

『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	<ul style="list-style-type: none"> · (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 충창로 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 차매기술실증센터 등 인프라 활용 가능
지원규모	1개사 선정 / 과제 사업화 지원금 1억원

나. 스타트업

구분	상세내용
과제내용	<ul style="list-style-type: none"> · (자율과제) 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"> 1. 공고일 기준 광주광역시 본사 소재 기업 (사업자등록증 기준) 중 2. 가상융합콘텐츠로 전환 가능한 콘텐츠를 보유한 기업 또는 자체 가상융합콘텐츠를 보유한 기업
지원규모	· 2개사 선정 / 업체당 8천만원
유의사항	<ol style="list-style-type: none"> 1. 해당 신청과제로 콘텐츠 고도화 완료 후 협약 기간 내 수요처 도입·실증 필수 2. 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 목표로 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 목표**를 필수로 제시해야 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 수요-협력기업(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 사업에 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)

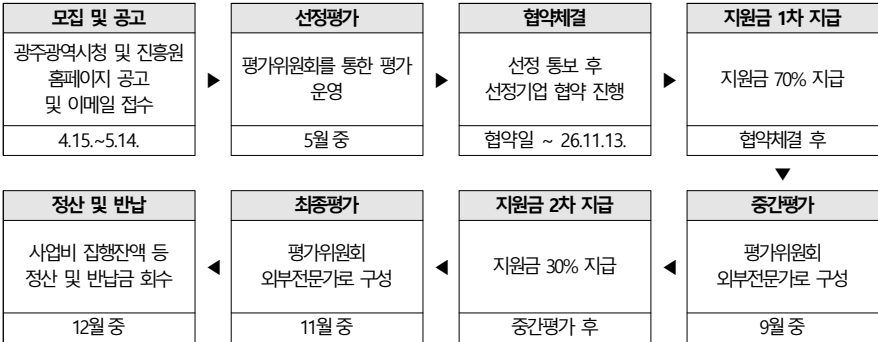
9. 협약 완료 후 지원금 지급을 위한 사업비 전용 계좌 및 카드, 보증보험증권 발급이 불가능한 자

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)	<ul style="list-style-type: none"> - 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	
콘텐츠 개발 전략	추진절차, 수행체계 및 수행 일정의 구체성과 적절성	30
	콘텐츠의 개발내용의 질적 수준, 내용의 우수성	
기술 활용 및 수행능력	콘텐츠의 시장 선도성, 범용성, 수요대상의 활용 가능성	20
	활용기술의 과제와의 연관성, 기술의 활용 방향	
사업화 가능성	보유 기술의 경쟁력, 우수성, 기술 활용 수행능력	30
	사업화 계획의 목표 및 계획의 구체성, 실현 가능성	
	콘텐츠 현장 실증 계획에 대한 구체성	
	성과 확산 전략 및 글로벌화 계획의 가능성	
수익 창출의 기대 효과성		
합 계		100

9

신청방법

- 신청방법 : 이메일 접수(parkksquare@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 증명 포함)	○	X
11	· (법인) 법인 인감증명서		· 공고일 이후 발급분	○	○
	· (개인) 개인 인감증명서		· 공고일 이후 발급분		
12	· 국제 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 택1) · 전년도 소득자별 근로소득 원천징수영수증 · 전년도 급여 명세서		· 참여인력 인건비 적정성 확인을 위함	○	○
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 기재**하고 하나의 폴더에 넣어 zip 파일로 압축하여 제출
- 메일제목 : **[회사명-과제구분] 2026년 가상융합 콘텐츠 제작실증 지원사업**
- **마감 시간 이후 접수 불가능**하고, 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

10

사업관리 및 유의사항

○ 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 표준 계약서를 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 통장**을 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·관리**하여야 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 **제외함**을 원칙으로 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

