

2016 주요 업무계획

I. 2016 예산현황	2
II. 목표 및 방향	3
III. 주요사업 계획	4
1. 차세대 글로벌 콘텐츠산업 육성	4
2. 콘텐츠산업 생태계 조성 및 강화	20
3. 경영혁신 및 홍보강화	26

I. 2016 예산 현황

1 수입

(단위 : 백만원)

구 분	2016 본예산(A)	2015		증/△감		비고
		본예산(B)	최종예산(C)	D=A-B	E=A-C	
계	38,182	23,390	38,271	14,792	-89	
사업수입	500	635	734	-135	-234	
임대관리비	500	630	729	-130	-229	
시설운영	0	5	5	-5	-5	
사업외수입	405	200	1,762	205	-1,357	
기타수입	250	50	1,612	200	-1,362	
이자수입	55	50	50	5	5	
기부수입	100	100	100	0	0	
외부보조금	14,850	12,350	19,368	2,500	-4,518	
국도시 보조금	14,750	12,350	18,518	2,400	-3,768	
민간 보조금	100	-	850	100	-750	
출연금	17,810	10,205	12,116	7,605	5,694	
경기도	16,510	9,105	10,800	7,405	5,710	
부천시	1,300	1,100	1,316	200	-16	
이월금	4,617	-	4,290	4,617	327	

2 지출

(단위 : 백만원)

구 분	2016 본예산(A)	2015		증/△감		비고
		본예산(B)	최종예산(C)	D=A-B	E=A-C	
계	38,182	23,390	38,271	14,792	-89	
사업지원	31,619	15,199	24,589	16,420	7,030	
차세대 글로벌 콘텐츠산업 육성	17,169	2,998	6,943	14,171	10,226	
콘텐츠산업 생태계 조성 및 강화	11,318	11,951	14,186	-633	-2,868	
빅데이터산업 활성화	2,594	0	3,150	2,594	-556	
경영혁신 및 홍보 강화	538	250	310	288	228	
기관운영	6,563	5,731	5,953	832	610	
재단운영비	5,017	4,327	4,549	690	468	
박람회추진단운영비	1,546	1,404	1,404	142	142	
일몰사업	0	2,460	7,729	-2,460	-7,729	

II. 목표 및 방향

비전

창조경제를 선도하는 융합콘텐츠 중심 기관

대내외
환경

- 문화와 IT가 결합하여 새로운 시장가치 창조
- 콘텐츠분야 육성/제작/유통/소비 확대 필요
- 제작자와 소비자 모두에게 글로벌 기준 필요



중점
추진방향

[3대 목표 10대 핵심과제]

① 차세대 글로벌 콘텐츠 산업 육성

- ① 동반성장 제작지원
- ② 스타트업 투자펀드(엔젤, 크라우드펀드)
- ③ 수출지원센터 운영
- ④ 굿게임쇼 개최
- ⑤ G-NEXT 추진
- ⑥ 영상문화 향유기회 확대

② 콘텐츠 산업 생태계 조성 및 강화

- ⑦ 판교·광교·북부 창업 클러스터 육성
- ⑧ 부천클러스터 육성
- ⑨ 전문인력 양성

③ 경영혁신 및 홍보강화

- ⑩ 경영혁신 및 홍보강화

Ⅲ. 주요사업 계획

1 차세대 글로벌 콘텐츠산업 육성

1. 동반성장 제작지원

도내 중소 콘텐츠 제작사의 콘텐츠역량 강화를 위한 비즈니스협력, 차세대 콘텐츠 디바이스, 플랫폼, 유통망을 활용한 국내외 시장 진출 지원

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용
 - o 차세대 콘텐츠 제작사·차세대 플랫폼(IoT, VR, OTT 등) 사업자·진흥원 간 협력을 통한 과제 발굴 및 제작 지원
 - o 차세대 디바이스, 플랫폼, 유통망을 연계·활용한 국내 및 글로벌 시장 진출 지원

□ 추진계획

- 사업대상 : 도내 차세대 콘텐츠 제작사 및 사업자
- 사업목표 : 차세대 콘텐츠 분야 우수과제 5개 내외 지원
- 추진일정

일 정	내 용	비고
2016. 01~03	협력사업자 발굴, 계획 수립 및 컨소시엄 과제 발굴	
2016. 04~10	사업 공고 및 지원과제 선정, 지원금 지급, 결과평가	

□ 기대효과

- 공공·민간기업·중소기업을 연계한 상생 동반성장 모델 구축
- 차세대 콘텐츠 발굴 지원을 통한 도내 콘텐츠기업 성공사례 창출

2. 디지털콘텐츠 랩

- 중앙정부 협력사업을 통한 국비 및 우수기업 도내 유치
- 창조기업의 창업활성화 지원 및 선순환적 콘텐츠 생태계 조성

□ 사업개요

- 사업기간 : 2015. 10 ~ 2016. 12
- 사업내용
 - o 사업명 : K-Glocal 디지털콘텐츠 랩 ※ 前 디지털선도형 콘텐츠코리아 랩
 - o 추진기관 : 미래부(한국전파진흥협회), (주)다음카카오, 진흥원
 - o 지원내용
 - 최대 5억원 이내의 직접지원금 지원
 - 입주공간 제공
 - 아이디어 사업화를 위한 창업 과정 종합 지원

□ 추진계획

- 사업대상 : 디지털콘텐츠 랩 8호, 9호
※ 랩 8호 : 사물인터넷 컴과 서비스, 랩 9호 : 3D프린터를 활용한 電子義手
- 목 표 : 2016년 국비(미래창조과학부 보조금) 총 7억 유치
- 추진일정

일 정	내 용	비 고
2016. 03	2차년도 계획 평가 및 미래부 보조금 유치	미래부 선정 (2015.10)
2016. 07	중간평가	
2016. 12	결과평가	

□ 기대효과

- 스타트업 대상 종합지원을 통한 선순환적 콘텐츠 생태계 조성
- 지역인프라를 활용한 미래창조과학부와 지자체간 협력모델 구축

3. 콘텐츠 보증 지원

도내 콘텐츠기업 및 예비창업자 자금난 해소를 위한 보증 지원

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용

[콘텐츠기업 특례보증 지원]

- 사업기간 : 2010. 5 ~ 자금 소진 시까지(500억원)
- 지원대상 : 출연 시군 소재 콘텐츠 기업(고양, 부천, 성남, 안양)
- 지원내용 : 완화된 심사절차 및 등급 적용, 보증요율 인하

[보증 추천 지원]

- 지원대상 : 신용보증기금 경기본부 관할 지역 소재 기업 및 예비창업자 중 진흥원 지원사업 참여이력 보유자

□ 추진계획

- 대 상 : 도내 콘텐츠 기업 ※ 4개 소재 기업 혹은 진흥원 지원대상
- 목 표 : 4,658,665천원 보증지원(전년대비 110%)
- 추진일정

일 정	내 용
2016. 01~12	보증 상담, 접수, 지원 (신청에 따라 연중 수시 추진)
2016. 하반기	특례보증 손실보전금 출연 및 경기신용보증재단에 지급

□ 기대효과

- 도 콘텐츠기업 특별금융지원을 통한 성장기반 조성
- 특별금융지원을 통한 도내 창조기업 발굴 및 육성

4. 콘텐츠 엔젤·크라우드 펀드 조성

문화콘텐츠 분야 창업초기기업 투자 및 성장(엑셀러레이팅)지원

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용

[굿모닝 엔젤펀드]

- 기간 : 2016년 ~ 2025년(10년=투자기간 5년+회수기간 5년)
- 조성금액 : 총 200억
- 운영방법 :
 - 문화콘텐츠 전문 엔젤투자사(Micro VC 등)를 업무집행조합원으로 선정, 도내 스타트업 대상 3억 이하의 소규모 투자 운영

[굿모닝 크라우드펀드]

- 추진방식 : 온라인 소액투자 전문중개사 운영, 미디어 연계 홍보, 목표금액 달성 시 VC연계 추가 투자 지원

□ 추진계획

- 대 상 : 콘텐츠분야 창업초기 및 성장기 프로젝트 및 기업
- 목 표 : 2020년까지 200개 창업초기기업 투자, 일자리 500개 창출
- 추진일정

일 정	내 용	비고
2016. 01~02	조성 세부계획 수립, 크라우드펀딩 중개사 등 협약	
2016. 03~04	사업설명회, 운용사 모집공고, 운용사 선정	
2016. 05~	조합투자 착수, 크라우드펀딩(홍보, 투자금 펀딩)	

□ 기대효과

- 창업초기기업의 투자 미미에 따른 높은 진입장벽 해소

5. 경기엔젤 투자지원 센터

민간중심의 투자 생태계 조성 및 투자 활성화

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용
 - o 기능 : 엔젤투자 관련 정보 제공, 육성, 코워킹 등 종합지원
 - o 방법 : 도내 콘텐츠클러스터 창업지원시설 내 공간구축 및 운영
 - o 프로그램
 - 대중 참여 : 공개 피칭행사(모의투자), 투자관련 교육 등
 - 엔젤투자자 대상 : 코워킹 사무실 제공, 투자정보제공(IR, 피칭행사), Secondary Fund 연결 지원, 네트워킹 데이 지원 등
 - 엔젤클럽/법인 대상 : 엔젤클럽 유치(사무실 제공), 네트워크 지원 등

□ 추진계획

- 대 상 : 대중, 엔젤투자자, 엔젤클럽/법인
- 목 표 : 엔젤투자지원센터 내 프로그램 총 8종 운영
- 추진일정

일 정	내 용	비 고
2016. 01 ~ 03	엔젤클럽 유치	
2016. 04 ~ 12	엔젤투자지원센터 개소, 지원 프로그램 운영	

□ 기대효과

- 창업기업성장 단계별 투자가 선순환되는 투자 생태계 조성
- 도내 민간중심의 투자환경 조성 및 투자활성화

6. 인디스땅스(Indie-Stance)

- 한류 확산분야인 음악산업에서 도내 음악 種 다양성 확보 및 생태계 조성
- 경기도의 한류 콘텐츠 진흥 정책 선도 및 대중음악 지원 브랜딩

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용
 - o 콘텐츠 제작·유통 및 공연활동 지원
 - 소규모 레이블(인디씬) 및 음원 유통플랫폼사와의 매칭을 통한 EP앨범, 라이브영상콘텐츠, 서플먼트 제작지원
 - 경기도(기초지자체) 및 홍대 공연 활동 지원
 - 국내·외 쇼케이스 지원(뮤콘, SXSW/MIDEM 등)
 - o (세미나 및 포럼) 경기도 음악산업 진흥 세미나 개최

□ 추진계획

- 사업대상 : 인디씬(비주류 음악인)
- 사업목표 : EP앨범 20개 제작, 라이브영상콘텐츠 제작/유통 20회, 공연지원 5회 이상
- 추진일정

일 정	내 용	비 고
2016. 01~02	기본계획 및 연간세부계획 수립	
2016. 03~10	앨범 및 공연콘텐츠 제작지원	
2016. 11	세미나 개최	

□ 기대효과

- 인디씬 매출확대 및 음악 種 다양성 확보, 건강한 생태계 조성
- 경기도 대중음악지원 뉴 브랜딩, 타 진흥사업과의 연계 확장

7. 국제임쇼 코리아

- 역량있는 중소 게임사의 홍보, 마케팅, 유통, 수출 원스톱 지원
- 기능성게임, 아케이드, 가상/증강현실 등 잠재성 있는 취약산업 활성화

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용
 - o 전 시 회 : 국제임쇼홍보관, 분야별 전시체험관(VR,AR 등) 등
 - o 수출상담 : 1:1 Biz미팅, 현장 계약식, 네트워크 리셉션
 - o 컨퍼런스 : 국제 국제임쇼 컨퍼런스(학계, 업계 발표)
 - o 부대행사 : 개막식, 문화공연, 경품 이벤트 등

□ 추진계획

- 대 상 : 중소게임개발사, 국내외 퍼블리셔 및 일반관람객
- 목 표 : 참가기업 500개사, 관람객 80,000명 이상 참관, 수출 계약추진액 1억불 달성
- 추진일정

일 정	내 용	비고
2016. 02	사업설명회, 기관단체 섭외, 참가사 모집, 모객 (계속)	
2016. 03~05	모객 홍보/광고 (온오프라인), 국제임쇼 코리아 개최	
2016. 09	결과보고 및 사업비 정산, 2017년 사업 추진 방향 수립	
2016. 10	국내외 바이어/연사 컨택, 후원/협찬사 모집, 웹 리뉴얼	
2016. 11~12	참가기업 유치, 홍보/광고 전략 수립, 전시사 유치 등	

□ 기대효과

- 온 가족이 함께 즐기는 건전한 게임 문화 축제 구현
- 기능성 게임, 가상/증강현실 등 취약·가망성 있는 사업 활성화

8. 수출지원센터 운영

- 도내 콘텐츠 기업의 국내 유통과 해외 진출 지원을 통한 글로벌 역량 강화
- 해외진출 공동사업 추진, 도내 콘텐츠 기업 수출효과 극대화

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용
 - o 해외 시장동향 및 바이어 정보 제공, 법률·번역 컨설팅 지원
 - o 해외 유통·마케팅 지원
 - 콘텐츠 전문 해외 전시회 공동관/개별 참가 지원
 - 콘텐츠 비즈니스 행사(The CONTACK) 개최
 - o 외국 및 기관과 네트워킹 구축, 국내 수출 지원기관과 협력

□ 추진계획

- 대 상 : 도내 게임, 애니, 스마트콘텐츠 등 콘텐츠 기업
- 목 표 : 수출 계약 추진액 1억 5천만 달러 달성
- 추진일정

일 정	내 용	비고
2016. 01	해외마켓 공동관/개별 참가지원 (~12월)	
	수출지원센터 온라인 시스템 구축 (~5월)	
2016. 03	사후관리 컨설팅 지원 (~12월)	
2016. 04~11	국내마켓 참가지원, 전략마켓 진출지원 (~11월)	

□ 기대효과

- 도내 콘텐츠 기업 글로벌 경쟁력 강화
- 도내 콘텐츠 기업 수출효과 극대화

9. E-스포츠 개최 및 참가

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

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용
 - o 국제 e스포츠 대회 ‘IEM (Intel Extreme Masters)’ 유치
 - o 제 8회 ‘KeG (대통령배 전국 아마추어 e스포츠대회)’ 참가
 - ※ 경기도 대표 선발 및 전국 결선 대회 참가

□ 추진계획

- 대 상 : 도내 아마추어 이스포츠 선수 및 산업 관계자
- 목 표 : IEM 관람객 5,000명, 제 8회 KeG 종합 우승 (5연패)
- 추진일정

일 정	내 용	비고
2016. 03	KeG 온라인 예선 대회 시작 (~7월 중순)	
2016. 05	KeG 오프라인 지역 예선 개최 (굿게임쇼 연계) IEM 대회 시즌 11 사전 홍보/ 프로모션 전략 수립	
2016. 07	경기도 지역 본선 개최 및 전국 결선 대비 특훈	
2016. 08	KeG 전국 대회 참가 (1~2주차)	
2016. 09	KeG 행사 강평회 및 관계자 간담회, 전국 체전 참가 IEM 대회 홍보 및 유료 관람객 유치 (계속)	
2016. 10	전국체전 e스포츠대회 참가	

□ 기대효과

- 건전한 e스포츠 문화 정착
- e스포츠선수 양성을 통한 e스포츠 메카로의 경기도 위상 거양

10. G-NEXT

글로벌 넥스트 게임의 발굴 및 육성을 통해 내수시장 포화로 침체기에 접어든 게임산업에 새로운 발전 동력 제공

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용
 - o (게임창조오디션) 글로벌 게임 브랜드 육성을 위한 스타(STAR) 콘텐츠 발굴 및 스타트업 육성 등 게임창조 생태계 제공
 - o (NEXT 캠프) 청소년들이 게임 기획, 개발 등을 쉽고 재미있게 접해 미래 게임 인재로 거듭날 수 있는 브릿지 역할 수행
 - o (전략적 글로벌시장 진출지원) 글로벌 게임기업 양성
 - o (게이미피케이션 시범 사업) 게임적 요소를 활용하여 도민 생활의 변화가 가능 콘텐츠개발 아이디어 공모전 개최
 - o (NEXT 아카데미) 게임분야 전문 창업 교육 시스템 운영
 - o (차세대게임 개발) 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 미래 기술 및 타산업간 융합 콘텐츠 개발 지원을 통한 게임산업 저변 확대
 - o (글로벌 게임랜드 조성 용역) 환경 분석, 수요조사, 타당성 검토 등 수요자 요구에 부합하는 계획수립

□ 추진계획

- 대 상 : 게임 기획/개발이 가능한 기업, 스타트업 등 전 국민
- 목 표 : 게임분야 (스타트업 30개 육성 및 30개 기업 수출지원 등)

□ 기대효과

- ‘게임스타트업에서 글로벌 마켓까지’ 게임생태계 조성

11. 로케이션 지원 활성화

국내·외 영상물(영화, 드라마, CF 등) 도내 로케이션 촬영 유치를 통한 영상 산업 활성화 및 촬영 만족도 제고

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용
 - o 현장지원 차량 렌트, 로케이션 인력, 장비 등 촬영현장 지원
 - o 31개 시·군 및 국내·외 유관기관 협력강화, 촬영환경 개선
 - o 로케이션DB 구축 및 촬영지 공모, 로케이션 박람회 홍보
 - o 촬영협조 네트워크 강화를 위한 지원영화 시사회 개최

□ 추진계획

- 대 상 : 국내 영화제작사 및 유관기관 및 도민
- 목 표 : 촬영지원 93편, 촬영지 발굴 46곳, 지원영화관람 1,200명
- 추진일정

일 정	내 용	비고
2016. 01~12	로케이션 지원 및 촬영지 발굴 업무 상시 수행 지원영화시사회 6회 개최, 로케이션 팸투어 4회 개최	
2016. 03	31개 시·군 및 유관기관 로케이션 협력강화 워크숍 개최	
2016. 06	촬영지 발굴 이벤트, 한국영상위원회 협력강화 워크숍	
2016. 09	한국영상위원회 협력강화 워크숍 개최	
2016. 10	부산국제영화산업박람회 홍보 참가	

□ 기대효과

- 영화·드라마 도내 촬영유치를 통한 지역 홍보 및 지역경제 활성화
- 증가하는 경기도 촬영 지원 요구에 대한 적절한 대응시스템 마련

12. G-CINE 인센티브 지원

- 경기도 소재 영상기업 활용성과에 대한 재정적 인센티브 지원
- 도내 기업의 지속 가능한 시장 경쟁력 확보 및 제작 활성화

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용 : 제작사 및 제작서비스사 직접 지원
 - o 도내 소비 금액의 일정 비율 환급
 - ※ 중점육성 MOU 체결 기업과 비체결기업 간 인정비율 차등화
 - o 최종확정 지원금은 제작사 및 제작서비스사 5:5 균등 지원

□ 추진계획

- 대 상 : 도내 제작서비스사 및 국내 영화제작사
- 목 표 : 도내 제작서비스업체 활용금액 30억 이상
 - ※ 지원금 대비 10배 이상
- 추진일정

일 정	내 용	비고
2016. 04	사업 공고 및 홍보 활동	
2016. 05~06	작품 접수, 접수 서류 검토 및 지원 작품(업체) 선정	
2016. 06~07	인센티브 지원금 지급 협약 체결 및 업체 지원금 지급	
2016. 07	도내 영상산업 활성화 정책 개선을 위한 간담회 개최	

□ 기대효과

- 도내 영화영상 제작서비스사의 활용도 제고 및 영상제작 활성화
- 도내 관련기업의 활용도 제고를 통한 지역경제 활성화

13. 경기영상나누기(찾아가는 영화관)

노인복지회관이나 지역아동센터 등 영화 관람기회가 적은 지역 및 계층을 대상으로 찾아가는 영화관 운영, 도내 문화 향유권 증대 기여

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용 : 소외지역 대상 3D영화 등 상영회 실시, 제공 도민에게 양질의 문화체험 기회 제공

□ 추진계획

- 대 상 : 도내 문화시설이 부족한 노인복지회관, 지역아동센터 등
- 목 표 : 90회 상영, 관람객 3,700명 이상, 만족도 85% 이상

14. 우수영상물 외국어자막 상영지원

- 다문화 가족 등 외국인 주민들을 위한 현장수요 맞춤형 찾아가는 영화관 운영
- K-Movie 등 한류콘텐츠의 지속적 지지자 형성, 소외계층 문화향유권 증대

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용 : 다문화가족 및 외국인 주민들을 위한 맞춤형 문화시책으로 외국어 자막지원, 찾아가는 영화 개봉관 특별 시사회 추진

□ 추진계획

- 대 상 : 도내 외국인 이민자, 근로자, 유학생, 다문화 가족 등
- 목 표 : 70회 상영, 관람객 14,000명 이상

15. 다양성 영화산업 육성

- 다양성영화 유통 환경 개선을 위한 지역기반 민·관 협력체계 구축
- 경기도 다양성영화 상영관 G시네마 운영

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용
 - o 도내 다양성영화전용관 : 19개소 운영
 - 도심형 3개관 : 메가박스(수원 영통, 고양백석, 파주출판도시)
 - 지역밀착형 동시개봉관 2개관 : 영상미디어센터, 문화재단
 - 지역밀착형 공공상영관 14개관 : 박물관, 미술관, 문화재단
 - o 프로그램운영위원회 : 매월 1회, 년 30여편 이상 선정
 - o 지원영화 홍보/마케팅 지원 및 G서포터즈, 감독과의 대화(GV)
 - o 다양성영화 배급지원 5편 이내

□ 추진계획

- 대 상 : 영상제작자(사) 및 배급사
- 목 표 : 전용관 19개소 운영, 18,000명 관람, 30편 이상 개봉
- 추진일정

일 정	내 용	비 고
2016. 01~12	사업계획 수립	
2016. 02	다양성영화 배급지원작품 공모	
2016. 03	3기 G서포터즈 모집 및 발대식	

□ 기대효과

- 한국 다양성 영화산업의 메카 경기도 실현
- 선순환 구조를 통한 다양성영화의 지속적인 성장 견인

16. 경기대학영화제

- 지역기반 영화영상 관련 학생이 함께하는 수도권 최대의 영화제
- 창조, 도전, 실험정신을 통한 관·학 협력 및 지역문화융성 조성

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용
 - o 경기영상관련학과 우수학생영화 상영(중·단편 50편)
 - 관객과의대화, 마스터클래스, 토크 콘서트, 영화기술세미나
 - 경기지역 멀티플렉스, 4일간 경기필름스쿨페스티벌2016 개최
 - o 경기영상학과 사전제작지원 및 멘토링 지원

□ 추진계획

- 대 상 : 도내 영화영상 대학교 학부생 및 고등학생, 일반
- 목 표 : 중·단편영화 50편 이상 상영, 참여대학 13개교 이상
- 추진일정

일 정	내 용	비 고
2016. 03	업무협약 및 사업비 분담금 교부	
2016. 04	경기필름스쿨페스티벌 개최	

□ 기대효과

- 도내 대표 대학영상 축제로 영상문화 교육의 허브역할 수행
- 지역문화 융성을 위한 관·학 협력의 분위기 조성

17. 경기참여형영상캠프

문화탐방과 영상제작을 통한 지역민의 미디어 이해 증진과 창작문화 확산

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용 : 영상미디어 제작에 관심있는 지역 일반인, 단체 및 동아리 영상제작지원/탐방 프로그램 운영 지원

□ 추진계획

- 대 상 : 경기도민
- 목 표 : 탐방/영상제작 교육프로그램 참가 4,000명
- 추진일정 : 2016. 4 ~ 11 행사시행(영상제작/탐방/교육 프로그램)

18. 안양청소년영화제

청소년을 대상으로 우수한 창작영상물을 소개하고 신진 영상인력 발굴

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용 : 안양시청소년육성재단과 협약을 통한 영상 축제 지원

□ 추진계획

- 대 상 : 경기도 청소년
- 목 표 : 출품작 120편, 청소년 참가 500명
- 추진일정 : 2016. 3 ~ 9 행사시행(업무협약, 작품공모, 상영 등)

2 콘텐츠산업 생태계 조성 및 강화

1. 부천 클러스터 육성

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

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용 : 입주공간 지원
 - o [타지역 대비 저렴한 보증금 및 임대료 지원] 보증금-주변시세 1/2, 임대료-주변시세1/4
 - o [입주기업 지원프로그램 운영] 층별티타임, 브라운백 미팅 등 입주사 간 네트워킹 행사
 - o [국내외 전시 참가 및 마케팅 지원] 소규모 입주사 직접지원

□ 추진계획

- 대 상 : 콘텐츠 산업 관련 기업(개인사업자 및 법인사업자)
- 목 표 : 전년 대비 입주기업 매출액 17%, 일자리 창출 10% 증가
- 추진일정

일 정	내 용	비 고
2016. 01~12	입주기업 상시지원, 정보자료실 및 휘트니스센터 운영	
2016. 02	신규 입주기업 상반기 모집 공고	
2016. 08	신규 입주기업 하반기 모집 공고	

□ 기대효과

- 우수 기업 도내 유치를 통한 지역경제 활성화 및 일자리 창출
- 콘텐츠기업 육성을 통한 부천 클러스터 활성화

2. 경기문화창조허브<광고>

- 문화기술 기반 콘텐츠 및 기술혁신형 콘텐츠기업 육성을 통한 일자리 창출
- 콘텐츠 융합 촉진 분야인 VR, AR 산업 특화를 통한 신시장 창출

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용
 - o 프로젝트 팀 입주공간, 네트워킹 및 협업공간 운영
 - o VR, AR 산업 특화 지원사업 운영(민간 위탁운영)
 - ※ 민간 운영사 선정을 통해, 세부사업 수립예정

□ 추진계획

- 대 상 : 문화기술 분야 예비창업자, 스타트업
- 목 표 : 창업지원 10건, 일자리창출 50명, 스타트업 지원 200건, 창업교육 200명, 미디어아트 교육 100명, 방문자 15,000명
 - ※ 민간 운영사 선정을 통해, 세부목표치 수립예정
- 추진일정

일 정	내 용	비 고
2016. 01	민간위탁 운영사 모집공고	
2016. 01~12	민간위탁 운영사 선정 및 사업운영	
2016. 12	사업운영 결과보고	

□ 기대효과

- 콘텐츠산업과 타 분야와의 협업을 통한 융복합 신시장 창출
- 문화기술기반 창업 및 기술개발 지원을 통한 강소기업 육성

3. 콘텐츠 전문인력 양성

현장인력 재교육 및 예비 취업자 교육을 통한 도내 콘텐츠 산업 경쟁력 향상

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용
 - o 굿모닝 주니어 창조학교 : 도내 8개 특성화고 연계
 - 공통역량, 전문역량과정 등 콘텐츠 특화 교육 프로그램 운영
 - o 경기 콘텐츠 취업 멘토 지원사업 : 도내 4개 콘텐츠 학과 연계
 - 산학연계 프로젝트 및 포트폴리오 등 실무 멘토링 비용 지원
 - 찾아가는 취업 리쿠르팅 지원 (우수기업설명회, 현장 모의면접 등)
 - o 콘텐츠 기획자·개발자 양성 과정 : 교육 수요자 대상

□ 추진계획

- 대 상 : 도내 콘텐츠 산업분야 종사자 및 同분야 예비 취업자
- 목 표 : 교육인원 1,500명 이상, 교육만족도 85% 이상
- 추진일정

일 정	내 용	비고
2016. 02~03	경기콘텐츠 취업멘토 지원사업 사업공고 및 선정심사	
2016. 03~06	상반기 수강생 모집 및 교육과정 운영	
2016. 04~11	굿모닝 주니어 창조학교 전문역량 및 공통역량 과정 운영	
2016. 07~08	콘텐츠 개발자·기획자 과정 하반기 수강생 모집	
2016. 09~10	하반기 교육과정 운영 및 찾아가는 취업리쿠르팅 운영	
2016. 11	굿모닝 주니어 창조학교 경진대회 운영 및 지원사업 결과평가	

□ 기대효과

- 콘텐츠 산업계의 요구를 반영, 현장중심의 맞춤형 인력 조기양성
- 도내 콘텐츠학과 학생들의 밀착형 멘토링을 통한 취업 활성화

4. 경기문화창조허브<판교>

청년 창업 활성화를 통한 창조산업 육성 및 창업 선순환 생태계 조성

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용 : 창업자간 교류 및 공용오피스 및 스타트업오피스 지원
 - o (공간지원) 소통, 협업, 공유의 개방형 창업공간 운영
 - 스마트오피스(9층) : 회원제로 운영, 창업관련 교육, 멘토링
 - 스타트업오피스(8층) : 스타트업기업에 창업공간 지원 등
 - o (아이디어 생성) 창업문제 해결플랫폼 「아이디어클라우드」 운영
 - o (사업화 단계①) 창업지원 전담인력 「문화창업플래너」 육성
 - o (사업화 단계②) 성공창업을 지원하는 「청년창업 SMART 2030」
 - o (선순환시스템 구축) 콘텐츠 창업 생태계 완성을 위한 「네트워킹」

□ 추진계획

- 대 상 : 예비창업자 및 스타트업
- 목 표 : 창업 200건, 일자리창출 500개, 스타트업 지원 1,000건
- 추진일정

일 정	내 용	비고
2016. 01	2015년 사업 정산 및 실적보고서 제출	
2016. 02~03	2016년 세부사업계획 수립	
2016. 05~11	프로그램 운영	
2016. 12	사업결과보고 및 정산	

□ 기대효과

- 문화 콘텐츠 분야 예비창업자 창업지원 및 일자리 창출
- 콘텐츠 창업 선순환 생태계 조성

5. 경기문화창조허브<북부>

경기북부 전통제조업 활용, 콘텐츠&디자인 융·복합콘텐츠 발굴 및 창업지원을 통해 북부지역 新성장동력 육성 및 ‘미래도시 경기북부’ 조성

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용 : 제조업(섬유, 가구 등)+디자인+콘텐츠(스토리텔링) 융합
 - o (공간지원) 창업 공간, 프로젝트실, 교육장, 스튜디오 운영 등
 - o (장비지원) 3D프린터, CNC조각기, 레이저커터, UV프린터 지원
 - o (교육지원) 디자인, 브랜드, 시제품 제작 장비, 창업 교육 등
 - o (사업화) 사업화 아이디어, 창업 아이템 및 창업 플래닝 지원
 - o (제작지원) 아이디어 상품 디자인 및 시제품 제작, 상품화 지원
 - o (협력지원) 제품디자인, 시제품제작, 프로젝트 협력지원 등
 - o (네트워킹) 창업문화 확산 및 생태계 구축을 위한 네트워킹
 - o (마케팅) 제품의 상품성 테스트, 국내·외 전시회 참여 지원
 - o (지역연계) 북부 지역 혁신 디자인 프로젝트 과제 발굴 등

□ 추진계획

- 대상 : 제조업 활용 디자인+콘텐츠 융복합 예비창업자/기업
- 목표 : 창업 50개, 일자리 창출 125개, 기업지원 250건
- 추진일정

일 정	내 용	비 고
2016. 01~03	북부 경기문화창조허브 세부사업 계획 준비	
2016. 01~12	세부사업 시행	

□ 기대효과

- 창업 활성화 및 일자리 창출을 통한 ‘미래도시’ 경기북부 조성

6. 경기 콘텐츠코리아 랩

아이디어가 사업화로 이어지는 지역기반 콘텐츠 창작 생태계 조성 및 활성화

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용 : 지역기반 콘텐츠 창작 인프라 구축 및 프로그램 운영
 - o 창작 공간 운영
 - 강연 및 세미나, 촬영스튜디오/편집실 등 창작공간(7층)
 - 창업을 준비하는 창작팀을 위한 개별 작업공간 (6층)
 - o 아이디어 융합 및 비즈니스 사업화 프로그램 운영
 - 아이디어의 공유와 협업을 통해 콘텐츠를 생산하는 콘텐츠 장르·기술·예술 아이디어 융합프로그램 운영(총 6개)
 - 예비창업자 역량 강화를 위한 집중 트레이닝 및 멘토링, 비즈니스 사업화 프로그램 운영(총 5개)

□ 추진계획

- 대상 : 콘텐츠 창작자, 예비창업자
- 목표 : 방문이용 12,000명, 프로그램 참가 5,000명, 창업 57개
- 추진일정

일 정	내 용	비 고
2016. 02~03	2016년 세부사업계획 수립	
2016. 04	프로그램별 참가자 모집	
2016. 05~11	프로그램 운영	

□ 기대효과

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

3 경영혁신 및 홍보강화

1. 콘텐츠산업 정책개발 및 홍보

- 경기도 콘텐츠산업 진흥 미래 전략 및 정책 연구, 신규사업 발굴
- 경기도 신성장 선도 '콘텐츠산업' 홍보로 경기도 브랜드 이미지 제고

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 사업내용
 - o 정책개발 : 신규사업 개발, 신규클러스터 발굴, 통계조사 등
 - o 홍 보 : 언론 및 온라인 홍보, 홍보물 제작 등
 - 융합콘텐츠 특화 홍보
 - ※ 스타트업 아이템 발굴 통한 창조산업 선도 이미지 고양
 - 서포터즈 운영 강화 : 유관기관 온라인 홍보 협조 체계 구축

□ 추진계획

- 대 상 : 도내 콘텐츠기업 및 시·군, 유관기관, 언론사, 도민
- 추진일정

일 정	내 용	비 고
2016. 01~12	콘텐츠산업 언론 홍보	
2016. 02~10	정책 리포트 및 산업분석 리포트 정례 발행	
2016. 03	SNS 운영	
2016. 03~09	학술융역심의위원회 상/하반기 총 2회 개최	
2016. 04~12	정책개발	
2016. 07~12	2016 경기도 콘텐츠산업 통계조사 수행	

□ 기대효과

- 콘텐츠산업 비전, 정책 조사 연구 통한 경기도 콘텐츠 정책 선도 및 콘텐츠산업 인식 제고
- 콘텐츠산업 홍보 통한 경기도 브랜드 이미지 제고

2. 성과지향 재단운영

- 성과창출 조직운동을 위한 창의적 경영지원
- 직원 역량강화를 통한 도 정책이행

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 1 ~ 2016. 12
- 기본방향
 - o 조직의 원활한 운영을 통한 도 정책이행 및 비전달성
 - o 성과창출 조직운동을 위한 경영지원
 - o 조직원 역량강화를 위한 교육 및 원활한 의사소통 강화
 - o 직원 복리후생 강화를 통한 직원만족도 향상
 - o 물품관리 전산화 및 노후물품 처분 등 비품 관리 체계 운영

□ 추진계획

- 효율성 제고 노력
 - o 재원의 효율적 운영을 통한 경영성과 제고
 - o 조직성과 강화 : 다양한 소통 및 사업지원을 통한 성과창출
 - o 성과지향 조직문화 강화(성과연봉제 개선 등)
- 조직원 역량 강화
 - o 성과향상을 위한 임직원 부족역량 강화 교육 실시
 - o 임직원 창업역량 강화 교육 실시
- 직원복리증진을 통한 내부만족도 증대
 - o 선택적복지제도, 전직원 상해보험가입, 동아리활동 지원
 - o 휴양시설 확보 등 노사협의를 통한 직원 만족도 증대
- 미래발전전략 수립 및 역량강화를 위한 워크샵 개최
- 창립 15주년 행사 추진 등 기관 이미지 제고

□ 기대효과

- 직원의 근무환경 개선 등을 통한 조직성과 향상
- 직원 및 조직 역량강화를 통한 도 정책목표 달성