

2024. 7.

『2024 버추얼 콘텐츠 제작지원』
버추얼 실용콘텐츠 제작지원 모집 공고

2024. 7.

1. 사업목적

- 최첨단 실감콘텐츠 제작 인프라를 갖추고 있는 광주실감콘텐츠큐브(GCC) 효과를 극대화하여 버추얼 프로덕션 제작기술을 활용한 콘텐츠 개발과 콘텐츠 산업 고도화를 통한 신성장동력 확보
- 미래 성장동력이자 고부가가치를 창출하는 실감콘텐츠 산업 육성을 통해 아시아문화중심도시의 지속가능한 발전을 위한 장기적 자생력 강화

2. 사업개요

- 사업명 : 버추얼 실용콘텐츠 제작지원
- 사업내용 : 버추얼 기술 기반 콘텐츠 제작지원 및 사업화 연계
- 지원기간 : 협약체결일 ~ 2024. 12.
- 공고기간 : 공고일 ~ 2024. 07. 17.(수)
- 접수기간 : 2024. 07. 03. ~ 07. 17.(수) 16:00까지

3. 지원내용

구분	실용콘텐츠(XR) 제작지원			
지원분야	공연, 쇼케이스, 광고, 방송영상 등 XR기술을 활용한 실용형 영상콘텐츠 제작지원			
지원내용	콘텐츠 기획·제작 관련 제반 비용			
지원규모	1억원(1개사)			
지원기간	협약체결일 ~ 2024. 12.			
지원대상	· 공연, 쇼케이스, 광고, 방송영상 등 XR기술 활용 영상콘텐츠 제작으로 시연 또는 방송 플랫폼 업로드 등을 목적으로 하는 콘텐츠 · 주요 소재가 광주광역시인 특화 콘텐츠(예:역사, 인문, 환경, 문화 등 지역특화소재)			
지원방법	협약체결 후 2회 분할 지급 (1차/70% → 2차/30%)			
세부지원조건	- 광주광역시에 소재를 둔 법인사업장(본사/지사)을 보유한 콘텐츠 제작 관련 기업 - 주관기관은 실감 또는 영상콘텐츠 관련 및 기획·제작사여야 하며, 컨소시엄 구성 가능 (참여기관은 타지역 사업자 가능) - 지원금의 50%이상 광주광역시 내에서 집행 필수, 1개사 1편 제한으로 중복 지원 불가			
	- 영상콘텐츠 제작에 따른 실시간 게임엔진 기반의 버추얼 기술 활용 제작 분량 10% 비율 확보 가능 기업 ※ 단, 버추얼 실용콘텐츠(XR) 제작지원은 기술 비중을 높일 수 있는 방안을 제시하여야 함			
	- GCC VX스튜디오 임차료(사업비 내 편성) 지원 ※ 지원 시 필수사용하여 제작하여야 함 - GCC VX스튜디오 사용에 따른 스튜디오 사용 주간리포트 제출 가능 기업 · 스튜디오 운영 및 관리에 관련한 장비 운용계획과 이슈 확인 내용, 해결방법 등에 대한 구체적인 내용 작성			
	- 지원사업 진행 시 진흥원이 추천한 전문가(또는 자체 멘토단)를 구성하여 자문과 함께 사업 추진 진행			
	- 이행(지급)보증보험증권 제출 필수			
	구분	제출시기	보험금액	보험기간
	이행(지급) 보증보험증권	협약체결 후 14일 이내	지원금의 70%	협약체결일 ~ 협약기간종료 후 90일
		중가평가 후 14일 이내	지원금의 30%	
	- 신청 콘텐츠IP는 주관기업 소유 또는 지분·권리 관계가 명확해야 함 - 타 기관 등에서 동일 과제, 동일 분량 등으로 제작지원을 받지 않은 콘텐츠			
콘텐츠제출분량	- 공연, 쇼케이스, 광고, 방송영상 등 XR기술을 활용한 10분 이상의 영상콘텐츠 제작물			
사업자자부담	총 사업비의 10% 이상 현금 자부담금 (국고보조금운영관리지침에 따라 자부담금 우선 집행)			
표준계약서사용	방송분야 표준계약서 사용 및 최저임금 준수			

4. 지원대상 : 광주광역시 소재 콘텐츠 제작 관련 법인사업장 보유 기업

- 콘텐츠의 기획, 제작, 유통 분야 컨소시엄(참여기업) 구성 가능(사업신청서 및 e나라도움 내 공동신청)

<지원 및 신청대상>

- 타 기관 등에서 동일 과제, 동일 분량 등으로 제작지원을 받지 않은 콘텐츠
- 신청 콘텐츠IP는 주관기업 소유 또는 지분·권리 관계가 명확해야 함
- 공고시작일 기준 광주광역시에 소재를 둔 법인사업장(본사/지사)을 보유한 콘텐츠 제작 관련 기업
- 주관기관 및 참여기관은 실감 또는 영상콘텐츠 관련 및 기획·제작사여야 하며 컨소시엄 구성 가능 (참여기관은 타지역 사업자 가능)
- 영상콘텐츠 제작에 따른 실시간 게임엔진 기반의 버추얼 기술 활용 제작 분량 10% 비율 확보 가능 기업
- 제작지원으로 발생한 에셋(2D, 3D 등 전체 어셋)의 영구적인 공동 활용이 가능한 기업

<제외대상>

- 동일한 과제로 정부 또는 정부기관, 타 지자체 지원사업에 이미 선정되어 지원금을 교부 받은 경우 (본 지원사업의 선정평가일 이전까지 다른 공모사업에 중복 신청이 되어 있는 경우, 다른 공모사업 신청 단계라도 중복수급 의도로 간주하여 선정평가 대상에서 제외될 수 있음)
- 우리원 및 정부(기관) 수행사업의 정산 환수금 미납 및 지원사업 결과 '실패' 기업
- 신청일 현재 국고보조금사업 등에 참여제한 조치 중인 기관(장) 및 사업 책임자, 보증보험 발급이 불가한 기업

5. 지원분야

- 공연, 쇼케이스, 광고, 방송영상 등 XR기술을 활용한 실용형 영상콘텐츠

6. 지원내용

- 버추얼 실용콘텐츠 제작지원금
- OTT플랫폼 영상문화콘텐츠 제작센터 인프라 일부 지원
- 광주실감콘텐츠큐브(GCC) VX스튜디오 또는 광주실감콘텐츠큐브(GCC) MR 스튜디오지원 (사업비 내 편성) ※ 대관 일정은 스튜디오 담당과 사전협의 필수

7. 지원규모

- 지원금 지급

구분	금액(원)	지원규모	지원기간
버추얼 실용 콘텐츠 제작지원	총 1억	1개사 (지역제한)	협약체결일 ~ '24.12. ※결과평가 : 12월 초(예정)
※ 사업운영관리 : e나라도움(지원금은 e나라도움 가상계좌로 지급)			
※ 지원금 지급 : 협약체결 후 1차 지원금(70%) 지급(중간평가 이후 차액 지급)			

8. 지원기대성과

구분	지원목표	성과증빙
정량 목표	○ 콘텐츠 제작 : 1식 ○ 버추얼 기술 활용 분량 10% 이상 ※ 단, 버추얼 실용콘텐츠(XR) 제작지원은 기술 비중을 높일 수 있는 방안을 제시하여야 함	콘텐츠 제작 결과물
	○ 제작지원 활용 에셋 데이터 1식	에셋 데이터 결과물
	○ 메이킹 필름 : 1식	메이킹 필름 영상
	○ 지역 산업 연계	4대보험가입증명서, 지역 기업 활용 증빙 등

9. 지원절차 및 일정

○ 사업추진일정



※ 사업추진 일정은 추진 상황에 따라 변경될 수 있음

10. 문의처

○ 사업담당 : 실감콘텐츠팀 신용운 책임 062-610-2939 / syw@gicon.or.kr