

## “Content with ArtTech” 「2024 문화기술 콘텐츠 제작지원」 모집공고

경기도와 경기콘텐츠진흥원은 ‘2024 문화기술 콘텐츠 제작지원 사업’을 공고합니다.  
새로운 경험과 가치 창출을 추구하는 문화기술 기업의 많은 참여 바랍니다.

구분	내용																																													
공모명	‘2024 문화기술 콘텐츠 제작지원’ 지원기업 모집																																													
모집 기간	2024년 3월 19일(화) ~ 4월 11일(목) 18:00 까지 ※ 접수마감 시각(18시) 이후 수신 불인정																																													
지원 기간	①협약기간 2024년 5월 1일(예정) ~ 2024년 12월 31일(일) / 8개월																																													
	②사업기간 2024년 5월 1일(예정) ~ 2024년 11월 31일(화) / 7개월 ※ 11월 내 콘텐츠 제작 및 실증 완료, 결과평가 및 정산																																													
지원 규모	총 10억원 / 10개사 내외 과제 선정 - 기업당 1억원 내외 (최소 8천만원 - 최대 1.2억원) ※ 자부담 지원금의10%이상 현금매칭 필수																																													
지원 대상	경기도 소재 문화기술 콘텐츠 기업(법인사업자) ※ 공고일 기준, 경기도 소재 본사/지사/연구소 보유 기업 ※ 컨소시엄 구성 가능(최대 2개사 구성 가능) (주관기업 경기도 내 콘텐츠 기업, 참여율 60% 이상 구성 필수 / 참여기업 지역 제한 없음) <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <b>신기술 2가지 이상 결합으로, 콘텐츠 상품화(사업화) 단계 가능 기업</b>                      - 자체 고유의 콘텐츠 기반의 연구개발을 통해 기술 고도화 역량 보유 및 문화기술 분야의 콘텐츠 사업화 추진 실적을 보유한 기업                 </div>																																													
지원 분야	사용자에게 새로운 경험을 선사하는 상용화/실증 가능 문화기술 콘텐츠/솔루션 - 전시/공연, 캠페인/홍보, 엔터테인먼트 분야 등 상용화 및 실증 가능 콘텐츠 분야 - 인공지능, 블록체인, 실감형기술(VR/AR/XR), 로봇틱스 등 신기술 2가지 이상 접목  <div style="border: 1px dashed black; padding: 10px; margin-top: 10px; text-align: center;">                         24년 문화기술 지원 범위 비교 예시                     </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 5px;"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>제작</th> <th>연출</th> <th>구현</th> <th>해당 여부</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>사례①</td> <td>AI, VFX</td> <td>실시간 인터랙션</td> <td>실감콘텐츠 체험관</td> <td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td>사례②</td> <td>LiDAR센서, AR</td> <td>실시간 실내공간 인식</td> <td>모바일 AR 게임앱</td> <td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td>사례③</td> <td>XR, VFX</td> <td>실시간 인터랙션 모바일 AR피팅</td> <td>XR 커머스 생방송</td> <td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td>사례④</td> <td>5G MEC</td> <td>다중참여형 3D인터랙션 오픈월드</td> <td>모바일 앱</td> <td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td>사례⑤</td> <td>AI, VFX</td> <td>3D 아나모픽 미디어아트</td> <td>미디어 단순 송출</td> <td style="text-align: center;">0</td> </tr> <tr> <td>사례⑥</td> <td>AI, VFX</td> <td>미디어아트(영상)</td> <td>미디어 단순 송출</td> <td style="text-align: center;">X</td> </tr> <tr> <td>사례⑦</td> <td>NFT</td> <td>전자상거래 플랫폼</td> <td>모바일 앱</td> <td style="text-align: center;">X</td> </tr> <tr> <td>사례⑧</td> <td>AI</td> <td>크레이션 플랫폼</td> <td>커머스 웹</td> <td style="text-align: center;">X</td> </tr> </tbody> </table> <p style="font-size: small; margin-top: 5px;">※ 사례⑥~⑧ 지원범위 비해당 사유: 연출/구현에 있어 첨단 기술 비해당</p>	구분	제작	연출	구현	해당 여부	사례①	AI, VFX	실시간 인터랙션	실감콘텐츠 체험관	0	사례②	LiDAR센서, AR	실시간 실내공간 인식	모바일 AR 게임앱	0	사례③	XR, VFX	실시간 인터랙션 모바일 AR피팅	XR 커머스 생방송	0	사례④	5G MEC	다중참여형 3D인터랙션 오픈월드	모바일 앱	0	사례⑤	AI, VFX	3D 아나모픽 미디어아트	미디어 단순 송출	0	사례⑥	AI, VFX	미디어아트(영상)	미디어 단순 송출	X	사례⑦	NFT	전자상거래 플랫폼	모바일 앱	X	사례⑧	AI	크레이션 플랫폼	커머스 웹	X
구분	제작	연출	구현	해당 여부																																										
사례①	AI, VFX	실시간 인터랙션	실감콘텐츠 체험관	0																																										
사례②	LiDAR센서, AR	실시간 실내공간 인식	모바일 AR 게임앱	0																																										
사례③	XR, VFX	실시간 인터랙션 모바일 AR피팅	XR 커머스 생방송	0																																										
사례④	5G MEC	다중참여형 3D인터랙션 오픈월드	모바일 앱	0																																										
사례⑤	AI, VFX	3D 아나모픽 미디어아트	미디어 단순 송출	0																																										
사례⑥	AI, VFX	미디어아트(영상)	미디어 단순 송출	X																																										
사례⑦	NFT	전자상거래 플랫폼	모바일 앱	X																																										
사례⑧	AI	크레이션 플랫폼	커머스 웹	X																																										

지원내용	지원부문	지원과제 ①+②		지원규모	자부담		
		과제① 개발	과제② 검증				
지원내용	자금지원	1. 플랫폼 확장	1-1 오픈형 실내 1-2 파크형 실외	상품화 콘텐츠 제작	정식출시/ 상용화/ 시연/실증	과제당 1억원 내외 지급  ※ 최종심사 시 최소 0.8억 - 최대 1.2억 내외 금액 조정 가능	지원금의 10% 이상  현금매칭 필수
		2. 산업 확장	2-1 헬스케어 2-2 모빌리티				
	3. 기술 확장	3 장르 콘텐츠					
	기타지원	콘텐츠 고도화, 사용자 경험 디자인, PoC/유통전략 등 사업화 컨설팅					
지원방법	제출서류	①간이신청서( <a href="https://forms.gle/vUALQUzVGwNiB4Vh7">https://forms.gle/vUALQUzVGwNiB4Vh7</a> )설문응답 제출 ②지원신청서(별첨1) 양식 다운로드 작성하여 서명/날인 후 스캔본PDF 이메일 제출 ③제작계획서(별첨2) 양식 다운로드 작성하여 스캔본PDF 제출( <a href="mailto:ct1@gcon.or.kr">ct1@gcon.or.kr</a> )					
	제작계획서 작성방법	- 제작계획서 양식 내 '작성요령' 준수 - 사업비산정기준 및 지원사업운영관리규정 준수 ※ 선정 후 협약과정에서 자문 및 협의 진행 예정, 계획 및 예산 조정 가능					
지원 제외 대상	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 본 원의 최근 3년(2021~2023)간 '문화기술', '제작' 자금지원 2회 이상 선정기업 제외 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 2021 문화기술 공공 콘텐츠 제작지원 사업, 2021 문화기술 사업화 지원 사업</li> <li>· 2022 공공 콘텐츠 제작지원 사업, 2022 문화기술 사업화 지원사업</li> <li>· 2023 문화기술 제작지원 사업</li> </ul> </li> <li>※ 2021 문화기술 공공 콘텐츠 제작지원 사업 후속지원, 2023 문화기술 유통확대 지원 제외</li> <li>◆ 본 원의 2024년 미래콘텐츠팀 '제작' 자금지원 사업 선정기업 제외 <ul style="list-style-type: none"> <li>· '미래콘텐츠 제작지원', 'VP 콘텐츠 바꾸쳐 지원', '메타버스 서비스 제작지원', '상생 오픈 이노베이션' 사업</li> </ul> </li> <li>◆ 본 원의 당해연도 지원과제수는 최대 2개로 제한하며(2,500만원 이하 제외), 당해연도 포함 최근 3년 간 자금지원 6억원 이상 수혜 불가</li> <li>◆ 경기도 기업지원 의거 11개법 위반 사실로 처벌받은 경우 지원신청 불가 <ul style="list-style-type: none"> <li>· 납세(국세기본법, 지방세기본법), 노동(근로기준법, 산업안전보건법), 공정(공정거래법, 하도급법, 표시광고법), 환경(폐기물관리법, 대기환경보전법, 소음진동관리법, 물환경보전법)</li> </ul> </li> </ul>						
문의	경기콘텐츠진흥원 콘텐츠산업팀 서미정 매니저 / 032-623-8054 (10:00 ~ 17:00)						

□ 지원분야

부문		실증적용분야	기술적용분야	선정기업	지원 금액	
지원부문	세부분야 (모집기준)					
1. 플랫폼확장 <공간X콘텐츠X기술>	1-1. 오픈형 실내	스타필드 수원 (미디어타워/아트리움 외) ※ 하남/고양/안성 연계 송출 가능	디지털 사이니지 기반 혼합현실 콘텐츠	1개사 이하	최종 심사 점수 순위 에 따라  10 개사 내외  최종 선발 *	과제당 1억원 내외 지급  ※ 최종 심사시 0.8억 - 1.2억 내외 금액 조정 가능
	1-2. 파크형 실외	롯데 프리미엄 아울렛 타임빌라스 (잔디광장&산책로 외) ※ 세부 공간/매체 논의 가능	야외 공간 기반 신기술 체험형 콘텐츠	1개사 이하		
2. 산업확장 <산업X콘텐츠X기술>	2-1. 헬스케어	삼섬서울병원 (교육장 외) ※ 세부 공간/매체 논의 가능	중증환자 디스트레스 콘텐츠	1개사 이하		
	2-2. 모빌리티	현대기아차 제로원 ※ 제로원데이 행사 연계	자동차 탑승객을 위한 인터랙티브 콘텐츠 및 UX 시나리오 개발	1개사 이하		
3. 기술 확장 <장르X콘텐츠X기술>	3. 장르 콘텐츠 - 음악, 웹툰, 캐릭터, 만화, 웹소설, 출판, 애니메이션, 미디어아트 등  ※ 게임/영화/ 광고 제외	자유 선택 (매체/공간/플랫폼 등 제시 필수)	콘텐츠 및 콘텐츠 기반 서비스/솔루션  - 콘텐츠 창·제작 (생성, 가시화, 상호작용) - 콘텐츠 서비스 (융복합 서비스, 서비스 플랫폼, 솔루션) - 콘텐츠 유통 (유통) - 콘텐츠 공연·전시 (공연·전시 서비스, 문화 디지털화)	6개사 내외		
공통지원	상용화/실증 전략 컨설팅 ※ 문화기술 컨설팅 운영 사업 연계					

- ※ \*최종선발 : 모집별 구분 접수 진행 후 최종 심사점수에 따라 모집구분 없이 전체 우선순위로 기업 선발
- ※ 파트너 연계 부문의 경우 콘텐츠 형식, 실증 장소/매체/행사 등은 기업 간 세부 협의 필요, 기업간 개별 계약 가능
- ※ 지정 실증 방식 외 후속 실증/상용화 방식 추가 제안 권장

□ 세부내용 ※ 첨부문서 '2. 모집별 수행과제 상세설명서' 참조

01-①. 플랫폼확장 - 오픈형 실내	
파트 너사	신세계프라퍼티 (스타필드)
수행 과제	<디지털 사이니지 기반 혼합현실 콘텐츠> - 세로형 미디어를 활용한 임팩트 콘텐츠 제작 - 단순 영상 송출 지양, 신기술 융합 콘텐츠 제작 - 고객에게 새로운 경험을 줄 수 있는 콘텐츠 제작 및 시연
요청 사항	- 9월 내 콘텐츠 제작 및 10월 ~ 11월 시연 (일정 협의 가능)

01-②. 플랫폼확장 - 파크형 실외	
파트 너사	롯데쇼핑(주) (타임빌라스)
수행 과제	<야외 공간 기반 신기술 체험형 콘텐츠> - 타임빌라스 야외 산책로&잔디광장 공간 기반 콘텐츠 제작 - 기존 파크형 체험 콘텐츠를 넘어선 신기술 융합 콘텐츠 제작 및 체험 제공
요청 사항	- 사업 기간(24.11.) 내 콘텐츠 제작 및 공간 시연 (일정 협의 가능) - 야간시간 체험 가능 콘텐츠 제작 및 시연 - 산책로&잔디광장 외 기타 건축물, 조형물, 자연환경 등 연계 아이디어 제시 가능

02-①. 산업확장 - 헬스케어	
파트 너사	삼성서울병원
수행 과제	<암환자 디스트레스 콘텐츠 제작> 1) VR HMD 리터러시 활용 콘텐츠 제작 2) 디스트레스 중재 활용 콘텐츠 제작
요청 사항	- 상반기(24.06.) 내 : 콘텐츠 디자인 시안 완성 - 사업기간(24.11.) 내 : 콘텐츠 완성 및 암환자 교육센터 내 공간 활용 시연 - 의료 분야 대내외 콘텐츠 홍보 및 적용 분야 확대를 위한 행사 참여 협조 (예: 대한의료사회복지사협회 공동 SMC 의료사회복지 심포지엄, 성균관대 삼성융합의과학원 (SAIHST) 학술대회 등)

02-②. 산업확장 - 모빌리티	
파트 너사	현대자동차 제로원
수행 과제	<자동차 탑승객을 위한 인터랙티브 콘텐츠 및 UX 시나리오 개발> - 차량 탑승 중 체험 가능한 게임, 광고 등 새로운 컨셉의 콘텐츠 개발 및 관련 UX 구현을 위한 차량 활용 시나리오 제안
요청 사항	- 사업 기간(24.11.) 내 콘텐츠 개발 완료, 제로원데이 행사(24.10.예정) 내 전시 및 대중 시연

03. 기술확장 - 장르 콘텐츠	
수행 과제	<장르 콘텐츠 중심 신기술 융합 콘텐츠/서비스 제작> - 콘텐츠 창·제작 (생성, 가시화, 상호작용) - 콘텐츠 서비스 (융복합 서비스, 서비스 플랫폼, 솔루션) - 콘텐츠 유통 (유통) - 콘텐츠 공연·전시 (공연·전시 서비스, 문화 디지털화) ※ 장르 콘텐츠 : 콘텐츠 산업분류체계(음악, 웹툰, 캐릭터, 만화, 웹소설, 출판, 애니메이션 등) 및 대중성 높은 콘텐츠(미디어아트 등) 분야 ※ 게임/영화/광고 제외
요청 사항	- 기존 시장에 이미 상용화되어 있는 제작물 형태 지양 - 신기술의 경우 복합성, 전문성 및 희소성 여부 중요
공통 사항	- 실증/상용화 계획 제시 필수 및 구체화 요청(매체/공간/플랫폼 등 자유 매체 제시) - 장소 임차료 경기도 내 지역일 경우에만 지원금의 20% 내 계상 가능, 장소 임차 보증금 계상 불가

#### □ 접수안내

- 접수기간 : 2024년 공고일부터 2024년 4월 11일(목) 18:00 까지  
※ 이메일 수신서버 기준 18:00 이후 도착분은 불인정되오니, 필히 기한 내 3건 모두 제출
- 접수방법 : **간이신청서** 설문응답, **지원신청서** 및 **제작계획서** 이메일 접수(ct1@gcon.or.kr)  
- 3건 모두 마감기한 내에 도착해야 접수 인정  
- 파일명은 '(24제작)지원신청서\_기업명', '(24제작)제작계획서\_기업명' 으로 날인후 PDF 변환 제출  
- 메일제목은 (24제작)분야명\_주관기업명,참여기업명  
ex. (24제작)1-1플랫폼확장(오픈형실내)\_000 / (24제작)3기술확장(장르콘텐츠)\_000,XXX
- 제출서류 : 간이신청서, 지원신청서 1부, 제작계획서 1부 ※ 부문별 지정 양식 다운로드  
- 간이신청서 : 온라인 설문 응답 후 제출(<https://forms.gle/vUALQUzVGwNiB4Vh7>)  
- 지원신청서 : 양식 다운로드 및 작성하여, 서명/날인 후 스캔본을 PDF 포맷으로 제출  
- 제작계획서 : 양식 다운로드 및 작성하여, PDF 포맷으로 제출  
(동영상 삽입불가하며, 동영상 링크형태로 표기 가능. 총 슬라이드수는 최대 20장 이내 권장)

□ 사업절차

사업공고	·사업공고 및 접수	4.11.(목) 18:00까지
↓		
서류심사	·과제계획서 기반 과제내용 및 지원자격 검토 후 3~4배수 이내 선정	·서류심사 결과 안내 : 4. 18. (목) 이내 예정 (발표심사 대상자)
↓		
발표심사	·과제계획서 및 발표용PPT기반 발표를 통한 평가 ·1~2배수 이내 선정	·발표심사 : 4. 22. (월) ~ 24. (수) 중 1일
↓		
최종심사	·통과기업 대상 부문 구분 없이 서면 점수 평가 ·협상 우선순위 대상자 선정 및 지원규모 조정 ※1억기준 계획서 제출 및 심사, 프로젝트의 기술수준/ 유통방식/규모 등에 따라 0.8억~1.2억 지원금액 조정	·최종심사 결과안내 : 4. 26. (금) 예정 (우선순위 협약대상자)
↓		
협약체결 및 지원금 지급(70%)	·협상을 통한 과제 내용 및 예산 세부 조정 후 협약 체결 ※결렬 및 중단해약 사유 발생 시 후순위 과제 대상 과 협약	·협상 및 협약 : 4월 내 완료 ·지원금지급 : 5월 내 선금(70%) 지급
↓		
과제수행	·과제 수행(월간 과제보고서) ·기간 내 콘텐츠 제작 및 검증(상시) 완료 ·콘텐츠 고도화를 위한 컨설팅 지원(참여필수)	5월 ~ 11월 (약 7개월)
↓		
중간평가/중간정산 및 지원금 지급(30%)	·중간보고서 기반 발표평가 ·1차 중간정산 진행(5월~8월분) ·중간평가 점수 및 중간정산에 따른 조치 ·중간평가 통과시 지원금 30% 지급 (중간평가 결과에 따라 협약 해약 및 지원금 환수 조치)	·중간평가 : 8월 중 시행 ·중간정산 : 8월 내 보고서 제출
↓		
결과평가, 최종정산	·결과보고서 기반 발표평가 ·과제산출물 시제품 제출 또는 시연 ·결과평가 점수에 따른 조치 (결과평가 결과에 따라 협약 해약 및 지원금 환수 조치) ·사업비 최종정산 및 정산보고서 제출 ·잔액 및 이자수익 반납	·결과평가 : 11월 중 시행 ·최종정산 : 11월 내 보고서 제출
↓		
만족도조사	·사업 참여 만족도조사	12월 중 시행
↓		
성과추적	·과제산출물 후속유통 등 사업화	·성과추적: 협약기간 종료 후 3년

※상기 일정은 내부사정 또는 진행상황에 의해 변동될 수 있음

□ 선정방법

- 외부 전문가에 의한 1차 서류평가, 2차 발표평가, 3차 최종심사
  - 평가위원 구성 : 문화기술 전문가 등 총 7인 내외
  - 평가점수 반영 : (전문평가) 최고/최저득점 제외 산술평균 70점 이상 고득점순 선정
- 평가 계획
  - 평가방식
    - 1차 서류평가 : 제출 '제작계획서'에 대한 평가위원 서면평가
    - 2차 발표평가 : 제출 '제작계획서' 및 '발표용PPT'에 대한 평가위원 발표평가(기업발표)
    - 3차 최종심사 : 제출 '제작계획서' 및 '발표용PPT'에 대한 평가위원 최종심사
      - ※ 서류심사 통과자에 한하여 발표심사 진행(발표심사 전 발표용PPT 제출 必)
      - ※ 대표자 또는 사업담당자 등 2인 이내 대면/비대면 발표, 총 15분(발표 10분, 질의응답 5분)
      - ※ 발표는 기제출한 제작계획서 및 추가 제출한 발표용PPT기준으로 평가하며, 평가시간 내 추가 자료 활용 가능
      - ※ 동점 또는 과락 발생할 경우 심사대상 과제 수가 변동될 수 있음

○ 평가 기준

- 서류평가

세부지표	내용		배점	비고
전문평가	적합성	○ ①개발 ②실증/상용화 사업구조 이해 ○ 신기술 융.복합 방식의 이해도	20	심사 위원회
	사업성	○ 프로젝트 아이디어 차별성/독창성 ○ 신기술 융.복합 방식의 차별성/독창성 ○ 과제 핵심요소(기술/콘텐츠/예술(IP)) 매력도 ○ 콘텐츠/서비스 시장성/성장 가능성 ○ 출시/실증/상용화 전략 및 계획 적합성	50	
	수행능력	○ 인력구성 적정성/신규채용계획(일자리 창출 효과) ○ 수행계획 실행가능성 ○ 사업비 예산 적정성	30	

- 발표평가

세부지표	내용		배점	비고
전문평가	적합성	○ ①개발 ②실증/상용화 사업구조 이해 ○ 신기술 융.복합 방식의 타당성/효과	20	심사 위원회
	사업성	○ 프로젝트 아이디어 차별성/독창성 ○ 신기술 융합 방식 차별성/독창성 ○ 기술 현황 및 콘텐츠 개발, 제작 계획 수준 ○ 비즈니스 모델 고도화 계획 ○ 출시/실증/상용화 전략 및 계획 현실성/구체성	50	
	수행능력	○ 인력구성 우수성/전문성/신규채용계획(일자리 창출 효과) ○ 수행계획 실행가능성 ○ 사업비 예산 적정성	30	

## □ 사업비 기준

### ○ 지원금 지급

- 1차 지원금 : 협약 체결 후 지원금의 70% 지급
- 2차 지원금 : 중간평가 통과(70점 이상) 및 중간정산 적정성 검토 후  
나머지 지원금 30% 이내 지급

※ 중간평가, 결과평가 미통과시 협약 해약 및 지원금 반환 가능

※ 중간정산(8월), 최종정산(11월) 총 2회 정산 진행, 사업비 집행적정성 검토 및 불인정금 산정

### ○ 자부담 구성 기준

- 자부담은 최종 지원금 규모의 10%이상 현금 매칭 필수

※ 1억 예산 기준 계획서 제출 및 심사 → 최종심의 후 지원금 확정 → 자부담10%이상 매칭  
액 확정 → 협약체결 전 예산 조정(0.8억~1.2억 조정된 최종 지원금 규모에 따라 자부담  
금액 조정) → 사업비 집행기준/산정기준 및 운영관리규정에 따라 적정 집행(자부담 사용  
순서 및 집행 가능 항목 등)

### ○ 사업비 집행기준

- 신청한 사업비는 최종심의 및 협약 시 조정될 수 있음

※ 1억기준 계획서 제출 및 서류/발표심사 진행, 최종심사시 프로젝트의 기술수준/유통방식/규모  
등에 따라 0.8억~1.2억 지원금액 조정 예정

※ 협약체결 시 최종 지원금액에 따라 자부담 매칭 금액 조정 및 자문에 따른 예산사용 계획 조정 가능

※ 협의 결렬 시 후순위 기업과 협약 진행

- 지원금 및 지원규모에 따른 자부담을 합하여 사업비를 구성함

※ 단, 지원금은 자부담 선집행 후 집행 가능(자부담 미집행 시 미집행 금액만큼 지원금 회수 예정)

- 사업비는 '사업비산정기준 및 지원사업운영관리규정'을 기준으로 계상·집행함

- 협약시 확정된 예산안을 기준으로 예산을 집행하며, 변경사항 발생시 '예산변경 신청' 후  
진흥원의 승인을 득한 뒤 변경된 예산안 내에서 예산 집행이 가능함

- 집행 전후 필요한 증빙자료를 구비한 후 중간·최종정산을 시행해야 함

- 집행 증빙자료가 누락된 항목에 대해서는 사업비 사용내역으로 불인정 및 회수 진행함

## □ 관련법령 및 규정

- 본 사업은 경기콘텐츠진흥원의 「지원사업운영관리규정」에 의거하여 수행됨

**참고 1** | **지원사례(2022~2023)**

구분	지원과제	지원년도	
DOOH 미디어아트		<p>인터랙티브 미디어아트 제작 및 캠페인 추진</p>	<p>'22년</p>
		<p>그림 인공지능 미디어아트 제작 및 송출</p>	<p>'22년</p>
로보틱스 XR		<p>로봇 XR 스튜디오 개발 및 체험존 운영</p>	<p>'22년</p>
실감 콘텐츠		<p>AI 기반 초개인 몰입형 실감 콘텐츠 전시</p>	<p>'23년</p>

□ 유의사항

- 공고일 기준 경기도 소재 보유(협약기간 내 경기도 소재지 유지 필수)
- 최종 선정된 기업은 협약 시 지원금에 대한 이행보증보험증권을 제출할 수 있어야 함
- 지원신청 내용이 허위일 경우 심사 제외되며, 선정 후에도 협약 취소 및 사업비 환수됨
- 결격사유가 밝혀질 경우 최종 선정 후에도 협약이 취소될 수 있음
- 경기도 기업지원 기준 의거 11개 법 위반 사실이 있는 경우 지원신청 불가함(확인서 제출 요청시 제출해야함)

공정거래법, 하도급법, 식품 등 표시광고법, 근로기준법, 산업안전보건법, 폐기물관리법, 대기환경보전법, 소음진동관리법, 물환경보전법, 국세기본법, 지방세기본법

- 본 원의 최근 3년(2021~2023)간 ‘문화기술’, ‘제작’자금지원 2회 이상 선정기업 제외
  - 2021 문화기술 공공 콘텐츠 제작지원 사업, 2021 문화기술 사업화 지원 사업
  - 2022 공공 콘텐츠 제작지원 사업, 2022 문화기술 사업화 지원사업
  - 2023 문화기술 제작지원 사업
  - ※ 2021 문화기술 공공 콘텐츠 제작지원 사업 후속지원, 2023 문화기술 유통확대 지원 제외
- 본 원의 2024년 미래콘텐츠팀 ‘제작’ 자금지원 사업 선정기업 제외
  - ‘미래콘텐츠 제작지원’, ‘VP 콘텐츠 바우처 지원’, ‘메타버스 서비스 제작지원’, ‘상생 오픈 이노베이션’ 사업
- 본 기관 당해연도 지원과제수는 최대 2개로 제한하며(2,500만원 이하 제외), 당해연도 포함 최근 3년간(당해 지원 포함) 지원과제금액의 합계는 6억 이하 제한(타 기관 제외)
- 본 기관 또는 타 기관으로부터 동일한 유통지원형 사업에 동일 기간·방식·비용 사용이 불가하며, 부정 수급·허위 사업 추진 등 부적절 행위 발견시 협약 취소 및 사업비 환수
- ▲금융기관을 통한 계좌개설 불가능한 경우, ▲본인명의로 금융자산에 대한 압류가 진행 중인 경우, ▲이행보증보험증권 발급 불가한 경우 등 기타 참여제한 사유가 있다고 판단될 경우 지원과제로 선정이 완료된 이후에도 지원제한 및 협약해약 할 수 있음
- 최종 선정 후 과제 계획에 대한 컨설팅 진행 예정으로 내용 및 예산 조정될 수 있음
- 본 사업을 통해 제작된 산출물의 검증·유통·홍보 활동 등에 ‘경기도’와 ‘경기콘텐츠진흥원’ 표기 필수
- 지원기업은 사업기간 내에 사업성과보고서, 회계감사보고서, 정산증빙자료 제출 필수
- 부가세는 지원금에 포함되지 않음(최종 선정 후 협약 과정에서 예산 조정될 수 있음)
- 본 사업의 지원을 통해 제작된 산출물에는 본 기관 및 경기도의 GI를 삽입해야함

사업문의	경기콘텐츠진흥원 콘텐츠산업팀 서미정 매니저 (032-623-8054, mjseo@gcon.or.kr)
신청접수	<b>ct1@gcon.or.kr</b>

2024. 3. 19.  
(재)경기콘텐츠진흥원