새로운 경기
공정한 세상

- 콘텐츠의 힘으로 더 나은 세상을 열어가는 선도 기관 -

2021년 주요 업무계획

경기콘텐츠진흥원

총 괄 목 차

Ⅰ	일반현황	2
Ⅱ	2020년 주요성과	5
Ⅲ	비전 및 목표	7
Ⅳ	2021년 예산 현황	8
Ⅴ	2021년 주요 사업 계획	9

Ⅰ.일반현황 (`21. 1. 31. 기준)

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

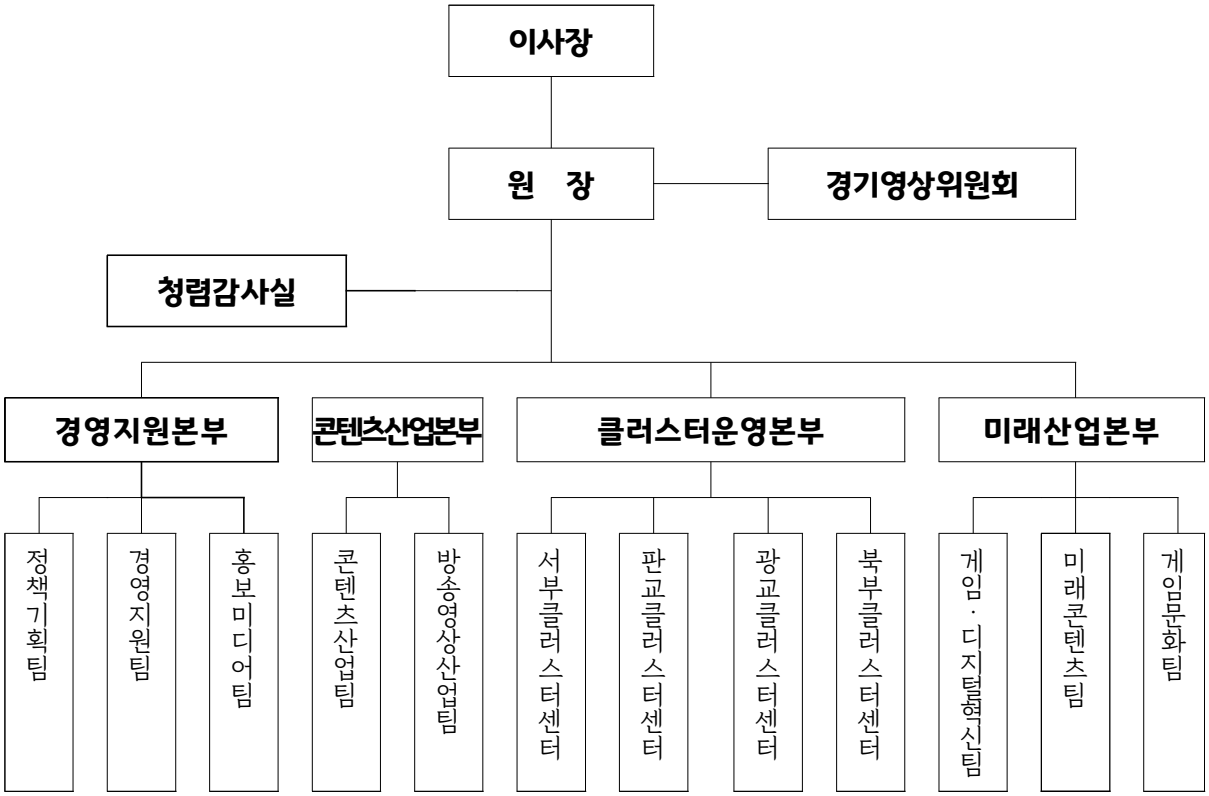
□ **설립개요**

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

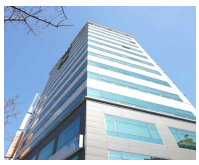
□ **주요연혁**

- ○ 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
- ○ 2018. 7. : 부천 메이커스페이스(창작터) 개소
- ○ 2019. 1. 23 : 고양 경기문화창조허브 개소
- ○ 2019. 5. : 경기도 1인 크리에이터 스튜디오 개소
- ○ 2019. 7. 1 : 경기XR센터 개소
- ○ 2020. 1. 30 : 광명 경기문화창조허브 개소
- ○ 2020. 12. 14 : 경기VRAR제작거점센터 개소

□ 조　　직 : 1실, 4본부, 4센터, 8팀



□ 클러스터 현황

구 분	전경	인프라 현황	주요 업무
부천 클러스터 (2002년~)		o 소재지 : 부천시 춘의테크노파크Ⅱ 202동 9~15층 o 시 설 : 19,917㎡(6,025평) - 입주시설 7개층 - 메이커스페이스 1개층 - 재단사무실 1개층	o 주요사업 - 부천 콘텐츠 기업 지원 - 기술·제조와 콘텐츠의 융합산업 지원 - 입주공간 지원 o 담당부서 : 서부클러스터센터
판교 경기문화 창조허브 / 경기 콘텐츠 코리아 랩 (2014년~)		o 소재지 : 성남시 경기창조경제혁신센터 6~9층 o 시 설 : 4,254㎡(1,287평) - 판교 경기문화창조허브 2개층 - 경기 콘텐츠코리아 랩 1.5개층	o 주요사업 - 창작자 발굴 및 창업 지원 - ICT 융·복합 스타트업 육성 o 담당부서 : 판교클러스터센터
광교 클러스터 (2015년~)		o 소재지 : 수원시 광교비즈니스센터 10층 o 시 설 : 153.62㎡(46.5평)	o 주요사업 - 문화기술기업 육성 - 전시, 공연, 체험 등 저변확대 - 문화기술분야 인재양성 o 담당부서 : 광교클러스터센터
북부(의정부) 경기문화 창조허브 (2015년~)		o 소재지 : 의정부시 CRC빌딩 10~13층 o 시 설 : 2,068㎡(626평) - 입주시설 2개층 - 협업 및 장비실 등 2개층	o 주요사업 - 제조/디자인 공동창작 등 초기기업 지원 - 장비실 등 청년창업 지원 o 담당부서 : 북부클러스터센터
경기글로벌 게임센터 (2016년~)		o 소재지 - 성남시 경기창조경제혁신센터 2, 6층 - 성남시 스타트업캠퍼스 1동 8층 o 시 설 - 경기창조경제혁신센터 1,109㎡(335평) - 스타트업캠퍼스 562㎡(170평)	o 주요사업 - 게임산업 육성 지원 - 플레이엑스포 - 경기 e스포츠 육성 o 담당부서 : 게임·디지털혁신팀
고양 경기문화 창조허브 (2018~2021년)		o 소재지 : 고양시 장항동 엠씨티 타워 6, 7, 9층 o 시 설 : 793.29㎡(240평) - 입주시설 2개층 - 협업 및 스튜디오 등 1개층	o 주요사업 - 방송영상, 뉴미디어 콘텐츠 창업 지원 - 입주공간 지원 o 담당부서 : 북부클러스터센터
광명 경기문화 창조허브 (2019~2021년)		o 소재지 : 광명시 가학로85번길142 광명업사이클아트센터 o 시 설 : 1,975㎡(598평) - 입주시설 10개실 - 전시장, 교육장 및 장비실 등	o 주요사업 - 환경·콘텐츠융복합 창작, 창업 지원, 시민 문화 사업 등 - 입주공간 지원 o 담당부서 : 서부클러스터센터
경기XR센터 (2019년~)		o 소재지 : 수원시 광교비즈니스센터 6층, 11층 o 시 설 - (11층) 2,118.03㎡ / 640.7평 - (6층)797.36㎡ / 241.2평	o 주요사업 - VRAR산업육성 - 4차 산업혁명 촉진 사업 o 담당부서 : 미래콘텐츠팀
경기VRAR제 작거점센터 (2020년~)		o 소재지 : 수원시 광교비즈니스센터 2층 o 시 설 : 450.58㎡ / 136.3평	o 주요사업 - 과학기술정보통신부 국책사업 - 지역VRAR제작거점센터 운영 o 담당부서 : 미래콘텐츠팀

Ⅱ. 2020년 주요 성과 (`20. 12. 31. 기준)

1 콘텐츠산업 혁신 성장 고도화

❍ (책생태계) 도내 책 생태계 활성화를 위한 중소 지역서점 인증제도 신규 43건, 갱신 197건 및 출판사 출판제작지원 23편, 히든작가 발간지원 35편, 독립출판물 전시지원 21편
- 36개 서점 홍보지원, 경기서점학교 344명 교육, 수료 230명
- 경기도 지하철 서재 3개소(동천역,정자역,광교중앙역) 5,430건 대출

❍ (음악산업) 경기도 음악산업 진흥을 위한 인디스땅스 접수 뮤지션 901팀 (5년 간 2,219팀), 영상 조회수 139만 회, 음원제작 및 유통 지원 30건
- 지역공연 2회 지원(부천, 군포)을 통한 산업 육성으로 조회수 19,797회 달성

❍ (IP활성화) 스토리 IP 기반 웹툰 8편 제작지원 완료(6편 플랫폼 연재 중)

❍ (해외진출) 총 164개사 지원, 수출계약추진액 9,120만 달러
- 해외진출 활성화 : 해외전시회 3회, 수출상담회2회, 시장개척단 등 개최
- 해외진출 경쟁력 강화 : 번역, 법률, 마케팅 영상 지원, CES 참가지원

❍ (영화산업) 기획·제작 활성화를 통한 도내 영화산업 육성
- 장편영화 등 120편 도내 촬영 유치 및 지원, 시나리오 21편 기획개발, 다양성영화 제작투자지원 16편, 배급지원 10편, 방송홍보지원 14편

2 지역 특화 콘텐츠 클러스터 활성화

❍ 클러스터 운영 주요 성과

	합계	부천	판교	랩	광교	북부	고양	광명	서부 (시흥)
창업	**427**	31	144	24	29	44	58	29	68
일자리	**1,362**	103	359	125	69	172	274	68	192
스타트업	**11,863**	2,102	2,120	3,330	255	1,848	553	811	844
이용자	**69,440**	7,104	8,999	4,557	-	4,758	4,261	33,432	6,329

❍ (부천) 보육 및 지원기업 매출액 58,040백만원, 수출계약 513백만원

❍ (판교) 유망 창업기업 육성 30개, 랩 프로그램 216회 3,961명 참여

❍ (광교) 인재양성 2,119명, 저변확대 4,588명 지원

❍ (북부) 지역 청년 디자이너 30명 육성, 기업 자금지원 26건

❍ (고양) OTT플랫폼 내 제작지원 4편 편성 유통

❍ (광명) 지원기업 매출액 2,442백만원, 도민 콘텐츠 향유 86,515건, 시민 평가단 60명 선발 3,629건 평가지원

❍ (투자지원) 넥시드펀드 5건 30억 투자, 특례보증 156건 61억 지원

3 미래성장산업 발굴 및 육성

❍ (게임산업육성) 지원기업 221개, 일자리 창출 240건, 창업 29건, 지원사 총 매출액 50,556백만원, 수출계약추진액 131,093천달러

❍ (경기 e스포츠 산업육성)

- 경기 국제 e스포츠대회 : 참가자 521명, 총 누적 조회수 2,871,979회
- 경기 e스포츠 유망주 지원 26명(프로게임단 이적 1명), 연관산업 종사자 육성 70명

❍ (VR/AR산업육성) 기업육성 78개사, 인력양성 248명, 일자리창출 142건, 인식확산 21,342명, 창업 8개사, 매출액 69.4억원, 투자유치 7.8억원

❍ (경기VR/AR거점센터) 공간/설비 구축 완료, 기업육성 3개사, 성장지원 14건, 일자리창출 46건, 교육지원 31명, 연구보고서 1건, 매출액 4.5억원

4 풍요로운 콘텐츠 향유와 저변확대

❍ (1인 크리에이터 육성) 13개 과정 415명 교육, 48팀 콘텐츠 835편 제작지원

❍ (지역미디어센터 지원) 도민 제작 콘텐츠 855건, 지상파 라디오 유통 30회

❍ (다양성영화) 드라이빙 씨어터 상영작 47편 선정, 4회 상영, 1,787명 관람

❍ (영화영상산업 저변확대) 경기도 소규모영화제 9개 지원, 온·오프라인 관람객 13,500명 경기필름스쿨페스티벌 학생영화 69편 상영, 제작지원 79편, 온라인 관람객 5,260명

❍ (군인 e스포츠대회) 참가자 1,832명, 총 누적 조회수 27,170회

❍ (퓨처쇼2020) 전시/아이템 16건, 체험횟수 26,426회, 언론보도 274건

5 사회적 책임 경영

❍ (콘텐츠산업 정책 연구)

- 경기콘텐츠진흥원 중기 전략 수립 연구 등 정책 연구 3건 완료
- 「2019 경기도 콘텐츠산업 통계조사」 결과값 대외공표 및 보고서 발행

❍ (콘텐츠산업 홍보) 비대면 온라인홍보 활성화로 도민대상 사업소개 확대

※ 온라인 구독자:유튜브 9.4천명(전년대비 30%↑), 뉴스레터 7.9천명(전년대비 27%↑)

III. 비전 및 목표

미 션	콘텐츠산업 육성 및 융복합 생태계 조성을 통한 경기도 지역 경제 활성화
비 전	**콘텐츠의 힘으로 더 나은 세상을 열어가는 선도기관**
핵심가치	감동 / 상생 / 창성
경기도 콘텐츠산업 성장목표	경기도 콘텐츠산업 매출액 34조 8,090억 원 / 사업체수 21,895개 / 종사자 149,741명
기관 성과목표	지원기업 매출액 9,260억 원, 창업 545건, 일자리창출 2,741건, 도민 콘텐츠향유 384,155건

추진전략	지역특화 콘텐츠산업 생태계 조성 (콘텐츠산업본부)	클러스터 거점 기반 강화 (클러스터운영본부)	경기도형 미래산업 육성 (미래산업본부) ※ 경제노동위원회 소관	지속가능 경영 실현 (경영지원본부/ 청렴감사실)
전략과제	영상미디어 산업 기반 확대	클러스터 창업 기반 강화	글로벌 게임 생태계 조성 및 이스포츠 산업 육성	경영혁신 시스템 구축
	전통콘텐츠산업 지속 성장 지원	현장중심 전문인력 양성	XR산업 인재 및 기업 육성	콘텐츠 전문 역량 강화
	콘텐츠 수출지원 고도화	문화기술 산업 육성	실감콘텐츠 융합 산업 지원	사회적책임 시스템 강화

Ⅳ. 2021년 예산 현황

□ 수 입

(단위 : 천원)

구 분		2021년 본예산	주요내용
계		49,220,000	
출연금		**18,034,125**	
	경기도	15,370,000	문화체육관광국 콘텐츠정책과 128.7억 경제실 미래산업과 25억
	시·군	2,664,125	부천시 26.6억
보조금		**29,850,000**	
	도비 보조	23,830,000	문화체육관광국 콘텐츠정책과 130.3억, 경제실 미래산업과 108억
	국비 보조	3,900,000	문화체육관광부 게임산업육성 20억, 경기콘텐츠코리아랩 7억, 과학기술정보통신부 경기VR/AR제작거점센터 12억
	시비 보조	2,120,000	성남 14.2억, 의정부 7억
사업수입		**500,000**	부천 클러스터 임대료
사업외수입		**55,000**	이자수입 및 기타수입
이월금		**780,875**	이월금

□ 지 출

(단위 : 천원)

구 분	편성예산	주요내용
계	49,220,000	
지역특화 콘텐츠산업 생태계 조성	9,162,500	영상, 음악, 출판 등 장르기반 콘텐츠 지원사업
클러스터 거점 기반 강화	13,362,250	판교, 광교, 북부, 서부 등 지역기반 콘텐츠 융복합 창업생태계 구축 사업
경기도형 미래산업 육성	14,000,000	게임, e스포츠, VR/AR산업 등 4차산업 경쟁력 강화 및 지역경제 활성화 지원
지속가능 경영 실현	12,278,201	운영비, 홍보, 정보보안 시스템 운영 콘텐츠산업 정책연구 등 조직경영지원
예비비	417,049	예비비

Ⅴ. 2021년 주요 사업 계획

1. 지역특화 콘텐츠 산업 생태계 조성 ····· 10
(콘텐츠산업본부 소관)

2. 클러스터 거점 기반 강화 ····· 24
(클러스터운영본부 소관)

3. 지속가능 경영 실현 ····· 36
(경영지원본부, 청렴감사실 소관)

4. 경기도형 미래산업 육성 ····· 42
(미래산업본부 소관)

전략1	지역특화 콘텐츠산업 생태계 조성

□ 영상미디어 산업 기반 확대

○ (영화영상) 영화산업 전 제작공정에 대한 원스톱 지원시스템 구축

- 영화 기획·제작 지원 및 인프라 확대를 통한 영화산업 활성화
- 도내 소외계층 및 미래인재 육성을 통한 영화영상 저변확대

○ (영상미디어) 경기도 영상미디어 분야 활성화를 위한 산업적 토대 마련

- '가치', '공공성' 바탕으로 한 건전한 1인 크리에이터 성공모델 제시
- 도내 마을미디어활동가 육성을 통해 지역 미디어 생태계 조성

□ 장르 콘텐츠 산업 지속 성장 지원

○ 경기도 장르 콘텐츠 경쟁력 강화 및 저변 확대

- 출판, 음악, 웹툰, 애니메이션 등 장르 콘텐츠의 융·복합 콘텐츠화 지원
- 홍보·마케팅 강화를 통한 중소 콘텐츠 기업 인지도 제고
- 기초지자체 및 기관 협업을 통한 도시민 콘텐츠 향유 기회 확대

□ 콘텐츠 수출지원 고도화

○ 해외 진출 권역 확대로 한류시장 조성 기여

- 시장 및 장르 다변화를 통한 해외 진출 활성화 및 수출성과 제고
- 법률/번역 지원 등 상시사업을 통한 도내 중소 콘텐츠 기업의 애로사항 해소 및 글로벌 경쟁력 강화

1-1 책 생태계 활성화 사업

■ 도내 중소출판사 및 동네서점 적극 지원, 책 읽는 문화 확산 등 건강한 책 생태계를 복원하고 활성화함으로써 관련 산업의 성장 도모

□ 사업개요

○ 대　　상 : 도내 지역서점 및 중소출판사, 도민

○ 예　　산 : 445백만원(도 445백만원)

○ 주요내용

- 제도개선 : 지역서점인증제 시행, 협동조합 사업 협력
- 출판지원 : 경기도 우수출판물 제작지원(오디오북)
- 서점지원 : 찾아가는 경기책방, 북적북적 경기서점학교
- 문화캠페인 : 파주 출판단지 활성화, 지하철서재

○ 사업목표 : 콘텐츠 제작 10건, 동네서점 지원 40건 등

□ 추진 계획

○ 제도개선 : 지역서점인증제 연 2회 시행, 협동조합 설립 지원

○ 출판지원 : 오디오북 제작 및 홍보 지원

○ 서점지원 : 찾아가는 경기책방 31개 시·군 연 50회 이상 운영
경기서점학교 온라인 교육 및 네트워킹 진행

○ 문화캠페인 : 파주 출판단지 홍보 및 지하철서재 큐레이션 운영

□ 추진 일정

○ 2021. 01. ~ 02. : 세부사업계획 수립, 협력 단체 선정

○ 2021. 03. ~ 04. : 사업별 협약 체결 및 수행사 선정, 공모 진행

○ 2021. 05. ~ 11. : 세부 사업별 추진

○ 2021. 12.　　: 사업 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

○ 중소출판사 및 동네서점 지원을 통한 도내 출판 산업 육성

○ 책을 경험하고 즐기는 독서 문화 확산

1-2 만화·애니·영화 콘텐츠산업 클러스터 활성화

■ 콘텐츠산업의 원천소스인 만화·애니·영화산업 육성 지원을 통한 콘텐츠산업 활성화

□ 사업개요

○ 대　　상 : 만화·애니·영화 콘텐츠 분야 기업, 학생, 기관 등

○ 예　　산 : 400백만원(도 400백만원)

○ 주요내용 : 만화·웹툰 융복합 사업 개발
경기국제코스프레대회(한국만화영상진흥원 협업)
애니메이션 인재 육성(부천국제애니메이션 페스티벌 협업)

○ 사업목표 : 만화웹툰 컨퍼런스 1,000명 이상, 경기코스프레대회 코스튬 플레이어 60팀, 관람객 20,000명 이상, 애니메이션 인재 1,300명 이상 육성

□ 추진 계획

○ 만화·웹툰 융복합 사업 : 만화·웹툰 기반 융복합 콘텐츠 사업 지원

○ 경기국제코스프레대회 : 만화·웹툰 관련 국제코스프레챔피언쉽 개최

○ 애니메이션 인재육성 : 국제애니페스티벌 개최 및 공모전·교육 지원

□ 추진 일정

○ 2021. 02.　　: 세부 사업계획 수립, 협약 진행 및 도비 교부

○ 2021. 03.~ 12. : 애니메이션 상시교육 진행

○ 2021. 02.　　: 애니인재육성 공모전 개최

○ 2021. 08.　　: 경기국제코스프레대회 개최

○ 2021. 10.　　: 애니메이션인재육성, 만화·웹툰 융·복합 행사 개최

□ 기대 효과

○ 만화·웹툰 원작 콘텐츠 시장 확대로 도내 콘텐츠산업 경쟁력 강화

○ 애니메이션 인재육성을 통한 차세대 콘텐츠산업 인적 인프라 강화

1-3 경기국제웹툰페어 개최

■ 콘텐츠 산업을 견인하고 있는 웹툰 산업 생태계 활성화
■ 국내 웹툰기업과 플랫폼사, 바이어, 2차 제작사 등 상담 지원을 통한 산업 활성화

□ 사업개요

○ 대　　상 : 웹툰 관련 기업, 웹툰 작가, 일반인, 관련 학생
○ 예　　산 : 650백만원(도 650백만원)
○ 주요내용 : 웹툰 수출상담회(B2B), 웹툰 전시회(B2C) 운영
○ 사업목표 : 참가기업 200개사, 관람객 20,000명

□ 추진 계획

○ 수출상담회(B2B)
- 웹툰기업·작가와 국내·외 웹툰 플랫폼사, 바이어, 2차 콘텐츠기업 간 수출상담회 개최
- 바이어 대상 웹툰 기업 피칭

○ 전시회(B2C)
- 일반인 대상 웹툰 기반 종합 콘텐츠 전시회 운영
- 아카데미존/기업존/작가존/굿즈상품존/체험존 등 전시회 및 부대행사 운영

※ 코로나19 상황에 대응하기 위해 플랜A, B 준비

□ 추진 일정

○ 2021. 02.　　: 세부사업계획 수립
○ 2021. 03. ~ 04. : 관련기관 업무협의, 세부 프로그램 조율
○ 2021. 05. ~ 09. : 참가기업 모집
○ 2021. 10.　　: 경기국제웹툰페어 개최

□ 기대 효과

○ 우수 웹툰, 신인작가 발굴 및 웹툰산업 저변 확대로 웹툰산업 활성화
○ 웹툰 기반의 영화, 게임, 드라마, 애니 등 2차 콘텐츠산업 확장지원

1-4 콘텐츠 해외진출 지원

■ 해외진출 사업을 통한 기업판로확대 및 수출성과 제고
■ 도내 중소 콘텐츠 기업의 해외진출 애로사항 해소 및 글로벌 경쟁력 강화

□ 사업개요

○ 대　　상 : 해외진출이 필요한 경기도 콘텐츠 기업
○ 예　　산 : 900백만원(도 720백만원, 시 180백만원)
○ 주요내용 : 중소 콘텐츠기업 및 융·복합 스타트업의 해외진출 활성화 및 해외진출 경쟁력 강화 지원
○ 사업목표(안) : 150건 지원, 계약추진액 100,000,000 USD 이상

□ 추진 계획

○ 해외진출 활성화
- 해외 전시 참가지원 : 기존 장르(캐릭터/애니) 중심의 국외마켓 4회
- 국내·외 수출상담회 개최 : (해외) 한·중 애니메이션-웹툰 수출상담회
  (국내) 콘텐츠 수출상담회 <지커넥션> 개최
- 기업주도형 지원 : 기업 맞춤형 개별 지원 사업으로 기업의 해외 판로 지원
- 시장개척단 운영 : 동남아 지역 시장개척단 운영으로 신규시장 진출 지원

○ 해외진출 경쟁력 강화
- 해외진출 법률지원 : 콘텐츠 수출계약서 검토 및 법률 검토 지원
- 해외진출 번역지원 : 각종 외국어 번역지원
- 스타트업 해외진출지원 : 콘텐츠 융복합 스타트업 CES 유레카파크 공동관 참가 지원

□ 추진 일정

○ 2021. 03.~11. : 기업주도형 개별지원, 법률/번역지원
○ 2021. 05.~12. : 해외마켓참가지원, 시장개척단, 국내·외수출상담회

□ 기대 효과

○ 코로나19에 대비 온/오프라인 병행 추진으로 기업의 해외진출 활성화 및 수출마케팅 성과 극대화
○ 도내 중소 콘텐츠 기업의 해외진출 기반 강화 및 글로벌 경쟁력 제고

1-5 경기도 음악산업 육성

■ ‘보는 음악 시대’ 콘텐츠(공연, 영상, 음원) 제작·유통 및 비디오 마케팅 지원
■ 경기도 내 지역기반 공연 및 산업계 네트워킹을 통한 글로벌 진출 지원

□ 사업개요

○ 대　　상 : 음악인, 음악기업, 학계, 협·단체, 실용음악대학, 도민
○ 예　　산 : 788백만원(도비 630, 시비 158)
○ 주요내용
- 인디스땅스 : 공연·영상·음원 제작, 마케팅 지원
- 지역공연활성화 : 지역축제 연계 및 지역 내 음악문화 향유권 확대
- 아무공연 : 인디음악인의 온라인 릴레이 공연 지원
- 음악사업 통합홍보 및 심사운영 : 道 음악 육성사업 통합 홍보

○ 사업목표 : 완성형 콘텐츠 개발 및 유통, 영상 마케팅 지원

□ 추진 계획

○ 인디스땅스 : 음악인 발굴 오디션 프로그램 개최, 선발 대상 콘텐츠 제작(음원/공연영상), 콘텐츠 유통·마케팅 후속지원
○ 지역공연활성화 : 도내 지역 축제 및 산업과 연계한 공연 지원
○ 아무공연 : 경기도 연고 음악인 대상 온라인 공연 및 라이브 영상 제작 지원, 공연 영상을 활용한 후속 마케팅 지원
○ 통합홍보 : 사업별 영상콘텐츠 및 SNS 콘텐츠, 홍보물품 제작

□ 추진 일정

○ 2021. 01. ~ 04. : 사업별 업체 계약 및 협약 완료(통합홍보 추진)
○ 2021. 07.　　: 아무공연, 지역공연활성화 사업 및 결과보고
○ 2021. 10.　　: 인디스땅스 사업 수행 및 결과보고
○ 2021. 12.　　: 음악사업 통합 홍보 및 결과보고

□ 기대 효과

○ 음악사업 간 연계성·홍보 강화로 경기도 음악산업 육성 강화
○ 포스트 코로나, 지속가능한 음악인 지원 사업으로 음악산업 활성화

1-6 경기인디뮤직페스티벌

■ 道 대표 음악페스티벌 운영을 통한 도시재생 및 지역상권 활성화
■ 인디음악인과 도민이 함께 즐기는 공연무대(B2C) 및 네트워킹/비즈매칭(B2B) 제공

□ 사업개요

○ 대　　상 : 음악인, 국내·외 음악기업, 협·단체, 도민 등
○ 예　　산 : 800백만원(도 800백만원)
○ 주요내용
- 시기/장소 : 2021년 10월 중/ 경기도내　※ 개최지 미정
- 내　　용 : 음악인과 도민이 함께 만들고 즐기는 축제
- 구　　성 : 공연, 전시, 음식, 문화체험, 관계자 간 교류 등

□ 추진 계획

○ 공연무대 기획 및 운영
- 포스트 코로나 시대에 대응할 수 있는 공연방식 기획
- 공연 무대 운영을 통한 음악인 지원, 도민 문화향유권 확대

○ 부대행사 운영
- 개최지역 상권 활성화 위한 지역화폐 활용방안 마련
- 음악공연과 연계 가능한 다양한 행사 기획
  ※ 관계자 교류, 전시, 음식, 문화체험 등

□ 추진 일정

○ 2021. 01. ~ 02. : 경기도 공대행 협약 체결, 사업계획 수립
○ 2021. 03. ~ 05. : 운영대행사 선발, 사업세부기획안 확정
○ 2021. 06. ~ 09. : 홍보마케팅, 티켓 판매, 출연 음악인 확정
○ 2021. 10.　　: 행사 개최
○ 2021. 11. ~ 12. : 사업결과보고, 사업비 정산 및 반납

□ 기대 효과

○ 축제를 통한 개최지역 상권활성화 및 음악공연산업 지원
○ 포스트 코로나 시대 지속가능한 공연방식으로 음악산업 지원

1-7 경기도 영화영상산업 육성

■ 도내 영상콘텐츠 산업기반 강화 및 지역경제 활성화

□ 사업개요

○ 대　　상 : 영화관련 기업, 제작사, 배급사, 학생 및 일반도민 등

○ 예　　산 : 1,585백만원(도 1,305백만원, 자체 280백만원)

○ 주요내용 : 경기 로케이션 촬영 지원, 시나리오 기획개발지원, 제작투자 지원, 영상제작 활성화 지원, 국제영화제 참가지원 등

○ 사업목표 : 경기도 로케이션 촬영지원 125건, 시나리오 개발지원 21편, 다양성영화 제작투자지원 16편 내외, 도내 촬영 제작사 및 제작 서비스사 지원 35개사, 국제영화제 참가지원 10편 등

□ 추진 계획

○ 경기 로케이션 촬영 지원 : 도내 촬영 유치 및 현장 지원, 촬영지 발굴, DB 관리(상시), 경기영상위원회 정기회(6,12월) 등 행사 개최

○ 시나리오 기획개발지원 : 장편극영화 시나리오 및 트리트먼트 개발지원

○ 제작투자지원 : 장편 다양성영화(극영화, 다큐멘터리) 제작비 투자지원

○ 영상제작 활성화 지원 : 도내 영상물 촬영 제작사 및 제작서비스업체 인센티브 지원

○ 국제영화제 참가지원 : 다양성영화의 해외영화제 참가 필요 실비 지원

□ 추진 일정

○ 2021. 1. ~ 12. : 로케이션 촬영지원(연중)

○ 2021. 2. ~ 3. : 세부사업별 계획수립 및 지원사업 공고

○ 2021. 12. : 사업 결과보고

□ 기대 효과

○ 도내 촬영지원 및 촬영지 홍보, 지역 발굴 등 지역경제 활성화

○ 시나리오 기획개발 부터 영화 제작 및 완성작의 영화제 참가까지 영화 제작 전(全) 제작 과정에 대한 원스톱 지원 시스템 확립

1-8 경기도 영화영상산업 저변확대

■ 도민의 문화 향유권 증대 및 도내 영화산업 저변확대 도모

□ 사업개요

○ 대　　상 : 도민, 문화 소외 지역민, 영화영상학과 재학생 등

○ 예　　산 : 180백만원(도 180백만원)

○ 주요내용 : 문화소외계층*대상 찾아가는 영화관 및 道 영화영상전공 학생을 위한 경기필름스쿨페스티벌 추진

※ 노인복지회관, 장애인복지시설, 아동센터 등

○ 사업목표

- 찾아가는 영화관 : 도내 소외계층 대상 영화상영 80회
- 경기필름스쿨페스티벌 : 학생영화 상영지원 36편, 제작지원 20편

□ 추진 계획

○ 찾아가는 영화관

- 경기도 31개시·군 복지정책과를 통한 수요조사 진행
- 스크린(2D/3D), 프로젝터, 오디오 등 상영설비 설치 및 DVD 상영

○ 경기필름스쿨페스티벌

- 경기영화학교연합(도내 13개 영상관련학과 연합)과 협약을 통한 사업운영
- 도내 학교의 학생영화 제작지원 및 페스티벌 개최를 통한 상영지원

□ 추진 일정

○ 2021. 3. ~ 10. : 경기필름스쿨페스티벌 협약체결 및 행사개최

○ 2021. 5. ~ 12. : 찾아가는 영화관 용역선정 및 사업운영

○ 2021. 12.　　: 결과보고 및 정산

□ 기대 효과

○ 도내 소외계층 및 미래인재 육성지원을 통한 영화영상 저변확대

1-9 경기도 다양성영화 육성

■ 영화산업 배급유통이 어려운 다양성영화에 상영 및 홍보기회 제공

□ 사업개요

○ 대　　상 : 다양성영화 제작사 및 배급사
○ 예　　산 : 800백만원(도 800백만원)
○ 주요내용 : 다양성 영화 상영관 운영 및 배급 지원
○ 사업목표 : 상영관 운영 5개, 상영·홍보지원작 40편, 배급지원 10편

□ 추진 계획

○ 상영관운영 : 온/오프라인 플랫폼(극장, IPTV, OTT 등) 확보 및 전용관 운영 5개, 다양성영화 상영 및 홍보지원 총 40편
○ 배급지원 : 다양성영화 10편 배급 마케팅 비용(P&A 및 DCP 등) 지원 및 상영·홍보 연계지원

□ 추진 일정

○ 2021. 01. ~ 02. : 설문조사 등 업계현황 분석, 사업계획 수립
○ 2021. 02.　　: 온/오프라인 상영관 협약체결
○ 2021. 03. ~ 04. : 배급지원 및 상영지원작 모집 공고, 선정
○ 2021. 05. ~ 12. : 온/오프라인 상영관 운영
　　지원 작품별 개봉 및 홍보지원
○ 2021. 12.　　: 결과보고

□ 기대 효과

○ 영화 독과점 유통시장에서 공정한 배급·상영의 기회를 갖지 못한 국내 다양성 영화의 제작사·배급사 지원으로 영화산업 발전 토대 육성

1-10 경기도 1인 크리에이터 육성

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

□ 사업개요

○ 대　　상 : 도민(크리에이터), 뉴미디어 관련 업계 등

○ 예　　산 : 1,350백만원(도 1,350백만원)

○ 주요내용 : 크리에이터 역량강화를 위한 아카데미, 제작지원 및 공공분야 영상콘텐츠 창작지원, 경기 뉴미디어 컨퍼런스 개최 등

○ 사업목표 : 아카데미 330명 교육, 제작지원 50팀, 다문화 크리에이터 20명, 공익 콘텐츠 제작지원 10팀 이상 지원, 크리에이터즈 데이 참가자 200명, 컨퍼런스 관람객 200명

□ 추진 계획

○ 아카데미 : 연중 과정별 교육생 모집·선정 후 맞춤형 교육 운영

○ 제작지원 : 1인 크리에이터 2분기 지원자 선정 후 제작기간 운영

○ 공공분야 영상콘텐츠 창작지원

- 다문화 크리에이터 : 1분기 지원자 선정 후 창작지원 프로그램 운영
- 공익 콘텐츠 제작지원 : 2분기 지원작 선정 후 제작기간 운영

○ 경기 크리에이터즈 데이 : 소그룹 스터디 및 우수자 성과 발표

○ 경기 뉴미디어 컨퍼런스 : 온라인 컨퍼런스 진행(무관중)

□ 추진 일정

○ 2021. 2. ~ 3. : 사업공고 및 운영 대행사 선정

○ 2021. 4. ~ 11. : 세부사업별 과제 수행관리 및 지원수행

○ 2020. 12. : 사업 결과보고

□ 기대 효과

○ 경기도가 키운 크리에이터가 경기도를 알리는 선순환 구조 정착

1-11 지역미디어센터 운영지원

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

□ 사업개요

○ 대　　상 : 도내 지역미디어센터, 마을미디어 단체 및 일반 도민

○ 예　　산 : 465백만원(도 465백만원)

○ 주요내용 : 미디어센터 기반 공모형 도민 영상콘텐츠 교육 및 제작 활동 지원, 경기마을미디어 축제 및 네트워크 협의체 정기회 운영

○ 사업목표 : 영상·오디오 등 도민 제작 콘텐츠 연간 300개

□ 추진 계획

○ 지역 미디어센터 활동 지원

- 대상 : 지역 미디어센터 7개소(고양,부천,성남,수원,의정부,화성,군포)
- 내용 : 콘텐츠 제작 및 미디어 교육, 멘토 활용비 등 미디어센터 사업 지원

○ 네트워크 협의체 운영 및 경기마을미디어축제 개최

- 네트워크 : 도내 미디어센터 활성화 지원을 위한 실무자 정기회 운영
- 축제 : 우수 콘텐츠 시상식 및 우수 활동팀 시상식

○ 콘텐츠 유통 지원

- 방송사 협약을 통한 공중파 라디오 방송 제작 및 교육

□ 추진 일정

○ 2021. 2. ~ 3. : 사업공고 및 지역 미디어센터 협약

○ 2021. 4. ~ 11. : 각 사업별 과업진행

□ 기대 효과

○ 도민이 미디어 콘텐츠를 직접 생산·유통시킴으로써 지역사회의 소통 문화 및 도내 미디어 활동가 창착 활동 기회 창출

1-12 지역특화 콘텐츠 개발지원

■ 지역 특화 소재* 콘텐츠 개발을 통한 지역콘텐츠기업 육성 및 지역콘텐츠산업 진흥
* 지역 특화 소재 : 지역의 역사, 인물, 자연, 산업, 정책, 생활양식 등 해당 지역만의 고유한 특성

□ 사업개요

○ 대　　상 : 도내 콘텐츠 기업
○ 예　　산 : 300백만원(자체 300백만원) ※ 국비 400백만원 편성예정
○ 주요내용 : 경기도 특화 소재를 활용한 콘텐츠 개발 및 제작지원
○ 사업목표 : 최소 2개 과제 이상 지원

□ 추진 계획

○ 공모를 통해 다양한 장르의 지역특화 콘텐츠 개발지원 과제 선정
- 과제당 최소 150백만원 이상, 최대 350백만원 이하 제작비 지원

○ 지원과제의 지역 특화 강화를 위한 선발 기준 및 관리 방안 마련
- 지원분야 : 방송, 영상, 만화, 웹툰, 실감형 콘텐츠(VR·AR, 홀로그램, 프로젝션 매핑 등), 캐릭터, 음악, 애니메이션 등 콘텐츠 전 분야(단, 출판, 영화, 게임, 디자인, 공연 제외)

□ 추진 일정

○ 2021. 01. ~ 03. : 사업계획 수립 및 사업비 교부
○ 2021. 04. ~ 05. : 공모 및 선정
○ 2021. 06. ~ 11. : 과제 제작 기간
○ 2021. 12.　　: 사업 결과보고

□ 기대 효과

○ 지역 특화 소재 콘텐츠 기업 지원으로 도내 콘텐츠산업 기반 마련
○ 대중성·상업성을 갖춘 지역특화콘텐츠개발을 통한 지역활성화 기여

1-13 경기 스토리작가 하우스 운영

■ 도내 시나리오작가의 안정적인 창작활동 지원

□ 사업개요

○ 대　　상 : 경기도민인 시나리오 작가(기성, 신인 무관)
○ 예　　산 : 500백만원(도 500백만원)
○ 주요내용 : 스토리작가를 위한 공간 구축 및 창작지원 프로그램 운영
○ 사업목표 : 집필공간 구축·운영 2개소, 시나리오 작가 20명 지원

□ 추진 계획

○ 공간 구축
- 1차 : '고양시' 설계 착수 및 지속 운영(`20년 추경예산으로 진행)
- 2차 : 신규 구축지 선정 및 임대, 리뉴얼 등 진행

○ 창작지원
- 1차 : 2021년 상반기 작가 모집 및 선정(1~3월), 집필공간 입주(4월), 2021년 하반기 작가 모집 및 선정, 입주(10월 입주 예정)
- 2차 : 2021년 상반기 공간구축 이후 하반기 작가 모집/지원 예정
- 창작지원금 지급(작가 당 6백만원 x 20인 지급)

□ 추진 일정

○ 2021. 01. ~ 02. : 2021년 상반기 작가 모집 공고
○ 2021. 01. ~ 04. : 고양시 공간 설계 및 리모델링, 개소
○ 2021. 04. ~ 09. : 신규 구축지 선정 및 임대, 리뉴얼 등 추진

□ 기대 효과

○ 우수작가 유입 등 경기도 영화 창작자 지원·양성 기반 마련, 미래 성장의 중심인 스토리 기반 콘텐츠산업 선도

전략2	클러스터 거점 기반 강화

□ 클러스터 창업 기반 강화

○ 지역 특화 프로그램 고도화 및 지역 네트워크 강화

- (부천) 부천 메이커스페이스 프로그램 운영 및 홍보 강화
- (북부) 경기도 북부지역 산학관 네트워크 강화(제조+디자인+콘텐츠)
- (고양) 뉴미디어 콘텐츠 사업 부서간 협업 운영(고양허브+방송영상산업팀)
- (광명) 환경 콘텐츠 융복합 분야 문화 확산 및 시민 공감 형성

○ 센터 간 협력 및 연관성 높은 사업간 기획/추진/홍보 협력 운영

- (공통) 클러스터 간 공동 홍보 채널 운영 및 신규 통합 홍보 콘텐츠 발굴
- (고양) 뉴미디어 콘텐츠 + 1인크리에이터 콘텐츠 + 방송영상 콘텐츠
  → 신생 플랫폼 친화형 방송, 영상 지원 프로그램 발굴
- (판교) 경기START판교 + 넥시드 프로그램
  → 판교 허브 넥시드 액셀러레이션 사업 통합으로 투자지향 기업육성

□ 현장 중심의 전문인력 양성 및 기업 투자 지원

○ 콘텐츠 전문 인력 양성 및 콘텐츠 산업 저변 확대

- (부천) 경기 콘텐츠창의학교 운영으로 콘텐츠분야 창의 인재 양성
- (판교) 청년창업 SMART2030, 문화콘텐츠 분야 청년 예비창업자 육성

○ 콘텐츠기업 투자 활성화 및 특례보증 지원

- (판교) 기업 대상 1대1 투자 검토 기회 제공 및 엔젤투자자 양성
- (판교) 도내 기업의 안정적 자금확보를 위한 특례보증 제도 운영

□ 문화기술 산업 및 환경/공익 콘텐츠 육성 지원

○ 하이테크 기반 신규사업 기획 및 저변확대

- (광교) 문화기술(CT) 아이디어 개발 지원 및 사업화/제작 지원
- (판교) 지역/산업/기술 협력 중심으로서의 허브 위상 정립

○ 환경 콘텐츠 융복합 지원

- (광명) 환경과 콘텐츠 융복합 지원을 통한 사업화 지원
- (북부) 공익디자인 사업화 제품 제작 지원

2-1 클러스터운영센터 활성화

■ 경기도 콘텐츠산업 진흥을 위한 기업 보육 및 성장 프로그램 운영
■ 콘텐츠 융·복합 사업 발굴/지원, 창업 및 일자리 창출을 통한 지역 경제 활성화

□ 사업개요

○ 대　　상 : 예비창업자, 스타트업, 중견기업, 메이커, 콘텐츠산업 관계자
○ 예　　산 : 1,856백만원(도 1,485백만원 / 시 371백만원)
○ 주요내용 : 기업 보육 공간시설 및 성장 프로그램 운영, 성장기 기업의 창업지원 및 자금지원 등
○ 사업목표 : 창업 26건, 일자리 57명, 이용자 5,150명, 스타트업지원 664건

□ 추진 계획

○ 기업 보육시설 및 편의시설 운영
- 69개실(40평형 58개실, 10평형 11개실) 입주시설 운영
- 부천 센터 홍보 및 기업교류 프로그램 지원

○ 부천 메이커스페이스(창작터) 운영
- 창업기업 보육시설 및 가상/공유 사무실, 교육장 회의실 등 공간 운영
- 18종의 제조 장비 및 촬영/편집실 운영
- 콘텐츠 융·복합 분야 제조 스타트업 사업화 지원

○ 성장기 창업기업 육성
- 창업지원 : 사업화 단계 창업기업의 기업성장 프로그램 지원
- 자금지원 : 매출증대 또는 시장진입·검증 등에 소요되는 사업화자금 지원

□ 추진 일정

○ 2021. 01. ~ 12. : 부천 센터, 부천 창작터 공간 및 사업 운영
○ 2021. 02. ~ 12. : 성장기 창업기업 육성 참가사 모집 및 사업 운영

□ 기대 효과

○ 콘텐츠 융·복합 기업 보육 집적화를 통한 지역 콘텐츠 산업 활성화
○ 콘텐츠 융·복합 사업 발굴 및 창업 지원을 통한 지역 경제 활성화

2-2 경기 콘텐츠 창의학교

■ 창의력 향상 교육과 실무 중심 콘텐츠 프로젝트 개발 교육 지원을 통한 콘텐츠 전문 인력 양성 및 콘텐츠 산업 저변 확대

□ 사업개요

○ 대　　상 : 경기도 내 특성화고

○ 예　　산 : 337백만원(도 270백만원 / 시 67백만원)

○ 주요내용 : 창의력 향상 실무 중심 콘텐츠 프로젝트 개발 교육 지원, 콘텐츠 창의 경진대회 개최 등

○ 사업목표 : 콘텐츠분야 창의 인재 3,800명 이상, 프로젝트 개발 44건

□ 추진 계획

○ 31개 시·군 및 교육청과 연계하여 사업 추진

※ 2020년 16개 시·군, 18개 학교 참여

- 시·군 : 참여 학교 선정 및 매칭 예산 편성
- 교육청 : 학교 지원 예산 편성 및 참여 학교 관리

○ 경기 콘텐츠 창의학교 운영

- 창의력 향상 교육(공통역량과정) 및 실무 중심 콘텐츠 프로젝트 개발 교육(전문역량과정) 프로그램 운영
- 양질의 콘텐츠 생산 환경 조성을 위한 학교 노후 공간 정비 및 장비 교체

○ 경진대회 개최

- 전문역량과정 참여 학생 개발 프로젝트 경진대회 진행

□ 추진 일정

○ 2021. 03.　　: 학교별 사업수행계획서 접수 및 협약 체결

○ 2021. 04. ~ 11. : 사업 운영 및 점검(11월 경진대회 개최)

□ 기대 효과

○ 학생들의 콘텐츠 창작 역량 강화 및 콘텐츠 전문 인력 양성

○ 우수 인재의 콘텐츠 산업 유입 기반 마련 및 저변 확대

2-3 광명 경기문화창조허브 운영

- ‘환경(에코)디자인’과 ‘콘텐츠’ 융·복합 창업 생태계 조성을 통한 새로운 고부가가치 산업으로의 발전과 광명시 지역 특화 브랜드 개발
- 환경·콘텐츠 융복합 제품/서비스 고도화 및 시장성 강화 지원 사업 확대
- 광명허브 운영에 관한 도-시 업무협약 마지막연도로 안정적 사업 이관

□ 사업개요

○ 대　　상 : 환경디자인·콘텐츠 융·복합 분야 예비창업가 및 스타트업

○ 예　　산 : 1,000백만원(도 1,000백만원) ※ 광명시 1,000백만원 별도

○ 주요내용 : 환경디자인·콘텐츠 융·복합 분야 문화 확산 및 창작·창업자 육성

○ 사업목표 : 창업 20개, 일자리 52명, 스타트업지원 100건, 이용자수 40,000명

※ 추진실적(‘20.12.31. 기준) : 창업 35개, 일자리 84개, 스타트업지원 1,973건, 이용자수 33,616명

□ 추진 계획

○ 환경·콘텐츠 융복합 분야 문화 확산 및 시민 공감 형성

- 시민평가단, 복합 문화 행사(환상마켓) 등 도민 참여 활성화 프로그램 운영

○ 환경·콘텐츠 융복합 분야 창작·창업자 육성 및 시장성 강화

- 창작·창업자 발굴, 육성을 위한 단계별 맞춤형 창업 교육·컨설팅 지원
- 스타트업의 제품/콘텐츠 제작지원을 통한 사업화 및 환경+이종업종 간 융합 사업 지원을 통한 고부가가치 사업 확장
- 시장 경쟁력 확보를 위한 시장성 검증 및 국내외 투자·판로지원 사업 추진

□ 추진 일정

○ 2021. 02. ~ 12. : 사업 추진 및 공간 운영

○ 2021. 12. ~ 2022. 1. : 사업비 정산 및 광명시 사업 이관

□ 기대 효과

○ 광명시 지역특화산업(환경디자인)과 콘텐츠 융·복합 분야 선순환 창업생태계 구축

○ 경기도형 그린뉴딜 핵심거점 역할 수행을 통한 지역경제 활성화

2-4 판교 경기문화창조허브 운영

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

□ 사업개요

○ 대　　상 : 예비창업자 및 초기 창업기업

○ 예　　산 : 2,500백만원(도 1,500백만원, 시 1,000백만원)

○ 주요내용 : ICT 융·복합 콘텐츠분야 유망 창업기업 발굴, 스타트업 육성 프로그램, 입주 공간 지원 등

○ 사업목표 : 창업 100건, 일자리 창출 250건, 스타트업 지원 4,000건

□ 추진 계획

○ 공간운영

- 창업자를 위한 입주 지원 및 비즈니스 성장·협업공간 및 편의시설 운영

○ 창업기업 육성 프로그램

- (청년창업SMART2030) 창업을 위한 교육, 멘토링, 자금, 네트워킹 지원
- (경기START판교) 민관협업 우수 콘텐츠 융복합기업 발굴 및 성장지원

○ 문화창업플래너

- 문화창업 인재 양성 및 수료생 활동 지원 프로그램 운영

○ 창업기업 화상대면 해외진출 지원사업

- 해외 진출 자문 및 자료 제작지원과 해외 투자자/구매자 화상대면을 통한 콘텐츠 창업기업의 해외진출 지원

□ 추진 일정

○ 2021. 01. ~ 12. : 판교 경기문화창조허브 사업 운영

□ 기대 효과

○ ICT융·복합 콘텐츠산업의 투자지향 육성프로그램으로 스타트업 성장 제고

○ 경기 스타트업 성장 거점으로 경기문화창조허브 대표 브랜딩 이미지 제고

2-5 경기 콘텐츠코리아 랩

■ 지속가능한 콘텐츠 창작·사업화를 위한 프로그램 및 시설·공간 운영

□ 사업개요

○ 대　　상 : 도내 콘텐츠 창작자 (예비창업 및 창업 3년이내 기창업자)
○ 예　　산 : 1,400백만원(도 280백만원, 국 700백만원, 시 420백만원)
○ 주요내용 : 콘텐츠 창작·사업화를 위한 프로그램 및 공간·장비 운영
○ 사업목표 : 창업 15건, 일자리창출 30건, 지원기업 매출액 5억 원

□ 추진 계획

○ 창작프로그램
- (창작모꼬지) 온라인 플랫폼 활용한 분야별 심화 창작 프로그램
- (창작충전소) 창작 소프트웨어 활용한 콘텐츠 창작 실습 교육

○ 사업화프로그램
- (창작발전소) 아이디어 발굴부터 창업·유통까지 창작자 밀착형 사업화 지원
- (영상제작지원) 콘텐츠 스타트업 온라인 홍보·유통 위한 영상 콘텐츠 제작
- (IP 활용 콘텐츠 산업간 협업프로젝트 발굴) 콘텐츠/기업 간 협업을 통한 신규 창작 프로젝트 발굴

○ 시설 운영
- (홍보마케팅) 랩 사업 및 공간 활성화 위한 홍보마케팅 운영
- (공간/장비) 창작공간(협업공간, 회의실, 강연장 등) 및 장비(촬영 스튜디오, 녹음실, 편집실 등) 운영

□ 추진 일정

○ 2021. 1. ~ 2. : 기본계획 수립, ‘20년 경기 콘텐츠코리아 랩 결과보고·정산
○ 2021. 3. ~ 11. : 창작프로그램(2개), 사업화프로그램(3개), 인프라 운영
○ 2021. 12. : ‘21년 지역기반형 콘텐츠코리아 랩 연차평가, 사업종료

□ 기대 효과

○ 연간 신규 콘텐츠 제작 70건, 교육수료생 180명
○ 도내 콘텐츠 창작자원에 따른 콘텐츠 창작·제작·사업화 활성화

2-6 콘텐츠기업 투자지원

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

□ 사업개요

○ 대　　상 : 도내 유망기업 및 투자협력사(벤처육성자본 및 기관 등)
○ 예　　산 : 328백만원(도 328백만원)
○ 주요내용 : 펀드운용(신규조성 및 회수관리), 특례보증, 투자유치 지원 프로그램 운영(투자기업 발굴 및 상담, 육성)
○ 사업목표 : 투자유치 10억원, 보증연계 100억원, 창업기업 지원 50건

□ 추진 계획

○ (펀드운용) 창업기업 펀드 신규 조성 및 회수관리
  • 투자재원 전액 소진에 따른 신규펀드 조성 추진
  • 기존 펀드 회수관리를 통한 수익률 제고 및 재투자 재원 확보
○ (특례보증) 영세 콘텐츠기업을 위한 특별금융지원(3차) 지속 운영
  • 도, 24개시군, 경기신용보증재단과의 협약사업(조성규모 305.2억원)
○ (투자유치 지원 프로그램) 창업기업 투자유치 역량강화
  • 시장진출 및 투자유치 목적의 기업육성 프로그램 운영
  • 창업기업-투자자 간 연계지원(투자상담, 기업공개행사), 엔젤투자자 양성과정 운영

□ 추진 일정

○ 2021. 01. ~ 02. : 기본계획 및 세부 사업계획 수립
○ 2021. 01. ~ 12. : 펀드·보증(상시), 투자유치 지원 프로그램 운영
○ 2021. 12.　　: 결과보고 및 정산, 사업종료

□ 기대 효과

○ 도내 콘텐츠기업의 생존율 제고 및 일자리창출 강화

2-7 콘텐츠산업 공정환경조성

■ 코로나19 각종 고용불안과 불공정 행위에 노출되어 있는 콘텐츠산업 종사자(프리랜서 등) 지원을 통한 피해 대응력 강화

□ 사업개요

○ 대　　상 : 콘텐츠산업 종사자 및 1인 창작자

○ 예　　산 : 200백만원(도 200백만원)

○ 주요내용 : 불공정피해 상담센터 운영 및 교육 프로그램 운영

○ 사업목표 : 일반상담 100건, 법률자문 지원 50건, 교육생 200명

□ 추진 계획

○ 경기도 콘텐츠 공정거래 상담센터 운영 고도화

- 상담 데이터 축적 및 분석을 통해 향후 법률컨설팅 지원 고도화
- 법률 소송비 지원 등 지원 범위 확대

○ 공정환경 교육 프로그램 운영

- 불공정거래 행위에 대한 피해 대응 강화를 위한 온라인 중심의 교육 운영
- 개인 창작자 및 기업체 대상 계약, 저작권, 노무 등 관련 교육 진행

□ 추진 일정

○ 2021. 3. ~ 4. : 기본계획 수립, ‘20년 사업 결과보고·정산

○ 2021. 5. ~ 12. : 상담센터 및 법률컨설팅 지원, 교육프로그램 운영

○ 2021. 12. : 21년 사업종료

□ 기대 효과

○ 콘텐츠 종사자 및 창작자 피해의 대응 강화로 공정 산업 환경 조성

2-8 문화기술 산업 육성

■ 미래형 산업인 문화기술(CT) 분야 기업·창작자 발굴 및 육성을 통한 일자리 창출
■ 새로운 기술을 활용한 융복합 콘텐츠 제작지원으로 문화기술산업 육성

□ 사업개요

○ 대　　상 : 콘텐츠산업 종사자 및 예비창업자
○ 예　　산 : 900백만원(도 900백만원)
○ 주요내용 : 문화기술 분야 아이디어 개발 지원 및
문화기술 융합 프로젝트 지원으로 상업화 지원 등
○ 사업목표 : 창업 30건, 일자리창출 60건, 콘텐츠 제작지원 40건

□ 추진 계획

○ 문화기술 아이디어 제작지원
• 분야별 경쟁공모를 통한 프로젝트 아이디어 개발지원 통한 창업 지원
○ 문화기술 사업화 지원
• 분야별 경쟁공모를 통한 상업화 및 고도화 단계의 기업 제작지원
○ 문화기술 공공콘텐츠 제작지원
• 사회문제 해결을 위한 주제공모를 통하여 문화기술의 사회적 영향력 제고

□ 추진 일정

○ 2021. 1　　: 2021년 세부사업계획 수립
○ 2021. 2　　: 지원프로젝트(기업) 공모
○ 2021. 3　　: 지원프로젝트(기업) 선정심사 및 협약체결
○ 2021. 3 ~ 12 : 자금지원 및 선정기업 관리

□ 기대 효과

○ 문화기술 기반 융합콘텐츠 발굴 및 제작 지원을 통한 기업 육성

2-9 문화기술콘텐츠 저변 확대

■ 문화기술 융합콘텐츠의 생산-유통-소비 모델 구축하여 문화기술 산업 생태계 구축
■ 문화기술 콘텐츠 향유기회 확대, 인재양성을 통한 도민의 삶의 질 향상

□ 사업개요

○ 대　　상 : 문화기술 융·복합 콘텐츠 창작창업기업, 예비창업자, 도민 등
○ 예　　산 : 1,340백만원(도 1,340백만원)
○ 주요내용 : 문화기술 기업육성 및 인재 양성 프로그램 운영
　　문화기술 접목 전시, 전람회 운영 등
○ 사업목표 : 스타트업지원 200건, 인재양성 700명, 저변확대 6,000명

□ 추진 계획

○ 기업육성, 입주기업 등 기업지원
　• 자문위원단 협력 기반 특화 육성 통한 마케팅/홍보 및 창업공간 지원
○ 문화기술 인재양성 및 찾아가는 체험교실
　• 문화기술 융합산업 전문가 양성을 위한 기술교육 및 도민 체험기회 확대
○ 문화기술전람회 및 이동전시관
　• 시장성 있는 콘텐츠 선별 전시를 통한 성공모델 제시, 문화복지 수혜 확대

□ 추진 일정

○ 2021. 1　　: 2021년 세부사업계획 수립
○ 2021. 2　　: 용역 입찰 및 선정 심사
○ 2021. 3　　: 교육생 및 대상학교 모집 공고
○ 2021. 3~12 : 프로그램 운영
　　(5월 이동전시관 구축운영, 10월 문화기술전람회 개최)

□ 기대 효과

○ 문화기술 기업지원 고도화 및 플랫폼 기능 강화를 통한 생태계 구축
○ 문화기술 콘텐츠 활용을 중심으로 한 도민의 콘텐츠 복지 실현

2-10 북부 경기문화창조허브 운영

■ 창작자(메이커)·디자인·콘텐츠 융합을 통한 가치 창출 및 경기북부 산업 고도화
■ 경기북부 산학민관 스타트업 육성의 연결자(Linker)로서의 대표거점 구축 지원

□ 사업개요

○ 대　　상 : 제조(M)·디자인(D)·콘텐츠(C) 융합 관련 예비창업자 및 스타트업
○ 예　　산 : 2,500백만원 (도 1,700백만원, 시 800백만원)
○ 주요내용 : 경기 북부 제조·디자인·콘텐츠 융합분야 지원 프로그램 및 입주 공간, 시설, 제작장비 지원
○ 사업목표 : 창업 40건, 일자리 창출 100건, 스타트업 지원 1,200건

□ 추진 계획

○ (기반구축) 경기 북부지역 창업문화 활성화를 위한 기반 시설 지원
- 입주공간, 공유오피스, 화상회의실, 제장장비 등 지원

○ (저변확대) 창작자 지원 및 지역인재육성 등 문화 저변확대 프로그램
- 제작 저변확대 : 창작터 운영, 제작프로젝트 지원, 제작 솔루션 랩
- 디자인 저변확대: 디자인 솔루션 랩, 유니버셜 디자인 제작지원
  ※ 유니버셜 디자인 : 성별, 나이, 언어, 신체로 인한 제약 없이 누구나 누리는 공익 디자인

○ (융합활성화) 제조·디자인·콘텐츠 융합지원을 통한 지역경제 활성화
- 융합콘텐츠 창업·제작지원 : 융합콘텐츠 사업화 자금 및 교육/컨설팅 지원

○ (판로지원) 스타트업의 유통판로 지원을 통한 시장 경쟁력 확보
- 실시간 소통판매(라이브 커머스), 북부허브 통합전시지원

□ 추진 일정

○ 2021. 1. ~ 2. : 위수탁 계약체결 및 보조금 교부 신청
○ 2021. 3. ~ 12. : 세부사업 별 운영 착수, 참가자 공모 및 사업진행
○ 2021. 12. : 사업성과 취합

□ 기대 효과

○ 제조·디자인·콘텐츠 융합 고도화로 경기 북부 지역 경제성장 견인
○ 창업자와 창작자 인프라 지원을 통한 창업 문화 활성화 조성 기반 마련

2-11 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 : 1,000백만원 (도 1,000백만원) ※ 시비 1,000백만원 편성예정
○ 주요내용 : 방송·영상, 뉴미디어 콘텐츠 분야 프로그램 및 입주 지원
○ 사업목표 : 창업 30건, 일자리 창출 100건, 스타트업 지원 250건

□ 추진 계획

○ (민관협력) 민간 유통 플랫폼사 협력 유치를 통한 지원 사업 지속 추진
  • 카카오, 웨이브 등 기존 유통 플랫폼 외 신규 유통 플랫폼사 협력 추진
○ (창업지원) 교육, 육성, 제작지원, 투자유치 등 창업 생태계 선순환 지원
  • 창업 지원 프로그램, 제작·유통지원사업 등 운영 프로그램 내실 강화
  • 스토리 IP, 콘텐츠 포맷 개발 등 신규 IP확보를 통한 일자리 창출 노력
○ (저변확대) 도민 콘텐츠 향유 확대를 위한 저변 확대 프로그램 강화
  • 경기 북부 중심의 영상 기획 및 제작 관련 교육, 강연, 세미나 등 강화
○ (유통지원) 도내 스타트업과 민간플랫폼사 연계로 콘텐츠 유통 지원
○ (공간지원) 입주공간(10실), 협업공간(50석), 스튜디오, 시사실 등

□ 추진 일정

○ 2021. 1.~ 2.　: 위수탁 계약체결 및 보조금 교부 신청
○ 2021. 3.~12.　: 세부사업 별 운영 착수, 참가자 공모 및 사업진행
○ 2021. 12.　　: 사업 성과 취합

□ 기대 효과

○ 2021년까지 창업 204건, 일자리 505건, 스타트업 지원 775건 달성
○ 고양 방송영상밸리 산업 생태계 기반 마련 및 영상 산업 저변 확대

전략3	지속 가능 경영 실현

□ 콘텐츠 전문 역량 강화

○ 전문성 강화를 위한 내부 시스템 구축 및 개선

- 직원의 역량 분석과 연계된 교육 시행
- 교육 효과 측정 시스템 마련을 통한 교육 환류체계 구축

○ 콘텐츠산업 최신 동향 분석과 발전 전략 수립을 위한 조사·연구 추진

- 경기도 시·군별 콘텐츠산업에 대한 신뢰성 있는 통계조사 실시
- 장르별 콘텐츠산업 육성 정책 수립 및 신규 사업 개발

□ 경영혁신 시스템 구축

○ 디지털 서비스 플랫폼 고도화

- 정보시스템 품질지표 발굴, 개선환류 및 최적의 S/W, HW도입
- 대내외 정보인프라의 개인정보보호 및 보안 개선활동수행 및 환류

○ 협업 활성화를 위한 내부 업무시스템 개선

- 부서간 협력을 위해 노력하는 조직문화 구축
- 협업 증진을 위한 업무별 프로세스 점검 및 개선

○ 효율적인 내부 정보시스템 강화

- 내부 정보 관리 및 효과적 활용을 위한 ERP 개선
- 정보 관리 효율화 및 공유 방안 마련

□ 사회적책임 시스템 강화

○ 윤리경영 및 내부관리 시스템 강화

- 반부패 청렴 윤리경영 활동 강화
- 자체감사의 내부관리 시스템 강화

3-1 콘텐츠산업 정책 연구

■ 국내·외 콘텐츠산업 환경 및 경기도 지역분석을 통한 경기도 콘텐츠산업 육성 계획 수립과 신규사업 발굴

□ 사업개요

○ 대　　상 : 경기도 및 각 시군 유관기관, 콘텐츠 기업 등

○ 예　　산 : 227백만원 (도 182백만원, 시 45백만원)

○ 주요내용 : 산업분석, 정책연구, 신규사업 발굴 및 통계조사 등

□ 추진 계획

○ 산업분석 및 정책연구

- 콘텐츠산업 동향 분석 및 전문가 자문을 통한 정책 방향 수립
- 신기술 및 산업동향·조직변화 반영한 콘텐츠산업 정책 제안 등

○ 신규사업 발굴

- 대내외 환경과 정책을 반영한 전략 사업 개발 및 시범사업 운영

○ 경기도 콘텐츠산업 통계조사

- 경기도 콘텐츠산업의 정확한 실태 파악 및 분야별·시군별 산업 현황 조사
- 국가승인통계로 통계조사 영역의 올바른 균형을 위한 유지·개선

□ 추진 일정

○ 2021. 01. ~ 12. : 콘텐츠산업 분석 및 정책연구 수행, 통계조사 시행

○ 2021. 06. ~ 12. : 신규사업 발굴 및 시범운영

□ 기대 효과

○ 지역적, 산업적 환경변화에 대한 현황파악 및 효과적 정책 수립

○ 산업현황 기반 경기도 콘텐츠산업 발전단계에 따른 신규사업 개발

3-2 경기 콘텐츠 거점기관 운영

■ 문화부 콘텐츠산업 거점기관 지정에 따른 경기도 내 콘텐츠산업 구심점 마련 및 발전방안 수립

□ 사업개요

○ 대　　상 : 도내 문화산업 지원기관 및 콘텐츠 관련 사업 운영 기관

○ 예　　산 : 100백만원 (자체 100백만원)

○ 주요내용 : 정책협의체 운영, 콘텐츠산업 지역연구 지원 등

□ 추진 계획

○ 시군 콘텐츠산업 연구 지원

- 시군 콘텐츠산업 현황파악 및 전략수립을 위한 연구 지원

○ 정책협의체 운영

- 경기도 콘텐츠산업 관련 기관 및 대학, 협회 등의 정책 협의체를 통해 주요현황 공유 및 발전적 방안 수립

□ 추진 일정

○ 2021. 01. ~ 12. : 콘텐츠산업 지역 연구 지원 등

○ 2021. 03. ~ 12. : 정책협의체 구축 및 운영

□ 기대 효과

○ 지역 콘텐츠산업의 현황파악 및 효과적 전략 수립

○ 민·관·학 정책 협의체를 통한 의견 제안 창구 및 제안·건의 등 경기도 콘텐츠산업 발전을 위한 공동의 장 마련

3-3 콘텐츠산업 홍보

■ 통합홍보를 통한 인지도·선호도 제고로 경기도 콘텐츠정책 브랜드가치 향상
■ 콘텐츠 기업과 도민에게 체계적인 지원사업 정보를 제공함으로써 정책모객 활성화

□ 사업개요

○ 대　　상 : 도내 콘텐츠기업, 산업 관계자, 유관기관, 경기도민
○ 예　　산 : 756백만원(도 605백만원, 시 151백만원)
○ 주요내용 : 전략홍보, 뉴미디어 홍보, 홍보콘텐츠 제작 등
○ 사업목표 : 온·오프라인 홍보채널 구독자 10% 증대

□ 추진 계획

○ 전략홍보
- 기획홍보 : 주요 언론매체 대상으로 기획기사 및 맞춤 광고 진행
- 미디어데이 : 언론사 대상 정책사업 쇼케이스 및 간담회 개최

○ 뉴미디어 홍보
- 영상제작 : 연간 52개 이상의 기관 콘텐츠 제작 및 배포 진행
- 채널운영 : 콘텐츠채널 운영(유튜브, 이벤터스)을 통한 기관 인지도 향상

○ 홍보콘텐츠 제작
- 뉴스레터 및 SNS : 도민홍보용 뉴스레터 제작 및 SNS 간 콘텐츠 연동
- 기관마케팅 : 대중매체 광고, 홍보물품 및 기관 브로슈어 제작 등

□ 추진 일정

○ 2021. 02. 17.　 : 2021년 경기콘텐츠진흥원 사업설명회
○ 2021. 07. ~ 09. : 대중매체 연계 경콘진 20주년 기관마케팅 실시
○ 2021. 01. ~ 12. : 유튜브 채널 ‘경콘진’ 운영(주 1회 이상 업로드)
○ 2021. 01. ~ 12. : 보도자료 배포·관리, 미디어데이 등 상시 언론홍보

□ 기대 효과

○ 도민·기업 대상 사업소개 시 매체 소통망 확충으로 입체적 홍보 실시
○ 소비자의 구매력 있는 영상 홍보콘텐츠 제작으로 기관 인지도 향상
○ 체계적 홍보콘텐츠 제작·관리로 일관된 정책브랜드 이미지 정착

3-4 디지털 서비스 플랫폼 고도화

■ 홈페이지와 내외부 정보 서비스 플랫폼 개선·고도화를 통한 활성화
■ 네트워크 및 정보보호시스템 운영으로 안정적 디지털 서비스 제공

□ 사업개요

○ 대　　상 : 도내 콘텐츠기업, 산업 관계자, 경기도민
○ 예　　산 : 225백만원(도 180백만원, 시 45백만원)
○ 주요내용 : 정보시스템 운영 및 개인정보 등 정보보안
○ 사업목표
- 정보화 : 홈페이지 방문자수 5%, 사전정보공표 표준모델 10% 향상
- 정보보안 : 사이버보안점검 점수 95점, 개인정보점검·조치율 90% 이상

□ 추진 계획

○ 정보화
- 대표 홈페이지 운영 : 신규 유관 사이트 통합 및 톤앤매너 통일 추진
- G-포털 운영 : ERP, 그룹웨어, 메신저, 웹메일 등 개선과제 발굴 및 환류
- SW/HW 구매 및 운영 : 업무효율성 향상 위한 최적의 SW/HW 도입
- 공공정보운영 : 사전정보공표 항목 확대, 신규 공공데이터 발굴 및 개방

○ 정보보안
- 인터넷·네트워크 운영 : 인터넷 전용선 관리, 네트워크 장비 운영
- 정보보호시스템 운영 : 보안장비 및 정보보호솔루션 운영
- 사이버훈련 및 취약점 점검 : 사이버침해대응 훈련, 홈페이지 취약점 진단

□ 추진 일정

○ 2021. 03. ~ 08. : SW소요조사 및 최적SW구매 및 저작권 준수 활동
○ 2021. 04. ~ 12. : 통합 홈페이지 고도화 과업 추진
○ 2021. 06. ~ 10. : 사이버침해대응 모의훈련, 홈페이지 취약점 진단
○ 2021. 01. ~ 12. : 인터넷·네트워크 운영, 보안장비·정보보호솔루션 운영

□ 기대 효과

○ 홈페이지 통합, 개선으로 도민의 정보접근성, 활용도 개선
○ 네트워크, 정보보호시스템 등 인프라 운영으로 안정적 업무환경 제공
○ 모의훈련 및 취약점 진단으로 사이버 침해사고에 대한 선제적 대응

3-5 전략적 재단운영

■ 내·외부 경영환경 변화에 따른 조직운영의 선제적 대응을 통한 조직의 성과창출, 도 정책이행 및 기관 비전 달성에 기여

□ 사업개요

○ 대　　상 : 진흥원 임직원, 내·외부 관계자 등

○ 예　　산 : 11,231백만원(도 9,085백만원, 시 1,646백만원, 자체 500백만원)

※ 문체국 : 8,510백만원, 경제실 : 2,459백만원 / 휴직대체자 인건비 등 예비비로 별도편성

○ 주요내용

- 조직의 원활한 운영을 통한 도 정책이행 및 비전달성
- 직원 역량강화를 위한 교육훈련 및 효율적 인사관리 체계 강화
- 성과창출 조직 운영을 위한 업무환경 개선 및 직원 내부만족도 제고

○ 사업목표 : 전략적 성과관리 체계 및 상생과 협력 기반의 지속 가능 경영환경 구현을 통한 도 정책이행과 기관의 비전 달성에 기여

□ 추진 계획

○ (성과창출 조직운영) 대내외 변화 요구에 따른 효율적 조직운영 및 인사관리, 경영환경 개선 및 조직 역량강화를 위한 맞춤형 교육 추진 등

○ (직원상생 노사협력) 노-사 협의회 운영, 기관장-직원 대화 등

○ (업무환경 개선노력) 업무 효율화를 위한 환경 구축 및 운영

○ (직원 만족도 개선) 내부 만족도 증진을 위한 계획 수립 및 시행

□ 추진 일정

○ 2021. 01. ~ 12. : 인력·조직 운영 계획 수립 및 운영

○ 2021. 03. ~ 12. : 내부 직원만족도 제고 계획 수립 및 시행

○ 2021. 03. ~ 12. : 직원 역량강화를 위한 교육 시행

○ 2021. 09. ~ 12. : 하반기 정규직 직원 채용

□ 기대 효과

○ 효율적 조직운영 및 직원 역량강화를 통한 조직 경쟁력 제고

○ 내부 직원 만족도 제고를 통한 기관 비전 달성 및 도 콘텐츠 산업 성장 기여

전략4	경기도형 미래산업 육성

□ 경기도 게임 생태계 고도화 및 e스포츠 산업 육성

○ 게임 인재-육성-글로벌 사업 방향성을 통한 게임 산업 생태계 고도화
- 게임 전문 인력 양성을 통한 게임 산업 진흥 토대 구축
- 글로벌 경쟁력을 갖춘 중소게임 기업 발굴 및 육성
- 국내외 시장 진출을 통한 수출 판로 개척 및 네트워크 강화

○ 경기도 e스포츠 산업 기반조성 및 저변확대를 통한 산업 육성
- 경기 국제 e스포츠대회 및 경기 생활 e스포츠 페스티벌을 통한 도민의 문화 향유 기회 확대
- e스포츠 유망주 지원 및 전문 인력 양성 강화

□ 가상/증강현실 산업 육성

○ VR/AR 창업 생태계 內 중소기업 단계별 집중육성
- 기업 재직자 및 예비창업자 기술교육을 통한 역량강화 지원
- 민관협력체 기반 미래 유망 기업발굴 자금지원 및 성장지원
- 유통 소매업(리테일) 분야 특화 VR/AR 융합사업 실증지원
- 도내 VR/AR 기업전용 입주공간 및 개발/실증/분석 장비지원

○ VR/AR 신수요 창출 및 산업 사회적 가치 확산
- 공공수요처 발굴 및 VR/AR 기업 연계를 통한 상용화 지원
- 다양한 산업체, B2B 시장 연결을 통한 유통 판로개척 지원
- 정보취약계층을 대상으로 VR/AR 콘텐츠/서비스 체험 지원
- 지역상권을 대상으로 미래 기술 도입 등 디지털 전환 지원

□ 게임 과몰입 예방 및 건강한 게임문화 저변 확대

○ 게임문화센터 구축 및 게임 과몰입 예방/상담 사업 진행

○ 게임 리터러시 교육 및 게임분야 진로상담 프로그램 확대

○ 도 내 대학교, 게임 커뮤니티 지원 등 건강한 게임문화 기반 조성

4-1 게임산업 육성

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

□ 사업개요

○ 대　　상 : 중소게임사, 게임 스타트업, 인디게임개발자 등
○ 예　　산 : 4,000백만원(도 2,000백만원, 국비[문체부] 2,000백만원)
○ 주요내용 : 새로운 경기 게임오디션, 경기게임아카데미, 게임기업재도전, 글로벌시장 상용화, 수출 지원 및 글로벌게임센터 운영 등
○ 사업목표 : 지원기업 196, 일자리 창출 160, 창업 25, 상담건수 600건

□ 추진 계획

○ 새로운경기 게임오디션
- (14회 오디션) 대행사 선정(4월), 모집공고 및 운영(4~6월)
- (15회 오디션) 대행사 선정(8월), 모집공고 및 운영(8~10월)
- (후속지원) 대행사 선정(4~5월), 1차 모집 및 운영(6월~8월) 2차 모집 및 운영(10월~12월)

○ 경기게임아카데미
- 경기아카데미 수강생 10기 선정 및 운영(4~10월), 후속지원(10~11월)

○ 게임기업재도전지원
- (재도전지원프로그램) 지원사모집(3월), 1차지원금지급(4월), 멘토링 지원(5월~11월), 중간평가(9월), 2차지원금지급(9월), 최종평가(11월)
- (게임Reboot세미나 및 멘토단 운영) 용역사선정(2월), 멘토모집(2월), 참여기업모집 및 홍보(6~8월), 세미나진행(9월)

○ 경기글로벌게임센터운영
- (공간지원) 6월/12월 신규 입주사 모집공고(입주 : 8월/2월)
- (온라인홍보) 대행사 선정(3월), 홍보운영(3월~12월)

○ 글로벌시장상용화지원
- 대행사 및 지원기업 선정(2~3월), 수행사-지원기업 매칭 및 사업 수행(3~11월)

○ 글로벌게임제작지원

- 협력체계 구축 및 지원기업 선정(2~3월), 제작지원 및 사업 수행(4~11월)
- 중간평가 및 지원금차등지급(7~8월), 결과평가 및 회계감사(11~12월)

○ 글로벌시장수출지원

- (대행사 선정 및 지원사모집) 세부사업별 행사운영시점 2개월 전후
- (사업운영) 챌린지 1차(4월), 수출상담회(9월), 챌린지 2차(10월), 지스타(11월)

□ 추진 일정

○ 2021. 01. ~ 02. : 기본계획, 세부사업별 추진계획 수립

○ 2021. 02. ~ 11. : 7개 세부사업 추진

○ 2021. 12. ~ 2022. 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

4-2 경기 e스포츠 육성

■ e스포츠 산업의 고성장과 가치 확대에 따른 경기도 e스포츠 산업 기반조성 및 저변확대를 통한 산업 육성

□ 사업개요

○ 대　　상 : 아마추어 e스포츠 선수, e스포츠 종사 희망자, 일반 도민 등

○ 예　　산 : 1,850백만원(도 1,850백만원)

○ 주요내용 : 경기 국제 e스포츠대회, 경기 생활 e스포츠 페스티벌, 경기 e스포츠 아카데미, 경기 e스포츠 트레이닝 센터 구축 등

○ 사업목표 : 대회/행사 각 1회 개최, 선수 지원 30명 내외, e스포츠 산업 인재 육성 80명, e스포츠 트레이닝센터 구축 2개소

□ 추진 계획

○ 경기 국제 e스포츠대회

- 사업명 : 제3회 경기 국제e스포츠대회(World eSports Challenge)
- 일시/장소 : 2021년 10월 / 도내 실내체육관 또는 컨벤션센터
- 운영방식 : 해외 선수 온라인, 국내 선수 오프라인(경기무대 구축) 참가 / 실시간 온라인 중계
  ※ 추후 코로나19 상황에 맞춰 국내 선수 역시 온라인 행사로 변경될 수 있음
- 운영예산 : 450,000천원
- 사업구성 : 한국 대표 선수 선발, 해외 선수 선발, 본선 대회 운영, 부대행사

○ 경기 생활 e스포츠 페스티벌

- 사업명 : e스포츠 캠퍼스 대항전 – 두근두근 새로운 경기
- 일시/장소 : 2021년 5월 말(대학 축제기간) / 미정
- 운영방식 : 오프라인(경기무대 구축) / 실시간 온라인 중계
  ※ 추후 코로나19 상황에 맞춰 온라인 행사로 변경될 수 있음
- 운영예산 : 400,000천원
- 사업구성 : 참가 대학 모집, 대학 대표 선발전 운영, 예선 대회 운영, 본선 대회 운영, 문화행사

○ 경기 e스포츠 아카데미

- 사업명 : 경기 e스포츠 아카데미
- 사업기간 : 2021년 3월 ~ 12월
- 운영예산 : 400,000천원
- 사업목표 : 아마추어 유망주 30명 내외 지원(프로게임단 입단 및 해외시장 진출 등 우수사례 발굴), e스포츠 산업 육성 프로그램 80명 교육(e스포츠 스트리머, e스포츠 콘텐츠 제작자 육성)
- 사업대상 : 일반 도민, e스포츠 아마추어 유망주, 은퇴선수 및 은퇴 예정 선수 등

○ 경기도 e스포츠 트레이닝 센터 구축

- 사업명 : 경기도 e스포츠 트레이닝 센터 구축
- 사업기간 : 2021년 1월 ~ 12월
- 운영예산 : 600,000천원
- 구축장소 : 2개소
- 사업구성 : 도민 기량 검증 프로그램, 학부모 대상 진로 상담, 게임 스트리밍 교육, e스포츠 유망주 게임 코칭 및 연습 공간 제공을 위한 경기 e스포츠 트레이닝센터 구축

□ 추진 일정

○ 2021. 01. : 전체 사업 계획 수립 및 위탁 업무 협약 진행

○ 2021. 03. ~ 12. : e스포츠 아카데미 운영

○ 2021. 03. ~ 12. : 경기도 e스포츠 트레이닝 센터 구축 공사 진행

○ 2021. 05. : 경기 생활 e스포츠 페스티벌(캠퍼스 대항전) 본선 운영

○ 2021. 10. : 경기 국제 e스포츠대회 본선 운영

□ 기대 효과

○ 국제 e스포츠 아마추어 대회, e스포츠 인재육성 공간 구축 및 운영 등 다양한 e스포츠 지원사업을 통한 e스포츠 산업 내 경기도 위상 제고

○ 온라인 경기가 가능한 e스포츠 특성을 통해 코로나19 상황 속에서도 도민 대상 문화 향유 기회 제공

4-3 VR/AR 산업육성

■ 4차 산업혁명 핵심기술인 가상(VR)/증강현실(AR) 산업 육성을 통해 지속가능한 일자리 창출 및 연관산업 동반성장 신동력 확보

□ 사업개요

○ 대　　상 : VR/AR 분야 중소기업 및 일반도민

○ 예　　산 : 4,300백만원(도 4,300백만원)

○ 주요내용 : NRP 프로그램, VRAR 아카데미, 공공서비스연계지원, VRAR 상생컨설팅, VR/AR 체험관, 경기XR센터 운영 등

○ 사업목표 : 중소기업 집중육성, 미래산업 신수요 창출 및 가치 확산

□ 추진 계획

○ (NRP 프로그램) 도내 VR/AR 기업 자금지원 및 성장지원

○ (VRAR 아카데미) 도내 VR/AR 개발자 대상 전문 교육 운영

○ (공공서비스연계지원) 도내 공공시설과 개발사 협업사업 지원

○ (VRAR 상생컨설팅) 도내 유망 VR/AR 기업 유통 판로개척 지원

○ (찾아가는 VR/AR 체험관) 정보취약 도민 대상 VR/AR 콘텐츠 체험

○ (경기XR센터 운영) VR/AR 기업 입주공간 및 개발/실증/분석 장비 지원

□ 추진 일정

○ 2021. 01. ~ 02. : 세부계획, 위수탁협약(도↔진흥원), 사업비 수령

○ 2021. 02. ~ 03 : 수요조사, 공모/선발, 용역사 선정

○ 2021. 04. ~ 12. : 세부사업 추진 및 관리, 사업결과보고

□ 기대 효과

○ 기업과 시장, 도민과 기술을 연결하는 가상/증강현실 산업 활성화

4-4 퓨처쇼2021

■ 미래 기술에 기반한 지역상권의 디지털 혁신/전환 사례를 전시/체험/홍보하는 전시회 개최를 통하여 경기도 4차 산업혁명 촉진

□ 사업개요

○ 대　　상 : VR/AR 분야 중소기업 및 일반도민

○ 예　　산 : 1,100백만원(도 1,100백만원)

○ 주요내용 : 미래 기술 기반 디지털 전환 사례 전시/체험/홍보 전시회 개최, 지역 상권의 디지털 기술 도입 협업 기업 지원 등

○ 사업목표 : 경기도 지역 소상공업 디지털 전환 촉진 및 가치확산

□ 추진 계획

○ (전시참여 지원) 리테일 테크 등 디지털 전환 분야 우수 기업과 지역 상권 소상공인 간 협업 연결 지원 및 전시 자금지원

○ (전시 기획/운영) 지역상권 및 기업 간 협업지원 결과물을 전시/체험/홍보하는 행사 기획/운영

○ (행 사 명) 퓨처쇼2021

○ (개최일정) 2021년 하반기 예정

□ 추진 일정

○ 2021. 01. ~ 02. : 세부계획, 위수탁협약(도↔진흥원), 사업비 수령

○ 2021. 03. ~ 04. : 수요조사, 공모/선발, 용역사 선정

○ 2021. 05. ~ 09. : 전시/행사 기획, 대내외 홍보/마케팅

○ 2021. 09. ~ 12. : 행사 개최/운영, 사업결과보고

□ 기대 효과

○ 지역 상권 디지털 전환 지원기반 4차 산업혁명 촉진 경기도 대표 행사

4-5 경기 VR/AR제작거점센터

- 과학기술정보통신부「지역 VR/AR 거점센터 구축/운영」유치 후 2차년도 사업
- 경기거점센터는 유통 소매업(리테일) 분야에 특화 VR/AR 융합사업 실증 지원

□ 사업개요

○ 대　　상 : VR/AR 분야 중소기업 및 일반도민

○ 예　　산 : 1,800백만원(도 600백만원, *국비 1,200백만원)

* 국비 예산은 변동 될 수 있음

○ 주요내용 : 유통(리테일) 특화 VR/AR 융합사업 실증지원 및 지역상권의 VR/AR 기술 도입, 사업화 및 상용화 장비 지원 등

○ 사업목표 : 경기도 거점의 유통산업 특화 VR/AR 산업 활성화

□ 추진 계획

○ (유통 서비스 실증) 수요/공급 기업 협력사업 자금지원, 협업지원

○ (스마트 상점 실증) 지역상권 VR/AR 수요발굴 및 디지털전환 지원

○ (경기거점센터운영) 2020년 구축한 공간관리, 개발/실증/분석 장비 지원

- 언택트 교육장 : 15인 수용 비대면 교육 환경/설비
- 모션캡처/브이튜버 스튜디오 : 고밀도/고정밀 센서기반 동작 추적 장비
- 다중접속VR룸 : 4:4 다인(多人) 원격 접속 콘텐츠/서비스 실증 장비
- XR콘텐츠 런처 : VR 콘텐츠/서비스 테스트/시연 온라인 시스템

□ 추진 일정

○ 2021. 01. ~ 02. : 세부계획, 위수탁협약(도↔진흥원), 사업비 수령

○ 2021. 03. ~ 04. : 수요조사, 공모/선발, 용역사 선정

○ 2021. 04. ~ 12. : 세부사업 추진 및 관리, 사업결과보고

□ 기대 효과

○ 경기도 거점 기반의 가상/증강현실 미래 기술 융합산업 활성화

4-6 게임문화 활성화 사업

■ ‘게임 과몰입’ 이슈 예방 및 건강한 게임문화 저변 확대

□ 사업개요

○ 대　　상 : 게임 관련 이슈에 관심이 많은 청소년, 학부모, 일반인

○ 예　　산 : 950백만원(도 950백만원)

○ 주요내용 : 경기게임문화센터 운영, 게임행동 진단도구 연구개발 및 게임 과몰입 치유 힐링캠프 운영 등

○ 사업목표 : 도민 대상 게임 과몰입 및 관련 이슈 해결을 지원하고 게임에 대한 이해증진과 교육으로 건강한 게임문화 저변확대

□ 추진 계획

○ ‘경기게임문화센터’ 개소 및 운영 ※부천상담소 → 광명센터오픈(‘21.10.)

○ 게임 과몰입 상담 프로그램 운영 (민간상담센터, 도립의료원 협약/연계)

- 과몰입 예방 상담 및 진료·치료비 지원, 게임분야 진로 상담

○ 과몰입예방/진학상담 프로그램 개발 및 게임행동 진단도구 연구개발

- 온오프라인 콘텐츠 제작배포, 게임개발체험 등

○ 학생/학부모 대상 게임관련 진로상담, 진로체험, 캠프 등 게임 리터러시 교육

○ 도내 게임 커뮤니티, 게임 종사자 참여 게임문화 활동 및 행사 지원

- 도내 대학 등에서 진행되는 자체 게임행사 지원

□ 추진 일정

○ 2021. 02. ~ 03. : 사업공고 및 대행사 선정

○ 2021. 04. ~ 11. : 사업 추진

○ 2021. 12.　　: 결과 보고

□ 기대 효과

○ 도민의 게임관련 이슈에 대한 상담·치유 지원으로 게임에 대한 긍정적 인식 확대

○ 게임관련 진로상담, 교육, 커뮤니티 지원으로 건강한 게임문화 기반 조성

기타	2021 플레이엑스포 B2B 개최

■ 중소 게임기업의 글로벌 진출 지원으로 게임산업 수출 확대
■ 온라인 수출상담회 기능 활성화로 비즈매칭 및 해외마케팅 강화

□ 사업개요

○ 대　　상 : 국내 게임기업, 게임산업 종사자 및 게임산업에 관심있는 사람
○ 예　　산 : 600백만원 (도 600백만원) ※ 2020년 예산 명시이월
○ 주요내용 : 국내 게임기업과 해외 바이어와 온라인 수출상담회 운영 등
○ 사업목표 : B2B 참가기업 360개사, 수출계약추진액 1.2억달러

□ 추진 계획

○ 수출상담회(B2B) : 중소게임기업의 해외 진출지원
- 수출 전략시장 중심의 해외바이어 모집
- PlayX4 국내 게임 개발사 참가 모집
- 국내개발사 대상 사전-사후 연계 홍보지원으로 지속적인 홍보 활동 촉진
- 게임사의 라이브러리 구축으로 비즈매칭 상시화
- PlayX4 온라인 수출상담회 개최

□ 추진 일정

○ 2021. 01. ~ 02.　: 플레이엑스포 홈페이지 구축 및 B2B 운영사 선정
○ 2021. 01. ~ 04.　: 국내 게임개발사 및 해외 바이어 모집
○ 2021. 05.　　: 플레이엑스포 미디어데이 개최
○ 2021. 05. 10.~14.　: B2B 행사 진행

□ 기대 효과

○ 중소 게임개발사의 판로개척 지원을 통한 국내 게임산업 활성화