# 2020

# 한국콘텐츠진흥원 지원사업 설명회

2020.1.30(목) 13:00~18:00 COEX 1층 그랜드볼룸(북문)





한국콘텐츠진흥원 지원사업 설명회

2020.1.30(목) 13:00~18:00 COEX 1층 그랜드볼룸(북문)

> 문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

# CONTENTS

138

142

NOCCA / / / / / / /	
2020년도 한국콘텐츠진흥원, 본부별 / 팀별 예산현황	/ /8
본부별 사업소개	
01 기업·인재양성본부	/ 10
02/문화기술본부	32
/03 게임본부/ / / / / / / /	40
04 방송본부	54
05 대중문화본부	<i>/</i> 70
06 해외사업본부	102
07 지역사업본부	114
08 정책금융팀	132

09 공정상생지원단

10 분쟁조정위원회사무국



KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY



# 2020년도 한국콘텐츠진흥원 본부별 / 팀별 예산현황

(단위	:	백만원)
-----	---	------

구 분		2020년
	계	515
기원포되지	전략기획팀	150
기획조정실	혁신소통팀	115
	홍보팀	250
	계	8,578
부원장	시설안전관리단	3,706
직속	분쟁조정위원회사무국	699
	공정상생지원단	4,173
	계	28,378
	인사팀	20,322
경영지원 본부	재무팀	4,594
	정보보안팀	3,462
	심사평가팀	_
	계	54,295
기업·인재 양성본부	기업육성팀	28,716
	인재양성팀	25,579
	계	90,765
문화기술 본부	문화기술전략팀	19,919
<b>—</b> ,	문화기술개발팀	70,846

	(단위 : 백만원)
구 분	2020년

	2020년	
	계	41,811
게임본부	게임산업팀	23,027
	게임유통팀	18,784
	계	27,454
방송본부	방송산업팀	17,878
	방송유통팀	9,576
	계	52,492
대중문화	애니캐릭터산업팀	22,966
본부	만화스토리산업팀	11,785
	음악패션산업팀	17,741
	계	19,426
해외사업 본부	콘텐츠수출팀	7,927
	한류사업팀	11,499
	계	132,796
지역사업 본부	지역콘텐츠팀	77,141
	실감콘텐츠팀	55,655
	계	19,699
정책본부	미래정책팀	1,031
경식근구	산업정책팀	3,835
	정책금융팀	14,833

# 2020년도 예산 합계

476,209백만원

<sup>※</sup> 상기 예산은 2020년 이사회 승인기준이며, 사업팀의 세부예산과는 일부 다를 수 있습니다.



# 01

기업·인재 양성본부 사업소개

# 기업·인재양성본부

### ●본부소개

- 상상력이 창작으로, 창작이 창업으로 이어지는 창작·창업 생태계 조성
- ㆍ 새로운 아이디어와 기술로 콘텐츠 시장을 리드할 창작자, 초기 스타트업 발굴ㆍ육성
- ㆍ 중기 스타트업에 대한 도약과 성장, 재도전, 글로벌 진출을 지원하여 혁신적인 콘텐츠 창업생태계 구현
- 콘텐츠산업을 선도할 융합형 창의인재 양성을 위한 온/오프라인 전문 교육과정 운영
  - · 콘텐츠인재캠퍼스, 콘텐츠문화광장 거점을 활용한 미래형 창의인재양성

# ●2020년 사업내역

(단위: 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고
	1	역사문화 소재 콘텐츠 기획·창작 지원	350	
	2	아이디어 융합팩토리	1,200	
	3	초기 창업육성 프로그램(창업발전소)	3,000	
	4	창업도약 프로그램	3,000	
71010 HEI	5	창업재도전(세컨찬스)프로그램	2,000	
기업육성팀	6	콘텐츠 민간 액셀러레이터 양성 및 동반성장 지원	1,940	
	7	글로벌 진출지원 (투자유치, 해외진출 지원)	2,560	
	8	CKL기업지원센터 입주공간 · 비즈센터 운영	1,000	
	9	콘텐츠 일자리 지원센터 운영	300	
	10	콘텐츠 멀티유즈랩 운영	850	
부서 소계			16,200	
	1	콘텐츠 창의인재동반사업	11,330	
	2	콘텐츠 원캠퍼스 구축운영	4,150	
	3	실감형 T-E-S-T 프로젝트 기반 창의인재 육성	2,000	신규
인재양성팀	4	콘텐츠 장르별 문화기술 전문인력 양성	1,600	
	5	콘텐츠 현업인 재교육	1,000	
	6	사이버콘텐츠아카데미 운영	1,178	
	7	콘텐츠문화광장 운영	2,200	
		23,458		

본부총계

39,658백만원

### ●기업육성팀 2020년 기업지원 사업현황



#### ※ [참고] 기업 성장단계별 위험요소

구분	설명
악마의 강	아이디어는 있으나 프로토타입(시제품) 개발로 가는 첫 관문을 통과하지 못하고 창업에
(Devil River)	실패하는 현상
죽음의 계곡	초기 창업 기업이 기술개발과 시제품 개발에는 성공했지만 이후 자금부족으로 인해 상용화에
(Valley of Death)	실패하고 도산하는 현상
다윈의 바다	신제품 양산에 성공하더라도 시장에서 다른 제품과 경쟁하며 이익을 내지 못하고,
(Darwin's Sea)	산업화를 실현하지 못해 도산하는 현상

# ● 인재양성팀 2020년 창의인재 양성 사업현황

# - 사업추진 방향

- 4차산업혁명 시대를 선도하는 전문인재양성 교육허브 확립
- 콘텐츠분야 공정한 생태계조성을 위한 지역인재양성 지원 강화
- 홍릉 인프라 활성화를 통해 공공서비스 확대 및 사회적 가치 실현

### - 사업추진 체계

목적 과정	Creation 창작역량강화Capability 직무역량강화Convergence 융복합역량강화
P 전문인력 양성	콘텐츠 장르별 문화기술 전문인력양성 (1,600백만원) 실감형 T-E-S-T프로젝트 기반 창의인재 육성 (2,000백만원) 콘텐츠 재교육 (1,000백만원)
E 창작인력 양성 ▲	콘텐츠창의인재동반 (11,330백만원) 콘텐츠원캠퍼스 운영 (4,150백만원)
T 창의인재 저변확대	사이버콘텐츠아카데미 운영 1,178백만원)
S 인력양성 인프라	콘텐츠인재캠퍼스 운영 (2,112백만원) 콘텐츠문화광장 운영 (2,200백만원)

# 역사문화 소재 콘텐츠 기획ㆍ창작 지원

# ●사업개요

· 사업목적: 콘텐츠 창작·창업에 필요한 풍부한 원천소재 제공과 활용 확산

·사업기간: 2020, 1, 1, ~ 2020, 12, 31, · **사업비 [재원]** : 350백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 기업육성팀

### ●사업내용

- ㅇ 역사문화 소재 멀티유즈콘텐츠 창작 지원(역발상 창작단)
  - 지원개요: 컬처링 역사문화 소재 활용 활성화 및 멀티유즈콘텐츠의 창작 지원 - 지원대상: 역사문화 원천소재로 멀티유즈가 가능한 콘텐츠를 기획하고 있는
  - 창작자(팀) 15명(팀) 내외
  - 지원내용
  - · 창작 지원금 (5백만원 내외 지원)
  - · 역사문화 소재 활용(멀티유즈)을 위한 멘토링, 맞춤형 교육 프로그램 운영
  - · 프로젝트 홍보 및 성과발표 등

#### 지원 내용 및 대상

- O 컬처링(culturing.kr. culturecontent.com) 아카이브 운영
  - 13개 기관 연계, 역사문화 소재 통합 검색 지원
    - \* 역사 · 문화 13개 기관과 제휴하여 180만 건의 콘텐츠 DB 검색 서비스 제공
- ㅇ 창작컨설팅 운영
  - 창작중인 작품에 대한 1:1 전문가 매칭 및 창작 고증
  - 컬처링 콘텐츠 사용 전반에 관한 컨설팅 상시 운영 (저작권 법률검토 등)
- ☞ 본 지원사업은 〈콘텐츠멀티유즈랩(판교 소재)〉 인프라와 연계하여 운영됩니다

#### 기대효과

- ㅇ 창작 원천소재 다변화 및 멀티유즈 활용을 통한 창작자 역량 강화
- O 다양한 역사문화 소재 DB를 일원화하여 창작자의 원천소재 접근성 개선

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 -> 역사문화 소재 콘텐츠 기획·창작 지원 사업담당자

# 아이디어 융합팩토리

# ●사업개요

· 사업목적 : 창작자의 아이디어가 창작물로 발현되어 사업화와 창업으로 이어질 수 있도록 우수 아이디어를

집중 지원(창작자간 아이디어 교류. 협업, 사업화 지원을 통한 창작 · 창업 활성화)

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31

· **사업비 [재원]** : 1,200백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 기업육성팀

### ●사업내용

지원 내용

및 대상

ㅇ 아이디어 융합팩토리 개요

- 지원개요 : 창작자 및 예비 창업자의 아이디어 발굴, 기획, 프로토타입 개발, 사업화 지원

- 지원대상 : 우수한 아이디어를 가진 창작자 또는 팀

- 지원규모: 창작자(팀) 80개 내외 선발(제작활동비 최대 5백만원 지원)

#### ㅇ 지원내용

- ①팩토리랩 (아이디어 집중지원 프로그램)
  - ㆍ 아이디어의 장르, 플랫폼, 콘텐츠와 응용기술 분야 간 융합을 통해 프로토타입으로 구현될 수 있도록 집중 멘토링 및 제작지원
- ②뉴미디어랩 (영상 콘텐츠 등 아이디어 집중지원 프로그램)
- · 뉴미디어(MCN, 온라인 · 디지털 플랫폼 등)분야 콘텐츠 크리에이터의 콘텐츠 발굴 · 육성 지원
- ③론칭랩(사업화 후속지원 프로그램)
- · 아이디어 융합팩토리 프로그램 수료자 대상, 후속 사업화 지원
- [공통] 창작 멘토링, 협업·교류, 융합 네트워킹, 워크숍, 성과발표 등 프로그램 운영
- ☞ 본 지원사업 우수 수료자의 경우, 후속사업(초기 창업육성 등) 참여시 가산점 부여 예정입니다. (상세 내용은 지원사업 공고문 참조)

#### 기대효과

- ㅇ 아이디어 발굴을 위한 기획부터 사업화까지 단계적 성장 지원을 통해 초기창업으로 성장하는 창의 생태계 구축
- ㅇ 콘텐츠 분야 우수 창작자. 아이디어 발굴을 통한 창작 콘텐츠의 성장 유도

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 아이디어 융합팩토리 운영 사업담당자

# 초기 창업육성 프로그램 (창업발전소)

# ●사업개요

· 사업목적 : 우수한 아이디어와 기술을 보유한 콘텐츠 예비창작자와 초기 스타트업의 성장을 지원

·사업기간: 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · **사업비 [재원]** : 3,000백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 기업육성팀

# ●사업내용

ㅇ 초기 창업육성 프로그램 개요

- 지원개요: 성장 잠재력이 있는 콘텐츠 분야 예비창업자와 초기 창업기업을 선정하여

사업화 자금 및 맞춤형 성장지원

- 지원대상 : 콘텐츠 분야 관련 창업 3년 이하 기업 및 예비창업자

- 지원규모: 총 50개사(팀) 내외

· 초기 창업기업 : 30개사 내외 / 기업별 정부지원금 최대 70백만원 이내 지원

(총 사업비의 90% 이내 정부 지원, 10% 이상 자부담 필수)

· 예비창업자 : 20개팀 내외 / 팀별 최대 25백만원 이내 지원

#### 지원 내용 및 대상

※ 콘텐츠 스타트업 [\*기업육성 전체 지원사업 공통] 콘텐츠 창작과정(기획·개발·제작·유통·소비)에 혁신적 요소(기술의 혁신적 결합·활용 등)를 더하여 새로운 사업적 접근을 시도하는 스타트업

○ 지원내용 : 창업/사업화 자금 및 맞춤형 프로그램 지원

- 투자유치를 위한 VC 등 투자자 컨설팅 지원(1:1 맞춤식 멘토 선정 및 매칭. 네트워킹 지원 등)

- 콘텐츠 스타트업 이슈별 온/오프라인 홍보 지원

☞ 본 지원사업 우수 성과기업의 경우, 후속사업(창업도약 프로그램, 글로벌 지원 등) 참여시 가산점 부여 예정입니다. (상세 내용은 지원사업 공고문 참조)

# 기대효과

ㅇ 우수 콘텐츠 스타트업에 대한 체계적인 지원 시스템 구축을 통해 유망 벤처기업으로 성장하는 건강한 생태계 조성

ㅇ 창업에 필요한 실질적 프로그램 운영을 통해 창업화 추진 도모

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 창업발전소 사업담당자

# 창업도약 프로그램

### ●사업개요

· 사업목적 : 중기 스타트업(창업 3년 초과~7년 이내)에 대한 도약 및 성장지원을 통한 콘텐츠 창업 분야

자생력 강화

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 3.000백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 기업육성팀

### ●사업내용

ㅇ 창업도약 프로그램 개요 - 지원개요 : 중기 스타트업(창업 3년 초과~7년 이내)에 대한 도약 및 성장(자금) 지원 - 지원대상 : 창업 3년 초과  $\sim$  7년 이내 중기 콘텐츠 스타트업 - 지원규모 : 총 20개팀 내외, 기업별 최대 150백만 원 ㅇ 지원내용 : 중기기업 사업 고도화에 필요한 자금 및 맞춤형 프로그램 지원 - 콘텐츠 테크 고도화 자금지원 · 콘텐츠 테크 고도화(개발)를 위한 사업모델(BM) 혁신 자금지원 지원 내용 - 시연 관련 기자재 임차 자금 지원 및 대상 · 아이템 검증 · 보강 · 적용 등을 위한 콘텐츠 시연 장비 등 임차료 지원 - 지재권 출원 및 등록지원 ㆍ 지식재산권 출원, 등록 등을 위한 법률 등 자문 비용 지원 - 사업 마케팅 및 광고/홍보 지원 · 아이템 온/오프라인 광고료 등 마케팅 비용 지원 ☞ 본 지원사업 우수 성과기업의 경우, 후속사업(글로벌 지원 등) 참여시 가산점 부여 예정입니다. (상세 내용은 지원사업 공고문 참조) ○ 중기 콘텐츠 스타트업의 '죽음의 계곡'으로부터의 도약·성장 (레벨업) 기대효과

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 창업도약프로그램 사업담당자

# 창업재도전(세컨찬스) 프로그램

# ●사업개요

· 사업목적: 콘텐츠분야 재도전 기업회생 지원을 통한 콘텐츠 스타트업 재창업 지원

·사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2021. 2, 28 · **사업비 [재원]** : 2,000백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 기업육성팀

# ●사업내용

ㅇ 창업재도전 프로그램 개요

- 지원개요: 콘텐츠분야 재창업 준비 기업의 기업회생 지원 및 재창업 이후 기업의 사업화

지원을 통해 성공적인 재창업 기회 제공

- 지원대상: 폐업 예정 및 재창업 3년 이내 콘텐츠 스타트업 - 지원규모: 재창업 준비 기업, 재창업 이후 기업 20개사 내외

ㅇ 지원내용

- [LEVEL1] 실패관리 컨설팅 및 재창업 교육

· 콘텐츠분야 폐업예정 기업 또는 재창업 1년 이내 기업 지원

· 세무/재무관련 사업정리 절차. 폐업 후 채무책임 및 신용회복 등 법무 컨설팅

· 기업회생 관련 정보제공 및 사업전환(재창업)을 위한 진로제시 컨설팅

· 실패원인분석 및 창업성공사례, 비즈니스 모델 수립, 사업전략 등 교육 프로그램 운영

지원 내용 - [LEVEL2] 재창업 사업화 지원

• 전문 액셀러레이터를 통한 콘텐츠분야 (재)창업 3년 이내 기업(20개사 내외) 지원

\* 폐업경험이 있는 재창업 3년 이내 기업 또는 콘텐츠분야 경력자(5년 이상) 퇴사 후 창업한 설립 3년 이내 기업

\* 액셀러레이터 4개 × (재)창업 기업 5개 내외 = 총 20개사 내외

· 액셀러레이터별 프로그램 운영 및 (재)창업 기업 액셀러레이팅 등 3억원 지원

· 비즈니스 모델 개선 및 사업전략 수립, 투자유치 지원 등 액셀러레이팅 프로그램과 사업화 자금 지원

ㆍ 제품 런칭 및 홍보/마케팅 지원, 마켓/데모데이 참가기회 및 비용 지원 등을 통해 국내외 판로개척 확대

- 콘텐츠 스타트업 실태조사 및 성과관리

· 콘텐츠분야 창업현황 실태조사 및 창업형태 및 성공/실패사례 분석

· CKL기업지원센터 지원 콘텐츠 스타트업 현황 조사 등

기대효과

및 대상

ㅇ 콘텐츠 스타트업의 성공적인 재창업을 통한 지속가능한 콘텐츠 중소기업 육성과 이를 통한 양질의 일자리 창출 기대

# ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 창업재도전(세컨찬스) 프로그램 사업담당자

# 텐츠 민간 액셀러레이터 양성 및 동반성장 지원

# ●사업개요

· 사업목적 : 콘텐츠 분야 민간 액셀러레이터 지원 및 유망 콘텐츠 스타트업 육성을 통한 중기 벤처기업의

성공 가능성 제고

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2021. 2. 28

· **사업비 [재원]** : 1.940백만 원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 기업육성팀

# ●사업내용

지원 내용

및 대상

코텐츠 액셀러레이터 양성 지원

- 지원개요 : 콘텐츠 스타트업 발굴, 멘토링, 투자유치 등의 액셀러레이팅 업무를 수행할

국내법인(또는 이에 준하는 자) 집중육성

- 지원규모: 콘텐츠분야 특화 민간 액셀러레이터 3개사, 기관별 최대 2.7억

- 지원내용: 액셀러레이터 역량 강화 지원비, 스타트업 선발 및 프로그램 운영비, 인건비 등

· 액셀러레이터 주도의 스타트업 선발(지원사별 10개팀 선정(총 30개팀))

· 액셀러레이터의 콘텐츠 기업, VC, 해외진출 파트너십 등 전문가 네트워크 확대를 통한 콘텐츠분야 스타트업 맞춤형 액셀러레이팅 프로그램 운영

· 단계별 맞춤형 프로그램(멘토링, 투자유치 IR 등) 운영(90시간 이상)

ㅇ 콘텐츠 기업 연계 스타트업 육성 지원

- 지원개요: 민간 액셀러레이터와 콘텐츠, 기술, 플랫폼 관련 대표 기업(대기업, 선도기업)을

파트너로 유치하여 스타트업(총 15개팀 내외) 선발 · 육성

- 지원대상: 창업 7년 이내 콘텐츠 스타트업(대기업 PoC 계획 필수보유)

- 지원규모: 3개 프로젝트, 각 5개팀 선발 예정(최대 8천만원)

- 지원내용: 사업화자금, 민간 액셀러레이터의 집중 보육 프로그램, 콘텐츠 기업 등

파트너사와의 사업 협력(PoC), 투자사 및 관련 기업 네트워킹(데모데이) 지원 등

구분	액셀러레이터	콘텐츠 등 대표기업
	스타트업 발굴, 육성	노하우, 플랫폼, IP 등 인적 · 물적 자원 제공
역할	· 개별 팀 미팅을 통한 비즈니스 협력 지원 · 사업성 검토 후, 투자(파트너사 선택사항)	· 스타트업 선발 전 과정에 심사 참여 · 개별 팀 미팅을 통한 비즈니스 협력 · 사업성 검토 후, 투자(파트너사 선택사항)
비고	유망 스타트업 투자 기회	스타트업을 통한 뉴비즈니스, 협업 모델 발굴 유망 스타트업 투자 기회

기대효과 ㅇ 유망 콘텐츠 스타트업 생태계 저변 확대 및 대 · 내외적 역량 강화를 통한 성공 가능성 제고

# ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 민간 액셀러레이터 양성 및 동반성장 지원 사업담당자

# 글로벌 진출지원 (투자유치, 해외진출 지원)

# ●사업개요

· 사업목적 : 경쟁력 있는 콘텐츠 스타트업의 콘텐츠를 해외에 적극 소개하고, 유망기업의 글로벌 확장을 견인

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2021. 3. 31 · **사업비 [재원]** : 2,560백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 기업육성팀

# ●사업내용

ㅇ 해외투자유치 및 글로벌 액셀러레이터프로그램 참가지원

- 지원개요: 콘텐츠 스타트업 발굴 및 미국, 유럽, 아시아(일본, 인도네시아 등) 등 거점별 액셀러레이터와 연계 현지 법인 설립(인력 등) 및 마케팅 지원
- 지원대상 :
- · 설립 7년 미만 국내 스타트업 대상, 해외 진출 및 마케팅 법인설립 희망 기업
- · 글로벌 성장 가능성이 높은 융복합 콘텐츠 스타트업
- 지원규모: 30개사 내외 스타트업
- 지원내용

#### 지원 내용 및 대상

- · 현지 전문가 초청 국내 공통 역량 강화교육 운영
- · 미국, 유럽, 아시아 등 현지 액셀러레이터 연계 액셀러레이팅 참가 지원
- 현지 법인 설립 및 인력 고용 지원
- ※ 참가사 진출희망 권역 등 고려하여, 진출권역은 추후 변경될 수 있음
- ※ 해외 주요 액셀러레이터: 스토롱벤처스, 뱀벤처스, 웨이브메이커, 한화 드림플러스 등
- O 콘텐츠 스타트업 글로벌진출 지원
- 지원개요: 스타트업 주요 마켓 참가 및 현지 비즈니스 지원
- 지원대상: 해외진출을 희망하는 설립 7년 미만 국내 스타트업 대상
- 지원규모: 30개사 내외 스타트업
- 주요내용: 스타트업 전문 마켓 부스 임차 및 스타트업 글로벌 콘퍼런스 참가 연계 지원
- ※ 해외 주요 참가마켓: 웹서밋, 슬러쉬, 테크크런치 등 (추가/조정될 수 있음)

#### 기대효과

- ㅇ 해외 액셀러레이팅 프로그램 및 마켓참가로 해외 판로확대 지원
- ㅇ 콘텐츠 스타트업 투자 붐 현성 및 비즈니스 판로 개척에 기여

# ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 콘텐츠 스타트업 글로벌 진출 지원 사업담당자

# CKL기업지원센터 입주공간 · 비즈센터 운영

# ●사업개요

#### · 사업목적 :

- 콘텐츠 스타트업의 창의성과 아이디어가 발현될 수 있는 최상의 인프라를 지원하여 스타트업 생태계 활성화
- 투융자, 법률, 회계 기술 R&D, 해외진출 등 분야별 선도 기업/기관이 파트너로 참여하며 콘텐츠 기업의 성장을 지원하고 사업화를 견인
- · 사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2021. 3. 31
- · **사업비 [재원]** : 1,000백만원 [국고(보조금)]
- · 수행부서 : 기업육성팀

### ●사업내용

O CKL기업지원센터 입주기업 공간지원 (위치: 서울 중구 청계천로 40)

- 지원개요: CKL기업지원센터 입주 인프라(사무공간 등) 지원

- 지원대상: 창업 7년 이하 콘텐츠 스타트업 - 지원규모: 총 36개 기업

- 지원내용: 입주공간, 제작시설 인프라, 컨설팅, 홍보 등 비즈니스 지원

입주지원	인프라 지원	비즈니스 지원
24시간 운영, 독립 사무공간	센터 내 제작지원시설 및 장비	사업화 지원 프로그램
임대료 전액 지원 (관리비, 보증금 有)	층별 공용 회의실, 컨퍼런스룸, 라운지 등	홍보 지원 프로그램
입주기간 : 1년 (연장평가를 통해 최대 2년)	인터넷 및 인터넷 전화	기타 역량강화 프로그램 등

#### 지원 내용 및 대상

- ※ 입주모집(정규모집)은 하반기(10월)에 진행 예정
- O CKL비즈센터 운영 (위치: CKL기업지원센터 16층)
  - 지원개요: 스타트업 성장에 필요한 각 부문별 맞춤형 컨설팅/교육/멘토링
  - 지원대상: CKL입주기업, 기업 지원사업, 글로벌 진출 선정기업 등
  - 지원내용
  - · 법률, 특허, 기술R&D, 기업육성, 투자 등 분야별 비즈니스 컨설팅 지원
  - · 콘텐츠 스타트업 초기/중기/재 창업 등 성장단계별 역량강화 교육
  - · 네트워킹 프로그램 및 회의 공간 등 부대시설 지원
- ☞ 비즈센터 프로그램은 기업육성 지원사업과 연계하여 추진합니다.

ㅇ 콘텐츠 기업에 대한 원스톱 서비스 지원으로 혁신 생태계 구현 기대효과

# ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ CKL기업지원센터 입주기업 사업담당자

# 콘텐츠 일자리 지원센터 운영

# ●사업개요

· 사업목적 : 콘텐츠 분야의 일자리 창출과 채용시장 활성화 지원

·사업기간: 2020, 1, 1 ~ 2021, 2, 28 · **사업비 [재원]** : 300백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 기업육성팀

### ●사업내용

- o 콘텐츠 일자리 센터 프로그램 운영 (위치 : CKL기업지원센터 16층)
  - 1) 일자리 지원 프로그램 확대
  - · 콘텐츠 분야 기업과 다양한 일자리 컨설팅 프로그램 추진(잡 콘서트, 취업 멘토링)
  - · 우리원 콘텐츠 지원기업 대상 채용알선 지원 확대
  - · 콘잡 멤버십을 통한 맞춤형 취업/채용 알선 등

#### 지원 내용 및 대상

- 2) 공공/민간기관 연계. 일자리 창출지원
- · 공공부문 연계 일자리 창출지원 (일자리 위원회 연계-일자리 박람회 참가 등)
- · 민간기업 연계 일자리 창출지원 (민간 일자리 플랫폼 연계 협업)
- · 대학 및 일자리 유관기관 등과 협업사업 추진 등
- 3) 콘텐츠 분야 일자리 활성화를 위한 정책지원
- · 민-관 협력, 콘텐츠 일자리 협의체 운영 등

#### 기대효과

- 단계별, 분야별 콘텐츠 스타트업 지원 프로그램 운영을 통한 기업 역량 강화
- ㅇ 콘텐츠산업 일자리 실태 파악을 통한 지원프로그램 마련 기회
- ㅇ 장르별 기업 채용 알선 촉진 및 기업과 구직자간 정보 미스매칭 최소화 기여

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 콘텐츠 일자리 지원센터 운영 사업담당자

# 콘텐츠 멀티유즈랩 운영

# ●사업개요

· 사업목적: 새로운 원천콘텐츠를 발굴해 타장르 및 이종산업간 협업을 실험하고 다양한 멀티유즈 성과를 확산

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2021. 3. 31 · **사업비 [재원]** : 850백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 기업육성팀

# ●사업내용

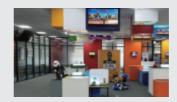
- O 멀티유즈콘텐츠랩 창작지원 및 활성화
- 멀티유즈콘텐츠를 활용한 체험전시를 통한 대국민 홍보
- ※ 멀티유즈랩 또는 우리원 연관사업 선정자 후속지원
- 멀티유즈콘텐츠 교육프로그램 운영
- · 콘텐츠IP 기업 연계 크리에이터 교육
- · 국내 콘텐츠 IP를 활용한 글로벌프로젝트 발굴 프로그램 운영 등
- O 콘텐츠IP 활용 프로젝트 판로 지원
  - 콘텐츠IP 보유 기업 선정, 프로젝트 홍보 및 온 · 오프라인 판촉 프로모션 지원 ※ 장르팀 IP개발 및 라이선싱 관련 사업 협업

#### 지원 내용 및 대상

#### 콘텐츠멀티유즈랩

- · 위치 : 경기도 성남 판교2밸리 기업지원허브 B동 2층
- · 구성: 콘텐츠멀티유즈홀(전시홀), 콘텐츠멀티유즈랩(비즈니스존)





※ 연중 상시 무료 이용

#### 기대효과

○ 원천 콘텐츠의 멀티유즈화(장르다변화, 융복합, 라이선싱)와 이종산업간 협업을 통해 4차 산업혁명을 견인하는 콘텐츠IP 新부가가치 창출

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 콘텐츠멀티유즈랩 운영 사업담당자

# 콘텐츠 창의인재동반사업

# ●사업개요

·사업목적: 창작 분야의 전문가(멘토)를 통한 도제식 멘토링을 지원하여 청년인재의 창작능력 개발 및

콘텐츠산업계 진출 지원

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31

· **사업비 [재원]** : 11.330백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 인재양성팀

### ●사업내용

#### ㅇ 지원대상

- 콘텐츠 창작 분야의 도제식 멘토링 기획 및 운영이 가능한 콘텐츠 분야 관련 기업, 기관, 학교, 협회, 단체 등 법인을 '플랫폼기관'으로 선정하여 지원

#### ㅇ 지원내용

- 플랫폼기관을 통해 전문가(멘토)와 창작역량이 우수한 창의교육생(멘티)을 매칭. 멘토링 프로그램 운영으로 견습 창작의 장 제공
- 지원규모: 총 20개 내외 플랫폼기관 지원 예정

#### 지원 내용 및 대상

- \* 14개 기관 내외: 기관 당 5억원 내외
  - · 멘토 15명 내외, 창의교육생(멘티) 30명 내외에서 실비 지원
- \* 6개 기관 내외: 기관 당 최대 3.3억원(인천/경기/그외 지역 소재 기관)
  - · 멘토 10명 내외, 창의교육생(멘티) 20명 내외에서 실비 지원
- \* 기수료 멘티의 사업화 가능 우수프로젝트 사업화지원

#### ㅇ 지원조건

- 콘텐츠산업 분야 10년 이상의 멘토 10~15명 내외를 구성, 20~30명 내외의 멘티와 매칭하여 약 7개월간 도제식 멘토링 운영으로 역량있는 창의인재 양성
- 멘토와 멘티 간 프로젝트 실시계획에 따른 운영/지원/사업 관리
- 멘티에 대한 경력경로 설계 및 지원, 사업성과 관리, 우수사례 피칭/프로모션 등

#### 기대효과

O 청년인재의 창작능력 개발을 통한 콘텐츠산업 경쟁력 강화

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 콘텐츠 창의인재동반사업 담당자

# 콘텐츠 원캠퍼스 구축운영

# ●사업개요

· 사업목적: 혁신적인 산·학·연·관 협력 프로젝트를 통한 융복합 창의인재 육성

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2021. 3. 31 · **사업비 [재원]** : 4,150백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 인재양성팀

### ●사업내용

ㅇ 지원대상 - 융합콘텐츠 프로젝트 기반 교육 및 프로젝트 개발을 위한 지역진흥원, 대학·대학원, 기업, 연구기관 등 ※ 고등교육법에 의한 대학(원) 등 학교 및 부설연구소(학교부설연구소는 학교로 분류) ㅇ 지원내용 - 자유공모 10개, 지역 특화 10개(대표기관은 지역소재 대학에 한함) 콘소시엄 지원 - 기관별 최대 2.5억 원 이내 차등 지원(지방비 매칭비율, 프로젝트 유형 등) 지원 내용 및 대상 ㅇ 지원조건 - 융복합 콘텐츠 프로젝트 기반 교육 컨소시엄 구성 (산·학·연·관 연계) - 융복합 콘텐츠 기반의 프로젝트 기획·개발 및 교과 커리큘럼 운영 - 학점인정 커리큘럼(6학점 이상) 운영 · 콘소시엄당 최소 교육 수혜자 : 250명(정규과정 50명 / 비정규과정 200명 이상) - 융복합 콘텐츠 프로젝트 개발 및 교육이 가능한 공간과 필요 기자재를 보유한 사실 및 기타 연계 활용 방안 제시 - 협약기간 내 프로젝트 및 시제품 제작 완료. 프로젝트별 인재양성, 사업화 등 성과목표 제시 기대효과 ㅇ 융합콘텐츠 분야 혁신적인 교육 품질 향상 및 핵심인력 양성

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 콘텐츠 원캠퍼스 사업담당자

# 실감형 T-E-S-T 프로젝트 기반 창의인재 육성

# ●사업개요

· **사업목적** : 실감콘텐츠 창작역량 향상을 위한 프로젝트 중심의 융합형 인재 육성

·사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2020. 12, 31 · **사업비 [재원]** : 2,000백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 인재양성팀

### ●사업내용

ㅇ 지원대상

- (교육운영기관) 실감 콘텐츠 T-E-S-T\* 분야 프로젝트 기반 실무교육 가능 5개 기관
- (교육대상) 콘텐츠 분야 대학원생, 프리랜서 등 콘텐츠 제작경험 보유자 60명
  - \* T-E-S-T: 관광(Tourism), 엔터(Entertainment), 스포츠(Sports), 교육후련(Training)을 의미
- ㅇ 지원내용
- 지원규모: 5개 컨소시엄(교육운영기관) × 380백만원
- \* 교육운영비, 인건비, 전문가 활용비 등 지원
- 교육분야: 4대 실감 콘텐츠 분야(관광, 엔터테인먼트, 스포츠, 교육)

#### 지원 내용 및 대상

분야	프로젝트 예시		
T (관광Tourism)	● 해외 한류팬을 위한 드라마 촬영지 체험관광 콘텐츠 개발 등		
E (엔터Entertainment)	● 스타IP를 활용한 한류스타 실감 콘텐츠 개발 등		
S (스포츠Sports)	● Full UHD 기반의 스포츠 중계 등 실감 콘텐츠개발 등		
T (교육훈련Training)	● VR을 활용한 위험 산업시설 안전교육 등		

- ㅇ 지원조건
- 프로젝트 기반 현업전문가 중심 멘토단 구성, 교육생 선발(기관별 15명 이내), 프로젝트 수행 교육 운영

기대효과

ㅇ 콘텐츠 산업 혁신성장을 리드할 실감콘텐츠 창의인재 양성

# ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ T-E-S-T 프로젝트 사업담당자

# 콘텐츠 장르별 문화기술 전문인력 양성

# ●사업개요

· 사업목적 : 창의와 혁신을 대표하는 국내외 기관, 콘텐츠 기업 및 크리에이터들과 협업 프로젝트 기반의

선도형 융복합 고급 크리에이터, 문화기술개발자 양성

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31

· **사업비 [재원]** : 1.600백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 인재양성팀

### ●사업내용

지원 내용

ㅇ 교육대상 : 기술과 콘텐츠의 결합에 관심 있는 크리에이터, 문화기술개발자 등 ㅇ 주요내용 : 콘텐츠임팩트 총 6개 과정 운영 - 2020년 운영예정 과정 : 인공지능(AI) 과정, 감성공학 과정, 미디어아트 과정 등

- 운영기간 : 과정별 16주 내외

- 교육인원: 과정별 40명 내외 선발(서류평가 및 대면면접 등)

- 운영방식: 교육생 선발, 집체교육, 프로젝트 팀 구성, 팀별 프로젝트 수행, 프로젝트 멘토링,

전문가 360° 피드백, 데모데이 개최 등

및 대상 - 참여방법 : 추후 과정별 교육생 모집공고 참고

- 참여특전: 팀별 프로젝트 수행비 지원, 우수 프로젝트 해외 쇼케이스 참가 지원,

콘텐츠인재캠퍼스 보유 시설 및 장비 무상사용 지원 등

\* 사업추진방식 : 오프라인 융복합 교육 위탁운영

\* 위탁운영기관 : 전문가풀 구성. 협력기관 섭외 등을 통해 양질의 교육 프로그램을 기획하여

기술과 콘텐츠의 결합을 통한 융복합 교육과정 위탁운영이 가능한 법인

(컨소시움 가능)

기대효과

ㅇ 실무 중심의 교육과정과 프로젝트 운영을 통해 이종산업 간 이해를 증진시킴으로써 블루오션인 융복합 콘텐츠 시장을 선점할 수 있는 토대를 마련

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 콘텐츠 장르별 문화기술 전문인력 양성 사업담당자

# 콘텐츠 현업인 재교육

# ●사업개요

·사업목적: 콘텐츠산업계 수요 맞춤형 직무 재교육을 통한 콘텐츠 현업인의 업무역량 고도화

·사업기간: 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · **사업비 [재원]** : 1,000백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 인재양성팀

### ●사업내용

지원내용

및 대상

ㅇ 교육대상 : 콘텐츠산업에 종사 중인 현업인

ㅇ 주요내용

- 현업인 직무교육과정(콘텐츠 스텝업 / 25회 내외)

· 실기 · 이론 교육이 병행된 심화 교육(과정 당 20시간 내외)

· 워크숍 · 특강 등 트렌드를 반영한 단기 교육(과정 당 5시간 내외)

· 지역거점별 콘텐츠 특화 교육(5개 지역 내외)

- 열린 세미나(콘텐츠 인사이트 / 3회 내외)

· 5G. 빅데이터 등 콘텐츠산업 메가 트렌드를 반영한 테마 선정, 국내외 거장급 전문가 초청 강좌 및 현업인 참여 프로그램 운영

- 글로벌 신시장 개척형 해외 연수(1회 이상)

· 신흥시장을 타깃으로 한 실무형 연수 프로그램 운영(시장이해 · 진출교육 · 네트워킹 등)

\* 사업추진방식: 오프라인 직무 교육 위탁운영

\* 위탁운영기관 : 유명도와 전문성을 고루 갖춘 전문 강사진으로 구성된 양질의 커리큘럼을

기획하여 현업인 대상 교육과정 위탁운영이 가능한 법인(컨소시엄 가능)

기대효과

o 현업인 대상 교육 운영을 통한 역량 강화 및 네트워킹을 통한 비즈니스 기회 창출

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 콘텐츠 현업인 재교육 사업담당자

# 사이버콘텐츠아카데미 운영

# ●사업개요

·사업목적 : 콘텐츠 관련 온라인 교육을 통한 콘텐츠 전문인력 역량 강화와 잠재인력 저변 확대

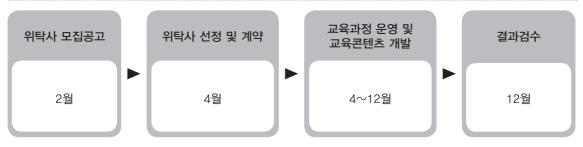
·사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2020. 12, 31 · **사업비 [재원]** : 1,178백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 인재양성팀

# ●사업내용

ㅇ 교육대상: 콘텐츠에 관심 있는 업계 종사자 및 일반인 ㅇ 주요내용 - 사이버콘텐츠아카데미 온라인 교육 플랫폼(edu.kocca.kr) 운영 · 방송, 게임, 음악 등 콘텐츠 분야 온라인 교육과정 서비스 상시 제공 ※ 정규과정, 열린강좌 등 수요 맞춤형 교육과정 무료 제공 지원내용 - 콘텐츠 분야 온라인 교육콘텐츠 신규 개발 및 대상 \* 사업추진방식: 온라인 교육 플랫폼 운영 및 교육콘텐츠 신규 개발 위탁용역 \* 위탁운영기관 : 콘텐츠 분야 온라인 교육 플랫폼 운영, 교육콘텐츠 신규 개발 가능한 법인 (컨소시움 가능) o 콘텐츠 분야 양질의 온라인 전문교육을 통한 지속가능한 인재 육성 기대효과 O 효율적인 온라인 교육 플랫폼 운영을 통한 학습 편의성 제고 및 교육 수혜자 확대

# ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 사이버콘텐츠아카데미 사업담당자

# 콘텐츠문화광장 운영

# ●사업개요

- · 사업목적
  - 융복합 문화콘텐츠의 다양한 개발을 지원·시연하기 위한 환경 구축 및 시설 운영
- 문화예술·혁신기술 콘텐츠 테스트베드 특화형 프로그램 운영을 통해 융복합 콘텐츠 산업 활성화
- ·사업기간: 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · **사업비 [재원]** : 2.200백만원 [국고(보조금)]
- · 수행부서: 인재양성팀

### ●사업내용

ㅇ 융복합콘텐츠 시연 지원사업

사업개요: 콘텐츠문화광장 시설 연계 융복합 콘텐츠 제작·시연 지원

- 지원대상: 국내외 출시 예정인 시연 특화 콘텐츠를 보유한 법인사업자

- \* 융복합 공연 · 전시, AR · MR 퍼포먼스, 미디어아트, 프로젝션맵핑/미디어파사드, 레이저/드론 퍼포먼스, 로보틱스 콘텐츠, 인공지능 프로젝트 등
- \* KOCCA 문화기술(CT) 개발 지원을 통해 개발된 기술을 활용한 콘텐츠 시연 지원 가능
- \* VR게임, AR콘텐츠 등 단일 실감형 콘텐츠 장르 지원불가 (단, VR · AR 활용 공연, 전시 프로젝트 지원 가능)

#### 지원 내용 및 대상

- 지원규모: 총 8개 작품, 작품 당 87.5백만원 (내용에 따라 조정 예정)
  - · 콘텐츠인재캠퍼스 장비, 콘텐츠문화광장 시설 무상 대여
  - · 협약기간 내에 내·외부 테스트를 통해 콘텐츠 제작을 완료하여 최종 시연 필요
- O 콘텐츠문화광장 시설 및 대관운영
  - 시설개요: 스테이지 66(200석 규모), 스튜디오1,2 등 준비공간 - 지원분야: 문화기술, 융합형 공연, 전시 프로젝트 공연 및 전시
  - 지원대상 : 콘텐츠 저작권, 실행능력 보유한 기업 및 기관
  - 지원기간: 2020,2월~7월

#### 기대효과

ㅇ 첨단 장비 대여와 시연장 대관을 통하여 중소 콘텐츠 기업이 시도하기 어려운 융복합 콘텐츠 산업 육성

# ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 콘텐츠문화광장 운영 사업담당자

# KOCCA KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

# 02

문화기술 보보 사업소개

# 문화기술본부

### ●본부소개

- 문화산업 혁신성장 기술 발굴 및 문화기술 연구개발 생태계 조성을 통한 풍요롭고 다채로운 최첨단 문화국가 구현
  - ・ 혁신성장 동력인 콘텐츠산업의 신기술 융합을 통한 문화산업 선도・확산 및 문화기업 주도형 기술개발 지원, 융복합 관광서비스 사업화 지원
  - · 문화기술(CT) 사업화 촉진 및 성과확산을 위한 사업화 컨설팅, 해외시장 진출지원, 홍보 지원

# ●2020년 사업내역

(단위: 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고
문화기술개발팀	1	문화기술 및 관광연구개발(R&D)	58,257	계속
	2	문화콘텐츠 R&D 전문인력양성	3,150	신규
	3	지역연계 첨단 CT실증사업	5,550	 신규
부서 소계			66,957	
문화기술전략팀	1	문화기술 사업화 촉진	1,610	 계속
	2	기업부설창작연구소전담부서 인정제도	_	
부서 소계			1,610	

총계

# 문화기술 및 관광연구개발(R&D)

# ●사업개요

· 사업목적: 콘텐츠사업 육성을 위한 문화콘텐츠 서비스 R&D 및 인문사회/문화예술 융합콘텐츠 기술개발 추진

· **사업기간** : 2020, 1, 1 ~ 2021, 12, 31(24개월) · **사업비 [재원]** : 58,257백만원 [국고(출연금)]

- 지정과제: 신규 공모예산 18,750백만원(관광연구개발 포함)

- 자유과제: 신규 공모예산 7,089백만원

· 수행부서 : 문화기술개발팀

### ●사업내용

#### [지정공모]

ㅇ 공모방식 : 사전 기획된 과제의 과제명과 개발내용을 공지하고 수행기관을 공모로 선정

○ 지원분야 : 문화콘텐츠, 문화예술, 문화융복합, 관광 등 4개 분야

O 지원과제 : 과제별 세부내용은 사업공고문의 RFP를 참고

O 지원규모: 총 187.5억원 내외(22개 과제) / 과제별 지원금은 RFP 참고 ※ 문화콘텐츠(7개, 68억원), 문화예술(3개, 27억원), 문화융복합(9개, 80억원).

관광(3개, 12,5억원)

O 지원기간: 다년도 지원(3년 내외) / 과제별 지원기간은 RFP 참고

O 지원대상: 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능) / 과제별 추진체계는 RFP 참고

※ 세부내용 별도 사업설명회 예정

#### 지원내용

#### [자유공모(단비)]

ㅇ 공모방식: 과제명/개발내용/수행기관을 공모로 선정(과제명과 개발내용을 신청기관이 제안)

O 지원분야: 문화산업의 기획, 창작, 제작, 유통·서비스와 관련한 기술개발

ㅇ 지원규모 : 총 70억원 내외

○ 지원기간: 12개월(20년 6월 ~ 21년 5월) 예정

구분	개요	과제별 지원금	지원대상
현장형	문화산업 현장의 맞춤형 기술개발 지원	최대 3억원	주관:영리기업 공동:영리기업
후속형 (예정)	기개발 우수과제의 상용화 기반 후속 R&D 지원	최대 2.5억원	주관:제한없음 공동:제한없음

※ 세부내용 별도 사업설명회 예정

#### 기대효과

- O 문화기술의 기술수준 향상을 통한 문화산업의 기술적 기반강화
- O 우수 문화기술의 현장 적용을 통한 문화산업의 고부가가치화

# ●사업절차

#### ㅇ 지정공모



#### ㅇ 자유공모



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 문화기술 및 관광연구개발(R&D) 사업담당자

# 문화콘텐츠 R&D 전문인력양성 (시규)

# ●사업개요

- · 사업목적: 세계적 수준의 석·박사급 고급인재 양성 및 공연·미술 등 예술 단체와 대학·연구소의 융합
  - 프로젝트 지원으로 문화기술 개발과 현장 실무 핵심인력 양성
- ·**사업기간**: 2020. 1. 1 ~ 2021. 12. 31(24개월) · **사업비[재원]** : 31.50백만원 [국고(출연금)]
- 문화기술선도대학원 지원 : 신규 공모예산 2.250백만원 - 예술·과학 융합 프로젝트 지원: 신규 공모예산 9,000백만원
- · 수행부서 : 문화기술개발팀

### ●사업내용

[문화기술 선도 대학원 지원]

ㅇ 공모방식 : 품목지정형 자유공모

○ 지원규모: 3개 과제, 과제당 7.5억원 ㅇ 지원기간 : 컨소시엄 당 최대 3년

O 지원대상: 문화기술분야(콘텐츠, 이공계) 대학원, 콘텐츠 기업, 연구기관 등

※ 세부내용 별도 사업설명회 예정

#### 지원내용

[예술 · 과학 융합 프로젝트 지원]

ㅇ 공모방식 : 품목지정형 자유공모 ㅇ 지원규모: 3개 과제, 과제당 3억원

ㅇ 지원기간 : 컨소시엄 당 최대 2년

O 지원대상: 문화예술기관, 문화기술분야 대학원, 콘텐츠 기업 등

※ 세부내용 별도 사업설명회 예정

#### 기대효과

- 4차산업혁명 대비 문화기술 핵심인재 양성을 통한 콘텐츠 산업 경쟁력 강화
- O 교육과 기업연계를 통한 현장수요형 기술개발과 질적 인력수급 불일치 해소 및 일자리 창출 유도

# ●사업절차

#### ㅇ 자유공모(예시)



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 문화콘텐츠 R&D 전문인력 양성 사업담당자

# 지역연계 첨단 CT실증 사업(신규)

### ●사업개요

· 사업목적 : 지역기반의 문화공간에 첨단 기술을 접목하여, 새로운 콘테츠 생산 및 고부가가치 창출 및

지역 특화 산업 육성

·**사업기간**: 2020. 1. 1 ~ 2021. 12. 31(24개월) · **사업비[재원]** : 5.550백만원 [국고(출연금)]

· 수행부서 : 문화기술개발팀

### ●사업내용

O 공모방식: 제한적 자유공모(실증품목 공지 후, 공모를 통해 선정)

○ 지원규모: 4개 과제, 콘소시엄 당 13.9억원(1차년도) 이내

ㅇ 지원기간 : 컨소시엄 당 최대 3년간

○ 지원대상 (\* 서울, 경기, 인천 수도권 제외)

- 주관연구기관: 해당 지역내 사업장을 보유하고 있는 기관으로 본 사업의

주도적 수행가능한 기관

- 공동연구기관: 해당 지역내 및 다른 지역(수도권포함) 소재 기업 또는 기관

(기업, 대학, 연구소, 지역진흥원)

- 기타: 해당 지역 소재 중소, 중견기업이 2개 이상 참여

(참여기업 유형에 따른 민간부담금 부담)

※ 세부내용 별도 사업설명회 예정

#### 기대효과

지원내용

O 중앙정부-지방정부-지역콘텐츠기업의 협업 생태계 구축으로 지역문화지원의 경쟁력 강화와 콘텐츠 연구개발 사업화 실증체계를 마련하고 지역콘텐츠기업의 기술력 제고 및 지속가능한 경영체계 구축

# ●사업절차

ㅇ 자유공모(예시)



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 지역연계 첨단 CT실증 사업담당자

## 문화기술 사업화 촉진

#### ●사업개요

·사업목적: 국내외 문화기술 전시 참가 및 기술사업화 지원을 통해 문화기술(CT) R&D 성과확산

·사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2021. 12, 31 · **사업비[재원]** : 1.610백만원 [국고(출연금)]

· 수행부서 : 문화기술전략팀

## ●사업내용

- O 문화기술(CT) 글로벌 시장 진출 지원
- 2020 중국하이테크페어(CHTF) (2020.11월/중국 심천) 한국공동관 운영
- 2021 게임개발자콘퍼런스(GDC) (2021.3월/미국 샌프란시스코) 한국공동관 운영
  - · 해외 마켓 전시 및 비즈매칭, 쇼케이스 지원을 통해 국내 우수 문화기술 · 콘텐츠 기업의 글로벌 시장 진출 지원
- \* (부스) 한국공동관 內 개별부스 제공, 개별 디스플레이 지원
- \* (비즈매칭) 사전/현장 바이어 초청 쇼케이스 및 비즈매칭 지원
- \* (운영) 참가사 및 현지 기업/바이어 간 네트워킹 지원 기업별 통역 지원
- \* (홍보) 국내 · 외 언론(온 · 오프라인) 대상 홍보 지원, 공동 홍보물(브로셔 등) 제작

#### 지원내용

- O 문화기술(CT) 글로벌 콘퍼런스 개최(Next Content Conference)
- 일정 및 개최장소: 2020년 10월중 / 코엑스
- 기조연사 및 콘퍼런스 프로그램 구성
  - · 문화기술을 선도하는 연사 섭외, 대중에 관심도를 높일 수 있는 프로그램 구성
- 성과전시 및 홍보
  - · 일반인이 체험가능한 우수과제를 발굴하고 문화기술이 돋보이는 참신한 체험존 기획 및 운영
- o 기술사업화 촉진 프로그램(CT-Bridge) 운영
- 문화기술 대중화와 인사이트 공유를 위한 다양한 콘텐츠산업계와 네트워킹 개최
  - · 문화기술 기업 스케일업을 위한 투융자 프로그램 추진 및 전문가 연계한 사업화 컨설팅 지원

#### 기대효과

- 우수문화기술의 국내외 비즈매칭(기술이전, 투자상담) 기회 확대 및 실질적 사업화 성과 기대
- O 문화기술에 대한 대중적 관심 및 이해확산으로 문화기술 위상 강화

### ●사업절차

o CHTF/GDC 한국공동관 운영



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 문화기술 사업화지원 사업담당자

## 기업부설창작연구소/전담부서 인정제도

#### ●사업개요

· 사업목적: 문화산업의 창작개발을 촉진하기 위해 「기업부설창작연구소 및 기업창작전담부서」인정제도

사업 추진, 연구 · 인력개발비 세액공제 및 문체부 R&D 가점부여 혜택

· **사업기간** : 연중 상시

· 수행부서 : 문화기술전략팀

### ●사업내용

#### ㅇ 제도개요

- 문화콘텐츠 기업의 창작역량 향상과 관련 기술개발을 적극적으로 촉진·유도
- 일정요건을 갖춘 창작연구소와 전담부서를 신청 · 인정함으로써 조세감면 등의 혜택을 부여
- ㅇ 인정요건
- 공통요건

구분	요건
인적요건	· 학사이상 학위 소지자 [또는 전문학사로 해당 분야 2년 이상의 경력자]
물적요건	· 다른 부서와 구분된 별도 공간으로 연구소 또는 전담부서의 전용공간으로 활용
창작개발요건	· 문화산업 분야의 창작개발 활동 수행 · 문화적(예술성, 오락성, 대중성 등] 가치를 가진 창작물 창출이 주요업무 · 단, 최종판매물의 직접적인 생산과정에 해당되는 영리활동은 인정불가

#### 지원내용

#### - 연구소/전담부서 및 기업별 요건

ā	7분	창작전담요원	비고
	벤처기업	3명 이상	
연구소	중소기업	5명 이상	
	그 외 기업	10명 이상	
전담부서		1명 이상	기업유형에 관계없음

#### ㅇ 주요혜택 [세액공제]

구분	연구 • 인력개발비	연구 및 인력개발을 위한 설비투자비
중소기업	일반연구·인력개발비의 25%	시설투자액의 6%
중견기업	일반연구·인력개발비의 8%	시설투자액의 3%
그 외 부서	일반연구 · 인력개발비의 3% 이내	시설투자액의 1%

#### 기대효과

- O 세제 지원을 통해 문화산업에 건전한 발전을 위한 근거 마련
- O 문화산업에 대한 창작개발 활성화를 할 수 있는 물리적 · 인적 토대 마련

#### ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 기업부설창작연구소 인정제도 사업담당자

# 03

게임본부 사업소개

## 게임본부

#### ●본부소개

- 해외수출용 게임, 다양한 플랫폼의 게임콘텐츠 제작지원을 통해 한국 게임산업의 지속성장 지원
- 게임의 사회·문화적 가치 제고 및 게임문화 생태계 조성
- 강소기업의 베이스캠프로서 인큐베이팅, 홍보 및 마케팅, 채용, 법률 지원 등 기업운영부터 게임마케팅까지 전방위 지원

### ●2020년 사업내역

(단위 : 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고
	1	차세대 게임콘텐츠 제작지원	6,745	
	2	기능성게임 활성화지원	2,985	
	3	첨단융복합 게임콘텐츠 제작지원	3,032	
	4	실감형 게임콘텐츠 제작지원	5,300	신규
게임산업팀	5	아케이드게임 활성화지원	1,350	
	6	건전 게임문화 활성화	5,500	정책본부 연구사 업 포함
	7	이스포츠 활성화 지원	3,340	지역사업본부 상설경기장 구축 포함
		부서 소계	28,252	
	1	글로벌게임허브센터 운영	5,320	
	2	게임수출활성화 지원	2,324	
게임유통팀	3	게임기업자율선택 지원(GSP plus)	7,300	
	4	게임인재원(게임스쿨) 운영	1,500	
	5	게임국가기술자격검정	820	
		17,264		

본부 총계

45,516백만원

## 차세대 게임콘텐츠 제작지원

#### ●사업개요

· 사업목적 : 차세대 게임 콘텐츠 제작, 품질관리 등 게임산업 생태계 활성화 지원

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 6.745백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 게임산업팀

#### ●사업내용

ㅇ 차세대 게임콘텐츠 제작지원: 6,200백만원

분 야	지원자격	플랫폼	지원규모
글로벌	해외출시 목표 차세대 모바일 게임 제작사	모바일	과제당 최대 4억원 (8개 과제 내외 선정)
시장선도	국내/외 출시 목표 모바일 외 차세대 플랫폼 게 임 제작사	모바일 외 플랫폼	과제당 최대 4억원 (8개 과제 내외 선정)
스타트업	창업 3년 미만 게임 제작사	무관	과제당 최대 2억원 (4개 과제 내외 선정)

#### 지원내용

- ※ 자부담비율 : 총사업비의 10%이상 (총사업비=자부담+국고지원금)
- ※ 협약기간: 협약일(4월 예정)부터 10월 31일까지(약 7개월)
- O 게임콘텐츠 청중평가 지원: 200백만원
- 게임콘텐츠 제작지원작의 품질검증 및 출시를 위한 제작결과발표회, 청중평가, FGT(Focus Group Test) 등 지원
- O 차세대 게임콘텐츠 실태조사 연구지원: 70백만원
- 국내 차세대 게임콘텐츠 실태조사 등

#### 기대효과

ㅇ 국내 중소개발사의 경쟁력 강화지원을 통한 게임산업의 건강한 생태계 조성 및 게임산업의 지속성장 유도

## ●사업절차



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 차세대 게임콘텐츠 제작지원 사업담당자

## 기능성 게임콘텐츠 제작지원

### ●사업개요

· 사업목적: 게임의 재미요소와 사회적 기여가 결합된 기능성 게임콘텐츠 활성화를 통한 게임의 순기능 확산 및

사회적 효용 증대

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 2,985백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 게임산업팀

### ●사업내용

○ 기능성게임 제작지원: 2,000백만원

분 야	지원자격	플랫폼	지원규모
글로벌	사회공헌 목적의 기능성게임		과제당 최대 2억원
시장선도	교육, 스포츠, 의료 및 건강, 국방, 기업용 목적 의 기능성게임	무관	(10개 과제 내외 선정)

#### 지원내용

- ※ 자부담비율: 총사업비의 10%이상 (총사업비=자부담+국고지원금)
- ※ 협약기간 : 협약일(4월 예정)부터 10월 31일까지(약 7개월)
- ※ 선정작품 대상 FGT(Focus Group Test) 맞춤형 설계 지원
- O 기능성게임 교류 활성화 및 홍보: 225백만원
- 2020년 기능성게임 제작지원작 국내 쇼케이스(제작발표회) 개최
- 기능성게임 관련 국외행사(Game for Change Festival) 참가 지원
- 연중 우수게임 선정 및 홍보지원
- 기능성게임 포털사이트 개편 및 운영: 200백만원
  - [기능성게임종합포털]을 통한 정보제공 및 교류 지원

#### 기대효과

- ㅇ 기능성게임의 성공사례 창출을 통한 기능성게임 인지도 제고 및 제작 활성화
- O 제작-보급-홍보의 지원체계 구축을 통한 기능성게임 산업 활성화

## ●사업절차



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 기능성 게임콘텐츠 제작지원 사업담당자

## 첨단 융복합 게임콘텐츠 제작지원

#### ●사업개요

· 사업목적 : 첨단 융복합 게임 콘텐츠 제작, 품질관리, 마케팅, 해외진출 등 게임산업 생태계 활성화 지원

·사업기간: 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · **사업비 [재원]** : 3.032백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 게임산업팀

### ●사업내용

첨단융복합 게임 콘텐츠 제작지원: 2.000백만원 - VR MR 첨단 융복합 게임콘텐츠 제작지원 - 지원규모: 과제당 최대 2억원(10개 과제 내외 선정) - 자부담비율 : 총 사업비의 10% 이상(국고지원 90%) - 개발기간 : 약 7개월 (예정) - 권장사항 : 유통채널 및 유통협력사 확보 필요 지원내용 O VR MR 게임 마케팅 지원: 932백만원 - 제작된 게임의 대내외 홍보를 위한 온라인 및 오프라인 마케팅 지원 - 마케팅 전문위탁사 및 마케팅지원 대상 업체 선정을 통한 마케팅 지원 o 게임산업 활성화 연구지원: 50백만원 ㅇ 국내 중소개발사의 경쟁력 강화지원을 통한 게임산업의 건강한 생태계 조성 기대효과 ㅇ 게임의 순기능을 부각시키고 게임에 대한 인식 개선

## ●사업절차



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 첨단 융복합 게임콘텐츠 제작지원 사업담당자

## 실감형 게임콘텐츠 제작지원

## ●사업개요

· 사업목적: 국내외 IP활용 실감형 게임콘텐츠 제작 및 해외 진출지원 등

·사업기간: 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · **사업비 [재원]** : 5,300백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 게임산업팀

### ●사업내용

O 실감형 게임 콘텐츠 제작지원: 4.500백만원 - 내용 : 글로벌 성공 가능성 높은 IP 활용 VR, MR 게임 제작지원 (IP 보유자와 활용자간 계약필요: IP정의, 기간, 수익배분, 분쟁해결 등) - 지원규모: 과제당 최대 9억원(5개 과제 내외 선정) - 개발게임수: 메인 게임 외 동일 № 라이선싱 실감형 게임 병행개발 (총2개) - 자부담비율 : 총 사업비의 20% 이상(국고지원 80%) - 개발기간 : 약 7~8개월 (예정) - 권장사항 지원내용 · 타켓 시장별 IP인지도 및 유저특성 분석 필요 · 유통채널 및 유통협력사 확보 필요 (컨소시엄 가능) ○ 실감형 게임 콘텐츠 해외 진출지원 및 유저평가 지원 : 800백만원 - 제작게임의 글로벌 진출 지원을 위한 해외 전시회 공동관 운영 및 수출상담 지원 (예시 : 중국GTI, 두바이 엑스포, 아부다비 GAMESCON) - 게임이용자 게임테스트를 통해 게임의 장단점 및 느낌을 게임개선 개발에 반영 - 전시 전문위탁사 선정을 통한 행사참여, 홍보&마케팅 지원 ㅇ 글로벌 성공을 위한 실감형 킬러 콘텐츠 개발 및 해외진출 지원 기대효과 ㅇ 게임의 순기능을 부각시키고 게임에 대한 인식 개선

## ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 실감형 게임콘텐츠 제작지원 사업담당자

## 아케이드게임 활성화

### ●사업개요

· **사업목적** : 국내 아케이드 게임콘텐츠 제작 및 해외수출 확대 등 시장 활성화

·사업기간: 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · **사업비 [재원]** : 1,350백만원 [기타재원]

· 수행부서 : 게임산업팀

## ●사업내용

○ IP활용 수출형 아케이드 게임 제작지원: 900백만원 - 내용 : 인지도 있는 IP 활용 아케이드 게임 개발 지원

- 지원금: 과제당 최대 2억원(5개 과제 내외 선정) - 자부담비율 : 총 사업비의 10% 이상(국고지원 90%)

- 개발기간 : 약 6~7개월 (예정)

- 권장사항

· 수출을 위한 유통채널 및 유통협력사 확보 필요 (컨소시엄 가능)

· 타켓 시장별 IP인지도 및 유저특성 분석 필요

#### 지원내용

ㅇ 아케이드게임 해외수출 지원: 400백만원

- IAAPA 미국 올랜도 전시회 공동관 운영 및 참가지원

· 세계적인 어뮤즈먼트시설 및 아케이드게임 전시회 참가 및 수출 촉진

• 아케이드 게임 물류. 전시공간 제공. 마케팅 및 비즈매칭 지원

○ 아케이드게임 활성화 기반조성: 50백만원

- 경품용 상품권수수료 운영위원회

ㆍ 정기회의(연 2회) : 사업계획과 사업결과 심의 및 의결

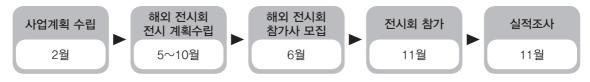
- 아케이드게임 산업 활성화

• 아케이드게임 산업관계자 의견청취 및 활성화 방안 모색

기대효과

ㅇ 아케이드게임의 해외경쟁력 강화 및 건강한 게임문화 조성

## ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 아케이드게임 활성화 사업담당자

## 건전 게임문화 활성화

### ●사업개요

· **사업목적** : 건강한 게임 여가문화 조성 및 게임의 문화적 가치 확산

· 사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2021. 2, 28 · **사업비 [재원]** : 5.500백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 게임산업팀, 산업정책팀

### ●사업내용

o 게임리터러시 교육을 통한 게임의 긍정적 가치 제고 및 게임과몰입 해소 사업: 2,300백만원 - 창의적 체험활동, 자유학기제 등 학교 연계 게임리터러시, 진로탐색 교육 운영 - 대상별 게임리터러시 교육운영, 게임리터러시 교사 직무연수 및 교사연구회 운영 - 게임문화 가족캠프 운영(게임을 활용한 가족소통 프로그램) - 게임과몰입 예방 및 치유 매뉴얼 보급, 문화예술 치유 프로그램 운영 O 게임산업 생태계 다양성 기반 구축 지원 및 게임문화 확산: 1,000백만원 지원 내용 - 글로벌 인디게임 제작 경진대회 개최, 대한민국 청소년 게임잼 개최 및 대상 - 모두의 게임문화 캠페인(게임문화 창작콘텐츠 공모전 및 시상식 개최) O 게임의 사회·문화적 가치 확산을 위한 학술기반 마련: 2.200백만원 - 게임문화포럼 운영, 게임문화 학술논문공모전 개최 - 게임문화 박물관 구축 연구 - (산업정책팀) 게임 과몰입 종합 실태조사, 2020 게임이용자 패널 연구 - (산업정책팀) 게임이용장애 공동 연구 - (산업정책팀) 게임문화 융합연구(5~6개 과제) 기대효과 ㅇ 건강한 게임 여가문화 조성 및 게임의 문화적 가치 확산

## ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 건전게임문화 활성화 사업담당자

## 이스포츠 활성화 지원

#### ●사업개요

- ·사업목적: 이스포츠 대회를 개최하여 생활문화로서 e스포츠 정착, 정책연구 강화를 통한 산업발전 토양 제공
- ·사업기간: 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · **사업비 [재원]** : 3.340백만원 [국고(보조금)] · 수행부서: 게임산업팀, 지역콘텐츠팀

#### ●사업내용

- O 전국 장애학생 e페스티벌: 250백만원
  - \* 제16회 전국 장애학생 e스포츠대회 개최
- 참가대상 : 장애학교, 장애학급 초중고 학생
- ─ 전국 17개 시도 대회 예선 진행(5~7월/시도 교육청별 진행)
- 본선 행사 진행(9월/서울) ※ 국립특수교육원 전국 장애학생 정보경진대회 연계

#### 지원 내용 및 대상

- 국제 이스포츠 페스티벌 개최 : 500백만원
  - \* 국제 이스포츠 페스티벌 대회 개최
- 참가대상 : 한국 국적의 한국 소재 대학 재학생
- 전국 예선 및 한국대표 선발전 (5~10월/온라인, 권역별)
- 본선 행사(국가대항전) 진행(11월/한국)
- 이스포츠 산업지원센터 정책연구: 190백만원
- 이스포츠 정책연구: 이스포츠의 스포츠화 방안, 한국 이스포츠 발전방안 모색
- 이스포츠 실태조사 : 이스포츠 산업규모, 이용자 조사 등
- ※ 이스포츠 상설경기장 구축 지원사업((지역콘텐츠팀): 2,435백만원

#### 기대효과

- ㅇ 이스포츠 산업 생태계 발전을 위한 정책 기반 마련
- ㅇ 이스포츠 대회 활성화 및 경기장 구축을 통해 이용자 향유/수혜와 연계한 산업 진흥

## ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 이스포츠 활성화 지원 사업담당자

## 글로벌게임허브센터 운영

#### ●사업개요

· 사업목적: 첨단융복합기술 게임산업육성 기반구축과 중소게임기업의 글로벌진출 종합지원체계 고도화

· 사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2021. 2, 28 · **사업비 [재원]** : 5.320백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 게임유통팀

#### ●사업내용

ㅇ 지원대상: 국내 중소게임개발사 50개 기업 및 창업준비팀(벤처4.0) 30개팀

#### ㅇ 지원조건

- 최대 3년(기본 2년, 연장 1년) 입주 가능
- 임대료 80%, 관리비 50%, 인터넷/전화사용료 전액 지원
- 소프트웨어 클린존 운영(어도비, 오토데스크, 유니티 무상 지원)

#### ㅇ 지원사업

- VR/모바일게임 테스트베드 구축 및 운영

#### · VR게임 테스트베드(모션인식 기반, 시뮬레이터 기반, 콘솔 기반) 및 상설시연장 운영

- · 모바일게임 전문 테스트베드 운영 및 모바일폰(100대 이상) 구입/대여
- · 그룹테스트(FGT 등) 예약관리, 분석보고서 제공 및 심화QA 컨설팅 상시지원
- 컨설팅 스페이스 구축 및 운영
  - · 입주기업(50개사), 벤처4.0(30개팀) 대상 기업경영 및 법률자문 등 컨설팅 실시
  - · 컨설팅 예약관리시스템을 통한 상시접근성및 이용편의성 제고
- 입주기업 역량강화 및 교육 운영 프로그램 운영
  - · 입주기업 대상 5대 핵심분야(제임제작/퍼블리싱/투융자/홍보마케팅/글로벌진출) 전문가 멘토링 시스템 구축 및 운영
  - ・ 네트워킹 데이(월1회), 투자설명회, 우수 입주기업 단기해외연수 기회제공
  - · 게임인력 채용전문사이트를 통한 구인지원 및 온라인 채용박람회 개최
  - · 입주기업 포함 국내 게임기업을 위한 고품격 교육 프로그램 제공

#### 기대효과

지원 내용

및 대상

- 첨단융복합기술 기반 게임산업집적화 시설 구축을 통한 중소기업의 중견기업화
- ㅇ 국산게임 글로벌진출 종합지원체계 고도화를 통한 한국 게임산업 지속 성장견인

## ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 글로벌게임허브센터 운영 사업담당자

## 게임수출활성화지원

#### ●사업개요

·사업목적: 국내 게임수출상담회 개최와 해외 전시회 참가지원을 통한 국산 게임콘텐츠 글로벌 유통지원

·사업기간: 2020. 1. 1. ~ 2021. 2. 28. · **사업비 [재원]** : 2,324백만원[국고(보조금)]

· 수행부서 : 게임유통팀

## ●사업내용

O 해외퍼블리셔 국내 초청 수출상담회 ITS GAME 2020 개최

행사명	일정	장소	모집규모(안)	지원규모
ITS GAME	6월	서울 코엑스	국내게임기업 약 200개사	· 주최 : KOCCA · 요약 : 서울에서 개최되는 국내 게임개발사와 해외 퍼블리셔 간 B2B 상담회

#### O (전략시장) 해외 게임마켓 참가지원

행사명	일정	장소	모집규모(안)	지원규모
차이나조이 (ChinaJoy)	7월	중국 상해	20개사	· 주최: China Game Publishers Association · 요약: 중국 상하이의 상하이신국제박람센터에서 매년 열리는 중국 최대의 게임전시회
게임스컴 (Gamescom)	8월	독일 쾰른	35개사	<ul> <li>주최: 독일 게임산업협회(game—Verband der deutschen Games—Branche)</li> <li>요약: 독일 쾰른의 쾰른멧세에서 매년 열리는 유럽 최대 규모의 게임 전시회. 세계 3대 게임 전시회 중 하나</li> </ul>
도쿄게임쇼 (Tokyo Game Show)	9월	일본 동경	40개사	<ul> <li>주최: CESA(Computer Entertainment Supplier's Association)</li> <li>요약: 일본 도쿄 마쿠하리 메세에서 매년 열리는 세계 3대 게임 전시회 중 하나</li> </ul>

## 지원내용

#### ㅇ (신흥시장) 신규시장 개척지원

행사명	일정	장소	모집규모(안)	지원규모
게임스컴 아시아 (Gamescom Asia)	10월	싱가포르 싱가포르	10개사	<ul> <li>주최: 독일 게임산업협회(game-Verband der deutschen Games-Branche)</li> <li>요약: 2020년 최초로 개최되는 독일 게임스컴의 아시아 마켓 대상 전시회</li> </ul>
레벨업 (Level Up)	11월	말레이시아 쿠알라 룸푸르	5개사	· 주최: Malaysia Digital Economy Corporation (MDEC) · 요약: 말레이시아 정부에서 주최하는 게임 산업 컨퍼런스 및 수출상담회
타이페이 게임쇼 (Taipei Game Show)	21.2월	대만 타이페이	10개사	<ul> <li>주최: Taipei Computer Association (TCA)</li> <li>요약: 대만 최대 게임쇼로서 B2B, B2C 전시회 및 게임 서밋 등 다양한 행사 개최</li> </ul>

기대효과 ㅇ 국산 우수 게임콘텐츠 해외수출 확대

## ●사업절차

콘텐츠수출마케팅플랫폼(https://welcon.kocca.kr/)을 통한 참가신청, 각 행사별 추진일정 별도 문의 요망

#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 게임수출활성화지원 사업담당자

## 게임기업자율선택 지원 (GSP plus)

### ●사업개요

· 사업목적: 국산 게임(모바일 · 온라인 포함)의 해외 직접진출 지원

· 사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2021. 6. 30 · **사업비 [재원]** : 7,300백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 게임유통팀

#### ●사업내용

- ㅇ 사업개요
- 국내 중소 게임개발사의 해외 직접진출에 필요한 인프라(서버·보안), 마케팅, 게임운영  $(GM \cdot CS)$ . 컨설팅  $\cdot$  QA 등 다양한 서비스 수행사 풀(POOL)을 통해 자율적으로 선택하여 지원 받을 수 있는 구조 제공
- ㅇ 지원방식
- 구축된 지원항목 POOL에서 개발사가 원하는 지원항목을 선택하고 원하는 만큼 포인트를 소진하는 형태의 간접 지원
- 절차를 통해 지원대상(평가) 및 협력사(등록) 선정
- 결과물 검수 후 협력사 월별 대금 지급

#### 지원내용

- ㅇ 지원대상: 모바일게임, 온라인게임 등 국내에서 개발된 게임
- 당시 사회적 가치가 있는 게임(인디게임), 신게임 장르(VR) 등 지원대상 확대 (환경 변화에 따른 게임 장르는 별도 쿼터 부여 예정)
- ㅇ 지원규모(안): 전 분야 총 43개 내외 게임
- 지원금액 및 자부담율에 따라 게임사에서 선택 지원할 수 있도록 모집 예정
- ㅇ 지원항목: 게임 전문 서비스 제공 협력사를 통한 서비스 제공
- 테스트(QA), 번역(LQA), 운영(GM), 고객응대(CS), 마케팅, 영상 제작, MCN 마케팅, 오프라인 마케팅, 컨설팅, 시장트렌드 제공, 기술지원(서버/보안), 현지 업체 연결, 교육/세미나, 법률/특허/지재권 자문 등
  - ※ 모바일게임글로벌퍼블리싱(MGP) 사업과 게임글로벌서비스플랫폼(GSP) 사업 통합개편. 별도 사업설명회 개최 예정(5월 별도 안내)

#### 기대효과

- ㅇ 게임개발 이외 리소스가 부족한 국내 중소 게임사의 해외 진출 가능성 확대
- ㅇ 해외 직접 진출을 통한 게임사의 수익성 제고 및 역량 강화

## ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 게임기업자율선택 지원 사업담당자

## 게임인재원(게임스쿨) 운영

#### ●사업개요

- · 사업목적 : 게임기업이 요구하는 직무숙련도를 갖춘 전문인력 양성 및 가상 · 증강현실 등 신성장시대의
  - 고용트렌트에 적합한 게임인재 배출
- ·사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2021. 2, 28 · **사업비 [재원]** : 1,500백만원 [국고(보조금)]
- · 수행부서 : 게임유통팀

### ●사업내용

- 이 예비 취업자 및 창업자 65명 2년, 8학기 과정
- 교육생 선발방식 : 1차 서류전형, 2차 프리스쿨(교육/과제/면접)

	· 주5일 전일 교육, 교육과정 : 게임 기획/그리 · 게임 기획 20명, 그래픽 20명, 프로그래밍 2								
	1년차 (1~4학기) 2년차 (5~8학기)								
	게임 개발에 필요한 과정별 기초/일반/고급/심화교육 및 미니프로젝트 진행	실무 경험을 위한 현장실습(인턴십) 및 팀프로젝트/포트폴리오 진행							
지원내용	- 지원분야: 전통적인 게임 교육과정인 기획, 그가상현실(VR), 증강현실(AR)에 인공 4차 산업형 게임 커리큘럼 도입 및 O 교수(전임, 외래): 실무경력 10년 이상 또는 2 O 교육장소: 판교 제2테크노벨리 기업성장센터 O 교육체계: 커리큘럼 개발에서부터 교육, 실습 O 교육특전: 교육비 전액무료, 우수교육생 게임 O 업계 의견 수렴을 위한 간담회 지속 추진 - 게임업계 대상 분기별 간담회를 통한 업계 의 O 교육과정 운영 및 산학 연계 지원 등	공지능, 알고리즘, HTML5, IOT 등 게임 전문인력 양성 게임사 팀장급 이상 1층 (약 275평 규모) , 인턴십까지 체계화된 교육관리 마켓 참가, 해외연수 지원							
기대효과	○ 실무 프로젝트 중심의 교육 운영을 통한 핵심인 ○ 게임분야 고급인력 양성을 위한 표준 커리큘럼								

## ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 게임인재원 운영 사업담당자

## 게임국가기술자격검정

### ●사업개요

· 사업목적: 게임국가기술자격시험을 효율적으로 운영하여 산업현장의 수용에 적합한 능력평가 체계 확립

· 사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2020.12.31 · **사업비 [재원]** : 820백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 게임유통팀

#### ●사업내용

O 게임국가기술 자격검정 시행

- 검정과목: 총 3종목(게임기획, 게임그래픽, 게임프로그래밍 분야)

- 검정장소: 서울, 대전, 광주, 부산, 제주 5개 지역

- 2020년 검정일정 : 총 4회(필기시험 2회, 실기시험 2회 실시)

#### 지원 내용 및 대상

회별	필기 원서접수	필기시험	합격자발표	실기 원서접수	실기시험	합격자발표
제1회	4.8 ~ 4.17	5.9(토)	6.2	6.3 ~ 6.12	7.12(일)	8.4
제2회	8.11 ~ 8.21	9.19(토)	10.13	10.14 ~ 10.23	11.15(일)	12.8

- O 게임국가기술 자격검정 홈페이지 운영(www.kag.or.kr)
- 검정시행 관리 · 운영, 취득자 정보관리, 자격증 발급
- 응시요령 및 기타 문의사항 답변
- 개인정보 보호지침(개인정보보호법)에 따른 수험자 DB관리

기대효과

ㅇ 게임분야의 공적인 인력검정 체계를 구축하여 게임업계의 수요에 부합하는 우수 인력 수급

## ●사업절차

#### 모집공고

• 게임국가기술 자격검증 (www.kga.or.kr) 홈페이지 시험안내

#### 1회 필기시험

- 워서 접수  $(04.08 \sim 04.17)$ · 필기시험(05.09)
- 합격자 발표 (06.02)

#### 1회 실기시험

- ㆍ 워서 접수  $(06.03 \sim 06.12)$
- · 필기시험(07.12) • 합격자 발표 (08.04)

#### 2회 필기시험

- ㆍ 워서 접수  $(08.11 \sim 08.21)$
- · 필기시험(09.19) • 합격자 발표
- (10.13)

#### 2회 실기시험

- 워서 접수  $(10.14 \sim 10.23)$
- · 필기시험(11.15)
- 합격자 발표 (12.08)

#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 게임국가기술자격검정 사업담당자

<sup>\* 2020</sup>년 게임국가기술 자격검정 일정 및 홈페이지(www.kgq.or.kr) 참조

# 04

방송본부 사업소개

## 방송본부

### ●본부소개

- 방송 분야 우수 드라마, 다큐멘터리, 뉴미디어 콘텐츠 등에 대한 기획 및 제작 지원
- 방송콘텐츠 수출확대를 위한 국내외 방송영상마켓 참가, 국제공동제작, 현지화 재제작 지원
- 최신 방송영상 제작인프라 확충 및 글로벌 경쟁력 강화를 위한 인프라 구축

### ●2020년 사업내역

(단위 : 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고		
	1	방송영상콘텐츠 제작지원	4,580			
	2	뉴미디어방송콘텐츠제작지원	2,959			
	3	5세대 실감형 방송영상콘텐츠제작지원	2,400	 신규		
바소사어티	4	실버문화방송콘텐츠제작지원	1,050			
방송산업팀	5	독립제작사 제작인프라 지원	3,477			
	6	수상해양복합촬영장 구축	4,600			
	7	DMS 관리운영	2,360			
	8	스튜디오큐브 제작시설 운영	3,200			
		24,626				
	1	국제방송영상마켓참가지원	1,500			
	2	국제방송영상마켓(BCWW) 개최	1,556			
바소이트티	3	방송영상콘텐츠포맷육성지원	3,160			
방송유통팀	4	국제방송문화교류지원	1,520			
	5	수출용방송콘텐츠재제작지원	1,200			
	6	방송콘텐츠해외배급지원	640			
	부서 소계 9,576					

본부 총계

34,202백만원

## 방송영상콘텐츠 제작 지원

#### ●사업개요

· **사업목적** : 우수 방송영상콘텐츠 발굴 육성 및 공정상생하는 방송 산업 생태계 조성

·사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2020. 12, 31 · **사업비 [재원]** : 4,580백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 방송산업팀

## ●사업내용

ㅇ (기획개발) 드라마/다큐 기획개발 공모

- 지원대상 : 중소방송영상제작사

- 지원내용 : 총 28개 작품 내외 (4억원)

· 드라마: 대본 개발 지원(8개 / 작품당 연속물 3천만원 / 단편 2천만원)

· 다큐멘터리 : 기획구성안 개발 지원(20개/ 작품당 1천만원)

\* EDIF 연계 피칭연계 지원 별도 운영 (수상작 5개 / 평균 1천만원)

## O (제작지원) 우수 방송영상콘텐츠 제작지원

- 지원대상: 중소방송영상제작사(독립제작사 신고필증 보유)

- 지원내용 : 총 21개 작품 내외(36억원)

· 드라마(연속물): 400분 이상 드라마 연속물 제작지원(3개/작품당 최대 3억원)

· 드라마(단편): 단편드라마 제작지원(2개/작품당 최대 2억원)

· 드라마(파일럿): 파일럿드라마 제작지원 (2개/ 작품당 최대 2억원)

· 다큐멘터리 : 우수 다큐멘터리 제작지원(14개/작품당 최대 2억원)

O (유통지원) 국내외 마켓활용한 지원작 마케팅지원

- 지원완성작 유통을 위한 국내·외 마켓 참가 지원

- 지원작 스크리닝, 원내 및 지역 행사 연계 지원(BCWW 등)

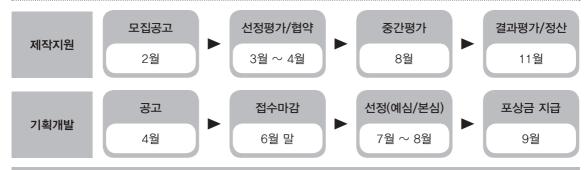
#### 기대효과

지원내용

ㅇ 콘텐츠 제작환경 및 이용행태 변화에 따른 우수방송콘텐츠 발굴, 지원으로 국내외 콘텐츠 시장 경쟁력 강화

ㅇ 중소제작사 역량강화 및 공정하고 상생하는 제작 환경 조성

### ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 방송영상콘텐츠제작지원 사업담당자

## 뉴미디어방송콘텐츠 제작 지원

#### ●사업개요

· 사업목적: 다양한 플랫폼 기반의 방송영상 뉴콘텐츠 발굴 진흥 및 비즈니스 지원

· 사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2020. 12, 31 · **사업비 [재원]** : 2,959백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 방송산업팀

## ●사업내용

O (기획개발) 뉴미디어 기획개발 공모

- 사업개요: 우수 신규 방송영상 콘텐츠, 창작자, 제작사 발굴 및 콘텐츠시장 진입기회 제공

- 지원대상: 중소방송영상제작사

- 지원규모: 총 10개 작품 내외 (1.5억원)

· OTT/웹드라마 6편 내외, 웹예능/교양 4편 내외

· (작품당 최대) OTT/웹드라마 20백만원, 웹예능/교양 7백만원

O (제작지원) 뉴미디어 방송콘텐츠제작지원

- 사업개요: 다양한 플랫폼 기반의 방송영상 뉴 콘텐츠 발굴 진흥 및 비즈니스 지원

- 지원대상: 중소방송영상제작사

- 지원규모: 총 20개 작품 내외, 총 22억원

· OTT/웹드라마 12편 내외, 웹예능/교양/다큐 8편 내외

· (작품당 최대) OTT/웹드라마 1.5억원, 웹예능/교양/다큐 0.5억원

O (유통 · 소비확산) 뉴미디어 콘텐츠 인사이트 및 마케팅 지원

- 뉴미디어 컨퍼런스(BCWW NewCon) 개최

・ 뉴미디어 콘텐츠 업계 인사이트 제공 및 유통・사업화 기회 확대

· 콘퍼런스, 쇼케이스, 시상식 등 B2B 및 B2C 행사

- 우수지원작 해외 마켓(ATF) 쇼케이스 참가지원

기대효과

지원내용

ㅇ 미디어 사업환경 변화에 맞는 혁신적 방송콘텐츠 발굴 및 제작 활성화

ㅇ 뉴미디어 콘텐츠 업계 비즈니스 지원 및 유통 활성화

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 뉴미디어방송콘텐츠제작지원 사업담당자

## 5세대(5G) 기반 실감형 방송영상 콘텐츠 제작 지원(신규)

#### ●사업개요

· 사업목적 : 5세대 이동통신 등 방송환경 변화에 따른 실감형 방송영상콘텐츠 발굴 및 육성

·사업기간: 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · **사업비 [재원]** : 2,400백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 방송산업팀

#### ●사업내용

O (실감형 방송영상콘텐츠 기획개발 지원)

- 지원대상: 중소방송영상제작사 및 신규 콘텐츠 제작사 - 지원내용 : 총 5개 기획안 내외(작품당 최대 1천만원)

· 실감형 콘텐츠 제작기획(구성안, 투자, 제작계획 및 사업화 계획 등)

O (실감형 방송영상콘텐츠 제작지원)

- 지원대상: 중소방송영상제작사

※ 단. 실감콘텐츠 제작역량을 보유한 기업간 컨소시엄 구성 가능

- 지원내용: 총 4개 작품 내외 (작품당 최대 3.8억원) 지원내용

· 실감형 플랫폼(KT, SKT, LGU+ 등 실감콘텐츠 주요 서비스 플랫폼)을 통해 상용화 가능한 실감형 방송영상 콘텐츠 제작지원

O (실감형 방송영상콘텐츠 랩)

- 지원대상: 5G 실감형 방송영상콘텐츠 제작, 서비스 경험을 보유한 국내 방송영상 콘텐츠 제작사 및 유통배급사(통신사, 방송사 포함)

- 지원내용 : 총 3개 기관 (기관당 최대 2억원)

· 방송IP를 활용한 실감형 방송영상콘텐츠 기획개발

· 기관 당 최소 5개 기획안 선정 및 프로토타입 2개 제작 의무조건

기대효과

O 4차 산업 시장 선점을 위해 VR 콘텐츠뿐만 아니라 AR · MR 등 5G 기반 방송영상콘텐츠 창/제작 역량 강화 및 킬러콘텐츠 제작 활성화

## ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 5G 기반 실감형 방송영상콘텐츠제작지원 사업담당자

## 실버문화방송콘텐츠 제작 지원

### ●사업개요

· 사업목적: 실버세대 포함 전세대가 공감할 수 있는 우수 및 공공성 강화 콘텐츠 발굴, 육성

· 사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2020. 12, 31

· **사업비 [재원]** : 1,050백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 방송산업팀

### ●사업내용

O (제작지원) 실버문화 방송콘텐츠 제작지원 - 지원대상: 중소방송영상제작사(독립제작사 신고필증 보유 필수) - 지원내용 : 총 4개 작품 내외 (7억원) · 다큐멘터리 · 교양 (2개 / 작품 당 최대 1.5억원) · 예능 (2개 / 작품 당 최대 2억원) O (제작지원) 공공성 강화 방송콘텐츠 제작지원 지원내용 - 지원대상: 방송영상제작사(방송사, 독립제작사 등) - 지원내용 : 총 2개 작품 내외 (3억원) · 다큐멘터리 (2개 / 작품 당 최대 1.5억원) O (소비·향유) 지원 완성 과제 홍보 강화 및 활용 확대 - 홍보 강화 · BCWW 연계를 통한 지원 완성 과제 홍보 추진 및 기타 홍보 지원 강화 - 활용: 지역행사, 미디어 센터 등과 연계한 상영회 및 문화행사 개최 ㅇ 실버 문화에 대한 이해도 제고 및 세대 간 공감대 확산을 통한 사회통합 기여 기대효과 O 실버 문화 및 공공성 강화 콘텐츠 발굴을 통한 문화적 다양성 확대

## ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 실버문화방송콘텐츠 제작지원 사업담당자

## 독립제작사 제작 인프라 지원 (스튜디오큐브 제작시설 고도화)

### ●사업개요

· 사업목적: 스튜디오 활용성 증대를 통한 제작자 편의 증진 및 고소작업 위험성 저감을 통한 안전한 촬영 제작

환경 조성 도모

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 3,477백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 방송산업팀

## ●사업내용

ㅇ 스튜디오큐브 제작시설 고도화

- 스튜디오A(1500) 그리드아이언 및 바튼(세트+조명) 구축





#### 지원내용

- 촬영장비 고도화: 슈퍼테크노크레인용 진동방지 헤드 제작 구매





ㅇ 수혜자 : 드라마 및 영화 등 영상 콘텐츠 제작자

기대효과

- ㅇ 스튜디오 활용성 증대 및 고소 작업의 위험성 감소로 안전한 촬영 환경 조성
- o 촬영 작업의 효율 증가로 제작기간 감소 및 사용편수 증가
- 이용 제작사 제작비 절감(10백만원/월)

## ●사업절차

#### 기초조사 및 전문가 자문

- · 입찰방식 검토
- 전문가 자문
- · 제안요청서 작성 (1~3월)

#### 시행계획 및 입찰공고

- · 시행계획 수립 · 입찰공고
- (4~5월)

#### 제안서평가 및 업체선정

- · 기술 제안서 및 가격평가
- · 업체선정 계약 (6~7월)

#### 구축시행

- 현장조사 및 자재 제작
- 구축시행 (8~12월)

#### 구축완료 및 테스트

- · 구축완료 · 테스트, 운영
  - (12월)

#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 스튜디오큐브 제작시설 고도화 사업담당자

## 수상 복합촬영장 구축 (다목적 실내 수상 촬영장)

### ●사업개요

· 사업목적 : 방송영상콘텐츠 산업의 다양한 촬영수요를 반영하고, 지역 인프라와 연계한 시설 활용가치

극대화를 통한 방송영상 콘텐츠 생산 거점 확충

· 사업기간: 2019. 11. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 4.600백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 방송산업팀

### ●사업내용

#### O 건축 기본구상

- \* 건축연면적 : 3.600 m²(스튜디오 3.025 m²+부대시설 575 m²) 건물전체 높이 :약21 m
- \* 부대시설: 남.여분장실. 출연자 대기실. 회의실. 화장실. 샤워실. 장비실 등
- \* 수조의 크기 및 깊이: 50m×47.5m (깊이: 1.2m)
- \* 주차시설 (약 20대~30대)
- \* 그리드아이언+바튼설치(바튼까지 높이18m), 4면 크로마키보드 설치

#### 지원내용

- O 기본계획 및 설계용역 시행
- 기본계획 수립
- 기본(계획 및 중간)설계 및 실시설계
- 건축허가 취득 및 BF예비인증
- O 건설사업관리(CM) 용역 시행
  - 설계 및 시공단계 건설사업관리 시행
- O 건설공사 발주 및 업체선정, 계약
  - 각 공사별(건축, 전기, 소방 등) 분리 입찰공고 및 계약
- ㅇ 수혜자 : 드라마 및 영화 등 영상 콘텐츠 제작자

#### 기대효과

- 기존 인프라와 연계한 시설 활용가치 극대화를 통한 방송영상콘텐츠 생산 거점 확충
- o 촬영기술의 발전에 따라 VFX 및 SFX 촬영 등 다목적 스튜디오 활용

## ●사업절차

#### 사업타당성 연구

- 건축 기본구상
- · 타당성 분석 (18~19년)

#### 기본계획 및 설계시행

- · 기본계획 수립
- · 설계시행 • 건축허가
- (20년)

#### 건설사업관리 시행(설계.시공)

• 설계 및 시공 단계 건설사업 관리

(20년~21년)

#### 공사시행

- 현장조사 및 자재 제작
- · 구축시행 (8~12월)

#### 준공 및 운영

- 건물사용증인 • 유영
- (21년~22년)

#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 수상 복합촬영장 구축 사업담당자

## DMS제작센터 운영

#### ●사업개요

·사업목적: 방송영상 제작시설의 효율적인 운영 및 관리를 통한 방송영상 콘텐츠제작 활성화 도모

· 사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 2,360백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 방송산업팀

#### ●사업내용

#### 이용대상 ㅇ 드라마. 예능 등의 방송사. 독립제작사 및 방송영상 콘텐츠 제작사

- o DMS제작센터 운영
- UHD 스튜디오 (181평), UHD 스튜디오 2실 (144평, 60평)
- UHD(4K) 및 HD 후반제작시설
- 프로모션 적용
  - · 제1·3스튜디오 대관료는 중·소 독립제작사에 할인금액 적용(홈쇼핑 프로그램 제외)
  - ・ 반일 요금제 운영: 스튜디오만 대관 시 1일 요금에 50% 적용
  - · 파일럿 프로그램 제작 시 2일 무료대관(증빙서류 제출 必)
- ㅇ 제작 인프라 활용을 통한 공공서비스 사업 확대
- 후반제작시설 (개인편집실, 4실) 독립제작사 협회 회원사 개방



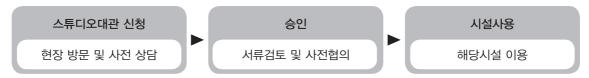




기대효과

O 제작 스튜디오의 효율적 운영을 통한 방송영상콘텐즈 제작지원

## ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ DMS 운영 사업담당자

## 스튜디오큐브 운영

### ●사업개요

· 사업목적: 대형 스튜디오 위주의 제작시설로 구축된 스튜디오큐브 운영으로, 방송영상콘텐츠 제작 지원 및

방송영상 콘텐츠산업의 경쟁력 강화

·사업기간: 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · **사업비 [재원]** : 3,200백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 방송산업팀

### ●사업내용

이용대상	ㅇ 드라마, 영화 등 국내외 콘텐츠 제작업체					
	○ 스튜디오큐브 제작시설 운영 - 중대형 스튜디오 4실(1,500평형 1실 / 1,000평형 1실 / 600평형 2실) - 상시세트(다목적로비, 교도소, 병원, 법정) 스튜디오 1실(1,000평형) - 특수효과(4면 크로마키) 스튜디오 1실(500평형) - 시사실, 분장실, 대기실, 회의실, 연습실, 의상실, 소품실 등 - 다목적 야외 스튜디오, 미술센터 등 ○ 특수영상제작장비					
T1011110	슈퍼테크노크레인 Super Techno50					
<b>지원내용</b> (대관시설)	특수조명 Arri Max 18KW / Arri 9KW					
(=112:12)	와이어캠 DEFY					
	Daily On Set CODEX Daily on set					
	UHD 카메라 Arri Alexa SXT / Arri Alexa Mini					
	UHD 초고속 카메라 Phantom FLEX 4K					
	UHD 특수렌즈 Arri Master Prime / Arri Ultra Prime / Arri Alura 45-250 Arri Alura 18-80 / Arri Anamirphic Ultra Wide 19-36					
	NAS Storage 초고속 파일전송 시스템(Aspera 300MB)					
	※ 온라인 사이트 단가기준 및 유선상 확인 (http://www.kocca.kr/cop/contents.do?menuNo=202906					
기대효과	O 중대형 스튜디오 및 특수영상제작장비 운영을 통한 방송영상 킬러콘텐츠 제작 지원					

## ●사업절차



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 스튜디오큐브 운영 사업담당자

## 국제방송영상마켓 참가 지원

### ●사업개요

· 사업목적: 해외 방송콘텐츠 마켓 참가 지원을 통한 방송영상콘텐츠 수출 촉진

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2021. 3. 31 · **사업비 [재원]** : 1,500백만원 [국고(보조금)]

· **수행부서** : 방송유통팀

### ●사업내용

해외 주요 방송영상마켓 한국공동관 운영 참가지원

- 대상: 국산 방송프로그램의 기획·제작·배급 및 유통 관련하여 해외 수출을 원하는 회사 - 내용: 5개 전략마켓 한국공동관 참가지원 및 수출상담, 홍보마케팅, 스크리닝 등록지원

구분	마켓명	개최시기	장소
1	FILMART	03.25 ~ 03.28	홍콩
2	MIPTV	03.30 ~ 04.02	프랑스, 칸
3	MIPCOM	10.12 ~ 10.15	프랑스, 칸
4	TIFFCOM	10월 예정	일본, 도쿄
5	ATF	12.01 ~ 12.04	싱가포르

### 지원내용

- · 포맷 수출 촉진을 위해 MIPFORMATS, LA Screening, ATF 내 K-포맷 쇼케이스 개최
- ㅇ 시장 맞춤형 개별참가 지원
- 대상 : 국산 방송프로그램의 기획 · 제작 · 배급 및 유통 관련하여 해외 수출을 원하는 회사 · 20년 한국공동관 미참가 마켓(STVF, TTM, Telefilm 등), 신흥마켓(인도, 아프리카 등) 참가를 원할 경우 맞춤형 개별참가 지원사업으로 신청 가능
  - \* 콘진원, 유관기관에 지원하는 마켓은 지원대상에서 제외
- 내용: 공동관 미참가 해외 마켓 참가를 위한 부스비, 뱃지등록비, 체재비 등 비용 일부지원
- 수출용 대용량 영상파일 초고속 전송 서비스 지원
- 마켓 참가사를 중심으로 한 참가사별 콘텐츠 파일 전송 시스템 실비 지원

기대효과

ㅇ 한국 방송영상콘텐츠의 수출 촉진 및 한국 방송영상기업 글로벌 경쟁력 제고

### ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 국제방송영상마켓 참가지원 사업담당자

## 국제방송영상마켓(BCWW2020) 개최

### ●사업개요

· 사업목적: 아시아 대표 방송영상마켓 개최를 통한 국내 기업들의 수출 제고 및 네트워킹 형성의 장 마련

· 사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2020. 12, 31 · **사업비 [재원]** : 1,556백만원 [국고(보조금)]

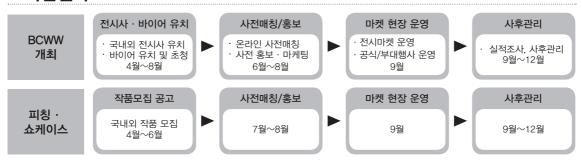
· 수행부서: 방송유통팀

### ●사업내용

ㅇ 행사 개요 - 일시 : 9. 7(월) ~ 11(금), 5일간 - 장소 : 상암동 DMC 일대 \* 스탠포드호텔. 한국영상자료원 등 - 구성: 전시·수출상담(MARKET), 콘퍼런스, 글로벌피칭 및 쇼케이스, 부대행사 등 \* 포맷피칭 · 쇼케이스(상영회) 및 콘퍼런스(9.7.월~8.화), 전시 · 수출상담(9.9.수~11.금) 이 세부 내용 - 전시 · 상담장 구축 및 바이어 유치 · 집중적인 비즈니스 상담이 이루어질 수 있도록 새로운 전시 · 상담장 구성 지원내용 · 중소 제작사/배급사를 위한 비즈니스 상담 기회 확대 · 일본, 중화권 등 전략시장 핵심 바이어 및 신흥시장 바이어 유치 확대 - 스크리닝 프로그램 운영 · 글로벌 포맷피칭&스크리닝, 방송콘텐츠 쇼케이스(상영회) 등 확대 개최 \* 한국영상자료원을 거점으로 다양한 작품 홍보 및 노출 기회 증대 • 전시참가사 주도의 공개 프로그램 확대. 핵심 바이어 대상 특별 비즈니스 프로그램 운영 - 홍보 및 프로모션 지원 · 콘텐츠 홍보를 위한 대중 이벤트 행사 개최 지원(바이어, 일반인 대상 체험형 이벤트 확대) · 서울드라마어워즈(SDA) 등 국내외 유관행사와의 긴밀한 협력으로 홍보 확대

## ●사업절차

기대효과



ㅇ 방송영상콘텐츠 홍보 및 유통 기회 제공으로 한국 방송영상콘텐츠 수출 확대

문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 국제방송영상마켓(BCWW2020) 개최 사업담당자

## 방송영상콘텐츠 포맷육성지원

#### ●사업개요

·사업목적: 국제경쟁력을 갖춘 신규포맷 발굴 및 제작사 역량 강화를 통한 산업 성장동력 확보

·사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2020. 12, 31 · **사업비 [재원]** : 3,160백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 방송유통팀

#### ●사업내용

O (기획개발) 포맷 컨셉트레일러 공모 \* 지원규모 1억 원

- 지원대상 : 포맷기획개발 제작사

- 지원내용 : 총 5개 작품 내외(작품당 0.2억원)

O (제작지원) 포맷 파일럿 및 본편 제작지원 \* 지원규모 18억 원 - 지원대상: 방송영상제작사(독립제작사 신고필증 보유), 방송사

- 지원내용 : 총 7개 작품 내외 선정

· 파일럿 : 5개 작품 내외 / 작품당 최대 1,2억원 (국제공동제작 1,5억원/2부작 이상은

최대 2.5억원(국제공동제작 3억원)/방송사는 최대 0.5억원)

지원내용

\*총 지원규모 8억원

· 본편: 2개 작품 / 작품당 최대 5억원(방송사 신청 불가/자부담 50%이상(현물 30%인정)) \*총 지원규모 10억원

O (창작자육성) 방송포맷 랩 운영 지원 \* 지원규모 10억 원

- 지원대상: 방송사, 제작사, 대학, 협단체 등(콘소시엄 가능)

- 지원내용 : 총 4개 운영기관 내외 (기관 당 평균 2.5억원)

· 창작자 선발/관리(기관당 평균 7인 내외)

· 창작자 수준(초/중/고) 및 과정 성격(기반/기획/제작)에 따른 차별화된 프로그램 운영

· 산출물 : 페이퍼포맷 패키지(컨셉트레일러, 바이블 등), 포맷파일럿 패키지

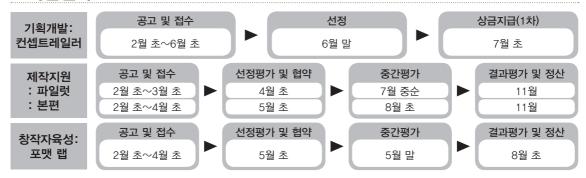
(파일럿, 바이블 등)

기대효과

○ 기획개발 및 창작자 육성 분야 강화를 통한 국내 포맷 산업 저변확대 및 제작활성화

O 신규 파일럿/본편 제작지원 및 수출 지원 확대를 통한 K-포맷 국제 경쟁력 강화

## ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 방송영상콘텐츠 포맷 육성지원 사업담당자

## 국제방송문화교류(국제공동제작) 지원

#### ●사업개요

· 사업목적 : 방송콘텐츠 공동제작 및 방영을 통한 국가 간 문화 교류와 양국의 문화적 이해 증진

· 사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2021. 9. 30 · **사업비 [재원]** : 1,520백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 방송유통팀

#### ●사업내용

ㅇ 지원 대상 - 방송영상독립제작사(독립제작사신고필증 보유사), 방송사(지상파, 종합편성채널, 케이블 TV사업자) \* 콘소시엄, 제작사·방송사 독립신청 가능 ㅇ 지원 내용 - 내용 : 국가 간 이해와 공감이 가능한 소재, 주제를 표현한 국제공동제작 지원 - 대상국가: 전 국가(한류 성숙시장, 신흥시장 등) - 규모: 다큐멘터리 최대 2.5억원 3개 내외 / 다큐멘터리 외(드라마, 예능, 교양 등) 최대 3.5억원 2개 내외 ㅇ 지원 조건 - 자부담 편성: 방송사(지상파, 종편, MPP 등 포함) 30% 이상, 독립제작사 10% 이상 편성 지원내용 - 상대국 방송사 혹은 제작사와 공동제작 및 방영에 대한 양해각서(MOU) 이상의 협약 체결 · 방송사가 아닌 제작사 등과 공동제작 양해각서 체결 허용, 단, 해외방영을 위한 해외 방송사의 편성의향서 제출 - 해외 및 국내 방영과 관련한 문서 제출, 협약기간 내 국내 및 해외 양국에 1화 이상 방영 필수 - 제작 중인 작품도 지원신청 가능하나 접수마감일 기준 방영중이거나 제작진행률 50% 초과 작품은 신청불가 - 방송산업계 공정상생 환경조성을 위해 표준계약서 의무 사용, 최저임금 준수, 합리적인 스태프 · 하도급 계약 준수, 별도 선정된 법무법인을 통한 컨설팅 교육 의무 ○ 제출 서류: 지원신청서 및 제작계획서, 상대국 방송사 MOU 체결문서, 국내방영관련 문서, 신 청업체 내부규정에 따른 표준제작비 단가표 및 여비규정 등 기대효과 O 국가 간 호혜적 교류 활성화로 한류의 지속 확산 및 해외진출 기회 증대

### ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 국제방송문화교류(국제공동제작)지원 사업담당자

## 수출용방송콘텐츠 재제작지원

### ●사업개요

·사업목적: 국내 우수 방송영상물을 해외 현지 규격에 맞게 재제작 지원하여 수출 및 마케팅 촉진 기여

·사업기간: 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · **사업비 [재원]** : 1,200백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 방송유통팀

#### ●사업내용

○ 지지원 대상 : 방송영상독립제작사, 배급사, 방송사(지상파, 종합편성채널, 채널사업자, 케이블 TV사업자) 중 저작권 및 판권 보유 업체

\* 성숙시장은 지상파, 종합편성채널, 대기업 계열 채널사업자 및 케이블 TV사업자는 지원대상 제외

#### ㅇ 지원내용

- 수출용 방송콘텐츠 재제작 지원

· 지원항목: 방송콘텐츠 전편에 대한 번역, 더빙, 자막, 종합편집 등

· 지원규모 : 성숙시장 최대 4천만 원, 성장 및 신흥시장 최대 1,2억 원 지원 \*성숙시장은 수출증빙 제출 필수, 성장 및 신흥시장은 사전계약서(의향서) 이상 제출

- 마케팅용 방송콘텐츠 재제작 지원

· 지원항목: 방송콘텐츠 일부에 대한 재제작 비용(번역, 더빙, 자막, 종합편집 등), 프로모션 비용(수출계약체결 콘텐츠대상 현지프로모션, 마케팅 비용)

· 지원구분: 마케팅용, 포맷판매용, 국제상출품용, 프로모션용

· 지원규모 : 성숙시장 최대 1천만 원, 성장 및 신흥시장은 최대 2천만 원

\*선정된 지원작품은 위탁용역업체를 통해 간접지원으로 추진

- 제출서류

· 수행계획서 및 작품설명서, 저작권 또는 판권소유증명서, 해외수출계약서 또는 관련증빙자료. 수출대상국의 재제작 작업지시서, 해외방영계획 및 편성의향서. 신청작품 동영상 등

기대효과

지원내용

O 해외 수출용 마케팅 지원으로 한국 방송콘텐츠 수출촉진 및 신흥시장 개척

## ●사업절차



\* 마케팅용 선정된 지원작품은 위탁용역업체를 통해 재제작 추진(별도 지원금 지급 없음)

#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 수출용방송콘텐츠 재제작지원 사업담당자

## 방송콘텐츠 해외배급 지원

#### ●사업개요

· 사업목적: 글로벌 시장 내 한국 방송콘텐츠 배급으로 한류 친숙도 증진 및 신시장 수출 교두보 마련

· 사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2020. 12, 31 · **사업비 [재원]** : 640백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 방송유통팀

## ●사업내용

지원내용

O해외 무상배급 대상 지역 파악 및 콘텐츠 선정 - 배급 대상 지역 선정 · CIS, 북아프리카, 중동 등 한국 방송콘텐츠 시장성 발굴을 위한 지역 ㅇ 해외 현지 수요조사 - 외교부, 해외홍보원 등 협조로 재외공관 및 한국대사관 등 대상 배급 수요 조사 ㆍ 현지 한류팬. 현지 방송사 대상으로 한 무상 배급 콘텐츠 수요도 조사 O 작품 방영권 구매 및 현지화 제작 - 해외 무상배급을 위한 다양한 장르의 방송콘텐츠 구매 및 재제작(자막 등)을 통한 현지화 ㅇ 해외방송사 방영체결 및 현지 방영

- 해외공관&해외방송사&콘진원 등 방영체결

- 현지 방영 후 시청률, 시청자 의견 등 현지반응 조사

ㅇ 해외 배급 콘텐츠 활용 다양화 추진

- 해외 방송사 대상 배급 외에 세종학당 연계 한국교육 프로그램으로 활용 확대

ㅇ 한류 방송콘텐츠 진출 범위 확장 및 문화교류로 신규시장 개척 가능성 제고 기대효과 ㅇ 한국 우수 드라마에 대한 친숙도 증진 및 국가 브랜드 상승

## ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 방송콘텐츠 해외배급 지원 사업담당자

# 05

대중문화 보보보 사업소개

## 대중문화본부

#### ●본부소개

- 애니메이션, 캐릭터, 만화·스토리, 음악, 패션 산업의 全주기 제작지원으로 창작기반 확대
  - · 콘텐츠 기획, 투자·라이선싱 매칭, 콘텐츠 제작, 국내외 유통지원 등
  - ㆍ 다양성 콘텐츠 발굴 및 소비자접점 확대를 통한 콘텐츠 이용 확대

### ●2020년 사업내역

(단위 : 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고
	1	독립애니메이션제작지원	1,500	
	2	확장성애니메이션제작지원	500	
	3	차세대플랫폼애니메이션제작지원	1,000	
	4	국산애니메이션제작지원	4,360	
	5	우수애니메이션레벨업제작지원	5,000	
	6	애니메이션부트캠프	720	
애니캐릭터산업팀	7	아시아애니메이션공동마켓활성화	220	
	8	애니메이션해외전시마켓참가지원	927	
	9	신규캐릭터IP개발및후속지원	830	
	10	콘텐츠 IP 라이선싱 지원	5,532	
	11	캐릭터라이선싱페어개최	891	
	12	라이선싱 컨퍼런스(라이선싱 콘)	470	
	13	캐릭터해외전시마켓참가지원	861	
	부서 소계			
	1	만화콘텐츠기업 육성	5,100	
	2	만화산업 인력양성	70	
<u> </u>	3	만화해외진출 지원	1,000	
인외스도디센티림	4	글로벌 스토리 발굴 육성	900	
	5	스토리텔러 양성	2,100	
	6	국내외 스토리 유통지원	2,315	
		부서 소계	11,485	
	1	온라인플랫폼활용기반콘텐츠제작및홍보지원(MUSEON)	2,570	추후발표
	2	ICT-음악(음악테크) 제작지원	4,500	
음악패션산업팀	3	공간기획형 공연 개최지원	1,900	
	4	글로벌뮤직네트워크구축지원(MU:CON)	1,477	
	5	글로벌전략시장진출유통활성화	1,830	

	6	K-Music City Festival	2,500	
	7	창의브랜드육성지원	900	
	8	아이디어기획개발지원	450	
음악패션산업팀	9	패션문화마켓(패션코드) 개최지원	1,260	
	10	패션문화해외판로개척지원	1,740	
	11	창의브랜드수출지원공간 운영	1,800	추후발표
	12	패션콘텐츠활성화	1,700	
		17,741		

## 독립 애니메이션 제작지원

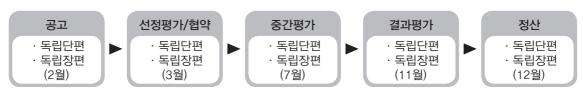
#### ●사업개요

- · 사업목적: 독립 애니메이션 산업의 저변 확대 및 기초 체질 강화
- ·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 1,500백만원 [국고(보조금)]
- · 수행부서: 애니캐릭터산업팀

#### ●사업내용

ㅇ 사업개요 : 독립 애니메이션 제작환경 조성을 통한 국내 애니메이션 다양성 확보 ㅇ 지워대상 - (독립단편) 완결된 이야기 구조의 단편애니메이션을 신규 제작하고자 하는 국내법인 · 개인 사업자 - (독립장편) 애니메이션 초기 기획이 완료된 프로젝트 대상, 독립 장편애니메이션을 제작하고자 하는 국내법인 · 개인 사업자 ※ 필수요건: 프리랜서의 경우, 개인 사업자로 등록 후 지원 가능 ㅇ 지원규모 - (독립단편) 총 15개 작품, 작품 당 최대 40백만원 - (독립장편) 총 2개 작품, 작품 당 최대 350백만원 지원 내용 \* 자부담: 제작비의 10% 이상 및 대상 0 결과물 - (독립단편) 완결된 이야기 구조의 10분 이내 단편애니메이션 - (독립장편) 완성작 대비 50~80%이상 제작이 완료된 애니메이션 ㅇ 유의사항 - 개인사업자의 경우 지원금 내 대표자(감독)의 인건비를 책정할 경우 협약체결 시 법인사업자 전환 필수 - 제작 결과물은 영화제 출품 및 상업적 용도 외의 목적(대학·대학원 졸업 작품 등)으로 활용 불가함 ㅇ 창의성 높은 독립 장 · 단편 독립 애니메이션의 제작지원을 통해 국내 독립애니메이션 작품의 기대효과 다양성 강화 및 국내외 인지도 상승기여

## ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 독립 애니메이션 제작지원 사업담당자

# 확장성 애니메이션 제작지원

#### ●사업개요

· 사업목적: 다양한 애니메이션 장르 개척을 통한 애니메이션 산업의 저변 확대

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 500백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 애니캐릭터산업팀

#### ●사업내용

#### ㅇ 지원대상

- 애니메이션을 제작하는 국내 법인/개인 사업자
- 플랫폼(TV.극장용,모바일,인터넷,공연영상,가상현실,미디어파사드 등)에 관계 없이 총길이 5분 이상의 확장성 애니메이션을 제작 하려는 법인 및 개인사업자

#### ※ 애니메이션의 정의 (방송통신위원회 편성고시 제3조 제3항)

- 스스로 움직이지 않는 피사체를 2D, 3D, CG, 스톱모션 등 다양한 기법과 매체를 이용하여 인위적으로 조작하여 움직이는 영상이미지를 창출하는 작업물
- 실사영상이 포함된 경우에는 전체 영상의 100분의 50 이상이 애니메이션인 경우에 한함

#### 및 대상 ㅇ 지원규모

- 지원금액: 과제당 최대 100백만원, 5개 과제 내외 선정 \* 자부담: 제작비의 10% 이상
- o 협약기간: 체결일 ~ 2020. 10. 31
- ㅇ 지원 기준/조건
- 판권 귀속이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트
- 최종결과물은 사업화, 상영, 방영, 영상 활용 등의 구체적 상용화 계획이 확보되어야 함

#### 기대효과

지원 내용

ㅇ 소재의 다양성와 표현기법을 통한 경쟁력 있는 애니메이션 콘텐츠 발굴로 애니메이션 소비 계층 확대와 국내 기업의 체질 개선 및 관련 산업의 저변 확대 유도

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 확장성 애니메이션 제작지원 사업담당자

# 차세대 플랫폼 애니메이션 제작 지원

### ●사업개요

·사업목적: 뉴미디어 환경의 중·저예산 애니메이션 제작지원을 통한 작품 다양성 확보 및 저변 확대

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 1,000백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 애니캐릭터산업팀

#### ●사업내용

ㅇ 지원 대상 - OTT, SNS 플랫폼, IPTV, 웹 등 뉴미디어플랫폼 기반의 애니메이션을 제작하고자 하는 국내 법인 사업자 - 뉴미디어 환경(웹, SNS플랫폼, OTT 등)에 적합한 애니메이션 제작지원 ※ TV시리즈, 극장용 애니메이션이 아닌 기획부터 OTT 플랫폼, IPTV, 유튜브, 스낵컬쳐형 콘텐츠 등 뉴미디어플랫폼에 서비스를 하고자 하는 애니메이션 ※ 편당 분량 상관없이 시리즈 애니메이션 신규 또는 후속 시즌 제작 지원 내용 및 대상 ㅇ 지원규모 지원금액: 과제당 최대 150백만원, 7개 과제 내외 선정 \* 자부담: 제작비의 10% 이상 ○ 협약기간: 체결일 ~ 2020. 10. 31 ㅇ 지원 기준/조건 - 판권 귀속이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트 - 협약종료 후 1년 이내 플랫폼 방영 필수 기대효과 ㅇ 뉴미디어 플랫폼 기반으로의 애니메이션 매체 영역확장 통한 작품 다양성 확보 및 저변 확대

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 차세대 플랫폼 애니메이션 제작지원 사업담당자

# 국산 애니메이션 제작 지원

### ●사업개요

· 사업목적 : 초기 기획이 끝난 제작 전반부 애니메이션의 제작지원 및 안정화 지원

·사업기간: 2020, 1, 1, ~ 2020, 12, 31, · **사업비 [재원]** : 4,360백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 애니캐릭터산업팀

## ●사업내용

#### ㅇ 지원대상

- 국산 애니메이션을 기획 및 창작 제작하는 국내 기업
- 애니메이션 초기 기획이 완료되어 제작 바이블이 완성된 프로젝트로 2020년 10월 31일까지 결과 영상 제출이 가능한 프로젝트
- 판권귀속이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트 ※ 국제공동제작 프로젝트의 경우 한국의 지분율이 최소 30% 이상이어야 함
- 지원규모: 과제당 최대 200백만원 이내, 20개 과제 내외 선정 ※ 자부담: 제작비의 10%이상
- 협약기간: 체결일~ 2020, 10, 31,
- 결과물: 국내외 세일즈가 가능한 수준의 애니메이션 트레일러 혹은 에피소드 1~2화 ※ 공통사항: 최종 결과물은 합성 및 편집, 더빙(한국어,영어)가 끝나야 함

#### 지원 내용 및 대상

구분	신청 단계 (준비물)			종료단계	l (결과 <del>물</del> )
요구사항	시나리오 (스크립트)	캐릭터디자인 (컨셉디자인)	스토리보드	편당 2분 이하	편당 2분 이상
시리즈	전체	전체	전체	5편이상	총길이 10분이상
장편	전체	전체	전체	3분 이상 트	레일러 영상

#### 이 기타

- 3년 이내 부트캠프 수료 프로젝트에 대해 본 지원사업 선정평가 가점 부여
- 본 지원사업 결과평가 상위 5개 프로젝트는 향후 레벨업 제작지원 및 AAS(아시아 애니메이션 서밋). 해외마켓 참가 선정평가 가점부여

기대효과

ㅇ 국산 애니메이션의 글로벌 성공사례 발굴로 국산 애니메이션 산업 발전 및 국제 경쟁력 강화

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 국산 애니메이션 제작지원 사업담당자

# 우수 애니메이션 레벨업 제작 지원

# ●사업개요

· 사업목적: 메인프로덕션 이후 제작 안정 단계의 애니메이션 완성 지원

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 5.000백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 애니캐릭터산업팀

#### ●사업내용

#### ㅇ 지원대상

- 국산 애니메이션을 기획 및 창작 제작하는 국내 기업
- 프리프로덕션(Pre production)이 끝나고 메인(Main production) 단계의 프로젝트로 2020년 10월 31일까지 애니메이션 제작 완성이 가능한 프로젝트
  - ※ 단 방송사와의 계약관계로 인해 편성 전 더빙이 불가한 경우 및 배급사의 요구로 최종 편집본이 유예된 경우는 예외 (증빙 제출 필수)
- 판권귀속이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트 ※ 국제공동제작 프로젝트의 경우 한국의 지분율이 최소 30% 이상이어야 함
- ㅇ 지원규모 : 과제당 최대 5억원 이내. 10개 과제 내외 선정 ※ 자부담: 제작비의 10%이상

#### 지원 내용 및 대상

- 협약기간 : 협약일 ~ 2020. 10. 31
- ㅇ 결 과 물 : 완성 애니메이션
- ㅇ 선정기준 : 서면 평가 및 발표평가
- 협약기간 내에 완성이 가능한가?
- 시나리오가 참신하고 짜임새가 좋은가?
- 제작예산이 적정하고 재원구조가 안정적인가?
- 참여인력의 경험이 풍부한가?
- 캐릭터디자인, 스토리가 목표시장에 적합한가?
- 주 목표시장 진출을 위한 국내외 마케팅 계획이 현실적이며, 기존 작품과의 차별성이 제시되었는가?

기대효과

ㅇ 성공 가능성 높은 애니메이션 안정성 기여 및 우수한 작품제작에 매진할 수 있는 환경조성

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 우수 애니메이션 레벨업 지원 사업담당자

# 애니메이션 부트캠프

#### ●사업개요

· 사업목적 : 프로젝트의 초기 단계 집중 육성을 통한 제작역량 강화 및 글로벌 성장 촉진

·사업기간: 2020. 1. 1. ~ 2020. 12. 31. · **사업비 [재원]** : 720백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 애니캐릭터산업팀

### ●사업내용

○ 지원대상: 초기 기획단계 프로젝트를 보유한 애니메이션 제작사(20개사 내외)

ㅇ 지원내용 : 부트캠프 운영을 통한 초기 기획단계 애니메이션의 작품 경쟁력 강화 및

바이블 제작 지원

※ 바이블: 애니메이션 투자유치 또는 본편 제작시 필요한 기본자료 (①컨셉 ②주요캐릭터(키비주얼 등) ③스토리보드 ④예산조달계획 등 포함)

ㅇ 지원프로그램

지원	내용
밓 [	개상

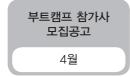
구분	개요
코칭 프로그램	○ 바이블 업그레이드 중심의 코칭프로그램 운영 - 코칭프로듀서의 참가사 맞춤형 개발 코칭(프로젝트 기획개발 중심) ※ 제작 분야별 멘토(스토리, 캐릭터 등) 투자 중심 멘토(투자사, 방송사 등) ○ 외부 전문가 공통강의(투자, 제작, 비즈니스 등), 해외 전문가 코칭 등 운영
바이블 제작	○ 바이블 제작지원비(번역 등 간접지원) 2회 분할 지급 ○ 피칭·투자 중심의 바이블(한/영 2종) 제작 완료
데모데이	○ 최종 경쟁피칭 및 국내·외 전문가 심사를 통한 시상 ○ 우수 프로젝트 3개사 2020 AAS(아시아 애니메이션 서밋) 참관기회 부여 ※ 참관 뱃지 및 항공료, 숙박료(1개사 1인) 등 지원 예정

- ㅇ 부트캠프 수료한 프로젝트 대상 후속 프로그램 지원
- 3년 이내 국내애니메이션 제작 지원사업 공모시 선정평가 가점 부여
- 3년 이내 AAS(아시아 애니메이션 서밋) 피칭 공모 지원시 선정평가 가점 부여

#### 기대효과

- o 초기 기획단계 우수 애니메이션 발굴, 프로젝트별 맞춤형 코칭 통한 경쟁력 있는 바이블 제작으로 본편 애니메이션 제작 기반 마련
- ㅇ 해외마켓 등과 연계한 체계적인 지원을 통해 애니메이션 제작 역량, 투자유치 역량 강화를 통한 글로벌 성공사례 창출 및 신한류 선도

### ●사업절차



프로젝트 멘토링 및 바 이블 제작 프로그램

5월~9월

데모데이 (경쟁피칭 등) 10월

AAS(아시아애니 메이 션서밋) 참관

11월

#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 애니메이션 부트캠프 사업담당자

# 아시아 애니메이션 공동마켓 활성화

### ●사업개요

· 사업목적: 아시아 주요국가간 애니메이션 공동 제작-유통-투자 활성화를 위한 네트워크 구축 및 세계 주요 플랫폼

사업자, 제작사, 투자사들을 대상으로 한 피칭을 통한 한국 애니메이션의 국제적 유통체계 확보

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 220백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 애니메이션산업팀

### ●사업내용

ㅇ 아시아 애니메이션 서밋 참가 지원 - 지원내용 지원 내용 · 아시아 애니메이션 서밋(AAS)\* 참가 지원 \* 2020. 11월 말 / 인도네시아 발리 및 대상 · 피칭컨설팅 및 마케팅 지원(디렉토리북 제작 등) - 지원대상: 해외 공동제작, 투자유치를 희망하는 애니메이션 관련 제작사 7개 내외 ㅇ 한국 애니메이션의 국제공동제작 및 투자 활성화 기회 확대 기대효과 ㅇ 해외 주요 애니메이션 퍼블리셔 및 제작사와의 네트워크 강화

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 아시아애니메이션공동마켓활성화지원 사업담당자

# 애니메이션 해외전시마켓 참가지원

### ●사업개요

· 사업목적 : 국산 애니메이션의 해외 주요 애니메이션 전시마켓 참가지원을 통한 수출 촉진 및 인지도 강화

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2021. 5. 31 · **사업비 [재원]** : 927백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 애니캐릭터산업팀

#### ●사업내용

#### ㅇ 행사일정

구분		마켓명	시기
	미국	ㅇ 키즈스크린 서밋(Kidscreen Summit)	2.10 ~ 2.13
상반기	프랑스	o 밉티비(MIPTV)	3. 30 $\sim$ 4. 2
	중국	ㅇ 항주애니메이션페스티벌	4.28 ~ 4.30
하반기	프랑스	ㅇ 밉컴(MIPCOM)	10월 중

#### 지원 내용 및 대상

- ※ 2020년도 현지상황 등에 따라 참가 마켓은 변동될 수 있으며. 2021년도 동일 마켓 참가 계획
- ㅇ 지원대상 : 기획, 제작, 유통 및 배급 등 해외수출을 희망하는 국내 애니메이션 관련기업
  - (미국) 키즈스크린 서밋 : 30개사 내외
  - (프랑스) 밉티비 : 10개사 내외
  - (중국) 항주애니메이션페스티벌: 20개사 내외
  - (프랑스) 밉컴 : 30개사 내외
- ㅇ 지원내역
  - 한국공동관/전시 운영 및 수출상담 지원(상담공간 및 뱃지 등)
  - 사전 정보제공(마켓 트렌드, 바이어 정보) 및 사전 비즈매칭 지원
  - 국내 우수 애니메이션 프로모션 및 참가사 현장 홍보마켓팅 지원
    - ※ 마켓별로 세부 지원내역은 다를 수 있으며, 세부 지원내역은 향후 모집공고 참조

#### 기대효과

- ㅇ 해외마켓 한국공동관 운영을 통한 국산 애니메이션의 해외수출 촉진 및 글로벌 진출 기반 확대
- ㅇ 한국 신작 애니메이션의 국제공동제작 및 투자 활성화 기회 확대

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 애니메이션 해외전시마켓 참가지원 사업담당자

# 신규 캐릭터IP 개발 및 후속지원

# ●사업개요

- · 사업목적 : 신규 캐릭터IP 발굴 및 산업 진출 확대로 콘텐츠의 창작역량 강화와 라이선싱 산업 저변 확대
- · 사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2020. 12, 31 · **사업비 [재원]** : 830백만원 [국고(보조금)]
- · 수행부서 : 애니캐릭터산업팀

#### ●사업내용

- O 신규 캐릭터IP 개발 사업
- 사업개요: 전 장르 신규 캐릭터 IP 개발 지원으로 IP 라이선싱 활성화 기반 구축
- 지원대상: 국내 법인 또는 개인사업자의 신규 캐릭터P 개발
  - · 접수마감일 기준 창업 7년 미만
  - · 유통, 판매되지 않은 신규 창작 캐릭터P 포함
- 지원규모: 총 15개 작품, 작품 당 최대 30백만원
- 결과물 : 신규 개발 캐릭터IP 매뉴얼북, 시제품, 샘플콘텐츠
  - · 전 장르 신규 개발 캐릭터P 매뉴얼북, 시제품, 샘플콘텐츠 제작 지원
- O 캐릭터IP 후속지원 사업
- 사업개요 : 우리 원 캐릭터 지원사업으로 제작된 캐릭터IP의 다양한 콘텐츠화 및 비즈니스 지원
- 지원대상: 우리 원 신규 캐릭터 개발지원 사업(최근 3년) 수행으로 개발된 캐릭터 IP
- 지원 내용 - 지원규모: 총 5개 작품, 작품 당 최대 50백만원
  - · 지원사업 수행 캐릭터IP의 콘텐츠 제작, 홍보/프로모션 지원
  - 결과물: 캐릭터IP 활용 콘텐츠 제작물
  - \* 신청 IP에 대한 원저작권을 보유한 업체가 아닌 경우. 해당 IP 및 제작 샘플 및 상품에 대한 권리를 보유해야하며 신규 부문은 최소 협약 종료일까지 보유해야 함(캐릭터 권리에 대한 증빙자료 제출 필수)
  - O 신규 캐릭터IP 매니지먼트 지원
  - 추진방법 : 간접지원사업(위탁)
  - 지원대상: 지원사업 수행기관
  - 지원내용 : 선정된 지원사업 수요조사 후 맞춤형 교육 및 컨설팅, 멘토링 지원

성과전시, 프로젝트 피칭, 네트워킹 운영 등 캐릭터 부트캠프 개최

기대효과

및 대상

O 잠재력 있는 신규 콘텐츠 IP발굴과 육성을 통한 산업 진출 지원으로 다양하고 혁신적인 라이선성 비즈니스가 활성화되는 기반 마련

#### ●사업절차



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 신규 캐릭터IP 개발 및 후속지원 사업담당자

# 콘텐츠 IP 라이선싱 지원

#### ●사업개요

· 사업목적 : 콘텐츠 IP를 활용한 라이선싱 비즈니스 활성화

· 사업기간 :2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 5,532백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 애니캐릭터산업팀

#### ●사업내용

ㅇ 지원 대상

- 콘텐츠 IP를 활용하여 라이선싱 비즈니스를 영위하고자 하는 국내 법인사업자 및 컨소시엄 (SPC 가능)

ㅇ 지원 조건

- 신청 IP에 대한 원저작권자. 신청 IP에 대한 원저작권을 보유한 업체가 아닌 경우, 해당 IP 및 제작 샘플 및 상품에 대한 권리를 최소 협약 종료일까지 보유해야 함 (IP 사업권에 대한 증빙자료 제출 필수)

지원내용

ㅇ 지원 내용

- 콘텐츠 제작/사업화 프로젝트(컨소시엄) 개발비용 지원(36개 프로젝트 내외)

· (콘텐츠) 최대 2억원 이내, 16개 내외 지원(자부담 총사업비의 10% 이상)

· (사업화) 최대 1억원 이내, 20개 내외 지원(자부담 총사업비의 10% 이상)

#### 콘텐츠/사업화 구분 예시

- 콘텐츠: 영화, 방송, 애니, 게임, 공연, VR 등 **콘텐츠 개발** 

- 사업화: 굿즈(의류, 완구, 문구 등), F&B, 관광상품, 테마파크 등 **머천다이징, 콜라보레이션** 

기대효과

- 콘텐츠 🏻 라이선싱 산업의 규모 확대와 비즈니스 모델의 다양화
- ㅇ 전 방위 산업 영역 확장으로 부가사업 활성화. 일자리 창출 도모
- 콘텐츠 IP 인지도 강화 및 이종산업 간 시너지 효과 극대화

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 콘텐츠 IP 라이선싱 지원 사업담당자

# 캐릭터라이선싱페어 2020 개최

#### ●사업개요

· 사업목적 : 국산 캐릭터 라이선싱 비즈니스 활성화를 통한 캐릭터 산업역량 강화

· 사업기간: 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · **사업비 [재원]** : 891백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 애니캐릭터산업팀

### ●사업내용

#### ㅇ 중점방향

- (라이선싱 산업 선도) IP라이선싱 산업 소비 선순환 기반조성 및 테스트 마켓 선도
- (공감 가치 확산) IP를 활용한 세대 공감 축제형 행사 기획으로 문화향유 확대
- (전문성 강화) 비즈매칭 전문기관 연계 통한 비즈니스 지원 전문화
- (민관협력 강화) 유관 장르 IP라이선싱 전문가 참여하는 협력체계 운영
- (트랜드 리딩) 글로벌 라이선성 트랜드 공유. 주요 라이선성 관계자 참여하는 컨퍼런스(라이션 싱 콘) 연계 개최

#### ㅇ 행사개요

- 기간 : 2020. 07. 15(수) ~ 19(일)

- 장소 : 코엑스 A · B홀 그랜드볼룸 (19 000 m²)

- 주최/주관: 문화체육관광부 / 한국콘텐츠진흥원· ㈜코엑스(공동주관)

- 내용 : 애니·캐릭터 라이선싱 기업관 운영, 비즈니스 프로그램, 부대행사 및 이벤트 개최 등(캐릭터, 만화, 애니, 게임, 방송, 엔터테인먼트 등 활용)

#### ㅇ 구성(안)

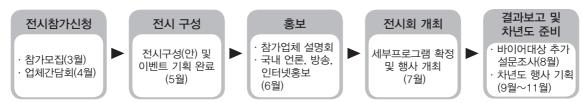
구 성	내 용	
T ö	네 ㅎ	
Hall A, B	O 라이선싱 테마별, 주요 캐릭터 업체 전시 및 홍보공간 O 키덜트 전시관, 루키 프로젝트관 등	
특별/기획관	O 캐릭터라이선싱산업 히스토리관 - 캐릭터라이선싱산업/페어 행사의 과거, 현재와 미래 O 민관협력 기획관 - 콘텐츠 IP X 다분야, 전시 기획 및 운영	
그랜드볼룸	O 비즈니스 라운지, 비즈매칭, 사업설명회 등	

#### 기대효과

지원내용

○ 국산 캐릭터/라이선싱 산업 내수 진작 및 B2B 기능강화를 통한 해외진출 활성화 및 라이선싱 산업 활성화 도모

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 캐릭터라이선싱페어 사업담당자

# 라이선싱 컨퍼런스 개최

#### ●사업개요

· 사업목적 : 국내외 라이선싱 비즈니스 트렌드 공유를 위한 교육 프로그램 운영 및 피칭행사 개최

· 사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 470백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 애니캐릭터산업팀

### ●사업내용

#### ㅇ 추진내용

- 캐릭터 라이선싱 페어와 연계한 라이선싱 콘퍼런스, 마스터클래스, 워크숍 운영
- 콘텐츠 IP 매칭데이, 지원사업 수행기관 대상 IR 프로그램 운영 등

구 성	내 용
행사명	라이선싱 콘(Licensing Con) 2020
일 시	2020. 7. 15(수) ~ 17(금), 3일간
장 소	코엑스 2F 컨퍼런스룸(북)
주최/주관	주최 : 문화체육관광부 / 주관 : 한국콘텐츠진흥원
행사내용	라이선싱 교육 : 라이선싱 콘퍼런스, 마스터 클래스, 라이선싱 워크숍 등 피칭 행사 : 콘텐츠 IP 매칭데이, IR 프로그램 등

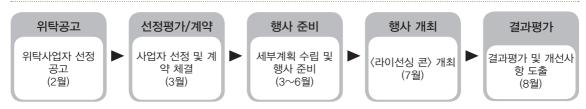
#### 지원내용

#### ㅇ 프로그램 구성(안)

프로그램	내 용	
컨퍼런스	ㅇ대상 : 콘텐츠 IP 라이선싱 산업 종사자 및 관련 분야 진출 희망자 등 ㅇ연사 : 국내외 콘텐츠 IP 라이선싱 분야 거장, 업계 전문가	
마스터	ㅇ대상 : 콘텐츠 IP 라이선싱 산업 종사자 등	
클래스	ㅇ연사 : 국내외 라이선싱 성공 사례 및 전략이 있는 업계 전문가	
라이선싱	○대상 : 콘텐츠IP 라이선싱 산업 초기단계 종사자 등	
워크숍	○연사 : 주제별 교육 경험을 다수 보유한 전문가 대상	
콘텐츠 IP	○대상 : 국내 콘텐츠IP를 보유한 사업자 및 투자자, 파트너사	
매칭데이	○내용 : 콘텐츠IP 활용 사업화를 위한 피칭 프로그램 운영	
○ 한 라이선싱 업계의 콘텐츠 라이선싱 전문성 강화 및 비즈니스 역량 확대		

#### ●사업절차

기대효과



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 라이선싱 컨퍼런스 사업담당자

# 캐릭터 해외전시마켓 참가 지원

# ●사업개요

· 사업목적: 해외 주요 캐릭터/라이선싱 마켓 참가를 통한 해외진출 활성화

· 사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2020. 12, 31 · **사업비 [재원]** : 861백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 애니캐릭터산업팀

#### ●사업내용

$\circ$	행시	IO	정
$\circ$	0''	1 =	-

구 성		마켓명	시기
상반기	미국	o 라이선싱엑스포(Licensing Expo) $5.19 \sim 5.$	
하반기	영국	ㅇ 브랜드 라이선싱 유럽(Brand Licensing Europe)	10.6 ~ 10.8
	중국	ㅇ 차이나 라이선싱 엑스포(China Licensing Expo)	10.21 ~10.23

#### 지원내용

- ※ 2020년도 현지상황 등에 따라 참가 마켓은 변동될 수 있으며, 2021년도 동일 마켓 참가 계획
- ㅇ 지원대상 : 국내 콘텐츠 관련 라이선성, 기획, 제작, 유통 및 배급 등 해외수출을 원하는 업체
  - (미국) 라이선싱엑스포: 22개사 내외
  - (영국) 브랜드 라이선싱 유럽: 10개사 내외
  - (중국) 차이나 라이선싱 엑스포: 25개사 내외

#### ㅇ 지원내역

- 한국공동관/전시 운영 및 수출상담 지원(상담공간 및 뱃지 등)
- 사전 정보제공(마켓 트렌드, 바이어 정보) 및 사전 비즈매칭 지원
- 국내 우수 애니메이션 프로모션 및 참가사 현장 홍보마켓팅 지원
  - ※ 마켓별로 세부 지원내역은 다를 수 있으며, 세부 지원내역은 향후 모집공고 참조

#### 기대효과

○ 권역별 주요 해외마켓 참가지원을 통한 국산 캐릭터 수출성과 제고

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 캐릭터 해외전시마켓 참가 지원 사업담당자

# 만화콘텐츠기업 육성

### ●사업개요

· 사업목적: 만화 IP 비즈니스 활성화 및 만화 기업 육성 강화

· 사업기간 : 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 5,100백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 만화스토리산업팀

# ●사업내용

- O 만화 IP 프로모션
- 사업개요: 국산 만화 IP 보유 업체와 국내 콘텐츠 기업 간 매칭 행사 개최(연간 총 2회)
- 지원대상: 국산 만화 IP의 2차 콘텐츠화에 목적이 있는 개인 또는 법인
- 지원규모: 10개사 내외
- 지원내용: 매칭 행사 참가를 위한 홍보 자료 일체(디렉토리북, 홍보영상, 홍보물 등)
  - ※ 개최 시기 및 지원세부내용 등은 추후 안내 예정
- ㅇ 글로벌 프로젝트 기업 육성
- 만화 기업 창업 지원

지원대상	만화 분야와 접목 가능한 아이디어, 구현능력, 기술 등을 보유한 창업 1년 이하의 초기 창업 기업
지원내용	인건비, 기술 개발비, 컨설팅비, 마케팅비 등
행사내용	총 10개사 내외, 기업당 최대 50백만원

- 만화 해외 플랫폼 구축 및 운영 지원

#### 지원내용

지원대상	해외에 플랫폼을 구축할 계획이 있거나 운영 중인 법인
지원내용	플랫폼 구축비, 운영비, 작품 수급비, 마케팅비 등
행사내용	(신규 구축) 총 2개사 내외, 기업당 최대 300백만원 (기존 운영) 총 5개사 내외, 기업당 최대 200백만원

- 만화 에이전트 육성 지원

지원대상	만화 분야 에이전트 육성이 가능한 콘텐츠 기업
지원내용	신규 고용 에이전트 인건비, 교육훈련비, 활동 여비 등
행사내용	총 6개사 내외, 기업당 최대 70백만원

- ㅇ 신기술 융합 만화콘텐츠 기업 육성
- 지원대상: 국산 만화 원작(신규 창작 포함)을 활용한 신기술 융합 콘텐츠 제작이 가능한 사업자
- 지원규모 : 총 3개사 내외, 기업당 최대 300백만원
- 지원내용 : 콘텐츠 제작비, 판권구매비용 및 제작참여인력 인건비 등

#### 기대효과

- O 2차 콘텐츠 성공 사례 지속 발굴로 만화 IP 비즈니스 활성화
- ㅇ 만화 전문 기업 육성으로 한국 만화 지속성장 발판 마련

## ▶사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 만화콘텐츠기업 육성 사업담당자

# 만화산업 인력양성

# ●사업개요

· **사업목적** : 우수 국내 만화 콘텐츠 발굴과 창작자 창작의욕 고취

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 70백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 만화스토리산업팀

## ●사업내용

지원내용	○ 대한민국 만화대상 - 사업개요: 만화산업 발전에 기여한 국내 만화 수상작 선정(5편) 및 시상 - 지원대상: 2019년 8월 ~ 2020년 7월까지 1권 이상 단행본으로 출판된 만화, 2019년 8월         ~ 2020년 7월 사이에 온라인 사이트에 연재된 만화 중 2020년 7월 31일까지 3개월 이상 온라인 사이트에 연재된 만화로 동 시상식 수상 경력 없는 작품 ○ 지원규모: 총5편/대통령상 1편(10백만원), 문화체육관광부장관상 3편(각5백만원), 한국콘텐츠진흥원장상 1편(2백만원)
기대효과	○ 한국 만화 경쟁력 및 창작 기반 강화 ○ 우수 한국 만화 홍보를 통한 대내외 만화 위상 제고

### ●사업절차



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 대한민국 만화대상 사업담당자

# 만화해외진출 지원

### ●사업개요

· 사업목적 : 한국 만화 · 웹툰 해외수출 촉진 ·사업기간: 2020, 1 , 1, ~ 2020, 12, 31

· 사업비 [재원]: 1,000백만원 · 수행부서 : 만화스토리산업팀

#### ●사업내용

O 만화 해외마켓 참가지원

– 참가마켓 : 2020 프랑크푸르트 북페어(20.10.14~20.10.18)

- 지원대상 : 유럽 시장에서 경쟁력 있는 한국 만화 IP를 보유하고 있는 개인 및 법인

- 지원규모: 5개사 내외

- 지원내용: 비즈니스 미팅을 위한 장소, 콘텐츠 전시, 통역 지원, 공동 이벤트 개최 등

ㅇ 만화 해외 피칭 지원

- 지원대상 : 해당 시장에서 경쟁력 있는 한국 만화 IP를 보유하고 있는 개인 및 법인

- 지원규모: 행사별 5개사 내외

- 지원내용

• 현지 트렌드 교육, 피칭 자료 및 홍보영상 등 제작지원, 번역, 통역 지원 등

· 피칭 이후 비즈니스 계약 체결 관련 법률자문 등 사후 지원

#### 지원내용

- 행사일정 및 지역(안)

지역	일본	중국	프랑스	미국
일정	5월	7월	10월	11월

- ※ 행사 지역 및 시기는 변경될 수 있으며 스토리 장르와 연계 운영 예정
- ㅇ 기업 자율형 만화 해외 프로모션 지원
- 지원대상: 한국 만화 IP의 해외진출 계획을 보유한 개인 및 법인
- 지원규모 : 총 6개사 내외, 기업당 최대 50백만원
- 지원내용 : 해외 마켓 참가, 쇼케이스, 이벤트 등 업체의 자율적 해외 프로모션비 지원 ※ 문화체육관광부 산하 기관의 진출 마켓 제외 및 타 지원 사업과 중복 지원 불가

#### 기대효과

- ㅇ 해외 주요 국가 및 지역 진출 지원을 통한 한국만화 해외수출 촉진
- O 한국 만화 진출 국가 다변화 및 만화 IP의 글로벌 비즈니스 활성화

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 만화 해외진출 지원 사업담당자

# 글로벌 스토리 발굴 육성

### ●사업개요

· **사업목적** : 콘텐츠 산업에서 경쟁력 있는 우수 스토리와 창작자 발굴

·사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2020. 12, 31 · **사업비 [재원]** : 900백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 만화스토리산업팀

#### ●사업내용

ㅇ 2020 대한민국스토리공모대전

- 응모자격: 대한민국 국민 누구나 \* 2회 이상 수상자 참여 제한 - 제출요강 : 다양한 2차 콘텐츠로 개발 가능한 순수 창작 스토리 - 제출서류: 작품개요, 줄거리, 트리트먼트, 완성화 스토리

- 시상내역

# 지원내용

명칭	부분	상금	편수
대상	국무총리상	50백만원	1편
최우수상	문화체육관광부장관상	30백만원	3편
우수상	한국콘텐츠진흥원장상	20백만원	10편
청년작가상	한국콘텐츠진흥원장상	5백만원	2편
	합계	350백만원	16편

- ※ 시상금, 수상편수는 추후 변동 가능,
- \*\* 청년작가 기준 : 만 15세  $\sim$  만 34세
- 기타: 저작권 및 그에 따른 권리는 창작자 귀속이며, 스토리움 내 수상작 등록, 저작권 등록 필수

기대효과

ㅇ 콘텐츠 산업에서 경쟁력 있는 우수 스토리 및 창작자 발굴

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 대한민국스토리공모대전 사업담당자

# 스토리텔러 양성

#### ●사업개요

· 사업목적 : 우수 스토리 프로젝트 발굴 및 사업화를 통한 신진 스토리 창작자 육성 및 이야기산업 내

비즈니스 전문인력 육성을 통한 이야기산업 활성화 기반 마련

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2021. 3. 31

· **사업비 [재원]** : 2,100백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 만화스토리산업팀

#### ●사업내용

ㅇ 신진 스토리 작가 육성지원

- 지원대상: 스토리 기반 콘텐츠 기획 및 제작. 유통이 가능한 각 분야별 법인 6개 내외

- 지원규모

장르	출판	공연	방송 · 영상
세부내용	장르소설, 만화, 웹툰 등 ※ 웹소설 제외	연극, 뮤지컬 등	방송, 애니 등
지원규모	최대 150백만원	최대 200백만원	최대 200백만원

- 지원내용: 장르별 플랫폼 기관 선정 및 작가 매칭 통한 프로젝트 기획개발, 사업화 지원

O 이야기창작발전소 운영

- 지원대상: 활동 경력이 있는 작가, PD, 감독 등 중견 창작자 / 총 80명 내외

- 지원내용

· 창작 소재발굴 전문가 특강(범죄, 과학기술, 역사, 의학 등), 네트워킹 프로그램 운영

· 선배 창작자의 노하우 공유 등을 위한 오픈강연 '더 스토리 콘서트' 운영

O 스토리 창작센터 운영

- 시설위치: 일산 빛마루 방송지원센터 12~13층

- 지원대상: 집필실을 필요로 하는 스토리 창작자 / 총 55명 (연 1회 모집)

- 지원내용: 개별 작가 집필실(1~3인실) 제공 및 휴게공간, 회의실 운영 등

ㅇ 이야기 에이전트 육성지원

- 지원대상: 이야기 분야 에이전트 육성이 가능한 콘텐츠 기업

- 지원규모: 총 4개사 내외, 기업당 최대 70백만원

- 지원내용: 신규 고용 에이전트 인건비, 교육훈련비, 활동 여비 등

기대효과

지원내용

ㅇ 기획-창작-유통-사업화의 체계적 지원을 통한 이야기 산업화 촉진 및 산업 기반 공고화

ㅇ 이야기산업 기반 공고화 및 전문분야 일자리 창출 기여

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 스토리텔러 양성 사업담당자

# 국내외 스토리 유통지원

### ●사업개요

· 사업목적 : 우수 스토리의 국내외 유통 · 투자 및 해외진출 발판 마련

·사업기간: 2020. 1, 1 ~ 2020. 12, 31 · **사업비 [재원]** : 2,315백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 만화스토리산업팀

#### ●사업내용

- ㅇ 국내 스토리 유통 활성화
- 국내 스토리 유통 활성화를 위한 비즈니스 미팅 행사 개최(연 2회/7월, 9월 예정)
  - · 장르별 사업화 강화를 위한 국내 B2B 행사와 연계 예정
  - · 장르별 산업 특성에 맞는 원천스토리 모집 및 비즈니스 미팅 운영
- 피칭작품 후속 사업화 지원
  - · 피칭 이후 사업화 성사 작품에 대한 마케팅 및 홍보 지원

#### 지원내용

- ㅇ 해외 스토리 유통 활성화
- K-스토리 해외 진출 지원 행사개최
  - · 피칭 행사 별 10편 내외의 지역별 시장성 높은 스토리 선정

5월	7월	10월	11월	미정
일본	중국	독일 (프랑크푸르트북페어)	미국(LA)	신흥시장

- ※ 개최 국가(지역) 및 시기는 정책에 따라 변경될 수 있음
- 사전 및 사후 지원
  - ㆍ 작품 번역, 피칭 이후 비즈니스 계약체결 관련 법률자문 등 사후 지원

#### 기대효과

- O 스토리 창작자와 제작자간 매칭 활성화 및 스토리 기반 콘텐츠 제작 활성화 지원을 통해 사업화 촉진
- O 국내 우수 원천 스토리의 콘텐츠 장르별 사업화 촉진 및 국내외 K-스토리 확산 교두보 마련

# ●사업절차

#### 공고 및 선정

- 1~3월 예정(일본, 중국)
- 4월(국내피칭)
- 6~8월 예정(독일, 미국, 신흥시장)

#### 행사개최

- 5~7월 예정(일본, 중국)
- 7월, 9월(국내피칭)
- 8~11월 예정(독일, 미국)

#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 국내외 스토리 유통지원 사업담당자

# ICT-음악(뮤직테크) 제작지원

### ●사업개요

· 사업목적: 음악과 ICT 기술 융합을 통한 한국 음악산업의 신시장 선점 기반 마련

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 1,400백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 음악패션산업팀

### ●사업내용

O 음악 X ICT 기술 융복합 프로젝트 제작지원

- 지원대상: 음악과 ICT 기술을 결합한 융복합 프로젝트를 제작, 혹은 서비스하고자 하는

음악 관계사 (컨소시엄 가능)

- 지원규모: 과제당 2억7천만 원 이내 \* 5개 지원내용

- 지원내용: 대중음악 기획-생산-유통-소비 전단계에서 ICT 신기술을 결합해 음악 생태계를

변화시키거나 신시장을 개척할 수 있는 새로운 콘텐츠 제작 및 서비스 개발.

※ 단, 프로토타입이나 비즈모델을 기 개발되어 있어야 하며, 협약기간 중 유통 혹은 상용화가

이뤄져야 함

기대효과 ㅇ 신기술과 음악의 결합을 통해 음악산업의 생태계 변화 및 혁신에 기여

# ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ ICT X 음악(뮤직테크) 제작지원 사업담당자

# 공간기획형 공연개최지원

### ●사업개요

· 사업목적 : 창의적인 대중음악 공연 기획 및 개최 지원을 통해 음악공연산업 발전 도모

· 사업기간 : 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · 사업비 [재원] : 1,000백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 음악패션산업팀

### ●사업내용

#### ㅇ 지원대상

국내에서 활동중인 대중음악 제작자 및 공연 기획자※출연 뮤지션은 한국국적이거나 현재 한국의 음반 제작사에 소속된 자에 한함

#### ㅇ 지원조건

- 기존의 무대와 객석의 구조가 아닌, 창의적으로 기획된 공연

# 지원내용

구분	기획예시
공간	· 복합문화공간, 재생공간, 유휴공간 등을 활용한 중소규모 기획공연
기술	· 무대연출, 홍보 등의 분야에서 차세대 기술을 기반으로 한 공연
테마	· 청중이 정해지지 않은 공연 / 테마가 있는 공연

#### ㅇ 지원내용

- 공연 개최에 필요한 제반 경비(임차료, 홍보비, 전문가활용비 등)

#### ㅇ 지원금액

- 최대 4천5백만 원 이내 ※ 자부담 20% 이상 필수
- 단, 공연 개최 여건을 고려하여 수도권/그외 권역 차등 지원 예정

#### ㅇ 지원규모

- 총 20개 공연 내외(상·하반기 2회 선정 예정)

기대효과

ㅇ 창의적 공연 개최를 통해 음악 공연 문화 소비층 확대 및 공연산업 발전 기여

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 공간기획형 공연개최지원 사업담당자

# 글로벌뮤직네트워크 구축 지원 (MU:CON)

### ●사업개요

· 사업목적: 국내외 음악 관계자간 교류 및 네트워크 구축 통해 국내 음악 비즈니스 활성화와

한국 대중음악의 해외진출 확대 ·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 891백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 음악패션산업팀

#### ●사업내용

ㅇ 행사개요

- 행 사 명 : 서울국제뮤직페어 MU:CON 2020

- 행사일정 : 10월 초(4일간)

- 행사장소 : 서울 코엑스 일대(예정)

ㅇ 행사구성

- 글로벌 뮤직 쇼케이스

· 초청대상 : 국내외 페스티벌 관계자, 음반 제작자, 미디어 관계자 등

· 공연규모 : 국내외 아티스트 70여팀 내외

지원내용

· 공연구성: 팀당 30분 이내 공연 - 뮤직 비즈니스 콘퍼런스 및 워크숍

· 강 연 자 : 국내외 음악산업 전문가

ㆍ 참가대상 : 국내외 음악 관계자 등

· 행사구성: 국내외 음악업계 트렌드 조망 컨퍼런스, 음악 실무자 레벨업 워크숍.

뮤콘 초이스 참가 페스티벌 디렉터, 에이전시 등이 참여하는 피칭 행사 등

- 비즈매칭 및 네트워킹

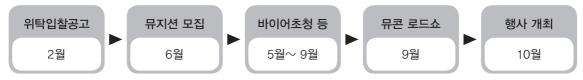
· 참가대상: 국내외 음악산업 관계자(바이어, 제작자, 아티스트 등)

· 운영형태 : 비즈니스 상담 테이블 및 홍보 부스 운영, 뮤콘 라운지 운영

기대효과

ㅇ 창의적 공연 개최를 통해 음악 공연 문화 소비층 확대 및 공연산업 발전 기여

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 서울국제뮤직페어 MU:CON 사업담당자

# 글로벌 전략시장진출 유통활성화

### ●사업개요

· 사업목적 : 한국 대중음악의 해외진출 확대를 위한 전략적 지원

· 사업기간 : 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · 사업비 [재원] : 1,100백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 음악패션산업팀

#### ●사업내용

- ㅇ 해외투어프로그램 개최 지원
- 지원대상: 해외 주요 음악페스티벌과 연계 또는 자체 장기 투어 공연을 준비하고 있는 아티스트 (전 장르, 앨범 발매 경력 有)
- 지원내용
  - ㆍ 해외 투어 개최 관련 여비성 경비 및 임차료 지원
  - · 투어 홍보 프로모션 위한 현지 PR 및 홍보물 제작 지원
- 지원규모: 총 11개 내외 선정

구분	지원금액
아시아, 호주권역	· 과제당 최대 25백만 원 지원
유럽, 북미, 남미권	· 과제당 최대 35백만 원 지원

#### 지원내용

- ㅇ 해외 주요 거점 음악 마켓 참가 및 비즈니스 활동 지원
- 지원대상: 해외 활동을 준비중이거나 현재 활동중인 레이블 또는 아티스트
- 참가마켓

구분	행사기간	참가규모	비고
The Great Escape (영국, 브라이튼)	20,5,13 ~ 5,16	10팀 내외	주빈국 선정
Reeperbahn Festival (독일, 함부르크)	20.9.16 ~ 9.20	4팀 내외	-

- ㅇ 뮤콘 디렉터스 초이스
  - 지원대상: 뮤콘 쇼케이스 참가 아티스트 중 해외 페스티벌 디렉터의 초청을 받은 팀
- 지원내용: 페스티벌 참가 비용(왕복 항공료 및 3박 기준 숙박비)

기대효과

ㅇ 해외 주요 거점 음악 마켓 참가 통해 한국 대중음악의 해외진출 기반 마련

# ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 글로벌 전략시장진출 유통활성화 사업담당자

# K-Music City Festival 개최

### ●사업개요

·사업목적: K뮤직 페스티벌의 해외 한류 거점 지역 개최를 통해 한국 대중음악 신한류 확산

·사업기간: 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · **사업비 [재원]** : 2,500백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 음악패션산업팀

#### ●사업내용

ㅇ 행사개요

– 행사명: K-Music City Festival

- 개최시기 : 2020년 하반기 개최(9월∼11월 예정)

- 개최장소 : 신흥 한류 확산 지역 중 한 곳 (아세안 지역 예정)

지원내용

ㅇ 행사구성

- K-Pop 공연(본무대)과 추가 복합공연장(힙합.인디.EDM 등) 설치해 동시 운영

- 국내 아티스트 20팀 내외 참가

- 해당 지역의 현지 미디어, 온라인 채널 등 연계 홍보

기대효과

ㅇ 해외 주요 거점 음악 마켓 참가 통해 한국 대중음악의 해외진출 기반 마련

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ K뮤직 시티 페스티벌 사업담당자

# 창의브랜드 육성지원

#### ●사업개요

· 사업목적: 국내 디자이너 브랜드의 경쟁력 제고 및 상품 다양화를 위한 시제품 제작지원

·사업기간: 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31

· **사업비 [재원]** : 900백만원 · **수행부서** : 음악패션산업팀

#### ●사업내용

ㅇ 창의브랜드 시제품 제작지원

- 지원대상 : 국내 패션 디자이너 브랜드 ※국내 사업자 등록 필수

· 국내외에서 활동 중인 한국 디자이너 브랜드(의류, 패션잡화 등)

· 국내외 컬렉션 및 수주회 2년(4시즌) 이상 참여 브랜드

· 국내외 매출실적 최소 2년(4시즌) 이상 제출 가능 브랜드

· 최근 2년 국내외 평균 연매출 15억 원 미만 브랜드

- 지원내용 : 시제품(40종 내외) 및 룩북(영상 등) 제작지원

- 지원기간 : 협약체결일  $\sim 20.11월$ 

지원내용

- 지원규모 : 총 840백만원

구분	행사기간	ul¬	
一	20.5.13 ~ 5.16	10팀 내외	비고
지원규모	13개*40백만원	6개*40백만원	4개*20백만원
지원내용	시제품 40스타일 이상, 룩북 등	시제품 40스타일 이상, 룩북 등	시제품 40스타일 이상, 룩북 등

기대효과 ㅇ 한국 디자이너 브랜드 육성 및 국내외 비즈니스 기반 안정화

# ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 창의브랜드 육성지원 사업담당자

# 아이디어 기획 개발 지원

### ●사업개요

· 사업목적 : 신진 디자이너의 역량 강화를 통해 양질의 일자리 창출 및 시장 안착 기여

·사업기간: 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31

· **사업비 [재원]** : 450백만원 · 수행부서 : 음악패션산업팀

### ●사업내용

- ㅇ 지원대상
- 브랜드 런칭 3년 이내 디자이너 브랜드
- ㅇ 지원내용
- 제작 및 컨설팅 지원, 작업 공간 지원, 마케팅 및 사업화 지원
- 기획/생산/유통 전 과정에 대한 경험 제공
- ㅇ 지원규모
- 총 18명 내외

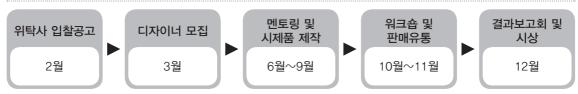
#### 지원내용

- ㅇ 지원형태
- 사업 운영 위탁을 통한 간접지원(직접 자금 지원 X)
- ㅇ 세부 지원내용
- (디자이너 역량강화) 현업인 네트워킹(멘토링 또는 컨설팅), 워크숍(국내외 전문가 초청) 등 디자이너 창작 활동 지원 및 관리
- (아이디어 시제품 제작) 개별 창작 패션 시제품 제작
- (우수디자이너표창) 주요 프로그램 진행시, 평가 진행
  - ㆍ사업참여도, 멘토 및 워크숍 평가, 유통판매 실적 등 종합 산정, 우수 디자이너 표창 및 포상

#### 기대효과

ㅇ 디자이너 육성을 위한 全주기 지원체계를 마련하여, 브랜드 성장기반 마련

# ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 아이디어 기획개발 지원 사업담당자

# 패션문화마켓(패션코드) 개최지원

### ●사업개요

· 사업목적: 국내 디자이너 브랜드의 시장 경쟁력 강화 위한 패션 비즈니스 교류의 장 마련

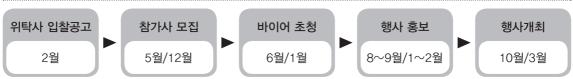
·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2021. 5. 31

· **사업비 [재원]** : 1,260백만원 · **수행부서** : 음악패션산업팀

## ●사업내용

	ㅇ 항	사개의	2	
	구분 행사명		지원	금액
			Fashion KODE 2021 S/S	Fashion KODE 2021 F/W
	일	시	2020년 10월 예정 / 3일간	2021년 3월 예정 / 3일간
	장	소	추후 지정	추후 지정
	칸	l셉	콘텐츠 콜라보레이션 (B2C 강조)	패션트렌드 中 선정 (B2B 중심)
지원내용	구 성	B 2 B	○패션수주회: 100여개 국내 패션 브랜드와 국내외 바이어 500명 이상의 수주 상담 지원 ○ 컨설팅: 국내외 패션 전문가와의 네트워킹 및 비즈니스 컨설팅 ○ 네트워킹파티: 패션코드 참가 브랜드 및 바이어, 프레스 등 패션관계자 들 간의 오프라인 네트워킹 교류 ○ 브랜드패션쇼: 바이어 초청, 참가 브랜드 연합/개별 패션쇼 개최	
O 컨셉 패션쇼: 패션코드 시즌 컨셉을 반영한 패션쇼 개최 ※ 콜라보 패션쇼: 수주회 참여브랜드 대상 협업 진행 O 패션문화전시: 패션문화 향유, 체험을 위한 전시공간 운영 O B2C 마켓: 참가 브랜드의 일반인 대상 B2C 판매 운영		협업 진행 전시공간 운영		
기대효과	0 =	o 국내 패션 브랜드의 경쟁력 강화와 국내외 유통 확대		Н

# ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 패션문화마켓 개최지원(패션코드) 사업담당자

# 패션문화 해외판로 개척지원

### ●사업개요

· 사업목적: 해외시장별 전략적 진출 통한 한국 브랜드의 해외 시장 안착 기회 마련

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2021. 6. 31

· **사업비 [재원]** : 1,740백만원 · **수행부서** : 음악패션산업팀

### ●사업내용

ㅇ 컨셉코리아 뉴욕 개최

- 지원대상: 국내 디자이너 브랜드 3개사 내외

- 지원내용

· 시즌별(S/S, F/W) 공식 패션쇼 '컨셉코리아' 개최

· 장소 대관 및 패션쇼 프로덕션 일체 지원

· 참가 브랜드의 국내외 홍보 및 현지 세일즈 지원

O 해외수주회 및 쇼룸 참가지원

- 지원대상: 해외 판로 개척을 희망하는 국내 디자이너 브랜드 16개사 내외

※ SS시즌 우선 지원 후 지원결과평가를 통해 70% 내외 FW시즌 추가 지원

- 지원내용: 해외 수주회 및 쇼룸 참가 경비 및 현지 홍보 PR 비용 지원

- 지원규모

#### 지원내용

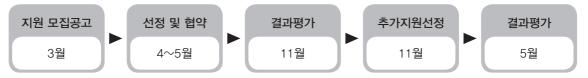
구분	지원금액
유럽권역	· 시즌별 최대 12백만 원 지원
미주권역	· 시즌별 최대 10백만 원 지원
아시아권역	· 시즌별 최대 9백만 원 지원

- ㅇ 아시아 신흥시장 진출 지원
  - 중화권 타켓 한국 브랜드 콜라보 팝업쇼룸 운영 및 공동마케팅 지원
    - · 운영시기: 2021 FW 시즌(21년3월 예정)
    - · 현지 쇼룸과 협업 형태 진행, 중화권 입점 꾀하는 국내 브랜드 10여개 내외 지원(예정)
- 아시아 온라인 쇼핑몰 입점 위한 비즈매칭 지원
  - ㆍ지원대상: 패션코드 참가 브랜드
  - · 지원내용 : 온라인 쇼핑몰 MD 등을 초청, 국내 1회 + 국외 1회 비즈매칭 행사개최

#### 기대효과

ㅇ 전략적인 해외 판로 지원을 통해 국내 패션 브랜드의 실질적 해외진출 성과 창출

#### ●**사업절차** ※ 해외수주회 및 쇼룸 참가지원 사업절차에 한함. 나머지 사업일정 별도공지



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 패션문화 해외판로 개척지원 사업담당자

# 패션콘텐츠 활성화

### ●사업개요

· 사업목적: 패션콘텐츠 발굴·확산 통한 대중의 패션문화 향유 기반 마련

· 사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020.12.31.

· **사업비 [재원]** : 1,700백만 원 · **수행부서** : 음악패션산업팀

### ●사업내용

- O 패션문화 활성화 위한 SNS 활용 및 패션콘텐츠 제작유통
- 추진내용: 브랜드 기획의 다양한 영상 패션콘텐츠 제작 및 SNS 유통 추진
- 추진방법: 위탁사업(참가 브랜드 별도 모집 및 선정)
- 제작 및 유통 규모: 30개 내외의 브랜드 참여, 50여 편의 콘텐츠 제작유통
  - ※ 시즌 컬렉션 룩북이나 단순 브랜드 상품소개 영상 지양. 브랜드 아이덴티티를 살릴 수 있는 다양한 형태의 영상 콘텐츠에 한함
- ㅇ 패션콘텐츠 문화행사 개최
- 행사개요
  - · 개최목적 : 패션을 문화콘텐츠로 보고 즐길 수 있는 대중 체험 기회 제공
  - ・개최시기: 10월 中 (패션코드 연계 개최)
  - ㆍ행사구성: 패션 관련 콘텐츠 전시 및 이벤트, 패션콘텐츠 상영회, 퍼포먼스 쇼 등

#### 지원내용

기대효과

- ㅇ 패션문화전시 개최 지원
- 지원대상: 패션 관련 문화전시 기획 및 운영할 수 있는 기관 및 단체, 디자이너 브랜드,

아티스트 등

- 지원내용 : 일반 대중 대상 국내 개최의 패션 관련 문화전시 기획 및 운영비 지원

구분	지원금액		
전시운영지원	장소 임차료, 공간조성비용, 장비 임차료 등		
홍보 · 마케팅 비용 지원	온오프라인 홍보제작물, 홍보마케팅 비용 등		

- 지원규모: 과제당 최대 45백만 원, 4개 과제 선정 예정 - 지원조건: 협약기간 중 최소 2주 이상의 전시 개최 필수

# ●**사업절차** ※ 패션문화전시 지원 사업절차에 한함. 나머지 사업일정 별도공지



ㅇ 다양한 패션콘텐츠 개발 및 향유 통해 패션문화에 대한 사회적 인식 및 공감대 확대

#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 패션콘텐츠 활성화 사업담당자

# 06

해외사업 보보 사업소개

# 해외사업본부

### ●본부소개

- 콘텐츠기업 해외진출 총괄 지원
- 해외거점(비즈니스 센터 및 마케터) 운영
- 한류시장 확산을 위한 콘텐츠 종합 홍보 마케팅
- 해외진출 플랫폼 운영 및 컨설팅 지원
- 성장 · 신흥 · 잠재시장 견본시 참가지원

# ●2020년 사업내역

(단위 : 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고
한류사업팀	1	해외거점운영	5,925	
	2	한류콘텐츠 홍보마케팅	250	
	3	정부간 정보교류 지원	161	
	4	대한민국콘텐츠대상	63	
	5	실감콘텐츠 해외 체험관 구축	4,000	
부서 소계			10,399	
콘텐츠수출팀	1	콘텐츠 해외진출 종합 컨설팅	2,443	
	2	현지화 및 온라인 플랫폼 진출 지원	430	
	3	문화콘텐츠 종합 홍보 마케팅	5,554	
부서 소계			8,427	

총계

# 해외거점 운영

### ●사업개요

· 사업목적 : 콘텐츠 해외 비즈니스의 글로벌 거점 역할 수행

· 사업기간 : 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · 사업비 [재원] : 5,925백만원 [국고(보조금)]

· **수행부서** : 한류사업팀

#### ●사업내용

o 해외 거점운영 현황

- 6개 거점 비즈센터 운영 2개 해외마케터 운영



- 2020년 신남방(1), 신북방(1) 마케터 파견 예정
- ㅇ 해외 시장 정보 발간 및 공유
- 수요자 맞춤형 해외 시장동향 정보의 고급화, 활용도 제고 추진
  - · 위클리글로벌, 산업동향, 글로벌마켓보고서, 특화보고서 4개로 구성
  - · 기획, 발간, 배포의 단계별 품질 제고 강화 추진
  - · 주요장르별 협/단체화 연계한 주제 수요조사, 의견수렴(모니터링)과 협단체 회원사 배포 등 접근성, 활용도 제고 추진
- 콘텐츠 수출관련 종합정보 서비스 제공

#### 지원내용

- · 국내외 수출관련 고급정보의 온라인 DB화 : WELCON 연계 해외시장 기본정보 구축사업 (현지 물가, 최저임금, 통신비용, 비즈니스 매너 등)
- ㅇ 해외 현지의 콘텐츠 비즈니스 에이전시(AGENCY) 기능 강화
- (비즈매칭) 한국콘텐츠 기업의 현지 진출 지원 강화
  - · 현지 1:1 상담, 기업의 현지 핵심 네트워크 구축 및 현지 마케팅 지원
  - · 비즈매칭 성과관리 및 수혜 업체와의 지속적 커뮤니케이션 등 사후관리 강화
- 현지진출 확대를 위한 B2B 중심의 협력&동반사업 확대
  - · (대내) 장르사업팀과의 협력 사업 발굴을 통해 국내기업 현지 진출 지원 강화
  - · (대외) 현지 협단체, 유관 기관과 정기적 교류 및 간담회를 통해 공동사업 발굴 및 시행
- (네트워크) 다양한 네트워킹을 통한 신규분야 및 장르, 지역에 대한 네크워크 확보. 이를 통한 센터의 자체 컨설팅 역량 강화
  - · (현지 네트워킹 강화) 포럼, 교류회, 사업자협의회, 간담회 등을 통한 네트워크 다양화, 비즈매칭 및 수출로 연계 강화
- 현지 전문가 Pool 구축을 통한 해외진출 전문컨설팅 기능 강화
  - · 현지 전문인력을 활용한 법률/재무/통번역 전문서비스 제공
  - · KOCCA 현지 센터장의 해외진출 상시 상담 제공
- 현지 비즈니스 인프라 지원
  - 현지 비즈니스 활성화를 위한 통번역 서비스 지원
  - · 해외비즈니스센터의 상설전시관 및 스마트오피스 개방 및 이용 지원 확대



- ㅇ 콘텐츠 수출 전문 지원 조직 및 콘텐츠 해외 비즈니스 직접 지원체계 강화
- 급변하는 글로벌 트렌드에 대한 신속 · 정확한 대응을 통한 국산 콘텐츠의 해외진출 성공사례 창출

# ●사업절차

ㅇ 각 해당 센터 개별(직접) 문의 또는 해외거점운영 사업담당자에게 문의

미국비즈센터	북경비즈센터	심천비즈센터	일본비즈센터
kocca_usa@kocca.kr	koccabeijing@kocca.kr	koccashenzhen@kocca,kr	koccatokyo@kocca.kr
+1-323-935-2070	+86-10-6501-9971	+86-755-2692-7797	+81-3-5363-4510
인도네시아비즈센터	ᅲᆉᆺᆈᆍᄱᇆ	UAE마케터	베트남마케터
koccaindonesia@kocca,kr	프랑스비즈센터	oh@kocca.kr	hongjy@kocca.kr
+62-21-2256-2396	koccaeurope@kocca,kr	+971-2-491-7227	+84-39-226-4093

#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 해외거점운영 사업담당자

# 한류콘텐츠 홍보마케팅

#### ●사업개요

· 사업목적 : 2020년 도쿄 올림픽 연계 한국콘텐츠 우수성 홍보

· 사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · 사업비 [재원]: 250백만원 [국고(보조금)]

· **수행부서** : 한류사업팀

#### ●사업내용

#### ㅇ 주요사업

- 1			
구분	기간	장소(안)	주요 내용
기획전시	2020.7.10.~9.10	도쿄 코리아센터 1층 갤러리美	한국 융복합 콘텐츠 전시
상설전시	2020.6.1.~12.31	도쿄 코리아센터 6층 한류쇼룸	디지털콘텐츠 특화, 한국콘텐츠 체험관

#### ※ 전시장소는 추후 변경 가능

ㅇ 세부내용

#### 지원내용

- 기획전시
  - · 스포츠를 통한 해외 문화교류의 행사인 2020년 도쿄올림픽 연계로 감성, 기술, 체험 바탕 "한국 융복합 콘텐츠" 전시
- · 기술융합(콘텐츠×기술), 장르융합(콘텐츠×콘텐츠), 산업융합(콘텐츠×산업) 로 구성
- 상설전시
  - · 도쿄올림픽 전후, 방일 외국 관광객 및 일본 국내인 대상 "한국기업 콘텐츠 프로모션 툴" 전시 및 체험공간으로 활용
  - · 게임, 웹툰, 애니메이션, 캐릭터, 미디어, 영상, 완구 등 일본 진출 또는 진출 계획 중인 한국 기업 콘텐츠 전시 및 체험관
  - · VR, AR, 홀로그램 등 실감 콘텐츠 특화 구성

기대효과

ㅇ 한류 콘텐츠 확산 계기 마련 및 이를 통한 비즈니스 진출 사례 창출

# ●사업절차

- ㅇ 동경 비즈니스센터 개별(직접) 문의 또는 해외거점운영 사업담당자에게 문의
- 일본비즈센터 연락처: (이메일)koccatokyo@kocca.kr (전화)+81-3-5363-4510

#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 한류콘텐츠 홍보마케팅 사업담당자

# 정부간 정보교류지원

### ●사업개요

· **사업목적** : 콘텐츠 산업 정책 교류 및 국가간 협력 네트워크 강화 추진

· **사업기간** : 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 161백만원 [국고(보조금)]

· **수행부서** : 한류사업팀

## ●사업내용

지원내용	ㅇ 대상사업
	· 한-영 창조산업포럼(상반기) · 한중일 문화콘텐츠산업포럼(하반기) · 한-중 문화산업포럼(하반기)
	○ 지원내용 - 해외 개최포럼 참가기업(연사 또는 토론자) 여비지원(일부) · 한중일 문화콘텐츠산업포럼, 한중 문화산업포럼 - 국내 개최포럼 참가기업의 경우, 필요시 연사료 지원 · 한영 창조산업포럼 - 해외 협력 네트워크 및 통역 등 지원
기대효과	<ul> <li>중국·일본·영국 등 주요 콘텐츠 시장의 정부기관, 기업 등과의 네트워크 강화 및 협력 프로젝트 추진의 계기 마련</li> </ul>

# ●사업절차



※ 행사 프로그램 구성 추후 변경가능

문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 정부간 정보교류지원 사업담당자

# 대한민국콘텐츠대상

# (해외진출유공포상)

### ●사업개요

· 사업목적 : 콘텐츠 해외진출을 통해 한국 콘텐츠산업 발전 및 위상 제고에 뚜렷한 공적을 세운 공로자 격려

· 사업기간 : 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · 사업비 [재원] : 63백만원 [국고(보조금)]

· **수행부서** : 한류사업팀

#### ●사업내용

ㅇ 주요내용

- 콘텐츠 해외진출에 기여한 공로자 연중 공모, 선정

- 대한민국콘텐츠대상 통합 시상식 개최

· 일정/장소 : 2020. 12월 중 / 서울 코엑스 예정

· 시상부문 : 콘텐츠 해외진출(수출), 방송영상, 애니메이션, 캐릭터, 만화, 게임

#### 지원내용

ㅇ 포상규모 및 부문(안)

구분	훈격(규모) 및 상금	시상부문
정부 표창 _	대통령표창(2), 각10백만원	수출유공(1), 문화교류공헌(1)
	국무총리표창(2), 각 5백만원	수출유공(1), 문화교류공헌(1)
	문화체육관광부장관표창(3), 각 3백만원	문화교류공헌(1), 신시장개척(1), 창업신인(1)

기대효과

O 콘텐츠 해외진출 공로자 격려를 통해 한국의 우수 콘텐츠 해외 시장 진출기반 마련, 콘텐츠 산업 창작 활성화 도모

# ●사업절차

ㅇ 대한민국 콘텐츠 대상 해외진출 유공포상



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 해외진출유공포상 사업담당자

# 실감 콘텐츠 해외 체험관 구축

# ●사업개요

· **사업목적** : 실감 콘텐츠 체험관 운영을 통한 한류 확산

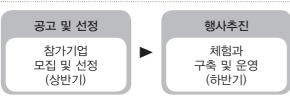
· 사업기간 : 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · 사업비 [재원] : 4,000백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 한류사업팀

## ●사업내용

	○ 사업목적 : 대표 한류P 및 문화자원 기반 실감콘텐츠 체험공간 조성 통해 기술과 결합된 신한류 전초기지 확보 ○ 대상소재 : K팝, 영화, 게임 등 한류 콘텐츠, 관광산업 연계 가능한 문화재 등 전통문화, 5G 산업효과 부각 가능한 인공지능, 모빌리티 연계 콘텐츠 등 ○ 대상국가 : 콘텐츠 시장 전망이 밝고 한류 콘텐츠 점유율이 높은 곳으로 1~ 2개국 예정
지원내용	O 공간구성 고려사항 - 유동인구가 많고 소비 지출이 높은 중심 도심지 - 각 국가의 콘텐츠산업을 대표하는 건물이나 지역
	O 제작방식: XR(VR, AR, MR) 관련 우수 콘텐츠 구매, 또는 기존 콘텐츠로 재제작
	※ 행사 프로그램 구성 추후 변경가능
기대효과	O 기존의 문화, 콘텐츠와 기술이 융합된 체험관 운영을 통해 한류 마케팅 강화 및 이를 통한 실질적인 해외진출 성과 창출

### ●사업절차



※ 세부 일정은 추후 별도 공지

문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 실감콘텐츠 해외 체험관 구축 사업담당자

## 콘텐츠 해외진출 종합 컨설팅 지원

#### ●사업개요

· **사업목적** : 해외진출 단계별 맞춤형 서비스 및 컨설팅 제공을 통한 콘텐츠 수출기반 조성

· 사업기간 : 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · 사업비 [재원] : 2,443백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 콘텐츠수출팀

#### ●사업내용

 콘텐츠수출마케팅플랫폼(WelCon) 운영 및 고도화 - 국내외 콘텐츠 해외 마케팅 담당자의 정보 포털化(해외수출 빅데이터베이스 구축) - 해외비즈니스센터와 연계하여 수출기업이 필요로 하는 현지 시장정보, 트렌드, 소비 행태 등 적시성 있는 정보를 체계적으로 제공 - 국내 콘텐츠기업의 해외 행사&마켓 참가 지원 및 수출현황 관리 ※ 글로벌 마켓/해외 수출상담회 참가신청, 사전 비즈매칭 및 계약실적 등 사후서비스를 일괄적으로 관리할 수 있는 온라인 프로세스 구축 ㅇ 콘텐츠해외진출지원센터 운영 - 콘텐츠비즈니스자무단 운영을 통한 콘텐츠 업계 온·오프라인 해외진출 비즈니스 상담 지원 · 지원분야 : 콘텐츠 산업 관련 법률, 지식재산권, 조세 등 · 지원장르: 게임, 방송, 애니메이션, 캐릭터, 만화, 스토리, 음악, 패션, 문화기술, 디지털콘텐츠, 지원내용 뉴미디어콘텐츠 등 · 신청방법 : 콘텐츠수출마케팅플랫폼(WelCon) 홈페이지 접속(welcon.kocca.kr)→상담요청 내용 작성 및 사업 관련 자료 업로드→자문위원 매칭 진행 ※ 온라인으로만 상담신청 가능 '찾아가는 비즈니스 상담', 해외수출 관련 실무교육 진행 - 국내·외 대표 콘텐츠 행사 연계 콘텐츠기업 수출역량 고도화 (신규) - 콘텐츠기업 수출역량진단 모델 개발 및 진단시스템 구축(Welcon 연계) · 진단 결과를 바탕으로 역량별 · 성장단계별 맞춤형 컨설팅 서비스 제공 - 장르별·마켓별로 분산 추진하고 있는 해외진출 지원사업을 체계화하고, 기업 역량에 따른 해외 진출전략을 수립ㆍ제공함으로써 수요자 중심의 지원체계 구축 · 역량자가진단과 컨설팅 결과에 따른 지원사업 안내 및 해외진출지원센터 상담 연계 ㅇ 해외진출 관련 비즈니스 전문가 상담을 통한 콘텐츠 수출기반 조성 ㅇ 콘텐츠 해외수출을 원하는 콘텐츠기업 대상 맞춤형 정보 제공 및 온라인 콘텐츠홍보관을 기대효과 통한 상시 비즈매칭 서비스 운영 ㅇ 콘텐츠 기업 해외진출을 위한 수출역량 객관적 분석과 단계별 맞춤 진출전략 제공

#### ●사업절차

- 1) 콘텐츠수출마케팅플랫폼 운영(welcon.kocca.kr)
  - · 연중 상시 운영 ※ 행사 참가신청 및 관리는 행사별 이용기간 지정
- 2) 콘텐츠해외진출지원센터 운영
- · 연중 상시 운영
- 3) 콘텐츠기업 수출역량 고도화



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 콘텐츠 해외진출 종합 컨설팅 지원 사업담당자

## 현지화 및 온라인 플랫폼 진출 지원

#### ●사업개요

· 사업목적 : 국내 콘텐츠 해외진출 판로 확대 및 지식재산권 보호를 통한 글로벌 경쟁력 강화

· 사업기간 : 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · 사업비 [재원] : 430백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 콘텐츠수출팀

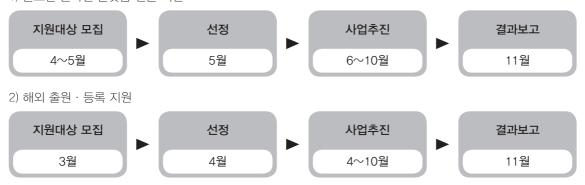
#### ●사업내용

○ 글로벌 온라인 플랫폼 진출 지원
- 글로벌 온라인 플랫폼을 활용한 우수 국내콘텐츠의 온라인 프로모션(마케팅) 지원
· 마케팅용 홍보영상 및 온라인 홍보배너 제작, 번역 등 지원
- 해외 수출행사와 연계한 오프라인 프로모션 지원
○ 해외 출원 · 등록 지원
- 국내 콘텐츠(30개 내외)의 해외 출원 · 등록 지원 및 지식재산권 보호를 위한 저작권 등록 지원(한국지식재산보호원에서 지식재산권 보호를 위한 특허법인 선정)
- 콘텐츠 권리 보호를 위한 교육 및 세미나 개최
※ 지원대상 범위 및 모집 규모는 일부 변동될 수 있음

○ 국내 우수 콘텐츠의 해외진출 홍보 지원 다각화, 한류 소비자 확장
○ 콘텐츠의 지식재산권 권리 확보를 통해 국내 콘텐츠 경쟁력 강화 및 해외수출 활성화

#### ●사업절차

1) 글로벌 온라인 플랫폼 진출 지원



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 현지화 및 온라인플랫폼 진출지원 사업담당자

## 문화콘텐츠 종합 홍보 마케팅

#### ●사업개요

· 사업목적: 국내 콘텐츠 기업의 글로벌 진출 가속화를 위한 한류시장 조성 및 다각화된 비즈니스 진출 지원

· **사업기간** : 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · **사업비 [재원]** : 5,554백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 콘텐츠수출팀

#### ●사업내용

- 권역별 홍보 마케팅 지원(K-콘텐츠 엑스포)
- (K-콘텐츠 엑스포 종합 박람회) 중동, 동남아 등(예정)
  - 수출 관련 유관부처 및 유관기관 협력 종합박람회 개최
  - ·(B2B) 1:1 수출상담회, 네트워킹 / (B2C) 전시체험 및 이벤트, K-Pop 공연 등
- (K-콘텐츠 엑스포 B2B 집중형) 동남아, 중남미 등(예정)
  - ·바이어 초청, 콘텐츠 기업 1:1 비즈매칭 등 비즈니스 마케팅 집중 지원
  - · 1:1 수출상담회 현장 운영

#### 지원내용

- ㅇ 민관협력 콘텐츠 동반진출 지원
- 민간 한류행사 연계 한국 콘텐츠 B2C 홍보 마케팅 지원
  - · K-Pop 콘서트 연계 콘텐츠 및 소비재 프로모션 지원, 콘텐츠 연계 관객참여 이벤트 운영
- ※ 국가 및 시기는 연계 한류 행사에 따라 협의 후 최종 확정
- O 신흥시장 콘텐츠 전시마켓 한국공동관 참가
- 신흥시장 콘텐츠 마켓 한국공동관 참가
  - 한국공동관 등 기업별 상담부스 조성 지원
  - 1:1 비즈매칭 및 홍보 마케팅 등 비즈니스 지원
  - · 참가마켓(안): WCM(러시아), DISCOP 요하네스버그(남아공)

#### 기대효과

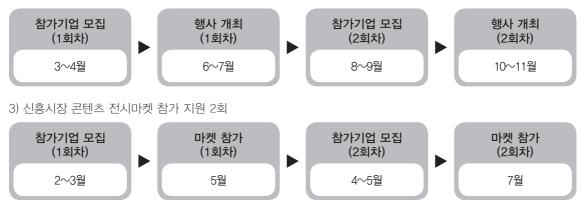
- ㅇ 신흥시장 사업 추진 전 권역 확대, 비즈니스 활로 개척 가속화
- O 한류 관련 산업(관광, 한식, 뷰티 등) 유관기관과의 협업 추진, 한류 조성, 브랜드 제고 및 비즈니스 진출의 융합 시너지 효과 제고

#### ●사업절차

1) K-콘텐츠 엑스포 종합 박람회



#### 2) K-콘텐츠 엑스포 B2B 집중지원



※ 현지 상황 및 유관기관 협력 협의결과, 수교 등 계기성 행사에 따라 개최 권역 및 시기 변동 가능

#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 문화콘텐츠종합홍보마케팅 담당자

## 07

지역사업 보고 사업소개

### 지역사업본부

#### ●본부소개

- 지역주도로 자생력을 갖춘 지역콘텐츠산업육성 환경 기반 구축
- 지역특화 콘텐츠 제작지원 및 마케팅 지원
- 지역 콘텐츠산업 인프라 구축 및 운영 통한 일자리 창출

#### ●2020년 사업내역

(단위: 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고	
	1	실감콘텐츠 제작지원	10,000		
	2	실감콘텐츠 기업지원 인프라 운영	1,500		
실감콘텐츠팀	3	실감콘텐츠 광화문 프로젝트	40,000		
	4	장애학생 실감콘텐츠 드림존 조성	2,000		
	5	실감콘텐츠 사업화 지원	2,034		
		부서 소계	55,534		
	1	지역거점형 콘텐츠기업육성센터	30,380		
	2	지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영	14,000		
	3	지역기반 게임산업 육성	18,000		
	4	지역특화콘텐츠 개발	8,011		
	5	IP융복합 콘텐츠 클러스터 조성	1,400		
지역콘텐츠팀	6	콘텐츠누림터 유지강화	200		
	7	지역특화스토리 프로젝트 지원	600		
	8	대구글로벌게임문화축제 개최	150		
	9	이스포츠 상설경기장 구축	2,400		
	10	지역 공공캐릭터 활성화 지원	500		
	11	음악창작소 프로그램 운영지원	1,500		
	부서 소계 77,141				

총계

132,675백만원

## 실감콘텐츠 제작지원

#### ●사업개요

·사업목적: 문화·체육·관광 분야의 우수한 실감콘텐츠를 발굴, 지원하여 실감콘텐츠시장 활성화

· 사업기간: 2020. 1. 1. ~ 2020. 12. 31.(12개월) · 사업비 [재원]: 10,000백만원 [국고(보조금)]

· **수행부서** : 실감콘텐츠팀

#### ●사업내용

- 주요방향 : 단계별(중소형·글로벌형) 실감콘텐츠 지원 패키지화를 통해 성장주기 맞춤형 제작지원 ○ 지원대상
  - (중소형) 아이디어를 구체화하고 시제품을 제작하여 시장진입 및 사업화 가능성이 높은 프로젝트(법인)
  - (글로벌형) 기획의 완성도가 높고 해외 엔터테인먼트 분야에서 성공, 성과창출을 목표로 하는 기업(법인)
- ㅇ 지원조건
  - (중소형) 2020년 내 상용화가 가능한 수준의 콘텐츠 제작 및 출시
  - (글로벌형) 2020년 내 글로벌시장 출시 및 B2B/B2C 비즈니스 성과창출이 가능한 수준의 콘텐츠 제작
- 지원분야: 문화(엔터테인먼트), 체육(스포츠), 관광 분야 실감콘텐츠

#### 지원내용

ㅇ 지원내용

구분	훈격(규모) 및 상금
중소형	· 1개년 지원(제작+상용화), <b>게임 포함 전 분야</b> 과제당 최대 3억 원* 10개 내외 과제 지원 · 중소 제작사(법인)
글로벌형	· 2개년 지원(제작+사업화), 게임 제외 전 분야 과제당 최대 10억 원*7개 내외 과제 지원 · 중소 제작사(법인), 콘텐츠 제작기업+유통/사업화 기업 공동수급 권장
ICF	· 일반인 체험 전시를 통한 사업화 지원과 수요 창출(B2B, B2C) - 라운드테이블, 공연, 컨퍼런스, 전시, 비즈니스 상담 등
O 므하/에더	데이머트) ᅰ으(ㅅㅠㅊ) 과과 나의의 하요하 고프지 시가코테ㅊ 바구리 시가코테ㅊ

#### 기대효과

○ 문화(엔터테인먼트), 체육(스포츠), 관광 자원을 활용한 고품질 실감콘텐츠 발굴로 실감콘텐츠 시장/수요 창출

#### ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 실감콘텐츠 제작지원 사업담당자

## 실감콘텐츠 기업지원 인프라 운영

#### ●사업개요

· 사업목적 : 콘텐츠산업에 특화된 국내 실감콘텐츠 제작기업에게 '기획-제작-유통'전 주기 생태계 인프라

제공으로 다양한 실감콘텐츠 경쟁력 강화 지원

· 사업기간 : 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31.(12개월) · 사업비 [재원] : 1,500백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 실감콘텐츠팀

#### ●사업내용

	구분	독립공간	열린공간	1인 공간			
	모집기업 수	7개사 (5인실:5개,6인실:1개,10인실:1개)	8개사 (3인실 : 8개)	5개사 (1인실 : 5개)			
	모집대상	우수한 아이디어를 소유한 5년 미만의 실감콘텐츠분야 개발 기업(개인사업자 또는	우수한 아이디어를 소유한 5년 미만의 실감콘텐츠분야 개발 기업(개인사업자 또는 법인사업자)				
	면적	전용 16㎡ 내외	전용 10㎡ 내외	전용 4㎡ 내외			
	입주기간	최대 2년 (기본 1년	최대 2년 (기본 1년 계약, 실적평가 후 → 연장)				
지원내용	지원시설	사무기기, 인터넷, 공용 복합기, 공용 회의실, 세절기, 정수기 등					
	지원혜택	<ul> <li>(인프라지원) 사무공간, 가상 기기 등 제공, 빛마루 영상관련 중·소형 스튜디오, 편집실 등 이용 지원</li> <li>(사업화지원) 성과발표회, 맞춤형 컨설팅, 네트워킹 프로그램 등 운영</li> <li>(사업화자금) 선발된 기업에게 초기 사업 운영을 위한 자금 지원</li> <li>독립공간: 5천만원, 열린공간: 3천만원, 1인 공간: 1천만원</li> </ul>					
	임대관련 비용	- 임대료 : 전액지원 - 관리비(VAT 포함) · 50%지원(23,100원/3.3㎡ x 50%)	<ul><li>임대료: 전액지원</li><li>관리비: 전액지원</li></ul>	- 임대료 : 전액지원 - 관리비 : 전액지원			
		- 독립공간 보증금 : 3개월 관리비 선 징수(임대계약시 납부) ※ 관리비/보증금 단가는 매년 조정 가능					
기대효과	O 콘텐츠산업에 특화된 실감콘텐츠 기업 및 창작자 육성						

#### ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 실감콘텐츠 기업지원 인프라 운영 사업담당자

## 실감콘텐츠 광화문 프로젝트

#### ●사업개요

· 사업목적: 국내 실감콘텐츠의 글로벌 확산을 위한 인프라 구축/운영. 국내 기술기반의 실감콘텐츠산업

활성화를 위한 콘텐츠 제작지원

· 사업기간 : 2020, 1, 1 ~ 2021, 3, 31.(15개월) · 사업비 [재원] : 40,000백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 실감콘텐츠팀

#### ●사업내용

ㅇ 실감콘텐츠 인프라 구축 운영

- 전시체험 공간: 2개 인프라에 다수 인원의 동시 체험이 가능한 특성화된 상설 콘텐츠

체험공간 구축/운영

- 안내시스템 : 인프라 및 인근시설 활용 다국어 쌍방향 소통이 가능한 컨시어지 서비스

구축/운영

- 국민 향유 광화문 실감콘텐츠 제작(8종 내외)

· 동선안내 및 공간체험 콘텐츠(VR 미니버스 등) 제작

· 대·중·소 공연(뮤지컬, 퍼포먼스 등) 콘텐츠 제작

· 엔터테인먼트 콘텐츠(VR게임, K-POP 체험 등) 제작

O 실감콘텐츠 기반조성

- 실감콘텐츠 체험전시 공간구축/운영

- 실감콘텐츠 기획 · 평가 · 관리

· 콘텐츠 발굴기획 및 전략수립(실감콘텐츠산업 실태조사 연구)

· 콘텐츠 운영 · 관리 지원

기대효과

지원내용

○ 박물관, 문화유적, 관광자원이 집약된 광화문 일대를 대한민국 문화의 역사와 미래를 경험할 수 있는 상징적 공간으로 조성

O 5G 시대, 선도적 콘텐츠 기술을 통해 콘텐츠 강국으로서의 정체성과 비전 확보

#### ●사업절차



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 실감콘텐츠 광화문 프로젝트 사업담당자

## 장애학생 실감콘텐츠 드림존 조성

#### ●사업개요

 $\cdot$  **사업목적** : 문화  $\cdot$  체육  $\cdot$  관광 활동 제약이 있는 장애학생에게 국내외 관광, 공연 등의 실감콘텐츠로

간접경험을 제공하여 삶의 질 향상, 장애학생의 신체적 · 정신적 기능을 보완하여 사회활동

참여기회 제공

· 사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31.(12개월) · 사업비 [재원]: 2,000백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 실감콘텐츠팀

#### ●사업내용

지원내용	<ul> <li>○ 장애학생 대상 실감콘텐츠 개발</li> <li>- 관광/체험・감각확장・의료・교육・체육・여가활동 등 장애학생들에게 흥미롭고 활용도 높은 콘텐츠 수요파악 후 개발 추진</li> <li>- 장애유형・정도를 구분하여 대상별 실감콘텐츠 신규 제작</li> <li>- 기존 제작/상용화 실감콘텐츠의 장애환경을 고려한 버전개발</li> <li>○ 장애학생 실감콘텐츠 드림존 5개 내외 조성(특수학교 시설 활용)</li> <li>- 드림존 조성 대상 특수학교 시설 리모델링</li> <li>- 드림존 내 실감콘텐츠 장비 및 콘텐츠 도입</li> </ul>
기대효과	○ 실감콘텐츠의 공공복지 우수사례 확보로 시장투자 유인책 마련 ○ 장애학생 대상 실감콘텐츠 개발 · 도입으로 인한 콘텐츠의 사회적 가치 확대

#### ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 장애학생 실감콘텐츠 드림존 조성 사업담당자

## 실감콘텐츠 사업화지원

#### ●사업개요

· 사업목적 : 실감콘텐츠의 국 · 내외 판로 개척과 저변 확대

· 사업기간: 2020, 1, 1 ~ 2021, 3, 31 · 사업비 [재원]: 2.034백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 실감콘텐츠팀

#### ●사업내용

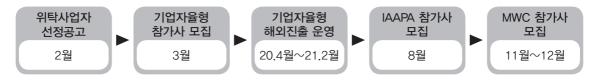
- O 실감콘텐츠 글로벌 레벨업 지원(총 10개 과제)
- 지원목적: 실감콘텐츠 제작지원 우수과제 등의 해외 시장 진출을 위한 장르별
   사업화·마케팅 후속지원
- 지원대상(총 10개 과제)
  - · 2019년 가상현실콘텐츠 제작지원 과제 중 우수과제(5개)
  - · 지원과제 이외 국내 우수 실감콘텐츠(5개)
- 지원내용: 어트랙션, 스포츠, 영상, 애니메이션 각 분야별 해외사업화 지원
- ㅇ 기업자율형 해외진출 지원
- 지원목적: 블록체인, 인공지능, 미디어파사드 등 실험적 프로젝트의 해외진출 활성화
  - 지원대상(총 10개 과제)
    - · 블록체인, 인공지능, 미디어파사드 등 첨단기술을 활용한 해외진출 희망 프로젝트
  - 지원내용: 실감콘텐츠 프로젝트 등의 해외 컨퍼런스, 페스티벌 참가지원
  - \* 타 정부지원 해외진출 프로그램과 중복수혜 불가
  - ㅇ 주요 헤외마켓 전시운영
  - 지원목적: 우수 실감콘텐츠의 성과확산, 판로 개척을 위한 전시운영
  - 지원대상 : 총 30개사 내외=3개 마켓\*10개사
  - 지원내용 : 북미, 유럽, 중동 등 주요지역 해외마켓 한국공동관 참가지원

#### 기대효과

지원내용

- 국내 우수 실감콘텐츠기업의 해외진출 지원을 통해 VR 콘텐츠시장 성장 및 비즈니스 판로 개척에 기여
- ㅇ 미래 유망산업인 실감콘텐츠산업 발전성과에 대한 대국민 인식 확산

#### ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 실감 콘텐츠 사업화지원 사업담당자

## 지역거점형 콘텐츠기업육성센터

#### ●사업개요

· 사업목적 : 지역거점형 콘텐츠기업육성시설 조성 · 운영 통하여 콘텐츠 분야 새로운 지역 일자리 창출 및

콘텐츠 기업 육성 기반 조성에 기여 · **사업기간** : 2020, 1, 1 ~ 2021, 3, 31(15개월) · **사업비 [재원]** : 30,380백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 지역콘텐츠팀

#### ●사업내용

지원내용	<ul> <li>○ 지역거점형 콘텐츠기업육성센터 조성지원</li> <li>- 주요내용: 지역 거점 시설을 활용하여 지역 콘텐츠분야 스타트업 및 중소기업 육성할 수 있는 지역거점 육성센터 조성 지원과 청년 일자리 창출 통한 지역 콘텐츠 생태계 조성</li> <li>- 지원대상: 광역 지방자치단체 (서울, 세종 제외) + 지자체 출연 지역문화산업지원기관</li> <li>- 지원규모: 총 5개소 / 총 24,000백만원(각 4,800백만원)</li> <li>- 지원내용: 신규 센터 공사 및 장비 구축비, 초기 프로그램 운영비 등</li> </ul>
	<ul> <li>○ 지역거점형콘텐츠기업육성센터 운영지원</li> <li>- 주요내용: 기존 구축된 지역거점형 콘텐츠기업육성센터 대상으로 지속적인 지역 콘텐츠기업 육성에 필요한 비즈니스 프로그램 운영, 장소 및 시설임대 등을 위한 지원</li> <li>- 지원대상: '17∼ '19년 기 선정된 6개소(전남, 전북, 충남, 경남, 대구, 인천)</li> <li>- 지원규모: 총 6개 / 총 5,880백만원(각 980백만원)</li> <li>- 지원내용: 지역 기업 육성 프로그램 운영, 센터 운영 경비</li> </ul>
기대효과	○ 지역 내 콘텐츠 기업 육성을 통한 지역 경제 활성화, 수도권-지역 간 콘텐츠산업 격차 해소 ○ 지역기업의 경쟁력 강화를 통해 지역에 양질의 콘텐츠 일자리 창출 및 지역콘텐츠산업 활성화 기여

#### ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 지역거점형 콘텐츠기업육성센터 사업담당자

## 지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영

#### ●사업개요

· 사업목적 : 창작자의 아이디어가 창업으로 이어질 수 있도록 창업이전 단계부터 창업까지 단계별 맞춤형

지원을 통한 양질의 일자리 창출

· 사업기간 : 2020. 1. 1. ~ 2020. 12. 31.(12개월) · 사업비 [재원] : 14,000백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 지역콘텐츠팀

#### ●사업내용

O 지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영지원

- 주요내용 : 콘텐츠 장르간 융합기반 공동 창작과 네트워킹이 가능한 플랫폼 공간을

조성하고 프로그램을 운영하여 새로운 콘텐츠 창작 및 콘텐츠 기반 서비스

사업화 지원

지원내용 - 지원대상 : 기존/신규 지역기반형 콘텐츠코리아 랩 15개소

- 지원규모 : 총 15개소 / 총 12.750백만원(각 850백만원)

※ 기존 : 경기, 경북, 광주, 대구, 부산, 인천, 전남, 전북, 충남, 충북

※ 신규 : 20년 6월 개소예정 - 강원, 경남, 대전, 제주 / 20년 4월 개소예정 - 울산

- 지원내용 : 지역 창작자 육성 프로그램 운영, 랩 운영 경비

기대효과

○ 지역 창작자·기업의 경쟁력 강화를 통해 지역에 양질의 콘텐츠 일자리 창출 및 지역콘텐츠산업 활성화 기여

#### ●사업절차



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 지역기반형 콘텐츠코리아 랩 사업담당자

## 지역기반 게임산업 육성

#### ●사업개요

· 사업목적 : 수도권 지역에 과도하게 편중되어 있는 게임 산업의 불균형 해소 위해 권역별 글로벌게임센터 운영

· 사업기간 : 2020, 1, 1, ~ 2020, 12, 31,(12개월) · 사업비 [재원] : 18,000백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 지역콘텐츠팀

#### ●사업내용

지원내용	<ul> <li>○ 지역기반 게임 산업 육성</li> <li>- 주요내용: 권역별 글로벌게임센터 운영과 거점별 특성화된 게임산업 육성지원을 통한 지역 게임산업 활성화</li> <li>- 지원대상: 지역 글로벌게임센터 10개소</li> <li>- 지원규모: 총 10개소 / 총 18,000백만원(각 1,800백만원 내외)</li> <li>※ 지역 게임 센터: 경기, 경북, 광주, 대구, 대전, 부산, 전남, 전북, 충남, 충북</li> <li>- 지원내용: 지역 게임기업 대상 인큐베이팅-제작지원-유통지원- 인재양성 등지역별 특성화 사업 추진</li> </ul>
기대효과	○ 지역기반 게임기업 육성지원 및 저변 확대를 통한 게임산업의 범국가적 성장 동력화 ○ 게임산업의 국가 균형발전 및 지역 게임산업 활성화

#### ●사업절차

- ㅇ 지역기반 게임기업 육성지원 및 저변 확대를 통한 게임산업의 범국가적 성장 동력화
- ㅇ 게임산업의 국가 균형발전 및 지역 게임산업 활성화

문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 지역기반 게임산업육성 사업담당자

## 지역특화콘텐츠 개발

#### ●사업개요

· 사업목적 : 지역콘텐츠의 발굴, 개발을 통해 지역의 콘텐츠산업을 육성하고 이를 통해 지역일자리 창출과 지역

경제 활성화 실현

· 사업기간: 2020, 1, 1, ~ 2020, 12, 31,(12개월) · 사업비 [재원]: 8,011백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 지역콘텐츠팀

#### ●사업내용

○ 콘텐츠산업 지역거점기관 운영(16개 광역자치단체 지정 문화산업지원기관)

- 지역거점기관별 지역특화콘텐츠개발 과제 자체 공모 및 선정
- 지역 내 콘텐츠산업정책 협의체 운영 및 지원사업 총괄 관리
- ㅇ 지역특화콘텐츠 개발
- 지역특화소재콘텐츠개발지원 : 최대 200백만원, 지역거점기관별 2개 과제 이상 · 지역의 특화된 소재를 활용/연계한 콘텐츠 개발

#### 지원내용

- ㅇ 지역콘텐츠산업 사업화 촉진
- 정책네트워크 강화 : 지역거점기관 협력 네트워크 강화
- 지역콘텐츠 비즈니스 역량강화 및 해외진출 지원(교육, 멘토링, 해외전시·마켓 참가)
- 지역콘텐츠페어(넥스트콘텐츠페어)
- 지역콘텐츠 대표 마켓을 개최하여 콘텐츠 비즈니스 활성화를 통한 지역문화산업 성장 지

#### 기대효과

O 지역의 우수한 소재, 산업(사업)과 연계한 콘텐츠 개발을 지원하여 일자리 창출 등 지역콘텐츠산업 육성 및 활성화 추구

#### ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 지역특화콘텐츠개발 사업담당자

## IP융복합 콘텐츠 클러스터 조성

#### ●사업개요

· 사업목적 : (가칭) IP융복합 콘텐츠 콤플렉스 구축을 위한 기본 및 실시설계 도서 마련

· 사업기간: 2020. 1. 1. ~ 2020. 12. 31(12개월) · 사업비 [재원]: 1,400백만원 [국고(보조금)]

· **수행부서** : 지역콘텐츠팀

#### ●사업내용

지원내용	○ (가칭)IP융복합 콘텐츠 콤플렉스 건립 설계(기본 및 실시설계)도서 마련  - 주요내용  · 예정 공사비에 내에서 설계 및 건축, 토목, 조경, 기계, 전기, 통신, 소방, 지반조사등 전 분야 기본 및 실시설계  * 기본설계: 기본설계도서, 주요공법, 장비, 자재선정 보고서, 관련법률 검토서, 현장조사결과보고서 등  * 실시설계: 실시설계도서, 공사 예정공정표(공사기간 산출근거 포함), 건축 협의도서, 인허가 및 관련법규에 따른 각종 인증 취득 증빙서류 등  ○ 우수 설계도서 마련 및 일정관리를 위한 자문위원 구성 · 운영  - 주요내용  · 구성 : 설계 및 건축관련 전문가 3인 이내  · 역할 : 입찰관련 서류검토부터 산출물 관리까지 전반에 대한 자문  · 운영 : 사업기간 중 월별 1회 내외 자문위원회 개최
기대효과	○ IP융복합 콘텐츠 클러스터 구축 기본 및 실시설계를 통한 효율적인 <del>구축공</del> 사 기반 마련

#### ●사업절차



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ IP융복합 콘텐츠 클러스터 사업담당자

## 콘텐츠누림터 유지강화

#### ●사업개요

 $\cdot$  사업목적 : 콘텐츠 창작  $\cdot$  문화향유 인프라 운영을 통한 일상에서 누리는 국민 문화향유 확대

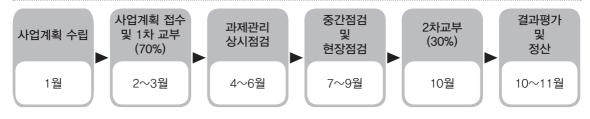
· **사업기간** : 2020. 1. 1. ~ 2020. 12. 31.(12개월) · **사업비 [재원]** : 200백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 지역콘텐츠팀

#### ●사업내용

지원내용	○ 콘텐츠누림터 프로그램 운영지원(180백만원) - 주요내용: 콘텐츠누림터 공간운영 및 프로그램 운영지원 - 지원대상: 청주, 안동, 경산 콘텐츠 누림터 - 지원규모: 총 180백만원(60백만원*3개소 / 지방비매칭 50%)
기대효과	○ 생활밀착형 문화향유 공간운영을 통한 지역민 문화향유 불균형 해소 ○ 지역의 자발적·자율적 활동 프로그램을 지원하여 문화향유 기회 및 계층 확대

#### ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 콘텐츠누림터 사업담당자

## 지역특화스토리 프로젝트 지원

#### ●사업개요

· 사업목적 : 지역 콘텐츠 코리아 랩 중심 지역 소재와 스토리에 대한 저변 확대 및 지역 인프라 활용 교육을

통한 지역 문화향유 기여

· **사업기간**: 2020, 1, 1, ~ 2020, 12, 31,(12개월)

· **사업비 [재원]** : 600백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 지역콘텐츠팀

#### ●사업내용

○ 지역스토리 육성 지원사업(420백만원) - 지원대상: 지역 CKL 운영 거점기관 중 지정된 7개 기관 - 지원내용 : 지역 주민 및 작가 대상 일반 교육 및 스토리 발굴 심화 교육 프로그램 운영 지원 - 지원규모: 60백만원, 7개 과제 ○ 지역 스토리 피칭 행사 개최(130백만원) - 지원대상 : 국내 투자 피칭을 희망하는 지역 소재 기반 원천 스토리 10개 작품 내외 - 지원내용 : 피칭 행사 개최를 위한 사전 역량 강화 교육 제공 및 피칭 개최 - 일시/장소: 장르별 마켓 및 컨퍼런스 연계 예정 지원내용 작품 모집 및 선정 피칭 사전 교육 운영 피칭 행사 개최 피칭 행사 개최 및 행사 한국콘텐츠진흥원 피칭 역량 강화 교육 및 연계 네트워킹 웹사이트 통해 작품 장르별 멘토링 운영 (비즈매칭) 지원 (6~7월 예정) 모집 및 선정(5월 예정) (7~8월 예정) ※ 지원 규모 및 일정은 향후 변경될 수 있음 ㅇ 지역 이야기 산업 저변 확대 및 사업 활성화 기대효과 O 지역 기반 인프라(콘텐츠코리아랩) 활용 지역 주민 문화 향유 기회 확대

#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 지역특화스토리 프로젝트 사업담당자

## 대구글로벌게임문화축제 개최

#### ●사업개요

·사업목적: 게임과 문화가 융합된 콘텐츠 및 다양한 게임문화 체험행사를 통한 지역게임 산업발전과

건전한 게임문화 인식 확산

· 사업기간 : 2020. 1. 1. ~ 2020. 12. 31.(12개월) · 사업비 [재원] : 150백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 지역콘텐츠팀

#### ●사업내용

지원내용

O 대구글로벌게임문화축제 개최

- 행사명: 대구글로벌게임문화축제 e-Fun

- 개최일정: 2020년 8~9월 중 2일간 (예정)

- 행사내용: 게임영상콘서트, e스포츠 대회, 게임잼 운영 등

기대효과

O 게임문화 축제를 통한 시민 참여형 건전게임문화 환경조성

#### ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 대구글로벌게임문화축제 개최 사업담당자

## 이스포츠 상설경기장 구축

#### ●사업개요

· **사업목적** : 이스포츠 상설경기장 안정적 구축 및 민-관 협의체 운영

· 사업기간 : 2020. 1. 1. ~ 2020. 12. 31.(12개월) · 사업비 [재원] : 2,400백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 지역콘텐츠팀

#### ●사업내용

O 2019년 기 선정된 광역지방자치단체 + 지역문화산업지원기관 3개소

주관기관	공동주관기관	참여기관
부산광역시	부산정보산업진흥원	_
광주광역시	광주정보문화산업진흥원	조선대학교, 호남대학교
대전광역시	대전정보문화산업진흥원	대전광역시e스포츠협회

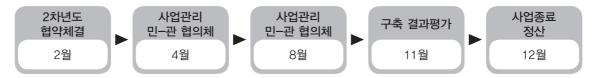
#### 지원내용

- ㅇ 지원규모 : 총 3개 / 각 8억 원
- ㅇ 이스포츠 상설경기장 구축
- 주요내용
  - 이스포츠 상설경기장 안정적 구축
  - · 이스포츠 상설경기장 운영 민-관 협의체 운영
    - \* 이스포츠 상설경기장 활성화 및 산업 연계 방안 모색
  - · 이스포츠 상설경기장 통합 BI 제작

기대효과

O 이스포츠 상설경기장 구축을 통한 지역단위의 이스포츠 생태계 조성 · 활성화

#### ●사업절차



문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 이스포츠 상설경기장 사업담당자

## 지역공공캐릭터 활성화 지원

#### ●사업개요

·사업목적: 지역·공공 캐릭터 대국민 인지도 제고 및 활용 독려를 통한 지역/정책 브랜드 강화.

지역 관광 활성화 유도

· **사업기간** : 2020, 1, 1, ~ 2020, 12, 31,(12개월)

· **사업비 [재원]** : 500백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 지역콘텐츠팀

#### ●사업내용

○ 2020 대한민국 지역·공공 캐릭터 대상(우리동네 캐릭터 대상) 개최

- 개요 : 지역·공공 캐릭터 중 우수한 캐릭터를 선정 및 시상, 후속 홍보 지원

- 신청자격: 대한민국 정부 및 지자체, 공공기관 등에서 제작한 캐릭터

- 선정방식 : 대국민 투표, 전문가 평가

지원내용

O 2020 대한민국 지역 · 공공 캐릭터 축제 개최

- 개요 : 지역·공공 캐릭터 홍보관 및 퍼레이드, 이벤트 등 대국민 참여 축제

- 내용 : 지역  $\cdot$  공공 캐릭터 홍보 이벤트, 체험 프로그램 등

O 수상작 사업화 지원

- 2018~20년 수상작 대상 사업화 지원 프로그램 운영(캐릭터 홍보 및 사업화 컨설팅 등)

기대효과

O 지역·공공 캐릭터를 활용 지역 산업의 연계 육성을 통한 선순환적 산업 구조 조성

O 지자체 등 기관의 지역·공공 캐릭터의 관심 제고를 통한 지속적. 효율적 관리

O 지역·공공 캐릭터의 사업화 모델 구축, 관련 산업 내 발전 및 확산

#### ●사업절차



#### 문의처 대표번호: 1566-1114 ▷ 지역공공캐릭터 활성화 사업담당자

## 음악창작소 프로그램 운영지원

#### ●사업개요

- · 사업목적:
  - 지역뮤지션 창작역량강화 및 지역민 문화향유 확대를 통한 지역음악 활성화
  - 음악창작소 관계자 쇼케이스 및 네트워킹 개최를 통한 지역 음악산업 활성화 도모
- · **사업기간** : 2020. 1. 1. ~ 2020. 12. 31.(12개월)
- · **사업비 [재원]** : 1,500백만원 [국고(보조금)]
- · 수행부서 : 지역콘텐츠팀

#### ●사업내용

○ 음악창작소 프로그램 운영지원(1,200백만원)

- 주요내용 : 음악창작소 공간운영 및 프로그램 운영지원

- 지원대상: 전국 13개 음악창작소(예정)

- 지원규모: 1개소당 100백만원 이내(지방비매칭 50%)

지원내용

○ 음악창작소 쇼케이스 및 네트워킹 지원(275백만원)

- 주요내용 : 쇼케이스 및 네트워킹 지원

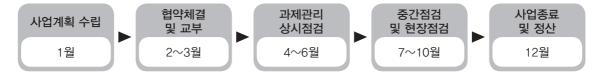
- 지원대상: 지역음악창작소 발굴 우수 뮤지션 및 음악창작소 관계자 등

※ 지원 내용 및 일정은 향후 변경될 수 있음

기대효과

- O 지역의 역량있는 뮤지션 발굴을 통한 음악산업 저변 확대로 신한류 성과창출 기여
- ㅇ 지역 주민 문화향유 기회 확대를 통한 지역문화산업 균형발전 도모

#### ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 음악창작소 사업담당자

08

정책금융팀 사업소개

### 정책금융팀

#### ●본부소개

콘텐츠가치평가 고도화를 통한 정책금융 확충

- 콘텐츠가치평가 중심 정책금융 강화
- 투자 유망기업 발굴을 위한 콘텐츠기업 발굴 · 육성 플랫폼 구축
- 콘텐츠산업 중견기업 육성을 위한 콘텐츠 특화보증 도입

#### ●2020년 사업내역

(단위 : 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고
정책금융팀	1	콘텐츠가치평가센터 운영	950	
	2	콘텐츠기업 투융자기반 조성	800	
	3	방송영상진흥재원 융자 지원	13,000	
부서 소개			14,750	

총계

## 콘텐츠가치평가센터 운영

#### ●사업개요

· **사업목적** : 콘텐츠가치평가서비스를 통한 민관 금융권 투 · 융자 유인

· **사업기간** : 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · **사업비 [재원]** : 950백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 정책금융팀

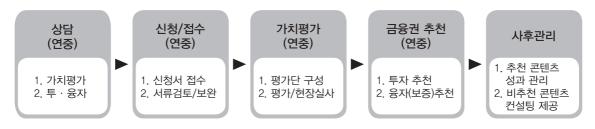
#### ●사업내용

ㅇ 콘텐츠가치평가서비스 제공 - 개요: 콘텐츠의 사업화 가능성(완성·흥행)을 종합평가하여 금융권에 추천함으로써 자금조달을 지원하는 서비스 - 장르: 게임·영화·방송·애니메이션(TV용)·뮤지컬 \* 음악 · 이러닝 · 만화 · 캐릭터 하반기 시행 예정 - 신청: 콘텐츠가치평가 사이트(assess,kocca,kr) 연중 상시 신청 - 내용: 콘텐츠 가치평가 시행 후 평가보고서 제공 지원내용 ㅇ 가치평가 연계 투자 추천 - 연계 펀드: 가치평가 1호펀드(타임와이즈인베스트먼트), 2호펀드(캐피탈원) - 대상 : 콘텐츠가치평가 일정 등급 이상 프로젝트 - 규모: 1~10억 원 내외(펀드 투자심의위원회 결정에 따름) o 투 · 융자 추천 안내 및 상담제공 - 투 · 융자 추천 : 콘텐츠가치평가 보고서 연계 금융권(VC, 시중은행 등) 추천 \* 투자자 워크숍 등을 통해 우수 콘텐츠가치평가 프로젝트 소개 - 상담제공: 프로젝트 맞춤형 정책금융 및 민간금융 상품 안내/컨설팅

ㅇ 신뢰 있는 콘텐츠가치평가서비스 제공을 통해 금융권의 투융자 확대 유인 및

#### ●사업절차

기대효과



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 콘텐츠가치평가서비스 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변통될 수 있습니다.

콘텐츠기업의 자금난 해소

## 콘텐츠기업 투융자 기반조성

#### ●사업개요

· 사업목적 : 콘텐츠산업에 대한 민관 투 · 융자 인프라 조성

· 사업기간 : 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31 · 사업비 [재원] : 800백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서: 정책금융팀

#### ●사업내용

- ㅇ 콘텐츠기업 특화보증 지원
- ① 기업보증: 기획보증, 제작보증, 사업화보증
- 장르: 게임·영화·방송·애니메이션(TV/극장용)·캐릭터·음악·만화·뮤지컬·출판· 지식 정보·콘텐츠솔루션
- 규모: 기획보증(3억원 이하), 제작보증(5억원 이하), 사업화보증(10억원 이하)
- 방법 : 가치평가 및 추천위원회를 통한 보증 추천(신용보증기금)
- ② 신한류보증
- 장르: 게임·영화·방송·애니메이션(TV용)·뮤지컬(음악·이러닝·만화·캐릭터하반기 예정)
- 규모: 수출계획단계(1억 원 내외). 수출계약단계(신용보증기금 기업 한도 이내)
- 방법: 추천위원회를 통한 보증 추천(신용보증기금)
- ㅇ 문화산업 완성보증

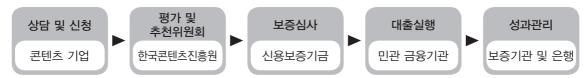
지원내용

- 장르 : 게임 · 영화 · 방송 · 애니메이션(TV용) · 뮤지컬(음악 · 이러닝 · 만화 · 캐릭터 하반기 예정)
- 요건 : 선판매 계약, 제작비 조달, 채권 양도 등
- 규모: 30억 원 이하
- 방법: 가치평가 및 추천위원회를 통한 보증 추천(신용보증기금)
- 통합 IR
- 유망 콘텐츠 발굴 · 육성을 위한 콘텐츠 팜 시스템(Contents Farm System) 운영
- 콘텐츠 투자유치 플랫폼(KNock) 개최
- · 기업 수준별 '교육→컨설팅→모의피칭→피칭' 기회 제공
- ㅇ 투융자 활성화 기반구축
- ① 금융캐피탈리스트 교육 : 금융권/투자자 대상 콘텐츠산업 교육 시행
- ② 문화산업전문회사 등록/변경: 문화산업전문회사 등록/변경 검토→ 등록증 발행
- ③ 정책금융 포럼 : 콘텐츠금융 활성화 포럼 개최
- ④ 투자자 워크숍: 투자자/금융권 관계자 네트워킹 및 우수 콘텐츠 소개

기대효과 ㅇ 콘텐츠기업이 필요한 시기에 자금을 공급받을 수 있는 종합 투융자 연계 체계 마련

#### ●사업절차

○ 콘텐츠기업 특화보증(기업보증, 신한류보증)/완성보증 ▶ 기관 간 연계 운영



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 콘텐츠기업 투융자 기반조성 사업담당자

## 방송영상진흥재원 융자 지원

#### ●사업개요

· 사업목적 : 방송영상 콘텐츠 제작 인프라 구축 및 콘텐츠 창제작을 위한 융자 지원

· 사업기간: 2020, 1, 1 ~ 2020, 12, 31

· **사업비 [재원]** : 13,000백만원 [기타(방송영상진흥재원)]

· 수행부서: 정책금융팀

#### ●사업내용

O 방송영상진흥재원 융자 지원

- 자격: 케이블T√채널사용사업자(PP)(공공채널사업자 제외) 및 방송영상독립제작사

\* 방송영상독립제작사 : 문화체육관광부의 방송영상독립제작사 신고필 업체

\* PP : 방송사업자 채널에 송출 중인 법인(신청일 현재 기준)

- 분야

ㆍ 방송프로그램 제작비 융자 지원

· 디지털방송 시설구축 융자 지원

・ 방송프로그램 인건비 융자 지원

– 상품

분야별	융자 기간	융자한도	연이율(%)
방송프로그램 제작비 지원	2년	15억원	1,80
디지털방송 시설구축 지원	2년	15억원	1.80
방송프로그램 인건비 지원	1년	10억원	1,80

- 연2회 융자신청 공고 : 2월, 8월 예정

기대효과

지원내용

○ 콘텐츠기업의 창작 역량 및 해외수출 경쟁력 강화를 위한 방송영상물 제작 및 제작시설 구축 지원

#### ●사업절차



#### 문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 방송영상진흥재원 융자 지원 사업담당자

# KOCCA KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

09

공정상생 지원다 사업소개

#### 공정상생지원단

#### ●공정상생지원단소개

- 콘텐츠공정상생센터 운영을 통한 콘텐츠 분야 불공정거래 관행 개선
- 노무환경 (52시간 관련 등) 변화에 대처하기 위한 맞춤형 컨설팅 및 기업 노무교육 추진으로 고용변화 환경 대처
- 콘텐츠성평등센터 운영을 통한 콘텐츠 분야 젠더 감수성 제고와 성희롱, 성폭력 예방교육을 통한 성평등 문화 확산
- 대중문화예술지원센터 운영을 통한 대중문화예술산업 종사자들의 권익보호와 건강한 대중문화산업 생태계 조성을 위한 정책개발과 실행을 지원

#### ●2020년 사업내역

(단위: 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고
공정상생지원단	1	공정한 문화 생태계 구축지원	4,173	
부서 소계			4,173	

총계

## 공정한 문화 생태계 구축지원

#### ●사업개요

· **사업목적** : 사회적 가치 구현을 통한 사람 중심문화 구현 및 공정한 문화 생태계 구축

·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31 · **사업비 [재원]** : 4,173백만원 [국고(보조금)]

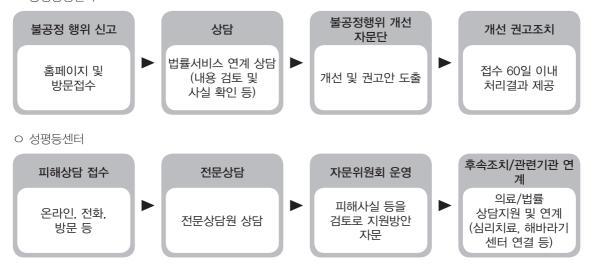
· 수행부서 : 공정상생지원단

#### ●사업내용

지원 내용 및 대상	○ 콘텐츠 공정상생센터 - (신고센터 운영) 불공정 행위 피해사례 신고·접수·상담(B2B, B2L) - (음원 사재기) 사재기 의심 관련 사항 신고·접수·상담 - (법률상담) 공정한 계약문화 조성을 위한 노력 · 계약협의, 계약서 작성 등 계약추진 관련 사항에 대한 법률자문 지원 등 - (노무컨설팅) 근로기준법 개정에 따른 콘텐츠 업계 노무 컨설팅, 온오프라인 Q&A, 상담 지원
	○ 콘텐츠 성평등 센터 - (심리상담·치료지원) 피해자의 심리적 어려움 회복 위한 심리상담 및 치료지원 - (의료지원) 성폭력 피해로 인한 병원 치료가 필요한 경우 의료지원 - (법률상담지원) 법률전문가를 통해 피해사실에 대한 법률상담 및 민형사상 소송 자문지원, 긴급상황 발생시 협력기관과 연계한 소송지원 - (성평등교육 및 인식개선지원) 성폭력 예방캠페인, 성폭력 예방 및 성평등 교육지원 - (신고/상담/사후관리) 신고 접수부터 상담 및 치유를 위해 유관협력기관과 연계한 원스톱 서비스 지원, 2차 피해예방
	○ 대중문화예술지원센터 - (증명서 발급) 기획업 등록을 위한 종사경력증명서, 등록교육 이수확인서 발급 - (소양교육/심리상담) 청소년 연예인 · 연습생 대상의 소양교육 및 심리상담 지원 - (법률자문) 대중문화예술과 관련한 법률 상담 및 자문
	○ 시상식/교육 - (대중문화예술상) 대중문화예술의 발전에 기여한 대중문화예술인 발굴·포상 - (대중문화예술제작스태프대상) 대중문화예술의 발전에 기여한 제작스태프 발굴·포상 - (역량강화교육) 대중문화예술 제작스태프 전문성 강화 교육 프로그램 운영
기대효과	○ 콘텐츠산업 내에서 권익보호, 불공정 행위 근절, 성폭력 예방을 통한 콘텐츠산업 내 공정한 환경 조성 및 사람중심 문화 확산

#### ●신고절차

ㅇ 공정상생센터



문의처 대표번호 : 대중문화예술지원센터 1588-2594 공정상생센터 070-5167-3500 성평등센터 1670-5678

## 10

콘텐츠분쟁 조정위원회 사무구 사업소개

#### 콘텐츠분쟁조정위원회 사무국

#### ●소개

· 설립근거: 텐츠산업진흥법 제29조(분쟁조정위원회의 설치 등)

#### 텐츠산업진흥법 제29조(분쟁조정위원회의 설치 등)

- · 콘텐츠사업자 간. 콘텐츠사업자와 이용자 간. 이용자와 이용자 간의 콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁을 조정(調停)하기 위하여 콘텐츠분쟁조정위원회를 설치함, 다만, 저작권 · 방송통신과 관련한 분쟁은 해당 법률의 규정에 따름
- · 콘텐츠분쟁조정위원회 사무국을 문화산업진흥 기본법 제31조에 따른 한국콘텐츠진흥원(KOCCA)에 둠
- · 설립목적 : 콘텐츠사업자간, 콘텐츠사업자와 이용자간, 이용자와 이용자 간의 콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁을 조정하여 공정, 신뢰할 수 있는 콘텐츠 산업환경 조성
- · 설립일: 2011, 4, 15.
- · 조직
  - ㅇ 조직 : 4개 분과 구성 / 제1분과(게임), 제2분과(영상), 제3분과(지식정보), 제4분과(기타)
  - ㅇ 구성인원: 정원 30명 / 현원 30명 (여성위원 13명, 43.3%)

분야	법조계	콘텐츠산업계	학계	이용자 단체	계
인원	16명	8명	4명	2명	30명

#### · 주요 사업

- ㅇ 사전 분쟁예방 : 이용자 보호
  - 이용자보호 캠페인, 콘텐츠사업자의 이용자보호지침 준수여부 실태조사
  - 이용자 피해상담 콜센터 운영 및 관련 법제도 개선
- O 사후 분쟁해결 : 콘텐츠 분쟁조정
  - 콘텐츠 분쟁사건 처리(접수, 상담, 합의알선, 조정회의 개최 등)
  - 조정위원회 운영, 분쟁해결 정보공유, 유관기관 협력, 관련 법제도 개선
- · 2020년도 예산 (국고보조): 699백만 원

#### ●2020년 사업내역

(단위: 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고
콘텐츠분재조정위원회 사무국	1	2020년 콘텐츠분쟁해결지원	699	
	699			

## 2020 콘텐츠분쟁해결지원

#### ●사업개요

· 사업목적: 콘텐츠의 유통 및 거래에 관한 이용자의 기본 권익을 보호하고 관련 분쟁을 조정하여 신뢰기반의

콘텐츠 산업 환경을 조성 ·사업기간: 2020. 1. 1 ~ 2020. 12. 31

· **사업비 [재원]** : 699백만원 [국고(보조금)] · 수행부서: 콘텐츠분쟁조정위원회 사무국

#### ●사업내용

- O 사전적 분쟁예방 강화
  - 상담전용 콜센터(Tel: 1588-2594) 운영
  - 콘텐츠 이용자보호를 위한 분쟁예방 홍보 추진
  - 콘텐츠이용자보호지침 개정 등 관련 제도 개선
  - 콘텐츠분쟁조정위원회 기능 강화를 위한 중재도입 관련 연구
- O 사후적 분쟁해결 지원
  - 조정관련 상담. 합의권고, 조정회의 개최 등 분쟁해결 지원
  - 조정사례집 발간, 조정사건처리시스템 운영
  - 사무국 운영지원 등

#### ㅇ 조정위원 구성 및 조정절차 개선

#### 지원 내용 및 대상

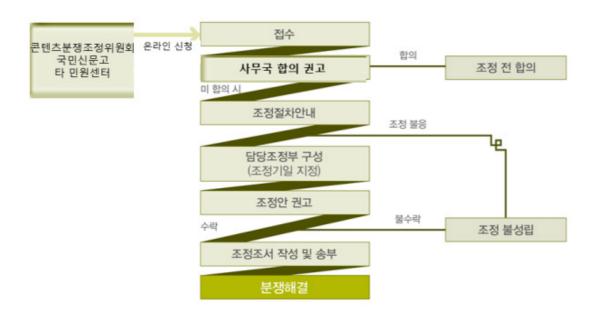
- 4기 조정위원 구성 및 출범식
- 관련 법·제도 지원: 콘텐츠산업진흥법령, 조정규정 개정 등
- 콘산법 조정규정 개정 검토
- 조정위원 및 사무국 직원 전문교육 실시
- 콘텐츠분쟁해결 관련 정보공유
- 콘텐츠분쟁조정 포럼 개최
- 콘텐츠 업계 분쟁이슈 및 해결방안 공유 간담회
- ㅇ 콘텐츠 국제분쟁 사전 예방 및 협력 체계 구축
  - 국제분쟁조정기관(WIPO, ICC 등)과의 교류협력 지속
  - 국제분쟁조정 관련 조정제도 홍보·상담 활성화
- ㅇ 대내외 협력채널 구축
  - 협업기관 간 온라인 민원연계 및 상담 정보공유
  - 협회단체, 장르별 유관기관 등과 협력 네트워크 구축

#### 기대효과

- O 각종 콘텐츠 분쟁의 원만한 해결을 통해 콘텐츠 산업의 신뢰성 제고
- ㅇ 콘텐츠 이용자 보호를 위한 분쟁예방 홍보 등을 통한 자율적 피해예방과 건전한 이용환경 조성

#### ●조정절차

#### 콘텐츠 분쟁조정위원회 조정절차



문의처 대표번호 : 1588-2594 -> 콘텐츠 이용자피해 콜센터







#### 유럽

파리 코리아센터 2019. 11. 20 개소 센터장 **①** 직원 **③** 



#### 미국

**LA 코리아센터** 2003. 7. 1 개소 센터장 **①** 직원 **③** 



#### UAE

UAE한국문화원 2016, 3, 1 파견 마케터 **①** 



베트남 하노이 한국문화원 2019, 9, 26 파견 마케터 **①** 



## 글로벌 콘텐츠시장 진출의 전진기지



중국

**북경 코리아센터** 2001, 10, 9 개소 센터장 **①** 직원 **③** 



중국

심천 소프트웨어산업단지 2017. 12. 21 개소 센터장 **①** 직원 **③** 



일본

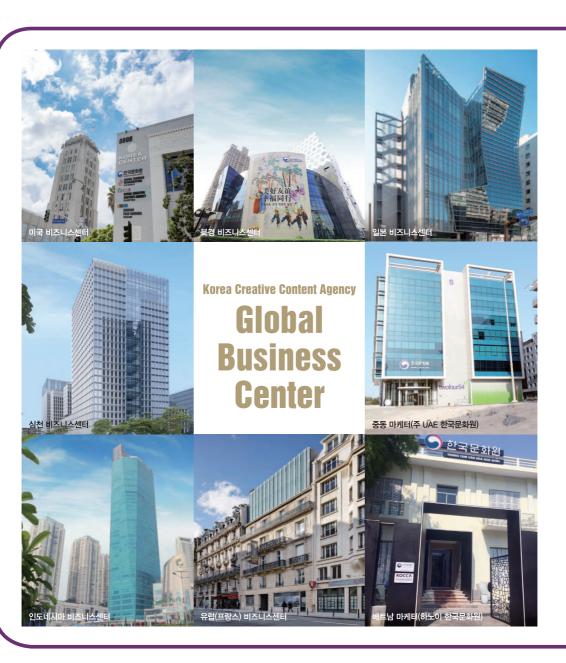
**동경 코리아센터** 2001, 5, 2 개소 센터장 **①** 직원 **③** 



인도네시아

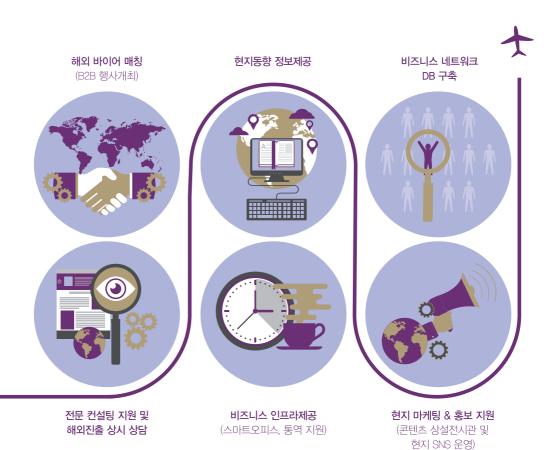
**자카르타 APL 타워** 2016. 10. 12 개소 센터장 **①** 직원 **③** 





## ─ 국내 최대 규모 콘텐츠 글로벌 거점!

한국콘텐츠진흥원 해외 비즈니스센터는 글로벌 콘텐츠 시장 진출을 희망하는 한국 콘텐츠 기업의 현지 시장 개척을 지원합니다.

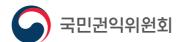




## 공공재정환수법 2020.1.1.시행

공공재정지급금 허위청구, 과다청구, 목적 외 사용하는 경우

- 부정이익의 환수
- 제재부가금 최대 5배 부과
- 명단공표





## 주지 않습니다 받지 않습니다

한국콘텐츠진흥원 청렴콘텐츠공모전 대상 수상작



한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

HAPPY NEW YEAR

## 주지 않습니다. 받지 않습니다. 청렴한 KOCCA!

#### <u>청탁금지법</u>

직무와 관련한 금품수수 원칙적 금지

예외적으로 가능한 원활한 직무수행, 사교·의례·부조 목적의 경조사비, 선물상한액

경조사비: 5만원

결혼·장례 ※화환, 조화 10만원

선 물: 5만원

※ 농수산물, 농수산가공품 10만원, 금전, 유가증권(상품권 등) 제외

음 식 물: 3만원

그러나 직접적 이해관계자와는 일체의 음식물, 선물, 경조사비를 주고받을 수 없음

#### 부패신고

상담 : 국번없이 1398 신고 : 1398.acrc.go.kr

#### 신고대상

- 공직자가 지위, 권한을 남용하거나 법령위반을 통해 사익을 도모하는 행위
- 2) 예산집행, 재산관리, 계약과정에서 공공 기관에 재산상의 손해를 가하는 행위
- 3) 위 행위에 대한 은폐를 강요, 권고, 유인 하는 행위

신고방법: 인적사항, 기명의 문서, 부패 행위 증거를 확보하여 방문, 우편, 청렴 신문고를 통해 신고

보호제도: 신분보장, 비밀보장, 신변보호

기타보호

**포상금** 대상가액의 4~30% (최고 30억원) **보상금** 최고 2억원

#### 공익신고

상담 : 국번없이 110 또는 1398

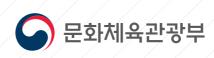
신고: 1398.acrc.go.kr

신고대상: 6대 분야(건강, 안전, 환경, 소비자이익, 공정경쟁, 기타 공공의 이익)의 284개 법률을 위반한 공익침해행위가 발생하였거나 발생할 우려가 있을 경우

신고방법: 인적사항 (변호사 대리신고 가능), 공익침해행위를 하는 자, 공익침해 행위 내용, 공익신고의 취지와 이유가 기재된 문서를 인터넷(청렴신문고), 우편, 팩스로 제출

보호제도: 비밀보장, 신변보호, 기타보호

**포상금** 대상가액의 4~30% (최고 30억원) **보상금** 최고 2억원



한국콘텐츠진흥원

