

# 2019

## 한국콘텐츠진흥원 지원사업 설명회

---

2019.1.8(화) 10:00~18:00  
COEX 1층 그랜드볼룸(북문)



# 2019

## 한국콘텐츠진흥원 지원사업 설명회

---

2019.1.8(화) 10:00~18:00  
COEX 1층 그랜드볼룸(북문)

# CONTENTS

## KOCCA

2019년 한국콘텐츠진흥원, 새롭게 도약하겠습니다.	8
2019년 콘텐츠지원사업, 이렇게 달라집니다.	9
2019년도 한국콘텐츠진흥원, 본부별 / 팀별 예산현황	10

## 본부별 사업소개

게임본부	12
방송본부	24
지역사업본부	40
문화기술본부	54
해외사업본부	62
기업인재양성본부	76
대중문화본부	98
콘텐츠분쟁조정위원회	134
공정상생지원단	140
대중문화예술지원센터	143

## 부록

사무소 소개(국내)	144
사무소 소개(국외)	145
정부 보조금 부정수급 신고센터 안내	146
부패신고 안내	147
공익신고 안내	148



한국콘텐츠진흥원



# 2019년도 한국콘텐츠진흥원 새롭게 도약하겠습니다.

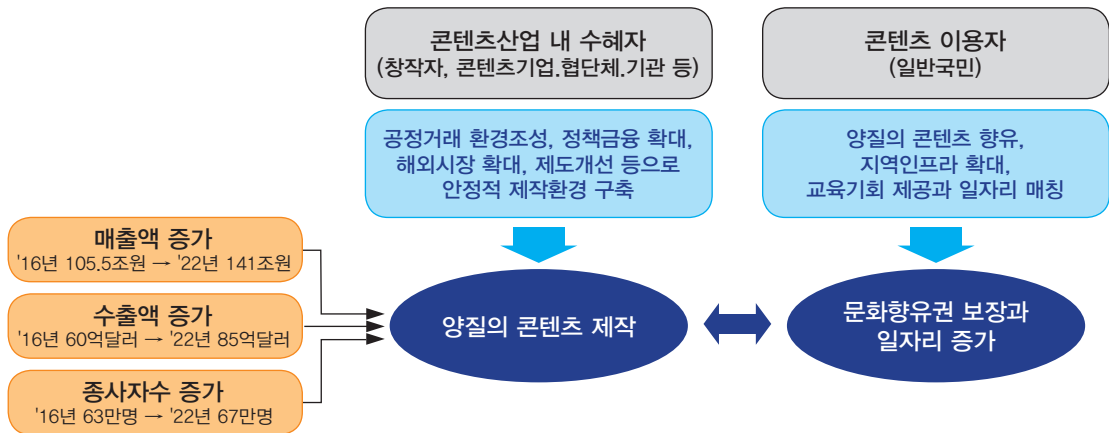
누구나  
콘텐츠로 일상을  
풍요롭게

KoCCA

## 추진방향

민생경제 활성화를 통한 '사람이 있는 문화' 실현을 위해 수요자 중심의 콘텐츠 산업 진흥 추진

- 산업 내 수요자와 콘텐츠의 최종 향유자(일반국민)를 고려한사업과 정책을 기획, 실행
- 산업의 수요를 키우고, 그 결과로 양질의 콘텐츠를 생산, 국민이 이를 향유·확산하는데 주력



## 핵심 추진과제

1

공정환경 조성을 통한 산업수요 증대

- 산업 내 노동환경 개선
- 거래환경의 불공정 관행 개선

2

공공서비스 확대·개선을 통한  
일자리 중심 경제 실현

- 신한류를 통한 해외시장 확대
- 인력양성과 일자리 매칭 강화
- 정책금융 확대

3

혁신성장을 통한 미래 산업기반 구축

- 콘텐츠 확장 신사업-신기술 육성
- 콘텐츠산업 제도혁신

4

지역과 함께 성장하는 콘텐츠

- 지역인프라, 거버넌스 확대
- 콘텐츠 향유문화 확산

# 2019년도 콘텐츠지원사업, 이렇게 달라집니다.

## 1. 공정한 심사 - 누구나 인정하고, 산업계가 납득할 수 있는 심사체계를 갖추겠습니다.

- 공정평가 담당관 제도 도입**
  - 심사평가의 공정 진행 여부를 판단하는 참관인
  - 평가위원을 비롯한 공진원 내부 간사, 피평가자 모두에 대한 감시자의 역할
  - 변호사/유관기관/시민단체 등 130여명으로 담당관 풀 구성
- 심사평가위원 검증위원회 운영**
  - 심사평가위원의 전문성 검증 및 전문분야 분류 검토
  - 내부의결로 등록여부를 결정하던 기존 방식에서 탈피하여 산업계 인사 9인, 내부 2인으로 구성
  - 심사평가위원 전문성 강화 및 자질 향상 기대
- 평가과정에 대한 투명한 공개**
  - 평가위원 추출 및 섭외 과정 영상 녹화
  - 선정평가 종료 후 평가위원 실명 공개
  - 평가결과 작성기준 강화 및 상세 총평 공개
- 평가위원 자격요건 강화**
  - 기존 현행 업력 5년 이상에서 10년 이상으로 요건 상향
  - 심사평가위원 검증위원회와 공정평가담당관을 통한 2단계 검증
- 효율적 평가운영**
  - 기존 수기평가에서 전자평가시스템으로 전환
  - 과제 내용에 대한 평가와 기업재무상태에 대한 평가를 분리

## 2. 열린 지원 - 모든 국민이 누릴 수 있고, 산업양극화를 해소하는 지원을 하겠습니다.

### 이행보증보험증권 제출의무 전면폐지

- 담보 및 연대보증 부담을 완화하여 영세기업 응모 기회 확대
- 산업계 내 양극화, 기울어진 운동장 바로잡기 기대

### 단년도 회계주의 준수로 인한 지원사업 사이클 개선

- 해를 넘겨 운영하던 이월사업들을 현행법(회계연도 독립의 원칙) 체계에 맞춰 단년도 사업으로 운영
  - \* 이월사업의 경우 연도가 바뀔 때와 사업이 종료되었을 때 두 번 정산하는 문제 발생
- 조기 공모(1월~2월 중)를 통해 사업수행 기간을 최대한 보장

## 3. 합리적 선정 - 국민의 세금이 정당하게 쓰일 수 있도록 하겠습니다.

- 정산 절차 미준수 기업 참여제한**
  - 국고보조금 집행의 도덕적 해이 방지
  - 미정산 및 정당한 사유 없이 정산 절차를 완료하지 않는 기업 참여제한
- 기업신용조회**
  - 지원사업 신청기업의 신용등급을 조회하여 선정평가에 반영
  - 지원사업 과제수행 기업의 신용등급을 모니터링하여 사업관리를 위한 현장실사 등의 조치 진행
    - \* 세부기준은 개별사업 공고문 참조
- 동시수행과제 제한**
  - 국고의 적절한 사회적 배분을 통해 공공성과 다양성을 강화
  - 동시에 수행가능한 과제를 총 2개로 제한
    - \* 지원사업 신청 단계에서 여러 가지 지원사업에 신청할 수는 있으나, 다수의 과제에 동시 선정된 경우 2개 이내로 협약
    - 5천 만원 미만의 지원과제, 지역문화산업지원기관은 과제 수 산정에서 제외
- 성폭력 전과자의 보조사업 참여제한**
  - 공공기관으로서 사회적 책임 강화
  - 콘텐츠산업계 내 성폭력 근절 및 경각심 고취의 일환으로 도입
    - \* 문체부 국고보조금 운영관리지침 제7조(보조사업자 선정기준)를 준용하여 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 신고를 받은 자 또는 그 자가 구성원에 포함된 단체의 경우 (다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외)

## 4. 지역 활성화 - 지역과 함께 성장하겠습니다.

- 지역 우대 가점 부여**
  - 지역균형 발전 기여, 지역 콘텐츠 산업 활성화 도모
  - 비수도권 지역 소재의 콘텐츠 기업에 대한 가점 부여 추진(최대 5점)
    - \* 세부기준은 개별사업 공고문 참조

## 5. 일자리 창출 - 실효성 있는 일자리를 늘리겠습니다.

- 일자리 창출 가점 부여**
  - 지역사업 신청 시, <일자리 창출계획> 평가를 통해 가점 부여 추진(최대 5점)
  - 일자리 우수과제 기업 대상, 기술료 면제/감면 등도 검토 예정
    - \* 세부기준은 개별사업 공고문 참조

# 2019년도 한국콘텐츠진흥원 본부별 / 팀별 예산현황

(단위 : 백만원)

구 분	2019년
대외협력실	250
원장직속부서	250
공정상생지원단	735
심사평가지원팀	1,123
콘텐츠분쟁조정위사무국	737
전략부원장직속부서	2,595
사업관리팀	270
인사총무팀	1,896
재무관리팀	22,457
정보화사업팀	2,888
경영본부	27,511
창업지원팀	25,066
기업육성팀	5,260
인재양성팀	21,570
기업인재양성본부	51,896
뉴콘텐츠팀	22,125
문화기술개발팀	50,197
문화기술전략팀	3,570
문화기술본부	75,892
전략부원장 소관 예산	157,894
대중문화예술지원센터	2,911
지역사업본부	40,031
산업부원장직속부서	42,942

(단위 : 백만원)

구 분	2019년
게임문화팀	12,959
게임산업팀	20,414
게임유통지원팀	14,523
게임본부	47,896
애니메이션산업팀	13,782
캐릭터산업팀	8,747
만화스토리산업팀	14,277
음악산업팀	6,540
패션산업팀	8,367
대중문화본부	51,713
방송산업팀	10,721
방송유통지원팀	5,856
방송인프라운영팀	19,197
방송본부	35,774
미래정책팀	983
정책1팀	1,432
정책2팀	837
정책본부	3,252
해외사업팀	6,597
마케팅지원팀	5,056
콘텐츠금융지원팀	14,813
해외사업본부	26,466
산업부원장 소관 예산	208,043

**2019년도 예산 합계**

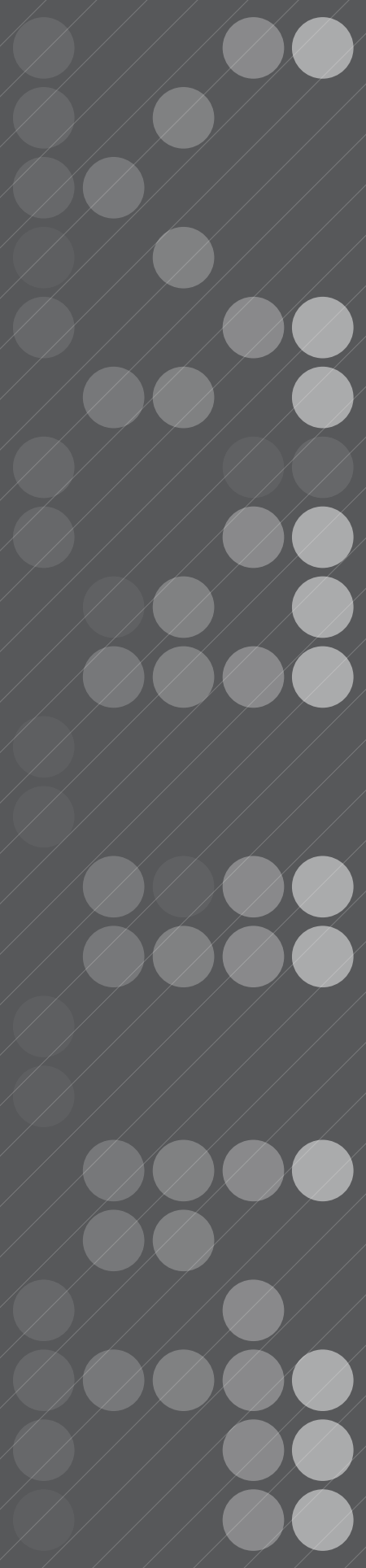
**366,187**

- ※ 상기 예산은 2019년 이사회 승인기준이며, 사업팀의 세부예산과는 일부 다를 수 있습니다.
- ※ 2019년 조직개편에 따라 일부 부서 명칭 및 본부구성이 변경될 수 있습니다. (뉴콘텐츠팀 지역사업본부로 이동, 콘텐츠금융지원팀 정책본부로 이동 등)

# 본부별 사업소개

1

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

## ● 2019년 사업내역

(단위 : 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고
게임문화팀	1	건전 게임문화 활성화	5,519	
	2	이스포츠 활성화 지원	7,440	
부서 소계			<b>12,959</b>	
게임산업팀	1	게임콘텐츠 제작지원	17,614	사업통합
	2	아케이드게임 활성화	500	
	3	게임스쿨 운영	2,500	신규
부서 소계			<b>20,614</b>	
게임유통지원팀	1	글로벌게임허브센터 운영	5,003	
	2	모바일게임 글로벌 퍼블리싱 지원	5,310	
	3	게임글로벌서비스플랫폼 지원	2,500	
	4	게임수출활성화 지원	1,270	
	5	게임국가기술 자격검정	420	
부서 소계			<b>14,503</b>	

본부 총계

**48,076백만원**

# 건전 게임문화 활성화

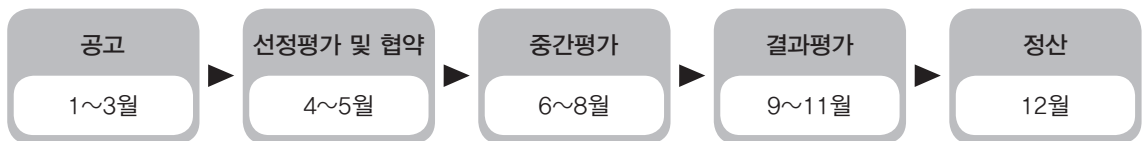
## ●사업개요

- **사업목적** : 건강한 게임 여가문화 조성 및 게임의 문화적 가치 확산
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 5,519백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 게임문화팀

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 게임이용 실태조사 등 게임이용자의 사회·문화적 가치 확산을 위한 연구 : 2,215백만원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임이용자 연구, 게임과몰입 종합실태조사, 게임이용자 패널 조사, 게임과몰입 국제 공동 연구, 게임문화포럼 운영</li> </ul> </li> <li>○ 모두를 위한 게임 리터러시 교육 : 2,157백만원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 창의적 체험활동, 자유학기제 등 학교 연계 게임리터러시, 진로탐색 교육 운영</li> <li>- 대상별 게임리터러시 교육운영, 게임리터러시 교사 직무연수 및 교사연구회 운영</li> <li>- 게임리터러시 교육 콘텐츠 개발, 게임문화 캠프 운영</li> </ul> </li> <li>○ 건전 게임문화 확산 홍보 : 515백만원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임문화 조성 캠페인 및 미디어 홍보</li> </ul> </li> <li>○ 게임산업 생태계 다양성 기반 구축 지원 : 300백만원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 글로벌 인디게임 제작 경진대회 개최, 대한민국 게임잼 개최</li> </ul> </li> <li>○ 게임과몰입 힐링센터 운영 : 332백만원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임과몰입 상담 치료 매뉴얼 보급 확대, 문화예술 치유 프로그램 운영</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	○ 건강한 게임 여가문화 조성 및 게임의 문화적 가치 확산

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 건전게임문화 활성화 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 이스포츠 활성화 지원

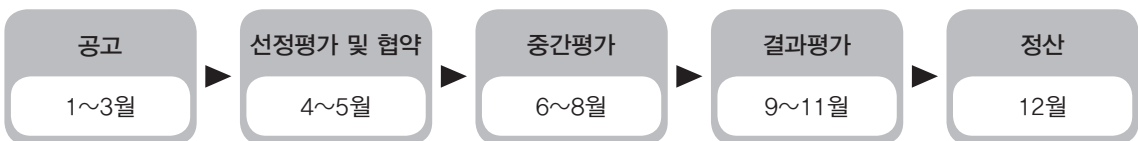
## ● 사업개요

- **사업목적** : 이스포츠 활성화 지원을 통한 국제교류 및 문화확산, 사회·문화·경제적 가치 제고
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 7,440백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 게임문화팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 전국 장애학생 e페스티벌 : 250백만원           <ul style="list-style-type: none"> <li>* 제15회 전국 장애학생 이스포츠대회 개최               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 참가대상 : 장애학교, 장애학급 초중고 학생</li> <li>- 전국 17개 시도 대회 예선 진행(5월~7월/각 지자체)</li> <li>- 본선 행사 진행(9월/서울) ※ 국립특수교육원 전국 장애학생 정보경진대회 연계</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 국제 이스포츠 페스티벌 개최 : 400백만원           <ul style="list-style-type: none"> <li>* 국제 이스포츠 페스티벌 대회 개최               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 참가대상 : 한국 국적의 한국 소재 대학 재학생</li> <li>- 전국 예선 및 한국대표 선발전 (5월 ~ 10월/온라인, 권역별)</li> <li>- 본선 행사(국가대항전) 진행(11월/중국)</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 이스포츠 산업지원센터 정책연구 : 190백만원           <ul style="list-style-type: none"> <li>* 이스포츠 정책연구 : 이스포츠의 스포츠화 방안, 한국 이스포츠 발전방안 모색</li> <li>* 이스포츠 실태조사 : 이스포츠 산업규모, 이용자 조사 등</li> </ul> </li> <li>○ 이스포츠 상설경기장 구축(지원사업) : 6,600백만원           <ul style="list-style-type: none"> <li>* 이스포츠 상설경기장 구축(3개소)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1차년도( '19년 3월~12월, 2,200백만원 X 3개소) : 시공 및 장비도입</li> <li>- 2차년도( '20년 1월~12월, 800백만원 X 3개소) : 장비도입 및 활성화</li> </ul> </li> <li>※ 해당사업은 지역문화산업기관(서울, 경기, 인천 제외)만 참여할 수 있으며, 50%의 자부담 비율을 가짐</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	○ 이스포츠 문화 향유 대상 및 공간(지역) 확대, 이용자 향유/수혜와 연계한 이스포츠 산업 진흥

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 이스포츠 활성화 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.



# 게임콘텐츠 제작지원

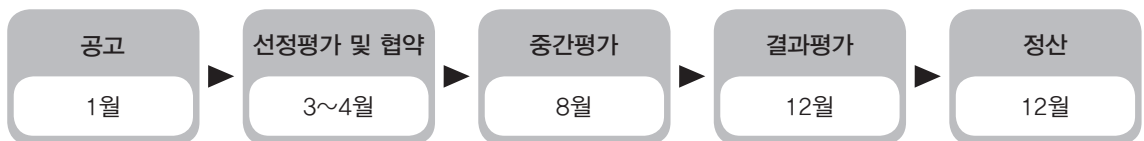
## ●사업개요

- **사업목적** : 게임 콘텐츠 제작, 품질관리, 마케팅, 해외진출 등 게임산업 생태계 활성화 지원
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 17,614백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 게임산업팀

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 게임콘텐츠 제작지원 : 14,900백만원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기능성게임콘텐츠 제작지원 (과제당 5억원 이하)</li> <li>- 차세대게임콘텐츠 제작지원 (과제당 2억원 이하)                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· VR게임을 제외한 모든 게임콘텐츠 제작지원</li> </ul> </li> <li>- 첨단융복합게임콘텐츠 제작지원                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· VR게임콘텐츠 제작지원(과제당 3억원 이하)</li> <li>· VR게임콘텐츠 제작지원(과제당 5억원 이하/단, 시뮬레이터 연계 복수게임 제작)</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 게임 콘텐츠 런칭 QA/QC 지원 : 200백만원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- QC(기능QA), iOS마켓검수QA, 호환성QA 등 오류 수정 및 완성도 높은 게임 런칭을 위한 품질관리 지원</li> </ul> </li> <li>○ VR게임 마케팅 및 해외 진출 지원 : 1,200백만원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제작된 게임의 대내외 홍보를 위한 온라인 및 오프라인 마케팅 지원</li> <li>- VR 마케팅 전문위탁사 및 마케팅지원 대상 업체 선정을 통한 마케팅 지원</li> </ul> </li> <li>○ 게임산업 활성화 연구지원 : 250백만원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가상현실 게임생태계 활성화를 위한 연구 등</li> <li>- 국내 기능성게임 사업체 및 수요기관 실태조사 등</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국내 중소개발사의 경쟁력 강화지원을 통한 게임산업의 건강한 생태계 조성</li> <li>○ 게임의 순기능을 부각시키고 게임에 대한 인식 개선</li> </ul>

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 게임콘텐츠 제작지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 아케이드게임 활성화

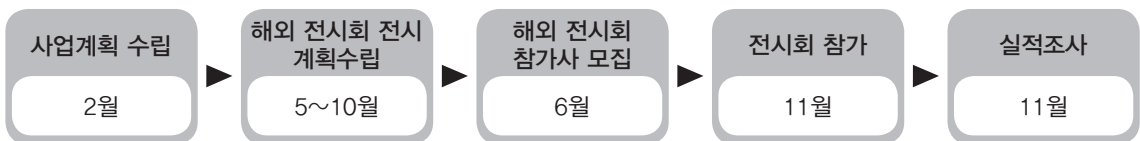
## ● 사업개요

- **사업목적** : 국내 아케이드게임 해외수출 확대 및 시장 활성화
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 500백만원 [기타재원]
- **수행부서** : 게임산업팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아케이드게임 해외수출 지원 : 320백만원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- IAAPA 미국 올랜도 전시회 공동관 운영 및 참가지원                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 세계적인 어뮤즈먼트시설 및 아케이드게임 전시회 참가 및 수출 촉진</li> <li>· 아케이드 게임 물류, 전시공간 제공, 마케팅 및 비즈매칭 지원</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 아케이드게임 활성화 기반조성 : 50백만원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 경품용 상품권수수료 운영위원회                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 정기회의(연 2회) : 사업계획과 사업결과 심의 및 의결</li> </ul> </li> <li>- 아케이드게임 산업 활성화                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 아케이드게임 산업관계자 의견청취 및 활성화 방안 모색</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 아케이드게임 연구 : 100백만원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 법제도, 현황조사 및 해외 진출방안 연구</li> <li>- 아케이드게임산업 활성화 방안 연구</li> </ul> </li> <li>○ 모범 게임제공 영업소 활성화 지원 : 30백만원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전국 17개 광역 자치단체별 추천 각 2개소, 총 34개소 이내 지원                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 모범영업소 현판제작 및 소화기 등 제공</li> <li>- 모범 게임제공 영업소 홍보</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	○ 아케이드게임의 해외경쟁력 강화 및 건강한 게임문화 조성

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 아케이드게임 활성화 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 게임스쿨 운영

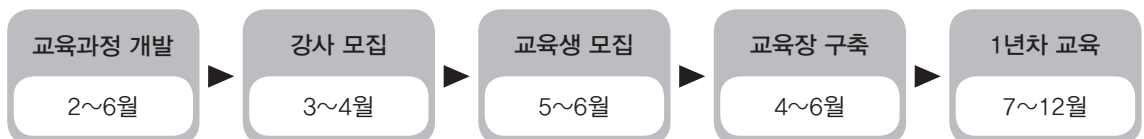
## ● 사업개요

- **사업목적** : 게임기업이 요구하는 직무숙련도를 갖춘 전문인력 양성 및 가상·증강현실 등 신성장시대의 고용트렌드에 적합한 게임인재 배출
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 2. 28
- **사업비 [재원]** : 2,500백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 게임산업팀, 인재양성팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 예비 취업자 및 예비 창업자 65명 2년 과정             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육생 선발방식 : 1차 서류전형, 2차 필기 및 실기전형</li> <li>· 주5일 전일 교육, 교육과정 : 게임 기획/그래픽/프로그래밍 분야 등</li> <li>· 게임 기획 20명, 그래픽 20명, 프로그래밍 25명</li> <li>- 지원분야 : 전통적인 게임 교육과정인 기획, 그래픽, 프로그래밍 과정과 더불어 가상현실(VR), 증강현실(AR)에 인공지능, 알고리즘, HTML5, IOT 등 4차 산업형 게임 커리큘럼 도입 및 게임 전문인력 양성</li> </ul> </li> <li>○ 강사채용 : 실무경력 10년 이상 또는 게임사 팀장급 이상</li> <li>○ 교과 과정 개발에서부터 현장교육, 실습, 게임업계 취업 및 사후 관리까지 일원화된 서비스 전달체계 구축</li> <li>○ 업계 의견 수렴을 위한 간담회 지속 추진             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임업계 대상 분기별 간담회를 통한 업계 의견 수렴 및 반영</li> </ul> </li> <li>○ 교육과정 운영 및 산학 연계 지원 등</li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 실무 프로젝트 중심의 교육 운영을 통한 핵심인력 양성으로 글로벌 경쟁력 강화</li> <li>○ 게임분야 고급인력 양성을 위한 표준 커리큘럼 제시 및 민간 영역으로 확산</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 게임스쿨 운영 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 글로벌게임허브센터 운영

## ● 사업개요

- **사업목적** : 첨단융복합기술 게임산업육성 기반구축과 중소기업의 글로벌진출 종합지원체계 고도화
- **사업기간** : 2019. 01. 01 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 5,003백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 게임유통지원팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원대상 : 국내 중소기업개발사 50개 기업 및 창업준비팀(벤처4.0) 30개팀</li> <li>○ 지원조건             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 최대 3년(기본 2년, 연장 1년) 입주 가능</li> <li>- 임대료 80%, 관리비 50%, 인터넷/전화사용료 전액 지원</li> <li>- 소프트웨어 클린존 운영(어도비, 오토데스크, 유니티 무상 지원)</li> </ul> </li> <li>○ 지원사업             <ul style="list-style-type: none"> <li>- VR/모바일게임 테스트베드 구축 및 운영                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· VR게임 테스트베드(모션인식 기반, 시뮬레이터 기반, 콘솔 기반) 및 상설시연장 운영</li> <li>· 모바일게임 전문 테스트베드 운영 및 모바일폰(100대 이상) 구입/대여</li> <li>· 그룹테스트(FGT 등) 예약관리, 분석보고서 제공 및 심화QA 컨설팅 상시지원</li> </ul> </li> <li>- 컨설팅 스페이스 구축 및 운영                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 입주기업(50개사), 벤처4.0(30개팀) 대상 기업경영 및 법률자문 등 개방형 컨설팅 실시</li> <li>· 컨설팅 예약관리시스템을 통한 상시접근성 및 이용편의성 제고</li> </ul> </li> <li>- 입주기업 역량강화 및 교육 운영 프로그램 운영                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 입주기업 대상 5대 핵심분야(e게임제작/퍼블리싱/투융자/홍보마케팅/글로벌진출) 전문가 멘토링 시스템 구축 및 운영</li> <li>· 네트워킹 데이(월1회), 투자설명회, 우수 입주기업 단기 해외연수 기회제공</li> <li>· 게임인력 채용전문사이트를 통한 구인지원 및 온라인 채용박람회 개최</li> <li>· 입주기업 포함 국내 게임기업을 위한 고품격 교육 프로그램 제공</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 첨단융복합기술 기반 게임산업 집적화 시설 구축을 통한 중소기업의 중견기업화</li> <li>○ 국산게임 글로벌진출 종합지원체계 고도화를 통한 한국 게임산업 지속 성장건인</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 글로벌게임허브센터 운영 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 모바일게임 글로벌 퍼블리싱 지원

## ● 사업개요

- **사업목적** : 국산 모바일게임의 해외 직접진출을 통한 국내중소 모바일게임개발사 경쟁력 강화 및 매출 극대화
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 5,310백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 게임유통지원팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 해외 직접 서비스를 진행 중이거나 계획 중인 강소 모바일게임 선정 및 지원(30개)</li><li>○ 성공적인 글로벌 서비스를 위한 런칭 전후 게임 서비스 프로세스 전반 지원<ul style="list-style-type: none"><li>- 해외 진출을 위한 현지화 지원 : 번역, 현지기기 테스트, 원어민 테스트</li><li>- 성공가능성 제고를 위한 런칭 전후 콘텐츠 점검 : 컨설팅, QA</li><li>- 게임서비스를 위한 전문 인력 지원 : 게임운영(GM), 고객센터(CS)</li><li>- 해외 유저 집객을 위한 마케팅 지원 : 광고 제작, 매체 기획, 광고집행 등</li><li>- 게임 인프라를 위한 서버 및 서버 컨설팅 지원</li><li>- 게임 관리를 위한 각종 데이터 툴, 보안 솔루션 지원</li><li>- 해외 진출을 위한 시장조사 및 전략제안</li></ul></li></ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 강소 모바일게임 개발사의 강소 글로벌 경쟁력 강화 및 수익성 제고</li><li>○ 국산 모바일게임의 해외진출 활성화 및 수출증대</li></ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 모바일게임 글로벌 퍼블리싱 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 게임글로벌서비스플랫폼 지원

## ● 사업개요

- **사업목적** : 국산 온라인 게임 글로벌 직접 진출 지원
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 3. 31
- **사업비 [재원]** : 2,500백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 게임유통지원팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 글로벌 직접 서비스를 위한 국산 온라인 게임 모집 및 선정(13개 게임)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이용게임 선정 및 협약(1년, 연장평가를 통해 최대 3년까지 지원)</li> </ul> </li> <li>○ 글로벌 인프라 제공             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 글로벌 서비스를 위한 서버, 네트워크, 방화벽, SW 등 제공</li> <li>- 해외 다운로드 전용 서비스 등 제공</li> </ul> </li> <li>○ 빌링 및 결제지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해외 결제를 위한 빌링 및 결제시스템 제공</li> <li>- 해외 PG와 연계한 결제운영 대행 제공</li> </ul> </li> <li>○ 게임 운영 및 마케팅 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해외 게임고객 응대, 모니터링, 게임 QA 등 제공</li> <li>- Gamengame.com 웹사이트 운영</li> <li>- 구글, 페이스북, MCN 등 온라인 마케팅 제공</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국산 온라인 게임의 글로벌 직접 진출 지원을 통해 개발사 경쟁력 강화 및 해외 수출 활성화 도모</li> <li>○ 국산 온라인 게임사에 대한 수익배분 증가             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예시) 해외퍼블리싱 계약 시 수익배분(퍼블리셔 70% : 개발사 30%) GSP 이용 시 결제 수수료 제외 약 95% 개발사 수익</li> </ul> </li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 게임글로벌서비스플랫폼 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 게임수출활성화 지원

## ●사업개요

- **사업목적** : 국내 게임수출상담회 개최와 해외전시회 참가지원을 통한 국산 게임콘텐츠 글로벌 유통지원
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 1,270백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 게임유통지원팀

## ●사업내용

지원내용	○ 해외퍼블리셔 국내 초청 수출상담회 ITS GAME 2019 개최				
	행사명	일정	장소	모집규모(안)	내용
	ITS GAME	6월	서울 코엑스	국내게임기업 약 200개사	· 주최 : KOCCA · 요약 : 매년 6월 서울에서 개최되는 국내 게임 개발사와 해외 퍼블리셔 간 B2B 상담회
	○ 해외 게임마켓 참가지원				
	행사명	일정	장소	모집규모(안)	내용
	차이나조이 (ChinaJoy)	7월	중국 상해	15개사	· 주최 : China Game Publishers Association · 요약 : 중국 상하이의 상하이신국제박람센터에서 매년 열리는 중국 최대의 게임전시회
	게임스컴 (Gamescom)	8월	독일 켈른	15개사	· 주최 : 독일 게임산업협회(game Verband der deutschen Games-Branche) · 요약 : 독일 켈른의 켈른멧세에서 매년 열리는 유럽 최대 규모의 게임 전시회. 세계 3대 게임 전시회 중 하나
	도쿄게임쇼 (Tokyo Game Show)	9월	일본 동경	15개사	· 주최 : CESA(Computer Entertainment Supplier' s Association) · 요약 : 일본 도쿄 마쿠하리 메세에서 매년 열리는 세계 3대 게임 전시회 중 하나
	○ 지스타 KOCCA 비즈니스 지원센터 참가지원				
	행사명	일정	장소	내용	
지스타	11월	부산 벡스코	· 주최 : 한국게임산업협회 · KOCCA 비즈니스 지원센터 운영		
기대효과	○ 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

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 게임국가기술자격검정

## ● 사업개요

- **사업목적** : 게임국가기술자격시험을 효율적으로 운영하여 산업현장의 수요에 적합한 능력평가 체계 확립
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019.12.31
- **사업비 [재원]** : 420백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 게임유통지원팀

## ● 사업내용

지원내용	○ 게임국가기술 자격검정 시행						
	- 검정과목 : 총 3종목(게임기획, 게임그래픽, 게임프로그래밍 분야)						
	- 검정장소 : 서울, 대전, 광주, 부산, 제주 5개 지역						
- 2019년 검정일정 : 필기시험 2회, 실기시험 2회 실시							
	회별	필기 원서접수	필기시험	합격자발표	실기 원서접수	실기시험	합격자발표
	제1회	4.10~4.19	5.12	6.4	6.4 ~ 6.14	7.14	8.7
	제2회	8.13~8.23	9.22	10.15	10.16~10.25	11.17	12.6
	○ 게임국가기술 자격검정 홈페이지 운영(www.kgq.or.kr)						
	- 검정시행 관리·운영, 취득자 정보관리, 자격증 발급						
	- 응시요령 및 기타 문의사항 답변						
	- 개인정보 보호지침(개인정보보호법)에 따른 수험자 DB관리						
기대효과	○ 게임분야의 공적인 인력검정 체계를 구축하여 게임업계의 수요에 부합하는 우수 인력 수급						

## ● 사업절차

2019년 게임국가기술 자격검정 일정 및 홈페이지(www.kgq.or.kr) 참조

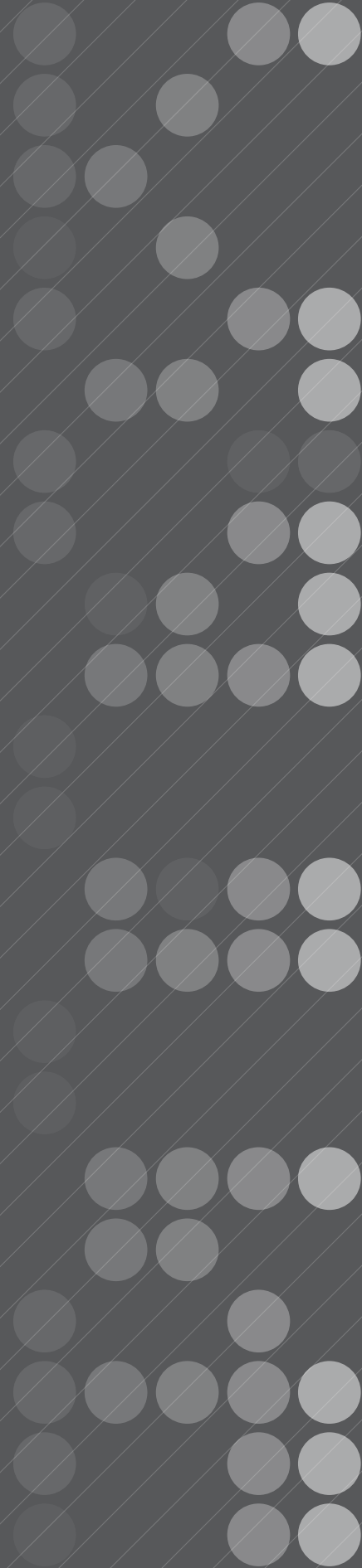
문의처 대표번호 : 1566-1114 > 게임국가기술자격검정 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.



# 2

## 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

## ● 2019년 사업내역

(단위 : 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고
방송산업팀	1	방송영상콘텐츠 제작지원	3,780	
	2	방송영상콘텐츠 포맷 육성지원	2,720	방송포맷랩 10억(신규)
	3	뉴미디어 방송콘텐츠 제작지원	2,959	
	4	실버문화방송영상 콘텐츠 제작지원	1,050	
부서 소개			<b>10,509</b>	
방송유통지원팀	1	국제방송영상마켓참가지원	1,350	
	2	국제방송영상마켓(BCWW)개최	846	
	3	방송콘텐츠비즈매칭	300	
	4	수출용방송콘텐츠재제작지원	1,000	
	5	국제방송문화교류지원	1,720	
부서 소개			<b>5,216</b>	
방송인프라팀	1	독립제작사 제작 인프라 지원	3,477	
	2	DMS 운영	-	
	3	스튜디오큐브 운영	-	
	4	수상해양복합촬영장 구축	4,600	
부서 소개			<b>8,077</b>	

본부 총계

**23,802백만원**

# 방송영상콘텐츠 제작 지원

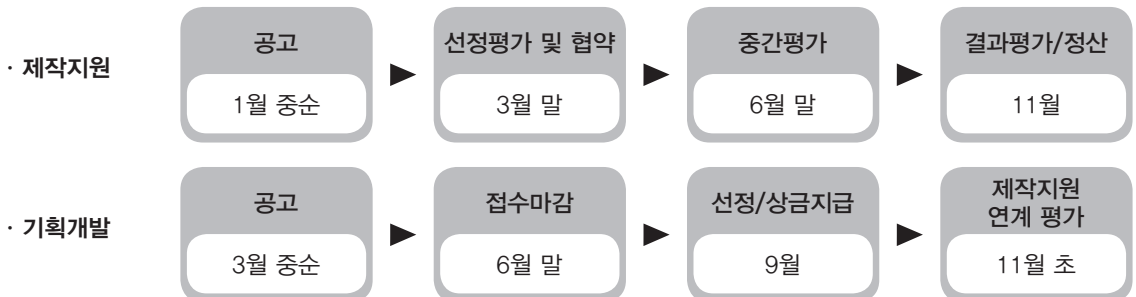
## ●사업개요

- **사업목적** : 우수 방송영상콘텐츠 발굴 육성 및 공정상생하는 방송 산업 생태계 조성
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 3,780백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 방송산업팀

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○(기획개발) 드라마/다큐 기획개발 공모             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원대상 : 중소방송제작사(신진 연출 또는 작가 포함 필수)</li> <li>- 지원내용 : 총 27개 작품 내외 (2.8억원)                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 드라마 : 대본 개발 지원(7개/ 작품당 2천만원)</li> <li>· 다큐멘터리 : 기획구성안 개발 지원(20개/ 작품당 7백만원)</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ (제작지원) 우수 방송영상콘텐츠 제작지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원대상 : 방송영상제작사(독립제작사 신고필증 보유)</li> <li>- 지원내용 : 총 19개 작품 내외(30억원)                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 연속물 : 10부작 이상 연속물 제작지원(3개/작품당 최대 3억원)</li> <li>· 단막극 : 단편드라마 제작지원(3개/작품당 최대 1.5억원)</li> <li>· 다큐멘터리 : 우수 다큐멘터리 제작지원(11개/작품당 최대 1.5억원)</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ (유통지원) 국내외 마켓활용한 지원작 마케팅지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원완성작 유통을 위한 국내· 외 마켓 참가 지원</li> <li>- 지원작 스크리닝, 원내 및 지역 행사 연계 지원(BCWW 등)</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘텐츠 제작환경 및 이용행태 변화에 따른 우수방송콘텐츠 발굴, 지원으로 국내외 콘텐츠 시장 경쟁력 강화</li> <li>○ 중소제작사 역량강화 및 공정하고 상생하는 제작 환경 조성</li> </ul>

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 방송영상콘텐츠제작지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 방송영상콘텐츠 포맷육성 지원

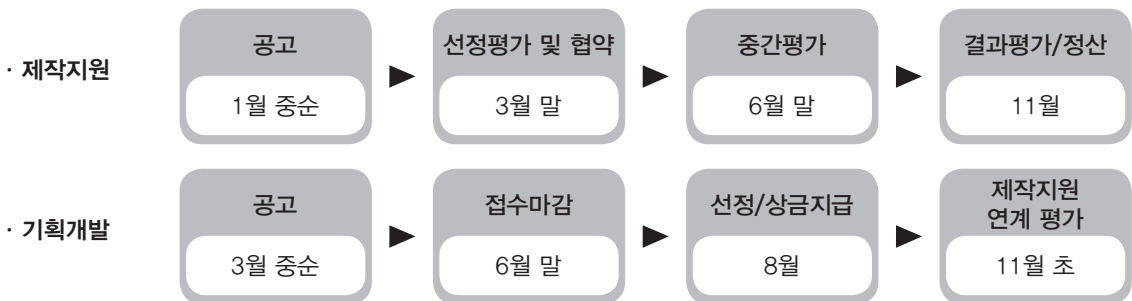
## ● 사업개요

- **사업목적** : 국제경쟁력을 갖춘 신규포맷 발굴 및 제작사 역량 강화를 통한 산업 성장동력 확보
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 2,720백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 방송산업팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ (기획개발) 포맷기획개발 공모             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원대상 : 포맷기획개발 제작사</li> <li>- 지원내용 : 총 20개 작품 내외(1.3억원)                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 신규 방송포맷 기획안 (17개/ 작품당 5백만원)</li> <li>· 신규 방송포맷 컨셉트레이러 (3개/ 작품당 20백만원)</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ (제작지원) 방송포맷파일럿 제작지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원대상 : 방송영상제작사(독립제작사 신고필증 보유), 방송사</li> <li>- 지원내용 : 총 8개 작품 내외(8억원)                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 신규방송포맷 파일럿(공동제작포함) (8개/ 작품당 최대 1억원)</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ (유통지원) 국내외 마케팅 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원대상 : 방송사, 제작사, 배급사 등</li> <li>- 지원내용 : 해외 쇼케이스 참가지원 및 글로벌 포맷마켓 개최 등(7.6억원)                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· MIPFORMATS, ATF, BCWW FORMATS / 컨퍼런스, 쇼케이스, 피칭, 콘텐츠 전시 등</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ (창작자육성) 방송포맷 랩 운영 (10억원)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원대상 : 3개 운영기관                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· (운영기관) 방송사, 제작사 (산학협력 컨소시엄 가능)</li> <li>· (참 가 자) 신진 포맷기획 · 창작자, 방송영상콘텐츠산업 종사자</li> </ul> </li> <li>- 지원내용 : 신진포맷 창작자 육성, 현장 맞춤형무위크숍, 글로벌 포맷 개발 등</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 방송포맷 기획개발 과제 지원 및 저변확대를 통한 제작활성화</li> <li>○ 신규 파일럿 제작지원 및 수출 지원 확대를 통한 K-포맷 국제 경쟁력 강화</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 방송영상콘텐츠 포맷육성지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 뉴미디어 방송콘텐츠 제작 지원

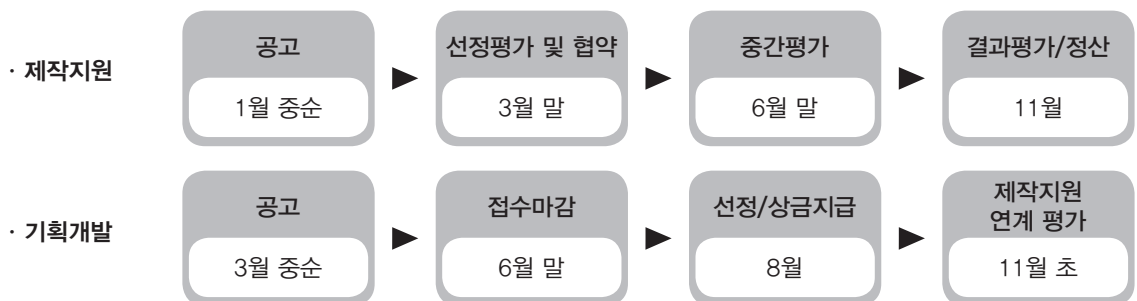
## ●사업개요

- **사업목적** : 다양한 플랫폼 기반의 방송영상 뉴 콘텐츠 발굴 진흥 및 비즈니스 지원
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 2,959백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 방송산업팀

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ (기획개발) 뉴콘텐츠 기획개발 공모             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원대상 : 중소방송제작사(신진 연출 또는 작가 포함 필수)</li> <li>- 지원내용 : 총 7개 작품 내외(1.4억원)                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 신규 제작방식/형식/신기술/브랜드 등이 포함된 차별화된 콘텐츠 제작기획</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ (제작지원) 뉴미디어콘텐츠 제작지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원대상 : 중소방송제작사</li> <li>- 지원내용 : 총 21개 작품 내외(22억원)                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· OTT, 웹드라마 (12개/ 작품당 최대 1.2억원)</li> <li>· 웹예능 · 교양 · 다큐 (6개/ 작품당 최대 5천만원)</li> <li>· 뉴콘텐츠 (3개/ 작품당 최대1.5억원)</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ (유통 · 소비확산) 뉴미디어 콘텐츠 인사이트 및 마케팅 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 뉴미디어 컨퍼런스(BCWW NewCon) 개최                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 뉴미디어 콘텐츠 업계 인사이트 제공 및 유통 · 사업화 기회 확대</li> </ul> </li> <li>· 콘퍼런스, 쇼케이스, 시상식, 크리에이터 이벤트 등 B2B+B2C 행사</li> <li>- 우수지원작 해외 마켓 쇼케이스 참가지원(신규)</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 미디어 사업환경 변화에 맞는 혁신적 방송콘텐츠 발굴 및 제작 활성화</li> <li>○ 뉴미디어 콘텐츠 업계 비즈니스 지원 및 유통 활성화</li> </ul>

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 뉴미디어 방송콘텐츠 제작지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 실버문화방송콘텐츠 제작 지원

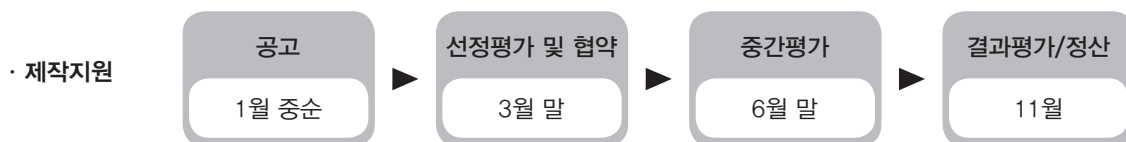
## ● 사업개요

- **사업목적** : 실버세대를 포함해 전세대가 공감할 수 있는 우수 공공성 강화 콘텐츠 발굴, 육성
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 1,050백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 방송산업팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ (제작지원) 실버문화 방송콘텐츠 제작지원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원대상 : 중소방송제작사</li> <li>- 지원내용 : 총 3개 작품 내외 (4.5억원)                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 교양·예능 (3개/ 작품당 최대 1.5억)</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ (제작지원) 공공성 강화 방송콘텐츠 제작지원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원대상 : 중소방송제작사</li> <li>- 지원내용 : 총 3개 작품 내외 (4.5억원)                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 다큐멘터리 (3개/ 작품당 최대 1.5억원)</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ (소비·향유) 지원완성작 홍보 및 활용 확대               <ul style="list-style-type: none"> <li>- (홍보) 홈페이지 지원작 및 사업홍보</li> <li>- (활용) 지역행사, 미디어 센터 등과 연계한 상영회 및 문화행사 개최</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 실버세대를 포함해 전세대가 공감 할 수 있는 우수 공공 콘텐츠 지원 및 활용 강화</li> <li>○ 실버 방송콘텐츠에 대한 대국민 대상 문화향유 기회 확대</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 실버문화방송콘텐츠 제작지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 국제방송영상마켓 참가 지원

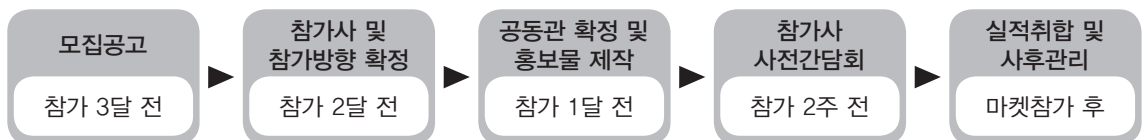
## ●사업개요

- **사업목적** : 해외 주요 방송콘텐츠 전문마켓 참가 지원을 통한 방송콘텐츠의 수출 촉진
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 3. 31
- **사업비 [재원]** : 1,350백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 방송유통지원팀

## ●사업내용

지원내용	○ 해외 주요 방송마켓 한국공동관 운영 참가지원 - 6개 전략마켓 한국공동관 참가지원 및 수출상담, 홍보마케팅, 스크리닝 등록지원등			
	구분	마켓명	개최시기	장소
	1	FILMART	3.18~21	홍콩
	2	MIPTV	4.8~11	프랑스, 칸
	3	STVF	6.10~14	중국, 상해
	4	MIPCOM	10.14~17	프랑스, 칸
	5	TIFFCOM	10.22~24	일본, 동경
	6	ATF	12월	싱가포르
	- 3개 신형시장 및 신규, 소규모 마켓 참가사 뱃지등록, 체재비 비용 지원			
	구분	마켓명	개최시기	장소
1	TELEFILM	6.6~8	베트남, 호치민	
2	TTF	9월	대만, 타이베이	
3	NATPE Miami	'20. 1월	미국, 마이애미	
· 기타 신형마켓(인도, 아프리카 등) 개별참가 지원 예정				
기대효과	○ 수출용 대용량 영상파일 초고속 전송 시스템 운영 - 마켓 실적을 중심으로 한 참가사별 전송 시스템 실비 지원 · 이용신청서 작성/제출 → 이용승인 및 안내 → 서비스 이용			
	○ 글로벌 마케팅 지원 강화를 통한 한국 방송콘텐츠의 수출 확대 ○ 지원방식 다양화를 통한 한국 방송영상기업 글로벌 경쟁력 제고			

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 국제방송영상마켓 참가지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 국제방송영상마켓(BCWW2019) 개최 지원

## ● 사업개요

### · 사업목적

- 아시아 대표 방송영상콘텐츠 마켓 개최로 국내 방송영상콘텐츠 비즈니스 및 네트워크 형성 기회 제공
- 뉴미디어 기반 최신 방송영상콘텐츠를 경험할 수 있는 기회제공 및 최신 동향 공유

· 사업기간 : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31(행사일 : 2019년 8월 21일~23일, 코엑스 Hall B)

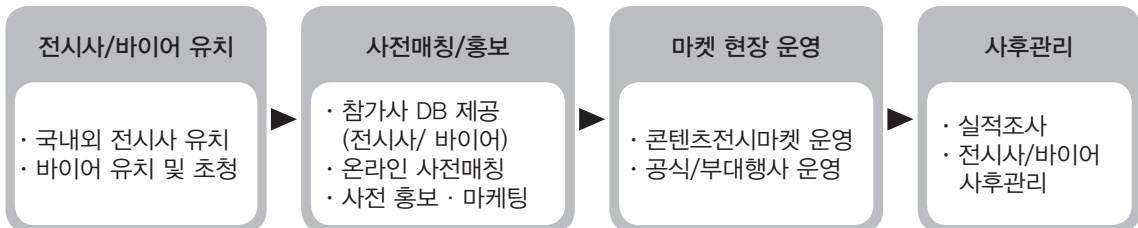
· 사업비 [재원] : 846백만원 [국고(보조금)]

· 수행부서 : 방송유통지원팀

## ● 사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 전시관 구축 및 바이어 유치             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 새로운 방송영상콘텐츠 환경과 소비 트렌드를 확인할 수 있는 전시관 구성</li> <li>- 중소 제작사/배급사를 위한 비즈니스 상담 공간 확대</li> <li>- 유관기관 협업을 통한 해외 전기기업 유치, 전시분야 확대</li> <li>- 일본, 중화권 등 전략시장 핵심 바이어 유치 확대</li> </ul> </li> <li>○ 비즈니스 프로그램 운영             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 참가사 주도의 공개 프로그램 확대</li> <li>- 핵심 바이어 대상 특화 비즈니스 프로그램 운영</li> <li>- 지원 사업과 연계하여 사업 간 시너지 창출(FORMATS, NewCon 병행개최)</li> </ul> </li> <li>○ 홍보 및 프로모션 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 홍보를 위한 대중 이벤트 행사 개최 지원(방송콘텐츠 제작발표회)</li> <li>- 국내외 유관 행사와의 긴밀한 협력체계 구축(부스 및 광고 교환, 바이어DB 공유 등)</li> <li>- 다양한 협찬 프로그램 발굴을 통해 부대행사 기획 동력 마련(현물, 현금 협찬 등)</li> </ul> </li> </ul>
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 방송영상콘텐츠 홍보 및 유통 기회 제공으로 한국 방송영상콘텐츠 수출 확대</li> <li>○ 국내외 바이어 발굴과 관계자 네트워크 형성으로 콘텐츠 수출 지원 인프라 구축</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 국제방송영상마켓(BCWW) 개최 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.



# 방송콘텐츠 비즈매칭

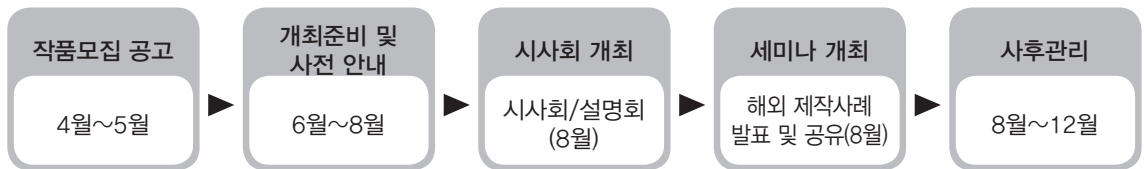
## ●사업개요

- **사업목적** : 시장 진출 판로개척 및 신규 바이어 발굴을 통한 국내 방송콘텐츠 수출 저변 확대
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 300백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 방송유통지원팀

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 서울TV프리미어(가칭) 행사 개최(BCWW 2019 연계)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미수출 우수 방송콘텐츠의 완성작품이나 기획작품 등을 소개하는 장 제공</li> <li>- 주요 해외 핵심 바이어를 대상으로 방송콘텐츠 시사회/설명회를 통한 선판매(Pre-sale), 포맷거래, 선 투자유치, 공동제작 등 해외진출 비즈니스 매칭 확대 모색</li> </ul> </li> <li>○ 해외 우수 방송콘텐츠 제작팀 초청, 한국 제작사와의 정보공유 및 국제공동제작을 위한 기반 마련             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아시아권에서의 한국 방송콘텐츠 수출 저하의 문제점을 점검하고 이를 대비하기 위한 인사이트 정보 제공의 장으로 활용</li> <li>* 태국, 터키 등 아시아권에서 급부상하고 있는 국가의 제작팀(작가, PD, 촬영 등)을 초청, 기획단계부터 유통까지의 트렌드를 공유</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사전매칭 등을 통해 선제작, 선판매 등의 방송콘텐츠 해외판매 촉진 확대</li> <li>○ 해외 방송콘텐츠 성공사례 정보 제공 강화 및 한국 방송영상기업 글로벌 경쟁력 제고</li> </ul>

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 방송콘텐츠 비즈매칭 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 수출용방송콘텐츠 재제작 지원

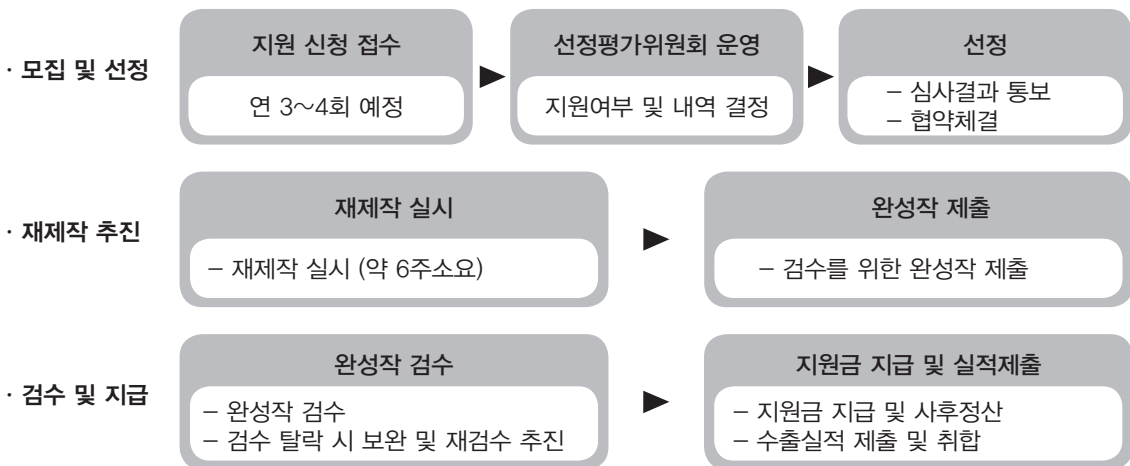
## ● 사업개요

- **사업목적** : 국내 우수 방송영상콘텐츠의 해외 현지화 재제작을 지원하여 해외 마케팅 및 수출 촉진
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 1,000백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 방송유통지원팀

## ● 사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원 대상 : 수출 계약이 체결되었거나 수출 가능성이 높은 방송콘텐츠의 해외판권 등을 보유한 업체(지적재산권 보유, 양도 등 적합한 권리 확보)</li> <li>- 지원 내용             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 지원항목 : 번역, 더빙, 자막, 종합편집 등</li> </ul> </li> <li>- 지원범위             <ul style="list-style-type: none"> <li>· (수출용) 확산시장 최대 5천만 원, 신흥시장 최대 1억 원(자부담 10%)</li> <li>· (마케팅용) 마켓참가, 어워드 등 샘플 재제작 지정업체를 통한 간접지원</li> </ul> </li> </ul>
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 자국어 번역, 더빙, 자막, 종합편집 등의 지원으로 해외수출 및 교류 확대 촉진</li> <li>○ 수출계약이 체결된 독립제작사/중소배급사의 콘텐츠 해외진출 촉진</li> <li>○ 방송콘텐츠 제작사 저작권 부여, 2차 판로를 통한 수익 증대 기여</li> <li>○ 비다큐부문 확대를 통한 장르다양성 제고</li> <li>○ 국내 방송콘텐츠의 신흥시장 수출지원으로 한류시장의 지속적인 개척 모색</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 수출용방송콘텐츠 재제작지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 국제방송문화교류(국제공동제작) 지원

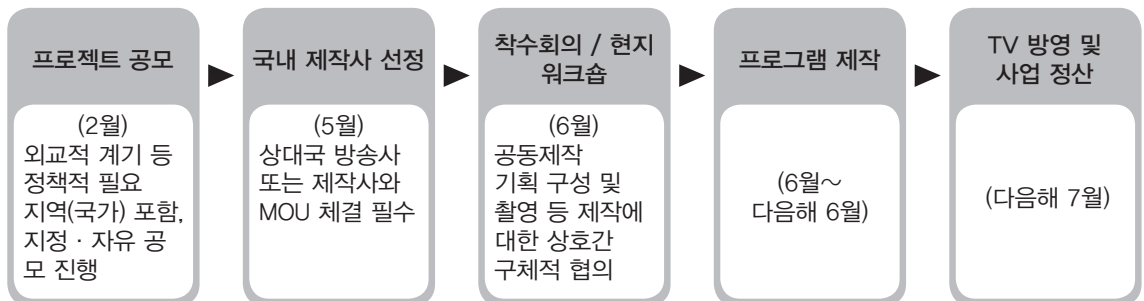
## ●사업개요

- **사업목적** : 방송콘텐츠 공동제작 · 방영을 통한 국가 간 교류 및 문화 이해 증진과 한류 확산
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 9. 30
- **사업비 [재원]** : 1,720백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 방송유통지원팀

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원 대상                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내 방송사(MPP 포함), 독립제작사 등</li> </ul> </li> <li>○ 지원 조건                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다큐부문 : 한류 성숙/신흥권역 및 국가 3개 과제(프로젝트 당 최대 2.5억)</li> <li>- 비다큐부문 : 한류 성숙/신흥권역 및 국가 3개 과제(프로젝트 당 최대 3.5억)</li> <li>- (변동사항) 방송사(MPP 포함), 독립제작사와의 컨소시엄 의무 규정을 폐지하여 공정경쟁 가치실현 및 역량보유 업체에 참여기회 제공</li> <li>- (자부담비율) 방송사(MPP 포함)는 자부담 비율 30% 이상, 독립제작사는 10% 이상 적용</li> </ul> </li> <li>○ 지원 내용                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 총 6개 방송콘텐츠 공동제작 과제 선정</li> <li>- (다큐부문) 편당 최대 2.5억원, (비다큐부문) 편당 최대 3.5억원</li> <li>- 양국 정부 및 제작사 또는 방송사 대표가 참석하는 방송문화교류 기념식 개최(우수 과제 대상)</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국가 간 호혜적 교류 활성화로 한류의 지속 확산과 코리아 브랜드 상승</li> <li>○ 해외 네트워크 구축과 공동제작의 경험을 통한 방송 산업의 해외진출 기회 확대</li> </ul>

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 국제방송문화교류 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 독립제작사 제작 인프라 지원

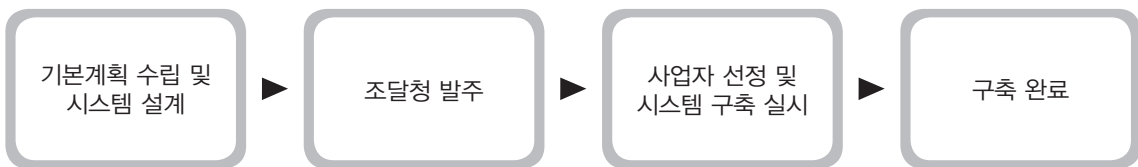
## ● 사업개요

- **사업목적** : 방송영상 콘텐츠 제작시설(상암 DMS)을 신규 방송 플랫폼 변화에 따라 UHD(4K) TV스튜디오 및 편집실 업그레이드를 통하여 최신 방송영상 제작인프라 확충
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 3,477백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 방송인프라운영팀

## ● 사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2019년 인프라 구축 개요                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- DMS 제2 TV스튜디오(62평) UHD 업그레이드 구축</li> <li>- DMS 제2 TV스튜디오(62평) LED조명시스템 구축</li> <li>- 환경개선 공사(부조정실)</li> </ul> </li> </ul> <div style="background-color: #e0e0e0; padding: 5px; margin-top: 10px;">                     ※ DMS 스튜디오 업그레이드 진행 내역                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2017년도 : 제1 TV스튜디오 UHD업그레이드 및 후반제작시설 구축</li> <li>- 2018년도 : 제3 TV스튜디오 UHD업그레이드 및 LED조명시스템 구축</li> </ul> </div>
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2019년 DMS 방송 제작센터 내 UHD(4K) 방송제작시스템 구축을 통하여 방송제작 기반 강화 및 방송영상 산업 육성</li> <li>○ 독립제작사들의 UHD(4K) 방송영상 콘텐츠 제작 지원 기반 확대를 통한 제작 활성화 기여</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 독립제작사 제작 인프라 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# DMS 운영

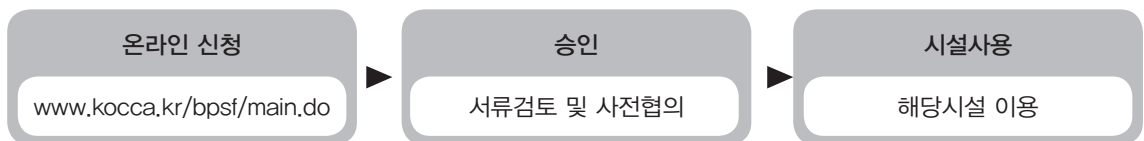
## ● 사업개요

- **사업목적** : 방송영상 제작자의 원활한 콘텐츠 제작을 위해, 상암 DMS 방송콘텐츠 제작시설과 안정적인 사업진행을 위한 사무실 임대 공간 운영
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : DMS 스튜디오, 후반제작시설 및 사무실 임대 운영[자체 재원]
- **수행부서** : 방송인프라운영팀

## ● 사업내용

<b>지원대상</b>	○ 방송사, 독립제작사, 방송채널사용사업자 등
<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ DMS 제작센터 스튜디오 및 후반제작시설 운영</li> <li>○ DMS 제작센터 사무실 임대 관리</li> </ul> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 5px;">                     ※ DMS 제작센터 시설 소개 (서울 마포구 소재)                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- UHD 스튜디오 2실 (181평, 144평) HD 스튜디오 1실 (62평)</li> <li>- UHD(4K) 및 HD 후반제작시설(편집실, 녹음실)</li> <li>- 사무실(14개) 및 근린생활시설(1개)</li> <li>- 온라인 사이트 : <a href="http://www.kocca.kr/bpsf/main.do">www.kocca.kr/bpsf/main.do</a></li> </ul> </div>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 스튜디오 및 후반제작시설 운영으로 독립제작사들을 비롯한 방송사업자들의 방송영상 콘텐츠 제작 활성화 지원</li> <li>○ 방송영상콘텐츠 클러스터인 상암 DMC 내 사무실 제공으로 콘텐츠 사업자들의 사업 활성화 기여</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ DMS 운영 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 스튜디오큐브 운영

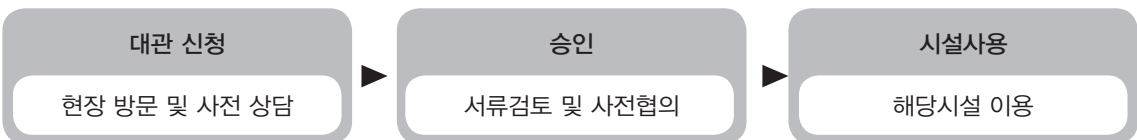
## ● 사업개요

- **사업목적** : 대형 스튜디오 위주의 제작시설로 구축된 스튜디오큐브 운영으로, 방송영상콘텐츠 제작 지원 및 방송영상 콘텐츠산업의 경쟁력 강화
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 스튜디오시설 임대 및 대관을 통한 영상콘텐츠 제작 활성화[자체 재원]
- **수행부서** : 방송인프라운영팀

## ● 사업내용

<b>이용대상</b>	○ 드라마, 영화 등 국내외 콘텐츠 제작업체																
<b>지원내용 (대관시설)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 스튜디오큐브 제작시설 운영 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 중대형 스튜디오 4실(1,500평형 1실 / 1,000평형 1실 / 600평형 2실)</li> <li>- 상시세트(다목적로비, 교도소, 병원, 법정) 스튜디오 1실(1,000평형)</li> <li>- 특수효과(4면 크로마키) 스튜디오 1실(500평형)</li> <li>- 시사실, 분장실, 대기실, 회의실, 연습실, 의상실, 소품실 등</li> <li>- 다목적 야외 스튜디오, 미술센터 등</li> </ul> </li> <li>○ 특수영상제작장비 <table border="1"> <tr> <td>슈퍼테크노크레인</td> <td>Super Techno50</td> </tr> <tr> <td>특수조명</td> <td>Arri Max 18KW / Arri 9KW</td> </tr> <tr> <td>와이어캠</td> <td>DEFY</td> </tr> <tr> <td>Daily On Set</td> <td>CODEX Daily on set</td> </tr> <tr> <td>UHD 카메라</td> <td>Arri Alexa SXT / Arri Alexa Mini</td> </tr> <tr> <td>UHD 초고속 카메라</td> <td>Phantom FLEX 4K</td> </tr> <tr> <td>UHD 특수렌즈</td> <td>Arri Master Prime / Arri Ultra Prime / Arri Alura 45-250 Arri Alura 18-80 / Arri Anamirphic Ultra Wide 19-36</td> </tr> <tr> <td>NAS Storage</td> <td>초고속 파일전송 시스템(Aspera 300MB)</td> </tr> </table> </li> </ul> <p>※ 온라인 사이트 단가기준 및 유선상 확인 (<a href="http://www.kocca.kr/cop/contents.do?menuNo=202906">http://www.kocca.kr/cop/contents.do?menuNo=202906</a>)</p>	슈퍼테크노크레인	Super Techno50	특수조명	Arri Max 18KW / Arri 9KW	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)
슈퍼테크노크레인	Super Techno50																
특수조명	Arri Max 18KW / Arri 9KW																
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)																
<b>기대효과</b>	○ 중대형 스튜디오 및 특수영상제작장비 운영을 통한 방송영상 킬러콘텐츠 제작 지원																

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 스튜디오큐브 운영 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 수상해양복합촬영장 구축 사업

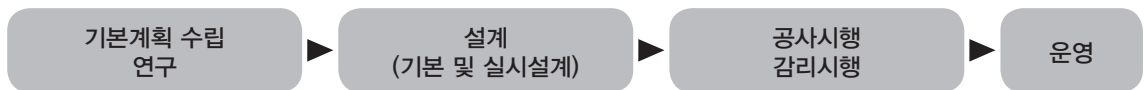
## ● 사업개요

- **사업목적** : 수도권에 편중된 영상콘텐츠 제작산업의 지역 균형발전 및 활성화를 위해 지역 인프라와 연계한 수상해양복합촬영장 구축 지원
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 18년 528백만원, 19년 4,600백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 방송인프라운영팀

## ● 사업내용

<b>이용대상</b>	○ 드라마, 영화 등 국내외 콘텐츠 제작업체
<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기본계획 수립 연구 시행                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내 수상해양 촬영 등 제작관련 전문가 자문</li> <li>- 공간구성 및 세부적인 건축규모 결정</li> <li>- 설계지침서(용역대상, 범위, 계약조건, 설계목표 시설별, 분야별 계획)작성</li> <li>- 관련 법규 검토 및 기본계획 수립</li> </ul> </li> <li>○ 기본 및 실시설계 시행                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기초조사 및 계획 설계</li> <li>- 중간설계 및 건축인허가 시행</li> <li>- 공사원가계산서 작성 및 실시설계 시행</li> </ul> </li> <li>○ 시공업체 및 감리업체 선정을 위한 입찰, 계약                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공개경쟁 입찰을 통한 가격개찰 + 적격심사</li> <li>- 적격 1순위 업체 계약</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	○ 스튜디오큐브와 연계한 수상해양복합 촬영장 구축으로, 콘텐츠 경쟁력 강화 및 방송영상콘텐츠 생산 거점 확충 지원

## ● 사업절차



- 사업부지 등에 대한 유관기관 협의 : 2019. 01월 예정
- 기본계획 수립 연구 용역 입찰 : 2019. 02월 예정
- 기본계획 수립 연구 시행 : 2019. 03 ~ 05월 예정
- 설계(기본 및 실시설계) 용역 입찰 : 2019. 06월 예정
- 설계 시행 : 2019. 07월 ~ 11월 예정
- 시공업체 및 감리업체 선정을 위한 입찰 및 업체 선정, 계약 : 2019. 12월 예정

문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 수상해양복합시물레이션 구축 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.



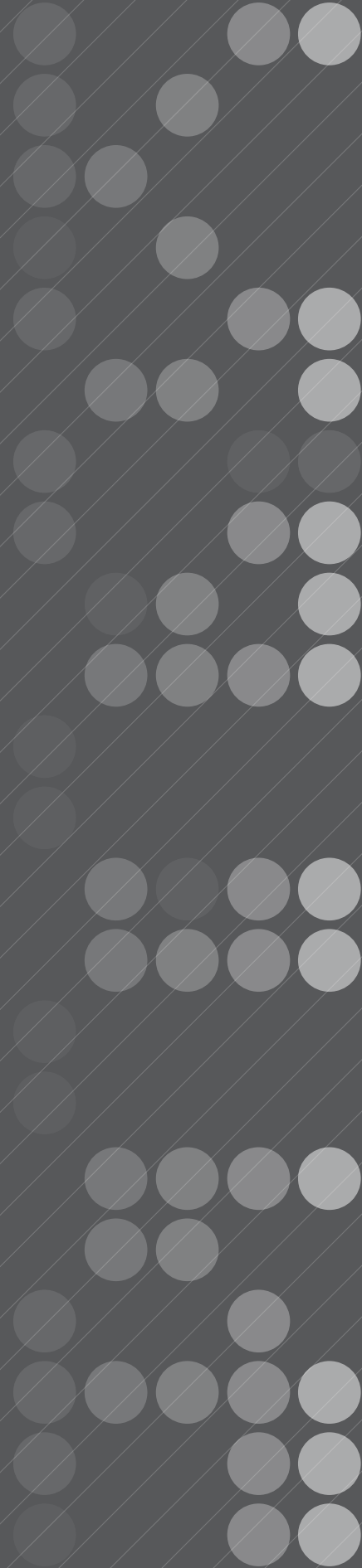
**KoCCA**

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY



# 3

지역사업  
본 부  
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

## ● 2019년 사업내역

(단위 : 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고
지역사업본부	1	지역특화콘텐츠개발	8,011	
	2	콘텐츠누림터조성	200	
	3	지역거점형 콘텐츠기업육성센터 구축 및 운영	13,720	
	4	지역기반게임산업육성	11,500	
	5	지역공공캐릭터활성화지원사업	500	
	6	지역스토리 창작지원	600	
	7	IP 융복합 클러스터 조성 위한 연구 및 공간 설계 개발	1,000	신규
부서 소계			35,531	
뉴콘텐츠팀	1	가상현실 콘텐츠 제작지원	8,870	
	2	뉴콘텐츠센터 입주기업 모집 및 운영	462	
	3	뉴콘텐츠 글로벌 프로젝트 지원	600	
	4	뉴콘텐츠 해외 현지 유통 활성화 지원	400	
	5	가상현실 콘텐츠 사업화 지원	805	
부서 소계			11,137	

총계

46,668백만원

# 지역특화콘텐츠개발

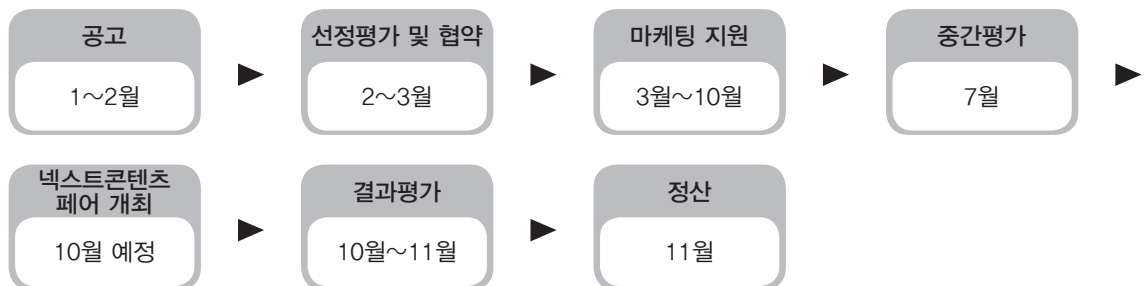
## ●사업개요

- **사업목적** : 지역콘텐츠의 발굴, 개발을 통해 지역의 콘텐츠산업을 육성하고 이를 통해 지역일자리 창출과 지역경제 활성화 실현
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 8,011백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 지역사업본부

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지역특화콘텐츠 개발                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역특화소재콘텐츠개발지원 : 최대 200백만원, 20개 과제 내외</li> <li>· 지역의 특화된 소재를 활용/연계한 콘텐츠 개발</li> <li>- 지역전략산업 연계과제 지원 : 최대 200백만원, 12개 과제 내외</li> <li>· 지역에서 중점적으로 육성하는 산업/사업과 연계한 콘텐츠 개발</li> </ul> </li> <li>○ 지역콘텐츠산업 사업화 촉진                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정책네트워크 강화 : 지역문화산업발전협의회 운영(간담회, 워크숍 개최 등)</li> <li>- 지역콘텐츠 맞춤형 마케팅 지원 : 20백만원, 10개 내외</li> <li>- 홍보지원 : 지역콘텐츠 전략 홍보 추진(온오프라인, 매거진 등)</li> </ul> </li> <li>○ 지역콘텐츠페어(넥스트콘텐츠페어)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역콘텐츠 대표 마켓을 개최하여 콘텐츠 비즈니스 활성화를 통한 지역문화산업 성장 지원</li> </ul> </li> <li>○ 지역콘텐츠정책연구                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지역콘텐츠산업 활성화를 위한 정책 연구</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지역의 우수한 소재, 산업(사업)과 연계한 콘텐츠 개발을 지원하여 일자리 창출 등 지역콘텐츠산업 육성 및 활성화 추구</li> </ul>

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 지역특화콘텐츠개발 지원사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 콘텐츠누림터 유지 강화 지원

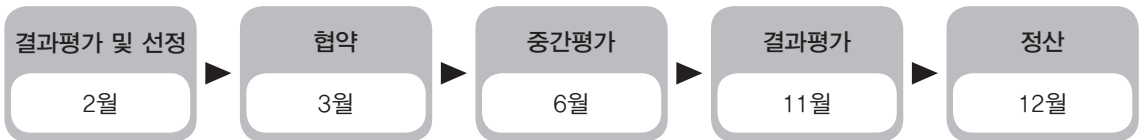
## ● 사업개요

- **사업목적** : 18년도 조성된 누림터 대상으로 프로그램 구성 및 운영의 다양성을 보장하고 지속적으로 추진해 나갈 수 있도록 지원
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 200백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 지역사업본부

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 주요 지원내용           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 방향 : 既 조성되어 있는 누림터에 주변 생활권 공간 연계를 통한 확장 및 세부 프로그램 강화 지원</li> <li>- 내용               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 다양한 향유 프로그램 개발 큐레이션 기능 강화를 위해 인력 지원</li> <li>· 누림터 연계 공간 확장 및 수익성 확보를 위한 컨설팅 등 추진</li> <li>· 유관기관(문화) 및 교육기관 등과 협업 추진 지원</li> <li>· 음악창작소 · CKL 등과 연계를 통한 창작 · 향유 프로그램 개발 지원</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문화향유권 확장, (지역별) 참여형 문화향유프로그램 개발 지원으로 누구나 콘텐츠 생산자이자 소비자인 환경 조성에 일조</li> <li>○ 영상중심의 1인크리에이터 뿐 아니라, 음악, 공연, 전시 등 다양한 유형의 1인 콘텐츠 사업가이자 미디어 전문가 등 新문화일자리 창출에 기여</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 콘텐츠 누림터 유지강화 지원사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 지역거점형 콘텐츠기업육성센터 조성

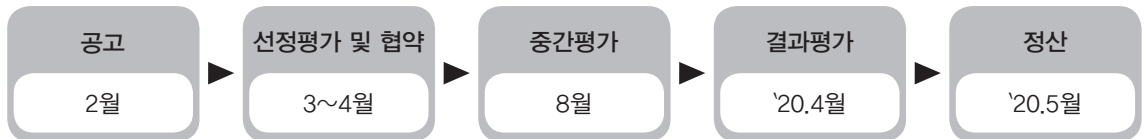
## ●사업개요

- **사업목적** : 지역 거점형 콘텐츠기업 육성시설의 구축 및 운영을 통하여 콘텐츠 분야 새로운 청년 일자리 창출 및 콘텐츠 생태계 조성에 기여
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 5. 31
- **사업비 [재원]** : 13,720백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 지역사업본부

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지역거점형콘텐츠기업육성센터 신규 구축 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주요내용 : 지역 시설을 활용하여 콘텐츠분야 스타트업 및 중소기업 육성할 수 있는 지역거점형 육성센터 조성 지원과 청년 일자리 창출 통한 콘텐츠 생태계 조성</li> <li>- 지원대상 : 광역자치단체 (서울 제외)</li> <li>- 지원규모 : 총 2개 / 총 9,600백만원(각 4,800백만원 내외)</li> <li>- 지원내용 : 육성센터 구축비, 초기 프로그램 운영비 등</li> </ul> </li> <li>○ 지역거점형콘텐츠기업육성센터 운영 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주요내용 : 기존 구축된 지역거점형콘텐츠기업육성센터 대상으로 지역 콘텐츠기업 육성에 필요한 비즈니스 프로그램 운영, 장소 및 시설임대 등을 위한 지원</li> <li>- 지원대상 : 전남, 전북, 충남, 경남 콘텐츠기업육성센터</li> <li>- 지원규모 : 총 4개 / 총 3,920백만원(각 980백만원 내외)</li> <li>- 지원내용 : 기업육성을 위한 프로그램 운영 지원 등</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지역 콘텐츠기업 성장에 필요한 공간, 시설, 비즈니스 자문 등 지원을 통해 지역에도 경쟁력 있는 콘텐츠기업이 성장할 수 있는 기반 마련</li> <li>○ 지역 콘텐츠기업 경쟁력 강화를 통해 지역에 양질 일자리 창출 및 지역 콘텐츠산업 활성화 기여</li> </ul>

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 지역거점형 콘텐츠 기업육성 센터 조성 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 지역기반 게임산업육성 지원

## ● 사업개요

- **사업목적** : 거점별 특성화된 게임산업육성 지원을 통해 게임산업의 지역 균형 발전 및 지역게임산업 활성화
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 11,500백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 지역사업본부

## ● 사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 권역별 특성화사업 추진<ul style="list-style-type: none"><li>- (대구·경북권) 글로벌 게임산업 육성<ul style="list-style-type: none"><li>· 글로벌 진출형/시장창출형 게임콘텐츠 제작지원, 글로벌 퍼블리싱 지원</li></ul></li><li>- (부산경남권) 융합형 게임산업 육성<ul style="list-style-type: none"><li>· 융합형 게임콘텐츠 제작지원, 글로벌 인디게임 산업 육성</li></ul></li><li>- (전북권) 기능성 게임산업 육성<ul style="list-style-type: none"><li>· 기능성게임 콘텐츠 제작지원, 기능성 보드게임 개발자 양성</li></ul></li><li>- (광주전남권) 체험형 게임산업 육성<ul style="list-style-type: none"><li>· 체험형 게임콘텐츠 제작지원, 체험형게임 테스트베드존 운영 및 창업활성화 지원</li></ul></li><li>- (대전충청권) 시뮬레이션 게임산업 육성<ul style="list-style-type: none"><li>· VR/AR 시뮬레이션 게임콘텐츠 개발 지원, 국내외 시장진출 지원</li></ul></li><li>- (경기권) 차세대 게임 창조생태계 조성<ul style="list-style-type: none"><li>· HTML5, 웹툰IP, VR 등 차세대 게임 생태계 조성을 위한 글로벌게임 제작 지원, 글로벌 시장 상용화 지원</li></ul></li></ul></li></ul>
기대효과	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 지역기반 게임기업 육성지원 및 저변 확대를 통한 게임산업의 범국가적 성장 동력화</li><li>○ 게임산업의 국가 균형발전 및 지역 게임산업 활성화</li></ul>

## ● 사업절차

- 각 권역별(지역 글로벌게임센터) 예산 교부 → 각 권역별(지역 글로벌게임센터) 사업 추진
- ※ 각 권역별(지역 글로벌게임센터) 사업추진 일정이 상이하므로 해당사업은 각 지역 글로벌게임센터 확인

문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 지역기반 게임산업육성지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 지역공공캐릭터 활성화 지원

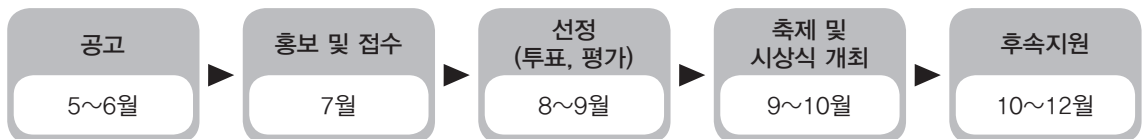
## ●사업개요

- **사업목적** : 지역·공공 캐릭터 대국민 인지도 제고 및 활용 독려를 통한 지역/정책 브랜드 강화, 지역 관광 활성화 유도
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 500백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 지역사업본부

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2019 대한민국 지역·공공 캐릭터 대상(우리동네 캐릭터 대상) 개최             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개요 : 지역·공공 캐릭터 중 우수한 캐릭터를 선정 및 시상, 후속 홍보 지원</li> <li>- 신청자격 : 대한민국 정부 및 지자체, 공공기관 등에서 제작한 캐릭터</li> <li>- 선정방식 : 대국민 투표, 전문가 평가</li> <li>- 후속지원 : 캐릭터 홍보 및 일본 유류카라그랑프리 참가 지원 등</li> </ul> </li> <li>○ 2019 대한민국 지역·공공 캐릭터 축제 개최             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개요 : 지역·공공 캐릭터 홍보관 및 퍼레이드, 댄스경연 등 대국민 참여 축제</li> <li>- 추진방향 : 한국콘텐츠진흥원 행사, 지역 축제 등 연계 개최</li> <li>- 프로그램 : 지역·공공 캐릭터 대상 시상식, 퍼레이드 등</li> </ul> </li> <li>○ 수상작 활용 후속 프로그램             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2018년 수상작 활용 후속 프로그램 운영(탈인형 공연 등)</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지역·공공 캐릭터를 활용 지역 산업의 연계 육성을 통한 선순환적 산업 구조 조성</li> <li>○ 지역·공공 캐릭터의 통합 홍보 활용을 통한 시너지 창출</li> <li>○ 지자체 등 기관의 지역·공공 캐릭터의 관심 제고를 통한 지속적, 효율적 관리</li> </ul>

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 지역공공캐릭터활성화지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 지역스토리 창작 지원

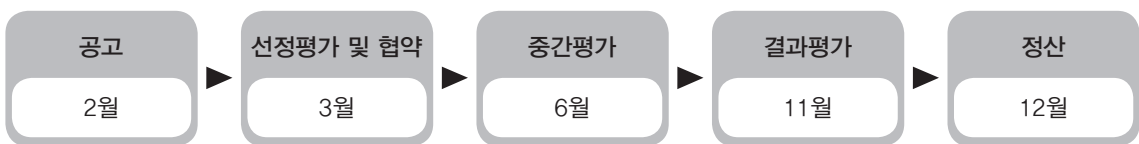
## ● 사업개요

- **사업목적** : 지역 스토리 랩 주도 지역 특화 스토리 개발과 사업화 지원 통한 지역 이야기산업 활성화
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 600백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 지역사업본부

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 지역 스토리를 활용한 콘텐츠 제작지원<ul style="list-style-type: none"><li>- 지원대상 : 지역문화산업전문기관, 지역 소재 대학, 국공립 도서관 및 콘텐츠 기업 컨소시움</li><li>- 지원내용 : 지역 스토리 소재 발굴 및 개발 지원</li><li>- 지원규모 : 50백만원, 10개 과제 내외</li></ul></li><li>○ Story to 방방곡곡<ul style="list-style-type: none"><li>- 내용 : 각 지역 지역문화산업전문기관 추천 작가별 스토리 피칭 및 비즈매칭 지원</li><li>- 일시/장소 : 장르별 마켓 및 컨퍼런스 연계 예정</li></ul></li></ul>
<b>기대효과</b>	○ 지역스토리산업 기반 지역콘텐츠 산업, 관광산업 연계, 일자리 창출 활성화

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 지역 스토리 창작지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.



# IP 융복합 클러스터 조성 위한 연구 및 공간 설계 개발

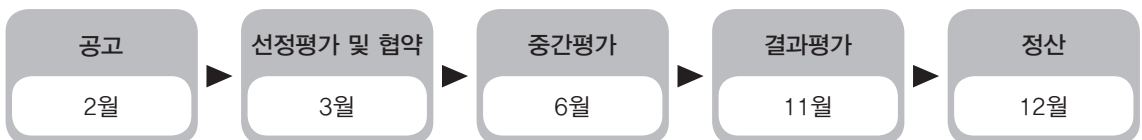
## ●사업개요

- **사업목적 :**
  - 20년도 IP융복합 클러스터 조성에 앞서 국내외 IP융복합 제작 및 클러스터 구축현황을 파악하고, 국내 도입을 위한 연구·조사 추진
  - 클러스터 조성을 위해 국내기업의 니즈와 IP융복합 비즈니스 및 인력양성을 위한 최적의 위치와 공간 설계
- **사업기간 :** 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원] :** 1,000백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서 :** 지역사업본부

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ IP융복합 정책개발           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주요내용               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 국내외 콘텐츠 지식재산(IP) 환경 및 동향, 국가-기술-민간 간의 주요 정책의 순환구조를 분석하고, 현재 시행 사례 분석을 통해 국내 환경에 맞게 사업의 추진체계 및 프로세스 정립 기회 마련을 위한 연구 추진</li> <li>· 기초적인 IP융복합 우수사례부터 우수IP발굴, 거래, OSMU로 활용 개발, 인력양성, BM 개발, 필요 정책(제도_테스트베드 구축) 등 클러스터 조성 및 사업 추진을 위한 DB구축</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ IP융복합 공간설계           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주요내용               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 수도권과 지역 간 콘텐츠 사업 격차를 해소하고, 지역의 우수IP와 수도권의 제작사 또는 수도권의 우수IP와 지역관광업 간 왕래가 쉽고 일반인 또한 참여가 용이한 (후보)군에 공간설계 및 아이템 마련</li> <li>· IP융복합을 위한 기업육성과 관련 인재양성을 위한 위치 및 공간마련을 위 해 도시별 탐방 및 FGI 추진</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지역의 우수한 문화자산(IP)을 활용한 경쟁력 있는 콘텐츠 개발 진흥을 통해 콘텐츠 개발, 일자리 창출 등 지역콘텐츠 산업 활성화에 기여</li> <li>○ 콘텐츠IP 발전 정책 및 지역별 산업인프라 중심 콘텐츠 개발 지원을 통한 지역콘텐츠산업 역량 및 기반강화</li> </ul>

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ IP 융복합 클러스터 조성 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 가상현실콘텐츠 제작 지원

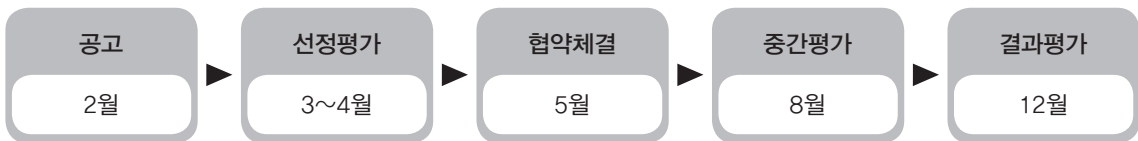
## ● 사업개요

- **사업목적** : 단계별 맞춤형 제작지원을 통한 대표 성공사례 창출 및 가상현실 콘텐츠 산업 활성화 기여
- **사업기간** : 2019. 1. 1. ~ 2019. 12. 31.
- **사업비 [재원]** : 8,870백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 뉴콘텐츠팀

## ● 사업내용

지원내용	○ 주요방향 : 단계별(VRound 1(기획·개발) → VRound 2(제작) → VRound 3(체험 전시)) 가상현실콘텐츠 지원 패키지화를 통해 성장주기에 맞춘 지원	
	○ 지원대상	
	- (기획·개발) 1인 창작자 및 중소 제작사 (개인/법인)	
	- (제작지원) 중소 제작사 및 유통사(법인)	
	○ 지원조건	
- (기획·개발) 시연심사 전까지 프로토타입 제작이 완료되어야 함		
- (제작지원) 협약기간 종료일까지 제작 및 사업화가 완료되어야 함		
○ 지원분야 : 문화(엔터테인먼트), 체육(스포츠), 관광 분야 가상현실콘텐츠 ※ 게임, 조선, 건축, 의료, 국방 분야 제외		
○ 지원내용		
	구분	개요
	기획·개발 (공모전)	* 시나리오 우수작 발굴 후 프로토타입 제작 비용 및 기술워크숍 등 간접지원 (20편 내외 × 3천만원 이하) * 프로토타입 결과에 따른 시상(상금)
	제작지원	* 콘텐츠 시나리오 단계 이후의 가상현실 콘텐츠 제작지원 (15편 내외 × 5억원(총 사업비의 80% 이내) 이하)
	체험전시	* 일반인 체험 전시를 통한 사업화 지원과 수요 창출 (기획·개발(공모전) 수상작 및 제작지원 결과물 전시)
기대효과	○ 문화(엔터테인먼트), 체육(스포츠), 관광 자원을 활용한 고품질 가상현실 콘텐츠 발굴로 가상현실 콘텐츠 시장/수요 창출	

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 가상현실콘텐츠 제작지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 뉴콘텐츠센터 입주기업 모집 및 운영

## ●사업개요

- **사업목적** : VR·AR·MR·AI 등 뉴콘텐츠 초기기업 대상 ‘기획·제작·유통’ 전 주기 지원 통한 뉴콘텐츠산업 경쟁력 강화 지원
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 2. 28.
- **사업비 [재원]** : 462백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 뉴콘텐츠팀

## ●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 3년 미만의 VR·AR·AI 등 뉴콘텐츠분야 창업기업 또는 창업예정 기업			
면적	전용 16㎡ 내외	전용 10㎡ 내외	전용 4㎡ 내외	
입주기간	최대 2년 (기본 1년 계약, 실적평가 후 → 연장)			
지원시설	사무기기, 인터넷, 공용 복합기, 공용 회의실, 세절기, 정수기 등			
지원내용	지원혜택	- (인프라지원) 사무공간, 가상 기기 등 제공, 빛마루 영상관련 중·소형 스튜디오, 편집실, 프로젝트실, 세미나실, 홍릉시연장 등 이용 지원 - (사업화지원)투자설명회, 컨설팅, 뉴콘텐츠 Day, VR검증시스템 적용 등 - (사업화자금) 선발된 기업에게 초기 사업 운영을 위한 자금 지원 · 독립공간 : 3천만원, 열린공간 : 2천만원, 1인 공간 : 1천만원		
	임대관련	- 임대료 : 전액지원 - 관리비(VAT 포함) · 50%지원(23,100원/3.3㎡ x 50%)	- 임대료 : 전액지원 - 관리비 : 전액지원	- 임대료 : 전액지원 - 관리비 : 전액지원
- 독립공간 보증금 : 3개월 관리비 선 징수(임대계약시 납부) ※ 관리비/보증금 단가는 매년 조정 가능				
※ 모집기업 수는 2018년 입주기업 연장 결과에 따라 변동될 수 있음				
기대효과	○ 콘텐츠 산업에 특화된 뉴콘텐츠 기업 및 창작자 육성			

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 뉴콘텐츠센터 입주기업 모집 및 운영 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 뉴콘텐츠 글로벌 프로젝트 지원

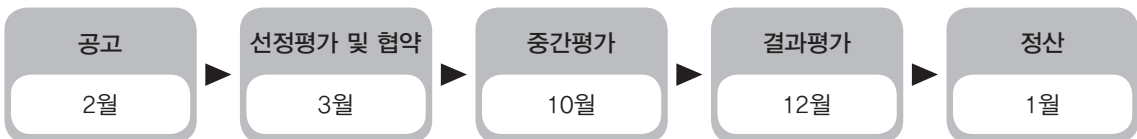
## ● 사업개요

- **사업목적** : 국내 우수 뉴콘텐츠 기업에 제작역량 강화, 해외 진출 등 지원 통한 글로벌 프로젝트 수주 지원
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 2. 28.
- **사업비 [재원]** : 600백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 뉴콘텐츠팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원공고                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 연중 상시 공고 및 분기별 접수 예정</li> <li>- 2월 공고 및 2월, 5월, 8월 등 분기별 과제 접수 예정(단, 국고 예산 소진까지)</li> </ul> </li> <li>○ 지원분야                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- VR·AR·MR·AI 등 뉴콘텐츠를 활용한 문화·체육·관광 전(全) 분야</li> </ul> </li> <li>○ 지원조건                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가상현실 콘텐츠(VR·AR·MR·AI 등)를 제작·사업화 하고자 하는 국내 중소기업</li> <li>- 국내 뉴콘텐츠 기업이 콘텐츠제작에서 주도적 역할을 수행하는 해외 프로젝트를 추진하는 기업으로 공고기간 중 체결을 완료한 해외 계약서를 보유한 기업</li> </ul> </li> <li>○ 지원규모                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 과제 14개 내외</li> <li>- VR·AR·MR·AI 제작비용(해외 수주 계약금액)의 30% 이내, 최대 5천만원 이하 지원</li> <li>※ 신청시 해외 수주계약서를 제출한 업체를 대상으로 선정함</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제작역량 강화, 해외 진출 등을 지원함으로써 글로벌 프로젝트 수주 및 제작역량을 갖춘 뉴콘텐츠 기업 육성으로 콘텐츠 산업 성장에 기여</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 뉴콘텐츠 글로벌 프로젝트 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 뉴콘텐츠 해외 현지 유통 활성화 지원

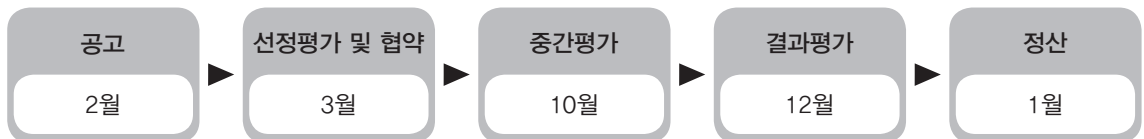
## ● 사업개요

- **사업목적** : 국내 스타트업 기업이 해외 현재에서 직접 추진하는 뉴콘텐츠 사업에 대한 유통활성화 지원
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 2. 28.
- **사업비 [재원]** : 400백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 뉴콘텐츠팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원공고             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 연중 분기별(총 4회) 공고 추진(단, 국고 예산 소진까지)</li> </ul> </li> <li>○ 지원분야             <ul style="list-style-type: none"> <li>- VR · AR · MR · AI 등 뉴콘텐츠를 활용한 문화 · 체육 · 관광 전(全) 분야</li> </ul> </li> <li>○ 지원조건             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 설립 5년 미만 국내 뉴콘텐츠 스타트업 기업 대상이며, 해외 현지 체험존 입점 등과 관련한 마케팅 지원(현지어 재제작, 마케팅 비용 등 지원)</li> <li>- 국내 제작된 뉴콘텐츠(IP)의 해외마케팅 지원</li> <li>- 국내기업과 해외기업 간 계약서에 의하여 해외 현지 신규 판매 매장(국내기업이 단독 · 공동운영 또는 입점계약)이 존재해야 함(해외 입차 계약서 또는 공동협력 계약서 등)</li> </ul> </li> <li>○ 지원규모             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 과제 8개 내외</li> <li>- 해외 현지 유통 설립관련 총 비용의 30% 이내, 최대 5천만원 미만 지원</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	○ 해외 현지 유통망을 통한 뉴콘텐츠 초기기업 해외진출 활성화 및 판로확대 지원

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 뉴콘텐츠 글로벌 프로젝트 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 가상현실 콘텐츠 사업화 지원

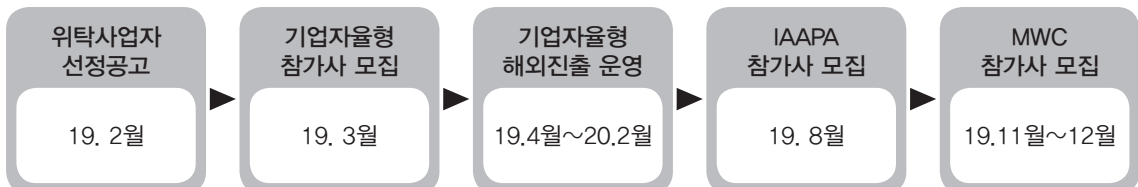
## ● 사업개요

- **사업목적** : 가상현실 콘텐츠의 국·내외 판로 개척과 저변 확대
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 3. 31
- **사업비 [재원]** : 805백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 뉴콘텐츠팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 가상현실 콘텐츠 해외마케팅 활성화                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- VR·AR 등 뉴콘텐츠 기업의 해외 판로 개척을 위한 해외 거점 마켓 공동관 운영 등</li> <li>- IAAPA Attractions EXPO(미국), MWC(유럽) 등 참가 지원</li> </ul> </li> <li>○ 기업자율형 해외진출 지원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해외 주요 거점시장 가상현실 관련 해외영화제, 쇼케이스 등 참가 지원 (과제당 최대 20백만원)</li> </ul> </li> </ul> <div style="background-color: #f0f0f0; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 중국시장 해외진출 지원 프로그램 운영(4개사)</li> <li>* 기타 권역 해외영화제, 쇼케이스 등 자율형 해외 진출 지원(4개사)</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 가상현실 콘텐츠 홍보 활성화                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주요 사업 및 지원성과 확산을 위한 언론 기획기사, 보도자료 배포, 온오프라인 광고 등 통합 홍보 운영</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국내 우수 가상현실 기업의 해외진출 지원을 통해 VR 콘텐츠시장 성장 및 비즈니스 판로 개척에 기여</li> <li>○ 미래 유망산업인 가상현실 콘텐츠 산업 발전성과에 대한 대국민 인식 확산</li> </ul>

## ● 사업절차

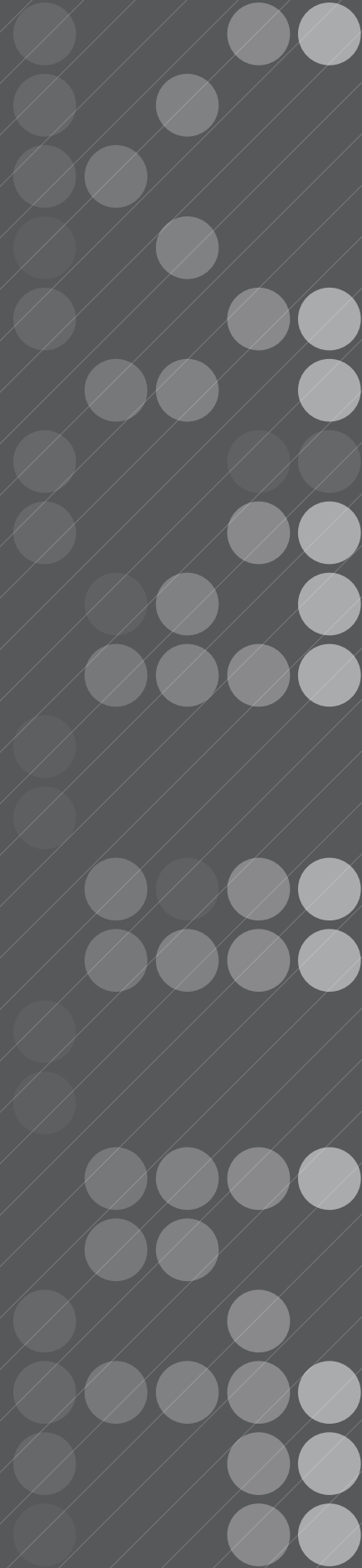


문의처 대표번호 : 1566-1114 > 가상현실 콘텐츠 사업화지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 4

문화기술  
보부  
사업소개



# 문화기술본부

## ● 본부소개

- 문화기술(CT) 및 뉴콘텐츠 발굴·육성을 통한 문화콘텐츠산업 기술경쟁력 강화
  - 문화산업 선도 및 현장 중심 맞춤형 기술개발 지원
  - 문화기술(CT) R&D 해외진출 지원, 사업화 촉진, 전시·성과 확산
  - VR, AR 등 콘텐츠 제작지원, 기업육성 및 사업화 지원

## ● 2019년 사업내역

(단위 : 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고
문화기술전략팀	1	문화기술 사업화 촉진	1,360	계속
	2	기업부설창작연구소 인정제도	-	
부서 소계			1,360	
문화기술개발팀	1	문화기술 연구개발 지원사업	47,897	계속
부서 소계			47,897	

총계

49,257백만원



# 문화기술 사업화 촉진

## ● 사업개요

- **사업목적** : 국내외 문화기술 전시 참가 및 기술사업화 지원을 통해 문화기술(CT) R&D 성과확산
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 1,360백만원 [국고(출연금)]
- **수행부서** : 문화기술전략팀

## ● 사업내용

### 지원내용

- 문화기술(CT) 글로벌 시장 진출 지원
  - 2019 중국하이테크페어(CHTF) (2019.11월/중국 심천) 한국공동관 운영
  - 2020 게임개발자콘퍼런스(GDC) (2020.3월/미국 샌프란시스코) 한국공동관 운영
    - 해외 마켓 전시 및 비즈매칭, 쇼케이스 지원을 통해 국내 우수 문화기술 · 콘텐츠 기업의 글로벌 시장 진출 지원
  - \* (부스) 한국공동관 내 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
- 문화기술(CT) 글로벌 콘퍼런스 개최(Next Content Conference)
  - 일정 및 개최장소 : 2019년 10월중 / 코엑스
  - 기초연사 및 콘퍼런스 프로그램 구성
    - 문화기술을 선도하는 세계적인 연사 섭외, 대중에 관심도를 높일 수 있는 프로그램 구성 (예시 : 매직랩 CEO 로니아보비츠 / MR로 혁신하는 문화기술)
    - 뉴콘텐츠, 플랫폼, 소비자 트렌드를 반영한 콘퍼런스 프로그램 기획 및 운영
  - 성과전시 및 홍보
    - 일반인이 체험가능한 우수과제를 발굴하고 문화기술이 돋보이는 참신한 체험존 기획 및 운영
    - 성공적인 행사개최를 위한 사전 · 사후 홍보
- 기술사업화 신흥시장 진출 프로그램 운영
  - 문화기술 글로벌화 및 현지기업, 유관단체 네트워크 확대
  - 신흥시장 교두보 확보를 위해 우수 전문 프로그램 연계
  - 문화기술 R&D 지원과제 현지 성과전시 및 피칭지원
- 기술사업화 촉진 프로그램(CT-Bridge) 운영
  - 문화기술 대중화와 인사이트 공유를 위한 오픈포럼 · 성과전시회 · 네트워킹 개최
  - 최신트렌드와 대중에 관심도를 반영하여 시의적절한 포럼 주제선정 및 전문가 섭외
  - 문화기술 R&D 과제중 우수과제를 발굴하여 성과전시회 개최
  - 문화기술 수행기업과 다양한 업종에 네트워킹을 개최하여 문화기술 사업화 기회마련

## 기대효과

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

## ● 사업절차

○ CHTF/GDC 한국공동관 운영



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 문화기술 사업화지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 기업부설창작연구소 인정제도

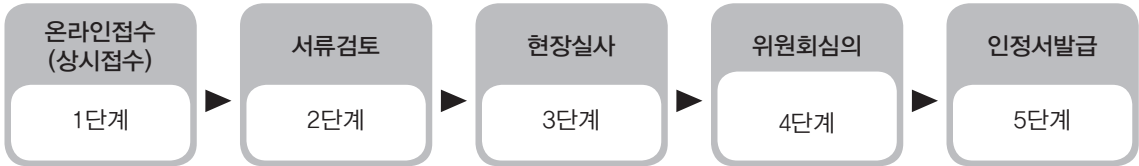
## ● 사업개요

- **사업목적** : 문화산업의 창작개발을 촉진하기 위해 「기업부설창작연구소 및 기업창작전담부서」 인정제도 사업추진, 연구·인력개발비 세액공제 및 문체부 R&D 가점부여 혜택
- **사업기간** : 연중 상시
- **수행부서** : 문화기술전략팀

## ● 사업내용

지원내용	○ 제도개요	- 문화콘텐츠 기업의 창작역량 향상과 관련 기술개발을 적극적으로 촉진·유도		- 일정요건을 갖춘 창작연구소와 전담부서를 신청·인정함으로써 조세감면 등의 혜택을 부여
	○ 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	
		- 연구소/전담부서 및 기업별 요건		
		구분	창작전담요원	비고
		연구소	벤처기업 중소기업 그 외 기업	3명 이상 5명 이상 10명 이상
		전담부서	1명 이상	기업유형에 관계없음
	○ 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	○ 세제 지원을 통해 문화산업에 건전한 발전을 위한 근거 마련			
	○ 문화산업에 대한 창작개발 활성화를 할 수 있는 물리적·인적 토대 마련			

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 기업부설창작연구소 인정제도 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 문화기술연구개발(R&D)

## ●사업개요

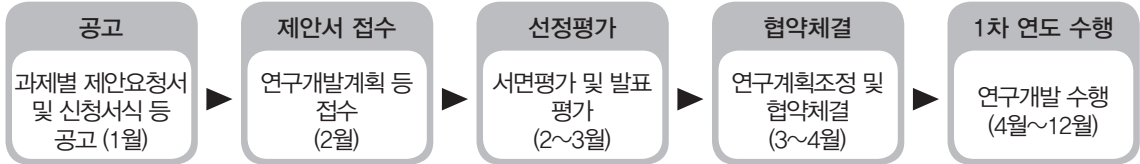
- **사업목적** : 문화산업의 기술경쟁력을 강화하고 문화산업의 새로운 서비스 모델의 창출과 발전 촉진
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 47,897백만원 [국고(출연금)]
  - 지정과제 : 신규 공모예산 7,100백만원
  - 자유과제 : 신규 공모예산 5,549백만원
- **수행부서** : 문화기술개발팀

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	[지정공모] ○ 공모방식 : 사전 기획된 과제의 과제명과 개발내용을 공지하고 수행기관을 공모로 선정 ○ 지원과제 : 과제별 세부내용은 사업공고문의 RFP를 참고 ○ 지원규모 : 총 71억원 내외(11개 과제) / 과제별 지원금은 RFP 참고 ○ 지원기간 : 다년도 지원(2~3년 내외) / 과제별 지원기간은 RFP 참고 ※ 1차 연도는 9개월(19년 4월 ~ 12월) 예정, 이후 연도는 매년 12개월(1월~12월) ○ 지원대상 : 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능) / 과제별 추진체계는 RFP 참고 ○ 지원조건 : 사업자부담금 부담(중소기업은 25% 수준, 세부조건은 사업공고 참고)			
	[자유공모(단비)] ○ 공모방식 : 과제명/개발내용/수행기관을 공모로 선정(과제명과 개발내용을 신청기관이 제안) ○ 지원분야 : 문화산업 분야의 기획, 창작, 제작, 유통 · 서비스와 관련한 기술개발 ※ 문화산업 : 게임, 영화, 애니메이션, 음악, 공연, 전시 등 ○ 지원규모 : 총 55억원 내외 ○ 지원기간 : 12개월(19년 7월 ~ 20년 6월) 예정 ○ 지원조건 : 사업자부담금 부담(중소기업은 25% 수준, 세부조건은 사업공고 참고)			
	구분	개요	과제별 지원금	지원대상
	현장형	문화산업 현장의 맞춤형 기술개발 지원	최대 3억원	주관:영리기업 공동:영리기업
	생태계 조성형	현장의 필요기술을 개발하는 비영리 기관 지원	최대 4억원	주관:비영리기관 공동:비영리기관
	후속형	기개발 우수과제의 상용화 기반 후속 R&D 지원	2.5억원	주관:제한없음 공동:제한없음
<b>기대효과</b>	○ 문화기술의 기술수준 향상을 통한 문화산업의 기술적 기반강화 ○ 우수 문화기술의 현장 적용을 통한 문화산업의 고부가가치화			

## ● 사업절차

### [지정공모]



### [자유공모]

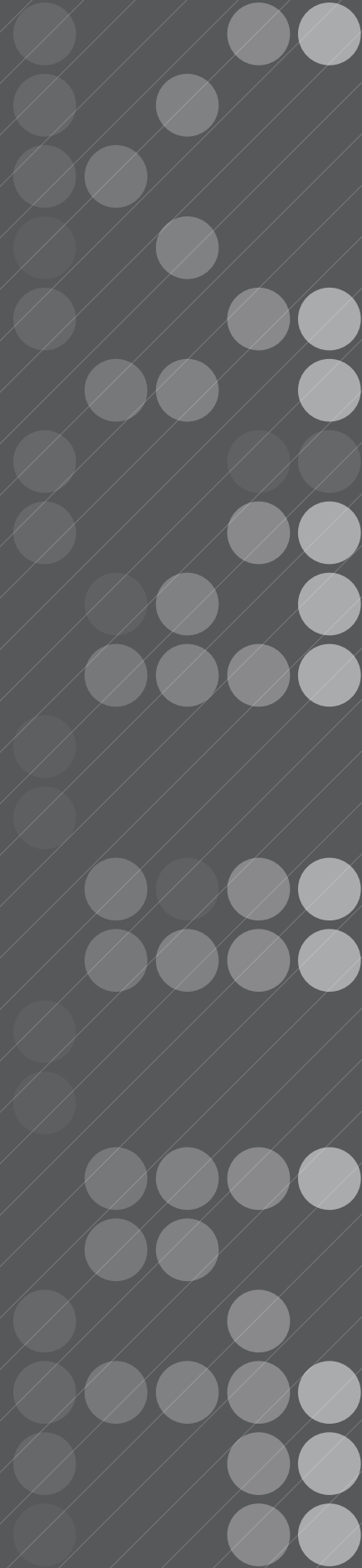


문의처 대표번호 : 1566-1114 > 문화기술연구개발 지정공모 또는 자유공모 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 5

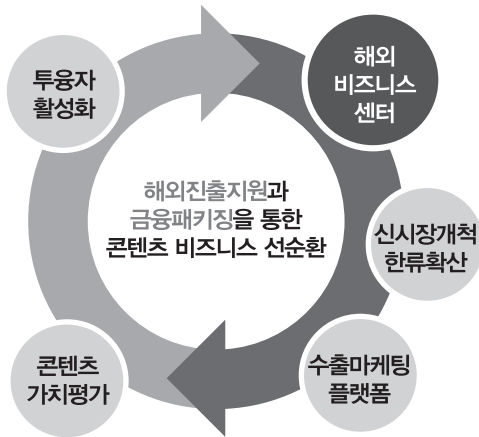
해외사업  
본 부  
사업소개



# 해외사업본부

## ● 본부소개

콘텐츠 수출기업의 성장단계별(준비-진입-성숙) 맞춤형 지원체계 구축과 콘텐츠 산업에 특화된 금융지원 확대



- |   |                   |
|---|-------------------|
| 1 | 해외진출 총괄 기능        |
| 2 | 해외비즈니스센터 역량 강화    |
| 3 | 수출마케팅플랫폼 서비스 활성화  |
| 4 | 콘텐츠 금융지원 확대 및 활성화 |
| 5 | 협업/협력 강화, 성과관리    |

## ● 2019년 사업내역

(단위 : 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고
해외사업팀	1	콘텐츠 해외진출 종합 컨설팅 지원	943	
	2	문화콘텐츠 종합 홍보 마케팅	4,394	
	3	현지화 및 온라인플랫폼 진출지원	1,090	
	4	콘텐츠 해외진출 민관 네트워크 지원	170	
부서 소계			<b>6,597</b>	
마케팅지원팀	1	해외거점운영	4,800	
	2	콘텐츠 콘퍼런스 등 정보교류 지원	256	
부서 소계			<b>5,056</b>	
콘텐츠금융지원팀	1	콘텐츠가치평가센터 운영	1,130	
	2	콘텐츠기업 투융자기반 조성	620	
	3	방송진흥기금 융자지원	13,000	
부서 소계			<b>14,750</b>	

총계

**26,403백만원**



# 콘텐츠 해외진출 종합 컨설팅 지원

## ● 사업개요

- **사업목적** : 국내 콘텐츠기업 대상 해외진출 단계별 맞춤형 서비스 및 컨설팅 제공을 통한 콘텐츠 수출기반 조성
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 943백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 해외사업팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<p>1) 해외진출 Biz-Desk(상담센터) 운영</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘텐츠비즈니스자문단 운영을 통한 콘텐츠 업계 온·오프라인 연중 상시 상담·컨설팅 제공             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원분야 : 콘텐츠 산업 관련 법률, 지식재산권, 조세, 창업 및 투자 등</li> <li>- 지원장르 : 게임, 방송, 스토리, 만화, 애니, 캐릭터, 음악, 패션, 문화기술, 디지털콘텐츠, 융복합 콘텐츠 등</li> <li>- 신청방법 : 수출마케팅플랫폼(WelCon) 홈페이지 접속(welcon.kocca.kr)→해외진출상담</li> </ul> </li> <li>○ 국내 대표 콘텐츠 행사 연계 ‘찾아가는 비즈니스 상담’ 운영</li> <li>○ 신생기업 대상, 컨설팅 전 단계의 기본적인 해외수출관련 교육 진행(예정)</li> </ul> <p>2) 수출마케팅플랫폼(WelCon) 운영(welcon.kocca.kr)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 해외사업관리마케팅 서비스를 통한 국내 콘텐츠기업의 해외수출관리             <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 해외사업관리마케팅서비스 : 글로벌 마켓/해외 수출상담회 참가신청, 사전 비즈매칭 및 계약실적까지 일괄적으로 관리할 수 있는 온라인 프로세스</li> </ul> </li> <li>○ 보유 콘텐츠의 상시 홍보와 가능한 온라인 콘텐츠 홍보관 운영</li> <li>○ 주요 권역별 현지 시장정보, 트렌드 등 수출정보 제공</li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 중소 콘텐츠 사업자의 국내외 비즈니스 및 해외진출관련 애로사항 해결</li> <li>○ 콘텐츠 해외수출을 원하는 콘텐츠기업 대상 맞춤형 정보 제공 및 온라인 콘텐츠홍보관을 통한 상시 비즈매칭 서비스 운영</li> </ul>

## ● 사업절차

- 1) 해외진출 Biz-Desk(상담센터) 운영
  - 연중 상시접수
- 2) 수출마케팅플랫폼(WelCon) 운영(welcon.kocca.kr)
  - 연중 상시 이용 ※ 행사 참가신청 및 관리는 행사별 지정기간 동안 운영

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

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 문화콘텐츠 종합 홍보 마케팅

## ● 사업개요

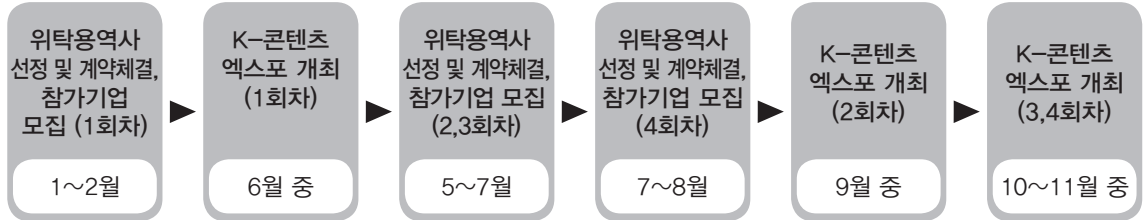
- **사업목적** : 국내 콘텐츠 기업의 신시장 진출 가속화를 위한 한류시장 조성 및 다각화된 비즈니스 진출 지원
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 4,394백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 해외사업팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1) 신시장 홍보마케팅 지원<ul style="list-style-type: none"><li>○ (사전 정보제공) 참가기업 대상 현지동향, 주요바이어 정보 주기적으로 사전 전달</li><li>○ (K-콘텐츠 엑스포 개최) 연 4회</li><li>○ (비즈니스 지속을 위한 연계지원) 사전/사후 비즈니스 기회 추가 확대 및 마케팅 정보 제공을 통한 비즈니스 유효실적 성과를 제고</li></ul></li><li>2) 신시장 콘텐츠 전시마켓 한국공동관 참가<ul style="list-style-type: none"><li>○ 신시장 2개 권역 콘텐츠 마켓 한국공동관 참가<ul style="list-style-type: none"><li>- (지속) 우크라이나 키예프미디어위크 참가 지속</li><li>- (신규) 오세아니아/동남아 등 신규 권역 1곳 발굴 참가</li></ul></li><li>○ 기업 부스 참가 및 비즈매칭 지원<ul style="list-style-type: none"><li>- 한국공동관 내 기업별 부스 지원, 1:1 비즈매칭 및 홍보 마케팅 등 비즈니스 지원</li></ul></li></ul></li><li>3) 권역/국가별 수요맞춤형 참가지원<ul style="list-style-type: none"><li>○ 기업별 수요에 맞춰 개별 참가 및 비즈니스 지원<ul style="list-style-type: none"><li>- 한국공동관을 운영하지 않는 마켓 대상</li><li>- 참가비, 부스 공간 등 마케팅 비용 사후 지원</li></ul></li><li>○ 참가 희망기업 신청 및 선별 지원<ul style="list-style-type: none"><li>- 권역 및 국가 제한 없이 마켓참가계획 신청, 선정 참가기업 先참가 後지원</li></ul></li></ul></li><li>4) 신시장 바이어 국내초청<ul style="list-style-type: none"><li>○ 국내 개최 비즈니스 행사와 연계하여 신시장 바이어 초청 및 비즈니스 상담, 네트워킹 등 마케팅 지원<ul style="list-style-type: none"><li>- K-콘텐츠 엑스포 참가 유망 바이어 중심 초청으로 비즈니스 후속 지원</li></ul></li></ul></li></ol>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 신시장 사업 추진 전 권역 확대, 비즈니스 활로 개척 가속화</li><li>○ 한류 관련 산업(관광, 한식, 뷰티 등) 유관기관과의 협업 추진, 한류 조성, 브랜드 제고 및 비즈니스 진출의 융합 시너지 효과 제고</li></ul>

## ● 사업절차

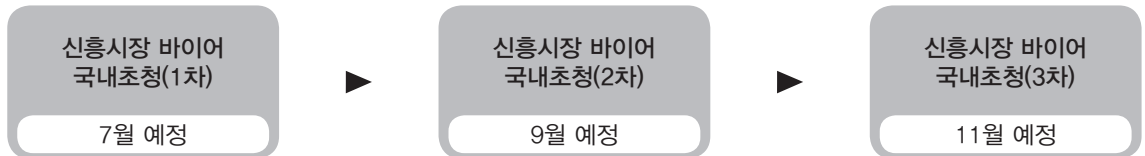
### 1) K-콘텐츠 엑스포



### 2) 권역/국가별 수요맞춤형 참가지원



### 3) 신흥시장 바이어 국내초청



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 문화콘텐츠 종합 홍보마케팅 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 현지화 및 온라인플랫폼 진출 지원

## ● 사업개요

- **사업목적** : 국내 콘텐츠 기업 대상 해외진출 단계별 맞춤형 서비스 제공을 통한 콘텐츠 수출기반 조성
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 1,090백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 해외사업팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<p>1) 글로벌 온라인 유통플랫폼 활용 프로모션 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 글로벌 온라인플랫폼을 활용한 우수 국내콘텐츠의 온라인 프로모션(마케팅) 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 온라인 플랫폼을 활용한 마케팅용 홍보영상 편집, 현지화 작업, 온라인 홍보배너 제작 등 업체별 온라인 프로모션 지원</li> </ul> </li> </ul> <p>2) 해외진출 재제작 및 샘플지원</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 해외진출 콘텐츠 현지화 재제작 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 수출계약 체결 및 기 완성된 콘텐츠 대상 해외수출을 위한 재제작 (번역, 더빙) 일부 지원</li> <li>- 과제당 최대 2천만원 상당의 분량 이내 KOCCA 선정 현지화 업체를 통한 현지화 지원</li> </ul> </li> <li>○ 해외진출 콘텐츠 샘플번역 및 트레일러 제작 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- (샘플) 콘텐츠 샘플 및 홍보물, 기업 소개자료 등 콘텐츠 해외 마케팅을 위한 자료번역</li> <li>- (트레일러) 콘텐츠 해외 마케팅용 트레일러 5분 이내 영상 제작을 위한 편집, 번역, 더빙 등</li> <li>- 과제당 최대 5백만원 상당의 분량 이내 KOCCA 선정 현지화 업체를 통한 현지화 지원</li> </ul> </li> </ul> <p>3) 해외 출원등록 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘텐츠의 해외 권리 보호를 위한 상표, 디자인 등 해외출원 및 등록 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 과제당 최대 6백만원 상당의 분량 이내 KOCCA 및 한국지식재산보호원 선정 특허법인을 통한 지식재산권 보호 지원</li> <li>※ 전체 세부 지원대상 범위 및 모집 규모는 조정중이며 일부 변동될 수 있습니다.</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 해외 수출 콘텐츠의 현지화 지원을 통한 국내 콘텐츠의 해외수출 활성화 지원</li> <li>○ 글로벌 온라인플랫폼을 활용한 온라인 유통망 진입 지원으로 해외진출 판로 확대</li> <li>○ 장르별 콘텐츠의 지식재산권 권리 확보를 통해 국내 콘텐츠 보호 강화 및 수출기반 조성</li> </ul>

## ● 사업절차

1) 글로벌 온라인 유통플랫폼 활용 프로모션 지원



2) 해외진출 재제작 및 샘플지원

**1차**



**2차**



3) 해외 출원등록 지원



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 현지화 및 온라인플랫폼 진출지원지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 콘텐츠 해외진출 민관 네트워크 지원

## ● 사업개요

- **사업목적** : 콘텐츠 분야의 유기적 민·관 협력 네트워크를 조성, 연중 운영하여 해외진출 비즈니스 기회 제공 및 경로 확대
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 170백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 해외사업팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<p>1) 콘텐츠 해외진출 민관 협력 네트워크 구성 및 운영</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 협의체 구성             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 장르별 해외진출 선도 콘텐츠기업 및 관계 기업 등 7개사 내외, 콘텐츠 해외진출 유관기관 및 단체 3개 기관 내외</li> </ul> </li> <li>○ 협의체 운영             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 격월 네트워크 정례 협의회 개최</li> <li>- 콘텐츠 해외진출 관련 다양한 정보 공유, 네트워킹</li> <li>- 필요시 상시 워킹그룹 형태로 운영, 정책 입안, 제도 정비 및 지원사업 방향 등에 대한 전문적 지원</li> </ul> </li> <li>○ 정례 워크숍 및 네트워킹 개최(상하반기 각 1회, 50명 규모)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 해외진출 관련 국내 콘텐츠산업 관계자 대상, 협의체가 중심이 되어 테마 선정 및 프로그램 기획</li> <li>- 선도기업과 후발기업 간 공유 및 교류의 장으로 활용</li> </ul> </li> <li>○ 콘텐츠 분야 국내외 핵심 관계자 교류행사 개최(상하반기 각 1회, 30명 규모)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해외 주요 권역·장르별 콘텐츠산업 및 관련 정책 분야(정부, 공공 등) 핵심 관계자 초청</li> <li>- 선별 초청된 국내 관계자와 교류 중심의 네트워킹 행사 개최</li> </ul> </li> <li>○ 잠재적 비즈니스를 위한 네트워킹 행사로 활용             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 상호 비즈니스 가능성이 있는 관계자 중심으로 초청, 네트워킹</li> <li>- 해외 관계자 선별, 초청 등은 네트워크 협의체를 통해 기획, 지원</li> </ul> </li> </ul> <p>2) 대한민국콘텐츠대상 해외진출유공포상 운영</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘텐츠 해외진출에 기여한 공로자(해외진출유공부문)를 공모, 선정하여 대한민국 콘텐츠대상 통합 시상식 개최(12월 중/서울 코엑스 예정)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대통령, 국무총리, 장관 표창</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘텐츠 분야 국내외 해외진출 핵심 관계자 네트워킹을 통해 의견수렴, 자문에서 나아가 협업기회 창출 등 후발기업에 실질적인 해외진출 기회 제공</li> </ul>

## ● 사업절차

- 대한민국 콘텐츠 대상 해외진출 유공포상



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 콘텐츠 해외진출 민관 네트워크 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 해외거점 운영

## ●사업개요

- **사업목적** : 국산 콘텐츠 수출 및 한류 확산을 통한 글로벌 전진기지 구축
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 4,800백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 마케팅지원팀

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 거점운영 현황             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 6개 거점 비즈니스센터 운영 및 2개 해외마케터 운영                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 비즈니스센터 : 미국(LA), 중국(북경, 심천), 일본(동경), 유럽(런던→파리), 인도네시아(자카르타)</li> <li>· 마케터 : UAE(아부다비), 19년 신흥지역 마케터 파견 예정</li> </ul> </li> <li>○ 해외 거점 운영을 통한 지원                 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 거점을 활용한 비즈매칭, 수출정보, 컨설팅 등 해외진출 종합지원                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· 국내기업의 현지 진출을 위한 법률, 회계, 통·번역, 경영 컨설팅 등 해외 진출 원스톱 서비스 제공</li> </ul> </li> <li>- 국산 콘텐츠 및 기업, 현지 진출을 위한 현지 마케팅 사업 추진                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· 제작발표회, 기업IR, 프로젝트 피칭, 사업투자설명회 등 중소규모 마케팅 행사 추진</li> </ul> </li> <li>- 콘텐츠에 특화된 시장정보 및 핵심 네트워크 확보                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· 국산 콘텐츠 소비자 동향 조사, 주재국 콘텐츠 동향 분석 및 마켓심층보고서 발간</li> </ul> </li> <li>- 해외 진출을 원하는 기업에게 현지 인프라 지원                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· 스마트 오피스, 한류콘텐츠 상설전시관 등</li> </ul> </li> <li>- 한국 콘텐츠의 해외홍보 및 유관기관 협력사업 지원                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· 현지 유력 콘텐츠 기업 초청 비즈니스 상담회, 스크리닝, 쇼케이스 등 B2B행사개최</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <p style="text-align: right;">* 유럽 비즈니스센터는 영국(18년 12월 사업 종료)에서 프랑스로 이전 및 개소(10월 예정)</p> </li></ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 현지 유통채널 구축 및 거점 운영으로 수출 경쟁력 강화</li> <li>○ 해외진출 마케팅 지원 및 한류확산 등으로 한류 콘텐츠 수출 증대 기여</li> </ul>

## ●사업절차

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

북경비즈니스센터  
koccabejing@kocca.kr  
+86-10-6501-9971

심천비즈니스센터  
koccashenzhen@kocca.kr  
+86-755-2692-7797

일본비즈니스센터  
koccatokyo@kocca.kr  
+81-3-5363-4510

미국비즈니스센터  
kocca\_usa@kocca.kr  
+1-323-935-2070

인도네시아비즈니스센터  
koccaindonesia@kocca.kr  
+62-21-2256-2396

UAE마케터  
swpark@kocca.kr  
+971-2-491-7227

문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 해외거점운영 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 콘텐츠 콘퍼런스 등 정보교류 지원

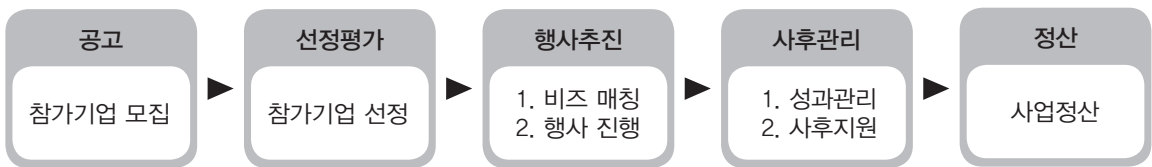
## ● 사업개요

- **사업목적** : 콘텐츠 산업 정책 교류 및 국가간 협력 네트워크 강화 추진
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 256백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 마케팅지원팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대상사업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 한-EU 문화협력위원회(5월)</li> <li>· 한중일 문화콘텐츠산업포럼(10월)</li> <li>· 한-이란 문화기술포럼(하반기)</li> <li>· 한-영 창조산업포럼(6월)</li> <li>· 한-중 문화산업포럼(하반기)</li> </ul> </li> <li>○ 지원내용                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해외 개최포럼 참가기업(연사 또는 토론자)의 경우 필요시 여비 일부지원</li> <li>· 한중일 문화콘텐츠산업포럼, 한-EU 문화협력위원회, 한영 창조산업포럼, 한중 문화산업포럼, 한이란 문화기술포럼</li> <li>- 해외 협력 네트워크 및 통역 등 지원</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	○ 중국·유럽 등 주요 콘텐츠 시장의 정부주요기관 및 인사와의 문화콘텐츠 네트워크 강화 및 유라시아 국가 간 협력관계에 있어 유리한 경쟁 환경 조성 근간 마련

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 해외거점운영 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.



# 콘텐츠가치평가센터 운영

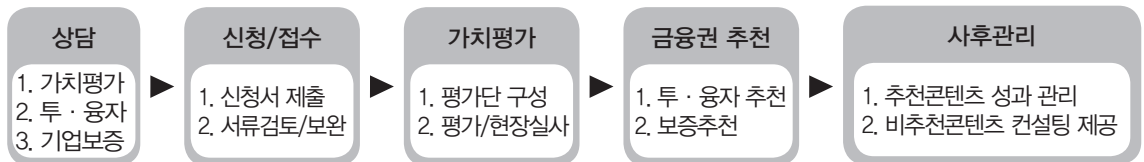
## ● 사업개요

- **사업목적** : 콘텐츠가치평가모형 개발 및 산업정보시스템 고도화 등을 통해 신뢰성 있는 가치평가 서비스 제공으로 민간 금융권으로부터 투·용자 유인
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 1,130백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 콘텐츠금융지원팀

## ● 사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘텐츠가치평가서비스 적용 범위 확대                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존 제공 분야 : 게임, 영화, 방송, 애니메이션(TV용), 뮤지컬</li> <li>- 신규 제공 분야 : 음악, 지식정보(이러닝콘텐츠) * 하반기 예정</li> </ul> </li> <li>○ 투자용 콘텐츠가치평가서비스 제공                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임, 영화, 방송, 애니메이션(TV용), 뮤지컬 분야</li> <li>- 가치평가 콘텐츠에 대한 투자 유치 지원(금융권 간담회 및 설명회 개최)</li> </ul> </li> <li>○ 문화콘텐츠 기업보증제도를 위한 콘텐츠가치평가 제공(일정 : 2019년 2월~11월)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제작보증/사업화보증 상품에 대한 콘텐츠가치평가 및 신용보증기금 추천</li> <li>- 문화산업진흥법내 문화콘텐츠 분류중 11개 분야 게임, 영화, 방송, 애니메이션(TV/극장용), 캐릭터, 음악, 만화, 공연(뮤지컬), 출판, 지식정보콘텐츠, 콘텐츠솔루션</li> </ul> </li> <li>○ 문화산업 완성보증제도를 위한 콘텐츠가치평가 제공(일정 : 2019년 4월~11월)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임, 영화, 방송, 애니메이션(TV용), 뮤지컬 분야 완성보증 가치평가 및 추천위원회 개최</li> </ul> </li> <li>○ 신한류보증, 콘텐츠IP보증을 위한 콘텐츠가치평가 제공(일정 : 2019년 3월~11월)</li> <li>○ 콘텐츠기업에 대한 가치평가 및 투·용자 상담</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 신뢰 있는 콘텐츠 가치평가 서비스 제공을 통해 금융권의 투용자 확대 유인, 콘텐츠기업의 자금난 해소</li> </ul>
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 신뢰 있는 콘텐츠 가치평가 서비스 제공을 통해 금융권의 투용자 확대 유인, 콘텐츠기업의 자금난 해소</li> </ul>

## ● 사업절차



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

문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 콘텐츠 가치평가 서비스 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 콘텐츠기업 투융자기반 조성

## ● 사업개요

- **사업목적** : 금융환경 개선으로 문화콘텐츠 산업에 대한 민간 투·융자 확대
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 620백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 콘텐츠금융지원팀

## ● 사업내용

### 지원내용

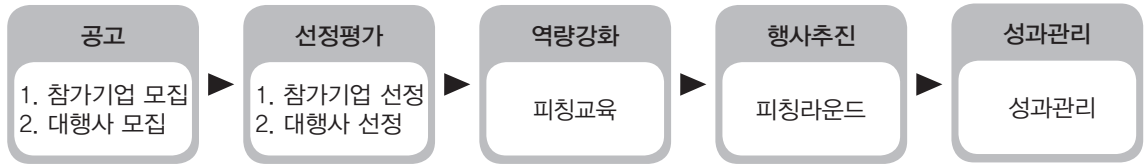
- 투자자 워크숍 개최(일정 : 2019년 4, 6, 9, 11월 개최 예정)
  - 문화산업 전문 벤처캐피탈리스트 포함 콘텐츠 분야 신규 투자자 등 국내투자자 대상 장르별 투자 트렌드 발굴·공유기회 제공
  - 투자시장 트렌드를 반영, 콘텐츠 장르별(방송/영화/애니메이션/게임/뮤지컬) 워크숍 개최
  - 일정 : 2019년 3, 5, 7, 9, 11월 중 개최(변동 가능)
- 콘텐츠 피칭라운드(KNOCK) 개최
  - 팀간 협업을 통해, 진흥원 내 장르별로 선정된 IR교육 및 컨설팅 지원 기업 중 피칭 가능 기업을 대상으로 한 콘텐츠산업 장르별 피칭라운드(투자유치설명회) 개최
  - 프로젝트 투자/기업 지분투자/클라우드 펀딩 등 피칭 세션 마련
- 투융자 활성화 기반구축
  - 금융권 대상 콘텐츠 교육을 실시하여 콘텐츠 전문 캐피탈리스트 양성
  - 상반기 중 콘텐츠금융 활성화 세미나 개최를 통해 콘텐츠금융 체계 구축 필요성 관련 화두 제공 및 정책금융 재원 확대방안 논의
- 문화콘텐츠 기업보증제도 운영(일정 : 2019년 2~11월, 월 1회)
  - 신용보증기금과 연계하여 월 1회 이상 기획단계의 우수한 콘텐츠를 발굴하여 신규, 영세 콘텐츠기업에 보증지원(추천)
  - \* 11개 분야 (게임, 영화, 방송, 애니메이션(TV/극장용), 캐릭터, 음악, 만화, 공연(뮤지컬), 출판, 지식정보콘텐츠, 콘텐츠솔루션)
- 완성보증제도 운영(일정 : 2019년 2~11월, 월 1회)
  - 완성보증추천위원회를 통해 기술보증기금/신용보증기금과 연계하여 유통계약(선판매, 투자 등)이 완료된 콘텐츠기업에 보증지원(추천)
  - \* 만화, 애니메이션, 캐릭터, 디지털콘텐츠, 음악, 영화, 방송, 게임, 공연 9개 분야
  - 완성보증 관리위원회, 실태조사를 통한 사후관리 수행
- 문화산업전문회사 등록 운영
  - 문화산업전문회사 등록 사항 검토 및 등록증 발행
  - 문화산업전문회사 실태조사를 통한 사후관리 수행

## 기대효과

- 콘텐츠기업이 필요한 시기에 자금을 투자받을 수 있는 종합 투융자 연계 체계 마련
  - 투자 : 문전사등록 → 투자역량교육 → 투자유치설명회 → 투자유치
  - 융자 : 콘텐츠기업보증제도 / (선판매) 프로젝트 완성보증제도

## ●사업절차

- 문화콘텐츠 기업보증제도/문화산업 완성보증제도/문화전문산업회사 등록 ▶ 상시지원
- 콘텐츠 피칭라운드(KNOCK), 해외 피칭지원, 콘텐츠 전문 캐피탈리스트 교육



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 기획보증/완성보증/문전사/피칭라운드 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 방송진흥기금 융자지원

## ● 사업개요

- **사업목적** : 국내 방송영상 콘텐츠산업 발전에 기여하는 케이블TV 업계와 제작사의 콘텐츠 제작 인프라 구축과 콘텐츠 창작, 제작 지원
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 13,000백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 콘텐츠금융지원팀

## ● 사업내용

지원내용	○ 방송진흥기금 융자지원			
	- 융자자격 : 케이블TV채널사용사업자(PP)(공공채널사업자 제외), 방송영상독립제작사 ※ 방송영상독립제작사의 경우 문화체육관광부의 방송영상독립제작사 신고필 업체 ※ PP는 신청일 현재 방송사업자의 채널에 송출 중으로 법인단위로 신청			
	- 융자분야			
	· 방송프로그램 제작비 융자지원 · 디지털방송 시설구축 융자지원 · 방송프로그램 인건비 융자지원			
	- 융자조건			
	분야별	융자 기간	대출한도	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	○ 방송영상물의 제작 및 제작시설 구축을 위한 융자지원을 통한 콘텐츠기업의 창작 역량 및 해외수출 경쟁력 강화			

## ● 사업절차



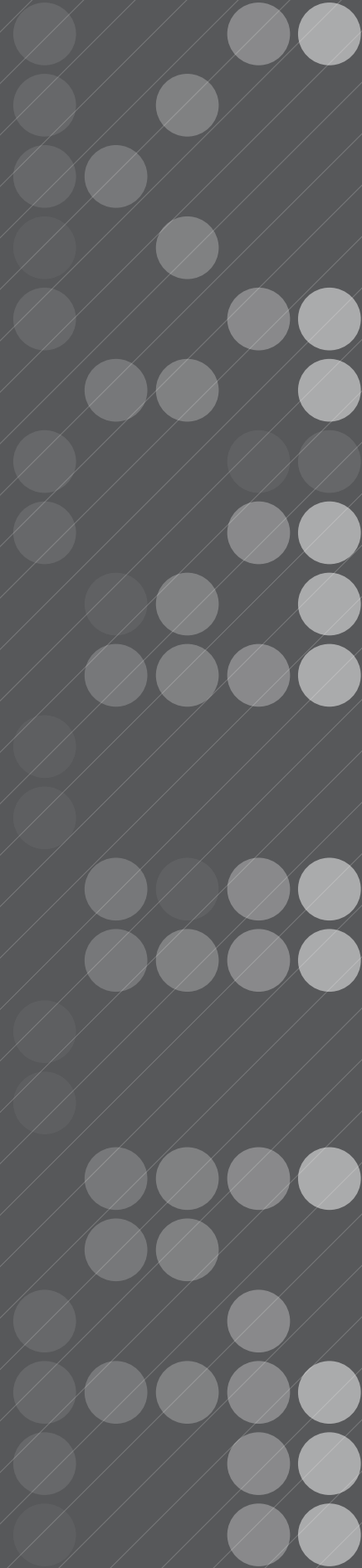
※ 선정업체는 취급은행과 담보협의를 통해 최종 대출금액 확정 및 융자실행

문의처 대표번호 : 1566-1114 > 해외거점운영 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 6

기업인재  
양성본부  
사업소개



# 기업인재양성본부

## ● 본부소개

- 창작자의 상상력이 창작으로, 창작이 창업으로 이어지는 창의생태계 조성
  - CKL인프라 제공과 창작소재 발굴/제공으로 창작환경을 조성
  - 창작이 창업으로 이루어지도록 창작자 지원, 창업 지원 및 일자리 확산
- 콘텐츠산업을 선도할 융합형 창의인재 양성을 위한 온/오프라인 전문 교육과정 운영
  - 콘텐츠인재캠퍼스, 콘텐츠문화광장 거점을 활용한 미래 융복합콘텐츠 육성 및 전문인력 양성

## ● 2019년 사업내역

(단위 : 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고
창업지원팀	1	아이디어 융합팩토리 운영	1,200	
	2	창업육성프로그램(창업발전소)	3,000	
	3	창조자산마당 운영 활성화(컬처링)	670	
	4	콘텐츠 IP 협업 프로젝트 창작지원	720	
	5	CKL스태이지 기획 대관 프로그램	1,207	
	6	콘텐츠멀티유즈랩 운영	1,807	
부서 소계			<b>8,604</b>	
기업육성팀	1	창업도약프로그램	3,000	
	2	창업재도전프로그램	2,000	
	3	일자리 / 비즈니스센터 운영	1,300	
	4	글로벌 진출지원	2,560	
	5	콘텐츠 민간 액셀러레이터 양성 및 동반성장 지원	1,400	
부서 소계			<b>10,260</b>	
인재양성팀	1	콘텐츠 창의인재 동반사업	8,090	
	2	콘텐츠 원캠퍼스 구축·운영	3,150	
	3	장르별 문화기술전문인력양성	1,600	
	4	콘텐츠 창의체험스쿨 운영지원	500	
	5	융복합콘텐츠 시연지원	1,000	
	6	콘텐츠 재교육	1,000	
	7	사이버콘텐츠아카데미 운영	1,178	
	8	융복합 공연기술 교육	600	
부서 소계			<b>17,118</b>	

총계

**35,982백만원**

# 아이디어 융합팩토리 운영

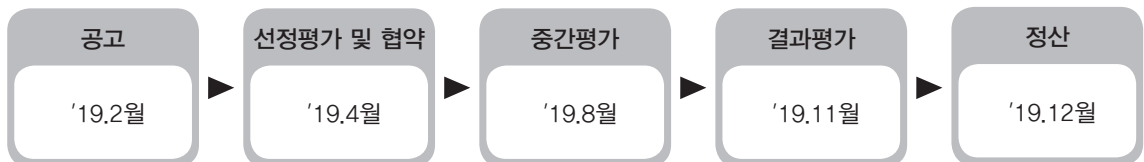
## ●사업개요

- **사업목적** : 상상력이 창작으로, 창작이 창업으로 이어질 수 있도록 창업환경 조성 및 창작자간 아이디어 교류, 협업, 사업화 지원을 통한 창작·창업 활성화
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 1,200백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 창업지원팀

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아이디어 융합팩토리 프로그램 운영                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팩토리랩(아이디어 집중지원 프로그램)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· 아이디어의 장르, 플랫폼, 분야 간 융합을 통해 프로토타입으로 구현될 수 있도록 집중 멘토링 및 제작지원 등을 통한 아이디어 사업화 지원</li> </ul> </li> <li>- 컨버전스랩(콘텐츠와 기술 융합)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· 콘텐츠와 응용기술(AR, VR, AI, MR, 3D 프린팅 등)을 접목한 기술 융합 프로젝트 발굴 및 프로토타입 구현을 위한 집중 멘토링 및 제작 지원</li> </ul> </li> <li>- 뉴미디어랩(뉴미디어 크리에이터 지원 프로그램)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· MCN, 온라인·디지털 플랫폼 등 개인 미디어 크리에이터 및 콘텐츠 발굴·육성 지원</li> </ul> </li> <li>- 런칭랩(사업화 지원) 운영                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· 프로토타입 개발 이후 사업화 될 수 있도록 맞춤형 성장 지원</li> </ul> </li> <li>- 아이디어 융합팩토리 상상캠프(통합 워크숍)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· 창작자간 아이디어 교류 및 협업을 통한 융합 프로젝트 발굴 지원</li> </ul> </li> <li>- 아이디어 융합팩토리 성과발표회                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· 아이디어 융합팩토리 참가 프로젝트 결과물 전시 및 네트워킹, 대내·외 홍보 지원</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘텐츠 분야 우수 창작자 및 아이디어 발굴을 통한 창작 콘텐츠의 질적 성장 유도</li> <li>○ 아이디어 발굴을 위한 기획부터 사업화까지 단계적 성장 지원을 통해 초기창업으로 성장하는 창의 생태계 구축 및 창업 활성화</li> </ul>

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 아이디어 융합팩토리 운영 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 창업육성프로그램 (창업발전소)

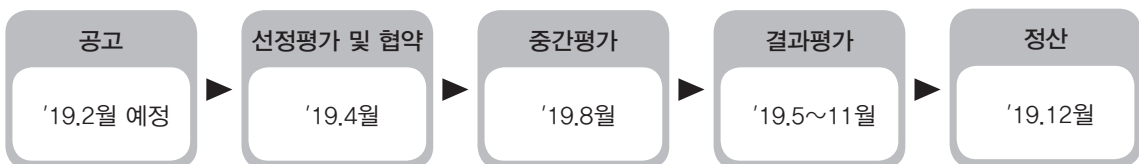
## ● 사업개요

- **사업목적** : 우수한 아이디어와 기술을 보유한 콘텐츠 스타트업이 쉽게 사업을 시작할 수 있고 문화벤처로 성장할 수 있도록 발굴 및 육성지원
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 3,000백만원 [국고(보조금)]
- **지원대상** : 콘텐츠 관련 3년 이하의 기업 및 예비창업자
- **수행부서** : 창업지원팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 창업발전소 콘텐츠 스타트업 육성 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주요내용 : 콘텐츠 분야의 초기 콘텐츠를 스타트업을 발굴, 창업자금, 맞춤형 프로그램 등 창업 초기에 필요한 지원 제공</li> <li>- 지원대상 : 콘텐츠 관련 3년 이하의 기업 및 예비창업자                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· (창업자금) 60개팀 x 최대 50백만원</li> <li>※ 예비창업자 및 기업에 따라 지원금액 상이할 수 있음</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 창업발전소 맞춤형 프로그램 운영             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 세부 프로그램(안)                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· (멘토링) 스타트업별 맞춤형, 단계별 멘토링 지원                     <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 스타트업별 수요에 따른, 1:1 맞춤형 멘토 선정 및 매칭</li> </ul> </li> <li>· (마케팅) 각 분야 마케팅 전문가를 통한 마케팅 컨설팅, 강연 진행                     <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 스타트업 분야별 마케팅 컨설팅 및 강연 프로그램 운영</li> </ul> </li> <li>· (홍 보) 스타트업 이슈별 온/오프라인 홍보 지원                     <ul style="list-style-type: none"> <li>☞ 주요매체를 통한 보도자료 배포 및 언론홍보</li> <li>☞ 온/오프라인 매체를 통한 지원체계 마련 (스타트업 매체 활용 예정)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li></ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 우수 콘텐츠 스타트업에 대한 체계적인 지원 시스템 구축을 통해 유망 벤처기업으로 성장하는 건강한 생태계 조성</li> <li>○ 창업에 필요한 실질적 프로그램 운영을 통해 창업화 추진 도모</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 초기창업기업육성지원(창업발전소) 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.



# 창조자산마당 운영 활성화 (컬처링)

## ● 사업개요

- 사업목적 : 콘텐츠 창작을 위한 풍부한 원천소재 확보 및 제공
- 사업기간 : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- 사업비 [재원] : 670백만원 [국고(보조금)]
- 지원대상 : (예비) 창작자
- 수행부서 : 창업지원팀

## ● 사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 컬처링(창조자산마당) 아카이브 운영 - 13개 기관 역사문화 소재 통합 검색 지원</li><li>○ 컬처링 창작워크숍 운영 - 역사문화 소재 활용 활성화를 위한 워크숍 개최 - 다양한 역사문화 소재 제공을 통한 신규콘텐츠 개발 독려 및 전문역량 강화</li><li>○ 창작컨설팅 운영 - 아카이브 사용 전반에 관한(저작권 법률검토 등) 컨설팅 상시 운영 - 진행중인 작품에 대한 1:1 전문가 매칭을 통해 전문가 고증 지원</li></ul>
기대효과	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 부분적, 분산적으로 구축되어 있는 콘텐츠 소재 활용 및 검색 일원화</li><li>○ 다양하고 풍부한 원천소재, 제작리소스의 제공을 통해 창작을 활성화시킴으로써 콘텐츠 창업생태계 강화</li></ul>

## ● 사업절차

- 개별 프로그램별 홈페이지 모집공고를 통한 진행

문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 창조자산마당운영(컬처링) 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 콘텐츠 IP 협업 프로젝트 창작 지원

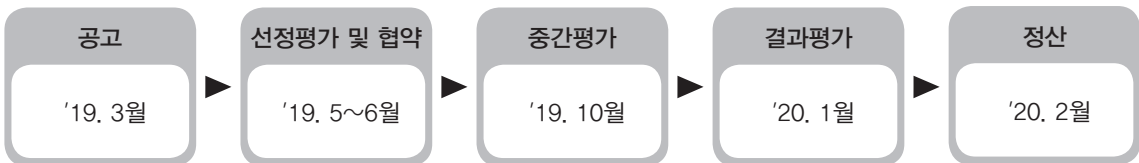
## ● 사업개요

- **사업목적** : 콘텐츠 IP 활용, 협업을 통한 멀티유즈콘텐츠 창작 활성화 유도
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 3. 31
- **사업비 [재원]** : 720백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 창업지원팀

## ● 사업내용

지원내용	○ 신청자격 : 국내 콘텐츠 IP 활용, 2차 저작물 제작 관련 권리를 보유한 사업자(개인/법인) * 콘텐츠 IP는 국내 IP (게임, 드라마, 영화, 만화, 음악 등)로 제한 * 콘텐츠 보유자와 활용자(과제신청자)간 사용권리 관련 계약(의향서) 필수
	○ 지원분야 : 콘텐츠 IP 협업 멀티유즈콘텐츠 창작 가능한 전 분야 - 장르 다변화(멀티장르), 신기술접목(융·복합), 연계상품화(라이선싱) 등 ex) 게임, 드라마, 웹툰, 연극, 영화, AR, VR, AI 등 ※ 단순 라이선싱 지양 ○ 지원기간 : 2019. 6. ~ 2020. 1 (8개월 내외) ○ 지원금 : 총 720백만원 (과제당 최대 60백만원, 12개 내외 지원) ○ 지원범위 : 멀티유즈 콘텐츠 창작비 (전문가활용비, 재료구입비, 임차료, 외부용역비, 홍보/마케팅비 등) ※ 수행기관 소속 참여인력 자체 인건비 (자부담) ○ 지원규모 : 과제당 정부지원금 최대 60백만원 (총 사업비의 90% 이내 정부 지원, 10% 이상 자부담 필수) ○ 과제선정 : 2단계 평가(1차 서면, 2차 발표)
기대효과	○ 국내 멀티유즈 콘텐츠 창제작 활성화 및 기반 조성 ○ 원천 콘텐츠 IP와 멀티유즈콘텐츠의 동반 성장 및 수익창출에 기여

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 콘텐츠 IP 협업 창작지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# CKL스태이지 기획대관 프로그램

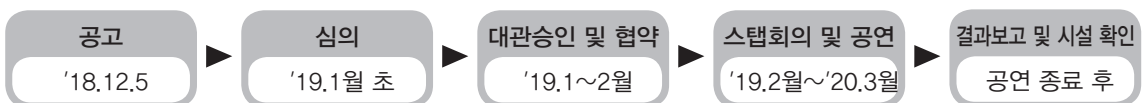
## ●사업개요

- **사업목적** : 대중문화예술 공연 전문 공연장으로서 2019년 CKL스태이지 기획대관 프로그램 공고를 통한 국내외 유명 작품 및 공연산업발전에 이바지할 수 있는 역량있는 공연 단체 간접 지원
- **사업기간** : 2019. 4. 1 ~ 2020. 3. 29
- **사업비 [재원]** : 1,207백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 창업지원팀

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기획대관 프로그램             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공연장 및 연습실 무료 대관</li> <li>- 시설 및 공연장 장비 사용 무료</li> <li>- 공연 당일 하우스 운영 지원</li> <li>- 공연장 홈페이지 및 KOCCA SNS, 언론보도 홍보 지원</li> </ul> </li> <li>○ 공연 창작 · 창업 간접 지원 프로그램             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기획대관 프로그램 선정작 중 창작 · 창업에 적합한 작품을 선정하여 추가 기술지원</li> </ul> </li> <li>○ 프로그램 공고 및 심의 절차             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 심의위원회를 통한 서류 심의</li> <li>- 심의위원회 구성 : 공연 분야 전문가 7명 내외로 구성</li> <li>- 심의기준                 <ul style="list-style-type: none"> <li>① 대중문화예술 공연</li> <li>② 공연의 모객 가능성</li> <li>③ 대관규약에 따른 제한사항 확인 및 과거 대관 이력 및 위반</li> <li>④ 티켓 가격, 국내외 공연 관람객 개발, 작품의 해외 진출, 한류 콘텐츠 개발 등 공연의 사회적 가치 실현 여부 혹은 가능성</li> <li>⑤ 무대 예술 전문인력으로 제작진 구성 계획</li> <li>⑥ 블랙박스 씨어터 활용 계획 및 시설, 장비 호환성</li> <li>⑦ 제작사의 홍보 마케팅 계획 및 역량 확인</li> <li>⑧ 타 신청작과의 일정 중복 여부 확인</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국내 대중문화예술 공연 산업계의 유통과 배급 분야 발전</li> <li>○ 대중문화예술 공연 산업계 창업 및 창작 환경 간접 지원</li> </ul>

## ●사업절차



※ 정기 기획대관 프로그램 운영 후, 잔여 일정 대상 수시 기획대관 프로그램 운영 중

문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ CKL스태이지 기획대관 프로그램 담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 콘텐츠멀티유즈랩 운영

## ● 사업개요

- **사업목적** : 문화적 감수성을 결합, 원천콘텐츠는 물론 이종산업의 경쟁력을 증대시키는 멀티유즈콘텐츠(장르다변화, 라이선싱, 융·복합)의 육성과 협업지원
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 3. 31
- **사업비 [재원]** : 1,807백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 창업지원팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 멀티유즈콘텐츠 컨설팅 및 교육             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 특허, 저작권 보호·관리, 프로젝트 구체화, 사업 최신 트렌드 분석, 콘텐츠 유통·마케팅 전략 등</li> <li>- 멀티유즈랩 또는 우리원 연관사업 선정자 후속지원</li> </ul> </li> <li>○ 공공 멀티유즈콘텐츠 프로젝트             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 개념과 활용범위를 인류 공동의 문제나 사회공익 주제까지 확대해 한류 콘텐츠의 글로벌 호감도 증대와 지속적인 국가 브랜드 제고 기여 ( 캠페인, 강연, 공연, 전시 등 주제별 프로그램 추진 )</li> </ul> </li> <li>○ 멀티유즈콘텐츠 마케팅 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 민관 연계 주제별 콘텐츠멀티유즈랩 기획전시 (콘텐츠멀티유즈홀)</li> <li>- 해외 콘텐츠 및 라이선싱 마켓/전시회 참여지원</li> </ul> </li> <li>○ 시설관리 효율화 및 운영관리 고도화             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 건물 및 국내외 전시 임차료와 관리비</li> <li>- 홍보 및 시설장비 개선관리</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘텐츠멀티유즈랩은 우수한 콘텐츠IP를 선별해서 문화콘텐츠산업과 일반산업에 정보를 제공하고, 정기적인 콘텐츠IP 보유기업과 타분야 활용기업간의 선별매칭과 네트워킹을 통해 장르간 산업간 장벽해소에 기여</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 콘텐츠 IP 협업 창작지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 창업도약 프로그램

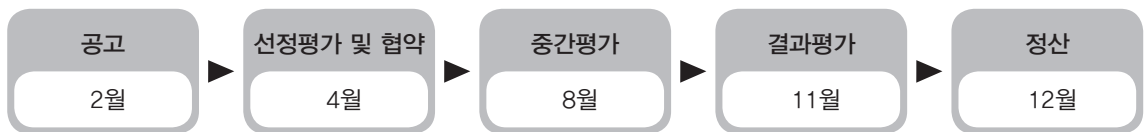
## ● 사업개요

- **사업목적** : 중기 스타트업(창업 3년 초과~7년 이내)에 대한 도약 및 성장지원을 통한 콘텐츠 창업 분야 자생력 강화
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 3,000백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 기업육성팀

## ● 사업내용

지원내용	○ 지원개요 - 내용 : 중기 스타트업(창업 3년 초과~7년 이내)에 대한 도약 및 성장(자금)지원 - 대상 : 창업 3년 초과 ~ 7년 이내 중기 콘텐츠 스타트업 - 규모 : 기업당 최대 100백만원, 30개팀 내외
	○ 지원내용 - 혁신기술 개발지원 · 사업모델(BM) 혁신을 위한 기술개발 자금 지원 - 기자재 구입자금 지원 · 아이템 검증·보강·적용 등을 위한 콘텐츠 시연 장비 등 구입 - 지재산 출원 및 등록지원 · 지식재산권 출원, 등록 등을 위한 법률,자금 등 지원 - 협력모델 개발 지원 · 기업 간 M&A, 유관 업종 및 글로벌·국내 대기업 간 공동 비즈니스 모델 개발 비용
기대효과	○ 중기 콘텐츠 스타트업의 '죽음의 계곡' 으로부터의 도약·성장 (레벨업)

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 창업도약프로그램 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 창업재도전 프로그램 (세컨찬스 프로그램)

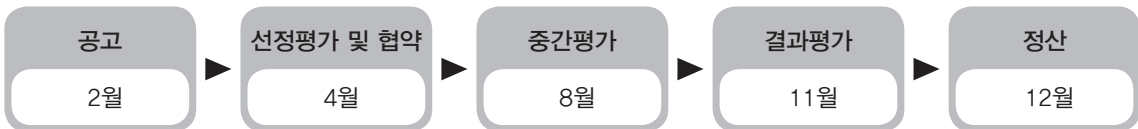
## ● 사업개요

- **사업목적** : 콘텐츠분야 재도전 기업 회생 지원을 통한 콘텐츠 스타트업 재창업 지원
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 2,000백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 기업육성팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원개요           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 내용 : 콘텐츠분야 재도전 기업 회생 지원을 통한 재창업 지원</li> <li>- 대상 : 재창업 7년 이내 콘텐츠 스타트업</li> <li>- 규모 : 기업당 최대 50백만원, 40개팀 내외</li> </ul> </li> <li>○ 지원내용           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 세컨찬스 사업화지원               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 최대 50백만원 이내 사업화 자금지원 (창업 유형별 맞춤형 자금지원)                   <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 1년 이내 재창업자 대상 '스타트업 재창업 지원'</li> <li>→ 중장년 콘텐츠 경력 퇴사자를 위한 '중장년 창업지원'</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>- 기업컨설팅 및 진단               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 콘텐츠기업의 성실경영 진단 모델 제시</li> <li>· 콘텐츠 기업에 대한 위기 진단 컨설팅과 재기전략 수립 지원</li> </ul> </li> <li>- 기업교육 및 네트워크 지원               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 콘텐츠 재창업기업의 재도전을 위한 교육 및 네트워크 지원</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘텐츠산업 재창업 생태계의 건전성 제고를 통한 지속가능한 콘텐츠 중소기업의 육성과 이를 통한 양질의 일자리 창출</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 창업재도전프로그램 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 일자리 / 비즈니스센터 운영

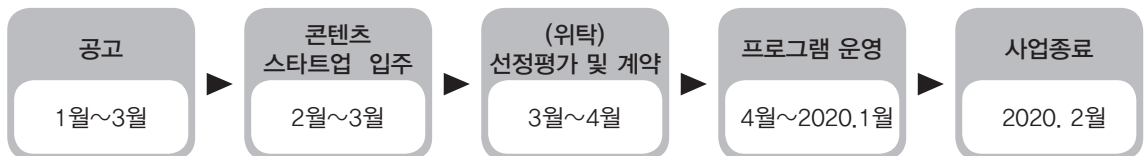
## ● 사업개요

- **사업목적** : 유망 콘텐츠 스타트업 간 아이디어를 교류/협업하여 혁신적인 콘텐츠 창출 가능한 기회 조성 및 콘텐츠 스타트업의 일자리 지원
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 2. 28
- **사업비 [재원]** : 1,300백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 기업육성팀, 인재양성팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ CKL기업지원센터 입주기업 선정 및 공간 제공             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 임대료 등 인프라 관련 비용 지원</li> <li>- 회의 공간 등 부대시설 지원</li> <li>- 법률, 특허, 기술 R&amp;D, 기업육성 등 분야별 비즈니스 컨설팅 지원</li> <li>- 네트워킹 프로그램 등 입주기업 맞춤형 프로그램 지원</li> </ul> </li> <li>○ CKL기업지원센터 BIZ+Club 콘텐츠 스타트업 교육 프로그램 운영             <ul style="list-style-type: none"> <li>* BIZ+Class 프로그램 : 콘텐츠 스타트업 역량강화를 위한 장기 실무교육</li> <li>* BIZ+Special 프로그램 : 콘텐츠 스타트업 법률, 세무, 회계 등 단기 특강</li> </ul> </li> <li>○ 콘텐츠 일자리 창출지원 프로그램 운영             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이력서, 자기소개서, 포트폴리오 등 상시 컨설팅</li> <li>- 기업 주도형 일자리 프로그램 운영</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘텐츠 기업의 성장 발판 마련 및 입주기업 간 협업의 장 제공</li> <li>○ 콘텐츠분야 일자리 매칭 활성화로 우수 인력 유입 유도</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ CKL BIZ센터 운영 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 글로벌 진출 지원

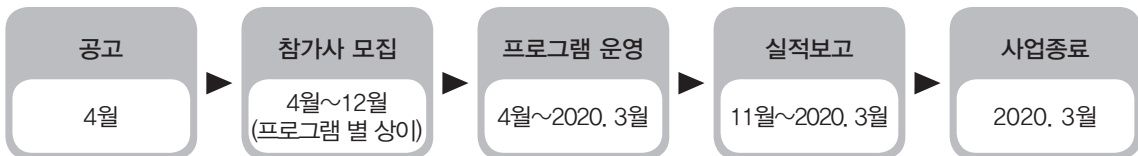
## ● 사업개요

- **사업목적** : 국내 유망 콘텐츠 스타트업의 글로벌 진출 지원
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 03. 31
- **사업비 [재원]** : 2,560백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 기업육성팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 글로벌 액셀러레이터 프로그램 참가지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미국, 유럽, 아시아 등 해외 콘텐츠 액셀러레이터 연계 프로그램 참가 지원                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 현지 프로모션 지원 및 해외 투자유치 기업에 대한 현지 법인설립 지원</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 콘텐츠 스타트업 글로벌 진출지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 스타트업 글로벌 콘퍼런스 참가 지원 및 현지 프로그램 운영지원                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 총 40개사 내외(한국공동관 30개사, 기업주도마켓 10개사)</li> <li>· 한국공동관 임차 및 개별부스 운영 지원 등</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 해외 투자유치 프로그램 운영             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미국, 중국 등 해외 투자유치를 희망하는 국내 콘텐츠 스타트업 대상 지원                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 1:1 맞춤형 컨설팅, IR덱 작성, 피칭스킬, 비즈니스 코칭 등 지원</li> <li>· 해외 VC 대상 온라인 IR 피칭, 인바운드 IR 피칭의 기회 제공</li> </ul> </li> <li>- 권역별 20개사 내외 1차 선정 후 10개사 내외 최종 선발하여 현지 피칭                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 1차 선정→1:1 컨설팅→온·오프 피칭→현지 피칭 참가사 선정→현지 피칭</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 스타트업콘 개최             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 스타트업의 글로벌 네트워크 구축 및 정보 교류의 장 마련                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 11월 개최 (예정)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	○ 콘텐츠 스타트업의 현지 투자유치 및 해외시장 진출 성공사례 창출

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > CKL 글로벌 진출지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.



# 콘텐츠 민간 액셀러레이터 양성 및 동반성장 지원

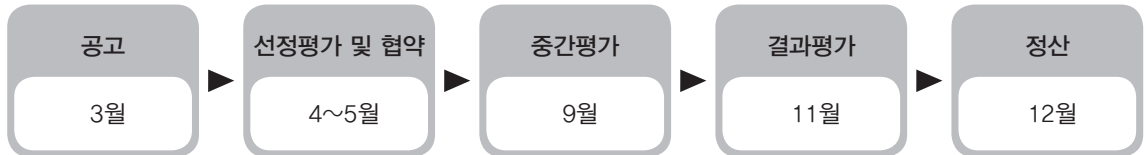
## ● 사업개요

- **사업목적** : 콘텐츠 분야 민간 액셀러레이터 지원을 통한 초기기업 및 벤처기업의 성공 가능성 제고
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 2. 28
- **사업비 [재원]** : 1,400백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 기업육성팀

## ● 사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘텐츠 액셀러레이터 양성                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠분야 특화 민간 액셀러레이터 선발 및 지원(3개 기관/ 각 2.7억 지원)</li> <li>- 액셀러레이터 주도의 스타트업 선발(총 30개팀/ 액셀러레이터별 10개팀 선정)</li> <li>- 단계별 맞춤형 프로그램 90시간 이상 운영 ※멘토링, 투자유치 IR 등</li> <li>- 액셀러레이터 역량강화 자체 교육 이수 지원</li> </ul> </li> <li>○ 콘텐츠 등 기업 연계 스타트업 육성                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 민간 액셀러레이터와 콘텐츠, 기술, 플랫폼 관련 대표 기업을 파트너로 유치하여 스타트업 (총 10개팀 내외) 선발·육성</li> <li>- 민간 액셀러레이터의 집중 보육 프로그램 운영 및 콘텐츠 기업 등 파트너사와의 사업 협력 지원</li> <li>- 2개 프로젝트, 각 5개팀 선발 예정</li> </ul> </li> </ul>		
	구분	액셀러레이터	콘텐츠 등 대표기업
	역할	스타트업 발굴, 육성	비즈니스 노하우, 플랫폼, IP 등 제공
비고	유망 스타트업 투자 기회	스타트업을 통한 뉴비즈니스, 협업 모델 발굴	
기대효과	○ 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

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 콘텐츠 창의인재 동반사업

## ● 사업개요

- **사업목적** : 창작 분야의 전문가(멘토)를 통한 도제식 멘토링을 지원하여, 청년인재의 창작능력 개발 및 콘텐츠산업계 진출지원
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 8,090백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 인재양성팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원 대상                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 플랫폼기관 : 콘텐츠 창작 분야의 도제식 창의숙성 멘토링 기획/운영이 가능한 콘텐츠 분야 관련 기업, 기관, 대학(원), 협회, 단체 등 법인                             <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 균형지원을 위한 지역소재 플랫폼 기관 가점 부여</li> <li>※ 영화, 드라마, 애니, 웹툰, 디지털, 공연, 게임, VR, 융복합 등 장르 멘토링 가능 기관</li> </ul> </li> <li>- 창의교육생(멘티) : 창작의 소질과 소양을 갖춘 예비창작자</li> </ul> </li> <li>○ 지원 내용                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원액 : 플랫폼 기관 당 각 4.4억원 내외(16개 내외 플랫폼 기관 지원 예정)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 콘텐츠 분야에 따른 기관별 금액 차등 지원</li> </ul> </li> <li>- 멘토 12명 내외, 창의교육생(멘티) 26명 내외에서 실비 지원</li> <li>- 우수 수료생 성과 창출 확대를 위한 프로젝트 사업화 및 협업 지원</li> </ul> </li> <li>○ 지원 조건                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠산업분야 10년 이상의 멘토 12명 내외를 구성하여 26명 내외의 멘티와 매칭하여 약 8~9개월간 도제식 멘토링 운영</li> <li>- 대표 멘토의 오픈특강 개최</li> <li>- 멘토와 멘티 간 프로젝트 실시계획에 따른 운영/지원/사업 관리</li> <li>- 멘티에 대한 경력경로 설계 및 지원, 사업성과 관리, 우수사례 피칭/프로모션 등</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	○ 젊은 인재의 창작능력 개발을 통한 콘텐츠산업 경쟁력 강화

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 콘텐츠 창의인재동반사업 담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 콘텐츠원캠퍼스 구축 · 운영

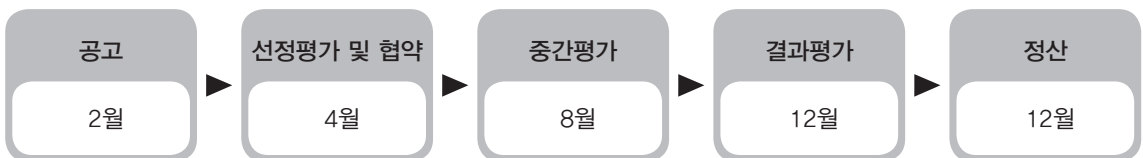
## ● 사업개요

- **사업목적** : 4차 산업혁명 시대 교육 패러다임 변화에 대응하여, 기존 대학 위주의 교육에서 탈피하고 혁신적인 산·학·연·관 협력 콘텐츠 개발 프로젝트 및 관련 교육을 통해 융복합 창의인재 육성
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 3,150백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 인재양성팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원대상                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대학(원), 기업, 연구기관, 지역진흥원 등으로 구성된 컨소시엄(총 15개)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>* (지역진흥원 필수) 지역진흥원이 포함된 컨소시엄×10개</li> <li>* (자유공모) 2개 이상의 수행기관으로 이루어진 컨소시엄×5개                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 상기 컨소시엄 구성은 공고 시 변경될 수 있음</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>- 지원분야 : 융복합콘텐츠 분야</li> </ul> </li> <li>○ 지원내용 : 기관 당 1.9억원 내외(15개 내외 지원)</li> <li>○ 지원조건                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 과제별 최소 목표                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 융복합콘텐츠 개발 프로젝트(1개 이상) : 최소 시제품 이상(과제내용에 따라 완성품)</li> <li>· 정규과정 : 학점인정과정(6학점, 최소 수혜자 50명 이상)</li> <li>· 비정규과정(특강 등 10강좌(총30시간 이상), 200명 이상) : 우수 강좌 오픈특강</li> <li>· 학생 핵심인력(최소 15명 이상)은 콘텐츠개발에 필수 참여</li> </ul> </li> <li>- 사업발전을 위한 산학연관 연계 운영</li> <li>- 콘진원, 지역진흥원 등 시설장비 공동사용 지원, 성과발표회 공동 개최</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 산·학·연·관 협력체계 기반 특징점을 콘텐츠개발 및 교육에 투입하는 새로운 교육모델 구축 및 운영</li> <li>○ 도전적 실험적 과제 추진을 통한 4차 산업혁명 대비 프로젝트 기반의 융합형 핵심인재 육성 및 참여 기업 성장</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 콘텐츠원캠퍼스 구축 · 운영 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 장르별 문화기술 전문인력 양성

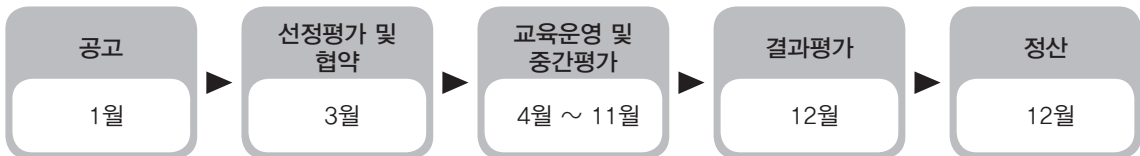
## ● 사업개요

- **사업목적** : 혁신과 융합을 대표하는 국내외 기관, 세계적 콘텐츠 기업 및 크리에이터들과 협업 프로젝트 기반의 크리에이터 창업가를 육성, 양성
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 1,600백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 인재양성팀

## ● 사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원대상(파트너기관)                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 장르 및 주제를 상징할 수 있는 국내외 기업과 교육기관, 스타트업 액셀러레이터 매칭</li> </ul> </li> <li>○ 지원내용 : 3개 기관, 기관 당 1.8억원 내외</li> <li>○ 지원조건                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임, 음악, 패션, 공연, 디자인 등 문화예술콘텐츠와 AI, AR/VR, IoT, 빅데이터, 자율주행 등 신기술을 융합한 협업 프로젝트기반 교육과정 운영 및 쇼케이스 개최</li> <li>- 교육인원 : 50명 내외</li> <li>- 협업 프로젝트 수 : 6개 내외</li> </ul> </li> </ul>
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 실무 중심의 교육과정과 프로젝트 운영을 통해 이종산업 간 이해를 증진시킴으로써 블루오션인 융복합 콘텐츠 시장을 선점할 수 있는 토대를 마련</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 장르별 문화기술전문인력양성 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 콘텐츠창의체험스쿨 운영 지원

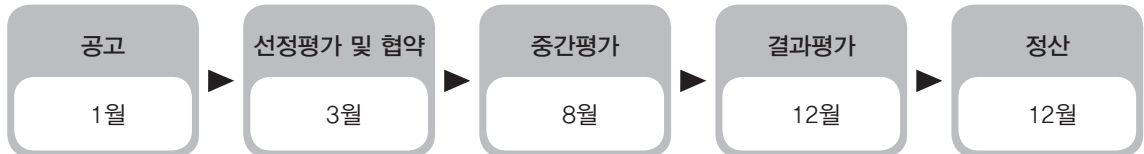
## ●사업개요

- **사업목적** : 콘텐츠 직무 및 창작 체험 교육을 통한 청소년의 진로 조기 설정 및 콘텐츠 창작 역량개발 발
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 500백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 인재양성팀

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원대상 : 청소년들에게 콘텐츠 분야 다양한 창작교육과 직무체험을 제공할 수 있는 법인</li> <li>○ 지원내용 : 기관 당 67백만원 이내 교육운영비 지원 (7개 기관 이내 지원)</li> <li>○ 지원유형 : 자유학기제 연계 프로그램 2개 과정(창작+직무 체험) 이상 운영             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 세부유형 : (필수)자유학기제 연계 프로그램 운영 / (선택)기관 자체운영 체험 프로그램 운영</li> </ul> </li> <li>○ 지원조건(필수) : 자유학기제 연계형             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육분야 : 콘텐츠 전 장르, 콘텐츠 융복합장르(콘텐츠+기술, 콘텐츠+콘텐츠 등)</li> <li>- 교육대상 : 자유학기제(자유학년제) 시행 중학교 및 중학생</li> <li>- 교육내용 : 청소년 대상 콘텐츠분야 진로·창작 체험 교육 (2개 과정 이상 / 총80시간 이상)                 <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 전체 프로그램 중 문화소외지역(도서산간벽지 등) 대상 1과정 이상 필수 운영</li> <li>※과정별 교육 교안 개발·제작</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 지원조건(선택) : 기관 자체운영형             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육분야 : 콘텐츠 전 장르, 콘텐츠 융복합장르(콘텐츠+기술, 콘텐츠+콘텐츠 등)</li> <li>- 교육대상 : 자유학기제(자유학년제) 시행 중학교(중학생) 또는 청소년</li> <li>- 교육내용 : 청소년 대상 콘텐츠분야 진로·창작 체험 교육 (1개 과정 이내 / 총20시간 이내)</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘텐츠 산업을 선도할 콘텐츠 창의인재 조기 발굴 및 체계적 육성</li> <li>○ 자유학기제 콘텐츠분야 진로·창작 교육프로그램 개발·운영·배포</li> </ul>

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 콘텐츠창의체험스쿨 운영지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 융복합콘텐츠 시연 지원

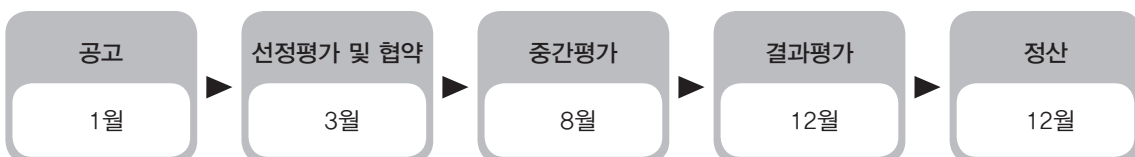
## ● 사업개요

- **사업목적** : 문화예술 · 혁신기술 기반 콘텐츠 육성을 통해 융복합 콘텐츠 산업 활성화 기여
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 1,000백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 인재양성팀

## ● 사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원대상                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술 첨단기술 콘텐츠 개발경력 및 관련 기술, 인력을 보유한 법인</li> <li>- 콘텐츠문화광장 연계, 테스트와 시연 실수로 기반 프로젝트</li> <li>※ 프로젝트 예시</li> </ul> </li> </ul>						
	<p>레이저 퍼포먼스, 미디어아트, MR콘텐츠, 어반디자인(미디어파사드, 공간디자인), 융복합 공연 등 / AR·VR 등 단일 장르 프로젝트 불가</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원조건                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 협약기간 내 국내·외 시장에 출시 가능한 첨단 기술이 적용된 융복합 프로젝트</li> <li>- 필요 시설장비 사용계획 및 쇼케이스 계획 제출 필수</li> </ul> </li> <li>○ 지원내용                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 10개 프로젝트, 프로젝트 당 1억원 내외</li> </ul> </li> </ul>						
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>지원내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>시연 지원</td> <td>- 시설, 장비, 기술, 테스트 비용지원 - 쇼케이스, 공연, 전시, 설치 등 시연 비용지원</td> </tr> <tr> <td colspan="2">콘텐츠인재캠퍼스 및 콘텐츠문화광장 시설·장비 사용지원</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 협약기간 동안 주관기관이 제시한 작업량과 그에 따라 산출된 비용의 최고 90% (최대 1억원 내외)까지 지원</p>	구분	지원내용	시연 지원	- 시설, 장비, 기술, 테스트 비용지원 - 쇼케이스, 공연, 전시, 설치 등 시연 비용지원	콘텐츠인재캠퍼스 및 콘텐츠문화광장 시설·장비 사용지원	
구분	지원내용						
시연 지원	- 시설, 장비, 기술, 테스트 비용지원 - 쇼케이스, 공연, 전시, 설치 등 시연 비용지원						
콘텐츠인재캠퍼스 및 콘텐츠문화광장 시설·장비 사용지원							
기대효과	○ 중소 콘텐츠 기업이 시도하기 어려운 첨단 장비의 대여와 기술지원을 통한 융복합 콘텐츠 육성						

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 융복합콘텐츠시연지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 콘텐츠 재교육

## ●사업개요

- **사업목적** : 콘텐츠 산업계 종사자에게 직무 재교육을 통한 업무역량 강화 기회 제공
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 1,000백만원 [국고(보조금, 위탁사업)]
- **수행부서** : 인재양성팀

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 교육 대상 : 콘텐츠산업에 종사 중인 현업인</li> <li>○ 교육 인원 : 중장기 교육 30명 내외, 특강 및 세미나 300명 내외(회차별 상이)</li> <li>○ 주요 교육 과정               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 현업인 직무교육과정(콘텐츠 스텝업 / 15회 내외)                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 실기&amp;이론 교육이 병행된 중장기 교육(과정 당 20H 이상)</li> <li>· 워크숍&amp;특강 등 트렌드를 반영한 단기 교육(4H 내외)</li> <li>· 거점별 콘텐츠 특화 교육(소외지역 포함)</li> </ul> </li> <li>- 열린 세미나(콘텐츠인사이트 / 3회 내외)                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 국내외 거장급 전문가 초청 강좌</li> </ul> </li> <li>- 해외 연수(2회 내외)                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 해외 시장의 시스템, 기획/제작/유통 노하우 학습을 위한 연수</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업추진방식 : 오프라인 직무 교육 위탁운영</li> <li>○ 위탁 운영 기관               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유명도와 전문성을 고루 갖춘 전문 강사진으로 구성된 양질의 커리큘럼을 기획하여 현업인 대상 교육과정 위탁운영이 가능한 법인(컨소시엄 가능)</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	○ 현장형 교육 운영을 통한 직무역량 증진, 네트워킹 지원을 통한 비즈니스 기회 창출

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 현업인 재교육 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 사이버콘텐츠아카데미 운영

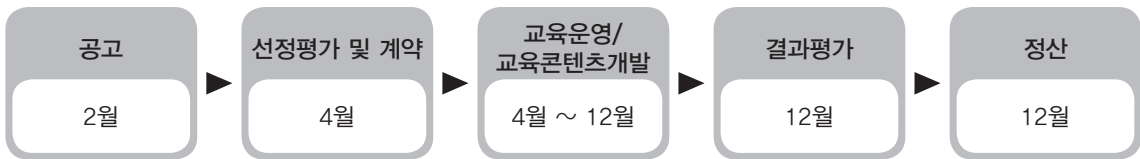
## ● 사업개요

- 사업목적 : 콘텐츠 관련 온라인 교육을 통한 콘텐츠 인력 전문성 강화와 저변확대
- 사업기간 : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- 사업비 [재원] : 1,178백만원 [국고(보조금, 위탁사업)]
- 수행부서 : 인재양성팀

## ● 사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 교육대상 : 콘텐츠에 관심 있는 누구나</li> <li>○ 주요 내용               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사이버콘텐츠아카데미 운영                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 방송, 게임, 음악 등 콘텐츠 분야 온라인 교육 과정 상시 운영(edu.kocca.kr)</li> <li>※ 정규과정, 열린강좌 등 수요 맞춤형 교육 과정 무료 제공</li> </ul> </li> <li>- 콘텐츠분야 온라인 교육콘텐츠 신규 개발                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 정규과정 9과목 63차시, 열린강좌 48편 이상 신규 교육과정 개발 예정</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업추진방식 : 온라인교육 운영, 온라인 교육콘텐츠개발 위탁용역</li> <li>○ 위탁운영기관 : 콘텐츠 분야 온라인 교육운영, 교육콘텐츠 개발 등이 가능한 국내 사업자</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘텐츠분야 양질의 온라인 전문교육을 통한 지속적인 인재 육성</li> <li>○ 콘텐츠 전문인력 역량 강화 및 저변 확대</li> </ul>

## ● 사업절차



※ 상기 사업절차는 위탁운영사업자 선정을 위한 절차로, 온라인 교육은 상시 운영/제공됨

문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 사이버콘텐츠아카데미 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.



# 융복합 공연 기술교육

## ●사업개요

- **사업목적** : 첨단 융복합 무대기술 워크숍을 통한 문화예술 융복합공연 현업인 역량강화
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 600백만원 [국고(보조금, 위탁사업)]
- **수행부서** : 인재양성팀

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 교육 대상 : 무대기술 분야 현업인</li> <li>○ 교육 인원 : 과정별 50명 내외(변동 가능)</li> <li>○ 주요 교육 운영             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠문화광장 시설/장비 연계, 인터랙티브 프로젝션 맵핑, 무대 오토메이션, 와이어 플라잉 등 첨단 무대기술 분야 교육 및 워크숍 운영(총 3개 과정, 4주 이상)</li> <li>- 워크숍 전 과정 통합 성과 쇼케이스 운영</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업추진방식 : 첨단 융복합 무대기술 워크숍 운영 위탁용역</li> <li>○ 위탁운영기관 : 첨단 융복합 무대기술 분야 과정별 커리큘럼 설계 및 교육 운영이 가능한 국내 사업자</li> </ul>
<b>기대효과</b>	○ 무대기술 전문인력의 융복합 공연 기술 능력 함양 및 전문인력 배출을 통한 융복합콘텐츠 산업 육성

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 융복합 공연 기술교육 사업담당자

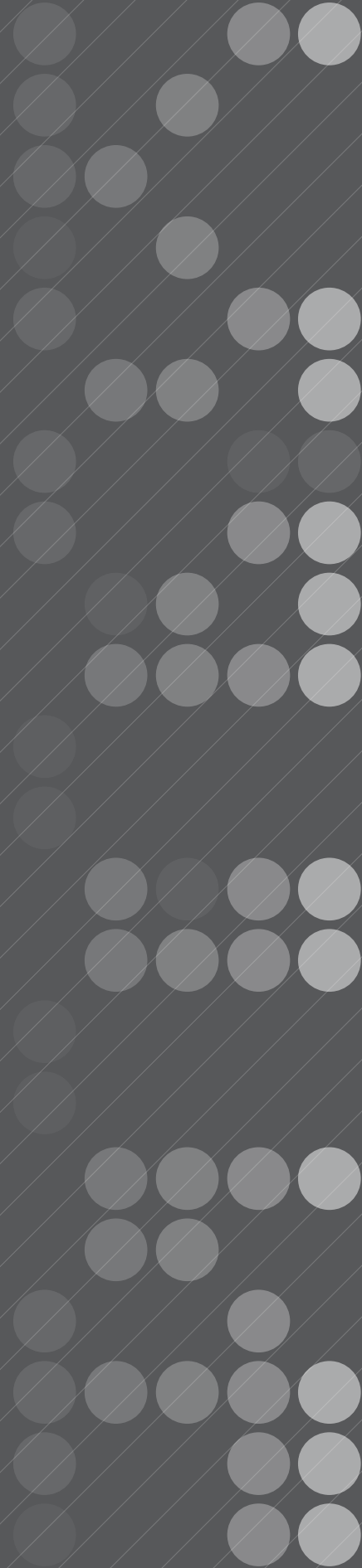
※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.



**K'occa**  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

# 7

대중문화  
보 부  
사업소개



# 대중문화본부

## ● 본부소개

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

## ● 2019년 사업내역

(단위 : 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고
애니메이션 산업팀	1	단편애니메이션제작지원	500	
	2	확장성애니메이션제작지원	500	
	3	국산애니메이션제작지원	4,960	
	4	우수애니메이션레벨업제작지원	5,000	
	5	차세대플랫폼애니메이션제작지원	1,000	
	6	한국애니메이션해외방영지원	500	
	7	아시아애니메이션공동마켓활성화지원	220	
	8	애니메이션해외전시마켓참가지원	927	
	9	애니메이션부트캠프	120	
부서 소계			13,727	
캐릭터산업팀	1	신규캐릭터 IP사업화 지원	630	
	2	국산 캐릭터 상품 저작권 보호 추진 캠페인	100	
	3	IP 융복합 라이선싱 사업화 지원	5,902	
	4	캐릭터 공모대전 및 캐릭터 대상	264	
	5	캐릭터 라이선싱 페어 개최	990	
	6	캐릭터 해외전시마켓 참가지원	861	
부서 소계			8,747	
만화스토리 산업팀	1	만화 IP 비즈니스 활성화 지원(국내)	2,570	
	2	만화 해외 유통 활성화(해외)	4,500	
	3	글로벌 스토리 발굴육성	1,900	
	4	스토리텔러 양성	1,477	
	5	스토리 사업화 지원	1,830	
	6	국내외 스토리 유통 지원	1,300	
부서 소계			13,577	

부서명	연번	사업명	예산	비고
음악산업팀	1	음악창작소 프로그램 운영지원	1,500	
	2	온라인플랫폼 활용기반 콘텐츠 제작 및 홍보지원	3,000	
	3	글로벌 전략시장 진출 유통 활성화	1,100	
	4	글로벌뮤직네트워크구축지원	990	
부서 소계			6,590	
패션산업팀	1	창의 브랜드 육성 지원	1,000	
	2	패션문화마켓(패션코드) 개최지원	1,400	
	3	국내외유통활성화지원	2,065	
	4	창의 브랜드 수출지원공간 구축 및 운영	1,800	
	5	아이디어 기획개발 지원	552	
	6	패션콘텐츠활성화지원	1,800	
부서 소계			8,617	

총계

51,258백만원

# 단편애니메이션 제작 지원

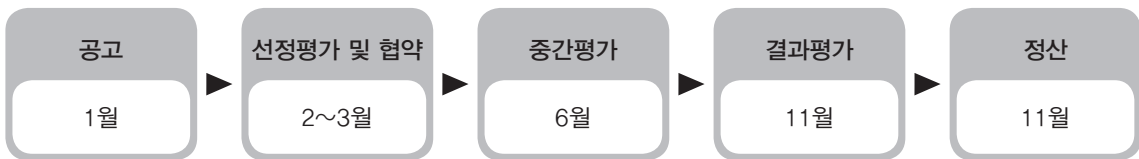
## ● 사업개요

- **사업목적** : 다양성을 갖춘 단편 애니메이션 제작 활성화를 통한 우수 제작인력의 창작기반 조성 및 한국 애니메이션의 세계적 인지도 향상
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 500백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 애니메이션산업팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원 대상                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 완결된 이야기 구조의 단편 애니메이션을 신규 제작하고자 하는 국내법인·개인사업자</li> </ul> </li> <li>○ 지원 조건                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개인사업자의 경우 지원 가능하나 대표재(감독)의 인건비를 책정할 경우 선정 후 협약체결시 법인사업자로 전환하여 체결해야 함</li> <li>- 제작 결과물은 영화제 출품 및 상업적 용도 외의 목적(대학·대학원 졸업작품 등)으로 활용할 수 없음</li> </ul> </li> <li>○ 지원 내용                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양성과 독창성이 높은 완결된 이야기 구조의 단편 작품 제작 지원</li> <li>- 과제당 최대 40백만원 이내, 10개 과제 내외 선정</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 창의성 높은 단편 애니메이션 제작지원을 통해 국내 단편 애니메이션 작품 다양성 및 경쟁력 강화와 국내외 인지도 상승 기여</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 단편애니메이션제작지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 확장성애니메이션 제작 지원

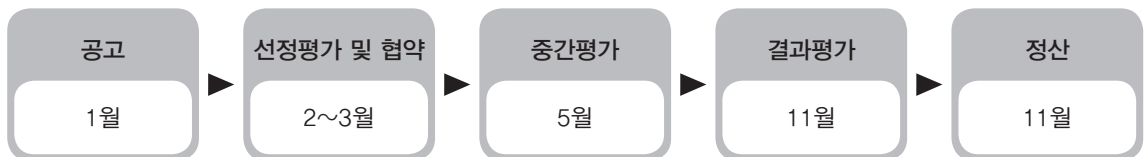
## ●사업개요

- 사업목적 : 다양한 표현기법의 애니메이션 발굴을 통한 관련 산업의 저변 확대
- 사업기간 : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- 사업비 [재원] : 500백만원 [국고(보조금)]
- 수행부서 : 애니메이션산업팀

## ●사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원대상           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 애니메이션을 제작하는 대한민국 국적의 법인,개인 사업자</li> <li>- 플랫폼(TV,극장용,모바일,인터넷,공연영상,가상현실,미디어파사드 등)에 관계 없이 총 길이 5분 이상의 확장성 애니메이션을 제작 하려는 법인 및 개인사업자</li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 애니메이션의 정의 (방송통신위원회 편성고시 제3조 제3항)           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스스로 움직이지 않는 피사체를 2D, 3D, CG, 스톱모션 등 다양한 기법과 매체를 이용하여 인위적으로 조작하여 움직이는 영상이미지를 창출하는 작업물</li> <li>- 실사영상이 포함된 경우에는 전체 영상의 100분의 50 이상이 애니메이션인 경우에 한함</li> </ul> </li> </ul>
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원규모           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원금액 : 과제당 최대 80백만원 이내, 6개 과제 내외 선정</li> </ul> </li> <li>○ 협약기간 : 체결일 ~ 2019. 10. 31</li> <li>○ 지원기준           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기본조건               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 판권 귀속이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트</li> <li>· 협약 종료일로부터 1년 이내에 완성된 결과물에 대한 구체적 활용 계획 (사업화,상영,방영,영상 활용 등)이 실현되어야 함</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 소재의 다양성과 표현기법을 통한 경쟁력 있는 애니메이션 콘텐츠 발굴로 애니메이션 소비 계층 확대와 국내 기업의 체질 개선 및 관련 산업의 저변 확대 유도</li> </ul>

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 단편애니메이션제작지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 국산애니메이션 제작 지원

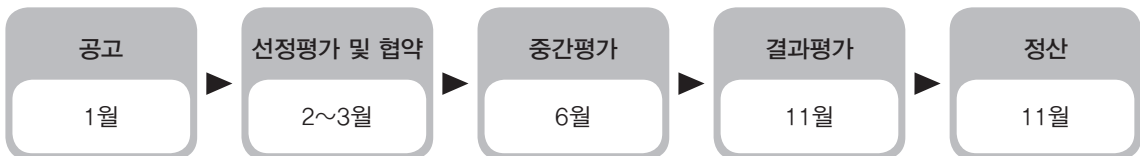
## ● 사업개요

- 사업목적 : 초기 기획이 끝난 제작 전반부 애니메이션의 제작지원 및 안정화 지원
- 사업기간 : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- 사업비 [재원] : 4,960백만원 [국고(보조금)]
- 수행부서 : 애니메이션산업팀

## ● 사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원대상                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국산 애니메이션을 기획 및 창작 제작하는 국내 기업</li> <li>※ 애니메이션 초기 기획이 완료되어 제작 바이블이 완성된 프로젝트</li> </ul> </li> <li>○ 지원규모 : 과제당 최대 200백만원 이내, 22개 과제 내외 선정</li> <li>○ 협약기간 : 체결일 ~ 2019.10.31</li> <li>○ 결과물 : 국내외 세일즈가 가능한 수준의 애니메이션 트레일러 혹은 에피소드 1~2화</li> <li>○ 기 타                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2020년 사업부터 부트캠프 이수 프로젝트에 대해 본 지원사업 선정평가 시 가점부여</li> <li>- 본 지원사업 결과평가 상위 5개 프로젝트는 향후 레벨업제작지원 및 AAS, 해외마켓 참가 선정평가시 가점부여</li> </ul> </li> <li>○ 전년대비 변경사항</li> </ul>			
	구분	2018년	2019년	2020년
	선정기준 (지원대상)	프리프로덕션이 끝난 본편 단계	프리프로덕션 단계 본편 전 단계	프리프로덕션 단계 본편 전 단계
	협약기간 (제작기간)	협약 체결 후 12개월	당해연도 10/31까지, 단년도 종료	당해연도 10/31까지, 단년도 종료
	사업간 연계	차년도 레벨업 연계지원 (신청시 2년도 계획 제출)	레벨업 지원 시 가점 부여	애니메이션 부트캠프 이수시 선정평가 가점 부여
결과물	기업이 제시한 목표 결과물	프리세일 영상 혹은 에피소드 1~2편, 미디어 보드 등	피칭용 영상 혹은 에피소드 1~2편, 미디어 보드 등	
기대효과	○ 국산 애니메이션의 글로벌 성공사례 발굴로 국산 애니메이션 산업 발전 및 국제 경쟁력 강화			

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 우수애니메이션레벨업제작지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.



# 우수애니메이션레벨업 제작 지원

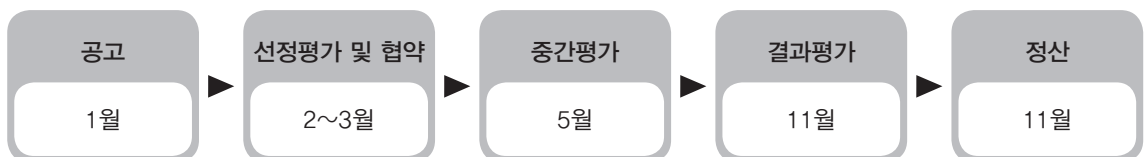
## ●사업개요

- **사업목적** : 메인프로덕션 이후 제작 안정 단계의 애니메이션 완성 지원
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 5,000백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 애니메이션산업팀

## ●사업내용

지원내용	○ 지원대상			
	- 국산 애니메이션을 기획 및 창작 제작하는 국내 기업			
	- 2019년 10월말까지 애니메이션 제작 완성이 가능한 프로젝트			
	- 2018국산애니메이션본편제작지원 프로젝트 중 2차년도 계획안을 제출한 기업중 2차년도 지원 확정 기업 ※ 2019년 한시 운영			
	○ 지원규모 : 과제당 최대 50백만원 이내, 10개 과제 내외 선정			
○ 협약기간 : 체결일 ~ 2019. 10. 31				
○ 결 과 물 : 완성 애니메이션				
	구분	2018년	2019년	2020년
선정기준 (지원대상)		기 제작성과 우수 기업 일정 콘텐츠가치평가등급 이상 기업	2018 국산애니메이션본편 제작지원 프로젝트 중 2차년도 지원 대상, 2019년 10월까지 완성 가능한 프로젝트	협약 체결 후 당해연도에 완성 가능한 프로젝트
협약기간 (제작기간)		협약 체결 후 12개월	당해연도 10/31까지 단년도 종료	당해연도 10/31까지 단년도 종료
사업간 연계		-	2018국산애니메이션 본편 제작지원 프로젝트 중 2차년도 지원 대상	국산애니메이션 본편 제작지원 완료 프로젝트 가점 부여
결과물		기업이 제시한 과제 목표 결과물	완성 영상	완성 영상
기대효과	○ 성공 가능성 높은 애니메이션 안정성 기여 및 우수한 작품제작에 매진할 수 있는 환경 조성			

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 우수애니메이션레벨업제작지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 차세대 플랫폼 애니메이션 제작 지원

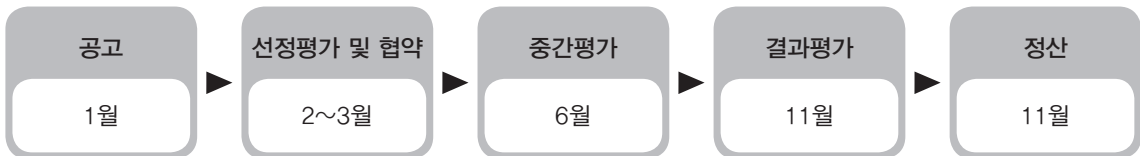
## ● 사업개요

- 사업목적 : 뉴미디어 환경의 중·저예산 애니메이션 제작지원을 통한 작품 다양성 확보 및 저변 확대
- 사업기간 : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- 사업비 [재원] : 1,000백만원 [국고(보조금)]
- 수행부서 : 애니메이션산업팀

## ● 사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원 대상           <ul style="list-style-type: none"> <li>- OTT, SNS 플랫폼, IPTV, 웹 등 뉴미디어플랫폼 기반의 애니메이션을 제작하고자 하는 국내 개인/법인 사업자               <ul style="list-style-type: none"> <li>※ TV시리즈, 극장용 애니메이션이 아닌 기획부터 OTT 플랫폼, IPTV, 유튜브, 스낵컬처형 콘텐츠 등 뉴미디어플랫폼에 서비스를 하고자 하는 애니메이션</li> <li>※ 편당 분량 상관없이 시리즈 애니메이션 신규 또는 후속시즌 제작</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 지원 조건           <ul style="list-style-type: none"> <li>- TV 또는 극장이 아닌 뉴미디어플랫폼 서비스를 목표로 제작하는 작품</li> <li>- 기존 애니메이션 단순 변환(컨버팅/편집 등)형태는 지원불가</li> </ul> </li> <li>○ 지원 내용           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 뉴미디어 환경(웹, SNS플랫폼, OTT 등)에 적합한 애니메이션 제작지원</li> <li>- 과제당 최대 160백만원 이내, 8개 과제 내외 선정</li> </ul> </li> </ul>
기대효과	○ 뉴미디어 플랫폼 기반으로의 애니메이션 매체 영역확장 통한 작품 다양성 확보 및 저변 확대

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 차세대플랫폼애니메이션제작지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 한국 애니메이션 해외방영 지원

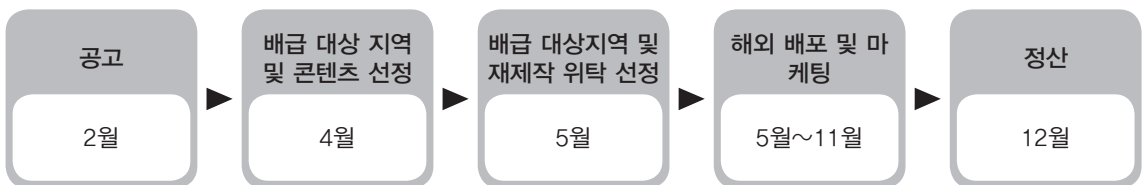
## ●사업개요

- **사업목적** : 글로벌 시장에 한국 애니메이션을 배급하고자 하는 애니메이션 관련 제작사 및 플랫폼 사업자
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 500백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 애니메이션산업팀

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 애니메이션 배급 대상 지역 콘텐츠 선정                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 재외 공관 및 주한 대사관, 한국문화원 등 대상 배급 수요 설문조사</li> <li>- 판권 보유사로부터 배급 가능한 콘텐츠 목록 확보 후 선호도 조사</li> <li>- 언어, 방영 형식, 방송 분야 정책 등 각국 현지 특수 상황 파악</li> </ul> </li> <li>○ 애니메이션 방영권 및 IP 확보(10편 -14부작 기준)                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2D, 3D 유아 및 어린이 대상 애니메이션</li> <li>- 판권(IP) 보유사가 직접 배급하는 지역 제외</li> </ul> </li> <li>○ 애니메이션 현지 배급을 위한 재제작 지원                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해당 권역 및 국가의 언어로 번역 또는 더빙 등 재제작 지원 등</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 한국 애니메이션의 배급을 통한 한국 애니메이션에 대한 인지도 확대</li> <li>○ 한국 애니메이션을 통한 국가 이미지 제고 및 한국에 대한 선호도 증가</li> </ul>

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 한국 애니메이션 해외방영 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 아시아 애니메이션 공동마켓 활성화 지원

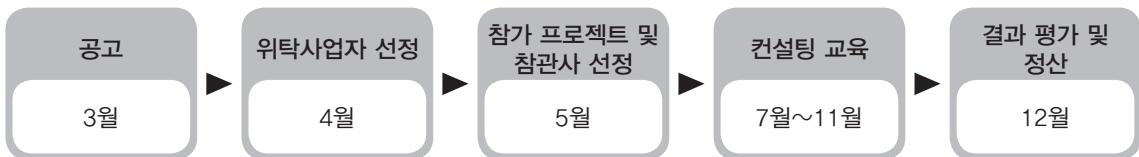
## ● 사업개요

- **사업목적** : 아시아 주요 국가간 애니메이션 공동제작-유통-투자 활성화를 위한 네트워크 구축 및 세계 주요 플랫폼 사업자, 제작사, 투자사들을 대상으로 한 피칭을 통해 한국 애니메이션의 국제적 유통확보
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 220백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 애니메이션산업팀

## ● 사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아시아 애니메이션 서밋 참가지원           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 피칭 프로젝트 참가사 7개, 최대 2인 등록비 지원               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 국내 컨설턴트 피칭 컨설팅 4회(IR/스토리텔링, 1차, 2차, 3차 컨설팅) 및 해외 컨설턴트 피칭 컨설팅 1회(2019년 10월 말 예정 4일간 집중 컨설팅)</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 아시아 애니메이션 서밋 참관지원           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 참관사 최대 30개사 각 1인 등록비</li> </ul> </li> <li>○ 아시아 애니메이션 서밋 마케팅 지원           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 디렉토리북 제작 및 Kidscreen 매거진 지면광고 지원 등</li> <li>· 비즈니스 마케팅 지원 등</li> </ul> </li> </ul>
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 한국 애니메이션의 국제공동제작 및 투자 활성화 기회 확대</li> <li>○ 해외 주요 애니메이션 퍼블리셔 및 제작사와의 네트워크 강화</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 아시아애니메이션공동마켓활성화지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 애니메이션 해외전시마켓 참가 지원

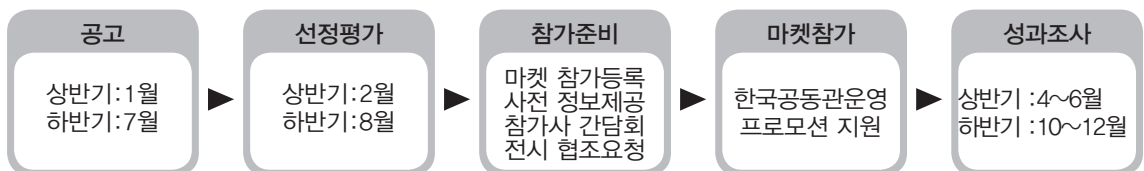
## ●사업개요

- **사업목적** : 국산 애니메이션의 해외 주요 애니메이션 전시마켓 참가지원을 통한 수출 촉진 및 인지도 강화
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 5. 31
- **사업비 [재원]** : 927백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 애니메이션산업팀

## ●사업내용

지원내용	○ 해외 주요 애니메이션 전시마켓 참가 및 참관지원 - 대상마켓					
	마켓명	개최지	개최시기	지원규모	지원형태	공고일정
	Kidscreen Summit 키즈스크린 서밋	미국 마이애미	2019.2.11-14	20개사 내외	참가	'18.11 공고완료
	MIPTV 밋티비	프랑스 칸	2019.4.8-11	20개사 내외	참가	'19.1 (예정)
	CICAF 항주애니메이션페스티벌	중국 항주	2019.4.24-26(예정)	20개사 내외	참관	
	MIPCOM 밋컴	프랑스 칸	2019.10.14-17	30개사 내외	참가	'19.7 (예정)
	MIPCancun 밋칸쿤	멕시코 칸쿤	2019.11(예정)	5개사 내외	참관	
- 지원사항 · (참가지원) 한국공동관 부스운영 및 수출상담 지원 · (참관지원) 개별업체 참가비(1사 1개 내외 참가벤티지) 지원 · (프로모션) 마켓연계 광고 및 홍보 프로모션 지원 · (정보제공) 권역별 애니메이션 마켓 트렌드 정보 제공 등 - 주요일정(안) · 상반기 애니메이션 해외마켓 (MIPTV/CICAF) 참가기업 모집공고 : 2019. 1(예정) · 애니메이션 해외전시마켓 운영 위탁사업자 선정공고 및 계약 : 2019.2 (예정) · 하반기 애니메이션 해외마켓 (MIPCOM/MIPCancun) 참가기업 모집공고 : 2019. 7 (예정)						
기대효과	○ 국산 애니메이션 해외진출 활성화 및 수출 증대					

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 애니메이션해외전시마켓지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 애니메이션 부트캠프

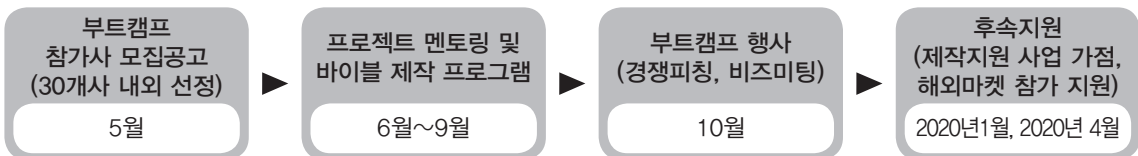
## ● 사업개요

- **사업목적** : 프로젝트의 초기 단계 집중 육성을 통한 제작역량 강화 및 글로벌 성장 촉진
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 120백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 애니메이션산업팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 부트캠프 사전 프로그램             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1차 프로젝트 피칭·멘토링 : 부트캠프 참가 프로젝트에 대한 제작분야별 멘토(스토리, 캐릭터 등) 10인으로부터 집중 멘토링 진행</li> <li>- 2차 프로젝트 피칭·멘토링 : 부트캠프 참가 프로젝트에 대한 투자 중심 멘토(투자사, 방송사 등) 20인으로부터 집중 멘토링 진행</li> <li>- 멘토 초청 강연 : 2인 이내 국·내외 핵심 투자사 초청 강연 진행</li> <li>- 바이블 제작(참가사 별도 진행) : 부트캠프 참가 프로젝트에 대한 피칭·투자 중심 바이블 제작</li> </ul> </li> <li>○ 부트캠프 행사 개최             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해외전문가 초청 강연(워크숍)</li> <li>- 부트캠프 참가사 프로젝트 최종 경쟁피칭</li> <li>- 부트캠프 참가사·멘토 간 1:1 비즈미팅(100% 바이블 활용)</li> </ul> </li> </ul> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>※ 부트캠프 후속지원 프로그램 (2020년 지원사업부터 적용)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국산애니메이션제작지원 사업 지원 시 선정평가 가점 부여</li> <li>- 이수 프로젝트 중 우수 피칭기업 7개사 차년도 해외마켓 참가 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 애니메이션 해외마켓 참가 및 글로벌 미디어기업과의 1:1 피칭/멘토링 지원</li> <li>· 마켓 참가패킷 및 항공료 (1사 1인에 한함) 등 지원 예정</li> </ul> </li> </ul> </div>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 글로벌 성장 가능성이 높은 애니메이션 프로젝트의 조기 발굴 및 단계별 집중 육성을 통한 글로벌 성공사례 창출 및 신한류 선도</li> <li>○ 해외 마켓 및 제작지원 사업과 연계한 체계적인 지원을 통해 애니메이션 제작 역량, 투자유치 역량 및 산업 생태계 강화</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 애니메이션 부트캠프 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 신규캐릭터 IP사업화 지원

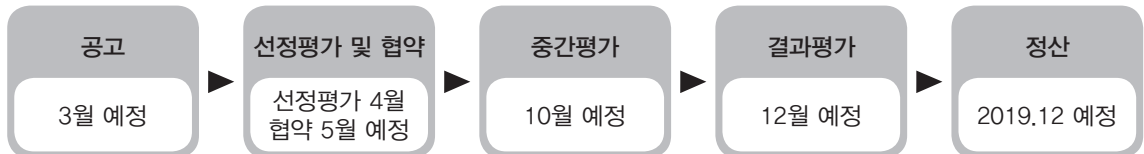
## ●사업개요

- **사업목적** : 창의적인 신규 캐릭터 발굴 및 산업 진출 확대를 통한 국산 캐릭터의 창작역량 강화와 캐릭터 산업 저변 확대
- **사업기간** : 2019. 2. 1 ~ 2019. 12. 31 (11개월)
- **사업비 [재원]** : 630백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 캐릭터산업팀

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원 대상           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 IP를 기반으로 국내에서 비즈니스를 진행 중이거나 계획을 보유한 국내 기업 또는 개인사업자, 신규콘텐츠(게임, 애니메이션, 웹툰, 이모티콘 등)를 기획, 개발하고자 하는 개발사</li> <li>- 창업 3년 미만의 신규기업이 보유한 신규 콘텐츠 IP 혹은 개발하고자 하는 신규 콘텐츠 IP와 IP를 활용한 비즈니스모델 개발/사업화 지원</li> <li>- 원 콘텐츠 및 상품이 유통 · 판매되지 않은 신규 창작된 콘텐츠 IP(이모티콘, 특정기간 한정생산, 일회성 유통, 샘플제작 등 제외)</li> </ul> </li> <li>○ 지원 조건           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 신청 IP에 대한 원 저작권을 보유한 업체가 아닌 경우, 해당 IP 및 제작 샘플 및 상품에 대한 권리를 최소 협약 종료일까지 보유해야 함 (IP 사업권에 대한 증빙자료 제출 필수)</li> </ul> </li> <li>○ 지원 내용           <ul style="list-style-type: none"> <li>- 신규 콘텐츠 IP 사업모델개발 및 매뉴얼북, 시제품 개발 등 지원</li> <li>- 비즈니스모델 및 스타일가이드북, 시제품개발비, 홍보/마케팅비, 저작권등록비 등을 포함한 라이선싱 비즈니스, 매니지먼트 비용 일부 지원</li> <li>- 과제당 최대 지원금: 과제당 50백만원 이내 / 10개 과제 내외</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 잠재력 있는 신규 콘텐츠 IP발굴과 육성을 통한 산업 진출 지원으로 다양하고 혁신적인 라이선싱 비즈니스가 활성화되는 기반 마련</li> </ul>

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 신규캐릭터 IP사업화 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 캐릭터 상품 저작권 보호 추진 캠페인

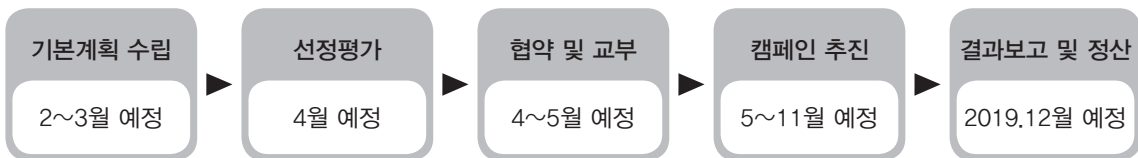
## ● 사업개요

- **사업목적** : 국산 캐릭터 상품의 정품 유통 촉진 및 저작권을 침해하는 불법 유통 방지를 위한 정품사랑 캠페인 추진
- **사업기간** : 2019. 2. 1 ~ 2019. 12. 31 (11개월)
- **사업비 [재원]** : 100백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 캐릭터산업팀

## ● 사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 캐릭터 상품 저작권 보호 추진 캠페인               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 추진방식: 공모지원</li> <li>- 대국민 정품캐릭터 사용 권장 및 저작권 침해문제 이해 확산을 위한 온·오프라인 바이럴 캠페인 및 홍보, 교육, 이벤트 등의 프로그램 운영</li> </ul> </li> </ul>
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 정품 캐릭터 및 저작권 보호 중요성의 인식 확산을 위한 캠페인을 강화함으로써 대국민 지식재산 존중문화 확산 기여 및 국산캐릭터 불법 상품의 유통 방지와 정품사용 촉진</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 캐릭터 상품 저작권 보호 추진 캠페인 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.



# IP 융복합 라이선싱 사업화 지원

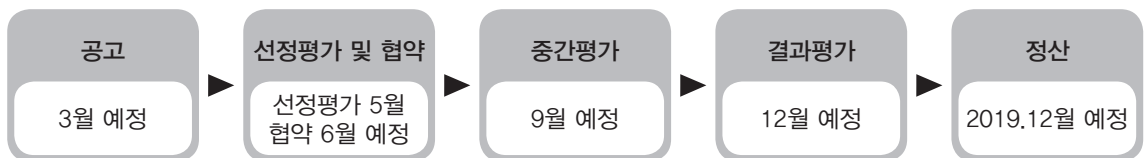
## ●사업개요

- **사업목적** : 콘텐츠 IP를 활용한 라이선싱 비즈니스 활성화
- **사업기간** : 2019. 2. 1 ~ 2019. 12. 31 (11개월)
- **사업비 [재원]** : 5,902백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 캐릭터산업팀

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원 대상             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 IP를 활용하여 라이선싱 비즈니스를 영위하고자 하는 기획·개발·제조·유통사·매체·플랫폼사업자 등의 국내 법인사업자 및 컨소시엄 (SPC 가능)</li> </ul> </li> <li>○ 지원 조건             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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 증빙 자료 제출 필수)</li> </ul> </li> <li>○ 지원 내용             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 분야 / 부문별 융복합 콘텐츠 IP 프로젝트(컨소시엄) 선정(20개 내외) → 라이선싱 매칭데이 (캐릭터페어 연계) → 콜라보레이션 / 라이선싱 사업화 지원 → 멘토링 / 컨설팅 / 엑셀러레이팅 / IP / 법률 / 홍보 / 마케팅 프로모션 지원(간접지원) → 단계평가를 통한 차년도 연속지원(5개 내외)</li> <li>- 과제당 최대 지원금: 과제당 300백만원 이내 / 20개 과제 내외</li> <li>- 자부담 비율: 총사업비의 10% 이상</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 4차 산업시대 IP 라이선싱 중심의 전방위 산업 영역 확장으로 고부가가치 확산 및 일자리 창출 도모</li> <li>○ 콘텐츠 IP인지도 확대 및 이종산업 간 시너지 효과 극대화</li> <li>○ 다변화된 제작·유통·소비 환경에 적합한 콘텐츠 IP 라이선싱 활성화로 라이선싱 비즈니스 영역 및 산업규모 확대</li> </ul>

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ IP 융복합 라이선싱 사업화 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 캐릭터 공모전 지원

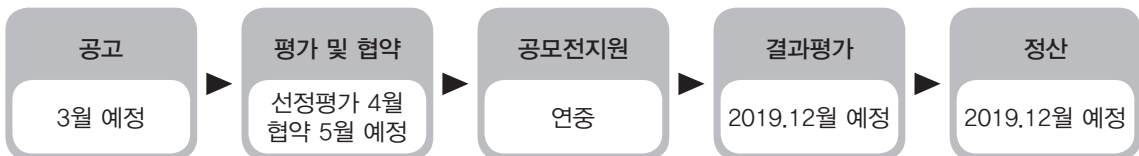
## ● 사업개요

- **사업목적** : 국내 신규 캐릭터 및 크리에이터를 발굴과 포상을 통한 신규 캐릭터 창작저변 확대 및 사업화 진입경로 확대
- **사업기간** : 2019. 2. 1 ~ 2019. 12. 31 (11개월)
- **사업비 [재원]** : 264백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 캐릭터산업팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 캐릭터 공모전 운영지원<ul style="list-style-type: none"><li>- 추진방식 : 민간, 협단체, 지자체 주도로 진행되는 캐릭터 공모전에 대한 운영지원(공모지원)</li><li>- 지원대상 : 국내에서 추진되는 캐릭터 공모전</li><li>- 지원분야 : 캐릭터공모전에 소요되는 심사비용, 임차비용, 홍보비용 등의 운영비 및 시상금과 후속지원 비용 일부지원</li><li>- 지원규모 : 최대 50백만원 × 4개 공모전 지원</li></ul></li></ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 캐릭터 산업의 창작의욕 고취 및 장기적 국내 콘텐츠 산업 경쟁력 강화</li></ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 캐릭터 공모대전 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 캐릭터 라이선싱 페어 개최

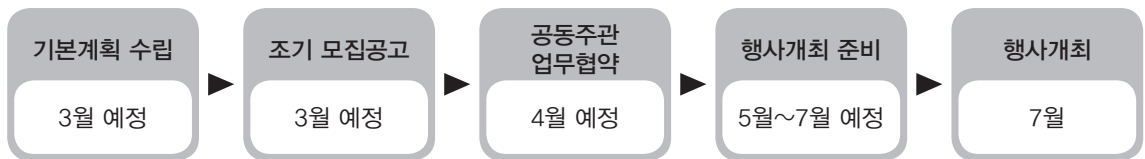
## ●사업개요

- **사업목적** : 국산 캐릭터 라이선싱 비즈니스 활성화를 통한 산업역량 강화
- **사업기간** : 2019. 2. 1 ~ 2019. 12. 31 (11개월)
- **사업비 [재원]** : 990백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 캐릭터산업팀

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 캐릭터 라이선싱 페어 개최<ul style="list-style-type: none"><li>- 행사명 : 캐릭터 라이선싱 페어 2019 개최 (18회)</li><li>- 일시/장소 : 2019.07.17.(수) ~ 07.21.(일) / 코엑스</li><li>- 주최/주관 : 문화체육관광부/한국콘텐츠진흥원, 코엑스</li><li>- 참가규모 : 관람객 120,000명, 바이어 3,000명, 전시사 300개(1,000부스) 이상</li></ul></li><li>○ 라이선싱 비즈니스 프로그램 강화<ul style="list-style-type: none"><li>- 라이선싱 매칭데이 개최</li><li>- 라이선싱 마스터클래스, 라이선싱유니버시티, 글로벌피칭, 비즈멘토링</li><li>- MD 초이스/ IP라이선싱 사업설명회</li></ul></li></ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 국산 캐릭터/라이선싱 산업 내수 진작 및 B2B 기능강화를 통한 해외진출 활성화 및 라이선싱 산업 활성화 도모</li></ul>

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 캐릭터 라이선싱 페어 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 캐릭터 해외전시마켓 참가 지원

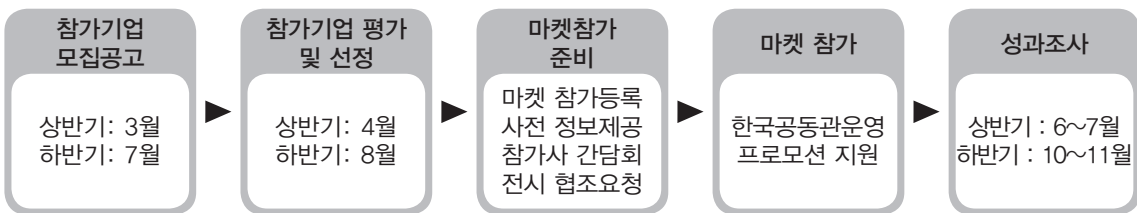
## ● 사업개요

- **사업목적** : 해외 주요 캐릭터 / 라이선싱 마켓 참가를 통한 해외진출 활성화
- **사업기간** : 2019. 2. 1 ~ 2019. 12. 31 (11개월)
- **사업비 [재원]** : 861백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 캐릭터산업팀

## ● 사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 주요 해외마켓 한국공동관 운영 및 프로모션 지원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 라이선싱 엑스포 (19.5월 중 / 미국,라스베가스)</li> <li>- 브랜드 라이선싱 유럽 (19.10월 중 / 영국, 런던)</li> <li>- 차이나 라이선싱 엑스포 (19.10월 중 / 중국, 상해)</li> </ul> </li> <li>○ 주요일정 (안)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터 해외마켓 전시 및 운영 위탁사업자 선정공고 : 2019.3월 예정</li> <li>- 라이선싱 엑스포 참가사 선정공고 및 등록 : 2019.3월 예정</li> <li>- 라이선싱 엑스포 참가 : 2019.6.4.~6.6</li> <li>- 하반기 해외마켓 위탁사업자 선정공고 : 2019.7월 예정</li> <li>- 브랜드 라이선싱 유럽 참가 : 2019.10.1.~10.3</li> <li>- 차이나 라이선싱 엑스포 참가 : 2019.10.16.~10.18.</li> </ul> </li> </ul>
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 권역별 주요 해외마켓 참가지원을 통한 국산 캐릭터 수출 성과 도출에 집중</li> <li>○ 홍보마케팅 및 연계행사 개최 확대 등 강화된 프로모션 지원을 통한 국산 캐릭터 인지도 제고</li> </ul>

## ● 사업절차



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

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 만화 IP 비즈니스 활성화 지원 (국내)

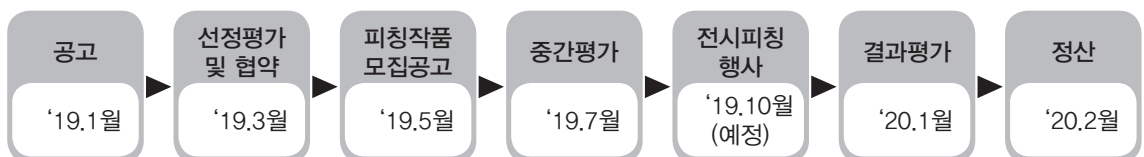
## ● 사업개요

- **사업목적** : 만화 원작을 활용한 비즈니스 기회 확대, 2차 콘텐츠 제작 활성화, 향유 문화 조성
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 2,570백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 만화스토리산업팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 만화 IP 프로모션               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 우수 만화 IP 발굴, 피칭&amp;매칭, 전시, 캠페인 등                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 피칭 대상 작품 선정 및 피칭교육 진행</li> <li>· 피칭 행사 개최 및 콘텐츠 제작사와의 매칭 추진</li> <li>※ 피칭 행사를 통해 매칭된 작품의 경우 만화 연계 콘텐츠 제작지원 신청 시 가산점 제공 예정</li> <li>· 우수 2차 콘텐츠 성과 전시</li> <li>· 만화 IP 관련 캠페인 추진</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 만화 연계 콘텐츠 제작지원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만화 원작을 활용한 연계 콘텐츠(게임, 드라마, 영화, 공연, 애니메이션 등) 제작지원</li> <li>· 과제당 최대 200백만원, 8개 과제 내외 기획·개발 단계,本版 제작 단계 등 단계별 지원</li> </ul> </li> <li>○ 만화 정보지 발간               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만화·웹툰 정보지 기획 및 발간(3, 6, 9, 12월)                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 기획, 자유, 공모전 수상작, 기타 등으로 구성</li> <li>· 분기별 1권 발간(80페이지 내외)</li> </ul> </li> <li>- 공모전 개최(6월 공고 예정)                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 만화·웹툰에 대한 자유 비평(총 6편)</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 대한민국 만화대상               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만화대상 수상자(작) 선정 및 시상금 지급(총 5편)                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 작품 접수(7월 예정), 시상식(12월 예정)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	○ 만화 IP 비즈니스 활성화 및 한국 만화의 대중화 확대

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 만화 IP 비즈니스 활성화 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 만화 해외유통 활성화 (해외)

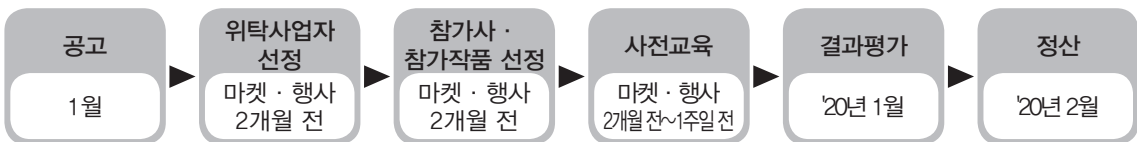
## ● 사업개요

- **사업목적** : 한국 만화 · 웹툰 해외수출 촉진
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 4,500백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 만화스토리산업팀

## ● 사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국제 도서전 한국 공동관 운영                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해외 마켓 내 한국 공동관 운영</li> <li>- 베이징 국제도서전(8월), 프랑크푸르트 북페어(10월) 참가                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· 비즈니스 미팅을 위한 장소, 전시, 통역 지원 등</li> <li>· 마켓 별 10개사 내외 선정</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 만화 IP 해외 피칭 행사 개최                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 피칭행사 개최 및 비즈매칭 진행                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· 해외 콘텐츠 제작사 대상 피칭 및 매칭, 전시 등 지원</li> <li>· 피칭 행사 별 10작품 내외 선정(지역별 시장성 높은 만화 IP 선정)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>					
	4월	5월	6월	7월	8월	9월
	중국(항주)	일본(도쿄)	베트남	미국 (샌디에이고)	인도네시아	미국(LA)
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 개최 국가(지역) 및 시기는 정책에 따라 변경될 수 있음</li> <li>※ K-Story 행사 및 K-콘텐츠 엑스포 사업 등과 연계 예정</li> <li>- 사전 및 사후 지원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 작품 번역, 피칭 이후 비즈니스 계약체결 관련 법률자문 등 사후 지원</li> </ul> </li> <li>○ 만화 해외 맞춤형 지원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기업 주도형 쇼케이스 및 이벤트 개최 지원                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>· 업체별 자율적으로 진출지역, 목표 설정 후 수행</li> <li>· 15개사 내외 지원</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 글로벌 프로젝트 기업 육성                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 만화 기업 창업 지원(10개사 내외)</li> <li>- 해외 플랫폼 구축 및 운영 지원(5개사 내외)</li> <li>- 만화 에이전트 운영 지원 (10개사 내외)</li> </ul> </li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 한국 만화 해외 진출 전문 기업 35개사 육성</li> <li>○ 해외 행사를 통한 한국 만화 IP 해외 진출 촉진</li> </ul>					

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 만화 해외유통 활성화 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 글로벌 스토리 발굴 육성

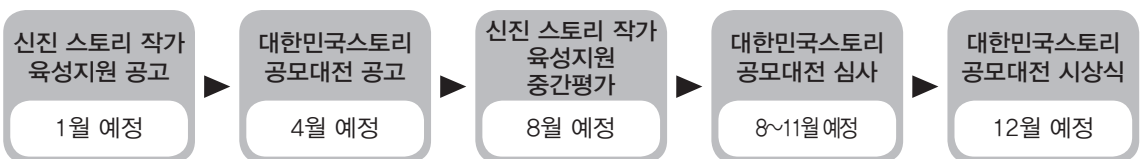
## ●사업개요

- **사업목적** :
  - 우수 스토리 프로젝트 발굴 및 사업화를 통한 신인 스토리 창작자 육성
  - 콘텐츠 산업에서 경쟁력 있는 우수 스토리와 창작자 발굴
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 1,900백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 만화스토리산업팀

## ●사업내용

지원내용	○ 대한민국스토리공모대전			
	- 공모부문			
	· 드라마, 영화, 애니메이션, 만화, 출판 등 다양한 콘텐츠로 개발 가능한 순수 창작 스토리			
	명칭	부분	상금	편수
	대상	국무총리상	100백만원	1편
	최우수상	문화체육관광부장관상	50백만원	2편
	우수상	한국콘텐츠진흥원장상	20백만원	7편
	청년작가상	(미정)	5백만원	2편
	합계		350백만원	12편
	※ 시상금, 수상편수는 추후 변동 가능			
기대효과	○ 신진 스토리 작가 육성지원			
	- 지원대상			
	· 스토리 기반 콘텐츠 기획 및 제작, 유통이 가능한 각 분야별 법인 6개 내외			
	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(36편) 및 사업화(12개 프로젝트 내외) 지원				
○ 기획-창작-유통-사업화의 체계적 지원을 통한 이야기 산업화 촉진 및 산업 기반 공고화				

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 글로벌 스토리 발굴 육성 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 스토리텔러 양성

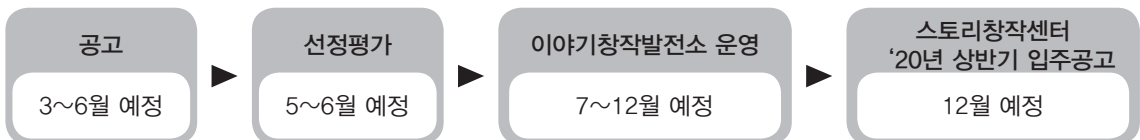
## ● 사업개요

- **사업목적** :
  - 스토리 기반 창작자 육성 및 창작 공간 제공을 통해 경쟁력 있는 스토리 창작기반 조성
  - 이야기산업 내 전문 인력 육성을 통한 이야기산업 활성화 기반 마련
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 1,477백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 만화스토리산업팀

## ● 사업내용

지원내용	○ 이야기창작발전소 운영		
	- 지원대상 : 활동 경력이 있는 작가, PD, 감독 등 중견 창작자 / 총 70명 내외		
	- 지원내용 : 창작 소재발굴 강연 및 현장답사(국내/해외)		
	구분	국내	해외
지원규모	50명(25명 * 2개 테마 * 1회)	20명 (10명 * 2회)	
지원내용	- 창작 소재발굴을 위한 전문가 심층 강연(테마별 3회*3시간) - 현장답사 프로그램		- 창작 소재발굴을 위한 해외 전문가 심층 인터뷰 - 해외 현장답사 프로그램
비고 (주요내용)	- 범죄, 과학, 역사, 우주, 의학 등		- 대사관, 교민 등 현지상황 및 소재 전문가 섭외 예정
기대효과	○ 스토리 창작센터 운영		
	- 시설위치 : 일산 빛마루 방송지원센터 12~13층		
	- 지원대상 : 집필실을 필요로 하는 스토리 창작자 / 총 55명 (연 1회 모집)		
기대효과	- 지원내용		
	· 개별 작가 창작실 제공 : 오리엔테이션 추첨을 통한 1~3인실 배정		
	· 컨퍼런스룸, 자료실(도서/DVD 등), 휴게실 공간 제공 · KOCCA 이야기산업 활성화 사업 연계 교육 지원		
기대효과	○ 이야기산업 전문 인력 육성지원		
	- 스토리 기획개발을 위한 창작지원금 지원 / 총 80명 내외		
	- 이야기산업 전문 인력(에이전트) 육성, 신규 일자리 창출을 위한 지원 등		
기대효과	○ 스토리 기반 창작자 육성을 통한 콘텐츠 창작 활성화 기여		
	○ 이야기산업 기반 공고화 및 전문분야 일자리 창출		

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 스토리텔러 양성 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.



# 스토리 사업화 지원

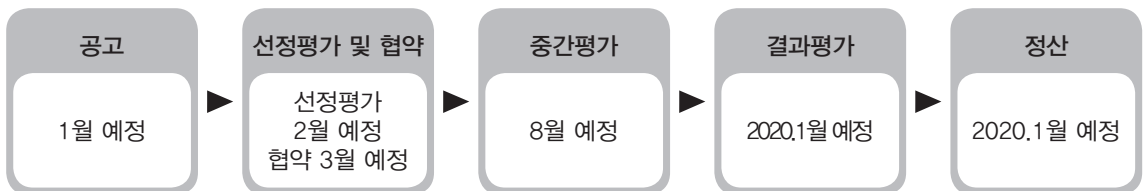
## ● 사업개요

- **사업목적** : 경쟁력 있는 아이디어를 가진 창작자와 우수 콘텐츠 창작역량을 가진 수요자의 원활한 매칭을 통해 스토리 유통 활성화에 기여
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 1,830백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 만화스토리산업팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 스토리움(스토리 유통 플랫폼) 운영 (www.storyum.kr)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- (창작자) 스토리 등록 ⇄ (제작자/스토리움 투자자) 매칭신청 ⇄ 사후 관리</li> <li>- 대내외 스토리 분야 지원사업/공모전 정보제공 및 접수지원, 교육 자료 및 저작권 관련 정보제공 등</li> </ul> </li> <li>○ 스토리 컨설팅 지원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- (집중컨설팅) 장르 기획, 캐릭터 구성, 원고 완성화 등 심층 컨설팅</li> <li>- (일반컨설팅) 스토리 기획 방향에 대한 의견 제시 등 기초 자문</li> </ul> </li> <li>○ 스토리움 매칭 콘텐츠 제작지원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스토리움(스토리 유통 플랫폼)에서 매칭된 프로젝트를 사업화하고자 하는 사업자를 대상으로 콘텐츠 제작 실비 지원</li> <li>- 지원규모 : 총 10개 프로젝트 내외</li> </ul> </li> </ul>														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>장르</th> <th>출판</th> <th>만화</th> <th>공연</th> <th>영상</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>세부장르</td> <td>소설, 웹소설</td> <td>만화, 웹툰</td> <td>뮤지컬, 연극 등</td> <td>드라마, 영화, 애니 등</td> </tr> <tr> <td>지원규모</td> <td>최대 3천만 원</td> <td>최대 7천만 원</td> <td>최대 2억 원</td> <td>최대 3억 원</td> </tr> </tbody> </table>	장르	출판	만화	공연	영상	세부장르	소설, 웹소설	만화, 웹툰	뮤지컬, 연극 등	드라마, 영화, 애니 등	지원규모	최대 3천만 원	최대 7천만 원	최대 2억 원
장르	출판	만화	공연	영상											
세부장르	소설, 웹소설	만화, 웹툰	뮤지컬, 연극 등	드라마, 영화, 애니 등											
지원규모	최대 3천만 원	최대 7천만 원	최대 2억 원	최대 3억 원											
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 위풍당당콘텐츠코리아펀드 투자연계지원(총 30억 원 예정) ※투자 심의 후 결정</li> </ul>														
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 스토리 창작자와 제작자간 매칭 활성화 및 스토리 기반 콘텐츠 제작 활성화 지원을 통해 이야기산업화 촉진</li> </ul>														

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 스토리 사업화 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 국내외 스토리 유통 지원

## ● 사업개요

- **사업목적** : 우수 스토리의 국내외 유통 · 투자 및 해외진출 발판 마련
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 1,300백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 만화스토리산업팀

## ● 사업내용

○ 국내 스토리 유통 활성화  
- 콘텐츠 장르별 마켓 내 피칭행사 개최

6월	8월	10월
Story to Book (출판도서전 연계)	Story to Broadcast (BCWW 연계)	Story to Film (부산국제영화제 연계)

- 장르별 사업화 강화를 위한 국내 B2B 행사와 연계
- 장르별 산업 특성에 맞는 원천스토리 모집 및 피칭행사 개최
- 피칭작품 후속 사업화 지원
- 피칭 이후 사업화 성사 작품에 대한 마케팅 및 홍보 지원

○ 해외 스토리 유통 활성화  
- K-스토리 해외 진출 지원 행사개최

- 피칭 행사 별 10편 내외의 지역별 시장성 높은 스토리 선정

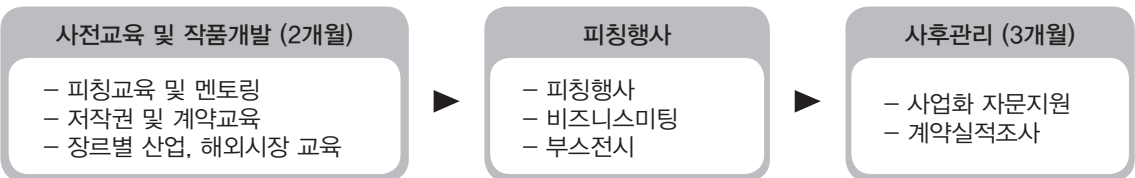
4월	5월	6월	10월	10월	11월 초
중국	일본	베트남	인도네시아	독일	미국

※ 개최 국가(지역) 및 시기는 정책에 따라 변경될 수 있음

- 사전 및 사후 지원
- 작품 번역, 피칭 이후 비즈니스 계약체결 관련 법률자문 등 사후 지원

**기대효과** ○ 국내 우수 원천 스토리의 콘텐츠 장르별 사업화 촉진 및 국내외 K-스토리 확산 교두보 마련

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 국내외 스토리 유통 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 음악창작소 프로그램 운영 지원

## ● 사업개요

- **사업목적** : 지역뮤지션의 음악창작 역량 강화 및 지역민 문화향유 확대를 통한 지역 음악 인프라 확대
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 1,500백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 음악산업팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 음악창작소 프로그램 운영지원(1,200백만원)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원대상 : 기 구축된 지역기반형 음악창작소 10개소 (서울, 부산, 광주, 대구, 충남, 충북, 전남, 전북, 강원, 경남)</li> <li>- 지원규모 : 10개 음악창작소의 사업실적 및 운영계획 등을 평가하여 기관별 차등 지급</li> <li>- 지원내용 : 지역 뮤지션들의 안정적인 창작 공간 제공 및 음반제작 · 기획공연 · 멘토링 등의 음악창작 관련 프로그램 지원</li> </ul> </li> <li>○ 음악창작소 네트워킹 프로그램 지원(유콘 연계/ 약 250백만원)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 음악창작소 뮤지션 기획/협업 공연 개최 지원                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 각 지역 음악창작소 선발 뮤지션 대상 단독 공연 기회 제공</li> </ul> </li> <li>- 음악창작소 비즈매칭 및 네트워킹 프로그램 지원                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 지역 뮤지션 대상 1:1 소속사 매칭 및 비즈니스 계약체결 지원</li> <li>· 음악창작소 운영진 대상 네트워킹 구축 기회 및 협의회 자리 제공</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지역기반형 음악창작소 확충 ( '18년 8개 → '19년 10개)에 따른 지역 음악 프로그램 운영지원 확대( '18년 122팀→ '19년 160팀 지원)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 지역 음악창작소 전문인력 · 예비인력 일자리 창출에 따른 일자리 중심 경제 실현</li> </ul> </li> <li>○ 다양하고 실험적인 음악창작 생태계 조성을 통한 지역민 문화향유 기회 확대</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 음악창작소 프로그램 운영지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 온라인플랫폼 활용기반 콘텐츠 제작 및 홍보 지원

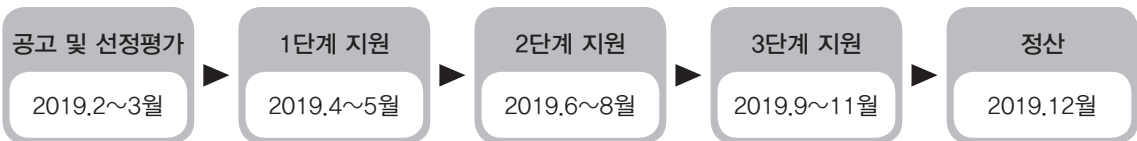
## ● 사업개요

- 사업목적 : 온라인 플랫폼을 활용한 대중음악 콘텐츠의 제작 및 홍보 강화
- 사업기간 : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- 사업비 [재원] : 3,000백만원 [국고(보조금)]
- 수행부서 : 음악산업팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대중음악 온라인 홍보 지원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원대상 : 국내에서 활동 중인 뮤지션</li> <li>- 지원내용 : (1단계) 신규 라이브 클럽 제작 지원 → (2단계) 음원 제작, 온라인 홍보 지원 → (3단계) 미디어 출연, 단독공연, 상금 등</li> <li>※ 각 단계별 오디션을 통한 컷오프 추진</li> <li>※ 각 단계별 지원팀 수 및 세부 지원혜택은 사업공고시 안내 예정</li> </ul> </li> <li>○ 점프 업                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원대상 : 해외 진출을 목적으로 하는 뮤지션 및 대중음악 제작자(사)</li> <li>- 지원내용 : 라이브클럽 또는 MV 제작, 해외 공연 개최, 기획영상 촬영 지원</li> <li>- 지원규모 : 총 10개 과제 내외</li> </ul> </li> <li>○ 해외 콜라보 제작 및 홍보 지원 (유콘 연계)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내 뮤지션과 해외 프로듀서, 작곡가 등과의 콜라보 음원 및 홍보영상 제작, 쇼케이스 개최</li> </ul> </li> <li>○ 온라인 홍보 채널 운영                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- KOCCA MUSIC 채널 운영</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	○ 온라인 채널 활용 대중음악 콘텐츠 및 뮤지션의 국내외 홍보노출 기회 확대

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 온라인플랫폼 활용기반 콘텐츠 제작 및 홍보지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 글로벌 전략시장 진출 유통 활성화

## ● 사업개요

- **사업목적 :**
  - 해외 주요 거점 소재 음악마켓 참가 지원을 통한 한국 대중음악의 인지도 확산
  - 국내외 음악 산업계 종사자 네트워크 구축 및 교류 활성화 추진을 통한 한국 대중음악 비즈니스 진출 활성화
- **사업기간 :** 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원] :** 1,100백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서 :** 음악산업팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 해외 장기 투어 공연 개최 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원대상 : 해외 투어를 준비 중이거나 예정인 국내에서 활동 중인 레이블 또는 뮤지션</li> <li>- 지원규모 : 최대 20백만원, 20개 내외 과제(총 사업비의 30% 이상 자부담)</li> <li>- 지원내용 : 해외 투어 개최 관련 여비성 경비 및 임차료, 현지 PR 비용 지원</li> </ul> </li> <li>○ 해외 주요 거점 음악 마켓 참가 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 해외 주요 거점 음악 마켓 참가 및 해외 비즈니스 활동 지원(Reeperbahn, 독일 19.9월)</li> <li>- 지원대상 : 해외 활동을 준비 중이거나 현재 활동 중인 국내에서 활동 중인 레이블 또는 뮤지션</li> <li>- 지원내용 : 사전 비즈니스 교육, 해외 비즈니스 프로그램, 해외 홍보, 마켓 참가비용 지원</li> </ul> </li> <li>○ 디렉터스 초이스 : 국제뮤직페어 참가 뮤지션 중 해외 페스티벌 디렉터의 추천을 받은 뮤지션 대상 페스티벌 참가 비용 지원</li> <li>○ 신규 시장 진출 프로젝트 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한국 대중음악 신시장 진출을 위한 해외 행사 연계 비즈니스 프로그램 지원</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 해외 거점 음악 시장 대상 한국 대중음악 인지도 확산에 따른 신한류 구축</li> <li>○ 국내 대중음악 뮤지션 지원을 통한 콘텐츠 해외 진출 및 창작 활동 안정화</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 글로벌 전략시장 진출 유통 활성화 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 글로벌뮤직네트워크 구축 지원

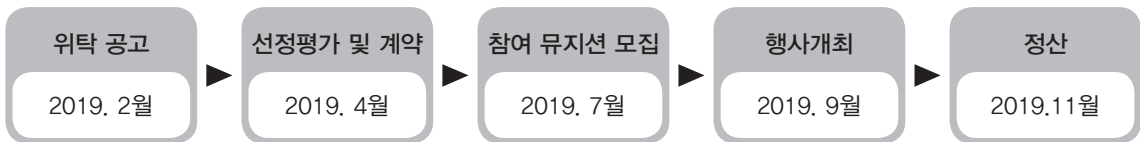
## ● 사업개요

- **사업목적** : 국내외 음악산업 상호교류 확대를 통한 K-Pop 수출 활성화
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 990백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 음악산업팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 행사명 : 2019 서울국제뮤직페어(MU:CON 2019)</li> <li>– 일 시 : 2019. 9. 30(월)~10.2(수) (예정)</li> <li>– 장 소 : 상암 DMC 또는 노들섬 및 홍대일대 (예정)</li> <li>– 참관 규모 : 10,000여명</li> <li>– 행사 구성                             <ul style="list-style-type: none"> <li>· 쇼케이스 : 국내 · 외 아티스트의 쇼케이스 운영(60여팀)</li> <li>· 콘퍼런스 : 기조 강연, 워크숍으로 운영(20개 세션)</li> <li>· 비즈매칭 : 국내외 음악산업 관계자들의 비즈니스 지원(국내외 바이어 1,500명)</li> <li>· 네트워킹 : 개막 리셉션, 비즈니스 네트워킹</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	○ 한국 음악업체의 경쟁력 제고, 한국 음악 산업의 국제적 위상 강화

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 글로벌뮤직네트워크 구축지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 창의 브랜드 육성 지원

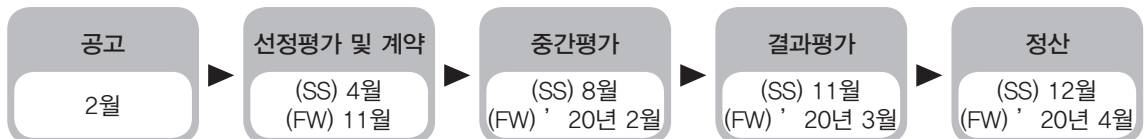
## ● 사업개요

- **사업목적** : 국내 패션 디자이너 브랜드의 상품 다양화를 통한 한국 패션산업의 경쟁력 강화
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 5. 31
- **사업비 [재원]** : 1,000백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 패션산업팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원 대상             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내 · 외에서 활동 중인 디자이너 브랜드(의류, 패션잡화 등)</li> <li>- 국내 · 외 컬렉션 및 수주회 2년(4시즌) 이상 전개 브랜드</li> <li>- 국내 · 외 매출실적 최소 2년(4시즌) 이상 제출 가능 브랜드</li> </ul> </li> <li>○ 지원 조건             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내 · 외 유통망을 보유하고 있으며, 협약기간 내 시제품 제작을 완료하여 국내 · 외 시장에 출시하여야 함</li> <li>- S/S 시즌 생산결과 및 매출실적, F/W 시즌 기획안을 평가하여 최종 결과 상위(70%) 브랜드에 한해 F/W 시즌 시제품 제작비 지원                 <ul style="list-style-type: none"> <li>※ S/S 시즌 시제품 제작 완료시기 : ~ 2019. 9월말 까지</li> <li>※ F/W 시즌 시제품 제작 완료시기 : ~ 2020. 2월말 까지</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 지원 내용             <ul style="list-style-type: none"> <li>- (시제품 제작) 시즌별 패션 시제품(65종 내외) 제작비 지원</li> <li>- (홍보물 제작) 룩북 등 홍보물 제작 지원</li> <li>- 과제당 최대 지원금 : 25백만원(S/S 시즌), 35백만원(F/W 시즌) 이내 지원</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 한국 패션 디자이너 브랜드의 국내 · 외 비즈니스 안정화</li> <li>○ 시제품 제작, 마케팅 및 판매 등 직 · 간접적 통합 지원으로 체계적인 브랜드 육성</li> </ul>

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 창의 브랜드 육성 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 패션문화마켓(패션코드) 개최 지원

## ● 사업개요

### · 사업목적 :

- 패션비즈니스 교류의 장을 통한 국내 패션 브랜드의 시장 경쟁력 강화
- 패션과 문화의 접목을 통해 문화로서의 패션을 대중에게 소개

### · 사업기간 : 2019. 1. 1 ~ 2020. 5. 31

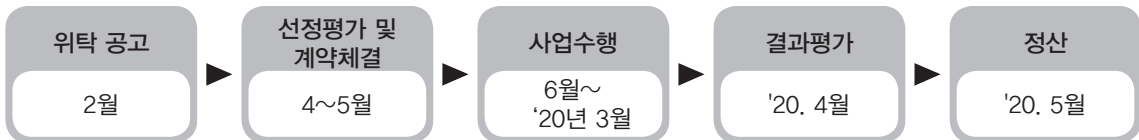
### · 사업비 [재원] : 1,400백만원 [국고(보조금)]

### · 수행부서 : 패션산업팀

## ● 사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 국제 패션 수주회 개최<ul style="list-style-type: none"><li>- 수주와 더불어 패션문화를 선도하는 실질적인 패션문화마켓 개최(시즌별 연2회 개최)</li><li>- 부스 전시를 통한 참가 브랜드 홍보 및 수주상담</li><li>- 바이어 및 브랜드 맞춤형 비즈매칭 프로그램 운영</li></ul></li><li>○ 부대 프로그램 운영<ul style="list-style-type: none"><li>- 패션코드 시즌 컨셉을 보여주거나 패션문화 및 트렌드를 반영한 패션쇼 개최</li><li>- 패션과 타 장르와의 연계, 참여브랜드 간의 협업 등 다양한 콜라보레이션 운영</li><li>- 한국의 패션문화를 체험할 수 있는 전시 공간 구성 및 운영</li><li>- 패션코드 참가 브랜드의 일반인 대상 B2C 판매 운영</li></ul></li></ul>
기대효과	<ul style="list-style-type: none"><li>○ 국내 디자이너 브랜드의 인지도 제고 및 국내외 수주를 통한 매출증대에 기여</li><li>○ 패션에 대한 국민 인식 변화 및 패션문화의 직간접적 체험을 통한 향유 확대</li></ul>

## ● 사업절차



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

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.



# 국내외유통 활성화 지원

## ●사업개요

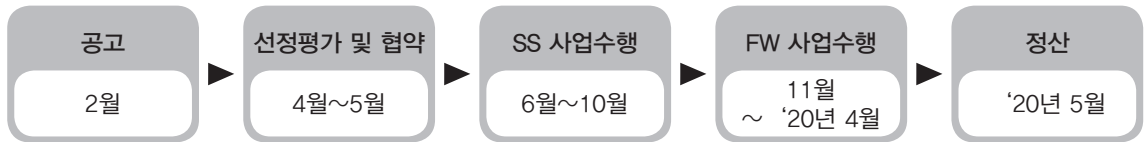
- **사업목적** : 한국 디자이너 브랜드의 국내외 비즈니스 활성화 및 인지도 확대
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 6. 30
- **사업비 [재원]** : 2,065백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 패션산업팀

## ●사업내용

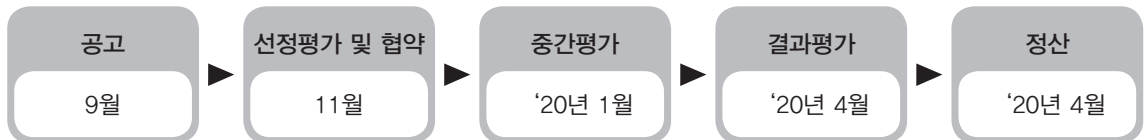
<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 컨셉코리아 뉴욕 패션쇼 개최               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원대상 : 국내외에서 활동 중인 디자이너 브랜드                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 국내외 컬렉션 및 전시, 해외 수주회 등 총 6시즌 이상 전개 브랜드</li> <li>· 최근 3개년 수출실적 또는 연매출(2018년 기준) 5억원 이상 달성 브랜드</li> </ul> </li> <li>- 지원내용 : 뉴욕 패션위크 시즌별(S/S, F/W) 참가 및 국내외 홍보 지원</li> </ul> </li> <li>○ 컨셉코리아 상해 패션쇼 개최               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원대상 : 국내외에서 활동 중인 디자이너 브랜드                   <ul style="list-style-type: none"> <li>· 국내외 컬렉션 및 전시, 해외 수주회 등 총 4시즌 이상 전개 브랜드</li> </ul> </li> <li>- 지원내용 : 상해 패션위크 시즌별(S/S, F/W) 개별쇼 참가 및 국내외 홍보 지원</li> </ul> </li> <li>○ 해외 패션 수주회 참가 지원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원대상 : 국내 디자이너 브랜드</li> <li>- 지원내용 : 유럽, 미주, 아시아 권역별 주요 해외 수주회 참가 비용 지원</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	○ 한국 패션 디자이너 브랜드의 해외 비즈니스 활성화 및 인지도 확대

## ●사업절차

\* 컨셉코리아 뉴욕/상해 패션쇼 개최



\* 해외 패션 수주회 참가 지원



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 국내외 유통 활성화 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 창의브랜드 수출지원공간 구축 및 운영

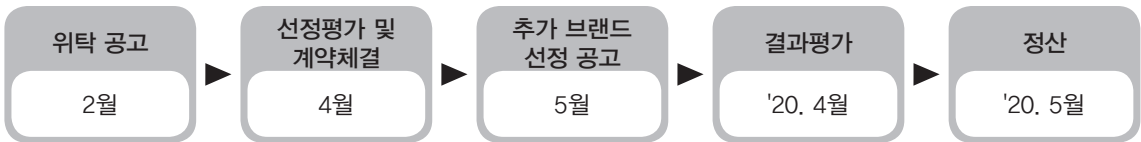
## ● 사업개요

- **사업목적** : 상설 수출지원 공간 운영을 통한 한국 디자이너 브랜드의 지속적 비즈니스 및 홍보 플랫폼 제공
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2020. 5. 31
- **사업비 [재원]** : 1,800백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 패션산업팀

## ● 사업내용

지원내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 창의브랜드 수출지원 공간 운영                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 뉴욕 내 상시 쇼케이스 공간 운영을 통한 지속적 비즈니스 및 홍보 플랫폼 제공, 홍보 · 컨설팅 프로그램 구성 · 운영 등</li> </ul> </li> <li>○ 지원대상 : 국내 디자이너 브랜드 10개사 내외</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원내용                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 미국 현지 상설 수출지원 공간 운영을 통한 한국 디자이너 브랜드의 해외 진출 지원 및 홍보 플랫폼 제공</li> <li>- 콜라보 팝업 스토어, 문화/예술 협업 전시 등을 통한 브랜딩 홍보</li> </ul> </li> </ul> <p>* 기 입점브랜드 결원 발생시, 5월 중 추가 브랜드 2~3개사 내외 선정 예정</p>
기대효과	○ 한국 디자이너 브랜드의 해외 비즈니스 활성화 및 인지도 확대

## ● 사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 > 창의브랜드 수출지원공간 구축 및 운영 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 아이디어 기획 개발 지원

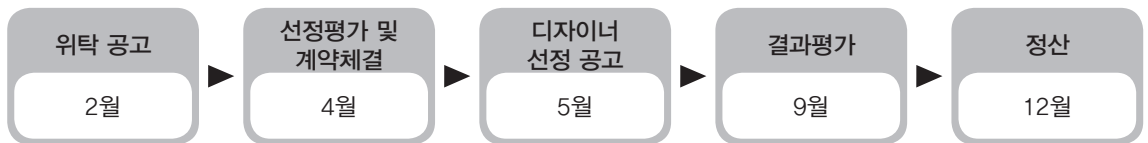
## ●사업개요

- **사업목적** : 우수 디자이너 발굴, 역량 강화를 통한 양질의 일자리 창출 및 신진 디자이너 육성
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 552백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 패션산업팀

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 아이디어 디자인 기획/개발 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 창의적인 아이디어를 가진 디자이너 발굴 및 기획/개발 지원</li> </ul> </li> <li>○ 지원대상 : 예비 창작자 및 브랜드 런칭 2년 디자이너 10인 내외</li> <li>○ 지원내용             <ul style="list-style-type: none"> <li>- (디자이너 역량 강화) 현업인 네트워킹, 워크숍, 멘토링 등 디자이너 역량 강화 프로그램 기획/운영 및 디자이너 창작 활동 지원/관리</li> <li>- (아이디어 시제품 제작) 아이디어 패션 시제품(개별 창작물 15스타일 이상) 제작</li> <li>- (성과홍보) 패션코드, 뉴욕 수출지원 공간 등을 활용한 시제품 전시/시연 등 국내외 성과 홍보 기회 제공</li> </ul> </li> <li>○ 기타 사항             <ul style="list-style-type: none"> <li>- (우수 디자이너 시상) 주요 프로그램 진행을 통해 산출된 결과물 평가</li> <li>- 디자이너 브랜드 및 패션산업 홍보/마케팅을 통한 성과 확산</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 디자이너 육성을 위한 순주기 지원체계를 마련하여, 브랜드 성장기반 마련</li> </ul>

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 아이디어 기획개발 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 패션콘텐츠 활성화 지원

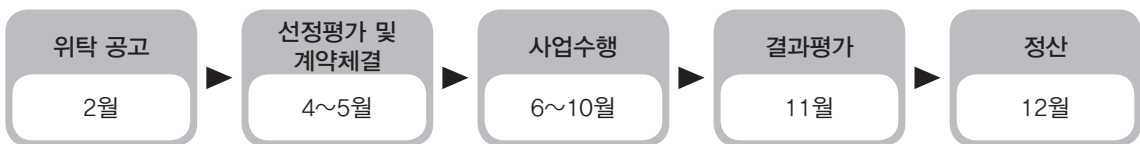
## ● 사업개요

- **사업목적** : 디자이너 브랜드의 국내외 홍보 및 일반인들의 패션 정보 공유
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 1,800백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 패션산업팀

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 패션 영상 콘텐츠 제작 및 유통 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 공유 플랫폼 및 SNS 등을 통해 채널별로 차별화된 패션 관련 콘텐츠 제작 및 유통 지원                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 패션 관련 인플루언서 등을 활용하여 디자이너 브랜드 소개 및 패션 트렌드, 정보, 이슈 등 패션과 관련된 다양한 내용을 채널 특성에 맞게 소개</li> <li>· 디자이너 인터뷰, 현장 취재 등의 촬영과 라이브 중계 등의 패션 영상 콘텐츠를 주기적으로 송출</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 패션문화향유 프로그램 운영(* 패션코드와 연계 운영)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 패션콘텐츠 페스티벌 개최                 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 패션과 관련된 문화 축제를 개최하여 일반인들이 패션을 문화로서 체험하고 향유할 수 있는 기회 제공하기 위한 행사 개최(연 1회, 10월 중)</li> <li>· 패션과 관련된 콘텐츠 상영 및 전시, 컨셉 패션쇼, 마켓 등을 통해 일반인들이 패션을 문화·콘텐츠로서 향유할 수 있는 축제 기획·운영</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>○ 패션문화 전시 지원             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 패션과 문화의 접목을 통한 문화로서의 패션 체험 기회 제공하기 위해 패션과 관련된 문화전시를 기획·운영하는 단체 및 디자이너 브랜드 지원(3개사 내외)</li> <li>- 전시에 필요한 임차료, 홍보제작물, 홍보마케팅 비용 등을 지원하며, 협약기간 내 별도 전시 공간에서 개최 및 패션코드와 연계하여 전시관 운영이 가능해야 함</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 브랜드의 홍보영상 제작 및 유통을 통해 국내 디자이너브랜드의 인지도 확대 및 비즈니스 성과 창출의 기반 마련</li> <li>○ 패션콘텐츠 개발 및 향유를 통해 패션을 단순히 소비하는 것이 아닌 문화를 형성하고 향유하는 것으로 인식하는 사회적 변화 및 국민적 공감대 형성 기대</li> </ul>

## ● 사업절차

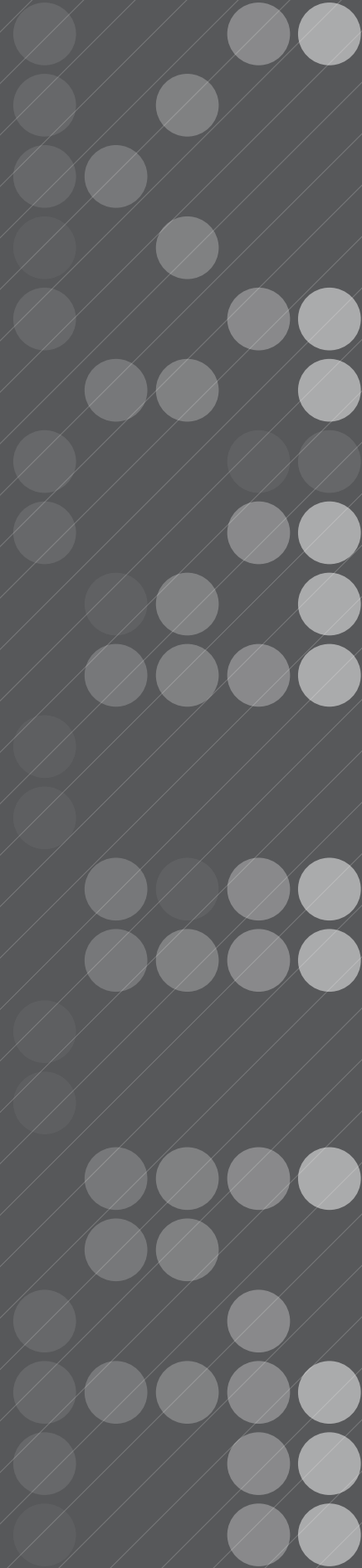


문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 패션콘텐츠 활성화 지원 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 8

콘텐츠분쟁  
조정위원회  
사무국  
사업소개



# 콘텐츠분쟁조정위원회 사무국

## ● 사업개요

- **설립목적** : 콘텐츠의 유통 및 거래에 관한 이용자의 기본 권익을 보호하고 관련 분쟁을 조정하여 신뢰기반의 콘텐츠 산업 환경을 조성
- **조정위원** : 30명

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

- **분과운영** : 콘텐츠산업 장르별 분과운영 및 위원구성을 통해 조정사건 처리, 해결을 위한 전문성 확보  
 - 1분과(게임), 2분과(음악,영화,애니,방송,광고), 3분과(지식정보,콘텐츠솔루션), 4분과(만화,캐릭터,공연,출판)

## ● 사업내용

사업내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘텐츠 사전 분쟁예방 활동 강화                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 분쟁사례 분석 및 해결방안 모색</li> <li>- 콘텐츠이용자보호지침 및 이용피해 실태조사</li> <li>- 찾아가는 분쟁상담 서비스 및 이용자보호 홍보</li> <li>- 이용자피해 콜센터(☎1588-2594) 운영, 관련 법·제도 개선 등</li> </ul> </li> <li>○ 신속·공정한 콘텐츠 분쟁조정                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 분쟁사건 처리 절차 상시 모니터링</li> <li>- 콘텐츠 장르별 분쟁이슈 및 조정방안 심화</li> <li>- 분쟁해결 대외기관과의 정보공유 및 협력</li> </ul> </li> <li>○ 국내·외 협력체계 강화                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국제분쟁 조정을 위한 국내외 유관기관·기구와의 교류협력 강화</li> <li>- 콘텐츠 국제분쟁 사전 예방 기능 도입</li> </ul> </li> </ul>
------	---

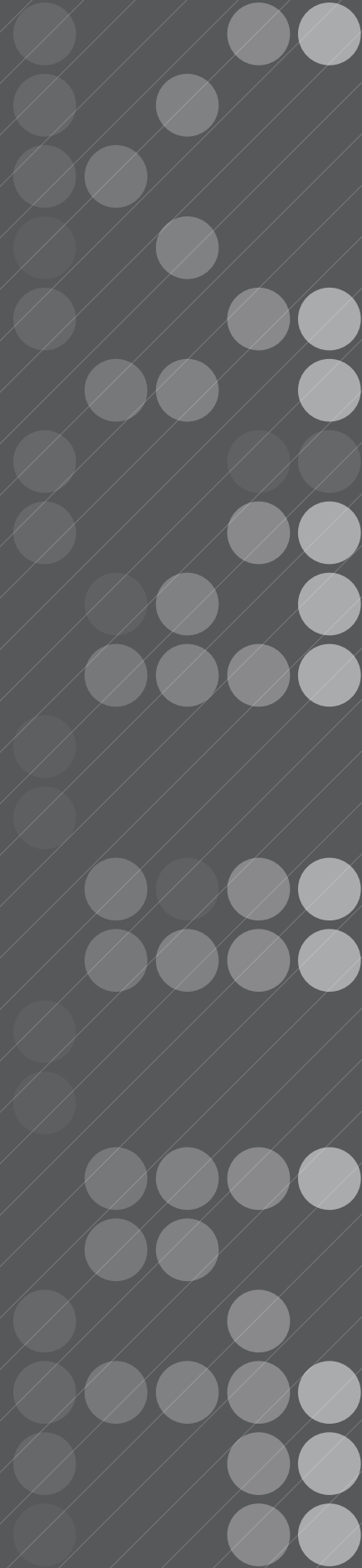
## ● 조정절차



문의처 대표번호 : 1588-2594 ▷ 콘텐츠 이용자피해 콜센터

# 9

공정상생  
지원단  
사업소개



# 공정상생지원단

## ● 단소개

- 콘텐츠공정상생센터 운영을 통한 콘텐츠 분야 불공정거래 관행 개선
- 콘텐츠 분야 젠더 감수성 제고와 성희롱, 성폭력 예방교육을 통한 성평등 문화 확산
- 노무환경 (52시간 관련 등) 변화에 대처하기 위한 맞춤형 컨설팅 및 기업 노무교육 추진으로 고용변화 환경 대처

## ● 2019년 사업내역

(단위 : 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고
공정상생지원단	1	콘텐츠공정상생센터 운영	285	
	2	콘텐츠성평등센터 운영	250	
	3	콘텐츠기업 노무교육 및 컨설팅	200	
부서 소계			735	

총계

735백만원



# 콘텐츠공정상생센터 운영

## ● 사업개요

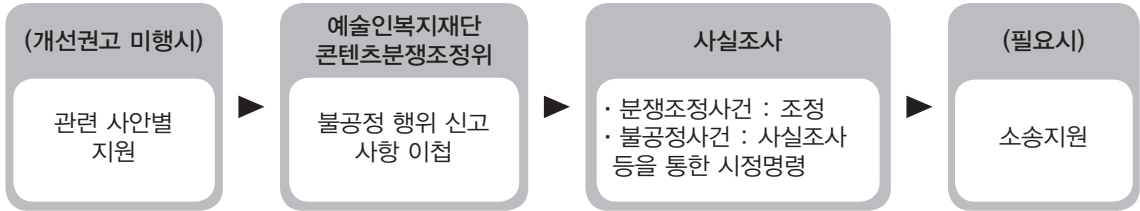
- **사업목적** : 콘텐츠 산업의 불공정 관행 개선을 통한 공정거래질서 확립 및 투명한 거래관행 조성하여 콘텐츠산업의 균형 있는 발전을 도모
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 285백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 공정상생지원단

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ (불공정 행위 신고-접수-상담) 콘텐츠 기업이 개별적·명시적 대응이 어려운 여건을 감안하여 피해사례를 신고하고 상담 지원할 수 있는 콘텐츠공정상생센터 운영(대상 : B2B, B2L)             <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 개선 권고가 이행되지 않을 시 예술인복지법 제6조의2제1항(불공정행위의 금지)의 불공정행위인 경우 관련 사항을 예술인복지재단과 분쟁조정이 필요한 사안은 콘텐츠분쟁조정위원회로 이첩하여 관련 피해신고사항을 처리</li> </ul> </li> <li>○ (법률지원) 법률상담 (불공정거래행위, 계약서, 저작권 등), 필요시 소송비용 지원</li> <li>○ (정책연구) 플랫폼 관련 불공정거래 실태, 공정거래가이드, 관련법령 마련 등</li> <li>○ (공정 문화 확산) 표준계약서 보급 확산, 공정거래 모니터링 및 문화산업 공정상생 가이드라인 마련, 콘텐츠 공정거래 포럼 등             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 장르별 맞춤형 표준계약서 지원(기 보급된 표준계약서 활용 등)</li> </ul> </li> <li>○ (공정유통협의체 운영)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- (내용) 장르별 및 장르 구성원 전반을 아우르는 협의체 운영을 통해 각 주체가 겪는 애로사항 청취, 자율적 해결 방안 모색 필요</li> </ul> </li> <li>○ (홍보) 찾아가는 공정거래 법률상담 운영, 주요전시회 홍보부스참가, 기획기사, 리플렛, 표준계약서 활용 등 자료집 제작 배포</li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘텐츠산업의 불공정 거래 관행 근절 및 공정 생태계 조성으로 지속 성장기반 마련</li> </ul>

## ● 신고절차





문의처 대표번호 : 070-5167-3500 ▷ 콘텐츠공정상생센터 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 콘텐츠성평등센터 운영

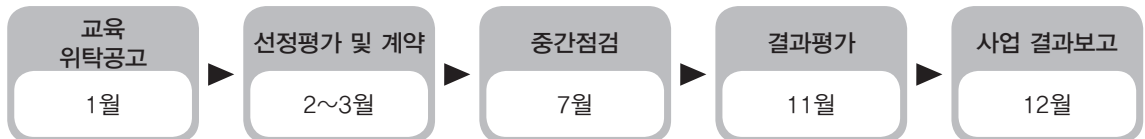
## ●사업개요

- **사업목적** : 콘텐츠산업 내 성희롱·성폭력 예방 및 근절을 통한 성평등 환경조성 및 문화확산
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 250백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 공정상생지원단

## ●사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 신고 접수·상담 창구 운영             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 신고 접수부터 맞춤형 상담 및 치유 서비스 지원</li> <li>- 신체적·정신적 치료를 위한 의료지원 및 법률자문 등 법률 지원</li> <li>- 유관기관 및 협력기관과 연계한 서비스 지원</li> </ul> </li> <li>○ 콘텐츠 산업계 성폭력 피해근절 및 성평등 문화 확산을 위한 성평등 교육 및 캠페인             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 원 내 지원사업과 연계한 교육 및 기업 맞춤형 성희롱·성폭력 예방교육 추진</li> <li>- 성평등 추구와 젠더감수성 충전을 위한 오픈특강 및 캠페인 추진</li> </ul> </li> <li>○ 성평등 교육콘텐츠 개발 및 전문강사양성 기획             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한국양성평등교육진흥원 등과 협업하여 방송콘텐츠 중심 교육자료집 개발 및 전문강사양성 기획</li> </ul> </li> </ul> <p>* 방송콘텐츠 지원사업을 중심으로 시행(2018) 중인 성폭력 등 사회적 물의를 일으킨 자에 대한 보조금 지원사업 참여 보류 및 제한 확대 예정</p>
<b>기대효과</b>	○ 성희롱·성폭력 피해자 2차 피해 예방 및 콘텐츠산업 내 성평등 환경조성 및 문화확산

## ●사업절차



문의처 대표번호 : 1670-5678 ▷ 콘텐츠성평등센터 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 콘텐츠기업 노무교육 및 컨설팅

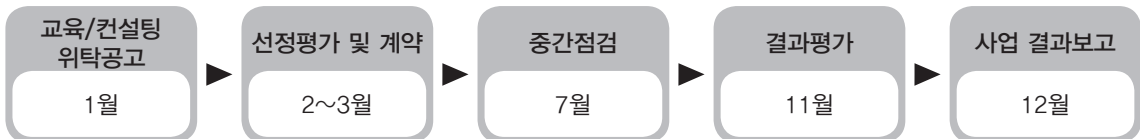
## ● 사업개요

- **사업목적** :
  - 근로기준법 개정에 따른 콘텐츠산업계 고용환경 변화 대응
  - 노무환경의 급변에 따라 방송외주제작사의 제도 변화에 따른 적응력 제고
- **사업기간** : 2019. 1. 1 ~ 2019. 12. 31
- **사업비 [재원]** : 200백만원 [국고(보조금)]
- **수행부서** : 공정상생지원단

## ● 사업내용

<b>지원내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 근기법 개정에 따른 52시간 컨설팅 지원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 장르, 제작환경, 기업규모, 직군 등 콘텐츠 기업 적합형 52시간 적용에 필요한 유연근무제(탄력근로시간제, 재량근로시간제 등) 노무 컨설팅 제공</li> <li>- 근기법 개정에 따른 정부부처와 공공기관에서 추진하는 지원정책 및 사업 수혜 가능성과 방법론 컨설팅 등 추진</li> </ul> </li> <li>○ 콘텐츠산업 노무분야 온오프라인 Q&amp;A, 상담 등 지원</li> <li>○ 방송콘텐츠산업 노무관련 교육프로그램 운영, 노무교육콘텐츠 개발                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육프로그램 기획 및 교육수혜자 편의 제고를 위해 협단체별 집체 교육과 기업별 방문교육(컨설팅) 병행 추진</li> </ul> </li> </ul>
<b>기대효과</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 고용·근로환경 취약분야인 콘텐츠 기업의 고용 체질 개선을 통해 안정된 일자리 환경 조성 및 지속성장 가능한 콘텐츠 생태계 마련</li> <li>○ 개정 근기법 노무교육과 컨설팅 지원에 따른 방송외주제작사의 노무환경 개선</li> </ul>

## ● 사업절차

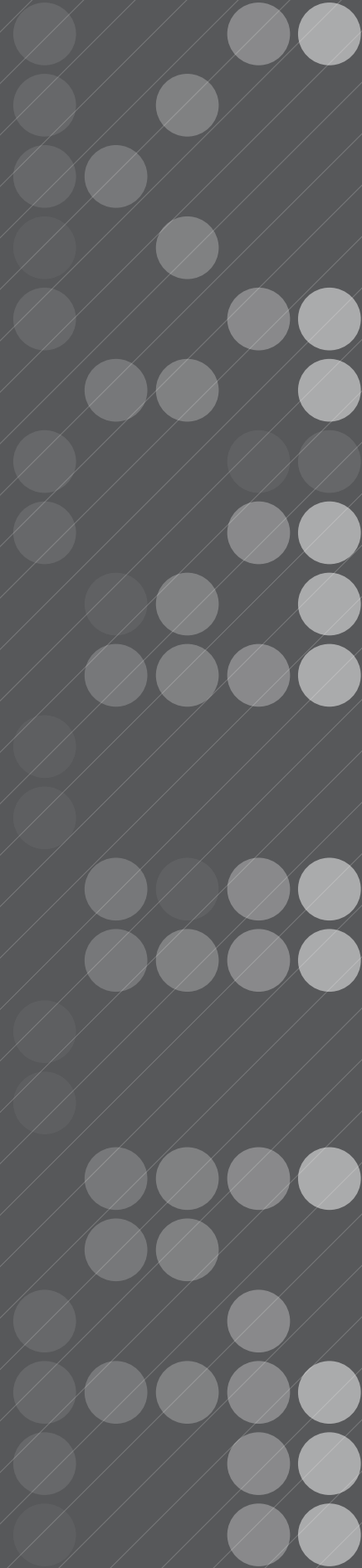


문의처 대표번호 : 1566-1114 ▷ 콘텐츠 노무교육 및 컨설팅 사업담당자

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

# 10

대중문화  
예술지원  
센터  
사업소개



# 대중문화예술지원센터

## ● 센터소개

- 대중문화예술산업 종사자들의 권익보호와 건강한 대중문화산업 생태계 조성을 위한 정책 개발과 실행을 지원하는 센터  
(설립근거 : 대중문화예술산업발전법 제 17조)

## ● 2019년 사업내역

(단위 : 백만원)

부서명	연번	사업명	예산	비고
대중문화예술지원센터	1	대중문화예술인 지원센터 운영(기획업 등록제도, 법정교육, 심리상담 등)	1,493	
	2	원로 대중문화예술인 활동지원 프로그램 운영	393	
	3	대중문화예술 인력 역량강화 프로그램 운영	600	신규
	4	대한민국 대중문화예술상 운영	225	
	5	대중문화예술 제작스태프 대상 운영	200	
부서 소계			2,911	

총계

2,911백만원

# 대중문화예술지원센터

## ● 사업내용

지원내용	
구분	주요 내용
대중문화예술기획업(연예기획사 등) 등록을 위한 종사경력 증명서 발급	- 「대중문화예술산업발전법」에 따라 대중문화예술기획업을 하려는 자는 2년 이상의 종사경력이 있어야 하며, 이를 증명하는 서류를 대중문화예술지원센터에서 소정의 절차를 통해 발급받아야 함
대중문화예술 기획업자 법정교육	- 대중문화예술기획업자는 대중문화예술지원센터에서 실시하는 관련 법·제도·준수사항·영업질서 등에 관한 교육을 매년 이수해야함
청소년 연습생·연예인 대상의 심리상담 및 소양교육	- 청소년 연습생 및 연예인의 정신건강과 사생활노출, 악성댓글, 데뷔불안감 등에 의한 스트레스 극복을 위한 심리상담을 지원 - 청소년 연습생 및 연예인의 기본소양 함양과 건전한 성장 지원을 위하여 성(性)윤리, 자기관리, 커뮤니케이션 등의 소양 교육 프로그램 운영
대중문화예술 관련 법률자문 지원	- 전속계약, 법률해석 등 대중문화예술 분야에서 발생할 수 있는 다양한 법적 이슈에 대한 무료 법률자문 지원
지원규모대중문화예술 관련 실태조사 및 정책개발	- 대중문화예술산업의 건전한 발전 정책수립 기초자료 마련을 위한 실태조사 실행 - 대중문화예술인 관련 표준전속계약서 개발 및 보급 실행
<p>〈원로 대중문화예술인 활동 지원〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 상대적으로 출연기회가 적은 원로 대중문화예술인(가수, 연기자, 코미디언, 성우 등)의 출연기회 제공을 위한 지역 순회 「낭만콘서트」 개최 지원</li> </ul> <p>〈역량강화 프로그램 운영〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대중문화예술인 및 제작스태프의 경력단절 예방과 취업역량 강화 등을 위한 실무 중심의 교육 프로그램 운영</li> </ul> <p>〈시상식 개최〉</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대중문화예술 발전에 기여한 대중문화예술인과 대중문화예술산업 종사자의 격려를 위한 「대한민국 대중문화예술상」 운영(시상식 10월말 예정)</li> <li>○ 대중문화예술 발전에 기여한 제작스태프를 격려하고 노고를 재조명하기 위한 「대중문화예술 제작스태프 대상」 운영(시상식 10월말 예정)</li> </ul>	
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대중문화예술인 및 대중문화예술인산업 종사자들의 권익 보호</li> <li>○ 건전한 대중문화예술산업 생태계 조성을 위한 기반 강화</li> </ul>

문의처 대표번호 : 1588-2594 ▷ 대중문화예술지원센터 콜센터

※ 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.



# 부록



# 1 사무소 소개(국내)

## · 본원

콘텐츠분쟁조정위원회 (역삼)  
대중문화예술지원센터 (역삼)  
콘텐츠코리아랩 (광화문)  
상암DMC방송제작센터 (상암)  
콘텐츠인재캠퍼스 (동대문)  
빛마루방송지원센터 (일산)  
뉴콘텐츠센터 (일산)  
글로벌게임허브센터 (판교)  
콘텐츠멀티유즈랩 (판교)

## · 본원

스튜디오큐브 (대전광역시)

## · 본원

한국콘텐츠진흥원  
(전라남도 나주시)



## 2 사무소 소개(국외)

---



· **북경비즈센터**

센터장 김상현  
koccabejijing@kocca.kr  
+86-10-6501-9971

· **심천비즈센터**

센터장 남궁영준  
koccashenzhen@kocca.kr  
+86-755-2692-7797

· **일본비즈센터**

센터장 황선혜  
koccatokyo@kocca.kr  
+81-3-5363-4510

· **미국비즈센터**

센터장 김철민  
kocca\_usa@kocca.kr  
+1-323-935-2070

· **인도네시아비즈센터**

센터장 김남걸  
koccaindonesia@kocca.kr  
+62-21-2256-2396

· **UAE마케터비즈센터**

과장 박상욱  
swpark@kocca.kr  
+971-2-491-7227

평범한 우리가  
세상을 바꾸는 방법

# 공익신고



공익신고자 보호 더욱 강해졌습니다

## 보호

- 비밀보장, 신분보호, 불이익조치 금지, 책임감면

## 보상

- 내부 공익신고자에게 최대 30억원의 보상금 지급
- 공익에 기여한 경우 최대 2억원의 포상금 지급
- 구조금(치료비, 이사비, 소송비용 등) 지원

## 상담

- 국번없이 **110** 또는 **1398**

## 신고

- 홈페이지 **1398.acrc.go.kr**
- 우편(서울시 서대문구 통일로 87)

신고대상 : 6대 분야, 284개 법률 위반행위

### 건강

- 불량식품 제조·판매
- 무면허 의료행위

### 안전

- 부실시공
- 소방시설 미설치

### 환경

- 폐수 무단방류
- 폐기물 불법 매립

### 소비자이익

- 개인정보 무단 유출
- 허위·과장광고

### 공정경쟁

- 기업 간 담합
- 불법 하도급

### 기타 공공의 이익

- 거짓 채용광고
- 방위산업기술 불법사용



국민권익위원회

# 정부 보조금 부정수급 신고하세요!



**신고대상** 농축임업분야, 연구개발비, 복지분야 등 각종 정부 보조금 부정수급

**신고상담** **국번 없이 110**

**팩 스** 044) 200-7972

**인터넷** 국민권익위원회 홈페이지 [www.acrc.go.kr](http://www.acrc.go.kr)

**방문·우편** (03740) 서울특별시 서대문구 통일로87 (임공빌딩 신관 1층) 「복지·보조금 부정 신고센터」

※ 신고자는 **신분·비밀 보장**과 **신변보호** 및 **최대 30억원**의 보상금 또는 **최대 2억원**의 포상금 지급받을 수 있음





# “모두가 행복한 청렴한 사회로”

직무와 관련한 금품 수수 원칙적 금지,  
예외적으로 가능한 선물·경조사비 상한액 조정

☑ 경조사비는 10만원에서  
**5만원**으로 하향하여 공직사회 내  
**청렴 의지 UP!**  
(단, 화환·조화는 10만원까지 가능)

☑ 선물은 현행 **5만원**으로 유지!  
(단, 농수산물, 농수산 가공품은 10만원까지 가능)

## 부정청탁금지법, **2018. 1. 17. 부터 달라졌습니다.**

자세한 내용은 국민권익위원회 홈페이지([www.acrc.go.kr](http://www.acrc.go.kr))를 참조하세요.

MEMO

KoCCA  
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY



MEMO

KoCCA

KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

