

[붙임 3] 콘텐츠 제작지원 사업 모집(2차) 안내서

생명의 땅,
청년이 돌아오는 전남

『실감미디어산업 기반조성사업단 구축사업』
5차년도 상설전시 실감미디어 콘텐츠 제작지원
사업 모집(2차) 안내서

2016. 11.

목 차

I . 사업 개요	3
II . 지원 내용	3
III . 신청 및 접수 방법	5
IV . 선정 평가 및 기업 선정	6
V . 협약 체결 및 지원금 지급	7
VI . 사업 추진 절차	7
VII . 수행 관리	8
VIII . 과제 결과물의 귀속	9
IX . 제재 조치	9
X . 기타 사항	9

[첨부 1] 콘텐츠 제작지원 사업 선정평가표	10
--------------------------------	----

I

사업 개요

□ 사업 목적

- 전남실감미디어산업지원센터 구축 장비 활용, 센터 내 비치용 상설전시 상용화 실감미디어 콘텐츠 제작 지원
- 실감미디어 콘텐츠 제작을 통한 관련 기업 기술력 향상 지원 및 우수 콘텐츠 발굴

□ 사업 내용

- 지원 대상 : 실감미디어 관련 콘텐츠 제작 기업 (지역 제한 없음)
- 지원 기간 : 2016. 12.(협약체결일) ~ 2017. 03. (4개월) (예정)
- 지원 방식 : 공모 (지정공모과제 1개)

□ 성과 목표

- 과제별 RFP상의 최종 산출물 1건
- 신규인력채용 1건
- 지적재산권 확보 1건

II

지원 내용

□ 지원 분야 및 규모

연번	기술분야	과 제 명	지원 규모
과제 4	증강현실(AR)	투명 OLED와 듀얼 레이어 패널 활용 증강형 전남 명소 체험 콘텐츠 제작	90백만원 내외

☞ 상기 과제는 지정공모과제임

- 과제 세부사항은 '붙임 5) 콘텐츠 제작지원 사업 RFP(과제 4)' 필히 참고할 것

☞ 공통 사항

- 전남실감미디어산업지원센터 내 **상설전시** 필수
※ 모든 과제 수행 결과물(장비, 시설물, 콘텐츠 등)은 전남실감미디어산업지원센터 내 **전시 비치용**으로 활용
- 전남실감미디어산업지원센터 내 지정 **공간** 및 **시설** 활용 필수
- RFP 내 최종목표, 제작내용, 단계별 목표, 최종산출물, 최종성과목표 등은 임의적 **변경 불가**
※ RFP를 기준으로, 그 이상의 목표치 제시 가능

□ 지원 예산

- 지원금 : 총 사업비의 최대 80% 지원
 - 과제당 총 사업비 : (과제당 지원금) + (사업자부담금)
 - 사업자부담금 : 총 사업비의 20% 부담(현금 10%, 현물 10%)

□ 지원 대상 및 조건

○ 실감미디어 관련 콘텐츠 제작 기업 (지역 제한 없음)

- ※ 기업 간 컨소시엄 가능
- ※ 대학 또는 연구소 등은 참여기관으로 컨소시엄 참여 가능

○ 지원 제외 대상

- 신청일 현재 국세 또는 지방세 체납사실이 있는 사업자
- 신청일 현재 (재)전남정보문화산업진흥원 관련 각종 협약, 계약 위반 기관, 사업자, 대표자 및 책임자 등
- 최근 2년 이내 정부 및 공공기관 지원사업 '불량' 판정을 받은 기업
- 신청일 현재 당해연도 우리원의 사업 총 3개 과제에서 지원금을 직접 교부받은 사업자(수행기업(주관기관))이거나 지원받은 누적금액과 신규신청금액의 합계액이 10억원을 초과하는 사업자인 경우
- 신청일 현재 사업자(수행기업(주관기관 또는 참여기관))가 정부 및 공공기관 지원 사업과 연구개발사업에 '참여제한' 중인 경우

○ 지원 조건

- 참여연구원으로서 동시에 수행할 수 있는 국가연구개발사업 과제는 최대 5개 이내로 하며, 그 중 총괄책임자는 최대 3개 이내
- 과제 완료 시점 이전에 진흥원의 실감미디어 품질평가체제를 활용한 콘텐츠 검증 필수

(중간평가 후 품질평가 신청 및 관련 상담 일정 확정)

III

신청 및 접수 방법

□ 공고 및 접수기간

- 공고기간 : '16. 11. 07.(월) ~ 11. 16.(수) ※ 10일간
- 접수기간 : '16. 11. 15.(화) ~ 11. 16.(수) 18:00까지 ※ 2일간

□ 접수 방법

- 우편 및 방문 접수
 - 우편 접수의 경우 접수 마감일 18시 이전 도착분에 한함
 - 모든 제출 서류는 E-Mail 전송 필수 : 1개의 파일로 압축 전송 요망

□ 접 수 처

- 주소 : (58217) 전라남도 나주시 빛가람로 777
전남실감미디어산업지원센터 2층 품질평가지원사무실

□ 제출 서류

구 분	내 용	부 수
신 청 서	1. 과제수행신청서	각 8 부 (원본 1, 사본 7)
	2. 과제수행요약서	
	3. 과제수행계획서	
	4. 공동확약서 (컨소시엄 경우 - 직인 필)	
	5. 외부 참여연구원 기관장 확인서 (해당 시)	
첨 부 서 류	1. 사업자 등록증	각 1 부 (컨소시엄의 경우 모든 참여기관 제출)
	2. 법인등기부등본	
	3. 대표자 주민등록등본	
	4. 국세 및 지방세 완납증명서 (각 1부씩 제출)	
	5. 참여인력 보유현황 (4대보험 가입증명서 등)	

※ 신청서 및 첨부서류는 제본하지 말 것 (플래화일 편집하여 제출)

※ 위탁기관의 경우 제출서류를 별도로 제출하지 않음

※ 각 제출서류는 발급처의 원본대조필 날인 (원본대조필이 없는 경우 불인정 처리함)

※ 허위 서류 제출로 판명될 경우 과제 선정을 취소할 수 있음

※ 제출된 서류는 일체 반환하지 않음

□ 신청 및 접수 문의

- 사업문의 : 실감미디어팀 책임 김명비(061-339-6913, kmb@jcia.or.kr)
- 장비 및 비치공간문의 : 선임 노인현(061-339-6912, nih@jcia.or.kr)

IV

선정평가 및 기업 선정

□ 평가위원회

- 산업계, 학계, 유관기관 등 각계 전문가로 구성된 평가위원단 구성
- 접수된 과제는 서면 및 질의응답평가를 통해 지원과제로 선정

□ 평가 기준

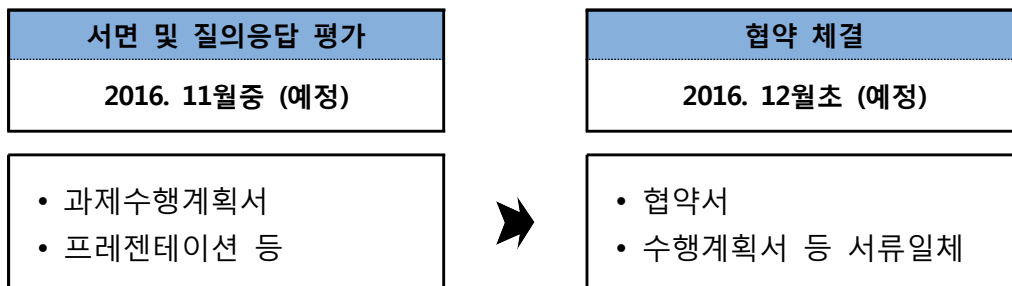
- 전남실감미디어산업지원센터 구축 장비 및 시설 활용한 상설전시 가능성 기준
- 상설전시 성공가능성, 과제수행 우수성, 수행능력·방법 우수성, 결과활용 우수성 등을 평가

※ 평가기준 세부사항은 '첨부 1] 콘텐츠 제작지원 사업 선정평가표' 참고

□ 평가 방법

- 평가위원의 서면검토 및 발표평가
 - 서면검토 : 과제수행계획서 등 제출서류 검토
 - 발표평가 : 신청기업 발표(15분 내외) 및 질의응답(10분 내외)

※ 필요 시 현장평가 등 추가평가 진행 가능



□ 기업 선정

○ 선정방법

- ① 서면, 발표평가에 대한 평가위원 6인의 점수 중 최고, 최저점 각 1개씩은 제외
- ② 나머지 서면, 발표평가 점수 합 의 평균값이 70점 이상인 업체 선정
- ③ 70점 이상인 업체가 다수일 경우 고득점 순위로 선정

○ 결과발표

- (재)전남정보문화산업진흥원 홈페이지 공고 및 선정기업 개별 통보

V

협약 체결 및 지원금 지급

□ 협약 체결

- 협약 대상 : (재)전남정보문화산업진흥원, 지원기업(컨소시엄)
- 협약 주요내용
 - 지원과제 목표 및 내용, 관리규정, 협약 변경, 해약 등 과제 추진을 위한 전반적인 사항
 - 과제 결과물에 대한 지적재산권 귀속, 과제결과물 활용 및 발표에 관한 내용 등
- 선정결과 통보 후 1개월 이내 협약 체결

□ 지원금 지급

- 협약 체결 후 2차에 걸쳐 분할 지급
 - 1차 지급 : 협약 체결 및 이행(지급)보증보험증권 수령 후 지원금 60% 지급
 - 2차 지급 : 중간평가('17. 01. (예정)) 결과에 따라 지원금 40% 지급
- ※ 중간평가 후 평균평점이 60점 이상인 경우 2차 지원금 지급. **60점 미만인 경우 지원금 환수**

VI

사업 추진 절차(안)

구분	추진시기	추진절차	주 체	주 요 내 용
실감미디어 콘텐츠 제작 지원 사업	'16. 11월	사업 공고 (11일간)	진흥원	진흥원 및 기반조성사업단, 유관기관 홈페이지 공고
	'16. 11월	제안서 접수 및 선정평가	진흥원 / 평가위원회	우편 및 방문 접수 / 수행계획서 평가
	'16. 11월	지원기업 선정 및 통보	진흥원 / 수행기관	선정기업 서면 통보/ 최종수행계획서 제출(5일 이내)
	'16. 12월	협약 체결	진흥원 ↔ 수행기관	협약체결 (선정 통보 후 1개월 이내)
	'16. 12월	지원금 지급 (1차)	진흥원 → 수행기관	1차 지원금 지급 (총 지원금 60%)
	'17. 01월	중간평가	수행기관	계획대비 추진 상황 점검
	'17. 02월	지원금 지급 (2차)	진흥원 → 수행기관	2차 지원금 지급 (총 지원금 40%)
	'17. 03월	최종평가	수행기관	사업추진 결과평가 (사업비 정산 포함)
	'17. 03월	사업종료	수행기관 → 진흥원	최종결과보고서 제출

□ 사업비 집행

- 지원받은 사업비는 다른 용도의 자금과 분리하여 별도의 사업비 통장을 개설하여 관리하여야 하며, 예산 항목 이외의 목적으로 사용하거나, 타 자금과의 혼용 불가함
- 지원받은 사업비는 사업 이외의 다른 용도로 집행하지 못하며, 사업비 사용내역을 기재한 장부 및 증빙자료를 보관하여야 함. 또한 진흥원이 요구하는 경우 이를 제출하여야 함
- 진흥원장은 수행기업이 사업비를 당초의 목적대로 집행하지 않거나 정당한 사유 없이 과제 수행을 중단한 경우에는 사업비 환수와 필요한 제재 조치 등을 취할 수 있음
- 과제 종료 후 2주 이내에 사업비 집행실적 및 정산증빙서류를 진흥원장에게 제출하여야 함
- 정산보고 시 통장 입·출금 내역을 포함한 예산항목별 집행내역을 제출하여야 함

□ 과제 수행

- 과제 수행 중 진흥원장이 정하는 서식에 의거하여 과제수행계획의 일부를 변경 요청할 수 있으며, 과제책임자의 변경 등 중대한 사항은 진흥원장에게 승인을 득해야 함

□ 결과물 제출

- 진흥원장이 정하는 소정의 서식에 의거하여 아래 항목을 제출함
 - 최종결과보고서 및 콘텐츠 등 개발 결과물 (과제 종료 후 2주 이내)
 - 사업비 사용실적 보고서 (과제 종료 후 2주 이내)
 - 사업비 사용실적 보고서는 (재)전남정보문화산업진흥원이 지정한 공인 회계법인의 의견서를 첨부하여, 과제 종료 후 2주 이내 제출
- ※ 기타 사항은 진흥원 내규 및 지원기업과의 협의를 통해 결정

VIII

과제 결과물의 귀속

- 수행기업이 과제수행 성과로 취득되는 지적재산권은 사업비에 대한 지원금 및 사업자부담금의 지분에 따라 공동 소유하며, 과제종료 후 5년까지 지속됨
- 과제수행 결과물(장비 및 S/W 등 콘텐츠 1식)은 과제종료 후 5년간 전남실감미디어산업지원센터 내에 필히 상설전시가 되어야 하며, 5년 이후에는 진흥원과 협의 후 결정함
- 수행기업의 장은 과제결과물에 대한 지적재산권의 확보 및 관리를 위해 필요한 제반 조치를 취해야 하며, 그에 따르는 경비는 수행기업의 장이 부담함

IX

제재 조치

- 수행결과에 대한 평가(중간 / 최종) 결과가 “불량”인 경우, 사업비 전액 환수 및 수행기업(주관기관(참여기관 포함)) 또는 과제책임자에 대하여 일정기간 진흥원이 시행하는 사업의 참여 제한 등의 제재 조치가 가능함
- 과제 선정 후 특별한 사유 없이 협약을 체결하지 않는 경우, 또는 협약체결 후 협약해지, 사업기간 내 결과물 완료가 되지 않을 경우 지원금 환수 및 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있음

X

기타 사항

- 제출된 신청서는 신청 업체의 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환되지 않음
- 사업안내서에 포함되지 않은 사항은 진흥원 ‘문화산업육성지원사업 관리규칙’, ‘협약 및 수행 관리지침’, ‘평가지침’, ‘사업비 산정, 관리 및 사용, 정산요령’에 의거하여 수행되며 선정된 사업자는 관련 규정을 숙지하고 준수해야 함
- 컨소시엄 제안 시 한 개 업체라도 문제가 있을 시 접수 무효(자격미달 등)
- 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있음
- 동 안내서는 ‘5차년도 상설전시 실감미디어 콘텐츠 제작지원 사업’에 한함
- 본 사업의 신청, 사업수행에 있어 규칙, 지침 등에 상반되는 모든 경우의 불이익은 신청기관, 수행기관의 책임임

[첨부 1] 콘텐츠 제작지원 사업 선정평가표

**『5차년도 상설전시 실감미디어 콘텐츠 제작지원 사업』
선정평가표 (서면/발표)**

접수번호	
과제명	

평가 점수 집계

서면평가	발표평가	합계	평가위원 확인
() / 100점	() / 100점	() / 200점	성명 (서명)

서면 평가 (100점)

구분	평가항목	평가 요소	배점	점수
서면 평가	기반의 적정성(20)	■ 신청기관의 과제 목표달성을 위한 인력 및 시설 보유현황	5	
		■ 과제 수행을 위한 목표설정과 기능분석의 타당성	15	
	성공 가능성 (50)	■ 과제의 이론적·기술적 타당성 및 성공적 구현(상설전시 및 우수 콘텐츠 가능성)	30	
		■ 신청기관(주관/참여)의 해당 과제수행에 필요한 능력 보유	10	
		■ 개발내용에 대한 신청기관 연구역량 및 기업 경쟁력 강화의 기여도	10	
	과제수행 우수성(30)	■ 과제수행의 접근방식 및 세부수행방법의 구체성, 체계성 검증	15	
		■ 사업수행의 목적 달성을 위한 주관/참여기관 구성의 적합성	10	
■ 과제책임자와 참여인력의 합리적 구성		5		
소 계			100	

발표 평가 (100점)

구분	평가항목	평가 요소	배점	점수
발표 평가 및 질의 응답	수행능력 우수성(30)	■ 과제책임자는 과제의 요구사항을 명확하게 이해하고 있는가?	15	
		■ 과제 개발을 위한 목표설정과 기능분석은 타당성이 있는가?	10	
		■ 과제 개발을 위한 사업비 산출 내역은 적절한가?	5	
	개발력 및 수행방법 우수성 (50)	■ 성공적인 과제수행을 위해 주관·참여기관의 수행계획 및 관리체계는 적절한가?	10	
		■ 수행과정에서 예측되는 문제점 및 장애요인의 해결방법은 적정한가?	10	
		■ 사업기간 내 개발·제작 완료 여부 (상설전시 및 우수 콘텐츠 가능성)	25	
		■ 과제수행으로 인한 신규인력 채용 및 지적재산권 확보 계획 ※ 3개월 이상 근무한 인력만 인정가능 ※ 사업비 변경 불가항목	5	
	결과활용 우수성(20)	■ 수행과제는 활용 가능성 및 사업화, 마케팅 전략 등이 적정한가?	10	
		■ 개발내용은 신청기관의 연구역량 및 기업 경쟁력 강화에 기여하는가?	5	
■ 과제의 개발내용은 관련 분야 품질 향상 및 지역 사회에 기여하는가?		5		
소 계			100	

평가 의견