

「2025 전북 지역특화콘텐츠개발지원」 지역특화 콘텐츠 유망과제 사전기획 및 개발 지원 사업 모집공고

(재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원에서 차년도 본 사업과 연계할 우수 IP를 발굴하기 위해 전북 특화 소재 기반의 체험형 콘텐츠 아이디어를 공모하고, 파일럿 개발을 지원하는 「2025 전북 지역특화 콘텐츠 유망과제 사전기획 및 개발지원 사업」을 다음과 같이 공고하오니 많은 참여 바랍니다.

2025. 9.

(재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원장

□ 사업개요

- 사업명 : 지역특화 콘텐츠 유망과제 사전기획 및 개발지원 사업
- 사업목적 : 전북 지역 특화 소재를 활용한 체험형 콘텐츠 파일럿 개발 지원을 통해, 3년 이상 지속 운영 가능한 고부가가치 원천 콘텐츠 IP의 사업성을 사전에 검증하고, 차년도 본 사업으로 연계할 우수 과제를 발굴
- 공고기간 : 2025. 9. 29.(월) ~ 10. 13.(월) 15:00 까지
- 사업기간 : 협약체결일로부터 ~ 2025. 12. 15.
- 지원예산 : 164,000천원(4개 과제)
- 주요내용

구분		지역특화 콘텐츠 유망과제 사전기획 및 개발 지원사업
사업목표		◦ 장기간 지속 운영 가능한 고부가가치 원천 콘텐츠 IP의 사업성 사전 검증 및 확보
과제당	지원금	◦ 41,000천원으로 고정편성 (총 4개 과제)
	기업자부담금	◦ 지원금의 10% 이상 매칭(현금) ※ 시군·기관 매칭비로 기업 자부담 불가
활용 대상 소재		◦ 전북특별자치도 14개 시군 내 지역특화 소재 활용
2026년 사업연계		◦ (우수과제) 차년도 '유휴공간 활성화 사업' 공모 시 가산점 부여 등 연계지원
지원대상 (지원자격)		- (본사기준) 전북특별자치도 소재 콘텐츠 기업 중 아래의 조건을 모두 충족하는 기업 ※ 컨소시엄은 구성 불가 ① 한국표준산업분류 상 콘텐츠 산업 업종에 해당하는 기업(콘텐츠 산업 분류표 참고) ※ 콘텐츠 산업 분류표 확인하기 (☞ 통계청 통계분류 포털) ※ 사업자등록증 상 업태, 종목 또는 별지에 콘텐츠 관련 업종이 명시 必 ② 공고일 기준 6개월 이전 전북지역 사업자등록 업체 ※ 중소기업 기본법 제 2조 및 시행령 3조에 따른 중소기업만 지원 가능함 단, 지사, 비영리기관은 지원불가 ③ 공고일 기준, 건강보험 직장 가입자 2명 이상(대표자 제외) 기업

□ 지원 분야 및 내용

구분	주요내용
지원과제	<ul style="list-style-type: none"> ○ 본 사업은 차년도 '유휴공간 활성화 사업'과의 연계를 전제로 하며, 해당 사업으로 발전 가능성이 높은 과제를 우선적으로 지원함 (관련 내용 : 참고자료 1) - 시군 정책&홍보자료, 시군문화백과 등으로 증빙이 가능한 지역특화 소재 활용 콘텐츠 개발 과제 - 기존의 소재를 활용한 캐릭터 개발, 스토리 창작 등 2차 창작이 가능한 개발 과제 - AI 기술을 활용하여 지역특화 소재를 새롭게 해석하거나, 제작 및 후반작업 공정의 효율성 및 완성도를 높이는 과제 ※ 단, 창의적 기획이나 기술적 고도화 없이 AI 생성물을 단순 활용하는 과제는 제외함
활용소재 (전북 지역특화 소재)	<ul style="list-style-type: none"> - 전북특별자치도 지역(행정구역, 문화권)의 전통적, 역사적 고유한 창조자산 또는 지역 상징성을 포함한 소재이거나 지역의 특화된 문화·생태·시설/인프라·관광자원·문화향유 프로그램과 연계하여 지역에서 개발(제작)되어 경제적 부가가치 창출이 가능한 콘텐츠

□ 지원조건

구분	주요내용
지원 조건	<div>개 발 기 간</div> <ul style="list-style-type: none"> - 협약기간 내 콘텐츠 결과물 제작, 상용화 가능성 검토 등 완료 - 개발된 프로토타입의 3개년 사후운영관리 모델 기획안 제출 필수
	<div>기 업 자 부 담</div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 지원금의 10% 이상 매칭(현금) ※ 시군·기관 매칭비로 기업 자부담 불가
	<div>보 증 보 험</div> <ul style="list-style-type: none"> - 확정된 지원금에 대한 지급보증보험 발행 ※ 보증기간 : 사업종료일 기준 60일 가산 ※ 교부신청 전 지급보증보험증권을 제출하지 못할 경우, 선정이 취소될 수 있음 ※ 지급보증보험 발급이 완료된 후, 사업비 지급함
	<div>사업 완수 및 운영</div> <ul style="list-style-type: none"> - 협약기간 내 기업이 목표로 제시한 콘텐츠 결과물이 완성되어야 함 ※ 개발 미완성, 최종결과평가 실패판정, 기타 기업사정에 의한 협약 해약 시 지원금 전액 환수(환수절차에 따르지 않는 경우 지급보증보험증권으로 청구함)

○ 자격제한대상

<진흥원 지원 제한대상>
<ul style="list-style-type: none"> - 진흥원 또는 상위기관과의 각종 협약 또는 계약 위반으로 참여제한 조치를 받은 주관기업, 참여기업, 대표자 및 책임자 - 신청일 현재기준, 아래의 사항에 해당하는 경우 <ul style="list-style-type: none"> · 5천만원 이상의 과제가 연 2회 이상일 경우(공고금액 기준) · 우리원에서 1.5억원 이상의 과제를 3년 연속으로 수행한 경우 · 우리원에서 2년간 수혜받은 보조금(지원금)의 총 금액이 6억원을 초과한 경우 · 국세, 제방세, 4대보험료 체납사실이 있는 경우(신청일 이후도 포함함) · 4대보험 및 인건비 체납사실이 있건, 인건비 체납 및 미지급과 관련하여 진행중인 소송이 있는 경우 · 사업자가 콘텐츠지원사업에 따라 발생한 정산반납 대상액(지원사업 정산결과에 따라 사업자가 전담기관에 납부하여야 하는 금액) 및 기술료를 체납(매출조사 거부, 회피 등 포함) 하고 있는 경우 ※ 상기 제한사항 외에도 지원업체 참여제한 체크리스트 항목에 해당하지 않아야 함

□ 지원 유의사항

구분		세부내용								
사업비	예산 편성	<ul style="list-style-type: none">- 사업비 편성은 지원금 최대 금액으로 고정 편성(41,000천원)<ul style="list-style-type: none">※ 지원금은 콘텐츠 직접 제작비용으로만 사용 가능※ 선정과제별 지원금은 예산심의 등을 통해 조정될 수 있음※ 사업에 참여하는 직원의 인건비, 운영비, 자산취득비 등 사업 안내문을 참고하여 편성※ 진흥원과 협의되지 아니한 비용은 편성 불가- 총 사업비 중, 기업 자부담금 우선 집행 必- 자산취득비는 기업 자부담금액만 가능- 일반운영비는 총사업비(지원금 + 자부담금)의 50%까지만 책정가능								
	인건비	<ul style="list-style-type: none">- 인건비 책정시 과제시작 당해연도 평균 보수임금과 동일해야 하며, (협약시) 근거인 원천징수영수증 또는 4대 보험 가입자료 등 증빙자료를 제출해야함<ul style="list-style-type: none">※ 대표자 인건비는 참여율 50% 이하, 월 지급액 100만원 이하로 제한 (개인사업자, 법인사업자 동일함)※ 상주근로자가 아닌 참여인력, 기업 대표자 가족 참여인력 인건비 지급 불가- 모든 인건비는 기본급만 지급 가능<ul style="list-style-type: none">※ 단, 인건비 책정 및 지급은 2025년도(사업 수행연도) 최저임금법 등 관련 노동법규를 준수해야 함)								
	집행 및 정산	<ul style="list-style-type: none">- e나라도움을 통한 집행 ※ 진흥원이 요구하는 증빙자료를 갖추어 집행- 진흥원 지정 회계법인을 통한 정산 ※ 회계검토비용 진흥원 부담<ul style="list-style-type: none">※ 모든 사업비는 예산편성 체계 및 산정기준에 의거 집행되어야 하며, 과제책임자 또는 대표자 책임하에 관리 되어야 함								
권리관계		<ul style="list-style-type: none">- 저작권 : 선정 기업이 소유- 활용권한 : 사업관련 홍보 및 지자체 내 관련 사업 추진 시 무상 활용 가능- 기타 사용에 대한 내용은 사업계획 협상을 통해 지정								
e나라도움 사용		<ul style="list-style-type: none">- 지원금은 ‘e나라도움 시스템’을 통해 교부(예치)되어, 집행/관리/정산/정보공시 등 모든 과정을 이행하여야 함- 사업비는 협약기간 내 해당분만 인정됨(협약 전 집행액 소급 및 협약기간 종료 후 집행불가)- 사업종료 후, 사업비 정산에 의해 부적정 집행으로 확인될 시 집행여부와 관계없이 환수 될 수 있음- 모든 사업비는 사업비 산정기준(별첨)에 따라 적정한 증빙자료를 갖춰 집행해야 함								
지원금 지급		<ul style="list-style-type: none">- 협약체결 후, 지급보증보험증권 제출완료 및 기업자부담금 입금 완료 후 지급<ul style="list-style-type: none">※ 지급보증보험증권 제출 사항 <table><tr><th>구분</th><th>제출시기</th><th>보험금액</th><th>보험기간</th></tr><tr><td>지급보증보험증권</td><td>교부신청시</td><td>지원금100%</td><td>협약기간 + 60일</td></tr></table> <ul style="list-style-type: none">※ 교부신청 시 지급보증보험증권을 제출하지 않을 경우 협약 취소※ 지급보증보험증권은 타 서류로 대체 불가함	구분	제출시기	보험금액	보험기간	지급보증보험증권	교부신청시	지원금100%	협약기간 + 60일
구분	제출시기	보험금액	보험기간							
지급보증보험증권	교부신청시	지원금100%	협약기간 + 60일							

□ 사업 체계

주요업무	주요내용	추진주체	비고						
과제 모집공고 (‘25. 9~10월)	· 사업계획서 접수(e나라도움)	진흥원	주관기관 단독 e나라도움 접수 진행						
↓									
과제 선정 (‘25. 10월)	· 사업계획 평가를 통한 과제선정	진흥원	「콘텐츠지원사업 평가 및 심의 지침」에 따름						
↓									
협약 및 사업비 교부 (‘25. 10월)	· 진흥원-기업 간 협약 · 지원금 100% 교부(e나라도움 교부)	진흥원 기업	<table><tr><th>구분</th><th>역할</th></tr><tr><td>진흥원</td><td>· 콘텐츠 제작지원</td></tr><tr><td>기업</td><td>· 콘텐츠 개발 · 콘텐츠 상용화 가능성 검토 등</td></tr></table>	구분	역할	진흥원	· 콘텐츠 제작지원	기업	· 콘텐츠 개발 · 콘텐츠 상용화 가능성 검토 등
구분	역할								
진흥원	· 콘텐츠 제작지원								
기업	· 콘텐츠 개발 · 콘텐츠 상용화 가능성 검토 등								
↓									
과제 수행 (‘25. 10~12월)	· 콘텐츠 개발	진흥원 기업	협약기간 내 제작 완료 必 상용화 가능성 검토 완료 必						
↓									
결과평가 (‘25. 12월)	· 콘텐츠 제작지원 결과 평가 · 차년도 콘텐츠 활용계획(공간 운영 등) 평가	진흥원	콘텐츠 완성도, 수익창출, 콘텐츠 활용, 유지 보수 방안 등 종합평가						
↓									
정산 및 회계검토 (‘25. 12월)	· 진흥원 지정 회계법인을 통한 정산	진흥원	과제 성공여부에 따라 과업 종료 또는 보완·환수 조치함						
↓									
사후운영관리	· 우수과제 한정 차년도 개발지원 연계 지원	진흥원	‘차년도 연계지원’은 27지 항목 평가 및 선발과정을 거쳐 추진 1. 개발된 콘텐츠의 우수성 2. 개발된 콘텐츠 활용 수익 창출 의지 및 전략 ※ 단, 향후 예산 확보 상황 및 차년도 지역특화 사업계 획에 따라 사업내용이 일부 조정되거나 추진이 어려울 수 있음						

□ 접수방법 및 제출서류

- 공고기간 : 2025. 9. 29.(월) ~ 10. 13.(월)
- 접수기간 : 2025. 9. 29.(월) ~ 10. 13.(월) 15:00 까지
- 접수방법 : e나라도움 온라인 접수(www.gosims.go.kr)

접수 유의사항	<ul style="list-style-type: none"> · 우편 및 대면접수는 불가능하오니 꼭 e나라도움을 통하여 접수하시기 바랍니다. · e나라도움 시스템 접수시간 초과 시 어떠한 사유에도 불인정 되며, 이에 대한 책임은 신청자에게 있음 ※ 하청 또는 용역 형태로 과제 신청시 탈락처리 하며, 사후 발견시라도 즉시 과업 중단 및 지원금 환수조치
------------	--

○ 문 의 처

- 사업문의 : 첨단융복합팀 (☎063-282-3766, vkdnjtop@jcon.or.kr)
- e나라도움 문의 : 고객센터(☎1670-9595)

e나라도움 시스템 신청절차

- ① e나라도움 우측 상단 [업무시스템 바로가기] 클릭 후, 로그인
 - ② [사업수행관리-신청관리-사업신청관리-공모현황]에서 전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원 지정 후 검색
 - ③ 공모목록에서 「**지역특화 콘텐츠 유망과제 사전기획 및 개발 지원사업**」 선택
 - ④ 신청 사업 선택 후, 우측 상단 [신청서 작성] 클릭
 - ⑤ [사업기본정보], [수행기관정보], [재원조달계획], [자격요건확인], [파일첨부] 탭 순서로 작성
 - ⑥ **모든 탭의 정보 입력 및 제출 서류 첨부** 후, [신청서제출] 탭의 [신청서제출] 버튼을 눌러야 접수 완료
- ※ 마감시간 내 신청 서류 포함 시스템 접수가 완료되어야 신청완료로 인정
- ※ 제출서류 미비 시, 평가 대상 제외
- ※ **마감일 최소 1일 전, e나라도움 가입 및 접수 권장**

e나라도움(국고보조금통합관리시스템)

- e나라도움은 국고보조금의 예산 편성·교부·집행·정산 등 보조금 처리의 모든 과정을 자동화, 정보화하여 통합적으로 관리함으로써 보조금이 꼭 필요한 국민들에게 투명하고 효율적으로 사용될 수 있도록 **기획재정부가 운영하는 국고보조금통합관리시스템**입니다.
- 2017년부터 e나라도움 사용이 의무이며, 해당 시스템에 대한 모든 사항은 기획재정부의 관할이므로, **[시스템에 대한 오류·문의·불만은 사업 공고기관인 전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원에서 대응해드릴 수 없음](#)**으로 반드시 사업신청 전 사전 준비(회원가입 등), 매뉴얼 숙지, 문제발생 시 e나라도움 고객센터 문의(1670-9595) 등을 진행해 주시기 바랍니다.
- (준비사항) e나라도움 회원가입 / 회원가입을 위해서 개인 공인인증서 준비 필요
 - ※ e나라도움 처음 사용 기업의 경우, 회원가입 후 '기관 등록'을 진행하여야 함
- (매뉴얼 숙지) 신청을 희망하는 기업에서는 e나라도움에서 제공하는 매뉴얼을 숙지하여 사업참여권고
 - ※ 주요 참고 매뉴얼: e나라도움 사용자 매뉴얼 중「공모형」사업신청 방법(예치형) / 보조사업자

○ 제출서류

【신청서류 제출 방법】 ① 압축된 1개의 파일을 e나라도움에 업로드 (압축파일명: 지역명_주관기관명_과제명(키워드 포함 15자 이내)) ※ 과제신청서에 주관기관 날인 必 ② 신청서류 압축파일 용량: 50MB 이하(초과시 e나라도움 업로드 불가)				
구분	순	제출서류	제출형식	유의사항
과제 신청 서	1	과제신청서 및 사업계획서	PDF,HWP (둘다제출)	- 추상적 표현보다는 직접적인 표현으로 작성
	2	사업비 산출내역서	HWP	- 지정양식에 작성하여 1개의 파일로 제출
	3-1	사업자등록증	PDF	- 최근 3개월 이내의 것으로 제출
	3-2	수행기업 소개서	HWP	- 지정양식에 작성하여 1개의 파일로 제출
	4	참여인력 이력		
	5	참여인력 과제참여 현황		
	6	정부지원 수혜실적		
	7	직접참여인력 및 이해관계자 리스트		- 지정양식에 사업수행에 실제 투입되는 모든 인력 및 이해관계자 에 대하여 작성
동의 서	8	지원사업 참여기준 체크리스트	PDF(스캔)	- 지정양식에 작성 및 서명, 날인하여 1개의 PDF파일로 제출
	9	개인정보 수집·이용·제공 동의서		
	10	중복지원 여부 확인서		
필수 제출 서류	11	기업자부담금 약약서	PDF(스캔)	- 지정양식에 작성 및 직인날인하여 PDF파일로 제출
	12	필수증빙자료1.(지역특화 소재)	자유양식	- 지역특화소재임을 증빙할 수 있는 근거자료
	13	필수증빙자료2.(직원수)	PDF	- 4대보험 가입자 명부(공고일 이후 발급 분)
	14	국세/지방세/4대보험 완납증명서	PDF	- 공고일 이후 발급분
	15	표준재무제표	PDF(스캔)	- 홈택스 발급 3개년('22~'24년도) 표준재무제표
기타 서류	16	신용평가등급확인서	자유양식	- 공고일 기준, 유효기간 이내의 발급분
	17	선택제출서류	자유양식	- 과제를 설명할 수 있는 시청각 참고자료
※ 제출서류내 허위기재 또는 기재착오, 구비서류 미제출 등으로 인한 평가 시 불이익에 대한 책임은 신청기업에 있음 ※ 제출된 일체의 서류는 반환되지 않음 ※ 상기 제출 서류 이외 과제 선정 및 협약 체결시 최종사업계획서, 인감증명서(법인), 사용인감계, 지원금 전용 통장사본, 법인등기부등본, 국세/지방세/4대보험 완납증명서(유효기간 내), 성희롱·성폭력 방지 등에 대한 서약서 등 추가서류 제출 요구됨				

□ 선정평가

- 평가대상 : 지원조건 및 지원대상에 부합하는 지원기업
- 평가일정 및 방식

구분	일자	검토내용	방식
발표평가	'25. 10. 14.	과제수행계획 발표	<ul style="list-style-type: none"> • 기획력/개발력, 사업예산 구성, 사업역량 등 • 과제당 평가 30분(발표 15분, 질의응답 15분) ※ 평가대상 과제 수에 따라 발표시간 및 일정이 변경될 수 있음
현장점검, 예산심의	선정평가 직후	사업장 사실유무, 근무환경, 예산산출내역	<ul style="list-style-type: none"> • (현장점검)사업자등록지와 실제 사업장 일치여부 및 참여인력 근무환경 등 적부 평가 • (예산심의) 최종 선정과제의 사업계획서를 검토하여 필요한 경우 이에 대한 보완 및 최종 지원 금액 확정
최종선정발표	평가 후	-	• 기관 홈페이지(www.jcon.or.kr) 알림마당에 게시

○ 평가위원 구성

- 콘텐츠분야 산업계, 학계, 유관기관 등 각계 전문가 7명 내외의 평가위원단 구성 ※ 참여인력의 학연, 지연 관계 배제

○ 선정평가 유의사항

- 발표평가를 위한 별도 발표자료 제출은 없으며, 과제 신청시 제출한 사업계획서로 평가 진행(e나라도움 접수 마감 후, 수정 제출 불가)
- 발표평가 **발표자는 주관기관 대표 또는 과제책임자**로 한정하며, 기업 대표자 필수 참석(불가피한 경우 담당자에게 문의)
 - 평가 기준에 따라 과제수행계획서(서류 및 발표) 평가로 점수 산정
 - 평가위원 점수 중 최고점과 최저점을 제외한 평균점수가 70점 이상인 과제 중 고득점 순으로 최종 선정
 - 동점 과제 발생시 평가지표 중 과제기획력, 사업화, 수행기업 순으로 고득점 과제 최종 선정함
- 평가 기준

구분지표	세부지표	내 용	배점
수행기업 (20점)	재무건전성	신용평가등급확인서 정보 조회(정량평가)	5
	기업전문성	완성도 높은 콘텐츠를 기획 및 제작할 수 있는 전문성을 갖추었는가?	10
	참여인력	참여인력 현황(정규/비정규/용역) 및 인력의 참여율이 적정한가?	5
과제기획력 (50점)	기획완성도	사업 목적에 대한 이해도가 높고, 파일럿 콘텐츠의 개발목표와 기획이 구체적이며 완성도가 높은가?	20
	콘텐츠 독창성	전북 특화 소재를 매력적으로 해석하였으며, 기존 콘텐츠와 차별화되는 독창적인 원천 IP로 발전 가능성이 높은가?	15
	사업 모델 구체성	제안하는 콘텐츠의 비즈니스 모델(수익 구조, 타겟 시장 등)이 구체적이며, 시장 경쟁력을 갖추고 있는가?	15
사업화 (30점)	지속운영 계획	콘텐츠 운영을 위한 자체 수익 모델 또는 자원 확보 방안을 통해 지속적인 유지보수 및 운영이 가능한 계획을 제시하였는가?	20
	성장 및 확장성	파일럿을 기반으로 차년도 본 사업(유희공간 활성화 등) 연계 및 IP 확장을 통한 추가 사업화 전략이 설득력 있는가	10
계			100

※ 평가기준은 진흥원의 사정에 따라 변경될 수 있음

○ 재무건전성 평가기준

* 재무건전성 평가 세부 기준

- (정량평가)

· 재무건전성(5점) : 신용상태 평가등급

평가항목	평가요소			평점	배점
	회사채에 대한 신용평가등급	기업어음에 대한 신용평가등급	기업신용평가등급		
재무 건전성	AAA	-	AAA	5	5.0
	AA+, AA0, AA-	A1	AA+, AA0, AA-		
	A+	A2+	A+		
	A0	A20	A0		
	A-	A2-	A-	4	
	BBB+	A3+	BBB+		
	BBB0	A30	BBB0		
	BBB-	A3-	BBB-		
	BB+, BB0	B+	BB+, BB0	3	
	BB-	B0	BB-		
	B+, B0, B-	B-	B+, B0, B-		
	CCC+ 이하	C 이하	CCC+ 이하		

※ 신용평가등급은 신용정보의 이용 및 보호에 관한 법률 제4조 제1항의 업무를 영위하는 신용정보업자가 입찰 공고일 이전 가장 최근에 평가한 유효기간 내 회사채(또는 기업어음)에 대한 신용평가등급 또는 기업신용평가등급(위의 신용정보업자가 신용평가등급, 등급평가일 또는 등급유효기간 등을 명시하여 작성한 '신용 평가등급 확인서')을 기준으로 평가함

※ 평가대상 업체의 회사채(또는 기업어음) 및 기업신용평가에 따른 평점이 다른 경우에는 높은 평점으로 평가하며, '신용평가등급확인서'를 제출하지 않은 경우에는 평점 1점 부여

※ 합병한 업체에 대하여는 합병 후 새로운 신용평가등급으로 심사하여야 하며 합병 후의 새로운 신용평가등급이 없는 경우에는 합병 대상 업체 중 가장 낮은 신용평가등급을 받은 업체의 신용평가등급을 적용

※ 신용평가등급확인서는 조달청 및 공공기관 입찰용에 한하여 인정함

※ 신용정보업자 현황

신용평가기관명	주 소	전화번호	홈페이지
나이스 디앤비	서울.마포구.마포대로 217 (아현동, 크레디트센터 14F)	2122-2308	www.nicednb.com
나이스평가정보(주)	서울.영등포구.은행로 17 (여의도동, 나이스평가정보(주))	2122-4000	www.niceinfo.co.kr
서울신용평가정보	서울.마포구.토정로 144 (상수동, 건양사빌딩)	1577-1006 3445-5000	www.sci.co.kr
한국기업데이터	서울.영등포구.의사당대로 82 (여의도동, 하나대투증권빌딩 7층)	3215-2777	www.kedkorea.com
한국기업평가	서울.영등포구.의사당대로 97 (여의도동, 교보증권빌딩 6~8층)	368-5500	www.korearatings.com
한국신용평가	서울.영등포구.의사당대로 (여의도동, 63빌딩 48층, 55층)	787-2200	www.kisrating.com
나이스신용평가(주)	서울.영등포구.국회대로 66길 9 (여의도동, 나이스신용평가(주))	2014-6200	www.nicerating.com
(주)이크레더블	서울.구로구.디지털로 33길 27 (구로동, 삼성아이티벨리 8층)	2101-9100	www.ecredible.co.kr

□ 지원금 교부

○ 선정된 과제에 대해 지원금 지급

- 교부 방법 : 협약체결 및 지급보증보험증권 제출 등 제반절차 완료 후 지원금 전액 지급

□ 유의사항

- 본 사업은 「문화산업진흥기본법」, 「보조금 관리에 관한 법률」, 「국고보조금 통합관리지침」, 「콘텐츠지원사업관리규칙(한국콘텐츠진흥원)」, 「콘텐츠지원사업협약 및 수행관리지침(한국콘텐츠진흥원)」 등 관련법령 및 관령규정에 의거하여 수행되며, 선정된 사업자는 관련규정을 숙지하고 준수해야 함
- 지원 대상으로 확정통보 받은 이후 전담기관(JCON)에서 요구하는 구비서류를 제출하여야 하며, 기한 내 지급보증보험증권 등 서류를 제출하지 못할 경우 선정이 취소될 수 있음
- 본 사업의 신청/사업 수행에 있어 관계법령, 안내지침의 미숙지로 인한 불이익은 신청기업의 책임임
- 사업 공고문에서 제시한 접수기한을 지키지 못했을 시, 어떠한 사유에 의해서도 접수 불가함에 따라 사업담당에게 접수 청탁 연락 금지
- 본 사업 선정 및 협약체결 이후 수행기관의 서류 허위제출 등의 사항에 따른 제재사유 발생 시 전담기관은 사업즉시 중단, 지원금 환수, 사업 참여제한, 유관기관에게 제재사항 안내 등의 제재조치를 취할 수 있음
- 제안서는 접수일의 해당시간까지 e나라도움 시스템을 통해 제출해야 하며, 우편 또는 택배 등의 방법으로 제출할 수 없음
- 동일한 내용으로 우리원이나 타 지원기관(정부 및 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우 협약체결 이후라도 협약 취소, 지원금 회수, 참여제한 등의 제재조치를 받을 수 있음
- 제출 서류 중 인감을 날인해야 하는 항목에 날인이 없는 경우 해당 내용은 제안으로 인정하지 않음
- 제출된 신청서는 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않음(단, 상세정보를 요구하는 우리원의 요청에 따른 자료는 보완하여 제출하여야 함)
- 선정결과는 e나라도움 시스템 선정결과 및 기관 홈페이지 등을 통해 공지
- 수행기관은 지원금을 지급 받을 별도의 신규계정(계좌)을 개설해 관리하여야 함(단, 기존 계좌 활용 시 통장의 잔고가 '0원' 이여야 함)

- 허위사실 기재 시 평가대상에서 제외되고 향후 참여제한조치 등을 받을 수 있으며, 선정 이후에도 허위정보 확인 시 선정결과를 무효화할 수 있음(지급된 지원비 전액 반납)
- 제출의 방법과 서류상의 누락 혹은 오기재에 대한 사항에 대하여 우리원은 통보하지 않으며, 이에 발생한 불이익은 제출기업에 있음
- 신청과제는 우리원 사업과 과제 등의 홍보를 위한 언론홍보와 공식자료 등에 활용될 수 있음
- 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있으며, 주요사항 변경 시 해당 내용은 갱신하여 재공고를 시행함
- 제작되는 모든 결과물에는 전북특별자치도 및 (재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원의 공식 로고가 삽입되는 것을 권장함
- 예산 편성 또는 예산 집행 시 과제수행과 관련한 모든 부가세는 인정하지 않음
- 사업 선정·수행 등과 관련된 평가의 발표는 기업 대표자 또는 과제 책임자가 진행(기업 대표자 배석 필수)
- 신청과제가 선정되어 과제를 수행하는 경우, 우리원에서 운영하는 전시회 참가 요청에 반드시 응하여야 함
- 사업 선정 발표 시 선정기업의 협약포기 또는 기타 사유로 인하여 협약이 안 될 경우를 대비하여 예비순위(예비선정)를 발표, 차 순위 기업이 선정될 수 있음
- 선정 이후 협약서 ‘성과관리’ 조항에 의거, 신청일 현재 사업자(주관기업 및 참여기업)가 과거 3년내에 우리원의 지원사업을 수행한 경우 우리원의 성과조사에 실적제출이 확인되어야 함
- 문화체육관광부 민간보조사업 성희롱·성폭력 예방 정책을 따라 공공부문을 중심으로 성희롱·성폭력 가해자에 대한 공적지원 배제 등 성희롱·성폭력 근절대책을 수립·시행하고 있음
 - 성폭력 가해자 등이 보조사업자이거나 그 자가 포함된 단체가 보조사업자인 경우 국고보조금 등 모든 지원에서 배제될 수 있음(교부취소, 계약 해약 등)
 - 민간보조사업 수행 단계에서 성희롱·성폭력 고충처리절차를 운영 중이며, 신고상담이 필요한 경우 문화예술 성폭력 신고상담 통합센터를 이용※ 통합센터 대표번호 1679-5678(1번), 홈페이지 <https://bora.kocca.kr>

- 지원사업 선정업체는 결과보고서 성희롱 예방교육 이수 결과보고서를 필수로 제출하여야 함
 - ※ ('24.1.15. 문화체육관광부 국고보조금 운영관리지침 제10조) 보조사업에 참여하는 모든 자(프리랜서 등 포함) 성희롱·성폭력 방지 의무 이행 및 이수 확인서 제출 의무 부과
 - ※ 성희롱예방교육 인정범위 : 직장내성희롱예방 법정 의무교육, 민간보조사업자 성희롱 예방 교육, 성평등 주제 관련 교육 등
- 지원사업 신청서류 간소화에 따라 협약시 증명서류를 제출하여야 함. 선정결과를 통보 받은 날로부터 **7일 이내**에 전담기관이 요청하는 서류를 제출하여야 하며 기한내 서류 미제출, 협약일 기준 서류 부적합 등으로 참가기준 부적격 사실이 확인된 경우 협약대상에서 제외될 수 있음

□ 참고자료 1 (2025년 유희공간 활성화 개발지원)

시군 협력형 유희공간 활성화 지역특화 콘텐츠 개발지원

□ 추진배경

- 인구 감소로 빈집, 폐산업시설, 폐교 등 폐·유희공간이 증가하며, 이러한 상황은 지역 이미지 하락 및 지역 소멸 가속화로 이어짐

□ 필요성

- 시군의 폐·유희공간과 특색있는 유·무형 자원(전통문화 예술자원)을 결합한 체험형 문화콘텐츠복합공간개발을 통해 지역성에 기반한 정책개발 및 사업연계 확대 추진

□ 사업개요

- 사업명 : 시군 협력형 유희공간 활성화 지역특화 콘텐츠 개발지원
- 사업기간 : 2025. 2. ~ 11.
- 협약기간 : 협약일 ~ 2025. 11. 30. (협약기간 내 콘텐츠 개발 완료 必)
- 총사업비 : 6억원 내외(2개 과제)
 - * 국비 4억원, 시군 매칭비 2억원(지원금 50%이상), 기업 자부담 4천만원(지원금 10%이상)
 - * 과제 선정시, 시군비 매칭비율에 따라 가점 부여 예정
- 사업내용

① 진흥원·시군·기업 협업을 통한 유희공간 활성화 지역특화콘텐츠 개발	② 14개 시군만의 지역 전통문화 예술자원 발굴 및 킬러 콘텐츠 개발을 통한 새로운 놀이·문화·체험 공간
③ 기업에 수익 창출권 부여 및 마케팅 지원을 통한 지속가능한 콘텐츠 개발, 운영, 유지보수 체계 구축 (마케팅 지원은 차년도 지원)	④ 전북특별자치도 균형개발을 위하여, 시/군 그룹으로 나누어 과제모집 및 선정

○ 추진절차

과제(기업)모집	⇒	선정, 협약	⇒	사업수행	⇒	결과보고
'25. 4.~ 5.		'25. 5.		'25. 6. ~ 11.		'25. 12.

□ 기대효과

- 지역만의 특화 스토리가 담긴 체험형 공간 조성으로, 지역 문화유산의 재발견 및 새로운 가치 창출

□ 참고자료 2

Concept : “리얼 지역특화 with 전복”

□ 핵심전략

- (리얼 이머시브 체험형 지역특화 콘텐츠) 3세대 관광트렌드 체험형 콘텐츠를 담은 더 특별한 문화콘텐츠인프라공간 조성
- (시군 특화 킬러콘텐츠 개발) 단순 흥미 유발 콘텐츠(ex 미디어아트)를 넘어, 해당 시군에서만 경험 가능한 콘텐츠 개발

□ 리얼 이머시브

유희공간을 문화콘텐츠인프라로 바꾸는 3세대 관광 콘텐츠

△ 체험형 콘텐츠로 빠르게 변화 중인 관광·콘텐츠 트렌드

- 읽고 스크롤 하는 활자형에서 스트리밍하는 시청형을 넘어 직접 경험하는 체험형 콘텐츠

활자형 Reading	시청형 Watching	체험형 Participating	단순히 읽거나 보는 것에서 그치지 않고 이야기 속 주인공이 되고 싶은 욕구 ▶ 읽고 관람하는 방식에서 직접 체험하는 관광

1세대 텍스트형 ▶ 2세대 영상/미디어아트 콘텐츠 ▶ 3세대 체험형 콘텐츠

△ 지역만이 가진 스토리가 없는, 어느 지역이나 있어도 상관없는 콘텐츠는, 더 이상 관심을 끌지 못함

△ 최근까지 콘텐츠 트렌드의 대세는 미디어아트, 지역에 상관없이 단순 흥미 유발 콘텐츠 개발
(미디어아트 문제점: 콘텐츠 업데이트 어려움, 높은 제작비용, 체류시간 짧음)

△ 3세대 관광형 콘텐츠, 이머시브 공간 ‘리얼월드’

- 리얼월드 성수는 70평이라는 작은 공간에 게임적 요소를 결합한 10여 종류의 콘텐츠 보유
- 두 자릿수 높은 재방문율 유지, 연간 방문객 12만명, 성수 배후 지역 위치
- 콘텐츠 부가가치 창출뿐만 아니라 주변 상가 공실률 감소 및 식음료, 굿즈 등 판매촉진

3세대 체험형 콘텐츠

관객이 극 속으로 들어가는 세계적인 킬러 콘텐츠, **이머시브극**



배우와 관객이 함께 호흡하며 관객이 이야기 속으로 들어가 주인공이 되는 ‘이머시브’

이머시브 공간 ‘리얼월드 성수’

리얼월드 성수, 연간 12만명이 방문하는 핫플레이스 공간 개발운영

흥미로운미션게임을 즐길 수 있는 체험형 콘텐츠 체험 공간. 다수의 인원이 각자의 콘텐츠를 같은 공간에서 동시에 이용 가능
한/일/중국어 4개국어 지원하여 국내 및 외국인 MZ세대에도 이질감없이 체험
테마파크, 아울렛, 주요 거점 지역으로 매장 입점 예정, 해외 진출을 통한 스케일업 본격화 목표



도심 속 신개념 놀이공간으로 흥미로운 미션게임을
즐길 수 있는 개방형 콘텐츠 체험공간

○ 전복 리얼 이머시브 공간 “리얼 지역특화 with 전복”

- ⇒ 지역 발전을 견인하는 시군 문화콘텐츠인프라 공간
- ⇒ 로컬브랜딩을 통한 새로운 창조 커뮤니티(로컬상품 연계 판매 등)
- ⇒ 제3의 장소*로 쉼, 소통, 체험의 공간 제공 및 기업 부가가치 창출

* 집(제1의장소), 직장(제2의장소)가 아닌 특별함 또는 평범함을 느끼게 하는 장소

□ 참고자료 3

프로토타입 Q&A

[주요 Q&A]

Q1. 본 사업에서 지원하는 '프로토타입'의 범위는 어디까지인가요?

A1. 본 사업은 7주라는 단기간에 콘텐츠의 핵심 재미와 사업화 가능성을 검증하는 것을 목표로 합니다. 따라서 지원하는 '프로토타입'은 완성된 상용화 버전이나 실제 공간 전체를 구성하는 것이 아닌, 핵심 아이디어를 시연하고 설득할 수 있는 최소 기능의 결과물을 의미합니다.

Q2. 프로토타입은 어떤 형태로 제출해야 하나요?

A2. 정해진 형식은 없으나, 아래와 같이 콘텐츠의 핵심 가치를 명확히 보여줄 수 있는 형태를 권장합니다. 이를 통해 차년도 본 사업화의 가능성을 증명해야 합니다.

<프로토타입 결과물 예시>

(디지털/게임형) 콘텐츠의 주요 인터랙션과 게임 방식을 직접 체험할 수 있는 핵심 플레이 구간 시연 빌드 (PC, 모바일 등)

(체험/스토리형) 사용자의 전체 동선과 경험을 유추할 수 있도록 편집된 핵심 경험 시연 영상 (UX/UI 디자인, 사운드 포함)

(기술/설치형) 콘텐츠에 적용될 핵심 기술이나 공간 연출 방식을 보여주는 소규모 실물 목업(Mock-up)