

한국콘텐츠진흥원 2011년 사업계획(안)

2010년 12월



I

중기 경영목표 체계도

미션

콘텐츠산업 진흥으로 국가의 창조경제를 선도한다.

비전

세계를 감동시키는 우리문화, 우리콘텐츠

- 한국 콘텐츠의 해외시장 진출을 견인하는 '창조적 진화집단' -

전략목표

전략목표 1

글로벌 시장 개척

전략목표 2

내수시장 기반강화

전략목표 3

성과지향 경영체계 강화

성과목표

미국시장 수출 연평균 30% 중대
중국시장 수출 연평균 25% 중대

성과차등 20% 확대
공공기관 최고수준 노사역량 확보

전략과제

1 세계적 스토리 발굴

4 해외진출지원 강화

7 공정거래 환경조성

2 제작 경쟁력 제고

5 투자금융지원 확대

8 지역기업지원체계마련

3 첨단 콘텐츠기술 개발

6 일자리 창출

성과연계 보상제도 정착

인적자원 역량강화

고객만족 극대화

노사관계 선진화

II

2011년 중점 전략과제

□ 세계적 스토리 발굴

- 성공 시나리오 발굴을 위한 대한민국 스토리 공모대전 추진(제3회)
 - ※ 공모전 규모 확대(응모 건수 : 1회 1007건 → 2회 1960건),
- 시나리오 개발, IR 지원을 위한 스토리창작센터 운영
 - 콘텐츠 창작공간 지원을 통한 그룹 창작 지원
 - 스토리 발굴·완성화 지원, 창작스쿨, 콘텐츠 번역·각색교육 운영
 - ※ 창작공간 확대, 멘토링과 글로벌 피칭 지원 확대

□ 제작 경쟁력 제고

- 콘텐츠 사전 제작지원을 통해 독립제작사 저작권 권리 확보와 수익구조 개선
 - ※ 명품 방송 드라마 사전제작지원(15억원), SPC(전문회사) 구성과 해외배급 등의 프로세스에서 KOCCA 적극 참여
- 국내외 CG 프로젝트 제작지원(50억원)
 - ※ 해외 CG 프로젝트의 경우 지원 규모 확대(최대 총제작비의 30%, 15억원 한도)
- 스마트폰 등 뉴플랫폼 기반의 콘텐츠 제작 지원
 - ※ 가전사, 방송사, 통신사, 콘텐츠 기업이 참여하는 신규서비스 발굴, 지원
- 3D 콘텐츠 제작 경쟁력 강화
 - ※ 3D 방송제작지원시설 설치(상암동 DMS 내, 40억원), 3D모바일게임인프라구축(50억원), 3D 영상교육센터 설립(45억원) 등

□ 첨단 콘텐츠 기술개발

- 융합형 콘텐츠, 3D 입체영상 등 차세대 핵심기술 개발지원
 - ※ 차세대(디바이스+콘텐츠+서비스) 통합 솔루션 구현을 위한 기술개발
 - ※ 미국시장을 겨냥한 킬러 콘텐츠 제작을 위한 맞춤형 기술개발 지원(6억)
- 기술이전, 가치평가, 컨설팅, 설명회 등 개발기술 실용화 추진
 - ※ 기술 중심의 기술 개발 → 콘텐츠 중심의 기술 개발

□ 해외진출지원 강화

- 글로벌콘텐츠센터(GCC) 운영
 - ※ 상시 서비스를 위한 고객지원 인포데스크 설치, 컨설팅 지원 확대
- 콘텐츠 기업 글로벌 지사 지원체계 구축
 - ※ 해외사무소내 기업을 위한 공간, 시설, 네트워크 제공
- 해외 수출 상담회 강화
 - ※ 음악, 3D, VFX 등으로 수출지원 대상 다양화, 신규시장 진출 확대

□ 투자금융지원 확대

- 완성보증제도의 제작비 융자지원 확대(135억 원 → 150억 원)
 - ※ 연중 상시 접수 후 월1회 추천위원회 개최, 보증요건완화(영화 P&A비용 우선 상환인정), 금융기관 확대(한국수출입은행외 기타 은행으로 확대)
- 글로벌 펀드 운영 참여('11년 800억원, '12년까지 2,000억원 조성)
 - ※ 펀드운용사 선정, 운용위원회와 투자심의위원회 참여

□ 일자리 창출

- 콘텐츠분야 일자리 확대
 - ※ 콘텐츠 1인 창조기업 지원확대(56개), 게임문화 지도자 양성 확대
- 콘텐츠분야 구인·구직 지원
 - ※ 종합인력정보시스템 운영, 연중 상시 잡페어 실시
- 산학 맞춤형 인력양성 지원 확대(일자리 창출 80% 이상)
 - ※ 대학·기업 연계 계약학과 개설, 졸업 후 현업에 즉시 투입

□ 공정거래 환경조성

- 콘텐츠 분쟁조정위원회 운영
 - ※ 상담, 조정건수 확대('10년 800건→1,000건), 약관 모니터링확대('10년 200개→'11년 250개)
- 콘텐츠 이용·거래상 난제에 대한 해결방안 마련
 - ※ 모바일콘텐츠 환불조건, 불법 프로그램 사용증명 등에 관한 법제도 개선안 마련

□ 지역 콘텐츠기업 지원체계 마련

- 지원사업 추진 시 지역 콘텐츠기업 가산점 도입
 - ※ 지원사업 관련 규칙개정을 통해 지역기업의 경우 가산점(5%) 부여
- 콘텐츠 기업 지원사업 관련 지역순회 설명회 개최(5개 권역)

1. 콘텐츠 제작 지원

☒ 방송영상콘텐츠 제작 활성화 (59.5억)

- 방송영상콘텐츠 제작지원(50억)
 - 다큐, 단막극, 미니시리즈 등 장르별 우수 방송영상콘텐츠 제작 지원
- 방송영상콘텐츠 창작기반구축(4.5억)
 - 방송대본 스토리뱅크 구축 및 방송연대표 Ver. 2.0 작성, 방송작가 국제포럼 개최
- 방송영상콘텐츠 포맷제작지원(5억)
 - 방송프로그램 신규 포맷 개발, 우수 방송 콘텐츠 포맷 바이블 제작 지원

☒ 게임콘텐츠 개발 지원 및 게임문화 조성 (142억)

- 게임콘텐츠 창작환경 조성 및 글로벌 서비스 지원(90억)
 - 글로벌서비스플랫폼(GSP) 이용업체 선정, 지원
 - 국산 온라인게임의 해외 서비스테스트를 위한 플랫폼 및 마케팅 지원
 - 차세대 게임 콘텐츠 및 솔루션 개발 지원
 - Smart Device(iPhone, iPod 등)용 게임등 차세대게임개발과제 10여개 지원
 - 차세대게임 품질 관리를 위한 품질평가 서비스 지원
 - 게임 개발기업 인큐베이션 지원
 - 입주회원사 지원, 게임벤처2.0 운영, 게임국내서비스플랫폼(DSP) 서비스 지원
- 게임과몰입 예방 및 해소(23억)
 - 게임과몰입 예방 및 상담치료 지원을 통한 건전게임문화 조성 지원

- ☞ 청소년 게임과몰입 예방 및 치료 지원 확대
 - 청소년 게임 과몰입 진단 및 상담치료 지원 확대, 게임문화 지도자 양성 및 게임문화 교육활동 지원 등
- ☞ 게임 과몰입 실태조사 및 치료프로그램 개발, 보급

● **기능성게임 활성화 지원(14억)**

- 기능성 게임을 통한 게임의 순기능 활성화 확대(제작편수 증가)

- ☞ 기능성게임 종합포털 구축 및 홍보
- ☞ 기능성게임 시범콘텐츠 제작 및 유통 활성화 지원
- ☞ G-러닝 프로젝트 확대 운영

● **e스포츠 활성화 지원(4억)**

- 국내 e스포츠의 글로벌 경쟁력 강화 및 선도 지원

- ☞ 제3회 대통령배 전국아마추어 e스포츠대회 개최
- ☞ 제7회 전국장애학생 e스포츠대회 개최
- ☞ 제2회 세계 e스포츠대회 개최

● **한중 게임문화 축제(1억)**

- 한국과 중국 게임기업간 지속적 교류를 통한 글로벌 저변 확대

● **게임산업활성화 지원(10억)**

- 게임산업 현안협의체 운영 및 게임정책과제 연구
- 게임산업동향 정보제공 및 게임산업실태조사·전망세미나 개최
- 국가기술자격법에 따라 게임국가기술 자격 검정 사업 수탁 수행

☒ **만화·캐릭터·애니메이션 제작 지원 (62억)**

● **글로벌 애니메이션 본편 발굴지원(20억)**

- 미국, 중국 등 글로벌시장에서 성공가능성인 높은 국산 애니메이션 본편 제작지원(3편 내외)

● **우수 애니메이션 자동사후 지원(10억)**

- 성공한 애니메이션의 후속 작품 제작을 위하여 시청률 등 일정한

자격 조건을 충족한 애니메이션 제작지원(1편)

- 해외진출 애니메이션을 대상으로 해외성과 등 자격조건을 통과한 작품 제작지원(1편)

● 애니메이션 디지털화 제작지원(10억)

- 우수한 국산 애니메이션의 스마트폰 등 모바일 오픈마켓 변환제작 및 서비스 운영 지원

● 국산 캐릭터 창작역량 강화 및 기반조성(8.7억)

- 국산 캐릭터의 고급화, 브랜드화를 위한 캐릭터 디자인 창작 개선 및 상품화 지원
- 대중적인 미디어와 연계한 신규 창작캐릭터 발굴 및 상품 제작 지원
- 한류콘텐츠, 국산애니메이션을 소재로 글로벌 시장 진출 가능성이 높은 국산 창작캐릭터 디자인 상품 개발지원

● 차세대 만화콘텐츠 제작 유통 및 인터넷 만화 창작지원(6.4억)

- 스마트폰 등 뉴미디어에 적합한 우수 국산만화의 변환 제작 및 모바일 오픈마켓 서비스 운영지원
- 인터넷 전용 국산만화인 웹툰의 창작 및 서비스 운영지원

● 국산만화 해외현지화 제작지원(2억)

- 해외진출을 준비 중인 우수한 국산 창작만화(단행본만화, 연재만화) 번역 등 현지화 지원

● 기획만화 창작 및 우수매체 연재지원(5억)

- 스토리 기반의 우수한 작가들의 단행본 국산 장편만화 창작 지원
- 온라인 및 오프라인에 연재를 위한 창의적인 국산 연재만화 지원

☒ 대중문화 콘텐츠 지원 (23.2억)

● 우수 신규 음악콘텐츠 발굴 및 전략적 홍보 지원(9억)

- 우수 신인가수, 인디뮤지션 선정 및 방송·공연을 통한 홍보 지원
- 대중음악 해외진출 지원

- 한국 패션문화 브랜드 구축을 위한 해외 진출 지원(13억)
 - 뉴욕패션위크와 연계하여 컨셉코리아 프로젝트의 지속적인 추진
 - 패션쇼, 개막행사, 해외 멘토링, 쇼룸 운영 등 마케팅 홍보 지원
(연 2회/ 9월, 2월)

☞ 컨셉코리아Ⅲ 개최 예정 (* 11. 2월/ 미국 뉴욕, 링컨센터 인근)
 · 디자이너 4팀(이상봉, 도 호, 최범석, 정혁서&배승연)의 패션쇼, 쇼룸 운영 등
 ※ 대구시(한국패션산업연구원) 공동 추진

- 대중문화예술진흥 산업환경 조성(1.2억)
 - 대중문화예술인 권익 향상을 위한 교육 프로그램(기초 법률, 세무 상식, 비즈니스, 지적재산권 등) 지원, 대중문화예술분야 전문 워크숍 개최 등

☒ 문화원형 디지털콘텐츠화 (19.3억)

- 문화원형 활용 장려
 - 문화원형 개발 결과물의 온라인 배포권 양수 추진(저작권 조정)
 - 문화원형 연계 뉴미디어(IPTV, D-CATV, 스마트폰등)시범사업
 - 문화원형 활용 공연·전시 제작 지원(※ 타분야 연계 활용 강화)
- 문화원형 창작소재 발굴
 - 콘텐츠 제작에 활용될 수 있는 프로젝트 연계 문화원형 창작소재 발굴 및 지원

☒ 투자·금융 지원 (1.8억)

- 콘텐츠 완성보증제도 운영
 - 콘텐츠 완성에 필요한 제작자금을 보증기관의 보증을 통하여 융자
 - 이를 위한 콘텐츠 가치평가 모델 업그레이드 운영

2. 콘텐츠 해외진출 지원

☒ 콘텐츠 수출 지원 (76.9억)

- 해외 전시참가 지원 (해외 콘텐츠 견본시)(31.2억)
 - 해외 주요 전시회에 『한국공동관』을 개설, 업계의 해외 마케팅 지원
※2011년 Kidscreen Summit(애니, 캐릭터), MIPTV(방송), E3(게임)
등 총 21개 해외 전시회 참가 예정
- 신시장 개척지원(5.7억)
 - 중남미, 인도, 동남아, 러시아/터키 등 신흥시장 수출상담회 개최로
시장선점 확대 지원, 신흥시장 개척보고서 발간
- 글로벌콘텐츠센터 운영을 통한 해외진출 컨설팅 및 현지화 지원(20억)
 - 해외진출에 필요한 법률상담, 컨설팅, 현지화, 정보조사 등 지원
- 해외 사무소(미·일·영·중국) 현지 비즈니스 매칭 및 상담 지원 (20억)
 - 해외사무소에서 국내업체와 해외업체간의 비즈매칭 및 상담 지원

☒ 국제 견본시 개최 (32.6억)

- [캐릭터] 서울 캐릭터라이선싱페어 개최(7억)
 - 아시아 최대의 캐릭터 라이선싱 마켓 플레이스 개최
 - 개최 일시 및 장소 : '11. 7월 / 코엑스
 - 국내외 업체간 1:1 비즈매칭, 캐주얼컨퍼런스, 보드게임콘 등 개최
- [방송] 제11회 국제방송영상견본시 개최(10억)
 - 방송영상 콘텐츠 유통 전시회(B2B) 및 각종 부대행사 운영
 - 개최 일시 및 장소 : '11. 9월 / 코엑스
 - 포맷피칭, 우수 콘텐츠 스크리닝, 드라마 제작발표회, 글로벌미디어포럼, 서울드라마어워즈와 연계 혹은 병행 개최

- [종합] 국제콘텐츠컨퍼런스 DICON 개최(3억)
 - 문화 콘텐츠 전 장르의 최신 글로벌 트렌드 공유와 글로벌 기업과 국내 기업체의 네트워킹 지원하는 국제 컨퍼런스
 - 개최 일시 및 장소 : ' 11. 9월 / 코엑스
 - 모바일콘텐츠어워드, CT포럼과 연계 개최
- [게임] 지스타(G★) 개최(12.5억)
 - 국제 게임전시회를 통한 국산게임의 글로벌 리더십 강화 및 수출증대
 - 개최 일시 및 장소 : '11. 11월 / 장소 미정
 - 국내외 게임업체 전시회, B2B 네트워크 파티, 대한민국 게임대상 등 연계

☒ 콘텐츠 해외교류 지원 (17.5억)

- 국내 우수 방송영상물을 해외 현지 규격에 맞게 재제작 지원(8억)
 - 번역, 자막, 더빙, 녹음, 종합편집 등
- 전략시장(미국, 중국 등) 진출 지원('10년 예산활용)
 - 미국내 코메리칸 활용한 공동제작, 배급, 유통 지원 체계 마련
 - 2011. 2. 코리아-아메리칸 2차 멘토 발대식 (미국 LA)
 - 향후 100인까지 확대하여 미국 진출을 원하는 국내 기업 지원
 - 멘토워크샵을 개최하여 미국진출 가이드 제시 (미국, 한국 각1회)
 - 미국내 한국 콘텐츠 전략적 홍보를 위한 홍보대행사 운영
 - 한중 협력포럼(CHI-KO 포럼) 운영
 - 중국 정부 관계자 및 현지진출 콘텐츠 기업인이 참여
 - 한중 협력 사업 발굴 및 네트워킹 구축
- 국제방송문화 교류지원(9억)
 - 쌍방향 교류인 방송콘텐츠 국제공동제작을 통한 한류 지속·확산
- 한·중·일 문화콘텐츠산업 포럼(매년 10월 말)(0.5억)
 - 전문가, 업계 및 정부 관계자간 인적 네트워크 형성

☒ 해외진출 유공자 포상 (2억)

- 국산 콘텐츠의 성공적인 해외진출 사례 포상을 통한 수출 장려
- 2011년 대한민국 콘텐츠 어워드 (' 11. 12월 예정)
 - 방송영상그랑프리, 만화·캐릭터·애니메이션 대상, 디지털 콘텐츠 대상 등과 통합 개최

3. 문화기술(CT), 융합형 콘텐츠 육성

☒ 문화기술(CT) 기반조성 (30억)

- 콘텐츠 산업현장과 연계된 CT 기술정책, 기획·평가·관리(20억원)
 - 콘텐츠산업 글로벌 경쟁력 확보를 위한 문화기술 전략연구 및 정책수립
 - 글로벌시장(미국·중국)의 성공적 진출이 가능하고 콘텐츠 산업 현장과 접목된 기술 기획
 - 민간전문가(문화기술 PD)에 의한 R&D 과제기획-수행관리, R&D 과제 선정 및 평가(위원회 운영), 자문위원회 구성 운영
 - 기업부설 창작연구소 인정 및 운영
 - R&D 과제 통합관리시스템 운영
- CT R&D 결과활용을 위한 기술이전 활성화 지원(10억원)
 - R&D 연구성과의 활용·확산을 위한 사업화 연계 기술 지원
 - 우수·유망기술의 사업화를 위한 기술이전 및 후속기술개발 지원
 - 우수·유망기술 발굴 및 기술의 활용 확산을 위한 가치평가 지원
 - 콘텐츠기업이 자체적으로 개발한 유망기술과 R&D사업으로 개발된 기술에 대한 가치평가를 실시, 사업화 지원
 - R&D 기획-수행 단계부터 R&D 결과물의 활용(기술이전, 사업화 등) 및 지식재산화를 촉진하기 위한 기술중개 및 컨설팅 지원

- 10억 이상 연구개발사업에 대해 전담 컨설팅제(변리사, 기술가치평가, 콘텐츠제작 전문가들로 팀을 구성 개발 단계부터 참여) 운영
- 콘텐츠개발, 제작사, 연구자 등을 대상으로 하는 성과전시 및 홍보, 기술설명회 개최

☒ 첨단 융복합 콘텐츠 기술개발 (460억)

- 고품질 콘텐츠의 제작서비스에 필요한 융복합 콘텐츠 핵심기술 개발(395억원)
 - [게임] 체감형 게임, 증강현실 게임, 기능성 게임, 웹TV/IPTV 기반 게임 기술 등
 - [영상·뉴미디어] 컴퓨터그래픽(CG), 3차원 입체영상, 양방향 방송 영상, 모바일 콘텐츠 기술 등
 - [가상현실] 가상현실 기반 모바일 체험투어, 상호작용 증강현실, 체험형 테마파크, 가상세계 플랫폼, 가상세계와 현실세계 연동 기술 등
 - [창작·공연·전시] 디지털스토리텔링, 실감형 작동모형을 활용한 공연 전시, 무대기술, 판타지 캐릭터 공연, 실물·가상융합 공연기술 등
 - [융·복합] 감성측정 및 표준화, 휴대형 e-book, 대화형 u-러닝, 의료융합 시뮬레이션 등
 - [공공문화] 디지털시네마 배급관리, 발달장애 아동용 교구, 노인용 의료/오락 콘텐츠 기술 등
 - [서비스 R&D] 콘텐츠산업의 경쟁력 강화를 위한 프로세스 혁신, 방법론, 새로운 비즈니스 모델 개발 등
- 글로벌 프로젝트 기술개발 지원(35억원)
 - 글로벌 시장에서 성공 가능성이 높은 첨단기술과 콘텐츠가 결합된 유망 프로젝트를 발굴하고 이에 필요한 기술 개발 지원(계속1, 신규2)
 - ※ 미국/중국/동남아 등 해외 진출을 목표로 국내외 제작사/배급사/R&D기관이 공동으로 프로젝트 및 기술개발에 참여

- 대학 문화기술(CT) 연구소 육성 및 지역의 특화된 콘텐츠산업과 연계된 지역공동연구센터 조성(30억원)
 - 학제간 융합연구로 콘텐츠분야 기초원천 연구 및 신기술 개발을 위한 ‘대학 내 문화기술 연구소(기존)’ 육성지원(5개)
 - 광역권별 특화산업과 연계하여 연구개발, 인력양성, 산업화지원, 기술거점 등 기능을 수행할 ‘문화기술 공동연구센터’ 지정 운영(2개)

☒ 차세대융합형 콘텐츠 및 디지털콘텐츠 산업육성 (165억)

- 해외 메이저 CG프로젝트 수주지원과 글로벌진출 가능성이 높은 국내 CG프로젝트 발굴지원(50억)
 - 국내 및 해외 CG프로젝트 지원 및 국내 CG기반 조성
- 가상현실 기술을 활용한 신규 융합형콘텐츠 상용화 지원(25억)
- 스마트TV 등 양방향 융합형콘텐츠 제작 지원(10억)
- 소셜네트워크 등 가상세계 비즈니스 모델발굴 지원(5억)
- 디지털생태계 조성(70억원)
 - 정부와 민간분야의 공동 투자를 기반으로 기기·이동통신·방송·콘텐츠 기업의 동반 성장을 추진
 - 모바일콘텐츠 활성화를 위한 컨퍼런스/어워드 개최 및 공익적인 모바일콘텐츠 제작지원
 - 스마트 환경에 대응하는 서비스 전환과제 발굴/지원

☒ 3D 콘텐츠 산업육성(신규) (135억)

- DMS내 3D제작 스튜디오 시스템 구축(40억)
 - 고품질 3D입체영상 제작지원을 위한 콘텐츠 제작 인프라 구축
 - 3D입체영상 제작지원 스튜디오 구성(촬영지원 시스템 및 편집, 부조정실 설비)

- ☞ 스튜디오 제작 지원용 3D Switcher, 모듈, 모니터 시스템 등
- ☞ 3D 입체영상 촬영 시스템(카메라, Rig, 3D 보정장치, 저장장치 등)
- ☞ 3D 입체영상 편집 지원 시스템(간이 편집 및 마스터링 시설)

- 스튜디오 제작형(교양, 음악방송, 오락 등) 및 실외 제작형(다큐, 드라마 등) 3D 입체영상 콘텐츠 등 다양한 장르의 콘텐츠 제작 기반조성

● 3D 입체콘텐츠 전문인력양성(S&G Training Center 운영)(35억)

- 3D 입체영상 제작 분야별 전문 인력 양성을 통한 국내 3D 콘텐츠 산업의 조기 정착 유도
- 3D 입체콘텐츠 선진제작기술의 조기 습득을 통해 해외 시장 진출을 선도할 리더급 제작핵심인재양성

- ☞ 3D 입체콘텐츠 전문인력양성: 입체 프로듀서 및 디렉터, 촬영감독, 스테레오 그래픽 등 제작 분야별 350명 양성
 - 산업계 전문 인력 교육 : 단기과정 운영 / 1주(28개 과정, 300명)
 - 교수인력양성 : 중기과정 / 8주(2개 과정, 50명)

● 3D 모바일 게임산업 인프라 구축(50억)

- mTop 공동브랜드 활용 중소기업체 집적시설 지원
- mTop 공동브랜드 비즈니스 인프라 구축(인지도 향상을 위한 마케팅 지원)
- 네트워크 기반 모바일게임 해외서비스 인프라(mGSP) 구축
- 3D 모바일게임 개발용 장비 및 SW 공동 이용 지원
- 해외시장별 기술환경 특성에 맞도록 모바일게임-기기 테스트 인프라 지원

● 시장창출형 3D콘텐츠 발굴 지원(10억원)

- 교육·환경·헬스 분야 등 공공성이 있는 3D입체영상 공공시범콘텐츠 제작 지원(10억)

* 지자체 주관 3D영상체험 콘텐츠 제작 매칭지원(15억) 별도

4. 창의인재 양성 및 산업기반 조성

☒ 스토리 창작 활성화 지원 (12억)

- 글로벌시장에서 경쟁력 있는 스토리, 스토리텔러 발굴 및 육성
 - 스토리 발굴·완성화 지원, 창작스쿨, 콘텐츠 번역·각색교육 운영
 - 스토리창작센터 구축 및 운영을 통한 콘텐츠 창작공간 지원

☒ 콘텐츠 분야별 전문 교육 (55억)

- 콘텐츠 핵심인력양성 (9억, 고용기금 17억 별도)
 - 콘텐츠산업계에서 요구하는 현장 중심형 창의적 핵심인재 육성

- ☞ 차세대 인재양성과정 인턴교육 지원(50명) : 콘텐츠기획창작분야, 게임제작분야 등 실업자 대상 교육 수료 후 인턴교육과정 실비 지원
- ☞ 산업계 직무교육과정 운영(245명) : 현업인을 대상으로 콘텐츠유통, 마케팅, 스마트폰 관련, 콘텐츠 기술 등 국내 직무과정 10개 과정, 해외 3개 과정 등 운영
- ☞ 국가기간 전략직종훈련(※고용기금-노동부)
 - 콘텐츠 기획창작 과정(12개월, 20명) : 문화콘텐츠산업의 글로벌콘텐츠 기획창작자 양성
 - 게임제작과정운영(12개월, 40명) : 게임디자인(기획), 게임프로그래밍, 게임그래픽, 차세대게임 등 4개 과정 운영
 - 게임프로젝트과정 운영(10개월, 40명) : 상용수준의 게임제작을 목표로 멘토지원 등 프로젝트 관리
 - 콘텐츠 프로젝트 과정(6개월 10명) : 프로젝트별 시장 진출을 목표로 멘토, 프로젝트 개발 지원
 - 국제콘텐츠비즈니스 과정(12개월, 15명) : 해외마케팅 전략, 저작권 및 협상·계약의 이해 등을 통한 글로벌 비즈니스 전문가 양성
- ☞ 중소기업 직업훈련 컨소시엄(※고용기금-노동부)
 - 산업계 직무재교육(15개 과정, 300명):중소기업 재직자 대상으로 직무과정 운영

- 종합인력정보시스템 운영(3억)
 - 문화산업 분야의 최신 기술 및 트렌드를 학습 할 수 있도록 온라인콘텐츠를 제공하고 유기적 채용연계를 위한 종합인력정보시스템 구축운영

● 사이버콘텐츠아카데미 통합 운영(12억)

- 콘텐츠 제작지식의 저변확대와 산업 전문인의 업무수행능력 향상을 위한 고품질 온라인 교육과정 운영

☞ 현재의 환경 변화를 반영한 신규교육콘텐츠 개발 및 온라인 교육과정 운영 (게임·방송 교육과정 통합운영)

● 방송영상기술 전문가 인력양성(고용기금 14억)

- 방송영상제작실무 능력 및 전문성 강화를 위한 장기 교육 과정 운영

☞ 디지털 방송영상 제작기술과정 운영(9개월, 78명)

- VFX, 모델링 & 애니, 모션그래픽, 사운드, 영상 크리에이터 과정 운영

☒ 국내외 연계 융합형 창의인재양성 (44.8억)

● 프로젝트 기반 기업참여형 교육과정 운영(10억)

- 국내외 Technical Director, 제작자 등 문화콘텐츠 산업의 전문가가 참여하는 프로젝트 및 콘텐츠기업 지원

☞ 총 15개 프로젝트 지원

해외프로젝트 4개, 국내프로젝트 6개, 지역연계프로젝트 5개

● 산학 맞춤형 인력양성 지원(28.5억)

- 게임, 영상관련 국내대학 계약학과 및 코스 개설 운영 지원

☞ 계약학과지원 (10개학과 2개 기수)

1개당 18명 기준으로 1인당 8백만원씩 10개 학과에 2개 기수 지원

● 콘텐츠 창의인재 배출 활성화(6.3억)

- 아카데미 연계 해외 석사과정 및 국내 협력대학 콘텐츠 과정운영 지원

☞ 아카데미 교육과정 운영(6개월), 해외 석사과정 지원 (CMU-1년 6개월)

☞ 1개당 20명 대상으로 인당 2.5백만원씩 총 4개 대학에 콘텐츠 과정개설 지원

☒ 콘텐츠 유통환경 선진화 (44.3억)

- 국가디지털콘텐츠식별체계(UCI) 구축(20.5억)
 - 국가디지털콘텐츠식별체계(UCI) 참여기관 25개 운영 중
 - 2011년 UCI 확산보급 지원사업을 통해 참여기관 40개로 확대 예정
- 디지털콘텐츠 거래인증 및 품질인증제도 활성화(3억)
 - 거래인증 서비스 개선 추진 및 거래사실인증제도 홍보
 - 품질인증 평가·관리체계 시범적용 : 9개 온라인 사이트 인증 평가
- 콘텐츠산업 공정거래 환경조성(5.5억)
 - 콘텐츠 각 분야별 환경 분석 및 공정거래지원센터 운영
 - 콘텐츠 유통협의체 운영, 콘텐츠 공정거래 환경 분석 및 평가
- 한·중 애니메이션 내수시장 교환 (2억)
 - 한·중 애니메이션 내수시장 교환을 위한 교류
 - 민관이 참여하는 '한중 애니메이션 공동위원회' 구성·운영, 공동 세미나 개최 및 중국 시장 진입을 위한 마케팅 지원
- 국산 캐릭터의 홍보·마케팅을 위한 유통 전문매장 조성(10억)
- 국내 유망 디지털콘텐츠 발굴 및 시상(1.5억)

☒ 제작 인프라 지원 (452억)

- 일산 한류월드내 방송영상 콘텐츠 One-Stop 제작지원을 위한 “디지털방송콘텐츠 지원센터” 건립(389억)
 - ‘12년 지원센터 완공을 위해’ 11년 건축 및 토목 공정을 40% 달성 목표
- HD드라마타운 건립 추진(10억)
 - 대전시 엑스포공원내 부지에 HD드라마타운 조성(‘11~’ 14년, 885억원)
 - ※국내 최대 규모 초대형(1,500평~500평) 스튜디오 5동 건립
 - 구축 기본계획 수립을 위한 연구용역 등 실시

- 콘텐츠 제작센터(DMS, 방송회관) 운영
 - 독립제작사, 케이블PP사 등에 제작시설 및 전문기술 인력 제공
- 방송회관 내 HDTV 스튜디오 장비 및 편집 시스템 도입(20억)
 - 방송회관 SDTV 스튜디오 1실(43평) HDTV 스튜디오 전환
 - 효율성이 낮은 편집지원시설(종합편집실, 개인편집실)의 장비 교체
- 영세 콘텐츠제작사 지원을 위한 고품질의 디지털 콘텐츠 제작 One Stop 지원 시스템 및 누리꿈스퀘어 공동제작센터 영상 편집시스템 업그레이드 구축(12억)
- 콘텐츠산업 정보포털 및 도서관 운영(21억)
 - 국내외 콘텐츠산업 관련 시장동향, 기술개발 현황, 해외기업 제품정보 등 최신 뉴스 수급을 통한 적시 정보제공 서비스 지원
 - 콘텐츠 제작업체 및 관련학과, 연구기관 대상 전문도서관 운영

☒ 이용자보호 활성화와 콘텐츠 분쟁조정지원 (10억)

- DC이용자 보호제도 개선 및 활성화
 - 디지털콘텐츠 이용자보호 법제도·정책 개선
 - 이용자보호제도 홍보
- 건전한 DC 이용문화 조성
 - 콘텐츠이용보호상담센터 운영 및 상담사례집 발간
 - 사업자대상 이용자보호지침 준수 모니터링 확대
- 콘텐츠분쟁조정위원회 운영
 - 분쟁조정제도 운영위원회 및 협의체 구성 운영
 - 분쟁조정 제도개선 방안 연구 및 제도 홍보

5. 정책개발 및 조사연구

☒ 콘텐츠산업 통계조사 및 백서발간 (6.7억)

- 문화산업통계 조사·발간
 - 산업통계 자료제공 및 산업경기 분석·전망 제시를 통해 정책·전략수립의 지표 제공
- 만화, 애니메이션, 캐릭터, 음악, 게임, 방송 등 분야별 백서 발간

☒ 콘텐츠산업 동향분석 (2.3억)

- 분기별 콘텐츠산업 동향분석을 통해 단기 현안 및 중장기 산업 분석
 - KOCCA FOCUS, 글로벌 게임 트렌드 발간
 - 분기별 콘텐츠산업 동향분석 보고서 4건 발간 예정

☒ 콘텐츠산업 제도정책 개선 등 (5.2억)

- 콘텐츠의 창작, 유통, 소비 전반에 관한 제도개선 및 정책연구 추진
- 콘텐츠산업 관련 법제 정비를 위한 정책지원
 - 해외의 콘텐츠산업 지원제도, 정책연구 수행
 - 아케이드게임 해외시장 제도 연구, 중국 게임법령 연구 등
- DC산업 종합정보 서비스 제공
 - 해외콘텐츠 시장통계 및 동향 제공, 융합형콘텐츠 시장조사, 디지털콘텐츠산업 진흥정책 연구 등