

\* 예산사업명 : 전략시장 해외진출지원(1~4번 과제)  
시장창출형 실감콘텐츠 개발지원(5~6번 과제)

---

# 2019년도 차세대 실감콘텐츠 개발지원 사업 수행지침

---

2019. 2.

# I. 사업 배경

□ (개요) 실감콘텐츠 분야는 국가 미래 전략산업\*으로, 핵심 서비스를 상용화하여 시장에 조기출시하는 전략이 국가경쟁력 확보의 핵심요소

\* 세계 실감콘텐츠 시장전망(PWC) : ('17) 3,100억불 → ('20) 4,558억불(연 11% 고성장)

\* ('10) 미래 인터넷 5대서비스 지정, ('14) 13대 미래성장동력 선정, ('16) 국가 R&D 로드맵 포함

□ (성과) 그간 '실감콘텐츠 개발지원' 사업을 통해 VR/AR, 4D, 홀로그램 등 ICT 기술을 활용한 다양한 전시·공연·체험 콘텐츠 선도 개발

○ 국내외 보급확산을 통한 도심형 디지털 테마파크 신시장 창출에 기여

\* '14~18년 317억원 투입, 45개 과제 지원, 전국 39개 체험관 개소, 1,100명 고용, 132억원 매출

□ (한계) 4차산업 혁명시대 新서비스 발굴·확산을 위한 혼합현실, 인공지능, 5G, 오감기술 등 新기술을 접목하려는 기술적 도전\*은 부족

\* MR글래스(Device), 음성인식(SW), 5G(Network) 등 기술은 즉시 상용화가 어렵지만, 기술적 불완전성에도 불구하고 콘텐츠와 결합시 다양한 응용상품 개발 가능

(ex) MR글래스 박물관, 음성인식 어린이 영어교육, 5G기반 고화질 멀티미디어 등)

□ (개선방안) 첨단 ICT 기술을 접목한 혁신 서비스 선도발굴을 위해 관련분야 전문가로 사전에 '과제 기획위원회'\* 운영하고, 선도과제 발굴

○ (선도과제 발굴) 정책적 필요성은 높으나, 민간 자체개발이 어려운 실험·도전적 과제를 도출하고, 업계 의견수렴을 거쳐 최종안 확정

○ (지원방식 개편) 그간 자유공모 형태 사업방식을 벗어나 지정공모 형태로 지원사업을 방식을 개편하고, 공고시 요구조건을 제시

- 단, 지원방향 및 최소 요구조건만을 제시할 뿐, 신청기업들이 해당 조건을 포함하는 자체 사업계획을 신청케 하여 사업의 탄력성 부여

○ (자부담 매칭축소) 기업의 리스크 헷지를 위해 매칭비율 축소(50% →30~50%), 현금→현물 매칭 등 조건을 완화하여 혁신기업 참여를 유도

## II. 추진 방향

### □ 지원 분야

○ 차세대 실감콘텐츠 지원과제를 '수출전략'과 '디지털 헤리티지' 분야로 구분하고, 분야별 특화된 콘텐츠 개발 및 사업화 지원

① '수출전략형 콘텐츠 개발지원' : 총 25억원, 4개 과제

② '디지털 헤리티지 개발지원' : 총 15억원, 2개 과제

※ '5G 기반 응용콘텐츠' 개발지원 사업은 추후 NIPA와 통합공고 예정('18. 4월중)

#### ① (수출전략형 콘텐츠 개발지원) 총 25억원, 4개 과제

- MR, AR, 인공지능 등 최신 ICT 기술을 접목, 글로벌 新시장을 선도하는 수출전략형 디지털 전시·체험 분야 우수 프로젝트 발굴·지원

구분	과제 번호	과제명	총 지원금			자부담 매칭	사업 기간
			'19	'20	합계		
수출전략형 콘텐츠	1	MR기반 전시관람 보조시스템 및 콘텐츠 개발	4억	6억	10억	50%	2년
	2	바닥인식 및 합성을 통한 AR Food 응용과 콘텐츠 개발 및 상용화	3억	-	3억	50%	1년
	3	실감형 인공지능 가정교사 시스템 및 콘텐츠 개발	5억	4억	9억	50%	2년
	4	리얼타임 렌더링 기술 기반, 실시간 애니메이션 제작	3억	-	3억	50%	1년
합 계			15억	10억	25억	-	

#### ② (디지털 헤리티지 개발지원) 총 15억원, 2개 과제

- 홀로그램, 음성인식 등 최신 ICT 기술을 접목한 실감형 문화유산, 역사인물 체험 등 디지털 헤리티지 분야 우수 프로젝트 발굴·지원

구분	과제 번호	과제명	총 지원금			자부담 매칭	사업 기간
			'19	'20	합계		
디지털 헤리티지	5	문화유산, 유적지 등 가상 역사체험 공간 구축 및 오감 체험 콘텐츠 개발	5억	-	5억	50%	1년
	6	홀로그램 기반 실존 역사인물과 대화 시스템 및 콘텐츠 개발	5억	5억	10억	30%	2년
합 계			10억	5억	15억	-	

### Ⅲ. 2019년도 지원사업 주요내용

#### □ 신청 대상자

- 민간기업, 지방자치단체, 공공기관 등 자격제한 없이 신청 가능
  - \* 상기기관들이 컨소시엄을 구성하여 신청하는 것도 가능하며, 콘텐츠 기업과 기술 기업의 컨소시엄 장려(상용화 서비스의 주체가 주관기관 담당 권고)

#### □ 주요내용

- (콘텐츠 개발) 3D/4D, CG, MR/VR/AR, 홀로그램, 인공지능, 5G 등 단수 또는 복수의 디지털 기술을 사용하여, 고품질 콘텐츠 개발
  - 기 개발중인 콘텐츠의 후속개발 및 추가 연계 개발도 가능
  - 단순 기술실증이 아닌 실제 상용화를 목표로 콘텐츠 개발
    - \* 단, 수행계획서 내 기 개발 콘텐츠와 후속 개발 콘텐츠가 명확히 구분되어야 함
- (기술개발) 콘텐츠 구현 및 서비스에 필요한 SW·HW 기술을 개발 하되 기초·원천 R&D는 지양, 상품개발 및 상용화에 초점을 맞춰 개발
  - 필요시 디바이스, 입출력장치, 센서, S/W 등 구매하여 활용 가능
- (상용화) 단순 개발지원을 탈피하여 수익창출이 가능하도록 개발 완료후 상설 체험관 구축·운영 또는 온라인 상용서비스 개시 의무화

#### □ 사업기간

- 협약일로부터 '19. 12. 15 이내 (2개년 사업은 '20. 12. 15 까지 가능)
  - \* 신청자가 해당 사업기간 이내에서 자유롭게 제안 가능(2개년 과제를 1년으로 제안 가능)

□ 심사방법 : 기획안 심사(1차), 면접심사(2차)후 최우수 신청자 선정·지원

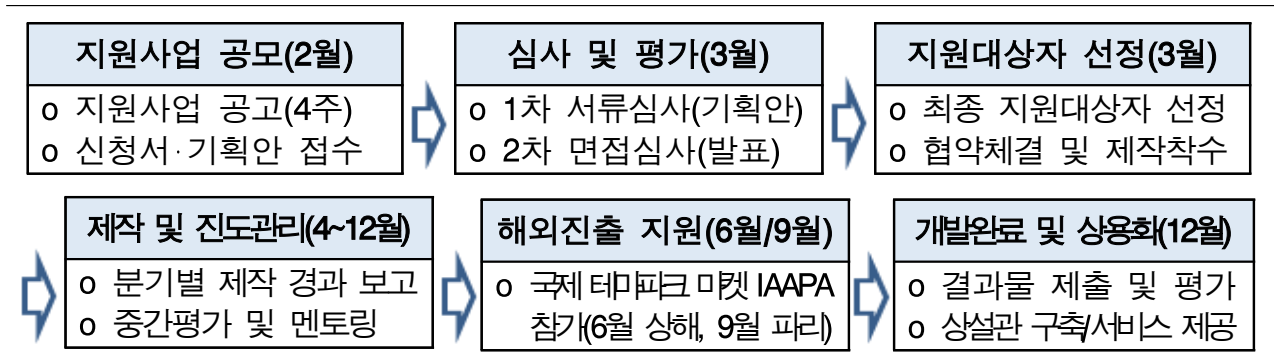
- 사업의 공정성 및 객관성 확보를 위하여 분야별 외부 전문가 10인 내외 구성, 평가항목에 따라 심사후 최우수 기업 선정·지원

※ 심사위원은 예산의 적정성 등을 평가하여 사업비를 조정할 수 있음

< 심사부문별 평가항목(안) >

심사부문	평가항목	배점
사업기획(40)	사업기획의 우수성 및 실현가능성	30
	사업의 규모 및 파급효과	10
개발능력(20)	기존 개발실적(시연포함) 및 개발역량	20
제작비(20)	제작비 구성의 적정성 및 적절성	20
활용방안(20)	상용화·유통·판매 및 해외수출 가능성	20
합 계		100

□ 지원사업 운영절차



※ 개발역량 부족·제작지연·업무소홀 등이 판별될 경우 중도에 지원을 취소할 수 있음

※ 상기 절차 및 일정 등은 변경 될 수 있음

□ 공통사항

- RFP에 제시된 요구사항을 포함하여 추가적인 확장 사업을 제안하는 것이지, 제안된 과제만을 개발하는 것이 과업의 목표는 아님

\* 예) 다수의 콘텐츠 개발 시 1개의 콘텐츠에만 동 과제 요구사항 적용도 가능

- 과제별 세부 요구사항은 붙임 RFP 참조
- 특정 기업 또는 기관이 복수의 과제에 동시 참여 가능
- 신청자가 사업기간(1년/2년)과 신청예산도 제안범위 이내 변경신청 가능
- 선정평가 과정에서 신청예산이 조정될 수 있으며, 2개년 과제의 경우 1차년도 결과평가를 통해 2차년도 지원예산을 조정할 수 있음

#### □ 자부담 매칭

- 과제별 사업자 부담금(현금+현물)은 총사업비 대비 최소 30~50%를 부담해야 하며, 과제별 매칭비율은 첨부된 과제별 세부내용 참조
- 사업자 부담금은 현물 매칭이 가능하나, 총 사업비(정부지원금+자체부담금)의 최소 10% 이상은 현금으로 매칭해야 함
  - \* 현물은 참여인력의 인건비만 인정
- 'ICT 기금관리지침 기준' 현물은 참여인력의 인건비만 인정

## IV. 2019년도 지원과제 목록

구분	과제번호	과제명	총 지원금			자부담 매칭	사업 기간
			'19	'20	합계		
수출전략형 콘텐츠	1	MR기반 전시관람 보조시스템 및 콘텐츠 개발	4억	6억	10억	50%	2년
	2	바닥인식 및 합성을 통한 AR Food 응용과 콘텐츠 개발 및 상용화	3억	-	3억	50%	1년
	3	실감형 인공지능 가정교사 시스템 및 콘텐츠 개발	5억	4억	9억	50%	2년
	4	리얼타임 렌더링 기술 기반, 실시간 애니메이션 제작	3억	-	3억	50%	1년
	소 계			15억	10억	25억	-
디지털 헤리티지	5	문화유산, 유적지 등 가상 역사체험 공 간 구축 및 오감 체험 콘텐츠 개발	5억	-	5억	50%	1년
	6	홀로그램 기반 실존 역사인물과 대화 시스템 및 콘텐츠 개발	5억	5억	10억	30%	2년
	소 계			10억	5억	15억	-
합 계			25억	15억	40억	-	

# 1


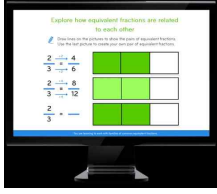

## 차세대 실감콘텐츠 개발지원(수출전략형 콘텐츠)

### □ 사업개요

- 최신 ICT 기술을 접목, 글로벌 新시장을 선도하는 수출전략형 디지털 전시·체험·헤리티지 분야 우수 프로젝트 발굴·지원(4건, 25억원)

\* 단순 체험 콘텐츠는 지양하고 체험 효과를 극대화 하는 신기술 기반의 킬러콘텐츠 발굴

### □ 지원분야(4개, 25억원)

	과제명	주요내용	참고사진	지원금액	사업기간
실감형 전시	MR 글래스 기반 수퍼스페이스 개념의 전시관람 보조시스템 및 콘텐츠 개발	○ MR글래스(고화각, 고화질 추천)를 이용하여, 박물관, 전시관, 미술관 등의 관람내용 및 관람환경과 합성된 영상을 제공하는 관람보조 시스템 및 콘텐츠 개발 - 바닥/벽면 및 관람물 등과 가상의 인물/캐릭터/구조물을 합성 배치, AR 실감체험을 제공		10억 (4억+6억)	2년 이내
체험	바닥인식 및 합성을 통한 AR Food 개발도구 및 응용 개발	실사 테이블 위에 3D 음식의 합성을 위한 AR 개발도구(SDK)와 이를 활용한 앱 및 콘텐츠 개발 - 예) AR 배달음식 주문앱, AR 레스토랑 음식주문앱, AR Kit for SNS, AR Kit for WebAR		3억	1년 이내
실감형 교육	실감형 인공지능 가정교사 시스템 및 콘텐츠 개발	축적된 빅데이터를 기반으로 학습자의 학습과정(학습순서, 시작/종료, 학습태도/자세 등)과 학습 성과를 분석하여 학습자 개인맞춤형 학습상태 진단과 학습 콘텐츠 구성가이드, AR교육콘텐츠 등의 서비스를 인간 친화적인 방법(음성인식/대화, 동작인식 등)으로 제공하는 인공지능 가정교사 시스템 및 교육콘텐츠 개발		9억 (5억+4억)	2년 이내
실시간 애니메이션	리얼타임 렌더링 기술 기반, 실시간 애니메이션 제작	○ 리얼타임 렌더러(게임엔진), 리얼타임 페이스 및 모션 캡처, 리얼타임 물리엔진(FX) 등을 활용하여 실시간 시청자와 상호작용 가능한 방송 및 영상 콘텐츠 제작 - 예) 헬블레이드 버추얼 휴먼 리얼타임 퍼포먼스, 사이렌 리얼타임 퍼포먼스		3억	1년 이내
합 계				25억원('19년 15억, '20년 10억)	


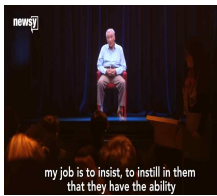
## 2

## 차세대 실감콘텐츠 개발지원(디지털 헤리티지)




### □ 사업개요

- 홀로그램, 음성인식 등 최신 ICT 기술을 접목한 실감형 문화유산, 역사인물 체험 등 디지털 헤리티지 분야 우수 프로젝트 발굴·지원

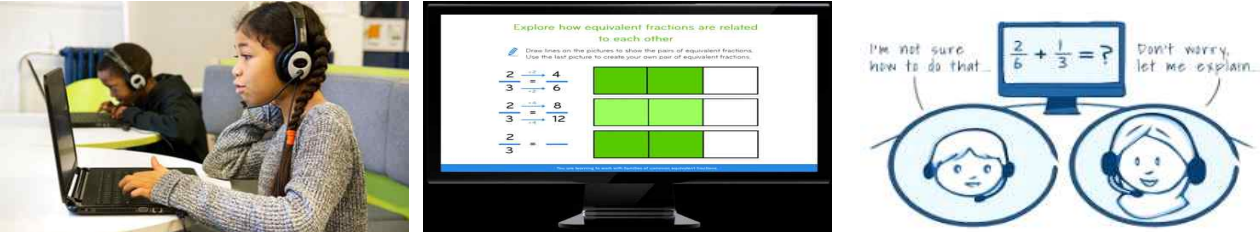
### □ 지원분야(2개, 15억원)

	과제명	주요내용	참고사진	지원금액	사업기간
실감형 헤리티지	문화유산, 유적지 등 가상 역사체험 공간구축 및 오감 체험 콘텐츠 개발	조선왕릉, 석굴암, 천마총 등 실내 유적지 공간을 VR로 구현하고, 정밀 모션트래킹 센서와 인공조형물을 결합하여 체험자가 걷고 만지며 체험하는 가상 역사공간 조성		5억	1년 이내
	홀로그램 기반 실존 역사인물과 대화 시스템 및 콘텐츠 개발	3D모델 영상복구를 위한 실존 역사적 인물의 질의/답변 동영상을 획득, 복구 하고, 음성인식 대화시스템과 결합하여, 실제 인물과 대화하는 실감을 주는 (유사) 홀로그램기반 대화 시스템 및 콘텐츠 개발		10억 (5억+5억)	2년 이내
합 계				15억원('19년 10억, '20년 5억)	




[별첨] 지원과제 RFP 세부내용

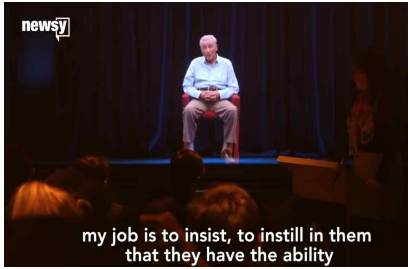


<p><b>과제(1)</b></p>	<p><b>MR 기반 전시관람 보조시스템 및 콘텐츠 개발</b></p>
<p><b>1. 해외 동향</b></p>	<p>○ (까사바트요 (Casa Batllo)의 AR관람 시스템) 스마트 패드를 기반으로 건물 내의 사용자의 위치와 방향, 대상 전시물을 인식하여 MR멀티미디어 콘텐츠를 건물 인테리어와 결합하여, 역사적 사실과 체감을 함께 전달하는 관람시스템을 구현</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <p>참고) 까사바트요 관련 영상(<a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&amp;v=LyV9i1L2o9c">https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&amp;v=LyV9i1L2o9c</a>)</p>
<p><b>2. 주요 내용</b></p>	<p>○ MR 디바이스(1차년: 스마트패드, 2차년: MR글래스-고화각, 고화질 추천)를 이용하여, 박물관, 전시관, 미술관 등의 관람내용 및 관람환경과 합성된 영상을 제공하는 관람보조 시스템 및 콘텐츠 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- RFID나 QR코드를 이용하여 전시내용과 합성되지 않은 부가정보를 제공하는 기존 관람안내시스템과 달리, 바닥/벽면 및 관람물 등과 결합한 가상의 구조물의 합성 배치하고 동적 인물/캐릭터/동물 영상을 관람 현장 실사와 합성하여 실감 체험을 제공하는 관람보조 시스템 및 콘텐츠 개발</li> <li>- (선택사항) AR Cloud 개념을 이용하여 한 사용자의 인터랙션 결과가 타사용자에게도 전달되는 기능 개발 (예: 한 사용자가 전시물에 가상의 스티커를 추가/합성하면, 타사용자도 그 스티커를 볼 수 있고 아이콘 위치를 변경할 수 있는 기능 등)</li> </ul>
<p><b>3. 개발 범위</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 이동가능한 MR글래스(고화질, 고화각 추천)의 구매 혹은 개발</li> <li>○ MR공간개념을 구현하는 관람보조시스템 개발             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 관람물 및 관람자 위치 인식 기능 (마커, 영상인식, 위치인식, 다양한 센서 활용 가능)</li> <li>- 실사 관람물 및 관람환경과 가상의 객체 합성</li> <li>- 실사 관람물 및 관람환경과 가상의 영상콘텐츠 합성 기능</li> <li>- (선택사항) AR Cloud 기반 사용자간 합성객체를 통한 인터랙션 결과 공유 기능</li> </ul> </li> <li>○ 실제 전시관에 프로토타입 수준 이상의 적용</li> </ul>
<p><b>4 지원기간/예산/신청대상자</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기간 : 2년</li> <li>○ 정부지원금 : 10억원('19년 4억, '20년 6억)</li> <li>○ 매칭비율 : 총사업비의 50% 이상</li> <li>○ 신청대상 : 지자체(진흥기관) 또는 공간사업자와 콘텐츠 개발사 컨소시엄(단독신청도 가능)</li> </ul>
<p><b>5. 지원 조건 및 신청시 참고사항</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개발 완료 후 상설서비스를 개시해야 함</li> <li>○ 해외 사업화 계획을 반드시 포함·제시해야 함(콘텐츠 또는 기술 수출, 공간사업 진출 등)</li> <li>○ 제안내용을 참고하여 사업 확장 제안 및 위 조건에 대한 수정제안도 가능</li> <li>○ 1차년도 개발 목표에 따른 결과평가 후, 2차년도 지원을 중단할 수 있음(사업비 조정가능)</li> </ul>

<p><b>과제(2)</b></p>	<p><b>바닥인식 및 합성을 통한 AR Food 응용과 콘텐츠 개발 및 상용화</b></p>
<p><b>1. 해외 동향</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ (Kabaq) AR Food 콘텐츠를 레스토랑 AR메뉴판, 음식주문, 배달, 스냅챗, 케이더링, 배너, facebook, WebAR 형태로 제공하기 위한 개발도구 및 응용서비스 제공</li> <li>○ (mibieLab) AR기반 메뉴 앱 PizzAR, Burger 등을 개발하여 서비스 중</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>
<p><b>2. 주요 내용</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 실사 테이블 위에 3D 음식의 합성을 위한 AR 개발도구(SDK)와 이를 활용한 응용앱 및 콘텐츠 개발</li> <li>* 예) 레스토랑 AR 메뉴판, AR 배달음식 주문앱, AR Kit for SNS, AR Kit for WebAR</li> </ul>
<p><b>3. 개발 범위</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 바닥인식 음식합성을 위한 개발도구 AR Food Kit (SDK) 개발 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 모바일 앱과 SNS 및 Web에서 AR food을 제공하기 위한 개발 도구 개발</li> </ul> </li> <li>○ AR Food Kit를 이용한 모바일 앱 개발 <ul style="list-style-type: none"> <li>- AR 레스토랑 음식주문 앱, 혹은 AR 배달음식 주문 앱</li> </ul> </li> <li>○ AR Food 콘텐츠 개발 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프랜차이즈 혹은 배달 업체와 연계한 10종이상의 사업화 AR Food 콘텐츠 개발</li> </ul> </li> <li>○ 상용화 : 음식관련 기관과 연계하여 사업화</li> </ul>
<p><b>4 지원기간/예산/신청대상자</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기간 : 1년</li> <li>○ 정부지원금 : 3억원('19년 3억)</li> <li>○ 매칭비율 : 총사업비의 50% 이상</li> <li>○ 신청대상 : 제한없음(음식관련 제조·유통·서비스 기관 등과 컨소시엄 구성시 우대)</li> </ul>
<p><b>5. 지원 조건 및 신청시 참고사항</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개발 완료 후 상용화 및 상설 서비스를 개시해야 함</li> <li>○ 해외 사업화 계획을 반드시 포함·제시해야 함(콘텐츠 또는 기술 수출, 공간사업 진출 등)</li> <li>○ 제안내용을 참고하여 사업 확장 제안 및 위 조건에 대한 수정제안도 가능</li> </ul>

과제(3)	실감형 인공지능 가정교사 시스템 및 콘텐츠 개발
1. 해외 동향	
<p>○ 국내외 온라인 교육 콘텐츠제공 시장은 크게 성장하고 있으나, 학습성과 분석 및 가이드는 고가의 카운셀링 서비스로 제공되고 있음.</p> <p>⇒ 교육기회 평등과 효율적 자기주도학습을 위해 고가의 가정교사/카운셀링 서비스 대체를 위한 인공지능 가정교사 필요</p> <p>○ Third Space Learning사와 영국 UCL이 공동으로 인공지능을 교육에 도입, 온라인 가정교사 혹은 Virtual teaching assistant로 영국 페이크먼 초등학교, 인도, 스리랑카에 공급하고 있음</p>	
	
<p>* 참고) <a href="https://www.raconteur.net/hr/artificial-intelligence-is-the-next-giant-leap-in-education">https://www.raconteur.net/hr/artificial-intelligence-is-the-next-giant-leap-in-education</a></p>	
2. 주요 내용	
<p>축적된 빅데이터를 기반으로 학습자의 학습과정(학습순서, 시작/종료, 학습태도/자세 등)과 학습 성과를 분석, 학습자 개인맞춤형 학습상태 진단과 학습콘텐츠 구성가이드, AR교육콘텐츠 등의 서비스를 인간친화적인 방법(음성인식/대화, 동작인식 등)으로 제공하는 인공지능 가정교사 시스템 및 교육콘텐츠 개발</p>	
3. 개발 범위	
<p>○ 학습자 맞춤형 인공지능 가정교사 기능 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (학습분석/훈련 데이터 수집) 온라인 학습성과 및 학습이벤트 등의 데이터 수집 및 정제</li> <li>- (클라우드 기반 학습분석 기능) 학습성과(성적, 오류패턴 등), 학습이벤트, 학습태도(마우스 움직임, 표정, 동작 등) 등을 분석하는 학습분석 클라우드 플랫폼 개발</li> <li>- (인공지능 학습 가이드 기능) 학습성과, 학습과정, 학습태도 등을 분석한 결과를 기반으로 인공지능을 활용하여 동적으로 학습콘텐츠를 재구성하여 가이드 하는 기능</li> <li>- (인간친화적 가정교사 인터페이스) AI 음성인식 문답기능, 3D 캐릭터, AR기반 교육이 가능한 가정교사 인터페이스 개발</li> </ul> <p>○ 교육용 AR시스템과 UI/UX 개발 및 AR교육콘텐츠 제작</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- AR 기반 실감형 콘텐츠를 활용할 수 있는 디바이스/악세사리 개발 혹은 적용</li> <li>- 교육용 AR 콘텐츠 기획 및 제작</li> </ul>	
4 지원기간/예산/추진체계	
<p>○ 기간 : 2년    ○ 정부지원금 : 9억원('19년 5억, '20년 4억)    ○ 매칭비율 : 총사업비의 50% 이상</p> <p>○ 신청대상 : 제한없음</p>	
5. 지원 조건 및 신청시 참고사항	
<p>○ 개발 완료 후 상용화 및 상설 서비스를 개시해야 함</p> <p>○ 해외 사업화 계획을 반드시 포함·제시해야 함(콘텐츠 또는 기술 수출, 공간사업 진출 등)</p> <p>○ 제안내용을 참고하여 사업 확장 제안 및 위 조건에 대한 수정제안도 가능</p> <p>○ 1차년도 개발 목표에 따른 결과평가 후, 2차년도 지원을 중단할 수 있음(사업비 조정가능)</p>	

<b>과제(4)</b>	<b>리얼타임 렌더링 기술 기반, 실시간 애니메이션 제작</b>
<b>1. 해외 동향</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 헬블레이드 버추얼 휴먼 리얼타임 퍼포먼스 Ninja Theory사의 Hellblade: Senua's Sacrifice 게임 기반의 리얼타임 디지털 휴먼 퍼포먼스 캡처 및 실시간 렌더링, 실시간 FX등의 기술을 적용한 콘텐츠 시연.</li> </ul>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <p>참고) 헬블레이드 세누아 세크리파이스 (<a href="#">Hellblade Senua's Sacrifice</a>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사이렌 리얼타임 퍼포먼스 에픽 게임사를 주축으로 3레터럴, 큐빅모션, 텐센트 게임스, 바이콘사들이 협업하여 중국 여배우 방지애 장을 실시간 렌더러 기술을 이용한 디지털 캐릭터로 구현.</li> </ul> <p>참고) 사이렌 리얼타임 퍼포먼스 (<a href="#">Siren Real-Time Performance</a>)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div>
<b>2. 주요 내용</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 리얼타임 렌더러(게임엔진), 리얼타임 페이스 및 모션 캡처, 리얼타임 물리엔진(FX) 등을 활용하여 실시간으로 시청자와 상호작용이 가능한 다양한 방송 및 인터넷 영상 콘텐츠 제작</li> <li>- 고품질의 리얼타임 렌더링, 리얼타임 FX, 페이스 캡처, 모션 캡처 및 오디오 획득 및 전송 기술, 디지털 휴먼 및 배경의 획득 및 구현 기술 등을 개발 또는 결합하여 실시간 상호 작용이 가능한 기존의 방송 플랫폼 또는 인터넷 기반 플랫폼에 실시간 방송이 가능한 콘텐츠의 제작 (디지털 마린텔, 디지털 게임 방송 등)</li> </ul>
<b>3. 개발범위</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 리얼타임 렌더러(게임엔진) 활용 디지털 캐릭터 또는 크리처 구현</li> <li>○ 페이스, 모션캡처 및 실시간 캡처 및 데이터 적용</li> <li>○ 실시간, 상호작용이 가능한 FX 구현</li> <li>○ 퍼포먼서의 실시간 오디오 획득 및 전송 기술</li> <li>○ 실시간 방송이 가능한 저작도구 제작</li> </ul>	
<b>4 지원기간/예산/추진체계</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기간 : 1년</li> <li>○ 정부출연금 : 3억('19년 3억)</li> <li>○ 신청대상 : 제한없음</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 매칭비율 : 총사업비의 50% 이상</li> </ul>
<b>5. 지원 조건 및 신청시 참고사항</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 유명 연예인 혹은 크리에이터와 공동 방송을 권고</li> <li>○ 해외 사업화 계획을 반드시 포함·제시해야 함(콘텐츠 또는 기술 수출, 공간사업 진출, 해외 전시회 참가 등)</li> <li>○ 제안내용을 참고하여 사업 확장 제안 및 위 조건에 대한 수정제안도 가능</li> </ul>	

<b>과제(5)</b>	<b>문화유산, 유적지 등 가상 역사체험 공간 구축 및 오감 체험 콘텐츠 개발</b>
<b>1. 해외 동향</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 美 The Void는 다수관객이 동시 참여하는 이동식 VR 체험 기술을 바탕으로 '16년 뉴욕타임스퀘어에 소니픽처스와 공동으로 '고스트버스터스:디멘전' 체험존 오픈, 이후 '17년 플로리다와 캘리포니아, 런던에 디즈니와 공동으로 '스타워즈:시크릿 오브더 엠파이어', '18년 '랄프:브레이크스' 오픈</li> <li>○ 모션캡처 트래킹을 이용하여 문화재 실내 유적지 공간을 이동식 가상 탐험 공간으로 조성 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 체험관 내벽 등에는 촉각체험이 가능한 실물 재질 및 소형물 등을 적극적으로 설치하고, 상황에 맞춰 온/습도 및 바람/냄새 등을 포함하여 다수의 체험자가 함께 걷고, 만지고, 느낄수 있는 오감체험 공간 역사교육 공간 조성(체험장면 외부출력을 위해 크로마 합성 검토)</li> </ul> </li> </ul> <p>* 참고 : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ur4KQakkmA8">https://www.youtube.com/watch?v=ur4KQakkmA8</a></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div>
<b>2. 주요 내용</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 실시간 모션캡처 데이터의 위치 추적기술을 기반으로 여러 명의 체험자가 동시에 다중의 공간에서 온도, 습도, 바람, 냄새, 공간이동 등 실시간 오감 체험을 통한 역사적 사건, 유물, 유적등 다양한 역사 체험 콘텐츠 제작 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다중의 VR 체험공간 콘텐츠 기획 및 초고속, 고품질 모션캡처 기술과 캡처 데이터의 전송, 실시간 멀티 아바타 캐릭터 구현 및 아바타간 인터랙션 구현, 실시간 FX, 촉감, 온도, 습도, 바람 등의 오감 시뮬레이션 장치등 복합적인 기술을 통한 초실감 체험 콘텐츠 제작</li> </ul> </li> </ul>
<b>3. 개발범위</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 다중의 VR 오감체험공간 콘텐츠 기획</li> <li>○ 초고속, 고품질 센싱 및 트래킹 기술</li> <li>○ 실시간 멀티 아바타 캐릭터 구현 및 아바타간 인터랙션 기술</li> <li>○ 실시간 촉감, FX, 온도, 습도, 바람, 냄새등의 오감 시뮬레이션 장치 기술</li> <li>○ 체험자와 가상공간 실시간 영상 합성 및 출력 기능 개발</li> </ul>
<b>4 지원기간/예산/신청대상자</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기간 : 1년</li> <li>○ 정부지원금 : 5억원('19년 5억)</li> <li>○ 매칭비율 : 총사업비의 50% 이상</li> </ul>
<b>5. 지원 조건 및 신청시 참고사항</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 신청대상 : 지자체(진흥기관) 또는 공간사업자와 콘텐츠 개발사 컨소시엄(단독신청도 가능)</li> <li>○ 개발 완료 후 상용화 및 상설 서비스를 개시해야 함</li> <li>○ 제안내용을 참고하여 사업 확장 제안 및 위 조건에 대한 수정제안도 가능</li> </ul>

<b>과제(6)</b>	<b>홀로그램 기반 실존 역사인물과 대화 시스템 및 콘텐츠 개발</b>	
<b>1. 해외 동향</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 반사 영사막을 이용한 유사 홀로그램 기반 콘서트 및 공연이 세계 각지에서 서비스중 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 마커를 이용하여 3D모델 얼굴영상 획득하여 노래와 얼굴/입모양을 맞추는 형태로 발전</li> </ul> </li> <li>○ USC 쇼아재단은 홀로코스트 생존자의 대화식 증언 콘텐츠 및 시스템 개발 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1,900개 답변을 녹음하고 음성인식과 결합하여 적절한 답변으로 대화식 서비스 제공</li> <li>- 다수의 스테레오스코픽 카메라로 획득한 영상으로 전신 3D모델영상 복구하여, 유리 반사 방식의 유사홀로그램으로 재현</li> </ul> </li> </ul> <p>* 참고) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=w83pe-0noUU">https://www.youtube.com/watch?v=w83pe-0noUU</a></p>	
 <p>newsy my job is to insist, to instill in them that they have the ability</p>		
<b>2. 주요 내용</b>		
	<p>3D모델 영상복구를 위한 실존 역사적 인물의 질의/답변 동영상을 획득·복구 하고, 음성인식 대화 시스템과 결합하여, 실제 인물과 대화하는 실감을 주는 홀로그램 기반 대화 시스템 및 콘텐츠 개발</p>	
<b>3. 개발 범위</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 실존 역사 인물의 사례: 위안부 피해 할머니, 역사적 스포츠/문화/예술/연예인, 정치인 등</li> <li>○ 음성인식 대화시스템 개발 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전시장 수준의 소음에도 강인한 한국어 음성인식 기능 개발</li> <li>- 음성 인식한 내용에 적합한 답변 검색 기능</li> <li>- 단위 답변을 조합하여 실제 인물의 음성으로 답변하는 기능 개발</li> </ul> </li> <li>○ 유사 홀로그램 제작 및 디스플레이 시스템 개발 <ul style="list-style-type: none"> <li>- (유사) 홀로그램 제작을 위한 영상 획득/제작 시스템 개발</li> <li>- 키오스크 혹은 공연무대 크기 수준의 다사용자용 (유사)홀로그램 디스플레이 시스템 개발</li> <li>- 홀로그램 영상과 음성의 동기화 기능 개발</li> </ul> </li> <li>○ 역사적 인물과 (유사)홀로그램 기반 음성인식 대화시스템 콘텐츠 제작 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 역사적 인물의 3D모델 영상 획득 및 (유사)홀로그램 콘텐츠 제작</li> <li>- 관람자의 질문에 충분히 답할 수 있는 2000건 이상의 질의/응답 콘텐츠 제작</li> </ul> </li> </ul>	
<b>4 지원기간/예산/신청대상자</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기간 : 2년    ○ 정부지원금 : 10억원('19년 5억, '20년 5억)    ○ 매칭비율 : 총사업비의 30% 이상</li> <li>○ 신청대상 : 지자체(진흥기관) 또는 공간사업자와 콘텐츠 개발사 컨소시엄(단독신청도 가능)</li> </ul>	
<b>5. 지원 조건 및 신청시 참고사항</b>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개발 완료 후 상용화 및 상설 서비스를 개시해야 함</li> <li>○ 제안내용을 참고하여 사업 확장 제안 및 위 조건에 대한 수정제안도 가능</li> <li>○ 1차년도 개발 목표에 따른 결과평가 후, 2차년도 지원을 중단할 수 있음(사업비 조정가능)</li> </ul>	

## V. 지원조건 및 절차

---

- 공고 및 접수시기 : 2019. 2. 28.(목) ~ 3. 28.(목), 18:00까지 (4주간)
- 접수방법 : e-나라도움을 통한 인터넷 접수([www.gosims.go.kr](http://www.gosims.go.kr))
  - e-나라도움 가입후 양식 작성 및 제출서류 등록
    - e-나라도움 접수시 위 과제에 표기된 사업명을 확인하여 작성
    - ※ e-나라도움 가입 및 신청절차는 <별첨1> 참고
    - ※ 향후 모든 보조사업은 e-나라도움 시스템을 통해 관리(지출행위 포함)되므로 회원가입 필수
- 문의처
  - 실무 담당자 : 곽정수 대리 (02)317-6166, [gjs@rapa.or.kr](mailto:gjs@rapa.or.kr)  
안철웅 대리 (02)317-6141, [cwahn@rapa.or.kr](mailto:cwahn@rapa.or.kr)
- 접수서류
  - 차세대 실감콘텐츠 개발지원 사업 신청서 1부 [붙임1]
  - 자체부담금 납입계획·확약서 1부 [붙임2]
  - 개인정보 수집·이용·제공 동의서 1부 [붙임3]
  - 위탁연구 과제계획서/외부용역 계획서 [붙임4](해당자의 한함)
  - 사업자등록증 사본 1부, 법인등기부등본 1부(3개월 이내 발급, 법인에 한함)
  - 컨소시엄 협약서(컨소시엄을 구성한 경우에 한함. 자체양식으로 하되, 반드시 구성원간 1) 업무분장 사항, 2) 책임, 3) 권리, 4) 수익배분 등을 명시해야함)
- 기본사항
  - 지방자치단체, 공공기관, 민간기업 등 지원자격 제한없이 신청 가능
  - 다수의 기업 또는 기관 컨소시엄으로 신청이 가능하며, 이 경우 사업 추진 주체는 컨소시엄중 1개 기관을 대표로 신청하여 함

- 정부지원금은 기술·콘텐츠 기획, 개발, 구현 과정에 활용되는 개발비를 지원
  - 동 사업수행과 관련 없는 공통경비·임차료 등의 사용은 불인정
- 사업 결과물의 저작권은 지원대상자에게 귀속하되, 과학기술정보통신부 및 한국전파진흥협회의 공공·공익적 사업에 활용할 수 있음
- 고품질의 결과물 확보를 위하여 협회는 필요한 경우 사업계획 등의 수정을 요청할 수 있으며, 지원대상자는 그 결과를 반영하여야 함
- 사업 추진현황을 협회에 수시로 보고하여야 하며, 정산결과와 최종 결과물을 한국전파진흥협회에 제출하여야 함
- 사업비 횡령, 유용 또는 기타 거짓이나 그 밖에 부정한 방법으로 사업을 수행한 경우 「보조금 관리에 관한 법률」, 「ICT 기금사업 관리 지침」, 협약서 등에 근거하여 환수와 제재조치 할 수 있음
- 사업종료후 매 분기 실적에 대하여 자료를 사업 종료후 3년간 제출해야함(연 2회 조사)
- 주관기관, 컨소시엄은 사업을 수행하기 위해 제3자와 디지털콘텐츠 관련 계약을 체결할 때에는 과학기술정보통신부 장관이 공시한 디지털콘텐츠 표준계약서를 사용해야함(별도 공지)

□ 개발지원고지 : 아래내용을 이용자가 인지하기 쉽도록 표기하여 고지

구 분	고지 내용(안)
콘텐츠 시작전	“(공연/전시/프로그램/콘텐츠)는 「과학기술정보통신부 방송통신발전기금」을 지원받아 제작한 것입니다.”
콘텐츠 종료후	제작지원 과학기술정보통신부 수행기관 한국전파진흥협회

## VI. 심사 및 평가

### □ 심사위원회 구성

- 사업의 공정성 및 객관성 확보를 위하여 분야별 외부 전문가 10인내외 구성
  - 기획·개발·투자·배급·컨설팅 업계 등 산학연 전문가

### □ 심사방법

#### (1) 1차 서면평가

- 기획안 심사후 평가항목에 따라 점수 부여
- 심사위원별 최고 및 최하점수를 제외한 점수 취합후 평균점수 산출
- 평가점수 순위에 따라 지원예산 한도의 2~3배수 기업을 면접평가 대상자로 선정

#### (2) 2차 면접평가

- 서면평가에서 선정된 기업의 제작자 발표평가 실시(컨소시엄 포함)
  - ※ 제작책임자 프리젠테이션 발표 및 질의응답으로 진행하며, 발표양식 추후 공지
- 심사위원별 최고 및 최하점수를 제외한 점수 취합후 평균점수 산출
  - ※ 심사위원은 예산의 적정성 등을 평가하여 사업비를 조정할 수 있음
- 지원예산 범위내 최우수 득점기업을 지원대상자로 선정

### □ 심사부문별 평가항목(안)

심사부문	평가항목	배점
사업기획(40)	사업기획의 우수성 및 실현가능성	30
	사업의 규모 및 파급효과	10
개발능력(20)	기존 개발실적(시연포함) 및 개발역량	20
제작비(20)	제작비 구성의 적정성 및 적절성	20
활용방안(20)	상용화·유통·판매 및 해외수출 가능성	20
<b>합 계</b>		<b>100</b>

## Ⅶ. 협약체결 및 지원금 신청

### □ 협약체결

- 지원 대상자로 최종 결정될 경우 제작사는 한국전파진흥협회가 제시하는 조건에 따라 협약을 체결하여야 함

### □ 개발지원금 신청시기 및 지급 비율

선금		잔금	
신청시기	지급비율	신청시기	지급비율
협약체결시	협약체결 후 70% 지급	중간평가 완료후 2주 이내	중간평가 후 30% 지급

※ 지급비율은 재정상태에 따라 변동 될 수 있으며, 중간평가 저조시 잔금 지급을 유예할 수 있음

### □ 제출서류 : 아래양식 별도 공지

#### (1) 협약 및 선금(70%) 신청시

- ① 협약서 각 1부 (양식 별도 공지)
  - ※ RAPA , 주관기관 ,참여기관 각 1부
- ② 신청서류 각 1부씩(사업신청서 및 수행계획서)
- ③ 정부지원금 교부신청서(선금) 각 1부
- ④ 계좌입금신고서 각 1부
- ⑤ 총사업비 관리용 신규개설 통장 사본 각 1부
- ⑥ 자체부담금 납입 약속서 각 1부
  - ※ 자체부담 전액은 협약일로부터 15일 이내에 모두 입금하고, 총제작비 관리용 통장사본 제출
- ⑦ 클린행정협조서 각 1부
- ⑧ 지급보증보험증권, 계약이행보증보험증권 각 1부  
(보증금액 : 개발지원금의 110%, 보증기간 : 협약일 ~ 협약종료일 + 60일 가산)
  - ※ 총사업비에서 사용할 수 없으며, 보험증권 발급 못할시 지원 할 수 없음
- ⑨ 국세·지방세 완납증명서 각 1부
- ⑩ 법인인감증명서 각 1부
- ⑪ 최근 3년간 재무제표 각 1부
- ⑫ 디지털콘텐츠 표준계약서 사용 약속서 각 1부

#### (2) 잔금(50%) 신청시

- ① 정부지원금 교부신청서(잔금) 각 1부

### □ 계약방법 : 방문을 통한 계약(경영지원부 계약담당자, 02-317-6119)

## Ⅷ. 사업비 산정 기준

---

### □ 사업비 산정 방법

- 아래와 같이 'ICT 기금사업 비목별 산정 기준 및 세부내용'의 비/세목 산정기준을 확인하고 사업비를 산정해야함
- 회계정산 수수료는 아래 표준단가(p21)를 고려하여 반드시 산정해야함
- 협약체결을 위한 '계약이행보증보험', '지급이행보증보험' 발급 수수료는 총사업비에서 사용할 수 없음(지원기업에서 충당해야함)
- 최종 협약전 비/세목 산정 관련하여 오류 발생시 관리기관에서 조정 할 수 있음
- 프로젝트 개발 및 상용화에 밀접하게 연관된 디바이스, 유형자산 등 자산취득비 산정 가능
  - ※ 단, 선정평가 시 예산의 적정성 등을 평가하여 사업비, 지원규모 등을 조정할 수 있음
- 콘텐츠 개발에 필요한 소모성 재료의 경우 재료비 비목으로 산정
- '19년 6월(상해), 9월(파리) 국제 테마파크 마켓 참가 여비 편성 가능

### □ 정산 반납 기준

- e나라도움 시스템과 ICT관리 규정 등의 검토 후 정산반납 기준을 별도로 공문을 통해 안내 예정

## ICT 기금사업 비목별 산정 기준 및 세부내용

구 분		적용대상	산정 기준 및 세부 내용
비목	세목		
인건비	보수	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업수행을 위하여 참여하는 정규직 인력에 대한 인건비                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 봉급, 성과상여금, 초과근무수당, 연가보상비, 퇴직금, 퇴직급여 총당금, 4대 보험 등 내부 규정에 따라 지급</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업인력 인건비                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정부등으로부터 인건비 및 경상운영경비를 100% 지원받는 사업수행기관은 현금 산정불가</li> <li>- 인건비는 100%를 초과하지 않는 범위내에서 산정</li> <li>- 대학, 기업 등 원소속기관으로부터 지급받는 인건비는 현물로 계상</li> </ul> </li> <li>○ 지원인력 인건비                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보수와 상용임금의 현금 사업인력인건비 합계액의 20% 이내 산정</li> <li>- 단, 사업인력인건비를 변경하더라도 지원인력인건비는 최초산정금액을 초과하여 변경 불가</li> </ul> </li> </ul>
	상용임금	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업수행을 위하여 참여하는 일반계약직, 전문계약직, 무기계약직 인력에 대한 인건비                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 봉급, 성과상여금, 초과근무수당, 연가보상비, 퇴직금, 퇴직급여 총당금, 4대 보험 등 내부 규정에 따라 지급</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업인력 인건비                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 정부등으로부터 인건비 및 경상운영경비를 100% 지원받는 사업수행기관은 현금 산정불가</li> <li>- 인건비는 100%를 초과하지 않는 범위내에서 산정</li> <li>- 대학, 기업 등 원소속기관으로부터 지급받는 인건비는 현물로 계상</li> </ul> </li> <li>○ 지원인력 인건비                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보수와 상용임금의 현금 사업인력인건비 합계액의 20% 이내 산정</li> <li>- 단, 사업인력인건비를 변경하더라도 지원인력인건비는 최초산정금액을 초과하여 변경 불가</li> </ul> </li> </ul>
	일용임금	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업수행을 위한 기간제 계약직원(위촉직원/아르바이트)의 인건비</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 위촉직원 및 아르바이트는 필수소요 인력만 산정</li> <li>○ 인력운영 계획에 의한 인력예산 산정이 원칙임</li> <li>○ 일용임금 산정은 정규직원의 평균단가를 고려하여 산정</li> <li>※ 파견업체와의 계약을 통한 파견직원 활용은 일반용역비에 편성</li> </ul>
운영비	일반수용비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업수행에 통상적으로 소요되는 기본적인 행정사무비</li> <li>○ 기타 업무수행과정에서 소규모적으로 발생하는 물품의 구입 및 용역제공에 대한 대가</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 전년도 집행수준 등을 고려하고, 업무 수행에 차질이 없는 범위 내에서 최대한 절감하여 산정</li> <li>○ 팸플릿이나 안내책자 등 인쇄 홍보물은 배포대상을 제검토하여 필요한 물량만큼 반영</li> <li>○ 사무용품 구입비                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각종 사무용품 및 사무용 제 잡품 구입비</li> </ul> </li> <li>○ 인쇄비 및 유인비                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각종 보고서 및 회의자료, 책자, 각종 양식 등 업무수행을 위한 일체의 인쇄물 및 유인물 제작비</li> <li>※ 홍보용 전단(카탈로그, 팸플릿, 포스터)은 안내·홍보물 등 제작비에 산정</li> </ul> </li> <li>○ 안내·홍보물 등 제작비                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 현수막·간판 등 행사안내, 홍보용 전단 및 물품의 제작비</li> <li>- 기관 간판, 명패, 감사패, 표창, 상패 등의 제작비</li> <li>- 제작비용을 실소요액 기준으로 산정</li> </ul> </li> <li>○ 소모성 물품 구입비</li> </ul>

구분		적용대상	산정 기준 및 세부 내용																
비목	세목																		
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 회계기준 및 자산관리규칙에 의한 재물조사대상이 아닌 물품 구입비</li> <li>- 프린터 토너, 전산용지, 사무실 환경 개선을 위한 비품 구입비</li> <li>- 회의 행사용 용품 구입비</li> <li>- 물품 구입비 기준은 조달 기준가를 적용하여 산정</li> <li>※ 사무용품은 사무용품 구입비에 산정</li> <li>○ 간행물 등 구입비 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 신문·잡지·관보·도서·팜플렛 등 정기·비정기 간행물의 구입비</li> <li>- 전자저널, CD 또는 DVD로 제작된 간행물 구입비</li> </ul> </li> <li>○ 비품 수선비 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 책상, 의자, 복사기, TV 등 사무용 비품에 대한 수선비</li> <li>- 유무선 통신시설 유지를 위한 수선은 시설장비 유지비에 산정</li> </ul> </li> <li>○ 업무위탁대가 및 사례금 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사업수행을 위한 원고료, 번역료, 및 전문가 자문료</li> <li>- 사업수행을 위한 PPT 작업 의뢰 등 각종 용역 제공에 대한 대가</li> <li>- 연구반, 위원회 등의 운영수당</li> <li>※ 내부적으로 별도의 운영지침을 가지고 있는 경우에는 운영지침에 따라 산정</li> <li>- 자문시간, 원고매수 등 단가기준으로 산정</li> <li>- 현상 모집의 상금, 조직업무에 조력한 자에 대한 사례금</li> </ul> </li> <li>○ 공고료 및 광고료 <ul style="list-style-type: none"> <li>- TV·신문·잡지 기타 간행물에 대한 공고 및 광고료</li> <li>- 매체를 기준으로 실소요비용으로 산정</li> </ul> </li> <li>○ 각종 수수료 및 사용료 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 위탁정산 수수료는 아래 기준을 참고하여 산정</li> </ul> <table border="1" style="margin-left: 40px; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th>사업비규모(현물 불포함)</th> <th>표준수수료</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5천만원 미만</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5천만원 이상 1억원 미만</td> <td>600천원</td> </tr> <tr> <td>1억원 이상 3억원 미만</td> <td>800천원</td> </tr> <tr> <td>3억원 이상 5억원 미만</td> <td>1,000천원</td> </tr> <tr> <td>5억원 이상 10억원 미만</td> <td>1,500천원</td> </tr> <tr> <td>10억원 이상 30억원 미만</td> <td>1,600천원</td> </tr> <tr> <td>30억원 이상</td> <td>1,800천원</td> </tr> </tbody> </table> </li> </ul>	사업비규모(현물 불포함)	표준수수료	5천만원 미만		5천만원 이상 1억원 미만	600천원	1억원 이상 3억원 미만	800천원	3억원 이상 5억원 미만	1,000천원	5억원 이상 10억원 미만	1,500천원	10억원 이상 30억원 미만	1,600천원	30억원 이상	1,800천원
사업비규모(현물 불포함)	표준수수료																		
5천만원 미만																			
5천만원 이상 1억원 미만	600천원																		
1억원 이상 3억원 미만	800천원																		
3억원 이상 5억원 미만	1,000천원																		
5억원 이상 10억원 미만	1,500천원																		
10억원 이상 30억원 미만	1,600천원																		
30억원 이상	1,800천원																		
			<ul style="list-style-type: none"> <li>※ 협약후 확정수수료는 전담기관의 회계감사법인 지정 후 통보 예정</li> <li>- 참여기관 등의 위탁정산 수수료는 각각의 수행사업비에 반영</li> <li>- 고속도로 통행료, 주차 및 차고료, 물품의 보관운송료, 택배비</li> <li>- 도메인 등록비, 송금 수수료, 등기 및 소송료(인지대 및 법정수수료) 등</li> </ul>																

구분		적용대상	산정 기준 및 세부 내용
비목	세목		
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- 용역 및 시설공사 등의 경쟁입찰을 위한 원가조사비 등</li> <li>○ 교육훈련비</li> <li>- 사업과 직접 관련이 있는 교육훈련비(세미나, 컨퍼런스 참가등록비 등)</li> </ul>
	임차료	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 임대차 계약에 의한 건물, 시설, 장비, 물품 등의 임차료</li> <li>○ 사업추진을 위한 회의장 및 행사장 임차</li> <li>○ 물건보관을 위한 창고 이용료 등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 정부등으로부터 인건비 및 경상운영경비를 100% 지원받는 사업수행기관 현금 산정불가(단, 회의장 및 행사장, 장비 임차료 제외)</li> <li>○ 수행기관의 건물, 시설 등 공동임차료를 기관의 전체 사업수입 중 해당사업이 차지하는 비중에 따라 산정(전체사업수입 예산액을 알 수 없는 경우 전년도 결산수익으로 대체 가능)</li> <li>- 다만, 수행기관의 자체기준이 있는 경우 해당 기준 적용가능</li> <li>○ 회의장 및 행사장 임차 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각종 교육 및 회의를 위한 회의장 및 행사장의 임차는 공공기관 시설을 최대한 활용하고,</li> <li>- 행사장의 경우 호텔 등 호화로운 장소의 임차는 지양</li> </ul> </li> <li>○ 차량임차는 자체 보유차량이 없거나 공동이용이 불가피한 경우에 계상 <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 체육행사·워크샵 등 각종 행사용 차량</li> </ul> </li> <li>○ 토지 및 장비임차료 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 청사의 부지임차는 주변 지역의 토지 임차료를 등을 감안하여 적정 소요 계상</li> </ul> </li> <li>○ 행사장소, 장비임차를 명확하게 구분하여 실소요비용을 산정</li> <li>○ ASP(Application Service Provider, 소프트웨어 임대 서비스) 서비스 이용에 따른 임차료</li> </ul>
	재료비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업용 시험연구, 실험·실습 등에 소요되는 소모성 재료비</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 소모성물품 구입비와 중복되지 않도록 하여 실소요비용 산정</li> <li>○ 실험·실습기자재, 시약, 시료구입비</li> <li>○ 직접제작 또는 시공하는 기계·기구, 선박, 기타 공작물 및 건물에 소요되는 재료비</li> <li>※ 재물조사대상 물품은 자산취득비로 산정하고 수선에 사용되는 부속품은 시설장비유지비로 산정</li> </ul>
	일반 용역비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기관의 업무추진 과정에서 전문성이 필요한 행사운영, 채용, 영상자료 제작 등의 일반업무를 용역계약을 통해 대행시키는 비용 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 행사 위탁은 행사기획, 행사홍보물 제작 및 설치, 행사장 및 행사장비의 임차, 행사 전후 오찬 또는 만찬 등 행사의 전부 또는 일부를 외부 위탁함에 따른 제비용임.</li> <li>- 다만, 행사 전후 오찬 또는 만찬만을 위탁하는 것은 적용대상에서 제외함</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 계약방법, 계약절차 등 세부집행처리는 「국가를 당사자로 하는 계약에 관한 법률」을 적용</li> <li>○ 계약시에는 계약 불이행시를 대비한 채권회수 방안(보증증권 등) 마련</li> <li>○ 위탁경비의 산정은 「예정가격 작성기준(기획재정부 회계예규)」에 따라 소요비용을 산정</li> <li>○ 행사는 원칙적으로 직접 추진하되, 행사 규모, 전문성 필요여부, 행사위탁을 통한 업무 효율성 향상 및 효율적 예산 집행 등을 고려하여 불가피한 경우에 한하여 위탁사업비에 산정</li> </ul>
여비	국내 여비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 국내출장 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기관 소재지와 시·도를 달리하는 지역의 출</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 수행기관 내부기준을 적용하되 별도로 정한 기준이 없는 경우 공무원여비규정 기준단가를 준용</li> </ul>

구 분		적용대상	산정 기준 및 세부 내용
비목	세목		
		장 - 시내출장에 해당하지 아니하는 국내 지역의 출장을 말함 ○ 시내출장 - 기관 소재지와 동일한 지역의 출장 - 서울시내 및 전철 또는 지하철이 운행 중인 수도권지역의 업무상 출장	○ 사업내용에 근거하여 출장목적에 따라 출장지역·기간 및 인원을 합리적으로 운영하고, 유사업무를 위한 중복출장 금지 ○ 인터넷 등 정보통신 수단 또는 서면보고 등으로 대체 가능한 경우에는 출장 억제 ○ 국내여비 증가율이 타 비목에 비해 특별한 사유없이 높을 경우에는 예산산정과정에서 협의·조정 가능
	국외여비	○ 국외여비 - 해외출장 여비 중 업무수행관련 여비 - 국외 손님(외빈) 초청에 따른 여비(숙식비 및 항공료 등 교통비) ※ 국외 손님(외빈) 초청 또는 국제협력을 위한 해외기관 방문에 따른 선물비, 환송·영 행사경비 등은 업무추진비로 산정	○ 수행기관 내부기준을 적용하되 별도로 정한 기준이 없는 경우 공무원여비규정 기준단가를 준용 ○ 신규사업의 추진 및 대규모 국제행사 참석 등으로 불가피한 증액소요가 있을 경우 상대적으로 우선순위가 낮은 국외출장 등을 감축하여 충당 ○ 항공료는 정부항공운임(GTR)을 기준으로 산정하되, GTR요금 적용이 어려운 경우 실소요액으로 산정 ○ 국외 손님(외빈) 초청여비는 유사 국제회의, 국제관례 등을 감안하여 초청인사의 직급에 맞게 적의 조정하여 반영 ○ 다음 경우에 해당하는 자료수집 목적의 출장은 지양 - 인터넷·E-mail 및 국내연구기관이나 문헌조사 등을 통하여 자료수집이 가능한 경우 - 국제회의 참석 등과 병행하여 자료조사가 가능한 경우 ※ 국외여비는 성격에 따라 국외업무여비와 국제화여비로 구분하여 산정·집행
업무추진비	사업추진비	○ 사업추진을 위하여 소요되는 접대비, 연회비 및 기타 제경비 ○ 회의 개최, 외빈초청 접대, 해외출장 지원 등 특정 사업추진과 체육대회 등 공식행사 수행을 위해 사용되는 식대성 경비 및 기타 제 경비	○ 사업과 관련된 각종 회의비 ○ 회의 및 행사의 성격에 따라 예산 절감을 위하여 노력하여 산정하고 최대한 효율적으로 운영함을 원칙으로 함 ○ 업무추진비 총액은 특별한 사정이 없는 한 전년도 예산범위 내에서 최대한 아껴서 제대로 쓸 수 있도록 산정 ○ 국제행사 및 주기적 조사사업 등의 사업추진비와 관련된 사업이 완료된 경우, 해당 규모의 사업추진비는 감액하여 산정 ○ 일반적인 회의, 간담회, 세미나는 참석규모를 적용하여 산정 ○ 외빈초청 경비, 해외출장지원 경비는 직급을 고려하여 적의 산정
유형자산	자산취득비	○ 물건의 성질 및 형상이 변하지 않고 비교적 장기간 사용할 수 있는 기계기구(부속품 포함) 및 사무집기류 등 ○ 전산자원(H/W, S/W, 네트워크 장비 등)	○ 공용활용이 가능한 범용성장비(PC, 노트북, 프린터, 복사기 등)은 취득후 30일 이내에 시스템에 등록·사용 ※ 범용성장비 구입 품목은 협약시 제출하는 수행계획서에 반드시 명시 할 것 ○ 업무용 PC, 노트북, 프린터는 조달평균단가를 적용하여 산정하되, 그러지 못하는 경우 실소요비용을 적용 ○ 업무용과 실험·실습용 기자재는 구분하여 산정 ※ 유지보수비는 시설장비유지비로 산정

## ICT 기금사업 세목별 불인정 기준

구분		주요내용
<b>공통사항</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 협약기간 이전 또는 협약기간 종료 후 집행한 금액               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 협약기간 중 지출원인행위를 하고, 사업비 사용실적 보고시까지 집행이 완료된 사업비는 제외</li> </ul> </li> <li>○ 사업 수행과 직접 관련이 없거나 증빙서류가 미비한 집행 금액</li> <li>○ 사업비카드 또는 계좌이체로 집행하지 않는 금액               <ul style="list-style-type: none"> <li>* 다만, 제12조 2항에 따라 현금 또는 소속기관 법인카드를 사용하는 경우 제외</li> </ul> </li> <li>○ 승인을 받지 않고 집행하였거나 기준된 범위를 초과하여 사용한 금액</li> <li>○ 사업에 참여하지 않은 직원에게 지급한 금액</li> <li>○ 환급받을 수 있는 관세, 부가가치세 등 금액을 집행금액으로 포함시킨 경우 해당 금액</li> <li>○ 사업자 등록번호가 다르더라도 동일법인내 사업장간 사업비 집행을 한 경우</li> <li>○ 수행기관이 법인격으로 분리되어 있으나, 인적·물적 구분이 명확하지 않은 기관 간 사업비 집행을 한 경우</li> <li>○ 전달기관 또는 위탁정산기관의 증빙서류 제출요청에 불응한 경우</li> </ul>
비목	세목	주요내용
<b>인건비</b>	보수 / 상용 임금 / 일용 임금	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 현물로 산정한 인건비를 현금으로 지급한 경우</li> <li>○ 참여인력을 근거 없이 변경한 후 지급한 금액</li> <li>○ 개인별 참여율 100퍼센트를 초과하여 지급한 금액이 있을 경우 그 차액</li> <li>○ 참여인력 개인별 계좌로 이체하지 않은 금액</li> <li>○ 타 기관 소속 직원의 경우, 원소속기관의 승인 없이 계상하여 집행하거나, 원 소속기관 인건비 지급부서의 경우 없이 개인계좌로 이체한 금액</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 신문구독료, 세차비, 차량정비 및 보험료, 피복비, 주유비, 범칙금, 과태료 등 개인 또는 기관운영비 성격의 경비(다만, 사업수행과 직접 관련이 있는 관련자료에 대한 구독료, 업무용 차량 정비 및 보험료·주유비는 인정)</li> <li>○ 기관운영판공비, 찬조금, 화환구입비 등</li> <li>○ 사업수행에 필요한 전문서적이 아닌 도서 또는 구입목록이 없는 영수증</li> <li>○ 해당 사업과 관련 없는 회의·세미나 참가비</li> <li>○ 선물(기념품) 구입비(수행기관 외 일반인을 대상으로 하는 세미나 또는 컨퍼런스 등 대규모 행사가 목적인 사업 또는 설문조사 답례품은 예외)</li> <li>○ 수행계획서상에 반영되지 않은 학술용 전자정보(Web-DB, e-Journal) 구입비, 논문게재료 등</li> </ul>
<b>운영비</b>	일반수용비	
	임차료	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 수행계획서에 명시하지 않은 내부보유 장비·시설·공간에 대한 임차료</li> </ul>
	차량비 / 재료비 / 복리 후생비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 수행계획서에 구체적으로 명시하지 않은 비용</li> <li>○ 사업수행에 직접적으로 관련이 없는 인력에게 지급되는 경비</li> </ul>
<b>여비</b>	국내여비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 실비에 의한 국내 여비 처리 시 신청금액보다 부족한 증명자료를 구비한 경우 해당 금액</li> </ul>

구분		주요내용
		○ 국내 출장(출장비에 식대가 포함된 경우) 중 회의비 식대를 사용한 경우 해당 식대
	국외여비 / 국외교육여비	○ 국외여비 지급일 외화 매매기준율을 적용하지 않은 경우 그 차액 ○ 실비에 의한 국외 여비지급 시 출장기간 초과, 체재지역 외 사용금액 ○ 국외 출장결과보고서가 없는 국외 여비 ○ 숙박비, 식비 등을 국외 출장지 관계기관에서 지급한 경우 해당 금액
업무추진비	사업추진비	○ 사전 내부결재 또는 회의록(회의목적, 회의일시, 참석자, 회의내용 등이 포함 되어야 함) 없이 집행한 금액 ○ 주류 등 유흥성 경비가 포함되어 있는 회의비 ○ 외부기관 참석 없이 단일 수행기관 내부 직원 간 회의비로 집행된 금액
유형자산	자산취득비	○ 사업수행과 직접적으로 관련이 없는 경비 ○ 수행계획서에 명시하지 않은 범용성 장비

## ICT 기금사업 세목별 정산 시 제출서류

구분		제출 서류
비목	세목	
인건비	보수 / 상용 임금 / 일용 임금	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 참여인력 현황표(성명, 참여기간, 참여율, 변경사항 등)</li> <li>○ 급여대장</li> <li>○ 근로소득 원천징수영수증</li> <li>○ 계좌이체 증빙서류</li> </ul>
운영비	일반수용비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 내부결재문서(사용내역 및 예산 등 표기)</li> <li>○ 카드매출전표(세금계산서 또는 계좌이체증명)</li> <li>○ 거래명세서</li> </ul>
	공공요금 및 제세	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 납입고지서</li> <li>○ 카드매출전표(세금계산서 또는 계좌이체증명)</li> </ul>
	시설장비유 지비 /재료비 /차량비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 내부결재문서(사용내역 및 예산 등 표기)</li> <li>○ 카드매출전표(세금계산서 또는 계좌이체증명)</li> <li>○ 거래명세서</li> </ul>
	특근매식비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 카드매출전표</li> <li>○ 지출결의서</li> <li>○ 초과근무내역 확인서류</li> </ul>
	임차료	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 내부결재문서(임차사유, 일정 등 표기)</li> <li>○ 임대(차)계약서 사본</li> <li>○ 카드매출전표(세금계산서 또는 계좌이체증명)</li> </ul>
	일반용역비 /관리용역비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 내부결재문서(사업내역 및 예산 등 표기)</li> <li>○ 세금계산서 또는 계좌이체증명(위탁사업업체로의 해당금액 입금증)</li> <li>○ 계약서 작성에 의한 경우 계약서 사본</li> </ul>
여비	국내여비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 출장신청서</li> <li>○ 출장관련 서류</li> <li>○ 카드매출전표(교통, 숙박, 식비 등)</li> </ul>
	국외여비 /국외교육 여비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 내부결재문서(출장자, 기간, 장소, 목적, 여비산출내역, 세부일정 등 포함)</li> <li>○ 카드매출전표(계좌이체증명 또는 세금계산서)</li> <li>○ 내부결재를 받은 출장결과보고서</li> <li>○ 출입국일 확인 가능한 서류(여권 사본 등)</li> </ul>
업무추진비	사업추진비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 내부결재문서 또는 회의록(회의목적, 회의일시, 참석자, 회의내용 등 포함)</li> <li>○ 카드매출전표</li> </ul>
유형자산	자산취득비	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 내부결재문서(자산취득사유, 물품명, 소요예산 등 포함)</li> <li>○ 카드매출전표(세금계산서 또는 계좌이체증명)</li> <li>○ 거래명세서</li> <li>○ 구매의뢰서(자산취득비)</li> <li>○ 계약서 작성에 의해 거래된 경우 계약서 및 검수(설치)완료 확인서</li> </ul>

## IX. 사업비 집행 및 정산 지침

□ 제작비 집행기간 : 협약일부터 2019. 12. 15. 이내

※ 동 기간 이외의 사용금액은 불인정 금액으로 간주하고 전액 반납해야함

※ 단, 집행기간 연장에 대해서 사전승인에 대해 인정하나 사안에 따라 사후승인도 가능

□ 별도 계좌개설 및 관리

- 각 지원 대상 사업자는 총사업비를 관리하는 통장(법인명의)을 개설하고, e-나라도움 전용카드를 개설하여 사용하여야 함
- 컨소시엄인 경우, 협약시 배분한 정부지원금을 별도로 지급할 수 있으며, 이 경우에는 별도 관리 및 정산해야함

□ 제작비 사용원칙

- 총제작비는 당초 제시했던 사업계획에 따른 집행을 원칙으로함
- 원천징수 신고납부 대상인 인건비성 수당의 경우, 소득세 등을 원천징수하고 나머지 차액을 수령인의 계좌에 송금하여야 하며, 원천징수한 소득세 등은 제작비로 인정(원천징수지급조서 작성 첨부)
- 모든 지출은 지출 원인행위 및 지출결과에 대해 증빙할 수 있는 증빙서류가 구비되어야 하며, 지출목적이 합당한 경우에만 인정함
- 부가가치세, 관세 등 사후 환급이나 공제 받을 수 있는 금액은 집행금액에서 제외함을 원칙으로 하되, 사후 환급이 불가능한 경우에는 예외로 한다.
- 보조금의 적정한 사용을 위하여 프로젝트와 관련 없는 집행과 제한 업종 가맹점 등에서는 전용 사업비 카드를 사용 할 수 없다.

- 선정기업간의 임직원(직계존비속을 포함) 등이 운영하는 업체 또는 단체 계열 관계에 있는 업체 또는 단체와는 거래할 수 없다.

※ 컨소시엄간 용역 계약 불가

- 보조금이 투명하고 효율적인 집행을 위하여 수요물자 구매나 시설 공사계약을 체결 할 때 아래의 금액에 한하여 조달청(나라장터 등)을 이용해야 한다.

- 5천만원을 초과하는 물품 및 용역 구매
- 2억원을 초과하는 시설공사 계약

- 모든 증빙서류는 사업기간 종료 후 5년간 보관해야 하며, 협회가 요구할시 즉시 응하여야 한다.

#### □ 정산보고서 제출내용 및 기한

- 지원대상자 : 사업종료후 1개월 이내

- 사업종료 이전 e-나라도움을 통한 모든 증빙자료 업로드 필수
- 회계감사 완료후 최종 정산잔액 반납(지원대상자→RAPA)

- 회계법인

- 회계감사 완료후 회계감사 결과 통보(회계법인→지원대상자)
- 회계감사보고서 제출(회계법인→RAPA)

## X. 수행계획의 변경 및 심의위원회 운영

### □ 수행계획의 변경

- 사업수행중 아래의 경미한 변경사항에 대해서는 한국전파진흥협회로 '변경신고' 하여야 하며, 중대한 사항에 대해서는 '변경승인'을 득하여야 함
- 모든 변경사항 관련 내용은 협회로 공문(변경된 사업수행계획서 포함)으로 송부해야 함
- '변경승인' 사항인 경우, 협회에서 별도로 운영하는 '심의위원회'를 통해서 승인 여부를 판단하고, 그 결과를 신청기업에게 통보해야함
  - 변경 신청한 기업은 협회로부터 결과를 통보 받은 후에 e-나라도움에 변경 신청을 별도로 해야 한다.

### (1) 변경신고

- 변경신고 기간 : 사업종료일
- 변경신고 방법 : 변경신고 사유를 포함한 변경신고 공문 제출
- 변경신고 사항
  - 참여인력 또는 연락담당자 변경사항
  - 기타 사업수행 계획 및 제작과 관련된 경미한 변경사항 발생시
  - 제작비 비목간 30%이내 변경(단, 자체부담금 및 총제작비 변경 불가)
  - 총사업비에 대한 세목간 변경(단, 세목에 해당내용이 없는 경우 승인 사항)
  - 참여인력 및 참여율 변경

## (2) 변경승인

- 변경승인 기간 : 사업종료일
- 변경승인 방법 : 변경승인 사유를 포함한 변경승인 요청 공문 제출
  - 공문 제출 후 협회장으로부터 서면에 의한 승인을 득하여야 함
  - 변경승인 사항 필요성과 사유에 대하여 구체적으로 명시해야 함
- 변경승인 사항
  - 최종 목표의 변경
  - 제작비 비목간 30% 이상 변경(단, 자체부담금 및 총제작비 변경 불가)
  - 제작책임자 또는 주요 제작인력 변경
  - 제작방향 및 내용의 중대한 변경
  - 제작기간, 제작비 집행 연장 또는 운영개시일 연기
  - 기타 사업수행 계획 및 제작과 관련된 중대한 변경사항 발생시

## □ 심의위원회 구성·운영

- (목적) 「차세대 실감콘텐츠 개발지원 사업」을 전반적으로 운영하는데 있어서 관련한 규정 등의 전반적인 심의·의결을 목적으로 운영
  - 외부 실감콘텐츠 등의 전문가 7인 내외로 구성하여 해당 사업기간 동안 위촉하여 심의위원회를 구성·운영
- ※ 세부 운영 방법은 별도로 정함
- (역할) 선정기업의 중대한 변경사항, 「차세대 실감콘텐츠 개발지원」사업 관련 규정의 주요 변경 사항들을 심의·의결
  - ※ 위촉된 일부의 심의위원은 연속성을 위하여 중간/결과평가에 위촉 할 수 있음

## XI. 중간·결과보고서 제출

---

### □ 중간보고서 및 결과보고서

#### (1) 제출시기

○ 중간보고 : 2019. 6. 30. 까지

○ 결과보고 : 2019. 11. 30 까지

※ 2개년 사업 또는 사업 연장 승인된 프로젝트는 '19. 11. 30까지 결과보고서를 1차로 제출하고, 사업 종료후 2차로 최종보고서 제출해야함

#### (2) 제출방법 : 담당자 메일로 공문으로 제출

#### (3) 제출양식 : 추후 별도 공지에정