

사업개요				
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업명 : 26애니메이션파일럿제작지원</li> <li>○ 사업목적 : 신규 기획개발 프로젝트의 제작 활성화 및 경쟁력 강화</li> <li>○ 협약기간 : 6.5개월 내외</li> </ul>				
지원내용				
No	구분	내용		
1	지원규모	○ 과제당 45백만원, 10개사 내외		
2	지원대상	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국내 개인/법인사업자</li> <li>○ 국산 애니메이션을 기획 및 창·제작하는, 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」에 의한 애니메이션업자로서 사업자등록을 필한 자</li> </ul> <div style="border: 1px dotted black; padding: 5px;"> <p><b>【애니메이션업 신고증 발급 안내】</b>          &lt;애니메이션산업 진흥에 관한 법률 제17조(애니메이션업자의 신고 등)&gt;          ① 애니메이션업자가 되려는 자는 특별자치시장·특별자치도지사 또는 시장·군수·구청장(구청장은 자치구의 구청장을 말한다. 이하 같다)에게 신고하여야 한다.          &lt;애니메이션산업 진흥에 관한 법률 시행규칙 제3조(애니메이션업자의 신고)&gt;          ④ 제1항에 따른 신고 또는 제3항에 따른 변경신고를 받은 시장·군수·구청장은 별지 제5호 서식의 애니메이션업 신고증을 발급해야 한다.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 주관기관은 애니메이션업 신고증 제출 필수이나 참여기관은 해당없음</li> <li>* 대기업은 지원대상에서 제외</li> <li>* 컨소시엄 구성 시, 참여기관은 최대 1개 기관까지만 가능</li> </ul>		
3	지원과제	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 신규 기획개발 단계에서 투자유치 목적을 가지고 있는 1분 30초 이상의 애니메이션 영상(숏폼 3분 이상)이 제작될 수 있는 상업성을 가진 애니메이션 프로젝트</li> <li>② IP귀속이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트             <ul style="list-style-type: none"> <li>* 국제공동제작 프로젝트의 경우 한국 지분율이 최소 30% 이상이어야 함</li> <li>* 제작 완료 이후 방송통신위원회 국내 제작 애니메이션 인정 기준을 충족하는 프로젝트</li> </ul> </li> <li>③ 접수 마감일 기준 방영 및 제작 완료된 프로젝트는 공모 신청 불가             <ul style="list-style-type: none"> <li>* 미방영 프로젝트만 신청 가능</li> </ul> </li> <li>④ 애니메이션 제작·유통·배급·부가사업 관련 권리관계(저작권, 초상권, 사업권, 기타 지식재산권, 원저작자와의 계약 등) 확보가 완료된 프로젝트             <ul style="list-style-type: none"> <li>* 향후 권리 분쟁 발생 시 모든 책임은 수행기관(주관기관 및 참여기관)에게 있으며, 선정/협약 이후라도 권리 침해 사실로 간주 될 경우 협약해제 및 지원금 환수 조치 취해질 수 있음</li> </ul> </li> </ul>		
4	지원 시 제출물	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ (필수) 사업신청서, 수행계획서 및 제반서류, 피칭바이블             <ul style="list-style-type: none"> <li>* 피칭바이블에 시놉시스, 캐릭터아트웍, 배경디자인 등 포함</li> </ul> </li> <li>○ (선택) 스토리보드, 시나리오, 트레일러 일부 기타 이해를 돕기위한 자료 등</li> </ul>		
5	지원과제 산출 결과물 최소 기준	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 투자유치를 목적으로 하는 애니메이션 영상물</li> <li>○ 파일럿, 트레일러, 숏폼 등 형태의 1분 30초 분량 이상 영상물(단, 숏폼은 3분 이상)</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p><b>【파일럿 및 트레일러】</b> 1분 30초 분량 이상의 투자유치를 위한 애니메이션 영상물</p> </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p><b>【숏폼】</b> 총 3분 분량 이상의 투자유치를 위한 애니메이션 영상물 * 예시) 1분x3화 총 3분</p> </td> </tr> </table>	<p><b>【파일럿 및 트레일러】</b> 1분 30초 분량 이상의 투자유치를 위한 애니메이션 영상물</p>	<p><b>【숏폼】</b> 총 3분 분량 이상의 투자유치를 위한 애니메이션 영상물 * 예시) 1분x3화 총 3분</p>
<p><b>【파일럿 및 트레일러】</b> 1분 30초 분량 이상의 투자유치를 위한 애니메이션 영상물</p>	<p><b>【숏폼】</b> 총 3분 분량 이상의 투자유치를 위한 애니메이션 영상물 * 예시) 1분x3화 총 3분</p>			
6	총사업비 구성 및 자부담금	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 총 사업비(=지원금+자부담금)의 10% 이상 현금 자부담금 의무</li> <li>[예시] 총사업비 100원 = 지원금 90원 + 자부담금 10원</li> <li>* [검증방법] 자부담금 ≥ 지원금÷9 / 지원금을 9로 나눈 금액 이상으로 자부담금 편성</li> <li>* 자부담금은 현금만 인정하며 현물 불인정</li> <li>* 자부담금은 선집행 준수 원칙을 고려해 예산집행 계획 수립</li> </ul> <div style="border: 1px dotted black; padding: 5px;"> <p><b>【자부담금 우선 집행】</b>          &lt;국고보조금운영관리지침 제23조(보조사업자의 자기부담금 집행)&gt;          ① 중앙관서의 장은 보조사업자가 자기부담금을 포함하여 보조사업을 추진하는 경우 해당 보조사업자로 하여금 자기부담금을 우선 집행하도록 하여야 한다.</p> </div>		

No	구분	내용																	
7	사업비 활용 범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 제작인력 인건비, 작품 제작비(임차료, 일반용역비, 일반수용비(전문가활용비, 수수료및사용료) 등)</li> </ul> <div style="border: 1px dotted black; padding: 5px;"> <p><b>【내부인력 인건비 편성 시 유의사항】</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" rowspan="2"></th> <th colspan="3">인건비(*)</th> </tr> <tr> <th>대표자(**)</th> <th>직접인력(***)</th> <th>간접인력(****)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">총사업비</td> <td>지원금</td> <td>편성 불가능</td> <td>편성 가능</td> <td>편성 불가능</td> </tr> <tr> <td>자부담금</td> <td>편성 불가능</td> <td>편성 가능</td> <td>편성 불가능</td> </tr> </tbody> </table> <p>* 인건비 내 4대 보험료 지원금 편성 가능(업체부담금 제외, 개인부담금 포함한 원천징수 전 금액)  ** 대표자와 과제책임자가 동일할 수 있으나 대표자(과제책임자)는 인건비 편성 불가능  *** 직접인력이란 제작지원 과제 수행을 위한 직고용 인력(정규, 계약(상용) 형태의 신입/경력 등)  **** 간접인력이란 회계, 행정, 경영지원, 영업, 마케팅 등 작품 제작에 직접 참여하지 않는 인력</p> </div>			인건비(*)			대표자(**)	직접인력(***)	간접인력(****)	총사업비	지원금	편성 불가능	편성 가능	편성 불가능	자부담금	편성 불가능	편성 가능	편성 불가능
		인건비(*)																	
		대표자(**)	직접인력(***)	간접인력(****)															
총사업비	지원금	편성 불가능	편성 가능	편성 불가능															
	자부담금	편성 불가능	편성 가능	편성 불가능															

**신청서 접수기간**

- 공고기간 : 2026.03.06.(금)~2026.03.24.(화)
- 접수기간 : 2026.03.10.(화)~2026.03.24.(화) 15:00까지(e나라도움 시스템 시간 기준)
- \* 접수기간 외 추가접수는 절대 불가하니 기한을 엄수하시기 바랍니다.
- \* 마감일에 접속자가 몰릴 수 있으니 시간 여유를 두고 접수하시기 바랍니다.

**신청방법**

- e나라도움을 통한 접수(KOCCA 홈페이지, 우편 및 방문 신청 불가)
  - KOCCA 홈페이지 접속 후 해당사업 신청서 양식을 다운받아 작성하여 첨부 서류와 함께 e나라도움 홈페이지 통해 접수
  - 별첨한 e나라도움 사용설명서 참조
  - \* e나라도움 시스템 관련 문의는 한국재정정보원 [e나라도움 문의처](#) 활용 바랍니다.
- 제출서류 목록

- 【평가자료 제출 유의사항】**

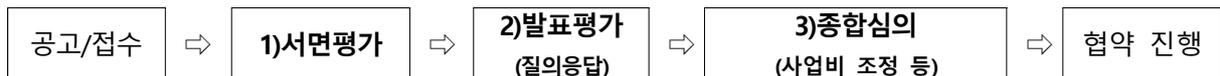
  - 평가 과정에서 필요 시, 추가로 평가자료 제출을 요청할 수 있음
  - 평가자료 중 제출하지 않은 자료가 있거나 제출한 자료의 내용이 유효하지 않을 경우에는 평가대상 제외, 평가항목 0점 처리 등 불이익 받을 수 있음
  - 제출한 평가자료의 내용이 추후 허위·과장으로 판명된 경우 선정취소, 협약해제와 함께 관련 법령에 따라 책임 질 수 있음

폴더명	파일명		양식	유형	주관	참여	
e나라도움 접수번호 주관기관명. zip (※50MB 이하 /초과 시 업로드 불가)	필수	1	공통 (파일럿 트레일러, 숏폼)	피칭바이블(포맷 컨셉아트, 아티웍 배경설정, 로그라인 및 시놉시스, 캐릭터라인업 그 외 차별화 요소 등)	자율 양식	PDF	공통 1부
		2	IP 권리 관계 증빙	(IP 원저작자인 경우) 저작권, 상표 등록증 등 증빙자료	자율 양식	PDF	공통 1부
				(IP 원저작자가 아닌 경우) 애니메이션 제작 관련 계약서 *애니메이션 제작·유통·배급·부가사업 관련 권리관계가 명확히 확인가능해야함	자율 양식	PDF	공통 1부
3	직접 참여인력 및 이해관계자 리스트	지정 양식 1	xlsx	공통 1부			

폴더명	파일명		양식	유형	주관	참여
	4	사업신청서 및 증빙	지정양식 2	xlsx, PDF		공통 1부
		시트 1 신청서				
		시트 2 기본정보				
		시트 3 제작사 이력				
		시트 4 주요인력 이력				
		시트 5 사업비(인건비)				
		시트 6 사업비(운영비)				
		시트 7 사업비(총사업비)				
		시트 8 지원사업 참여기준 체크리스트				
		시트 9 개인정보 수집 이용 제공 동의서				
	5	사업계획서 * 발표평가 시, 발표자료(PT)로 활용 예정	지정양식 3	hwp, PDF		공통 1부
선택	6	(해당 시) 기타(신청과제의 이해를 돕기 위한 자료 및 부가사업(마케팅, 유통, 라이선싱 등) 계획을 알 수 있는 자료 등) * 의향서 제출 불가	자유양식	PDF		공통 1부

### 선정절차 및 평가기준

#### ○ 선정절차 안내



#### 【유의사항】

- 서면평가, 발표평가, 종합심의, 협약 등 **선정절차 일정 문의는 지양** 바랍니다.
- 각 절차 별 결과는 KOCCA 홈페이지 게시 및 대상자에게 개별 안내합니다.
  - 개별 안내는 1)대표자 2)과제책임자 3)e나라도움 접수자 연락처로 진행하오니 오기재 없이 제출 바랍니다.
  - 발표평가 일정은 평가일 기준 최소 2일 전(평가일 제외) 안내 예정이며, 대표자/과제책임자는 실물 신분증을 지참하시어 평가 현장에 참석해야 합니다.

~ D-3	D-2	D-1	D-day
~ 발표평가 안내	2일 전	1일 전	평가일

#### 1) 서면평가

- (평가방법) 접수 완료한 과제 대상으로 서면평가
- (점수산출) 서면평가 개별 평가위원 최고/최저점을 제외한 합계점수의 **평균이 70점 이상**을 득한 과제 중 **고득점 순으로 지원규모 1.5배수 내외에 한 해 발표평가 참여 기회 부여**
  - \* 선정규모 2배수 이내로 접수될 경우, 서면평가를 겸한 발표평가로 대체할 수 있으며 발표평가 평가 기준 적용 예정(종합점수는 서면평가 가중치 미적용하여 발표평가 점수와 동일한 것으로 같음)
- (평가기준) 기획력, 참여인력, 사업비 총 100점 만점/가산점(25년 애니메이션부트캠프 우수 프로젝트, 3점)

평가항목	구분		평가내용	배점
	평가지표			
기획력	사업 이해도		○ 사업 목적과 과제의 부합성 - 기획개발단계의 투자유치를 목적인 프로젝트 - 협약 목표 달성 가능성 및 전반적인 사업 이해도	20
	독창성		○ 기획의 차별성·창의성·신선도 - (스토리) 세계관 확장성, 캐릭터 매력도, 전개 필진성 등 - (IP) 대중성, 호감도, 확장성, (해당)원작 또는 원작자 인지도 등	25
	작품성 및 완성도		○ 기획의 완성도·예술성·일관성 - (스토리) 세계관 확장성, 캐릭터 매력도, 전개 필진성 등	25
참여인력	전문성		○ 유사 과제 경력 및 포트폴리오 - 참여 인력(감독, 제작사 등) 인지도, 기술력 등	15
	인력 구성		○ 적정 인력(정규·비정규·용역) 구성 및 배치 - 목적에 부합하는 참여인력 적정 배치도	5
사업비	사업비 규모		○ 제작비 규모 적정성	5
	사업비 조달 계획		○ 실제 소요 자부담금 조달계획의 구체성과 현실성	5
<b>합 계</b>				<b>100</b>
가산점(최대 3점)			○ 2025년 애니메이션 부트캠프 우수 프로젝트 수상작	<b>3</b>

## 2) 발표평가

- (평가방법) 서면평가 통과한 과제 대상으로 발표평가(질의응답 포함)
- (점수산출) 발표평가 개별 평가위원 최고/최저점을 제외한 합계점수의 평균이 70점 이상을 득한 과제 대상으로 종합점수(=서면평가 40%+발표평가 60%) 산출하여 고득점 순으로 종합심의 대상 선정
- (평가기준) 기획력, 기대성과, 수행기관, ESG 총 100점 만점

### 【발표평가 계량점수 안내】

- 계량점수 ESG(일자리 창출 1점, 표준계약서 1점)
  - 일자리 창출 : 신규채용 1명 이상 계획 제출
  - 표준계약서 : 표준계약서 4종 중 1건 이상 활용 계획 제출

평가항목	구분		평가내용	배점
	평가지표			
기획력	기획 독창성		○ 기획된 과제의 차별성과 참신성 - (스토리) 세계관 확장성, 캐릭터 매력도, 전개 필진성 등 - (IP) 대중성, 호감도, 확장성, (해당)원작 또는 원작자 인지도 등	20
	기획 완성도		○ 기획안의 착수 개시가능 수준의 구체성, 현실성 확보여부 - 제작 공정 내외부 자원(인력, 용역 등) 운영 계획의 타당성	20
	대중성		○ 대중 공감 가능성, 파급력수용성	18
기대성과	투자유치 가능성		○ 제작비 확보를 위한 기대 투자유치 목표 및 준비 정도 - 순제작비 규모 및 정부지원 외 제작비 확보를 외부 투자 유치 계획 등	15
	IP확장성		○ 보유 IP(제작 결과물 포함)의 지속성 및 확장성	10
	성과 목표		○ 성과 목표의 구체성, 측정 및 달성 가능성	5
수행기관	추진의지 및 역량		○ 수행책임자의 과제 수행 의지, 각오	10
ESG	일자리 창출		○ 일자리 창출 계획 제시 여부 : 1점 * (기준) 신규채용 1명 이상 계획 제출 * (배점) 제출 1점, 미제출 0점 / (점검) 결과평가 시 신규채용 여부 확인	1
	표준계약 실적		○ 표준계약서 활용 계획 제시 여부 : 1점 * (기준) 표준계약서 4종 중 1건 이상 활용 계획 제출 * (배점) 제출 1점, 미제출 0점 / (점검) 결과평가 시 표준계약서 활용 여부 확인	1
<b>합 계</b>				<b>100</b>

### 3) 종합심의

- (심의방법) 종합점수(=서면평가 40%+발표평가 60%) 고득점 순으로 종합심의(수행계획 및 사업비 조정 등)
- (심의결과) 종합심의(수행계획 및 사업비 조정 등)에 따라 총사업비(=지원금+자(기)부담금) 확정하여 지원규모 내에서 최종 협약대상자 확정하며, 협약 포기 등을 고려하여 차순위자를 선정할 수 있음.

#### 【종합점수(=서면 40%+발표 60%) 동점 처리기준 및 종합심의 유의사항】

##### ○ 종합점수 동점 처리기준

- 발표평가 점수가 높은 과제에게 우선순위 부여
- 발표점수도 동점인 경우, 발표평가 평가기준 중 배점이 가장 높은 평가항목(평가지표 합계)에서 고득점한 과제에 우선순위 부여
- 평가항목(평가지표 합계)도 동점일 경우 배점이 가장 높은 평가지표에서 고득점한 과제에 우선순위 부여

##### ○ 종합심의 유의사항

- 종합심의에 따라 협약대상자는 신청 사업비 조정(삭감 등)될 수 있으며, 평가자료 수정 요청받을 수 있음

#### 지원금 지급

- 협약 결과에 따라 지원금 2회 분할 지급
  - \* 지급 방식(횟수, 금액 등)은 변동될 수 있으며, 상황에 따라 월 단위로 지급될 수 있습니다.
  - \* 지원금 지급 전 기업 신용도 평가 등이 시행될 수 있으며, 신용도 미달 또는 결격사유 발생 시 지원금 지급이 제한(별도 증빙자료(재무제표 등) 요청, 지급시기 조정 등) 될 수 있습니다.
- 1차 지원금 : 확정된 지원금의 70%
- 2차 지원금 : 중간점검 통과 후 나머지 지원금(지원금의 30%)

#### 지원요건

- 접수 마감일을 기준으로 다음 각 호에 해당하는 자는 공모에 지원할 수 없습니다.
- ※ 지원 요건 충족 여부는 '콘텐츠지원사업 지원요건 체크리스트'를 통해 확인하며, 향후 협약체결 시 관련 서류를 요구할 수 있습니다.
- ※ 제4호와 제5호의 지원요건은 협약일 이후에도 충족되어야 합니다.
  1. 한국콘텐츠진흥원(이하 진흥원)과 협약을 체결하고 당해 연도에 동시에 수행하는 지원과제가 2개 이상인 자. 지원과제의 경우, 당해 연도 기준 최대 2개까지 동시 수행할 수 있으며, 개별 수행기관이 교부받은 지원금이 1억 원 이하인 지원과제는 그 수에 포함하지 아니한다.
  2. 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제31조제1항 전단에 따라 지정된 공시대상기업집단에 속하는 회사에 해당하는 자
  3. 동일 또는 유사한 사업계획으로 진흥원이나 다른 기관으로부터 보조금(간접보조금) 또는 지방보조금을 교부받은 이력이 있는 자
  4. 국세, 지방세, 4대보험(국민연금, 건강보험, 고용보험, 산재보험) 중 어느 하나라도 체납한 자
  5. 「보조금법」 제31조의2에 따라 중앙관서의 장으로부터 보조사업 또는 간접보조금의 수행대상에서 배제되거나 보조금 또는 간접보조금의 교부를 제한받은 경우
  6. 기 선정된 지원과제에 따른 정산잔액, 환수금 등 진흥원이 반납을 통보한 금액을 체납한 자
  7. 애니메이션 IP 귀속이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트이다.
    - \* 국제공동제작 프로젝트의 경우 한국 지분율이 최소 30% 이상인 프로젝트이다.
    - \* 해당 프로젝트는 제작완료 이후 방송통신위원회 국내 제작 애니메이션 인정 기준을 충족할 수 있다.
  8. 접수마감일 기준 국내외 방영이 50% 미만인 프로젝트이다.
  9. 협약시작일 기준 「애니메이션산업 진흥에 관한 법률」에 의한 애니메이션업자로서 사업자등록이 가능한 자이다.
  10. 협약시작일 기준 애니메이션 제작·유통·배급·부가사업 관련 권리관계(저작권, 초상권, 사업권, 기타 지식재산권, 원저작자와의 계약서 등) 확보가 법적으로 완료된 프로젝트이다.

## 문의처

- 사업문의
  - 전화 061-900-6414 / e-mail purple@kocca.kr
  - 산업안전보건법에 따른 고객 응대 근로자 보호조치가 시행되고 있습니다. 고성, 반말, 폭언, 욕설 시 문의 대응이 중단될 수 있습니다.
  - 문의사항 발생 시, 공고자료 우선 확인 바랍니다.
- e나라도움 문의 : 전화 1670-9595 / 사용자 매뉴얼(접속 [URL](#)) / 동영상 자료(접속 [URL](#))

## 안내사항

### [신청/평가]

- 진흥원 콘텐츠지원사업 신청서류 처리 기준 가이드라인에 따라, 아래의 경우 평가대상에서 제외될 수 있음
  - 공고 내 평가서류 목록 중 누락(미제출)한 서류가 있는 경우, 날인(서명) 필요 서류에 날인(서명) 없이 제출했을 경우, 기재된 내용 없이 제공 양식을 그대로 제출한 경우, 서류내용이 미흡하여 제출용도로 활용할 수 없거나 내용을 확인할 수 없는 경우 등
- e나라도움을 통한 수행기관의 서류제출 등 행위는 수행기관의 진의에 의한 의사표시 및 법률행위로 간주하므로, 수행기관의 착오 등을 이유로 이의를 제기할 수 없음. 따라서 e나라도움 사용에 유의하여야 함.
- 공모에 참여하는 수행기관(주관기관 및 참여기관)은 한국콘텐츠진흥원이 관련 법령 및 내규에 따라 시행하는 선정절차에 동의하며 성실하게 임해야 함
- 공모에 참여하는 수행기관(주관기관 및 참여기관)은 선정결과에 대하여 별도 이의신청 절차가 없으며 이의신청이 불가능함을 숙지하여야 함
- 공모에 참여하는 수행기관(주관기관 및 참여기관)은 타 지원 과제에 대한 근거 없는 공개적 비방 및 비난 등은 삼가길 바람
- 한국콘텐츠진흥원에서 시행한 애니메이션 제작지원 참여이력(공모, 협약, 환수금 체납 등)은 평가자료로 활용될 수 있음

### [협약]

- 콘텐츠지원사업 신청서류 간소화에 따라 협약 시 증명서류를 제출하여야 함. 선정결과를 통보 받은 날로부터 안내받은 기한 내에 전담기관이 요청하는 서류를 제출하여야 하며 기한내 서류 미제출, 협약 일 기준 서류 부적합 등으로 참가기준 부적격 사실이 확인된 경우 협약대상에서 제외될 수 있음
- 주관기관과 참여기관은 다음 각 호의 의무를 부담하며, 서로의 의무 이행현황을 감독할 책임이 있음 (관련: 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제6조)
  - 1. 자기부담금의 우선 집행, 2. 사업비의 관리, 집행 및 정산, 3. 지원과제 완료에 따른 실적보고서 제출, 정보공시, 감사보고서 제출, 중요재산에 대한 관리, 4. 기타 사업비의 원활한 관리를 위하여 필요한 사항
- 수행기관은 문화체육관광부 소관 「국고보조금 운영관리지침」 제15조 및 제15조의2, 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제35조에 따라 보조사업 관련 계약업무를 체결·관리하여야 함

### [수행]

- 콘텐츠지원사업 수행 중 필요한 자산(PC 등)은 임차하는 것을 원칙으로 함
- 수행기관은 지원금 교부신청을 할 때마다 자기부담금 확보를 확인 할 수 있는 증빙(통장사본 등)을 제출하여야 함(관련: 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제37조)
- 진흥원은 수행기관이 지원과제 실적보고 사유가 발생한 날까지 자기부담금을 확보하지 못한 경우 수행기관에게 지원금을 반납하도록 하거나 차년도 예산 편성 시 감액조치를 할 수 있음(관련: 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제37조, 제42조)
- 일자리 창출 계획을 제출한 업체는 사업종료 전 채용 실적을 필수로 제출하여야 하며, 해당 실적은 결과평가에 반영될 수 있음. 실적은 전담기관이 요청하는 증빙을 충족해야 하며, 채용 계획 변경은 사전에 진흥원과 협의해야 함

- 표준계약서 활용 계획을 제출한 업체는 사업종료 전 표준계약서 활용 실적을 필수로 제출하여야 하며, 해당 실적은 결과평가에 반영될 수 있음
  - \* 「콘텐츠산업진흥법」 제25조에 의거 콘텐츠사업자에게 표준계약서를 사용하도록 권고할 수 있음
- 선정 이후 협약서 '성과관리' 조항에 의거, 신청일 현재 사업자(주관기관 및 참여기관)가 과거 3년 내에 진흥원의 콘텐츠지원사업을 수행한 경우 진흥원의 성과조사에 실적 제출이 확인되어야 함
- 표준계약서 활용 계획을 제출한 업체는 사업종료 전 표준계약서 활용 실적을 필수로 제출하여야 하며 결과평가와 연계하여 평가 예정임
- 같은 회계연도 중 교부받은 지원금, 보조금 또는 간접보조금 총액이 10억원 이상인 수행기관은 「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제2조 제7호 및 제9조에 따른 감사인이 해당 회계연도를 기준으로 작성한 감사보고서를 해당 회계연도 종료일로부터 4개월 이내에 진흥원과 문화체육관광부장관에게 제출하여야 함(관련: 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제50조)
- 「문화체육관광부 소관 국고보조금 운영관리지침」 제10조제1항제1호 바목부터 아목까지 해당하는 경우 보조금 교부결정의 전부 또는 일부를 취소하고 반환 명령을 하는 등 필요한 조치를 취할 수 있음

바. 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」 제7조의 경과 기간이 지나지 아니한 자)가 보조사업자인 경우 또는 그 자가 구성원에 포함된 단체가 보조사업자인 경우(다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외)

사. 「남녀고용평등과 일·가정 양립 지원에 관한 법률」 제37조제2항제2호로 인해 형 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」 제7조의 경과기간이 지나지 아니한 자)의 경우

아. 바목부터 사목에서 규정하고 있는 위반행위 또는 범죄의 혐의와 관련하여 수사를 받거나 기소되어 판결이 확정되지 아니한 자가 보조사업자이거나 또는 그 자가 포함된 단체가 보조사업자일 때(다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외) 이로 인하여 보조사업 수행이 곤란하거나 불확실하다고 제27조의 보조사업점검평가단에서 인정하는 경우

- 민간보조사업 수행 단계에서 성희롱·성폭력 고충처리절차를 운영 중이며, 신고상담이 필요한 경우 문화예술 성폭력 신고상담 통합센터 이용(통합센터 대표번호 1670-5678)
- 콘텐츠지원사업 수행업체는 성희롱 예방교육 이수 결과보고서를 필수로 제출하여야 함
  - \* 「문화체육관광부 소관 국고보조금 운영관리지침」 제10조제1항제3호에 따라 보조사업에 참여하는 모든 자(프리랜서 등 포함)는 성희롱·성폭력 방지 의무 이행 및 관련 서약서, 이수 확인서 제출 의무화(단, 1인 보조사업자이거나, 일회성 단순 용역을 제공하는 경우는 이수 확인서 제출 제외)
  - \* 성희롱예방교육 인정범위 : 당해연도에 실시한 성희롱·성폭력 예방교육, 직장내성희롱예방 법정 의무교육 등, 해외 타기관에서 이수한 성평등 교육 수료증(단, 당해연도 실시 및 법정교육 내용)

### 콘텐츠금융제도

- 한국콘텐츠진흥원에서는 콘텐츠지원사업 외에도 콘텐츠기업의 투자 및 융자 유치를 지원하고 있습니다. 투·융자 자금 유치를 희망하시는 기업은 금융상품별 공고문\*을 보시고 신청해주시기 바랍니다.

\* 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(<https://www.kocca.kr>) > 알림마당 > 금융지원

- [참고] 2026년 콘텐츠지원사업에 선정된 기업에게는 보증기관에 추천 평가 시 우대조건으로 지원됩니다.
  - 담당부서에서 콘텐츠지원사업 협약체결 결과 확인 후 별도 신청 서류 배부 예정(희망 기업에 한하여 진행)

\* 콘텐츠지원사업 연계 보증

: 2026년 한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠지원사업에 선정된 기업을 대상으로 추가 기업 재무평가를 통해 보증기관에 추천하여 콘텐츠보증을 통한 대출 유치를 함께 지원하는 보증 제도  
(콘텐츠지원사업 신청서류 및 평가결과를 보증 신청 및 평가에 활용)

- 콘텐츠금융제도(투자·융자 유치 지원) 문의
  - 콘텐츠가치평가센터(☎ 02-6441-3658, [assess@kocca.kr](mailto:assess@kocca.kr))

※ 콘텐츠금융제도 신청 가능여부에 대해 금융상품별 담당자의 사전 유선상담 필수