

『2026년 광주 가상융합산업혁신센터 운영』 가상융합 콘텐츠 제작실증 지원사업 참여기업 모집 공고

『2026년 광주 가상융합산업혁신센터 운영』 사업의 일환으로 가상융합기술 활용 지역특화콘텐츠 및 지역 현안 해결을 위한 가상융합 콘텐츠 발굴을 지원하고, 기존 개발 콘텐츠의 고도화 및 실증상용화 지원을 통한 지역 내 산업 활성화를 도모하고자 ‘가상융합 콘텐츠 제작실증 지원사업’에 참여할 유능한 기업을 모집하오니 많은 참여 바랍니다.

2026년 4월

(재)광주정보문화산업진흥원
(재)광주테크노파크

1 사업목적

- AI 등을 통한 가상융합콘텐츠 개발 기술적·비용적 장벽 완화 및 지역 산업 발전 수준과 보유 자원을 고려한 지역특화콘텐츠와 지역 현안 해결을 위한 가상융합산업 프로젝트 발굴 지원
- AI·XR·메타버스 기술을 사용한 콘텐츠 발굴 및 제작을 지원하고, 콘텐츠 고도화 및 실증·상용화 지원을 통한 지역기업 성장 기회 제공

2 사업개요

- 사업명 : 2026년 가상융합 콘텐츠 제작·실증 지원사업
- 지원기간 : 협약일 ~ 2026. 11. 13.
- 지원대상 : 공고일 기준 광주광역시 소재 신청분야별 예비창업자 또는 기업
- 신청분야 : ①전략산업형 ②스타트업 ③콘텐츠 고도화 총 3개 분야 중 택1
- 지원규모 : 총 5개사 선정 / 총 380,000,000원
- 지원내용 : 프로젝트 과제 사업화 지원금 지원 등

3 사업내용

○ 지원내용(공통)

- 신청 프로젝트 과제 사업화 자금 지원(신청분야 과제별 차등 지원)
- 광주가상융합산업혁신센터 및 서남권 가상융합산업허브센터 실증 활용 지원
- 가상융합 관련 테스트베드 장비 및 시설 대여 지원 등

○ 신청분야 및 상세내용 : 아래 3개 유형 중 택1 지원 (중복지원 불가)

가. 전략산업형

구분	상세내용
과제내용	· (지정과제) : 가상융합기술 활용 지역특화콘텐츠 또는 지역사회 현안 해결형 과제 중 택1 1. 가상융합기술 활용 지역특화콘텐츠 : 생성형AI 등을 통한 가상융합콘텐츠 개발 기술적·비용적 장벽 완화 및 지역 산업 발전 수준과 보유 자원을 고려한 지역특화산업 연계 콘텐츠 * 지역특화산업 4대 지정분야 : 디지털헬스케어, 친환경자동차, 에너지, 문화콘텐츠 2. 지역사회 현안 해결형 : 수요처를 확보한 광주 지역 현안 해결형 프로젝트 * 과제 예시 · 광주다움 통합돌봄 및 의료돌봄 관련 XR 콘텐츠 · 전통시장 및 소상공인 지원 관련 메타버스 콘텐츠 · 광주 충장로 상권 활성화를 위한 XR 콘텐츠 · 기타 신청기업이 제시하는 지역 수요에 근거하고 수요처를 확보한 광주 현안 해결형 과제
지원대상	1. 공고일 기준 광주광역시 본사 소재 기업 (사업자등록증 기준) * 컨소시엄 구성 가능
유의사항	1. 해당 신청과제로 협약기간 내 수요처 도입·실증 필수 2. 제외 분야 : 게임, 애니메이션, 웹툰 관련 분야 3. 광주테크노파크의 치매기술실증센터 등 인프라 활용 가능
지원규모	1개사 선정 / 과제 사업화 지원금 1억원

나. 스타트업

구분	상세내용
과제내용	· (자유과제) 생성형AI·XR·메타버스 기술을 사용한 상용화 가능한 콘텐츠 발굴·제작 지원 - 국내외 시장 수요를 반영한 생성형AI·XR·메타버스 기술을 사용하여 실제 상용화 가능한 콘텐츠 - 지역기업을 대상으로 분야에 제한 없이 시장진출을 위한 XR·메타버스 콘텐츠
지원대상	1. 신규창업 : 협약일 전까지 광주광역시에 사업자 등록이 가능한 예비 창업자 2. 초기창업 : 공고일 기준 창업 3년 이내인 광주광역시 본사 소재 기업(사업자등록증 기준)
지원규모	· 2개사 선정 / 업체당 6천만원
유의사항	· 제외 분야 : 게임, 애니메이션, 웹툰 관련 분야

다. 콘텐츠 고도화

구분	상세내용
과제내용	<ul style="list-style-type: none"> (자율과제) 지역기업이 자체 제작했거나 기존 제작지원사업을 통해 제작된 가상융합 콘텐츠에 대해 기술 분야 고도화 및 사업화 등 과제 기존 지원과제 및 초기 가상융합 전환 기업 대상 가상융합기술 도입·확산 가능성이 높은 콘텐츠 초기 가상융합 전환 기업 대상 기존 콘텐츠의 가상융합기술 적용 전환 과제 기존 제작지원 기업이 보유한 콘텐츠의 특성에 따라 서버 연동기술 적용·확산 과제
지원대상	<ol style="list-style-type: none"> 공고일 기준 광주광역시 본사 소재 기업 (사업자등록증 기준) 중 가상융합콘텐츠로 전환 가능한 콘텐츠를 보유한 기업 또는 자체 가상융합콘텐츠를 보유한 기업
지원규모	· 2개사 선정 / 업체당 8천만원
유의사항	<ol style="list-style-type: none"> 해당 신청과제로 콘텐츠 고도화 완료 후 협약 기간 내 수요처 도입·실증 필수 제외 분야 : 게임, 애니메이션, 웹툰 관련 분야

○ 유의사항

- 컨소시엄으로 제안 시, **광주 소재 기업이 주관기관으로 참여**해야 하며 **주관기관의 참여율(과제비 지분율)은 51% 이상**이어야 함
- 수요기관 : 콘텐츠 및 서비스를 소비하고 이용할 수 있는 기관·기업 등
- 협력기관 : 서비스 제공이 가능한 유통·플랫폼 사업자, 중개기관 등
- 콘텐츠 현장 실증(적용)을 위한 현장 확보 및 계획 필수
- (전략산업형 / 콘텐츠고도화) 서남권 가상융합산업허브센터 활용 실증 필수

4 지원규모

○ 지원금액 : 총 380,000,000원

(단위 : 원)

과제 구분	지원기업 수	과제당 예산	총 예산
전략산업형	1개사	100,000,000	100,000,000
스타트업	2개사	60,000,000	120,000,000
콘텐츠고도화	2개사	80,000,000	160,000,000

○ 기업부담금 : 총 사업비의 20% 이상

1) 현금+현물

과제 구분	지원금 (80%)	기업부담금(20%)		총사업비 (100%)
		현금	현물	
전략산업형	100,000,000	12,500,000	12,500,000	125,000,000
스타트업	60,000,000	7,500,000	7,500,000	75,000,000
콘텐츠고도화	80,000,000	10,000,000	10,000,000	100,000,000

2) 현금

과제 구분	지원금 (80%)	기업부담금(20%)		총사업비 (100%)
		현금(20%)	현물(0%)	
전략산업형	100,000,000	25,000,000	0	125,000,000
스타트업	60,000,000	15,000,000	0	75,000,000
콘텐츠고도화	80,000,000	20,000,000	0	100,000,000

※ 총사업비의 20% 이상 기업 부담 원칙. 현금부담금은 총사업비의 10% 이상이어야 함

※ **첨부 : 총사업비 계산 서식 참조**

※ 지원금액 : 가상융합 콘텐츠 제작·실증 지원사업에 선정되어 교부 받는 금액

※ 기업부담금 : 본 프로젝트에 선정된 기업에서 조달해야 하는 부담금. 협약조건이며, 조달이 어려울 경우 협약이 취소될 수 있음.

※ 총사업비 : 본 과제에 소요되는 총금액으로, 지원금액과 기업부담금의 합계

5 신청요건 및 제외 대상

○ 신청요건

○ **협약 종료일까지 기업이 목표료 제시한 결과물이 완성되어야 함**

※ 개발 미완성, 최종결과평가 실패판정, 기타 기업 사정에 의한 협약 해약 시 지원금 전액을 환수함

※ 환수 절차에 따르지 않는 경우 보증보험증권 청구

○ **1개사 1개 과제 지원**

※ 타 제작지원 사업과 중복 지원 불가 및 1개 과제 이상 신청 불가

○ 정량목표

1) 신규채용(필수)

과제명	지원기업 고용창출	비고
전략산업형	3명 이상	일용직 제외
스타트업	2명 이상	
콘텐츠 고도화	2명 이상	

- 광주 지역 내 일자리 창출을 목표로 하는 사업으로 **신규채용 목표를 필수로 제시**해야 함
 ※ 신규채용은 3개월 이상 유지해야 하며, 이행 여부 수시점검을 통해 중간평가 및 결과평가에 반영함

- 2) 매출투자·MOU 실적(1종 이상 필수)
- 3) 지적재산권 등록 등 기타(선택)

○ 지원 대상자는 진흥원의 요구사항 및 바세목 간 조정된 예산을 반영하여 사업계획서 보완 및 제출을 거친 후 협약을 체결함

○ 지원금은 협약체결 후 2회 분할 지급

① 선금		② 잔금	
신청시기	지급비율	신청시기	지급비율
협약체결 후	지원금의 70% 지급	중간평가 완료 후	중간평가 결과 '성공' 판정일 경우 지원금의 30% 지급

※ 본 과제는 (재)광주정보문화산업진흥원과 사업 상위기관인 정보통신산업진흥원(NIPA)와의 협약을 전제로 하며, NIPA의 예산 지급 시기에 따라 지원금 지급이 일부 변동될 수 있음
 ※ 중간평가 결과 저조시 잔금 지급을 유예 할 수 있음

○ 협약과 지원금 지급을 위한 보증보험증권 발급이 가능하여야 함

※ 보증보험 발급이 불가능한 경우 협약취소

구분	제출시기	보험금액	보험기간	비고
이행(지급) 보증보험증권	협약체결 후 14일 이내	지원금 전액	협약기간+90일	

○ 선정 기업은 과제수행 시 관련 전문교육 및 간담회, 성과공유회, 전시회 등의 행사에 적극 참여해야 하며, 과제 종료 후 성과물 전시에 적극적으로 협력해야 함

○ 사업 종료 후 성과조사 요청 시, 요구하는 양식에 의거하여 자료 의무 제출 필요

※ 제출 의무 기한은 사업 종료 후부터 5년간이며, 매년 2월 중 성과조사 실시 예정

○ 프로토타입까지 완료된 콘텐츠도 지원이 가능하며, 사업 기간 중 콘텐츠 상용화를 위한 산업 현장 실증을 필수로 진행해야 함

※ 사업계획서 내 산업현장 실증 계획 수립 필수

○ 현장에서 실증을 진행하기 위한 수요협력기업(실증장소)이 확보되어 있어야 하며, 참여기업 컨소시엄 또는 MOU 체결, 사업 참여 확인서 등 확인 가능해야 함

○ 사업자(주관기관 및 참여기관)는 광주정보문화산업진흥원에서 2026년 지원사업(콘텐츠, ICT 등 진흥원이 지원하는 모든 사업)에 최대 2개까지만 동시 수행 가능

※ 동시 수행 과제 수에서 제외되는 항목 : 5,000만원 이하 과제, 외부 공모사업에 진흥원과 함께 참여하여 수행 중인 과제, 아시아문화중심도시 펀드에 의해 선정되어 수행 중인 과제

○ 신청(지원) 제외 대상

1. 동일 혹은 유사한 사업 아이템 및 아이디어로 정부 기관과 공공기관 등의 창업 지원사업에 선정되어 사업을 수행 중이거나 지원을 받은 경우

※ 동일 및 유사 사업화 아이템 및 아이디어로 타 정부 지원사업에 동시 참가 시, 중복수혜 금지 원칙에 따라 제한될 수 있음

2. 부도, 휴폐업 기업, 금융기관 등의 채무 불이행이 확인된 사업체(자)

※ 사업자 폐업 경향이 있는 자는 폐업 후 6개월, 부도파산 후 2년을 초과해야 신청 가능

3. 접수 마감일 기준 국세, 지방세, 금융기관 등의 기타 체납 중인 자(기업)

4. 타인의 아이디어, 기술 등을 모방하거나 도용하여 지원한 경우

※ 타인의 아이디어 및 기술의 모방·도용으로 인해 발생하는 모든 민형사상의 책임은 참가기업에게 있음

5. 과학기술정보통신부, 정보통신산업진흥원, 중소벤처기업부 등 정부 지원사업 참여 제한 등 제재를 받는 자(기업)

※ 계약위반, 정산환수금 또는 기술료 미납 등

6. 기타 과학기술정보통신부장관, 중소벤처기업부장관 등 정부로부터 참여 제한의 사유가 있다고 인정하는 자(기업)

※ 현재 수행기관, 대표자, 총괄책임자 등이 참여 제재 조치를 받는 자(기업)

7. 고용노동부가 공개하는 체납사업주 명단에 포함된 자(기업)

8. 지원제외 대상 업종을 영위하고 있거나 영위하고자 하는 자(기업)

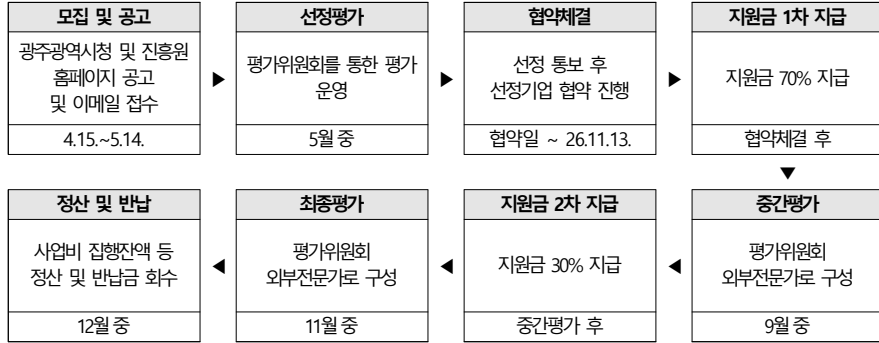
※ 사행산업 등 국민 정서상 지원이 부적절한 업종(도박·사치·향락, 건강 유해, 부동산 투기 등)
 ※ 정부 등 공공부문에서 직·간접적으로 운영·지원하는 업종(철도 등 운송, 도로 및 관련 시설 운영업 등)
 ※ 중소기업 창업지원법 시행령 제4조(창업에서 제외되는 업종 : 일반 유희주점업, 무도 유희주점업, 기타 사행시설 관리 및 운영업, 그밖의 경제질서 및 미풍양속에 현저히 어긋나는 업종으로서 중소벤처기업부령으로 정하는 업종)의 업을 영위하고 있거나 영위하고자 하는 자(기업)

9. 협약 완료 후 지원금 지급을 위한 사업비 전용 계좌 및 카드, 보증보험증권 발급이 불가능한 자

10. 기타 공고 내용의 목적에 부합하지 않은 경우

6 추진절차 및 일정

○ 추진절차



※ 상기 일정 및 내용은 내부 사정에 따라 변경될 수 있으며, 선정 미달 시 추가 모집 예정

7 관련규정

1. 아래 규정에 따라 사업을 진행 함

- 방송통신발전기금운용관리규정(과학기술정보통신부고시 제2022-2호)
- 정보통신진흥기금운용관리규정(과학기술정보통신부고시 제2022-1호)
- 기금사업비산정및정산등에관한지침(과학기술정보통신부훈령 제2023-250호)
- 기금사업성과관리및활용등에관한지침(과학기술정보통신부훈령 제190호)
- 기금사업점검계획등에관한지침(과학기술정보통신부훈령 제191호)
- 기금사업협약체결및사업비관리등에관한지침(과학기술정보통신부훈령 제2023-226호)
- ICT예산정책협의체운영등에관한지침(과학기술정보통신부훈령 제2021-157호)
- 기금사업결과평가등에관한지침(과학기술정보통신부훈령 제2021-159호)
- 기금사업수행상황및정산보고등에관한지침(과학기술정보통신부훈령 제2021-161호)
- 기금사업수행상황및정산보고등에관한지침(과학기술정보통신부훈령 제2021-161호)

2. 위 규정에 세부적으로 명시되지 않는 사항에 대해서는 아래 규정을 준용

- 정보통신방송 연구개발 관리규정(과학기술정보통신부고시 제2021-23호)
- 방송통신발전기금운용관리규정(과학기술정보통신부고시 제2022-1호)
- 정보통신진흥기금운용관리규정(과학기술정보통신부고시 제2022-2호)

8 선정방법 및 기준

○ 선정절차 : 사업계획서의 적정성 검토 및 발표 평가를 통해 선정

평가자	평가방법	비고
평가위원회 (외부전문가)	- 사업신청서 및 계획서 예산집행계획 적절성 등 검토 - 사업계획서를 토대로 대표자 또는 과제책임자 발표 - 발표 및 질의응답에 따른 과제수행 능력 평가	- 제출서류가 요구사항을 충족하지 않을 시 탈락

- 해당 신청분야 평가항목 등을 각 과제의 서류 및 발표를 계량하여 선정 (**발표 15분, 질의응답 10분**)
- 최고·최저점을 제외한 평가위원 **평균점수가 60점 이상인 과제 중에서 고득점순으로 선정**
 ※ 신청요건 및 자격, 협약 포기, 해지 등을 고려하여 예비 순위자 2위까지 선정할 수 있음

○ 평가 추진 일정

지원 자격 검토	종합 평가(서류 및 발표평가)	최종선정
제출 서류 및 지원 자격 사전 검토	제출한 사업계획서 등 서류 사전 점검 후 심사 기준에 따라 평가위원회를 통한 발표 평가 진행	과제 구분별 고득점자순 최종선정
5월중	5월중 진행 예정결과 개별 안내	선정기업 진흥원 홈페이지에서 결과 발표

※ 상기 일정은 진흥원의 사정에 따라 변경될 수 있음

○ 평가항목

평가항목	평가내용	배점
계획의 우수성	사업목적 및 필요성, 목표의 적절성	20
	추진방향, 시장분석, 필요성 등 계획의 준비 구체성 추진절차, 수행체계 및 수행 일정의 구체성과 적절성	
콘텐츠 개발 전략	콘텐츠의 개발내용의 질적 수준, 내용의 우수성	30
	콘텐츠의 시장 선도성, 범용성, 수요대상의 활용 가능성	
기술 활용 및 수행능력	활용기술의 과제와의 연관성, 기술의 활용 방향	20
	보유 기술의 경쟁력, 우수성, 기술 활용 수행능력	
사업화 가능성	사업화 계획의 목표 및 계획의 구체성, 실현 가능성	30
	콘텐츠 현장 실증 계획에 대한 구체성	
	성과 확산 전략 및 글로벌화 계획의 가능성	
	수익 창출의 기대 효과성	
합 계		100

- 신청방법 : 이메일 접수(parkjsquare@gicon.or.kr)
- 접수기간 : 2026. 4. 15. ~ 5. 14. 15:00까지 * 마감시간 이후 접수는 별도 안내 없이 신청 무효 처리함
- 제출 서류

구분	제출서류	서식	유의사항	주관	참여
1	· 사업계획서(사업신청서)		· 신청서에 인감 날인 및 자필 서명 필수	○	X
2	· 발표평가 자료 (기타 멀티미디어 파일 포함)		· PPT, 동영상 등 발표평가에 필요한 자료 제출 · 신청서 제출 이후 추가 제출 불가	○	X
3	· 과제 신청 자격요건 사전 자기점검표	서식 1		○	○
4	· 사업자 부담금 협약서	서식 2		○	○
5	· 지원사업 공동수행 협약서	서식 3	· 해당시 작성	X	○
6	· 개인정보수집·이용·제공 동의서	서식 4	· 참여인력 전체	○	○
7	· 보안서약서	서식 5	· 참여인력 전체	○	○
8	· 디지털콘텐츠 표준계약서 사용 협약서	서식 6		○	○
9	· 청렴 이행 각서	서식 7		○	○
10	· (창업경력) 사실증명서 (사업자등록사실여부)		· 공고일 이후 발급분 - 증명받고자 하는 내용 년 월 : " ~ // 일부터 현재까지 사업자등록을 한 사실이 없습니다 항목 체크 " <input type="checkbox"/> - : '25~'26 증명받고자하는연도	○	X
	· (창업경력) 사실증명서 (총사업자등록내역)		· 공고일 이후 발급분(폐업관련 증빙 포함)	○	X
11	· (법인) 법인 인감증명서		· 공고일 이후 발급분	○	○
	· (개인) 개인 인감증명서		· 공고일 이후 발급분		
12	· 국세 및 지방세 완납증명서 각 1부(총2부)		· 공고일 이후 발급분	○	○
13	· (법인) 법인등기부등본		· 공고일 이후 발급분	○	○
	· (개인) 대표자 주민등록등본				
14	· 4대 사회보험 사업자 가입자 명부		· 공고일 이후 발급분 참여인력 전체 신규인력 제외	○	○
15	(해당시 택) · 전년도 소득자별 근로소득 원천징수영수증 · 전년도 급여 명세서		· 참여인력 인건비 적정성 확인을 위한	○	○
16	· 수요(협력)기관 연계 관련 증빙서류(해당시)		· 수요(협력)기관과 컨소시엄 구성 또는 MOU 참여의사 확인서 등 수요(협력)기관과의 연 계를 확인 할 수 있는 서류	○	○
17	· 기타 증빙 사항(해당시)		· 지재권 실적증명을 위한 계약서 투자확정서, 구매의향서 등	○	○

○ 서류 제출 요령

- 인감이 필요한 서류는 반드시 인감 날인 후 스캔하며, 서류의 번호를 순서대로 기재하고 하나의 폴더에 넣어 zip 파일로 압축하여 제출
- 메일제목 : [회사명-과제구분] 2026년 가상융합 콘텐츠 제작실증 지원사업
- 마감 시간 이후 접수 불가능하고, 제출 서류는 반환하지 않으며, 기재 내용이 사실과 다른 경우 선정을 취소할 수 있음

○ 신청서 작성 시 유의사항

1. 사업계획서 및 발표 자료는 간결하고 명료하게 작성 필요
2. 핵심적인 사항을 먼저 기술하시고 필요시 진하게 또는 밑줄 등으로 강조
3. 각 세부내용 작성 시 각 항목별 작성요령을 숙지한 후, 요구사항에 맞도록 핵심 내용을 중심으로 작성하되 충분한 정보를 포함하여 작성
4. 과제수행계획서의 각 항목별 내용이 누락 되지 않도록 하며, 기재 시 가능한 구체적이고 정량적으로 작성
5. 지정된 내용 및 양식 외에 추가로 기재할 사항이 있으면 별지로 작성하거나 추가표시를 하여 작성
6. 과제수행에 투입되는 자원(인력, 장비, 사업비 등)을 과제목표 및 수행내용에 알맞게 편성

○ 일반사항

- 상기 공고 내용은 추후 변경될 수 있음
- 본 사업은 상기 명시한 규정에 따라 관리하며, 선정된 사업자는 관련 규정을 숙지하고 준수해야 함
- 본 사업의 신청, 사업수행에 있어 우리 원의 규칙, 지침의 미숙지로 인한 불이익은 신청자(기업), 수행자(기업)의 책임으로 우리 원이 책임지지 않음
- 수행기업에 제재 사유 발생(완성된 결과물 미제출, 제작지원금 부당사용, 기타 계약 사유) 시 지원금 환수, 참여 제한 등의 제재를 할 수 있으며, 제재 내용(수행기업명, 사유, 제재내용 등)을 우리 원 홈페이지에 게재할 수 있음
- 제출된 신청서류는 신청업체의 요청으로 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 제출된 일체 서류는 반환하지 않음

- 같은 내용으로 우리 원이나 타 지원기관(정부, 지자체, 공공기관 등)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 때는 협약체결 이후에라도 협약취소, 지원금 회수, 참여 제한 등의 제재를 할 수 있음
- 발표 평가는 기업의 대표자가 하여야 하며, 제출서류 상의 신청자와 대표자가 불일치 하는 경우 평가대상 제외 또는 탈락처리 되거나 추후 발견 시 선정 및 협약을 취소할 수 있음
- 증빙되지 않는 내용은 무효로 처리하며, 평가 관련 세부 내용은 공개하지 않음
- 신청자(기업)가 공고문, 관련 규정 등에 위배되거나, 사업신청서, 사업계획서 내용을 허위기재·도용·누락한 경우 선정 취소될 수 있음
- 공동대표로 동 사업을 신청하는 경우, 대표자 전원이 ‘신청 자격’에 부합하고, ‘신청 자격 제외 대상’에 해당하지 않아야 함
- 상용화 가능성 및 시장성이 확보되지 않는 아이템은 지원 대상에서 제외됨
- 이 외 기타 공고 내용의 목적에 부합하지 않거나 위배 되는 사실이 확인되는 경우, 선정을 취소하고, 사업비 환수 및 참여 제한 등의 제재가 있을 수 있음

○ 디지털콘텐츠 표준계약서 사용

- 사업수행기관(기업)은 본 사업을 수행하기 위해 위탁·용역계약자와 디지털콘텐츠 관련 계약을 체결 할때에는 과학기술정보통신부장관이 공시한 디지털콘텐츠 표준계약서를 사용하여야 함
- 다만, 디지털콘텐츠 표준계약서 사용 시 사업목적을 달성하기 어렵거나, 사업 내용이 표준계약서와 부합하지 않는 계약 등 합리적인 사유가 있는 경우는 그러하지 않음

- 과제 관련 문의 : (광주정보문화산업진흥원)실감영상팀 박정준 책임(062-610-2975)
(광주테크노파크)AI융합센터 강기웅 책임(062-602-0272)

11 사업비 산정 및 사용

○ 사업비 산정 개요

- 콘텐츠 제작 수행에 직접 관련된 실 소요경비로 기금 사업비 산정 및 정산 등에 관한 지침을 준용하여 사업 예산서를 작성하여야 함
- 사업비의 집행은 사업비 통장에서 거래처에 직접 이체해야 하며, **회사법인 또는 대표의 통장 등으로 이체 후 거래처 이체는 불인정** 됨.
- ‘기금 사업비 산정 및 정산 등에 관한 지침’에 명시되었더라도, 콘텐츠 개발 수행에 직접 관련된 실 소요경비가 아닐 경우 산정에서 제외됨.
- 사업비 집행에 따른 증빙서류는 추가될 수 있음.
- 사업비는 선정 후 조정될 수 있으며, 원안대로 승인되지 않을 수 있음.

○ 사업비 사용 및 관리

- 사업비(지원금)는 반드시 사업비 통장을 통해 집행하여야 하며, 과제책임자의 책임하에 관리되어야 함
- 사업비 집행 관리를 위한 **별도의 신규 계좌(법인명의)**를 개설해야 하며, 동 계정과 연결된 전용 카드를 발급받아 사용함
- 협약통장은 다른 용도의 자금과 분리되어 집행·관리하여야 하며, **협약된 용도 외에는 사용할 수 없음**
- 사업비 집행 내역은 월별 진도관리 등을 통해 상시집행점검을 받으며, **보완사항 발생 시 즉시 집행 내역을 보완**하여야 함
- ※ 사업관리지침에 따라 불인정금액 분류 시 환수조치, 부가가치세 집행 불가
- 사업비 사용의 투명성 확보를 위하여 회계 법인을 통하여 회계감사를 하며, **회계감사 결과에 따라 불인정금액 및 집행 잔액을 반납**하여야 함
- **협약체결일 이전에 사용한** 개발비, 사업비 횡령, 유용 또는 기타 거짓이나 그 밖에 **부정한 방법으로 사업을 수행한 경우** 관련 규정, 협약서 등에 근거하여 지원금 전액을 환수할 수 있으며, 또한 향후 진흥원의 지원사업 **참여 제한** 등의 제재를 가할 수 있음

- 총사업비는 협약 시 제출한 **사업계획에 따른 집행**을 원칙으로 함
- 부가가치세, 관세 등 사후 환급이나 공제 받을 수 있는 금액은 집행금액에서 **제외함을 원칙**으로 하되, 사후 환급이 불가능한 경우에는 예외
- 모든 지출은 지출 원인행위 및 **지출 결과에 대해 증빙할 수 있는 증빙서류가 구비**되어야 하며, 지출 목적이 합당한 경우에만 인정함
- **이행(지급)보증보험 증권 발급수수료**의 경우 **사업비 편성 불가**
- 인건비는 본 프로젝트에 실제 투입되는 인력으로 4대보험에 가입되었거나 가입 예정(신규채용)인 경우 산정 가능.
 - ※ 참여인력의 경우 직전 1년 급여 대비 10% 이상 증액 산정 불가(전년도 원천징수영수증 첨부)
 - ※ 인건비 편성 시 최저임금을 준수하여야 함.
- 특근매식비, 복리후생비 사업비 편성 불가
- 컨소시엄 구성 시 편성된 사업비로 기관·기업 간 제품/시스템/서비스 등 거래 불가