

(재)경기디지털콘텐츠진흥원

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 디지털문화 콘텐츠 산업의 중심지로 육성

□ 진흥원 개요

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

□ 기능

- 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

- 이사회 : 이사장(경기도지사), 부이사장(부천시장), 이사 10명, 감사 3명.
- 사무기구 : 원장·1실·2본부·1국·6팀
- 정/현원 : 진흥원 27/26, 영상위원회 4/2

□ 2005년도 예산 : 5,777,119천원/ 집행액: 2,713,076 천원 (47%)

◆ 수입예산

2005.10.31 현재

수입 예산액	(천원)	실 적 (천원)	비율(%)
총 계	5,777,119	5,551,068	96
○ 사업수입	599,882	444,472	74
·공용장비운영수입	180,000	73,716	41
·아카데미운영수입	23,200	24,000	103
·임 대 료	98,592	77,382	78
·관 리 비	298,090	269,374	90
○ 사업외수입	1,879,365	1,808,724	96
·이 자 수 입	140,810	62,371	44
·기 타 수 입	1,738,555	1,746,353	100
○ 출연금	2,464,423	2,464,423	100
·경 기 도	1,355,432	1,355,432	100
·부 천 시	1,108,991	1,108,991	100
○ 이월금	833,449	833,449	100

◆ 지출예산

2005.10.31 현재

지 출 예 산 액 (천원)	집행실적 (천원)	비율(%)
총 계	5,777,119	2,713,076
○ 재단운영비	1,340,384	823,039
·인 건 비	908,898	599,007
·일반운영비	390,486	193,263
·고정 자산	41,000	30,769
○ 사업지원비	3,118,094	1,081,199
○ 아카데미사업비	385,911	245,873
○ 경기영상위원회	398,000	78,965
○ 예비비	50,730	-
○ 기본재산 편입	484,000	484,000

□ 연도별 출연현황

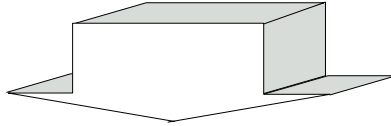
(단위 : 백만원)

구 분	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	합 계
합 계	9,000	8,000	2,935	2,250	2,464	24,649
국 비	2,000	-	-	-	-	2,000
경기도	2,000	6,000	770	1,500	1,355	11,625
부천시	5,000	2,000	2,165	750	1,109	11,024

II. 2005년도 주요 업무 추진사항

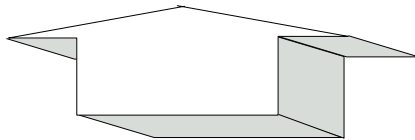
사업 목표

CIT 융합을 통해 부천 디지털문화콘텐츠의 글로벌 경쟁력을 강화하는 세계 속의 디지털문화콘텐츠 육성



5 대 추진 사업

- ① 창작 활성화 기반 조성
- ② 환경 개선을 통한 선도기업 육성
- ③ 동북아 협력을 통한 글로벌 네트워크 구축
- ④ 경기도 클러스터 성공사례 창출 및 확산
- ⑤ 창의적 문화환경 조성 및 저변 확대

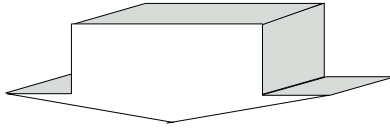


경기디지털콘텐츠진흥원

I. 창작 활성화 기반 조성

사업 목표

- 디지털 문화콘텐츠 산업 전문 인력 양성
- 경기도 문화자원 기반 콘텐츠 발굴 및 개발



추진 사업

- ① 경기디지털콘텐츠아카데미 운영
- ② 경기도 문화자원 기반 콘텐츠 발굴 및 개발
- ③ 지역문화산업연구센터운영 지원사업 유치
- ④ 모바일 콘텐츠 제작 지원 사업
- ⑤ 디지털콘텐츠 관련학과 활성화 사업
- ⑥ 캐릭터 공모전, 입주사 실무자 교육 및 워크숍

경기디지털콘텐츠아카데미 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, 14과목 946시간
 - 교 수 진 : 2명 (전임 1, 겸임 1)
- 지식인력 개발사업 관련 평생교육시설인가(2004. 3. 8)

□ 추진실적

- 교육 강의 실적
 - 디지털애니메이션 등 14과목 교육
 - 2005. 3~2005. 7 : 1학기 교육시간 총 553시간
 - 2005. 9~2005. 12 : 2학기 교육시간 총 393시간 교육 중
 - 전문가 특별강의
 - 2005. 5. 11 : [니모를 찾아서], [인크레더블]의 제작사 「픽사」의

애니메이션 아티스트 박석원 초청강연

- 2005. 5. 31 : 도쿄국제애니메이션페어(TAF) 파일럿콘텐츠부문
최우수상 [강아지똥] 촬영감독 장성백 초청강연
- 2005. 10. 11 : 브라질, ANIMA MUNDI 초청작[편지]의
독립애니메이션 장형윤 감독 초청 특강

- 실습작품 및 졸업작품 제작

- 2005. 3~ 2005. 6 : 실습작품제작지원 [비밀]의 3작품제작(단편 영화)
- 2005. 7~ 2006. 1 : 졸업작품제작지원(단편 디지털애니메이션제작)
- ※ 2004년 아카데미 1기 졸업작품 3작품 "2005 오사카 CG 애니메이션
페스티벌" 초청 [미중, 꽃을기다리는 달팽이, A little wizard(꼬마마법사)]
- ※ 2005년 아카데미 2기 실습작품 중 [Post-it] "제5회 서울 뉴미디어
페스티벌 2005" 초청

○ 인력양성 사업 추진

- 산·학 협동 협약체결

- 2005. 2. 25 : [마리아야기] 등 애니메이션을 제작한 「엔쓰마」와 협약 체결
- 2005. 4. 7 : 애니메이션 S/W제작사 (주)코디시스넷 와
협약 체결 및 S/W 10EA 기증
- 2005. 7. 12 : 「동국대학교」, 「씨이더스픽처스」, 「광고엔터토이먼트」와
'럭키서울'제작 관련 협약 체결
- 2005. 9. 21 : 한국영화진흥위원회 [한국영화아카데미]와
인력양성에 관한 협약체결

- 2005년도 인력양성지역연계사업선정(주최:한국문화콘텐츠진흥원)
 - 2005. 9~2005. 10 : 문화콘텐츠 아카데미 지역전문과정(국비 16,000천원)
 - ※문화콘텐츠산업 관련 법률 등 총 14회 전문과정 운영
 - (관련업계 대표 및 지역전문가 42명 수강)
 - 2005. 8. 23~8. 26 : 문화콘텐츠아카데미 장르별특화과정(국비27,000천원)
 - ※미국 「워너브라더스」 스토리보드 아티스트 신경섭 및 미국 스타크래프트 게임 제작인 [블리자드]사의 동영상 제작한 Sheng Jin 초청특강(관련 전문가 등 총 244명 수강)
- 문화행사 참가
 - 2005. 10. 5~10. 8 : 제10회 부산영화제 참관(영화관람 및 세미나참가)
 - 2005. 11. : PISAF 행사에 아카데미 홍보 부스 참가(추진 중)
- 2006년도 아카데미 3기 신입생 선발(11월 완료예정)
- 예 산 액 : 385,911천원 / 집 행 액 : 245,873천원

□ 기대효과

- 산업구조 전환에 필요한 기획·제작 분야에 인재 교육 및 공급
- 우수한 애니메이션 감독과 기술 감독의 배출
- 경기도내 관련 대학 및 산업의 협력 인프라 구축
- 산·학 협력체제의 활성화를 통한 문화산업 클러스터 조성

경기도 문화자원 기반 콘텐츠 발굴 및 개발

- ▶ 경기도자 문화의 우수성을 디지털콘텐츠로 개발
- ▶ 경기도자(조선백자)의 분류 및 분원의 스토리를 개발하여 경기도자의 우수성을 웹 및 디지털로 홍보함

□ 사업개요

- 문화관광부의 지역문화원형콘텐츠개발지원사업 공모에 경기디지털콘텐츠진흥원이 주관사업자로 선정
- 과제명 : 경기도자문화원형의 디지털콘텐츠 개발
- 사업비 : 총 3억원(개발사업자 용역비 2.7억원, 운영비 0.3억원)
- 사업기간 : 2005. 8 ~ 2006. 6
- 개발내용 :
 - 경기도자(조선백자)의 기형 및 색깔에 의한 분류
 - 경기 광주 분원 역사의 스토리텔링 개발
 - 전통 가마의 원리와 구조 정리
 - 도공의 삶에 대한 스토리텔링 개발 등
- 총사업비 : 3억원 ○ 집행액 : 168,155천원
- 집행예정액 : 131,845천원
(과제 종료 후 심사를 거쳐 개발사업자 잔금 집행)

□ 추진실적

- 2005. 5 문광부의 지역문화원형사업비 3억원 유치(공모 선정)
 - 과제명: 흙의 美學, 빛과 소리
(경기 도자문화원형의 디지털콘텐츠 개발)
- 2005. 7 개발사업자 선정을 위한 사업설명회 개최
- 2005. 8 제안서 접수 및 개발사업자 선정 심사
- 2005. 9 개발사업자와의 협약 체결

□ 추진성과

- 경기도자의 우수성을 웹 및 디지털로 구현하여 홍보함
- 개발된 결과물은 향후 세계도자기엑스포의 웹 및
도자비엔날레 행사에 활용 가능함
- 개발된 결과물을 활용하여 드라마 및 영상콘텐츠 제작하여
경기도자를 세계적 콘텐츠로 활용함

지역문화산업연구센터(CTC)운영 지원사업 유치

- ▶ 문화관광부의 지역문화산업클러스터 활성화를 위한 자유공모사업으로 CTC (Culture Technology Center) 부문 사업자로 선정
- ▶ 인공감성엔진을 적용시킨 표현 기법 개발로 게임·영화·애니메이션 콘텐츠 제작 시 작품 제작 수준 향상 및 원천기술 확보

□ 사업개요

- 과 제 명 : 디지털 캐릭터를 위한 감성 엔진 및 표현 기법 개발
- 사업기간 : 2005. 11월 ~ 2008. 7월말
- 사 업 비 : 3년간 약 10억원 규모
 - ※ 1차 사업 기간: 총 298,171천원(국비198,171천원 /사업자100,000천원)
- 사업내용
 - 1차 년도(2005. 11 ~ 2006. 7)
 - 비디오 게임 기반 인공감성엔진 기초 연구
 - 얼굴표정 애니메이션을 자동 생성하는 디지털캐릭터 표현도구 프로토타입(시험버전) 개발
 - 2차 년도(2006. 8 ~ 2007. 7)
 - 인공감성 편집 시뮬레이터 개발
 - DB 테스트 및 디버깅(오류 해결) / 품질 검수·관리
 - 3차 년도(2007. 8 ~ 2008. 7)
 - 인공감성을 이용한 게임엔진, 3D그래픽 툴, 웹엔진 등의 SDK (Software Development Kit : 소프트웨어 개발 도구) 개발
- 산학협력 : 가톨릭대학 산학협력단(인공지능연구소), 세모로직USA, (주)세모로직코리아

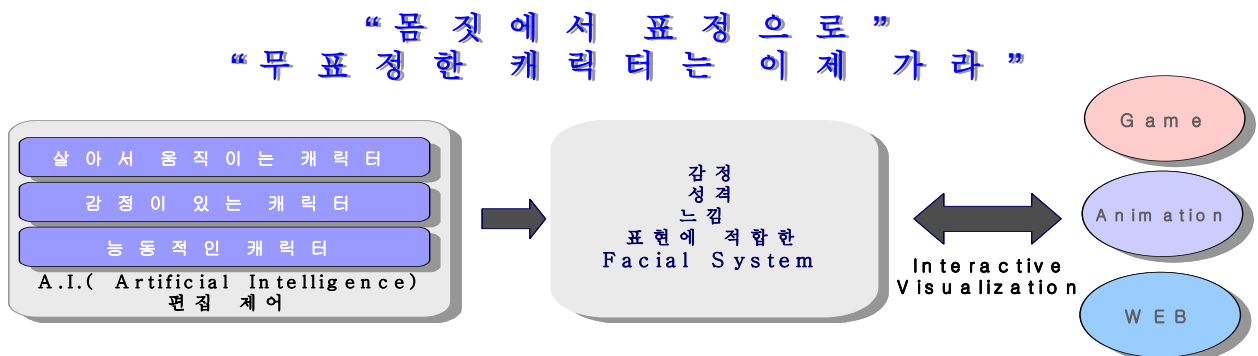
□ 추진경과

- 지역문화산업연구센터(CRC) 운영 지원사업 공고(2005. 10. 5)
- 1차 서류 심사 통과 (2005. 10. 21)
- 2차 PT 심사 (2005. 10. 26)
- 지역문화산업연구센터(CRC) 운영 지원 사업자 최종 선정 (2005. 11. 1)

□ 기대효과

- 경기도의 CT분야 기술경쟁력 강화, 세계시장에서의 경쟁력 제고
 - 신규 미디어 대응기술, 신규 시장형성기술 등의 세계시장을 선점하여 중장기적 기술 지배력 확보
- 경기도의 산업 지형 내 지식기반산업 이행 촉진
- 지역 문화클러스터 활성화에 기반한 R&D에 집중
 - 관련 전문인력 양성과 수익구조를 동시 구축, CT R&D의 선순환 사이클을 안정적으로 정착시킴

□ 참고자료



<주요보도자료내용>

경기디지털콘텐츠진흥원, 지역문화산업연구센터 사업자 선정

-경기도, 디지털문화콘텐츠 기술 개발 거점 마련-

문화관광부 산하 한국문화콘텐츠진흥원 [KOCCA]이 지역문화산업 클러스터 활성화를 위해 실시한 '2005년 지역문화산업연구센터 운영 지원사업'에서 경기디지털콘텐츠진흥원 [GDCA:원장 김병헌]이 CTC (Culture Technology Center:문화기술센터) 부문 사업자로 선정되었다.

이번에 선정된 CTC사업 내용은 **‘디지털 캐릭터를 위한 감성엔진 및 표현기법 개발’**에 관한 것으로, **인공감성엔진(Artificial Emotion)을 개발**하여 게임, 영화, 애니메이션 등 **디지털콘텐츠 제작시 인물의 표현기법을 다양화, 세분화함으로써 작품 수준을 향상시키고 제작 관련 원천기술을 확보**한다는 것을 골자로 하고 있다.

경기디지털콘텐츠진흥원 기술지원팀 김용오 팀장은, **이 기술이 개발되면 캐릭터의 감정이 훨씬 쉬우면서도 다양하게 창조될 수 있을 것이며, 애니메이션, 영화, 게임, 웹 등 다양한 분야 디지털콘텐츠 제작에 폭넓게 활용되어 국산 디지털문화콘텐츠의 수준을 한 차원 끌어올릴 것으로 전망했다.** 이 사업에는 가톨릭대학 산학협력단과 (주)세모로직이 공동 연구 개발자로 참여하게 된다.

한편 CTC사업 선정으로 **경기도는 도내 디지털문화콘텐츠 부문의 기술 강화와 경쟁력 확보 효과**를 누릴 수 있을 것으로 보인다. 특히 신규미디어 대응기술 등 **향후 세계시장에서 핵심이 될 디지털콘텐츠 산업관련 기술을 선점하여 중장기적으로 기술 지배력을 확대해 나갈 기반을 구축할 것으로 예상된다.** 나아가 경기도 디지털문화콘텐츠산업의 기술수준 향상, 일자리 창출에 기여할 것으로 전망된다.

그동안 경기디지털콘텐츠진흥원은 **중장기 5대 핵심과제 중 지역 문화클러스터 활성화에 기반을 둔 디지털콘텐츠 R&D에 집중한다는 계획을 세우고 전문인력 양성 방안을 추진해** 왔으며 이번 사업자 선정을 계기로 더욱 박차를 가할 것으로 기대된다.

모바일콘텐츠 제작 지원 사업

- ▶ 급부상하는 모바일 시장 진출을 통한 콘텐츠 수익 다각화
- ▶ 입주사의 우수 신규기획사업 지원을 통한 효과적인 수익 창출 기회 마련

□ 사업개요

- 사업기간 : 2005. 3 ~ 2006. 1
- 사업내용
 - 지원대상 : 모바일 콘텐츠를 제작한 경험이 있거나, 모바일 시장으로 사업영역을 확장하고자 하는 입주 회사
 - 지원한도 : 업체당 최대 30,000천원 이내 (총 순수제작비의 70%이내)
 - 지원업체선정 : 4개 업체 지원하여 2개 업체 선정

선정업체	프로젝트명	지원제작비
(주)젤리오아시스	초군전설(모바일 3D 액션 게임)	29,500천원
애니멀	간호사의 비밀(모바일 육성 시뮬레이션 게임)	29,500천원
총 지원비		59,000천원

- 예산액 : 61,000천원 / 집행액 : 36,150천원
- ※ 집행예정액 : 24,850,000원 (잔금 40%와 완성작품의 심사비)

□ 추진실적(향후계획)

- 2005. 3 모바일콘텐츠제작지원사업 공고
- 2005. 4 제안신청서 접수
- 2005. 5 지원업체 선정
- 2005. 6 협약체결
- 2005. 7 ~ 12 프로젝트 수행

□ 추진성과

- 선정된 프로젝트 현재 KTF社, SKT社 사업 협의 중

디지털콘텐츠 관련학과 활성화 사업

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

□ 사업개요

- 가능성이 있는 대학생 창작작품 중 후반작업 지원
- 도내 대학 디지털콘텐츠 관련학과 활성화를 위한 창작지원

□ 추진실적

- 재단과 디지털콘텐츠 관련학과 3개 대학 간 협약 체결(2005. 8. 4)
 - 청강문화산업대학, 부천대학, 유한대학
- 지원내용
 - 경기도내 소재의 디지털콘텐츠 관련 학과의 학생 창작 작품 후반
작업 지원(총 3개 대학 21개 작품선정)
- 예산액 : 15,000천원 / 집행액 : 14,867천원

□ 추진성과

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

캐릭터 공모전 사업

▶ 캐릭터공모전을 통해 관련 산업 인력 창작 의욕 고취 및 홍보 도모

□ 사업개요

- 재단 캐릭터 매뉴얼북 제작을 통해 문화콘텐츠 산업육성 지원기관으로의 이미지 홍보 도모
- 2005년도 제1회 임시이사회에서 재단명칭 변경 안건 처리로 인하여, CI 제작사업의 필요성이 대두되어 GDCA 캐릭터 제작사업을 CI 제작사업으로 변경함

□ 추진실적

- GDCA 캐릭터 제작사업 개발업체 선정('05. 4)
 - 재단홈페이지와 관련기관 홈페이지 공고를 통해서 재단캐릭터 매뉴얼북 제작, 개발을 수행할 사업자 선정
 - 심사대상 : 7개업체 9개작품
 - 선정업체 : 믹스페이퍼
- 경기디지털콘텐츠진흥원 CI 제작사업
 - 기 간 : 2005. 7. 26 ~ 2005. 9. 30
 - 제 작 물 : CI 매뉴얼북 10 SET 등
- 예 산 액 : 15,000천원 / 집행액 : 14,320천원

□ 추진성과

- 경기디지털콘텐츠진흥원 CI를 개발함으로써, 경기도 디지털 문화콘텐츠산업의 견인차로서의 이미지와 인지도 확대
- CI 매뉴얼북 제작으로 체계적이고 일관성있는 홍보 시스템 구축

입주사 실무자 교육 및 워크숍

- ▶ 입주사 직원들에게 교육기회를 제공하여 창작의욕 증진도모
- ▶ 문화콘텐츠 관계자간의 교류의 장 마련 및 유대강화

□ 사업개요

- 입주사 실무자들에게 필요한 세계명작 감상의 기회제공
- 입주사 직원들에게 업무향상을 위한 교육기회 확대 및 창작의욕 증진에 기여

□ 추진실적

- 『애니시네마』 워크숍 개최
 - 일 시 : 2005. 2. 16
 - 장 소 : 경기디지털콘텐츠진흥원 홍보 세미나실
 - 참 석 자 : 77명 (12개 입주사 실무자)
 - 세계유명단편작품 모음과 제작과정 감상 후 토론 및 의견교환
- 예 산 액 : 380천원 / 집행액 380천원

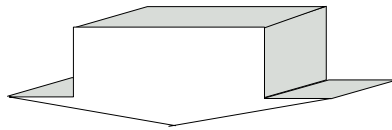
□ 추진성과

- 입주사 실무자 참석자들간 감상한 작품 토론을 통해 세계 우수작품에 대한 관련 지식 공유
- 문화콘텐츠 제작관계자간의 교류네트워크 강화기회 제공

Ⅱ. 환경 개선을 통한 선도 기업 육성

사업 목표

- 우수한 입주업체 유치 및 육성
- 킬러콘텐츠 육성을 위한 투자환경 조성



추진 사업

- ① 사무·기숙 시설 임대 지원
- ② 인터넷 전용선 지원
- ③ 정보자료실 운영 사업
- ④ 공용장비 운영 및 첨단 공용장비 실무자 교육
- ⑤ 국내 견본시 참가 지원
- ⑥ 디지털문화콘텐츠 투자조합 결성 운용

사무시설 임대 지원

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

□ 사업개요

- 사업비 : 606,275천원
- 총임차면적 : 6 1/2개층 2,968평
- 임차보증금 : 55억원(임대인 메리츠화재)
- 재임대면적 : 1,536.77평
- 입주사부담금 : 평당 18,800원
 - 임대료 2,300원, 관리비 16,500원

□ 추진실적

- 사무실 입주업체 : 14개업체 (2005. 10. 31 기준)
 - 신규 입주 업체 : 3개업체
 - 퇴실 업체 : 7개업체
 - 입주사의 퇴실로 발생한 공간은 신규업체의 입주공간 및 기 입주사의 추가공간으로 제공하였으며, 경기영상위원회와 창작지원팀 등 진흥원 조직개편에 따른 사무실 용도로 일부 사용함.
 - 임차공간현황

구분	계약평수	비고
총면적	2,968.96	
입주사	1,536.77	입주사 사무공간
진흥원	1,432.19	공용면적(복도 등)과 입주사의 편의시설(휴게실, 회의실 등) 포함

- 사업비 : 606,275천원 / 집행액 : 487,515천원

□ 추진성과

- 입주업체의 유치를 통한 센터 및 지역 클러스터 조성의 기초여건 마련
- 우수 입주업체의 유치 및 입주를 통한 입주공간의 활용률 증대

기숙시설 임대 지원

- ▶ 기숙사 지원을 통한 24시간 근무환경 조성
- ▶ 입주사 직원들의 복리후생을 위한 실질적 지원

□ 사업개요

- 사업비 : 300,000천원
 - 아파트 임대보증금 1실당 30,000천원 × 10채
- 지원내용
 - 임대보증금 30,000천원 지원(임차권 설정 조건)
 - 임대료(월세) 및 관리비 등은 입주사 부담
 - 기숙사 희망업체 1업체당 기숙사 1개 제공
- 선정기준
 - 사용인원수 및 입주희망일
 - 지방 및 원거리 거주자
 - 임대관리비 및 연체료 미납 여부 등

□ 추진실적

- 지원 입주사 : 7개 업체 (2005. 10. 31 기준)

번호	업체명	대표자명	사용평형	비고
1	(주)레인버스	류지형	18	
2	(주)애니시스	주재관	17	
3	(주)광고엔터토이먼트	문제대	23	
4	(주)토토엔터테인먼트	김춘범	17	
5	(주)포디아트	김영희	17	
6	(주)세모로직코리아	김종보	14	
7	애니멀	조경훈	24	

※ 보증금은 세입세출외 현금 관리

□ 추진성과

- 입주사 유치범위를 지방까지 확대함으로써 타 재단과 차별화 전략
- 제작근무환경 개선을 통한 실질적인 입주사 지원

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

□ 추진실적

- 인터넷 18회선 전용 사용
 - E1급(2Mbps) : 6회선
 - T1급(1.5Mbps) : 12회선
 - ※ E1급은 컴퓨터 30~50대, T1급은 15~20대 연결
 - 14개 업체와 재단 및 아카데미 사용
- 사업비 : 144,000천원
 - 집행액 : 82,710천원

□ 추진성과

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

정보자료실 운영 사업

▶ 영상·콘텐츠 제작 시 참고자료 활용을 위한 전문적 영상자료를
제공하여 작품 제작 수준 향상에 기여

□ 사업개요

- 사업내용
 - 방송영상 관련 동영상 자료 비치
 - 최신기법의 영상 및 참조자료용 자료 구비
 - 영상 분야 향후 트렌드 반영된 자료 정리
- 사업기간 : 2005. 01. ~ 2005. 12
- 사 업 비 : 총 7,500천원 / 집행액 4,438천원
212편 자료 구입(기증도서 34편 포함)

□ 추진실적

- 2005년 영상 자료 보유 현황 (2005.10.31기준)

합계	애 니 메 이 션					영 화	기 타	
	일본	북미	국내	3D	기타		다큐	교육
555	204	59	19	21	14	211	12	15

- 대여 / 열람 내역

구 분		2003. 7 ~ 2004. 12	2005. 1 ~ 2005. 10	비고
대 여 작 품	합 계	606권	441권	
	영 화	208권	200권	
	애니메이션	362권	222권	
	기 타	36권	19권	
대 여 자	합 계	227회	208회	
	입주사	114회	48회	
	아카데미	17회	106회	
	진흥원	96회	54회	

□ 추진성과

- 방송 영상 분야 향후 트렌드 파악
 - 최신 영상콘텐츠 트렌드 파악 및 최신 제작 기법 활용 참조
 - 콘텐츠 제작시 참조 자료로 활용 / 기초 자료로서 활용
- 영상 자료 구비로 입주사 및 아카데미 학생 교육자료로 활용
 - 영상제작 및 수업관련 참조 자료로 활용
- 영상 합성 편집 기술 조사 및 기법 숙지
 - 디지털 영상 장비를 이용한 특수효과 및 관련 기술 숙지
 - 최신기법 및 해외 유명제작사의 노하우 공유

공용장비 운영 사업

▶ 렌더팜 및 편집·합성장비의 운영으로 입주사 등 애니메이션 제작활동 지원

□ 사업개요

- 종합편집실 운영
 - 편집실, 합성실, 가편집실 운영
 - 편집용 부대장비 운영(HD VCR, Digi Beta)
- 최첨단 클러스터링 네트워크 렌더링 시스템 운영
 - 전담인력 배치로 365일 서비스 제공
- 공용장비 유지관리
 - 공용장비실 운영에 따른 유지보수
 - 렌더팜, 종합편집실 관련 소프트웨어
Maya, Max, LightWave, Muster, Virus 등 소프트웨어
 - 향온향습기 설치 및 유지 보수 등

□ 추진실적

- 종합편집실 구축 운영
 - 운영실적 : 54회
 - 이용요금 : 30,618천원
- 렌더 팜 운영
 - 주요장비 현황 : 렌더팜 노드 100 CPU
 - 운영실적 : 106,848시간 <261회 62,400(프로젝트) + 44,448 시간>

- 이용요금 : 58,883 천원
- ※ 사용료 : 1시간 1CPU 기준 입주사 600원, 외부업체 1,200원
- 공용장비 유지관리
 - 렌더 팜 소프트웨어 유지보수 계약 체결
 - 종합편집실 소프트웨어 및 그래픽 하드웨어 보강 등
 - 항온항습기 유지보수 및 보강 설치
 - 예산액: 116,000천원 / 집행액: 40,203천원

□ 추진성과

- 애니메이션 제작에 필수 장비인 HD 편집·합성 장비를 갖추어 입주사 등의 원활한 제작 지원
 - 일본 아이치엑스포 한국관 상영 애니메이션 <TREE ROBO>렌더링, 후반작업지원
 - 부산국제영화제 HD 독립영화상영작 <팔월의 일요일들-인디스토리> 후반작업 지원
 - <SONY 게임 동영상-세모로직코리아>렌더링, 후반작업지원
 - EBS HD 방송용 애니메이션 <투모요 친구들-레이버스>렌더링, 후반작업지원 등
- 최신의 장비와 전문 기술인 확보로 작품의 질적 향상 도모
- 공용장비의 효율적인 관리와 운영으로 수입구조 확대

첨단 공용장비 실무자 교육

▶ 해외의 선진기술 도입을 통해 공용장비 운용자의 기술력 확보

□ 사업개요

- 해외 특수효과 및 합성 등 신 기술을 도입하여 공용장비 기술력 향상을 도모
- 방송영상 관련 행사 및 컨퍼런스 참관·연수
- 차세대 영상포맷 및 최신 기술 시연 참관
- 방송 영상 분야 향후 트렌드 분석 및 조사

□ 추진실적

- IBC2005 참관 및 교육
 - 기 간 : 2005. 09. 07 ~ 2005. 09. 13
 - 장 소 : 네덜란드 암스테르담 RAI컨벤션센터
 - 주요내용
 - 방송 영상 기술 관련 컨퍼런스·패널토론 참관(05.9.8~05.9.12)
 - 방송영상관련 대형회사 부스 중점 참관
소니, 탠드버그, BBC, 파나소닉, IEE, 마이크로소프트, 톰슨멀티미디어,
IBM, 필립스, NDS, 노키아, 지멘스, 삼성 등
 - 오토데스크, 필름라이트, 아비드, 퀴텔 디지털퓨전 등 영상 합성 편집 전문 부스
- 예 산 액 : 10,000천원 / 집 행 액 : 4,206천원

□ 추진성과

- 공용장비 운용자의 기술력 향상으로 이용율 제고
- 콘텐츠의 활용과 전체 시장 전망과 방송 영상 분야 향후 트렌드 파악
 - 향후 미디어의 방향은 모바일 중심 콘텐츠가 될 것으로 예상됨

국내 견본시 참가 지원

▶ 입주사의 국내 각종 행사참여를 기회로 국·내외 투자유치 및 공동 제작 추진

□ 사업개요

- 국내행사 참가하는 입주사 부스, 시설 및 장비지원
- 마케팅을 위한 홍보물 제작 및 상영 지원
- 입주사 및 재단 부스 데코레이션 비용 지원
- 예산액: 65,000천원 / 집행액: 18,756천원

□ 추진실적(향후계획)

- 서울국제애니메이션페스티벌 (SICAF 2005) 참가
 - 기 간: 2005. 8. 11 ~ 8. 16
 - 장 소: 서울 삼성동 코엑스 태평양홀
 - (주)인디펜던스 외 4개 입주사 참가
 - 입주사 프로젝트 전시 및 컨벤션, 애니메이션 영화제, SPP(만화애니메이션 산업프리마켓, 리쿠르팅프로젝트, 컨퍼런스)
 - 집행액: 17,879,400원
- 부천문화-IT 엑스포(BCX 2005) 참가
 - 기 간: 2005. 9. 10 ~ 9. 11
 - 장 소: 부천 체육관 일대
 - 진흥원 및 진흥원 입주사 프로젝트 홍보
 - 집행액: 807,500원
- Gstar(국제게임전시회) 2005 참가
 - 기 간: 2005. 11. 10 ~ 11. 13
 - 장 소: 일산 KINTEX
 - 진흥원의 부스전시참가 및 2개 입주업체(애니멀, 젤리 오아시스) 참가

- 기대효과: 국내 최초의 국제게임전시회 참가를 통한 경기도 게임산업 육성
경기지역 게임 위상 제고 및 외네트워크 조성을 통한 수출 증대
- 집행예정액: 19,424,000원
- BCWW(국제방송영상 견본시) 2005 참가지원
 - 기간: 2005. 11. 17 ~ 11. 19 (3일간)
 - 장소: 서울 삼성동 코엑스 태평양홀
 - 서울무비외 5개 입주업체 참가
 - 국제 방송영상콘텐츠의 비즈니스 마켓
 - 기대효과 : 입주사들의 애니메이션 영상콘텐츠 해외 판촉
 - 집행예정액: 16,486,000원
- 제7차 세계만화가대회 및 BICOF 2005(동시개최) 참가
 - 기간: 2005. 9. 30 ~ 10. 3
 - 장소: 복사골문화센터, 부천시청 일원
 - 부스 전시 참가를 통한 진흥원의 주요 시설 및 사업 홍보
 - 만화가 원작인 애니메이션 상영회 개최
 - 집행액: 1,428,420원 / 집행예정액 : 13,571,580원
 - 집행예정액은 MBC/SBS의 만화원작 애니 상영권료로
현재 상영권료에 대해 방송사와 절충 협의 중
- PISAF(부천 국제학생 애니메이션 페스티벌)2005 참가
 - 기간: 2005. 11. 4 ~ 11. 8 - 장소: 복사골문화센터
 - PISAF 경쟁부분 수상(경기디지털콘텐츠진흥원장상 마련)
 - 학회집 발간지원
 - 경기디지털콘텐츠아카데미 홍보(아카데미 신입생 모집 홍보 등)
 - 집행예정액: 15,000,000원

□ 추진성과

- SICAF 2005 SPP 기획부분에서 애니멀 우수상 수상
- BICOF 2005 만화원작 애니 상영회에 약 1,000여명 부천시민 등 관람

디지털문화콘텐츠 투자조합 결성 운용

▶ 입주사의 제작 프로젝트에 전문투자조합이 투자로 사업기반의 건설화

□ 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 20억원 출자

□ 추진실적

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

입주사명	프로젝트명	투자방법	투자액(백만원)	비고
인디펜던스	-	신주인수	1,000	
서울무비	요량아	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	

□ 추진성과

구 분	CJ 창투 4호 게임전문투자조합	CJ 창투 5호 방송영상투자조합
결 성 총 액	100억원	140억원
재단 출자액	10억원	9억원(당초출자 20억원)
설 립 일	2001. 12. 31	2002. 11. 20
해 산 일	2006. 12. 30	2007. 11. 19
존 속 기 간	5년	5년
기 타 사 항	※ 2005. 8월말 기준 824,197,222원 수익발생	- 2005. 1. 3 출자금 일부회수 회수원금 : 1,100,000,000원 위 약 금 : 200,000,000원 이 자 : 26,454,240원 ※ 226,454,240원 수익 효과

□ 향후 투자조합 출자 계획

- 결성시기 : 2005. 10 ~ 2005. 12
- 조합규모 : 200억원 이상
- 운용기간 : 7년
- 주요중점 투자대상 : 해외 진출 디지털콘텐츠(게임, 애니 등)
- 조합원 구성(안)

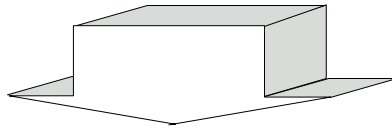
구 분	주요 조합원	출자 비율
특별조합원	한국모태펀드	10-30%
업무집행조합원	보스톤 창업투자	3-5%
일반 조합원	SK C&C	50%
	산업은행	15%
	경기도 및 유관기업	10-20%
	EBS	3-5%
	기타	10-15%

- 투자조합 출자시의 경기도의 장점
 - 경기도 문화콘텐츠산업기반과 연계한 투자로 지역의 일자리 창출
 - 경기도 유망 프로젝트에 대한 Deal sourcing
 - 2005. 8월 경기도로 이전한 SK C&C의 신규사업 중 디지털콘텐츠 진출분야를 위해 경기도와 공동으로 조합 결성시, 경기도 이전 기업에 대한 새로운 지원정책 모색
 - 경쟁력 있는 기업유치 확보의 장 마련

Ⅲ 동북아 협력을 통한 글로벌화 전략

사업 목표

- 디지털문화콘텐츠 글로벌 네트워크 구축
- 동북아 디지털문화콘텐츠 마켓 활성화



추진 사업

- ① 디지털문화콘텐츠 글로벌 네트워크 구축
- ② 아시아디지털콘텐츠마켓플레이스

디지털문화콘텐츠 글로벌 네트워크 구축

- ▶ 동북아 디지털문화콘텐츠산업의 허브로서 경기도의 위상을 정립하기 위해 단계적 추진전략을 바탕으로 동북아 주요 도시를 네트워크로 연결함으로써 중심 역할 토대 마련

□ 사업개요

- 한국 경기도·중국 상해시·일본 오사카부 등 3개국의 디지털 문화콘텐츠 산업 거점도시와의 상호 시장개척, 공동제작, 인적교류 등 업무협력 채널 구축
- 경기도 디지털문화콘텐츠산업 해외진출 거점의 확보
- 단계별 추진계획 (2005년)

단계별	추진내용	비고
제1단계 (2005. 6~11)	- 중국(상해시), 일본(오사카, 나고야 등) 유관기관 조사 및 방문을 통해 전략 거점지 선정을 위한 타당성 검토 및 협력교류 방안 모색	※기초 조사 단계
제2단계 (2005. 9~12)	- 전략 거점지 유관기관과의 업무협력방안 협의 · 협력교류를 위한 양해각서(MOU) 교환 · 상호 합작 비즈니스 교류 센터의 개설 · 기업 및 산업 DB 정보공유 · 공동 사업 추진 등	※실질적 협력 방안 논의
제3단계 (2005.12)	- 경기도 디지털문화콘텐츠산업 중장기 비전 및 육성전략 수립 완료에 따라 전략 거점지와 의 중장기적 관점에서 단계별 업무협력사업 추진계획 협의	※ 2006년 공동 사업 계획 및 협력 방안 논의

□ 주요실적

○ 중국

- (1) 상해다매체산업원과의 업무협력 추진

※ 상해 다매체산업원(Shanghai Multimedia Park)은 2003년 3월 상해시 장녕구에 총 35만 ㎡ 부지로 설립된 디지털 중심 첨단 산업 육성을 위한 디지털콘텐츠산업 지원 육성 기관임.

- 1차 업무협력방안 논의 (2005.7. 20 ~ 7.24)
 - 상해 다매체산업원 현황 파악
 - 경기도-상해시 간 문화산업분야 업무협력을 위한 양해각서 체결 추진 협의
- 2차 업무협력 구체방안 논의 (2005.10. 14 ~ 10.18)
 - 경기 DCA-다매체산업원 간 양해각서 체결 일정협의
 - 11월 말경, 양해각서(MOU) 체결 시작으로 다매체산업원 내 “(가칭)한중 문화산업 교류센터” 설치 등 단계별 사업 협력 방안 논의
- 경기 DCA-다매체산업원 간 양 지역 문화산업 육성을 위한 양해각서 체결 예정 (11월 말)

○ 일본

- 유관기관 조사를 통한 협력파트너의 모색(2005.11.4~11.7)
 - 오사카시 주최 CG페스티벌 <Asian Streams 2005> 참가 통해 일본 디지털콘텐츠산업 육성방안 파악 및 협력 네트워크 구축
 - 유관기관 접촉 및 오사카청 문화부 관계자 미팅
- 일본의 문화산업기술 R&D 현황 파악 (2005.8.31~9.2)
 - 소니엔터테인먼트 R&D연구소 벤치마킹을 통해 R&D 기술 개발 협의 및 산학연계 R&D 과제 개발

○ 예산액 : 50,000천원 / 집행액 : 22,078천원

□ 추진성과

- 해외진출 거점 및 협력 파트너 선별을 통해 2006년 한중일 기반 국제 업무협력사업의 체계적 시행 기반 구축
- 해외진출 전략거점 마련을 통해 경기도의 디지털문화콘텐츠의 신규시장 확보 및 도내 업체에 관련시장 정보의 제공
- 중국 상해, 일본 오사카 등 한중일 디지털문화콘텐츠산업을 선도하는 전진기지로서의 경기 DCA 이미지 제고

아시아디지털콘텐츠마켓플레이스

▶ 아시아 지역의 젊고 감각적인 작품들을 함께 소개함과 동시에 창작의 주체인 감독, 프로듀서 등의 자유로운 교류 및 상호 공동제작, 배급활성화 등을 위한 마켓플레이스로 자리매김

□ 사업개요

- 영화제 : 초청방식을 도입한 한,중,일 디지털영상콘텐츠 상영
- 네트워크 활성화 프로그램
 - 새로운 제작기법에 대한 상호간의 자유로운 토론의 장
 - 국가간 공동제작 및 배급활성화를 위한 플랫폼 구축
- Asia Animation Academy (AAA)
 - 아시아 지역의 재능있는 신진 감독 또는 학생들을 사전 신청 후 선발을 통해 2주 이내의 기간 동안 작품제작 워크숍을 진행
 - 향후 경기디지털콘텐츠아카데미의 국제교류 프로그램과 연계 및 아시아의 유망한 감독들을 양성하는 프로그램으로 추진
- 사업기간 : 2005. 11 ~ 12
- 예산액 : 80,800천원

□ 추진일정

- 2005. 10. : 세부사업 계획 수립
- 2005. 11. : AAA 공고안 발표 및 초청작품 섭외
AAA 참여인원 확정 및 초청작품 수급
- 2005. 12. : 마켓플레이스 개최 및 업계 송년의 밤

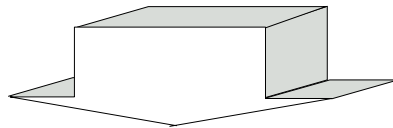
□ 기대효과

- 동아시아 3개국(한,중,일)을 중심으로 하는 젊은 신진감독들의 작품 교류의 장
- 상영행사만이 아닌 공동제작을 위한 동아시아 인적 네트워크 구축 및 디지털콘텐츠산업 교류 시스템 구축
- 일반 관객들에게 신선한 감각의 문화콘텐츠 소개 기회 제공

IV. 경기도 클러스터 성공사례 창출 및 확산

사업 목표

- 경기 디지털문화콘텐츠 벨트 네트워크 구축
- 경쟁력 확보를 위한 중장기 발전 전략 수립



추진 사업

- ① 문화 산업 포럼 개최
- ② 재단 중장기 발전 계획 수립

문화 산업 포럼 개최

- ▶ 경기 문화콘텐츠 산업 담당자 포럼 구성 및 운영
- ▶ 문화콘텐츠 산업의 개선방안 논의를 통해 경기도 문화정책 수립에 반영

□ 사업개요

- 부천 클러스터 성공사례 확대를 위한 경기 시·군 문화산업담당자워크숍
- 경기디지털문화콘텐츠 발전을 위한 전문가 집단을 구성하고 경기도 및 부천시의 유관기관들과 네트워크 구축을 통해 디지털문화산업발전 방안을 위한 포럼 구성

□ 추진실적

- 『경기문화정책워크숍』 개최 (2005.8.16)
 - 주제 : 경기도 시·군 문화산업 현황 진단 및 연계 방안 모색
 - 주요내용
 - 1부 : 경기디지털문화콘텐츠산업 육성을 위한 중장기 정책 방향 및 핵심 추진과제 소개/경기도내 디지털문화콘텐츠산업 클러스터 활성화를 위한 추진 전략제안/경기영상위원회 설립 계획 소개
 - 2부 : 경기도 주요 시군에서 추진되고 있는 문화산업 관련 현황 파악 및 사업간 연계방안 논의 (부천시 대표발제 외 시군 참가자 토론)
 - 참석인원 : 59명

- 『부천네트워크포럼』 개최(2004.10.21)
 - 주제 : 디지털문화콘텐츠산업발전을 위한 비전과 실천공약
 - 주요내용
 - 1부 : 경기디지털콘텐츠진흥원 사업성과 및 추진사업 발표
(김병헌 원장) / 디지털문화콘텐츠산업 발전을 위한
5대 정책 방향 및 핵심 추진전략(가톨릭대 임학순 교수)
 - 2부 : 디지털문화콘텐츠산업 육성을 위한 발전 방안 논의 /
경기디지털콘텐츠진흥원의 사업 방향 논의
 - 참석인원 : 70명

- 예산액 : 44,620천원 / 집행예산 : 5,822천원

□ 추진 성과

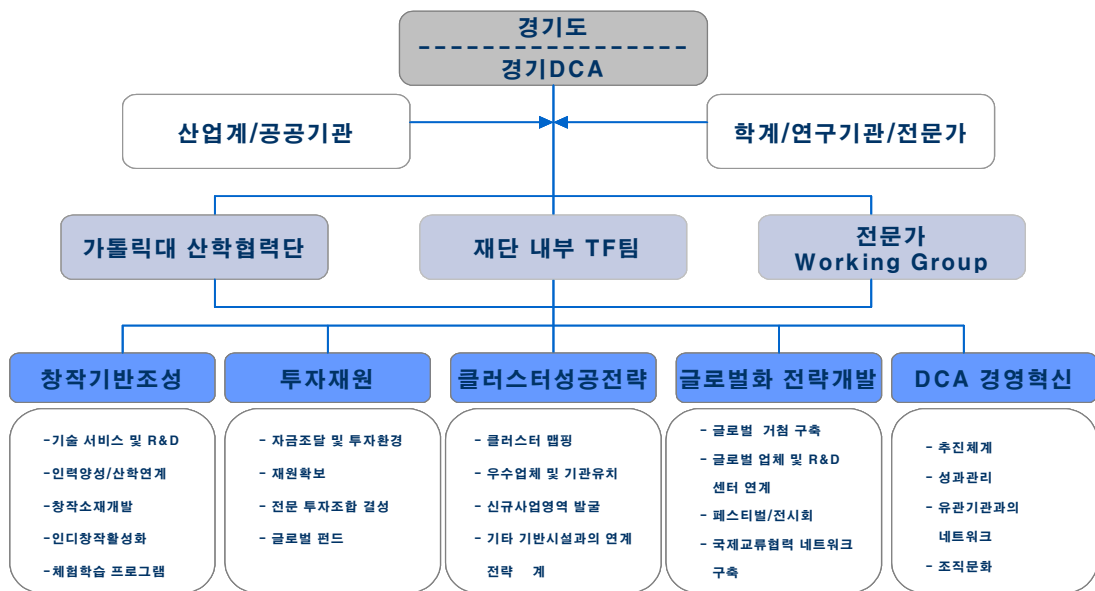
- 31개 시·군 문화산업 담당자들과의 디지털문화콘텐츠산업
필요성 및 발전 방향 모색을 통한 새로운 네트워크 형성
- 부천지역 디지털문화콘텐츠산업 육성의 당위성 공유를 통해
지역 산업 발전 방안 도출

재단중장기발전계획 수립

- ▶ 경기도 디지털문화콘텐츠산업 경쟁력 진단을 바탕으로 경기도와 부천시의 디지털문화콘텐츠산업 비전, 목표 및 방향 설정
- ▶ 신 패러다임과 경영혁신전략 수립으로 경기도와 부천시 디지털문화콘텐츠산업 중추 역할을 수행할 경기DCA 위상 및 기능 재정립

□ 사업개요

- 사업기간 : 2005. 5 ~ 2005. 11
- 추진방법 : 재단 TF팀 · 전문가 그룹 · 연구용역기관 공동연구
- 추진체계 :



- 예산액 : 100,000천원 / 집행액 : 81,910천원

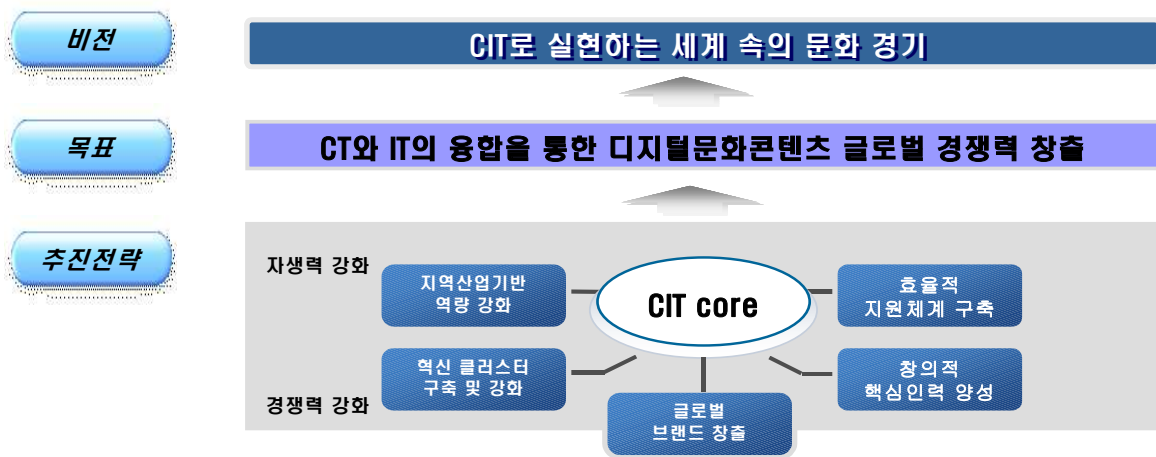
□ 추진경과

- 사업 추진주체 구성(재단 TF팀 · 전문가 그룹 · 위탁 연구용역기관)
- 중장기발전계획수립 계획 확정 ('05. 5.17)
- 1차 전문가포럼 개최 ('05. 6.9)
- 1차 이사장 보고 ('05. 6.15)

- 2차 전문가포럼 개최 ('05. 7.26)
- 2차 행정부지사 보고 ('05. 8.18)
- 공청회 개최 - 경기도 ('05. 9.15)
- 공청회 개최 - 부천시 ('05. 9.27)
- 용역결과 검수 및 책자 제작 완료 ('05.11월)

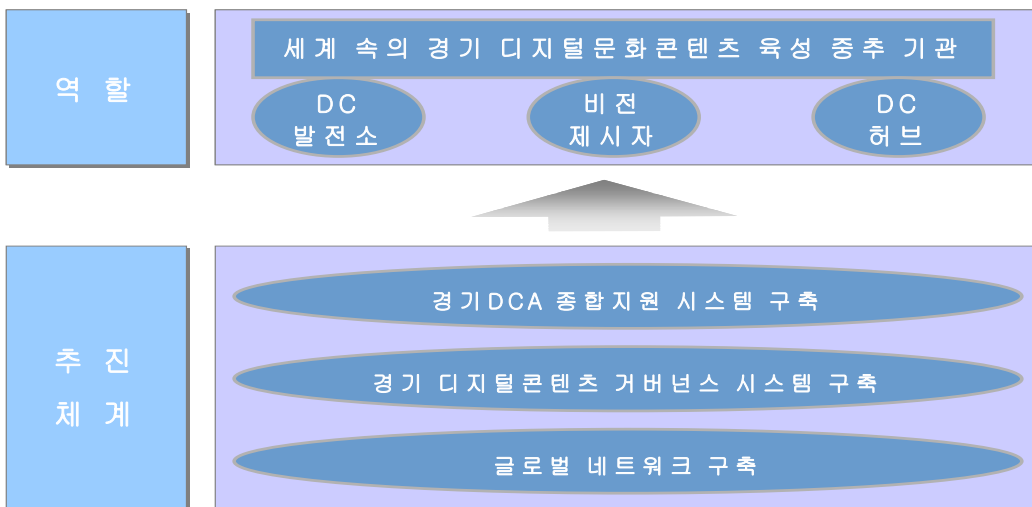
□ 핵심내용

- 경기 DCA의 중장기 비전과 목표, 추진전략



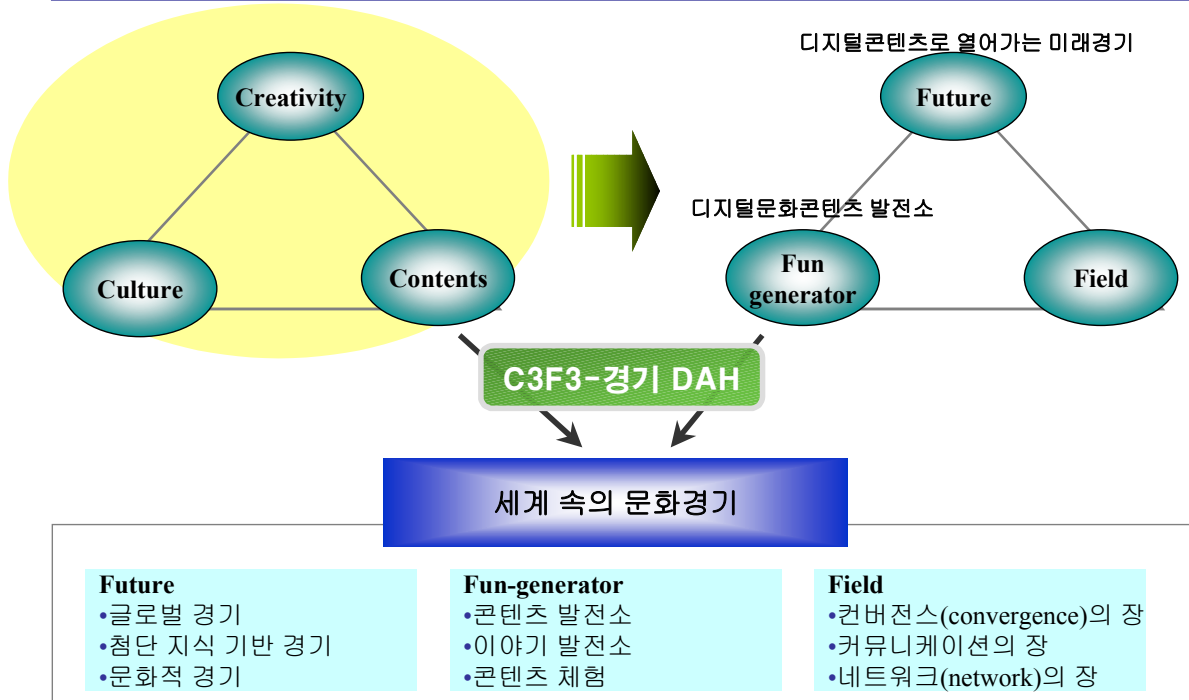
- 경기 DCA의 역할 및 추진체계

역할 및 추진체계



○ 경기 DCA의 C3F3전략

C3: 창의성(Creativity)과 문화(Culture)를 바탕으로 우수한 콘텐츠(Contents)를 개발/경기문화와 경제 활성화



○ 5대 정책방향

- 창작 활성화 기반 조성
 - 산업 기반이 될 창작인력 양성 및 제작 프로젝트 운영
- 투자환경 개선을 통한 선진기업 육성기반 조성
 - 투자조합 확대 및 체계적인 운영 시스템 도입
- 클러스터 성공사례 창출 및 확산
 - 부천 클러스터 성공사례 강화 및 잠재 클러스터 개발
- 동북아 협력기반의 글로벌화 전략
 - 중국과 일본 거점 기지 구축, 동북아시아 디지털문화콘텐츠 산업의 중추기지 역할 수행을 통한 시장 확대
- 창의적 문화환경 조성

- 관광레저산업관의 연계 통해 지역경제 활성화
- 도시민 체험 프로그램 및 청소년 교육 프로그램 개발
- 10대 핵심과제
 - 신화창조 프로젝트 : 킬러콘텐츠 매니지먼트 사업
 - 디지털문화콘텐츠투자조합 결성
 - 디지털문화콘텐츠 창작발전소
 - 디지털문화콘텐츠산업 클러스터 성공사례 창출
 - 디지털문화콘텐츠산업 저변 확대
 - 디지털문화콘텐츠산업의 글로벌 경쟁력 강화
 - 디지털 CT 연구개발(R&D) 거점 기지화
 - 경기 문화자원 기반 디지털 콘텐츠 개발 및 브랜드화
 - 아시아 디지털문화콘텐츠 마켓플레이스
 - 국제경쟁력 강화를 통한 영상산업의 세계화

□ 추진성과

- 디지털문화콘텐츠산업의 체계적 육성전략수립을 통해 경기도 및 부천시 지역경제의 성장 및 고용창출 기대
- 중앙정부 및 타 지역 문화산업 정책현장과의 연계 강화
- 산·학·연·정 및 학제 간 전문가 그룹과의 긴밀한 네트워크 구축
- 경기 DCA가 경기도와 부천시 디지털문화콘텐츠산업 육성을 위한 중추기관으로서의 역할 및 패러다임 재정립
- 경기 DCA의 사업방향 및 핵심전략·전술 산출

< 주요보도자료 > “글로벌 경쟁력” 한목소리

경기디지털아트하이브에서 새롭게 명칭을 바꾼 경기디지털콘텐츠진흥원(GDCA, 원장·김병헌)의 장기발전전략모색을 위한 대장정이 27일 부천공청회를 끝으로 대단원의 막을 내렸다.

이날 오후 4시 부천시의회 3층 회의실에서 열린 '디지털문화콘텐츠산업 발전을 위한 비전과 실천 전략'에 관한 공청회에서 가톨릭대학교 임학순 교수는 주제발표를 통해 **경기지역의 디지털문화콘텐츠 발전을 위해서는 CT와 IT 융합을 통한 '디지털콘텐츠 글로벌 경쟁력 창출'이 선결과제**라고 지적하고 **5대 정책방향으로** △창작활성화 기반조성 △투자환경개선을 통한 선진기업육성 기반조성 △클러스터 성공사례 창출 및 확산 △동북아 협력기반의 글로벌화 전략 △창의적 문화환경조성 등 비전을 제시했다.

또 **10대 핵심추진과제로** △경기문화자원기반 디지털콘텐츠 개발 및 브랜드 사업 △경기디지털문화콘텐츠 저변확대사업 △경기디지털문화콘텐츠 창작발전소 설립 △디지털CT연구개발(R&D) 거점기지화 △신화창조 프로젝트-킬러콘텐츠 매니지먼트사업 △투자조합 결성 △클러스터 성공사례 창출 △글로벌 경쟁력 강화 △국가경쟁력 강화를 통한 영상산업의 세계화 △아세아 엔터테인먼트 페스티벌 등 향후 계획을 발표했다.

주제발표에 이어 세종대 한창완 교수의 사회로 이어진 지정 및 종합토론에는 부천YWCA 한정애 회장, 부천만화정보센터 김승동 상임이사, 경인일보 박현수 부장, 부천시의회 기획재정위 이재진 의원, 유한대 조순복 교수, 레인버스 류지형 대표가 지정토론자로 나섰다.

첫번째 토론자로 나선 김승동 부천만화정보센터 상임이사는 “지금까지 진흥원(GDCA)은 기업지원·생산지원 사업에 역점을 두었는데 이제는 생산주체에서 소비주체를 양성하는 역할기능이 강화되어야 한다”고 말하고 “부천의 중심 문화산업으로 자리잡은 출판만화와 연계방안이 마련돼야 한다”고 말했다.

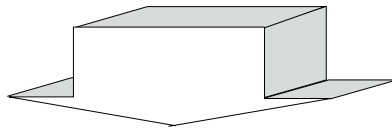
김병헌 원장은 “현재 경기도가 국내 디지털콘텐츠 산업에서 차지하는 비중은 10%도 안되지만 **3D애니메이션과 첨단기업유치, 아시아 우수인력육성 등을 통해 이를 30% 수준까지 끌어올리겠다**”며 “국내에서는 경기디지털문화콘텐츠 네트워크를 구축하고 해외에서는 동북아시아 지방자치단체간 네트워크에 나서 **경기도를 동북아 디지털문화콘텐츠 비즈니스 거점으로 발전시킨다는 목표**를 가지고 오는 12월 CG 페스티벌을 개최한다”고 말했다.

김 원장은 또 “**창작 활성화 기반을 조성하기 위해 관련 아카데미 과정을 확대하고 산학협동을 강화하는 한편 경기디지털문화콘텐츠투자조합을 결성하고 창작 발전소를 설립해 역량있는 인재들을 끌어모아 경기도와 부천시를 디지털 산업의 메카로 만들겠다**” 고 설명했다. < 출처 :경인일보 등 >

V. 창의적 문화환경 조성 및 저변 확대

사업 목표

- 도시민을 위한 디지털문화콘텐츠 저변 확대
- 전략적홍보를 통한 디지털문화콘텐츠산업 인식 확산



추진 사업

- ① 경기디지털 문화저변확대사업
- ② 입주사 작품 대중화 행사 지원
- ③ 전략적 홍보 지원 사업

경기디지털 문화저변확대사업

- ▶ 경기도 시군의 공공시설을 이용한 우수한 문화콘텐츠를 경기도민들과 함께 공유

□ 사업개요

- 재단의 우수한 문화콘텐츠를 경기도민들과 함께 공유
문화경기와 문화도시 부천에 대한 시민 저변확대 및 공감대 형성
- 사업기간 : 2005. 6 ~ 12
- 예산액 : 44,756천원
- 집행액 : 4,256천원

□ 추진실적

- 경기도의회 문화콘텐츠 테마전시회
 - 기간 : 2005. 6. 1 ~ 2005. 7. 1
 - 장소 : 경기도의회 1층 로비
 - 방문객 : 1,325명
 - 전시물 : 입주사 영상물과 콘텐츠 전시, 재단현황 및 주요 사업소개
- 부천시민과 함께하는 전시회(찾아가는 애니씨네마)
 - 기간 : 2005. 7. 4 ~ 2005. 7. 8
 - 장소 : 부천시청 1층 로비
 - 지출액 : 4,256천원
 - 방문객 : 1,662명
 - 전시물 : 입주사 영상물과 콘텐츠 전시, 재단현황 및 주요 사업소개
 - 경기DCA 하반기 부천시 관련 10대기획 발표

- 테이프컷팅, 캐릭커처와 페이스페인팅 시연, 캐릭터 퍼레이드 진행
- 영상을 활용한 경기문화콘텐츠 홍보상영
 - 부천시내 및 경기도의 유동인구 밀집지역(부천- 송내역광장, 돌리의 거리, 영화의 거리 등)에 일반 시민들이 상시적으로 영상으로 접할 수 있도록 영상장비를 설치하여 상시적으로 문화콘텐츠 영상을 상영 (11월 말 ~ 12월 초순경 실시)
 - 집행예정액 : 40,500,000원

□ 추진성과

- 경기도 문화콘텐츠 산업에 대한 중요성과 재단의 사업에 대해 다양한 입주사 애니메이션과 문화콘텐츠 전시를 통해 센터와 입주사 홍보 극대화
 - 경기도의회를 방문한 도의원들과 도청관계자, 경기도민, 전국시도의회 의장들에게 문화경기의 의지와 산업에 대한 저변 확대
- 문화경기와 문화도시 부천에 대한 시민저변확대 및 공감대 형성
 - 부천시청을 찾은 시민들에게 재단이 보유한 문화콘텐츠를 보고 체험할 수 있는 기회제공

입주사 작품 대중화 행사 지원

- ▶ 입주사 영상물 상영 또는 프로젝트 지원을 통한 입주사의 수익증대
- ▶ 입주사 프로젝트의 대중화 지원사업을 통한 대외홍보

□ 사업개요

- 입주사 프로젝트의 대중화 지원사업을 통한 대외홍보
- 영상물 상영 또는 홍보지원으로 입주사 수익증대 도모
- 축제 및 마케팅 이벤트를 위한 특별상영 지원
- 지원 범위
 - 대관료, 홍보물 제작비용, 포스터, 전단, 현수막, 브로셔 등
 - 업체당 7,000천원 이내로 지원
 - 심사위원회의 심의를 거쳐 지원업체와 지원금 선정

□ 추진실적

- (주)인디펜던스 3D 『트리로보』 제작 홍보 지원
 - 기 간 : 2005. 3. 25 ~ 2005. 9. 25 (총 185일)
 - 장 소 : 일본 아이치엑스포 한국관
 - 지 원 금 : 7,000천원
 - 관 랑 자 : 789,068명 (일일 평균 4,265명)
 - 지원내용
 - 영상물 제작사인 인디펜던스 소개홍보 팜플렛 제작비(100,000부) 지원

□ 추진성과

- 입주사 작품을 아이치엑스포 한국관을 방문한 관람객 (350만명)에게 자연스럽게 알리면서 센터와 입주사의 홍보 극대화
 - 조선일보, 일본중앙TV 등 국내외 언론에서 한국관의 주요

영상인 “트리로보”에 대해 집중보도됨

- 입주사가 제작한 “트리로보”는 COMGRAPH2005에서 GOLD AWARD, 정보통신부에서 주관하는 디지털콘텐츠 대상(2005년 3/4분기)에서 디지털영상부문을 수상함

전략적 홍보지원사업

- ▶ 진흥원의 주요 사업에 대한 체계적인 홍보시스템 구축
- ▶ 경기도내 디지털문화콘텐츠 기업에게 산업 정보 제공
- ▶ 전략적 홍보를 통해 문화수용자의 관심 유도

□ 사업 개요

- 진흥원 명칭 변경과 증장기 계획 수립에 따른 효과적인 홍보를 통해 진흥원 인지도 제고
- 효과적인 매체 광고 및 물품 제작을 통한 진흥원 이미지 홍보
- 홈페이지 개편 및 뉴스레터 발송을 통한 온라인 홍보 기능 강화

□ 추진 실적

- 진흥원 매체 기사

매체종류	홍보매체명	횟 수	비고
신문	중앙지(연합뉴스, 조선일보, 중앙일보, 경향신문, 전자신문, 파이낸셜타임즈, 매일경제, 서울경제, 데일리즘, CT NEWS 등)	22개 매체 (62건)	2005.1 ~ 2005.1
	지방지(경기일보, 경인일보, 인천인보, 중부일보, 부천신문, 국제신문 등)	12개 매체 (42건)	0
주간지	씨네21, 필름2.0 무비위크, 이코노믹리뷰	4개 매체 (6건)	
월간지	경기투어, 비디오플러스, 캐릭터 Goods 등	3개 매체 (3건)	
TV	YTN	1개 매체 (1건)	

○ 진흥원 매체 광고

- 진흥원 명칭 변경 및 아카데미 신입생 선발과 관련한 지면광고
 - 전문지 : 씨네21, 필름2.0, 무비익스프레스, 메가박스 유럽영화제 카다로그 등 4개 지면광고
 - 월간지 : 그래픽스라이브, 3D아티산 등 2개 지면광고
 - 지방지 : 경인일보, 경기일보, 중부일보, 인천일보, 기호일보 등 16개 지면광고

○ 홈페이지 개편 및 뉴스레터 발송

- 진흥원 명칭 변경 및 중장기 수립에 따른 홈페이지 개편
 - 홈페이지 개편 : 2005. 10. 24 ~ 2005. 11. 3 완료
 - 진흥원 비전과 추진 전략 및 입주사 소개 수정·보완
- 진흥원 소식 및 디지털문화콘텐츠 동향등을 뉴스레터 발송
 - 월 2회 정기적 뉴스레터 발송
 - 뉴스레터 시스템 구축 : 2005. 10. 24 ~ 2005. 10. 30
 - 시범 뉴스레터 발송 : 2005. 10. 14(원장 인사말 발송)
 - 1차 뉴스레터 발송 : 2005. 11. 02

○ 진흥원 홍보물 제작

- 진흥원 명칭 변경과 관련하여 홍보물 제작을 통한 홍보
- 해외 진출 사업 / 국내외 전시참가 등 진흥원 소개 홍보물 제작
- 브로셔 제작
 - 제작 기간 : 2005. 11. 3 ~ 2005. 11. 30
 - 제작 내용 : 국문1000부, 영문1000부, 중문500부, 일문500부

- 도로표지판 교체 및 설치
 - 교체 기간 : 2005. 10. 12 ~ 2005. 10. 28
- 현수막 제작
 - 진흥원 명칭변경을 알리는 현수막을 제작하여, 진흥원 건물 외벽, 산업은행 벽면을 활용한 현수막 설치
 - 현수막 설치 기간 : 2005. 9. 30 ~ 2005. 10. 20
- 홍보엽서/가방/봉투 등 제작
 - 제작 기간 : 2005. 10. 31 ~ 2005. 11. 15

○ 통신원 운영

- 국내/해외(중국) 통신원 운영을 통해 국내외 디지털문화콘텐츠 트렌드를 신속히 파악하여 진흥원 사업 반영
- 뉴스레터를 통해 디지털문화산업종사자들과 관련 기관에 배포함으로 진흥원 인지도 상승
- 국내 총 27건 주간동향/ 중국 총 6회 보고서 제작

○ 예산액 : 155,500천원 / 집행예산 : 57,028천원

※ 10월말 현재 사업완료 및 발주 예산 : 51,200천원

□ 추진 성과

- 전략적이고 적극적인 홍보로 소개기사와 기획기사 다수 게재로 재단의 이미지 재고 및 인지도에 기여
- 진흥원 중심의 자체 홍보 및 광고 시스템과 기자 네트워크 구축
- 전문지를 중심으로 한 전략적 광고로 전문가 집단으로부터의 진흥원 인지도 확보

VI. 경기영상위원회 설립 · 운영

경기영상위원회 설립 · 운영

- ▶ 경기도를 국내 영상산업의 중심지로 육성 및 발전
- ▶ 한류 중심의 세계속의 문화경기 경쟁력 창출
- ▶ 한류권 콘텐츠 공동프로젝트 개발 및 교류 활성화에 기여

□ 사업개요

- 사업기간 : 2005. 8 ~
- 사업비 : 398,000천원

□ 추진실적

- 영화관련 잡지 및 온라인 기사홍보
 - 필름2.0, 무비위크 등 잡지홍보 및 온라인 보도매체 홍보
 - 온라인 이벤트진행(무비위크)
 - 경기영상위원회 출범기념 “한국영화베스트31 선정”이벤트
- 영상 로케이션 지원
 - 영화“한반도”(강우석 감독 : 2006년 여름 개봉예정)
 - 세트장 경기도유치 추진 및 로케이션유치 추진
 - 영화“호로비츠를 위하여”(권형진 감독 : 2006년 봄 개봉예정)
 - 경기도 로케이션지원(안산 문화예술의전당)
 - 영화“열혈남아”(이정범 감독 : 2006년 봄 개봉예정)
 - 경기도 로케이션지유치 추진(경찰서, 호텔, 폐교)
- 경기영상위원회 출범식 개최
 - 일 시 : 2005. 11. 3(목) 17:00 ~ 20:00
 - 장 소 : 경기도 고양 KINTEX 그랜드볼룸

- 주요참석자
 - 영화배우, 영화감독 등 영화계 인사
 - 경기도 주요 유관기관(경찰청, 소방재난본부, 군부대 등)
- 행사내용
 - 경기영상위원회 출범 공식선언 및 홍보
 - 경기영상위원회 비전소개
 - 경기영상위원 위촉

□ 추진성과

- 적극적인 영상제작물 유치를 통해 경기영상위원회 출범에 따른 기대효과 창출
- 영상제작물의 시너지 창출을 통한 관광홍보 등의 부수산업 활성화 및 고용창출 등 지역경제 발전 기대효과예상