. 1 ~ 12
- 사업비 : 167,651천원
 - 세부산출내역

(단위 : 천원)

사업분야	사업명	2007.예산(안)	2006.3회추경	증 감	비고
계	계	167,651	438,036	△270,385	
1.인건비	소 계	-	282,506	△282,506	재단 인건 비에 포함
	1. 기본급	-	172,214	△172,214	
	2. 수당	-	53,946	△ 53,946	
	3. 복리후생비	-	19,690	△19,690	
	4. 부담금	-	18,174	△18,174	
	5. 퇴직급여충당금	-	18,481	△18,481	
2.일반운영비	소 계	125,151	130,296	△ 5,145	
	6. 일반수용비	22,140	18,900	3,240	
	7. 교육훈련비	1,600	1,800	△200	
	8. 제세공과금	10,144	6,096	4,048	
	9. 급양비	7,200	6,300	900	
	10. 도서인쇄비	3,720	3,420	300	
	11. 부서운영비	3,600	5,250	△1,650	
	12. 수선유지보수비	4,000	7,000	△3,000	
	13. 위원회수당	35,675	11,000	24,675	
	14. 여비교통비	17,280	39,120	△21,840	
	15. 업무추진비	16,800	27,110	△10,310	
	16. 복지후생비등	0	1,200	△2,100	
	17. 체육행사비	192	1,400	△1,208	
	18. 피복비	1,000	800	200	
19. 업무용차량유지	1,800	-	1,800		
3.고정자산	소 계	42,500	25,234	17,266	
	20. 유형자산구입비	42,500	25,234	17,266	

<참고자료>

경기디지털콘텐츠진흥원 이사 및 감사명단

● 이사 : 15명

● 감사 : 3명

(2007. 1. 1)

구분	성명	전화	학력 및 경력	이메일	위촉일	임기 만료일
이사장	김문수 51.08.27	031-249-2001	서울대학교 경영학 경기도지사		06.07.01	당연직
부이사장	홍건표 45.02.05	032-320-2001	부천대학 부천시장	mayor@bucheon.go.kr	06.07.01	당연직
이사	이경영 56.02.10	031-284-2161 011-321-0300	성공회대 사회학과 도의회 문화공보위원장	lky3232@yahoo.co.kr	06.07.07	당연직
이사	한선재 (47세)	032-684-0046 011-770-1349	한양대학원 부천시의회 기획재정위원장	sosahsj@hanmail.net	06.07.10	당연직
이사	송영건 54.07.20	031-249-3300 011-9883-2332	서울대학교 경기도 문화관광국장	musicofsong@gg.go.kr	05.02.11	당연직
이사	이경섭 51.11.02	032-320-2025 011-309-4576	부천시 경제문화국장	lekes@hanmail.net	06.01.31	당연직
이사	조순복 51.01.21	02-2610-0860 010-9563-0691	한양대 전자공학과 유한대학 교수	har amcho@yuhan.ac.kr	05.11.11	07.11.10
이사	박경삼 46.03.23	02-671-3715 011-281-0793	콜롬비아대 대학원 명지전문대 겸임교수	kenneths@paran.com	05.11.11	07.11.10
이사	이현세 56.05.05	02-577-9336 011-9707-2390	한국만화가협회회장	se9336@naver.com	05.11.11	07.11.10
이사	이현승 61.08.18	016-622-5600	경기영상위원회 운영위원장	bluecinema@kofic.or.kr	05.11.11	07.11.10
이사	임학순 63.08.06	02-2166-2070 019-424-7366	가톨릭대학교 디지털문화학부 교수	hsyim@kocca.or.kr	05.11.11	07.11.10
이사	한창완 67.10.21	02-3408-3328 016-238-1022	세종대학교 애니메이션과 교수	htank@chollian.net	05.11.11	07.11.10
이사	김영덕 64.12.11	02-3219-5521 019-683-4558	한국방송영상산업진흥원 연구원	kimyd@kbi.re.kr	05.11.11	07.11.10
이사	길정일 58.10.16	031-639-5730 011-9954-8395	청강문화산업대학 교수	jgill@chungkang.ac.kr	05.11.11	07.11.10
이사	김병헌 60.07.17	031-916-8418 011-247-8418	(재)경기디지털콘텐츠진흥원 원장	kimtiger77@yahoo.co.kr	05.03.23	당연직
감사	김영식 54.01.06	031-249-3330 017-232-7629	경기도 관광문화산업과장	saeyoul@gg.go.kr	05.08.17	당연직
감사	이양원 59.04.17	032-324-3491 011-719-3799	서울대 법학과 부천종합법률사무소 변호사	ywlee@lnlaw.com	05.11.11	07.11.10
감사	김선구 63.05.04	032-321-8140 011-278-4645	동국대 경영대학원 (주)MATI코리아 대표이사	sunnyk@wrac.co.kr	05.11.11	07.11.10

진흥원 간부 명단(팀장급 이상)

(2007. 1.1 현재)

직위	직급	성명	주요경력
원장	-	김병현	· 영화진흥위원회 위원 · (사)고양국제어린이영화제 사무총장
경기영상위원회 운영위원장	-	이현승	· 영화진흥위원회 부위원장 · 중앙대학교 영화학과 교수
콘텐츠지원 본부장	일반직 1급	고성윤	· 국회 박종희 의원실 보좌관(4급 상당) · 공무원
콘텐츠아카데미 본부장	일반직 1급	김재균	· 한국문화콘텐츠진흥원 부장 · 영화진흥위원회 팀장
콘텐츠사업 본부장직무대리	일반직 2급	최윤식	· (주)MAPS 기획국 · 수원과학대학 겸임교수
전략기획실장	일반직 2급	이규원	· (주)나래디지털엔터테인먼트 팀장 · 영화진흥위원회 애니메이션 겸임교수
경영관리팀장	일반직 2급	김경희	· 한국 휴렛팩커드(Hp) · 경기문화재단 세계평화축전팀장
기술지원팀장	전문직 나급	김용오	· (주)디오포스트 팀장 · (주)씨엔포스트 실장
창작·해외 지원팀장	일반직 2급	이문택	· (주)투이정보기술 · (주)프리즘엠아이텍
교육연수팀장 (학과장)	전문직 다급	박홍식	· 서울디지털대학교, 성공회대학교 교수 · (주) SIDD PICTURES 이사
경기영상위원회 사무국장	일반직 2급	전기석	· (사)스크린쿼터문화연대 기획실장 · (주)세일몬디알
경기영상위원회 정책기획팀장	일반직 3급	강석필	· (사)서울영상위원회 팀장 · 서울영상집단 프로듀서
경기영상위원회 로케이션팀장	일반직 3급	박영준	· 남도영상위원회 팀장 · 미디어영상(주)

입주업체 현황

(2007. 1월 기준)

업 체 명	대표자	주요작품	입주일자	업 종
17개 업체				
(주)세모로직코리아	김종보	Fly FrankenFish	2004. 3. 6	애니메이션, 게임
(주)4D아트	김영희	성냥팔이소녀	2004. 6. 7	애니메이션
(주)광고엔터토이먼트	문제대	아름다운시절 초록숲이야기	2003.11.15	애니메이션
(주)상상과기술	김의진	386브라더스 똥키호테	2003. 4. 1	애니메이션
스튜디오앨리스	권용석	칠십리장화	2005. 4. 5	애니메이션
애니멀	조경훈	곰탱이춘보 지구방위고등학교 메디컬아일랜드	2004. 2.14	애니메이션
(주)젤리오아시스	김창훈	모바일크레프트게임	2005. 4. 9	게임
(주)서울무비	전창록	바다의전설장보고 요랑아요랑아	2003. 6.20	애니메이션
(주)갯투갯닷컴	문의배	꼬까 게임매직플래쉬	2002.11.22	게임
(주)애니시스	주재관	영어학습게임 DesktopMinWeb	2002.11. 1	게임
(주)토토엔터테인먼트	김춘범	우뢰매 Great Emperor	2003. 3. 3	애니메이션
(주)레인버스	류지형	투모야삼이야기	2002. 3.11	애니메이션
(주)라비린스	이재덕	문학의향기 환상마을토포토포	2004. 9.17	애니메이션
모비릭스	임중수	파라오의 보석 중형무진 4인방	2006. 2.15	모바일게임
(주)게임토일렛	이홍표	월드오브드래곤 대항해원정시대	2006. 2.15	모바일게임
(주)GK엔터테인먼트	강태용	일본 곤조사의 한국지사	2006. 2.15	애니메이션
(주)플렛디스	권병호	3D입체영상 변환기술	2006. 2.15	3D 방송 장비

2006. 행정사무감사 처리결과 및 조치계획

관련부서	지적(시정·건의등)	처리결과 및 조치계획	추진상황
경기디지털콘텐츠진흥원	<p>○ 비전과 실천전략, 혁신주체에 대한 미흡함을 보완하고 기업유치에 따른 지역 내 불균형을 해소하며 서울 상암동 DMC와 관련 우수 업체의 유치 제약을 극복하고 정부의 공공기관 비수도권 이전에 대비 위기사항 등에 적극적인 자세로 대처</p>	<p>○ 2006. 12. 20 : 경영 및 사업의 혁신 방안 수립(도지사 보고)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 혁신방안 위주로 조직개편 - 혁신방안 위주로 사업 집중 <p>○ 2007. 1. 15 : 지적 사항에 따라 기업유치와 육성 중심의 조직 및 사업 개편</p>	※ 완료
	<p>○ 기업의 육성 및 유치를 위한 국내외 마케팅 지원 중심의 조직으로 개편하기 바라며, 목표관리제를 통한 성과를 바탕으로 공정하고 합리적인 인사의 평가와 경제적인 보상이 이루어져 경쟁력을 갖는 조직문화가 될 수 있도록 하시고, 메이저급 리더 기업이 조속한 시일 내에 부천시에 유치가 되도록 하여 연관 산업을 이끌고 고용 창출로 연결 될 수 있도록 최선의 노력을 다하기 바람</p>	<p>○ 2007. 1. 15 : 기업유치 중심으로의 조직개편 실시</p> <p>○ 2007. 1. 1 ~ 1. 20 : 성과 관리중심의 인사평가</p> <p>○ 2007. 3. : 성과평가에 따른 연봉제 실시</p> <p>○ 미국 Kanbar사 유치 (2007. 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 약 600억원 규모 <p>○ 손오공 부천 이전 (약 200명 이상의 고용창출)</p> <p>○ 이전 건물에 9개 기업 추가 입주(약 100명의 고용인원 증가)</p>	※ 완료

<자료>

언론이 바라본 경기DCA

○ 2006 경기디지털콘텐츠진흥원 20대 뉴스

- 1. 문화콘텐츠 전문 투자조합 결성(2006. 12. 20)
- 2. E3에서 수출 300만불 달성(2006. 5. 12)
- 3. (주)곤조 전격 유치, GDH 한국현지법인 설립(2006. 2. 10)
- 4. 경기DCA, 문화콘텐츠 수출을 위한 KOTRA-KINTEX-G star와 MOU
 - KOTRA와 MOU 체결(2006. 7. 12)
 - KINTEX와 MOU 체결(2006. 7. 14)
 - G스타 2006 성공적인 개최를 위한 MOU 체결(2006. 11. 10)
- 5. KTF-싸이더스FnH 뉴미디어콘텐츠 사업을 위한 MOU(2006. 7. 28)
- 6. MK 픽처스/ 오돌또기 <잎싹> 제작을 위한 MOU 체결(2006. 5. 25)
- 7. 경기디지털콘텐츠진흥원 북미·유럽 해외네트워크 기반 마련
- 8. 손오공 MOU 체결(2006. 9. 27)
- 9. 마이클 두덕 드 비트 감독과 MOU 체결(2006. 6. 19)
- 10. 경기DCA, 입주사 광고엔터토이먼트 인형애니메이션<초록숲이야기>
11월24일 KBS 1TV 방영
- 11. 경기도, 이제는 콘텐츠다! (2006. 2. 7)
- 12. 2006 한·중 디지털콘텐츠 미래발전 포럼 개최(2006. 4. 15)
- 13. 지역문화산업연구센터(CRC) 시연 세미나 개최(2006. 8. 23)
- 14. 경기신용보증재단과 MOU(2006. 6. 15)
 - 문화콘텐츠기업 추천 보증제 시행(2006. 9. 29)
- 15. 입주사 플랫폼스 감성센서 기술로 CT 사업자 선정(2006. 5. 17)
- 16. 경기디지털콘텐츠아카데미, 히로시마 애니 페스티벌 진출(2006. 7. 4)
- 17. KBI-E&B Stars MOU 체결(2006. 9. 13)
- 18. 경기디지털콘텐츠아카데미 작품상영회 개최(2006. 2. 15)
- 19. 31개 사·군 문화산업 담당 워크숍 개최(2006. 4. 17)
- 20. 경기도청 2006 벚꽃축제 상영회 개최(2006. 4. 8)

**경기디지털콘텐츠진흥원, 187억원 규모 문화콘텐츠 투자조합
결성 완료**

경기디지털콘텐츠진흥원은 경기도내 스타기업과 우수 프로젝트를 육성하기 위한 문화콘텐츠 전문 투자조합을 결성하여 운영한다. 투자조합 결성을 통해 경기도와 진흥원 문화콘텐츠 우수기업과 프로젝트 유치에 본격적으로 나서게 되었다. 또한 경기도 자금 출자를 통해 민간자본과 정부자금의 효과적인 유입을 유도하게 되어 경기도 문화콘텐츠 산업이 한층 활기를 띠 것으로 기대된다.

이번 '영상 및 문화콘텐츠 투자조합'의 결성규모는 187억 원이며, 앞으로 7년간 운용하게 된다. 주요 투자대상은 영화, 애니메이션, 게임 등이며, 경기도가 20억원을 출자하고, 진흥원 출자금의 2배수 이상을 경기도 문화콘텐츠 기업 및 이전 예정기업에게 투자해 나간다. 그동안 투자조합은 진흥원 업무집행조합원 선정심사(2006.8.22)를 거쳐 보스톤 창업투자를 업무집행 조합원으로 선정하였고 보스톤 창업투자는 11월, 한국벤처투자 (모태펀드)의 2차 출자사업에 선정되어, 51억원 출자받았다.

투자조합 결성으로 진흥원은 경기도내 유망 콘텐츠 기업의 안정적인 성장을 지원하고, 경기도 콘텐츠 산업 기반을 육성해 산업 경쟁력을 확보하며 도내 경제육성에 따른 고용창출 효과도 기대하고 있다. 또한 도내 지원 콘텐츠 기업에 대한 성공적인 투자 모델을 만들고, 각종 인프라와 연계한 경기도 디지털콘텐츠 산업의 기반 육성과 성장을 이끌고자 한다. 이와 함께 성공적인 조합운용을 통해 조합의 수익을 극대화시킴으로써 성과를 조합원에게도 분배할 예정이다.

진흥원은 투자조합을 통해 향후 해외 메이저 콘텐츠 제작사의 프로젝트를 유치하고 지원함으로써 글로벌 경쟁력 확보와 해외 메이저 제작사 프로젝트의 공동 참여 기업에 대한 투자지원으로 영역을 넓혀갈 계획이다. 이와 함께 한류우드 프로젝트와 연계된 입주기업의 금융 및 정보 인프라 역할 수행해 나갈 방침이다. 진흥원은 앞으로 문화산업 클러스터 사업의 선도기관으로 참여해 진흥원의 콘텐츠 투자자 및 정책 제안자로서의 파트너 역할 수행해 나가고자 한다.

투자조합 결성을 계기로 경기도는 우수한 영상 및 문화콘텐츠 업체들의 프로젝트 발굴은 물론 우수 문화콘텐츠 기업과 우수 프로젝트 유치에도 탄력을 받을 것으로 전망하고 있다.

경기DCA, 세계최대 게임전시회 E3에서 수출 300만불 달성

경기디지털콘텐츠진흥원은 미국 로스앤젤러스에서 개막된 세계최대 게임전시회 E3에서 입주사 '애니멀'의 <메디컬 아일랜드> (총18회분)를 미국 워너브라더스사에 수출했다.

경기디지털콘텐츠진흥원의 입주사 '애니멀'은 창작애니메이션과 게임 등 컴퓨터그래픽 동영상을 제작하는 전문제작사로서 하이퀄리티의 애니메이션과 상업적 가능성이 뛰어난 캐릭터, 게임 개발로 일찌감치 가능성을 인정받았다.

<메디컬 아일랜드>의 온라인 방영권을 구입한 워너브라더스사는 이야기의 재미와 캐릭터의 독창성을 높이 평가했으며, 앞으로 1년간 워너브라더스가 확보하고 있는 온라인 사이트를 통해 캐나다를 포함해 북미지역 전역에 독점 공급한다.

온라인으로 제공될 <메디컬 아일랜드>는 이야기의 재미로 벌써부터 높은 관심을 얻고 있어, 서비스 시작과 함께 접속자 수가 50만 명에 이를 것으로 워너브라더스사 측은 예상하고 있다.

이번 계약은 향후 라이선스 계약 등을 통해 100만불의 수출효과가 기대되며, 단순한 수출이 아닌 게임, 온라인 동영상 서비스, DVD제작, TV시리즈 제작으로 이어지는 One Source Multi-User 계약이라는 점에서 이후 우리의 문화콘텐츠의 미국시장 진출의 좋은 선례가 될 것이며, 이후 메이저 채널을 통한 TV 시장 진출도 전망된다.

이와 함께 'E3'에 참가한 (주)ECS도 해외 5개사와 자체 개발한 온라인 게임의 해외 판권 세일즈를 프랑스의 C사, 미국의 A사, S사 과의 수출상담을 통해 200만불 이상의 판매실적을 보일 것으로 전망된다.

올해 'E3'에는 경기도내 콘텐츠 기업 중(주)스튜디오 애니멀, (주)젤리오아시스, (주)엠노리 등이 선발되어 참가했으며, 해외 각국의 20 여개 글로벌사와 비즈니스 미팅을 통해 해외 수출을 위한 수출 상담을 벌였다.

이번 'E3'에서는 급속한 온라인 시장 환경으로의 변화와 함께 게임 소재의 다양화, 게임·영화·애니메이션 등 콘텐츠의 융합 및 영역 확장 등으로 One Source Multi-User 가 세계 콘텐츠 시장의 흐름으로 자리했다. 따라서 새로운 문화콘텐츠의 중요성이 부각되며 한국의 디지털콘텐츠가 각국의 바이어들에게 높은 관심을 얻을 수 있었던 것으로 보인다.

경기디지털콘텐츠진흥원은 'E3'게임전시회 참가를 통해 해외 수출 규모가 300만불을 성사와 함께 문화콘텐츠 분야에 인력교류, 공동 프로젝트 개발, 국제 경쟁력이 가능한 기술력 발굴 등을 통해 세계시장에서 고유의 문화콘텐츠를 생산해 공급하는 콘텐츠 생산전략기지의 초석을 다질 수 있을 것으로 전망하고 있다.

“日 유명애니제작사 유치” - 경기디지털진흥원 밝혀



경기디지털콘텐츠진흥원은 “일본의 대표적인 애니메이션 제작 스튜디오가 진흥원에 입주한다”고 12일 밝혔다.

진흥원측은 ”(주)곤조의 지주회사 GDH그룹 한국 현지법인인 ‘GK엔터테인먼트’가 설립과 함께 진흥원 내 입주계약을 마쳤다”고 설명했다.

GDH(곤조 디지털매이션 홀딩스)그룹이 GK엔터테인먼트에 자본금 100%를 출자, 한국 자회사를 경기 부천에 설립한 것.

곤조는 애니메이션 제작 공정의 상당부분을 한국에 아웃소싱해오며 국내에 애니메이션 ‘청의6호’ ‘간츠’ ‘전투요정 유키가제’ ‘암굴왕’ 등으로 잘 알려진 일본의 대표 애니메이션 제작사.

곤조는 GK엔터테인먼트를 통해 한국의 우수한 애니메이션 스태프를 상시 확보·육성, 제작 역량을 키워 곤조 애니메이션 작품의 수준을 강화하는 것을 목표로 하고 있다.

진흥원 관계자는 “GDH의 한국 자회사 입주 유치에 따라 경기도와 부천시는 60만달러의 외자 유치와 함께 향후 애니메이션 제작이 본격화되면 연간 120여명의 고용인력 창출 효과를 누릴 것”이라고 기대했다.

dskang@fnnews.com 강두순기자

경기디지털콘텐츠진흥원-KOTRA 해외진출 공동 추진

경기디지털콘텐츠진흥원(GDCA)과 KOTRA는 12일 오후 서울 양재동 KOTRA 본사에서 디지털콘텐츠 해외진출 활성화를 위한 양해각서(MOU)를 체결했다. 이번 업무 협약으로 양기관은 유기적인 협력체계를 통해 국내 디지털콘텐츠의 해외진출 활성화를 적극 지원할 방침이며 해외진출지원 활동도 공동으로 펼치게 된다. 양 기관은 앞으로 디지털콘텐츠 해외진출을 활성화하기 위해 시장개척단, 바이어 초청 수출상담회, 해외전시회 참가지원 등을 상호 협력을 통해 추진한다. 디지털콘텐츠에 관한 국내외 시장조사를 추진하며 국내외 수출 정보 및 자료 공유도 이뤄진다. 투자유치설명회, 해외투자유치 로드쇼 및 국내외 외국인 투자유치 활동, 해외 홍보활동도 공조하기로 했다. 국내외 업무추진에 필요한 상호 네트워크 제공과 함께 공동발전방안을 모색하기 위한 회의 및 워크샵도 진행할 예정이다.

또 경기디지털콘텐츠진흥원은 오는 24일부터 28일까지 한국게임산업개발원, 서울산업통상진흥원, KOTRA 등과 공동으로 중국 베이징(北京)과 상하이(上海)에서 콘텐츠 수출상담회를 펼칠 계획이다. 경기디지털콘텐츠진흥원은 그동안 중국 상하이와 일본 간사이(關西)지방을 중심으로 국내 디지털콘텐츠의 아시아시장 진출을 방안을 모색했다.

김병헌 경기디지털콘텐츠진흥원장은 “KOTRA와의 협력은 한국의 디지털콘텐츠가 아시아와 세계시장 개척에 체계적으로 접근하는 발판이 되는 동시에 한류 확산에도 기여할 것으로 기대한다”고 말했다. 이번 업무협약을 통해 그동안 제조업 수출 지원을 담당해온 KOTRA는 문화콘텐츠 수출지원에도 힘쓸 전망이다.

이상택 기자(yee@heraldm.com)

<주요보도자료내용> 머니투데이 2006/07/17

킨텍스 - 디지털콘텐츠진흥원 업무협약
-디지털콘텐츠 및 그래픽 관련 세계적 전시회 킨텍스 유치 위한 공동 노력 다짐-

한국국제전시장(KINTEX, 대표 김인식)은 경기디지털콘텐츠진흥원(GDCA)과 업무협약 양해각서(MOU)를 맺고, 경기도 지역 문화산업의 발전과 향상을 위한 공동 사업을 추진해 나가기로 했다고 17일 밝혔다.

김인식 킨텍스 대표와 김병현 경기디지털콘텐츠진흥원 원장은 양해각서를 교환하고, 앞으로 세계적인 디지털 콘텐츠 및 그래픽 관련 전시회를 킨텍스로 유치하는데 힘을 모으기로 했다.

또 양 기관은 향후 한류 등 문화콘텐츠를 위한 공간 구성을 추진하고, 디지털 콘텐츠 업체의 유치는 물론 글로벌 게임대회 등도 공동 주관하기로 했다.

이외에도 국내외 문화산업 관련 전시, 컨벤션 행사의 정보 및 서비스를 서로 교환하고 해외 문화사업 수출을 위한 공동 상담회 등도 추진하기로 했다.

김인식 대표는 “이번 업무 협약으로 양 기관은 유기적인 협력체계를 구축해 경기 지역 문화산업의 육성은 물론 국내 디지털 콘텐츠의 해외진출 활성화를 적극 지원할 계획”이라고 밝혔다.

<잎싹-마당을 나온 암탉> 업무협약 체결



극장용 애니메이션 활성화를 위해 영화계 안팎이 뭉쳤다. 경기디지털콘텐츠진흥원, MK픽처스, 오돌또기는 5월25일 애니메이션 <잎싹-마당을 나온 암탉> 제작을 위한 상호업무협약을 체결했다. 이 협약은 경기디지털콘텐츠진흥원이 MK픽처스와 오돌또기에 초기 자본과 작업 공간, 편집 장비를 제공하는 등의 지원을 할 것을 주요 내용으로 하고 있다.

경기디지털콘텐츠진흥원의 김병현 원장은 이번 협약이 “극장용 애니메이션 시장의 새로운 모델을 제시하는 한편 <잎싹...>이 상업적으로 성공하는 것을 목적으로 하고 있다”고 강조했다. 동화책 <마당을 나온 암탉>을 원작으로 하는 <잎싹...>은 양계장을 빠져나온 암탉 ‘잎싹’이 알 하나를 발견하면서 겪게 되는 사건을 담은 극장용 장편 애니메이션. 경기디지털콘텐츠진흥원은 이미 지난 7월12일 광고엔터테인먼트와 싸이더스, 동국대학교와 ‘산(産)·학(學)·관(官) 협약식’을 열어 극장용 클레이메이션 <럭키 서울>의 제작을 발표한 바 있다.

글/장미

경기도 문화산업 청사진(1) 경기도, 이제는 콘텐츠다
- 경기도 문화산업 북미 유럽 글로벌 네트워크 마련-

경기도는 현대인의 생활에서 분리할 수 없는 문화산업인 관광·예술·체육 등 각 분야에서 대한민국을 선도하는 성장동력으로 만들어 가고자 노력, 큰 성과를 올리고 있다. 21세기 문화산업의 중요성을 간파한 경기도는 지난해 ‘경기방문의 해’를 내세워 세계속에 경기도를 심는 한편 경기디지털콘텐츠진흥원을 통해 중장기 발전전략을 꾀하고 있으며 국내에서는 전국동계체전 5연패, 전국체전 5연패 등 체육웅도의 자리매김을 하고 있다. 도는 지금까지의 성과에 안주하지 않고 체계적인 정책수립과 효율적인 문화광장을 마련하고자 심혈을 기울이고 있다. 이에 본보는 도의 ‘문화산업정책 창달’에 일조하고자 5회에 걸쳐 기획시리즈를 게재한다.

- 편집자 주 -

글 심는 순서

- I 경기도, 이제는 콘텐츠다
- II 추억속의 국민관광지‘간이역’
- III 자연친화 체육웅도 경기도
- IV 도민과 함께하는 문화예술 진흥
- V 공교육 기반강화 통한 지역공동체 구축

경기도 콘텐츠전략기지 GDCA



경기도는 21세기 문화산업의 중요성을 인식하여 지난해 경기디지털콘텐츠진흥원(GDCA)을 통해 중장기 발전전략과 함께 경기도 문화산업의 정책방향을 제시하면서, 진흥원을 문화콘텐츠와 영상산업의 전략기관으로 거듭 태어나게 했다.

이렇게 탄생한 경기디지털콘텐츠진흥원은 지난해 9월 ‘중장기 발전전략 2010’을 수립, 한해를 지나면서 투자환경 개선과 선진기업 육성, 동북아지역 협력 및 글로벌화를 통해 다양한 성과를 거두고 있다

그 일환으로 지난 8월, 진흥원의 북미 출장을 통해 국제전시회 유치, 문화콘텐츠 전문 인력양성을 위한 업무협약 등 다양한 성과를 끌어낸 것이다. 북미와 유럽의 문화콘텐츠 글로벌 네트워크는 앞으로 경기도 문화산업의 기반을 이룰 전망이다. 출장 당시 진흥원은 영국 남동주 경제개발협회(SEEDA) 산하 영국 남동주 미디어 네트워크(South East Media Network)로부터 한국과 영국, 미국을 연계하는 디지털 콘텐츠 중심의 산업구조체 구성을 제안 받았다. 경기도와 진흥원은 향후 이들과 함께 한·미·영 3국을 잇는 산업구조체를 협의해 컨퍼런스 및 행사유치를 추진 중이며, 12월 중 런던에서 열리는 디지털콘텐츠 관련 로드쇼에 구체적인 실행방안을 논의할 계획이다.

● 프랑스 애니메이션 아카데미 수핀포컴과 업무 협약

유럽의 디지털애니메이션 아카데미로 호평 받고 있는 프랑스 디지털애니메이션 아카데미 수핀포컴(Supinfocom)은 경기디지털콘텐츠진흥원 산하 경기디지털콘텐츠아카데미와 함께 디지털콘텐츠 교육발전을 위한 업무협약을 체결했다.

이번 업무협약에는 교육분야의 정보교류와 학생 및 교수의 인력교류, 그리고 애니메이션 공동제작과 교환학생 프로그램 개발 및 진행이 포함되어 있다. 또한 안시국제애니메이션페스티벌 공동부스 참여와 상영회 교환 등에서 실무협약이 진행 중에 있다.

수핀포컴은 프랑스 산자부에서 직접 관리하고 있는 프랑스 애니메이션의 산실이다. 유럽 각국에서 모인 애니메이션 감독 지망생들의 디지털애니메이션은 해외 유명 필름페스티벌에서 꾸준히 수상의 영예를 누리고 있어 잠재력이 큰 곳이다.

향후 경기디지털콘텐츠 아카데미에서는 수핀포컴을 중심으로 유럽 애니메이션과의 교류를 통해 우리의 디지털애니메이션이 세계를 향해 나아갈 수 있도록 학생들을 지원해 나갈 방침이다.

● 캐나다 NFB와의 업무교류 및 협의

캐나다의 대표적인 영상학교인 NFB는 경기디지털콘텐츠진흥원과 교육 프로그램에 대한 교류를 위한 업무협의를 2006년 11월 체결할 예정이다. 세계적인 애니메이션 감독을 꾸준히 배출하고 있는 캐나다의 NFB와 교류는 우리 애니메이션에 새로운 활력이 될 것으로 기대된다.

진흥원에서는 캐나다를 중심으로 하는 북미 애니메이션과의 교류로 애니메이션 감독을 집중 육성하여 그들의 작품까지 제작 지원하는 애니메이션 인큐베이팅 역할을 해낼 것으로 기대하고 있다.

● 해외 공동제작 및 판권 수출판로 개척

진흥원은 스페인 마드리드의 BRB 아레나 필름사에서 입주사의 애니메이션 프로젝트

공동제작 및 판권수출 협의를 이루었다. 스페인의 FAPAE(스페인 오디오비주얼 제작자 총연합회)는 애니메이션, 영화TV 제작물 등 스페인 영상물의 해외진출, 해외공동제작 등에 지원하고 있다.

이곳의 회장인 파비아를 비롯한 유럽의 애니메이션 관계자들은 한국의 애니메이션과 문화콘텐츠 프로젝트에 높은 관심을 보였으며, 향후 공동제작을 적극 요청해왔다.

알지애니메이션 스튜디오는 스페인 BRB사와 ‘빠꼼’ 시리즈 52편(총제작비 25억원)의 공동제작과 DVD용 75분짜리 장편제작(제작비 25억원) 계약을 성사시켰다. 여기에 ‘아이언 키드’수출, 이미지플러스의 ‘핑퐁2’가 대만TV와 1억원에 방영계약을 마쳤으며, 디지아트프로덕션이 미국 PAW. INC사와 ‘가필드’ 3D제작(총 제작비 52억원) 계약을 이뤄냈다.

또한 입주사 애니멀의 ‘메디컬 아일랜드’는 게임쇼E3를 통해 워너브라더스에 수출한 이후, 칸에서 열린 ‘MIPCOM 2006’에서 ‘모바일 TV Award’ 부문 본선에 진출해 우리 문화콘텐츠의 가능성을 유럽에서도 증명했다.

경기디지털콘텐츠진흥원은 해외 추진사업에 대한 이와 같은 중간보고를 통해 우리 문화콘텐츠의 가능성을 유럽과 북미에서 확인했으며, 동북아 지역을 비롯, 애니메이션으로 한류를 이어나갈 수 있을 것으로 기대하고 있다.

www.maeilgg.com

손오공, 경기도 디지털 문화콘텐츠 개발에 앞장선다



손오공(대표 최신규)은 지난 27일 경기디지털콘텐츠진흥원(원장 김병헌, 이하 경기DCA)과 경기도 디지털 문화콘텐츠 산업발전을 위해 서울 손오공 본사에서 전략적 업무제휴를 위한 업무협약서(MOU)를 체결했다고 28일 밝혔다.

이번 상호간 업무제휴는 손오공이 문화, 예술의 메카인 경기도 부천으로 신규사육을 증축해 올 11월에 이전함에 따라 체결되었다. 경기도 부천시는 대표산업인 로봇, 금형, 하드웨어, 만화, 영상, 애니메이션 등의 문화산업 분야를 주도하고 있는 대한민국 첨단문화 도시다. 매년 '부천국제판타스틱영화제(PiFan)' '부천국제학생애니메이션페스티벌(PISAF)' '부천국제만화축제(BICOF)' 등을 성공적으로 치러내고 있다. 이에 손오공은 문화, 예술 도시인 부천으로 사육을 이전해 보다 효율적이고 능동적인 종합엔터테인먼트 사업을 진행한다는 방침이다.

손오공과 경기DCA와의 업무제휴는 경기도의 디지털 문화콘텐츠 산업발전을 도모하기 위한 취지로 이뤄졌다. 업무협약에는 캐릭터, 만화, 애니메이션, 게임 등의 디지털 문화콘텐츠 산업의 전반에 걸쳐 상호간 우호적인 협력관계를 구축하기로 했다. 또한 손오공은 디지털 문화 콘텐츠 산업의 발전 및 성공적 사업을 위한 아이디어, 정보, 자료의 공유를 경기DCA와 긴밀히 협조, 지원하는 내용이 포함됐다.

경기디지털콘텐츠진흥원은 애니메이션, 게임, 영상 등 디지털 콘텐츠 산업을 육성 지원하는 경기도 문화산업 정책의 전략기관이다. 앞으로 한류우드를 비롯한 한국의 문화 콘텐츠를 육성 지원해 경기도를 아시아 문화콘텐츠 중심지로 만들어 나간다는 계획이다.

손오공의 최신규 대표는 "손오공은 경기DCA와의 업무협약을 통해 경기도의 지역 경제 활성화와 지역 문화산업 발전과 향상을 위해 최대한 협력해 나갈 것이며, 부천의 첨단문화 산업 지원, 육성 정책에 힘입어 종합 엔터테인먼트사로서 더욱 큰 시너지 효과를 발휘할 것"이라고 말했다.

한연규 기자