
2021년도 일자리대책 연차별 세부계획

(재)제주영상·문화산업진흥원

순서

I. 요약	3
I. 2021년 일자리 목표	
1. 비전 및 전략	4
2. 일자리 창출 목표	5
III. 세부 실천과제	6
1. 문화콘텐츠 전문인력양성	6
2. CGI콘텐츠 제작역량 강화사업	7
3. 제주콘텐츠코리아랩 운영사업	8
4. 제주웹툰캠퍼스 운영	9
5. 지역문화산업연구센터(CRC)지원사업	10
6. 글로벌문화콘텐츠제작지원사업	11
7. 문화콘텐츠 더블업 동반성장 지원사업	12
8. 문화콘텐츠 테크업 브릿지 사업	13

I. 요약

- 공공부문 정규직 청년 일자리 창출 → 일자리창출(2명)
- [과제1] 문화콘텐츠 전문인력양성 → 인력양성(50명)
- [과제2] CGI 콘텐츠 제작역량 강화사업 → 인력양성(30명)
- [과제3] 제주콘텐츠코리아랩 운영사업 → 일자리창출(10명)
- [과제4] 제주웹툰캠퍼스 운영 → 인력양성(50명)
- [과제5] 지역문화산업연구센터(CRC) 지원사업 → 일자리창출(4명)
- [과제6] 글로벌문화콘텐츠제작지원사업 → 일자리창출(3명)
- [과제7] 문화콘텐츠 더블업 동반성장 지원사업 → 일자리창출(18명)
- [과제8] 문화콘텐츠 테크업 브릿지 사업 → 일자리창출(80명)

'21년 일자리 주요 목표

(단위 : 백만원 / 명)

구분	'21년 일자리 창출 예산*				공공부문 정규직 청년 일자리 창출 목표**
	계	국비	도비	기타	
계	4,960.435	2,001.5	2,958.935	-	2명
과제1	38		38	-	
과제2	32.4		32.4	-	
과제3	1,360	680	680	-	
과제4	190	90	100	-	
과제5	600		600	-	
과제6	600		600	-	
과제7	450	360	90	-	
과제8	1,690.035	871.5	818.535	-	

II. 2021년 일자리 목표

1. 비전 및 전략

제주문화콘텐츠산업 일자리 창출



제주지역의 특화 콘텐츠 산업을 육성하여
문화콘텐츠 산업 선순환 생태계를 조성하여
차세대 미래성장 기반을 확보



과제 1	문화콘텐츠 전문인력양성
과제 2	CGI 콘텐츠 제작역량 강화사업
과제 3	제주콘텐츠코리아랩 운영사업
과제 4	제주웹툰캠퍼스 운영
과제 5	지역문화산업연구센터(CRC) 지원사업
과제 6	글로벌문화콘텐츠 제작지원 사업
과제 7	문화콘텐츠 더블업 동반성장 지원사업
과제 8	문화콘텐츠 테크업 브릿지 사업

2. 일자리 창출 목표

(단위 : 명)

사업명		2020년 실적	2021년 목표	비고
제주영상·문화산업진흥원 신규채용		15명	2명	일자리 창출
	청년(39세 이하)	15명	2명	일자리 창출
	중장년	-	-	일자리 창출
문화콘텐츠 전문인력양성		30명	50명	인력양성
CGI 콘텐츠 제작역량 강화사업		134명	30명	인력양성
제주콘텐츠코리아랩		25명	10명	일자리 창출
제주웹툰캠퍼스 운영		63명	50명	인력양성
지역문화산업연구센터(CRC) 지원사업		5명	4명	일자리 창출
글로벌문화콘텐츠 제작지원 사업		6명	3명	일자리 창출
문화콘텐츠 더블업 동반성장 지원사업		42명	18명	일자리 창출
문화콘텐츠 테크업 브릿지 사업		-	80명	일자리 창출

Ⅲ. 세부 실천과제

(과제1) 문화콘텐츠 전문인력양성

- 사업목적
 - 지속가능한 문화콘텐츠 분야 창작기반 조성을 위한 현장맞춤형 전문인력 양성
 - 문화콘텐츠 산업 경쟁력 강화를 위한 창의적 고급인력양성
- 사업내용
 - 문화콘텐츠 전문인력 양성교육 프로그램 5개 과정, 50명 양성
 - 분야별(영화, 방송, 그래픽 등) 현장 맞춤형 교육프로그램 운영
- 기대효과
 - 실무능력을 함양한 영상문화 산업계 전문 인력 양성
 - 미래 환경 변화의 흐름을 이해하고 혁신적 변화에 주도적으로 대응할 수 있는 창의융합형 인재 양성
 - 문화콘텐츠 분야 경쟁력 강화를 위한 잠재인력양성 교육을 통해 다원화된 인력양성 체계 구축 및 콘텐츠 분야의 지속 가능한 창작기반 조성

【'21년 추진계획】

(단위 :명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		인력양성 50명
사업비	계	38백만원
	국비	
	도비	38백만원
	기관(자체)	
	민자	

[과제2] CGI콘텐츠 제작역량 강화사업

□ 사업목적

- 제주지역 거점형 콘텐츠산업 육성 및 발전을 위한 역량강화 교육과 더불어 도내 기업과 전문가 양성을 위한 전문인재양성 프로그램 운영을 통해 콘텐츠산업 제작역량강화 생태계 조성에 기여

□ 사업내용

- 도내에 콘텐츠산업 전문 인프라 구축을 위한 분야별 전문 인력 양성 교육 진행 및 지원을 통한 CGI콘텐츠산업 전문가 양성
- CGI분야 기업의 발전과 지속적인 성장을 위한 인력양성 교육 지원 및 맞춤형 전문인력양성을 통한 채용연계 기반 확립

□ 기대효과

- 도내 기업의 현장 수요를 반영한 실무 교육과정 운영을 통한 맞춤형 전문인력양성프로그램 기반 확립
- 창의적 인재의 콘텐츠산업 전문인력 육성 및 저변확대
- 전문 인력 집중 육성 및 현장실무 능력 제고를 위한 기업 성장 기반 조성
- 역량 고도화 및 지원에 따른 도내 대표 콘텐츠 육성 및 콘텐츠 제작 기술 경쟁력 확보

【'21년 추진계획】

(단위 :명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		30명(인력양성)
사업비	계	32.4백만원
	국비	-
	도비	32.4백만원
	기관(자체)	-
	민자	-

[과제3] 제주콘텐츠코리아랩 운영사업

□ 사업목적

- 창작·창업 공간 조성 및 창작·창업자 지원 프로그램 운영을 통한 콘텐츠 창업 생태계 조성

□ 사업내용

- 21년도 프로그램(교육, 창작/창업지원 등 총 6개) 운영
- 창업-성장 디딤돌 지원 프로그램을 통해 창업을 통한 일자리 창출 10개

□ 기대효과

- 기획-창작-상품화-유통(마케팅)-소비로 연결되는 콘텐츠 창업 생태계 조성
- 지역특화 콘텐츠 창작, 제작 및 창업 지원을 통한 일자리 창출

【'21년 추진계획】

(단위 :명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		일자리 창출 10명
사 업 비	계	1,360백만원
	국비	680백만원
	도비	680백만원
	기관(자체)	-
	민자	-

[과제4] 제주웹툰캠퍼스 운영

□ 사업목적

- 전문작가 지원 및 상시프로그램 운영을 통한 웹툰 관련 인재 발굴 및 양성
- 지역에 활동하고 있는 웹툰 전문작가, 예비작가 등을 발굴하고, 역량강화 교육을 통해 웹툰 작가 창작능력 증진기회 확대

□ 추진배경

- 제주도만의 웹툰 콘텐츠를 발굴하고 육성하는 웹툰 캠퍼스 조성
- 웹툰캠퍼스 조성을 통한 웹툰 콘텐츠산업 발전에 기여

□ 사업내용

- 웹툰작가 지원 및 인력양성을 통한 일자리 창출 등
- 웹툰창작 스튜디오 : 웹툰 창작공간 조성 및 입주작가 모집

□ 기대효과

- 웹툰산업 거점기관으로서의 제주웹툰캠퍼스 인지도 제고 및 제주 특별자치도가 웹툰 콘텐츠 산업 중심지역으로 발전
- 콘텐츠 창작 전문 인력 유입 등 인적 인프라 구축을 통한 웹툰 전문 작가 배출 및 역량 고도화하여 일자리 창출 도모
- 만화 콘텐츠 문화 향유 기회 확대를 통한 웹툰 산업 인구 저변 확대

【'21년 추진계획】

(단위 :명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산	
일자리 창출 성과목표		50명(인력양성)	
사업비	계	190백만원	
	국비	90백만원	
	지방비	시도비	100백만원
		시군구비	-
	민자	-	

[과제5] 지역문화산업연구센터(CRC) 지원사업

□ 사업목적

- 4차 혁명 및 급변하고 있는 문화콘텐츠 산업 방향에 대응하기 위한 문화 기술 개발 지원을 통해 제주도 문화산업 생태계 육성 및 고부가가치 콘텐츠 개발 기반 마련
- 제주기반 문화콘텐츠 기업들에게 R&D관련 지원 및 사업화 지원을 통해, 기업의 경쟁력과 자생력을 높이는 기회 제공

□ 사업내용

- 문화기술 연구개발(R&D) 지원 및 사업화 지원사업과 차세대 플랫폼 애니메이션 제작지원 2차년도 사업(콘텐츠제작) 추진

□ 기대효과

- 제주 CT기술 기반 기업 역량 강화로 제주 문화콘텐츠 산업 경쟁력 확보 및 생태계 조성 확충
- 문화콘텐츠와 새로운 CT기술간 융복합을 통해 신(新) 문화콘텐츠 상품 개발 기반 마련

【'21년 추진계획】

(단위 :명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		일자리 창출 4명
사업비	계	600백만원
	국비	-
	도비	600백만원
	기관(자체)	-
	민자	-

[과제6] 글로벌 문화콘텐츠 제작지원사업

□ 사업목적

- 실감형 콘텐츠 제작지원을 통한 지역 콘텐츠 기업육성 및 글로벌 경쟁력 강화
- 실감형 콘텐츠 현장적용을 통한 제주도의 전시·관광산업 생태계 확장 및 문화콘텐츠를 통한 부가가치 창출

□ 사업내용

- 실감형 콘텐츠 제작지원 및 공간조성 3건
- 지역 콘텐츠 기업 지원을 통한 신규 일자리 창출

□ 기대효과

- 4차 산업혁명에 부합하는 실감형 콘텐츠 제작지원을 통해 새로운 콘텐츠 산업 영역 창출 및 전시·관광 산업과 상생기반 조성
- 실감형 콘텐츠 제작지원을 통해 글로벌 진출 가능한 우수콘텐츠 발굴 및 제주지역 콘텐츠 기업의 성장유도

【'21년 추진계획】

(단위 :명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		일자리 창출 3명
사 업 비	계	600백만원
	국비	-
	도비	600백만원
	기관(자체)	-
	민자	-

【과제7】 문화콘텐츠 더블업 동반성장 지원사업

□ 사업목적

- 기술교류를 통한 제작 역량강화 지원을 통해 도내 문화산업 기업의 제작 경쟁력 강화 및 양질의 비즈니스모델 확보
- 공공 문화데이터를 활용한 민간-공공 협력형 비즈니스 모델을 발굴을 지원하여, 디지털 뉴딜에 맞춘 사업분야 개척
- 기업 역량 강화를 통한 지속가능한 양질의 일자리 창출 및 도내 문화콘텐츠 분야 新성장동력 확보

□ 사업내용

- 기술교류 지원을 통한 문화콘텐츠 고도화 지원 8건
- 공공 문화데이터를 활용한 민간-공공 협업 비즈니스모델 발굴 지원 2건
- 신규고용 창출 18명(공공기관 채용분 불포함)

□ 기대효과

- 타 지역과 기술교류를 통한 도내 문화콘텐츠 분야 제작 역량 강화
- 도내 기업들의 공공 문화데이터 활용 신규 BM을 발굴을 지원하여, 경쟁력 있는 BM확보를 통한 도내 산업 전반의 新성장동력 확보
- 기업의 핵심 BM(콘텐츠)의 고도화 지원을 통해 기업 자생력 강화 및 양질의 지속가능한 일자리 창출

【'21년 추진계획】

(단위 :명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		일자리 창출 18명
사 업 비	계	450백만원
	국비	360백만원
	도비	90백만원
	기관(자체)	-
	민자	-

[과제8] 문화콘텐츠 테크업 브릿지 사업

□ 사업목적

- 문화산업분야 테크업(제작역량강화)이 필요한 도내 기업과 해당파트 청년 인력 간 매칭 지원을 통한 일자리 창출

□ 사업내용

- 기업-청년인력 매칭을 통한 고용창출 및 채용된 인력의 인건비(최대 10개월) 지원
- 채용된 인력이 현장에 빠르게 적응할 수 있도록, 역량강화 및 멘토링, 교육프로그램 운영

□ 기대효과

- 도내 문화산업 기업이 공통적으로 겪고 있는 전문인력 부족 해소
- 도외 지역 전문인력이 유입 및 정착할 수 있는 양질의 일자리 마련

【'21년 추진계획】

(단위 :명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		일자리 창출 80명
사업비	계	1,690.035백만원
	국비	871.5백만원
	도비	818.535백만원
	기관(자체)	-
	민자	-