

118122

한국콘텐츠진흥원

❖ **총괄 요약표**

평가 범주	지 표 명	비계량		계량		합계	
		가중치	등급	가중치	득점	가중치	득점
리더십· 책임경영	1. 국민평가			8	7.381	8	7.381
	2. 정부권장정책			5	3.650	5	3.650
경영 효율	1. 업무효율			6	6.000	6	6.000
	2. 재무예산성과						
	(1) 재무예산성과			2	1.957	2	1.957
	(2) 계량관리업무비			5	5.000	5	5.000
	3. 총인건비 인상률			4	4.000	4	4.000
주요 사업	1. 주요사업 성과관리	10	A°			10	9.000
	2. 콘텐츠 해외진출 지원			6	6.000	6	6.000
	3. 콘텐츠 제작지원			6	6.000	6	6.000
	4. 문화기술 활성화			6	6.000	6	6.000
	5. 콘텐츠 기반조성			2	2.000	2	2.000
전체 합계		10		50		60	

I 리더십·책임경영

1. 국민평가

가. 평가개요

지표산식	평가방법	목표치	실적치	평 점	가중치	득 점
$(((\text{고객만족도지수} \times 0.4) + (\text{향상도} \times 0.6)) \times 0.9) + (\text{국민체감도} \times 0.1)$	목표부여	100	92.268	92.268	8	7.381

나. 평가내용

- 공기업·준정부기관 국민평가로 기획재정부에서 실시하는 고객만족도 개선도와 국민체감도 조사결과를 9:1 비율로 합산하여 국민평가 점수를 평가하였다.
- 고객만족도 지수와 전년대비 향상도를 4:6 비율로 합산하여 평가하는 고객만족 개선도는 고객만족도 지수 95.001점, 전년대비 향상도 89.014점을 적용하여 계산한 결과 91.409점으로 산출되었다. 국민체감도 점수는 체감도 조사결과 57.781점으로 준정부 기관평균 53.459점을 기준으로 표준편차를 구하여 지수를 산출한 결과 100점으로 평가된다. 최종적으로 고객만족도 개선도 91.409점, 국민체감도 100점으로 국민평가 점수는 평점 92.268점, 8점 만점 기준으로 7.381로 평가한다.

다. 항목별 원인

- 고객만족도 조사결과 PCSI는 87.501점으로 전년 88.372점 대비 0.871점 하락했다. 항목별로는 금융(제작)지원 서비스와 육성촉진(전시참가지원) 서비스에 대한 만족도가 각각 1.5점, 0.2점으로 소폭 하락했다. 올해 처음 실

시된 국민체감도의 경우 준정부기관 평균 대비 4.322점 높은 57.781점을 득점하였으며, 세부항목별로는 공공이익 기여도 측면에서 상대적으로 높은 평가를 받았다.

- 전년도 평가결과에 따른 업무유형별 핵심관리요소를 도출하여 고객만족도 개선 계획을 수립하여 이행상황을 점검했다. 그러나 지원절차, 사회적 차원에 대한 만족도 개선 등이 미흡한 것으로 나타났다.
- 한편 국민체감도 개선을 위해 국내외 SNS, 블로그 기자단 운영을 통한 사업성과 홍보와 산업동향 정보제공에 힘을 기울였다. 그 결과 '2011 한국 PR 대상'을 수상하는 등 국민체감도 향상을 위해 노력한 점이 인정된다.

라. 추세분석

- 고객만족도 조사결과(PCSI)는 콘텐츠 진흥기관이 통합 출범한 2009년 81.2점을 득점한 이래, 2010년 88.4점으로 전년대비 7.2점으로 대폭 상승했다. 그러나 2011년에는 87.5점으로 전년 대비 0.9점 하락했다.
- 국민체감도의 경우 2011년 처음 실시되었으며, 조사결과 57.781점을 득점했다.

2. 정부권장정책

가. 평가개요

지 표 산 식	평가방법	목표치	실적치	평 점	가중치	득점
정부평가기준 적용	목표부여	100%	73	73	5.000	3.650

나. 평가내용

- 법령상 의무·권장사항 및 주요 국가정책사업의 목표달성 여부를 평가하는 지표로 청년 미취업자 고용 실적 등 10개 지표에 대해 세부 평가산식을 적용하여 평가하였다.
- 각 부처의 평가 결과를 집계한 결과, 진흥원의 정부권장정책 이행실적은 3.650점으로 평가한다.

다. 항목별 원인분석

구 분	가중치(A)	부처 평가결과(B,%)	득점(A×B)
1. 청년 미취업자 고용실적	1.0	100%	1.000
2. 단시간 근로제 운용실적	0.5	0%	0.000
3. 장애인 의무고용	0.4	66%	0.265
4. 국가유공자 우선채용	0.3	100%	0.300
5. 중소기업제품 우선구매	0.8	82%	0.660
6. 동반성장 실적	0.5	68%	0.341
7. 중증장애인 생산품 우선구매	0.3	58%	0.174
8. 국가유공자 자활용사촌 생산품 우선구매	0.3	51%	0.154
9. 친환경상품 우선구매	0.3	90%	0.270
10. 전통시장 온누리상품권 구매	0.3	100%	0.300
11. 에너지 이용 합리화	0.3	62%	0.186
계	5.0		3.650

- 청년미취업자 고용실적, 국가유공자 우선채용, 전통시장 온누리상품권 구매 지표는 만점을 달성했다. 그러나 단시간 근로제 운용실적, 장애인 국가유공자 자활용사촌 생산품 우선구매, 중증장애인 생산품 우선구매 지표는 실적이 비교적 부진한 것으로 나타났다.

II 경영효율

1. 업무효율

(1) 노동생산성

가. 평가개요

지표산식	평가방법	목표치	실적치	평점	가중치	득점
부가가치 /평균인원	목표부여	116,742,399	125,218,805	100	6.000	6.000

나. 평가내용

- 기관의 효율적인 노동생산성 향상을 유도하는 지표로서 평균인원 대비 부가가치 창출액을 목표부여 방식으로 평가하였다.
- 2011년 1인당 부가가치가 125,218,805원으로 산출되었으며 2010년 106,129,454원 보다 18% 상승하여 6점 만점 기준 6.000점으로 평가한다.

다. 항목별 원인

- 2011년 (구)게임산업진흥원의 경품용 상품권 수수료 관련 소송 승소에 따른 소송 관련 충당부채환입액(7,855백만원)과 지방이전 계획에 따른 종전 부동산 (상암동 본원건물) 매각으로 발생한 유형자산처분이익(1,925백만원) 발생에 따라 당기순이익이 증가한 것이 부가가치 상승의 주요 원인으로 분석된다. 이로 인해 2011년 부가가치액은 27,384,388,506원으로 2010년의 23,168,908,917원 대비 18% 증가했다. 한편 평균인원은 2010년 218명에서 2011년 219명으로 비슷한 수준을 유지함에 따라 인당 부가가치가 전년 대비 18% 증가한 것으로 나타났다.

라. 추세분석

- 2009년 통합 이후 지속적으로 상승하는 추세이다. 기관의 인당 부가가치 2009년 96,952,162원에서 2010년 106,129,454원, 2011년 125,218,805원으로 매년 10% 이상 상승하고 있다.

2. 재무예산성과

(1) 재무예산성과

(1)-1 사업비집행률

가. 평가개요

평가산식	평가방법	목표치	실적치	평점	가중치	특점
사업비집행액 /사업비예산현액	목표대실적	100%	97.33%	97.86	2.000	1.957

나. 평가내용

- 기관 사업비예산현액의 100% 집행을 목표로 하여 예산계획 대비 실행정도를 측정하는 지표로 목표대실적 방식으로 평가하였다.
- 진흥원은 2011년 사업비예산현액 163,753백만원 중 132,185백만원을 집행함으로써 사업비집행률 97.33%를 달성함에 따라 2점 만점 기준 1.957점으로 평가한다.

다. 항목별 원인분석

- 전년도 이월액 16,257,726,997원을 포함한 사업비 총 194,055,966,512원 중 총 188,876,872,341원을 집행하여 사업비집행률 97.33%로 평가된다.

라. 추세분석

- 2009년 96.381%, 2010년 95.939%, 2011년 97.33%로 2011년의 경우 전년 대비 소폭 상승한 것으로 나타났다.

(2) 계량관리업무비

가. 평가개요

지표산식	평가방법	목표치	실적치	평 점	가중치	득 점
관리업무비 /총예산집행액	목표부여	0.310	0.270	100	5.000	5.000

나. 평가내용

- 전체 운용예산 대비 적정 관리업무비 비중을 관리하여 기관의 관리업무비 절감을 유도하기 위한 지표로서 관리 업무비를 총예산집행액으로 나눈 계량관리업무비를 목표부여 방식으로 평가하였다.
- 총예산집행액 대비 관리업무비의 비중은 2010년 0.344에서 2011년 0.270으로 전년대비 21.4% 감소하였으며, 최고목표치인 0.310보다 낮은 0.270을 달성함에 따라 5점 만점 기준 5.000점으로 평가한다.

다. 항목별 원인분석

- 2010년 대비 2011년의 총예산집행액은 18.5% 증가하였으나 건설증인자산 등에 대한 자산취득 관련 비용의 증가로 실질적으로 재무제표상의 판관비 및 사업비는 10.3% 감소하였으며, 이에 따라 관리업무비는 6.9% 감소한 것으로 나타났다.

라. 추세분석

- 2009년 0.386, 2010년 0.344, 2011년 0.270으로 매년 10% 이상 감소하고 있으며, 특히 2011년의 경우 전년 대비 21.5% 크게 감소한 것으로 나타났다.

3. 총인건비인상률

가. 평가개요

평가산식	평가방법	목표치	실적치	평점	가중치	득점
(실적연도총인건비 -전년도총인건비) /전년도총인건비	목표부여	5.5%	4.768%	-	4.000	4.000

나. 평가내용

- 본 지표는 정부예산편성지침의 인건비 인상률 준수 여부를 측정하기 위한 지표로서 실적평가는 2011년도 인건비 인상률 가이드라인 5.5% 준수여부로 평가하였다.
- 2011년도 총인건비 인상률은 4.768%로 5.5% 이내인 정부지침을 준수함에 따라 4점 만점 기준 4.000점으로 평가한다.

다. 항목별 원인분석

- 인건비 인상 가이드라인 준수를 위해 임금인상 시뮬레이션을 실시하였으며 이에 따라 인건비 인상률을 관리하였다.
- 임금인상률 5.5%와 성과연봉제 확대 권고안 등의 정부예산집행 지침을 준수하기 위해 성과연봉 차등 폭을 확대하고 기본연봉 차등 인상하는 한편, 연차휴가 사용 촉진 등의 지속적인 총인건비인상률 관리노력을 기울였다.

라. 추세분석

- 2009년 통합 시부터 정부지침을 충실히 준수하고 있다.

Ⅲ 주요사업

1. 주요사업 성과관리의 적정성

(1) 주요사업 추진계획은 구체적이고 적정하게 수립되었는가?

- 문화산업진흥기본법 제31조에 근거하여 ‘콘텐츠 기반 문화산업의 진흥과 발전, 콘텐츠와 문화산업 활성화로 국민의 문화적 삶 향상, 창조경제시대 국가경제의 발전 선도’라는 설립목적에 근거하여 ‘콘텐츠산업 진흥으로 국가의 창조경제 활성화와 국민의 문화적 삶 향상에 기여’라는 미션 달성을 위해 콘텐츠 해외진출 지원, 콘텐츠 제작지원, 문화기술 활성화, 콘텐츠 기반조성을 주요사업으로 선정하고 있다. 이러한 주요사업 선정을 경영환경 분석, SWOT분석 및 정부의 정책방향과의 연계 속에서 도출한 노력은 긍정적으로 평가된다.
- 세계를 감동시키는 우리 문화, 우리 콘텐츠라는 비전을 달성하기 위하여 글로벌 시장 진출 확대, 미래콘텐츠 시장 선점, 콘텐츠 산업 핵심기반 육성을 전략목표로 설정하고 이를 4가지의 주요사업으로 체계적인 연계를 통하여 관리하고 있다. 다만, 주요사업의 선정과 관련되어 그 기준으로 전략적 중요도, 실행가능성, 시급성을 제시하고 있으나 예산이나 인력 등에 대한 고려가 필요하며 나아가 기관의 가장 중요한 고유사업으로 정관에 명시되어 있는 산업선도 전략정책 개발을 주요사업으로 고려할 필요가 있을 것이다.
- 주요사업의 성과목표 및 성과지표를 정부정책 및 경영 전략과 연계하여 설정하고 있으며, 성과지표는 수출계약액, 콘텐츠매출액, 문화기술 지원과제의 사업화 실적, 콘텐츠 산업인력의 취·창업 실적으로 설정하여 기관의 설립 목적을 달성하기 위하여 적극적으로 노력하고 있는 것은 긍정적으

로 평가할 수 있으나, 성과목표가 기관의 자체적인 노력 외에도 국내·외 경제상황에 따라 좌우될 수 있는 외생변수적 성격이 강하여 이를 보완할 수 있는 보완지표의 활용·개발이 필요할 것이다.

(2) 주요사업 추진계획은 적절하게 집행되었는가?

- 기관(장)은 정부의 콘텐츠산업진흥 시행계획을 고려하여 중기 경영계획을 수립하고 일정과 자원이 고려된 세부 실행계획을 연계함으로써 성과목표를 달성을 위한 전사적 자원관리를 실현하고 있는 것으로 나타났다. 다만, 성과목표가 국가적 차원의 거시적 목표로 제시되어 있어 세부 시행계획과의 연계성이 다소 미흡한 것으로 평가되며, 주요사업에 대한 예산이 감소됨에도 인력은 유지되는 측면이 있어 주요사업에 대한 인적·물적 자원배분계획의 연계성을 제고하여 추진계획이 적절하게 집행될 수 있도록 할 필요가 있을 것이다.
- 주요사업 추진 및 집행의 효율성을 확보하기 위하여 각 주요사업별로 시장성장, 고객/산업기반, 내부역량 측면에서 추진활동의 목표를 설정하고 이를 달성하기 위한 다양한 노력을 통하여 자원을 효율적으로 관리·운영함으로써 성과를 나타내고 있으며, 주요사업별로 성과목표 달성에 직접적으로 연관된 효율화 목표를 설정하여 예산절감 및 제도 개선을 추진하는 등 추진활동의 효율성을 제고함으로써 기관 설립 목적 달성에 기여하고 있는 것은 긍정적으로 평가할 수 있다.
- 기관(장)은 사업별 추진계획에 따라 사업을 수행하는데 있어 사업추진상의 문제점을 파악하고 발생 원인을 분석하여 이를 제거하거나 최소화하여 사업추진 절차를 개선함으로써 사업성과를 제고하고 있다. 특히 콘텐츠 해외진출 및 제작지원을 위하여 수출상담 및 정보제공의 기회를 확대하고, 콘텐츠의 품질고도화와 마케팅 활동을 지원한 노력은 긍정적으로 평가된다. 다만, 콘텐츠 기반 조성을 위한 전문인력 양성과 관련되어서는 산

업계의 수요와 동향을 적절히 파악하고, 대학과의 연계구조 체제를 보다 강화해 나가야 할 필요가 있을 것이다.

- 기관(장)은 경영환경 변화에 적극적으로 대응하고 주요사업 추진과정에서 발견된 현안과 위험요인은 4단계로 파악하여 적극적으로 대처하는 등 각 사업의 특성에 맞는 모니터링 체계를 운영하고, 구성원이 문제해결에 적극적으로 기여할 수 있도록 하는 노력을 기울이고 있는 점은 긍정적으로 평가된다.

(3) 주요사업의 비계량적 성과는 적절한 수준인가?

- 애니메이션 제작 지원 작품인 ‘마당을 나온 암탉’이 중국 3,000여개 극장에서 개봉되는 등 글로벌 경쟁력을 갖춘 콘텐츠의 지속 발굴·지원으로 콘텐츠코리아의 위상을 제고하고, 지속적인 콘텐츠 분야의 연구개발 지원으로 해외시장을 선점함으로써 콘텐츠 산업의 해외진출을 제고하는 등 각 주요사업별로 비계량적 성과를 거두고 있음으로써 이러한 다양한 비계량적 성과는 기관의 설립 목적 및 경영목표를 달성하는데 기여하고 있는 것으로 평가된다.

(4) 주요사업의 환류 활동은 적절하게 수행되었는가?

- 주요사업과 관련한 자체평가 및 환류에 있어서 기관(장)은 각 주요사업별 특성에 따른 다양한 모니터링 체계를 구축하여 개선활동에 반영함으로써 기관의 성과관리 및 사업의 효율성을 제고하고 있으며, 또한 각 사업별 적합도 평가를 추진하여 기관의 설립목적 달성과 지속성장을 위해 사업의 통합·조정을 유도하고 자발적 학습활동 및 우수사례의 공유·확산으로 사업의 성과를 공유하고 지속적 발전을 위한 노력을 전개하고 있는 것은 긍정적으로 평가된다.
- 기관(장)은 국회 및 감사원 등의 외부지적사항을 개선하기 위한 노력을

기울여 성과지표의 대표성과 경영목표와의 연계성을 강화하고 있는 것으로 확인되었다. 또한 경영평가 지적사항에 대해서도 개선 노력을 기울인 것으로 평가되나, 중장기 전략에 따른 성과목표와 실행계획의 연계를 더욱 강화할 필요가 있을 것으로 판단된다.

- 이상의 결과를 종합하여 볼 때, 주요사업 성과관리의 적정성을 위한 기관의 노력을 “A”로 평가한다.

2. 콘텐츠 해외진출 지원

(1) 콘텐츠 수출계약 실적

가. 평가개요

지표산식	평가방법	목표치	실적치	평점	가중치	득점
국내외 주요전시 계약액/ 전시지원예산	목표부여	23.552	25.558	100	6.000	6.000

나. 평가내용

- 콘텐츠 해외진출 실적은 방송, 애니메이션, 캐릭터, 만화, 게임 등 콘텐츠 분야의 해외진출 성과를 평가하는 지표로 전시지원 예산 대비 국내외 주요전시 지원 업체의 수출 계약액을 측정하여 평가하는 지표이다.
- 2011년 국내외 주요전시 계약액은 88,507,089달러로 전년도 72,005,008달러 대비 약 23% 상승하였으며, 전시 지원예산은 2010년 3,363백만원에서 2011년 3,463백만원으로 3% 증가하였다. 그 결과 지원예산 대비 계약액 실적이 전년대비 19% 증가한 25.558로 최고목표인 23.552를 상회함에 따라 5점 만점 기준 5.000점으로 평가한다.

다. 항목별 원인

- 콘텐츠 기업의 해외진출을 확대하고 수출계약을 활성화시키기 위해 인도, 러시아를 포함한 국내외 통합 마케팅 추진방안을 수립했으며 콘텐츠 수출 확대방안을 위한 해외시장 연구에 노력을 기울였다.
- 또 전시별로 참가업체 간담회를 지속적으로 시행하고 방송분야 수출 협의회 운영 등 해외마켓에 대한 정보 공유를 통해 업계의 해외 마케팅을 지원했다.
- 이 같은 다양한 노력으로 전년 대비 수출계약액이 23%로 크게 증가한 것으로 나타났다.

라. 추세분석

- 국내외 주요전시 수출계약액은 2010년 72,005,008달러에서 2011년 88,507,089달러로 상승세를 보였다.

3. 콘텐츠 제작지원

(1) 콘텐츠 제작지원 매출 실적

가. 평가개요

지표산식	평가방법	목표치	실적치	평점	가중치	득점
2개년 지원과제 매출액/ 2개년 대상사업 지원예산	목표부여	1.122	1.162	100	6.000	6.000

나. 평가내용

- 콘텐츠 제작지원 성과는 콘텐츠 제작지원과제의 매출실적을 지원예산 대비 제작지원 콘텐츠 매출액으로 측정하여 평가하는 지표이다.

- 2011년 콘텐츠 제작지원 과제의 매출액(2010년, 2011년 지원과제의 2011년 매출액)은 26,928백만원으로 전년도 23,308백만원 대비 약 15.5% 상승하였으며, 2011년 지원예산(2010년, 2011년 과제 직접지원예산)은 23,174백만원으로 전년도 22,860백만원 대비 1.4% 증가하였다. 그 결과 지원예산 대비 매출액 실적이 전년대비 14% 증가한 1.162로 최고목표인 1.122를 상회함에 따라 6점 만점 기준 6.000점으로 평가한다.

다. 항목별 원인

- 제작지원 콘텐츠의 매출성과를 높이기 위해 대중성과 작품성을 겸비한 우수한 콘텐츠 기획안을 선정하고 장르별 간담회, 월단위 제작진행 현황 점검, 지원금 지급방식 개선 등 콘텐츠 제작과정에 대한 적극적 지원을 실시했다.
- 또 지원서류를 간소화하여 지원업체 참여율을 높이고 체계적 성과조사를 시행함으로써 과제관리의 효율성과 성과측정의 객관성을 높였다.
- 그 결과 방송콘텐츠 제작지원 20,578백만원, 애니메이션 3,064백만원, 게임 3,285백만원의 매출실적을 거두었다.

라. 추세분석

- 2011년 콘텐츠 제작지원 과제의 매출액(2010년, 2011년 지원과제의 2011년 매출액)은 26,928백만원으로 전년도 23,308백만원 대비 약 15.5% 상승하였으며, 2011년 지원예산(2010년, 2011년 과제 직접지원예산)은 23,174백만원으로 전년도 22,860백만원 대비 1.4% 증가하였다. 그 결과 지원예산 대비 매출액 실적이 전년대비 14% 증가한 것으로 나타났다.

4. 문화기술 활성화

(1) 문화기술 상용화 실적

가. 평가개요

지표산식	평가방법	목표치	실적치	평점	가중치	득점
지원과제 사업화 수/지원과제 수	목표부여 (편차)	0.373	0.373	100	6.000	6.000

나. 평가내용

- 문화기술 활성화 성과는 문화기술(CT) 개발지원과제의 사업화 실적을 당해 연도 지원과제수 대비 사업화 건수로 측정하여 평가하는 지표이다.
- 2011년 진흥원 문화기술 활성화 실적은 0.373(지원과제 대비 사업화 건수)으로 최고목표인 0.373을 달성함에 따라 6점 만점 기준 6.000점으로 평가한다.

다. 항목별 원인

- 문화기술 상용화를 CT 개발지원사업의 최우선 목표로 설정하고 사업화 가능성이 높은 기술 위주로 과제를 선정하기 위해 '사업화 방안'을 과제선정 평가항목에 신설했다.
- 더불어 CT R&D 성과 활용 확대를 위해 '기술이전 사업화 촉진 계획'에 따라 성과물의 활용 확산을 위한 컨설팅, 정보제공, 홍보 확대를 실시했다.
- 또 CT PD실(기술기획전문가) 확대를 통해 과제별 점검, 중간 평가 강화를 추진함으로써 기술개발 과제의 출시율을 높이기 위한 노력을 기울였다.

- 그 결과, 2011년 지원과제 수 75개 대비 사업화 건수 28건으로 사업화 실적은 0.373으로 집계되었다.

라. 추세분석

- 문화기술 사업화 실적(사업화건수/지원과제수)의 연도별 추이를 살펴보면 2007년 0.097(3/31), 2008년 0.567(17/30), 2009년 0.424(28/66), 2010년 0.187(14/75), 2011년 0.373(28/75)의 실적을 나타냈다. 지원과제 상용화 노력이 본격화된 2008년 큰 폭으로 상승했으며, 2011년 성과 활용을 극대화하기 위한 다양한 컨설팅, 정보제공, 홍보 확대의 노력으로 실적이 전년 대비 100%로 크게 상승했다.

5. 콘텐츠 기반조성

(1) 콘텐츠 취·창업 지원실적

가. 평가개요

지표산식	평가방법	목표치	실적치	평점	가중치	득점
취창업인원 /교육수혜인원	목표부여 (편차)	86.6%	89.66%	100	2.000	2.000

나. 평가내용

- 콘텐츠 기반조성 성과는 콘텐츠산업의 취·창업 교육 수혜인원 중 취·창업 인원의 비율을 측정하여 평가하는 지표이다.
- 2011년 진흥원 교육과정 취·창업 실적은 89.66%로 최고목표인 86.6%를 초과 달성함에 따라 2점 만점 기준 2.000점으로 평가한다.

다. 항목별 원인

- 2011년 2월 콘텐츠산업 중장기 인력양성 기본계획을 수립하여 산업계 수요를 반영하고 전문성을 갖춘 교육과정을 기획하였다.
- 교육생 간담회, 만족도 조사, 중간평가회, 전문가 간담회 등을 통해 교육생 취·창업 활성화 방안을 모색하고 프로젝트 과정 중간 평가를 실시함으로써 교육생 수준향상을 위해 노력했다.
- 콘텐츠산업 인력수요 불균형 현상을 해소하기 위해 산업계 트렌드에 부합하는 중장기 현장실무 커리큘럼(3D, CG, 게임분야 등)을 개발하고 취업과 직접연계가 가능한 현장실무형 창의인재 동반사업을 발굴하여 시행했다.
- 또 콘텐츠 분야 취업박람회, 설명회를 총 5회 실시하고, 콘텐츠 채용정보시스템을 운영함으로써 교육생들의 취·창업 연계를 위한 다양한 노력을 기울였다.
- 그 결과, 2011년 콘텐츠 취·창업 교육생 취업률은 89.66%로 집계되었다.

라. 추세분석

- 콘텐츠 취·창업교육 취업실적의 연도별 추이를 살펴보면 2006년 98.04%, 2007년 66.67%, 2008년 72.22%, 2009년 58.29%, 2010년 73.29%, 2011년 89.66%의 실적을 나타냈다. 진흥원의 콘텐츠 취·창업 목적 교육과정의 경우, 연도별 교육기간, 교육과정의 변동성이 커 추세 변동 폭이 큰 것으로 나타났다.

