
2026년도 일자리대책 연차별 세부계획

“콘텐츠로 여는 미래, 일자리로 키우는 꿈”

순서

I. 요약	3
II. 기업 육성·지원 현황	4
1. 관련기업 육성·지원 현황	4
2. '26년 기업 육성·지원을 통한 일자리 창출 계획	4
III. 2026년 일자리 목표	5
1. 비전 및 전략	5
2. 일자리 목표	6
IV. 세부 실천과제	7
1. 제주콘텐츠진흥원 운영	8
2. 제주 콘텐츠 청년 일자리 빌드업 지원사업	9
3. 제주관광 콘텐츠 프로젝트 지원사업	10
4. 관광콘텐츠 특화형 고용정책 및 인재육성 지원사업	11
5. 제주 in 청년 테크업 브릿지 사업	12
6. 청년×기업 이음 스케일업 지원사업	13
7. 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영사업	14
8. 도민 미디어 역량강화 사업	15
9. 지역특화콘텐츠 개발지원사업	16
10. 지역문화산업연구센터(CRC) 지원사업	17
11. 제주실내영상스튜디오 운영사업	18
12. 글로벌 문화콘텐츠 제작지원사업	19
13. CGI콘텐츠 제작 역량강화사업	20

I. 요약

제주콘텐츠진흥원 추진체계					
미션	JEJU를 품은 콘텐츠, 도민과 함께 성장하는 콘텐츠 산업				
비전	문화와 산업의 융합으로 K-콘텐츠 선도도시 “JEJU” 실현				
핵심가치	JUMP START (육성촉진)	EXTEND (생태계확장)	JOYFUL (콘텐츠향유)	UPSKILL (인재양성)	ESG (지속가능 경영)

□ 도민과 함께 성장하는 콘텐츠 산업

- 민간부문 지속가능한 일자리 창출을 견인하는 전략체계 구현
- 창작·창업 인프라 운영을 통한 콘텐츠 창업 생태계 조성

□ 콘텐츠 산업 인재 기술내재화를 통한 전문인력 양성

- 콘텐츠 분야별 전문인력 양성 프로그램 운영을 통한 핵심 역량 강화
- 경력 미스매칭 해소를 위한 청년인재 발굴 및 양성

□ 일자리 연계 연구개발사업 지원을 통한 기업역량 강화

- 지역 콘텐츠기업 육성을 통한 경쟁력 제고 및 일자리 창출
- 전문인력 육성 및 현장 실무능력 제고를 통한 기업 성장 기반 조성

□ 콘텐츠 산업 생태계 조성을 통한 지역경제성장 기여

- 로케이션, 제작지원 등 지역경제와 연계한 상생협력 지향
- 콘텐츠 특화 대도민 문화향유 프로그램 제공

□ '26년 일자리 주요 목표

(단위 : 백만원 / 명)

'26년 일자리 창출 예산*					기업연계 등을 통한 일자리 목표			
계	국비	도비	기관 (자체)	기타	일자리 창출	일자리 지원	인력 양성	취업 알선
4,591	2,180	2,411	-	-	136	11	350	-

II. 기업 육성·지원 현황

1. 관련기업 육성·지원 현황

□ 제주기반 콘텐츠기업 발굴 및 육성

- 제주 콘텐츠 창업기업 육성(22건) 및 콘텐츠 사업화 지원(43건)
- 제주 콘텐츠기업 고용창출(95명) 및 일자리 지원(193명)

□ 현장 실무 역량을 갖춘 콘텐츠 산업 전문 인력양성

- 창작·창업, 장비활용, 미디어, CGI, 웹툰 등 다양한 분야 인력양성(502명)

2. '26년 기업 육성·지원을 통한 일자리 창출 계획

□ 제주특별자치도 문화콘텐츠 산업 환경 분석을 통한 시사점 도출

대내외 여건분석	지역 문화콘텐츠산업 영세성으로 인한 일자리 질적·양적 둔화 문제 해소 시, 기업성장을 통한 지속가능한 일자리 창출 가능
고객 및 이해관계자 니즈분석	(기업) 기업의 수요에 비해 전문인력풀 미약 (구직자) 양질의 일자리에 대한 요구 증대



시사점	지역문화산업 실태 및 현황을 정확하게 파악하여 급변하는 국내외 문화콘텐츠 산업에 빠르게 대응하기 위한 지역기업 육성 지원체계 마련
-----	--

□ 민선8기 일자리 정책목표와 진흥원 정책목표 정렬을 통한 핵심가치 도출

민선8기 일자리 정책목표			
미션	인재와 일자리로 활력이 넘치는 행복한 제주		
비전	좋은 일자리로 고용 패러다임 대전환		
핵심전략	지역산업과 지속가능한 민간부문 일자리 창출	제주형 맞춤형 계층별 재정지원 일자리 제공	고용정책 내실화를 통한 좋은 일자리 확산



제주콘텐츠진흥원 정책목표					
미션	JEJU를 품은 콘텐츠, 도민과 함께 성장하는 콘텐츠 산업				
비전	문화와 산업의 융합으로 K-콘텐츠 선도도시 "JEJU" 실현				
핵심가치	JUMP START (육성촉진)	EXTEND (생태계확장)	JOYFUL (콘텐츠향유)	UPSKILL (인재양성)	ESG (지속가능 경영)

Ⅲ. 2026년 일자리 목표

1. 비전 및 전략

<비전>
JEJU를 품은 콘텐츠, 도민과 함께 성장하는 콘텐츠 산업



<일자리 목표>
도민을 위한 콘텐츠 산업 전문 인력양성 및 양질의 일자리 창출



<2026년 일자리 전략>		
	전략목표	전략과제
Jump start (육성촉진)	산업간 기술간 연결로 콘텐츠 산업 육성 강화	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 지원사업간 연결로 단계별 지원시스템 구축 ◦ 지역 주력산업(관광)과 콘텐츠산업간 연결을 통한 시장 확대 ◦ 신기술 융합 지원사업 강화로 선도기술(AI등) 대응력 확보
Extend(확장)	콘텐츠 생태계 및 산업역량 확대	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 콘텐츠 기업 지원 인프라 확대 ◦ 성장기 기업에 대한 집중 지원책 확대 ◦ 서귀포 콘텐츠 산업 생태계 강화
Joyful(향유)	도민이 즐거운 제주민의 콘텐츠 세계가 즐기는 제주만의 콘텐츠	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 지역특화 콘텐츠 원천소스 IP화 및 OSMU로 제주문화 향유 기회 확대 ◦ 문화전문채널 <JCA>를 활용한 도민 중심의 콘텐츠 향유 프로그램 발굴 ◦ 제주콘텐츠의 글로벌 시장 진출 지원
Upskill (인재양성)	지역 환경에 특화된 인재 양성 및 정주 가능한 양질의 일자리 창출	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 콘텐츠 인재양성 특화 프로그램 운영 ◦ 산학연 취업연계 프로세스 구축 ◦ 정주 가능한 양질의 콘텐츠 일자리 창출
ESG(지속가능)	도민과 같이하는 콘텐츠 가치 경영	<ul style="list-style-type: none"> ◦ ESG 경영체계 강화 및 윤리경영 실천 ◦ 도민참여단(모니터링) 운영을 통한 친도민 경영 ◦ 노사협력 강화 및 일자리 좋은 일터 만들기



<일자리 창출을 위한 세부 실천과제 목록>

1	제주콘텐츠진흥원 운영	지역 내 신규 고용 창출로 청년층 및 구직자 공공부문 일자리 창출
2	제주 콘텐츠 청년 빌드업 지원사업	경력 개발 및 역량강화 지원을 통한 장기적 콘텐츠 산업 성장 도모
3	제주관광 콘텐츠 프로젝트 지원사업	제주 관광산업 경쟁력 강화 및 지속가능한 정규직 일자리 창출
4	관광콘텐츠 특화형 고용정책 및 인재육성 지원사업	제주 관광산업 경쟁력 강화 및 지속가능한 정규직 일자리 창출
5	제주 in 청년 테크업 브릿지 사업	청년 기술역량 내재화를 통한 기업-인재 동반 성장 도모
6	청년x기업 이음 스케일업 지원사업	청년 기술 내재화를 통한 기업 성장 도모
7	지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영사업	전문인력 양성을 통한 콘텐츠 창작 및 창업 생태계 조성
8	도민 미디어 역량강화 사업	현장 맞춤형 교육을 통한 콘텐츠 전문인력 양성
9	지역특화콘텐츠 개발지원사업	제주특화 문화자원 콘텐츠 개발 및 사업화 지원을 통한 일자리 창출
10	지역문화산업연구센터(CRC) 지원사업	제주기반 문화콘텐츠 기업 R&D 및 사업화 지원을 통한 일자리 창출
11	제주실내영상스튜디오 운영사업	스튜디오 특화 교육을 통한 현장 기반의 실무형 인재 양성
12	글로벌 문화콘텐츠 제작지원사업	지역콘텐츠 기업의 글로벌 경쟁력 제고 및 일자리 창출
13	CGI콘텐츠 제작역량 강화사업	전문 인재 양성을 통한 지역 콘텐츠 산업 활성화 도모

2. 일자리 목표

(단위 : 명)

사업명		2025년 실적	2026년 목표	비고
제주콘텐츠진흥원 신규 채용		4	2	
	청년(39세 이하)	4	2	
	중장년	-	-	
기업연계 등을 통한 일자리 창출		288	145	
	일자리창출	95	134	
	일자리지원	193	11	
전문교육을 통한 인력양성		502	350	
	인력양성	502	350	

IV. 세부 실천과제

□ 세부 실천과제 요약

과제명		2026년 목표	2026년 예산액 (단위: 백만원)	비고
1	제주콘텐츠진흥원 운영	일자리창출: 2명	60	
2	제주 콘텐츠 청년 일자리 빌드업 지원사업	일자리창출: 10명	200	
3	제주관광 콘텐츠 프로젝트 지원사업	일자리창출: 40명	680	국비, 도비
4	관광콘텐츠 특화형 고용정착 및 인재육성 지원사업	일자리창출: 55명	620	국비, 도비
5	제주 in 청년 테크업 브릿지 사업	일자리지원: 1명	23	국비, 도비
6	청년×기업 이음 스케일업 지원사업	일자리지원: 10명	69	국비, 도비
7	지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영사업	일자리창출: 15명 인력양성: 150명	993	국비, 도비
8	도민 미디어 역량강화 사업	인력양성: 120명	30	
9	지역특화콘텐츠 개발지원사업	일자리창출: 9명	900	국비, 도비
10	지역문화산업연구센터(CRC) 지원사업	일자리창출: 3명	459	
11	제주실내영상스튜디오 운영사업	인력양성: 10명	200	
12	글로벌 문화콘텐츠 제작지원사업	일자리창출: 2명	324	
13	CGI콘텐츠 제작 역량강화사업	인력양성: 70명	33	
총합계		497명	4,591	

[과제1] 제주콘텐츠진흥원 운영

□ 사업목적

- 정원 관리 및 결원 발생 시 적기에 신규 채용을 추진하여 기관 운영의 안정성을 확보하고, 지역 내 양질의 일자리 제공을 통해 공공 고용 역량 발휘
- 기관의 지속적 운영을 위한 인력 충원 체계를 마련하여 지역사회 고용 안정과 경제 활성화에 기여

□ 사업내용

- 기관 정원 범위 내 결원 발생 시 채용 절차를 신속히 진행하여 인력 공백 최소화
- 지역 인재 우선 고려 및 청년·여성·취약계층 등 다양한 계층의 고용 기회 확대
- 직무역량 중심의 채용 및 교육·훈련 프로그램을 병행하여 신규 채용자의 직무 적응력 제고
- 기관 운영 효율화를 위한 인력 배치 및 관리체계 개선

□ 기대효과

- 결원 충원을 통한 기관 운영 안정성 확보 및 대민 서비스 질 향상
- 지역 내 신규 고용 창출로 청년층 및 구직자의 취업 기회 확대
- 공공기관의 고용 선도 역할 수행으로 지역 경제위기 극복에 기여
- 인력 충원과 역량 강화로 기관 경쟁력 제고 및 지속가능한 운영 기반 마련

【'26년 추진계획】

(단위: 명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		일자리 창출 2명
사업비	계	60
	국비	-
	도비	60
	기관(자체)	-
	민자	-

[과제2] 제주 콘텐츠 청년 일자리 빌드업 지원사업

□ 사업목적

- 도내 콘텐츠 기업의 실질적 채용 수요를 반영하여 정규직 청년 일자리를 창출하고, 기업과 청년 간 안정적인 고용 연결 지원
- 인건비 지원을 통해 기업의 초기 채용 부담을 완화하고, 채용 실행 가능성 제고 및 청년의 직무 적응과 숙련에 기여

□ 사업내용

- 도내 콘텐츠 관련 업종 기업 및 해당 기업에서 근무를 희망하는 청년 10명 내외 대상 정규 일자리 매칭 및 인건비 등 지원
 - (인건비) 채용지원금 월 180만원, 교통비 월 최대 10만원
 - (기타) 참여청년 대상 직무역량 교육 지원

□ 기대효과

- 도내 콘텐츠 기업의 채용 실행력 강화 및 인력난 완화
- 청년의 직무 숙련도 향상 및 고용유지 기반 강화

【'26년 추진계획】

(단위: 명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		일자리 창출 10명
사업비	계	200
	국비	-
	도비	200
	기관(자체)	-
	민자	-

[과제3] 제주관광 콘텐츠 프로젝트 지원사업

□ 사업목적

- 도내 관광지 및 콘텐츠 기업 간 컨소시엄 기반 체험형 관광 콘텐츠 발굴 및 지원을 통해 제주 관광산업 경쟁력 강화 및 지속가능한 정규직 일자리 창출

□ 사업내용

- 도내 민간 관광지(공간) 기반 지역 기업의 우수 콘텐츠를 결합한 체험형 관광콘텐츠 프로젝트 발굴 및 제작·운영 지원
- 프로젝트 수행 과정 내 도내 신규 정규직 채용 연계
- 전문가 컨설팅 및 중간점검 등을 통한 프로젝트 고도화

□ 기대효과

- 기업 및 산업 간 협업 촉진을 통한 관광콘텐츠 고도화
- 신규 관광콘텐츠 개발로 양질의 정규직 일자리를 창출하고, 우수 BM 확산·정착으로 지속가능한 일자리 창출 구조 구축

【'26년 추진계획】

(단위: 명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		일자리 창출 40명
사업비	계	680
	국비	544
	도비	136
	기관(자체)	-
	민자	-

[과제4] 관광콘텐츠 특회형 고용정책 및 인재육성 지원사업

□ 사업목적

- 도내 관광, 콘텐츠 기업의 신규 정규직 채용을 지원하고, 안정적 고용과 직무 숙련을 병행함으로써 실효성 있는 청년 일자리 창출 및 고용유지 기반 구축

□ 사업내용

- 도내 관광·콘텐츠 기업 대상 신규 인력 정규직 채용 시 1인당 월 150만원 도약장려금 지원
- 참여인력 대상 콘텐츠 관련 직무역량 강화 교육(현장연계 직무 실증 인재양성 프로그램) 운영·지원

□ 기대효과

- 기업의 초기 채용 부담 완화 및 기업이 필요로 하는 핵심 실무 인력을 안정적으로 확보함으로써 실질적인 인력난 해소에 기여
- 신규채용-정책-역량강화-근속 연계 고용지원 모델 구축과 현장 투입형 인재 양성을 통해 제주 관광콘텐츠 생태계 조성 및 산업-교육-고용 선순환 구조 정착

【'26년 추진계획】

(단위: 명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		일자리 창출 55명
사업비	계	620
	국비	496
	도비	124
	기관(자체)	-
	민자	-

[과제5] 제주 in 청년 테크업 브릿지 사업

□ 사업목적

- 기업-구직자(청년 인재) 간 경력 미스매칭 해소, 도내 콘텐츠 분야 전문 인력 풀 부족 문제 해결을 통한 기업의 채용 어려움 극복

□ 사업내용

- 「2022 제주 in 청년 테크업 브릿지 사업」을 통해 채용된 청년이 해당 (또는 도내) 기업에서 계속 성장할 수 있도록 인센티브 지원
- 참여기간(2년) 충족 대상 고용유지, 이직(재취업), 신규 창업자에 대한 연 최대 1,000만원 인센티브 지원

□ 기대효과

- 기업이 원하는 인재와 실 지원자 간의 경력(능력) 차이로 인해 발생하는 경력 미스매칭 문제 해소를 통한 도내 고용시장 활성화
- 청년 인재 대상 도내 문화산업 분야 테크업(기술내재화를 통한 업무 역량강화)을 통한 타 지역과의 기술격차 극복 기반 마련

【'26년 추진계획】

(단위: 명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		일자리 지원(고용유지) 1명
사업비	계	23
	국비	11
	도비	12
	기관(자체)	-
	민자	-

[과제6] 청년X기업 이음 스케일업 지원사업

□ 사업목적

- 도내 콘텐츠 기업의 비즈니스 모델 기획, 개발, 연구, 운영 직무에 청년 인재 채용을 지원하고, 해당 청년 중심 기술 내재화를 통해 기업의 성장과 청년의 성장이 연결되는 이음 스케일업 구조 구축

□ 사업내용

- 「2023 청년X기업 이음 스케일업 지원사업」을 통해 채용된 청년이 해당 (또는 도내) 기업에서 계속 성장할 수 있도록 인센티브 지원
- 참여기간(2년) 충족 대상 고용유지, 이직(재취업), 신규 창업자에 대한 연 최대 1,000만원 인센티브 지원

□ 기대효과

- 참여청년 인센티브 지원을 통해 도내 콘텐츠 산업 인력의 고용 유지 기반 강화
- 참여청년이 향후 기업 프로젝트 참여, 창작 활동, 창업 등 다양한 방식으로 콘텐츠 산업 내 경력을 이어갈 수 있도록 진흥원 인재 지원사업 간 연계 기반 유지

【'26년 추진계획】

(단위: 명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		일자리 지원(고용유지) 10명
사업비	계	69
	국비	31
	도비	38
	기관(자체)	-
	민자	-

[과제기] 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영사업

□ 사업목적

- 지역문화콘텐츠 기반의 창작·창업 지원체계 구축으로 콘텐츠 분야 전문 인력 양성 및 신규 일자리 창출 기반 마련

□ 사업내용

- 콘텐츠 전문인력 양성, 창작·창업 지원을 통한 지역 콘텐츠 산업 일자리 기반 강화
 - (전문인력 양성) 예비 창·제작자 대상 실무형 아카데미 운영
 - (창작 지원) 창작활동 지원을 통한 창작자 성장기반 마련
 - (창업 및 기업지원) 콘텐츠 분야 창업기업 육성 및 기업 대상 신규 인력 채용 지원

□ 기대효과

- 지속가능한 콘텐츠 산업 생태계 조성으로 지역 내 콘텐츠 분야 일자리 창출 및 산업 자립 기반 강화

【'26년 추진계획】

(단위: 명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		일자리 창출 15명, 인력양성 150명
사업비	계	993
	국비	498
	도비	495
	기관(자체)	-
	민자	-

[과제8] 도민미디어역량강화사업

□ 사업목적

- 도민 및 창작자와 예비 전문인력을 대상으로 실습 중심의 콘텐츠 교육을 운영하여 현장 역량을 강화하고, 도민 참여 기반 콘텐츠 인재 발굴 및 육성으로 지역 콘텐츠 산업의 지속 성장 기반을 마련

□ 사업내용

- 현장 수요 기반 콘텐츠 전문인력 실무역량 강화
 - AI 활용 등 산업 현장 콘텐츠 제작 흐름을 반영한 교육과정 구성
 - 분야별 전문가 연계 교육으로 실무 적용 가능성이 높은 교육 제공
- 미래 콘텐츠 인재 발굴 및 성장 지원
 - 지역 학교, 대학 등과 연계한 맞춤형 교육 프로그램 운영
 - 미래 인재의 진로 탐색과 창작 경험 확대를 통해 지역 인재 성장 기반 마련

□ 기대효과

- 콘텐츠 산업 변화와 현장 수요에 부응한 실전 교육을 통해 지역 창작자와 전문인력을 체계적으로 양성하고, 지속 가능한 제주 콘텐츠 산업 생태계 조성에 기여

【'26년 추진계획】

(단위: 명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		인력양성 120명
사업비	계	30
	국비	-
	도비	30
	기관(자체)	-
	민자	-

[과제9] 지역특화콘텐츠 개발지원사업

□ 사업목적

- 지역 소재(문화, 역사, 자연, 원천스토리 등)를 활용한 콘텐츠 개발지원으로, 제주문화기업 육성 및 문화산업 일자리 창출
- 확장성 높은 우수콘텐츠에 대한 지속적인 사업화 지원책으로, 개발 이후 사업화까지 이어질 수 있는 지원체계 마련

□ 사업내용

- 제주 특화 소재 융합관광콘텐츠 개발지원 3건, 콘텐츠 사업화 지원 2건
- 콘텐츠산업 거점기관 운영(거버넌스 3개 분과 운영)

□ 기대효과

- 대한민국 관광 트렌드를 선도할 수 있는 No.1 관광지이자 관광콘텐츠 분야 테스트베드로서의 지역 위상 강화
- 콘텐츠 개발 이후 사업화 및 지속가능화에 어려움을 겪고 있는 지역 기업의 활로 개척 및 성장동력 확보

【'26년 추진계획】

(단위: 명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		일자리 창출 9명
사업비	계	900
	국비	600
	도비	300
	기관(자체)	-
	민자	-

[과제10] 지역문화산업연구센터(CRC) 지원사업

□ 사업목적

- 도내 콘텐츠기업 비즈니스모델 고도화, 기술인증, 기술이전 사업화 지원으로 기업 자생력 강화를 통한 지속가능한 성장 모델 발굴
- 최신 트렌드에 부합하는 기술융합형 성장 가속을 위한 신규 콘텐츠/기술 R&BD 역량 강화

□ 사업내용

- 비즈니스 모델 R&BD 실증 및 사업화 지원 3건

□ 기대효과

- 도내 콘텐츠 기업의 핵심 비즈니스모델 강화 지원으로 지속가능한 기업 자생력 확보
- 비즈니스모델의 리뉴얼, 고도화, 신기술 적용 지원으로 기업성장 가능성 증대 및 비즈니스모델 수명 주기 개선

【'26년 추진계획】

(단위: 명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		일자리 창출 3명
사업비	계	459
	국비	-
	도비	459
	기관(자체)	-
	민자	-

[과제11] 제주실내영상스튜디오 운영사업

□ 사업목적

- 효율적인 스튜디오 운영을 통한 지역 영상인들의 창작기반 조성 및 로케이션 사업과 연계한 촬영 작품 유치로 지역 경제 활성화 도모

□ 사업내용

- 제주실내영상스튜디오 운영 및 관리

□ 기대효과

- 국내외 영화·영상 콘텐츠 관계자 대상 홍보 활동을 통한 제주 지역 장기 체류작품 유치 확률 제고, 이를 통한 도내 소비액 증가로 지역경제 활성화 기여
- 스튜디오 특화 교육을 통한 현장 기반의 실무형 인재를 양성하여 스튜디오 활용가능성 제고

【'26년 추진계획】

(단위: 명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		인력양성 10명
사업비	계	200
	국비	-
	도비	200
	기관(자체)	-
	민자	-

[과제12] 글로벌 문화콘텐츠 제작지원사업

□ 사업목적

- 애니메이션 본편 제작을 통한 기업 자체 IP 확보 및 사업화 지원
- 해외 전시 마켓 참가를 통한 글로벌 문화콘텐츠 마케팅 지원

□ 사업내용

- 애니메이션 본편 제작지원사업: 1건
 - 사업 필수조건: 사업인력 채용(총 2명)
- 애니메이션 단편 제작지원사업: 2건
- 기업 자율형 해외 전시 마켓 참가지원: 3건

□ 기대효과

- 애니메이션 콘텐츠의 제작 공정 단계별 지원체제 구축
- 다양한 플랫폼 진출을 위한 애니메이션 콘텐츠 제작 기반 조성

【'26년 추진계획】

(단위: 명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		일자리 창출 2명
사업비	계	324
	국비	-
	도비	324
	기관(자체)	-
	민자	-

[과제13] CGI콘텐츠 제작 역량강화사업

□ 사업목적

- 교육 및 워크숍을 통한 CGI 콘텐츠 창의인재 발굴 및 육성

□ 사업내용

- 교육 및 워크숍 시행
 - AI 콘텐츠(음악, 웹툰, 게임) 제작 교육 4건

□ 기대효과

- 차세대 문화 콘텐츠산업을 이끌어갈 우수인재 발굴
- CGI콘텐츠 제작 핵심역량 인큐베이팅을 통한 인재 육성

【'26년 추진계획】

(단위: 명, 백만원)

구 분		목표인원 및 예산
일자리 창출 성과목표		인력양성 70명
사업비	계	33
	국비	-
	도비	33
	기관(자체)	-
	민자	-