

한국콘텐츠진흥원

2012년 사업계획(안)

2011년 12월



미션
MISSION

콘텐츠산업 진흥으로
국가의 창조경제를 선도한다.

비전
VISION

세계를 감동시키는 우리 문화, 우리 콘텐츠
- 세계 5대 콘텐츠산업 강국을 견인하는 "창조적 진화집단" -

성과표
PERFORMANCE

미국시장 수출 연 30% 증대
중국시장 수출 연 25% 증대

2014년 매출 88.8조원
연평균 성장율 5%

공공기관 경영평가
최우수 기관 실현

전략목표
STRATEGIC GOALS

전략목표 1
글로벌 시장
진출 확대

전략목표 2
미래 콘텐츠
시장 선점

전략목표 3
콘텐츠 산업
핵심기반 육성

전략목표 4
지속가능
경영체계 확립

전략과제
STRATEGIC TASKS

1 해외 유통
네트워크 확대

4 차세대 콘텐츠
성공모델 발굴

7 우수 스토리
발굴과 상업화

10 성과지향
경영관리 내실화

2 글로벌 콘텐츠
제작지원 강화

5 고부가가치
CT R&D 촉진

8 창의인재 양성과
산업공급

11 상생·협력 경영
활성화

3 선진 금융 투자
모델 구축

6 산업선도
전략 정책 개발

9 첨단 콘텐츠
제작 인프라 확충

12 미래 대응
조직경쟁력 강화

□ 다국적 콘텐츠 협력 강화

● 세계 시장 진출을 위한 공동제작 프로젝트 확대

- 방송, 애니, 게임, 만화 등 공동제작 프로젝트 추진으로 글로벌 콘텐츠 제작기회 확대
 - * 우수만화 글로벌 프로젝트 지원(28억원), 글로벌 애니메이션 본편 및 공동제작 지원(24억원), 방송문화교류 지원(4.2억원) 등

● 한류 콘텐츠 유통네트워크 강화

- 해외시장 서비스를 위한 온라인 플랫폼 서비스 기반 구축과 제공
 - * 게임 글로벌서비스 플랫폼 사업(40억원), 스마트콘텐츠 글로벌서비스 플랫폼 구축(50억원) 등
- 해외 유통 네트워크의 개발과 확대, 국내외 수출 프로모션 강화
 - * 중동 로드쇼 개최, 중남미 수출상담회 등 신흥시장 확대 개척(7억원)
 - * 방송(BCWW), 게임(G-Star), 캐릭터(캐릭터페어) 외에 국내개최 국제마켓 신설 운영 (아시아 뮤직마켓, 13억원)
 - * K-pop 해외 쇼케이스 개최, 해외 주요 페스티벌 참가지원(13억원) 등
- 미국, 중국, 일본, 유럽 사무소 외에 신흥시장 진출을 위한 거점 마련(상해, 파리, 동남아시아 등 인력 파견 검토)

● 취약부분 경쟁력 강화를 통해 고품질 콘텐츠 창출 지원

- 방송콘텐츠 사전제작 지원을 통해 제작사의 권리 확보와 불공정 거래관행을 개선
- 아케이드, 보드 등 취약 게임 플랫폼 활성화 지원
 - * IAAPA(아케이드), SPIEL(보드) 등 해외마켓 참가 지원(1.2억원)
 - * 상품권 수수료(102억원)를 활용한 아케이드 게임 활성화 사업에 집중 투입 검토(제작지원, 테스트베드 구축 등)
- 국내 인식이 부족한 방송콘텐츠 포맷의 제작지원 강화(12.8억원)

□ 선진 콘텐츠 투자금융 지원모델 구축

● 금융지원제도 다각화로 우수 콘텐츠 제작 활성화

- 콘텐츠 공제조합 설립과 운영 추진
- 완성보증제도 활성화를 통해 350억원 보증지원 시행

● 민간, 해외자본 유입 제고를 위한 투명한 투자시스템 구축

- 문화산업전문회사(SPC)와 콘텐츠 가치평가모델 적용 확대
- 외국 투자자본 유치, 금융권 인식개선, IR, 컨설팅 제공 등 원스톱 금융지원 시스템 마련

□ 지속성장을 위한 차세대 콘텐츠 시장선점

● 차세대 콘텐츠 동반성장 협력사업 활성화

- 차세대 콘텐츠 동반성장 지원 프로그램을 확대(69.5억원)하여 스마트콘텐츠 동반성장 이니셔티브 마련
 - * 대기업과 중소 콘텐츠기업 간 콘텐츠 분야의 동반성장 컨소시엄 지원
⇒ 상호 강점 활용 극대화

● 차세대 콘텐츠의 제작 저변 확대와 해외 진출 성공사례 창출

- 스마트 콘텐츠 기업의 창업지원과 기업역량 강화 지원을 위한 스마트콘텐츠센터 구축(35억원)
- 글로벌 서비스플랫폼과 지역별 맞춤형 홍보, 프로모션 지원(50억원)

● 시장선점을 위한 직·간접 지원체계 강화

- 시장 선도형 3D·가상현실·CG 제작 지원을 통해 차세대콘텐츠 산업의 시장경쟁력 확보(85억원)
- 산업계 수요에 부합하는 전문인력 배출(60억원)과 공동제작 인프라의 지속적인 확충으로 3D 콘텐츠 제작 활성화(90억원)

III | 2012년 세부사업계획(요약)

□ 콘텐츠 핵심자원 확보로 산업의 활력소 제공

● 문화원형 활용 장려와 우수 스토리 상품화 지원 강화

- 문화원형에 대한 홍보 강화와 대국민 서비스 확대
- 스토리 공모대전 수상작 국내외 퍼칭 확대로 상품화 지원 강화(10억원)
* 원내 제작지원 사업으로 연계 지원할 수 있는 방안 검토

● 콘텐츠 창의인재 양성사업 확대

- 창의인재가 재능을 예비인재에게 전수하고 콘텐츠 일자리 창출로 확산시키는 문화콘텐츠 창의인재 동반사업 추진(45억원)
- * 학교와 기업 중 선별한 플랫폼 기관 내에서 멘토(현장인력)와의 도제식 현장실습 실시

● 대중예술 산업화 지원사업 추진

- 대중예술인지원센터 운영을 통해 대중문화 예술인에 대한 체계적인 활동지원 시스템 구축
* 교육, 상담, 활동지원, 시장정보 및 인명록 관리 등

● 인문학, 감성 기반 문화예술 산업화 기술 R&D 확산

- 문화예술산업 첨단화 기술개발 신규 도입(70억원)
* 지능형 공연 기술개발, 첨단 전시기술개발, 국악 맞춤형 핵심기술개발 추진
- * 3D입체영상·저작도구 개발, 디지털 훈민정음 프로젝트 추진

□ 수요자 중심의 정책개발 역량 강화

● 범 국가 정책 의제화를 위한 정책지원 기능 강화

- 콘텐츠진흥기본계획 수립 지원과 콘텐츠 미래전략 포럼 운영 등
- 지역문화산업워크숍 내실화 등 지자체의 콘텐츠 정책 지원

● 시장수요 분석능력 강화로 지원사업의 효과 극대화

- 문화산업 통계, 백서·동향분석, 종합정보 확대 제공(7억원)
- 해외콘텐츠 시장조사 외에 국가별 경쟁력 관계를 파악하여 해외진출 전략 제시(2억원)

1. 콘텐츠 제작 지원

▣ 방송영상콘텐츠 제작 활성화(52.8억 원)

● 방송영상콘텐츠 제작지원(35억원)

- 다큐멘터리, 미니시리즈, 단막극 등 우수 방송영상콘텐츠 지원 등
- ☞ 다큐멘터리 10편 내외(총 18억원), 미니시리즈 1편(총 5억원), 단막극 10편 내외(총 10억원)

● 방송영상콘텐츠 창작기반구축(5억원)

- 방송대본 DB화 및 열람 서비스 운영(db.kocca.kr), 방송작가 국제포럼 개최 등

● 방송콘텐츠 포맷제작지원(12.8억원)

- 우수 방송포맷 제작지원, 국제포맷워크숍 개최 등

▣ 게임콘텐츠 제작 지원 및 게임문화 조성(293억 원)

● 게임콘텐츠 창작환경 조성 및 글로벌 서비스 지원(90억원)

- 미래 게임시장에서 글로벌 경쟁력을 갖출 수 있는 게임 제작지원
- 국산 온라인게임의 해외 직접서비스를 위한 플랫폼, 마케팅, 고객대응, 결제 등 지원

● 모바일게임 산업 육성을 위한 기반 조성(50억원)

- 모바일게임센터 운영과 입주기업 인큐베이팅 프로그램 운영
- 기획, 제작, 현지화, 번역, 마케팅 등을 지원하는 모바일게임 글로벌 퍼블리싱 지원

● 게임 과몰입 예방 및 해소(23억원)

- 게임 과몰입 해소를 위한 예방교육과 상담 지원

☞ 학교 내 게임 과몰입 진단·상담 지원 확대(16개시도 교육청), 게임 과몰입 실태조사 실시

☞ 게임문화교실 운영(16만 여명)과 전문강사 양성

● 기능성게임 활성화 지원(19억원)

- 다양한 목적의 기능성게임을 사회 제 분야에서 활용하도록 지원

- ☞ 기능성게임 5개 과제 제작지원(치매예방, 다문화가정, 장애학생, 전통문화, 교과 학습(G-러닝) 등)과 홍보를 위한 기능성게임 포털운영('12. 1월 오픈)
- ☞ 보드게임공모전, 전국 보드게임대회 개최, 기능성게임 효과검증 모델 연구
- ☞ 한중 기능성게임 경진대회 등 기능성게임페스티벌 개최지원

● e스포츠 활성화 지원(4억원)

- 국내 e스포츠 현안 해결방안 마련과 전국 규모 e스포츠대회 개최를 통한 종주국 위상 강화

- ☞ 제4회 대통령배 전국아마추어e스포츠대회-본선 개최(10월~11월)
- ☞ 제8회 전국장애인e스포츠대회-본선개최(8월~9월)
- ☞ e스포츠-게임산업 상생협의체 운영(1월~7월)

● 한중게임문화축제 개최(2억원)

- 한국과 중국 게임기업 간 교류의 장 마련

- ☞ 제4회 한중게임문화축제 개최(11월 / G★2012 연계)

● 경품용 상품권 수수료 운용(102억원)

- ※ 재원 : 경품용 상품권 수수료 및 이자 수입
- 수수료 운영위원회 운영과 수수료 활용 사업계획 수립, 추진

● 게임 국가기술 자격검정 시행(3억원)

- 국가기술자격법에 따라 게임국가기술자격 검정 3종목 수행

▣ 만화·캐릭터·애니메이션 제작지원 (174.4원)

● 만화창작기반조성(8.4억원)

- 작가들의 매체연재지원, 신인작가 발굴 등 지원

● 우수만화 글로벌 프로젝트지원(28억원)

- 글로벌 프로듀싱 지원 : 만화의 해외공동제작지원
- 장편만화 제작지원, 한류소재 만화제작지원, 만화 원작·원화 프로모션 지원

● 만화오픈마켓 유통지원(5억원)

- 뉴미디어에 적합한 글로벌 스마트 만화 신규 제작과 해외 진출 지원

● 글로벌 애니메이션 본편 및 국제공동제작 지원(24억원)

- 글로벌 시장에서 성공가능성이 높은 국산 애니메이션 본편 제작지원

● 우수 애니메이션 후속시즌 제작지원(12억원)

- 성공한 애니메이션의 후속 작품 제작을 위하여 시청률 등 일정한 자격 조건을 충족한 애니메이션 제작지원

● 프리프로덕션 및 단편 애니메이션 제작지원(14억원)

- 국내외 투자유치를 위한 애니메이션 프리프로덕션 및 국제영상제 출품을 위한 단편 애니메이션 제작 지원

● 산학 애니메이션 스튜디오 제작지원(12억원)

- 산학이 공동으로 기획·제작하는 극장용, TV 시리즈용 등의 상업용 창작애니메이션 제작지원

● 극장용 애니메이션 프로모션 지원(10억원)

- 극장 개봉이 예정된 국산 장편애니메이션을 대상으로 광고, 홍보 및 프로모션 비용 지원

● 캐릭터 창작역량강화 지원(8억원)

- 캐릭터 창작 인프라 강화를 위해 창작 신규 캐릭터 빌굴과 국산 캐릭터를 활용한 캐릭터 매뉴얼북 제작 지원

● 국산캐릭터 개발 프로젝트 지원(50억원)

- 국산캐릭터 타겟과 스토리텔링을 통한 비즈니스 역영 확대를 위해 캐릭터 상품 개발과 캐릭터 스토리텔링 지원, 지역 전통소재 캐릭터 개발 지원

- 국산캐릭터의 홍보 및 프로모션을 위해 생활밀착형 캐릭터 홍보공간 구축

● 아시아애니메이션공동체 협력지원(3억원)

- 아시아 국가 간 애니메이션 공동제작·투자유치 등 비즈니스 공동시장 창출

▣ 대중문화 콘텐츠 지원(44억 원)

- K-Pop 제조업 동반진출 지원(12억원)
 - 해외 주요 음악마켓, 페스티벌 연계 K-Pop 쇼케이스 개최(2회)
 - 해외 주요 페스티벌 참가 지원(10팀 내외)
- 글로벌 뮤직 네트워크 구축 지원(13억원)
 - 아시아 음악산업 상호교류 확대를 위한 아시아 뮤직마켓 개최(10월)
 - 음악 비즈 마켓, 컨퍼런스, 쇼케이스·뮤직페스티벌 개최
- 대중음악 창작기반 강화(7.2억원)
 - 우수 인디 뮤지션 발굴과 창작활동 및 대중음악 공연 인프라 지원
- 한국 패션문화의 해외진출 지원(10억원)
 - 뉴욕패션위크와 연계하여 컨셉코리아 프로젝트의 지속적인 추진
 - 패션 프리젠테이션, 비즈니스 쇼룸 운영, 국내외 홍보마케팅 지원 등
- 대중문화예술인 지원센터 운영(1.9억원)
 - 대중문화예술인 심리상담과 법률자문 지원, 대중문화예술상 시상식 개최
 - 대중문화예술인 소양교육, 청소년 연예인 부모대상 세미나 개최 등

▣ 문화원형 디지털콘텐츠 서비스운영(5억원)

- 문화원형 이용 기반 확대로 문화산업 창작 활성화
 - 문화원형콘텐츠 정보를 필요로 하는 고객이 쉽고 빠르게 정보를 얻을 수 있도록 대국민 서비스 활성화
- 문화콘텐츠닷컴 통합 포털 운영
 - 기개발 과제를 시대별·콘텐츠별 재분류하여 서비스
 - 모바일 문화원형 콘텐츠 겸색서비스 구축, 민간 포털과 연계한 API 서비스
- 문화원형 개발 결과물 홍보강화
 - 문화원형 콘텐츠 활용 아이디어 공모전과 컨퍼런스
 - 실수요자와 일반국민 인지도 확대 홍보 프로그램, 역사교사 문화원형 연수

▣ 투자·금융 지원(5억 원)

- 콘텐츠 완성보증제도 운영
 - 완성보증 대상 추천위원회와 관리위원회 운영
 - 콘텐츠 완성에 필요한 제작자금을 보증기관의 보증을 통하여 응자

2. 콘텐츠 해외진출 지원

▣ 콘텐츠 수출 지원(74.4억 원)

- 해외 전시참가 지원(28억원)
 - 해외 주요 전시회에 『한국공동관』을 개설, 업계의 해외 마케팅 지원
 - * 2012년 Kidsscreen Summit(애니메이션), Licensing International Expo(캐릭터), Frankfurt Book Fair(만화), MIPTV(방송), E3(게임) 등 총 21개 해외전시 참가 예정
 - 진흥원이 참가하지 않은 해외 마켓이나 지역에 업체가 참가하여 수출 성과가 있을 경우 제반 경비 지원
- 신시장 개척지원(7억원)
 - 신홍시장 수출상담회 개최로 우리콘텐츠 해외진출 확대(중동, 중남미)
- 글로벌콘텐츠센터(GCC) 운영(13억원)
 - 비즈니스데스크(상담센터) 법률·특허 등 상담대상 특수분야 확대예정
 - 현지진출을 위한 업체 번역·법무 등 수시 종합지원 추진예정
 - 원활한 현지지원을 위한 해외사무소와의 연계 강화
- 게임수출 활성화 지원(6.4억원)
 - 온라인게임 수출상담회 개최(한국, 중국, 독일)
 - 취약플랫폼인 아케이드와 보드게임 한국공동관 운영 지원
- 해외 사무소(미·중·일·영) 현지 비즈니스 매칭 및 상담 지원(20억원)
 - 해외사무소에서 국내업체와 해외업체간의 비즈매칭 및 상담 지원

▣ 국제 견본시 개최(24.5억 원)

● [캐릭터] 서울 캐릭터라이선싱페어 개최(6억 원)

- 아시아 최대의 캐릭터 라이선싱 마켓 플레이스 개최
- 개최 일시 및 장소 : '12. 7월 / 코엑스
- 국내외 업체간 1:1 비즈매칭, 캐주얼컨퍼런스, 보드게임콘 등 개최

● [방송] 제12회 국제방송영상견본시 개최(9.5억 원)

- 방송영상 콘텐츠 유통 전시회(B2B) 및 각종 부대행사 운영
- 개최 일시 및 장소 : '12. 9월 / 코엑스

● [종합] 국제콘텐츠컨퍼런스 DICON 개최(3억 원)

- 문화 콘텐츠 전 장르의 최신 글로벌 트렌드를 공유하고 글로벌 기업과 국내 기업체의 네트워킹을 지원하는 국제 컨퍼런스
- 개최 일시 및 장소 : '12. 9월 / 코엑스
- 모바일콘텐츠어워드, CT포럼과 연계 개최

● [게임] 지스타(G★) 개최(6억 원)

- 국제 게임전시회를 통한 국산게임의 글로벌 리더십 강화 및 수출증대
- 개최 일시 및 장소 : '11. 11월 / 장소 미정
- 국내외 게임업체 전시회, B2B 네트워크 파티, 대한민국 게임대상 등 연계

▣ 콘텐츠 해외교류 지원(15억 원)

● 우수 국산 방송영상물의 현지화를 위한 재제작 지원(10억 원)

- 번역, 자막, M/E 대체, 더빙, 녹음, 종합편집 등

● 전략시장(미국, 중국 등) 진출 지원

- 미국내 코메리칸 3차 멘토 선정, 멘토 세미나 2회 개최
- 한중 협력포럼(CHI-KO 포럼) 및 한일콘텐츠비지니스 포럼 개최

● 국제방송문화 교류지원(4.2억 원)

- 쌍방향 교류인 방송콘텐츠 국제공동제작을 통한 한류 지속·확산
- 한·중 수교 20주년(2012년) 기념 KBS-CCTV 국제공동제작 지원

● 한·중·일 문화콘텐츠산업 포럼(0.5억 원)

- 아시아 콘텐츠산업 전문가, 업계 및 정부 관계자간 인적 네트워크 형성
- 한·중·일 문화콘텐츠산업 교류활성화를 통해 실질적인 협력 프로젝트 개발과 동반성장을 위한 한·중·일 간 파트너십 강화

▣ 2012 대한민국 콘텐츠 어워드 (3.8억 원)

● 국산 콘텐츠의 성공적인 해외진출 사례, 우수한 콘텐츠 포상을 통한 수출 장려

- 2012 대한민국 콘텐츠 어워드 시상식 개최('12. 12월 예정)
- 해외진출유공자포상, 방송영상그랑프리, 만화/캐릭터/애니메이션 대상, 차세대콘텐츠대상 통합 개최

3. 문화기술(CT), 차세대콘텐츠 육성

▣ 문화기술(CT) 기반조성 및 사업화(32억 원)

● 선도적 콘텐츠 신시장 창출을 위한 문화기술 기획·평가·관리(23억 원)

- 콘텐츠/예술/관광/스포츠 연계 창조적“문화 R&D”정책 추진체계 구축
- 글로벌시장에서 강점이 될 수 있는 신개념 콘텐츠상품 발굴을 위한 문화기술 전망 수립('13년도 과제기획에 반영)

- 콘텐츠 기업의 창작개발 촉진을 위한 CT 기술인증 추진
- 문화기술(CT) 중장기정책 및 현장 수요에 기반한 R&D 과제 기획 추진

● CT R&D 결과활용을 위한 기술이전·사업화 촉진 지원(9억 원)

- R&D 성과정보 상시 제공(온라인-CTRD, 오프라인-문화기술정보집)
- 문화기술 R&D 성과발표회 및 기술이전 설명회 개최

☞ 기술 교류 및 투자유치, 최신 기술정보 공유를 위한 성과발표회 개최(연 1회)

☞ 국내 지역 콘텐츠 개발사의 기술역량 강화를 위한 지역연계 기술이전 설명회개최(연 3회)

- 기술이전(기술활용) 콘텐츠기업을 대상으로 기술적용 타당성, 기술가치, 시장성, 성공 가능성, 사업화전략 등 기술 사업화 진단 컨설팅 지원

- 기술사업화정보집 발간 및 기술 전시 홍보 지원

☞ 문화기술 심층리포트, 문화기술 R&D 성과조사분석 보고서 발간, 해외전시 지원

▣ 첨단 융복합 콘텐츠 기술개발(550억 원)

- 고품질 콘텐츠의 제작서비스에 필요한 융합형 콘텐츠 핵심기술 개발(425억원)
 - 게임, 영상·뉴미디어, 가상현실, 융복합, 공공문화, 창작, 서비스R&D 분야의 산업혁신을 위한 핵심기술개발지원
 - 콘텐츠 산업현장에 활용 가능한 사업화 중심의 기술개발 지원
- 문화예술 첨단화 기술개발 지원(70억원)
 - 문화예술 산업(공연, 전시, 공예, 국악 등)의 창작역량 강화와 고부가 가치 산업화를 위한 첨단화 기술개발지원
- 글로벌 프로젝트 기술개발 지원(35억원)
 - 글로벌 진출이 가능한 콘텐츠 프로젝트의 R&D 지원
- 문화기술 공동연구센터(20억원)
 - 광역권별 특화산업과 연계한 연구개발, 인력양성, 산업화지원, 네트워크 구축 등의 R&D 지원

▣ 차세대융합형 콘텐츠 및 디지털콘텐츠 산업육성(146억 원)

- 국내외 메이저 CG프로젝트 제작지원 및 CG기업 글로벌 시장 진출 지원(50억원)
 - 유망 국내 CG 프로젝트·CG 데모영상 제작지원
 - 미국, 중국 등 CG 전략 시장에서의 마켓 참가 활동 지원
 - 최신 CG 관련 국내외 기술·산업 정보 제공 및 네트워킹 지원
- 가상현실 기술을 활용한 신규 융합형콘텐츠 상용화 지원(25억원)
 - 스마트기기, 증강현실, 공연/전시, 테마파크/복합 분야 등
- 차세대 콘텐츠 동반성장 지원(71억원)
 - 중소 콘텐츠 기업의 제작 역량과 글로벌 경쟁력 강화, 기업의 성장 지원

▣ 스마트콘텐츠 산업 육성(신규)(85억 원)

- 스마트콘텐츠 제작 인프라 조성(35억원)
 - 소규모 개발사 대상의 인큐베이팅, 교육, 컨설팅 등의 지원을 통해 제작 경쟁력 강화 및 기업 경쟁력 제고
- 스마트콘텐츠 해외 진출 활성화(50억원)
 - 해외 직접 서비스에 필요한 온라인 네트워크 설비를 구축·제공하고, 유망 국내 콘텐츠의 현지 마케팅·홍보 활동을 지원

▣ 3D 콘텐츠 산업육성(90억 원)

- 3D 입체영상 콘텐츠 제작지원을 위한 중계차 시스템 구축(80억원)
 - 3D 입체영상 지방 광역대 지원을 위한 중계차 시스템 구축
 - 콘텐츠 제작지원과 기존의 스튜디오 공간 활용을 통한 3D 입체영상 산업 활성화 지원
- 초기시장 활성화를 위한 공공목적성 3D콘텐츠 발굴 지원(10억원)
 - 교육·관광·체육 등을 공공 소재의 3D 콘텐츠 제작 지원
 - 3D콘텐츠 전시회 참가 지원 및 국내외 시장 동향·정보 제공

4. 창의인재 양성 및 산업기반 조성

▣ 이야기 산업 활성화 지원(9.8억 원)

- 글로벌시장에서 경쟁력 있는 스토리, 스토리텔러 발굴, 육성
 - 2012 대한민국 스토리공모대전 개최
- ☞ 총상금 4억5천만원(17편, 대상 1억원, 최우수상 5천만원, 우수상 2천만원)
- 스토리 공모전 수상작 사업화 지원
 - ☞ 2011 공모전 수상작 스토리 컨설팅 (2012. 2월)
 - ☞ BCWW 2011 신화창조 프로젝트 피칭(2012. 8월)
 - ☞ 제17회 부산국제영화제 아시아필름마켓 신화창조 프로젝트 피칭(2012. 10월)
- 콘텐츠창의워크숍 교육 운영, 스토리창작스쿨 교육 운영

▣ 창의숙성 과정 지원(45억 원)

- 멘토·멘티 도제시스템을 통한 창의숙성과정 운영
 - ‘현장인력을 창의숙성과정‘멘토(전문가)’로 발굴, 밀착관리체계 구축
 - 도제시스템을 집단창작 개념과 현장교육실습에 접목(산학일체형)

☞ 멘토 96명 발굴, 창의인재 240명 양성

- 콘텐츠분야 창조활동 지원 온라인 커뮤니티 구축
 - 전문가, 교육생 DB 및 협업시스템 구축

▣ 콘텐츠 분야별 전문교육(99.6억 원)

- 3D 입체콘텐츠 전문인력양성(60억 원)
 - 제작 인력의 원활한 공급으로 3D입체 콘텐츠 산업 지원
 - 3D 입체콘텐츠 선진제작기술의 조기 습득을 통해 해외시장 진출을 선도할 리더급 제작핵심인재 양성

☞ 3D입체 스페셜리스트 양성 교육(10프로젝트, 100명)

☞ 3D입체 전환 재교육(35과정, 840명), 3D입체 차세대 인재 양성 교육 (5과정,60명)

- 콘텐츠 핵심인력양성(22억 원)

- 콘텐츠산업계에서 요구하는 현장 중심형 창의적 핵심인재 육성

☞ 예비인력대상 방송영상, 게임제작, 기획창작 등 10개 과정 150명 교육 예정

☞ 현업 전문인, 창작자 대상 8개 과정(전략지역연수 등) 130명 교육 예정

- 콘텐츠 채용 지원(2.8억 원)

- 콘텐츠 산업 인력 수급을 지원하고 우수 인재의 취업과 경력개발 지원

- 사이버콘텐츠아카데미 통합 운영(11.4억 원)

- 산업 전문인력의 업무수행능력 향상을 위한 고품질 온라인 교육과정 운영

☞ 문화콘텐츠, 방송분야 온라인 교육과정(150과목) 운영(26,000명 교육 예정)

☞ 온라인 교육과정 신규 및 보완과목 개발(8과목)

- 드라마프로듀서 스쿨 운영 지원(3.4억 원)

- 드라마의 글로벌시장 경쟁력 강화를 위한 창의적 드라마 프로듀서 양성

▣ 국내외연계 융합형 교육과정 지원 (47.7억 원)

- 해외전문가 연계 프로젝트교육
 - 해외 Technical Director, 제작자 등 문화콘텐츠 산업의 전문가가 참여하는 프로젝트 및 콘텐츠기업 지원

☞ 국내외 연계 프로젝트 지원 : 12개 프로젝트 (총 180명 교육)

☞ 지역 아카데미 지원 : 4개 지역 (총 100명 교육)

- 산학 맞춤형 인력양성 지원

- 게임, 영상관련 국내대학 계약학과 운영 지원
 - 2012년 2월 107명(채용조건형) 취업, 8월 15명(재교육형) 졸업
 - 산업계맞춤형인력양성사업 협약체결

- 콘텐츠 융합형교육 활성화지원

- 아카데미 연계 해외석사과정 지원 총17명(‘11년 7명, ’12년 10명)
 - 국내대학 융합형 콘텐츠과정 운영 지원 총10개 대학

▣ 지식서비스분야 아이디어상업화지원(25억 원)

- 창의적인 우수 아이디어 발굴과 창업을 위한 제반지원

- 지식서비스분야의 우수 아이디어 발굴, 콘텐츠 제작지원
 - 분야 : 9개분야(게임, 만화, 영화, 애니메이션, 방송, 캐릭터, 출판(전자), 음악, 융복합)
 - 1인 창조기업 창업을 위한 인프라 지원

▣ 콘텐츠 유통환경 선진화(39억 원)

- 국가디지털콘텐츠식별체계(UCI) 구축(15.6억 원)

- 국가디지털콘텐츠식별체계(UCI) 참여기관 33개 운영 중
 - 2012년 UCI 확산보급 지원사업을 통해 참여기관 38개로 확대 예정

- 디지털콘텐츠 거래인증 및 품질인증제도 활성화

- 거래인증 시스템 개발 및 시범서비스 운영
 - 품질인증 평가·관리체계 시범적용 : 9개 온라인 사이트 인증 평가

- 콘텐츠산업 공정거래 환경조성
 - 전국 단위 콘텐츠 공정거래 법률자문단 운영, 교육프로그램 운영
 - 콘텐츠 공정거래 소송지원 및 공정거래 법제도 연구

- 국산 캐릭터의 홍보·마케팅을 위한 유통 전문매장 조성·운영(7.6억원)
 - 유통전문매장 조성 지원(1개소, 500백만원)
 - 유통전문매장 마케팅·운영 지원(200백만원)

▣ 제작 인프라 지원(478억원)

- 일산 한류월드 내 방송영상 콘텐츠 One-Stop 제작지원을 위한 “디지털 방송콘텐츠 지원센터” 건립(412억원)
 - 13년 지원센터 완공을 위한 12년 건축, 기계설비, 전기설비, 정보통신 설비공사 추진 (※ 사업공정율 70% 달성목표)
- HD드라마타운 건립 추진(29억원)
 - 대전시 엑스포공원내 부지에 HD드라마타운 조성('11~'14년, 885억원)
- 콘텐츠 제작센터(DMS, 방송회관) 운영
 - 독립제작사, 케이블PP사 등에 제작시설 및 전문기술 인력 제공
- 영세 콘텐츠 제작사 지원을 위한 누리꿈스퀘어 공동제작센터내 편집지원 시설, 색보정 시설의 업그레이드 및 3D VFX용 렌더팜 시스템 구축(12억 원)
- 콘텐츠산업 정보포털 및 도서관 운영(10억원)
 - 국내외 콘텐츠산업 관련 시장동향, 기술개발 현황, 해외기업 제품정보 등 최신 뉴스 수급을 통한 적시 정보제공 서비스 지원
 - 콘텐츠 제작업체 및 관련학과, 연구기관 대상 전문도서관 운영

▣ 콘텐츠 분쟁조정지원과 이용자보호 활성화(8억원)

- 콘텐츠 분쟁조정

- 콘텐츠 상담, 합의권고, 분쟁조정에 이르는 원스톱 분쟁해결
- 콘텐츠 분쟁조정 컨퍼런스, 워크숍 개최, 자동상담 시스템 구축
- 콘텐츠 분쟁조정 네트워크 구축과 콘텐츠 분쟁조정 활성화 관련 홍보

● 콘텐츠 이용자보호 활성화

- 콘텐츠 사업자 약관 모니터링 및 콘텐츠 모니터 운영
- 콘텐츠 이용자보호지침, 표준약관 등 이용보호 법제도 연구
- 콘텐츠 이용피해 온, 오프라인 상담과 상담사례집 발간

5. 정책개발 및 조사연구

▣ 콘텐츠산업 통계조사 및 백서발간(9억원)

- 콘텐츠산업 통계조사·온라인 통계정보서비스 운영
 - 국가승인통계로서 5,500개 콘텐츠사업체 실태조사 및 보고서 발간(12월)
- 7종(콘텐츠/만화/애니메이션/캐릭터/음악/게임/방송영상) 산업백서 발간
 - '10 콘텐츠 산업백서(8월), '11 만화/애니/캐릭터/음악/게임/방송(12월까지)

▣ 콘텐츠산업 동향분석(2억원)

- 분기별 콘텐츠산업 동향분석을 통해 단기 현안 및 중장기 산업 분석
 - 분기별 총괄편(1권) 및 산업장르별(8권) 보고서 총 36권 발간 예정

▣ DC산업 종합정보 서비스 제공(3억원)

- 해외 콘텐츠산업 국가경쟁력 조사
 - 해외 콘텐츠산업 국가경쟁력 평가지표 개발, 5개국(미국/일본/독일/중국/영국/한국) 경쟁력 비교조사
 - 월간 콘텐츠시장 동향정보 제공(12개 협단체/기업의 생산정보 연계) 등

▣ 콘텐츠산업 제도정책 개선 등 (5억원)

- 콘텐츠의 창작, 유통, 소비 전반에 관한 제도개선 및 정책연구 추진
 - 콘텐츠산업 미래전략 포럼 운영, 콘텐츠산업 중장기 정책 연구, 한중 FTA 대응책 마련 및 글로벌시장 진출 활성화, 방송정책 법제도 연구
 - 전국 문화산업 정책워크숍 및 지역문화산업 클러스터평가 컨설팅 등
- 게임 현안 협의체 운영 및 정책과제
 - 게임산업 중장기계획 수립, 게임산업 정책과제, 게임문화 동향 등