

(재)경기디지털콘텐츠진흥원

일 반 현 황

□ 기본현황

- 설립근거 : 경기도디지털콘텐츠진흥원 설립 및 지원 조례
- 위 치 : 부천시 원미구 춘의동 202 춘의테크노파크Ⅱ 202동 9층
- 기본재산 : 171억 (건물, 토지)
- 입주업체 : 40개 업체 (애니메이션 18, 게임 4, 영상/영화 8, 기타 10)
 - 사무공간지원 : 19,917.47㎡(6,025평)[33㎡당 월 임대료 5,000원 관리비 월평균 4,000원
 - ※ 201동: 3,789.34㎡(1,147평), 202동:16,128.13㎡(4,878평)
- 재단연혁
 - 2001. 8. 29 경기디지털콘텐츠진흥원 설립
 - 2005. 9. 26 (재)경기디지털콘텐츠진흥원 개칭 (조례 개정)
 - 2005. 11. 03 경기영상위원회 발족
 - 2007. 9. 14 창립6주년 기념 및 사옥이전 입주식
 - 2008. 10. 30 서병문 이사장 취임
 - 2008. 11. 10 권택민 원장 취임
- 출연금 지원현황 (기준 : 2009. 1. 16 기준)

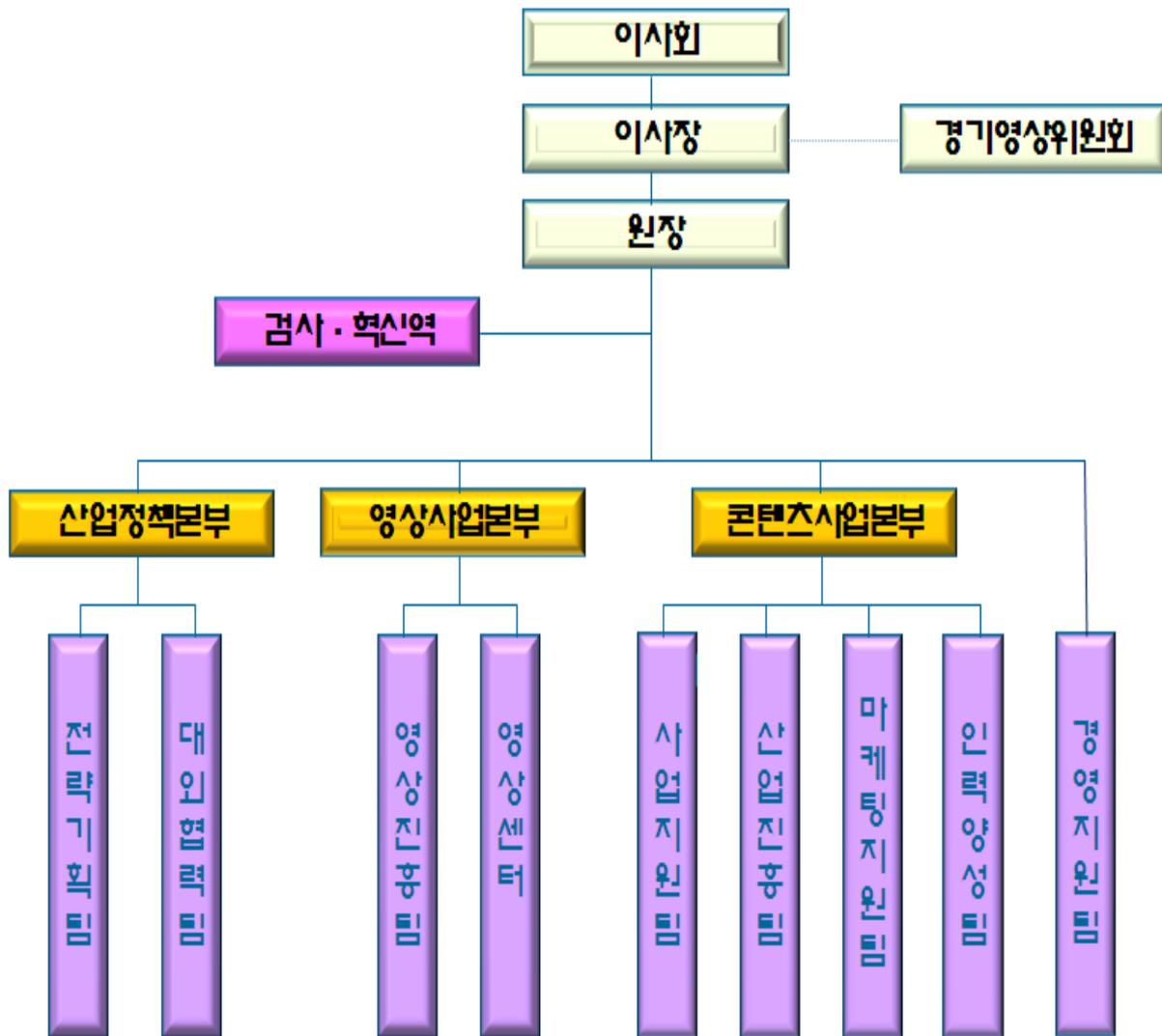
(단위:백만원)

구 분	계	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
계	64,062	9,000	8,000	2,934	2,250	2,464	7,687	10,497	12,767	8,463
국 비	2,000	2,000	-	-	-	-	-	-	-	-
경기도	41,095	2,000	6,000	770	1,500	1,355	5,697	5,512	11,067	7,194
부천시	20,967	5,000	2,000	2,164	750	1,109	1,990	4,985	1,700	1,269

※ 2009년도 예산규모: 10,655,328천원 (도 7,194,296천원, 부천시 1,269,602천원, 자체 2,191,430천원)

□ 조직 (3본부 9팀)

(2009. 1. 1 현재)



□ 인원 (정원 50명 / 현원 47명, 결원 3명)

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	47	1	3	6	14	8	14	1

2009년도 수입·지출 예산 총괄

○ 수입예산(안)

(단위 : 천원)

분	류	2009년도	2008년도	증 감
관	항	예산(안)	제 2회 추경예산	
합 계		10,655,328	17,396,832	△6,741,504
사업수입	소 계	721,430	548,600	172,830
	1. 임대 및 관리비 수입	581,430	380,000	201,430
	2. 공용장비 운영	120,000	120,000	-
	3. 아카데미 운영수입	20,000	48,600	△28,600
사업외수입	소 계	400,000	2,590,298	△2,190,298
	1. 기타수입	-	330,270	△330,270
	2. 이자수입	100,000	126,221	△26,221
	3. KOCCA사업지원금	300,000	256,554	43,446
	4. 투자조합회수금	-	892,257	△892,257
	5. 한류우드사업단 사업지원금 (위탁사업비)	-	139,996	△139,996
	6. 경기도사업 보조금	-	845,000	△845,000
출연금	소 계	8,463,898	12,767,463	△4,303,565
	1. 경기도	7,194,296	11,067,000	△3,872,704
	2. 부천시	1,269,602	1,700,463	△430,861
이월금	이월금	1,070,000	1,490,471	△420,471

○ 지출예산(안)

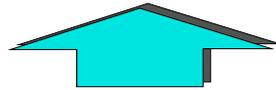
(단위 : 천원)

분	류	2009년도	2008년도	증 감
관	항	예산(안)	제 2회 추경예산	
합 계		10,655,328	17,396,832	△6,741,504
재단운영비	소 계	3,571,796	2,854,262	717,534
	인건비	2,640,878	2,096,681	544,197
	일반운영비	903,218	701,819	201,399
	고정자산	27,700	55,762	△28,062
사업지원비	소 계	7,054,550	10,053,085	△2,998,535
	재단사업비	5,288,700	4,440,500	848,200
	핵심인력양성	910,000	1,156,327	△246,327
	제작센터	-	701,186	△701,186
	문화콘텐츠펀드조성	-	3,000,000	△3,000,000
	경기영상위원회	855,850	755,072	100,778
예비비	예비비	28,982	128,865	△99,883
기본재산	기본재산	-	120,620	△120,620
입주공간확충	입주공간확충	-	4,240,000	△4,240,000

2009 GDCA 중점추진전략

□ 비전 및 목표

비 전
콘텐츠 산업의 메카, 경기도



2009년 목표
경기도 콘텐츠산업 경쟁력 강화와 신시장 진출 확대

산업기반 조성	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 중소 콘텐츠기업 육성 지원 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 클러스터 활성화 지원 확대 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 콘텐츠산업 정책연구 및 정보제공 강화
---------	--

콘텐츠 제작 활성화	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 콘텐츠 가치사슬 연계지원 강화 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 방통융합형 콘텐츠 활성화 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 콘텐츠 공용제작 시설운영 강화 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 유비쿼터스 교육콘텐츠 활성화 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 원소스 기반 콘텐츠 제작 활성화
---------------	---

해외진출 활성화	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 콘텐츠의 해외진출 지원 강화 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 콘텐츠 기업의 글로벌 마케팅 지원 강화
-------------	--

핵심인력 양성	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 콘텐츠 창작인력 육성 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 콘텐츠 현장인력 재교육 및 고용지원
---------	--

영상산업 활성화	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 경기도 로케이션 촬영 유치 강화 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 영상산업 국·내외 마케팅 강화
-------------	---

□ 추진전략

가 IT 기술을 활용한 미래형 콘텐츠 비즈니스 모델 개발

- U-Learning 등 융합형 콘텐츠 시장 창출을 통한 콘텐츠 산업 구조 혁신

나 가치사슬 및 대·중소기업 협업 지원체계 구축

- 망사업자, HW 및 SW 사업자와 콘텐츠 사업자 간 가치사슬 선 순환 구조 형성
 - 콘텐츠 제작 및 생산 기술 개발
 - 플랫폼에 특화된 콘텐츠 개발 지원, 새로운 Biz 모델 발굴

다 중앙 정부 및 기초 지자체와의 협력 시스템 구축

- 중앙정부와의 연계성 강화에 의한 융합형 콘텐츠 육성
- 고양, 성남, 안양 등 지역 진흥 기관과의 사업 연계성 확보

라 거점 클러스터 조성을 통한 콘텐츠산업 집적화

- 성남, 고양, 부천 등 경기도 혁신 클러스터 구축을 통한 콘텐츠 산업 성장 기반 조성

마 창의·선진적 조직 구축 활동의 제도화·일상화

- 전 직원의 참여 유도를 통해 전문가 노력 경주, 주인의식함양, 윤리경영의 일상화, 실행력 중심 조직 문화 구축
 - 비전, 전략 공유를 위한 직원간 의사소통 강화 및 시스템적 조직 역량 강화 등 참여형 경영혁신활동 추진

2009 GDCA 주요사업계획

1. 산업기반 조성

가 중소콘텐츠기업 육성지원

- 입주시설의 관리를 통한 중소콘텐츠기업의 비즈니스 환경조성 및 신규 입주기업 유치육성
- 정보시스템 운영을 통한 내부 업무 생산성 향상 및 중소콘텐츠기업의 온라인 홍보 지원
- 도내 콘텐츠기업 홍보를 통한 대내·외적 경기도 콘텐츠산업 인지도 제고

□ 사업개요

- 사업기간 : 2009. 1. 1 ~ 2009. 12. 31
- 주요 사업내용

- 입주시설 기본 인프라 유지 관리 및 인터넷전용선 지원
- 정보시스템의 안정적 운영을 위한 시스템 개선 및 유지보수
- 경기도 콘텐츠산업 인지도 확보를 위한 타겟 매체 기획홍보
- 콘텐츠 관계자 및 일반인 대상 홍보영상, 홍보물, 온라인 뉴스레터 제작 등

□ 2009년 예산액 : 1,123,700천원

(단위 : 천원)

구분	세부 내역	금액
총 계		1,123,700
입주시설 운영사업	○ 입주시설 운영사업	816,950
정보시스템 운영사업	○ 정보시스템 운영사업	86,750
홍보 및 광고지원	○ 홍보 및 광고지원	220,000

□ 추진일정

- '09년 1월 ~ '09년 12월 : 입주업체 관리 및 유지보수 사업 진행
홈페이지 및 정보시스템 운영 결과보고
콘텐츠산업동향보고, 뉴스레터제작발송
- '09년 3월 ~ '09년 10월 : 경기도 콘텐츠산업 및 기업 매체 기획홍보

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
입주시설 운영사업	정량적 효과	○ 입주기업 매출액 전년대비 10% 향상 ○ 입주기업 고객만족도 90% 이상	
	정성적 효과	○ 인프라 서비스 지원의 종합지원 체계 구축	
정보시스템 운영사업	정량적 효과	○ 입주기업의 인터넷 장애 발생을 월 2회 이하	
	정성적 효과	○ 진흥원 홈페이지를 통한 온라인 홍보 강화	
홍보 및 광고지원	정량적 효과	○ 경기도, 진흥원, 기업의 중앙언론 홍보 200회 이상	
	정성적 효과	○ 홍보를 통한 콘텐츠 관련기업 경기도 유입효과	

나

클러스터 활성화 사업

- 한국문화콘텐츠진흥원 CRC(지역문화산업연구개발센터)운영사업의 3차년도 과제수행
 - 부천시 지역 특화산업(만화, 로봇)의 연구개발 활성화 및 클러스터 강화
 - 문화체육관광부가 '02년부터 시행한 콘텐츠기술개발을 위한 국비지원사업에 연속 선정되어, 3차년도('06. 7월 ~ '09. 7월)에 걸쳐 추진하는 사업임

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2009. 1. 1 ~ 2009. 7. 31

○ 주요 사업내용

- 한국문화콘텐츠진흥원 CRC 사업(기술개발사업)
- 흥이 이야기 기반의 만화콘텐츠 개발과 로봇 적용 기술개발
- 콘텐츠 로봇을 위한 조합형 캐릭터 구현의 디지털 만화 제작
- 사용자 반응에 적응하는 콘텐츠 로봇 구현 시스템 개발
- 연구개발 성과세미나 개최 및 학술논문 발표

□ 2009년 예산액 : 365,000천원

(단위 : 천원)

구분	세부 내역	금액
	총 계	365,000
CRC사업 (기술개발)	○ 지원비	328,500
	○ 회의비 등	23,800
	○ 도서인쇄비 및 지급수수료 등	12,700

□ 추진일정

- '08년 9월 : 수행협약체결
- '08년 9월 ~ '09년 6월 : 사업수행
- '09년 7월 : 개발완료 및 결과보고

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
CRC사업 (기술개발)	정량적 효과	○ 연구실적(논문 7편, 특허 1건, 프로그램 등록 7건) ○ 관내 중소기업 대상 기술 이전 1건 이상	
	정성적 효과	○ 산·학·관 클러스터를 통한 지역 콘텐츠산업 활성화 구축	

다

콘텐츠산업 정책연구 및 정보제공

- 경기콘텐츠산업에 대한 총량개념의 통계자료 확보 및 실태파악을 토대로 경기콘텐츠산업정책 지표로 활용
- 콘텐츠산업 정책연구를 통한 정책개발과 정책보고서를 기업에 제공

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2009. 1. 1 ~ 2009. 12. 31

○ 주요 사업내용

① 경기도 콘텐츠 산업 통계발간

- 한국표준산업분류(KSIC) 중 제 J섹터를 기초로 도내 산업현황 기초 통계마련
- 경기도 31개 시·군 콘텐츠 관련 산업 매출액 및 재무현황, 종사자수
- 해외진출현황 및 수출입현황, 투자유치현황(투자기관명, 유치액 등)
- 고용여건비교(전년대비 증감 분석), 사업 애로사항 등

② 콘텐츠산업 정책동향연구

- 경기도 콘텐츠 클러스터 관련 세부 비즈니스 활성화 연구
- 경기도 콘텐츠 산업의 비즈니스 활성화 방향 연구
- 주요 콘텐츠 최신정보의 도내기업 제공으로 상호 소통채널 내실화

□ 2009년 예산액 : 225,000천원

(단위 : 천원)

구분	세부 내역	합계
	합 계	225,000
경기도 콘텐츠 산업 통계발간	<ul style="list-style-type: none"> ○ 연구용역비 ○ 전문가 활용비(자문비 및 심사비 등) ○ 보고서 제작비 및 회의비 등 	42,000 3,000 10,000
콘텐츠 산업 정책동향연구	<ul style="list-style-type: none"> ○ 정책동향 연구 용역비 ○ 전문가 활용비(전문가 자문 및 심사비 등) ○ 기초조사(문헌조사)비 ○ 협의회 행사 운영비 ○ 인쇄비 및 기타운영비 	80,000 8,400 5,000 43,000 33,600

□ 추진일정

① 경기도 콘텐츠산업 통계 발간

- '09년 2월 : 사업 공고 및 접수
- '09년 7월 : 연구보고서 발간

② 콘텐츠산업 정책동향연구

- '09년 2월 : 콘텐츠산업 정책연구 사업 공고 및 접수
- '09년 12월 : 연구보고서 발간

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비 고
경기도콘텐츠산업 통계발간	정량적 효과	○ 산업통계 1건 확보	
	정성적 효과	○ 체계적이고 신뢰도 높은 콘텐츠 산업 육성체계 구축	
콘텐츠산업 정책동향연구	정량적 효과	○ 콘텐츠사업 정책연구 5건 이상	
	정성적 효과	○ 경기도 및 경기DCA 정책기능 전문성 및 경쟁력 강화	

2. 콘텐츠 제작 활성화

가 콘텐츠 가치사슬 연계지원사업

- 콘텐츠, SW·솔루션, 기기 등 디지털콘텐츠 산업 가치사슬 기반의 신규 콘텐츠 비즈니스 모델을 발굴하여 특화된 콘텐츠의 제작을 지원함으로써 도내 콘텐츠 산업의 글로벌 경쟁력 제고
- 대기업과의 협력 추진을 통한 경기도내 대·중소기업의 상생협력모델 유도
 - ※ 기존의 제작업체 지원에서 벗어나 개발된 콘텐츠가 상품화 되도록 SW·솔루션 업체, 유통 관련 업체(서비스제공업체)와 연계한 공동수급체 구성 추진

□ 사업개요

- 사업기간 : 2009. 1. 1 ~ 2009. 12. 31
- 주요 사업내용
 - 하드웨어 솔루션 연계 신규콘텐츠 제작지원
 - 콘텐츠, SW·솔루션, 기기가 연계된 디지털 생태계 가치사슬 기반의 신규 콘텐츠 개발 및 서비스모델 지원

□ 2009년 예산액 : 610,000천원

(단위 : 천원)

구분	세부 내역	금액
	총 계	610,000
지원비	○ 하드웨어 솔루션 연계 신규콘텐츠 개발지원비	580,000
전문가 활용비	○ 심사비 및 자문비 등	9,200
외주용역비	○ 사업비 심의료 등	4,000
광고선전비	○ 매체 홍보비 등	10,000
도서인쇄비 및 회의비 등	○ 인쇄물 제작비, 회의비 등	6,800

□ 추진일정

- '09년 2월 : 사업 공고 및 설명회
- '09년 3월~11월 : 대상 사업자 컨소시엄 선정 및 제작
- '09년 12월 : 콘텐츠 개발 완료 및 평가

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
콘텐츠 가치사슬 연계 지원사업	정량적 효과	○ 가치사슬연계 신규 콘텐츠 개발 2건 이상	
	정성적 효과	○ 대기업군과의 협력사업을 통한 경기도 콘텐츠 가치 사슬 생태계 강화	

나

방통융합콘텐츠 활성화 지원

- 방통융합형 양방향 콘텐츠기술 등을 활용한 새로운 유형의 콘텐츠 제작을 활성화 함으로써 미래형 산업 육성 및 콘텐츠 시장 확대
- 채널 발달 속도와 수적 증가에 비해 IPTV 특화 콘텐츠의 공급이 절대적으로 부족한 상황에서 콘텐츠 제작 기반 조성 및 신개념 비즈니스 모델 제시

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2009. 1. 1 ~ 2009. 12. 31

○ 주요 사업내용

- IPTV 서비스 환경에 적합한 특화 콘텐츠 제작지원

: IPTV의 '양방향성'과 '개인화' 특성을 최대화할 수 있는 콘텐츠 개발

- 플랫폼 사업자와 공동사업을 추진하여 대·중소기업을 연계한 상생협력관계 구축

□ 2009년 예산액 : 410,000천원

(단위 : 천원)

구 분	세부 내역	금 액
	총 계	410,000
지원비	○ 제작지원비	380,000
전문가 활용비	○ 심사비 및 자문비 등	9,300
외주용역비	○ 사업비 심의료 등	6,000
광고선전비	○ 매체홍보비 등	6,000
도서인쇄비 및 회의비 등	○ 자료 인쇄비, 회의비 등	8,700

□ 추진일정

○ '09년 2월 : 사업 공고 및 설명회

○ '09년 3월~11월 : 대상 사업자 컨소시엄 선정 및 제작

○ '09년 12월 : 콘텐츠 개발 완료 및 평가

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과	비 고
방통융합 콘텐츠 활성화 지원	정량적 효과	○ 방통융합형 콘텐츠 3건 이상	
	정성적 효과	○ 경기도 콘텐츠 기업의 방통융합시장 진입 유도 ○ 성공사례 배출을 통한 민간자본의 자발적 유입과 산업 활성화 촉진	

다**콘텐츠 공용제작 시설운영**

- 영상, 게임 콘텐츠 제작에 필요한 고가 장비 지원을 통하여 업체 제작비용 절감효과 유발
- 고품질 콘텐츠 제작환경을 이용한 글로벌 공동프로젝트 기회제공 확대

□ 사업개요

- 사업기간 : 2009. 1. 1 ~ 2009. 12. 31
- 주요 사업내용
 - 영상후반작업 유치 및 제작 마케팅 지원
 - 영상 후반작업 실무자 기술교육
 - 콘텐츠 기업에 대한 제작장비 지원

□ 2009년 예산액 : 150,000천원

(단위 : 천원)

구분	세부 내역	금액
총 계		150,000
콘텐츠제작 장비지원 및 유지보수	○ 제작 장비 유지보수비	120,000
영상후반작업 유치사업	○ 영상후반작업 유치사업 마케팅비	30,000

□ 추진일정

- ① 콘텐츠제작 장비지원 및 유지보수
 - '09년 1월 ~ 12월 : 콘텐츠제작시설 운영
- ② 영상후반작업 유치사업
 - '09년 1월 ~ 12월 : 영상후반작업 유치 마케팅 진행
 - '09년 1월 ~ 12월 : 영상후반작업 실무자 기술교육

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
콘텐츠제작 장비지원 및 유지보수	정량적 효과	○ 이용횟수 200회	
	정성적 효과	○ 고가장비 및 시설의 이용지원을 통한 디지털콘텐츠 제작활성화 및 경쟁력 강화	
영상 후반작업 유치사업	정량적 효과	○ 후반작업 프로젝트 유치 2건 이상	
	정성적 효과	○ 경기도내 영상콘텐츠 기업의 인큐베이팅 기능 및 안정적 제작여건 조성	

라**유비쿼터스 교육콘텐츠 활성화 지원**

- 세계 최고수준의 IT기반을 토대로 디지털 융합시대에 대응하여 최근 블루오션 시장으로 부각하고 있는 유비쿼터스 교육콘텐츠 시장 선점
- 교육용 콘텐츠의 디지털화를 통해 양방향, 개인 맞춤형 및 체험형 콘텐츠로 구현되는 u-Learning 콘텐츠 제작

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2009. 1. 1 ~ 2009. 12. 31

○ 주요 사업내용

- 유비쿼터스 학습용 콘텐츠 제작지원

- U-러닝 사업 활성화 지원의 일환으로 정규교육 U-클래스용 교육콘텐츠 제작지원
- 정부 정책에 맞춘 u-Learning 콘텐츠 개발·보급
- u-Learning 콘텐츠 제작 기술을 활용한 '유비쿼터스 교육 콘텐츠' 시범 제작 및 테스트를 위한 시범교실 운영 지원

□ 2009년 예산액 : 510,000천원

(단위 : 천원)

구분	세부 내역	금액
	총 계	510,000
지원비	○ 제작지원비	480,000
전문가 활용비	○ 심사비 및 자문비 등	7,200
외주용역비	○ 사업비 심의료	4,000
광고선전비	○ 매체 홍보비 및 홍보물 제작비 등	9,000
도서인쇄비 및 회의비 등	○ 자료 인쇄비, 회의비 등	9,800

□ 추진일정

- '09년 2월 : 사업 공고 및 설명회
- '09년 3월~11월 : 대상 사업자 컨소시엄 선정 및 제작
- '09년 12월 : 콘텐츠 개발 완료 및 평가
- '10년 2월 ~ 6월 : 시범 교실 서비스

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
유비쿼터스 교육콘텐츠 활성화 지원	정량적 효과	○ 실감형 유비쿼터스 학습용 콘텐츠 2건 이상	
	정성적 효과	○ u-Learning 콘텐츠 제작 기술의 활성화 및 교육용콘텐츠의 고품질화와 글로벌 경쟁력 강화 ○ u-Learning 신규 서비스 확대를 통한 신규 시장 창출 ○ 신규 기술이 적용된 u-Learning 콘텐츠 레퍼런스 확보	

마**원소스 기반 콘텐츠 제작 활성화**

- 콘텐츠산업의 원천소스인 원작(만화, 소설 등)을 기반으로, 다양한 2차 콘텐츠 제작의 활성화를 위한 경기도 콘텐츠산업 환경 조성
- 소재 기근과 기획 아이템 개발 방식의 한계에 놓인 경기도 콘텐츠 산업의 체질을 개선할 수 있도록 장르적 특성에 기초한 원작 소스를 기획 개발하여 영화, 드라마, 애니메이션, 게임 등과의 제작 연계

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2009. 1. 1 ~ 2010. 6. 31

○ 주요 사업내용

- 주요 원소스를 활용한 신규 콘텐츠 제작지원
- 원소스 기반의 영화, 애니메이션, 게임 등의 신규 콘텐츠의 플랫폼 특화

□ 2009년 예산액 : 470,000천원

(단위 : 천원)

구 분	세부 내역	금 액
총 계		470,000
지원비	○ 제작지원비	440,000
전문가 활용비	○ 심사료 및 자문료 등	10,400
외주용역비	○ 사업비 심의료	6,000
광고선전비	○ 매체홍보 및 홍보물 제작비 등	8,000
도서인쇄비 및 회의비 등	○ 자료 인쇄비, 회의비 등	5,600

□ 추진일정

- '09년 2월 : 사업 공고 및 설명회
- '09년 3월~11월 : 대상 사업자 컨소시엄 선정 및 제작
- '09년 12월 : 콘텐츠 개발 완료 및 평가

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비 고
원소스 기반 콘텐츠 제작 활성화	정량적 효과	○ 원소스 기반 신규콘텐츠 제작 2건 이상 지원	
	정성적 효과	○ Co-Production을 통한 국내 원소스 기반 콘텐츠 제작 활성화 지원 ○ 콘텐츠 산업의 시장 확대와 연관 산업의 동시 성장 효과	

3. 해외진출 활성화

가 콘텐츠 해외진출지원

- 경기도 콘텐츠기업이 해외에 콘텐츠를 직접 서비스 할 수 있는 서버 등의 장비를 종합적으로 제공하여 해외진출 지원
- 중앙정부와의 협력체계를 구축, 경기도 기업의 글로벌 홍보 및 해외 마케팅활동 지원

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2009. 1. 1 ~ 2009. 12. 31

○ 주요 사업내용

① 콘텐츠 해외 직접 서비스 지원

- 글로벌 시장성과 서비스 안정성에 필요한 서버 등의 장비, 국제전용선, 결제 등의 솔루션을 종합적으로 제공하여 콘텐츠 기업의 해외 서비스 지원

② 국내전시회 및 비즈니스 상담회 지원

- 국내전시회 및 비즈니스 상담회 공동 참여 지원

□ 2009년 예산액 : 1,125,000천원

(단위 : 천원)

구분	세부 내역	금 액
총 계		1,125,000
해외진출 활성화 지원	○ 콘텐츠 해외진출 활성화지원	525,000
국내전시회 및 비즈니스 상담회 지원	○ 국내 전시회 및 비즈니스 상담회 참가지원	600,000

□ 추진일정

① 콘텐츠 해외 직접 서비스 지원 세부 추진일정

- '09년 1월 : '09년 해외진출지원 이용업체 모집 공고
- '09년 7월 : '09년 상반기 실적보고
- '09년 8월 : '09년 2차 이용업체 모집 공고
- '09년 12월 : '09년 사업 결과보고

② 국내 전시회 및 비즈니스 상담회 세부 추진일정

- '09년 2~11월 : 국내전시회 및 비즈니스 상담회 참가지원

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
콘텐츠 해외 직접서비스 지원	정량적 효과	○ 신규콘텐츠 3개 이상	
	정성적 효과	○ 해외 메이저 시장 및 신규시장 진출 활성화	
국내전시회 및 비즈니스상담회 지원	정량적 효과	○ 경기도 콘텐츠기업 매출액 전년대비 10% 향상	
	정성적 효과	○ 경기도의 글로벌 콘텐츠 시장 확대를 통한 콘텐츠 기업의 해외수출 활성화	

나

글로벌 마케팅 지원

- 콘텐츠 수출, 프로젝트 개발, 공동 제작 및 투자 유치 등 해외 시장 진출에 대한 업체의 요구 증가에 따른 글로벌 마케팅 지원
- 타겟 마케팅과 콘텐츠기업들의 해외 콘텐츠 견본시 참가를 통한 경기도 콘텐츠의 해외 수출 증대

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2009. 1. 1 ~ 2009. 12. 31

○ 주요 사업내용

① 해외 견본시 참가지원

- 콘텐츠 관련 우수 견본시 참가지원 및 수출 상담회 개최
- 지원 업체에 대한 체계적인 사전·현장·사후 마케팅 지원

② 해외 진출 지원

- 경기도 콘텐츠 기업대상 투자 유치 및 해외마케팅 지원
- 투자자 및 바이어 대상의 도내 기업 홍보자료 제작
- 콘텐츠 해외 직접 지원 서비스와 연계, 마케팅 지원 확대

□ 2009년 예산액 : 300,000천원

(단위 : 천원)

구분	세부내역	금액
	총 계	300,000
지원비	○ 해외 견본시 참가지원	180,000
광고선전비	○ 홍보물 제작비 등	36,000
여비교통비	○ 해외 출장 여비	68,400
운반비	○ 해외 운송비 등	8,000
전문가활용비	○ 심사비 및 자문비 등	3,400
회의비	○ 바이어 미팅, 간담회 개최 등	4,200

□ 추진일정

- '09년 4월~10월 : 해외 견본시 참가 (MIP TV, Game Convention 등)

□ 기대효과

사업명	구분	목표	비고
글로벌 마케팅 지원	정량적 효과	○ 전년 대비 Biz matching 횟수 15% 상승 ○ 해외 바이어 및 투자자 100개사 이상 발송	○ 콘텐츠 산업 규모 성장률 약 10% 기준
	정성적 효과	○ 국제 비즈니스 경험 축적과 경쟁력 강화	

4. 핵심인력 양성

가 콘텐츠 창작인력 육성

○ 산,학간의 인력수급 불일치를 해소하고 업계의 수요에 부응하는 전문인력 육성

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2009. 1. 1 ~ 2009. 12. 31

○ 주요사업내용

① 콘텐츠 창작 기획과정 운영

- 업계 수요 중심의 제작인력 육성
- 디지털스토리텔링 등 총 26개 내외 교과목 운영
- 부천시 관내 학교 및 시민대상의 교육프로그램 과정 운영

② 정보자료실 운영

- 정보 자료실 운영을 통한 열린 교육 시설 운영
- 콘텐츠 관련 자료 및 영상 열람 및 대여를 통해 창작 기초 인프라 지원

□ 2009년 예산액 : 263,000천원

(단위 : 천원)

구분	세부 내역	금액
	총 계	263,000
콘텐츠 창작 기획과정	○ 콘텐츠 창작 기획과정 운영비	234,000
	- 강사료 등의 전문가 활용비	116,000
	- 홍보비 및 기타운영비	18,000
	- 장비 및 시설운영비	60,000
	- 국내외 공동제작비	40,000
	○ 일반교육 과정 운영비	9,000
정보자료실 운영	○ 자료구입 등의 정보자료실 운영비	20,000

□ 추진계획

① 콘텐츠 창작 기획과정 및 일반교육 과정 운영

- '09년 1월~ 2월 : 교육 계획 수립(커리큘럼 개발, 강사섭외 등)
- '09년 3월~12월 : 과정 개설 및 교육진행

② 정보자료실 운영

- '09년 1월 : 운영 계획 수립
- '09년 1월~12월 : 정보자료실 운영(도서 및 영상자료 구입 등)

□ 기대 효과

사업명	구분	기대효과	비고
콘텐츠 창작 기획 과정 운영	정량적 효과	○ 콘텐츠 창작 기획 과정 및 일반교육 과정 50명 배출 ○ 국내외 기업과 연계한 공동프로젝트 제작 2건	
	정성적 효과	○ 아카데미 운영을 통한 도내 우수 인력 배출 ○ 일반교육 과정 운영을 통한 콘텐츠 산업 저변확대 ○ 산·학·관 연계 공동 프로젝트 제작	
정보자료실 운영	정량적 효과	○ 전년대비 이용횟수 10% 증가	
	정성적 효과	○ 전문 정보의 제공을 통한 지식 전문화 기여	

나

콘텐츠 현장인력 재교육 및 고용지원

- 도내 기업의 교육수요에 대응한 맞춤형 교육시스템 개발을 통한 현장 실무자들의 제작 역량 강화 및 고용 활성화를 위한 지원

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2009. 1. 1 ~ 2009. 12. 31

○ 주요사업내용

① 현장인력 재교육과정 개발 및 운영

- 분야별, 인력, 개발 프로세스별 커리큘럼 개발 등 교육계획 수립 및 운영

② 라이브픽셀 개최

- 콘텐츠분야 해외신기술 도입 및 개발자 네트워크 구성을 통한 사업 연계

□ 2009년 예산액 : 647,000천원

(단위 : 천원)

구분	세부 내역	금액
	총 계	647,000
현장인력 심화교육 운영	○ 현장인력 심화교육 운영비	340,000
	· 강사료 등의 전문가활용비	80,000
	· 교육운영비	45,000
	· 홍보비	15,000
	· 교육환경 구축비	200,000
	○ 지역 연계 교육프로그램 및 고용 지원 프로그램	250,000
	· 지원비	150,000
	· 강사료 등의 전문가활용비	50,000
	· 교육프로그램 운영비	40,000
	· 홍보비	10,000
라이브픽셀	○ 해외초청 강의료 및 홍보비 등의 라이브픽셀 행사 개최비	57,000
	· 외주용역비	30,000
	· 강사료 등의 전문가활용비	6,000
	· 행사 진행비	21,000

□ 추진계획

① 현장인력 재교육 운영

○ '09년 2월 : 사업계획 수립(커리큘럼 구성 및 강사섭외 등)

○ '09년 4월~11월 : 교육 진행

② 라이브픽셀 개최

○ '09년 5월 : 사업계획 수립(기획, 초청자 섭외 등)

○ '09년 9월 : 라이브픽셀 개최

□ 기대 효과

사업명	구분	기대효과	비고
현장인력 심화교육 운영	정량적 효과	○ 현장인력 심화교육생 400명 이상 배출 ○ 고용지원 프로그램 및 콘텐츠 교육프로그램 지원 5건 이상	
	정성적 효과	○ 도내 콘텐츠산업 현장 실무자들의 제작 역량 강화 ○ 교육프로그램 지원을 통한 콘텐츠 전문인력 육성	
라이브 픽셀	정량적 효과	○ 해외네트워크를 통한 사업연계 1건	
	정성적 효과	○ 사업연계를 통한 국내 CG제작 기술력 향상	

5. 영상산업 활성화

가 로케이션 촬영 유치강화

- 적극적인 로케이션 지원을 통하여 경기도의 지역적·문화적 특성을 반영한 경기도 콘텐츠 발굴 및 개발
- 인센티브 지원금 확대를 통한 도내 촬영유치 확대

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2009. 1. 1 ~ 2009. 12. 31

○ 주요 사업내용

① 로케이션 인센티브

◦ 경기도내 제작비 소비액 2억원 이상의 국내외 영화 및 드라마 제작사에게 제작비 소비액의 10% 환급지원

② 로케이션 촬영지원 환경개선

◦ 도내 촬영협조 기관 확대 및 부천시 야외 스튜디오와의 연계를 통한 경기도 영상산업 유관기업육성 등 전문적인 로케이션 서비스 환경구축

□ 2009년 예산액 : 573,600천원

(단위 : 천원)

구분	세부내용	합계
합 계		573,600
재정적 로케이션 인센티브 지원	○ 재정적 로케이션 인센티브 지원	502,000
	· 인센티브 지원금 (최대 15편 내외예정) · 회의비	500,000 2,000
로케이션 촬영지원 환경개선	○ 로케이션 촬영지원 환경개선	71,600
	· 로케이션 촬영을 위한 기관협의 진행비	3,600
	· 현장제작 지원 차량운용비 (촬영답사·발굴·개발) · 현장지원 물품 구입, 홍보물품 제작비	57,600 10,400

□ 추진일정

① 로케이션 인센티브

- '08년 12월 : 사업공고 및 설명회 개최
- ~'09년 12월 : 신청서·제작계획서·최종결과보고서 등 수시접수 등 사업추진

② 로케이션 촬영지원 환경개선

- '09년 1월 ~ 12월 : 로케이션 촬영 지원

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비 고
로케이션 인센티브	정량적 효과	○ 인센티브 5억 투자→50억 이상 도내 직접소비 유발	
	정성적 효과	○ 글로벌 표준에 맞는 인센티브 지원 및 전문적인 로케이션 제작지원 서비스 제공을 통하여 경기도 내 촬영 만족도·신뢰도 제고	
로케이션 촬영지원 환경개선	정량적 효과	○ 영화·드라마 등 15건 이상 촬영지원	
	정성적 효과	○ 경기도 콘텐츠 발굴 및 개발을 통하여 경기도의 지역적·문화적 특성을 세계화하고 관광산업 연계를 통한 2차 고부가가치 창출	

나

경기도 영상산업 국·내외 마케팅 강화

- 경기도의 지리적·문화적 장점을 살려 해외 영상물 촬영유치 및 국제공동제작 허브로서의 경기도 역할 확대
- 경기도내 영화관이 없는 8개 시·군을 포함 시·군민 대상의 영화상영회 개최를 통하여 도민의 문화향유권 증대

□ 사업개요

○ 사업기간 : 2009. 1. 1 ~ 2009. 12. 31

○ 주요 사업내용

① 해외작품 촬영유치 및 도내 산업 홍보

- AFCI , APN 등의 참가를 통한 해외작품 촬영 유치
- 홈페이지 운영을 통한 도내 영상산업현황 대내외 홍보

② 도민과 영화의 만남 영화상영회

- 별천지 스크린 : 夏절기 야외상영 (300~800명/1회 내외 규모)
- 사랑방 극장 : 冬절기 실내상영 (20~40명/1회 내외 규모)

□ 2009년 예산액 : 282,250천원

(단위 : 천원)

구분	세부내용		합계
	합 계		
			282,250
해외작품 촬영유치 및 도내 산업홍보	○ 해외작품 촬영유치 저변확대		50,000
	○ 도내 산업 홍보 (홈페이지 운영비)		32,250
도민과 영화의 만남 영화상영회	○ 도민과 영화의 만남 영화상영회		200,000
	· 별천지스크린 행사운영비		146,450
	· 사랑방 극장 행사운영비		18,950
	· 시사회 개최비		34,600

□ 추진일정

① 해외작품 촬영유치 및 도내 산업 홍보

- '09년 2 ~ 12월 : AFCI, APN, 동경국제영화제 등 참가

② 도민과 영화의 만남 영화상영회

- '09년 5 ~ '10년 2월 : 별천지스크린, 지원영화시사회, 사랑방극장 개최

□ 기대효과

사업명	구분	기대효과	비고
해외작품 촬영유치 및 도내 산업홍보	정량적 효과	○ 경기도 중심의 범아시아 국제공동제작 촬영유치 2편 이상	
	정성적 효과	○ 소극적 국제행사 참여가 아닌 주도적 글로벌 비즈니스 수행	
도민과 영화의 만남 영화상영회	정량적 효과	○ 도 내 영화관이 없는 시군에서 상영회 1회 이상 개최	
	정성적 효과	○ 도민의 문화향유권 증대	

6. 재단 운영비

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

□ 사업개요

- 사업기간 : '09. 1 ~ 12.
- 사업내용

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

□ 2009년 예산액 : 3,571,796천원

(단위 : 천원)

사업분야	사업명	2009년 예산(안)	2008년 2회 추경예산	증 감
계	합계	3,571,796	2,854,262	717,534
1.인건비	소 계	2,640,878	2,096,681	544,197
	1. 인건비	2,640,878	2,096,681	544,197
2.일반운영비	소 계	903,218	701,819	201,399
	1. 회의운영비	79,092	64,800	14,292
	2. 시설장비유지비	55,721	41,738	13,983
	3. 복리후생비	61,044	31,660	29,384
	4. 교육훈련비	60,950	30,400	30,550
	5. 여 비	96,963	93,400	3,563
	6. 공공요금 및 제세	40,306	37,394	2,912
	7. 급량비	35,640	34,200	1,440
	8. 지급임차료	54,200	30,000	24,200
	9. 차량유지비	25,040	17,394	7,646
	10. 일반수용비 및 기타	394,262	320,833	73,429
3.유형자산 구입비	소 계	27,700	55,762	△28,062
	1.자산취득비	27,700	55,762	△28,062

※경기영상위원회 사무국운영비 통합

7. 기타

가 예비비

○ 진흥원 및 영상위의 재정을 운영함에 있어 예측할 수 없는 불가피한 지출요소에 대처하기 위한 예비성 경비임

□ 2009년 예산액 : 28,982천원

(단위:천원)

구분	사업명	2009년 예산(안)	2008년 2회 추경예산	증 감	비고
계	계	28,982	128,865	△99,883	
예비비	소계	28,982	128,865	△99,883	
	1. 예비비	28,982	128,865	△99,883	

<참고자료>

진흥원 간부 명단(팀장급 이상)

(2009. 1. 16 현재)

직위	직급	성명	주요경력
이사장	-	서병문	<ul style="list-style-type: none"> 한국문화콘텐츠진흥원 원장 단국대학교 컴퓨터학부 멀티미디어 공학과 교수
원장	-	권택민	<ul style="list-style-type: none"> 하나로통신 경영기획실장 한국소프트웨어진흥원 디지털 콘텐츠사업단장
검사·혁신역	일반직 1급	김일수	<ul style="list-style-type: none"> 경기도 의회 사무처 지방부이사관(3급) 경기도 의회 사무처 건설교통전문위원 지방서기관(4급)
산업정책 본부장	일반직 1급	지석규	<ul style="list-style-type: none"> 경기중소기업종합지원센터 홍보실 실장 경기문화재단 홍보팀장
영상사업본부	일반직 1급	장동찬	<ul style="list-style-type: none"> (사)한국영화제작가협회 사무국장 (사)전주영상위원회 사무국장
전략기획팀장	일반직 2급	최윤식	<ul style="list-style-type: none"> (주)MAPS 기획국 수원과학대학 겸임교수
영상진흥팀장	전문직 다급	박영준	<ul style="list-style-type: none"> 남도영상위원회 로케이션팀장 메디아영상(주)
영상센터팀장	전문직 나급	김용오	<ul style="list-style-type: none"> (주)디오포스트 팀장 (주)이오픽스 실장
사업지원팀장	일반직 2급	김경희	<ul style="list-style-type: none"> 한국 휴렛팩커드(Hp) 경기문화재단 세계평화축전팀장
인력양성팀장	일반직 2급	이문택	<ul style="list-style-type: none"> (주)프리즘엠아이텍 팀장 (주)투이정보기술
경영지원팀장	일반직 2급	한광순	<ul style="list-style-type: none"> 코오롱 상사 경기중소기업종합지원센터 팀장

GDCA 입주업체 현황

2009.1.16 현재

구분	호 실	업 체 명	대표자	업 종	입주일	배 분 면 적(m ²)		비 고
						총 면적	실 면적	
총 계		40개 업체				14,928.093	9,208.290	
202동 (30)	908	시네온	신은정	영상물제작	2008.10.22	74.31	46.07	
	909	네오큐브	서민경	영상물제작	2007. 8. 1	89.27	55.11	
	910	XIN	김경현	영상물제작	2007. 8. 9	109.59	67.65	
	1001~1002	(주)레인버스	류지형	애니메이션	2002. 3.11	434.68	268.12	
	1005	(주)라비린스	이재덕	애니메이션	2004. 8.16	226.05	139.43	
	1003~1004 1006~1007	(주)스튜디오애니멀	조경훈	애니메이션	2004. 2.14	886.11	546.57	
	1010-1	(주)숲EXD	김경홍	소프트웨어 개발	2007.10. 8	56.133	34.65	
	1101~1104, 1108	(주)광고엔터테인먼트	문제대	애니메이션	2003.11.15	1,074.22	662.6	
	1105	(주)상상과 기술	김의진	영상, 디지털콘텐츠	2003. 4. 1	226.05	139.43	
	1106~1107	(주)플랫디스	권병헌	3D 입체영상	2006. 2.15	451.43	278.45	
	1109-1110	(주)젤리오아시스	김창훈	모바일게임	2005. 4. 9	442.56	272.98	
	1111	(주)토토엔터테인먼트	김준범	애니메이션	2003. 3. 3	234.25	144.49	
	1201~5 1209~11	(주)GK엔터테인먼트	강태룡	애니메이션	2006. 2.15	1,772.22	1,093.14	
	1208	에이치필름	임효찬, 이은주	영상, 프로그램개발	2008. 6. 2	204.86	126.36	
	1301~1303	이미지플러스(주)	정원만	애니메이션, 스톱모션	2007. 2.26	652.02	402.18	
	1304	(주)파파빙고	이상구	애니메이션	2007. 2. 6	217.34	134.06	
	1305	일렉트릭서커스	김운기	애니메이션	2007. 2.15	226.05	139.43	
	1306	(주)애니시스	주재관	교육용 콘텐츠	2002.11. 1	230.15	141.96	
	1307	(주)삼행연구회	이성만	온라인 교육 및 모바일콘텐츠제작	2008.11.18	221.28	136.49	
	1308	(주)판타웍스	이선희	콘텐츠관련기술	2004. 6. 7	204.86	126.36	
	1309	(주)아트플러스엠	노옥환	애니메이션	2008. 6. 14	221.28	136.49	
	1310~1311(1 /2)	(주)게임토일렛	이홍표	모바일 게임	2006. 2.15	338.41	208.74	
	1311(1/2)	플러스	황중현	영상소품 제조	2007. 8.17	117.12	72.24	
	1401	루시미디어	김기현	영상 음향물 제작	2008.11.18	217.34	134.06	
	1402	(주)핸디게임	백두현	모바일게임	2007.10. 1	217.34	134.06	
	1403~1405	(주)에시드크레비즈	김강열	소프트웨어 개발	2007. 9.27	660.73	407.55	
	1406~1407	(주)교육소프트연구소	한정식	에듀테인먼트	2007. 2.10	451.43	278.45	
	1408	(주)두루픽스	박순희	애니메이션	2007. 2.20	204.86	126.36	
	1409	(주)거북이북스	강인선	만화 출판	2007.11. 9	221.28	136.49	
	1410~1411	(주)유니토엔터테인먼트	고영준	애니메이션, 스톱모션	2007.11 6	455.53	280.98	
201동 (10)	402	푸모리	이정민	애니메이션	2008. 6. 9	221.28	136.49	
	403	가이무비	이호	애니메이션 제작	2008.10.11	221.28	136.49	
	404~405	모비릭스	임중수	모바일게임	2006. 2.15	466.20	287.56	
	406	제이에프	명배영	캐릭터, 그래픽	2008. 6. 9	233.10	143.78	
	409-410	(주)키즈엔터테인먼트	이완규	애니메이션	2007. 2. 5	434.68	268.12	
	411~412	(주)리코엔터테인먼트	윤석호	연구개발 및 완구	2008. 7.31	434.68	268.12	
	502~503	(주)오돌또기	이춘백	애니메이션	2008. 6. 9	442.56	272.98	
	504~505	(주)올리브알앤디	민병천	애니메이션	2008. 6. 2	466.20	287.56	
	509	(주)에크리트	김기현	애니메이션	2008. 6.27	217.34	134.06	
	510~512	(주)한국파워보이스	정희석	소프트웨어개발 및 음성인식	2008. 6. 19	652.02	402.18	

2008 행정사무감사 지적사항 처리결과 및 조치계획

(2009. 1. 16 현재)

관련부서	지적사항(시정·건의 등)	처리결과 및 조치계획	추진 상황
경기디지털 콘텐츠 진흥원	<p>○ 해외우수기업과 투자유치 확대 및 부천시 주민 대상 교육사업 프로그램 강화 권고</p> <p>· 경기디지털콘텐츠진흥원은 지난 1년 동안 성과중심의 조직문화를 바탕으로 관련기업의 성장력 확대와 콘텐츠 인력의 글로벌화를 적극 추진하여 왔으며, 특히 경기도 최초의 영상미디어센터를 우리 시에 유치하는 데 성공하였고 ‘탈 서울, 러쉬 경기’ 현상에 따른 우수기업의 유치로 부천시가 우리나라를 대표하는 명실상부한 문화콘텐츠 산업도시로 발돋움하는 데 그 역할을 다해온 것으로 평가됨.</p> <p>앞으로도 해외 우수기업과 투자유치를 더욱 확대하고, 부천시 주민자체센터 교육 사업과 초·중·고생들의 체험 학습, 관내 대학과의 연계된 글로벌 챌린지 사업 등을 강화해 나가기 바라며, 아울러 부천시가 추구하고 있는 6대 문화산업 발전에 있어 경기디지털콘텐츠진흥원이 경기도와의 소통 역할을 다해 주기 바람.</p>	<p>○ 현재 해외우수기업 유치를 위해 해외 유관기관과의 협업 등을 통해 노력하고 있으며, 2009년에는 해외투자 유치 및 공동제작 프로젝트 유치가 가능하도록 적극적으로 사업을 추진 하겠음</p> <p>○ 2009년도 사업 추진 시 부천시 문화산업 발전에 기대할 수 있도록 일반인 교육사업 및 관내 대학 연계사업 등 관련 교육사업의 추진 강화 방안을 적극 검토 하겠음</p>	완료 (지속)