

**한-키르기스스탄
디지털 미디어 협력 인프라 구축 및
지속가능 디지털 파트너십
조성 사업
(‘25.9.-‘26.4./500 백만원/한국방송공사)**

(트랙1) Q-DEEP
공공협력사업 공모 사업제안서

2025. 6

한국방송공사 / 한국방송기술인연합회

목 차

제안서 작성 분량 : 20페이지 이내 (권장)

I. 사업개요	
1. 사업 배경 및 목적	
2. 사업대상지 정보	
II. 국내외 정책부합성 분석	
1. SDGs 목표 부합성	
2. 협력국 정책 및 전략 부합성	
3. 우리 정부 정책 부합성	
4. KOICA 전략 부합성	
III. 중장기 로드맵 수립방향	
1. 외부환경 분석	
2. 이해관계자 분석(수원기관)	
3. 문제/수요 분석	
4. 목표 분석(변화이론 수립 근거)	
5. 타 ODA 사업 연계/융합 가능성 분석	
IV. Q-DEEP 수행계획	
1. 단계별 추진계획	
2. 역량강화 방안	
3. 사업 예산	
4. 사업 일정관리	
V. 제안기관 사업 수행역량	
1. 기관 일반 현황	
2. 사업 수행팀 조직도	
3. 사업인력 투입 계획	
4. 현지 파트너 활용 계획	
붙임자료	
0. 제안서 제출 공문 1부.	
1. 수원기관 의향서(Letter of Intent) 1부.	
2. 국문 개요서 1부.	
3. 예산 내역서 1부.	
4. 사업 투입인력 서류 각 1부.	
5. 사업실적 증빙자료 각 1부.	
6. 사업 성실의무이행서약서 1부.	
7. (해당시) 공동수급표준협정서 1부. 끝.	

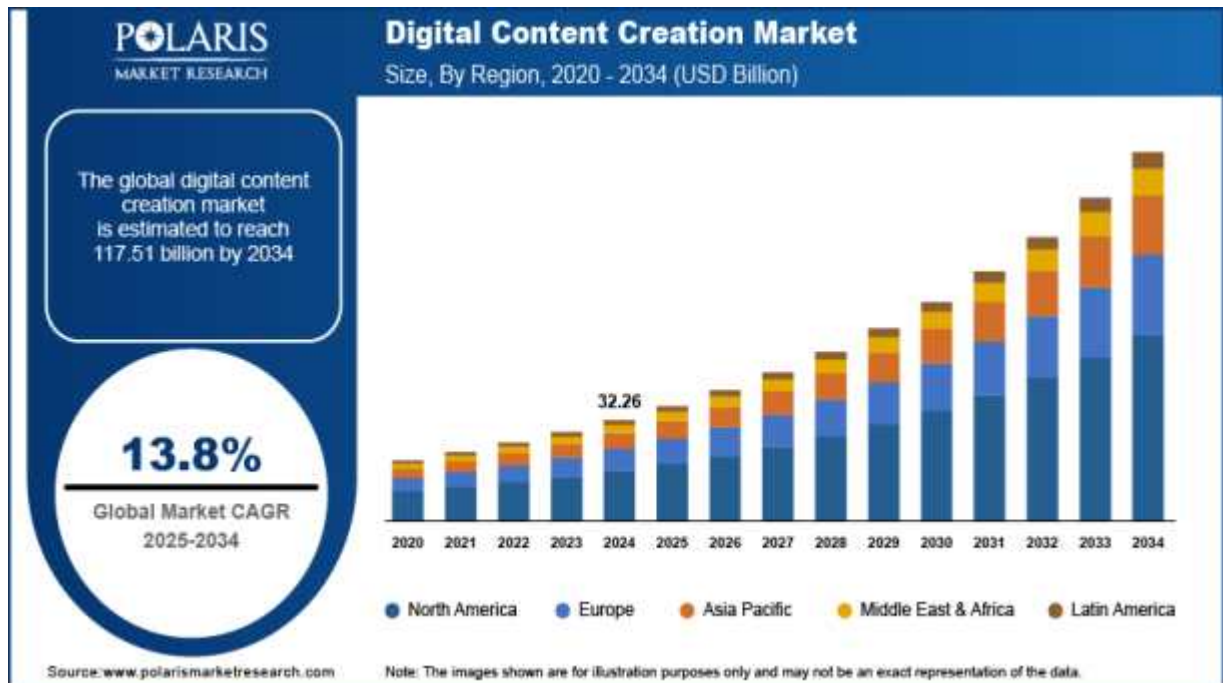
I. 사업 개요

1. 사업 배경 및 목적

가. 사업 추진 배경

전 세계 콘텐츠 시장은 OTT, 영화, 게임, 광고 등 다양한 분야에서 디지털 기반 제작기술과 국제 공동제작에 대한 수요가 빠르게 증가하고 있습니다. 특히 VFX(시각효과)와 영상 후반제작 기술은 콘텐츠의 완성도와 경쟁력을 좌우하는 핵심 요소로, 이에 따른 숙련된 인력과 글로벌 협업 인프라의 필요성도 확대되고 있습니다.

□ 1) Global Digital content creation market 전망



한국은 K-콘텐츠의 세계적 인지도와 함께 영상 후반제작 분야에서의 기술력을 바탕으로 국제 공동제작을 활발히 추진하고 있으나, 수요 급증에 따라 인력과 장비 인프라의 한계에 직면해 있습니다. 이에 따라 신흥국과의 협력 확대를 통한 안정적인 제작 파트너십 구축이 중요한 전략으로 대두되고 있습니다.

특히 중앙아시아 지역, 그중에서도 키르기스스탄은 디지털 전환 의지는 높지만, 방송 제작 인프라가 디지털화되지 않은 상황으로, 다음과 같은 문제를 안고 있습니다:

- KTRK(국영방송)은 디지털 네트워크 및 콘텐츠 관리 체계(MAM)가 부재하여 제작·편집·유통 과정 전반에서 효율성이 낮고,
- 콘텐츠 재활용과 장기 저장이 어려워 아카이브의 활용 가치도 떨어지고 있으며,
- 이는 디지털 기반 협업 및 글로벌 공동제작 참여에 구조적인 제약으로 작용하고 있습니다.

이러한 배경에서 본 사업은 단순한 장비 도입이나 일회성 훈련이 아닌, 방송 인프라의 디지털 전환(MAM·제작협업툴 등)과 청년 인재 양성을 연계한 구조적 접근을 통해, 키르기스스탄의 디지털 전환을 실질적으로 촉진하고자 합니다.

한국방송기술인연합회(KOBETA)와 한국 기술기업 트윈엑스가 우즈베키스탄에서 수행한 VFX 교육 및 공동제작 시범사업은 청년의 빠른 기술 습득과 실무 적용 가능성을 입증한 바 있습니다. 본 사업은 해당 경험을 토대로, 교육-제작 연계 구조를 키르기스스탄에 맞춰 체계화하고, 공공기관 간 협력 기반을 활용하여 지속 가능하고 제도화된 디지털 협력 모델로 발전시키고자 합니다.

1) [Polaris Market Research - Digital Content Creation Market Overview](#)

나. 사업 목적

본 사업은 KBS, KOBETA(한국방송기술인연합회), 키르기스스탄 국영방송 KTRK, 대통령 직속 IT School이 협력하여, 디지털 방송 기초 인프라를 구축하고, 디지털 콘텐츠 제작 역량을 강화하며, 한-키르기스스탄 간 지속 가능한 디지털 협력 체계를 구축하는 것을 목적으로 합니다.

이를 위해 아래의 네 가지 전략을 중심으로 사업을 추진합니다:

1. 디지털 방송 기초 인프라 구축 - “디지털화를 위한 인프라 개선”

KTRK에 한국 KBS의 NPS(Network Programing System) 개념을 적용한 디지털 콘텐츠 관리 시스템(MAM)을 도입하여, 방송 제작과 콘텐츠 유통의 효율성을 높이고, 클라우드 및 AI 기반 기술 도입을 위한 기반을 마련합니다.

2. 청년 디지털 역량 강화 - “인적자원 역량 강화”

대통령 직속 IT School에서 실습 중심의 디지털 콘텐츠 교육과정을 운영하고, 교육을 수료한 청년들이 KBS-KTRK 공동제작 프로젝트에 참여할 수 있도록 연계함으로써, 현장 경험을 통한 취업 및 창업 기회를 확대합니다.

3. 디지털 협력 체계 구축 - “포용적 개발을 위한 디지털 파트너십”

KBS와 KTRK가 공동으로 콘텐츠를 기획·제작하고, 원격 협업 시스템을 도입하여, 장소에 구애받지 않는 지속 가능한 디지털 협업 환경을 조성합니다.

4. 공공방송 서비스 품질 향상 - “기초 공공서비스 접근성 향상 및 신규 협력사업 발굴”

KTRK의 공공방송 기능을 강화하여, 국민들이 고품질 공익 콘텐츠에 쉽게 접근할 수 있도록 하며, 문화·교육·정보 전달 등 다양한 분야에서 새로운 디지털 협력사업을 발굴할 수 있는 기반을 마련합니다.

□ 기대 효과:

- 디지털 방송 인프라 구축을 통한 KTRK의 제작 역량 강화
- 청년의 기술 습득과 실무 참여를 통한 일자리 창출
- 한국-키르기스스탄 간 지속 가능한 공동제작 및 협업 체계 구축
- 글로벌 콘텐츠 시장 공동 진출 기반 마련
- KOICA 디지털 ODA 전략에 부합하는 국제 협력 모델 실현

2. 사업대상지 정보

가. 대상국 및 지역: 키르기스스탄 공화국, 수도 비슈케크(Bishkek)



나. 선정 배경 및 타당성

본 사업의 대상지로 키르기스스탄을 선택한 배경은, 해당 국가가 디지털 전환 의지가 강하고, 공공기관 주도의 디지털 협력 기반이 제도적으로 안정적으로 형성되어 있어, 본 사업의 목적(디지털 공동제작·원격 협업·인재양성)에 가장 적합한 조건을 갖추고 있기 때문입니다. 구체적인 선정 타당성은 다음과 같습니다:

① 정부 차원의 디지털 전략 수립 및 협력 의지

- 2) '디지털 키르기스스탄 2024-2030' 전략을 통해 ICT 인프라, 디지털 인재 양성, 콘텐츠 산업 육성을 국가 핵심 정책으로 설정
- 3) 세계은행 Digital CASA 프로젝트를 통해 전국 광대역망(2,500km) 구축 중 → 디지털 산업 기반 확대 가능

② 공공기관과의 협력 체계 및 제도화 기반 확보

- 2025년 4월~6월, KBS 및 방송기술인연합회는 대통령 직속 IT School, 국영방송 KTRK, 디지털개발혁신부와의 협력 의사를 공식 확인하였고, LOI 서명을 통해 제도적 연계를 구체화하였습니다.
- 파트너 기관들이 모두 국영·공공기관으로 구성되어 있어, 정책 연계 및 사업 지속성 확보가 가능한 구조입니다.



(2025.04. 키르기스스탄 국영 방송국 미팅, VFX 기술 소개)



(2025.04. 대통령 직속 IT School 방문)



(IT School 학생 프리젠테이션 및 면담)



(2025.06. KTRK 방송인프라 소개)



(2025.06. KTRK LOI 사인)



(2025.06. IT School LOI 사인)

③ 청년 인구 비율 및 디지털 교육 수요의 적합성

- 키르기스스탄은 청년(15-29세) 비율이 약 27%로 높으며, 기술 기반 일자리 부족과 결합해 디지털 실무형 교육 수요가 큼니다.
- 대통령 직속 IT School 및 방송대학 재학생 대상 사전 면담에서 VFX, 편집 등 콘텐츠 기술 학습에 대한 강한 참여 의지가 확인되었습니다.

④ 기존 협력국(우즈베키스탄)과 비교 시 차별화된 조건 보유

2) [trade.gov : Kyrgyz Republic - Information and Communication Technology](https://trade.gov.ky)
3) [Digital CASA-Kyrgyz Republic Project](https://www.kyrgyzstan.gov.kg)

항목	우즈베키스탄	키르기스스탄
정부 협력 구조	민간 중심	대통령 직속 IT School, 국영 방송국 (KTRK) 등 공공기관 주도의 협력 체계 형성
교육기관 성격	민간 교육기관	정부 산하 IT School과 국영 방송국의 교육기능 결합 - 제도화 및 정책 연계 용이
제도화 가능성	제도적 연계 미흡	LOI 체결 및 정책 연계 기반 확보 → 지속가능한 사업 구조로 발전 가능
문화 수용성	러시아 문화 기반, 한류 콘텐츠 노출 제한적	러시아어·키르기스어 병용, 한국 콘텐츠 선호도 높고, K-콘텐츠 공동제작에 대한 수용성 우수
정책 연계 가능성	정부 차원의 지원 소극적	'디지털 키르기스스탄 2024-2030' 등 국가 전략과 ODA 협력이 정합적
확산 가능성	일회성 교육 중심	청년교육 → 공동제작 참여 → 산업 연결의 단계별 확산 구조 가능

⑤ 지리적·문화적 협력 친화성

- 키르기스스탄은 한국과 시차(3시간) 이내로 원격 협업에 유리하며, 러시아어권과 터키어권을 연결하는 유라시아 관문국가로서 K-콘텐츠의 전략적 확산 거점이 될 수 있습니다.

⑥ 기존 시범사업(우즈벡)에서의 교훈 반영

- 우즈베키스탄에서 시행된 2024년 기초 VFX 교육 시범사업은 청년의 빠른 학습성과 단기 아웃소싱 투입 가능성을 입증했으나, 민간 주도 구조의 제도화 한계로 확산성이 부족했습니다.
- 키르기스스탄은 공공 기반의 정책 연계형 협력체계를 통해, 이를 극복할 수 있는 구조를 보유하고 있습니다.

따라서 수도 비슈케크를 중심으로 본 사업의 초기 교육과 제작 인프라를 조성함으로써, 지속 가능한 한-키르기스 디지털 콘텐츠 협력 생태계를 실현할 수 있는 최적의 여건을 갖춘 협력국입니다.

II. 국내외 정책부합성 분석

1. SDGs 목표 부합성

가. SDGs 목표 부합 내용

본 사업은 유엔 지속가능발전목표(SDGs) 중 다음의 세 가지 목표에 명확히 부합하며, 해당 세부 목표를 실현하는 데 기여합니다.

- 4) Goal 4. 모두를 위한 공평하고 양질의 교육 보장 및 평생학습 기회 확대
 - 세부목표 4.3: 2030년까지 남성과 여성 모두에게 적절한 기술교육, 직업교육, 고등교육을 포함한 저렴하고 질 높은 기술 교육에 대한 동등한 접근 보장
 - 세부목표 4.4: 2030년까지 취업, 양질의 일자리 및 기업가 정신을 위한 기술, 특히

4) [Goal 4: Quality Education](#)

기술적 및 직업적 기술을 갖춘 청년과 성인 수를 대폭 증가

- 5) Goal 8. 모두를 위한 지속가능한 경제성장과 생산적 고용 및 양질의 일자리 제공
 - 세부목표 8.5: 2030년까지 모든 여성과 남성이 양질의 일자리와 동등한 노동에 대해 동일한 보수를 받는 생산적 고용과 적절한 일자리를 갖도록 보장
 - 세부목표 8.6: 2020년까지 교육이나 고용, 훈련에 참여하지 않는 청년의 비율을 현저히 줄임
 - 세부목표 8.9: 2030년까지 일자리 창출, 지역 문화 진흥, 지방제품 생산 등을 촉진하는 지속 가능한 관광 및 창조산업 기반 개발 추진
- 6) Goal 17. 이행수단 강화 및 글로벌 파트너십 활성화
 - 세부목표 17.6: 지식 공유와 기술 접근을 포함한 국제적 협력을 통해 과학, 기술, 혁신을 위한 글로벌 파트너십 강화
 - 세부목표 17.8: 최빈국을 위한 기술은행 운영 등 과학, 기술 및 혁신에 대한 역량 구축 지원
 - 세부목표 17.17: 민간 및 시민사회 파트너십을 통한 효과적인 공공-민간-시민사회 협력 촉진

나. 사업과의 연계성 검토

본 사업은 키르기스스탄 청년들에게 디지털 콘텐츠 분야(VFX, 영상 편집 등)의 실무형 기술교육을 제공하고, 교육 이후에는 국제 원격 프로젝트 및 창업으로 연계되는 생태계를 구축함으로써 다음과 같은 SDG 목표 실현에 기여합니다:

- Goal 4 (양질의 교육)
대통령 직속 IT School을 통한 실습 기반 교육 운영 및 현장 연계로, 기술 기반 직업교육을 실현합니다.
- Goal 8 (양질의 일자리 및 경제성장)
디지털 콘텐츠 실무교육 → 프로젝트 참여 → 프리랜서/창업 연계 생태계 구축
- Goal 17 (글로벌 파트너십 강화)
대한민국 KBS, 방송기술인연합회, 키르기스스탄 KTRK, IT School 간 다자 협력 체계를 기반으로 한 국제 디지털 공동제작 및 원격 협업 시스템 구축

따라서 본 사업은 SDG 4·8·17 세 가지 목표를 통합적으로 실현하는 디지털 국제협력 프로젝트로서, 특히 청년 역량 강화(4.4), 창조산업 고용 창출(8.9), 지식 기반 공공-민간 협력 모델(17.6, 17.17)을 구체적으로 실천하는 사례입니다.

2. 협력국 정책 및 전략 부합성

가. 협력국 국가개발전략 및 관련 정책 현황

키르기스스탄 정부는 디지털 전환과 청년 일자리 창출을 국가 발전의 핵심 전략으로 설정하고 있으며, 특히 ICT 및 디지털 콘텐츠 산업 육성을 위해 다음과 같은 정책을 추진 중입니다:

- ① 7) 「디지털 키르기스스탄 전략 2024-2030」
 - 디지털 인프라 확장, 전자정부 확대, ICT 전문 인력 양성을 3대 전략 축으로 명시
 - 교육체계 개혁을 통해 고부가가치 산업(IT, 디자인, 콘텐츠 등) 진입을 위한 전문 기술 교육 확

5) [Goal 8: Promote inclusive and sustainable economic growth, employment and decent work for all](#)

6) [Goal 17: Revitalize the global partnership for sustainable development](#)

7) [Digital Transformation of the Kyrgyz Republic for 2024-2028](#)

대 추진

- ② 8) 세계은행 지원 프로젝트: 「Digital CASA」
 - 국가 전역에 걸친 고속 광대역망(2,500km) 구축
 - 디지털 산업 기반 조성 및 농촌·도시 간 정보격차 해소에 기여
- ③ 9) 청년 고용 및 기술교육 확대 정책
 - 대통령 직속 IT School 및 국영 방송국 주도 하에 청년 대상 디지털 기술 중심 직업교육 프로그램 추진 중
 - 기술 창업, 프리랜서 육성, 청년 창업허브 운영 등을 포함한 청년 창의경제 활성화 전략 수립

나. 관련 정책과 본 사업 간의 부합성

본 사업은 위와 같은 키르기스스탄의 국가 디지털화 전략 및 청년 고용·교육 정책과 직접적으로 부합합니다.

- ① 디지털 키르기스스탄 전략과의 부합
 - 디지털 인프라 확대, 전자정부 발전
 - 디지털 제작 플랫폼(MAM, 제작 협업툴) 기반 협업 환경 구축
- ② ICT 인재 양성 및 디지털 직업교육 강조
 - 실습 중심 VFX·편집 교육 및 현장 공동제작 참여 연계
- ③ 공공기관 중심 정책과 공공-민간 협력 구조 형성
 - KBS, 한국방송기술인 연합회, KTRK, IT School 간 제도화된 협력 체계 기반 사업 운영
- ④ ICT 기반 민간 투자 및 창업 생태계 활성화 추진
 - 졸업생 창업·프리랜서 진출 지원 및 산업 연결 생태계 조성

본 사업은 키르기스스탄 정부의 디지털 전환 및 청년 고용 정책과 정책 방향이 구조적으로 일치하며, 공공 출연기관 중심 협력 체계를 통해 제도적 실효성을 확보할 수 있는 전략적 기반을 지니고 있습니다.

3. 우리 정부 정책 부합성

가. 정부 개발협력 및 대외 정책과의 부합성

본 사업은 우리 정부가 추진 중인 디지털 포용형 개발협력 전략, 대외경제협력 기조, 한-중앙아시아 협력 확대 정책 등과 높은 정합성을 보입니다.

- ① 10) 디지털 포용 ODA 전략 (KOICA 디지털 ODA 전략 2022)
 - KOICA는 2022년 디지털 ODA 전략을 통해 ‘디지털 포용(Digital Inclusion), 혁신성장(Innovation), 디지털 정부(Digital Government)’를 3대 전략 축으로 설정하였습니다.
 - 본 사업은 청년 대상 디지털 직업훈련, 디지털 일자리 연계, 원격 플랫폼 기반 협업 생태계 구축을 통해 해당 전략의 대표 실행 모델로 자리매김 할 수 있습니다.
- ② 11) 정부의 개발협력 기본계획(2021~2025)
 - 한국 정부는 본 계획을 통해 기술 기반의 포용적 성장, 민간참여형 혁신적 ODA(이노베이티브 ODA), 청년 고용 연계형 개발협력 등을 핵심 방향으로 제시하였습니다.

8) [Digital CASA-Kyrgyz Republic Project](#)

9) [UNDP facilitates partnerships to promote digital transformation in Kyrgyzstan](#)

10) [KOICA'S DUAL APPROACH TO DIGITALISATION](#)

11) 제3차 국제개발협력 기본계획('21.1.20)

- 본 사업은 민간 콘텐츠 기업(Twin-X 등)과 협업하고, 교육-프로젝트-창업으로 이어지는 구조를 갖추고 있어 실질적인 일자리 창출형 ODA 모델로 기능합니다.
 - 또한, KBS-KOBETA(방송기술인연합회)-현지 공공기관(KTRK, IT School)이 함께 참여하는 공공-민간-교육기관 간 협력 체계는 정책 연계성과 지속 가능성을 강화합니다.
- ③ 신북방정책 및 중아시아 중점협력국 확대 정책
- 우리 정부는 중아시아를 ODA 중점협력 지역으로 지정하고, ICT·문화콘텐츠·인적교류 분야의 전략적 협력 확대를 추진 중입니다.
 - 특히 키르기스스탄은 한국형 전자정부(TUNDUK), 방송장비 보급, 디지털 행정 협력 등을 통해 이미 협력 기반이 조성되어 있으며,
 - 본 사업은 이 기반 위에 디지털 콘텐츠 공동제작, 청년 훈련, 원격 협업 생태계 구축을 더해 중앙 디지털 파트너십의 확장 모델로 기능합니다.

나. 대통령 공약 및 국정과제와의 연계성

- ① 국정과제: K-콘텐츠 및 문화산업 글로벌 확산
- 이재명 대통령은 K-콘텐츠를 통한 문화 주권 강화와 산업 수출 확대를 핵심 국정과제로 설정하고 있습니다. 특히 방송, 영화, 게임 등 콘텐츠 산업은 고부가가치 창출이 가능하고, 국가 이미지 및 문화외교 자산으로도 활용도가 높은 전략산업입니다.
 - 본 사업은 한국 방송사(KBS)와 한국방송기술인연합회가 보유한 콘텐츠 및 후반제작(VFX) 기술력을 바탕으로, 키르기스스탄 청년들과 함께 공동 제작(Project-Based Learning 방식)을 수행하는 구조로 설계되었습니다.
 - 예를 들어, KBS 드라마스페셜이나 교육용 콘텐츠의 일부 장면을 키르기스스탄 수료생들이 직접 VFX 편집에 참여하여 후반작업을 완료하고 납품하는 방식으로,
 - 단순한 기술이전 수준을 넘어 국제 공동제작 네트워크를 형성하고,
 - K-콘텐츠의 글로벌 파트너십 기반 확장,
 - 제작 비용 효율화,
 - 문화외교의 실질적 확산이라는 다층적 효과를 도출할 수 있습니다.
- ② 국정과제: AI 및 기술의 공공재화 - 글로벌 포용성 확대
- “모두의 AI” 정책을 통해 이재명 대통령은 AI와 디지털 기술이 특정 국가나 기업의 전유물이 아니라, 모든 인류의 자산이어야 한다는 원칙을 강조했습니다. 이는 기술 격차가 심한 개발도상국을 대상으로 기술 공유 및 공동 성장의 책임을 분담하겠다는 글로벌 비전입니다.
 - 본 사업은 Adobe, Blender, DaVinci Resolve 등 국제적으로 통용되는 오픈형 툴을 기반으로, 한국 전문가의 교재, 교육 콘텐츠, 실무 노하우를 무상 제공하며, 향후 AI 기반 편집 기술도 단계적으로 도입할 예정입니다.
 - 이를 통해 디지털 기술의 접근성과 활용 능력을 동시에 높이며, 기술 격차 해소 및 포용적 디지털 협력을 실현하게 됩니다.

● 본 사업은 K-콘텐츠 수출 전략, 디지털 포용 협력, 기술의 공공재화 등 이재명 대통령의 핵심 국정과제와 밀접히 연계되며, 단순한 기술이전이 아닌 국제 공동제작과 디지털 외교를 실현하는 KOICA형 전략사업으로서 정책적 타당성과 실효성을 모두 갖추고 있습니다.

4. KOICA 전략 부합성

가. CP와의 전략 부합성

1) CP 핵심성과 및 지표

구분	CP 전략 목표 및 프로그램	본 사업과의 연계성
CP 전략목표 6.1	인적자원 역량 강화	본 사업은 대통령 직속 IT School을 거점으로 영상 후반제작(VFX, 편집 등)의 실무형 기술 교육을 제공하여, 청년층의 디지털 직무 역량을 강화함
CP 전략목표 7.3	디지털화를 위한 인프라 개선 및 디지털 파트너십 구축	MAM 시스템과 제작 원격 협업 플랫폼을 도입하여 디지털 제작 환경을 고도화하고, 공공-민간이 함께 참여하는 디지털 생태계를 조성함
CP 프로그램 ②	포용적 개발을 위한 디지털 파트너십	KBS, 방송기술인연합회, KTRK, IT School 간의 협력을 통해 디지털 콘텐츠 공동제작과 청년 참여 확대를 실현하며, 포용적 디지털 협력 모델을 구현함
CP 성과지표	<ul style="list-style-type: none"> · 기초 공공서비스 분야의 접근성 향상 · 정보통신 기술을 활용한 신규 협력사업 발굴 	공공 방송사(KTRK)를 통해 디지털 콘텐츠 공동 제작을 수행하고, 교육·기술 협력 모델을 기반으로 ICT 활용 공공서비스 및 신규 협력사업의 확산을 도모함

나. 사업추진 전략과의 연계성

추진 전략명	지표 내용	
KOICA 디지털 ODA 중기전략 (2022-2026)	SO1. 디지털 포용 및 디지털 격차 해소 SO2. 디지털 기반 혁신 및 사회서비스 효율화	본 사업은 오픈소스 도구와 원격 협업 플랫폼을 기반으로 한 디지털 직무교육을 통해 기술 격차 해소에 기여하며, 영상 후반제작 분야의 디지털 제작 인프라 확산을 통해 현지 미디어 및 교육 서비스의 효율성을 제고함
KOICA 청년역량강화 전략	SO1. 청년의 경제·사회 참여 확대 SO2. 디지털 기반 기술역량 및 고용가능성 강화	실습 중심의 직업훈련, 프로젝트 참여, 프리랜서 창업 연계를 통해 청년의 고용역량을 실질적으로 강화하며, 경제적 자립과 사회 참여를 촉진함
KOICA 민관협력(PSP) 전략	SO2. 민간자원의 개발협력 참여 확대 SO3. 지속가능한 비즈니스 모델을 통한 개발효과 창출	KBS, 방송기술인연합회, 민간 콘텐츠 제작사 등과 연계한 공동제작 구조는 민간 참여형 개발협력 모델의 우수사례로 작용하며, 향후 수익 모델 및 공동 프로젝트 확대가 가능한 지속가능 구조를 설계함
KOICA 교육 중기전략	SO1. 취약계층 대상 양질의 직업교육 확대 SO2. 기술 기반 직업훈련 시스템 구축 및 확대	대통령 직속 IT School을 거점으로 디지털 교육 접근성이 낮은 지방 청년, 여성 등을 포함하는 포용적 교육을 제공하고, 실습 기반 직업훈련 시스템을 현지에 정착시킴

KOICA 중앙아시아 협력 확대 방향 (정책적 방향성)	SO1. 디지털 기반 경제협력 강화 SO2. 공공기관 및 콘텐츠 기반 협력모델 확산	공공기관(KTRK, IT School)과의 협력을 통해 콘텐츠 공동제작, 기술이전, 협업 플랫폼 도입 등 디지털 콘텐츠 기반의 경제 협력 모델을 중앙아시아에 확산시키는 사례로 작용 가능함
--------------------------------------	--	---

본 사업은 디지털 포용과 청년 일자리, 공공-민간 파트너십, 지역 특화 협력 등 KOICA의 핵심 추진 전략과 다층적으로 부합하며, 중앙아시아에서 KOICA 디지털 ODA의 대표 실천모델로서 전개 가능한 정책 타당성과 현장 실행 가능성을 모두 갖추고 있습니다.

Ⅲ. 중장기 로드맵 수립방향

1. 외부환경(PEST) 분석

가. 정치적 요인 (Political)

- 디지털 전환을 국가 핵심 전략으로 설정한 정치적 의지
키르기스스탄 정부는 「디지털 키르기스스탄 전략 2024-2030」을 수립하여 ICT 인프라 확충, 디지털 교육 확대, 콘텐츠 산업 육성을 명시하고 있으며, 대통령 직속 IT School 등 디지털 전문기관을 운영하고 있음.
- 정책 일관성 및 공공 파트너십 구조 확보
대통령 직속 교육기관 및 국영 방송국 등 정책 수행 주체와의 협력 체계가 확보되어 있으며, 세계은행(WB)·UNDP 등 국제기구와의 공동 프로젝트 수행 경험 존재.
- 정치적 안정성 및 언론 자유 이슈는 리스크 요인
국가 내 일부 정치적 불안정성 및 언론 규제의 가능성은 콘텐츠 자유성과 직결될 수 있어, 민감 콘텐츠의 사전 조율 및 윤리 가이드라인 정립 필요.

나. 경제적 요인 (Economic)

- 청년 실업률 약 20% 수준 - 고용 창출 절실
청년층(15~29세) 실업률이 높고, 기술 기반 일자리로의 진입 기회가 제한적이므로, 디지털 콘텐츠 산업은 고부가가치·저투자형 산업으로 적합.
(출처: ILO 키르기스스탄 고용 보고서 2023)
- GDP 대비 디지털 산업 비중 미미하나 성장 가능성 큼
콘텐츠·창의산업 비중은 아직 낮지만, 세계은행의 Digital CASA 사업, UNDP ICT 청년 창업 지원 프로그램 등 외부 자금 유입과 국제 협력 활성화 추세.
또한 러시아 및 카자흐스탄의 콘텐츠 아웃소싱 수요 증가로 중앙아시아 기반 BPO 시장 성장 가능성 존재.

다. 사회적 요인 (Social)

- 청년 인구 비중 27% 이상, 교육 수요 높음
고등교육 진학률은 낮고, 실무 중심의 기술교육에 대한 수요와 열의가 매우 높음.
실제 현지 간담회에서 IT, 디자인, 영상 분야에 대한 젊은 층의 선호도와 참여 열의가 확인됨.
- 디지털 격차와 젠더 격차 존재
여성, 지방 거주 청년은 정보접근성이나 디지털 역량 면에서 제약이 있으며, 본 사업을 통해 여성

대상 트랙 및 포용적 프로그램 설계 필요성 부각.

- 한류(K-콘텐츠) 및 한국 교육에 대한 높은 호감도

한국 드라마, K-POP 등 한류 콘텐츠에 대한 호감도가 높아, 한국형 콘텐츠 기반 교육 모델에 대한 수용성과 교육 효과 기대치가 높음.

라. 기술적 요인 (Technological)

- 인터넷 보급률 및 디지털 인프라 개선 중

4G 통신망은 수도권 중심으로 보급 완료, 2026년까지 전 국토 광케이블 구축 목표
(출처: WB Digital CASA Project Report 2024)

- 전문 영상제작 인프라는 매우 부족

방송 편집 및 CG 장비 보급률이 낮고, 소프트웨어 활용 경험도 제한적이나, **중간급 워크스테이션 + 오픈소스 툴(Blender 등)**로도 교육 및 제작 가능

- 기술 흡수 속도는 빠르나 기초교육 부족

Adobe, Blender, DaVinci 등 툴 학습에 대한 태도와 습득력은 우수하지만, 기초 교육과정 부재로 실제 작업 투입까지는 갭이 존재 → 체계적 커리큘럼 설계 필요

마. 벤치마킹 사례

- 우즈베키스탄 VFX 기초 교육 및 시범사업 (2024 ~ 2025)

한국방송기술인연합회와 Twin-X, 엠케이소프트, 티케이미디어등 전문 업체가 협력하여 우즈베크 청년 대상 기초 VFX 교육을 수행하고, 일부 수료생은 실제 아웃소싱 프로젝트 참여 → 단기교육의 효과성과 참여 유인 입증. 단, 정부연계 부족, 장비 인프라 미비, 지속성 한계가 확인되어 본 사업에서는 제도 기반 보완이 필요



(2025.03. 타슈켄트 VFX
시범사업 업체 실사)



(사마르칸드 VFX 시범사업
업체 실사)



(사마르칸드 IT Park, 시청 등
방문)

□ 분석결과 요약

요소	분석 결과 요약
정치	국가 주도 디지털 전략 추진 중, 공공기관 협력 기반 확보
경제	청년 실업 심각, 디지털 산업 성장 잠재력 큼
사회	청년 및 여성 교육 수요 높고, 한류 수용성 높음
기술	인프라는 개선 중이나, 전문 인력·장비는 부족 - 교육 기회 제공 시 성장 기대

본 사업은 외부환경 분석 결과를 토대로, **단기성과(직업교육·고용창출)와 중장기성과(산업 기반 조성 및 글로벌 파트너십 구축)**를 동시에 실현할 수 있는 구조로 설계되어야 할 것으로 판단 됩니다.

2. 이해관계자 분석(수원기관)

가. 수원기관 기본사항

기관명	국영 방송국(KTRK) / 대통령 직속 IT School (Astana IT School 모델 기반)
위치	비슈케크 수도권 중심지에 위치
설립 주체	키르기스스탄 정부 및 대통령 직속 ICT 위원회
협력 방향	방송 후반 제작 기술 인프라 및 실습 공간 제공 (KTRK) 청년 대상 디지털 기술 교육 운영 (IT School)

나. 수원기관 역량 분석

기관명	국영 방송국(KTRK)	대통령 직속 IT School
조직·운영	국영방송사로서 방송·영상 인프라 및 기술인력 보유	대통령실 산하, 디지털 특화 커리큘럼 및 IT 전문 강사 다수 보유
인력	방송 기술자 약 150명, 촬영·편집 스태프 약 60명	전임교원 40명, ICT 및 디자인 분야 실무자 출신 다수 포함
예산	정부 보조금 및 국제 협력 프로젝트 예산 일부 활용 가능	대통령실 및 WB·UNDP 연계 프로젝트 예산 집행 경험 있음
기술력	기초 방송편집 및 촬영 장비 보유. MAM, 네트워크 시스템, 클라우드 기반 협업 시스템 미구축 상태	Adobe, Unity 등 디지털 도구 사용 가능, 자체 e-LMS 보유
조직문화	반관료적 성격이나 외부 협력 경험 풍부, 의사결정 다소 느림	빠른 의사결정 및 국제 교류 경험 다수, 젊은 조직 문화
부서 간 협업	프로젝트 단위 운영 경험 보유, 외부 프로젝트 수용 가능	교과 간 융합 프로젝트 수업 운영, 협업 프로젝트 역량 우수
부패위험도	국가평균 대비 비교적 낮음 (언론 공공기관으로서 감시력 존재)	국제기구와의 직접 협력 경험으로 투명한 예산 집행 역량 있음

- KTRK는 방송 편집 및 후반 제작 분야의 실질적 인프라 거점으로, MAM 시스템 구축 및 실습 기반 공동제작 수행에 적합
- IT School은 빠른 실행력과 교육 혁신 역량을 갖춘 기관으로, 디지털 콘텐츠 교육 운영 주체로 매우 적합

다. 수원기관의 관련 사업 추진 현황

기관	추진 중인 관련 사업	비고
KTRK	¹²⁾ EU·WB 공동 주관 영상 제작 역량 강화 프로젝트 (2023~2024) 공공홍보 콘텐츠 제작 국책사업 다수 수행	외국 기술자와 공동작업 경험 보유
IT School	¹³⁾ UNDP 디지털 청년 창업 교육(2023), IT·콘텐츠 통합 커리큘럼 운영 중	온라인 협업 플랫폼 기반 수업 운영 가능

라. 사업화 관점 핵심 고려사항

고려요소	설명
운영 연속성	KTRK와 IT School 모두 정부 산하 기관으로, 정권 교체 시에도 행정적 연속성과 조직적 안정성을 비교적 안정적으로 유지할 수 있음. 특히 대통령 직속 기관이라는 특성상 장기적인 정책 과제와 연계 가능성이 높음.
제도 정착 가능성	IT School은 국가 공인 커리큘럼 설계 및 수료 인증 부여가 가능한 제도적 기반을 갖추고 있으며, 이를 통해 직업훈련 인증체계 또는 교육정책 반영이 용이함. KTRK는 교육 프로그램과 연계된 콘텐츠 제작을 통해 공공정책 홍보 및 사회적 영향 확대가 가능.
장비 유지·보수 능력	방송 및 후반제작 장비의 도입은 가능하나, 현지 유지·보수 인프라와 숙련 인력 부족이 사업 지속성의 주요 과제로 존재함. 이에 따라 기초 기술자 양성, 매뉴얼 기반 관리체계 수립, 원격 점검 체계 구축 등 병행이 필요함.
프로젝트 수용력	양 기관 모두 과거 WB, UNDP, EU 등과의 국제 협력사업 경험을 다수 보유하고 있으며, KOICA 등 ODA 파트너와의 협력 경험도 있는 등 사업 관리 및 행정 집행 능력이 우수함. 특히 프로젝트 전담 인력 및 부서 운영 경험이 축적되어 있음.
민간 협력 연계	기존에 한국 내 민간 콘텐츠 기업(예: JTBC, Twin-X, 티케이미디어, 엠케이소프트 등)과의 협력 기반이 있으며, 해당 기업과의 공동제작 참여 또는 후속 창업 연계 프로그램(멘토링, 수주 연계 등)을 설계할 수 있음. 이를 통해 사업 종료 후에도 민간 주도의 지속가능한 디지털 아웃소싱 생태계 확장 가능.

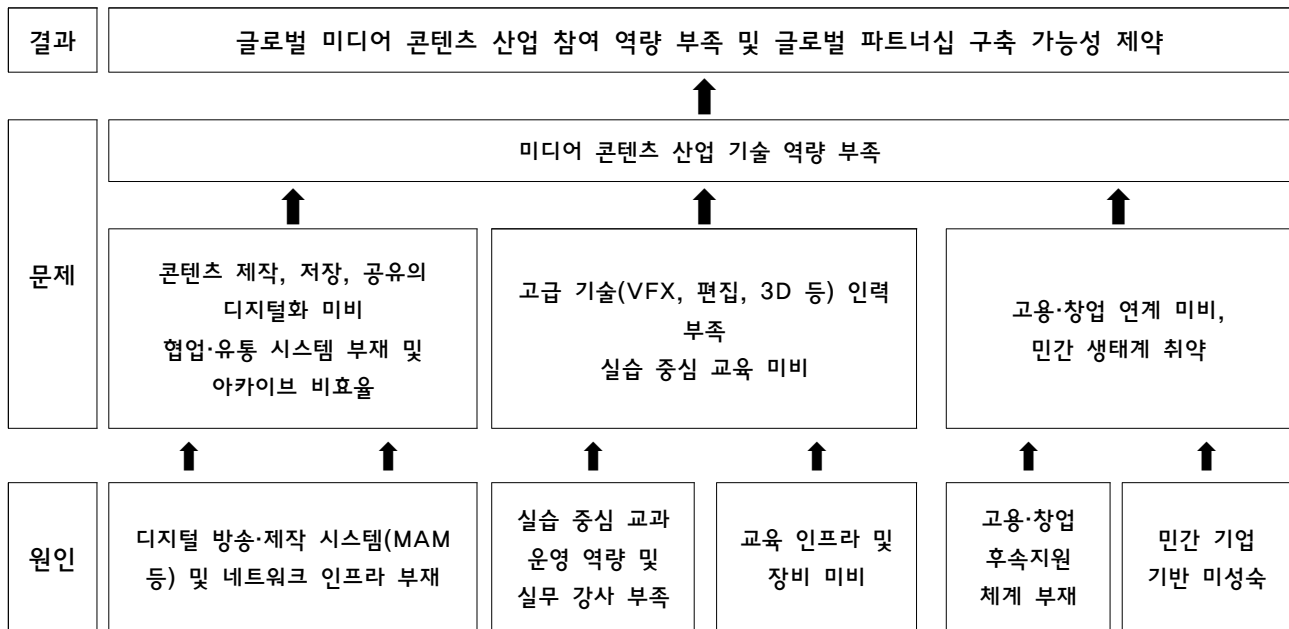
본 사업의 수원기관인 KTRK와 대통령 직속 IT School은 역할 분담이 명확하며, 상호 보완적 협력구조 형성이 가능합니다. KTRK는 산업 기반과 콘텐츠 제작의 실전성, IT School은 교육과 운영의 전문성을 갖추고 있어

KOICA 디지털 ODA 사업의 지속가능성과 확산성 확보에 핵심적 파트너로 적합합니다.

12) [Global Gateway Forum: the EU reaffirms a high level of cooperation with the Kyrgyz Republic on digital development](#)

13) [Digital skills and youth employment opportunities in the digital economy in the Kyrgyz Republic](#)

3. 문제/수요 분석



가. 디지털 방송·제작 시스템(MAM 등) 및 네트워크 인프라 부재

구조적 원인 세부항목	설명
MAM 시스템 부재	디지털 콘텐츠 관리 시스템(MAM: Media Asset Management)이 부재하여 콘텐츠의 저장, 검색, 편집, 재활용 및 보관이 비효율적으로 이루어짐
콘텐츠 아카이브 체계 미흡	장기 보관 및 메타데이터 기반 검색 기능이 부족하여 제작 자산의 누적·활용도가 낮음
네트워크 기반 협업 시스템 미비	원격 협업 시스템이 없으며, 사내 협업 및 외부 파트너와의 실시간 콘텐츠 공유에 어려움 존재
내부 서버·스토리지 한계	로컬 저장 방식 중심의 콘텐츠 운용으로 대용량 콘텐츠 처리 및 안정적인 백업 시스템 부족
네트워크 인프라 부족	고속 유선망 및 안정적인 인터넷 접속 환경이 미비하여 클라우드 기반 시스템 운영이 어려움

나. 실습 중심 커리큘럼 및 전문 강사 부족

구조적 원인 세부항목	설명
정책 기반 미비	영상 후반제작(VFX, 편집 등) 분야에 대한 국가 차원의 직업교육 정책 및 표준 교과과정 부재
전문 인력 양성 체계 부재	실무 중심의 디지털 콘텐츠 교육을 제공할 수 있는 교·강사 양성 과정이 없으며, 관련 교육기관도 부족

강사 수급의 한계	실무 경험을 갖춘 인력은 대부분 민간 프리랜서 형태로 교육기관에 정규 참여 어려움
표준화된 실무 커리큘럼 부재	Adobe, Blender, 3D 등 툴 기반 실무교육 프로그램이 표준화되어 있지 않음
교육기관의 기술 콘텐츠 이해도 부족	이론 중심 교육을 제공하는 전통적 IT/미디어 학과 위주로, 실습 기반 직무 교육에 대한 이해와 경험이 부족

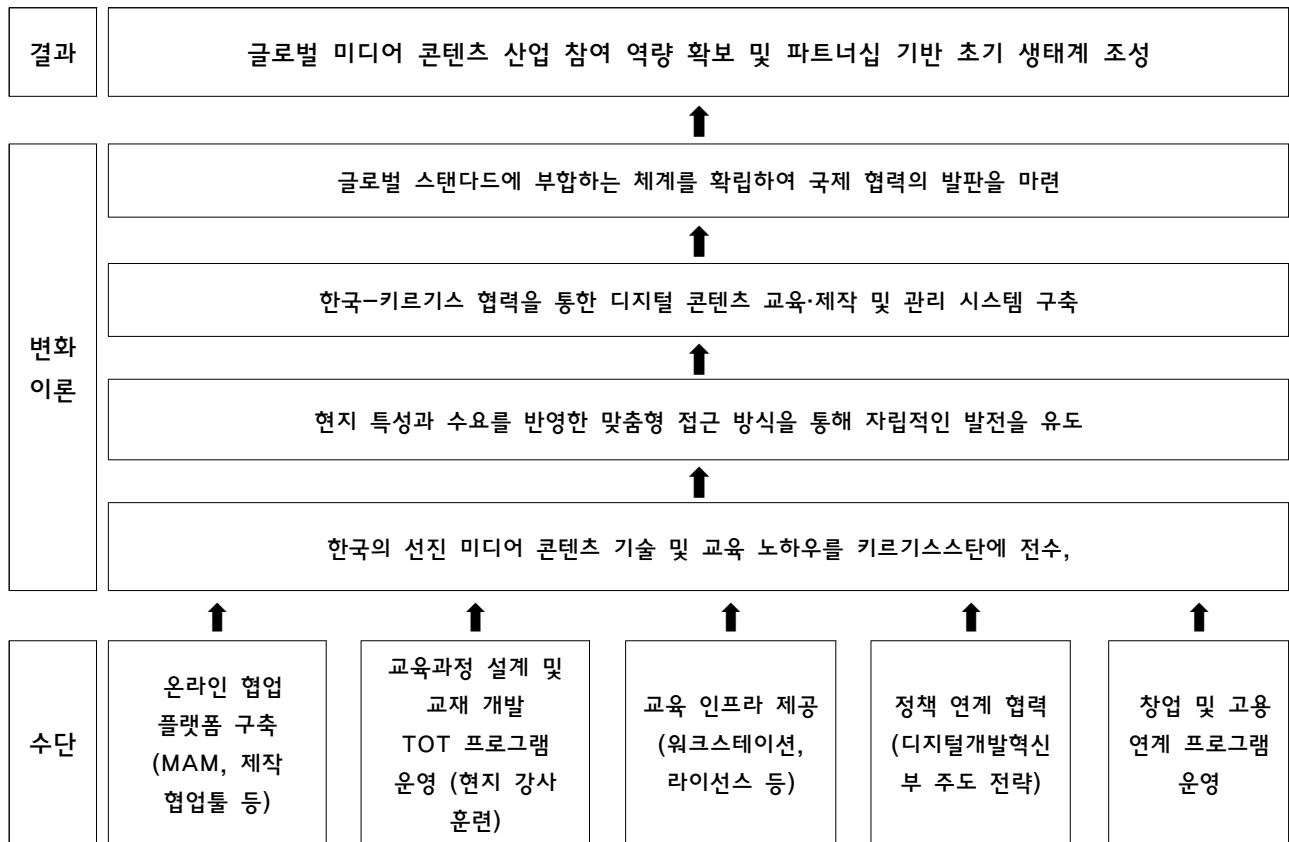
나. 교육 인프라 및 장비 미비

구조적 원인 세부항목	설명
고성능 장비 수급 어려움	GPU 기반 워크스테이션, 고사양 장비 가격이 비싸 도입에 어려움
유지보수 역량 부족	장비 고장 시 대응 가능한 기술 인력이 부족하며 AS 인프라 미흡
정품 소프트웨어 라이선스 비용 부담	Adobe, Maya 등 상용 프로그램 도입·업데이트 비용이 기관 예산에 비해 과다
교육 공간 및 네트워크 인프라 제한	실습 가능한 컴퓨터실, 안정적 전력·인터넷 인프라 부족
공공 투자 우선순위 미흡	정부의 직업훈련 투자 정책이 일반공업·건설 분야에 집중되어, 디지털 콘텐츠 분야 시설 확충이 미흡

다. 교육-산업 연계 및 후속지원 체계 부재

구조적 원인 세부항목	설명
고용 연계 시스템 미흡	교육 수료 후 실제 채용까지 연결해주는 연계 채널 또는 인센티브 부재
창업 지원 제도 부족	스타트업 창업을 위한 초기 장비, 자금, 컨설팅 지원 프로그램 미비
공동 프로젝트 기반 미흡	교육 과정에서 실제 산업과 연계한 공동 콘텐츠 제작 프로젝트 운영 경험 부족
민간 콘텐츠 기업 기반 부족	내수 콘텐츠 산업 및 VFX 수요가 낮고, 관련 민간 기업 수와 사업 규모도 제한적
자격인증 및 인증제 미정비	교육 수료생이 산업계에서 활용할 수 있는 공식 자격인증 체계가 마련되어 있지 않음

4. 목표분석(변화이론 수립 근거)



가. 중간성과(Mid-Level Outcomes)

항목	설명
KTRK 디지털 콘텐츠 제작 역량 강화	KTRK 내 디지털 콘텐츠 제작 시스템(MAM, 워크플로우 등 기초 인프라)를 구축 하고, 방송 제작 인력의 최신 기술 활용 능력을 향상시켜 고품질 방송·영상 콘텐츠 제작을 가능하게 함
IT School 실무형 인재 양성 시스템 정착	산업 수요에 기반한 실습 중심 교육과정을 IT School에 정착시키고, 미디어 콘텐츠 분야에서 즉시 투입 가능한 현장형 인재를 지속적으로 배출할 수 있는 구조 마련
디지털개발혁신부 정책 및 산업 기반 조성	디지털 콘텐츠 산업 진흥을 위한 법제도 정비, 민간 기업 육성 정책 도입, 교육기관-산업체 연계를 촉진하는 정책 환경 조성
KBS·KOBETA와 국제 협력 활성화	KBS, KOBETA와의 지속적인 협력체계를 통해 공동 교육·제작 프로젝트를 수행하고, 국제 콘텐츠 시장 진입 기반을 확보
교육센터 인프라 및 장비 구축	실습 중심 교육이 가능한 디지털 콘텐츠 제작 인프라(워크스테이션, 편집 장비, 정품 SW 등)를 교육기관 및 방송국에 설치하여 고도화된 실습 환경을 구축

현지 맞춤형 실습 커리큘럼 개발 및 적용	영상편집, 모션그래픽, 3D 모델링, VFX 등 산업 현장 중심 기술을 반영한 실습형 커리큘럼을 현지 언어로 개발·적용하여 교육의 실효성 제고
전문 강사 양성 및 배치 (TOT 완료)	TOT 프로그램을 통해 현지 교강사를 체계적으로 양성하고, 교육기관 및 방송국 현장에 배치하여 자립적인 기술 전수 체계 확보
교육-산업 연계 협력 체계 구축	수료생이 실제 콘텐츠 제작 프로젝트에 참여하고, 프리랜서 활동 및 창업까지 연계될 수 있도록 산업체와 연계된 협력 플랫폼 구축

나. 수단(Inputs / Activities)

항목	설명
정책 연계 협력	국영방송국, 대통령 직속 IT School, 디지털개발혁신부와 MOU 체결 및 공동 실행체계 구축
콘텐츠 교육과정 설계 및 교재 개발	KBS·한국방송기술인연합회(KOBETA) 주도, 현지 언어 병기 교재로 실습 중심 과정 개발
TOT 프로그램 운영 (현지 강사 훈련)	After Effects, VFX 툴 등 콘텐츠 제작 실무 능력을 전수하고, 교육 전담 강사 육성
교육 인프라 제공	KOICA ODA 예산으로 고사양 워크스테이션, 정품 소프트웨어 라이선스, 네트워크 장비 등 지원
온라인 협업 플랫폼 구축	제작 협업툴, MAM 등 원격 피드백 및 공동 제작 가능한 클라우드 기반 협업 인프라 도입
창업 및 고용 연계 프로그램	실습 포트폴리오 기반 프리랜서 연계, 창업 멘토링 및 초청연수 운영

****수단(Input)****은 KOICA의 직접 지원과 협력국 이행 사항을 혼합

****성과(Outcome)****는 중간성과에서 최종성으로 논리적 인과관계에 따라 위로 축적
실행기관의 정책 협력 및 민간 연계가 변화이론의 지속성과 확산성 확보에 핵심

5. 타 ODA 종료사업 연계/융합 가능성 분석

○ 제안사업과 직접 연계된 종료사업*의 세부 정보, 연계/융합 추진 필요성 및 협의 경과

※ 제안사업과 대상지역 및 분야 동일한 종료사업을 의미

가. 우리정부 연계/융합 ODA 사업

※ 우리정부 ODA 사업은 국제개발협력위원회(국조실)에서 승인한 ODA 종합시행계획에 반영된 사업만 해당

나. 연계/융합 가능한 제안기관 자체 종료사업

사업명	사업기간	사업비	연계/융합 근거
개도국 방송환경 개선지원 (탄자니아 국영방송방송서비스 자립을 위한사후연계 지원)	2023.08.30 ~ 2023.12.31	320,000 천원	미디어교육센터 구축 및 운용 교육 / 공동제작프로젝트 수행
개도국 방송환경 개선지원(ODA) (탄자니아 국영방송방송서비스 자립을 위한사후연계 지원)	2024.07.30~ 2024.12.31	718,000 천원	미디어교육센터 구축 및 운용 교육
도미니카(공) 차세대 방송 도입을 위한 기본계획 수립 및 차세대 방송 스펙트럼 플랜 개발	2018.11.12 ~ 2019.06.28	59,094 천원	Knowledge sharing program
(KSP-IDB공동컨설팅)과테말라 디지털방송 전환을 위한 기본계획 수립 및 국가주파수할당제 개발	2016.10.05 ~ 2017.06.30.	45,125 천원	Knowledge sharing program

IV. Q-DEEP 수행계획

1. 단계별 추진계획

가. (Phase 1) 중장기 로드맵 수립 (중간보고서의 결과물)

1) 외부 환경 분석

- 목표: 디지털 콘텐츠 산업 관련 국제 동향 및 키르기스스탄 외부 이해관계자 수요·환경 진단
- 수단/방법
 - 국제 보고서, WB·UNDP 등 디지털 훈련 사례 분석
 - KTRK, IT School, 디지털개발혁신부 등 주요 외부 파트너 대상 설문조사 및 반구조화 인터뷰(10건 내외) 실시
 - 국제 벤치마킹 대상국 사례 비교 분석 (예: 우즈베키스탄 Twin-X 사례, 베트남 K-콘텐츠 트레이닝센터)
 - 세계은행 「Digital Skills Framework」를 참조하여 현지 수요 매핑

2) 내부 환경 분석

- 목표: 수원기관(KTRK, IT School)의 교육 역량, 조직 구조, 디지털 인프라 현황 및 정책 연계 가능성을 진단하여 실행 기반을 사전 확보함.
- 조직, 기능 진단
 - KTRK, IT School의 조직 구조 및 교육·제작 기능 분석
 - 관리자 및 실무자 대상 인터뷰(기관별 3~5명)

- 인적 역량 진단
 - 교강사 및 콘텐츠 제작 담당자 대상 역량 설문
 - 정규·외부 강사 모두 포함 / 실무 중심 기술역량 평가 포함
- 교육과정·운영 현황 분석
 - 기존 교육과정, 수업 사례, 커리큘럼 운영 방식 분석
 - 실습 비중, 실무 활용 기술, 참여형 교육방식 여부 파악
- 수혜자 수요 분석
 - 교육 수혜 청년 대상 FGD(3회 이상)
 - 기대 직무, 선호 기술, 학습 선호도 등 응답 기반 수요 스펙트럼 정리
- KTRK 디지털 인프라 현황 조사
 - MAM(Media Asset Management) 시스템 도입 여부 및 수준
 - 영상 편집·후반 제작 장비(워크스테이션, NAS 등) 보유 현황
 - Frame.io 등 클라우드 기반 협업 도구 도입 여부 및 활용 실태
 - 서버·스토리지 용량 및 보안 체계
 - 내부 네트워크 인프라 속도 및 접근성
 - 콘텐츠 아카이브 체계 및 장기보존 시스템 구축 수준

3) 중장기 전략방향 설계

- 목표: 사업 전체의 비전 수립, 이해관계자 간 목표 정렬 및 추진전략 설정
- 역량강화 추진:
 - 한국 디지털 직업훈련 제도 및 KOICA 디지털 ODA 전략 소개
 - KBS, Twin-X 등 민간사례 공유 및 실무적 벤치마킹 포인트 교육
 - Gap Analysis (우즈벡 사례 vs 키르기스 수원기관) 결과 공유
 - 이해관계자 대상 온라인/오프라인 세미나 및 정책 브리핑 2회 이상 실시
- **공동 워크숍(1차):**
 - 내부·외부 관계자 합동 전략 워크숍 실시 (30인 내외)
 - 문제나무 → 목표나무 도출 과정 참여형 방식으로 운영
 - 중장기 전략 초안(목표, 전략방향, 핵심과제 프레임) 도출

4) 비전체계 수립 및 전략목표, 실행과제 도출

- 목표: 명확한 사업 비전, 전략목표, 핵심과제를 위계적으로 정리하여 실행 구조 마련
- 방법론:
 - Logical Framework Matrix 기반 전략목표·산출물 도출
 - 결과지향형 목표체계 구성 (Impact - Purpose - Outputs - Activities)
 - 실행과제는 SMART 지표 기반으로 설정 (Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time-bound)
 - 단계별 Roadmap(단기, 중기, 장기) 설계 → 이행 가능성과 연계

5) 중장기 로드맵 이행방안 공유 및 역량강화

- 목표: 중장기 로드맵 수립 결과에 대한 이해관계자 간 공감대를 형성하고, 수원기관이 디지털 직업 훈련 사업을 전략적으로 기획하고 연계할 수 있도록 정책적·구조적 이해를 제고함
- 주요 활동:
 - 로드맵 공유 및 실행방안 논의 **공동 워크숍(2차)** 개최

- 예산, 기관별 역할 분담, 연계 정책 등 실무자 관점에서 협의 진행
- 전략 기반 역량강화 교육
 - KOICA 디지털 ODA 전략 소개
 - 한국 디지털 직업훈련 사례(KBS, Twin-X 등) 공유
 - Gap 분석 결과 해설 및 대응 전략 토론
 - 문제나무-목표나무 도출 워크숍(30인 내외)
- 전략적 사고 기반의 중간관리자 대상 브리핑 실시

※ Phase 1의 역량강화는 '전략적 사고 고도화'와 '디지털 ODA 기반 정책 연계 능력' 중심으로 구성되며, 정책결정자, 기관 관리자, 기획 담당자를 주요 대상으로 함

나. (Phase 2) 우선순위 사업* 실행계획 수립 (최종보고서 초안의 결과물)

1) 우선순위 사업 세부 실행계획 도출

- 목표: 중장기 로드맵 상 핵심과제 중 단기 효과성과 확산 가능성이 높은 트랙2(파일럿) 사업을 우선 착수 대상으로 확정하고, 실행계획을 수립
- 트랙2 선정 기준:
 - 교육성과 측정이 용이하고 확산 가능성이 높은 과제
 - 수원기관이 자율적으로 추진 가능한 범위 내 활동
 - 예: VFX 기초 실습 교육 과정 운영, 한국-키르기스 공동 콘텐츠 제작 프로젝트
- 수행 방법:
 - Phase 1 에서 수립한 중장기 마스터플랜에 기반하여
 - ▶ 트랙2 후보과제 목록 정리
 - ▶ 주요 이해관계자(IT School, 방송국, 교육부 등) 대상 검토·피드백 수렴 회의 실시
 - ▶ 현실적 추진 가능성, 예산 적정성, 수혜자 파급력 등을 기준으로 우선순위 재설정
 - ▶ 이를 반영해 마스터플랜을 보완·조정
- 성과 산출:
 - 우선순위 사업 실행계획서(파일럿 계획서) 도출
 - 예산 추계, 역할 분담, 활동 일정, 성과지표 포함
 - 운영 방식은 직접 시행, 공동 운영, 위탁 실행으로 구분하여 수립

2) 비전 내재화 및 역량강화

- 목표: 트랙2 사업 착수를 앞두고, 사업 실행 주체(현장 실무자, 교강사, 운영 담당자 등)의 이해도와 실무 역량을 제고하여 원활한 운영 기반을 마련함
- 주요 활동:
 - 파일럿 사업 목적 및 기대효과 설명을 위한 **공동 워크숍(3차)** 개최
 - 대상: IT School 실무자, 국영 방송국(KTRK) 담당자, 문화부·교육부 정책담당자 등
 - 주요 내용: 역할과 책임 정렬, 중장기 로드맵 내 자기 조직의 위치 이해, 공동 KPI 수립 실습
 - 성과관리 체계 사전 교육 및 실행 기반 역량강화 교육 운영
 - 콘텐츠 공동제작 실습 운영 매뉴얼 교육
 - Frame.io 등 디지털 협업 도구 활용법
 - 수료생 후속관리 및 창업 지원 관련 기초 교육
- 교육 방식:
 - **한국 전문가 현지 파견 실습**
 - 한국 온라인 강의(MOOC, K-MOOC, TTA 등) 활용
 - 실행계획서(이행계획서) 작성 워크숍(1회)

- **현지 핵심 전문가 대상 한국 초청 연수 프로그램 운영**
 - 대상: IT School 교수진 및 운영 실무자, 방송·문화기관 핵심 실무자
 - 내용: 한국 내 우수 디지털 직업훈련기관 및 콘텐츠 제작사 방문, 실무자 간 기술 교류, 공동 제작 프로젝트 참관 및 실습

□ 실행 계획 예시: 트랙2 우선순위 사업 (파일럿)

구분	내용
사업명	디지털 콘텐츠 제작 실무 교육 및 협력 인프라 구축 시범 사업
장소	대통령 직속 IT School 내 시범 교육센터 + KTRK
대상	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 디지털 인프라 구축 및 운영 : KTRK 엔지니어 ▪ 디지털 콘텐츠 제작 교육 : 청년 100명 (19~29세, 여성 30% 이상) ex) 25명씩 4 CLASS ▪ 디지털 콘텐츠 공동 제작 : KTRK 실무진 + 교육 수료생
기간	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 시스템 구축 : 디지털 인프라 구축 및 운영 ▪ 실무 기반 교육 : 1년 교육 과정 + 1년 공동 제작 실습
주요활동	<ul style="list-style-type: none"> ▪ KBS 콘텐츠 기반 기초 VFX 과제 실습 ▪ 실습 중심 커리큘럼 적용 (현지화 교재 사용) ▪ 한국 전문가 + 현지강사 팀티칭 운영 ▪ MAM, 제작 협업 시스템 구축 ▪ 제작협업툴 기반 리뷰·피드백 시스템 실습 운영 ▪ MAM 시스템을 활용한 콘텐츠 자산 관리 실습 ▪ 공동 콘텐츠(다큐/드라마 등) 2편 이상 공동 제작 ▪ 수료생 대상 포트폴리오 제작 및 평가 체계 운영
기대성과	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수료생 100명 이상 실습 완료 + 실무 프로젝트 직접 참여 ▪ 실제 방송용 콘텐츠 공동 제작물 2편 이상 완성 및 활용 ▪ 제작협업 및 MAM 시스템의 파일럿 운영 경험 축적 ▪ 교육-제작-성과관리 연계 구조의 시범 모델 확립 ▪ 실무 기반 포트폴리오 확보로 프리랜서 활동 및 창업 연계 기반 마련 ▪ KTRK-IT School의 공동 운영 역량 강화 및 국제 협업 체계 기반 확보

□ 결론

본 단계는 마스터플랜의 실행력을 검증하고, 조직 내 실행 주체의 동기와 실력을 끌어올리는 전환점입니다. 트랙2 사업은 성과 가시화, 지속가능성 검증, 사업 확산 준비라는 세 가지 측면에서 핵심 전략으로 작용합니다.

2. 역량강화 방안

가. 교육 개요

제2차 시범사업의 본격적인 착수를 앞두고, 현지 교육 주체(교강사, 콘텐츠 관리자, 기술매니저 등)의 전문성, 운영관리 능력, 협업 역량을 체계적으로 향상시키는 것을 목적으로 합니다.

이를 통해 시범사업의 질적 성과 달성 가능성을 높이고, 현지 주도 실행 기반을 사전에 내재화함으로써 지속가능한 사업 구조를 마련합니다.

나. 교육 대상 및 내용

순번	교육대상	교육내용	교육일정	교육장소	강사명
1	교강사 6명	<ul style="list-style-type: none"> KBS 콘텐츠 기반 실습형 교육 설계 방법 Adobe AE, Blender, NUKE 기초 실습 실습 평가 및 피드백 운영법 	2026.01.12~01.16	IT School 실습실	박준균 VFX 전문가
2	기술매니저 3명	<ul style="list-style-type: none"> MAM 및 제작협업 시스템 구조 이해 장비 셋업 및 유지보수 매뉴얼 숙지 네트워크/스토리지 운영 실습 	2026.01.19~01.21	KTRK 기술실	KBS 미디어 인프라 전문가
3	콘텐츠 관리자 6명	<ul style="list-style-type: none"> 교육자료 관리, 콘텐츠 QC 방법 수료생 성과지표 설정 및 관리법 MOOC 연계 및 교재 현지화 운영방안 	2026.01.21~01.23	IT School 회의실	장안정 교육기획 전문가
4	전원 (15명)	<ul style="list-style-type: none"> 시범사업 전반 이해도 고도화 공동 콘텐츠 샘플 제작 실습(1~2분 영상) MAM-제작협업 시스템 워크플로우 적용 실습 팀별 역할 연습 및 리뷰 	2026.01.26. ~01.30	공동제작 스튜디오	팀 기반 실습 + 멘토링 (KBS+민간 콘텐츠사 전문가)

3. 사업 예산

구분	예산(원)	내역
인건비	144,780,000	한국방송공사 5명 / 한국방송기술인연합회 3명
제경비	159,258,000	한국방송공사 / 한국방송기술인연합회
전문가 파견	94,811,844	미디어콘텐츠, 미디어인프라, 교육, VFX 전문가등 8명
현지 연수	3,708,000	현지 교육 주체(교강사, 콘텐츠 관리자, 기술매니저 등) 역량 강화 교육 4회
이해 관계자 워크숍	14,076,000	워크숍 2회
초청 연수	37,597,500	현지 관계자 6명
부가세	45,423,134	
합계	499,654,000	천원 이하 절사

4. 사업 일정관리

활 동	2025				2026			
	03	04			01		02	
사업 착수								
외부 환경 분석								
내부 환경 분석								
중장기 전략방향 설계								
비전체계,전략목표,실행과제 도출								
중장기 로드맵 이행방안 공유 및 역량강화								
우선순위사업 세부 실행계획 수립								
비전 내재화 및 역량강화								
추진계획 확정								
현지조사(전문가 파견, 연수, 워크숍)								
초청연수								
착수보고(국내, 국외)								
중간보고(국내, 국외)								
최종보고(국내, 국외)								

□ 현지 출장 세부 계획

회차	시기	목적 및 연계 활동		출장자 구성
1차	2025. 09	사업 착수 및 현지 수요조사	<ul style="list-style-type: none"> 수원기관 킥오프 미팅 (KTRK, IT School) 현지 청년 및 관리자 인터뷰 설계 및 조사 착수 기관 운영/교육 현황 조사 	KBS 기술 본부장, 사업 책임자, 미디어콘텐츠 전문가, 지역기반 전문가
2차	2025. 11	중장기 전략 초안(목표, 전략방향, 핵심과제 프레임) 도출	<ul style="list-style-type: none"> 1차 공동 워크숍 문제나무 → 목표나무 전략 목표·핵심과제 도출 	사업책임자, ODA 정책 전문가, 성과관리 전문가, 지역기반 전문가
3차	2026. 01	중장기 로드맵 수립 결과 보고 및 실행 계획 수립 협의 미팅	<ul style="list-style-type: none"> 2차 공동 워크숍 중장기 로드맵 수립 결과 보고 및 실행 계획 수립 협의 미팅 트랙2 파일럿 초안 제안 설명 	사업책임자, 미디어콘텐츠 전문가, 지역기반 전문가

			<p>및 피드백 수렴</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 중간성과 보고 	
4차	2026. 01	현지 역량 강화 교육 및 실습(한국 전문가 현지 파견)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교강사·기술인력 대상 역량 진단 ▪ Adobe/Blender등 툴 실습 중심 워크숍 진행 ▪ 콘텐츠 제작 실습 (제작 협업툴 활용 포함) 	교육 전문가, VFX 전문가, 미디어인프라 전문가
5차	2026. 03	최종 성과보고 및 실행 방안 공유	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전략 및 로드맵 성과 최종 공유 ▪ 트랙 2 연계 설명 및 국제협력 논의 ▪ 결과 보고서 검토 및 마무리 정리 	전체 컨소시엄 대표단

V. 제안기관 사업 수행역량

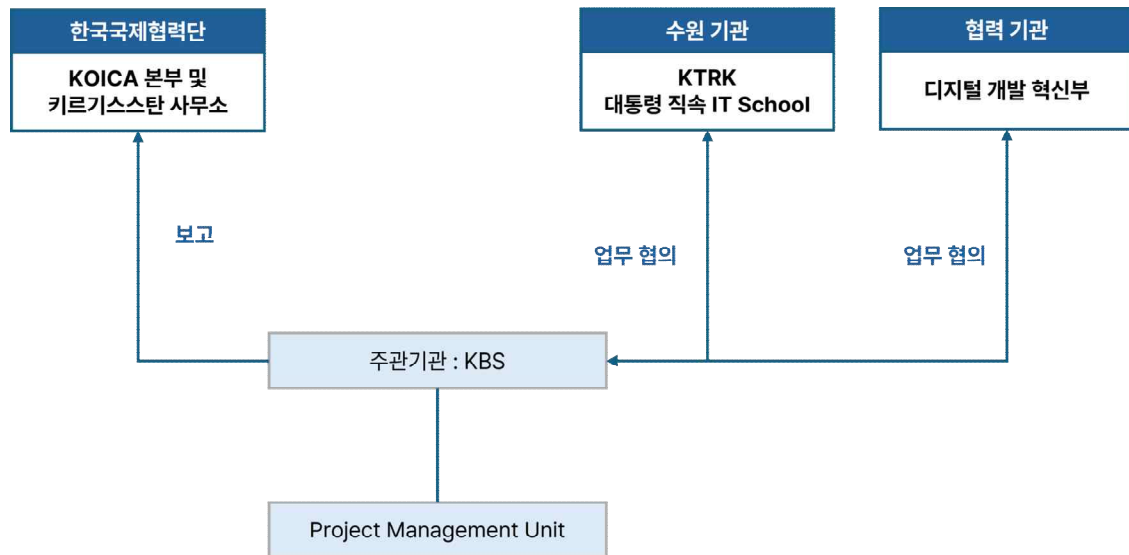
1. 기관 일반 현황

※ 컨소시엄 사업의 경우, 대표기관 및 컨소시엄 구성원 각 기관별 현황표(2개) 작성 필요

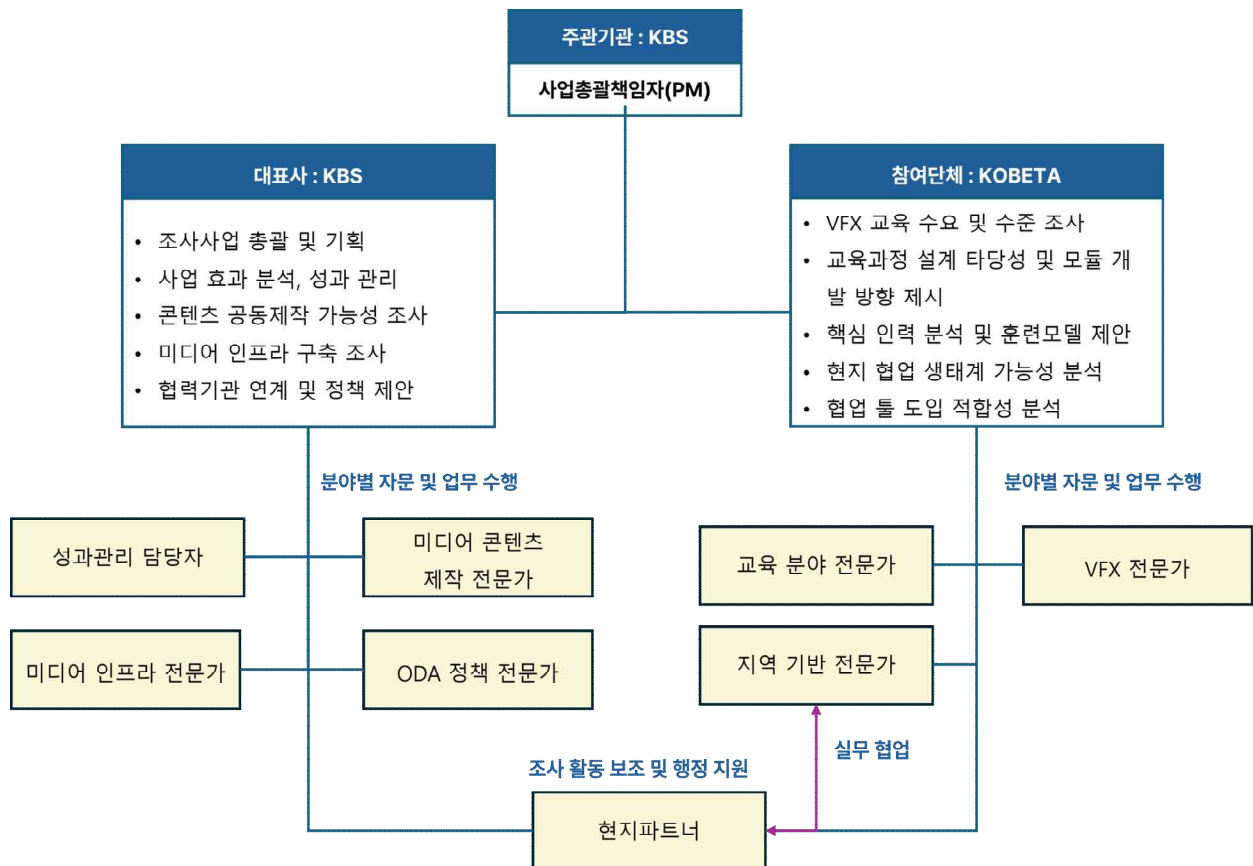
기 관 명				
기 관 개 요	설립일	년 월 일	법인설립 허가일	년 월 일
	대표자명	박장범	기관 유형	<input type="checkbox"/> 정부부처 <input type="checkbox"/> 광역지방자치단체(특별시/광역시/특별자치시·도/특별자치도) <input type="checkbox"/> 공공기관 <input type="checkbox"/> 지방직영기업/지방공사/지방공단 <input type="checkbox"/> 연구기관(과학기술분야 정부출연) <input type="checkbox"/> 연구기관(지방자치단체 출연) <input checked="" type="checkbox"/> 한국방송공사/한국교육방송공사 <input type="checkbox"/> 기타 _____
	연간 예산규모			
	법인등록 정부부처 (지자체)/ 법인등록번호			
	직원현황	<input type="checkbox"/> 상근직원(명), (해외사업인력(명)) <input type="checkbox"/> 비상근직원(명), (해외사업인력(명))	설립 근거	<input type="checkbox"/> 「정부조직법」에서 정하고 있는 정부부처 <input type="checkbox"/> 「지방자치법 제2조 1항」에서 정하고 있는 광역지방자치단체(특별시, 광역시, 특별자치시/도, 특별자치도) <input type="checkbox"/> 「공공기관의 운영에 관한 법률 제4조 1항」 각호의 요건에 해당하여 기획재정부 장관이 지정한 기관 <input type="checkbox"/> 「지방공기업법」에 의거한 지방직영기업, 지방공사 및 지방공단 <input type="checkbox"/> 「과학기술분야 정부출연연구기관 등의 설립·운영 및 육성에 관한 법률」에 의거하여 설립된 연구기관 및 해당 연구기관의 부속기관 <input type="checkbox"/> 「방송법」에 따른 한국방송공사와 「한국교육방송공사법」에 따른 한국교육방송공사 <input type="checkbox"/> 「지방자치단체출연 연구원의 설립 및 운영에 관한 법률」에 따라 지방자치단체가 출연·보조하고, 연구를 주된 목적으로 수행하는 연구기관 <input type="checkbox"/> 기타 _____
	설립목적			
	주요사업			
	주소/ 연락처			
조 직 현 황	ODA사업 담당조직	○ 조직명/인원 ○ ODA 전담인력 현황 ○ 해당부서 주요 업무		
	해외지부 인력			

2. 사업 수행팀 조직도

가. 사업수행체계 도식



나. 사업수행 PMU 조직도



다. 기관별 역할

구분	기관	역할
한국	한국국제협력단 (KOICA)	<ul style="list-style-type: none"> ■ ODA 총괄 기관으로서 조사사업 승인 및 성과 관리 ■ 사업자 선정, 계약 체결 및 조사 평가 관리 ■ 조사 추진 모니터링, 보고 접수 및 검토 ■ 수원국 정부 및 협력기관과의 정책 연계 협의
	한국방송공사 (KBS)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 주관기관(PM), 조사사업 총괄 및 계획 수립 ■ 콘텐츠 수요 및 디지털 인프라 현황 조사 ■ 협력기관 및 이해관계자 인터뷰·워크숍 진행 ■ 정책 연계 및 중장기 전략 설계 제안 ■ 조사 PMU(Project Management Unit) 운영
	한국방송기술인연합회 (KOBETA)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 방송기술 전문기관으로서 실습 장비 및 기술 기반 조사 ■ 교육과정 구조 및 실행 가능성 검토 ■ VFX 인력 수요 분석 및 현지 교육환경 분석 ■ 후속 아카데미 설계 타당성 검토 및 자문
수원국	KTRK (국영 방송사)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 방송 인프라 및 기술 현황 공유 ■ 실습 장소 제공 및 공동제작 수요 인터뷰 참여 ■ 현장 조사 협조 및 전문가 연계 ■ 후속 공동제작 가능성 논의
	IT School (대통령 직속 디지털 인재양성 기관)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 디지털 교육과정 운영 현황 공유 ■ TOT 대상 강사 및 수강생 모집 관련 협조 ■ 수요 기반 커리큘럼 논의 및 인터뷰 대상 제공
	디지털 개발 혁신부	<ul style="list-style-type: none"> ■ 조사 정책 연계 대상 부처 ■ 국가 디지털 전략과의 정합성 검토 ■ 향후 사업 확산을 위한 정책 자문 및 행정 협조

라. 의사 결정 보고 계획

구분	주요 활동	횟 수	시기	KOICA	수원국 기관
착수보고	조사 착수 회의 및 계획 공유	1회	25.09	○	○
중간 보고	조사 중간성과 점검 및 현지 일정 조율	1회	26.01	○	○
종료 보고	보고서 작성 및 발표	1회	26.04	○	○
교육, 워크숍, 연수	교육 일정 작성 및 진행	3회	25.10, 12 / 26.01	○	○
교육 결과	교육 결과서 작성	3회	25.11 /	○	○

			26.01, 02		
이슈 보고	보고서 작성 및 발표	수시	이슈 발생시	O	O
완료	최종 보고서 작성 및 제출	1회	26.05	O	O

3. 사업인력 투입 계획

구분	이름	역할	고용형태/ 투입률	전문성 및 세부 직무내역 (사업책임자 명시)	핵심 투입인력 여부(O/X)	소속 (내/외부)
KBS	김승준	사업책임자	정규직/ 40%	<ul style="list-style-type: none"> 사업책임자 사업관리총괄 사업보고 및 회계보고 총괄 	O	내부
	오종원	성과관리 담당자	정규직/ 30%	<ul style="list-style-type: none"> 사업 성과관리 총괄 성과지표 관리 및 데이터 분석 	O	내부
	양홍선	미디어 콘텐츠 전문가	정규직/ 25%	<ul style="list-style-type: none"> 공동 콘텐츠 제작 기획 	X	내부
	미정	미디어 IT/플랫폼 전문가	정규직/ 25%	<ul style="list-style-type: none"> 실습장 설계, Frame.io 플랫폼 구조, 장비·소프트웨어 설계 및 유지보수 매뉴얼 구성 	X	내부
	김병초	자문위원 (ODA 정책)	계약직 /20%	<ul style="list-style-type: none"> ODA 전략 및 정책 연계 검토, KOICA 디지털 전략 정합성 검토 	X	외부
방송기술인 연합회	장안정	교육 전문가	정규직/ 50%	<ul style="list-style-type: none"> 사업 실행의 실무 수행, 일일 업무 운영과 현지 실행, 팀 내 업무 조율 	X	내부
	박준균	VFX 전문가	계약직 /50%	<ul style="list-style-type: none"> 영상 후반 제작(VFX) 내용 자문 및 콘텐츠 구조 설계 	X	내부
	황인규	지역기반 전문가	계약직 /50%	<ul style="list-style-type: none"> 현지 장기 체류 또는 반복 파견 현지 협력기관 및 정부와 소통/협업의 총괄 사업 전략 자문 및 정책 연계 지원 사업 현지 실행 조율 및 성과관리 지원 	O	내부
현지파트너	현지 업체 또는 개인	현지 업무지원	계약직 /100%	<ul style="list-style-type: none"> 현지 협력기관(KTRK, IT School, 디지털개발 혁신부)과의 업무 조율 창구, 교육 운영 지원, 행정 업무 협력 및 교육자료 현지화 등을 담당. 	X	외부

○ 투입인력의 구체적인 직무 기재, 사업 책임자 및 핵심투입인력 여부 표시

※ 사업 책임자로 표시된 인력은 면접심사 및 사업 선정 시 전체 오리엔테이션 참석 필수

- 사업책임자란, 사업 전체를 총괄하는 직무를 수행하며 사업 수행 전반을 관리하고 발생하는 사항에 책임지는 인력을 의미
- 핵심투입인력이란, 사업 수행을 위해 필수적인 직무를 수행하는 자로 사업책임자, 성과관리 담당자, 분야담당자(Subject Matter Expert), 사업(관리)담당자를 의미
- 핵심투입인력은 사업책임자를 포함하여 최소 2인 지정 필수(사업책임자는 본부 또는 현지 1인, 핵심인력은 본부 또는 현지 최소 1인)
- 사업책임자 및 핵심투입인력 : 예산서내 일정 투입률로 인건비 편성 필수
- 지역전문가 : 예산서내 현지 착수조사 투입에 따른 인건비 및 체재비 편성 필수
- 사업 선정 이후 특별한 이유 없이 사업책임자 및 핵심투입인력을 변경하는 경우 사업 선정 취소 및 제재가 부과될 수 있으므로, 안정적으로 사업을 착수하고 수행할 담당자로 구성 必
- 사업책임자의 변경은 사전 승인 및 협의 필요 사안으로, 바로 교체되지 않고 이직하는 경우에도 공식 발생 사실을 KOICA에 사전 고지 및 협의 필요

4. 현지 파트너 활용 계획

본 조사사업은 키르기스스탄 현지의 디지털 콘텐츠 제작 및 교육 환경, 기술 인프라, 정책 연계 가능성 등에 대한 정확한 진단을 요구하며, 이를 위해 언어·문화·제도에 능통한 현지 파트너와의 협력이 필수적이다.

현지 파트너는 KBS 및 KOBETA 조사팀과 함께 현장 기반 조사활동을 지원하고, 정부기관 및 수원기관과의 커뮤니케이션을 원활하게 연결하는 핵심 역할을 수행한다.

1) 현지 파트너 선정 기준

- 전문성 및 경험: 디지털 콘텐츠, 교육, 방송 등 관련 분야에서 현장 경험과 기초조사 참여 경험에 있는 기관 또는 전문가
- 소통 능력: 수원기관(KTRK, IT School, 디지털 개발 혁신부 등)과의 원활한 협력 가능
- 정책·행정 이해: 키르기스 정부의 디지털 전략 및 제도 이해도가 높은 전문가
- 언어 및 행정지원 역량: 키르기스어, 러시아어 능통자 보유 및 문서 작성 가능

2) 현지 파트너의 주요 협력 계획

① 현장 기반 조사 활동 협력

- 역할: 조사팀(한국)과 함께 방송국, 교육기관, 정부 부처 등의 실태조사 및 인터뷰를 현장에서 보조
- 세부 계획:
 - ☐ 대상자 섭외 및 일정 조율
 - ☐ 조사 장소 확보 및 방문 동행
 - ☐ 키르기스어/러시아어 통역 및 문서 번역 지원
 - ☐ 지역 기반 인터뷰 및 설문조사 수행

② 정책 및 제도 자료 조사

- 역할: 현지 디지털 교육 및 미디어 인프라 관련 정책·제도 자료 수집
- 세부 계획:
 - ☐ 디지털 전략, 교육 정책 관련 문서 수집 및 분석
 - ☐ 미디어 방송 관련 법제도 기초 정보 수합
 - ☐ 정부 및 수원기관 면담 지원 및 배경 정보 제공

③ 조사 활동 보조 및 행정 업무 지원

- 역할: 조사팀의 원활한 현지 업무 수행을 위한 전반적 지원
- 세부 계획:

- ☐ 현지 체류 및 출장 행정 지원(차량, 숙소, 회의 공간 등)
- ☐ 행정 문서 제출 및 수신 지원
- ☐ 조사 보고회, 워크숍 시 운영 보조

3) 현지 파트너의 협력 방식

- 정기 회의 : 한국-현지 간 온라인 정례회의(격주) 또는 필요 시 수시 소통
- 중간 점검 회의: 중간조사 보고 시점에 맞춰 현지 파트너와 실적 점검
- 보고서 제출 : 활동별 중간보고 및 최종보고 제출 (한국 측 양식 기반)
- 실무협력 : 현지 전문가·기관 연계 및 공동 워크숍 운영 시 실무 조율 책임

붙임 0. 제안서 제출 공문 1부.

1. 수원기관 의향서(영문, Letter of Intent) 1부.
2. 국문 개요서 1부.
3. 예산 내역서 1부.
4. 사업 투입인력 서류 각 1부.
5. 사업실적 증빙자료(주요사업, 연계/융합 종료사업 등 추진 실적 포함) 각 1부.
6. 사업 성실의무이행서약서 1부.
7. (해당시) 공동수급표준협정서 1부. 끝.