

「2026년 전남 가상융합산업 혁신센터 사업」 생성형 AI기반 XR 융합콘텐츠 제작 지원사업 공고문 및 사업안내서

(재)전남정보문화산업진흥원은 「2026년 전남 가상융합산업 혁신센터」 사업의 일환으로 전남 특화산업 기반 가상융합산업 활성화를 위해 ‘생성형 AI기반 XR 융합콘텐츠 제작 지원 사업’을 다음과 같이 공고 하오니 지역 기업들의 많은 관심과 참여 바랍니다.

2026년 4월 7일

(재)전남정보문화산업진흥원장

1 추진목적

- 지역 특화산업과 연계한 생성형 AI기반 가상융합산업 활성화, 지역 수요 및 현안 해결형 실증 콘텐츠 발굴·확산
- 콘텐츠 단계별 지원을 통한 지역 기업의 가상융합 사업화 역량 강화 및 시장 경쟁력 강화

2 관련규정

□ 관련 법령 및 적용규정

적용 규정	- 보조금 관리에 관한 법률, 동법 시행령 - 방송통신발전기금 운용·관리규정 - 정보통신진흥기금 운용·관리규정 - 기금사업 점검계획 등에 관한 지침 - 기금사업 협약체결 및 사업비 관리 등에 관한 지침 - ICT 예산 정책 협의체 운영 등에 관한 지침 - 기금사업비 산정 및 정산 등에 관한 지침 - 기금사업 결과 평가 등에 관한 지침 - 기금사업 성과관리 및 활용 등에 관한 지침 - 기금사업 수행상황 및 정산 보고 등에 관한 지침 - 공공재정 부정청구 금지 및 부정이익 환수 등에 관한 법률 - 진흥원 정보문화산업육성지원사업 관리규칙 및 관리지침 등
----------	--

※ 관련 법령 및 적용 규정의 개정이 있는 경우 당해년도 최신 규정을 따르며, 위 규정에 정의되지 않은 항목은 관계법령 및 규정 준수

3

지원사업 주요내용

□ 공고개요

- 공 고 명 : 2026년 생성형 AI기반 XR 융합콘텐츠 제작 지원사업
- 공고기간 : 공고일 ~ '26. 4. 24.(금) 까지
- 지원목적 : 지역 특화산업 연계 가상융합산업 활성화, 지역 수요 및 현안 해결형 실증 콘텐츠 발굴·확산, 기업역량 강화
- 선정규모 : 총 7개 과제 내외 (단위 :원)

구분	지원분야	지원과제 수	과제 당 예산 * 자부담액 별도	총 지원예산	
지정과제	전남 특화산업 중 택1 (전기에너지융복합아트, 스마트산업안전)	2개 과제	75,000,000	150,000,000	
자유 과제	자유	분야 제한없이 XR가상융합 기술 활용 콘텐츠 발굴	3개 과제	40,000,000	120,000,000
	고도화	기 개발된 XR가상융합 콘텐츠의 품질·완성도 고도화 지원	2개 과제	20,000,000	40,000,000

- 사업내용 : 전남 특화산업 분야 및 지역 사회 현안문제 해결을 위한 생성형 AI기반 가상융합(XR) 콘텐츠 제작 및 고도화실증 지원

□ 지원대상 : 전남 XR·가상융합 개발 및 제작 기업

※ 고도화 과제의 경우 전남 메타버스지원센터(전남VR·AR제작거점센터) '20~'25년 수혜기업으로 한정

- 컨소시엄 구성 기준(1항 필수, 2, 3항 선택)

구분	구성내용
1. 주관기업	- 제안일 기준 주사업장 주소지가 전라남도에 소재한 가상융합 기업 ※ 신청 시 본사 증빙서류 제출(사업자등록증, 법인등기부등본 등) ※ 역외기업 경우, 전남으로 본사 이전 확인서를 제출한 기업 (협약 체결 후 1개월 이내(지원금 지급 전) 전남지역 내 본사 이전 완료 必)
2. 참여기업/관	가. 전(全) 지역_해당 분야 기술력 보유 기업 나. 해당 분야 기술력 보유 대학·연구기관 등 비영리기관
3. 수요기관	- 전남 지역 실증 대상지를 보유한 공공기관, 중소기업, 학교 등 ※ 지정과제(스마트산업안전) 경우, 실증 대상지 보유 기관·기업(수요기업)과 컨소시엄 미구성 시 실증 지원 확인서 제출 必

※ 주관기업 사업비 배분 50% 이상 必

□ 지원내용(요약)

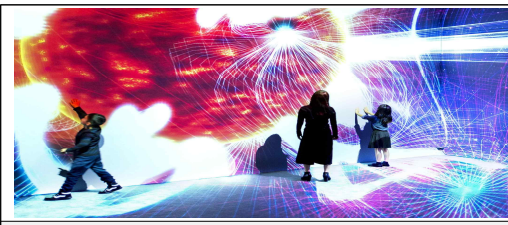

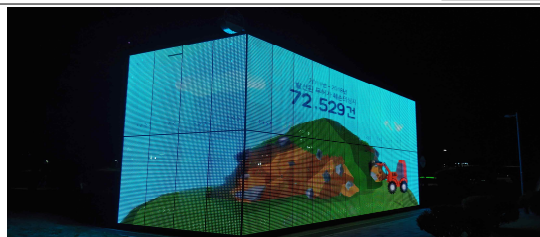

공모분야	지정	자율	
		자유	고도화
지원파트	지역 특화산업 분야 XR 융합 콘텐츠 제작지원 (전기에너지융복합아트, 스마트산업안전)	생성형AI·XR·가상융합 기술 기반 콘텐츠 제작지원	기 제작지원 과제 또는 기업 자체제작 콘텐츠 고도화 지원
지원과제 수	2개	3개	2개
지원금액	과제당 75백만원	과제당 40백만원	과제당 20백만원
예산배정액	150백만원	120백만원	40백만원
지원내용	지자체와 혁신센터 중심 지역 특화산업 연계 지역사회 현안 해결형 대표 프로젝트 발굴 지원	시장 수요를 반영한 XR·가상융합 기술 활용 상용화 콘텐츠 발굴·제작지원	기 개발 콘텐츠의 품질·완성도 고도화 지원
지원성격	파급력이 높은 지역 수요기관과 지역 기업 간 협업을 통해 산업현장 등 수요처 도입 (개발현장적용·검증·시범운영 등)	분야 제한없이 시장 진출을 위한 XR·가상융합 콘텐츠 발굴·제작지원	후속 성과 창출형(레벨업) 지원 (안정화 중심 고도화 및 콘텐츠 업그레이드 지원)



□ 과제별 최종 사업목표

구분	과제별 최종 사업목표
지정과제 (총 2개 과제)	<ul style="list-style-type: none"> - 생성형 AI기반 XR 융합콘텐츠(지역 특화산업 중 택 1) 개발 2건 - 제작 결과물 수요처 도입, 실증 진행 2건 및 증빙자료 2건 - 과제별 신규 인력채용 2명(지역인재) - 과제별 진흥원이 운영하는 재직자 교육 참가 2명 - 과제별 지식재산권 확보 2건 - <u>과제별 서남권 가상융합산업 허브센터 연계 기술·서비스 실증(PoC) 1건</u> - 과제별 SW품질 컨설팅·테스팅 1건 - 과제별 국내·외 전시회 참가 1건 - 과제별 수요처 도입 이후 1년간 유지보수
자율	자유과제 (총 3개 과제) <ul style="list-style-type: none"> - 생성형 AI기반 XR 융합콘텐츠 개발 3건 - 과제별 신규 인력채용 1명(지역인재) - 과제별 진흥원이 운영하는 재직자 교육 참가 1명 - 과제별 지식재산권 확보 1건 - 과제별 SW품질 컨설팅·테스팅 1건 - 과제별 홍보기사 1건
	고도화과제 (총 2개 과제) <ul style="list-style-type: none"> - 기 개발된 XR 융합콘텐츠 고도화·상용화 2건 - 고도화 콘텐츠 현장 실증 진행 2건 및 증빙자료 2건 - 과제별 진흥원이 운영하는 재직자 교육 참가 1명 - 과제별 지식재산권 확보 1건 - 과제별 SW품질 컨설팅·테스팅 1건 - 과제별 홍보기사 1건

- ※ 신규인력의 경우 고용기간은 3개월 이상(필수), '26년도 채용자에 한해 제상 가능
- ※ 결과물 관련 지식재산권 및 귀속물 소유권리 관계 등은 공동수행협약서 내 명시
- ※ 서남권 가상융합산업 허브센터 연계 기술서비스 실증(PoC)는 추사업 신청필요없이 사업신청서 및 본과제 사업계획서로 신청 같음

□ 지정과제(전기에너지융복합아트·스마트산업안전) 개발 제안요청서(RFP)

[지정과제1] 에너지 데이터 및 생성형 AI 기반 XR 인터랙티브 체험 시스템 개발	
과제 목적	<ul style="list-style-type: none"> ■ 생성형 AI 기반 기술을 활용한 지역 전기에너지 데이터 시각화 기반 XR 체험 콘텐츠 개발 ■ 사용자 행동(위치, 움직임 등)에 따라 실시간으로 변화생성되는 인터랙티브 XR 콘텐츠 구현
대상지	<ul style="list-style-type: none"> ■ 나주 빛가람호수공원 스마트미디어스테이션 1층 내부 공간 (가로 11.5M × 세로 3.95M(45.4㎡))
하드웨어	<ul style="list-style-type: none"> ■ 사용자와 상호작용이 가능한 공간형 XR 체험 디바이스 구축 必 <ul style="list-style-type: none"> - LED 디스플레이(100인치 이상) 또는 이에 준하는 시인성을 확보할 수 있는 고광량 프로젝터(8,000인치 이상) - 디스플레이 및 영상 출력은 Native 4K이상 해상도 구현(출력기준, 8K 업스케일링 포함) - 고급 센서(ToF, LiDAR, Depth 카메라 등) 기반 사용자 인터랙션 구현 장비 포함 - 콘텐츠 실시간 렌더링 및 서비스 구현 시스템 구축 * 워런뷰서버활용가능 허브터실증원생형 必 - 다채널(2채널 이상) 음향 시스템 및 전시·체험 환경에 필요한 다양한 시설 및 장비 ※ 상기 최소 규격을 충족하는 범위 내에서, 기업의 사업 수행계획에 따라 성능 개선 또는 확장 구성이 가능한 사항에 대해 자유롭게 제안가능
개발범위	<ul style="list-style-type: none"> ■ 나주 빛가람호수공원 스마트미디어스테이션 공간 대상 생성형 AI 활용 지역 에너지 데이터 정보 시각화(Visual Art)구현 및 에너지 XR 체험 콘텐츠 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 전기에너지 기술정보를 XR-인터랙티브 콘텐츠 등과 접목하여 새로운 문화체험 콘텐츠를 창출 - 지역의 전기 에너지 데이터를 수집·가공·연계하여 실시간 반응, 변화되는 예술과 기술을 융합한 새로운 가치의 창조적인 디지털 시각화(Visual Art) 서비스 구현 - 시각적으로 구현된 콘텐츠를 보는 것을 넘어 관람자와 상호작용이 가능한 센서와 인터랙티브 기술로 에너지 데이터를 체험 가능한 창의적이고 사업화가 가능한 참여형 XR 콘텐츠 서비스 구현 - 콘텐츠 실행제어종료 및 스케줄링, 업데이트 등이 온라인 원격관리가 가능하도록 지동 운영 서버 시스템 구축 ※ 레이터 참고(예시) : 공공레이터 포털, 공공기관 전력량 모니터링 시스템, 전력레이터개방포털 등 ■ 최종 산출물 : 디지털 시각화(Visual Art) 서비스 1식, 참여형 XR 체험 콘텐츠 서비스 1식 ■ (참고)개발예시
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>공간형 인터랙티브 XR(프로젝션 기반)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>실시간 생성형 미디어아트 XR 콘텐츠</p> </div> </div>
성과확산	<ul style="list-style-type: none"> ■ 개발된 콘텐츠 결과물 확산을 위한 온/오프라인 홍보 방안 수립 <ul style="list-style-type: none"> - 실증대상지 시설·환경과 연계한 운영 방안 제시 - 과제종료 전 관람객 대상 만족도 조사 진행 - 개발 콘텐츠의 타 시설 적용 및 확산을 고려한 활용 방안 제시
주안점	<ul style="list-style-type: none"> ■ (에너지 데이터의 직관적 시각화) 지역 에너지 데이터를 활용하되, 일반 이용자가 쉽게 이해할 수 있도록 직관적이고 시각화된 콘텐츠로 구성 ■ (체험성 중심 XR 구현) 사용자 참여 및 몰입을 유도할 수 있는 인터랙티브 XR 콘텐츠로 구현하여 체험형 문화콘텐츠로서의 완성도 확보 ■ (확장 활용성) 특정 공간에 한정되지 않고 타 지역·행사 등으로 손쉬운 이동 및 확장 활용이 가능하도록 이동형·모듈형 장비로 구축
시설현황	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>
시설문의	나주시 미래전략과 박지인 주무관 061-339-4664

[지정 과제2] 전기안전 XR 인터랙티브 교육·훈련 시스템 개발	
과제 목적	<ul style="list-style-type: none"> ■ 산업현장에서 발생 가능한 전기 안전사고를 예방하기 위해 실제 작업 환경을 반영한 XR 기반 교육·훈련 콘텐츠 개발 ■ 산업현장 맞춤형 교육과 대중 체험형 콘텐츠를 병행 개발하여 활용 범위 다각화 및 지속 운영 기반 확보
대상지	<ul style="list-style-type: none"> ■ 수요처 자체발굴하여 제시(수요처 협약서 제출 必)
하드웨어 (자유제안)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 사용자 몰입형 HMD 기반 전기 안전 교육·훈련 XR 시스템 구축 必 <ul style="list-style-type: none"> - 교육·훈련 및 체험이 최소 2인 이상 동시 가능한 HMD 및 인터랙티브 디바이스 필수 (양안 합산 최소 4K 이상 해상도, 주사율 최소 90Hz 이상, 최소 25 PPD 이상, 6DoF 지원) - HMD 컨트롤러, 핸드 트래킹 혹은 추가 디바이스를 활용한 창의적 인터랙티브 구현 - 각각의 콘텐츠 실시간 렌더링 시스템 및 모니터링(최소 55인치 이상) 구현 포함 <ul style="list-style-type: none"> * 실시간 렌더링 서버 사용시엔 우리 원 보유 서버 활용 가능, 허브센터 실증지원 신청 必 - 몰입감 있는 교육·체험환경 조성을 위한 가장 효과적인 음향 및 음성구현 포함 ※ 상기 최소 규격을 충족하는 범위 내에서, 기업의 사업 수행계획에 따라 성능 개선 또는 확장 구성이 가능한 사항에 대해 자유롭게 제안가능
개발범위	<ul style="list-style-type: none"> ■ 전기 안전 교육 및 체험을 위한 HMD 기반 XR 콘텐츠 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 전기 안전 교육·훈련 요소(전선, 아크, 설비 점검 등)를 XR 인터랙티브 콘텐츠와 접목하여 몰입형 교육·훈련 콘텐츠 구현 - 실제 산업현장 작업 절차 및 안전 기준을 반영한 시나리오 기반 교육·훈련 콘텐츠 개발 <ul style="list-style-type: none"> * 고용노동부나 산업안전보건공단의 재해 사례를 분석에 따라 A.튜토리얼(컨트롤러 조작법 및 기본 전기 이론 교육), B.훈련 모드(텍스트, 음성 안내 등에 따라 절연장구 착용 및 차단기 조작 등 인터랙션 기반 훈련), C.평가 모드(돌발 상황 대응 및 결과에 따른 사고 시뮬레이션 제공) 순으로 구성된 단계별 교육·훈련 체계 설계 스토리 구성 - 생성형 AI 기술을 활용하여 실제 전기설비 및 작업환경을 고해상도 디지털 트윈 형태로 구현 - 사용자별 교육·훈련 수행 결과를 SI기반으로 분석하여 행동기반 맞춤형 피드백 서비스 제공 - 콘텐츠 실행·제어, 원격 관리 및 온라인 업데이트 가능한 서버 운영 환경 구성 ■ 최종 산출물 : 산업현장 적용 서비스 1종, 일반인·청소년 대상 체험형 서비스 1종 ■ (참고)개발예시
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>산업현장 적용 콘텐츠</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>일반인·청소년 대상 체험형 콘텐츠(SI이미지)</p> </div> </div>
성과확산	<ul style="list-style-type: none"> ■ 개발된 콘텐츠 결과물 확산을 위한 온/오프라인 홍보 방안 수립 <ul style="list-style-type: none"> - 실증대상지 산업체 시설·환경과 연계한 운영 방안 제시 - 과제종료 전 사용자 대상 만족도 조사 진행 - 개발 콘텐츠의 타 시설 적용 및 확산을 고려한 활용 방안 제시
주안점	<ul style="list-style-type: none"> ■ 산업현장 적용 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> - (현실성 기반 교육 구현) 실제 산업현장 작업 절차 및 전기 안전 기준을 반영하여 현장 적용이 가능한 교육·훈련 콘텐츠로 구현 - (교육 효과성) 감전, 아크, 설비 점검 등 주요 위험요소를 중심으로 반복 학습 및 행동 유도가 가능한 교육 구조 설계 ■ 일반인·청소년 대상 체험형 콘텐츠 <ul style="list-style-type: none"> - (대중성 및 접근성) 일반인 및 청소년도 쉽게 이해하고 참여할 수 있도록 직관적이고 흥미 요소를 반영한 콘텐츠 구성 ■ 개발 시 반드시 고려할 사항 <ul style="list-style-type: none"> - 전기 안전 교육·훈련 및 체험은 공포 유발보다는 올바른 작업 절차의 체득을 중심으로 설계하고, 사고 발생 시 위험성에 대한 시각적 전달과 함께 사고 발생 원인(예: 검전기 미사용)을 논리적으로 이해할 수 있도록 스토리텔링 기반의 피드백 및 반복 학습 구조를 체계적으로 구현하는 것이 중요

□ 지정과제 관련 참고사항

- 개발물의 유지 관리 기간은 협약 종료일로부터 1년으로 함
⇒ 운영체계 : (관리) 나주시 / (운영 및 유지관리) 개발 기업
※ 협약 체결 시 '지자체 - 개발 기업' 간의 사후관리 확약을 진행함
- 제안 내용을 참고하여 과제 확장 제안 및 위 조건에 대한 수정 제안도 가능함
- 지식재산권의 귀속(변경 불가) : 과제 수행의 성과로 취득되는 지식재산권은 개발자가 소유하고 개발성과 활용 촉진을 위하여 협약 체결 시 관리기관과 개발 기업은 지식재산권 이용에 대한 별도 이용허락계약을 체결하여야 함
- 콘텐츠의 결과물은 지자체·진흥원이 공공의 목적으로 사용할 수 있음
- 저작 콘텐츠 및 환경은 구축된 공간에 지속 전시함(~'27. 6. 30.)

4 지원금 지급

□ 지원금 지급 : 협약체결 후 2차에 걸쳐 분할지급

- 1차 지급 : 협약체결 및 지급보증보험증권 수령 후 지원금 60% 지급
- 2차 지급 : 중간평가(9월 중 예정) 결과에 따라 지원금 40% 지급
※ 결과평가 시 실증 대상지 현장 평가 진행 가능, 실증 진행여부 및 XR 융합콘텐츠 성능 검토
- 사업비는 다른 용도의 자금과 분리하여 사업비 전용 별도 통장으로 관리
- 선정된 과제는 협약기간 종료일까지 제작 완료하고 1개월 이내 결과보고 및 정산을 완료해야 함
- 선정된 과제는 전남정보문화산업진흥원에서 개최하는 투자유치 프로그램 또는 지역 가상융합산업 발전을 위해 진행하는 행사에 참여할 수 있도록 해야 함
- 사업 신청 시 공동수행 협약서에 컨소시엄 간 지식재산권 등 귀속물 소유 권리 관계 명시해야 함
- 협약체결 시 진흥원과 지식재산권 이용 관련 별도 계약 체결해야 함
※ (재)전남정보문화산업진흥원의 "정보문화산업육성지원사업관리규칙 및 제반지침"에 의하며, 세부조건은 협약을 통하여 별도로 진행함
※ 他 지재권 활용 시 관련 문제는 신청기업에서 해결하며, 문제 발생 시 모든 책임은 해당기업에 있음
※ 선정평가의 결과에 따라 사업비가 조정될 수 있음(필요 시 별도 종합심의위원회 구성 가능)

5

지원조건 및 제외대상

□ 지원조건

- (정부지원금) 지정, 자율(자유, 고도화)과제에 따라 지원금 지급

중소기업인 경우	중견기업인 경우	대기업인 경우
연도별 해당 사업 수행기업 사업비의 75% 이내	연도별 해당 사업 수행기업 사업비의 70% 이내	연도별 해당 사업 수행기업 사업비의 50% 이내

- (민간매칭) 사업에 참여하는 기업·권소사업은 총사업비 중 지원금을 제외한 비용에 대해 민간부담금(현금+현물) 부담하여야 함

- ※ 수요기업으로 참여하는 기업은 기업 유형에 관계없이 중소기업 수준으로 민간부담금 중 현금을 부담할 수 있음. 다만, 수요기업이 정부출연금을 받지 않는 경우에는 민간부담금 중 현금을 면제할 수 있음
- ※ 민간부담금 중 **현물부담 가능 비목은 사업 수행기업의 인건비로 한정함**

◆ 총 사업비 = 지원금(정부출연금) + 민간부담금 (현금 + 현물)

- 지원금(정부출연금) : 과제 수행기업이 지원받는 금액 총계
- 민간부담금 : 과제 수행기업이 부담하는 현금과 현물의 총계

◆ 정부지원금 등 지원 기준 및 민간부담금 중 현금·현물 부담 기준

1. 정부지원금 등 지원기준

중소기업인 경우	중견기업인 경우	대기업인 경우
연도별 해당 수행기업 사업비의 75% 이내	연도별 해당 수행기업 사업비의 70% 이내	연도별 해당 수행기업 사업비의 50% 이내

2. 민간부담금 중 현금 부담 기준

중소기업인 경우	중견기업인 경우	대기업인 경우
연도별 해당 수행기업 민간부담금의 10% 이상	연도별 해당 수행기업 민간부담금의 13% 이상	연도별 해당 수행기업 민간부담금의 15% 이상

3. 민간부담금 중 현물부담 가능 비목은 사업 수행기업의 인건비로 한정함

- ※ 「국가연구개발혁신법 시행령」 ‘정부지원연구개발비의 지원기준’ 준용
- ※ 현금으로 부담하는 민간부담금은 국비 지급 전까지 부담을 완료해야 함

◆ 기업규모 구분

1. “중소기업”이라 함은 「중소기업기본법」 제2조제1항(같은 법 시행령 제3조에 따른 기업) 및 동법 제2조3항에 따른 기업을 말한다.
2. “중견기업”이라 함은 「중견기업 성장촉진 및 경쟁력 강화에 관한 특별법」 제2조제1호의 요건을 모두 갖춘 기업을 말한다.
3. “대기업”이라 함은 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제14조제1항에 따른 상호출자제한기업 집단에 속하는 기업을 말한다.

□ 지원조건(중소기업의 경우) 예시

(단위 : 원)

과제구분	지원금(75%)	기업부담금(25%)		총 사업비(100%)
		현금	현물	
지정과제	75,000,000	12,500,000	12,500,000	100,000,000
자율	자유	40,000,000	6,700,000	53,400,000
	고도화	20,000,000	3,500,000	27,000,000

- ※ 총 사업비의 25% 이상 기업부담이 원칙이며, 기업부담금 중 현금부담금은 기업부담금액의 10% 이상이어야 함.

□ 지원 제외(다음의 경우 지원대상에서 제외될 수 있음)

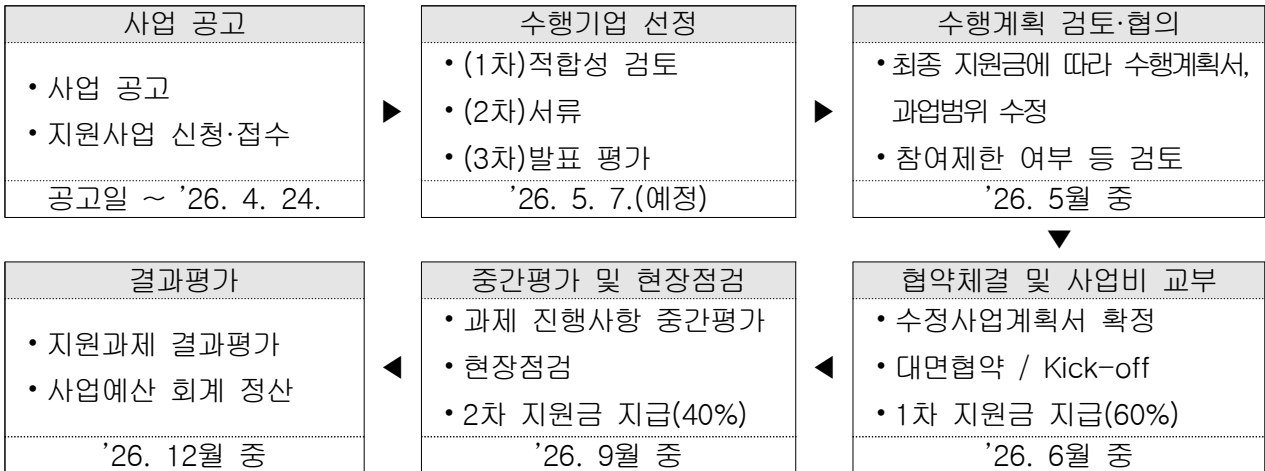
- 신청일 현재 수행기업(주관 및 참여기업)이 정보문화산업육성지원사업에서 지원금을 직접 교부받아 추진 중인 과제가 총 2개(연구개발사업, 인력양성사업 제외)인 경우(당해연도 동시 수행 가능 지원사업은 최대 2개로 제한하며, 지원금 3,000만원 이하 과제는 과제 수에서 제외함)
- 수행기업(주관 및 참여기업)이 당해연도 지원받은 누적금액과 신규 신청금액의 합계액이 10억원을 초과하는 사업자의 경우
- 사업자 또는 대표자(주관 및 참여기업)가 진흥원 관련 각종 협약 또는 계약 위반으로 참여제한을 받고 있는 경우
- 사업자(주관 및 참여기업)가 동일한 과제로(과제 목표, 산출물이 동일한 경우) 관리기관의 지원사업에 기 선정되어 지원금을 직접 교부받은 경우
- 사업자(주관 및 참여기업)가 중앙행정관서의 장으로부터 보조금법 제31조의2에 따른 수행배제 등의 조치를 받은 경우
- 사업자(주관 및 참여기업)가 정보문화산업육성지원사업에 따라 발생한 정산반납 대상액(지원사업 정산결과에 따라 사업자가 전담기관에 납부하여야 하는 금액)을 체납한 경우
- 접수 마감일 현재 아래의 어느 하나에 해당하는 경우에는 해당 사업자 등을 평가대상에서 배제
 - 평가 이후에도 아래 항목에 해당하는 것으로 확인되는 경우, 지원과제의 선정 취소 또는 협약을 해약할 수 있음

-
1. 기업의 부도
 2. 세무당국에 의하여 국세, 지방세, 4대보험료 등의 체납처분을 받은 경우
 3. 민사집행법에 기하여 채무불이행자명부에 등재되거나, 은행연합회 등 신용정보집중기관에 채무불이행자로 등록된 경우
 4. 파산·회생절차·개인회생절차의 개시 신청이 이루어진 경우(다만, 법원의 인가를 받은 회생계획 또는 변제계획에 따른 채무변제를 정상적으로 이행하고 있는 경우는 예외)
 5. 최근년도 결산보고서 상 결산 기준 자본전액잠식인 경우
 6. 외부감사 기업의 경우 최근년도 결산감사 의견이 "의견거절" 또는 "부적정"인 경우
 7. 사업자 등이 제출한 사업수행계획서가 거짓이나 허위 등으로 판명한 경우
-

6

추진일정

※ 상황에 따라 변동 가능



7

신청방법

□ 신청·접수 기간 : **공고일 ~ 2026년 4월 24일(금) 24:00 까지**

□ 신청서 제출 및 접수처(이메일 접수)

○ 접수 기간 내 담당자 이메일 접수 후 **※접수 후 유선연락 必**

- 진흥원 홈페이지(www.jcia.or.kr) 게시판 사업공고란에서 다운로드
- 사업안내서 및 과제수행계획서 양식 등 포함
- 제출처 : seul@jcia.or.kr

○ 협약체결 시 원본자료 제출 必

- 협약체결 시 직접 제출 또는 담당자에게 우편 배송
- 주소 : (58323) 전라남도 나주시 빛가람로 777, 3층 콘텐츠융합팀

□ 문의처

○ 사업담당자 : (재)전남정보문화산업진흥원 콘텐츠융합팀 나이슬 책임

Tel : 061-339-6935 / E-mail : seul@jcia.or.kr

○ 지자체 담당자(지정과제 장소 관련)

- 나주시 : 나주시 미래전략과 박지인 주무관 061-339-4664

□ 제출서류

○ 신청 시 제출서류

번호	서류명	비고	제출방식
1	<서식1> 사업신청서 및 사업수행계획서	※ 외부용역계획서 포함	담당자 이메일로 PDF 파일 제출
2	<서식2> 개인정보 수집·이용·제공 동의서	신청기관(주관/참여)이 하나의 서류에 작성하여 제출	
3	<서식3> 자기점검표		
4	<서식4> 제품 구매의향서	해당 시 제출	
5	<서식5> MEC 실증테스트베드 사용신청서	지정과제 신청시 必	
6	실증 지원 협약서(수요처 협약서)	현장 실증이 필요한 경우 반드시 제출 必	
7	가산점 관련 서류	해당하는 신청기관(주관/참여) 제출	

※ 신청서 제출 시 서류를 하나의 PDF로 제출
- 파일명 : 지정,자유, 고도화과제_업체명

○ 선정기업 제출서류(협약 시)

번호	서류명	비고	제출방식
1	사업자등록증	각 기업(주관/참여)별 제출	협약 체결 시 인감 날인하여 원본 제출
2	법인등기부등본(해당 시)		
3	대표자 주민등록등본		
4	국세 및 지방세 완납증명서		
5	인감증명서(법인 및 대표이사 개인)		
6	참여인력 4대보험 가입증명서 (공고일 이후 발급분)		
7	공동수행협약서(해당 시)	협약기관(주관/참여)이 하나의 서류에 작성하여 제출	
8	현금부담 및 현물출자협약서		
9	목표합의서		
10	지식재산권 이용허락 계약서		
11	디지털콘텐츠 표준계약서 사용 협약서		
12	고도화 지원 증빙 (콘텐츠 전시·판매/기술보유 실적 등)		

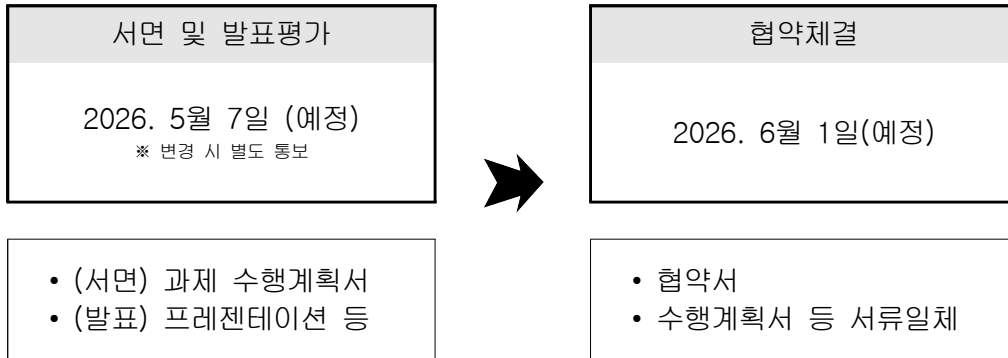
※ 협약 체결 시 결격사유가 확인되거나 사실 증빙이 불가능한 경우 선정이 취소되거나, 차순위 업체를 선정할 수 있음

8

평가절차 및 기준

□ 선발절차

- 산업계, 학계, 유관기관 등 각계 전문가로 구성된 평가위원회 구성
- 과제 선정은 기업 적격여부 판정 후 서면 및 발표평가를 통해 선정



※ 발표전일(~5.6.)까지 발표자료를 제출하여야 하며, 발표자는 과제책임자로 함
(발표평가 참석 시 신분증 및 재직증명서 제출 必)

□ 기업 선정

- 과제 선정은 기업 적격여부 판정(서류전형 포함) 후 서면·발표평가를 통해 선정
- 평가위원회 : 가상융합 산업 분야 전문가, 지원사업 전문가, 보조금 전문가 등 외부 전문가로만 7인 내외(최소 5인 이상) 구성
- 평가위원회 점수 중 최고·최저점 각 1개를 제외한 나머지 점수의 평균값이 70점 이상인 과제 중 고득점 순위 기업 선정

※ 신청기업 수가 선정규모 3배수 이상인 경우 서면·발표평가 각각 추진하여 최종 선정 가능

* 서면평가 통해 1차 선별 후 선별된 기업 한하여 서면·발표 총 평점 70점 이상 과제 최종 선정

※ 신청기업 수가 선정규모 3배수 미만인 경우 서면·발표평가 동시 진행 가능

※ 발표평가 시 예산심의 동시 진행 또는 평가 후 예산 포함한 종합심의위원회 별도 구성 가능

※ 각 과제는 예산심의 결과에 따라 예산 조정 가능

※ 심사위원의 사정으로 평가참석 인원이 5인 이하일 경우 최고·최저점 제외하지않음

□ 서면평가표(안) (40%)

평가항목		평가요소	배점
I	기획력 (40점)	• 신청 과제는 창의적이고 실용적 아이디어를 제시하고 있는가?	5
		• 신청 과제의 XR 융합콘텐츠 활용 우수성 / (산업시장 내) 경쟁력을 보유하고 있는가?	10
		• 신청 과제의 목적이 뚜렷하고, 과제 구성이 치밀한가?	10
		• 신청 과제가 안전성을 갖추고 있으며, 해당 산업 분야와 연계가 우수한가?	15
II	수행 역량 (30점)	• 과제수행 위한 참여인력 확보(인력배치/구성 등) 되었으며, 참여율이 적정한가?	10
		• 신청기관과 참여인력은 제작능력이 있으며, 유사 수행경험이 있는가?	5
		• 신청기관의 XR 융합콘텐츠 상용화를 위해 확보한 기술은 우수한가?	5
		• 과제수행을 위한 실제 소요 사업비 산출 내역은 적절하며, 사업목적에 부합한가?	10
III	사업 관리 (30점)	• 과제 추진전략 및 추진체계, 추진일정은 적절하며 실현(제작완료 및 실증) 가능한가?	5
		• 시장 진출 계획, 마케팅 전략, 배급계획의 구체성 및 실현 가능성은?	5
		• 산업 현장에 설치·운영·관리 등 방안이 구체적이며 현실적인가?	20
합 계			100

□ 발표평가표(안) (60%) ※ 발표자 : 주관기관 과제책임자

평가항목		평가요소	배점
I	사업 이해력 (45점)	• 과제책임자 및 대표자는 과제 요구사항을 명확하게 이해하고 있는가?	5
		• XR 융합콘텐츠 구성이 치밀하며, 상용화 및 실증 가능성 고려하고 기획되었는가?	10
		• 현장 활용도가 높으며, 지역 특화산업 및 전후방 산업에 기여할 수 있는가?	10
		• 사용자 이용 편의성 및 지속 사용 욕구 정도는?	20
II	제작력 (35점)	• 신청 과제 관련 제작 능력, 기술 보유현황, 참여인력 숙련도 등 정도는?	10
		• 과제 수행을 위한 컨소시엄의 수행계획/일정/주관의 관리 적합성 정도는?	10
		• 과제 수행을 위한 수행기업의 수행실적, 의지, 노하우 등 보유 정도는?	15
III	상용화 (20점)	• 시장 진출을 위한 홍보·마케팅 전략은 우수한가?	15
		• 예상 매출 산출근거 및 지역 확산·상용화 위한 네트워크(마케팅 등) 확보 정도는?	5
합 계			100

※ 위 표는 사정에 따라 변경될 수 있으며, 현장평가가 추가될 수 있음

※ 「2025년 전라남도 콘텐츠 혁신대상」 수상기업의 경우 자율과제(자유, 고도화) 신청시 가점(3점) 적용 가능하며, 가점은 서면, 발표평가 점수 합산 후 최종 평가 점수에 별도 적용함

□ 디지털콘텐츠 표준계약서 사용

- 사업 수행기업은 본 사업을 수행하기 위해 위탁·용역계약자와 디지털 콘텐츠 관련 계약을 체결할 경우, 과학기술정보통신부장관이 공시한 디지털콘텐츠 표준계약서를 사용하여야 함
- 다만, 표준계약서 사용할 경우 사업목적을 달성하기 어렵거나, 사업 내용이 표준계약서와 부합하지 않는 계약 등 합리적인 사유가 있는 경우에는 그러하지 않음

◆ 적용 대상

- 디지털콘텐츠 제작·유통 시 계약 당사자 간 거래가 이루어지는 경우 적용(제작 기업·개인 등 거래당사자, 플랫폼사, 단체 또는 기관 등)
- 미적용 또는 적용 범위 제한의 경우

- ① 개인적·비사업적 용도로 사용되어 유통되지 않는 콘텐츠일 경우
- ② 특수한 저작물 또는 콘텐츠의 경우
- ③ 특정 산업 또는 규제가 있는 분야의 경우
- ④ 공공기관 및 정부기관(B2G)의 경우 정부기관의 규정에 따라 계약이 이루어지는 경우
- ⑤ 기타(계약 주체 및 특성에 따라 디지털콘텐츠 표준계약서 이용이 현저히 부적합한 경우)

□ 지식재산권의 귀속

- 과제 수행의 성과로 취득되는 지식재산권은 주관기업(컨소시엄 권리 관계에 따름)이 소유함. 단, 개발성과 활용촉진을 위하여 협약 시 주관기업과 참여기업은 지식재산권 이용허락 계약을 체결하여야 함
- (재)전남정보문화산업진흥원 필요 시 성과 활용기간 내 비영리 목적 사업 관련하여 활용 가능

□ 발생품의 귀속

- 과제의 수행 결과로서 발생된 기자재 및 유형적 발생품에 대한 소유는 수행기관의 소유를 원칙으로 하되, 진흥원과 수행기관 간 협약에서 별도로 정한 발생품 소유는 협약의 내용에 따름
- 과제의 수행 결과로 발생된 유형적 발생품을 진흥원과 협의 후 전남 가상융합산업 혁신센터 전시존에 최소 1식 전시하는 것에 협조(지정과제의 경우 지자체 지정장소)

□ 과제 사업비 사용 및 관리

- 사업비(지원금 및 사업자부담금)는 반드시 과제책임자 및 기업대표자의 책임 하에 관리되어야 함
- 협약 통장은 다른 용도의 자금과 분리되어 집행 관리하여야 하며, 협약된 용도 외에는 사용할 수 없음
- 지원 사업비 집행내역은 진흥원으로부터 상시 집행 점검을 받으며, 보완사항 발생 시 즉시 집행 내역을 보완하여야 함(사업관리지침에 따라 불인정금액 분류 시 환수 조치)
- 지원 사업비 사용의 투명성 확보를 위하여 최종평가 후 '보통' 판정 이상 기업(주관/참여 모두 해당)은 진흥원에서 지정한 회계법인을 통하여 집행한 사업비에 대한 회계감사를 실시하고, 회계감사 결과에 따라 불인정 금액 및 집행 잔액 등을 반납하여야 함
- 협약 체결일 이전에 사용한 개발비를 과제 사업비로 충당할 수 없으며, 과제 사업비 사용결과 부당 사용, 기타 협약의 해약 사유가 발생할 경우, 진흥원은 해당 제작사에게 지원금 전액을 환수할 수 있으며, 또한 향후 진흥원의 지원사업 참여제한 등의 제재 조치를 가할 수 있음
- 과제 종료 후 1개월 이내에 사업비 집행 실적 및 정산 증빙서류를 관리기관의 장에게 제출하여야 함

□ 사업자부담금 편성 및 관리

- 신청기업은 자부담(사업자부담금)을 우선 집행 가능하게 예산 편성 하고(제작지원 담당자와 협의 필수), 예산 비목별 집행 기준에 근거한 일자별 집행 계획 수립해야 함
- 자부담(사업자부담금) 예산 편성 및 사용 시, 예산 비목별 지원금과 함께 집행토록 편성 가능하며 지원금 단독 혹은 사업자부담금 단독으로도 집행이 가능함

□ 수행관리

- 과제 수행 중 진흥원장이 정하는 서식에 의거하여 과제 수행계획의 일부를 변경 요청할 수 있으며, 과제책임자의 변경 등 중대한 사항은 진흥원장에게 승인을 득해야 함
- 전남SW품질역량센터 연계를 통한 SW 품질관리 활동 및 테스트 가이드 제공 및 서남권 가상융합산업 허브센터 연계를 통한 기술서비스 실증 지원
- 과제 수행 중 수집된 데이터는 진흥원이 지정한 서버에 제공해야 함

□ 사업관리회의

○ Kick-Off(협약체결 후 3주 이내)

- 대상 : 사업수행 주관·참여기업 과제 책임자 및 실무자
- 내용 : 과제별 추진계획 공유, 사업비 집행 및 관리 실무교육 및 네트워킹

○ 정례회의(총 2회 진행, 중간평가 포함 달 제외)

- 대상 : 사업수행 주관·참여기업 과제 책임자 및 실무자, 기술 컨설팅 담당자, 회계담당자, 사업담당자 등
- 내용 : 사업진도 및 사업비 운영 현황 보고, 애로·건의사항 공유

MP 구성 및 운영

- 구성 : 과제별 최소 전문가 1명 이상 구성 및 매칭(사업 선정 시 별도 안내 예정)
- 운영 : 정례회의 참석 및 개별 컨설팅 진행
- 비용 : 과제 사업예산서 내 자문비 편성 지급
- 내용 : 미비사항 보완지도, 과제별 활용 기술의 적용 가능성 시장 판로 확보 관련 컨설팅 제공

□ 사업성과 관리

- 주관기업은 과제 종료 다음연도부터 5년간, 기술이전, 사업화 성과, 특허출원 및 등록, 논문게재 등 개발성과의 활용 실적을 매년 1월 말까지 의무적으로 진흥원에 보고해야 함

□ 가상융합 콘텐츠 장비 활용

- 생성형 AI기반 XR 융합콘텐츠 점검·테스팅 및 클라우드 시스템 활용 시 전남 가상융합산업 혁신센터가 구비한 가상융합 실증·상용화 지원 장비활용

□ 결과물 제출

- 진흥원장이 정하는 소정의 서식에 의거 다음 각 호의 사항을 제출해야 함
 - 최종보고서(과제 결과보고서 및 실증 결과보고서 등) 1부 및 상용화 제품 등 제작 결과물을 과제수행 종료 후 2주 이내에 제출해야 함
 - 사업비 집행실적 보고서는 전남정보문화산업진흥원이 지정한 공인회계법인의 의견서를 첨부하여, 과제수행 종료 후 1개월 이내에 제출해야 함

11 유의 사항

□ 일반사항

- 본 사업의 신청 및 사업수행에 있어 규약·지침의 미숙지로 인한 불이익은 신청·수행기업의 책임임
- 수행기업이 진흥원의 규정·지침에 해당하는 제재사유 발생 시 지원금 환수, 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있으며 제재조치 내용(수행기관명, 사유, 제재내용 등)을 진흥원 홈페이지에 게재할 수 있음
- 동일한 내용으로 우리원이나 타 지원기관(정부 및 공공기관, 타 기업육성센터)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우에는 협약체결 이후에라도 협약취소, 지원금 회수, 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있음
- 권소시엄 제안 시 한 개 업체라도 문제 시 무효
- 지원대상으로 확정 통보 받은 수행기업(주관/참여 모두 해당)의 장은 이행(지급)보증보험증권 등 협약체결에 필요한 구비서류를 작성하여 제출하여야 하며, 기한 내 보증보험(또는 공제조합 보증서)을 제출하지 못할 경우 선정이 취소됨
- 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않음