



보도자료

보도일시

2021. 4. 26.(월)

배포 즉시

매 수	참고자료	사진	담당부서 : 콘텐츠정책과 콘텐츠정책팀
2	○	○	과장 : 장우일(031-8008-4610)
			팀장 : 김미숙(031-8008-4680)
			담당 : 윤서현(031-8008-3631)

“문화와 기술이 결합한 문화기술 공공 콘텐츠 제작을 지원합니다”

- 도, 5월 21일까지 ‘공공콘텐츠 제작지원 사업’ 참여기업 모집

- 경기도, ‘2021년 문화기술 공공 콘텐츠 제작지원 사업’ 참여기업 모집
- 예술 기술 접목한 문화기술 공공 캠페인·솔루션 제작/개발 자금지원
- 코로나19 확산 대응으로 지원기업 자기부담금 면제

경기도와 경기콘텐츠진흥원이 문화기술(Culture Technology) 공공 콘텐츠 제작자금 2억5,000만원을 지원하는 ‘2021년 문화기술 공공 콘텐츠 제작지원 사업’ 참여기업을 5월 21일까지 모집한다.

문화기술이란 예술, 디자인, 인문사회학 지식이나 감성 등 문화산업과 기술이 만난 콘텐츠를 개발·제작·유통·서비스하는 총체적인 기술을 말한다. 예를 들어 환경오염을 시키지 않고 3D 그래픽으로 의상을 만드는 디지털 패션, 팬데믹 시대에 불가능한 집합 행사를 가상세계에서 구현하는 서비스 등이 있다.

도는 문화기술을 공공 문제해결에 활용하기 위해 이번 사업을 기획했다. 불평등 해소, 기후변화 대응 등 지속가능 개발 목표(SDGs)를 주제로 ▲디지털사이니지(디스플레이, 스크린을 활용한 영상콘텐츠) 7,000만원(1개) ▲확장현실(가상현실, 증강현실을 망라하는 기술) 각 4,000만원(2개) ▲솔루션(문제해결 기능을 보유한 콘텐츠, 서비스) 각 5,000만원(2개) 등 총 5개 기업을 선발한다. 선발된 기업은 제작 자금 및 컨설팅 지원을 받게 되고, 10월 하남 스타필드에서 예정된 문화기술 전람회에서도 콘텐츠를 전시하고 흥

보할 수 있는 기회가 주어진다.

도는 코로나19 확산으로 인해 어려움을 겪는 콘텐츠 기업의 부담을 줄이기 위해 이번 공모의 기업부담금을 면제하기로 했다. 제작지원금 지급 사업의 경우 10~20% 기업자부담 조건이 붙는 것이 일반적인데 이마저도 면제해 지원 기업의 부담을 없애겠다는 취지다.

사업 참여를 원하는 기업은 지원방법 및 제출서류를 경기콘텐츠진흥원 홈페이지(www.gcon.or.kr)에서 확인할 수 있다. 5월 21일 오후 2시까지 이메일(act@gcon.or.kr)로 지원신청서를 제출해야 한다.

지난해 선정 사례로는 위태로운 북극곰의 모습 등으로 기후위기를 3D영상으로 구현한 ‘내일의 바다’(제작사 (주)릭스스튜디오), 성향 분석 테스트와 AR필터 효과를 접목해 기후위기 대응 실천을 제안한 ‘내 안의 숨은 요정 찾기’(제작사 티슈오피스) 등이 있다.

「2021년 문화기술 공공 콘텐츠 제작지원」 모집공고

- 디지털사이니지·확장현실·솔루션 -

예술과 기술을 접목한 공공 캠페인/솔루션 개발 및 홍보(송출/전시) 자금을 지원합니다.
기술의 선한 영향력과 새로운 경험 창출을 추구하는 문화기술 기업의 많은 참여 바랍니다.

구분	공모내용			
공 모 명	2021년 문화기술 공공 콘텐츠 제작지원(디지털사이니지/XR/솔루션) 모집			
접수기간	2021년 4월 20일(화) ~ 5월 21일(금) 14:00까지 ※ 부문별 최소 2배수 미달 시 연장될 수 있음			
지원기간	협약체결일 ~ 2021년 11월 30일			
지원대상	경기도 소재 문화기술 기업 및 창업 예정자 ※ 협약(2021년 6월 둘째주)전 경기도 소재 신규 창업 필수			
지원규모	5개 기업 총 25,000만원 ※ 코로나 19 확산에 따른 기업 자부담액 면제 디지털사이니지 7,000만원 / 확장현실(XR): 4,000만원 / 솔루션: 5,000만원			
주 제	2021 공공 사회문제 극복을 위한 문화기술 캠페인·솔루션 ※지속가능 개발목표(SDGs) 17개 목표 중 1개 이상 해당해야 함			
부 문	캠페인 (총 3개사)	디지털사이니지 (1개사)	(지정) 스타필드하남 센트럴 미디어타워&파노라마 스크린 기반 몰입 콘텐츠 ※센트럴 아트리움 공간 활용 가능	7천만원
		확장현실 (2개사)	(자유) Mobile/PC/TV/태블릿 등 범용 기기로 체험 가능한 확장현실 콘텐츠 ※Non-HMD	기업당 4천만원
	솔루션(총 2개사)		- 실효성있는 콘텐츠/서비스/제품 - 콘텐츠 제작·유통·소비 단계 솔루션	기업당 5천만원
지원내용	(자금지원) 협약 후 1차 70% 지급, 중간평가 후 2차 30% 지급 (성장지원) 문제이해, 경험디자인, 기술 1:1 멘토링 (홍보지원) 스타필드하남 사이니지·아트리움 전시/테스트베드 운영 지원 << 지원금 인정 항목 >> <ul style="list-style-type: none"> ○ 인 건 비 : 프로젝트를 위해 채용한 인력 비용(내부인건비, 외부인건비) ○ 직 접 비 : 프로토타입 제작에 소모되는 자재비(임차료, 시제품제작비 / 자산취득은 불가) ○ 간 접 비 : 프로젝트 관련 외주비용 및 홍보비 ※세부내용 사업비산정기준 파일 확인 필수 			

과 제	<p>기술/매체/플랫폼의 특수성을 반영한 문화기술 공공 콘텐츠 개발 및 확산</p> <ul style="list-style-type: none"> • 캠페인(디지털사이니지, 확장현실XR) <ul style="list-style-type: none"> : 인식개선 혹은 사회적 실천이 되는 경험 콘텐츠 개발 및 캠페인 개최 ※ 10월 중순 문화기술 전람회 연계 캠페인 개최 필수 ※ 스타필드하남 사이니지(미디어타워, 전광판, 엘리베이터·스탠딩스크린) 송출비용 별도 지원 ※ 기타 사이니지/플랫폼 지원 필요시 협의 가능 • 솔루션 <ul style="list-style-type: none"> : 문제해결 기능을 보유한 콘텐츠/서비스/제품 개발 및 테스트베드 운영 ※ 10월 중순 문화기술 전람회 연계 테스트베드 운영 이전 ver1.0이상 개발 완료 필수. 가설검증을 완료했거나 프로토타입 단계 이상 참여 권장 ※ 스타필드하남 아트리움 부스 및 운영 지원 ※ 테스트베드 운영 전략 제안 및 실무자 1인 이상 참여 필수 ※ 대관료/기본부스/기자재렌탈료 외 부수적인 연출 관련 비용은 사업비 내 예산 편성
사업절차	<p>(모집) 캠페인(디지털사이니지/XR), 솔루션 부문 ⇨ (선발) 5팀 선발 ⇨ (협약) 5팀 협약 ⇨ (1차 자금지원) 지원금 70% 지급 ⇨ 제작/개발 ⇨ (중간평가) 중간 개발내용 평가 ⇨ (2차 자금지원) 지원금 30% 지급 ⇨ 캠페인 개최/테스트베드 운영 ⇨ (결과평가) 캠페인·테스트베드 운영 결과평가 ⇨ 결과보고서·정산보고서 제출 ⇨ 협약종료</p>

□ 추진절차

모집	선발	결과발표	협약	1차 지원금
5월 21일 14:00 접수마감	5월 26일 ▶ 1차 서면평가 *5월 28일 결과발표 6월 2일 2차 발표평가	6월 4일	6월 7일~14일	7월 첫째주 지원금 70%
중간평가	2차 지원금	캠페인/전시	결과평가	정산·결과보고
8월 둘째주	8월 넷째주	10월13일~17일 -캠페인, 테스트베드 ※문화기술전람회연계	11월 첫째주	11월 둘째주 정산·결과보고

※ 상기일정은 변경될 수 있음