

강소 콘텐츠기업 육성을 위한 ‘콘텐츠코리아 랩’ 구축방안 수립

2013. 04. 30.

연구기관 (주)스트라베이스



강소 콘텐츠기업 육성을 위한 ‘콘텐츠코리아 랩’ 구축방안 수립

2013. 04. 30.

연구기관 (주)스트라베이스



제 출 문

한국콘텐츠진흥원장 귀하

본 연구결과보고서를 “강소 콘텐츠기업 육성을 위한 ‘콘텐츠코리아 랩’ 구축방안 수립”의 최종 연구보고서로 제출합니다.

2013년 04월 30일

주관연구기관 : 스트라베이스
연구 책임자 : 최 욱
참여 연구원 : 전창의
최유진

목 차

제1장 콘텐츠코리아 랩의 목적 및 기능	1
제1절 콘텐츠코리아 랩의 목적	1
제2절 콘텐츠코리아 랩의 기능	2
1. 콘텐츠코리아 랩의 기능 개요	2
2. 콘텐츠코리아 랩의 세부 기능	2
3. 본 연구에서의 콘텐츠코리아 랩 기능 구축방안	4
제2장 국내외 사례 벤치마킹 분석	6
제1절 사례 분석 적용 프레임	6
제2절 해외 사례 벤치마킹 분석	6
1. 미국	6
2. 핀란드	27
3. 칠레	32
4. 이스라엘	34
5. 영국	37
제3절 국내 사례 벤치마킹 분석	43
1. KT&G 상상마당	43
2. 플래툰 쿤스트할레	45
3. D.CAMP	47
4. 고벤처포럼	48
5. 창업지원 제도	50
제4절 전문가 자문 내용 분석	52
1. 창업생태계 운영 관계자 자문(1)	52
2. 창업생태계 운영 관계자 자문(2)	54
3. 학계 자문	56
4. CMU ETC 벤치마킹 자문	58

5. MIT 미디어랩 벤치마킹 자문	60
제3장 사업추진안(案)	62
제1절 공간(건물) 후보지 조사 결과	62
1. 홍대 입구	62
2. 이태원	63
3. 대학로	64
4. 테헤란로 대로	64
5. 테헤란로 이면	65
6. 가로수길	68
7. 압구정	68
8. 학동역	69
제2절 제 2센터(아이디어 융합 팩토리) 운영 방안	69
1. 제 2센터의 모토와 운영 철학	69
2. 제 2센터의 운영 및 프로그램 방향성	70
3. 제 2센터 단계별 세부 운영방안 및 프로그램(안)	71
4. 제 2센터 운영 및 프로그램 소요 예산(안)	81

표 목 차

<표 2-1> YouTube Space 센터	7
<표 2-2> YouTube Space LA의 Production Spaces	9
<표 2-3> YouTube Tokyo의 Production Spaces	10
<표 2-4> MIT 미디어랩의 연구 주제(1)	20
<표 2-5> MIT 미디어랩의 연구 주제(2)	21
<표 2-6> MIT 미디어랩의 연구 주제(3)	22
<표 2-7> CMU ETC의 학기 운영 제도 및 캠프 프로그램	23
<표 2-8> CMU ETC의 프로젝트 수행 이미지 컷	25
<표 2-9> CMU ETC의 프로젝트 내용	26
<표 2-10> 핀란드 알토벤처거라지 공간 및 문화	28
<표 2-11> 영국 라운드하우스 공간 구성	38
<표 2-12> 영국 라운드하우스 Level 0 구성(1)	39
<표 2-13> 영국 라운드하우스 Level 0 구성(2)	40
<표 2-14> 영국 라운드하우스 Level 1 구성	41
<표 2-15> 영국 라운드하우스 Level 2 구성	41
<표 2-16> KT&G 상상마당	43
<표 2-17> KT&G 상상마당 공간 구성	44
<표 2-18> 플래툰 쿤스트할레 공간 구성	46
<표 3-1> 홍대 입구 R빌딩 개요	62
<표 3-2> 홍대 입구 S빌딩 개요	63
<표 3-3> 이태원 T빌딩 개요	63
<표 3-4> 대학로 H센터 개요	64
<표 3-5> 삼성동 N빌딩 개요	64
<표 3-6> 삼성동 K빌딩 개요	65

<표 3-7> 대치동 G빌딩 개요	65
<표 3-8> 대치동 W빌딩 개요	66
<표 3-9> 삼성동 Y빌딩 개요	66
<표 3-10> 역삼동 S빌딩 개요	67
<표 3-11> 역삼동 KOCCA 빌딩 개요	67
<표 3-12> 가로수길 J빌딩 개요	68
<표 3-13> 압구정 M빌딩 개요	68
<표 3-14> 학동역 K빌딩 개요	69
<표 3-15> CKL 제 2센터 1단계 공간 구성(안)	72
<표 3-16> CKL 제 2센터 1단계 프로그램(안)	75
<표 3-17> CKL 제 2센터 2단계 공간 구성(안)	76
<표 3-18> CKL 제 2센터 2단계 프로그램(안)	78
<표 3-19> CKL 제 2센터 3단계 공간 구성(안)	79
<표 3-20> CKL 제 2센터 3단계 프로그램(안)	81
<표 3-21> CKL 제 2센터 1단계 프로그램 소요 예산(안)	82
<표 3-22> CKL 제 2센터 2단계 프로그램 소요 예산(안)	82
<표 3-23> CKL 제 2센터 3단계 프로그램 소요 예산(안)	83
<표 3-24> CKL 제 2센터 전체 프로그램 소요 예산(안)	83
<표 3-25> CKL 제 2센터 장비 소요 예산(안)	84
<표 3-26> CKL 제 2센터 공간(건물) 소요 예산(안)	85
<표 3-27> CKL 제 2센터 전체 소요 예산(안)	86

그림 목 차

[그림 1-1] 콘텐츠코리아 랩의 목적 및 지원 범위	1
[그림 1-2] 콘텐츠코리아 랩의 기능	2
[그림 1-3] 콘텐츠코리아 랩의 세부 기능과 본 연구의 구축방안 수립 대상	5
[그림 2-1] 국내외 사례 분석 적용 프레임	6
[그림 2-2] YouTube Space 컨셉 및 CKL 활용방안	7
[그림 2-3] YouTube Space Learn 프로그램 및 CKL 활용방안	8
[그림 2-4] YouTube Space 지원자 선발/교육 및 CKL 활용방안	9
[그림 2-5] YouTube Space LA의 공간/장비 및 CKL 활용방안	10
[그림 2-6] YouTube Space Tokyo의 공간/장비 및 CKL 활용방안	11
[그림 2-7] YouTube Space의 KSF 및 CKL 활용방안	12
[그림 2-8] Y-Combinator의 운영 현황 및 CKL 활용방안	13
[그림 2-9] Y-Combinator의 프로그램 및 CKL 활용방안	14
[그림 2-10] Y-Combinator의 컨설팅 프로그램 및 CKL 활용방안	15
[그림 2-11] Y-Combinator의 KSF 및 CKL 활용방안	16
[그림 2-12] MIT 미디어랩의 운영 현황 및 CKL 활용방안(1)	17
[그림 2-13] MIT 미디어랩의 운영 현황 및 CKL 활용방안(2)	18
[그림 2-14] MIT 미디어랩의 KSF 및 CKL 활용방안(1)	19
[그림 2-15] MIT 미디어랩의 KSF 및 CKL 활용방안(2)	20
[그림 2-16] CMU ETC의 운영 현황 및 CKL 활용방안	23
[그림 2-17] CMU ETC의 과목 운영 및 CKL 활용방안	24
[그림 2-18] CMU ETC의 프로젝트 운영 및 CKL 활용방안	25
[그림 2-19] 핀란드 스타트업 지원 정책 구조도	27
[그림 2-20] 알토벤처 거라지 운영 현황 및 CKL 활용방안	28
[그림 2-21] 스타트업 사우나 운영 현황 및 CKL 활용방안	29

[그림 2-22] 슬러시 운영 현황 및 CKL 활용방안	30
[그림 2-23] 핀란드 스타트업 지원 정책의 KSF와 CKL 활용방안	31
[그림 2-24] 스타트업 칠레 운영 현황 및 CKL 활용방안	32
[그림 2-25] 칠레 스타트업 지원 정책의 KSF와 CKL 활용방안	34
[그림 2-26] 이스라엘 스타트업 지원 정책과 CKL 활용방안	35
[그림 2-27] 이스라엘 스타트업 지원 정책의 KSF와 CKL 활용방안(1)	36
[그림 2-28] 이스라엘 스타트업 지원 정책의 KSF와 CKL 활용방안(2)	37
[그림 2-29] 라운드하우스 운영 현황 및 CKL 활용방안	38
[그림 2-30] 라운드하우스 프로그램	42
[그림 2-31] 라운드하우스 프로그램의 CKL 활용방안	42
[그림 2-32] KT&G 상상마당의 CKL 활용방안	44
[그림 2-33] 플래툰 쿤스트할레 공간 및 CKL 활용방안	47
[그림 2-34] D.CAMP 프로그램 및 공간의 CKL 활용 방안	48
[그림 2-35] 고벤처포럼의 운영 및 CKL 활용방안	49
[그림 2-36] 고벤처포럼의 프로그램 및 CKL 활용방안	50
[그림 2-37] 전문가 자문 시사점 및 CKL 활용방안(1)	54
[그림 2-38] 전문가 자문 시사점 및 CKL 활용방안(2)	56
[그림 2-39] 전문가 자문 시사점 및 CKL 활용방안(3)	58
[그림 2-40] 전문가 자문 시사점 및 CKL 활용방안(4)	59
[그림 2-41] 전문가 자문 시사점 및 CKL 활용방안(5)	61
[그림 3-1] CKL 제 2센터의 모토	69
[그림 3-2] CKL 제 2센터의 운영 및 프로그램 방향성	71
[그림 3-3] CKL 제 2센터 1단계 공간 도면(예시)	73
[그림 3-4] CKL 제 2센터 2단계 공간 도면(예시)	77
[그림 3-5] CKL 제 2센터 3단계 공간 도면(예시)	80

제 1 장 콘텐츠코리아 랩의 목적 및 기능

제 1절 콘텐츠코리아 랩의 목적

- 콘텐츠 산업이 창조경제 시대의 핵심 축으로 성장할 수 있도록, 상상력이 창작으로, 창작이 창업으로 이어질 수 있는 체계적 지원을 통해 콘텐츠 분야의 창업생태계를 활성화
 - 창의적인 아이디어와 상상력이 발현되고, 상호간 융합을 통해 새로운 비즈니스 기회로 연결하는 상상력 발전소인 ‘콘텐츠코리아 랩(CKL)’ 설립
 - 창조경제시대 콘텐츠 산업의 창직과 창업을 통한 새로운 시장 창출
- 새정부 국정과제 및 핵심 아젠다에 콘텐츠코리아 랩 설립 반영
 - 창의인재 육성, 컨설팅, 멘토링, 투자지원, 마케팅 등의 전 과정이 원활하게 이뤄질 수 있도록 콘텐츠코리아 랩 사업 추진
- 기존의 창업지원 정책들이 대부분 창업을 전후한 스타트업에 집중되어 있는데 비해, 콘텐츠코리아 랩은 문화예술 원천소스의 유통·관리와 창업 전 아이디어 생성 및 공유 단계에서부터 정책적으로 지원
 - 아마추어를 대상으로 자신의 소질을 개발하고 다양한 장르의 콘텐츠를 체험하며, 공동 창작에 참여할 수 있는 ‘오픈 창작 스튜디오’를 설립하여 콘텐츠 생태계 저변 확대

[그림 1-1] 콘텐츠코리아 랩의 목적 및 지원 범위

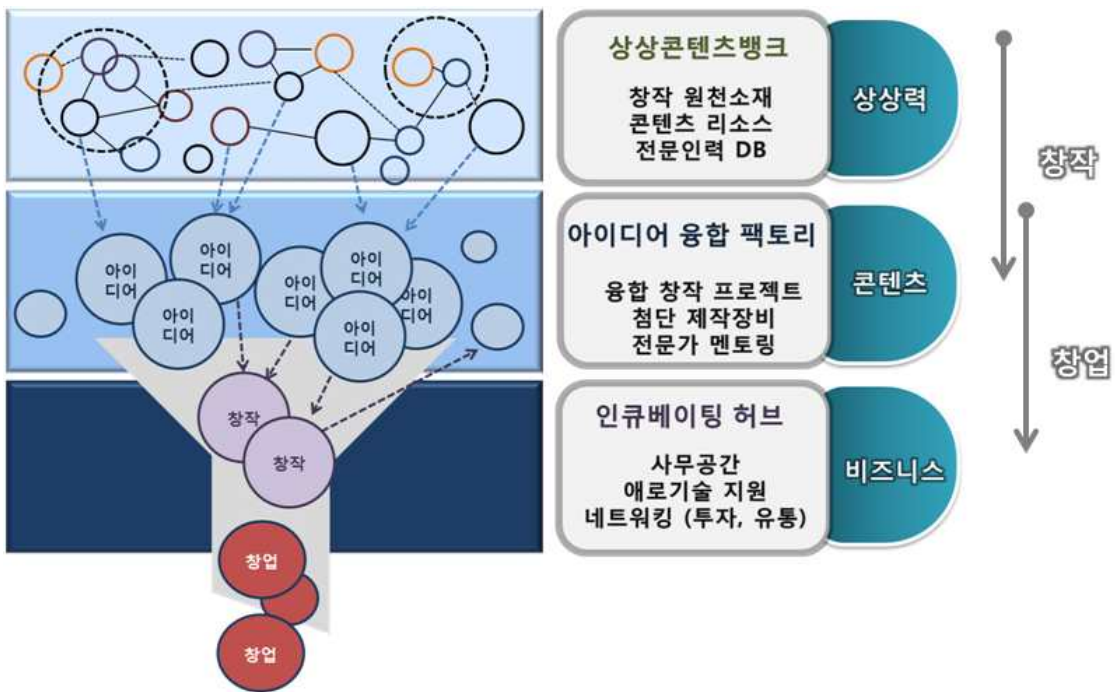


제 2절 콘텐츠코리아 랩의 기능

1. 콘텐츠코리아 랩의 기능 개요

- 콘텐츠 창작에서 활용 가능한 원천소재를 제공하고(상상콘텐츠뱅크), 다양한 콘텐츠 인력이 교류하면서 창작역량을 배양하며(아이디어 융합 팩토리), 민관의 기존 인큐베이팅 인프라를 활용한 협력사업을 추진(인큐베이팅 허브)하는 것을 주요 기능으로 함

[그림 1-2] 콘텐츠코리아 랩의 기능



2. 콘텐츠코리아 랩의 세부 기능

- 콘텐츠코리아 랩은 상상콘텐츠뱅크, 아이디어 융합 팩토리, 인큐베이팅 허브의 3개 기능으로 구성하고, 각각의 기능은 ‘센터’라는 이름으로 분리하여 운영
 - 상상콘텐츠뱅크 기능은 ‘제 1센터’, 아이디어 융합 팩토리 기능은 ‘제 2센터’, 인큐베이팅 허브 기능은 ‘제 3센터’에서 수행

가. 제 1센터 : 상상콘텐츠뱅크

- 콘텐츠 원천소스 제공
 - 문화원형이나 콘텐츠 리소스 등과 같은 원천소재를 찾을 수 없거나, 찾아도 이용할 수 없는 경우가 빈번하기 때문에 원천소스를 거래하고 관리, 유통하는 플랫폼이 필요함
 - 창작자 누구나 사용할 수 있도록 콘텐츠의 원천소스를 제공하고, 콘텐츠 창작 소재의 유통 및 거래를 활성화할 수 있는 플랫폼을 구축
- 제 1센터는 기존 사업(문화원형, 저작권 거래소 등)의 평가, 개선에 집중
 - 문화원형, 공공누리 등 기존 사업 개선과제 도출
 - 저작권 비즈니스 활성화 관련 정책과제 발굴

나. 제 2센터 : 아이디어 융합 팩토리

- 도시의 변화가에 콘텐츠 체험과 교육, 공동창작이 가능한 오픈 스튜디오 개념의 협업 공간을 운영
 - 강남역이나 홍대 앞 등 젊은이들의 유통인구가 많은 변화가에 위치한 다목적 공간에서 자율적으로 콘텐츠를 창작·발표하고, 상호 네트워킹
 - 영상, 게임, 음악, 공연, 미디어 아트, 웹툰, 스토리텔링 등 다양한 콘텐츠 장르간 융합, 콘텐츠와 기술간 융합을 실험하고 협업하는 프로젝트 지원
- 3개 층의 공간 활용
 - 1층 : 일반인을 대상(일반인도 멤버쉽은 필요)으로 공개 워크샵, 강연 및 세미나, 공연, 전시 등의 문화 콘텐츠 소비와 카페 등의 교류 공간으로 운영
 - 2층 : 회원을 대상으로 회의실, 공동 작업실, 워크샵 등의 공간으로 운영
 - 3층 : 프로젝트 참여자를 대상으로 공동 랩실, 작업실, 장비실 등의 공간으로 운영
- 지원자격
 - 각 장르에 관심있는 자, 전공자/비전공자 불문
 - 누구나 참여할 수 있도록 개방하여 다양한 사람들의 참여 유도를 통해 잠재력 있는 일반인 인재를 발굴
 - 팀제 운영을 통해 특정 장르에 치우치지 않으면서 장르간 융합을 유도
 - 각 장르별로 지원한 참가자들은 반드시 2개 이상의 타 장르 참가자들과의 교류를 통해

자발적으로 3~4명의 팀을 구성

- 팀을 구성할 때는 콘텐츠 산업에 맞는 특정 프로젝트 주제를 선정하고, 각 팀마다 해당 주제를 발전시켜 제시하면, 2단계에서 멘토들이 주제와 그 주제를 제시한 팀을 선택

○ 지원 프로그램

- 강의와 교류 프로그램을 병행하되, 교류 프로그램에 더 많은 비중과 초점
- 각종 워크숍, 식사, 멘토 초청 간담회 등 참가자들이 활발하게 대화하고 토론하며 교류할 수 있는 프로그램 구성
- 각 팀에서 초청을 원하거나 운영진에서 선별한 멘토들의 지도하에 협업 프로젝트를 진행하고 결과물 발표를 통해 우수 아이디어 및 팀을 발굴, 인큐베이팅 센터로 진출시킴

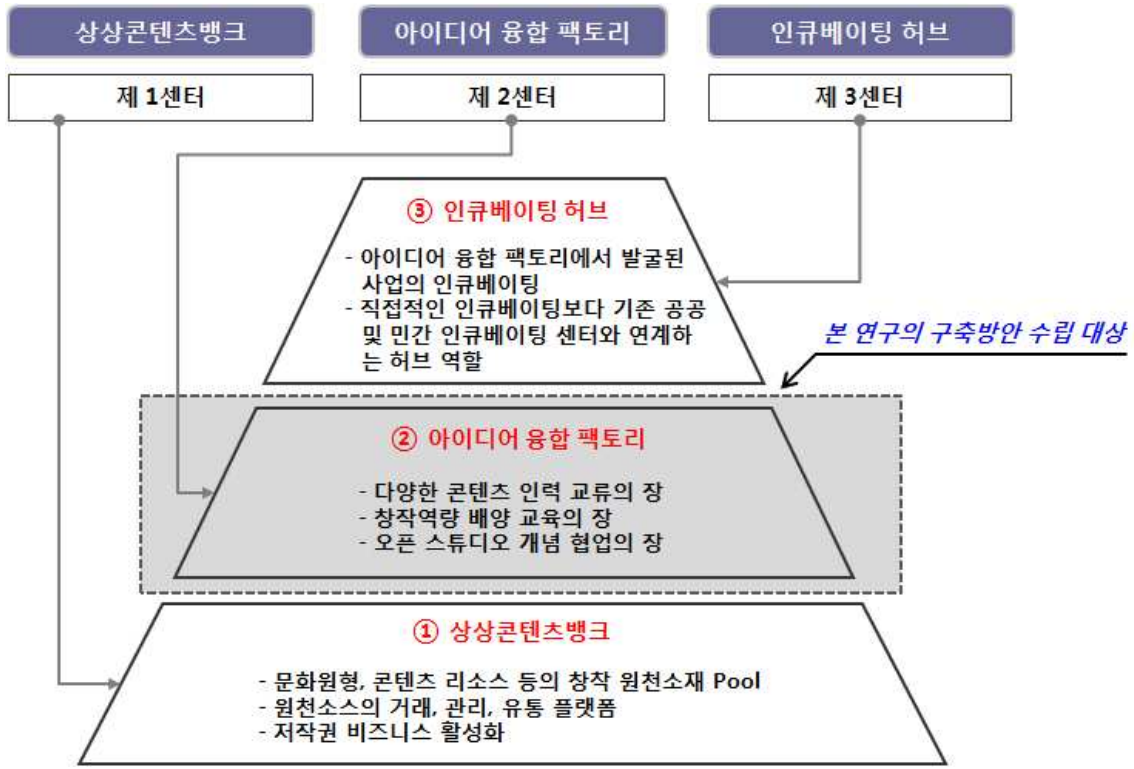
다. 제 3센터 : 인큐베이팅 허브

- 제 2센터에서 발굴된 우수 아이디어 및 팀을 기존 민관 인큐베이팅 센터와 연결
 - 기존 공공 및 민간 인큐베이팅 센터와의 연계를 통해 창업 생태계를 활성화하는 허브 역할 수행
 - 아이디어 융합 팩토리를 통해 발굴된 예비 창업팀이나 초기 창업기업 등의 사업분야, 수익모델 등을 분석하여 적절한 인큐베이팅 센터에 매칭

3. 본 연구에서의 콘텐츠코리아 랩 기능 구축방안

- 콘텐츠코리아 랩의 3개 기능 중 본 연구에서는 제 2센터 기능인 ‘아이디어 융합 팩토리’에 초점을 맞춰 구축방안 수립
 - 제 1센터인 상상콘텐츠뱅크는 기존 사업인 문화원형이나 저작권 거래소 등의 평가와 개선 방안이 먼저 도출되어야 하므로, 추후 별도 연구과제로 추진
 - 제 3센터인 인큐베이팅 허브는 기존의 공공 및 민간 인큐베이팅 센터가 활성화되어 있다는 점에서 콘텐츠코리아 랩이 직접적으로 사업을 진행하기보다는 기존 인큐베이팅 센터와 연계하는 수준에서 기능 정립

[그림 1-3] 콘텐츠코리아 랩의 세부 기능과 본 연구의 구축방안 수립 대상

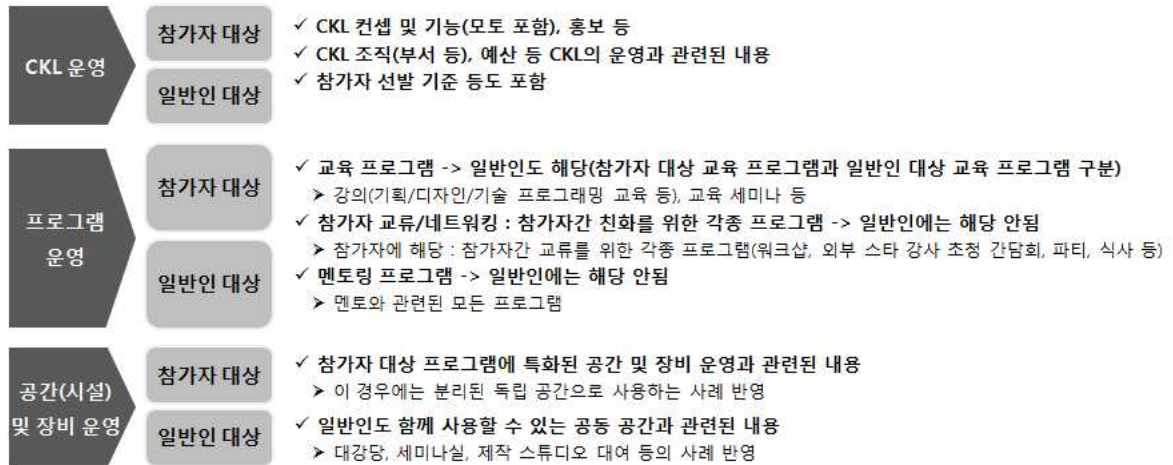


제 2 장 국내외 사례 벤치마킹 분석

제 1 절 사례 분석 적용 프레임

- 국내외 사례를 벤치마킹 후 1) 콘텐츠코리아 랩 운영, 2) 프로그램 운영, 3) 공간(시설 및 장비)의 3가지 요소로 분류하여 콘텐츠코리아 랩에 대한 시사점과 활용방안을 도출
 - 각 시사점과 활용 방안은 다시 대상에 따라 참가자 대상과 일반인 대상으로 세부 분류

[그림 2-1] 국내외 사례 분석 적용 프레임



제 2 절 해외 사례 벤치마킹 분석

1. 미국

가. YouTube Space

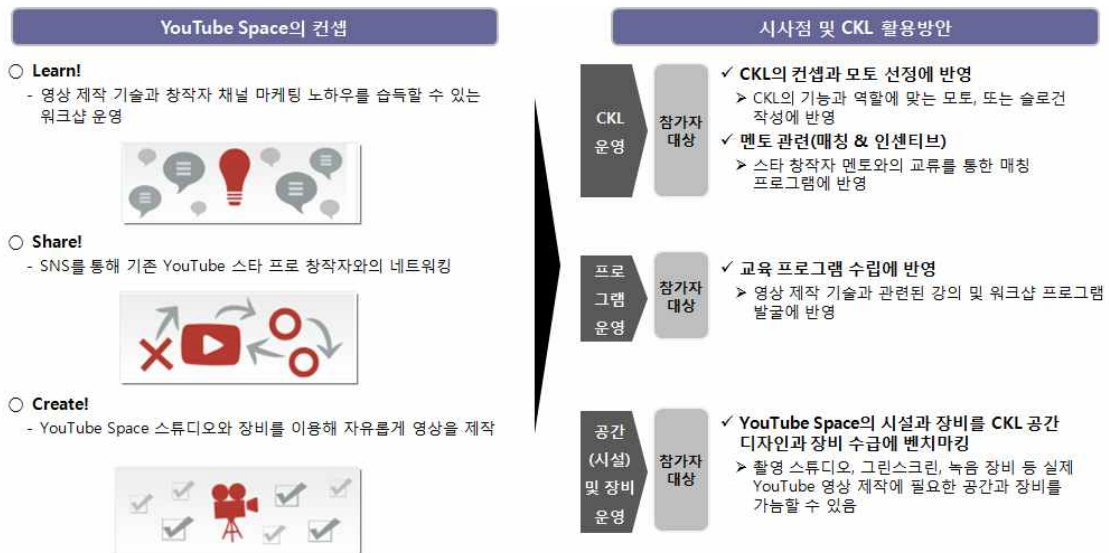
- YouTube Space는 YouTube 제작자의 영상 제작 지원을 위해 Google이 설립한 스튜디오 형태의 시설로, 장비와 공간을 지원하며, 현재 LA(Flagship), 런던, 도쿄 3개 센터 운영 중

<표 2-1> YouTube Space 센터

YouTube Space LA	YouTube Space London	YouTube Space Tokyo
		

- YouTube Space의 컨셉은 Learn(배우고), Share(공유하고), Create(창조하라)이며, 이를 CKL의 운영에 적용
 - 멘토 매칭 프로그램, 영상 제작 기술과 관련된 강의 및 워크샵 프로그램 발굴, 촬영 스튜디오, 그린스크린, 녹음 장비 등 실제 영상 제작에 필요한 공간과 장비에 대한 수요 예측 등의 분야에서 CKL에 적용 가능

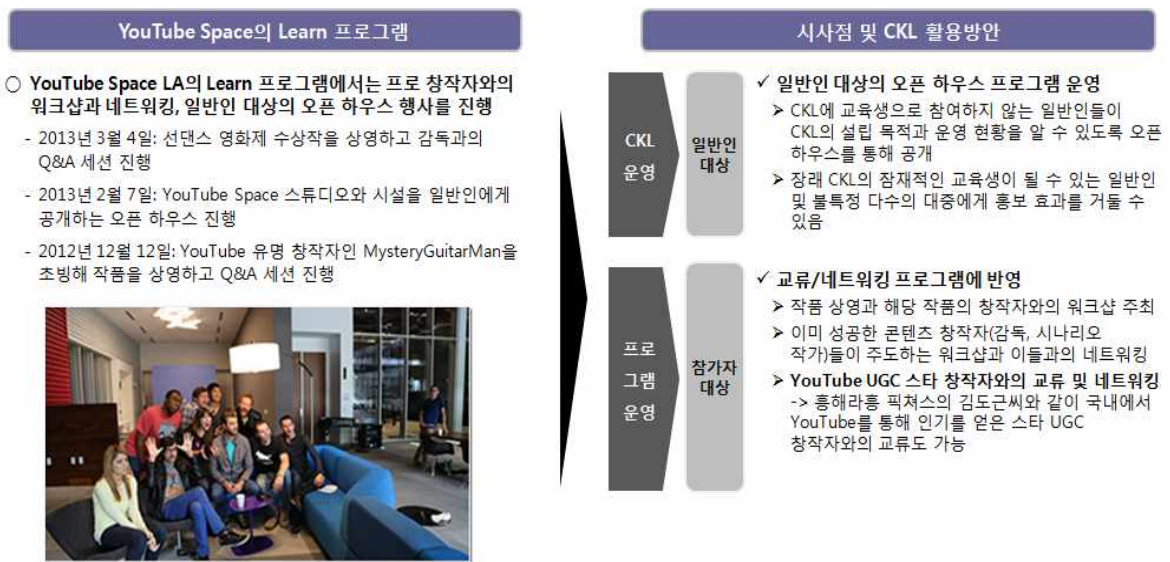
[그림 2-2] YouTube Space 컨셉 및 CKL 활용방안



- YouTube Space의 Learn 프로그램에서 진행하고 있는 각종 이벤트들과 워크샵을 CKL 운영과 교육 프로그램에 적용 가능
 - YouTube Space LA의 Learn 프로그램에서는 프로 창작자와의 워크샵과 네트워킹, 일반인 대상의 오픈 하우스 행사를 진행

- CKL에 교육생으로 참여하지 않는 일반인들이 CKL의 설립 목적과 운영 현황을 알 수 있도록 오픈 하우스를 통해 공개
- 작품 상영과 해당 작품의 창작자와의 워크샵 주최하고, 이미 성공한 콘텐츠 창작자(감독, 시나리오 작가)들이 주도하는 워크샵과 이들과의 네트워킹 추진
- CKL의 교류/네트워킹 프로그램에 반영

[그림 2-3] YouTube Space Learn 프로그램 및 CKL 활용방안









- YouTube Space는 명시된 자격 요건에 맞는 아마추어 제작자들을 선발해 장비와 공간, 튜토리얼과 워크샵과 같은 프로그램을 제공하고 있음
 - YouTube Space LA의 지원 프로그램에 선정되기 위해서는 △ 지원자의 YouTube 채널이 최소한 1만 명 이상의 구독자를 확보하고 있을 것, △ 지난 6개월간 지속적으로 창작물을 업로드했을 것, △ 월간 최소 10만 건의 조회수를 기록했을 것, △ 스튜디오에서 촬영할 작품의 확실한 컨셉을 가지고 있을 것, △ 다른 YouTube 채널과 최소한 3번 이상의 협력을 한 적이 있을 것, △ 스튜디오에서 촬영하며 다른 사람들과 기꺼이 협력할 의지가 있을 것, △ 18세 이상 등의 조건을 갖춰야 함
 - 합격한 사람들에게는 △ 카메라, 그립, 조명, 전자 기기 등의 장비, △ 제작 스튜디오의 공간, △ 개최되는 워크샵 참석 기회와 튜토리얼 등의 혜택이 제공됨

[그림 2-4] YouTube Space 지원자 선발/교육 및 CKL 활용방안

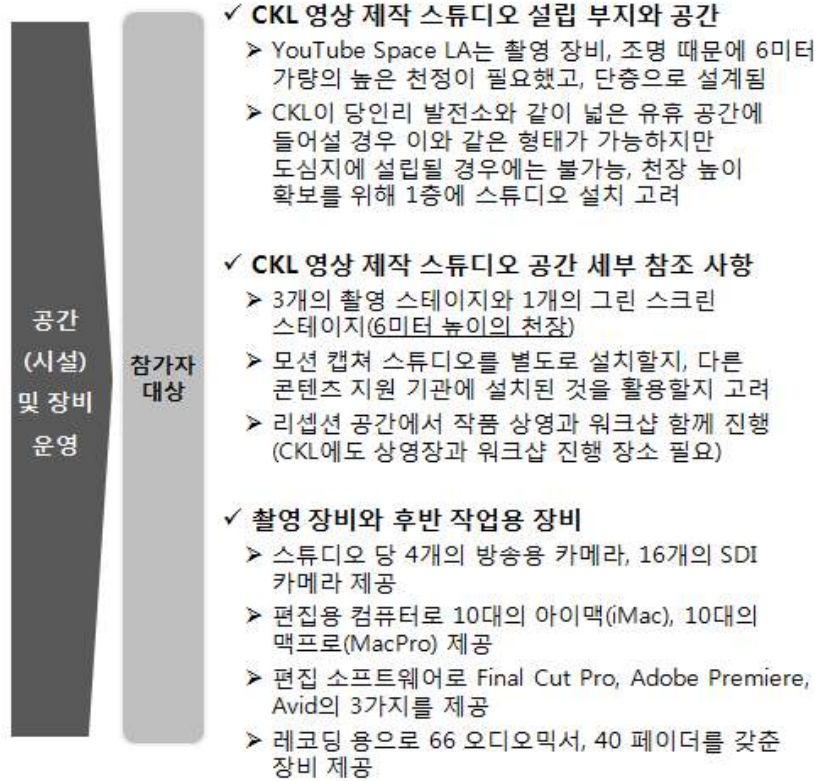


- YouTube Space LA는 ‘창고형 스튜디오’를 컨셉으로 지어졌으며, 1,152평의 방대한 면적에 촬영 스튜디오와 부대 시설을 갖추고 있음
- 재벌 하워드 휴즈의 비행장으로 알려진 Playa Vista 지역에 창고형 스튜디오로 설립했으며, 면적은 41,000 스퀘어피트(1,152평)에 달함

<표 2-2> YouTube Space LA의 Production Spaces

Stage 1	Stage 2	Stage 3
		
Green Screen Studio	Lobby & Reception Area	Motion Capture Studio
		

[그림 2-5] YouTube Space LA의 공간/장비 및 CKL 활용방안

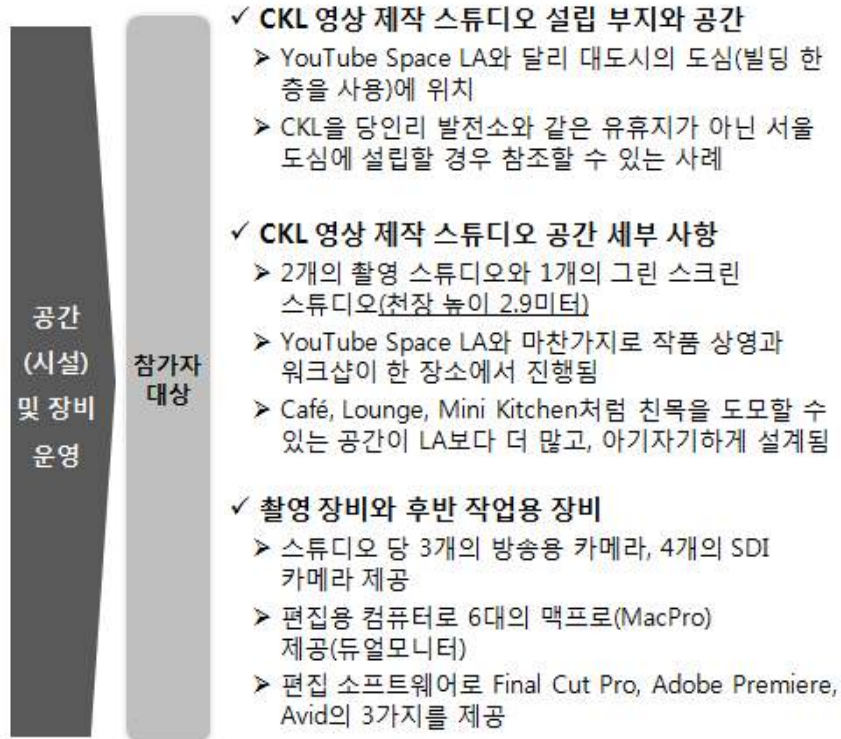


- YouTube Space Tokyo는 도쿄 중심가인 룩본기 힐의 Mori Tower 29층에 위치한 ‘도심형 스튜디오’로 빌딩 내에 위치해 있으며, 촬영 스튜디오와 카페, 라운지, 미니 키친 등을 갖추고 있음

<표 2-3> YouTube Tokyo의 Production Spaces

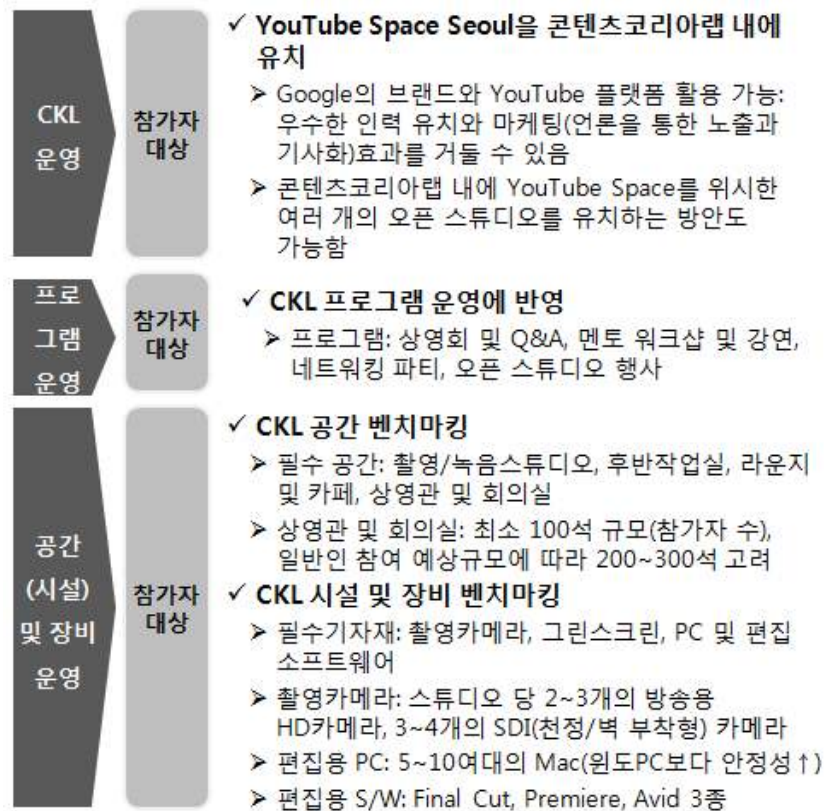
Studio 1	Studio 2	Studio 3
		
Training/Screening	Video Editing Room	Cafe Area
		

[그림 2-6] YouTube Space Tokyo의 공간/장비 및 CKL 활용방안



- YouTube Space의 KSF를 분석한 결과, Google의 브랜드, YouTube 플랫폼, 우수한 시설, 양질의 인력으로 나타났으며, 이를 CKL에 적용해본 결과를 아래와 같이 도출
 - 전세계 인터넷 방송망인 YouTube 플랫폼을 보유 : 기존의 방송사 권력에 영향을 받지 않으며, 누구나 쉽게 영상을 올릴 수 있는 전 세계적인 거대한 동영상 방송 플랫폼
 - 혁신과 젊은 IT 기업의 대명사인 Google의 브랜드와 명성을 통해 Google이 운영하면 다르다는 인식으로 창작자들을 끌어들이
 - 우수한 시설과 장비 : 방송용 스튜디오에 버금갈 정도의 공간과 장비를 구축하고 있으며, 카페, 라운지 등 휴식 공간도 함께 운영
 - 양질의 인력 선발/전문가 네트워킹 : 심사를 통해 자격을 갖춘 인원들만 선별적으로 선발하고, 기존 YouTube 창작자, 유명 감독들과의 워크샵, 세미나 등 네트워킹할 수 있는 기회 제공

[그림 2-7] YouTube Space의 KSF 및 CKL 활용방안

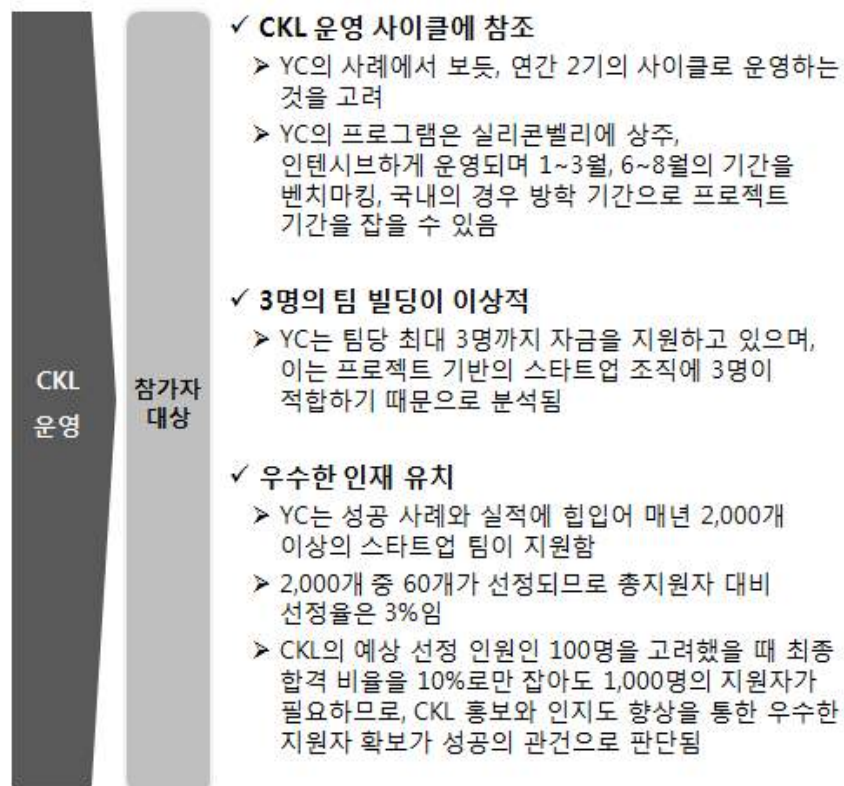


나. Y-Combinator

- Y-Combinator(YC)는 미국 최고의 스타트업 지원 프로그램으로, 지난 6년 동안 300개가 넘는 회사에 투자했으며, 상위 21개 회사들의 가치가 47억 달러(한화 5조원) 이상
- 2005년 여름, 성공한 벤처 사업가인 폴 그레이엄(Paul Graham)에 의해 시작됨
- 연 2회, 3개월 과정의 프로그램을 운영
 - 연간 1~3월, 6~8월 2개 기수 과정을 운영함
 - 각 과정의 중반부에 데모 데이를 개최함
- 선발된 팀에게 자금을 지원하고 지분을 소유
 - 팀당 11,000달러+팀원당 3,000달러(최대3명) 자금 지원하고 6~7%의 지분 소유
- 치열한 경쟁을 통한 필터링
 - 매년 2,000개 이상의 스타트업이 지원하고 단지 60개만이 선정
- 우수한 성과

- 지난 6년 동안 300개가 넘는 회사에 투자
- 상위 21개 회사들의 가치가 47억 달러(한화 5조원) 이상
- 25개의 기업들이 인수되었으며, 그 중 5개는 1,000만 달러 이상의 가격에 인수됨

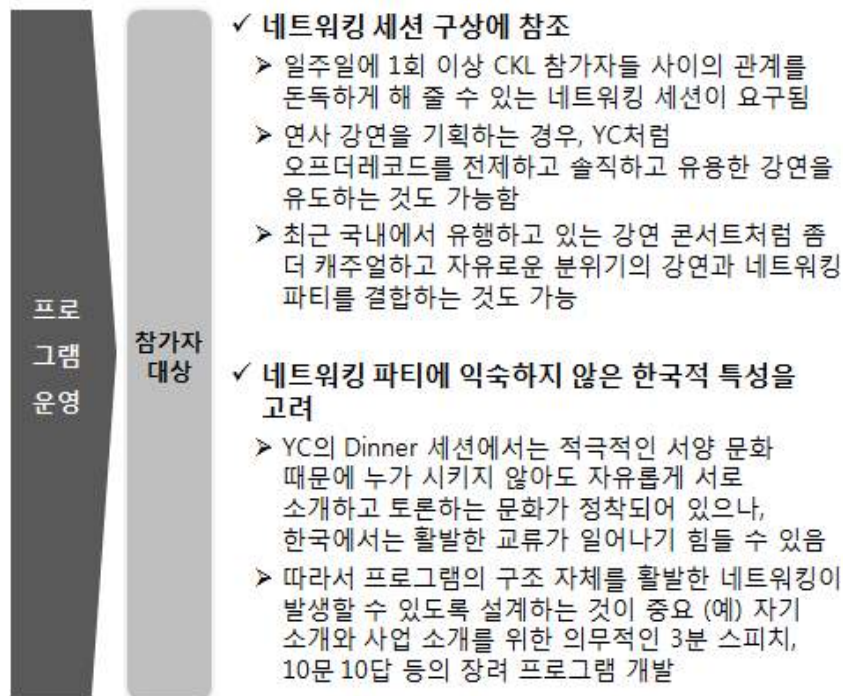
[그림 2-8] Y-Combinator의 운영 현황 및 CKL 활용방안



- Y-Combinator의 대표적인 프로그램으로는 Dinner를 꼽을 수 있으며, 참가팀들은 이를 통해 멘토나 참여자들과의 네트워킹을 형성하고 사업에 대한 의견을 교환함
 - 3개월의 기수 동안 일주일에 한 번 Dinner를 개최
 - 6시부터 시작되며, 7시 15분 저녁식사가 시작되기 전 참석자들끼리 소개하고 이야기할 수 있는 시간이 주어짐
 - 저녁식사가 끝나고 디저트 시간부터 본격적인 연사들의 강연이 시작됨
 - 연사들은 주로 성공한 기업의 창업자들이 초빙되며, 이들은 창업과 기업 운영에 대한 내부 이야기들을 발표하며, 솔직하고 유용한 강연을 위해 내용은 엄격한 외부유출금지(오프더레코드)를 전제함

- 강연 내용의 외부유출금지는 YC만의 특징이며, 이 덕분에 강연자들이 참여자들에게 유용한 스타트업 운영의 속사정과 뒷이야기를 공개한다고 알려져 있음
- 강연이 끝나면 Q&A 세션이 이어지는데, 참석자들은 자유롭게 소규모의 그룹을 형성하고 서로 이야기를 주고 받음
- Dinner를 일종의 미니 데모 데이라고 생각하고 노트북과 스마트폰, 태블릿 등을 가져와 현재까지 진행된 작업에 대해 공개하기를 참가자들에게 권장

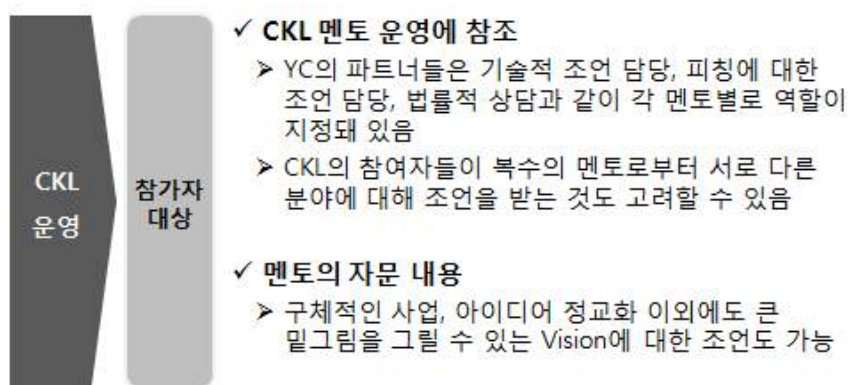
[그림 2-9] Y-Combinator의 프로그램 및 CKL 활용방안



- Y-Combinator의 내부 컨설팅 프로그램으로는 Office Hour가 있으며, 참가팀들은 이를 통해 YC 내부 파트너들과 변호사들과의 컨설팅과 면담을 가질 수 있음
 - Office Hour는 Y-Combinator의 파트너, 변호사들과 갖는 면담 및 컨설팅 프로그램의 일종임
 - 풀타임 내부 파트너 9명, 3명의 파트 타임 파트너(YC에 20%의 업무 시간을 투자), 2명의 기술 자문 파트너, 2명의 변호사로 이루어짐
 - 참여자들은 홈페이지에서 사전 예약을 한 후 파트너들과 개인 면담 시간을 가짐(사전

- 예약은 횟수 제한 없이 원하는 만큼 이용 가능)
- 면담 시간 동안, 파트너들은 10%는 스타트업 기업에 대한 큰 비전을 이야기하고 나머지는 참여자들의 사업에 대해 자유롭게 토론함
- 약 15%의 참여자들은 Office Hour 동안 나온 새로운 아이디어로 사업을 변경하기도 할 정도임

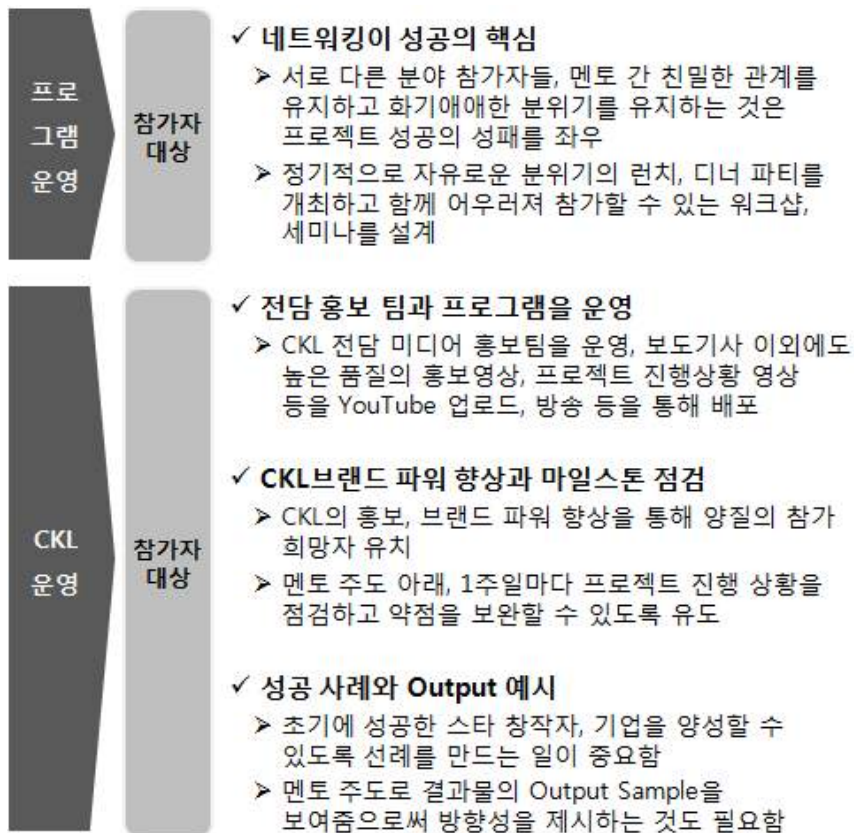
[그림 2-10] Y-Combinator의 컨설팅 프로그램 및 CKL 활용방안



- Y-Combinator의 KSF는 Dinner, 언론 홍보, 치열한 경쟁, 성공한 선례로 요약 가능
- Dinner 세션을 통한 네트워킹과 멘토링
 - 오전 7시부터 자정까지 진행되는 디너 파티를 통해 참여자들간의 네트워킹, 멘토와의 네트워킹을 지원
 - Y-Combinator 지원을 받은 참가자들은 네트워킹을 핵심적인 성공요소로 꼽고 있음
- 유수의 IT 매체를 통한 언론 홍보
 - Techcrunch, Mashable 등 유수의 IT관련 매체들에서 관심을 갖기 때문에 Y-Combinator의 지원 프로젝트와 사업 아이템이 언론 기사화되어 일반인이나 전문가들에게 노출됨
- 치열한 경쟁과 프로젝트 Milestone점검
 - 프로페셔널한 다수의 우수한 후보들이 지원하기 때문에, 좋은 인력들로부터 프로젝트가 출발하고 경쟁이 치열
 - 프로젝트 진행 상황을 1주일마다 점검하는 등 중간 관리 점검에도 노력함

- 성공한 선례와 확고한 투자유치
 - YC를 통해 성공한 기업들이 이미 존재하기 때문에, 참가자들이 프로그램에 대한 확고한 신뢰를 갖게 됨
 - YC에 참가한 것만으로 우수성을 인정받고, 후속 투자유치에 성공

[그림 2-11] Y-Combinator의 KSF 및 CKL 활용방안



다. MIT 미디어랩

- MIT 미디어랩은 컴퓨터공학, 기계공학, 멀티미디어, 디자인 등을 포괄하는 학제적 연구를 하기 위해 설립된 미국의 대표적인 융합 연구소임
- 설립 배경
 - 미국 MIT 공대 내에 융합기술, 멀티미디어, 디자인을 포함하는 학제적 연구를 수행하는 기관으로 1985년 설립됨
 - 건축학과 교수인 니콜라스 니그로폰테와 MIT 총장이었던 제롬 위스너가 설립을 주도

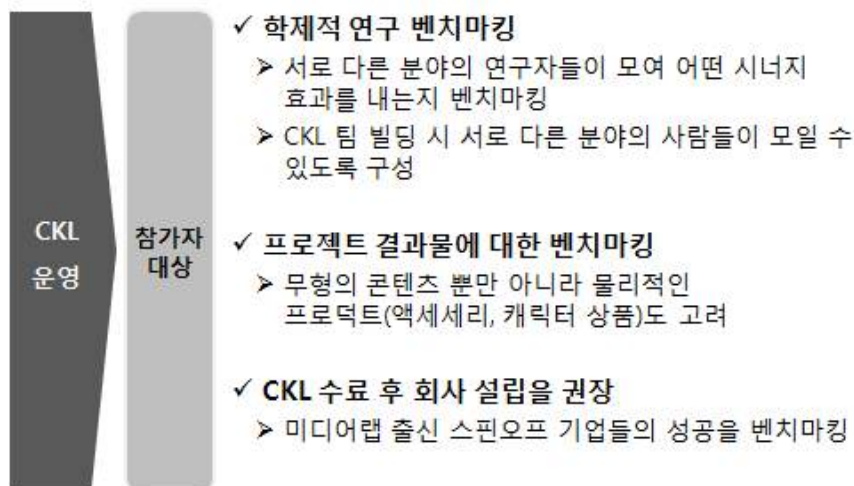
○ 주요 연구 분야

- 연간 1~3월, 6~8월 2개 기수 과정을 운영함
- ‘더 나은 미래 창조’가 연구 테마
- 기계공학, 컴퓨터공학, 디자인, 산업심리학이 결합된 다양한 융합 연구를 진행하며, 학생과 연구원들도 이러한 다양한 분야의 전공자들로 구성됨
- 전임 교수가 이끄는 각 연구 그룹 내에서 석박사 과정 학생과 연구원들이 다양한 프로젝트 기반의 연구 진행

○ 성과물

- 연간 1~3월, 6~8월 2개 기수 과정을 운영함
- 전자잉크(E-Ink), 레고의 마인드스톰
- 구글 스트리트 뷰의 효시가 된 아스펜 무비 맵 개발
- 미디어랩에서 개발된 기술을 기반으로 다수의 스피노프 기업들이 설립됨: 전자잉크 개발사 E-Ink Corp., 록밴드와 기타히어로 게임 개발사 하모닉스가 대표적임

[그림 2-12] MIT 미디어랩의 운영 현황 및 CKL 활용방안(1)

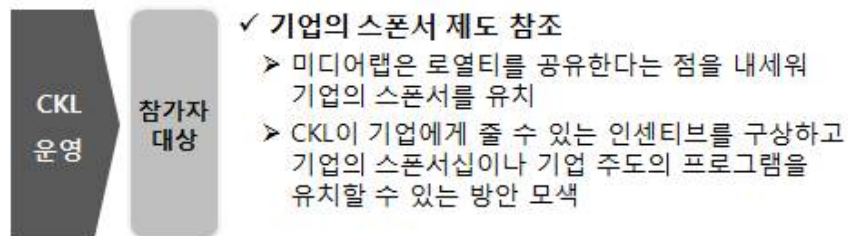


○ 펀딩 모델

- 거의 대부분의 펀딩(일반 기업 90%, 연방정부와 국방연구 10%)이 산업체로부터 조달되며 스폰서 기업은 80개 이상

- 교수가 10,000달러로 랩을 시작하며, 이후 기업들의 프로젝트 수주를 통해 운영비를 충당
- 스폰서 기업들은 주제와 참여 연구원과 밀접한 협력 관계를 맺게 됨
- 스폰서 기업은 다른 추가 비용이나 로열티 부담 없이 랩의 지적 재산을 공유할 수 있음
- 기타 운영 사항
 - 20~25개 안팎의 연구 그룹이 있으며, 랩에 참여하는 학생은 석박사 과정을 마치고 학위를 받게 되며 등록금은 물론 월급까지 지급받게 됨
 - 2001년 인도에 미디어랩 아시아, 아일랜드 더블린에 미디어랩 유럽을 개설했으나, 미디어랩 아시아는 2003년 폐쇄, 유럽은 2005년 폐쇄되었음
 - 연간 운영비는 3,500만 달러
 - 28명의 교수 및 책임 연구자가 있으며, 2011~2012년 동안 61명의 석사, 80명의 박사를 배출

[그림 2-13] MIT 미디어랩의 운영 현황 및 CKL 활용방안(2)



- MIT 미디어랩의 KSF는 융합 연구, 시연, 외부로의 파급, 철저한 프로젝트 위주의 연구를 꼽을 수 있음
- 다학제적 융합 연구
 - 컴퓨터 공학, 기계공학, 디자인, 음악 등 다양한 분야의 전문가들이 모여 융합 연구를 진행
 - 서로 다른 분야가 모여 시너지를 일으키는 창의적 프로젝트 진행
- 프로토타입 시연
 - 미디어랩의 모든 프로젝트는 눈에 보이는 결과물을 프로토타입으로 만들어내는 것을

목적으로 하고 있음

- 시연을 통해 프로젝트에 대한 타당성과 펀딩을 설득할 수 있음

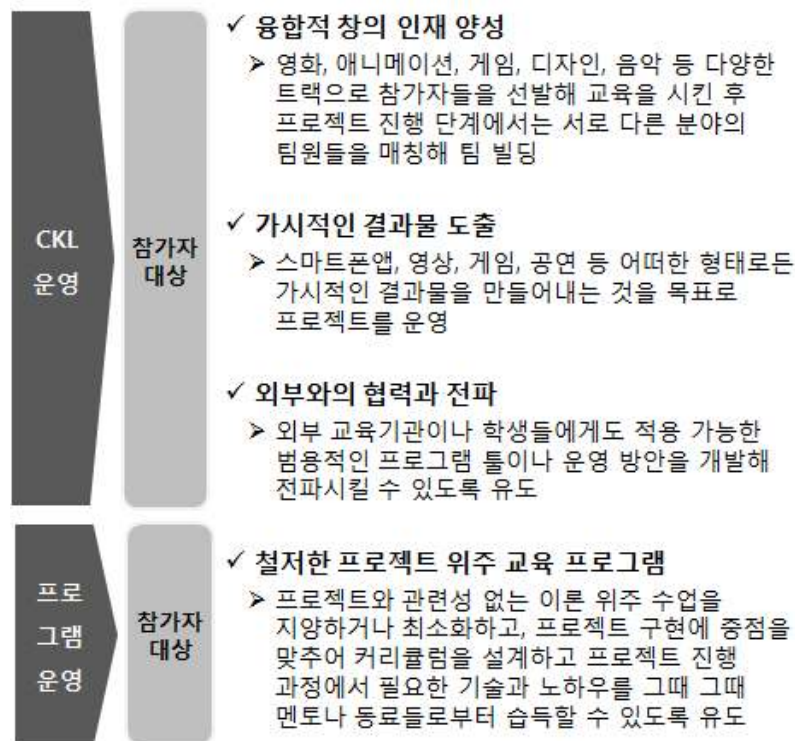
○ 외부로의 파급

- Lifelong Kindergarten 연구그룹에서는 Computer Clubhouse 프로젝트를 진행하며 10~18세 학생들을 대상으로 한 교육 프로그램을 개발해 적용했고, 전 세계 20개국으로 전파, 20,000명 이상의 학생들을 참여시킴

○ 철저한 프로젝트 위주의 연구

- 미디어랩은 수업은 최소화하고(석박사과정을 통틀어 5과목만 이수하면 됨) 프로젝트 참여를 통해 관련 기술을 습득하고 독자적인 연구를 진행하는데 중점을 둠

[그림 2-14] MIT 미디어랩의 KSF 및 CKL 활용방안(1)



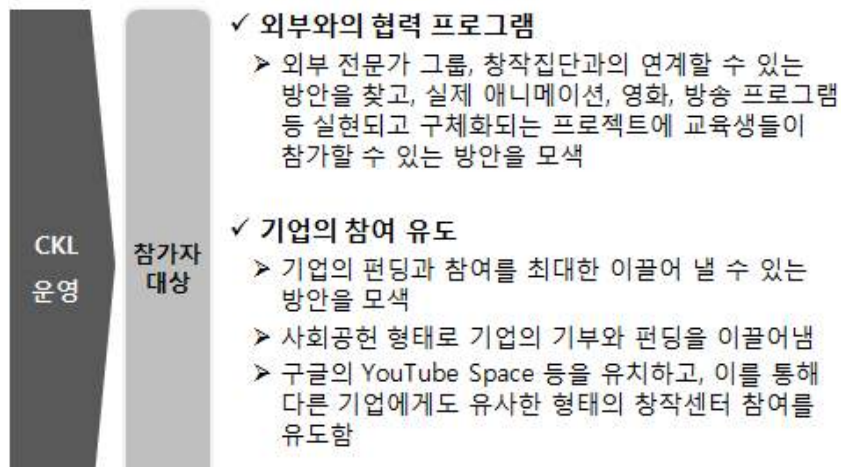
○ 상호협력과 실현 가능한 결과물

- Opera of the future 연구그룹은 외부의 공연그룹과 협력하고 실제 공연장에서 선보일 수 있는 공연 결과물을 개발

○ 기업의 스폰서십

- 미디어랩은 기업의 후원금으로 대부분의 재원을 조달(90%)
- 기업이 미디어랩에 후원을 하는 까닭은 첫째, ‘MIT 미디어랩’이라는 브랜드가 세계 최고의 융합 연구 기관이라는 명성을 쌓았기 때문에 기업 이미지 차원에서 홍보 효과를 거두기 위해서이며 둘째, 미디어랩을 통해 얻어진 결과물들에 대한 지적 재산을 공유할 수 있기 때문

[그림 2-15] MIT 미디어랩의 KSF 및 CKL 활용방안(2)



<표 2-4> MIT 미디어랩의 연구 주제(1)

리서치 그룹	주요 프로젝트	내용
Affective Computing (연구목표: 사람들이 정서적인 정보를 이해하고 의사소통하고 반응하는 기술을 연구) [Director: Rosalind W. Picard]	Automatic stress recognition in real-life settings	착용 가능한 바이오센서를 통해 일상 생활에서 사람들의 스트레스와 원인을 측정하는 프로젝트
	Evaluation tool for recognition of social-emotional expressions from facial-head movements	사람들이 대화하면서 짓는 표정을 비디오로 촬영하고 분석해, 표정만으로 어떤 감정 상태 인지를 판단할 수 있는 시스템을 개발
	FaceSense: Affective-cognitive state inference from facial video	사람들의 얼굴을 촬영한 비디오를 분석해 감정 상태(화났는지, 기쁜지)와 인지적인 상태(흥미로운지, 혼란스러운지)를 판단해내는 시스템을 개발
	Infant monitoring and communication	유아들에게 바이오센서를 부착해 수면, 흥분, 불편함이나 스트레스 상태를 파악해 부모가 참고할 수 있는 데이터를 제공하는 프로젝트

<표 2-5> MIT 미디어랩의 연구 주제(2)

리서치 그룹	주요 프로젝트	내용
Biomechatronics (연구목표: 인간의 신체적인 능력을 증진시킬 수 있는 기술을 연구) [Director: Hugh Herr]	A variable impedance prosthetic socket design	의족이나 의수 접합 부위에 불편을 겪고 있는 팔다리 절단 장애인들을 위해 편안함을 줄 수 있는 접합부 디자인을 연구
	Artificial gastrocnemius	전력 작동되는 의수를 통해 무릎아래 절단 장애인이 자유롭게 걸을 수 있도록 하는 연구
	Control of muscle-actuated systems via electrical stimulation	전기 자극으로 컨트롤되는 근육 작동 시스템을 연구
Camera Culture (연구목표: 시각 정보를 획득하고 공유하는 새로운 방식을 창조) [Director: Ramesh Raskar]	6D Display	홀로그램과 4D Display를 이용해 시점과 주위의 조명에 반응하는 디스플레이를 연구
	Coded computational photography	노출, 깊이, 조리개 등 사진 데이터를 컴퓨터로 조작할 수 있는 슈퍼 카메라 시스템을 연구
	NRTRA: Smartphone add-on for eye tests	개발도상국 국민들을 위해 매우 저렴한 비용으로 간편하게 스마트폰에 부착해 사용하는 난시, 근시, 원시, 노안 진단기기를 개발
Fluid Interfaces (연구목표: 새로운 형태의 물리적/컴퓨터 인터페이스를 연구) [Director: Pattie Maes]	Display blocks	큐브 형태의 작은 디스플레이 기기들을 블록처럼 서로 결합하고 조합해 정보를 새롭게 시각화하는 방법을 연구
	EyeRing: A compact, intelligent vision system on a ring	검지에 착용해 사진을 찍을 수 있는 반지 형태의 기기를 개발. 옆에 달린 촬영 버튼을 누르면 사진이 찍히고 파일이 스마트폰으로 자동적으로 전송됨
	TaPuMa: Tangible public map	테이블 위에 프로젝터로 지도를 그려내고, 그 위에 물체를 위치시키거나 움직이면 이를 감지해 지리 정보를 그래픽으로 알려주는 새로운 형태의 지도 연구
Lifelong Kindergarten (연구목표: 학생들에게 창조적인 학습 경험을 주는 방법을 연구) [Director: Mitchel Resnick]	App Inventor	프로그래밍 경험이 없는 초보자가 간편하게 스마트폰 앱을 개발할 수 있는 솔루션을 개발
	Computer Clubhouse	저소득층 어린 학생(10세~18세)들을 대상으로 애니메이션, 인터랙티브 스토리, 뮤직비디오, 로봇제작 등을 경험할 수 있는 방과후 교육센터를 운영. 20개 이상의 국가로 전파되어 20,000명 이상의 학생들이 참여했음
	Scratch	인터랙티브 스토리, 게임, 애니메이션 등을 쉽게 제작할 수 있는 프로그래밍 언어. 온라인 커뮤니티(scatch.mit.edu)를 함께 운영하고 있음

<표 2-6> MIT 미디어랩의 연구 주제(3)

리서치 그룹	주요 프로젝트	내용
Tangible Media (연구목표: 인간과 디지털 정보, 물리적 환경과 끊임없이 연결되는 인터페이스를 연구) [Director: Hiroshi Ishii]	Ambient Furniture	스마트폰앱과 같은 디지털 기술을 이용해 더 인간 친화적이고 편리한 가구를 설계하는 방법을 연구
	Ideagarden	이야기, 스케치, 아이디어들을 창작 참여자들이 공유하고 사용하는 시스템을 설계
	RopeRevolution	움직임을 인식하고 포스피드백 기능을 갖춘 밧줄을 이용해 서로 협력하면서 즐길 수 있는 게임 시스템을 개발
Opera of the future (연구목표: 음악 작곡, 공연, 연주, 학습을 혁신할 수 있는 기술을 연구) [Director: Tod Machover]	Death and the powers: Redefining opera	로봇과 새로운 형태의 악기, 디지털 기술을 활용한 새로운 형태의 오페라 공연을 선보임
	Gestural media framework	사람의 움직임을 컴퓨터로 분석해 음악으로 변환하는 시스템을 개발
	Remote theatrical immersion: Extending "Sleep no more"	런던의 공연그룹인 Punchdrunk와 협력해 그룹의 오프라인 공연과 연결된 온라인 음악 감상 플랫폼을 개발. 관객은 웹사이트에서 맞춤형 인터랙티브한 공연을 감상 가능

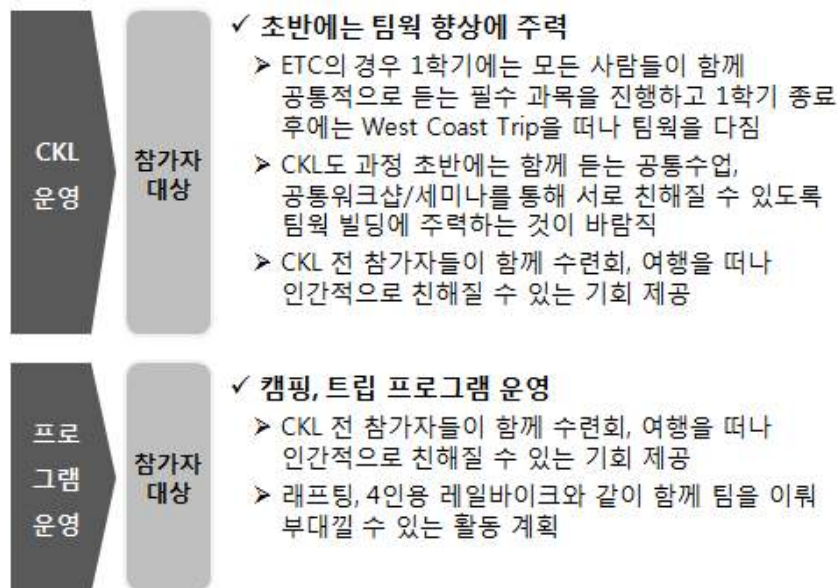
라. CMU ETC

- 카네기멜론대학교(CMU)의 ETC(Entertainment Technology Center)는 예술과 기술에 두루 능한 창의적이고 융합적인 전문가 양성을 목표로 한 2년 과정의 석사 학위 프로그램
- 2년 4학기 과정으로 프로젝트 중심 교육
 - 1학기에는 4개의 필수 과목을 듣는 ‘Boot Camp’
 - 2, 3, 4학기에는 선택과목과 프로젝트 진행
 - 1학기 종료 후 West Coast Trip을 떠나 구성원들간의 팀워크를 다지고 친목을 도모하는 기회를 가짐
 - 1, 2학기 종료 후 실제 게임 회사나 콘텐츠 관련 회사에서 인턴쉽

<표 2-7> CMU ETC의 학기 운영 제도 및 캠핑 프로그램

ETC의 학기 운영 제도	ETC의 캠핑 프로그램

[그림 2-16] CMU ETC의 운영 현황 및 CKL 활용방안

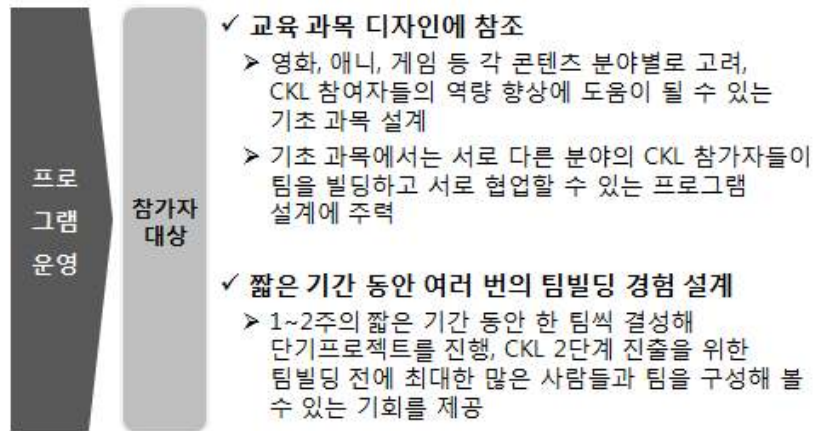


- ETC는 4개의 필수 과목을 통해 프로젝트 진행에 필요한 팀웍 구축, 창의력 발현, 기술 습득을 꾀하고 있음
- 4개의 필수 과목 운영
 - 1학기 종료 후 West Coast Trip을 떠나 구성원들간의 팀웍을 다지고 친목을 도모하는 기회를 가짐
 - Building Virtual Worlds: Maya(3D 모델링 S/W), 포토샵, 사운드편집 S/W, Unity3D(모바일 게임용 3D 그래픽엔진)을 이용해 가상세계를 구축하는 방법을 습득. 한 그룹을 결성해 2주 동안 하나의 프로젝트 진행 후 다시 새로운 그룹으로 진행, 결과적으로 한 학생

이 한 학기에 5개의 프로젝트에 참여하게 됨

- The Visual Story: 짧은 영화 제작을 통해 영상에서의 이야기 구현을 습득
- Improvisational Acting: 즉흥 연기 수업을 통해 팀워크 향상, 의사소통, 문제해결 능력을 포함
- Game Design: 게임의 구조를 분석하고 좋은 게임을 기획하기 위한 수업. 학생들은 카드, 보드, 운동, 컴퓨터 등 다양한 게임들을 분석하고 고유한 게임을 디자인하게 됨

[그림 2-17] CMU ETC의 과목 운영 및 CKL 활용방안



- ETC 프로젝트는 6개월 단위로 진행되며, 프로젝트를 주도하는 주체에 따라 3가지 유형으로 나뉘며, 서로 다른 분야 전문가가 협력하는 법을 배우는 데 중점을 둠
- 프로젝트 종류
 - 1학기 종료 후 West Coast Trip을 떠나 구성원들간의 팀워크를 다지고 친목을 도모하는 기회를 가짐
 - Client based: 외부 클라이언트가 의뢰하거나 주도하는 프로젝트
 - Student pitched: 학생이 스스로 주제를 만들고 피칭해 주도하는 프로젝트
 - Faculty research: 교수, 연구원 등 Faculty 멤버가 진행하는 프로젝트
- 프로젝트 세부 내용
 - 대부분 한 학기 기간 동안 진행됨
 - 한 팀은 3~6명의 학생으로 구성됨
 - Faculty 멤버가 어드바이저로 참여

- 클라이언트 프로젝트의 경우 클라이언트 대표자와 함께 진행
- 게임 회사 뿐만 아니라 가전회사, 놀이공원, 박물관, 동물원 등 다양한 클라이언트와 함께 프로젝트 진행

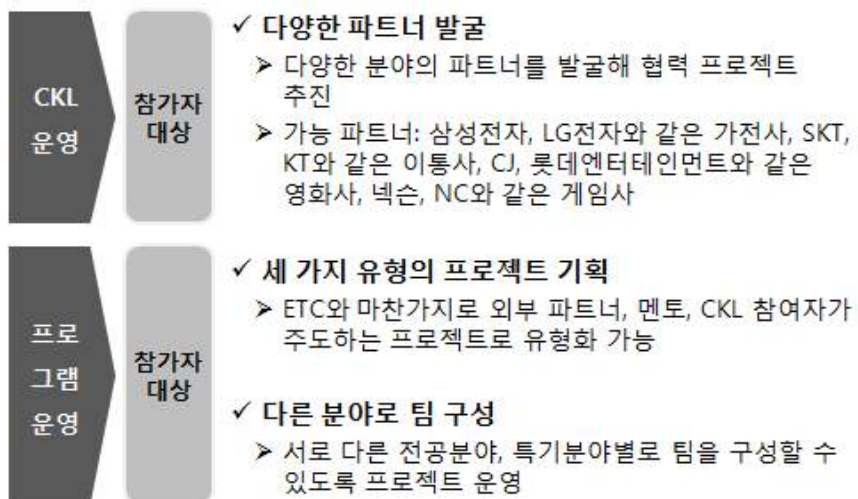
<표 2-8> CMU ETC의 프로젝트 수행 이미지 컷



○ 프로젝트 목표

- 움직이는 인공물, 실제 프로덕트, 결과물을 제작
- 서로 다른 분야 전문가로 팀을 구성해 서로 협력하는 법을 배우는 데 중점

[그림 2-18] CMU ETC의 프로젝트 운영 및 CKL 활용방안



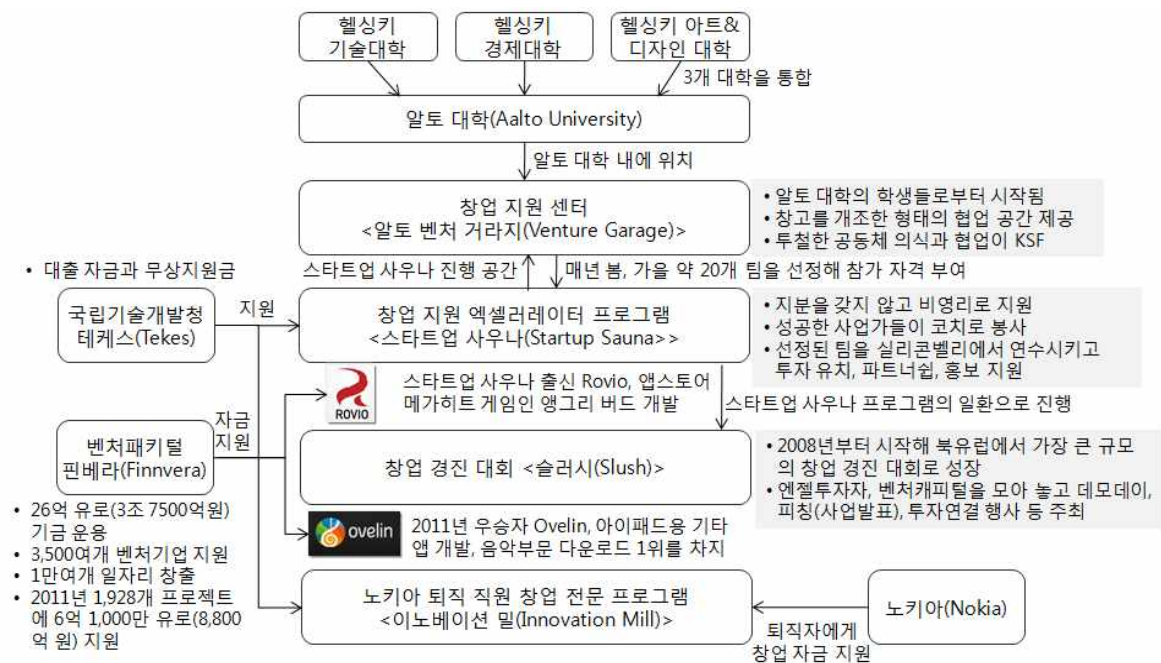
<표 2-9> CMU ETC의 프로젝트 내용

주요 프로젝트	내용
All In	<ul style="list-style-type: none"> - 시카고 소재의 카지노 업체인 WMS Gaming과 대학원생들이 협업 - 카지노에서 사용될 수 있는 소셜 게임 요소와 플레이어들간의 협력을 도모할 수 있는 시스템 고안
Amalgamedia	<ul style="list-style-type: none"> - 미국의 펑크 락 밴드인 Anti-Flag와 협업해 일종의 트랜스미디어 경험을 창조하는 프로젝트 - 트랜스미디어는 서로 다른 다양한 매체에서 디지털 기술을 이용해 스토리를 설계하거나 몰입 경험을 창조하는 것을 말함 - Facebook, HTML5를 이용, 웹 기반의 인터랙티브 뮤직 비디오를 창조하는 것을 목표로 함
Bravura	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그래머, 예술가, 디자이너, 음악가로 이루어진 팀이 프로젝트를 진행 - 18세 이상의 어린이, 혹은 어른들이 손쉽게 음악을 창작할 수 있는 iPad기반의 인터랙티브 음악 게임 개발
dotdotdot	<ul style="list-style-type: none"> - 아이들이 스토리를 자유롭게 만들어 볼 수 있는 인터랙티브 시스템을 개발 - 아이들이 고전적인 이야기 구조를 즐기면서 그들만의 고유한 이야기를 창작할 수 있도록 함 - 12015년 오픈하는 샌 안토니오 어린이 박물관의 Imagination Studio에 전시될 계획
GASx3	<ul style="list-style-type: none"> - 화생방병들이 화학 유독 물질의 위험성에 대처하고, 군인들을 살릴 수 있도록 훈련시키는 실시간 전략 게임 개발 - 미 육군의 의료 R&D 센터인 TATRC와 협력해 개발 중임
Watchtower	<ul style="list-style-type: none"> - 고등학생들을 대상으로 사이버 상에서의 성폭력, 사기, 사이버 폭력, 집단 따돌림 등을 교육할 수 있는 게임 개발 - ETC의프로젝트 팀이 FBI 사이버 범죄 수사대와 함께 개발
The Voyage	<ul style="list-style-type: none"> - 박물관방문자들이 스마트폰을 이용해 전시 작품에 대한 정보를 찾고 상호작용할 수 있는 앱을 개발 - 카네기 예술 및 자연사 박물관(Carnegie Museum of Art and Natural History)과 협력해 개발 중임
Morality Play	<ul style="list-style-type: none"> - 미국의 경제적인 불평등에 대한 주제(경제적 불평등의 원인이 무엇인지?, 공평함이란 무엇인지?, 불평등 해소를 위해 무엇을 해야 하는지?)를 다루는 디지털 콘텐츠(영상, SNS 웹사이트, 게임)를 개발하는 데 목적을 둠 - ETC 학생들과 카네기멜론대의 철학과 학생들이 협력 개발
Project Heidegger	<ul style="list-style-type: none"> - 게임 플레이어들의 특성에 맞는 게임과 레벨, 플레이 방법을 추천하기 위한 시스템을 개발 - 게임업체인 EA의 최고창의책임자(OCCO; Office of the Chief Creative Office)와 협력 개발 중임

2. 핀란드

- 알토대학을 중심으로 창업지원센터인 알토벤처 거라지, 엑셀러레이터 프로그램인 스타트업 사우나, 창업경진대회인 슬러시의 3개 프로그램이 중심
- 정부차원에서는 국립기술개발청인 Tekes가 대출 및 무상지원금을 제공하고, 국부펀드인 핀베라(Finnvera)가 기금으로 벤처기업 지원

[그림 2-19] 핀란드 스타트업 지원 정책 구조도



가. 알토벤처 거라지

- 알토벤처 거라지(Aalto Venture Garage)는 핀란드 알토대학 내의 창고 형태 공간에 협업을 위한 장소로 디자인되었으며, 스타트업 사우나 프로그램을 진행하는 장소이기도 함
- 프로그램 내용
 - 세미나실, 회의실, 식당 등으로 이루어짐
 - 기획자, 디자이너, 개발자 등 서로 다른 분야의 전문가들이 참석하며 모르는 점을 묻거나 의견을 공유할 수 있는 환경 제공
 - 매일 새로운 행사가 진행되고 모든 음식과 음료는 무료로 공유됨
 - 스탠퍼드대의 기업가 정신 교육으로 유명한 스티브 블랭크를 초빙해 ‘스탠퍼드 기술멘

처 프로그램(STVP)를 운영

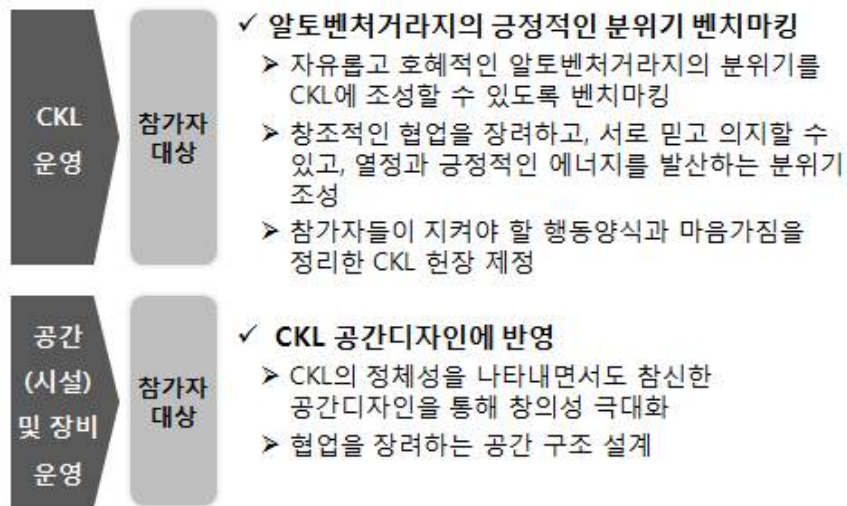
○ 특이사항과 차별점

- 상호신뢰와 협력으로 운영(사물함에는 자물쇠가 없고, 냉장고에 있는 음식은 모두 공유함에도 항상 가득 차 있음)
- 창의력을 북돋워주는 공간 배치와 디자인

<표 2-10> 핀란드 알토벤처거라지 공간 및 문화

사우나 모양의 세미나 공간	음료와 음식을 공유
	

[그림 2-20] 알토벤처 거라지 운영 현황 및 CKL 활용방안

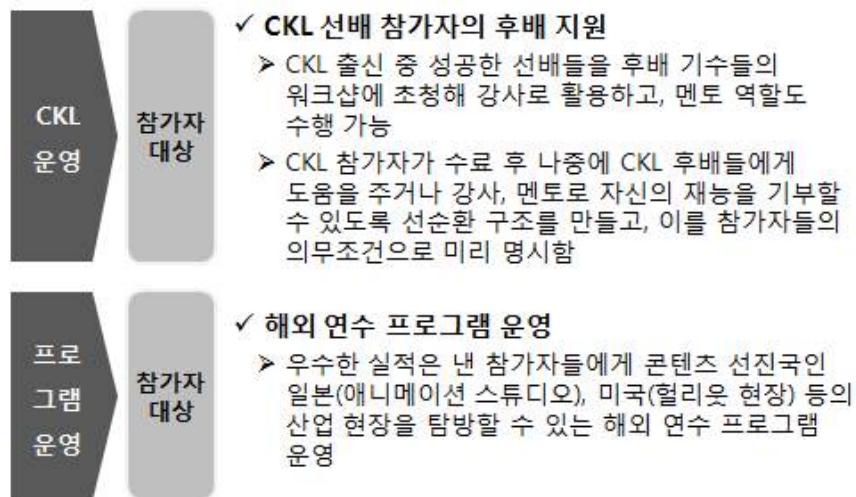


나. 스타트업 사우나

- 2010년 시작된 스타트업 사우나는 강한 기업이 ‘사우나’의 뜨거운 열기를 이겨낸다는 의미에서 비롯, 알토대학 동아리에서 시작돼 스타트업 단기간 코칭 프로그램으로 발전
- 프로그램 내용

- 매년 봄, 가을 2회 개최
- Startup Sauna Warmups: 1단계 one-day 경진 프로그램으로 선발된 지원자는 스타트업 사
우나 참가 기회를 얻게 됨
- Startup Sauna: 선발된 15개 팀을 대상으로 6주 간 숙박, 경비 지원 및 1:1 인텐시브 트레
이닝 프로그램 진행
- Starup Sauna Silicon Valley: 선발된 소수 정예 팀을 대상으로 실리콘밸리에서 투자설명
회, 미디어 홍보 제공
- 특이사항과 차별점
 - 성공한 벤처기업가들이 경험과 지식을 공유하고 전달하는 선순환 구조 형성(ex. 앵그리
버드로 유명한 Rovio의 CEO Peter Vesterbacka, MySQL의 CEO Marten Mickos 등이 멘
토로 참여)
 - 선정된 팀들을 실리콘밸리에서 연수시키며, 투자유치, 파트너쉽, 홍보 등을 지원함

[그림 2-21] 스타트업 사우나 운영 현황 및 CKL 활용방안

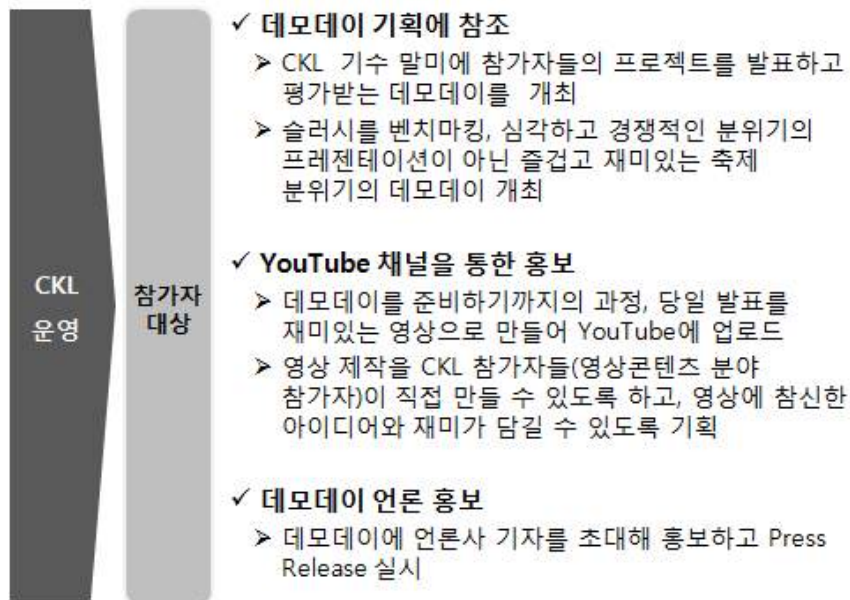


다. 슬러시

- 슬러시(Slush)는 북유럽 최대의 스타트업 경진대회로 꼽히며, 스타트업 사우나의 컨퍼런스 프로그램으로 이틀 동안 개최됨
- 프로그램 내용
 - 스타트업 창업자들과 엔젤투자자, 벤처투자자등이 참석해 강연, 데모데이, 피칭스테이

- 지(사업발표), 투자연결행사 등을 진행함
- 2012년에는 이틀 동안 2,500명의 참석자와 550개의 스타트업, 250명의 투자자 및 기자들이 참석해 성황리에 진행되었음
- 2011년 우승자인 Ovelin은 아이패드용 음악 부문 1위에 오른 인기 앱 Wildchords를 개발
- 특이사항과 차별점
 - 자본을 투자할 벤처투자자와 엔젤투자자와 언론 홍보를 담당할 주요 언론사 기자들이 참석해 투자와 홍보가 함께 이루어짐
 - 피치에 참석하는 스타트업 기업들의 기발하고 재미있는 사업소개
 - 키노트 강연, 스타트업 피치 등컨퍼런스의 모든 내용이 동영상으로 제작되어 YouTube에서 공개됨

[그림 2-22] 슬러시 운영 현황 및 CKL 활용방안



라. 핀란드 스타트업 지원 정책의 KSF

- 핀란드 스타트업 지원 정책의 KSF는 지원프로그램의 유기적인 연계, 멘토 선순환구조, 적극적인 외부홍보, 상호협력과 신뢰로 요약
- 지원기관과 프로그램의 유기적인 연계
 - 지원 공간과 경진 프로그램, 지원 기관이 모두 서로 유기적으로 결합되어 있으며 조화

롭게 운영되고 있음

○멘토와의 선순환구조

- 스타트업 사우나를 통해 배출된 성공한 벤처 기업가들이 프로그램에 멘토로 참여해 강연, 세미나를 하거나 참가자들과 네트워킹을 형성

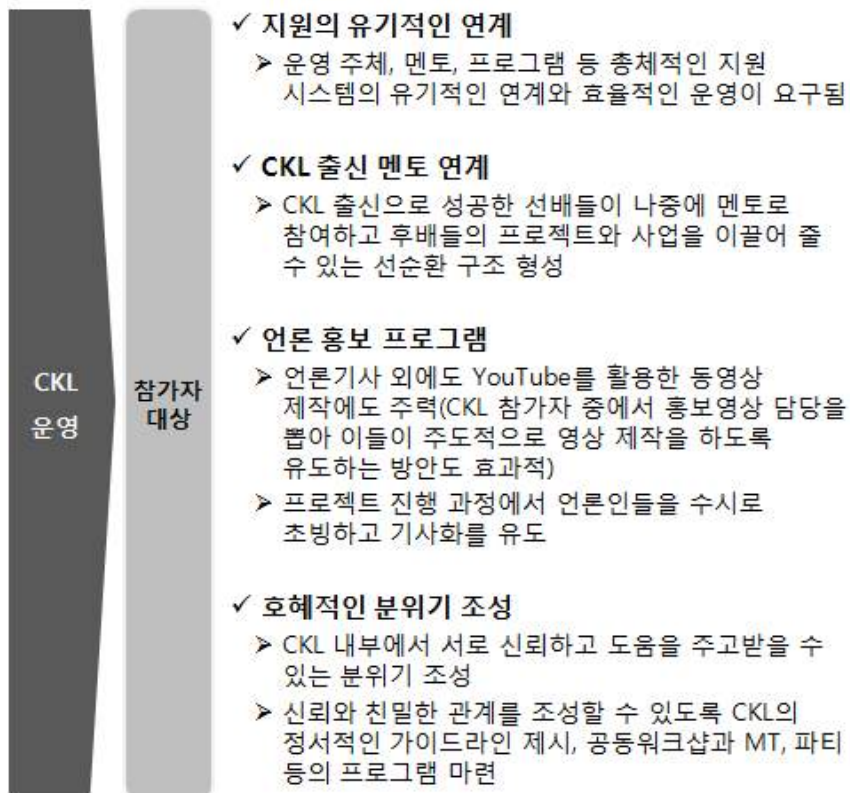
○ 적극적인 외부홍보

- 경진대회인 Slush는 전 과정이 고품질의 YouTube 영상으로 편집, 제작되어 공유됨(경진대회의 내용 자체가 흥미롭기 때문에 많은 사람들이 보게 됨)
- 전 프로그램의 진행 과정에 언론인과 기자들이 참가해 홍보에 참여

○ 상호협력과 신뢰 구축

- 알토벤처 거라지는 냉장고 음식을 모두가 공유함에도 서로 자발적으로 음식을 채워넣어, 항상 냉장고가 가득 차 있는 상태
- 언제 어디서든 서로 도움을 주고 받는 호혜적인 분위기 조성

[그림 2-23] 핀란드 스타트업 지원 정책의 KSF와 CKL 활용방안

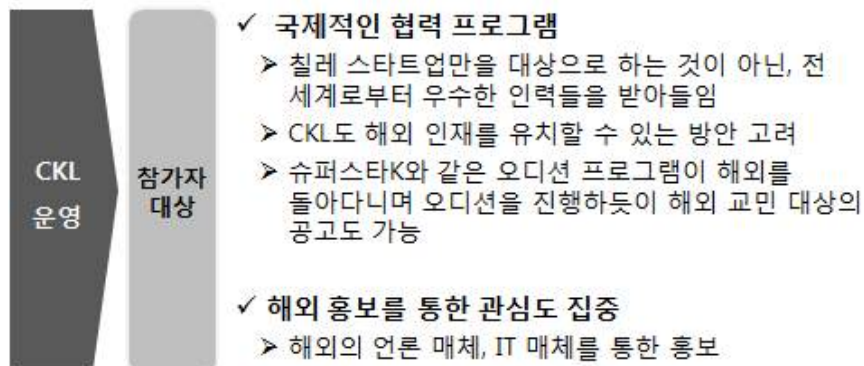


3. 칠레

가. 스타트업 칠레

- 칠레의 ‘스타트업 칠레’ 프로그램은 광공업 위주의 칠레 산업을 IT 정보통신으로 고도화 시키고 칠레를 남미의 대표적인 혁신 및 창업 허브로 탈바꿈 시키기 위해 시도됨
- 지원 내역
 - 2010년(1차년도)-2014년(5차년도)까지 계획
 - 총 1,000개 기업에 4,000만 달러 예산 지원 계획
 - 초기자금 40,000달러를 제공(지분은 전혀 가져가지 않음), 1년 워킹비자 발급, 무료 사무공간 제공하며, 칠레 정부가 세금 납부를 비롯한 온갖 행정처리를 대신해 줌
 - 참여 업체로 선정되면 100달러 정도의 비용만 부담하고 나머지 부대 비용과 행정 처리를 지원받을 수 있다는 강점이 있음
 - 대신 참가업체는 적어도 6개월간 칠레에 거주하며 프로젝트를 진행해야 할 의무 있음
 - 유력 사업가들과의 네트워킹 제공
- 주요 실적
 - 2010년 22개 스타트업(14개국) 유치, 1년 후 22개 중 9개 스타트업이 칠레에 남아서 사업을 계속함
 - 2011년 87개 스타트업(30개국) 유치(330개의 지원 스타트업 중에서 선별)
 - 포브스, ABC News, Techcrunch 등 메이저 언론과 IT 매체에 알려질 정도로 국제적으로 인정

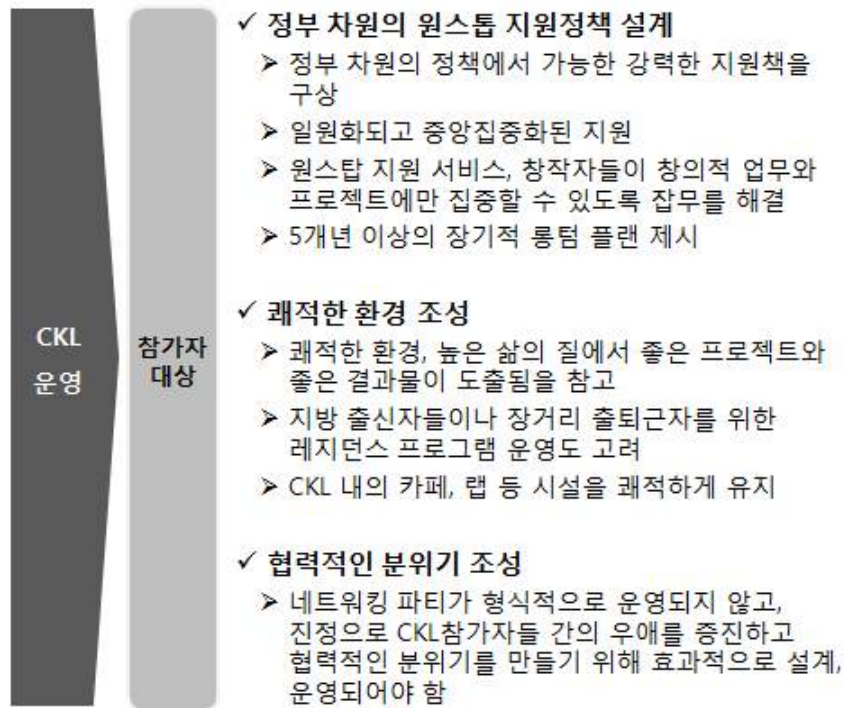
[그림 2-24] 스타트업 칠레 운영 현황 및 CKL 활용방안



나. 칠레 스타트업 지원 정책의 KSF

- 칠레 스타트업 지원정책의 KSF는 정부 차원의 전폭적 지원, 낮은 인건비와 쾌적한 환경, 네트워킹을 통한 친밀한 분위기, 검증된 멘토와 투자자로 요약됨
- 칠레 정부의 조건없는 전폭적 지원
 - 4만 달러의 무상지원과 오피스 임대, 모든 행정 처리 대행은 현재까지 선보인 모든 인큐베이팅 중에서도 가장 큰 혜택을 제공
 - 이러한 지원은 칠레 산티아고를 남미의 실리콘벨리로 포지셔닝하려는 칠레 정부의 의지 덕분에 가능한 것으로 분석됨
 - 2010~2014년까지 5개년 간의 지원 계획과 내역을 명확히 밝힘
- 낮은 인건비와 주거비, 쾌적한 날씨
 - 칠레의 인건비는 실리콘벨리에 비해 낮은 편으로, 실리콘벨리의 IT기술자 1명당 6,000달러의 비용이 드는 데 비해, 칠레에서는 1,500달러로 충분
 - 산티아고의 쾌적한 날씨, 낮은 주거비 덕분에 높은 삶의 질 유지
- 친밀한 분위기와 네트워킹 형성
 - 참가자들이 모여서 친밀한 분위기를 형성할 수 있도록 잦은 네트워킹 파티 개최
 - 열정적이면서도 상호간에 우호적인 분위기 조성으로 프로그램 종료 후에도 상당수 기업이 칠레에 정착
- 검증된 멘토들과 투자자
 - 칠레 정부 차원에서 실리콘벨리의 유명한 사업가와 스탠포드 등 우수 대학의 벤처관련 강사진들을 초빙해 강연
 - 1급의 벤처캐피털과 투자자들을 섭외해 데모데이에 초빙

[그림 2-25] 칠레 스타트업 지원 정책의 KSF와 CKL 활용방안



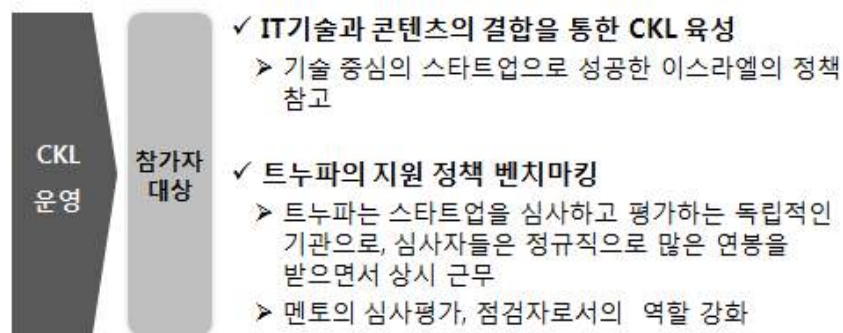
4. 이스라엘

가. 트누파

- 이스라엘은 텔아비브를 중심으로 우수한 기술 중심 스타트업을 보유하고 있으며, ‘트누파’를 통한 지원정책을 시행하고 있음
- 지원 배경
 - 이스라엘 벤처의 핵심은 텔아비브로 수많은 벤처기업과 대학, 다국적 기업 R&D 센터가 집중되어 있음
 - 아름다운 지중해 낭만을 좇아 모여든 젊은이들이 다양한 네트워킹 행사로 활발한 교류
- 지원 정책
 - 이스라엘 스타트업 지원 정책의 핵심은 트누파(TNUFA)로, 초기 스타트업에 6만 달러의 지원금을 제공(국가가 85%, 창업자가 15% 부담)
 - 트누파에 지원하는 스타트업 중 평가를 거쳐 25% 내외에 지원하며, 평가자는 트누파 지원 스타트업과 일정 기간 함께 생활하며 이들의 아이템과 전문성, 팀워크를 점검

- 트누파 지원 기업 중 평균 20%가 성공적으로 다음 단계로 넘어가 인큐베이터에 입주하거나 엔젤투자를 받게 됨
- 주요 실적
 - 4,800여 개의 스타트업과 이들을 지원하는 765개의 벤처캐피털
 - 국민 일인당 하이테크 기업 창업 수, 벤처투자액 세계 1위
 - 세계 최고 수준의 벤처 경쟁력 유지
 - 연간 수백개의 이스라엘 스타트업이 VC에게 투자를 받아 사업을 확장하는데, 이중 75%가 외국 자본일 정도로 기술의 우수성을 인정받고 있음

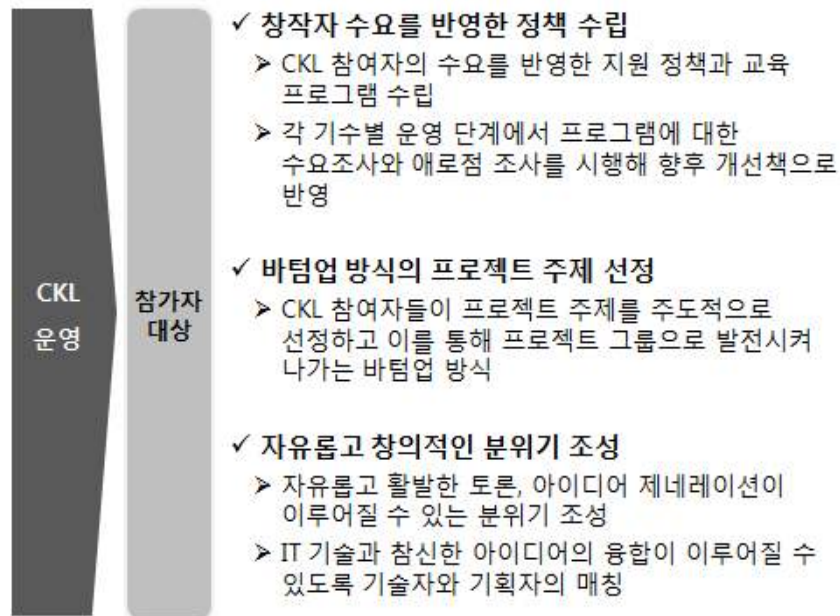
[그림 2-26] 이스라엘 스타트업 지원 정책과 CKL 활용방안



나. 이스라엘 스타트업 지원 정책의 KSF

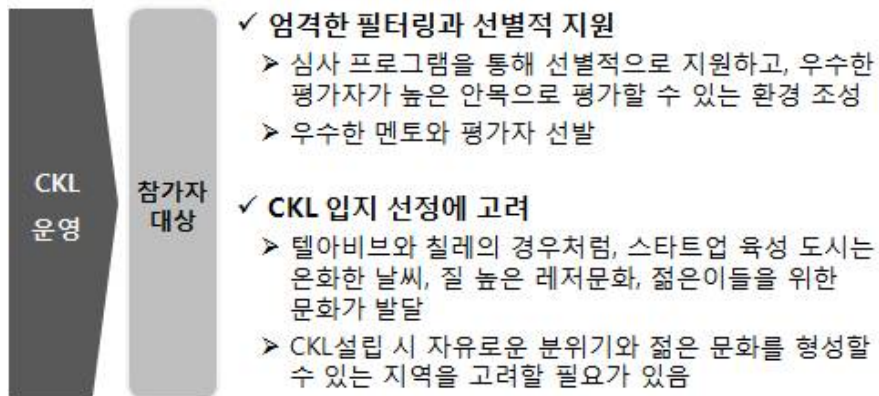
- 이스라엘 스타트업 지원정책의 KSF는 현장 수요를 반영한 정책 수립, 자유로운 토론문화와 이공계 중심 교육임
- 현장 수요를 반영한 정책 수립
 - 탑다운(Top-Down; 하향식)이 아닌 바텀업(Bottom-Up; 상향식) 방식의 지원 정책 수립
 - 정책 목표를 세우고 예산과 지원 대상을 정하는 것이 아니라, 정부 지원이 필요한 곳의 목소리를 먼저 듣고 정책을 수립하고 예산을 배정
- 자유로운 토론문화, 이공계 중심 교육
 - 이스라엘의 문화 자체가 ‘바보는 질문하지 않는 사람’이라는 인식이 있을 정도로 자유로운 토론 문화를 자랑하며, 군대에서조차도 획일적 조직 문화를 타파할 정도
 - 수학, 과학, 공학 등 체계적인 이공계 중심 교육으로 우수한 기술자들이 포진

[그림 2-27] 이스라엘 스타트업 지원 정책의 KSF와 CKL 활용방안(1)



- 트누파를 통한 선별적 지원과 엄격한 필터링
 - 트누파(TNUPA)는 초기 스타트업에게 6만 달러를 제공, 비용 대부분은 기술개발과 시제품 제작, 마케팅 등에 사용됨
 - 120명의 트누파 평가자가 연간 500여개의 스타트업 중 25%인 120~130여개를 선별해 지원
- 텔아비브를 중심으로 한 자유로운 분위기와 환경
 - 벤처 중심지인 텔아비브에는 스타트업에 꼭 필요한 수십 개 공동 창업공간(한달 임대료 50달러 수준)과 우수한 엑셀러레이터가 집중돼 있음
 - 텔아비브 인구 40만 명 중 33%가 18~35세 젊은이들이며, 다양성을 존중하고 자유로운 놀이 문화 덕분에 젊은층 유입이 지속적으로 증가

[그림 2-28] 이스라엘 스타트업 지원 정책의 KSF와 CKL 활용방안(2)

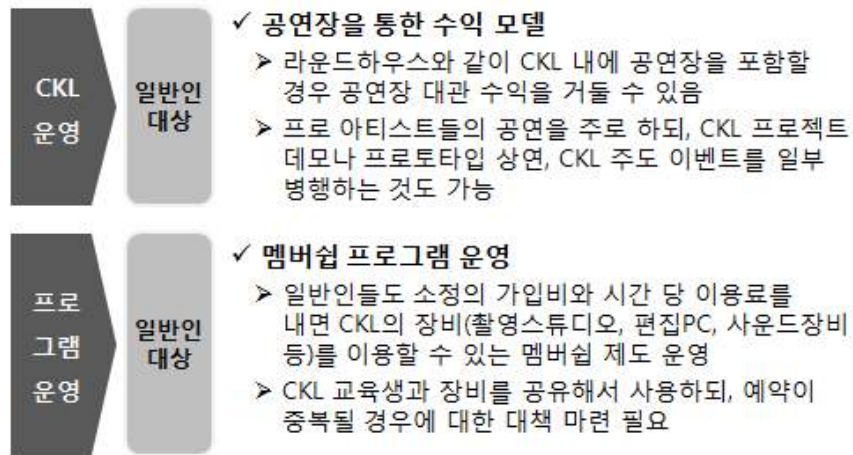


5. 영국

가. 라운드하우스(Roundhouse) 운영 현황

- 영국의 라운드하우스는 홀 형태의 공연장을 갖춘 아트하우스로, 음악, 공연, 미디어(라디오, TV, 11~25세의 젊은이들이 자유롭게 교류하고 교육받는 프로그램을 운영
- Main Space & Studio Theatre
 - 프로 뮤지션, 아티스트들의 음악 연주, 공연, 이벤트 진행, 무료/유료(6~35파운드까지 공연에 따라 다른 가격) 공연 병행하나 대부분 유료 공연임
 - 공연 외에 기업의 Reception, Party 등을 진행하며 대관료는 전액 라운드하우스 교육 프로그램 및 운영 예산으로 사용됨
- Emerging Artist Membership
 - 13~25세의 젊은이들을 대상으로 멤버십 운영(연 15파운드 요금)
 - 혜택으로는 라운드하우스 스튜디오의 시설을 저렴한 가격에 이용 가능하며 이메일로 뉴스 업데이트를 받아볼 수 있음
- 스튜디오
 - Media Production Suite, Band Rehearsal Rooms, Media Labs, EMI Recording Studio, Bloomberg TV Studio
 - 멤버십 가입자 대상으로 1시간에 1파운드 요금으로 대여

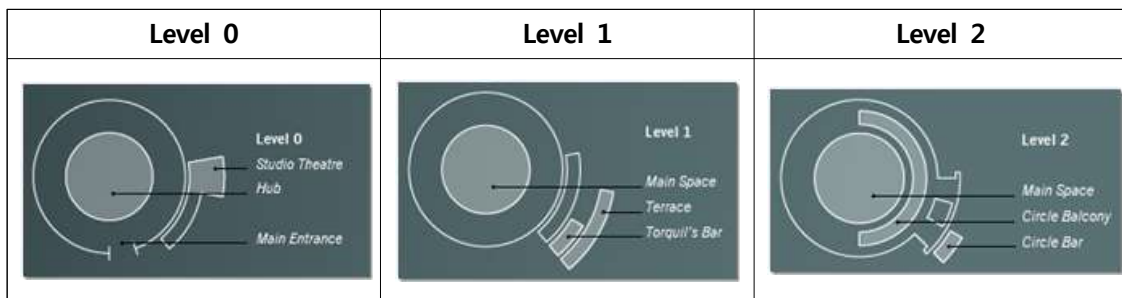
[그림 2-29] 라운드하우스 운영 현황 및 CKL 활용방안



나. 라운드하우스 공간

- 라운드하우스는 Level 0, 1, 2의 3개층으로 구성되어 있으며, Main Space, Circle Balcony, Bar, Studio 등의 시설을 갖추고 있음
 - Level 0에는 Studio와 Studio Theatre가 위치
 - Level 1에는 주 무대인 Main Space와 객석이 위치, 옆 동에 Torquil's Bar가 딸려 있음
 - Level 2에는 원형 가장 자리를 따라 객석인 Circle Balcony 위치하며 옆 동에 Circle Bar가 딸려 있음

<표 2-11> 영국 라운드하우스 공간 구성



- Level 0 구성
 - Level 0에는 중앙 공간인 Hub를 중심으로 원의 가장자리에 Studio들이 위치해 있으며, 별관에는 Studio Theatre 위치

- 60명을 수용할 수 있는 리셉션 장소(100스퀘어미터, 30평)는 시간당 1,500파운드(255만원)에 대여
- Studio Theatre는 용도별로 리셉션(180명), 디너(90명), 극장(130명) 수용 가능하며, 120스퀘어미터(36평) 공간으로 시간당 2,000파운드(340만원)에 대여

<표 2-12> 영국 라운드하우스 Level 0 구성(1)

Studio Theatre	Hub	Reception
		

○ Media Production Suite 구성

- 음악, 동영상 등을 제작/편집할 수 있는 컴퓨터 시스템이 구비되어 있음
- PC로는 24인치 iMac, 음악작업용 키보드와 아마하 모니터링용 스피커가 구비됨
- 소프트웨어로는 음악 제작 및 편집 S/W인 Logic Studio, 동영상 편집 S/W인 Final Cut이 탑재됨

○ Band Rehearsal Rooms

- 기타, 베이스, 드럼, 키보드에 이르기까지 밴드 음악을 연주하는 이들을 위한 연습공간
- 멤버십 가입자에게 1시간에 1파운드 요금으로 대여하며, 앰프, 마이크와 같은 장비와 기타, 드럼과 같은 악기도 대여해줌(악기 및 장비 대여는 무료)

○ EMI Recording Studio

- EMI로부터 기부를 받은 장비들을 배치
- 고품질 레코딩이 가능한 각종 녹음, 공연 장비들이 구비되어 있음

○ Bloomberg TV Studio

- 비전 믹서, 콘트롤유닛, 조명 콘트롤 패널, 사운드 더빙 시스템을 포함한 방송용 장비들이 구비되어 있음

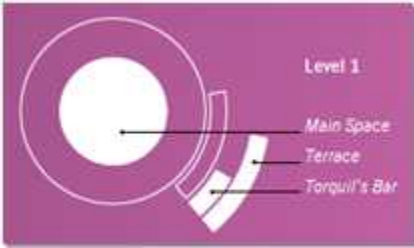


<표 2-13> 영국 라운드하우스 Level 0 구성(2)

<p>Media Production Suite</p>	<p>Band Rehearsal Rooms</p>
	
<p>EMI Recording Studio</p>	<p>Bloomberg TV Studio</p>
	

○ Level 1 구성

- Level 1에는 중앙 무대인 Main Space를 중심으로 가장자리에 객석이 위치하고 있으며
별관에는 Torquil's Bar와 테라스가 위치
- 10시부터 그 다음 날 10시까지 24시간 대관에 24,500파운드 (약4,200만원, VAT별도)
- Main Space를 대관할 경우 Studio Theatre, Torquil's Bar, Circle Bar 모두 함께 이용 가능
하며, Bar만 이용시 1500파운드(255만원)
- 수용 인원은 리셉션(1800명), 디너(1100명), 극장(1500명)
- 면적은 Main Space 388평, Circle Balcony 218평

<표 2-14> 영국 라운드하우스 Level 1 구성

 <p>Level 1 Main Space Terrace Torquil's Bar</p>	<p>Main Space</p>
<p>Torquil's Bar & Terrace</p>	
	

○ Level 2 구성

- Level 2는 Main Space를 위에서 아래로 관람할 수 있는 Circle Balcony가 위치하며 별관에는 Circle Bar가 있음
- Level 2는 Main Space 대관 시 Level 1과 함께 패키지로 제공됨
- Circle Bar만 따로 이용 시 시간 당 1000파운드(170만원)
- Circle Balcony는 218평, Circle Bar는 24평(리셉션 100명, 디너 50명, 극장 80명)

<표 2-15> 영국 라운드하우스 Level 2 구성

<p>Circle Balcony</p>	<p>Circle Bar</p>
	

다. 라운드하우스 프로그램

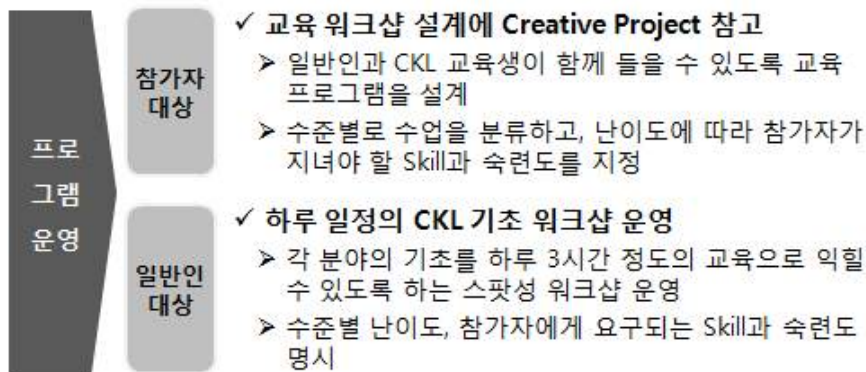
- 라운드하우스는 11~25세 연령대를 대상으로 한 교육 프로젝트인 Creative Project와 함께

하루 정도 라운드하우스를 체험할 수 있는 Drop-In Nights를 운영 중임

[그림 2-30] 라운드하우스 프로그램

○ Creative Project					
분야	프로젝트명	기간	가격	대상연령	내용
Music	Become a Vocal Coach	2주, 주말 4일, 10am-4pm	20£	18-25	2주 주말동안 보컬 트레이너 양성을 위한 워크샵을 интенсив하게 진행
	Roundhouse Brass Ensemble	4월 18일 6-9 PM	25£	14-25	숙련된 브라스 연주 가능한 인원 대상으로 더럼 국제 페스티벌의 브라스 연주회에 참가
Performing Arts	Street Circus Acrobatics	4월26일~7월5일 매주 금요일 6-9P M	25£	14-25	10주 코스로 서커스 연기자들로부터 아크로바틱한 동작과 기술을 배우는 워크샵
○ Drop-In Nights					
분야	프로젝트명	기간(매주 목요일)	가격	수준	내용
Music	Logic Music Software Drop In	4월 18일 ~6월 27일 6-9PM	2£	초/중급	음악 제작 S/W인 Logic Music Software에 대해 전문가가 가이드해 주는 워크샵
	DJ Drop In	1월 10일 ~3월 21일 6-9PM	2£	초급	라운드하우스 상주 DJ들이 디제잉의 기초를 가르쳐주는 워크샵
Performing Arts	Street Circus Drop In	4월25일~7월27일 6-9PM	2£	초급	비보이댄서, 아크로벳 댄서를 대상으로 서커스의 아크로바틱한 움직임을 배울 수 있는 단기 워크샵 제공

[그림 2-31] 라운드하우스 프로그램의 CKL 활용방안



제 3 절 국내 사례 벤치마킹 분석

1. KT&G 상상마당

가. 컨셉과 개요

- KT&G 상상마당은 홍대 앞에 2007년 9월 개관한 지하 4층, 지상 7층 규모의 복합문화공간으로 영화관, 공연장, 갤러리, 아카데미, 스튜디오, 카페가 들어서 있음
- 컨셉과 개념
 - 2007년 9월 홍대 앞에 개관, 지하 4층 지상 7층(대지 200평, 연면적 1,020평)
 - 영화관, 공연장, 디자인 전문숍, 갤러리, 아카데미, 스튜디오, 카페
 - 예술가들에게 문화예술 창작 활동 지원, 일반인들에게는 문화향유 기회를 제공하는 데에 설립 목적을 두고 있음
 - 멤버십 제도로 운영되고 있으며, 무료로 가입 가능하고 카페, 영화관 결제 금액의 일부가 적립됨

<표 2-16> KT&G 상상마당



나. 공간 구성

- KT&G 상상마당 공간은 시네마관, 라이브홀, 디자인스퀘어, 갤러리, 아카데미, 스튜디오,

카페 등으로 구성되어 있음

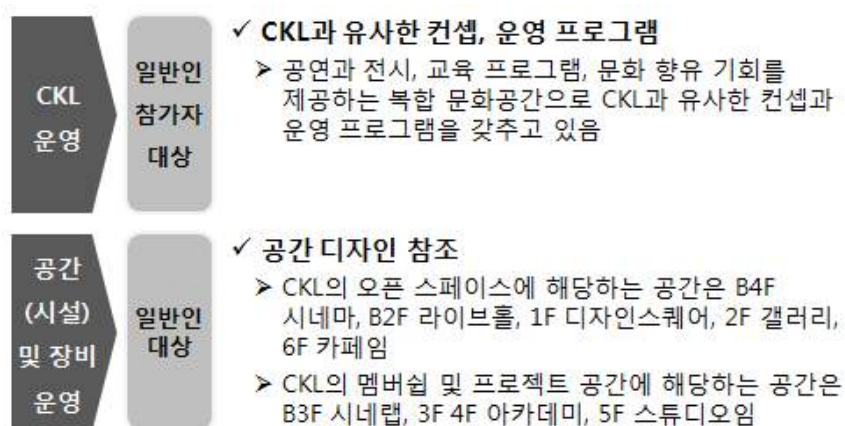
<표 2-17> KT&G 상상마당 공간 구성

Open Space	Membership & Project Space
<p>Cinema B4F 시네마 ☎ 02-330-6288 단편 영화의 메카, 인디 영화의 인큐베이터, 예술영화의 플랫폼! -독립 저예산, 예술 영화 개봉관 / 기획전 / 대단한 단편영화제</p>	<p>CineLab B3F ☎ 02-330-6239 디지털 영화에 대한 최고의 기술을 제공하고, 정보를 공유하는 공간 독립 - 단편 영화에서 상업영화까지 다양한 제작시스템 수용</p>
<p>Gallery 2F 갤러리 🕒 13:00~22:00 ☎ 02-330-6223 현대미술 및 비주류 예술을 대중에게 소개, 유통하고 신진작가를 발굴하는 공간 -KT&G 상상마당 시각예술 자유채널 / 기획전Lab / 레이블마켓 / 어바웃팩스</p>	<p>Academy II 4F 아카데미 🕒 10:00~22:00 ☎ 02-330-6226~7 인문학/ 글쓰기/ 창작워크숍/ 미술 강좌를 중심으로 예술가와 일반인을 이어주는 문화예술교육공간 (대관가능)</p>
<p>Design Square 1F 디자인스퀘어 🕒 12:00~23:00 ☎ 02-330-6221 신진 디자이너와 상품(작품)을 소개, 유통하며 양산을 지원하는 공간 -디자인 마켓 및 기획 전시 / 상상마당 어워드 / 디자인 자유채널</p>	<p>Academy I 3F 아카데미 🕒 10:00~22:00 ☎ 02-330-6226~7 사운드/ 영상/ 비주얼 중심의 교육 프로그램이 운영되는 미디어 스페이스 (대관 가능/미디어를 제외)</p>
<p>Live Hall B2F 라이브홀 ☎ 02-330-6212 자신만의 음악을 표현하고 싶은 뮤지션들을 위한 음악전문공연장 (대관 가능) -밴드인큐베이팅 / 기획 공연 / 공동기획 공연</p>	<p>Studio 5F 스튜디오 🕒 10:00~22:00 ☎ 02-330-6229 대한민국 생활 사진가 및 사진작가를 위한 공간 (스튜디오와 암실 대관가능) -시각예술워크숍 / 원데이샷 / 한국사진가지원프로그램 (KT&G SKOPF)</p>
<p>Cafe 6F 카페 🕒 일-목 12:00~24:00, 금토 ~25:00 일상, 예술에 대한 담론이 있는 곳 (대관 가능) -향긋한 특산물 진행 / 와인 부페 / 다이닝</p>	

다. CKL에의 활용방안

- KT&G 상상마당 컨셉과 운영 프로그램, 공간 디자인을 CKL에 활용

[그림 2-32] KT&G 상상마당의 CKL 활용방안



2. 플라톤 쿤스트할레

가. 컨셉과 개요

- 플라톤 쿤스트할레는 2009년 4월 11일 강남 청담동에 문을 연 독일식 쿤스트할레 개념을 적용한 복합 문화공간으로 바&레스토랑, 전시 공간, 아티스트 레지던스를 갖추고 있음
 - 독일 베를린에 유럽본부를 두고 활동하는 아트 커뮤니케이션 그룹인 플라톤에 의해 설립됨
 - 28개의 컨테이너가 모여 새로운 형태의 건축물을 구성
 - 스트리트 아트, 클럽문화, 비디오아트 등 순수예술과는 다른 영역을 구축한 ‘서브컬처’를 공유하는 공간으로 포지셔닝
 - 전시, 영화상영, 공연, 퍼포먼스, 워크샵 등 예술적인 프로그램을 제공하고 만남의 장소이자 토론의 공간, 다양한 문화 행사를 선보이는 플랫폼을 지향
 - 국내 외 젊은 아티스트들에게 작업을 할 수 있는 개인 작업실을 내주고 완성된 작품은 플라톤 쿤스트할레에서 전시할 기회를 제공

나. 공간 구성

- 플라톤 쿤스트할레의 공간에서는 전시와 공연, 퍼포먼스, 세미나가 이뤄지며 공간의 가용장 자리를 전시 공간으로 활용하고 있음
- Show Case
 - 전시, 공연 복합 공간인 1층에 전시된 네 편의 Showcase는 건물의 대로변에 위치해 플라톤 쿤스트할레의 얼굴 역할을 함
 - 디자이너, 아티스트, 영화제작자 등 다양한 작가들의 작품을 선보이며, 전시기간은 4주로 제한, 항상 새로운 내용을 유지
 - 아티스트 레지던스 거주 작가들의 작품을 전시할 기회도 제공
- 퍼포먼스, 세미나, 이벤트
 - 프로DJ가 디제잉하는 클럽 파티, 아티스트들의 퍼포먼스, 강연 콘서트 등의 각종 문화 복합 행사를 진행
 - 기업의 신제품 론칭쇼, 이벤트 파티 등으로도 이용됨
- 바&레스토랑

- 1층의 바와 레스토랑은 월~토요일까지 아침 11시부터 밤 1시까지 오픈
- 그날그날 새롭게 제공되는 스페셜 드링크와 함께 슈니첼(독일식 돈가스), 커리부어스트(커리 가루를 뿌린 소시지), 블레테(독일식 미트볼) 같은 독일 정통의 음식들도 즐길 수 있음
- 아티스트 랩
 - 4개 스튜디오를 국내외 작가들에게 6개월까지 무상으로 임대
 - 스튜디오 임대프로그램을 이용하는 작가들은 자신들의 구상을 작품화하기 위한 인프라와 기술적 자원을 활용하면서 다른 작가들과 활발히 교류하고 이벤트, 워크숍 그리고 전시 등의 기회를 갖게 됨

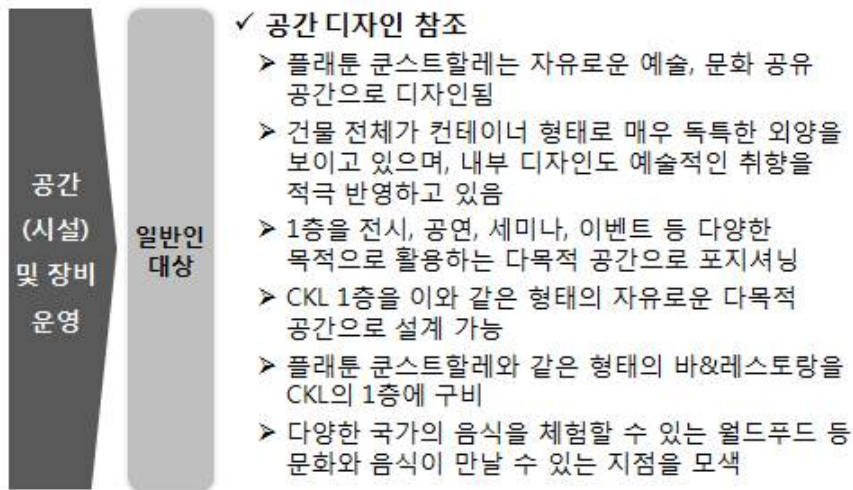
<표 2-18> 플레톤 쿤스트할레 공간 구성

Showcase	퍼포먼스/세미나/이벤트
	
바&레스토랑	아티스트 랩
	

다. CKL에의 활용방안

- 건물 전체가 컨테이너 형태로 매우 독특한 외양을 보이고 있으며, 내부 디자인도 예술적인 취향을 적극 반영하고 있음
- 1층을 전시, 공연, 세미나, 이벤트 등 다양한 목적으로 활용하는 다목적 공간으로 포지셔닝하였으며, CKL 1층을 이와 같은 형태의 자유로운 다목적 공간으로 설계 가능

[그림 2-33] 플라톤 쿤스트할레 공간 및 CKL 활용방안



3. D.CAMP

가. 개요

- 은행권청년창업재단(Dream Bank)이 테헤란로(선릉역) 인근에 개관한 창업 생태계 허브 센터(기업가정신센터)로, 예비 창업자/스타트업-투자자-멘토-창업지원기관 연계 지원
 - 2013년 3월 27일 선릉역 인근에 정식 오픈
 - 예비창업자/스타트업 - 투자자 - 멘토 - 창업지원기관 등이 협업하고 교류하도록 만들어진 복합 창업지원 공간
 - 실리콘밸리의 엑셀러레이터 프로그램인 ‘Y콤비네이터’와 ‘500스타트업’, 영국 런던의 ‘시드캠프’, 싱가포르의 ‘JFDI’를 직접 방문해 각각의 프로그램 장점을 모델로 ‘협업’과 ‘보육’, ‘네트워킹’이라는 창업지원 3대 핵심 요건들을 한 자리에서 일괄 지원하는 것이 목표

나. 운영 현황

- 멤버십 형태의 운영
 - D.CAMP의 멤버가 되면 협업공간 사용, 회의실 예약 및 사용, 회원간 네트워크 기회 제공, 재단 및 센터 주최 행사 우선권 부여, 다양한 교육 및 멘토링/컨설팅 기회 제공, 온라인 플랫폼 사용 권한 및 센터 공간 활용 우선권 부여, 투자 및 인큐베이팅 대상 선정 시 가산점 등이 부여

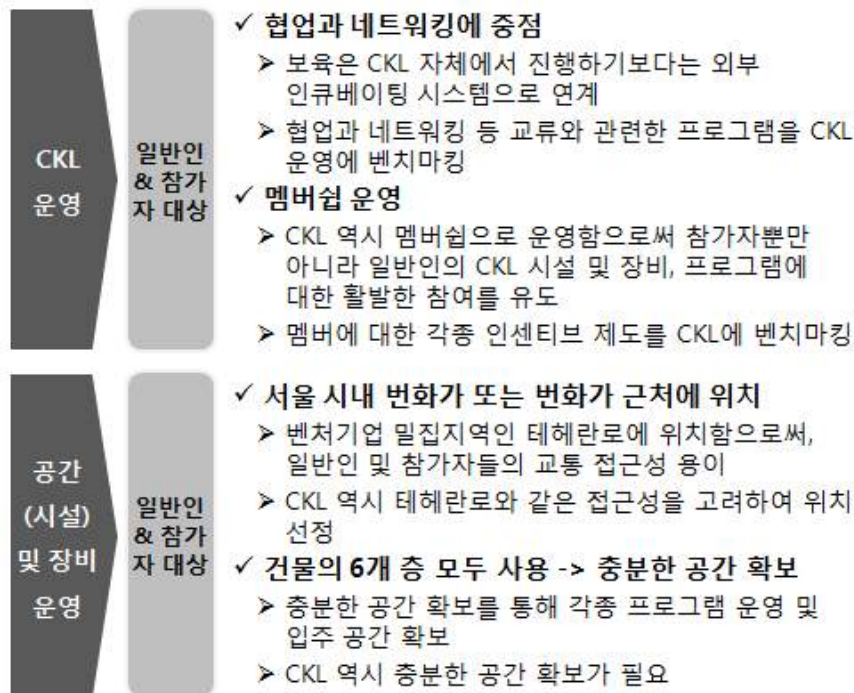
○ 입주 지원

– K스타트업 출신 2개 업체, 청년사관학교 출신 5개 업체 등 7개 스타트업 업체들이 입주

다. CKL에의 활용방안

- 협업과 네트워킹 관련 프로그램, 멤버십 운영, 서울 시내 변화가 위치, 충분한 공간 확보 등에서 CKL 설립에 적용 가능

[그림 2-34] D.CAMP 프로그램 및 공간의 CKL 활용 방안



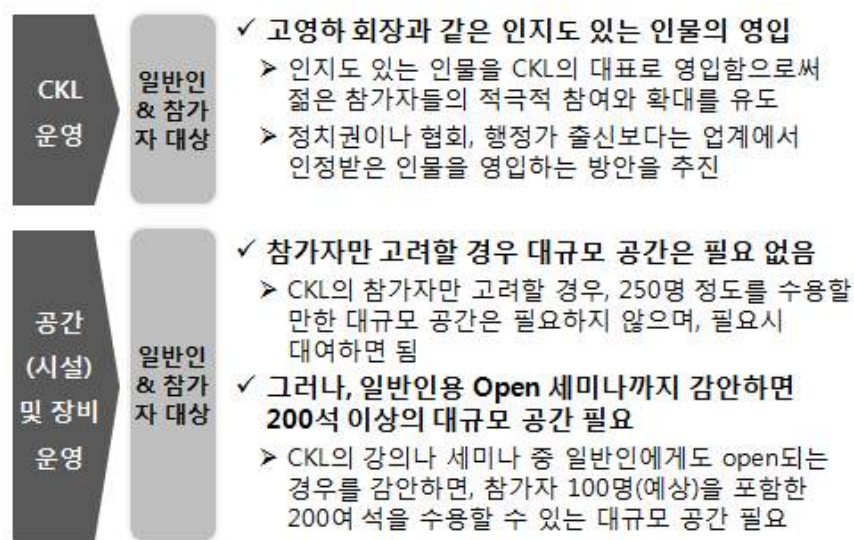
4. 고벤처포럼

가. 개요

- 고영하 한국엔젤투자협회장이 2008년 시작한 민간 주도의 벤처포럼으로, 스타트업-멘토-투자자로 이어지는 창업지원 생태계 구축
 - 前 하나TV(하나로미디어) 회장이었던 고영하 회장(現 고벤처포럼 회장 및 한국엔젤투자협회장)이 2008년 여름 젊은 창업가들을 만나기 위해 시작한 모임으로 출발한 자발적 민간 포럼

- 스타트업/개발자 - 벤처 1세대 출신 멘토 - 투자자(VC/엔젤) 등 생태계 전반의 관계자들이 참여
- 초기에는 10명이 채 안되는 인원으로 시작했으나, 현재는 평균 250명의 벤처업계 관계자들이 모이는 대형 모임으로 발전
- 매월 마지막 주 화요일 서울 광화문 KT 올레스퀘어에서 모임

[그림 2-35] 고벤처포럼의 운영 및 CKL 활용방안

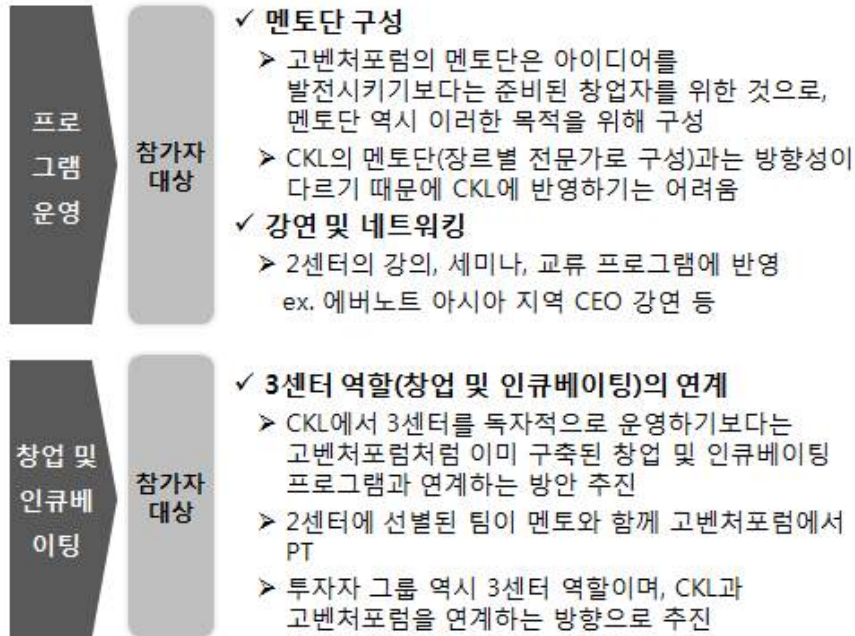


나. 프로그램

- 멘토단 구성
 - 벤처 1세대, VC 및 엔젤 투자자, 대기업 임원, 중소기업 사장 등 약 30여명으로 구성
- 강연 및 네트워킹
 - 벤처기업 성공 스토리나 강연, 멘토단과의 식사 및 뒤풀이 등
- 투자자 그룹(고벤처 엔젤클럽) 운영
 - 멘토단을 포함한 투자자 그룹 운영
 - 매월 첫째 월요일에 모여 투자 여부 결정
 - 투자자별로 각각 수천만원씩 투자해서 약 1억~1억 5,000만원을 투자
- 지원 프로세스
 - 스타트업 대표들이 5분 동안 자신의 사업에 대해 프리젠테이션을 진행하고 이에 대해

멘토들이 평가한 뒤, 투자자들이 투자 결정

[그림 2-36] 고벤처포럼의 프로그램 및 CKL 활용방안



5. 창업지원 제도

- 국내에서는 중소기업청(산하 창업진흥원, 중소기업진흥공단), 산업통상자원부(산하 한국 산업기술평가관리원), 벤처기업협회 등의 정부기관이나 협회를 중심으로 다양한 창업지원 제도가 있으며, 콘텐츠와 관련해서는 문화체육관광부(산하 한국콘텐츠진흥원)에서 다양한 형태로 지원하고 있음

가. 중소기업청

- 맞춤형창업사업화지원사업
 - 주관기관 : 창업진흥원(KOCCA 외)
 - 대상 : 우수 아이디어 및 기술력 보유 창업자, 예비창업자 및 1년 이내 초기 창업자
 - 지원 내용 : 창업지원금 직접 지원, 세부 지원사업에 따라 5,000만원~1억원, 총사업비의 70% 이내, 시제품 제작 등 기술활동비와 마케팅 비용 지원
 - 특이 사항 : 한국콘텐츠진흥원이 지식서비스 아이디어 상업화지원 사업의 주관기관으

로, 이 지원사업을 콘텐츠 사업에 활용 가능

○ 예비기술창업자육성사업

–주관기관 : 창업진흥원(대학 및 연구기관)

–대상 : 유망 아이템 보유 예비창업자 및 창업 1년 이내 초기 사업자

–지원 내용 : 창업지원금 직접 지원, 한도 5,000만원, 총사업비 70% 이내시제품 제작비 (인건비, 재료비, 기자재, 임차비 외주용역비 등) 지원, 멘토링, 기술/경영 자문, 교육비, 지재권 출원/등록비, 시험분석료, 제품인증비 등홍보물 제작 및 홍보비, 국내외 전시회 참가비 등

○ 창업아이템상품화지원사업

–주관기관 : 창업진흥원

–대상 : 유망 아이템 보유 예비창업자 및 창업 1년 이내 초기 사업자

–지원 내용 : 창업지원금 직접 지원, 한도 5,000만원, 총사업비 70% 이내, 시제품 제작비 지원, 마케팅 등 창업홍보활동 지원

–특이 사항 : 사업화 가능성이 높은 상품이나 창업 아이템을 발굴하여 시제품 제작 및 마케팅 등 창업 준비활동을 지원하여 창업 성공률을 높이려는 사업

○ 연구원특화예비창업자육성사업

–주관기관 : 창업진흥원(연구원 소속기관)

–대상 : 연구원 출신 예비창업팀

–지원 내용 : 창업지원금 직접 지원, 한도 팀별 1억원, 총사업비 70% 이내, 대전 융합기술연구센터 내 연구원특화 창업지원센터 1년간 입주, 창업교육, 소수정예 전담 멘토링, 각종 기술활동비 지원

○ 청년창업사관학교

–주관기관 : 중소기업진흥공단

–대상 : 사업공고일 기준 만 39세 이하, 신청일 현재 법인 대표가 아니며, 본인 명의 사업자등록 하지 않은 자, 예비창업팀 2~4인으로 구성, 모두 만 39세 이하

–지원 내용 : 창업지원금 직접 지원, 한도 1억원, 총사업비 70% 이내입소형 사관학교 창업공간(기업당 13m², 안산), 준입소형 공동사무실(안산, 경산, 광주, 창원), 창업코칭 : 교수(22명), 전문가(250명) 1대1, 창업교육 : 400여 시간, 설계부터 시제품 제작까지 기

술 및 장비 지원, 활동비, 기술개발비, 시제품 제작비, 지재권 취득 및 인증비, 마케팅비 등 지원

나. 산업통상자원부

○ 글로벌IT유망기술사업화

—주관기관 : 한국산업기술평가관리원

—대상 : 대학(원)생, 연구원 등 젊은 인재, 과제 선정 결과통보일로부터 1개월 이내 창업을 완료하는 법인

—지원 내용 : 정부지원금 직접 지원, 한도 연간 2억원(사업기간 최대 2년 이내), 연도별 사업비 75% 이내, 중소/중견기업 지원 시 연구지원전문가 인건비 지원

다. 벤처기업협회

○ 선도벤처연계기술창업지원

—주관기관 : 벤처기업협회

—대상 : 예비창업자 및 창업 1년 이내 초기 사업자

—지원 내용 : 창업지원금 직접 지원, 한도 9,000만원(선도기업 3,000만원, 기술창업자 6,000만원), 총사업비 70% 이내, 창업준비 공간 임차료 지원, 멘토/기술/경영 자문, 멘토비, 기술/경영자문비, 교육비, 경영/회계/마케팅비, 시제품 제작비, 지재권 취득비, 마케팅비 등 지원

제 4 절 전문가 자문 내용 분석

1. 창업생태계 운영 관계자 자문(1)

가. 자문 내용

○ 컨셉과 철학에 대한 자문

— 인큐베이팅이 활발한 현 상황에서 그 전 단계를 지원하는 co-working space로써, CKL이 필요하다고 봄

— 전혀 모르는 서로 다른 사람들이 모여서 소통하다 보면 신뢰가 쌓이고, 여기서 혁신이

발생하게 되는데(소통 신뢰 혁신), CKL이 이러한 모델과 과정을 따라야 함

- 창의와 혁신은 자유로움에서 나오기 때문에 틀에 갇혀 있는 프레임과 프로그램을 타파해야 함

○ 운영에 대한 자문

- CKL의 기본적인 컨셉은 젊은 사람들이 자유롭게 드나들고 참여할 수 있는 co-working space를 지향해야 하며, 따라서 젊은 유동인구가 많은 강남, 홍대의 변화가에 위치해야 함
- 개방된 오픈 공간에는 호스트가 상주하며, 공간을 관리하며 들어오는 사람들에게 기본적인 가이드와 멘토링을 담당하는 일종의 교통정리를 수행하는 것이 바람직함
- 창의력과 재능이 뛰어난 인재 중에 CKL 프로그램에 얽매이기 싫어하는 사람들을 끌어 들일 수 있는 시스템도 필요함
- 기본적인 코딩 교육도 프로그램에 넣어봄직하고, 미국의 테크샵과 같은 공작소를 벤치 마킹, 3D 프린터와 Arduino 키트를 구비하는 것도 고려
- 해외의 성공 사례를 볼 때, 정부는 지원만 하고 간섭은 하지 않는 것이 필요하고, CKL의 프로그램 수립과 운영에도 젊은 사람들의 적극적인 참여가 필요함

나. CKL에의 활용방안

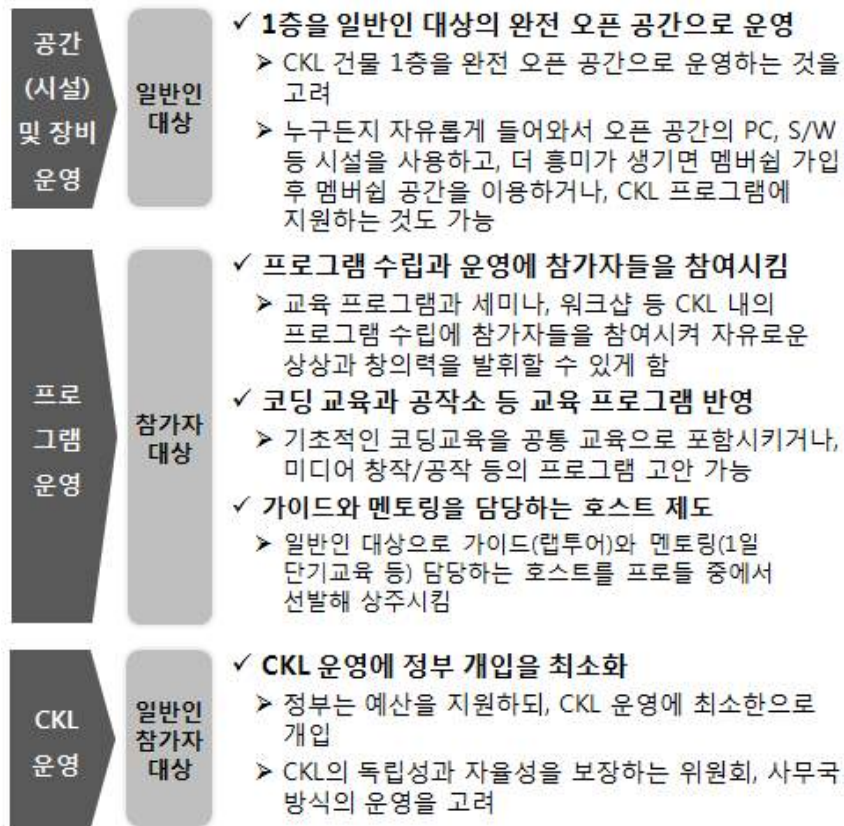
○ 공간 활용의 기본 컨셉은 완전 ‘오픈’

- 멤버십 공간을 제외하고는 누구나 쉽게 사용할 수 있도록 개방적인 공간 지향

○ CKL의 독립성 최대한 보장

- 정부 예산으로 운영되나, 정부의 개입을 최소화하고 CKL 운영에 있어 독립성과 자율성을 최대한 보장할 수 있는 시스템 구축

[그림 2-37] 전문가 자문 시사점 및 CKL 활용방안(1)



2. 창업생태계 운영 관계자 자문(2)

가. 자문 내용

- 컨셉과 철학에 대한 자문
 - 컨셉과 철학이 가장 중요하며, CKL의 리더는 이러한 컨셉이 명확한 사람이어야 함
- 공간에 대한 자문
 - 지원의 효율성 위해 하나의 공간에 모든 지원 공간이 있어야 함
 - 고층빌딩의 몇 개 층을 임대하기보다는 가급적 독자 공간 확보
- 운영에 대한 자문
 - 가장 중요한 것이 바로 운영주체인 '사람'이며, 누가 운영하느냐에 따라 CKL의 성공과 실패가 결정될 것
 - 운영주체는 정부와 콘텐츠 업계의 조정자 역할을 할 수 있는 '코디네이터' 역할을 수행해야 하며, 이 코디네이터를 먼저 정한 다음, 코디네이터가 CKL 조직 설립 단계에서부

터 참여하여 공간, 장비, 프로그램 운영, 멘토단 및 CKL 운영진 구성 등 모든 작업을 진행해야 함

- 코디네이터의 자격은 1) 행정 및 조직 경험 보유, 2) 콘텐츠 분야에 치우치지 않고 다른 분야와 연결할 수 있는 역량 보유, 3) 탄탄한 인적 네트워크 보유, 4) 콘텐츠 산업 저변 확대에 대한 사명감 보유, 5) 마케팅과 기획자를 겸할 수 있는 능력 보유
- 코디네이터에게 조직 설립 단계부터 인사권을 포함한 CKL 운영 전반에 대한 대다수의 권한을 위임해야 함. 정부는 운영 자금을 대고, 이 자금이 제대로 집행되고 있는지 감시하는 역할에 국한
- CKL 설립보다 운영이 더 중요한데, 초기에 너무 타이트하게 시스템이나 프로그램, 공간, 장비 등을 셋팅할 경우 유연한 운영이 어려움. 따라서 초기에는 개략적인 틀에서(컨셉이나 기능) 거창하지 않게 시작하고, 추후 코디네이터가 프로그램이나 공간 등을 구성하면서 CKL 기능을 확대해 나가야 함
- CKL은 일반인 누구나를 대상으로 하지만, 운영에 있어서는 멤버십 체제를 유지해야 함. 지나가는 사람들 누구나 모이게 한다면, CKL 본래 취지를 살리기는 어려움

○ 운영에 대한 자문

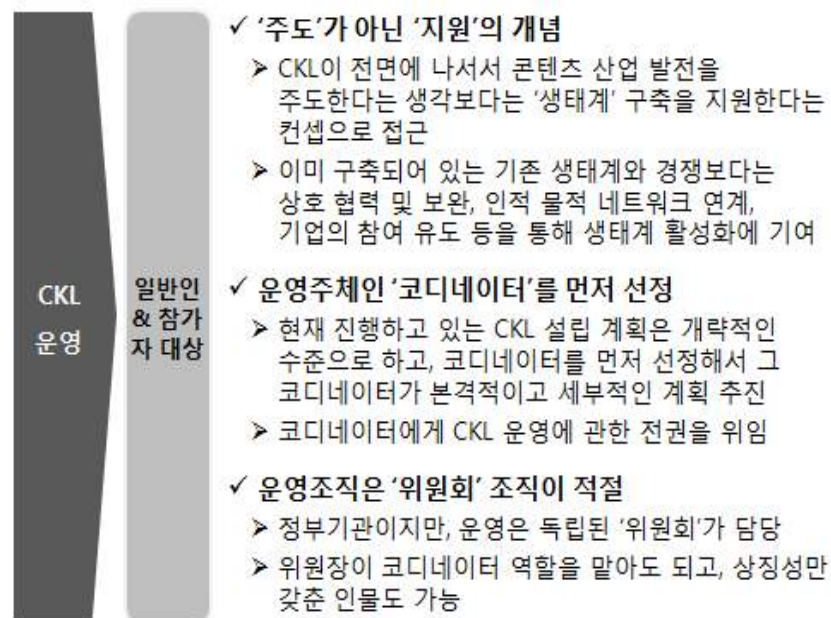
- 정부의 직접 개입보다는 민간에 위탁하는 것이 바람직
- 미국이나 영국 등 세계 대부분의 지역에서 정부가 직접 운영해서 좋은 성과를 도출한 사례는 거의 없음
- 특히, 콘텐츠처럼 상상력과 창의력을 필요로 하는 분야는 ‘창의력 있는 인재’를 불러 모으는 것이 성공의 핵심이며, 이들 인재들은 틀에 갇히는 것을 싫어하는 경향이 강하기 때문임
- 운영주체의 조직은 ‘위원회 조직’이 적절할 것으로 생각됨. ‘조직위원회’ 정도의 운영주체를 두고, 책임자는 ‘위원장’ 또는 ‘코디네이터’라는 직책을 맡는 방안을 고려
- 위원장이 실질적인 코디네이터의 역할을 맡기 어려울 경우에는 위원장은 CKL의 철학과 가치를 이해하는 상징적인 유명 인사가 맡고, 실제 운영은 ‘부위원장’ 또는 ‘코디네이터’라는 직급을 맡은 인사가 담당
- 실질적인 운영자인 코디네이터는 문화콘텐츠 분야의 조직에서 근무했던 인사를 고려해 볼 수 있음

- 운영조직과 관련해서는 영국의 정부기관이자, 독립된 위원회 조직인 'NESTA(영국 국립 과학기술예술재단)'를 벤치마킹할 필요 있음

나. CKL에의 활용방안

- 콘텐츠 산업 생태계 구축을 '지원'
 - 산업 생태계 구축을 주도하는 것이 아니라 지원한다는 개념으로 접근
- 운영 주체에 전권을 위임
 - 운영 주체를 먼저 선정한 뒤, 구체적이고 세부적인 운영 계획은 운영 주체에게 위임
- 정부 기관이지만 독립된 '위원회 조직'으로 운영하는 것이 바람직

[그림 2-38] 전문가 자문 시사점 및 CKL 활용방안(2)



3. 학계 자문

가. 자문 내용

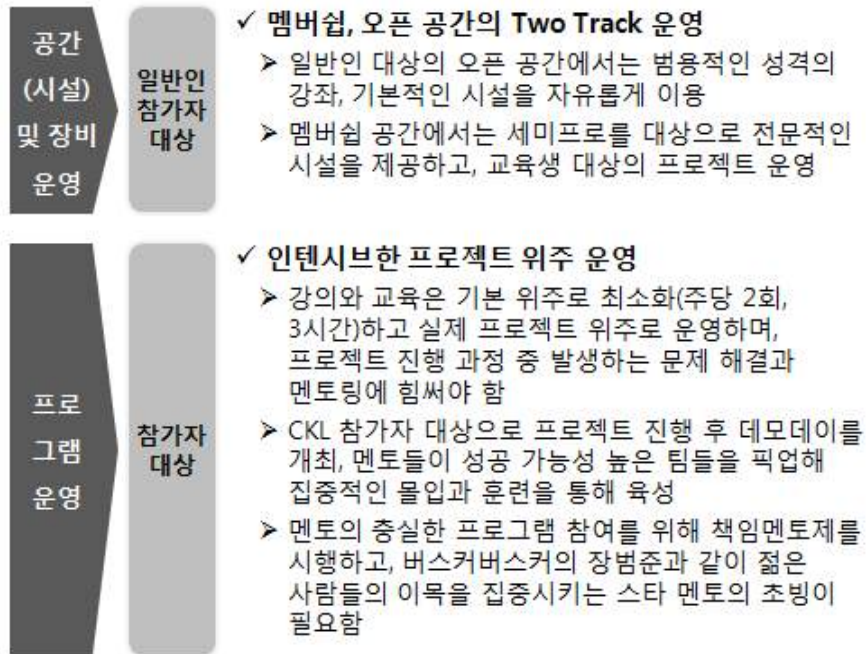
- 세계적인 콘텐츠 환경과 가치사슬의 변화에 대응
 - 최근 콘텐츠 분야에서는 Creative Commons와 같이 점차 저작권을 개방하고 자유롭게 사용하도록 하고, 여기서 파생 상품, 부가 상품의 수익을 얻는 전략으로 전환이 일어나고 있음

- 유튜브의 등장으로 기존 방송사 등의 권력이 크게 약화되었고, 인디/아마추어 콘텐츠 제작자의 운신의 폭이 넓어짐
- 역할에 대한 자문
 - CKL은 기획 제작 유통 수익으로 이어지는 콘텐츠 산업의 가치사슬에서 민간이 할 수 없거나 부족한 부분을 채워주는 역할을 해야만 함(가치 사슬에서 하나만 부족해도 콘텐츠가 성공할 수 없는 산업의 속성을 고려)
 - 게임과 같이 현재 민간에서 잘 되고 있는 분야보다는 영상, 캐릭터, 예술처럼 활성화가 필요한 분야에 지원
- 운영에 대한 자문
 - CKL은 일반인을 대상으로 문화 향유권을 넓히기 위한 오픈 스페이스, 엄선된 세미프로를 대상으로 우수한 콘텐츠를 제작할 수 있는 인프라 구축의 두 가지 트랙으로 나뉘어야 한다고 생각
 - 교육과정, 멘토링, 운영의 3가지에 집중해야 하고, CKL 구상, 기획보다는 충실하고 꾸준한 실행이 성공의 관건임
 - 강의와 기본 교육은 최소화하고 우수한 인력을 대상으로 인텐시브한 프로젝트 위주로 실행하는 것이 성공 확률을 높일 것임

나. CKL에의 활용방안

- 공간의 경우, 멤버십과 오픈 공간을 모두 운영
- 교육 참가자 대상으로는 인텐시브한 프로젝트 위주의 운영

[그림 2-39] 전문가 자문 시사점 및 CKL 활용방안(3)



4. CMU ETC 벤치마킹 자문

가. 자문 내용

○ CMU ETC 커리큘럼

- ETC는 2년 4학기의 석사과정이며, 첫 학기에 함께 입학한 동기들이 듣는 **Building Virtual World(BVW)**라는 핵심 과목을 포함한 4과목을 이수하는 **Boot Camp** 프로그램 운영
- BVW는 팀원들이 공동으로 컴퓨터S/W를 이용해 가상세계를 만들어보는 프로젝트 과목으로 2주간 총 5번의 팀빌딩을 거쳐 진행됨
- BVW를 통해 팀작업에 필요한 의사소통, 의견조율, 마일스톤 관리 등 유익한 경험들을 하게 됨
- 인텐시브한 프로젝트 경험, 학생들간의 파티를 통해 네트워킹이 이루어지며, 이 과정에서 인재 옥석 가리기도 자연스럽게 진행됨
- 학기 중에 어드벤처 모듈이라는 이름의 워크샵을 통해 래프팅 등의 팀기반 레크리에이션을 통해 우의를 다짐
- 학기 중의 프로젝트는 클라이언트 의뢰건이 가장 많고, 그 외 학생 주도, 교수진 주도의

프로젝트가 진행됨

- 프로젝트는 게임 업체, 놀이 공원, 동물원, 박물관, 미술관 등 다양한 곳과 협업을 통해 진행되며, 참가자들의 백그라운드도 다양함

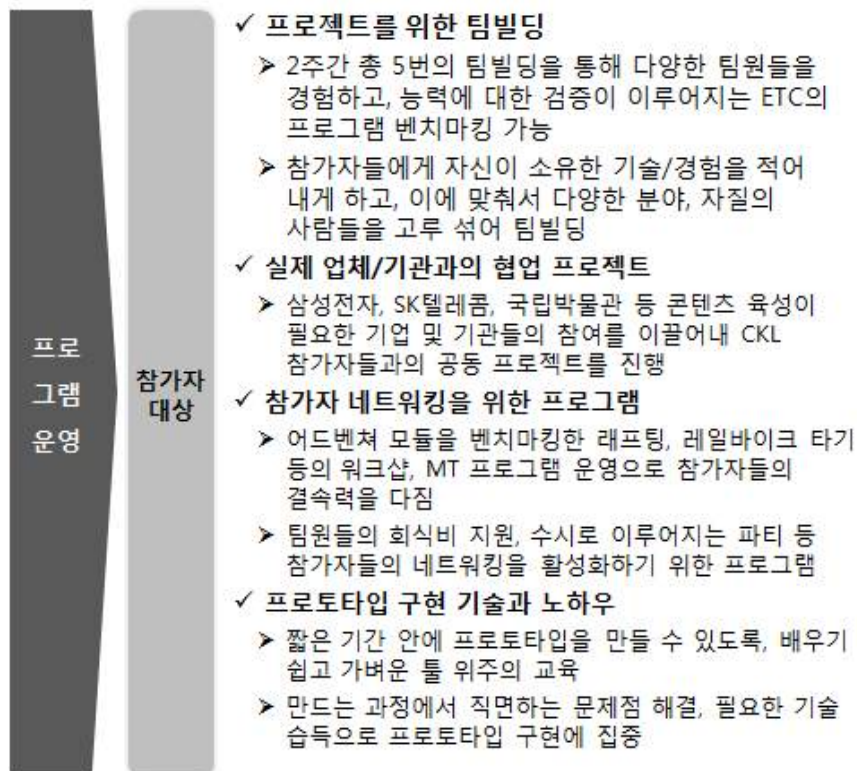
○ 운영에 대한 자문

- 경쟁 의식을 북돋기 위해 참가자들에 대한 어느 정도의 필터링이 필요하다고 봄
- 짧은 기간 안에 전문 장비에 대한 기술 습득은 힘들기 때문에 프로토타입을 구현하는 기술과 노하우에 초점을 맞춰야 함

나. CKL에의 활용방안

- 다수의 팀빌딩을 통한 교육 참가자간 기술과 경험의 공유 및 능력 검증
- 활동적인 MT 프로그램과 파티 등 다양한 네트워킹 프로그램 운영

[그림 2-40] 전문가 자문 시사점 및 CKL 활용방안(4)



5. MIT 미디어랩 벤치마킹 자문

가. 자문 내용

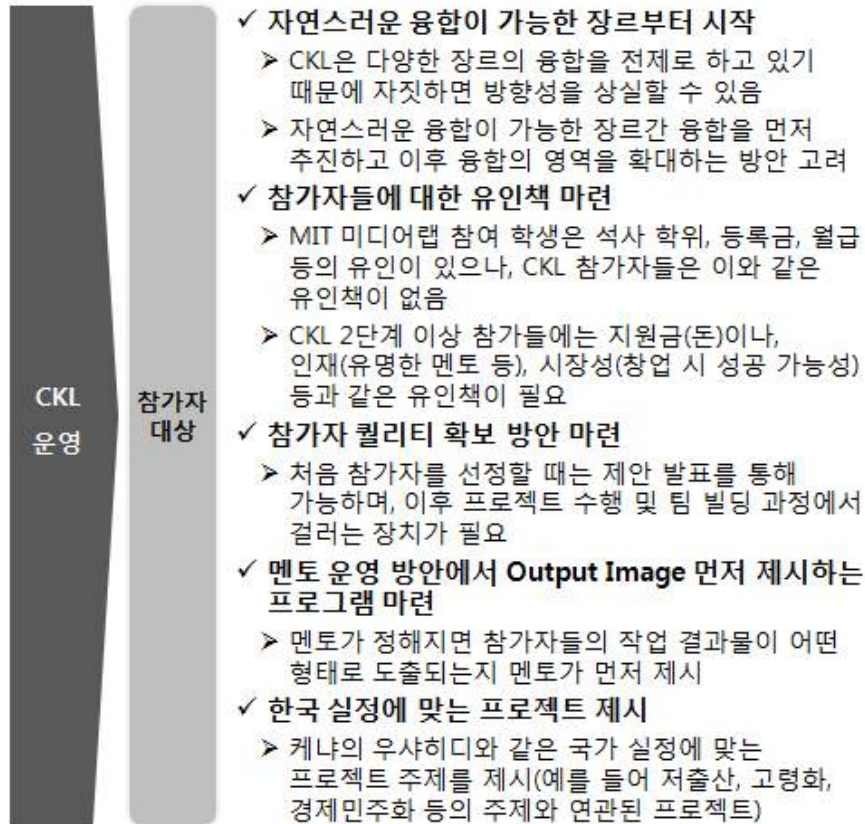
- MIT 미디어랩 시스템
 - 총 15~20개 안팎의 랩이 있으며, 각 랩은 교수가 주제를 정해서 학교에 제안
 - 교수가 1만 달러로 랩을 시작하며, 이후 기업들의 프로젝트 수주를 통해 운영비를 충당
 - 랩 참여를 위해서는 제안 발표 등과 같은 지원 과정 거쳐야 함
- 지원 장르, 분야, 주제의 명확화
 - 기존의 콘텐츠 산업 지원정책들은 게임, 애니메이션 등 각각의 특정 장르에 국한되어 있었으나, CKL처럼 콘텐츠 전반을 아우르는 지원책은 없었는데, 이 경우 방향성이 불명확해질 수 있음
 - 장르, 분야, 주제가 명확하지 않으면 지원자를 모으기 어렵기 때문에 Focus를 맞춰야 하며, 특히 초기에는 분야나 주제를 한정하는 것이 좋음
 - 융합 역시 자연스럽게 융합이 가능한 분야를 선택하는 것이 좋음. 억지로 묶으면 오히려 역효과가 날 수 있음. 미디어 아트, 공연과 IT, 인문학과 IT 기술 등 융합이 가능한 주제나 분야가 적합
- 지원자 유인 방안
 - MIT 미디어랩 참여 학생은 랩에서 석사 학위와 등록금 및 월급 받음
- 지원자 Filtering 방안
 - 누구나 참여할 수 있는 '오픈'된 공간을 표방하되, 실제로는 어느 정도 걸러져야 함
 - 다만, 잠재력 있는 일반인 인재를 발굴할 수 있는 보완책은 필요
- Output Image 제시
 - 멘토가 프로젝트 Output Image를 먼저 제시
- 한국 실정에 맞는 프로젝트 주제 제시
 - 한국이 처한 현실에 대한 문제점을 해결하는 주제의 프로젝트 제시

나. CKL에의 활용방안

- 다양한 장르를 융합하는 것이 목표이긴 하나, 처음부터 여러 장르를 융합하면 방향성을 상실할 가능성이 크기 때문에 자연스러운 융합이 가능한 장르부터 먼저 시작

- 참가자들을 모으는 방법과 지원 자격에 대한 가이드라인 제시

[그림 2-41] 전문가 자문 시사점 및 CKL 활용방안(5)



제 3 장 사업추진안(案)



제 1 절 공간(건물) 후보지 조사 결과

- 국내외 벤치마킹 사례와 전문가 자문 결과, 젊은 유동인구가 많은 지역의 단일 건물에 입주하는 것이 최적의 입지 조건으로 판단됨
 - 하나의 공간에 모든 지원 공간이 입주해야 하기 때문에 가급적이면 독자적인 건물을 확보해야 하나, 불가피할 경우 고층빌딩의 몇 개 층을 임대하는 방안도 고려
- 서울 시내에서 젊은 유동인구가 많은 홍대입구, 이태원, 강남(테헤란로), 가로수길, 기타 강남권 등이 후보지로 적합함

1. 홍대 입구

가. R빌딩

<표 3-1> 홍대 입구 R빌딩 개요

구분	건물 외관	위치
		
주소	서울시 서대문구 창천동 151-4	
전용면적	1,391평(사용가능 5개 층 기준)	
건물층수	13층(지상 10층, 지하 3층) / 임대층수는 5개 층(B1, 2~5F)	
Y1 비용*	5,220백만원(예상)	
특징	- 2호선 홍대입구역에서 도보 2분 거리 - 전용면적(약 1,400평)은 좋으나, 위치가 홍대 변화가와 떨어져 있다는 점이 단점	

* Y1(사업시작 첫 1년)의 보증금, 월세, 관리비를 포함한 비용. 이하 모든 표에 동일 적용

나. S빌딩

<표 3-2> 홍대 입구 S빌딩 개요

구분	건물 외관	위치
		
주소	서울시 마포구 서교동 364-31	
연면적	675평	
건물층수	6층(지상 5층, 지하 1층)	
YI 비용	1,867백만원(임대를 가정했을 경우 예상)	
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 홍대앞 메인 상권으로, 최다 유동인구 보유(KT&G 상상마당에서 도보 4분 거리) - 위치는 최적이나, 현재 입주한 업체로 인해 매매만 가능(매매가 20,000백만원) 	

2. 이태원

<표 3-3> 이태원 T빌딩 개요

구분	건물 외관	위치
		
주소	서울시 용산구 한남동 683-141	
전용면적	581평(사용가능 6개 층 기준)	
건물층수	7층(지상 5층, 지하 2층) / 임대층수는 6개 층(B1~5F)	
YI 비용	3,667백만원(예상)	
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 리모델링 중이며 1층은 테라스로 이용 가능(50평) - 건물이 낡았고, 전용면적이 작다는 점이 단점 	

3. 대학로



<표 3-4> 대학로 H센터 개요

구분	건물 외관	위치
		
주소	서울시 종로구 연건동 128-8(홍익대학교 대학로 아트센터)	
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 대학로(이화사거리)에 위치(혜화역 3번 출구 도보 6분) - 702석 규모의 뮤지컬 전용 극장 / 150석 규모의 소극장 - 대형 전시실 3개관(총 700평 규모) / 418대 수용 가능한 주차장 	

4. 테헤란로 대로

가. N빌딩

<표 3-5> 삼성동 N빌딩 개요

구분	건물 외관	위치
		
주소	서울시 강남구 삼성동 158-16	
전용면적	918평(3~5F 3개 층 기준)	
건물층수	22층(지상 15층, 지하 7층) / 임대층수는 17개 층(B2~15F)	
Y1 비용	4,089백만원(3~5F 3개 층 사용 시)	
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 2호선 삼성역 도보 5분, 테헤란로 대로 - NC소프트 이전으로 임대(300평대 10여 층 보유) 	

나. K빌딩



<표 3-6> 삼성동 K빌딩 개요

구분	건물 외관	위치
		
주소	서울시 강남구 삼성동 157-21	
전용면적	926평(2~5F 4개 층 기준)	
건물층수	26층(지상 19층, 지하 7층) / 임대층수는 16개 층(B1, 2~13F, 16F, 18~19F))	
Y1 비용	3,367백만원(2~5F 4개 층 사용 시)	
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 2호선 삼성역 도보 7분, 테헤란로 대로 - NC소프트 소유, 본사 이전으로 임대(200평대 10여 층 보유) 	

5. 테헤란로 이면


가. G빌딩

<표 3-7> 대치동 G빌딩 개요

구분	건물 외관	위치
		
주소	서울시 강남구 대치동 942-19	
전용면적	957평(사용 가능 15개 층 기준)	
건물층수	17층(지상 14층, 지하 3층) / 임대층수는 15개 층(B1~14F)	
Y1 비용	2,974백만원(예상)	
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 2013년 4월 신축 건물이나 테헤란로 이면이라는 점이 단점 - 층별 전용면적이 50~60평에 불과, 장비와 공간 활용도 낮을 것으로 예상 	

나. W빌딩

<표 3-8> 대치동 W빌딩 개요

구분	건물 외관	위치
		
주소	서울시 강남구 대치동 891-54	
전용면적	615평(1층 제외 10개 층 기준)	
건물층수	11층(지상 10층, 지하 1층) / 임대층수는 10개 층(B1, 2~10F)	
YI 비용	1,260백만원(예상)	
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 그레텍 사옥으로 선릉~삼성 사이 테헤란로 이면 - 통임대 선호, 지하층 직원 휴게실(카페)로 구성 	



다. Y빌딩

<표 3-9> 삼성동 Y빌딩 개요

구분	건물 외관	위치
		
주소	서울시 강남구 삼성동 153-3	
전용면적	655평(사용 가능 6개 층 기준)	
건물층수	8층(지상 5층, 지하 3층) / 임대층수는 6개 층(B1~5F)	
YI 비용	1,436백만원(예상)	
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 삼성역 5번 출구, 예림당 사옥으로 사용 중 - 테헤란로 이면이라는 점과 전용면적이 작다는 점이 단점 	



라. S빌딩

<표 3-10> 역삼동 S빌딩 개요

구분	건물 외관	위치
		
주소	서울시 강남구 역삼동 683-34	
전용면적	600평(사용 가능 4개 층 기준)	
건물층수	9층(지상 6층, 지하 3층) / 임대층수는 4개 층(B1~3F)	
YI 비용	4,800백만원(보증금 21억원, 1년 월세 15억원, 공사비 12억원 포함)	
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 9호선 선정릉역 4번 출구 도보 3분 거리 / 선릉로 대로(테헤란밸리 인근) - 연관 창업시설(D.CAMP) 시너지 	

마. K빌딩

<표 3-11> 역삼동 KOCCA 빌딩 개요

구분	건물 외관	위치
		
주소	서울시 강남구 역삼동 641-2	
연면적	2,420평	
건물층수	7층(지상 6층, 지하 1층)	
YI 비용	4,900백만원(신축에 가까운 리모델링으로, 리모델링 공사비만 49억원 예상)	
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 2호선 역삼역 4번 출구 도보 4분 거리 - KOCCA 소유 건물로 랜드마크화 가능 - 노후화와 낮은 층고로 신축에 가까운 리모델링 필요 / 입주업체 2015년까지 계약 	



6. 가로수길

<표 3-12> 가로수길 J빌딩 개요

구분	건물 외관	위치
		
주소	서울시 강남구 논현동 6-13	
전용면적	524평(사용 가능 4개 층 기준)	
건물층수	13층(지상 8층, 지하 5층) / 임대층수는 4개 층(B1~3F)	
Y1 비용	2,131백만원(예상)	
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 3호선 신사역 1번 출구 도보 6분(도산대로) - 가로수길 초입이라는 입지는 장점이나, 전용면적이 작다는 점은 단점 	



7. 압구정

<표 3-13> 압구정 M빌딩 개요

구분	건물 외관	위치
		
주소	서울시 강남구 신사동 638-9	
전용면적	573평(사용 가능 6개 층 기준)	
건물층수	8층(지상 5층, 지하 3층) / 임대층수는 6개 층(B1~5F)	
Y1 비용	2,266백만원(예상)	
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 분당선 압구정 로데오역 6번 출구, 로데오 거리에서 도보 3분 - 이면 지역이라는 점과 층별 및 층 전용면적이 작다는 점이 단점 	

8. 학동역

<표 3-14> 학동역 K빌딩 개요

구분	건물 외관	위치
		
주소	서울시 강남구 논현동 88-11	
전용면적	522평(사용 가능 8개 층 기준)	
건물층수	10층(지상 7층, 지하 3층) / 임대층수는 8개 층(B1~7F)	
Y1 비용	1,761백만원(예상)	
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 7호선 학동역 9번 출구, 학동대로 사거리 - 층별 및 층 전용면적이 작다는 점과 타 후보지 대비 덜 변화한 점이 단점 	

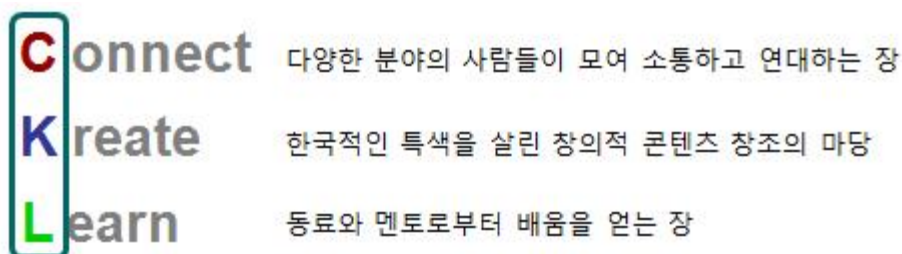
제 2 절 제 2센터(아이디어 융합 팩토리) 운영 방안

1. 제 2센터의 모토와 운영 철학

가. 모토

- CKL 제 2센터의 모토는 CKL의 앞 글자를 따서 Connect, Kreate, Learn으로 함
 - 인재들이 서로 연대하고, 창의적인 콘텐츠를 창조하며, 배움을 얻는 장(場)으로 설정

[그림 3-1] CKL 제 2센터의 모토



나. 운영 철학

- 시설과 공간, 프로그램을 오픈하는 ‘개방성’
 - 멤버쉽에 가입하면 누구나 이용할 수 있으며, CKL 프로젝트 교육생의 경우에도 지원 자격을 제한하지 않음
- 창의성을 증대시키기 위한 ‘자율성’
 - 창의성은 자유로움과 자율성에서 나온다는 인식 아래, 공간 및 프로그램 운영에 참가자와 일반인들의 참여를 장려하고, 형식과 격식에 구애 받지 않는 자유로운 분위기 조성
- 참가자들 간의 따뜻하고 호혜적인 분위기와 끈끈한 유대를 장려하는 ‘소통과 신뢰’
 - 서로 신뢰하고 의지할 수 있는 따뜻하고 호혜적인 분위기 조성
 - 상호 존중에 기반한 소통과 신뢰를 통해 끈끈한 유대 관계를 형성

2. 제 2센터의 운영 및 프로그램 방향성

- 제 2센터는 3단계로 단계별 운영
 - 1단계(오픈), 2단계(멤버쉽), 3단계(프로젝트)로 공간 및 프로그램을 구성
 - 1단계 ↔ 2단계, 2단계 ↔ 3단계, 1단계 ↔ 3단계의 각 단계 간 인력 교류가 이루어질 수 있도록 운영

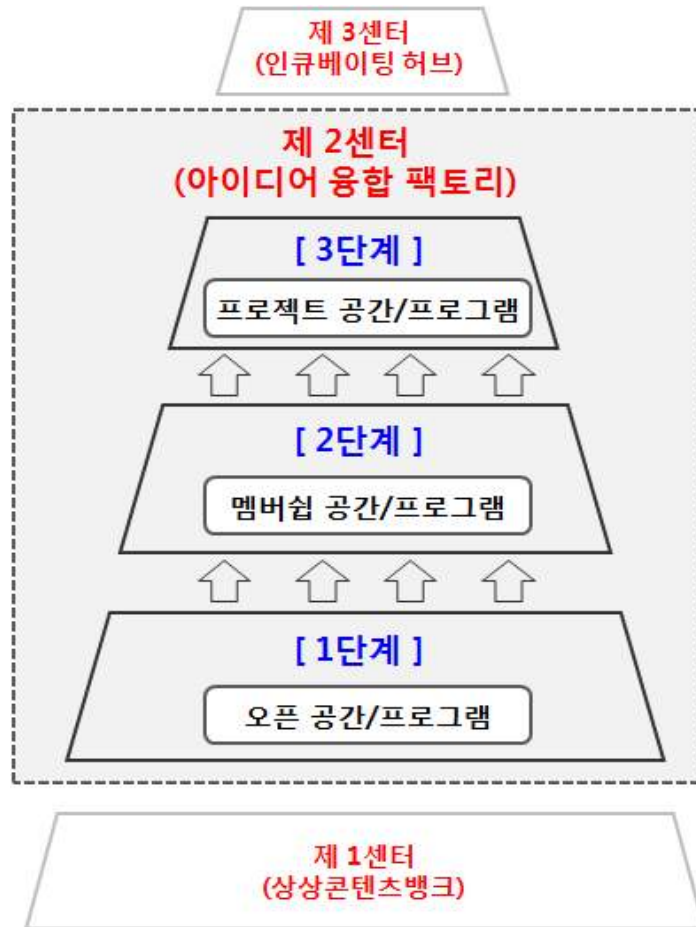
가. 1단계 운영 및 프로그램 방향성

- 대상 : CKL과 콘텐츠에 관심이 있는 일반인
- 공간 : 전시 및 공연을 극장/홀, 로비, 카페 등 완전히 개방된 형태로 설계
- 프로그램 : 일반인 대상의 전시/공연, 강좌/세미나를 진행

나. 2단계 운영 및 프로그램 방향성

- 대상 : 연간 회원비를 지불하고 가입한 멤버쉽 회원
- 공간 : 영상/CG 스튜디오, 사운드 편집실, 공작실 등을 멤버쉽 회원에게 이용료를 받고 대여, CKL 참가자도 프로젝트 수행 시 이용하게 됨
- 프로그램 : 멤버쉽 가입자 대상으로 설비 이용법을 안내해 주는 튜토리얼 프로그램 운영

[그림 3-2] CKL 제 2센터의 운영 및 프로그램 방향성



다. 3단계 운영 및 프로그램 방향성

- 대상 : 지원자 중에서 심사를 거쳐 엄선된 세미프로(멘토 추천자도 선발 가능)
- 공간 : 참가자들의 개인 작업 공간인 메인 랩, 팀/멘토 회의를 진행할 수 있는 다수의 세미나/회의실로 구성됨
- 프로그램 : 각 분야별 전문가들의 강좌/세미나, 멘토링, 네트워크 파티, 워크샵, 데모데이 운영

3. 제 2센터 단계별 세부 운영방안 및 프로그램(안)

가. 1단계 세부 운영방안 및 프로그램

- 기능/역할/목표

- 기능 : 일반인이 이용할 수 있는 오픈 공간과 프로그램 수립
 - 역할 : 일반인들이 자유롭게 이용할 수 있는 기본적인 공간과 시설 제공, 교양 수준에서 들을 수 있는 세미나와 강좌 제공
 - 목표 : 일반인의 문화, 콘텐츠 향유권을 넓히며 저변을 확대, 궁극적으로는 콘텐츠 산업의 인재 풀을 늘리고 경쟁력 향상을 도모
- 공간 설계
- 오픈 랩과 전시장/공연장이 융합된 형태로 자유로움을 중시한 설계
 - 기본적인 PC와 S/W, 콘텐츠 제작툴을 포함한 장비 제공, 전시/공연/세미나가 복합적으로 진행될 수 있는 공간 설계
 - 1단계 오픈 공간, 2단계 멤버십+프로젝트 공간, 3단계 프로젝트 공간에 단계별로 각각 1층씩 공간을 분배

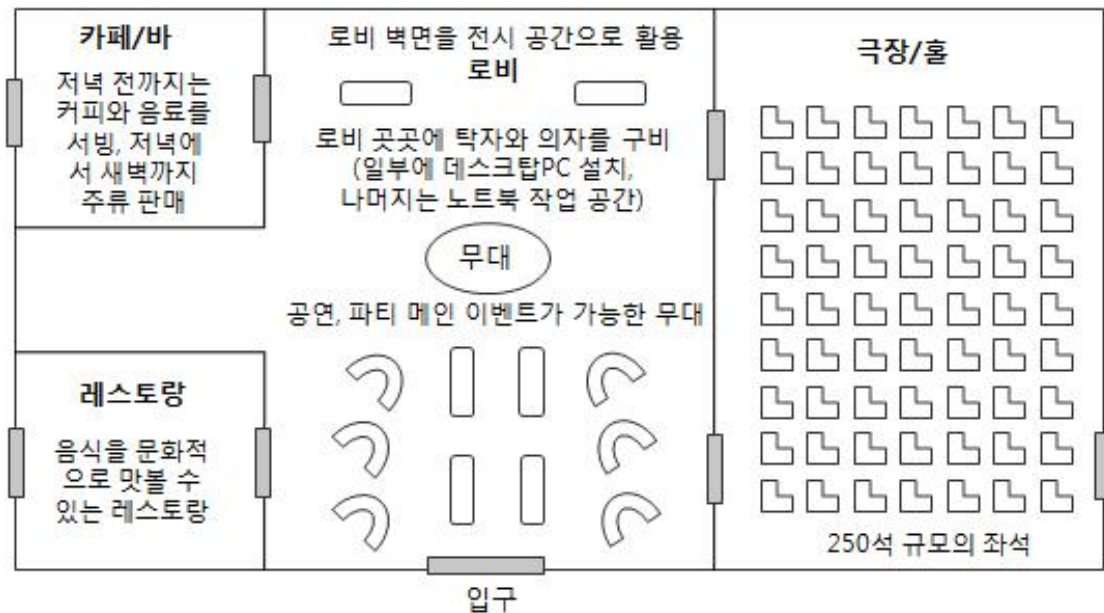
<표 3-15> CKL 제 2센터 1단계 공간 구성(안)

공간명	Room당 평수	Room 수	총 공간 평수	활용 방안
오픈 랩 (로비)	100	1	100	- 로비 공간 이곳 저곳에 작업공간(의자 및 탁상), 회의 공간을 배치 - 로비 벽면을 전시 공간으로 활용, 일부 탁자에 PC 50대 구비, 노트북 작업 공간도 마련
극장	100	1	100	- 인디밴드, 퍼포먼스 등 각종 공연이나 영화/애니 등 영상 상영 - 강연/세미나/워크샵 등 개최, 250석 규모
카페 겸 Bar	35	1	35	- 커피 및 음료, 주류 서빙, 외부 업체 입점 고려 - 건물 외부 공간을 테라스로도 활용 가능
레스토랑	40	1	40	- 음식을 문화적으로 맛볼 수 있는 레스토랑 - 외부 업체 입점 고려
공동 공간	-	-	55	- 통행로, 화장실, 유희공간 등
총 공간			330	

- 공간별 상세 활용 방안
- 오픈 랩(로비)
: 칸막이 없이 오픈된 공간을 작업, 회의, 전시 공간으로 다목적 활용

- : 무대를 활용, 캐주얼한 강연과 미니 콘서트 개최도 가능
- : 대관료를 받고 기업의 론칭 쇼, 이벤트 행사장으로도 활용 가능
- 극장/홀
 - : 대규모 강연/강좌/세미나 개최
 - : 인디, 프로 뮤지션들의 공연
 - : 프로젝트 데모데이 개최
 - : 영화/애니메이션 등의 영상 상영과 함께 CKL 프로젝트를 통해 만들어진 작품 상영
- 카페 겸 Bar
 - : 실비 수준의 저렴한 가격 책정
 - : 로비를 통해 사람들이 자유롭게 들어와서 음료를 마시고 휴식을 취하는 장소(테이크 아웃 가능)
 - : CKL 파티 개최 시 연계해서 사용
- 레스토랑
 - : 세계 문화별로 다양한 음식을 맛볼 수 있는 월드 푸드 등 새로운 컨셉 도입
 - : 푸드 스타일리스트의 푸드 쇼 등 음식과 콘텐츠를 연계할 수 있는 방안 모색

[그림 3-3] CKL 제 2센터 1단계 공간 도면(예시)



○ 프로그램

- 전시/공연 프로/인디 밴드, 뮤지션들의 공연, 유망 아티스트들의 작품 전시, CKL 참가자들이 기획하고 참여한 전시/공연도 병행
- 강좌 및 세미나 일반인 대상으로 누구나 들을 수 있는 강좌 및 세미나 개최
 - > 스토리텔링, 영상, 음악, 미디어 아트 등 다양한 장르별로 개론, 기초 수준의 세미나와 강좌 진행(한겨레문화센터, KT&G 상상마당 등의 강좌 참조)
 - > 원데이 기초 워크샵 : CKL에 상주하는 호스트 혹은 강사가 일반인 대상으로 하루 2~3시간 코스의 기초 워크샵을 진행
 - > 디제잉의 기초, 아두이노 이용 미디어 작품 제작, 음악 제작 S/W의 기초와 실습 등 초보자를 대상으로 한 기초 워크샵 제공
 - > 라운드하우스의 'Drop-in-Night' 프로그램 참조

○ 프로그램 예시

- 일반인을 대상으로 하는 기초 강좌 및 세미나, 하루 3시간 코스의 원데이 워크샵과 함께 아티스트들의 작품 전시와 뮤지션들의 공연을 개최
- 강좌, 세미나, 원데이 워크샵은 필요에 따라 1단계 공간의 로비, 극장과 함께 2단계 공간의 스튜디오와 전문 장비를 활용

<표 3-16> CKL 제 2센터 1단계 프로그램(안)

프로그램 항목	프로그램 내용
강좌	- 8개 분야별로 1주에 1개 강좌(1주에 3시간) 운영 - 예를 들면 (영상) CG 영상 제작의 기초 / (음악) iPad와 Garage Band를 이용한 음악 만들기 (웹툰) 코믹 스튜디오를 이용한 웹툰 제작의 기초 (스토리텔링) 스토리텔링 워크샵_시나리오 쓰기 입문 과정 (미디어아트) Arduino를 이용한 미디어 공작 실습 등
세미나	- 8개 분야별로 1주에 1개 세미나(1주에 2시간) 개최 - 각 분야의 전문가나 스타 창작자, 멘토들이 연사로 나서서 세미나
원데이 워크샵	- 8개 분야별 1주에 1개 워크샵(1주에 3시간) 운영 - 일반인을 대상으로 기초적인 강좌 및 콘텐츠 제작 툴 사용법 강의 - 예를 들면, (영상) 스마트폰으로 찍어 보는 단편 영상 (음악) 디제잉 실습 워크샵 / (웹툰) 타블렛 사용법 강좌 (미디어아트) 3D 프린터로 나만의 모형 만들기 (스토리텔링) 신화로 읽어보는 스토리텔링
전시/공연	- 로비에서 신진 아티스트, CKL 출신 작가들의 작품 전시, 인디밴드, 프로뮤지션들의 공연을 극장에서 진행

나. 2단계 세부 운영방안 및 프로그램

○ 기능/역할/목표

- 기능 : 멤버십 가입자들과 CKL 프로젝트 참가자들이 이용할 수 있는 시설 및 공간과 프로그램 수립
- 역할 : 멤버십 가입자들이 콘텐츠 창작을 위해 CKL의 시설과 공간을 이용하며, CKL 프로젝트 창작자들이 프로젝트 진행을 위해 CKL의 시설 및 공간 활용
- 목표 : 콘텐츠 창작 인프라 활성화, CKL 프로젝트 참가자 풀 확대

○ 공간 설계

- 촬영 스튜디오, 영상 편집실, 공작실 등 CKL의 핵심 시설 및 공간

<표 3-17> CKL 제 2센터 2단계 공간 구성(안)

공간명	Room당 평수	Room 수	총 공간 평수	비고
메인 촬영 스튜디오	40	1	40	- HD 카메라 3대, 마이크, 조명
그린 스크린 스튜디오	25	1	25	- HD 카메라 2대, 마이크, 조명, 그린 스크린
영상편집실	15	1	15	- 영상편집용 PC 10대 구비
녹음 및 사운드 편집실	20	1	20	- 음악편집용 PC 10대 구비
모션캡처 스튜디오	20	1	20	- 모션캡처 장비
렌더팜 스튜디오	10	1	10	- 렌더팜 장비
세미나실	70	1	70	- 180석 규모
공작실	20	1	20	- Arduino 키트, 3D 프린터, 기초공작 도구
운영 스텝 사무실	25	1	25	- 운영 스텝 10~15명 내외
중회의실	10	2	20	
소회의실	5	4	20	
공동 공간	-	-	45	- 통행로, 화장실, 유희공간 등
총 공간			330	

○ 공간별 상세 활용 방안

－ 메인 촬영 스튜디오

: 영상 촬영이 이루어지는 메인 스튜디오로 HD카메라와 함께 스튜디오 내에 조명장치와 마이크 녹음설비를 갖추(YouTube Space 벤치마킹)

－ 모션캡처 스튜디오

: 모션캡처 스튜디오 내에는 모션캡처 장비 설비

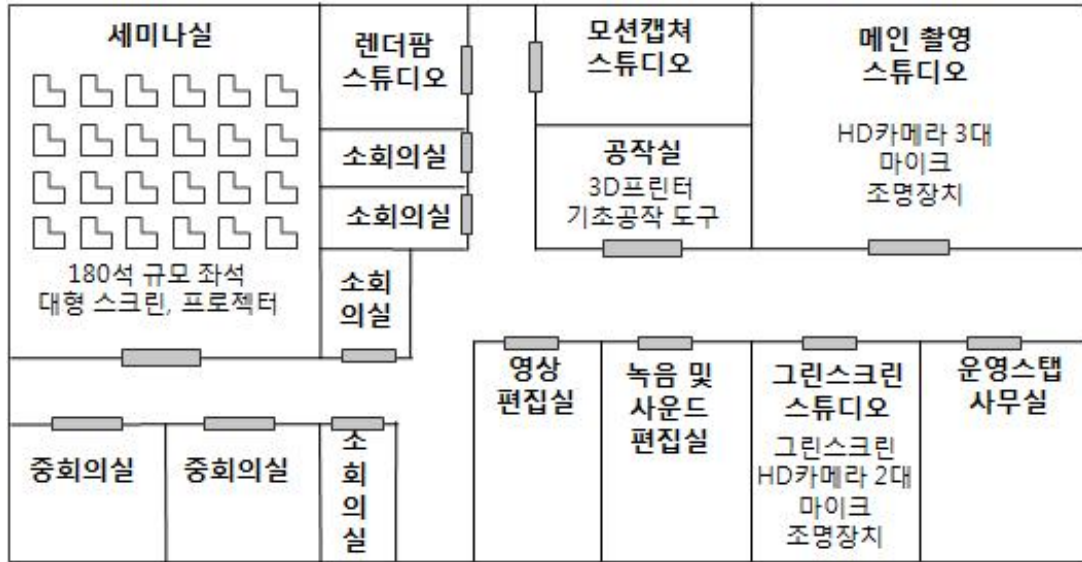
: 공작실에는 멀티미디어 제작 도구인 Arduino 키트와 3D 프린터, 기초 공작 도구가 갖추어져 있어, 미디어 공작 워크샵 진행 가능(미국의 Techshop 벤치마킹)

－ 세미나실

: CKL 교육생 대상의 강좌, 강의, 워크샵, 세미나를 기본으로 진행

: 필요에 따라 일반인 대상의 오픈 강좌, 세미나 진행

[그림 3-4] CKL 제 2센터 2단계 공간 도면(예시)



○ 프로그램

- 멤버십 운영 : 소정의 연간 가입비를 받고 멤버십제 전용 시설, 공간 마련, 가입자를 대상으로 소정의 시간 당 이용 요금으로 시설 및 공간 대여 제공
 - > 라운드하우스, 상상마당의 멤버십 제도 참조
- 튜토리얼 운영: CKL에 상주하는 호스트나 강사가 CKL의 시설과 장비를 이용할 수 있는 기초 튜토리얼 진행
 - > 유튜브 스페이스의 튜토리얼 참조
- 멤버십 이용자와 프로젝트 참가자의 연결 고리를 활성화하기 위한 프로그램
 - > 멤버십 가입자를 프로젝트 참가자의 데모데이, 각종 세미나에 초대
 - > 멤버십 가입자와 프로젝트 참가자의 협업 프로그램
 - > 멘토가 멤버십 가입자 대상으로 워크샵과 세미나 개최, 우수 인재를 프로젝트로 유도

○ 프로그램 예시

- 일반인 대상의 강좌와 세미나, 워크샵을 2단계 세미나실에서, 원데이 워크샵을 스튜디오, 공작실에서 운영 가능

- 2단계 공간과 설비는 CKL 교육생의 프로젝트 작업용으로 사용하되, 유휴 시간에는 일반인을 대상으로 멤버십제 운영
- 소정의 가입비로 연간 멤버십에 가입한 후 시간당 이용료를 받고 사용 가능
- 모션캡처, 렌더팜 등의 전문 시설은 영세한 콘텐츠업체, 프로페셔널 제작자를 대상으로 운영

<표 3-18> CKL 제 2센터 2단계 프로그램(안)

프로그램 항목	프로그램 내용
튜토리얼	- CKL 교육생과 멤버십 가입자가 장비와 공간을 사용하기 전, 기본적인 사용법에 대해 CKL에 상주하는 강사들이 튜토리얼 진행

다. 3단계 세부 운영방안 및 프로그램

- 기능/역할/목표
 - 기능 : CKL 프로젝트 참여자들이 성공적으로 콘텐츠 제작 프로젝트를 완수하기 위한 공간과 프로그램 제공
 - 역할 : CKL 프로젝트 참여자들이 프로젝트 진행을 위해 CKL의 시설과 공간을 이용하며, 이들의 기량을 높이기 위한 교육, 멘토링 프로그램 운영
 - 목표 : 인텐시브한 프로젝트 진행으로 프로 수준에 근접한 콘텐츠 창작
- 공간 설계
 - 프로젝트 참여자에게 1인 1 PC 기반 장비를 제공하는 오픈 랩 공간 운영
 - 프로젝트 참여자들의 네트워킹, 회의, 팀워킹, 멘토링을 위한 회의공간, 세미나 공간 제공

<표 3-19> CKL 제 2센터 3단계 공간 구성(안)

공간명	Room당 평수	Room 수	총 공간 평수	비고
메인 랩	100	1	100	- 개인공간 1명 1평
중회의실	15	5	75	- 10여 명 참석 가능 공간
소회의실	5	10	50	- 4-5명 그룹 회의용
카페	20	1	20	- 커피머신, 냉장고, 키친 구비
소장실	10	1	10	
멘토실	20	1	20	- 멘토 1인당 2평, 개인 사무공간
공동 공간	-	-	55	- 통행로, 화장실, 유희공간 등
총 공간			330	

○ 공간별 상세 활용 방안

－ 메인 랩

: CKL 교육생이 프로젝트를 진행하는 메인 공간

: 메인 랩에는 멘토 공간도 함께 구비되어 있어, 멘토들이 멘티들 옆에서 함께 작업하고 도움을 줄 수 있도록 설계(멘토가 개인 사무 처리하기 위한 공간은 멘토실로 따로 제공)

－ 중회의실/소회의실

: CKL 프로젝트를 논의하기 위한 공간으로 팀 회의(4-5명)에 사용되는 소회의실 10개와 10여명 이상이 회의할 수 있는 중회의실 5개로 구성

－ 멘토실

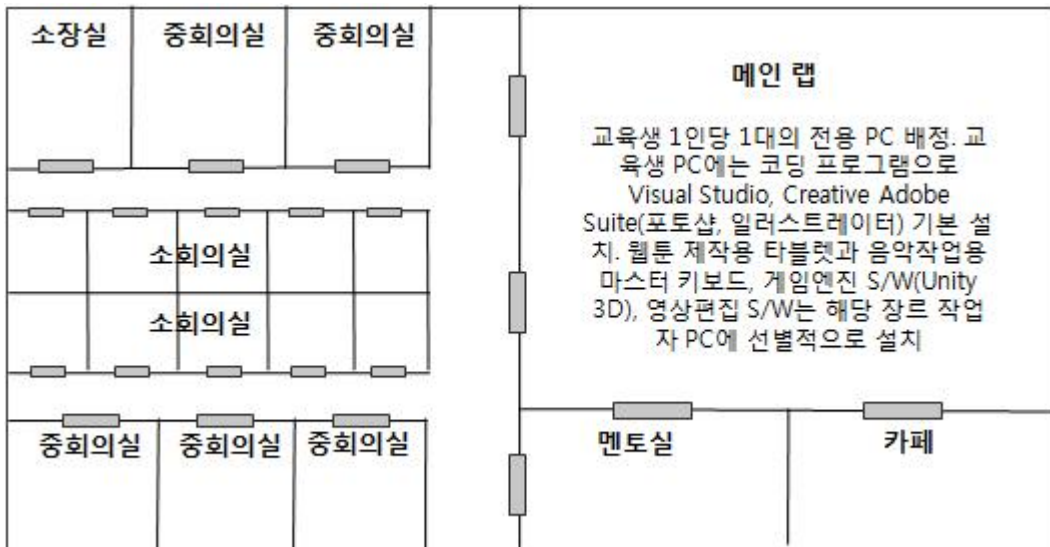
: 멘토들이 개인적인 사무나 작업을 하기 위한 장소로 제공

: 되도록 멘토들이 메인 랩에 머물 것을 권장하고, 개인적으로 꼭 필요할 때만 멘토실을 사용하도록 권장

－ 카페

: CKL 교육생이 휴식하고 회의를 진행하는 등 자유롭게 이용할 수 있는 카페로 커피머신, 냉장고, 키친 등을 구비

[그림 3-5] CKL 제 2센터 3단계 공간 도면(예시)



○ 프로그램

- 프리 팀빌딩 프로그램: 프로젝트를 본격적으로 진행하기 위한 팀빌딩 전 단계에서 되도록 많은 팀원들과 협업하고, 기량을 확인해 볼 수 있는 프로그램 제공
 - > ETC CMU의 Building Virtual World 진행과정 참조
- 프로젝트 진행: 팀빌딩이 끝나고 프로젝트 주제가 확정되면 멘토의 인텐시브한 멘토링과 연계, 본격적으로 콘텐츠를 제작하는 프로젝트 진행
- 교육 프로그램: 멘토 주도의 기본적인 교육 후 프로젝트 진행 과정에서 필요에 따라 교육 프로그램 운영 가능
- 어드벤처 워크샵: 래프팅, 레일바이크, 캠핑 등 팀워크를 향상시키고 네트워킹을 촉진하기 위한 워크샵 운영
- 네트워킹 파티 지원: 수시로 CKL 참가자들이 파티를 열고 친목을 도모할 수 있는 기회 제공, 회식비, 파티비 실비 제공, 파티 플래너를 통한 정기적인 대규모 정기 파티 개최

○ 프로그램 예시

<표 3-20> CKL 제 2센터 3단계 프로그램(안)

프로그램 항목	프로그램 내용
강좌	- 8개 분야별로 1주에 1개 강좌(1주에 3시간) 운영 - 예를 들면 (영상) 단편 영화 제작 프로젝트 / (게임) Unity를 이용한 게임 제작 (음악) Logic을 이용한 음악 프로덕션 (웹툰) 타블렛과 코믹 스튜디오를 이용한 웹툰 제작 (스토리텔링) 시나리오 완성 및 심화 과정 (미디어아트) Arduino를 이용한 미디어 아트 프로젝트 실습
세미나	- 8개 분야별로 1주에 1개 세미나(1주에 2시간) 개최 - 각 분야의 전문가나 스타 창작자, 멘토들이 연사로 나서는 세미나
멘토링	- 멘토들의 교육생들에 대한 집중적인 멘토링, 책임 멘토제 및 복수 멘토제를 도입해 각 팀별로 책임 멘토가 멘토링을 총괄하며, 팀의 주제에 맞는 복수 멘토들이 종합적인 조언
네트워킹 파티	- 저녁시간을 이용해 CKL 교육생들의 팀워크를 다지고, 네트워킹할 수 있는 파티 및 기회 제공 - 예를 들면, 팀별 회식비 지원, 전문 파티 플래너의 도움을 받거나, CKL 교육생들이 기획한 파티 개최
네트워킹 워크샵	- CKL 교육생들의 팀워크를 다지고 긍정적인 분위기를 만들 수 있는 워크샵 - 예를 들면, 어드벤처 워크샵-강원도 정선의 레일바이크, 래프팅, 패러글라이딩 등 팀워크를 다질 수 있는 활동을 포함한 MT

4. 제 2센터 운영 및 프로그램 소요 예산(안)

가. 프로그램 소요 예산(안)

- 1단계 프로그램은 연중 상시 운영
- 강좌, 세미나, 원데이 워크샵, 전시/공연 등에 소요되는 연간 예산은 약 6.1억원 예상

<표 3-21> CKL 제 2센터 1단계 프로그램 소요 예산(안)

프로그램 항목	월 소요 예산(천원)	연간 소요 예산(천원)	프로그램 내용
강좌	14,400	172,800	- 8개 분야별 1주에 1개 강좌(1주에 3시간, 1달에 12시간) 운영(시간당 강사료 15만원 책정 시)
세미나	16,000	192,200	- 8개 분야별 1주에 1개 세미나(1주에 2시간, 1달에 8시간) 개최(시간당 세미나료 25만원 책정)
원데이 워크샵	14,400	172,800	- 8개 분야별 1주에 1개 워크샵(1주에 3시간, 1달에 12시간) 운영(시간당 워크샵 강사료 15만원 책정 시)
전시/공연	6,000	72,000	- 1주에 1개 전시 및 공연 운영(전시예산 50만원, 공연예산 100만원 책정 시)
합계	50,800	609,600	

* 강사료 책정 시 참고 사항 : KT&G 상상마당 강좌의 시간당 총 수강료(수강생25명 가정)는 37.5만원임. 이 중 절반이 강사 몫으로 할당된다고 가정하면 시간당 강사료는 18.75만원. 2013년 기준 4년제 대학 시간강사 평균 시간당 강의료는 4.7만원

- 2단계 프로그램도 연중 상시 운영
- 튜토리얼에 소요되는 연간 예산은 약 1.5억원 예상

<표 3-22> CKL 제 2센터 2단계 프로그램 소요 예산(안)

프로그램 항목	월 소요 예산(천원)	연간 소요 예산(천원)	프로그램 내용
튜토리얼 강사료	12,000	144,000	- 튜토리얼 강사 4명 상주(영상2 사운드1, 미디어아트1), (1명당 월간 인건비 300만원 책정 시)
합계	12,000	144,000	

- 3단계 프로그램 중 강좌와 세미나는 연중 6개월 운영, 네트워킹 프로그램은 1기당 3개월 2기수 운영(3개월 X 2)
- 강좌, 세미나, 멘토 자문료, 네트워킹 등에 소요되는 연간 예산은 약 4.8억원 예상

<표 3-23> CKL 제 2센터 3단계 프로그램 소요 예산(안)

프로그램 항목	월 소요 예산(천원)	연간 소요 예산(천원)	프로그램 내용
강좌	14,400	86,400	- 8개 분야별 1주에 1개 강좌(1주에 3시간, 1달에 12시간), 연간 강좌 운영기간 6개월(1기수당 3개월), (시간당 강사료 15만원 책정 시)
세미나	16,000	96,000	- 8개 분야별 1주에 1개 세미나(1주에 2시간, 1달에 8시간), 연간 세미나 운영기간 6개월(1기수당 3개월), (시간당 세미나료 25만원 책정)
멘토 자문료	40,000	240,000	- 8개 분야별 8명의 멘토, 월간 멘토비 500만원, (6개월간 멘토 담당 시)
네트워킹(파티, 워크샵)	10,000	60,000	- 1기수에 50명, 총 소요기간 6개월(1기수 당 3개월 x 2), (월간 네트워킹 비용으로 1인당 20만원 책정 시)
합계	80,400	482,400	

- 1~3단계 프로그램의 전체 소요 예산은 연간 12.4억원 예상

<표 3-24> CKL 제 2센터 전체 프로그램 소요 예산(안)

단계 구분	프로그램 월 소요 예산(천원)	프로그램 연간 소요 예산(천원)
1단계	50,800	609,600
2단계	12,000	144,000
3단계	80,400	482,400
합계	143,200	1,236,000

나. 장비 소요 예산(안)

- CKL 교육생용 메인랩 장비, 일반인 대상의 오픈랩용 장비, 멤버쉽+프로젝트 공간의 장비를 포함
- 영상, 게임, 음악, 웹툰, 기타 분야별로 소요 장비 산출
- 장비 소요 예산은 연간 16.5억원 예상

<표 3-25> CKL 제 2센터 장비 소요 예산(안)

구분	품목	단가	대수	소요예산 (천원)	비고
공통	데스크톱 PC	2,000	160	320,000	교육생용 100대, 오픈랩용 50대, 음악편 집용 10대
	Adobe Creative Suite	1,450	150	217,500	포토샵, 일러스트레이터 포함(개당 1,300 달러)
	MS Visual Studio	700	150	105,000	기본 코딩 프로그램으로 설치
	소형프로젝터	500	7	3,500	중회의실 7개 설치용
	소형스크린	200	7	1,400	중회의실 7개 설치용
	대형프로젝터	2,000	2	4,000	극장/세미나실용
	대형스크린	2,000	2	4,000	극장세미나실용
영화/ 영상	모션캡처 시스템	400,000	1	400,000	시스템, S/W, 슈트, 빌더, 기술공급 포함
	렌더팜 시스템	300,000	1	300,000	시스템, 스쿼드넷, N/W 허브, 저장 스토 리지 포함
	아이맥 27인치	2,500	20	50,000	영상 편집용 PC 10대, iOS 앱 개발용 PC 10대
	Final Cut Pro X	350	20	7,000	영상 편집 S/W(개당 300달러)
	Adobe Premier Pro	900	20	18,000	영상 편집 S/W(개당 800달러)
	HD카메라	3,000	10	30,000	
	Autodesk Maya Suite	4,000	10	40,000	3차원CG 제작 S/W(개당 3675달러)
	Adobe After Effects CS6	1,200	10	12,000	특수효과 제작 S/W(개당 1,000달러)
게임	Autodesk 3ds Max Suite	4,000	10	40,000	3차원 CG 제작 프로그램(개당 3,675달 러)
	Unity Pro	1,700	40	68,000	게임 제작 엔진(개당 1,500달러)
음악	큐베이스	500	30	15,000	음악 시퀀싱, 제작 S/W
	마스터 키보드	300	30	9,000	-
	모니터링용 스피커	300	30	9,000	-
웹툰	태블릿 디지타이저	400	30	12,000	-
	Manga Studio 5	100	30	3,000	만화 그리기 S/W(개당 80달러)
기타	3D 프린터	3,200	2	6,400	대당 2,800달러
	Arduino Kit	300	40	12,000	미디어아트용 작업키트(개당 200유로)
합계				1,653,400	

다. 공간 소요 예산(안)

- 공간(건물) 후보지로 조사한 건물들의 보증금과 월세 및 월 관리비를 포함한 예산을 산출(홍대입구, 테헤란로, 가로수길, 기타 강남권의 건물)
 - 월세 및 월 관리비를 연간 단위로 계산한 금액을 연비용으로 책정
 - 초기 1년 비용은 보증금 + 연비용으로 추정
- 공간(건물)마다 임대료와 월세, 관리비가 차이 나기 때문에 공간의 소요 예산은 각 건물별로 산출

<표 3-26> CKL 제 2센터 공간(건물) 소요 예산(안)

건물명	전용면적 (평)	보증금 (천원)	연 비용(천원) {(월세+관리비)x12}	초기 1년 비용(천원) (보증금+연비용)
홍대입구 R빌딩	1,391	2,154,482	3,065,628	5,220,110
홍대입구 S빌딩	675	910,000	957,000	1,867,000
이태원 T빌딩	581	2,500,000	1,167,600	3,667,600
삼성동 N빌딩	4,755	8,889,784	12,851,796	21,741,580
삼성동 K빌딩	3,578	5,025,993	8,124,216	13,150,209
대치동 G빌딩	957	1,562,000	1,412,460	2,974,460
대치동 W빌딩	615	600,000	660,000	1,260,000
삼성동 Y빌딩	655	708,030	728,328	1,436,358
역삼동 S빌딩*	600	2,100,000	2,700,000	4,800,000
역삼동 KOCCA빌딩**	2,420	-	-	4,900,000
가로수길 J빌딩	524	838,684	1,292,808	2,131,492
압구정 M빌딩	573	1,188,599	1,078,332	2,266,931
학동역 K빌딩	522	779,200	982,032	1,761,232

* 역삼동 S빌딩은 연 비용 27억원에 공사비 12억원 포함(연간 월세 15억원 + 공사비 12억원)

** KOCCA 빌딩은 1) 전용면적이 아닌 연면적이며, 2) KOCCA 소유 빌딩이므로 임대료와 월세가 없는 대신, 건물 노후화에 따른 리모델링 비용만 49억원 소요 예상

라. 전체 소요 예산(안)

- 프로그램과 장비, 공간(건물)을 모두 합친 전체 소요 예산은 다음과 같음
 - 프로그램과 장비 소요 예산은 모두 동일하며, 공간(건물)에 따라 전체 소요 예산이 다르게 산출됨

<표 3-27> CKL 제 2센터 전체 소요 예산(안)

구분	프로그램 예산(천원)	장비 예산 (천원)	공간(건물) 초기 1년 예산(천원)	합계(천원) (초기 1년 비용)
홍대입구 R빌딩	1,236,000	1,653,400	5,220,110	8,109,510
홍대입구 S빌딩	1,236,000	1,653,400	1,867,000	4,756,400
이태원 T빌딩	1,236,000	1,653,400	3,667,600	6,557,000
삼성동 N빌딩	1,236,000	1,653,400	4,088,700	6,978,100
삼성동 K빌딩	1,236,000	1,653,400	3,366,646	6,256,046
대치동 G빌딩	1,236,000	1,653,400	2,974,460	5,863,860
대치동 W빌딩	1,236,000	1,653,400	1,260,000	4,149,400
삼성동 Y빌딩	1,236,000	1,653,400	1,436,358	4,325,758
역삼동 S빌딩	1,236,000	1,653,400	4,800,000	7,689,400
역삼동 KOCCA 빌딩	1,236,000	1,653,400	4,900,000	7,789,400
가로수길 J빌딩	1,236,000	1,653,400	2,131,492	5,020,892
압구정 M빌딩	1,236,000	1,653,400	2,266,931	5,156,331
학동역 K빌딩	1,236,000	1,653,400	1,761,232	4,650,632

- CKL 제 2센터의 초기 1년 운영 비용은 임대 또는 사용하는 건물에 따라 최소 41억원에서 최대 81억원까지 소요 예상