

2026년 콘텐츠 오픈이노베이션 지원사업 스타트업 모집 공고

사업개요

- 사업명 : [선도기업 연계] 2026 콘텐츠 오픈이노베이션 지원사업
- 사업목적 : 콘텐츠 스타트업 발굴·육성 및 선도기업과의 사업 협력관계 구축, 오픈이노베이션 수행
- 파트너사 : **네이버클라우드, 롯데월드, 삼성물산, 에픽게임즈, 젠지, 현대건설**
 ※ 파트너사별 프로젝트 별도 운영, 세부내용 아래 협업분야 참고
- 사업기간(협약기간) : 2026. 협약체결일 ~ 11월(약 7개월 예정)

지원내용

- 지원규모 : **12개사 최대 68백만원**
 - 파트너사별 2개 스타트업 기업 매칭(적격자가 없을시 1개 주제로 2개 기업 수행 가능)
 - ※ 지원기관수 및 금액은 PoC 소요금액, 실현가능성 등을 고려해 예산범위 내에서 변경될 수 있음
- 지원대상 : 파트너사 중점 사업영역과 접목 가능한 **3년이상 7년 이내 혁신 스타트업(법인사업자)**
 - ※ 콘텐츠 창작 과정(기획·개발·제작·생산·유통·소비 등)에 **혁신적 요소(기술의 혁신적 결합·활용 등)**를 더하여 새로운 사업적 접근을 시도하는 스타트업
 - ※ 사업을 통한 결과물이 문화콘텐츠와 융복합 적이거나, 문화기술(CT) 관련성이 있는 스타트업
 - ※ BM이 구체적이고 증명 가능한 수준의 프로토타입이 있으며, 사업고도화 단계의 스타트업
 - ※ **공고마감일 기준 법인 설립일로부터 3년 이상 7년 이내의 법인사업자**
 - ※ 신청 스타트업이 단독으로 수행 (컨소시엄 신청 불가)
- 지원조건 : 사업자부담금 10% 이상 필수(현금 인정, 현물 제외)
 - ※ **총 사업비(A) = 국고지원금 90%(B) + 사업자부담금 10%(C) (사업자 부담금 비율=C/A*100)**
 (예시 : 국고지원금(90%) 최대 68백만원 신청 시, 사업자부담금(10%)은 756만원 이상 편성)
 - ※ **인건비가 총사업비의 50% 초과시 심의를 통해 금액 조정 될 수 있음**
- 지원내용 : 사업화 자금, 파트너사와의 비즈니스 협업, 스타트업 성장지원 프로그램 등

구분	세부내용
① 사업화 자금 (협약체결 후 분할지급)	사업협력(PoC) 자금 지원(업체별 최대 68백만원) - 인건비, 위탁비, 사업화 비용(아이템 검증·보강·적용 PoC비용), 임차료 등 - 국고보조금통합관리시스템(e나라도움) 사용 필수 예산집행 및 사업수행에 대한 중간점검/결과평가(정산) 실시
② 파트너사-스타트업 협력 (사업기간 내)	파트너사-스타트업 간 사업협력 - 담당 현업 팀과의 프로젝트 협업(PoC) 도출을 위한 기회 제공 - 노하우와 경험 공유, 플랫폼, IP 등 인적·물적 자원 제공 및 교류
③ 스케일업 프로그램 (사업기간 내)	스타트업 스케일업 프로그램 제공 - 파트너사와의 비즈니스 협력(PoC) 지원 - IR투자(데모데이), 컨설팅 등 지원
④ 우수성과 포상 (예정) ('26. 11월말 예정)	우수성과 표창 우수사례 추천, 홍보 등 성과확산 기회 제공

- 파트너사별 협업 공모분야
 - 파트너사 복수신청 가능하나, **신청서, 계획서(별첨일체), 파트너사별 협업계획서는 각각 작성해 별도의 폴더로 구분해서 모두 첨부해야 하며, 중복신청시 최종 1개 파트너사를 선택하여야 함**

파트너사	협력 주제
네이버 클라우드	<p>■ 주제: AI 기술을 활용한 영상 자산화 및 자동 편집 서비스 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> - (개요) 영상 메타데이터 기반 자산화 플랫폼 및 AI 슷폼/하이라이트 서비스 개발 - (파트너사 자원) AI영상분석서비스(Media Intelligence), 클라우드 인프라, Gen AI - (지원사항) 클라우드 크레딧(2,000만원), 기술 컨설팅 및 사업화 지원,마켓플레이스 입점 및 판로 개척 지원 - (요구되는 BM/기술) 콘텐츠 검색/관리 및 편집 개발 기술, 콘텐츠 산업 이해 및 네트워크 - (기대성과/결과물) 영상 메타데이터 기반 검색/관리 플랫폼 제작, 자동 AI스툼폼/하이라이트 서비스
	<p>■ 주제: AI 기술 기반 웹툰 제작 보조 및 통합 협업 관리 솔루션 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> - (개요) AI 기반 웹툰 제작 과정별(콘티,선화,채색,편집) 효율화 및 통합 협업 커뮤니케이션 서비스 개발 - (파트너사 자원) AI 이미지 분석 서비스(Media Intelligenc), 클라우드 인프라, Gen AI - (지원사항) 클라우드 크레딧(2,000만원), 기술 컨설팅 및 사업화 지원, 마켓플레이스 입점 및 판로 개척 지원 - (요구되는 BM/기술) 웹툰 제작 단계별 AI 보조 엔진 구현 기술, 실시간 협업 플랫폼 개발 역량, B2B SaaS 기획 및 운영 경험 - (기대성과/결과물) 웹툰 제작 통합 관리 CMS 플랫폼 PoC 검증, 마켓플레이스 상용화 및 글로벌 진출
롯데월드	<p>■ 주제: 자사 IP <슈퍼 탐사대X> 활용 OSMU 사업전개</p> <ul style="list-style-type: none"> - (개요) <슈퍼 탐사대X> 캐릭터 IP를 활용한 국내 라이선싱 및 상품화 - (파트너사 자원) 캐릭터 풀 라이선스 보유, 온오프라인 광고 구좌 - (요구되는 BM/기술) 캐릭터 라이선싱 영업 및 상품화 경력 - (기대성과/결과물) 양사 라인선싱 매출 발생, 우수성과 시 추가협업 가능
	<p>■ 주제: 자사 IP <망썩즈> 활용 OSMU 사업전개</p> <ul style="list-style-type: none"> - (개요) <망썩즈> 캐릭터 IP를 활용한 국내 라이선싱 및 상품화 - (파트너사 자원) 캐릭터 풀 라이선스 보유, 온오프라인 광고 구좌 - (요구되는 BM/기술) 캐릭터 라이선싱 영업 및 상품화 경력 - (기대성과/결과물) 양사 라인선싱 매출 발생, 우수성과 시 추가협업 가능
삼성물산	<p>■ 주제: 주거앱 "홈닉"을 활용한 하이퍼로컬 서비스 발굴 및 적용</p> <ul style="list-style-type: none"> - (개요) 주거앱 "홈닉" 내 하이퍼로컬 콘텐츠 적용 - (파트너사 자원) 앱 내 서비스 제공, 이용 단지 입주민 고객 풀 - (지원사항) 앱 내 홍보, 운영 관련 기술지원 - (요구되는 BM/기술) 데이터 연동 또는 API 협업으로 앱내 서비스 구현 - (기대성과/결과물) 앱 이용자에 하이퍼로컬 서비스 제공(우리 단지, 우리 동네, 또는 특정 타 지역 등 지역기반의 생활정보/서비스 관련된 콘텐츠 제공 중심)
	<p>■ 주제: 주거 앱 "홈닉" 내 O2O 또는 디지털 서비스연계</p> <ul style="list-style-type: none"> - (개요) 주거앱 "홈닉" O2O/디지털 콘텐츠 적용 - (파트너사 자원) 앱 내 서비스 제공, 이용 단지 입주민 고객 풀 - (지원사항) 앱 내 홍보, 운영 관련 기술지원 - (요구되는 BM/기술) 데이터 연동 또는 API 협업으로 앱내 서비스 구현 - (기대성과/결과물) 앱 이용자에 하이퍼로컬 서비스 제공(홈닉앱을 통해 Offline 서비스로 연결되거나(O2O서비스), 또는 앱 내 체류시간을 늘릴 수 있는 디지털 콘텐츠 제공)
에픽게임즈	<p>■ 주제: LLM을 활용하여 가상의 캐릭터와 상호작용 가능한 언리얼 엔진 기반의 솔루션 및 플러그인 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> - (개요) LLM과 언리얼 엔진을 활용하여 상호작용 가능한 캐릭터 제작 솔루션 개발 - (파트너사 자원) 언리얼 엔진, FAB(에셋 스토어), 에픽 에코시스템

파트너사	협력 주제
	<ul style="list-style-type: none"> - (지원사항) 솔루션 및 플러그인 개발에 필요한 컨설팅. FAB 업로드 및 판매 과정 지원 - (요구되는 BM/기술) 캐릭터에 필요한 LLM 모델 개발 기술. 솔루션 및 플러그인 개발 기술. 언리얼 엔진에서 콘텐츠 제작 기술 - (기대성과/결과물) 활용 가능한 솔루션 및 플러그인 출시 및 FAB을 통한 글로벌 진출 <p>■ 주제: 콘텐츠 크리에이터를 위한 언리얼 엔진 기반의 솔루션 및 플러그인 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> - (개요) 다양한 산업 분야에 특화된 언리얼 엔진 솔루션 및 플러그인 제작 - (파트너사 자원) 언리얼 엔진, FAB(에셋 스토어), 에픽 에코시스템 - (지원사항) 솔루션 및 플러그인 개발에 필요한 컨설팅. FAB 업로드 및 판매 과정 지원 - (요구되는 BM/기술) 산업에 특화된 콘텐츠 제작 파이프라인 이해. 솔루션 및 플러그인 개발 기술. - (기대성과/결과물) 활용 가능한 솔루션 및 플러그인 출시 및 FAB을 통한 글로벌 진출
젠지	<p>■ 젠지(Gen.G) IP 기반 무인 체험형 'OSMU 디지털 팝업존' 구축</p> <ul style="list-style-type: none"> - (개요) AI 기술과 무인 시스템을 결합하여 방문객이 직접 젠지 IP 콘텐츠를 생성하고, 이를 한정판 MD나 디지털 에셋으로 즉석 소장할 수 있는 차세대 공간 비즈니스 실증 - (파트너사 자원) 서울 중구 GGX 공간 인프라, 젠지 선수단 IP, 연간 20만 명의 현장 방문객 데이터 및 운영 전문 인력과의 협업 기회 - (지원사항) 실증 전용 테스트베드 공간 무상 제공, 젠지 공식 채널을 통한 마케팅 지원, 우수 성과 시 정식 공간 콘텐츠 공급사 계약 및 후속 투자 검토 - (요구되는 BM/기술) 생성형 AI 기반 인터랙티브 콘텐츠 제작 기술, 무인 결제 연동형 커스텀 MD 제작 하드웨어 솔루션 - (기대성과/결과물) AI 응원 솔루션, 콘텐츠 및 무인 키오스크 런칭, 유희 공간을 활용한 OSMU 팝업존 운영을 통해 방문객 10% 증가 및 스타트업의 오프라인 공간 기반 매출 상승 레퍼런스 확보 <p>■ 주제: 글로벌 멤버십 연동 기반의 차세대 e스포츠 MD플랫폼 재구축</p> <ul style="list-style-type: none"> - (개요) 스타트업의 기술력을 활용하여 비스테이지 멤버쉽고 결제다 통합된 글로벌 샵 구축 - (파트너사 자원) e스포츠 IP, 멤버십 API데이터, 글로벌 마케팅 인프라 - (요구되는 기술) B.Stage API 연동기술, 글로벌 간편결제 최적화 솔루션 - (기대성과) 스타트업 글로벌 기술 신뢰도 확보 및 혁신적 커머스 모델 확립
현대건설	<p>■ 주제: XR기반 건설장비 스마트 안전교육 플랫폼을 활용한 근로자 안전체험교육</p> <ul style="list-style-type: none"> - (개요) XR기반 건설장비 스마트 안전교육 플랫폼을 개발하여 근로자 체험교육 제공으로 근로자 자기규율 예방체계 확립 및 안전문화 확산 - (파트너사 자원) 전국 건설현장(약 100여개) 및 안전체험관(서울, 울산, 울진) - (지원사항) 전국 건설현장 및 안전체험관 시범교육을 통한 VOC 수집 및 PoC 기회 제공 - (요구되는 BM/기술) 최신 HMD(애플비전프로, 갤럭시XR) 활용 XR기반 콘텐츠 개발 기술 - (기대성과/결과물) XR기반 건설장비 안전교육 플랫폼 개발을 통한 근로자 체험교육 제공으로 근로자 자기규율 예방체계 확립 및 안전문화 확산 <p>■ 주제: 고소작업대 XR기반 교육 훈련 플랫폼</p> <ul style="list-style-type: none"> - (개요) 법적 의무교육인 고소작업대 운전원 대상 교육이 이론 중심과 상이한 내용 등으로 실효성이 낮은 실정으로, VR프로그램과 모션플랫폼을 적용하여 실제와 유사하게 구현함으로써, 안전교육 실효성 제고 및 교육 표준화를 도모하는 사업 - (파트너사 자원) 고소작업대 가상 프로그램(VR 등) 기술 - (지원사항) 체험 교육 프로그램 편성으로 대내외 홍보 제공 - (요구되는 BM/기술) VR·XR 기반 고소작업대 모션 플랫폼 기술 - (기대성과/결과물) 'XR기반 건설현장 중대재해 안전체험 교육'을 통한 실효성 검증
신청서 접수기간	

- **공고기간 : 2026. 3. 20.(금) ~ 4. 8.(수) 11:00**
- **접수기간 : 2026. 3. 20.(금) ~ 4. 8.(수) 11:00 (시간 절대엄수)**
 - ※ **접수 마감일에는 동시접속으로 인한 접수지연이나 첨부파일 누락 등 오류발생의 가능성이 있습니다.**
 - ※ **e나라도움시스템 외 타 경로를 통한 접수는 불가**하며, **접수마감일 전에 여유있게 접수**하시기 바랍니다.
- **사업설명회 : 2026. 3. 27.(금) 14시, 한국콘텐츠진흥원 광화문 분원 11층(서울 중구 청계천로 40, 11층)**
 - ※ **각 파트너사 참여예정**으로 개별 상담가능

신청방법

- **신청방법 : e나라도움을 통한 접수(KOCCA 홈페이지, 우편, 방문 신청 불가)**
 - e나라도움 회원가입, 로그인 후 사업신청서 및 첨부서류를 e나라도움 홈페이지 통해 접수
 - ※ e나라도움 시스템 관련문의는 한국재정정보원 e나라도움 고객센터로 문의하시기 바랍니다.
 - * e나라도움 회원가입, 공인인증서 등록, 운영체제 윈도우7 이상(웹브라우저 크롬 권장) 등
 - * 마감직전 pc, 시스템 등의 다양한 문제로 정상 접수가 안될 수도 있으니 미리 신청바랍니다.
- **제출서류 목록**
 - ※ **복수 파트너사 신청 시 파트너사별/협력주제별에 맞는 내용으로 각각 제출**해 주시기 바랍니다.
 - ※ **제출하지 않은 서류가 있거나 제출한 서류의 내용이 유효하지 않을 경우에는 평가대상에서 제외되거나 평가항목이 0점 처리될 수 있으며, 서류의 내용이 추후 허위/과장으로 판명된 경우 선정취소, 협약해약과 함께 관련 법령에 따른 책임을 질 수 있습니다.**

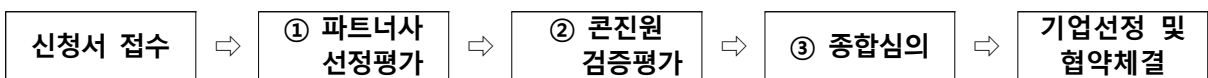
번호	파일명	제출형식	유의사항
1	사업신청서(세부수행계획서) - 신청서, 산출내역서 - 참여인력 이력, 체크리스트, 개인정보 동의서 등	한글/워드, 날인본(PDF)	작성양식 준용 한글/워드 중 1부, 날인/서명 후 날인본(PDF) 1부
2	(별첨1-1) 상세협업계획(발표자료) (별첨1-2) 보충자료(시연영상 등)	자유	PDF, PPT 등 자유, 첨부용량 확인
3	(별첨2) 과제신청개요	엑셀	지정양식 활용 / 공고 내 양식 별첨
4	(별첨3) 직접참여인력 및 이해관계자 리스트	엑셀	지정양식 활용 / 공고 내 양식 별첨
5	(별첨4) 사업자등록증 사본	PDF	
6	(별첨5) 법인등기부등본(말소사항 미포함)	PDF	
7	(별첨6) 4대보험 가입자명부	PDF	주민등록번호 뒷자리 마스킹

☞ **상기 파일들을 하나로 압축하여 e나라도움에 업로드(50MB 이하로 조정, 초과시 첨부 불가)**

- **제출방법(e나라도움 접수시)**
 - **파일명 : 파트너사명-과제명(앞에 두단어 예시) 유아용 도서_주관기관명.ZIP**
 - * 발급받은 서류를 PDF로 스캔하고 잠금이 해제된 상태로 제출해주시기 바랍니다.
 - * **최대 2개 과제(파트너사 기준아니고 과제 기준)까지 신청 가능하며 최종 1개 과제만 선택**
 - * **2개 과제 신청시 각각의 압축파일 제출**
- ※ **신청시점과 협약체결 시점의 제출서류를 재검토하며, 협약체결 시점에 재안내 예정**

선정절차 및 평가기준

- **선정절차 안내**



- ※ **선정평가는 파트너사가 주관하여 진행하며, 검증평가 및 종합심의는 콘진원 주관**으로 진행됨
- ※ **필요에 따라 현장실사를 실시할 수 있으며, 제출된 내용이 사실과 다르거나 지원조건과 부합하지 않은 결격사유가 확인(발생)될 경우, 최종선정 이후라도 협약 해약 및 선정취소 등 불이익이 있을 수 있음**

※ 협약진행 시 사업수행 개선안(세부예산 조정 등)을 적용한 수행계획서 수정본을 반드시 제출하여야 함

※ 평가 과정에서 필요시 추가자료 제출을 요청할 수 있음

① 1·2차 선정평가(파트너사 주관) : 서면 및 발표를 포함하여 실시, **평가점수 최종 70점 이상인 기업에 한해 진흥원 주관 최종심의 진행**

- 파트너사는 진흥원이 제시한 심사 가이드라인에 맞춰 지원기업 평가
- 서면평가 : 제출된 사업신청서를 대상으로 평가하며, **평가점수 70점 이상**을 득한 기업에 한해 발표평가 기회를 부여함(고득점순 지원규모의 3배수 내외)
- 발표평가 : 서면평가 통과 기업을 대상으로 발표평가를 실시하며, **평가점수 70점 이상인** 기업에 한해 고득점순으로 최종 지원기업의 2배수 내외 선정 예정
- ※ 신청기업수가 적은 경우 서면·발표 통합평가로 진행할 수 있음

② 3차 검증평가 및 종합심의(진흥원 주관)

- 외부위원 평가를 통해 사업 적격여부 판단, 예산범위 내에서 최종 협약대상자가 선정됨
- 종합점수가 동점인 경우, 발표평가 총 득점 → 발표평가의 배점이 높은 기준의 득점으로 우선순위를 부여함. 단, 협약포기, 해지 등을 고려하여 예비순위를 선정할 수 있음
- 종합심의를 통하여 최종선정 과제의 수행계획서를 검토하여 필요한 경우 계획서 보완, 사업비 조정 등을 통해 최종 지원금액 확정

○ 평가기준(안)

▸ 서면평가

구분지표	세부지표	내용	참조사항	배점
수행기관 (20점)	수행관리체계 구축	구체적이고 실효적인 수행관리 체계 마련 여부 대표 추진실적 및 유사과제 수행이력	사업계획서, 수행이력 등	10
	협업역량	사업 참여 구성원과 협업 역량	참여인력구성표, 근로(용역) 계약서(의향서)	10
과제기획력 (20점)	과제 이해도	협력분야, 목표시장, 사업목적 등과의 부합여부	사업계획서	10
	기획 완성도	제안내용의 구체성/현실성/완성도	사업계획서	10
과제내용 (30점)	독창성	타기업/제안과 비교시 차별성 및 참신한 정도	사업계획서, 협업계획	15
	경쟁력	타기업/제안과 비교시 가지고 있는 역량의 우수성	사업계획서, 협업계획	15
선도기업 제시(30점)	기업별 제시지표1	기업별/사업별 특성에 맞는 수치로 개별제시	-	15
	기업별 제시지표2			15
합계				100

▸ 발표평가

구분지표	세부지표	내용	참조사항	배점
수행기관 (20점)	수행관리체계 구축	구체적이고 실효적인 수행관리 체계 마련 여부 대표 추진실적 및 유사과제 수행이력	사업계획서, 수행이력 등	10
	협업역량	사업 참여 구성원과 협업역량	참여인력구성표, 근로(용역) 계약서(의향서)	10
과제내용	독창성	타기업/제안과 비교시 차별성 및 참신한 정도	사업계획서,	10

(20점)	경쟁력	타기업/제안과 비교했을 때 가지고 있는 역량의 정도	협업계획	
			사업계획서, 협업계획	10
기대성과 (30점)	투자매력도	협력 제안 BM의 투자유치 가능성, 성장 가능성	사업계획서	10
	목표(성과)타당성	제시한 목표(성과)에 대한 타당성 여부	사업계획서	10
	후속발전가능성	제작/ 상용화 등 사업화 가능성, 신규 시장 창출 능력	사업계획서	10
선도기업 제시(30점)	기업별 제시지표1	기업별/사업별 특성에 맞는 수치로 개별제시	-	15
	기업별 제시지표2			15
합계				100

▶ 최종검증

※ 상기 평가기준의 배점 및 세부 내용은 추후 변동될 수 있음

구분지표	세부지표	내용	참조사항	배점
수행기관 (15점)	기관전문성	대표 추진실적 및 유사과제 수행이력	대표 수행이력, 유사과제 수행이력	5
	협업역량	사업 참여 구성원과 협업역량	참여인력구성표, 근로(용역) 계약서(의향서)	10
과제기획력 (40점)	과제 이해도	제안과제의 사업목적 부합여부(콘텐츠 적합성)	사업계획서	20
	과제/기획 완성도	제안내용의 구체성/현실성/완성도	사업계획서	20
기대성과 (42점)	투자매력도	협력 제안 BM의 투자유치 가능성, 성장 가능성	사업계획서	10
	후속발전가능성	제시한 목표(성과)에 대한 타당성 여부	사업계획서	15
	목표(성과) 타당성	제작/ 상용화 등 사업화 가능성, 신규 시장 창출 능력	사업계획서	17
ESG (3점)	일자리 창출	사업비 대비 일자리 창출 계획이 적절하고 실현 가능한지 여부	신규 일자리 창출 계획	1
	지역기업(계량)	주관기관 지역기업 여부(본점 소재지 기준) ※ 수도권(서울 인천 경기) 0점, 그 외 지역 2점	사업자등록증 소재지	2
합 계				100
가점 (2점)	예비사회적기업 (계량)	문화체육관광형 예비사회적기업 여부 (지정 3년 이내)	문화체육관광형 예비사회적기업 인증서(확인서)	2
합계				102

- 선정결과 통보 : 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(<http://www.kocca.kr>) 공지사항에 선정결과 게시, 선정업체 개별 통보 예정

지원금 지급

- 선정된 기업에 대해 지원금 2회 분할 지급
 - 1차 지원금 : 협약체결 후 확정된 지원금의 70% 지급
 - 2차 지원금 : 중간점검(예산집행 부문) 통과 후 나머지 지원금(총 지원금의 30%) 지급
 - ※ 사정에 따라 분할지급 횟수 변경될 수 있음

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

문의처

- 사업담당자(사업내용, 신청서 작성 등) 연락처
 - 기업육성팀 박세진 과장(psj@kocca.kr / 061-900-6382)
 - * 마감일에는 유선문의가 많아 상담이 어려울 수 있으므로 마감일보다 일찍 문의주시기 바랍니다.
- 협력사업(파트너사별 공모분야 세부내용) 문의
 - 네이버클라우드: 양민규 담당자 mingyu.yang@navercorp.com
 - 롯데월드: 박지혜 담당자 jh.park8@lotte.com
 - 삼성물산: 정혜승 담당자 haylee.jung@samsung.com
 - 에픽게임즈: 권오찬 담당자 ohchan.kwon@epicgames.com
 - 젠지: 김한 담당자 hkim@geng.gg, 이건희 담당자 ghlee@ksv.gg
 - 현대건설: 김정한 담당자 hani5214@hdec.co.kr
- e나라도움 문의처 : e나라도움 사용자 지원센터(1670-9595)

콘텐츠금융제도

- 한국콘텐츠진흥원에서는 콘텐츠지원사업 외에도 콘텐츠기업의 투자 및 용자 유치를 지원하고 있습니다. 투·용자 자금 유치를 희망하시는 기업은 금융상품별 공고문*을 보시고 신청해주시기 바랍니다.
- * 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(<https://www.kocca.kr>) > 알림마당 > 금융지원
- 콘텐츠금융제도(투자·용자 유치 지원) 문의
 - 콘텐츠가치평가센터(☎ 02-6441-3658, assess@kocca.kr)

기타사항

- 진흥원 콘텐츠지원사업 신청서류 처리 기준 가이드라인에 따라, 아래의 경우 평가대상에서 제외될 수 있음
 - 공고 내 제출서류 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
- 콘텐츠지원사업 신청서류 간소화에 따라 협약시 증명서류를 제출하여야 함. 선정결과를 통보 받은 날로부터 7일 이내에 전담기관이 요청하는 서류를 제출하여야 하며 기한내 서류 미제출, 협약일 기준 서류 부적합 등으로 참가기준 부적격 사실이 확인된 경우 협약대상에서 제외될 수 있음
- 주관기관은 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

- 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 고용보험 피보험자격 이력내역서 등으로 증빙하며, 채용 계획 및 실적 증빙 변경은 사전에 진흥원과 협의해야 함
- **선정 이후 협약서 '성과관리' 조항에 의거, 신청일 현재 사업자(주관기관 및 참여기관)가 과거 3년내에 진흥원의 콘텐츠지원사업을 수행한 경우 진흥원의 성과조사에 실적 제출이 확인되어야 함**
 - * 「콘텐츠산업진흥법」 제25조에 의거 콘텐츠사업자에게 표준계약서를 사용하도록 권고할 수 있음
- 같은 회계연도 중 교부받은 지원금, 보조금 또는 간접보조금 총액이 10억원 이상인 수행기관은 「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제2조제7호 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)