

[제주영상·문화산업진흥원 공고 제2020-11호]

2020년도

제주영상·문화산업진흥원 사업안내

2020. 2



제주영상·문화산업진흥원

목 차

I . 2020년 사업 목표 및 예산 현황 1

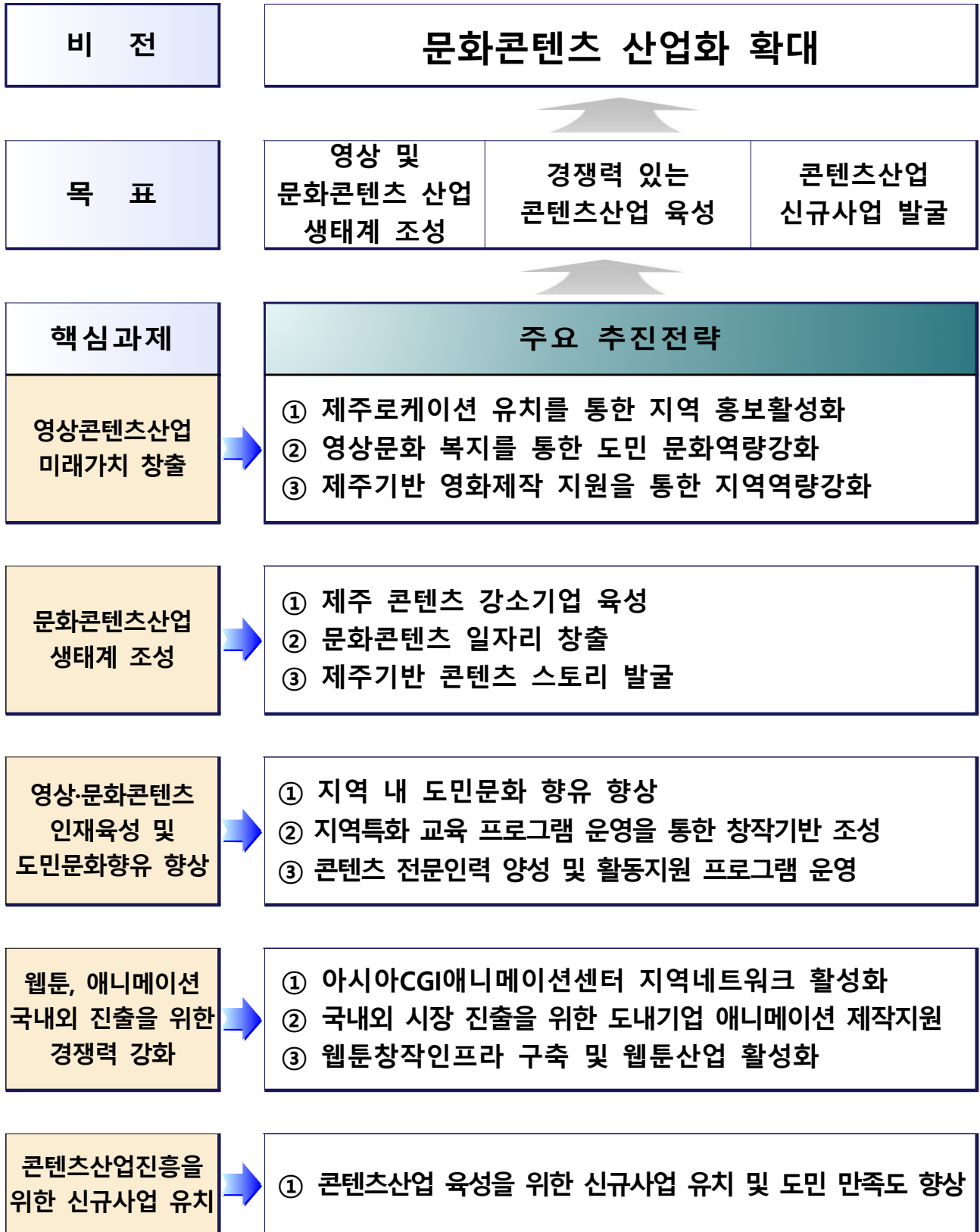
- 1. 비전과 목표 2
- 2. 2020년도 주요 사업 예산 현황 3

II . 2020년 사업안내 4

- 1. 영상산업팀 5
- 2. 문화산업팀 17
- 3. 교육운영팀 28
- 4. 아시아CGI애니메이션센터팀 31

I. 2020년 사업 목표 및 예산 현황

1. 비전과 목표



2. 2020년도 주요 사업 예산 현황

○ 총예산액 : 7,502,820천원

(단위 : 천원)

| 사업명 | | 2020년예산 | 비고 |
|---------------------------------|---------------------------------|------------------|----|
| 제주영상·문화산업진흥원 지원사업 예산총액 | | 7,502,820 | |
| 1. 영상산업팀 사업비 총액 | | 1,293,220 | |
| 1-1 | 제주로케이션·유치지원공모사업 | 153,000 | |
| 1-2 | 제주 다양성영화 제작지원 공모사업 | 360,000 | |
| 1-3 | 영상문화 육성지원 공모사업 | 180,000 | |
| 1-4 | 취약계층 미디어 제작 및 송출지원 공모사업 | 50,000 | |
| 1-5 | 성차별·성불평등 개선을 위한 크리에이터 채널 공모전 사업 | 20,000 | |
| 1-6 | 작은영화관 운영사업 | 200,000 | |
| 1-7 | 제주 영상문화 도민향유 활성화 사업 | 180,000 | |
| 1-8 | 찾아가는 밤마실극장 사업 | 45,000 | |
| 1-9 | 제주 이스포츠(전자스포츠) 활동지원 사업 | 50,000 | |
| 1-10 | 서귀포 이스포츠 한마당 대회 운영사업 | 55,220 | |
| 2. 문화산업팀 사업비 총액 | | 4,729,000 | |
| 2-1 | 글로벌문화콘텐츠 제작지원 사업 | 600,000 | |
| 2-2 | 문화창작품 홍보마케팅 지원사업 | 81,000 | |
| 2-3 | 제주신화 IP 구축사업 | 150,000 | |
| 2-4 | 제주오름 활용 문화관광콘텐츠 개발 사업 | 200,000 | |
| 2-5 | 제주콘텐츠코리아랩 운영사업 | 1,700,000 | |
| 2-6 | 제주형 융복합 문화콘텐츠상품 제작지원사업 | 162,000 | |
| 2-7 | 지역문화산업연구센터(CRC) 지원사업 | 600,000 | |
| 2-8 | 지역특화콘텐츠 개발지원사업 | 800,000 | |
| 2-9 | 청년일자리창출을 위한 청년창업지원사업 | 396,000 | |
| 2-10 | 해녀문화콘텐츠 문화상품 발굴지원사업 | 40,000 | |
| 3. 교육운영팀 사업비 총액 | | 370,000 | |
| 3-1 | 마을공동체 미디어 지원사업 | 70,000 | |
| 3-2 | 영상미디어센터 운영사업 | 300,000 | |
| 4. 아시아CGI애니메이션센터팀 사업비 총액 | | 1,110,600 | |
| 4-1 | 제주웹툰캠퍼스운영사업 | 180,000 | |
| 4-2 | 제주음악창작소운영사업 | 200,000 | |
| 4-3 | 지역애니메이션콘텐츠제작지원사업 | 270,000 | |
| 4-4 | CGI콘텐츠제작역량강화사업 | 54,000 | |
| 4-5 | 아시아CGI애니메이션센터지역네트워크활성화사업 | 36,000 | |
| 4-6 | 제주애니아일랜드조성사업 | 300,000 | |
| 4-7 | 지역특화스토리육성지원사업 | 70,600 | |

Ⅱ. 2020년 사업안내

1. 영상산업팀

영상산업팀 소개

- 지역영상산업 육성을 위한 인프라 구축·운영 및 영상콘텐츠 제작을 위한 전주기 지원을 통해 창작여건 개선
 - 제주다양성영화 및 로케이션 작품 제작지원
 - 제주영상촬영스튜디오 및 작은영화관 운영
- 영상문화향유프로그램 운영을 통한 도민 문화역량강화
 - 문화소외지역 대상 문화향유프로그램 운영과 영상을 주제로 한 행사지원을 통해 지역민들의 문화 향유권 및 역량 강화
- 제주 이스포츠 활성화 및 게임인식 개선을 위한 프로그램 운영
 - 이스포츠 대회운영을 통한 선수 발굴
 - 전국 가족게임 챌린지 운영을 통한 게임인식개선 프로그램 운영
- 디지털콘텐츠 공모와 취약계층 미디어활동 지원으로 다양한 계층이 함께하는 미디어 환경조성
 - 생활 속 성차별, 성불평등 개선을 위한 공모전 개최 및 취약계층 미디어활동을 위한 지원사업 운영

2020년 지원사업내역

(단위: 천원)

| 연번 | 사업명 | 총사업비 | 비고 |
|------|--------------------------------|---------|----|
| 1-1 | 제주로케이션 유치·지원공모사업 | 153,000 | |
| 1-2 | 제주 다양성영화 제작지원 공모사업 | 360,000 | |
| 1-3 | 영상문화 육성지원 공모사업 | 180,000 | |
| 1-4 | 취약계층 미디어 제작 및 송출지원 공모사업 | 50,000 | |
| 1-5 | 성차별성불평등 개선을 위한 크리에이터 채널 공모전 사업 | 20,000 | |
| 총 합계 | | 763,000 | |

2020년 운영사업내역

(단위: 천원)

| 연번 | 사업명 | 총사업비 | 비고 |
|------|------------------------|---------|----|
| 1-6 | 작은영화관 운영사업 | 200,000 | |
| 1-7 | 제주 영상문화 도민향유 활성화 사업 | 180,000 | |
| 1-8 | 찾아가는 밤마실극장 사업 | 45,000 | |
| 1-9 | 제주 이스포츠(전자스포츠) 활동지원 사업 | 50,000 | |
| 1-10 | 서귀포 이스포츠 한마당 대회 운영사업 | 55,220 | |
| 총 합계 | | 530,220 | |

1-1 제주로케이션 유치 · 지원공모사업

□ 사업개요

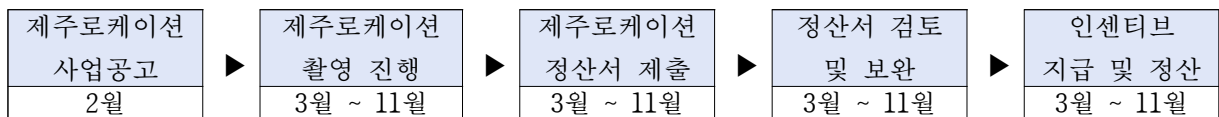
- 사업목적: 제주 로케이션 활성화를 통한 지역경제발전 도모와 지역 브랜드 가치 홍보
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 153,000천원
- 수행부서: 영상산업팀

□ 사업내용

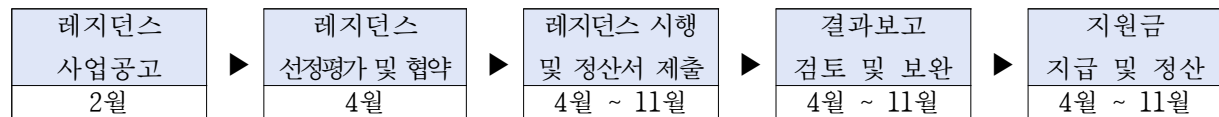
| | |
|------|--|
| 지원내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 제주로케이션 영상물 제작비 지원 (도외 기업 및 제작사 대상) <ul style="list-style-type: none"> - 제주 소재로 촬영·제작하는 영상물에 제작비 지원 - 개봉, 방영, 송출을 목적으로 제주에서 촬영되는 영화, 드라마, 웹드라마 등을 대상으로 도내 소요 제작비 인센티브(최대 50,000천원) 지원 ○ 디지털콘텐츠제작 레지던스 지원 (국내외 디지털콘텐츠 제작자) <ul style="list-style-type: none"> - 인플루언서(크리에이터)를 대상으로 제주소재 디지털 콘텐츠 제작을 위한 제주 체류기간 중 체재비 지원(최대 30일) - 1일 최대 150천원(1인 100천원, 2인 130천원, 3인 150천원) |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 제주로케이션 활성화를 통한 제주 홍보 및 관련사업 활성화 ○ 국내외 다양한 기관과의 협력을 통한 지역브랜드 홍보 ○ 콘텐츠를 활용한 제주관광활성화와 제주 브랜드 개발 |

□ 사업절차

- 제주로케이션 영상물 제작비 지원 (도외 기업 및 제작사 대상)



- 디지털콘텐츠제작 레지던스 체재비 지원 (국내외 디지털콘텐츠 제작자)



□ 문의처

- 담당자: 영상산업팀 강태수 책임연구원(064-735-0621)
- ※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

1-2 제주 다양성영화 제작지원 공모사업

□ 사업개요

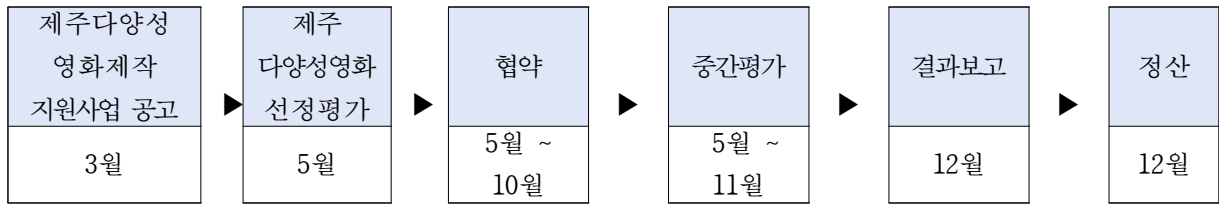
- 사업목적: 지역 기반 콘텐츠를 발굴하고 제작지원 등을 통한 영상창작 분위기 조성 및 영상문화 확산
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 360,000천원
- 수행부서: 영상산업팀

□ 사업내용

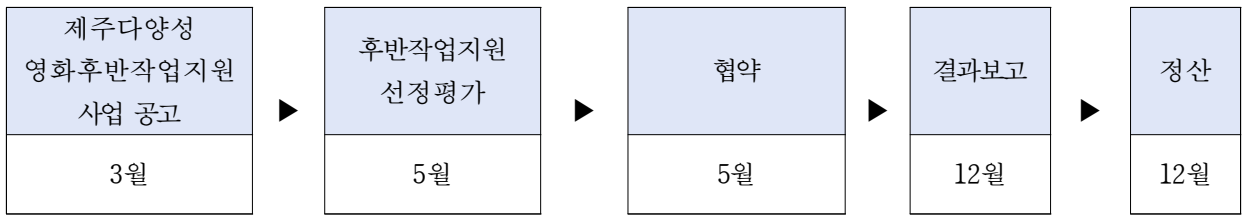
| | |
|------|--|
| 지원내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 제주다양성영화 제작지원 (도내 창작자 대상) <ul style="list-style-type: none"> - 지역기반 영상·영화 창작자를 대상으로 한 제작비 지원(12편 내외) - 장편영화, 단편영화, 신규참여로 구분하여 제작비 일부 지원 ※ 지원결정금액의 10%이상 자부담 必 ○ 제주다양성영화 후반작업 지원 (도내 창작자 대상) <ul style="list-style-type: none"> - 색보정, 음향 등 후반작업 비용 지원(6편 내외) - 장편영화, 단편영화로 구분하여 작업비용 일부 지원 ○ 제주로케이션 활성화를 위한 장단편 시나리오 공모전 (전국공모) ○ 국내외 영화제 참가지원 (도내 영상·영화인 대상) <ul style="list-style-type: none"> - 지역 영상·영화인 국내외 영화제 초청 시 일부비용 지원 - 지역 영상·영화인 국내 영화제 벤치마킹 및 참가 시 일부비용 지원 ○ 영상물 기획개발 지원 (국내 영상·영화인 대상) <ul style="list-style-type: none"> - 제주소재의 영화/ 드라마 등 영상물의 기획개발을 위한 기간 중 체재비 및 개발비 일부지원 - 1일 최대 150천원(1인 100천원, 2인 130천원, 3인 150천원 / 제주도민과 도민제외 대상 차별 지원) |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 지역기반 창작 영화에 대한 체계적인 지원 및 관리를 통한 제주지역 영상 인프라 구축 및 영상문화 산업 기틀 마련 ○ 제주지역 영상·영화인들의 역량강화를 통한 경쟁력과 제작 수준 향상 |

□ 사업절차

○ 제주다양성영화 제작지원 (도내 창작자 대상)



○ 제주다양성영화 후반작업 지원 (도내 창작자 대상)



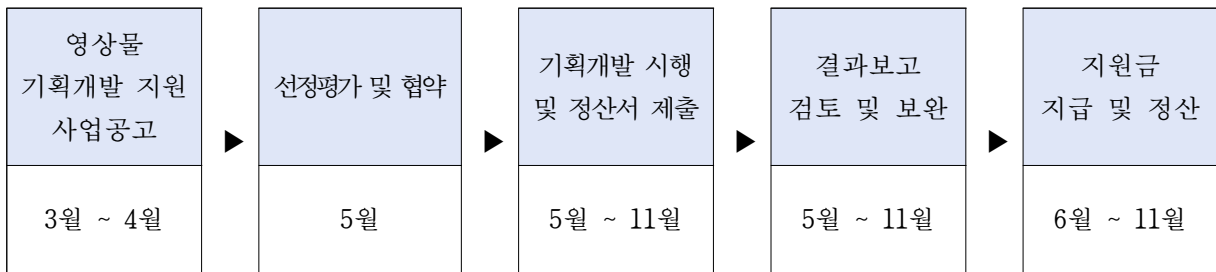
○ 제주로케이션 활성화를 위한 장단편 시나리오 공모전 (전국공모)



○ 국내외 영화제 참가지원 (도내 영상·영화인 대상)



○ 영상물 기획개발 지원 (국내 영상·영화인 대상)



□ 문의처

○ 담당자: 영상산업팀 송명준 선임연구원(064-735-0601)

※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

1-3 영상문화 육성지원 공모사업

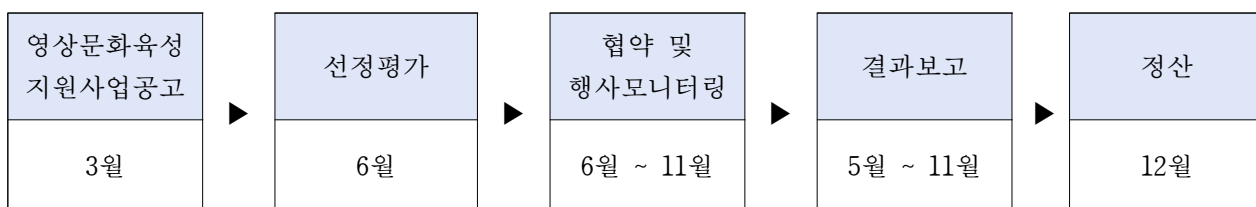
□ 사업개요

- 사업목적: 영상 관련 이벤트 행사 지원을 통해 다양한 문화와 생활에 대한 이해를 제고하여 영상문화 확산
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 180,000천원
- 수행부서: 영상산업팀

□ 사업내용

| | |
|------|--|
| 지원내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 제주도내 영상관련 이벤트 행사 지원(도내 영상·영화인 대상) - 도민이 주최하는 영상문화 관련 이벤트 행사 운영비 지원(5건 내외) ※ 지원결정금액의 10%이상 자부담 必 - 상영규모, 진행일수, 진행횟수를 종합적으로 고려하여 차등지원 |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 도민이 주체가 되어 진행하는 다양한 영상문화 관련 이벤트를 통해 도민, 관광객 등을 대상으로 문화향유의 기회를 제공 ○ 영상 상영 기회 확대를 통한 영상 문화인들에 대한 의욕 고취 및 관련 기술 제고 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 영상산업팀 강태수 책임연구원(064-735-0621)
- ※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

1-4 취약계층 미디어 제작 및 송출지원 공모사업

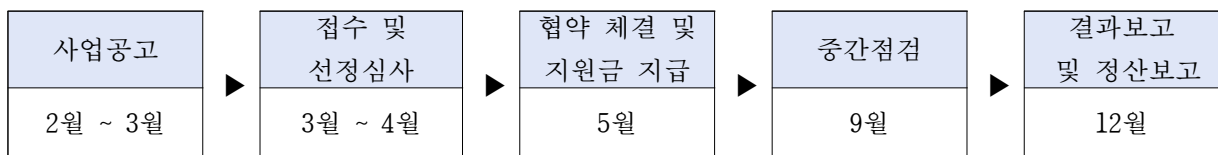
□ 사업개요

- 사업목적: 취약계층 대상 미디어 활동을 도모할 수 있는 지원책 마련을 통해 취약계층 스스로 미디어를 제작하고 소비할 수 있는 환경 조성
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 50,000천원
- 수행부서: 영상산업팀

□ 사업내용

| | |
|------|---|
| 사업내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 취약계층 대상 미디어 제작 및 송출 사업비 지원(도내 단체 대상) - 미디어 제작 및 송출 관련 신고를 필한 단체 가운데 취약계층을 대상으로 방송, 신문, 라디오 등 미디어 활동을 도모하는 데 필요한 사업비(운영활동비, 장비대여비 등) 일부 지원 |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 취약계층 수요자 맞춤형 콘텐츠 제작을 통해 필요한 정보를 정확하게 얻을 수 있는 창구 마련 ○ 취약계층을 대상으로 필요한 정보를 스스로 제작·송출하고 소비할 수 있는 취약계층 주도형 보편적 미디어 권리 실현 ○ 취약계층의 미디어 제작 분야 일자리 창출 및 지역경제 활성화 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 영상산업팀 장수환 선임연구원(064-735-0623)
- ※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

1-5 성차별·성불평등 개선을 위한 크리에이터 채널 공모전 사업

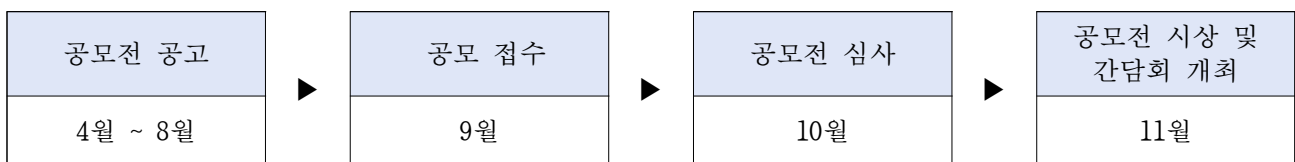
□ 사업개요

- 사업목적: 성평등과 관련해 공감할 수 있는 이야기, 경험, 생각, 개선방안, 성평등 사례 등을 담은 크리에이터 채널 공모전을 통해 우리 일상에서 나타나는 성차별, 성역할 고정관념 등의 인식개선
- 사업기간: 2020. 2. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 20,000천원
- 수행부서: 영상산업팀

□ 사업내용

| | |
|------|---|
| 사업내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 크리에이터 채널 공모전 - 공모분야: 디지털 콘텐츠 크리에이터 채널(You-tube 채널에 한함) - 공모자격: 디지털 콘텐츠를 업로드 할 수 있는 채널 보유자 - 공모주제: 일상 속 성차별 개선, 성역할 고정관념 탈피 등 성평등 관련 주제 - 시상내역 <ul style="list-style-type: none"> • 상금 8,000,000원(대상 400만원 1채널, 최우수 200만원 1채널, 우수 100만원 2채널) <p>※ 자세한 내용은 차후 사업공고 참고</p> |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 일상 속 성차별·성불평등 개선을 위해 사회적 트렌드로 자리잡은 디지털 미디어 매체를 활용하여 성평등 의식 확산 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 영상산업팀 이봉설 선임연구원(064-735-0624)
- ※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

1-6 작은영화관 운영사업

사업개요

- 사업목적: 지역민의 영화관람 환경개선과 영상문화 향유권 증대를 위한 작은 영화관 효율적 관리와 운영
- 사업기간: 2020. 4. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 200,000천원
- 수행부서: 영상산업팀

사업내용

| | |
|------|---|
| 운영내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 제주시 한림읍 작은영화관 상설 영화상영 및 이벤트 상영 <ul style="list-style-type: none"> - 최신 개봉영화 상설상영 및 이벤트 상영 - 지역민을 위한 특별 프로그램 운영 등 - 상업영화관의 70%수준의 관람료로 지역민들에게 문화향유 기회 제공 |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 지역민의 영화관람 환경 개선과 영상문화 향유권 확대 ○ 지역민들의 문화 소비 부담을 낮춰 영상문화 접근성 향상 |

사업절차



문의처

- 담당자: 영상산업팀 김희석 팀장(064-735-0625)
- ※ 진행일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

1-7 제주 영상문화 도민향유 활성화 사업

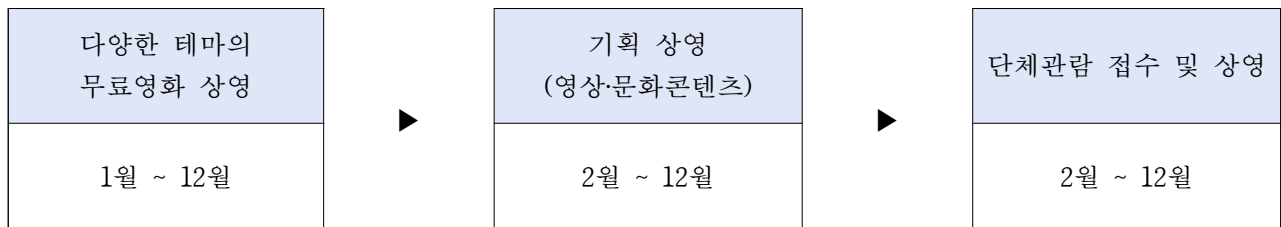
□ 사업개요

- 사업목적: 도내 문화시설을 활용한 상설기획 상영, 도내 영화제 지원 등 영상문화 활성화 및 지역 경제에 이바지
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 180,000천원
- 수행부서: 영상산업팀

□ 사업내용

| | |
|------|--|
| 운영내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 월·주간 테마별 무료영화 상영 프로그램 운영 - 메가박스 제주점, CGV 제주/노형 ○ 최신 개봉영화 및 국내·외 우수 애니메이션 무료상영 ○ 개봉 전 시사회, 특별 상영회 등 이색 영상문화 행사 개최 |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 독립영화, 최신영화 등 다양한 상영 프로그램으로 도민 영상문화 향유 증대 ○ 상시적 무료영화 상영으로 문화 소외 계층 완화 기여 ○ 이색 영상문화 행사 개최를 통한 도민의 문화적 소양 증진 계기 마련 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 영상산업팀 채상균 주임연구원(064-735-0627)
- ※ 진행일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

1-8 찾아가는 밤마실극장 사업

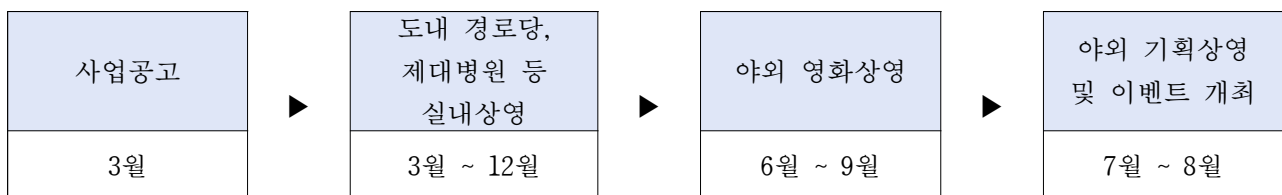
□ 사업개요

- 사업목적: 도민의 다양한 영상문화 체험 기회를 제고하고 문화 향유권 신장 및 문화적 욕구 충족에 기여
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 45,000천원
- 수행부서: 영상산업팀

□ 사업내용

| | |
|------|--|
| 운영내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 문화소외지역 및 계층을 대상으로 문화 향유권 신장과 문화적 욕구 충족에 기여하고자 찾아가는 밤마실 극장을 운영 - 실내의 영화상영 스크린 및 빔프로젝트를 이용한 찾아가는 영화상영 - 지역 내 마을 및 기관 신청을 통한 야외 기획상영 및 이벤트 개최 |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 도내 각 지역으로 찾아가는 문화 서비스를 통하여 각 마을에서 하나의 축제로 자리를 매김하고 마을 주민들의 화합과 공동체 활동 활성화 기여 ○ 보편적인 영화 상영이 아닌 무성영화 변사극, 시네마 콘서트, 시네마 뮤지컬 등 특별 기획 상영을 추진함으로써 다양한 문화 체험 기회 제공 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 영상산업팀 송명준 선임연구원(064-735-0601)
- ※ 진행일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

1-9 제주 이스포츠(전자스포츠) 활동지원 사업

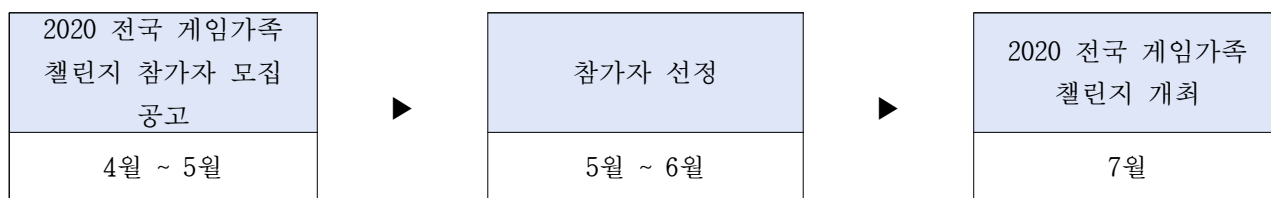
□ 사업개요

- 사업목적: 제주 지역 내 이스포츠 산업의 기반 조성 및 경쟁력 강화를 도모하여 저변확대와 지역경제 활성화에 이바지
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 50,000천원
- 수행부서: 영상산업팀

□ 사업내용

| | |
|------|---|
| 운영내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 2020 전국 게임가족 챌린지 개최 <ul style="list-style-type: none"> - 제주영상문화산업진흥원, 게임문화재단, 게임물관리위원회, 한국게임산업협회, 한국콘텐츠진흥원 공동주관 프로그램 운영 (전국 가족 대상 이스포츠 대회, 게임 리터러시 교육 등) ○ 제주 이스포츠 산업 활성화를 위한 전문가 자문 및 기관 협의, 관련 기관 벤치마킹 등 |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 도내 이스포츠 문화 활성화 및 저변확대, 제주 지역 이스포츠 산업 육성 초기기반 마련 ○ 이스포츠 등 게임 관련 민·관·지역 유관기관들의 공동협력을 통해 올바른 게임문화 정착과 게임인구 저변확대에 기여 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 영상산업팀 장수환 선임연구원(064-735-0623)
- ※ 진행일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

HO 서귀포 이스포츠 한마당 대회 운영사업

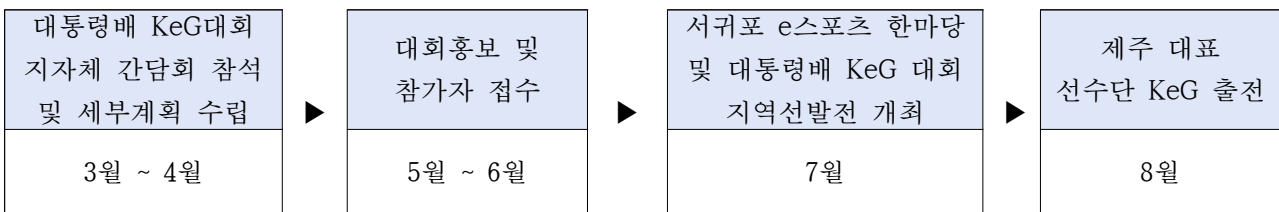
□ 사업개요

- 사업목적: 서귀포 e스포츠 한마당 대회 운영으로 청소년의 건전한 게임문화를 선도하고 세대 간 문화소통의 장 마련
- 사업기간: 2020. 3. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 55,220천원
- 수행부서: 영상산업팀

□ 사업내용

| | |
|------|--|
| 운영내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 2020 서귀포 e스포츠 한마당 대회 개최 <ul style="list-style-type: none"> - 리그 오브 레전드, 배틀그라운드 등 온라인게임을 활용한 서귀포 e스포츠 한마당 대회 및 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회(KeG) 제주지역 대표 선발전 개최 ○ 2020 대통령배 전국 아마추어 e스포츠 대회 참가 <ul style="list-style-type: none"> - 제주 대표 선수단 구성 및 육성훈련을 통한 KeG 출전 |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 이스포츠의 문화와 산업의 기반을 조성하고 도민의 여가 선용 기회 확대 및 지역경제 활성화에 기여 ○ 이스포츠 활동 지원을 통해 도내 e스포츠 전문인력 양성, 인지도 증대 등 신산업 기회 창출 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 영상산업팀 장수환 선임연구원(064-735-0623)
- ※ 진행일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

2. 문화산업팀

□ 문화산업팀 소개

- 제주기반 콘텐츠 스토리 발굴 및 콘텐츠 개발지원을 통해 제주문화산업의 신성장 동력기반 마련
- 제주 문화콘텐츠 창업지원 및 콘텐츠 기업 단계별 육성을 통해 기업경쟁력 강화, 일자리 창출에 기여함으로써 문화콘텐츠 산업 생태계 조성
- 제주 콘텐츠산업 육성을 위한 정책 발굴 및 유관기관 연계 협력 네트워크 구축

□ 2020년 지원사업내역

(단위: 천원)

| 연번 | 사업명 | 총사업비 | 비고 |
|------|------------------------|-----------|----|
| 2-1 | 글로벌문화콘텐츠 제작지원 사업 | 600,000 | |
| 2-2 | 문화창작품 홍보마케팅 지원사업 | 81,000 | |
| 2-3 | 제주신화 IP 구축사업 | 150,000 | |
| 2-4 | 제주오름 활용 문화관광콘텐츠 개발 사업 | 200,000 | |
| 2-5 | 제주콘텐츠코리아랩 운영사업 | 1,700,000 | |
| 2-6 | 제주형 융복합 문화콘텐츠상품 제작지원사업 | 162,000 | |
| 2-7 | 지역문화산업연구센터(CRC) 지원사업 | 600,000 | |
| 2-8 | 지역특화콘텐츠 개발지원사업 | 800,000 | |
| 2-9 | 청년일자리창출을 위한 청년창업지원사업 | 396,000 | |
| 2-10 | 해녀문화콘텐츠 문화상품 발굴지원사업 | 40,000 | |
| 총 합계 | | 4,729,000 | |

2-1 글로벌문화콘텐츠 제작지원 사업

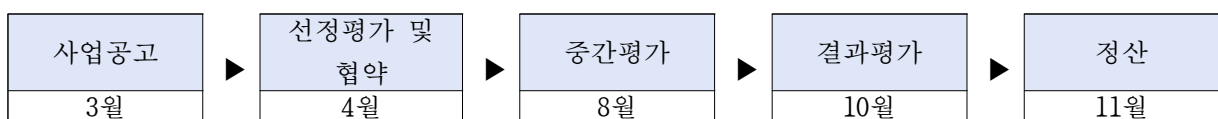
□ 사업개요

- 사업목적: 공간기반 실감형 콘텐츠 제작지원을 통한 지역 콘텐츠 기업 육성 및 글로벌 경쟁력 강화
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 600,000천원
- 수행부서: 문화산업팀

□ 사업내용

| | |
|------|--|
| 지원내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 공간기반 실감형 콘텐츠 제작지원 및 공간조성 3건 <ul style="list-style-type: none"> - 공간기반 실감형 콘텐츠 제작 및 공간조성 <ul style="list-style-type: none"> ※ 실감형 콘텐츠: 다양한 센서를 이용해서 사람의 제스처, 모션, 음성 등 사람의 행위를 인식하고 분석하는 기술을 기반으로 사용자와 콘텐츠의 능동적 상호작용성과 오감을 만족시키는 경험을 제공하는 콘텐츠 - 지원분야: 인터랙티브 기능성 게임, 증강현실(AR), 가상현실(VR) 홀로그램, 동작인식 기술 적용 콘텐츠 등 - 기업 지원규모: 총 570백만원 내 3개 기업 지원 <ul style="list-style-type: none"> ※ 신규 일자리 창출 과제당 1명 이상 필수 |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 4차 산업혁명에 부합하는 실감형 콘텐츠 제작지원을 통해 새로운 콘텐츠 산업 영역 창출 및 신규일자리 창출 ○ 실감형 콘텐츠 제작지원을 통해 글로벌 진출 가능한 우수 콘텐츠 발굴 및 제주지역 콘텐츠 기업 의 성장유도 ○ 공간기반 실감형 콘텐츠의 현장적용을 통해 제주지역의 전시·관광 산업과 연계 가능한 문화콘텐츠 산업 육성 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 문화산업팀 박지혜 주임연구원(064-735-0617)
- ※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

2-2 문화창작품 홍보마케팅 지원사업

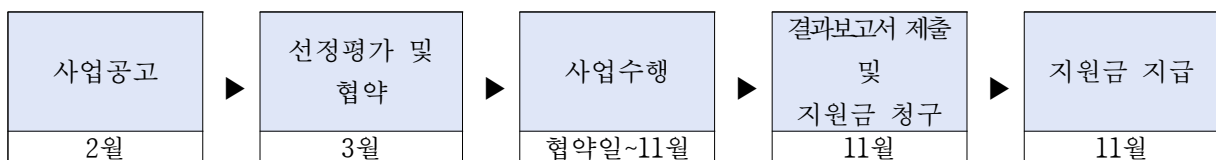
□ 사업개요

- 사업목적: 문화 창작품의 홍보, 유통 지원을 통하여 제주문화콘텐츠 산업 성장 견인 및 육성 기반 마련
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 81,000천원
- 수행부서: 문화산업팀

□ 사업내용

| | |
|------|--|
| 지원내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 개별 홍보마케팅 지원 (5건 내외) <ul style="list-style-type: none"> - 홍보물 제작(영상, 팸플렛 등), 광고비, 지식재산권 출원비용 등 지원 - 지원규모: 총 10백만원 내 5개 기업(창작자 포함) 지원 ○ 시연행사 참가 지원 (8건 내외) <ul style="list-style-type: none"> - 자율형 국내 시연행사 참가 지원 (과제당 6백만원 이하) - 자율형 해외 시연행사 참가 지원 (과제당 10백만원 이하) - 지원규모: 총 60백만원 내 8개 기업(창작자 포함) 지원 <p>※ 지원금액, 편수는 심사를 통해 총 지원규모 내에서 결정되며 변동가능</p> |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 홍보, 유통 지원을 통해 문화창작품의 경쟁력 강화 및 해외수출 활성화 도모 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 문화산업팀 이수경 선임 연구원(064-735-0622)
- ※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

2-3 제주신화 IP 구축사업

□ 사업개요

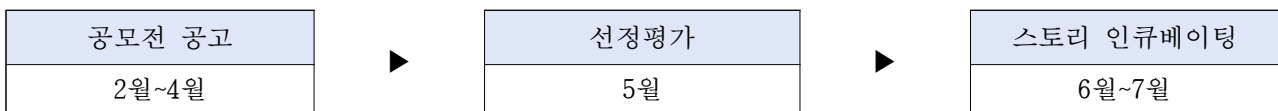
- 사업목적: 공모전을 통해서 제주신화 원천소스(스토리)를 발굴하고, 이를 콘텐츠로 개발하여 IP 확보
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 150,000천원
- 수행부서: 문화산업팀

□ 사업내용

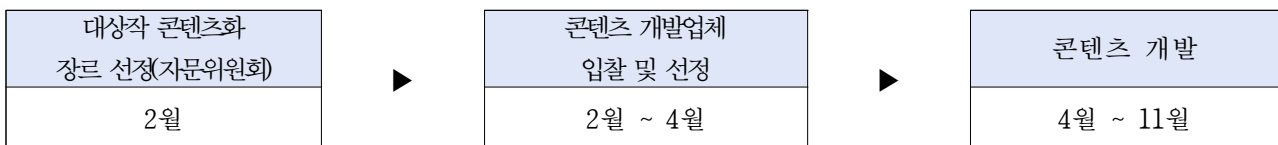
| | |
|------|--|
| 지원내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 제주신화 콘텐츠 원천소스 스토리 공모전(3편 선정) <ul style="list-style-type: none"> - 당선자에게는 스토리 인큐베이팅(전문가 스토리 컨설팅, 사업화 컨설팅 등) 제공 ※ 대상 수상작은 차년도에 콘텐츠로 개발 - 상금 : 금 12,000,000원(대상 800만원, 최우수 300만원, 우수 100만원) |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 제주신화를 소재로 한 스토리 개발 및 콘텐츠화를 통해, 제주신화에 관심 있는 예비창작자의 창작활성화 도모 |

□ 사업절차

- 2020 제주신화 콘텐츠 원천소스 스토리 공모전



- 제주신화 콘텐츠 개발



□ 문의처

- 담당자: 문화산업팀 김하섭 선임연구원(064-735-0618)
- ※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

2-4 제주오름 활용 문화관광콘텐츠 개발 사업

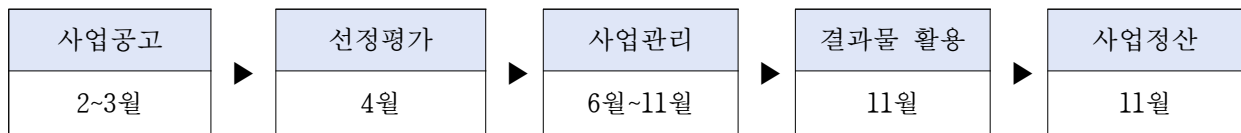
□ 사업개요

- 사업목적: 오름이 가지고 있는 다양한 가치들을 활용하여 경관 중심의 ‘오름 콘텐츠’ 에서 벗어나 새로운 형태의 문화콘텐츠를 개발 및 활용
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 200,000천원
- 수행부서: 문화산업팀

□ 사업내용

| 지원내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 제주 오름기반 문화관광프로그램 개발(운영) 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원규모: 총 80백만원(2개과제/과제당 40백만원) - 지원대상: 제주도에 소재하고 있는 콘텐츠분야 기술개발 기업 및 콘텐츠 제작기업 - 지원내용: 오름을 소재로 문화콘텐츠산업에 적용이 가능한 실감콘텐츠 개발비 지원 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>장르</th> <th>지원편수</th> <th>지원금</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>실감형 VR/AR 콘텐츠 개발지원 및 미디어아트 콘텐츠 개발지원</td> <td>2</td> <td>40,000천원</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 개발된 프로그램은 2020.11월 중 ‘쇼케이스’ 시연</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ‘오름’ 기반 문화콘텐츠 상품 공모전 <ul style="list-style-type: none"> - 상금 : 금 19,000,000원(대상 500만원, 최우수 300만원(3건), 우수 100만원(5건)) | 장르 | 지원편수 | 지원금 | 실감형 VR/AR 콘텐츠 개발지원 및 미디어아트 콘텐츠 개발지원 | 2 | 40,000천원 |
|-------------------------------------|---|----------|------|-----|-------------------------------------|---|----------|
| 장르 | 지원편수 | 지원금 | | | | | |
| 실감형 VR/AR 콘텐츠 개발지원 및 미디어아트 콘텐츠 개발지원 | 2 | 40,000천원 | | | | | |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 오름 콘텐츠를 활용한 문화관광콘텐츠 상품 개발로 지역 내 새로운 부가가치 창출 및 지역 경제 활성화 기여 | | | | | | |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 문화산업팀 김영현 책임연구원(064-735-0628)
- ※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

2-5 제주콘텐츠코리아랩 운영사업

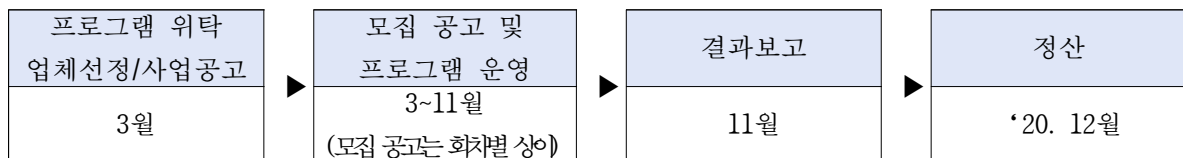
□ 사업개요

- 사업목적: 창작·창업 공간 조성 및 창작·창업자 지원 프로그램 운영을 통한 콘텐츠 창업 생태계 조성
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 1,700,000천원
- 수행부서: 문화산업팀

□ 사업내용

| | |
|------|--|
| 지원내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 제주 콘텐츠코리아랩 프로그램(교육, 네트워킹 등) 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 재주의발견(공모전), 마스터클래스(명사초청강연) 등 7개 프로그램 운영 ○ 콘텐츠공작소(시제품 제작) 프로그램 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 지원규모: 총 300백만원 내 30개 기업(창작자 포함) 지원 ※ 제주콘텐츠코리아랩 프로그램 공모전(재주의발견)을 통해 선발한 예비창업자 창업 1년 내 기업 대상 지원 ○ 창업꿈틀(창업지원) 프로그램 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 지원규모: 총 450백만원 내 20개(예비창업자 및 기업) 지원 ※ 제주콘텐츠코리아랩 프로그램 공모전(재주의발견)을 통해 선발한 예비창업자 창업 1년 내 기업 대상 지원 |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 아이디어(기획)-창작-상품화-유통(마케팅)-소비로 연결되는 콘텐츠 창업 생태계 조성 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 문화산업팀 박기석 책임연구원(064-735-0616)
- ※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

2-6 제주형 융복합 문화콘텐츠상품 제작지원사업

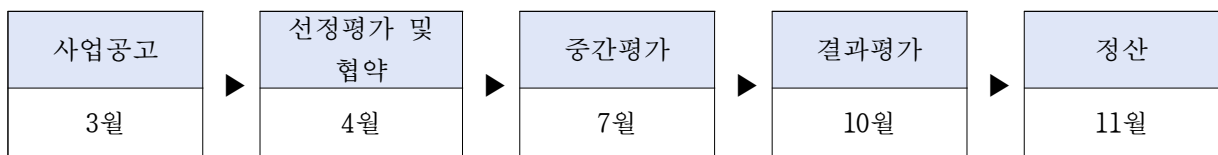
□ 사업개요

- 사업목적: 제주문화콘텐츠를 기반으로 현대산업, 기술 등을 융합한 상품 발굴 및 사업화하기 위한 제작지원
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 162,000천원
- 수행부서: 문화산업팀

□ 사업내용

| | |
|------|---|
| 지원내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 제주형 융복합 문화콘텐츠 상품 제작 지원(6건 내외) <ul style="list-style-type: none"> - 제주형 융복합 문화콘텐츠 상품 발굴 및 사업화를 통한 제주문화콘텐츠 기반상품 제작지원 <ul style="list-style-type: none"> ※ 해당 사업의 ‘융복합 문화콘텐츠 상품’ 의 정의 : 제주문화원형콘텐츠를 기반으로 IT/SW/제조업 등 타 산업분야간의 융복합을 통한 <u>실물 문화상품</u> 제작지원. - 기업 지원규모 총 138백만원 내 6개 기업 지원 - 상품경쟁력 증진을 위한 역량강화특강 진행예정 (※ 참가 필수) |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 제작된 제주형 융복합 문화콘텐츠상품을 통하여 제주 문화에 대한 관심 환기 ○ 산업간 융복합을 통한 다양한 제주문화콘텐츠상품 발굴 및 상품군 확대 기대 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 문화산업팀 김은희 주임연구원(064-735-0619)
- ※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

2-7 지역문화산업연구센터(CRC) 지원사업

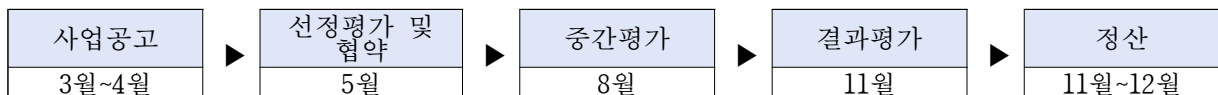
□ 사업개요

- 사업목적: 자체 IP를 보유하고 있거나 IP를 개발하고 있는 지역 기업 대상 R&D 지원을 통해, 기업 가치를 향상시키고 경쟁력을 높이는 기회 제공
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.(최대 2년 연속사업)
 - 가. 문화기술 연구개발(R&D) 지원 및 사업화 지원사업 : 2건
 - 나. 차세대 플랫폼 콘텐츠 제작지원: 2건
- 총사업비: 600,000천원
- 수행부서: 문화산업팀

□ 사업내용

| | |
|------|---|
| 지원내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 문화기술 R&D지원 2건(2020년) <ul style="list-style-type: none"> - 기업 지원규모: 총 250백만원(과제당 125백만원) - 지원내용: 신규 CT기술 개발지원과 사업화 컨설팅 지원 <ul style="list-style-type: none"> ※ 선정이후, 과제에 대한 기술 및 사업화관련 전문컨설팅 제공 ※ 개발완료 이후 기술을 적용한 실증 필수 과제당 신규특허 1건 및 1명 신규고용 - 지원분야: 문화산업의 기획, 창작, 제작, 유통, 서비스등 관련된 기술 개발 ○ 차세대 플랫폼 콘텐츠 제작지원 2건(2020년) <ul style="list-style-type: none"> - 기업 지원규모: 총 250백만원(과제당 125백만원) - 지원내용: 차세대 플랫폼 콘텐츠 제작지원(예, 애니메이션) |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 제주 CT기술 기반 기업 역량 강화로 제주 문화콘텐츠 산업 경쟁력 확보 및 생태계 조성 확충 ○ 문화콘텐츠와 새로운 CT기술간 융복합을 통해 신(新) 문화 콘텐츠 개발 기반 조성 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 문화산업팀 김영현 책임연구원(064-735-0628)
- ※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

2-8 지역특화콘텐츠 개발지원사업

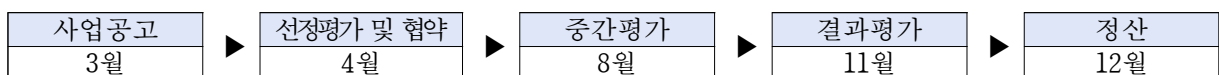
□ 사업개요

- 사업목적: 제주지역 특화성을 활용한 콘텐츠 제작지원을 통해 지역의 특색 있는 콘텐츠 발굴·개발
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 700,000천원
- 수행부서: 문화산업팀

□ 사업내용

| | |
|------|--|
| 지원내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 지역특화 콘텐츠 개발지원 <ul style="list-style-type: none"> - 제주지역 특화성을 활용한 콘텐츠 개발지원 4건 - 제주지역 특화성을 활용하여 국내외 사업화 가능성이 높은 콘텐츠 개발지원 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center; font-size: small;">지역특화성: 지역(행정구역, 문화권)의 전통·역사·문화·인물·산업 등 제주지역의 고유 특성 또는 상징성 등을 포함</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - 지원분야: 만화, 음악, 애니메이션, 방송, 캐릭터 등, 실감콘텐츠 (VR·AR, 홀로그램, 프로젝션 매핑 등) 포함, <u>게임제외</u> - 기업 지원규모: 총 700백만원 내 (175백만원x4개 기업 지원) <ul style="list-style-type: none"> ※ 제주지역 소재지 콘텐츠 기업 대상 (공고일 기준으로 6개월 이전에 해당 지역에 본사 또는 지사 사업자 등록을 완료 해야함) ※ 신규 일자리 창출 과제당 1명 이상 필수 |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 제주지역 특화성을 활용한 콘텐츠를 발굴·육성하여 지역의 고유한 문화정체성 확립에 기여하고, 이를 통해 도민의 지역문화에 대한 자긍심 고취 ○ 지역 콘텐츠 기업 육성 및 고용창출을 통해 제주지역 차세대 콘텐츠 산업 기반 마련 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 문화산업팀 박지혜 주임연구원(064-735-0617)
- ※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

2-9 청년일자리창출을 위한 청년창업지원사업

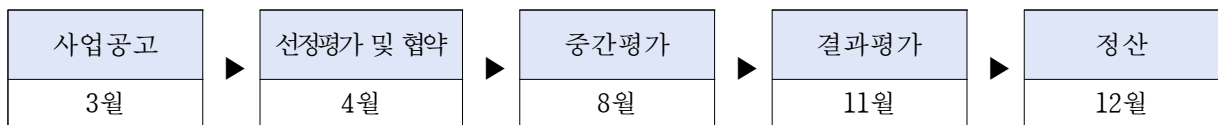
□ 사업개요

- 사업목적: 청년들이 스스로 일자리를 만들 수 있도록 문화콘텐츠 분야 청년 창업에 대한 아이디어 공모 대회 개최 및 창업지원 프로그램 운영
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 396,000천원
- 수행부서: 문화산업팀

□ 사업내용

| | |
|------|---|
| 지원내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 창업성장지원(9개 과제) <ul style="list-style-type: none"> - 신규 예비창업자 창업 활동 지원(7개 과제) - '19년 우수과제 창업 성장 지원(2개 과제) - 기업 지원규모: 총 360백만원 내 9개 기업 지원 <ul style="list-style-type: none"> ※ 지원금액, 편수는 심사를 통해 총 지원규모 내에서 결정되며 변동가능 ○ 창업성장을 위한 전문가 멘토링 지원 ○ 아이디어 메이킹: 창업자간 네트워킹 |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 청년들의 신선한 아이디어를 활용한 창업지원으로 청년창업 생태계 조성 ○ 도내 일자리 창출 기여 및 문화콘텐츠 분야 청년창업 기반 조성 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 문화산업팀 박기석 책임연구원(064-735-0616)
- ※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

200 해녀문화콘텐츠 문화상품 발굴지원사업

□ 사업개요

- 사업목적: 유네스코 인류무형문화유산으로 등재된 제주해녀 문화 유·무형자원을 활용한 상품의 체계적 발굴을 위한 공모전 개최
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 40,000천원
- 수행부서: 문화산업팀

□ 사업내용

| | |
|------|---|
| 지원내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 해녀문화콘텐츠 문화상품 발굴지원 공모전 - 공모전 당선작 상금 지급 및 구좌읍 해녀박물관 상설전시 - 당선 작품을 대상으로 구좌읍 해녀박물관 상설전시 - 당선 작품은 해녀박물관 내 기프트샵 입점 가능 |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 유네스코 등재이후 다양한 분야에서 관심이 집중되고 있는 해녀 문화상품 수요에 부응 및 다각적 방식을 활용한 상품 발굴 지원으로 해녀문화 확산 기여 ○ 해녀라는 제주의 특색있는 문화를 소재로 문화예술 활동을 장려하여 지역문화의 다양성 확보 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 문화산업팀 김은희 주임연구원(064-735-0619)
- ※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

3. 교육운영팀

교육운영팀 소개

- 도민문화 향유 향상을 위한 미디어 교육 프로그램 개발 및 운영
- 영상 및 문화콘텐츠 산업 생태계 조성을 위한 교육 및 창작지원
- 영상·문화 교육 관련 정책 개발
- 공동체미디어 활성화를 위한 동아리 활동 지원 사업 운영
- 미디어센터 시설 유지 및 시설 대관, 장비의 대여 사업
- 지역 영상·문화 활성화를 위한 네트워크 구축 및 확대

2020년 운영사업내역

(단위: 천원)

| 연번 | 사업명 | 총사업비 | 비고 |
|------|----------------|---------|----|
| 1 | 마을공동체 미디어 지원사업 | 70,000 | |
| 2 | 영상미디어센터 운영사업 | 300,000 | |
| 총 합계 | | 370,000 | |

3-1 마을공동체 미디어 지원사업

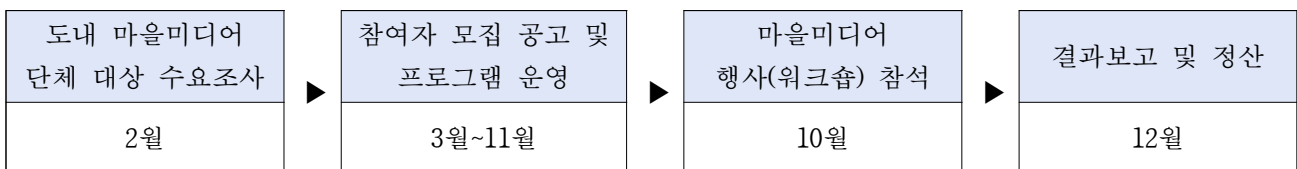
□ 사업개요

- 사업목적: 마을공동체 미디어 활성화를 위하여 마을 미디어 콘텐츠(영상, 라디오 등) 제작을 위한 교육 프로그램 운영
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 70,000천원
- 수행부서: 교육운영팀

□ 사업내용

| | |
|------|--|
| 운영내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 마을미디어 공동체를 구성하고자 하는 신규단체 선정 및 교육운영 - 신규 마을미디어 단체 구성(3개) 및 마을 소재 스토리텔링 발굴을 위한 교육(영상, 라디오 등) 및 워크숍 등 운영 ○ 기 활동 중인 마을미디어 단체 대상 역량강화 교육 및 창작 활동 지원 ○ 타지역 마을미디어 행사(워크숍) 참석(10월 중) ○ 마을미디어 네트워킹 활동 및 콘텐츠 제작(컨설팅 등) 지원(연중) |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 주민들의 자발적 참여로 만드는 지역 매체를 통하여 소통 활성화 ○ 지역의 문화다양성과 미디어 접근권 확대 및 마을 민주주의 실현 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 교육운영팀 황태윤 선임연구원(064-735-0611)
- ※ 진행일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

3-2 영상미디어센터 운영사업

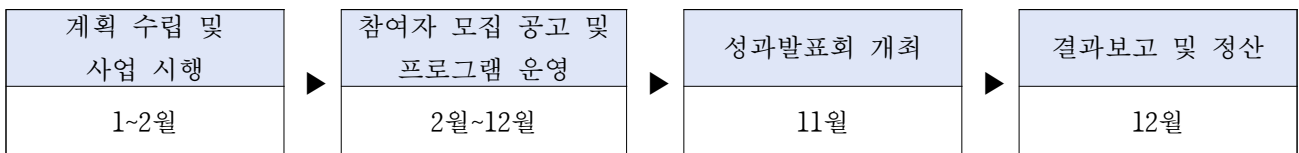
□ 사업개요

- 사업목적: 미디어 활동 기반 조성 및 저변확대를 위한 교육 등을 기획·운영하여 지역의 영상문화 활성화에 기여
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 300,000천원
- 수행부서: 교육운영팀

□ 사업내용

| | |
|------|---|
| 운영내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 계층별 미디어 교육 프로그램 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 청소년·일반인·시니어 계층 대상 미디어교육 프로그램 및 특강 운영 등(연중) ○ 문화콘텐츠 전문인력 양성과정 및 미디어 트렌드 강좌 개설(연중) ○ 신규 미디어강좌 공모 지원 사업 시행 및 신규강좌 개설 지원 ○ 지역 미디어동아리 활동지원 사업 운영(연중) ○ 도민 및 비영리 단체 대상 아날로그 콘텐츠 디지털 변환사업 운영(연중) |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 지역민의 영상·문화산업의 이해 및 참여도 향상을 포함한 문화역량 강화 ○ 영상·문화산업 전문인력 양성기반 마련 및 지원을 통한 신규 일자리 창출 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 교육운영팀 김명주 선임연구원(064-735-0613)
- ※ 진행일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

4. 아시아CGI애니메이션센터팀

아시아CGI애니메이션센터팀 소개

- 제주도 애니메이션, 웹툰 산업 활성화와 제주음악창작소를 중심으로 한 음악 창작 활동 지원 및 지역 주민의 문화 향유를 위한 지역 네트워크 활성화 사업을 통해 문화콘텐츠 창작·향유 활동 전문 기관으로서의 역할 증대
- 애니메이션 및 웹툰, 음악 창작 인프라 활성화와 글로벌 경쟁력을 갖춘 콘텐츠를 발굴·제작 지원하여 국내·외 유통시장 진출을 통한 지역 콘텐츠 산업 활성화에 기여

2020년 지원사업내역

(단위: 천원)

| 연번 | 사업명 | 총사업비 | 비고 |
|------|------------------|---------|----|
| 4-1 | 제주웹툰캠퍼스운영사업 | 180,000 | |
| 4-2 | 제주음악창작소운영사업 | 200,000 | |
| 4-3 | 지역애니메이션콘텐츠제작지원사업 | 270,000 | |
| 총 합계 | | 650,000 | |

2020년 운영사업내역

(단위: 천원)

| 연번 | 사업명 | 총사업비 | 비고 |
|------|--------------------------|---------|----|
| 4-4 | CGI콘텐츠제작역량강화사업 | 54,000 | |
| 4-5 | 아시아CGI애니메이션센터지역네트워크활성화사업 | 36,000 | |
| 4-6 | 제주애니아일랜드조성사업 | 300,000 | |
| 4-7 | 지역특화스토리육성지원사업 | 70,600 | |
| 총 합계 | | 460,600 | |

4-1 제주웹툰캠퍼스운영사업

□ 사업개요

- 사업목적: 경쟁력 있는 지역 웹툰콘텐츠 발굴 및 웹툰작가를 양성하여 제주특별자치도가 웹툰콘텐츠 산업 중심 지역으로의 도약
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 180,000천원
- 수행부서: 아시아CGI애니메이션센터팀

□ 사업내용

| | |
|------|--|
| 지원내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 웹툰콘텐츠 제작지원 기성작가 5건, 예비작가 3건 <ul style="list-style-type: none"> - 제주 지역의 다양한 문화를 소재로 한 경쟁력 있는 웹툰 콘텐츠 제작지원 - 지원대상: 공고일 이전 기준 주민등록상 제주특별자치도에 거주하고 있는 웹툰 기성작가 및 예비작가 <ul style="list-style-type: none"> ※ 기성작가: 출판 및 연재 경험이 있는 작가, 예비작가: 출판 및 연재 준비중인 작가지망생 - 지원규모: 총 31백만원 내 기성작가 5건, 예비작가 3건 지원 <ul style="list-style-type: none"> ※ 기성작가: 5백만원 이내, 예비작가 2백만원 이내 |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 제주 지역 문화자원의 웹툰콘텐츠화를 통한 글로벌 시장에서의 뉴패러다임 구축 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 아시아CGI애니메이션센터팀 정미정 주임연구원(064-766-0710)
- ※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

4-2 제주음악창작소운영사업

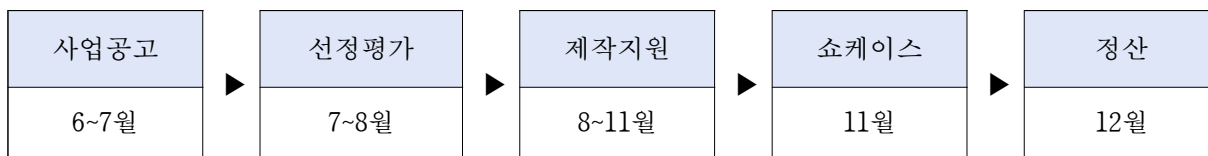
□ 사업개요

- 사업목적: 제주도 뮤지션의 발굴 및 음반 제작, 홍보 지원
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 200,000천원
- 수행부서: 아시아CGI애니메이션센터팀

□ 사업내용

| | |
|------|--|
| 지원내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 제주음악창작소 뮤지션 지원 프로그램 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상: 제주도내 신진뮤지션 및 경력 뮤지션 - 주요내용: 뮤지션별 활동 단계에 맞는 맞춤형 음반제작 지원 ○ 제주음악창작소 쇼케이스 및 네트워킹 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 주요내용: 쇼케이스 및 네트워킹 지원 - 지원대상: 제주음악창작소 발굴 우수 뮤지션 및 음악창작소 관계자 등 <p>※ 지원 내용 및 일정은 향후 변경될 수 있음</p> |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 제주도내에서 활동하는 음악인들에게 안정적인 창작 활동 공간을 제공하고, 다양하고 실험적인 음악 창작 생태계를 구축함으로써 음악을 기반으로 한 문화산업 진흥에 기여 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자 : 아시아CGI애니메이션센터팀 임정업 선임연구원(064-766-0706)
- ※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

4-3 지역애니메이션콘텐츠제작지원사업

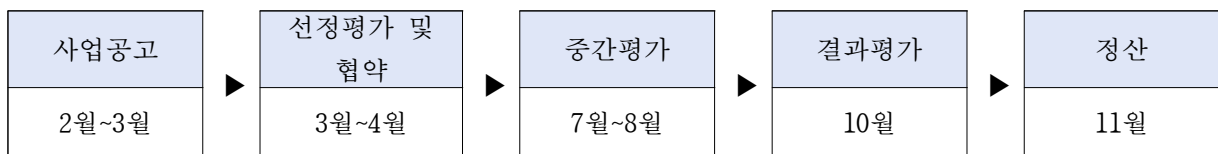
□ 사업개요

- 사업목적: 도내 애니메이션 제작기업 지원을 통한 제주 소재 콘텐츠 제작 활성화와 제주 애니메이션 산업 진흥에 기여
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 270,000천원
- 수행부서: 아시아CGI애니메이션센터팀

□ 사업내용

| | |
|------|--|
| 지원내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 지원대상 <ul style="list-style-type: none"> - 공고일 현재 제주특별자치도에 소재지를 두고 제주지역 소재로 애니메이션 콘텐츠를 제작중인 법인기업 또는 개인사업자 ※ 도외기업과의 컨소시엄인 경우, 주관기업이 제주소재 기업이어야 함. ○ 지원조건 <ul style="list-style-type: none"> - 제주지역 소재를 활용한 콘텐츠로 프리프로덕션(기획, 시나리오, 디자인 설정, 애니메틱스)제작 과정 이상 완료된 작품으로 현재 본편 제작 중이거나 준비 중인 작품 ○ 지원내용(총 4개과제, 216,000천원 이내 지원) <ul style="list-style-type: none"> - 본편 제작 지원(74,000천원×2개 과제) <ul style="list-style-type: none"> · 시리즈물 1화 이상 ,또는 단편, 장편 등의 제작중인 애니메이션 에피소드 완성 제작 지원(11분 분량 이상의 에피소드 완성물 제출) - 후반 제작 지원(34,000천원×2개 과제) <ul style="list-style-type: none"> · 현재 제작중인 시리즈물 및 극장용 애니메이션 후반 사운드(음악/음향/더빙/믹싱 등) 제작 지원(제작 분량 30분 이상 완성물 제출) - 넥스트콘텐츠페어 참가 지원 |
| 기대효과 | ○ 제주 지역 애니메이션 산업 기반 육성과 애니메이션 인프라 확대 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자 : 아시아CGI애니메이션센터팀 김영덕 선임연구원(064-766-0707)
- ※ 공고일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

4-4 CGI콘텐츠제작역량강화사업

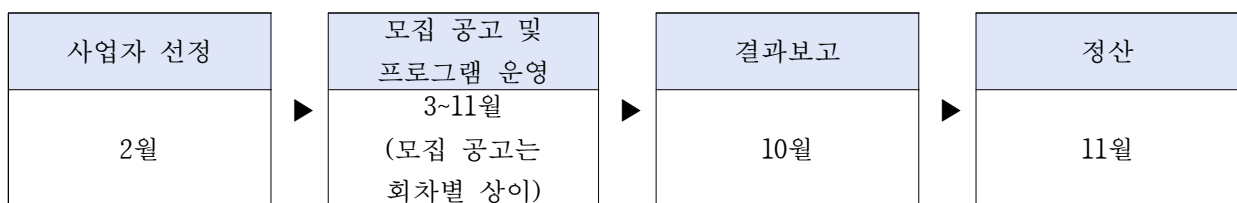
□ 사업개요

- 사업목적: 제주지역 콘텐츠산업 인적 인프라 구축 및 성장을 위한 지원 및 전문 인재 양성
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 54,000천원
- 수행부서: 아시아CGI애니메이션센터팀

□ 사업내용

| | |
|------|---|
| 운영내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 전문교육 프로그램 운영 <ul style="list-style-type: none"> - CGI 및 사운드 전문 인력양성교육 운영 - 취업을 위한 역량강화 교육 운영 및 도내 기업 연계 - 도내 기업 및 창작자 대상 전문 기술 워크숍 운영 ○ 네트워크 구축 프로그램 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 교육 수료생 대상 글로벌 행사 참가 및 우수기업 탐방 |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 신규고용 창출을 통한 콘텐츠 산업 성장 동력 마련 ○ 역량 고도화에 따른 도내 기업 및 전문 인력의 지속성장 발판 마련 및 경쟁력 강화에 기여 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자: 아시아CGI애니메이션센터팀 하도연 주임연구원(064-766-0705)
- ※ 진행일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

4-5 아시아CGI애니메이션센터지역네트워크활성화사업

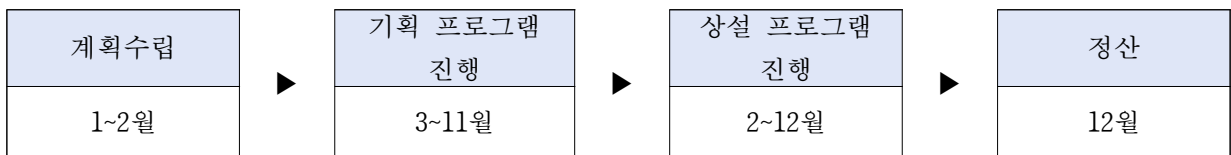
□ 사업개요

- 사업목적: 지역주민을 위한 공연, 영상, 체험프로그램 운영
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 36,000천원
- 수행부서: 아시아CGI애니메이션센터팀

□ 사업내용

| | |
|------|--|
| 운영내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 문화로놀터 <ul style="list-style-type: none"> - 주요내용 : 애니메이션 또는 캐릭터 관련 공연 및 체험 프로그램 ○ 우리마을애니극장 <ul style="list-style-type: none"> - 주요내용 : 월별 컨셉 DVD 애니메이션 상영 프로그램 ○ 빛이된그림책 <ul style="list-style-type: none"> - 주요내용 : 음악과 영상을 이용한 그림책 동화 공연 ○ 애니센터둘러보기 <ul style="list-style-type: none"> - 주요내용 : 애니메이션 분야 시설견학 및 체험 ○ 나도애니주인공 <ul style="list-style-type: none"> - 주요내용 : 애니메이션에 목소리를 더빙하는 밀착형 체험 |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 다양한 프로그램 운영을 통한 애니메이션 문화산업 활성화에 기여 ○ 지역 내 주민들에게 문화향유 기회 확대 및 센터 인지도 제고 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자 : 아시아CGI애니메이션센터팀 정우진 주임연구원(064-766-0703)
- ※ 진행일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

4-6 제주애니아일랜드조성사업

□ 사업개요

- 사업목적: 거점지역 콘텐츠페스티벌 개최를 통한 도내 애니메이션, 웹툰콘텐츠 확산기회 확대
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 300,000천원
- 수행부서: 아시아CGI애니메이션센터팀

□ 사업내용

| | |
|------|---|
| 운영내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ CGI애니메이션센터 중심으로 만화캐릭터 어린이날페스티벌운영 ○ 도민과 창작자(기업)이 함께하는 웹툰, 애니메이션 페스티벌 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 지역 콘텐츠 전시프로그램 및 지역 콘텐츠기업 체험프로그램 운영 - 유명 웹툰 및 만화가 특강 운영 및 서커스공연 운영 - 만화·애니메이션 코스프레 및 캐릭터퍼레이드 운영 - 도내 애니메이션콘텐츠 유통확대를 위한 비즈매칭 운영 ※ 운영내용 및 일정은 향후 변경될 수 있음 |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 애니메이션과 웹툰의 동반성장을 기반으로 다양성 문화산업 발전에 기여 |

□ 사업절차



□ 문의처

- 담당자 : 아시아CGI애니메이션센터팀 정미정 주임연구원(064-766-0710)
- ※ 진행일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

4-7 지역특화스토리육성지원사업

□ 사업개요

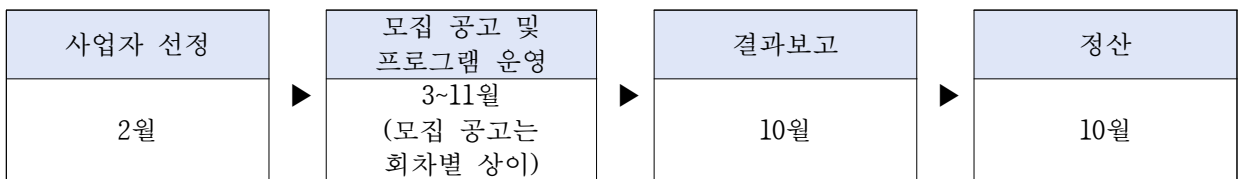
- 사업목적: 제주도만의 경쟁력 있는 스토리 발굴·육성을 통한 다양한 콘텐츠 산업으로의 활용 및 개발 촉진
- 사업기간: 2020. 1. ~ 2020. 12.
- 총사업비: 70,600천원
- 수행부서: 아시아CGI애니메이션센터팀

□ 사업내용

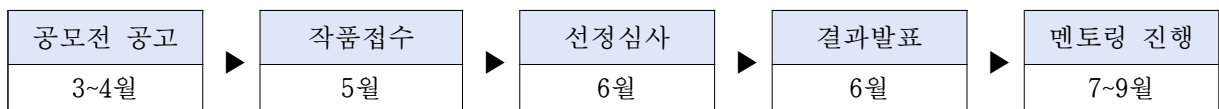
| | |
|------|--|
| 운영내용 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 교육 프로그램 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 지역 스토리텔링 및 스토리 창작 교육, 오픈 특강 등 운영 - 스토리 작법 워크숍 운영 ○ 제주스토리 공모전 개최 <ul style="list-style-type: none"> - 제주소재 스토리 발굴 공모전 개최 - 공모전 수상작 대상 전문가와의 1:1 멘토링 진행 |
| 기대효과 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 지역자산을 활용한 효과적인 스토리 발굴·육성을 통한 제주지역기반 콘텐츠 산업 활성화 ○ 지역특화스토리 육성 지원을 통해 지역 내 창작자 및 전문가, 기업과의 협력 네트워크 구축 |

□ 사업절차

○ 교육 프로그램 운영



○ 제주스토리 공모전 개최



□ 문의처

- 담당자: 아시아CGI애니메이션센터팀 하도연 주임연구원(064-766-0705)
- ※ 진행일정을 포함한 상기 내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.