

"Innovate. Create. Inspire with CultureTech."
「2025 문화기술 콘텐츠 제작지원」 모집공고

경기도와 경기콘텐츠진흥원은 '2025 문화기술 콘텐츠 제작지원 사업'을 공고합니다.

새로운 경험과 가치 창출을 추구하는 문화기술 기업의 많은 참여 바랍니다.

구분	내용																																														
공모명	'2025 문화기술 콘텐츠 제작지원' 지원기업 모집																																														
모집 기간	2025년 3월 18일(화) ~ 4월 15일(화) 18:00 까지 ※ 접수마감 시각(18시) 이후 수신 불인정																																														
지원 기간	①협약기간	2025년 5월 1일(예정) ~ 2025년 12월 31일(수) / 8개월																																													
	②사업기간	2025년 5월 1일(예정) ~ 2025년 10월 31일(금) / 6개월 ※ 사업기간 내 콘텐츠 제작 및 검증 완료																																													
지원 규모	총 10억원 / 10개사 내외 과제 선정 - 기업당 1억원 내외 (최소 9천만원 - 최대 1.2억원) ※ 자부담 최종 지원금액의 10%이상 현금매칭 필수																																														
지원 대상	경기도 소재 문화기술 콘텐츠 기업(법인사업자) ※ 컨소시엄 참여기업 법인/개인사업자 가능 ※ 1. 경기도 소재 본사/지사/부설연구소 사업장 보유 기업(선정평가시 경기도 본사 가점*) 또는 2. 협약체결(5.1예정)전까지 경기도 '본사' 이전 예정기업 ※ 인력 상주 및 장비 구비 등 실제 업무 시설, 증빙 서류 제출 ※ 컨소시엄 구성 가능(최대 2개사 구성 가능) (주관기업 경기도 내 콘텐츠 기업, 참여율 60% 이상 구성 필수 / 참여기업 지역 제한 없음) ※ 법인사업자 기준 '공고마감일', 경기도 소재 기준 '공고마감일', 경기도 본사 이전 '협약일', 평가시 경기도 본사 가점 기준 '공고마감일', 컨소시엄의 경우 참여율에 비례해 가점																																														
	문화기술 2가지 이상 결합으로, 콘텐츠 상품화(사업화) 단계 가능 기업 - 문화기술을 활용하여 기술 고도화 역량 보유 및 문화기술 분야의 콘텐츠 사업화 추진 실적을 보유한 기업																																														
지원 분야	문화기술(CT)를 활용한 혁신적인 콘텐츠 제작 및 사업화 지원 - 제작/연출/구현에 AI, 실감형기술(VR/AR), VFX, 로보틱스 등 신기술 2가지 이상 융복합 접목 - 상용화 및 실증 가능 콘텐츠																																														
	문화기술 지원 범위 비교 예시 <table><tr><th>구분</th><th>제작</th><th>연출</th><th>구현</th><th>해당 여부</th></tr><tr><td>사례①</td><td>AI, VFX</td><td>실시간 인터랙션</td><td>실감콘텐츠 체험관</td><td>○</td></tr><tr><td>사례②</td><td>LiDAR센서,AR</td><td>실시간 실내공간 인식</td><td>모바일 AR 게임앱</td><td>○</td></tr><tr><td>사례③</td><td>XR, VFX</td><td>실시간 인터랙션 모바일 AR피팅</td><td>XR 커머스 생방송</td><td>○</td></tr><tr><td>사례④</td><td>5G MEC</td><td>다중참여형 3D인터랙션 오픈월드</td><td>모바일 앱</td><td>○</td></tr><tr><td>사례⑤</td><td>AI,VFX</td><td>3D 아나모픽 미디어아트</td><td>미디어 단순 송출</td><td>○</td></tr><tr><td>사례⑥</td><td>AI,VFX</td><td>미디어아트(영상)</td><td>미디어 단순 송출</td><td>X</td></tr><tr><td>사례⑦</td><td>NFT</td><td>전자상거래 플랫폼</td><td>모바일 앱</td><td>X</td></tr><tr><td>사례⑧</td><td>AI</td><td>큐레이션 플랫폼</td><td>커머스 웹</td><td>X</td></tr></table> ※ 사례⑥~⑧ 지원범위 비해당 사유: 연출/구현에 있어 첨단 기술 비해당			구분	제작	연출	구현	해당 여부	사례①	AI, VFX	실시간 인터랙션	실감콘텐츠 체험관	○	사례②	LiDAR센서,AR	실시간 실내공간 인식	모바일 AR 게임앱	○	사례③	XR, VFX	실시간 인터랙션 모바일 AR피팅	XR 커머스 생방송	○	사례④	5G MEC	다중참여형 3D인터랙션 오픈월드	모바일 앱	○	사례⑤	AI,VFX	3D 아나모픽 미디어아트	미디어 단순 송출	○	사례⑥	AI,VFX	미디어아트(영상)	미디어 단순 송출	X	사례⑦	NFT	전자상거래 플랫폼	모바일 앱	X	사례⑧	AI	큐레이션 플랫폼	커머스 웹
구분	제작	연출	구현	해당 여부																																											
사례①	AI, VFX	실시간 인터랙션	실감콘텐츠 체험관	○																																											
사례②	LiDAR센서,AR	실시간 실내공간 인식	모바일 AR 게임앱	○																																											
사례③	XR, VFX	실시간 인터랙션 모바일 AR피팅	XR 커머스 생방송	○																																											
사례④	5G MEC	다중참여형 3D인터랙션 오픈월드	모바일 앱	○																																											
사례⑤	AI,VFX	3D 아나모픽 미디어아트	미디어 단순 송출	○																																											
사례⑥	AI,VFX	미디어아트(영상)	미디어 단순 송출	X																																											
사례⑦	NFT	전자상거래 플랫폼	모바일 앱	X																																											
사례⑧	AI	큐레이션 플랫폼	커머스 웹	X																																											

세부내용		
지원 공모	■ 공모부문 1. 대기업협업형: 대기업 지정과제 5건 선정 - 참여 대기업: ①롯데컬처웍스, ②호텔롯데 롯데월드, ③CJ ENM, ④현대백화점, ⑤현대건설 - 대기업이 제시한 1개 또는 다수 지정과제 중 1개 선택하여 세부내용 작성 - 각 대기업당 1건 과제 최종 선정 - 지정과제 기반 세부내용 자유제시 ※ 대기업협업형의 콘텐츠 형식, 실증 장소/매체/행사 등은 기업 간 세부 협의 필요, 기업간 개별 계약 가능 ※ 대기업협업형의 경우 지정 실증 방식 외 차년도 후속 실증/상용화 방식 추가 제안 권장 2. 자유형: 자유과제 5건 선정 - 제작, 실증방식 등 과제 전반에 대한 자유제시 ※ 신청서 및 과제계획서 內 '대기업협업형' 또는 '자유형' 선택, '대기업협업형' 中 과제번호 명시	
	■ 지원내용(제작+사업화) - 콘텐츠 제작(개발) 사항 및 제작 결과물에 대한 실증 계획 ※ 제작: 활용 기술 수준, 융복합 시도, 구현 완성도, 비주얼 매력도 등이 높은 콘텐츠 ※ 실증: 정식출시, 상품판매, 규모있는 시연, 팝업, 국내·외 전시 등 사업화 가능성 검증 · 비즈니스 사업성, 수익성, 고객규모, 신시장 개척, 새로운 시도 등 파급효과 높은 실증 (단순 노출형 광고, 온라인 플랫폼 소규모 단기 송출, 단순 용역성 과제 등 지양)	
	■ 지원규모 - 과제당 9천만원 지급(최소 9천만원 - 최대 1.2억원) - 중간평가에 따라 4개사 추가지급 지원(3천만원X2개사, 2천만원X2개사) - 최종지원금 지급액: 1.2억원X2개사, 1.1억원X2개사, 9천만원X6개사	
	■ 자부담 - 지원금의 10% 이상 현금 매칭 필수 - 최종 지원금 기준: 중간평가 추가 지원시 자부담 추가 매칭 ※ 협약 후 1개월 이내 현금 납입 완료	
지원 내용 (공통)	주요 지원	- 자금지원 (최소 9천만원 - 최대 1.2억원)
	고도화 지원	- 사업화 컨설팅, 유통판로 연계지원, 마케팅 등 사업화 역량 강화 지원 (참여 필수) - '경기콘텐츠페스티벌' 행사(9월 말) 전시 참여 실증 기회 제공(참여시 중간평가 가점) - 후속 진흥원 투자사업 연계 기회 제공
		<대중소 상생 정책 - 대기업×중소기업 협력 지원> - 네트워킹을 통한 수요처 비즈니스 밋업 참여 기회 제공 - 선정기업 대상 기존 '문화기술 파트너스(대기업)' 보유 자원 후속 협력 기회 제공

비즈니스 협력 기회 제공 (지정 과제 별도)	-----< 문화기술 파트너스 >-----	
	네이버클라우드 NAVER Cloud	LG 사이언스파크  
	네이버클라우드 스타트업 지원 프로그램 <그린하우스> 선발 기회 제공 √ 크레딧 지원: 최대 1억원(220개 이상 서비스 이용 가능) √ 기술 지원: Infra설계 및 Migration지원 √ 비즈 지원: 공동 세일즈 및 협업 모델 발굴 ※ 사전 협의 필수	√ LG그룹 오픈이노베이션 페스티벌 슈퍼스타트 데이 참가 기회 및 스타트업 육성 프로그램 슈퍼스타트 인큐베이터 선발 기회 제공 √ 새로운 차량 내 경험을 제공할 엔터테인먼트 콘텐츠(음악, 영상, 스트리밍, 게임 등)에 대한 현업 테스트 기회 제공 ※ 기업적합성 검토, 사전 협의 필수
	롯데 프리미엄아울렛 타임빌라스 의왕점 	신세계프라퍼티 스타필드 수원점 
	타임빌라스 의왕점 실내·외 공간/매체 사용 기회 제공 √ 콘텐츠 특성에 따라 시그니처 야외광장, 산책로 등 실증 공간 무상 제공 (일 임차비 1천만원 상당) √ 홈페이지, 카카오톡 플친(3.1만) 노출 광고 ※ 사전 협의 필수	스타필드 수원점 공간/매체 사용 기회 제공 √ 콘텐츠 특성에 따라 미디어타워 노출 구좌 무상지원 / 공간 임대비 최대 50%할인 지원 √ 스탠딩&엘리베이터홀 스크린 미디어 홍보 지원 √ 스타필드 하남, 고양, 안성 등 확대 지원(협의 필요) ※ 사전 협의 필수
지원 방법	제출 서류	①간이신청서 https://forms.gle/de66P1Lqe1JjZwYg6 설문 응답 제출 ※ 사전설명회 참석여부 간이신청서로 응답(선착순 마감) ②지원신청서(별첨1) 양식 다운로드 작성하여 서명/날인 후 스캔본PDF 이메일 제출 ③과제계획서(별첨2) 양식 다운로드 작성하여 스캔본PDF 이메일 제출 ct1@gcon.or.kr
	제작 계획서 작성 방법	- 과제계획서 양식 내 '작성요령' 준수 - 사업비산정기준 및 지원사업운영관리규정 준수 ※ 선정 후 협약과정에서 자문 및 협의 진행 예정, 계획 및 예산 조정 가능
지원 제외 대상	◆ 본 원의 당해연도 지원과제수는 최대 2개로 제한하며(2,500만원 이하 제외), 당해연도 포함 최근 3년 간 자금지원 6억원 초과 수혜 불가 ◆ 경기도 기업지원 의거 11개법 위반 사실로 처벌받은 경우 지원신청 불가 · 납세(국세기본법, 지방세기본법), 노동(근로기준법, 산업안전보건법), 공정(공정거래법, 하도급법, 표시광고법), 환경(폐기물관리법, 대기환경보전법, 소음진동관리법, 물환경보전법)	
문의	경기콘텐츠진흥원 콘텐츠산업팀 서미정 매니저 / 032-623-8054 (10:00 ~ 17:00)	

□ 세부내용 ※ 첨부문서 '대기업협업형 지정과제 상세설명서' 참조

대기업협업형(① ~ ⑤)		
연번	구분	내용
①	파트너사	롯데컬처웍스
	수행과제	▶ 제안과제: 브이스퀘어 서브컬처 복합 문화 공간 활성화 - 서브컬처 IP(분야 제한 없음) 유치 ※ 버추얼 아이돌, 버추얼 유튜버 포함 게임, 애니, 웹툰, 소설 등 콘텐츠 전 분야 가능 - 서브컬처 IP 활용한 브이스퀘어 공간 활성화(굿즈팝업/콜라보카페 등) · 서브컬처 팝업 / 라이브 뷰잉 진행(팝업 1회/상영관 연계 행사 1회) ※ 변경 가능 ※ 진행기간 협의 가능 ※ 사용공간 규모 협의 가능
②	파트너사	호텔롯데 롯데월드
	수행과제	▶ 제안과제: 롯데월드 어드벤처 공간 활용 콘텐츠 제작 - 미디어아트 체험 콘텐츠 및 공간 개발 (매직캐슬 3F) · 콘텐츠 복합 시각화 분야: AI, 다면 스크린, 애니메이션로닉스 홀로그램 매핑 등 · 예술 체험과 대내외 IP 콘텐츠 결합한 미디어 전시공간 구축 ※ 전시존, 유희/휴게공간 혹은 임의 지정 공간 제안 가능 ※ 상반기 내 콘텐츠 최종안 완료, 하반기 콘텐츠 설치 및 운영(9월~11월), 일정 조율 가능
③	파트너사	CJ ENM
	수행과제	▶ 제안과제: 음악 공연 콘텐츠 제작 연계 TECH & ART 융합 공연 기술 콘텐츠 개발 - 연계 콘텐츠(미확정) : 글로벌 KPOP 차트쇼 '엠카운트다운' 등 음악 관련 스튜디오 콘텐츠 - 주안점 : 2가지 이상의 공연 기술간 창의적 융합 활용 콘텐츠 · 예시A) LED 스크린과 다양한 모션을 구현할 수 있는 하드웨어 융합 콘텐츠, LED 스크린과 센서를 활용 대형 디스플레이 콘텐츠, 군집 드론 라이팅과 레이저 기술 융합 콘텐츠 등 · 예시B) 스크린과 연계된 가상 환경 AR&XR 콘텐츠, DMX 활용 비주얼 콘텐츠, 생성형 AI를 활용한 VJ 비디오 아트 콘텐츠 등 ※ 개발 콘텐츠 예시는 수행 과제의 이해를 돕기 위한 참고사항이며, 차별화된 음악 공연 경험을 위한 기발하고 참신한 아이디어 제안 바람

④	파트 너사 수행 과제	현대백화점 ※ 제안과제 1~3번 중 1개 선택 작성 ▶ 제안과제1: 시그니처 쇼 콘텐츠 개발 - 여러 공간에서 진행가능한 레이저, 드론, XR 등 최신 디지털 기술을 활용한 쇼 기획 · 예시) 3D 레이저쇼, 라스베가스 호텔쇼, 드론쇼, 미디어아트쇼 등 ▶ 제안과제2: 인터랙티브 디지털 콘텐츠 개발 - 디지털이 결합된 인터랙티브 콘텐츠, 미디어아트 몰입형 전시, AI/AR/XR 등 다양한 기술을 체험할 수 있는 POP-UP · 예시) 전주 완산 벙커, 서울 빛의 시어터, 중동점 퓨처그라운드, 일본 팀랩 보더리스, LG 그라운드 220, 라이트룸 서울 등 ▶ 제안과제3: 시니어 대상 콘텐츠, 서비스 진행 - 친구, 가족 단위 시니어 고객이 내점 시 즐길 수 있는 디지털 콘텐츠, 클래스, 헬스케어 콘텐츠, POP-UP 등 · 예시) 과거 사진 활용한 AI 디지털 e북 만들기, 손주와 함께하는 AI그림책 만들기, AI 활용 시니어북 등
⑤	파트 너사 수행 과제	현대건설 ※ 제안과제 1~2번 중 1개 선택 작성 ▶ 제안과제1: 문화기술 활용 홀로그램 효과 미디어아트 콘텐츠 - 사용자와 상호작용 가능한 홀로그램 기술 및 콘텐츠 개발 연구 · 예시) 홀로그램 확대 및 회전 가능한 반응형 인터페이스 개발 연구 - 비안경식 홀로그램 효과 콘텐츠 제작 - 야외 조경 공간 통합형 홀로그램 미디어아트 제작 및 시연 · 프로젝션 맵핑 및 레이저 연출, 포그머신 등 기존 미디어아트 방식에서 한 단계 발전된 3D 홀로그램 효과 특화 콘텐츠 · 예시) 저녁 경관 반딧불 효과 시연, 산책로 미디어 동물원, 티하우스 감상형 테마 프로그램, 홀로그램 빛 어린이놀이터, 공공미술 미디어아트저원 등 ▶ 제안과제2: 건설현장 인터랙티브 교육 콘텐츠 - 세부제안1): 건설현장에서 사용되는 다양한 보호구/시설물/기자재/건설장비 (안전모, 갱폼, 사다리, 굴착기 등)를 현장에서 촬영 후 업로드 시 법적 안전기준 및 사고사례, 점검 체크리스트 등을 제공해주는 AI기반의 안전보건비전(Safety Health Vision) 콘텐츠 솔루션 개발 - 세부제안2): 건설현장에서 발생하는 주요 재해사례(노동부 중대재해 사이렌 등)를 가상현실(VR,AR,XR 등)로 구현하여 체험자가 간접적인 경험을 극대화 할 수 있는 인터랙티브 사고사례 교육 콘텐츠 또는 솔루션 개발 - 세부제안3): 투명 OLED(모델명 : 55EW5G)를 기반으로 건설현장의 안전 시설물(갱폼, RCS 등 10종 - 협의 가능) 등에 대한 법적 안전기준 및 사고사례를 제공해주는 투명 사이니지(Transparent Signage) 기반의 콘텐츠 개발

자유형(⑥)		
⑥	수행 과제	▶ (세부내용 자유롭게 작성)
	지원 사항	※ 2~3 페이지 공통 지원내용 참조
	요청 사항	- 신기술 융복합, 문화기술 활용 콘텐츠 제작 - 실증/상용화 제시 필수 및 구체화 요청(매체/공간/플랫폼 등) - 장소 임차료 경기도 내 지역일 경우에만 지원금의 20% 내 계상 가능, 장소 임차 보증금 계상 불가, 장비 구매 계상 불가

□ 접수안내

- 접수기간 : 2025년 공고일부터 **2025년 4월 15일(화) 18:00** 까지
 ※ 이메일 수신서버 기준 18:00 이후 도착분은 불인정되오니, 필히 기한 내 모든 서류 제출
 - 접수방법 : **간이신청서** 설문응답, **지원신청서** 및 **과제계획서** 이메일 접수(ct1@gcon.or.kr)
 - **지원신청서 및 과제계획서 마감기한 내에 도착해야 접수 인정**
 - 파일명은 '별첨1.(25제작)지원신청서_연번①~⑥번 중 해당번호_지원신청서_주관기업명, 참여기업명',
 '별첨2.(25제작)과제계획서_연번①~⑥번 중 해당번호_과제계획서_주관기업명, 참여기업명'
 으로 날인후 PDF 변환 제출 ex. 별첨1.(25제작)지원신청서_⑥_(주)경콘진
 - 제출서류 : 간이신청서, 지원신청서 1부, 과제계획서 1부 ※ 부문별 지정 양식 다운로드
 - ✓ 간이신청서 : 온라인 설문 응답 후 제출 <https://forms.gle/de66P1Lqe1JjZwYg6>
 - ✓ 지원신청서 : 양식 다운로드 및 작성하여, 서명/날인 후 스캔본을 PDF 포맷으로 제출
 - ✓ 과제계획서 : 양식 다운로드 및 작성하여, PDF 포맷으로 제출
- ※ 서류평가 통과 시 기 제출 과제계획서로 발표평가 진행
 (총 슬라이드수는 20분 이내 발표 가능 범위 준비, 삽입 영상 및 링크의 정상적인 작동 여부는 개별 책임)

□ 사업절차

※ 상기 일정은 내부사정 또는 진행상황에 의해 변동될 수 있음

사업공고	·사업공고 및 접수	4.15.(화) 18:00까지
↓		
설명회	·사업설명회	·대기업협업형 파트너사 참여 및 지정과제 세부내용 답변 ※ 설문지품 사전신청(~3.28.응답 권장) (신청기업 선착순 대상 안내 연락) ※ 4. 8.(화) 예정 / 개최여부 및 일정 변경 가능
↓		
서류심사	·과제계획서 기반 과제내용 및 지원자격 검토 후 2~4배수 이내 선정	·서류심사 결과 안내 : 4. 22. (화) 이내 예정 (발표심사 대상자)
↓		
발표심사	·과제계획서 기반 발표를 통한 평가 1~2배수 이내 선정	·발표심사 : 4. 23.(수) ~ 25.(금) 중 1일
↓		
결과발표	·최종 선정기업 홈페이지 게시	·결과안내 : 4. 28. (월) 이전 예정 (우선순위 협약대상자)
↓		
협약체결 및 지원금 지급(70%)	·협상을 통한 과제 내용 및 예산 세부 조정 ·대기업협업형 파트너사-지원기업 매칭 및 협의 ·최종 협약체결 및 지원금 지급(70%) ※결렬 및 중단해약 사유 발생 시 후순위대상과 협약 ※협약체결 이후에도 필수조건 미충족시 결렬 가능	·협상 및 협약 : 4월 내 완료 ·경기도 소재 이전 : 협약 이후 2주 이내 ·지원금액기준 10% 자부담 1개월 내 입금 ·법위반조회, 과제중복, 금액상한 등 검토 ·지원금지급 : 5월 내 선금(70%) 지급
↓		
과제수행	·과제 수행(월간보고서/현장실사 통한 검토) ·기간 내 콘텐츠 제작 및 검증(상시) 완료 ·콘텐츠 고도화를 위한 컨설팅 지원(참여필수)	5월 ~ 10월 (약 6개월)
↓		
중간평가/중간정산 및 지원금 지급(30%)/ 추가지원금 지급(1억원)	·중간보고서 기반 발표평가 ·1차 중간정산 진행(5월~7월분) ·중간평가 점수 및 중간정산에 따른 조치 (점수미달시 협약해약 및 환수) ·중간평가 통과시 지원금 30% 지급 ·우수기업 추가 지원금 지급(4개사)	·중간평가 : 7월 말~8월 초 중 시행 ·중간정산 : 8월 초 중 보고서 제출 ※ 9월 말 경기콘텐츠페스티벌 전시 참여 기업 우수기업 선발시 가점
↓		
결과평가, 최종정산	·최종결과보고서 제출, 보고서 기반 발표평가 ·과제산출물 시제품 제출 또는 시연, 사업화 ·결과평가 점수에 따른 조치 (점수 미달시 협약해약 및 환수) ·사업비 최종정산 및 정산보고서 제출 ·잔액 및 이자수익 반납	·결과평가 : 11월 중 시행 ·최종정산 : 11월 내 보고서 제출 ·잔액반납 : 11월 내 시행
↓		
기타	·사업 참여 만족도조사 ·과제산출물 후속유통 등 성과 추적	12월 중 시행 ·성과추적: 협약기간 종료 후 3년

□ 선정방법

- 내·외부 전문가에 의한 1차 서류평가, 2차 발표평가
 - 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 '지원신청서' 및 '과제계획서'에 대한 평가위원 서면평가
 - 2차 발표평가 : 제출 '과제계획서' 대한 평가위원 **발표평가(기업발표)**
 - ※ 서류심사 통과자에 한하여 발표심사 진행
 - ※ 대표자 또는 사업담당자 등 2인 이내 대면 발표, 총 20분(발표 15분, 질의응답 5분)
 - ※ 선정평가지 해당과제별 대기업 관계자 1인 참여 예정
 - ※ 발표는 기제출한 과제계획서으로 평가하며, 평가시간 내 추가 자료(제출x) 활용 가능

○ 평가 기준

- 서류평가

세부지표	내용		배점	비고
전문평가	적합성	○ ①개발 ②실증/상용화 사업구조 이해 ○ 신기술 융·복합 방식의 이해도 ○ 폭력성, 선정성, 유해성 전반 검토	20	심사 위원회
	사업성	○ 프로젝트 아이디어 차별성/독창성 ○ 신기술 융·복합 방식의 독창성/차별성 ○ 과제 핵심요소(기술/콘텐츠/예술(IP)) 매력도 ○ 콘텐츠/서비스 시장성/성장 가능성 ○ 출시/실증/상용화 전략 및 계획 적합성	50	
	수행능력	○ 인력구성 적정성/신규채용계획(일자리창출효과) ○ 수행계획 실행가능성 ○ 사업비 예산 적정성	30	
가점	경기도 본사	○ 경기도 소재 본사 여부 (공고마감일 기준)	최대 1	참여율 산정

- 발표평가

세부지표	내용		배점	비고
전문평가	적합성	○ ①개발 ②실증/상용화 사업구조 이해 ○ 신기술 융·복합 방식의 타당성/효과 ○ 폭력성, 선정성, 유해성 전반 검토	20	심사 위원회
	사업성	○ 프로젝트 아이디어 차별성/독창성 ○ 신기술 융합 방식 독창성/차별성 ○ 콘텐츠/서비스 시장성/성장 가능성 ○ 기술 현황 및 콘텐츠 개발, 제작 계획 수준 ○ 출시/실증/상용화 전략 및 계획 현실성/구체성	50	
	수행능력	○ 인력구성 우수성 및 기술력/사업능력 전문성 ○ 수행계획 실행가능성 ○ 사업비 예산 적정성	30	

□ 기타사항

- 대기업협업형 부문 대기업별 심사 진행 및 최종 과제 1건 선정
- 대기업협업형 지원과제 부문에서 기준 점수(70점) 미달로 선정되지 않은 기업이 발생할 경우, 해당 미달 수만큼 자유형 부문을 추가로 선발함.
- (대기업 참여포기 사유로 인한) 협의 결렬 시 지원기업 선발과제 자유형 과제로 변경 후 진행
- (지원기업의 일방적 추진불가 사유로 인한) 협의 결렬시 후순위 기업과 협약 진행
- (공통) 협약체결 전후 필수조건 미충족 및 서류 미제출 시 협약 파기 및 후순위 기업과 협약 진행

□ 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
- 추가 지원금 : 중간평가 점수에 따라 4개사 추가 지원(3천만원X2개사, 2천만원X2개사)
 - ※ 중간평가, 결과평가 미통과시 협약 해약 및 지원금 반환 가능
 - ※ 중간정산(8월), 최종정산(11월) 총 2회 정산 진행, 사업비 집행적정성 검토 및 불인정금 산정
 - ※ 9월 말 '경기콘텐츠페스티벌' 전시 참여 기업 우수기업 선발시 가점

○ 자부담 구성 기준

- 자부담은 최종 지원금 규모의 10%이상 현금 매칭 필수
 - ※ 자부담은 최종 지원금 기준으로, 추가지원금 받을 경우 추가 현금 매칭

○ 사업비 집행기준

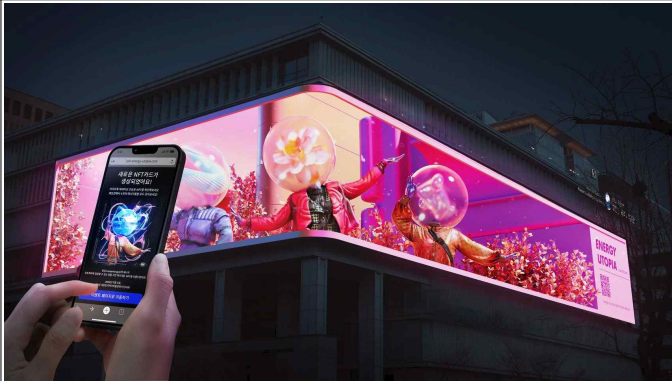
- 신청한 사업비 세부내역은 협약 시 조정될 수 있음
 - ※ 협약체결 시 파트너사 협의 및 자문에 따른 예산 사용 계획 조정 가능
- 지원금 및 지원규모에 따른 자부담을 합하여 사업비를 구성함
 - ※ 단, 지원금은 자부담 선집행 후 집행 가능(자부담 미집행 시 미집행 금액만큼 지원금 회수 예정)
- 사업비는 '사업비산정기준 및 지원사업운영관리규정'을 기준으로 계상·집행함
- 협약시 확정된 예산안을 기준으로 예산을 집행하며, 변경사항 발생시 '예산변경 신청' 후 진흥원의 승인을 득한 뒤 변경된 예산안 내에서 예산 집행이 가능함
- 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(2022~2024)

구분	지원과제	지원년도	
DOOH 미디어아트		인터랙티브 미디어아트 제작 및 캠페인 추진	'22년
실감 콘텐츠		AI 기반 소개인 몰입형 실감 콘텐츠 전시	'23년
융복합 콘텐츠		모빌리티 인터페이스 기반 게임 콘텐츠 (현대자동차-기아 협업형)	'24년
인터랙티브 콘텐츠		제부도 해상케이블카 활용 이머시브 콘텐츠 제작	'24년

□ 유의사항

- 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 기관 당해연도 지원과제수는 최대 2개로 제한하며(2,500만원 이하 제외), 당해연도 포함 최근 3년간(당해 지원 포함) 지원과제금액의 합계는 6억 이하로 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 판단 될 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
- 본 사업의 지원을 통해 제작된 산출물에는 본 기관 및 경기도의 GI를 삽입해야함
- 지원기업은 사업기간 내에 사업성과보고서, 회계감사보고서, 정산증빙자료 제출 필수
- 부가세는 지원금에 포함되지 않음(협약 과정에서 예산 세부내역 조정될 수 있음)
- 경기콘텐츠진흥원 페스티벌 행사(9월 말) 전시 참여 요청시 적극 협조 요청

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

2025. 3. 18.
(재)경기콘텐츠진흥원