[광명경기문화창조허브] 환경 콘텐츠 융·복합 협업 제품 제작지원 참가기업 모집 공고

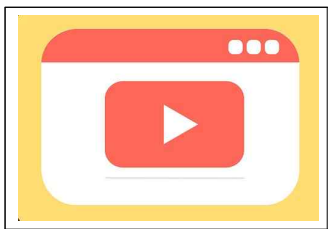
경기도와 광명시가 운영하는 광명경기문화창조허브에서는 환경을 주제로 융합 사업 모델을 개발하고자 하는 콘텐츠 분야의 기업과 제품·제조·분야의 기업을 매칭하고, 우수한 사업 모델을 선정하여 사업화 지원금을 통한 친환경 시제품 제작을 지원하고자 하오니 많은 참여 바랍니다. 경기콘텐츠진흥원장

※ 참가 필수 조건 : 시제품 제작 결과물이 반드시 친환경 제품이어야 함
※ 친환경 제품이란? 환경 소비자에게 해롭지 않은 동시에 환경에 해를 주지 않는 제품

□ 사업개요

1. 사업내용

가. 콘텐츠 분야와 제조·제품·디자인 분야 기업 간 매칭 협업을 통해 고부가가치 융·복합 친환경 제품 모델을 발굴하고 제작을 지원하는 사업입니다.


콘텐츠 분야

+

제조·디자인·제품 분야

=

친환경 융·복합 제품

2. 사업기간 : 2021년 06월 11일(금) ~ 2021년 11월 30일(화)

3. 지원규모 : 총 지원금 150,000,000원 / 10개 내외 프로젝트 발굴 지원

4. 세부 지원내용

가. 우수 프로젝트 대상 제작 지원
- 총 10개팀 내외(예비순위 포함) 대상 총 150,000,000원 규모
- A등급 20,000,000원부터 차등 지급 **※ 별도 안내 예정**

나. 우수 프로젝트 사업화 지원 프로그램
- 분야별 협업을 위한 매칭 운영 지원(비즈매칭 행사 운영)
- 프로젝트 친환경 제품 제작을 위한 멘토링 지원
- 변리사 저작권 교육 등
- 우수 친환경 제품 대상 홍보 운영지원(포트폴리오, 유통연계, 환상마켓 입점 등)

다. 코로나 19에 대응 및 콘텐츠기업 부담을 경감하기 위해 제작·자금지원 운영 자부담 및 기술료 전액 면제 ※ **경기도형 문화뉴딜 프로젝트 해당 사업**

□ 모집개요

1. 모집기간 : 2021년 6월 11일 17시 ~ 2021년 6월 28일 18시

2. 모집규모 : 총 50개사 내외(콘텐츠IP 기업 25개사+제조·디자인·제품 분야 기업 25개사)
   ※ 지원 기업 현황에 따라 변동 있을 수 있음

3. 모집대상(공고일 기준)
   가. 개별신청
   - 친환경 제품 제작을 희망하는 콘텐츠 분야, 제조·디자인·제품 분야 기업
     · OSMU가 가능한 콘텐츠 분야 관련 기업
     · 콘텐츠를 결합하고 싶은 경기도 소재(사업장 또는 공장)의 제조·디자인·제품 분야 기업

   나. 사전매칭 신청
   - 사전 컨소시엄(콘텐츠+제조·디자인·제품)을 통해 친환경 협업 프로젝트 제품 제작을 희망하는 매칭 기업

구 분		상세정보
개별 신청	콘텐츠 기업	o 애니메이션, 캐릭터, 교육(애니·캐릭터 활용), 웹툰, 게임, 웹소설, 크리에이터 등 콘텐츠 IP를 보유 및 관련 분야 기업 **※ 개인방송 관련 분야는 사업자등록을 한 경우에 참가 가능**
	제조·제품·디자인기업	o 보유중인 제품 혹은 아이디어가 콘텐츠 분야와의 결합이 필요한 제조·제품·디자인 분야 기업
사전 매칭 신청		o 사전에 기업 간 매칭(콘텐츠+제조·제품·디자인)을 진행한 기업

※ 모집심사 광명허브 입주기업(가상 오피스 제외), 사전 매칭 지원 가점 부여(중복 가점은 불가)
※ 제조·디자인·제품 해당 분야 기업은 사업자등록증 업태가 '제조'로 등록이 되어 있거나, 협약 종료 전까지 '제조' 업태를 변경 혹은 추가하셔야 합니다.(미 이행시 사업비 전액 환수 조치)
※ 타 지역 소재 기업의 경우 지원 사업 선정 후 2개월 이내 주소지 이전 시 가능, 미 이행시 사업비 전액 환수 조치
※ 프로젝트 참가 구성원 수는 4인 이내로 제한
※ 단순 OEM 경우 참가를 제한합니다.
※ 타인의 저작권을 침해한 경우(콘텐츠, 제조·디자인·제품 분야 포함) 선정이 취소 될 수 있습니다.
※ 제출된 서류는 일체 반환되지 않습니다.

4. 자격조건(개별매칭, 사전매칭 포함) ※ 지사 이전 및 등록은 불가

가. 콘텐츠 분야 : 공고일 기준 창업 7년 이내, 사업장 주소지 '경기도' 이거나 혹은 협약일로부터 2개월 이내 본점 주소지 경기도 이전

나. 제조·제품·디자인 분야 : 공고일 기준 창업 7년 이내, 사업장 혹은 공장 소재지가 '경기도' 이거나 혹은 협약일로부터 2개월 이내 공장 또는 사업장 주소지 경기도 이전

※ 경기도 이외 타 지역인 경우 지역 이전 관련 확약서 별도 체결 진행

4. 제출서류 ※ 모든 서류를 제출해야 지원이 가능합니다.

가. [양식] 참가신청서(개별/사전매칭), 제품소개서, 개인정보 제공 동의서, 참가서약서

나. [필수] 사업자등록증

다. [필수] 참가신청서 실적 내용 증빙을 위한 자격증, 계약서 사본 등 및 제무제표 필수 제출

5. 접수방법

가. 홈페이지 접수(경기문화창조허브 / https://www.gcon.or.kr/ghub/intro)

나. 문의

1) 환경 콘텐츠 융복합 협업 제품 제작지원 운영(02-2680-6987)

□ 기타 안내사항

1. 제한사항

가. 경기콘텐츠진흥원 지원사업 운영관리 규정상 지원 불가대상 업체의 경우 참여 제한

- 현재 국세 또는 지방세 체납사실이 있거나 재단을 포함한 유관 기관에 채무불이행인 사업자
- 진흥원 관련 각종 협약 또는 계약 위반 사실이 있는 주관사업자와 참여사업자, 대표자 및 책임자
- 기술료 미납 및 과거 진흥원 사업수행 실패 등의 사유로 진흥원 사업 참여 제재조치를 받은 사업자

2. 예산지급기준

가. 최종 지원금 선정 10개팀 내외 프로젝트 기업 선발 및 협약 시 선급금 지원(70%), 사업 진행 중 중간평가 시행(9월말 ~ 10월 초 예정)

나. 중간평가

- 합 격 : 잔금 지급
- 보 완 : 보완 사업 계획서 작성 및 검토 재확인(2차 보류 시 불합격으로 진행)
- 불합격 : 지원금 전액 환수(선급금 70%)

다. 결과평가

- 합 격 : 프로젝트 최종 협약 종료
- 불합격 : 협약 해지, 기지급 지원금 자금 환수 조치

라. 최종 결과물 제출
- 결과물 제출 마감일 전까지 제출
- 결과물 수량은 GCA 담당자와 협의하여 진행(1개 이상 기관 측으로 필수 제출)

3. 결과물 지원 조건

가. 결과물이 '광명경기문화창조허브' 지원으로 생산되었음을 명시(제품 or 포장재 등 자유)

4. 운영 일정(안) ※ 상황에 따라 운영일정 변동 있을 수 있음

1) 2021. 6. 11.(금) ~ 6. 28.(월)	본 공고 게시, 지원신청서 접수
2) 2021. 6. 30.(수)	서류심사 및 선발
3) 2021. 7월 중	매칭 수요 조사
	개별신청 지원 비즈매칭 행사
	참가기업 비즈니스 매칭 완료 및 안내교육
	매칭 프로젝트 발표 심사 준비
	매칭 프로젝트 발표 심사
	우수 프로젝트 선발 완료(10개 내외/예비포함)
4) 2021. 8월 중	우수 프로젝트 협약 체결 및 지원금(선금) 지급
5) 2021. 9월~10월	우수 프로젝트 중간평가 및 지원금(잔금) 지급
6) 2021. 11월 중	우수 프로젝트 결과평가 및 회계정산
	우수 프로젝트 제품 제출 및 협약 종료

5. 서류심사 기준(안) ※ 상황에 따라 평가항목 변동 있을 수 있음

구분	평가항목	배점
사업의 적절성	o 콘텐츠IP + 제조 융・복합 분야의 적절성 - 보유하고 있는 IP, 제조, 제품 분야의 활용 적절성 - 보유하고 있는 IP, 제조, 제품 분야의 수준 - 환경 콘텐츠 융복합 협업 제품 제작지원의 목적성 이해도	20
실현 가능성	o 제품의 개발 및 구현 계획의 실행 가능성 - 투입인력 및 배분 전문성(경력, 전공 등) - 개발 아이디어 제품화 실현 가능성 - 매칭사업 경험 유·무 확인	20
친환경성	o 사회적 가치, 친환경 상생가치, 효과성 - 개발하려는 아이디어의 친환경, 가치 연관성 - 실생활에 적용될 수 있는 효과 부분	25
기업 경영상태	o 기업 경영상황 - 2개년도 매출액, 직원수, 지적재산권 보유현황 등	15
제출서류 이상유·무	o 필수 제출서류 이상 유·무 확인 ※ 사전매칭 신청의 경우 가점 부여	20
총계		100

[별첨.1] 콘텐츠IP와 제조 산업 분야 범위 안내(안)

1. 콘텐츠IP의 개념
콘텐츠는 규모가 크고 그 파급력이 매우 높은 분야다. 음악, 게임, 애니메이션과 캐릭터, 영화, 뮤지컬 등 다양한 범위를 지칭한다.
‘지적재산권’(IP, Intellectual property rights)이란 표현물이나 발명품 등 ‘지식재산’에 대한 권리를 뜻한다. 지적재산권을 가진 사람은 자신의 지식재산에 대한 독점•배타적인 권리를 가진다. 만약 특정 게임의 지식재산권을 보유하고 있다면, 이를 보유한 사람의 허가 없이 작품 자체는 물론, 작품의 제목이나 캐릭터, 음악, 소스코드 등을 사용할 수 없다.

2. 제조
물질 또는 구성요소에 물리적 · 화학적 작용을 가하여 새로운 제품으로 전환하는 산업 활동을 말한다.

3. 제품
원료를 써서 물건을 만듦. 또는 그렇게 만들어 낸 물품.

4. 디자인
주어진 목적을 조형적으로 실체화하는 것.