

## 2018년 차세대 실감콘텐츠 개발지원 사업공고

과학기술정보통신부와 한국전파진흥협회에서는 '2018년도 차세대 실감콘텐츠 개발 지원 사업' 을 공고하오니 많은 참여바랍니다.

### 1. 사업목적

- 차세대 실감콘텐츠 기술과 이종산업과의 융복합 환경에 대응, 고부가가치 융·복합 콘텐츠를 선도 개발하고 이를 통한 신시장 창출 견인

### 2. 지원분야 ※ 세부사항 [붙임] 사업수행지침 참조

#### (1) 시장창출형 실감콘텐츠 개발지원 사업

구 분	디지털 전시·공연	디지털 어트랙션	디지털 헤리티지
사업목표	전시·공연 등 실감콘텐츠 개발 및 상용 서비스·사업화	4D라이더 등 융합 체험 콘텐츠 개발 및 사업화	문화유산과 디지털기술을 융합한 콘텐츠 개발 및 상설관 구축
사업예시	디지털 키즈 파크 디지털 미디어아트, 실감 시네마 프로젝션·홀로그램 공연 등	도심형 테마파크 오감형 시뮬레이터 콘텐츠 대형 스크린 기반 콘텐츠	테마파크 헤리티지 체험관 전통문화 미디어아트 석굴암 HMD체험관 등
구현기술	CG, 프로젝션, 홀로그램, 키넥트, 센서, 입체음향 등	시뮬레이터, CG, 인터랙션, 오감체험 등	3D스캔, CG, 홀로그램, 멀티비전, 터치스크린 등
지원대상	민간기업, 지자체, 공공기관 등 제한없음		
지원예산	21.7억원 내외		

※ 지원예산은 상황에 따라 변동 가능성 있음

#### (2) 전략시장 해외진출 지원 사업

구 분	수출전략형 콘텐츠
사업목표	미주·아시아 등 수출전략형 실감콘텐츠 개발을 선도 개발하고, 해외 수출 및 현지사업화 지원 - 해외수출을 위한 '디지털 전시공연', '디지털 어트랙션', '디지털 헤리티지 등 분야 지원
사업예시	디지털 키즈파크, 테마파크 영상물, 실감콘텐츠 전시 공연물, 홀로그램 공연장 등
구현기술	CG, 프로젝션, 키넥트, 애니메이션, 4D시네마, 홀로그램, 시뮬레이터 등
지원대상	전시·공연 기획사, 테마파크, 광고기획사, 공간사업자 등 제한 없음
지원예산	21억원 내외

※ 지원예산은 상황에 따라 변동 가능성 있음

- 3D/4D, 홀로그램 등의 단수 또는 복수의 기술을 융합하여 콘텐츠 개발
- 기 개발된 콘텐츠의 후속개발, 추가 연계 개발 가능(단, 수행계획서에 기 개발된 콘텐츠와 후속 개발하는 콘텐츠 등이 명확하게 구분되어야 함)
- 제시된 예산안은 가이드라인이며, 우수프로젝트 발굴(해외진출, 대형 프로젝트 등)을 위해 분야별 최대 7억원 신청 가능
- VR콘텐츠는 지원 제외가 원칙이나, 다수의 아이템중 VR콘텐츠가 일부 포함될 경우에는 가능

### 3. 신청 대상자

- 민간기업, 지방자치단체, 공공기관 등 지원자격 제한없이 신청 가능
  - ※ 상기관들이 컨소시움을 구성하여 신청하는 것도 가능

### 4. 신청 요건

- 사업자 부담금(현금) 총사업비의 50% 이상 매칭(현물 불인정)
  - ※ 사업자의 부담금 비율이 높거나, 외국기업과 공동제작 외국 투자 등은 평가시 우대
  - ※ 신청금액과 달리 평가위원회에서 국고 지원액을 조정할 수 있음
  - ※ 총사업비(정부지원금+자체부담금)는 e-나라도움 시스템을 통해서 정산해야함
- 해외진출, 대형 프로젝트의 경우 2개년('18~'19) 사업으로 신청 가능
  - 2개년 사업인 경우, 1차년도 최종평가에 따라 계속 지원여부 결정하며, 평가 결과에 따라 2차년도 지원 예산 등은 조정될 수 있음
  - ※ 1차년도 최종평가 저조 및 예산 상황에 따라 지원 중단 될 수 있음
  - ※ 2개년 사업인 경우 회계연도를 구분해서 사업을 진행해야함
- 개발된 콘텐츠의 활용 또는 사업화 계획 필수
  - ※ 공연장, 전시관 또는 테마파크 등 콘텐츠 활용계획 반드시 포함

## 5. 지원 사항

- 「시장창출형 실감콘텐츠 개발지원」 지원금 21.7억원 내외, 「전략시장 해외진출 지원 사업」 지원금 21억원 내외, 총 42.7억원 내외로 지원
  - ※ 정부사업비는 상황에 따라 변동 가능성 있음
- 정부지원금은 콘텐츠 개발을 위한 용도로만 사용 가능
  - 동 사업수행과 관련 없는 공통경비·임차료 등의 사용은 불인정
  - 정부지원금은 자산취득비 편성이 불가하나, 자체부담금은 가능

## 6. 사업기간

- 협약일로부터 '18. 11. 30일 까지
  - ※ 단, 해외진출, 대형 프로젝트인 경우 2개년('18~'19) 사업으로 신청 가능

## 7. 평가·선정

- 콘텐츠 관련 외부 전문가로 평가위원회를 구성, 선정기준에 따라 평가·선정
  - ※ 평가기준 : 콘텐츠의 우수성, 개발 계획의 구체성, 제작완료 후 활용방안 등

## 8. 접수사항

- 접수마감 : 2018. 2. 20(화) ~ 2018. 3. 20(화) 18:00까지 (4주간)
- 접수방법
  - e-나라도움 가입후 양식 작성 및 제출서류 등록
  - e-나라도움 접수시 공모가 「시장창출형 실감콘텐츠 개발지원」, 「전략시장 해외진출 지원」 두개로 구분하여 진행됨으로 신청기업은 지원 분야에 맞게 지원 요망

※ e-나라도움 가입 및 신청절차는 <별첨1> 참고

※ 향후 모든 보조사업은 e-나라도움 시스템을 통해 관리(지출행위 포함)되므로 회원가입 필수

○ 제출서류(사업수행지침 내에 양식 참고)

(1) 차세대 실감콘텐츠 개발지원 사업 신청서류(p32~p47), [붙임1]

(2) 자체부담금 납입계획·확약서 [붙임2]

(3) 개인정보 수집·이용·제공 동의서 [붙임3]

(4) 위탁연구 과제계획서/외부용역 계획서 [붙임4](해당자의 한함)

(5) 법인등기부등본 1부(3개월 이내 발급, 법인에 한함)

(6) 사업자등록증 사본 1부

(7) 컨소시엄 협약서(컨소시엄을 구성한 경우에 한함. 자체양식으로 하되, 구성원간 업무분장 사항, 책임, 권리, 수익배분 등을 필히 명시해야함)

※ 컨소시엄 협약서가 불명확한 경우, 협약시 다시 요청할 수 있음

○ 문의처

- 과학기술정보통신부 송만호 사무관(02-2110-1825)

- 한국전파진흥협회 엄희운 팀장(02)317-6142, [specialmp@rapa.or.kr](mailto:specialmp@rapa.or.kr)

배성진 대리(02)317-6145, [sjbae@rapa.or.kr](mailto:sjbae@rapa.or.kr)

곽정수 대리(02)317-6166, [gjs@rapa.or.kr](mailto:gjs@rapa.or.kr)

## 9. 유의사항

- 본 사업은 ‘보조금의예산및관리에관한법률’,  
과학기술정보통신부 ‘ICT 기금사업 관리 지침’,  
‘ICT 기금사업 사업비산정 및 정산 등에 관한 기준’,

한국전파진흥협회의 '차세대 실감콘텐츠 개발지원 사업수행지침' 등에 따름

- 제출된 서류는 반환되지 않음

위와 같이 공고함

2018년 2월 20일