

20

23

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업 설명회

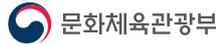
20

23

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

2023한국콘텐츠진흥원 지원사업설명회

2022.12.21(수) | 13:00 ~ 18:00, COEX 3층 컨퍼런스 E홀



문화체육관광부



한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

구분	시간	내용	발표자
공통 세션	13:00~13:10	인사말씀 및 비전선포	조현래 원장
	13:10~13:20	한국콘텐츠진흥원 청렴정책	전본희 상임감사
	13:20~13:35	2023년 중점추진 방향(제도개선 등)	유현석 부원장
본부별 사업설명회	13:40~14:05	문화체육관광기술진흥센터 사업설명	김기현 단장
	14:05~14:30	게임본부 사업설명	이양환 본부장
	14:30~14:55	기업인재양성본부 사업설명	전우영 본부장
	14:55~15:20	대중문화본부 사업설명	김락균 본부장
	15:20~15:45	방송영상본부 사업설명	김상현 본부장
	15:45~16:05	실감콘텐츠진흥단 사업설명	구경분 단장
	16:05~16:25	지역콘텐츠진흥단 사업설명	이혜은 단장
	16:25~16:40	콘텐츠금융지원단 사업설명	백승혁 단장
	16:40~16:50	해외사업지원단 사업설명	지경화 단장
16:50~17:00	사회적가치추진단 사업설명	김정욱 단장	

※ 추후 시간 등 변동될 수 있음

2023

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

개요

경영목표	04
ESG 추진체계	05

콘텐츠산업 전망 트렌드

2023 전망 10대 키워드	06
2023 중점추진 방향	08

지원사업 현황

2023 예산현황	10
2023 분야별 지원사업 내역	11

CONTENTS

사업별 설명자료

01 문화체육관광기술진흥센터 (R&D) 23	06 사회적가치추진단 187
· 연구개발사업팀	· 사회적가치추진단
· 연구개발기획단	
02 게임본부 45	07 실감콘텐츠진흥단 197
· 게임산업팀	· 실감콘텐츠진흥단
· 게임기반조성팀	
· 콘텐츠문화팀	
03 기업인재양성본부 63	08 지역콘텐츠진흥단 205
· 기업육성팀	· 지역콘텐츠진흥단
· 창업운영팀	
· 교육기획팀	
· 교육운영팀	
04 대중문화본부 90	09 콘텐츠금융지원단 215
· 만화스토리산업팀	· 콘텐츠금융지원단
· 캐릭터라이선싱산업팀	
· 음악패션산업팀	
05 방송영상본부 146	10 해외사업지원단 223
· 방송산업팀	· 해외사업지원단
· 방송인프라팀	
· 애니메이션산업팀	

01 경영목표

미션	콘텐츠산업 진흥으로 문화강국 실현과 국민행복에 기여		
비전	K-콘텐츠 혁신성장을 선도하는 진흥기관		
핵심가치	창의혁신	미래선도	포용성장
2030 목표	매출·수출 지원성과 2조원 투융자 1,400억원	R&D사업화 지원성과 6백억원 일자리 창출 5만명(누적)	고객만족도 최고 등급 안전수준평가 최고 등급

콘텐츠기업의 경쟁력 강화를 지원하겠습니다.

 <p>기업 맞춤형 제작지원</p> <ul style="list-style-type: none"> 게임·방송·애니 등 장르별 제작지원 신기술 접목 콘텐츠 지원 강화 현장 수요 기반 지원체계 고도화 	 <p>K-콘텐츠 글로벌 진출지원</p> <ul style="list-style-type: none"> 신규해외 거점 및 신흥시장 확대 관광 등 연관산업 한류마케팅강화 콘텐츠 기업 맞춤형 해외심층 정보 제공 	 <p>스타트업 단계별 성장지원</p> <ul style="list-style-type: none"> 예비초기성장도약 단계별 지원 입주·보육지원을 통한 성장기반 제공 스타트업 맞춤형 글로벌 진출지원 	 <p>가치중심 정책금융 활성화</p> <ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠가치평가 모형, 서비스 고도화 민간자본 연계 투융자 활성화 금융재원 확보 등 정책금융 역량 강화
--	--	--	--

콘텐츠산업의 미래성장 기반을 확충하겠습니다.

 <p>기술기반 신산업분야 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> 메타버스 등 신기술 융합콘텐츠지원 문화체육관광 R&D 거버넌스 구축 디지털·온라인 신사업 발굴 및 육성 	 <p>융복합 미래인재 양성</p> <ul style="list-style-type: none"> 신기술 기반 융복합 창의인재 양성 장르별 수요 기반 창의인재 양성 구직자 맞춤형 역량강화 지원 	 <p>지역 주도 산업 생태계 조성</p> <ul style="list-style-type: none"> 지역 특화 콘텐츠 제작 지원 지역거점을 통한 거버넌스 확립 지역별 콘텐츠 향유문화 확산 	 <p>콘텐츠산업 정책기능 강화</p> <ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 정책정보·데이터 제공 확대 제도개선, 일자리 등 선제적 현안 대응 차세대 콘텐츠산업 중장기 계획 수립
---	--	---	--

지속가능한 경영체계를 확립하겠습니다.

 <p>기관 경영·사업구조 혁신</p> <ul style="list-style-type: none"> 이해관계자 소통 기반 경영혁신 콘텐츠 특화 ESG 경영체계 확립 환경변화 대응 가능 사업 조직 효율화 	 <p>윤리·인권경영 내재화</p> <ul style="list-style-type: none"> 신규해외 거점 및 신흥시장 확대 관광 등 연관산업 한류마케팅강화 콘텐츠 기업 맞춤형 해외 심층정보 제공 	 <p>안전·환경 수준 제고</p> <ul style="list-style-type: none"> 예비초기성장도약 단계별 지원 입주·보육지원을 통한 성장기반 제공 스타트업 맞춤형 글로벌 진출지원 	 <p>동반성장 문화 확산</p> <ul style="list-style-type: none"> 동반성장 추진체계 고도화 임직원 동반성장 문화 내재화 콘텐츠산업의 공정거래 문화 확산
--	---	--	--

02 ESG 추진체계

ESG 경영비전

콘텐츠산업의 **지속가능 성장**을 견인하는 진흥기관

부문	E 미래를 위한 환경	S 함께하는 사회	G 신뢰받는 기관
	콘텐츠산업의 탄소중립 선도	함께 성장하는 산업환경 조성	국민이 신뢰하는 기관위상 확립

목표
(~2025)

<p>친환경 제작·서비스 가이드 10종(+a) 친환경가이드 적용 지원/용역사업 30% 기관 온실가스 40% 감축</p>	<p>콘텐츠 지역균형발전 지원 1천억원 동반성장 선도기관 위상 확립 기관 안전사고 Zero</p>	<p>기관 고객만족도 최고등급 계약·채용비위 Zero 정보공개평가 최고등급</p>
--	--	---

부문별
전략과제

- 01 미래를 위한 환경 (Environmental)**

 - 콘텐츠 장르별 친환경 제작·서비스 가이드 개발 및 보급
 - 친환경 가치가 반영된 신규 지원사업 발굴 및 추진
 - 기관의 친환경 경영 확립 및 임직원 친환경 문화 내재화
- 02 함께하는 사회 (Social)**

 - 콘텐츠산업의 인권, 노동환경 및 안전환경 개선 지원
 - 콘텐츠 지역균형발전 지원 확대 및 지역거점기관 협력 강화
 - 선도·중소기업, 콘진원·협력사, 지역사회 동반성장형 사업 추진 확대
 - 콘텐츠 다양성 확대를 위한 지원 강화, 국제사회까지 가치 확산
 - 임직원 모두가 행복하고 안전한 근로환경 조성
- 03 신뢰받는 기관 (Governance)**

 - 독립적 감사체계 구축 및 임직원 청렴문화에 기반한 윤리경영 혁신
 - 비재무적 경영성과의 측정·공시체계 고도화

2023 콘텐츠산업 전망 트렌드

콘텐츠산업 2023 전망 10대 키워드



01. [거시경제] W 곡선

- '22년 코로나로 인한 V형 경제 곡선 이후, '23년 상반기의 위기(↘)와 하반기의 회복(↗)을 예상 (W = V + ↘ + ↗)
- 미국 금리인상, 러시아-우크라이나 전쟁 여파 등으로 경기 침체 예상, 이로 인한 광고, 투자 등 콘텐츠 자원 위축 우려, 그럼에도 강한 회복탄력성으로 인해 세계 콘텐츠시장은 성장세 지속 전망



02. [플랫폼] '이탈' 주의보

- 코로나를 계기로 플랫폼을 활발히 이용했던 이용자들이 플랫폼에서 이탈하기 시작
- 이용자의 이탈을 방지하기 위한 새로운 비즈니스 전략 시도 증가 중
- 이 비즈니스 전략에서 콘텐츠는 매우 중요한 요소로 작용할 전망



03. [다양성] 소수에서 자연수로

- 콘텐츠 업계에서 다양성과 포용(Diversity & Inclusion)이 핵심적 가치로 부상
- 기존에 외면받던 장애인, 성소수자, 고령층 등이 제작 소재로 활용되는 사례 증가
- 콘텐츠 소재와 캐릭터, 콘텐츠 제작 구성원 차원에서의 다양성 증대, 더불어 배리어 프리 등 콘텐츠 접근성 제고 움직임 강화 전망



04. [IP] 본격가동, K-스튜디오 시스템

- 콘텐츠 기업들 간 인수합병으로 K-스튜디오 시스템 확대 및 고도화로 'IP 확보·발굴-투자-제작-유통' 전 과정 진행 효율화, 글로벌 가치사슬 구축 본격화 시작
- 중소 콘텐츠 제작사는 가능한 한 콘텐츠 IP를 확보하고 이를 활용해 수익성을 증대하려는 경향이 강해질 것으로 전망
- 중소 콘텐츠 제작사의 IP의 보유, 공정한 수익배분을 지원하는 정책 지원의 필요성이 강조될 것으로 전망



05. [IP] 콘고자신

- 과거에 성공적이었던 IP는 오랜 시간이 지난 후에도 인기를 유지하거나, 해당 IP를 활용해 제작한 후속 작품도 성공하는 경향이 있어 주목도 및 활용도가 더 높아짐
- 과거 및 현재 인기있는 IP의 생명주기 연장을 위해 다양한 파생 콘텐츠들을 신속히 기획하여 제작하는 경향 증대
- 기획 단계에서부터 콘텐츠 IP 활용 전략을 고민하는 작업이 중요해질 전망



06. [이용재] 당신의 콘BTI는?

- 최근 주목해야 할 콘텐츠 이용 특성은 VIPS
 - ① 가상세계(Virtual)를 자연스럽게 활용하고,
 - ② 온라인을 통해 적극적으로 자신의 의견을 피력(log In)하고,
 - ③ 콘텐츠를 직접 생산(Produce)하고,
 - ④ 짧고 빠른 호흡(Short)에 익숙한 이용자가 대세
- 콘텐츠 이용자 소비 특성의 면밀한 파악, 그에 기반한 전략 수립의 중요성이 부각될 전망



07. [이용재] 주문을 받습니다

- 벨덤(벨을 울리는 팬덤): 콘텐츠의 1차적 소비를 넘어, 적극적으로 2차적 저작물을 요구 (벨을 울림)하고 그 결과를 향유하기 원하는 팬덤
- 팬덤의 수요를 적절히 반영하는 콘텐츠 제작이 시작됨에 따라, 수요를 파악하고 그에 기반해 콘텐츠를 기획·제작하는 흐름이 지속될 전망



08. [글로벌] K-콘텐츠, 공감과 교류로 지속 확장

- K-콘텐츠가 글로벌 주류로 자리잡으며 다양한 국가, 인종, 문화권에서 주목
- K-콘텐츠가 문화감수성을 높여 다양한 다른 문화들을 더 깊이 이해하고 존중해야 할 필요성도 커짐
- 문화감수성 증진을 위한 창작자 교육, 번역의 전문성 제고, K-콘텐츠에 대한 전 세계적 관심의 내용을 파악할 수 있는 모니터링 시스템의 중요성 증가 전망



09. [신기술] 한 걸음 더, 현실과 가상 사이

- 가상 스튜디오 활용 증가, 가상 인간의 영역 확대(드라마 출연, 음원 발매 등), 메타버스 융합 콘텐츠 등 콘텐츠 제작 시 가상(Virtual) 기술의 활용 확대
- 창작 특정 단계의 자동화, 창작 보조 등 콘텐츠 창작 과정에서 AI 활용 확대
- 신기술을 활용한 새로운 방식의 제작 실험 증가, 콘텐츠 창작의 편의성 증가 전망



10. [일자리] 창의노동, 변곡점에 서다

- 엔데믹과 경기 침체의 영향으로 기업들의 인력 감축 분위기 확대, 이런 분위기 속에서 창의노동 또한 몇 가지 변화를 경험
- 개인만의 창의성에 근거한 창작이 아닌 협업에 의한 집단 창작, 다방면의 역량을 활용할 수 있는 융합 인력 필요성 증대, 인력수급 mismatch 완화를 위한 플랫폼 기반 노동 등 새로운 특성 발현
- 세분화·전문화되는 다양한 노동 형태와 그 변화에 부응할 수 있는 인력의 양성이 콘텐츠산업의 지속가능성 측면에서 강조될 전망

2023 중점추진 방향

지원사업 제도개선 사항

1. 변화하는 산업환경에 대응하기 위해 심사평가위원 풀 전면 재구축

- 공신력 있는 민간 현장 전문가의 평가 참여가 확대될 수 있도록 평가위원 풀 전면 재구축
 - 평가위원 검증위원회 확대 구성을 통해 평가위원의 전문성 검증 강화
 - 새로 구축된 평가위원 풀을 활용하여 '23년 지원사업 평가 시행
 - 급변하는 산업환경 변화에 적시 대응할 수 있도록 향후 평가위원 풀 정기적 재구축 예정
- 한시 운영 중이던 공정평가담당관 제도 폐지
- ARS 평가위원 섭외시스템 도입 등 평가행정 효율화

2. 한국콘텐츠진흥원 제작지원 수행기업 인증제 시행

- 제작지원 작품의 국내외 마케팅 활성화를 위해 제작지원 인증서 국영문 발급
 - * '22년 하반기 방송분야 시범 도입 중으로 '23년 전 장르 지원사업에 확대적용

3. 11개 콘텐츠 시상 수상작 서면평가 가점 부여 신설

- 2023년 한국콘텐츠진흥원의 전체 지원사업 적용
- 적용: 수상 프로젝트로 후속 지원사업 신청시, 서면평가 가점 부여(최대 3점)
- 범위: 지원사업 신청 연도의 직전 3개년 수상실적('23년의 경우 '20년~'22년 수상실적)
- 대상: 11개 콘텐츠 시상식 수상작(프로젝트 기준)

구분	분야	대회명
1	스토리	대한민국콘텐츠대상_스토리 부문
2	만화	대한민국콘텐츠대상_만화 부문
3	애니	대한민국콘텐츠대상_애니 부문
4	캐릭터	대한민국콘텐츠대상_캐릭터 부문
5	스타트업	스타트업콘
6	스타트업	케이녹(K-NOCK)
7	방송	뉴미디어 콘텐츠상(작품상)
8	방송	사회적가치 슛폼 영상 공모전
9	게임	글로벌 인디 게임제작 경진대회(대학부·일반부)
10	게임	이달의 우수게임
11	게임	대한민국 게임대상

4. 청년세대 기회확대를 위한 생애최초·청년기업 쿼터제 추진

- 한국콘텐츠진흥원 지원사업에 처음 참여하는 청년 창업기업을 최소 30% 선발하여 신규-청년 기업의 사업참여 기회 확대
- 쿼터제 기준: 생애최초 수혜기업이면서 창업 7년 이내의 대표자 연령 만 39세 이하 기업

※ 적용대상: 중소기업창업지원법 제2조에서 정의하고 있는 창업, 청년 기업 (생애최초기업) 기존에 한 번도 콘진원 지원사업에 선정된 적이 없는 콘텐츠 기업 (청년창업기업) 창업 7년 이내, 대표자 연령 만39세 이하(공동대표 포함)

- 대상 사업: '23년 청년 특화 사업군 대상 시범시행 → '24년 단계적 확대 추진

※ 청년 특화 사업군 (지원사업) 청년 창업지원 관련 사업

5. 철저한 사업관리를 위한 부정수급 방지 시스템 도입

- 부정수급 근절을 위해 감사실 내 부정수급 점검·예방을 위한 「보조금 부정수급 점검반」 신설
- 지원과제 수시 모니터링, 현장점검, 제보 활성화 등을 통해 부정수급 적발 시, 신속한 사후조치(참여제한 등) 시행



6. 복합금융(지원사업+융자) 제작지원 신설

- 한국콘텐츠진흥원 지원사업에 선정됨과 동시에 보증평가를 진행하여 제작지원금과 금융지원(대출)을 동시에 지원
- 대출희망 기업에 한해 선정단계 및 보증심사단계(신용보증)를 거쳐 지원
- '23년 게임, 방송 등 주요 장르 제작지원에서 시범 추진 후 단계적으로 확산 시행

7. 제작지원 다년도(2년) 지원사업 도입

- 다년도 지원사업(2년)을 도입하여 충분한 사업 수행기간을 제공하여 안정적인 제작여건 보장
- 대상: 23년 (게임)PC·콘솔게임 제작지원, (애니)국산 애니메이션 제작지원 일부과제에 우선 적용 후 단계적 확대
- 방법: 결과·연장평가로 차년도 지원여부 및 지원금 2차 결정

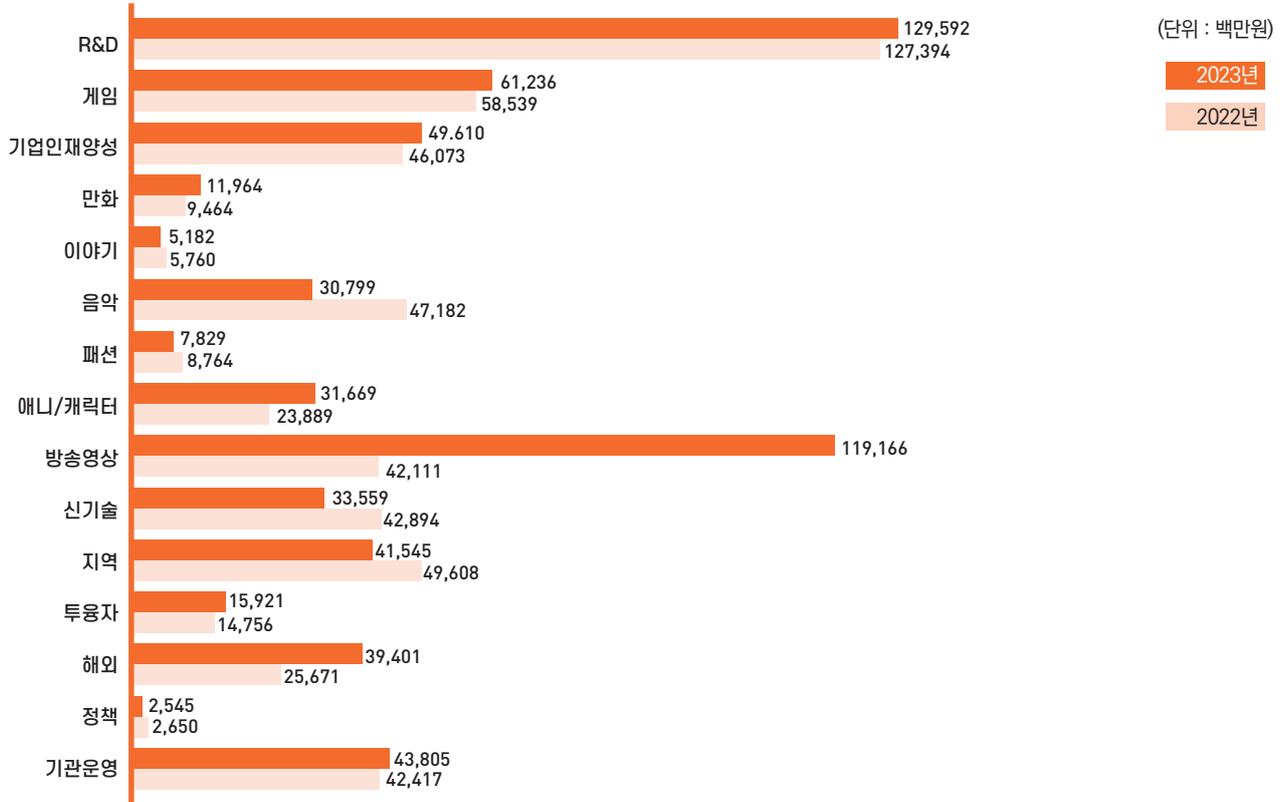
8. 제작지원 정부지원금 최대 30억 상향

- 중소제작사 콘텐츠 IP확보 및 비즈니스 경쟁력 강화를 위해 시행
- 대상: (방송) OTT 특화 콘텐츠 제작지원 사업(드라마 장편)

2023 예산현황(지원사업 개황)

2023년도 예산현황

* 2023년도 예산(안) 국회 의결 전 작성된 자료로, 예산 확정 후 추후 변동될 수 있음



구분 (장르·기능)	2022년		2023년		증감	
	금액	비율	금액	비율	증감액	증감률
R&D	127,394	23.30%	129,592	20.80%	2,198	1.70%
게임	58,539	10.70%	61,236	9.80%	2,697	4.60%
기업·인재양성	46,073	8.40%	49,610	8.00%	3,537	7.70%
만화	9,464	1.70%	11,964	1.90%	2,500	26.40%
이야기	5,760	1.10%	5,182	0.80%	△ 578	△ 10.00%
음악	47,182	8.60%	30,799	4.90%	△ 16,383	△ 34.70%
패션	8,764	1.60%	7,829	1.30%	△ 935	△ 10.70%
애니·캐릭터	23,889	4.40%	31,669	5.10%	7,780	32.60%
방송영상	42,111	7.70%	119,166	19.10%	77,055	183.00%
신기술	42,894	7.80%	33,559	5.40%	△ 9,335	△ 21.80%
지역	49,608	9.10%	41,545	6.70%	△ 8,063	△ 16.30%
투용자	14,756	2.70%	15,921	2.60%	1,165	7.90%
해외	25,671	4.70%	39,401	6.30%	13,730	53.50%
정책	2,650	0.50%	2,545	0.40%	△ 105	△ 4.00%
기관운영	42,417	7.80%	43,805	7.00%	1,388	3.30%
합계	547,172	100%	623,823	100%	76,651	14.00%

2023 본부별 지원사업 내역

* 각 본부별 지원사업 기준으로 정리한 예산이며, 추후 변경될 수 있음.

문화체육관광기술진흥센터 (R&D)

연구개발사업팀 • 연구개발기획단

*예산단위:(백만원)

부서명	구분	사업명	예산	Page	
연구개발사업팀	1	계속	문화기술연구개발(R&D)	58,113	024
	2	신규	메타버스콘텐츠IP구축연구개발(R&D)	3,300	027
	3	계속	저작권보호및이용활성화기술개발(R&D)	8,324	029
	4	계속	소프트웨어저작권연구개발(R&D)	4,200	031
	5	계속	차세대실감콘텐츠저작권핵심기술개발(R&D)	6,250	033
	6	계속	스포츠 산업 혁신 기반 조성	11,922	035
	7	신규	종목별 경기력 향상 지원	2,000	037
	8	계속	관광서비스 혁신성장 연구개발(R&D)	6,650	039
	9	계속	문화체육관광 연구개발 사업화 촉진 프로그램 운영	800	041
부서 소계			101,559		
연구개발기획단	10	계속	기업부설창작연구소/전담부서 인정제도	비예산	042
부서 소계			0		
문화체육관광기술진흥센터 (R&D) 총계			101,559		

게임본부

게임사업팀 • 게임기반조성팀 • 콘텐츠문화팀

*예산단위:(백만원)

부서명	구분	사업명	예산	Page	
게임사업팀	1	신규	게임상용화 제작지원 사업	24,842	046
	2	계속	게임기업자율선택지원 사업(게임더하기)	7,265	048
	3	계속	게임수출활성화지원	1,078	049
	4	계속	게임기획지원 사업	5,000	051
부서 소계			38,185		
게임기반조성팀	5	계속	글로벌게임허브센터 운영	3,722	053
	6	계속	게임인재원 운영	4,958	055
	7	계속	게임국가기술자격검정 사업	485	057
부서 소계			9,165		
콘텐츠문화팀	8	계속	건전게임문화활성화 사업	7,465	058
	9	계속	이스포츠 활성화 지원	2,215	060
부서 소계			9,680		
게임본부 총계			57,030		

기업인재양성본부

기업육성팀 • 창업운영팀 • 교육기획팀 • 교육운영팀

*예산단위:(백만원)

부서명	구분	사업명	예산	Page	
기업육성팀	1	계속	아이디어융합팩토리	1,091	064
	2	계속	초기 창업 육성 프로그램	4,200	065
	3	계속	창업 도약 프로그램	2,952	066
	4	계속	콘텐츠 민간 액셀러레이터 양성 및 동반성장	1,900	067
	5	계속	글로벌 진출 지원	2,064	069
부서 소계			12,207		
창업운영팀	6	계속	CKL기업지원센터 인프라 운영	7,836	071
	7	계속	CKL비즈센터 운영 사업	1,400	073
	8	계속	뉴콘텐츠기업지원센터 인프라 운영	4,465	075
부서 소계			13,701		
교육기획팀	9	계속	콘텐츠 창의인재동반사업	10,859	077
	10	계속	콘텐츠원캠퍼스 구축운영 사업	4,116	079
	11	계속	OTT 콘텐츠 특성화 대학원 지원사업	1,916	081
부서 소계			16,891		
교육운영팀	12	신규	신기술콘텐츠융복합아카데미	6,720	083
	13	계속	콘텐츠 현업인 재교육	1,000	084
	14	계속	사이버콘텐츠아카데미	1,000	086
	15	계속	콘텐츠문화광장 운영	1,003	087
	16	계속	콘텐츠문화광장 융복합콘텐츠 시연지원	650	088
	17	계속	콘텐츠인재캠퍼스 인프라 운영	2,819	089
부서 소계			13,192		
기업인재양성본부 총계			55,991		

대중문화본부

만화스토리산업팀 · 캐릭터라이선싱산업팀 · 음악패션산업팀

*예산단위:(백만원)

부서명	구분	사업명	예산	Page	
만화스토리 산업팀	1	계속	만화 해외 플랫폼 구축 및 운영 지원	3,873	092
	2	계속	만화 웹툰 에이전트 육성지원	800	094
	3	신규	웹툰 분야 벤처기업 육성지원	1,500	095
	4	계속	비즈니스 종합지원(콘텐츠 IP 산업전)	1,000	096
	5	계속	웹툰 IP 보호 캠페인	600	098
	6	계속	대한민국 콘텐츠 대상 만화 부문	80	099
	7	신규	웹툰산업 채용박람회	1,000	100
	8	계속	대한민국 스토리 공모대전 (대한민국 콘텐츠대상-스토리 부문)	850	101
	9	계속	신진 스토리 작가 육성지원	585	103
	10	계속	스토리 창작센터 운영	300	105
	11	계속	이야기 창작발전소	300	107
	12	계속	스토리움 활성화 지원	1,056	108
	13	계속	우수 스토리 매칭 제작지원	1,000	110
	14	계속	콘텐츠 IP 사업화 상담회	452	112
	15	계속	만화 스토리 IP 비즈매칭 작품 후속지원	350	113
	16	계속	만화 · 스토리 해외 유통 활성화	2,843	114
부서 소계			16,589		
캐릭터라이선싱 산업팀	17	계속	신규 캐릭터 IP 개발 지원	650	116
	18	계속	캐릭터 IP 상품 유통 테스트베드	330	117
	19	계속	콘텐츠 IP 라이선싱 지원	4,569	118
	20	계속	IP 라이선싱 빌드업	700	119
	21	계속	라이선싱 콘퍼런스 개최	600	120
	22	계속	2023 캐릭터 라이선싱 페어	818	121
	23	계속	캐릭터 해외마켓 참가지원	770	122
부서 소계			8,437		

음악패션산업팀	24	계속	2023년 온라인 신기술 융합 케이팝 공연제작 지원	8,000	123	
	25	계속	2023년 공간기획형 공연개최 지원	600	124	
	26	계속	2023년 ICT 음악 콘텐츠 지원	2,700	125	
	27	신규	2023년 온오프라인 음악 콘텐츠 개발 지원	5,500	127	
	28	계속	2023년 플랫폼 기반 대중음악 활성화 지원	2,200	128	
	29	계속	2023년 글로벌 뮤직 네트워크 구축 지원	802	129	
	30	계속	2023년 우수 대중음악 해외 유통 지원	910	131	
	31	신규	2023년 현지 인프라 활용 해외 진출 지원	4,500	133	
	32	계속	2023년 창의브랜드 창작 지원	880	134	
	33	계속	2023년 아이디어 기획개발 지원	436	135	
	34	계속	2023년 지속가능 패션 제작 지원	1,000	136	
	35	계속	2023년 패션 문화마켓 개최 지원	1,134	137	
	36	계속	2023년 패션 해외판로 개척 지원	1,200	138	
	37	계속	2023년 창의브랜드 수출 지원 공간 운영	1,700	140	
	38	계속	2023년 온라인 플랫폼 활용 유통 지원	500	141	
	39	계속	2023년 패션콘텐츠 활성화 지원	979	142	
	40	계속	2023년 메타버스 활용 패션 마케팅 지원	2,300	144	
				부서 소계	35,341	
	대중문화본부 총계				60,367	

방송영상본부

방송산업팀 · 방송인프라팀 · 애니메이션산업팀

*예산단위:(백만원)

부서명	구분	사업명	예산	Page	
6방송산업팀	1	계속	방송영상콘텐츠 기획안 공모	1,817	148
	2	계속	방송영상콘텐츠 기획개발 랩 운영지원	4,980	150
	3	계속	방송영상 콘텐츠 제작지원	5,258	152
	4	계속	방송 포맷 콘텐츠 제작지원	2,608	154
	5	계속	뉴미디어 방송영상콘텐츠 제작지원(웹콘텐츠)	2,723	155
	6	계속	뉴미디어 방송영상콘텐츠 제작지원(신기술 기반)	3,000	156
	7	계속	OTT특화 콘텐츠 제작지원	45,446	157
	8	계속	방송영상콘텐츠 후반제작 지원	30,000	159
	9	계속	중소제작사 글로벌 도약지원	10,000	161
	10	계속	국제 방송영상마켓 참가지원	1,665	163
	11	계속	국제방송영상마켓 BCWW 개최 / 비즈매칭	1,359	164
	12	계속	수출용 방송콘텐츠 재제작 및 현지화 지원	1,980	166
	13	계속	국제공동제작 콘텐츠 제작지원	1,325	167
부서 소계			112,161		
방송인프라팀	14	계속	스튜디오큐브 제작시설 고도화	1,800	168
	15	계속	수상해양복합촬영장 구축	2,600	169
	16	계속	방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : 스튜디오큐브	2,418	171
	17	계속	방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : DMS제작센터	1,242	173
부서 소계			8,060		
애니메이션 산업팀	18	계속	국산 애니메이션 제작지원	11,889	175
	19	계속	IP활용 애니메이션 제작지원	3,000	177
	20	계속	차세대 애니메이션 제작지원	1,200	178
	21	계속	독립 애니메이션 제작지원	1,300	179
	22	계속	애니메이션 부트캠프	720	181
	23	신규	파일럿제작지원 및 피칭 쇼케이스 개최 (애니메이션부트캠프 후속지원프로그램)	975	182
	24	신규	애니메이션 기획개발 공모전	555	183
	25	신규	애니메이션 기획프로듀서 육성	750	184
	26	계속	애니메이션 해외진출지원	1,060	185
	27	계속	애니메이션 현장전문인력 양성	1,100	186
부서 소계			22,549		
방송본부 총계			142,770		

사회적가치추진단

사회적가치추진단

*예산단위:(백만원)

부서명	구분	사업명	예산	Page	
사회적가치추진단	1	계속	대중문화예술인 지원센터 운영	1,579	188
	2	계속	대중문화예술인력 역량강화 프로그램	1,084	189
	3	계속	원로 대중문화예술인 활동지원 프로그램	393	190
	4	계속	대중문화예술분야 정부포상 시상식	382	191
	5	계속	콘텐츠 공정상생 환경조성	424	192
	6	계속	콘텐츠 일자리체질개선 프로그램 운영	233	193
	7	계속	공정한음원유통환경조성지원	249	194
	8	계속	콘텐츠분쟁해결지원	442	195
사회적가치추진단 총계			4,786		

실감콘텐츠진흥단

실감콘텐츠진흥단

*예산단위:(백만원)

부서명	구분	사업명	예산	Page	
실감콘텐츠진흥단	1	계속	신기술 융합 콘텐츠 제작지원	10,000	198
	2	계속	신기술 융합 콘텐츠 해외진출지원	2,004	200
	3	계속	메타버스용 장르기반 콘텐츠 제작지원	4,390	202
	4	계속	광화문 프로젝트	6,400	203
실감콘텐츠진흥단 총계			22,794		

지역콘텐츠진흥단

지역콘텐츠진흥단

*예산단위:(백만원)

부서명	구분	사업명	예산	Page	
지역콘텐츠진흥단	1	계속	지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영 지원	10,490	206
	2	계속	지역거점형 콘텐츠기업육성센터 조성 지원	4,220	207
	3	계속	지역거점형 콘텐츠기업육성센터 운영 지원	5,724	208
	4	계속	지역기반 게임산업 육성	15,490	209
	5	계속	지역특화콘텐츠개발지원	5,621	210
	6	계속	이스포츠 상설경기장 운영 지원	800	211
	7	계속	음악창작소 프로그램 운영지원 사업	1,800	212
	8	계속	지역·공공 캐릭터 활성화 지원사업	400	213
지역콘텐츠진흥단 총계			44,545		

콘텐츠금융지원단

콘텐츠금융지원단

*예산단위:(백만원)

부서명	구분	사업명	예산	Page	
콘텐츠금융지원단	1	계속	콘텐츠기업 투융자 기반 조성	2,820	216
	2	계속	방송영상진흥재원 융자지원	13,015	220
콘텐츠금융지원단 총계			15,835		

해외사업지원단

해외사업지원단

*예산단위:(백만원)

부서명	구분	사업명	예산	Page	
해외사업지원단	1	계속	콘텐츠 해외진출 종합 컨설팅 지원	5,248	224
	2	계속	해외거점 운영	10,173	225
	3	계속	콘텐츠 수출 전문 인력양성	2,000	227
	4	신규	맞춤형 기반 해외 심층정보 제공	1,500	228
	5	계속	콘텐츠 해외시장 개척지원	8,054	230
	6	계속	글로벌 온라인 플랫폼 진출 지원	990	231
	7	계속	관계부처 합동 한류박람회 개최	2,000	232
	8	계속	관계부처 해외홍보관 운영	4,000	233
	9	계속	관계부처 한류마케팅 지원	4,500	234
	10	계속	신기술융합콘텐츠 해외전시	4,000	235
	11	계속	대한민국콘텐츠대상(해외유공포상)	63	236
	12	계속	정부간 협력채널 운영	143	237
	13	신규	인도네시아 문화인재 양성(ODA)	730	238
해외사업지원단 총계			43,401		

20
23

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

2023

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

01 문화체육관광 기술진흥센터 R&D

2023년 사업방향

- 온·오프라인 콘텐츠의 기술기반 성장 및 융합을 통한 산업 성장 견인
- 기술 기반 문화 서비스 전달체계 개선으로 문화 향유 확대
- 디지털 기반 스포츠·관광 산업 육성

연구개발사업팀	문화기술연구개발(R&D)	계속	01
	메타버스콘텐츠IP구축연구개발(R&D)	신규	02
	저작권보호및이용활성화기술개발(R&D)	계속	03
	소프트웨어저작권연구개발(R&D)	계속	04
	차세대실감콘텐츠저작권핵심기술개발(R&D)	계속	05
	스포츠 산업 혁신 기반 조성	계속	06
	종목별 경기력 향상 지원	신규	07
	관광서비스 혁신성장 연구개발(R&D)	계속	08
	문화체육관광 연구개발 사업화 촉진 프로그램 운영	계속	09
연구개발기획단	기업부설창작연구소/전담부서 인정제도	계속	10

01 문화기술연구개발 (R&D)

:: 콘텐츠산업, 문화예술, 전통문화 등 문화산업의 新 성장동력 발굴을 위한 기술개발 및 R&D 인력양성 지원

사업개요

사업목적	문화와 기술이 융합된 기술개발을 통한 문화산업의 기술경쟁력 강화 및 새로운 서비스 모델 창출
총사업비	58,113백만 원(국고(출연금))
수행부서	연구개발사업팀

사업내용[지정공모]

지원대상	• 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능)
지원내용	• 문화콘텐츠, 문화예술, 융복합 분야의 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원 / 3년 내외)
지원규모	• 총 491.7억원(신규과제 22개 218.2억원, 계속과제 23개 273.5억원) / *다년도 중 23년 지원금
지원조건	• 각 과제별 제안요청서에서 요구하는 추진체계 필수 사항을 이행해야 함

컨소시엄 구성요건

- 참여기업이 필수인 과제는 영리법인이 주관 또는 공동 연구개발기관으로 반드시 참여해야함
※ 구성요건 세부사항은 사업공고를 반드시 확인
- 과제기획위원이 기획에 참여한 해당 과제에 대하여 참여연구자로 신청하는 경우 신청자격 부적합 대상에 포함 (공고시 첨부된 과제기획위원 명단 참조)
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 이외의 비용(기관부담 연구개발비)을 부담하여야 함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행지급보증서를 제출해야 함

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가	⑥ 정산
22년 12월	23년 2~3월	23년 3~4월	23년 8~9월	23년 12월	24년 2월

사업내용[자유공모_단년도]

지원대상	[현장형] 단독 또는 컨소시엄 가능
	• (주관연구개발기관) 연구개발 및 사업화가 가능한 중소기업(법인)
	• (공동연구개발기관) 연구개발 및 사업화가 가능한 법인기업(대기업·공기업, 중견, 중소기업 모두)
	• (위탁연구개발기관) 비영리법인(대학, 출연연 등)

[후속형] 단독 또는 컨소시엄 가능

- (주관연구개발기관) 우수과제* 수행기관(주관/공동연구개발기관) 중 중소기업(법인)
- (공동연구개발기관) 제한없음
- (위탁연구개발기관) 비영리법인(대학, 출연연 등)

* 문화기술 연구개발사업 최종평가(2022년도 평가 시행) 결과가 우수한(80점 이상) 과제

[창업형] 단독 또는 컨소시엄 가능

- (주관연구개발기관) 연구개발 및 사업화가 가능한 창업 7년 미만* 중소기업(법인)
- (공동연구개발기관) 연구개발 및 사업화가 가능한 법인기업(대기업·공기업, 중견, 중소기업 모두)
- (위탁연구개발기관) 비영리법인(대학, 출연연 등)

※ 창업기업 기준 참고사항

- 「중소기업창업 지원법」 제2조의 규정 적용하며 과제 접수 마감일 기준으로 판단
- 「중소기업창업 지원법」 제3조(적용범위), 동법 시행령 제4조(창업에서 제외되는 업종)의 일반유희주점업, 무도유희주점업, 기타 사행시설 관리 및 운영업 등 중소벤처기업부령으로 정하는 업종 제외

지원내용

- 문화산업의 기획, 개발, 제작, 유통, 서비스 등과 관련한 기술개발(단년도 지원)

지원규모

- 총 74.4억원(신규과제 26개 내외)

현장형	문화산업 분야	13개 내외	과제별 3억 이내
	사회적 가치창출 분야	2개 내외	과제별 3억 이내
후속형		4개 내외	과제별 2억 이내
창업형		7개 내외	과제별 3억 이내

지원조건

- 동일 법인기업은 현장형, 후속형, 창업형 중 1개의 과제만 신청 가능
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 이외의 비용(기관부담 연구개발비)을 부담하여야 함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행지급보증서를 제출해야 함

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 정산	⑥ 최종평가
22년 12월	23년 2~3월	23년 3~4월	23년 8~9월	24년 4월	24년 5월

사업내용[자유공모_다년도]

지원대상

[장르별 문화기술 인력양성]

- (주관연구개발기관) 연구개발 및 인력양성이 가능한 대학원
- (공동연구개발기관) 제한없음
- (위탁연구개발기관) 비영리법인(대학, 출연연 등)
※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인

지원내용

- 콘텐츠 장르(게임, 영화·애니, 방송·OTT)와 첨단기술을 결합한 다학제 교육과정 및 기술개발 (다년도 지원)

지원규모

- 총 15억원(신규과제 2개 각 7.5억원) / *다년도 중 23년 지원금
※ 각 과제별 연구개발기간 내 총 27.5억원 지원 예정(1단계 7.5억원, 2단계 10억원, 3단계 10억원)

지원조건

- 동일 법인은 장르별 문화기술 인력양성에 1개의 컨소시엄으로만 신청 가능
- 공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 이외의 비용(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함
- 공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행지급보증서를 제출해야 함

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가	⑥ 정산
22년 12월	23년 2~3월	23년 3~4월	23년 8~9월	23년 12월	24년 2월

공통 및 기타사항

선정방식



기타사항

- 본 사업은 국가연구개발혁신법, 동법 시행령 및 시행규칙, 관련 행정규칙, 문화산업진흥기본법, 문화체육관광 연구개발사업 관리규정, 문화체육관광 연구개발사업관리지침, 관련 매뉴얼에 의거하여 수행됨
- 연구개발사업 신청자격 요건은 국가연구개발혁신법 제2조(정의)의 “연구개발기관” 해당여부 확인
- 컨소시엄 내 신청자격 부적합 대상 포함 시 평가대상에서 제외 처리
- 개인사업자의 경우 고용계약 또는 외부참여연구자 소속 기관장 확인을 통한 참여연구자로만 참여 가능
- 접수 후 선정 완료 이후 단계라도 주관/공동/위탁연구개발기관, 대표자, 책임자 등이 반납금 및 환수금 미납 등의 의무불이행이 확인되는 경우에는 정부지원연구개발비를 지원하지 않을 수 있음
- 공고일자를 포함한 사업별 세부내용은 변동 가능하며, 세부사항은 사업공고 확인 필수

02 메타버스 콘텐츠 IP 구축 연구개발 (R&D)

:: 메타버스 문화공간, 캐릭터, 콘텐츠 IP 확보 및 제작 기술개발 지원

사업개요

사업목적	메타버스 공간에서 활용 가능한 실사형/비실사형의 다양한 문화콘텐츠 IP 확보를 위한 핵심기술 연구개발
총사업비	3,300백만 원[국고(출연금)]
수행부서	연구개발사업팀

사업내용[지정공모]

지원대상	• 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능)
지원내용	• 메타버스 콘텐츠 관련 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원 / 3년 내외)
지원규모	• 33억원(신규과제 4개 내외 33억원) / *다년도 중 23년 지원금
지원조건	• 각 과제별 제안요청서에서 요구하는 추진체계 필수 사항을 이행해야 함

컨소시엄 구성요건

- 참여기업이 필수인 과제는 영리법인이 주관 또는 공동 연구개발기관으로 반드시 참여해야함
※ 구성요건 세부사항은 사업공고를 반드시 확인

- 과제기획위원으로 기획에 참여했던 과제에 참여연구자로 신청한 경우 신청자격 부적합 대상에 포함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 이외의 비용(기관부담 연구 개발비)을 부담하여야 함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술로등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행지급보증서를 제출해야 함

선정방식



추진절차

①모집공고	②선정평가	③협약체결	④컨설팅	⑤단계평가	⑥정산
22년 12월	23년 2~3월	23년 3~4월	23년 8~9월	23년 12월	24년 2월

기타사항

- 본 사업은 국가연구개발혁신법, 동법 시행령 및 시행규칙, 관련 행정규칙, 문화산업진흥기본법, 문화체육관광 연구개발사업 관리규정, 문화체육관광 연구개발사업관리지침, 관련 매뉴얼에 의거하여 수행됨
- 연구개발사업 신청자격 요건은 국가연구개발혁신법 제2조(정의)의 “연구개발기관” 해당여부 확인
- 컨소시엄 내 신청자격 부적합 대상 포함 시 평가대상에서 제외 처리
- 개인사업자의 경우 고용계약 또는 외부참여연구자 소속 기관장 확인을 통한 참여연구자로만 참여 가능
- 접수 후 선정 완료 이후 단계라도 주관/공동/위탁연구개발기관, 대표자, 책임자 등이 반납금 및 환수금 미납 등의 의무불이행이 확인되는 경우에는 정부지원연구개발비를 지원하지 않을 수 있음
- 공고일자를 포함한 사업별 세부내용은 변동 가능하며, 세부사항은 사업공고 확인 필수

03 저작권 보호 및 이용활성화 기술개발 (R&D)

:: 현장에서 적용 가능한 저작권 연계 서비스 혁신 R&D 지원

사업개요

사업목적	비대면 콘텐츠의 저작권 보호와 공정한 저작물 이용활성화를 위한 저작권 기술 개발을 통한 연관 산업 활성화
총사업비	8,324백만 원[국고(출연금)]
수행부서	연구개발사업팀

사업내용[지정공모]

지원대상	• 저작권 기술기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능)
지원내용	• 저작권 서비스 관련 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원 / 3년 내외)
지원규모	• 총 83.2억원(신규과제 2개 15.2억원, 계속과제 7개 68억원) / *다년도 중 23년 지원금
지원조건	• 각 과제별 제안요청서에서 요구하는 추진체계 필수 사항을 이행해야 함

컨소시엄 구성요건

- 참여기업이 필수인 과제는 영리법인이 주관 또는 공동 연구개발기관으로 반드시 참여해야함
※ 구성요건 세부사항은 사업공고를 반드시 확인

- 과제기획위원으로 기획에 참여했던 과제에 참여연구자로 신청한 경우 신청자격 부적합 대상에 포함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 이외의 비용(기관부담 연구개발비)을 부담하여야 함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술로등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행지급보증서를 제출해야 함

선정방식



추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가	⑥ 정산
22년 12월	23년 2~3월	23년 3~4월	23년 8~9월	23년 12월	24년 2월

기타사항

- 본 사업은 국가연구개발혁신법, 동법 시행령 및 시행규칙, 관련 행정규칙, 저작권법, 문화체육관광 연구개발사업 관리규정, 문화체육관광 연구개발사업관리지침, 관련 매뉴얼에 의거하여 수행됨
- 연구개발사업 신청자격 요건은 국가연구개발혁신법 제2조(정의)의 “연구개발기관” 해당여부 확인
- 컨소시엄 내 신청자격 부적합 대상 포함 시 평가대상에서 제외 처리
- 개인사업자의 경우 고용계약 또는 외부참여연구자 소속 기관장 확인을 통한 참여연구자로만 참여 가능
- 접수 후 선정 완료 이후 단계라도 주관/공동/위탁연구개발기관, 대표자, 책임자 등이 반납금 및 환수금 미납 등의 의무불이행이 확인되는 경우에는 정부지원연구개발비를 지원하지 않을 수 있음
- 공고일자를 포함한 사업별 세부내용은 변동 가능하며, 세부사항은 사업공고 확인 필수

04 소프트웨어 저작권 연구개발 (R&D)

:: SW 저작권 분쟁 대응을 위한 SW 저작권기술 R&D 및 SW저작권기술+법 융합인재 양성 지원

사업개요

사업목적	개방형 소프트웨어 생산·유통 환경에서 저작권 분쟁에 대응하기 위한 SW 기술적 보호조치 연구개발과 SW저작권기술+법 융합인재 양성 지원
총사업비	4,200백만 원[국고(출연금)]
수행부서	연구개발사업팀

사업내용[지정공모]

지원대상	• 저작권 기술기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능)
지원내용	• SW 저작권 기술적 보호조치 관련 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원 / 3년 내외)
지원규모	• 총 22억원(신규과제 1개 10억원, 계속과제 1개 12억원) / *다년도 중 23년 지원금
지원조건	• 각 과제별 제안요청서에서 요구하는 추진체계 필수 사항을 이행해야 함

컨소시엄 구성요건

- 참여기업이 필수인 과제는 영리법인이 주관 또는 공동 연구개발기관으로 반드시 참여해야함
- ※ 구성요건 세부사항은 사업공고를 반드시 확인

- 과제기획위원으로 기획에 참여했던 과제에 참여연구자로 신청한 경우 신청자격 부적합 대상에 포함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 이외의 비용(기관부담 연구개발비)을 부담하여야 함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술로등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행지급보증서를 제출해야 함

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가	⑥ 정산
22년 12월	23년 2~3월	23년 3~4월	23년 8~9월	23년 12월	24년 2월

사업내용[자유공모_다년도]

지원대상	[SW저작권 기술+법 융합인재양성] <ul style="list-style-type: none"> • (주관연구개발기관) 연구개발 및 인력양성이 가능한 대학원 • (공동연구개발기관) 제한없음 • (위탁연구개발기관) 비영리법인(대학, 출연연 등) ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인
지원내용	• SW저작권 기술과 법을 결합한 다학제 교육과정 및 산학연계 기술개발(다년도 지원)
지원규모	• 총 20억원(신규과제 3개 각 6.6억원) / *다년도 중 23년 지원금 ※ 각 과제별 연구개발기간 내 총 36.6억원 지원 예정(1단계 7.5억원, 2~4단계별 10억원)

지원조건

- 동일 법인은 SW저작권 기술+법 융합인재양성에 1개의 컨소시엄으로만 신청 가능
- 공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 이외의 비용(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함
- 공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행지급보증서를 제출해야 함

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가	⑥ 정산
22년 12월	23년 2~3월	23년 3~4월	23년 8~9월	23년 12월	24년 2월

공통 및 기타사항

선정방식



기타사항

- 본 사업은 국가연구개발혁신법, 동법 시행령 및 시행규칙, 관련 행정규칙, 저작권법, 문화체육관광 연구개발사업 관리규정, 문화체육관광 연구개발사업관리지침, 관련 매뉴얼에 의거하여 수행됨
- 연구개발사업 신청자격 요건은 국가연구개발혁신법 제2조(정의)의 “연구개발기관” 해당여부 확인
- 컨소시엄 내 신청자격 부적합 대상 포함 시 평가대상에서 제외 처리
- 개인사업자의 경우 고용계약 또는 외부참여연구자 소속 기관장 확인을 통한 참여연구자로만 참여 가능
- 접수 후 선정 완료 이후 단계라도 주관/공동/위탁연구개발기관, 대표자, 책임자 등이 반납금 및 환수금 미납 등의 의무불이행이 확인되는 경우에는 정부지원연구개발비를 지원하지 않을 수 있음
- 공고일자를 포함한 사업별 세부내용은 변동 가능하며, 세부사항은 사업공고 확인 필수

05 차세대 실감콘텐츠 저작권 핵심기술개발 (R&D)

:: XR콘텐츠 저작권 보호·관리·유통 R&D 지원

사업개요

사업목적	메타버스 플랫폼 발전 및 확대에 따른 급증하는 XR 콘텐츠 보호
총사업비	6,250백만 원[국고(출연금)]
수행부서	연구개발사업팀

사업내용

지원대상	• 저작권 기술기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능)
지원내용	• 메타버스 저작권 관련 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원 / 3년 내외)
지원규모	• 총 62.5억원(신규과제 2개 13.5억원, 계속과제 4개 49억원) / *다년도 중 23년 지원금
지원조건	• 각 과제별 제안요청서에서 요구하는 추진체계 필수 사항을 이행해야 함

컨소시엄 구성요건

- 참여기업이 필수인 과제는 영리법인이 주관 또는 공동 연구개발기관으로 반드시 참여해야함
※ 구성요건 세부사항은 사업공고를 반드시 확인
- 과제기획위원으로 기획에 참여했던 과제에 참여연구자로 신청한 경우 신청자격 부적합 대상에 포함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 이외의 비용(기관부담 연구개발비)을 부담하여야 함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행지급보증서를 제출해야 함

선정방식



추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가	⑥ 정산
22년 12월	23년 2~3월	23년 3~4월	23년 8~9월	23년 12월	24년 2월

기타사항

- 본 사업은 국가연구개발혁신법, 동법 시행령 및 시행규칙, 관련 행정규칙, 저작권법, 문화체육관광 연구개발사업 관리규정, 문화체육관광 연구개발사업관리지침, 관련 매뉴얼에 의거하여 수행됨
- 연구개발사업 신청자격 요건은 국가연구개발혁신법 제2조(정의)의 “연구개발기관” 해당여부 확인
- 컨소시엄 내 신청자격 부적합 대상 포함 시 평가대상에서 제외 처리
- 개인사업자의 경우 고용계약 또는 외부참여연구자 소속 기관장 확인을 통한 참여연구자로만 참여 가능
- 접수 후 선정 완료 이후 단계라도 주관/공동/위탁연구개발기관, 대표자, 책임자 등이 반납금 및 환수금 미납 등의 의무불이행이 확인되는 경우에는 정부지원연구개발비를 지원하지 않을 수 있음
- 공고일자를 포함한 사업별 세부내용은 변동 가능하며, 세부사항은 사업공고 확인 필수

06 스포츠 산업 혁신 기반 조성

:: 스포츠 산업 新 성장동력 발굴을 위한 핵심 기술개발

사업개요

사업목적	비대면 스포츠 신시장 개척을 통한 스포츠 신성장동력 마련 및 디지털·비대면 스포츠 서비스 핵심 기술
총사업비	개발11,922백만 원(국고(출연금))
수행부서	연구개발사업팀

사업내용

지원대상	• 스포츠산업 관련 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능)
지원내용	• 스포츠 산업 관련 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원 / 3년 내외)
지원규모	• 총 119.2억원(신규과제 3개 30.5억원, 계속과제 5개 88.7억원) / *다년도 중 23년 지원금
지원조건	• 각 과제별 제안요청서에서 요구하는 추진체계 필수 사항을 이행해야 함

컨소시엄 구성요건

- 참여기업이 필수인 과제는 영리법인이 주관 또는 공동 연구개발기관으로 반드시 참여해야함
※ 구성요건 세부사항은 사업공고를 반드시 확인

- 과제기획위원으로 기획에 참여했던 과제에 참여연구자로 신청한 경우 신청자격 부적합 대상에 포함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 이외의 비용(기관부담 연구개발비)을 부담하여야 함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행지급보증서를 제출해야 함

선정방식



추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가	⑥ 정산
22년 12월	23년 2~3월	23년 3~4월	23년 8~9월	23년 12월	24년 2월

기타사항

- 본 사업은 국가연구개발혁신법, 동법 시행령 및 시행규칙, 관련 행정규칙, 스포츠산업진흥법, 문화체육관광 연구개발사업 관리규정, 문화체육관광 연구개발사업관리지침, 관련 매뉴얼에 의거하여 수행됨
- 연구개발사업 신청자격 요건은 국가연구개발혁신법 제2조(정의)의 “연구개발기관” 해당여부 확인
- 컨소시엄 내 신청자격 부적합 대상 포함 시 평가대상에서 제외 처리
- 개인사업자의 경우 고용계약 또는 외부참여연구자 소속 기관장 확인을 통한 참여연구자로만 참여 가능
- 접수 후 선정 완료 이후 단계라도 주관/공동/위탁연구개발기관, 대표자, 책임자 등이 반납금 및 환수금 미납 등의 의무불이행이 확인되는 경우에는 정부지원연구개발비를 지원하지 않을 수 있음
- 공고일자를 포함한 사업별 세부내용은 변동 가능하며, 세부사항은 사업공고 확인 필수

07 종목별 경기력 향상 지원

:: 스포츠 경기력 향상을 위한 디지털 트윈 및 AI 기반 첨단 기술개발

사업개요

사업목적	국가대표를 비롯한 스포츠 선수, 일반 국민 등 개인의 운동 역량 및 신체 능력을 개발하고 경기력을 향상시킬 수 있는 첨단 기술 개발
총사업비	2,000백만 원[국고(출연금)]
수행부서	연구개발사업팀

사업내용

지원대상	• 스포츠산업 관련 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능)
지원내용	• 스포츠 산업 관련 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원 / 3년 내외)
지원규모	• 총 20억원(신규과제 4개 20억원) / *다년도 중 23년 지원금
지원조건	• 각 과제별 제안요청서에서 요구하는 추진체계 필수 사항을 이행해야 함

컨소시엄 구성요건

- 참여기업이 필수인 과제는 영리법인이 주관 또는 공동 연구개발기관으로 반드시 참여해야함

※ 구성요건 세부사항은 사업공고를 반드시 확인

- 과제기획위원으로 기획에 참여했던 과제에 참여연구자로 신청한 경우 신청자격 부적합 대상에 포함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 이외의 비용(기관부담 연구개발비)을 부담하여야 함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행지급보증서를 제출해야 함

선정방식



추진절차

①모집공고	②선정평가	③협약체결	④컨설팅	⑤단계평가	⑥정산
22년 12월	23년 2~3월	23년 3~4월	23년 8~9월	23년 12월	24년 2월

기타사항

- 본 사업은 국가연구개발혁신법, 동법 시행령 및 시행규칙, 관련 행정규칙, 스포츠산업진흥법, 문화체육관광 연구개발사업 관리규정, 문화체육관광 연구개발사업관리지침, 관련 매뉴얼에 의거하여 수행됨
- 연구개발사업 신청자격 요건은 국가연구개발혁신법 제2조(정의)의 “연구개발기관” 해당여부 확인
- 컨소시엄 내 신청자격 부적합 대상 포함 시 평가대상에서 제외 처리
- 개인사업자의 경우 고용계약 또는 외부참여연구자 소속 기관장 확인을 통한 참여연구자로만 참여 가능
- 접수 후 선정 완료 이후 단계라도 주관/공동/위탁연구개발기관, 대표자, 책임자 등이 반납금 및 환수금 미납 등의 의무불이행이 확인되는 경우에는 정부지원연구개발비를 지원하지 않을 수 있음
- 공고일자를 포함한 사업별 세부내용은 변동 가능하며, 세부사항은 사업공고 확인 필수

08 관광서비스 혁신성장 연구개발 (R&D)

:: 관광기업의 사업화 확대를 위한 관광서비스 분야 연구개발지원

사업개요

사업목적	관광기업의 혁신성장 및 관광서비스 개선 등 관광산업 전반의 관광서비스 기술경쟁력 강화
총사업비	6,650백만 원[국고(출연금)]
수행부서	연구개발사업팀

사업내용[지정공모]

지원대상	• 관광산업 관련 기업, 연구기관, 민간단체, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능)
지원내용	• 관광 분야의 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원 / 3년 내외)
지원규모	• 총 59억원(신규과제 3개 18억원, 계속과제 4개 41억원) / *다년도 중 23년 지원금
지원조건	• 각 과제별 제안요청서에서 요구하는 추진체계 필수 사항을 이행해야 함

컨소시엄 구성요건

- 참여기업이 필수인 과제는 영리법인이 주관 또는 공동 연구개발기관으로 반드시 참여해야함
- ※ 구성요건 세부사항은 사업공고를 반드시 확인

- 과제기획위원으로 기획에 참여했던 과제에 참여연구자로 신청한 경우 신청자격 부적합 대상에 포함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 이외의 비용(기관부담 연구개발비)을 부담하여야 함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행지급보증서를 제출해야 함

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가	⑥ 정산
22년 12월	23년 2~3월	23년 3~4월	23년 8~9월	23년 12월	24년 2월

사업내용[자유공모_단년도]

지원대상	[관광기업 혁신형] • (주관연구개발기관) 연구개발 및 사업화가 가능한 중소기업(법인) • (공동연구개발기관) 연구개발 및 사업화가 가능한 법인기업(대기업·공기업, 중견, 중소기업 모두) • (위탁연구개발기관) 비영리법인(대학, 출연연 등)
지원내용	• 전통 관광기업의 첨단기술기반 융합 R&D 지원(단년도 지원)
지원규모	• 총 7.5억원(신규과제 3개 내외 / 과제별 2.5억 이내)

지원조건

- 동일 법인기업은 관광기업 혁신형 중 1개의 과제만 신청 가능
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부출연연구개발비 이외의 비용(기관부담 연구개발비)을 부담하여야 함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행지급보증서를 제출해야 함

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 정산	⑥ 최종평가
22년 12월	23년 2~3월	23년 3~4월	23년 8~9월	24년 4월	24년 5월

공통 및 기타사항

선정방식



기타사항

- 본 사업은 국가연구개발혁신법, 동법 시행령 및 시행규칙, 관련 행정규칙, 관광진흥법, 문화체육관광 연구개발사업 관리규정, 문화체육관광 연구개발사업관리지침, 관련 매뉴얼에 의거하여 수행됨
- 연구개발사업 신청자격 요건은 국가연구개발혁신법 제2조(정의)의 “연구개발기관” 해당여부 확인
- 컨소시엄 내 신청자격 부적합 대상 포함 시 평가대상에서 제외 처리
- 개인사업자의 경우 고용계약 또는 외부참여연구자 소속 기관장 확인을 통한 참여연구자로만 참여 가능
- 접수 후 선정 완료 이후 단계라도 주관/공동/위탁연구개발기관, 대표자, 책임자 등이 반납금 및 환수금 미납 등의 의무불이행이 확인되는 경우에는 정부지원연구개발비를 지원하지 않을 수 있음
- 공고일자를 포함한 사업별 세부내용은 변동 가능하며, 세부사항은 사업공고 확인 필수

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

09 문화체육관광 연구개발 사업화 촉진 프로그램 운영

:: 문화체육관광연구개발 기업(기관)의 사업화를 통한 시장 경쟁력 강화

사업개요

사업목적	문화체육관광 연구개발 수행기관의 기술사업화 지원을 통한 국내외 기술 경쟁력 강화
총사업비	800 백만원
수행부서	연구개발사업팀

사업내용[지정공모]

지원대상	• 문화체육관광 연구개발 수행기관 및 사업화가 필요한 기업
지원내용	• 기술사업화 진단결과를 바탕으로 컨설팅 지원, 사업화 지원, 행사참가 지원 등을 통해 사업화 촉진



지원규모	• 40개 내외 기업 지원
지원조건	• 문화체육관광 연구개발사업 수행경험을 보유한 연구개발기관
선정방식	• 서류검토 : 서류 심의 100%
기타사항	• 해당 없음

추진절차

① 모집	② 선정심의	③ 오리엔테이션	④ 컨설팅	⑤ IR 등	⑥ 행사참가
23년 4월	23년 5월	23년 6월	23년 6~10월	23년 9~11월	23년 9~11월

10 기업부설창작연구소/전담부서 인정제도

:: 기업부설창작연구소(전담부서) 인정을 통해 세제혜택 등 콘텐츠 창작기업의 창작활성화 기여

사업개요

- 사업목적** 문화산업의 창작개발을 촉진하기 위해 「기업부설창작연구소 및 기업창작전담부서」 인정제도 사업추진, 연구인력개발비 세액공제 및 벤처기업 신청 시 우대 혜택
- 총사업비** 해당없음
- 수행부서** 연구개발기획단

사업내용[지정공모]

- 지원대상** • 문화산업진흥 기본법 제2조에서 정의하는 11개 문화산업에 해당하는 사업자 (개인기업포함)
- 지원내용** • 제도개요
 - 문화콘텐츠 기업의 창작역량 향상과 관련 기술개발을 적극적으로 촉진·유도
 - 일정요건을 갖춘 창작연구소와 전담부서를 심의·인정함으로써 조세감면 등의 혜택 부여
- 지원규모** • 주요 혜택
 - 연구·인력개발비 세액공제

구분	연구 · 인력개발비
중소기업	일반연구 · 인력개발비의 25%
중견기업	일반연구 · 인력개발비의 8%
그 외 기업	일반연구 · 인력개발비의 2% 이내

- 벤처기업 인증 시, 벤처기업의 요건 중 투자실적 등의 자격요건 면제
 ※ 벤처기업육성에 관한 특별조치법 제2조의2

지원조건

• 인적요건

- 공통요건(※ 한국콘텐츠진흥원 연구개발관리시스템 내 공고문 참조)

구분	요건
인적요건	<ul style="list-style-type: none"> • 학사이상 학위 소지자 또는 「국가기술자격법」에 따른 기술·기능 분야의 기사 이상의 자격을 가진 사람 • 중소기업의 경우, 「고등교육법」 제2조 제4호에 따른 전문대학을 졸업한 사람 또는 이와 같은 수준 이상의 학력이 있다고 인정되는 사람으로서 해당 분야에서 2년 이상 근무한 사람 또는 「초·중등교육법」 제2조 제3호에 따른 고등학교 또는 고등기술학교를 졸업한 후 문화산업 분야에서 4년 이상 근무한 사람도 인정
물적요건	<ul style="list-style-type: none"> • 다른 부서와 구분된 별도 공간으로 연구소(전담부서 제외)의 전용공간으로 활용
창작개발요건	<ul style="list-style-type: none"> • 문화산업 분야의 창작개발 활동 수행 • 문화적[예술성, 오락성, 대중성 등] 가치를 가진 창작물 창출이 주요업무 • 단, 최종판매물의 직접적인 생산과정에 해당되는 영리활동은 인정불가

- 연구소/전담부서 및 기업별 요건

구분	구분	창작전담요원	비고
연구소	벤처기업	3명 이상	-
	중소기업	5명 이상	-
	그 외 기업	10명 이상	-
전담부서		1명 이상	기업유형에 관계없음

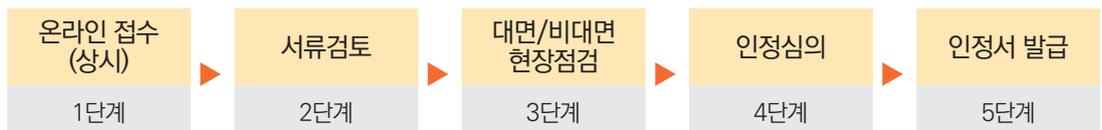
선정방식

- 서류검토 : 인적, 물적요건의 서류 검토
- 현장실사 : 코로나-19로 인하여 비대면 현장점검 동영상(현장실사 대체 영상) 제출로 대체
- 인정심의 : 서류 및 현장실사 대체 영상 검토

기타사항

- 해당없음

추진절차



20
23

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

2023

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

02 게임본부

2023년 사업방향

- 게임산업팀
 - 다양한 플랫폼의 게임 상용화 제작지원과 예비창업자·게임 스타트업 맞춤형 지원
 - 중소게임사 자율선택(컨설팅-인프라-마케팅-게임서비스) 지원으로 해외진출 지원
 - 국내 게임 상시 수출지원 및 주요 마켓 참가지원을 통한 글로벌 유통 지원
- 게임기반조성팀
 - 중소 게임기업 안정적 성장 지원
 - 게임산업 수요중심 실무형 게임 인재 양성
- 콘텐츠문화팀
 - 건강한 콘텐츠문화 확산, 모든 국민이 즐기고 자랑하는 이스포츠 활성화

게임산업팀	게임상용화 제작지원 사업	신규	01
	게임기업자율선택지원 사업(게임더하기)	계속	02
	게임수출활성화지원	계속	03
	게임기획지원 사업	계속	04
게임기반조성팀	글로벌게임허브센터 운영	계속	05
	게임인재원 운영	계속	06
	게임국가기술자격검정 사업	계속	07
콘텐츠문화팀	건전게임문화활성화 사업	계속	08
	이스포츠 활성화 지원	계속	09

01

게임상용화 제작지원 사업

:: 부문별·플랫폼별 다양한 국내 게임 상용화 제작을 지원하는 사업

사업개요

사업목적	국내·외 게임시장을 개척할 국내 게임(PC, 콘솔, 신기술 기반, 신시장 창출, 기능성 게임 등)의 상용화 제작지원
총사업비	24,842백만 원
수행부서	게임산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
지원기간	• (협약기간) 제작지원 7개월 운영	• (협약기간) 8개월 확대 운영(완성도 제고)
지원방법	<ul style="list-style-type: none"> • 다년도 지원 시범 운영(콘솔) - 기획, 출시형에 한정 운영 - 단년도 회계주의 내 사업연장 없음 	<ul style="list-style-type: none"> • 다년도 지원 확대 운영(콘솔→콘솔·PC) - 제작단계별 개발형·출시형으로 확대 운영 - 개발형 과제의 경우 연차평가를 통해 출시형 제작 시 연속지원 가능

지원대상 지원내용

- 협약종료일까지 게임콘텐츠 상용화 버전 개발이 가능한 국내 기업
- 게임상용화 제작지원
 - 선정규모 : 22년 선정규모와 유사(22년 72개 선정)

부분	분야	분야	플랫폼	예산규모 (단위:백만원)
다년도	PC(개발형/출시형)		PC	3,000
	콘솔(개발형/출시형)		콘솔	6,000
신성장	신기술 기반	클라우드	무관	4,400
		인공지능	무관	
		VR, AR	무관	
	신시장 창출	모바일	모바일	6,191
		아케이드	아케이드 (오프라인)	2,000
		보드게임	보드게임 (오프라인)	420
기능성	기능성		무관	2,100

- 게임콘텐츠 이용자평가 및 QA지원

지원조건

- 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)
- 협약 종료일까지 정식 런칭 빌드 개발이 완료되어야 함

선정방식

- 심사평가(서면평가, 발표평가)를 통한 선정, 사업비 심의를 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 게임제작지원 내 1개 기업을 초과하여 지원할 수 없음
- 사업종료 직후 다수의 일반유저가 과제 시연 후 평가하는 이용자평가 시행 예정
- 다년도 과제(개발형)의 경우 연차평가를 통한 출시형 연속 지원 시범 운영 예정
- 공고일정을 포함한 사업 세부내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있음

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	3월	7월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 게임기업자율선택지원 사업(게임더하기)

:: 해외 직접 서비스에 필요한 마케팅, 게임서비스, 인프라, 컨설팅 중 게임기업 특성에 맞는 자율선택 맞춤형 지원

사업개요

사업목적	게임개발 이외 연계 자원이 부족한 중소 게임사를 대상으로 컨설팅, 인프라, 마케팅, 게임 서비스 등 글로벌 진출 지원을 통한 수익성 제고 및 수출역량 강화
총사업비	7,265백만원
수행부서	게임산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
지원규모	• 최대 1.5억 포인트 이내 차등	• 최대 2억 포인트 이내 차등

지원대상 지원내용

- 해외 직접진출을 희망하는 국내에서 개발된 게임 - 퍼블리셔를 통하지 않고 해외 직접서비스가 가능한 게임
- **해외 직접 진출에 필요한 게임 관련 각종 전문 서비스**
 - '게임더하기' 사업전용 플랫폼(gsp.kocca.kr)을 통한 서비스플 자율선택, 포인트 간접지원
 - 해외진출 컨설팅, 인프라, 마케팅, 게임운영 서비스 등 게임더하기 플랫폼에 구축된 서비스플에서 게임사가 원하는 서비스항목 선택, 가용 포인트 한도 내 서비스 이용 후 포인트 차감하는 방식
 - [참고] 2022년 게임더하기 서비스 제공항목

대분류	소분류
컨설팅	게임성, 법률 컨설팅, VR/AR 기술, 글로벌 진출 역량 진단/분석, 게임 데이터 분석 등
컨설팅	게임결제/빌링, 게임 서버구축/기술, 클라이언트 기술/보안, 솔루션 구매 등
마케팅	글로벌 마케팅(매체사), 글로벌 마케팅(광고대행) 등
게임 서비스	번역/LQA, 운영(GM, CS, 모니터링), 테스트(QA), 게임 더빙(외국어) 등

- 맞춤형 해외진출 컨설팅, 서비스거래 모니터링, 성과홍보 등 지원
- 선정규모 : 22년 선정규모와 유사(22년 36개 선정) - 상반기 및 하반기 별도 모집 예정

지원조건

- 주요타겟 해외국가(1개 국가이상)에 정식런칭 가능한 게임
- 게임 개발 주체(개발사)가 직접 단독 신청 ※ 컨소시엄 불가
- 게임 개발 주체(개발사)가 직접 개발하여 개발사명 혹은 임원명으로 런칭 가능한 게임

선정방식

- 지원게임 : 연1회 이상 모집공고를 통한 선정 진행
- 협력사 : 모집공고 연중 상시 접수, 분기별 선정

기타사항

- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

구분	① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 서비스 지원
상반기	2월	3월	4월	4~12월
하반기	5월	6월	7월	7~12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 게임수출활성화지원

:: ITS GAME 상시 비즈니스 지원 및 국내외 게임 마켓 참가지원

사업개요

- 사업목적** • 상시 수출지원 및 게임 주요마켓 참가지원을 통한 국산 게임 글로벌 유통지원
- 총사업비** • 1,078백만 원
- 수행부서** • 게임산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
지원 규모	• 게임 콘텐츠 기업/마켓별 15개사 내외 * 독일/일본 15개사, 태국 5개사	• 권역별 현지화 및 既출시 완료된 게임 콘텐츠를 보유한 기업/10개사 내외
평가 방식	• 서면평가	• (1차) 서면평가 (2차) 발표평가 * 완성도, 게임성, 현지화(진출권역), 출시여부 등의 항목

지원대상

- 해외진출을 희망하는 국내 게임관련 기업

지원내용

- 게임마켓 참가 및 투자지원
 - 주요 게임마켓 B2B/B2C 한국공동안 운영(참가비/네트워킹/비즈니스 매칭/통·번역 지원)

구분	6월	8월	9월	10월	11월
해외마켓 참가지원	E3	게임스컴	도쿄게임쇼	게임스컴 아시아 태국게임쇼	파리 게임위크 지스타

* 상기 마켓은 참여가능한 마켓 예시이며 시장분석 및 참가자 수요에 따라 추후 확정 예정

- Its Game 플랫폼 활용 온라인 상담 지원
- 국내외 투자자 연계 지원(Closed IR 행사 등)

지원규모

- 해외진출을 희망하는 국내 게임관련 기업(마켓별 10개사 내외)

지원조건

- (해외마켓) 현지화(진출권역) 및 출시 완료된 게임 콘텐츠

선정방식

- 서면평가: 신청서 기준 서면평가 진행(1.5배수 내외 고득점 순)
- 발표평가: 발표 및 질의응답평가 합산하여 최종 확정

기타사항

- 참가마켓, 추진일정, 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

- ITS GAME 비즈니스 지원(www.itsgame.kr)

① 기업회원가입/ 로그인	② 게임/기업 검색	③ 상담신청	④ 결과확인 (수락/반려)	⑤ 화상회의 입장
ITS GAME 플랫폼		ITS GAME 플랫폼 - 'My 비즈매칭'		

- 해외마켓 참가지원

① 참가신청	② 서면/발표평가	③ 참가확정	④ 콘텐츠 등록, 비즈매칭	⑤ 행사운영
지원기업	KOCCA	KOCCA	지원기업	KOCCA/지원기업

* 상세내용은 별도 모집공고 참고

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 게임기획지원 사업

::게임 스타트업 및 예비창업자(인디) 맞춤형 지원

사업개요

사업목적	우수한 아이디어(기획)와 게임제작 기술을 보유한 게임 스타트업 및 예비창업자(인디)의 맞춤형 지원으로 지속성장 역량을 갖춘 신규 게임기업 육성
총사업비	5,000백만 원
수행부서	게임산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
지원대상	• 스타트업: 제작지원(14개x1억원)	• 스타트업 및 인디게임
지원규모	• 인디게임: 포상금 지급(20개x1천만원)	: 지원대상 및 규모 확대(23.1월 확정예정)
컨설팅 프로그램	• 공통: 개발 및 사업화 컨설팅	• 스타트업: 경영 및 사업화 특화 컨설팅 • 예비창업자(인디): 개발 및 창업 특화 컨설팅

지원대상

- (스타트업) 공고일 기준 창업 3년 미만의 게임 스타트업
- (예비창업자(인디)) 창업을 목표로 하는 인디게임팀(개인)

지원내용

- 게임기획 개발지원

구분	지원대상	지원내용
게임기획 개발지원	창업 3년 미만의 게임 스타트업	• 시제품 제작지원, 우수작 인센티브 • 경영 및 사업화 특화 컨설팅

- 게임기획 창업지원

구분	지원대상	지원내용
게임기획 창업지원	창업을 목표로 하는 인디게임팀(개인)	• 포상금, 우수작 인센티브 • 개발 및 창업 특화 컨설팅

- 특화 컨설팅 프로그램 운영 및 쇼케이스 개최

구분	지원대상	지원내용
컨설팅 프로그램	게임기획 개발지원 선정과제 (스타트업)	• 사전 수요조사 및 진단 기반 경영/HR/법률/투자/사업화 등 특화 컨설팅
	게임기획 창업지원 선정과제 (예비창업자(인디))	• 사전 수요조사 및 진단 기반 창업/전략/법률/투자/개발 등 특화 컨설팅
쇼케이스 개최	공통	• 국내외 전시회 참가 및 네트워킹 지원 • 쇼케이스 개최(시연, 이용자평가, 피칭, 비즈니스 미팅 등)

지원조건

- (공통) 사업 종료시까지 시연가능한 빌드 개발 및 제출, 쇼케이스 프로그램 참가 필수
- (스타트업) 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)

선정방식

- (공통) 심사평가(서면평가, 발표평가)를 통한 선정
- (스타트업) 사업비 심의를 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 공고일정을 포함한 사업 세부내용은 사업 준비과정에서 변동될 수 있습니다.

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	3월	7월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 글로벌게임허브센터 운영

::글로벌게임허브센터 입주 및 역량강화 지원을 통한 국내 중소 게임기업 육성

사업개요

사업목적	한국 게임산업 생태계의 지속적 성장 펀더멘털을 창출할 중소 게임기업 육성 안정적 인프라 시설 및 역량강화 프로그램 지원 등을 통한 중소 게임기업 성장기반 제공
총사업비	3,722백만 원
수행부서	게임기반조성팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
입주기업 모집	• 연 2회(4월, 8월)	• 연 2회(1월, 7월)
입주자격 완화	• 게임벤처4.0: 창업 1년 미만	• 게임벤처4.0: 창업 5년 미만
테스트베드	• 모바일 게임 중심 QA	• QA 지원 장르 다각화(PC, 콘솔 등)

지원대상

- 국내 중소 게임기업, 예비 또는 초기 창업 5년 미만의 게임개발사(팀)

지원내용

• 중소 게임기업 육성

- (입주공간 지원) 입주기업(50개), 게임벤처4.0(예비/초기창업팀 30개) 운영

구분	입주기업	벤처4.0
지원대상	국내 중소게임기업	예비창업자 및 창업5년 이내 초기 창업팀
입주기간	2년+1년+1년(최대 4년) *연장평가를 통해 연장여부 결정	1년+1년(최대 2년)
지원내용	임대료 80%, 관리비 50%	임대료, 관리비 100%
공간 유형	독립 사무공간(소/중/대형)	공용 사무공간(최대 4인석)

- (역량강화 프로그램 지원) 네트워킹, 비즈매칭, 인큐베이션, 액셀러레이션, 기업단계별 맞춤형 프로그램 지원
- (소프트웨어 라이선스 지원) 게임 개발을 위한 각종 소프트웨어 라이선스 지원
- (공용 인프라 지원) 대중소 회의실, 비대면 회의실, 공용휴게라운지, 인터넷전용선, 정수기 등

• VR게임/모바일게임 테스트베드 운영

- 모바일 및 VR게임 해외진출을 지원하기 위한 각종 기기대여 및 테스트 운영
- 권역별, 제조사별 최신 모바일 기기 대여 및 테스트
- 대형 시뮬레이터, AR/VR기기, 모션캡처 · 크로마키 전용 스튜디오공간 제공, 장비사용교육
- 전문 품질검증(QA) 프로그램 운영, 권역별 국가별 디바이스 점유율 정보제공

지원조건

- (게임벤처4.0) 예비 및 초기창업팀(창업 5년 미만) *예비창업팀은 입주 후 6개월 이내에 사업자 등록 필수
- (입주사) 중소게임기업

선정방식

- 서면평가 : 제출서류 기준 서면평가 진행(평가점수 70점 이상이면서 1.5배수 내외 고득점 순 통과)
- 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
- 최종선정 : 서면평가 30% + 발표평가 70%를 종합한 점수 70점 이상 업체 중 고득점 순으로 선정
- 입주공간배정 : 규모별 추첨을 통해 최종 입주공간 배정

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 입주	④ 성과조사	⑤ 연장평가	⑥ 사업정산
1월, 6월	3월, 8월	4월, 9월	연2회 내외	연2회 내외	'24년 3월

※ 세부예산 및 추진절차, 선정방식 등은 사정에 따라 변경될 수 있음.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06 게임인재원 운영

::대한민국 게임산업을 이끌어갈 선도형 핵심인재, 현장형 실무인재 양성 교육기관

사업개요

사업목적	게임기업이 요구하는 직무숙련도를 갖춘 전문인력 양성
총사업비	4,958백만원
수행부서	게임기반조성팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2021년	2022년
교육학기 조정	• 가을학기(9월) 개강	• 봄학기(3월) 개강
캠퍼스 운영	• 1캠퍼스에서 1년차, 2년차 과정 운영	• 1년차 2캠퍼스에서 운영 • 2년차 1캠퍼스에서 운영
교육인원 확대	• 교육인원: 연 130명 • 전임교수: 3명(교수1인당 43.3명)	• 교육인원: 연 240명 • 전임교수: 6명(교수1인당 40명)
시설장비 확충	• 전용면적 275평(1캠퍼스) • 워크스테이션 138대	• 전용면적 682평(2캠퍼스 개원, 2.5배 확대) • 워크스테이션 280대
기업협력 강화	-	• 미취업자 대상 게임기업 인턴십 프로그램 시범 운영

교육대상 교육내용

- 게임개발자를 꿈꾸는 예비 취·창업자
- 교육기간 : 2년 8학기제 (주5일 전일제, 주30시간 기준)

1년차 (1~4학기)	2년차 (5~8학기)
게임개발자 기초 능력 배양을 위한 전공별 심화교육 및 미니프로젝트 진행	게임 개발사와 동일한 환경에서 팀프로젝트를 통한 게임제작 전문교육 진행

- 세부전공 : 게임기획, 게임아트, 게임프로그래밍
- 교수(전임, 외래) : 실무경력 10년 이상 또는 게임사 팀장급 이상
- 교육특전
 - 교육비 전액 무료, 게임기업 취창업 정보 안내
 - 우수 교육생 게임전시회 참가 지원 및 게임기업 인턴십 기회 제공
 - 최첨단 교육인프라(1인 1워크스테이션, 3D모델링 SW 등) 제공
- 교육체계 : 게임인재원 교육운영지침에 따른 체계적 학사운영
- 학기통과기준 : 교과목 종합평점 70점(C) 이상, 출석률 80% 이상
- 교육장소 : 판교 제2테크노벨리(1캠퍼스-NH기업성장센터, 2캠퍼스-NH기업지원허브)

교육인원

- 학과별 30명~50명 내외로 120명 선발(5기)

게임기획학과	게임아트학과	게임프로그래밍학과	총원
30명	40명	50명	120명

지원자격

- 게임분야에 열정이 있고 고졸 이상 또는 동등한 자격을 갖춘 자 (※ 전공 제한 없음)

교육생

- 1차 서류전형 : 제출된 서류 심사(주요경험, 지원동기, 자기소개, 포트폴리오 등)

선발방식

- 2차 프리스쿨 : 1차 서류심사 합격자를 대상으로 분야별 전문가 강의, 과제 수행, 게임잼 등 다양한 프로그램을 통해 입학 지원자의 역량을 다면으로 알아보는 사전 전형으로 2주간 실무 테스트를 통해 잠재역량, 팀워크 등 종합심사

기타사항

- 2023년 게임인재원 **5기 교육생 모집**
 - 접수일정: 2023. 1. 13(금) 15:00까지 / 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 접수 (kocca.kr)
 - 교육기간: 2023. 3 ~ 2025. 2 / 2년 8학기제 (주5일 전일제, 10:00 ~ 17:00)

추진절차

①신입생선발	②개강	③졸업성과발표	④학사운영
1~2월	3월	8월(3기)	1~12월

※ 세부예산 및 추진절차는 사정에 따라 변경될 수 있음.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

07 게임국가기술자격검정 사업

:: 게임 인력 양성의 능력 개발 및 육성을 위한 게임 자격제도 운영

사업개요

사업목적	게임산업 전문인력의 능력 개발을 위한 게임국가기술 자격검정 운영
총사업비	485백만 원
수행부서	게임기반조성팀

사업내용

- 지원대상**
- 게임개발자를 꿈꾸는 청소년 및 일반
- 지원내용**
- **게임국가기술자격검정 개요**
 - 법적근거 : 국가기술자격법 및 동법 시행령, 시행규칙
 - 검정과목 : 게임기획, 게임그래픽, 게임프로그래밍 3종목
 - 검정장소 : 서울, 대전, 광주, 부산, 제주 5개 지역
 - 접수방법 : 게임국가기술자격검정 홈페이지(www.kgq.or.kr) 온라인 접수
 - 검정수수료

종목	게임기획전문가	게임그래픽전문가	게임프로그래밍전문가
필기	18,800원	18,800원	18,800원
실기	24,600원	25,000원	23,700원

• 게임국가기술자격검정 시행 일정

- 총 4회 실기 (필기시험 2회, 실기시험 2회)

구분	필기시험			실기시험		
	원서접수	시험	합격발표	원서접수	시험	합격발표
제1회	4.5 ~ 4.14	4.29(토)	5.30	5.30 ~ 6.9	7.8(토)	8.1
제2회	8.9 ~ 8.18	9.9(토)	10.4	10.4 ~ 10.13	11.18(토)	12.5

- 게임국가기술자격검정 취득시 우대사항
 - 학생 : 학점은행제도 20학점 학점인정
 - 기업 : 병역특례업체 지원시 가산점(10점), 한국콘텐츠진흥원 게임관련 지원사업 참여시 가산점

지원조건

- **게임국가기술자격검정 응시자격**
 - 필기 : 제한없음
 - 실기 : 필기시험 면제기간이 유효한자 (2년)

추진절차

① 모집공고	② 필기(1회)	③ 실기(1회)	④ 필기(2회)	⑤ 실기(2회)
• 홈페이지 시험안내 (www.kgq.or.kr)	• 원서접수(4.5~4.14) • 필기시험(4.29) • 합격자발표(5.30.)	• 원서접수(5.30~6.9) • 실기시험(7.8) • 합격자발표(8.1.)	• 원서접수(8.9~8.18) • 필기시험(9.9) • 합격자발표(10.4.)	• 원서접수(10.4~10.13) • 실기시험(11.18) • 합격자발표(12.5)

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

08

건전게임문화활성화 사업

:: 대상별 게임리터러시 교육 운영 및 게임 다양성 지원을 통한 건전게임문화 확산

사업개요

사업목적	건강한 게임 여가문화 조성 및 게임의 문화적 가치 확산
총사업비	7,465백만원
수행부서	콘텐츠문화팀

사업내용

교육대상	• 게임 리터러시 대상 확대 및 교육콘텐츠 개발
교육내용	• 중장기 계획에 따른 게임문화 캠페인 추진
지원대상	• 대국민 대상사업 및 행사 운영
지원내용	• 건전게임문화 교육확대

(단위: 백만원)

사업명	예산	주요내용
게임리터러시 연구센터	2,100	• 유아/교사를 위한 게임리터러시 교육자료 개발 및 연수프로그램 운영 * 위탁용역 추진
찾아가는 게임문화 교실	1,020	• 전국 초 중 학교밖 청소년 특수학교(급) 대상 게임리터러시 및 게임코딩 교육 * 게임문화재단 간접교부
교실 속 게임리터러시	950	• 전국 초 중 교사 대상 게임 리터러시 및 게임코딩 교육 * 초등컴퓨팅교사협회 간접교부
보호자 게임리터러시	700	• 학부모, 고령층, 대학생, 공급자(업계) 대상 게임 리터러시 교육(온·오프라인) * 게임문화재단 간접교부
게임문화 가족캠프 운영	480	• 초등학교 보호자로 구성된 가족단위 참가(1박2일) * 게임문화재단 간접교부
게임과몰입 힐링센터 프로그램 지원	250	• 게임과몰입 힐링센터 문화예술 치유 프로그램 보급 및 개발 * 게임문화재단 간접교부

• 게임 다양성지원 및 문화 확산

(단위: 백만원)

사업명	예산	주요내용
게임시간 선택제 편의성 및 실효성 제고	200	• 게임시간 선택제 통합시스템 운영 * 게임문화재단 간접교부
게임문화 홍보(게임문화 캠페인)	535	• 게임 인식개선을 위한 온/오프라인 홍보 * 위탁용역 추진
게임문화 축제 개최	900	• 게임을 매개로 모든 세대가 공감할 수 있는 게임 문화 행사 * 위탁용역 추진
대한민국 청소년 게임잼 개최	80	• 청소년 대상 게임잼 행사 개최 및 운영 * 위탁용역 또는 간접교부 추진
글로벌 인디게임제작 경진대회	250	• 인디게임 제작 경진대회 개최 지원 및 시상식 운영 * 게임개발자협회 간접교부

지원조건

- 위탁용역(경쟁입찰), 정책지정(간접교부) 등

선정방식

- (선정평가) 제안서 검토, 발표 및 질의응답평가, 가격점수
- (최종선정) 기술평가 80~90%, 가격개찰 20~10%를 종합하여 고득점순으로 선정

추진절차

① 공고	② 선정평가	③ 협약(계약)체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1~3월	4월	5월	6~8월	9~11월	12월

※ 세부예산 및 추진절차는 사정에 따라 변경될 수 있음.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

09 이스포츠 활성화 지원

:: 이스포츠 정책 연구, 대회 개최, 기반 구축 등

사업개요

사업목적	이스포츠를 활용한 사회통합 기여 이스포츠 글로벌 경쟁력 강화 위한 핵심 인력 양성 지원
총사업비	2,215백만 원
수행부서	콘텐츠문화팀

사업내용

전년대비 개선사항	<ul style="list-style-type: none"> 장애인 이스포츠 대회 개최 사업 신규 추진 이스포츠 전문인력 양성기관 지정 및 지원 사업 신규 추진
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 대국민 대상 사업 및 연구 추진
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 이스포츠 정책 연구

(단위: 백만원)

사업명	예산	주요내용
이스포츠 정책연구	100	<ul style="list-style-type: none"> 정책연구를 통한 이스포츠 발전방안 모색 * 위탁용역 추진
이스포츠 실태조사	90	<ul style="list-style-type: none"> 이스포츠 산업규모, 이용자 조사 등 * 위탁용역 추진

- 이스포츠 대회 개최

(단위: 백만원)

사업명	예산	주요내용
전국 장애학생 e페스티벌	225	<ul style="list-style-type: none"> 참가대상: 전국 특수학교(급) 장애학생 및 일반학생, 교사 전국 17개 시도대회 예선 및 본선 진행 * 위탁용역 추진
장애인 이스포츠 대회	500	<ul style="list-style-type: none"> 참가대상: 전국 장애인 장애인 이스포츠 등급분류 연구 전국 예선 및 본선 진행 * 대한장애인체육회 간접교부
국제 이스포츠 페스티벌	300	<ul style="list-style-type: none"> 참가대상: 한국 국적의 대학생 및 청소년 전국 예선 및 본선 행사(국가대항전) 진행 * 국제교류연맹 간접교부

• 이스포츠 기반 구축

(단위: 백만원)

사업명	예산	주요내용
이스포츠 전문인력 양성기관 지정 및 지원	1,000	<ul style="list-style-type: none"> • 참가대상 <ul style="list-style-type: none"> ① 이스포츠 교육과정을 운영 중인 고등교육기관(대학교) ② 이스포츠 연구수행기관 및 비영리법인, 기타 문화체육관광부장관으로부터 인정받는 기관 • 이스포츠 전문인력 양성 지원 및 기존 현장 인력의 직무역량 향상 지원 * 공모사업 추진

지원조건

- 위탁용역, 연구용역: 경쟁입찰, 정책지정(간접교부) 등

선정방식

- (선정평가) 제안서 검토, 발표 및 질의응답평가, 가격점수

- (최종선정) : 기술평가 80~90%, 가격개찰 20~10%를 종합하여 고득점순으로 선정

추진절차

①공고	②선정평가	③협약체결	④중간점검	⑤결과평가	⑥정산
1~3월	4월	5월	6~8월	9~11월	12월

※ 세부예산 및 추진절차는 사정에 따라 변경될 수 있음.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

20
23

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

2023

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

03 기업인재양성본부

2023년 사업방향

- 기업육성팀
다원스톱 지원으로 K 콘텐츠
창업생태계 조성 및 미래 신성장
산업 육성
- 창업운영팀
기업이 필요한 프로그램, 공간,
시설 등 지원을 통한 기업도약의
계기 마련, 이를 확산시킴으로
양질의 일자리 확대와 콘텐츠 산업의
전반적 성장 도모
- 교육기획팀
K-콘텐츠 혁신성장을 견인하는
융복합 미래인재, 콘텐츠산업 수요
맞춤형 창의인재 양성으로 콘텐츠
창·제작 기반 강화
- 교육운영팀
K-콘텐츠 혁신성장을 견인하는
융복합 미래인재 양성

기업육성팀	아이디어융합팩토리	계속	01
	초기 창업 육성 프로그램	계속	02
	창업 도약 프로그램	계속	03
	콘텐츠 민간 액셀러레이터 양성 및 동반성장	계속	04
	글로벌 진출 지원	계속	05
창업운영팀	CKL기업지원센터 인프라 운영	계속	06
	CKL비즈센터 운영 사업	계속	07
	뉴콘텐츠기업지원센터 인프라 운영	계속	08
교육기획팀	콘텐츠 창의인재동반사업	계속	09
	콘텐츠원캠퍼스 구축운영 사업	계속	10
	OTT 콘텐츠 특성화 대학원 지원사업	계속	11
교육운영팀	신기술콘텐츠융복합아카데미	신규	12
	콘텐츠 현업인 재교육	계속	13
	사이버콘텐츠아카데미	계속	14
	콘텐츠문화광장 운영	계속	15
	콘텐츠문화광장 융복합콘텐츠 시연지원	계속	16
	콘텐츠인재캠퍼스 인프라 운영	계속	17

01 아이디어융합팩토리

:: 창작 아이디어의 사업화 및 예비창업 지원

사업개요

사업목적	창작자의 아이디어를 기반으로 한 사업화와 예비창업 지원으로 콘텐츠 창작 생태계 조성
총사업비	1,091백만 원
수행부서	기업육성팀

사업내용

- 전년대비 개선사항**
 - 예비창업랩 창작자 지원 혜택 강화, 바우처 지원금액 상향 (500만원 → 최대 1,000만원)
- 지원대상**
 - 콘텐츠 기반 창작 아이디어에 대한 사업화 및 예비창업 계획을 가진 개인 창작자
- 지원내용**
 - 예비창업 랩 지원
 - 아이디어 기반 시제품 개발, 제작 과정을 위한 교육/멘토링/컨설팅 등 사업화 프로세스 지원
 - 예비창업을 위한 교육/멘토링/컨설팅 등 예비창업 프로세스 지원
 - 창작자 간 네트워킹 및 협업, 펀딩/유통/퍼블리싱 등 사업화 협업 지원
- 지원규모**
 - 개인 창작 프로젝트 총 50개 규모(랩 프로그램 참여)
- 지원조건**
 - 신청일 현재 사업자등록 사실이 없는 개인
- 선정방식**
 - 서면평가 : 신청서류 기반 서면평가
 - 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
- 기타사항**
 - 선정방식, 지원조건 등은 사업공고 단계에서 일부 조정될 수 있음

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 랩 운영	④ 중간점검	⑤ 결과평가
2~3월중	3월~4월	4월~11월	9월	11~12월 중

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 초기 창업 육성 프로그램

:: 콘텐츠 분야 초기 콘텐츠 스타트업 발굴, 사업화 자금 지원 및 육성 프로그램 지원

사업개요

사업목적	우수한 아이디어와 기술을 보유한 콘텐츠 스타트업이 쉽게 사업을 시작하고 문화벤처로 성장할 수 있도록 발굴 및 육성 지원
총사업비	4,200백만 원
수행부서	기업육성팀

사업내용

- 전년대비 개선사항**
- 지원규모 확대(최대 1억 원) 및 초기 스타트업 세분화 지원(창업 1년 이내 / 1년 이내~3년 이내) 추진
 - 성장단계별 연계 지원 강화
 - * 23년 우수기업 24년 다음 단계 지원사업(창업 도약 프로그램) 신청 시 평가 우대
 - 청년창업 활성화를 위한 생애최초·청년기업 선정 우대제도 도입
 - * 생애최초기업 : 한 번도 콘진원이 추진하는 지원사업에 선정된 적이 없는 기업
 - * 청년기업 : 중소기업창업지원법 정의에 따른 대표자 연령 만 39세 이하 청년기업

- 지원대상**
- 콘텐츠 분야 창업 1년 이내의 초기 스타트업
 - 콘텐츠 분야 창업 1년 초과 ~ 3년 이내의 초기 스타트업

지원내용

구분	창업 1년 이내	창업 1년 초과 ~ 3년 이내
지원규모	12개사 내외	20개사 내외
사업화 자금 지원	콘텐츠 분야 초기 스타트업의 프로젝트 사업화 자금 최대 1억원 지원	
스케일업 프로그램 지원	콘텐츠 스타트업의 성장을 위한 맞춤형 프로그램 지원 (멘토링, 컨설팅, 마케팅, 투자유치 지원, 관련 전시회 참가지원 등)	

- 지원조건**
- 사업자부담금 10% 이상 부담 필수 (현금 인정, 현물 제외)

- 선정방식**
- 서면평가: 과제신청서 기준 서면평가 진행
 - 발표평가: 발표 및 질의응답평가
 - 종합심의: 서면·발표평가 종합점수 고득점 순으로 선정
 - * 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

- 기타사항**
- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1~2월	3~4월	5월	9월	12월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 창업 도약 프로그램

:: 콘텐츠 분야 중기 콘텐츠 스타트업 발굴, 사업화 자금 지원 및 육성 프로그램 지원

사업개요

- 사업목적** 콘텐츠 창업기업의 죽음의 계곡 시기를 극복하고 위기를 혁신의 기회로 전환하여, 산업을 혁신할 중기기업의 성장동력 비즈니스 모델(BM) 발굴과 확대 지원
- 총사업비** 2,952백만 원
- 수행부서** 기업육성팀

사업내용

- 전년대비 개선사항**
 - 성장단계별 연계 지원 강화
 - * 23년 우수기업 24년 다음 단계 지원사업(글로벌 진출지원) 신청 시 평가 우대
 - 청년창업 활성화를 위한 청년기업 선정 우대제도 도입
 - * 청년기업 : 중소기업창업지원법 정의에 따른 대표자 연령 만 39세 이하 청년기업

- 지원대상**
 - 콘텐츠 분야 창업 3년 초과 ~ 7년 이내의 중기 스타트업

구분	창업 3년 초과 ~ 7년 이내
지원규모	20개사 내외
사업화 자금 지원	콘텐츠 분야 중기 스타트업의 프로젝트 사업화 자금 최대 1.5억원 지원
스케일업 프로그램 지원	콘텐츠 스타트업의 성장을 위한 맞춤형 프로그램 지원 (멘토링, 컨설팅, 마케팅, 투자유치 지원, 관련 전시회 참가지원 등)

- 지원조건**
 - 사업자부담금 10% 이상 부담 필수 (현금 인정, 현물 제외)
- 선정방식**
 - 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행
 - 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
 - 종합심사 : 서면·발표평가 종합점수 고득점 순으로 선정
 - ※ 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

- 기타사항**
 - 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤결 과평가	⑥ 사업정산
1~2월	3~4월	5월	9월	12월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04

콘텐츠 민간 액셀러레이터 양성 및 동반성장

:: 콘텐츠 분야 민간 액셀러레이터 및 선도기업 연계 스타트업 발굴, 프로그램 운영을 통한 동반성장 촉진

사업개요

사업목적	콘텐츠 분야 민간 액셀러레이터 지원 및 선도기업 연계 스타트업 지원을 통한 초기기업 및 벤처기업의 성공 가능성 제고
총사업비	1,900백만 원
수행부서	기업육성팀

사업내용

전년대비 개선사항	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 액셀러레이팅 지원: 콘진원 스타트업 행사 연계 우수기업 통합 데모데이 운영 • 콘텐츠 오픈이노베이션 지원: 협약 이전 파트너사-스타트업 간 오픈이노베이션 파트너십 구축
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 액셀러레이팅 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 스타트업 발굴, 멘토링, 투자유치 등의 액셀러레이팅 업무를 수행할 국내법인(또는 이에 준하는 자) • 콘텐츠 오픈이노베이션 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 창업 7년 이내의 콘텐츠 스타트업(법인사업자)

지원내용

사업명	지원내용
콘텐츠 액셀러레이팅 지원	<ul style="list-style-type: none"> • 기관별 최대 2.7억원 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 액셀러레이터 역량강화 지원비, 스타트업 선발 및 프로그램 운영비, 인건비 등 • 액셀러레이터의 콘텐츠 스타트업 맞춤형 액셀러레이팅 프로그램 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 액셀러레이터 주도의 스타트업 선발 (지원사별 10개 팀(총 30개)) - 단계별 맞춤형 프로그램 (멘토링, 투자유치 IR 등) 운영 - 데모데이 개최 및 우수기업 자체 투자 진행
콘텐츠 오픈이노베이션 지원	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 오픈 이노베이션(콘피니티) 프로그램 운영 <ul style="list-style-type: none"> - (직접지원) 선도기업과의 사업협력(PoC) 자금 최대 50백만원 지원 <ul style="list-style-type: none"> · 인건비, 개발비, 사업화 비용, 장비 임차료 등 - (간접지원) 액셀러레이팅 프로그램 지원 <ul style="list-style-type: none"> · 선도기업-스타트업 간 사업협력(PoC) 매칭, 워크숍/멘토링/컨설팅/홍보 마케팅/투자유치 등 맞춤형 프로그램 운영, 데모데이 개최

지원규모	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 액셀러레이팅 지원: 액셀러레이터 3개사 • 콘텐츠 오픈이노베이션 지원: 콘텐츠 스타트업 12개사
------	--

지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 액셀러레이팅 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외) • 오픈 이노베이션 <ul style="list-style-type: none"> - 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외) - 창업 3년 이하 기업의 경우 사업자 부담금 면제
------	---

선정방식

- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행
- 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
- 종합심사 : 서면·발표평가 종합점수 고득점 순으로 선정
※ 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

**기타사항
추진절차**

- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
2~3월	3월	4월	7~8월	11~12월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 글로벌 진출지원

:: 콘텐츠 스타트업의 글로벌 진출 지원을 위한 현지 액셀러레이팅 프로그램 운영 및 해외전시, 컨퍼런스 참가 지원

사업개요

사업목적	(론치패드) 콘텐츠 스타트업을 대상으로 북미, 유럽, 아시아 등 주요권역의 현지 액셀러레이터 연계 액셀러레이팅 프로그램 운영 및 주요 해외전시, 컨퍼런스 등 참가 지원을 통한 해외투자유치 등 해외진출 지원 (스타트업콘) 콘텐츠 특화 스타트업 콘퍼런스 및 쇼케이스 개최를 통한 글로벌 교류의 장 마련
총사업비	2,064백만 원
수행부서	기업육성팀

사업내용

전년대비 개선사항	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌 액셀러레이팅 프로그램 운영 권역을 4개 권역 6개 국가로 확대 운영 • 해외 주요 전시·컨퍼런스 참가대상을 론치패드 참가기업 외 별도 선발 영역 마련 • 창업도약 프로그램 참여 우수기업 서류평가 면제 등 혜택 제공
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 글로벌 진출 역량을 갖춘 국내법인 설립 7년 이내 콘텐츠 스타트업 • MVP(최소기능제품) 보유기업 및 비즈니스 영어(또는 현지어) 소통이 가능한 기업
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • [론치패드]글로벌 액셀러레이팅 프로그램 참가 <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 액셀러레이팅 프로그램(기업진단, IR 컨설팅, 워크숍 등) 운영 - 현지 액셀러레이팅 프로그램(1:1 컨설팅, 비즈니스 미팅 주선, 데모데이 등) 운영 <p><운영권역(안)></p>

북미	유럽		아시아		중동
미국	영국	프랑스	일본	싱가포르	UAE

※ 권역 및 국가는 공고 시 변경될 수 있음

선정방식 (변경가능)	<ul style="list-style-type: none"> • 론치패드 우수 참가기업 대상 해외 주요 전시·컨퍼런스 참가지원 <ul style="list-style-type: none"> - 스타트업 전문 해외 마켓, 전시, 컨퍼런스 경쟁피칭 및 부스참가 지원 ※ 참가 전시, 컨퍼런스는 추후 공지하며, 론치패드 참가기업 외 별도 선발 예정 • [스타트업콘] 콘텐츠 스타트업 특화 콘퍼런스 및 비즈니스 쇼케이스를 통한 글로벌 교류 및 국내외 스타트업 투자유치 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 주요 프로그램 : 콘퍼런스, 피칭 쇼케이스(총 1억원 상금), 네트워킹(국내외 투자사 및 스타트업) • 론치패드 : 권역별 파트너 액셀러레이터에 의한 서류, 발표평가에 의한 참가기업 선정 • 해외전시·컨퍼런스 <ul style="list-style-type: none"> - 론치패드 우수기업 : 권역별 파트너 액셀러레이터 심사에 따른 기업 선정 - 신규선발 : 별도 공지에 따른 신청서 접수기업에 대해 국내 외부 심사위원이 심사 • 스타트업콘 : 경쟁피칭 참가기업 일반공모 및 예선-본선-결선을 통한 우수 스타트업 선정, 후속지원
--------------------	---

추진절차

사업명	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
론치 패드	① 모집 공고	② 참가사선발	③온라인 프로그램			④ 현지 프로그램		⑥ 사후지원	
						⑤해외 전시· 컨퍼런스 참가			
스타트업콘	① 모집공고			②예선		③ 본선	④ 결선	⑤ 사후지원	

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06

CKL기업지원센터 인프라 운영

::CKL기업지원센터 인프라, 제작지원시설, CKL스테이지 시설 관리/대관 및 기획 프로그램 운영

사업개요

- 사업목적** CKL기업지원센터 인프라 시설 및 비즈니스 환경 제공으로 창·제작자의 콘텐츠 제작 활성화에 기여
대중문화 예술공연, 콘텐츠 시연장 등 콘텐츠 문화 활성화를 위해 CKL스테이지 시설/대관 지원
- 총사업비** 7,836백만원
- 수행부서** 창업운영팀

사업내용

- 지원대상**
- CKL제작지원시설: 콘텐츠 창·제작자 콘텐츠 제작 지원
 - CKL스테이지: 대중음악 아티스트(뮤지션), 뮤지컬 공연 등
- 지원내용**
- **CKL기업지원센터 개요**
 - (위치) 서울시 중구 청계천로 40 (지하 1층~지상 17층)
 - (공간구성)
 - 지하 1층~지상 1층: 공연장, 인포데스크
 - 지상 9층, 11층: 제작지원공간(멀티콘텐츠룸, 영상편집실, 녹음실, 스튜디오 등)
 - 지상 12~14층: 입주공간(36개실)
 - 지상 16~17층: 기업지원공간, 네트워크공간

• CKL제작지원시설

위치	운영공간	운영시간	예약방법
9층	멀티콘텐츠룸: 동영상 제작 및 디자인 작업 가능 영상편집실: 동영상 제작 및 후반작업용 영상편집 녹음실: CM, 나레이션, 더빙 작업 등 오디오 녹음	평일 10시~20시/ 토요일 10시~17시	홈페이지 예약 venture.ckl.r.kr
11층	스튜디오(A), 스튜디오(B), 포토스튜디오	평일 10시~18시	

• CKL스테이지 시설 및 대관 운영

- (대관시간/시설) 09:00~22:00 / 공연장(블랙박스씨어터), 수납식 객석 190석, 합주실 등
- (시설 운영) 장비(무대, 조명, 음향) 등 대관자를 위한 기술 서비스 제공
 - ※ 조명 등 일부 장비의 경우 공연 성격에 따라 대관자가 직접 설치 필요
- (기획공연) 사회적 가치 증진 성격의 기획공연 기획/운영(연 1회 이상)

지원규모 • CKL제작지원시설 및 CKL스테이지 인프라 등 지원

지원조건 • CKL제작지원 시설: 콘텐츠 분야 창·제작자(시설 예약은 홈페이지 통해 가능)
• CKL스테이지: 대관규약, 안전 필수 이행사항(교육 이수, 안전관리책임자 선임 등) 준수

선정방식

- CKL스태이지 대관: 서면평가 접수된 대관신청서를 통해 서류심사 진행
※ 대관 선정 공연에 한하여 개별 통보

기타사항

- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

- CKL스태이지 대관(※ 수시 모집 대관 진행 가능)

① 정기대관 모집공고	② 대관심사/계약	③ 대관지원
1월	2월	3~12월

- CKL제작지원시설: 홈페이지(venture.ckl.or.kr) 수시 예약

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

07 CKL비즈센터 운영 사업

::기업성장을 위해 콘텐츠 특화 경영(회계, 법률, 특허, 세무 등)과 투자 유치, 구인·구직 지원

사업개요

사업목적	콘텐츠 스타트업의 창의성과 아이디어가 발현될 수 있는 최상의 인프라, 비즈니스 등 을 지원하여 콘텐츠 기업의 성장을 지원하고 사업화를 견인 콘텐츠분야 구직자의 취업역량 강화 및 기업의 구인, 매칭 지원을 통해 일자리 지원
총사업비	140백만원
수행부서	창업운영팀

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • CKL기업지원: 창업 7년 이하 콘텐츠 스타트업 • 콘텐츠분야 구인·구직 지원: 콘텐츠 분야 구직자, 구인 기업
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • CKL기업지원 <ul style="list-style-type: none"> - (입주지원) 독립된 사무공간에 대해 임대료 전액 지원(관리비, 보증금 有) ※ 입주기간: 최대 2년(기본 1년, 연장평가 결과에 따라 1년 연장 가능) - (인프라지원) 센터 내 제작지원시설/장비, 공용 회의실, 컨퍼런스룸, 라운지 등 지원 ※ CKL제작지원시설: 멀티콘텐츠룸, 영상편집실, 녹음실, 스튜디오 등 - (비즈니스 지원) 사업화 홍보 지원, 웹기반 클라우드 지원((AWS, MS 등) • 콘텐츠분야 구인·구직 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 분야 기업의 구인·구직 지원(일자리 박람회 참가, 온라인 채용관 운영) - 콘텐츠 분야 구직자의 취업역량 강화를 위한 취업지원 프로그램 운영
지원규모	• CKL기업지원: 창업 7년 이하 콘텐츠 스타트업 총 36개 기업
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • CKL기업지원 <ul style="list-style-type: none"> - 창업 7년 이하 콘텐츠 스타트업 ※ 입주기업 선정 후 1개월 이내 본점 소재지를 CKL기업지원센터로 이전 • 콘텐츠분야 구인·구직 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 구인을 희망하는 콘텐츠 관련 기업과 콘텐츠 관련 기업에 취업을 희망하는 구직자
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> • CKL기업지원센터 입주지원 <ul style="list-style-type: none"> - 서면평가 : 기업 제출서류 심사(유형별 입주목표의 2~3배수 내외, 고득점 순) - 발표평가 : 기업 발표 및 질의응답을 통한 심사(고득점 순) ※ 유형별 평가 순위별로 입주 공간(층, 호수) 우선 선택권 부여 • 콘텐츠분야 구인·구직 지원: 콘텐츠 분야 구인/구직자, 예비 취업자 등
기타사항	• 세부 사업내용 및 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

**추진절차
(정규모집)**

- CKL기업지원

입주기업(2024년 정규모집)				
①모집공고	②선정평가	③협약체결	④입주지원	⑤연장평가
10~11월	12월	1월	2월	차년도 1~2월

※ 연내 공실 발생시 수시 모집 공모 진행(7~8월 중)

- 콘텐츠분야 구인·구직 지원: 4월 공고 후 수시 모집

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

08

뉴콘텐츠기업지원센터 인프라 운영

:: 뉴콘텐츠기업지원센터 인프라 운영, 입주기업 및 멤버십 기업 성장 지원, 비즈니스 프로그램 운영

사업개요

사업목적	비즈니스를 위한 최적의 입지와 인프라, 수요자 중심의 비즈니스 지원을 통해 신기술 융합 콘텐츠 스타트업의 성공적인 창업 및 도약 기반 마련
총사업비	4,465백만원
수행부서	창업운영팀

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 창업 7년 이하 신기술 융합 콘텐츠 스타트업
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 뉴콘텐츠기업지원센터 개요 <ul style="list-style-type: none"> - (위치) 서울시 강남구 역삼동 733-26 (지하2층~지상6층) - (공간구성) <ul style="list-style-type: none"> · 지하1~2층: 스튜디오, 편집실 등 제작시설, 라운지, 세미나실, 회의실 등 비즈니스 공간 · 지상1~6층: 사무공간 및 휴게공간, 인포데스크 • 뉴콘텐츠기업지원센터 공간 지원 <ul style="list-style-type: none"> - (지원대상/규모) 창업 7년 이하 신기술 융합 콘텐츠 스타트업 15개사 <ul style="list-style-type: none"> ※ 입주모집은 하반기 공실발생 여부에 따라 진행 예정 - (입주지원) 독립된 사무공간에 대해 임대료 전액 지원(관리비, 보증금 有) <ul style="list-style-type: none"> ※ 입주기간: 최대 2년(기본 1년, 연장평가 결과에 따라 1년 연장 가능) - (인프라지원) 제작지원시설/장비 및 세미나실, 회의실 등 공용공간 사용 <ul style="list-style-type: none"> ※ 제작지원시설: 다목적스튜디오, 녹음스튜디오, 360스튜디오, 편집/랜더링룸, 랜더팜 • 뉴콘텐츠기업지원센터 비즈니스 지원 <ul style="list-style-type: none"> - (지원대상/규모) 입주기업 15개사 및 신기술 융합 콘텐츠 스타트업 25개사(멤버십 구축 예정) <ul style="list-style-type: none"> ※ 멤버십 기업은 비즈니스 지원 외 뉴콘텐츠기업지원센터 인프라(제작시설 등) 사용 가능 - (컨설팅지원) 1단계/기업진단: 진단컨설팅 및 수요조사 → 2단계/역량강화: 맞춤형 컨설팅, 멘토링, 교육 → 3단계/비즈니스 지원: IR, 비즈매칭, 홍보 → 4단계/글로벌 진출 지원 - (기타지원) 교육(기술, 경영 등), 채용지원, 해외진출 지원, 기업 홍보(영상) 지원
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> • 뉴콘텐츠기업지원센터 입주기업 15개사 및 멤버십 기업(별도 선정) 25개사 <ul style="list-style-type: none"> ※ 멤버십 기업의 경우 입주를 제외한 지원 프로그램, 시설사용 등 지원
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 창업 7년 이하 신기술 융합 콘텐츠 스타트업 <ul style="list-style-type: none"> ※ 입주기업은 선정 후 1개월 이내 본점 소재지를 뉴콘텐츠기업지원센터로 이전
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> • 서면평가: 기업 제출서류 심사(유형별 입주목표의 2~3배수 내외, 고득점 순) • 발표평가: 기업 발표 및 질의응답을 통한 심사(고득점 순) <ul style="list-style-type: none"> ※ 유형별 평가 순위별로 입주 공간(층, 호수) 우선 선택권 부여
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> • 세부 사업내용 및 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

멤버십기업			입주기업(공실발생시)		
① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 모집공고	⑤ 선정평가	⑥ 입주계약
4월	5월	5월	9월	9~10월	10월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

09 콘텐츠 창의인재동반사업

:: 콘텐츠 창작자 육성을 위해 콘텐츠 분야 정상급 전문가(멘토)가 창의교육생(멘티)에게 도제식 멘토링 지원

사업개요

사업목적	창작분야의 전문가(멘토)를 통한 도제식 멘토링을 지원하여 청년인재의 창작능력 개발 및 콘텐츠산업계 진출 지원
총사업비	10,859백만 원
수행부서	교육기획팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 멘토링지원: 17개 기관 내외 ※ 지원금 최대 5.4억원 사업화지원: 4개 기관 내외 ※ 지원금 최대 2.5억원 	<ul style="list-style-type: none"> 멘토링지원: 16개 기관 내외 ※ 지원금 최대 5.4억원 사업화지원: 5개 기관 내외 ※ 지원금 최대 3억원
후속지원	<ul style="list-style-type: none"> 사업화지원 40개 프로젝트 	<ul style="list-style-type: none"> 창의인재동반사업 사업화지원 확대: 50개 프로젝트 지원 예정

지원대상

- 멘토링지원
 - 플랫폼기관: 콘텐츠 창작 분야의 도제식 멘토링 기획 및 운영이 가능한 콘텐츠 분야 관련 기업, 기관, 협회, 단체 등 법인
 - 창의교육생(멘티): 만18세~34세 창작의 소질과 소양을 갖춘 예비창작자
- 사업화지원
 - 플랫폼기관: 콘텐츠 창작 분야의 사업화지원이 가능한 콘텐츠 분야 관련 기업, 기관, 협회, 단체 등 법인
 - ※ 콘텐츠 창의인재동반사업 멘토링지원 2년 이상 운영 기관 가점 부여 예정
 - 창작 프로젝트: 콘텐츠 창의인재동반사업 기 수료생(2012~2022)의 프로젝트

지원내용

구분	멘토링지원	사업화지원
지원규모	총 16개 내외 플랫폼기관 지원 ※ 지역기관 4개 내외 포함 예정	총 5개 내외 플랫폼기관 지원
지원금	기관당 최대 5.4억원	기관당 최대 3억원
주요내용	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 전문가(멘토) 13명 이상 구성, 26명 이상의 멘티와 매칭하여 약 6~7개월간 도제식 멘토링 운영 ※ 지역 창의인재 30% 이상 선발 의무 • 멘토와 멘티 간 프로젝트 실시계획에 따른 운영/지원/사업 관리 • 멘티에 대한 경력경로 설계 및 지원, 사업성과 관리, 우수사례 피칭/프로모션 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 기관당 10개이상 창작 프로젝트의 사업화 지원, 프로젝트당 2,000만원 내외에서 실비 지원 • 맞춤형 컨설팅, 네트워킹, 프로젝트 홍보·마케팅 지원 등을 통해 창의인재의 지속적인 창작활동 유지 및 창작 프로젝트의 질적 향상 지원

지원조건

- 콘텐츠산업 분야의 설립 후 3년 이상 된 법인(주관기관만 해당)

선정방식

- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행
- 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
- 종합심의 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
※ 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 세부 지원사항 등은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
2월	3~4월	4월	8월	12월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

10 콘텐츠원캠퍼스 구축운영 사업

:: 융복합 창의인재 양성을 위한 산학연관 협력 컨소시엄 지원

사업개요

사업목적	혁신적인 산학연관 협력 프로젝트를 통한 융복합 창의인재 양성
총사업비	4,116백만 원
수행부서	교육기획팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
지원유형	• 유형 구분 없음	• (집약형) 산학연관 협력 기반 조성 및 소형 프로젝트 지원 • (확산형) 산학연관 협력 고도화 및 중·대형 프로젝트 지원
지원규모	• 교육운영기관 18개(컨소시엄) 내외x기관 당 최대 200백만 원	• (집약형) 교육운영기관 10개(컨소시엄) 내외x기관 당 최대 190백만 원 • (확산형) 교육운영기관 6개(컨소시엄) 내외x기관 당 최대 300백만 원

지원대상

- 교육대상: 전국 대학생 및 대학원 재학생(각 교육운영기관을 통해 신청, KOCCA 직접 선발X)
- 교육운영기관: 융합콘텐츠 프로젝트 기반 교육 및 프로젝트 개발이 가능한 대학(원)/기업/지역진흥원/연구기관 등으로 구성된 컨소시엄

- * 고등교육법에 의한 대학(원) 등 학교 및 부설연구소(학교부설연구소는 학교로 분류)
- * 대학·대학원(부설연구소)이 주관기관으로 참여하는 컨소시엄 구성 필수
- * 대기업 참여가능(지원금 지원불가)
- * 단일기관으로 지원 시 학부 간 연계 여부 검토하여 지원 예정

지원규모 및 내용

구분	집약형	확산형
지원규모	• 교육운영기관 10개(컨소시엄)내외 x기관 당 최대 190백만 원	• 교육운영기관 6개(컨소시엄)내외 x기관 당 최대 300백만 원
융복합 프로젝트 개발	• 1개 이상 개발 • 학생 15명 이상 참여	• 1개 이상 개발 • 학생 20명 이상 참여
교육과정 운영	정규	• 6학점 이상 편성 • 학생 50명 이상 이수
	비정규	• 9학점 이상 편성 • 학생 80명 이상 이수
현장실습 운영	정규	• 5강좌 이상 편성 • 학생 200명 이상 수강
	비정규	• 8강좌 이상 편성 • 학생 300명 이상 수강
현장실습 운영	• 최소 3명 이상	• 최소 5명 이상

지원조건

- 국고보조금 100% 사업 (자기부담금 의무 매칭 없음)

선정방식

- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행
 - 지원유형별 지원규모의 2배수 내외를 발표평가 대상으로 선정
 - * 지원유형별 지원규모의 2배수 이내로 접수될 경우 서면평가를 겸한 발표평가로 대체
- 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
 - 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
 - 종합심의 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
 - ※ 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 2023년 사업 협약 컨소시엄 중 결과평가 점수 상위 2개 컨소시엄 중 지원사업 결격사유가 없는 컨소시엄에 한하여 2024년 연속 지원 예정(집약형 1개, 확산형 1개 컨소시엄)
- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	3월	10월	24년 2월	24년 2~3월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

11

OTT 콘텐츠 특성화 대학원 지원사업

:: 석·박사급 OTT콘텐츠 관련 특화 교육과정 개설 대학 지원

사업개요

사업목적	신산업 현장(OTT 콘텐츠)에 필요한 융합형 전문인재 양성·지원
총사업비	1,916백만원
수행부서	교육기획팀

사업내용

전년대비
개선사항

구분	2022년	2023년
지원선정	• 신규 2개 대학원 선정	• 기 선정 대학원 계속 지원 • 기 대학원 중 연차평가 탈락 시 신규 선정
사업내용	• 학생 수업료 전액 지급 • 1년 20명 내외 교육생 선발	• 학생수업료 차등 지급 • 1년 협약인원의 150% 이하 교육생 선발 • 각 학교별 실습지원비 지급(270백만원 내외)

지원대상

- 「고등교육법」제29조에 의한 대학원 및 제 30조에 의한 대학원대학에 OTT 콘텐츠 관련 특화 교육과정 개설 가능 대학

지원내용

- 지원규모/금액(안) : 2개 대학원 / 각 908백만원
※ 지원금은 협약 후 70%, 중간점검 이후 30% 지급 / 지원금의 10% 이상 대응자금 필수
- 사업내용(안)
- OTT 콘텐츠 분야 석·박사급 인재양성을 위한 대학원 교과 과정 운영에 필요한 사항 지원

구분	지원사항
학생수업료	• 수업료 수혜 인원 40명 내외×150% 이내 지원 • 수업료 금액은 차등 기준에 따라 학교별 기준금액으로 지원 ※ 수업료는 교비로 전환
과정운영비	• 교수 인건비는 교비로 편성하되, 전임교원(계약직 강사, 행정직 등)의 인건비 및 외래강사비 지원 • 운영비, 출장비, 사업진행비 등 지원
프로젝트 운영비	• 현장실습, 워크숍, 인턴십 등 비용 지원 • 교육성과물(영상물) 제작비 및 세미나, 학술대회 개최비 등 지원
기타	• 대응자금의 한도 내에서 자산취득 가능

지원규모

- OTT 콘텐츠 관련 특화 교육과정 개설 및 가능 대학원(2개 대학원)에 3년간 수업료 및 운영비 지원
- 매년 평가를 실시하여 합격한 대학원만 계속 지원

지원조건

- 대학의 대응자금 10% 이상 부담 필수(현금)

선정방식

- ※ 현 사업수행 중인 대학원이 연차평가를 탈락한 경우에만 신규 선발
- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(1.5배수 내외 고득점 순)
- 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
- 종합심의 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
 - ※ 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

**기타사항
추진절차**

- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
4월	5월	6월	12월	차년 4월	차년 7월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

12 신기술콘텐츠융복합아카데미

::신기술콘텐츠융복합아카데미(가칭) 장기/단기 교육과정 운영

사업개요

사업목적	신기술 기반 콘텐츠산업 현장에 필요한 융복합 인재양성 아카데미 운영
총사업비	6,720백만 원
수행부서	교육운영팀

사업내용

- 지원대상**
- 장르별 콘텐츠의 신기술 융합으로 새로운 콘텐츠 창·제작에 도전하려는 자
- 지원내용**
- (장기과정) 신기술 융복합 콘텐츠 분야 실무형 전문인재 양성 목적의 비학위 교육과정(1년+1년)
 - [1년차] 2가지 전공트랙(콘텐츠 엔지니어링, 테크니컬 아티스트)에 대한 직무 전문성 향상을 목적으로 핵심개발영역 4개 모듈로 구성된 교과목 학습 및 실무형 단기 프로젝트 진행
 - [2년차] 콘텐츠 기획, 제작, 유통, 서비스 전 과정을 리드하여 성공적으로 프로젝트를 책임지고 추진하는 역할의 CPO(콘텐츠 프로젝트 오너) 역량 향상을 목적으로 신기술 융복합 콘텐츠 제작 프로세스 단계별 심화 교과목 학습 및 1년 단위의 종합 프로젝트 진행
 - (단기과정) 장르별 콘텐츠의 신기술 융합 확장을 도전적으로 수행하는 전문인재 양성 목적의 6개월 과정
 - 팀 협업 프로젝트 기반으로 전담 멘토 지원 및 각 주제별 교육, 워크숍 진행
 - 데모데이를 통해 선발된 우수 프로젝트 국내외 전시/발표
- 지원조건**
- (장기과정) 80명 내외 선발 예정
 - (단기과정) 150명 내외 선발 예정
- 선정방식**
- 교육생 선발
 - (장기과정) 지원서를 통해 서류심사, 프리스쿨 진행
 - (단기과정) 지원서를 통해 서류심사, 면접심사 진행
 - 운영지원 위탁용역사 선정
 - 입찰공고 : 조달청 나라장터를 통한 입찰공고
 - 제안서평가 : 입찰적격자 대상 제안서 평가(기술평가+가격평가)
 - 기술협상 : 심사결과 종합 점수 1순위 업체 대상 기술협상
 - 계약체결 : 기술협상 이후 최종 계약 체결
- 기타사항**
- 세부내용은 추후 공지되는 공고 참고
 - * 공고 시, 상기내용은 상황에 따라 변동될 수 있음

추진절차

① 입찰공고	② 선정평가/계약	③ 교육생 모집/선발	④ 교육과정 운영
1~2월	3~4월	5~8월	7~12월

※ 2023년 9월 신기술콘텐츠융복합아카데미(가칭) 개원 예정

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

13 콘텐츠 현업인 재교육

:: 콘텐츠 분야 현업인을 위한 직무 교육

사업개요

사업목적	콘텐츠산업계 수요 맞춤형 전문 교육을 통한 콘텐츠 현업인의 업무역량 고도화
총사업비	1,000백만 원
수행부서	교육운영팀

사업내용

지원대상	• 콘텐츠 분야 직무 전문성 강화를 필요로 하는 현업인, 잠재인력 및 프리랜서 등
지원내용	• 현업인 전문 교육과정 '콘텐츠 스텝업' 운영 - 콘텐츠 산업계 트렌드를 반영한 특강 등 단기 교육 제공(과정 당 3시간 이내) - 콘텐츠 산업 대표기업과 협업한 심화 교육인 '기업연계과정' 제공(과정 당 40시간 이내) • 콘텐츠 분야 대형 열린 세미나 '콘텐츠 인사이트' 개최 - 콘텐츠 산업계 메가트렌드를 중심으로 국내외 거장급 전문가 초청 컨퍼런스 개최 - 콘텐츠 분야 전문가가 참여하는 1:1 멘토링 프로그램 제공 • 콘텐츠 분야 특화교육 제공 - ESG 아카데미, 디지털 리터러시 등 콘텐츠 분야 특화교육 과정 운영
지원조건	• 교육생: 모집공고 시, 지원자격 등을 충족하는 자 * 모집공고 시, 세부사항 안내 예정 • 운영지원 위탁용역사: 입찰공고 시, 입찰참가자격 등을 충족하는 자 * 입찰공고 시, 세부사항 안내 예정
선정방식	• 교육생 선발 - (특강 및 세미나) 교육 신청 후 참가 - (심화 및 멘토링) 지원서를 통해 서류심사 진행 * 공고 시 세부사항 안내 • 운영지원 위탁용역사 선발 - 입찰공고 : 조달청 나라장터를 통한 입찰공고 - 제안서 평가: 입찰적격자 대상 제안서 평가(기술평가 + 가격평가) - 기술협상 : 심사결과 종합 점수 1순위 업체 대상 기술협상 - 계약체결 : 기술협상 이후 최종 계약 체결
기타사항	• 세부내용은 추후 공지되는 공고 참고 * 공고 시, 상기내용은 상황에 따라 변동될 수 있음

추진절차

• 교육운영일정

① 콘텐츠 스텝업	② 콘텐츠 인사이트	③ 특화교육
6월~11월 (15회 내외)	10월 4주	6월~11월 (3회 내외)

• 운영지원 위탁용역

① 입찰공고	② 선정평가	③ 계약체결	④ 중간점검	⑤ 검수평가	⑥ 사업정산
1월	3월	4월	9월	12월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

14

사이버콘텐츠아카데미

:: 온라인 교육 플랫폼 에듀코카 운영 및 온라인 교육콘텐츠 신규 개발

사업개요

사업목적	콘텐츠 분야 온라인 교육을 통한 콘텐츠 전문인력 역량 강화와 잠재인력 저변 확대
총사업비	1,000백만 원
수행부서	교육운영팀

사업내용

- 지원대상**
- 콘텐츠 분야에 관심있는 현업인, 잠재인력 및 일반인
- 지원내용**
- 온라인 교육 플랫폼 에듀코카(edu.kocca.kr) 운영 등 온라인 교육서비스 제공
 - 콘텐츠 장르별(방송, 게임, 만화, 음악 등) 및 인문교양 콘텐츠 교육서비스 상시 제공
 - 기업, 학교, 공공기관 대상 맞춤형 전용 교육사이트 개설 및 교육
 - 에듀코카 교육 플랫폼 유지 보수 및 교육관리시스템 관리, 기능 개선
 - 에듀코카 브랜드 이미지 및 교육콘텐츠 마케팅 활동, SNS 콘텐츠 제작 및 관리
 - 외부 플랫폼간 콘텐츠 제휴, 전문가-이용자 대상 모니터링 등 콘텐츠 품질관리
 - 콘텐츠 분야 온라인 교육콘텐츠 신규 개발 제공(100차시 내외)
 - 방송, 게임, 만화/애니메이션/캐릭터, 음악/공연 등 장르별 수요맞춤형 콘텐츠 개발
 - ESG 창출 확대를 위한 콘텐츠 개발 및 기관협업을 통한 콘텐츠 공동개발 등
- 지원조건**
- 교육생: 에듀코카(edu.kocca.kr) 교육 상시 제공
 - 운영지원 위탁용역사: 입찰공고 시, 입찰 참가자격 등을 충족하는 자
 - * 입찰공고 시, 세부사항 안내 예정
- 선정방식**
- 운영지원 위탁용역사 선발
 - 입찰공고 : 조달청 나라장터를 통한 입찰공고
 - 제안서 평가 : 입찰적격자 대상 제안서 평가(기술평가 + 가격평가)
 - 기술협상 : 심사결과 종합 점수 1순위 업체 대상 기술협상
 - 계약체결 : 기술협상 이후 최종 계약 체결
- 기타사항**
- 세부내용은 추후 공지되는 공고 참고
 - * 공고 시, 상기내용은 상황에 따라 변동될 수 있음
- 추진절차**
- 교육운영일정: 에듀코카(edu.kocca.kr) 교육 상시 제공
 - 운영지원 위탁용역사

① 입찰공고	② 선정평가	③ 계약체결	④ 중간점검	⑤ 검수평가	⑥ 사업정산
1월	3월	4월	9월	12월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

15 콘텐츠문화광장 운영

::첨단 기술 기반 융복합 콘텐츠 시연장 운영

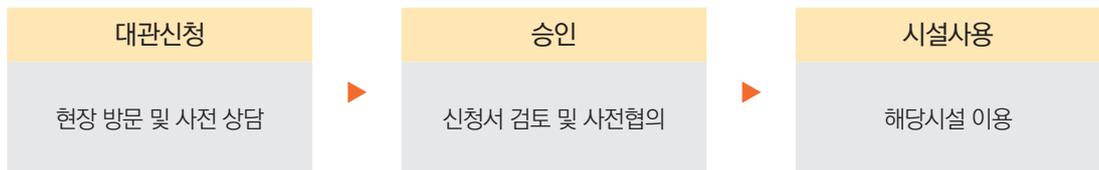
사업개요

사업목적	융복합 문화콘텐츠의 다양한 개발을 지원·시연하기 위한 안정적인 시스템 환경 구축 및 시설운영
총사업비	1,003백만 원
수행부서	교육운영팀

사업내용

지원대상	• (콘텐츠문화광장 시설대관) 융복합 콘텐츠를 시연하고자 하는 단체 및 법인사업자
지원내용	• 콘텐츠문화광장 대관지원 - 반기별 수시대관 운영 (한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr) 내 공고) - 스테이지66, 스튜디오 1·2, 연습실 및 시설 내 장비 인프라 지원
선정방식	〈콘텐츠문화광장 대관지원〉 • 대관공고 : 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 내 반기별 대관 공고 • 신청서 검토 : 콘텐츠문화광장 운영 취지 적합성 및 승인 불가 사항 여부 검토 • 대관승인 : 검토결과 이상 없는 경우 일정 조정 후 최종 승인
기타사항	• 세부내용은 추후 공지되는 공고 참고 * 공고 시, 상기내용은 상황에 따라 변동될 수 있음

추진절차



* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

16

콘텐츠문화광장 융복합콘텐츠 시연지원

:: 콘텐츠문화광장 융복합콘텐츠 시연지원

사업개요

사업목적	융복합 콘텐츠 산업 활성화 및 콘텐츠 투자 활성화를 위한 시연 지원
총사업비	650백만 원
수행부서	교육운영팀

사업내용

전년대비 개선사항	<ul style="list-style-type: none">콘텐츠문화광장 융복합콘텐츠 시연 지원금 일부 상향 조정 및 우수 작품 개발지원콘텐츠문화광장 시설활용 의무조항을 선택사항으로 변경
지원대상	<ul style="list-style-type: none">〈융복합콘텐츠 시연 지원〉 다양한 문화콘텐츠와 첨단기술을 통해 실험적이고 혁신적 융합을 시도하고자 하는 법인사업자
지원내용	<ul style="list-style-type: none">융복합콘텐츠 시연지원 총 10개 내외 과제<ul style="list-style-type: none">- 과제당 최대 100백만원 3개 내외- 과제당 최대 50백만원 7개 내외
지원조건	<ul style="list-style-type: none">지원금 대비 자부담금 10%
선정방식	<p>〈융복합콘텐츠 시연 지원〉</p> <ul style="list-style-type: none">서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(1.5배수 내외 고득점 순)<ul style="list-style-type: none">* 2배수 이내 접수 시, 발표평가만 진행 예정신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행발표평가 : 발표 및 질의응답평가최종선정 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정<ul style="list-style-type: none">* 2배수 이내 접수 시, 발표평가 100%로 선정 예정사업비심의 : 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정
기타사항	<ul style="list-style-type: none">세부내용은 추후 공지되는 공고 참고<ul style="list-style-type: none">* 공고 시, 상기내용은 상황에 따라 변동될 수 있음

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
2월	3~4월	4월	8월~9월	11월~12월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

17 콘텐츠인재캠퍼스 인프라 운영

:: 콘텐츠분야 전문인력 양성을 위한 '콘텐츠인재캠퍼스' 시설 운영

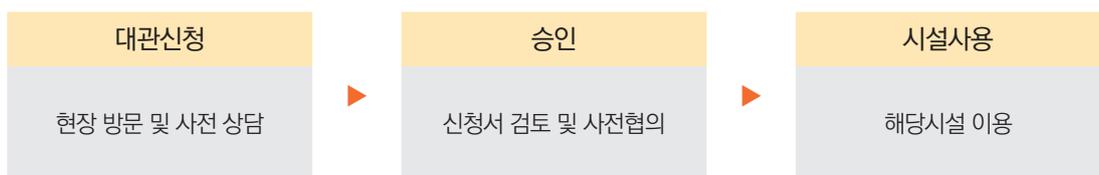
사업개요

사업목적	융복합 교육을 지원하기 위한 안정적인 교육환경 도모 및 시설 활용한 개방형 교육 운영
총사업비	2,819백만 원
수행부서	교육운영팀

사업내용

전년대비 개선사항	<ul style="list-style-type: none"> 교육시설 공간 일부 외부 대관 시행
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠산업계 종사자, 예비인력 등
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠인재캠퍼스 인프라 활용 교육 및 시설 대관 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 자체 시설 활용한 교육과정 운영(30개 과정 운영) <ul style="list-style-type: none"> · 영상편집, 3D프린팅, 음향, VR제작, 1인크리에이터 등 - 대국민 공공시설 이용 확대 <ul style="list-style-type: none"> · 지역사회 산·학·연 협력 인프라 지원 · 콘텐츠교육 관련 프로그램 연계 운영 · 콘텐츠 관련 협·단체 및 관련 대학 연계 인재육성 프로그램 공간 지원 콘텐츠인재캠퍼스 교육시설·장비 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠인재캠퍼스 교육운영지원 및 유지보수 <p>☞ 콘텐츠인재캠퍼스 시설과 장비는 교육운영팀 교육사업과 연계하여 운영합니다.</p>

추진절차



* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2023

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

2023년 사업방향

- 만화스토리산업팀
국내외 만화·스토리 IP 활성화 및
제작지원, 해외진출 지원 강화
- 캐릭터라이선싱산업팀
기획-제작-유통 유기적 지원으로
캐릭터 · 라이선싱 산업의 확장 및
활성화 도모
- 음악패션산업팀
유기적 지원체계 구축을 통한 음악
·패션 국내외 비즈니스 활성화 강화

만화스토리산업팀	만화 해외 플랫폼 구축 및 운영 지원	계속	01
	만화·웹툰 에이전트 육성지원	계속	02
	웹툰 분야 벤처기업 육성지원	신규	03
	비즈니스 종합지원(콘텐츠 IP 산업전)	계속	04
	웹툰 IP 보호 캠페인	계속	05
	대한민국 콘텐츠 대상 만화 부문	계속	06
	웹툰산업 채용박람회	신규	07
	대한민국 스토리 공모대전	계속	08
	신진 스토리 작가 육성지원	계속	09
	스토리 창작센터 운영	계속	10
	이야기 창작발전소	계속	11
	스토리움 활성화 지원	계속	12
	우수 스토리 매칭 제작지원	계속	13
	콘텐츠 IP 사업화 상담회	계속	14
	만화·스토리 IP 비즈매칭 작품 후속지원	계속	15
	만화 · 스토리 해외 유통 활성화	계속	16
캐릭터라이선싱산업팀	신규 캐릭터 IP 개발 지원	계속	17
	캐릭터 IP 상품 유통 테스트베드	계속	18
	콘텐츠 IP 라이선싱 지원	계속	19
	IP 라이선싱 빌드업	계속	20
	라이선싱 콘퍼런스 개최	계속	21
	2023 캐릭터 라이선싱 페어	계속	22
	캐릭터 해외마켓 참가지원	계속	23

04 대중문화본부

음악패션산업팀	2023년 온라인 신기술 융합 케이팝 공연제작 지원	계속	24
	2023년 공간기획형 공연개최 지원	계속	25
	2023년 ICT 음악 콘텐츠 지원	계속	26
	2023년 온오프라인 음악 콘텐츠 개발 지원	신규	27
	2023년 플랫폼 기반 대중음악 활성화 지원	계속	28
	2023년 글로벌 뮤직 네트워크 구축 지원	계속	29
	2023년 우수 대중음악 해외 유통 지원	계속	30
	2023년 현지 인프라 활용 해외 진출 지원	신규	31
	2023년 창의브랜드 창작 지원	계속	32
	2023년 아이디어 기획개발 지원	계속	33
	2023년 지속가능 패션 제작 지원	계속	34
	2023년 패션 문화마켓 개최 지원	계속	35
	2023년 패션 해외판로 개척 지원	계속	36
	2023년 창의브랜드 수출 지원 공간 운영	계속	37
	2023년 온라인 플랫폼 활용 유통 지원	계속	38
	2023년 패션콘텐츠 활성화 지원	계속	39
	2023년 메타버스 활용 패션 마케팅 지원	계속	40

01

만화 해외 플랫폼 구축 및 운영 지원

:: 우수 만화(웹툰) 해외 진출을 견인할 플랫폼 기업 발굴 및 육성을 통한 글로벌 만화 시장 선점

사업개요

사업목적	한국 만화(웹툰) 해외진출을 견인할 플랫폼 기업 발굴 및 육성을 통한 글로벌 만화 시장 선점
총사업비	3,873백만원
수행부서	만화스토리산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
사업내용	• KOTRA 해외진출 토털 패키지 서비스 • 공공협력 종료(간접지원, 총 1억원)	• 간접지원 비용 총 1억원, 업체 직접지원금으로 변경 (‘22년) 총 직접지원금 3,600백만원 → (‘23년) 총 직접지원금 3,700백만원
지원기간	• 1년 지원	• 최대 3년 지원 / 3단계(구축-확장-성숙)
지원대상 / 규모	• 신규구축 및 기존운영 - 최대 350백만원, 10개 내외 과제	• 신규구축 및 기존운영(안) - 평균 530백만원 이내(신규/기존 차등지급) - 7개 내외 과제

지원대상

- 해외에 만화(웹툰) 플랫폼 신규 구축 계획이 있거나 현재 운영 중인 대한민국 법인사업자

지원내용

- 지원규모/금액(안) : 7개 기업 내외 / 평균 530백만원 이내(신규/기존 차등지급)

- ※ 지원금은 협약 후 80%, 중간점검 이후 20% 지급
- ※ 총 사업비의 10% 이상 자부담 필수 편성(현금O, 현물X) 및 자부담 우선 사용 필수
- ※ 총 사업비(A) = 국고지원금(B) + 사업자부담금(C), (사업자 부담금 비율=C/A*100)

- 사업내용(안)

- 해외 플랫폼 구축 및 운영비, 인건비, 마케팅비, 콘텐츠 수급비 등

지원내용	세부내용
인건비	개발·운영인력 인건비
	필수사항 인건비는 국고지원금의 10% 이내 편성(초과금액 자부담 편성)
플랫폼 구축비	소프트웨어 개발비
플랫폼 운영비	IDC, CDN 등 인프라 유지 임차료
콘텐츠 수급비	만화(웹툰) 작품 수급비(단순 콘텐츠 제작 작가 원고료는 제외)
	필수사항 <ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 수급비는 국고지원금의 50% 이내 편성 • 국내 작가(기업)의 작품에 한함 • 결과평가 시 수급작품의 80% 이상 서비스 필수 • 결과평가 시 수급작품(번역본) 최소 2회 이상 서비스 필요
현지화	번역, 감수, 식자, 편집 등의 자문 또는 위탁비
마케팅	모객을 위한 해외 광고 제작 및 등재, 홍보물 제작비, 해외 마켓 프로모션비 등의 용역비, 수수료
자문비	현지화 전략, 해외진출 법률, 세무 등 컨설팅

지원조건

- 단순 작품 공급 및 서비스가 아닌 직접 플랫폼 운영이 가능해야 함
- 협약기간 내 플랫폼 해외 현지 상용화 및 서비스 필수
- 신규(최대 3년 지원 / 3단계(구축-확장-성숙))

구분	주요내용
구축(1년차)	- 2022. 3. 18.부터(2022 만화 해외 플랫폼 구축 및 운영 지원사업 공고마감 익일) 해외 현지 서비스가 상용화된 플랫폼도 신규 구축 지원 가능 - 신규구축 신청 시, 타 국가로 기존 사이트를 단순 번역하여 진출하는 경우 유사 플랫폼으로 간주하며 신청불가 * 다만, 2개 조건 모두 부합 시 신규 지원 가능 ① 도메인, 진출국가 다르며 신규 수급 작품(번역본) 수가 기존 보유 작품의 50% 이상일 때 ② 심사위원이 유사 플랫폼이 아닌 것으로 검증 시 지원 가능
확장(2년차)	- 플랫폼 고도화 및 콘텐츠 추가 수급 등
성숙(3년차)	- 플랫폼 유지 안정, 콘텐츠 추가 수급, 홍보·마케팅 집중 지원 등

- 기존(최대 1년 지원)

구분	내용
기존 (1회)	- 플랫폼을 운영하고 있을 경우(~2022. 3. 17.) - 만화 해외 플랫폼 구축 및 운영 지원사업 신규 연차별 결과평가(연장평가)에서 탈락한 경 우 기존운영으로 신청할 수 없음

- 신규 및 기존 동시 지원 가능
- 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)

선정방식

- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
- 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
- 종합심사 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
※ 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 컨소시엄 단위 접수 불가
- 해당 사업 협약기관 간 콘텐츠 수급 등 거래 불가
- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	3월	8월	11월	12월

- 다년과제의 경우, 결과평가(연차별 단계평가) 합격 후 차년도 지원 가능

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 만화·웹툰 에이전트 육성지원

:: 국내 만화, 웹툰 IP 비즈니스 활성화를 위한 신진 에이전트 육성(교육훈련 등)

사업개요

- 사업목적** 국내 우수 만화, 웹툰 IP 비즈니스 활성화를 위한 만화 분야 특화 에이전트 육성
- 총사업비** 800백만 원
- 수행부서** 만화스토리산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
지원대상 / 규모	• 만화·웹툰 분야 개인사업자 및 법인사업자 10개사	• 만화·웹툰 분야 개인사업자 및 법인사업자 12개사
사업내용	• 만화, 웹툰 IP 2차 사업화를 진행하는 에이전트 육성 지원	• 만화, 웹툰 IP의 제작, 사업화 등 전 분야의 PD, 에이전트 육성으로 확대

지원대상 지원내용

- 만화, 웹툰의 PD와 에이전트 신규인력 육성을 통해 기업의 성장을 모색하는 개인사업자 또는 법인사업자
- 신진 PD, 에이전트 인건비 및 교육훈련비, 에이전트 활동여비 지원

구분	지원사항
인건비	• 신진 PD, 에이전트 최소 3인 이상 육성(1인 이상 신규고용 필수) • 육성 대상 인력의 (인턴, 정규·계약직) 인건비 지원(국고지원금의 50% 이상 편성 필수)
에이전트 교육	• 기관별 육성 커리큘럼에 따른 각종 교육훈련비 지원 • KOCCA 전체 통합 심층교육, 네트워킹 프로그램 참가 지원
에이전트 활동여비	• 실무 업무를 통한 역량 강화를 위한 국/내외 활동여비 지원
기타	• 신규 인력 채용에 따른 제반 비용 지원 등 * 채용 홍보를 위한 홍보비(안내물 제작비, 광고비 등)

- 업무능력 향상을 위한 관련분야 심층교육, 워크숍, 네트워킹 운영

지원규모

- 지원규모/금액(안) : 12개 기업 내외 / 최대 50백만원
※ 총 사업비(A) = 국고지원금(B) + 사업자부담금(C), (사업자 부담금 비율=C/A*100)

지원조건

- 지원금은 협약 후 80%, 중간점검 이후 20% 지급 / 총 사업비의 10% 이상 현금 자부담 필수
- 지원대상에서 기획, 프로듀싱, 사업화 인력을 포함하며, 작화, 채색 등 제작인력은 배제함

선정방식

- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(1.5배수 내외 고득점 순)
- 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
- 종합심의 : 조정을 통해 최종 협약금액과 수행내용 결정

기타사항

- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
2월	3월	4월	9월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 웹툰 분야 벤처기업 육성지원

:: 상품·서비스개발, 사업모델 고도화, 국내외 판로개척 지원

사업개요

사업목적	만화·웹툰 분야 유망 제작사, 스튜디오, 창의적 사업 아이디어를 보유한 기업의 성공적 시장진입 지원
총사업비	1,500백만 원
수행부서	만화스토리산업팀

사업내용

- 지원대상
 - 법인을 설립한 지 7년이 경과하지 않은 만화, 웹툰 분야 중소기업
- 지원내용
 - 웹툰 분야 벤처기업을 대상으로 단계별로 총 성장지원

단계	지원내용(안)
예비벤처 (창업준비 ~ 1년 미만, 5개 내외, 최대 50백만 원)	- 상품·서비스 개발비 - 창업·경영 교육 및 컨설팅
초기벤처 (1년 이상 ~ 3년 미만, 5개 내외, 최대 100백만 원)	- 상품·서비스 개발비 - 사업모델 고도화
성장벤처 (3년 이상 ~ 7년 미만, 3개 내외, 최대 200백만 원)	- 상품 고도화·홍보마케팅비·해외판로개척 지원

- 지원규모
 - 지원규모/금액(안) : 13개 내외 과제지원, 단계별 지원 상한금액 차등
 - ※ 총 사업비(A) = 국고지원금(B) + 사업자부담금(C), (사업자 부담금 비율=C/A*100)

- 지원조건
 - 지원금은 협약 후 80%, 중간점검 이후 20% 지급 / 총 사업비의 10% 이상 현금 자부담 필수
 - 만화, 웹툰의 제작(글, 그림, 코딩 등) 및 프로듀싱, 플랫폼 구축 서비스, 사업화 에이전시 분야의 개인사업자, 법인사업자 지원
 - 지원 단계(예비, 초기, 성장 중 택 1)를 선택하여 사업신청 제출
 - 단년도 단계평가를 통한 다년간 연속 지원 예정

- 선정방식
 - 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(1.5배수 내외 고득점 순)
 - 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
 - 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
 - 종합심의 : 조정을 통해 최종 협약금액과 수행내용 결정

- 기타사항
 - 세부 조건과 지원사항은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
2월	3월	4월	9월	11월	12월

- 다년과제의 경우, 결과평가(연차별 단계평가) 합격 후 차년도 지원 가능

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04

비즈니스 종합지원(콘텐츠 IP 산업전)

:: 웹툰, 스토리를 중심으로 한 IP 전시·비즈니스 B2B 박람회 개최

사업개요

사업목적	콘텐츠 IP 중심으로 재편되는 산업 생태계 변화에 대응하는 종합 비즈니스 행사 개최로 콘텐츠 IP 해외진출과 투자 활성화
총사업비	1,000백만 원
수행부서	만화스토리산업팀

사업내용

- 전년대비 개선사항**
 - 피칭/비즈매칭에 특화된 콘텐츠 IP 사업화 상담회 통합 개최로 비즈매칭 운영 효율화 및 바이어 통합 관리
 - 9월 본행사 후 11월 애프터미팅 행사 운영으로 계약실적 제고
 - 해외마켓참가지원 참가사 연계와 해외현지마켓 바이어 초청으로 해외 비즈매칭 성과 제고
 - 웹툰산업 채용박람회(신규, 10억)와 연계 개최로 콘텐츠 분야 취업희망자와 기업 간 채용매칭을 통한 청년 일자리 창출 및 업계 구인난 해소
- 지원대상**
 - 웹툰, 스토리 등 콘텐츠 IP와 콘텐츠 · 미디어 기업, 바이어
- 행사내용**
 - (B2B 중심 프로그램 운영) 다양한 콘텐츠 산업분야가 참가해 IP 전시/상담, 비즈매칭, 콘퍼런스, 쇼케이스, 피칭, 쇼케이스 등의 다양한 B2B 프로그램 운영
 - * 웹툰/웹소설, 애니메이션, 게임, 음악, 방송/영상, MCN, 지역 등 다양한 산업군 참여
 - (연계행사 통합개최) 라이선싱 콘, IP 라이선싱 빌드업, IP사업화 상담회, 애니메이션 부트캠프, 글로벌 비즈니스 라운드 테이블, 이야기IP 포럼 등 연계개최

프로그램	주요내용
전시/상담부스	콘텐츠 IP 전시 상담부스 운영(B2B 부스)
쇼케이스 및 설명회	신규 IP 론칭 쇼케이스
	콘텐츠 IP 사업설명회
비즈매칭 프로그램	콘텐츠 IP 사업화 상담회
	IP 비즈매칭
	글로벌 비즈니스 라운드 테이블
콘퍼런스/세미나/컨설팅	IP 라이선싱 콘퍼런스
	법률 세미나
	금융 컨설팅
	이야기 IP포럼
웹툰 채용박람회(신규)	웹툰/스토리 등 콘텐츠 기업과의 채용 상담회 및 매칭 진행

- 지원조건** • 부스참가비 및 마케팅비 일부 지원(예정)
- 선정방식** • 공모에 의한 참가기업 모집
- 기타사항** • (개최일정) 2023. 9월 예정('23. 9. 12~14, 3일간)
 • (개최장소) 코엑스 그랜드볼룸 및 아셈홀
 • (주최·주관) 문화체육관광부/한국콘텐츠진흥원
 • (참가대상) 국내외 200개사 내외 콘텐츠 기업 참가

추진절차

① 대행사 선정	② 참가기업 선정 및 바이어모집	③ 바이어매칭	④ 본행사	⑤ 애프터미팅	⑥ 사업정산
3월	5월~7월	8월	9월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 웹툰 IP 보호 캠페인

:: 만화웹툰 불법유통사이트 이용근절을 위한 대국민 캠페인 추진

사업개요

사업목적	웹툰콘텐츠의 불법 유통 온라인 사이트 이용근절
총사업비	600백만 원
수행부서	만화스토리산업팀

사업내용

- 지원대상** • 전국민(캠페인 참여대상)
- 주요내용** • 건강한 이용문화 조성을 위한 대국민 캠페인 진행
- 이용자들의 공감과 참여를 위한 프로모션(광고, 이벤트, 언론홍보) 등 수행
※ 대국민 참여형 이벤트 및 프로모션 병행
- 만화, 웹툰의 건강한 이용 문화 조성을 위한 캠페인 전략 수립
 - 온/오프라인 프로모션 세부기획 및 홍보물 제작
 - 캠페인 효과 분석 및 실적보고서 작성
- 추진방향** • 관련기관 및 웹툰 플랫폼사 협력한 민-관 협력형 캠페인 진행
- 신규 영상제작보다는 과거 캠페인 자료를 활용하여 연속성 제고 예정

〈참고자료 : 캠페인 슬로건 및 홍보모델 변천사〉

- ('18~19) : 내 웹툰은 내가 지켜 / 웹툰작가 이말년, 기안84
- ('20) : 우리 웹툰은 우리가 지켜요 / 웹툰작가 주호민 외 10인
- ('21) : 독자적인 방법으로 우리웹툰을 지키자 / 배우 김세정(웹툰원작 드라마 주연배우)
- ('22) : 함께 만드는 행복한 웹툰생활 '해피툰게더' / 배우 채종협(웹툰원작 드라마 주연배우)

추진절차

① 사업자 선정	② 캠페인 홍보전략 수립	③ 온/오프라인 홍보 캠페인	④ 성과분석/사업종료
2-3월	3-4월	5~11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06

대한민국 콘텐츠 대상 만화 부문

::만화, 웹툰 부문에서 높은 창작성, 산업성과를 거둔 작품에 대한 시상

사업개요

사업목적	우수 국산 만화 콘텐츠 발굴·시상을 통한 창작의욕 고취로 지속적 산업발전 역량 도모
총사업비	80백만 원
수행부서	만화스토리산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
심사 기준	• 산업성과(매출, 2차 IP사업화) 중심의 심사기준	• '창작성'과 '산업성과'가 균형을 이루는 심사기준 재설정 및 적용

지원대상

- 2022년 8월부터 2023년 7월까지 1권 이상 단행본으로 출판한 만화
- 2022년 8월부터 2023년 7월까지 온라인 사이트에서 3개월 이상 연재한 웹툰
- 2년 이내 동 시상식에서 수상경력이 없는 작품

지원내용

- 우수 국내만화 5개 작품 선정 및 시상

구분		훈격	상금
정부시상	만화부문	대통령상 (1)	10백만원
		문화체육관광부장관상 (3)	각 5백만원
		한국콘텐츠진흥원장상 (1)	2백만원
계		5건	27백만원

※ 역대 대통령상 수상작

연도	작품명	작가
2022	미래의 골동품 가게	구아진
2021	고래별	나윤희
2020	신의 탑	SIU

선정방식

- 공모에 의한 신청작 접수 및 주관기관이 운영하는 추천위원회를 통해 후보작 모집
- 1차 심사(2배수 후보작)와 2차 심사(상훈결정) 진행

기타사항

- 시상계획은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참조 요망

추진절차

①공고	②접수마감	③심사	④시상식 개최	⑤시상금 지급
8월	9월	10월	12월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

07 웹툰산업 채용박람회

:: 웹툰, 스토리 분야 구직자와 채용을 희망하는 콘텐츠 기업과의 채용 상담회 및 매칭 진행

사업개요

- 사업목적** 콘텐츠 분야 취업희망자와 기업 간 채용매칭을 통한 청년 일자리 창출 및 업계 구인난 해소
- 총사업비** 1,000백만 원
- 수행부서** 만화스토리산업팀

사업내용

- 지원대상**
 - 웹툰, 스토리 분야 취업을 희망하는 구직자
 - 웹툰, 스토리 분야 채용을 희망하는 콘텐츠 기업
- 사업내용**
 - 콘텐츠 IP 산업전과 연계하여 웹툰·스토리 분야 콘텐츠 IP 취업을 희망하는 구직자와 콘텐츠 기업과의 채용 상담회 및 매칭 진행
 - 웹툰/웹소설, 애니메이션, 게임, 음악, 방송/영상, MCN, 지역 등 다양한 산업군 참가 및 국내외 유관기관/마켓 등과 협업을 통한 콘텐츠 일자리 창출 기회 제공

지원대상	지원내용(사업내용)
<ul style="list-style-type: none"> • 취업을 희망하는 웹툰, 스토리 관련 대학 교육기관 졸업자 및 만화 전문교육기관 수료생 • 신규 인력을 채용하고자 하는 콘텐츠 제작, 플랫폼, 유통사, 콘텐츠 관련기업 등 	<ul style="list-style-type: none"> • 인력 채용정보 제공 및 매칭 프로그램 운영 • 콘텐츠 피칭 및 업계 채용 관계자 미팅 지원 • 기업 채용 부스 운영 • 채용 설명회 지원

- 지원조건**
 - 기업 채용 부스 참가비 일부 지원(예정)
- 선정방식**
 - 공모에 의한 참가기업 모집
 - 구직희망자 사전 모집
- 기타사항**
 - (연계개최) 콘텐츠 IP 산업전과 연계 개최
 - (개최일정) 2023. 9월 예정('23. 9. 12~14, 3일간)
 - (개최장소) 코엑스 그랜드볼룸 및 아셈홀
 - (주최·주관) 문화체육관광부/한국콘텐츠진흥원

추진절차

① 대행사 선정	② 참가기업선정 및 구직자모집	③ 일자리매칭	④ 행사개최	⑤ 사업정산
3월	5월~7월	8월	9월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

08 대한민국 스토리 공모대전 (대한민국 콘텐츠대상-스토리 부문)

:: 우수 원천 스토리 창작자를 발굴하기 위한 공모전 운영

사업개요

사업목적	콘텐츠 산업에서 경쟁력 있는 우수 스토리와 창작자 발굴
총사업비	850백만 원
수행부서	만화스토리산업팀

사업내용

전년대비 개선사항 • 스토리부문 공적우수자 대상 특별상 신설(문화체육관광부장관상 1점)

지원대상 • 기성 및 신인 불문(연령 제한 없음), 대한민국 국적을 보유한 팀/법인
※ 단, 본 사업 전 2회 이상 수상자 참가 불가(대한민국 스토리 공모대전 포함, 팀/법인의 경우도 적용)

지원내용 • 시상규모(안) : 총 16편, 상금 320백만원 ※ 향후 변경가능

명칭	훈격	상금	편수
대상	대통령상	50백만원	1편
최우수상	문화체육관광부장관상	30백만원	4편
우수상	한국콘텐츠진흥원장상	15백만원	10편
특별상	문화체육관광부 장관상	-	1편
합계		320백만원	16편

- 수상자 추가 지원사항(안)
 - 스토리움을 통한 콘텐츠 제작사 온·오프라인 매칭 지원
 - 수상작 사업화 완료 시 프로모션(홍보·마케팅) 지원
 - 스토리창작센터 입주 신청 시 가산점 부여 등

- 지원조건**
- 수상작 저작권 등록 필수 ※ 저작권자가 신청 당시와 동일해야 함
 - 수상작 스토리움 등록 필수 ※ 수상작 공개 범위는 수상자가 자유롭게 설정 가능
 - 진흥원이 주최하는 비즈매칭 행사(1회) 필수 참석
 - 수상작 사업화 시, 해당 작품의 주요 크레딧 및 모든 홍보물에 문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원 로고 및 '대한민국 스토리 공모대전 수상작' 문구 명시 필수

선정방식

예 심



본 심



표절검증



최종심사

※ 심사기준: 독창성, 완성도, 시장성, 사업화 가능성, 분야 확장성

기타사항

- 타 공모전(지원사업 포함) 당선작의 응모 및 중복 수상 불가
- 타인의 저작권 침해 및 대리 신청 등이 확인될 경우 수상 취소, 시상금 환수, 민·형사상 법적인 조치를 취할 수 있음
- 출품작이 타인의 명예를 훼손하거나 불법 정보 포함, 표절 등의 소지가 있는 경우에는 심사에서 제외될 수 있으며, 수상 후에도 당선 취소 및 시상금을 환수할 수 있음
- 시상계획 및 세부내용은 변경 가능하며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 접수	③ 예심	④ 본심/표절검증	⑤ 최종심	⑥ 시상식
1~2월	5월 말(예정)	6~7월	8월	9월	11월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

09 신진 스토리 작가 육성지원

::우수 신진 스토리 작가의 발굴 및 역량 강화를 위해 플랫폼 기관과 연계, 기획개발 및 사업화 지원

사업개요

사업목적	스토리 기획·제작·유통 전 단계를 아우르는 지원시스템을 통한 역량 있는 신진작가 육성
총사업비	585백만 원
수행부서	만화스토리산업팀

사업내용

- 전년대비 개선사항**
- 장르 특성에 맞는 지원금 지원
- 지원대상**
- 스토리를 기반으로 콘텐츠 기획·제작·유통이 가능하며, 관련 프로젝트를 기획·제작(예정)인 중소기업 (총 3개 내외)
- 지원내용**
- 지원규모(안) : 총 5.85억원(3개 과제, 플랫폼 기관 당 최대 2억원)

구 분	방송·영상	출판·웹툰	공연
내 용	영화, 드라마, 예능, 애니 등	소설, 만화, 웹툰 등 ※ 웹소설 제외	연극, 뮤지컬 등
지원액	최대 2억원		

- ※ 유사/동일 지원사업을 동시 수행 불가(ex-창의인재 동반사업)
- ※ 협약 후 80% 지급, 중간점검 이후 20% 지급
- ※ 총 사업비의 10% 이상 현금자부담 필수(현물 불인정, 내부 인건비 자부담 편성 가능)
- ※ 출판 장르소설의 경우 단행본 출간되어야 함 (웹소설 불가)

- 단계별 지원내용(안)

	(1단계)프로젝트 기획개발과정		(2단계)프로젝트 사업화 과정	
구분	플랫폼기관 및 스토리 작가 선정 ①모집선발 (서류/발표) 약 2개월	프로젝트 개발·완성 ② 인큐베이팅 약 4개월	프로젝트 제작 ③ 제작/유통기획 약 4개월	프로젝트 유통 및 홍보지원 ④ 유통/홍보/마케팅 약 2개월
내용	3개 플랫폼기관 선정, 장르별 스토리 작가 선정	플랫폼기관별 프로젝트 기획개발과정을 통한 스토리 완성	우수 프로젝트 제작 및 유통기획 지원	프로젝트 본격 유통, 맞춤형 후속지원을 통한 사업화 지원
지원 항목	사업비 최대 2억 총 3개 기관 선발	작가 프로젝트별 기획개발비, 인큐베이팅 제반비 등	제작 및 유통기획 등	유통 및 홍보비 등

지원조건

- (플랫폼 기업) 장르별 작가 사업화 실적이 우수하거나, 경쟁력이 우수한 중소기업
- (작가) 주류 시장에서의 실적이 없거나 데뷔하지 못한 창작자

선정방식

- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(약 2배수 내외 고득점 순)
- 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
- 종합심사 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
- ※ 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정
- ※ 작가 선정은 플랫폼 기관에서 진행

기타사항

- 컨소시엄 접수 불가
- 선정작개P에 한하여 기획개발, 사업화 가능

추진절차

① 사업공고	② 접수마감	③ 선정평가	④ 협약체결	⑤ 사업수행
1~2월	3월	4월	5월	'23.5 ~ '24.4월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

10 스토리 창작센터 운영

:: 스토리 창작자들이 창작활동에 전념할 수 있는 공간 제공 및 네트워킹/교육제공

사업개요

사업목적	스토리 작가의 안정적 창작공간 제공 및 네트워크 활성화
총사업비	300백만 원
수행부서	만화스토리산업팀

사업내용

전년대비 개선사항	<ul style="list-style-type: none"> • 작가 입·출결 관리(세부 프로그램, 인프라 시설 등) • 작가 교육 프로그램 운영(특화된 주제선정 2회 시행 예정) • 입주 작가 성과조사 2회 실시(상반기, 하반기 시행)
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 현재 작품 집필 중이며 집필실이 필요한 스토리 창작자
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 창작자들이 창작활동에 전념할 수 있는 집필공간 제공 • 작가교류 및 작품활동 지원(네트워킹, 강의, 자료 제공) • 이야기 사업 참가 지원(소재발굴, 스토리움 매칭 콘텐츠제작, 국내외 스토리 피칭 등)

[참고] 스토리 창작센터 시설현황

- 시설위치 : 빛마루 방송지원센터 내 12층, 13층 (경기도 고양시 태극로 60)
- 공간구성
 - (집 필 실) 1인실(30개), 2인실(5개) / 개별 및 공동 집필실 제공
 - (공용공간) 화상회의실(1개), 자료실, 당비실
- 운영방식 : 40명 수용 가능. 24시간 운영. 무선인터넷/공용PC/복합기 등 제공
- 이용현황 : 40명 수용 가능

지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 전년도(2022) 스토리 공모대전 수상작가 가산점(5점) • 스토리 관련 협·단체 및 기업 소속 작가 • 현재 스토리 관련 작품 활동 준비 중인 작가 등 • 입주기간 : 1년 이내 (2023.3월~2024.2월), *연속 3년 입주 불가, 단 공실발생 시 후순위 배정
------	--

선정방식

- 입주작가 공모 및 지원서는 평가를 통해 선정(평가기준) ※변동가능

평가 항목	배점	세부 항목
프로젝트 기획의 우수성	30	<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트가 독창적이며 매력적 요소를 갖추고 있는가? • 프로젝트의 기획이 구체적이고 실현 가능한가?
프로젝트 사업화 가능성	30	<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트의 상업성 및 성공가능성이 있는가? • 원천스토리로서 타 장르로 사업화될 가능성이 있는가?
프로젝트 관리방안	20	<ul style="list-style-type: none"> • 신청자가 관련 경험과 전문성을 갖추고 있는가? • 목표 및 추진 일정이 현실적이고 구체성이 있는가? • 높은 출석률 달성 의지가 있는가?
작업 공간 필요성 및 작업성과	10	<ul style="list-style-type: none"> • 프로젝트를 위해 작업실이 필요한가?
	10	<ul style="list-style-type: none"> • (신규 신청자) 창작활동 및 성과창출을 위한 충분한 준비를 갖추었는가? • (현재 입주자) 현 입주기간 중 목표한 성과를 거두었거나 거두고자 충분히 노력하였는가?
소계	100	
가산점	5	◦ 2022년 대한민국 스토리 공모대전 수상자
합계	105	

기타사항

- 동일작가 개인/팀 중복신청 불가
- 세부 조건과 지원사항은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 입주 OT	④ 창작활동	⑤ 사업수행	⑥ 성과조사
1월	2월	3월	4월	5~12월	9월, 12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

11

이야기 창작발전소

::스토리 창작자의 기획·창작 역량 강화 프로그램 운영을 통한 우수 원천스토리 발굴과정 운영

사업개요

사업목적	창작자들에게 새로운 소재 발굴을 위한 영감을 제공하고, 창작자 간의 협력과 교류, 전문분야에 대한 깊은 이해와 간접 체험 지원
총사업비	300백만 원
수행부서	만화스토리산업팀

사업내용

전년대비 개선사항	<ul style="list-style-type: none"> • 입주작가 교류활성화 및 소재발굴 교육 프로그램 운영 강화
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • (일반과정) 활동 경력이 있는 창작자(작가, PD, 감독 등)120명 내외 • (심화과정) 일반과정 우수수강생 중 10명 내외 • (중견창작자 워크숍) 특화과정 현장방문 워크숍 운영 50명 내외
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 창작 소재 발굴을 위한 전문가특강 운영(6개 테마*3회/테마별 20명) • 전문분야에 대한 강의(6개 테마 * 3회 강연으로 구성) • 창작소재 발굴을 위한 현장 방문 및 취재 특강 등 현장체험형 워크숍(중견창작자 대상)
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • <일반과정> 수강 후 '참가 후 작품계획' 등 원천 스토리를 스토리움 내 등록하여야 하며, 미등록 시 차년도 이야기창작발전소(창작소재개발과정 등) 참여를 제한함 • <일반과정> 참가자 중 작품계획서 등을 평가하여 테마별(세부특화주제) 관련 전문가로부터 1:1 맞춤형 교육 및 컨설팅을 받을 수 있는 <심화과정> 프로그램 참여 기회 제공 • 강연에 80%이상 의무참여, 선정 후 이유 없이 불참 시 차년도 프로그램 참여 제한 • 프로그램 참여 후 수행 결과물 제출 의무, 미제출시 차년도 이야기창작발전소 참여 제한 ※ 세부 조건과 지원사항은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> • 선정방법 : 지원서 공모 심사를 통한 선발 • 세부 조건과 지원사항은 변경 가능하며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 일반과정	④ 워크숍	⑤ 심화과정	⑥ 사업정산
3월	4월	6월	7월, 10월	8~9월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

12 스토리움 활성화 지원

:: 창작자-제작자간 매칭 가능한 플랫폼 운영을 통한 국내 스토리 유통 활성화

사업개요

- 사업목적** 경쟁력 있는 아이디어를 가진 창작자와 우수 콘텐츠 창작역량을 가진 수요자의 원활한 매칭을 통해 스토리 유통 활성화에 기여
- 총사업비** 1,056백만 원
- 수행부서** 만화스토리산업팀

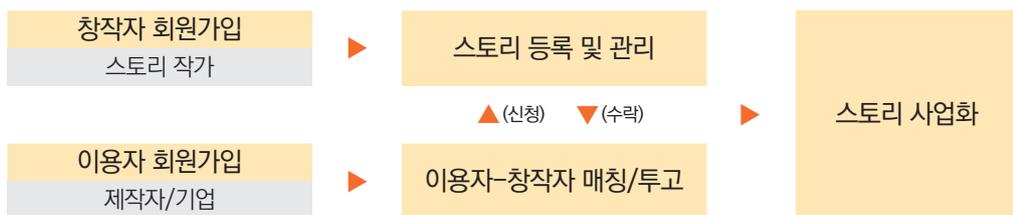
사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
홍보확대	<ul style="list-style-type: none"> • 사이트 노후화 인한 오류 발생 - 22년 151건의 오류 및 기능개선 작업 진행 * 동상 사이트 고도화 주기는 5년이나 스토리움은 7년 째 별도의 고도화 작업이 부재 	<ul style="list-style-type: none"> • 24년 사이트 재구축을 위한 ISMP 용역 - 2024년 사이트 재구축을 위한 ISMP (정보시스템 마스터플랜) 용역 수행 및 마스터플랜 수립
투고 시스템 활성화	<ul style="list-style-type: none"> • 투고 시스템 오픈 - 21년 개발 후 기능 안정화 	<ul style="list-style-type: none"> • 투고 시스템 오픈 후 홍보 및 활용 활성화 - 투고시스템 활용 활성화를 위한 효율적인 프로모션 전략 수립 및 실행

지원대상 지원내용

- 스토리움을 이용하는 창작자 및 이용자 회원
- 스토리 유통을 위한 플랫폼 제공
 - 스토리 분야 창작자와 콘텐츠 제작자가 만날 수 있는 온라인 매칭 플랫폼



- 스토리움 사이트 : www.storyum.kr

※ 스토리움 운영현황(22.12.05. 기준): 등록 회원수 18,888명, 등록 스토리 수 6,371편, 사업화 작품 수 62편

- 추천스토리 운영(안)
 - 등록된 스토리 중 우수 스토리를 선정하여 창작지원과 홍보 지원
 - 각 분야별 전문가(컨설턴트)와의 1:1 스토리 컨설팅 서비스 제공 등
 - ※ 지원조건 및 프로그램 상세: 스토리움 사이트 참조

지원조건 (회원가입)

- 스토리 창작자 회원: 스토리를 창작하는 회원(스토리 작가)
- 스토리 이용자 회원: 스토리 사업화 관련 기업 및 개인회원(콘텐츠 제작자, 투자자, 에이전트)
 - ※ 회원가입 신청 후 관리자의 승인절차에 따라 가입이 결정됨

기타사항

- 세부 지원사항 및 운영 프로그램은 스토리움 사이트를 통해 수시 공지 예정

추진절차

①선금지급	②사업수행/스토리움 운영	③검수평가	④잔금지급
1월	1~12월	12월	'24.1월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

13 우수 스토리 매칭 제작지원

:: 스토리 유통 플랫폼에서 계약이 완료된 우수스토리 기반 프로젝트의 사업화 지원

사업개요

사업목적	스토리 유통 플랫폼에서 계약이 완료된 우수스토리 기반 콘텐츠의 기획 및 제작·유통 지원을 통한 콘텐츠산업 활성화
총사업비	1,000백만 원
수행부서	만화스토리산업팀

사업내용

전년대비 개선사항	<ul style="list-style-type: none"> • 스토리 DB를 활용한 홍보 확대 - 스토리 DB에 등록된 2,000명 이상의 제작자 대상 홍보를 진행하여 업체 지원 활성화
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 스토리 기반 콘텐츠의 기획 및 제작·배급 등이 가능한 분야별 법인/개인 중 스토리 유통 플랫폼(스토리움)에서 계약한 스토리를 기반으로 사업화하고자 하는 사업자
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 총 7개 내외 프로젝트 지원(과제당 최대 지원금 총 3억원, 총 지원금 900백만원)

구분	지원대상	지원내용
프로젝트 당 최대 3억원 실비지원	(방송·영상) 최대 3억	7개 내외
	(공연) 최대 2억	
	(만화·웹툰) 최대 7천만원	
	(출판) 최대 3천만원	

[참고] 프로젝트 사업화 최종 결과물 예시

구분	프로젝트 사업화 최종 결과물
방송·영상	(웹)드라마 총 100분 이상 방영 (혹은 편성 확정서) * 웹드라마의 경우 자체 채널(유튜브 등) 방영은 인정하지 않음
공연	극장 공연 3회 이상(공연 촬영본 풀영상 + 하이라이트 영상)
웹툰·만화	웹 사이트 연재 및 출간(웹툰 1,500컷 이상/단행본 2권 분량 이상)
출판 (소설·웹소설)	웹 사이트 연재 및 출간(출간소설 1권 분량 이상)

- ※ 1차 결과물에 대한 저작권은 스토리 작가(창작자) 소유, 2차 프로젝트 개발물에 대한 상표권 및 판권 등 저작권은 작가와의 충분한 협의 후 프로젝트 계약체결 내용에 준함
- ※ 수행기관이 직접 제시(설정)한 최종 사업화 예상 결과물(사업기간 내 달성 가능한 정량/정성적 목표)에 따라 중간점검 및 결과평가를 추진하며, 필요 시 현장실사를 실시할 수 있음
- ※ 반드시 사업기간 내 실제로 달성할 수 있는 결과물로 제시해야 함

지원조건

- 지원마감 시점까지 스토리 유통 플랫폼(스토리움)에서 계약 완료를 진행하고 계약서를 제출한 모든 사업화 프로젝트 신청 가능
- 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)
- 지원 프로젝트는 협약종료 시까지 콘텐츠 제작완료 및 사업화를 진행해야 함

선정방식

- 서면평가: 과제신청서 기준 서면평가 진행(1.5배수 내외 고득점 순)
- 신용도조사: 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가: 발표 및 질의응답평가
- 종합심의: 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
※ 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 세부 지원사항은 변경 가능하며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
2월	5월	6월	12월	24.4월	24.5월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

14 콘텐츠 IP 사업화 상담회

:: 콘텐츠 IP 산업전 행사 내 만화·스토리 IP 사업화 피칭 및 비즈매칭 프로그램 진행

사업개요

사업목적	우수 콘텐츠 IP 발굴 및 비즈매칭을 통한 만화·스토리 분야 IP 비즈니스 활성화
총사업비	400백만 원
수행부서	만화·스토리산업팀

사업내용

- 전년대비 개선사항**
- 콘텐츠 IP 종합 비즈니스 행사인 콘텐츠 IP 산업전과의 통합 운영을 통해 유관 산업으로의 진출 확대 및 비즈매칭 프로그램 체계화 추진
 - 2차 사업화 수요가 높은 만화·웹툰과 스토리 분야에 대한 선택과 집중 지원
 - 9월 본행사 후 11월 애프터미팅 행사 운영으로 계약성공률 제고
- 지원대상**
- 2차 콘텐츠로 사업화 가능한 만화·웹툰 및 스토리
- 사업내용**
- 행사운영: 콘텐츠 IP 산업전 행사 내 만화·스토리 IP 사업화 상담회 프로그램 진행(9월/1회차) 및 애프터미팅 행사 운영(11월/2회차)
 - (1회차)다양한 콘텐츠 분야로 2차 제작을 희망하는 만화/웹툰, 스토리 IP 피칭 및 사업화 상담
 - (2회차)1회차 진행시 사업화 미팅건에 대한 후속 미팅 진행, 대한민국 스토리 공모대전 수상작 스토리 IP 피칭 및 사업화상담
 - 사업화 지원: 우수 IP 발굴 및 피칭자료 제작, 참가 업체 교육 및 컨설팅



※ 애프터미팅시「대한민국 스토리 공모대전」수상작 IP 피칭건에 대한 사업화지원(자료제작, 교육 등)은 동일 진행

- 후속지원: 비즈매칭 작품 중 제작 완료되어 콘텐츠 유통 시 마케팅 및 홍보 지원(후속 프로모션 지원사업과 연계)
- 지원조건**
- 피칭 사전 준비 지원(IP 소개자료 제작, 디렉토리북 제작 등)
 - 콘텐츠 제작사와 비즈니스 미팅을 위한 사전, 현장 비즈매칭 지원 등
- 선정방식**
- 공모에 의한 참가기업 모집
 - 온라인(스토리움) 접수
- 기타사항**
- 신청 IP의 저작권을 소유한 자나 절대적 협상권을 가진 자
 - 직접 피칭(PT 제작, 발표 등) 및 비즈니스 미팅이 가능한 자

※ 단, 신청 IP의 원 저작권자의 국적이 대한민국이어야 하며, 국내 유사 피칭행사에 참여 IP와 동일(중복)건은 피칭 대상 제외

추진절차

① 대행사 선정	② 참가IP 선정 및 바이어모집	③ 바이어매칭	④ 행사개최	⑤ 사업정산
3월	5월~7월	8월	9월/11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

15 만화·스토리 IP 비즈매칭 작품 후속지원

:: 대한민국 콘텐츠대상 만화부문, 스토리 부문 수상작, 콘텐츠 IP 사업화 상담회 참가 작품 중에서 2023년 사업화를 진행하는 콘텐츠의 프로모션 지원

사업개요

사업목적	우수 만화·스토리 IP 비즈니스 활성화 및 성공사례 창출을 위한 후속 프로모션 지원
총사업비	350백만 원
수행부서	만화스토리산업팀

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 대한민국 콘텐츠 대상 스토리부문, 만화부문 역대 수상작 한국콘텐츠진흥원이 추진한 콘텐츠 IP 상담회 참가작
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 2023년에 사업화를 추진하는 콘텐츠에 대한 맞춤형 프로모션 지원 선정된 콘텐츠를 대상으로 사전협의를 진행하여 프로모션 방법 결정 <p>※ 프로모션의 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 : 포털사이트 배너광고, 온라인 서점 배너광고, 인벤 웹진, 어플활용 광고 등 - 오프라인 : 옥외·버스 광고, 이벤트 행사, 영화관 디스플레이 등
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 10개 내외 콘텐츠 선정 및 지원
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 자부담 없음, 프로모션 방법을 협의하여 결정
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> 지원대상의 자격을 충족할 경우에 지원 별도 선정절차는 없으나, 예산범위를 초과할 경우 지원효과를 판단하여 지원대상 또는 지원규모를 조정 예정
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> 지원 대상과 내용은 사전 수요조사 결과에 따라 변경 가능

추진절차

① 모집공고	② 지원작 결정	③ 프로모션 방법 협의	④ 프로모션 진행
2월	4월	5월	6월 ~ 12월15일

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

16 만화 · 스토리 해외 유통 활성화

:: 국내 만화, 웹툰, 스토리의 해외비즈니스를 위한 '해외행사 참가지원' / '해외 비즈니스 지원'

사업개요

사업목적 국내 우수 만화 · 스토리의 해외 진출 기반 마련 및 수출경쟁력 강화를 위한 거점 · 신흥 시장 진출지원
총사업비 2,843백만 원
수행부서 만화스토리산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	지원대상	지원내용
행사구성	• 코로나19에 따른 2개 국가 온라인행사 개최(중국, 일본)	• 전면 오프라인 행사 개최 * 각 국가별 상황에 따라 조정 가능
지원대상 구분	• 만화·웹툰·스토리 분야 작품 단위 모집	• 개인 또는 법인 기준으로 모집 • 참가기업 규모별 선정 및 지원내용 구분 - 작가 개인, 신생(설립 3년 미만 기업) / 기존(설립 3년 이상 기업)
지원기간	• 행사 개최 3개월 전 참가기업 모집	• 샘플북 등 번역 지원 사항을 고려하여 행사 5개월 전 참가기업 모집

지원대상

- 해외 시장에서 경쟁력 있는 만화, 웹툰, 스토리IP를 보유하고 있는 개인/법인
 - 작가, 웹툰 스튜디오, 웹툰 제작사 등
- 행사별 10개사 내외

추진절차

- 개최 국가 및 일정(안)

일정	국가(도시)	행사명	모집계획
5월	일본(도쿄)	K-Story & Comics in Japan	22년 12월
7월	프랑스(파리)	K-Story & Comics in Europe	1월
9월	중국(북경)	K-Story & Comics in China	3월
10월	미국 뉴욕	뉴욕 코믹콘(NYCC)	4월
10월	미국LA	K-Story & Comics in America	4월
11월	유럽권역	독일 프랑크푸르트북페어 또는 원내 행사 연계 운영 등	5월
24년 1월	프랑스(앙굴렘)	앙굴렘국제만화페스티벌	7월

- 지원내용**
 - 해외 바이어 대상 1:1 비즈니스 지원, 홍보 · 프로모션
 - 지원 대상 구분에 따른 항공 또는 숙박지원
 - 샘플북 번역을 포함한 비즈니스 킷 제작 지원
- 지원조건**
 - 해외 비즈니스가 가능한(플랫폼사 독점권 해제 등) IP를 가진 참가기업
 - 지원 대상 자격 요건에 부합하는 기업
- 선정방식**
 - 공모에 의한 참가사 선정(서면평가)
- 기타사항**
 - 스토리움을 통한 모집공고
 - 코로나19 상황에 따라 상기 내용 변동 가능
 - 세부 개선사항 및 지원사항은 추후 공고문 참고 요망

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

17 신규 캐릭터 IP 개발 지원

:: 신규 캐릭터 IP 기획·개발 및 시제품·샘플 제작지원

사업개요

사업목적	신규 캐릭터 IP 발굴 및 기획개발, 라이선싱 산업 진출을 위한 제작역량 및 사업역량 강화를 위한 매니지먼트 지원
총사업비	650백만 원
수행부서	캐릭터라이선싱산업팀

사업내용

- 지원대상**
- 공고일 기준, 법인 설립일로부터 창업 7년 미만의 국내 법인 또는 개인사업자
- 지원내용**
- 지원내용
 - (필수) 신규 캐릭터 IP 기획·개발
 - (필수) 신규 캐릭터 IP 매뉴얼북(스타일가이드북), 사업화를 위한 샘플 및 시제품 제작, 지재권 등록 지원
 - (선택) 캐릭터라이선싱페어 참여 및 마케팅 비용 지원
 - (별도) 신규 캐릭터 IP 개발 지원 선정업체 대상 제작역량 및 사업역량 강화를 위한 매니지먼트 프로그램 지원(지재권 등록 가이드, 교육, 컨설팅, 성과전시 등)
 - ※ 신규 캐릭터 IP 개발 매니지먼트 프로그램 필수 참여
- 지원규모**
- 국내 법인 및 개인사업자 12개사 내외(기업 당 최대 40백만원)
 - ※ 창업 3년 이하 기업의 지원금 50백만원 이하 과제 자부담금 면제
- 지원조건**
- 유료판매(매출발생) 되지 않은 신규 캐릭터 IP
 - ※ 단, 크라우드 펀딩과 같은 일회성 유통은 유료판매되지 않은 것으로 인정
 - IP 등록시점 공고마감일 기준 1년 이하로 제한
- 선정방식**
- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
 - 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
 - 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
 - 종합심사 : 서면평가 결과 30% + 발표평가 결과 70%를 종합하여 고득점 순으로 선정
 - ※ 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정
- 기타사항**
- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 협약마감	⑥ 결과평가	⑦ 사업정산
1월	3월	4월	7월	10월	11월	12월

18 캐릭터 IP 상품 유통 테스트베드

::중소콘텐츠기업 캐릭터 IP의 유통·판매·홍보 어려움 해소 통한 IP 가치 상승 지원

사업개요

사업목적	중소콘텐츠기업 캐릭터 IP의 유통·판매·홍보 어려움 해소 통한 IP 가치 상승 지원
총사업비	330백만 원
수행부서	캐릭터라이선싱산업팀

사업내용

- 지원대상** • 참가사 모집대상 : 창업 7년 미만의 국내 법인 또는 개인사업자 30개 내외 선정
- 지원내용** • 중소기업 캐릭터 IP의 유통·판매·홍보 지원
- 지원조건** • 지원조건 : 캐릭터 IP 라이선싱 사업을 진행 중이거나 관련 사업 계획을 보유
 - 창업 7년 미만(공고 접수 마감일 기준) : 중소기업창업지원법 제2조 2항 “창업자”에 해당
 - 법인사업자 : 법인등기부등본 상 ‘법인설립등기일’ 기준
 • 운영매장 및 운영 : (추후 사업 공고 확인할 것)
- 선정방식** • 평가항목
 - 상품 완성도(30점) : 상품의 질적 완성도 및 판매 상품의 매출 성과가 우수한지?
 - 가격 경쟁력(30점) : 국내 캐릭터 시장 트렌드와 부합하며 가격 경쟁력이 우수한지?
 - 마케팅 전략 우수성(20점) : 제품 판매를 위한 온·오프라인 프로모션 계획이 우수한지?
 - 소비자 타겟의 적합성(20점) : 소비자 상품 타겟층이 매장 상권과 부합한지?
 • 선정방법 : 총 7인 내외 외부 전문가 평가위원회 구성 / 서면평가
 - 평가점수 평균(최고, 최저 제외) 70점 이상 업체 중 높은 점수를 받은 순서로 선정
- 기타사항** • 상기 내용은 추후 공고 시 일부 변경될 수 있음

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 테스트베드 운영	④ 결과 평가 및 정산
• 위탁사 및 참가사 모집 공고(2~3월)	• 참가사 선정평가(3~4월) • 위탁사 선정평가 및 계약 체결(~4월)	• 캐릭터 IP 상품 유통 테스트베드 매장 운영(4~11월)	• 결과평가 및 정산(12월)

19 콘텐츠 IP 라이선싱 지원

:: 다양한 국산 콘텐츠 IP 활용 또는 융·복합한 프로젝트의 제작 지원

사업개요

사업목적	콘텐츠 IP 활용 또는 융·복합한 프로젝트 지원을 통한 라이선싱 비즈니스 활성화 및 산업적 효과 창출
총사업비	4,569백만 원
수행부서	캐릭터라이선싱산업팀

사업내용

- 지원대상**
- 콘텐츠 IP 라이선싱 비즈니스를 영위하고자 하는 국내 개인/법인사업자 및 컨소시엄
 - ※ 콘텐츠 IP의 원 저작권자, 혹은 원저작권자와 IP활용계약(사업권 등) 체결이 완료된 사업자. IP활용 계약(사업권 등)은 최소 협약 종료일까지 보유함을 원칙으로 함
- 지원내용**
- (콘텐츠 제작) 총 16개 내외 프로젝트 지원 (최대 2억원 이내)
 - : 공연(뮤지컬 등), AR/VR/MR 체험존, 웹툰 등 모집 공고 시 분야는 추가될 수 있음.
 - (사업화) 총 13개 내외 프로젝트 지원 (최대 1억원 이내)
 - : 콜라보레이션 상품 제작, 팝업스토어 상품 제작 및 운영, 대기업 유통 연계 상품 제작 등 시장 판매 위한 실물 상품(IP활용한 완구, 잡화, F&B 등)의 시제품 제작·유통 지원
 - ☞ 상품 제작 관련 세부사항은 모집 공고 시 확인 요망
 - ※ 기타 : 아래 장르 및 분야는 본 사업에서 지원하지 않습니다.
 - 게임(PC, 모바일, 보드게임 등), 방송(TV, 케이블, OTT 등), 애니메이션, 영화, 출판만화, 극장 상영 영상물 등
 - ☞ 해당 장르는 진흥원 장르별 사업팀 및 유관기관(영진위, 만진원 등) 사업을 참조 바랍니다.
 - 동영상 강의, 순수 교육용 어플, 출판도서 등
- 지원조건**
- IP 및 제작 콘텐츠 판권 귀속이 한국 또는 공동소유로 지정되어 있으며, 협약 기간 내 제작 및 사업화 (출시 등)가 가능한 프로젝트
 - 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)
 - 지원과제 캐릭터 라이선싱 페어 2023 참여 필수(부스비 자부담에서 편성 가능)
- 선정방식**
- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
 - 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
 - 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
 - 최종선정 : 서면평가 결과 30% + 발표평가 결과 70%를 종합하여 고득점 순으로 선정
 - 사업비심의 : 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정
- 기타사항**
- 신청기관 당 1개 제안서만 접수 가능(주관기관, 참여기관 상관없이 1개의 제안서만 접수 가능)
 - 상기 내용(지원금액, 장르 포함)은 추후 공고 시 일부 변경될 수 있음

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 협약마감	⑥ 결과평가	⑦ 사업정산
1월	3월	4월	7월	10월	11월	12월

20 IP 라이선싱 빌드업

:: 타 산업군 대기업과 중소콘텐츠기업 매칭을 통한 콜라보 콘텐츠 IP 간접지원

사업개요

사업목적	콘텐츠 IP 활용 라이선싱 분야 발굴, 제작역량 및 사업역량 강화 타 산업군 대기업 등과 중소콘텐츠기업 매칭을 통한 IP 콜라보 라이선싱 지원
총사업비	700백만 원
수행부서	캐릭터라이선싱산업팀

사업내용

- 지원대상**
- 지적재산권 등록이 완료된 콘텐츠 IP 소유 중소콘텐츠기업
- 지원내용**
- 지원내용(간접지원)
 - 과제별 1:1 코칭프로그램(프로젝트별 대기업(CP:코칭프로듀서) 매칭) 지원
 - 콘텐츠 및 파생상품 기획, 제작, 사업화 컨설팅 지원
 - 콘텐츠 및 파생상품 IP 라이선싱 활성화 지원
 - ※ 위탁비 내 코칭 및 컨설팅 전문가활용비, 수수료 지원
 - ※ 전년도 과제 후속과제 지원예정

<참고: 사업 프로세스>

콘텐츠 IP 활용 라이선싱 분야 발굴			프로젝트 수행 콘텐츠업체 선정	제작역량 및 사업역량 강화
타산업군 발굴 (테마파크, F&B 등)	대기업(CP) 발굴 및 선정	과제기획 (타산업군별 1~2개)	신규 5개 내외	코칭/컨설팅 /결과발표/성과전시
1~3월 중	2~3월 중	4~5월	4~5월 중	5월~12월
사업기획				위탁용역 (간접지원)

- 지원규모**
- 국내 법인사업자 5개사 내외(기업 당 최대 50백만원)
 - ※ 프로젝트별 결과물 규모에 따라 지원범위 조정
 - ※ 프로젝트 제안 규모에 따라 자부담금 설정
- 지원조건**
- (추후 공지) 스크린, 굿즈 등 과제기획에 따라 변경
 - ※ 21~22신규캐릭터IP개발 지원을 통해 제작된 결과물을 활용하여 차년도(2023년) IP라이선싱빌드업 참여시 가점 부여예정

- 선정방식**
- 간접지원 사업이나 지원사업 선정에 준하는 선정평가 진행
 - 서면평가: 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
 - 발표평가: 발표 및 질의응답평가
 - 최종선정: 서면평가 결과 30% + 발표평가 결과 70%를 종합하여 고득점 순으로 선정

추진절차

①모집공고	②선정평가	③착수회의	④중간점검	⑤결과점검	⑥성과전시
4월	5월	5월	8월	10월	11월

21 라이선싱 콘퍼런스 개최

:: 국내외 콘텐츠 IP 라이선싱 비즈니스 트렌드 공유를 위한 프로그램 운영(콘퍼런스, 실무 워크숍 등)

사업개요

- 사업목적** 업계 종사자의 콘텐츠 IP 라이선싱 전문성 강화 및 비즈니스 역량 확대
- 총사업비** 600백만 원
- 수행부서** 캐릭터라이선싱산업팀

사업내용

- 지원대상**
 - 콘텐츠 업계 종사자, 예비 종사자, 지원사업 수행기관
- 지원내용**
 - IP 라이선싱 비즈니스 역량 강화를 위한 콘퍼런스, 워크숍 운영
 - (콘퍼런스) 선도기업의 최신 전략 공유 · 인사이트 제공을 통해 IP 라이선싱 산업 활성화 촉진
 - * 9월 중 <라이선싱 콘 2023> 개최 예정(콘텐츠 IP 산업전과 연계)
 - (실무 워크숍) 업계 수요 기반 심층 워크숍 운영을 통한 IP 비즈니스 역량 강화
 - * 7월 중 <라이선싱 실무 워크숍> 개최 예정(캐릭터라이선싱페어와 연계)
 - (네트워킹/비즈매칭) 캐릭터라이선싱페어, 콘텐츠 IP 산업전과 연계하여 비즈매칭 및 네트워킹 추진

지원조건

- 해당 없음

선정방식

- (교육 신청) 행사 안내 및 사전 신청을 통한 접수

추진절차

① 위탁공고	② 사업자 선정	③ 행사 준비	④ 실무 워크숍 개최	⑤ 콘퍼런스 개최	⑥ 결과보고
• 위탁사업자 선정 공고 (3월)	• 사업자 선정 및 계약 체결 (5월)	• 세부계획 수립 및 행사 준비(5~6월)	• <라이선싱 실무 워크숍> 개최(7월)	• <라이선싱콘> 개최(9월)	• 결과보고 및 개선사항 도출(11월)

22 2023 캐릭터 라이선싱 페어

::콘텐츠(애니, 캐릭터 등) 기업 전시, 업계 관계자 교류 지원 등

사업개요

사업목적	콘텐츠(캐릭터 등)IP 시장 성장 지원, 기업관계자 교류 강화
총사업비	818백만 원
수행부서	캐릭터라이선싱산업팀

사업내용

지원대상 • 국내·외 콘텐츠 기업 및 개인(작가 등), 국민

구분	내용
행사명	캐릭터 라이선싱 페어 2023 (22회)
일시	2023년 7월 13일(목)~16일(일), 4일간
장소	코엑스 1층 A홀
주최/주관	주최 : 문화체육관광부 / 주관 : 한국콘텐츠진흥원·코엑스
행사내용	애니·캐릭터 라이선싱 기업관 운영, 비즈니스 프로그램, 부대행사 및 이벤트 개최 등(캐릭터, 만화, 애니, 게임, 방송 등 라이선싱)

지원조건 • 해당 없음

신청방식 • (참가업체) 사전 온라인 부스 신청 접수 후 참가비 납입
• (바 이 어) 사전 온라인·현장 오프라인 신청을 통한 바이어 등록
• (참 관 객) 사전 온라인·현장 오프라인 티켓 구매

기타사항 • 세부 행사 일정 등은 일부 변경될 수 있으며, 추후 캐릭터 라이선싱 페어 홈페이지 참고 요망

추진절차

① 기본방향 수립	② 협약체결	③ 참여기업 모집	④ 행사개최	⑤ 결과보고 및 차년도 준비
• 국고신청 및 기본계획 수립 (~2월)	• 코엑스 공동주관 업무협약 체결 (~2월)	• 참가기업 모집 (3~5월) • 참가기업 간담회 (5월)	• 행사개최 (7월)	• 결과보고 및 정산 (~12월) • 차년도 행사 기획 (~12월)

23 캐릭터 해외마켓 참가지원

:: 해외 주요 캐릭터/라이선싱 마켓 참가 및 비즈매칭 지원

사업개요

- 사업목적** 국산 캐릭터 해외마케팅 활성화 및 수출판로 확대
- 총사업비** 770 백만 원
- 수행부서** 캐릭터라이선싱산업팀

사업내용

- 지원대상**
 - 국내 캐릭터 관련 라이선싱, 기획, 제작, 유통 및 배급 등 해외 수출을 원하는 업체
 - * 완구 제작 및 유통업체, 자사캐릭터 IP 미보유 업체 제외
- 지원내용**
 - 북미, 아시아, 유럽 권역 캐릭터/라이선싱 마켓 참가지원

권역	주요내용(예정)	시기	참가형태
미국	<ul style="list-style-type: none"> • 라이선싱 엑스포(Licensing Expo) - 전시공간 제공 및 프로모션/비즈매칭 지원 등 - 23개사 내외 참가지원 	6.13. - 6.15.	오프라인
영국	<ul style="list-style-type: none"> • 브랜드 라이선싱 유럽(Brand Licensing Europe) - 전시공간 제공 및 프로모션/비즈매칭 지원 등 - 10개사 내외 참가지원 	10.4. - 10.6.	오프라인
중국	<ul style="list-style-type: none"> • 차이나 라이선싱 엑스포(China Licensing Expo) - 전시공간 제공 및 프로모션/비즈매칭 지원 등 - 20개사 내외 참가지원 	10.17. - 10.19.	오프라인

- 지원조건**
 - 자사 캐릭터 IP를 보유하거나 캐릭터 IP에 대한 라이선싱 사업권을 보유하여야 함
- 선정방식**
 - 접수한 신청 서류 기준 서면평가 진행
- 기타사항**
 - 상기 내용(참가형태, 참가취소 등)은 코로나19 확산 등 국내외 상황에 따라 추후 공고 시 일부 변경될 수 있음

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 행사참가	④ 사후관리
3월/7월	3월/7월	6월/10~11월	6월/12월

24 2023년 온라인 신기술 융합 케이팝 공연제작 지원

::스튜디오 운영 및 뮤지션 공연 지원, 온라인 신기술 공연제작 지원

사업개요

사업목적	대중음악 온라인 공연 및 영상콘텐츠 제작, 송출에 특화된 전문 스튜디오를 기반으로 K팝 중소기업사 집중지원 및 신기술 융합콘텐츠 공연 개발
총사업비	8,000백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

전년대비 개선사항	<ul style="list-style-type: none"> • 기획공연을 통한 뮤지션 공연 개최 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 신규 주제[커뮤니케이션(양방향소통)] 기획공연 제작 및 송출 • 영상콘텐츠 제작지원 확대(스튜디오 기반 제작) <ul style="list-style-type: none"> - 온라인 공연 수요 축소에 따른 영상콘텐츠 제작지원(지원액, 설비+장비) 확대
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 국내 대중음악 뮤지션, 중소 기획사 및 공연 제작사, 레이블 등
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 스튜디오 운영 및 뮤지션 공연 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 스튜디오 시설운영 및 유지 지속 관리, 홍보·협력 프로그램 운영/ 기획공연 제작, 스튜디오 장비(조명, 영상 등) 운영 • 온라인 신기술 공연 제작지원: 신기술 융합 공연 개최 위한 시설장비 및 제작비 지원 • 영상콘텐츠 제작지원: 온라인 공연 수요 축소에 따른 영상콘텐츠 제작비 지원

구분	지원내용
지원 규모	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인 신기술 공연: 최대 400백만원 × 5개 내외 = 2,000백만원 • 영상콘텐츠: 최대 100백만원 × 15개 내외 = 1,500백만원 * 스튜디오 기반 제작·영상콘텐츠 제작지원 확대

지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 사업자 부담금 10%이상 부담 필수 • KOCCA뮤직스튜디오 기반 제작(의무사용)
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> • 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(1.5배수 내외 고득점 순) • 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행 • 발표평가 : 발표 및 질의응답 평가 • 최종선정 : 서면평가 결과 30% + 발표평가 결과 70%를 종합하여 고득점 순으로 선정 • 사업비심의 : 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> • 세부 사업내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.

추진절차

①모집공고	②선정평가	③협약체결	④중간점검	⑤결과평가	⑥사업정산
2월	3월	4월	8월	12월	12월

25

2023년 공간기획형 공연개최 지원

:: 다양한 공간을 활용한 대형 및 중소형 대면공연 개최 지원

사업개요

사업목적	엔데믹을 맞아 재개되고 있는 대중음악 공연업계의 대면공연 개최를 지원함으로써 대중음악 산업의 활성화 도모
총사업비	600백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

- 전년대비 개선사항**
- 지원 공연에 대한 홍보 지원 확대 추진
 - 지원과제 다수가 중소기업사 또는 공연기획사 공연으로, 자체 홍보 채널의 인지도 부족으로 추가 홍보 지원 수요 발생
 - 코카뮤직 유튜브 채널을 포함한 대중음악 홍보채널을 활용하여 지원작 홍보 지원방안 마련
 - 팀 내 타 음악 사업과 연계 추진(온오프라인 음악콘텐츠 개발지원, 뮤즈온, 뮤콘 등)
- 지원대상**
- 유료 오프라인 공연을 기획한 국내 대중음악 공연 기획·제작사(자) 및 공연장
 - 대기업이 아닌 중소기업, 공공기관, 비영리법인 등의 경우 지원 가능
- 지원내용**
- 지원규모/ 금액(안) : 10개 내외 / 대형 최대 70백만원, 중소형 최대 40백만원
 - 지원내용(안) - 공연장소 및 장비(악기·음향·조명 등) 임차료, 홍보비, 방역비용 등

주관기관	지원내용
대중음악공연기획·제작사 (중소기업, 공공기관, 비영리법인 등 해당)	<ul style="list-style-type: none"> • 공연장소 임차료 • 장비 임차료(악기·음향·조명) • 온오프라인 홍보, 포스터 제작 등 홍보비용 • 코로나19 예방 방역비용
대중음악 공연장	<ul style="list-style-type: none"> • 장비 임차료(악기·음향·조명) • 온오프라인 홍보, 포스터 제작 등 홍보비용 • 코로나19 예방 방역비용 • 뮤지션 출연료 (단, 주관기관이 공연장이고 해당 공연장에서 개최할 경우에 한함)

- 지원조건**
- 사업자 부담금 10%이상 부담 필수
- 선정방식**
- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(1.5배수 내외 고득점 순)
 - 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
 - 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
 - 종합심사 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
 - 사업비심의 : 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정
- 기타사항**
- 세부 사업내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
2월	3월	4월	8월	12월	12월

26

2023년 ICT 음악 콘텐츠 지원

:: ICT-음악 융합콘텐츠 기획·제작지원 및 고도화·마케팅 지원, 관련 기술 교육·프로모션·상담 등 연계 지원

사업개요

사업목적	음악과 ICT 신기술 융합콘텐츠 제작지원 및 고도화를 통한 대한민국 음악콘텐츠의 신시장 선점 기반 마련
총사업비	2,700백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

전년대비 개선사항	<ul style="list-style-type: none"> • 지원사업 분류 확대 <ul style="list-style-type: none"> - 제작 지원의 단계를 세분화하여 기획·제작, 고도화·마케팅 파트로 나누어 기업 선정 및 지원 - 기획·제작 파트는 이전 제작지원과 동일하고, 고도화·마케팅 파트는 상용화 완료된 콘텐츠를 보유한 기업이 유통 및 해외 진출에 집중할 수 있도록 지원 • 뮤직테크 기업 기술지원 및 연계 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 선정 기업 대상 기술지원 수요 파악 후 전문 기업을 매칭하여 기술 교육, 프로모션, 기술 상담 등 지원을 통해 기업 기술 역량 강화 지원
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 음악과 ICT기술을 결합한 융·복합 프로젝트를 제작, 혹은 서비스 하고자하는 국내 음악 기업 등
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 음악과 ICT기술 결합한 융·복합 콘텐츠 상용화를 위한 개발 비용 • 프로젝트 상용화 및 글로벌 진출을 위한 홍보·마케팅 비용 등 지원

구분	지원내용
지원 규모	<ul style="list-style-type: none"> • 기획·제작지원: 최대 200백만원 × 8개 내외 = 1,600백만원 • 고도화·마케팅지원: 최대 300백만원 × 3개 내외 = 900백만원
지원 대상	<ul style="list-style-type: none"> • 기획·제작지원: 기획 프로토타입 이상 보유한 기업 <ul style="list-style-type: none"> - 창업 1년 ~ 7년 이내 기업 • 고도화·마케팅지원: 상용화 콘텐츠 보유한 기업 <ul style="list-style-type: none"> - 창업 1년 ~ 7년 이내 기업

지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 사업자 부담금 10%이상 부담 필수 • 자체 개발된 콘텐츠 프로토타입 혹은 비즈모델이 있는 과제만 지원 가능 • 음악 콘텐츠에 ICT기술 결합이 가능한 기술을 보유한 기업(컨소시엄 가능) • 컨소시엄으로 사업 참여가 가능하며, 주관기관과 참여기관 모두 창업 7년 이내 기업이어야 함
------	--

선정방식	<ul style="list-style-type: none"> • 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(1.5배수 내외 고득점 순) • 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행 • 발표평가 : 발표 및 질의응답 평가 • 최종선정 : 서면평가 30% + 발표평가 70% 종합하여 고득점 순 선정 • 사업비심의 : 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정
------	---

기타사항
추진절차

• 세부 사업내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
2월	3월	4월	8~9월	11월	12월

27 2023년 온오프라인 음악 콘텐츠 개발 지원

:: 새로운 음악 비즈니스 모델 개발 지원, 글로벌 음악 콘텐츠 개발 및 한류 확산 지원

사업개요

사업목적	음악 IP 및 신기술 융합 콘텐츠 활용 온-오프라인 콘텐츠 개발 지원
총사업비	5,500백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

전년대비 개선사항	<ul style="list-style-type: none"> • (신규사업) 해당사항 없음
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 국내 대중음악 뮤지션, 중소 기획사, 레이블 등
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 신기술 융합 콘텐츠 기반 대중음악 콘텐츠 제작 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 기적용된 신기술 융합 콘텐츠 기술의 오프라인 공연 적용 및 체험형 콘텐츠 개발 지원 - 국내외 플랫폼에 다양한 음악 콘텐츠 진입, 관련 스토리텔링·유통 방식 변화 추진 등 - 중소기획사의 음악 IP 상품개발 및 주요 플랫폼 유통지원, 기존 음악 산업 구조에서 디지털 전환 촉진 지원
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 2023년 내 신규 음원 발매 및 이를 기반으로 신기술 융합 콘텐츠를 활용한 콘서트, 팬미팅, 쇼케이스 등을 예정한 국내 대중음악 뮤지션, 중소 기획사, 레이블 등 • KOCCA뮤직스튜디오 기반 제작(의무사용)
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> • 공모에 의한 사업추진
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> • 세부 사업내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
2월	3월	4월	8월	24년 1월	24년 2월

28 2023년 플랫폼 기반 대중음악 활성화 지원

:: 플랫폼 기반 뮤지션 육성·홍보 및 대중음악 콘텐츠 제작 지원

사업개요

사업목적	플랫폼을 기반으로 뮤지션 육성 및 대중음악 콘텐츠 제작·홍보 지원을 통한 산업계 창작기반 강화
총사업비	2,200백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

- 전년대비 개선사항**
- 뮤즈온 참가 뮤지션 지원금 확대
 - 뮤지션 인지도 제고를 위한 홍보·마케팅의 중요성이 높아짐에 따라 참가 뮤지션 홍보·마케팅 관련 예산 증액
 - 앨범 제작비(창작 지원금) 증액을 통해 뮤지션의 창작활동 자율성 제고
 - 앨범(음원)제작 지원 사업 복원
 - 업계 의견 반영해 대중음악 활동의 기본인 앨범(음원) 제작지원 사업 복원
 - 국내외 음악 플랫폼 활용한 제작 지원 앨범 유통 및 홍보·마케팅 지원 추진
- 지원대상**
- (뮤즈온) 국내에서 활동하는 대중음악 신인 뮤지션
 - (앨범제작 지원) 대중음악 제작자 및 기획사
- 지원내용**
- (뮤즈온) 앨범 발매, 정기공연 개최, 라이브클럽 제작, 페스티벌 출연 지원, 플랫폼 연계 홍보 지원 등
 - (앨범제작 지원) 앨범 제작비용 및 홍보·프로모션 비용 지원

구분	지원내용
뮤즈온	<ul style="list-style-type: none"> • 신인 뮤지션 10팀 내외 지원 - 앨범 제작 지원금 한 팀 당 최대 20백만원
앨범(음원) 제작지원	<ul style="list-style-type: none"> • 앨범(음원) 제작지원 - 최대 40백만원 x 10개 과제 = 400백만원

- 지원조건**
- (뮤즈온) 데뷔한지 5년 미만의 뮤지션
 - 뮤즈온 뮤지션 선정 이력이 있을 경우 지원 불가 / 사업 수행 기간 내 앨범 발매 필수
 - (앨범제작 지원) 개인사업자 또는 법인사업자, 비영리법인, 공공기관 등(※대기업 및 개인은 지원 불가)

- 선정방식**
- (뮤즈온) 1차 서류평가 → 2차 실연평가 → 최종 선정
 - (앨범제작 지원) 1차 서류평가 → 2차 발표평가 → 사업비 조정 → 최종 선정

기타사항 • 세부 사업내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.

추진절차 • 뮤즈온

①위탁사업자 입찰공고	②위탁사선정	③뮤지션 모집공고	④뮤지션선정	⑤사업수행	⑥사업정산 및 결과정리
1월~3월	3월	3월	5월	5월~10월	12월

• 앨범제작 지원

①사업공고	②선정평가	③협약체결	④중간평가	⑤결과평가	⑥사업정산
1월~3월	3월	4월	8월	11월	12월

29 2023년 글로벌 뮤직 네트워크 구축 지원

:: 2023년 서울국제뮤직페어(MU:CON) 개최

사업개요

사업목적	국내외 음악 전문가 간 교류 활성화 및 네트워크 구축을 통해 국내 대중음악 비즈니스 및 해외진출 확대
총사업비	802백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

- 사전 비즈니스 교육 강화
 - 뮤지션 및 비즈니스 참가기업 조기 모집, 사전 비즈니스 교육(컨설팅, 워크숍 프로그램 등)을 강화하여 비즈니스 역량 제고, 뮤콘 비즈니스 성과 달성 가능성 확대
 - 해외 쇼케이스, 뮤즈온 등 타 사업과 통합 운영으로 사전 교육 수혜 뮤지션/기업 확장
- 뮤지션과 참가기업 분리 모집 및 쇼케이스/비즈니스 각 프로그램 강화

구분	기존	개선사항
참가사 모집	쇼케이스+비즈니스 통합 참가 뮤지션 모집	<ul style="list-style-type: none"> • 뮤지션과 참가기업 분리 모집 - 뮤지션: 쇼케이스 참가 필수, 비즈니스 프로그램 참가 선택 - 참가기업: 비즈니스 프로그램 참가
프로 그램	쇼케이스 1:1 비즈니스 상담	<ul style="list-style-type: none"> • 쇼케이스 → 쇼케이스 + 뮤지션 전용 비즈니스 프로그램 - 뮤지션 참가 수요(해외 페스티벌·공연 참가)에 맞춘 매치메이킹 및 네트워킹 • 1:1 비즈니스 상담 → 통합 비즈니스 프로그램 - 사전/현장 비즈매칭을 통한 1:1 비즈니스 상담, 투자/법률 컨설팅, 홍보부스, 네트워킹 등

지원대상

- 국내 활동 중이며, 음원 발매 경력이 있는 대중음악 뮤지션(한국 국적이거나 현재 한국 기업에 소속된 자)
- 유통, PR, 뮤직테크 등 음악산업 관련 국내 기업

지원내용

- 2023 서울국제뮤직페어(MU:CON 2023)
 - 행사기간: 9월 중(4일간) 예정
 - 행사장소: 서울
 - 지원규모: 쇼케이스 참가 뮤지션 40팀 내외, 비즈니스 프로그램 참가기업 40개사 내외
 - 구성 프로그램(안)

항목	내용
쇼케이스	- 국내외 델리게이트 및 산업 관계자, 일반 대중 대상 쇼케이스 개최 - 쇼케이스 뮤지션의 수요 맞춤형 매치메이킹, 네트워킹 프로그램 운영 - 우수 뮤지션 10팀 내외 선발, 온라인 프로모션 후속 지원 예정
비즈니스	- 국내외 음악산업 관계자 초청, 1:1 비즈니스 상담, 홍보부스 및 네트워킹 지원 · 1:1 비즈니스 상담을 위한 사전/현장 비즈매칭 지원 · 쇼케이스 뮤지션 홍보 부스(희망 시), 네트워킹 파티 운영 - 투자/법률 등 비즈니스 지원 컨설팅 지원
뮤직테크	- ICT-음악 콘텐츠 제작지원 업체 중 선발된 뮤직테크 기업 글로벌 비즈니스 지원 · 비즈니스 프로그램 내 홍보 시연부스 운영 지원 · 뮤콘 행사 내 기업 서비스, 콘텐츠 등 홍보 노출 - 뮤콘 연계 글로벌 뮤직테크 행사(Music Tectonics) 참가 지원
세션 및 워크숍	- (사전) 뮤지션 및 참가기업 대상 뮤콘 참가 전 해외 비즈니스를 위한 기본자료 준비 교육, 개별 비즈니스 컨설팅, 희망 비즈니스 권역/분야별 워크숍 운영 - (현장) 실무 경험, 지식 및 노하우 공유를 위한 다양한 주제의 규모별 세션 및 워크숍 운영

지원조건

- (뮤지션) 소속사의 대중문화예술기획업 등록증 필수 보유(소속사 없을 시 해당 없음)

선정방식

- 평가위원회 서면평가(참가신청서, 음원/공연 영상 등 부가자료)

기타사항

- 세부 사업내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.

추진절차

① 위탁사 선정	② 뮤지션/기업 모집	③ 선정평가	④ 사전교육 및 비즈매칭	⑤ 행사 개최	⑥ 실적제출 및 결과보고
1~3월	3월	4월	5~8월	9월	10~12월

30 2023년 우수 대중음악 해외 유통 지원

:: 국내에서 활동 중인 우수 뮤지션의 해외 진출을 위한 지원 프로그램 운영

사업개요

사업목적	국내 뮤지션의 해외 진출 지원을 통한 한국 대중음악의 글로벌 인지도 확산 및 해외비즈니스 진출 활성화
총사업비	910백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

- 해외 투어 프로그램 지원 사업 복원
 - 범세계적 위드코로나 도입에 따른 국내 뮤지션의 해외 투어 재개 및 국내 뮤지션의 해외 진출 기회 제고를

구분	기존	개선사항
음악마켓 참가	• 사전 비즈니스 프로그램 개최 - 참가 뮤지션 대상 사전 비즈니스 워크숍 진행	• 사전 비즈니스 프로그램 원내 주요 사업 연계 추진 - 해외 음악마켓 참가 뮤지션 외에도 뮤즈온, 뮤콘, 자체 쇼케이스 참가 뮤지션 대상 비즈니스 교육 진행
해외투어 지원	• 2020년 사업 종료 - 코로나19로 인해 2021년부터 사업 미진행	• 위드코로나 도입에 따른 국내 뮤지션의 해외 투어 재개 - (해외투어) 최대 50백만원 x 5개 과제 내외 = 250백만원 - (페스티벌) 최대 10백만원 x 6개 과제 내외 = 60백만원

지원대상

- (해외 투어 개최, 음악 마켓 참가) 해외 활동 중이거나 준비 중인 국내 뮤지션 또는 기업
- (뮤콘 초이스) 2022년 서울국제뮤직페어(뮤콘) 참가 뮤지션 또는 기업

지원내용

- (해외 투어 개최) 해외 투어 관련 발생 비용 지원(여비, 임차료, 현지 PR, 홍보물 제작비 등)
- (음악 마켓 참가) 해외 쇼케이스 참가, 사전 비즈니스 교육, 마켓 참가 관련 발생 여비 지원
- (뮤콘 초이스) 최근 3개년 내 뮤콘 참가로 인해 발생한 해외 비즈니스 관련 제반 비용 지원

구분	지원내용
해외 투어 개최	• 해외투어지원 : 최대 50백만원 x 5개 과제 내외 • 페스티벌 참가지원 : 최대 10백만원 x 6개 과제 내외
뮤콘 초이스	• 1팀 당 최대 20백만원

지원조건

- (해외 투어 개최) 협약 기간 내 최소 3회 이상 해외 공연 개최 필수
- (음악 마켓 참가)
 - 앨범 발매 이력이 있고 최소 30분 이상 쇼케이스 가능 셋리스트 보유 필수
 - 영어를 비롯한 현지 언어 능통 가능한 자 참여 인력 포함 필수
- (뮤콘 초이스) 뮤콘 참가 관련 해외 비즈니스 증빙 제출 가능 필수

선정방식

- (해외 투어 개최) 1차 서류평가 → 2차 발표평가 → 최종 선정
- (음악 마켓 참가) 1차 현지 음악 마켓 담당자 평가 → 2차 국내 평가 → 최종 선정
- (뮤콘 초이스) 최근 3개년 뮤콘 쇼케이스 출연 뮤지션 대상 서류 및 발표평가로 선정

기타사항

- 세부 사업내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.

추진절차

- 해외 투어

① 사업공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간평가	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월~3월	3월	4월	8월	11월	12월

- 음악 마켓 참가

① 위탁사업자 입찰공고	② 위탁사선정	③ 뮤지션 모집공고	④ 뮤지션선정	⑤ 사업수행	⑥ 사업정산 및 결과정리
1월~3월	3월	3월	5월	5월~10월	11월

- 뮤콘 초이스

① 위탁사업자 입찰공고	② 위탁사선정	③ 뮤지션 모집공고	④ 뮤지션선정	⑤ 사업수행	⑥ 사업정산 및 결과정리
1월~3월	3월	3월	5월	5월~10월	11월

31

2023년 현지 인프라 활용 해외 진출 지원

:: 해외 주요 거점 지역 내 자체 쇼케이스(Korea Spotlight 개최)

사업개요

사업목적	해외 비즈니스 센터 및 현지 네트워킹 활용을 통한 해외 거점 확대 및 국내 뮤지션의 신규 시장 진출 추진
총사업비	4,500백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

전년대비 개선사항	• (신규사업) 해당사항 없음
지원대상	• 해외 활동 중이거나 준비 중인 국내 뮤지션 또는 기업
지원내용	• 해외 주요 권역 내 자체 한국 대중음악 뮤지션 쇼케이스 개최 지원(총 4회 예정) - 참가 관련 발생 여비 지원 및 사전 비즈니스 교육 지원 - 2023년 뮤콘 쇼케이스 참가 연계 추진(예정)
지원조건	• 앨범 발매 이력이 있고 최소 30분 이상 쇼케이스 가능 셋리스트 보유 필수 • 영어를 비롯한 현지 언어 능통 가능한 자 참여 인력 포함 필수
선정방식	• 1차 서류평가 → 2차 발표평가 → 최종 선정(예정)
기타사항	• 세부 사업내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.
추진절차	

① 위탁사업자 입찰공고	② 위탁사선정	③ 뮤지션 모집공고	④ 뮤지션선정	⑤ 사업수행	⑥ 사업정산 및 결과정리
1월~3월	3월	2월	2월	5월~11월	12월

32 2023년 창의브랜드 창작 지원

:: 국내외 활동 중인 한국 국적의 디자이너 브랜드에 대한 시제품 제작비 및 홍보비 지원

사업개요

사업목적	국내 패션 디자이너 브랜드의 상품 다양화를 통한 한국 패션산업의 경쟁력 강화
총사업비	880백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

- 지원 브랜드 확대

구분	기존	개선사항
지원 규모	<ul style="list-style-type: none"> • 의류 브랜드 19개, 잡화브랜드 3개 - 의류 브랜드당 최대 38백만원 - 잡화 브랜드당 최대 16백만원 	<ul style="list-style-type: none"> • 의류 브랜드 20개, 잡화브랜드 3개 - 의류 브랜드당 최대 38백만원 - 잡화 브랜드당 최대 16백만원

지원대상

- 국내 패션 디자이너 브랜드(국내 사업자 등록 필수)
 - 국내외에서 활동중인 한국 디자이너 브랜드
 - 한국 국적의 디자이너로서, 신청 회사 또는 모기업이 한국기업인 브랜드
 - 국내·외 컬렉션 및 수주회 2년(4시즌) 이상 참여 브랜드
 - 국내·외 매출실적 2년(4시즌) 이상 제출·증빙 가능 브랜드
 - * 아동복, 한복, 이너웨어 등 특수목적 의상 브랜드 및 소재업체 제외
 - * 잡화 분야는 가방, 슈즈 제품에 한함(아이웨어, 약세서리 등 제외)
 - * 디자이너가 사업체의 대표이거나 공동대표이어야 함

지원내용

- 의류 및 잡화 시제품(40 스타일 이상) 제작비 지원- 의류분야: 20개 내외(브랜드 당 최대 38백만원 지원)
 - 잡화분야: 3개 내외(브랜드 당 최대 16백만원 지원, 가방 및 슈즈 분야)
 - 인건비, 시제품 제작비, 재료비, 룩북 촬영비 등

지원조건

- 총 사업비의 10% 이상 사업자 부담금 필수(현금 인정, 현물 제외)
- 국내·외 유통망을 보유하고 있으며, 협약기간 내 시제품 제작을 완료하여 국내·외 시장에 출시하여야 함
- 신청일 기준 동일 사업(시제품 제작지원)에서 최대 3년 이상 지원받은 사실이 없어야 함
- 신청일 기준 사업자(주관기관)가 한국콘텐츠진흥원 음악패션산업팀에서 지원받고 있는 2023년 과제가 총 3개 미만이어야 함

선정방식

- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(1.5배수 내외 고득점 순)
- 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가 : 발표 및 질의응답 평가
- 최종선정 : 서면평가 결과 30% + 발표평가 결과 70%를 종합하여 고득점 순으로 선정
- 사업비심의 : 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 세부 사업내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	3월	8월	11월	12월

33

2023년 아이디어 기획개발 지원

::신진 패션 디자이너의 사업 구체화 및 성공적 시장 안착 위한 창작-사업화-유통 전 단계 맞춤 지원

사업개요

사업목적	신진 패션 디자이너 창작 활동 및 사업화 지원을 통한 우수 디자이너 발굴 및 육성
총사업비	436백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

- 전년대비 개선사항**
- 작업 공간 지원 효율화
 - 기존 사무실 보유한 브랜드를 감안하여 희망자에 한해 공간 제공
 - 브랜드 개별 홍보 전략 강화
 - 브랜드별 개별 홍보비 사용 시 희망자에 한해 홍보대행사 연결하여 신규 홍보 전략 적용 및 기존 전략 점검 기회 제공
- 지원대상**
- 브랜드 런칭 3년 이내의 국내 패션 디자이너 브랜드(의류에 한함)
- 지원내용**
- 공간 지원
 - 디자이너 입주 공간 지원: 무신사 스튜디오(동대문 소재) * 희망자에 한해 공간 제공
 - 사업화 지원
 - 디자이너 역량강화 컨설팅 및 워크숍 지원 : 사업화 위한 부문별 컨설팅 및 교육
 - 아이디어 시제품 제작지원(디자이너 1인당 최대 오백만원)
 - 유통 및 홍보 지원
 - 팝업스토어, 기획전 등 온·오프라인 세일즈 지원
 - 패션지 기획기사 게재, 유튜브 인플루언서 협업 콘텐츠 제작 등 공동 홍보 지원
 - 브랜드 개별 홍보비 지원(디자이너 1인당 최대 일천오백만원)
- 지원조건**
- 한국콘텐츠진흥원 패션분야 지원을 받은 이력이 없는 브랜드(사업체)에 한함
- 선정방식**
- 과제신청서 기준 서면 또는 서면발표 통합평가 진행
- 기타사항**
- 세부 사업내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.

추진절차
전년대비
개선사항

① 운영사 선정	② 디자이너 선정	③ 공간지원	④ 사업화지원	⑤ 유통·홍보 지원	⑥ 결과보고
1~4월	5월	6월~12월	6월~10월	10월~11월	11~12월

34

2023년 지속가능 패션 제작 지원

:: 패션산업의 지속가능성을 위한 지속가능 패션 브랜드 제작비 및 비즈니스·마케팅 지원

사업개요

사업목적	패션 산업의 지속가능성을 위한 지속가능 패션 브랜드 육성 및 장기적 성장동력 확보 지원
총사업비	1,000백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

- 전년대비 개선사항**
- 대형 유통 채널과 연계해 판매 실적 제고
 - 온·오프라인 유통 채널과 연계한 팝업스토어, 온라인 기획전 등 추진으로 지속가능 브랜드 매출 증대 및 자생력 확보
- 지원대상**
- 전체 컬렉션의 70% 이상을 환경 및 미래세대의 지속가능성을 고려하여 제작하고, 환경·사회·경제적 실천을 실행하는 기업(브랜드)
- 지원내용**
- 지속가능 의류 및 잡화 제작비 지원, 추가 비즈니스·마케팅 지원
- 지원조건**
- 국내외에서 활동 중인 한국 패션 디자이너 브랜드
 - 한국 국적의 디자이너가 사업체의 대표이거나 공동대표여야 함
 - 한국에 사업자 등록이 된 법인 또는 개인사업자(모기업이 있는 경우에도 한국기업에 한함)
 - 의류 및 잡화(신발, 가방) 대상이며, 특수목적 의류(아동복, 한복, 이너웨어 등) 및 액세서리 제외
 - 기업(회사) 및 디자이너 기준 1개 브랜드 선택으로 중복신청 불가
 - 국내외 유통망을 보유하고 있으며, 협약기간 내 시제품 제작을 완료하여 국내외 시장에 출시하여야 함
 - 시제품 제작 완료 시기: ~2023년 11월 초까지(예정)
 - 국내외 컬렉션, 전시, 수주회 등 총 1년(2시즌) 이상 참여한 기업(브랜드)
 - 국내외 매출실적 1년(2시즌) 이상 제출 가능 기업(브랜드)
 - 공정거래위원회 '2022년 대기업 진단 지정결과' 기준 대기업 및 계열사는 참여 불가
 - 신청기관 당 1개 제안서만 신청 가능하며, <2023년 창의브랜드 시제품 제작지원>과 중복신청 불가
- 선정방식**
- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(1.5배수 내외 고득점 순)
 - 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
 - 발표평가 : 발표 및 질의응답 평가
 - 최종선정 : 서면평가 결과 30% + 발표평가 결과 70%를 종합하여 고득점 순으로 선정
 - 사업비심의 : 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정
- 기타사항**
- 세부 사업내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	3월	8월	11월	12월

35 2023년 패션 문화마켓 개최 지원

::패션 전문 수주회 패션코드(Fashion Kode) 연 2회 개최

사업개요

사업목적	국내 디자이너 브랜드의 시장 경쟁력 강화 위한 패션 비즈니스 교류의 장 마련
총사업비	1,134백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

전년대비 개선사항	<ul style="list-style-type: none"> 패션 문화 행사 개최 통합 운영으로 업무 효율화와 B2C 부문 강화
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 국내 패션 디자이너 브랜드
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 패션코드 개최 및 참가지원

구분	주요내용	
행사명	2023 F/W Fashion KODE	2024 S/S Fashion KODE
일시	2023년 3월 예정 / 3일간	2023년 10월 예정 / 3일간
장소	서울	서울
구성	<ul style="list-style-type: none"> 패션수주회: 국내외 바이어 초청사전 비즈매칭을 통한 글로벌 패션 수주상담 지원 네트워킹 파티: 참가 브랜드, 바이어, 프레스 등 패션 관계자 간 교류 코드마켓: 패션코드 참가 브랜드 B2C 대상 전시 및 판매 운영 	

* (사)한국패션디자이너연합회 간접교부를 통한 행사 기획 및 운영 추진

지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 국내 패션 디자이너 브랜드
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> 과제신청서 기준 서면 또는 서면발표 통합평가 진행
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> 세부 사업내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.

추진절차

① 사업교부	② 참가사 모집	③ 바이어초청	④ 홍보/마케팅	⑤ 행사개최
1월	1월 / 7월	6월 / 12월	2~3월 / 9~10월	3월 / 10월

36

2023년 패션 해외판로 개척 지원

:: K-패션 글로벌 인지도 강화를 위한 뉴욕패션위크 패션쇼 개최 및 브랜드 개별 해외수주회(쇼룸) 진출 지원

사업개요

사업목적	오프라인 비즈니스 재개를 고려한 전략적 해외시장 진출지원 및 K-패션의 글로벌 경쟁력 강화
총사업비	1,200백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

[컨셉코리아 뉴욕]

- 더 셀렉츠 뉴욕 쇼룸 협업 운영을 통한 사업 효율성 제고
 - 오프라인 행사장 동시 임차와 세일즈 협업 등 패션쇼 연계 세일즈 지원 및 운영 효율성 제고

[해외수주회 및 쇼룸 참가지원]

- 지원 규모 조정 및 간접 지원 운영을 통한 지원기업 편의성·사업 효율성 제고
 - (기존) (23SS) 18개사, 최대 10백만원/ (23FW) 12개사, 최대 10백만원
 - (변경) (24SS) 10개사 내외, 최대 10백만원/ (24FW) 8개사 내외, 최대 10백만원

지원대상

[컨셉코리아 뉴욕]

- 국내외에서 활동 중인 한국 디자이너 브랜드(의류에 한함)
 - 국내외 연매출 실적 3억원 이상 증빙 가능 브랜드
 - 국내외 컬렉션, 전시, 수주회, 팝업스토어 등 총 3시즌 이상 전개한 이력이 있는 브랜드

[해외수주회 및 쇼룸 참가지원]

- 국내외에서 활동 중인 한국 디자이너 브랜드(의류 및 패션잡화)
 - 국내외 컬렉션 전시, 수주회, 팝업스토어 등 총 1시즌 이상 전개한 이력이 있는 브랜드

지원내용

[컨셉코리아 뉴욕]

- 2024 S/S, F/W시즌 뉴욕패션위크 공식 패션쇼 '컨셉코리아 뉴욕' 개최
 - 참가 브랜드의 국내외 홍보 및 현지 세일즈 지원
 - 의류(여성복, 유니섹스) 브랜드 3개사 내외

[해외수주회 및 쇼룸 참가지원]

- 2024 S/S, F/W시즌 온·오프라인 해외수주회 및 쇼룸 참가 경비 및 현지 홍보비 지원
 - 유럽, 미주, 아시아 권역 대상 최대 1,000만 원 내외 지원
 - 의류 및 잡화 브랜드 10개사 내외(S/S 10개사 선정, 이후 결과평가를 토대로 상위 80%에 F/W 추가지원)

지원조건

- 신청일 기준 동일 사업에서 최대 3년 이상 지원받은 사실이 없어야 함
- 신청일 기준 사업자(주관기관)가 한국콘텐츠진흥원 음악패션산업팀에서 지원받고 있는 2023년 과제가 총 3개 미만이어야 함

선정방식

- 과제신청서 기준 서면 또는 서면발표 통합평가 진행

기타사항

- 세부 사업내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.

추진절차**[컨셉코리아 뉴욕]**

①모집공고 및 선정	②2024 S/S 패션쇼 개최	③중간점검	④2024 F/W 패션쇼 개최	⑤결과평가	⑥사업정산
1~3월	9~10월	11~12월	12월	'24.2~3월	'24.4~5월

[해외수주회 및 쇼룸 참가지원]

①S/S 모집공고 및 선정	②2024 S/S 해외 수주회 (쇼룸)참가	③S/S 결과평가 및 F/W 추가선정	④2024 F/W 해외 수주회(쇼룸)참가	⑤F/W 결과평가
1~4월	5~11월	12월	'24.1~4월	'24. 5월

37

2023년 창의브랜드 수출 지원 공간 운영

:: 창의브랜드 수출지원공간(더셀렉츠) 운영

사업개요

사업목적	한국 패션 디자이너의 해외 진출 비즈니스·홍보 플랫폼 제공
총사업비	1,700백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

- 전년대비 개선사항**
 - 컨셉코리아 뉴욕 협업 운영을 통한 사업 효율성 제고
 - 오프라인 행사장 동시 임차와 세일즈 협업 등 패션쇼 연계 세일즈 지원 및 운영 효율성 제고
- 지원대상**
 - 현재 활동 중인 한국 패션 디자이너 브랜드 10개사
 - * 본 사업은 입점 완료(10개사) 및 사업 진행 중으로, 신규 입점 브랜드 모집은 '24년 하반기 추진 예정임
- 지원내용**
 - 뉴욕 및 파리 패션위크 기간 연계 팝업쇼룸 '더 셀렉츠(The Selects)' 입점 지원
 - 2024 S/S, F/W시즌 온·오프라인 세일즈 캠페인 진행
 - 브랜드별 컨설팅 및 바이어 상담 지원
 - 글로벌 홍보 마케팅 지원 등
- 지원조건**
 - 신청일 기준 동일 사업에서 최대 3년 이상 지원받은 사실이 없어야 함
 - 신청일 기준 사업자(주관기관)가 한국콘텐츠진흥원 음악패션산업팀에서 지원받고 있는 2023년 과제가 총 3개 미만이어야 함
- 선정방식**
 - 과제신청서 기준 서면 또는 서면발표 통합평가 진행
- 기타사항**
 - 세부 사업내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.

추진절차

①운영 위탁사 공고/선정	② 2024 S/S 해외 세일즈	③ 실적 취합	④ 2024 F/W 해외 세일즈	⑤ 실적 취합
2~4월	9~10월	12월	'24.2~3월	'24.4~5월

38

2023년 온라인 플랫폼 활용 유통 지원

:: K패션 디자이너 브랜드를 알리는 콘텐츠(웹예능, 방송 등)를 제작하고 이를 직접 구매로 연결하는 유통 지원 추진

사업개요

사업목적	패션 디자이너 브랜드의 국내 유통 지원을 통해 판매 채널 강화 및 플랫폼 협업 통한 동반성장 도모
총사업비	500백만원
수행부서	음악패션산업팀

사업내용

전년대비 개선사항	<ul style="list-style-type: none"> 온·오프라인 유통지원 프로그램 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 패션 콘텐츠를 활용한 마케팅 및 온·오프라인 옴니 채널 활용을 강화한 유통 프로그램 운영
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 국내 패션 디자이너 브랜드(국내 사업자등록 필수) <ul style="list-style-type: none"> - 국내외에서 활동 중인 한국 디자이너 브랜드(의류에 한함) <ul style="list-style-type: none"> * 아동복, 한복, 이너웨어 등 특수목적 의상 브랜드 및 소재업체 제외
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 미디어/플랫폼 활용 브랜드 인지도 강화를 위한 맞춤형 패션 콘텐츠 제작 및 유통 디자이너 브랜드의 온라인 자사몰, 유통 플랫폼과 연계한 국내 판매 지원 23FW 시즌 오프라인 팝업 스토어 등 세일즈 확대 지원
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 자사몰 보유 및 국내 유통 확대에 적극적인 브랜드 지원 <ul style="list-style-type: none"> * 국내 유통 가능한 물량 확보 및 시즌 마케팅 전개 필수
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> 과제신청서 기준 서면 또는 서면발표 통합평가 진행
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> 세부 사업내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.
추진절차	

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 운영	⑤결 과보고
4월	5월	6월	7~11월	12월

39

2023년 패션콘텐츠 활성화 지원

:: 온·오프라인 패션콘텐츠 제작 및 활성화 지원(제작지원), 패션코드 연계 패션 문화 행사 개최 및 온라인 패션 문화 행사 운영(문화행사), 패션문화 홍보채널 코카패션(KOCCA FASHION) 운영(홍보채널)

사업개요

사업목적 패션콘텐츠 발굴·확산 통한 대중의 패션문화 향유 기반 마련
총사업비 979백만원
수행부서 음악패션산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

- 온라인 패션콘텐츠 제작과제 규모 조정
 - 온라인 패션콘텐츠 제작과제 규모 조정으로 선정과제 경쟁력 강화 및 완성도 제고
- 패션콘텐츠 문화행사 개최 사업 연합회 이관으로 효율화 및 B2C 강화
 - (사)한국패션디자이너연합회 정책 지정(간접보조)을 통한 '패션코드 개최' 및 '패션콘텐츠 문화행사 개최' 사업 통합 이관
- 코카패션 블로그 활성화
 - '22년 신규 개설 블로그 기획 콘텐츠 및 모니터링단 활용 콘텐츠 수급으로 블로그 활성화 및 대국민 패션 문화 접점 확대

구분	기존	개선사항
패션콘텐츠 제작 지원	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인콘텐츠 부문 <ul style="list-style-type: none"> - 15개 과제 내외, 과제당 최대 40백만원 • 패션문화전시 부문 <ul style="list-style-type: none"> - 4개 과제 내외, 과제당 최대 45백만원 	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인콘텐츠 부문 <ul style="list-style-type: none"> - 6개 과제 내외, 과제당 최대 40백만원 • 패션문화전시 부문 <ul style="list-style-type: none"> - 4개 과제 내외, 과제당 최대 45백만원
패션문화행사	<ul style="list-style-type: none"> • '패션코드' S/S행사 연계 운영 	<ul style="list-style-type: none"> • '패션코드' S/S행사 통합 운영
홍보채널운영	<ul style="list-style-type: none"> • 블로그 신규 개설 및 자료 이관 	<ul style="list-style-type: none"> • 블로그 기획 콘텐츠 제작 및 활성화

지원대상

- 패션콘텐츠(문화전시 포함) 제작·유통이 가능한 국내 패션 디자이너 브랜드(개인/법인사업자) 및 패션관련 단체(기관/비영리/협회)
 - * 개인 혹은 법인 사업자등록증이 발급된 사업자만 지원가능
 - * 패션 디자이너 브랜드 외, 콘텐츠 제작사 및 전시대행사 지원 불가

지원내용

세부사업	주요내용
패션 콘텐츠 제작지원	<ul style="list-style-type: none"> • [온라인콘텐츠] 부문 <ul style="list-style-type: none"> - 6개 과제 내외, 과제당 최대 40백만원 지원 - 사업기간 내 온라인 패션콘텐츠 자체 제작 및 온라인 유통 • [패션문화전시] 부문 <ul style="list-style-type: none"> - 4개 과제 내외, 과제당 최대 45백만원 지원 - 사업기간 내 오프라인 패션문화전시 7일 이상 개최 및 전시회 스케치 영상 제작
문화행사 개최	<ul style="list-style-type: none"> • 2023 S/S시즌 패션코드 개최 기간내 패션문화행사개최(사)한국패션디자이너연합회 통합운영
홍보채널 운영	<ul style="list-style-type: none"> • 코카패션 블로그, 인스타그램 등 SNS 유지·관리, 원내 패션사업 관련 홍보·이벤트 등

지원조건

- 총 사업비의 10% 이상 사업자 부담금 필수(현금 인정, 현물 제외)
- 신청일 기준 동일 사업에서 최대 3년 이상 지원받은 사실이 없어야 함
- 신청일 기준 사업자(주관기관)가 한국콘텐츠진흥원 음악패션산업팀에서 지원받고 있는 2023년 과제가 총 3개 미만이어야 함

선정방식

- 서면평가: 과제신청서 기준 서면평가 진행(1.5배수 내외 고득점 순)
- 신용도조사: 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가: 발표 및 질의응답 평가
- 최종선정: 서면평가 결과 30% + 발표평가 결과 70%를 종합하여 고득점 순으로 선정
- 사업비심의: 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 세부 사업내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	3월	8월	11월	12월

40

2023년 메타버스 활용 패션 마케팅 지원

:: 메타버스를 활용한 패션 디자이너 브랜드 상품 판매 및 홍보 마케팅 추진

사업개요

- 사업목적** 메타버스 활용한 홍보마케팅 지원 통해 패션 디자이너의 신규 시장 진출 및 K패션 저변 확대
- 총사업비** 2,300백만원
- 수행부서** 음악패션산업팀

사업내용

- 전년대비 개선사항**
 - 주요 메타버스 플랫폼 협업 및 관련기술 활용 확대
 - 글로벌 이용자를 확보한 메타버스 플랫폼과의 협업을 강화하여 글로벌 소비자 접점 확대
 - NFT, 아바타 상호작용 등 관련 기술 활용 강화
- 지원대상**
 - 국내 패션 디자이너 브랜드(국내 사업자등록 필수)
 - 국내외에서 활동 중인 한국 디자이너 브랜드(의류에 한함)
 - * 아동복, 한복, 이너웨어 등 특수목적 의상 브랜드 및 소재업체 제외
- 지원내용**
 - 메타버스 의류 아이템 제작 및 가상 패션쇼 개최 등 홍보 마케팅 지원
 - * 한국콘텐츠진흥원에서 지정한 메타버스 플랫폼 사용 예정
 - 메타버스 활용 유통 지원(국내외 팝업스토어 등)
- 지원조건**
 - 유통 프로그램 참여를 위한 물량 확보 및 시즌 마케팅 전개 필수
- 선정방식**
 - 과제신청서 기준 서면 또는 서면 및 발표 통합평가 진행
- 기타사항**
 - 세부 사업내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 운영	⑤ 결과보고
5월	6월	7월	7~12월	1월

20
23

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

2023

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

2023년 사업방향

- 방송산업팀
중소제작사 IP개발·제작·해외진출
지원으로 글로벌 경쟁력 강화
- 방송인프라팀
제작시설 운영을 통한 방송영상
콘텐츠 제작 간접 지원
- 애니메이션산업팀
애니메이션 제작지원 구조 다변화
및 현장 맞춤형 지원 강화

방송산업팀	방송영상콘텐츠 기획안 공모	계속	01
	방송영상콘텐츠 기획개발 랩 운영지원	계속	02
	방송영상 콘텐츠 제작지원	계속	03
	방송 포맷 콘텐츠 제작지원	계속	04
	뉴미디어 방송영상콘텐츠 제작지원(웹콘텐츠)	계속	05
	뉴미디어 방송영상콘텐츠 제작지원(신기술 기반)	계속	06
	OTT특화 콘텐츠 제작지원	계속	07
	방송영상콘텐츠 후반제작 지원	계속	08
	중소제작사 글로벌 도약지원	계속	09
	국제 방송영상마켓 참가지원	계속	10
	국제방송영상마켓 BCWW 개최 / 비즈매칭	계속	11
	수출용 방송콘텐츠 재제작 및 현지화 지원	계속	12
	국제공동제작 콘텐츠 제작지원	계속	13
방송인프라팀	스튜디오큐브 제작시설 고도화	계속	14
	수상해양복합촬영장 구축	계속	15
	방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : 스튜디오큐브	계속	16
	방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : DMS제작센터	계속	17

05 방송영상본부

애니메이션산업팀	국산 애니메이션 제작지원	계속 18
	IP활용 애니메이션 제작지원	계속 19
	차세대 애니메이션 제작지원	계속 20
	독립 애니메이션 제작지원	계속 21
	애니메이션 부트캠프	계속 22
	파일럿제작지원 및 피칭 쇼케이스 개최	신규 23
	애니메이션 기획개발 공모전	신규 24
	애니메이션 기획프로듀서 육성	신규 25
	애니메이션 해외진출지원	계속 26
	애니메이션 현장전문인력 양성	계속 27

01

방송영상콘텐츠 기획안 공모

:: 방송영상콘텐츠 기획개발 및 사업화 지원

사업개요

사업목적 우수 방송영상콘텐츠 기획개발 및 사업화 지원
총사업비 1,817백만 원
수행부서 방송산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
제작지원 연계강화	• 사업화 프로그램 우수 수료작 가점 지급 (3점, 5점, 서면평가 면제)	• 최우수 수료작 제작지원 및 상금(5백만 원) • 우수 수료작 제작지원 가점 3점 및 상금 (3백만 원)
비즈매칭 강화	• 10편 내외 지원 • 피치온 개최 통한 비즈매칭	• 20편 내외 지원 • 유관행사(BCWW 등) 연계 비즈매칭

지원대상

• 중소방송영상제작사 등

지원내용

[중소제작사 기획안 공모]

- 지원목표 : 우수한 방송영상콘텐츠 기획안 발굴 및 중소제작사 대상 방송IP 기획개발비 지원
- 지원대상 : 중소방송영상제작사
- 지원규모 : 총 1,360백만 원(총 70편)

부 문		포상금	선정 과제수	예 산
드라마	장편 (총 400분 초과)	50백만 원	2편	100백만 원
		30백만 원	9편	270백만 원
	중편 (총 80분-400분)	30백만 원	2편	60백만 원
		20백만 원	9편	180백만 원
소계			22편	610백만 원
예능 (총 50분 이상)	20백만 원	3편	60백만 원	
	15백만 원	17편	255백만 원	
소계			20편	315백만 원
다큐멘터리 (총 50분 이상)	20백만 원	3편	60백만 원	
	15백만 원	25편	375백만 원	
소계			28편	435백만 원
총계			70편	1,360백만 원

지원내용**[사업화 지원]**

- 지원목표 : 우수 기획개발작품에 대한 사업화 지원으로 향후 상용화(제작/편성) 가능성 확대
- 지원대상 : 기획안 공모 선정작 중 희망 프로젝트 20편 내외
- 지원내용
 - 유관행사 연계 기획안 비즈매칭 및 특강/수요맞춤형 컨설팅
 - 우수 수료작 차년도 방송영상콘텐츠 제작지원사업 연계 가점 및 상금 제공

부 문	구 분	선정과제수	포상금	제작지원 가점
드라마	최우수 수료작	1편	5백만 원	차년도 제작지원
	우수 수료작	2편 내외	3백만 원	서면평가 3점
예능	최우수 수료작	1편	5백만 원	차년도 제작지원
	우수 수료작	2편 내외	3백만 원	서면평가 3점
다큐멘터리	최우수 수료작	1편	5백만 원	차년도 제작지원
	우수 수료작	2편 내외	3백만 원	서면평가 3점
총계		10편	36백만 원	

선정방식

- 서면평가 : 신청서 및 대본 등 제출물 기반 1차, 2차 서면평가 통한 고득점 순 선정

추진절차

①공고	②선정평가	③상금지급	④사업화 지원
2~3월	4~5월	6월	6월~9월(예정)

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 방송영상콘텐츠 기획개발 랩 운영지원

:: 방송포맷/신기술 기반 랩 운영을 통한 우수 기획안 창·제작 역량 강화

사업개요

사업목적 신규 방송영상콘텐츠 기획개발 지원 및 역량 강화
총사업비 4,980백만 원
수행부서 방송산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년		2023년	비고
지원 규모	방송포맷	- 기관 당 최대 2.5억 원	- 기관 당 최대 3억 원	포맷 산출물 제작비용 추가
지원 기관	신기술기반	- 4개 운영기관 내외	- 8개 운영기관 내외	신기술 기반 콘텐츠 기획개발 수요 확대
		- 기관 당 최대 2.8억 원	- 기관 당 최대 4.5억 원	

지원대상 지원내용

• 방송영상제작사, 문화기술기업, 서비스기업, 대학, 협단체 등(컨소시엄 가능)

구분	선정 규모	기관당 지원액	창작자 인원	비고
방송 포맷	3개 랩 내외	최대 3억 원	7인 이상	방송영상제작사, 문화기술기업, 대학, 협단체 등
	소계	9억 원		
신기술 기반	8개 랩 내외	최대 4.5억 원	15명 내외	
	소계	36억 원		
총계	11개 랩 내외	45억 원		

[최종산출물]

- 방송 포맷 랩 운영지원
 - 최소 7개 이상의 페이퍼포맷 패키지(기획안, 컨셉트레일러(편당 5분내외), 피칭용 PPT(10장 이내))
- 신기술 기반 랩 운영지원
 - 최소 4개 이상의 기획안, 컨셉트레일러(편당 5분내외), 파일럿 프로그램(20분 이상)

[기타사항]

- 신기술 기반 랩 운영지원
 - 창작자가 반드시 기획해야하며 스토리라인이 명확해야함
 - 전체창작자 20%이상 방송작가/PD 구성 필수

지원조건

- 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)

선정방식

- 서면평가: 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
- 신용도조사: 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가: 발표 및 질의응답평가
- 최종선정: 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
- 사업비심의: 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	3월	8월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 방송영상 콘텐츠 제작지원

:: 다양한 플랫폼을 통해 전 세계에서 향유될 수 있는 고품질 방송영상 콘텐츠 제작지원

사업개요

- 사업목적** 글로벌 경쟁력을 갖춘 우수 방송영상 콘텐츠 발굴 및 산업 진흥
- 총사업비** 5,258백만 원
- 수행부서** 방송산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년	비고
최대 지원금 상향	- (드라마) 최대 5억 원 - (다큐) 최대 1억 원	- (드라마) 최대 6억 원 - (다큐) 최대 1.5억 원	제작비 상승 요인 반영
지원 부문 조정	- 드라마 장편/중편	- 드라마 장편	드라마 중편 → OTT특화 드라마 중편과 통합
	- 다큐 시리즈/중편/단편	- 다큐멘터리 단편	산업계 수요 반영
	- ESG·공공	- 배리어프리	다양성과 포용, 콘텐츠 업계 핵심 가치로 부상

지원대상

- 중소 방송영상제작사(법인·개인사업자 / 방송영상 독립제작사 신고필증 보유사)
- ※ 중소기업기본법 제2조에 따른 중소기업이 아닌 경우 및 방송법 제2조에 의한 방송사업자 신청 불가
- ※ 배리어프리 부문은 신고필증 보유 무관 및 방송사 등 신청 가능

지원내용

- 드라마, 다큐멘터리, 배리어프리 콘텐츠 제작

부문	분량	선정 편수	작품당 지원액	비고
드라마	총 400분 이상	5편 내외	최대 6억 원	중소 방송영상제작사
다큐멘터리	총 50분 이상	7편 내외	최대 1.5억 원	중소 방송영상제작사
배리어프리	총 50분 이상	2편 내외	최대 2억 원	'배리어프리'를 주제로 하는 방송영상 콘텐츠

지원규모

- 총 44.5억 원(14개 작품 내외)

지원조건

- 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)
- 방송분야 표준계약서 사용 의무

선정방식

- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점순)
- 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가 : 발표 및 질의응답 평가
- 최종선정 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점순으로 선정
- 사업비심의 : 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 2022년 기획안 공모 선정작 대상 가점
 - 선정_3점, 완성화 우수 수료_5점, 최우수 피칭_서면평가 면제
- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

①모집공고	②선정평가	③협약체결	④중간점검	⑤결과평가	⑥사업정산
1월	3월	4월	7월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 방송 포맷 콘텐츠 제작지원

:: 해외 수출 가능성 있는 우수 예능/교양 포맷 콘텐츠 발굴

사업개요

사업목적 국제경쟁력을 갖춘 신규 방송포맷 발굴 및 제작사 역량 강화를 통한 산업 성장동력 확보
총사업비 2,608백만 원
수행부서 방송산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년	비고
최대 지원금 상향	최대 1.2억 원	최대 1.85억 원	제작비 상승 요인 반영
지원 부문 조정	포맷 파일럿 포맷 본편	포맷 파일럿	본편 수요층 OTT특화 비드라마 부문으로 통합

지원대상

- 중소방송영상제작사(방송영상 독립제작사 신고필증 보유)
 - 중소기업기본법 제2조에 따른 중소기업이 아닌 경우 신청불가
 - 방송사 (방송법 제2조에 근거한 방송사업자) 신청불가

지원내용

- 파일럿(예능·교양) 프로그램 콘텐츠 제작

부문	분량	선정 편수	작품당 지원액	비고
파일럿 (예능·교양)	총 50분 이상	10편 내외	최대 1.85억 원	중소 방송영상제작사

지원규모

- 총 18.5억 원(10개 작품 내외)

지원조건

- 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)
- 방송분야 표준계약서 의무사용

선정방식

- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
- 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
- 최종선정 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
- 사업비심의 : 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 2022년 기획안 공모 선정작 대상 가점
 - 선정_3점, 완성화 우수 수료_5점, 최우수 피칭_서면평가 면제
- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	3월	4월	7월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 뉴미디어 방송영상콘텐츠 제작지원 (웹콘텐츠)

:: 다양한 플랫폼을 통해 전 세계에서 향유될 수 있는 고품질 방송영상 콘텐츠 제작지원

사업개요

사업목적	미디어 환경에 적합한 실험적이고 차별화된 멀티 플랫폼 기반 웹 방송영상 콘텐츠 발굴·지원
총사업비	2,723백만 원
수행부서	방송산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년	비고
최대 지원금 상향	(드라마) 최대 1.9억 원 (예능·교양) 최대 1억 원	(드라마) 최대 2.8억 원 (예능·교양) 최대 1.2억 원	제작비 상승 요인 반영

지원대상

- 중소 방송영상제작사(법인·개인사업자)
 - 방송법 제2조에 의한 방송사업자 신청 불가
 - 방송영상 독립제작사 신고필증 취득여부 무관

지원내용

- 웹드라마, 웹예능·교양 콘텐츠 제작

부문	분량	선정 편수	작품당 지원액	비고
웹드라마	총 80분 이상	7편 이내	최대 2.8억 원	중소 방송영상제작사
웹예능·교양	총 50분 이상	3편 이내	최대 1.2억 원	중소 방송영상제작사

지원규모

- 총 23.2억 원(10개 작품 내외)

지원조건

- 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)
- 방송분야 표준계약서 사용 의무

선정방식

- 서면평가: 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
- 신용도조사: 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가: 발표 및 질의응답 평가
- 최종선정: 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점순으로 선정
- 사업비심의: 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 2022년 기획안 공모 선정작 대상 가점
 - 선정_3점, 완성화 우수 수료_5점, 최우수 피칭_서면평가 면제
- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	3월	4월	7월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06

뉴미디어 방송영상콘텐츠 제작지원 (신기술 기반)

:: AR·VR·MR·XR, 메타버스 등 신기술을 접목한 방송영상 콘텐츠 제작지원

사업개요

- 사업목적** 주요 플랫폼 서비스를 통해 상용화 가능한 신기술 기반 방송영상 콘텐츠 제작지원
- 총사업비** 3,000백만 원
- 수행부서** 방송산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년	비고
최대 지원금 상향	최대 3.2억 원	최대 3.5억 원	제작비 상승 요인 반영

지원대상

- 방송영상제작사
 - 대기업 및 계열사, 통신사, 방송사 등 신청 가능(컨소시엄 가능)

지원내용

- 신기술 기반 방송 프로그램

부문	분량	선정 편수	작품당 지원액	비고
신기술 기반	총 50분 이상	7편 내외	최대 3.5억 원	방송영상제작사

[지원예시]

- 가상의 인물을 VR 기술로 구현하여 주요 출연진으로 활용한 콘텐츠
 - AR 기술을 활용한 실시간 중계 방송영상콘텐츠
 - 방송플랫폼과 VR·AR·MR, XR 플랫폼에 동시에 상용화 가능한 신기술 기반 영상콘텐츠
- ※ 상기 내용은 예시이며, 예시 외의 신기술 기반 방송영상 콘텐츠로도 지원 가능

지원규모

- 총 24.5억 원(7개 작품 내외)

지원조건

- 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)
- 방송분야 표준계약서 의무사용

선정방식

- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
- 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
- 최종선정 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
- 사업비심의 : 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 2022년 기획안 공모 선정작 대상 가점 - 선정_3점, 완성화 우수 수료_5점, 최우수 피칭_서면평가 면제
- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	3월	4월	7월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

07 OTT특화 콘텐츠 제작지원

:: 국내 OTT 플랫폼 활성화를 위한 우수 드라마/비드라마 콘텐츠 발굴

사업개요

사업목적	국내 OTT 플랫폼 경쟁력 강화, 중소제작사와의 동반성장
총사업비	45,446백만 원
수행부서	방송산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

- 국내 OTT플랫폼 경쟁력 강화를 위해 중소제작사 및 플랫폼 등으로 대상 확대
※ 중소제작사 선정 편수 및 규모 전년대비 2배 이상 증가
- 지원금 규모 확대

구분	2022년	2023년	비고
최대 지원금 상향	- (드라마 장편) 최대 14.4억 원 - (드라마 중단편) 최대 7.2억 원 - (비드라마 장편) 최대 5억 원 - (비드라마 중단편) 최대 2.5억 원	- (드라마 장편) 최대 30억 원 - (드라마 중단편) 최대 15억 원 - (비드라마 장편) 최대 8억 원 - (비드라마 중단편) 최대 4억 원	• 국내 OTT플랫폼에 우수 콘텐츠 공급 • 중소제작사 권리 확보 • 제작비 상승 요인 반영

지원대상

- 국내 콘텐츠 기업(중소제작사 70%, 플랫폼 및 기타 30%)

지원내용

- OTT특화 콘텐츠 드라마(장편·중단편) 17편 / 비드라마(장편·중단편) 10편 지원

부문	분량	선정 편수	작품당 지원액	비고
드라마(장편)	총 400분 이상	8편 내외	최대 30억 원	국내 콘텐츠 기업
드라마(중단편)	총 200분 이상	9편 내외	최대 15억 원	
비드라마(장편)	총 400분 이상	6편 내외	최대 8억 원	
비드라마(중단편)	총 120분 이상	4편 내외	최대 4억 원	

※ 지원 대상 그룹별 별도 평가 진행(중소기업 / 플랫폼 및 기타)

지원규모

- 총 439억 원(27개 작품 내외)

지원조건

- 완성작, 국내 OTT플랫폼 우선 서비스(first-run) ※ 세부 조건, 모집공고시 별도 공지
- 지원금에 상응하는 제작사 권리 확보 필수
- 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(※ 중소제작사 외 20% 이상, 현금 인정, 현물 제외)
- 협약종료 이후 3개월 내 최소 1개 이상의 국내 OTT플랫폼에 서비스
- 방송분야 표준계약서 의무사용

선정방식

- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
- 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가 : 발표 및 질의응답 평가
- 최종선정 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점순으로 선정
- 이행보증보험 징구 : 드라마(장편) 제작지원에 한하여 협약시 이행보증보험 증권 제출

기타사항

- 국내 OTT플랫폼 : 인터넷(IP) 망을 통해 드라마, 영화 등 영상콘텐츠를 제공하는 국내 온라인 동영상 서비스 플랫폼(예: 웨이브, 왓챠, 티빙, 쿠팡플레이, 네이버TV, 카카오TV 등)
- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	3월	4월	7월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

08 방송영상콘텐츠 후반제작 지원

:: 방송영상콘텐츠 후반작업(post production) 지원 체계화를 통한 콘텐츠 제작 활성화

사업개요

사업목적	후반작업 단계의 체계적 지원을 통한 K-콘텐츠 품질향상 및 글로벌 유통 강화
총사업비	30,000백만 원
수행부서	방송산업팀

사업내용

- 지원대상**
- (후반제작) 중소방송영상제작사(중견기업 포함), 방송사(지상파, 케이블, 위성, DMB, IPTV)
 - (OTT 라이브러리 강화 후반작업 및 화면해설 방송) OTT 플랫폼

- 지원내용**
- 방송영상콘텐츠 후반작업(247억 원) : 드라마(21편), 교양/예능(7편), 다큐멘터리(9편) 후반제작지원

부 문	선정 편수	작품당 지원액	비 고	
드라마	21편 내외	최대 10억 원	후반제작비 20억원 이상	
비드라마	예능/교양	7편 이내	최대 4억 원	후반제작비 7.5억원 이상
	다큐멘터리	9편 이내	최대 1억 원	후반제작비 2억원 이상

- OTT 라이브러리 강화 후반작업 및 화면해설 방송(50억 원)

구 분	OTT 콘텐츠 후반작업 및 리마스터링	화면해설방송
지원 대상	OTT 방송사업자 대상	
지원 규모	4개사 내외 / 최대 10억 원 내외 (총 40억 원 내외)	30편 내외 / 최대 0.35억 원 내외 (총 10억 원 내외)

- 지원규모**
- 총 297억 원(후반작업 37편 작품 내외, OTT 라이브러리 4개사 내외)

지원조건

- **후반제작 지원**
 - 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(※ 드라마 부문 20% 이상, 현금 인정, 현물 제외)
 - 방송분야 표준계약서 의무사용
- **OTT 라이브러리 후반작업 및 리마스터링**
 - 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수
 - 방송분야 표준계약서 의무사용

선정방식

- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
- 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
- 최종선정 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
- 사업비심의 : 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 방송영상콘텐츠 후반작업 지원 사업 공모시 중소기업자 장르물 신규 진출 우대
- 국내 OTT플랫폼 : 인터넷(IP) 망을 통해 드라마, 영화 등 영상콘텐츠를 제공하는 국내 온라인 동영상 서비스 플랫폼(예: 웨이브, 왓챠, 티빙, 쿠팡플레이, 네이버TV, 카카오TV 등)
- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
2월	4월	5월	8월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

09 중소제작사 글로벌 도약지원

:: 방송영상제작사의 IP 활용을 통한 기업의 지속성장과 글로벌 경쟁력 강화

사업개요

사업목적	방송 IP 활용을 통한 중소 제작사의 지속성장과 글로벌 유통 확대
총사업비	10,000백만 원
수행부서	방송산업팀

사업내용

- 지원대상**
- 중소·중견 방송영상제작사(법인·개인사업자 / 방송영상 독립제작사 신고필증 보유, 중소·중견기업 확인서)
- 지원내용**
- 제작사의 상용화된 IP를 활용한 후속 사업화 지원
 - ①법률 및 경영 컨설팅 ②IP 기반 사업화 ③해외진출
 - 준비기업(소기업) 15개 사업자 내외, 도약기업(중기업/중견기업) 7개 사업자 내외

구분	2022년	2023년	비고
준비기업(소기업)	15개 사업자 내외	최대 3억원	자부담편성 전체 사업비(지원금+자부담금)의 10% 이상
도약기업 (중기업/중견기업)	7개 사업자 내외	최대 7억원	자부담편성 전체 사업비(지원금+자부담금)의 20% 이상

- 지원한도(소기업 / 중기업)
 - 법률 및 경영 컨설팅(0.5억 원 / 1억 원)
 - IP 기반 사업화(1억 원 / 2억 원)
 - 해외진출(1.5억 원 / 4억 원) 등 3개 항목 내 서비스 내용 선택 지원
- 지원규모**
- 지원조건**
 - 총 94억 원(준비기업 15개사, 도약기업 7개사 내외)
 - 2차적 저작물 작성권(① 2차 영상화 권리)은 필수적으로 보유해야 하며 ② 방영권, ③ OST 음악 저작권, ④ 상품화 권리, ⑤ 공연권 중 하나 이상의 권리를 부수적으로 보유한 경우 후속사업화 지원
 - ※ 세부 조건, 모집공고시 별도 공지
 - 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(중기업, 중견기업 사업자 부담금 20% 이상 부담)
 - 방송분야 표준계약서 의무사용
- 선정방식**
 - 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
 - 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
 - 발표평가 : 발표 및 질의응답 평가
 - 최종선정 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점순으로 선정
 - 사업비심의 : 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 방송 IP의 원저작권자, 혹은 원저작권자와 IP활용계약(사업권 등) 체결이 완료된 사업자. 방송 IP활용 계약(사업권 등)은 최소 협약 종료일까지 보유함을 원칙으로 함
- 공동 IP의 소유의 경우 최소 30% 이상 IP 권리를 확보하고 있어야 하며, 공동 IP 소유권자들과 방송 IP활용 계약 체결이 완료된 사업자. 방송 IP활용계약(사업권 등)은 최소 협약 종료일까지 보유함을 원칙으로 함
- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	3월	4월	7월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

10 국제 방송영상마켓 참가지원

:: 해외 방송영상마켓 한국공동관 운영 및 기업자율형 마켓참가 지원

사업개요

사업목적	해외 주요 방송콘텐츠 핵심마켓 참가 지원을 통한 바이어 비즈매칭 및 한국 방송콘텐츠 수출 촉진, 한류 확대
총사업비	1,665백만 원
수행부서	방송산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

- 기업자율형 참가지원 신설

구분	2022년	2023년	비고
지원유형	한국공동관 참가지원	기업자율형 참가지원 신설	기업 자율성 강화

지원대상

- 국내 제작사, 배급사, 방송사(지상파, 종합편성채널, 채널사업자, 케이블TV사업자), OTT 사업자 등 국산 방송프로그램의 기획·제작·배급 및 유통 관련, 해외 수출을 원하는 회사 등

지원내용

- 해외 방송영상마켓(4개 마켓) 한국공동관 운영

- 주요 4개 마켓 한국공동관(Korea Pavilion) 운영을 통한 수출상담, 홍보마케팅 지원 등

순번	마켓명	장소	개최시기
1	FILMART	홍콩	3월
2	MIPTV	프랑스 칸	4월
3	MIPCOM	프랑스 칸	10월
4	ATF	싱가포르	12월

- 기업자율형 참가지원

- 한국공동관 참가 마켓 외 주요 방송영상 마켓 자율참가 지원(항공권, 숙박비, 뱃지비용, 부스 임차비용 등)

지원명	장소/시기	지원규모	지원내용
기업자율형 참가지원	해외/상시	10개사 내외	기업당 최대 1천만원 해외 마켓 참가지원

기타사항

- 세부 지원사항 및 추진절차는 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 사전간담회	④ 마켓참가	⑤ 실적취합	⑥ 사후관리
참가 3개월 전	참가 2개월 전	참가 1개월 전	행사 기간	행사 직후	연말

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

11

국제방송영상마켓 BCWW 개최 / 비즈매칭

:: 방송영상콘텐츠 해외수출을 위한 국내 대표 국제방송영상 마켓으로 전시·수출상담(MARKET), 콘퍼런스, 글로벌 피칭 및 쇼케이스 등

사업개요

사업목적 아시아를 대표하는 방송영상콘텐츠 마켓 개최로 수출 촉진 및 국내외 관계자 네트워크 장 마련
총사업비 729백만 원 / 630백만 원 (계: 1,359백만 원)
수행부서 방송산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년	비고
개최 장소/일시	<ul style="list-style-type: none"> • 동대문 디자인 플라자 개최 (4,000㎡ 규모) • 8.31(수)~9.2(금) 	<ul style="list-style-type: none"> • 코엑스 D홀(8,000㎡) 개최로 행사 규모 확대 • 8.16(수)~8.18(금) 예정 	컨퍼런스 및 글로벌 피칭 확대 추진
행사 구성	<ul style="list-style-type: none"> • 국내 사업자 대상 쇼케이스/피칭 추진 	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 참가사 쇼케이스/피칭 참가 확대를 통한 글로벌 마켓 위상 제고 	

지원내용

- **행사 개요**
 - 일시/장소 : 8.16(수) ~ 8.18(금) 예정 / 3일, 서울 코엑스 D홀
 - 구성 : 전시·수출상담(MARKET), 콘퍼런스, 글로벌 피칭 및 쇼케이스, 부대행사 등
 - 형태 : 오프라인 중심 마켓(온라인 플랫폼 병행 운영)
- **세부 내용**
 - (전시·수출상담) 오프라인 대면 상담 기반 중심의 마켓 진행
 - 수출 계약 강화를 위한 핵심/신흥시장 바이어 유치 확대 및 글로벌 OTT 바이어 대상 프로모션 추진
 - 바이어 초청 및 네트워킹 중심의 오프라인 대면 마켓 진행
 - 온라인 플랫폼 병행 운영 추진
 - (콘퍼런스) 방송영상 및 뉴미디어 산업 분야 주요 현안 및 트렌드 다룬 강의, 토론 등의 콘퍼런스 개최
 - 기조강연, 포맷 콘퍼런스, 뉴미디어 콘퍼런스 / 온라인 중계, VOD 서비스 지원
 - (쇼케이스) 국내외 바이어 대상 프로젝트 쇼케이스 및 피칭 추진
 - 신작 쇼케이스, 포맷 피칭, 포맷 쇼케이스, IP 상담회
 - (부대행사) 네트워킹 파티, 제작발표회, 시상식, 이벤트 등
 - 뉴미디어콘텐츠시상식, 드라마 제작발표회 및 프로모션, 네트워킹 파티(오프닝) 등
 - (비즈매칭) 완성콘텐츠 판매, 투자유치, 선판매, IP 거래 등 다양한 비즈매칭 행사 및 핵심 바이어 네트워킹 행사 개최
 - 주요 방송콘텐츠 상영회 개최, 드라마/포맷 글로벌 피칭 행사 개최 및 비즈매칭 등

추진절차

① 전시사·바이어 유치 (5월~8월)	② 사전매칭/홍보 (6월~8월)	③ 마켓 현장 운영 (8월)	④ 사후관리 (9월~12월)
<ul style="list-style-type: none"> • 국내외 전시사 유치 • 바이어 유치 및 초청 	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인 사전매칭 • 사전 홍보·마케팅 	<ul style="list-style-type: none"> • 전시마켓 운영 • 공식/부대행사 운영 	<ul style="list-style-type: none"> • 실적조사, 사후관리

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

12 수출용 방송콘텐츠 재제작 및 현지화 지원

:: 국내 우수 방송영상 콘텐츠의 해외 수출에 필요한 번역, 자막, 더빙 등 재제작 작업 지원
홍보용 콘텐츠 제작, 해외 유통상담회 개최를 통한 비즈매칭 지원

사업개요

- 사업목적** 국내 우수 방송영상물을 해외 현지 규격에 맞도록 재제작할 수 있게 지원하여 해외 마케팅 및 수출 촉진
우수 국산 방송영상콘텐츠, 국내 기업의 해외 인지도 제고 및 해외수출 촉진
- 총사업비** 1,665백만 원
- 수행부서** 방송산업팀

사업내용

- 전년대비 개선사항**
- 수출용 방송콘텐츠 재제작 지원 - 기존 제작지원 방식에서 위탁운영 방식으로 변경

구분	2022년	2023년	비고
지원유형	제작지원	위탁운영	수행단계 및 제출서류 간소화

- 지원대상**
- 수출용 방송콘텐츠 재제작 지원 : 방송영상콘텐츠의 해외판권을 보유한 국내 제작사, 배급사, 방송사 (지상파, 종합편성채널, 채널사업자, 케이블 TV사업자), OTT 사업자 등
 - 현지화 지원 : 해외 기업과의 비즈니스 상담을 희망하는 기업

- 지원내용**
- 수출용 방송콘텐츠 재제작 지원(1,200백만 원)
 - 지원규모(안) : 기업당 최대 1억원 이내 지원
 - 지원내용(안) : 번역, 더빙, 종합편집 등 방송영상콘텐츠 수출에 필요한 재제작 항목
 - 현지화 지원(780백만원) - 지원내용(안) : 권역별 유통상담회 개최(2회) 및 비즈매칭 지원

권역	미주 권역	아시아 권역
개최시기	6월	11월
지원규모	8개사 내외	12개사 내외
지원사항	홍보용 콘텐츠 제작, 유통상담회 개최, 현지기업 방문, 숙박비 지원 등	

- 지원조건**
- 수출용 방송콘텐츠 재제작 지원 : 신청 작품의 수출계약서 또는 사전계약서(Deal Memo, LOI, Memorandum 등) 제출 필수

- 선정방식**
- 공모에 의한 참가기업 선정(서면평가)

- 기타사항**
- 수출용 방송콘텐츠 재제작 지원 : KOCCA 선정 재제작 전문 위탁운영사를 통한 재제작 추진
 - 세부 지원사항 및 추진절차는 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 위탁사업자 공고	② 위탁사업자 선정	③ 참가기업 공고	④ 참가기업 선정	⑤ 재제작 지원	⑥ 위탁사업 검수
1월	3월	3월, 7월	4월, 8월	4월~11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

13 국제공동제작 콘텐츠 제작지원

:: 국가 간 이해와 공감 가능한 소재, 주제를 표현한 국제공동제작 지원

사업개요

사업목적	방송 콘텐츠 공동제작 및 방영을 통한 국가 간 문화 교류와 양국의 문화적 이해 증진
총사업비	1,325백만 원
수행부서	방송산업팀

사업내용

- 지원대상** • 중소 방송영상제작사(법인·개인사업자) ※ 방송영상독립제작사 신고필증 보유 필수
- 지원내용** • 국가 간 문화교류 목적에 부합하는 주제나 소재의 다큐멘터리, 드라마, 예능, 교양 등의 프로그램 5개 내외 선정

구분	2023년	선정 편수	작품당 지원액
다큐멘터리	100분 이상(2부작 이상)	3편 이내	최대 2.25억 원
드라마/예능/교양	100분 이상	2편 이내	최대 3억 원

- 지원규모** • 총 12.75억 원(5개 작품 내외)
- 지원조건** • 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)
- 상대국(해외) 방송사(또는 제작사)와 프로그램을 공동으로 제작해야 함
- 협약 종료 후 1년 안에 양국에서 1회 이상 방영이 되어야 함
- ※ 단, 코로나 19 상황을 고려해 세부 지원조건은 추후 변경될 수 있음
- 방송분야 표준계약서 의무사용

- 선정방식** • 서면평가: 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
- 신용도조사: 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가: 발표 및 질의응답평가
- 최종선정: 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
- 사업비심의: 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
'23년 1월	'23년 4월	'23년 5월	'23년 12월	'24년 8월	'24년 9월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

14 스튜디오큐브 제작시설 고도화

:: 스튜디오큐브 제작시설 고도화를 통한 고품질 영상 콘텐츠 제작 및 방송영상 제작사 지원

사업개요

- 사업목적** 뉴미디어 방송환경 변화에 적합한 스튜디오큐브 제작시설 고도화를 통해 고품질 영상 콘텐츠 제작 및 방송영상 제작사 지원 강화
- 총사업비** 1,800백만 원
- 수행부서** 방송인프라팀

사업내용

- 이용대상** • 드라마, 영화 등 독립제작사 및 방송영상 콘텐츠 제작사
- 사업내용** • 스튜디오 무대장치(바튼 및 크로마키 스크린) 구축 : 5동

구분	전용면적/크기/층고	구축내용
스튜디오A	1,138평/81.3×46.2m/19m	크로마키(전동식 롤 스크린 형태)
스튜디오B	813평/34.9×76.9m/14m	크로마키(전동식 롤 스크린 형태)
스튜디오C	676평/37.2×60m/16m	크로마키(전동식 롤 스크린 형태)
스튜디오D	667평/34.5×63.9m/16m	크로마키(전동식 롤 스크린 형태)
다목적 수상 스튜디오M	310평/37.5×27.3m/14.2m	바튼(세트 및 조명겸용)+ 크로마키(전동식 롤 스크린 형태)

〈예시 : 구축 사례〉



선정방식

- 스튜디오 무대장치 감리 및 안전검사 용역
- 무대장치(바튼 및 크로마키스크린) 시공감리 및 안전검사
- 무대장치(바튼 및 크로마키스크린) 제조 구매 설치 : 조달청 입찰의뢰를 통한 업체 선정
- 무대장치 구축 감리 및 안전검사 용역 : 기술제안서 평가 (제안서80:가격20)
- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 입찰공고문 참고 요망

기타사항

추진절차

① 입찰공고	② 심사 및 계약	③ 무대장치 제작	④ 무대장치 설치	⑤ 검수 및 안전검사
1월	3월	3월~5월	6월~12월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

15 수상해양복합촬영장 구축

:: 스튜디오큐브에 일반세트 촬영 및 수상촬영이 가능한 다목적 실내 수상 스튜디오 구축

사업개요

사업목적	방송영상콘텐츠 산업의 지역 균형발전 및 지역 인프라와 연계한 방송영상콘텐츠 생산 거점 확충
총사업비	2,600백만 원
수행부서	방송인프라팀

사업내용

- 사업대상
 - 드라마, 영화 등 독립제작사 및 방송영상 콘텐츠 제작사
 - 이용대상
 - 주요용도 : 방송통신시설(촬영소)
 - 건축규모
 - 연면적 : 1,609.66㎡ (스튜디오 1,024.5㎡ + 부대시설 585.16㎡), 건물높이17.2m
 - 구조의 크기 : 길이30.4m×폭20.9m×깊이1.2m
 - 세부공간 구성
 - 스튜디오 : 수상 및 일반세트 촬영이 가능한 다목적 스튜디오
 - 부속시설 : 출연자대기실(남1,여1), 보조출연자 대기실(남1,여1), 종합분장실(남1,여1), 개인분장실(남1,여1), 회의실(1), 장비 및 소품창고(1)
 - 공사기간 : '21.10.4 ~ '23.4.30
 - 공사비 : 약6,500백만원 (건축,전기,소방,통신공사,관급자재 등)
 - 23년 추진계획
 - 공사 추진공정율 : 64%
 - '23. 4월 공사완료, '23. 5월 준공검사, '23. 6월 건물 사용승인
- <수상스튜디오 조감도>

수상스튜디오 조감도



선정방식

- 설계, 건설사업관리, 시공업체 선정 (21년)
- 관급자재 구매 : 나라장터 쇼핑몰 조달구매 (23년 진행)

기타사항

- 세부 사항은 일부 변경될 수 있음

추진절차

① 사업타당성 연구	② 기본및실시설계	③ 건설사업관리	④ 공사시행	⑤ 준공
18년~19년	20년~21.6월	20년~23.5월	21.10월~23.4월	23.5월~6월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

16 방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : 스튜디오큐브

:: 대전광역시에 소재한 최대 1,100평대의 중대형 스튜디오 4실, 크로마키 소형 스튜디오 1실로 구성된 방송영상콘텐츠 제작시설 운영

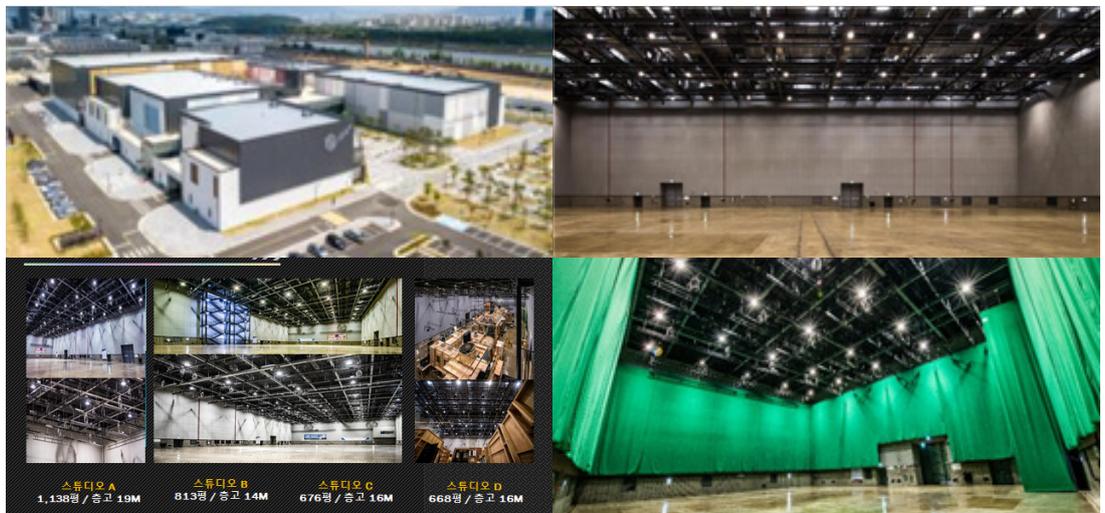
사업개요

사업목적	방송영상콘텐츠 제작 지원 및 방송영상 콘텐츠산업의 경쟁력 강화
총사업비	2,418백만 원
수행부서	방송인프라팀

사업내용

- 이용대상** • 드라마, 영화 등 방송영상 콘텐츠 제작사
- 사업내용** • 스튜디오큐브 제작 시설 운영 현황
- 중대형 스튜디오 4실(1,138평, 813평, 676평, 667평)
 - 4면 크로마키(그린 스크린) 스튜디오 1실(290평)
 - 각 스튜디오별 편의시설(시사실, 분장실, 대기실, 회의실, 연습실, 의상실, 소품실 등)
 - 미술센터 등 공용시설

구분	면적	시설/장비	비고
스튜디오 A	1,138평	조명/세트 겸용 바튼	
스튜디오 B	813평	조명바튼, 세트바튼	
스튜디오 C	676평	조명/세트 겸용 바튼	
스튜디오 D	667평	조명바튼, 세트바튼	
스튜디오 E	290평	조명바튼, 세트바튼	4면 크로마키(그린스크린)



모집방식
기타사항
추진절차

- 대관 신청 상시 접수 및 대관 일정 가능여부에 따라 승인
- 방송제작시설로, 방송 영상 제작 외의 다른 행사 목적으로 대관 불가

① 현장방문	② 일정협의	③ 대관신청	④ 신청 검토	⑤ 신청 승인	⑥ 대관 계약
상시 운영					

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

17 방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : DMS제작센터

:: 서울 상암동에 소재한 중소형 UHD 스튜디오 3실, UHD(4K), HD 후반 제작시설로 구성된 방송영상콘텐츠 제작시설 운영

사업개요

사업목적	방송영상콘텐츠 제작 지원 및 방송영상 콘텐츠산업의 경쟁력 강화
총사업비	1,242백만 원
수행부서	방송인프라팀

사업내용

- 이용대상**
- 드라마, 예능 등의 독립제작사 및 방송영상 콘텐츠 제작사
 - DMS제작센터 운영
 - UHD 스튜디오 총 3실 (181평, 144평, 60평) / 프로모션 적용

구분	면적	시설/장비	비고
1스튜디오	181평	UHD시스템 카메라 6대 기준	
2스튜디오	62평	UHD시스템 카메라 4대 기준	
3스튜디오	144평	UHD시스템 카메라 6대 기준	

- 중·소 독립제작사에 할인금액 적용
 - UHD(4K) 및 HD 후반제작시설 / 프로모션 적용

구분	시설/장비	비고
후반제작	NLE종합편집실 2실, NLE편집실 8실, 녹음실, DI실 등	

- 한국방송영상제작사협회, 드라마제작사협회 회원사 한국콘텐츠진흥원 제작지원사업 선정 프로그램 등 할인금액 적용



모집방식
기타사항
추진절차

- 대관 신청 상시 접수 및 대관 일정 가능 여부에 따라 승인
- 방송제작시설로, 방송 영상 제작 외의 다른 행사 목적으로 대관 불가

① 현장방문	② 일정협의	③ 대관신청	④ 신청 검토	⑤ 신청 승인	⑥ 대관 계약
상시 운영					

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

18 국산 애니메이션 제작지원

::초기본편, 본편, 시즌작 단계의 국산애니메이션 제작지원

사업개요

사업목적	국산 애니메이션 성공사례 발굴로 대한민국 애니메이션 산업의 경쟁력 강화
총사업비	11,889백만 원
수행부서	애니메이션산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
다년도 지원 도입	<ul style="list-style-type: none"> 단년도 지원 체계(4.1~10.31) 	<ul style="list-style-type: none"> 다년도 지원 시범 도입 (최대 4개 과제) - 23년 사업 종료 시 단계평가를 통해 24년 1월 재협약으로 2년 연속지원(예정)
지원규모 확대	<ul style="list-style-type: none"> 본 편 : 최대 4억원 / 13편 시 즌 작 : 최대 3억원 / 4편 	<ul style="list-style-type: none"> 본 편 : 최대 5억원 / 17편 시 즌 작 : 최대 4.5억원 / 4편

지원대상

- 국산 애니메이션을 기획 및 창작 제작하는 국내 법인사업자
- 저작권이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트 (국제공동제작의 경우 한국 지분율 최소 30% 이상)
- 지원마감일 기준 국내·외 방영이 50%미만인 프로젝트

지원내용

- 초기본편 : 20개 과제(과제당 최대 100백만원)
- 본 편 : 17개 과제(과제당 최대 500백만원)
- 시 즌 작 : 4개 과제(과제당 최대 450백만원)

지원조건

구분	지원기준	지원신청물
초기본편	<ul style="list-style-type: none"> 프리 프로덕션이 끝나고 메인 프로덕션을 시작하는 단계의 프로젝트 	<ul style="list-style-type: none"> 시나리오 10분 이상, 제작바이블 (아트웍 캐릭터 포함)
본편	<ul style="list-style-type: none"> 메인 프로덕션을 진행하고 있고, 과제수행 기간 동안 시리즈 80분 이상, 극장용 20분 이상 완본 영상이 제작될 수 있는 프로젝트 	<ul style="list-style-type: none"> 시리즈 : 시나리오 60분 이상, 영상 3분 이상 극장용 : 시나리오 완본, 애니메틱스 20분 이상
시즌작	<ul style="list-style-type: none"> 시즌2 또는 시즌3의 메인프로덕션을 진행하고 있으며, 과제수행기간 동안 시리즈 80분 이상, 극장용 20분 이상 완본 영상이 제작될 수 있는 프로젝트 	<ul style="list-style-type: none"> 시리즈 : 시나리오 60분 이상, 영상 3분 이상 극장용 : 시나리오 완본, 애니메틱스 20분 이상

※ 총 사업비의 10%이상 사업자부담금 부담 필수 (현금인정, 현물 제외)

선정방식

- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
- 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
- 최종선정 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
※ 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2~3월	3월	8월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

19 IP활용 애니메이션 제작지원

:: 웹툰, 웹소설, 영화(실사), 드라마, K-POP, 한류스타. 게임, 전통문화 등 국산 IP를 애니메이션으로 제작하는 프로젝트 지원

사업개요

사업목적	국산 IP를 활용한 애니메이션 제작지원으로 콘텐츠산업의 지속가능한 미래 성장 동력 확보
총사업비	3,000백만 원
수행부서	애니메이션산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
지원부문 신설	• IP활용 1개 부문	• OTT특화 (신설), IP활용 2개 부문
지원규모 확대	• 최대 3.25억원 / 6편	• 최대 4억원 / 총 7편

지원대상

- 애니메이션 이외 장르의 국산 IP를 활용하여 애니메이션을 기획 및 창작 제작하는 국내 법인사업자
- 판권귀속이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트 (국제공동제작의 경우 한국 지분율 최소 30% 이상)
- 지원마감일 기준 국내·외 방영이 50%미만인 프로젝트

지원내용

- OTT특화 : 2개 과제(과제당 최대 400백만원)
- IP활용 : 5개 과제(과제당 최대 400백만원)

지원조건

구분	지원기준	지원신청물
공통	• 국산 IP의 애니메이션 제작권리를 보유하고 있고, 과제수행기간 동안 시리즈 40분 이상, 극장용 20분 이상 완본 영상이 제작될 수 있는 프로젝트(단, 사업종료 이후 시장출시 최종 결과물은 60분 이상이어야 함)	• 시리즈 : 시나리오 60분 이상, 영상 3분 이상 • 극장용 : 시나리오 완본, 애니메틱스 20분 이상
OTT특화 (신규)	• OTT 플랫폼에 최초 방영을 목적으로 제작 중인 국산 IP 활용 애니메이션 프로젝트	

※ 총 사업비의 10%이상 사업자부담금 부담 필수 (현금인정, 현물 제외)

선정방식

- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
- 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
- 최종선정 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
※ 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2~3월	3월	8월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

20 차세대 애니메이션 제작지원

:: 다양한 표현기법, 기획 또는 제작방식을 구현하는 애니메이션 제작 지원

사업개요

- 사업목적** 애니메이션의 다양성 강화 및 차세대 발전방향 제시
- 총사업비** 1,200백만 원
- 수행부서** 애니메이션산업팀

사업내용

- 지원대상**
 - 국산 애니메이션을 기획 및 창작 제작하는 국내 법인사업자
 - 저작권속이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트 (국제공동제작의 경우 한국 지분율 최소 30% 이상)
 - 지원마감일 기준 국내·외 방영이 50%미만인 프로젝트
- 지원내용**
 - 15개 과제 내외(과제당 최대 70백만원)

지원조건

구분	지원기준	지원신청물
차세대	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 표현기법을 사용한 독창적인 애니메이션으로 과제수행기간 동안 3분 이상 완본 영상이 제작될 수 있는 프로젝트 ※ 최종 결과물의 사업화, 방영, 영상 활용 등 구체적 상용화 계획이 확보되어야 함 ※ 광고, 홍보, 타 장르 파일럿 영상은 제외 	사업신청서

※ 총 사업비의 10%이상 사업자부담금 부담 필수 (현금인정, 현물 제외)

선정방식

- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
- 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
- 최종선정 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
- ※ 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2~3월	3월	8월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

21 독립 애니메이션 제작지원

::독창성과 다양성을 갖춘 독립 장·단편애니메이션 제작지원

사업개요

사업목적	신진 독립 창제작자 육성, 애니메이션 취약분야 지원 및 다양성 확보
총사업비	1,300백만 원
수행부서	애니메이션산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
지원규모 확대	<ul style="list-style-type: none"> 장편 : 최대 1억원 / 3편 단편 : 최대 4천만원 / 12편 	<ul style="list-style-type: none"> 장편 : 최대 1.2억원 / 4편 단편 : 최대 4천만원 / 15편

지원대상

- (장편) 초기 기획단계를 마친 독립장편애니메이션을 제작하고자 하는 국내 개인 및 법인사업자
- (단편) 독립단편애니메이션을 신규 제작하고자 하는 국내 개인 및 법인사업자
 - ※ 프리랜서의 경우, 개인사업자로 등록 후 지원 가능

지원내용

- (장편) 4개 과제 내외(기업 당 최대 120백만원)
- (단편) 15개 과제 내외(기업 당 최대 40백만원)

지원조건

구분	지원기준	지원신청물
장편	<ul style="list-style-type: none"> • 초기 기획단계를 마친 독립 장편 (애니메틱스 40분 이상) 애니메이션 	<ul style="list-style-type: none"> • 사업신청서 • 시나리오(스크립트) • 캐릭터디자인(컨셉디자인) • 스토리보드(20분 내외)
단편	<ul style="list-style-type: none"> • 완결된 이야기 구조의 신규 독립 단편 (5분 이상) 애니메이션 ※ (단편) 광고, 홍보, 파일럿 영상, 졸업작품 등은 지원대상에서 제외 	<ul style="list-style-type: none"> • 사업신청서

※ 총 사업비(국고 지원금+사업자부담금)의 10% 이상 현금 자부담 의무(단, 공고일 기준 창업 3년 이하 사업자이면서 지원금 5천만원 이하 지원사업의 경우 사업자부담금 면제)

※ 제작 결과물은 대학·대학원 졸업 작품 등으로 활용할 수 없음(국내외 영화제 출품, 상업용도 등으로 활용 가능)

선정방식

- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
- 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가 : 발표 및 질의응답평가
- 최종선정 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
※ 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2~3월	3월	8월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

22 애니메이션 부트캠프

:: 초기 기획단계 애니메이션의 작품 경쟁력 강화를 위한 기획개발 고도화 및 바이블 제작 간접지원

사업개요

사업목적	신규 애니메이션 프로젝트의 초기 단계 집중 육성을 통한 제작 역량 및 글로벌 경쟁력 강화
총사업비	720백만 원
수행부서	애니메이션산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
지원부문	• 바이블: 9편, 트레일러: 9편	• 바이블 18편
후속지원	• 경쟁피칭 최우수프로젝트 1편 초기본 편제작지원 자동지원 • 우수 및 수료프로젝트 애니메이션 제작 지원 공모시 가점 부여	• 경쟁피칭 우수프로젝트 11편 차년도 파일럿 제작지원(45백만원) • 해외 주요 마켓 연계 쇼케이스 참가 지원

지원대상

- 국산애니메이션을 기획 및 창작하고자하는 국내 법인사업자

지원내용

- 바이블 제작지원: 18개 과제(과제당 15백만원 간접지원)
 - 기획개발완성지원: 맞춤형 코칭, 전문가 멘토링 및 특강, 스토리 고도화 등 기획개발 고도화
 - 후속지원: 경쟁피칭 우수프로젝트 11편 차년도 파일럿 제작지원(45백만원)
 - 해외쇼케이스 참가지원: 해외 주요마켓 연계 쇼케이스 참가지원

지원조건

- 초기 기획 단계 신규 프로젝트를 보유한 애니메이션 제작사
 - ※ 후속시즌 제작은 제외
- 해당 콘텐츠의 저작권이나 판권(공동소유 인정) 소유하고 있어야 함
- 멘토링 프로그램, 특강 등 부트캠프 프로그램에 적극적으로 참여할 수 있는 기업

선정방식

- 서면평가: 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
- 발표평가: 발표 및 질의응답 평가
- 최종선정: 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정

기타사항

- 바이블 간접지원은 사업운영 위탁사를 통해 코칭프로듀서 프로그램과 연계하여 지원 (참가사에 직접 지원금이 지급되지 않음)
- 우수프로젝트 차년도 파일럿제작지원은 참가사에 직접 지원

추진절차

①모집공고	②선정평가	③부트캠프 프로그램 (코칭프로그램, 멘토링, 특강등)	④중간점검	⑤데모데이 (경쟁피칭)
2월	3~4월	5월~10월	8월	11월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

23

파일럿제작지원 및 피칭 쇼케이스 개최 (애니메이션부트캠프 후속지원프로그램)

:: 애니메이션 부트캠프 우수프로젝트의 제작 및 투자유치를 위한 후속지원프로그램

사업개요

사업목적	애니메이션 부트캠프 우수프로젝트의 제작 및 투자유치 건인을 위한 후속지원 강화
총사업비	975백만 원
수행부서	애니메이션산업팀

사업내용

- 전년대비 개선사항
 - 신규사업
- 지원대상
 - 애니메이션 부트캠프 수료 프로젝트(21~22년도)
- 지원내용
 - 부트캠프 우수 프로젝트 파일럿 제작 11개사 내외 지원 (45백만원x11편)
 - 부트캠프 우수 프로젝트 투자유치 해외 피칭쇼케이스 지원 15개사 내외 (MIFA, Mip등 해외 전문 마켓 연계 3회 내외 개최)
- 지원조건
 - 애니메이션 부트캠프 수료 프로젝트에 한해 지원가능
 - 제작 및 방영이 안된 프로젝트에 한함
 - 파일럿제작지원은 동일프로젝트로 애니메이션 제작지원과 중복 지원 불가능
- 선정방식
 - 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(1.5배수 내외 고득점 순)
※ 1.5배수 이내 접수시, 서면+발표평가 동시 진행
 - 발표평가 : 발표 및 질의응답 평가
 - 최종선정 : 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
- 기타사항
 - 세부 내용은 추후 공고문 참고 요망

추진절차

①모집공고	②선정평가	③파일럿제작/쇼케이스	④ 중간점검	⑤ 결과평가
2월	3~4월	5월~10월	8월	11월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

24 애니메이션 기획개발 공모전

::청장년층용 애니메이션 우수 기획안 공모, 선정 및 포상

사업개요

사업목적	콘텐츠 시장 변화에 따른 청장년층 신규 애니메이션 기획안 발굴 및 육성
총사업비	555백만 원
수행부서	애니메이션산업팀

사업내용

전년대비 개선사항	<ul style="list-style-type: none"> 신규사업
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 신규애니메이션을 기획·창작·제작하고자 하는 창작자 및 기업(개인/법인)
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 독립단편애니메이션 8편 선발(포상금 편당 20백만원) 장편애니메이션 7편 선발(포상금 편당 30백만원) 추가지원사항: 멘토링 등 사업화를 위한 맞춤형 프로그램 지원
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 초기 기획 단계 신규 프로젝트이어야 하며, 후속시즌 제작은 제외 청장년층 애니메이션 기획 발굴 목적 사업으로 유아동 애니메이션은 제외 수상작 사업화시, 작품의 주요 크레딧에 한국콘텐츠진흥원 로고 및 공모전 수상작 문구 명시
선정방식	<p style="text-align: center;"> 예심 ▶ 본심 ▶ 최종심사 ▶ 선정 </p> <p>※ 세부 심사기준 및 일정은 추후 공고문 참고 요망</p>
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> 타공모전(지원사업포함) 당선작의 응모 및 중복 수상 불가 타인의 저작권 침해 및 대리 신청 등이 확인될 경우 수상취소, 시상금 환수, 민형사상 법적 조치를 취할 수 있음 출품작이 타인의 명예 훼손, 불법정보, 표절, 비방 목적 등의 소지가 있는 경우에는 심사에서 제외될 수 있으며, 수상후에도 수상취소 및 시상금을 환수 할 수 있음 시상계획 및 세부 내용은 변경될 수 있으므로 추후 공모문 참고 요망

추진절차

①모집공고	②선정평가	③선정/시상식	④ 사업화프로그램지원
1월~2월	3~4월	5월	6월~10월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

25 애니메이션 기획프로듀서 육성

:: 현장중심의 애니메이션 기획 인력 발굴 육성

사업개요

사업목적	콘텐츠 시장 변화에 맞춰 현장중심의 우수 애니메이션 기획 인재를 발굴 육성하여 청장년층 애니메이션 제작 강화
총사업비	750백만 원
수행부서	애니메이션산업팀

사업내용

- 전년대비 개선사항**
 - 신규사업
- 지원대상**
 - 운영 플랫폼기관: 국내 애니메이션을 창작·기획 능력을 보유한 애니메이션 기업/협단체등 법인사업자
 - 교육대상: 애니메이션의 기본 이해도를 갖추고 애니메이션 기획 프로듀서를 희망하는 창작자
- 지원내용**
 - 현장중심의 기획프로듀서 육성이 가능한 역량있는 플랫폼 기관 2개사(기관당 360백만원)
 - 기관별 청년 기획프로듀서 인력 10명 선발(총 20명 내외)
 - 애니메이션 전문가 일대일 멘토링, 프로젝트 기반 프로듀서교육, 인력 인건비 지급
- 지원조건**
 - 국고보조금 100%(사업자부담금 없음)
- 선정방식**
 - 서면평가: 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
 - ※ 2배수 이내 접수시, 서면+발표평가 동시 진행
 - 신용도조사: 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
 - 발표평가: 발표 및 질의응답평가
 - 최종선정: 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
- 기타사항**
 - 세부 내용은 변경될 수 있으므로 추후 공모문 참고 요망
 - 교육 참가생 모집 방식은 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가 /협약체결	③ 교육생선발	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월~2월	3~4월	5월	8월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

26 애니메이션 해외진출지원

:: 해외 주요 애니메이션 B2B마켓 한국공동관 운영 등 참가지원

사업개요

사업목적	중소 애니메이션 기업의 해외진출 및 수출 증대
총사업비	1,060백만 원
수행부서	애니메이션산업팀

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
한국공동관 참가지원	• 신규마켓(MIFA) 발굴	• MIFA 참가지원 확대(12개사→15개사) • 해외 비즈니스센터 협업 강화 (비즈니스 네트워킹 행사 확대 운영)
개별 마켓 참가지원	• 기업 자율형 해외전시마켓 참가지원 신규 시행	• 기업 자율형 해외전시마켓 참가지원 확대 (5개사→10개사)

지원대상

• 국산 애니메이션 기획, 제작, 배급 및 유통과 관련하여 국제공동제작, 수출을 희망하는 국내 기업

지원내용

구분	행사명	개최일시	장소	지원규모(안)
한국공동관 참가지원	안시 국제 애니메이션 마켓 (MIFA)	23년 6월	프랑스	15개사
	입컴 · 입주니어 (MIPCOM · MIPJUNIOR)	23년 10월	프랑스	25개사
	키즈스크린 서밋 (Kidscreen Summit)	24년 2월	미국	20개사
개별 마켓 참가지원	기업 자율형 해외전시마켓 참가지원	23년 상시	전 세계	10개사

지원조건

- 마켓에 참가하는 작품의 지식재산권 및 판매권을 소유하고 있어야 함
- 본원 및 타 기관 지원사업과 동일 마켓 중복지원 수혜 불가

선정방식

- 마켓별 모집공모에 의한 평가 및 선정

추진절차

① 모집공고	② 참가사 선정	③ 사전매칭 및 홍보	④ 마켓 참가	⑤ 실적취합 및 사후관리
마켓 3개월 전	마켓 3개월 전	마켓 1개월 전	마켓기간	마켓참가 후

※ 추진절차는 마켓 기준으로 별도 공고 예정이며, 사업별로 특성에 따라 상이할 수 있음

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

27 애니메이션 현장전문인력 양성

:: 애니메이션 현장 맞춤형 교육 프로그램을 통한 전문 제작인력 양성

사업개요

사업목적	국내 애니메이션 산업의 지속성장 기반 마련을 위한 실무 핵심 제작인력 양성
총사업비	1,100백만 원
수행부서	애니메이션산업팀

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • (기업) 애니메이션을 기획 및 제작하는 국내 법인사업자 • (개인) 애니메이션 기획 및 제작 분야 진출을 희망하는 미취업자
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • (기업) 애니메이션 기획 및 제작 인력 매칭, 인건비 지원 • (개인) 애니메이션 기획 및 제작 전문 인턴십 연계 교육 프로그램 지원 • 지원분야: 애니메이션 2D/3D, 리얼타임엔진 등 • 지원규모: 애니메이션 기획 및 제작사 35개사 내외, 인력 45명 내외
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 인건비 지원기간: 인턴십 계약일로부터 11월 30일까지(8개월 내외) • 인건비 지원기준: 1인 월 200만원 이내(4대 보험료 포함)
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> • 모집공모에 의한 평가(서면, 발표) 및 선정 • 최종선정 후 참가기업 및 개인 매칭
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> • 유관기관(협회)을 통한 간접지원 • 인턴십 연계 교육 프로그램을 통한 지원(직접 제작비 지원 없음)

추진절차

① 모집공고	② 참가기업 및 개인 선정	③ 인턴십 및 교육	④ 결과보고
1~2월	3월	4~11월	11~12월

※ 추진절차는 유관기관(협회)에서 별도 공고 예정이며, 기관별 특성에 따라 상이할 수 있음

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2023

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

06 사회적가치추진단

2023년 사업방향

- 대중문화
대중문화예술분야 종사자 중심의
고객 친화적 업무 추진
대중문화예술분야 종사자의
「종사성격별」, 「활동단계별」 맞춤형
지원체계 구축
- 공정상생
콘텐츠 산업 불공정 관행개선 및
건강한 근로환경 조성
- 분쟁조정
콘텐츠 이용에서 발생하는 다양한
분쟁상황 해결을 위한 조정지원

사회적가치추진단	대중문화예술인 지원센터 운영	계속 01
	대중문화예술인력 역량강화 프로그램	계속 02
	원로 대중문화예술인 활동지원 프로그램	계속 03
	대중문화예술분야 정부포상 시상식	계속 04
	콘텐츠 공정상생 환경조성	계속 05
	콘텐츠 일자리체질개선 프로그램 운영	계속 06
	공정한음원유통환경조성지원	계속 07
	콘텐츠분쟁해결지원	계속 08

01

대중문화예술인 지원센터 운영

:: 대중문화예술기획업 등록제도 지원, 대중문화예술산업 종사자 상담·교육 및 산업기반 강화

사업개요

사업목적	대중문화예술인의 권익 보호 및 건강한 대중문화예술산업 발전환경 조성
총사업비	1,579백만 원
수행부서	사회적가치추진단

사업내용

지원대상	• 대중문화예술인, 대중문화예술 기획업자 및 대중문화예술 관련 업계 종사자(예비종사자 포함)
지원내용	• (등록제도 지원) 기획업 등록을 위한 경력 확인 및 증명서류 발급, 등록교육 및 법정교육 운영 • (종사자 지원) 예술인 및 연습생 대상 소양교육 및 심리상담 지원, 대중문화예술인 대상 성교육 운영, 대중문화 예술 분야 법률자문 지원, 정보제공 및 민원 상담창구 운영 • (산업기반 강화) 미등록기획사 신고센터 운영 등 산업계 불공정행위 예방
지원조건	• 대중문화예술종합정보시스템(http://ent.kocca.kr)을 통해 세부사항 확인 및 신청 필요 • 각종 교육은 무상 실시 (대중문화예술기획업 등록을 위한 교육은 제외)

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 대중문화예술인력 역량강화 프로그램

:: 대중문화예술인 및 대중문화예술 제작스태프 역량강화 프로그램 운영

사업개요

사업목적	대중문화예술인력 양성 및 제작스태프의 전문성 강화
총사업비	1,084백만 원
수행부서	사회적가치추진단

사업내용

지원대상	• 대중문화예술인 및 대중문화예술분야 제작스태프
지원내용	• 대중문화예술인 양성 전문교육 프로그램 운영 • 대중문화예술 제작스태프 전문성 강화를 위한 교육프로그램 운영
지원조건	• (대중문화예술인) 본인의 역량을 높이고자 하는 대중문화예술인(연기자, 가수, 코미디언, 성우 등) • (제작스태프) 대중문화예술산업에 종사하는 현직 제작스태프
신청방법	• 한국콘텐츠진흥원 누리집(kocca.kr) / 페이스북(FOCUS on STAFF) • 대중문화예술원 누리집(k-paec.kr) 등

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 원로 대중문화예술인 활동지원 프로그램

:: 원로 대중문화예술인 활동지원 프로그램 운영

사업개요

- 사업목적** 원로 대중문화예술인의 활동 기회 제공 및 지역민의 문화향유 기회 확대
- 총사업비** 393백만 원
- 수행부서** 사회적가치추진단

사업내용

- 지원대상** • 원로 대중문화예술인
- 지원내용** • 원로 대중문화예술인 중심의 지역순회 및 비대면 대중문화예술 공연 개최

공연명	공연분야	주관기관
낭만콘서트	가수 중심	(사)대한가수협회
	코미디언 중심	(사)대한민국방송코미디언협회
	연기자 중심	(사)한국방송예술인단체연합회

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 대중문화예술분야 정부포상 시상식

:: 대중문화예술인, 제작스태프 등 대중문화예술분야 종사자의 격려를 위한 정부포상 시상식 운영

사업개요

사업목적	대중문화예술 발전에 기여한 관련분야 종사자의 격려 및 사기진작
총사업비	382백만 원
수행부서	사회적가치추진단

사업내용

지원대상	• 대중문화예술 발전에 기여한 대중문화예술분야 종사자
지원내용	• 문화훈장, 대통령표창, 국무총리표창, 문화체육관광부장관표창, 한국콘텐츠진흥원장상 수여
지원조건	• (대중문화예술상) 3년 이상 대중문화예술 분야에서 공적을 쌓은 대중문화예술인

포상훈격	기준
문화훈장	15년 이상 대중문화예술 분야에서 공적을 쌓은 자
대통령표창	5년 이상 대중문화예술 분야에서 공적을 쌓은 자
국무총리표창	
문체부장관표창	3년 이상 대중문화예술 분야에서 공적을 쌓은 자

• (제작스태프 대상) 10년 이상 활동하며 대중문화예술 발전에 기여한 제작스태프

시상일정

시상식명	시상식 개최일자(안)	개최장소(안)
대중문화예술상 시상식	2023년 10월 말	국립극장 해오름극장
제작스태프 대상 시상식	2023년 11월 초	상암동 스탠포드호텔

추진절차

① 후보자 발굴	② 후보자 선정	③ 후보자 추천	④ 포상자 확정	⑤ 시상식 개최
모집공고(3~6월) 추천위원회(6월)	7월	8월	9월	10~11월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 콘텐츠 공정상생 환경조성

:: 콘텐츠 산업 불공정 관행개선 및 건강한 근로환경 조성을 위한 신고접수·상담·예방교육 등 인식개선 사업

사업개요

- 사업목적** 콘텐츠 산업의 불공정 관행 개선을 통한 공정한 거래질서 확립 및 투명한 거래관행 조성
콘텐츠 산업 내 성폭력 예방 및 근절을 통한 성평등 문화 확산 및 건강한 근로 환경 조성
- 총사업비** 424백만 원
- 수행부서** 사회적가치추진단

사업내용

- 지원대상**
 - 콘텐츠산업 사업자 및 종사자 등
- 지원내용**
 - (신고) 콘텐츠 불공정행위 신고·접수·처리
 - (상담) 콘텐츠 불공정행위 상담(법률·성고충 등)
 - (피해지원) 서면계약서 법률컨설팅 지원, 민사소송 사건에 대한 소송비 지원(최대 200만원/인 이내)
 - (문화확산) 공정거래·성희롱·성폭력 예방 및 성평등 교육 무료지원 및 기타 예방 캠페인 등
- 지원조건**
 - 콘텐츠 산업 사업자 및 종사자
- 기타사항**
 - 창구안내: 콘텐츠공정상생센터(fair.kocca.kr), 콘텐츠성평등센터(bora.kocca.kr)

지원항목	지원조건	지원제외
콘텐츠 불공정행위 신고	콘텐츠 불공정행위 관련 피해사례	
서면계약서 법률컨설팅 지원	콘텐츠 산업 사업자 및 종사자	동 건으로 타 기관에서 지원받은 경우
소송비 지원	불공정행위 관련 피해사례 심의 후 지원결정	동 건으로 타 기관에서 지원받은 경우, '23.1.1 이전 소송 제기된 사건, 행정소송 사건, 판결이 확정된 사건 등

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06 콘텐츠 일자리체질개선 프로그램 운영

::안정된 일자리 환경 조성 및 지속성장 가능한 콘텐츠 생태계 마련을 위한 노무 컨설팅·상담 운영

사업개요

사업목적	콘텐츠·방송 분야 고용환경 대응에 따른 고용체질 개선 및 기업역량 강화
총사업비	233백만 원
수행부서	사회적가치추진단

사업내용

지원대상	• 콘텐츠·방송 기업, (예비)종사자
지원내용	• 콘텐츠·방송 분야 기업 맞춤형 인사·노무 컨설팅 지원 • 콘텐츠·방송 분야 기업, (예비)종사자 대상 노무 상담 운영 • 콘텐츠·방송 분야 근로제도 인식 확산
지원조건	• 노무 컨설팅: 콘텐츠·방송 분야 5인 이상 300명 미만 기업 • 노무 상담: 콘텐츠·방송 분야 기업, (예비)종사자, 제작스태프 등
선정방식	• 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(kocca.kr) 및 이메일 접수

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

07

공정한음원유통환경조성지원

:: 음악시장의 음원 사재기 발생 억제를 위한 사재기 신고창구 운영 및 건전한 음원 유통문화 확산

사업개요

사업목적	음원 사재기 선제적 대응 및 음악시장의 공정성과 건전성 확보
총사업비	249백만 원
수행부서	사회적가치추진단

사업내용

- 지원대상
 - 음악 콘텐츠 분야 사업자, 종사자 등
- 지원내용
 - 음원(반) 사재기 의심사항 신고 · 상담 창구 운영
- 주요활동
 - 음원(반) 사재기 의심 사항 신고 접수
 - 음원차트 조작, 음반 판매량 조작 등 불법행위 내용 상담 신고 접수 처리
 - ※ 창구 : 콘텐츠공정상생센터(fair.kocca.kr) - 음원/반 사재기 신고
 - 음원(반) 사재기 모니터링
 - 음원차트 순위조작, 노래방, 바이럴마케팅 등 사재기 행위 상시 모니터링
 - 민관 협력 공정음원유통협의체 운영
 - 음악시장의 건전한 음원(반) 유통 개선방안 마련 노력
 - 건전한 음원(반) 유통 및 사용 캠페인
 - 대국민 음원 사재기 근절 인식개선 및 건전한 음원(반) 유통 문화 확산 추진

음원사재기 신고 처리 절차

① 신고 · 접수	② 기초사실관 계조사	③ 추가증거자료제출조치	④ 데이터자료 분석 (자문단)	⑤ 행정조치 의견 제출	⑥ (필요시) 행정조치, 경찰고발 등
-----------	-------------	--------------	------------------	--------------	----------------------

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

08 콘텐츠분쟁해결지원

:: 건전한 콘텐츠 이용환경 조성을 위한 콘텐츠분쟁조정위원회 운영

사업개요

사업목적	콘텐츠의 유통 및 거래에 관한 이용자의 기본 권익을 보호하고 관련 분쟁을 조정하여 신뢰 기반의 콘텐츠산업 환경 조성
총사업비	442백만 원
수행부서	사회적가치추진단(콘텐츠분쟁조정위원회 사무국)

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠사업자 및 이용자 등
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠사업자 간, 사업자와 이용자 간 및 이용자 간의 콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁조정
주요활동	<ul style="list-style-type: none"> • 사전 분쟁예방: 이용자 보호 <ul style="list-style-type: none"> - 상담전용 콜센터(T.1588-2594) 운영 - 콘텐츠 이용자 보호를 위한 분쟁예방 홍보 - 법제도 개선 및 실태조사 • 사후 분쟁해결: 콘텐츠 분쟁해결 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 분쟁사건 처리(접수, 상담, 합의알선, 조정회의 개최 등) - 조정사례집 발간, 조정사건처리 시스템(www.kcdrc.kr) 운영 • 조정위원회 운영 및 조정절차 개선 <ul style="list-style-type: none"> - 조정위원 역량강화 워크숍 - 관련 법제도 개정 지원: 콘텐츠산업진흥법, 조정규정 등 - 조정위원 및 사무국 직원 전문교육 실시 • 콘텐츠분쟁해결 관련 정보공유 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠분쟁조정 포럼 개최 - 콘텐츠 업계 분쟁이슈 및 해결방안 공유 간담회 • 대내외 협력채널 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 협업기관 간 온라인 민원연계 및 상담 정보공유 - 협단체, 장르별 유관기관 등과 협력 네트워크 구축

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

20
23

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

2023

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

07 실감콘텐츠진흥단

2023년 사업방향

- 변화하는 기술·산업환경에 적극적으로 대응하며, 신기술 융합 콘텐츠 산업 성장과 기업육성을 위해 성과를 창출할 수 있는 우수한 과제 발굴 및 지원
- 급부상하는 신기술 현황 반영, 지원대상 범위 유연하게 확대
- 메타버스 등 새로운 환경에서의 성공사례를 위한 다양한 협업 및 사업화 지원

실감콘텐츠진흥단	신기술 융합 콘텐츠 제작지원	계속 01
	신기술 융합 콘텐츠 해외진출지원	계속 02
	메타버스용 장르기반 콘텐츠 제작지원	계속 03
	광화문 프로젝트	계속 04

01

신기술 융합 콘텐츠 제작지원

:: 신기술 융합 콘텐츠 제작 프로젝트 공모·선정, 제작 완성단계까지 집중 관리를 통한 사업화

사업개요

- 사업목적** 우수한 신기술 융합 콘텐츠 발굴을 통한 산업역량 강화 및 시장 활성화 기반 구축
- 총사업비** 10,000백만 원
- 수행부서** 실감콘텐츠진흥단

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
제작 지원	<ul style="list-style-type: none"> • 신기술 융합 콘텐츠 영상 중심[VR/AR/MR/XR, 홀로그램, 프로젝션 맵핑 등] • KOCCA-전주국제영화제 VR영화 지원 등 협력사업 진행 	<ul style="list-style-type: none"> • 신기술 융합 콘텐츠 지원으로 범위를 확대, 지원과제 다양화[XR, 디지털트윈, AI, 데이터, 미디어아트 등] • 협력형 제작지원 유형 신설로 기술과 콘텐츠 융합이 필수인 신분야 협력 프로젝트 지원을 정례화

지원대상

- 신기술 융합 콘텐츠 관련 중소기업(영리법인), 컨소시엄 가능(대기업 포함)

지원내용

- 신기술 융합 콘텐츠 제작지원
 - 제작+사업화 직접비(인건비 포함) 지원
 - ※ 지원금은 협약 후 80%, 중간점검 이후 20% 지급, 총 사업비의 유형별 정해진 비율에 따라 자부담 필수 (현금O, 현물X)
 - ※ 총 사업비(A) = 국고지원금(B) + 사업자부담금(C), (사업자 부담금 비율=C/A*100)

구분	주요내용	지원규모
선도형	• 글로벌 경쟁력 있고 성과 창출이 가능한 시장 선도형 우수콘텐츠 지원(자부담 30% 이상)	과제당 최대 10억원, 6개 내외 과제
진입형	• 시장수요 창출을 위한 중·소규모 진입형 콘텐츠 지원(자부담 10% 이상)	과제당 최대 3억원, 6개 내외 과제
협력형	• 대/중/소기업 협력사업으로 플랫폼, 핵심 IP 등 보유 기업과 신기술 융합 콘텐츠 제작 기업이 협력하여 콘텐츠 제작부터 사업화 까지 진행(자부담 10% 이상)	과제당 최대 3억원, 5개 내외 과제

- 신기술 융합 콘텐츠 성과전시회 개최
 - 지원사업 결과물 활용 전시 및 체험, 쇼케이스 개최

지원조건

- 사업자 부담금 유형별 정해진 비율에 따라 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)
※ (선도형) 자부담 30% 이상, (진입형) 자부담 10% 이상, (협력형) 자부담 10% 이상 필수

선정방식

- 서면평가: 과제신청서 기준 서면평가 진행(1.5배수 내외 고득점 순)
- 신용도조사: 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가: 발표 및 질의응답평가
- 종합심의: 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
※ 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

기타사항

- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	3월	8월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 신기술 융합 콘텐츠 해외진출지원

:: 우수 신기술 융합 콘텐츠 기업의 해외 현지마켓 한국공동관 참가 또는 선도적 트렌드 참관 지원

사업개요

- 사업목적** 우수 실감콘텐츠 유통·마케팅 지원을 통한 사업화 촉진
- 총사업비** 2,004백만 원
- 수행부서** 실감콘텐츠진흥단

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
해외마켓	• 해외마켓 한국공동관 참가, 기업 주도형 해외전시 참가 이원화	• 해외마켓 참가로 일원화하되 한국공동관 참가와 선도적 트렌드 참관으로 재편
비비드스페이스	• 인천국제공항 내 신기술 융합 콘텐츠 전시체험관 구축·운영(B2C)	• 인천국제공항 내 신기술 융합 콘텐츠 전시체험관 운영 다변화(B2B+B2C)

지원대상

- 신기술 융합 콘텐츠 관련 중소기업(영리법인)

지원내용

- 신기술 융합 콘텐츠 주요마켓 참가 지원
 - 한국공동관 참가 운영(전시부스, 비즈매칭 등)

구분	대상 마켓(예정)	주요내용
스타트업 마켓(2개)	C2몬트리올('23.9월), SXSW('24.2월)	실감콘텐츠 신진기업 비즈니스 지원
장르 특화 마켓(2개)	게임스컴('23.8월), 태국 게임쇼('23.10월)	VR/AR, 메타버스 분야 등 비즈니스 지원

- 마켓 참관 지원(항공료, 참가비 지원 등)

구분	대상 마켓(예정)	주요내용
Tech 마켓(3개)	CES('24.1월), MWC('24.2월), GDC('24.3월)	기술동향 및 시장조사, 글로벌 네트워크 구축

※ 상기 대상 마켓은 추후 변경될 수 있음

- 인천국제공항 신기술 융합 콘텐츠 전시 체험관 'VIDID SPACE' 연계 사업화 지원
 - 'VIDID SPACE'를 글로벌 쇼케이스 장으로 활용(이벤트 형식), 중소콘텐츠기업 홍보 및 해외 진출 기회 마련

- 지원규모** • 각 마켓별 참가기업 10개사 내외
- 지원조건** • 마켓 참가 시 해외진출 지원서(참가전략, 해외진출 계획 등) 작성 제출 필수
- 선정방식**
 - 마켓 참가기업 선정
 - 선정평가: 참가신청서 기준 서면평가(마켓별 참가기업 모집규모에 따라 고득점 순 선정)
 - 위탁사업자 선정
 - 제안서평가: 기술평가 및 가격평가
 - 협상실시: 종합점수 1위 업체부터 기술협상 진행
- 기타사항** • 세부 사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망
- 추진절차**
 - 마켓 참가기업 모집공고는 개최 시기에 따라 상이하므로, 추후 공고문 참고 요망
 - 위탁사업자 선정절차

① 입찰공고	② 제안서평가	③ 협상실시	④ 계약체결	⑤ 과업수행	⑥ 검수
'23. 1~2월	'23. 2월	'23. 3월	'23. 3월	'23. 3~'24.3월	'24. 3월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03

메타버스용 장르 기반 콘텐츠 제작지원

:: 게임, 애니메이션, K-POP 등 기존 장르 기반 콘텐츠 IP 활용, 메타버스용 콘텐츠로 전환 및 신규 제작 지원

사업개요

사업목적	우수 메타버스 콘텐츠 발굴 및 사업화 지원을 통한 산업 활성화
총사업비	4,390백만 원
수행부서	실감콘텐츠진흥단

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
제작 지원	<ul style="list-style-type: none"> 우수 메타버스 콘텐츠 발굴 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 우수 메타버스 콘텐츠 발굴 지원 사업화 촉진을 위해 지원과제 중 선별하여 홍보 및 유통(M2O 모델 사업화) 지원

지원대상 지원내용

- 스타트업·중소기업(영리법인)
- 메타버스 콘텐츠 제작지원 - 제작+사업화 직접비(인건비 포함) 지원
 - ※ 지원금은 협약 후 80%, 중간점검 이후 20% 지급, 총 사업비의 10% 이상 자부담 필수(현금O, 현물X)
 - ※ 총 사업비(A) = 국고지원금(B) + 사업자부담금(C), (사업자 부담금 비율=C/A*100)

구분	주요내용	지원규모
콘텐츠 제작	<ul style="list-style-type: none"> 게임, 애니메이션, K-POP 등 기존 장르 기반 콘텐츠 IP를 활용, 메타버스용 콘텐츠로 전환 및 신규 제작 지원 	과제당 최대 3.5억원, 10개 내외 과제

- M2O(메타버스 to 온오프라인) 모델 사업화 지원
 - 메타버스 콘텐츠를 기존 온오프라인 플랫폼에 홍보 및 유통 지원 ※ 예 : 방송 프로그램, 라이브커머스 연계 등
 - 메타버스 콘텐츠를 이종 플랫폼과 협업하여 홍보 및 유통 지원
 - ※ 예 : 메타버스 속 패션 상품, 오프라인 연계 판매, 메타버스 속 가상아이돌 굿즈 제작 지원

지원조건 선정방식

- 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)
- 서면평가: 과제신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
- 신용도조사: 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가: 발표 및 질의응답평가
- 종합심사: 서면평가 결과 40% + 발표평가 결과 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정
 - ※ 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

기타사항 추진절차

- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

①모집공고	②선정평가	③협약체결	④중간점검	⑤결과평가	⑥사업정산
1월	2월	3월	8월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 광화문 프로젝트

:: 우리의 매력적 문화자원을 신기술 융합 콘텐츠로 구현, 누구나 체험할 수 있도록 광화문 일대 체험공간 운영

사업개요

사업목적	광화문 일대 신기술 융합 콘텐츠 체험공간 운영을 통해 우리 콘텐츠·기술의 우수성을 알리고, 산업 저변 확대 및 수요 창출
총사업비	6,400백만 원
수행부서	실감콘텐츠진흥단

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
선별 운영	• 다양한 신기술(AI, VPS와 AR기술 접목 등) 융합 콘텐츠 운영	• 대중성이 높아 일반인이 다수 이용하는 거점 중심의 핵심콘텐츠 선별 운영
제작 작품수	• 총 10편* * 광화원(3편), 광화벽화(6편), 광화전차(1편)	• 총 20편*으로 확대 * 광화원(6편), 광화벽화(12편), 광화전차(2편)

지원대상 지원내용

- 국내외 일반인 대상 신기술 융합 콘텐츠 체험기회 제공
- 신규 콘텐츠 제작(총 20편)

구분	지원사항
광화원	• ‘도심 속 휴식과 회복의 공간, 힐링 미디어 정원’ 콘셉트의 몰입형/체험형 미디어아트(6편)
광화벽화	• L자 형태의 스크린 특성을 살린 3D/2D 미디어아트 제작(8편) • 명절 등 시의성 높은 계기별 이벤트 콘텐츠(4편)
광화전차	• 파노라마 스크린과 4D 모션제어를 활용한 체험형 콘텐츠(2편)

- 거점 운영(3개소)

구분	지원사항	비고
광화원	• 몰입형/체험형 전시관 운영 및 관리 - 경북공역 메트로미술관 2관	연중무휴, 10시~21시
광화벽화	• 외벽 초대형 사이니지 운영 및 관리 - 대한민국역사박물관 외벽	연중무휴, 06시~22시
광화전차	• 어트랙션 콘텐츠 체험관 운영 및 관리 - 세종문화회관 세종·충무공이야기 영상체험관	월 휴관, 10시~18시

지원규모

- 신규 콘텐츠 총 20편(광화원 6편, 광화벽화 12편, 광화전차 2편) 제작 및 체험공간 3개소 운영

선정방식

- 위탁사업자 선정
 - 제안서평가: 기술평가 및 가격평가
 - 협상실시: 종합점수 1위 업체부터 기술협상 진행

기타사항

- 세부 사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 입찰공고	② 제안서평가	③ 협상실시	④ 계약체결	⑤ 과업수행	⑥ 검수
'23. 1~2월	'23. 2월	'23. 3월	'23. 3월	'23. 3~'24.3월	'24. 3월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2023

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

08 지역콘텐츠진흥단

2023년 사업방향

- 지역 인프라 기반 지역 콘텐츠산업의 전략적 육성 및 균형발전 지원
- 콘진원-지역, 지역-지역 유기적 사업 연계구조 마련 및 정착
- 지역 자율성 강화로 지역별 특성과 환경에 부합한 지원 정책 추진
- 지역콘텐츠산업 육성 거버넌스 구축 확립 및 운영 통한 실질적 성과 창출

지역콘텐츠진흥단	지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영 지원	계속 01
	지역거점형 콘텐츠기업육성센터 조성 지원	계속 02
	지역거점형 콘텐츠기업육성센터 운영 지원	계속 03
	지역기반 게임산업 육성	계속 04
	지역특화콘텐츠개발지원	계속 05
	이스포츠 상설경기장 운영 지원	계속 06
	음악창작소 프로그램 운영지원 사업	계속 07
	지역·공공 캐릭터 활성화 지원사업	계속 08

01

지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영지원

:: 전국 15개 지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영을 통한 지역 창작자·기업의 창작·창업 활동 지원

사업개요

사업목적	지역별 콘텐츠코리아 랩 운영지원을 통한 콘텐츠 분야 창작·창업 생태계 기반 조성
총사업비	10,490백만 원
수행부서	지역콘텐츠진흥단

사업내용

지원대상 • 기 구축 완료된 15개 지역 콘텐츠코리아 랩

지역	운영기관	지역	운영기관	지역	운영기관
부산	부산정보산업진흥원	경북	경북문화콘텐츠진흥원	대전	대전정보문화산업진흥원
대구	대구디지털산업진흥원	광주	광주정보문화산업진흥원	울산	울산정보산업진흥원
인천	인천테크노파크	충남	충남정보문화산업진흥원	강원	강원정보문화진흥원
경기	경기콘텐츠진흥원 성남산업진흥원	충북	청주시문화산업진흥재단 충북과학기술혁신원	경남	경남문화예술진흥원
전북	전라북도콘텐츠융합진흥원	전남	전남정보문화산업진흥원	제주	제주영상문화산업진흥원

지원내용

- 창작공간·장비 지원, 교육지원, 창·제작 지원, 창업 지원 등
 - 창작공간·장비 지원 : 1인 미디어실, 사진·영상 촬영실/편집실, 녹음실, 촬영·편집장비 등
 - 교육지원 : 콘텐츠 창작 공모전, 콘텐츠 제작(1인 미디어, 웹툰 등) 교육 등
 - 창·제작 지원 : 1인 미디어, 웹툰, 캐릭터 등 창·제작 지원
 - 창업지원 : 창업 컨설팅, 멘토링, 지재권 출원 등
- ※ 각 지역 운영기관에 따라 지원내용 상이

지원규모

- 기관당 690백만 원 내외(최대 720백만 원 지원)

지원조건

- 국고지원금 대 지자체 부담금 1:1 이상 현금 매칭 필수(현금 인정, 현물 제외)

선정방식

- 콘진원→지역 콘텐츠코리아랩 : 간접보조(정책지정)
- 지역 콘텐츠코리아랩→지역 내 창작자 및 콘텐츠 기업 : 해당 지역진흥원의 공모를 통해 선정 및 지원

기타사항

- 지역별 사업 추진절차/일정이 상이하므로 각 지역 콘텐츠코리아 랩 문의 필수

추진절차

①사업확정	②1차지원금	③중간점검	④2차지원금	⑤결과평가	⑥사업정산
1월	2월	6~8월	8월	12월	'24년 2월

※ 지역 콘텐츠코리아랩 별 운영 프로그램에 따라 일정 조정 가능

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 지역거점형 콘텐츠기업육성센터 조성 지원

:: 전국 광역지자체 대상 지역 콘텐츠기업 육성 환경 조성

사업개요

사업목적	지역별 콘텐츠기업 육성시설 조성으로 지역 콘텐츠기업 성장기반 마련 및 지역 일자리 창출 기여
총사업비	4,220백만 원
수행부서	지역콘텐츠진흥단

사업내용

- 지원대상**
- 주관기관은 광역지방자치단체, 공동주관은 지역 문화산업지원기관 컨소시엄 필수
 - ※ 서울 및 기 선정 지역은 제외
- 지원내용**
- 콘텐츠기업육성센터 구축비(설계, 감리, 시공 등) 및 초기 프로그램 운영비 등
 - ※ 부지매입 통한 신규 구축 지양, 공간 매입·임대 통한 리모델링 구축 권장
 - ※ 인건비는 국고 지원금 편성 불가, 자부담에서 해당 지자체 승인을 받아 편성
- 지원규모**
- 총 1개소 / 최대 4,220백만원
- 지원조건**
- 국고지원금 대 지자체 부담금 1:1 이상 현금 매칭 필수(현금 인정, 현물 제외)
- 선정방식**
- 서면·발표평가: 서면평가(50점)+발표평가(50점) 등 서면, 발표 및 질의응답
 - 현장방문평가: 지역별 구축 예정지 현장방문 평가
 - 종합심의: 서면·발표평가 결과 60% + 현장방문평가 결과 40%를 종합하여 최종 점수가 70점 이상인
고득점 순으로 선정(각 단계별 70점 미만 탈락)
- 기타사항**
- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	3월	8월	11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 지역거점형 콘텐츠기업육성센터 운영 지원

:: 지역 콘텐츠기업 성장과 육성을 위한 지역 콘텐츠기업육성센터 운영 지원

사업개요

- 사업목적** 권역별 콘텐츠기업 육성을 통한 지역 경제 활성화, 수도권-지역 간 콘텐츠산업 격차 해소
- 총사업비** 5,724백만 원
- 수행부서** 지역콘텐츠진흥단

사업내용

- 지원대상** • 기 구축 완료된 9개 지역 콘텐츠기업육성센터

지역	운영기관	지역	운영기관	지역	운영기관
전남	전남정보문화산업진흥원	전북	전라북도콘텐츠융합진흥원	충남	충남정보문화산업진흥원
경남	경남문화예술진흥원	대구	대구디지털혁신진흥원	인천	인천테크노파크
대전	대전정보문화산업진흥원	경북	경상북도콘텐츠진흥원	울산	울산정보산업진흥원

- 지원내용**
 - 지역 내 초기 콘텐츠 기업 입주지원 및 기업 육성 프로그램 운영
 - 제작지원: 콘텐츠 개발지원 약 10백만 원 ~ 100백만 원 내외(사업별 지원금액 상이)
 - 입주지원: 창업 7년 미만 콘텐츠 기업 입주실 지원
 - 투자·마케팅 지원: 입주기업 엑셀러레이팅, 콘텐츠 국내외 판로개척 및 홍보 지원
 - 교육지원: 지역 내 콘텐츠 인력 양성 및 일자리 창출 위한 실무 교육 지원
 - ※ 각 지역 운영기관 운영 방식에 따라 지원 내용 상이

- 지원규모** • 기관당 620백만 원 내외(최대 650백만 원 지원)

- 지원조건** • 국고지원금 대 지자체 부담금 1:1 이상 현금 매칭 필수(현금 인정, 현물 제외)

- 선정방식**
 - 콘진원→지역 콘텐츠기업육성센터 : 간접보조(정책지정)
 - 지역 콘텐츠기업육성센터 →지역 내 콘텐츠기업 : 해당 지역진흥원의 공모를 통해 선정 및 지원

- 기타사항** • 지역별 사업내용/추진절차/일정이 상이하므로 각 지역 콘텐츠기업육성(지원)센터 문의 필수

추진절차

① 사업확정	② 1차 지원금	③ 중간점검	④ 2차 지원금	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	7월	8월	12월	'24년 2월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 지역기반 게임산업 육성

:: 지역 게임 인력 양성 및 게임 기업 육성을 위한 지역 글로벌게임센터 운영 지원

사업개요

사업목적	수도권에 편중된 게임산업의 불균형 해소 및 지역 게임산업 활성화
총사업비	15,490 백만 원
수행부서	지역콘텐츠진흥단

사업내용

지원대상 • 기 구축 완료된 11개 지역 글로벌게임센터

지역	운영기관	지역	운영기관
경기	경기콘텐츠진흥원	부산	부산정보산업진흥원
경북	경북테크노파크	전남	전남정보문화산업진흥원
광주	광주정보문화산업진흥원	전북	전라북도콘텐츠융합진흥원
대구	대구디지털혁신진흥원	충남	충남정보문화산업진흥원
대전	대전정보문화산업진흥원	충북	청주시문화산업진흥재단
울산	울산정보산업진흥원		

지원내용

- 인큐베이팅-제작지원-유통지원-인재양성 등 지역별 맞춤형 게임 지원사업 추진
 - 제작지원: 게임 제작 및 고도화에 필요한 인건비 등 지원(사업별 지원금액 상이)
 - 입주지원: 지역 소재 게임사 또는 이전 희망 게임사 대상 사무실, 회의실, 테스트베드실 등 지원
 - 유통지원: 게임 해외 수출 및 홍보 지원, 국내외 전시회 참가 지원 등
 - 교육지원: 게임 개발 관련 장단기 교육지원, 기업 맞춤형 인턴십 교육 등
 - ※ 각 지역 운영기관 운영 방식에 따라 지원 내용 상이

지원규모

- 기관당 1,200백만 원 내외(최대 1,400백만 원 지원)

지원조건

- 국고지원금 대 지자체 부담금 1:1 이상 현금 매칭 필수(현금 인정, 현물 제외)

선정방식

- 콘진원→지역 글로벌게임센터 : 간접보조(정책지정)
- 지역 글로벌게임센터→지역 소재 게임사 등 : 해당 지역진흥원의 공모를 통해 선정 및 지원

기타사항

- 지역별 사업내용/추진절차/일정이 상이하므로 각 지역 글로벌게임센터 문의 필수

추진절차

① 사업확정	② 1차 지원금	③ 중간점검	④ 2차 지원금	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	7월	8월	12월	'24년 2월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 지역특화콘텐츠개발지원

:: 지역 거점기관별 지역특화콘텐츠 개발을 위한 지원

사업개요

사업목적	지역특화콘텐츠 발굴 및 지원을 통한 지역콘텐츠산업 균형발전 기반 구축
총사업비	5,621백만 원
수행부서	지역콘텐츠진흥단

사업내용

지원대상 • 전국 16개 지역거점기관

지역	운영기관	지역	운영기관	지역	운영기관
부산	부산정보산업진흥원	울산	울산정보산업진흥원	전북	전라북도콘텐츠융합진흥원
대구	대구디지털혁신진흥원	경기	경기콘텐츠진흥원	전남	전남정보문화산업진흥원
인천	인천테크노파크	강원	강원문화재단	경북	경상북도콘텐츠진흥원
광주	광주정보문화산업진흥원	충북	충북과학기술혁신원	경남	경남문화예술진흥원
대전	대전정보문화산업진흥원	충남	충남정보문화산업진흥원	제주	제주영상·문화산업진흥원
세종	세종테크노파크				

지원내용 • 지역특화 소재를 활용한 콘텐츠 제작지원(약 100백만 원 ~ 300백만 원 내외)
※ 각 지역 운영기관 운영 방식에 따라 지원내용 일부 차이 발생

지원규모 • 기관당 320백만원 내외(최대 380백만원 지원)

지원조건 • 국고지원금 대 지자체 부담금 1:1 이상 현금 매칭 필수(현금 인정, 현물 제외)

선정방식 • 콘진원→지역 거점기관 : 간접보조(정책지정)

• 지역 거점기관→지역 내 콘텐츠기업 등 : 해당 지역진흥원의 공모를 통해 선정 및 지원(지정, 자유공모)

기타사항

• 지역별 추진절차/일정이 상이하므로 각 지역 거점기관 문의 필수

추진절차

① 사업확정	② 1차 지원금	③ 중간점검	④ 2차 지원금	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	7월	8월	12월	'24년 2월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06 이스포츠 상설경기장 운영 지원

:: 지역 이스포츠 생태계 조성 · 활성화에 필요한 이스포츠 상설경기장 운영 지원

사업개요

사업목적	이스포츠 상설경기장 인프라 운영 지원을 통한 이스포츠 저변 확대 및 지역 이스포츠산업 발전 기여
총사업비	800 백만 원
수행부서	지역콘텐츠진흥단

사업내용

지원대상 • 기 구축 4개소(광주, 경남, 대전, 부산)

지역	운영기관	지역	운영기관
광주	광주정보문화산업진흥원	대전	대전정보문화산업진흥원
경남	경남문화예술진흥원(23년 개소 예정)	부산	부산정보산업진흥원

지원내용

- 지역별 이스포츠 상설경기장 운영 지원
 - 이스포츠상설경기장 개소식, 기념 대회, 행사 개최 지원
 - 이스포츠산업 관련 인력양성 프로그램 운영
 - 이스포츠 상설경기장 활용 이스포츠 대회(아마추어, 프로 등) 개최
 - 지역민 대상 이스포츠 체험행사 개최

지원규모

- 기관당 200백만 원 이내

지원조건

- 국고지원금 대 지자체 부담금 1:1 이상 현금 매칭 필수(현금 인정, 현물 제외)

선정방식

- 콘진원→지역 이스포츠 운영기관 : 간접보조(정책지정)

기타사항

- 지역별 사업내용/추진절차/일정이 상이하므로 각 지역 운영기관 문의 필수

추진절차

① 사업확정	② 1차 지원금	③ 중간점검	④ 2차 지원금	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	7월	8월	12월	'24년 2월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

07 음악창작소 프로그램 운영지원 사업

:: 지역의 우수한 음악인 발굴과 음악산업 육성 위한 지역 음악창작소 운영 지원

사업개요

- 사업목적** 지역 뮤지션의 역량 강화 및 창·제작 공간 제공을 통한 지역 음악산업 활성화
- 총사업비** 1,800백만 원
- 수행부서** 지역콘텐츠진흥단

사업내용

- 지원대상** • 전국 시도별 음악창작소(17개소)

지역	운영기관	지역	운영기관	지역	운영기관
서울	(재)마포문화재단	부산	(재)부산정보산업진흥원	대구	대구음악창작소운영위원회
광주	(재)광주정보문화산업진흥원	울산	울산음악창작소운영위원회	세종	(재)세종시문화재단
강원	강원정보문화진흥원	충북	(재)충주중원문화재단	충남	(재)충남정보문화산업진흥원
전북	(재)전라북도콘텐츠융합진흥원	전남	(재)강진군문화관광재단	경북	(재)경상북도콘텐츠진흥원
경남	(재)경남문화예술진흥원	제주	제주영상·문화산업진흥원	인천	(사)인천음악콘텐츠협회
대전	대전정보문화산업진흥원	경기	미정		

- 지원내용**
 - 음악창작소 공간 운영 및 프로그램 운영지원
 - 녹음실, 편집실, 공연장 등 시설 대관 운영
 - 지역기반 활동 뮤지션 대상 음원·음반 제작 지원사업
 - 공연 지원, 마케팅 지원, 네트워킹 지원 등 다양한 프로그램 운영
 - ※ 창작소별 프로그램 내용 및 지원 대상 상이, 개별 홈페이지 참조

- 지원규모** • 기관당 90백만원 내외 지원(최대 110백만원 지원)

- 지원조건** • 국고지원금 대 지자체 부담금 1:1 이상 현금 매칭 필수(현금 인정, 현물 제외)

- 선정방식** • 콘진원→지역 거점기관 : 간접보조(정책지정)

- 기타사항** • 지역별 사업내용/추진절차/일정이 상이하므로 각 지역 음악창작소 문의 필수

추진절차

① 사업확정	② 1차 지원금	③ 중간점검	④ 2차 지원금	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	7월	8월	12월	'24년 2월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

08 지역·공공 캐릭터 활성화 지원사업

::우리동네 캐릭터 대상 개최 및 후속 지원을 통한 지역·공공 분야 우수 캐릭터 발굴 및 확산 지원

사업개요

사업목적	지역·공공 캐릭터의 대국민 인지도 제고 및 활용 독려를 통한 지역·공공 브랜드 강화, 지역 관광 및 경제 활성화 유도
총사업비	400백만 원
수행부서	지역콘텐츠진흥단

사업내용

- 지원대상**
 - 대한민국 정부 및 지자체, 공공기관 등에서 제작한 캐릭터
- 지원내용**
 - 우리동네 캐릭터 대상 : 대한민국 지역·공공 캐릭터 중 우수 캐릭터 선정 및 시상
 - 우리동네 캐릭터 후속지원 : 수상작 팝업 전시, 온라인 채널 확산 지원 등
- 지원조건**
 - 단독저작권을 보유한 대한민국 정부 부처 및 지자체, 공공기관 등에서 제작한 캐릭터
 - ※ 세부 내용 '우리동네 캐릭터 대상' 참가작 모집 공고문 참조
- 선정방식**
 - 우리동네 캐릭터 대상 선정절차
 - 대국민 투표, 전문가 심사 점수를 합산하여 수상작 선정
 - ※ 세부 내용 '우리동네 캐릭터 대상' 참가작 모집 공고문 참조

추진절차

① 사업확정	② 공고/접수	③ 예선	④ 본선/시상	⑤ 후속지원	⑥ 사업정산
1월	5월	6월	7~8월	9~11월	'24년 2월

※ 세부일정 변동 가능

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

20
23

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

2023

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

09 콘텐츠금융지원단

2023년 사업방향

- 콘텐츠산업 자금공급 강화를 위한 콘텐츠가치평가 확대 및 민간 투·융자유치 지원
- 원내 제작지원사업 연계를 통한 콘텐츠기업 후속 금융유치 지원체계 구축

| 콘텐츠금융지원단 | 콘텐츠기업투융자기반조성
방송영상진흥지원 융차지원

| 계속 01

| 계속 02

01

(투자유치)콘텐츠가치평가

:: 콘텐츠의 사업화 가능성(완성 · 흥행성)을 종합 평가하고 금융권에 추천함으로써 콘텐츠 기업의 원활한 자금 유치를 지원하는 서비스

사업개요

- 사업목적** 콘텐츠금융 자금유치 지원체계 확립으로 콘텐츠기업의 투·융자 확대
- 총사업비** 2,820백만 원
※ 전체 사업 운영 부대비용으로, 세부 사업별 투·융자 유치 지원 금액은 하단 사업설명 참고
- 수행부서** 콘텐츠금융지원단

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
제작 지원	(9개 장르) 게임, 영화, 방송, 애니메이션, 뮤지컬, 웹툰, 콘서트, 음악, 이러닝	(10개 장르) '캐릭터' 가치평가 서비스 출시 예정
투자검토	가치평가연계펀드 3호 운용 * 1, 2호 투자기간 종료	가치평가연계펀드 4호 신규 결성 예정 (총 500억원 내외)

지원대상

- 콘텐츠를 기획·제작·유통하고자 하는 국내 법인사업자(개인사업자 신청 불가)
- 게임, 영화, 방송, 애니메이션, 뮤지컬, 웹툰, 콘서트, 음악, 이러닝, 캐릭터 10개 장르
* '23년 상반기 캐릭터 가치평가 서비스 출시 예정

지원내용

- 가치평가보고서 발행 및 금융권 결과 추천
- 가치평가연계펀드를 통한 투자 집행(프로젝트 투자) (투자금액은 심사에 따라 결정)
* 신청사의 보고서 활용 동의 여부에 따라 "콘텐츠가치평가 투자검토 협력사(문화계정 자펀드 26개사)" 및 "신용보증기금(문화콘텐츠 프로젝트 투자)"에 가치평가 결과보고서 전달 및 투자 검토 요청

접수방식

- 접수기간: 2월~11월(사전상담 후 신청) * 상담 필수
- 모집공고: 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 | www.kocca.kr - [알림마당] - [금융지원] 메뉴 참조
- 신청접수: 콘텐츠가치평가시스템 | assess.kocca.kr 회원가입 → '콘텐츠가치평가신청' 탭 클릭

선정방식

- 가치평가 진행(6주 소요, 현장실사 포함)
- 가치평가보고서 발행 이후, 최종 투자 의사결정은 투자조합 및 신용보증기금에서 담당

기타사항

- 사전상담 이후, 신청권한이 부여된 제작사만 신청 가능
- 동일 프로젝트의 경우, 투자와 보증사업 중복 신청 불가
- 가치평가를 완료한 프로젝트의 경우, 평가 신청일로부터 6개월 이후 재신청(평가) 가능
- 출시가 임박했거나 이미 시장에 출시된 프로젝트는 평가가 불가능할 수 있음(상담 후 결정)
- 콘텐츠 기업이 아닌 프로젝트 단위 투자 원칙(기업 평가가 아님)

추진절차

① 상담	② 신청/접수	③ 가치평가	④ 보고서작성	⑤ 금융권 추천	⑥ 사후관리
사업신청 전 상담 필수	1. 신청서 접수 2. 서류검토/보완	1. 평가단 구성 2. 현장실사 3. 등급/경제성평가	결과보고서 작성	1. 제작사 결과 송부 2. 투자조합 및 신용보증기금에 추천	1. 성과관리 2. 정책금융 연계

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 (투자유치 지원)콘텐츠 기업 통합 IR 지원

:: 콘텐츠 기업 투자유치 지원을 위한 IR 프로그램 운영(교육, 멘토링, 컨설팅, 데모데이 등)

사업개요

사업목적	콘텐츠 기업 통합 IR 지원을 통한 콘텐츠 기업 투·용자 유치 확대
총사업비	2,820백만 원 ※ 전체 사업 운영 부대비용으로, 세부 사업별 투·용자 유치 지원 금액은 하단 사업설명 참고
수행부서	콘텐츠금융지원단

사업내용

구분	2022년	2023년
IR피칭	• KNoock 데모데이 개별 개최	• 진흥원 유사 IR 행사 연계 및 'KOCCA 피칭 주간' 추진 예정

지원대상 • 투자유치를 희망하는 국내 콘텐츠 기업

지원내용 • 콘텐츠 피칭 플랫폼 KNoock(케이녹)

구분	지원사항
투자사 매칭	• 국내 주요 콘텐츠 투자사(KNoock 파트너스) 매칭
멘토링	• 기업-투자자 1:1 멘토링 진행, 투자유치 전반 지원(월 1회)
컨설팅	• 기업 수요 매칭 전문가 컨설팅 지원(회계·세무, 홍보·마케팅 등, 총 3회)
IR고도화	• 피치덱 구조화 및 리디자인, 모의피칭, 스피치 컨설팅 지원
데모데이	• IR 피칭 행사 'KNoock 데모데이' 개최, 투자자 네트워킹 및 투자 연계 지원
상금	• 데모데이 우수기업 시상금 제공(총 5,000만원)
기타	• 투자유치 상담회 연계 콘텐츠 트렌드 강연 및 1:1 투자 상담 지원 등

• 찾아가는 투자유치 상담회

구분	지원사항
강연	• 콘텐츠 분야별 산업 트렌드 및 투자사례 교육 제공
네트워킹	• 콘텐츠 기업-투자자 1:1 투자 상담 지원

지원조건 • 국내 콘텐츠 기업

선정방식 • 서면평가: 신청서류 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)

• 발표평가: 발표 및 질의응답 평가

※ 찾아가는 투자유치 상담회의 경우 진흥원 홈페이지를 통해 별도 모집방식 공지 예정

기타사항 • 세부 지원사항: 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차 • 콘텐츠 피칭 플랫폼 KNoock(케이녹)

① 모집공고	② 선정평가	③ 멘토링·컨설팅	④ 중간평가	⑤ IR고도화	⑥ 데모데이
4월	5~6월	7~9월	9월	9~10월	10월

※ 찾아가는 투자유치 상담회의 경우 진흥원 홈페이지를 통해 별도 모집방식 공지 예정

※ 세부 일정 추후 변동 가능

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03

(용자유치)콘텐츠기업 맞춤형 보증 지원

:: 콘텐츠의 사업화 가능성(완성 · 흥행성)을 평가하여 보증기관(신용보증기금, 기술보증기금)에 추천함으로써 콘텐츠 기업의 원활한 자금유치를 지원하는 서비스

사업개요

- 사업목적** 콘텐츠금융 자금유치 지원체계 확립으로 콘텐츠기업의 투·용자 확대
- 총사업비** 2,820백만 원
- ※ 전체 사업 운영 부대비용으로, 세부 사업별 투·용자 유치 지원 금액은 하단 사업설명 참고
- 수행부서** 콘텐츠금융지원단

사업내용

전년대비 개선사항

구분	2022년	2023년
제작지원 연계	지원사업 및 보증사업 개별 운영	제작지원사업 선정 기업을 대상으로 보증신청 · 평가 원스톱 진행 * 게임, 방송 일부사업 시범 운영
지원대상	콘텐츠산업 10개 장르 지원	융 · 복합 장르 등 신규 지원 ex. 신기술 융합콘텐츠 전시, 출판(웹소설) 등
이차보전	문화콘텐츠기업보증, 콘텐츠IP보증 이용기업 대상 대출이자 지원	K콘텐츠혁신성장보증 이용기업 신규 지원

지원대상

- 국내 콘텐츠기업(법인 또는 개인사업자)
- * 보증상품별 지원대상 및 지원내용이 상이하므로 세부내용은 공고문 참고 요망

지원내용

- 지원내용 : 신청 콘텐츠(프로젝트)를 평가하여 보증기관에 추천
- 보증상품별 지원내용

분류		대상자격	내용	대상	보증한도/ 보증기간	보증기관/ 취급은행
콘텐츠 특화보증	문화 콘텐츠 기업 보증	국내 콘텐츠기업	콘텐츠 기획/개발단계 자금 지원	콘텐츠산업 10개 장르 계 임, 방송, 음악, 애니메이션, 영화, 공연, 만화, 캐릭터, 출판, 디지털콘 텐츠	최대 3억원 / 최대 5년	신용보증 기금 / 시중은행
	제작 보증		콘텐츠 제작 착수/완료 전 단 계까지의 자금 지원		최대 5억원 / 최대 5년	
	사업화 보증		콘텐츠 완성 후 유통/마케팅 자금 지원		최대 10억원 / 최대 3년	
	콘텐츠IP보증	국내 콘텐츠IP 활용기업 (콘텐츠기업 및 이종기업)	콘텐츠IP를 활용한 사업화 자금 지원		10억원 내외 / 최대 5년	신용보증 기금 / 시중은행
K콘텐츠혁신 성장보증	국내 콘텐츠기업 (글로벌/비대면/신기술 융합형 콘텐츠 및 유통)	K콘텐츠혁신성장 프로젝트 자금 지원		최대 10억원 / 최대 5년	신용보증 기금 / 기업은행	
문화산업완성보증		국내 콘텐츠기업	유통사와 유통계약을 체결한 콘텐츠기업의 제작/완성자금 지원		프로젝트별 15억원 내외 (*영화, 방송 장르 최대 30억원) / 해당 콘텐츠 제작 완료 시	신용보증 기금 · 기술 보증기금 / 시중은행

- 이차보전 : 콘텐츠특화보증의 경우, 협약은행(국민 · 기업 · 신한은행)을 통한 용자 시 최대 1년간 대출금리 2.5% 지원 * 콘텐츠IP보증의 경우 이종기업은 이차보전 지원 대상 제외

접수방식

- 접수기간: 매월 1일~10일(오전 11시 접수마감, 사전상담 후 신청, 2월~11월 운영) * 상담 필수
- 모집공고: 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 | www.kocca.kr - [알림마당] - [금융지원] 메뉴 참조
- 신청접수: 콘텐츠가치평가시스템 | assess.kocca.kr 회원가입 → '콘텐츠보증신청' 탭 클릭

추진절차

① 상담	② 신청/접수	③ 평가/추천	④ 보증심사	⑤ 대출실행	⑥ 사후관리
사업신청 전 상담 필수	신청서류 접수, 서류검토/보완	콘텐츠 평가, 보증기관에 추천	보증기관 보증 심사, 보증서 발급	은행에서 대출 실행	성과관리 및 여신관리

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 (용자지원)방송영상진흥지원 용자지원

:: 방송영상 분야 우량 중소·중견기업 대상 저리 용자지원

사업개요

- 사업목적** 국내 방송영상 독립제작사 및 케이블 TV 업계 대상 저리자금 공급을 통한 기업성장 지원
- 총사업비** 13,015백만 원 * 총 용자 가용 예산 13,000백만 원
- 수행부서** 콘텐츠금융지원단

사업내용

- 전년대비**
 - 진흥원 제작지원 우수기업 대상 후속 금융지원 시범사업 추진
- 개선사항**
 - 진흥원 '21~'22년도 방송영상콘텐츠제작지원(방송) 결과평가 90점 이상 기업의 경우 별도 서류심사 없이 협약은행 용자 추천(연간 5억원 한도)
- 지원대상**
 - 방송영상독립제작사 및 케이블TV채널사용사업자(PP)
 - (방송영상독립제작사) 문화체육관광부의 방송영상독립제작사 신고필 업체
 - (PP) 방송사업자 채널에 송출 중인 법인사업자(공공채널사업자 제외)

지원내용

용자 분야(상품)

분야별	대출한도	대출기간	(최소 거치기간)	연 이자율(안)
				기준금리
프로그램제작자금	프로젝트별 15억원	2년	1년	2.2%
시설구축자금				* 우대·가산금리 별도
경영지원자금	기업별 연간 5억원		-	

- 우대금리

① 즉시 우대

- 표준계약서 적용 시, ▲0.2%P 차감(프로그램제작자금에 한함)
- 재해피해/매출감소 기업 ▲0.2%P 차감

② 이자환급

- 일자리 지원기업 대상 총 1년치 대출이자 최대 0.2%P 환급
- * 용자 실행일로부터 6개월 내 신규 채용한 인원에 대해 1년 이상 고용을 유지할 경우 이자 환급

고용시점	고용기간	채용인원	환급이자
용자실행일로부터 6개월	채용일로부터 1년 이상	1~2명	1년치 이자 중 0.1%P 환급
		3명~	1년치 이자 중 0.2%P 환급

- 용자실행일로부터 12개월 이후 기업 매출/수출 20% 이상 증가 시 총 1년치 대출이자 최대 0.2%P 환급
- * 단, 재해피해/매출감소에 따른 우대금리(▲0.2%P) 적용 중일 경우 총 1년치 대출이자 0.1%P 환급

③ 가산금리

- 연내 진흥원 주관 성평등 교육 이수료 시, 0.1%P 가산

지원조건

- (공통)시중은행에서 대출 가능한 수준의 신용도·담보력 보유
- (경영지원자금) 아래 3가지 조건 중 1개 이상 충족
 - ① 매출감소 기업(10% 이상/기준시점 별도 공지 예정), ② 초기창업 기업(3년 이내), ③ 진흥원 '21~'22년도 방송영상콘텐츠제작지원(방송) 결과평가 90점 이상 기업

접수방식

- 공고기간: 연 2회 공고 예정(2월, 9월 예정)
- 모집공고: 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 | www.kocca.kr - [알림마당] - [금융지원] 메뉴 참조
- 신청접수: 콘텐츠가치평가시스템 | assess.kocca.kr 회원가입
 - '콘텐츠융자지원-방송영상융자지원' 탭 클릭

선정방식

진흥원 서면평가 및 취급은행 여신심사(담보력, 기업 재무상태 포함)

추진절차

① 상담	② 신청/접수	③ 평가	④ 용자결정	⑤ 여신심사 및 대출실행	⑥ 사후관리
사업신청 전 은행영업점 방문/상담	신청서 접수	진흥원 서면 평가 진행	세부 용자 조건 통지	시중 협약은행 방문하여 대출실행	성과 및 여신관리 진행

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

20
23

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

2023

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

10 해외사업지원단

2023년 사업방향

- K-콘텐츠 글로벌화를 통한 K-문화 브랜드 강화 및 K-콘텐츠 경쟁력 기반 지속 성장을 위한 해외진출지원 전략
- 맞춤형 해외진출 강화 및 해외진출 거버넌스 체계 고도화
- K-콘텐츠 브랜드 이미지 제고 및 연계 연관산업 수출 견인

해외사업지원단	해외진출종합컨설팅지원	계속	01
	해외거점운영	계속	02
	콘텐츠수출전문인력양성	계속	03
	맞춤형해외심층정보제공	신규	04
	콘텐츠해외시장개척지원	계속	05
	글로벌온라인유통플랫폼진출지원	계속	06
	관계부처합동한류박람회개최	계속	07
	관계부처해외홍보관운영	계속	08
	관계부처한류마케팅지원	계속	09
	신기술융합콘텐츠 해외전시	계속	10
	대한민국콘텐츠대상	계속	11
	정부간협력채널(정부간포럼)운영	계속	12
	인도네시아문화인재양성(ODA)	신규	13

01

콘텐츠 해외진출 종합 컨설팅 지원

:: 해외진출을 계획하고 있는 국내 콘텐츠기업에 대한 해외진출 종합 지원

사업개요

사업목적	국내 콘텐츠기업 대상 해외진출 정보 제공 및 단계별 맞춤형 컨설팅 서비스를 통한 수출기반 강화
총사업비	5,248백만 원
수행부서	해외사업지원단

사업내용

- 전년대비**
 - 에이전시(에이전트)를 활용한 마켓플레이스 입점 기업 대상 비즈매칭 지원
- 개선사항**
 - 마켓플레이스 입점기업 대상 해외출원 등록 지원(한국저작권위원회 연계)
- 지원대상**
 - 웰콘(WelCon) 회원 기업 또는 마켓플레이스 입점기업
- 지원내용**
 - 콘텐츠수출마케팅플랫폼(WelCon) 이용 활성화
 - 온라인 B2B 마켓플레이스 운영
 - 수출 유망 K-콘텐츠 온라인 전시관 및 해외 프로모션을 위한 쇼룸 운영
 - 국내 기업과 해외 바이어 간 상시 온라인 비즈매칭 지원
 - 해외 바이어 대상 K-콘텐츠 정보 포털 운영(K-콘텐츠 뉴스, K-콘텐츠산업 동향, 국내기업 홍보자료 영문 서비스 등)
 - 콘텐츠 수출정보/행사정보 제공(해외 콘텐츠시장 동향, 국가별 정책동향, 해외진출 행사&마켓 정보 등 통합 제공)
 - 콘텐츠 해외진출 비즈니스 상담 운영
 - 법률, 지식재산권, 조세, 마케팅, 금융(투자) 등 콘텐츠 해외진출 비즈니스 상담 지원
 - 콘텐츠수출마케팅플랫폼(welcon.kocca.kr) 로그인 → 상담내용 작성 및 관련 자료 업로드 → 자문위원 선택 및 매칭
 - 찾아가는 비즈니스 상담 진행
 - 콘텐츠기업 수출역량고도화
 - 콘텐츠기업 수출역량 자가진단 프로그램 상시 운영
 - 콘텐츠수출마케팅플랫폼(welcon.kocca.kr) 로그인 → 수출역량 진단 → 진단 결과 제공
 - 국내외 비즈매칭 에이전트 운영
 - 전문 에이전트 활용 해외바이어와 국내 기업 비즈매칭 활성화 지원
- 지원조건**
 - 웰콘(WelCon) 회원 기업
 - * 일반 정보 제공을 제외한 서비스는 웰콘 회원기업 대상으로 서비스 제공
- 추진절차**
 - 콘텐츠 해외진출 비즈니스 상담 운영 : 연중 상시
 - 수출역량진단 : 연중 상시
 - 국내 비즈매칭 에이전트 운영

① 에이전트 운영 위탁 공고	② 선정	③ 에이전트 운영
위탁사업자 모집 및 선정	참가기업 모집 및 선정	바이어 발굴 및 비즈매칭

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 해외거점 운영

:: 콘텐츠 해외비즈니스 글로벌 거점 역할 수행을 위한 해외비즈니스센터 및 마케터 운영

사업개요

사업목적	해외거점을 통한 해외시장 정보제공, 현지 네트워킹, 비즈매칭·컨설팅 지원 등 콘텐츠 해외 수출 확대 및 한류 확산 기여
총사업비	10,173백만 원
수행부서	해외사업지원단

사업내용

- 전년대비** • 신규 해외거점 추가 개소 예정
- 개선사항**
- 지원내용** • 해외거점 운영
- 9개 해외비즈니스센터, 1개 마케터 운영 외 신규 5개소 개소 예정

비즈니스센터(9)								마케터(1)	신규 +5개소
									
미국 LA	중국 북경/심천	일본 동경	프랑스 파리	인도네시아 자카르타	베트남 하노이	UAE 두바이	태국 방콕	러시아 모스크바	

- 해외 콘텐츠비즈니스 에이전시(AGENCY) 기능 수행
 - ① 국내 콘텐츠기업 해외 진출을 위한 비즈매칭 지원
 - 권역별·장르별 핵심 바이어-국내 기업간 상시 비즈매칭 및 사후지원
 - 온라인플랫폼 등 활용한 원격·비대면 비즈매칭 등 비즈니스 지원
 - 포럼, 워크숍, 쇼케이스, 피칭 등 비즈매칭 플랫폼 구축 및 대내외 B2B 협업사업 추진
 - ② 권역별 핵심 네트워크 구축
 - 현지 핵심기업, 정부, 주요기관과 네트워킹을 통한 비즈니스 DB 구축
 - ③ 해외진출 전문 컨설팅 기능 수행
 - 현지 전문인력을 활용한 법률/통번역 전문 서비스 제공
 - KOCCA 현지 센터장 통한 해외진출 상시 상담 제공
 - ④ 현지 비즈니스 인프라 지원
 - 현지 비즈니스 활성화를 위한 통번역 서비스 지원 및 스마트오피스, 화상 상담장 운영
- 해외 콘텐츠 시장 정보 제공 및 현지 마케팅 지원
 - ① 수요자 맞춤형 해외 시장동향 정보 제공
 - 위클리글로벌, 콘텐츠산업동향, 글로벌마켓보고서, 특화보고서 발간 및 게시
 - 권역별 실무정보 제공을 위한 비즈니스 가이드 제공
 - 포럼, 워크숍, 쇼케이스, 피칭 등 비즈매칭 플랫폼 구축 및 대내외 B2B 협업사업 추진
 - ② 한국 콘텐츠 홍보 지원
 - 해외비즈니스 콘텐츠 상설전시관 및 소셜미디어 운영을 통한 홍보지원

지원문의

- 해당 센터 개별(직접) 문의 또는 해외거점운영 사업담당자에게 문의

미국비즈니스센터 kocca_usa@kocca.kr +1-323-935-2070	북경비즈니스센터 koccabeijing@kocca.kr +86-10-6501-9971	심천비즈니스센터 koccashenzhen@kocca.kr +86-755-2692-7797
유럽비즈니스센터 koccaeurope@kocca.kr +33-01-42-93-02-84	베트남비즈니스센터 hongjy@kocca.kr +84-24-3202-2488	UAE센터 uae@kocca.kr +971-4-582-6010
일본비즈니스센터 koccatokyo@kocca.kr +81-3-5363-4510	인도네시아 비즈니스센터 koccaindonesia@kocca.kr +62-21-252-3151	
태국마케터 wjpark@kocca.kr +66-2-017-2856	러시아마케터 cu@kocca.kr +7-968-943-4571	

03 콘텐츠 수출 전문 인력양성

::글로벌 비즈니스 경쟁력을 갖춘 콘텐츠 수출·마케팅 전문인력 양성

사업개요

사업목적	수출·마케팅 실무능력, 산업 이해력 및 시장 전문성 등을 갖춰 K-콘텐츠의 해외진출을 지원할 수 있는 미래 전문인력 양성
총사업비	2,000백만 원
수행부서	해외사업지원단

사업내용

- 전년대비** • 교육기간 연장 및 현업·신규 인력 동시 모집
- 개선사항** • 교육생-강사-수료생 협력기구 구성과 운영
- 지원대상** • 콘텐츠산업 종사자 및 해외진출 관련 신규 취·창업자
- 지원내용** • 교육 과정

구분	주요 과정	구분	주요 과정
기본	<ul style="list-style-type: none"> • 무역 행정 및 수출·마케팅 이론 • 콘텐츠, 콘텐츠산업 개요 • 콘텐츠 수출·마케팅 실무 	인턴십	<ul style="list-style-type: none"> • 기업, 기관 등에서 인턴십 체험 → 취업 연계
심화	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 콘텐츠산업 트렌드 분석 및 대응 • 선진 콘텐츠시장·기업·전문가 탐방 	외국어	<ul style="list-style-type: none"> • 교육과정과 연계한 실무 영어 교육

- 지원조건**
- 강사진 구성: 콘텐츠 산학계 전문가, 실무자 등
 - 콘텐츠 수출·마케팅 관련 취·창업을 희망하는 대학 졸업 혹은 졸업을 앞두고 있는 자
 - 교육 이수 즉시 소속 콘텐츠 기업에서 수출·마케팅 업무를 수행할 입사 1년 이상의 임직원
- 선정방식**
- 공모 후 서류 및 대면 평가

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 교육시행	④ 인턴십	⑤ 수료식
3월	4월	5~10월	10~12월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 맞춤형 기반 해외 심층정보 제공

:: 개별 기업이 접근하기 어려운 해외 국가별 법제정보 등을 수집하여 필요기업 제공

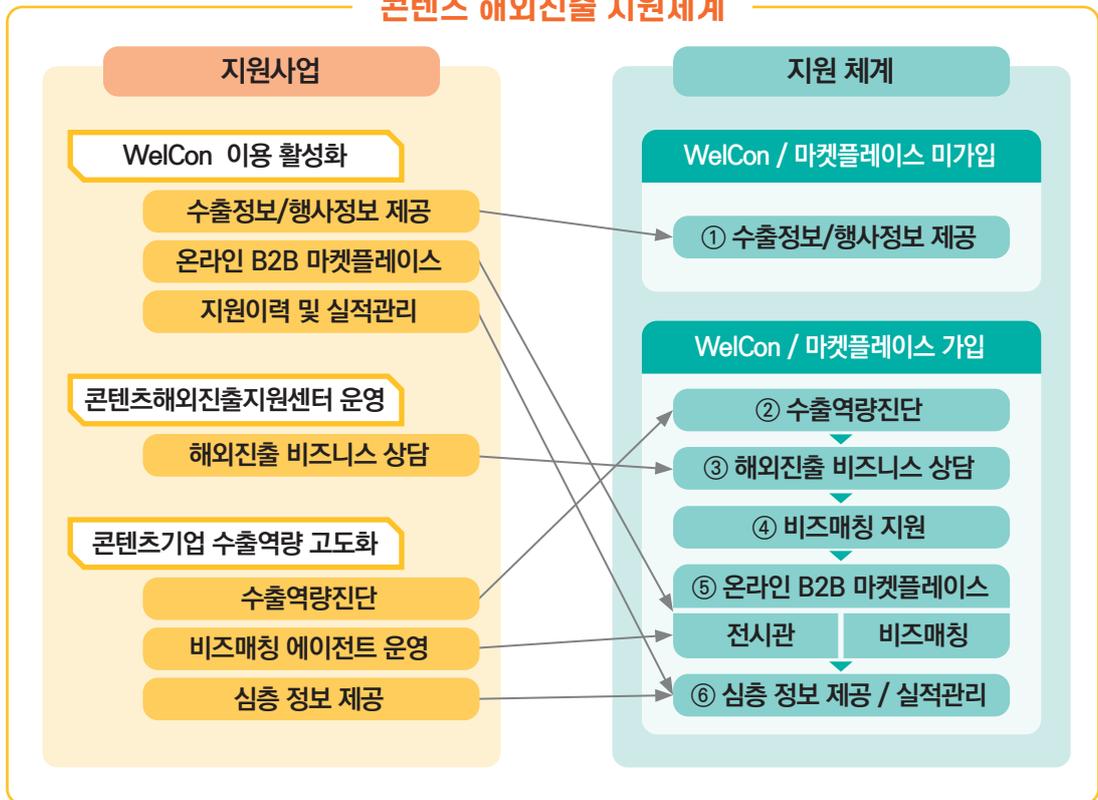
사업개요

사업목적 국내 콘텐츠 기업이 해외진출에 필요한 해외 국가별 심층정보를 제공하여 해외진출 성공 가능성 제고
총사업비 1,500백만 원
수행부서 해외사업지원단

사업내용

- 지원대상** • 웰콘 기업회원 중 해외수출실적 등록 기업
- 지원내용** • 진출을 희망하는 국가의 소비자 정보, 법제 정보, 시장 정보 등
 - 시장정보 : 장르별 주요 기업 현황(제작사, 유통사, 플랫폼 등)
 - 법제정보 : 국가별 주요 정책, 규제 및 금기사항 등
 - 소비자정보 : 국가별 선호 콘텐츠 분야, 소비 행태 등
 - 기타 : 문화, 종교 특성에 따른 고려 사항 등
- 웰콘(WelCon) 플랫폼을 통해 제공

콘텐츠 해외진출 지원체계



지원조건

- 웰콘(WelCon) 회원 기업 및 마켓플레이스 입점기업
 - 웰콘 회원(마켓플레이스 입점기업) 기업 중 해외 수출실적 등록 기업
 - 해외수출역량 진단 완료 기업

기타사항

- 해외 심층정보 수집 후 공지 예정

추진절차

① 위탁공고	② 정보수집	③ 수요파악	④ 정보제공	⑤ 성과분석
3월	5월~11월	6월~7월	9월~11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 콘텐츠 해외시장 개척지원

:: 콘텐츠 기업의 해외진출을 위한 온·오프라인 B2B/B2C 행사 개최

사업개요

사업목적	해외진출 지원, 한류시장 조성 행사의 효과적 활용과 전략 다변화를 통한 한국 콘텐츠의 영향력 확장 및 비즈니스 발굴
총사업비	8,054백만 원
수행부서	해외사업지원단

사업내용

지원대상	• 한국 콘텐츠 관련 라이선싱, 기획, 제작, 유통 및 배급 등 해외 비즈니스를 원하는 한국 콘텐츠 및 콘텐츠 IP를 보유한 국내기업
지원내용	• K-콘텐츠 엑스포 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 중심의 B2B 집중 프로그램(수출상담회, 세미나, 피칭 등)으로 구성된 행사 개최 - 영국(7월), 멕시코(9월), 태국(10월), 벨기에(11월) 등 개최지역 및 시기 검토 중
지원조건	• K-콘텐츠 B2C 해외마케팅 활성화 <ul style="list-style-type: none"> - 해외 신흥시장에 B2C특화 행사 개최를 통한 전시/체험/공연 등 콘텐츠 쇼케이스 지원 - 동남아시아 등 개최지역 검토 중
선정방식	• K-콘텐츠 엑스포 및 K-콘텐츠 화상수출상담회 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠IP/판권 등을 소유하거나 절대적 협상권을 가져 직접 수출 상담이 가능한 기업 - 기술료 미납, 참여제한 조치 등으로 콘진원 사업 참여에 제재조치를 받지 않은 기업
기타사항	• K-콘텐츠 B2C 해외 마케팅 활성화 행사 <ul style="list-style-type: none"> - 해외진출 및 서비스가 가능한 국내 완성콘텐츠
추진절차	• K-콘텐츠 엑스포 <ul style="list-style-type: none"> - 제출 서류에 대한 서면평가 진행 - 평가위원의 최고·최저점을 제외한 평균 점수 80점 이상 획득한 기업 중 고득점 순으로 모집규모 이내 우선 선정
	• K-콘텐츠 화상수출상담회 <ul style="list-style-type: none"> - 바이어와 매칭 우선으로 하며, 성사되지 않을 시 불참 처리
	• 세부사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

①모집공고	② 선정평가	③ 행사준비	④ 행사개최	⑤ 성과제출
행사 2개월 전	행사 2개월 전	행사 1개월 전	-	행사 후 1개월 내

• K-콘텐츠 B2C 해외마케팅 활성화 행사

① 행사기획	② 참가콘텐츠 모집 및 선정	③ 행사준비	④ 행사개최	⑤ 결과제출
행사 4개월전	행사 3개월 전	행사 2개월 전	-	행사 후 1개월 내

• K-콘텐츠 화상수출상담회

① 모집공고	② 행사준비	③ 행사개최	④ 성과제출
행사 2개월 전	행사 1개월 전	-	행사 후 1개월 내

* 각 행사별 위탁용역 공고/선정은 별도 추진절차 및 일정으로 진행 예정

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06 글로벌 온라인 플랫폼 진출 지원

::글로벌 온라인 플랫폼을 통한 국내 콘텐츠의 해외 프로모션 지원

사업개요

사업목적	글로벌 온라인 플랫폼을 활용한 국내 콘텐츠의 홍보 및 마케팅 지원으로 해외 판로 확대
총사업비	990백만 원
수행부서	해외사업지원단

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> 글로벌 온라인 플랫폼을 활용하여 마케팅 및 홍보를 추진하고자 하는 완성콘텐츠를 보유한 국내 콘텐츠 기업
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 공통사항 <ul style="list-style-type: none"> - 글로벌 온라인 플랫폼을 통한 해외진출 및 프로모션 활성화 전략 수립 - 해외 온라인 플랫폼 선정 후 프로모션 지원 <ul style="list-style-type: none"> · 국내 우수 콘텐츠 샘플, 홍보 영상 및 홍보물 등 마케팅 자료 제작 지원 · 현지 붐업을 위한 프로모션 영상(1편, 3분내외) 제작 및 편집, 영상 제작을 위한 현지와(번역, 자막, 더빙 등) 지원 · 콘텐츠 노출 확대 - 콘텐츠 분야 관련 주요 해외행사 및 플랫폼 등 연계 프로모션 지원 - 사후 계약지원
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 9.6억원(과제당 최대 5천만원 내외)
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> 시리즈 경우 1편 이상의 완성콘텐츠 보유 프리랜서의 경우 개인(혹은 법인) 사업자로 등록 후 지원 가능
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> 과제신청서 기준 서면평가 진행(서면평가 점수결과 70점 이상 과제 대상 순위에 따라 최종 선정)
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> 지원규모, 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집공고 및 선정	② 프로모션 방안 협의	③ 프로모션 추진	④ 결과보고
2~3월	4~6월	7월~11월	11월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

07 관계부처 합동 한류박람회 개최

:: 콘텐츠와 한류 연관 소비재·서비스 제품의 동반 해외 진출 시너지를 증대하기 위해 주요 수출대상국 및 도시를 선정하여 한류 종합행사 개최('22년 행사명 : K-EXPO VIETNAM 2022)

사업개요

사업목적	국산 우수 콘텐츠 및 한류 연관 소비재·서비스 제품의 동반 수출 활성화
총사업비	2,000백만원
수행부서	해외사업지원단

사업내용

지원대상	<ul style="list-style-type: none"> • 지원대상 : 해외진출을 원하는 국내 콘텐츠 제작사, 유통사 등 • 모집장르 : 전장르(국가 선정 결과에 따라 장르 경쟁력을 고려하여 최종 공지 예정) • 참가자격 <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 판권 권리를 소유하고 있거나 절대적 협상권을 가진 기업 - 과거 진흥원 사업수행 실패 등의 사유로 참여 제한 조치 등을 받지 않은 기업
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> • (B2C) 콘텐츠 전시 및 체험관 기획 및 구축, 홍보 물품 물류비용 일부 지원 • (B2B) K-콘텐츠 엑스포 행사와 연계하여 수출상담회 참가 희망 시 부스 제공 예정 * 상기 지원내용은 국가 선정 결과 및 타 부처 협의 내용에 따라 달라질 수 있음
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> • 해외진출을 원하는 국내 콘텐츠 제작사, 유통사 등 * 해당 기업 중 한류 연관산업(뷰티/F&B/패션 등)과 협업 경험이 있거나 계획이 있는 기업의 경우 선정평가 시 우대 예정
선정방식	<ul style="list-style-type: none"> • WelCon을 통한 참가 신청, 전문가 서면평가를 통한 참가기업 선정
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> • 개최국가 및 지역, 세부 지원사항은 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 국가선정	② 모집공고	③ 선정평가	④ 행사준비	⑤ 행사개최	⑥ 실적제출
'23.1월 중	4월	5월	6~10월	10월	11월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

08 관계부처 해외홍보관 운영

:: 인도네시아 자카르타에 위치한 한류 상설홍보관 KOREA 360 내 유·무형 콘텐츠 전시 지원 및 B2C, B2B 홍보마케팅 활동 지원

사업개요

- 사업목적** 아세안 대표 한류 확산거점인 인도네시아에 K-브랜드 해외홍보관(KOREA 360) 운영, 전시 및 홍보마케팅 행사 개최로 연관산업과의 동반 해외진출 지원
- 총사업비** 4,000백만 원
- 수행부서** 해외사업지원단(인도네시아비즈니스센터)

사업내용

- 지원대상**
 - 인도네시아 등 아세안 지역으로 진출을 희망하는 우수 콘텐츠 기업
- 지원내용**
 - 자카르타 쇼핑몰 내 구축된 상설홍보관에 전시 지원
 - 유형 콘텐츠: 전시 및 이커머스 판매 연계 지원, 물류·운송 지원
 - 무형 콘텐츠: 전시용 홍보영상 제작/편집/번역 지원
 - 체험형 콘텐츠: 체험용 하드웨어 운송 지원
 - 전시와 연계한 B2B, B2C 홍보마케팅 지원
 - (B2B) 1:1 수출상담회, 피칭, 스마트워크, 스튜디오 등 지원
 - (B2C) 온·오프라인 이벤트, 라이브커머스, 바이럴마케팅 등 지원



- 지원조건**
 - 장르무관 콘텐츠 제작 기업 또는 IP 보유 기업
- 선정방식**
 - 신청서 기준 서면평가 진행하여 고득점 순으로 선정(연 2~4회)
- 기타사항**
 - 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

① 모집공고	② 선정평가	③ 운송	④ 전시	⑤ 홍보마케팅
2/5/8/11월	2/5/8/11월	3/6/9/12월	4/7/10/1월	4~8월/9~1월

* 사업문의 +62-21-252-3151, 인도네시아비즈니스센터 김영수센터장

09

관계부처 한류마케팅 지원

:: 해외에서 호감도가 높은 K-콘텐츠와 연계, 한류를 활용한 연관산업 홍보마케팅 및 해외진출 지원

사업개요

사업목적	한류 연관산업 제품에 대한 간접광고(PPL) 제작 및 해외 현지 홍보마케팅 지원
총사업비	4,500백만 원
수행부서	해외사업지원단

사업내용

- 지원대상** • 해외진출 및 수출 가능한 제품을 보유한 국내 중소기업(콘텐츠기업 포함 식품, 소비재 등 가능)
- 지원내용** • 한류 연관산업 제품 대상 간접광고 추진, 단계별 해외 홍보마케팅 및 판촉 연계 지원
 - (1단계) 부처 간 협업을 통한 문화-콘텐츠, 식품, 소비재 등 한류 연관산업 분야별 제품 선정
 - (2단계) 연관산업 제품과 가장 적합한 방송 프로그램 매칭 및 간접광고 제작 지원
 - (3단계) 해외 방영 계기 홍보마케팅 및 판촉 연계 지원
- 지원조건** • 해당사업 결과물을 활용한 해외진출 계획 및 성과 제출 가능한 기업
- 기타사항** • 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 모집 및 선정	② 간접광고 매칭	③ 간접광고 방영	④ 해외 연계홍보	⑤ 결과보고
3~5월	5~6월	6~11월	7~11월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

10 신기술융합콘텐츠 해외전시

:: 우수 신기술융합콘텐츠 선정 및 수급을 통한 해외전시로 해외시장 선점 및 홍보

사업개요

사업목적	대표 한류콘텐츠와 문화기술이 결합 된 신기술융합콘텐츠를 통한 신한류 확산 및 해외 체험관 전시, 기업교류회, 쇼케이스 운영으로 해외 진출 경쟁력 강화
총사업비	4,000백만 원
수행부서	해외사업지원단

사업내용

- 전년대비** • B2C전시와 B2B(기업교류회)연계 통합 운영을 통한 입체적 비즈니스 환경 조성
- 개선사항** • 해외전시 국가 내 유관 페어 연계 추진으로 신기술융합콘텐츠 기업간 교류 활성화
- 지원대상** • 신기술융합콘텐츠(VR, AR, XR, 미디어아트 등) 및 관련 기술 보유 기업
• KOCCA 신기술융합콘텐츠 제작 지원 선정 기업 및 해외 진출 희망 기업
- 지원내용** • 신기술융합콘텐츠 콘텐츠 전시 및 해외 홍보 마케팅 지원
• 쇼케이스 개최를 통한 해외 핵심 바이어 및 VIP 대상 기업교류회 지원
- * 22년 신기술융합콘텐츠 해외전시 결과

미국 (뉴욕, 워싱턴) 2주 전시		<ul style="list-style-type: none"> • 참관객 수 : 7,179명 • 쇼케이스 : 7개 기업 참가 • 16종 신기술융합콘텐츠 전시 • FOX5 TV 기획 홍보
멕시코 2주 전시		<ul style="list-style-type: none"> • 참관객 수 : 8,445명 • 멕시코 문화부 장관, 과나 후아토 주지사 등 핵심 네트워크 대상 홍보 • 18종 신기술융합콘텐츠 전시 • 언론홍보 : 200건
UAE (두바이, 아부다비) 3주 전시		<ul style="list-style-type: none"> • 참관객 수 : 10,212명 • 7개 기업 비즈매칭 43건 진행 • UAE IMS와 MOU 체결 • 20종 신기술융합콘텐츠 전시 • 언론홍보 : 214건

- 지원조건** • 신기술융합콘텐츠(VR, AR, XR, 미디어아트 등) 및 관련 기술 등 저작권 보유 기업
• 우수 신기술융합콘텐츠 사용 허가 및 커스터마이징 자문 등 전시 관련 제반 사항 협조
- 선정방식** • 신기술융합콘텐츠 자문위원단을 통한 우수 신기술융합콘텐츠 우선 순위 선정

추진절차

① 사업계획	② 콘텐츠 선정	③ 체험관 전시	④ 사업결과 공유	⑤ 사업정산
1~2월	3~4월	5~11월	11~12월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

11

대한민국콘텐츠대상(해외유공포상)

:: 콘텐츠 해외진출 공로자 시상으로 우수 국산 콘텐츠의 해외시장 진출 기반 마련 및 창작 활성화

사업개요

사업목적	한국 콘텐츠의 해외진출에 공헌한 콘텐츠기업 및 개인 격려
총사업비	63백만 원
수행부서	해외사업지원단

사업내용

- | | |
|------|--|
| 포상대상 | • 한국 콘텐츠의 해외진출에 공헌한 콘텐츠 기업 및 개인 |
| 포상내용 | • 훈장(1), 대통령 표창(2), 국무총리 표창(3), 문화체육부장관 표창(3) 등 총 9점 |
| 지원조건 | • 우수한 콘텐츠의 제작과 해외 진출을 통해 한류 확산에 공헌한 자
• 콘텐츠 국제 교류에 공헌하여 국가 발전에 이바지한 자
• 해외진출을 위한 번역, 마케팅·유통, 투자, 연구 등을 통해 한류 기반 마련에 공로가 있는 자 |

추진절차

① 후보자 추천·모집	② 후보자 심사	③ 공개검증	④ 수상자 선정 및 시상
3월	6~7월	9월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

12 정부간 협력채널 운영

:: 영국, 중국, 일본 등 주요 콘텐츠 시장의 현황과 정책 공유를 통해 정부 간 네트워크 강화

사업개요

사업목적	콘텐츠 산업 정책 교류 및 국가 간 협력 네트워크 강화추진
총사업비	143백만 원
수행부서	해외사업지원단

사업내용

- 전년대비**
 - 정부 간 포럼 주제 유관 산업 기업 및 프로젝트 교류를 통한 비즈니스 확대 연계 추진
- 개선사항**
 - 정부 간 정기 협의체 구축을 통한 시장 이슈 및 산업 정책 현황 제공 시스템 구축
- 지원대상**
 - (기업교류회) 포럼 주제 관련 우수 성공사례 창출 및 국제교류 경험 보유 기업
 - (포럼 및 세미나) 콘텐츠 기업 관계자 및 학계 전문가 대상 국제 포럼 참석 지원
- 지원내용**
 - 콘텐츠산업 관련 기업 대상 한일중, 한영 등 국가 간 정책 정보제공, 기업교류 지원
 - 정부, 공공기관, 민간부문 간 콘텐츠 산업 관련 상호 교류 및 협력 인프라 지원

* 22년 정부간협력채널운영 결과

제15회 한일중문화콘텐츠 산업포럼		<ul style="list-style-type: none"> • 정부 간 주제발표, 공동선언문 체결 등 * 신기술융합콘텐츠 산업 현황 및 전망 논의 • 신기술융합콘텐츠 관련 한일중 성공사례 기업 발표 및 교류회 진행 • 아르떼뮤지엄 참관 투어 진행
한영 발전과 국제협력포럼		<ul style="list-style-type: none"> • 한영 글로벌 플랫폼 관련 콘텐츠 산업 정책 논의(1일차) • 문화콘텐츠 산업 및 전통산업의 융합을 통한 비즈니스 기회 창출 논의(2일차) • 한국 KDI, 영국 에딘버러 대학 등 전문가 참석 온라인 화상 포럼 진행 • 23년 한영창조산업포럼 개최 관련 논의

- 지원조건**
 - 없음
- 선정방식**
 - (위탁사 선정) 모집공고 및 선정위원 심사를 통한 위탁사 선정

추진절차

① 사업계획	② 실행계획	③ 위탁사 선정	④ 포럼 진행	⑤ 결과 공유	⑥ 사업정산
1~2월	3~4월	5~7월	7~10월	11~12월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

13 인도네시아 문화인재 양성(ODA)

::지속가능한 한류 확산을 위한 쌍방향 교류 증진 및 콘텐츠산업 최초 ODA 사업 추진

사업개요

사업목적	문화 ODA로 한국의 콘텐츠산업 발전 경험 공유 및 상호 교류를 통한 문화·사회적 동반성장 모색
총사업비	730백만 원
수행부서	해외사업지원단

사업내용

- 지원내용**
- 콘텐츠산업 최초 ODA 사업을 통한 인도네시아 내 인프라 조성 및 교육 운영 지원
 - 인도네시아 콘텐츠 전문인력 양성센터(House of Indonesia) 조성 및 디지털 콘텐츠 창작자 양성을 위한 교육 프로그램 운영

구분	주요내용
콘텐츠 전문인력 양성센터 조성	<ul style="list-style-type: none"> • 최신 디지털 콘텐츠 장비를 갖춘 전문인력 양성센터 조성 <ul style="list-style-type: none"> - 대상지역: 6개 주요지역(자카르타, 시카 등) - 부지 및 건물은 인도네시아 정부에서 확보 · 구축 예정, 한국 정부는 내부 장비 및 교육 프로그램 지원
디지털 콘텐츠 교육 프로그램 운영	<ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠 전문인력 양성을 위한 교육 프로그램 개발 및 보급 <ul style="list-style-type: none"> - 프로그램(안): 전문가 파견, 현지교육, 워크숍, 초청연수 등

- 기타사항**
- 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

① 사업계획	② 모집 및 선정	③ 사업추진	④ 1차년도 사업평가
1~2월	3~5월	5~12월	12월

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

20
23

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

별첨

2023년 해외행사 일정

별첨 2023년 해외행사 일정(안)

* 세부행사 개최 및 마켓 참가여부 변동 가능

방송(9개)

행사명	형태	개최국(도시)	개최일정	담당팀	비고
FILMART	마켓	홍콩	3.13(월)~3.16(목)	방송산업팀	
SERIES MANIA(FORUM)	마켓	프랑스 (릴)	3.21(화)~3.23(목)	유럽 해외비즈니스 센터	
K-Drama Showcase	행사	카자흐스탄 (알마티)	3월	러시아 해외비즈니스 센터	
MIPTV	마켓	프랑스 (칸)	4.17(월)~4.19(수)	방송산업팀	
K-포맷 쇼케이스at LA Screenings	행사	미국 (LA)	5월 중	미국 해외비즈니스 센터	
2023 Telefilm B2B 상담회	마켓	베트남 (호치민)	6월 중	베트남 해외비즈니스 센터	
MIPJunior, MIPCOM	마켓	프랑스 (칸)	10.14(토)~10.19(일)	방송산업팀 애니메이션산업팀	
한일 방송사업자 교류회 (TIFFCOM 또는 피칭행사 연계)	행사	일본 (도쿄)	10월 중	일본 해외비즈니스 센터	
ATF	마켓	싱가포르	12월	방송산업팀	

게임(6개)

행사명	형태	개최국(도시)	개최일정	담당팀	비고
2023 E3	마켓	미국 (LA)	6.13(화)~6.16(금)	게임산업팀	미정
K-Game Showcase	행사	러시아 (모스크바)	7월	러시아 해외비즈니스 센터	
2023 게임스컴	마켓	독일 (켈른)	8.23(수)~8.25.(금)	게임산업팀	
2023 동경게임쇼	마켓	일본 (도쿄)	9.15(목)~9.18.(일)	게임산업팀	
한일 게임사업자 교류회 (TGS 연계)	행사	일본 (도쿄)	9월 중	일본 해외비즈니스 센터	
2023 게임스컴아시아	마켓	싱가포르	10.19(목)~10.20(금)	게임산업팀	미정

스타트업(2개)

행사명	형태	개최국(도시)	개최일정	담당팀	비고
론치패드북미 (CES 참가)	마켓	미국 (라스베가스)	1.5(목)~1.8(일)	기업육성팀	
론치패드 유럽 & MWC 2023 4YFN	마켓 /행사	영국(런던) 스페인 (바르셀로나)	2.13(월)~3.2(목)	기업육성팀	

애니·캐릭터(12개)

행사명	형태	개최국(도시)	개최일정	담당팀	비고
Kidscreen Summit 2023	마켓	미국 (마이애미)	2.12.(일)~2.15.(수)	애니메이션산업팀	
Multimir	마켓	러시아 (모스크바)	5월	러시아 해외비즈니스 센터	
2023 라이선싱엑스포	마켓	미국 (라스베이거스)	6.13(화)~6.15(목)	캐릭터라이선싱산업팀	
MIFA 2023	마켓	프랑스 (안시)	6.14(수)~6.17(토)	애니메이션산업팀	
2023 Baby & Kids Fair B2B 상담회	마켓	베트남 (호치민)	6월 중	베트남 해외비즈니스 센터	
한중 IP 라이선싱 비즈니스 교류회	마켓	중국 (심천)	8월	심천 해외비즈니스 센터	
Animation Bootcamp in France(예정)	행사	프랑스 (칸)	10.14(토)~10.15(일)	유럽 해외비즈니스 센터	
2023 브랜드라이선싱유럽	마켓	영국 (런던)	10.4(수)~10.6(금)	캐릭터라이선싱산업팀	
2023 차이나라이선싱엑스포	마켓	중국 (상해)	10~11월 중	캐릭터라이선싱산업팀	
한중 IP 라이선싱 포럼 및 비즈니스 교류회	마켓	중국 (상해)	10월	심천 해외비즈니스 센터	
홍콩 IP 라이선싱 비즈니스 교류회	행사	중국 (홍콩)	10월	심천 해외비즈니스 센터	
국제 애니메이션 저작권보호 무역박람회	마켓	중국 (동관)	11월	심천 해외비즈니스 센터	

만화·스토리(8개)

행사명	형태	개최국(도시)	개최일정	담당팀	비고
2023 앙굴렘 국제 만화 페스티벌	마켓	프랑스 (앙굴렘)	1.25(수)~1.28(토)	만화스토리산업팀	
2023 K-Story & Comics in Japan	행사	일본 (도쿄)	5월 중	만화스토리산업팀	
2023 K-Story & Comics in Europe	행사	프랑스(파리)	7월 중	만화스토리산업팀	
한중 웹툰 포럼 및 비즈니스 교류회	행사	중국(광저우)	9월	심천 해외비즈니스 센터	
2023 K-Story & Comics in China	행사	중국(베이징)	9월 중	만화스토리산업팀	
2023 K-Comics in Europe	행사	유럽권역	10~11월 중	만화스토리산업팀	
2023 K-Story & Comics in America	행사	미국(LA)	10월 중	만화스토리산업팀	
2023 뉴욕 코믹콘	마켓	미국(뉴욕)	10월 중	만화스토리산업팀	

음악(6개)

행사명	형태	개최국(도시)	개최일정	담당팀	비고
2023 뮤직 테크토닉스	행사	미국 (LA)	10월 중	음악패션산업팀	
2023 영어권 권역 K-팝 쇼케이스	행사	호주 (시드니)	10월 중	음악패션산업팀	
2023 일본 K-팝 쇼케이스	행사	일본 (도쿄)	미정	음악패션산업팀	
2023 리퍼반 페스티벌	마켓	독일 (리퍼반)	9월 중	음악패션산업팀	
2023 신흥 권역(중양아시아) K-팝 쇼케이스	행사	미정	미정	음악패션산업팀	
2023 신흥 권역(중남미) K-팝 쇼케이스	행사	미정	미정	음악패션산업팀	

패션(6개)

행사명	형태	개최국(도시)	개최일정	담당팀	비고
컨셉코리아2023 F/W	행사	미국 (뉴욕)	2월 중	음악패션산업팀	
더셀렉트 뉴욕 2023 F/W	행사	미국 (뉴욕)	2월 중	음악패션산업팀	
더셀렉트 파리 2023 F/W	행사	프랑스 (파리)	3월 중	음악패션산업팀	
컨셉코리아 2024 S/S	행사	미국 (뉴욕)	9월 중	음악패션산업팀	
더셀렉트 뉴욕 2024 S/S	행사	미국 (뉴욕)	9월 중	음악패션산업팀	
더셀렉트 파리 2024 S/S	행사	프랑스 (파리)	9월 중	음악패션산업팀	

전장르(9개)

행사명	형태	개최국(도시)	개최일정	담당팀	비고
베트남 2023 온라인 B2B 상담회	행사	온라인 (하노이)	4-5월 중	베트남 해외비즈니스 센터	
코리아콘텐츠워크 in 베이징	행사	중국 (북경)	6월 중	북경 해외비즈니스 센터	
한-동남아 K-콘텐츠 비즈워크	행사	인도네시아 (자카르타)	6월 중	인도네시아 해외비즈니스 센터	
K-콘텐츠 엑스포 in UK	행사	영국 (런던)	7월 중	해외사업지원단	
K-콘텐츠 엑스포 in 멕시코	행사	멕시코 (멕시코시티)	9월 중	해외사업지원단	
K-콘텐츠B2C 해외마케팅 활성화	행사	인도네시아 (미정)	9월 중	해외사업지원단	
코리아콘텐츠워크 in 상하이	행사	중국 (상해)	10월	북경 해외비즈니스 센터	
K-콘텐츠 엑스포 in 태국 (K-EXPO THAILAND 2023 연계)	행사	태국 (미정)	10월 중	해외사업지원단	
K-콘텐츠 엑스포 in 벨기에	행사	벨기에 (브뤼셀)	11월 중	해외사업지원단	

20
23

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

20
23

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

부록

이해충돌방지를 위해 지켜야할 10가지

2022년 5월 19일 법 시행



신고·제출 의무

제한·금지 의무

사적 이해관계자 신고, 회피·기피신청

직무관련 사적이해관계를 안 날로부터 14일 이내 서면 신고 회피 신청



직무관련 외부활동 제한

직무 관련 지식·정보를 제공하고 대가를 받는 행위 등 공정성을 저해할 수 있는 외부활동 금지



직무 관련 부동산 보유·매수 신고

업무와 관련된 부동산을 보유하거나 매수하는 경우 신고



가족 채용 제한

경쟁절차를 거치지 않고 고위 공직자·채용업무 담당자 등의 가족 채용 금지



고위공직자 민간부문 업무활동 내역 제출

고위공직자는 3년 이내 민간부문 활동내역을 임용·임기를 개시한 날부터 30일 이내 제출



수의계약 체결 제한

고위공직자·계약업무담당자 등의 가족 등과 수의계약 체결 금지



직무관련자와의 거래 신고

직무관련자와의 거래(금전거래, 부동산거래, 물품·용역·공사 등 계약)하는 행위를 안 날로부터 14일 이내 신고



공공기관 물품 등의 사적 사용·수익 금지

공공기관 소유·임차한 물품·차량·시설 등 사적 사용·수익 및 제3자의 사용·수익 행위 금지



퇴직자 사적 접촉 신고

직무관련자인 퇴직자와 2년 이내, 골프, 여행, 사행성오락을 하는 경우 신고



직무상 비밀·미공개 정보 이용 금지

직무상 비밀 또는 미공개정보를 이용한 재물·재산상 이익 또는 제3자의 취득 행위 금지



한국콘텐츠진흥원 게임인재원 교육생모집 5기



한국콘텐츠진흥원은 게임분야 우수인재를 양성하기 위해
「**게임인재원 5기 교육생**」을 다음과 같이 모집합니다.
미래 대한민국 게임산업을 이끌어갈 많은 분들의
관심과 참여 바랍니다.

취업률 1기 

75%

21년 8월 졸업

취업률 2기 

77.4%

22년 8월 졸업

+ 교육내용

1년차 [제2캠퍼스] 학과별 기초·일반·고급·심화 교육, 게임 개발 미니 프로젝트 진행
2년차 [제1캠퍼스] 게임 개발 팀 프로젝트 진행

+ 교육일정/장소

교육기간 2023. 3 ~ 2025. 2 (2년 8학기)
교육시간 매주 월~금 10:00~17:00 (주 5일 전일제 교육)
교육장소 한국콘텐츠진흥원 게임인재원
[제1캠퍼스]
판교 제2테크노밸리 기업성장센터 1층 (경기도 성남시 수정구 창업로 53)
[제2캠퍼스]
판교 제2테크노밸리 기업지원허브 1~2층 (경기도 성남시 수정구 대왕판교로 815)

+ 교육특전

교육비용 전액 무료
교육 인프라 제공 (워크스테이션, 개발S/W, VR 장비 등)
게임기업 취·창업 정보 안내 및 우수 교육생 국내외 전시회 참가지원 등

+ 모집분야/모집인원 (총 120명)



※ 세부 커리큘럼은 공고문을 참조하시기 바랍니다.

+ 지원자격

게임분야에 열정이 있고 고졸 이상 또는 동등한 자격을 갖춘 예비 취·창업자
※ 전공 제한 없음

+ 접수일정



접수일정 2023년 1월 13일 (금) 15:00까지
제출방법 한국콘텐츠진흥원 온라인 접수 (kocca.kr)
← 5기 교육생 모집 공고문 확인

+ 선정절차



※ 선정일정, 학과별 모집인원은 상황에 따라 변경될 수 있습니다.

+ 문의처

한국콘텐츠진흥원 게임기반조성팀 031-759-2024

한눈에 보는 콘텐츠금융제도

한국콘텐츠진흥원에서는 국내 콘텐츠기업의 원활한 자금조달을 위한 다양한 투융자 제도를 운영합니다.

구분	사업분류	대상자격	내용	대상	지원(보증)한도	지원(보증)기간	평가방법 (신청기간)	
구분	콘텐츠기차평가	제작 중인 콘텐츠를 보유한 국내 콘텐츠기업	콘텐츠기차평가 모형을 기반으로 콘텐츠를 평가하고, 콘텐츠 기차평가 연계펀드를 통해 콘텐츠 투자유치 지원	콘텐츠산업 10개 장르 게임, 방송, 영화, 애니메이션, 음악, 무지컬, 콘서트, 웹툰, 이머닝, 캐릭터 * '23년 상반기 캐릭터 출시 예정	-	-	콘텐츠기차평가 (2~11월)	
			투자유치를 위한 투자자 매칭, 멘토링, 컨설팅, 데모데이 등 제공	별도 제한 없음	-	-	별도 사업 공고에 따른 평가	
	콘텐츠 피칭 플랫폼 KKnock	국내 콘텐츠기업	콘텐츠 기획/개발단계 자금 지원	콘텐츠를 활용한 사업화 자금 지원	콘텐츠산업 10개 장르 게임, 방송, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 음악, 공연, 문화, 출판, 디지털콘텐츠	최대 3억원	최대 5년	기차평가 또는 추천위원회 (월 1회)
			콘텐츠 제작 착수/완료 전 단계까지의 자금 지원	콘텐츠를 활용한 사업화 자금 지원	10억원 내외	최대 5년		
			콘텐츠 완성 후 유통/마케팅 자금 지원	콘텐츠를 활용한 사업화 자금 지원	최대 10억원	최대 3년		
	콘텐츠 특화 보증	문화 콘텐츠 기업 보증	국내 콘텐츠기업	콘텐츠 기획/개발단계 자금 지원	콘텐츠산업 10개 장르 게임, 방송, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 음악, 공연, 문화, 출판, 디지털콘텐츠	최대 5억원	최대 5년	기차평가 또는 추천위원회 (월 1회)
				콘텐츠 제작 착수/완료 전 단계까지의 자금 지원		최대 5억원	최대 5년	
		콘텐츠 완성 후 유통/마케팅 자금 지원	최대 10억원	최대 3년				
		콘텐츠 IP보증 (콘텐츠기업 및 이종기업)	콘텐츠를 활용한 사업화 자금 지원	10억원 내외		최대 5년		
	융자	K콘텐츠 혁신성장보증	국내 콘텐츠기업 (글로벌/비대면/신기술융합형 콘텐츠 및 유동)	K콘텐츠혁신성장 프로젝트 자금 지원	콘텐츠산업 10개 장르 게임, 방송, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 음악, 공연, 문화, 출판, 디지털콘텐츠	최대 10억원	최대 5년	기차평가 또는 추천위원회 (월 1회)
콘텐츠 IP보증 (콘텐츠기업 및 이종기업)				콘텐츠를 활용한 사업화 자금 지원		10억원 내외	최대 5년	
문화산업원성보증		유동사와 유동계약을 체결한 국내 콘텐츠기업	콘텐츠 제작/완성자금 지원	콘텐츠산업 10개 장르 게임, 방송, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 음악, 공연, 문화, 출판, 디지털콘텐츠	프로젝트별 15억원 내외 (*영화, 방송 장르 최대 30억원)	해당 콘텐츠 제작완료시	별도 사업 공고에 따른 평가	
			콘텐츠 제작/완성자금 지원		프로젝트별 15억원 내외 (*영화, 방송 장르 최대 30억원)	해당 콘텐츠 제작완료시		
방송영상진흥채권 융자지원		케이블TV채널사용사업자(P) 및 방송영상독립제작사	국내 방송영상제작사 및 케이블TV 업계 대상 저리자금 공급을 통한 기업성장 지원	방송영상 프로그램, 지식파 또는 케이블TV 방송용 애니메이션, 기타 케이블TV용 콘텐츠 등	프로젝트별 최대 15억원 대출	대출기간 최대 2년	별도 사업 공고에 따른 평가	
콘텐츠이커보전	신보/기보로부터 이차보전증서를 발급받은 중소기업	문화콘텐츠 보증상품 대출금리의 최대 1년간 2.5%p 이차 지원 (보증서 내 이차보전 특약 삽입)	문화콘텐츠기업 이차보전 보증서를 발급받은 중소기업	-	-	-		

콘텐츠 해외진출 A to Z!!

“ 콘텐츠 해외진출이 궁금한 당신이 알아야 할 지원 서비스!
WelCon이 도와드립니다.”



1단계

WelCon의 회원이 되어보자!

회원가입

2단계

가입한 계정 정보로 로그인!

로그인

3단계

우리 회사의 수출가능성을 스스로 진단하자!

콘텐츠기업 수출역량진단

4단계

어려운 해외 법률, 조세, 마케팅 문제, 전문가에게 물어보자!

해외진출 비즈니스 상담

5단계

나가볼까? 해외 행사(마켓)! 도전해 볼까? 수출지원사업!

행사(마켓) 신청 및 수출정보 서비스

6단계

바이어와 상시 1:1 매칭 그리고 Done Deal!!!

WelCon 마켓플레이스

콘텐츠 해외진출 지원센터

해외진출 관련 콘텐츠 비즈니스 1:1 무료 자문 서비스

① 신청분야

- ▶ 법률: 해외진출 관련 계약서 검토 및 법률자문
- ▶ 지식재산권: 저작권 보호 및 해외출원 등록 관련 자문
- ▶ 조세: 비즈니스 관련 세무/회계
- ▶ 금융(투자): IR 보고서 검토, 투자유치 전략
- ▶ 마케팅: 해외 시장 정보 및 홍보/마케팅 방법
- ▶ 창업: 사업계획, 비즈니스모델 검토

② 신청장르

게임, 방송, 애니메이션, 캐릭터, 만화, 음악, 패션, 신기술융합콘텐츠 등

③ 신청방법

콘텐츠수출마케팅플랫폼(welcon.kocca.kr) 로그인 ▶ 해외진출 상담 ▶ 상담신청 ▶ 상담내용 작성 후 제출

④ 신청문의

콘텐츠해외진출지원센터

▶ Tel: 02-6441-3621~2 ▶ E-mail: gccinfo@kocca.kr

한국콘텐츠진흥원 2023년 심사평가위원 모집

“콘텐츠 전문가를 새롭게 모십니다!”

한국콘텐츠진흥원은 급변하는 산업환경 변화에 발맞춰 역량있는 기업과 우수한 콘텐츠에 대한 지원을 강화하기 위하여 새로운 평가위원 기준을 마련하고 심사평가위원 Pool을 전면 재구축하고자 합니다.
2023년 신규 평가위원 모집에 전문가 여러분의 많은 관심과 신청바랍니다.

모집기간 2023.01.24.(화) 24:00까지

검증절차

전문성, 공정성 확보를 위한
검증위원회 등 단계별 심층검증

접수방법 전문가 사이트를 통하여 접수
<https://pms.kocca.kr/epms/>

자격요건 전문가 사이트에서 대분류별 기본
자격요건 확인 후 신청



● 심사평가위원 분류

- 20개 대분류, 108개 중분류 구성
* 전문분야(중분류) 선택 시, 최대 2개까지 지정 가능

No.	대분류	중분류
1	방송/영화	드라마작가/PD 외 11
2	게임	게임 기획/제작 외 7
3	만화/웹툰	만화 기획/제작 외 4
4	애니	애니메이션 기획 외 3
5	캐릭터	캐릭터 기획 외 3
6	출판/e북	출판 기획/제작 외 2
7	패션	패션 디자이너 외 3
8	음악/연예	음악 기획 제작 외 1
9	공연/전시	공연 기획 제작/연출 외 3
10	뉴미디어 콘텐츠	실감형/메타버스 외
11	교육	학교교육 외 4
12	창업지원/컨설팅	창업 컨설팅 외 2
13	금융/투융자	투자심사 외 2
14	마케팅	마케팅
15	언론/미디어홍보	저널리스트 외 3
16	정보통신	IT전략/컨설팅/ISP 외 2
17	법률/재무	변리사 외 4
18	학계/일반	방송영상 외 16
19	시설구축관리	건축 기획 외 4
20	기타	성평등 외 5

● 심사평가위원 Pool 제도란?

한국콘텐츠진흥원은 공정하고 객관적인 심사 평가를 위하여 심사평가위원 Pool을 운영하고 있으며 Pool에 등록된 전문가에 대하여 우리원 사업의 선정평가, 결과평가, 심의위원회 등의 심사평가위원으로 모시고 있습니다.

● 심사평가위원

대분류별 기본 자격요건을 갖추고 검증위원회 등 단계별 심층검증 절차를 통해 평가위원 Pool 등록이 승인된 전문가 (기본자격요건 충족자 중 선별 승인)

● 전자평가시스템(전문가 사이트)

<https://pms.kocca.kr/epms/>

사이트를 통해 전문가 본인이 직접 가입해야 하며, 온라인전자평가 시 해당 사이트 아이디/비밀번호 계정으로 평가 실시 (경력 등 증빙은 검증단계에서 추후 제출)

전문가 사이트 바로가기
* Pc로 접속하시는 것을 권장드립니다.



20
23

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

20
23

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

20
23

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

20
23

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

20

23

2023한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회