

2018 해외시장 진출을 위한 애니메이션 공동제작 해외 현지 현장조사 결과보고

- 해외시장 진출을 위한 애니메이션 공동제작 해외 현지 업무점검
- 말레이시아 기업 애니메이션 제작 파이프라인 현장 답사
- 유관기관(MDEC) MOU(협력) 관련 미팅 및 접점 강화

1 출장개요

- 출장기간 : 2018. 08. 25.(토) ~ 08. 30.(목) (5박 6일)
- 출 장 자 : 박기석 팀장, 진유라 연구원
- 출 장 지 : 말레이시아(쿠알라룸푸르)
- 주요내용
 - 해외진출을 위한 애니메이션 공동제작 해외 현지 업무점검
 - 유관기관(MDEC) MOU(협력) 관련 미팅 및 접점 강화
 - 말레이시아 기업(2개사) 애니메이션 제작 파이프라인 현장 답사

2 출장일정

일자	지역	교통편	시간	세부 일정	비고
1일차 8/25(토)	제주	항공	16:00	○ 제주 출발	
	김포		17:20	○ 김포공항 도착	
2일차 8/26(일)	인천	항공	11:00	○ 인천공항 출발	
	말레이시아		18:00	○ 말레이시아 도착 및 호텔 체크인	
3일차 8/27(월)	말레이시아	개별이동	09:00 ~ 18:00	○ Studio M BABA 현장점검	
4일차 8/28(화)	말레이시아	개별이동	09:00 ~ 18:00	○ MDEC 관계자 및 간담회	
5일차 8/29(수)	말레이시아	개별이동	09:00 ~ 18:00	○ Fly Studio 현장점검	
6일차 8/30(목)	말레이시아	항공	10:10	○ 말레이시아 출발	
	제주		20:10	○ 제주공항 도착	

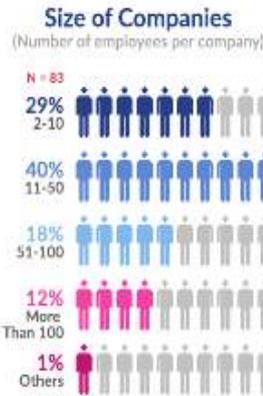
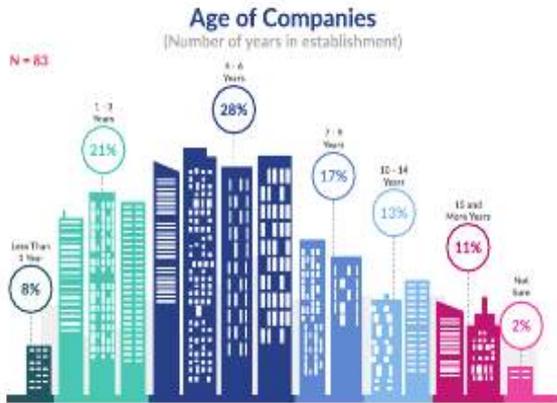
3

애니메이션 산업군 파악

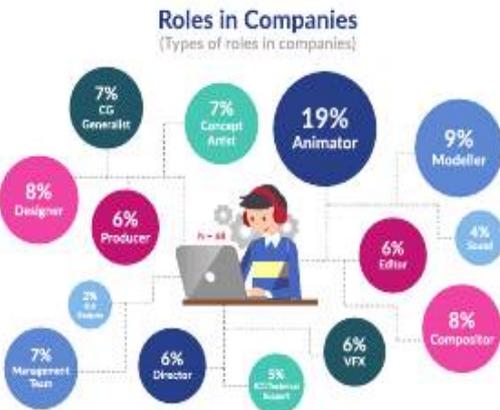
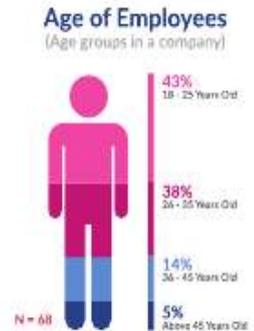
□ 동남아시아 애니메이션 산업

- 회사업력: 1년 미만(8%), 1-3년(21%), 4~6년(28%), 7~9년(17%), 10~14년(13%), 15년 이상(11%), 모름(2%)
- 회사 종사자수: 2인~10인(29%), 11인~50인(40%), 51인~100인(18%), 100인 이상(12%), 기타(1%)
- 종사자 연령대: 18세~25세(43%), 26~35세(38%), 36~45세(14%), 45세 이상(5%)
- 회사 내 직책: CG전반(7%), 컨셉아티스트(7%), 애니메이터(19%), 모델러(9%), 디자이너(8%), 프로듀서(6%), GUI디자이너(2%) 매니저(7%), 트림(7%), 디렉터(6%), ICT/기술지원(5%), VFX(6%), 편집(6%), 음향(4%), 합성(8%)
- 동남아지역 창의과정 이수여부: 이수(86%), 미이수(3%), 모름(11%)
 - 글로벌 수요에 부합하는 창의력은 물론 고등교육기관(IHL) 및 교육 훈련센터를 비롯한 탄탄한 교육체계가 뒷받침되나 관련 인력이 그에 상응하는 보상을 보장받는 것은 물론 채용 유지 필요
- 급여수준: 월 2,001~4,000달러(9%), 월 1,001~2,000달러(42%), 월 501~1,000달러(37%), 월500달러 이하(6%), 모름(6%)
- 회사업종: 자사 IP콘텐츠 창조(33%), 고용자저작권 보유(직접)(29%), 고용자저작권 보유(제3자 경유)(17%), 타사 IP 라이선싱을 통한 개발(5%), 기타(25%),
- 업태: 3D애니메이션>2D애니메이션>VFX>모델링 등>모션그래픽>기타>예술작품 일러스트
- 연매출액: 년 10,000달러 이하(10%), 년 10,001~50,000달러(13%), 년 50,001~150,000달러(10%), 년 150,001~500,000달러(29%), 500,001~1,000,000달러(15%), 년 1,000,001~5,000,000달러(19%), 년 5,000,0001~

10,000,000달러(2%), 년 10,000,000달러 이상(2%)

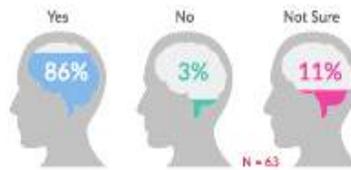


South East Asia's animation industry is youthful and still growing.



Creative Courses in SEA Region

(Provision of creative courses by IFLs or training centres in the country)



The region's creative prowess is in sync with global needs and is well supported by its education system; however, its labour force must be better compensated and taken care of to be retained.



Type of Works

(Products and services companies create)



Nature of Business

(Companies' area of specialisation)



SEA specialises in 3D animation and spends equal attention on own IPs as well as work-for-hire.

Company Annual Revenue

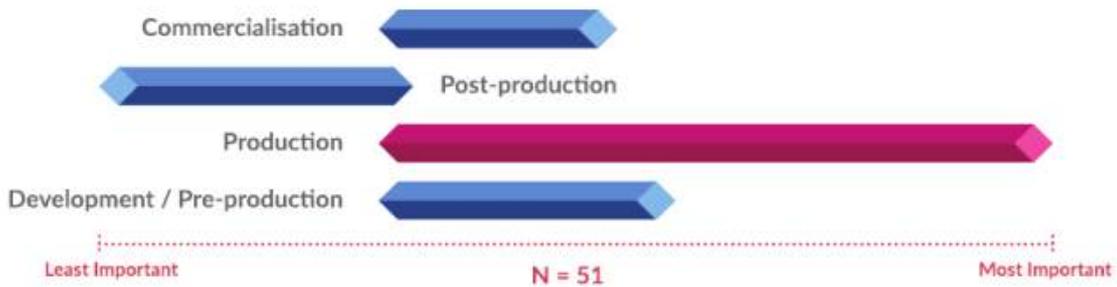
(How much companies earn per year)



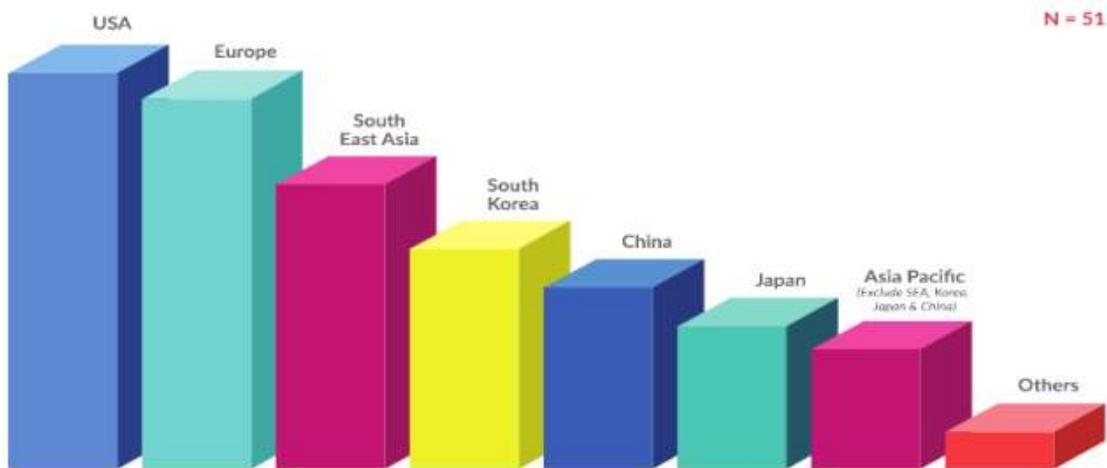
- 연간 프로젝트 수행건수: 0건(5%), 1~2건(32%), 3~4건(18%), 5~7건(5%), 8~10건(9%), 11건 이상(21%), 잘모름(4%), 기타(6%)
- 향후 공동제작 등 협업의향 여부: 예(85%), 아니오(0%), 잘모름(15%)
- 공동제작 수행경험여부: 있음(55%), 없음(38%), 잘모름(7%)
- 협회 회원사 가입 여부: 예(46%), 아니오(46%), 잘모름(8%)
- 협회 회원 가입을 통한 혜택: 인재 확보 용이(8%), 정보 공유(11%),

글로벌네트워킹 용이(11%), 국내비즈니스(9%), 해외비즈니스(10%), 바이어 초청(7%), 간행물 개재(9%), B2B매칭(12%), 무역사절단(10%), 의견제시(12%), 잘모름(1%)

- 자금조달이 필요한 단계: 프로덕션 단계가 주를 이룸. 프리-포스트 프로덕션, 사업화 단계에서도 필요하나 크게 중요하지는 않음



- 동남아 애니메이션 기업이 공동개발, 제작, IP(지식재산권) 판매를 원하는 지역: 왼쪽그래프순. 한국은 4위



- 총평
 - 지역 애니메이션 기업 역량, 수용력은 증가세에 있으나 자금력이 큰 이슈로 작용하는 관계로 인력풀을 강점으로 내세워 공동제작 등 협력방안 모색 중
 - 동남아시아 애니메이션 산업은 지역 내 개별 회원국 차원이든 하나의 지역으로서 성장 잠재력을 보유하고 있음

- 기업육성 프로그램, 재무/기술 지원, 뉴미디어 및 비즈니스 모델 전략적 도입을 통해 기업들이 성장하고 지역내 경제발전에도 기여할 것으로 기대

□ 동남아시아 애니메이션 산업 동향

○ 특징: 젊고 잠재력 유망

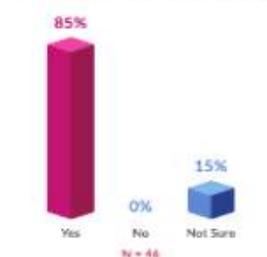
- 동남아시아 지역은 1940년대부터 애니메이션 사업을 시작함. 2차 세계대전 후 농부들을 교육시키기 위한 교육용 단편 애니메이션(태국), 1955년 디즈니 출신 직원이 제작한 인도네시아 애니메이션, 베트남 정부 산하 베트남 애니메이션회사(VAC) 등 초창기부터 점차적으로 작품 제작
- 1980년대 들어서 호주의 버뱅크 애니메이션(Burbank Animation), Fil-Cartoons(미국 Hannah Barbara Films 자회사), Toon City Animation(월트디즈니의 필리핀 에이전트), Toei Animation(일본)이 필리핀 시장에 진입함에 따라 필리핀 애니메이션 산업이 붐을 이룸
- 같은 시기에 Hikayat Sang Kancil, Kluang Man, Usop Santorian 같은 말레이시아 단편 애니메이션이 제작되면서 말레이시아도 애니메이션 시장에 진입하였으며 이때 FlimArt와 Lensamation 같은 회사도 생겨남. 싱가포르는 2005년 Peach Blossom Media의 Tomato Twins을 통해 성공적으로 애니메이션 시장 진입
- 하지만, 전세계 애니메이션 시장과 비교하면 동남아시아 애니메이션 산업은 아직 청년기에 속함. 관련 회사 중 57%가 지난 6년간 설립됨. 반면, 비교적 젊은 애니메이션 회사인 Pixar도 이미 설립된지 32년(1986년 설립)되었으며 영화 ‘반지의 제왕’의 특수효과를 담당한 Weta Digital도 25년(1993년 설립), 그리고 Walt

Local capabilities and capacity are still on the rise. Sustaining and growing the business requires capital but financial assistance is hard to come by. Hence, South East Asian animation companies find strength in numbers and actively seek collaboration, especially from outside the region, as well as rely on association backing.

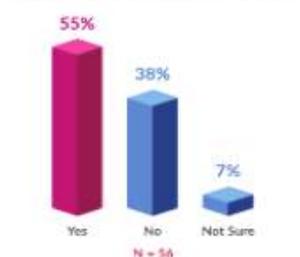
Annual Projects Delivery Capabilities
(Number of projects studios can deliver in a year)



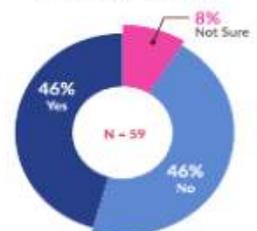
Engage Other Creative Companies in the Future
(Tendency to collaborate in the future)



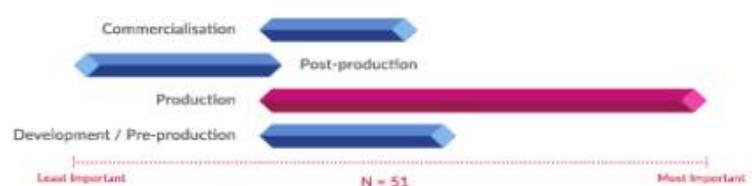
Past Collaboration with Other Creative Companies
(Collaborations participated in the past)



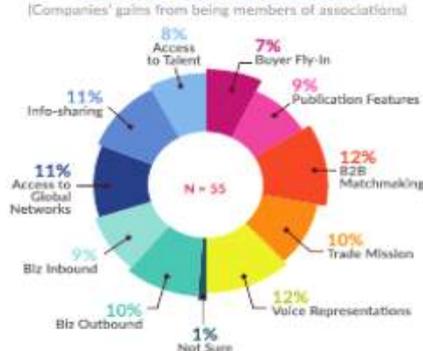
Member of Associations
(Percentage of companies that are members of associations)



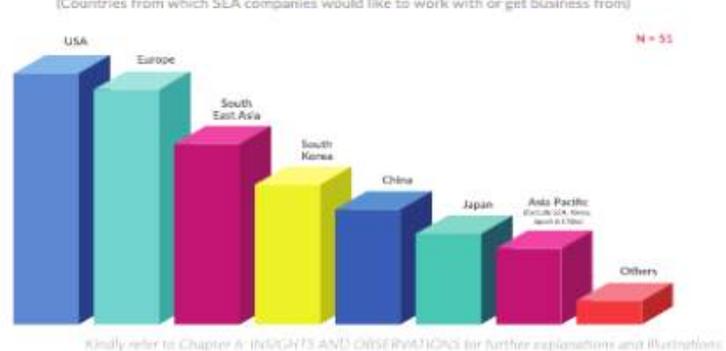
Stages of Animation Requiring the Most Funding
(The stage when funds are needed)



Benefits from Associations
(Companies' gains) from being members of associations)



Target Markets and Regions for Partnerships, Co-Development, Co-Production and IP Sales
(Countries from which SEA companies would like to work with or get business from)



Disney Studio도 아직 100년이 채 되지 않음(1923년 설립)

- 또한, 동남아시아 애니메이션 기업은 젊은 인력층에 의지하는 것도 특징. 또한 최근에 3D애니메이션에 대한 수요가 기하급수적으로 증가하면서 3D분야에 특화된 동남아 기업들로 인해 동남아시아가 애니메이션 제작 최적지로 부상 중

○ 능력과 역량: 성숙도 VS 민첩도

- 동남아시아 애니메이션 기업들은 종사자수가 많은 편은 아님. 보통 TV애니메이션 본편 제작 시 150~200명, 극장판 애니메이션 제작 시 240~300명이 필요함. 이를 충족하기 위해 프로젝트 베이스로 인력을 채용하여 애니메이션을 제작하는 경우도 많음
- 대부분 기업이 미국, 중국, 일본에 외주를 받아 애니메이션을 제

작하나 이에 따른 지적재산권(IP) 발생은 비교적 미미한 수준. 컨셉 디자인, 프로토타이핑, 스토리텔링 등 지역 IP크리에이터가 극복해야 할 과제들이 산적해 있음

○ 생태계 지원: 성장잠재성이 있는 젊은 환경

- 애니메이션 산업 육성 및 유지를 위해 교육, 직업훈련, 펀딩, 인센티브 제공, 기초개발 등 다양한 지원책을 제시하고 있음
- 나라간 교환교육, 훈련이 아이디어 교환, 기술이전에 도움이 될 수 있을 것으로 보고 있으며 이에 따른 전문인력 양성에 앞장서고 있음. 특히 말레이시아의 경우 고등교육기관(IHL)을 통해 이 분야 최고의 교육환경을 제공하고 있으며 인도네시아와 필리핀이 그 뒤를 잇고 있음
- 애니메이션 가치사슬은 아이디어 도출, 프로덕션, 판매 및 유통에 이르는 일련의 과정을 기술하고 있음. 비즈니스 프로세스는 물론 개발 주기도 담겨있으며 아래와 같음.



- 애니메이션, 특수효과 분야는 대규모 팀과 장비에 의존하다 보니 인건비, 소프트웨어 라이선스 비용 증대로 이어짐. 이로 인해 펀딩, 인센티브 제공이 지속적인 애니메이션 제작의 해결책

- 태국의 경우 2004년 정부차원에서 멀티미디어 및 애니메이션 분야에 20억 달러 예산을 편성하여 애니메이션 제작, 인력지원, 세제혜택 등을 제공함. 말레이시아도 마찬가지로 MDEC(디지털경제개발공사)이 2004년 알자지라 어린이 채널과 공동제작한 ‘Saladin’ 을 기점으로 정부차원의 지원이 이루어짐
- 동남아시아 애니메이션 산업 육성 협회, 기관은 아래와 같음

말레이시아	인도네시아
<ul style="list-style-type: none"> ·Creative Content Association Malaysia (CCAM) ·Creative Content Industry Guild(CCIG) ·The Post-Production,Animation and Creative Content Association of Malaysia (POSTAM) ·Persatuan Animasi Malaysia (Animation Society of Malaysia)(ANIMAS) ·Persatuan Penerbit Televisyen Malaysia(PTVM) 	<ul style="list-style-type: none"> ·Asosiasi Industry Animasi dan Kreatif Indonesia(AINAKI) ·Indonesian Animation Association ·Cimachi Creative Association(CCA)
필리핀	태국
<ul style="list-style-type: none"> ·Animation Council of the Philippines(ACPI) 	<ul style="list-style-type: none"> ·Digital Content Association Thai(DCAT) ·Thai Animation and Computer Graphics Association(TACGA)

○ 애니메이션 산업 발전을 위한 제언

- 생태계 구축: 탄탄한 민·관 협력 애니메이션 커뮤니티 구축
- 동남아시아 애니메이션 제작 위원회 결성 등 국가간 협업 네트워크 구축
- 첨단기술, 콘텐츠 시연이 이루어지는 동남아시아 애니메이션 페스티벌 개최 정례화
- 효율적인 IP 개발, 사업화를 위한 동남아시아 IP 가상자원센터 구축
- 새로운 유통채널 개척을 통해 협업, 사업화 확대
- “Patron.com” , “kickstarter.com” 처럼 크라우드펀딩, 인센티브 제공 등 문화콘텐츠 분야 지원 플랫폼 구축

- ASEAN Connectivity 2025(아세안 연계성 마스터플랜) 참여 및 프로젝트 수행
- 동남아 애니메이션에 담긴 문화와 유머코드를 국제 입맛에 맞게 현지화

4

출장 일정

□ 해외 현지 제작 기업 업무 점검

○ Studio M BABA (스튜디오 바바)

- 일시: 2018. 08. 27.(월)
- 주요 내용
 - 미팅: 김진철 감독, 이홍주 대표, 아핑 총괄
 - 현재 인력 50명으로 애니메이션 제작하며, 추후 10명 정도 충원 예정
 - 주력인력은 한국의 Studio W BABA에서 5개월~1년 정도 실무 노하우를 교육한 후 말레이시아에서 근무 형태.
 - MDEC의 초기 투자를 통해서 애니메이션 제작.
 - 말레이시아 현지에서 2018년 하반기 방영을 추진 중에 있음.
 - 애니메이션 공동제작 지원금으로 26편 제작 총 104편을 제작한 후 글로벌 유통 추진(손오공/초이락) 예정
 - 말레이시아 정부 기관에서 투자한 애니메이션 성과물이 좋고 현지 인력 충원 및 CG 기술 이전 등의 성과를 높이 평가 받고 있음.
 - 렌더러는 Mental ray를 사용하고 있으며, GPU 렌더팜은 많은 테스트를 거친 후 자체 구축하여 Red Shift 렌더러로 결과물을 제작함.

☞ 관련 사진

	
<p>Studio M. BABA Logo</p>	<p>사무실 1</p>
	
<p>사무실 2</p>	<p>미팅</p>

□ MOU협력 유관기관(MDEC) 관계자 미팅

- 일시: 2018. 08. 28.(화)
- 장소: MDEC 회의실
- 주요 내용
 - 미팅: 제주영상문화산업진흥원(박기석 팀장, 진유라 연구원), JTP (정재엽 팀장, 박영우 연구원), Studio W. BABA(김진철 감독, 이흥주 대표), MDEC(Hasnul Hadi, Januce Kim, Michell Sta, Norlina Nordin, Mohd Shaharimi Saliman)
 - 말레이시아 정부 정권의 교체로 인한 현재 내년 예산을 반영하기 위한 작업을 진행 중.
 - 10월 한-아세안 디지털 콘텐츠 콘퍼런스 2018 행사 방문 예정

- 11월 Asian animation summit 행사 방문 예정
- 10월~11월 행사에 맞춰 제주 방문 일정 포함 행사 참석 예정
- 제주영상문화산업진흥원과의 협력을 이어가고 싶어하며 MOU는 문제가 없으나 협력할 수 있는 실질적인 방안을 도출하고 싶어 함.
- 말레이시아가 아세안의 애니메이션 등 디지털 콘텐츠 메카로 자리 잡기 위한 해외 협력 관계가 중요하다고 보고 있음.
- 디지털 콘텐츠 공동제작을 할 수 있는 제주도 기업 간 매칭 부분이 중요하고 좋은 협력 관계를 가져가기를 원함.
- 해외 네트워크 교류 및 한/말 애니메이션 제작 기업들 연계를 위한 방안으로 말레이시아 기관을 비롯한 애니메이션, 게임 관련 기업 종사자들의 모임을 갖는 제주만의 해외 네트워킹 행사를 기획 및 추진 필요.
- 애니메이션 공동 프로젝트 발굴 및 인재 프로그램 연계방안은 MARA Corporation과의 네트워킹 필요.

☞ 관련 사진





미팅 1



미팅 2



MDEC과 단체사진(점심식사)



MDEC과 단체사진

○ Fly Studio (플라이 스튜디오)

- 일시: 2018. 08. 29.(수)
- 장소: Fly Studio 회의실
- 주요 내용
 - 미팅: 김진철 감독, 이홍주 대표, 멍 CEO
 - 애니메이션 공동제작 예산 계획 대비 진행을 차질 없이 진행되고 있음.
 - 유관기관 피나스(기업지원), MARA(인력양성), 영향력 강화 되고 있으며, 인력양성 교육을(VFX) 진행 중.
 - 인력 양성을 위한 Fly Studio대표가 기획서를 제안하여 MARA에 적극적인 지원을 받게 되는 과정이 인상적임.
 - MDEC의 집중은 애니메이션에서 게임쪽 방향으로 지원을 추진.

- 렌더팜은 클라우드 렌더팜을 이용하며, 기관에서 운영하는 렌더팜은 속도가 느려 사용하지 않음.
- 프로젝트별로 인력을 모집하고 프로젝트가 끝나면 해산하는 경우가 많음.
- 중국의 심천에 관련 업체를 통해서 VFX, CG관련 작업을 진행한 노하우가 많고 일본 관련 게임타이틀 영상도 많이 진행함.
- 현재 60명 정도 인원으로 프로젝트를 진행하고 있으며, 인력양성을 진행하여 우수 인력을 충원예정.
- 렌더러는 Vray 사용하며 GPU팜은 사용안하고 자체 26노드 렌더팜을 구축하여 렌더링 테스트를 많이 진행함.
- 그래픽 과련 모델러, 애니메이터를 지원하는 인력들이 많이 있음.
- CG 관련 교육 아카데미들도 현지에 있고 교육비가 비싸지만 많이 배우고 있으며, 교육 열의는 높은 편.

☞ 관련 사진



사무실 2	미팅
	
MARA 관계자와 인사 1	MARA 관계자와 인사 2

5 시사점

- 제주 문화콘텐츠 해외 진출을 위한 사전 준비 필요
 - 동남아시아 시장에 대한 사전 조사를 통해 콘텐츠의 시장성, 문화를 파악 후 진출 필요. 말레이시아의 경우 무슬림 국가이며 돼지고기를 금기시하는 만큼 애니메이션, 음식에 돼지가 포함되면 수출 불가 등 문화적 차이를 파악하고 현지화 하는 것도 필요
 - 해외 수출이 이루어지고 있는 문화콘텐츠 기업이 극히 일부이며 해외진출의 경우 특히 장기간이 소요되기 때문에 상담회, 전시회 참가 후 미팅 바이어에 대한 사후 마케팅(신용도 조사, 바이어 초청 등) 지원이 이루어질 수 있도록 이력 관리
- 말레이시아 MDEC을 활용한 해외협력 네트워크 구축 방안 모색
 - MDEC은 KOCCA와 같은 콘텐츠 산업 육성 정부기관으로 문체부, 과기부와의 긴밀한 협력관계를 맺으며 교류를 활발히 하고 있음. 특히 제주에 대한 관심이 많아 향후 MOU 체결 및 공동협력 사업 발굴 필요
 - 양국간 발굴 바이어를 상호 초청할 수 있도록 프로그램에 바이어 초청 지원을 추가함으로써 계약 성사 유도 필요. 말레이시아는

MDEC에서 추진하는 Kreatif 행사, 제주는 아시아CGI애니메이션 센터를 중심으로 비즈니스 교류회 개최

- 단순 상담에 그치지 않고 부스 운영 시 파일럿 영상 등을 상시 시연할 수 있도록 행사장 곳곳에 지속적 노출로 콘텐츠 인지도 증대

□ 시장조사를 통해 수집한 자료 분석 및 기업 지원

- 동남아시아 콘텐츠 시장, 인프라 동향 파악을 토대로 콘텐츠 기업 대상으로 동향 정보 제공
- 한국콘텐츠진흥원, KOTRA의 해외시장동향 자료를 지속적으로 수집하여 향후 해외진출을 희망하는 기업에게 가이드라인이 될 수 있도록 안내

※ 미팅 관계자 명함

 <p>Hi, I'm Hasnul. I'm championing Malaysia's digital economy.</p>	 <p>Hi, I'm Janice. I'm championing Malaysia's digital economy.</p>
<p>MDEC/Vice President/Hasnul Hadi Samsudin</p>	<p>MDEC/head, animation & new media/Janice Lim</p>
 <p>Hi, I'm Michelle. I'm championing Malaysia's digital economy.</p>	 <p>MDEC Driving Transformation</p> <p>Norlina Nordin (Bulma) Business Development Creative Content & Technologies</p> <p>Malaysia Digital Economy Corporation Sdn Bhd. 2360 Persiaran APEC, 63000 Cyberjaya, Selangor Darul Ehsan, Malaysia T : +603 8315 3000 M : +6012 357 2247 D : +603 8315 1835 F : +603 8315 3299 E : norlina.nordin@mdec.com.my Toll Free (Malaysia Only): 1-800-88-8338</p>
<p>MDEC/Head of Business Development/Michelle Sta Masria</p>	<p>MEDC/Business Development/Norline Nordin</p>



Hi, I'm Shah.
I'm championing
Malaysia's
digital economy.

MDEC/Portfolio Manager/Mohd Shaharimi Saliman



MARA CORPORATION

DR. SAKINA SOFIA BAHAROM
PhD (Information Systems), University of Salford, Manchester, UK
Master (Instructional Technology), University of Malaya
B.Ed (TESL) Hons, University of Malaya
Director
Investments (Education)

Level 22, Maju Tower
1001, Jalan Sultan Ismail
50250 Kuala Lumpur, Malaysia
T : +603 2602 2240
M : +6019 845 6123
F : +603 2602 2259
E : sakina@maracorporation.com.my

MARA/Director/DR.Sakina sofia Baharom



김진철 / Jack KIM / 金珍徽
Director

T. 82-2-332-9457 / F. 82-2-332-2457
M. 82-10-9354-9774
E. aeration@studiobaba.com

Studio W.BABA
2F, 16, Wausan-ro 3-gil, Mapo-gu, Seoul,
Republic of Korea, 04074

Studio G.BABA
1609, KDS life B/D, 268, Cheonbyeonjeon-ro, Seo-gu,
Gwangju, Korea, 61925

Studio M.BABA
K3-3A-05 UIC Business Park No.1, Jalan Pengaturcaraan
U151A Seksyen U11, 40150 Shah Alam, Selangor.

www.studiobaba.com

Studio M.BABA/Director/김진철



이홍주 / LEE Hong-Ju / 李洪周
CEO

T. 82-2-332-9457 / F. 82-2-332-2457
M. 82-10-6419-2269
E. lhj2269@studiobaba.com
lhj2269@hanmail.net

Studio W.BABA
2F, Daesong B/D, 82, World Cup buk-ro, Mapo-gu,
Seoul, Korea, 03978

Studio G.BABA
2307, KDS life B/D, 268, Cheonbyeonjeon-ro, Seo-gu,
Gwangju, Korea, 61925

Studio M.BABA
A-12-07 Plaza Taragon No.3, Jalan SS 6/6,
Kelana Jaya, 47301 Petaling Jaya, Selangor, Malaysia

www.studiobaba.com

Studio W. BABA/CEO/이홍주



flystudio
飞动画社

WEE MENG HEE 魏明輝 CEO
+6013.512.7771
meny@flystudio.my

F-2-2A, PAKSIAN CENTRE, JALAN PUU 1A/4,
ARA DARTAMAS, 47301 PETALING JAYA,
SELANGOR, MALAYSIA
WWW.FLYSTUDIO.MY

FlyStudio/CEO/맹



Dcom

CEO
Kate Kim 김윤경

82-1-7, Solaris Dutamas(Publika), No.1,
Jalan Dutamas 1, 50480, Kuala Lumpur, Malaysia

Mobile +6014 315 2542(MY) +82 10 5422 9347(KR)
Tel. +603 6206 4445 070 4048 4425
E-mail_kyk9347@naver.com

Difference Communication Co., Ltd

10Asia/CEO/김윤경

6

집행예산

여비총계 : 금3,896,150원

출장여비 (문화산업팀_박기석 팀장 / 4박 5일)

(단위: 원)

구분	금액(원)	산출기초
항 공 료	1,066,400	<ul style="list-style-type: none"> • 국내: 99,500원 • 국외: 966,900원
일 비	189,500	<ul style="list-style-type: none"> • 국내: 20,000원 • 국외: 169,500원
식 비	224,700	<ul style="list-style-type: none"> • 국내: 10,000원 • 국외: 214,700원
숙 박 비	539,120	<ul style="list-style-type: none"> • 국내: 60,000원 • 국외: 479,120원 <p>(※실비상한액: 106\$×1,130원×4일×1인=479,120원)</p>
합 계	2,019,720	

※ 제주문화콘텐츠진흥원/합리적조직운영/진흥원기본경비/진흥원일반경비/여비/국내여비

※ 제주문화콘텐츠진흥원/합리적조직운영/진흥원기본경비/진흥원일반경비/여비/해외여비

※ 원단위 절사

출장여비 (아시아CGI애니메이션센터_진유라 / 4박 5일)

(단위: 원)

구분	금액(원)	산출기초
항 공 료	1,050,800	<ul style="list-style-type: none"> • 국내: 85,500원 • 국외: 965,300원
일 비	166,900	<ul style="list-style-type: none"> • 국내: 20,000원 • 국외: 146,900원
식 비	191,930	<ul style="list-style-type: none"> • 국내: 10,000원 • 국외: 181,930원
숙 박 비	466,800	<ul style="list-style-type: none"> • 국내: 60,000원 • 국외: 406,800원
합 계	1,876,430	

※ 제주문화콘텐츠진흥원/영상문화산업을통한제주의미래가치확립/애니메이션제작지원/글로벌CGI공동제작프로젝트기술마케팅지원사업/여비

※ 원단위 절사