공고 제2021-B-037호

「2021년 전남VR·AR제작거점센터 운영사업」
‘벤처창업·스타트업 Growth-Project’
참가기업 모집공고

(재)전남정보문화산업진흥원은 도내 실감콘텐츠 기업의 성공적인 창업과 지속적인 성장을 지원하기 위하여 「전남 VR·AR제작거점센터 벤처창업·스타트업 Growth-Project」 참가기업을 모집하오니 많은 관심과 참여 바랍니다.

2021년 3월 22일

(재)전남정보문화산업진흥원장

1 사업목적

○ 도내 실감콘텐츠(VR・AR) 스타트업 성장・발전을 통해 수도권과 지방의 양극화 해소 및 지역 실감콘텐츠 산업 자생능력 배양

○ 전문 실감 콘텐츠 분야 벤처창업·스타트업을 대상으로 지역 주력 산업군 수요 맞춤형 융합 콘텐츠개발

2 지원분야 및 대상

○ 지원대상 : 우수 사업화 아이디어 또는 시장진출 가능성을 보유한 **실감콘텐츠 예비창업자・스타트업 20개사(인/팀) 내외(사업자등록 5년 이내)**

대 상	내 용
스타트업	- 사업장 주소지가 전라남도 이며 공고일 기준 업력 5년 이하의 스타트업 - 프로토 타입 또는 완성 직전의 실감콘텐츠 보유한 자
예비창업자	- 구현 가능한 아이디어나 사업화 아이템을 보유한 자 - 선정 후 전라남도 내 사업자등록 필수
취업 준비생 (일반인)	- 실감 콘텐츠에 관심이 있고 벤처창업을 추진하고자 하는 재학생 또는 졸업예정자 - 선정 후 취・창업이 가능한 자 ※ 단, 창업 소재지는 전라남도 내 한정 ※ 1인 이상으로 3인 내외로 신청 가능(자문을 위한 지도 교수 명시)

※ 예비창업자 및 대학 동아리(팀)인 경우 1인 또는 팀으로 신청 가능하나, 기업의 경우 컨소시엄 불가

※ 실감콘텐츠 MVP 제작 지원 시 전라남도 사업자등록증 보유 필수

※ 해당기업 사업영역은 ‘[첨부] 실감콘텐츠산업(VR·AR) 주요사업 분류표’ 참조

[지원 제한 대상]

- 우리원 지원사업에 동일과제(결과물이 동일한 경우)로 지원 받았거나 최근 2년간 동사업에 참여했던 사업자, 타기관 및 단체에서 중복지원을 받는 경우
- 신청 아이디어로 상용화 또는 사업화하여 서비스 중인 경우
- 금융기관 등으로부터 채무불이행으로 규제중인 자(기업)
- 국세 또는 지방세 체납으로 규제중인 자(기업)
- 신청일 기준 진흥원 관련 각종 협약 및 계약 위반으로 인해 참여 제한 조치 중인 사업자, 대표자, 책임자

3 지원내용

○ 지원기간 : 선정일로부터 ~ '21. 10.

○ 지원내용(안)

1단계	2단계	3단계	4단계
맞춤형 교육	아이디어 구체화	역량강화	실감 콘텐츠 MVP 제작지원
`21. 5. ~ `21. 6.	`21. 5. ~ `21. 6.	`21. 6. ~ `21. 10.	`21. 7. ~ `21. 10.
20개사 내외	20개사 내외	10개사 내외 ※ 1~2단계 수료생 중 선정	10개사 내외 ※ 제작지원 기업 대상

※ 지원기간 및 지원 세부사항은 진흥원 사정에 따라 변경 될 수 있음

가. 1단계 : 맞춤형 교육

- 현장 전문가 주도형 실감콘텐츠 제작 기술 교육(12회 60h)

○ 교육 운영 계획(안)

연 번	구 분	강 좌 명	진행회수
1	실감 콘텐츠 제작	산업별 실감콘텐츠 활용 사례 분석	1회(5h)
2		실감콘텐츠 기술의 이해	1회(5h)
3		디바이스별 실감콘텐츠 개발	1회(5h)
4		포톤 네트워크 프로그래밍	1회(5h)
5		어트랙션 연동 및 모션캡처 기술	1회(5h)
6	홍보·마케팅	실감콘텐츠 산업 시장 분석·예측	1회(5h)
7		UX 및 UI 기본·실무 교육	1회(5h)
8		홍보·마케팅 전략 기본·실무 교육	1회(5h)
9		MCN(다중 채널 네트워크) 기본 실무 교육	1회(5h)
10	투자 유치	투자유치 기본·실무 교육	1회(5h)
11		스타트업을 위한 IR 기본교육	1회(5h)
12		스타트업을 위한 IR Pitching 교육	1회(5h)
합 계			12회(60h)

※ '블렌디드 러닝(Blended Learning)' 수업모델 적용하여 온·오프라인 혼합형 교육진행 예정

※ 기술교육의 경우 기초·심화반으로 이원화된 교육 운영 예정이며, 세부 교육운영 내용은 추진 시 변경 될 수 있음

나. 2단계 : 아이디어 구체화

- 기업별 과제 제안서 구체화 위한 1:1 멘토링 진행(30회 이상)
- 혁신 컨설팅 그룹을 구성하여 사업 운영과정에서 발생하는 애로·고충 해결을 위한 맞춤형 컨설팅 진행

다. 3단계 : 역량강화

- 판로개척 및 사업화 역량강화 프로그램 운영(해커톤, 데모데이 등)

○ 프로그램 개요(안) ※ 프로그램 내용은 진흥원 사정에 따라 변경될 수 있음

구 분	내 용
해커톤대회	- 일 정 : `21. 5. 중 진행 예정 - 장 소 : 나주 또는 순천 - 내 용 : 분야별 전문가 집중 멘토링을 통해 스타트업 보유 아이디어 고도화 - 참가대상 : 벤처창업· 스타트업 Growth-Project 참가기업 20개사
국내 선진지 견학	- 일 정 : `21. 8. 중 진행 예정 - 장 소 : 미정 - 내 용 : 실감콘텐츠 관련 기술특화 분야 기업 또는 스타트업 성공사례 기업 탐방을 통한 정보습득 및 비즈니스 네트워크 구축 - 참가대상 : 벤처창업· 스타트업 Growth-Project 참가기업 20개사
데모데이 (IR Pitching)	- 일 정 : `21. 10. 중 진행 예정 - 장 소 : 나주 또는 순천 - 내 용 : 국내 투자자, VC 대상 IR 피칭 진행을 통해 국내 투자유치 판로 개척, 투자유치 네트워크 확대 기회 제공 - 참가대상 : 실감콘텐츠 MVP 제작지원 선정기업 10개사

라. 4단계 : 실감콘텐츠 MVP 제작지원

- 실감콘텐츠 MVP 제작지원(10개사 내외 / 팀당 30백만원 내외)

※ <u>실감콘텐츠 MVP 제작지원 경우 `벤처창업·스타트업 Growth-Project` 참가기업 중 10개사를 선발하여 지원</u>하며, 세부사항은 하단<실감콘텐츠 MVP 제작지원 안내> 참고

실감콘텐츠 MVP 제작지원 안내

❍ 지원기간 : 협약체결일 ~ '21. 10.

❍ 지원대상 : 전남VR·AR제작거점센터 벤처창업·스타트업 Growth-Project 참가기업

❍ 지원규모 : 10개 기업 내외 / 업체당 30백만원 내외 지원

- 선정업체 부담금 : 총 사업비 10% 이상(현금) 매칭

※ 사업비는 아이템 및 예상결과물에 따라 변동 가능(차등 지급)

❍ 지원금 지급 : 협약체결 후 2회 분할 지급

- 1차 지원금(60%) : 제작지원 협약 체결 후
- 2차 지원금(40%) : 제작지원 중간평가 후

❍ 선정방법

- 벤처창업·스타트업 Growth-Project 참여기업 중 콘텐츠 MVP 제작지원 평가를 통해 선정된 10개사 지원
- 서면/발표평가를 통해 평가위원회 점수 평균값이 70점 이상인 업체 중 고득점 순위 10개사 선정

※ 선정된 업체는 협약기간 종료일까지 MVP 제작을 완료하고 15일 이내에 결과보고 및 정산을 완료해야 함

❍ 평가기준 : 사업계획의 우수성 및 시제품 제작능력, 예산의 적정성, 프로그램 참여율 등

구 분	사업계획 우수성	시제품 제작능력	프로그램 참여율	예산의 적정성
비 율	40%	30%	20%	10%

※ 평가시기 및 평가기준은 차후 달라질 수 있음

❍ 실감콘텐츠 MVP 제작지원 성과목표

– 실감콘텐츠 MVP 제작 10건, 지적재산권 등록 10건, 신규 고용 창출 10건

※ 성과목표 미달 시, 사업비 미지급 및 환수조치 등이 있을 수 있음

4 추진일정 및 접수안내

❍ 추진일정

공고 및 신청서 접수	▶	선정평가	▶	1~3단계 수행	▶	4단계 선정평가	▶	MVP 제작	▶	결과평가
~ `21. 4. 16.		`21. 4. 22.(목) (예정)		5월 ~ 10월		`21. 6. 24.(목) (예정)		7월 ~ 10월		11월 중

※ 추진일정은 진흥원 사정에 따라 변경 될 수 있음

❍ 공 고 처 : (재)전남정보문화산업진흥원 홈페이지(http://www.jcia.or.kr)

❍ 공고기간 : 공고일 ~ 4. 16.(금)

❍ 접수기간 : 공고기간 내 접수(2021. 4. 16.(금) 마감)

❍ 접수방법 : 참가지원 신청서 다운로드 후 이메일 접수

❍ 제출 서류

구 분	내 용	비 고
신 청 서	1. [서식1] 참가신청서	**한글본도 별도 제출**
	2. [서식2] 자격 및 경력 내역서	
	3. [서식3] 아이디어 제안서	
제출서류	4. [서식4] 개인정보 수집 및 이용 동의서	
	5. 국세/지방세 완납 증명서	신청일 기준 30일 이내 발행분
	6. 사업자등록증 사본	법인/개인사업자만 해당
	7. 대표자(신청자) 주민등록등본	
	8. 회사/콘텐츠(아이디어) 소개자료	보유 시 별첨가능

❍ 제출 관련 유의사항

◦ 이메일 제출 시 서류를 하나의 PDF 파일로 제출, 참가신청서는 한글본도 추가 제출!!
 * 파일명 : Growth-Project_업체명
◦ 신청서류를 순서대로 첨부
◦ 사본일 경우 원본대조필 날인 후 제출
◦ 선정기업에 한해 추후 원본 제출
◦ 제출된 신청서는 일체 반환하지 않으며, 본 신청과 관련된 소요비용은 기업부담
◦ 이메일 접수 후 유선 확인 必

❍ 접수 및 문의처

- (재)전남정보문화산업진흥원 콘텐츠사업단 박근아 책임
  T. 061) 746-9230 / E-mail : rmsdk377@jcia.or.kr

5 선정 절차

❍ 선정방법 : 신청서류 접수 기업 대상 관련분야 전문가 평가위원회(7인 이내) 구성하여 서면 평가를 통해 선정

❍ 평가위원회 : 실감콘텐츠산업분야 전문가, 지원사업 전문가 등 외부 전문가로만 7인 이내(최소 5인 이상) 구성

❍ 선정기준 : 평가위원회 점수 중 최고·최저점 각 1개를 제외한 나머지 점수의 평균값이 70점 이상인 기업 중 고득점 순으로 우선 선정

❍ 평가항목 : 아이디어 우수성, 구현 가능성, 사업 역량

평가항목		세부 평가항목	배 점
I	아이디어 우수성	- 아이디어의 독창성 · 창의성 · 사업성	20
		- 기존 유사 아이디어와의 차별성	20
II	구현 가능성	- 아이디어 구현 필요성 및 구현 가능성	20
		- 적용 기술의 이해도 및 시장분석의 적절성	20
III	사업 역량	- 해당 분야에 대한 기술력 및 사업 운영 경험	10
		- 참여인력 구성 및 전문성	10
합 계			100

※ 평가 점수가 같은 경우 배점이 큰 항목 고득점 기업 우선 선정

❍ 기업 선정 결과통보

- 전남정보문화산업진흥원 홈페이지(www.jcia.or.kr) 공지사항에 선정결과 게시 및 선정기업 대상 개별 통보

6 유의사항

❍ 관련규정

- (재)전남정보문화산업진흥원 문화산업육성지원사업 관리규칙 (‘21.02.08.)
- 방송통신발전기금 운용・관리규정(‘21.02.17)
- 정보통신방송사업 사업비 산정 및 정산 등에 관한 기준(‘20.01.23)
- 정보통신방송사업 평가 및 성과관리 기준(‘20.01.23)
- 정보통신방송사업 관리규정(‘20.01.06.)
- 기타 진흥원에서 지정한 규칙 및 지침 준수

❍ 일반사항

- 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 제출 서류 일체는 반환되지 않음
- 제출된 신청서류 내용에 대한 증빙을 요청할 수 있으며, 증빙자료 미제출 시 선정이 취소될 수 있음
- 동일한 내용으로 우리원이나 타 지원기관(정부 및 공공기관 타 VR·AR제작거점센터)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우에는 지원이 취소 될 수 있음
- 선정결과 통보 후 특별한 사유 없이 사업수행을 취소하거나 자료제출 등의 협조를 취하지 않는 경우 향후 진흥원 유사사업 참여제한 등의 조치를 받을 수 있음
- 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있음

[첨부] 실감콘텐츠산업(VR·AR) 주요사업 분류표

대분류	중분류	소분류	소분류 정의
콘텐츠 제작 (개발)	문화콘텐츠	1. 게임	모바일, PC, 콘솔 등을 기반으로 제공되는 VR/AR 게임
		2. 애니메이션	VR/AR 등 실감기술을 활용한 애니메이션, 만화 등 콘텐츠
		3. 다큐멘터리	VR/AR 등 실감기술을 활용한 다큐멘터리
		4. 엔터테인먼트	VR/AR 등 실감기술을 활용한 방송, 스포츠, 음악 콘텐츠
		5. 영화	VR/AR 등 실감기술을 활용한 영화
		6. 예술	VR퍼포먼스, 체험박물관 등 VR/AR 등 실감기술이 접목된 공연, 전시, 미술, 디지털아트
	산업 융합	7. 관광	관광지 가상체험 등 VR/AR 등 실감기술을 활용한 관광콘텐츠
		8. 제조	산업시설 설계/구축 지원, 작업환경 모니터링 등을 위한 VR/AR 등 실감기술이 접목된 콘텐츠 및 서비스
		9. 산업훈련	다양한 산업분야의 산업훈련 및 일반 교육 현장에서의 체험 및 실감형 지식을 전달할 수 있는 교육 콘텐츠
		10. 의료	건강·의료와 VR/AR 등 실감기술을 활용한 의료콘텐츠
		11. 교육	VR/AR 등 실감기술을 활용한 학습 및 교육용 콘텐츠
		12. 국방	VR/AR 등 실감기술을 활용한 국방, 군사 훈련 등을 목적으로 활용되는 콘텐츠
		13. 건축·부동산	VR인테리어 등 실감기술을 활용한 건설·부동산 콘텐츠
		14. 에너지신산업 (스마트전력)	에너지 효율성 향상 및 초과 수요 전력에 대한 전력계통 유연성 향상과 ICT를 결합한 능동적인 전력망 구축을 위한 전후방 연관 산업 관련 VR/AR 등 실감기술 접목 콘텐츠 및 서비스
		15. 청색·청정환경 (생태환경)	생명체의 구성물질, 구조 및 작동원리를 모사하고 공학적으로 응용하여 고효율, 고부가가치 제품을 제조·판매하거나 이와 관련된 융복합 서비스를 제공하는 산업 관련 VR/AR 등 실감기술 접목 콘텐츠 및 서비스
플랫폼	SW 플랫폼	16. 오픈 소스 SW	실감콘텐츠 제작을 위한 오픈소스 SW를 개발하는 산업
		17. 사유 SW	실감콘텐츠 제작을 위한 폐쇄형 SW를 개발하는 산업
	서비스 플랫폼	18. 온라인 플랫폼	OTT 플랫폼, SNS 플랫폼 등 PC, 모바일 등을 통해 온라인에서 실감콘텐츠 이용 서비스를 제공하는 산업
		19. 오프라인 플랫폼	소비자가 실감콘텐츠 서비스를 직접 체험할 수 있도록 오프라인 환경을 제공하는 산업
		20. O2O 플랫폼	온라인과 오프라인을 연동하여 실감콘텐츠 및 관련 서비스를 제공하는 플랫폼 산업
지능형 네트워크	21. 5G 이동통신		4G 이동통신 대비 20배 빠른 초고속, 10배 짧은 저지연, 10배 많은 초연결 무선통신 서비스를 제공하는 산업
	22. 10기가 인터넷		1Gbps급 속도의 기가 인터넷보다 최대 10배 빠른 속도(2.5~10Gbps)의 인터넷 서비스를 제공하는 산업
	23. 사물 인터넷		각종 사물에 센터와 통신기능을 내장하여 인터넷으로 연결하는 산업
디바이스	디바이스 제조	24. 인풋 디바이스	사용자 및 주변의 시각, 청각, 신체, 위치 정보 등을 입력받기 위한 디바이스 제조 산업
		25. 아웃풋 디바이스	사용자에게 가상 또는 현실 기반의 시각, 청작, 운동 등 오감 정보를 제공하기 위한 디바이스를 제조하는 산업
		26. 콤포넌트	실감콘텐츠 제작, 콘텐츠 데이터의 전송, 분석 처리를 위한 디바이스 제조 산업
	27. 디바이스 유통		실감콘텐츠 제작 및 이용에 활용되는 장비의 유통 산업