

2015 주요업무보고

I. 기본현황	2
1. 2015년 예산현황	3
II. 2015년 사업목표	5
III. 2015년 사업 추진계획	7
1. 창조기업 성장 지원	8
2. 글로벌 시장 진출 지원	19
3. 콘텐츠 융합 클러스터 활성화	24
4. 창업활성화와 창의인재 양성	30
5. 영상산업 활성화	37
6. 효율적 성과지향 조직운영	45

I. 기본 현황

○ 2015 예산 현황

1 2015년 예산현황

1 수 입

(단위 : 천원)

구분	2014 당초예산(A)	2015 1회추경 예산(B)	증/△감 (B-A)
합계(천원)	12,976,900	23,389,800	10,412,900
사업수입	505,000	635,000	130,000
임대관리비(부천)	500,000	500,000	0
공용장비 운영	5,000	5,000	0
임대관리비(안양)	0	130,000	130,000
사업외수입	290,000	200,000	-90,000
기타수입	190,000	50,000	-140,000
이자수입	100,000	50,000	-50,000
기부수입	0	100,000	100,000
외부보조금	4,700,000	16,699,400	11,999,400
출연금	6,981,900	5,855,400	-1,126,500
경기도	6,056,000	4,755,400	-1,300,600
부천시	925,900	1,100,000	174,100
이월금	500,000	0	-500,000

2 지 출

(단위 : 천원)

구분	2014 당초예산(A)	2015 1회추경 예산(B)	증/△감 (B-A)
합계(천원)	12,976,900	23,389,800	10,412,900
콘텐츠산업육성	9,284,030	17,659,547	8,375,517
창조기업성장지원	838,426	3,127,547	2,289,121
글로벌시장진출확대	863,815	950,000	86,185
콘텐츠융합클러스터활성화	4,125,000	6,251,400	2,126,400
창업활성화와창업의인재양성	2,055,000	6,460,000	4,405,000
영상산업활성화	1,401,789	870,600	-531,189
효율적성곽지향조직운영	3,692,870	5,730,253	2,037,383
재단운영비 (영상위포함)	2,977,123	4,326,253	633,383
	715,747		
박파이추진단운영비	0	1,404,000	1,404,000

2015년 사업목표

비전

창조경제를 선도하는 융합콘텐츠 도시 경기도

목표

경기도 콘텐츠 산업 17% 성장

(매출액) 24조 원, (기업 수) 25,000개, (종사자 수) 160,000명

※ 2015년 세계 경제성장률 3.7% (IMF) ※ 2015년 한국 경제성장률 3.9%(한국은행)

과제

융합으로 창조경제 선도, 콘텐츠로 일자리 창출

II. 2015년 사업목표

1. 창조기업 성장지원	① 콘텐츠산업 정책연구 ② 동반성장 제작지원 ③ 콘텐츠기업 특례보증 지원 ④ 경기도 콘텐츠기업 협의회	⑤ 콘텐츠산업 홍보 ⑥ 부천 만화애니개발 사업 ⑦ 광고 경기문화창조허브
2. 글로벌 시장 진출확대	① 굿게임쇼 코리아 개최 ② 수출지원센터 운영	③ e-스포츠 참가지원
3. 콘텐츠 융합 클러스터 활성화	① 부천 클러스터 육성 사업 ② 스마트콘텐츠밸리(창조경제융합) 사업	③ 북부 경기문화창조허브 ④ 부천 국제애니메이션페스티벌
4. 창업 활성화와 창의인재 양성	① 경기문화창조허브 ② 경기 콘텐츠코리아 랩	③ 콘텐츠 전문인력 양성 사업 ④ 수원 스타트업 지원
5. 영상산업 활성화	① 로케이션지원 활성화 사업 ② G-씨네인센티브 지원 사업 ③ 경기영상나누기(찾아가는 영화관) ④ 우수영상물 외국어자막 상영회	⑤ 다양성 영화산업 육성 ⑥ 안산 상록수 다문화 단편영화제 ⑦ 경기대학영화제 ⑧ 경기참여형 영상캠프

Ⅲ. 2015 사업 추진계획

1. 창조기업 성장 지원
2. 글로벌 시장 진출 확대
3. 콘텐츠 융합 클러스터 활성화
4. 창업활성화와 창의인재 양성
5. 영상 산업 활성화
6. 효율적 성과지향 조직운영

1. 창조기업 성장 지원

1 콘텐츠산업 정책연구 (계속)

□ 사업개요

○ 목적

- 道 콘텐츠산업 미래 비전/전략 연구 및 정책 개발
- 정책 수립 및 추진에 필요한 조사/분석 자료 제공

○ 사업목표

- 경기도 콘텐츠산업의 미래 정책 개발 및 GCA 중장기 경영전략 보완
- 정책 현안 및 조사/분석 리포트의 정기발간을 통한 정보 제공 기능 강화

○ 사업내용

- 정책 연구

- ① (중장기 정책개발) 융복합 산업트렌드 변화에 따른 GCA 중장기 정책개발
 - 기존 문화부 중심 정책에서 산자부/미래부 영역을 종합적으로 포괄하는 융합 산업 선도 정책 마련
 - 민선6기, 대내외 사회/문화/경제 변화에 따른 주요 지역별 콘텐츠산업 육성 대응 전략 마련 필요
 - 경영적 관점에서 미래 융합산업 진흥을 위한 내부 정비, 산업본부 사업 구조의 점진적 재편 등 관련 이슈를 종합한 중장기 정책 개발 중요

- 조사 분석

② 2015 경기도 콘텐츠산업 통계조사

- 도내 콘텐츠기업 현황 파악을 통한 콘텐츠산업 진흥 정책 수립의 기초자료 확보

③ 산업분석 정보 제공

- 콘텐츠산업 트렌드 조사 연구를 통한 산업분석 정보 제공 정례화

□ 기대효과

정량적	· 정책연구 보고서 1건 이상 / 통계조사 보고서 1건 · 정책 리포트 5건 이상 / 산업분석 정보 제공 5건 이상
정성적	· 道비전/전략 연구 활성화를 통한 정책 방향 제시 및 정책개발 확대 · 정례적 산업분석 정보 제공기능 강화, 道콘텐츠산업 현황 이해도 증대

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 3 / 9	· 상/하반기 학술용역심의위원회 개최
2015. 3~5	· 정책연구 용역(1건)
2015. 2~10	· 정책 리포트 및 산업분석 리포트 정례 발행
2015. 7~12	· 2015 경기도 콘텐츠산업 통계조사 수행

2 동반성장 제작지원 (계속)

□ 사업개요

○ 목 적

- 경기도 콘텐츠산업 육성과 중소 콘텐츠기업의 성공사례 창출
- 대기업과 경기도 콘텐츠기업의 상생협력 사업모델 구축

○ 사업의 필요성

- 대기업의 핵심 사업모델과 연계한 경기도 중소 콘텐츠기업의 시장성공 가능성 배가
- 시장 니즈(산업 트렌드, 소비자 요구, 핵심기업 전략사업)에 부합한 소구점이 강한 콘텐츠 제작지원

○ 사업내용

- 콘텐츠 유통 플랫폼 보유 대기업 및 디바이스 제작 대기업 등과 제작자금 공동지원
- 대기업 플랫폼을 활용한 국내외 콘텐츠 판로 지원



□ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> · 우수 콘텐츠(모바일 게임, 앱 및 미디어콘텐츠 등) 약 15종 제작지원 · 외부재원 유치를 통한 2배수의 예산확대 및 투자유치 효과
정성적	<ul style="list-style-type: none"> · 도내 콘텐츠기업의 국내외 시장진출 및 매출 증대 기여 · 공공 · 민간기업 · 중소기업 연계한 상생 동반성장 모델 구축

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 1.~3.	· 협력사업자(대기업 및 국내외 콘텐츠기업) 확정 및 사업모델 조율
2015. 3.	· 지원사업 공고
2015. 4.	· 지원과제 선정 및 지원협약 체결
2015. 12.	· 지원과제 개발완료 및 결과평가
2016.1.~	· 사업 후속조치(시장 상용화, 회계감사 등)

3 콘텐츠기업 특례보증 지원 (계속)

□ 사업개요

○ 목 적

- 도내 영세 콘텐츠기업의 자금 확보를 위한 보증지원 사업
- 도내 콘텐츠 산업 활성화

○ 사업의 필요성

- 자금 부족으로 인한 도내 콘텐츠기업의 고충 해소
- 도내 콘텐츠기업의 성장기반 조성 및 콘텐츠 산업 활성화 유도

○ 사업내용

- 道, 4개 시(성남, 부천, 고양, 안양), 경기콘텐츠진흥원, 경기신용보증재단 참여
- 기업당 5억원 이내 한도 보증서 발급
- 일반 보증에 비해 완화된 심사절차 및 등급 적용
- 손실보전 : 연도별 보증액의 15%를 道와 참여시군이 5:5로 부담
(매년 연도별 보증액 15%를 분할하여 5년간 3%씩 부담)

□ 기대효과

정량적	· 1,013,400천원 보증('14년 대비 20% 증가) · 지원 총액의 60%, 성장초기자(예비창업자 포함) 지원
정성적	· 지원사업 개선 및 지원대상 확대를 통한 고객만족도 증대 · 콘텐츠 기업 일자리 창출

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 01~12	· 콘텐츠기업 특례보증 지원사업 홍보 및 문의 대응 · 콘텐츠기업 특례보증 평가위원회 개최
2015. 04	· 참여 시·군 확대(예정)
2015. 12	· 2014년 손실보전금(경기도, 부천시) 지급

4 경기도 콘텐츠기업 협의회 (계속)

□ 사업개요

○ 목 적

- 협의회 회원사 네트워크 형성 및 소통을 통한 상호교류 활성화
- 콘텐츠 산업 내 비즈니스 협력체계 구축으로 콘텐츠 산업 경쟁력 강화 및 지역경제 활성화 지원

○ 사업의 필요성

- 협의회 운영을 통한 콘텐츠 기업 간 협력체계 및 상호교류 지원
- 진흥원 지원사업, 콘텐츠산업 각종 연구, 통계조사 등의 전략적 기반 구축

○ 사업내용

- 사업기간 : 2015. 1. ~ 지속
- 사업대상 : 경기도콘텐츠기업
- 사업진행내용
 - 콘텐츠 기업협의회 임원진 회의, 간담회, 연말총회 개최
 - 협의회 회원사 대상 실무컨설팅 지원
 - GCA 홈페이지 내 콘텐츠 기업 협의회 소개 및 홍보 세부페이지 운영
- 향후사업계획
 - 협의회 자체 운영 발전방안 연구를 바탕으로, 향후 운영개선방안 도출
 - 회원사 기업들의 업무관여도, 소속감, 기업들이 생각하는 협의회 방향 등에 대한 전반적인 의견수렴
 - 협의회 회원사 대상 실무컨설팅 지원 및 분야별 포럼 및 세미나, 연간총회 개최
 - 진흥원 지원사업 수립 및 검토, 콘텐츠산업 통계 조사 및 연구를 위한 전략적 기반으로 활용

□ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> · 협의회 회원사 5%증가 · 협의회 회원사 컨설팅 만족도 80%
정성적	<ul style="list-style-type: none"> · 협의회 운영 발전방안에 대한 연구용역을 바탕으로, 협의회 향후 운영 방향 및 회원사 기업 지원방안 도출 · 협의회 콘텐츠 기업과의 소통체계 활성화 · 콘텐츠 산업 연구를 위한 전략적 활용 기반 구축

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 1.~3.	<ul style="list-style-type: none"> · 협의회 기업의견 수렴 및 경기도지사 간담회 개최 · 협의회 운영전담 조직 개편 진행
2015. 2.~8.	<ul style="list-style-type: none"> · 협의회 운영 발전방안 연구용역 진행
2015. 3.~12.	<ul style="list-style-type: none"> · 실무 컨설팅 지원
2015. 5.	<ul style="list-style-type: none"> · 분과포럼 개최
2015. 12.	<ul style="list-style-type: none"> · 연말총회 개최 · 사업 결과보고

5 콘텐츠산업 홍보 (계속)

□ 사업개요

○ 목 적

- 창조경제 선도 분야 콘텐츠 산업홍보를 통한 경기도 브랜드 이미지 제고
- 진흥원 지원 사업 홍보를 통한 기업 활동 효율성 제고

○ 사업의 필요성

- 진흥원 사업 영역 확대에 따른 기관 홍보 강화 필요
- 스마트 환경에 대응한 SNS-뉴미디어 홍보 플랫폼 지속 운영
- 우호적 여론 조성을 통한 언론 홍보 강화

○ 사업내용

- 언론 홍보 : 언론 홍보 강화를 통한 우호적 여론 형성
- 온라인 홍보매체 운영(SNS) : 스마트 환경에 부합한 온라인 홍보 기반 지속
- 홍보물 제작 : 홍보용 브로셔 제작/배포, 홍보물품 제작/배포

□ 기대효과

정량적	· 전년 대비 언론보도 건수 10% 이상 증가 · SNS 회원 수 10% 이상 증가
정성적	· 경기도 콘텐츠 산업 홍보를 통한 창조경제 선도 이미지 제고 · 지원 사업 정보 제공 통한 기업 활동 효율성 제고

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 1 ~ 12	· 콘텐츠 산업 언론 홍보
2015. 1	· 연간 홍보 계획 수립
2015. 3	· SNS 운영 계획 수립
2015. 3	· 기관 브로슈어 제작
2015. 11	· 사업 결과 보고

6 부천 만화애니개발 사업 (신규)

□ 사업개요

○ 사업개요

- 기 간 : 2015. 3. ~ 2016. 2.
- 내 용 : 강소기업 특화사업모델 맞춤형 지원, 경기소재 만화콘텐츠 제작 지원, 만화원작 애니메이션 제작지원, 만화애니콘텐츠 홍보 마케팅

○ 사업의 필요성

- 소기업 맞춤형 상품화 및 홍보·프로모션 지원으로 경기도 대표 강소기업 육성
- 道 内 31개 시·군 대상 만화콘텐츠 소재 개발 관련 협력 체계 구축
- 우수 만화원작 활용 애니메이션 제작으로 만화콘텐츠 활성화 증대 및 인지도 확산
- 국내 만화 콘텐츠의 글로벌 시장진출 활성화를 위하여 국내외 작가 및 기업의 콘텐츠 홍보 및 프로모션 등을 통해 비즈니스 교류를 진행

□ 기대효과

- 만화, 애니산업육성을 통한 경제활성화, 일자리 창출
- 만화콘텐츠 창작지원(2편), 애니메이션 제작지원(3~5편), 우수만화/애니 캐릭터 제작지원(2편), 만화/애니/캐릭터 B2B마켓 운영

7 광고 경기문화창조허브 (신규)

□ 사업개요

○ 목적

- CT(문화기술) 기반 콘텐츠 산업 지원 및 기술혁신형 콘텐츠기업 육성을 통한 콘텐츠산업 일자리 창출
- 콘텐츠산업과 융합이 촉진되고 있는 전시, 공연, 디자인 분야와의 협업을 통한 문화예술 융복합 신시장 창출

○ 사업의 필요성

- CT(문화기술)는 영화, 방송, 게임 등의 콘텐츠 제작과정에 활용되고 있으며 최근 전시, 공연 등의 분야에 적용되면서 관심이 집중되고 있음
- 수도권 내 CT관련 산학연 협력체계 구축, 창업 및 기술사업화 촉진, 관련 인재 육성을 위한 거점 필요

○ 사업내용

- 문화기술 허브 구축 및 운영

- 사업목적 : CT기반 기업·프로젝트 집적화를 통해 CT기반 융합콘텐츠 허브 구축
- 허브위치 : 광고 비즈니스지원센터 11층(전층, 약 300평)
- 주요시설 : 기업 입주공간, 개방형 협업공간, 교육공간, 문화기술전시장 등
- 사업내용 : 개방형 사무공간·협업공간 구축 및 운영, 교육·멘토링·네트워킹 지원 등

- 문화기술 인력양성 사업

- 사업목적 : 창조경제와 문화융성을 이끌 융합형 미래인재 양성
- 사업대상 : CT분야 종사자, CT에 관심 있는 일반인(고교생, 대학생 포함)
- 사업내용 : CT분야별 기초과정 교육, 멘토링, 아이디어공모전 개최, CT포럼 개최 등

- CT기반 지역특화문화콘텐츠 지원

- 사업목적 : CT기반 우수 지역콘텐츠 발굴을 통해 지역경제 활성화 및 창조경제 실현
- 사업대상 : CT기술 활용한 지역특화 콘텐츠 개발기업(컨소시엄)
- 사업내용 : CT기반 지역특화콘텐츠 제작 지원, 입주공간 지원, 경기문화창조허브 인프라·지원사업 연계 지원

- CT콘텐츠 전시회 개최

- 사업목적 : CT콘텐츠 전시·체험 기회 제공을 통한 CT산업 저변 확대
- 사업내용 : (상설전시) 광고 허브 내 우수 CT콘텐츠 상시 전시
(전문전시) 연 1회 CT콘텐츠 전문 전시회 개최
※ 수원시 내 전시문화공간(미술관, 박물관) 활용
- 전시분야 : CT를 활용한 콘텐츠·미디어아트·예술작품, 공모전 수상작 등

□ 기대효과

정량적	· CT기업 10개사 창업지원, 일자리 창출 50명 · 문화기술 인력양성사업 교육생 200명 배출 · 문화기술 우수콘텐츠 5개 발굴 및 전시 지원
정성적	· 문화기술 기반 기술혁신형 콘텐츠 강소기업 육성 · 최신 문화기술을 활용한 콘텐츠·예술·문화 향유 기회 제공 · 문화기술 인력양성을 통한 취업&창업 지원

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 1.~2.	· 광고 허브 연구용역 수행, 임대차 계약 및 공간 설계
2015. 3.~4.	· 광고 허브 공간구축 및 완공, 기업 입주
2015. 4월 중	· 광고 경기문화창조허브 개소
2015. 4.~12.	· 지원사업 수행 및 프로그램 운영

2 수출지원센터 운영 (계속)

□ 사업개요

○ 목적

- 도내 콘텐츠 기업의 글로벌 역량 강화 및 해외 판로 확대
- 해외 거점 지역 구축을 위한 전략 시장 진출 및 수출지원 활성화

○ 사업의 필요성

- 한류 확산 및 국내 시장의 한계로 인한 중소 콘텐츠 기업들의 해외진출 확대를 위한 수출 지원 필요
- 해외 마케팅을 위한 비용 부담, 신규 거래선 발굴 역량 부족 등 중소 콘텐츠 기업의 해외마케팅 애로 사항 해결 필요

○ 사업내용

- 수출지원센터 운영을 통한 도내 중소 콘텐츠 기업들의 해외 진출 지원 및 해외 협력 네트워크 구축
 - 해외 콘텐츠 마켓 참가 지원(공동관, 개별지원)을 통한 아웃바운드 수출 지원
 - 국내 전시회 참가 및 비즈니스 상담회 참가 지원
 - 해외 네트워크 구축 및 도내 콘텐츠 기업 수출 증대

□ 기대효과

정량적	· 3개년 평균 수출계약액의 10% 증가
정성적	· 도내 콘텐츠 기업 글로벌 경쟁력 강화 및 수출 확대 · 경기도 콘텐츠 산업 인지도 및 위상 제고 · 전략 시장 진출을 통한 네트워크 확대 및 글로벌 거점 구축

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 01	· 홍콩라이선싱쇼 2015 참가
2015. 02-06	· 해외전시 개별지원(상반기)
2015. 03	· 미국 Game Connection 참가
2015. 04	· 카툰커넥션 수출상담회 참가
2015. 06-12	· 해외전시 개별지원(하반기)
2015. 07	· 서울캐릭터라이선싱페어 참가
2015. 08	· 독일 게임스컴 2015 참가
2015. 11	· 지스타 비즈니스 상담회 참가
2015. 12	· 정산 및 실적조사, 결과보고

※ 상기 일정은 변동 가능성 있음

3 E-스포츠 참가 지원 (신규)

□ 사업개요

○ 목 적

- e스포츠 메카로의 경기도 위상 거양
- 건전한 e스포츠 문화 정착과 도내 아마추어 e스포츠선수 양성

○ 사업의 필요성

- "제7회 대통령배 전국 아마추어 e스포츠대회"에 참가할 경기도 대표 선발전 개최
- 도 대표 선발전을 통해 2015년 대회 종합우승 4연패 달성의 초석 마련

○ 사업내용

- 제7회 KeG 경기지역 대표 선발전 개최
- 대회 홍보 및 각종 부대행사/ 이벤트 운영

□ 기대효과

- KeG 종합우승 4연패 및 도 e스포츠 홍보, 저변확대

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 1	· 사업 협의
2015. 3	· 사업수행계획 검토
2015. 4	· 사업비 분담금 교부
2015. 9	· KeG 도 대표 선발전 개최 (용인사이버과학축제 연계)
2015. 10	· KeG 전국대회
2015. 12	· 결과보고 및 사업비 정산

※상기 일정은 '14년 기준으로 작성한 것으로 변동 가능

3. 콘텐츠 융합 클러스터 활성화

1 부천 클러스터 육성 사업 (계속)

□ 사업개요

○ 목 적

- 유망 콘텐츠 기업의 도내 유치 및 지원을 통한 부천 클러스터 활성화
- 스타트업 및 중소기업의 성장 지원을 통한 도내 대표 콘텐츠기업 육성

○ 사업의 필요성

- 부천 클러스터 집적 기업 육성 및 관리
- 기업 성장을 통한 도내 기업 매출액 증대 및 일자리 창출 확대

○ 사업내용

- 입주기업 지원 (개인사업자 및 법인사업자 대상)
 - 다양한 규모의 공간 보유를 통해 기업의 니즈에 최적화된 입주공간 제공
 - 타 지역 대비 저렴한 임대관리보증금 및 임대료 지원
- 공용장비실 운영 (콘텐츠 제작자, 도민 등 대상)
 - UHD/HD/SD 영상 편집·색보정·합성 등 후반작업을 위한 편집실 운영
 - TV·스마트디바이스·영화제 등을 위한 컨버팅 및 Tape-In/Out 장비 제공

□ 기대효과

정량적	· 전년대비 입주기업 매출액 17% 증가, 일자리 창출 10% 증가 · 전년대비 공용장비 수익률 10% 증가
정성적	· 클러스터 집적화를 통한 애니메이션&게임, 애니메이션&캐릭터 등 융복합 비즈니스 활성화 · 방송물, 애니메이션, 시군영화제 제작지원 및 기업협의회, 입주사 지원을 통한 부천 클러스터 활성화

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 01~12	· 입주기업 지원 프로그램 운영 · 공용장비실 및 정보자료실 상시 운영 지원
2015. 02	· 신규 입주기업 상반기 모집 공고
2015. 08	· 신규 입주기업 하반기 모집 공고 (공실 발생 시)
2015. 12	· 신규 입주기업 실태조사 및 만족도 조사

2 스마트콘텐츠밸리(창조경제융합) 사업 (계속)

□ 사업개요

○ 목 적

- 초기 인큐베이팅 공간 제공을 통한 콘텐츠 개발 예비창업자 육성 공간 조성
- 창업 초기 아이템 발굴 및 창업화 연결 지원을 통한 일자리 창출 활성화
- 창업 초기 입주자들의 초기 교육 및 비즈니스 모델 수립 지원 등을 통한 원활한 창업 성장 지원

○ 사업의 필요성

- 콘텐츠 기업 예비창업자들의 창업을 위한 초기 입주 공간 필요
- 콘텐츠 개발자들의 다양한 초기 아이템 발굴 및 창업화를 위한 기회의 장 마련
- 콘텐츠 분야 예비창업자들의 원활한 창업 정착화를 위한 초기 교육 지원 및 컨설팅 필요

○ 사업내용

- 예비창업자·스타트업 기업 대상 입주 공간 지원
- 창업 경진대회 : 예비창업 아이템 발굴 및 창업화 연결을 위한 기회의 장 마련
- 제작지원 : 도내 콘텐츠 기업 및 예비 창업자 대상 프로젝트 개발 지원
- 상품화 지원 : 도내 콘텐츠 기업의 국내·외 전시 지원 및 수출상담회 개최
- 콜라보 협업 지원 : 스타트업 교육을 통해, IT,제조기업과의 협업(투자유치, 매칭) 지원
- 공용장비 : 콘텐츠 개발을 위한 공용장비(3D 프린터, UHD 편집실) 지원

□ 기대효과

정량적	<ul style="list-style-type: none"> · 입주기업 매출 10% 이상 증가 · 2015년 입주 예비창업자의 기업화 80%이상
정성적	<ul style="list-style-type: none"> · 콘텐츠 기업 유치 및 지원을 통한 예비창업자 인큐베이팅 시스템 구축 · 예비창업자 창업 활성화를 위한 거점 및 프로세스 구축 · 입주기업 초기 컨설팅을 통한 기업경쟁력 기반 형성

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 1	· 스마트콘텐츠 상품화 지원사업 참가기업 모집공고
2015. 2	· 스마트콘텐츠 후속 제작 지원사업 참가기업 모집공고
2015. 3	· 스마트콘텐츠 후속 제작 지원사업 선정심사
2015. 4	· 스마트콘텐츠 상품화 지원사업(해외 전시 지원) · 아시아 바이어 초청 수출상담회 개최 · 스마트콘텐츠 후속 제작 지원사업 중간평가
2015. 5	· 스마트콘텐츠 상품화 지원사업(국내 전시 지원)
2015. 6	· 스마트콘텐츠 창조마당 입주기업 졸업평가 · 스마트콘텐츠 후속 제작 지원사업 결과평가
2015. 7	· 지스퀘어 원상복구 · 스마트콘텐츠 개발지원사업 공고 · 스마트콘텐츠 창업 경진대회 참가자 모집공고
2015. 8	· 스마트스퀘어 이전 및 개소 · 스마트콘텐츠 개발지원사업 선정심사 · 스마트콘텐츠 창업 경진대회 예선심사
2015. 9	· 스마트콘텐츠 개발지원사업 중간평가 · 스마트콘텐츠 창업 경진대회 결선대회
2015. 11	· 스마트콘텐츠 개발지원사업 결과평가 · 스마트콘텐츠 상품화 지원사업(해외 전시 지원)

3 북부 경기문화창조허브 (신규)

□ 사업개요

○ 목 적

- 경기북부 지역특화산업(섬유·피혁·가구 디자인)을 기반으로 융·복합콘텐츠분야의 창업을 희망하는 예비창업자 선발부터 창업준비단계, 초기단계, 후기단계까지 성장단계별로 체계적인 창업지원 및 산업 육성

○ 사업의 필요성

- 경기 북부지역은 남부지역에 비해 경제·문화적으로 낙후되어 있음
- 북부지역은 전통적으로 섬유, 가구, 피혁 등의 제조업이 발달하였으나 규모가 영세하고 성장이 부진함
- 북부지역 전통 제조업의 한계를 창조경제 신성장동력인 문화콘텐츠산업 및 한류콘텐츠와의 융합을 통해 극복 가능

○ 사업내용

- 북부 경기문화창조허브 운영

- 사업장 위치 : 의정부시 의정부동 501-1 대한석탄공사 빌딩 4개 층
- 사업장 규모 : 4개 층, 계약면적(1,865m²/565.2평), 전용면적(1,361m²/412.4평)
- 주요시설 : 사무실, 장비실, 편의시설, 행사·교육장, 협업공간, 입주공간 등

- 공용 장비실 운영

- 융·복합콘텐츠 기반 아이디어 소지자와 예비 창업자 및 입주기업을 위한 공용 장비실 운영
- 3D프린터, 디지털촬영&편집장비, CNC, 레이저커터 등 교육 및 장비 지원

- 융·복합콘텐츠 청년창업지원

- 창업교육프로그램 개발 및 운영 (기본 경영지식 및 특화산업 분야별 교육)
- 융·복합콘텐츠 예비창업자 창업지원(북부지역 보육센터 연계)
- 24시간 개방형 창업 공간 지원 및 융·복합콘텐츠 창업교육 및 멘토링
- 프로토타입 제작 및 창업 자금 지원
- 아이디어클라우드, 문화창업플래너, 문화창의네트워크 및 문화기술 기업등과의 협업 프로젝트 지원

- 융·복합콘텐츠 창업초기기업 지원

- 창업일로부터 5년이 경과되지 않은 융합콘텐츠기업 지원
- 사업화 프로젝트 개발 자금 지원
- 경기북부 특화산업(섬유, 가구, 피혁 등), 청년창업자, 창업초기기업들의 공동 협력프로젝트에 대한 개발자금 지원

□ 기대효과

정량적	· '19년까지 창업 250개, 일자리 창출 625개 · '19년까지 스타트업 기업 지원 1,250개
정성적	· 경기도 북부지역 융·복합문화콘텐츠 청년창업을 통한 클러스터 조성 · 콘텐츠-제조업-지식서비스-한류 융합을 통한 창조경제 활성화

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 1~2	· 사업계획 확정 및 입지 공간 확정
2015. 2~3	· 공간 임차 및 설계 업체 선정 및 계약
2015. 4~5	· 설계완료, 시공사 입찰 및 착공
2015. 6	· 북부 경기문화창조허브 개소

4 부천 국제애니메이션페스티벌 (신규)

□ 사업개요

○ 목 적

- 국내외 유일의 학생 중심 애니메이션 전문 영화제 개최로 차세대 성장 동력과 사업인 애니메이션 산업의 전문 인력 발굴 및 육성
- 관련 네트워크 구축 및 상호 교류를 통한 애니메이션 산업 발전 기반 조성

○ 사업의 필요성

- 지역기반 국제학생애니메이션페스티벌 개최를 통한 도민 문화 복지 향상
- 경기도 내 애니메이션 산업 기반 확대

○ 사업내용

- 애니메이션 페스티벌 전시 운영 지원
 - 전시, 이벤트, 수상작 선정 등
- 아시아 애니메이션 포럼 지원
 - 아시아 애니메이션의 가치를 재발견하고 애니메이션 장르의 새로운 가능성 확대

□ 기대효과

- 전문가 및 일반 관람객 프로그램(전시 및 애니메이션 상영)을 통해 애니메이션 관심 증대 및 애니메이션 문화적 가치 인식 제고

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 3	· 사업 협의
2015. 5	· 사업수행계획 검토
2015. 하반기	· 사업 지원금 교부 및 결과보고, 정산

4. 창업활성화와 창의인재 양성

1 경기문화창조허브 (계속)

□ 사업개요

○ 목 적

- 수요자 중심의 스마트오피스 형태의 입주 공간 구성을 통해 문화콘텐츠 분야 예비창업자 창업지원 및 일자리 창출
- 경기도 문화산업 창업 활성화를 통한 일자리 창출 및 창업 초창기 기업의 자금 지원을 통한 창조경제 활성화

○ 사업의 필요성

- 세계경제 환경이 산업경제에서 창조경제로 변화됨에 따라 문화를 통한 창조경제의 새로운 시장과 일자리 창출이 필요
- 문화 콘텐츠 중심의 제조-지식서비스 융합을 통한 창조경제 활성화 및 경기문화창조허브를 혁신형 창업여건 新 집적지화필요

○ 사업내용

- 문화창업플래너육성, 아이디어클라우드, 문화창의네트워크
- 창업 공간 지원, 1인창조기업비즈센터 등

<세부내용>

- o (공간지원) 24시간 개방형 창업공간 운영 : 소통, 협업, 공유의 공간
 - 스마트오피스(9층) : 회원제로 운영, 창업관련 교육, 멘토링, 자금 지원 등
 - 스타트업오피스(8층) : 문화콘텐츠산업분야 스타트업에 창업공간 지원 등
- o (아이디어 생성) 창업문제 해결 플랫폼 「아이디어클라우드」 운영
- o (사업화 단계①) 문화콘텐츠분야 창업지원 전담인력 「문화창업플래너」 육성
- o (사업화 단계②) 예비창업가의 성공창업을 지원하는 「1:1 맞춤형 창업 지원 사업」
- o (선순환시스템 구축) 문화콘텐츠 창업 선순환 생태계 완성을 위한 「문화창의네트워크」

□ 기대효과

정량적	· 일자리 창출 400건 이상, 스타트업 기업 지원 1,000건 지원 · 고객 만족도 80%달성 · 전년도 대비 예비창업가 스마트 오피스 이용률 10% 이상 증대
정성적	· 예비창업가 및 1인 창조기업 특화교육 프로그램 구축을 통한 정례화 · 문제해결, 플래닝, 네트워킹을 통한 質 좋은 창업, 質 좋은 일자리 창출 · 道內 콘텐츠 기업 참여를 통한 창업생태계 선순환 및 경기문화창조 허브 인지도 제고

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 2~3	· 기본 계획(안) 및 각 사업별 세부계획(안) 수립, 전문인력채용
2015. 4	· 아이디어클라우드 공모전 개최 및 매칭 지원
2015. 4	· 문화창업플래너 교육 지원
2015. 4	· 창외네트워크 사업 운영
2015. 4	· 경기엔젤투자매칭펀드 사업 운영
2015. 4~6	· 선택형 지원사업 세부계획, 공고/접수/심사
2015. 7~9	· 예비창업가 및 1인 창조기업(하반기) 선발 및 교육프로그램 시행
2015. 9	· 예비창업가(하반기) 대상 자금지원 시행 및 1인 창조기업 국내외 전시/박람회·참가 지원
2015. 11	· 자금지원 결과보고 및 1인 창조기업 선발 및 네트워킹 프로그램
2016. 3	· 결과보고

2 경기 콘텐츠코리아 랩 (계속)

□ 사업개요

○ 목 적

- 아이디어가 사업화로 이어지는 지역기반 콘텐츠 창업 선순환 생태계 조성
- 창조·창업·창직 문화 확산을 통한 청년 일자리 창출

○ 사업의 필요성

- 콘텐츠 창작자의 아이디어가 사업화될 수 있는 창업 환경 조성 필요
- 창작자들의 창업의 장애요소를 제거할 수 있는 지원 프로그램 필요

○ 사업내용

- 아이디어 융합 및 비즈니스 사업화 프로그램 운영

- 콘텐츠 장르 특화를 통한 창작자 밀착형 프로그램 진행
- 창작자의 사업화 가능성을 높이기 위한 맞춤형 프로그램 및 플랫폼 연결 지원

- 창작 공간 운영

- 아이디어 융합 공간(7층) 및 창작 스튜디오, 창작팀 작업실 운영
- 창작자의 콘텐츠 전시 활성화 및 홈페이지 연계를 통한 창작플랫폼화 지향

□ 기대효과

정량적	· 이용자수 12,000명 / 프로그램 참여자수 5,000명
정성적	· 숨어있는 창의인력의 발굴 및 창작 활동 촉진 · 콘텐츠 창작 아이디어의 발굴 및 사업화 지원 체계 구축

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 01~12	· 1~2월 : 사업별 세부 추진계획 수립 · 3월~12월 : 프로그램 운영 · 9월 : 경기 콘텐츠코리아 랩 1주년 기념식 개최

3 콘텐츠 전문인력 양성 사업 (계속)

□ 사업개요

○ 목 적

- 글로벌 경쟁 가속화에 따른 다각화 콘텐츠 제작에 필요한 인력 공급
- 조기 흥미 및 관심 유발을 통한 유능한 인재의 콘텐츠 산업 유입기반 마련

○ 사업의 필요성

- 산업간 연계 및 통합, 혁신적 기술변화에 대한 대응 시급 및 산업현장의 니즈를 반영한 인력수급 필요
- 도내 콘텐츠 관련학과(멘티)를 대상으로 취업 연계 가능한 멘토링 지원을 통해 청년 취업 역량 제고

○ 사업내용

- 경기 콘텐츠 주니어 창조학교

- 특성화 고등학교를 대상사업으로 콘텐츠 산업계의 요구를 반영, 현장중심의 맞춤형 인력 조기양성
- 조기 흥미 및 관심 유발을 통한 유능한 인재의 콘텐츠 산업 유입기반 마련

- 경기 콘텐츠 취업멘토 지원사업

- 관련학과 학생들의 콘텐츠 프로젝트를 대상으로 밀착형 취업 멘토링 시행
- 프로젝트 중심의 취업 멘토링을 통해 실무형 우수인재 양성
- 지원학교별 우수콘텐츠기업설명회, 인사/실무 담당자의 포트폴리오 및 사전서류심사, 현장면접심사를 통한 취업연계 활성화 방안 모색

- 콘텐츠 모바일 기획자 / 개발자 양성 과정

- 산업인력별(기획 / 개발) 필요역량에 따른 교육과정 운영
- 단계별(초급, 중급, 고급)교육과정을 개설, 심도있는 교육과정 운영

□ 기대효과

정량적	· 교육인원 800명 / 만족도 80%
정성적	· 콘텐츠 산업 창의인재 조기 육성으로 미래 핵심인력 발굴 · 제작기술 관련 실무능력 역량강화 / 현장인력 재교육을 통한 산업 경쟁력 향상 · 콘텐츠 관련 조기 흥미 및 관심 유발을 통한 콘텐츠 산업으로의 저변확대

□ 2015 추진일정

○ 경기 콘텐츠 주니어 창조학교

일 정	내 용
2015. 1.~2.	· 도, 시, 교육청 협의, 교육프로그램 기획 및 연구용역
2015. 3.~8.	· 교육프로그램 운영 (공통역량과정)
2015. 3.~12.	· 교육프로그램 운영 (전문역량과정)
2015. 12.	· 사업 결과보고

○ 경기콘텐츠 취업 멘토 지원사업 / 기획자_개발자 양성과정

일 정	내 용
2015. 1	· 멘토지원사업 사업공고
2015. 3	· 멘토지원사업 선정심사
2015. 3~4	· 기획자/개발자과정 상반기 수강생 모집, 멘토지원 사업 프로그램 운영
2015. 5~6	· 기획자/개발자과정 상반기 교육과정 운영
2015. 7~8	· 기획자/개발자과정 하반기 수강생 모집
2015. 9~10.	· 기획자/개발자과정 하반기 교육과정 운영, 멘토지원사업 중간평가
2015. 11	· 멘토지원사업 결과평가
2015. 12.	· 사업 결과보고 및 회계감사

4 수원 스타트업 지원 (신규)

□ 사업개요

○ 목 적

- 스타트업 초기 인큐베이팅 공간 제공을 통한 콘텐츠 개발 예비창업자 육성 공간 조성
- 경기도 수원 월드컵 경기장 관리재단과 연계를 통한 도내 일자리 창출

○ 사업의 필요성

- 현재 수원 스타트업 창업공간이 초기 구성 단계로, 월드컵재단의 시설 지원 외적으로, 입주사 운영 관련 교육, 네트워킹 프로그램 등에 대한 체계적인 사업지원 필요

○ 사업내용

- 사업기간 : 2015. 1. ~ 2015. 12.
- 사업대상 : 수원 스타트업 입주기업
- 사업체제 : 경기도수원월드컵경기장관리재단, 경기콘텐츠진흥원 협력사업

경기도수원월드컵경기장관리재단	경기콘텐츠진흥원
<ul style="list-style-type: none"> · 창업공간 구축 및 운영, 시설관리 · 창업공간 유지, 보수 관리 · 입주계약 체결 및 입주사 운영관리 	<ul style="list-style-type: none"> · 입주사 모집 및 선정심사, 중간평가 진행 · 창업공간 인터넷 전용선 비용 지원 · 진흥원 지원사업 연계 지원 · 입주사 간담회 및 네트워킹 프로그램 지원

- 사업진행내용
 - 수원 스타트업 기업 창업공간 구축 및 시설 운영 관리
 - 창업공간 입주 모집 및 중간평가, 인터넷 전용선 지원, 각종 지원사업 정보 제공
- 2015년 사업계획
 - 창업공간 시범운영기간 종료에 따른, 실질적인 입주기업 지원 프로그램 운영
 - 창업공간 입주기업 대상, 소통창구 활용을 통한 입주사 의견수렴 및 진흥원 지원 사업 참여기회 확대
 - 입주기업 대상, 각종 교육세미나, 간담회 개최, 네트워킹 프로그램 지원 확대

□ 기대효과

정량적	· 스타트업 입주기업 예비창업팀 기업화 80%
정성적	<ul style="list-style-type: none"> · 도내 일자리 창출 기여 · 도내 기관 연계를 통한 협업 체계 구축 · 스포츠 관련 콘텐츠 개발자 발굴

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 1.	· 입주사 간담회 개최
2015. 2.	· 업무협약식 개최
2015. 4.	· (가칭)수원광고 클러스터팀 사업이관 진행
2015. 5.	· 교육세미나 개최
2015. 6.	· 입주사 중간평가
2015. 9.	· 입주사 네트워킹 프로그램
2015. 11.	· 입주사 연장계약 평가
2015. 12.	· 사업 결과보고

5. 영상산업 활성화

1 로케이션지원 활성화 사업 (계속)

□ 사업개요

○ 목적

- 로케이션 서비스 및 촬영지 소개로 경기도 영상물 촬영 유치
- 증가하는 경기도 촬영 지원 요구에 대한 적절한 대응 시스템 마련
- 영화·드라마 경기도 촬영 유치를 통한 지역 홍보 및 지역 경제 활성화

○ 사업의 필요성

- 모든 영상위원회의 가장 기본 사업이자 타 사업간 연계성이 높은 사업
- 우수한 경기도 영상산업 인프라 및 로케이션 촬영지를 적극적으로 활용
- 촬영 지원에 대한 노하우가 부족한 기관 및 단체에 가이드라인 제공
- AFCI, AFCNet 등 국제 영상위원회 회원의 자격 필수 조건

○ 사업내용

- 촬영현장지원 : 현장지원 차량렌트, 전문지원 인력을 통한 촬영지원 체계 안정화
- 촬영환경개선 : 유관기관과의 업무협력 강화를 통한 촬영환경 개선
- 촬영홍보강화 : 전담인력 운용을 통한 지역 내 촬영지 홍보 강화
- 지원영화시사회: 촬영 지원한 영화의 촬영협조에 대한 홍보 및 네트워크 강화

□ 기대효과

정량적	· 경기도 로케이션 지원 90편 이상 · 신규 경기도 촬영지 발굴 40곳 이상 · 경기도 촬영 영화 관람 1,000명 이상
정성적	· 경기도 로케이션 자료 데이터베이스 구축 및 통계 자료 산출 · 경기도 촬영지 활용을 통한 어플 개발 및 지역 관광지 연계 · 국내외 우수 영상물 경기도 촬영 유치 증가

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 1 ~ 12	· 로케이션 지원 및 촬영지 발굴 업무 상시 수행 · 지원영화시사회 6회 개최
2015. 3 ~ 11	· 시군 촬영지 발굴 이벤트 개최
2015. 5 ~ 10	· 31개 시군 및 유관기관 로케이션 협력강화 워크숍
2015. 9 ~ 10	· 전국영상위원회 협력강화 워크숍 · 부산국제영화제 BIFCOM 참가
2015. 11	· 시군 촬영지 발굴 이벤트 완료

2 G-씨네인센티브 지원 사업 (계속)

□ 사업개요

○ 목적

- 道内 소재 영화영상 제작서비스사의 활용도 제고 및 영상물 제작 활성화
- 경기도의 문화네트워크 확대 및 영상산업 경쟁력 제고

○ 사업의 필요성

- 道内 제작서비스사의 영세성 고려한 직접 재정 지원 필요
- 본 사업으로 영화 제작시 유입되는 道内 소비금액 매년 30억원 이상으로 도내 경제창출효과

○ 사업내용

- 제작사 및 제작서비스사 직접 지원
 - 道内 소비금액의 일정 비율 환급(중점육성 MOU 체결 기업과 비체결기업 간 인정비율 차등화)
 - 최종확정 지원금은 제작사 및 제작서비스사 5:5 균등 지원

□ 기대효과

정량적	· 道内 제작서비스업체 활용금액 30억 이상
정성적	· 道内 영상기업(제작서비스사 등)의 시장 경쟁력 제고 · 영상영화 제작사의 道内 제작 유도 및 상생 네트워크 창출 · 道内 영상제작 활성화 및 재정 지원을 통한 시스템 안정화

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 4	· 사업 공고 및 홍보 활동
2015. 6	· 제작서비스사 사업신청서류 접수
2015. 7	· 지원대상 협약 체결 및 제작 지원금 지급

3 경기영상나누기(찾아가는 영화관) (계속)

□ 사업개요

○ 목 적

- 경기도내 31개 시·군 중 영화상영관이 없는 문화소외지역에 대한 지속적인 영상문화 지원 사업 추진을 통해 문화향유권 증대

○ 사업의 필요성

- 경기도 동·북부 문화시설 부족지역의 영화 관람에 대한 지속적인 문화사업 추진의 필요

○ 사업내용

- 지역민들에게 영화관람 서비스 및 문화행사 제공, 다양한 영상문화체험 기회 제공

□ 기대효과

정량적	· 90회 상영(30석 기준)외 야외상영포함 관람객 3,500명 이상 · 관람기관 만족도 85%이상
정성적	· 도민의 문화향유권 증대 · 도민 여가활동의 참여 욕구 지원

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 1~2	· 세부사업계획(안)마련, 시·군 사업추진관련 회신요청 · 행사 입찰공고, 대상지역 현장 방문
2015. 3~11	· 행사 시행 · 결과보고 및 사업 결산

4 우수영상을 외국어자막 상영회 (계속)

□ 사업개요

○ 목 적

- 한국 영화의 외국어자막 서비스 제공 상영회를 개최, 道內 거주 외국인들의 영상문화 향유권 증대
- 한국 영화를 비롯한 영상콘텐츠의 글로벌 경쟁력을 제고, 열렬한 지지자 형성

○ 사업의 필요성

- 道內 소외계층인 외국인 결혼이민자 및 근로자, 유학생 대상 지원 필요
- 한국 영화를 통한 한국 문화에 대한 종합적 이해, 상호 문화교류로 확대 가능성 제고

○ 사업내용

- 현장 수요조사를 통한 우수한국영화 및 자막번역 외국어 선정
- 연간 40회 이상 상영회 개최
- 문화체육관광부 국비 보조금 매칭 사업(14년 : 140,000천원)

□ 기대효과

정량적	· 道內 외국인 대상 상영회 40회 이상 개최 · 관람객 8,000명 이상
정성적	· 국내 거주 외국인들의 한국 영화 콘텐츠 소비 수요 발굴 · 한류의 세계화 및 한류콘텐츠의 지속적이고 열렬한 지지자 양성

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 1~2	· 상영관련 유관단체, 영화투자배급사 등 추진관련 협의
2015. 3~12	· 연중 상영회 추진 · 결과보고 및 사업결산

5 다양성 영화산업 육성 (계속)

□ 사업개요

○ 목 적

- 다양성영화 유통환경 개선을 위한 지역기반 민·관 협력체계 구축
- 한국 다양성 영화산업의 메카 경기도 실현

○ 사업의 필요성

- 한국 다양성영화 '안정적' 상영·개봉지원 필요
- 다양성영화의 지속적이고 안정적인 성장을 위해 관객이 영화를 관람하고 수익이 재투자로 이어지는 선순환 구조 확보 필요.

○ 사업내용

- 도내 다양성영화전용관 : 16개소 운영

· 도심형 3개관(상설) : 메가박스 영통(수원), 백석(고양), 안산
 · 지역 밀착형 동시개봉관 4개관 : 도내 영상미디어센터, 문화재단, 명필름 아트센터
 · 지역 밀착형 공공상영관 9개관 : 경기도 내 박물관, 미술관, 지역 문화재단

- 프로그램운영위원회 : 매월 1회, 년 30여편 이상 선정
- 다양성영화관 G시네마 2주년 및 상표등록 기념식 개최
- 다양성영화 홍보마케팅 지원 및 G서포터즈, 감독과의 대화(GV) 등 추진

□ 기대효과

정량적	· 전국 최초, 365일 「다양성영화전용관」 도심형 3개소 운영 · 다양성영화 상영관 16개소 개관 운영, 관람객수 17,000명 · 우수 한국 다양성영화 30편 이상 개봉·상영(2015년 연내)
정성적	· 365일, 프라임타임 상영 등 획기적인 다양성영화 전용관 운영을 통한 경기도 다양성영화 선도 위상 제고 · 독립·예술영화 등 다양성영화 상영기회 보장을 통한 문화다양성 확보 · 도민의 다양성영화 관람 접근성 강화를 통한 문화욕구 충족

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 1	· 세부 사업 운영계획 수립
2015. 1 ~ 12	· 사업 시행 -상영작 공모, 프로그램 운영위, GV 지역 밀착형 상영관 개관 등
2015. 2	· 2기 G서포터즈 모집 및 발대식
2015. 4	· 2주년 기념식 진행
2015. 12	· 2015년도 사업 결과보고 및 2016년 사업계획 수립

6 안산 상록수 다문화 단편영화제 (계속)

□ 사업개요

○ 목 적

- 단편영화 공모 및 상영을 통한 콘텐츠 발굴
- 경기도 선도의 신진영상인력 지원을 통한 문화향유권 증대

○ 사업의 필요성

- 지역기반 영상축제 개최를 통한 도민 문화복지 향상
- 안산 다문화 가정과 소통하는 교류의 장 마련

○ 사업내용

- 경기도 안산시를 중심으로 제9회 상록수다문화국제단편영상제 개최
- (사)한국영화인협회 경기도연합회와 협약을 통한 지역기반 영상축제 지원

□ 기대효과

정량적	· 단편, 다문화 영화 40편 이상 상영 · 공모작품 150편 이상
정성적	· 지역기반 영상축제 개최를 통한 도민 문화복지 향상 · 단편영화, 다문화 영화 상영기회 확대 및 문화향유권 증대

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 5~8	· 사업계획 수립 · 안산상록수다문화국제영화제 업무협약
2015. 9~12	· 영화제 개최 · 결과보고

7 경기대학영화제 (신규)

□ 사업개요

○ 목 적

- 도내 영화·영상관련 대학생이 함께하는 수도권 최대의 '젊은' 영화제를 개최하여, 영화를 통한 상호교류 및 한국영상문화 발전을 도모

○ 사업의 필요성

- 학생이 주체로 참여하는 진정한 의미의 '젊은' 영화제
- 대학생들의 창조·도전·실험 정신을 중요하게 여기는 '새로운' 영화제

○ 사업내용

- 경기영상관련학과 우수학생영화상영(중·단편 약60편)
 - 관객과의대화, 마스터클래스, 토크 콘서트, 영화기술세미나 등 프로그램 구성
 - 경기지역 멀티플렉스 2개관, 4일간 경기대학영화제 개최
 - 경기도 다양성영화관(G시네마) 활용 도내 순회 상영
- 경기영상학과 사전제작지원 및 멘토링 지원

□ 기대효과

정량적	· 중, 단편영화 60편 이상 상영 · 도내 영상관련학과 7개교 이상 참여
정성적	· 영화관련 대학, 고등학생 자부심 고취, 젊고 세련된 경기도 인식함양 · 영화·영상학과 간 소통과 교류를 통해 국내 최고의 '열린'영화 인재 육성

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 1.	· 사업수행계획수립 및 검토
2015. 2.	· 행사 지원금 교부 예정
2015. 4.	· 경기대학영화제 개최/4.9~11(3일간)

8 경기참여형 영상캠프 (신규)

□ 사업개요

○ 목 적

- 경기도내 영상문화 지원 및 지역민의 영상제작 활동을 통한 문화향유권 증대

○ 사업의 필요성

- 도내 참여형 영상캠프를 통한 도민 문화복지 향상
- 영상제작을 통한 지역민의 미디어 이해 증진과 창작문화 확산

○ 사업내용

- 참여형 영상창작 캠프
 - 영상미디어 제작에 관심있는 경기지역 일반인, 단체 및 동아리 영상제작지원/교육 프로그램 운영 지원
- 지원작품상영회
 - 참여형 영상창작 캠프 제작 영상물 상영회 운영

□ 기대효과

정량적	· 영상제작 20팀, 20개 작품 제작 · 지원작품상영회 3회 개최
정성적	· 도민의 여가활동의 참여도 및 생활영상 이해도 증진 · 도민 문화향유권 및 문화복지 향상 기여

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 1~3	· 세부사업계획(안)수립, 영상제작 희망지역/단체 등 협의
2015. 4~11	· 행사시행(영상제작지원/교육/상영 프로그램 등) · 결과보고 및 사업결산

6. 효율적 성과지향 조직운영

1 재단운영비 (계속)

□ 사업개요

○ 목적

- 조직의 원활한 운영을 통한 도 정책이행 및 비전 달성
- 직원의 근로조건 및 복지증진을 통한 직원 만족도 향상
- 노후 비품의 교체 등 비품 관리를 통한 비용절감

○ 사업의 필요성

- 직원 임금 및 성과급 지급을 위한 인건비 편성
- 시설관리 및 재단운영에 필요한 일반 운영비 편성
- 노후 디바이스 및 노후 가구 교체에 필요한 유형자산구입비 편성

□ 기대효과

정성적	<ul style="list-style-type: none"> · 예산집행의 효율적 관리 · 직원의 근무환경 개선 등 조직의 원활한 운영 · 체계적 업무관리
-----	--

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 1~12.	· 재단운영비의 월별 지출(인건비, 공공요금, 제세 등)
2015. 4.	· GCA 전략 워크숍
2015. 8.	· 창립 14주년
2015. 11.	· 경기도 행정사무감사
2015. 12.	· 2015년 종무식

2 빅파이추진단 운영비 (계속)

□ 사업개요

○ 목적

- 민선 6기 핵심 공약으로서 빅데이터 사업을 통해 도정을 혁신하고, 데이터 개방 등의 투명한 도정을 구축하며, 민간 생태계 구축과 활용 문화 확산 등의 목표를 달성하고자 함

○ 사업의 필요성

- 사업 원년 추진기반 마련을 위한 인건비(총 15명) 및 일반 운영비 편성
- 빅파이 가치 공감대 형성을 위한 소통워크숍, 개소식 등의 행사운영비 반영

□ 기대효과

정성적	<ul style="list-style-type: none"> · 사업기반 구축을 위한 예산집행의 효율적 관리 · 체계적 업무관리
-----	--

□ 2015 추진일정

일 정	내 용
2015. 1~12.	· 빅파이추진단 운영비의 월별 지출(인건비, 공공요금, 제세 등)
2015. 2	· 빅파이추진단 개소식
2015. 3~9	· 가치공감대 확산 소통 워크숍 개최(연 2회)
2015. 11.	· 경기도 행정사무감사
2015. 12.	· 2015년 종무식