

새로운 경기

공정한 세상

- 콘텐츠의 힘으로 더 나은 세상을 열어가는 선도기관 -

2020년 주요 업무계획

✦ 총괄목차 ✦

I	일반현황	3
II	2019년 주요성과	6
III	비전 및 목표	8
IV	2020년 예산 현황	9
V	2020년 주요 사업 계획	10

I. 일반현황

(2020. 1. 31. 기준)

□ **설립근거** : 경기콘텐츠진흥원 설립 및 지원 조례 제4872호

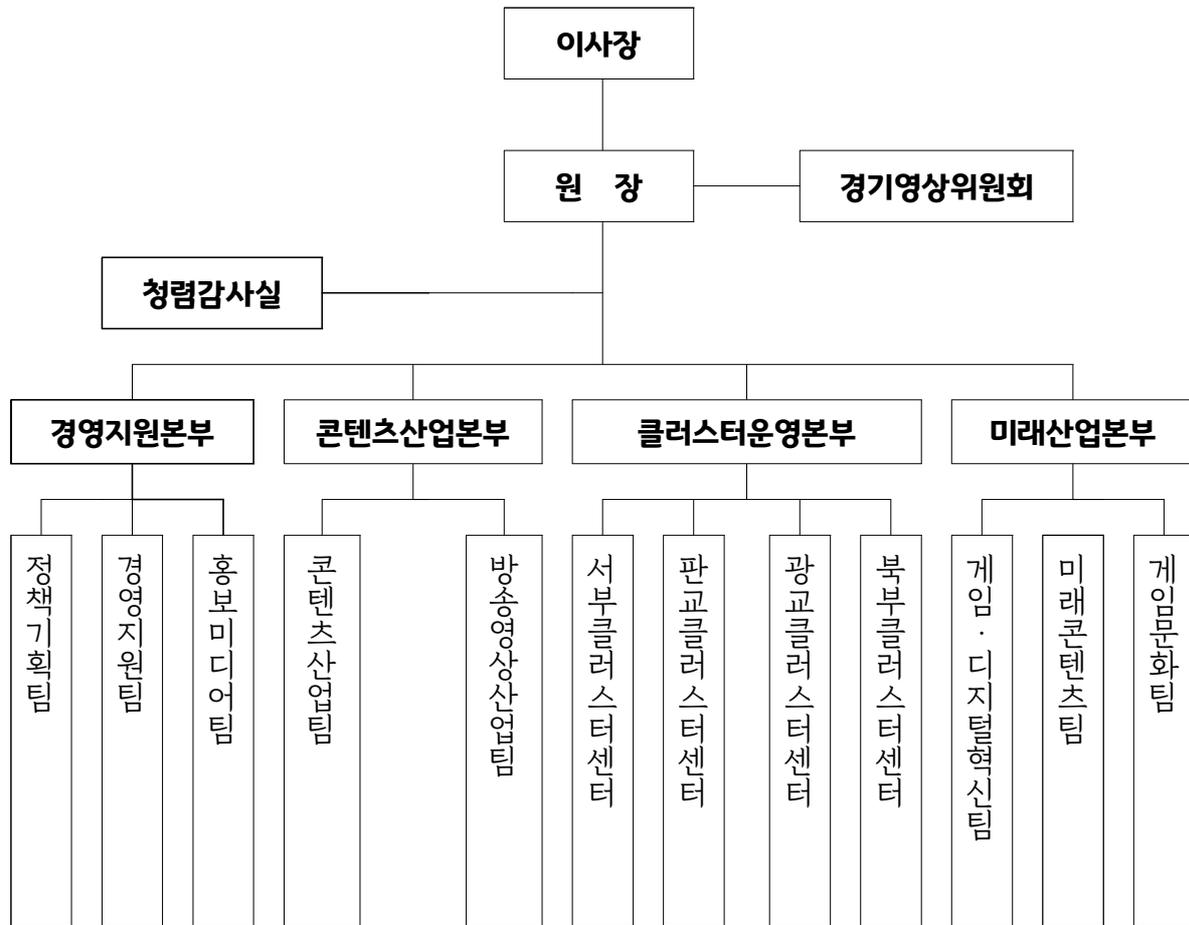
□ 설립개요

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

□ 주요연혁

- 2001. 03. 05. : 경기디지털아트하이브 지원 조례 공포
- 2001. 08. 29. : 경기디지털아트하이브 재단법인 창립
- 2002. 03. 26. : 경기디지털아트하이브종합지원센터 개소
※ 부천시 원미구 송내대로 80 동양화재사옥
- 2005. 09. 26. : 기관명 경기디지털콘텐츠진흥원 변경
- 2007. 01. : 사옥 및 지원시설 이전
※ 부천시 원미구 부천로 198번길 18 춘의테크노파크II 202동 9층
- 2011. 10. 20. : 기관명 경기콘텐츠진흥원 변경
- 2014. 05. 19. : 판교 경기문화창조허브 개소
- 2014. 09. 29. : 판교 지역기반형 경기콘텐츠코리아 랩 개소
- 2015. 04. 27. : 광교 경기문화창조허브 개소
- 2015. 06. 29. : 북부 경기문화창조허브 개소
- 2016. 10. 20. : 경기글로벌게임센터 개소
- 2018. 01. 29. : 서부 경기문화창조허브 개소
- 2019. 01. 23. : 고양 경기문화창조허브 개소
- 2020. 01. 30. : 광명 경기문화창조허브 개소

□ 조 직 : 1실, 4본부, 4센터, 8팀 체계



□ 클러스터 현황

구 분	전 경	인프라 현황	주요 업무
부천 클러스터 (2002년~)		<ul style="list-style-type: none"> ○ 소재지 : 부천시 춘의테크노파크 II 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 (2014년~)		<ul style="list-style-type: none"> ○ 소재지 : 성남시 경기창조경제혁신센터 6~9층 ○ 시 설 : 4,254㎡(1,287평) <ul style="list-style-type: none"> - 판교 경기문화창조허브 2개층 - 경기 콘텐츠코리아 랩 1.5개층 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 주요사업 <ul style="list-style-type: none"> - 창작자 발굴 및 창업 지원 - ICT 융·복합 스타트업 육성 ○ 담당부서 : 판교클러스터센터
광교 경기문화 창조허브 (2015년~)		<ul style="list-style-type: none"> ○ 소재지 : 수원시 광교비즈니스센터 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 : 미래콘텐츠팀
북부 경기문화 창조허브 (2015년~)		<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 (2016년~)		<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"> - 경기창조경제혁신센터 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 : 게임·디지털혁신팀
서부 경기문화 창조허브 (2017~2020년)		<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 (2019년~)		<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
광명 경기문화 창조허브 (2020년~)		<ul style="list-style-type: none"> ○ 소재지 : 광명시 가학로85번길142 광명업사이클아트센터 ○ 시 설 : 1,975㎡(598평) <ul style="list-style-type: none"> - 입주시설 10개실 - 전시장, 교육장 및 장비실 등 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 주요사업 <ul style="list-style-type: none"> - 환경·콘텐츠융복합 산업 창작, 창업 지원, 시민 문화 사업 등 - 입주공간 지원 ○ 담당부서 : 서부클러스터센터

II. 2019년 주요 성과

(2020. 1. 31. 기준)

1 도내 콘텐츠기업의 해외시장 진출 지원, 유망콘텐츠 발굴 지원

- (해외) 도내 기업 콘텐츠 수출 지원, 수출계약추진액 379,847백만원
 - 홍콩국제라이선싱쇼 2,321만 달러, 한중애니메이션 웹툰 비즈니스 상담회 1,683만 달러, 도쿄국제기프트쇼 270만 달러, 중국선전국제IP라이선싱 산업엑스포 1,001만 달러 등
- (국내) 도내 기업 콘텐츠 제작 지원
 - (출판) 신진작가 30명 교육, 중소출판도서 12편, 오디오북 8편 제작지원
 - (영상) 1인 크리에이터 36팀, 다양성영화 12편 제작지원
 - (게임) 웹툰IP부문 4개사, VR부문 3개사, HTML5부문 6개사 제작지원
 - (I P) 스토리 IP 기반 웹툰 6편, 애니메이션 파일럿 2편, 본편 2편 제작지원

2 콘텐츠 산업 혁신 성장 지원

- (책생태계) 중소서점 경쟁력 강화를 위한 경기도 지역서점 인증 제도 도내 289개 서점 인증
- (음악) 뮤지션 발굴 지원사업 인디스팡스 운영, 음원/영상 제작·유통지원
 - 총 446개 팀 참가(전년 대비 약 15% 증가)
 - ‘보는 음악 시대’, 비디오마케팅 지원을 통한 영상 조회 수 142만뷰 달성
 - 2019 인디스팡스 뮤지션 ‘COSMOS’ 및 ‘리스트리오’ 해외 페스티벌* 초청
 - * 해외 페스티벌 : 2020 홍콩 Ear-Hub, 미국 SXSW
- (지역스토리) 도내 미디어센터 지원 및 경기도 기반 특화 스토리 발굴
 - 6개 도내 미디어센터 교육·제작 지원 및 활동지원 915건
 - 지역특화스토리 9개 발굴 및 534명 교육
 - 지역콘텐츠 다큐멘터리 3부작 및 웹예능 15부작 제작·유통 지원

3 일자리 창출과 창업 지원을 위한 콘텐츠 클러스터 생태계 활성화

- 클러스터 확대 구축을 통한 도내 지역의 균형 발전 추진
 - 고양 경기문화창조허브 개소(2019.1.23.)
 - 광명 경기문화창조허브 개소(2020.1.30.)

항목	본부 (부천)	동부 (판교)	남부 (광교)	북부 (의정부)	서부 (시흥)	북부 (고양)	계
일자리수	542*	465	205	111	165	176	1,664
창업건수	29	229	22	49	51	64	444

* 신규 창업 일자리 발생 68명 / 기존 창업 일자리 발생 474명

- 콘텐츠-지역산업 융합 프로그램 강화로 지역 특성화 창업 생태계 활성화
- 4차 산업혁명 중심 유망 스타트업 육성

4 미래 인재 양성 및 전문가 역량강화 교육 운영

- 경기주니어콘텐츠학교 도내 특성화고 대상 콘텐츠 개발 및 기업가정신 교육 지원. 도내 특성화고 16개교 3,487명 교육완료
- 경기도 1인 크리에이터 아카데미 입문·실전 수익화 13개 과정 274명 교육완료

5 도민 대상 콘텐츠 창작/향유 기반 조성 및 저변 확대

- 경기도 지하철 서재 3개소(동천역,정자역,광교중앙역) 3,475건 대출
- 문화 소외계층 대상 찾아가는 영화관 407회 18,178명 관람
- 우수영상물 외국어자막 상영지원 123회 20,214명 관람
- 경기인디시네마 다양성영화 상영관 40개소 16,183명 관람

III. 비전 및 목표

비 전	콘텐츠의 힘으로 더 나은 세상을 열어가는 선도기관			
미 션	콘텐츠산업 육성 및 융복합 생태계 조성을 통한 경기도 지역 경제 활성화			
핵심가치	감동 / 상생 / 창성			
2020 경영목표	2020년 지원기업 일자리 2,447건 / 매출액 8,122억원 / 수출 계약액 2억4,025만달러 / 창업건수 475건 / 경기도민 콘텐츠 향유 361,331명			
추진전략	콘텐츠산업 혁신 성장 고도화 (콘텐츠산업본부)	지역 특화 콘텐츠 클러스터 활성화 (클러스터운영본부)	미래성장산업 발굴 및 육성 (미래산업본부)	사회적 책임 경영 (경영지원본부)
	풍요로운 콘텐츠 향유와 저변확대 (도민복지와 산업 저변 확대)			
2020 실행사업	<ul style="list-style-type: none"> • 책 생태계 활성화 • 만화애니영화 콘텐츠산업 클러스터 활성화 • 경기국제웹툰페어 개최 • IP 활성화 지원 • 콘텐츠 해외진출 지원 • 경기도 음악산업 육성 • (신규) 경기뮤직 플랫폼 조성 및 운영 • 경기도 영화영상산업 육성 • 경기도 다양성영화 육성 	<ul style="list-style-type: none"> • 클러스터 운영센터 활성화 • 경기 콘텐츠 창의학교(콘텐츠 전문인력 육성) • 판교 경기문화창조 허브 운영 • 콘텐츠기업 투자 지원 • 경기 콘텐츠코리아 랩 운영 • 광고 경기문화창조 허브 운영 • (신규) 문화기술 산업 육성 • 북부 경기문화창조 허브 운영 • 서부 경기문화창조 허브 지원 • 고양 경기문화창조 허브 운영 • 광명 경기문화창조 허브 운영 	<ul style="list-style-type: none"> • 게임산업 육성 • 플레이엑스포 개최 • 경기 e스포츠 육성 • VR/AR 산업 육성 	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠산업 정책연구 • 콘텐츠산업 통계조사 • 콘텐츠산업 홍보 • 디지털 서비스 플랫폼 고도화 • 전략적 재단 운영 • 사회적책임 협의체 운영을 통한 지속가능 경영
	<ul style="list-style-type: none"> • (신규) 경기인디 뮤직페스티벌 개최 • 경기도 영화영상산업 저변확대 • 경기도 1인크리에이터 육성 • 지역 영상미디어 센터 운영 지원 	<ul style="list-style-type: none"> • 경기 메이커스 활성화 	<ul style="list-style-type: none"> • 군인 e스포츠대회 개최 	<ul style="list-style-type: none"> • 이해관계자 신뢰구축을 통한 사회적 가치 추구

IV. 2020년 예산 현황

□ 수입

(단위 : 백만원)

구 분	2020년 본예산	주요내용
계	53,120	
출연금	18,826	
경기도	16,138	문화체육관광국 콘텐츠정책과 140.6억, 경제실 미래산업과 20.7억
시·군	2,688	부천시 26.8억
보조금	32,910	
도비 보조	24,710	문화체육관광국 콘텐츠정책과 149억, 경제실 미래산업과 98.1억
국비 보조	3,100	한국콘텐츠진흥원 게임산업육성 20억, PlayX4 1억, 경기 콘텐츠코리아 랩 10억
시비 보조	5,100	성남 16억, 의정부 5억, 고양 10억, 기타 시군 20억
사업수입	500	부천 클러스터 임대료
사업외수입	55	이자수입 및 기타수입
이월금	829	이월금

□ 지출

(단위 : 백만원)

구 분	편성예산	주요내용
계	53,120	
콘텐츠산업 혁신 성장 고도화	14,535	영상, 음악, 출판 등 장르기반 콘텐츠 지원사업
지역 특화 콘텐츠 클러스터 활성화	15,437	판교, 광고, 북부, 서부 등 지역기반 콘텐츠 융복합 창업생태계 구축 사업
사회적 책임 경영	11,199	운영비, 홍보, 정보보안 시스템 운영 콘텐츠산업 정책연구 등 조직경영지원
예비비 및 기타	39	기관 일반 예비비
미래성장산업 발굴 및 육성	11,910	게임, e스포츠, VR/AR산업 등 4차산업 경쟁력 강화 및 지역경제 활성화 지원

V. 2020년 주요 사업 계획

- 1. 콘텐츠산업 혁신 성장 고도화 11**
(콘텐츠산업본부 소관)
- 2. 지역 특화 콘텐츠 클러스터 활성화 21**
(클러스터운영본부 소관)
- 3. 미래성장산업 발굴 및 육성 33**
(미래산업본부 소관)
- 4. 사회적 책임 경영 41**
(청렴감사실, 경영지원본부 소관)
- 5. 풍요로운 콘텐츠 향유와 저변확대 47**
(콘텐츠산업본부, 클러스터운영본부, 미래산업본부 공통)

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
 - 지원 장르의 확장(책, 음악, 영화, 게임 분야에서 웹툰, 애니메이션, e스포츠까지)을 통한 문화콘텐츠 산업 저변 강화
 - 장르산업의 글로벌 시장 진출 및 콘텐츠기업의 투자 지원

1) 소셜 웹 사회는 창작 및 유통, 소비의 주도권이 개인으로 넘어온 사회를 의미함. 소셜 웹 사회에서 준거 집단과 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

책 생태계 활성화

- 도내 중소출판사 및 동네서점 적극 지원, 책 읽는 문화 확산 등 건강한 책 생태계를 복원, 활성화함으로써 관련 산업의 성장(육성) 도모확대

□ 사업개요

- 대 상 : 도내 중소출판사, 지역서점 및 아마추어 작가 등 도민 전체
- 예 산 : 1,000백만원(도 1,000백만원)
- 주요내용
 - 제도개선(지역서점인증제, 동네서점상품권, 협동조합)
 - 출판지원 및 지역서점 활성화
 - 독서문화캠페인, 홍보 마케팅
- 사업목표 : 콘텐츠 제작 30건, 동네서점 및 작가 지원 30건

□ 추진 계획

- 제도 지원 : 지역서점인증제 시행, 동네서점상품권, 협동조합 사업 협력
- 출판 지원 : 경기도 우수출판콘텐츠 제작지원(종이책, 오디오북), 경기 히든작가(아마추어 작가 발굴 및 교육, 출판지원)
- 서점 지원 : 경기동네서점전 개최, 경기서점학교 운영
- 문화캠페인 : 출판단지 활성화 프로그램 운영, 지역 도서관과의 협력

□ 추진 일정

- 2020. 01. ~ 02. : 세부 사업계획 수립, 조합 선정 등 사업관련 협력 단체 선정
- 2020. 03. ~ 04. : 사업별 협약 체결 및 수행사 선정,
우수출판 제작지원 / 히든작가 지원작 공모 및 선정
- 2020. 05. ~ 11. : 세부 사업별 지원 사업 추진
- 2020. 12. : 사업 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

- 책 생태계 활성화 마련, 책을 경험할 점점 확대
- 책을 즐기는 문화 형성에 따른 도민에게 좋은 책을 즐길 수 있는 권리 환원

1-2

만화애니영화 콘텐츠산업 클러스터 활성화

- 만화애니영화 산업 육성을 통한 차세대 한류 콘텐츠 산업 주도

□ 사업개요

- 대 상 : 만화·애니·영화 콘텐츠 분야 기업·예비창업자·학생·기관 등
- 예 산 : 1,360백만원(도 1,300백만원, 자체 60백만원)
- 주요내용 : 전문기관 협업 만화·애니·영화 제작, 교육, 포럼 등 지원
- 사업목표
 - 만화·웹툰 원작기반 2차 콘텐츠 개발제작 및 사업화지원 3건 이내
 - 만화웹툰 융복합 사업개발 완료(컨퍼런스 개최)
 - 만화·웹툰 코스튬 플레이어 40팀, 관람객 15,000명
 - 애니메이션 인재육성 1,300명 교육(대전/공모전+애니문화읽기)
 - 장르영화 B.I.G((BIFAN Industry Gathering) 프로그램 출품건수 및 비즈미팅 700건

□ 추진 계획

기관명	추진사업	예산	사업내용
한국만화영상진흥원(KOMACON)	만화·웹툰 원작 콘텐츠 제작지원	200백만원	만화·웹툰 원작 애니메이션, 드라마, 게임 등 제작지원
	만화·웹툰 융복합 사업개발	100백만원	만화·웹툰 활용 융복합 시장 활성화 컨퍼런스 개최 등
	경기국제 코스프레대회	100백만원	국제코스프레 챔피언십, 코스프레 퍼레이드 등
부천국제애니메이션 페스티벌(BIAF)	애니메이션 인재육성	260백만원	차세대 애니메이션 단편 육성, 애니문화예술교육, 만화애니메이션 학생대전/공모전, 영화제 출품 강화지원 프로그램 및 VR체험관 운영 등
부천국제판타스틱 영화제(BIFAN)	장르영화산업 프로젝트지원	700백만원	코리아나우(아시아공동제작포럼), 메이드인아시아(아시아 제작사 초청), 아시아판타스틱영화네트워크(잇프로젝트마켓), 뉴미디어(영화기술포럼) 및 장르영화특별전 등

□ 추진 일정

- 2020. 03. ~ 04. : 만화웹툰 원작 콘텐츠 제작지원, 애니 상시교육 진행
- 2020. 05. ~ 06. : 애니인재 육성 공모전, 만화웹툰 융복합사업개발 추진
- 2020. 07. ~ 08. : 장르영화산업 프로젝트, 경기국제코스프레대회 추진
- 2020. 09. ~ 11. : 애니메이션 인재육성 행사, 만화웹툰 제작지원 평가

□ 기대 효과

- 만화웹툰 원작 콘텐츠 시장 확대로 국내 콘텐츠산업 경쟁력 강화
- 애니메이션 인재육성을 통한 차세대 콘텐츠산업 인적 인프라 강화
- 장르 영화 산업의 제작지원 허브 역할 강화

1-3

경기국제웹툰페어 개최

- 문화 콘텐츠 산업을 견인하고 있는 웹툰 산업 생태계 활성화 도모
- 국내기업과 국내외 바이어간 상담을 통한 해외 시장 진출과 웹툰산업 육성에 기여

□ 사업개요

- 대 상 : 웹툰 관련 작가, 제작사, 플랫폼 등 산업종사자 및 일반관람객
- 예 산 : 800백만원(도 650백만원, 자체 150백만원)
- 주요내용 : 전시회(B2C), 수출상담회(B2B), 컨퍼런스 등 관련 기관 간 협력 통한 사업 추진(경기도, 경기콘텐츠진흥원, 킨텍스, 한국만화영상진흥원)
- 사업목표
 - (전시회) 참가기업 100개사, 작가 50명 내외, 관람객 20,000명
 - (수출상담회) 국내외 바이어 50개사, 웹툰 참가기업 50개사 내외

□ 추진 계획

- 행사기간 : 2020. 6. 11. (목) ~ 6. 14. (일)
- 행사장소 : 킨텍스 제2전시장 7A홀, 301~303호, 307호
- 행사내용

구분		사업내용
전시회 (B2C)	전시관	웹툰 아카데미존/기업존/작가존/굿즈상품존/체험존 등
	공식행사	개막식, 식전공연, 각종 시상식 진행
	부대행사	웹툰 작가 토크콘서트, 사인회, 드로잉쇼 등
수출상담회 (B2B)	수출상담회	웹툰 관련 바이어 초청 B2B 수출상담회 개최 및 바이어 대상 웹툰 기업 피칭 진행
컨퍼런스	포럼 및 컨퍼런스	웹툰을 사회적, 경제적, 창작자적 관점에서 입체적으로 전망하고 분석하는 국제 컨퍼런스 개최

□ 추진 일정

- 2020. 01. ~ 02. : 세부사업계획 수립 및 관련기관 협약
- 2020. 03. ~ 05. : 참가기업 및 관계자 모집, 세부프로그램 조율
- 2020. 06. : 경기국제웹툰페어 개최

□ 기대 효과

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

1-4

IP 활성화 지원

- 스토리 IP 다각화 및 창작 활성화 지원을 통한 도내 콘텐츠 기업 경쟁력 강화
- IP의 국내외 시장 진출 및 유통 활성화를 위한 정책적 지원 확대

□ 사업개요

- 대 상 : 도내 웹툰 제작사, 콘텐츠 제공업체(CP) 등
- 예 산 : 300백만원(자체 300백만원)
- 주요내용
 - 기성 스토리 IP를 원작으로 하는 신규 웹툰 제작지원
 - 경기국제웹툰페어와 연계한 제작지원 작품 유통 활성화 및 홍보 지원
- 사업목표 : 신규 웹툰 9건 제작(25화 이상)

□ 추진 계획

- 제작지원
 - 지원대상 : 웹툰으로 유통되지 않은 기성 스토리 IP*를 확보·보유한 제작사
*기성 스토리 IP : 책, 웹소설, 만화, 영화, 게임 시나리오 등
 - 지원내용 : 공모 및 심사를 통한 작품 선정 후 제작비 직접 지원
 - 지원규모 : 작품 당 최대 30백만원 × 9개 작품 (25화 이상, 1화 당 50컷 이상)
- 유통 및 홍보지원
 - 지원대상 : 2018 ~ 2019년 제작지원을 받은 총 11개 작품
 - 지원내용 : 경기국제웹툰페어 내 작품 전시·홍보를 위한 전용 공동관 구축

□ 추진 일정

- 2020. 01. : 세부 사업계획 수립
- 2020. 02. ~ 03. : 공모 공고 및 선정 심사, 선정 작품 협약체결
- 2020. 04. ~ 12. : 개별 작품 제작 진행
- 2020. 06. : 경기국제웹툰페어 내 작품 홍보관 운영
- 2020. 12. : 사업 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

- 스토리의 2차 콘텐츠(웹툰)화를 통한 장르 다각화 및 IP 가치 상승
- 국내외 IP 유통 활성화를 통한 원작 작가 및 도내 콘텐츠 기업 매출 증대

1-5

콘텐츠 해외진출 지원

- 해외진출 사업을 통한 기업판로확대 및 수출성과 제고
- 신규시장 및 장르진출을 통한 콘텐츠 수출시장 및 장르 다각화

□ 사업개요

- 대 상 : 해외진출이 필요한 경기도 콘텐츠 기업
- 예 산 : 1,000백만원(도 800백만원, 시 200백만원)
- 주요내용
 - (해외진출 활성화) 기존 전략시장 강화를 통한 수출성과 확대 및 기업주도형 개별지원, 시장개척단 등 신규사업을 통한 시장다변화
 - (해외진출 경쟁력 강화) 중소 콘텐츠기업 및 융복합 스타트업의 해외진출 경쟁력 강화
- 사업목표 : 150건 지원 계약추진액 140,000,000 USD 이상 달성

□ 추진 계획

- 해외진출 활성화
 - 국내외 전시 참가지원 : 기존 장르(캐릭터애니) 중심의 국외마켓 4회, 국내 마켓 1회
 - 국내외 수출상담회 개최 : (해외) 한중 애니메이션-웹툰 수출상담회
(국내) 콘텐츠 수출상담회 <지커넥션> 개최
 - (新)기업주도형 개별지원 : 기업 맞춤형 개별 지원사업으로 기업의 해외 판로 지원
 - (新)시장개척단 운영 : 동남아 지역 시장개척단 운영으로 신규시장 진출 지원
- 수출경쟁력 강화
 - 해외진출 법률지원 : 콘텐츠 수출계약서 검토 등 해외진출 법률 검토 지원
 - 해외진출 번역지원 : 해외진출 위한 각종 외국어 번역지원
 - 스타트업 해외진출지원 : 융복합 콘텐츠 스타트업 CES²⁾ 유레카파크 공동관 참가지원

□ 추진 일정

- 2020. 03. ~ 06. : 기업주도형 판로지원, 법률-번역지원, 한중수출상담회
- 2020. 07. ~ 11. : 국내외 마켓참가지원, 지커넥션수출상담회, 시장개척단

□ 기대 효과

- 수출 시장 및 지원 장르 다변화로 콘텐츠 기업 판로 개척과 수출 성과 확대

2) Consumer Electronics Show(국제전자제품박람회, 미국)

1-6

경기도 음악산업 육성

- 우수 뮤지션 발굴 및 창작물(음원/공연/영상) 제작/유통, 마케팅 지원
- 경기도 음악산업 육성 정책 전파 및 산업계 네트워킹 강화

□ 사업개요

- 대 상 : 뮤지션, 레이블, 학계, 협단체, 실용음악대학, 도민
- 예 산 : 875백만원(도 700백만원, 시 175백만원)
- 주요내용
 - (인디스땅스) 창작물 유통 및 비디오마케팅을 통한 인플루언서화 지원
 - (지역공연활성화) 지역 특화산업 연계 공연 개최, 브랜드 다각화 지원
 - (뮤직콘퍼런스) 경기도 음악산업 육성 정책 전파, 산업계 관계자 네트워킹
- 사업목표 : 공연지원 40팀, 음원제작/유통지원 20팀, 영상제작/비디오 마케팅지원 20개 이상, 해외진출지원 1팀 이상

□ 추진 계획

- (인디스땅스) 제작 및 비디오 마케팅을 통한 뮤지션들의 인플루언서화
 - 오디션 프로그램 운영 및 道 지역기반 공연 개최 : 총 20개 팀 선발
 - 음원 제작·유통, 영상 제작 및 SNS 마케팅 지원 : 총 40개 이상 제작
 - 뮤지션 해외진출(페스티벌, 쇼케이스) 지원
- (지역공연활성화) 지역 대표 축제 및 산업과의 연계를 통한 공연 개최
 - 他산업(장르) 및 대표축제와의 협업을 통한 공연 개최
 - 약 10여 팀의 공연 지원을 통한 지역 상권 활성화 및 지역 브랜드 다각화
- (뮤직콘퍼런스) 道 음악산업 정책 전파 및 글로벌 음악산업 트렌드 공유
 - 콘퍼런스 운영 : 콘퍼런스 개최 및 산업계 관계자 네트워킹/비즈매칭 지원

□ 추진 일정

- 2020. 01. ~ 03. : 파트너사(협약/용역) 선정 및 세부 사업별 공모 시행
- 2020. 04. ~ 10. : 세부사업별 프로그램 기획 및 공연 개최
 - ※ 인디스땅스는 경기인디뮤직페스티벌과 연계하여 진행

□ 기대 효과

- 완성형 콘텐츠 개발 및 유통/마케팅 지원을 통한 뮤직 인플루언서 육성
- 콘텐츠 제작 40개(음원/영상) 및 조회수 100만 이상, 해외 진출 1팀 이상

1-7

(신규) 경기뮤직 플랫폼 조성 및 운영

- 비디오플랫폼기반 음악 클러스터 조성을 위한 창작·공연·마케팅 공간 구축
- 공연, 교육, 비즈니스 등 다양한 프로그램 운영 중심의 대중음악 거점 운영

□ 사업개요

- 대 상 : 뮤지션, 레이블(음악기업), 교육기관(실용음악계열), 도민
- 예 산 : 4,000백만원(도 2,000백만원, 시 2,000백만원)
- 주요내용
 - (창작/공간) 작업실, 녹음실, 공연장, 레이블 입주시설 등 공간 및 장비 구축
 - (공연/교육) 상시 공연 및 비즈니스, 네트워킹, 아카데미 프로그램 운영
 - (유통지원) 비디오 플랫폼기반 국내·외 마케팅 지원
- 사업목표 : 인프라 개발 및 공사 착수, 시범사업 1회 이상 개최

□ 추진 계획

- 지역선정 : 공모를 통한 도내 시/군 1개소 선정
- 공간구축 : 창작·교육·공연 공간, 음원/영상 유통 및 마케팅 지원
 - (창작/공간) 기업 사무 공간, 개인밴드 뮤지션 작업실/공연장, 녹음실 등
 - (공연/교육) 기획공연/페스티벌 개최, 지역주민/학생 대상 수준별 교육프로그램 운영, 레이블 대상 비즈니스 프로그램 운영
 - (유통지원) 뮤지션 발굴 및 입주기업(레이블) 유치를 통한 음원 제작·유통 지원, 비디오 마케팅(SNS 등 뉴미디어 활용), 방송 프로그램 지원

□ 추진 일정

- 2020. 01. ~ 03. : 기초지자체 공모를 통한 시군 선정
- 2020. 04. : 선정 시군 협약 체결 및 세부 시설, 프로그램 운영방안 협의
- 2020. 05. ~ 12. : 마스터플랜 개발, 조성 및 운영사업 착수(마중물 사업)

□ 기대 효과

- 뮤지션 및 레이블대상 음원/영상콘텐츠 제작·마케팅지원 年 100건 이상
- 음악산업클러스터 브랜드 정착 및 생태계 활성화를 위한 기획 프로그램 운영
- 인디스팡스, 지역축제와의 연계를 통한 완성형 비즈니스 모델 운영

1-8

경기도 영화영상산업 육성

- 도내 영상콘텐츠 산업기반 강화 및 지역경제 활성화

□ 사업개요

- 대 상 : 영화관련 기업, 제작사, 배급사, 학생 및 일반도민
- 예 산 : 1,450백만원(도 1,450백만원)
- 주요내용
 - 로케이션 활성화 : 로케이션 촬영 유치·지원, 로케이션 DB운영, 촬영지 발굴
 - 경기영상위원회 운영 : 정기 운영위원회, 팸투어, 위원회 홍보 등
 - 시나리오 기획개발지원 : 장편극영화 시나리오 및 트리트먼트 개발 지원
 - 제작투자지원 : 다양성 장편극영화 제작비 투자지원
 - 영상제작 활성화 지원 : 도내 영상물 제작 활성화 지원
 - 국제영화제 참가지원 : 다양성영화의 해외 영화제 참가에 필요한 실비 지원
- 사업목표 : 경기도 로케이션 촬영지원 120건, 시나리오 개발지원 21편

□ 추진 계획

- 로케이션 활성화 : 로케이션 촬영지원(상시), 신규 촬영지 발굴(상시)
- 시나리오 기획개발지원 : 시나리오 쇼케이스 개최 및 우수작 시상(9월)
- 제작투자지원 : 사업공고(2~3월), 작품 제작진행 및 지원금 지급(6~11월)
- 영상제작 활성화 지원 : 지원작 수시접수 및 지원금 지급(4~11월)
- 국제영화제 참가지원 : 사업공고(2~3월), 월별 접수 및 지원금 지급(4월~11월)

□ 추진 일정

- 2020. 01. ~ 12. : 로케이션 촬영지원(연중)
- 2020. 02. ~ 03. : 사업계획 수립 및 지원사업 공고

□ 기대 효과

- 도내 촬영지원 및 촬영지 홍보, 지역발굴 등을 통한 지역경제 활성화
- 기획부터 영화제 참가까지 영화제작 전(全) 제작 과정에 대한 원스톱 지원 시스템 확립

1-9

경기도 다양성영화 육성

- 다양성영화관 확보로 극장상영이 어려운 다양성영화 상영기회 제공
- 경기도 내 다양성영화 행사 개최로 다양성영화 저변확대

□ 사업개요

- 대 상 : 영화 제작사, 배급사, 창작자, 일반 도민 등
- 예 산 : 800백만원(도 800백만원)
- 주요내용
 - 상영관 운영 : 도내 경기인디시네마 상영관 45개소 협약 운영
 - 배급지원 : 다양성영화 배급지원 10편(연 1회 예정)
 - 개봉지원 : 다양성영화 개봉지원 50편(매월 5편이내)
 - 행사홍보 : 관객과의 대화 50회, 특별상영 20회, 경기인디시네마데이 3회, 홍보마케팅
- 사업목표 : 다양성영화관 운영 45개소, 배급지원 10편, 개봉지원 50편

□ 추진 계획

- 상영관운영
 - 개봉관 : 민간 상영관 5개관과 경기인디시네마 공동운영 협약추진
 - 공공상영관 : 도내 공공·민간·문화 공간 대상 수요조사 및 40개소 협약추진
- 배급지원
 - 연내 개봉예정인 국내 다양성영화 10편 선정, 배급 및 홍보마케팅 비용 지원
- 개봉지원
 - 프로그램운영위원회 매월 개최를 통해 개봉작 5편 내외 선정
 - 경기인디시네마 개봉관(5개관)에 최소 2주이상 편성 및 행사홍보 지원
- 행사홍보
 - 방송, 매거진, 온라인 플랫폼 등 유력매체를 활용한 지원사업 및 지원작품 홍보
 - 상영관 인근지역 내 학교, 기관, 단체와 협력을 통한 커뮤니티 활성화

□ 추진 일정

- 2020. 02. : 사업비 교부승인 및 상영관 협약체결
- 2020. 03. ~ 12. : 용역사 선정 및 사업운영

□ 기대 효과

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

전략2

지역 특화 콘텐츠 클러스터 활성화

- 신규 경기문화창조허브 구축·운영 및 지역 협업체계 강화
 - 콘텐츠 + 환경 융합 프로그램 운영 및 창업 생태계 기반 구축
 - (광명) 신규경기문화창조허브 사업설계, 개소(2020.1.) 및 운영
 - 지역 특화 프로그램 고도화 및 지역 네트워크 강화
 - (북부) 경기도 북부지역 산학관 네트워크 강화(제조+디자인+콘텐츠)
 - (고양) 뉴미디어 콘텐츠 사업 부서간 협업 운영(고양허브+영상사업팀)
 - (서부) 부천 메이커 스페이스 프로그램 운영 및 홍보 강화

- 4차 산업혁명 관련 콘텐츠/기술 성장기반 구축
 - 하이테크 기반 신규사업 기획 및 저변확대
 - (광고) 문화기술(CT)지원사업계획 수립 및 저변 확대
 - (판교) 지역/산업/기술 협력 구심점으로서의 판교허브 위상 정립

- 프로그램 공동 운영 시스템 강화 및 신규 홍보 강화
 - 연관성 높은 사업간 기획/추진/홍보 협력 운영
 - (고양/영상) 뉴미디어콘텐츠 + 1인크리에이터 + 방송영상육성
 - 신생 플랫폼 친화형 방송, 영상 지원 프로그램 발굴
 - (판교/산업) 액셀러레이션 프로그램 + 스타트업펀드
 - TIPS³⁾형 프로그램으로 사업 고도화
 - 지역 클러스터간 협력 홍보 지속 및 강화
 - 클러스터 공동 SNS, 영상채널 지속 운영
 - 각 허브 홍보담당자 정기회의 및 신규 홍보 콘텐츠 발굴
 - 경기문화창조허브 인지도 및 이용객 증가 성과목표 달성

3) 민간투자주도형 기술창업지원(Tech Incubator Program for Startup)

2-1

클러스터 운영센터 활성화

- 콘텐츠 융복합 기업 집적화를 통한 지역 산업 활성화 및 일자리 창출
- 메이커문화 확산 및 콘텐츠+제조창업 활성화

□ 사업개요

- 대 상 : 예비창업자, 스타트업, 중견기업, 메이커, 콘텐츠산업 관계자
- 예 산 : 2,062백만원(도 1,650백만원, 시 412백만원)
- 주요내용
 - 공간운영 : 입주지원시설 운영 및 입주사 관리
 - 부천 메이커스페이스 : 메이커 문화 활성화 및 콘텐츠 결합 메이커 창업 활성화
 - 성장기 창업기업 육성사업 : 사업화단계 스타트업 액셀러레이팅 및 자금 지원
- 사업목표 : 창업 26건, 일자리 창출 57명, 메이커스페이스 이용자 수 5,150명, 스타트업 지원 664건

□ 추진 계획

- 공간운영
 - 72개 입주공간 및 입주지원시설 운영
 - 임대차계약서 개정을 통한 상가임대차보호법 개정 대응 및 관리 개선
- 부천 메이커스페이스
 - 제조창업 단계별 프로그램 운영을 통한 사업 고도화 지원
 - 콘텐츠가 결합된 제조상품 제작 지원 강화
- 성장기 창업기업 육성사업
 - 창업지원 : 사업화 단계 스타트업 대상 전담멘토 기반의 창업지원
 - 자금지원 : 매출증대 또는 시장진입·검증 등에 소요되는 자금지원

□ 추진 일정

- 2020. 01. ~ 02. : 임대차계약서 개정, 상반기 신규입주기업 모집(2월)
- 2020. 03. : 부천 메이커스페이스 운영 및 메이커 사업 지원
- 2020. 04. ~ 12. : 성장기 창업기업 육성사업 운영, 하반기 신규입주기업 모집(8월)

2-2

경기 콘텐츠 창의학교(콘텐츠 전문인력 육성)

- 실무 중심 프로젝트 개발 교육 프로그램 운영을 통한 산업 맞춤형 인력 육성

□ 사업개요

- 대 상 : 경기도내 특성화고
- 예 산 : 610백만원(도 300백만원, 시 75백만원, 자체 235백만원)
- 주요내용
 - 창의력 향상 및 현장 중심형 프로젝트 개발 교육을 위한 사업비 지원
 - 개발 프로젝트 대상 전문 심사 및 시상식을 갖춘 경진대회 개최
- 사업목표 : 콘텐츠분야 창의 인재 3,600명 이상 교육, 프로젝트 개발 36건

□ 추진 계획

- 31개 시·군 및 교육청과 연계하여 사업추진
 - ※ 2020년 16개 시·군, 18개 학교 참여
 - 시·군 : 참여학교 선정 및 매칭 예산 편성
 - 교육청 : 학교지원 예산 편성 및 참여학교 관리
- 경기콘텐츠 창의학교 운영
 - 창의력 역량 제고를 위한 교육(공통역량과정), 콘텐츠 프로젝트 개발 교육(전문역량과정) 추진
 - 신기술 확보와 육성을 위한 신형장비 교체, 양질의 콘텐츠 생산환경 조성을 위한 노후공간 정비
- 경진대회 개최
 - 개발 프로젝트 대상 전문 심사 및 시상식을 갖춘 오디션으로 진행

□ 추진 일정

- 2020. 02. : 사업안내서 제작 및 발송
- 2020. 03. : 학교별 사업수행계획서 접수 및 협약체결
- 2020. 04. ~ 12. : 프로그램 운영(캠프 7~8월 중, 경진대회 11월 중 개최 예정)

2-3

판교 경기문화창조허브 운영

- 창업 단계별 선순환 생태계 구축 및 활성화를 통한 양질의 일자리 창출
- ICT융복합 콘텐츠 분야에 특화된 창업 및 스타트업 지원·육성

□ 사업개요

- 대 상 : 창업의지가 확고한 예비창업자 및 이미 창업한 스타트업
- 예 산 : 2,500백만원(도 1,500백만원, 시 1,000백만원)
- 주요내용
 - 성장단계별 및 개방형 / 폐쇄형 창업지원 전문 프로그램 운영
 - 콘텐츠 창업지원 전문인력 ‘문화창업플래너’ 육성
 - 고용노동부 ‘지역맞춤형 일자리창출 지원사업(청년창업 SMART2030)’ 운영
 - 창업 공간 지원 : 입주 공간(23개실) 및 개방형 스마트오피스 제공
- 사업목표 : 창업 100건, 일자리 창출 250건, 스타트업 지원 4,000건

□ 추진 계획

- 공간운영
 - 입주기업 및 예비창업자를 위한 비즈니스 성장·협업공간 및 편의시설 운영
 - 온라인 특화 분야별 전문 콘텐츠 제작·운영 및 스타트업 중심 참여형 홍보로 브랜딩 강화
- 경기START판교 : 민간엑셀러레이터와 협업을 통한 융복합 콘텐츠 분야 우수 기업 발굴 및 투자·성장 지원
- 판교허브 활성화 프로그램 : 대표 프로그램 개발 및 판교허브 공간 활성화를 위한 프로그램 운영
- 문화창업플래너 : 문화콘텐츠 분야 경력자 중심 인재 양성, 우수 수료생 중심의 활동 지원 프로그램 운영
- 청년창업 SMART 2030 : 모집/운영 2기로 배분하여 선발 및 운영관리, 초기 스타트업 교육·멘토링·네트워킹 강화

□ 추진 일정

- 2020. 01. ~ 12. : 2020년 판교 경기문화창조허브 운영

2-4

콘텐츠기업 투자 지원

- 유망기업 발굴 및 투자자 연결을 통한 콘텐츠기업 투자생태계 활성화
- 투자·보증지원 등 자금조달 연계를 통한 기업가치 성장 지원

□ 사업개요

- 대 상 : 도내 콘텐츠기업 및 민간 투자파트너
- 예 산 : 365백만원(도 365백만원)
- 주요내용 : 투자센터 운영(투자연계 및 기업관리), 펀드운용, 특례보증, 투자유치 지원 프로그램 운영
- 사업목표 : 도내기업 펀드 누적투자 90건 363억원, 도내 콘텐츠기업 10개사 육성 및 투자유치 10억원, 20년 보증지원 200건 100억원

□ 추진 계획

- (센터운영) 콘텐츠기업 대상 보증 및 투자연계를 위한 거점
 - 콘텐츠기업 투자·보증관련 상시상담 및 사업성 검토에 따른 연계
 - 정기적인 투자기업 성과관리, 대외홍보를 통한 기업 사후지원
- (펀드운용) 펀드출자를 통한 유망기업 발굴 및 투자
 - 엔젤투자매칭펀드(50억원) 운영을 통한 엔젤투자자 발굴 및 초기기업 투자 연계
 - 넥시드펀드(530억원) 운영을 통한 벤처투자자의 도내 스타트업 투자 활성화
- (특례보증) 영세 콘텐츠기업을 위한 특별금융지원(3차) 지속 운영
 - 도, 24개시군, 경기신용보증재단과의 협약사업으로 2년간 285.2억원 지원
- (투자유치 지원 프로그램) 기업육성 및 투자유치 역량강화
 - 액셀러레이터와의 파트너십 기반 투자유치 목적의 기업육성 프로그램 운영
 - 스타트업 투자 동향 및 투자유치 노하우 학습을 위한 투자멘토링·세미나 운영

□ 추진 일정

- 2020. 01. ~ 12. : 투자센터 운영(펀드운용, 투자상담, 센터홍보)
- 2020. 03. ~ 12. : 액셀러레이터 지원사업, 투자멘토링 및 세미나 운영

□ 기대 효과

- 투자·보증지원을 통한 도내 콘텐츠기업의 생존율 제고 및 일자리창출 강화

2-5

경기 콘텐츠코리아 랩 운영 (지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영)

- 콘텐츠 창작이 창업으로 이어지는 선순환 생태계 활성화
- 도내 콘텐츠 창작 활성화를 위한 창작활동 및 초기 사업화 지원
- 창작·창업·스타트업 문화 확산을 통한 청년 일자리 창출

□ 사업개요

- 대 상 : 도내 콘텐츠 창작자(예비창업자, 기창업자 포함)
- 예 산 : 2,000백만원(국 1,000백만원, 도 400백만원, 시 600백만원)
- 주요내용 : 콘텐츠 창제작 활성화를 위한 프로그램 및 공간/장비 운영
 - 창작 프로그램 : 아이디어 공유 및 확산, 콘텐츠 장르·기술·예술 융합
 - 사업화 프로그램 : 콘텐츠 스타트업 역량 강화, 멘토링, 유통/판로개척 지원 등
 - 공간/장비지원 : 창작자 협업공간, 입주사(16개실), 촬영스튜디오, 3D프린터 등
- 사업목표 : 창작지원 50건, 교육지원 3,000명, 지원기업 매출액 10억 원

□ 추진 계획

- 창작프로그램 확대 및 심화 프로그램 운영으로 단계별 창작 교육 활성화
 - 창작 관심 단계 → 창작 심화 단계 운영, 단계별 활동 지원으로 창작에 대한 관심도 제고
- 초기 사업화 및 시장성 검증 단계 세분화로 안정성 강화 및 사업화 구조 확립
 - 아이디어 사업화 구체화 방안 수립 → 시제품 제작 및 1차 시장성 검증 → 유통·판로개척 및 2차 시장성 검증으로 초기 사업화 단계 세분화
- 입주사 대상 후속지원 확대로 콘텐츠 스타트업의 프로젝트 제작 활성화 지원
 - 입주사 수요 맞춤형 컨설팅 및 멘토링 확대 운영, 소규모 분야별 세미나 추가 운영, 입주사 간 인적·사업교류 지원을 위한 네트워킹 등 운영

□ 추진 일정

- 2020. 01. : 2020년 지역기반형 콘텐츠코리아 랩 연차평가
- 2020. 03. ~ 11. : 세부 프로그램 운영
- 2020. 12. : 2020년 경기 콘텐츠코리아 랩 사업 종료

□ 기대 효과

- 지역 연계 프로그램 강화를 통한 도내 창작환경 활성화
- 초기 사업화 단계 콘텐츠 스타트업 지원 대상 단계별 지원을 통한 실질적 성과 창출 및 안정적인 사업화 단계 정착 지원

2-6

광고 경기문화창조허브 운영

- 문화를 중심으로 창작, 창업 지원 통한 산업적 성장 발판 마련

□ 사업개요

- 대 상 : 문화기술(CT) 중심의 융·복합 콘텐츠 창작·창업자
- 예 산 : 2,000백만원(도 2,000백만원)
- 주요내용 : 문화기술분야 기업육성, 저변확대, 인재양성, 공간운영
 - 기업육성 : 창작자 공간연계지원
 - 인재양성 : 문화기술 기업가정신 교육(일반과정), 문화기술 전문가과정(전문과정) 등
 - 저변확대 : 국제문화기술전람회, 문화기술 전문가 포럼, 문화기술 이동전시관 등
- 사업목표 : 콘텐츠 제작 7건, 인재양성 920명, 저변확대 4,200명

□ 추진 계획

- 기업육성
 - 기획/개발 단계의 프로젝트를 분야별 경쟁공모를 통해 선정 및 자금 지원
 - 문화기술 분야 최신동향 공유를 위한 전문가 포럼 개최
- 인재양성
 - 일반인, 관련 대학생, 업계 종사자 대상 문화기술 분야 미래가치 정보/지식 공유
 - 청소년 대상 문화기술융합분야 진로탐색을 위한 관련콘텐츠 체험 및 제작교육
- 저변확대
 - 이동갤러리: 도내 문화예술복합공간과 협력하여 공동기획전시
 - TEC콘서트: 문화기술 분야 전문가 초청강연(산학연계)
- 공간운영 : 융합과제 비즈니스 개발 위한 전문자료 구축 및 서비스 운영

□ 추진 일정

- 2020. 02. : 2020년 사업비 교부, 사업설명회 개최
- 2020. 02. ~ 12. : 지원대상 선정, 협업기관 협약, 2020년 프로그램 운영

□ 기대 효과

- 문화기술 기반 융합과제 육성 및 플랫폼 기능 강화를 통한 관련 산업 육성

2-7

(신규) 문화기술산업 육성

- 문화적 감성과 4차 산업 신기술을 접목한 융복합 콘텐츠 산업 육성
- 문화기술 핵심역량 개발과 전시 연계한 일자리 창출을 통한 생태환경 조성

□ 사업개요

- 대 상 : 문화기술(CT) 중심의 융·복합 콘텐츠 창작·창업자
- 예 산 : 900백만원(도 900백만원)
- 주요내용 : 전시참가 및 시제품 제작지원, 문화기술 사업계획 개발지원, 기업육성 프로그램 운영, 홍보마케팅
- 사업목표 : 창업 30건, 일자리창출 30건, 문화기술 관련사업 브랜딩

□ 추진 계획

- 제작지원
 - 분야별 경쟁공모를 통해 프로젝트 선정 및 개발자금 지원
 - 비즈니스모델, 파생상품 등 시장성 제고 위한 전문가 멘토링
- 기업육성 프로그램 운영
 - 성공적 사업화를 위한 참여 작가/기업 대상 개별 맞춤형 자문
 - 국내외 산업생태계 구성원 간 교류행사 개최 운영
- 홍보마케팅
 - 사업 전 과정의 온/오프라인 홍보 강화를 통한 대내외 브랜드 이미지 구축

□ 추진 일정

- 2020. 02. : 2020년 사업비 교부, 사업설명회 개최
- 2020. 03. : 지원프로젝트 선발, 전문가 초청
- 2020. 03. ~ 12. : 2020년 프로그램 운영

□ 기대 효과

- 문화기술 기반 융합 콘텐츠의 발굴 및 제작 지원을 통한 관련 기업 육성
- 문화기술 사업 전반에 걸친 홍보 및 브랜드 이미지 구축을 통한 성과 제고

2-8

북부 경기문화창조허브 운영

- 제조·디자인·콘텐츠(MDC) 융합을 통한 가치 창출 및 경기북부 산업 고도화
- 경기북부 산학민관 스타트업 육성의 연결자로서의 대표거점 구축

□ 사업개요

- 대 상 : 스타트업
- 예 산 : 1,700백만원(도 1,200백만원, 시 500백만원)
- 주요내용 : 북부허브 기반 경기북부 콘텐츠 저변확대 및 스타트업 지원
 - 기반조성 : 북부허브 공간지원(입주 및 가상/스마트오피스), 홍보 및 협력사업
 - 저변확대 : MDC창작터(공간/장비/기술지원 및 교육, TEC콘서트), MDC창업교육
 - 기업육성 : MDC창업, 디자인 솔루션 랩, MDC제작, 경기 MDC메이커스 페어
- 사업목표 : 창업 30건, 일자리 창출 60건, 스타트업지원 500건

□ 추진 계획

- 기반조성 : 경기북부 스타트업 집적화 및 교류 기반 구축
 - (공간운영) 의정부 CRC빌딩 4개층, 입주공간(18실) 및 가상/스마트오피스 공간운영을 통한 예비창업자 및 스타트업의 사업영위(보육) 지원
 - (홍보·협업) 북부 허브 브랜드 홍보 및 유관기관 협업을 통한 거점 역할 수행
- 저변확대 : 디자인/기술 융합 저변확대 및 역량교육을 통한 산업기반 강화
 - (MDC창작터) 메이커스페이스 구축 및 체험/기술교육 등 운영을 통한 아이디어 실현 및 가치창출 지원
 - (MDC창업교육) 도내 및 북부지역 기반 디자인/기술 융합분야 아이디어 발굴 및 검증 등 전문 창업실무 워크숍을 통한 우수 예비창업자 육성
- 기업육성 : 디자인/기술 융합에 기반 한 창업 및 프로젝트 발굴 지원
 - (MDC창업지원) 도내 및 북부지역 예비창업자 대상 창업 자금지원
 - (MDC제작지원) 기술/기능/디자인 고도화 우수 프로젝트(제품/서비스) 양산지원
 - (디자인솔루션랩) 청년디자이너 및 스타트업 현안과제 매칭 솔루션 도출지원
 - (경기MDC메이커스페어) 경기북부 융합 콘텐츠 메이커 행사 개최

□ 기대 효과

- 북부 제조·디자인·콘텐츠 융합을 통한 산업고도화로 경기북부 경제성장 견인

- 제조·콘텐츠 융복합 스타트업과 제조기업 간 협업을 통해 경기서부 산업 생태계 활성화 및 제조기술 고도화

□ 사업개요

- 대 상 : 제조·콘텐츠 융복합 (예비)창업자, 스타트업 등
- 사업기간 : 2020. 1 ~ 12.
- 예 산 : 비예산 ※ 도 500백만원, 시 1,500백만원 별도
- 주요내용
 - 초기 스타트업의 아이디어부터 제품설계, 시제품 제작까지 One-Stop으로 지원할 수 있는 전문성 확보 및 기술지원 서비스 제공
- 사업목표
 - 경기 서부지역 제조·콘텐츠 융복합 창업 생태계 확대 구축을 통한 청년 창업, 일자리창출 혁신거점 확대 및 지역균형발전 도모
 - 창업 40개, 일자리창출 150명, 스타트업 지원 700건, 이용자 수 5,000명

□ 추진 계획

- (공간지원) 입주/협업 공간 및 가상오피스 지원
- (초기 지원) (예비)창업자 비즈니스 모델 검증 및 창업실무 관련 교육과 시흥 지역 창업지원 기관과 연계한 프로그램 구축·운영
- (성장기 지원) 다양한 연령층의 창업기업 발굴과 고도의 성장을 위한 전문가 매칭을 통해 협업, 네트워킹, 제작지원 사업 운영
- (성숙기 지원) 양산제품의 홍보와 글로벌 진출을 위한 자금 등을 유치할 수 있는 IR사업, 해외진출 매칭, 마케팅, 판로개척 등을 지원

□ 추진 일정

- 2020. 03. : 상반기 창업경진대회 개최
- 2020. 04. ~ 11. : 프로그램별 운영
- 2020. 11. : 하반기 입주기업 연장평가 심사

2-10

고양 경기문화창조허브 운영

- 경기 서북부 지역 방송·영상, 뉴미디어 콘텐츠 분야 창업 지원 및 일자리 발굴
- 고양방송영상밸리와 연계한 창업기업 집적화를 통한 클러스터 활성화

□ 사업개요

- 대 상 : 도내 방송·영상, 뉴미디어 콘텐츠 분야 (예비)창업자
- 예 산 : 2,000백만원(도 1,000백만원, 시 1,000백만원)
- 주요내용
 - 방송·영상, 뉴미디어 분야 예비창업자, 스타트업 육성을 위한 기반조성
 - 방송·영상, 뉴미디어 분야 창업 지원 프로그램 운영 및 입주공간 지원
- 사업목표 : 창업 76건, 일자리 창출 170건, 스타트업 지원 200건

□ 추진 계획

- (민관협력) 민간 유통 플랫폼사 협력 유치를 통한 지원 사업 파트너십 강화
 - 카카오, 웨이브, MBC, KBS미디어 등 웹, 지상파 등 유통 플랫폼과 협력 추진
- (창업지원) 교육, 육성, 제작지원, 투자유치 등의 창업 생태계 선순환 지원
 - 창업 교육 및 육성 지원 프로그램, 제작·유통지원사업 등 프로그램 강화
 - 창업 이후 스타트업 시장 확장 단계 진출을 위한 간접 투자 연계 지원
- (저변확대) 도민참여형 프로그램 및 공모전을 통한 영상 산업 저변 확대 모색
 - 크리에이터, 영상 제작자 등 영상 관련 분야 관심 제고 및 창업 유도 지원
 - 경기 북부 지역 중심의 뉴미디어 콘텐츠 분야 강연, 세미나, 교육 등 시행
- (유통지원) 도내 스타트업과 민간플랫폼사 연계 지원을 통한 콘텐츠 유통 지원 강화
- (공간지원) 입주공간(10실), 협업공간(50석), 스튜디오, 시사실 등 지속 운영

□ 추진 일정

- 2020. 03. ~ 12. : 경기 스타트 사업 추진 및 공간 운영
- 2021. 01. : 2020년 사업 정산

□ 기대 효과

- 2020년까지 창업 174건, 일자리 405건, 스타트업 지원 525건 달성
- 고양방송영상밸리 산업 생태계 기반 마련

2-11

광명 경기문화창조허브 운영

- ‘환경디자인’과 ‘콘텐츠 융·복합’ 창업 생태계 조성을 통한 새로운 고부가가치 산업으로 발전과 광명시 지역 특화 브랜드로 개발
- 광명 신규 허브 조성으로 경기문화창조허브의 지역·산업적 다양성 확보 및 경기 서남부지역 경제 활성화를 통한 경기도 균형 발전 촉진

□ 사업개요

- 대 상 : 환경디자인·콘텐츠 융·복합 분야 예비창업자 및 스타트업
- 예 산 : 1,000백만원(도 1,000백만원) ※ 광명시 1,000백만원 별도
- 주요내용
 - 환경디자인·콘텐츠 산업 융복합 분야 문화 확산 및 시민 공감 형성
 - 창작·창업자 발굴/육성 및 인프라 구축
- 사업목표
 - 환경디자인과 콘텐츠산업의 융합으로 미래가치를 창출하는 환경 비즈니스 플랫폼 구축
 - 창업 10개, 일자리창출 26명, 스타트업 지원 50건, 이용자 수 12,000명

□ 추진 계획

- 환경디자인·콘텐츠 산업 융복합 분야 문화 확산 및 시민 공감 형성
 - 관련 분야의 시민주도 사회문제 해결을 위한 리빙랩 프로젝트 추진
 - SNS서포터즈, 온라인 콘텐츠 평가단 등 도민 참여 활성화 프로그램 운영
- 창작·창업자 육성 및 자원 인프라 구축
 - 창작·창업자 육성을 위한 공모전, 창업경진대회, 교육 등 집중지원
 - 스타트업 발굴 및 기업·전문가 DB 구축
- 시장성 확보 및 창업 생태계 활성화
 - 스타트업의 제품/콘텐츠 사업화를 위한 단계별 액셀러레이팅 프로그램 운영
 - 시장 경쟁력 확보를 위한 시장성 검증 및 판로지원 사업 추진

□ 추진 일정

- 2020. 01. 30. : 광명 경기문화창조허브 개소식
- 2020. 02. ~ 12. : 사업 추진 및 공간 운영
- 2021. 01. : 2020년 사업 정산

□ 미래기술을 통한 콘텐츠 산업 혁신

- 인공지능, 빅데이터 등 미래 기술 통한 4차 산업혁명 가속화
- 과학기술 환경 변화 속에서 기존 콘텐츠 산업의 혁신과 선제적 대응 요구
- 기존 게임, VR/AR 산업에 신개념 R&D, 신사업 요인을 적용하여 산업 혁신 기여

□ 4차 산업혁명 기반 콘텐츠 영역 지원 강화

- 콘텐츠 가치의 핵심으로 부상한 콘텐츠 IP화 지원 및 유통 지원
- 소셜 웹 사회⁴⁾에 적합한 미래 콘텐츠 영역 지원 강화
- 클라우드, VR/AR, 빅데이터, 인공지능 등 신기술 기반 콘텐츠 제작 지원 확대

□ 4차 산업혁명 대응 민-관 협력 거버넌스 구축

- 판교, 광고 내 기술과 플랫폼을 보유한 앵커 기업과의 협력 네트워크 강화
- 공공사업의 기술, IP, R&D 등의 한계를 극복하고 민간부문의 규제 개선에 기여하는 협의체 운영 및 협력 사업 추진
- 중소 개발사의 기술 적용 신규 콘텐츠 개발과 유통에 기여

□ 도민과 함께하는 미래형 콘텐츠 시대

- 전시회, 모빌리티 체험존 운영으로 미래형 콘텐츠 체험 기회 제공
- 민간 협력을 통한 AR 이벤트, VR e스포츠 개최로 도민 체감형 콘텐츠 서비스 확대
- 미래형 콘텐츠 체험 기회 확대로 기술에 대한 거부감을 줄이고 디지털 격차를 해소하여 도민과 함께하는 미래형 콘텐츠 시대에 기여

4) 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 네트워크의 대표적 사례이며, 기업들 역시 소셜 웹 플랫폼 기반의 비즈니스 영역 확장을 통한 콘텐츠 지배력 강화에 노력

3-1

게임산업 육성

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

□ 사업개요

- 대상 : 중소게임사, 게임 스타트업, 인디게임개발자 등
- 예산 : 4,000백만원(국 2,000백만원, 도 2,000백만원)
- 주요내용 : 게임산업 생태계 전 주기별로 구축된 3부분 7개 세부사업 추진
 - 새로운경기 게임오디션 : 연2회 총 20개팀 선발·지원(개발지원금, 후속지원 등)
 - 경기게임아카데미 : 스타트업 과정(연2회/40명) 및 게임영재캠프(연1회/30명) 등
 - 게임기업재도전지원 : 세미나 및 재도전프로그램(5개사), 사례집 발간
 - 경기글로벌게임센터운영 : 입주공간 34개실 운영(최장 2년 입주 가능)
 - 글로벌시장수출지원 : 수출상담회(국내 1회), 전시회 참가 지원(국외 2회, 국내 1회), 챌린지마켓 진출지원(15개사 내외)
 - 글로벌시장상용화지원 : 현지화·상용화·마케팅 등 7개사 내외
 - 글로벌게임제작지원 : 12개사 개발지원금 지원 (분야: 웹툰IP, 엔터IP 등)
- 사업목표 : 지원기업수 196, 일자리 창출 160, 창업 25건, 수출계약추진액 13,000만달러, 매출액 795억원

□ 추진 계획

- 새로운경기 게임오디션
 - (12회 오디션) 대행사 선정(3월), 모집공고 및 운영(4~6월)
 - (13회 오디션) 모집 공고 및 운영(8~10월)
 - (후속지원) 대행사 선정(5~6월), 1차 모집 및 운영(6월~8월) 2차 모집 및 운영(10월~12월)
- 경기게임아카데미
 - (스타트업과정) 8기 선정 및 운영(1~6월), 9기 선정 및 운영(7~12월), 후속지원
 - (게임영재캠프) 7기 모집공고 및 대행사 선정(5~6월), 캠프운영(7~9월), 후속홍보 및 결과보고(10~12월)

- 게임기업재도전지원
 - (게임재도전지원) 멘토모집 및 지원사모집(3월), 1차지원금지급(3월), 멘토링 지원(3월~11월), 중간평가(7월), 2차지원금지급(8월), 최종평가(11월)
 - (게임리부트세미나) 대행사 선정(3월), 참여기업모집/홍보(6~8월), 세미나진행(9월)
- 경기글로벌게임센터운영
 - (공간지원) 7월/12월 신규 입주사 모집 공고(입주 : 9월/2월)
 - (통합홍보) 대행사 선정(3월), 홍보운영(3월~12월)
- 글로벌시장수출지원
 - (대행사 선정 및 지원사모집) 세부사업별 행사운영시점 2개월 전후
 - (사업운영) 게임스컴(8월), 도쿄게임쇼(9월), 지스타(11월) / 수출상담회(9월) / 챌린지프로그램(3~4월중 1회, 6월, 10월)
- 글로벌시장상용화지원
 - 대행사 및 지원기업 선정(2~3월), 수행사-지원기업 매칭 및 사업 수행(3~11월)
- 글로벌게임제작지원
 - 대행사 및 지원기업 선정(3월), 제작지원 및 사업 수행(3~11월)
 - 설명회 및 컨설팅 운영(연 1~2회 : 6월~10월)

□ 추진 일정

- 2020. 01. ~ 02. : 기본계획, 세부사업별 추진계획 수립
- 2020. 02. ~ 11. : 7개 세부사업 추진
- 2020. 12. ~ 2021. 2. : 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

- 스타트업·중소기업의 전주기 지원을 통한 창업 및 청년 일자리 창출
- 신흥시장 발굴을 통한 해외 진출 시장 다변화 및 수출증대
- 경기도 게임산업 생태계 기반 조성

3-2

플레이엑스포(PlayX4) 개최

- 일반인 대상 게임산업의 미래를 만나볼 수 있는 볼거리, 즐길거리 전시
- 다양한 e스포츠 프로그램·참여형 전시를 통해 게임에 대한 인식개선과 저변확대 유도
- 중소 게임기업의 글로벌 진출지원으로 게임산업 수출 확대

□ 사업개요

- 대 상 : 게임기업, 게임산업 종사자, 게임에 관심이 있는 일반인
- 예 산 : 2,200백만원(국 100백만원, 도 2,100백만원)
- 주요내용

해외시장 진출
▶대륙별 국가관 운영
▶사전 1:1 매칭
▶바이어 전용 체험존 운영

중소기업 집중홍보
▶우수게임기업 특별관 운영
▶집중 홍보·마케팅

최신 트렌드 반영행사 확대
▶스트리밍 게임 부스추진
▶VR 게임 플랫폼 부스확대
▶이스포츠 행사 확대

- 사업목표 : 관람객 13만명, 수출계약추진액 1.2억달러

□ 추진 계획

- 수출상담회 : 중소기업의 해외 진출지원
 - 수출 전략시장 중심의 해외 국가 공동관·해외 기업관 운영
 - B2B관 내 VR/AR, HTML5, 아케이드 공동관 등 다양한 게임 플랫폼의 비즈매칭 지원
 - 해외 바이어 대상 사전 홍보활동 및 사후 네트워킹 지원으로 수출계약 지속추진
- 전시회 : 중소기업 집중 홍보·마케팅
 - 중소기업기업 특별관운영으로 우수 기업 대상 핀셋형 지원 강화
 - 게임스트리머를 활용한 참여사 부스방문 등 멀티미디어채널을 활용한 홍보 지원
 - e스포츠 행사, 유명 스트리머 현장방송 등 게임문화 전체를 아우르는 행사구성

□ 추진 일정

- 2020.1.~4. : 참가사 모집
- 2020.4.~5. : 관람객 대상 온·오프라인 홍보/광고
- 2020.5. : 중앙지, 게임미디어 대상 미디어데이 개최
- 2020.5.14.~17. : 2020 PlayX4개최

□ 기대 효과

- 중소 게임개발사의 판로개척 지원을 통한 게임산업 활성화
- 다양한 게임체험 및 가족단위 행사를 통한 게임문화 제고

3-3

경기 e스포츠 육성

- e스포츠산업의 고성장과 가치 확대에 따른 경기도 e-스포츠 기반조성 및 저변확대를 통한 산업 육성

□ 사업개요

- 대상 : 아마추어 e스포츠 선수, e스포츠 연관 직종 종사 희망자, 일반 관람객 등
- 예산 : 810백만원(도 810백만원)
- 주요내용
 - (저변확대) 경기 국제e스포츠대회, 경기 가족 e스포츠 페스티벌
 - (인재육성) 경기 e스포츠 아마추어 유망주 지원, e스포츠 연관 산업 종사자 육성
- 사업목표
 - 경기 국제e스포츠대회 : 대회개최 1회(참가선수 1,000명, 현장 관람객 10,000명, 대회 스트리밍 시청자 수 200,000명)
 - 경기 가족 e스포츠 페스티벌 : 행사개최 1회(행사 참관객 25,000명)
 - 경기 e스포츠 아마추어 유망주 지원 : 지원 선수 26명
 - e스포츠 연관 산업 종사자 육성 : 교육 인원 80명

□ 추진 계획

- 경기 국제e스포츠대회
 - 일시/장소 : 2020. 5. 14.(목) ~ 17.(일) / 킨텍스 제2전시장
 - 주최/주관 : 경기도 / 경기콘텐츠진흥원
 - 대회 종목 : 리그오브레전드, 배틀그라운드, 카트라이더
 - 사업 구성 : 한국 대표 선수 선발, 해외 선수 선발, 본선 대회 운영, 부대행사
- 경기 가족 e스포츠 페스티벌
 - 일시/장소 : 2020. 5. 14.(목) ~ 17.(일) / 킨텍스 제2전시장
 - 주최/주관 : 경기도 / 경기콘텐츠진흥원
 - 사업 구성 : 참가 게임사 유치, 부스별 소규모 e스포츠 대회, 메인 경기, 부대행사
- 경기도 e스포츠 아마추어 유망주 지원
 - 사업기간 : 2020. 3. ~ 12.
 - 사업 내용 : 아마추어 유망주 26명 지원(프로게임단 입단 및 해외시장 진출 등 우수사례 발굴)
 - 사업 구성 : 기량 향상, 대회 참가, 교육, 장비, 홍보 및 법률 지원

○ e스포츠 연관 산업 종사자 육성

- 사업 기간 : 2020. 8. ~ 12.
- 사업 내용 : 정규과정(스트리머 양성 과정, 콘텐츠 제작자 과정, 팀 빌딩 및 프로젝트 기반 멘토링 과정), 특강교육(현역/아마추어 선수 소양 교육) 운영

□ 추진 일정

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
경기 국제e스포츠대회												
세부계획수립, 대행사 선발												
종목사 협의 및 종목 확정												
대회 홍보												
종목별 예선진행												
해외선수 초빙												
대회 개최												
결과 보고												
경기 가족e스포츠페스티벌												
세부계획수립, 대행사 선발												
참가사 협의 및 유치												
행사 홍보												
행사 개최												
결과 보고												
경기 e스포츠 아마추어 유망주 지원												
세부계획수립, 대행사 선발												
코칭 인력 확보, 선수 훈련계획 수립 협력 게임단 섭외												
선수 지원												
해외 트라이아웃												
결과 보고												
e스포츠 연관 산업 종사자 육성												
세부계획수립, 대행사 선발												
과정별 모집홍보 및 수강생 선발												
스트리머 양성과정												
콘텐츠 제작자과정												
팀빌딩 및 프로젝트 기반 멘토링												
선수 소양교육												
결과 보고												

□ 기대 효과

- e스포츠 산업의 성장세에 맞춰 도내 e스포츠 문화를 확산시킬 수 있는 기반 조성
- e스포츠에 대한 부정적인 인식 개선 및 저변 확대
- e스포츠 연관 산업 인력육성을 통한 청년 일자리 창출 기여

3-4

군인 e스포츠대회 개최

- 2018 자카르타-팔렘방 아시안게임 시범종목 채택으로 e-스포츠 국민적 관심 증대
- 평일 일과 후 병사 외출 전면시행 (2019.2.11)으로 군장병 게임 여가활동 활발 (NewsDay 19.2.3)
 - ※ 미 육군, 신병모집을 위해 e스포츠팀 설립(2018.)
- 최근 정부기관타지자체에서도 군인장병 e-스포츠대회 개최 및 지원확대

□ 사업개요

- 대 상 : 경기도 내 군장병, 일반관객 등
- 예 산 : 100백만원(도 100백만원)
- 주요내용 : 경기도 군인 e스포츠대회(부대 대항전)
- 사업목표 : 대회 개최 1회(관람객 500명)

□ 추진 계획

- 일 시 : 국군 열린 주간 내 ※ 19년 국군 열린주간 : 10. 1. ~ 13.
- 장 소 : 경기 북부 소재 시군
- 참 석 자 : 500여명(행정2부지사, 도의원, 사령관, 군장병, 일반관객 등)
- 게임종목 : 국내 게임종목의 대회 개최로 국내게임사 지원
- 추진기관 : (주최) 경기도 (주관) 경기콘텐츠진흥원 (후원) 게임사 등

□ 추진 일정

구분	7월	8월	9월	10월	11월
계획 수립 / 저작사 협의					
운영대행사 선정					
행사 개최 준비					
행사 개최					
사업 결과보고					

□ 기대 효과

- 군 장병이 선호하는 여가문화의 직접 참여를 통한 건전한 게임문화 형성 및 경기도 이미지 제고

3-5

VR/AR 산업 육성

- 4차 산업혁명 핵심기술인 VR/AR 산업육성을 통해 미래 지속가능한 일자리 창출 및 연관 산업 동반성장 신동력 확보

□ 사업개요

- 대 상 : VR/AR 관련 기업 및 일반 도민
- 예 산 : 4,800백만원(도 4,800백만원)
- 주요내용 : VR/AR 서비스/콘텐츠/하드웨어 제작지원 및 사업화 프로그램 운영
 - (기업육성) 개발/제작지원, 투자연계, 유통판로개척, 산업트렌드 정보제공 등
 - (인재양성) 콘텐츠 제작 실무인재 교육 및 개발 역량 고도화 지원
 - (인식확산) 기술/비즈니스 교류협력 글로벌포럼 개최 및 도민 체험기회 확대
 - (공간운영) 광고지역을 중심으로 육성 플랫폼 센터운영(입주공간, 테스트베드 등)
- 사업목표 : 기업육성 32개사, 일자리 130개, 인재양성 200명, 인식확산 12,000명

□ 추진 계획

- 기업육성
 - (기업육성 프로그램) 오디션을 통한 우수기업 선발 및 제작지원
 - (공공서비스연계지원) VR/AR 서비스 개발 수요처와 기업 연계지원
 - (글로벌진출지원) 글로벌 전문가/기업과의 네트워킹 및 유통판로 개척지원
 - (산업통계조사분석) 산업현황 및 트렌드 조사로 정책수립에 활용 및 정보제공
- 인재양성
 - (경기VR/AR아카데미) 개발자 양성 목적의 콘텐츠/서비스 제작/개발 교육
 - (경기VR/AR해커톤) 단기간 기획/팀 빌딩을 통한 제작 역량 강화
- 인식확산
 - (글로벌개발자포럼) 글로벌 네트워킹 확대 및 산업대표포럼 브랜딩 구축
 - (찾아가는VR/AR체험관) 육성 기업 콘텐츠 시장성 및 상용화 검증 지원
- 공간운영(광고비즈니스센터 2,6,11층 519평, 판교창조경제혁신센터 7층 18평)
 - (센터운영) VRAR 기업전용 입주공간, 테스트베드 운영, 오프라인 네트워킹

□ 추진 일정

- 2020. 11. : VR/AR 산업육성 통합 성과발표회 개최

□ 기대 효과

- VRAR 강소 기업육성 및 투자·유통 판로개척으로 초기시장 생태계 활성화
- 4차 산업혁명 시대 경기도를 VR/AR 산업 네트워크의 중심으로 조성

전략4

사회적 책임 경영

□ 콘텐츠산업 정책 연구 강화

- 최신 산업동향 분석을 통한 콘텐츠산업 정책 발굴 및 연구
- 신규 사업 개발 및 시범 운영 등 전략 사업의 가능성 검토

□ 콘텐츠산업 통계조사

- 경기도 시·군별 콘텐츠산업에 대한 신뢰성 있는 통계조사 실시
- 국가승인통계로서의 통계조사 품질차원별 균형적 개선

□ 콘텐츠산업 홍보 활성화

- 통합홍보(동영상 + SNS)를 강화하여 경기도 콘텐츠 기업 및 도민의 지원사업 참여 확대
- 언론, 뉴미디어, 옥외광고 등 활용 홍보 매체를 확대하여 다양한 신규정책고객 유입을 활성화

□ 디지털 서비스 플랫폼 고도화

- 홈페이지 등 대내외 정보 서비스 플랫폼 개선과제 도출 및 고도화 수행으로 대외적 이용 편의성 향상, 대내적 업무 효율성 강화
- 월별 사이버 보안 점검, 정보보안 네트워크 도입 등을 통한 정보보안 인프라 고도화

□ 이해관계자 신뢰 구축을 통한 사회적 가치 추구

- 적극적 고객소통을 통한 가치 창조 및 실효적인 환경경영 체계 구축
- 지속가능성을 위한 공급망 관리 구축 및 지원
- 좋은 직장 만들기 및 임직원 만족 극대화
- 전략적 사회공헌을 통한 지역사회 이바지

□ 지속가능한 사회적 가치 실현

- 대내외 이해관계자 신뢰 구축을 통한 지속가능한 경영 기반 구축
- 사회책임(CSR)경영 리스크 통합 관리
- 인권경영 및 반부패·청렴 시스템 운영으로 윤리경영 실천
- 전략적 사회공헌을 통한 지역사회 이바지

4-1

콘텐츠산업 정책 연구

- 국내외 콘텐츠산업 환경 및 경기도 지역분석을 통한 경기도 콘텐츠 산업 육성계획 수립과 신규사업 발굴 및 시범추진

□ 사업개요

- 대 상 : 경기도 및 각 시군 유관기관, 콘텐츠 기업 등
- 예 산 : 132백만원(도 82백만원, 시 50백만원)
- 주요내용
 - 콘텐츠 산업 분석 : 산업 분석 통한 정책개발 기반 마련
 - 정책연구 : 경기도 콘텐츠 산업 진흥을 위한 정책 발굴 및 연구
 - 신규사업 시범운영 : 전략적 신규사업 발굴과 사업화 가능성 시험

□ 추진 계획

- 콘텐츠 산업 분석 및 정책연구
 - 산업 분석 리포트 제작 및 산업 전문가 포럼 등 개최
 - 신기술 및 산업동향·조직변화 반영한 콘텐츠산업 정책 제안 등
- 신규사업 개발 및 시범운영
 - 대내외 환경과 정책을 반영한 전략 사업 개발 및 시범사업 운영

□ 추진 일정

- 2020. 01. ~ 2020. 12. : 콘텐츠 산업 분석 및 정책연구 수행
- 2020. 06. ~ 2021. 12. : 신규사업 발굴 및 시범운영

□ 기대 효과

- 지역적, 산업적 환경변화에 대한 현황파악 및 인사이트 발굴
- 산업현황 기반 경기도 콘텐츠산업 발전단계에 적합한 정책 및 신규사업 개발

4-2

콘텐츠산업 통계조사

- 국가승인통계로서 경기도 시·군별 산업규모에 대한 신뢰성 있는 통계자료 제공

□ 사업개요

- 대상 : 경기도 및 각 시군 유관기관, 콘텐츠 기업 등
- 예산 : 120백만원(도 120백만원)
- 주요내용 : 경기도 콘텐츠산업 통계조사(국가승인통계)
- 사업목표
 - 경기도 콘텐츠산업 모집단리스트에 따른 3,000개 표본을 목표로 통계조사
 - 국가승인통계로서의 통계조사 품질차원별 균형적 개선

□ 추진 계획

- 2019 ~ 2020 경기도 콘텐츠산업 통계조사
 - 경기도 콘텐츠산업의 정확한 실태와 현황 파악 및 분야별 시군별 산업 현황 조사
 - 공표지역(12개 지역) 및 표본수(3,000개) 통한 통계 이용성·신뢰도 제고



□ 추진 일정

- 2020. 01. ~ 2020. 06. : 2019 경기도 콘텐츠산업 통계조사 실시 및 대외공표
- 2020. 07. ~ 2021. 06. : 2020 경기도 콘텐츠산업 통계조사 실시 및 대외공표

□ 기대 효과

- 지역적, 산업적 환경변화에 대한 현황파악 및 데이터 기반 정책개발 지원
- 산업현황 기반의 콘텐츠산업 발전단계에 적합한 정책 및 신규 사업 발굴

4-3

콘텐츠산업 홍보

- 진흥원 홍보를 통해 인지도 및 선호도를 높임으로써 기관 브랜드 가치 제고
- 지원사업 연계 홍보로 콘텐츠기업 및 도민에게 정보를 제공함으로써 사업모객 활성화

□ 사업개요

- 대 상 : 도내 콘텐츠기업, 산업 관계자, 유관기관, 경기도민
 - 예 산 : 562백만원(도 450백만원, 시 112백만원)
 - 주요내용
 - 전략 홍보 : 언론보도 관리, 기획홍보 및 언론사 관계망 조성
 - 뉴미디어 홍보 : 홍보영상, 뉴스레터, SNS 콘텐츠 제작 및 배포채널 관리
 - 홍보콘텐츠 제작 : 오프라인 홍보, 홍보물 및 브로슈어 개정판 제작 등
 - 사업목표 : 언론 보도건수 및 뉴미디어 채널 고객 수 전년대비 10% 상승
 - 언론 보도건수 : ('20년)6,716건 목표 ← ('19년)6,106건 ← ('18년)5,368건
 - 뉴미디어 채널* 고객 수 : ('20년)34,312명 목표 ← ('19년)31,193명 ← ('18년)21,345명
- * 진흥원 온라인 뉴스레터, 페이스북, 유튜브 구독자 수

□ 추진 계획

- 전략홍보
 - (언론보도 및 기획홍보) 콘텐츠산업 정책 및 사업 성과 기획홍보
 - (관계망 조성) 언론 등 홍보 관계망 조성으로 우호적 정책환경 마련
- 뉴미디어 홍보
 - (홍보영상) 사업과 연계한 홍보영상 콘텐츠 제작 및 채널 관리
 - (뉴스레터 및 SNS) 온라인 및 모바일 홍보채널 콘텐츠 제작·관리
- 홍보콘텐츠 제작
 - (오프라인 홍보) 기관 대외 인지도 확보를 위한 기관마케팅 및 옥외 광고
 - (홍보물) 브로슈어 개정·배포, 기관 홍보물품 제작 등

□ 추진 일정

- 2020. 01. ~ 12. : (수시) 언론보도 및 기획홍보, 취재 협조요청
- 2020. 01. ~ 12. : (격주) 뉴스레터 온라인·모바일 발행, 홍보영상 제작
- 2020. 01. ~ 12. : 오프라인 매체 활용 기관마케팅 실시

□ 기대 효과

- 도민 대상으로 정책 및 사업을 홍보함으로써 신규 정책고객 유입을 활성화
- 이해관계자 대상으로 사업 및 행사 공고 등을 알려 사업참여 확대

4-4

디지털 서비스 플랫폼 고도화

- 홈페이지 등 내외부 정보 서비스 플랫폼 개선·고도화를 통한 활성화
- 정보보안·개인정보보호 강화를 통해 안정적 서비스 제공

□ 사업개요

- 대 상 : 도내 콘텐츠기업, 산업 관계자, 유관기관, 경기도민
- 예 산 : 250백만원(도 200백만원, 시 50백만원)
- 주요내용
 - 정보시스템 품질지표 발굴, 개선, 환류 및 최적의 S/W, H/W 도입
 - 대내외 정보인프라의 개인정보보호 및 정보보안 개선활동수행 및 환류
- 사업목표
 - 홈페이지 활성화 : 홈페이지 개선으로 회원 및 방문자수 10% 이상 증대
 - 보안성 강화 : 월별 사이버 보안진단 점수 평균 95점 이상 지속 유지

□ 추진 계획

- 정보시스템 고도화
 - 홈페이지, G-포털시스템 등 대내외 정보시스템 개선과제 도출 및 개선
 - 최적의 소프트웨어, 하드웨어 도입 및 활용을 통한 업무효율성 강화
- 정보보안 인프라 고도화
 - 월별 사이버 보안점검, 개인정보 보유 현황 관리 등 관리적 보안 지원
 - 정보보안 소프트웨어, 하드웨어, 네트워크 도입, 최적화 등 기술적 보안 지원

□ 추진 일정

- 2020. 01. ~ 12. : 정보시스템 및 정보보안 H/W, S/W, N/W 고도화
- 2020. 01. ~ 12. : (수시)사이버모의훈련, 정보보안 및 개인정보 교육
- 2020. 01. ~ 12. : (매월)사이버 보안점검 수행

□ 기대 효과

- 정보시스템 개선으로 이해관계자의 정보시스템 이용편의성 만족도 제고
- 관리적, 기술적 보안 지원을 통해 道 정보보안실태평가 수준향상

4-5

사회책임 협의체 운영을 통한 지속가능 경영

- 사회책임(CSR)경영의 국제적 흐름 및 정부/경기도의 정책 부응으로 법적, 윤리적 책임을 포괄하는 지속가능한 경영 추진

□ 사업개요

- 대상 : GCA 대내외 이해관계자, 지원사업 및 지역사회 고객 등
- 예산 : 비예산
- 주요내용
 - 대내외 이해관계자 신뢰 구축을 통한 지속가능 경영기반 구축
 - 사회책임(CSR)경영 리스크(공급망, 환경, 지역사회 내 발생가능) 통합관리
 - 인권경영 및 반부패·청렴 시스템 운영으로 윤리경영 실천

□ 추진 계획

- 대내외 이해관계자 신뢰 구축을 통한 지속가능 경영기반 구축
 - 지원사업 지원기업, 지역사회, GCA 임직원 만족도 극대화
- 사회책임(CSR)경영 리스크(공급망, 환경, 지역사회 내 발생가능) 통합관리
 - 전사적 CSR협의체 운영으로 각 부서별 CSR 활동 관리
- 인권경영 및 반부패·청렴 시스템 운영으로 윤리경영 실천
 - 기관운영 및 주요 사업 대상 인권영향평가, 반부패·청렴 문화 조성 등
- 전략적 사회공헌을 통한 지역사회 이바지
 - 지역사회 통합봉사단 활동으로 밀착형 문제해결 사회공헌 활동 추진

□ 추진 일정

- 2020. 02. ~ 12. : CSR 협의체 운영, 인권경영, 반부패·청렴 시스템 운영
- 2020. 03. ~ 12. : 통합봉사단 및 전사적 사회공헌 활동 분기별 시행

□ 기대 효과

- 사회책임(CSR)경영 추진전략 실행으로 기관의 지속가능경영 추구
- 공공의 이익 및 공동체 발전에 기여하는 가치 실행으로 사회 통합 기여

전략5

풍요로운 콘텐츠 향유와 저변확대

- **도민의 창작 / 소비 / 향유 지원을 위한 서비스 강화**
 - 영화, 1인 크리에이터, 미디어 분야 저변 확대 도모
 - 도민의 교육 및 제작 활동 지원
 - 메이커 산업 성장 및 선도기반 마련

- **도민의 콘텐츠 향유를 지원하기 위한 사업 확대 추진**
 - 도 대표 음악 페스티벌 운영을 통한 도시재생 및 지역상권 활성화
 - 뮤지션 지원 및 도민의 음악향유를 위한 뮤직 페스티벌 신설

5-1

(신규) 경기인디뮤직 페스티벌 개최

- 道 대표 음악페스티벌 운영을 통한 도시재생 및 음악도시 브랜딩 정착
- 뮤지션, 레이블 대상 공연무대(B2C) 및 네트워킹/비즈매칭(B2B) 기회 제공

□ 사업개요

- 사업목적 : 페스티벌 중심 음악도시 브랜드 개발 및 지역상권 활성화 기여
- 대 상 : 뮤지션, 국내외 음악기업(레이블), 협단체, 도민
- 예 산 : 800백만원(도 800백만원)
- 주요내용
 - (페스티벌) 2개 무대, 공연팀 20개 이상 운영
 - (네트워킹) 국내외 음악산업계 및 학계 연계를 통한 네트워킹 및 비즈니스 지원
 - (부대행사) 음악콘텐츠 전시, 푸드 및 다양한 문화 체험 프로그램 지원
- 사업목표 : 공연팀 약 20팀 이상 참가, 관객 1만 명 이상 참석

□ 추진 계획

- 페스티벌 개최
 - 행사기간 : 2020. 6 ~ 9월 중 / 2일 간 ※ 티켓 유료판매 예정
 - 무대구성 : 총 2개 무대 운영(메인 1개, 서브 1개)
 - 셸럽 및 인디뮤지션 공연, 인디스땅스 결선 공연 개최
 - B2B존 : 업계 종사자 비즈니스/네트워킹 파티, 홍보·마케팅 관계자 초청
- 부대행사 운영(안)
 - 푸드존 : 도내 31개 시·군의 특색을 드러낼 수 있는 먹거리 운영
 - 플리마켓 : 레이블/창작자 상품 전시·판매, 참가 공연팀 굿즈판매 등

□ 추진 일정

- 2020. 01. ~ 03. : 세부(연계)사업계획 수립, 운영 대행 계약체결
- 2020. 04. ~ 09. : 페스티벌 세부계획 준비/점검, 페스티벌 개최
- 2020. 10. ~ 12. : 결과보고, 정산 및 회계감사보고, 사업방향성 재정립

□ 기대 효과

- 축제를 통한 문화 향유기회 확대 및 관람객 유치를 통한 지역 상권 활성화
- 관계자 네트워킹 및 비즈매칭 프로그램을 통한 직·간접 콘텐츠(상품) 판매 지원

5-2

경기도 영화영상산업 저변확대

- 도민의 문화 향유권 증대 및 한국영화 저변확대 도모

□ 사업개요

- 대 상 : 경기도민 및 도내 영화영상학과 학생
- 예 산 : 450백만원(도 200백만원, 자체 250백만원)
- 주요내용
 - 찾아가는 영화관 : 도내 복지단체 대상 현장맞춤형 영화상영 150회
 - 경기필름스쿨페스티벌 : 도내 학생 영화제 개최
 - 경기도 소규모영화제 지원 : 경기도 내 영화제의 개최비용 일부 지원
- 사업목표
 - 찾아가는 영화관 : 도내 소외계층 7,500명 대상 영화상영 150회
 - 경기필름스쿨페스티벌 : 학생영화 상영지원 36편, 제작지원 20편
 - 경기도 소규모영화제 지원 : 경기도 내 개최 영화제 총 198백만원 내외 지원

□ 추진 계획

- 찾아가는 영화관
 - 경기도 31개시군 복지정책과를 통한 수요조사 진행(2월)
 - 스크린(2D/3D), 프로젝터, 오디오 등 상영설비를 지원기관에 설치 후 DVD 상영
- 경기필름스쿨페스티벌
 - 경기영화학교연합(도내 13개 영상관련학과 연합)과 협약을 통한 사업운영
 - 도내 13개 학교의 학생영화 제작지원 및 페스티벌 개최를 통한 상영지원
- 경기도 소규모영화제 지원
 - 경기도 내 개최 영화제 총 198백만원 지원

□ 추진 일정

- 2020. 02. : 경기필름스쿨페스티벌 협약체결
- 2020. 03. ~ 12. : 찾아가는 영화관 용역선정 및 사업운영
- 2020. 04. : 경기도 소규모영화제 모집 공고
- 2021. 02. : 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

- 경기도 문화 복지 증진 기여 및 도내 공동체 의식 함양

5-3

경기도 1인 크리에이터 육성

- 도민 중심 / 수요자 맞춤형 1인 크리에이터 육성사업 기획 및 운영

□ 사업개요

- 대 상 : 도내 1인 크리에이터 및 도민일반
- 예 산 : 1,300백만원(도 1,250백만원, 자체 50백만원)
- 주요내용
 - 아카데미 : 입문반·실전·단기역량강화반 병행으로 수요자 맞춤형 교육제공
 - 제작지원 : 종견 크리에이터 사업화를 위한 제작지원 및 역량강화 프로그램
 - 행사개최 : 뉴미디어 트렌드 진단 및 축제의 장 제공
 - 인프라 지원 : 경기도 1인 크리에이터 스튜디오 공간운영 및 활성화
- 사업목표
 - 아카데미 교육생 300명, 제작지원 50팀 선정 및 지원
 - 컨퍼런스&페스티벌 관람객 400명, 스튜디오 공간이용자 300명

□ 추진 계획

- 아카데미
 - 2020년 상·하반기 모집공고 및 교육생 선정 후 입문·실전·단기역량강화 교육 운영
- 제작지원
 - 1분기 지원자 선정 후 제작지원 및 역량강화 프로그램 운영
- 행사개최
 - 상반기 뉴미디어 컨퍼런스 및 하반기 성과발표를 위한 페스티벌 개최
- 인프라 지원
 - 스튜디오 상시운영 및 크리에이터를 위한 세미나 프로그램 개최

□ 추진 일정

- 2020. 02. ~ 03. : 사업공고 및 운영 대행사 선정
- 2020. 04. ~ 11. : 각 사업별 과업진행
- 2020. 12. : 사업 결과보고

□ 기대 효과

- 경기도가 키운 크리에이터가 경기도를 알리는 선순환 구조 정착

5-4

지역 영상미디어센터 운영 지원

- 도민들이 미디어를 익히고 활용할 수 있는 다양한 교육 및 제작 활동 지원

□ 사업개요

- 대 상 : 영상미디어에 관심 있는 경기도민 및 도내 미디어센터
- 예 산 : 400백만원(도 400백만원)
- 주요내용 :
 - 지역 미디어센터 콘텐츠 활성화 지원
 - 경기 미디어센터 네트워크 운영 및 경기마을미디어축제 개최
 - 마을미디어 콘텐츠 유통 지원
- 사업목표 : 영상·오디오 등 도민 제작 콘텐츠 연간 300개

□ 추진 계획

- 지역 미디어센터 활동 지원
 - 대상 : 지역 미디어센터별 커뮤니티 및 일반 도민
 - 내용 : 콘텐츠 제작 및 미디어 교육, 멘토 활용비 등 활동지원
- 경기 미디어센터 네트워크 운영 및 경기마을미디어축제 개최
 - 네트워크 : 도내 미디어센터 활성화 지원을 위한 실무자 정기회 운영
 - 축제 : 콘텐츠 제작자 및 관계자 등 교류 및 공유의 장 마련
- 콘텐츠 유통 지원
 - 방송사 협약을 통한 도민 제작 콘텐츠 유통 채널 확보 및 콘텐츠 유통지원

□ 추진 일정

- 2020. 02. ~ 03. : 사업공고 및 운영 대행사 선정
- 2020. 04. ~ 11. : 각 사업별 과업진행

□ 기대 효과

- 도민이 미디어 콘텐츠를 직접 생산·유통시킴으로써 지역사회의 소통 문화 및 도내 미디어 활동가 창작 활동 기회 창출
- 도내 마을미디어 교류의 장 마련으로 영상문화 활성화 도모

5-5

경기 메이커스 활성화

- 메이커 창업지원 및 비즈니스 모델 개발 지원을 통한 산업 활성화 및 발전 도모
- 도내 전문메이커 육성 및 저변확대를 통한 메이커스 산업 성장 및 선도기반 마련

□ 사업개요

- 대 상 : 메이커 분야 창업을 준비 중인 예비창업자, 메이커/공방 사업자
- 예 산 : 300백만원(자체 300백만원) ※ 2억원 추경필요
- 주요내용 : 전통기반 융복합 메이커 발굴 및 미래형 메이커 산업 육성
 - 공방학교(대표공방, 공방창업, 공방교육) 운영을 통한 도내 우수 메이커 발굴 및 육성, 도민의 메이커 체험기회 확대를 통한 메이커문화 확산 및 삶의 질 향상
 - 북부허브 연계 도내 대표성 축제행사 ‘MDC(제조·디자인·콘텐츠)메이커스 페어’ 개최
- 사업목표 : 메이커/프로젝트 발굴 15건, 창업 5건, 체험교육 300명

□ 추진 계획

- 경기 공방학교 : 도내 대표공방 및 메이커/공방(예비)창업자 지원
 - 대표공방 : 도내 대표공방 5개 선발 및 운영지원(고도화, 홍보, 마케팅 등)을 통한 거점형 메이커 육성 및 예비창업자 멘토 매칭지원
 - 공방창업 : 메이커 분야 예비창업자 창업교육 및 멘토링/창업 지원(15건)
 - 공방위크 : 대표공방 및 창업공방의 도민 대상 메이커 체험 프로그램 운영
 - 찾아가는 경기공방 : 도내 지역민 및 단체 대상 방문형 메이커 교육 지원
- ‘경기 MDC메이커스 페어’ 개최 ※ 북부허브 사업 성과 및 협력기관(대학) 연계 개최
 - 대표공방 및 창업공방 체험 부스 / 도내 메이커스 제품 전시 / 플리마켓 / 메이커스 동향 세미나 개최 등

□ 추진 일정

- 2020. 02. ~ 12. : 공방학교 프로그램(대표공방/창업공방/공방교육 등) 운영
- 2020. 10. : 2020 경기MDC메이커스 페어(가칭) 개최(2일간)

□ 기대 효과

- 도내 공방산업의 메이커화(기술결합창업) 지원을 통해 경쟁력 강화
- 도민의 메이커문화 향유기회 증대를 통한 메이커산업 선도 기반 마련