

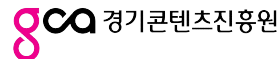
2023 K-콘텐츠 IP융·복합 제작 지원사업 공고

우수IP를 활용한 융복합 콘텐츠 제작지원을 통해
도내 콘텐츠 기업의 성장기회를 마련하기 위하여

<2023 K-콘텐츠 IP융·복합 제작 지원사업 - 우수 콘텐츠 IP 활용 부문>을
다음과 같이 공고합니다.

2023년 4월 24일

경기콘텐츠진흥원장



□ 사업목적

- 민간기업과의 협력체계 구축을 통한 우수IP 활용 기회 제공으로 도내 콘텐츠 기업의 성장 기반 마련

□ 사업개요

- 사업기간 : 협약체결일 ~ 2023. 12.
- 2023년 11월 내 과제완료 및 결과평가, 12월 사업비 정산
- 지원대상 : 경기도내 기업 단독 또는 컨소시엄 구성

주관기업	지원 장르의 콘텐츠 제작 역량을 보유한 <u>경기도 내 콘텐츠 기업(법인사업자)</u> ※ 공고일 기준 경기도 소재의 본사 또는 지사를 보유
참여기업	지원 장르의 콘텐츠 제작 역량을 보유한 <u>경기도 내/외 콘텐츠 기업(법인사업자)</u> ※ 참여기업은 지역 제한 없음 ※ 단, 도내 기업 단독 혹은 도내 기업 간 컨소시엄 구성시 가산점 부여

- 지원규모 : 총 16억원, 총 7개 내외 과제 선정
- 지원분야

IP사	지 원 분 야	최대 지원금	모집수
카카오 엔터테인먼트	01. [단행본] 웹툰IP '사장님의 특별지시'를 단행본으로 제작	1억	2개 과제
	02. [버추얼캐릭터] 웹툰/웹소설IP 등장인물을 버추얼캐릭터로 제작 및 라이브 방송 콘텐츠 기획·운영 ※활용IP : '망할 운명의 걸그룹 리더가 되었습니다' 또는 '망나니 PD 아이돌로 살아남기' 택 1	2억	
	03. [팝업스토어] 웹툰/웹소설IP '악녀의 문구점에 오지마세요!'를 활용한 MD제작 및 팝업스토어 기획·운영	3억	
SM 엔터테인먼트	아티스트IP를 활용한 에버랜드 내 어트랙션 조성 및 MD 제작 ※활용IP : SM엔터테인먼트 소속의 전체 아티스트 그룹 중 택 1	5억	1개 과제
넥슨	01. [전시/공연] 온라인게임 '마비노기' IP를 활용한 전시/공연콘텐츠 제작	1.5억	2개 과제
	02. [상품제작] 온라인게임 '마비노기' IP를 활용한 상품(생활용품/보드게임/굿즈 등) 제작	0.5억	
스마일게이트	모바일게임 '에픽세븐' IP를 활용한 실감미디어 전시 기획 및 운영	2억	1개 과제
CJENM	애니메이션 '신비아파트' IP 및 예능 '대탈출' IP를 활용한 플랫폼 '샌드박스' 내 랜드 구성, 캐릭터 모델링 및 NFT 판매 목적의 아이템 제작	2억	1개 과제

※ 활용 가능 IP리스트는 IP홀더사의 사정에 의해 변경될 수 있음

※ 리스트 외 IP 활용 및 세부내용 협의 등은 유선문의(032-623-8030)

□ 사업 세부내용

○ 카카오엔터테인먼트

01. [단행본] 웹툰IP ‘사장님의 특별지시’를 단행본으로 제작	
수행 과제	- 스크롤 웹툰을 인쇄에 적합한 페이지물로 연출 및 편집 - 식자, 조판, 교정교열, 표지/내지 디자인 - 출판 및 인쇄
최소 산출물	- 사업기간(23.11) 내 : 편집 50% 이상 완료, 표지 및 내지 디자인 완료 - 협약기간(23.12.) 내 : 편집 100% 완료, 샘플 제출 - 협약기간+6개월(24.06.) : 사업화(출판) 완료
세부 조건	- 카카오엔터테인먼트의 IP 저작권은 원작자에게 귀속되어 있으므로 IP사용료 계상 가능(총 지원금의 30% 내) - 원작자와 협업이 필요한 과제일 경우 일정 조율 필요 - 본 지원사업을 통한 지원금은 사업기간 내 집행해야 하므로 사업화에 따른 비용 사전 지출 필요
02. [버추얼캐릭터] 웹툰/웹소설IP의 등장인물을 버추얼 캐릭터로 제작 및 라이브 방송 콘텐츠 기획·운영 ※활용IP : ‘망할 운영의 걸그룹 리더가 되었습니다’ 또는 ‘망나니 PD 아이돌로 살아남기’ 택 1	
수행 과제	- 웹소설 내 묘사 바탕 캐릭터 모델링, 리깅, 페이스트레이킹/모션캡처 - 라이브 스트리밍 콘텐츠 기획, 배우 섭외 및 운영 - 기타 웹툰으로 유입을 위한 아이디어 등
최소 산출물	- 사업기간(23.11.) 내 : 스트리밍 콘텐츠 기획안, 전캐릭터 모델링 완료, 일부 캐릭터 리깅완료 및 시연 - 협약기간+1년(24.12.) 내 : 사업화(실시간 스트리밍) 완료
세부 조건	- 카카오엔터테인먼트의 IP 저작권은 원작자에게 귀속되어 있으므로 IP사용료 계상 가능(총 지원금의 30% 내) - 원작자와 협업이 필요한 과제일 경우 일정 조율 필요 - 본 지원사업을 통한 지원금은 사업기간 내 집행해야 하므로 사업화에 따른 비용 사전 지출 필요
03. [팝업스토어] 웹툰/웹소설IP ‘악녀의 문구점에 오지마세요!’를 활용한 MD제작 및 팝업스토어 기획·운영	
수행 과제	- 팝업스토어 운영 공간 선정, IP내 묘사를 바탕으로 공간 조성(판매공간, 포토존 등) - 팝업스토어 운영(운영 장소, 기간, 판매상품, 콘텐츠 등 제시) - 기타 팝업스토어 유입을 위한 공간 내 콘텐츠 및 웹소설/웹툰으로 유입을 위한 콘텐츠 등
최소 산출물	- 사업기간(23.11.) 내 : 공간 디자인 시안, 운영 기획안(상품, 콘텐츠 등) 완성 - 협약기간(23.12.) 내 : 공간 구축 및 사업화(공간운영) 완료
세부 조건	- 카카오엔터테인먼트의 IP 저작권은 원작자에게 귀속되어 있으므로 IP사용료 계상 가능(총 지원금의 30% 내) - 원작자와 협업이 필요한 과제일 경우 일정 조율 필요 - 장소 임차료의 경우 경기도 내 지역일 경우만 지원금의 30% 내 계상 가능(이외 지역일 경우 임차료 계상 불가) - 장소 임차 보증금은 계상불가

○ SM엔터테인먼트

아티스트 IP를 활용한 에버랜드 내 어트랙션 조성 및 MD 제작 ※활용IP : SM엔터테인먼트 소속의 전제 아티스트 그룹 중 택 1	
수행 과제	①공간조성 : 에버랜드 ‘아메리칸 어드벤처’ 구역 내 어트랙션 및 아티스트IP를 1:1 매칭하여 공간 디자인 ②공간 활용 콘텐츠 제작 : ‘아메리칸 어드벤처’ 내에서 즐길 수 있는 아티스트IP 활용 AR/인터랙티브 콘텐츠 제작 ③MD제작 : 에버랜드 한정 판매용 굿즈 제작
최소 산출물	①공간조성 : 23년 7월 내 공간 조성 및 오픈 ~ 23년 10월까지 운영 ②공간 활용 콘텐츠 제작 : 23년 7월 내 : 콘텐츠 오픈 ~ 23년 10월까지 운영 ③MD제작 : 23년 8월 내 MD 제작 완료 및 에버랜드 내 판매 개시
세부 조건	- 제안서를 바탕으로 최종 연출 협의 - 산출물에 따른 수익 분배는 IP사와 별도 협의

○ 넥슨

01. [전시/공연] 온라인게임 ‘마비노기’ IP를 활용한 전시/공연콘텐츠 제작	
수행 과제	- IP의 특성을 활용한 공연(음악,극) 또는 실감형·체험형 전시 구성 요소 제작 - 제안 내용 특성에 맞는 사업화 장소 선정 - 기타 제작사 강점을 살린 콘텐츠 및 기획안 제안, 게임 유입을 위한 아이디어 등
최소 산출물	- 사업기간(23.11.) 내 : 공연/전시 기획안 완성, 대관완료, 결과평가 시 결과물 퀄리티 확인 가능한 시연 - 협약기간(23.12.) 내 : 공연/전시 홍보 - 협약기간+6개월(24.6.) 내 : 사업화(공연/전시 운영) 완료
세부 조건	- 사용 필요한 리소스 제공 가능 - 산출물에 따른 수익 분배는 IP사와 별도 협의 - 장소 임차료의 경우 경기도 내 지역일 경우만 지원금의 30% 내 계상 가능(이외 지역일 경우 임차료 계상 불가) - 장소 임차 보증금은 계상불가 - 본 지원사업을 통한 지원금은 사업기간 내 집행해야 하므로 사업화에 따른 비용 사전 지출 필요
02. [상품제작] 온라인게임 ‘마비노기’ IP를 활용한 상품(생활용품/보드게임/굿즈 등) 제작	
수행 과제	- IP활용한 보드게임/장식품/생활용품/음반 등 상품
최소 산출물	- 사업기간(23.11.) 내 : 최종 시안 및 목업본 제작 완료, 크라우드펀딩 - 협약기간(23.12.) 내 : 상품 출시 및 판매
세부 조건	- 사용 필요한 리소스 제공 가능 - 산출물에 따른 수익 분배는 IP사와 별도 협의

○ 스마일게이트

모바일게임 '에픽세븐' IP를 활용한 실감미디어 전시 기획 및 운영	
수행 과제	- 에픽세븐IP 특성을 활용한 체험형 및 실감형 전시 기획 및 운영 - 미디어월(LED 또는 빔프로젝터) 재생을 위한 게임 그래픽 요소 활용 미디어 아트 제작 - 인게임 요소 및 캐릭터를 반영한 인터랙티브 체험형 콘텐츠 필수 포함 - 제안 내용에 적합한 전시 공간 제안 - 체험형 및 실감형 전시 사업화 아이디어 및 운영안 - 기타 제작사 강점을 살린 콘텐츠 및 기획안 제안, 게임 유입을 위한 아이디어 등
최소 산출물	- 사업기간(23.11.) 내 : 전시공간 내 구성될 미디어 콘텐츠 시연 - 협약기간(23.12.) 내 : 전시콘텐츠 일부 에픽세븐 오프라인 행사 기간(23년 12월 초) 내 운영 필수 - 협약기간+6개월(23.6.) 내 : 사업화(전시 운영) 완료
세부 조건	- 본 지원사업을 통한 지원금은 사업기간 내 집행해야 하므로 사업화에 따른 비용 사전 지출 필요 - 전시공간 장소 및 규모 등은 제안사항을 바탕으로 추후 협의 - 산출물에 따른 수익 분배는 IP사와 별도 협의 - 장소 임차료의 경우 경기도 내 지역일 경우만 지원금의 30% 내 계상 가능(이외 지역일 경우 임차료 계상 불가) - 장소 임차 보증금은 계상불가

○ CJENM

에니메이션 '신비아파트' IP 및 에능 '대탈출' IP를 활용한 플랫폼 '샌드박스' 내 랜드 구성, 캐릭터 모델링 및 NFT 판매 목적의 아이템 제작	
수행 과제	① 랜드 內 에셋 제작 : 대탈출의 세계관과 주요 배경을 활용한 LAND 내 경험에 필요한 에셋 제작 * ENM이 보유한 LAND 내 제작(1x2 규모) ② 복셀 캐릭터 제작 : LAND 내 경험 제작에 필요한 신비아파트 캐릭터(귀신 등) 및 주요 등장 NPC 등 제작 ③ 콘텐츠 제작 : 대탈출 신비아파트의 세계관과 스토리, 등장인물 활용한 더 샌드박스 內 콘텐츠 제작 - 대탈출 세계관과 스토리, 탈출형 게임 요소 활용(등장인물의 이름 활용 불가) - 신비아파트의 등장 캐릭터(귀신 포함), 퇴치 무기 활용 ④ NFT 제작 : 신비아파트에 등장하는 귀신 퇴치 무기 및 등장인물(귀신 포함) 활용한 10~20종의 NFT 제작
최소 산출물	- 사업기간(23.11.) 내 : 과업 100% 완료(QA 가능한 수준의 결과물) - 협약기간(23.12.) 내 : NFT 발행 및 퍼블리싱 등 사업화 완료
세부 조건	- 산출물에 따른 수익 분배는 IP사와 별도 협의

□ 신청자격 및 의무

○ 신청자격

- 주관·참여기업은 **최대 1개** 과제만 제출 가능(2개 이상의 과제에 참여기업으로 지원 불가)
- 최종선정된 기업은 협약 시 지원금에 대한 이행보증보험증권을 제출할 수 있어야 함
- 당해연도 포함 최근 3년간 본 기관으로부터의 지원금 합산액은 6억원을 초과할 수 없음

○ 결격사유

※ 지원(후보)과제로 선정이 완료된 이후에도 아래 사항이 확인될 경우 지원제한 및 협약해약

- 최근 2년간 본 기관 사업에 참여하여 협약사항을 위반한 경우
- 최근 2년간 본 기관 사업에 참여하여 중간/결과평가 “불합격” 통보를 받은 경우
- 유사한 과제로 본 기관 및 타 중앙부처·자치단체·공공기관의 수혜를 받은 경우
- 과제책임자가 타 기관사업 포함 3개 이상 과제에 참여하고 있을 경우
- 주관/참여기업이 부도, 자본전액잠식 상태인 경우
- ▲금융기관을 통한 계좌개설 불가능한 경우, ▲본인명의로 금융자산에 대한 압류가 진행 중인 경우, ▲이행보증보험증권 발급 불가한 경우 등 기타 참여제한 사유가 있다고 판단될 경우
- 경기도 기업지원 기준 의거 11개 법 위반 사실이 있는 경우
- 최종 선정된 기업은 **협약 시** 아래 법위반사실 확인서를 제출해야 함.

적용법률		법위반사실 여부 조회	
Ⅰ 공정	① 공정거래법	경기콘텐츠진흥원에서 자체 확인 (제출 불필요)	
	② 하도급법		
	③ 표시광고법		
Ⅱ 노동	④ 근로기준법	근로기준법 위반사실확인서 1부	기업 소재지 관할 고용노동부지방노동청 홈페이지 정보공개청구 (조회기간 : 공모일 기준 2년)
	⑤ 산업안전보건법	산업안전보건법 위반사실확인서 1부	
Ⅲ 환경	⑥ 폐기물관리법	폐기물관리법 위반사실확인서 1부	기업 소재지 관할 시군청 홈페이지 정보공개청구 (조회기간 : 공모일 기준 2년)
	⑦ 대기환경보전법	대기환경보전법 위반사실확인서 1부	
	⑧ 소음진동관리법	소음진동관리법 위반사실확인서 1부	
	⑨ 물환경보전법	물환경보전법 위반사실확인서 1부	
Ⅳ 납세	⑩ 국세기본법	국세·지방세 완납 증명서	
	⑪ 지방세기본법		

○ 지원기업의 의무

- 지원기업은 오리지널IP의 등장인물, 세계관, 교훈, 스토리 등의 정체성을 훼손하지 않도록 유의하여 과제를 기획·제작해야 함
- 지원기업은 명시된 기간 내에 제작을 완료하고 사업화에 최선을 다해야 함
- 지원기업은 사업비 산정 기준에 따라 예산을 집행해야 함
- 지원기업과 IP홀더 간 협상이 결렬될 경우 최종 선정이 취소될 수 있음을 인지해야함
- 지원기업의 장 및 책임자는 협약 내용에 따라 지원사업을 성실히 수행하여야 함

□ 신청방식

- 신청기간 : **2023. 4. 24.(월) ~ 2023. 5. 15.(월) 18:00까지, 3주 간**
- 신청방법 : 제출서류 구비 후 **이메일(k-ip@gcon.or.kr)**로 접수
- 제출서류 : 경기콘텐츠진흥원 홈페이지 공고 내 첨부파일 다운로드 후 작성

- ① 붙임1. 지원신청서 ※지원신청서(별표 포함)는 날인 또는 서명하여 **스캔본 합본(pdf)**으로 제출
↳지원사업 신청자격 약약서(별표1)
↳개인정보 수집·이용·제공 동의서(별표2)
- ② 붙임2. 과제계획서
- ③ 주관·참여기업 사업자등록증 각 1부 *공고일 이후 발급분

※ [참고] 최종 선정 후 협약 시 제출서류 (**신청 시에는 불필요**)

- ① 지원금 이행보증보험증권(협약기간+6개월)
- ② 범위반사실확인서 각 1부
- ③ 4대보험완납증명서
- ④ (법인)인감증명서 또는 사용인감계 등
- ⑤ 사업비 사용계획에 따른 증빙자료(사업비산정기준 자료 참고)

○ 제출양식

- 제출방식 : 위 안내된 제출서류를 압축하여 메일(k-ip@gcon.or.kr)로 제출
- 메일제목 및 첨부파일제목 : (2023우수IP)분야명_주관기업명.참여기업명
예) (2023우수IP)카카오엔터테인먼트02_경기콘텐츠진흥원

□ 선정절차 및 기준

- 심사개요 : IP사 담당자 및 외부전문가 섭외, 서류·발표심사를 통해 최종 지원과제 선정
- 심사일정

서류심사 결과안내	발표심사	발표심사 결과안내
5월 18일 (목) 서류심사 결과안내 (발표심사대상자)	5월 24일(수) ~ 26(금) 발표심사 실시예정 @경기콘텐츠진흥원 부천본원	5월 30일 (화) 발표심사 결과안내 (1순위 협약대상 및 후보)

※ 심사 및 결과안내 일정은 진행상황에 따라 변동될 수 있음

※ 최종 선정된 기업/컨소시엄이 협약을 포기하거나 중단 해약 사유가 발생한 경우 후순위 과제 대상 협약예정

○ 심사방법

- 최고/최저득점 제외 산술평균의 고득점 과제 순 선정
- 심사결과 100점 만점 중 70점 미만일 경우 과락
- 서류심사를 통해 최종 모집수의 3-4배수를 발표심사 대상자로 선정
- 동점 또는 과락이 발생할 경우 발표심사 대상 과제 수가 변동될 수 있음
- 서류심사 통과자에 한하여 발표심사 진행 (15분 발표, 5분 질의 예정)
- 발표심사를 통해 1순위 협약대상 과제 및 후보과제를 선정

○ 재공고

- 본 공고를 통해 최종 선정이 되지 않을 경우(지원 과제 전부 과락일 경우, IP사-지원사간 협약이 결렬될 경우 등) 미달 분야에 한해 재공고를 실시할 수 있음
- 재공고 시 최초 지원 기업 또한 재지원이 가능하나, 과제 계획 보완 등의 절차 필요

○ 심사 이후 절차

- 최종 결과 발표는 경기콘텐츠진흥원 홈페이지 공고 및 개별 연락 예정
- 지원대상으로 선정된 기업은 소정의 양식에 따라 지원사업 관련 별도의 협약(진흥원↔선정기업)을 체결하고 동 협약에 따라 지원이 이루어짐
- 지원되는 IP에 따라 추가 협약(IP보유사↔선정기업)이 진행될 수 있음

○ 심사기준

- 1차 서류평가 : 과제계획서 기반 평가

구분	평가항목	배점
과제 내용(60)	IP이해도 - 활용IP에 대한 높은 이해를 바탕으로 특성을 잘 반영한 과제인가	20
	과제계획 - 과제내용이 구체적이며 매력적인가 - 시장 내 경쟁 콘텐츠 대비 예상 결과물이 우수하며 매력적인가	30
	사업화계획 - 유통 계획 및 마케팅 계획 등 사업화 계획이 구체적이며 매력적인가	10
수행적정성(40)	인력적정성 - 본 과제를 수행하기 적절한 규모의 인력을 운영할 계획인가 - 각 인력이 담당 역할에 부합하는 역량을 보유하고 있는가	15
	예산적정성 - 예산에 적합한 규모의 과제를 계획하고 있는가 - 예산이 비목별로 합리적으로 구성되어 있는가	15
	기간적정성 - 과업 기간 대비 과도/부족하지 않은 적절한 개발을 계획하고 있는가	10
	① 연내 사업화 가능 여부 [3점] - 중간평가 시 점검예정이며, 진행률 부진할 경우 중간평가 감점 - 일부과제 비해당(카카오엔터테인먼트01, 02, 넥슨01, 스마일게이트)	3
가산점 (최대10)	② 신규채용 진행여부 및 계획 (2023.1.1.~2023.8.31) [최대 3점] - 1명 1점, 3명 2점, 5명 3점 등, 최대 3점 - 중간평가 시 점검예정이며, 계획인원 미충족 시 가점만큼 중간평가 감점	최대3
	③ 도내 기업 단독지원 또는 도내 기업 간 컨소시엄 지원 시 [2점]	2
	④ 해외수출 계획 [2점] - 해외수출 계획 여부에 따른 가점	2
계		최대110

- 2차 발표평가 : 발표자료 기반 피칭으로 평가(서류평가 통과기업 발표자료 제출 必)

구분	평가기준	평가항목	배점
과제 내용 (50점)	과제 계획	- 기획된 과제의 우수성 및 구체성 여부 - 시장 내 경쟁 작품 대비 우수성	30
	사업화 계획	- 사업화 및 유통 계획의 우수성 및 구체성	10
	수행 적정성	- 예산 및 인력 운영 적정성	10
기대 성과 (50점)	성과목표 적정성	- 구체적이고 현실적인 성과목표 제시 여부 - 향후 국내외 마케팅 계획 구체성	15
	사업성	- 기대되는 경제적 성과(매출 등) - 일반대중의 공감 및 선호도 등	20
	완성가능성	- 협약기간 내 제작 완성 가능성	15
계			100

□ 사업절차

사업공고	·사업공고 및 접수	4.24.(월) ~ 5.15.(월) 18:00까지 ※3주 간
서류심사	·과제계획서 기반 과제내용 및 지원자격 검토 후 3~4배수 선정	·서류심사 결과 안내 : 5. 18. (목) 예정
발표심사	·발표를 통한 평가(전일까지 발표자료 제출) ·최종 선정과제 및 후보과제 발표	·발표심사 : 5. 24. (화) ~ 26. (목) 중 1일 ·발표심사 결과안내 : 5. 30. (화) 예정
협약체결 및 지원금 지급(70%)	·협상을 통한 과제 내용 및 예산 세부 조정 후 협약 체결 ※결렬 시 후순위 과제 대상 협약	·협상 및 협약 : 6월 초 완료 ·지원금지급 : 6월 내 집행
과제수행	·과제 수행 ·콘텐츠 고도화를 위한 컨설팅 지원	6월 ~ 11월 (약 6개월)
중간평가 및 지원금 지급(30%)	·중간보고서 기반 발표평가 ·중간평가 점수에 따른 조치 ·지원금 30% 지급(차등지급)	·중간평가 : 9월 중 시행 ·중간정산 : 9월 내 보고서 제출
결과평가, 최종정산	·결과보고서 기반 발표평가 ·과제산출물 시제품 제출 또는 시연 ·결과평가 점수에 따른 조치 ·사업비 최종정산 및 정산보고서 제출 ·잔액 및 이자수익 반납	·결과평가 : 11월 중 시행 ·최종정산 : 11월 내 보고서 제출
B2B·B2C 쇼케이스	·성과발표 ·투자유치 등을 위한 IR피칭 및 과제소개 ·소비자 대상 홍보, 상품판매 등	·11~12월 중 예정, 변동가능 (지원기업 참여 필수, 일정 사전조율 예정)
만족도조사	·사업 참여 만족도조사	12월 중 시행
사업화	·과제산출물 유통 등 사업화	·최종협약 된 기한 내 사업화 완료 ·성과추적: 협약기간 종료 후 3년

※상기 일정은 내부사정 또는 진행상황에 의해 변동될 수 있음

□ 사업비 지급 및 집행 관련사항

- 사업비 지급 : 선정된 기업에 지원금 2회 분할 지급
 - 1차 지원금 : 협약체결 후 확정된 지원금의 70% 지급
 - 2차 지원금 : **중간평가 통과 후 점수에 따라 나머지 지원금 30% 내 차등지급**

중간평가 점수	지급률
85점 이상	100%
75점 이상 ~ 85점 미만	90%
70점 이상 ~ 75점 미만	80%

○ 사업비 집행 기준

- 지원금 및 지원규모에 따른 자부담을 합하여 사업비를 구성함
- ※ 단, 지원금은 자부담 선집행 후 집행 가능(자부담 미집행 시 미집행 금액만큼 지원금 회수 예정)
- 사업비는 '별첨)사업비산정기준 및 지원사업운영관리규정'을 기준으로 계상·집행함
- 신청한 사업비는 협약 시 일부 조정될 수 있음
- 협약시 확정된 예산안을 기준으로 예산을 집행하며, 변경사항 발생시 '예산변경 신청' 후 진흥원의 승인을 득한 후 변경된 예산안 내에서 예산 집행이 가능함
(총 예산은 증액이 불가하며, 세부 내역 변경만 신청 가능함)
- 집행 전후 필요한 증빙자료를 구비한 후 중간·최종정산을 시행해야 함
- 집행 증빙자료가 누락된 항목에 대해서는 사업비 사용내역으로 불인정함

○ 자부담 구성 기준

- **자부담은 지원금 규모에 따른 매칭 비율을 적용**

2억원 미만	2억원 이상 4억원 미만	4억원 이상
사업비의 10% 이상	사업비의 15% 이상	사업비의 20% 이상

- 자부담 계산기 ※신청 지원금의 금액 구간에 따라 입력

	2억원 미만	2억원 이상 4억원 미만	4억원 이상
신청 지원금 입력	(입력)	(입력)	(입력)
자부담	0원 이상	0원 이상	0원 이상
사업비 (지원금+자부담)	0원	0원	0원

- 컨소시엄의 경우 자부담 비율은 지원금 사용 비율에 따라 계상함이 원칙이나, 주관기업 부담률 60%를 초과하는 선에서 자율협의 가능

□ 관련법령 및 규정

본 사업은 경기콘텐츠진흥원의 「지원사업운영관리규정」에 의거하여 수행됨

□ 기타사항

- 최종 선정된 과제는 IP사의 협의에 따라 일부 내용이 변경될 수 있음
- 지원신청 내용이 허위로 밝혀질 경우 최종 선정 후에도 협약이 취소될 수 있음
- 결격사유가 밝혀질 경우 최종 선정 후에도 협약이 취소될 수 있음
- 사업일정을 준수하여 결과보고서 및 회계감사보고서를 모두 제출해야함
- 최종 선정된 기업은 지원사업 전 과정에 성실히 임해야 함
- 본 사업의 지원을 통해 제작된 산출물에는 본 기관 및 경기도의 GI를 삽입해야함

□ 사업설명회

K-콘텐츠 IP융복합 제작지원 사업에 대한 사업설명회를 온라인으로 개최합니다.
참가를 원하시는 지원기업은 아래의 링크를 눌러 사전신청 부탁드립니다.

- 참여대상 : 본 사업에 지원하고자 하는 기업 소속 누구나
- 개최일시 : 2023년 5월 4일 목요일 14:00 ~ 15:00
- 개최장소 : ZOOM(신청자 대상 링크 발송)
- 내 용 : 지원사업 기준 및 유의사항 소개, Q&A 등
- 신청링크 : <https://forms.gle/rAWQiBLqymUD5uPj7>

문의처	경기콘텐츠진흥원 콘텐츠산업팀 성한빛매니저 (032-623-8030, hb@gcon.or.kr)
-----	---