

「2022년 전남VR·AR제작거점센터 운영사업」 실감콘텐츠 제품 시장 진출 활성화 지원사업 추가모집 공고문 및 사업안내서

(재)전남정보문화산업진흥원은 전라남도 내 실감콘텐츠 제품 보유 기업의 시장 경쟁력 제고 및 제품 판로 개척을 위하여 「시장 진출 활성화 지원사업」을 시행하오니 관심 있는 기업의 많은 신청 바랍니다.

2022년 9월 30일

(재)전남정보문화산업진흥원장

1 사업목적

- 급변하는 실감콘텐츠 산업 시장 선도를 위해 전라남도 내 실감콘텐츠 기업의 사업화 제품·기술의 홍보·마케팅, 투자유치, 판로개척 지원
- 도내 VR·AR 산업 분야 종사 기업의 원활한 시장 진출과 수익 창출로 전남 실감콘텐츠 산업 활성화 기여

2 관련 규정

적용규정	<ul style="list-style-type: none">- 보조금 관리에 관한 법률, 동법 시행령- 정보통신진흥기금 운용·관리규정, 방송통신발전기금 운용·관리규정- 정보통신방송연구개발 관리규정- ICT기금 운용·관리규정에 대한 세부지침(7종)- 전담기관이 정하는 문화산업육성지원사업 관련 지침 및 기준 등
-------------	---

※ 관련 법령 및 적용 규정의 개정이 있는 경우 당해년도 최신 규정을 따름

3 지원개요

- 지원기간 : 선정일로부터 ~ '22. 11. 30.(2개월) ※ 예산 소진 시까지
- 지원대상 : 실감콘텐츠 기술 기반 사업화 제품 보유한 도내 기업
※ 해당기업 사업영역은 7 page '[첨부] 실감콘텐츠산업(VR·AR) 주요사업 분류표' 참조

- 지원규모 : 9개사 내외(기업 당 최대 10백만원 이내 소요실비 지원)
- 지원방식 : 과제수행 완료 후 과제 수행결과 및 사업비 정산 결과에 따라 실비 정산(사업비 사후정산)
- 지원내용 : 실감콘텐츠 산업 분야 종사 기업 맞춤형 마케팅 지원 및 국내·외 실감콘텐츠 전시회 참가 지원
- 지원분야

지원분야	지 원 내 용	비 고
홍보 마케팅	1. 온·오프라인 홍보·마케팅 활동 지원 - 온라인 광고(바이럴·타겟 마케팅, 배너광고, 1인 미디어 광고·홍보 등) - 매체홍보(지역방송, 라디오, 신문 광고 등) - 프로모션 및 이벤트(홍보 극대화 위한 온·오프라인 이벤트) 2. 실감콘텐츠 제품 홍보물 제작 지원 - 홍보물 제작(홍보영상, 브로슈어, 리플렛, APP, 웹 등) - 브랜드 개발(BI, 브랜드 네이밍 개발 등), 제품 디자인 등	최대 10백만원 실비지원 (부가가치세 기업부담)
개별 전시회 참가 지원	1. (오프라인) 국내·외 개별 전시회 참가 지원 - 부스 임차료(기업 부스 임차비용) - 장치비(네트워크, 전기시설, 비품설치 등) - 참가 등록비(전시회, 컨퍼런스 등) / 기타 운송비, 통역비 등 ※ 지원항목 외 기업부담(항공료 및 체재비 등) 2. (온라인) 국내·외 개별 전시회 참가 지원 - 메타버스 기반 온라인 전시·박람회 참가비 지원 - 온라인 전시·박람회 참가를 위한 홍보 콘텐츠 제작 지원 - 기타 통번역비 등 전시회 관련 전문인력 자문비 지원 - 실감콘텐츠의 해외 시장 진출을 위한 해외 바이어 발굴 및 소비자 리서치 등 해외진출을 위한 다양한 항목 지원	

- ※ 단순 홍보물 제작·전시회 단순 참가비 제외 / 중복지원 가능
- ※ 지원항목에 부가가치세 미포함, 지원한도 초과분은 기업 부담
- ※ 위 항목 이외에도 효율적인 마케팅 전략으로 판단되는 경우 지원 가능(접수 전 문의 필수)

○ 지원조건

- 신청서 제출마감일 기준 상용화된 실감콘텐츠 보유 기업에 대해 우선 지원하며 신청서 제출 시 관련 실적 및 증빙 첨부
- 신청서 제출 이전 실감콘텐츠 제품 홍보·마케팅 진행 건 지원 불가

○ 과제별 과업량(성과목표)

- 실감콘텐츠 시장 진출 활성화 지원사업 수행 결과보고서 1건
- 신규 일자리 창출, 지식재산권 출원·등록, 투자협약 중 1건 이상

※ 사업량 미달 시, 사업비 미지급 및 환수 조치 등이 있을 수 있음

4 추진일정 및 접수안내

○ 추진일정

구 분	일 정	주요내용
사업 공고	'22. 9. 30. ~ 10. 31. (예산 소진 시 까지)	모집 공고(홈페이지 등)
신청·접수	'22. 10. 1. ~ 10. 31. (기간 내 예산 소진 시 접수마감)	e-mail 접수
선정평가 및 협약체결	상시	선정평가 및 진흥원-지원기업 간 과제 수행 협약 체결
사업수행	협약체결 시점 ~ '22. 11. 30.	시장 진출 활성화 지원사업 과제 수행
결과보고	'22. 12.	시장 진출 활성화 지원사업 과제 최종평가(추진성과 검토)
사업비 정산	'22. 12.	시장 진출 활성화 지원사업 과제 지원금 집행 적정성 검토
지원금 교부	'22. 12.	시장 진출 활성화 지원사업 과제 지원금 교부(사후교부)

※ 추진일정은 진흥원 사정에 따라 변경 될 수 있음

5 신청 및 접수안내

- 공고기간 : '22. 9. 30.(금) ~ 10. 31.(월) ※ 사업 예산 소진 시까지(상시)
- 접수기간 : '22. 10. 1.(토) ~ 10. 31.(월) ※ 기간 내 예산 소진 시 접수마감
- 접수방법 : e-mail 제출
- 접수/문의처 : 콘텐츠진흥본부 콘텐츠융합팀 양세영 책임
 - e-mail/전화번호 : ysy2520@jcia.or.kr / 061-339-6937
- 접수서류 : 신청서 등 서식 (신청목록 必)
 - 서류 누락 시 접수는 불가하며, 직인 날인이 없는 경우도 접수 불가
 - ※ 이메일 제출 시 파일명 : 2022년 시장 진출 활성화 지원사업_(업체명) 서류를 하나의 PDF로 제출

○ 신청서류 목록

구 분	작성내용	비 고
신청서	① 사업 참여 신청서 및 마케팅 활동 세부 계획서(서식1)	사업신청서 접수서류
	② 과제 신청 자격요건 사전 자기점검표(서식2)	
	③ 시장 진출 활성화 지원사업 관련 서약서(서식3)	
	④ 개인정보 수집 및 이용에 관한 동의서(서식4)	
	⑤ 보유 상용화 제품 증빙자료(판매 실적, 제품 관련 지식재산권 등)	
	⑥ 사업비 산출 증빙 견적서	

○ 첨부서류 목록(협약 체결 시 제출)

구 분	작성내용	비 고
첨 부 서 류	① 사업자등록증	협약체결 첨부서류
	② 법인등기부등본(법인사업자일 경우)	
	③ 대표자 주민등록등본	
	④ 국세 및 지방세 완납증명서(각 1부씩 제출)	

※ 협약체결 시 첨부서류를 제출하지 않을 경우 협약이 취소 될 수 있음

※ 첨부서류 미제출로 협약 취소 시 차순위 고득점 기업 선정

6 신청제한 대상

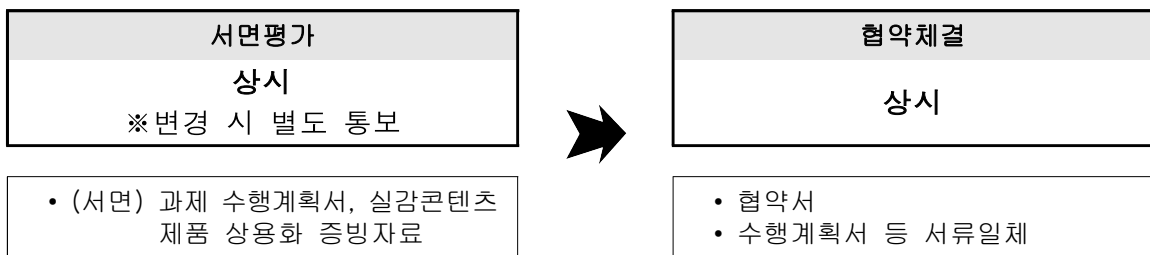
○ 신청제한 대상

- 접수기간 내에 신청서류를 제출하지 아니하였거나 허위 또는 거짓인 경우
- 접수마감일 현재 국세, 지방세 체납 사실이 있는 경우
- 진흥원 관련 협약, 계약 위반 또는 체납사실이 있는 경우
- 접수마감일 현재 신청기업 및 신청기업의 대표가 국가 지원사업 참여제한 제재를 받고 있는 경우
- 정부(유관기관) 또는 우리 원, 타 진흥기관의 지원사업에 동일과제 (결과물이 동일한 경우)로 지원 받은 사업자
- 신청일 현재 우리 원 문화산업육성지원사업을 통해 지원금을 직접 교부 받아 추진 중인 과제가 3개 이상이거나 지원 받은 누적금액과 신규 신청금액의 합계액이 10억원을 초과하는 사업자인 경우

7 선정평가 기준

○ 선정방법

- 과제 선정은 서면 평가를 통해 진행하며, 평가위원 5~7인의 점수 중 최고, 최저점 각 1개씩 제외한 점수 평균값의 합이 70점 이상인 기업 중 고득점 순 선정
 - 평가위원 구성 : 홍보·마케팅 분야 전문가, 지원사업 전문가 등 외부 전문가로만 7인 내외(최소 5인 이상) 구성



○ 평가항목 및 배점기준

평가항목	세부내용	배 점
사업계획의 적정성 (40)	- 콘텐츠의 마케팅 전략(목표, 계획)은 구체적인가?	15
	- 마케팅 지원에 따른 예산 산출내역은 적정한가?	15
	- 마케팅 제품에 실감콘텐츠 기술이 반영 되었는가?	10
콘텐츠의 우수성 (30)	- 마케팅 활동을 위한 콘텐츠의 경쟁력이 있는가?	10
	- 마케팅 효과를 극대화할 요소가 있는가?	20
시장진출의 실현 가능성 (30)	- 시장 진출에 대한 구체적인 분석이 있는가?	10
	- 시장 진출 후 수익 실현 가능성이 있는가?	20
합 계		100
가점사항	가) 전라남도, 우리원과 투자 업무협약 체결한 기업 경우	2
	나) 우리원 각 센터 입주기업 경우	1

※ 가항과 나항은 중복적용 불가(중복 시 높은 가점 적용)

※ 평가 점수가 같은 경우 배점이 큰 항목 고득점 기업 우선 선정

○ 선정결과 통보 : 선정기업 대상 개별 통보

- 선정 후 완료 결과물에 대한 결과보고서 및 증빙서류 제출 필수

8 협약 및 과제 관리

○ 협약 체결 : 최종 선정과제의 수행 계획 세부내용·예산 등 협의 후 협약 체결

※ 필요 시 최종 선정과제의 사업비 재조정 등 위한 별도 종합 심의위원회를 구성할 수 있음

○ 최종평가 : 수행계획 대비 최종 결과물의 성과목표 달성도 평가

○ 사업비 정산 : 과제 완료 후 집행 증빙자료를 토대로 진흥원 사업 담당자가 집행 적정성 검토

※ 집행 증빙자료 미비에 따른 불인정 발생 시 해당 집행 금액 교부 불가, 기업 부담

9 기타 유의사항

○ 일반사항

- 본 사업의 신청 및 사업수행에 있어 규칙·지침의 미숙지로 인한 불이익은 신청·수행기관의 책임임
- 수행기관이 진흥원의 규정·지침에 해당하는 제재사유 발생 시 지원금 환수, 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있으며 제재조치 내용(수행기관명, 사유, 제재내용 등)을 진흥원 홈페이지에 게재할 수 있음
- 동일한 내용으로 우리원이나 타 지원기관(정부 및 공공기관, 타 VR·AR제작거점센터 등)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우에는 협약체결 이후에라도 협약취소, 지원금 회수, 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있음
- 지원대상으로 확정 통보 받은 수행기관의 장은 협약체결에 필요한 구비서류를 작성하여 제출하여야 하며, 기한 내 보증보험(또는 공제조합 보증서)을 제출하지 못할 경우 선정이 취소됨
- 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않음
- 협약체결 시 진흥원과 지식재산권 이용 관련 별도 계약 체결해야 함
- (재)전남정보문화산업진흥원의 “문화산업육성지원사업관리규칙 및 제반지침”에 의하며, 세부조건은 협약을 통하여 별도로 진행함

[별첨] 실감콘텐츠(VR·AR) 주요사업 분류표

대분류	중분류	소분류	소분류 정의
콘텐츠 제작 (개발)	문화콘텐츠	1. 게임	모바일, PC, 콘솔 등을 기반으로 제공되는 VR/AR 게임
		2. 애니메이션	VR/AR 등 실감기술을 활용한 애니메이션, 만화 등 콘텐츠
		3. 다큐멘터리	VR/AR 등 실감기술을 활용한 다큐멘터리
		4. 엔터테인먼트	VR/AR 등 실감기술을 활용한 방송, 스포츠, 음악 콘텐츠
		5. 영화	VR/AR 등 실감기술을 활용한 영화
		6. 예술	VR퍼포먼스, 체험박물관 등 VR/AR 등 실감기술이 접목된 공연, 전시, 미술, 디지털아트
	산업 융합	7. 관광	관광지 가상체험 등 VR/AR 등 실감기술을 활용한 관광콘텐츠
		8. 제조	산업시설 설계/구축 지원, 작업환경 모니터링 등을 위한 VR/AR 등 실감기술이 접목된 콘텐츠 및 서비스
		9. 산업훈련	다양한 산업분야의 산업훈련 및 일반 교육 현장에서의 체험 및 실감형 지식을 전달할 수 있는 교육 콘텐츠
		10. 의료	건강·의료와 VR/AR 등 실감기술을 활용한 의료콘텐츠
		11. 교육	VR/AR 등 실감기술을 활용한 학습 및 교육용 콘텐츠
		12. 국방	VR/AR 등 실감기술을 활용한 국방, 군사 훈련 등을 목적으로 활용되는 콘텐츠
		13. 건축·부동산	VR인테리어 등 실감기술을 활용한 건설·부동산 콘텐츠
		14. 에너지산업 (스마트전력)	에너지 효율성 향상 및 초과 수요 전력에 대한 전력계통 유연성 향상과 ICT를 결합한 능동적인 전력망 구축을 위한 전후방 연관 산업 관련 VR/AR 등 실감기술 접목 콘텐츠 및 서비스
		15. 청색·청정환경 (생태환경)	생명체의 구성물질, 구조 및 작동원리를 모사하고 공학적으로 응용하여 고효율, 고부가가치 제품을 제조·판매하거나 이와 관련된 융복합 서비스를 제공하는 산업 관련 VR/AR 등 실감기술 접목 콘텐츠 및 서비스
플랫폼	SW 플랫폼	16. 오픈 소스 SW	실감콘텐츠 제작을 위한 오픈소스 SW를 개발하는 산업
		17. 사유 SW	실감콘텐츠 제작을 위한 폐쇄형 SW를 개발하는 산업
	서비스 플랫폼	18. 온라인 플랫폼	OTT 플랫폼, SNS 플랫폼 등 PC, 모바일 등을 통해 온라인에서 실감콘텐츠 이용 서비스를 제공하는 산업
		19. 오프라인 플랫폼	소비가자가 실감콘텐츠 서비스를 직접 체험할 수 있도록 오프라인 환경을 제공하는 산업
20. O2O 플랫폼	온라인과 오프라인을 연동하여 실감콘텐츠 및 관련 서비스를 제공하는 플랫폼 산업		
지능형 네트워크	21. 5G 이동통신	4G 이동통신 대비 20배 빠른 초고속, 10배 짧은 저지연, 10배 많은 초연결 무선통신 서비스를 제공하는 산업	
	22. 10기가 인터넷	1Gbps급 속도의 기가 인터넷보다 최대 10배 빠른 속도 (2.5~10Gbps)의 인터넷 서비스를 제공하는 산업	
	23. 사물 인터넷	각종 사물에 센터와 통신기능을 내장하여 인터넷으로 연결하는 산업	
디바이스	디바이스 제조	24. 인풋 디바이스	사용자 및 주변의 시각, 청각, 신체, 위치 정보 등을 입력받기 위한 디바이스 제조 산업
		25. 아웃풋 디바이스	사용자에게 가상 또는 현실 기반의 시각, 청각, 운동 등 오감 정보를 제공하기 위한 디바이스를 제조하는 산업
		26. 컴포넌트	실감콘텐츠 제작, 콘텐츠 데이터의 전송, 분석 처리를 위한 디바이스 제조 산업
	27. 디바이스 유통	실감콘텐츠 제작 및 이용에 활용되는 장비의 유통 산업	

※ 해당 산업분류체계는 '2020 전남 실감콘텐츠산업 실태조사 및 발전전략 수립' 연구 용역을 통해 정립됨