

2017년 한국콘텐츠진흥원 지원사업 설명회

한국콘텐츠진흥원 2017년 사업추진방향

기관소개 - Mission



MISSION

콘텐츠산업 진흥으로 경제활성화와 국가브랜드 제고



* 문화산업진흥기본법 제31조에 의거
2009년 5월 통합설립

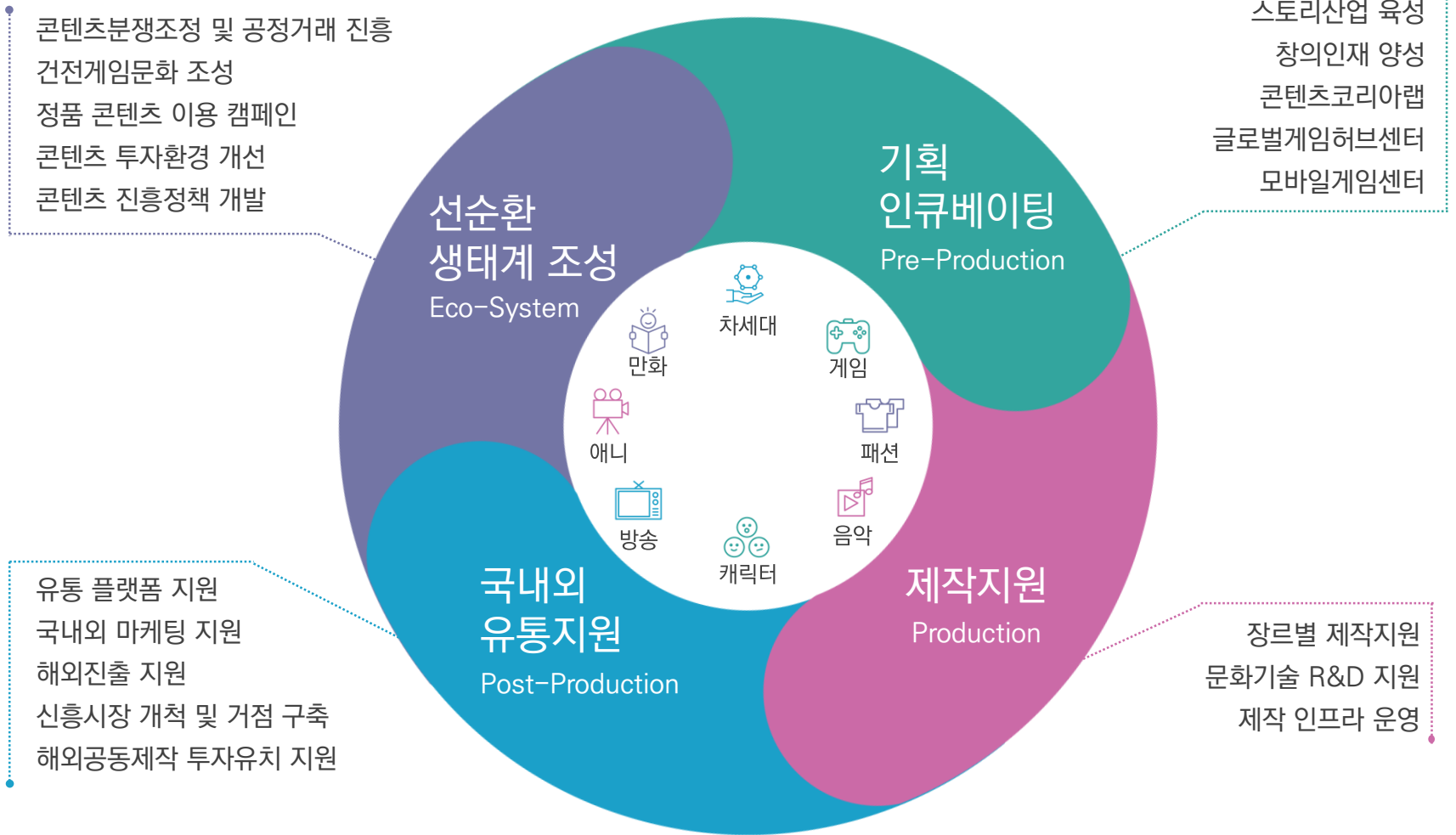
기관소개 - Location



기관소개 - 6대 전략목표 (NEWAVE)



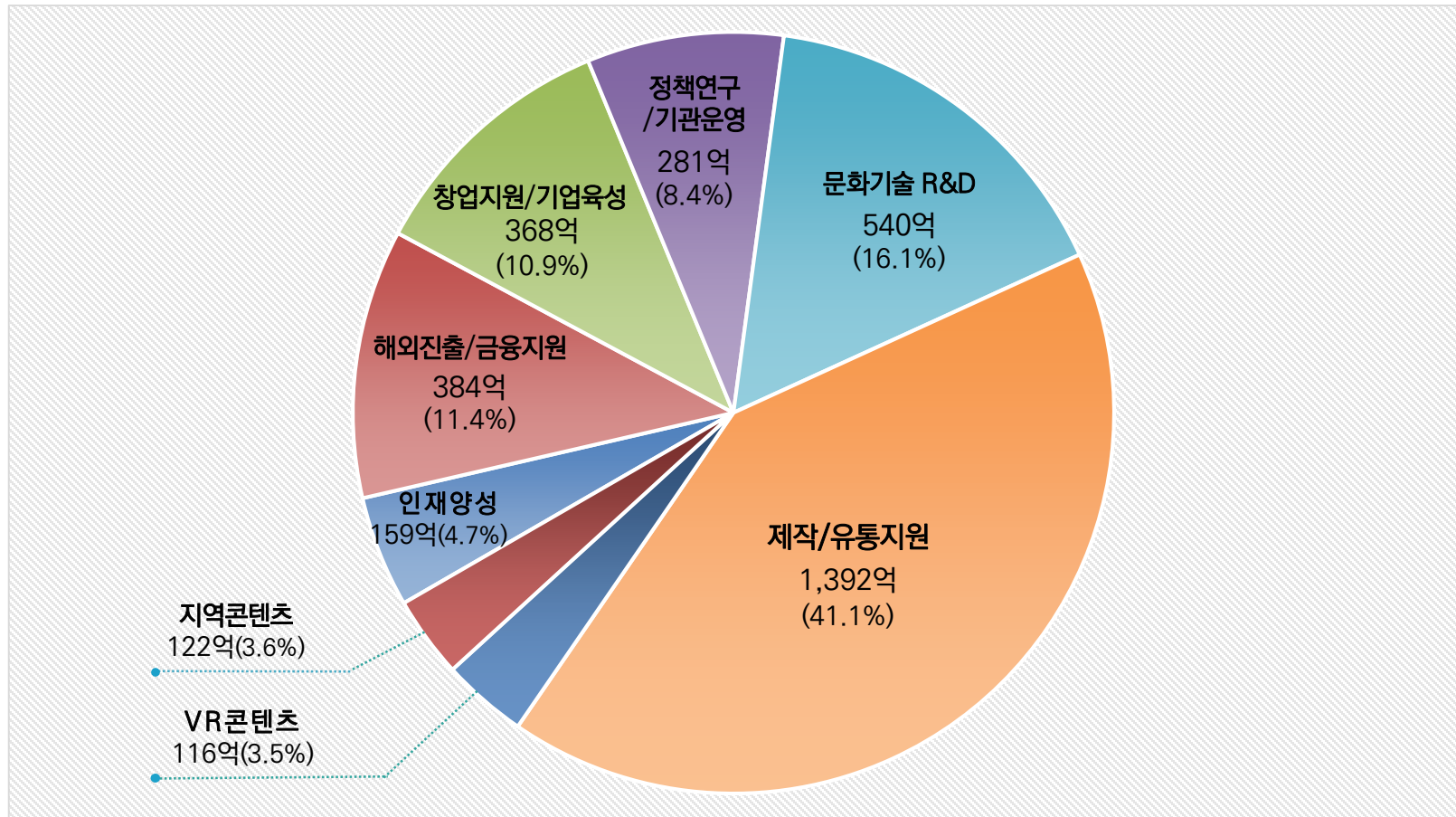
주요 사업부문



사업규모

2017년 전체 사업예산 : 3,362억 원

- 자원 구성 : 국고 3,141억 원, 기타재원 146억 원, 자부담 75억 원
- 공모사업 예산은 2,355억 원 규모(전년 수준)



사업체계 개편

콘텐츠코리아랩(CKL) - ce1벤처단지 통합

예비창업자, 스타트업 지원의 핵심거점화

CKL 대학로 : 예비창업자 대상 창업·기획 프로그램 및 컨설팅 제공
CKL 청계 : 창업 이후 스타트업 대상 입주·제작·사업화·유통지원

차세대콘텐츠팀 신설

한국콘텐츠산업의 미래 전략사업 추진, 발굴

VR/AR 중심('17년) →기술+콘텐츠 제작지원으로 확대 ('18년)

문화창조아카데미

콘텐츠인재캠퍼스(가칭)로 개편, 선도형 콘텐츠 인재 육성

현재 청계천에서 홍릉으로 이전
기존 창의인재양성사업과 연계강화/홍릉 시연장 연계사업 적극추진

만화스토리산업팀 부활

만화+스토리 = 원천소스 OSMU 활성화

제2의 <태양의 후예> 발굴

금융투자 기능 강화

콘텐츠가치평가센터, 금융투자지원팀 등 조직 확대

CKL 청계(舊 ce1벤처단지) 위치
가치평가와 상시 정책금융 서비스를 통한 투자자 확대 추진

지원사업 관리 전문화

지원사업 사후관리, 성과관리, 정보화, 법무기능 신설

지원사업의 안정적 추진과 업무효율성 증대

2017년 사업추진 방향

1

제작/유통지원 강화로 **모든 장르의 신성장동력화**를 추진하겠습니다.

- 장르별 지원사업 확대, 해외 마켓참가 기능 장르팀 이관, OSMU활성화

2

'**NEW 콘텐츠**'를 전략적으로 육성하겠습니다.

- VR·AR 콘텐츠 제작/유통지원 신규 추진, 유망분야 R&D 확대

3

글로벌 지원조직을 재정비하여 해외진출의 동반자가 되겠습니다.

- 해외비즈니스센터 구축, 신흥시장 마케터 파견, 콘텐츠수출정보플랫폼 고도화

4

새로운 기업육성, 창의인재 양성 모델로 새출발합니다.

- 콘텐츠코리아랩(CKL)을 기업지원 거점으로 개편 / 콘텐츠인재캠퍼스 출범

1 제작/유통지원 강화로 모든 장르의 신성장동력화를 추진하겠습니다.

예산 증액

-  게임
117억원 (총 614억원)
-  방송·영상
102억원 (총 419억원)
-  음악·패션
34억원 (총 122억원)

원스톱 지원

 기획  제작  유통

해외 마켓참가 기능을 장르팀으로 이관, 기획부터 유통까지 일괄 지원

OSMU 활성화



원천콘텐츠(만화, 이야기 등)를 활용한 OSMU 활성화
〈콘텐츠 멀티유즈랩〉 구축
(*17.8월, 판교창조경제밸리 내)

② NEW 콘텐츠를 전략적으로 육성하겠습니다.

VR·AR 콘텐츠 육성 : 116억 원

프런티어 프로젝트(35억) 및 제작지원(37.5억)

VR종합지원센터 구축, 체험존 조성,
테마파크용 VR/AR 제작지원 등

문화기술 R&D 예산규모 : 540억 원

VR·AR·AI 등 미래 유망분야에 R&D 투자 확대

③ 글로벌 지원조직을 재정비하여 해외진출의 동반자가 되겠습니다.

해외사무소 기능을 **해외비즈니스센터**로 확대 개편

(오피스 지원) 출장기업 및 현지진출 준비 기업의 사무/회의 공간 제공

(후방 지원) 해외 진출기업의 현지 비즈니스 지원 (컨설팅, 회계·법률 자문, 마케팅DB 제공 등)

동남아, 중남미, 중동 등 **신흥시장 거점 활성화**

인도네시아(자카르타)를 거점으로 말레이시아, 싱가포르, 태국 등 동일문화권 공략(고유사업 발굴)

UAE(아부다비), 브라질(상파울로) 마케터 연계 국내기업 진출 지원(현지 프로모션, 비즈니스 자문)

콘텐츠수출정보플랫폼 서비스 고도화

(전문가 자문) 현지화 지원, 해외출원·등록, 비즈매칭 등 온라인 1:1 상담서비스

(정보 제공) 해외시장 통계, 시장동향, 바이어 DB 등 종합정보 제공

글로벌 엑셀러레이터 연계 **스타트업 해외진출 지원**

해외진출 관련 컨설팅, 교육, 전시/컨퍼런스 참가, 계약, 통번역 지원



④ 새로운 기업육성, 창의인재 양성 모델로 새출발합니다.



기업육성의 새로운 거점 콘텐츠코리아랩(CKL)

예비창업자·스타트업 지원+비 입주기업 지원(투자유치/비즈니스상담/홍보·마케팅/해외진출 등) 확대
2018년까지 창업 생태계 전체 원스톱 지원체계 구축
: 아이디어 발굴 → 예비창업자 지원 → 스타트업 입주 및 제작지원 → 국내외 유통지원



금융투자지원팀, 콘텐츠가치평가센터 기능 확대로 금융패키지 지원

가치평가, 완성보증 및 펀드 연계 등을 통해 유망 프로젝트 해외 진출 지원
성공가능성이 높은 기업에 대한 투융자 유치 확대



콘텐츠인재캠퍼스, 미래형 콘텐츠 인재 양성 주도

VR, AR, AI, 홀로그램, 테마파크 등 미래 선도형 콘텐츠 인재 양성
홍릉과학기술연구단지 및 주변 대학 등과 연계로 새로운 산학연계 모델 구축

지원사업 프로세스 개선

1

선정평가 후 결과 공개범위 확대

- 모든 지원사업 선정평가 결과를 동일한 기준으로 신속히 공개

2

지원사업 선정평가 객관성 확보 및 전문성 강화

- 선정평가 항목 세분화 및 평가기준 명확화

3

평가위원의 주기적 In-Out 제도화

- 평가위원의 전문성 확보 및 역량평가 강화

4

특정기업 등 중복수혜 배제, 임원 관계자 참여제한

- 공정한 공모·선정절차 마련

5

기재부 국고보조금통합관리시스템 전면사용 의무화

- 투명성 및 업무 효율성 제고, 유사·중복 검증, 수급 자격, 부정징후 모니터링

1 선정평가 후 결과 공개범위 확대

16년 진행사항

- 1 선정결과를 접수번호가 아닌 업체명으로 공개 심사평 공개 필요성 제기
- 2 담당부서, 지원사업별 통일성 있는 결과안내 매뉴얼 부재

17년 개선사항

모든 지원사업 선정평가 결과를 동일한 기준으로 신속하게 홈페이지에 공개할 것을 의무화



공개 시기

평가종료 후 최종결과만 공지

각 선정평가 단계별 결과 공지



공개 범위

지원사업별 선정결과 공개범위 상이

업체명, 심사평 포함 선정결과 공개범위 통일



탈락 안내

지원사업별 탈락안내 방식 상이

평가단계별 선정결과 공개 후 통일된 양식으로 이메일 안내

② 지원사업 선정평가 객관성 확보 및 전문성 강화

16년 진행사항

- ① 선정평가 항목·기준을 포괄적으로 운용
- ② 장르별 특성을 반영하여 지원사업 선정평가의 전문성 확보 필요

17년 개선사항

- ① 현장의견 수렴
업계 대상 의견수렴의 과정을 거쳐,
합리적인 지원사업 선정평가 요소 발굴
- ② 전문가 자문
평가기준에 대한 전문가 자문(연구용역 등)을
거쳐, 평가기준 전문화·세분화

선정평가 기준 마련 시 업계 의견을 충분히 수렴하여
장르별로 특화된 평가기준을 마련하겠습니다.

③ 평가위원의 주기적 In-Out 제도화

16년 진행사항

- ① 평가위원 풀(Pool)분류 세분화, 신규 평가위원 추가
- ② 평가위원에 대한 관리 강화 및 중복참여 지양에 대한 의견 제시

17년 개선사항

- ① 중복으로 심사에 다수 참여한 평가위원 대상 향후 선정평가 또는 심사참여 제한
- ② 지원사업 평가대상과 관련된 이해관계자 선별 강화
- ③ 평가위원 관리체계 구축
평가위원 pool 관리를 포함한 지원사업 전반을 담당하는 <지원사업 개선 심의위원회> 신설·운영

평가위원의 중복참여를 제한하고 이해관계자를 철저히 배제하여 더욱 공정하고 투명하게 지원사업을 추진하겠습니다.

④ 특정기업 등 중복수혜 배제, 임원 관계자 참여제한

16년 진행사항

- ① 지원대상 기업의 누적 지원금액에 따른 중복수혜 제한(3년 30억원) 실시
- ② 특정 업체에 대한 편중·중복지원 등 지원사업 선정 과정 등에 대한 개선 필요성 제기



17년 개선사항

- ① 지원 대상기업의 누적 지원금액 (예 : 3년 25억원) 제한
- ② 임원 관계자(예 : 친족, 전 직장 관련자 등). 기업 등 지원사업 참여제한



보다 많은 기업이 지원사업에 참여할 수 있도록 지원총액을 제한하고, 임원 관계자 참여제한을 강화해 투명성을 제고하겠습니다.

⑤ 기재부 국고보조금통합관리시스템 전면사용 의무화

보조금 어디까지 교부되었나?
누가 어떻게 사용하는가?
유사한 중복사업은 없는가?



전국방방곡곡

보조금 사업을 한눈에

승계형 ID설계로 보조금 사업에 “꼬리표” 부착
모든 국고보조금사업의 Life-cycle이 한 곳에서 통합관리
칸막이를 허물어 유사 중복사업 사전에 검증

🎯 국고보조금통합관리시스템 기대효과



보조금 제반정보의 통합 DB를
통해 보조사업 유사·중복 검증,
수급 자격 및 부정징후 모니터링,
구매품목의 가격검증 등 구현



전자증빙(전자세금계산서, 카드 등)에
기반한 실시간 지급관리,
업무 표준화, 온라인 정산 등으로
투명성 및 업무 효율성 제고

2017년, 대한민국 콘텐츠산업이
더욱 힘차게 도약할 수 있도록

한국콘텐츠진흥원은

새롭고, 바르고, 슬기롭게 나아가겠습니다.

한국콘텐츠진흥원
Korea Creative Content Agency

기획재정부

e나라도움

국고보조금 통합관리 시스템 소개

e나라도움

목 표

국고보조금 전 처리과정을 시스템으로 관리하여 사업을 원활하게 수행하고 보조금 **중복 · 부정수급을 방지** (보조금법 제26조의2)

① 업무 효율화

보조금 시스템 관리와 업무 표준화로
지원업체의 **업무 효율성 및 편의** 제고



② 중복 · 부정수급 방지

전 부처/지자체 보조금 정보를 통합 관리하여
사업 **유사 · 중복 검증, 지출증빙 검증**으로 예산낭비 방지



③ 대국민 신뢰도 제고

사업 운영현황 및 성과공개 등으로
대국민 보조금서비스 **투명성** 제고

* '15. 7 감사원 감사 결과 : 4,461억원 적발 (91개 사업, 20조원 대상)

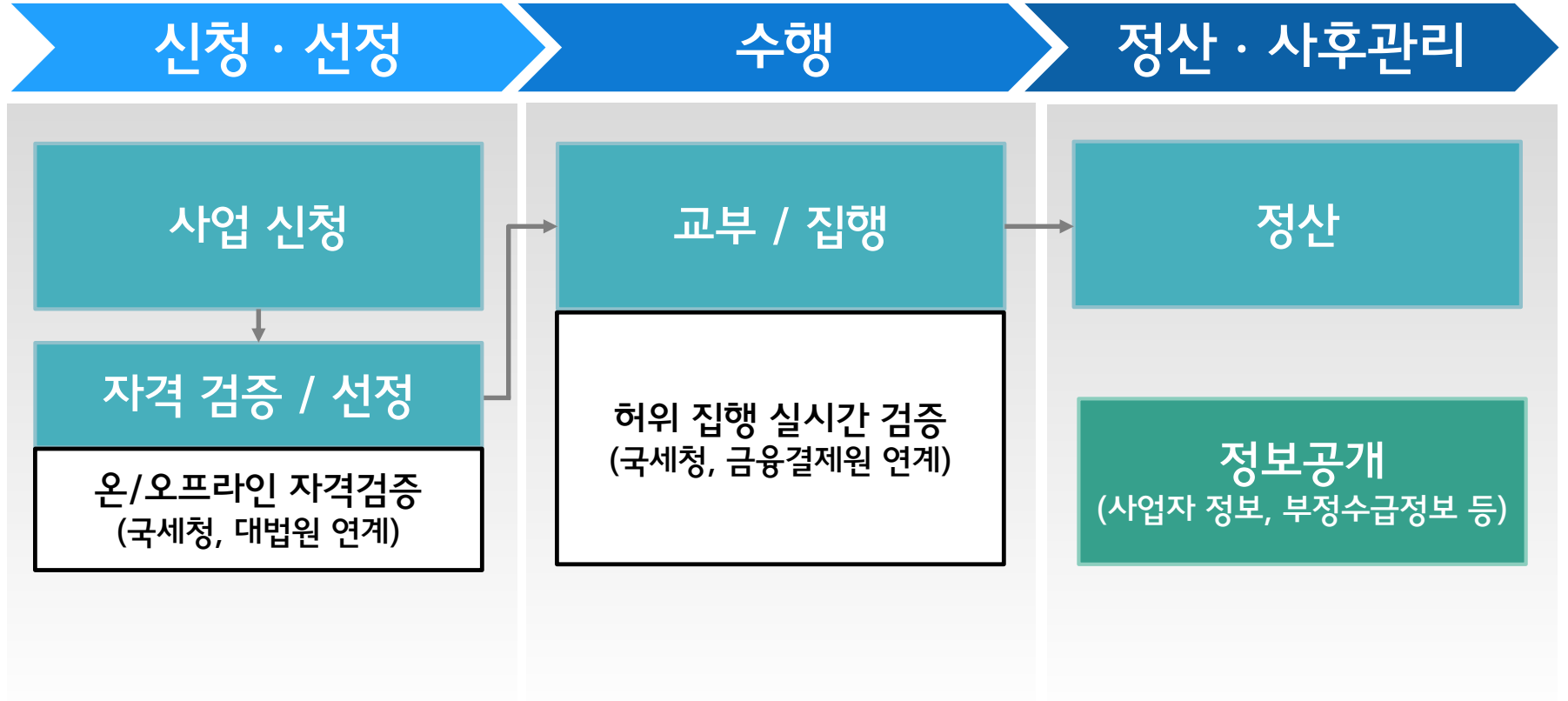
사용 대상

- ✓ CT R&D 출연금 사업을 제외한 쏠 보조금 사업 수행 업체

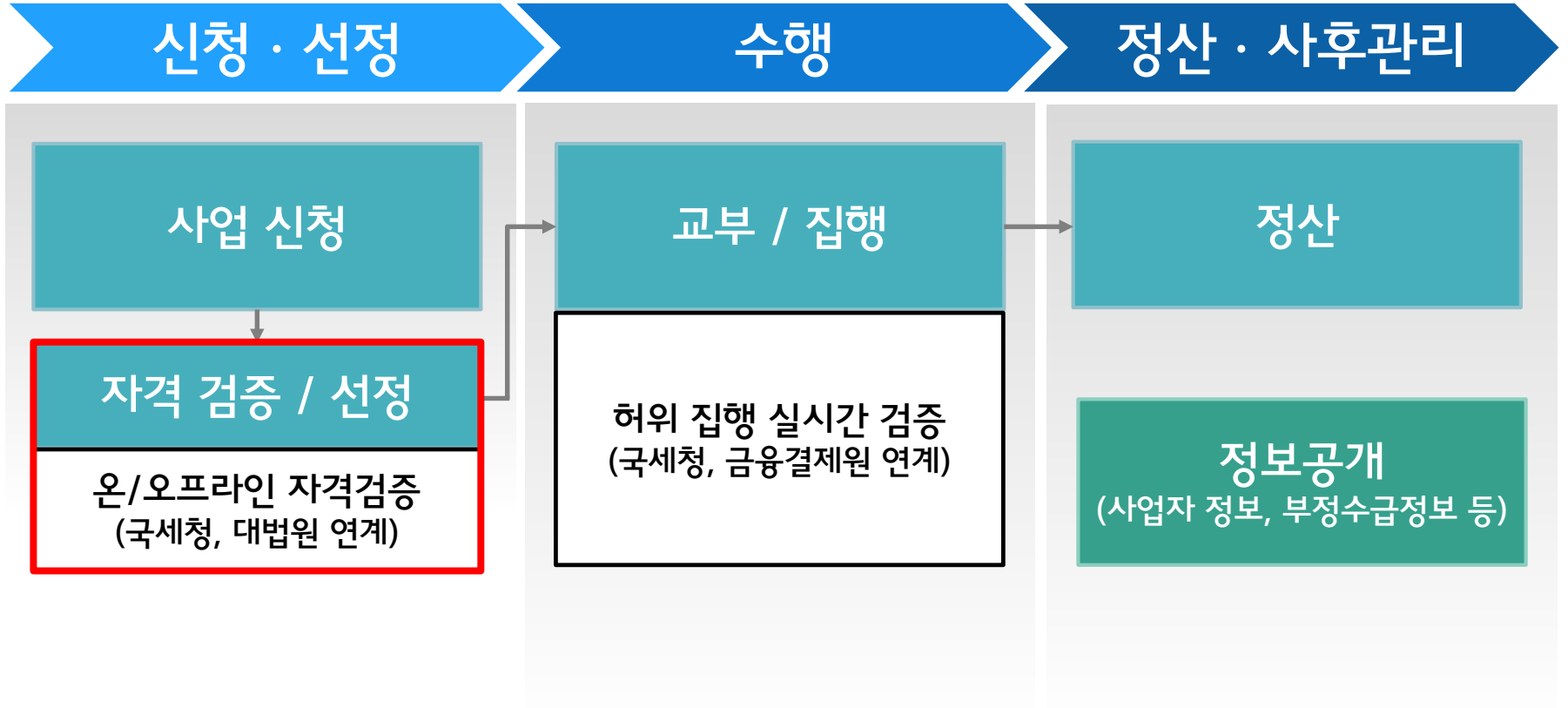
단계별 사용 시스템



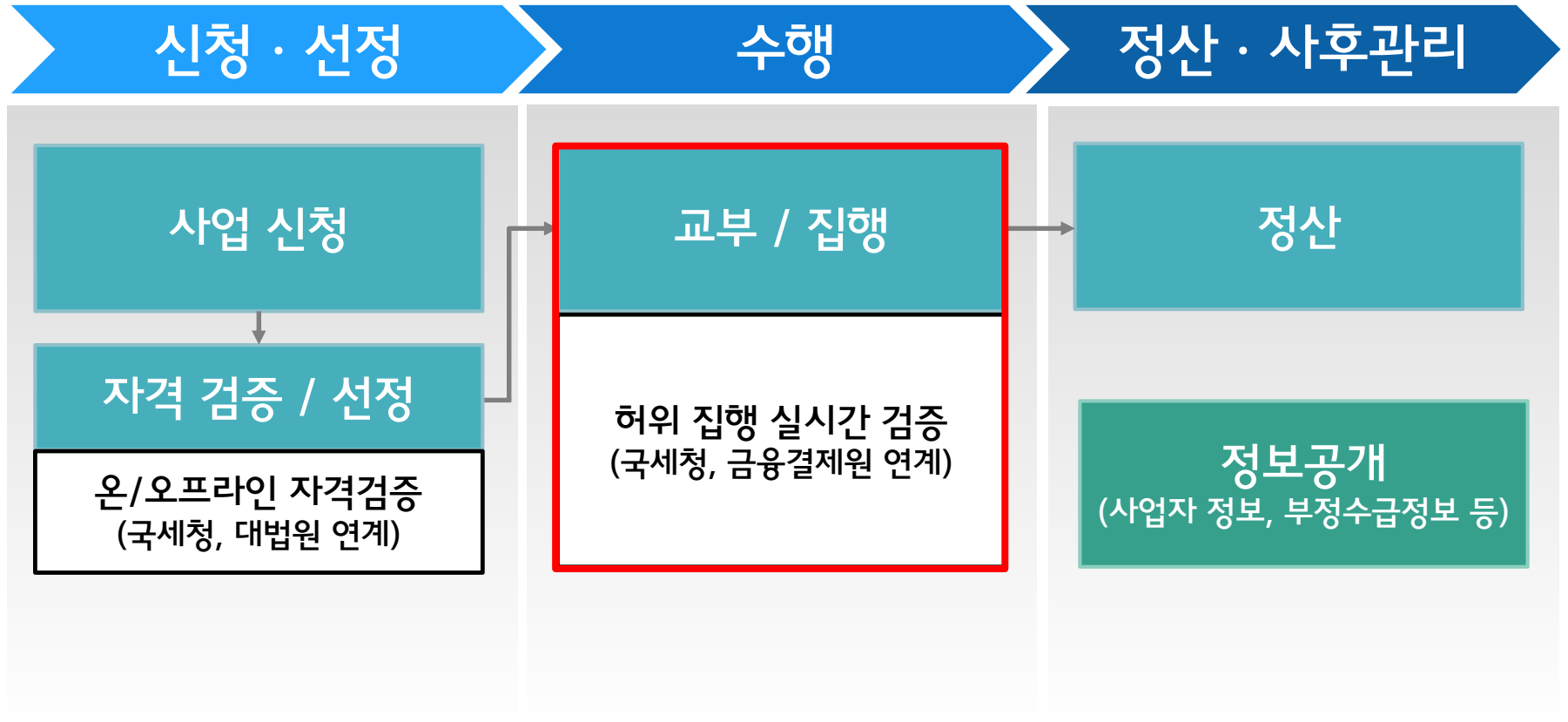
“보조금 업무 시스템 일원화로 업무 효율화”



“보조금 쏠 업무 단계별 상시 중복 · 부정수급 모니터링”



 거짓신청, 부정한 방법으로 교부 받은 경우 단 1회 적발 시 영구 수행배제(전 부처)
10년 이하의 징역 또는 1억원 이하의 벌금



목적외 사용, 법령위반의 경우 단 2회 적발 시 영구 수행배제(전 부처)
5년 이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금

e나라도움(국고보조금통합관리시스템) 2017년1월 개통

사용자 지원실 1670-9595

www.gosims.go.kr

e나라도움은 국민을 위한 행복·희망 도우미입니다.

국고보조금

꼭 필요한 곳에
바르게 씁니다

국민행복
국민희망
국고보조금

국고보조금 통합관리시스템

☑ 중복·부정 수급 방지 ☑ 보조금업무 효율화 ☑ 대국민 서비스 제고



기획재정부

시스템 관련 문의: 사용자 지원실 1670-9595(국고국고)



콘텐츠진흥1본부

Create NeWave
KoCCA
한국콘텐츠진흥원

KoCCA

콘텐츠진흥1본부는

콘텐츠산업의 새로운 도약을 준비합니다

- > **방송영상콘텐츠산업** 진흥을 위한 제작지원, 인프라 구축, 해외진출 지원 등
- > 게임제작지원 및 건전게임문화 진흥, 산업정책개발을 통한 **게임산업 지속성장**
- > **게임 강소기업의 베이스캠프**로서 인큐베이팅, 마케팅 등 전방위 지원 추진
- > 시장성·수출 가능성 높은 VR콘텐츠 기획·제작 **VR콘텐츠산업육성사업** 등

방송영상콘텐츠

차세대콘텐츠

게임콘텐츠

방송
산업팀

방송인프라
지원팀

드라마타운
TFT

게임산업
진흥단

글로벌게임
허브센터

차세대
콘텐츠팀

콘텐츠진흥1본부는

어디서나 여러분과 소통하겠습니다

방송인프라지원팀 (일산, 상암)

방송콘텐츠 제작인프라 구축
(빛마루, DMS)

드라마타운TF (대전)

드라마타운 조성
건축 및 운영기획

방송산업팀 (나주)

방송영상 킬러콘텐츠 발굴
방송콘텐츠 해외수출 진흥



글로벌게임허브센터 (판교)

중소게임개발사 인큐베이팅 지원
지역기반 게임산업 육성
모바일/온라인게임 마케팅 지원

게임산업진흥단 (나주)

게임 제작지원 및 산업역량 강화
게임산업 기반조성

차세대콘텐츠팀 (나주)

VR콘텐츠산업육성사업
VR콘텐츠 종합지원센터 구축/운영

콘텐츠진흥1본부는

2017년 본부 사업예산



총 1,143억

방송부문 주요변화



신규 사업 확대

- 뉴미디어 제작지원(웹드라마, MCN) / 9.5억
 - 지원대상 : 1인 창작자 및 중소제작사(기존 지원사업 중복 불가)
- 기획개발 단계 지원(단막극) / 7억
 - 결과 평가 후 우수 작품은 본편 제작지원 연계(5편)



주요 변경 내용

- 제작지원작 선정 및 지원방식
 - 다큐멘터리 : 2차(발표) 평가 시 트레일러(영상) 의무 평가, 상용화 의무화
 - 포맷파일럿 : 국제공동제작의 경우 글로벌 포맷 피칭을 통한 우수작 선정(1편) ※ 글로벌 포맷마켓 개최 예정(BCWW 연계)
- 국제방송문화교류지원 : 지원 대상국가 확대 (5개국 내외)

Q & A (1) 방송



방송영상콘텐츠 제작지원

단막극 기획개발단계의 지원조건은?



- 방송영상독립제작사(신고필증 필수)
 - 방송데뷔 경험이 없는 신진 드라마 작가, 연출자 포함 필수



뉴미디어 방송콘텐츠 제작지원

뉴미디어 방송콘텐츠 제작지원 지원대상은?



- 지원대상 : 1인 창작자와 중소 제작사
 - 방송영상과 실버문화 방송콘텐츠제작지원 중복신청 불가

Q & A (1) 방송



방송영상콘텐츠 포맷육성지원

포맷파일럿 제작지원의 지원조건은?



- 방송영상독립제작사(신고필증 필수) 예능포맷
- 지원액 : 국내 1억, 국제공동제작 1.2억



수출용방송콘텐츠재제작지원

지원기준의 수출용과 마케팅용의 차이는?



- 수출용: 수출계약이 체결된 작품 지원 (수출계약서 제출 필수)
- 마케팅용: 수출 협의를 위한 시리즈물의 일부 지원 (수출 증빙 제출 불필요)

Q & A (1) 방송



국제방송문화교류지원

국제방송문화교류지원(국제공동제작) 지원 조건은?



- 상대국 방송사와 공동제작에 관한 MOU 이상의 증빙 필수
- 자부담 비율은 국내 방송사 10%, 해외 방송사 10% 필수



방송영상견본시참가지원

방송 마켓 참가사 모집공고 일정 및 지원내용은?



- 상반기(1월, 3월 말)와 하반기(7월말, 10월초) 공고 예정
- 참가지원: 한국공동관 운영 및 홍보프로모션 지원
 - FILMART, MIPTV, STVF, MIPCOM, TIFFCOM, ATF는 20개사 내외,
 - NATPE Budapest·Miami TELEFILM Vietnam, TTF는 8개사 내외

콘텐츠진흥1본부 방송제작지원시설



DMS(상암)

- > 3개 스튜디오 운영
(180평, 60평, 140평)
- > 2017년 11월
UHD 스튜디오 운영
예정 (180평)
- > 4K(UHD) HD 후반제작
시설 운영



빛마루(일산)

- > 6개 스튜디오 운영
(500평, 300평, 150평 4개)
- > HD 후반제작시설 운영
- > HD 중계차 운영(19톤, 5톤)
- > 2017년 12월
UHD중계차 운영예정



드라마타운(대전)

- > 6개 스튜디오 운영
(1500평, 1000평 2개,
600평 2개, 500평)
- > 4K(UHD) 촬영장비 및 특수
촬영장비 구축(테크노크레인,
2축 와이어캠 등)
- > 2017년 6월 준공 예정

※ 방송제작시설 대관 예약 : 포털사이트 주소(www.kocca.kr) → 시설예약

Q & A (2) 방송제작인프라지원



방송인프라(DMS, 빛마루) 운영

DMS·빛마루TV스튜디오 대관 신청 절차 및 비용은?



- 온라인(www.kocca.kr)에서 신청가능하며 각 시설별 사용료 참조
- DMS: 180평 기준 1일 230만원 (기술스태프 비용 별도)



방송인프라(DMS, 빛마루) 운영

DMS 스튜디오에서 UHD 콘텐츠 제작 가능한가요?



- 2017년 11월부터 DMS 제1스튜디오(180)에서 제작 가능

Q & A (2) 방송제작인프라지원



HD드라마타운 운영

대전 드라마타운(가칭) 개관시기와 특수 스튜디오 구성은?



- 준공(6월), 시범운영(7~8월), 개관 및 운영(9월~) 예정
- 특수시설스튜디오(1,000평) : 병원, 법정, 교도소, 공항 등 고정세트 설치
- 특수효과스튜디오(500평) : 특수장비 보유
(테크노크레인, 2축 와이어캠, 초고속4K카메라, 4K카메라, 4K렌즈)
- 야외촬영장(2,360평) : 대형크로마보드 설치

게임부문 주요변화



제작지원 사업확대

- 게임콘텐츠 제작지원 사업확대
 - 차세대 게임 지원 최대금액 상향 (글로벌 4.5억원, Start-up 2.5억원)
 - 자부담 30% → 20% 경감 (차세대 Start-up 부문)
- 첨단융복합 분야 마케팅 지원
 - 가상현실 게임 시장활성화를 위한 체험관 구축 및 마케팅 지원
 - 개발교육 및 컨설팅 지원 등



게임문화 사업확대

- 게임 리터러시 교육대상 확대
 - 기존의 학생 및 학부모 외 고령층, 공공기관 종사자 등으로 대상 확대
- 게임의 활용성 강화
 - 코딩교육, 교과 연계 교육용게임 (에듀게임 등) 개발 및 보급

Q & A (3) 게임



게임콘텐츠제작지원

타국 IP 및 웹툰 활용 게임개발도 지원 가능한가요?



- 타국IP : 지원 가능하나 한국산 IP를 우선 지원할 방침
- 웹툰 : 게임의 상품성을 높이는 IP활용이라면 지원 가능



게임콘텐츠제작지원

게임의 마케팅과 운영비용 지원도 가능한가요?



- 게임관련 지원사업은 제작지원이 원칙
- 단, 첨단융복합 분야는 초기시장 형성을 위해 마케팅 지원할 계획

Q & A (3) 게임



건전게임문화활성화

교육용게임 연구학교 운영사업은 무엇인가요?



- 영어, 수학 등 교과목과 연계한 기능성게임 개발·시범운영사업
- 2017년 상반기 수요조사 및 연구학교 지정→하반기 제작공모 진행



이스포츠 활성화

이스포츠 아카이브 및 전시관 구축사업은 무엇인가요?



- 이스포츠 관련 동영상, 사진 등 기록물 수집·전시·체험시설 구축
- 전시관은 서울 마포구 상암동 에스플렉스센터에 구축 예정

글로벌게임허브센터 주요변화



마케팅 지원사업 확대

- 모바일/온라인 게임 개발사 글로벌 직접 진출 지원을 통한 자생력 및 경쟁력 확보
 - 모바일 글로벌퍼블리싱 및 모바일게임 현지화 지원 사업 통합 운영
 - 온라인 게임 현지어 번역, 더빙 등 지원 강화
- 게임 관련 해외전시회 참가 지원을 통한 해외시장 진출 확대
 - 차이나조이(7월),게임스کم(8월),브라질게임(9월),도쿄게임쇼(9월), 보드게임전시회(10월)

Q & A (4) 글로벌게임허브센터



ITS GAME

한국지사와 KOCCA의 공동 퍼블리싱 투자가 가능한가?



- 국내 게임 비즈니스마켓 ITS GAME (6월 개최) 참여 가능
- 250개 게임사, 120개 퍼블리셔 참가



모바일게임 글로벌 퍼블리싱 사업

글로벌시장을 대상으로 하는 모바일게임 지원내용은?



- 게임테스트, 고객관리, 게임서비스 운영, 마케팅/홍보, 현지화 지원 추가

Q & A (4) 글로벌게임허브센터



게임글로벌서비스플랫폼(GSP)

신규게임 모집 일정 및 방법은?



- 모집 : 5월(2개), 11월(2개) 모집 예정
- 방법 : 홈페이지 공고 신청 접수 후 평가를 통해 선정



글로벌게임허브센터/모바일게임센터/게임벤처3.0

센터 입주 신청방법 및 지원일정은?



- 모집방법 : 홈페이지 모집공고 후 선정 심사를 통해 선정
- 공고일정 : 모바일게임센터 1월(1개실), 글로벌게임허브센터 2월(4개실), 게임벤처 3.0 2월(8개 팀)

Q & A (4) 글로벌게임허브센터



지역기반게임산업육성지원

지역기반 게임산업육성 지원사업의 세부 지원조건은?



- 지역진흥원에(전국 6개 권역 8개 센터) 간접보조하는 사업으로
세부적인 사업내용 및 지원내용은 각 센터별로 상이함
※ 지원내용 : 지역기업 대상 제작지원 및 인큐베이팅, 해외 마켓 참가 등
지역 특화사업 지원
※ 8개 센터 : 대구, 경북, 부산, 대전, 광주, 전남, 전북, 경기

콘텐츠진흥1본부 차세대콘텐츠팀

VR 콘텐츠 육성지원



원스톱 지원

- VR 프런티어 프로젝트 / 35억
 - 수출가능성 · 시장성 높은 VR 콘텐츠의 기획, 제작, 유통 등 전 단계에 대한 집중 지원으로, 성공사례 창출
 - ※ 중소기업(제작) + 대기업(유통·사업화) 컨소시엄 지원



제작지원

- VR콘텐츠 제작지원 / 37.5억
 - 문화 · 관광 · 체육 자원의 VR 콘텐츠 제작 지원
 - ※ 중소기업(제작) + 사업화 참여기관(유통, 활용) 컨소시엄 지원
- 지역특화 테마파크용 VR · AR 에듀테인먼트 제작지원 / 15억
 - 도심 테마파크용 VR · AR 에듀테인먼트 콘텐츠 제작 및 적용을 지원하여 수요 창출 및 VR산업 육성
 - ※ 중소기업(제작) + 지자체·지역진흥원(유통, 활용) 컨소시엄 지원

Q & A (5) 차세대콘텐츠



VR콘텐츠 프론티어 프로젝트

대기업이 컨소시엄으로 꼭 참여를 해야 하나요?



- 대기업의 인프라·유통망 활용한 빅킬러콘텐츠 발굴이 목표
- 사업특성상 대기업(중견기업) 참여 필수조건



VR콘텐츠 프론티어 프로젝트

AR만으로는 제작이 불가능한가요?



- VR/AR 혼합 지원은 가능하나, AR 단독 제작 불가

Q & A (5) 차세대콘텐츠



VR콘텐츠 제작지원

게임 분야를 제외한 이유는?



- 관광, 영상 등 융복합 형태로의 지원은 가능하나 순수 게임분야 지원 불가
- VR게임제작지원: 게임산업진흥단의 첨단융복합게임콘텐츠 제작지원사업



VR콘텐츠 제작지원

지원조건에 사업화 참여기관이란 무엇인가요?



- 제작 완료된 콘텐츠를 활용할 수 있는 기관(박물관, 체험관 등)
- 제작된 콘텐츠 사장 방지를 위해 사업화 참여기관과 컨소시엄 구성

Q & A (5) 차세대콘텐츠



지역특화 테마파크용 VR·AR 에듀테인먼트 제작지원

지역특화 테마파크용 VR·AR 에듀테인먼트 콘텐츠란?



- 지역 기반 테마파크(동물원, 박물관, 문화유산 등)의 재미를 가미하여 게임하듯 즐기면서 학습하는 콘텐츠



지역특화 테마파크용 VR·AR 에듀테인먼트 제작지원

콘텐츠 제작 중소기업도 소재 지역의 제한이 있나요?



- 주관기관·참여기관 중 1개 이상은 해당 지역 소재지 포함

Q & A (5) 차세대콘텐츠



지역특화 테마파크용 VR·AR 에듀테인먼트 제작지원

수도권 지자체(서울, 경기, 인천)의 참여 제한 이유는?



- 상대적으로 낙후된 지역소재 테마파크의 관광객 유치 및 지역 VR·AR 콘텐츠 산업 활성화를 위한 우선 지원



VR콘텐츠 체험존 구축지원

신규 VR콘텐츠 제작 사업도 지원이 가능한가요?



- 해당 사업은 콘텐츠 제작 지원사업이 아님
- 체험존 공간 구축·운영, 콘텐츠 수급 등 구축지원사업
- 단, 기 제작된 VR콘텐츠의 체험 특화를 위한 리뉴얼은 가능

Q & A (6) 사전질의



- 내년 cel 융복합 협업 프로젝트 지원사업 진행 여부 (NO)
- 뉴미디어콘텐츠 (AR, Hologram) 제작지원 계획 (Hologram NO)
- 웹 방송영상 콘텐츠 해외 송출 지원 가능한지 (NO)
- 지역 SO로서 드라마, 다큐 관련 지원사업에 참여 가능한지 (NO)
- 어린이 드라마 제작지원 가능한지 (YES)
- MCN 플랫폼 사용여부 (NO)

콘텐츠진흥1본부

믿음을 주는 KOCCA
콘텐츠진흥1본부

전략적이고
적극적으로

감사합니다

콘텐츠코리아랩본부

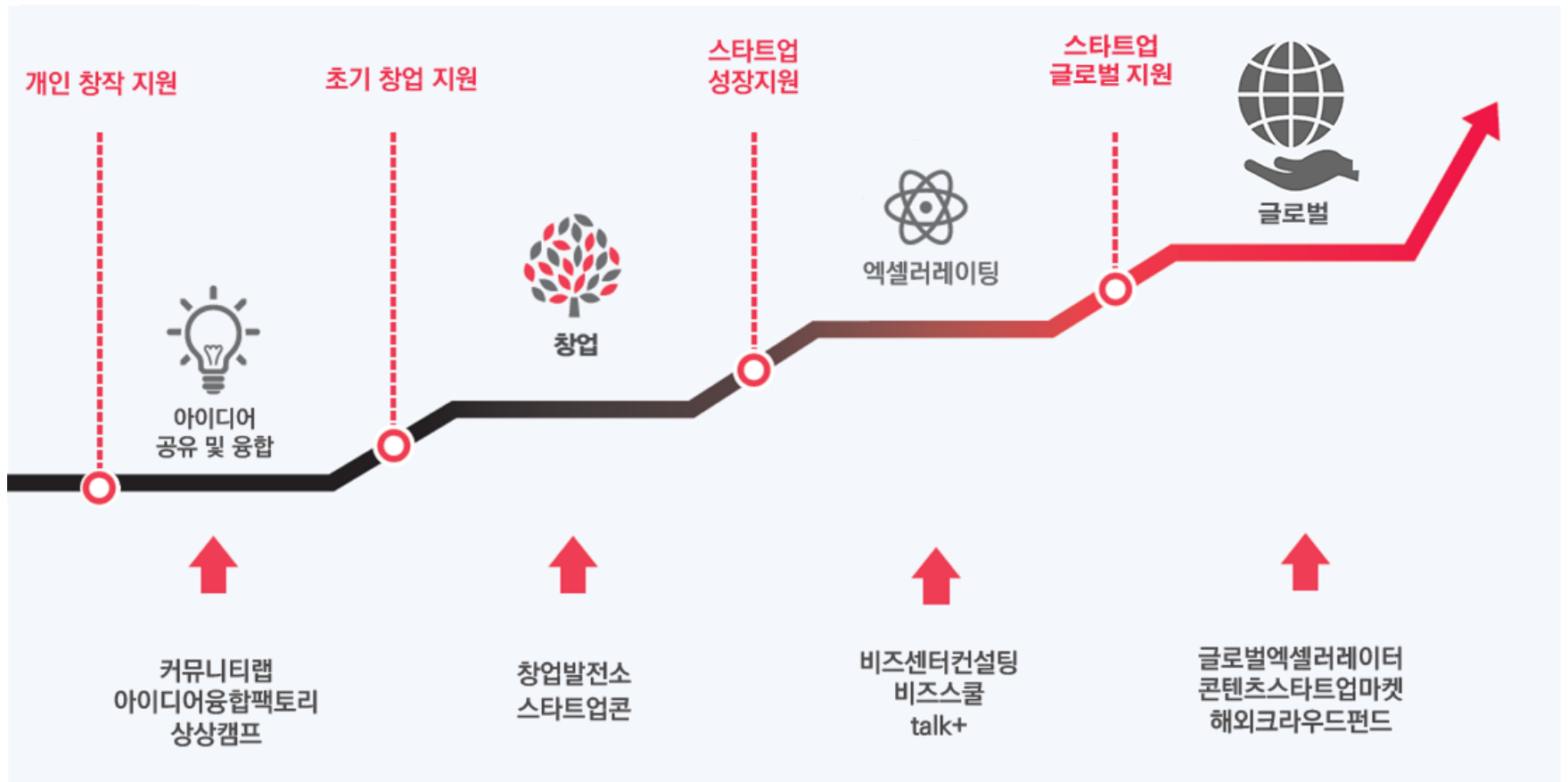
Create NeWave
KoCCA
한국콘텐츠진흥원

KoCCA

콘텐츠코리아랩본부 소개

본부 목표 및 추진전략





창작자의 상상력이 창작으로, 창작이 창업으로 이어지는 **건강한 창의생태계 조성**



콘텐츠코리아랩본부 소개

2017년 주요 지원사업 내역

본부 총계 : 12,317 백만원

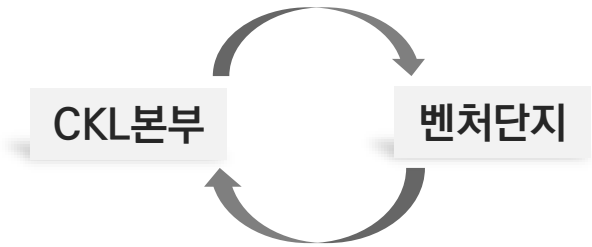
	사업명	예산
	창업발전소 스타트업 지원	1,935
	콘텐츠 스타트업 성장지원 프로그램 운영	1,980
	콘텐츠 스타트업 글로벌 시장 개척 지원	4,668
	콘텐츠 제작 인프라 지원	3,734

[단위 : 백만원]

콘텐츠코리아랩본부 소개

본부 사업추진 방향

CKL본부와 벤처단지와의 통합에 따른 업무재조정
- 스타트업 지원사업간 **“유기적 연계 강화”**



기업지원 프로그램의 수혜대상

BEFORE



멤버십



AFTER



모든 기업

창업발전소 콘텐츠 스타트업 지원

사업 개요



사업목적

우수한 아이디어와 기술을 보유한 콘텐츠 스타트업이 쉽게 사업을 시작 할 수 있고 글로벌 기업으로 성장할 수 있도록 발굴 및 육성 지원



사업기간

2018년 4월 30일까지 (예정)

사업예산

1,935백만원

공고기간

2017년 4~5월 (예정)



사업절차

공고

창업발전소
사업공고
(4~5월 중)

선정평가

창업발전소
서면평가 및
발표평가
(5월)

선정 및 협약

선정발표 및
협약체결
(6월)

중간평가

창업발전소
중간평가
(12월 중)

정산

창업발전소
결과보고
및 정산
('18.4월)

창업발전소 콘텐츠 스타트업 지원

사업 내용



지원대상

예비창업자 및 창업 1년 이내 가입



지원분야

콘텐츠 관련 전분야



영상



게임



융복합



음악



패션



출판



지원내용

- 지원금 : 총 1,200백만원
 - 기업당 최대 지원금 : 20백만원
 - 자부담 비율 : 10% 이상
- 창업자금, 입주비, 홍보·마케팅 등 지원

창업발전소 콘텐츠 스타트업 지원

개선 방향

초기 스타트업의 수혜확대를 위한 조건 변경

16년 진행사항

- ✓ 2016년 창업후 3년이내
- ✓ 매출 등 실적위주

17년 개선사항

- ✓ 2017년 창업후 1년이내
- ✓ 기술력, 아이디어의 사업성 중시

[20여개 기업에서 60여개 기업으로 수혜대상 확대]

Q & A



창업발전소 지원을 받기 위한 구체적인 자격은 어떻게 되나요?



예비창업자(팀) 또는 창업한지 1년 이내(공고일 기준)의 기업으로, 콘텐츠 전 분야에 해당



창업발전소 지원을 받게 되면 어떤 혜택이 있나요?



창업자금(1천만원 이내), 입주비(1천만원 이내), 홍보/마케팅 프로그램 운영 (상시)

* 입주비 : 임차비, 관리비를 지칭

콘텐츠 스타트업 성장지원 프로그램 운영

사업 개요



사업목적

콘텐츠 스타트업 관련 전문 컨설팅, 전문교육 및 네트워킹을 통해 기업 역량 강화



사업방향

모든 콘텐츠 기업에 공개 프로그램으로 진행



사업기간

연중 프로그램 운영

사업예산

1,980백만원

운영시기

- ✓ 비즈센터 : 상시
- ✓ 비즈스쿨 : 월 2회
- ✓ talk+ : 매월 넷째 화요일

콘텐츠 스타트업 성장지원 프로그램 운영

사업 내용



지원대상

문화산업 분야의 벤처 · 스타트업 · 일반 기업



지원분야

콘텐츠지원사업 규칙을 기준으로 결격사유가 없는 기업



지원내용

비즈센터

- 장소 : 16층 비즈센터
- 지원내용 : 융자, 법률, 특허, 회계 등 비즈센터 상시 컨설팅 운영

비즈스쿨

- 장소 : 16층 컨퍼런스룸
- 지원내용 : 창업, 회계, 법률 등 전문교육 프로그램

talk+

- 장소 : 16층 컨퍼런스룸
- 지원내용 : 콘텐츠기업의 관심사, 트렌드에 맞는 주제를 매월 강연



비즈센터 신청 절차

컨설팅 신청

홈페이지
(venture.k-cel.kr)
이메일
(celbiz@kocca.kr)

문의내용 검토

비즈센터
전문가 매칭

컨설팅 진행

벤처단지 내방
(전화, 이메일
상담 가능)

? talk+는 어떤 주제들이 진행이 되나요?



매월 문화콘텐츠분야 트렌드에 근거한 주제를 선정, 각 분야의 스타트업 대표님들을 초청하여 성공 사례발표를 듣는 시간으로 구성됨
작년에는 “융합콘텐츠펀드, 뮤지컬, 관광테크, 푸드테크, 홀로그램, 웹툰, 헬스케어, 스타트업 엑시트(exit)”과 같은 주제로 진행



? talk+ 참석 방법은 어떻게 되나요?



매월 2주경에 온오프믹스를 통해 무료신청 후 참석 가능

? 비즈센터에서는 어떤 서비스를 이용할 수 있나요?



- 투융자, 저작권, 특허, 법률, 회계, 기술R&D 등 콘텐츠 기업이 필요로 하는 분야의 전문기관이 벤처단지 내에 입주함
- 크라우드펀딩 제도, 보증·용자상품, 기업 운영 전반의 법률문제, 비즈니스 모델 진단 등 다양한 비즈니스 애로사항에 대해 실시간 또는 원하는 시간에 컨설팅 가능

? 비즈센터는 어떻게 이용할 수 있나요?



벤처단지 홈페이지(venture.k-cel.kr) 또는 비즈센터 대표 이메일(celbiz@kocca.kr.)를 통해 컨설팅 신청이 가능하며, 전화, 이메일, 벤처단지 방문을 통해 1:1 컨설팅 이용 가능

콘텐츠스타트업 글로벌 시장 개척 지원

사업 개요



사업목적

콘텐츠 관련 스타트업 기업의 글로벌 성공 사례 발굴



사업방향

글로벌 시장 맞춤형 콘텐츠 스타트업 발굴



사업기간

협약일로부터 18년 5월 31일까지

사업예산

4,668백만원

콘텐츠스타트업 글로벌 시장 개척 지원

사업 내용



지원대상

콘텐츠 관련 스타트업 · 스타트업 육성 엑셀러레이터



지원분야

콘텐츠지원사업 규칙을 기준으로 결격사유가 없는 기업



지원내용



글로벌 엑셀러레이터
프로그램 참가 지원

국내 사전 엑셀러레이팅 후
최종 참가 기업 선발



콘텐츠 스타트업
마켓 참가 지원

스타트업 행사에 한국공동관 운영
및 참가지원
스타트업 경진대회 본선 진출 지원



해외 크라우드 펀드
등록 지원

Demo(혹은 Item 설명)
동영상 제작 및 등록지원

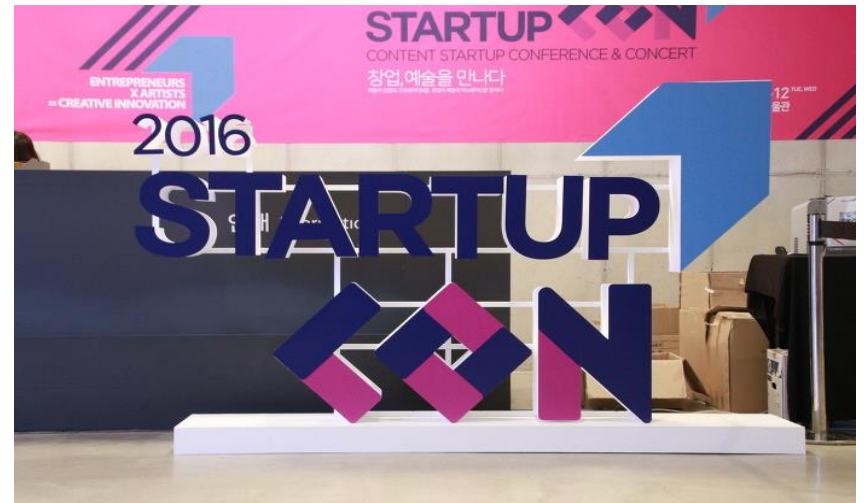
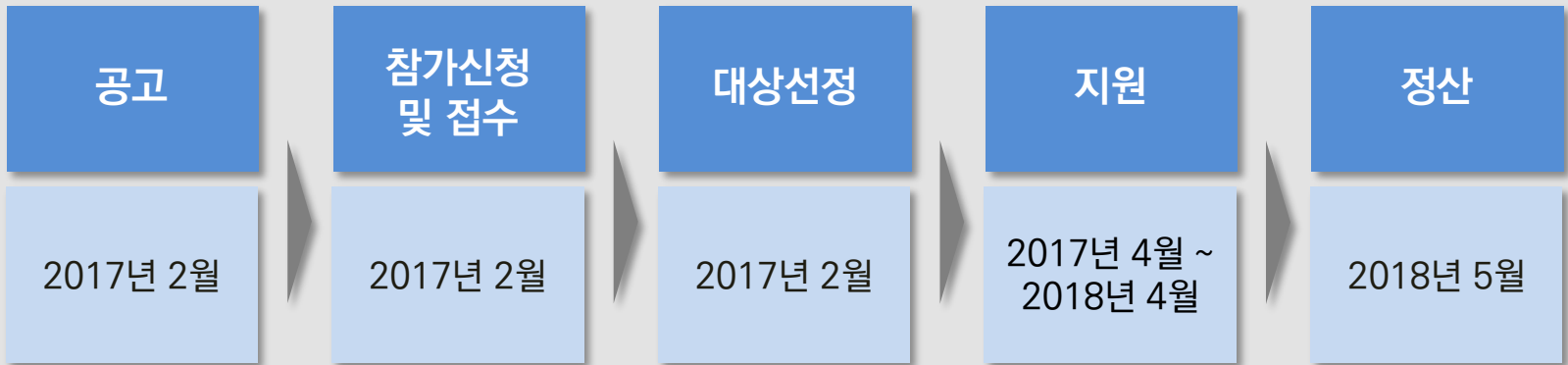


글로벌 콘텐츠
엑셀러레이터 육성

민간의 전문 엑셀러레이터 기업
을 콘텐츠 스타트업으로 육성

콘텐츠스타트업 글로벌 시장 개척 지원

사업 절차



Q & A

? 스타트업의 해외진출을 위한 지원 사업은 비입주기업도 참가할 수 있나요?

! 창업 5년미만의 국내에서 사업자 등록을 한 모든 스타트업 사업자에게 열려
있음- 문체부 소관 분야의 확장성을 우대

? 글로벌 엑셀러이터 프로그램 참가지원 시 현지어 구사는 필수인가요?

! 네! 필수입니다. 다만 영어가 광범위하게 통용되는 국가는 영어 구사능력으
로만 평가가 가능함
예) 핀란드, 말레이시아 등 영어가 준 공용어 국가의 경우

콘텐츠 제작 인프라 지원

사업 개요



사업목적

문화벤처 · 스타트업의 콘텐츠 창·제작 지원을 위한
제작지원 시설, 스테이지 공간 제공



사업방향

최적의 콘텐츠 제작 환경 유지 및 기업 중심의 대국민 고객 서비스 지원



사업기간

2017. 1 ~ 2018. 1

사업예산

3,734백만원

콘텐츠 제작 인프라 지원

사업 내용



지원대상

문화산업 벤처 · 스타트업 · 일반 기업, 문화예술 분야 협/단체 및 개인



지원내용

콘텐츠 창·제작 관련 S/W, H/W 및 각종 테스트 공간 지원

LED룸

공연연습

프로젝션룸

VR시연 / 피칭

셀스태이지

콘텐츠 제작 결과물 공연 가능한
다목적 스테이지 지원

버추얼센터

화상회의
제작회의

렌더팜룸

동영상 제작
렌더링 작업

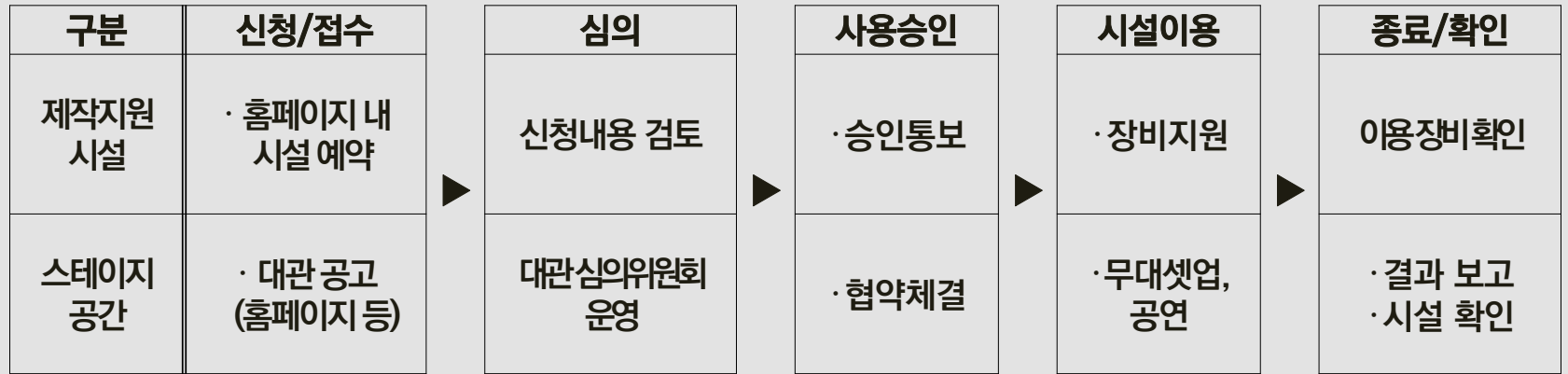
스튜디오룸

사진촬영
영상촬영

콘텐츠 제작 인프라 지원

시설이용 절차

※ 홈페이지 : <http://venture.k-cel.kr/main.do>





융복합 공연 콘텐츠 제작 단계별 지원사업의 지속 여부가 궁금합니다.



금년은 정책방향의 변화로 폐지되었습니다.



스태이지 대관 공고 일정과 작품 선정 절차는 어떻게 되나요?



상/하반기 각 1회 홈페이지를 통해 대관공고 예정이며, 대관 심의위원회를 운영하여 지원 작품을 선정할 예정입니다.

※ 상반기 1~2월 중 대관공고 예정

글로벌비즈니스본부

Create NeWave
KoCCA
한국콘텐츠진흥원

KoCCA

글로벌비즈니스지원본부 소개



2017년 핵심목표

- ◆ 해외거점의 비즈니스센터화
- ◆ 수출정보플랫폼 서비스 고도화
- ◆ 가치평가기반 민간투자유도
- ◆ 문화콘텐츠 투융자 활성화

조직구성 : 1본부 3팀

해외사업진흥팀
팀장 김영덕
ydkim@kocca.kr

콘텐츠가치평가센터
센터장 박영일
yppy01@kocca.kr

금융투자지원팀
팀장이원희
69won@kocca.kr

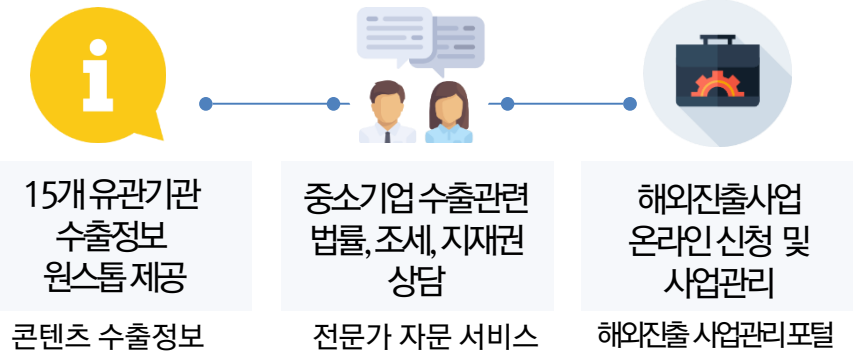
글로벌비즈니스지원본부 소개



해외비즈니스센터화 추진



콘텐츠수출정보 플랫폼 고도화



신흥시장 개척 및 수출활성화 지원

- 新시장 개척 및 한류확산추진
- 수출콘텐츠 현지화 지원 : 번역, 자막, 더빙 등

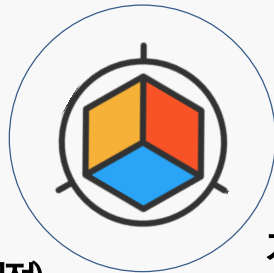
글로벌비즈니스지원본부 소개

콘텐츠 가치평가센터 운영

콘텐츠 가치평가 기관지정 <문화체육관광부고시 제 2015-48호>



4개 장르 평가 서비스 수시 제공



신규 장르
평가 모델 개발(예정)



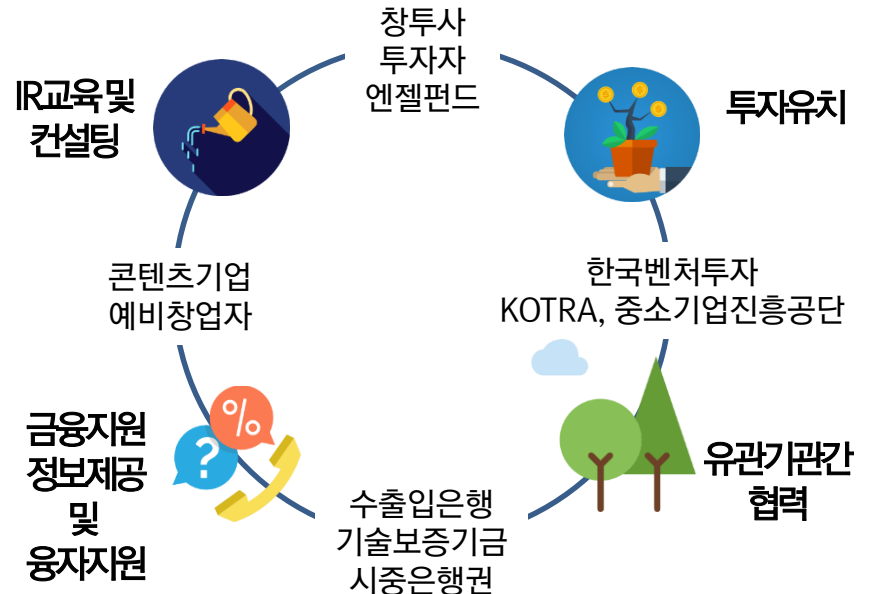
공연

음악

가치평가 기반
금융권 투융자 유인

> 200억 규모
가치평가 연계 추진

문화콘텐츠 투자 활성화 : 금융패키징 지원



세부사업

IR 전문교육 컨설팅 및 멘토링 운영
국내외 투자유치 설명회(2017 KNOck)
완성보증지원, 문화산업전문회사 등록 및 관리
콘텐츠 금융 캐피탈리스트 양성교육
콘텐츠 금융정보 서비스 제공



해외비즈니스센터의 주요 기능은 무엇이고
어떤 점이 바뀌는 건가요?



정보제공, 네트워크 구축 중심에서
현지진출 전략거점化 추진으로 보다
현장 가까이에서 지원하겠습니다.



한류확산과 신시장 개척을 위해 어떤 사업을 추진하는지?



아세안 시장, 중동, 남미, 중국 등 신시장 개척 및 시장확대를 위한 사업을 추진하고 있습니다.


- KBEE 2017 개최
- 신시장 마켓참가
- 아세안 방송콘텐츠 비즈매칭 추진



콘텐츠 가치평가와 평가모형이란?




기존의 재무제표 및 물적담보 중심의 투융자에서
콘텐츠 가치를 중심으로 평가하고 이를 기반으로 금융권의
자금조달이 가능토록 한 평가보고서가발행됩니다.

 가치평가 신청방법과 평가방식이 궁금하고
투자 또는 용자로 연계되는지?



가치평가 전용시스템 신청 > 전문가 검토 >
보고서 발간 > 금융기관 매칭으로 연계됩니다.

 콘텐츠 제작자로서 투융자 지원을 받고 싶은데 어떤 지원사업이 있나요?



한국콘텐츠진흥원 대표 투융자 브랜드 “Knock” 사업은 IR작성부터 투자사 매칭까지 투융자 분야 전단계를 지원합니다.



콘텐츠 완성보증사업의 신청과 준비절차는?



매월 하순경 정기적으로 추천위원회 개최하며,
추천위 1주전까지 서류 접수 후 선정이 진행됩니다.

콘텐츠진흥2본부

Create NeWave
KoCCA
한국콘텐츠진흥원

KoCCA

콘텐츠진흥2본부 소개

□ 지원 분야

- 애니메이션, 캐릭터, 만화, 스토리, 음악, 패션, 지역콘텐츠

□ 예산 현황 : 총 570억원

□ 지원 내용

- 애니메이션, 캐릭터, 만화, 음악, 패션, 지역 등 장르별 콘텐츠 기획, 제작, 유통 및 해외진출 지원
- 스토리, 창작자 발굴 및 양성, 사업화 지원

콘텐츠진흥2본부 소개

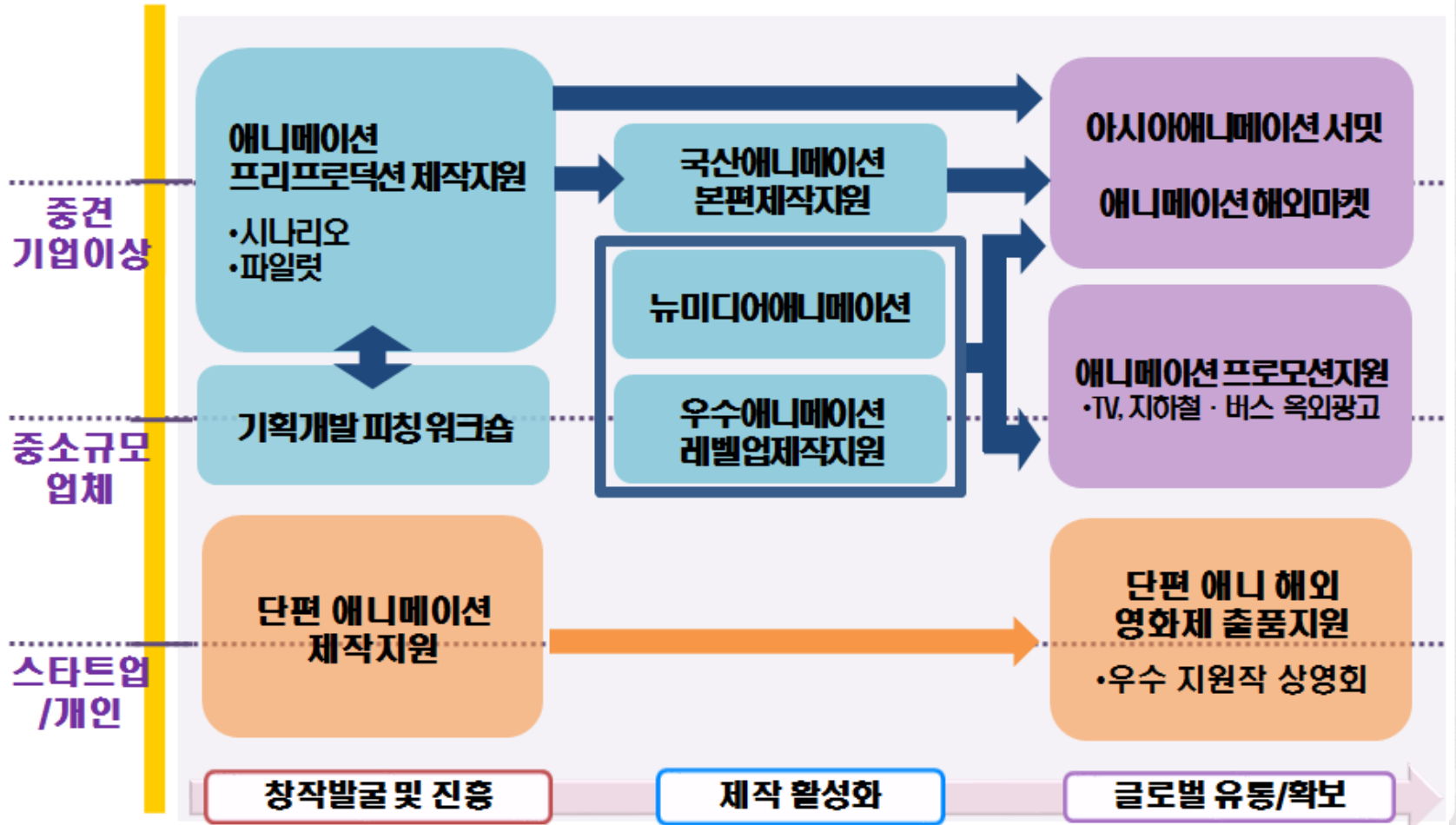
□ 추진 방향 (장르)

- 애니메이션, 캐릭터, 만화, 음악, 패션 등 콘텐츠 기획-제작-유통/해외진출 **콘텐츠 성장 단계별 사업간 유기적 연계**





2017년 애니메이션 제작지원 전반에 대해...





프리프로덕션 단계 애니메이션과 관련된 별도 지원이 있는지?



[프리프로덕션 애니메이션 기획개발 피칭 · 워크숍(신설)]

- 파일럿, 시나리오 제작지원작 및 일반 공모작을 대상으로 한 피칭 대회 및 워크숍 개최,
국내 방송, 투자자 등 전문가의 피드백을 바탕으로
기획개발 단계 프로젝트의 역량강화 도모
(애니캐릭터산업팀, 2017. 7 ~ 8월 중 개최 예정)



애니메이션 본편제작지원 관련 변경사항이 궁금합니다.



[변경사항]

- 가족용, 유아용 구분없이, 본편 제작지원 통합 추진
- 제작규모, 제작방식(TV/극장)에 따라 차등 지원
- 3단계 평가(서류-투자-질의) 중 투자 평가기준 개선
- 가점제 확대 : 최근 3년간 시나리오, 파일럿 지원
프로젝트 중 최우수작품 1개는 가점 부여(시나리오 확대)



우수애니메이션 레벨업 제작지원 일정과
변경사항이 궁금합니다.



[변경사항]

지원기준, 지원규모, 평가기준, 평가방식 등은 협단체 등
업계 의견수렴을 통해 개선안 마련 후 추진 예정

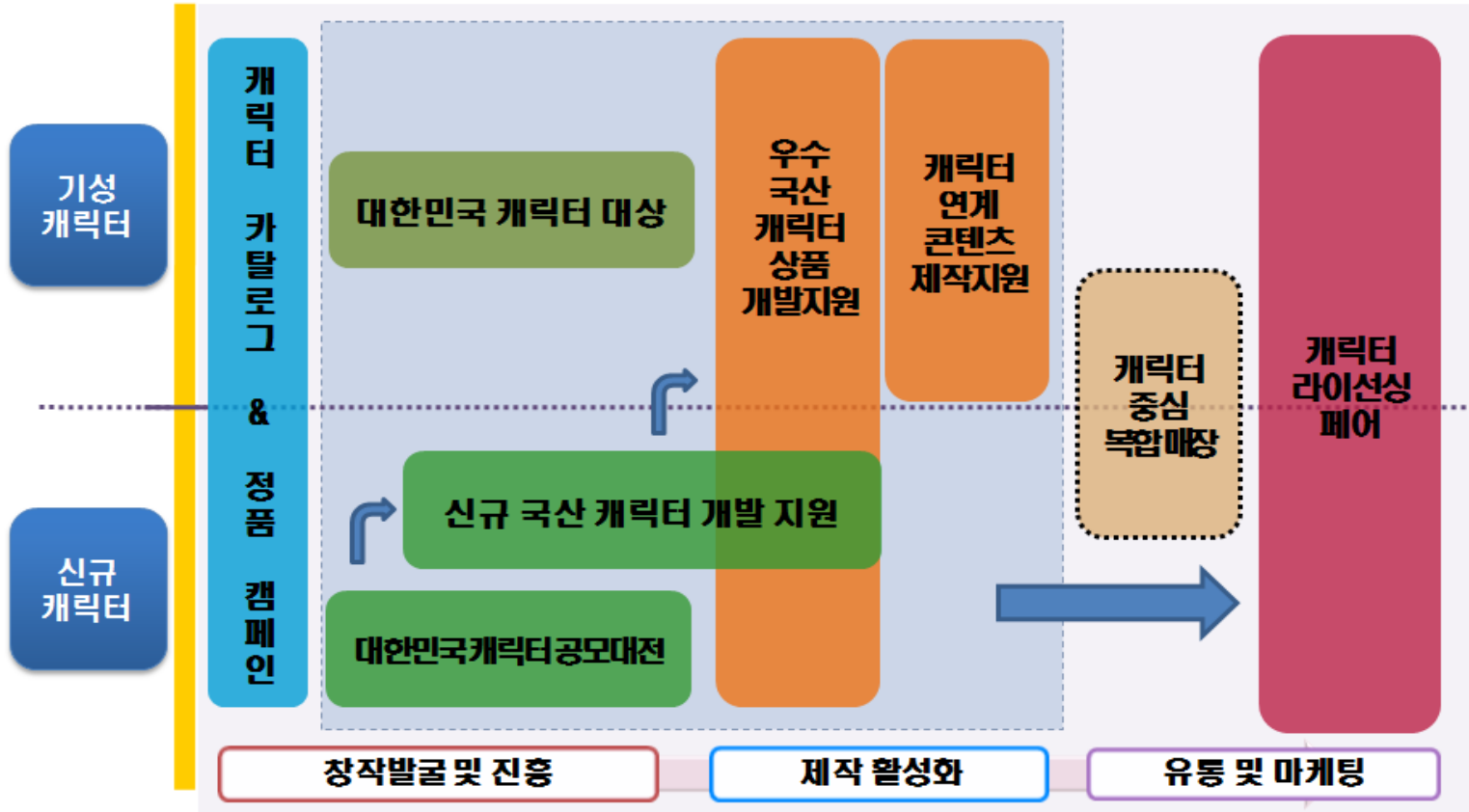
[추진일정]

의견수렴(~2.10)→ 간담회(2.16)→ 공고(2.24~)

* 추진중 일정이 변경될 수 있음



2017년 캐릭터 제작지원 전반에 대해...





2017년 캐릭터 지원사업의 가장 큰 변화는 무엇인지?



- 기존 창작기반-산업육성-유통/마케팅/비즈니스로 구성된 단계별 지원에서, 지속가능한 성장이 되도록 사업구조 재편
예) 우수작에 대한 다음 단계의 가산점 부여 등
- 시장 수요와 산업 트렌드를 반영, 지원 대상을 다양화함
예) 키덜트 등 카테고리의 다양화, 캐릭터를 소재로 한 보다 다양한 OSMU 발굴 확대
- 비즈니스 관련 행사와 연계, 실질적인 유통 기회 마련 제공
예) 캐릭터페어, 해외마켓, Knock 등



2017년 캐릭터라이선싱페어 추진계획은?

[변경사항]



(공간) 바이어 유치 및 관람객 균형적 확대를 위한 체계 도입

- 해외자산 확대 및 라이선싱 유치 노력 제고
- 관람객 균형적 확대를 위한 테마 또는 연령별 조닝 도입 검토

* 예) 베이비존, 틴에이지존, 키덜트존 등

★ 2월중 업계 및 협단체 의견수렴 후 추진 예정

(운영) 주요 협/단체 사무국장 등 중심 자문위 정례화

[추진일정]

관계자 간담회(2월초) → 조기모집(~3월초) → 행사개최(7.12~16)

* 사업추진 세부일정은 변경될 수 있음



2017년 만화 제작지원 전반에 대해...



해외진출
[시장확대]

• 만화글로벌프로젝트 발굴지원

제작 활성화
[수익창출]

• 만화연계콘텐츠제작지원
• 만화 플랫폼 지원

창작진흥
[신인발굴,
연재 지원]

• 신인 발굴 및 연재지원
- 신인만화 매니지먼트 지원
- 연재만화 제작지원

기획 및 진흥

제작 활성화

국내외 시장확대

만화콘텐츠 창작기반 강화

한국만화영상진흥원으로 이관 예정

[만화 플랫폼 지원]

? 이미 지원받은 경험이 있는 플랫폼도 재지원이 가능한지?



업체당 최대 2회 지원 가능(공모 참여 필수)

? 지원금을 플랫폼 홍보비 또는 개발비에 사용 가능한지?



지원금의 80% 이상은 작품 원고료로 지급
20% 이내 금액은 홍보비 등 플랫폼 운영비 사용 가능

[기타]

**신인만화, 연재만화, 만화 글로벌 등에 대한
사업지원은 없나요?**



**신인만화, 연재만화 등 창작역량 강화 및 글로벌 진출
지원사업은 한국만화영상진흥원 진행 예정**

콘텐츠진흥2본부 소개

□ 추진 방향 (스토리)

- (공모대전) 수상작 대상 **컨설팅 및 사업화 지원 연계 강화**
- (작가데뷔 Pro.) 인턴작가 교육은 창작자 교육과정과 통합 운영
- (원천스토리 창작) 장르별 심사진행 등 **선정방식 개선**
- (소재발굴 워크숍) 심화과정을 전체 교육생 대상으로 확대
- (지역스토리랩) 지역별 **로드맵에 기초한 단계별 프로그램 운영**
- (스토리텔러 양성) 목요일 → 주말/저녁시간 등 **교육시간 확대**
- (해외진출) 중국, 미국 외 **신흥시장 발굴, 현지화 프로그램 운영**



대한민국스토리공모대전 일정 및 심사기준은?



[공모대상]

- 영화, 드라마, 애니메이션, 만화, 출판 등으로 발전시켜 세계 시장에서 통용할 수 있는 스토리
- 상업화되지 않은 이야기로, 소재나 내용에 제한이 없음

[심사일정]

공고(3월) → 접수(7.31~8.7) → 심사(8~11월) → 발표(11월)

[심사기준]

독창성 / 완성도 / 상업성 / 해외시장성 (* 전년도와 동일)

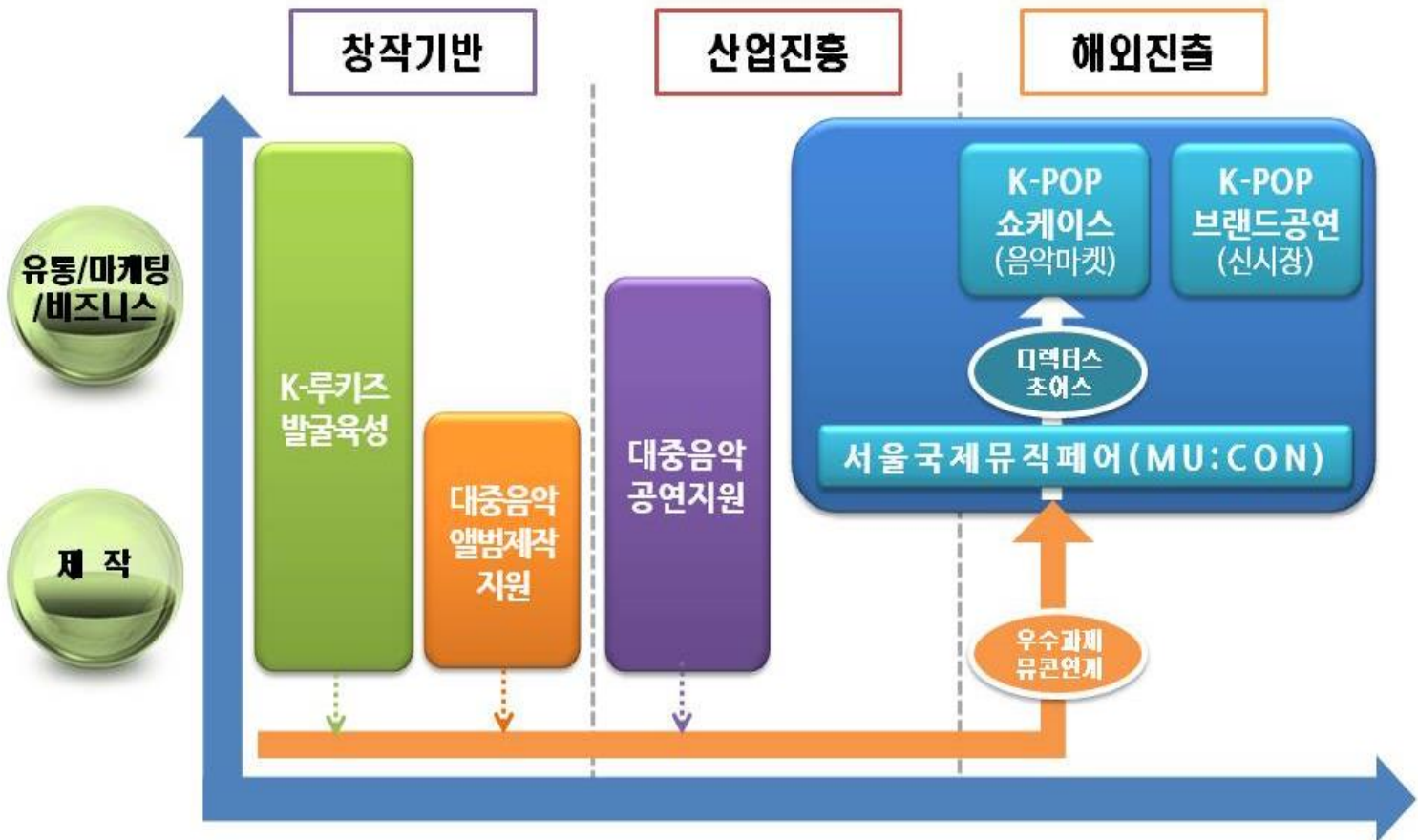
? 대중음악 및 패션 지원사업 전년대비 개선사항은?

사업간 유기적연계



- 해외진출 플랫폼인 “뮤콘” 을 중심으로 해외진출 창구 단일화
- 기존 패션사업과의 연계 통한 상설 쇼룸 구축 등 비즈니스 집중 지원

? 2017년 음악 지원 전반에 대해...





앨범 및 공연 지원사업에서 작년 대비 크게 달라진 점은 무엇인가요?



[앨범지원] 기존 창작형 앨범(10백만원) 뿐만 아니라
신규 기획형 콜라보 앨범 제작(30백만원) 지원

[공연지원] 다양성 확보를 위한 창작형 공연과
신규앨범발매 쇼케이스 지원(30백만원)

* 총 사업비 70% 이내 지원하며, 30% 이상 자부담 필수



2017 서울국제뮤직페어(뮤콘) 관련 주요일정은?



- 일시 / 장소 : 9월말 / 상암DMC (예정)
 - 주요추진일정
 - 쇼케이스 뮤지션 모집공고(6월)
 - 쇼케이스 뮤지션 선정평가(7월)
 - 뮤콘 로드쇼(8월)
- * 뮤콘 초이스 선정 뮤지션을 해외페스티벌 지원



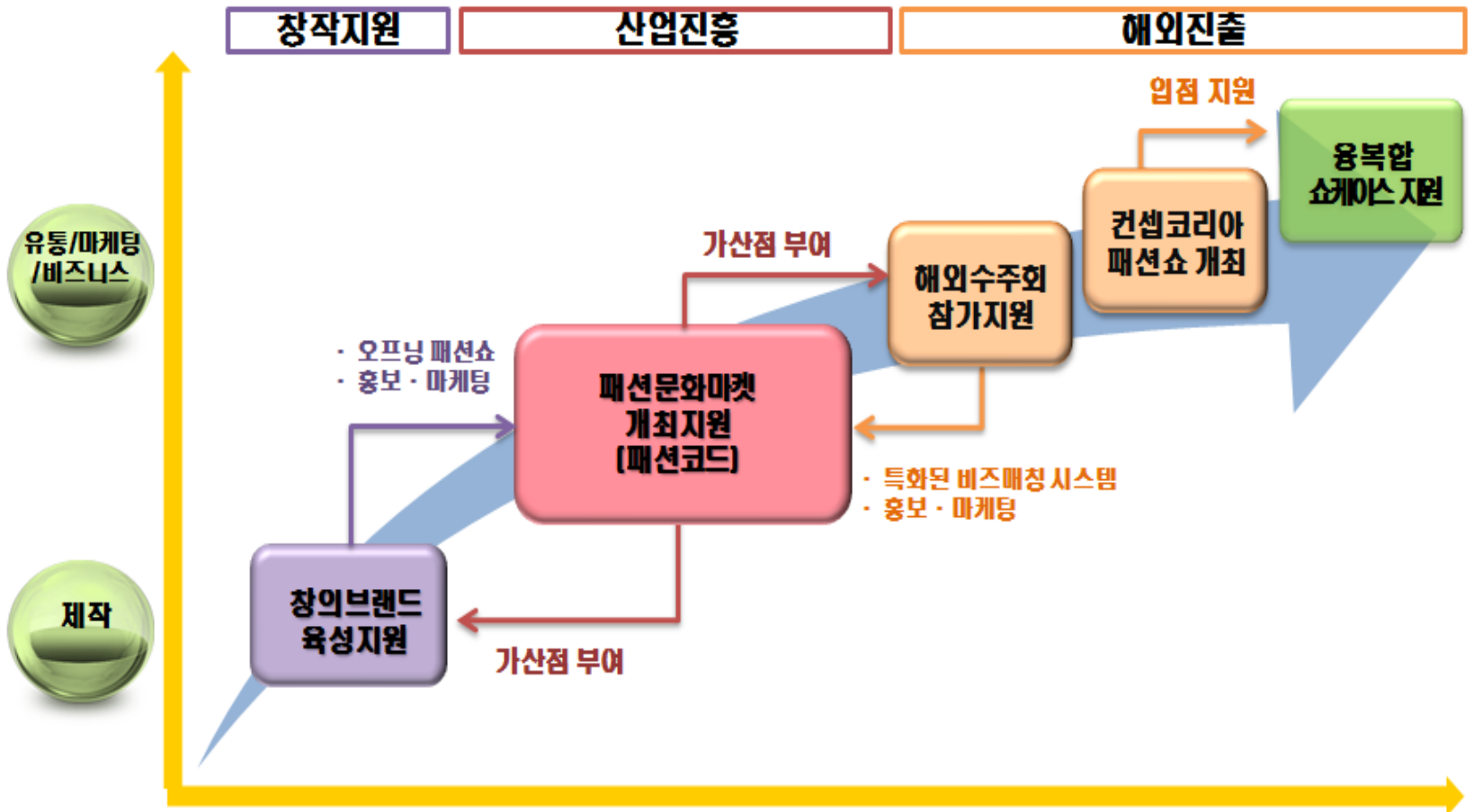
해외페스티벌 지원 대상과 범위는 어떻게 되는지?



- 대상 : 뮤콘초이스 선정 아티스트(15팀 내외)와 해외 음악 페스티벌 초청 아티스트(10팀 내외)
- 지원 : 뮤지션, 세션, 스텝의 항공비(이코노미) 및 숙박비(2박, 국외여비 기준)



2017년 패션 지원 전반에 대해...





창의 브랜드 육성 사업의 전년대비 개선사항은?



[창의 브랜드 시제품 제작지원]

- 대상 : 런칭 2년 이상(매출실적 최소 2년 이상 제출)
의류 및 패션 잡화 브랜드
- 지원 : 시즌별(S/S 최대 25백만원, F/W 최대 35백만원)
시제품 제작지원과 룩북 등 홍보물 제작지원

* S/S시즌 종료 후, 최종평가 결과 상위 70% 브랜드 F/W 시즌 지원



국내 브랜드의 해외 진출을 위한 지원사업은?



[해외 수주회 참가지원]

- 대상 : 국내외 컬렉션 및 수주회 참가 등 2시즌 이상
전개한 의류 및 패션 잡화 브랜드

- 지원 : 시즌별(S/S, F/W 각 최대 5~8백만원)
수주회 참가비용(부스비 등) 및 **컨설팅 지원**

* 권역별 참가비용 차등지원

* 주요시장(삐띠워모, 트라노이 팜므) / 브랜드주도형(유럽, 미주, 아시아)



해외패션위크 연계 패션쇼 개최 지원사업은?



[해외패션위크 연계 참가지원]

- 뉴욕 : 국내외 컬렉션 및 수주회 참가 등 6시즌 이상
전개 브랜드 컨셉코리아 패션쇼 개최 및 현지
비즈니스 지원 등
- 상해/유럽 : 국내외 컬렉션 및 수주회 참가 등 4시즌
이상 전개 브랜드 컨셉코리아 패션쇼 개최
- 런던 : 한국 국적 디자이너 브랜드 공식 쇼룸 입점 지원

콘텐츠진흥2본부 소개

지역

민간부문

콘텐츠 기반
지역개발 활성화 연구

콘텐츠 기반
지역개발 활성화 지원
(N공사협업)

2016년

자유공모 방식
장르별 콘텐츠
제작 지원 중심
사업화·연구 등
소액다건

2017년

지역특화콘텐츠
개발지원
지역특화
정책과제 지원
사업화 강화

K컬처페어(통합)

사업화 지원

지역콘텐츠 홍보 지원

공공부문

문화산업지원기관 간담회 및 워크숍

지역특화콘텐츠 개발

• 16개 광역시도(6개 광역시, 8개 도, 1개 특별자치도, 1개 특별자치시) 공모사업에 대한 간접지원

기반 조성

경쟁력 강화

마케팅 및 사업화



지역특화콘텐츠 개발지원사업의 변화는?



- ① 지역특화 콘텐츠 개발지원
- ② 지역특화 정책과제지원
- ③ 콘텐츠기반 지역개발 활성화 지원으로 나뉨

* 지역특화 콘텐츠 개발지원 : 지역소재를 활용한 지역특화 콘텐츠를 지원(전년 동일, 공모)

* 지역특화 정책과제지원 : 18개 지역문화사업지원기관 대상 지역의 중점 사업과 지역별 특성화 사업을 지원(신규)

* 콘텐츠기반 지역개발활성화 지원 : LH, 한전, 지자체 등과 협업하여 지역의 문화향유 프로그램을 운영(신규)



**지역특화콘텐츠개발 지원사업의 경우,
지역 소재 기업이 반드시 참여해야 하나요?**



컨소시엄 내 지역소재 기업은 1개 이상 반드시 포함
서울소재 기업은 참여기관으로 참여 가능

* 단, 서울소재 기업이 참여할 경우 주요 제작활동은
신청 지역 내에서 이루어져야 함



개인사업자도 사업에 참여할 수 있나요?



법인기업만 참여 가능

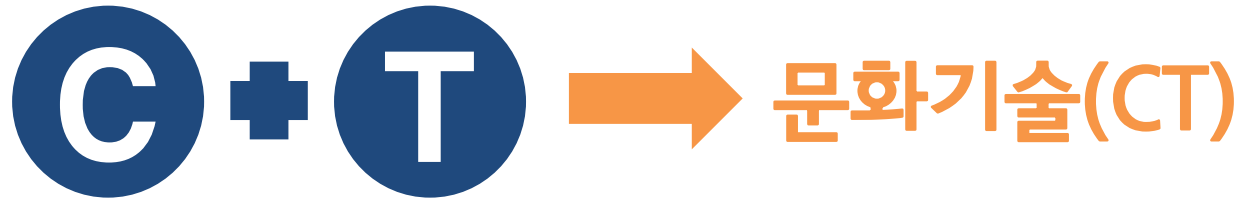
문화기술진흥본부

Create NeWave
KoCCA
한국콘텐츠진흥원

KoCCA

문화기술진흥본부 소개

문화기술 (Culture Technology)이란 무엇인가요?



문화체육관광부

콘텐츠

스포츠

관광

저작권

방송

만화

캐릭터

애니
메이션

게임

음악

기획

▼
제작

▼
유통

▼
서비스

전시

공연

공예

패션

디자인

전통

문화기술진흥본부 소개

문화기술 (CT) 연구개발(R&D) 사업 구조는 어떻게 되나요?

지정공모

사전 기획된 R&D과제 공고 후
연구개발 수행기관 선정 · 지원

432억 / 다년도 * 2~3년위주

- 기존 계속과제 28개, 286억원
- 2017년 신규과제 20여개, 146억원
- (신규) 품목지정형 과제
 - * 주제, 최종목표만 지정
 - * 신청자가 세부목표와 연구과정을 제시하여, 자율성과 창의성 강화

개 념

예산/기간

내 용

자유공모

산 · 학 · 연에서 직접
연구개발과제 아이디어 제안 후
기술개발지원

44억원 / 단년도

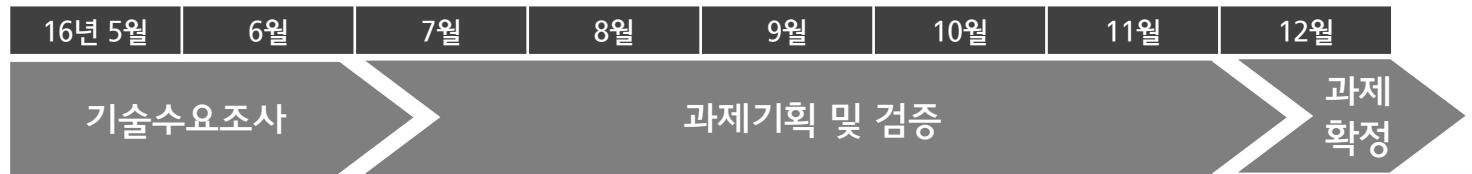
- 창업형 : 5여개 기업, 최대1억원
 - * 창업 3년 이내 기업만 가능
- 현장형 : 10여개 기업, 최대 3억
 - * 주관기관은 기업만 가능
- (신규) 생태계조성형 : 최대 4억원, 2개기관
 - * 현장의 필요기술을 개발하는 비영리기관 지원
 - * 비영리기관만 참여가능

문화기술진흥본부 사업소개

지정공모의 추진 프로세스 및 일정은 어떻게 되나요?

※ 「과학기술기본법」 제11조, 제11조의2부터 제11조의4까지 및 제16조의2에 따른 **국가연구개발사업의 관리 등에 관한 규정**에 따라 기획·관리·평가 등을 진행

과제 기획
문화기술PD팀



- RFP 경제성 및 특허 동향조사
- RFP 인터넷 사전공시
- RFP 검증회의

선정·평가
CT개발팀



- 서면평가 및 발표평가
- 1차 연도 수행 실적을 평가하여 차기 연도 지원여부 결정

※ 제안서 기준 70p 내외 → 30p 이내로 축소

문화기술진흥본부 사업소개

자유공모의 추진 프로세스 및 일정은 어떻게 되나요?

선정 · 평가

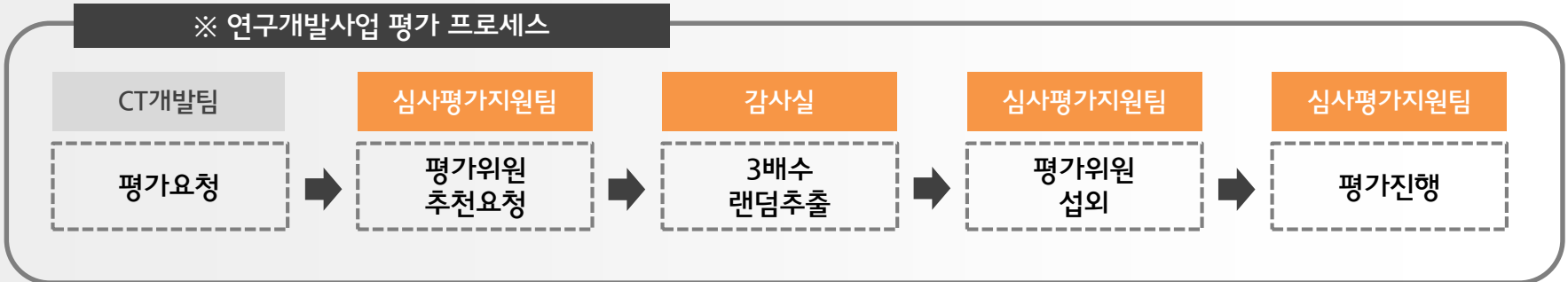
CT개발팀



· 아이디어 중심의 제안서(5P) 접수

· 최종 지원대상 선정

※ 연구개발사업 평가 프로세스



문화기술진흥본부 사업소개

문화기술 연구개발 기업 해외 진출 지원 사업은 무엇이 있나요?



Game Developers Conference

GDC

전세계 최대 규모의
게임 개발자 대상 컨퍼런스 행사
매년 3월, 샌프란시스코

2016년 GDC 참가 성과

- 17개 업체 참가
- (상담건수) 687건, (상담금액) 2,900만달러

국내 문화기술 기반 콘텐츠 기업 15개사 내외 지원



China Hi-Tech Fair

CHTF

중국 최대 규모의 과학기술 관련
가장 영향력 있는 박람회
매년 11월, 중국 심천

2016년 CHTF 참가 성과

- 15개 업체 참가
- (상담건수) 414건, (상담금액) 3,100만달러

국내 게임 관련 콘텐츠(기술) 보유업체 15개사 내외 지원

지원내용

- 01 전시지원 : 부스임차 및 제작, 공동 홍보물 제작, 전시장 통역 등
- 02 사전(현장) 비즈매칭 및 국내/외 참가기업 간 네트워킹 및 간담회 기회 지원
- 03 국내/외 언론 및 통신사 대상 홍보 지원

Q & A

Q. 문화기술 연구개발 지원사업에는 퍼스트펍권 제도가 있는지요?

- ▶ 기업의 창의적인 아이디어는 **지정공모 수요조사** 시 제안 가능합니다.
- ▶ 신생기업의 경우, **자유공모 단비 창업형** 사업에 지원 가능합니다.
 - ☞ 창업 3년 이내의 기업만 참여 가능
 - ☞ (1단계) 아이디어 중심 선정 → (2단계) 기술개발지원

Q. 콘텐츠 기업도 지원사업에 참여 가능 한가요?

- ▶ 참여가능 합니다.
단, **연구개발 요소가 필수!** 단순 콘텐츠 제작 비용 지원은 불가!

Q. 문화기술 연구개발 지원사업 과제는 어떤 것이 있나요?

▶ 연구개발정보관리시스템에서 과제 확인이 가능합니다.

<https://ctrd.kocca.kr>



공지사항 | 사업공고 | 수요조사 | more +

- 2016 문화기술 연구개발 지원사업 ... 2016-08-02 10:39:48.0
- 평가위원 가입절차 안내 2016-06-22 10:54:03.0
- 문화기술 전문분야 변경 안내(수정 매... 2016-07-12 10:31:02.0
- 2016년 기술수요조사 지역설명회 발... 2015-07-09 10:59:31.0

로그인 CTRD

연구자 | ID | 비밀번호 찾기 | 회원가입

전자엽서사용자는 공인인증로그인을 이용해 주십시오. [공인인증로그인](#)

[보조사업비관리시스템](#) |
 [국가과학기술지식정보서비스](#) |
 [문화체육관광부](#) |
 [Kocca 한국콘텐츠진흥원](#)

Q & A

Q. 문화기술 연구개발 지원사업의 대표사례는 어떤 것들이 있나요?



교육사업본부

Create NeWave
KoCCA
한국콘텐츠진흥원

KoCCA

교육사업본부 소개

VR·AR 등 신기술 기반 콘텐츠 인재양성의 핵심거점

‘17년 3월 홍릉 콘텐츠인재캠퍼스 개관

시연장(5월 개관, 200석)
- 스타트업 자원공간, 리허설룸 완비

콘텐츠인재캠퍼스(3월 개관)
- 4개 층, 1930평
- 디지털 스튜디오, 팸랩, 프로젝트룸 등



교육사업본부 소개

콘텐츠인재캠퍼스(가칭)



- ▶ 가상현실, 오감인터랙션, AI, 로봇 등 4차 산업혁명 대비 On-Off 교육 프로그램 제공
- ▶ 프로젝트룸, 시제품제작실, 제작스튜디오 등 융복합 콘텐츠 개발 최첨단 교육시설

시연장



- ▶ 융복합공연, 홀로그램, VR·AR 등 융복합 콘텐츠 시연 테스트베드
- ▶ 콘텐츠 스타트업 입주 지원, 리허설 스튜디오 운영

교육사업본부 사업방향

- ▶ **홍릉 첨단 교육 인프라 활용, 콘텐츠 인재양성 교육 확대** (오프라인 2,000명, 온라인 85,000명)
- ▶ VR, AR, AI, 홀로그램 등 **신기술 융복합 콘텐츠 교육과정** 집중 개설
- ▶ 팹랩, 디지털스튜디오, 버츄얼 스튜디오 등 **콘텐츠 시연 첨단 테스트 베드** 지원

사업명	예산(백만원)	추진내용
창의인재 동반사업	4,100	· 8개 플랫폼 선정, 4억 내외 지원, 수료생 후속지원 강화
우수 크리에이터 발굴	1,464	· 6개 기관 선정, 2억 내외 지원, 프로젝트 사업화 집중
창의체험스쿨 지원	580	· 창의체험스쿨 5개소 선정, 7천만원 내외 지원, 자유학기제 연계 · 특성화고 4개교 선정, 3천만원 내외 지원
콘텐츠 교육운영	1,941	· 해외 전문가 마스터 클래스, 해외연수, 드론, VR 등 첨단 기술과정 편성

? 콘텐츠 창의인재 동반사업의 경우,
3년 미만인 기업은 사업에 참여 할 수 없나요?

! 원활한 멘티-멘토 네트워크 구축 및 지속과
양질의 멘토링 운영 등 안정적인 사업운영을 위해
사업 주관기관은 설립일 기준 3년 이상 기업이어야 하며
참여기관은 제약이 없습니다.

? 콘텐츠 창의인재 동반사업의 경우, 플랫폼기관
(지원기관)은 멘티의 4대보험 가입이 의무인가?

! 한콘진과 지원기관의 협약기간(9~10개월) 동안
멘티 선발인원 전원 가입이 의무입니다.

- ☞ 창의숙성과정을 통해 진행되는 멘토링은
현장형 인턴십과 병행되는 등 의 고용계약을 통해
사회적인 안전망 안에서 창작활동에 집중 할 수 있도록 지원하는
사업이므로 고용보험을 포함한 4대보험 가입이 의무화 되어 있음.

? 콘텐츠 창의인재 동반사업의 경우,
지원분야(장르, 플랫폼 등)에 대한 제약은 없나요?



멘토-멘티 간 도제식 멘토링이 가능한

콘텐츠 산업 분야라면 제약이 없습니다.

- ☞ 그 간의 지원분야는 스토리 기반의 영상(영화, 드라마, 다큐, 예능), 공연, 애니메이션, 캐릭터, 게임, 디지털을 포함한 융복합 장르로서, 콘텐츠 산업 전분야에 걸쳐 지원 가능함.

Q & A

? 우수 크리에이터 발굴지원의 경우,
창작자 선발 및 프로젝트 선정은 어떻게 진행하나요?



창작자 선발과 프로젝트 선정 시 평가기준, 방식,
심사위원 구성 등은 한콘진과 사전협의 합니다.

- ☞ 각 기관은 3명 이상의 창작자를 선발하여 3개월간 기획개발 과정 이후 중간평가를 통해 2차 지원 프로젝트를 선정하게 됨.
- ☞ 2016년에는 창작자 선발 시 한콘진 1인 포함 4명 이상, 2차 지원 프로젝트 평가 시 한콘진 1인, 한콘진 추천위원 3명 포함 7명 이상이 참여하였음.

? 우수 크리에이터 발굴지원의 경우, 협약기간 내에 프로젝트의 사업화가 이루어져야 하나요?

! 한콘진과 지원기관 간의 협약종료 후 1년 이내 사업화가 이루어져야 합니다.

☞ 사업화 기준 예시 : 영상물의 경우 채널 및 플랫폼에 편성.

공연물의 경우 티켓 수익이 발생하는 본 공연 개막 등 장르별 상이

☞ 2016년 사업화 결과

- 웹드라마 <손의흔적> 네이버 TV캐스트 방영(2017.1월 예정)

- 뮤지컬 <팬레터> 공연(2016.10.8~11.5 / 동국대 이해랑극장)

**긴 시간 경청해주셔서
대단히 감사합니다.**

**대한민국 콘텐츠산업이 더욱 힘차게 도약할 수 있도록
한국콘텐츠진흥원이 새롭고, 바르고, 슬기롭게
나아가겠습니다.**