



별첨 1
2016. 12. 21.(수) 16:00
2016년도 제 5차 이사회

2017년 주요 업무계획

[재]한국만화영상진흥원



목 차



I. 비전 및 추진방향	5
II. 예산현황	6
III. 2016 주요 성과	7
IV. 2017년 주요사업	10
V. 2017년 세부 사업계획	14
1. 웹툰의 글로벌 시장진출을 통한 일자리 창출 사업	16
2. 한국만화 글로벌 진출 지원	20
3. 글로벌 웹툰 기획콘텐츠 제작지원(추경)	24
4. 제20회 부천국제만화축제 개최	26
5. 만화웹툰 코스프레대회 개최	28
6. 문화콘텐츠 전문 투자조합	29
7. 창조인재양성 및 만화 스타트업 육성	31
8. 디지털 만화 유통 활성화	34
9. 웹툰 창작 체험관 조성 및 운영	39
10. 다양성 만화 육성 지원	41
11. 만화웹툰원작 영상 제작지원	44
12. 만화애니 콘텐츠 지원	45
13. 우수 만화콘텐츠 발굴	48
14. 만화규장각 사업	51
15. 한국만화박물관 운영	55
16. 공감만화도시 브랜드화	59
17. 부천만화영상클러스터 활성화	64
18. 안전하고 쾌적한 시설환경 조성	66
19. 경기도 만화웹툰산업 청년 스타트업 육성	68
20. 인력 및 조직운영	71
21. 만화정책 미래지도 제시	73
22. 성과지향 홍보강화	75

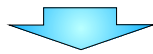
I. 비전 및 추진방향

비 전

『한국만화콘텐츠 산업의 중심기지』
“세계속의 한국만화 가치실현”

행 환 정 경

- IT/CT 기술 발전에 따른 문화기술 융복합 콘텐츠 시장 확대
- 세계 디지털만화 시장 급성장에 따른 웹툰의 시장주도권 확보
- ‘만화수도 부천’ 콘텐츠시설 인프라 확충에 따른 관련산업 고도화



중 점 추진방향

〔7대 목표〕

- ① 디지털 만화생태계 지속성장 견인
- ② 글로벌 웹툰 시장 선도 및 만화국제교류 확대
- ③ 융합형 미래 만화창의인재 양성
- ④ 생활 속 만화문화 향유기반 확대
- ⑤ 만화영상산업클러스터 고도화
- ⑥ 만화수도 부천 도시브랜드 확대
- ⑦ 혁신경영 및 책임조직 강화

〔10대 추진과제〕

- ① 비활성 장르 등 지원 다양화 및 체계화
- ② 만화 핵심인재 양성 확대
- ③ 미래 웹툰 플레이어 발굴 및 올해의 만화 No. 1 선정
- ④ 글로벌 웹툰의 전략적 진출 및 국제교류 체계화
- ⑤ 제20회 부천국제만화축제의 성공적 개최
- ⑥ 만화박물관 콘텐츠 강화 및 관람객 확대
- ⑦ 만화자료 수집,관리 체계화 및 만화지식정보 생산/서비스 고도화
- ⑧ 부천만화영상산업클러스터 신성장 모멘텀 마련
- ⑨ 시민체감형 ‘만화수도 부천’ 조성
- ⑩ 혁신경영 및 만화산업 미래지도 제시

II. 예산현황

1 총괄

(단위 : 억원, %)

구분	합계 (100%)	출연금 (38.6%)	보조금				외부 수입 (5.5%)	자체 수입 (11.4%)	양여금 (0.6%)	증감액	증감률 (%)
			소계 (43.9%)	국비 (28.3%)	도비 (0.0%)	사비 (15.6%)					
2017년	124.1	47.9	54.5	35.1	0.0	19.4	6.8	14.1	0.8	△89.3	△41.8
2016년	213.3	118.4	75.4	45.2	2.0	28.2	2.8	13.3	3.4		

2 2017년 사업별 예산구성(안)

(단위 : 억원)

추진방향	사업명	2017년	2016년	비교 증감	비중
	합 계	124.1	213.3	△89.2	100%
웹툰글로벌 산업화 교두보구축	소 계	18.5	105.1	△86.6	15%
	웹툰의글로벌시장진출을통한일자리창출	5.0	15.0	△10.0	
	한국만화글로벌진출지원	5.2	5.2	0.0	
	글로벌웹툰기획콘텐츠제작지원	0.0	9.0	△9.0	
	제20회부천국제만화축제	6.3	5.9	0.4	
	만화웹툰코스프레대회	2.0	0.0	2.0	
	문화콘텐츠전문투자조합	0.0	70.0	△70.0	
인재양성 및 유통활성화	소 계	24.0	24.0	0.0	19%
	창조인재양성및만화스타트업육성	6.0	6.0	0.0	
	디지털만화유통활성화	8.0	8.0	0.0	
	웹툰창작체험관조성및운영	10.0	10.0	0.0	
만화생태계 다양성확대	소 계	12.4	14.4	△2.0	10%
	다양성만화육성지원	5.0	5.0	0.0	
	만화웹툰원작영상제작지원	2.1	2.0	0.1	
	만화·애니콘텐츠지원	3.7	4.7	△1.0	
	우수만화콘텐츠발굴	1.6	1.6	0.0	
	공공및홍보만화제작지원	0.0	1.1	△1.1	
즐기는만화 문화확산	소 계	14.9	16.1	△1.2	12%
	만화규장각사업	8.0	8.3	△0.3	
	한국만화박물관운영	6.9	7.8	△0.9	
만화도시부천 브랜드구축	소 계	23.7	23.7	0.0	19%
	공감만화도시브랜드화	0.7	0.6	0.1	
	지역활성화거점공간운영	1.7	1.0	0.7	
	문화공간조성및클러스터작가육성	21.3	22.1	△0.8	
만화조직 활성화	소 계	30.6	30.0	0.6	25%
	인력 및 조직운영	29.6	28.3	1.3	
	정책 및 홍보역량 강화	1.0	1.7	△0.7	

Ⅲ. 2016 주요성과 [2016. 10. 31. 기준]

구분	단위사업	세부사업	주요 실적
웹툰 글로벌 산업화 교두보 구축	웹툰의 글로벌시장 진출을 통한 일자리 창출		· 일자리 창출 : 823명 · 소득증대 : 156억원 · 한중합작 글로벌 아카데미 추진을 위한 MOU 체결(2건) · 글로벌 기획콘텐츠 개발지원사업 16개 작품 지원 · 해외합작 콘텐츠 개발지원사업 26개 작품 지원 · 글로벌 웹툰뱅크 시스템 구축 및 웹툰 콘텐츠 재제작 · 글로벌 헬프데스크 운영 · 한중만화영상체험관 개관 및 한중문화콘텐츠창의포럼 개최 · 해외 유관기관 업무협약 체결 : 15건 · 해외마켓 참가 및 산업교류
	한국만화 글로벌 진출 지원	한국만화 국제 교류	· 수출번역 지원사업 20개 작품 선정 및 지원 · 한국국제만화마켓(KICOM) 개최(9개국 35개사 50명 참가 및 계약액 100억원) · 글로벌 만화도시 컨퍼런스 개최(7개국 10명 참가) · BICOF 주제전 <만화의 미래, 2030년의 만화> 개최 *한불상호교류의 해 공식 사업 인증
		국제만화컨퍼런스 (KOCOA) 개최	· 미국, 프랑스, 일본, 한국 참여 국제만화심포지움 개최 · 10개 주제, 1,009명 참여
		국제만화가대회(ICC) 사무국 운영	· 국제만화가대회 사전상임위원회의 개최(2회) · 국제만화가대회 홈페이지 및 SNS 운영/ 뉴스레터 발송(2회)
	제19회 부천국제만화축제		· 총 106,217명 관람, 8,117만원 수입 · 코스튬 플레이어 연인원 5,233명 참여
웹툰 창작 및 유통 활성화	창조인재 양성 및 만화 스타트업 육성	현장형 만화창의인재 양성 사업	· 멘토 및 멘티선발 : 각 40팀 (80명) - 만화가 및 예비만화지망생 매칭 선발 : 33개팀 - 만화콘텐츠기업 및 예비기획자 매칭 선발 : 7개팀
		만화 스타트업 육성	· 만화원작 기반 파생콘텐츠 개발 기업 육성 : 5개팀 · 만화관련 상품개발 5개 결과물 도출
	디지털 만화 유통 활성화	웹툰아카이브 구축	· 웹툰 아카이브, 도서 관리시스템 통합 구축 · 웹툰 원문 DB 구축 기반 마련
		디지털만화 창작아카데미 운영	· 웹툰연출기획 등 총 7개분야 14강좌 39회 1210명 교육
		디지털만화 저작권 보호 캠페인 및 연구	· 저작권보호 캠페인 운영(사인회 6회/600명, 토크콘서트 1회/60명, 홍보 부스 및 이벤트 행사 운영 5일/4,000명) · 만화가 창작환경 연구를 위한 만화창작인력실태조사 1건 진행
		전국대학생 디지털만화 창작 경연대회	· 신인작가 190여명 작품발표 및 3인 정식 작가 데뷔 기회 제공
		만화원작활성화 공모전	· 신인 작가 우수 작품 20여종 발굴
	웹툰창작 체험관 조성 및 운영		· 거점형 및 지역형 체험관 30개소 조성 · 교육콘텐츠(교재, 교안, 강의계획서) 3종 개발

구분	단위사업	세부사업	주요 실적
만화 생태계 다양성 확대	다양성 만화 육성지원	어린이만화 활성화 지원	· 다양성 ‘어린이 만화’ 15종 발굴 · 2015년 결과물 20종 전국 어린이 도서관 및 초등학교 800곳 배포
		세계어린이만화가대회	· 국내/외 어린이 만화 413작품 접수 · 어린이 만화가 40명 발굴 및 만화캠프를 통한 교육, 본선경연
		공공브랜드 만화창작 지원	· 한국 고유의 소재를 주제로 한 3작품 창작 지원 *지정소재 : 한국의 정신문화 유산, 동계올림픽, 한국 관광의 해 · 2015년 결과물 스페인 일본 등 해외 유관기관 33개국 69개소 배포
	만화애니 개발지원	만화원작 기반의 콘텐츠 제작지원	· 만화 원작 애니메이션 제작 지원 : 3개 기업(3종)
		경기 만화애니 콘텐츠마켓 운영	· 참가기업 매출액 6,300만원 · 58개 부스 운영 (27개 기업, 4개 기관 및 단체, 10개 작가(팀), 7개교, 10개 아마추어 작가(팀))
	우수 만화 콘텐츠 발굴	2016 오늘의 우리만화 선정	· 문정후, 류기운 작가 ‘고수’ 등 4작품 선정
		제14회대한민국창작만화공모전	· 이한솔 작가 ‘스마일맨’ (대상) 등 7개 작품 선정 및 전시
		제13회 부천만화대상	· 마일로 작가 ‘여탕보고서’ (대상) 등 4개 부문 3개 작품 선정
		제17회 전국학생만화공모전	· 심지우(대상) 등 55명 선정
	공공 및 홍보만화 제작 지원		· 평창동계올림픽 관련 브랜드 웹툰 제작지원 : 2개팀 선정
즐기는 만화 문화 확산	만화 규장각 사업	도서관 만화자료 수집 및 운영	· 만화자료 4,259건(누계 270,735건) 수집 및 DB 구축 · 이달의 추천만화(9회 50권) 선정 및 정보 제공
		박물관 만화자료 수집 및 운영	· 고만화자료 793건(누적 19,610건) 수집 및 DB구축 · 한국만화결작선 2종 발간, 구술채록 2식 등 연구 운영
		만화 전문정보 구축 및 운영	· 학술 및 DB 구축을 위한 16,542건(누적 266,654건)의 만화전문 정보 구축 · 만화포럼 운영 총 6회
		만화기획전시	· 기획전시 4회/ 특별전시 3회/ 작가지원전시 4회/ 순회전시 2회/ 기타 전시 1회
		박물관교육프로그램운영	· 박물관 교육프로그램 6개 교육
		행복한 만화나눔	· 찾아가는 만화박물관 4회, 문화소외계층 초청 행사 8회 (2,710명), 만화도서 기증 11회(2,102권)

구분	단위사업	세부사업	주요 실적
즐거는 만화 문화 확산	한국만화 박물관 운영	만족도 제고를 위한 편의시설 및 서비스확대	· 193,964명 관람, 5억 8,323만원 운영수입 실적
		관람객 유치 및 홍보 마케팅 강화	· ‘문화가 있는 날’ 사업참여(수혜자 : 3,060명) · 어린이날 등 이벤트 총 4회 운영 · 제휴 할인 마케팅 12건, 소셜 티켓 할인판매 : 2,157건
		부천시민과 함께하는 카툰공감100 운영	· 부천시민이라면 누릴 수 있는 문화콘텐츠 무상교육기회제공 · 총 9개 교육프로그램, 226명 교육
		애니메이션 및 복합 문화 상영관 운영	· 시민대상 무료시사회 9건 유치 · 만화영화상영관 기획상영회 3회 개최
		만화등록문화재영인본 제작사업	· <토끼와 원숭이>, <엄마찾아 삼만리> 영어 영인본 400부 제작 및 배포 · <코주부 삼국지> 영인본 400부 제작 및 배포
만화 도시 부천 브랜드 구축	만화도시 브랜드화	만화도시 브랜드화	· 만화도시 조성을 위한 공공용 캐릭터 협약 : 18개 콘텐츠 · 부천만화전도 개발 및 상품 제작 : 부천시 전경 및 문화거점 (4점) 작품 개발 및 탁자형 아크릴 액자 제작 · 도시 유희공간을 활용한 도시만화갤러리 조성 : 2개소 (부천시청역, 송내역 화장실) · 초등학교 6학년 만화교실 운영 및 공공공간 전시 (25개교 2,820명) · 부천시 주요 만화이미지 사업 협력 지원 : 14건 · 심곡복개천 만화타일 작품 지원 : 역대 축제포스터 및 입주작가 작품 (230점) · 만화이벤트 ‘만깅’ 개최 및 시민대상 캐리커처 행사 지원 · 만화조형물 거리 숲속만화로 조성 : 국내 유명캐릭터 22점
		만화애니 활용 도시활성화	· 공공시설 내 만화카페 조성 : 8개소 · 지역 특화 콘텐츠 ‘진조크루’ 스토리를 활용한 웹툰제작 : 12화 · 공공홍보만화 제작 지원 : 16건 · 만화아트마켓 ‘별빛마루 플리마켓’ 운영 : 16회 · 공동주택 외벽을 활용한 대형 아파트만화벽화 조성 : 6개소
		상동역 상상정거장 운영	· 총 방문고객 : 124,369명 (2012. 11. 개장이후 ~ 2016. 10. 31.) · 총 연계할인 방문객 : 3,800명 (동일기간)
	문화공간조성 및 클러스터 작가 육성		· 총 821명 만화영상산업 종사자 집적효과 (직접 444명, 간접 377명) · 입주자 중 40%가 부천지역 거주, 창작인력의 부천시 유입 효과 · 장르융합 비즈니스 개발을 위한 게임IT 클러스터와 교류회 (2회, 총160명)

IV. 2017년 주요사업

1 디지털 만화생태계 지속성장 견인

① 웹툰 아카이브 사업

- 웹툰 원문DB 구축, 신규 웹툰 정보 구축 및 서비스, 웹툰 원문 열람서비스 등

② 비활성 장르 등 지원 다양화

- 어린이만화 활성화 지원 사업(15개), 세계어린이만화가대회 개최, 공공브랜드 만화 창작 지원사업, 만화웹툰원작 영상 제작 지원, 경기 만화애니 콘텐츠마켓 운영

③ 한·중 문화콘텐츠 펀드 조성 및 운용(70억원)

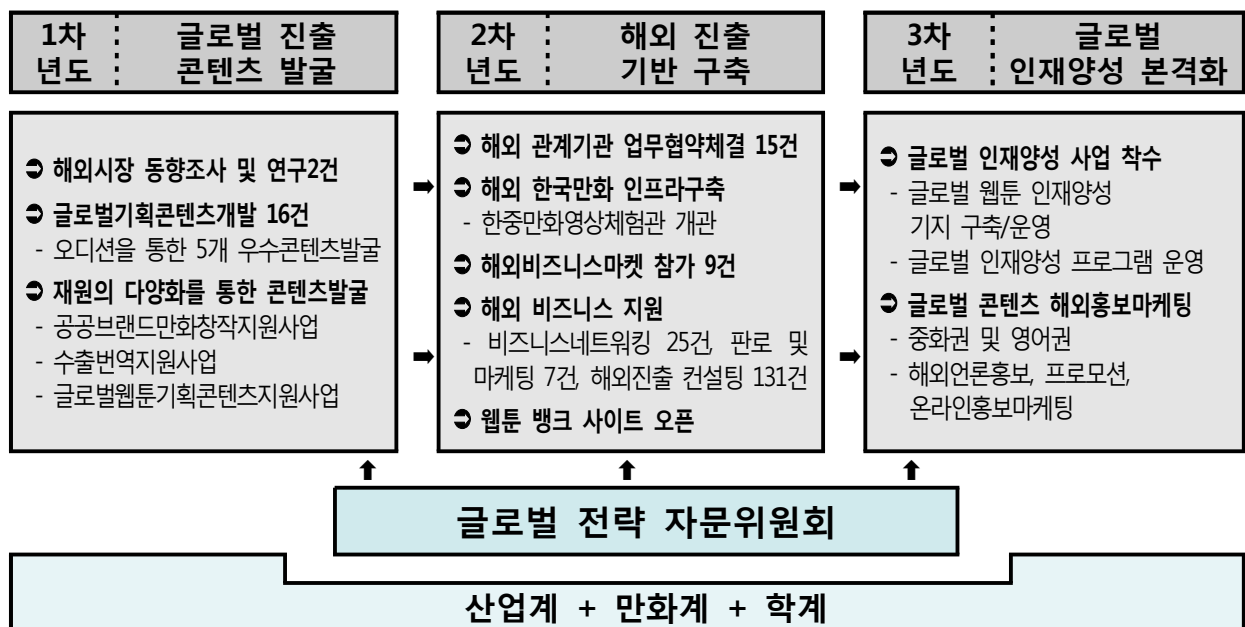
- 한·중 문화콘텐츠 펀드*를 통한 다양한 문화콘텐츠분야 투자조합(50억원)
* 한·중 문화콘텐츠 펀드 : (만화진흥원 50억원, 모태펀드(정부)200억원, 중국/민간 250억원)
- 만화문화 콘텐츠 프로젝트 투자를 통한 부천관내 문화산업 활성화 투자조합(20억원)

④ 디지털만화콘텐츠 연구 및 활성화

- 저작권 보호를 위한 법제도 개선 연구, 우수 만화콘텐츠 피칭 등

2 글로벌 웹툰 시장 선도 및 만화국제교류 확대

① 글로벌 웹툰 시장 진출을 통한 일자리창출사업(2015~2017) 3차년도 사업 추진



② 글로벌 웹툰 시장 전략적 진출 지원 및 글로벌 웹툰 플레이어 양성

- ‘글로벌 웹툰 아카데미’ 구축 인재양성 프로그램 운영, ‘웹툰뱅크’ 구축/운영, 수출작품 번역지원, 해외수출 매니지먼트(해외시장 연구, 해외진출 자문 등) 지원, 글로벌 웹툰 기획콘텐츠 제작지원(추경)

③ 한국만화 국제교류 및 협력 강화

- 한국국제만화마켓(KICOM) 개최, 글로벌 만화도시 네트워크 회의 및 글로벌 컨퍼런스 개최, 2018 앙굴렘국제만화축제 참가, 중국 국제만화가대회 개최 지원 및 사무국 운영

③ 융합형 미래 만화창의인재 양성

① 만화 핵심인재 양성 및 발굴

- (디지털만화 창작 아카데미) 교육대상 확대, 프로젝트형 교육진행 및 플랫폼 공모전 연계, 아카데미 정규/마스터 과정 교재개발, 아카데미 강사워크숍 개최
- (현장형 만화창의인재 양성) 웹툰 플랫폼사(4개사)와 예비만화창작자(40명)간 연계 코칭을 통한 연재작품 창작

② 웹툰창작인력 저변확대 및 웹툰창작체험관 운영 내실화

- 기 체험관 교육프로그램 개발 및 보급/운영(거점형 11개소, 지역형 19개소), 신규 지역형 체험관 조성(3개소)

③ 미래 웹툰 플레이어 양성 및 올해의 만화 NO. 1 선정

- (NAVER 대학만화 최강자전) 전국 대학생/만화관련학과 교수(강사) 대상 웹툰 우수작 선정 경연대회
- (DAUM 온라인 만화대전) 2차 콘텐츠 활용가능 만화원작 활성화 공모전
- 2017 오늘의 우리만화 및 부천만화대상 선정
- 대한민국창작만화공모전 및 전국학생만화공모전 개최
- 만화X스타트업 예비 창업자/초기창업자 대상 만화연계 콘텐츠 제작·유통 지원(5개팀)

④ 생활 속 만화문화 향유기반 확대

① 한국만화박물관 콘텐츠 강화 및 관람객 확대

- (콘텐츠강화) 박물관 전시환경 분석 및 개선안 연구, 상설전시 개편(상설전시 교체 및 전시환경개선, 웹툰ZONE 전시 콘텐츠 보강(웹툰라이브러리)), 만화기획전시 개최(4회), 교육프로그램 운영 등
- (관람객 확대 및 만족도 개선) 단체관람객 유치 확대 등 상품다양화, 복합문화상영관 확대 운영, 관람객 편의시설 증설, 우수전시/교육 프로그램 운영, 시즌별 이벤트 등 개최

② 체계적 만화자료(DB) 구축 및 서비스를 통한 만화문화자산 가치 제고

- (만화자료 수집 및 운영) 도서관 신간만화자료 수집, 도서관 열람서비스, 이달의 추천만화 운영, 박물관 자료 수집, 등록, 보존, 박물관 만화자료 활용연구, 고전명작만화 복간, 박물관만화자료 서비스 관리 체계화
- (만화전문정보 구축 및 운영) 만화지식정보DB 구축, 웹진 편집위원회 운영, 만화전문정보DB 구축, 디지털만화연감 제작 및 배포, 만화규장각 지식총서 출간, 만화포럼 운영, 만화규장각 신인평론상 신설
- (행복한 만화나눔) 찾아가는 만화박물관 운영, 문화소외계층 초청 프로그램 운영

③ 제20회 부천국제만화축제의 성공적 개최

- (추진방향)
 - ▶ 20주년에 걸 맞는 규모와 글로벌 프로그램 구성 ▶ 웹툰 콘텐츠 활용 확대 및 만화콘

- 텐츠마켓 기능 확대 ▶ 시민참여 축제화, BIFAN 등 연계를 통한 효과 확대 등
- (특화콘텐츠 강화) 국내 최초 국제코스프레대회 개최, 한국국제만화마켓(KICOM)을 통한 비즈니스 기능 강화
- (지역연계 프로그램) 만화와 로봇 연계 교육 프로그램 개발, 시민 아이디어 공모를 통한 축제 프로그램 구성, 사전·사후 BICOF 운영

④ 만화웹툰 코스프레대회 개최

- (도시브랜드 구축) 부천국제만화축제와 연계한 지역 코스프레 특화
- (다양한 특화 프로그램) 시민, 마니아 대상 다양한 체험·이벤트·교류 프로그램 운영

5 만화영상산업클러스터 고도화

① 부천만화영상클러스터 新성장 모멘텀 마련

- 웹툰융합창조센터 건립 추진, 부천 만화영상융합특구 지정 추진

② 합리적 클러스터 지원체계 마련 및 기반시설의 안정적 운영

- 입주 평가제도 개선, 입주혜택 개발, 기본 홍보체계 구축
- 체계적 시설물 운영관리 및 재정건전성 확보

③ 부천형 만화콘텐츠 스타트업 인큐베이팅

- 만화콘텐츠 스타트업 육성 공간 조성 및 지원제도 개발, 운영

④ 경기도 만화웹툰산업 청년 스타트업 육성

- 창업 및 협업 비즈니스 공간·시설구축 및 아이디어 사업화지원 프로그램 운영

6 만화수도 부천 도시브랜드 확대

① 만화도시 홍보를 위한 마케팅

- SNS용 만화이모티콘 개발 및 지원(무료배포용)
- 문화상품 개발 및 관광형 만화지도 제작
- 공공용 협약캐릭터 플랫폼 확대(2017. 상반기 확대)

② 만화이미지 거점 공간 조성

- 공공시설 만화디자인 지원 및 아파트 만화벽화 조성
- 진흥원 내·외부 환경개선

③ 시민체감형 만화도시 구현

- 전통시장 홍보 웹툰 제작 및 만화아트마켓, 만화이벤트(만깃) 운영
- 시민대상 캐리커처, 찾아가는 어울림 만화교실, 초등학교 6학년 만화교실 운영
- 육아 만화가이드북 및 정책 공공홍보만화 제작

7 성과지향 조직정비 및 만화정책 미래지도 제시

① (신뢰 경영) 성과지향 혁신경영

- 성과관리 평가제 실시, 우수 전문 인력 확충, 가족친화 기업경영 및 조직문화 활성화(가족 캐리커처 제작, 아기환영정책(생애 첫 만화책 제작, 임산부 근무환경 개선) 등), 사내 동호회 지원, 생애주기 맞춤 종합검진 실시, 우수부서/직원 포상 등

② (혁신 만화정책 및 홍보) 만화산업 미래지도 제시 및 홍보채널다각화

- 2020 만화영상산업전략 연구, 만화진흥에 관한 법률 개정 연구 및 토론회 개최
- 만화수도 부천 정책/현황 과제 발굴
- 재원다각화 및 예산관리체계 정립
- 홍보채널 다각화를 통한 성과지향 홍보 추진

□ 부서별 주요업무내용

부 서 명		주 요 업 무 내 용
만화진흥본부	산업진흥팀	진흥원 국내 지원사업 및 교육사업 추진, 투자조합 운영 및 관리 등
	박물관운영팀	박물관 운영, 청소년 교육, 기획 및 상설전시, 상영관 대관 및 운영 등
	문화진흥팀	도서관 운영, 국내외 만화자료 수집 및 관리, 만화전문정보 구축 등
	글로벌사업팀	글로벌 사업 추진 및 국제교류 네트워크 운영관리, ICC 사무국 운영
축제사무국		부천국제만화축제 개최 종합계획의 수립 및 시행
경영본부	정책기획팀	예산 및 사업관리, 중장기계획수립, 대외협력, 언론홍보, 이사회 운영 등
	경영지원팀	인사, 계약, 급여, 교육, 복지, 노무 등
	기반조성팀	클러스터 운영 및 관리, 입주기업/작가 유치 및 관리, 대관, 총무 등
	만화도시TF팀	만화도시 이미지 및 거점공간 조성사업 추진, 만화교육운영 등

V. 2017년 세부 사업계획

1. 웹툰의 글로벌 시장진출을 통한 일자리 창출 사업

- ◇ 해외 시장 진출을 위한 전문가 양성, 기획 제작, 합작, 웹툰뱅크 구축, 마케팅을 통한 글로벌 디지털 만화 시장의 선도적 역할 수행
- ◇ 웹툰의 글로벌 시장 진출 교두보 마련 및 웹툰 생태계 활성화를 통한 고용 창출

□ 사업개요

- 사업기간 : 2015. ~ 2017.
- 사업대상 : 경기도 소재 만화가, 만화콘텐츠 관련 기업 등
- 사업내용
 - 글로벌 웹툰 아카데미 운영
 - 글로벌 기획 콘텐츠 개발 지원
 - 해외 합작 콘텐츠 제작 지원
 - 글로벌 웹툰뱅크 구축 운영 및 번역 지원 (2억 5,460만원_시비)
 - 해외 수출 매니지먼트 지원 (2억 4,540만원_시비)
- 사업비 : 5억 원 (시비)
 - ※ 총사업비 53억 원(2015년 도비 33억 원, 2016년 시비 15억원, 2017년 시비 5억 원)

□ 추진현황

- ◎ 글로벌 기획 콘텐츠 개발 지원
 - 글로벌 웹툰 기획콘텐츠 개발(총 16종)
 - 최종 우수작 오디션 선정(총 5종 지원)
- ◎ 해외 합작 콘텐츠 제작 지원
 - 글로벌 웹툰 및 웹툰 연계 콘텐츠 지원작품 선정(총 27종)
- ◎ 글로벌 웹툰뱅크 구축 운영 및 번역 지원
 - 웹툰뱅크 시스템 구축
 - 웹툰 콘텐츠 번역 및 재제작
- ◎ 해외 수출 매니지먼트 지원
 - 해외시장 연구 용역 (2건)
 - 해외진출 자문서비스「글로벌 헬프데스크」운영(131건 진행)
 - 한국만화 글로벌 진출사업 전략위원회 구성 및 개최(3회)
 - 한중만화영상체험관 설립(중국 엔타이시)
 - 유관기관 업무협약 체결 : 프랑스 CIBDI 등 총 15건
 - 해외마켓 참가 : 중국, 프랑스 등 총 9회

□ 사업내용

◎ 글로벌 웹툰 아카데미 운영

- 사업목표 : 창작·번역·기획가 등 해외시장 창출형 인재양성 및 만화창작 플랫폼 구축
- 사업대상 : 기성작가, 예비 창작자, 번역 관련 종사자
- 사업내용
 - 글로벌 웹툰 인재양성기지 구축/운영
 - 국내 1개소, 국외 1개소
 - 국내외 강사 일자리 창출 및 수강생 배출을 통한 해외진출 인프라 구축
 - 전후 수요자 조사 및 연구에 따라 수요에 맞는 인력 및 프로그램 운영 가능한 온오프라인 시스템 구축
 - 유료화운영방안 마련을 통한 지속 및 독립적 운영
 - 글로벌 웹툰 인재양성 프로그램 운영
 - 글로벌 작가 양성 프로그램 [글로벌 플랫폼 연재/데뷔]
 - 글로벌 CEO 양성 프로그램
 - 글로벌 인재 멘토링 프로그램

◎ 글로벌 웹툰뱅크 구축 운영 및 번역 지원

- 사업목표 : 수출용 국내 웹툰 데이터베이스 구축에 따른 해외 시장 진출 활성화
- 사업대상
 - 해외 수출을 계획하고 있는 만화 관련 기업(법인/개인)
 - 출판사, 에이전시, 1인 기업 등 한국만화수출을 계획하는 사업자
- 사업내용
 - 국내 웹툰 데이터베이스 구축을 위한 자료 수집 및 초록 번역
 - 웹툰 소개를 위한 다국어 웹사이트 개발 및 운영
 - 국내 만화 콘텐츠 기업, 해외 바이어, 작가를 이어주는 통로 역할을 수행함으로써 전략시장 친화적 수출 환경 제공

◎ 해외 수출 매니지먼트 지원

- 사업목표 : 국내 만화콘텐츠의 해외진출을 위한 통합적 지원
- 사업대상 : 해외시장 진출을 계획 중인 만화콘텐츠 관련 기업, 만화가 등
- 사업내용
 - 해외시장연구 : 해외 시장 동향 조사 및 연구·분석

- 해외진출자문 : 저작권, 법률, 정책 컨설팅 지원 및 정책 자문단 운영
- 해외홍보물제작 : 한국 웹툰 해외 홍보 책자 및 동영상 제작
- 해외시장진출 : 비즈니스 상담회 개최 및 산업교류 기회 제공

〈권역별 전략 마켓 참가(안)〉

연번	국 가	행사명	내 용
1	프랑스	앙굴렘국제만화축제('17년 1월)	웹툰 비즈니스 행사 및 컨퍼런스 개최
2	중 국	베이징 웹툰 행사('17년 4월)	웹툰 비즈니스 행사 및 컨퍼런스 개최
2	중 국	항저우 국제만화축제('17년 4월)	한중일 신인만화가대회 개최
4	중 국	광저우 중국국제만화축제('17년 9월)	한국만화 홍보관 운영

□ 추진일정 ※ 기 추진일정 포함

○ 글로벌 웹툰 아카데미 운영

- 2016. 12. 운영용역사 선정 및 시범운영
- 2016. 1. 프로그램 운영

○ 글로벌 웹툰뱅크 구축 운영 및 번역 지원

- 2016. 9. 웹툰뱅크 시스템 구축 2차 계약 체결 및 운영 지속
- 2017. 1. 웹툰뱅크 공식오픈 및 홍보 개시

○ 해외 수출 매니지먼트 지원

- 2016. 12. 해외시장 동향 보고 용역 발주
- 2017. 1. 앙굴렘 국제만화페스티벌 저작권 마켓 참가
- 2017. 2. 베이징 웹툰 홍보 및 비즈니스 행사
- 2017. 4. 항주국제동만제 웹툰 홍보 및 비즈니스 행사

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과
글로벌 웹툰 아카데미 운영	정량적	○ 아카데미 운영 및 관리 인력 : 50명 ○ 현지화 전문 인력 양성 : 720명 ※ 목표 : 교육생의 80%(580명) 작가 데뷔, 취업, 해외진출 지원 등 - 현지 인턴쉽 운영을 통한 청년 일자리 창출 : 40명 - 현지 및 해외 진출기업 취업 : 360명 - 국내외 작가 데뷔(신인) : 80명 - 기성 작가 및 종사자 해외시장 진출 : 100명
	정성적	○ 작가 및 기업 해외진출 능력 배양 및 합작 유도 ○ 글로벌 전문인력 양성 및 교류 활성화 ○ 기존 작가 및 종사자에 대한 해외 일자리 창출
글로벌 웹툰 뱅크 구축 운영 및 번역지원 사업	정량적	○ 글로벌 웹툰 뱅크 구축 및 운영에 따른 직간접 일자리 창출 : 30개 ○ 수출용 만화 현지화 작업을 통한 해외 수출 계약 달성: 70건 ○ 글로벌 웹툰 뱅크를 통한 한국만화 해외 수출 계약 : 100건, 1,000만불
	정성적	○ 해외 바이어의 국내 콘텐츠에 대한 접근성 향상 및 수출 촉진 ○ 국내 만화 콘텐츠 기업의 해외시장 진출 장려를 위한 용이성 증대 ○ 체계적 자료 수집과 홍보를 통한 한국만화의 해외 진출 지원 ○ 글로벌 웹툰 아카데미 교육생의 현장 투입을 통한 창작 및 번역 인력의 전문성 제고 및 사업 연계성 확장
해외 수출 매니지먼트 지원	정량적	○ 글로벌 시장 연구·분석, 법률 자문, 컨설팅 운영의 고용 창출 : 40건 ○ 해외 마켓 참가에 따른 계약 : 2,000만불
	정성적	○ 해외시장 정보 및 전략 마켓 진출 정책 제공을 통한 해외 시장 판로 개척의 가이드라인 제공 ○ 해외 주요 마켓 참가 지원을 통한 국내외 네트워크 구축 및 우수 만화의 해외 수출 기회 마련

2. 한국만화 글로벌 진출 지원

◇ 한국 만화의 글로벌 시장 진출 및 해외 네트워크 구축

◇ 해외 만화관련기관 교류를 통해 한국만화의 해외 진출 교두보 마련

□ 사업개요

- 사업기간 : 2017. 1. ~ 2018. 2.
- 사업대상 : 만화가 및 만화관련 출판사, 플랫폼, 기획사, 에이전시 등
- 사업내용
 - 수출작품번역지원 (2억 원_국비)
 - 한국만화국제교류 (2억 1,500만원_국비)
 - 글로벌 만화 컨퍼런스 개최 (6,500만원_국비)
 - 국제만화가대회 사무국 운영 (4,000만원_국비 2,000만원, 출연금 2,000만원)
- 사 업 비 : 5억 2,000만원 (국비 5억 원, 출연금 2,000만원)

□ 사업내용

◎ 수출작품번역지원

- 사업목표
 - 수출용 우수만화선정 및 전문 번역을 통한 해외진출지원
 - 샘플만화 제작을 통한 프로모션 기회 확대
 - 만화 전문번역 인력 양성 및 활성화를 통한 부가가치 창출 및 기반확대
- 사업대상 : 출판사, 에이전시, 웹툰 플랫폼 등 만화콘텐츠기업
- 사업내용 : 수출용 만화 번역 지원(20종)

◎ 한국만화국제교류

- 사업목표
 - 국내 만화 콘텐츠 분야의 글로벌 시장 진출 환경 조성
 - 세계 만화 산업의 트렌드 및 정보 습득 기회 제공
- 사업대상 : 국내외 만화가 및 만화관련 기업
- 사업내용
 - 한국국제만화마켓(KICOM) ※ 부천국제만화축제 기간 중 (2017. 7)

- 해외 만화 관련 기업과 국내 참가자간 1:1 비즈 매칭 지원(수출 상담회)
- 해외 10개국 17개사, 국내 30개사 내외 참가
- 글로벌 네트워크 리셉션 운영
- 글로벌 만화도시 네트워크 ※ 부천국제만화축제 기간 중 (2017. 7)
 - 해외 만화축제 및 시설, 유관기관 간 네트워크 구축 및 교류 활성화
 - 세계 만화 시장 동향 파악 및 정책교류를 통한 한국만화 홍보 강화
 - 해외 10개국 12개 기관 참가
- 2018 앙굴렘국제만화축제 참가 (2018.1.26.~29.)
 - 세계 최대의 만화축제인 앙굴렘국제만화축제에 전시 및 비즈니스행사를 개최하여 한국만화 홍보 및 해외진출 지원

◎ 글로벌 만화 컨퍼런스 개최

- 사업명 : KOCOA [Korea Comics Agora]
- 기간 : 2017. 7. 19.(수) ~ 7. 23.(일) ※ 부천국제만화축제 기간 중
- 장소 : 한국만화박물관 상영관 · 한국만화영상진흥원 세미나실
- 사업목적 :
 - 국내외 전문가를 통해 만화계 최신 이슈와 정보 및 전망 제시
- 사업대상 : 일반인, 예비만화가, 만화가 및 만화관련종사자
- 사업내용
 - 일반인부터 전문가까지 대상별 차별화된 주제의 컨퍼런스 기획 및 운영
 - 만화에 대한 문화·산업적 접근 및 다각적 분석을 위한 논의의 장 마련

◎ 국제만화가대회 사무국 운영

- 사업목표 : 만화도시 부천의 주도로 국제만화산업 교류를 활성화하여 한국만화의 세계진출 기반 확보
- 사업대상 : 국내·외 만화가, 만화관련 기업
- 사업내용
 - 2017 국제만화가대회(중국) 개최 지원
 - 상임위원국 업무 및 교류 협조를 통한 한국만화의 글로벌시장 진출 기여
 - 국제만화가대회 사무국 운영
 - 상임위원회의 개최 (온라인 상시 / 오프라인 2회)

- 국내·외 만화가 및 관련기관·기업 간 교류
- 국내·외 만화관련 DB 구축

□ 추진일정

○ 수출작품번역지원

- 2017. 1. 세부실행계획 수립
- 2017. 4. 사업공고 및 지원작 선정
- 2017. 5. ~ 8. 지원대상작 번역 및 제작
- 2017. 8. 중간평가
- 2017. 11. 완료평가
- 2017. 12. 사업완료

○ 한국만화국제교류

- 2017. 1. 세부실행계획 수립
- 2017. 4. 국내 기업 대상 수요조사
- 2017. 5. 해외 만화 관련 기관 기관장 및 바이어 섭외 및 초청 위탁운영사 선정
- 2017. 6. 국내 참가 기업 모집
- 2017. 7. 행사 자료집 번역 및 제작
- 2017. 7. 행사 개최 ※ 부천국제만화축제 기간 중 개최
- 2017. 9. 결과보고 및 네트워크 교류 지속
- 2018. 1. 2018 앙골렘국제만화축제 참가

○ 글로벌만화컨퍼런스개최

- 2017. 4. 발제자 섭외 및 초청 완료
- 2017. 6. 컨퍼런스 홍보 및 신청자 접수
- 2017. 7. 컨퍼런스 진행

○ 국제만화가대회 사무국 운영

- 2017. 1. 세부실행계획 수립
- 2017. 4.~12. ICC 뉴스레터 발행 (15호~17호)

- 2017. 7. ICC 홍보물 제작
- 2017. 10. 2017 중국국제만화가대회 및 상임위원회 개최

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과
수출작품 번역지원	정량적	○ 우수 한국만화 20종 내외 번역 및 소책자 제작
	정성적	○ 번역 지원을 통한 한국만화 해외유통 시장확대
한국만화 국제교류	정량적	○ 한국국제만화마켓 개최(10개국 17개사, 국내 30개 내외 기업 참가) ○ 국내외 기업 비즈니스 상담 200건 ○ 글로벌 만화도시 네트워크 개최(10개국 12개 기관 참가) ○ 앙골렘 국제만화축제 한국만화 홍보관 설치 및 운영
	정성적	○ 국내 만화콘텐츠 기업 글로벌 시장 진출 기회 제공 ○ 해외에 한국 만화 홍보 확대 ○ 지속적인 해외 교류를 통해 한국만화의 원활한 해외진출 발판 마련
글로벌 만화 컨퍼런스 개최	정량적	○ 총5개국(프랑스, 일본, 미국, 중국, 대한민국) 40명 발제자 참석 ○ 만화에 관심 있는 일반인, 학생, 작가, 산업종사자 등 2,000여명의 관객 유치
	정성적	○ 다양한 주제의 컨퍼런스 구성을 통한 세계 만화산업 심층 분석
국제만화가 대회 사무국 운영	정량적	○ 국제만화가대회 개최(8개국 20여개 기관 및 협회 참가) ○ 국제만화가대회 뉴스레터 3회 발행 ○ 2017 중국국제만화가대회 개최 지원(오프라인 상임위원회 2회, 출장2회) ○ 한국만화 홍보물 제작(1회)
	정성적	○ 국내·외 만화인 교류 증대 ○ 국외 만화시장 현황 파악 및 한국만화의 해외시장 진출 기회 부여

3. 글로벌 웹툰 기획콘텐츠 제작지원(추경)

- ◇ 해외 맞춤형 웹툰의 조기 발굴을 통해 안정적인 기획개발 및 제작 환경 조성
- ◇ two-track을 통한 글로벌 신진 작가 발굴로써 지원 효과성 제고

□ 사업개요

- 사업기간 : 2016. 9. ~ 2017. 7.
- 사업대상 : 해외 진출을 준비하는 만화가 및 스토리 관련 공모전 수상자
- 사업내용
 - 세계공감 웹툰 발굴 (6억 원_국비)
 - 스토리 to 웹툰 (3억 원_국비)
- 총사업비 : 9억 원 (국비)

□ 사업내용

◎ 세계공감 웹툰 발굴

- 사업목표 : 해외 진출을 목표로 한 수준 높은 신규 웹툰 개발 및 제작 환경 조성
- 사업대상 : 해외 진출을 희망하는 법인 또는 개인
- 사업내용
 - 해외 진출을 위한 웹툰 기획 개발 지원
 - 사업규모

구분	내 용
1단계	• 심사대상 : 만화가 전체 / 기획안 * 캐릭터, 설정, 1화 내외 내용, 사업계획 등 • 지원규모 : 20작품 • 지 원 금 : 각 1,200만원 • 결 과 물 : 웹툰 3회분 (한글, 외국어 번역본)
2단계	• 심사대상 : 1단계 통과작품 / 웹툰 3화분 • 선정방법 : 대규모 심사단 참여 오디션 • 지원규모 : 5작품 • 지 원 금 : 1억(1작품), 5,000만원(4작품) • 결 과 물 : 완결 작품 웹툰 최소 16회분 (한글, 외국어 번역본)

◎ 스토리 to 웹툰

- 사업목표 : 우수성이 입증된 이야기 콘텐츠의 웹툰 제작지원을 통한 대중화된 빅킬러 콘텐츠로 성장지원

- 사업대상 : 개발된 스토리 콘텐츠 중 웹툰화가 가능한 작품
- 사업내용
 - 해외 진출을 위한 웹툰 기획 개발 5개 과제 내외 지원
 - 결과물 : 완결 작품 웹툰 최소 16회분 (한글, 외국어 번역본)

□ 추진일정

○ 세계공감 웹툰 발굴

- 2016. 11. [1단계] 신청서 접수·심사, 협약체결
- 2016. 12. [1단계] 완료 평가 및 [2단계] 진출 후보작 선정
오디션 개최 및 [2단계] 진출작 선정, 협약체결
- 2017. 3. [2단계] 진출작 중간 평가
- 2017. 6. [2단계] 완료 평가
- 2017. 7. 정산 및 최종 사업결과 보고

○ 스토리 to 웹툰

- 2016. 11. 우수작 선정을 위한 후보작 선정 심사 및 오디션 개최
- 2017. 3. 중간 평가
- 2017. 6. 완료 평가
- 2017. 7. 정산 및 최종 사업결과 보고

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과
세계공감 웹툰 발굴	정량적	○ 해외 진출 맞춤형 웹툰 20작품 기획개발 ○ 해외 진출 맞춤형 웹툰 5작품 완성
	정성적	○ 웹툰의 다양한 해외 진출 사업 모델 발굴 ○ 작가 및 기업 해외진출 기획력 촉진
스토리 to 웹툰	정량적	○ 해외 진출 맞춤형 웹툰 5작품 완성
	정성적	○ 각종 스토리 공모전 수상작 중 숨어있는 원석 재발굴 ○ 장르간 협업 성공모델을 통해 콘텐츠 시장 선순환 구조 형성

4. 제20회 부천국제만화축제 개최

- ◇ 만화 중심의 콘텐츠(애니메이션, 캐릭터 등) 융합 축제 구현
- ◇ 글로벌 프로그램 강화를 통한 부천의 만화도시이미지 및 위상 제고
- ◇ 지역 관광자원과의 연계 및 도시 관광 상품성 강화를 통한 지역 경제 활성화 기여

□ 행사개요

- 개최기간 : 2017. 7. 19.(수) ~ 23.(일)
- 개최장소 : 한국만화박물관, 부천영상문화단지, 부천시청 등
- 축제주제 : 청년
- 참여규모 : 13만명(전년대비 20% 증가)
- 주요내용
 - 공식프로그램 : 개 · 폐막식, 국제코스프레대회
 - 마켓프로그램 : 특설만화마켓관(마케팅 · 프로모션 쇼케이스 공간)
한국국제만화마켓(비즈니스상담)
 - 전시 : 주제전, 부천만화대상작가 특별전, 기획전, 글로벌전
 - 학술프로그램 : 국제만화컨퍼런스 KOCOA [KOrea COmics Agora]
 - 해외프로그램 : 글로벌 만화도시 네트워크, 세계어린이만화가대회
 - 참여형프로그램 : 작가 · 시민 참여이벤트, 동인(마니아) 행사
 - 상설프로그램 : 사전 · 후 BicoF 개최
- 총사업비 : 6억 3,150만원 (출연금 2억 5,360만원, 자부담 2억 4,790만원, 잉여금 8,000만원, 외부수입 5,000만원)

□ 추진계획

- 글로벌 축제 정착 및 마켓 기능 강화
 - 국내 최초 국제코스프레대회 개최
 - 한국국제만화마켓(KICOM) - 해외 10개국 17개사, 국내 30개사 내외 유치
 - 글로벌 만화도시 네트워크 - 해외 10개국 12개 기관 유치
 - 부천국제만화컨퍼런스[KOCOA] - 총 4개 카테고리, 8개 주제 컨퍼런스 구성 및 Webtoon Film 등 융합 콘텐츠 관련 행사 개최
 - 특설만화마켓관 콘텐츠 장르 및 부스 규모 확대 : 만화 중심의 콘텐츠(애니메이션, 캐릭터 등)기업 80개 이상 유치
 - 벨기에, 일본 등 해외와의 전시 교류 확대

- 지역 관광 자원 연계 관광 상품성 강화
 - 만화와 로봇(부천시 특화산업) 연계 교육 프로그램 개발
 - 부천로봇파크, 아인스월드 등 관내 관광시설 연계 체류형 프로그램 개발
- 시민 참여로 만들어가는 축제 성격 강화
 - 시민 아이디어 공모를 통한 축제 프로그램 구성
 - 만화를 활용한 지역 상품 개발 및 판매
- 축제 브랜드 아이덴티티 강화
 - 공모를 통한 축제 CI 및 캐릭터 개발
 - 3대 축제 공통 문화상품 개발
- 축제 상설화 추진
 - 사전·사후 작은 Bicof 및 온라인 Bicof 개최를 통한 축제 상설화
- BIFAN-BICOF 연계 프로그램 확대 및 공동 홍보 강화

□ 추진일정

- 2016. 11. 축제 프로그램 시민 공모
- 2016. 12. 축제 세부총괄계획 수립
- 2017. 1. 축제 CI 및 캐릭터 개발 공모
- 2017. 2. 총괄용역 수행 대행사 모집 공고
- 2017. 3. 총괄용역 수행 대행사 선정, 행정 지원사항 시 협조
- 2017. 5. 공식포스터 공개 및 사전 Bicof 개최
- 2017. 6. 제20회 부천국제만화축제 기자간담회
- 2017. 7. 제20회 부천국제만화축제 개최
- 2017. 9. 제20회 부천국제만화축제 사후 Bicof 개최
- 2017. 10. 결과보고 및 사업완료

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과
부천국제 만화축제	정량적	○ 관람객 13만명 유치, 자체 수입 1억 2,000만원 이상 창출 ○ 마켓 입점 기업 80개 유치, 매출 : 1.5억원 이상 ○ KICOM : 상담액 90억 이상, 계약액 10억 이상
	정성적	○ B2C, B2B 콘텐츠 마켓을 통한 만화콘텐츠 산업 활성화 기여 ○ 전시, 컨퍼런스 프로그램 강화를 통한 새로운 방향성 제시 ○ 도시 관광 상품성 강화를 통한 지역 경제 활성화

5. 만화웹툰 코스프레대회 개최

◇ 코스튬 플레이어 중심의 세계대회 개최로 부천시 관광 자원 개발과
관련사업 육성을 통한 지역 경제 활성화 기여

□ 행사개요

- 개최기간 : 2017. 7. 21.(금) ~ 2017. 7. 23.(일) / 3일간
- 개최장소 : 영상문화단지, 부천역 마루광장 등
- 사업대상 : 국내·외 코스튬 플레이어, 만화 마니아 및 일반시민 등
- 사업내용 : 국제 코스프레 경연 대회 및 관련 컨퍼런스 등 부대행사 개최
 - 국내 지역 예선을 통한 20개팀 선발 및 해외초청팀 선정
 - 국내·외 코스튬 플레이어 무대공연 및 경연
 - 시민과 함께하는 코스프레 체험, 포토존 및 퍼레이드
 - 코스프레 등 서브컬처 컨퍼런스 개최
- 총사업비 : 2억 원 (시비 1억 원, 외부수입 1억 원)

□ 추진계획

- 부천국제만화축제 연계 코스프레 특화 도시 브랜드 구축
 - 국내·외 만화, 애니메이션, 게임, 영화 관련 코스튬 플레이어 대상 국제 경연 대회 개최(해외 10개 팀, 국내 20개 팀)
 - 마루광장 코스프레 패션쇼 및 무대공연 진행
 - 관련 산업 활성화를 위한 서브컬처 컨퍼런스 개최
- 시민, 마니아 대상 체험, 이벤트 프로그램 개최
 - 코스프레 퍼레이드, 촬영회, 복장 체험 등 시민 대상 프로그램 개최
 - 벼룩시장, 참가자 교류회, 코스프레 의상 교육 등 마니아 대상 프로그램 강화

□ 추진일정

- 2017. 2. 총괄 계획 수립
- 2017. 3. 총괄 운영 대행사 선정
- 2017. 5. 해외 초청 및 국내 예선전 개최
- 2017. 7. 국제코스프레대회 개최

□ 기대효과

사업명	구 분	기 대 효 과
국제 코스프레 대회개최	정량적	○ 참여 코스튬 플레이어 3,000명, 관람객 70,000명 달성
	정성적	○ 코스튬 플레이를 통한 부천시만의 관광자원 개발 및 관련 산업 육성을 통한 지역경제 활성화

6. 문화콘텐츠 전문 투자조합

- ◇ 중국 콘텐츠시장의 급 성장으로 공동 제작 및 한국콘텐츠에 대한 수요 증가
- ◇ 웹툰을 비롯한 국내 문화콘텐츠의 한·중 공동 투자 방식을 통해 국내 만화 산업 및 부천의 문화콘텐츠 사업 역량 강화

□ 사업개요

○ 추진방안

- 모태펀드를 중심으로 중국 자금 및 민간이 조합원으로 참여하는 한·중 문화콘텐츠 펀드에 참여하여 조합의 운영 안전성 및 신뢰성 확보
- 부천 지역 우수 작가, 기업의 투자 기회 제공 및 우수 기업 유치 도모
- 한·중 외교 문제로 인한 정치적 불안요소에 따라 리스크 최소화를 위해 투자조합을 2개 이상 운영하여 안정성 도모

○ 투자분야

- 문화콘텐츠(웹툰·영화·애니메이션·드라마 등), 국내외 문화콘텐츠 기업

○ 운 용 사 : 국내 창업투자 운용사 선정

○ 사 업 비 : 70억 원 (출연금)

□ 조성계획

○ 투자방안 : 투자조합 2개 이상 분산투자

○ 투자분야 : 만화웹툰, 영화, 애니메이션, 드라마 등 각종 문화 콘텐츠 및 한·중 문화산업 공동발전 분야

○ 조성방안 : 한국모태펀드에서 출자하는 문화콘텐츠 투자조합 참여

• 제2차 한·중 문화산업공동발전 펀드 공모 참여

- 결성목표 : 2016. 12.
- 출자금액 : 50억원 이내
- 운 용 사 : 미정(2016.11.30. 발표 예정)
- 펀드규모 : 최대 500억원 (모태 40%, 출자유치 60%)
 - 출자구성(안) : 모태 200억원, 중국 100억원, 국내기관 200억원
- 투자기간 : 투자 5~8년
- 투자조건 : 한·중 합작관련 콘텐츠 및 중국 진출 기업에 출자약정총액의 80% 투자
- 투자대상 : 한·중 합작 문화콘텐츠 프로젝트, 중국진출 프로젝트, 중국진출 문화콘텐츠 기업

• 문화콘텐츠 투자조합 추진(안)

- 결성목표 : 출자금액 : 50억원 이내
- 운 용 사 : 미정(2016.11.30. 발표 예정)
- 펀드규모 : 최대 500억원 (모태 40%, 출자유치 60%)
 - 출자구성(안) : 모태 200억원, 중국 100억원, 국내기관 200억원
- 투자기간 : 투자 5~8년
- 투자조건 : 한·중 합작관련 콘텐츠 및 중국 진출 기업에 출자약정총액의 80% 투자
- 투자대상 : 한·중 합작 문화콘텐츠 프로젝트, 중국진출 프로젝트,
중국진출 문화콘텐츠 기업

□ 추진일정

- 2016. 11.~12. 한중 문화콘텐츠 펀드 공모 참여
- 2017. 1.~6. 펀드 운영사와 만화투자분야 조사협의체 구성
- 2017. 1.~6. 문화콘텐츠 프로젝트 투자조합 결성 추진
- 2017. 7.~ 한중 문화콘텐츠 펀드 운영시작

□ 기대효과

- 최소 투자를 통한 문화콘텐츠 산업 전반에 대한 투자 지렛대 효과
- 국내 만화콘텐츠의 중국진출을 통한 만화 및 문화콘텐츠 산업 활성화
- 문화콘텐츠 전문 투자재원 확보를 통해 재원의 선순환 구조 조성

7. 창조인재양성 및 만화 스타트업 육성

- ◇ 예비만화작가와 웹툰 플랫폼을 연계, 경쟁력 있는 신인작가 양성
- ◇ 만화콘텐츠 기반 초기 창업자 선정을 통해 만화콘텐츠 산업 활성화

- 사업기간 : 2017. 1. ~ 2017. 12.
- 사업대상 : 예비창작자 및 스타트업 기업, 만화관련 기업
- 사업내용
 - 현장형 창조인재 양성 사업 (4억 9,000만원_국비)
 - 만화 스타트업 육성 사업 (1억 1,000만원_국비)
- 총사업비 : 6억 원 (국비)

□ 사업내용

◎ 현장형 창조인재 양성 사업

- 사업대상 : 웹툰 온라인 연재 플랫폼 기업 및 예비만화창작자
- 사업내용
 - 국내 웹툰 플랫폼 기업과 예비만화창작자를 연계한 웹툰 플랫폼 특화 만화작가 육성 사업
 - 플랫폼 기업 내 기획자 코칭을 통해 실제 플랫폼 연재작품 창작
- 지원대상 및 제한
 - 플랫폼 : 온라인 연재 서비스를 1년 이상 운영한 기업
 - 교육생 : 만 19세 이상의 예비 만화(웹툰)작가
- 지원규모 : 교육생 40명, 플랫폼 4개사
 - 교육생활동비 : 1인 월 100만원(9개월간)
 - 플랫폼기업 : 월 200만원(7개월간)
- 지원조건
 - 웹툰 플랫폼 기업은 기성작가 및 기획자를 멘토로 선정하여 교육생 작품에 대해서 멘토링 진행
 - 교육생은 사업기간 내 5화 이상의 작화 창작 및 플랫폼 연재
 - 웹툰 플랫폼 기업은 교육생의 작품을 자사의 플랫폼 연재

◎ 만화 스타트업 육성 사업

- 사업대상 : 만화콘텐츠 기반의 초기 창업자 및 예비창업자
- 지원분야 : 만화·애니메이션 관련 캐릭터 상품, 피규어, 게임제작, 교육 콘텐츠 제작, E-Book, 어플리케이션 등
- 지원규모 : 5개팀, 팀당 2,000만 원 지원
- 지원대상
 - 만 19세 이상 만화콘텐츠 활용한 창업 희망자(예비창업자)
 - 만화콘텐츠 사업 진행 중이 사업자등록 3년 이내인 자
- 추진방향
 - 부천형 만화콘텐츠 스타트업 ‘코워킹스페이스’ 활용
 - BICOF 행사시 기업 홍보 및 B2B 네트워킹 교류 지원
 - 브레인스토밍 공간을 통해 만화 OSMU 활성화에 기여
 - 추후 만화콘텐츠 창업 시장에 중추적인 역할을 할 공간으로 발전
 - 만화 스타트업 창업 노하우 교류 공간
 - 사업에 선발된 인원들과 창업 논의 공간으로 상시적 사용
 - 만화콘텐츠 스타트업 ‘브레인스토밍 멘토링’ 운영

□ 추진일정

○ 현장형 만화창의인재 양성 사업

- 2017. 2. 모집·심사·매칭선정 협약 체결
- 2017. 3~11. 사업운영
- 2017. 7. 중간 평가
- 2017. 11. 교육생 작품(결과물) 평가
- 2017. 12. 교육생 최종 작품집 제작

○ 만화스타트업육성 사업

- 2017. 3~5. 모집·심사·선정 협약 진행
- 2017. 7~8. 과제 중간보고서 제출 및 중간평가 수행
- 2017. 10. 완료평가 수행 및 2차 지원금 차등지급
- 2017. 11~12. 과제 결과보고서 제출 및 완료결과물 수령

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과
현장형창조 인재양성	정량적	○ 현장형 만화전문인력 양성 및 일자리 창출 : 40명
	정성적	○ 웹툰 온라인 전문 플랫폼 기업과 예비만화창작가 매칭을 통해 신인 만화가 양성
만화스타트 업육성	정량적	○ 만화콘텐츠 스타트업 양성 사업 결과물 5개
	정성적	○ 만화콘텐츠 스타트업 양성 촉진 및 만화산업 일자리 창출 및 경쟁력 강화

8. 디지털 만화 유통 활성화

- ◇ 웹툰의 수집 및 관리체계 구축과 신진작가 육성을 통한 디지털 만화 유통 활성화
- ◇ 디지털 실기·스토리 구성·연출교육을 통한 웹툰 인력 저변 확대
- ◇ 만화원작콘텐츠를 기반으로 한 스토리 및 영화산업 연계

□ 사업개요

- 사업기간 : 2017. 1. ~ 2017. 12.
- 사업대상 : 만화가, 예비창작자, 만화관련 종사자, 디지털만화 창작자, 기업, 학생, 만화 소비자 등
- 사업내용
 - 웹툰 아카이브 구축 (2억 원_국비)
 - 디지털 만화 창작 아카데미 운영 (2억 8,000만원_시비)
 - 디지털만화콘텐츠 연구 및 활성화 (1억 2,000만원_시비)
 - 전국대학생 디지털만화 창작경연대회 (1억 원_국비)
 - 만화 원작 활성화 공모전 (1억 원_국비)
- 총사업비 : 8억 원 (국비 4억 원, 시비 4억 원)

□ 사업내용

◎ 웹툰 아카이브 사업

- 사업대상 : 웹툰작가, 웹툰 플랫폼
- 사업취지 : 실물이 없는 디지털매체의 특성으로 인해 웹툰 서비스의 중단에 따른 작품 소실의 발생과 작품활동 증명 어려움
- 사업내용
 - 웹툰 DB 구축 :
 - 구축내용 : 웹툰 및 웹툰 지식정보
 - 구축방법 : 플랫폼 및 작가를 통한 직접 수집
 - 웹툰 서비스 :
 - 규장각 내 웹툰 서비스 코너 마련
 - 만화도서관 내 웹툰 원문 DB 열람시스템 구축

◎ 디지털만화 창작 아카데미 운영

- 사업대상 : 만화가, 예비창작자, 만화관련 종사자
- 사업내용 : 신기술 교육, 특강, 현장답사 진행
- 사업규모 : 1,300명 내외
- 사업내용
 - 프로젝트형 교육 진행 및 플랫폼 공모전과의 연계 확대
 - K-Comics 아카데미 강사양성 시스템 도입
 - 분기별 강사 워크숍 개최를 통한 유기적 강좌구성 및 소통강화
 - K-Comics 아카데미 정규 및 마스터과정 교재개발을 통한 전문성강화
 - 세부교육구성(안)

구분		과정	교육규모	교육내용
총 48강좌, 1,300명 교육				
정규	스토리구성· 연출기획	성공적 스토리텔링	30명×4강좌×6차	스토리텔링 개요부터 장르별 스토리구성
		플롯과 시놉시스	30명×4강좌×6차	효과적 메시지 전달을 위한 플롯구성
		웹툰연출어벤져스	30명×4강좌×6차	장르별 웹툰연출의 모든 것 [드라마, 액션, 판타지 외] 연출개론, 콘티구성, 컬러링, 카메라워크, 장면분석
	디지털 만화페인팅	클립스튜디오	20명×4강좌×8차	말풍선부터 컷 선까지 만화창작 디지털교육
		디지털만화컬러링	20명×4강좌×8차	만화창작을 위한 포토샵 활용
		웹툰만화수채화	20명×4강좌×8차	만화 수채화기법을 활용한 웹툰 제작
	3D그래픽툴	스케치업	15명×4강좌×8차	건물 공간조성을 위한 직선형 3D만화배경작업
		라이노	20명×2강좌×8차	예술적 구조물 및 곡선형 모델링을 통한 3D배경작업
		지브러시	20명×2강좌×8차	캐릭터 3D입체연구부터 캐릭터라이징 MD화
	융복합콘텐츠	드론촬영을 통한 3D장면재현	20명×2강좌×6차	드론촬영을 통한 다양한 앵글에서의 3D장면 재현
		가상기술과 만화의 융복합	20명×2강좌×6차	가상기술(VR)과 만화의 접목부터 타장르와 의 융복합
마스터	플랫폼연계	공모전 레벨업 코칭	20명×2강좌×8차	공모전 참가자 대상의 원포인트 레슨
		공모전 참여 프로젝트	20명×2기× 24차	스토리기획부터 디지털교육까지 프로젝트형 코칭수업
만화강사워크샵		아카데미 강사워크샵	50명×2기	유기적 강좌구성 및 강사간 소통 확대를 위한 워크샵
창의소재개발		초청특강 및 현장답사	50명×6강좌	만화작가 창의소재 개발을 위한 명사 특강

◎ 디지털만화콘텐츠 연구 및 활성화

- 사업대상 : 만화가, 만화관련 종사자, 예비만화가, 만화소비자 등
- 사업내용 : 만화 콘텐츠 연구, 만화-IP 및 투자세미나 개최
- 사업 추진 방법
 - 만화콘텐츠 보호 및 신규사업 발굴을 위한 연구 및 세미나 개최
 - 저작권 보호를 위한 법제도 개선 연구

- 만화산업 비즈매칭 기능확대
 - 우수 만화콘텐츠 피칭을 통한 온·오프라인 플랫폼 매칭 확대
(ex. 부천국제만화축제 마켓관 운영과 비즈데이 연계)
 - 만화-IP(지식재산권) 및 투자세미나 확대를 통한 파이낸싱·유통 활성화
- 만화인 무료 법률 상담 온·오프라인 헬프데스크 운영
 - 만화콘텐츠 산업 전문가 컨설팅 지원(법률·회계·세무)

◎ 전국대학생 디지털만화 창작경연대회- NAVER 대학만화 최강자전

- 지원대상 : 전국 대학생 및 만화 관련 학과 교수(강사)
- 지원내용 : 연재권, 원고료, 상금, 멘토비
- 운영방식 : 독자투표 / 32강 토너먼트
- 사업기간 : 2017. 7. ~ 12.
- 사업 추진방법 : NAVER 공동주관 경연대회 운영
- 지원규모

구 분	조 건	내 용
NAVER 연재	경연대회 진행 결과 1위~3위	NAVER 연재권 부여
원고료	32강~결승 진출작	- 32강 진출작품 : 각 50만원 - 16강~결승 진출작품 : 각 100만원
상금	- 경연대회 진행 결과 1위~8위 - 경연대회 진행 결과 1위(대상) 멘토	- 대 상 : 1,000만원×1명 = 1,000만원 - 최우수상 : 500만원×1명 = 500만원 - 우 수 상 : 300만원×1명 = 300만원 - 장 려 상 : 100만원×5명 = 500만원 - 멘 토 상 : 300만원×1명 = 300만원
멘토비	16강 진출 작품 멘토	16강 진출 작품 멘토 : 각 100만원

◎ 만화 원작 활성화 공모전 - DAUM 온라인 만화대전

- 지원대상 : 신인만화가
- 지원내용
 - 사업대상 : 신규 웹툰 20종
 - 2차 콘텐츠로 확대 가능한 만화원작 공모
 - 선정작 대상 전문가 컨설팅을 통한 작품 제작
- 추진 방법
 - 한국만화영상진흥원, CJ E&M, KAKAO 3사 공동 주관

- 3단계(예선, 본선, 최종)를 통한 작품 선정
- 기획개발비, 전문가 컨설팅, 상금 수여
- 당선작 및 우수작 2차 콘텐츠로 확대 발전 추진

○ 공모규모 및 조건

구분	규모	개발기간	제작분량	지원내용
예선	20명	1개월	- 캐릭터 설정 및 1화분 원고 수정, 보완	기획개발비 2,000,000원
본선	8명	3개월	- 3화분 이상 원고 제작 및 최종 기획서 완성	기획개발비 3,000,000원
최종	5명	〃	〃	- 상금 · 대 상 : 1,000만 원(1명) · 최우수상 : 700만 원(1명) · 우 수 상 : 400만 원(1명) · 장 려 상 : 600만 원(2명) 연재권 부여, 영상화 판권

○ 디지털만화 창작 아카데미 운영

- 2017. 1. 사업계획 수립 및 위탁업체 모집공고
- 2017. 2. 1차 아카데미 강사워크숍 및 교재개발
- 2017. 2~3. 위탁업체 선정 및 계약
- 2017. 8. 2차 아카데미 강사워크숍
- 2017. 3~12. 아카데미 운영

○ 디지털만화콘텐츠 연구 및 활성화

- 2017. 1. 사업계획 수립 및 위탁업체 모집공고
- 2017. 2~3. 위탁업체 선정 및 계약
- 2017. 3~12. 만화 콘텐츠 보호 연구진행
플랫폼과 연계한 비즈매칭 운영

○ 전국대학생 디지털만화 창작경연대회

- 2017. 4. 사업일정 사전 공고
- 2017. 5. 세부실행계획 수립, 사업공고
- 2017. 6. 경연대회 설명회 개최
- 2017. 7. 예선 접수
- 2017. 7~9. 경연대회 진행

- 2017. 9. 시상식
- 2017. 11. 경연대회 설명회 개최

○ 만화 원작 활성화 공모전

- 2017. 3. 사업계획 수립 및 사업 공고
- 2017. 4. 공모전 일정 안내 및 예비공고
- 2017. 7. 공모전 일정 세부 안내 및 공모
다음 온라인 공모대전 공고 및 예선 작품 발표
- 2017. 8. 예선 프로듀싱 및 본선 발표
- 2017. 9.~11. 본선 프로듀싱
- 2017. 12. 본선 독자 투표 페이지 오픈
최종 수상작 발표 및 심사

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과
디지털만화 교육 프로그램 운영	정량적	○ 아카데미 교육수혜자 1,300여명
	정성적	○ 프로젝트형 교육진행 및 피칭쇼 개최를 통한 실질적 작가양성 ○ 강사워크샵 확대를 통한 유기적 강의구성 및 수업의 전문성 제고
디지털 만화 컨텐츠 연구 및 활성화	정량적	○ 온·오프라인 전문가 상담 50회 ○ 융복합만화콘텐츠 비즈매칭프로그램 2회 ○ 만화-IP(지식재산권) 관련교육 강화 및 투자세미나 2~3회 개최
	정성적	○ 만화콘텐츠 보호를 위한 법 제도 개선 및 비즈매칭 기능 확대
전국 대학생 디지털창작 만화 경연대회	정량적	○ 신인작가 3인 이상 국내 주요 웹툰 플랫폼에 정식 작가 데뷔 기회 제공 ○ 200여명의 신인작가 작품발표 기회
	정성적	○ 공모전을 통한 우수 인력 발굴 ○ 멘토시스템 운영을 통한 신인작가의 역량 강화
만화원작활 성화 공모전	정량적	○ 신인 작가 우수 작품 20여종 발굴 ○ 국내 주요 웹툰 플랫폼에 8작품 정식 연재 기회 제공 ○ 만화 원작을 기반으로 한 2차 콘텐츠 2~3편 제작 추진
	정성적	○ 만화콘텐츠기획에서 2차 콘텐츠 개발까지 제작지원을 통한 성공사례 창출

9. 웹툰 창작 체험관 조성 및 운영

- ◇ 국민의 웹툰 창작과 소비 문화 확산을 위한 전국에 지역 거점 마련
- ◇ 신기술 장비를 통해 지역에 지속적인 웹툰 교육을 제공하여 웹툰 창작인력의 저변확대 및 육성

□ 사업개요

- 사업기간 : 2017. 1. ~ 2017. 12.
- 사업대상 : 전국문화기반시설
- 사업내용 : 웹툰창작체험관 조성 및 교육프로그램 운영
- 사업규모 : 전국 체험관 30개소 운영, 3개소 추가조성 및 운영
- 소요예산 : 10억 원 (국비)

□ 추진계획

- 주요사항
 - 계속운영기관 지원금 지급
 - 관계자워크숍(1박2일)을 통한 우수교육프로그램 발굴 및 담당자간 교류강화
- 교육프로그램 운영

구 분		거점형 체험관	지역형 체험관
교육 운영	대상	- 예비 창작자 및 지역거주 창작자	- 초등학교 고학년(4~6학년) - 청소년(중·고등학생)
	운영 기관	- 11개소	- 19개소
	내용	- 웹툰창작프로그램 기술교육 · 스케치업을 활용한 배경창작 · 클립스튜디오를 통한 채색 · 인디자인 등을 통한 드로잉 - 소재 및 스토리개발교육	- 청소년 직업체험 및 창작기초교육 · 레이아웃 구성 등 웹툰기초교육 · 웹툰작가를 통한 직업체험 · 나만의 캐릭터를 통한 웹툰제작 - 웹툰창작을 위한 인문소양교육
기타		- 체험관용 교육프로그램을 기초로 운영 - 교육과정은 비영리 - 사용자가 자유롭게 이용하도록 주 10시간 이상 개방형으로 운영	

- 신규조성
 - 조성내용: 지역형체험관 3개소 추가조성
 - 지원대상: 따라 교육·학예에 관한 공익활동 목적으로 허가된 비영리 단체
 - 조성지역: 광주광역시, 대구광역시, 제주특별자치도 등 1개소
 - 조성내용: 최소 50m² 공간에, 액정형 태블릿 및 교육용 소프트웨어 11개 이상

□ 추진일정

- 2016. 12. 사업계획수립
- 2017. 1. 계속운영기관 운영비 심사
- 2017. 4. 신규운영기관 선정
- 2017. 7. 수행기관 관계자 워크숍 개최 및 신규운영기관 개소
- 2017. 8. 운영중간평가
- 2017. 9. 전국 체험관 현장점검
- 2017. 11. 운영결과평가
- 2017. 12. 운영성과발표회 개최

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과
웹툰창작체 험관조성및 운영	일자리 창출	○ 총 45명(직접 15명, 간접 30명)
	정량적	○ 지역형 체험관 설치 3개소 설치 ○ (예비)창작자 웹툰 창작 교육 진행 176회(11개소×16회) ○ 어린이 및 청소년 대상 웹툰 창작 교육 진행 264회(22개소×12회)
	정성적	○ 웹툰 창작용 디바이스 지원과 전문교육프로그램을 통한 창작 인프라 확대 및 웹툰 향유 인구 증대

10. 다양성 만화 육성 지원

◇ 비활성 장르인 어린이 창작 만화분야의 집중 지원을 통해 창작기회 부여 및 우수 작품 발굴

◇ 한국 고유의 소재를 만화로 제작하여 한국 문화의 가치 국내외 확산

□ 사업개요

- 사업기간 : 2017. 1. ~ 2018. 7.
- 사업대상 : 만화가, 만화관련 기업
- 사업내용 :
 - 어린이 만화 활성화 지원 (3억 5,000만원_국비)
 - 세계어린이만화가대회 (5,000만원_국비)
 - 공공브랜드 만화 창작지원 (1억 원_국비)
- 총사업비 : 5억 원 (국비)

□ 사업내용

◎ 어린이 만화 활성화 지원

- 사업내용 : 우수 어린이만화 창작 및 출판 지원
- 추진방향 및 전략
 - 작가별 출판사 매칭 선정을 통한 작품관리를 위한 출판 및 유통
- 세부사업 내용

구분	내 용
사업기간	2017. 3. ~ 2018. 6.
지원대상	출판사, 신인·기성 만화가
지원규모	◦ 출판사 3개사(각 2,500만원) ◦ 만화가 15명(각 1,500만 원) / 어린이 만화 15종 지원
지원내용	◦ 관리·출판·유통 운영 출판사 선정 - 작가 관리비, 출판 제작비, 유통비 등(각 2,500만원) ◦ 어린이(초등학교 저학년생) 만화 15개 콘텐츠 개발 - 취재비, 원고료, 창작비 포함(1인당 1,500만 원) - 출판사 선 선정 후, 작가가 희망 출판사 선택하여 지망
선정과제별 결과물	◦ 어린이 만화 창작 작품 (120p 이상) 개발 및 출판, 유통 - 작품 당 1,000부 이상 출판

◎ 세계어린이만화가대회

- 사업대상 : 국내외 어린이(초등 4~6학년)
- 사업내용
 - 사전대회(온·오프라인 공모전)
 - 만화 캠프 2박3일 운영 (사전대회 통과 어린이 40여명 대상)
- 사업 추진방법 : 어린이 캠프, 해외 초청 대행 용역사 운영
- 수상규모(7명) : 으뜸상, 짜임상, 주인공상, 이야기상, 우정상

◎ 공공 브랜드 만화 창작 지원사업

- 사업목표 : 한국문화를 소재로 한 만화(웹툰, 출판 형식 모두) 창작 지원 및 국내외 배포
- 사업대상 : 만화가 (신인/기성 구분 없음)
- 사업내용
 - 지원규모 : 신규 만화 3종 제작 지원
 - 원고료 2,000만원 지원
 - 지정소재
 - 예) 한국의 세계문화유산, 한국 대표 관광지(예: 서울, 경주, 제주도 등)
 - 결과물 : 웹툰 제작 및 프로모션(영어, 중국어 번역 지원)
 - 프로모션 : 홍보물 제작, 웹툰 뱅크 사이트를 통한 홍보 등

□ 추진일정

○ 어린이 만화 활성화 지원

- 2017. 3. 사업계획 수립, 작가 모집 공고
- 2017. 4. 작가 선정 심사 및 선정
- 2017. 5.~12. 작품 창작
- 2017. 12. 중간평가
- 2018. 1.~4. 결과물 도서 제작 및 보급
- 2018. 5. 결과평가

○ 세계어린이만화가대회

- 2017. 1.~3. 사업계획 수립
- 2017. 3.~5. 사전대회 작품 접수
- 2017. 5. 본대회(만화캠프) 운영 용역사 선정
- 2017. 6.~7. 본대회 참가 대상자 발표 및 해외초청
- 2017. 7. 본대회(만화캠프), 최종 수상작 발표 및 시상식 개최

○ 공공브랜드 만화 창작지원

- 2017. 3. 사업 공고 및 작품 모집
- 2017. 4. 위탁운영사 선정
- 2017. 5. 선정 및 과제수행
- 2017. 10. 중간평가 개최
- 2018. 2. 결과평가 개최
- 2018. 4. 지원작 번역 및 홍보

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과
어린이 만화 창작 지원	정량적	○ 다양성 만화 ‘어린이 만화’ 15종 발굴 ○ 어린이만화 출판사 3개사 지원
	정성적	○ 독창적이고 창의적인 어린이 만화 작품 출판 확대 ○ 비활성 장르 지원을 통해 한국 만화 생태계의 다양성 확대
세계어린이 만화가대회	정량적	○ 사전대회 10개국 내외 400여명 참가 ○ 본대회 5개국 내외 40명 참가
	정성적	○ 잠재력이 풍부한 어린이 만화가 발굴 및 만화 교육 지원
공공브랜드 만화창작 지원	정량적	○ 국내외 배포할 우수 한국만화 3작품 발굴
	정성적	○ 한국만의 고유한 소재의 만화제작을 통한 우수 한국 문화의 국내외 확산 도모 ○ 만화 제작 지원을 통한 일자리 창출

11. 만화웹툰원작 영상 제작지원

- ◇ 만화웹툰 기반의 2차 콘텐츠 개발 제작 지원을 통해 경기도 콘텐츠 기업 육성 확대
- ◇ 콘텐츠 융복합 우수사례 발굴을 통한 시장 경쟁력 확보

□ 사업개요

- 사업기간 : 2017. 1. ~ 2017. 12.
- 사업대상 : 콘텐츠 제작 기업(제작, 배급유통, 사업화 등 컨소시엄)
- 사업내용 : 만화웹툰원작 영상 제작지원
- 총사업비 : 2억 500만원 (도비 2억, 자체수입 500만원)

□ 추진계획

◎ 만화웹툰원작 영상 제작지원

- 사업대상 : 콘텐츠 제작 기업(제작, 배급유통, 사업화 등 컨소시엄)
 - ※ 주관기관(업체)은 경기도 소재 기업 필수
- 사업규모 : 3개 과제 이내
- 사업내용
 - 콘텐츠(웹드라마, 영화, 애니메이션, 게임 등) 제작 및 사업화 지원
- 지원조건
 - 2차 저작권 확보 가능한 만화 웹툰원작 활용
 - 총 사업비용의 80% 이내 지원(자부담 20% 이상 필수)
 - 경기도내 공공기관 등에 무료 콘텐츠 활용(상영, 홍보, 프로모션 등)
- 추진일정
 - 2017. 4.~11. 작품 선정 및 개발
 - 2017. 8. 중간평가
 - 2017. 11. 완료평가

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과
만화원작 콘텐츠 제작 지원	정량적	○ 만화원작 콘텐츠 개발 : 3종 이내 ○ 전문 유통 채널 2곳 이상 통한 방영 및 프로모션
	정성적	○ 만화원작의 다양성 증대 및 고부가가치 기회 마련 ○ 만화원작 콘텐츠 제작을 통한 시장 확대를 통한 지역콘텐츠산업 경쟁력 강화 (유통·배급처 확대, 인력창출 효과 증대)

12. 만화·애니 콘텐츠 지원

- ◇ 만화·애니 등 특화 콘텐츠 활용 지역경제 활성화 및 만화예술가의 사회적 일자리 창출
- ◇ 만화콘텐츠를 기반으로 한 OSMU사업의 프로모션 지원을 통해 관련 콘텐츠 산업 경쟁력 강화 및 마켓 활성화

□ 사업개요

- 사업기간 : 2017. 1. ~ 2017. 12.
- 사업대상 : 도 내 만화가 및 만화관련 출판, 기획, 에이전시, 플랫폼 사업자 등
- 사업내용
 - 경기 만화·애니 콘텐츠마켓 운영 (2억 4,460만원_시비)
 - 만화·애니 활용 지역특화사업 (1억 2,240만원_시비)
- 총사업비 : 3억 6,700만 원 (시비)

□ 추진계획

◎ 경기 만화·애니 콘텐츠마켓 운영

- 사업목적 : 만화콘텐츠를 기반으로 한 OSMU사업 육성 및 활성화
- 사업내용
 - 특설만화·애니·캐릭터 마켓관 운영
 - 참가규모 : 80개 부스(기업 35, 작가팀 12개, 기관·단체 5, 만화 관련 학교 10개)
 - 참가대상 : 만화 관련 메이저 플랫폼 및 출판사, 성인 마니아 포함 캐릭터 아트 상품 기업 참여 확대 추진
 - 콘텐츠 홍보, 판매, 이벤트 운영 등 종합 미니마켓몰 형태로 운영
 - 만화·애니콘텐츠 프로모션
 - 만화콘텐츠 프로모션을 위한 홍보
 - 기업, 작가, 기관 프로모션 프로그램(제작발표회, 팬미팅 등)
 - 기획프로그램(사인회, 작가토크쇼, 이벤트, 팟캐스트 등)
 - 경기 만화·애니·캐릭터 어린이 존 운영
 - 어린이 맞춤형 특화 공간 조성
 - 만화·애니·캐릭터 관련 전시, 체험 프로그램 등 운영

◎ 만화·애니 활용 지역특화사업

○ 사업목적

- 만화·애니콘텐츠를 활용한 지역경제 활성화
- 차별화된 문화형 전통시장 모델 제시

○ 사업내용

- 만화콘텐츠를 활용한 전통시장 활성화
 - 사업대상 : 경기도 내 전통시장
 - 세부사업내용
 - 시장 스토리 발굴을 통한 홍보웹툰 제작 (40화)
 - 만화상설 이벤트를 통해 전통시장 이용 시민들의 문화향유 기회 확대
- 만화콘텐츠 특화 아트마켓 운영
 - 사업대상 : 경기도 내 주요 역 광장
 - 세부사업내용
 - 만화아트마켓 정기적 상설화를 통한 지속적인 효과 유도 : 약20회
 - ※ '16년 : 수시 → '17년 : 상시(상반기 5~6월, 하반기 9~10월), 매주 금요일
 - 지역 상권과 차별화된 콘텐츠 선정 및 마켓 운영으로 경쟁력 강화
 - 타부서 공연(버스킹, 비보이 등)과 연계 운영 : 시너지 효과
 - 만화아트마켓 운영 : 전년대비 125%

구 분	2015년	2016년	2017년
장 소	2개소	4개소	4개소
횟 수	10회	16회	20회

□ 추진일정

○ 경기만화·애니콘텐츠마켓 운영

- 2017. 5. 마켓 참가 모집 홍보 및 신청 접수
- 2017. 6. 마켓 행사 운영
- 2017. 12. 사업 결과 보고 및 정산

○ 만화·애니활용 지역특화사업

- 2016. 12. 세부실행계획 수립
- 2017. 3. 2017 사업설명회 개최 및 사업공고
- 2017. 3. 전통시장 홍보 웹툰제작 및 마켓운영자 선정

- 2017. 5. 전통시장 홍보 웹툰 연재
- 2017. 5.~10. 만화아트마켓 운영
- 2017. 6. 만화상설이벤트 진행
- 2017. 10. 만화상설이벤트 진행
만화아트마켓 기획 운영 사업 완료 및 평가
- 2017. 12. 사업 결과 및 정산 보고

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과
경기 만화애니 콘텐츠마켓 운영	정량적	○ 만화·애니·캐릭터 등 마켓부스 설치 운영(80개)
	정성적	○ 경기도 發 창조기업 육성을 통한 경쟁력 강화 ○ 우수 만화 콘텐츠 프로모션의 장 마련을 통한 홍보 마케팅 기능 강화 및 B2C 마켓 활성화
만화·애니 활용 지역특화 사업	정량적	○ 전통시장 스토리발굴을 통한 홍보웹툰 제작 : 40화 ○ 만화 아트마켓 기획 및 운영 : 20회
	정성적	○ 만화를 통한 차별화된 전통시장 모델 제시 ○ 만화애니콘텐츠 프로그램 운영을 통한 문화콘텐츠 경쟁력 강화 및 지역상권 활성화 기여

13. 우수 만화콘텐츠 발굴

- ◇ 2017년 한국 대표 만화 선정을 통해 창작자의 자긍심 고양과 창작활동 장려
- ◇ 공모를 통한 우수 만화 발굴로 만화작가·예비창작자의 창작의욕 고취와 작가활동 기회 제공

□ 사업개요

- 사업기간 : 2017. 1. ~ 2017. 12.
- 사업내용
 - 2017 오늘의 우리만화 선정 (4,500만원_국비)
 - 제15회 대한민국창작만화공모전 (6,500만원_국비)
 - 제14회 부천만화대상 선정 및 시상 (3,600만원_출연금)
 - 제18회 전국학생만화공모전 (1,600만원_출연금 1,600만원,)
- 총사업비 : 1억 6,200만원 (국비 1억 1,000만원, 출연금 5,200만원)

□ 추진계획

◎ 2017 오늘의 우리만화 선정

- 사업기간 : 2017. 6. ~ 12.
- 사업대상 : 2016. 9. 1.부터 2017. 8. 31.까지 발표된 출판 및 온라인 만화
- 시상내역 : 우수만화 5종 선정(문화체육관광부상관상)

◎ 제15회 대한민국창작만화공모전

- 사업기간 : 2017. 4. ~ 9.
- 사업대상 : 만 18세 이상의 모든 만화창작자
- 시상내역 : 총 8명 (대상 1명 / 최우수상 1명 / 우수상 2명 / 장려상 4명)

◎ 제14회 부천만화대상 선정

- 사업기간 : 2017. 5. ~ 9.
- 사업대상 : 해당 기간 중(2016. 6. 1. ~ 2017. 5. 31.) 국내 출판 또는 인터넷 연재 종료작, 학회에 등재된 논문(학위, 학술), 연구 및 평론관련 저술서 등
- 시상내역 : 총 5개 (대상, 어린이만화상, 해외작품상, 학술평론상, 부천시민만화상)

◎ 제18회 전국학생만화공모전

○ 사업기간 : 2017. 2. ~ 8.

※ BIAF 학생만화애니메이션대전/공모전 연계 진행

○ 사업대상 : 전국 중·고교 재학생 및 동등 학력자

○ 시상내역 : 대상 1명(문화체육관광부장관상) 포함 카툰, 만화 등 총 55명 선정

○ 훈격(안) : 대상(문화체육관광부장관상), 금상(경기도지사상/경기도교육감상), 은상(부천시장상), 동상(한국만화영상진흥원이사장상), 특별상(만화계단체장상)

□ 추진일정

○ 오늘의 우리만화 선정

- 2017. 6. 세부운영계획 수립
- 2017. 7. 오늘의 우리만화 운영 협약
- 2017. 9.~10. 후보작품 확정, 작품 선정
- 2017. 11. 수상작품 시상(11. 3. 만화의 날)
- 2017. 11.~12. 수상작품 프로모션(도서 배포 등)

○ 제15회 대한민국창작만화공모전

- 2017. 3. 세부운영계획 수립
- 2017. 6. 작품 접수 및 심사
- 2017. 7. 수상작품 시상 및 전시(만화축제 중), 작품집 제작
- 2017. 9. 수상작품 협찬사 연재

○ 제13회 부천만화대상 선정

- 2017. 5. 세부운영계획 수립
- 2017. 6. 후보작품 공개 모집
- 2017. 7. 추천/선정위원회 구성 및 심사, 선정작 발표
- 2017. 8. 수상작품 시상 및 전시(부천국제만화축제 중)

○ 제18회 전국학생만화공모전

- 2017. 2. 세부운영계획 수립

- 2017. 3. 공모전 운영 협약 및 홍보 진행
- 2017. 5. 공모진행, 1차 심사진행
- 2017. 6. 실기대회, 최종 심사 진행
- 2017. 7. 시상식 및 전시 진행

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과
우수만화 콘텐츠발굴	정량적	○ 오늘의 우리만화 5종 선정, 시상, 전국학생만화공모전 총55명 선정 ○ 대한민국창작만화공모전 우수만화콘텐츠 8종 및 작가 8인 발굴 ○ 부천만화대상 5개 부문 5개 작품 선정 시상, 작품 전시
	정성적	○ 만화창작 동기부여 및 우수작품 프로모션을 통한 만화산업의 활성화 도모 및 만화소비 환경 개선 ○ 공신력 있는 인재 등용문을 통한 우수 신인 만화작가 발굴 및 만화콘텐츠 창작 기반 조성

14. 만화규장각 사업

- ◇ 국내 모든 만화자료의 수집·보존 및 만화지식정보 DB구축을 통해 한국 만화 자산 가치 제고
- ◇ 만화 연구를 기반으로 전시, 교육 등을 통한 만화문화 향유 제공

□ 사업개요

- 사업기간 : 2017. 1. ~ 2017. 12.
- 사업대상 : 일반시민, 만화계 종사자, 만화관련 대학 및 만화연구자
- 사업내용
 - 도서관만화자료 수집 및 운영 (1억 6,660만원_국비)
 - 박물관만화자료 수집 및 운영 (1억 6,340만원_국비)
 - 만화전문정보 구축 및 운영 (1억 2,000만원_시비)
 - 만화 전시 기획 (2억 8,000만원_시비)
 - 박물관 교육프로그램 운영 (4,000만원_국비)
 - 행복한 만화 나눔 사업 (3,000만원_국비)
- 총사업비 : 8억 원 (국비 4억 원, 시비 4억 원)

□ 사업내용

◎ 도서관만화자료 수집 및 운영

- 사업내용
 - 신간만화자료 수집 : 신간만화단행본 및 이론서, 학습만화, 영상자료 등 수집
 - 도서관 열람서비스
 - 수집 만화도서 열람 서비스 운영
 - 이달의 추천만화 운영 : 추천만화 리뷰 포함 리스트 공공도서관 등 배포

◎ 박물관만화자료 수집 및 운영

- 박물관만화자료 수집 및 등록, 보존
 - 연 2회 정기 자료수집 및 수시 수증, 수탁 운영
 - 소장자료 기본정보 및 원문DB 구축
- 박물관만화자료 활용연구

- 원로만화인 구술채록 연구
- 한국만화결작선 <폭탄아 (4)~(8), 박기정 作> : 출간
- 박물관만화자료 서비스
 - 소장자료 열람, 대여, 복제, 촬영 서비스 진행
- 소장자료 유네스코 기록유산물 등재
 - 대상유물 : ‘토끼와 원숭이(등록문화재 제537호)’ 1점

◎ 만화전문정보 구축 및 운영

- 만화 지식정보(웹진/칼럼 등) 구축 : 100건 내외
- 만화전문정보DB 구축 : 만화 단행본
- 디지털만화연감 제작·배포(PDF)
- 만화포럼 운영 : 격월 개최 및 만화포럼 칸(5호) 제작
- 만화규장각 신인평론상 운영

◎ 만화 기획 전시

- 상설전시관 체험존 전시 콘텐츠 보강
 - 4층 웹툰존 전시 콘텐츠 보강(시대를 대표하는 웹툰 작품 전시)
 - 상설전시관 전시용 원화 및 만화도서 교체
- 기획전시
 - 한국만화 박물관을 대표하는 기획전시 총 3회 및 특별전시 1회
- 작가지원전시
 - 만화작가(기성·신인 포함)의 전시 지원 4회

◎ 박물관 교육프로그램 운영

- 만화상상아카데미
 - 청소년 만화아카데미 교육 2회(여름, 겨울)
 - 만화가 특강 총10회
- 만화상상놀이터
 - 만화 박물관 전시를 바탕으로 한 체험형 교육프로그램 운영
- 상설체험프로그램 개발 및 운영
 - 만화 박물관 관람객들이 직접적 체험을 통해 만화에 대한 흥미를 증진 및 수익률 제고를 위한 프로그램 개발 및 운영

◎ 행복한 만화나눔사업

○ 찾아가는 만화박물관 운영

- 만화 문화 소외지역 및 지역 문화 행사 참여를 통한 만화 문화 체험 기회 제공 및 문화 향유 확대 (총 5회)

○ 문화소외계층 초청 프로그램 운영

- 문화소외계층 대상으로 한국만화박물관 초청하여 만화 문화 체험 프로그램을 통해 만화문화의 사회적 공헌 진행 (총 5회)

□ 추진일정

○ 도서관만화자료 수집 및 운영

- 상시 만화도서 수집 대행사 용역사 선정
- 2017. 3.~12. 만화도서 지속 수집

○ 박물관만화자료 수집 및 운영

- 상시 박물관만화자료 수집 및 DB구축
- 2017. 4.~9. 박물관만화자료 정기구입(상/하반기)
- 2017. 11. 구술채록 연구(2종), 한국만화결작선 1종 발간

○ 만화전문정보 구축 및 운영

- 매월 만화규장각 웹진발간, 만화출간 정보 수집/구축(매월)
- 2017. 1.~12. 만화 포럼 개최(격월), 웹진 편집위원회 개최(총 10회)
- 2017. 12. 만화포럼 학술지 칸(5호) 발간, 2016 만화연감(PDF) 발간

○ 만화 기획 전시

- 2016. 3. 상설전시 개편 및 기획전시 1
- 2017. 4.~12. 작가지원전시 (4회)
- 2017. 5. 기획전시 2
- 2017. 10. 기획전시 3
- 2017. 12. 특별전시 1

○ 박물관 교육프로그램 운영

- 매월 상설체험프로그램 운영 (1월~12월)

- 2017. 3.~12. 만화가와 만나는 날 (10회)
- 2017. 8. 청소년 만화아카데미 교육 진행 (여름, 상반기)
- 2017. 12. 청소년 만화아카데미 교육 진행 (겨울, 하반기)

○ 행복한 만화나눔사업

- 2017. 3.~10. 찾아가는 만화박물관(5회)
- 2017. 3.~12. 문화소외계층 초청 프로그램 진행(5회)

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과
만화규장각 사업	정량적	○ 신간만화도서 등 약 4,200종의 만화실물자료 수집 ○ 고전명작만화 1종 복간 ○ 소장자료 유네스코 기록 유산물 신청 : 1점 ○ 박물관만화자료 기증자료 도록 1종 발간 ○ 구술채록 활용연구 2종 ○ 만화전문정보DB 4,000건 구축 ○ 만화연감 (PDF) 발간 ○ 만화 포럼 6회 개최 및 학술지 발간 ○ 신인만화평론가 3명 발굴
	정성적	○ 국가적 차원의 지속적인 만화자료 및 DB 수집과 보존을 통한 한국만화 종합아카이브 구축
기획전시	정량적	○ 기획전시 3건, 특별전시 1건
	정성적	○ 만화를 중심으로 다양한 전시 개발로 전문전시공간으로서의 위상 제고 ○ 만화전시의 트렌드 제시를 통하여 만화전시의 새로운 방향 제시
상설전시 개편	정량적	○ 4층 웹툰존 콘텐츠 보강
	정성적	○ 원화 보존을 위한 환경 조성(방충제, 조습제) ○ 웹툰 전시작품 보강을 통한 관람객 만족도 증대
만화창의교육 개발 및 운영	정량적	○ 만화상상아카데미 교육생 : 440명 ○ 만화상상놀이터 교육생 : 60명 ○ 상설체험교육프로그램 교육생 : 25,000명 ○ 상설체험교구재 개발 : 2건 내외
	정성적	○ 박물관만의 만화체험프로그램 운영 ○ 상설프로그램의 지속성 및 다양성 증대
행복한 만화나눔	정량적	○ 찾아가는 만화체험 총 5회 개최 ○ 문화소외계층 초청 프로그램 총5회 개최
	정성적	○ 만화문화 저변 확산 및 한국만화박물관 홍보 및 이미지 제고

15. 한국만화박물관 운영

- ◇ 다양한 이벤트와 상품개발 등을 통해 박물관의 홍보와 관람객 유치를 강화하여 박물관의 경영목표 제고
- ◇ 박물관의 비전과 전망을 고려한 박물관 리뉴얼 연구 용역을 통해 박물관 미래 설계

□ 사업개요

- 사업기간 : 2017. 1. ~ 2017. 12.
- 사업대상 : 박물관 관람객 및 일반시민 등
- 사업내용
 - 한국만화박물관 전시환경 리뉴얼 연구 용역
 - 웹툰 라이브러리 전시 도입
 - 관람객 유치 및 홍보 마케팅 강화
 - 애니메이션 및 복합 문화 상영관 운영
 - 박물관 우수 전시 및 교육 프로그램 개발
- 총사업비 : 6억 8,574만원(자체수입 5억 5,174만원, 외부수입 1억3,400만원)

□ 사업내용

◎ 한국만화박물관 전시환경 리뉴얼 연구용역

- 연구 추진 배경 및 목표
 - 2009년 개관 이후 시설물 노화 및 상설/기획 전시의 트렌드 부응 한계
 - 디지털 만화시장(웹툰) 확장에 따른 전시 기법 변화 필요
 - 박물관 주 관람객인 유아동 및 가족관람객 대상 콘텐츠 한계
 - 만화박물관 콘텐츠 보강 및 전층 유료화 등을 통한 수익 개선 목표

◎ 웹툰 라이브러리 전시 도입

- 웹툰문화의 확산에 따른 만화전시의 강화
- 2018 개관 10주년을 대비하여 웹툰, 미디어 전시 등 강화를 위한 사전 준비
- 주요내용
 - 만화사의 역사적 가치가 있는 웹툰을 선별, 정리하여 DB화
 - 선별된 국내 웹툰 작품의 개괄 정보, 대표 이미지 중심으로 미디어 아트 기법(터치스크린 등) 을 통한 체험 전시 제공 등

◎ 관람객 유치를 위한 홍보 마케팅 강화

- 단체 관람객 유치 강화 : 여행사 및 인근 관광시설 연계
- 다양한 패키지 상품 개발 : 입장권+기념품 패키지 상품 등
- 기존 고객 관리 강화 : 정기 DM 발송 (행사 안내 및 할인쿠폰 등)
- 다양한 이벤트 개최
 - 어린이날, 여름 방학, 크리스마스 이벤트 등 시기별 이벤트 개최
 - 기획전시 연계 이벤트

◎ 애니메이션 및 복합 문화 상영관 운영

- 4D 애니메이션 상영관 운영
- 애니메이션 개봉작 및 시민대상 무료시사회 개최
- 어린이 대상 창작 공연 개최
- 다양한 영상문화 제공을 위한 경기도다양성영화관 운영

◎ 박물관 우수 전시 및 교육 프로그램 개발

- 경기도 공사립 박물관·미술관 전시지원 사업
 - 한국만화박물관의 특성을 살린 전문 우수 전시 개발로 공모 사업 유치
 - ※ 경기도 공사립 박물관 지원사업 지원 예정
- 경기 꿈의학교
 - 청소년(중학생)을 대상으로 특화 교육개발로 한국만화박물관의 지역 사회의 연계 강화
 - ※ 경기도교육청 지원사업

□ 추진일정

○ 한국만화박물관 전시환경 개선 리뉴얼 연구 용역

- 2017. 1.~2. 계획 수립
- 2017. 5.~8. 연구 시작
- 2017. 9. 중간 보고
- 2017. 12. 결과 보고 및 최종안 납품

○ 웹툰 라이브러리 전시 도입

- 2017. 1. 계획 수립
- 2017. 3. 도입

○ 관람객 유치 및 홍보 마케팅 강화

- 2017. 5. 어린이날 이벤트 개최
- 2017. 6. 기획전시 연계 이벤트 개최(1차)
- 2017. 8. 여름방학 이벤트 개최
- 2017. 11. 기획전시 연계 이벤트 개최(2차)
- 2017. 12. 크리스마스 이벤트 개최

○ 애니메이션 및 복합 문화 상영관 운영

- 2017. 수시 애니메이션 개봉작 상영, 시민대상 무료시사회 유치
- 2017. 3.~12. 경기도 다양성 영화관 G-cinema 운영
- 2017. 5. 어린이 창작 공연 개최(1차)
- 2017. 8. 여름방학 특별상영회
- 2017. 12. 어린이 창작 공연 개최(2차)

○ 박물관 우수 전시 및 교육 프로그램 개발

- 경기도박물관미술관 지원전시
 - 2017. 4. 전시 오픈
 - 2017. 6.~9. 사업 평가준비 및 평가단 방문
 - 2017. 10. 사업 정산
- 교육 프로그램 운영
 - 2017. 1.~3. 교육별 공모진행
 - 2017. 4. 경기 꿈의 학교 홍보/수강생 모집
 - 2017. 12. 교육완료에 따른 전시
 - 2018. 1. 교육 정산 진행

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과
한국만화박물관운영	정량적	○ 유료관람객 22만명
	정성적	○ 국내 대표 만화 관련 관광 명소로 자리 매김
만화영화 상영관 운영	정량적	○ 애니메이션 개봉작 관람객 : 11,000명 ○ 무료시사회 및 기획 상영회 관람객 : 3,000명 ○ 캐릭터 창작 공연 관람객 : 12,000명 ○ 경기도 다양성영화관 관람객 : 1,000명
	정성적	○ 다양한 애니메이션 제공으로 애니메이션 애호가 및 일반시민에게 영상문화 향유 기회 확대 ○ 다양성영화(독립·단편 애니메이션) 상영으로 비상업 애니메이션의 상영기회 제공과 감독과 관객이 만나는 소통의 장 마련 ○ 다양한 만화·애니메이션 관련 문화 소개와 일반인 참여 행사 마련
박물관 우수 전시 및 교육프로그램 개발	정량적	○ 특별전시 1건 개최. ○ 꿈의 학교 교육생 : 30명
	정성적	○ 만화전시전문공간으로서의 위상 제고 ○ 한국만화박물관과 지역사회와의 연계 강화

16. 공감만화도시 브랜드화

- ◇ 다양한 만화콘텐츠 접목을 통한 만화도시 브랜드 강화
- ◇ 시민과 만화가 함께 상생하는 지역밀착형 만화 문화공간 조성
- ◇ 청소년 대상 창작체험, 진로탐색 기회 제공 및 시민만화가 배출

□ 사업개요

- 사업기간 : 2017. 1. ~ 2017. 12.
- 사업대상 : 관내 공공시설 및 시민 등
- 사업내용
 - 만화도시 조성 (5,870만 원_출연금)
 - 지하철 7호선 상동역 상상정거장 운영 (1,250만 원_출연금)
 - 찾아가는 어울림 만화교실 (1억 6,894만원_출연금)
- 총사업비 : 2억 4,014만원(시비 1억 6,894만원, 출연금 7,120만원)

□ 추진계획

◎ 만화도시 조성

- 사업목표
 - 시민 밀착형 만화문화 거점 공간의 확대를 통한 도시브랜드 강화
- 사업내용
 - 〈만화수도 홍보를 위한 도시마케팅〉
 - 만화수도 부천 홍보를 위한 SNS용 만화이모티콘 개발 및 지원 : 4종
 - SNS용 만화 이모티콘 개발 및 시민 대상 무료 배포
 - 만화문화상품개발 및 제작 : 1종
 - 만화·애니 작품 및 공공협약캐릭터를 활용한 문화상품개발
 - 3대 국제축제 문화상품 개발
 - 공공용 협약 만화캐릭터 확대 : 5종 ※ 2016년 협약캐릭터 18종
 - 공공활용 목적을 위한 만화콘텐츠 및 캐릭터 모집 및 협약
 - 시민체감형 만화콘텐츠 개발 사업 활용 및 적용
 - 관광형 만화지도 제작 : 1종
 - 관내 유명관광지 소개 만화지도 제작
 - 〈만화이미지 거점공간 조성〉

- 공공시설 만화디자인 지원 : 도서관 만화코너 조성 협조 및 관내 주요 만화거점 디자인 개발 지원 (약5건)
- 진흥원 내·외부 만화환경 조성 및 개선 : 계단, 진입부 등
- 아파트 만화벽화 조성 : 송내대로변 공동주택 7개소
 - 만화콘텐츠를 활용한 대형만화벽화 조성



<시민 체감형 만화콘텐츠 개발 및 지원>

- 육아 만화 가이드북 제작 지원 : 1종
 - 산모들에게 실용적인 내용을 담은 육아 가이드북 제작
 - 시민들이 이해하기 쉬운 육아 가이드 만화원고 제작
 - 인근 병원 및 약국 지도 등 육아 시 유용한 관내 정보 수록
- 시민참여형 만화이벤트 운영 : 만화이벤트 2회, 캐리커처 이벤트 지원(10회)
- 정책 공공홍보만화 제작 지원 : 20건
 - 공공홍보만화 제작을 통한 시 정책 홍보
- 초등학교 6학년 만화교실 운영 : 64개교 약 7,000여명
 - 표준화 커리큘럼 개발 및 만화교육 운영
 - 장래희망 캐리커처 작품 제작을 통한 졸업앨범 수록, 공공공간 전시



◎ 지하철7호선 상동역 상상정거장 운영

○ 사업기간 : 2016. 1. ~ 12.

- 사업내용 : 지하철7호선 상동역 내 만화홍보관 상시 운영

◎ 찾아가는 어울림 만화교실(도당 및 소새울 어울마당)

- 사업목적
 - 부천시민 누구나 누릴 수 있는 문화콘텐츠의 교육기회 제공
 - 만화전문 교육을 통한 미래 만화창작 인재 발굴 및 양성
- 사업대상 : 전업주부 및 청소년 등
- 사업내용
 - 일반시민(전업주부 및 이주여성 등)의 만화자서전 제작 교육
 - 청소년 대상 일상툰, 캐릭터, 캐리커처 제작 교육
 - 부천시민 일상툰 홈페이지 게시로 시민만화가 홍보
 - 각 지역별 특성 및 교육대상에 따른 맞춤형 교육 프로그램 개발

□ 추진일정

○ 만화도시 조성

<만화수도 홍보를 위한 도시마케팅>

- 2016. 12. 세부실행계획수립
- 2017. 2.~3 공공협약 만화·캐릭터 모집 및 협약
- 2017. 3.~10. 만화문화상품 개발
- 2017. 4.~9. SNS용 이모티콘 개발
- 2017. 5~10. 부천시 만화지도 제작
- 2017. 10. SNS용 이모티콘 홈페이지 게재

<만화이미지 거점공간 조성>

- 2017. 1.~12. 공공시설 만화디자인 개발 지원 (상시)
- 2017. 3. 진흥원 내·외부 만화환경 조성 대상지 선정
- 2017. 4. 아파트만화벽화 대상지 수요조사 및 선정 완료
- 2017. 5. ~ 7. 아파트만화벽화 디자인 및 콘텐츠 협의
- 2017. 8. 아파트만화벽화 시공 발주
- 2017. 10. 아파트만화벽화 조성 완료
- 2017. 11. 진흥원 내·외부 만화환경 조성 및 개선 완료

<시민 체감형 만화콘텐츠 개발 및 지원>

- 2017. 1.~12. 시민대상 만화캐릭터 이벤트운영 (10회)
정책공공홍보만화 제작 지원(20건)
- 2017. 2. 육아 만화가이드북 제작 작가선정
초등학교 6학년 만화교실 학교선정
- 2017. 4. 초등학교 6학년 만화교실 수업편성 완료
- 2017. 5. 초등학교 6학년 만화교실 작가선정 및 교재제작
- 2017. 3.~6. 육아 만화가이드북 제작 협의 및 원고 개발
- 2017. 6.~10. 초등학교 6학년 만화교실 운영
- 2017. 7. 육아 만화가이드북 인쇄
시민참여형 만화이벤트(만깃) 운영 (2회)
- 2017. 8. 육아 만화가이드북 각 주민센터 비치 및 배포

○ 지하철7호선 상동역 상상정거장 운영

- 2017. 1.~12. 상동역 상상정거장 운영

○ 찾아가는 어울림 만화교실(도당 및 소새울 어울마당)

- 2016. 12. 세부실행계획 수립
- 2017. 3. 만화교실 강사 및 수강생 모집
- 2017. 4.~11. 만화교실 1, 2차 운영(1~16강)
- 2017. 11. 만화교실 결과물 전시
- 2017. 12. 만화교실 완료 및 정산 보고

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과
만화도시 조성	정량적	○ 공공용 협약 만화캐릭터 확대 : 5종 ○ 부천시만화지도 제작 : 1종 ○ 원도심 내 시민과 함께하는 만화이벤트(만깃) 운영 : 2회 ○ 시민대상 캐릭터 행사 지원 : 10회 ○ 정책공공홍보만화 제작 : 20건 ○ 공공시설 만화디자인 지원 : 5건 ○ 이모티콘 개발 : 4종 ○ 만화콘텐츠를 활용한 문화상품 개발 : 1종 ○ 진흥원 내/외부 만화환경 조성 : 2개소

사업명	구 분	기대효과
		○ 육아 만화가이드북 제작 지원 : 1종 ○ 초등학교 6학년 만화교실 운영 : 관내 초등학교 64개교 약7,000여명 대상
	정성적	○ 만화수도 부천 도시브랜드 대외이미지 강화 ○ 시민 생활 속 만화향유 환경조성을 위해 만화문화소비 확산 ○ 만화문화를 활용한 시민 문화활동 거점 확대 조성을 통해 도시재생 및 활성화 ○ 공공시설과 만화문화시설의 결합을 통해 상호시설 이용에 시너지 발생
도당 찾아가는 어울림 만화교실	정량적	○ 만화산업 확충을 통한 청년일자리 창출 2명 ○ 교육생 30명 수료
	정성적	○ 교육생들의 창의성 발휘 및 창작작품 개발 기회 제공을 통한 미래 만화창조 인력 양성 ○ 지역의 만화가와 문화공간을 활용을 통한 아마추어 시민만화가 배출
소새울 찾아가는 어울림 만화교실	정량적	○ 만화산업 확충을 통한 청년일자리 창출 4명 ○ 교육생 45명 수료
	정성적	○ 청소년 대상 직업체험프로그램을 통한 예비 만화창작 인력 발굴 ○ 만화도시 부천의 시민 누구나 누릴 수 있는 문화콘텐츠의 무상 교육 기회 제공

17. 부천만화영상클러스터 활성화

- ◇ 만화영상산업의 글로벌 혁신 거점 조성 및 만화수도 비전 달성
- ◇ 일자리 창출 및 지역경제 활성화로 국가 창조문화산업 발전 견인

□ 사업개요

- 사업기간 : 2017. 1. ~ 2017. 12.
- 사업대상 : 우수작가 및 지망생, 콘텐츠 분야 기업, 협회, 단체 등
- 사업내용 : 클러스터 신성장 모멘텀 마련, 매력적, 합리적 지원체계 및 제도 마련

□ 추진계획

◎ 부천만화영상클러스터 新성장 모멘텀 마련

- 웹툰융합창조센터 건립 추진
 - 기 간 : 2015. ~ 2020.
 - 수혜대상 : 관련업계 종사자 총 800여명 (기업 및 작가그룹 140개, 창작자 450여명 등)
 - 위 치 : 부천시 길주로1 (영상문화산업단지 내)
 - 부지면적 : 9,612㎡(지상 15층 내외)
 - 입주시설 : 아카이빙, 웹툰아카데미, 창작공간, 전시컨벤션 등
 - 총사업비 : 500억 원(국비 150, 도비 100, 시비 250)(시 예산편성)
 - 추진내용 :
 - 자문위원회 운영, 공청회/설명회 개최, 설문조사 등 현장의견 설계 반영
 - 대학·단체·우수기업·유명작가 등 유치전략 수립
 - 비즈니스센터, 만화박물관 등 기존 시설과 연계한 시너지 방안 마련
- 부천 만화영상융합특구 지정 추진
 - 추진방향 : 만화 중심의 융복합 플랫폼 완성, 영상단지 종합개발의 핵심 컨셉화
 - 추진내용 :
 - 규제 특례 검토 및 클러스터 적용방안 연구, 공청회 등 여론 수렴
 - 특구법 적용에 따른 진흥원 관련 규정 및 정책의 개선 방향 정립

◎ 매력적이고 합리적인 지원체계 및 제도 마련

- 추진방향 : 합리적 제도 개선, 매력적 입주혜택 개발, 효율적 클러스터 홍보체계 구축

○ 주요내용

- 공정하고 합리적인 방향으로 입주 평가제도 개선
 - 웹툰융합창조센터, 만화콘텐츠 스타트업 육성공간 조성 등 공간적 변화 요인과 웹툰 중심의 시장환경 변화를 반영하여 기존 입주제도 및 관련 규정 개선
 - ※ 2017년도 입주연장 평가 대상 : 기업 12개, 작가 58팀
 - 입주자 중 웹툰 분야 비중 강화를 위해 웹툰작가 및 관련 콘텐츠기업 적극 유치
 - ※ 유치대상 : 스타작가, 유망작가(공모전수상자 등), 웹툰플랫폼, 기획제작사, 매니지먼트사 등
- 입주 작가·기업 대상 지원사업 등 클러스터 입주혜택 개발
 - 「만화애니 활용 지역특화사업」의 대상자를 입주 작가·기업으로 제한 또는 가산점 등의 적용으로 클러스터 입주자 혜택 부여
- 클러스터 입주 작가·기업 기본 홍보체계 구축
 - 입주 작가기업 실적 및 동향에 대한 보도자료, SNS, 뉴스레터 배포(아웃바운드)
 - 타 콘텐츠 지원기관의 공모/지원사업 소식 입주 작가기업 대상 공유 (인바운드)
 - 입주 작가기업 안내 디렉토리북(프로필/포트폴리오) 제작
- 타장르와의 융합비즈니스 개발을 위한 타지역 콘텐츠클러스터와 교류회 개최
 - 방송영상클러스터(고양), 게임·IT클러스터(성남), 게임·모바일클러스터(대구) 등

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과
클러스터 신 성장 모멘텀 마련	정량적	○ 자문위원회 5회, 공청회/설명회 2회 등 시민소통기회 개최 ○ 타당성조사, 공유재산 관리계획 변경, 지방재정 투자심사 등 행정심의 통과
	정성적	○ 만화영상 클러스터 확대 운영을 통한 인재양성 및 창작 기반 조성 ○ 진흥원 및 만화수도 부천의 위상 제고
매 력 적 이 고 합리적 지원 체계 및 제 도 마련	정량적	○ 입주 작가기업 안내 디렉토리북 제작(1식) ○ 타지역 콘텐츠클러스터 교류회 개최(1회 이상)
	정성적	○ 만화영상 클러스터 확대 운영을 통한 인재양성 및 창작 기반 조성 ○ 진흥원 및 만화수도 부천의 위상 제고

18. 안전하고 쾌적한 시설환경 조성

- ◇ 체계적이고 효율적인 시설물 운영관리 및 비용 절감
- ◇ 만화콘텐츠 스타트업 육성을 통해 일자리 창출과 새로운 비즈니스 기회 모색

□ 사업개요

- 사업기간 : 2017. 1. ~ 2017. 12.
- 사업대상 : 입주 작가 및 기업, 관람객 및 방문고객
- 사업내용
 - 기반시설 안전 관리 운영 및 재정 건전성 확보
 - 만화콘텐츠 스타트업 육성공간 조성 및 진흥원 공간 효율화
- 총사업비 : 19억 3,213만 원 (출연금 17억 2,444만원, 자체수입 2억 769만원)

□ 추진계획

◎ 기반시설 안전 관리 운영 및 재정 건전성 확보

- 추진방향 : 안전하고 쾌적한 입주 환경 구축, 증가하는 관리 비용 절감방안 모색
- 주요내용
 - 쾌적한 입주환경 조성 및 시설안전 강화
 - 부천소방서 합동 소방훈련 실시로 위기상황 발생시 초기대응 및 응급처치 자구력 강화
 - 우천시 상시침수 피해구역인 소재울어울마당 옥상방수공사 시행
 - 창작스튜디오 사각지대 CCTV 설치를 통해 보안 및 입주자 안전 강화
 - 박물관 및 비즈니스센터 옥상데크 도색 및 니스칠, 부분교체 공사
 - 재정 건전성 확보
 - 에너지효율 증진을 위한 건물에너지관리시스템(BEMS) 도입 검토
 - IDC 및 홈페이지 유지보수 예산 관련 보조금사업 연계 및 집행
 - 수시 점검보완으로 내구연한 증대 및 원가설계로 지출 최소화 운영

◎ 만화콘텐츠 스타트업 육성공간 조성 및 진흥원 공간 효율화

- 추진방향 : 만화콘텐츠 청년 스타트업 육성공간 조성, 비판이전/몽씨계약 만료 등 변경요인에 따른 진흥원 공간 효율적 재배치
- 주요내용

- 만화콘텐츠 청년 스타트업 육성공간 조성
 - 미국 로켓스페이스, 중국 3W카페와 같은 개념의 창업지원 코워킹스페이스 구축
 - ※ 코워킹스페이스 : 자유롭고 유연한 생각을 가진 다양한 직종의 스타트업들이 함께 일하는 공간
 - 업무공간(독립형, 개방형), 교류공간, 상담실, 공용장비실 등 공간구성
 - 시설조성비는 「웹툰의글로벌시장진출지원을통한일자리창출」과 운영비는 「만화스타트업 육성 사업」 등 국도비 사업과 연계
- 진흥원 공간 효율화
 - 비판이전, 뭉치 계약만료 등 외부요인과 기존 팀별로 공간이 분산(5개소) 되어있어 공유와 협업이 어려웠던 업무공간구조 개선
 - 진흥원 통합업무공간 조성(1층), 교육실, 회의실 등 부족공간 확충
 - 진흥원 출입공간 만화 이미지화로 공간적 아이덴티티 강화

□ 기대효과

사업명	구 분	기대효과
클러스터 기반시설 관리 운영	정량적	○ 관리비용 절감 이행(전기모자분리) (1식) ○ 시설 안전강화(방수, 보안, 안전) (3건) ○ 시설 편의시설 보완(회의, 주차) (2건)
	정성적	○ 박물관 및 입주자의 안전과 편의성 확보를 통한 만족도 제고 ○ 에너지 절약을 실천하여 관련 소요예산 절감 이행
만화콘텐츠 스타트업 육성 공간 조성 및 진흥원 공간 효율화	정량적	○ 만화콘텐츠 스타트업 육성공간 조성 (1개소) ○ 진흥원 공간 재편(비판, 뭉치, 사무실 등) (3개소 이상)
	정성적	○ 만화산업 발전을 위한 육성공간을 운영하여 만화관련 청년 취업 지원 ○ 소통이 강화된 사무실 구성으로 업무효율성 및 생산성 향상

19. 경기도 만화웹툰산업 청년 스타트업 육성

◇ 경기도 만화웹툰산업의 스타트업 육성을 통하여 청년 일자리 창출을 활성화

◇ 다양한 사업화 지원으로 만화웹툰 비즈니스의 지평 확대 및 ‘린 스타트업’ 활성화

※ 아이디어를 빠르게 최소 요건제품(시제품)으로 제조한 뒤 시장의 반응을 통해 다음 제품 개선에 반영하는 전략으로 ‘가벼운 창업’ 이라고도 통칭함

□ 사업개요

○ 사업명 : 경기도 만화웹툰산업 청년 스타트업 육성사업

=> 공간 구축 후 명칭 공모 등을 통해 별칭 사용

○ 사업목표 : 청년 스타트업 입주 10개팀, 협업·교류공간 이용 연인원 1000명

○ 사업기간 : 2017. 1. ~ 2017. 12.(1차년도 스타트업 인프라 조성 사업)

○ 사업대상 : 대학생, 창업 준비생, 예비창업자, 청년 스타트업, 동호인 등

○ 사업내용

- 창업 및 협업 비즈니스 공간·시설 구축
- 아이디어 사업화지원 프로그램 운영

○ 사업운영 : (재)한국만화영상진흥원

○ 사업비 : 4억 원(시비 2억 원, 외부수입 2억 원)

□ 추진배경

○ 웹툰 시장의 성장과 예비 작가의 증가 등 만화 비즈니스 관심 확대

※ 네이버웹툰 도전만화가 연재작가 누적수 14만명(14.6.)

○ 만화웹툰 콘텐츠기반 사업기회 제공 및 2차 상품개발 활성화 플랫폼 필요

※ 기획사, 에이전시에서 피규어, 완구, 악세사리 등 문화상품 개발까지 다양한 사업기회의 장 형성

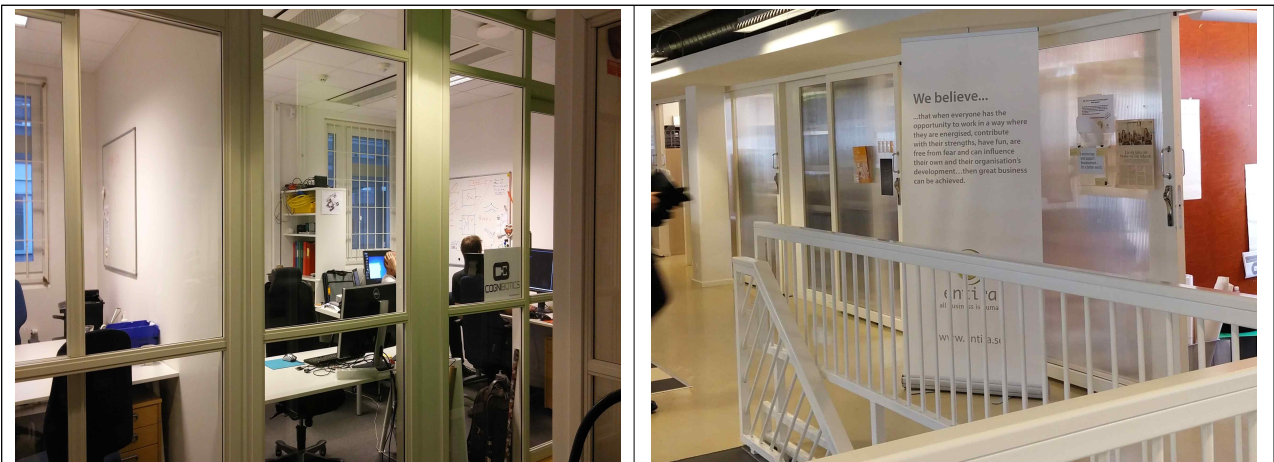
□ 추진계획

○ 창업 및 협업 비즈니스 공간·시설 구축

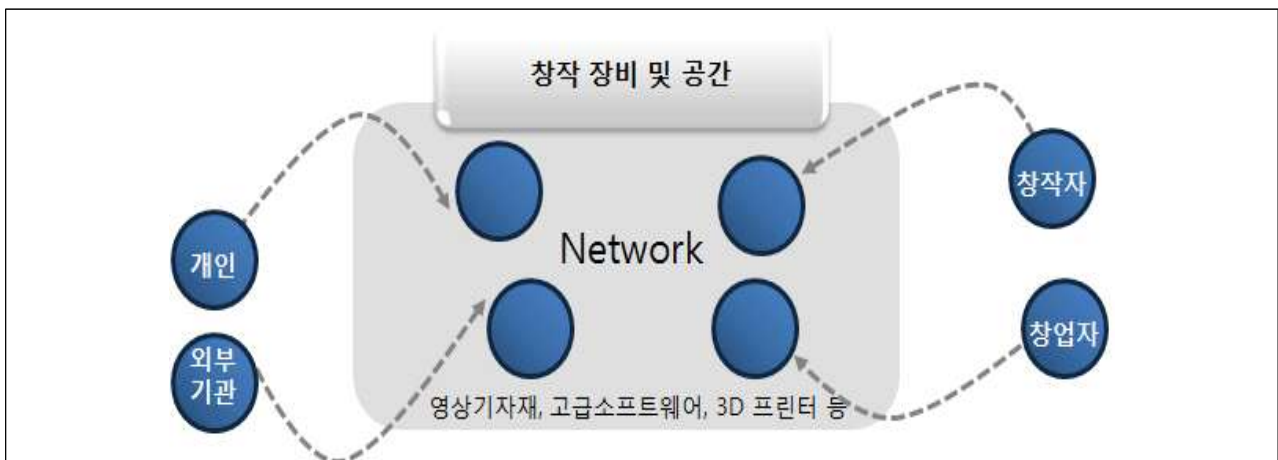
장 소	구 축(안)	내 용
만화비즈니스센터 1층 (몽c 공간315㎡)	청년 스타트업 사무 공간	10개 청년 기업 상주
	개방형 미팅·네트워킹·협약 공간	CO-WORKING SPACE 방식의 카페형 컨셉 공간
	설비 및 공용시설 공간	공용장비, 시설 등

- 전용 사무공간: 개방감 높이고 교류·시너지 확대 위해 글라스월(glass wall) 활용
 - 협업 네트워킹: 민간 창업보육기관 및 해외(미국, 스웨덴, 네델란드) 사례 조사 후 만화 부문으로 특성화
 - 공용장비: 사용요구가 높은 공동기기 위주로 최소량 구비(사전 수요조사)
 - 기타시설: 외부설비 및 공간 활용으로 효율성 제고 및 비용절감
- ※ 진흥원의 교육실, 세미나실, 상영관 및 디지털 출판 POD센터 활용

〈사무공간 및 협업 공간 조성 방향〉



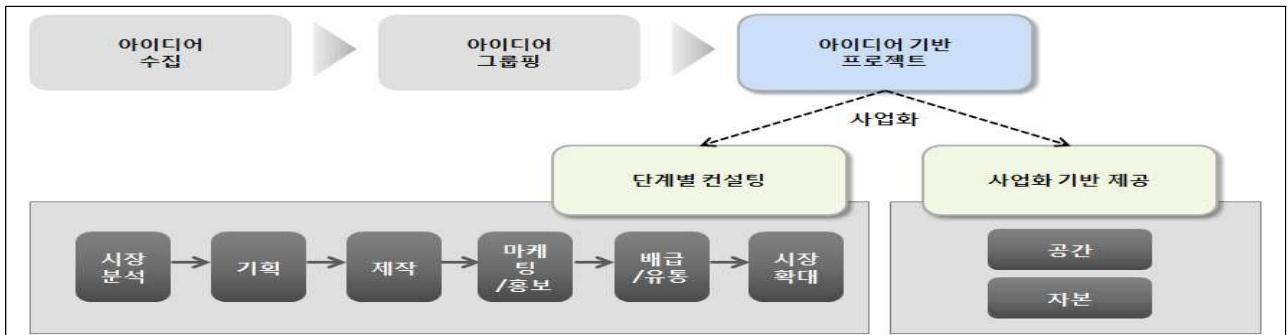
〈공용장비 플랫폼 공간 구축 컨셉〉



○ 아이디어 사업화지원 프로그램 운영

구 분	창작지원	사업화 지원
스타트업 발굴	만화웹툰 제작 스튜디오 및 문화상품개발팀 등 공모 9전국 만화학과 학생, 졸업생, 만화가, 기획사 대상	
네트워킹 데이	스타트업, 교육생, 만화학과 학생 등이 참여, 포럼(초청강연) 방식의 정보와 아이디어 교류	
우수 아이디어 및 기획개발비 1차 지원	기획개발비 팀당 500만원 지원(10명)	상품기획개발비 팀당 1,000만원 지원(5명)
우수 아이디어 및 기획개발비 2차 지원	창작지원비 팀당 500만원 지원 1차 선정팀 중 우수 5팀 선정	상품개발비 팀당 1,000만원 지원 1차 선정팀 중 우수 2팀 선정
프로모션지원	부천국제만화축제 업계 관계자 대상 쇼케이스 및 만화축제 참여	사업 결과물 홍보 책자 제작 및 배포(관련 업계 대상)
연계지원	(재)한국만화영상진흥원 아카데미 교육 참여 지원	(재)한국만화영상진흥원 법률 자문 서비스 지원(스타트업 및 지적재산권)
교육지원	만화제작 기획 교육 4회	비즈니스모델 진단 교육 4회

<아이디어 사업화 프로세스>



□ 추진일정

- 2016. 12. 사업계획수립
- 2017. 07. 스타트업 창 의 공간 구축, 상주 청년 스타트업 입주
※ 1인 창조기업 비즈니스센터 지정신청(창업진흥원)
- 2017. 12. 지원 프로그램 운영 및 성과 보고

□ 기대효과

- 경기도 만화웹툰산업 분야 청년 창업 및 아이디어 사업화 활성화
- 예비 창업자, 창작자의 아이디어 교류 및 협업 공간 구축을 통한 창업·창작·상품개발 활동 촉진

20. 인력 및 조직운영

◇ 환경변화에 따른 조직체계 정비 및 글로벌 우수인력확보

◇ 일·가정 양립 우수기관 선정에 따른 가족친화기업 경영

□ 사업개요

○ 사업기간 : 연중

○ 사업내용 : 환경변화에 따른 조직체계 정비 및 가족친화기업경영

□ 추진배경

○ 지방 출자·출연기관 운영 법률에 따른 경영목표 실행력 강화 요구

• 개인직무분석 및 직무재설계 연구컨설팅 2016. 6.

• 성과관리체계 운영방안 구축 연구컨설팅 2016. 8.

• 성과관리체계 개선(안) 도출 TF 운영 중 2016. 9.

※ MBO 방식에 따른 부서별 KPI 지표 도출

○ 만화도시 조성 사업 확대 및 글로벌 사업 활성화 조직 체계 정비

• 조직재설계 및 인력운영계획 수립 연구 컨설팅 2016. 10.

• 내부 위원회 협의 후 조직개편 개선(안) 도출 2016. 12.

□ 추진계획

◎ 환경변화에 따른 성과지향 조직체계 정비

○ 성과관리 평가제도 실시

• 경영실적평가 목표 연동, 부서별 KPI 설정 2017. 1.

• KPI 확정 평가위원단 운영 및 내부평가 기준 확정 2017. 1.

• KPI 중간평가 및 성과평가실시(연2회) · 2017. 6./12.

• 성과평가 결과 통지 및 피드백 2017. 12.

○ 성과지향적 조직체계 정비

• 성과지향 조직체계 안정화 2017. ~

◎ 가족친화기업 경영

- 일·가정 양립 제도 및 아기환영정책 지원
 - 자녀 출산 복지포인트 추가 지급 (1회, 100만원)
 - 본인 및 배우자 임신 시 태아 검진 특별유급휴가 부여 (1일)
 - 임신부용 의자 구입으로 임신부 근무환경 개선 (2개)
 - 출산 시 아기환영 축하 육아용품 지원 (20만원 상당)
- 조직문화 활성화
 - 여가문화 정착을 위한 사내 동호회 신설 시 격려금 지원 (1회, 20만원)
 - 임직원 종합건강검진 추가 비용 지원 (1인, 30만원)
 - 생애주기별 맞춤 종합건강검진 추가 비용 지원 (1인, 30만원)
 - 직원 경조사 축하지원 : 온누리상품권 → 지역경제 활성화
 - 우수부서 및 직원 : 온누리상품권 → 지역경제 활성화
- 교육문화 활성화
 - 개인별 성과연동 교육제도 운영(교육이수 성과평가 연동)
 - 셀프리더십 및 핵심인재 양성 교육프로그램 마련
 - 조직 소통활성화 워크숍 개최

□ 기대효과

- 사업운영의 최적화된 조직 체계 정비와 우수인력 확보를 통한 조직 성과 창출 극대화
- 일과 가정생활의 조화로운 병행을 통한 업무 효율성 증대

21. 만화정책 미래지도 제시

- ◇ 변화하는 정책과제에 맞춘 중장기 목표 달성 및 신규과제 개발
- ◇ 신규 자원 확보 및 정기적 사업 예산관리를 통한 경영성과 확대

□ 사업개요

- 사업기간 : 연중
- 사업내용 : 중장기 목표현실화, 정책변화 대응, 자원확대 등

□ 추진계획

◎ 만화산업 및 진흥원 중장기 미래지도 제시

- 중장기 목표 현실화 및 정책변화에 맞춘 연구 추진
 - 2020 만화영상산업 전략 연구 추진 2017. 4.~9.
 - 만화진흥법 관련 제도 개선 연구/세미나 2017. 4.~10.
 - “만화진흥에 관한 법률”을 비롯하여 만화관련 입법의 제·개정 활동 진행
 - 연구결과 발표(만화의 날) 2017. 11. 3.
- ※ 19대 대통령선거(2017. 12.), 문화부 중장기정책(2014~2018)의 변화 예측
- 내·외부 네트워크 강화를 통한 신규 정책 사업 발굴
 - 제5기 이사회 출범 2017. 7.
 - 제4기 운영위원회 출범 2017. 9.
 - 전국지역문화산업지원기관협의회 등 기관 협력 강화 수시
- 만화수도 부천시 정책/현안 과제 발굴, 관리
 - 부천시 만화정책기획회의, 문화정책 전략회의 등을 통한 부천시와 협업행정 고도화
 - 공약·지시사항 및 시정 현안과제 추진상황 점검 연 4회

◎ 재원다각화 및 예산관리체계 정립

- 재정혁신을 위한 재원확충 및 다각화 계획(안) 수립
 - 국·도비 보조금 및 외부재원 확대(유치)방안 마련
 - 출연금 감축방안 및 자체수입 확충 방안 마련
- 합리적 예산/사업 관리 지침마련을 통한 성과지표 관리 강화
 - 예산/사업 관리 지침수립 2017. 1.~2.

- 효율적인 조직운영을 통한 고정비용 10% 감축
- 분기별 성과지표 관리를 통한 우수 평가 결과 도출(경영평가 A등급)

□ 기대효과

- 정책적 연구과제 추진 및 발표
- 부천시, 경기도, 문화부 예산 일정별 수사방문 및 조기 접촉을 통한 재정의 안정적 확보
- 시민들이 체감할 수 있는 만화도시정책 개발로 공감 만화 도시 브랜드 가치 제고
- 체계적인 사업 관리로 사업성과 극대화 및 기관 우수평가(경영평가) 획득

22. 성과지향 홍보강화

- ◇ 각 사업별 성과를 극대화하는 전략적 언론홍보 추진
- ◇ 홍보채널 다각화로 콘텐츠 특성에 맞는 이슈별 마케팅 추진

□ 사업개요

- 사업기간 : 연중
- 사업내용 : 언론홍보, 전략적 홍보 및 채널 다양화, 만화관련 홍보물 제작

□ 추진계획

◎ 성과지향 언론홍보지침 수립 및 홍보채널 다각화

- 전략적 언론홍보 및 이슈별 차별화된 홍보 진행
 - 이슈별 전략 언론홍보를 통한 지면 및 온라인 기사 게재율 제고
 - 언론홍보지침 수립 2017. 1.~2.
 - 박물관·축제 홍보를 위한 만화 CM송 제작 2017. 4.
 - 만화를 활용한 다국어 홍보 브로셔 제작 2017. 9.
 - 글로벌 한류 웹툰 다국어 홍보 동영상 제작 2017. 11.
- 홍보채널 다각화 및 적극 활용
 - 주요 방송 매체, 주요 일간지를 활용한 만화 이미지 제고 및 우리원 대외 홍보
 - 예능, 다큐 프로그램 내 진흥원 및 박물관 노출 적극 추진
 - G2B 회원사 팸투어 및 카톡방을 통한 박물관·축제 소식 전달
 - 부천시 홍보채널(복사골부천/문화소식/생생부천) 적극 활용
 - 파워블로그 및 지역카페를 활용한 바이럴마케팅 진행
 - 중앙지 및 파워블로거 기자단 대상 팸투어·간담회 등 이벤트 개최
 - SNS 특성에 맞는 콘텐츠 기획 및 만화 콘텐츠 활용으로 소통 활성화
 - 진흥원/박물관/축제 각 페이스북 계정 아이덴티티 강화
- 온라인 홍보TF를 통한 온라인홍보 프로세스 정비 2017. 1.~12.

□ 기대효과

- SNS 등 온라인홍보 활성화를 통한 박물관 관람객 증대 및 20주년 Bicof 이슈 파이팅
- 전 직원 홍보마인드 강화 및 대국민 만화 이미지 제고



한국만화영상진흥원
KOREA MANHWA CONTENTS AGENCY