

새로운 경기

공정한 세상

- 콘텐츠·사람·기술 융합을 통해 미래가치 창출 -

2019년 주요 업무계획

✦ 총괄목차 ✦

I	일반현황	2
II	2018년 주요성과	5
III	비전 및 목표	7
IV	2019년 예산 현황	8
V	2019년 주요 사업 계획	9

I. 일반현황

□ **설립근거** : 경기콘텐츠진흥원 설립 및 지원 조례 제3095호

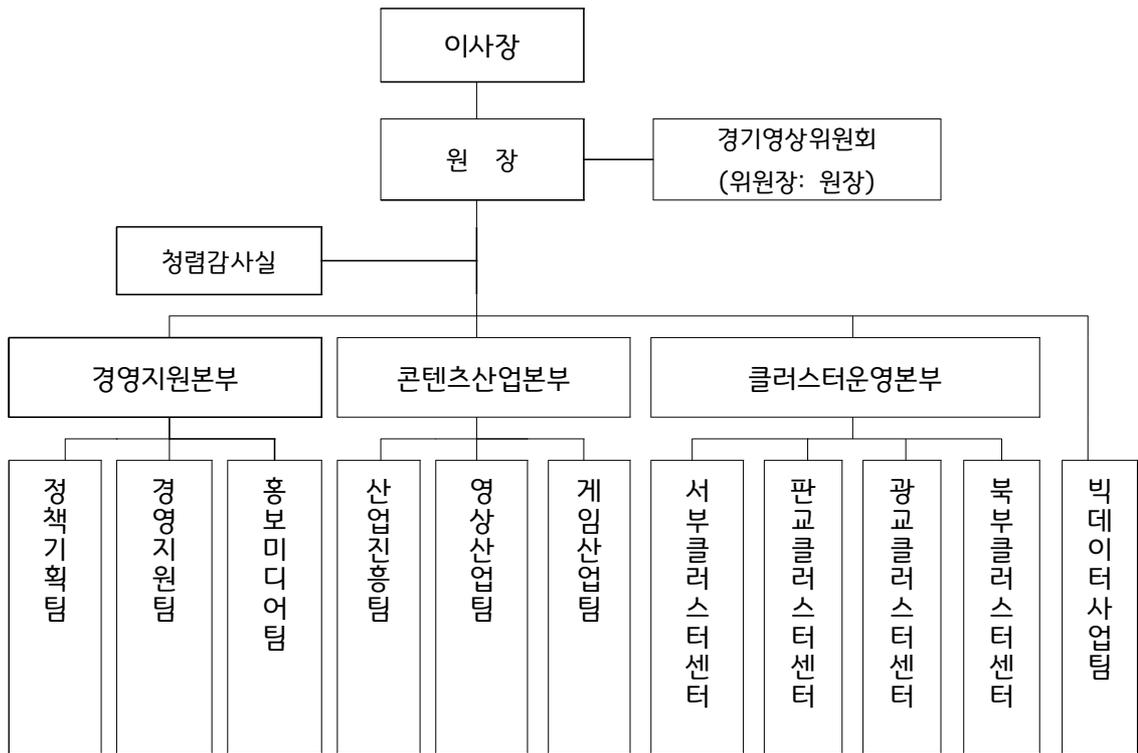
□ **설립개요**

- 설립일 : 2001. 8. 29
- 소재지 : 경기도 부천시 부천로 198번길 18(춘의동)
 춘의테크노파크II 202동 9층
- 기본재산 : 171억 원(건물, 토지)

□ **주요연혁**

- 2001. 3. 5 : 경기디지털아트하이브 설립 및 지원 조례 공포
- 2001. 8. 29 : 경기디지털아트하이브(GDAH) 재단법인 등기
- 2002. 3. 26 : 경기디지털아트하이브 종합지원센터 개소
 ※ 부천시 원미구 송내대로 80 동양화재사옥
- 2005. 9. 26 : (재)경기디지털콘텐츠진흥원(GDCA) 개칭
- 2007. 1. : 사옥 및 지원시설 이전
 ※ 부천시 원미구 부천로 198번길 18 춘의테크노파크II 202동 9층
- 2011. 10. 20 : 기관명칭 변경(→ 경기콘텐츠진흥원, GCA)
- 2014. 5. 19 : 판교 경기문화창조허브 개소
- 2014. 9. 29 : 판교 지역기반형 ‘경기콘텐츠코리아 랩’ 개소
- 2015. 4. 27 : 광교 경기문화창조허브 개소
- 2015. 6. 29 : 북부 경기문화창조허브 개소
- 2016. 10. 20 : 경기글로벌게임센터 개소
- 2018. 1. 29 : 서부 경기문화창조허브 개소
- 2019. 1. 23 : 고양 경기문화창조허브 개소

□ 조 직 : 1실, 3본부, 4센터, 7팀 (2019.1.31 기준)



□ 클러스터 현황

구 분	전 경	인프라 현황	주요 업무
부천 클러스터 (2002년~)		<ul style="list-style-type: none"> ○ 소재지 : 부천시 춘의테크노파크Ⅱ 202동 9~15층 ○ 시 설 : 19,917㎡(6,025평) <ul style="list-style-type: none"> - 입주시설 7개층 - 메이커스페이스 1개층 - 재단사무실 1개층 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 주요사업 <ul style="list-style-type: none"> - 부천 콘텐츠 기업 지원 - 기술·제조와 콘텐츠의 융합산업 지원 - 입주공간 지원 ○ 담당부서 : 서부클러스터센터
판교 경기문화 창조허브 / 경기 콘텐츠 코리아 랩 (2014~)		<ul style="list-style-type: none"> ○ 소재지 : 성남시 경기창조경제혁신센터 6~9층 ○ 시 설 : 4,254㎡(1,287평) <ul style="list-style-type: none"> - 경기문화창조허브 2개층 - 콘텐츠코리아 랩 1.5개층 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 주요사업 <ul style="list-style-type: none"> - 창작자 발굴 및 창업 지원 - ICT 융복합 스타트업 육성 ○ 담당부서 : 판교클러스터센터
광고 경기문화 창조허브 (2015~)		<ul style="list-style-type: none"> ○ 소재지 : 수원시 광고비즈니스센터 2, 6, 11층 ○ 시 설 : 1,718㎡(519평) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 주요사업 <ul style="list-style-type: none"> - VR/AR 육성 사업 - 입주공간 지원 - VR/AR 테스트베드 ○ 담당부서 : 광고클러스터센터
북부 경기문화 창조허브 (2015~)		<ul style="list-style-type: none"> ○ 소재지 : 의정부시 CRC빌딩 10~13층 ○ 시 설 : 1,981㎡(599평) <ul style="list-style-type: none"> - 입주시설 2개층 - 협업 및 장비실 등 2개층 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 주요사업 <ul style="list-style-type: none"> - 제조/디자인 공동창작 등 초기기업 지원 - 장비실, 네트워킹 등 청년창업 지원 ○ 담당부서 : 북부클러스터센터
경기글로벌 게임센터 (2016~)		<ul style="list-style-type: none"> ○ 소재지 <ul style="list-style-type: none"> - 성남시 경기창조경제혁신센터 2, 6층 - 성남시 스타트업캠퍼스 1동 8층 ○ 시 설 <ul style="list-style-type: none"> - 창경센터 1,109㎡(335평) - 스타트업캠퍼스 562㎡(170평) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 주요사업 <ul style="list-style-type: none"> - 게임산업 육성 지원 - 플레이엑스포 - 경기 e스포츠 육성 ○ 담당부서 : 게임산업팀
서부 경기문화 창조허브 (2018~)		<ul style="list-style-type: none"> ○ 소재지 : 시흥시 시흥창업센터 2, 4, 5층 ○ 시 설 : 1,984㎡(601평) <ul style="list-style-type: none"> - 입주시설 2개층 - 협업 및 장비실 등 2개층 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 주요사업 <ul style="list-style-type: none"> - 예비창업자, 스타트업대상 창업지원 및 공간지원 ○ 담당부서 : 서부클러스터센터
고양 경기문화 창조허브 (2018~)		<ul style="list-style-type: none"> ○ 소재지 : 고양시 장항동 엠씨티 타워 6, 7, 9층 ○ 시 설 : 793.29㎡(240평) <ul style="list-style-type: none"> - 입주시설 2개층 - 협업 및 스튜디오 등 1개층 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 주요사업 <ul style="list-style-type: none"> - 방송영상, 뉴미디어 콘텐츠 창업 지원 - 입주공간 지원 ○ 담당부서 : 북부클러스터센터

II. 2018년 주요 성과

① 지역 특화 클러스터 활성화를 통한 ‘일자리 창출’ 선도

○ 5개 클러스터 활성화를 통한 지역 일자리 창출

항목	본부 (부천)	동부 (판교)	남부 (광교)	북부 (의정부)	서부 (시흥)	계
일자리수	532	269	183	140	178	1,302
창업건수	22	114	20	52	52	260
스타트업 지원건수	950	3,474	1,443	1,602	772	8,241
이용객수	3,298	52,578	19,149	17,935	4,677	97,637

○ 고양 경기문화창조허브 신규 구축

- 신규 클러스터 공모를 통해 고양시 선정, 입주공간과 코워킹 스페이스 등 공간 구축 완료('19. 1.23 개소)
- 방송·영상 특화 일자리 창출을 위한 지원 사업 추진

② 도내 콘텐츠기업의 해외시장 진출지원, 유망콘텐츠 발굴 지원

○ (해외) 도내 기업 콘텐츠 수출 지원

- 글로벌 비즈니스 지원 166개사, 수출계약추진액 1억 7,183만 달러
- 홍콩국제라이선싱쇼 1,173만 달러, 라이선싱재팬 1,993만 달러, 한중애니메이션 웹툰 비즈니스 상담회 4,595만 달러 등
- 게임기업 해외진출 지원 250개사, 수출계약추진액 1억 6,698만 달러
- 플레이엑스포 수출상담회 8,112만 달러, 글로벌시장진출지원 8,586만 달러

○ (국내) 도내 기업 콘텐츠 제작 지원

- (게임) 웹툰IP 기반 게임제작지원 6건, VR부문 4건 지원
- (영상) 1인 크리에이터 콘텐츠 제작지원 40팀, 1,059개 콘텐츠 지원
- (융·복합콘텐츠) 도내 이종산업 간 융합 콘텐츠 10건 발굴 및 지원

③ 도내 콘텐츠 생태계 활성화를 위한 기반 조성 지원

- (책생태계) 출판콘텐츠 제작지원 15종, ‘경기도 올해의책’ 5종 선정·배포, 지역 서점 경쟁력 강화를 위한 복합문화공간화 지원(공간개선 10, 문화활동 22)

- (음악) 뮤지션 발굴 지원사업 ‘인디스팡스’ 운영, 음원제작유통 지원
- 총 388개 팀 참가(전년 대비 19% 증가), KBS <올댓뮤직> 방송 프로그램 6회 제작 및 편성, 음원 20건 제작 및 유통 지원
- (e스포츠 활성화) 제10회 대통령배 아마추어 e스포츠대회(KeG) 참가지원, 전국결선 종합 우승 달성
- (VR/AR) 글로벌 개발자 포럼(#GDF2018) 개최 1,778명 참여

4 미래 인재 양성 및 전문가 역량강화를 위한 교육 프로그램 운영

- 경기주니어콘텐츠학교 도내 특성화고 대상 콘텐츠 개발 및 기업가정신 교육 지원. 도내 특성화고 13개교 3,221명 교육
- VR/AR 아카데미 4개 과정(입문, 기본, 특화, 온라인) 운영, 322명 수료
- 경기게임아카데미 스타트업 과정 21개팀 지원, 5개 프로젝트 런칭, 퍼블리싱 계약 3건
- 경기도 1인 크리에이터 아카데미 입문·장르특화·제작지원코칭 172명 교육

5 도민 대상 콘텐츠 향유 기회 지속제공 및 콘텐츠산업 저변 확대

- 소외계층 대상 ‘찾아가는 영화상영’ 304회 19,595명 관람
- 우수영상물 외국어자막 상영 66회 11,435명 관람
- 찾아가는 VR/AR 체험관 운영 15,078명 체험
- 상반기 최대 게임전시회, 플레이엑스포 개최(10주년) 77,062명 관람
- 경기도 지하철서재 3개소(동천역·정자역·광고중앙역) 운영
- 경기 독서캠핑 도내 23가족 82명 참여
- 경기 게임영재캠프 5개 게임 개발, 30명 수료

6 경영혁신 및 지속 가능한 경영인프라 구축

- 조직 진단컨설팅을 통한 조직문화 개선 추진, 직원 만족도 제고를 위한 조직문화혁신협의회 운영, 14개 과제중 10건 이행
- 비정규직의 정규직 전환 : 전환 심의위원회 구성 및 개최(3회), 비정규직 32명 2019년 1월 전환 임용 완료

III. 비전 및 목표

비전	콘텐츠·사람·기술 융합을 통해 미래 가치를 창출하는 선도 기관			
미션	콘텐츠산업 육성 및 융복합 생태계 조성을 통한 경기도 지역 경제 활성화			
핵심가치	창의 · 혁신 · 복지			
2019 경영목표	2019년 경기도 콘텐츠산업 매출액 26조 3,370억 원 / 사업체 20,616개 / 종사자 122,545명 / 콘텐츠 향유 도민 253,910명			
추진전략	콘텐츠산업 혁신 성장 고도화	콘텐츠 지역 클러스터 생태계 활성화	풍요로운 콘텐츠 창작/향유 기반 조성	디지털 중심 경영 개선
2019 실행사업	<ul style="list-style-type: none"> 경기도 책 생태계 활성화 사업 경기도 음악산업 육성 경기국제웹툰페어 개최 IP 활성화 지원 콘텐츠기업 투자 지원 글로벌 비즈니스 지원 경기도 영화영상산업 육성 경기도 다양성영화 육성 게임산업 육성 플레이엑스포 VR/AR 산업 육성 	<ul style="list-style-type: none"> 만화애니영화 콘텐츠산업 클러스터 활성화 클러스터 운영 센터 활성화 서부 경기문화 창조허브 운영 판교 경기문화 창조허브 운영 광교 경기문화 창조허브 운영 북부 경기문화 창조허브 운영 고양 경기문화 창조허브 운영 경기문화창조허브 확대 구축 및 운영 	<ul style="list-style-type: none"> 경기도 영화영상산업 저변확대 경기도 1인 크리에이터 육성 지역 미디어센터 운영 지원 대통령배 e스포츠 대회 출전지원 경기 e스포츠 육성 콘텐츠 전문인력 육성 경기콘텐츠코리아 랩 경기 메이커스 활성화 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠산업 정책연구 콘텐츠산업 홍보 정보보안 및 시스템 운영 지속가능한 빅데이터 분석 서비스 제공 전략적 재단 운영 빅데이터사업팀 운영

IV. 2019년 예산 현황

□ 수입

(단위 : 백만원)

구 분	2019년 편성예산	주요내용
계	48,182	
출연금	18,179	
경기도	15,523	문화체육관광국 : 139.2억 / 빅데이터 담당관 : 16억
시·군	2,656	부천시 26.56억
보조금	28,780	
도비 보조	21,180	콘텐츠산업과 211.8억
국비 보조	2,100	게임산업육성(한국콘텐츠진흥원) 20억, PlayX4(한국콘텐츠진흥원) 1억
시비 보조	5,500	성남 16억, 의정부 9억, 시흥 10억, 고양 10억, 선발예정 시군 10억
사업수입	500	부천 클러스터 임대료
사업외수입	55	이자수입 0.5억
이월금	668	이월금 6.6억

□ 지출

(단위 : 백만원)

구 분	편성예산	주요내용
계	48,182	
콘텐츠산업 혁신 성장 고도화	14,662	게임, 영상, 음악, 출판 등 장르기반 콘텐츠 지원사업
콘텐츠 클러스터 생태계 활성화	16,990	판교, 광고, 북부, 서부 등 지역기반 콘텐츠 융복합 창업생태계 구축 사업
풍요로운 콘텐츠 창작향유 기반 조성	5,900	영상콘텐츠, e스포츠, 메이커스 등 콘텐츠 창작/향유 지원사업
디지털 중심 경영개선	10,622	운영비, 홍보, 정보보안 시스템 운영 콘텐츠산업 정책연구 등 조직경영지원(빅데이터 사업팀 포함)
기타 반환금 및 예비비	8	예비비 및 보조사업 반환금 등

V. 2019년 주요 사업 계획

- 1. 콘텐츠산업 혁신 성장 고도화 10**
(콘텐츠산업본부 소관)
- 2. 콘텐츠 지역 클러스터 생태계 활성화 22**
(클러스터운영본부 소관)
- 3. 풍요로운 콘텐츠 창작/향유 기반 조성 32**
(콘텐츠산업본부, 클러스터운영본부 소관)
- 4. 디지털 중심 경영 개선 41**
(청렴감사실, 경영지원본부 소관)

전략1

콘텐츠산업 혁신 성장 고도화

□ 경기도 콘텐츠산업의 공정한 생태계 복원

- 콘텐츠산업 양극화 심화로 어려움이 가중되고 있는 중소 영세 콘텐츠기업의 제작 및 유통지원 강화
- 콘텐츠산업의 뿌리인 젊은 창작자 및 기술인재 발굴·지원

□ 4차 산업혁명 기반 콘텐츠 영역 지원강화

- 콘텐츠 가치의 핵심으로 부상하는 콘텐츠의 IP화 지원 및 육성
- 소셜 웹 사회¹⁾에 적합한 다양한 분야의 미래 콘텐츠 영역 지원 강화
- 블록체인, AI 등 신기술 기반 콘텐츠 발굴 및 지원

□ 장르 콘텐츠 산업의 저변 강화를 통한 활력 제고

- 책과의 만남(독서캠핑, 동네서점전, 지하철서재, 서점 복합문화 공간화)
- 웹툰과의 만남(웹툰작가와 만남, 웹툰작가 갤러리관)
- 음악이 있는 날(인디스땅스, 인디31)
- 게임을 통한 만남(플레이엑스포, 게임영재캠프)

□ 조직 개편에 따른 기능 통합으로 시너지 창출

- 산업진흥 및 글로벌마케팅 기능을 하나의 팀으로 통합하여 기존 사업범위 및 규모의 한계를 넘은 전략적 목표 정립 및 사업 집중
- 장르 간 융합, 기술 융합 등 융복합 콘텐츠 육성을 위한 추진 기반 마련

1) 소셜 웹 사회는 창작 및 유통, 소비의 주도권이 개인으로 넘어온 사회를 의미함. 소셜 웹 사회에서 준거집단과 집단행동은 개인의 판단에 의해 결정되는데 대표적으로 유튜브, 트위터, 페이스북 등은 이런 소셜 웹 네트워킹의 대표적 사례이며, 기업들 역시 소셜 웹 플랫폼 기반의 비즈니스 영역 확장을 통한 콘텐츠 지배력 강화에 노력

1-1

경기도 책 생태계 활성화 사업

- 콘텐츠의 원천소스인 출판콘텐츠 제작 및 출판모델 다변화 지원
- 책과 독자가 만나는 접점으로 서점 역할강화 및 독서 문화확산 캠페인 수행

□ 사업 개요

- 사업목적 : 출판콘텐츠 경쟁력 강화 및 동네서점 활성화를 통한 책 생태계 구축
- 대 상 : 도내 지역서점 및 중소출판사, 도민
- 사업목표 : 콘텐츠 제작 24건, 동네서점 문화활동 지원 30건
- 예 산 : 1,000백만원(도비 1,000)

□ 추진 계획

- 출판지원
 - 히든작가 : 도내 신진작가 발굴 및 출판사 연계를 통한 단행본 출간
 - 출판콘텐츠제작지원 : 중소출판사 도서출간 및 오디오북 제작 지원
- 서점지원
 - 서점학교 : 예비 서점창업가 대상 창업교육 및 컨설팅
 - 동네서점展 : 동네서점 복합문화공간화 컨설팅 및 문화활동 지원
- 제도지원 및 독서문화 확산
 - 인증제 및 상품권 발행, 지하철 역사 내 열린도서관 운영

□ 추진 일정

- 2019. 5 : 히든작가, 출판제작지원 지원 대상 선정
- 2019. 6 ~ : 동네서점展 운영
- 2019. 11 : 히든작가, 출판제작지원 출간기념회

□ 기대 효과

- 우수 출판콘텐츠 발굴 및 문화형 서점육성을 통한 경기도만의 특색있는 책 생태계 조성, 독서를 통한 도민의 문화향유 기회 확대

1-2

경기도 음악산업 육성

- 道 음악산업 육성·진흥 조례에 근거, 지원 뮤지션들 대상 완성형 상품 개발(음악, 공연) 및 비디오 마케팅 중심 유통 지원

□ 사업 개요

- 사업목적 : 경기도 음악산업 육성 및 지원
- 대 상 : 경기도 31개 시군, 청년예술가, 음악창작자, 음악기업, 도내 실용음악대학, 음악산업협단체
- 사업목표 : 완성형 상품개발 및 비디오 마케팅 중심의 유통 지원
- 예 산 : 875백만원(도비 700, 시비 175)

□ 추진 계획

- (인디스땅스) 실력과 뮤지션(청년예술가) 발굴 및 마케팅·유통지원
 - 공연, 음원, 영상, SNS 홍보 지원을 통한 뮤지션 및 경기도 음악인프라 홍보
- (인디31) 지자체 협력기반 대표 축제에 인디뮤지션 무대 지원
 - 31개 시·군 대상 기획공연사업 추진(공모·평가선정 후 협약 체결)
- (국제 컨퍼런스) 해외 네트워크 확대를 통한 해외 진출 기회 모색
 - 국내·외 관계자 초청 컨퍼런스 및 쇼케이스 무대공연 개최
- (뮤직타운 페스티벌) 지역기반형 대표 음악축제 기획 운영
 - 지역 음악산업 육성 정책 홍보를 위한 뮤직타운 페스티벌 개최

□ 추진 일정

- 2019. 1 ~ 4 : 파트너사 선정 및 세부사업별 공모 시행
- 2019. 5 ~ 11 : 세부사업별 프로그램 기획 및 공연 개최
- 2019. 6 : 국제 컨퍼런스, 페스티벌 개최

□ 기대 효과

- 국내 뮤지션들의 道 활동 유입 확대, 아시아 음악산업에서 경기도 역할 정립
- 비디오 마케팅 중심의 지원사업 확장을 통한 경기도 정책 전파 확산

1-3

경기국제웹툰페어 개최

- 국내 최초 국제웹툰페어 개최를 통해 웹툰 기업의 해외진출 기반 마련
- 콘텐츠 IP 원천소스로 급부상 하는 웹툰 산업의 활성화 기여

□ 사업 개요

- 사업목적 : 웹툰 산업 활성화 및 해외진출 기반 마련
- 대 상 : 웹툰 관련 작가, 제작사, 플랫폼 등 산업종사자 및 일반관람객 등
- 사업목표 : 참가기업 50개사, 관람객 1만명, 수출계약추진액 300만 달러
- 예 산 : 290백만원(도비 250, 자체 40)

□ 추진 계획

- 행사기간 : 2019. 5. 10 ~ 5. 12 / 3일(수출상담회 : 5. 10 ~ 5. 11 / 2일)
※ PlayX4 행사 기간(5. 9 ~ 5. 12 / 4일)과 동기간 개최로 시너지 효과 기대
- 행사장소 : 고양 킨텍스 제2전시장 10A홀
- 주최/주관 : 경기도/경기콘텐츠진흥원·킨텍스
- 개최규모 : 참가기업 50개사, 국내외 바이어 30개사 내외
- 행사구성 : 전시회(B2C), 수출상담회(B2B), 부대행사 등
 - 전시회 : 웹툰 전시관, 웹툰 마켓관, 체험존 구성
 - 수출상담회 : 국내외 바이어와 국내 웹툰 기업 간 1:1 비즈니스 매칭 및 피칭
 - 부대행사 : 웹툰작가 토크쇼, 웹툰 드로잉, 웹툰 상영관, 캐리커처 등

□ 추진 일정

- 2019. 2 ~ : 3자 협약(경기도-진흥원-킨텍스) 및 조직위원회 구성
운영 용역사 선정, 참가업체 모집, 온오프라인 홍보
- 2019. 5 : 2019 경기국제웹툰페어 개최

□ 기대 효과

- 차세대 한류를 선도하는 웹툰 콘텐츠 산업 생태계 활성화
- 콘텐츠 IP의 원천소스인 웹툰의 영화, 게임, 드라마, 애니 등 2차 콘텐츠 확산

1-4

IP 활성화 지원

- 스토리 IP의 장르 다각화를 통한 해외시장 진출 기반 마련

□ 사업 개요

- 사업목적 : IP 다각화 제작지원을 통한 국내외 시장 IP 유통 활성화
- 대 상 : 해당 IP를 확보·보유한 도내 콘텐츠 기업
- 사업목표 : 인기 웹소설 IP 기반 2차 저작물(웹툰) 총 4건 제작
- 예 산 : 100백만원(자체 100)

□ 추진 계획

- 우수 웹소설 IP의 웹툰화 제작지원
 - (지원내용) 총 4개 작품 선정 후 작품 당 최대 23백만원 지원
 - (결과물) 최초 20화 이상의 웹툰(스크롤 형식, 1화 당 50컷 이상)
- 원작 웹소설과 동반한 국내외 유통 후속지원
 - (지원내용) 국내외 비즈니스 상담 지원을 통해 해외 유통사·플랫폼에 원천 IP와 2차 저작물이 패키지로 판매될 수 있도록 노력

□ 추진 일정

- 2019. 2 ~ 5 : 공모 및 작품 선정, 협약 체결
- 2019. 5 : 2019 경기국제웹툰페어 참가 지원
- 2019. 11 : 2019 지커넥션(인바운드 수출상담회) 참가 지원

□ 기대 효과

- 원천소스의 이미지화를 통한 IP 가치 상승 및 장르 다각화 도모
- 양질의 스토리 IP를 조기 확보, IP 다각화 및 해외진출 전략을 통한 도내 웹소설 작가 및 콘텐츠 업체 매출 증대

1-5

콘텐츠기업 투자 지원

- 도내 유망 ICT 융·복합 콘텐츠기업 발굴 및 투자지원을 통한 스타트업 육성
- 도내 영세 콘텐츠기업 자금확보를 위한 특례보증 사업

□ 사업 개요

- 사업목적 : 도내 유망 ICT 융·복합 콘텐츠기업 발굴 및 투자자 연결을 통한 기업 투자유치 확대와 기업 성장지원
- 대 상 : 경기도 소재의 융·복합 콘텐츠기업
- 사업목표 : 투자 컨설팅 50회 이상, 오피스아워 8회이상, 세미나 3회이상 개최
- 예 산 : 247백만원(도비 247)

□ 추진 계획

- 유망기업 대상 투자 및 펀드 운용
 - 펀드 운용 및 관리
 - 넥시드펀드(1~3호, 530억 규모) 및 경기엔젤투자매칭펀드(50억 규모) 운용관리
 - 투자 및 IR 컨설팅
 - 투자 희망기업을 위한 투자 및 IR 컨설팅 제공
- 유망 융·복합콘텐츠기업의 발굴 및 지원
 - 오피스아워 및 세미나
 - 민간 주요VC와의 1:1 심층미팅을 통한 투자연계
 - 투자교육과 최신 투자트렌드 공유
 - 특례보증지원사업
 - 경기도, 경기신용보증재단, 25개 시군과 함께 콘텐츠기업 특례보증지원
 - 지원사업 홍보 및 기업지원 연계

□ 추진 일정

- 2019. 3 ~ 11 : 오피스아워, 세미나, 특례보증 등 사업 운영

□ 기대 효과

- 유망 융·복합콘텐츠기업 발굴 및 투자지원을 통한 안정적인 사업환경 제공
- 투자, 특례보증 기회 제공을 통해 도내 기업의 성장가능성 확대

1-6

글로벌 비즈니스 지원

- 경기도 캐릭터·애니·웹툰 등 콘텐츠 기업의 해외 시장 진출 지원
- 기업의 수출 경쟁력 강화를 위한 법률, 번역 등 해외진출 관련 애로사항 해결

□ 사업 개요

- 사업목적 : 도내 콘텐츠 기업의 해외진출 확대를 통한 기업 성장 제고
- 대 상 : 해외진출이 필요한 도내 콘텐츠 기업(캐릭터,애니,웹툰 등)
- 사업목표 : 수출계약추진액 1억 3,000만 달러 이상
- 예 산 : 1,000백만원(도비 800, 시비 200)

□ 추진 계획

- 해외시장 진출 활성화
 - 경기도 공동관 운영으로 국내외 라이선싱 마켓 참가지원(국외5, 국내1)
 - 심천국제라이선싱쇼(8월, 신규), 도쿄기프트쇼(9월), 차이나라이선싱엑스포(10월), 넥스트콘텐츠페어(10월, 부산), 싱가포르ATF(12월), 홍콩라이선싱쇼('20.1월)
 - 해외 바이어 초청 수출상담회 : 한중 비즈니스 상담회(중국, 4월), 지커넥션(국내, 11월)
- 수출경쟁력 강화 지원
 - 해외진출 IP-법률 컨설팅 : 수출 애로사항 해소 및 해외 진출 IP 보호 지원
 - 번역지원 : 해외 마케팅 자료 및 무역 서류 번역, 자막 번역 등 현지화 지원

□ 추진 일정

- 2019. 2 ~ 11 : 법률, 번역 지원 사업 상시 운영
- 2019. 4 : 한중 애니메이션-웹툰 비즈니스 상담회 개최
- 2019. 8 ~ 9 : 심천 라이선싱엑스포(8월), 도쿄국제기프트쇼(9월) 참가
- 2019. 10 : 차이나라이선싱엑스포, 부산넥스트콘텐츠페어 참가
- 2019. 11 ~12 : '지커넥션 2019' 개최(11월), 싱가포르 ATF 참가(12월)

□ 기대 효과

- 경기도 중소 콘텐츠 기업의 해외진출 판로 확대 및 수출 성과 제고

1-7

경기도 영화영상산업 육성

- 경기영상위원회 지속적 활성화 및 경기도 영상산업 선도
- 경기도 영상콘텐츠 산업 육성 및 다양성영화 지원 확대

□ 사업 개요

- 사업목적 : 도내 영상콘텐츠 산업기반 강화 및 지역경제 활성화
- 대 상 : 영화영상 기업, 제작사, 배급사, 학생 및 일반도민 등
- 사업목표 : 로케이션 지원 120편, 도내 촬영지 발굴 100건, 시나리오 기획개발 지원 15편, 다양성영화 13편 내외 제작지원, 인센티브 35개사 지원, 국제영화제 10편 내외 참가비용 지원 등
- 예 산 : 1,450백만원(도비 1,450)

□ 추진 계획

- (로케이션 활성화) 도내 촬영 유치 및 지원, 촬영지 발굴을 통한 로케이션 DB 구축 증대
- (시나리오 기획개발지원) 장편극영화 시나리오 15편 개발 지원
- (제작투자지원) 다양성 장편극영화 제작비 지원 13편 내외
- (로케이션 인센티브 지원) 상업영화 및 도내 업체 소비액 환급 지원 35개사 내외
- (국제영화제 참가지원) 장·단편 다양성영화 10편 내외 참가 지원
- (경기영상위원회 운영) 정기회의, 영상위원회 홍보, 네트워킹 강화

□ 추진 일정

- 2019. 1 ~ 12 : 도내 로케이션 촬영 상시 지원
- 2019. 3 : 시나리오 기획개발지원, 제작투자지원 등 사업 공고

□ 기대 효과

- 도내 영상물 촬영 유치 증가에 따른 지역 경제 활성화
- 다양성영화 지원 확대를 통한 저예산·다양성영화 산업 성장 기여

1-8

경기도 다양성영화 육성

- 다양성영화의 안정적인 상영배급 지원을 통해 경기도형 다양성영화 육성 시스템 구축 및 도민의 문화향유 기회 확대

□ 사업 개요

- 사업목적 : 다양성영화 유통지원 및 다양성영화의 인지도 제고
- 대 상 : 도민, 다양성영화 제작사, 유통사, 영화인 등
- 사업목표 : 개봉관 4개소, 공공상영관 35개소 이상 운영, 배급지원 10편, 다양성영화의 날 행사 운영 연 5회 내외
- 예 산 : 800백만원(도비 800)

□ 추진 계획

- 경기도 다양성영화관 운영 39개소
 - 다양성영화 지역 개봉관 4개소 및 공공·민간시설 35개소 발굴
- 2019년 개봉 예정작 배급유통 지원 10편(상·하반기 5편)
 - 배급·홍보에 어려움을 겪는 다양성영화에 마케팅 비용 지원
 - 공모를 통해 10작품 선정 및 지원(작품당 1.5천만원)
- 다양성영화의 날 행사 개최 5회 내외
 - 다양성 영화 개봉관, 지역명소, 페스티벌, 공공상영관 등에서 개최
 - 상영회, 씨네토크, 영화관련 이벤트 등 다양한 볼거리 제공

□ 추진 일정

- 2019. 3 ~ 12 : 경기도 다양성영화관 운영
- 2019. 4 ~ 12 : 다양성영화의 날 행사 개최
- 2019. 4 ~ 9 : 다양성영화 배급지원 공모(상하반기)

□ 기대 효과

- 다양성영화 상영관 확대로 극장 상영이 어려운 다양성영화 상영기회 제공
- 독립·저예산 예술영화의 다양한 영상문화 향유 기회 제공

1-9

게임산업 육성

- 글로벌 경쟁력을 갖춘 중소게임 기업 발굴 육성
- 도 내 건강한 게임산업 생태계 조성

□ 사업 개요

- 사업목적 : 경기도 특화 게임산업 육성정책 추진으로 게임인재 양성, 글로벌 시장 진출을 지원하여 도내 중소게임 기업 성장 견인
- 대 상 : 도내 스타트업, 중·소·영세 게임사 및 개발자 등
- 사업목표

지원기업수	일자리	창업지원	수출계약추진액
190개사	150명	25건	1.3억 달러

- 예 산 : 4,000백만원(국비 2,000, 도비 2,000)

□ 추진 계획

- 게임아카데미 : 스타트업 과정(연2회/40명), 게임영재캠프(연1회/30명), 오픈클래스(연3회/180명), 오픈세미나(연14회/1,000명) 등
- 새로운경기게임오디션 : 우수 게임 선발 후 개발지원금 및 후속 지원 (연 2회 20개팀)
- 게임기업재도전지원 : 게임 Reboot 세미나, G-Continue Program (5개사) 및 사례집 발간
- 경기글로벌게임센터 운영 : 입주 공간 33개실 운영 및 기업 간 네트워킹 프로그램 운영 지원사업과 기업 성과 통합 홍보 진행
- 글로벌시장 상용화 지원 : 직접 퍼블리싱 지원(7개사, QA, 마케팅, 기술지원 등)
- 글로벌게임 제작 지원 : 웹툰IP, HTML5, VR/AR 부문 제작 지원(총 13개사)
- 글로벌시장 진출 지원: 수출상담회(국내 1회), 전시회 참가 지원(국외2회, 국내1회) 및 챗라인마켓(태국, 베트남, 인도네시아) 현지 프로그램 운영

□ 기대 효과

- 스타트업·중소기업의 전 주기적 지원을 통한 창업 및 청년 일자리 창출
- 신흥시장, 히든마켓 발굴을 통한 글로벌 진출 시장 다변화 및 수출증대

1-10

플레이엑스포(PlayX4) 개최

- 중소기업기업의 홍보 및 글로벌 진출 지원을 통한 도내 게임 산업 활성화
- 신기술과 다양한 플랫폼 기반 게임 전시를 통한 게임 산업의 미래 조망

□ 사업 개요

- 사업목적 : 중소 게임기업 판로개척 및 글로벌 시장진출 지원을 통한 게임산업 활성화
- 대 상 : 도내 스타트업, 중·소·영세 게임사 및 개발자 등
- 사업목표 : 관람객 10만 명, 수출계약추진액 1억 달러
- 예 산 : 1,900백만원(국비 100, 도비 1,800)

□ 추진 계획

- 행사개요
 - 일 정 : 2019. 5. 9.(목) ~ 5. 12.(일)
 - 장 소 : 킨텍스 제 2전시장 6~8홀
- 중소 게임기업에 특화된 홍보 마케팅 및 글로벌 시장진출 지원 활성화
 - 전시회 : 중소기업특별관 확대 운영으로 중소기업 홍보·마케팅 집중
 - 수출상담회 : 권역별 유력 바이어와 1:1 비즈 매칭 및 중소기업 전용 미디어 부스 강화
- 행사구성
 - 전시회 : 중소기업 특별관, 차세대 기술관, 기획전시·체험관 등
 - 수출상담회 : 국가 공동관, 유력 바이어 독립관, 플랫폼(VR, 아케이드 등) 공동관
 - e스포츠대회 : 국내외 유명 e스포츠 대회 연계 개최 등
 - 부대행사 : 트위치 라이브쇼, 크리에이터 팬미팅, 게임이야기 콘서트 등

□ 추진 일정

- 2019. 1 ~ 5 : 참가기업 모집 및 세부 운영 프로그램 기획
- 2019. 5. 9 ~ 5.12 : 2019 플레이엑스포 개최(일산 킨텍스)

□ 기대 효과

- 중소기업기업 전용 비즈니스 플랫폼 구축(홍보와 수출 판로 개척)
- 수도권 최대 게임쇼 개최를 통한 '대한민국 게임 일번지' 경기도 위상 강화

1-11

VR/AR 산업육성

- 창업 활성화 네트워크 구축 및 혁신적 창업기업 유치로 미래일자리 창출
- 道民 미래일자리 교육복지 강화 및 4차 산업혁명 선도 플랫폼 구축

□ 사업 개요

- 사업목적 : 4차 산업혁명 핵심기술 VR/AR 산업육성, 교육복지
- 대 상 : VR/AR 분야 기업, 예비창업자, 일반도민
- 사업목표 : 기업 30개, 킬러콘텐츠 5개, 참여자 19,747명(인재/저변)
- 예 산 : 3,000백만원(도비 3,000)

□ 추진 계획

- (공간운영) VR/AR 기술/콘텐츠 개발 테스트베드 통합운영
- (기업육성) 기업선발, 자금지원, 엑셀러레이션, 투자/유통 연계
- (인재양성) 단계별(초/중/고급) VR/AR 아카데미 및 경진대회 개최
- (저변확대) 道民 대상 찾아가는 체험관, 글로벌 개발자 포럼 개최

□ 추진 일정

- 2019. 3 : 「기업선발 오디션」 공모(아이디어/상용화/킬러콘텐츠 3개 부문)
- 2019. 4 : 「VR/AR 아카데미-일반과정」 모집(초급자 대상)
「찾아가는 VR/AR 체험관」 운영
- 2019. 5 : 「VR/AR 아카데미-해커톤」 모집(중급자 이상 대상)
기업육성 세부지원 프로그램 운영(6개월 특화지원)
- 2019. 7 : 「GDF2019 글로벌 개발자 포럼」 개최(7.18~19)
- 2019. 9 : 「VR/AR 아카데미-해커톤」 결선(글로벌 해커톤 진출연계)
- 2019. 11 : 「투자/유통 연계 IR피칭 데모데이²⁾」 개최(11.29)

□ 기대 효과

- 미래 지속 가능한 일자리 창출 및 신성장 동력 확보
- 경기도를 VR/AR 산업 전초기지화 글로벌 시장 선도

2) 기업 소개와 사업설명회를 통해 투자 유치를 활성화하기 위한 행사

전략2

콘텐츠 지역 클러스터 생태계 활성화

□ 지역 특성화 프로그램 고도화 및 신규 클러스터 구축

- 방송영상 특화 클러스터 구축 및 창업 생태계 활성화
 - 고양경기문화창조허브 개소(2019.1.23.) 및 방송영상, 뉴미디어 분야 창업지원 프로그램 운영
- 콘텐츠와 지역 산업(제조·서비스산업)의 융합 프로그램 강화
 - (시흥) 지역 맞춤형 메이커스 프로그램 운영
 - (부천) 기업 연계형 메이커 스페이스 운영
 - (북부) 제조+디자인+콘텐츠 융합을 통한 콘텐츠 분야 취창업 지원
- 신규 경기문화창조허브 후보지 선정 및 구축 추진

□ 4차 산업혁명을 주도할 킬러 콘텐츠 발굴·육성

- 하이테크 기반 스타트업 육성 프로그램 강화
 - (광고) VR/AR NRP 프로그램³⁾ 지속 운영 및 킬러 콘텐츠 발굴
 - (판교) ICT 기반 융합 콘텐츠 스타트업 육성
- 앵커기업과의 협력 네트워크 구축
 - 판교테크노밸리 입주기업협의회, 방송영상 플랫폼 기업 협력 추진

□ 클러스터 공동 프로그램 운영을 통한 효율성 제고

- 유사·중복 프로그램 통합 운영을 통한 홍보 강화
 - 창업 저변확대 프로그램 공동운영(교육 및 세미나)
 - 공동 데모데이⁴⁾와 공동 프로모션 추진
- 입주기업 및 지원기업 교류 프로그램 활성화

□ 기초 지자체 협력 강화 및 운영체계 정비

- 기초지자체 산하 공공기관과의 협력사업 발굴 및 정보 교류 강화로 지역 특성에 맞는 신규사업 공동기획/운영
- 클러스터 확대에 따른 조직 운영체계 정비

3) Next Reality Partners, 기업참여형 엑셀러레이팅 프로그램

4) 기업 소개와 사업설명회를 통해 투자 유치를 활성화하기 위한 행사

2-1

만화애니영화 콘텐츠산업 클러스터 활성화

- 콘텐츠 산업의 대표적인 원천소스인 만화, 애니, 영화산업 육성을 통해 차세대 한류 콘텐츠 산업 주도

□ 사업 개요

- 사업목적 : 만화애니영화 산업 활성화 및 경기서부지역 클러스터 특화 육성
- 대 상 : 만화애니영화 콘텐츠 분야 기업·예비창업자·학생·기관 등
- 사업목표
 - (만화웹툰) 만화 원작 기반의 2차 콘텐츠 3편 제작, 스마트 전시개발, 코스프레페스티벌 참가자 3,000명, 관람객 15,000명 달성
 - (애니메이션) 인재육성 1,200명 이상 교육
 - (장르영화) 영화제 산업프로그램(B.I.G) 참가벤티지 발급 540건, 비즈미팅 500회
- 예 산 : 1,300백만원(도비 1,300)

□ 추진 계획

- (만화웹툰) 만화 원작 2차 콘텐츠 제작지원, 만화웹툰 기반 스마트 전시지원, 경기국제코스프레페스티벌 개최
- (애니메이션) 애니교육 및 학생대전/공모전 등 인재 육성
- (장르영화) 부천국제판타스틱 영화제 내 산업 프로그램(B.I.G) 통한 장르영화 프로젝트 제작 및 유통 지원

□ 추진 일정

- 2019. 5 : 전국학생만화애니메이션 대전/공모전 개최
- 2019. 6 : 부천국제판타스틱영화제 개최
- 2019. 8 : 경기국제코스프레페스티벌 개최
- 2019. 10 : 부천국제애니메이션페스티벌 개최

□ 기대 효과

- 만화웹툰·애니메이션·장르영화 지원을 통한 도내 콘텐츠산업 발전 도모 및 경쟁력 강화

2-2

클러스터 운영 센터 활성화

- 콘텐츠 기업 입주 공간 제공과 성장지원을 통한 부천 클러스터 활성화
- 융·복합 콘텐츠 발굴 및 메이커 양성을 통한 도내 메이커 문화 활성화

□ 사업 개요

- 사업목적 : 부천 콘텐츠 기업의 성장주기별 맞춤형 프로그램을 통해 도내 대표 콘텐츠 기업 육성 및 융·복합콘텐츠 클러스터 구축
- 대 상 : 예비창업자, 스타트업, 중견기업 메이커, 콘텐츠산업 관계자
- 사업목표 : 신규창업 35건, 신규일자리 55명, 스타트업지원 645건
- 예 산 : 2,060백만원(도비 1,648, 시비 412)

□ 추진 계획

- 콘텐츠 기업 집적화 입주공간 지원 및 낙후시설 환경개선
- 메이커 문화 확산 및 메이커 창업 활성화 프로그램 운영
- 비즈니스 생애주기별 맞춤형 G-START A~E 프로그램을 통한 스타트업 역량강화 및 우수기업 육성
- 산업·장르·기술과 콘텐츠와의 결합으로 새로운 가치창출이 가능한 융합콘텐츠 발굴 및 제작 지원

□ 추진 일정

- 2019. 3 ~ : 융·복합 콘텐츠 프로젝트 선정 및 지원, G-START 프로그램 참가기업 모집 및 지원
- 2019. 5 ~ 12 : 메이커 프로그램 운영

□ 기대 효과

- 스타트업 육성 및 융·복합콘텐츠 기능 강화된 거점 클러스터로서의 역할 수행
- 콘텐츠기업 집적화 95개사(고용인력 565명) 이상, 융·복합 프로젝트 사업화제품 5건

2-3

서부 경기문화창조허브 운영

- 경기 서부지역 제조업 기반 융·복합 창업지원 및 기술고도화를 통한 일자리창출
- 경기 서부지역 융·복합 창작문화 확산 및 시민향유, 메이커 문화 저변확대

□ 사업개요

- 사업목적 : 경기 서부권 제조산업 고도화 및 창업활성화 실현
- 대 상 : 제조·콘텐츠 융·복합 스타트업, 제조기업, 도민 및 소비자
- 사업목표 : 창업 60건, 일자리창출 200명, 스타트업 지원 400건
- 예 산 : 2,000백만원(도비 1,000, 시비 1,000)

□ 추진계획

- (공간지원) 입주 및 협업 공간지원
 - 예비창업자 및 스타트업 대상 입주공간 및 개방형 협업공간지원
 - 메이커 창작/가공/생산 공용장비 및 제품 촬영지원, 장비 연계 교육 프로그램 운영
- (초기기업 지원) 초기 창업 아이디어 발굴 및 제품화, 메이커스 문화저변 확대를 위한 초기지원 프로그램 운영
- (성장기업 지원) 메이커스 스타트업 성장단계별 비즈니스 모델 고도화 및 투자·자금지원, 유통·판로개척 지원 프로그램 운영

□ 추진 일정

- 2019. 3 ~ 11 : 초기기업 지원 프로그램 운영
- 2019. 3 ~ 10 : 성장기업 지원 프로그램 운영
- 2019. 6 : 스타트업 입주사 모집(상반기)
- 2019. 12 : 스타트업 입주사 모집(하반기)

□ 기대 효과

- 창업 60건, 일자리창출 200명, 스타트업 지원 400건
- 경기 서부지역 제조·콘텐츠 ICT 융·복합 창업 생태계 구축을 통한 청년창업 및 일자리창출 혁신거점 확대

2-4

판교 경기문화창조허브 운영

- 창업 생태계 구축 및 활성화를 통해 ICT 융·복합 콘텐츠산업을 선도하는 경쟁력 있는 스타트업 발굴 및 육성

□ 사업 개요

- 사업목적 : ICT 융복합 콘텐츠 발굴 및 창작, 창업 지원
- 대 상 : 예비창업자 및 스타트업
- 사업목표 : 지원기업 투자유치 50억, 창업 150건, 일자리 400건
- 예 산 : 2,500백만원(도비 1,500, 시비 1,000)

□ 추진 계획

- 공간운영
 - 회원제 스마트오피스 및 입주선발 스타트업오피스 운영
 - 스마트오피스 81좌석, 스타트업오피스 24개실 운영
 - 공간 이용자(회원) 대상 네트워킹 및 스타트업 동향 정보 제공
 - 비즈니스 협업과 지속적인 네트워킹 수행 지원
- 창업지원 프로그램 운영
 - 스타트업 집중 성장 프로그램인 'G-START' 운영
 - 기수별 20개팀 내외의 가능성 높은 스타트업을 발굴하여 집중 성장 지원
 - 문화콘텐츠분야 창업지원 전담인력 '문화창업플래너' 육성
 - 문화콘텐츠 스타트업 컨설팅 관련 교육 및 활동지원, 네트워킹 운영
 - 문화콘텐츠, ICT 관련 분야 도내 예비창업자 대상 '청년창업SMART2030'
 - 창업역량강화 교육 및 맞춤형 컨설팅/멘토링 지원, 창업 초기자금 지원, 엑셀러레이팅 및 협업, 투자, 네트워킹 지원

□ 추진 일정

- 2019. 3 ~ : 청년창업SMART2030 교육대상자 선정
교육/멘토링 과정 운영

- 2019. 4 ~ : G-START 프로그램 참가기업 모집 및 지원
문화창업플래너 모집 및 교육 운영
- 2019. 6 : 청년창업SMART2030 자금지원 대상 선정 및 지급

□ 기대 효과

- 문화콘텐츠 창업 관련 비즈니스 활동 및 네트워킹을 교류하는 ‘허브’로서 입지 강화
- 도내 예비창업자부터 스타트업, 창업을 지원하는 플래너 육성 등 창업관련 전 분야 지원 프로그램 운영으로 인지도 제고

2-5

광고 경기문화창조허브 운영

- 미래산업 혁신시대 기반조성(경기남부 광고 VR/AR 산업육성 특화 센터)
- 道民 콘텐츠 복지 강화 및 문화향유 기회 제공으로 4차 산업혁명 가치 확산

□ 사업 개요

- 사업목적 : 지역 특화산업 연계 융복합 콘텐츠 발굴, 콘텐츠 복지 강화
- 대 상 : VR/AR 분야 기업, 예비창업자, 일반도민
- 사업목표 : 창업 40건, 일자리 창출 120개, 스타트업 지원 743건
- 예 산 : 2,030백만원 (도비 2,030)

□ 추진 계획

- (공간운영) 광고비즈니스센터(3개층), 창업지원 시설/장비 통합운영
- (기업육성) VR/AR 선도기업 특화지원, 글로벌 경쟁력 강화 지원
- (인재양성) 청소년 대상 미래일자리 교육, 융·복합 프로젝트 지원
- (저변확대) 道民 대상 4차 산업혁명 주제 강연, VR/AR 체험 교실

□ 추진 일정

- 2019. 2 : 「VR/AR 산업 진로체험 교실」 운영(연중상시/예산소진까지)
- 2019. 4 : 「TEC 콘서트 강연 프로그램」 운영(월 2회)
「융·복합 프로젝트 제작지원」 공모
「청소년 VR/AR 교실」 운영
- 2019. 5 : 「VR e스포츠 게임대회」 운영(지역예선/연말결선)
기업육성 세부지원 프로그램 운영(6개월 특화지원)
- 2019. 11 : 「VR e스포츠 게임대회」 결선
- 2019. 12 : 「융·복합 프로젝트 제작지원 성과발표회」 개최(12.13)

□ 기대 효과

- 미래 지속 가능한 창업 및 지역특화 산업육성 기반 조성
- 4차 산업혁명 연계 도민 콘텐츠 복지 및 행복지수 제고

2-6

북부 경기문화창조허브 운영

- 경기 북부 콘텐츠산업 고도화 및 스타트업 육성 대표허브 구축
- MDC 특화분야 스타트업 육성을 기반으로 지역 특화산업 육성 도모

□ 사업 개요

- 사업목적 : 제조(M)·디자인(D)·콘텐츠(C) 융합을 통한 콘텐츠산업 분야 취·창업 지원 및 경기북부 산업 고도화
- 대 상 : 제조·디자인·콘텐츠 분야 예비창업자, 메이커 및 기업
- 사업목표 : 창업 50건, 일자리 창출 140명, 스타트업 지원 1,500건
- 예 산 : 3,100백만원(도비 2,200, 시비 900)

□ 추진 계획

- 북부허브 스타트업 육성 기반시설 및 활성화 프로그램 운영
 - 스타트업 공간지원 및 스마트오피스, 장비실, 교육/체험 프로그램 운영
- 스타트업 생애주기 단계별 지원프로그램을 통해 체계적 스타트업 육성

G-START	사업명	주요내용
A (예비창업)	• MDC 기본교육, 창업교육	• 기술, 창업분야 정기 오픈클래스 운영
B (초기창업)	• MDC 창업 프로젝트 패키지	• 멘토링, 자금지원 등 창업 전과정 지원
C (성 장 기)	• 디자인프로젝트 솔루션 랩 • 스타트업 역량강화 컨설팅	• 기업-인력 매칭 디자인 프로젝트 수행 • 스타트업 수요 맞춤형 컨설팅 자금지원
D (성 숙 기)	• MDC 제작지원	• 제품 및 서비스의 고도화·양산화 지원
E (확 장 기)	• 해외 판로 유통 지원 • 국내 유통 마케팅 지원	• 수출상담회, 컨설팅 등 해외진출 지원 • 유통 전략 설계 및 온라인 입점 지원

□ 기대 효과

- 북부 제조·디자인·콘텐츠 융합을 통한 산업고도화로 경기북부 경제성장 견인
- 창업 50건, 일자리창출 150건, 스타트업지원 1,500건 목표

2-7

고양 경기문화창조허브 운영

- 경기 서북부 콘텐츠산업 고도화 및 스타트업 육성 대표 허브 구축
- 방송영상, 뉴미디어 콘텐츠 분야 스타트업 기반 지역 특화 산업 육성

□ 사업 개요

- 사업목적 : 방송·영상, 뉴미디어 콘텐츠 분야 창업 생태계 조성을 통해 경기 서북부지역 일자리 창출 및 미래 신성장 동력 발굴
- 대 상 : (예비)창업자, 스타트업, 콘텐츠산업 관계자
- 사업목표 : 창업 58건, 일자리창출 135건, 스타트업 지원 175건
- 예 산 : 2,000백만원(도비 1,000, 시비 1,000)

□ 추진 계획

- 방송영상 클러스터 기반 구축 및 지원
 - 입주공간, 코워킹 스페이스 등 창업, 네트워킹 공간 지원 및 운영
- 스타트업 생애주기 단계별 지원프로그램을 통해 체계적 스타트업 육성

G-START	사업명	주요내용
A (기반구축)	• 기본 교육 및 산업 저변확대	• 주니어 미디어 스쿨, 영상 콘텐츠 공모전 개최
B (예비창업)	• 콘텐츠 제작 역량 강화 교육	• 예비·초기 창업자 교육 프로그램 운영
C (초기창업)	• 뉴미디어 콘텐츠 창업 지원	• 멘토링, 자금지원 등 창업 전과정 지원
D (성 장 기)	• 뉴미디어 콘텐츠 제작·유통 지원	• 콘텐츠 제작·유통 지원금 지원
E (확 장 기)	• 뉴미디어 매치 • 뉴미디어 글로벌 파트너스	• 스타트업-투자자 간 매칭 기회 제공 • 수출상담회, 컨설팅 등 해외진출 지원

□ 기대 효과

- 경기 서북부지역 방송영상, 뉴미디어 분야 창업 지원 허브로서의 위상 확보
- 창업 58건, 일자리창출 135건, 스타트업지원 175건 목표

2-8

경기문화창조허브 확대 구축 및 운영

- 시·군 공모를 통하여 신규 허브 장소 선정 및 지역 특화 프로그램 개발

□ 사업 개요

○ 사업목적

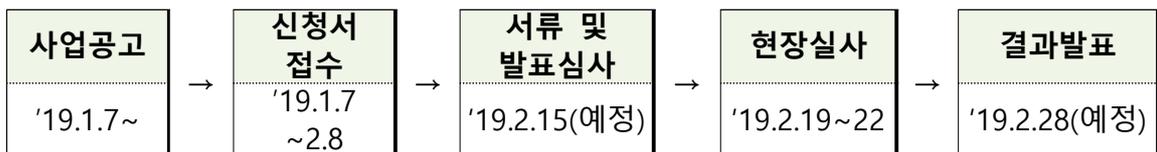
- 도내 문화콘텐츠+ICT+제조업 등 융·복합콘텐츠 발굴 및 창작·창업 생태계 조성
- 문화콘텐츠 융·복합 창작·창업 생태계 확대 구축을 통한 청년창업과 일자리창출 혁신 거점 확대 및 지역산업 고부가가치화 등 지역 균형발전 도모

○ 대 상 : 미정(1개소 선정 공모 중)

○ 예 산 : 2,000백만원(도비 1,000, 시비 1,000)

□ 추진 계획

- 2019. 2월 신규 허브 대상 시·군 선정(공모 진행중)



- 지역특화산업 연계 융·복합콘텐츠 창작·창업 생태계 구축 및 운영
 - 창작자, 예비창업자, 스타트업 대상 개방형 공간(스마트오피스) 지원
 - 입주 공간(스타트업오피스), 장비실(창작 장비 등) 지원
 - 사업기획, 투자·판로(마케팅) 개척 등 단계별 지원 프로그램 운영
 - 지역전략 및 연고 창업 활성화를 통한 지역산업 고부가가치화

□ 기대 효과

- 연간 지역특화산업 융·복합콘텐츠 창업 50건, 일자리창출 125개 목표
- 산업과 산업, 산업과 기술 등 이종(異種)간 융합촉진 전초기지 확대구축을 통한 道 대표 창업생태계 '경기문화창조허브' 네트워크 강화

전략3

풍요로운 콘텐츠 창작/향유 기반 조성

□ 도민 누구나 크리에이터가 될 수 있는 기회 제공

- 1인 크리에이터 지원 자격 기준 완화 및 역량 개발 지원 강화
 - 지원 사업 문턱을 낮춰 보다 많은 도민이 참여할 수 있는 여건을 마련하고 멘토링, 교육 등 역량 개발 강화
 - ※ 지원자격 구독자수 1,000명 이상 → 100명 이상
 - 유망한 크리에이터의 성장을 지원하기 위한 해외진출 지원
- 도민의 영상콘텐츠 창작 및 교류 활성화 지원
 - 지역 미디어센터를 대상으로 미디어 교육 및 제작 활동 지원
 - 미디어센터 네트워크 구축을 통한 교류 활성화

□ 자유로운 콘텐츠 체험 기반 조성 및 소통 활성화

- 소외 계층 대상 콘텐츠 체험 기회를 확대하여 문화 복지 강화
 - 문화 소외 지역과 소외 계층 대상 찾아가는 영화관 운영
 - 다문화 가족과 외국인 근로자 대상 외국어자막 영화 상영회 운영
- 세대간 e스포츠 체험 강화를 통한 건전한 콘텐츠 향유 문화 조성
 - 가족 e스포츠 페스티벌 개최로 게임을 통한 세대간 소통 활성화

□ 창의적 아이디어를 가진 지역 혁신가 발굴 및 육성

- 메이커 문화 확산을 통해 지역 혁신가를 발굴하고 창업가로 육성
 - 메이커 진입 장벽 완화와 잠재 메이커 발굴을 위해 문화 소외지역을 찾아가는 움직이는 경기공방 운영
 - 경기공방학교를 통한 지역거점형 메이커 양성 및 네트워크 활성화
- 콘텐츠 창작가 육성 및 창작-창업 선순환 생태계 활성화
 - 창업에 흥미를 가진 아이디어 보유자를 대상으로 아이디어 개발과 사업화 지원
 - 잠재적 창업가 육성을 통한 콘텐츠 분야 창업 저변 확대

3-1

경기도 영화영상산업 저변확대

- 문화소외 지역 및 계층에 대한 균형지원을 통해 영화영상산업 저변확대

□ 사업 개요

- 사업목적 : 도민의 문화 향유권 증대 및 한국영화 저변확대 도모
- 대 상 : 도민, 문화 소외 지역민, 영화영상학과 재학생 등
- 사업목표 : 찾아가는 영화관 280회 상영, 우수영상물 외국어자막 상영지원 40회, 도내 학생영화제 개최 및 36편 상영
- 예 산 : 500백만원 (도비 200, 자체 300)

□ 추진 계획

- 찾아가는 영화관
 - 문화활동에서 소외된 지역민, 사회복지시설 대상 현장맞춤형 상영 및 문화체험을 통한 초청형 극장 상영 총 280회 상영
- 우수영상물 외국어자막 상영
 - 다문화 가족, 외국인 근로자 등 도내 거주 외국인 대상 한국영화의 외국어자막 제작 및 상영 40회
- 경기필름스쿨페스티벌
 - 경기영화학교연합과 공동개최하는 경기지역 최초 학생 영화제
 - 도내 영상 관련학과 학생의 영상 36편 상영 및 제작지원 등 지원

□ 추진 일정

- 2019. 2 ~ 3 : 지원대상 및 주요 운영사 선정
- 2019. 4 : 경기필름스쿨페스티벌 개최
- 2019. 4 ~ 12 : 저변확대 사업운영

□ 기대 효과

- 경기도 문화 복지 증진 기여 및 도내 공동체 의식 함양
- 영화관련 청년 영화인 참여를 통한 경기영상 브랜드 가치 향상

3-2

경기도 1인 크리에이터 육성

- 급변하는 미디어시대에 대한 전략적 대응으로 미래성장산업 견인
- 뉴미디어 시대에 대비한 창의 인재 양성 저변 확대

□ 사업 개요

- 사업목적 : 도내 1인 크리에이터 육성 및 뉴미디어 산업계 활성화
- 대 상 : 도내 1인 크리에이터(온라인 영상 창작자) 등
- 사업목표 : 교육생 200명, 제작지원 40팀, 해외진출 30팀 지원
- 예 산 : 1,350백만원(도비 1,250, 자체 100)

□ 추진 계획

- 아카데미 : 크리에이터 수준별 교육 프로그램 제공
 - 입문반 8개반 / 전문가 강연 및 세미나 5개반
- 제작지원 : 크리에이터 성장을 위한 콘텐츠 제작비 지원
 - 도내 1인 크리에이터(팀) 1,000만원 X 40팀 지원
- 글로벌 유통지원 : 1인 크리에이터 해외진출 지원
 - 도내 1인 크리에이터(팀) 30팀 선정 및 집중 멘토링
 - 뉴미디어 저널리즘 국제컨퍼런스(가칭) 개최
- [경기도 1인 크리에이터 스튜디오] 운영
 - 도내 1인 크리에이터 활동 구심점 마련

□ 추진 일정

- 2019. 3 ~ 4 : 제작지원 사업 공고 및 심사
- 2019. 4 ~ 11 : 아카데미, 해외진출지원 사업 운영
- 2019. 10 : 뉴미디어 저널리즘 국제컨퍼런스 개최(예정)

□ 기대 효과

- 뉴미디어 산업계 활성화를 통한 유관 일자리 창출
- 경기도가 키운 스타 크리에이터 발굴을 통한 경기도 브랜딩

3-3

지역 미디어센터 운영지원

- 경기도 미디어센터(부천·고양·성남·수원·화성·의정부)를 활용한 지역 맞춤형 콘텐츠 생산·체험·교육 기회 확대 및 도내 미디어센터 네트워크 강화

□ 사업 개요

○ 사업목적

- 도민 영상콘텐츠 교육 및 제작 활동을 통한 양질의 콘텐츠 창작지원
- 지역미디어센터 및 콘텐츠 제작자들의 네트워킹 구축

○ 대 상 : 경기도 미디어센터, 일반 도민

○ 사업목표 : 도내 미디어센터 6개소 지원(콘텐츠제작, 미디어교육)

○ 예 산 : 400백만원 (도비 400)

□ 추진 계획

○ 영상콘텐츠 교육·제작 지원 확대

- 지역미디어센터 수요에 따른 지역 맞춤형 콘텐츠 교육 프로그램구성
 - 지원대상 : 도내 미디어센터 회원 및 일반 도민
 - 지원내용 : 미디어교육, 미디어체험, 시민강좌, 미디어네트워크 등

○ 경기미디어센터 네트워크

- 경기도-경기콘텐츠진흥원-각 지역 미디어센터 협의체 구성을 통한 네트워킹 체계 구축 및 추진사업 협업
 - 지원대상 : 지역 미디어센터 및 교육·제작 지원 참여 도민
 - 지원내용 : 도민 콘텐츠 제작지원 결과물 공유 및 네트워킹

□ 추진 일정

- 2019. 2 ~ 3 : 지역미디어센터 지원사업 공모 및 협약 체결
- 2019. 3 ~ 10 : 지역미디어센터 프로그램 운영 및 중간평가
- 2019. 3 ~ 12 : 지역미디어센터 네트워크 구축 및 지원

□ 기대 효과

- 도민 중심 영상·뉴미디어 콘텐츠 생산으로 지역 사회 민주적 소통문화 창출
- 다양한 계층을 대상으로 미디어 교육 활성화 기여

3-4

대통령배 e스포츠 대회 출전지원

- e스포츠에 대한 긍정적 인식 확산 및 체험 문화 확대
- 도내 우수 아마추어 선수 발굴 및 육성

□ 사업 개요

- 사업목적 : e스포츠 산업 성장세에 맞춘 도 내 건전한 e스포츠 문화확산 기반 조성
- 대 상 : 도내 아마추어 e스포츠 선수
- 예 산 : 100백만원(도비 100)

□ 추진 계획

- 제11회 대통령배 아마추어 e스포츠대회(KeG) 경기도 예선 및 본선 개최
 - 경기지역 예선/ 본선 대회 개최
 - 종목별 경기도 대표팀(선수) 선발
- 제11회 KeG 경기도 대표선수 훈련
 - 경기도 대표팀 대상 전문코치, 프로팀과의 연습경기 등 지원
- 제11회 KeG 전국 결선 참가
 - 전국 16개 시도 대항 KeG 결선 참가
 - 유니폼, 차량, 코치진 등 대회 참가 필요사항 지원

□ 추진 일정

- 2019. 4 ~ 6 : 대통령배 아마추어 e스포츠대회(KeG) 경기도 지역 예선
- 2019. 7 : KeG 경기도 지역 본선 진행
- 2019. 8 : KeG 전국 결선 참가

□ 기대 효과

- 도내 우수한 아마추어 e스포츠 선수 발굴 육성
- 도내 건전한 e스포츠 문화 확산 기반 조성

3-5

경기 e스포츠 육성

- 경기도 e스포츠 산업 저변 확대
- e스포츠 연관산업 인력 육성을 통한 일자리 창출

□ 사업 개요

- 사업목적 : 아시안게임 시범종목 채택, 글로벌 게임사 투자 지속 등 e스포츠 산업가치 확대에 따른 도내 e스포츠 육성추진
- 대 상 : e스포츠 아마추어 유망주, e스포츠 취업 희망자 등
- 예 산 : 550백만원(도비 550)

□ 추진 계획

- e스포츠 저변 확대를 위한 다양한 e스포츠 대회 개최
 - 경기도지사배 아마추어 e스포츠 대회 창설 및 국제 대회로 운영
 - 가족 e스포츠 페스티벌 개최로 e스포츠를 통한 세대간 소통 강화
- e스포츠 선수 및 연관산업 인재육성 시스템 구축
 - 국내외 인기 종목 기반의 경기도 아마추어 선수단 운영
 - 크리에이터, 해설자 등 e스포츠 연관산업 종사자 육성 프로그램 운영

□ 추진 일정

- 2019. 5 : 경기도지사배 e스포츠대회, 가족e스포츠 페스티벌 개최
- 2019. 4 ~ 12 : 연관 산업 종사자 육성 프로그램 운영
- 2019. 5 ~ 12 : 경기도 아마추어 선수단 육성

□ 기대 효과

- 건전한 e스포츠 체험 문화 확산
- 경기도 e스포츠 산업 저변 확대
- e스포츠 연관산업 인력 육성을 통한 일자리 창출

3-6

콘텐츠 전문인력 육성

- 콘텐츠산업 현장 중심의 맞춤형 교육 지원을 통한 전문인력 양성 및 창의적 인재의 콘텐츠 산업 유입기반 마련

□ 사업 개요

- 사업목적 : 콘텐츠 산업 현장 중심의 맞춤형 인재 육성
- 대 상 : 경기도내 특성화고
- 사업목표 : 3,000명 이상 교육 및 프로젝트 32개 이상 개발
- 예 산 : 500백만원(도비 300, 시비 75, 자체 125)

□ 추진 계획

- 경기주니어 콘텐츠학교 운영
 - 참여학교 : 16개교 ('18년 13개교, 13개 시군 참여)
 - 각 시군 예산매칭(1:1), 경기도교육청 연계 사업
 - 지원내용
 - 창의력 향상 및 현장 중심형 프로젝트 개발 교육을 위한 사업비 지원
 - 16개교로 확대, 편성된 경진대회 개최
 - 현장 중심형 개발 콘텐츠 프로젝트 경진대회 개최

□ 추진 일정

- 2019. 2 : 사업안내서 제작 및 발송
- 2019. 3 : 학교별 수행계획서 접수 및 협약체결, 프로그램 착수
- 2019. 11 : 경진대회 개최

□ 기대 효과

- 프로젝트 개발 및 교육 이수 학생들이 콘텐츠 관련 진학·취업 등 지속 유입
- 사업화 가능 프로젝트 수행 결과물 32건 이상

■ 도내 콘텐츠 창작자의 창작활동 및 사업화 지원을 위한 프로그램 및 공간운영

□ 사업 개요

- 사업목적 : 콘텐츠 창작 활성화를 위한 창작활동 및 초기 사업화 지원
- 대 상 : 도내 콘텐츠 창작자 (예비창업, 기창업자 포함)
- 사업목표 : 프로그램 참여 3,000명, 콘텐츠 제작지원 50건
- 예 산 : 2,000백만원 (도비 1,400, 시비 600)

□ 추진 계획

- 창작지원 프로그램 (4개)
 - 문화콘텐츠분야 전문가 교육, 아이디어 구체화 교육 및 비즈니스모델 멘토링, 디자인 툴을 이용한 단기 교육, 지역공방 연계 원데이클래스
- 사업화지원 프로그램 (3개)
 - 콘텐츠 융합 하드웨어 시제품 제작 지원, 유통 플랫폼 연계 및 제품 양산 지원을 통한 사업화지원, 창작팀 맞춤형 사업화 프로그램
- 공간/장비 운영
 - 메인스페이스(7층) : 장비실(3D프린터, 녹음실 등), 세미나실, 협업공간
 - 창작팀 작업실(6층) : 입주 창작팀 대상 개별 작업공간 14개실 지원

□ 추진 일정

- 2019. 3 : 경기콘텐츠진흥원-성남산업진흥원 공동운영 업무협약 체결
- 2019. 4 : 창작팀 12기 모집, 프로그램 참가자 모집
- 2019. 5 ~ 11 : 프로그램 운영 (7개 프로그램)

□ 기대 효과

- 콘텐츠 플랫폼 연계 및 판매 확대를 통한 초기 사업화 단계 창작자의 사업 성공 지원

3-8

경기 메이커스 활성화 지원

- 도내 메이커산업 활성화를 위한 대표 메이커스(공방포함) 선정 및 창업지원
- 메이커 진입장벽 완화를 위한 교육, 네트워킹 등을 통해 잠재 메이커 유입 유도

□ 사업 개요

- 사업목적 : 메이커 창업지원 및 메이커(공방 포함)의 비즈니스 모델 개발, 지원을 통한 도내 메이커산업 활성화 및 콘텐츠 산업 발전 도모
- 대 상 : 메이커스 관련 사업자 및 예비창업자 (공방 포함), 도민
- 사업목표 : 창업 15건, 움직이는 경기공방 60회, 온라인입점 50개
- 예 산 : 500백만원(자체 500)

□ 추진 계획

- ‘경기공방학교’ 도내 대표공방 선정, 공방창업 교육 및 창업지원
 - 도내 대표공방 선발을 통한 예비창업자 멘토 매칭 지원
- 메이커 문화·교육 취약 지역 및 계층 대상 ‘움직이는 경기공방’ 운영
 - 도내 문화소외지역 단체, 기관에게 방문 형 메이커 교육 지원
- 경기공방 창업자 대상 온라인 입점 및 컨설팅 등 ‘유통·마케팅’ 지원
 - 온·오프라인 마케팅 컨설팅 교육 운영, 온라인 유통 플랫폼 입점 지원

□ 추진 일정

- 2019. 5 ~ : 움직이는 경기공방 운영
- 2019. 6 ~ : 경기공방학교 지원 대상 선정 및 프로그램 운영
경기공방 유통·마케팅 지원

□ 기대 효과

- 지역거점형 메이커스페이스 양성 및 메이커 네트워크 구축
- 메이커 그룹 육성을 통한 도민의 메이커 문화콘텐츠 향유기회 제공

전략4

디지털 중심 경영 개선

□ 디지털 중심 경영 시스템 구축 및 개선

- 인사 정보 시스템 구축과 활용을 통한 인사관리 고도화
 - 근태관리 시스템 고도화를 통한 유연근무 제도 정착
 - 인사관리 시스템을 통한 경력관리 등 인사업무 체계 고도화
- 디지털 중심 경영기획/관리를 위한 기관 정보화 추진
 - 정보화 수준 진단 및 내·외부 의견 수렴을 통한 미래 모델 정립
 - 구체적인 실행 계획 수립 및 우선추진 과제 이행

□ 전략적 사업 관리 체계 개선

- 효과적 사업 계획 수립 및 개선 프로세스 마련
 - 2018 사업분석심의제도 시범운영 결과를 바탕으로 사업계획, 집행, 환류 과정 개선을 통한 사업관리 고도화
 - 재단 자문위원회 운영을 통한 전략적 사업 방향 설정 및 운영 체계 개선
- 예산 집행 관리의 효율성 제고
 - 상반기 재정 60%이상 조기 집행을 통한 내수 경기 활성화 기여
 - 예산 집행 및 사업실적 모니터링 강화를 통한 성과 달성 가능성 제고

□ 사회적 책임성 강화를 위한 제도 개선 및 활동 강화

- 채용, 구매/계약 분야 사회적 책임성 강화를 통한 상생 경영 실현
 - 강화된 장애인 의무고용 기준 준수, 청년 채용 적극 추진
 - 사회적기업 물품 구매 기준 강화를 통한 사회적 약자 배려 강화
- 사회공헌활동 체계화를 통한 지역 사회 참여 강화
 - 지역 내 공공기관과 공동 통합봉사단 출범 및 사회적 책임경영 실행
 - 일회성 봉사활동에서 분기별 1회 이상 공동 봉사활동 정례화, 참여기관의 특성에 맞는 자체 봉사활동 병행 등 사회공헌활동 체계화

4-1

콘텐츠산업 정책 연구

- 급변하는 콘텐츠산업 대내·외 환경변화에 대응하여 지속가능한 콘텐츠산업 육성 정책 및 신규사업 개발

□ 사업 개요

- 사업목적 : 콘텐츠산업 성장 전략 수립을 위한 통계조사 및 연구 수행, 신규사업 발굴 및 시범추진
- 대 상 : 도 및 시군, 유관기관, 콘텐츠기업 등
- 사업목표 : 경기도 콘텐츠산업 통계조사 시행, 정책연구 2건 이상
- 예 산 : 402백만원 (도비 322, 시비 80)

□ 추진 계획

- 경기도 콘텐츠산업 통계조사 및 산업분석
 - 2019 경기도 콘텐츠산업 통계조사 시행 및 보고서 발간
 - 콘텐츠산업 최신 동향 분석 및 관련 리포트 발간
- 정책연구 및 신규사업 개발
 - 경기도 콘텐츠산업 진흥 전략 수립을 위한 정책연구 수행
 - 전략적 신규사업 개발 및 시범운영을 통한 사업화 가능성 시험

□ 추진 일정

- 2019. 5 ~ 12 : 정책연구 과제 선정 및 수행
- 2019. 5 ~ 2020. 5 : 2019 경기도 콘텐츠산업 통계 조사 시행
- 2019. 1 ~ 12 : (수시) 콘텐츠산업 동향 분석

□ 기대 효과

- 콘텐츠산업 환경 분석과 경기도 분석을 통한 합리적 정책 제시
- 4차 산업혁명 등 환경변화에 대비한 선제적 신규사업 발굴

4-2

콘텐츠산업 홍보

- 2019년 기관 전략목표와 연계한 기획/언론홍보
- 온라인 및 홍보매체 다각화를 통한 콘텐츠의 질적 강화

□ 사업 개요

- 사업목적 : 경기도 콘텐츠산업 육성 정책 및 사업 홍보를 통한 콘텐츠산업 진흥정책 브랜드이미지 제고
- 대 상 : 도민, 도내 콘텐츠기업, 산업 관계자, 유관기관 등
- 사업목표 : 언론 홍보 및 경기도민 인지도 작년 대비 10% 상승
 - * 기획보도 27건, 기고문 게재 8건, 보도건수 5,905건 이상 달성
 - * 경기도민 gca 인지수준 29% 달성
- 예 산 : 485백만원(도비 348, 시비 87, 자체 50)

□ 추진 계획

- 언론홍보
 - 경기도 콘텐츠 정책사업 기획보도 및 정책 기고문 게재
 - 언론사, 홍보 담당자 간 네트워킹 구축
- 기관 마케팅
 - 신규 CI연계 홍보 마케팅 실시(G-BUS TV, 유관 매체 지면광고 등)
 - 뉴미디어를 활용한 온라인, SNS 홍보
- 홍보 콘텐츠 확산
 - 글로벌 진출지원을 위한 다국어 홍보영상 및 브로슈어 개정판 제작
 - gca 지원 기업·스타트업 제품을 활용한 사업 홍보물 제작·배포

□ 추진 일정

- 2019. 1. ~ 7 : 진흥원 신규 CI 마케팅
- 2019. 1. ~ 12 : 분기별 기획보도 및 기고문 배포
- 2019. 1. ~ 12 : 뉴미디어 활용 온라인·SNS 홍보

□ 기대 효과

- 언론 홍보를 통한 콘텐츠 진흥정책 인지도 및 선호도 제고
- 기관 및 사업 마케팅으로 콘텐츠 진흥정책 수혜자 범위 확대
- 체계적 홍보 콘텐츠 제작·관리로 일관된 브랜드이미지 확립

4-3

정보보안 및 시스템 운영

- 정보시스템의 안정적 운영 및 고도화를 통한 업무연속성 보장
- 정보보안 유지보수 및 지속적 모니터링을 통한 악성코드 등 침해사고 예방

□ 사업 개요

- 사업목적 : 업무연속성 보장 및 사이버 침해사고 예방
- 대 상 : 도민, 유관기관, 콘텐츠산업 관계자
- 사업목표 : 정보시스템 장애 및 사이버침해사고 0건 달성
- 예 산 : 321백만원(도비 257, 시비 64)

□ 추진 계획

- 정보인프라 구축, 운영
 - 홈페이지 통합 및 개선
 - 진흥원 7개(대표 홈페이지 제외) 홈페이지 통합 및 운영, 고도화
 - 소프트웨어, 하드웨어 도입 및 운영
 - 사무용, 보안, 유틸리티 소프트웨어 소요조사 및 구입, 배포
 - 전산시스템 및 전산실 인프라 개선 및 안정적 운영
- 정보보안 시스템 구축, 운영
 - 정보보안 시스템
 - 정보보호 솔루션 도입 및 보안·네트워크 통합 유지보수, 점검
 - 정보보안 및 개인정보보호 관리적 보안 활동
 - 임직원 대상 정보보안 교육 실시 및 각종 보안 지침 제·개정

□ 추진 일정

- 2019. 1 ~ 6 : 진흥원 홈페이지 통합 사업 추진
- 2019. 1 ~ 12 : 정보 및 정보보호시스템 상시 유지보수·점검

□ 기대 효과

- 시스템 중단시간의 최소화 및 즉시 지원으로 업무효율성 향상
- 정보보안 및 개인정보보호 수준 향상으로 정보보안실태 평가 상향

4-4

지속가능한 빅데이터 분석 서비스 제공

- 분석사업 성과기반의 지속가능한 분석 서비스의 확대·제공으로 데이터 기반의 과학적 도정 구현 및 공공서비스 업무효율성 제고

□ 사업 개요

- 사업목적 : 확산 사업(시·군 매칭)을 통한 데이터 기반 도정 지원
- 대 상 : 경기도 정책부서, 공공기관 및 시·군 시행부서
- 사업목표 : 도시재생(7), 청년정책(5), 체납영치(3) 시·군 분석제공
- 예 산 : 300백만원(도비 300)※ 시군예산 매칭으로 확대될 수 있음

□ 추진 계획

- 빅데이터 시·군 수요조사를 통한 분석 확산 매칭 사업
 - 맞춤형 도시재생 정책지원 빅데이터 분석('18년 시흥시→시·군 확대)
 - 청년정책 지원 빅데이터 분석('18년 부천시→시·군 확대)
 - 자동차세 체납/영치 빅데이터 분석('18년 부천시→시·군 확대)
- '19년 빅데이터 분석서비스 활용 19건(3개년 평균대비 115%)

□ 추진 일정

- 2019. 3 : 업무협약 체결, 예산매칭
- 2019. 4 ~ 11 : 분석사업 추진

□ 기대 효과

- 2018년 기구축된 활용성이 높은 빅데이터 분석과제의 시스템 기반 지자체 확산
- 데이터 기반의 도정을 통해 업무효율성을 증진시켜 도민 생활 편의성 제고