

2026 경남콘텐츠기업지원센터 융복합 콘텐츠 제작 지원사업 모집공고

(재)경남문화예술진흥원은 경남 도내 콘텐츠기업의 기술·장르·산업·디바이스 콘텐츠 융합을 통해 기업의 기술 경쟁력을 강화하고, 산업 저변 확대 및 고부가가치 생태계 조성을 위한 「융복합 콘텐츠 제작 지원사업」을 아래와 같이 추진하오니 유망한 콘텐츠 아이টে을 보유한 기업의 많은 관심과 적극적인 참여를 바랍니다.

2026년 3월 18일

(재)경남문화예술진흥원장

1 사업개요

- 사업명: 2026 경남콘텐츠기업지원센터 「융복합 콘텐츠 제작 지원사업」
- 사업목적
 - 기술·장르·산업·디바이스 융합 기반 콘텐츠 개발을 통해 도내 콘텐츠기업의 융복합 콘텐츠 제작 역량 강화
 - 콘텐츠 IP와 디지털 기술 결합을 통한 신규 콘텐츠 개발 및 사업 영역 확장 지원
 - 콘텐츠 제작 초기 단계 지원을 통해 향후 상용화 및 사업화 단계로 확장 가능한 콘텐츠 개발 기반 마련
- 공고기간: 2026. 3. 18.(수) ~ 4. 7.(화) 18:00까지
- 사업기간: 협약체결일로부터 ~ 2026. 11. 30.(협약기간)
- 지원내용: 산업, 장르, 기술, 디바이스 융복합 콘텐츠 제작 지원

2 지원내용

- 지원기간: 협약체결일(26년 4월 내)로부터 ~ 2026. 11. 30.(협약기간)
- 지원대상: 창업 만 3년 초과 경상남도 소재 콘텐츠기업(컨소시엄 가능)
- 지원규모: 4개 과제 지원, 과제당 최대 40백만원
 - 사업비는 선정 후 조정심의를 통해 조정(감액 혹은 증액) 될 수 있음
 - 주관·참여기관은 지원금의 10% 이상을 사업자부담금을 전액 현금 부담
- ※ 예시 : 지원금액 40,000천원 + 사업자부담금 4,000천원 = 총 사업비 44,000천원
- ※ 부가가치세(VAT) 및 협약 초과 금액은 지원금으로 포함할 수 없음
- 지원금 지급 : 협약체결 후 2회 분할지급

구분	내용
1차 지원금	협약체결 및 이행보증보험증권 수령 후 50% 지급
2차 지원금	중간평가 결과 70점 이상 평가 받은 과제에 대해 50% 지급 ※ 중간평가 결과 70점 미만인 경우 재평가, 재평가 시에도 기준 미달일 경우 지원금 환수

※ 과제신청서 기준 예산심의평가를 통해 지원금액이 조정 될 수 있음

- 지원분야: 분야 및 장르 관계없이 콘텐츠와 기술이 융합된 신규 콘텐츠 제작지원
- 지원조건: 공고일 기준 창업 3년 초과 도내 콘텐츠 기업(컨소시엄 가능)
 - 문화산업진흥기본법 제2조 중 ‘문화산업’ 분야 기업
 - 지사/지점의 경우 3인 이상 경남에서 근무하고 있는 사업체
 - 컨소시엄 예시: 도내 콘텐츠 기업(주관) + 도내외 기업(참여)
 - 컨소시엄시 주관기업의 참여율 및 예산이 60% 이상 필수 ※최대 70% 가능
- 지원분야

내용	설명	비고
산업융합 (콘텐츠+산업)	산업과 접목된 융복합콘텐츠, 실감형콘텐츠 개발 ex) XR안전교육콘텐츠, 산업교육콘텐츠, 스마트관광 콘텐츠 등	매출 연계 가능 과제 지향
장르융합 (콘텐츠+콘텐츠)	장르간 융합 콘텐츠 개발 ex) 웹툰+XR 콘텐츠, 애니메이션+드라마, IP+체험형콘텐츠 등	
기술융합 (콘텐츠+디지털기술)	신기술과 결합된 콘텐츠 개발 ex) AI 콘텐츠, 메타버스 콘텐츠, 실감형콘텐츠 등	
디바이스융합 (콘텐츠+디바이스)	디바이스 기반 융합 콘텐츠 개발 ex) XR 디바이스 체험 콘텐츠, 미디어아트 전시 콘텐츠, 인터랙티브 체험 콘텐츠, 키오스크 기반 콘텐츠, 스마트관광디바이스 콘텐츠 등	

※ 예시 내용 외에도 자유롭게 과제에 들어간 융합 내용에 대해 지원기업에서 제안 가능

3 참여요건

- 지원자격: 창업 만 3년 초과한 경남 도내 콘텐츠기업(컨소시엄 가능)
 - (주관기업) 경남 도내 콘텐츠기업(창업 만 3년 초과)
 - (참여기업) 협업 가능한 산업/기술/콘텐츠 보유 기업

구 분	내 용
지원자격 및 컨소시엄 구성원칙	1. (필수)주관기관 참여 자격 - <u>공고일 기준 본사 혹은 지사가 경상남도에 소재한 콘텐츠기업(창업 만 3년 초과)</u> ※ 분야 : 음악, 만화, 웹툰, 캐릭터, 애니메이션, 뉴콘텐츠(AR, VR 등), 융복합 콘텐츠 등 ※ 콘텐츠 산업분야 해당 기업(문화산업진흥기본법 제2조 참조) ※ 지사의 경우 3인 이상 근무하고 있는 사업체 해당(4대보험가입자 명부 확인) ※ 업력은 공고일 기준 사업자등록증(또는 법인등기부등본)상 개업(설립)연월일을 기준으로 산정함 2. (컨소시엄 진행 시 필수)참여기관 참여자격 - 전(全) 지역 콘텐츠 기업 혹은 융복합 콘텐츠 제작이 가능한 기술력 보유 기업 - 최대 1개 기업까지 참여할 수 있음 <컨소시엄 구성 예시> - (주관) 경남 콘텐츠기업 + (참여) 경남 콘텐츠기업 - (주관) 경남 콘텐츠기업 + (참여) 경남 제조기업 - (주관) 경남 콘텐츠기업 + (참여) 역외 콘텐츠기업 - (주관) 경남 콘텐츠기업 + (참여) 역외 IP기업 ※ 상기 컨소시엄은 예시이며 경남 소재 콘텐츠기업(필수)과 콘텐츠기술, 산업 분야 기업이 협업하는 형태의 다양한 컨소시엄 구성 가능 3. 신청시 필수 사항 - 제안일 기준 콘텐츠 제작물 혹은 IP, 콘텐츠 제작 기술 보유 - 신청 과제는 진흥원 및 타 기관에서 유사 지원을 받지 않은 콘텐츠여야 함
신청제외 대상	- 신청일 기준 중앙정부 또는 경남도 지자체, 시군 등으로부터 동일과제(과제목표와 산출물이 동일한 경우)를 지원받아 진행 중인 사업자 ※ 동일과제 중복 지원 금지 - 지역특화콘텐츠개발지원사업 및 기타 콘텐츠 제작지원사업 소재가 동일할 경우 - 한국콘텐츠진흥원 사업계획 및 예산편성 가이드에 의거 게임분야 지원은 제외 - 신청일 기준 사업자(주관기관 또는 참여기관)가 진흥원 콘텐츠산업지원팀 소관 지원 사업에서 지원금을 직접 교부 받아 추진 중인 과제가 총 3개 이상인 경우(※일자리 지원 사업 및 1천만원 이하 과제는 과제 수에서 제외) - 신청일 현재 또는 이후 국세 또는 지방세 체납사실이 있는 경우 - 보조사업 수행 등의 배제 결정을 받지 않은 주관기관과 참여기관, 대표자 및 책임자, 또는 보조금 수급의 제한을 받은 자 - 문화체육관광부장관 등 중앙행정관서의 장으로부터 참여제한 조치를 받은 주관기관 및 참여기관, 대표자 및 책임자(협약 또는 계약 위반, 체납, 불량 판정 사업자) - 신청일 현재 사업자(주관기관 또는 참여기관)가 콘텐츠지원사업에 따라 발생한 정산반납 대상액(지원사업 정산결과에 따라 사업자가 전담기관에 납부하여야하는 금액) 및 기술료를 체납(매출 조사 거부, 회피 등 포함)한 자 - 성폭력 가해자 등이 보조사업자이거나 그자가 포함된 단체가 보조사업자인 경우 - 신청일 현재 4대보험 및 인건비 체납사실이 있거나, 인건비 체납 및 미지급과 관련하여 진행 중인 소송이 있는 사업자 - 금융기관을 통한 계좌개설이 불가능 하거나, 본인 명의의 금융자산에 대한 압류가 진행 중인 사업자 - 타인의 작품(또는 콘텐츠)를 모방하거나 저작권을 무단으로 침해한 자 - 기타 경남문화예술진흥원장이 참여제한의 사유가 있다고 인정하는 사업자

신청시 유의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 컨소시엄 중 한 개 기관이라도 지원제한 대상일 경우 접수 불가함 - 사업 신청시 공동수행협약서에 컨소시엄 간 지적재산권, 귀속물 소유권리 관계를 명시 - 접수기간 내에 신청서 및 첨부 서류를 제출하지 아니하였거나 허위 또는 거짓인 경우 사업선정 후에도 제외 대상으로 확인되면 협약 취소 및 지원금 반납 조치함 - 콘텐츠IP 원저작권자와의 IP 활용계약(사업권 등) 체결이 완료된 경우는 신청 가능 <ul style="list-style-type: none"> ※ 별도 증빙자료 제출 필수, 해당권리를 확보하지 못한 경우 선정이 취소될 수 있음 - 상기 조건에 대해 제외대상으로 확인되면 사업취소 및 지원금 반납 진행
-------------	--

○ 지원조건

구 분	내 용
일반 조건	<ul style="list-style-type: none"> · 협약기간 내, 사업화 및 시장진출이 가능한 수준의 융복합 콘텐츠 개발 <ul style="list-style-type: none"> ※ 콘텐츠 시연/테스트 필수 ※ 사업계획서상 목표치를 달성해야하며 협약을 통해 일부 변동될 수 있음 · 제작 완료 후 결과물의 상용화(서비스개시) 지향 · 선정과제는 지역 콘텐츠산업 발전을 위해 진흥원이 필요로 하는 행사 및 프로그램 등에 적극 협조하고 필요시 무상으로 제공하여야 함 ※ 저작권은 선정기업 소유 · 선정과제는 협약기간 종료일까지 결과보고 및 정산을 완료해야 함
사업비 편성	<ul style="list-style-type: none"> · 지원금은 협약기간 내의 사용분만 인정되며 소급적용이 불가함 - 인건비: 과제에 직접 참여하는 인력 인건비 편성 가능 - 일반수용비(수수료 및 사용료): 인쇄비 및 유인비 등 - 임차료: 각종 시설 및 장비의 리스료 - 재료비: 제작에 필요한 소모성 재료비, 총 사업비의 10%이내 편성 (영구적으로 사용하는 제품 구매 불가) - 일반용역비: 용역 및 위탁 비용 (용역계약 시 2천만원(부가세포함 2,200만원) 초과 계약은 조달청 입찰 필수) - 이외 사업비 편성 및 집행 유의사항 지침 참고 ※ [붙임3] 사업비 산정 및 정산기준 참고 ※ 총 사업비 중 사업자부담금(자부담) 우선 집행 필수
인력 채용	<ul style="list-style-type: none"> · 1명 이상의 신규 인력 채용 의무 ※ 사업기간 내 퇴사시 대체 인력 채용 필수 - 신규인력은 본 사업 100% 참여 인력 1명 필수 - 신규인력에 대한 인건비 책정근거(전년도 원천징수영수증 등) 제출 필수 - (협약 또는 채용시) 4대 보험 가입 증빙자료 제출 - 해당 인력은 우리원 또는 타 기관 지원사업에 참여 불가하며, 적발시 해당 인력 인건비 환수 조치됨
기타	<ul style="list-style-type: none"> · 중간·결과평가의 심사기준 미달 시, 지원금 전액을 환수할 수 있음 · 제작물 미완성, 기타 기업 사정에 의한 협약 해지 시 지원금 전액을 환수함 ※ 환수 절차 미 이행시 보증보험증권 청구 · 본 사업에 참여하는 모든 인력에 대해서 성희롱·성폭력 방지 예방 교육을 이수하고, 이수확인서를 제출하여야 함

○ 과제목표 (1개 과제별 필수 달성목표)

구분	내용	비고
제작	국내·외 사업화가 가능한 신규 융복합 콘텐츠 제작 1건 ※콘텐츠 시연/테스트 필수	
채용	신규 인력 1명 이상 채용 ※사업 선정 공고일 이후 채용만 인정, 3개월 이상 채용 유지	

○ 신청 시 필수사항

- 제작하고자 하는 콘텐츠 제작 기술 및 IP 보유(사용권 보유)
- 신청한 과제는 진흥원 및 타 기관에서 유사 지원을 받거나 지역의 콘텐츠 제작 지원사업과 동일한 소재가 아니어야 함

○ 최종산출물: 과제목표와 동일

○ 선정기업 의무사항(유의사항)

구분	내용
사업성과	필수성과 ▶ 사업기간 내 제작 1건, 신규 채용 1명 이상 완료 ▶ 콘텐츠 시연/테스트 ▶ 지정일까지 결과보고서 1부, 정산보고서 1부, 성과 결과물 증빙 제출
	확장성과 ▶ 매출 발생, 유통 계약, 투자유치, MOU, LOI, 서비스 출시 등
자부담금	▶ 지원금의 10% 자부담(현금 매칭) 필수, 자부담 입금 후 사업비 교부 ※ 선정 후 사업협약 시 확약서 등 증빙서류 첨부 ▶ 협약 체결 후 10일 이내에 확정된 지원금에 대하여 이행(지급) 보증보험 증권 1부를 제출해야 함(보험기간: 협약기간+60일 / 보험금: 지원금의 100%) ※이행보증보험증권 발급에 따른 비용 일체는 선정된 기업부담
중간평가	▶ 사업기간 중간지점 중간평가 1회 실시, 평가 결과에 따른 2차 교부 결정 ▶ 중간평가 결과 미흡할 경우, 사업비 환수 조치될 수 있음
현장점검	▶ 중간평가 전후로 현장 방문 점검 실시 ▶ 사업비 집행 내역, 인건비 지원 인력 확인
지원사업 중복 불가	▶ 동일과제로 타 기관 및 진흥원 제작지원사업 참여 불가 등
사업비 집행 및 환수	▶ 미집행 보조금 및 사용지침 미준수 해당금액은 반납 ▶ 필수 사업성과 미달 시, 사업비 전액 환수 조치될 수 있음 ▶ 정산보고서는 진흥원에서 지정하는 회계사무소에서 정산검토 완료 후 제출
기타	▶ 중간 현장점검시 진행상황 및 향후 계획에 대한 내용 공유 ▶ 각종 제작물(부스, 홍보물 등) 후원 표기 필수(문체부, KOCCA, 경상남도, 진흥원) ▶ 보도자료 1건 이상 작성

4 추진일정(안)

주요추진사항	일 정	주요내용
모집 공고 및 접수	2026. 3. 18.(수) ~ 4. 7.(화) 18시	모집 공고(홈페이지 등)
서면 및 발표심사	2026. 4. 14.(화) 오후 <예정> (발표평가 참석 대상 진흥원 센터 홈페이지 공지)	서류 및 발표평가를 통한 최종 대상자 선정 - 적격 검토 통과시 서류 및 발표평가 실시 - 사업 수행능력 및 예산 평가
수행계획/사업비 조정·확정	2026. 4. 21.(화) 까지	심사결과에 따른 지원금 및 수행계획서·예산 조정
협약체결	2026. 4. 24.(금) <예정>	협약체결 수정 수행계획서 및 이행보증보험제출
1차 지원금 지급	2026. 4월 말	지원금(50%) 교부
과제수행	협약체결일 ~ 2026. 11. 30.(월)	과제수행
현장점검 및 중간평가	2026. 7 ~ 8월	과제수행현황 평가 실시, 현장점검(예정) ※평가결과에 따라 2차 지원금(50%) 지급
결과보고서 제출 및 결과평가	2026. 11월 중	과제 결과평가 ※ 제작결과물 시연회/테스트 등 상용화 확인
최종사업결과보고서 제출 및 사업비 정산	2026. 11월 내	최종사업결과보고서 및 사업비 정산결과 제출(회계법인)
사후관리	2026. 12월 ~	제품 상용화 서비스 확인 및 사후관리

※ 상기일정은 사정에 의해 일부 변경될 수 있음

5 신청 및 접수방법

- 공고기간 : 2026. 3. 18.(수) ~ 4. 7.(화) 18:00 까지
- 접수기간 : 2026. 3. 18.(수) ~ 4. 7.(화) 18:00 까지
- 접수절차 : 반드시 e나라도움 접수 ※ 제출기간 엄수

[신청서 접수] e나라도움

- 접수기간: **2026. 3. 18.(수) ~ 4. 7.(화) 18:00 까지** ※ 마감시간 이후 접수 불가
- 접수방법: e나라도움 온라인 신청(<https://www.gosims.go.kr/>)
- 공모명: 2026 경남콘텐츠기업지원센터 융복합 콘텐츠 제작 지원사업
- 공모기관: 재단법인 경남문화예술진흥원
- 업로드 파일명: 2026 융복합 콘텐츠 제작 지원사업_(주관기관명)_신청서.zip
- 접수방법: e나라도움 사업신청 매뉴얼, e나라도움 보조사업자 교재 참고
- 문의처: e나라도움 사용자 지원센터 1670-9595

- 1) e나라도움 회원가입(회원가입을 위한 공인인증서 준비 필요)
 - 2) 컴퓨터 환경: PC운영체제 윈도우 7 이상, 웹브라우저 인터넷 엣지, 크롬 43+ 이상
 - 3) 마감시간까지 시스템에 접수되지 않을 경우 추가 접수 불가(시스템 오류 등에 의한 미접수 불인정)
 - 4) 업로드 문서: **과제신청서, 발표자료, 첨부서류** ※ 50MB이상일 경우 발표 및 첨부서류는 E-메일로 제출 가능
- ※ 국고를 통한 모든 지원사업은 [한국재정정보원]에서 운영하는 e나라도움 시스템을 통해 진행되오니,
시스템 관련문의는 반드시 e나라도움 사용자 지원센터로 연락바랍니다.

[추가] 이메일 접수(해당 시)

- 접수기간: **2026. 4. 1.(수) ~ 4. 7.(화) 18:00 까지** ※ 마감시간 이후 접수 불가
- 접수방법: 이메일(gncep@gcaf.or.kr)
- 메일제목: [2026 융복합 콘텐츠 제작 지원사업] 과제신청서(기업명)
- 문의처: 콘텐츠산업본부 콘텐츠산업지원팀 055-230-8816

- 1) **제출서류가 e나라도움 업로드 용량 이상(50MB)일 경우, 일부 서류 E-메일 제출 가능**
- 2) **E-메일 제출 가능 서류(발표자료, 첨부서류) ※ 과제신청서는 e나라도움 업로드 필수(미 신청시 실격처리)**

○ 제출서류

구분	작성 내용	제출형식	필수항목	비고
과제 신청서	① 과제신청서 및 과제요약서 (서식1, 2)	스캔파일(pdf)	○	e나라도움 제출
	② 과제수행계획서(서식 3, 4, 5, 6)	스캔파일(pdf)	○	
	③ 공동수행확약서(서식7)	스캔파일(pdf)	○	
	④ 사업자부담금확약서(서식8)	스캔파일(pdf)	○	
	⑤ 정부지원 수혜실적(서식9)	스캔파일(pdf)	○	
	⑥ 중복지원 여부 확인서(서식10)	스캔파일(pdf)	○	
	⑦ 참여제한체크리스트(서식11)	스캔파일(pdf)	○	
	⑧ 개인정보 수집·이용·제공 동의서(서식12)	스캔파일(pdf)	○	
발표자료	⑨ 발표평가 PPT (자유양식) ※ 발표 10분내외 분량으로 자유롭게 작성	pdf/ppt	○	
첨부 서류	⑩ 사업자등록증 및 법인등기부등본	스캔파일(pdf)	○	e나라도움 제출 (단, 50MB 용량 초과시 메일 제출 가능)
	⑪ 4대보험 가입자 명부(공고일 이후 기준)		○	
	⑫ 대표자 주민등록등본	스캔파일(pdf)	○	
	⑬ 콘텐츠P 권리 관계 증빙자료(저작권 포함 사업화 권리 확인서)	자유양식	해당시 제출	
	⑭ 기타(과제신청서에 기입한 내용을 확인할 수 있는 자료, 과제를 설명할 수 있는 이외 시청각 참고자료, 포트폴리오, 회사소개서 등 선정평가를 위해 필요하다고 판단되는 기타 자료 등)			

- 첨부서류는 공고일 이후 발급분으로 제한(아닐 경우 인정 불가)
- 제출 서류 중 사본은 발급처의 원조대조필을 날인해야 하며, 서류가 거짓으로 판명될 경우 과제 선정을 취소함
- 인감이 필요한 서류는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출
- 선정 후 과제신청서는 원본 1부 제출 ※ 직인날인 및 원본대조필 확인
- 상기 제출서류 이외, 사업자 선정 및 협약 체결 시 수행계획서, 보증보험(이행보증보험), 인감증명서, 사용인감계, 위임장, 사업자부담금확약서(수정시), 지원금전용 통장사본, 지방세,국세 납부확인서 등의 제출이 요구됨
- 제출된 서류는 일체 반환하지 않음 ※ 필수 제출서류 미비 시 실격 처리

6 선정 방법 및 평가기준

○ 선정절차

분야	평가대상	평가주체	평가내용
적정성 검토 *	접수기업 전체	사업담당자	<ul style="list-style-type: none"> 제출서류 확인 및 적정성 검토 지원조건 부합 및 지원제외 대상 여부 확인
▼			
서류, 발표심사	적정성 검토 통과기업	외부 심사위원	<ul style="list-style-type: none"> 서류, 발표평가 및 질의응답(종합심사) 발표 PT(10분) 및 질의응답(10분)에 따른 과제 수행능력 평가 기획력, 수행역량, 확장성 등 종합적 평가 시행 70점 이상 고득점 순 지원기업 선정
▼			
협약체결	선정기업	-	<ul style="list-style-type: none"> 산출 적정성 및 근거를 바탕으로 예산조정 조정예산을 토대로 사업수행 가능 여부 확인 협약체결

- 적정성검토요건

구분	적정성 검토 요건	비고
사업장 소재지 및 업력	<ul style="list-style-type: none"> (주관기관) 사업 공고일 현재 창업 만 3년 초과 기업이자 본사 혹은 지사 소재지가 경남인 기업 (참여기관) 사업 공고일 현재 콘텐츠 기업 혹은 융복합 기술/IP 보유기업 	<ul style="list-style-type: none"> ※ 지역지사 설립 후 6개월 이내 지원불가 ※ 참여기관은 최대 1개까지 인정
사업의 종류	<ul style="list-style-type: none"> (주관기관) 콘텐츠 산업분야에 해당하는 기업 <p>콘텐츠산업 : 음악, 만화, 웹툰, 캐릭터, 애니메이션, 뉴콘텐츠(AR, VR 등), 융복합 콘텐츠 등</p>	한국콘텐츠진흥원 2024 지역콘텐츠산업 실태조사 참조

○ 심사대상: 적정성 검토요건에 부합하는 기업 컨소시엄

○ 심사일정(안)

구분	일시	검토	평가방식	비고
서류 및 발표평가	4. 14.(화) 오후 (예정)	과제수행계획서, 사업수행계획 발표(PPT)	<ul style="list-style-type: none"> 과제수행계획서 및 제출서류 발표 10분, 질의응답 10분 평가기준에 따른 평가 진행 	

※ 신청기업 수에 따라 일정 변동될 수 있음

○ 심사방법

- 적격판단에 따라 심사 대상 기업 선정
- 평가 당일 서류 및 발표평가를 진행하여 최종 지원기업 선정
- 최종 합산점수 점수 70점 미만 시 부적격 탈락처리 함
- 평가별 평균 점수는 소수점 둘째자리 미만 절사
- 심사위원 개별 점수를 합산하여 최고점수와 최저점수를 제외한 평균

점수를 산출하고 고득점 과제 순으로 선발

- 최종 산출점수가 같은 경우, 고득점 배점(평가항목) 점수 순으로 순위 선정하고, 고득점 배점 점수도 같은 경우 심사위원 협의에 의해 선발
- 심사회피서 제출 시 해당기업에 대해서는 평가 참여 배제
- 최종선정 이후 협약포기, 해지 등 사유 발생 시 예비순위자(차순위자) 선정 가능
- 결격사유가 있는 사업은 심사 대상에서 제외하며 선정 이후 결격사유 확인시에도 사업선정 취소
- 협약 진행시 평가위원의 사업수행개선안(세부 예산 조정 등)을 적용한 수행계획서 수정본을 반드시 제출하여야 함

○ 심사위원 구성

- 콘텐츠 분야 산업계, 학계, 유관기관 등 각계 전문가로 구성된 평가위원단 구성
- 참여기관 대표자, 과제책임자, 참여기관 책임자와 이해관계자 배제

○ 평가 항목 및 배점기준(안)

구 분	평가항목	평가지표	배점
사업기획	사업이해도 및 기획력(20)	사업 목적에 대한 이해도(5) 콘텐츠 기획 및 구성의 완성도(10) 제작 일정 및 추진계획의 현실성(5)	20
	콘텐츠 독창성 및 기술 융합성(25)	콘텐츠 아이디어의 창의성(10) 기존 콘텐츠와 차별성(10) 콘텐츠/기술/산업/디바이스 간 융합 수준(5)	25
수행능력	수행역량(20)	기업의 콘텐츠 제작 경험(10) 참여인력의 전문성 및 구성의 적절성(5) 과제 수행을 위한 조직 및 관리체계(5)	20
	콘텐츠 완성도(20)	콘텐츠 개발 방향의 명확성(5) 콘텐츠 품질 및 기술 구현 가능성(10) 제작 결과물 완성도(5)	20
기대효과	기대성과 및 확장성(15)	콘텐츠 산업 파급효과(5) 향후 확장 가능성 및 후속사업 연계 가능성(5) 지역 콘텐츠 산업 기여도(5)	15
계			100

※ 상기 평가항목 및 배점은 변동될 수 있음

- 선정발표: 경남문화예술진흥원, 경남콘텐츠기업지원센터 홈페이지 공지사항 게시 및 선정 업체 대상 개별 통보
- 특이사항: 기업 선정 심사를 위한 최소 접수기업 수 미달이 될 경우 모집기간 연장

7 사업수행 및 관리

○ 사업비 편성 및 집행

- 총 사업비는 신청 예산의 적합성 검토 결과에 따라 조정될 수 있음
 - ※ 지원금 조정 기준 : 수행계획서 대비 예산 및 참여율의 적정성, 세부 산출내역의 타당성, 예산과 지원사업의 관련성 등
 - ※ 예산 조정액은 향후 인상될 수 없음
- 총 사업비 운용은 반드시 e나라도움시스템을 통해 집행·관리 (e나라도움 시스템을 이용하지 않은 집행 건은 불인정함)
- 과제수행기관은 국고지원금, 사업자부담금을 동일계좌로 관리해야함
- 사업비는 다른 용도의 자금과 분리하여 관리하며 예산 항목 이외의 목적으로 사용 및 타 자금과 혼용이 불가능함
- 과제수행기관은 지원금을 별도의 계정(계좌)으로 구분·관리하여야 함 (단, 기존 계좌 활용 시 통장의 잔고를 '0'으로 만들어 놓아야 함)
- 컨소시엄 지원금 예산편성 비율은 주관기관이 최소 60% 이상 ~ 최대 70% 이하여야 함
- 총 사업비에서 사업자부담금 우선 집행 (자부담금 100% 사용)
- 과제 수행과 관련된 모든 집행액의 부가세는 기업부담
- 지원금은 협약기간 내 사용분만 인정하며 소급 적용 불가
- 과제의 결과물은 결과평가 이전까지 개발을 완료하고 최종결과물을 제출해야하고 협약기간 이내 사업비 집행실적 및 정산증빙서류를 진흥원에 제출하여야 함
- 지원 사업비 사용의 투명성 확보를 위해 결과평가 후 주관 및 참여기관은 회계법인을 통하여 집행한 사업비에 대한 회계감사를 실시하고 회계감사 결과에 따라 불인정금액 및 집행잔액 등을 반납하여야 함
- 참여기업이 사업비를 당초의 목적대로 집행하지 않거나 임의로 제작을 중단할 경우, 관련법에 따라 사업비의 환수와 필요한 제재조치 등을 취할 수 있음

○ 협약체결

- 협약체결 이전, 지원금 전액(자부담 제외)에 대한 이행보증보험 가입 서류 제출 (컨소시엄 별 분리 발행, 비용 사업자 부담)

구 분	제출시기	보험금액	보험기간
이행보증보험증권	협약 시	지원금의 100%	협약기간+60일

○ 수행 관리

- 과제 수행 중 관리기관의 장이 정하는 서식에 의거하여 과제수행 계획의 일부를 변경 요청할 수 있으며, 과제 책임자의 변경 등 중대한 사항은 진흥원의 승인을 득해야 함
- 과제 수행 중 1회 중간평가(현장점검 가능)가 있으며 위원으로부터 멘토링 받은 사항은 문제가 없는 선에서 반영·보완해야함
- 과제수행 결과로 발생하는 지적재산권에 대해 경상남도, 경남문화예술진흥원, 한국콘텐츠진흥원에서 공공의 목적으로 무상으로 활용 및 이용할 수 있음
- 주관기관은 과제종료 다음연도부터 5년간 사업화 성과, 특허출원 및 등록 등 콘텐츠 개발 성과에 따른 활용 실적을 매년 의무적으로 보고해야함(보고 일정 추후 협의)

8 유의사항

○ 관련기준

- (재) 경남문화예술진흥원 지원사업 지원금 관리 규정 ('20. 8.)
- 국고보조금 통합관리지침 ('26. 1.)
- 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠지원사업 관리규칙 ('25. 4.)
- 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠지원사업 평가 및 심의 지침 ('24. 12.)

○ 일반사항

- 본 사업의 신청, 사업수행에 있어 규칙, 지침의 미숙지로 인한 불이익은 신청기관, 수행기관의 책임으로 봄
 - ※ 공고에 미 명시된 내용에 대해서도 관련법령, 규정, 지침에 따름
- 제출된 신청서는 신청 업체의 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될

- 수 없으며 일체의 서류는 반환하지 않음
- 경남문화예술진흥원의 선정방식 및 선정결과에 이의가 없음을 사전
확약하여야 함
 - 당해연도 진흥원 콘텐츠산업지원팀에서 교부받아 동시에 수행할 수 있는
콘텐츠 지원 사업은 최대 3개 과제로 제한하며, 일자리 지원 사업 및
1천만원 이하 과제는 과제 수에서 제외함 ※특정기업 편중 지원 방지
 - 심사내용은 비공개를 원칙으로 함
 - 본 사업을 위해 제출된 서류의 내용에 허위사항이 확인될 경우
선정·지원취소 등의 조치를 취할 수 있음
 - 협약체결 이후에 협약해지 또는 사업기간 내 완료 되지 않을 경우
지원금 환수 또는 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있음
 - 선정 업체에 제재사유 발생 시 지원금 환수, 참여제한 등의 제재
조치를 취할 수 있으며 제재조치 내용(수행기관명, 사유, 제재내용 등)을
경남문화예술진흥원 홈페이지에 공고할 수 있음
 - 제작결과(중간 또는 최종)에 대한 결과가 “부적합”으로 판단될 경우에는
사업비 전액환수 및 주관기관(참여기관 포함) 또는 과제책임자에
대하여 일정기간 진흥원이 시행하는 사업의 참여를 제한할 수 있음
 - 성폭력 가해자 등이 보조사업자이거나 그자가 포함된 단체가 보조
사업자인 경우 국고보조금 등 모든 지원에서 배제될 수 있음
 - 지원사업 선정 후 협약을 체결하지 않을 경우 관리기관의 장은
지원사업의 선정을 취소할 수 있음
 - 상기 공고내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있음

- 사업수행 및 관리방법 : e-나라도움 예치형(<http://www.gosims.go.kr>)
 - 최종사업 선정 후 e-나라도움을 통한 사업비 집행



경남문화예술진흥원 국고보조금 집행은 e나라도움을 통해서 사업비를 관리하게 됩니다.

- ☞ 국고보조금 예치 : 국고보조금은 '통합예약기관(한국재정정보원)'에 예치하여, 등록 통장에서만 집행하며, 집행 전 집행내역 등록
- ☞ 사업자부담금 집행 : 예산집행계획의 세목별로 입력한 재원에, 사업자부담금이 존재하는 경우는 자금 집행 시 사업자부담금 비율 이상으로 사업자부담금을 집행하여야 함 (세목별 비율 적용)
 - * 사업 신청 시 세목 별 집행 계획을 고려하여 예산집행계획 작성
- ☞ 사업비 계좌 관리 : 보조금과 사업자부담금의 사용은 가능한 동일 계좌로 관리하여야 하며, 해당 계좌는 기업 명의의 수시 입출금이 가능하고, 원금이 보장되며, 담보설정이 되지 않는 보통예금 등의 계좌이어야 함
 - * 보조금 지급 전 입력한 계좌의 변경이 가능하며, 협약 시 추가 설명 예정

[보조사업자의 자부담 집행방법]

- 국고보조금운영관리지침에 의거하여 국고지원금 사용에 앞서 자부담 집행 필요
 - 제23조(보조사업자의 자기부담금 집행) ① 중앙관서의 장은 보조사업자가 자기부담금을 포함하여 보조 사업을 추진하는 경우 해당 보조사업자로 하여금 자기부담금을 우선 집행하도록 하여야 한다.
- ※ 세목이 국고지원금으로만 편성되어 있는 경우에는 지원금 집행 가능
- ※ 해당 세목 내 편성된 자부담 금액을 우선 사용 후 국고지원금 집행

* 예산산출내역에 기재된 필요경비 중 사업비산정의 적절성 여부에 따른 사업비 감액이나 추가 프로그램 운영 등의 추가예산 산출 등의 조정이 있을 수 있음