

# 「2022년 전남VR·AR제작거점센터 운영사업」 벤처창업·스타트업 실감콘텐츠 MVP 제작 지원사업 추가모집 공고 및 사업안내서

(재)전남정보문화산업진흥원은 도내 우수 실감콘텐츠 기업의 시장 경쟁력 제고 및 제품 판로 개척을 위하여 「2022년 벤처창업·스타트업 실감콘텐츠 MVP 제작 지원사업」을 시행하오니 관심있는 기업의 많은 신청바랍니다.

2022년 5월 26일

(재)전남정보문화산업진흥원장

## 1 사업 목적

- 도내 실감콘텐츠 분야 스타트업 성장 지원을 통해 수도권과 지방의 양극화 해소 및 지역 실감콘텐츠 산업 자생력 배양
- 사업화 모델 제작과 판로 개척 경험 제공을 통해 지역 스타트업의 안정적 사업 운영 및 시장 진출 경쟁력 제고, 이를 통해 지역 사회·경제 동반성장 도모

## 2 관련 규정

### 적용규정

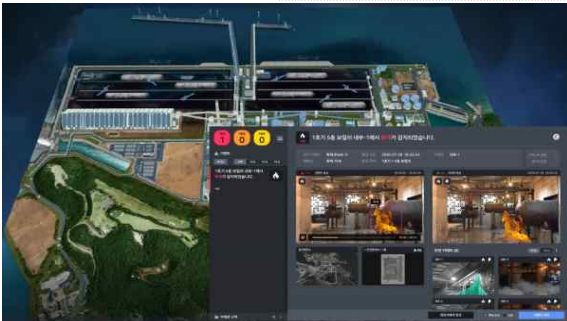
- 보조금 관리에 관한 법률, 동법 시행령
- 정보통신진흥기금 운용·관리규정, 방송통신발전기금 운용·관리규정
- 정보통신방송연구개발 관리규정
- ICT기금 운용·관리규정에 대한 세부지침(7종)
- 전담기관이 정하는 문화산업육성지원사업 관련 지침 및 기준 등

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

### 3 세부 지원내용

- 지원기간 : '22. 5.(협약체결일) ~ 11. 30.(약 6개월) ※ 전체 사업기간
- 지원대상 : 사업자등록 5년 미만 실감콘텐츠 분야 벤처창업·스타트업  
※ 해당기업 사업영역은 7 Page '[별첨] 실감콘텐츠산업(VR·AR) 주요사업 분류표' 참조
- 지원분야 : 전남도 추진 소 산업 분야
  - 전남도 추진 사업분야 콘텐츠 개발 예시
    - 지역 특화산업(스마트전력, 생태환경) 또는 사회 현안문제 해결 관련 콘텐츠
    - 지역 문화·관광 산업과 교육 분야 발전 실감콘텐츠 등

실감콘텐츠 MVP 제작 지원 실감콘텐츠 예시



(지역 특화산업 분야) 전력 송배전 관리 시스템



(지역 사회 현안문제 해결) 지역 상권 활성화

※ 단순 영상, 게임 콘텐츠 참여 불가, 필요 시 실감콘텐츠 내 일부 기능으로만 활용 가능

※ 메타버스의 경우 성과발표를 위한 한시적 개발이 아닌 장기적 활용 용도로 제작

- 지원규모 : 총 3개 과제 / 과제당 20,000천원 내외
  - 지급시기 : 평가 후 2차례에 걸쳐 지급 예정
    - 1차 지원금(60%) : 과제 수행협약 체결 후
    - 2차 지원금(40%) : 과제 중간평가 점검 후 1개월 이내
- 사업비 비율 : 총사업비(100%) = 지원금(90%) + 민간부담금(10%)  
※ 민간부담금 : 총 사업비의 10% 이상(현금 100%)
- 개발내용
  - 지역 특화산업 현장에서 적용 가능하며, 사회 현안 문제 해결을 위한 실감콘텐츠(메타버스, XR 융합 콘텐츠) 제작
  - 문화·관광·교육 등 지역 주요 산업 연계형 실감콘텐츠 제작 등

○ 과제별 과업량(성과목표)

- 메타버스, XR융합 기술 기반 실감콘텐츠 제품 개발 1건
- 과제별 신규인력채용 1명 이상
- 과제별 지식재산권 확보 1건 이상

※ 신규인력의 경우 사업기간 3개월 이상 근무하였을 시 인건비 인정됨

## 4 추진일정

○ 추진일정

구 분	일 정	주요내용
사업 공고	'22. 5. 26.(목) ~ '22. 6. 15.(수)	모집 공고(홈페이지 등)
신청·접수	'22. 6. 13.(월) ~ '22. 6. 15.(수)	e-mail 접수
선정평가 및 협약체결	'22. 6. 21.(화) ~ '22. 6. 27.(월)	선정평가 및 진흥원-지원기업 간 과제 수행 협약 체결
사업수행	협약체결일 ~ '22. 11. 30.	벤처창업·스타트업 실감콘텐츠 MVP 제작 지원사업 과제 수행
1차 지원금 지급	'22. 6. 28.(화) ~ '22. 7. 1.(화)	벤처창업·스타트업 실감콘텐츠 MVP 제작 지원사업 1차 지원금 교부
중간평가	'22. 8. 1.(월) ~ '22. 8. 5.(금)	벤처창업·스타트업 실감콘텐츠 MVP 제작 과제 중간평가(예산, 추진현황)
2차 지원금 지급	'22. 8. 8.(월) ~ '22. 8. 12.(금)	벤처창업·스타트업 실감콘텐츠 MVP 제작 지원사업 2차 지원금 교부
결과보고·사업비 정산	'22. 11. 21.(월) ~ '22. 12. 9.(금)	벤처창업·스타트업 실감콘텐츠 MVP 제작 과제 최종평가, 사업비 정산

※ 상기일정은 상황에 따라 변경될 수 있음

## 5 신청 및 접수안내

- 공고기간 : '22. 5. 26.(목) ~ '22. 6. 15.(수) 17:00
- 접수기간 : '22. 6. 13.(월) ~ 6. 15.(수) 17:00까지
- 접수방법 : e-mail 제출
- 접수/문의처 : 융합사업본부 융합콘텐츠팀 김현호 책임
  - e-mail/전화번호 : hyeol13@jcia.or.kr / 061-339-6942

○ 접수서류 : 신청서 등 서식 (신청목록 必)

- 서류 누락 시 접수는 불가하며, 직인 날인이 없는 경우도 접수 불가

※ 이메일 제출 시 파일명 : 2022년 벤처창업·스타트업 실감콘텐츠 MVP 제작지원\_(업체명)  
서류를 하나의 PDF로 제출

○ 신청서류 목록

구 분	작성내용	비 고
신청서	① 사업 참여 신청서 및 과제 세부 수행계획서(서식1)	사업신청서 접수서류
	② 과제 신청 자격요건 사전 자기점검표(서식2)	
	③ 개인정보 수집 및 이용에 관한 동의서(서식3)	
	④ 서약서(서식4)	

○ 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 협약취소시 차순위 고득점 기업 선정

## 6 신청제한 대상

○ 신청제한 대상

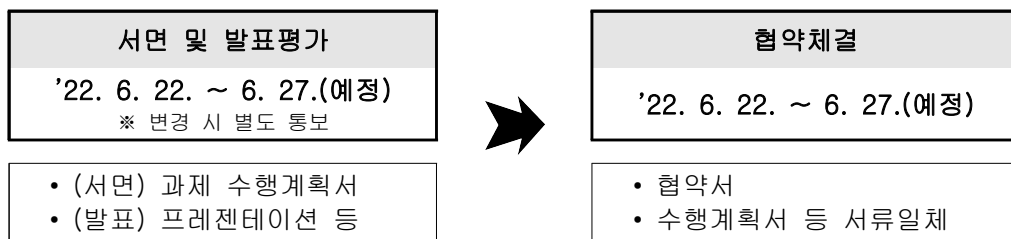
- 접수기간 내에 신청서류를 제출하지 아니하였거나 허위 또는 거짓인 경우
- 접수마감일 현재 국세, 지방세 체납 사실이 있는 경우
- 진흥원 관련 협약, 계약 위반 또는 체납사실이 있는 경우
- 접수마감일 현재 신청기업 및 신청기업의 대표가 국가 지원사업 참여제한 제재를 받고 있는 경우
- 정부(유관기관) 또는 우리 원, 타 진흥기관의 지원사업에 동일과제 (결과물이 동일한 경우)로 지원 받은 사업자
- 신청일 현재 우리 원 문화산업육성지원사업을 통해 지원금을 직접 교부 받아 추진 중인 과제가 3개 이상이거나 지원 받은 누적금액과 신규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

## 7 선정평가 기준

### ○ 선정방법

- 과제 선정은 서면·발표평가(통합 운영)를 통해 진행하며, 평가위원 5~7인의 점수 중 최고, 최저점 각 1개씩 제외한 점수 평균값의 합이 70점 이상인 기업 중 고득점 순 선정

- 평가위원 구성 : 실감콘텐츠산업 분야 전문가, 지원사업 전문가 등 외부 전문가로만 7인 내외(최소 5인 이상) 구성



※ 발표평가는 과제 책임자 발표를 원칙으로 하며 참석불가 시 대표자 발표 가능(신분증 및 재직증명서 필수 제출)

※ 신청 과제 수가 모집규모의 2배수(6개 기업) 이상인 경우 서면·발표평가를 별도 추진

### ○ 평가항목 및 배점기준

평가항목	세부내용	배 점
아이디어 우수성 (40)	- 아이디어의 독창성·창의성·사업성	15
	- 기존 유사 아이디어와의 차별성	10
	- 실감콘텐츠 기술 활용 여부	15
구현 가능성 (35)	- 사업화 제품의 필요성 및 실감콘텐츠 기술 구현 가능성	20
	- 적용 기술의 이해도 및 시장분석의 적절성	15
사업 역량 (25)	- 해당 분야에 대한 기술력 및 유사 사업 운영 경험	10
	- 참여인력 구성 및 전문성	5
	- 사업 예산 편성의 적정성	10
<b>합 계</b>		<b>100</b>
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)

### ○ 선정결과와 통보 : 선정기업 대상 개별 통보

## 8 협약 및 과제 관리

- 협약 체결 : 최종 선정과제의 과제수행 세부내용·예산 등 협의 후 협약 체결

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

- 지원금 관리 : 사업비는 다른 용도의 자금과 분리하여 사업비 전용의 별도 통장으로 관리하여야 하며, 과제수행책임자의 발의에 의하여 집행되어야 함

- 중간평가 : 과제 관련 산업·기술 분야 전문가 및 회계사 동반 참석 하에 과제 진행상황 및 향후 추진계획의 적정성, 예산 집행 현황 등 점검

- 최종평가 : 수행계획 대비 최종 결과물의 성과목표 달성도 평가

- 과제완료 및 정산

- 진흥원이 지정하는 회계사무소를 통한 수행기업 사업비 정산
- 과제 완료 후 집행 증빙자료를 통한 정산처리 및 정보공시
- 사업비 정산을 위한 회계정산비 의무 편성

※ 3천만원 이하 사업(과제) 회계정산 표준수수료 : 300,000원(부가세 미포함)

- 성과물 납품 : 사업 성과물 상시 전시·홍보를 위해 개발 성과물 2식을 진흥원에 납품

※ 성과물 전시를 위해 컴퓨터, 스마트폰 등 고가의 장비가 필요한 경우 진흥원 장비 임대 활용 가능(사업 담당자와 사전 협의 필요)

## 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 이행(지급)보증보험 증권 등 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. 에너지신산업 (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	소비자가 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	