

<업무보고서 : 경기디지털아트하이브종합지원센터>

주요업무보고

I. 일반현황

DAH 설립배경 및 사업개요

☐ 배 경

- ▷ 경기도 문화산업육성 실행계획 용역결과(산업연구원)에 의하면 경기도가 타 시·도에 비해 비교우위에 있는 중점육성 대상 문화산업은 게임소프트웨어 산업, 애니메이션 산업, 전자출판 산업 등 3개업종이며 문화산업이 발전할 수 있는 기초적인 여건을 창출하는 것이 가장 시급한 과제임
- ▷ 문화산업 육성의 당위성은 정부의 육성방침, 국내외 여론 및 동향으로 입증되고 있음
- ▷ 현재까지 경기도 산업의 주종을 이루던 제조업이 지가상승 등의 이유로 타 지역으로 빠져나감에 따라 산업단지의 공동화 현상과 일자리 감소가 심각히 우려되며 고용창출을 위한 신산업의 필요성 대두

☐ 사 업 개 요

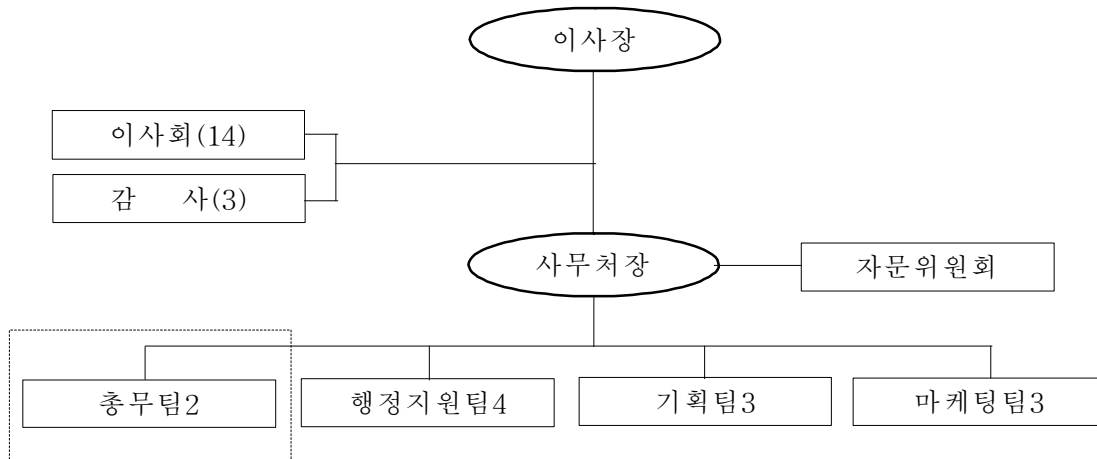
- ▶ 조성기간 : 2001. 1 ~ 2002. 12
- ▶ 위 치 : 부천시 원미구 상동 동양화재빌딩(3개층 1,347평)
- ▶ 총사업비 : 13,300백만원 (국비 3,000 도비 3,800 부천시 6,500)
 - ※ 건물 임대비용 30억원 부천시부담 포함
 - 2001년 (국비 2,000 도비 2,300 시비 5,000)
 - 2002년 (국비 1,000 도비 1,500 시비 1,500)
- ▶ 사업내용 : 첨단 디지털 문화산업 집적지 조성

연혁 · 기구 · 정원 · 예산규모

□ 연 혁

- 2000. 3. 2 『경기도 문화산업육성 세부추진계획』 수립
- 2000. 6. 9 대상지 부천시 확정(선정위원회)
- 2001. 3. 5 경기도조례제정 공포(조례 제3095호)
- 2001. 3. 27 건물임차계약 체결(동양화재 B/D 5~7층)
※ 건물임대(3개층/1,347평) : 임차료 30억원 부천시 부담
- 2001. 6. 1 재단법인설립추진팀 운영(4명)
- 2001. 8. 17 발기인총회 개최(도청 상황실)
- 2001. 8. 21 재단법인설립 허가(경기도2001-01-22)
- 2001. 8. 29 재단법인설립 등기(인천법원부천지원121122-0000973)
- 2001. 9. 27 초대이사회 개최(센터 사무실)
- 2001.11. 1 신규직원 채용(3명)

□ 기 구 : 1사무처 3팀



※ 총무팀은 도와 시에서 파견된 행정공무원으로 구성된 한시 조직(1년간)

☐ 정·현원

(정원/현원)

직 제 별	계	직 급 별					비 고
		1급	2 급	3 급	4급 이하	기능직	
합 계	11 8	1 1	3 3	3 2	3 1	1 1	
행정지원팀	5 4	1 1	1 1	1 1	1 0	1 1	· 사무처장
기 획 팀	3 3		1 1	1 1	1 1		
마케팅팀	3 1		1 1	1 0	1 0		

※ 근거 : 경기 DAH 정원 및 직제규정

☐ 예산규모 (2001년도)

(단위 : 천원)

구 분	예산과목	내 용	비 고
수 입		6,000,000	
	출연금	계 6,000,000	
		국비 2,000,000	문화관광부
		도비 2,000,000	경기도
		시비 2,000,000	부천시
지 출		2,807,481	
	재단운영비	계 316,331	
		인건비 89,249	
		일반운영비 202,082	
		고정자산 25,000	
	사업지원비	계 2,491,150	
		일반운영비 169,500	
		고정자산 2,321,650	
지출 외		3,192,519	
	출연금관리	3,000,000	
		자금조성 3,000,000	
	예비비	192,519	
		예비비 192,519	

※ 2002년 예산 확보예정 : 40억원(국비 10, 도비 15, 부천시 15)

DAH 주요기능 / 역할

타시도의 비교우위에 있는 경기도문화예술 인프라

Digital(첨단정보기술)

← 교류접목 →

Art(종합문화예술)

Hive(벌집)

(집적화)

무한경쟁시장을 선도하는 문화산업 인프라 구축

- 정보지원 : 첨단용장비실 구축운영, 뉴미디어연구소 등
- 인력양성 : 취업아카데미 운영 등
- 경영지원 : 전문투자조합운영, 경영교육지원 세미나 등
- 수출진흥 : 해외전시마케팅 지원투자상담회 등

DAH 추진전략

재단설립 지원사업선정
(2001)

- ▶ 입주업체 유치
- ▶ 수요자 중심의 공용장비 구축
- ▶ 웹사이트 구축
- ▶ 문화컨텐츠 아카데미 운영 준비
- ▶ 투자조합 결성

업체지원확대
수익사업 다각화
(2002-2003)

- ▶ 아카데미사업 시행
- ▶ 주변 지역으로 벤처타운 확대
- ▶ 투자조합 활성화
- ▶ 유망 프로젝트 활성화

팀별 주요업무기능

기 획 팀

애니메이션·게임·만화출판

- 디지털컨텐츠 진흥을 위한 정책개발
- 입주업체 유치 및 관리
- 우수 벤처기업에 대한 창업지원
- 문화산업 관련업체 육성 및 지원

마 케 팅 팀

마케팅(해외/수출지원)·홍보

- 신규사업 개발(제작-마케팅-판매
공동네트워크 조성)
- 해외 네트워크 구축
- 디지털컨텐츠관련 자금조성사업/조합기금 운영
- 아카데미 운영

행 정 지 원 팀

행정지원/기술(장비)지원·기타

- 제규정의 제정, 개정 및 법무에 관한 사항
- 이사회 운영
- 기금, 재산, 물품관리
- 공동장비실/정보자료실 등 운영 등

총 무 팀

회계/총무/예산·기타

- 예산편성, 집행, 결산
- 인사관리, 복무관리, 급여
- 도 및 시군간의 업무교류 지원 등

II. 2001년도 역점추진사항

우량 입주업체 유치

- 우수업체의 유치 및 집적화로 디지털 문화산업의 활성화 및 국가경쟁력 강화
- 지역 문화콘텐츠 산업의 경쟁력 강화 및 지역경제 활성화 도모

☐ 사업 개요

- 사업기간 : 2001. 9 ~ 2002. 2(5개월간)
- 사업비 : 25,000천원
- 사업내용 :
 - 유치업체 : 15개사 내외(애니메이션, 게임, 만화 및 문화콘텐츠 부문)
 - 입주시 주요혜택
 - 저렴한 임대조건, 고가장비 및 정보자료실 공동이용 환경조성
 - 우수 콘텐츠 사전제작 지원/해외전시회 참가지원 및 연수지원
 - 전문투자조합 운영/취업아카데미 및 멀티미디어 운영 등

☐ 주요 추진상황 및 계획

- 2001. 06. 입주업체 유치계획 수립
- 2001. 07~08. 입주업체 1차 시장조사 및 유치활동 전개
- 2001. 09. 전문조사기관(한국갤럽)의 2차 시장조사를 통한 우량기업 발굴
 - 자체활동을 통한 우량기업 발굴 병행
- 2001. 12~2002. 01. 입주업체 심사 및 발표 (소위원회 구성)
 - 심사 방법 : 전문분야(경영성, 기술성, 사업성)별
심사와 서류심사 및 면접을 통한 종합 평가
- 2002. 01~02. 입주업체 계약 및 입주완료

☐ 기대 효과

- 국제적 경쟁력을 가진 디지털문화산업의 핵심성장 기반 조성 구축
- 철저한 입주업체 지원관리로 고부가가치 생산능력 제고

공용장비유입 및 구축

- 실수요자 중심의 문화컨텐츠 창작에 필요한 첨단장비의 지원으로 우수 문화컨텐츠 제작촉진
- 활용성과 호환성이 좋은 디지털 기자재 운영

☐ 사 업 개 요

- 사업기간 : 2001년 9월 ~ 2002년 3월(6개월간)
- 사 업 비 : 2,000,000천원
- 사업내용
 - 공용장비 수요예측 장비조사(한국갤럽) 실시
 - 장비도입소위원회 구성
 - 장비도입 및 운영

☐ 주 요 추진상황 및 계획

- 2001. 06~09. 잠재 입주업체대상 필요 공용장비 조사
- 2001. 10. 수요예측 장비조사 실시(한국갤럽)
- 2001. 11. 장비도입 계획수립 및 소위원회 개최(1차)
- 2001. 12. 장비도입 소위원회 개최(2차) - 공용장비 모델선정
- 2001. 12. 입찰공고, 장비업체 심사 및 선정
- 2002. 01. 장비도입 계약체결 및 구매의뢰
- 2002. 02. 장비도입 및 시험운영

☐ 기 대 효 과

- 첨단장비구축 지원을 통한 우수 국산 멀티미디어 컨텐츠개발 및 수출증대
- 수요자중심의 공용장비실 구축으로 장비활용 극대화

Web-site 구축

- 기존 유사기관과 차별화하고 인지도 및 선호도 제고를 위한 양질의 콘텐츠 확보
- DAH 웹사이트의 회원에게 특화된 정보 제공

☐ 사업 개요

- 사업기간 : 2001. 10 ~ 2002. 2 (향후 업그레이드 감안)
- 예산액 : 150,000천원
- 사업내용
 - 게임, 애니메이션 시나리오 공모전
 - 콘텐츠 기획사와 제작사와의 연결고리 역할
 - ※ 콘텐츠 기반의 기업간 전자상거래 활성화
 - 해외 배급사의 신인도 검증
 - 문화산업계 일반 정보 및 부문별 상세정보를 다국어로 제공

☐ 주요 추진상황 및 계획

- 2001. 08. 유사기관 웹사이트 벤치마킹
- 2001. 09. 기본사업계획 수립
- 2001. 11. 웹사이트 구축 소위원회 개최
- 2001. 12. 입찰공고 및 제안서 접수
- 2002. 01. 심사 및 업체선정
- 2002. 01. 계약체결

☐ 기대 효과

- 생생한 정보를 제공함으로써 높은 이용률 기대
- 다양한 회원사의 네트워크 형성

취업아카데미 운영

- 효율적인 프로그램을 개발하여 국내 애니메이션산업의 발전과 재도약 모색
- 산·학·관 연계 시스템의 실무중심 교육으로 애니메이션 전문인 양성

☐ 사업 개요

- 사업기간 : 2001. 11 ~ 2002년 상반기
 - 예산액 : 700,000천원(2002년 사업)
 - 사업내용
 - 3D 애니메이션 고급과정 및 발전과정 교육
 - 실제 동영상 제작과정 이수
 - 제작현장과 밀접한 강의를 되도록 현실감 있는 교육에 주력
- ※ 교육과정 수료 후 센터 입주업체에 취업알선

☐ 주요 추진상황 및 계획

- 2001. 07~10. 아카데미 운영 자료수집 및 기획
- 2001. 11. 아카데미 설립 소위원회 개최
- 2001. 12. 문화컨텐츠 아카데미 운영계획 확정
- 2002. 01. 제안서 평가를 바탕으로 외부용역업체 선정
- 2002. 02. 장비도입 및 설치
- 2002. 상반기 아카데미 개원예정

☐ 기대 효과

- 현장감 있는 실무교육으로 수료 후 취업현장 즉시 투입가능
- 디지털문화산업 전문인력 양성으로 국가경쟁력 제고