

# 주요 업무 보고





# 목 차

|                      |   |
|----------------------|---|
| I . 비전 및 성과 목표 ..... | 2 |
|----------------------|---|

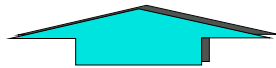
|                       |   |
|-----------------------|---|
| II . 2017 예산 현황 ..... | 3 |
|-----------------------|---|

|                           |   |
|---------------------------|---|
| III . 2017 주요 사업 계획 ..... | 5 |
|---------------------------|---|

# I. 비전 및 성과 목표

□ 비 전 : 경기도 창조경제를 선도하는 융합콘텐츠 중심기관

□ 미 선 : 융합으로 창조경제 선도, 콘텐츠로 일자리 창출



## 2017년 목표

|                                                                           |                                                                    |                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <b>매출액 16조 3,435억원</b><br>‘11-‘15 연평균 성장률 7.89%<br>기준 : 2016년 15조 1,487억원 | <b>사업체수 2,921개사</b><br>‘11-‘15 연평균 성장률 4.96%<br>기준 : 2016년 2,783개사 | <b>종사자수 66,949명</b><br>‘11-‘15 연평균 성장률 11.47%<br>기준 : 2016년 60,062명 |
|---------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|

※ 콘텐츠 창작·개발·생산 중심으로 조사한 2015 경기도 콘텐츠산업 통계조사를 바탕으로 목표치 설정

|                            |                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                             |                                                                                                                      |                                                        |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| <b>전<br/>략</b>             | ○ 미래가치를 창출할 융합콘텐츠산업에 대한 종합적인 육성<br>○ 지역별 혁신 생태계 강화를 위해 경기도 내 콘텐츠 융합 클러스터 구축<br>○ 미래기술 중 콘텐츠산업 연관활용도가 높은 빅데이터 산업 확산<br>○ 내외부 고객 만족을 위한 제도개선을 통해 효율적이고 성과지향적인 조직을 운영                                                             |                                                                                                                                             |                                                                                                                      |                                                        |
| <b>주<br/>요<br/>사<br/>업</b> | <b>콘텐츠산업<br/>미래가치 창출</b><br>[콘텐츠산업]                                                                                                                                                                                            | <b>콘텐츠융합 클러스터<br/>강화</b><br>[지역클러스터]                                                                                                        | <b>빅데이터 산업<br/>확산</b><br>[미래기반기술]                                                                                    | <b>효율적 성과지향<br/>조직운영</b><br>[기관역량제고]                   |
|                            | ○ 경기도콘텐츠기업 리더스 포럼<br>○ 벅시드 펀드 엔젤 투자센터 운영<br>○ 인디스땅스<br>○ 수출지원센터운영<br>○ 플레이엑스포<br>○ e스포츠 개최 및 참가<br>○ G-NEXT<br>○ G-시네마 제작지원<br>○ G-시네마 저변확대<br>○ G-시네마 유통지원<br>○ 다양성영화산업 육성<br>○ 차세대 영상콘텐츠 크리에이터육성<br>○ 만화·애니영화 콘텐츠 산업 클러스터활성화 | ○ 부천 클러스터 육성<br>○ 콘텐츠 전문인력 양성<br>○ 판교 경기문화창조허브<br>○ 경기콘텐츠코리아랩<br>○ 북부 경기문화창조허브<br>○ 광고 경기문화창조허브<br>○ VR/AR 매직 스튜디오<br>○ 경기문화창조허브 확대 구축 및 운영 | ○ 빅데이터 정책 연구 개발<br>○ 지속가능한 빅데이터 분석서비스 제공<br>○ 민간 비즈니스모델 발굴 지원<br>○ 빅포럼<br>○ 빅데이터 활용 아이디어 공모전<br>○ 산학연 데이터 협력 네트워크 구축 | ○ 콘텐츠산업 정책연구·개발<br>○ 콘텐츠산업 홍보<br>○ 재단운영<br>○ 빅파이추진단 운영 |

## Ⅱ. 2017 예산 현황

### □ 수입

(단위 : 백만원)

| 구 분       | 2017(A) | 2016(B) | A-B    | 비 고 |
|-----------|---------|---------|--------|-----|
| 계         | 43,245  | 36,957  | 6,288  |     |
| 1. 사업수입   | 500     | 500     | 0      |     |
| 임대관리비     | 500     | 500     | 0      |     |
| 2. 사업외수입  | 155     | 405     | △250   |     |
| 기타수입      | 0       | 250     | △250   |     |
| 이자수입      | 55      | 55      | 0      |     |
| 기부수입      | 100     | 100     | 0      |     |
| 3. 외부보조금  | 21,850  | 14,850  | 7,000  |     |
| 국·도·시 보조금 | 21,850  | 14,750  | 7,100  |     |
| 민간 보조금    | 0       | 100     | △100   |     |
| 4. 출연금    | 20,319  | 16,585  | 3,734  |     |
| 경기도       | 18,671  | 15,285  | 3,386  |     |
| 부천시       | 1,648   | 1,300   | 348    |     |
| 5. 이월금    | 421     | 4,617   | △4,196 |     |

### □ 지출

(단위 : 백만원)

| 구 분                | 2017(A) | 2016(B) | A-B    | 비 고 |
|--------------------|---------|---------|--------|-----|
| 계                  | 43,245  | 36,957  | 6,288  |     |
| 1. 차세대글로벌 콘텐츠산업 육성 | 35,750  | 31,119  | 4,631  |     |
| 콘텐츠산업 미래가치 창출      | 14,050  | 16,669  | △2,619 |     |
| 콘텐츠융합 클러스터 강화      | 17,875  | 11,318  | 6,557  |     |
| 빅데이터산업 확산          | 2,900   | 2,594   | 306    |     |
| 정책연구 및 홍보 강화       | 925     | 538     | 387    |     |
| 2. 효율적 성과지향 조직운영   | 7,400   | 5,838   | 1,562  |     |
| 재단운영비              | 5,722   | 4,292   | 1,430  |     |
| 빅파이추진단운영비          | 1,678   | 1,546   | 132    |     |
| 3. 예비비             | 95      | 0       | 95     |     |

### Ⅲ. 2017 주요 사업 계획

#### 1. 콘텐츠산업 미래가치 창출 ..... 5

(산업본부 소관)

#### 2. 콘텐츠 융합 클러스터 강화 ..... 23

(클러스터센터 소관)

#### 3. 효율적 성과지향 조직운영 ..... 36

(검사혁신역 및 경영본부 소관)

#### 4. 빅데이터 산업 확산 ..... 39

(빅파이추진단 소관)

# 1

## 콘텐츠산업 미래가치 창출

### 1-1. 경기 콘텐츠기업 리더스 포럼

#### □ 사업 개요

<도 콘텐츠 기업 산업 정보제공 및 기업대상 네트워킹 지원>

- 정보제공과 장르 간 융합·협업 촉진을 통한 미래지속 성장 지원
- 콘텐츠 경영·기술·마케팅 등 분야 리더 간 교류협력 체계 구축

#### □ 추진 계획

- 목 표 : 포럼 4회, 네트워킹 지원 10회, 뉴스레터, DB 구축
- 내 용
  - 리더스 포럼(연 4회 개최) : 신기술, 투자, 금융 등 연사 강의 및 산업동향 정보제공
  - 네트워킹 지원 : 소그룹별 활동(교육, 세미나, 협업) 지원
  - 뉴스레터 : 지원 사업, 금융, 투자동향 등 회원사 맞춤형 정보 제공
  - 기업DB 구축 : 회원사 활동 실태조사를 통한 고객관리 체계화 구축

#### □ 추진 일정

- 2017. 3 ~ 12 : 리더스 포럼 개최(연 4회)
- 2017. 4 ~ 12 : 네트워킹 프로그램 지원

#### □ 기대 효과

- 「경기콘텐츠 리더스포럼」정례화 통한 기업 간 네트워킹 강화
- 기업 간 교류 활성화를 위한 회원사 중심 실질적 지원체계 정립

## 1-2. 넥시드 펀드 · 엔젤 투자센터 운영

### □ 사업 개요

<스타트업 투자 상담 지원 및 민간 투자자와 협력 도내 스타트업 집중 육성>

- 서울 강남권 중심 투자 생태계의 경기도 확장 도모
- 스타트업 대상 투자 상담 기회 등 민간 투자자 접점 확대

### □ 추진 계획

- 목 표 : 지원건수 100건, 투자유치 20억
- 내 용 : 투자 상담 기회 제공 및 유망 기업 집중 육성
  - G.넥시드 멘토링
    - 목 표 : 스타트업 사업성 검토 및 투자 연계
    - 내 용 : 주요 벤처캐피탈(VC), 선배 창업가 등 멘토링 제공
  - G.넥시드 스타트업 캠프
    - 목 표 : 경기도 대표 성공 스타트업 발굴 및 육성
    - 내 용 : 진흥원 지원사업 간 연계 및 유망 스타트업 집중 육성
  - G.넥시드 글로벌 스타트업
    - 목 표 : 경기도 스타트업 해외진출 지원
    - 내 용 : 도내 스타트업의 글로벌 진출 지원 및 해외 투자유치 연계

### □ 추진 일정

- 2017. 3 : 넥시드 투자지원 세미나 개최
- 2017. 8 : 넥시드 멘토링, 스타트업 캠프 개최

### □ 기대 효과

- 주요 민간 투자자와 경기도 기업 간 연계 지원 체계 마련
- 넥시드 엔젤투자센터 중심 민관 협력 파트너십 고도화



## **1-3. 인디스땅스**

### **□ 사업 개요**

<인디 뮤지션 발굴 및 음원 제작·공연지원을 통한 경기도 음악 산업 저변 확대>

- 비주류 인디뮤지션들의 도내 음악활동 강화
- 음원제작·유통 및 공연 활성화를 통한 인디뮤지션 사업 역량 강화

### **□ 추진 계획**

#### **○ 목 표**

- 우수 인디뮤지션 10개 팀 발굴을 위한 오디션 공연 15회 개최
- 발굴 인디뮤지션 10개 팀 대상 음원 제작·유통 10개 지원

#### **○ 내 용**

- 오디션 프로그램 운영 : 우수 인디뮤지션 발굴 프로그램 운영
  - 지역기반 오디션 공연 개최
  - 도내 3~5개 규모의 소규모 공연 공간(Live Spot) 지정 및 운영
    - ※ 도 기초지자체와 협의를 통해 소규모 공연 공간 지정·활용
- 음원 제작 및 유통 : 발굴 인디뮤지션 음원 제작 및 유통 지원
  - 발굴 인디뮤지션 대상 10개 음원 제작 및 유통 지원
    - ※ 국내 5대 음원플랫폼사(멜론, 지니, 엠넷, 벅스, 소리바다) 유통 지원

### **□ 추진 일정**

- 2017. 5 : 인디스땅스 오디션 공고
- 2017. 5 ~ 11 : 인디뮤지션 선발 공연 및 음원 제작·유통지원

### **□ 기대 효과**

- 도내 소규모 공연 공간 조성 및 도민 문화향유권 확대
- 인디뮤지션 음원제작 및 유통 지원을 통한 도 음악산업 활성화

## 1-4. 수출지원센터 운영

### □ 사업 개요

<경기도 콘텐츠 기업 글로벌 역량 강화 및 콘텐츠/프로젝트 해외진출 중점지원>

- 해외 진출을 통한 콘텐츠 기업의 성장 제고
- 도내 중소 콘텐츠 기업의 해외 진출 애로사항 해소

### □ 추진 계획

- 목 표 : 지원기업 130개 이상, 수출계약 추진액 9,000만 달러 이상
- 내 용 : 지원기업 단계별 지원 사업 제공
  - 글로벌 초기 : 글로벌 닥터스(멘토링)
  - 글로벌 유망 : 해외마켓 참가지원, 수출상담회 개최, 간접광고(PPL) 지원, 해외 홍보영상 제작 지원
  - 글로벌 강소 : 콘텐츠 현지화 지원, 해외진출 법률 컨설팅
  - 온라인 수출지원 시스템 운영 : 수출지원 서비스 및 정보 고도화

### □ 추진 일정

- 2017. 3 : 글로벌 닥터스 / 법률 컨설팅 지원 기업 모집
- 2017. 10 : 차이나 라이선싱 엑스포 참가 지원
- 2017. 11 : 수출상담회 개최

### □ 기대 효과

- 도내 콘텐츠기업 글로벌 역량 강화와 해외진출 역량 제고
- 단계별 수출지원 서비스를 통해 도내 콘텐츠 해외진출 활성화

## **1-5. 플레이엑스포(PlayX4)**

### **□ 사업 개요**

**<차세대 게임 산업 선도, 글로벌 게임 비즈니스 플랫폼 구축>**

- 게임 개발에서 글로벌 시장 진출까지 토탈 솔루션 제공
- 차세대 및 융·복합 게임쇼 지향, 게임산업의 미래 트렌드 견인

### **□ 추진 계획**

- 목      표 : 수출계약 추진액 및 투자유치금액 300억원
- 내      용
  - 1:1 비즈매칭
    - 국내외 바이어 및 개발사 간 1:1 비즈니스 상담 지원
    - 중소 개발사의 판로 확대 및 네트워크 지원
  - Biz. Promotion Plan : 세미나, IR피칭, 비즈솔루션 쇼케이스 운영
  - 게임 전시회
    - 전시, 체험관, 기획 전시관, 해외 국가관 등 구성
    - 차세대 게임, 최신 융·복합 솔루션, 게임 주변기기 등 전 게임산업 조망
  - 부대행사 : 개막식, 무대이벤트, e스포츠대회, 네트워크 리셉션 등

### **□ 추진 일정**

- 2017. 1 ~ 4 : 국내외 참가기업 모집 및 홍보마케팅
- 2017. 5      : 플레이엑스포 개최

### **□ 기대 효과**

- 경기도 게임산업 활성화 및 저변 확대
- 중소 게임 기업의 홍보, 마케팅 등 비즈니스 통합 지원

## **1-6. e스포츠 개최 및 참가**

### **□ 사업 개요**

#### **<도내 e스포츠 산업 활성화 및 건전한 e스포츠 문화 정착>**

- 건전한 e스포츠 문화 정착 및 연계 산업 저변 확대
- 대한민국 e스포츠 산업의 중심 경기도 위상 거양

### **□ 추진 계획**

#### **○ 목 표**

- 제9회 ‘KeG(대통령배 전국 아마추어 e스포츠대회)’ 전국 종합우승
- ‘IEM(Intel Extreme Masters)’ 시즌 12 월드 챔피언십 파이널 유치 및 개최 (’18년3월)

#### **○ 내 용**

- 제9회 KeG 참가
- 국제 e스포츠대회 IEM 월드챔피언십 파이널 유치
- 경기도 소재 대학생 e스포츠 대회 개최 지원

### **□ 추진 일정**

- 2017. 8 : KeG 전국대회 참가
- 2018. 3 : IEM시즌 12 월드 챔피언십 파이널 개최

### **□ 기대 효과**

- 도내 아마추어 e스포츠 산업 저변 확대
- 도내 아마추어 e스포츠 선수 양성
- 도내 e스포츠 관계 기관 네트워크 구축

## 1-7. G-NEXT 게임산업 육성 추진

### □ 사업 개요

<게임분야 스타트업 엑셀러레이팅을 통한 글로벌 시장 진출 집중지원>

- 글로벌 경쟁력을 갖춘 게임사의 발굴 육성
- 글로벌 진출 지원을 통한 도내 게임산업 지속 성장 생태계 조성

### □ 추진 계획

|                  |                    |                  |            |                                              |
|------------------|--------------------|------------------|------------|----------------------------------------------|
| 중<br>점<br>분<br>야 | 차세대<br>게임인재양성      | 추<br>진<br>과<br>제 | G.넥스트 인재양성 | 게임창조오디션<br>경기 게임아카데미<br>게임 캠프                |
|                  | 글로벌 강소<br>스튜디오 육성  |                  | G.넥스트 스튜디오 | 프로젝트 원트랙 지원<br>게임 개발 리소스 지원                  |
|                  |                    |                  | G.넥스트 글로벌  | 글로벌 서비스 지원<br>글로벌 시장 진출 지원<br>게임플랫폼 다변화 제작지원 |
|                  | 생활 속 게임<br>문화 가치창조 |                  | G.넥스트 문화창조 | 플레이엑스포<br>e-스포츠                              |

○ 목 표 : 매출 800억원, 일자리 창출건수 80건, 창업건수 20건, 수출계약추진액 및 투자유치금액 800억원

○ 내 용

○ 게임창조오디션(2회 개최 예정)

- 글로벌 게임브랜드 육성을 위한 경쟁력 있는 스타트업, 콘텐츠 발굴 육성
- 우수 게임 콘텐츠 선발, 멘토링 및 컨설팅, 마케팅, 개발 지원 등을 통한 게임의 질적 고도화 및 사업화 역량 강화

○ 경기 게임 아카데미 : 창업 전문교육 및 프로젝트 과정 운영을 통한 스타트업 육성

○ 게임 캠프

- 경기 게임영재캠프 : 청소년 대상 게임 관련 진로체험, 제작교육
- G-NEXT GAMEJAM : 개발자 역량 강화 및 네트워킹 행사

- 프로젝트 원트랙 지원
  - 지원, 프로그램, 일정을 업체가 선택하는 프로젝트 맞춤형 지원
  - 투자지원, 개발 제작지원, 론칭·운영지원 중 선택
- 게임 개발 리소스 지원 : 그래픽 리소스 자원을 통한 게임 고도화 지원
- 글로벌 서비스 지원 : 글로벌 서비스 직접 진출 혹은 퍼블리셔를 통한 간접 진출 지원
- 글로벌 시장 진출 지원
  - 해외 전시회 공동관 운영 및 챌린지 마켓 진출을 통한 글로벌 진출 확대
  - 수출 상담회를 통한 글로벌 비즈니스 미팅 확대 및 네트워크 구축
  - 수출 활성화 및 관련 이슈 해결을 위한 수출 지원 컨설팅
- 게임 플랫폼 다변화 제작지원 : 다양한 플랫폼(SNS, VR, 콘솔, 게임 유통·서비스 플랫폼 등) 기반의 게임 개발 제작 지원

## □ 추진 일정

- 2017. 4 : 게임아카데미2기운영, 게임창조오디션개최
- 2017. 5 : 영재캠프, 원트랙지원개시, 수출상담회, 플레이엑스포
- 2017. 7 : KeG지역예선, 인바운드상담회 개최
- 2017. 8 ~ 9 : 게임즈컴참가, 동경게임쇼참가, 게임창조오디션개최
- 2017. 10 : 게임아카데미3기운영, 수출지원컨설팅
- 2017. 11 : 영재캠프, e-스포츠 도내대회 지원
- 2017. 12 : 글로벌 아웃바운드 상담회

## □ 기대 효과

- G-NEXT사업의 고도화, 정교화로 참여기업의 사업 만족도 제고
- 분야별 특성화 전략에 기반한 게임사의 글로벌 경쟁력 강화
- 창업 및 강소 게임기업 발굴로 경쟁력 있는 게임기업 중심의 산업 생태계 조성

## 1-8. G-시네마 제작지원

### □ 사업 개요

<도내 로케이션 유치 및 인센티브 지원과 다양성영화 제작 지원을 통한 지역 경제 활성화>

- 다양성영화 산업 지원을 위한 시나리오 공모 및 제작지원
- 촬영 지원 및 인센티브 지원을 통한 경기도 로케이션 활성화

### □ 추진 계획

#### ○ 목 표

- 로케이션 활성화 : 로케이션 촬영지원 106편, 촬영지 발굴 200곳
- 시나리오 공모 : 다양성영화 4편, 도 소재 이야기 발굴 2편
- 제작지원 : 상·하반기 총 6편 지원
- 인센티브지원 : 도내소비액 30억, 지원업체 50개, 지원작품 10개

#### ○ 내 용

- 로케이션 활성화 : 촬영인허가 지원 및 팸투어, 워크숍 개최를 통한 촬영 유치
- 시나리오 공모
  - 제작·개봉 가능성이 있는 유망한 다양성 장편 시나리오 공모
  - 경기도 소재 또는 지역을 배경으로 하는 영화 기획/개발
- 제작지원 : 순제작비 10억 이하 다양성 작품에 대한 직접 제작 지원
- 인센티브지원 : 도내 제작서비스사 활용에 따른 제작비 환급 인센티브 지원
- 경기영상위원회 활성화 및 운영 : 영상위원회 신규 구성 및 정기 운영위원회 개최

## □ 추진 일정

- 2017. 1 ~ 12 : 로케이션 활성화(촬영지원 등) 상시 추진
- 2017. 4 ~ 11 : 시나리오, 제작지원, G-시네 인센티브 사업공고  
(상·하반기)

## □ 기대 효과

- 경기영상위원회를 중심으로 효율적인 도 영상산업 발전 도모
- 기획·제작 신규 지원을 통한 저예산·다양성영화 제작 육성
- 도 제작 및 촬영 유치를 통한 지역경제 활성화 기여



## 1-9. G-시네마 저변확대

### □ 사업 개요

<영화 상영 및 영화제 개최를 통한 도민 영상 문화 향유 기회 제공과 영상 인재 육성>

- 문화활동에서 소외된 경기도민(노인복지회관, 지역아동센터, 장애인 복지센터 등)에게 찾아가는 문화 복지 제공
- 외국어 자막 지원을 통한 국내 거주 외국인 대상 한국영화 소개 및 관람기회 제공
- 도내 영상 관련학과 학생 영화제를 통해 영화 영상 인력양성 및 국제학생 교류의 장 마련

### □ 추진 계획

- 목 표 : 관람인원 2만 4천명, 영화상영 340회 이상
  - 찾아가는 영화 : 250회 상영(야외상영 12회), 7,500명 관람
  - 우수영상물 외국어 자막 상영 : 90회 상영, 14,000명 관람
  - 경기필름스쿨페스티벌 : 도내 영상 관련학과 작품 48편 상영
- 내 용
  - 찾아가는 영화관
    - 문화 활동에서 소외된 지역민(단체)을 대상으로 영화관람 서비스 (2D, 3D) 등 편리한 영상관람 기회 제공
    - 2016년 대비 금년 실내상영 70회 증가(야외 상영회 12회 신설)
  - 우수영상물 외국어 자막 상영
    - 현장조사를 통해 우수한국영화(자막번역) 상영작 선정·상영
    - 한국영화서포터스 자막번역센터 신규 운영을 통한 영어, 중국어, 베트남어 등 다국어자막·번역 시스템 구축
  - 경기필름스쿨페스티벌
    - 경기영상학과(대학9, 고교4) 우수학생영화상영 및 제작지원
    - 한·중·일 3국 학생의 창작 문화 공유 및 관객과의 대화, 마스터 클래스, 토크콘서트, 영화기술세미나 등 프로그램 구성

## □ 추진 일정

- 2017. 3 ~ 12 : 각 사업별 운영(상시)
- 2017. 4 ~ 16 : 경기필름스쿨페스티벌 개최

## □ 기대 효과

- 문화활동의 참여 지원 및 경기도 문화 복지 증진 기여
- 한국영화 관람을 통한 한류 지지자 확대 및 한류문화 확산
- 영화영상학과 간 소통과 국제 교류를 통해 글로벌 영상인재 육성

## **1-10. G-시네마 유통지원(신규)**

### **□ 사업 개요**

**<다양성영화의 극장 상영 후 2차 유통시장에 대한 상영 기회 확대 및 우수작품 배급/홍보 지원>**

- 대안적 배급체제 형성을 위한 2차 부가판권 시장 개선
- 우수 다양성영화 배급(홍보·마케팅) 지원을 통한 수익 개선

### **□ 추진 계획**

- 목      표      : 온라인 포함 상영관 3개 이상 확대, 배급지원 5편 이상
- 내      용
  - 온라인상영 : 온라인 <G시네마> 전용 카테고리 1개 이상 개설
  - 전    용    관 : 다양성영화 전용 상영관 1~2개관 조성
  - 배급    지원 : 신규 우수 다양성영화 홍보·배급 지원 확대
  - 상영    확대 : 야외상영 및 특별상영회 진행
  - 홍보    강화 : 채널 확대 및 다양성영화 매니아 네트워크 구축

### **□ 추진 일정**

- 2017. 3 ~ 4 : 상반기 배급지원 공모 및 선정
- 2017. 6 ~ 7 : 하반기 배급지원 공모 및 선정

### **□ 기대 효과**

- 온/오프 상영관 확대를 통한 관객과의 접점 확대 및 브랜드 홍보 강화
- 다양성영화 발굴 및 개봉지원 강화를 통한 유통시장 다각화

## 1-11. 다양성 영화산업 육성(계속)

### □ 사업 개요

<다양성영화 극장 개봉·상영관 확보로 영화 유통역량 강화 지원>

- 다양성 영화 상영관 확대 및 운영 활성화
- 다양성영화 점유율 확대를 통한 국내 영화산업 기반 강화

### □ 추진 계획

- 목 표 : 전용관 21개, 관객 18,200명, 선정작 32개, 관객과의 대화 35회
- 내 용
  - 상 영 관 : 다양성영화전용 멀티플렉스 개봉관·공공상설 상영관 운영
  - 운영자문 : 프로그램운영위원회 월 1회 운영
  - 홍 보 : SNS운영, 뉴스레터발송, 관객과의 대화, 홍보단 G서포터즈 운영

### □ 추진 일정

- 2017. 1 ~ 12 : 상영작 공모 및 관객과의 대화 상시 운영
- 2017. 2 ~ 3 : 신규 상영관 협약 및 G서포터즈 발대식

### □ 기대 효과

- 우수 다양성영화 개봉지원을 통한 건강한 영화 시장 조성
- 도내 다양성영화 정기 상영관 운영으로 도민 문화향유 증대

## 1-12. 차세대 영상콘텐츠 크리에이터 육성

### □ 사업 개요

<뉴미디어 영상 콘텐츠 제작/유통 트렌드 변화에 따른 차세대  
유망 영상 크리에이터 발굴 및 육성>

- 웹 / 모바일 기반 동영상 제작 아카데미 운영 및 제작지원
- 영상 콘텐츠 글로벌 유통 온라인 플랫폼 구축 및 해외진출 지원

### □ 추진 계획

#### ○ 목 표

- 영상 전문 크리에이터 200명 이상 양성
- 총 75개 제작 프로젝트 지원
- 글로벌 유통 플랫폼 구축 및 해외유통 재제작 140편 지원

#### ○ 내 용

- 영상크리에이터 파트너스 구축
  - 민관학 협업시스템(Control Tower) 구축·운영을 통한 사업추진 차별성 추구
  - 아카데미, 제작지원, 글로벌 유통 등 사업간 연계 효율성 제고
- 영상 크리에이터 아카데미 운영
  - 단계별 교육과정(기본/심화/전문가) 제공 및 지속적 사후관리
  - 지역기반 영상미디어센터 및 대학교 협업으로 교육 효율화
- 뉴미디어 영상콘텐츠 제작지원
  - 2 Track 제작지원(1인 크리에이터 / 차세대 영상콘텐츠)
  - 우수 제작물의 플랫폼 및 글로벌 유통지원 연계
- 글로벌 유통지원
  - 온라인 크리에이터 네트워크(플랫폼) 구축을 통한 글로벌 시장 홍보/마케팅 기반 조성
  - 우수 제작물 글로벌 유통 재제작 지원(번역, 자막 등)

## □ 추진 일정

- 2017. 3 : 아카데미 기본교육과정 모집  
차세대 영상콘텐츠 제작지원작 모집  
글로벌 유통지원 플랫폼 구축 및 대행사 공모
- 2017. 6 ~ 9 : 온라인 크리에이터 네트워크 구축 및 베타서비스  
아카데미 세미나 및 포럼 개최  
뉴미디어 영상콘텐츠 제작지원작 결과 보고회

## □ 기대 효과

- 영상콘텐츠 크리에이터 육성을 통한 미래성장 창조인력 양성
- 웹/모바일 크리에이터 생태계 조성을 통한 차세대 영상  
콘텐츠 산업 주도

## 1-13. 만화·애니영화 콘텐츠산업 클러스터 활성화(신규)

### □ 사업 개요

#### <지역 클러스터 기반의 만화·애니·영화산업 육성>

- 콘텐츠 특화지역(만화·애니·영화 콘텐츠 산업 클러스터)육성을 통한 지역경제 활성화 도모
- 만화·애니·영화산업 육성을 통한 차세대 한류 콘텐츠 산업 활성화

### □ 추진 계획

#### ○ 목 표

- 만화·웹툰 제작지원 3편 내외
- 애니메이션 인재 400명 이상 교육
- 만화웹툰 코스프레대회 20개국 40팀 참여
- 장르영화 프로젝트 25편, 해외 프로젝트 8편, 시나리오 5편 등

#### ○ 내 용 : 만화·애니·영화 콘텐츠 제작지원, 교육, DB구축 등

- 만화·웹툰 원작 기반의 2차 콘텐츠 개발제작 지원
- 애니메이션 인재양성을 위한 교육 프로그램 운영 : 국제애니메이션 영화제, 애니메이션 문화예술교육 프로그램 운영
- 만화웹툰 디지털 전시 지원을 위한 시스템 개발 및 전시물 설치 : 터치스크린 활용한 웹툰 작품 개괄 정보제공(한국만화박물관 내)
- 만화웹툰 기반 게임, 애니메이션 캐릭터 등 코스프레대회 개최 : 20개국 40팀 참여(런웨이 포즈쇼 등), 전문 컨퍼런스 운영
- 국내외 영화단체와의 공동주최 프로젝트 지원, 전문가 초청 포럼, 교육 등 : 장르영화 프로젝트 25편, 해외 프로젝트 8편, 시나리오 5편 등 지원, 판타스틱 포럼 등

## □ 추진 일정

- 2017. 7. 20 ~ 30 : 부천국제판타스틱영화제 개최
- 2017. 7. 27 ~ 30 : 부천국제코스프레대회 개최
- 2017. 10. 20 ~ 25 : 부천국제애니메이션페스티벌 개최

## □ 기대 효과

- 만화웹툰 원작 콘텐츠 시장 확대를 통한 도내 콘텐츠산업 경쟁력 강화
- 애니메이션 인재육성을 통한 차세대 콘텐츠산업 일자리 창출
- 아시아 장르영화산업의 허브역할 강화로 지역경제 활성화



## 2-1. 부천 클러스터 육성

### □ 사업 개요

<유망 콘텐츠기업의 도내 유치 및 지원을 통한 부천 클러스터 활성화, 도내 대표 콘텐츠기업 육성>

- 경기 서부 콘텐츠 기업의 입주공간 제공 및 성장지원을 통한 부천 클러스터 활성화
- 기업역량 강화를 통한 자생력 제고 및 일자리 창출

### □ 추진 계획

#### ○ 목 표

- 일자리 창출 680명, 기업집적화 80개사, 연매출 전년대비 5% 성장
- 80여개 입주사 관리

#### ○ 내 용

- 부천 기업 및 입주기업 지원
  - 입주공간 제공 : 주변시세 대비 저렴한 수준의 입주공간 제공
  - 인터넷전용선 무상 지원 및 부대시설 운영 : 공용장비실, 정보자료실, 휘트니스센터, 샤워실, 회의실
  - 입주기업 지원프로그램 제공 : 법률자문, 브라운백미팅 등 9종 운영
  - 진흥원 지원사업 연계 지원 : 제작지원, 수출지원, 투자 및 보증 지원
- 부천 클러스터 활성화 연구용역
  - 타 클러스터와 차별점 모색 등 부천 클러스터 특화전략 수립
  - 사업연도 별 추진목표 및 목표 달성을 위한 사업모델 개발

## □ 추진 일정

- 2017. 2 ~ 12 : 지원시설 운영(공용장비실, 정보자료실)
- 2017. 2 ~ 11 : 신규 입주기업 모집 공고 및 심사(1~3차)
- 2017. 3 ~ 11 : 입주기업 지원프로그램 운영
- 2017. 4 : 부천 클러스터 협업 프로젝트 지원
- 2017. 4 ~ 11 : 부천콘텐츠기업협의회 협력사업 지원

## □ 기대 효과

- 우수 기업 도내 유치를 통한 지역경제 활성화 및 일자리 창출

## 2-2. 콘텐츠 전문인력 양성

### □ 사업 개요

<도내 특성화고 및 대학 콘텐츠학과 대상 프로젝트 개발, 취업 멘토링 지원>

- 창조학교를 통한 콘텐츠 창의 인재 발굴·양성
- 학교별 취업교육 지원을 통한 콘텐츠 산업인력 경쟁력 향상
- 프로젝트 중심의 취업 멘토링을 통해 실무형 우수인재 양성

### □ 추진 계획

#### ○ 목 표

- 굿모닝주니어창조학교 : 1,600명(11개교)
- 콘텐츠 취업멘토 지원 : 150명( 5개교)

#### ○ 내 용

##### ○ 굿모닝 주니어 창조학교

- 지원대상 : 도내 특성화고 11개교(11개 시군별 1개교)  
※ 신규지역 : 부천, 오산, 양평('16년 8개 → '17년 11개)
- 지원분야 : 게임, 애니메이션, 스마트 콘텐츠, 캐릭터, 방송 등
- 지원내용 : 창의력 향상 및 프로젝트 개발 교육 운영 사업비 지원  
※ 창조학교 사업 참여시군 및 교육청 예산 매칭을 통한 지원
  - 공통역량과정 : 창의력 역량 제고를 위한 교육 과정 개발, 운영
  - 전문역량과정 : 현장 중심형 콘텐츠 프로젝트 개발 지원
  - 창조학교 경진대회 : 참여학교 대상 프로젝트 전시, 발표 및 시상

##### ○ 콘텐츠 취업멘토지원

- 지원대상 : 도내 콘텐츠 관련 대학
- 지원분야 : 게임, 애니메이션, 스마트 콘텐츠, 캐릭터, 방송 등
- 지원내용 : 도내 콘텐츠 관련학과 대상 취업 멘토링 지원 → 참여학과 학생 프로젝트 및 포트폴리오 대상 멘토링 시행, 취업역량 강화

## □ 추진 일정

- 2017. 3 : 굿모닝 주니어 창조학교 학교별 협약 체결
- 2017. 3 ~ 11 : 콘텐츠 전문인력 양성사업 운영
- 2017. 4 : 취업멘토 지원 사업 대학 협약 체결
- 2017. 11 : 굿모닝 주니어 창조학교 경진대회 개최

## □ 기대 효과

- 콘텐츠 산업계의 요구 반영, 현장중심의 맞춤형 인력 양성
- 콘텐츠 전문인력 양성사업 1,750명 이상 교육수료

## 2-3. 경기문화창조허브[판교]

### □ 사업 개요

<도내 콘텐츠 스타트업 창업 및 육성을 위한 환경 조성 and 생애 주기별 지원>

- 문화·융복합 콘텐츠를 중심으로 한 새로운 시장과 일자리 창출
- 산업변화에 부응하는 스타트업 육성 선순환 생태계 조성 필요

### □ 추진 계획

- 목 표 : 창업 200건, 일자리 창출 510개 등
- 장 소 : 판교 경기창조경제혁신센터 8~9층(2,413㎡/)
- 사업내용
  - 공간지원 : 개방형 창업공간 운영(소통, 협업, 사무공간 제공)
  - 아이디어 생성 : 창업문제 해결 플랫폼「아이디어클라우드」운영
  - 사업화 단계 : 문화콘텐츠분야 창업지원 전담인력「문화창업플래너」육성, 예비창업가의 성공창업을 지원하는「청년창업SMART 2030」운영
  - 선순환시스템 구축 : 문화콘텐츠 창업 선순환 생태계 완성을 위한「문화창의네트워크」운영

### □ 추진 일정

- 2017. 3 : 스타트업 오피스 신규입주기업 선발(상·하반기)
- 2017. 4 : 청년창업(SMART 2030) 지원사업 대상자 선발 등
- 2017. 5 : 문화창업플래너 4기 모집 및 육성

### □ 기대 효과

- 스타트업 오피스 입주기업 투자유치 10억 이상
- 프로그램 개최건수 500건 이상

## 2-4. 경기 콘텐츠코리아 랩

### □ 사업 개요

<창조적 아이디어의 사업화를 단계별로 지원하여 창작 및 창업 활성화>

- 창작·창업 환경 조성 및 지원 프로그램 필요, 청년 일자리 창출

### □ 추진 계획

#### ○ 목 표

- 창작·창업 문화 확산을 통한 청년 일자리 창출
- 창작자를 위한 창작/창업 환경 조성 및 지원 프로그램 필요

#### ○ 내 용

- 창작 공간 운영
  - 강연 및 세미나 촬영스튜디오, 편집실, 녹음실 등 창작공간(7층)
  - 창업을 준비하는 창작팀을 위한 개별 작업공간(6층)
- 아이디어 융합 및 비즈니스 사업화 프로그램 운영(총 5개)
  - 콘텐츠 장르·기술·예술 융합 프로그램 운영
  - 예비 창업자 역량 강화를 위한 집중 트레이닝 및 멘토링, 비즈니스 사업화 프로그램 및 랩멤버십(제작지원) 시스템 운영

### □ 추진 일정

- 2017. 5 : 창의세미나, 슈퍼끼어로 교육 시행
- 2018. 2 : 2017년 경기 콘텐츠코리아 랩 성과 발표회

### □ 기대 효과

- 아이디어가 사업화로 이어지는 콘텐츠 창작 생태계 조성
- 협업 및 창작 인프라 구축을 통한 콘텐츠 제작 활성화

## 2-5. 북부 경기문화창조허브

### □ 사업 개요

<제조업+디자인+콘텐츠 융합을 통한 문화콘텐츠 청년 창업 및 경기북부 산업고도화 지원>

- 경기 북부 청년 일자리 창출 및 문화산업 창업 생태계 조성

### □ 추진 계획

- 목 표 : 창업 50개, 일자리 창출 125개, 기업지원 250건
- 내 용
  - 공간지원 : 창업공간, 회의실, 프로젝트실, 교육장 등 운영
  - 장비지원 : 3D스캐너, 3D프린터, CNC조각기, 레이저커터 등
  - 교육지원 : 창업, 디자인, 스토리텔링, 장비 교육 등
  - 판로개척 : 유통·마케팅 및 국내·외 전시 참여 지원 등
  - 제작지원 : 아이디어 상품 시제품 제작지원 등
  - 협력지원 : 제조, 디자인 등 협력 프로젝트 지원
  - 지역연계 : 북부 지역 혁신 프로젝트 과제 발굴 등

### □ 추진 일정

- 2017. 4 : 플리마켓 1회차 개최, 공동창작 교육 워크숍 추진
- 2017. 7 : 북부 경기문화창조허브 입주사 스타트업 5기 입소
- 2017. 11 : New Makers Korea 2017(디자인 전시회) 개최

### □ 기대 효과

- 문화콘텐츠분야 창업 활성화로 경기북부 창업생태계 조성
- 2019년까지 창업 250개, 일자리 창출 625개, 스타트업 1,250개 지원

## 2-6. 광고 경기문화창조허브

### □ 사업 개요

<4차 산업혁명 선도의 정책 목표 달성을 위한 VR/AR 특화 클러스터 기반 조성>

- 기존 산업과의 융복합을 통해 급성장하고 있는 가상현실(VR) 및 증강현실(AR) 분야 예비 창업자 집중 육성
- 가상현실(VR) 및 증강현실(AR) 분야 기본 교육 및 체험기회 제공을 통한 산업 저변 확대 도모

### □ 추진 계획

○ 목 표 : 기업육성 10개 이상, 교육/저변확대 프로그램 참여자(기업) 20,000명 이상

○ 내 용

- 공간 운영 : 광고허브 입주공간 및 시설 운영/관리
- 기업 지원 : 입주기업 특화 집중지원(11층 10개 社 중심)
  - 컨설팅 지원 : 콘텐츠 기획, 유통, 마케팅 분야 집중
  - 네트워킹 지원 : 기업 및 전문인력 융합, 협업 지원 집중
  - 전시참여 지원 : 국내 및 해외마켓(미국/중국) 집중
- 교육 지원 : VR/AR 콘텐츠 기획 및 창작 인력 집중육성
  - 토크 콘서트 : 「T콘서트」(Tech-Trend-Talk)(가칭)
  - 저명인사 인사이드 및 선도 기업 경험 공유, 체험/실습 등
- 저변확대 : 소비자 체험 점점 확대



## □ 추진 일정

- 2017. 4 : 전시/체험 프로그램 운영
- 2017. 5 : 「T 콘서트」 개최(가칭)
- 2017. 9 : 국내외 전시회 참가 지원
- 2017. 11 : 입주기업 성과발표회 개최
- 2017. 12 : 사업결과보고

## □ 기대 효과

- VR/AR 특화 클러스터 조성으로 산업 생태계 기반 선도
  - o 공용 인프라 및 기업 입주 지원 확대
  - o 융합 전문 인력 양성
  - o 상설 전시 및 소비자 체험 점점 확대

## 2-7. VR/AR 매직스튜디오(신규)

### □ 사업 개요

<VR/AR 핵심 원천기술 확보 및 킬러 콘텐츠 지원을 통한 글로벌 시장 선도>

- VR/AR은 콘텐츠 산업에서 다양한 융복합 新시장 창출 가능
- 現 글로벌 시장은 VR 디바이스 및 글로벌 게임사가 주도 중

### □ 추진 계획

- 목 표 : 킬러콘텐츠 5건 이상, 선도기업 육성 30건 이상, 저변확대 프로그램 참여자(기업) 5,500명 이상
- 내 용
  - 공간구축 : 신규 테스트베드 및 입주 공간 구축
    - 테스트베드 : 판교허브 7층 (30평/현 공작실)
    - 입주공간 : 판교허브 6층 (8실 및 공용 공간)
  - 기업지원 : 성장 단계별 엑셀러레이션
    - 초기단계(Pre-엑셀@광고) : 시제품화 및 시장성 검증 집중
    - 성장단계(엑셀@판교) : 고도화 및 상용화 지원 집중
      - ※ 사업연계 : 판교허브(8층/10실) 입주공간 활용 예정
    - 데모데이(기업IR) : 엑셀러레이션 후 국내외 VC 투자 연계
  - (킬러콘텐츠) VR/AR 신화창조 프로젝트 발굴
    - 5개 성공사례 창출 지원 : 「5G-Star」(가칭)
    - 해외진출 지원 : 현지화 및 글로벌 제휴 파트너 네트워킹
  - (저변확대) 개발자 양성 및 시장 붐업
    - 산업 : 「GDF 글로벌 개발자 포럼」 국내외 초청연사 참여(가칭)
    - 소비 : 「찾아가는 VR/AR 체험관」도민(학생) 참여형(가칭)

## □ 추진 일정

- 2017. 3 : 공간구축 완료  
기업발굴(창조오디션) 및 입주협약  
「5G-Star」선발 및 제작 시행
- 2017. 4 : 기업 엑셀러레이션 시행  
「찾아가는 VR/AR 체험관」시행
- 2017. 5 : 「GDF 글로벌 개발자 포럼」개최
- 2017. 6 : 해외진출 지원 선발 및 시행
- 2017. 11 : 데모데이(5G-Star 프로젝트)
- 2017. 12 : 데모데이(엑셀러레이션 기업)

## □ 기대 효과

- 기술 및 콘텐츠 역량 확보로 글로벌 新시장, 플랫폼 선도
  - o 특화 인프라 및 엑셀러레이션 고도화
  - o 킬러콘텐츠 성공사례 창출
  - o 국내외 유통채널 확보 선도
  - o 개발자 양성 및 시장 붐업

## 2-8. 경기문화창조허브 확대 구축 및 운영(신규)

### □ 사업 개요

<창업지원프로그램과 시화산업단지의 고도화 지원을 위하여  
경기문화창조허브를 경기서부지역에 확대 구축 운영>

- 콘텐츠 창작·창업 생태계 확대 구축을 통한 청년창업,  
일자리창출 혁신거점 확대 및 지역 균형발전 도모
- 산업발전 및 혁신 잠재력이 높은 경기서부를 대상으로 우선 확대
- 제조업 기반 융·복합 창업 및 기술고도화를 통한 일자리창출

### □ 추진 계획

- 기 간 : 2017. 1 ~ 2019. 1  
※ 3년간 사업안정화 後 시흥시 인계
- 위 치 : 경기 서부 융·복합지원센터 내 3개층(2,4,5층)
- 목 표 : 2019년까지 창업 150건, 일자리창출 450개,  
스타트업지원 900건  
※ 매년 창업 50, 일자리창출 150, 스타트업지원 300건
- 내 용 : 창업자간 교류 및 공용오피스 제공, 스타트업오피스 지원
  - 공간지원 : 개방형 창업공간 운영 : 소통, 협업,  
공유의 공간
  - 제조기술 혁신센터 운영 : 사업아이템 발굴 및 시제품 제작지원,  
제조업(디자인 등) 신기술 동향 및  
최신 정보 지원
  - 디자인 기술 등 역량 지원 : 특허 등의 전문가 상담, 청년 창업과  
지역중소 기업에 디자인 정보제공  
및 애로해소
  - 마케팅 지원 : 창조기업과 중소기업 마케팅, 홍보지원,  
기술유통 및 사업화 지원

- o 매칭 및 큐레이팅 지원 : 매칭 투자 지원, 큐레이팅 지원 플랫폼 관리/운영
- o 지역특성 창업지원 : 지역전략 및 창업 육성지원, 지역브랜드, 융합역량 창업 지원
- 예 산 액 : 2,000백만원(도비 1,000, 시비 1,000)

## □ 추진 일정

- 2017. 2 : 경기문화창조허브 확대 운영 방안 연구
- 2017. 5 : 시범 프로그램 운영
- 2017. 11 : 시흥 경기문화창조허브 개소

## □ 기대 효과

- 경기서부 권역 콘텐츠 창작·창업 생태계 확대 구축을 통한 청년창업, 일자리창출 혁신거점 확대 및 지역 균형발전 지원

### 3

## 효율적 성과지향 조직운영

### 3-1. 콘텐츠산업 정책연구·개발

#### □ 사업 개요

<경기도 콘텐츠산업 진흥을 위한 정책 연구로 도 콘텐츠산업 발전방향 제시>

- 도 콘텐츠산업 미래 비전/전략 연구 및 정책 개발
- 정책수립 및 추진 시 필요한 조사/분석 자료 제공

#### □ 추진 계획

- 목 표 : 통계조사, 정책연구 보고서 각 1건 이상, 정책동향 리포트 6건 이상
- 내 용
  - 정책연구 : 경기도 콘텐츠산업 사업평가 및 정책연구
    - 도 콘텐츠산업 육성을 위한 실태조사 및 산업분석
    - 사업성과관리 및 평가 체계 마련
    - 경기도 콘텐츠산업 정책 제언 리포트 제공
    - 신규사업 개발 및 조직역량 강화

#### □ 추진 일정

- 2017. 4 : 사업평가 체계 용역 시행
- 2017. 7 : 2017 경기도 콘텐츠산업 실태조사 수행

#### □ 기대 효과

- 정책연구 개발을 통해 사업방향 및 사업모델 제시
- 31개 시·군 콘텐츠산업 현황 파악 및 정책방향 제시

## **3-2. 콘텐츠산업 홍보**

### **□ 사업 개요**

<언론 및 온라인 매체와 홍보물 제작을 통한 도민, 기업 대상  
정보 제공>

- 경기도 콘텐츠산업 홍보 통한 4차산업 중심도시 경기도  
브랜드 이미지 제고

### **□ 추진 계획**

- 목 표 : 언론보도 건수 및 SNS 포스팅 10% 이상 증가
- 내 용
  - 언론 홍보 : 보도자료 통한 지면, 방송, 인터넷언론 보도 추진
  - 온라인홍보 : 페이스북 운영 통한 도민 소통 및 정보 제공
  - 홍보물제작 : 기관 브로슈어 제작 배포 통한 정책 및 사업소개

### **□ 추진 일정**

- 2017. 3. : SNS 운영, 브로슈어 제작 용역 발주
- 2017. 4. : SNS 기자단 3기 발족
- 2017. 5. : PlayX4 홍보 지원
- 2017.10. : 빅포럼 홍보 지원
- 2017.11. : 기관 브랜드 인지도 측정 평가

### **□ 기대 효과**

: 체계적 홍보를 통한 지원 사업 정보 제공 강화 및 기관 인지도  
고양

### **3-3. 재단운영**

#### **□ 사업 개요**

##### **<효율적 업무지원을 통한 조직성과 창출>**

- 조직 역량강화를 통한 道 정책이행 및 비전달성

#### **□ 추진 계획**

##### **○ 목 표**

- 성과창출 조직운영을 위한 교육, 인사, 복지 업무 체계 개선
- 조직원 역량 강화를 통한 직원 경쟁력 및 기관 성과 향상

##### **○ 내 용**

- 직원 교육 및 역량 강화를 통한 조직성과 창출
  - 사외교육 : SBC 중소기업연수원 교육 외 (1인당 2개 교육, 180명 이상)
  - 사내교육 : 법정교육 (6회, 연 300명), 창업지원역량 및 핵심인재 양성 교육 (4회, 연 120명 이상)
- 노사 화합 : 직급별 원장과의 대화, 노사상생워크숍 운영 등
- 사기 양양 : 휴양시설 (14개소) 및 글로벌 벤치마킹 등

#### **□ 추진 일정**

- 2017. 2.~12. : 전문성 함양 교육 실시 (6회 이상/인)
- 2017. 4, 10. : 워크숍 (상·하반기)
- 2017. 3.~12. : 노조 (단체협약, 임금협상 등), 한울협의회(분기별 1회) 개최

#### **□ 기대 효과**

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



## 4-1. 빅데이터 정책 연구 개발

### □ 사업 개요

<빅데이터 사용에 대한 관리체계 표준인 ‘빅데이터 거버넌스’ 연구>

- 빅파이 센터 운영 시 데이터 독점에 따른 위험을 줄이기 위해 감시와 견제 차원의 거버넌스 체계 필요

### □ 추진 계획

- 목 표 : 빅파이센터의 데이터 사용 및 운영에 관한 거버넌스 관리체계 구축
- 내 용
  - 데이터 품질, 표준, 메타데이터 등 데이터 관리 체계 정립
  - 보안 및 개인정보보호 관리 정책 수립
  - 빅파이센터 거버넌스 구축 전략 및 방법 도출
  - 빅파이센터 거버넌스 실현을 위한 제도적 장치 마련

### □ 추진 일정

- 2017. 4 : 연구 사업자 선정
- 2017. 5 ~ 8 : 정책연구사업 진행

### □ 기대 효과

- 기존 세부 관리체계의 효율적 통합 및 관리체계 수립
- 빅파이센터 거버넌스 구축 전략 및 액션플랜 수립

## 4-2. 지속가능한 빅데이터 분석서비스 제공

### □ 사업 개요

<2015, 2016년 빅데이터 분석서비스 성과를 토대로 시스템 기반의 지속가능한 빅데이터 서비스 개발 및 제공>

- 도민 수요 및 도입효과가 높은 정책지원 서비스 발굴을 통한 과학적 도정 구현으로 공공서비스 만족도 향상 및 빅데이터 효과에 대한 인식 제고
- 도민의 직접적인 생활에 영향을 미치는 서비스 제공으로 도민 안전과 생활 환경 개선

### □ 추진 계획

○ 목 표 : 분석사업 신규 과제 3건/상시 과제 4건/수시 과제 2건

○ 내 용

- 전체 과제를 신규/상시/수시 과제로 분류하며, ‘16년 과제별 분석 결과 및 ‘17년 분석 과제 수요조사 결과를 바탕으로 빅데이터위원회(2.2 개최 예정) 안건 상정, 결의 예정
- 신규과제 : ‘17년 신규 분석 과제(5개 후보 중 3개 선정 예정)
- 상시과제 : ‘16년 분석 과제 대상 상시 과제 선정(4개)
- 수시과제 : 기존 모델 및 데이터 기반 추가 분석 / 기존 데이터와 신규 데이터 융합을 통한 새로운 인사이트 도출 / 도·시·군의 요청에 의한 수시분석 필요 시 수시분석TFT를 통해 분석 수행

※ (예시) 「메르스로 인한 도내 소비영향 분석」 수시 분석

## □ 추진 일정

- 2017. 4 ~ 9 : 분석 활용 데이터 수급, 신규 및 수시 분석 수행, 분석 모델링 및 분석서비스 구축
- 2017. 10 ~ 12 : 분석 결과 기반 현업부서 활용 지원, 상시 분석 서비스 제공

## □ 기대 효과

- 특성별 과제 세분화로 다양한 요구사항 및 필요 시점 만족
- 도 및 유관기관과의 빅데이터 분석 협력 사업 모델 확대
- 분석 인프라 및 데이터 활용 체계 구축으로 지속적인 분석서비스 제공 기반 마련

## 4-3. 민간 비즈니스모델 발굴 지원

### □ 사업 개요

<데이터 관련 전문기업 육성 및 데이터 기반 신산업 창출 기여>

- 데이터 활용 부가가치 창출 및 사업화의 고도화를 위한 전문가 네트워크 전문화를 통해 신성장 동력 촉진
- 데이터 활용 민간 비즈니스 모델 발굴 및 사업화지원으로 데이터 전문기업 육성 및 데이터 활용 산업 진흥 기여

### □ 추진 계획

- 목 표 : 우수 비즈니스모델 11개 팀 발굴
- 내 용 : 빅데이터 기반 비즈니스 모델 사업화지원 11건
  - 우수 발굴 모델의 도내 창업 및 사업화 성공을 위해 선발된 11개 팀 대상 3개월 간 액셀러레이팅 실시
    - 사업화지원금 : 스타트업 초기 정착 필요비용, 개발 비용 팀 당 1천만원 지급
    - BM컨설팅 : 비즈니스 모델의 구체화 및 재정립
    - 전담멘토링 : 데이터 분석, 사업성공 전략, 투자 등 멘토링
    - 스کیل-업 : 법률, 회계, 세무, 마케팅, 데이터활용 기술 등
    - 네트워킹 : 대기업 동반성장, 투자자 등 네트워킹 지원
    - 데모데이 : VC 투자유치 등 지원 목적

### □ 추진 일정

- 2017. 6 ~ 9 : 민간 비즈니스모델 지원 프로그램 운영
- 2017. 10 : 데모데이(최종 오디션) 개최

## □ 기대 효과

- 사업 종료 후에도 지속 가능성을 확보할 수 있는 역량을 갖추기 위해 실전 기반형 엑셀러레이팅 프로그램을 연계한 사후 관리로 지역 경제 활성화에 기여
- 창업 유관기관과의 유기적인 협력 체제를 구축하여 지역경제 활성화에 기여할 수 있는 빅데이터 가치 창출 창업 진흥
- 성과 지표 점검 및 만족도 조사 진행 후 지속적인 성과 분석 및 발전 방향을 위한 방안모색으로 사업화 확장 가능성 증대

## 4-4. 빅데이터 전문인력 양성

### □ 사업 개요

<실전 프로젝트 중심 교육을 바탕으로 도 빅데이터 산업 인적 토대 구축, 도민 기술·취업 경쟁력 강화>

- 경기도 빅데이터 전문가 인적수요에 부응하는 전문인력 육성
- 도민 빅데이터 관련 기술·취업 경쟁력 제고 및 일자리 연계

### □ 추진 계획

- 목 표 : 220명 수료
  - 빅데이터 기술 과정(50명), 빅데이터 분석 과정(70명), 빅데이터 재직자 과정(80명), 빅데이터 특성화 과정(20명)
- 내 용
  - 경기도민 또는 경기도 소재 대학생, 관련 직무 재직자, IT 특성화 고등학생 대상 빅데이터 교육으로 우수 전문인력 양성
  - 취업대상자 빅데이터 취·창업 지원(채용박람회, 현장견학 등)
  - 수료자대상 커뮤니티 활성화 및 인적네트워크 강화

### □ 추진 일정

- 2017. 5 ~ 11 : 교육운영
- 2017. 8 : 수료식 및 성과 발표회
- 2017. 9 ~ 6 : 교육생 취·창업지원

### □ 기대 효과

- 경기도 빅데이터 산업 및 우수인력 기반 강화
- 도민 빅데이터 산업계 취·창업 확대

## 4-5. 빅포럼

### □ 사업 개요

<빅데이터 국제포럼을 통한 데이터 산업 육성 및 글로벌 스탠다드 구축 논의>

- 빅데이터 융·복합 국제 포럼 개최를 통한 경기도의 선도적 역할 및 위상 구축
- 4차 산업혁명 주도를 위한 글로벌 스탠다드 논의의 장 마련

### □ 추진 계획

- 목 표 : 빅포럼2017 행사 3,000명 참관
- 내 용 : 국내외 학자·전문가 초청 국제 포럼 개최
  - 컨 설 팅 : 빅포럼 2017 추진방향 및 세부 주제와 세션 구성
  - 위원회 구성 : 행사 추진 방향 및 단계별 운영 안건 심의 등 의사결정을 위한 의사결정조직 구성
  - 홍 보 : 온·오프라인, 지면 광고 등 다양한 매체 활용
    - 온·오프라인 : SNS, 블로그, 홈페이지, 뉴스레터, 포스터, 현수막, 가로등배너 등 등
    - 언 론 사 : 지면광고, 공중파 광고 등
  - 사무국 구성 : 빅포럼 운영 총괄 및 행사 진행을 위한 실무 조직 구성
  - 연사 / 패널 : 빅데이터 관련 해외 연사 포함 전문가 10여명.  
주제와 관련하여 전문성 및 위상을 고려하여 지역(대륙별), 전문 분야, 소속 기관 등 다양한 인사로 구성

※ 컨설팅 기관과 연사섭외대행사 간 유기적 협업체계 구성

## □ 추진 일정

- 2017. 1 ~ 3 : 빅포럼 방향·주제 설정 및 연사 발굴
- 2017. 4 ~ 6 : 사전컨설팅 수행 및 빅포럼 조직위원회 구성
- 2017. 7 ~ 10 : 빅포럼 사무국 구성 및 운영
- 2017. 9 : 빅포럼 2017 개최
- 2017. 11 : 빅포럼 결과 피드백 및 차년도 사업 반영

## □ 기대 효과

- 빅데이터 및 자율주행, 스마트시티 등 새로운 융·복합 기술 트렌드를 도민들에게 널리 전파
- 빅데이터 활용문화 확산의 기틀 마련



## 4-6. 빅데이터 활용 아이디어 공모전

### □ 사업 개요

<빅데이터 활용 도정개선 아이디어 발굴 및 공익가치창출 모델의 시제품 연구개발지원>

- 데이터 활용 아이디어 공모대회 개최로 빅데이터 활용문화 확산
- 공익가치창출 모델의 시제품 서비스를 통한 도민 생활편의 증진 등 도정개선 도모

### □ 추진 계획

#### ○ 목 표

- 도정 및 도민생활 개선 아이디어 수집 150건 이상
- 공익적 데이터 활용 모델 시제품개발 및 출시 지원 2건 이상

#### ○ 내 용

- 상 반 기 : 경기 빅데이터 활용 아이디어 공모전 개최
  - 참가자격 : 데이터 활용 도정개선 아이디어를 보유한 국민 누구나
  - 지원내용 : 대상 등 10팀(명) 시상. 총 상금 2,100만원 및 경진대회 예선 자동진출
- 하 반 기 : 공공분야 빅데이터 활용분석 경진대회 개최
  - 참가자격 : 공익적 가치를 창출하며, 일정기간(3개월) 연구개발 후 제품 출시가 가능한 빅데이터 활용모델 보유자
  - 지원내용 : 공공빅데이터상 3팀(명) 시상. 시제품연구개발 지원금 6,000만원

### □ 추진 일정

- 2017. 2 : 도 및 시군 대상 도정개선 공모과제 수집
- 2017. 3 : 공모전 및 경진대회 공모과제 확정
- 2017. 4 ~ 5 : 경기 빅데이터 활용 아이디어 공모전 공모·접수

- 2017. 5 ~ 6 : 공모 심사·결과발표 및 시상식
- 2017. 7 ~ 8 : 공공 빅데이터 활용분석 경진대회 참가·접수
- 2017. 9 : 경진대회 파이널 및 시상식
- 2017. 10 ~ 12 : 경진대회 수상작 시제품 연구개발 지원
- 2017. 12 : 데모데이 개최 및 도민 대상 시범 서비스 실시

## □ 기대 효과

- 데이터 활용 공익적 가치창출 모델 발굴을 통한 도정 개선
- 도민 대상 시범 서비스 확대를 통한 생활 편의 증진

## **4-7. 산학연 데이터 협력 네트워크 조성**

### **□ 사업 개요**

<공공정책 담당자와 산학연 데이터전문가 간 네트워크 조성 및 협력 생태계 구축>

- 빅데이터 분야 공공과 민간의 유기적 네트워크 조성
- 지속적 교류를 통한 민간 수요 파악 및 정책 입안 역량 강화

### **□ 추진 계획**

- 목     표 : 세미나 참가 연인원 120명 이상
- 내     용 : 산학연 빅데이터 전문가 초빙 정기세미나 개최
  - 전문가 강연, 테마 토론, 워크숍 등 네트워킹 프로그램 운용

### **□ 추진 일정**

- 2017. 3 ~ 11 : 산학연 전문가 초빙 세미나 개최(격월)
- 2017. 12        : 공공-민간 빅데이터 네트워크 구축 워크숍

### **□ 기대 효과**

- 경기도 및 시군 빅데이터 관련 공공정책 담당자 역량강화
- 산·학·연 민간 전문가와의 네트워크 증대 및 협력 기반 구축

## 4-8. 빅파이추진단 운영

### □ 사업 개요

<경기도 빅데이터 사업 빅파이프로젝트 효율적 조직운영과 성공적 추진을 통한 도 정책 이행 및 비전 달성>

- 경기도 빅데이터 정책 이행 및 비전 달성

### □ 추진 계획

- 목 표 : 빅파이센터 운영 및 도민 빅데이터서비스 제공
- 내 용
  - 빅파이센터 프로그램 연간 운영으로 열린 빅데이터서비스 제공
  - 빅파이센터 지원 사업 홍보를 위한 소개 자료 제작
  - 빅파이센터 데이터, 분석환경 제공을 위한 인프라 조성

### □ 추진 일정

- 빅파이센터 프로그램 운영
  - 빅데이터 오픈랩을 활용한 분석 시스템 활용 교육 프로그램 운영
  - 빅파이센터 전문가 세미나 개최 및 네트워킹 프로그램 운영
- 빅파이프로젝트 홍보·마케팅
  - 빅파이센터 온라인 홍보 추진(홈페이지, SNS, 뉴스레터 등)
  - 빅파이센터 홍보물 제작 및 배포(브로셔 등)
- 빅파이추진단 효율적 조직운영

### □ 기대 효과

- 분석인프라 활용 확대를 통한 도민 대상 빅데이터 지원 서비스 활성화
- 경기도 취·창업, 연구 분야 빅데이터 분석 활용 확대