2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

문화체육관광부

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

2024 한국콘텐츠진흥원 지원사업설명회

2023.12.20. 수 13:30~17:00
서울드래곤시티 3층 그랜드볼룸 한라

문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원 KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

구분	시간		프로그램	발표자	비고
입장 및 등록	12:30~13:30	60’	등록 및 입장		
공통세션	13:30~13:40	10’	인사말씀	원장	
	13:40~13:50	10’	한국콘텐츠진흥원 청렴정책	상임감사	
	13:50~14:00	10’	2024년 중점추진 방향	부원장	
	14:00~14:10	10’	장내 정비, 홍보영상 상영 등	-	
부서별 사업소개	14:10~14:30	20’	문화체육관광기술진흥센터 사업설명	센터장	
	14:30~15:00	30’	게임본부 사업설명	본부장	
	15:00~15:30	30’	방송영상본부 사업설명	본부장	
	15:30~16:00	30’	한류지원본부 사업설명	본부장	
	16:00~16:30	30’	콘텐츠기반본부 사업설명	본부장	
	16:30~16:50	20’	공정상생센터 사업설명	센터장	
	16:50~17:00	10’	행사 마무리	-	
현장 상담	13:30~17:00	210’	부서별 현장 상담장 운영	-	

※ 추후 시간배분 등 변동될 수 있음

2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

CONTENTS

2024
한국콘텐츠진흥원 경영목표 06

2024
한국콘텐츠진흥원 고객관리 전략 07

한국콘텐츠진흥원 신규 CI와 슬로건 08

2024
콘텐츠산업 전망 트렌드 09

2024
예산현황(지원사업 개황) 12

2024
본부별 지원사업 내역 13

별첨. 2024년 해외행사 일정(안) 233

사업별 설명자료

01 문화체육관광기술진흥센터 19
- 연구개발기술기획팀
- 연구개발사업팀

02 게임본부 39
- 게임산업팀
- 콘텐츠문화팀
- 게임기반조성팀

03 방송영상본부 58
- 방송산업팀
- 방송기반조성팀
- 애니메이션산업팀
- 신기술융합콘텐츠팀

04 한류지원본부 100
- 해외사업팀
- 해외교류협력팀
- 음악패션산업팀
- 만화스토리캐릭터팀

05 콘텐츠기반본부 168
- 콘텐츠금융지원팀
- 기업육성팀
- 인재양성팀
- 지역콘텐츠진흥팀

06 공정상생센터 223
- 공정상생센터

2024 한국콘텐츠진흥원 경영목표

미 션	콘텐츠산업 진흥으로 문화강국 실현과 국민행복에 기여
비 전	K-콘텐츠 혁신성장을 선도하는 진흥기관
핵심가치	도전 · 혁신 · 성장 · 소통

매력 있는 **K-콘텐츠**를 창출하겠습니다.

세계적인 콘텐츠 IP 발굴 · 육성	신기술 융합 콘텐츠 신시장 창출	콘텐츠산업 R&D 지원 강화
• 게임·방송·애니·캐릭터 등 분야별 제작지원 • IP 유통·마케팅 창구 제공 • IP 확장을 위한 네트워킹 프로그램	• 신기술 접목 콘텐츠 지원 강화 • 신기술 연계 실감콘텐츠 지원 • 디지털·온라인 신사업 발굴 및 육성	• 문화·체육·관광·저작권 분야 핵심 기술개발 • 신성장동력 확보를 위한 신규사업 발굴

K-콘텐츠의 **세계화를 확대**하겠습니다.

K-콘텐츠 수출거점 확대	K-콘텐츠 수출 지원체계 고도화	맞춤형 해외진출 지원 강화
• 해외진출 지원 거점 확대 • 해외 비즈니스센터 기능 강화	• 콘텐츠 수출 전방위 지원 • 관광 등 연관산업 한류마케팅 강화	• 콘텐츠 분야별 해외마켓 참가 지원 • 기업 맞춤형 해외 심층정보 제공

K-콘텐츠의 **지속성장 기반을 조성**하겠습니다.

미래인재 양성 및 창업 활성화	가치 중심 정책금융 활성화	지역 주도 산업생태계 조성
• 신기술·장르 기반 융복합 창의인재 양성 • 예비·초기·성장·도약 단계별 지원 • 인프라 입주 지원을 통한 성장기반 제공	• 콘텐츠가치평가 모형, 서비스 고도화 • 민간자본 연계 투융자 활성화 • 금융재원 확보 등 정책금융 역량 강화	• 지역 특화 콘텐츠 제작 지원 • 지역 거점을 통한 거버넌스 확립 • 지역별 콘텐츠 향유문화 확산

선도적인 **기관 경영혁신**을 하겠습니다.

경영·사업구조 혁신	정책기능 고도화	책임경영 내재화
• 현장 수요 기반 지원체계 고도화 • 환경변화 대응 기능·사업·조직 효율화 • 이해관계자 소통 기반 경영혁신	• 콘텐츠 정책정보·데이터 제공 확대 • 제도개선, 일자리 등 선제적 현안 대응 • 차세대 콘텐츠산업 중장기 계획 수립	• ESG 경영체계 확립·업계 확산 • 공정거래 문화 확산, 동반성장 추진 • 윤리·인권경영 추진체계 고도화 • 안전경영 선도기관 위상 확립

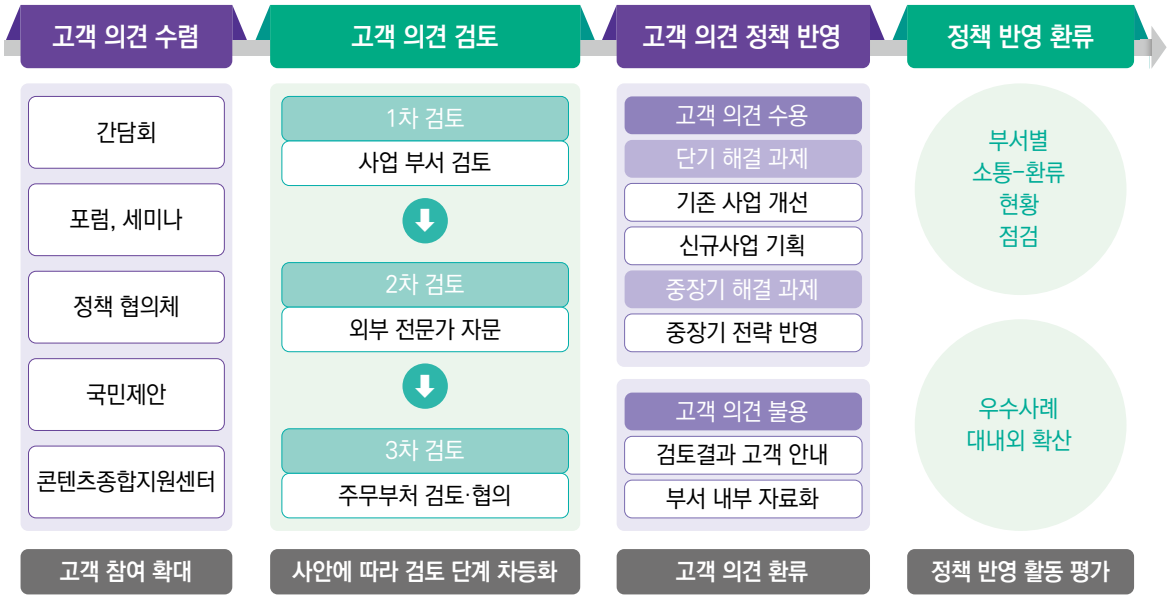
2024 한국콘텐츠진흥원 고객관리 전략

추진 배경 및 추진 방향

	고객 의견	국민 요구	정책 기조
추진 배경	‣ 고객 소통 확대 요구 ‣ 지원사업 설계 시 고객 수요 반영 요청	‣ 정부혁신 인식 조사 분석 (2023년 1월) ① 혁신을 중점적으로 추진해야 할 분야(1위) : 공개·개방(19%) ② 지속 가능한 정부혁신을 위해 필요한 사항(1위) : 소통·참여(27%)	‣ 자율·책임·소통의 정부 ‣ 소통·협력하는 선제적 정부 ‣ 국민과의 소통채널을 개선하고 국민 의견을 분석하여 정책화 과제 발굴

	고객 의견 수렴	알 권리 충족	고객 관리 체계 정비
추진 방향	‣ 다양한 고객 소통 채널 운영 - 간담회, 포럼, 세미나 - 국민제안 - 콘텐츠종합지원센터	‣ 투명한 기관 운영 정보 공개 - 사전정보 공개 - 경영정보 공시 - 정보공개 청구 - ESG 보고서	‣ 고객관리 환류 체계 강화 - 고객관리 원칙 수립 - 서비스 이행 표준 고도화 - 고객관리 활동 점검-환류 체계 - 고객의견 정책 반영 체계

고객 의견 반영 체계



한국콘텐츠진흥원 신규 CI와 슬로건

신규 CI와 슬로건 발표를 통해 K-콘텐츠 혁신성장을 이끄는 기관 역할과 비전 확산

Emblem

신규 엠블럼

Content를 품은 'K' 엠블럼 신규 개발로
미래를 선도하는 역동적이고 혁신적인 이미지의 K와 콘텐츠를 결합

Corporate Identity

신규 CI

K 엠블럼이 추가된 신규 CI로 K-콘텐츠 진흥기관으로서의 역할 강조

Slogan

신규 슬로건

K콘텐츠와 함께 세계로 뻗어 나가고, 미래 시장을 선도

콘텐츠산업 2024 전망 8대 키워드

퍼플 오션	글로벌 경기 침체·경쟁 심화의 어려움(레드오션) 속 새로운 기회와 가치(블루오션)를 만드는 콘텐츠산업
01 퍼플 오션	• 2024년 글로벌 경제 전망 : 스태그플레이션 위기 신호 • 2024년 국내 경제 전망 : 완만한 성장 예측 • 글로벌 콘텐츠산업 성장 전망 : 글로벌 M&E 향후 5년간 성장 가능성 – (2022년) 2조 3,200억 달러 → (2027년) 약 2조 8,000억 달러 전망/PwC(2023) • K-콘텐츠, 국가 성장과 브랜드 가치를 높여줄 퍼플 오션

INSIGHT K-콘텐츠가 주도하는 퍼플 오션 전략, 글로벌 시장에서 기회를 모색하다

뉴 트라이앵글	K-콘텐츠 수출 다변화를 위한 지리적-전략적 삼각구도
02 뉴 트라이앵글	• K-콘텐츠 수출 다변화 방안 ① : 지리적 삼각 구도 – K콘텐츠 확산 잠재력이 높은 신규 전략 지역 : 중동, 인도, 러시아 – 국가별 특성을 고려한 진출 전략 모색 필요 : 현지어 번역 및 문화 다양성을 고려한 재제작 지원 • K-콘텐츠 수출 다변화 방안 ② : 전략적 삼각 구도 – 전통 강호시장으로의 새로운 도전 : 콘솔 게임, 웹툰을 중심으로 북미·유럽 진출 본격화 – 대표 K-콘텐츠의 성장 모멘텀 지속 강화 : K-드라마, K-pop – 콘텐츠-연관산업(관광, 패션, 뷰티, 푸드 등) 동반수출 견인 *** 한국콘텐츠진흥원의 해외 거점 확대 및 해외 비즈매칭 확대 등 지리적-전략적 뉴 트라이앵글 지원 확대

INSIGHT K-콘텐츠 수출 다변화, 지리적-전략적 뉴 트라이앵글로 답을 찾다

UR 콘텐츠	기술로 구현하는 무한한 세계, 압도적인 몰입감이 있는 콘텐츠
03 UR 콘텐츠	• 기술의 활성화가 불러오는 콘텐츠의 가능성 무한 확장 – 몰입형 콘텐츠 : 가상-현실 공간의 확장으로 현실 같은 깊은 몰입감 구현 (ex. VP를 통한 가상 환경 실시간 구현) – 교류형 콘텐츠 : 가상 인물과 사실감 있는 상호작용으로 색다른 즐거움 구현 (ex. 버추얼 휴먼과 실시간 대화, 버추얼 프렌드와 함께 게임 플레이)

INSIGHT 진화하는 기술과 결합한 무한한 콘텐츠, 미래 경쟁력의 필수 열쇠

챗 크리에이터	기술과 콘텐츠 창 · 제작 능력을 동시에 겸비한 전문인력
04 챗 크리에이터	• 기술과 대화하는 크리에이터 – 기술 활용 능력+콘텐츠 크리에이터 능력 결합한 챗 크리에이터 중요성 주목 • 기술의 발전으로 인한 우려 제기 – 창작의 영역을 둘러싼 논의 지속 전망: AI 창작 영역에 대한 혼돈 지속 – 노동환경에 대한 불안감 지속 전망 – 기술의 발전에 따른 명과 암 : 딥페이크, 딥보이스 등

INSIGHT 기술발전과 콘텐츠산업 변화에 대응하는 인력양성 및 정책·제도 준비 시점

콘화위복	콘텐츠플레이션(콘텐츠 제작-이용에서의 콘텐츠 물가상승) 극복 전략, 콘텐츠로 전화위복
05 콘화위복	• 콘텐츠플레이션: 콘텐츠 제작-이용에서의 콘텐츠 물가상승 • 콘텐츠플레이션 극복 ① : 메가플랫폼化 – 기업 간 결합+콘텐츠 장르 확장→메가플랫폼 진화 전망 • 콘텐츠플레이션 극복 ② : 리애드(Re:AD) 작전 – OTT가입 증가세 둔화, 광고 모델 서비스(FAST) 이용 증가

INSIGHT 제작비 상승과 이용자 이탈주의보, 플랫폼·BM 다양화로 이용자와 K-콘텐츠 점점 확대

입체적 IP 시점	콘텐츠 IP, 장르 확장을 넘어 일상으로 파고들다
06 입체적 IP 시점	• 콘텐츠 IP → 일상 생활 공간으로 파고들며 IP 입체화 – 콘텐츠 IP가 일상과 관련한 연관산업으로 진출하며 새로운 수익 창출 모델 구축 (유통·관광·여가·패션·식품·금융 등 콘텐츠 IP 활용 본격화) • 콘텐츠 IP ↔ 장르 간 확장은 꾸준히 지속 전망 – 원천 IP 발굴 노력 및 핵심 IP 콘텐츠 장르 간 활용 • 창·제작 활성화와 권리보호를 위한 제도 재정비 필요 – K-pop 안무저작권, VP 애셋 라이브러리 관련 제도적 기반 조성 필요

INSIGHT 시점의 전환, IP를 더욱 입체적으로 바라보는 방법

콘덕	좋아하는 콘텐츠를 덕질하는 행위 또는 사람
07 콘덕	• 당신의 콘텐츠 덕질 지수는? / 2024 콘텐츠시험 : 콘덕 영역 • 진심으로 덕질하는 콘덕 – 세대불문, 장르불문, 깊고 풍성하게 콘텐츠를 즐기는 콘덕 (굿즈 제작 및 판매, 덕질 브이로그 등)

INSIGHT 다양하고 세분화되는 콘덕, 덕질을 자극하는 “진심” 콘텐츠

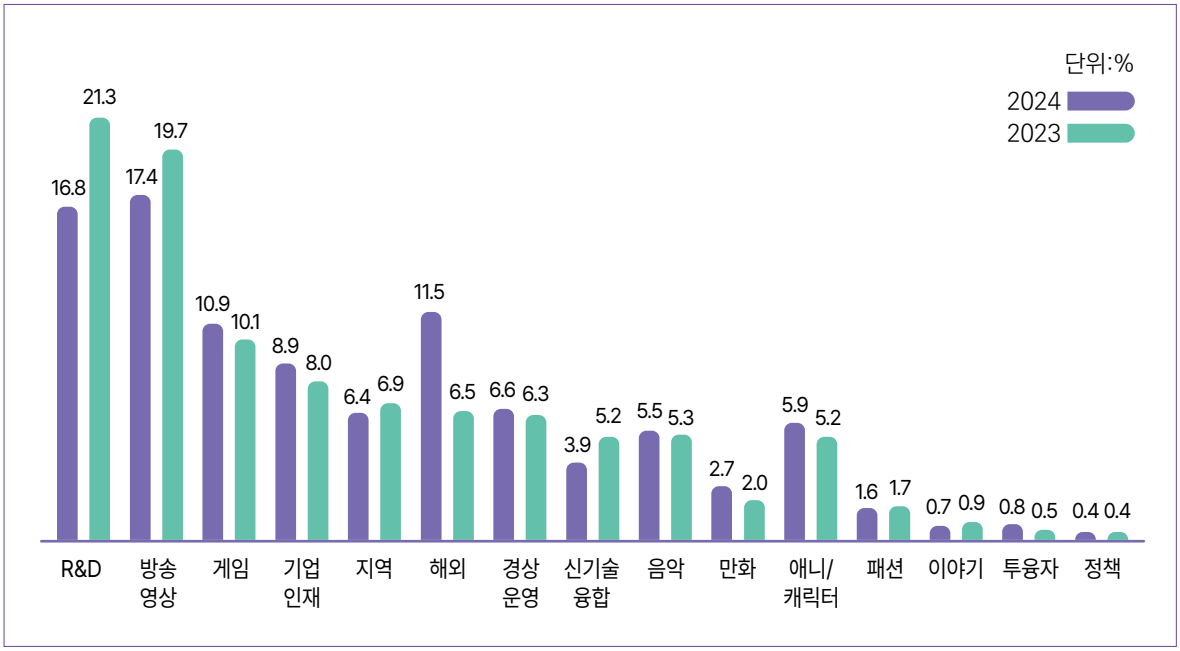
기후행동	기후위기에 대응하는 친환경 콘텐츠 행동
08 기후행동	• 콘텐츠 기업의 기후 위기 대응을 요구하는 제도적 움직임 본격화 • 콘텐츠 기업의 기후행동 – 폐기물 감축, 탄소배출 저감, 재활용 소재 활용 등 • 국내 콘텐츠산업의 글로벌 규제 대응 강화를 위한 정책 기반 조성 필요

INSIGHT 기후위기 대응을 위한 콘텐츠산업의 관심 ‘중요한 것은 꺾이지 않는 기후행동’

2024 예산현황(지원사업 개황)

2024년도 예산현황

* 정부안 기준



구분 (장르·기능)	2023년		2024년		증감(B-A)
	예산(A)	비중	예산(B)	비중	증감액
계(국고+기금)	**6,061억**	**100%**	**5,918억**	**100%**	**△ 143억**
R&D	1,290억	21.3%	992억	16.8%	△ 298억
방송영상	1,191억	19.7%	1,028억	17.4%	△ 163억
게임	615억	10.1%	644억	10.9%	29억
기업인재	486억	8.0%	529억	8.9%	43억
지역	421억	6.9%	381억	6.4%	△ 40억
해외	394억	6.5%	679억	11.5%	285억
경상운영	385억	6.3%	391억	6.6%	6억
신기술융합	313억	5.2%	230억	3.9%	△ 83억
음악	324억	5.3%	327억	5.5%	3억
만화	120억	2.0%	159억	2.7%	39억
애니/캐릭터	317억	5.2%	352억	5.9%	35억
패션	101억	1.7%	92억	1.6%	△ 9억
이야기	52억	0.9%	44억	0.7%	△ 8억
투융자	28억	0.5%	45억	0.8%	17억
정책	24억	0.4%	25억	0.4%	1억

2024 본부별 지원사업 내역

* 각 분야별 예산은 지원사업 기준으로 정리한 예산이며, 사업운영 등의 세부 예산은 일부 변경될 수 있음.

문화체육관광기술진흥센터(R&D) 연구개발사업팀/연구개발기술기획팀

*예산단위:(백만원)

부서명	구분		사업명	지원예산	페이지
연구개발사업팀	1	계속	문화기술연구개발(R&D)	61,390	020
	2	신규	K-Culture글로벌스타트업육성기술개발(R&D)	2,000	024
	3	신규	인공지능 기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술개발(R&D)	2,300	025
	4	신규	선도형 저작권 핵심 기술개발(R&D)	4,347	027
	5	신규	글로벌 저작권 현안 신속 대응(R&D)	8,455	029
	6	계속	글로벌 가상공연 핵심기술개발(R&D)	1,740	032
	7	계속	저작권 보호 및 이용활성화 기술개발(R&D)	5,252	032
	8	계속	스포츠 산업 혁신기반 조성(R&D)	2,140	033
	9	계속	종목별 경기력 향상지원(R&D)	800	033
	10	계속	관광서비스 혁신성장 연구개발(R&D)	1,160	033
			부서 소계	89,584	
연구개발기술기획팀	11	계속	문화체육관광 연구개발 사업화 촉진 프로그램 운영	800	034
	12	계속	기업부설창작연구소 인정제도	비예산	035
			부서 소계	800	
본부 총계				90,384	

게임본부 게임산업팀/게임기반조성팀/콘텐츠문화팀

*예산단위:(백만원)

부서명	구분		사업명	지원예산	페이지
게임산업팀	1	계속	게임기획 지원	5,000	040
	2	계속	게임유통 지원(게임기업자율선택지원)	11,490	042
	3	계속	게임유통 지원(게임수출활성화)	1,828	044
	4	계속	게임제작 지원	24,242	046
			부서 소계	42,560	
게임기반조성팀	5	계속	글로벌게임허브센터 운영	4,216	048
	6	계속	게임인재원 운영	5,360	050
	7	계속	게임국가기술자격검정	300	052
			부서 소계	9,876	
콘텐츠문화팀	8	계속	건전게임문화 확산 지원	6,345	054
	9	계속	이스포츠 활성화 지원 *지역팀 예산 1,500백만원 제외	1,915	056
			부서 소계	8,260	
본부 총계				60,696	

방송영상본부 방송산업팀/방송기반조성팀/애니메이션산업팀/신기술융합콘텐츠팀

*예산단위:(백만원)

부서명	구분		사업명	지원예산	페이지
방송산업팀	1	계속	방송영상콘텐츠 기획안 공모 및 사업화지원	1,987	060
	2	계속	방송영상콘텐츠기획개발 랩 운영지원(포맷/신기술기반)	4,196	062
	3	계속	중소제작사 글로벌도약지원/수출기반조성	8,377	063
	4	계속	방송영상콘텐츠 제작지원	5,258	065
	5	계속	방송영상콘텐츠 포맷육성지원	2,608	067
	6	계속	뉴미디어 방송영상콘텐츠 제작지원	5,723	068
	7	계속	OTT 특화방송영상콘텐츠 제작지원	34,221	069
	8	계속	방송영상콘텐츠 후반작업 지원 (수출용 방송콘텐츠 재제작 및 현지화 지원)	20,000	071
	9	계속	국제방송문화교류지원(국제공동제작 콘텐츠 제작지원)	1,354	073
	10	계속	국제방송영상콘텐츠마켓(BCWW) 개최 및 비즈매칭	1,311	074
	11	계속	국제방송영상마켓 참가 및 홍보지원	1,691	075
			부서 소계	89,726	
방송기반조성팀	12	계속	방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : 스튜디오큐브	15,157	076
	13	계속	방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : DMS제작센터	1,304	078
			부서 소계	16,461	
애니메이션산업팀	14	계속	애니메이션 기획개발 공모전	555	080
	15	계속	애니메이션 부트캠프	720	081
	16	계속	파일럿제작지원 및 피칭쇼케이스 개최	975	082
	17	계속	애니메이션 기획프로듀서 육성	750	083
	18	계속	국산애니메이션 제작지원	12,189	084
	19	계속	IP활용 애니메이션 제작지원	3,000	086
	20	신규	청장년층 애니메이션 제작지원	3,000	087
	21	신규	극장용 중저예산 애니메이션 제작지원	1,700	088
	22	계속	독립 애니메이션 제작지원	1,000	089
	23	계속	애니메이션 해외진출지원	1,060	090
	24	계속	애니메이션 제작인력양성	1,100	091
	25	계속	대한민국 콘텐츠대상(애니메이션)	55	-
	26	계속	애니메이션 산업백서 발간	70	-
			부서 소계	26,174	
신기술융합콘텐츠팀	27	신규	인공지능콘텐츠제작지원	8,500	092
	28	신규	인공지능콘텐츠사업화지원	700	094
	29	계속	메타버스 XR 콘텐츠제작지원	1,865	095
	30	계속	신기술융합콘텐츠글로벌페스티벌개최	3,000	096
	31	계속	신기술융합콘텐츠체험거점운영	5,400	097
			부서 소계	19,465	
본부 총계				148,826	

한류지원본부 해외사업팀/해외교류협력팀/음악패션산업팀/만화스토리캐릭터팀

*예산단위:(백만원)

부서명	구분		사업명	지원예산	페이지
해외사업팀	1	계속	콘텐츠해외진출종합컨설팅지원	5,248	102
	2	계속	기업맞춤형해외심층정보제공	1,500	104
	3	계속	콘텐츠해외시장개척지원	8,045	105
			부서 소계	14,793	
해외교류협력팀	4	계속	해외거점 운영	17,250	107
	5	계속	관계부처 합동 한류박람회 개최	8,000	109
	6	계속	관계부처 해외 홍보관 운영(인도네시아, UAE)	11,000	110
	7	계속	관계부처 합동 한류마케팅 지원	4,500	111
	8	계속	대한민국 콘텐츠 대상(해외진출 유공)	63	112
	9	계속	정부간 협력 채널 운영	143	113
			부서 소계	40,956	
음악패션산업팀	10	계속	2024년 온라인 공연 전문 스튜디오 운영 지원	7,020	115
	11	계속	2024년 신기술 융합 온오프라인 공연 콘텐츠 개발 지원	7,650	117
	12	계속	2024년 공간기획형 공연개최 지원	600	119
	13	계속	2024년 ICT 음악 콘텐츠 지원	2,700	120
	14	계속	2024년 플랫폼 기반 대중음악 활성화 지원	2,000	121
	15	계속	2024년 글로벌 뮤직 네트워크 구축 지원	800	122
	16	계속	2024년 현지 인프라 활용 해외 진출 지원	5,400	124
			장르 (음악) 소계	26,170	
	17	계속	2024년 신진 디자이너 액셀러레이팅 지원	424	126
	18	계속	2024년 패션 디자인 시제품 제작 지원	860	128
	19	계속	2024년 지속가능패션 활성화 지원	980	130
	20	계속	2024년 우수 패션 디자인 해외 확산 지원 : 더셀렉츠 쇼룸 및 수주회 참가지원	1,400	132
	21	계속	2024년 우수 패션 디자인 해외 확산 지원 : 컨셉코리아 패션쇼 개최	1,450	134
	22	계속	2024년 우수 패션 디자인 해외 확산 지원 : 패션문화마켓 개최(패션코드 국내수주회)	1,050	135
	23	계속	2024년 메타버스활용패션마케팅 지원	1,000	136
			장르 (패션) 소계	7,164	
			부서 소계	33,334	
만화스토리캐릭터팀	24	계속	콘텐츠 IP 마켓	2,811	137
	25	계속	웹툰 분야 벤처기업 육성지원	1,500	138
	26	계속	대한민국 콘텐츠대상 만화부문	80	139
	27	계속	만화(웹툰)·스토리 해외진출 지원	3,013	141
	28	신규	해외 만화(웹툰)·스토리 현지화 지원 ※ 향후 사업 공고문 참조	4,000	-
	29	신규	만화·웹툰 콘텐츠 창작지원 ※ 향후 사업 공고문 참조	600	-
			장르 (만화) 소계	12,004	

	30	계속	대한민국 스토리 공모대전(콘텐츠대상-스토리부문)	900	143
	31	계속	신진 스토리 작가 육성지원	245	145
	32	계속	이야기 창작발전소	300	147
	33	계속	스토리움 활성화 지원	956	149
	34	계속	우수 스토리 매칭 제작지원	1,000	151
	35	계속	K-Story & Comics 행사 개최 ※ 만화(웹툰)·스토리 해외진출 사업과 통합운영	400	-
	36	폐지	스토리 창작센터 운영 ※'24년 운영 종료	300	-
			장르 (스토리) 소계	4,101	
	37	계속	신규 캐릭터 IP 개발 지원	750	153
	38	계속	캐릭터 IP 상품 유통 테스트베드 운영	330	155
	39	계속	콘텐츠 IP 라이선싱 지원	4,569	156
	40	계속	IP 라이선싱 빌드업	700	158
	41	계속	라이선싱 콘퍼런스	500	160
	42	계속	캐릭터 라이선싱 페어 개최	1,000	161
	43	계속	캐릭터 해외마켓 참가지원	1,026	163
	44	계속	대한민국 콘텐츠 대상(캐릭터 부문)	64	165
			장르 (캐릭터)소계	8,939	
			부서 소계	25,044	
본부 총계				114,127	

콘텐츠기반본부 콘텐츠금융지원팀/기업육성팀/인재양성팀/지역콘텐츠진흥팀

*예산단위:(백만원)

부서명	구분		사업명	지원예산	페이지
콘텐츠금융지원팀	1	계속	(투자)콘텐츠가치평가	1,970	170
	2	계속	(융자)콘텐츠기업 맞춤형 보증제도		172
	3	계속	(복합)콘텐츠복합금융제도		174
	4	계속	콘텐츠 기업 통합 IR 지원(KNock)	680	176
	5	신규	콘텐츠 기업 글로벌 투자유치 지원	1,700	177
	6	계속	방송영상진흥재원 융자지원	13,015	179
	7	계속	문화산업전문회사 운영지원	170	181
			부서 소계	17,535	
기업육성팀	8	계속	아이디어 사업화 지원(예비창업자~창업 1년 이내)	1,360	182
	9	신규	초기창업 육성지원(창업 3년 이내)	4,820	184
	10	계속	창업도약 프로그램(창업 4년 ~ 7년 이내)	4,600	186
	11	계속	선도기업 연계 동반성장 지원	1,200	188
	12	계속	글로벌 진출지원	3,300	189
	13	신규	선도기업 연계 해외진출 지원	1,000	190
	14	계속	CKL 기업지원센터 인프라 운영	8,399	191
	15	계속	뉴콘텐츠기업지원센터 운영	3,500	193
			부서 소계	28,179	

인재양성팀	16	계속	콘텐츠 창의인재동반사업	10,346	195
	17	계속	콘텐츠원캠퍼스 구축운영 사업	2,983	197
	18	계속	OTT 콘텐츠 특성화 대학원 지원사업	1,916	199
	19	계속	신기술콘텐츠융복합아카데미	9,111	201
	20	계속	콘텐츠 현업인 재교육	1,000	202
	21	계속	콘텐츠 수출 전문인력 양성 사업	2,000	204
	22	계속	사이버콘텐츠아카데미	1,000	205
	23	계속	콘텐츠문화광장 운영	1,003	206
	24	계속	콘텐츠인재캠퍼스 인프라 운영	2,819	207
	25	신규	OTT·방송영상콘텐츠 전문인력 양성	1,000	208
			부서 소계	33,178	
지역콘텐츠진흥팀	26	계속	지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영 지원	10,490	210
	27	계속	지역거점형 콘텐츠기업지원센터 운영 지원	6,731	212
	28	계속	지역기반 게임산업 육성(글로벌게임센터 운영지원)	15,776	214
	29	계속	지역특화콘텐츠개발지원	5,077	216
	30	계속	이스포츠 상설경기장 운영 지원사업	500	218
	31	계속	음악창작소 프로그램 운영지원	1,700	220
			부서 소계	40,274	
본부 총계				119,166	

공정상생센터

*예산단위:(백만원)

부서명	구분		사업명	지원예산	페이지
공정상생센터	1	계속	대중문화예술지원센터운영	1,500	224
	2	계속	대중문화예술인력 역량강화 프로그램	177	225
	3	계속	대중문화예술분야 정부포상 시상식	382	226
	4	계속	콘텐츠 공정상생환경조성	324	227
	5	계속	콘텐츠 분야 노무 종합컨설팅 및 상담지원	233	229
	6	계속	공정한음원유통환경조성지원	450	230
	7	계속	콘텐츠분쟁해결지원	442	231
센터 총계				3,508	

2024

한국콘텐츠진흥원

지원사업설명회

2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

01
문화체육관광기술 진흥센터(R&D)

2024년 사업방향

- 개방형 혁신 강화 등 시장지향형 수요자 맞춤 R&D 확대
- First Mover로 도약하기 위한 도전과 혁신 R&D 강화
- 글로벌 협력 확대를 통한 R&D 수월성 확보

연구개발사업팀

문화기술연구개발	계속	01
K-Culture글로벌스타트업육성기술개발	신규	02
인공지능 기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술개발	신규	03
선도형 저작권 핵심 기술개발	신규	04
글로벌 저작권 현안 신속 대응	신규	05
글로벌 가상공연 핵심기술개발	계속	06
저작권 보호 및 이용활성화 기술개발	계속	07
스포츠 산업 혁신기반 조성	계속	08
종목별 경기력 향상지원	계속	09
관광서비스 혁신성장 연구개발	계속	10

연구개발기술기획팀

문화체육관광 연구개발 사업화 촉진 프로그램 운영	계속	11
기업부설창작연구소 인정제도	계속	12

01 문화기술연구개발

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

총사업비 ▸ 61,390백만 원[국고(출연금)]

수행부서 ▸ 연구개발사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
연구 자율성	각 연차별 단계로 협약하여 매년 단계평가 및 정산 실시	과제 특성에 따라 연구개발기관의 연구몰입 환경 조성을 위해 다년도 과제 중 1~2단계 통합하여 단계평가 부담 완화 및 유연한 연구개발비 사용 장려 (예시) 지정공모 3년 과제 - 기존 : 1단계(1차년), 2단계(2차년), 3단계(3차년) - 개선 : 1단계(1~2차년), 2단계(3차년)

지정공모 : 연구개발 과제(내용)를 사전에 기획·공지하고, 해당 과제의 수행기관을 공모로 선정하는 공모방식

사업내용[지정공모]

지원대상 ▸ ◦ 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능) ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인

지원내용 ▸ ◦ 문화콘텐츠, 문화예술, 융복합 분야의 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원 / 3년 내외)

지원규모 ▸ ◦ 52,579백만원(신규과제 26개, 23,848백만 원 이내, 계속과제 30개, 28,631백만 원) /
*다년도 중 24년 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 (기관부담연구개발비)을 부담하여야 함

◦ 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함

◦ 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함

평가 시 고려사항

- 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당함
- 연구계획*, 연구역량**, 성과활용(사업화)*** 계획이 우수한 기관

* 연구계획 : 제안요청서(RFP) 부합도, 연구개발 계획 및 내용의 구체성 등

** 연구역량 : 연구역량의 우수성을 확인할 수 있는 기존 수행경험 및 보유 역량, 각 기관별 역할의 구체성 등

*** 성과활용 : 연구개발 결과(성과)의 활용성, 사업화 전략 및 계획의 우수성(구체성) 등

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가 및 연차점검	⑥ 단계정산
23년 12월 ~ 24년 1월	24년 2~3월	24년 3~4월	24년 8~9월	24년 12월	25년 2월

자유공모 : 지원 영역 내에서 연구개발 과제와 그 수행기관 모두를 공모로 선정하는 공모방식

사업내용[자유공모_단년도]

지원대상

- 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)

지원내용

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

  ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인

지원규모

- 996백만 원(신규과제 3개, 996백만 원 이내)

지원조건

- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부지원연구개발비 이외의 비용(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료 등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부지원연구개발비에 대한 이행(지급)보증 보험증권을 제출해야 함

평가 시 고려사항

- 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당함
- 문화기업 혁신성장 기술개발 사업에 지원한 단독 및 컨소시엄 지원기업은 사업수행 기간 내 기술개발 비즈니스 모델의 사업화(기술이전, 제품출시, 판로개척, 투자유치 등)가 가능해야 함

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 정산	⑥ 최종평가
23년 12월 ~ 24년 1월	24년 2~3월	24년 3~4월	24년 11월	25년 4월	25년 6월

사업내용[자유공모_다년도: R&D 인력 양성]

지원대상 ▸
- (주관연구개발기관) 연구개발 및 인력양성이 가능한 대학원
- (공동연구개발기관) 제한없음 ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인

지원내용 ▸
- 콘텐츠 장르(영화, 음악, 방송영상, 관광 등)와 첨단기술을 결합한 기술개발 및 다학제 교육과정 운영 지원 (다년도 지원)

지원규모 ▸
- 총 4,313백만 원(신규과제 3개, 2,313백만 원 이내, 계속과제 2개, 2,000백만 원) / *다년도 중 24년 지원금

지원조건 ▸
- 동일 학교(대학원)는 R&D 인력 양성 사업에 1개의 컨소시엄으로만 신청 가능함
- 동일 법인은 다년도 R&D 인력 양성 사업에 1개의 컨소시엄으로만 신청 가능함
- 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 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함

평가 시 고려사항 ▸
- 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당함
- 기존 R&D과제 및 R&D 인력양성 과제로 추진됐거나, 추진되고 있는 과제와의 차별성을 마련해야 함

추진절차 ▸

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가	⑥ 단계정산
23년 12월 ~ 24년 1월	24년 2~3월	24년 3~4월	24년 8~9월	24년 12월	25년 2월

사업내용[자유공모_다년도: 글로벌 R&D 인력 양성]

지원대상 ▸
- (주관연구개발기관) 연구개발 및 인력양성이 가능한 대학원
- (공동연구개발기관) 제한없음

※ 해외 연구개발기관은 주관연구개발기관의 협력기관으로 설정

※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인

지원내용 ▸
- 콘텐츠 장르(게임, 영화·애니, 공연 등)와 첨단기술을 결합한 국제 협력 기술개발 및 연계 교육과정 (다년도 지원)

지원규모 ▸
- 3,602백만원(신규과제 4개, 3,602백만원 이내) / *다년도 중 24년 지원금

지원조건 ▸
- 동일 학교(대학원)는 R&D 인력 양성 사업에 1개의 컨소시엄으로만 신청 가능함
- 동일 법인은 다년도 R&D 인력 양성 사업에 1개의 컨소시엄으로만 신청 가능함

- 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 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함

평가 시 고려사항

- 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당함
- 기존 R&D과제 및 R&D 인력양성 과제로 추진됐거나, 추진되고 있는 과제와의 차별성을 마련해야 함

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가	⑥ 단계정산
23년 12월 ~ 24년 1월	24년 2~3월	24년 4월	24년 9-10월	24년 12월	25년 2월

공통 및 기타사항

선정방식

사전검토	⇨	서면 평가	⇨	발표 평가	⇨	협약체결
신청자격 등 사전검토		서면평가 (최종선정의 3배수 통과) 고득점 순		발표평가 (최종 지원대상 선정) 고득점 순		협약체결 및 정부지원연구개발비 지급

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 재무안정성을 확인할 수 있는 표준재무제표증명원을 제출할 수 있는 경우 연구개발기관으로 참여 가능(제출 불가능할 시 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
- 세부사항은 사업공고 필수 확인

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 K-Culture글로벌스타트업육성기술개발

글로벌 진출을 목표로 하는 문화기술(CT) 분야 스타트업 기업의 기술개발(R&D) 지원을 통해
K-Culture 유니콘 기업 육성 지원

사업개요

사업목적 ▸
- 문화기술(CT) 분야 스타트업 수요에 맞춘 체계적인 지원으로 기업 경쟁력을 강화하고, 국내외 사업화 성과 창출
- 문화기술(CT) 분야 혁신적인 비즈니스 모델을 확보하고 투·융자 기반을 마련하여 K-콘텐츠의 지속가능한 생태계 구축

총사업비 ▸ 2,000백만 원[국고(출연금)]

수행부서 ▸ 연구개발사업팀

자유공모 : 지원 영역 내에서 연구개발 과제와 그 수행기관 모두를 공모로 선정하는 공모방식

사업내용[자유공모]

지원대상 ▸ ◦ 문화콘텐츠 분야 투자재원을 보유하고 있는 기관(엑셀러레이터(AC)/벤처캐피탈(VC) 등) 및 연구개발 및 사업화 가능한 창업기업(법인 설립 후 7년 미만) (컨소시엄 가능)

지원규모 ▸ ◦ 2,000백만 원(신규과제 5개, 2,000백만 원 이내) / * 다년도 중 24년 지원금

※ 세부내용은 사업공고시 별도 공지 예정
* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 인공지능 기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술개발

안전한 공연문화 향유 및 공연안전 생태계 구축을 위한 공연예술 안전환경 구축 핵심기술 개발 지원

사업개요

사업목적 ▸
- 안전한 공연과 관람을 위해 문화공간 및 공연장 안전 취약 요인을 제거하고, 문화공간 및 공연장의 시설 안전 인프라 구축으로 전 국민의 안전한 문화예술 향유 지원
- 지속 가능한 한류 콘텐츠의 신규 시장 창출 가능성 확보

총사업비 ▸ 2,300백만 원[국고(출연금)]

수행부서 ▸ 연구개발사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
연구 자율성	각 연차별 단계로 협약하여 매년 단계평가 및 정산 실시	과제 특성에 따라 연구개발기관의 연구몰입 환경 조성을 위해 다년도 과제 중 1~2단계 통합하여 단계평가 부담 완화 및 유연한 연구개발비 사용 장려 (예시) 지정공모 3년 과제 - 기존 : 1단계(1차년), 2단계(2차년), 3단계(3차년) - 개선 : 1단계(1~2차년), 2단계(3차년)

지정공모 : 연구개발 과제(내용)를 사전에 기획·공지하고, 해당 과제의 수행기관을 공모로 선정하는 공모방식

사업내용[지정공모]

지원대상 ▸ ◦ 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능) ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인

지원내용 ▸ ◦ 문화콘텐츠, 문화예술, 융복합 분야의 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원 / 3년 내외)

지원규모 ▸ ◦ 2,300백만 원(신규과제 3개, 2,300백만 원 이내) / *다년도 중 24년 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(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함

◦ 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함

◦ 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함

선정방식

사전검토		서면 평가		발표 평가		협약체결
신청자격 등 사전검토	⇨	서면평가 (최종선정의 3배수 통과) 고득점 순	⇨	발표평가 (최종 지원대상 선정) 고득점 순	⇨	협약체결 및 정부지원연구 개발비 지급

평가 시 고려사항

- 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당함
- 연구계획*, 연구역량**, 성과활용(사업화)*** 계획이 우수한 기관

* 연구계획 : 제안요청서(RFP) 부합도, 연구개발 계획 및 내용의 구체성 등

** 연구역량 : 연구역량의 우수성을 확인할 수 있는 기존 수행경험 및 보유 역량, 각 기관별 역할의 구체성 등

*** 성과활용 : 연구개발 결과(성과)의 활용성, 사업화 전략 및 계획의 우수성(구체성) 등

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 재무안정성을 확인할 수 있는 표준재무제표증명원을 제출할 수 있는 경우 연구개발기관으로 참여 가능(제출 불가능할 시 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
- 세부사항은 사업공고 필수 확인

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가 및 연차점검	⑥ 단계정산
23년 12월 ~ 24년 1월	24년 2~3월	24년 3~4월	24년 8~9월	24년 12월	25년 2월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 선도형 저작권 핵심 기술개발

차세대 디지털 기술변화 환경에서 수요가 발생 중인 생성AI·Web3.0 등 기술진보에 적용 가능한 첨단기술 기반 저작권 핵심기술개발 지원

사업개요

사업목적 ▸
- 디지털 기술을 접목한 저작권 기술을 확보하여 온라인 환경에서 기술적 역할(모니터링, 차단, 관리, 정산 등)을 수행하여 선제적인 침해대응과 콘텐츠 이용 확산을 도모
- 기술의 성능검증을 통한 기술성을 확보하여 저작권 산업계가 적극적인 기술활용과 조치를 취하여 저작권 산업의 저작물 관리와 침해대응 등 문제해결에 직접적으로 기여

총사업비 ▸ 4,347백만 원[국고(출연금)]

수행부서 ▸ 연구개발사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
연구 자율성	각 연차별 단계로 협약하여 매년 단계평가 및 정산 실시	과제 특성에 따라 연구개발기관의 연구몰입 환경 조성을 위해 다년도 과제 중 1~2단계 통합하여 단계평가 부담 완화 및 유연한 연구개발비 사용 장려 (예시) 지정공모 3년 과제 - 기존 : 1단계(1차년), 2단계(2차년), 3단계(3차년) - 개선 : 1단계(1~2차년), 2단계(3차년)

지정공모 : 연구개발 과제(내용)를 사전에 기획·공지하고, 해당 과제의 수행기관을 공모로 선정하는 공모방식

사업내용[지정공모]

지원대상 ▸
- 저작권 기술기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능) ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인

지원내용 ▸
- 저작권 서비스 관련 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원 / 3년 내외)

지원규모 ▸
- 4,347백만 원(신규과제 6개, 4,347백만 원 이내) / *다년도 중 24년 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(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함

◦ 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함

◦ 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함

선정방식

사전검토		서면 평가		발표 평가		협약체결
신청자격 등 사전검토	⇨	서면평가 (최종선정의 3배수 통과) 고득점 순	⇨	발표평가 (최종 지원대상 선정) 고득점 순	⇨	협약체결 및 정부지원연구 개발비 지급

평가 시 고려사항

◦ 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당함

◦ 연구계획*, 연구역량**, 성과활용(사업화)*** 계획이 우수한 기관

* 연구계획 : 제안요청서(RFP) 부합도, 연구개발 계획 및 내용의 구체성 등

** 연구역량 : 연구역량의 우수성을 확인할 수 있는 기존 수행경험 및 보유 역량, 각 기관별 역할의 구체성 등

*** 성과활용 : 연구개발 결과(성과)의 활용성, 사업화 전략 및 계획의 우수성(구체성) 등

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 재무안정성을 확인할 수 있는 표준재무제표증명원을 제출할 수 있는 경우 연구개발기관으로 참여 가능(제출 불가능할 시 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

◦ 세부사항은 사업공고 필수 확인

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가 및 연차점검	⑥ 단계정산
23년 12월 ~ 24년 1월	24년 2~3월	24년 3~4월	24년 8~9월	24년 12월	25년 2월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 글로벌 저작권 현안 신속 대응

글로벌 시장에서의 저작권 보호 및 이용환경 변화에 적시 대응을 위한 문제해결형 저작권 기술개발과 확산 및 인력양성 지원

사업개요

사업목적 ▸
- 저작권 글로벌 침해에 대응한 국제협력 등의 체계성과 신속성을 확보
- 글로벌 표준 저작권 기술을 선점하여, 콘텐츠 수출 강국으로 전환됨에 따라 기술조치에 대한 요구를 주도하여 안정적인 K-콘텐츠 수출기반 제공

총사업비 ▸ 8,455백만 원[국고(출연금)]

수행부서 ▸ 연구개발사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
연구 자율성	각 연차별 단계로 협약하여 매년 단계평가 및 정산 실시	과제 특성에 따라 연구개발기관의 연구몰입 환경 조성을 위해 다년도 과제 중 1~2단계 통합하여 단계평가 부담 완화 및 유연한 연구개발비 사용 장려 (예시) 지정공모 3년 과제 - 기존 : 1단계(1차년), 2단계(2차년), 3단계(3차년) - 개선 : 1단계(1~2차년), 2단계(3차년)

지정공모 : 연구개발 과제(내용)를 사전에 기획 · 공지하고, 해당 과제의 수행기관을 공모로 선정하는 방식

사업내용[지정공모]

지원대상 ▸
- 저작권 기술기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능) ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인

지원내용 ▸
- 저작권 서비스 관련 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원 / 3년 내외)

지원규모 ▸
- 1,600백만원(신규과제 2개, 1,600백만원 이내) / *다년도 중 24년 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(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부출연금에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함

평가 시 고려사항
- 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당함
- 연구계획*, 연구역량**, 성과활용(사업화)*** 계획이 우수한 기관

* 연구계획 : 제안요청서(RFP) 부합도, 연구개발 계획 및 내용의 구체성 등

** 연구역량 : 연구역량의 우수성을 확인할 수 있는 기존 수행경험 및 보유 역량, 각 기관별 역할의 구체성 등

*** 성과활용 : 연구개발 결과(성과)의 활용성, 사업화 전략 및 계획의 우수성(구체성) 등

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가 및 연차점검	⑥ 단계정산
23년 12월 ~ 24년 1월	24년 2~3월	24년 3~4월	24년 8~9월	24년 12월	25년 2월

자유공모 : 지원 영역 내에서 연구개발 과제와 그 수행기관 모두를 공모로 선정하는 방식

사업내용[자유공모_다년도]

지원대상
- 저작권 기술기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능)

  ※ 컨소시엄 구성요건 및 세부사항은 사업공고 필수 확인

지원내용
- 국내 저작권 관련 기술의 국제 기술 표준화 지원(다년도 지원 / 2년)

지원규모
- 255백만 원(신규과제 1개, 255백만 원 이내) / * 다년도 중 24년 지원금

지원조건
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 연구개발비 중 정부지원연구개발비 이외의 비용(기관부담연구개발비)을 부담하여야 함
- 주관·공동연구개발기관으로 참여하는 기업은 과제종료 후 정부납부기술료 등을 납부해야 함
- 최종선정된 기업은 지원받는 정부지원연구개발비에 대한 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함

평가 시 고려사항
- 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당함
- 국제협력 표준화 활동을 위한 기관(기구, 단체 등)을 명확하게 제안 필요(국내 TTA 제외)

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 단계평가	⑥ 단계정산
23년 12월 ~ 24년 1월	24년 2~3월	24년 3~4월	24년 8~9월	24년 12월	25년 2월

사업내용[자유공모_다년도: 저작권기술 글로벌 인력 양성]

지원대상
- (주관연구개발기관) 연구개발 및 인력양성이 가능한 대학원
- (공동연구개발기관) 제한없음

  ※ 해외 연구개발기관은 주관연구개발기관의 협력기관으로 설정

  ※ 컨소시엄 구성은 선택사항으로 세부사항은 사업공고 필수 확인

지원내용 ▸ ◦ 글로벌 저작권 현안 대응을 위한 저작권 기술개발 및 글로벌 역량 함양 교육훈련 지원(다년도 지원)

지원규모 ▸ ◦ 6,600백만원(신규과제 4개, 3,600백만원 이내, 계속과제 3개, 3,000백만원) / *다년도 중 24년 지원금

지원조건 ▸
- ◦ 동일 학교(대학원)는 R&D 인력 양성 사업에 1개의 컨소시엄으로만 신청 가능함
- ◦ 동일 법인은 다년도 R&D 인력 양성 사업에 1개의 컨소시엄으로만 신청 가능함
- ◦ 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 이행(지급)보증보험증권을 제출해야 함

평가 시 고려사항 ▸
- ◦ 영리기업의 경우 최근 결산 기준 자본전액잠식 상태일 경우 신청자격 부적합 대상에 해당함
- ◦ 기존 R&D과제 및 R&D 인력양성 과제로 추진됐거나, 추진되고 있는 과제와의 차별성을 마련해야 함

추진절차 ▸

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 컨설팅	⑤ 연차점검	⑥ 단계정산
23년 12월 ~ 24년 1월	24년 2~3월	24년 4월	24년 9-10월	24년 12월	단계종료 후 *단계종료일자 공고 확인 필수

공통 및 기타사항

선정방식 ▸

사전검토	⇨	서면 평가	⇨	발표 평가	⇨	협약체결
신청자격 등 사전검토		서면평가 (최종선정의 3배수 통과) 고득점 순		발표평가 (최종 지원대상 선정) 고득점 순		협약체결 및 정부지원연구 개발비 지급

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 재무안정성을 확인할 수 있는 표준재무제표증명원을 제출할 수 있는 경우 연구개발기관으로 참여 가능(제출 불가능할 시 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
- ◦ 세부사항은 사업공고 필수 확인

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06 글로벌 가상공연 핵심 기술개발

첨단기술 융합형 비대면 신기술융합 공연 및 메타버스 문화공간, 캐릭터, 콘텐츠 IP확보/제작 기술개발 지원

사업개요

사업목적 ▸
- 첨단기술 융합형 비대면 신기술융합 공연을 실현하여 실제 공연의 한계를 극복하고 공연예술 산업계 활성화 및 타 산업분야 확산을 통한 신 부가가치 창출
- 메타버스 공간에서 활용 가능한 실사형/비실사형의 다양한 문화콘텐츠 IP 확보를 위한 핵심기술 연구개발

총사업비 ▸ 1,740백만 원[국고(출연금)]

수행부서 ▸ 연구개발사업팀

* 본 사업은 2024년 신규 지원과제가 없습니다.

07 저작권 보호 및 이용활성화 기술개발

현장에서 적용 가능한 저작권 연계 서비스 혁신 R&D 지원, XR콘텐츠 저작권 보호·관리·유통 R&D 지원

사업개요

사업목적 ▸
- 비대면 콘텐츠의 저작권 보호와 공정한 저작물 이용활성화를 위한 저작권 기술 개발을 통한 연관 산업 활성화
- 새로운 형태의 콘텐츠 산업 발전에 대응하는 저작권 선도 기술을 개발 · 보급하여 메타버스 등 새로운 뉴미디어 플랫폼 확산 대비

총사업비 ▸ 5,252백만 원[국고(출연금)]

수행부서 ▸ 연구개발사업팀

* 본 사업은 2024년 신규 지원과제가 없습니다.

08 스포츠 산업 혁신기반 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 개발
총사업비 ▸ 2,140백만 원[국고(출연금)]
수행부서 ▸ 연구개발사업팀

* 본 사업은 2024년 신규 지원과제가 없습니다.

09 종목별 경기력 향상지원

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 ▸ 800백만 원[국고(출연금)]
수행부서 ▸ 연구개발사업팀

* 본 사업은 2024년 신규 지원과제가 없습니다.

10 관광서비스 혁신성장 연구개발

관광기업의 사업화 확대를 위한 관광서비스 분야 연구개발지원

사업개요

사업목적 ▸ 관광기업의 혁신성장 및 관광서비스 개선 등 관광산업 전반의 관광서비스 기술경쟁력 강화
총사업비 ▸ 1,160백만 원[국고(출연금)]
수행부서 ▸ 연구개발사업팀

* 본 사업은 2024년 신규 지원과제가 없습니다.

11 문화체육관광 연구개발 사업화 촉진 프로그램 운영

문화체육관광연구개발 기업(기관)의 사업화를 통한 시장 경쟁력 강화

사업개요

사업목적 ▸ 문화체육관광 연구개발 지원 기업 대상으로 기술사업화와 해외 전시 참가 지원을 통해 문화기술 기업의 기술경쟁력을 강화하고 해외 진출의 기반 마련

총사업비 ▸ 800백만원[국고(출연금)]

수행부서 ▸ 연구개발기술기획팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
기술사업화 컨설팅	기술사업화 진단 결과 반영	기업 사업화 수요기반의 R&D 사업화 지원

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 문화체육관광 연구개발 수행기관 및 사업화가 필요한 기업

지원내용 ▸ ◦ 기술사업화 진단결과 및 수요 조사를 바탕으로 컨설팅 지원, 사업화 지원, 행사참가 지원 등을 통해 사업화 촉진

기획역량 강화 컨설팅	기술사업화 컨설팅	해외전시 참가 지원
① 문체부 R&D 사업 이해 ② 기획역량강화 컨설팅 ③ 사업화역량 컨설팅 ④ 정부 R&D 과제 연계 지원	① 투자유치 지원 ② 기술금융 자금확보 ③ 시제품 제작 ④ 기술 성능평가 지원	① CES 혁신상 수상 컨설팅 지원 ② 비즈니스 미팅 지원 ③ 현지 투자자 네트워킹 지원 ④ 부스 지원 및 현지 매체 홍보 등

지원규모 ▸ ◦ 30개 내외 기업 지원

지원조건 ▸ ◦ 문화체육관광 연구개발사업 수행경험을 보유한 연구개발기관

선정방식 ▸ ◦ 서류 심의 100%

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 개발 된 기술 내용 및 기업의 사업화 의지 등

추진절차 ▸ ◦ 해당 없음

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

12 기업부설창작연구소(기업창작전담부서) 인정제도

기업부설창작연구소(전담부서) 인정을 통해 세제혜택을 지원함으로써 콘텐츠 창작기업의 창작활성화에 기여

사업개요

사업목적 ▸ 문화산업의 창작개발을 촉진하기 위해 「기업부설창작연구소 및 기업창작전담부서 인정제도」를 통해 연구인력개발비, 서체 및 소프트웨어 구입비 세액공제 및 벤처기업 신청 시 우대

총사업비 ▸ 해당없음

수행부서 ▸ 연구개발기술기획팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
심의항목	-	창작개발 활동의 속성 및 창작개발 결과물의 속성에 대한 명확화

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 문화산업진흥 기본법 제2조에서 정의하는 문화산업에 해당하는 사업자 (개인기업 포함)

지원내용 ▸ ◦ 연구인력개발비 세액공제

◦ 소프트웨어·서체·음원·이미지의 대여구입비 세액공제

◦ 벤처기업 인증 시, 벤처기업의 요건 중 투자실적 등의 자격요건 면제

지원규모 ▸ ◦연구인력개발비

- 기업부설창작연구소(전담부서)가 창작개발활동이 신성장동력·원천기술에 해당하는 경우

구분	세액공제율
중소기업	30% + min(해당과세연도의 $\frac{\text{신성장동력·원천기술연구개발비}}{\text{수입급액}}$ ×3배, 10%)
코스닥상장 중견기업	25% + min(해당과세연도의 $\frac{\text{신성장동력·원천기술연구개발비}}{\text{수입급액}}$ ×3배, 15%)
일반기업	20% + min(해당과세연도의 $\frac{\text{신성장동력·원천기술연구개발비}}{\text{수입급액}}$ ×3배, 10%)

- 기업부설창작연구소(전담부서)가 일반적인 창작개발을 하는 경우 (증가분방식과 당기분방식 중 큰 금액)

기업유형	구분	공제세액
중소기업	선택① 증가분방식	직전과세연도 대비 증가액 × 50%
	선택② 당기분방식	당기 발생액 × 25% (중소기업 유예기간 중에는 유예개시일부터 3년까지는 15%, 그 이후 2년까지는 10%)
중견기업	선택① 증가분방식	직전과세연도 대비 증가액 × 40%
	선택② 당기분방식	당기 발생액 × 8%
일반기업	선택① 증가분방식	직전과세연도 대비 증가액 × 25%
	선택② 당기분방식	당기 발생액 × Min(수입금액 대비 일반연구·인력개발비 × 50%, 2%)

※ 증가분 방식 적용 불가

① 해당 과세연도의 개시일부터 소급하여 4년간 일반연구·인력개발비가 발생하지 아니한 경우

② 직전 과세연도에 발생한 일반연구·인력개발비 〈 4년간 발생한 일반연구·인력개발비의 연평균 발생액 인 경우

◦ 소프트웨어·서체·음원·이미지의 대여·구입비

◦ 벤처기업 인증 신청 시, 벤처기업의 요건 중 투자실적 등의 자격요건 면제

지원조건 ▸

◦ 인적요건

구분	종류	창작전담요원	
창작연구소 (국외 가능)	벤처기업	3명 이상 보유	① 학력(경력)요건 - 4년제 졸업자에 준하는 학력 - 4년제 졸업자(16년)의 준하는 경력 ② 2대보험 가입(국민연금, 건강보험)
	중소기업	5명 이상 보유	
	그 외 기업	10명 이상 보유	
창작전담부서	1명 이상 보유		

◦ 물적요건

기업부설창작연구소	기업창작전담부서
다른 부서와 구분된 별도 공간 (칸막이, 파티션 등 불가)	해당없음

◦ 창작개발요건

항목	세부내용
문화산업의 속성	창작개발이 문화산업에 해당하는지? 문화적(예술적,오락성,여가성,대중성 등) 가치 여부
연구개발활동의 속성	결과물을 자체적으로 활용하는 비영리활동성 여부 최종판매물의 직접적인 생산 과정 미개입 여부
창작개발 결과물의 속성	결과물의 원천적 저작권이 있는지? 결과물이 도덕적인지?
창작연구개발 활동의 지속성	창작개발을 위한 체계적인 계획을 보유하고 있는지? 창작개발활동이 실현가능한지?

선정방식 ▸

◦ **서류검토** 인적, 물적요건의 서류 검토

◦ **현장실사** 대면/비대면 방식 병행

◦ **인정심의** 서류 및 현장실사 내용 검토

평가 시 고려사항 ▸

◦ 창작개발 요건에 대한 인정심의 기준에 따름

기타사항 ▸

◦ 해당없음

추진절차 ▸

1단계	2단계	3단계	4단계	5단계
온라인 접수(매월)	서류검토	대면/비대면 현장점검	인정심의	인정서 발급

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

2024

한국콘텐츠진흥원

지원사업설명회

2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

02 게임본부

2024년 팀별 사업방향

- **게임산업팀**
  게임기업의 성장을 위한
  제작지원 및 해외진출지원
  강화 및 지원 세분화

- **게임기반조성팀**
  중소게임기업의 글로벌경쟁력
  강화, 게임산업 전문인력 배출

- **콘텐츠문화팀**
  건강한 콘텐츠문화 확산 및
  모든 국민이 즐기고 자랑하는
  이스포츠 활성화

게임산업팀

게임기획 지원 계속 01
게임유통 지원(게임기업자율선택지원) 계속 02
게임유통 지원(게임수출활성화) 계속 03
게임제작 지원 계속 04

게임기반조성팀

글로벌게임허브센터 운영 계속 05
게임인재원 운영 계속 06
게임국가기술자격검정 계속 07

콘텐츠문화팀

건전게임문화 확산 지원 계속 08
이스포츠 활성화 지원 계속 09

*지역팀 예산 1,500백만원 제외

[참고 1] 콘텐츠문화팀에서 수행하고 있는 "게임제작지원-기능성게임제작지원 (2,831백만원)"은 게임산업팀의 게임제작지원 설명자료에 포함

[참고 2] 콘텐츠문화팀 실집행 예산 : 11,091백만원

01 게임기획 지원

아이디어(기획) 기반 게임 스타트업 및 예비창업자 맞춤형 지원

사업개요

사업목적 ▸ 우수한 아이디어(기획)을 보유한 게임 스타트업 및 예비창업자 맞춤형 지원으로 신규 게임기업 육성

총사업비 ▸ 5,000백만 원

수행부서 ▸ 게임산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원대상 지원방식	◦ 스타트업(법인/개인) : 제작지원 ◦ 예비창업: 포상금	◦ 스타트업(법인) : 제작지원 ◦ 스타트업(개인) : 포상금 ◦ 예비창업 : 포상금 * 지원대상 및 규모 24.1월 확정 예정
지원내용	◦ 스타트업(법인/개인) 대상 인센티브 제도 운영 - 중간점검 우수과제 추가 지원 ◦ 국내 전시회 참가 지원	◦ 스타트업(법인/개인) 대상 인센티브 제도 운영 - 중간점검 우수과제 추가 지원금 지급 ◦ 스타트업(개인), 예비창업 대상 선별적 추가지원 체계 도입 - 중간점검 통과 일부과제에 한해 전시회 및 쇼케이스 참가 기회 부여 - 성장가능성이 높은 게임에 선별적 지원 강화 * 상세 계획 24.1월 확정 예정 ◦ 국내/해외 전시회 참가 지원 * BitSummit, 지스타 등 24.1월 확정 예정

사업내용

지원대상 ▸

부문	지원내용
스타트업(법인)	• 창업 3년 미만의 게임 법인사업자
스타트업(개인)	• 창업 3년 미만의 게임 개인사업자
예비창업	• 창업을 목표로 하는 게임 예비창업팀/개인

지원내용 ▸ ◦ 게임기획 지원

부문	지원내용
스타트업(법인)	• 시제품 제작 지원(국고지원금), 우수과제 인센티브
스타트업(개인)	• 시제품 제작 지원(포상금), 우수과제 인센티브
예비창업	• 시제품 제작 지원(포상금), 우수과제 인센티브

- 게임기획 스타트업/예비창업 프로젝트 멘토링 지원 위탁용역
- 게임기획 스타트업/예비창업 프로젝트 전시회 참가 및 쇼케이스 개최 지원

지원조건
- 공통 : 사업 종료 시까지 게임 시제품 개발 및 제출, 멘토링 참가 필수
- 스타트업(법인) : 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)

선정방식
- 공통 : 선정평가(서면평가, 발표평가)를 통한 선정
- 스타트업(법인) : 사업비 심의를 통한 최종 협약금액 결정

평가 시 고려사항
- 아이디어(기획)의 독창성, 기대성과 등을 중점적으로 평가하여 선정

기타사항
- 게임 상용화 제작지원, 게임기획지원 내 동일과제 중복 신청 불가
- 결과 평가 시 쇼케이스와 연계한 개방형 발표평가, 이용자평가 우수과제 추가 시상 진행
- 사업종료 후 차년도 국내/해외 전시회 참가 지원 예정

추진절차

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 게임유통 지원(게임기업자율선택지원)

해외 직접 진출에 필요한 컨설팅, 인프라, 마케팅, 게임서비스 등 자율선택형 서비스 지원

사업개요

사업목적 ▸ 해외 직접 진출에 필요한 컨설팅, 인프라, 마케팅, 게임서비스 등 자율선택형 서비스 지원을 통한 중소 게임사의 수출역량 강화

총사업비 ▸ 11,490백만 원

수행부서 ▸ 게임산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원대상 지원방식	◦ 상반기-무제한 : 최대 1.5억 포인트×32개사 ◦ 상반기-스타트업 : 최대 2억 포인트×8개사 ◦ 하반기 : 최대 1억 포인트 10개사	◦ 지원 부문 및 최대 지원금 상향(3개 부문 예정) ◦ VR 게임 지원을 통한 지원범위 확대

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 해외 직접 진출을 희망하는 국내 개발 게임 – 지원대상 및 규모 24.1월 확정 예정

지원내용 ▸ ◦ 해외 직접 진출을 희망하는 국내 중소게임사 해외 직접진출 서비스 포인트 지원

* 사업 추진 상황에 따라 변동 가능

◦ 자율선택형 해외 직접진출 서비스 제공

- ‘게임더하기“ 전용 플랫폼(https;//gsp.kocca.kr)을 통한 서비스 지원
- 컨설팅, 인프라, 마케팅, 게임서비스 등 서비스풀 내 게임사가 원하는 항목 선택, 서비스 이용 후 포인트 차감
- [참고] 2023년 게임더하기 서비스 제공 항목

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

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 개발사명으로 런칭 가능한 게임

선정방식
- 공통 : 선정평가(서면평가, 발표평가)를 통한 선정

평가 시 고려사항
- **지원게임** 연1회 모집공고를 통한 선정 진행(상하반기 구분 없음)
- **협 력 사** 모집공고 연중 상시 접수, 분기별 선정

기타사항
- 지원 세부사항 변동 가능

추진절차

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 서비스 지원
2월	3월~4월	4월	4~12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 게임유통 지원(게임수출활성화)

게임 해외마켓 참가지원 및 ITS GAME 상시 비즈니스 지원

사업개요

사업목적 ▸ 게임 해외마켓 참가지원 및 ITS GAME 상시 비즈니스 미팅 지원을 통한 국산 게임 해외 진출지원

총사업비 ▸ 1,828백만 원

수행부서 ▸ 게임산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원내용	◦ 게임스컴, 도쿄게임쇼 한국공동관 운영	◦ (전략시장) 게임스컴, 도쿄게임쇼, 차이나조이 등 한국공동관 운영 및 참가지원 ◦ (신흥시장) 자율 선택형 지원제도 도입

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 해외진출을 희망하는 국내 게임관련 기업

지원내용 ▸ ◦ 게임 해외마켓 참가 지원

- 주요 게임마켓 B2B/B2C 한국공동관 운영(참가비/네트워킹/비즈니스 매칭/통·번역 지원)
- 전략시장 관련 B2C 지원 확대

구분	7월	8월	9월
게임 해외마켓 한국공동관 참가지원	차이나조이	게임스컴	도쿄게임쇼

◦ 게임 해외마켓 자율선택형 지원 신설

- 참가사 수요 마켓에 대한 참가 실비 지원(출입패스, 부스 조성, 홍보물 제작, 마케팅 등)

◦ 해외 게임시장 정보 제공

지원규모 ▸ ◦ 게임 해외마켓 참가지원 : 마켓별 각 10개사 내외

◦ 게임 해외마켓 자율 선택형 지원 : 12개사 내외

지원조건 ▸ ◦ (게임 해외마켓) 현지화(진출권역) 및 출시 완료된 게임 콘텐츠, 성과 보고서 제출 필수

◦ (자율선택형) 현지화(진출권역) 및 출시 완료된 게임 콘텐츠, 성과증빙(체류일정 1일 당 5건 이상 상담실적지, 출장 결과보고서) 제출 필수

선정방식 ▸ ◦ **서면평가** 신청서 기준 서면평가 진행(1.5배수 내외 고득점 순)

◦ **발표평가** 발표 및 질의응답평가 합산하여 최종 확정(필요시)

기타사항 ▸ ◦ 참가마켓, 추진일정, 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차 ▸ ◦ 게임 해외마켓 참가지원

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

* 상세내용은 별도 모집공고 참고

◦ 게임 해외마켓 자율선택형 지원

① 참가신청	② 서면/발표평가	③ 참가확정	④ 마켓참가	⑤ 마켓 참가비용 지급	⑥ 결과보고
지원기업	KOCCA	KOCCA	지원기업	KOCCA	KOCCA/ 지원기업

* 상세내용은 별도 모집공고 참고

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 게임제작 지원

부문별 · 플랫폼별 다양한 국내 게임 상용화 제작을 지원하는 사업

사업개요

사업목적 ▸ 국내 · 외 게임시장을 개척할 국내 게임(PC, 콘솔, 모바일, 아케이드, 보드게임, 기능성 게임 등)의 제작지원

총사업비 ▸ 24,242백만 원

수행부서 ▸ 게임산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원방법	◦ 다년도 지원 확대 운영(콘솔→콘솔·PC) – 제작단계별 개발형 ·출시형으로 확대 운영	◦ 다년도 지원 확대 운영(콘솔, PC) – 전년도 개발형 우수과제 출시형 연계 지원 ◦ 크로스플랫폼 제작지원 신설 : 국제경쟁력 있는 대형 과제 1개사 지원 (최대지원금 8억) ◦ 글로벌웹툰IP사업 연계 및 확장 신설

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 협약종료일까지 게임콘텐츠 상용화 버전 개발이 가능한 국내 기업

지원내용 ▸ ◦ 게임상용화 제작지원

– 선정규모 : 약 74개 게임 선정 예정

부 문	분 야	플랫폼	예산규모 (단위: 백만원)
다년도	PC(개발형/출시형)	PC	3,000
	콘솔(개발형/출시형)	콘솔	6,000
	크로스플랫폼(개발형)	PC,콘솔	800
신성장	모바일	모바일	6,000
	글로벌웹툰IP사업 연계		600
	VR,AR / AI / 클라우드 등	VR,AR / AI / 클라우드 등	2,500
	취약플랫폼(보드 / 아케이드)	오프라인	1,120
기능성	기능성	무관	2,100

* 상기 내용은 예시이며 산업수요와 평가결과에 따라 추후 확정 예정

◦ 게임콘텐츠 이용자평가 및 QA지원

지원조건 ▸
- 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)
- 협약 종료일까지 정식 런칭 빌드 개발이 완료되야 함, 다년도 출시형의 경우 출시를 목표로 진행함

선정방식 ▸
- 선정평가(서면평가, 발표평가)를 통한 선정, 사업비 심의를 통한 최종 협약금액 결정
- 24.4월 ~ 11월(8개월) 지원 예정

평가 시 고려사항 ▸
- 기획 독창성, 추진의지, 기대성과 등을 중점적으로 평가하여 선정함
- 산업수요 및 평가결과에 따라 지원분야별 지원과제수와 총 지원금액은 조정 예정

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 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	4월	8~9월	11월	12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 글로벌게임허브센터 운영

글로벌게임허브센터 인큐베이팅 역량강화 고도화로 국내 스타트업 및 강소 게임기업 지속 육성

사업개요

사업목적 ▸ 중소게임기업의 성장, 육성 지원 및 글로벌 진출 확대

총사업비 ▸ 4,216백만 원

수행부서 ▸ 게임기반조성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
입주기간	◦ 게임벤처4.0 기본 입주기간 1년(+연장 1년)	◦ 게임벤처4.0 기본 입주기간 2년 - 예비/초기 게임개발사의 안정적 개발 환경 지원
콘솔제작 서비스 확대	◦ PC/모바일게임 중심 인프라지원	◦ 콘솔 게임 QA 지원, 소니PS 파트너 계정 지원 등을 통한 콘솔 제작 서비스 지원 확대
입주지원 프로그램 다각화	◦ 위탁운영을 통한 프로그램 제공	◦ 게임더하기 플랫폼 연계를 통해 서비스 다각화 및 전문화

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 국내 중소 게임기업, 예비 또는 창업 5년 미만의 초기 게임개발사(팀)

지원내용 ▸ ◦ 스타트업 및 강소게임기업 육성

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

구분	입주사	게임벤처4.0
지원대상	국내 중소 게임개발사	예비창업자 및 창업 5년 이내 초기 개발사
입주기간	최대 4년(기본 2년+연장 1년+우수 1년) *연장평가를 통해 연장여부 결정	2년(기본 2년)
지원내용	임대료 80%, 관리비 50%	임대료 및 관리비 전액 지원
공간 유형	독립 사무공간(대/중/소형)	공용 사무공간(1인석, 2인석, 4인석)

- (역량강화 프로그램 지원) QA, 해외진출지원, 네트워킹, 비즈매칭, 인큐베이션, 엑셀러레이션, 기업단계별 맞춤프로그램 지원 등
- (소프트웨어 라이선스 지원) 게임 개발을 위한 각종 소프트웨어 라이선스 지원
- (공용 인프라 지원) 대중소 회의실, 비대면 회의실, 공용휴게라운지, 인터넷전용선, 방역/미화/자산 관리 등

◦ 게임테스트베드 운영

- (모바일 테스트베드)장르별 게임 해외진출을 지원하기 위한 권역별, 제조사별 각종 기기대여 및 테스트 지원
- (VR/AR 테스트베드)대형 시뮬레이터, AR/VR기기, 모션캡쳐 전용 스튜디오공간 제공 (페이셜캡쳐장비 및 오디오 장비도입), 장비사용 교육

◦ 게임자료공유마당 운영 지원

- 게임자료공유마당플랫폼(“게임마당 gamemadang.or.kr”) 운영 및 유지보수

지원조건 ▸

◦ (입주사) 국내 중소 게임개발사

◦ (게임벤처4.0) 예비/초기 창업팀(창업 5년 미만)

선정방식 ▸

◦ **서면평가** 제출서류 기준 서면평가 진행(평가점수 70점 이상이면서 1.5배수 내외 고득점 순 통과)

◦ **발표평가** (서면평가 합격 시) 발표 및 질의응답 평가

◦ **최종선정** 서면평가 30% + 발표평가 70%를 종합한 점수가 70점 이상인 업체 중 고득점 순으로 선정

평가 시 고려사항 ▸

◦ 기업 역량(수행관리 체계, 기업 및 재무 건전성 등) 및 개발 역량(개발 및 서비스 중인 게임의 경쟁력)

◦ 수행 역량(사업이해도, 사업전략, 수행의지 등) 및 기대성과(지속성장 및 해외진출 가능성 등)

◦ 게임부문 대내외 수상 성과, 게임국가기술자격검정 자격증 보유 등 가산 항목 포함 예정

추진절차 ▸

구분	신규 입주사 모집			④ 성과조사	⑤ 연장평가
	① 모집공고	② 선정평가	③ 입주		
상반기	1월	3월	4월	연 2회 내외	연 2회 내외
하반기	6월	8월	9월		

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 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 ▸ 5,360백만 원

수행부서 ▸ 게임기반조성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
우수 교육생 해외 교류	◦ 해외 교육기관과 교류협력 방안 등 연구용역 진행	◦ 우수 교육생 대상 해외 교육기관 연수 지원
창업지원 확대	◦ 취업자 중심 교육과정 운영	◦ 창업자 양성을 위한 창업교육 확대 – 창업 관련 교과 편성, 창업 성공사례 특강 등 ◦ 졸업작품 상용화 지원 ◦ 콘진원 창업 지원사업 참여 확대
신기술 개발 역량 강화	–	◦ AI 활용 실무 및 특강 ◦ 콘솔게임 개발 관련 교과 편성 및 특강 추진
분원 설립 연구	–	◦ 분원 설립 타당성 분석 연구용역 추진

사업내용

교육대상 ▸ ◦ 게임개발자를 꿈꾸는 예비 취·창업자

교육내용 ▸ ◦ 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 이상, 출석률 90% 이상
◦ 교육장소 : 판교 제2테크노벨리(1캠퍼스-LH기업성장센터, 2캠퍼스-LH기업지원허브)

교육인원

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

교육생 선발방식

◦ **1차 서류전형** 제출된 서류 심사(주요경험, 지원동기, 자기소개, 포트폴리오 등)
◦ **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

◦ 2024년 게임인재원 6기 교육생 모집
 - 접수일정 : 2024. 1. 25(목) 12:00까지 / 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 접수 (kocca.kr)
 - 교육기간 : 2024. 3 ~ 2026. 2 / 2년 8학기제 (주5일 전일제, 10:00 ~ 17:00)

추진절차

① 신입생선발	② 개강	③ 졸업성과발표	④ 학사운영
1~2월	3월	7월(4기)	1~12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

07 게임국가기술자격검정 사업

게임산업 전문인력 배출을 위한 전문사무분야 3종목(기획, 그래픽, 프로그래밍) 게임국가기술자격검정 시행

사업개요

사업목적 ▸ 게임산업 전문인력의 능력개발을 위한 게임국가기술 자격검정 운영

총사업비 ▸ 300백만 원

수행부서 ▸ 게임기반조성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
시행회수 축소	◦ 년 2회 시행 - 총 4회 운영(필기 2회, 실기 2회)	◦ 년 1회 시행 - 총 2회 운영(필기 1회, 실기 1회) * 필기시험 : 4.27(토) / 실기시험 6.29(토)
그래픽 실기 SW 확대	◦ 3D 그래픽전문가 실기시험 SW - 3D MAX 단일	◦ 3D 그래픽전문가 실기시험 SW - 3D MAX + 블렌더(Blender)

사업내용

응시대상 ▸ ◦ 게임개발 및 산업계 취업 등을 희망하는 청소년, 일반

시행내용 ▸ ◦ 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

◦ 게임국가기술자격검정 시행 일정

필기시험			실기시험		
원서접수	시험시행	합격자 발표	원서접수	시험시행	합격자 발표
4.3~4.12	4.27(토)	5.21(화)	5.21~5.31	6.29(토)	7.30(화)

응시자격

- 게임국가기술자격검정 취득시 우대사항
  - 학생 : 학점은행제도* 20학점 학점인정
    * 국가평가교육진흥원「학점은행제」'자격 학점인정 기준' 참조(www.cb.or.kr)
  - 기업 : 병역특례업체 지원시 가산점(10점), 한국콘텐츠진흥원 게임관련 지원사업 참여시 가산점
- 필기 : 제한없음
- 실기 : 필기시험 면제기간이 유효한자 (2년)

추진절차

① 접수	② 필기시험	③ 합격자 발표	④ 실기시험	⑤ 합격자 발표
• 홈페이지 (www.kgq.or.kr)	• 원서접수(4.3~4.12) • 필기시험(4.27)	• 합격자발표(5.21)	• 원서접수(5.21~5.31) • 실기시험(6.29)	• 합격자발표(7.30)

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 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 ▸ 6,345백만 원

수행부서 ▸ 콘텐츠문화팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
	[중점방향] 교육대상 확대	[중점방향] 사업 통합 등 효율화, 리터러시 교육 콘텐츠 대외 활용 확산
건전게임문화 교육확대	◦ [청소년] 파견강사 교육운영, 특수학급 교육(일반 교육교재 활용) ◦ [유아] 전문가 특강(교육) ◦ [교사] 단일 유관기관 연수운영	◦ [효율화] 보호자 게임리터러시와 가족캠프 통합 운영 ◦ [청소년] 공교육 내 협력 교사 활성화, 특수(장애) 학생 게임 접근성 확대, 지역(읍면동) 수혜 대상 확대 ◦ [유아] 교육 방식 다변화 : 부모가 직접 교육하는 기회 제공 확대 ◦ [교사] 교육 콘텐츠의 공유 및 개방성 확보 – 시도교육연수원, 교육청, 교사단체 등 온라인 연수과정 콘텐츠 활용 확대 지원
게임 다양성 지원 및 문화 확산	◦ 이용자, 기업, 유관기관 모두가 함께 참여하는 게임문화 추진	◦ [효율화] 캠페인과 게임문화축제 연계 추진(통합공고) ◦ 소외계층 게임문화 향유 기회 확대

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 게임 이용자 및 관련 기업, 유관기관 등

단위:(백만원)

지원내용

사업명		예산	주요내용
건전 게임문화 교육확대	유아 게임리터러시(위탁용역)	720	유아, 부모, 교사 대상 게임이용활용 교육
	교사 게임리터러시(위탁용역)	903	교사를 위한 게임리터러시 콘텐츠개발 및 연수프로그램 운영
	찾아가는 게임문화 교실 (간접교부)	1,000	전국 초중고 학교밖 청소년 게임리터러시 및 게임코딩교육 운영
	교실 속 게임리터러시 (간접교부)	720	학교 교사가 직접 학생 대상 게임리터러시 교육 진행
	보호자 게임리터러시 및 게임문화 가족캠프 운영 (간접교부)	867	보호자 대상 온 · 오프라인 게임리터러시 교육과 자녀와 보호자로 구성된 게임문화 캠프 운영(소외계층지원 강화)
	게임과몰입 힐링센터 프로그램 지원 (간접교부)	250	게임과몰입 문화예술 치유프로그램 개발 및 보급
게임 다양성 지원 및 문화 확산	게임시간 선택제 운영 (간접교부)	200	학부모와 청소년의 자율적 게임 이용 환경 조성
	모두의 게임문화 캠페인 (위탁용역)	535	게임문화 인식 개선 온 · 오프라인 홍보
	게임문화축제 (위탁용역)	900	게임을 매개로 모든 세대가 소통할 수 있는 게임문화 행사 추진
	글로벌 인디게임제작 경진대회 (간접교부)	250	인디게임 제작 문화 활성화
총 사업비		6,345	-

지원규모
- 위탁용역(4건 3,058백만원) : 경쟁입찰
- 지원사업(6건 3,287백만원 이내) : 정책지정

지원조건
- 위탁용역(경쟁입찰)
- 간접교부(정책지정)

선정방식
- (위탁사업자 선정) 입찰공고, 제안서 검토, 발표 및 질의응답평가, 가격개찰

평가 시 고려사항
- 유아게임리터러시 – 유아 관련 전국 네트워크를 보유하고 유아리터러시 경험이 있는 업체
- 교사게임리터러시 – 전국 교육청 등 협력 네트워크 보유, 게임콘텐츠 관리(CS 등) 역량 등을 보유한 업체
- 모두의게임문화캠페인 – 대국민 대상 캠페인 기획 및 운영한 경험이 있으며, 캠페인 참여 대상 타겟팅 분석 통한 기획 능력 우수한 업체
- 게임문화축제 – 게임사 및 콘텐츠기업과 협력 가능한 네트워크 보유, 실외 행사 및 장기간 운영 노하우 보유, 여러 콘텐츠를 융합하여 기획할 수 있는 능력이 우수한 업체

추진절차

① 공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 정산
1월	2~3월	4월	6~8월	9~11월	12월~'24년2월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

09 이스포츠 활성화 지원사업

이스포츠 정책 연구, 대회 개최, 인력양성, 기반 구축 등

사업개요

사업목적 ▸
- 이스포츠를 활용한 사회통합 기여, 장애인 이스포츠 육성 체계화
- 이스포츠 글로벌 경쟁력 강화 위한 핵심 인력 양성 지원

총사업비 ▸ 1,915백만 원

수행부서 ▸ 콘텐츠문화팀

전년대비 주요 개선사항

구분		2023년	2024년
		[중점방향] 장애인 이스포츠 지원 시작, 기존 사업 성과 분석	[중점방향] 장애인 이스포츠 체계화 및 대외 홍보 강화, 23년 성과분석 통한 차년도 사업개선(이스포츠 관련 민관학 협력 강화)
이스포츠 정책 연구	이스포츠 실태조사	◦ 이스포츠 데이터 플랫폼, 개인 스트리머 매출 등 이스포츠 산업 규모 조사 대상 확장 ◦ 표준계약서, 지역 연고제, 학업 병행 등 주요 이슈 관련 조사 강화	◦ 국가승인통계 기준 부합 여부 자문 및 필요할 경우 연구 재설계 (이스포츠 시장 규모 등)
	이스포츠 정책연구	◦ 이스포츠 성과분석 및 발전방안 연구	◦ 장애인 이스포츠 종목 등급분류 확대 연구(예정)
이스포츠 대회 개최	장애인 이스포츠 대회	◦ 신규 사업	◦ 종목 발굴, 선정 체계화 *장애학생e페스티벌 종목과 단계적 연계 추진 *장애인 이스포츠 종목 등급분류 체계 확대 적용 ◦ 장애인 이스포츠 표준화 및 글로벌 주도권 확보를 위한 대외 홍보 강화
	2023 전국 장애학생 e페스티벌	◦ 기존 참가자격에서 소외되었던 기타 장애 참여 *의사소통·건강장애·발달지체(초·중등) 대상 시범종목 신설	◦ 장애인 이스포츠 대회 종목과 단계적 연계
이스포츠 기반 구축	이스포츠 전문인력 양성 사업	◦ 신규 사업	◦ 고등교육기관 : 정규교과 과정 편성 ◦ 전문인력양성기관 : 이스포츠 종사자 또는 종사 경험자 위주 교육프로그램 운영 강화

사업내용[지정공모]

지원대상 ▸ ◦ 대국민 대상 사업 및 연구 추진

지원내용 ▸

사업명		예산(백만원)	주요내용
이스포츠 정책 연구	이스포츠 실태조사 (연구용역)	110	이스포츠 산업규모, 이용자 조사 등
	이스포츠 정책연구	80	정책연구를 통한 이스포츠 발전방안 모색

단위:(백만원)

사업명		예산	주요내용
이스포츠 대회 개최	장애인 이스포츠 대회	500	◦ 참가대상 : 전국 장애인 ◦ 전국 17개 시도 대회 예선 및 본선 진행 ◦ 장애인 이스포츠 스포츠등급분류 확대 적용 추진 ◦ 장애인 이스포츠 국제 표준화 주도를 위한 대외홍보 강화 *대한장애인체육회 간접교부 예정
	2023 전국 장애학생 e페스티벌	225	◦ 참가대상 : 전국 특수학교(급) 장애학생 및 일반학생, 지도교사 ◦ 전국 17개 시도 대회 예선 및 본선 진행 ◦ 장애학생 정보경진대회 및 부대행사 연계 *국립특수교육원, 넷마블문화재단 공동 주최
이스포츠 기반 구축	이스포츠 전문인력양성 사업	1,000	고등교육기관 / 전문인력양성기관
			지원 대상: 2023년 선정된 학교 대상 평가 통해 연속 지원 가능 *평가 탈락시 타 고등교육 기관 선정 절차 진행 / 이스포츠 연구 수행 연구기관 및 비영리법인, 기타 문화 체육관광부 장관으로부터 인정받는 기관 (신규선정, 2개 내외)
			사업 범위: 이스포츠 지도자, 콘텐츠 제작자, 기획자 등 이스포츠 비즈니스 전반에 걸친 전문인력 양성 지원 / 현장 수요를 반영한 이스포츠 산업 맞춤형 실무교육으로 현장 인력들의 직무역량 향상 지원
총 사업비		1,915	-

지원규모
- 위탁용역(1건 225백만원), 연구용역(1건 110백만원) : 경쟁입찰
- 지원사업(공모, 전문인력양성기관 2건 100백만원 내외) *고등교육기관은 23년 결과 평가에 따라 변동
- 지원사업(정책, 1건 580백만원 이내) *규모는 변동될 수 있음

지원조건
- 위탁용역, 연구용역 : 경쟁입찰
- 지원사업 : 공모사업(간접교부)
- 기타 : 정책지정(간접교부)

선정방식
- 기술평가 : 발표 및 질의응답평가

평가 시 고려사항
- 이스포츠 실태조사 – 이스포츠 전반에 대한 이해도가 높고 이스포츠 및 유관산업 네트워크 보유한 업체
- 장애학생 e페스티벌 개최 – 이스포츠대회 운영 뿐 아니라 부대행사 등도 원활히 진행할 수 있는 업체
- 장애인 이스포츠 대회 – 장애인 이스포츠 대회 운영 경험 및 관련 전문인력 보유 필요, 대외적 홍보 역량이 우수한 업체
- 이스포츠 전문인력 양성
  - 고등교육기관 : 정규과정에 편성하고 실습과 체험 등 수업이 원활한 기관
  - 전문인력양성기관 : 이스포츠 현 종사자 및 퇴직자 중심의 교육 프로그램 운영 가능한 기관

추진절차

①공고	②선정평가	③협약체결	④중간점검	⑤결과평가	⑥정산
1월	2~3월	4월	6~8월	9~11월	12월~'24년2월

※ 이스포츠 전문인력 양성기관 지정 및 지원 사업 중 "고등교육기관" 사업은 2025년 1월까지 (예정)

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

2024년 팀별 사업방향

- **방송산업팀**
  방송영상콘텐츠 IP 중심의 지원체계 고도화 및 IP 중심의 해외진출·유통지원 기능 확대를 통한 국내방송영상콘텐츠 글로벌 경쟁력 강화

- **방송기반조성팀**
  제작시설 운영을 통한 방송영상 콘텐츠 제작 간접 지원

- **애니메이션산업팀**
  청장년층, 극장용 애니메이션 제작지원 신규사업 편성으로 국산 애니메이션의 방영 플랫폼 다변화 및 소비시장 확대 견인

- **신기술융합콘텐츠팀**
  생성형 AI(ChatGPT 등) 등장과 메타버스 기술 환경 변화에 따른 사업개편 및 신설 추진

방송산업팀

방송영상콘텐츠 기획안 공모 및 사업화지원 계속 01
방송영상콘텐츠기획개발 랩 운영지원 계속 02
중소제작사 글로벌도약지원/수출기반조성 계속 03
방송영상콘텐츠 제작지원 계속 04
방송영상콘텐츠 포맷육성지원 계속 05
뉴미디어 방송영상콘텐츠 제작지원 계속 06
OTT 특화방송영상콘텐츠 제작지원 계속 07
방송영상콘텐츠 후반작업 지원 계속 08
국제방송문화교류지원(국제공동제작 콘텐츠 제작지원) 계속 09
국제방송영상콘텐츠마켓(BCWW) 개최 및 비즈매칭 계속 10
국제방송영상마켓 참가 및 홍보지원 계속 11

방송기반조성팀

방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : 스튜디오큐브 계속 12
방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : DMS제작센터 계속 13

03
방송영상본부

애니메이션산업팀

애니메이션 기획개발 공모전 계속 14
애니메이션 부트캠프 계속 15
파일럿제작지원 및 피칭쇼케이스 개최 계속 16
애니메이션 기획프로듀서 육성 계속 17
국산애니메이션 제작지원 계속 18
IP활용 애니메이션 제작지원 계속 19
청장년층 애니메이션 제작지원 신규 20
극장용 중저예산 애니메이션 제작지원 신규 21
독립 애니메이션 제작지원 계속 22
애니메이션 해외진출지원 계속 23
애니메이션 제작인력양성 계속 24
대한민국 콘텐츠대상(애니메이션) 계속 25
애니메이션 산업백서 발간 계속 26

신기술융합콘텐츠팀

인공지능콘텐츠제작지원 신규 27
인공지능콘텐츠사업화지원 신규 28
메타버스 XR 콘텐츠제작지원 계속 29
신기술융합콘텐츠글로벌페스티벌개최 계속 30
신기술융합콘텐츠체험거점운영 계속 31

01 방송영상콘텐츠 기획안 공모 및 사업화 지원

우수 방송영상콘텐츠 기획개발 및 비즈매칭 지원

사업개요

사업목적 ▸ 우수 방송영상콘텐츠 발굴 및 기획개발 지원

총사업비 ▸ 1,987백만 원

수행부서 ▸ 방송산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
기획개발 지원 확대	◦ 최종 선정 과제 중 일부(20개 작품) 대상 기획안 컨설팅/특강 제공	◦ 예심 통과작(60개 작품) 대상 기획안 컨설팅/특강 제공
심사 강화	◦ 예심 – 본심 서류심사 진행	◦ 예심 서류심사 – 본심 발표심사 진행

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 중소 방송영상제작사(법인·개인사업자 / 중소기업확인서 보유사)

지원규모 및 내용 ▸ [기획안 공모] 방송영상콘텐츠 기획안 공모 개최

◦ 지원목표 : 우수 방송영상콘텐츠 기획안 발굴 및 기획개발 지원

◦ 지원규모 : 예심 총 60개 작품, 본심(최종) 총 18개 작품 선정 예정

– 예심 선정규모 : 총 60개 작품

부문	선정 과제수	추가 지원내용
드라마	20	◦ 예심 선정작 대상 본심 준비를 위한 추가 기획개발 지원 – 기획개발비 : 드라마 작품 당 1,500만 원 / 예능–다큐 작품당 1,000만원 – 기획안 맞춤형 컨설팅(최대 3회) 및 공통/부문별 특강 제공
예능	20	
다큐멘터리	20	

- 본심(최종) 선정규모 : 총 18개 작품

부문	구분	선정 과제수	상금(안)	후속 지원내용
드라마	대상	1	4,000만 원	시상식 개최 및 비즈매칭 지원 * 선정작은 시상식 및 비즈매칭 행사 참석 필수
	우수상	5	1,500만 원	
예능	대상	1	2,000만 원	
	우수상	5	1,000만 원	
다큐멘터리	대상	1	2,000만 원	
	우수상	5	1,000만 원	

[선정작 후속지원] 비즈매칭 지원

◦ 지원목표 : 기획안 공모 선정작에 대한 비즈매칭(사업화) 지원으로 향후 상용화(제작/편성) 가능성 확대

◦ 지원규모 : 기획안 공모 최종 선정작 18개 작품

◦ 지원내용 : 우수 기획안 대상 비즈매칭 제공(시상식 및 비즈매칭 행사 개최 예정)

- 비즈매칭 시 필요한 작품 홍보자료 제작 지원
- 제작투자(제작비 투자, PPL지원) 및 편성(방송사, 플랫폼) 관련 비즈매칭 제공

선정방식 ▸

◦ 예심 : 서면평가

◦ 본심(최종) : 발표평가 * 예심 선정작 대상 본심 준비를 위한 추가 기획개발 지원 有

◦ 선정 : 최종 선정공지 및 시상식/비즈매칭 행사 개최

평가 시 고려사항 ▸

◦ 예심 : 기획안의 완성도 및 참신성 중점 검토

◦ 본심(최종) : 제작(사업화) 의지 및 구체성(컨설팅 등 참가결과 포함) 중점 검토

추진절차 ▸

① 공고	② 예심	③ 예심 선정작 기획개발 지원	④ 본심	⑤ 시상식 및 비즈매칭
3월	4월	5~8월	9월	11월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 방송영상콘텐츠 기획개발 랩 지원

방송영상콘텐츠 기획개발 랩 운영을 통한 우수 기획안 창·제작 역량 강화

사업개요

사업목적 ▸ 신규 방송영상콘텐츠 기획개발 지원 및 역량 강화

총사업비 ▸ 4,196백만 원

수행부서 ▸ 방송산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
최대지원금 상향	[방송포맷] 기관당 3억 원	[방송포맷] 기관당 3.3억 원
지원분야 확대	-	글로벌 팩추얼 콘텐츠 랩 신설 예정

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 랩 운영 가능 자원을 보유한 기업 및 협단체

지원내용 ▸

구 분	선정 규모	기관당 지원액	비 고
방송 포맷	3개 랩 내외	최대 3.3억 원	글로벌 포맷 기획개발 지원
	소계	9.9억 원	
신기술 기반	6개 랩 내외	최대 3.6억 원	뉴미디어(웹 등)용 드라마 기획개발 지원
	소계	21.6억 원	
총계	9개 랩 내외	31.5억 원	

* 글로벌 팩추얼 랩 신설 예정, 세부내용 개별 공고 참고 필수

지원규모 ▸ ◦ 총 31.5억 원(9개 랩 내외)

지원조건 ▸ ◦ 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수(현금 인정, 현물 제외)

선정방식 ▸
- ◦ 서면평가 : 과제신청서 등 제출서류 평가
- ◦ 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- ◦ 발표평가 : 발표 및 질의응답 평가
- ◦ 최종선정 : 서면평가 결과(40%) + 발표평가 결과(60%)를 종합하여 고득점순으로 선정
- ◦ 사업비심의 : 최종 협약금액 결정

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 참여 인력 및 인프라 등 신청 기관의 랩 운영 강점 위주 고려

추진절차 ▸

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 중소제작사 글로벌 도약지원/ 중소제작사수출기반 조성

방송제작사의 새로운 IP 개발과 보유 IP를 활용한 확장을 통해 중소제작사의 글로벌 성장을 도모

사업개요

사업목적 ▸ 제작사가 지식재산권(IP)을 개발-보유-활용할 수 있도록 제작사의 IP개발 기획개발 지원과 보유IP 활용 후속사업화 지원

총사업비 ▸ 8,377백만 원(중소제작사 글로벌도약지원 7,777백만원/ 중소제작사수출기반조성(600백만원)

수행부서 ▸ 방송산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
(IP 개발고도화) IP개발목표 구체화 및 지원규모 변경	(개발목표) 드라마, 다큐, 예능분야 신규 IP개발 (지원규모) 참가사당×2억원 25개사 지원	(개발목표) 드라마, 다큐 신규 IP개발 *드라마(4부 대본), 다큐(구성안, 러프컷) (지원규모) 과제당 최대 2억원×15개 과제 지원
(IP 확장지원) 지원규모 확대	(지원규모) 2개사 내외 (연계지원) 없음	(지원규모) 5개사 내외 (연계지원) 성장서비스 연계 지원

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 중소 방송영상제작사(법인·개인사업자 / 중소기업확인서, 방송영상독립제작사신고필증 보유사) 및 컨소시엄사

지원내용 ▸ ◦ 드라마, 다큐멘터리 제작

부 문	지원목표	선정 작품 수	작품당 지원금	비 고
IP개발고도화	(드라마) 4부 대본 (다큐) 20분 이상 러프컷	15편	최대 2억 원	성장서비스 연계지원
IP확장지원	① 후속영상 개발 ② 타장르 확장 ③ IP 상품화	5편	최대 5억 원	성장서비스 연계지원
성장서비스	지원사업 연계, IP 개발 및 거래 관련 부가서비스 지원	20편	성장서비스 이용 포인트 지원	(제공항목)디자인,법률, 세무,노무,지재권, 투자 유치, 통번역, 부가영상

* 웹콘텐츠 · 애니메이션 개발과제는 제외

지원규모 ▸ ◦ 총 55억 원(20개 작품 내외) / 포인트 비용 별도

지원조건 ▸ ◦ 자기부담금 20% 이상 부담 필수(인건비 외 현물 불가)

◦ 방송분야 표준계약서 사용 의무

선정방식 ▸ ◦ 서면평가 : 과제신청서 등 제출서류 평가(2배수 내외 고득점순 통과)

◦ 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행

◦ 발표평가 : 발표 및 질의응답 평가

◦ 최종선정 : 서면평가 결과(40%) + 발표평가 결과(60%)를 종합하여 고득점순으로 선정

◦ 사업비심의 : 최종 협약금액 결정

평가 시 고려사항 ▸ ◦ IP 개발 가능성, IP 권리분배 조건, IP확장성

기타사항 ▸ ◦ 성장거점, 성장서비스, 국내외 유통사업화(중소제작사수출기반조성 사업 연계)를 통한 IP개발/확장지원

추진절차 ▸

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 방송영상콘텐츠 제작지원

전 세계에서 향유될 수 있는 고품질 드라마, 다큐멘터리 제작지원

사업개요

사업목적 ▸ 글로벌 경쟁력을 갖춘 우수 방송영상 콘텐츠 발굴 및 산업 진흥

총사업비 ▸ 5,258백만 원

수행부서 ▸ 방송산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
최대 지원금 상향	[드라마] 최대 6억 원 [다큐멘터리] 최대 1.5억 원	[드라마] 최대 14.5억 원 *제작지원 드라마 부문 선정 시, 방송영상콘텐츠 후반작업 제작지원(최대 8억 원) 연계지원 [다큐멘터리] 최대 1.8억 원
지원 부문 조정	드라마/다큐멘터리/배리어프리	드라마/드라마(배리어프리)/다큐멘터리 *배리어프리에 관한 주제나 메시지를 담은 드라마 부문 신설

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 중소 방송영상제작사(법인·개인사업자/중소기업확인서, 방송영상독립제작사신고필증 보유사)

지원내용 ▸ ◦ 드라마, 다큐멘터리 제작

부 문	분 량	선정 작품 수	작품당 지원금	비 고
드라마	총 400분 이상	5편 내외	최대 6.5억 원	선정 시, 후반작업제작지원 (최대 8억 원) 연계하여 최종 지원금 최대 14.5억 원
드라마 (배리어프리)	총 400분 이상	1편 내외	최대 6.5억 원	선정 시, 후반작업제작지원 (최대 8억 원) 연계하여 최종 지원금 최대 14.5억 원
다큐멘터리	총 50분 이상	7편 내외	최대 1.8억 원	-

지원규모 ▸ ◦ 총 51.6억 원(13개 작품 내외)

지원조건 ▸ ◦ 자기부담금 10% 이상 부담 필수(현물 불가)

◦ 방송분야 표준계약서 사용 의무

선정방식 ▸ ◦ 서면평가 : 과제신청서 등 제출서류 평가(2배수 내외 고득점순 통과)

◦ 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행

◦ 발표평가 : 발표 및 질의응답 평가

◦ 최종선정 : 서면평가 결과(40%) + 발표평가 결과(60%)를 종합하여 고득점순으로 선정

◦ 사업비심의 : 최종 협약금액 결정

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 방송영상콘텐츠 후반작업 제작지원 연계 평가

기타사항 ▸ ◦ 2023년 방송영상콘텐츠 기획안 사업화 프로그램 우수 수료작 대상 가점

◦ 방송영상콘텐츠 후반작업 제작지원 지원분은 별도 정산 추진

추진절차 ▸

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 방송영상콘텐츠 포맷육성지원

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

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
최대 지원금 상향	[파일럿] 최대 1.85억 원	[파일럿] 최대 2억 원

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 중소 방송영상제작사(법인·개인사업자/중소기업확인서, 방송영상독립제작사신고필증 보유사)

지원내용 ▸

부 문	분 량	선정 작품 수	작품당 지원금
파일럿(예능/교양)	총 50분 이상	10편 내외	최대 2억 원

지원규모 ▸ ◦ 총 20억 원(10개 작품 내외)

지원조건 ▸ ◦ 자기부담금 10% 이상 부담 필수(현물 불가)

◦ 방송분야 표준계약서 사용 의무

선정방식 ▸ ◦ 서면평가 : 과제신청서 등 제출서류 평가(2배수 내외 고득점순 통과)

◦ 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행

◦ 발표평가 : 발표 및 질의응답 평가

◦ 최종선정 : 서면평가 결과(40%) + 발표평가 결과(60%)를 종합하여 고득점순으로 선정

◦ 사업비심의 : 최종 협약금액 결정

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 포맷의 완성도 및 독창성, 해외 진출 가능성 등 중점 검토

기타사항 ▸ ◦ 2023년 방송영상콘텐츠 기획안 사업화 프로그램 우수 수료작 대상 가점

추진절차 ▸

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06 뉴미디어 방송영상콘텐츠 제작지원

다양한 주제와 소재를 활용한 웹드라마, 웹예능 · 교양 콘텐츠 제작지원

사업개요

사업목적 ▸ 미디어 환경에 적합한 실험적이고 차별화된 웹 방송영상콘텐츠 발굴 및 지원

총사업비 ▸ 5,723백만 원

수행부서 ▸ 방송산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
최대지원금 상향	[웹드라마] 최대 2.8억 원 [웹예능 · 교양] 최대 1.2억 원	[웹드라마] 최대 3.5억 원 [웹예능 · 교양] 최대 2억 원
지원 부문 조정	웹드라마/웹예능 · 교양/신기술 기반	웹드라마/웹예능 · 교양 *신기술 기반 제작지원 사업 통합

사업내용

지원대상 ▸
- 중소 방송영상제작사(법인·개인사업자)
  - 방송영상 독립제작사 신고필증 취득여부 무관

지원내용 ▸
- 웹드라마, 웹예능 · 교양 제작

부 문	분 량	선정 작품 수	작품당 지원금
웹드라마	총 100분 이상 400분 미만	10편 내외	최대 3.5억 원
웹예능 · 교양	총 100분 이상	7편 내외	최대 2억 원

지원규모 ▸
- 총 49억 원(17개 작품 내외)

지원조건 ▸
- 자기부담금 10% 이상 부담 필수(현물 불가)
- 방송분야 표준계약서 사용 의무

선정방식 ▸
- 서면평가 : 과제신청서 등 제출서류 평가(2배수 내외 고득점순 통과)
- 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가 : 발표 및 질의응답 평가
- 최종선정 : 서면평가 결과(40%) + 발표평가 결과(60%)를 종합하여 고득점순으로 선정
- 사업비심의 : 최종 협약금액 결정

평가 시 고려사항 ▸
- 신기술 활용 계획 평가위원 정성평가 실시 예정

기타사항 ▸
- 2023년 방송영상콘텐츠 기획안 사업화 프로그램 우수 수료작 대상 가점

추진절차 ▸

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

07 OTT특화 방송영상콘텐츠 제작지원

국내 OTT 플랫폼에 특화된 우수 드라마/비드라마 콘텐츠 발굴

사업개요

사업목적 ▸ OTT 플랫폼 기반 우수방송영상콘텐츠 제작 및 콘텐츠 IP 확보 지원

총사업비 ▸ 34,221백만 원

수행부서 ▸ 방송산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
후반작업 제작지원 연계	-	드라마(장편, 중단편), 비드라마(장편) 부문 선정 시, 후반작업 제작지원 연계 지원 (최대 8억)
지원조건 개선	[플랫폼] 국내 OTT 1차 방영 [총제작비] 드라마 장편 100억 원, 중단편 40억 원/ 비드라마 장편 15억 원, 중단편 7억 원 이상	[플랫폼] 국내 OTT 필수 방영 [총제작비] 지원조건 해당사항 없음

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 국내 콘텐츠 기업(법인사업자)

지원내용 ▸ ◦ 드라마, 비드라마(예능 · 교양 등) 제작

부 문		분 량	선정 작품 수	작품당 지원금	비 고
드라마	장편	총 400분 이상	9편 내외	최대 22억 원	선정 시, 후반작업지원 (최대 8억 원) 연계하여 최종 지원금 최대 30억 원
	중단편	총 200분 이상	8편 내외	최대 11억 원	선정 시, 후반작업지원 (최대 4억 원) 연계하여 최종 지원금 최대 15억 원
비드라마	장편	총 400분 이상	5편 내외	최대 6억 원	선정 시, 후반작업지원 (최대 2억 원) 연계하여 최종 지원금 최대 8억 원
	중단편	총 120분 이상	3편 내외	최대 3.5억 원	-

지원규모 ▸
- 총 326억 원(25개 작품 내외)

지원조건 ▸
- 사업자 부담금 : (중소기업) 10% 이상 (대기업·방송사·기타) 20% 이상 부담 필수
- 지원금에 상응하는 제작사 권리 확보 필수
- 협약종료 이후 지정기간 내 최소 1개 이상의 국내 OTT플랫폼에 서비스
- 방송분야 표준계약서 사용 의무

선정방식 ▸
- 서면평가 : 과제신청서 등 제출서류 평가(2배수 내외 고득점순 통과)
- 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행
- 발표평가 : 발표 및 질의응답 평가
- 최종선정 : 서면평가 결과(40%) + 발표평가 결과(60%)를 종합하여 고득점순으로 선정
- 사업비심의 : 최종 협약금액 결정

평가 시 고려사항 ▸
- 제작사의 권리확보 계획 정성평가 실시 예정
- 방송영상콘텐츠 후반작업 제작지원 연계 평가

기타사항 ▸
- 2023년 방송영상콘텐츠 기획안 사업화 프로그램 우수 수료작 대상 가점
- 방송영상콘텐츠 후반작업 제작지원 지원분은 별도 정산 추진
- 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	3월	4월	7월	11월	12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

08 방송영상콘텐츠 후반작업 제작지원

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

사업개요

사업목적 ▸ 후반작업 종합지원을 통해 방송영상콘텐츠 품질 제고 및 글로벌 경쟁력 강화

총사업비 ▸ 20,000백만 원

수행부서 ▸ 방송산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분		2023년	2024년
후반작업 지원	연계지원	별도 공모 지원	OTT특화콘텐츠제작지원/방송영상콘텐츠제작지원 선정 시, 후반작업지원(최대 8억 원) 연계 지원
	바우처 지원		후반작업전문 위탁업체를 활용한 바우처 지원 신설 *연계지원 외 별도 바우처 지원사업 추진 *주관기관별 이나라도움/나라장터 직접 수행 불필요
수출용 방송콘텐츠 재제작지원사업		과제 지원	기업 지원

사업내용

지원대상 ▸
- (후반작업지원) 중소 방송영상제작사(법인·개인사업자/중소기업확인서, 방송영상독립제작사 신고필증 보유사), OTT 플랫폼사업자, 국내 방송사
- (수출용 방송콘텐츠 재제작 지원) 방송영상콘텐츠의 해외판권을 보유한 국내 제작사, 배급사, 방송사(지상파, 종합편성채널, 채널사업자, 케이블 TV사업자), OTT 사업자 등

지원내용 ▸
- 후반작업지원(190억 원)

부 문	분 량	선정 작품 수	작품당 지원금	비 고
연계지원	드라마 총 400분 이상	23편 내외	최대 8억 원	OTT특화방송영상콘텐츠 제작지원/방송영상콘텐츠 제작지원 선정 시 연계 지원
	비드라마 총 200분 이상	5편 내외	최대 2억 원	
바우처지원	필요분량	8편 내외	최대 5억 원	별도 공고

- 수출용 방송콘텐츠 재제작 지원(10억 원)
  - 지원규모(안) : 기업당 최대 1억원 이내로 지원
  - 지원내용(안) : 번역, 더빙, 종합편집 등 방송영상콘텐츠 수출에 필요한 재제작 항목

지원규모
- 후반작업지원 : 총 190억 원(36개 작품 내외)
- 수출용 방송콘텐츠 재제작 지원 : 1,000백만 원(10개 기업 내외)

지원조건
- 자기부담금 10% 이상 부담 필수(현물 불가)
- 방송분야 표준계약서 사용 의무

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

평가 시 고려사항
- OTT특화콘텐츠 제작지원/방송영상콘텐츠제작지원 연계평가

기타사항
- 방송영상콘텐츠 후반작업 제작지원 지원분은 별도 정산 추진
- 수출용 방송콘텐츠 재제작 지원
  - 콘진원에서 전문 위탁 운영사를 선정하여 재제작 사업 추진(※ 추후, 공고문 참고 요망)

추진절차

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

09 국제방송문화교류지원(국제공동제작 콘텐츠 제작지원)

국가 간 이해와 공감이 가능한 소재, 주제를 표현한 국제공동제작 지원

사업개요

사업목적 ▸ 방송콘텐츠 공동제작 및 방영을 통한 국가 간 문화 교류와 양국의 문화적 이해 증진

총사업비 ▸ 1,354백만 원

수행부서 ▸ 방송산업팀

사업내용

지원대상 ▸
- 중소 방송영상제작사(법인 · 개인사업자)/ ※ 방송영상독립제작사 신고필증 보유 필수
- 국내 방송사, 국내 OTT 플랫폼사업자

지원내용 ▸
- 국가 간 문화교류 목적에 부합하는 주제나 소재의 다큐멘터리, 드라마, 예능, 교양 등의 프로그램 5개 내외 선정

부문	분량	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 제작 및 양국에서 방영
- 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 ▸
- 국제공동제작시 IP 지분율 표시 필수
- 2023년 방송영상콘텐츠 기획안 사업화 프로그램 우수 수료작 대상 가점

추진절차 ▸

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
2월~3월	4월	5월	12월	'25년 8월	'25년 9월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

10 국제방송영상마켓 BCWW 개최 / 비즈매칭

방송영상콘텐츠 해외수출을 위한 아시아 대표 국제방송영상마켓 개최

사업개요

사업목적 ▸ 아시아를 대표하는 방송영상콘텐츠 마켓 개최로 해외수출 및 국내외 관계자 네트워크 장 마련

총사업비 ▸ 681백만 원 / 630백만 원 (계: 1,311백만 원)

수행부서 ▸ 방송산업팀

사업내용

행사개요 ▸ ◦ 일자/장소 : 2024년 8월 말~9월 초(예정) / 장소 미정

세부내용 ▸ ◦ 행사 구성 : 전시/상담, 콘퍼런스, 콘텐츠쇼케이스, 포맷쇼케이스, 네트워킹 행사 등

◦ (전시/상담) 국내외 방송영상콘텐츠 및 포맷 등 전시 및 상담 마켓 구성

- 해외 주요 바이어 및 신흥마켓 바이어, 글로벌 OTT 관계자 등 해외 참가 확대 추진

◦ (콘퍼런스) 방송영상산업의 현안 및 트렌드와 이슈를 다룬 콘퍼런스 개최

- 기조강연, 포맷 콘퍼런스, 신기술 및 국내외 트렌드 반영 세션 구성

◦ (쇼케이스) 국내외 바이어 대상 쇼케이스 및 피칭 추진

- 신작콘텐츠쇼케이스, K-포맷 쇼케이스, 스크리닝 등

◦ (부대행사) 국내외 참가자 대상 네트워킹파티, 제작발표회 및 프로모션 등 진행

◦ (비즈매칭) 완성콘텐츠 판매, 투자유치, 선판매, IP 거래 등 다양한 비즈매칭 행사 및 핵심 바이어 네트워킹 행사 개최

추진절차 ▸

① 참가사 및 바이어 유치 (5월~7월)	② 사전매칭/홍보 (7월~8월)	③ 마켓 현장 운영 (8월 예정)	④ 사후관리 (9월~12월)
▸ 국내외 참가사 모집 ▸ 바이어 유치	▸ 온라인 사전매칭 ▸ 사전 홍보 · 마케팅	▸ 전시마켓 운영 ▸ 콘퍼런스 개최 ▸ 공식/부대행사 운영	▸ 실적조사, 사후관리

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

11 국제방송영상마켓 참가 및 홍보지원

해외 방송영상마켓 한국공동관 운영 및 홍보지원

사업개요

사업목적 ▸ 해외 주요 방송콘텐츠 핵심마켓 참가 지원을 통한 바이어 비즈매칭 및 한국 방송콘텐츠 수출 촉진, 한류 확대

총사업비 ▸ 1,691백만 원

수행부서 ▸ 방송산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
주요내용	해외 방송 주요마켓 4개 참가지원	해외 방송 주요마켓 5개 참가지원 및 신규시장 1개 추가 참가

사업내용

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

지원내용 ▸ ◦ 해외 방송영상마켓 한국공동관 운영

– 주요 마켓 한국공동관 운영을 통한 수출상담 및 홍보마케팅 지원 등

순번	마켓명	장소	개최시기	비고
1	FILMART	홍콩	3월	한국공동관
2	MIPTV	프랑스 칸	4월	한국공동관
3	MIPCOM	프랑스 칸	10월	한국공동관
4	TIFFCOM	도쿄	10월	한국공동관
5	ATF	싱가포르	12월	한국공동관

※ Content London 신규시장 추가 예정

추진절차 ▸

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

12 방송영상콘텐츠 제작시설 운영 : 스튜디오큐브

대전광역시에 소재한 방송영상콘텐츠 제작시설로 최대 1,100평대의 중대형 스튜디오 5개관과
수상촬영이 가능한 스튜디오 1개관으로 구성된 촬영시설 대관사업 운영

사업개요

사업목적 ▸ 방송영상콘텐츠 제작 지원 및 방송영상 콘텐츠산업의 경쟁력 강화

총사업비 ▸ 15,157백만 원

수행부서 ▸ 방송기반조성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
스튜디오 확대	5개 스튜디오 제공	6개 스튜디오 제공(수상촬영장 신축 개소)
인프라 고도화	크로마키 스크린 1개관 제공	전관(6개관) 크로마키 스크린 제공

사업내용

이용대상 ▸ ◦ 드라마, 영화 등 방송영상 콘텐츠 제작사

사업내용 ▸ ◦ 스튜디오큐브 제작 시설 운영 현황

- 중대형 스튜디오 5관(290평~1,138평), 수상촬영이 가능한 스튜디오 1관
- 전관 크로마키 스크린 제공(블루, 그린)
- 각 스튜디오별 10여개 편의시설 제공(분장실, 대기실, 회의실, 연습실, 의상실, 소품실 등)
- 미술센터, 식당, 휴게실, 시사실 등 공용시설 제공

시설명	면적	시설	비고
스튜디오 A	1,136평	조명바튼, 세트바튼, 크로마키	
스튜디오 B	813평	조명바튼, 세트바튼, 크로마키	
스튜디오 C	676평	조명바튼, 세트바튼, 크로마키	
스튜디오 D	667평	조명바튼, 세트바튼, 크로마키	
스튜디오 E	290평	조명바튼, 세트바튼, 크로마키	
스튜디오 M	192평(수조)	수조, 조명바튼,세트바튼, 크로마키	일반 세트촬영 가능

시설현황 (대관시설)

* 스튜디오 M(수상 스튜디오)과 전관 크로마키는 2024년 신규로 제공되는 시설입니다.

모집방식

- 대관 신청 상시 접수 및 대관 일정 가능여부에 따라 승인

기타사항

- 방송제작시설로, 방송 영상 제작 외의 다른 행사 목적으로 대관 불가
- 지원사업과 연계한 할인 프로모션 제공
- 버추얼 스튜디오 구축 예정(2024~2025년)

추진절차

① 현장방문	② 일정협의	③ 대관신청	④ 신청검토	⑤ 신청승인	⑥ 대관계약
상시운영					

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

13 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 ▸ 1,304백만 원

수행부서 ▸ 방송기반조성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
제작센터 운영	경쟁력 확보를 위한 요금체계 개편	방송 제작 거점 중장기계획 마련

사업내용

이용대상 ▸ ◦ 드라마, 예능 등의 독립제작사 및 방송영상 콘텐츠 제작사, 방송사

시설현황 (대관시설) ▸ ◦ DMS제작센터 운영

– UHD 스튜디오 총 3실 (181평, 144평, 60평)

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

– 프로모션 적용

· 중·소 독립제작사, DMS입주기업, 콘텐츠진흥원 지원사업 선정기업에 할인금액 적용

– UHD(4K) 및 HD 후반제작시설

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

– 프로모션 적용

· 한국방송영상제작사협회, 드라마제작사협회 회원사, 콘텐츠진흥원 지원사업 선정기업 등 할인금액 적용

모집방식 ▸ ◦ 대관 신청 상시 접수 및 대관 일정 가능 여부에 따라 승인

기타사항 ▸ ◦ 방송제작시설로, 방송 영상 제작 외의 다른 행사 목적으로 대관 불가

◦ 지원사업과 연계한 할인 프로모션 제공

추진절차 ▸

① 현장방문	② 일정협의	③ 대관신청	④ 신청검토	⑤ 신청승인	⑥ 대관
상시운영					

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

14 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

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
사업화 프로그램	• 단편선정작 해외영화제 참가 지원 • 장편선정작 부트캠프 연계 멘토링, 교육 진행	• 단편선정작 안시애니메이션페스티벌 참가 및 홍보지원 • 장편선정작 투자유치, 공동제작 등을 위한 국내외 마켓 참가 지원

사업내용

지원대상 ▸
- 신규애니메이션을 기획 • 창작 • 제작하고자 하는 창작자 및 기업(개인/법인)

지원내용 ▸
- 독립단편애니메이션 8편 선발(포상금 편당 20백만원)
- 장편애니메이션 7편 선발(포상금 편당 30백만원)
- 추가지원사항: 사업화를 위한 맞춤형 프로그램 지원

지원조건 ▸
- 초기 기획 단계 신규 프로젝트이어야 하며, 후속시즌 제작은 제외
- 수상작 사업화시, 작품의 주요크레딧에 한국콘텐츠진흥원 로고 및 공모전 수상작 문구 명시

선정방식 ▸
- **예심 → 본심 → 최종심의 → 선정** ※ 세부 심사기준 및 일정은 추후 공고문 참고 요망

기타사항 ▸
- 동일 프로젝트로 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, 선정성, 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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

15 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

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
사업결과물	• 국문 바이블 18편	• 국/영문 바이블 18편 • 제작/유통 계획, 투자유치/공동제작 등 실적 제출
프리뷰피칭	• 우수프로젝트 선정을 위한 국내 평가 진행	• 해외전문가 코멘트와 국내평가를 합산하여 우수프로젝트 선발

사업내용

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, 특강 등)	④ 중간점검	⑤ 데모데이 (경쟁피칭)
2월	3~4월	5월~10월	8월	11월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

16 파일럿제작지원 및 피칭쇼케이스 개최 (애니메이션부트캠프 후속지원)

애니메이션 부트캠프 우수프로젝트의 제작 및 투자유치를 위한 후속지원프로그램

사업개요

사업목적 ▸ 애니메이션 부트캠프 우수프로젝트의 제작 및 투자유치 견인을 위한 후속지원 강화

총사업비 ▸ 975백만 원

수행부서 ▸ 애니메이션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원대상	• 애니메이션 부트캠프(21~23) 프로젝트 중 미방영 과제	• 23년 애니메이션 부트캠프 우수과제로 선정된 프로젝트
피칭 쇼케이스	• 부트캠프 수료프로젝트 대상 공모를 통해 피칭쇼케이스 참가지원(유럽2회, 북미1회)	• 23년 선정된 우수프로젝트 대상 피칭쇼케이스 또는 마켓참가 지원(1회) • 북미피칭로드쇼 참가대상 별도 선발

사업내용

지원대상 ▸
- ◦ 파일럿제작지원 : 23년 애니메이션 부트캠프 우수프로젝트(12편)
- ◦ 북미피칭로드쇼 : 국산 애니메이션 기획, 제작, 배급 및 유통과 관련하여 북미 국제공동제작, 수출을 희망하는 국내 기업

지원내용 ▸
- ◦ 파일럿제작지원
  - 부트캠프 우수 프로젝트 파일럿 제작 12개사 지원 (45백만원x12편)
  - 부트캠프 우수 프로젝트 투자유치 해외 피칭쇼케이스 지원 (해외 전문 마켓 연계 피칭쇼케이스 또는 마켓 참가지원, 프로젝트당 1회 지원)
- ◦ 북미피칭로드쇼 : 북미 제작사 대상 피칭기회 제공

지원조건 ▸
- ◦ 파일럿제작지원
  - 23년 애니메이션 부트캠프 우수프로젝트로 선정된 12개 프로젝트만 지원
  - 파일럿제작지원은 동일프로젝트로 애니메이션 제작지원과 중복 지원 불가능
- ◦ 북미피칭로드쇼 : 참가하는 작품의 지식재산권 또는 판매권을 소유하고 있어야 함

선정방식 ▸ ◦ **선정평가** 과제신청서 기준 서면평가 진행 및 지원기업 선발 ※ 파일럿제작지원은 해당사항 없음

기타사항 ▸ ◦ 북미피칭로드쇼의 북미측 파트너 기업은 추후 공고 시 안내 예정

추진절차 ▸

① 모집공고	② 선정평가	③ 부트캠프 프로그램(피칭 특화 코칭프로그램)	④ 북미피칭로드쇼
5월	6월	6월~8월	9월~11월

※ 파일럿제작지원은 해당사항 없음

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

17 애니메이션 기획프로듀서 육성

현장중심의 애니메이션 기획 인력 발굴 육성

사업개요

사업목적 ▸ 콘텐츠 시장 변화에 맞춰 현장중심의 우수 애니메이션 기획 인력 발굴 육성을 통한 청장년층 애니메이션 제작 기반 확보

총사업비 ▸ 750백만 원

수행부서 ▸ 애니메이션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
플랫폼기관	• 3개기관 (240백만원)	• 2개기관(360백만원)
선정방식	• 업무협약	• 공모

사업내용

지원대상 ▸
- ◦ 운영 플랫폼기관: 애니메이션 분야 멘토링 기획/운영이 가능한 협단체 또는 전문교육기관 등
- ◦ 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 15명 선발(총 30명 내외)
  - 애니메이션 전문가 일대일 멘토링, 프로젝트 기반 프로듀서교육, 인력 인건비 지급

지원규모 ▸
- ◦ 2개 기관 × 360백만원

지원조건 ▸
- ◦ 설립후 3년 이상된 법인사업자 또는 애니메이션 유관 협단체

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 공고문 참고 요망

추진절차 ▸

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

18 국산 애니메이션 제작지원

초기본편, 본편, 시즌작, 유통지원 단계의 국산 애니메이션 제작지원

사업개요

사업목적 ▸ 국산 애니메이션 성공사례 발굴로 대한민국 애니메이션 산업의 경쟁력 강화

총사업비 ▸ 12,189백만 원

수행부서 ▸ 애니메이션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원부문	• 초기본편, 본편, 시즌작 제작지원	• 초기본편, 본편, 시즌작 제작지원 • 유통지원(신규)
지원규모 확대	• 본편(연속지원) 4편	• 본편(연속지원) 5편

사업내용

지원대상 ▸

구 분	지원대상
제작 지원	• 국산 애니메이션을 기획 및 창작 제작하는 국내 법인사업자 • 판권귀속이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트(국제 공동제작의 경우 한국 지분율 최소 30% 이상) • 지원마감일 기준 국내·외 방영이 50%미만인 프로젝트
유통 지원	• (극장용) 국내 영화관 개봉예정으로 제작 완성된 애니메이션의 제작/배급사 • (시리즈) 글로벌 유통을 희망하는 애니메이션 제작사

지원내용 ▸

◦ 제작지원 : 제작인력 인건비, 작품 제작비(임차료, 일반용역비, 일반수용비) 등

◦ 유통지원 : (극장용) 배급 및 마케팅 관련 직접비(P&A) / (시리즈) 더빙, 자막 등 후반작업 또는 해외배급계약 컨설팅

지원규모 ▸

◦ 제작지원 : 초기본편 20개 과제(과제당 최대 100백만원) / 본편 17개 과제(과제당 최대 500백만원) / 시즌작 4개 과제(과제당 최대 450백만원)

◦ 유통지원 : 극장용 2편(과제당 최대 70백만원) / 시리즈 3편(과제당 최대 55백만원)

지원조건

구분		지원기준/지원신청물
초기본편		• 프리 프로덕션이 끝나고 메인 프로덕션을 시작하는 단계의 프로젝트
		• 시나리오 10분 이상, 제작바이블(아트웍 캐릭터 포함)
본편		• 메인 프로덕션을 진행하고 있고, 과제수행기간 동안 시리즈 80분 이상, 극장용 20분 이상 완본 영상이 제작될 수 있는 프로젝트
		• 시리즈 : 시나리오 60분 이상, 영상 3분 이상 • 극장용 : 시나리오 완본, 애니메틱스 20분 이상
시즌작		• 시즌2 또는 시즌3의 메인프로덕션을 진행하고 있으며, 과제수행기간 동안 시리즈 80분 이상, 극장용 20분 이상 영상이 제작될 수 있는 프로젝트
		• 시리즈 : 시나리오 60분 이상, 영상 3분 이상 • 극장용 : 시나리오 완본, 애니메틱스 20분 이상
유통 지원	극장	• 필름 및 디지털 매체로 제작 완성된 작품으로 상영시간 60분 이상 (옴니버스 포함)의 국내 극장개봉을 계획 중인 애니메이션 작품
		• 상영시간 60분 이상 완본 영상
	시리즈	• 제작중 또는 완성된 애니메이션으로 글로벌 시장 진출을 위한 애니메이션 후반작업, 해외배급계약을 준비중인 제작사
		• 후반작업 또는 해외배급계약 컨설팅 계획서

※ 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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

19 IP활용 애니메이션 제작지원

웹툰, 웹소설, 영화(실사), 드라마, K-POP, 한류스타. 게임, 전통문화 등 국산 IP를 활용한 애니메이션 제작지원

사업개요

사업목적 ▸ 국산 IP를 활용하여 파생 콘텐츠를 창출하여 콘텐츠산업의 지속가능한 미래 성장 동력 확보

총사업비 ▸ 3,000백만 원

수행부서 ▸ 애니메이션산업팀

사업내용

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

지원내용 ▸
- 제작인력 인건비, 작품 제작비(임차료, 일반용역비, 일반수용비) 등

지원규모 ▸
- 4개 과제(과제당 최대 800백만원)

지원조건 ▸

구분	지원기준/지원신청물
IP활용	• 국산 IP의 애니메이션 제작권리를 보유하고 있고, 과제수행기간 동안 시리즈 40분 이상, 극장용 20분 이상 완본 영상이 제작될 수 있는 프로젝트
	• 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 내용은 변경될 수 있으므로 추후 공고문 참고 요망

추진절차 ▸

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

20 청장년층 애니메이션 제작지원

12세 이상을 타겟으로 하는 오리지널 애니메이션 제작지원

사업개요

사업목적 ▸ 12세 이상 타겟 애니메이션 제작지원을 통한 국내 애니메이션 산업의 제작 전환점 마련

총사업비 ▸ 3,000백만 원

수행부서 ▸ 애니메이션산업팀

사업내용

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

지원내용 ▸
- 제작인력 인건비, 작품 제작비(임차료, 일반용역비, 일반수용비) 등

지원규모 ▸
- 4개 과제(과제당 최대 800백만원)

지원조건 ▸

구분	내용
지원기준	• 과제수행기간 동안 90분 이상 완결 스토리 영상이 제작될 수 있는 프로젝트
지원 시 제출물	• 시나리오 90분 이상, 영상 5분 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 내용은 변경될 수 있으므로 추후 공고문 참고 요망

추진절차 ▸

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

21 극장용 중저예산 애니메이션 제작지원

시장 경쟁력을 갖춘 극장용 중저예산 애니메이션 제작지원

사업개요

사업목적 ▸ 중저예산 극장용 애니메이션 지원을 통한 국산 애니메이션 영화의 작품 경쟁력 견인

총사업비 ▸ 1,700백만 원

수행부서 ▸ 애니메이션산업팀

사업내용

지원대상 ▸
- 국산 극장용 애니메이션 영화를 기획 및 창작 제작하는 국내 개인 및 법인사업자
- 판권귀속이 한국 또는 공동소유로 지정된 프로젝트(국제 공동제작의 경우 한국 지분율 최소 30% 이상)

지원내용 ▸
- 제작인력 인건비, 작품 제작비(임차료, 일반용역비, 일반수용비) 등

지원규모 ▸
- 중편 : 3개 과제(과제당 최대 100백만원)
- 장편 : 1단계 2개 과제(최대 200백만원), 2단계 2개 과제(최대 500백만원)

  * 2단계 지원은 법인사업자만 가능

지원조건 ▸

구분	지원기준/지원신청물
중편	• 과제수행기간 동안 상영시간 20분 내외 완본 영상이 제작될 수 있는 프로젝트
	• 시나리오 완본, 애니메틱스 20분 이상
장편	• 순제작비 30억원 이내의 극장용 장편 애니메이션으로 과제수행기간 동안 상영시간 40분 내외 완본 영상이 제작될 수 있는 프로젝트
	• 시나리오 완본, 애니메틱스 30분 이상

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

※ 장편(순제작비 10~30억원 이내)일 경우, 30%이상 사업자부담금 부담 필수

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 내용은 변경될 수 있으므로 추후 공고문 참고 요망

추진절차 ▸

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

22 독립 애니메이션 제작지원

독창성과 다양성을 갖춘 독립 장·단편애니메이션 제작지원

사업개요

사업목적 ▸ 신진 독립 창제작자 육성, 애니메이션 취약분야 지원 및 다양성 확보

총사업비 ▸ 1,000백만 원

수행부서 ▸ 애니메이션산업팀

사업내용

지원대상 ▸
- (장편) 초기 기획단계를 마친 독립장편애니메이션을 제작하고자 하는 국내 개인 및 법인사업자
- (단편) 독립단편애니메이션을 신규 제작하고자 하는 국내 개인 및 법인사업자

지원내용 ▸
- 제작인력 인건비, 작품 제작비(임차료, 일반용역비, 일반수용비) 등

지원규모 ▸
- (장편) 3개 과제 내외(기업 당 최대 120백만원)
- (단편) 12개 과제 내외(기업 당 최대 40백만원)

지원조건 ▸

구분	장편	단편
지원대상 및 자격	• 초기 기획단계를 마친 독립 장편 애니메이션을 제작하고자 하는 국내법인 또는 개인사업자	• 완결된 이야기 구조의 신규 독립 단편 애니메이션을 제작하고자 하는 국내법인 또는 개인사업자
	※ (단편) 광고, 홍보, 파일럿 영상, 졸업작품 등은 지원대상에서 제외 ※ 프리랜서의 경우, 개인사업자로 등록 후 지원 가능	
지원 시 제출물	• 사업신청서 및 제반서류 • 시나리오(스크립트) • 캐릭터디자인(컨셉디자인) • 스토리보드(20분 내외)	• 사업신청서 및 제반서류

※ 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)

※ 경쟁력 있는 전략콘텐츠 발굴을 위해 총 지원규모 내 분야별 지원작 수 및 지원액은 조정될 수 있음

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 내용은 변경될 수 있으므로 추후 공고문 참고 요망

추진절차 ▸

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

23 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

지원대상 ▸ ◦ 국산 애니메이션 기획, 제작, 배급 및 유통과 관련하여 국제공동제작, 해외 수출을 희망하는 국내 기업

지원내용 ▸ ◦ 해외 주요권역(유럽, 북미 등) 전시마켓 한국공동관 운영 및 참가지원, 현지 쇼케이스·비즈매칭 행사 개최

구분	행사명	개최일시	장소	지원규모(안)
한국공동관 참가지원	안시 국제 애니메이션 마켓 (MIFA)	24년 6월	프랑스	20개사
	밉컴 · 밉주니어 (MIPCOM · MIPJUNIOR)	24년 10월	프랑스	35개사
	키즈스크린 서밋 (Kidscreen Summit)	25년 2월	미국	15개사
개별 마켓 참가지원	기업 자율형 해외전시마켓 참가지원	24년 상시	전 세계	10개사

지원규모 ▸ ◦ 국내 애니메이션 기업 80개사 내외

지원조건 ▸ ◦ 마켓에 참가하는 작품의 지식재산권 또는 판매권을 소유하고 있어야 함

◦ 본원 및 타 기관 지원사업과 동일 마켓 중복 수혜 불가

선정방식 ▸ ◦ 마켓별 모집공모에 의한 평가 및 선정

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 우수한 애니메이션 콘텐츠 기획 및 제작능력을 보유하여 해외마켓 참가를 통해 글로벌 공동제작, 유통, 판매, 마케팅 등 비즈니스 네트워킹 및 계약 실적 도출이 가능한 기업

◦ 피칭 프로그램 참가의 경우, 글로벌 스탠다드(영어) 피칭이 가능한 기업

추진절차 ▸

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

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

24 애니메이션 제작인력 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 ▸
- (기업) 애니메이션을 기획 및 제작하는 국내 법인사업자
- (개인) 애니메이션 기획 및 제작 분야 진출을 희망하는 미취업자

* 협회를 통한 신청

지원내용 ▸
- (기업) 애니메이션 기획 및 제작 인력 매칭, 인건비 지원
- (개인) 애니메이션 기획 및 제작 전문 인턴쉽 연계 교육 프로그램 지원
- 지원분야 : 애니메이션 2D/3D, 리얼타임엔진 등
- 지원규모 : 애니메이션 기획 및 제작사 35개사 내외, 인력 45명 내외

지원규모 ▸ 국고보조금 100% 사업 (자기부담금 의무 매칭없음)

지원조건 ▸
- 인건비 지원기간 : 인턴쉽 계약일로부터 11월 30일까지(8개월 내외)
- 인건비 지원기준 : 1인 월 200만원 이내(4대 보험료 포함)

선정방식 ▸
- 모집공모에 의한 평가(서면, 발표) 및 선정
- 최종선정 후 참가기업 및 개인 매칭

* 협회에서 선정 및 매칭 진행

기타사항 ▸
- 유관기관(협회)을 통한 간접지원
- 인턴쉽 연계 교육 프로그램을 통한 지원(직접 제작비 지원 없음)

추진절차 ▸

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

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

27 인공지능 콘텐츠 제작지원

인공지능과 다양한 실감기술을 연계한 콘텐츠 제작지원

사업개요

사업목적 ▸ 인공지능과 다양한 신기술과의 융복합 활성화를 통한 콘텐츠 산업의 신시장 창출 및 산업 성장 도모

총사업비 ▸ 8,500백만원

수행부서 ▸ 신기술융합콘텐츠팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
기술융합 대응	신기술(VR/AR/MR/HR/미디어아트 등) 기반 지원	AI기술을 필수로 연계한 신기술 기반 융합지원

사업내용

지원대상 ▸ ◦인공지능과 연계한 신기술융합 콘텐츠 관련 중소기업(영리법인), 컨소시엄 가능(대기업 포함)

지원내용 ▸ ◦ 콘텐츠 제작 및 사업화 비용 지원

* 직접비(인건비) 포함, 유형별 자부담 총사업비의 10%~30% 별도구간별 책정(현금 ○, 현물 ×)

▸ (예시 : 인공지능 활용 콘텐츠) 문화콘텐츠 분야(엔터테인먼트, 음악, 영상, 게임, 스포츠 등)에 인공지능 기술 접목 및 활용, 기획·제작·가공·유통되는 콘텐츠)

지원규모 ▸ ◦유형별 최대 10억원 ~ 3억원 까지

구분	주요내용	지원규모
선도형 (자유)	• 글로벌 경쟁력을 통해 성과창출이 가능한 시장 선도형 우수콘텐츠 지원	최대 10억원, 5개 내외 자부담 30% 이상
진입형 (자유)	• 시장수요 창출을 위한 중소진입형 콘텐츠 지원	최대 3억원, 8개 내외 자부담 10% 이상
협력형 (지정)	• 대/중소기업 협력사업으로 사업 수요 협력 확정된 대기업 중심 플랫폼, 핵심IP등 기업과 협력 제작지원	최대 3.5억원, 3개 내외 자부담 10% 이상

지원조건
- 사업 유형별 정해진 비율에 따라 자부담 필수
- 협약기간 내에 콘텐츠 제작을 완료하여야 함.
- 1개사 1개 과제에 주관 또는 참여기관으로 신청가능, 복수지원 불가
  - 동일과제로 우리원 타 지원사업 중복신청 불가

선정방식
- 1단계 서면평가 : 접수완료된 신청서 및 사업계획서 토대 전문가 서면평가(고득점 순 2배수 내외)
- 2단계 발표평가 : 서면평가 통과된 과제에 한해 대면 발표 및 질의응답
- 3단계 종합심의 : 서면평가 결과 및 발표평가 결과 합산을 통한 고득점 순 최종선정(예산범위 내)

  *(신용도조사) 발표평가 대상 기업 해당1단계 평가 후 기업신용도조사 등록 및 실시

평가 시 고려사항
- 인공지능 기술 및 기업과 연계하는 계획을 반드시 포함해야 함(단순 데이터 수집, 구입 등은 제외)
- 협력형 사업의 경우 우리원이 협약한 대기업의 수요를 기반으로 한 지정공모로 진행됨

기타사항
- 세부지원 사항은 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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

28 인공지능 콘텐츠 사업화 지원

인공지능, VR/AR/MR/HR/미디어아트 등 기업의 국내외 유통 및 투자유치 지원

사업개요

사업목적 ▸ 인공지능과 신기술융합콘텐츠 사업화를 위한 국내외 유통 및 투자유치 지원으로 산업 성장 기반 마련

총사업비 ▸ 700백만 원

수행부서 ▸ 신기술융합콘텐츠팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
기술융합 대응	신기술(VR/AR/MR/HR/미디어아트 등) 기반 지원	AI기술을 필수로 연계한 신기술 기반 융합지원
비즈니스 강화	B2C 중심 성과전시회 개최	IR 중심의 투자유치 행사로 개선 추진

사업내용

지원대상 ▸
- 인공지능과 연계한 신기술융합 콘텐츠 관련 중소기업(영리법인)

지원내용 ▸
- (해외마켓) 신기술융합콘텐츠 관련 주요 해외마켓 한국공동관 참가지원
  * 참가마켓(안) : CES('25.1월), SXSW('25.3월) 등
- (성과전시회) 제작지원 기업을 중심으로 국내 주요 투자사 초청 설명회 및 네트워킹 개최

지원규모 ▸
- (해외마켓) 1개 마켓 내외, 10개 내외 기업 참가 지원
- (성과전시회) 우리원 제작지원 기업 및 관련기업 대상 20개 내외(3개년 지원 기업 중심)

지원조건 ▸
- (해외마켓) 마켓 참가 시 해외진출 지원서(참가전략, 해외진출 계획 등) 작성 제출 필수
- (성과전시회) 우리원 제작지원 실적이 있는 기업을 대상으로 함(단, 협업 등 필요시 외부 기업 초청 가능)

선정방식 ▸
- 사업화지원 운영은 별도의 위탁사업자 모집을 통한 간접지원 사업임
- (해외마켓) 서면평가 또는 서면 및 발표평가 추진 예정
  * 기업 지원 규모에 따라 변동 가능(기업 수가 적을 경우 적합성 평가로 대체 예정)

평가 시 고려사항 ▸
- 해외진출과 관련한 사전 실적과 바이어 네트워크 등이 준비되어있는 기업 권고

기타사항 ▸
- 기업 및 지원사업 결과물에 따라 사업화지원 계획은 일부 변동 될 수 있음

추진절차 ▸

① 입찰공고	② 제안서평가	③ 계약체결	④ 과업수행	⑤ 검수	⑥ 사업정산
9월	10월	11월	12월~'25.3월	'25.3월	'25.5월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

29 메타버스 XR 콘텐츠 제작지원

광의의 메타버스 환경에 적용되는 XR기술을 활용한 초실감형 콘텐츠 제작 및 사업화 지원

사업개요

사업목적 ▸ 메타버스 환경에 적용되는 다양한 기술을 활용한 콘텐츠 제작지원을 통해 산업 성장역량 강화

총사업비 ▸ 1,865백만 원

수행부서 ▸ 신기술융합콘텐츠팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
XR기술 수요대응	장르기반 통상 메타버스 플랫폼(제페토, 로블록스, 이프랜드, 샌드박스 등)대상의 지원 방향 설정	플랫폼을 포함한 다양한 영역의 메타버스 콘텐츠 제작지원으로 개념 확대

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 메타버스(신기술융합콘텐츠) 관련 중소기업(영리법인), 컨소시엄 가능(대기업 포함)

지원내용 ▸ ◦ 콘텐츠 제작 및 사업화 비용 지원

*직접비(인건비) 포함, 자부담 총사업비의 10%이상(현금 ○, 현물 ×)

▸ 초실감형 메타버스 콘텐츠 제작지원 및 XR 플랫폼 전반에서 활용되는 콘텐츠 제작지원

지원규모 ▸ ◦ 과제별 최대 3억원 이내, 6개 내외, 자부담 10% 이상

지원조건 ▸ ◦ 신청기업 자부담 필수

◦ 협약기간 내에 콘텐츠 제작을 완료하여야 함.

◦ 1개사 1개 과제에 주관 또는 참여기관으로 신청가능, 복수지원 불가

– 동일과제로 우리원 타 지원사업 중복신청 불가

선정방식 ▸ ◦ 1단계 서면평가 : 접수완료된 신청서 및 사업계획서 토대 전문가 서면평가(고득점 순 2배수 내외)

◦ 2단계 발표평가 : 서면평가 통과된 과제에 한해 대면 발표 및 질의응답

◦ 3단계 종합심의 : 서면평가 결과 및 발표평가 결과 합산을 통한 고득점 순 최종선정(예산범위 내)

*(신용도조사) 발표평가 대상 기업 해당, 1단계 평가 후 기업신용도조사 등록 및 실시

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 제작지원 결과물의 플랫폼 유통 외에 확장가능한 비즈니스 모델 제시 권고

기타사항 ▸ ◦ 세부지원 사항은 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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

30 신기술융합콘텐츠 글로벌 페스티벌 개최

글로벌 신기술융합콘텐츠 해외 주요군 B2C/B2B 전시 · 체험을 통한 유통 활성화 및 비즈니스 기반 마련

사업개요

사업목적 ▸ 우수한 대한민국 신기술융합콘텐츠의 해외전시 체험을 통한 글로벌 판로 확보 및 해외진출 기반 강화

총사업비 ▸ 3,000백만 원

수행부서 ▸ 신기술융합콘텐츠팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
비즈니스 확대	참가사 비즈니스 매칭 등 B2B 신설 개최	투자자 중심 기업 비즈니스 실적 창출 강화 *국가별 투자기관 VC와 사전협력 통한 B2B 확대

사업내용

참가대상 ▸ ◦신기술융합콘텐츠(AI/VR/AR/MR//미디어아트 등) 및 관련기술 보유 기업

◦우리원 신기술융합콘텐츠 관련 제작지원 기업 포함

주요내용 ▸ ◦신기술융합콘텐츠 전시 및 해외 홍보 마케팅 개최 · 운영

◦해외 B2B 성과 창출을 위한 핵심바이어 대상 쇼케이스 및 투자유치 설명회 개최 · 운영

참가조건 ▸ ◦신기술융합콘텐츠(VR/AR/MR/AI/미디어아트 등) 관련 기술 저작권 등 권리 보유, 사용 가능 기업

참가방식 ▸ ◦제작지원 기업 대상 해외진출 계획 및 참여계획 등 검토를 통한 우선순위 선정

* 필요 시 참여기업 선정절차는 변경될 수 있음

기타사항 ▸ ◦ 위탁사 선정을 통한 간접지원 사업

추진절차 ▸

①사 업계획	② 콘텐츠선정	③ 위탁사선정	④ 행사운영	⑤ 사업정산
1~2월	3~4월	5~6월	7월~12월	12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

31 신기술융합콘텐츠 체험거점 운영

우리의 매력적 문화자원을 신기술 융합 콘텐츠로 구현, 누구나 체험할 수 있도록 광화문 및 인천국제공항 일대 체험공간 운영

사업개요

사업목적 ▸ 신기술 융합 콘텐츠 체험공간 운영을 통해 국산 콘텐츠·기술의 우수성을 알리고, 산업 저변 확대 및 국내외 수요 창출에 기여

총사업비 ▸ 5,400백만 원

수행부서 ▸ 신기술융합콘텐츠팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
운영 방식	K-컬처 스퀘어, 비비드스페이스 개별 운영	K-컬처 스퀘어, 비비드스페이스 통합 운영을 통한 운영 효율화 및 상승효과 기대

사업내용

참가대상 ▸ ◦ 비디오물제작업, 옥외광고사업 업종 면허를 보유한 업체(대기업 제외)

과업내용 ▸ ◦ 신규 콘텐츠 제작(총 18편)

구분	주요 내용
K-컬처 스크린	• ㄴ자 형태의 특성을 살린 아나몰픽 효과 적용 미디어아트 제작(3편) • 계기성 이벤트 콘텐츠 제작(4편)
K-컬처 어트랙션	• 파노라마 스크린과 4D 모션체어를 활용한 체험형 콘텐츠(1편)
K-컬처 뮤지엄	• 도심 속 휴식과 회복의 공간, 힐링 미디어정원 콘텐츠 미디어아트(4편)
비비드스페이스	• 몰입형/체험형 미디어아트(4편) • 인천국제공항 미디어타워를 활용한 홍보영상(2편)

◦ 거점 운영 · 관리(4개소)

구분	주요 내용	비고
K-컬처 스크린	• 외벽 초대형 사이니지 운영 및 관리 - 대한민국역사박물관 외벽	연중무휴, 06시~22시
K-컬처 어트랙션	• 어트랙션 콘텐츠 체험관 운영 및 관리 - 세종문화회관 세종 · 충무공이야기 영상체험관	매주 월 휴관, 10시~18시
K-컬처 뮤지엄	• 미디어아트 전시관 운영 및 관리 - 인천국제공항 제1터미널 교통센터(예정)	24년 하반기 운영예정
비비드스페이스	• 미디어아트 전시관 운영 및 관리 - 인천국제공항 제1터미널 교통센터	매월 넷째주 수 휴관, 10시~20시

◦ 리브랜딩 · 홍보 전략 수립 및 실행

선정방식 ▸ ◦ 위탁사업자 선정

- 제안서 평가 : 기술평가 및 가격평가
- 협상실시 : 종합점수 1위 업체부터 기술협상 시행

기타사항 ▸ ◦ 세부 사항은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차 ▸

① 입찰공고	② 제안서평가	③ 협상실시	④ 계약체결	⑤ 과업수행	⑥ 검수
'23.12월	'24.2월	'24.2월	'24.3월	'24.3~'25.3월	'25.3월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

2024
한국콘텐츠진흥원 지원사업설명회

2024년 팀별 사업방향

- **해외사업팀**
  글로벌 시장에 진출하기 위한
  체계적인 K-콘텐츠 수출전략
  및 기업 맞춤형 해외시스템 구축

- **해외교류협력팀**
  K-콘텐츠 해외진출 교두보인
  해외거점 전략적 확대 및 연관산업
  동반 성장 추진 권역 확대

- **음악패션산업팀**
  사업 간 연계성 강화 및 해외진출
  지원 확대

- **만화스토리캐릭터팀**
  기획-제작-유통 유기적 지원으로
  만화 · 웹툰 · 스토리 · 캐릭터
  분야 IP 라이선싱 산업의 활성화와
  해외진출 지원 강화

해외사업팀

콘텐츠해외진출종합컨설팅지원 계속 01
기업맞춤형해외심층정보제공 계속 02
콘텐츠해외시장개척지원 계속 03

해외교류협력팀

해외거점 운영 계속 04
관계부처 합동 한류박람회 개최 계속 05
관계부처 해외 홍보관 운영(인도네시아, UAE) 계속 06
관계부처 합동 한류마케팅 지원 계속 07
대한민국 콘텐츠 대상(해외진출 유공) 계속 08
정부간 협력 채널 운영 계속 09

04
한류지원본부

음악패션산업팀

2024년 온라인 공연 전문 스튜디오 운영 지원 계속 10
2024년 신기술 융합 온오프라인 공연 콘텐츠 개발 지원 계속 11
2024년 공간기획형 공연개최 지원 계속 12
2024년 ICT 음악 콘텐츠 지원 계속 13
2024년 플랫폼 기반 대중음악 활성화 지원 계속 14
2024년 글로벌 뮤직 네트워크 구축 지원 계속 15
2024년 현지 인프라 활용 해외 진출 지원 계속 16
2024년 신진 디자이너 액셀러레이팅 지원 계속 17
2024년 패션 디자인 시제품 제작 지원 계속 18
2024년 지속가능패션 활성화 지원 계속 19
2024년 우수 패션 디자인 해외 확산 지원 : 더셀렉츠 쇼룸 및 수주회 참가지원 계속 20
2024년 우수 패션 디자인 해외 확산 지원 : 컨셉코리아 패션쇼 개최 계속 21
2024년 우수 패션 디자인 해외 확산 지원 : 패션문화마켓 개최(패션코드 국내수주회) 계속 22
2024년 메타버스활용패션마케팅 지원 계속 23

만화스토리캐릭터팀

콘텐츠 IP 마켓 계속 24
웹툰 분야 벤처기업 육성지원 계속 25
대한민국 콘텐츠대상 만화부문 계속 26
만화(웹툰)·스토리 해외진출 지원 계속 27
해외 만화(웹툰)·스토리 현지화 지원 신규 28
※ 향후 사업 공고문 참조
만화·웹툰 콘텐츠 창작지원 신규 29
※ 향후 사업 공고문 참조
대한민국 스토리 공모대전 (콘텐츠대상-스토리부문) 계속 30
신진 스토리 작가 육성지원 계속 31
이야기 창작발전소 계속 32
스토리움 활성화 지원 계속 33
우수 스토리 매칭 제작지원 계속 34
K-Story & Comics 행사 개최 계속 35
※ 만화(웹툰)·스토리 해외진출 사업과 통합운영
스토리 창작센터 운영 ※'24년 운영 종료 폐지 36
신규 캐릭터 IP 개발 지원 계속 37
캐릭터 IP 상품 유통 테스트베드 운영 계속 38
콘텐츠 IP 라이선싱 지원 계속 39
IP 라이선싱 빌드업 계속 40
라이선싱 콘퍼런스 계속 41
캐릭터 라이선싱 페어 개최 계속 42
캐릭터 해외마켓 참가지원 계속 43
대한민국 콘텐츠 대상(캐릭터 부문) 계속 44

01 콘텐츠 해외진출 종합 컨설팅 지원

해외진출을 계획하고 있는 국내 콘텐츠기업에 대한 해외진출 종합 지원

사업개요

사업목적 ▸ 국내 콘텐츠기업 대상 해외진출 관련 정보 제공 및 해외진출 지원 서비스를 통한 콘텐츠 수출기반 강화

총사업비 ▸ 5,248백만원

수행부서 ▸ 해외사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
마켓 참가 실적을 통한 DB 구축	해외 마켓 참가기업 실적 등록 기능 구현	참가기업 실적 등록 의무화를 통한 마켓 참가 데이터베이스 구축
웰콘(WelCon) 기능 개선	웰콘(WelCon) 기능 개선안 검토	웰콘 기능 개선 및 고도화를 통한 접근성 및 이용 편의성 제고
비즈매칭 에이전트 운영	신규 바이어 발굴 중심	글로벌 네트워크 강화를 통한 비즈매칭 중점 지원

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 웰콘(WelCon) 회원 기업 또는 마켓플레이스 입점기업

지원내용 ▸ ◦ 콘텐츠수출마케팅플랫폼(WelCon) 및 마켓플레이스 이용 활성화

- 온라인 B2B 마켓플레이스 운영
- 국내 기업과 해외 바이어 간 상시 온라인 비즈매칭 지원
- 해외 바이어 대상 K-콘텐츠 정보 제공(K-콘텐츠 뉴스, 국내기업 디렉토리, 해외행사 정보 등)
- 국내 기업 대상 콘텐츠 수출 관련 정보/행사정보 제공(해외시장동향·통계, 주요국가 시장 정보, 법제정보, 콘텐츠 뉴스, 해외진출 행사·마켓 정보 등)

◦ 수출 지원 서비스 운영(WelCon 내 운영)

- 타부처 수출지원사업 통합 정보 제공, 수출역량진단 서비스 상시 제공 등

◦ 콘텐츠 해외진출 비즈니스 상담 운영(WelCon 내 신청)

- 법률, 지식재산권, 조세, 마케팅, 금융(투자) 등 콘텐츠 해외진출 비즈니스 상담 지원
- 주요 국내 콘텐츠 비즈니스 행사 연계 찾아가는 비즈니스 상담 진행

◦ 국내외 비즈매칭 에이전트 운영

- 전문 에이전트 활용 해외 바이어와 국내 기업 비즈매칭 활성화 지원

지원규모 ▸ ◦ 수출지원 서비스 및 정보

지원조건 ▸ ◦ 웰콘(WelCon) 및 마켓플레이스 회원 기업

선정방식 ▸ ◦ 별도의 선정 과정 없이 웰콘(WelCon) 회원 기업 대상 서비스 제공

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 해당사항 없음

기타사항 ▸ –

추진절차 ▸

① 사업계획	② 위탁공고 및 선정	③ 사업 수행	④ 결과 보고
1~2월	3~4월	5~11월	12월

* 수출 지원 서비스 및 콘텐츠 해외진출 비즈니스 상담 : 연중 상시

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 기업맞춤형 해외심층정보제공

국내 콘텐츠기업의 해외진출에 필요한 콘텐츠 기반 해외 비즈니스 맞춤형 정보 제공

사업개요

사업목적 ▸ 산업형장에서 필요로 하는 국가별 각종 법제 및 시장정보 제공으로 국내 콘텐츠기업의 성공적 해외진출 지원

총사업비 ▸ 1,500백만 원

수행부서 ▸ 해외사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
조사대상 국가 확대	기존 해외거점 9개국	기존+신규 해외거점 13개국
협업 확대·강화	관계기관 협업	유관기관과의 협업을 통한 전문성 강화 * 법령정보원 등
기업 수요기반 확대	기업 수요조사 기반 정보조사	기업 요구사항 반영을 위한 수요조사 확대

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 해외진출을 희망하는 국내 콘텐츠기업

지원내용 ▸ ◦ 주요해외시장 중심 콘텐츠 관련 법제 및 시장정보 제공
- 콘텐츠산업의 주요 해외시장에 대한 국가별 법제도 정보 제공
- 한류 핵심 콘텐츠 장르의 국가별 시장정보, 산업정보 등 제공

> * 해외거점 13개국 : 미국, 중국, 일본, 프랑스, UAE, 베트남, 태국, 인도네시아, 러시아, 영국, 독일, 멕시코, 인도
> * 한류 핵심콘텐츠 7개 장르 : 방송, 게임, 웹툰, 애니메이션, 캐릭터, 음악, 신기술융합콘텐츠

지원규모 ▸ ◦ 주요 해외시장 중심 콘텐츠 관련 법제정보 및 시장정보 제공

지원조건 ▸ ◦ 웰콘(WelCon) 기업회원 중 해외진출을 희망하는 기업

선정방식 ▸ ◦ 별도의 선정 과정 없이 웰콘(WelCon) 기업회원 대상 서비스 제공

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 해당사항 없음

기타사항 ▸ ◦ 해외심층정보 조사 및 수집 후 웰콘을 통해 제공

추진절차 ▸

① 사업계획	② 위탁공고 및 선정	③ 정보조사	④ 정보제공
1~2월	3~4월	5~11월	12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 콘텐츠 해외시장 개척지원

콘텐츠 기업의 해외진출을 위한 콘텐츠 전문 B2B/B2C 행사 개최

사업개요

사업목적 ▸ 해외진출 지원, 한류시장 조성 행사의 효과적 활용과 전략 다변화를 통한 한국 콘텐츠의 영향력 확장 및 비즈니스 발굴

총사업비 ▸ 8,045 백만 원

수행부서 ▸ 해외사업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
K-콘텐츠 엑스포	전 장르 콘텐츠 기업 참가지원	- 국가별 전략적 주요 콘텐츠 장르 선정 및 참가지원 - K-콘텐츠 엑스포 개최 이력이 없는 국가 중심으로 개최하여 해외판로 개척
K-콘텐츠 B2C 해외마케팅 활성화 행사	K-Pop 공연 병행 진행	- 현지 소비자 접점 확대를 위한 K-콘텐츠 전시 체험관 규모 확대

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

- 콘텐츠 중심의 B2B 집중 프로그램(수출상담회, 세미나, 피칭 등)으로 구성된 행사 개최
- 말레이시아(8월), 인도(9월), 스웨덴(10월), 독일(11월) 검토 중 * 개최시기 변동 가능

◦ K-콘텐츠 B2C 해외마케팅 활성화

- 해외 신흥시장에 B2C특화 행사 개최(1회)를 통한 전시/체험/공연 등 콘텐츠 쇼케이스 지원
- 콘텐츠 신흥시장(스웨덴, 인도 등) 및 수교국(이탈리아, 브라질 등) 검토 중

지원조건 ▸ ◦ K-콘텐츠 엑스포 및 K-콘텐츠 화상수출상담회

- 콘텐츠IP/판권 등을 소유하거나 절대적 협상권을 가져 직접 수출 상담이 가능한 기업
- 기술료 미납, 참여제한 조치 등으로 콘진원 사업 참여에 제재조치를 받지 않은 기업

◦ K-콘텐츠 B2C 해외 마케팅 활성화 행사

- 해외진출 및 서비스가 가능한 국내 완성콘텐츠

선정방식 ▸ ◦ K-콘텐츠 엑스포

- 제출 서류에 대한 서면평가 진행
- 평가위원의 최고·최저점을 제외한 평균 점수 80점 이상 획득한 기업 중 고득점 순으로 모집규모 이내 우선 선정

◦ K-콘텐츠 B2C 해외 마케팅 활성화 행사

- 장르별 콘진원 지원사업 콘텐츠 수혜기업

기타사항 ▸ ◦ 세부사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요향

추진절차 ▸ ◦ K-콘텐츠 엑스포

① 모집공고	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 성과제출
행사 5~6개월 전	행사 1개월 전 까지	행사 2개월전	-	행사 후 1개월 내

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 해외거점 운영

해외 현지거점을 설립, 운영하여 K-콘텐츠 기업의 해외진출을 다각도로 지원하는 에이전시 역할 수행

사업개요

사업목적 ▸ 해외거점을 통한 해외시장 정보제공, 현지 네트워킹, 비즈매칭·컨설팅 지원 등 콘텐츠 해외 수출 확대 및 한류 확산에 기여

총사업비 ▸ 17,250백만 원

수행부서 ▸ 해외교류협력팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
해외거점 확대 ((23)15개→(24)25개)	• 14개 비즈니스센터, 1개 마케터* - ('23년 신규거점 미국(뉴욕), 독일(프랑크푸르트), 영국(런던), 인도(뉴델리), 멕시코(멕시코시티)) * 1개 마케터(러시아 모스크바)	• 24개 비즈니스센터, 1개 마케터* - ('24년 신규거점 일본(오사카), 싱가포르(싱가포르), 호주(시드니), 브라질(상파울루), 아르헨티나(부에노스아이레스), 캐나다(토론토), 스페인(마드리드), 이탈리아(로마), 스웨덴(스톡홀름), 튀르키예(앙카라) * 1개 마케터(러시아 모스크바)
* 예산 및 환경에 따라 비즈니스센터 설치 도시 등 변경 가능		

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 중소 K-콘텐츠 기업

사업내용 ▸ ◦ 비즈매칭 및 네트워킹

- 우리 기업과 현지기업 간의 비즈니스 연결 및 현지 기업·기관 네트워킹

◦ K-콘텐츠 마케팅

- 현지에서 쇼케이스·피칭을 통한 프로모션, 유관기관 협력을 통한 홍보·마케팅

◦ 시장정보 제공 및 컨설팅

- 콘텐츠산업 동향보고서 발간, 현지의 법률·제도 등 정보제공 및 컨설팅

◦ 현지 인프라 운영 및 기업활동 지원

- 스마트 오피스(사무실, 회의실, 화상회의) 지원, K-콘텐츠 상설전시관 운영

지원문의 ▸

LA비즈니스센터 bizcenter_la@kocca.kr +1-323-935-2070	뉴욕비즈니스센터 kneon3@kocca.kr	독일비즈니스센터 jhlee2008@kocca.kr
북경비즈니스센터 koccabeijing@kocca.kr +86-10-6501-9971	심천비즈니스센터 shenzhen@kocca.kr +86-755-2692-7797	멕시코비즈니스센터 excel@kocca.kr
도쿄비즈니스센터 koccatokyo@kocca.kr +81-3-5363-4510	인니비즈니스센터 koccaindonesia@kocca.kr +62-21-252-3151	영국비즈니스센터 rosajy@kocca.kr
베트남비즈니스센터 imksman@kocca.kr +84-24-3202-2488	태국비즈니스센터 thailand@kocca.kr +66-2-017-2856	인도비즈니스센터 dragon_park@kocca.kr
UAE비즈니스센터 uae@kocca.kr +971-4-582-6010	프랑스비즈니스센터 koccaeurope@kocca.kr +33-01-42-93-02-84	러시아마케터 cu@kocca.kr +7-968-943-4571

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 관계부처 합동 한류박람회 개최

관계부처 합동으로 우수 한류콘텐츠와 소비재, 서비스 제품 등 콘텐츠기업 + 연관산업 기업 연계를 통한 B2C, B2B 지원으로 해외 수출 활성화

사업개요

사업목적 ▸ 관계부처 합동 해외 'K-박람회(영문명 : K-EXPO)' 개최를 통한 우수 한류 콘텐츠 및 유망 소비재·서비스 제품의 동반 수출 활성화

총사업비 ▸ 8,000백만 원

수행부서 ▸ 해외교류협력팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
콘텐츠×연관산업 연계강화	• 콘텐츠IP×소비재 융합존 시범 운영 • 관계부처 사업 참가기업 간 네트워킹 기회 제공(비즈니스 네트워킹데이 개최, 연2회)	• 콘텐츠IP×소비재 융합존 확대 운영 및 시제품 전시 지원 확대 • 참가기업 간 연중 네트워킹 지원을 통해 융합 성공 사례 적극 발굴
개최 권역 확대	• 기존 동남아권역 집중 개최로 초청 바이어 Pool 및 사업 파급력 한계 존재	• 유럽 권역 및 동남아 권역 연 2회 개최, 수출 권역 확대(프랑스, 인도네시아 개최 예정) • 국가 특성에 맞는 콘텐츠 장르 선별 전시 및 체험 강화

사업내용

지원대상 ▸
- 국산 콘텐츠 관련 라이선싱, 기획, 제작, 유통, 배급 등 해외 비즈니스를 희망하는 국내기업
- 콘텐츠 IP와 소비재, 상품 등과 연계를 희망하는 기업
- 모집장르 : 전 장르(국가 선정 결과에 따라 장르 경쟁력을 고려하여 최종 공지 예정)
- 참가자격 : 콘텐츠 IP/판권 또는 협상권을 보유하여 직접 수출 상담이 가능한 기업

지원내용 ▸
- (B2C) 콘텐츠 전시 및 체험관 기획 및 구축(임차 포함), 홍보 물품 물류비용 일부 지원
- (B2B) 한류콘텐츠 기업 및 소비재 기업 수출상담회 개최, 네트워킹 리셉션 등

  * 상기 지원 내용은 국가 선정 결과 및 타 부처 협의 내용에 따라 달라질 수 있음

지원조건 ▸
- 해외 진출을 원하는 국내 콘텐츠 제작사, 유통사 등

  * 콘텐츠 IP와 소비재, 상품 등과 연계를 희망하는 기업의 경우 우대 예정

선정방식 ▸
- WelCon을 통한 참가 신청, 전문가 서면 평가를 통한 참가기업 선정(B2B)

기타사항 ▸
- 개최 국가 및 지역, 세부 지원 사항은 추후 공고문 참고 요망

추진절차 ▸

① 국가선정	② 모집공고	③ 선정평가	④ 행사준비	⑤ 행사개최	⑥ 실적제출
24년 1~2월	24.3월	24.4월	24.5월~9월	24.9월~11월	24.12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06 관계부처 해외 홍보관 운영(인도네시아, UAE)

인도네시아 자카르타에 위치한 한류종합 상설홍보관 KOREA 360 내 유·무형 콘텐츠 전시·판매 지원 및 B2C, B2B 홍보마케팅 활동 지원('24년 내 UAE 두바이 지역 내 1개소 신설 예정)

사업개요

사업목적 ▸ 아세안(ASEAN) 대표 한류 확산거점인 인도네시아와 중동지역 주요 진출거점인 두바이에서 K-브랜드 구축·운영, 홍보마케팅 행사 개최로 K-브랜딩 및 연관산업의 동반성장 지원

총사업비 ▸ 11,000백만 원

수행부서 ▸ 해외교류협력팀(인도네시아비즈니스센터, UAE비즈니스센터)

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
전시콘텐츠 수급 및 판매 (인도네시아)	• 홍보관 내 전시운영 콘텐츠 공모 추진 - 해외진출 기회가 적은 중소 콘텐츠 제작사 및 IP 보유기업 대상으로 상설전시 (영상콘텐츠, 소비재 콘텐츠, 체험형 콘텐츠 등) 지원	• IP 보유 유통사 네트워크 확장 및 입점 지원 - 현지 진출 관련 애로사항 컨설팅 지원 - 브랜드 론칭 이벤트 및 판촉행사 지원 - 브랜드 특별관 조성(스핀오프)을 통한 온오프라인 판매 지원 및 매출증대

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 인도네시아 등 아세안 지역 및 중동 지역으로 진출을 희망하는 국내 유무형 콘텐츠 제작, 유통기업

지원내용 ▸ ◦ KOREA 360(자카르타 및 두바이 지역 내 쇼핑몰) 상설홍보관 내 현지 전시, 판매지원
◦ 전시와 연계한 B2B, B2C 홍보 마케팅 지원

지원규모 ▸ ◦ 미정

지원조건 ▸ ◦ 장르 무관 해외 전시·체험·판촉에 적합한 콘텐츠 제작 및 IP 보유 기업

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 현지 소비, 인지도 및 소비잠재력이 뛰어난 유무형 콘텐츠 제작과 유통 가능성

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

07 관계부처 합동 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 ▸ 해외교류협력팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
선정방식 변경	최근 3년간 원내사업 참여기업 대상 평가	공모에 의한 선정 및 평가
연계지원 확대	브랜디드 콘텐츠(콘텐츠·문화) 시범 제작	브랜디드 콘텐츠 전 분야 제작 확대
	기업 자체 국내외 판촉 및 홍보마케팅 추진	플랫폼 연계 국내외 판촉 및 홍보마케팅 지원
네트워킹 강화	연관산업 기업간 네트워킹 데이 시범 추진	연관산업 기업간 네트워킹 데이 추진 지속

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 해외진출 및 수출 가능한 제품을 보유한 국내 중소기업(콘텐츠기업 포함 식품, 소비재 등 가능)

지원내용 ▸ ◦ 한류 연관산업 제품 대상 간접광고(PPL) 추진, 단계별 해외 홍보마케팅 및 판촉 연계 지원

- (1단계) 부처 간 협업을 통한 문화·콘텐츠, 식품, 소비재 등 한류 연관산업 분야별 제품 선정
- (2단계) 한류 연관산업 제품과 가장 적합한 방송 프로그램 매칭 및 간접광고 제작 지원
- (3단계) 해외 방영 계기 홍보마케팅 및 판촉 연계 지원

지원규모 ▸ ◦ 총 40개 기업(콘텐츠(10개), 농산(10개), 수산(10개), 소비재(10개))

지원조건 ▸ ◦ 해당사업 결과물을 활용한 해외진출 계획 및 성과 제출 가능한 기업

선정방식 ▸ ◦ 공모에 의한 사업추진(콘텐츠(10개) 대상, 농산·수산·소비재의 경우 관계부처에서 선정)

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 간접광고 및 브랜디드 콘텐츠 제작 적합 여부(해외진출 가능 IP 또는 제품 보유여부, 가격 등)

◦ 간접광고 및 브랜디드 콘텐츠 제작 결과물을 활용한 해외진출 및 홍보마케팅 계획 보유 여부

- 세부 지원 및 평가사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차 ▸

① 모집 및 선정	② 간접광고 매칭	③ 간접광고 방영	④ 해외 연계홍보	⑤ 결과보고
24.3~5월	24.5~6월	24.6~11월	24.7~11월	24.12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

08 대한민국 콘텐츠 대상(해외진출 유공)

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 ▸ 해외교류협력팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
공모 기간 확대	모집공고 기간 1개월 진행	모집공고 1개월 이상 진행으로 후보자 참여 증대 모색

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

포상규모 ▸ ◦ 대통령 표창(1,000만원), 국무총리 표창(500만원), 문화체육부장관 표창(300만원)

공적기준 ▸ ◦ 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

선정방식 ▸ ◦ 모집공고 및 후보자 추천위원회 추천 → 1,2차 추천위원회 운영 → 2배수 선정평가 → 예비공적심사 → 공적심사 → 수상자 자격심사 → 최종 선정

기타사항 ▸ ◦ 24년 현황에 따라 훈격 및 규모의 변동이 있을 수 있음

추진절차 ▸

① 후보자 추천 및 모집	② 후보자 심사	③ 공개검증	④ 수상자 선정 및 시상
24.4월~5월	24.6~7월	24.9월~10월	24.11월~12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

09 정부간 협력 채널 운영

주요 국가 대상 콘텐츠 시장의 현황과 정책 공유를 통한 정부 간 네트워크 강화

사업개요

사업목적 ▸ 콘텐츠 산업 정책 교류 및 국가 간 협력 네트워크 강화추진

총사업비 ▸ 143백만 원

수행부서 ▸ 해외교류협력팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
국가 선정 및 참가 방안	정부 간 포럼 주제 유관 산업 국가 및 기업 교류를 통한 비즈니스 확대 연계 추진	주한 상무관 협의체 정기 회의를 통한 24년 콘텐츠 이슈 및 주요 국가 선정 후 포럼 참가 국가 및 지역 선정

사업내용

지원대상 ▸
- (기업교류회) 포럼 주제 관련 우수 성공 사례 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 주요 콘텐츠 국가 간 정책 정보 제공, 기업교류 지원
- 정부, 공공기관, 민간 부문 간 콘텐츠산업 관련 상호 교류 및 협력 인프라 지원

  * 23년 정부간협력채널운영 결과

글로벌다자간 콘텐츠포럼		• 한국, 호주, 태국, 프랑스 4개국 정부 부처 및 유관기관, 협회 대표 참석 • 콘텐츠산업 관련 주한 상무관 협의체 네트워크 활용 다자간 글로벌 콘텐츠 교류 및 협업 강화추진 • 부산 지스타 연계 포럼 개최를 통한 시너지 효과 창출 * 각국 대표 게임사 참여 및 참관
제16회 한일중문화콘텐츠 산업포럼(예정) (12월7일~8일) 일본 도쿄	 *22년 한국 개최 전경	• 정부 간 주제발표, 공동선언문 체결 등 * 한일중 3국 엔터테크놀로지 산업 현황 및 교류협력 방안 탐색 • 엔터테크 관련 한일중 성공 사례 기업 발표 및 교류회 진행 • 콘텐츠 도쿄 박람회 참관 투어 진행

지원규모 ▸ ◦ 해외 포럼 및 교류회 개최 시 참가기업 1인 왕복 항공권 제공

지원조건 ▸ ◦ 없음

기타사항 ▸ ◦ 24년 콘텐츠 이슈에 따라 포럼 개최국 및 지역 변동 가능

추진절차 ▸

① 사업계획	② 실행계획	③ 위탁사 선정	④ 포럼 진행	⑤ 결과 보고
24.1월~2월	24.3월~4월	24.5월~6월	24.7월~11월	24.12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

10 2024년 온라인 공연 전문 스튜디오 운영 지원

KOCCA뮤직스튜디오 시설 / 장비 임차 및 운영, ON THE K 공연 제작 사업

사업개요

사업목적 ▸ 온라인 공연 전문 스튜디오 KOCCA뮤직스튜디오 운영 및 ON THE K 공연 제작

총사업비 ▸ 7,020백만 원

수행부서 ▸ 음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
용역기간	• 스튜디오 운영 및 제작 : 약11개월(23.4월~24.2월) • 스튜디오 시설장비 임차 운용 : 약3년(21.11월~24.7월)	스튜디오 통합 운영 : 약12개월 (23.3월~24.2월)
과업내용	스튜디오 운영 위탁용역과 시설 장비임차 운용 위탁용역을 별도로 진행	스튜디오 운영과 시설 장비 임차 운용 위탁용역 통합 진행
스튜디오 임대기간	3년 임대 계약 (21.8월~24.7월)	1년 임대 계약(24.8월~25.7월)

사업내용

지원대상 ▸
- 신기술 융합 온·오프라인 공연 콘텐츠 개발 지원 선정 뮤지션
- 우수 뮤지션 후속 비즈니스 및 글로벌 프로모션 지원 선정 뮤지션
- 지역 뮤지션 콘텐츠 지원 선정 뮤지션
- ON THE K 참여 뮤지션
- 기타 우리원 음악 지원사업 선정사 등

지원내용 ▸
- 스튜디오 시설 및 장비
- 전문인력(조명, 음향, 영상, 송출, 신기술 적용) 디자인 및 오퍼레이션
- 기타 스튜디오 운영

지원규모 ▸
- 스튜디오 시설 및 장비 지원 : 23회 내외
- 스튜디오 시설 지원 : 잔여 일정 100% 활용

지원조건 ▸
- 해당 지원 사업 선정 뮤지션
- ON THE K 참여 뮤지션

추진방식 ▸
- 위탁용역을 통한 사업추진(경쟁입찰/공동수급 허용)

평가 시 고려사항

- 공고 ▶ 제안서 심사 ▶ 기술협상 ▶ 사업자 선정 ▶ 계약체결
- 기술평가(90)+가격평가(10)

기타사항

- 스튜디오 운영 전문성 필수
- 장비 임차(조명, 음향, 영상, 송출, 신기술 등) 파트너쉽 필수
- 스튜디오 안전관리 책임자, 소방안전 관리자(1급) 필수

추진절차

① 위탁공고	② 선정평가	③ 계약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	3월	4월	8월	25.3월	25.3월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

11 2024년 신기술 융합 온오프라인 공연 콘텐츠 개발 지원

온·오프라인 공연 및 신규 음원 발매 프로모션 등 다양한 공연 콘텐츠 개발 지원

사업개요

사업목적 ▸ 온·오프라인 병행 공연과 음원 제작 활성화를 통한 대중음악 및 공연 산업 발전 및 창작기반 강화

총사업비 ▸ 7,650백만 원

수행부서 ▸ 음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원 부문 확대	• 온라인 신기술 공연 제작 • 영상콘텐츠 제작 • 하이브리드 음악 영상 제작 (Everything We Do Is Music)	• 온·오프라인 병행 공연 제작 지원 • 신규 음원 발매 및 마케팅·프로모션 지원 • 하이브리드 음악 영상 제작 (Everything We Do Is Music)
홍보 지원	없음	코카뮤직 채널을 활용한 홍보 지원

사업내용

지원대상 및 내용 ▸

구분	지원대상	지원내용
온·오프라인 병행 공연 제작 지원	대중음악 분야 유료 온·오프라인 공연을 기획한 공연제작사, 기획사 등 대상	제작비용, 장비 및 공간 임차료, 마케팅비 등 ☞ 최대 4억 원, 6개 내외
신규 음원 발매 및 마케팅·프로모션 지원	소속 뮤지션을 보유한 기획사, 레이블 등 대상	신규 음원/음반 제작, MD 제작, 온오프라인 마케팅, 공연 소요비용 등 ☞ 최대 1억 원, 5개 내외 ☞ 최대 2억 원, 8개 내외
하이브리드 음악 영상 제작 (Everything We Do Is Music)	국내에서 활동하고 있는 대중음악 뮤지션(또는 중소기획사)이자 연내 신규 음원(앨범) 발매(또는 예정)하고 콘서트, 공연을 계획하고 있는 뮤지션 대상	오프라인 공연(콘서트, 쇼케이스, 팬미팅 등)용 신기술 융합 콘텐츠 제작, 오프라인 공연 일부 지원 ☞ 10개 내외(간접지원)

선정방식 및 평가 시 고려사항

구분	선정방식	평가 시 고려사항
온·오프라인 병행 공연 제작 지원	1차 서류평가 → 신용도 조사 → 2차 발표평가 → 사업비조정 → 최종선정	현실성 있는 공연 개최 계획
신규 음원 발매 및 마케팅·프로모션 지원		앨범 발매와 프로모션 역량
하이브리드 음악 영상 제작 (Everything We Do Is Music)	1차 서면평가 → 2차 대면평가(인터뷰) → 최종선정	국내 활동 대중음악 뮤지션, 신규 음원 발매, 오프라인 공연 3개 요건 동시 충족

* 사업 특성 및 평가 대상 수에 따라 선정 절차는 변동될 수 있음

기타사항

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

추진절차

◦ 온·오프라인 병행 공연 제작 지원 / 신규 음원 발매 및 마케팅·프로모션 지원

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

◦ 하이브리드 음악 영상 제작(Everything We Do Is Music)

① 위탁사업자 입찰공고	② 위탁사업자 선정	③ 뮤지션 모집공고	④ 선정평가 및 협약	⑤ 사업수행	⑥ 사업정산 및 결과정리
1~3월	4월	2월	3월	4월~25. 1월	25. 2월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

12 2024년 공간기획형 공연개최 지원

다양한 공간을 활용한 대형 및 중소형 대면공연 개최 지원

사업개요

사업목적 ▸ 대중음악 공연업계의 대면공연 개최를 지원함으로써 대중음악 산업의 활성화 도모

총사업비 ▸ 600백만 원

수행부서 ▸ 음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원 내용	대중음악 공연 기획 · 제작사의 경우, 뮤지션 출연료 지원금 내 편성 불가	높은 뮤지션 개런티 상승률로 매년 공연 제작사의 부담이 높아지는 점을 고려하여 뮤지션 출연료를 지원금 편성 가능 항목으로 포함시켜 지원 내용 확대

사업내용

지원대상 ▸
- 유료 오프라인 공연을 기획한 국내 대중음악 공연 기획 · 제작사(자) 및 공연장
- 대기업이 아닌 중소기업, 공공기관, 비영리법인 등의 경우 지원 가능

지원내용 ▸
- 공연 장소 및 장비(악기 · 음향 · 조명 등) 임차료, 홍보비, 뮤지션 출연료 등

지원규모 ▸
- 10개 내외 / 대형: 최대 70백만원, 중소형 최대 40백만원

지원조건 ▸
- 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수
- 협약기간 내 대중음악 분야의 유료 오프라인 공연 개최

선정방식 ▸
- 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

평가 시 고려사항 ▸
- 대형 및 중소형 각 부문 조건 부합 여부
- 보다 구체적인 기획안 제시 여부(공연 장소 및 참여 뮤지션 확정 여부 등)

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

13 2024년 ICT 음악 콘텐츠 지원

음악 콘텐츠에 ICT기술을 융합한 뮤직테크 콘텐츠 제작지원

사업개요

사업목적 ▸ 음악과 ICT기술을 결합한 융·복합 프로젝트 제작지원을 통해 대한민국 뮤직테크 산업의 활성화 도모

총사업비 ▸ 2,700백만 원

수행부서 ▸ 음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원 확대	고도화 및 마케팅지원 3개 지원	고도화 및 마케팅지원 5개 지원
해외진출 연계	없음	고도화 및 마케팅지원 선정 업체 해외 마켓 지원
홍보 지원	없음	코카뮤직 채널을 활용한 홍보 지원

사업내용

지원대상 ▸
- 음악과 ICT기술 결합한 뮤직테크 콘텐츠를 제작, 혹은 서비스 하고자하는 기업
- 기출시된 뮤직테크 콘텐츠를 보유하였고, 고도화 또는 해외진출 하고자하는 기업
- 대기업이 아닌 중소기업, 공공기관, 비영리법인 등의 경우 지원 가능

지원내용 ▸
- 개발비용, 인건비, 서버 및 SW 임차료, 마케팅비 등

지원규모 ▸
- 10개 내외
  - 기획 및 제작지원 : 최대 2억 원, 5개 내외
  - 고도화 및 마케팅 지원 : 최대 3억 원, 5개 내외

지원조건 ▸
- 사업자 부담금 10% 이상 부담 필수
- 음악콘텐츠 중심의 뮤직테크 콘텐츠 프로토타입 혹은 비즈모델이 개발되어 있는 기업

선정방식 ▸
- 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

평가 시 고려사항 ▸
- 기획 및 제작지원의 경우 사업기간 내 상용화 가능한 수준의 콘텐츠 개발이 가능한 업체
- 고도화 및 마케팅지원의 경우 기개발된 콘텐츠의 투자유치, 해외진출 등이 가능한 업체

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

14 2024년 플랫폼 기반 대중음악 활성화 지원

플랫폼 기반 뮤지션 육성·홍보 및 대중음악 콘텐츠 제작 지원

사업개요

사업목적 ▸ 플랫폼 기반 뮤지션 육성 및 다양한 대중음악 콘텐츠 제작·홍보 지원을 통한 산업계 창작기반 강화

총사업비 ▸ 2,000백만 원

수행부서 ▸ 음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원 확대	해외 진출 지원 없음	신인 뮤지션 대상 해외 진출 지원 확대 - 뮤콘 쇼케이스 참가 신청 뮤지션 대상 가산점 부여(최근 3개년) - 우수 뮤지션 선정 팀 대상 해외 페스티벌 참가 지원 추진

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 국내에서 활동하는 대중음악 신인 뮤지션

지원내용 ▸ ◦ 뮤즈온 프로그램 운영(음반/음원 발매, 라이브클립 제작, 기획공연 개최, 페스티벌 출연 지원, 플랫폼 연계 홍보 지원 등)

지원규모 ▸ ◦ 신인 뮤지션 10팀 내외

지원조건 ▸ ◦ 데뷔한 지 5년 미만의 뮤지션
- 뮤즈온 뮤지션 선정 이력이 있을 경우 지원 불가 / 사업 수행 기간 내 음원·앨범 발매 필수

선정방식 ▸ ◦ 1차 서류평가 → 2차 실연평가 → 최종선정

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 대중성, 창작역량, 실연역량, 발전가능성, 사업수행능력

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

추진절차 ▸

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

15 2024년 글로벌 뮤직 네트워크 구축 지원 사업

2024년 서울국제뮤직페어(MU:CON 2024) 개최

사업개요

사업목적 ▸ 국내외 뮤지션 및 음악 전문가 간 교류 활성화와 네트워크 구축 지원을 통해 국내 대중음악 산업계 비즈니스 및 해외 진출 확대

총사업비 ▸ 800백만 원

수행부서 ▸ 음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
KOCCA 음악 사업 연계 확대	• 해외 쇼케이스(Korea Spotlight) 연계 사전 비즈니스 워크숍 운영 • ICT-음악(뮤직테크)기업 MU:CON 참가 지원 • 우수 성과자 대상 후속 비즈니스 지원	• 전년도 지원 내용 유지 • 뮤즈온(MUSE ON) 뮤지션의 MU:CON 쇼케이스 참가 지원 시, 평가 가산점 부여
쇼케이스 및 비즈니스 동시 개최	• 쇼케이스와 비즈니스 프로그램 별도 운영	• 쇼케이스 및 비즈니스 프로그램 동시 운영을 통한 참가 뮤지션의 비즈니스 성과 제고 추진
해외 교류 확대	• 해외 뮤지션들의 MU:CON 쇼케이스 출연 지원(2개 국가)	• 해외 음악 페스티벌 및 마켓과 교류를 통한 Exchange Stage 운영(국내 뮤지션들의 해외 진출 기회 확대 및 해당 델리게이트 뮤콘 초청 추진)

사업내용

지원대상 ▸
- ◦ 국내 활동 중이고 음원 발매 이력이 있는 30분 내외 음악 쇼케이스가 가능한 대중음악 뮤지션
- ◦ 해외 진출을 준비 중이거나, 현재 해외 음악시장에서 활동 중인 뮤지션

지원내용 ▸
- ◦ 2024년 서울국제뮤직페어(MU:CON 2024) 참가 지원 : 쇼케이스 및 비즈니스 활동 참가
- ◦ 참가 뮤지션의 글로벌 대상 홍보 · 마케팅 지원

행사개요 ▸
- ◦ 2024년 서울국제뮤직페어(MU:CON 2024)
  - 행사일정 : 2024년 9월 중
  - 행사장소 : 서울
  - 지원규모 : 쇼케이스 참가 뮤지션 40팀 내외(※ 비즈니스 참가기업 별도 모집)

- 구성 프로그램(안)

구분	세부 내용
쇼케이스 개최	• 국내외 델리게이트 및 산업 관계자, 일반 대중 대상 음악 쇼케이스 개최 • 해외 음악 마켓 및 페스티벌 담당자 – 참가 뮤지션 간 교류 프로그램 운영 • 우수 성과 뮤지션 선발 및 차년도 후속 글로벌 비즈니스 지원
비즈니스 지원 (뮤직테크 연계)	• 국내외 음악산업 관계자 초청 및 1:1 비즈니스 상담 지원 – 참가 뮤지션 대상 1:1 비즈니스 미팅을 위한 사전/현장 매칭 지원 – 쇼케이스 참가 뮤지션 대상 홍보 부스 운영, 네트워킹 프로그램 운영 • ICT-음악(뮤직테크) 지원 사업 연계 음악 관련 ICT 기업 대상 국내외 비즈니스 지원 – 행사장 내 별도 기업 홍보 및 비즈니스 미팅 구역 제공 – 글로벌 뮤직테크 관련 마켓(Music Tectonics)참가 지원
세션 및 워크숍	• (사전) 참가 뮤지션 대상 글로벌 뮤직 비즈니스 소양 함양을 위한 사전 비즈니스 워크숍 운영 • (현장) 실무 경험, 지식 및 노하우 공유를 위한 다양한 주제의 세션 및 워크숍 운영

지원조건 ▸ ◦ 소속사 있는 뮤지션의 경우, 대중문화예술기획업 등록증 보유 필수 (※ 소속사 없을 시 해당없음)

선정방식 ▸ ◦ 평가위원회의 서면평가(참가 신청서, 비즈니스 계획서, 음원/영상 등 부가 자료)

기타사항 ▸ ◦ 세부 사업 내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고해 주십시오.

추진절차 ▸

① 위탁사업자 선정	② 뮤지션 모집	③ 선정평가	④ 사전교육 및 비즈매칭	⑤ 행사개최	⑥ 실적제출 및 결과보고
1월~3월	3월~4월	4월	5월~8월	9월	10월~12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

16 2024년 현지 인프라 활용 해외 진출 지원

국내 대중음악 뮤지션의 해외진출을 위한 지원프로그램 운영

사업개요

사업목적 ▸ 국내 뮤지션의 해외 진출 지원을 통한 한국 대중음악의 글로벌 인지도 확산 및 해외비즈니스 활성화

총사업비 ▸ 5,400백만 원

수행부서 ▸ 음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
업계 수요에 맞춘 쇼케이스 권역 변경	동아시아(일본), 유럽(독일), 오세아니아(호주), 중남미(멕시코), CIS(카자흐스탄)	동아시아(일본), 유럽(영국, 독일), 오세아니아(호주), 중남미(멕시코), 동남아(태국)
지원규모 확대	해외 투어 개최 5개 과제 지원 해외 페스티벌 참가 5개 과제 지원	해외 투어 개최 8개 과제 지원 해외 페스티벌 참가 7개 과제 지원
해외 페스티벌 참가 지원 추진방식 변경	직접지원사업 (지원금 선금 지급 및 e나라도움 사용)	간접지원사업 (사후정산 및 e나라도움 미사용)

사업내용

지원대상 및 내용 ▸

구분	지원대상	지원내용
Korea Spotlight (해외 쇼케이스)	해외 활동 중이거나 준비 중인 국내 뮤지션 또는 기업	• 해외 마켓 연계 및 자체 개최 쇼케이스 운영 • 참가 뮤지션 현지 비즈니스 지원 • 사전 교육 및 해당 권역 온라인 프로모션
해외 투어 개최 지원	해외 투어공연을 기획한 국내 뮤지션 또는 기업	• 해외 투어공연 개최를 위한 비용 지원 (여비, 임차료, 홍보비 등)
해외 페스티벌 참가 지원	해외 음악 페스티벌에 공식 초청을 받은 국내 뮤지션 또는 기업	• 해외 페스티벌 참가를 위한 비용 지원 (여비, 임차료, 홍보비 등)
뮤콘 초이스	과거 서울국제뮤직페어(뮤콘) 참가 국내 뮤지션 또는 기업	• 뮤콘 참가로 인해 발생한 해외 비즈니스 관련 제반비용 지원(여비, 임차료, 홍보비 등)

지원규모 및 조건

구분	지원규모	지원조건
Korea Spotlight (해외 쇼케이스)	뮤지션 24팀 내외 (6개 국가 * 뮤지션 4팀)	• 앨범 발매 이력이 있으며 최소 30분 이상 쇼케이스가 가능한 셋리스트를 보유한 국내 뮤지션 • 영어(현지어) 가능 비즈니스 인력 참여 필수
해외 투어 개최 지원	최대 50백만원 총 8개 내외	• 협약기간 내 300석 이상 규모로 3회 이상 공연을 기획한 뮤지션(신청 시 계약서 등 증빙 제출 필수) • 사업자등록된 기업(대기업 및 계열사 참여 불가) • 사업자 부담금 10% 이상 편성
해외 페스티벌 참가 지원	최대 10백만원 뮤지션 7팀	• 해외 페스티벌에서 공식 초청을 받은 뮤지션 (신청 시 공식 초청장 제출 필수)
뮤콘 초이스	최대 20백만원 뮤지션 10팀	• 2020~2023년에 개최된 서울국제뮤직페어(뮤콘) 쇼케이스 참가 뮤지션 중 해외비즈니스가 발생한 팀 (계약서 등 증빙 제출)

선정방식

◦ (해외 투어 개최 지원) 1차 서류평가 → 신용도조사 → 2차 발표평가 → 사업비조정 → 최종선정

◦ (그 외 3개 사업) 1차 서류평가 → 2차 발표평가 → 최종선정

* 사업 특성 및 평가 대상 수에 따라 변동될 수 있음(해외 전문가 평가, 서류·발표 통합 등)

평가 시 고려사항

◦ 해외공연 자체에 대한 기획 외, 뮤지션의 타겟 권역 진출을 위한 구체적인 사전/사후 실행방안과 해외진출 의지를 가진 뮤지션 혹은 기업

기타사항

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

추진절차

◦ Korea Spotlight

① 위탁사업자 입찰공고	② 위탁사업자 선정	③ 뮤지션 모집 공고	④ 선정평가	⑤ 사업수행	⑥ 사업정산 및 결과정리
1~3월	4월	3월	4월	5월~11월	12월

◦ 해외 투어 개최 지원

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

◦ 해외 페스티벌 참가 지원, 뮤콘 초이스

① 위탁사업자 입찰공고	② 위탁사업자 선정	③ 뮤지션 모집 공고	④ 선정평가 및 협약	⑤ 사업수행	⑥ 사업정산 및 결과정리
1~3월	4월	2월	3월	4월~11월	12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

17 2024년 신진 디자이너 액셀러레이팅 지원

창의적인 아이디어를 가진 신진 패션 디자이너 발굴 및 육성 프로그램 운영
사업 구체화를 위한 시제품 제작 및 맞춤형 컨설팅, 유통 및 홍보 지원

사업개요

사업목적 ▸ 신진 패션 디자이너 창작 활동 및 사업화 지원을 통한 우수 디자이너 발굴 및 육성

총사업비 ▸ 424백만 원

수행부서 ▸ 음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
참여대상 확대	• 브랜드 런칭 3년 이내 브랜드 • 의류 디자이너 대상(잡화 제외)	• 브랜드 런칭 5년 이내 브랜드 • 의류 및 잡화 포함
참여 제한 기준	• KOCCA 패션 분야 지원사업 3개 이하	• 지원사업 수혜 제한 없음

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 창의적인 아이디어와 비즈니스 마인드를 갖춘 신진 패션 디자이너(10팀)

지원내용 ▸ ◦ 신인디자이너 브랜드의 사업화를 위한 멘토링 및 컨설팅 10주 과정과 시제품 제작 및 홍보 지원

지원규모 ▸ ◦ 시제품, 홍보 등 간접지원(최대 15백만원 X 10 브랜드)

지원조건 ▸ ◦ 브랜드 런칭 5년 이내 국내 · 외에서 활동 중인 한국 국적의 패션 디자이너 브랜드

- 브랜드를 보유한 사업체의 대표, 공동대표여야 함
- 아동복, 한복, 이너웨어 등 특수목적 의상 브랜드 및 잡화 브랜드, 소재 관련 기업 제외
- 사업자등록증 상 개업일이 '2019.5.1.~2024 신청일 현재'인 경우에 한함
- 기성 패션 디자이너의 세컨드 브랜드는 인정하지 않음
- 동일 사업자(디자이너)가 여러 개의 브랜드를 소유하고 있을 경우 1개 브랜드만 신청 가능
- 신청 브랜드의 모기업이 있는 경우에는 그 모기업도 한국기업인 브랜드에 한함
- 타기관 '신인 디자이너 공모전' 등에서 수상하여 지원받은 경우도 참여 가능
- 이전 액셀러레이팅 F 참가자 지원 불가

◦ 액셀러레이팅 F 과정 참가

- 10주간 운영
- 과정중 시제품을 제작하고, 최종 데모데이에 발표
- 패션유통 전문가 및 디자이너, 경영전문가로부터 강의 및 멘토링

◦ 우수디자이너 후속지원

– 온라인/오프라인 팝업 및 해외진출 지원

선정방식 ▸ ◦ 서면평가 : 참가신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)

◦ 면접평가 : 발표 및 질의응답 평가

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 창의적인 기획력, 디자이너의 성장 가능성, 브랜드 역량, 비즈니스 역량 등을 평가

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

추진절차 ▸

① 계획수립	② 모집공고	③ 선정	④ 과정운영	⑤ 데모데이	⑥ 결과평가
2월	5월	6월	7월 –9월	11월	12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

18 2024년 패션 디자인 시제품 제작 지원

한국 패션 디자이너 브랜드에 대한 시제품 제작비 및 홍보비 지원

사업개요

사업목적 ▸ 국내 패션 디자이너 브랜드 상품 다양화를 통한 한국 패션산업의 경쟁력 강화

총사업비 ▸ 860백만 원

수행부서 ▸ 음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원 규모	• 의류 (최대 39백만원 × 20개 내외) • 잡화 (최대 17백만원 × 3개 내외)	• 의류 (최대 39백만원 × 20개 내외) • 잡화 (최대 20백만원 × 2개 내외)
참여 제한 기준	• 동일 사업 최대 3년 지원 가능 • KOCCA 패션 분야 지원사업 3개 이하	• 동일 사업 최대 5년 지원 가능 • 지원사업 수혜 제한 없음

사업내용

지원대상 ▸
- ◦ 의류 및 잡화(가방, 신발) 디자이너 브랜드
  - 아동복, 한복, 이너웨어 등 특수목적 의상 브랜드 및 소재 업체 제외
- ◦ 한국 국적의 디자이너가 대표자로 국내 사업자(법인 또는 개인)로 등록된 브랜드
- ◦ 4시즌 이상 컬렉션 제작하여 패션쇼 개최 또는 수주회/쇼룸에 참가한 이력이 있는 브랜드
  - 2년 이상 매출실적 또는 수출실적 증빙 필요
- ◦ 한국콘텐츠진흥원 지원과제 참가기준을 충족하는 브랜드

지원내용 ▸
- ◦ 패션 디자이너 브랜드 의류 및 잡화 시제품 제작비, 재료비 및 홍보비

지원규모 ▸
- ◦ 의류 (최대 39백만원 × 20개 내외)
- ◦ 잡화 (최대 20백만원 × 2개 내외)

지원조건 ▸
- ◦ 시제품 목표 수량 제작 완료 및 국내·외 패션 시장 출시(40스타일 이상, 미출시 제품 제외)
- ◦ 총사업비(국고지원금+사업자부담금)의 10% 이상 사업자 부담

의류	4,500,000원 이상	잡화	2,500,000원 이상

※ 신청기관당 1개 제안서만 신청 가능하며, 〈2024년 지속가능패션 활성화 지원〉과 중복신청 불가

선정방식

- 서면평가 : 과제신청서 평가하여 고득점순으로 1.5배수 내외 선정
- 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보 등록 진행
- 발표평가 : 발표 및 질의응답 평가
- 최종선정 : 서면평가 30% + 발표평가 70%를 종합하여 고득점순으로 선정
- 사업비심의 : 사업비 조정 통해 최종 협약금액 결정

평가 시 고려사항

- (시제품 제작) 컬렉션 상품 구성, 시안 등 시제품 제작 계획을 구체적으로 수립하였는지
- (사업비 구성) 분야별 사업비 구성이 적정한지, 사업 목적에 부합하는지
- (시제품 유통) 제작 시제품을 활용한 유통계획이 현실적으로 달성 가능한지

추진절차

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

19 2024년 지속가능패션 활성화 지원

한국 패션 디자이너 브랜드에 대한 시제품 제작비 및 홍보비 지원

사업개요

사업목적 ▸ 패션산업의 지속가능성을 위한 지속가능패션 브랜드 육성 및 장기적 성장동력 확보 지원

총사업비 ▸ 980백만 원

수행부서 ▸ 음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원 규모	• 의류(최대 55백만원 × 7개) • 잡화(최대 27백만원 × 3개)	• 지속가능패션 브랜드 부문 – 의류(최대 75백만원 × 5개) – 잡화(최대 39백만원 × 2개) • 초기 지속가능패션 브랜드 부문 – 의류(최대 55백만원 × 2개) – 잡화(최대 27백만원 × 1개)
참여 제한 기준	• 동일 사업 최대 3년 지원 가능 • KOCCA 패션 분야 지원사업 3개 이하	• 동일 사업 최대 5년 지원 가능 • 지원사업 수혜 제한 없음

사업내용

지원대상 ▸
- ◦ 전체 컬렉션의 70% 이상(초기 지속가능패션 브랜드의 경우 50%)을 환경 및 미래세대의 지속가능성을 고려하여 제작하고, 환경·사회·경제 · 문화적 실천을 실행하는 기업(브랜드)
- ◦ 의류 및 잡화(가방, 신발) 디자이너 브랜드
  - 아동복, 한복, 이너웨어, 수영복 등 특수목적 의상 브랜드 및 소재, 악세서리 업체 제외
- ◦ 한국 국적의 디자이너가 대표자로, 국내 법인 또는 개인 사업자로 등록된 브랜드
- ◦ 4시즌 이상 컬렉션 제작하여 패션쇼 개최 또는 수주회/쇼룸에 참가한 이력이 있는 브랜드
  - 2년 이상 국내 매출 또는 해외 수출실적 증빙 필요
- ◦ 한국콘텐츠진흥원 지원과제 참가기준을 충족하는 브랜드

지원내용 ▸
- ◦ 지속가능 의류 및 잡화 제작비 지원(재료비, 지속가능 관련 인증 수수료 등), 추가 비즈니스·마케팅 지원

지원규모

지속가능패션 브랜드 부문	초기 지속가능패션 브랜드 부문
◦ 의류(최대 75백만원 × 5개) ◦ 잡화(최대 39백만원 × 2개)	◦ 의류(최대 55백만원 × 2개) ◦ 잡화(최대 27백만원 × 1개)

지원조건

◦ 친환경 자재 사용 및 생산공정 / 사용 후 폐기물 감축 / 제품 수명 연장에 대한 계획 제시 및 이행

◦ 지속가능 지원 카테고리를 필수 선택 및 이행

◦ 시제품 목표 수량 제작 완료 및 국내·외 패션 시장 출시(40스타일 이상, 미출시 제품 제외)

◦ 총사업비(국고지원금+사업자부담금)의 10% 이상 사업자 부담

※ 신청기관당 1개 제안서만 신청 가능하며, 〈2024년 패션 디자인 시제품 제작 지원〉과 중복신청 불가

선정방식

◦ 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행(1.5배수 내외 고득점순)

◦ 신용도조사 : 발표평가 대상 신용조사 정보등록 진행

◦ 발표평가 : 발표 및 질의응답 평가

◦ 최종선정 : 서면평가 결과 30% + 발표평가 결과 70%를 종합하여 고득점순으로 선정

◦ 사업비심의 : 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

평가 시 고려사항

◦ 단순 친환경 의류 제작이 아닌 환경 · 사회 · 경제 · 문화적 실천을 실행해야 하며 지속가능 실천 이행에 대해 증빙할 수 있어야 함.

- 사업공고 시 지속가능 실천 범주를 제시하고 선택하게 할 예정이며, 해당 노력에 대해 선정평가 시 점검할 예정

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	11월	12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

20 2024년 우수 패션 디자인 해외 확산 지원 : 더셀렉츠 쇼룸 및 수주회 참가 지원

성장기 한국 패션 디자이너 브랜드의 해외 판로 개척을 위한 세계 주요 패션 수주회, 쇼룸 참가 지원

사업개요

사업목적 ▸ 한국 패션 디자이너의 해외 진출 비즈니스·홍보 기회 확대 및 기반 강화

총사업비 ▸ 1,400백만 원

수행부서 ▸ 음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
더셀렉츠 운영방식	• 쇼룸 참가 지역 – 뉴욕 및 파리 패션위크 기간 연계	• 쇼룸 참가 지역 및 네트워킹 강화 – 브랜드 자체 발굴 쇼룸 참가 지원(지역 무관) – 파리 패션위크 기간 연계 살롱쇼 운영
지원 규모	• 수주회 및 쇼룸(통합) – S/S 10백만원×9개, F/W 10백만원×7개	• 더 셀렉츠 쇼룸 – S/S 30백만원×12개, F/W 30백만원×9개 • 수주회 – S/S 15백만원×12개, F/W 15백만원×9개
참여 제한 기준	• 동일 사업 최대 3년 지원 가능 • KOCCA 패션 분야 지원사업 3개 이하	• 지원사업 수혜 제한 없음

사업내용

지원대상 ▸
- ◦ 의류 및 잡화(가방, 신발) 디자이너 브랜드
  - – 아동복, 한복, 이너웨어 등 특수목적 의상 브랜드 및 소재 업체 제외
- ◦ 한국 국적의 디자이너가 대표자로, 국내 법인 또는 개인 사업자로 등록된 브랜드
- ◦ (더 셀렉츠 쇼룸) 4시즌 이상 컬렉션 제작하여 패션쇼 개최 또는 수주회/쇼룸에 참가한 이력이 있는 브랜드
  - – 2년(4시즌) 이상 수출실적 증빙 필요
- ◦ (수주회) 2시즌 이상 컬렉션 제작하여 패션쇼 개최 또는 수주회/쇼룸에 참가한 이력이 있는 브랜드
  - – 1년(2시즌) 이상 수출실적 증빙 필요
- ◦ 한국콘텐츠진흥원 지원과제 참가기준을 충족하는 브랜드

지원내용 ▸
- ◦ (더 셀렉츠 쇼룸) 해외 주요 패션 쇼룸 참가비 지원
  - – 디자이너의 네트워킹 확대를 위한 파리 패션위크 기간 연계 네트워킹 이벤트 및 살롱쇼 지원
- ◦ (수주회) 해외 주요 패션 수주회 참가 실비 지원

지원규모 ▸ ◦ (더 셀렉츠 쇼룸) S/S 30백만원×12개, F/W 30백만원×9개
- 쇼룸 참가비, 디자이너 항공·숙박비, 물류비, 룩북 제작비, 홍보비, 수수료 등 통합지원
- 살롱쇼 운영 : 더 셀렉츠 쇼룸 참가 브랜드 대상 네트워크 파티 개최(브랜드 컨셉 홍보 모델 지원)

◦ (수주회) S/S 15백만원×12개, F/W 15백만원×9개

지원조건 ▸ ◦ 국내 패션 디자이너 브랜드

선정방식 ▸ ◦ 과제신청서 기준 서면 또는 서면발표 통합평가 진행

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 브랜드의 쇼룸 발굴 역량 평가

◦ 브랜드가 희망하는 쇼룸의 시장 인지도 및 경쟁력 평가

기타사항 ▸ ◦ 세부 사업 내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.

추진절차 ▸

① 위탁사 공고/선정	② 참가사 모집	③ 쇼룸 참가 지원	④ 살롱쇼 개최
1~3월	4월	S/S~F/W	2~3월/10월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

21 2024년 우수 패션 디자인 해외 확산 지원 : 컨셉코리아 패션쇼 개최

K-패션 글로벌 인지도 강화를 위한 세계 주요 패션위크 패션쇼 개최

사업개요

사업목적 ▸ 한국 패션 디자이너 브랜드의 전략적 해외시장 진출지원 및 K-패션의 글로벌 경쟁력 강화

총사업비 ▸ 1,450백만 원

수행부서 ▸ 음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원내용	• 뉴욕패션위크 패션쇼 개최(SS, FW) • 3개 내외 브랜드의 연합 패션쇼 지원	• 4대 패션위크 패션쇼 개최(SS, FW) • 3개 내외 브랜드의 개별 패션쇼 지원
참여 제한 기준	• 동일 사업 최대 3년 지원 가능 • KOCCA 패션 분야 지원사업 3개 이하	• 지원사업 수혜 제한 없음

사업내용

지원대상 ▸
- 의류 디자이너 브랜드 – 아동복, 한복, 이너웨어 등 특수목적 의상 브랜드 및 소재 업체 제외
- 한국 국적의 디자이너가 대표자로, 국내 법인 또는 개인 사업자로 등록된 브랜드
- 4시즌 이상 컬렉션 제작하여 패션쇼 개최 또는 수주회/쇼룸에 참가한 이력이 ㅁ 브랜드
- 전년도 매출실적 5억 원 이상인 브랜드

지원내용 ▸
- 25S/S, 25F/W 시즌 컨셉코리아 브랜드(3개 내외) 개별 패션쇼 개최 지원
  - 장소 : 뉴욕, 런던, 밀라노, 파리 등 세계 주요 패션위크 중 1곳
- 참가브랜드의 국내외 홍보 및 PR 마케팅 지원

지원조건 ▸
- 2시즌 이상 해외 세일즈 경험이 있는 브랜드
- 한국콘텐츠진흥원 지원과제 참가기준을 충족하는 브랜드

선정방식 ▸
- 국내평가 : 과제신청서 기준 서면 및 발표 통합평가 통해 고득점순으로 2배수 선정
- 해외평가 : 과제신청서 기준 서면평가
- 최종선정 : 국내평가 30% + 해외평가 70%를 종합하여 고득점순으로 선정

평가 시 고려사항 ▸
- 글로벌 경쟁력과 안정적인 상품 제작과 공급 능력
- 글로벌 패션 시장 및 트렌드에 대한 높은 이해도
- 오프라인 패션쇼 개최 경험 및 글로벌 세일즈 전담 인력 보유

추진절차 ▸

①공고 및 선정	②25SS 진행	③중간점검	④25FW 진행	⑤결과평가
5~7월	9~10월	12월	'25년2~3월	'25년4월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

22 2024년 우수 패션 디자인 해외 확산 지원 : 패션문화마켓 개최(패션코드)

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

사업개요

사업목적 ▸ 국내 디자이너 브랜드의 시장 경쟁력 강화 위한 패션 비즈니스 교류의 장 마련

총사업비 ▸ 1,050백만 원

수행부서 ▸ 음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
바이어	• 바이어 초청 – 구매력 중심의 바이어 초청	• 바이어 – 참여 브랜드 간 컨셉 매칭 – 바이어와 참여 브랜드 간 컨셉 매칭도가 높은 바이어 초청 확대
브랜드	• 참여 브랜드 – 평가 점수 우선순위 선정	• 참여 브랜드 섹션 구성 – 유사 브랜드 섹션 구성하여 참여 브랜드 컬렉션 다양화 및 매출 확대
마켓	• B2C 마켓 운영 – 수주회장 중심 B2C 판매	• B2C 마켓 운영 방식 다양화 – 브랜드 섹션별 팝업 스토어 등을 활용하여 B2C 판매 확대

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 국내 패션 디자이너 브랜드

지원내용 ▸ ◦ 패션코드 개최 및 참가지원

구분	주요내용	
행사명	2025 S/S Fashion KODE	2025 F/W Fashion KODE
일시	2024년 10월 예정 / 3일간	2025년 3월 예정 / 3일간
장소	서울	서울
구성	• 패션 수주회 : 국내외 바이어 초청 비즈매칭을 통한 글로벌 수주 상담 지원 • 네트워킹파티 : 참가브랜드 및 바이어, 프레스 등 패션 관계자 간 교류 • 코드마켓 : 패션코드 참가 브랜드 B2C 대상 전시 및 판매 운영	

지원규모 ▸ ◦ 80개 내외 패션디자이너 디자이너 브랜드 지원(연 2회(3월, 10월) 개최)

지원조건 ▸ ◦ 국내 패션 디자이너 브랜드

선정방식 ▸ ◦ 과제신청서 기준 서면 또는 서면발표 통합평가 진행

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 패션디자이너 브랜드의 컨셉을 명확하게 제시할 수 있어야 하며, 수주회에 참여할 수 있는 컬렉션 준비 상태 및 성실도 등 평가

기타사항 ▸ ◦ 세부 사업 내용은 변경될 수 있으며, 추후 공고문을 참고해 주십시오.

추진절차 ▸

① 사업 교부	② 참가사 모집	③ 바이어 초청	④ 홍보/마케팅	⑤ 행사 개최
1월	1월/7월	6월/12월	2~3월/9~10월	3월/10월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

23 2024년 메타버스활용패션마케팅 지원

메타버스를 활용한 패션 디자이너 브랜드 상품 판매 및 홍보 마케팅 추진

사업개요

사업목적 ▸ 메타버스 활용한 홍보·마케팅 지원을 통해 패션디자이너의 신규 시장 진출 및 K패션 저변 확대

총사업비 ▸ 1,000백만 원

수행부서 ▸ 음악패션산업팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
패션 콘텐츠 강화	• 메타버스 플랫폼 연계 콘텐츠 제작 2회 • 오프라인 국내 팝업1회, 해외행사1회	• 메타버스 플랫폼 연계 콘텐츠 제작 2회 • 해외 패션 행사 연계 오프라인 행사개최

사업내용

지원대상 ▸
- 국내·외에서 활동 중인 한국 국적의 디자이너 브랜드 (의류, 패션잡화 등)

지원내용 ▸
- 메타버스 내 아이템샵 구축 및 유지 관리, 아이템 제작
- 온라인/오프라인 패션 콘텐츠(패션쇼) 1회 운영
- 메타버스 익스클루시브 아이템 제작 및 해외패션쇼 운영비(최대 10백만원) 지원
- 패션행사 연계 해외 프로모션 지원

지원규모 ▸
- 시제품, 홍보 등 간접지원(10개사)

지원조건 ▸
- 온라인/오프라인/아이템 판매 가능한 메타버스 쇼룸 익스클루시브 상품 제작 및 판매지원
- 온라인/오프라인/아이템 판매 가능한 시그니처 아이템 제작 및 판매지원
- 패션쇼 가능한 수준의 스타일 수량 제작 필요(세부내용은 공고 시 안내 예정)
- 향후 세일즈(유통) 연계할 경우, 상품 생산 및 재고관리 능력 필요
- 메타버스에서 생성한 콘텐츠로 브랜드 홍보 성과 제시

선정방식 ▸
- 서면평가 : 참가신청서 기준 서면평가 진행(2배수 내외 고득점 순)
- 면접평가 : 발표 및 질의응답 평가

평가 시 고려사항 ▸
- 브랜드 경쟁력, 메타버스제작가능성, 수행역량 등을 평가

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

추진절차 ▸

① 계획수립	② 모집공고	③ 선정	④ 제작	⑤ 온/오프라인 운영	⑥ 결과보고
2월	3월	4월	5월 -9월	9월-10월	12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

24 콘텐츠 IP 마켓

IP 비즈니스 종합행사 개최(2024.11.19.~11.21. 예정) 및 IP 비즈매칭 작품 후속 지원

사업개요

사업목적 ▸ 우수 콘텐츠 IP 발굴 및 비즈매칭을 통한 만화·스토리 등 콘텐츠 IP 비즈니스 활성화

총사업비 ▸ 2,811백만 원

수행부서 ▸ 만화스토리캐릭터팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
콘텐츠 IP 마켓	세미나, 포럼, 워크숍 등 부대프로그램 운영	참가사 IP 사업설명회 및 쇼케이스 우수 콘텐츠 IP 마케팅 및 홍보 참가사 참여형 부대 프로그램 운영 비즈매칭 후속 프로모션(당해년도 사업화 시)

사업내용

지원대상 ▸
- 콘텐츠 IP 비즈니스 수요가 있는 콘텐츠 기업(법인/개인 사업자)
  * 콘텐츠 IP : OSMU&미디어믹스 가능성이 높은 '오리지널 콘텐츠'(웹툰, 출판, 게임, 방송, 캐릭터 등)

지원내용 ▸
- 비즈니스 상담 공간 지원
- 콘텐츠 IP 피칭(피칭자료 제작, 참가 업체 교육 및 컨설팅 포함) 지원
- 사전 비즈매칭 및 현장 비즈니스 미팅 지원
- 세미나, 포럼 등 프로그램 및 네트워킹 행사
- 투자유치, MOU, 계약 체결식 등 현장 지원 및 홍보 지원
- 콘텐츠 IP 마켓 비즈매칭 작품 및 스토리공모대전 수상작 등 후속 지원

지원규모 ▸
- (콘텐츠 IP 마켓) 70개사 내외 모집
- (후속지원) 5개사 내외 예정

선정방식 ▸
- 공모에 의한 참가기업 모집
- 접수된 신청서 서류평가를 통한 선정

평가 시 고려사항 ▸
- 콘텐츠 IP 의 우수성 경쟁력, 확장 가능성 등
- 참가사의 참가계획 및 수행역량 ※ 콘텐츠 IP 저작권 문제가 있는 경우 선발에서 제외

기타사항 ▸
- 지원내용 및 프로그램 구성은 변동 가능

추진절차 ▸

① 대행사 선정	② 참가기업 선정 및 바이어모집	③ 사전 비즈매칭	④ 본행사	⑤ 실적조사	⑥ 사업정산
3월~4월	5월~8월	8월~11월	11월	12월	12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

25 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 ▸ 만화스토리캐릭터팀

사업내용

지원대상 ▸
- 법인을 설립한 지 3년이 경과하지 않은 만화, 웹툰 분야 중소기업
- 지원규모(안)

	지원분야	과제당 지원금	과제 수
1	예비기업	최대 50백만 원	기존 3개, 신규 2개 내외
2	초기기업	최대 100백만 원	기존 7개, 신규 3개 내외
	합 계	1,250백만 원	15개 내외

지원내용 ▸
- 콘텐츠/서비스 고도화, 창업 기업 운영 컨설팅(법률, 세무 등), 현지화, 유통, 홍보 · 마케팅, 투자 유치 등 사업화에 필요한 비용 중심 지원

지원조건 ▸
- 만화웹툰분야 새로운 비즈니스 모델을 보유한 창업 기업
- 지원 대상 자격요건에 부합하는 기업

선정방식 ▸
- 공모에 의한 참가사 선정(서면평가, 발표평가)
- e나라도움을 통한 온라인 접수

평가 시 고려사항 ▸
- 만화웹툰 IP 비즈니스 산업 활성화 기여 여부
- 기획서에 작성된 수행계획의 구체성 및 타당성
- 기대되는 매출규모 및 투자유치 가능성

기타사항 ▸
- 예산범위 내에서 예비기업, 초기기업 지원 과제 수 조정

추진절차 ▸

구분	① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
기존	-	'23.12월	1월	8월	12월	12월
신규	2월	3월	4월	8월	12월	12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

26 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 ▸ 만화스토리캐릭터팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
시상계획은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참조 요망		

사업내용

지원대상 ▸
- 2023년 8월부터 2024년 7월까지 1권 이상 단행본으로 출판한 만화
- 2023년 8월부터 2024년 7월까지 온라인 사이트에서 3개월 이상 연재한 웹툰
- 2년 이내 동 시상식에서 수상경력이 없는 작품

지원내용 ▸
- 우수 국내만화 5개 작품 선정 및 시상

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

※ 역대 대통령상 수상작

연도	작품명	작가
2023	사신	임재원
2022	미래의 골동품 가게	구아진
2021	고래별	나윤희

지원조건
- 2023년 8월부터 2024년 7월까지 1권 이상 단행본으로 출판한 만화
- 2023년 8월부터 2024년 7월까지 온라인 사이트에서 3개월 이상 연재한 웹툰
- 2년 이내 동 시상식에서 수상경력이 없는 작품

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

평가 시 고려사항
- 시상계획은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참조 요망

기타사항
- 시상계획은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참조 요망

추진절차

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

27 만화(웹툰)·스토리 해외진출 지원

국내 만화(웹툰)·스토리 해외 행사 참가지원 및 해외 비즈니스 지원

사업개요

사업목적 ▸ 국내 우수 만화(웹툰)·스토리의 해외진출 기반 마련 및 수출경쟁력 강화를 위한 거점, 신흥시장 진출지원

총사업비 ▸ 3,013백만 원

수행부서 ▸ 만화스토리캐릭터팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
진출국가	아시아권역(일본 도쿄, 중국 베이징) 북미권역(미국 LA, 뉴욕) 유럽권역(프랑스 파리, 앙굴렘, 독일 프랑크푸르트)	국가별 진출전략에 따른 진출방식 다양화 - 아시아권역(일본 도쿄 등, 일정 추후 예정) - 북미권역(미국 LA, 하반기 예정) - 유럽권역(개최 도시·일정 추후 예정) - 미국 뉴욕 코믹콘(10월)
지원사항	비즈니스 키트 제작지원 - 참가 콘텐츠용 디렉토리북 - IP소개북(참가기업이 보유한 50개 이내 간단 작품 정보) - IP샘플북(웹툰 에피소드 1~5화 이내, 스토리 A4 5장 이내 번역·식자 등 포함) - 트레일러영상, 굿즈 등	비즈니스 키트 제작지원 확대 - 참가 콘텐츠용 디렉토리북 - IP소개북(참가기업이 보유한 50개 이내 간단 작품 정보) - IP샘플북(만화·웹툰 최대 단행본 1권, 스토리 초록 원고 등 비즈니스가 가능한 분량의 번역·식자 등 포함) - 트레일러영상, 굿즈 등

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 해외 시장에서 경쟁력 있는 만화/웹툰/스토리 IP를 보유하고 있는 기업(개인/법인)

지원내용 ▸ ◦ 해외 현지 바이어-참가기업 간 1:1 비즈니스 지원, 홍보 · 프로모션

◦ 공식 행사 기간 숙박 지원

◦ 비즈니스 키트(디렉토리북, IP소개북, 샘플북, 트레일러영상, 굿즈 등) 제작지원

지원조건 ▸ ◦ 해외 비즈니스가 가능한(플랫폼사 독점권 해제 등) IP 보유 기업

◦ 지원 대상 자격요건에 부합하는 기업

선정방식 ▸ ◦ 공모에 의한 참가사 선정(서면평가)

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 해외 현지 트렌드 및 작품의 현지화 가능성 확인(해외 전문가, 센터 의견 평가 참고자료로 활용)

◦ 회사의 계약달성 가능여부/해외 진출 적극성 확인(회사 내부 해외 인력 보유여부 등)

◦ 만화/웹툰 : 작품 1-2화 / 스토리 : 작품 트리트먼트 필수제출(진출 권역 언어 버전)

기타사항 ▸ ◦ 스토리움을 통한 모집공고

◦ 해외 진출국가 추후 변동 가능

◦ 행사 7개월 전 참가기업 모집 예정

추진절차 ▸

① 대행사 및 참가기업 선정	② 행사준비	③ 행사개최	④ 사후관리
행사 5~7개월 전	5~6개월	행사별 상이	행사별 상이

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

30 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 ▸ 900백만 원

수행부서 ▸ 만화스토리캐릭터팀

사업내용

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 15편, 상금 320백만원 ※ 향후 변경가능

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

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 ▸ ◦ **예심 → 본심 → 표절검증 → 최종심** ※ 심사기준 : 독창성, 완성도, 시장성, 사업화 가능성, 분야 확장성

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 독창성 – 소재, 캐릭터 등의 설정이 참신하고, 매력적인가?

◦ 완성도 – 주제가 뚜렷하고 어휘력, 문장력, 이야기 구성력이 탁월한가?

◦ 시장성 – 대중성이 뛰어나며 호응도 높은 스토리인가?

◦ 사업화 가능성 – 콘텐츠 제작(사업화)이 가능한 스토리인가?

◦ 분야 확장성 – 다양한 분야로 발전할 가능성이 있는가?

※ 기본 양식(분량) 및 제출형태 준수(필수)

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
2월	5월 말(예정)	6~7월	8월	9월	11월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

31 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 ▸ 245백만 원

수행부서 ▸ 만화스토리캐릭터팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
사업방향	• 장르 특성에 맞는 지원금 지원 – 공연, 출판(웹툰), 방송 3개 장르 차등지원, (최대 2억원)	• 지원금 균등지원 – 공연, 출판, 만화/웹툰, 방송 분야 등 2개 과제 내외 균등 지원(1억원 내외)
사업효율화 제고	• 사업기간(18개월)	• 사업기간(12개월) 조정 – 12개월로 사업기간을 조정하여 사업효율화 제고

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 스토리를 기반으로 콘텐츠 기획·제작·유통이 가능하며, 관련 프로젝트를 기획·제작(예정)인 중소기업 (총 2개 내외)

지원내용 ▸ ◦ 지원규모(안) : 총 2.45억원(2개 과제 내외, 플랫폼 기관 당 균등 1억원 내외)

구분	공연	출판	만화/웹툰	방송
내용	연극, 뮤지컬 등	장르소설 *웹소설 불가	만화, 웹툰 등	방송, 애니 등
지원액	각 장르별 1억원 내외			

※ 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	프로젝트 개발·완성	프로젝트 제작	프로젝트 유통 및 홍보지원
	① 모집선발 (서류/발표)	② 인큐베이팅	③ 제작/유통기획	④ 유통/홍보/마케팅
	약 1개월	약 3개월	약 2개월	약 1개월
내용	2개 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
지원항목	사업비 각 1.15억 총 2개 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)
- **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

  ※ 작가 선정은 플랫폼 기관에서 진행

평가 시 고려사항
- 신진 창작자를 육성하기 위한 인프라 구축 및 커리큘럼 계획의 우수성, 적합성 등
- 선별된 장르별 사업화 실적 유무(ex. 공연 – 공연 제작 및 사업화 실적 유무(쇼케이스 제외), 출판 – 도서 출간 경험)

기타사항
- 컨소시엄 접수 불가
- 선정작가IP에 한하여 기획개발, 사업화 가능

추진절차

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

32 이야기창작발전소

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 ▸ 만화스토리캐릭터팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2024년
구성	• 창작소재 발굴 테마 선정 강화(6개→8개) • 창작자 전문 심화과정 확대(7회→10회) • 중견창작자 현장체험 확대(2회→3회)

사업내용

지원대상 ▸
- ◦ (일반과정) 활동 경력이 있는 창작자(작가, PD, 감독 등) 120명 내외
- ◦ (심화과정) 일반과정 우수수강생 중 15명 내외
- ◦ (중견창작자 워크숍) 특화과정 현장방문 워크숍 운영 50명 내외(2회)

지원내용 ▸
- ◦ 창작 소재 발굴을 위한 전문가특강 운영(8개 테마*3회/테마별 20명)
- ◦ 심화과정에 대한 강의 확대 운영(기존7회_10회이상)
- ◦ 창작소재 발굴을 위한 현장 방문 및 취재 특강 등 현장체험형 워크숍(중견창작자 대상)

지원조건 ▸
① 〈일반과정〉 수강 후 '참가 후 작품계획' 등 원천 스토리를 스토리움 내 등록하여야 하며, 미등록 시 차년도 이야기창작발전소(창작소재개발과정 등) 참여를 제한함

② 〈일반과정〉 참가자 중 작품계획서 등을 평가하여 테마별(세부특화주제) 관련 전문가로부터 1:1 맞춤형 교육 및 컨설팅을 받을 수 있는 〈심화과정〉 프로그램 참여 기회 제공

③ 강연에 80%이상 의무참여, 선정 후 이유 없이 불참 시 차년도 프로그램 참여 제한

④ 프로그램 참여 후 수행 결과물 제출 의무, 미제출시 차년도 이야기창작발전소 참여 제한

※ 세부 조건과 지원사항은 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

선정방식 ▸
- 선정방법 : 지원서 공모 심사를 통한 선발
- 세부 조건과 지원사항은 변경 가능하며, 추후 공고문 참고 요망

평가 시 고려사항 ▸
- 필요성·지원동기, 지원서 작성의 충실성, 작품계획의 우수성, 장단기 계획 및 실행력

추진절차 ▸

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

33 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 ▸ 956백만 원

수행부서 ▸ 만화스토리캐릭터팀

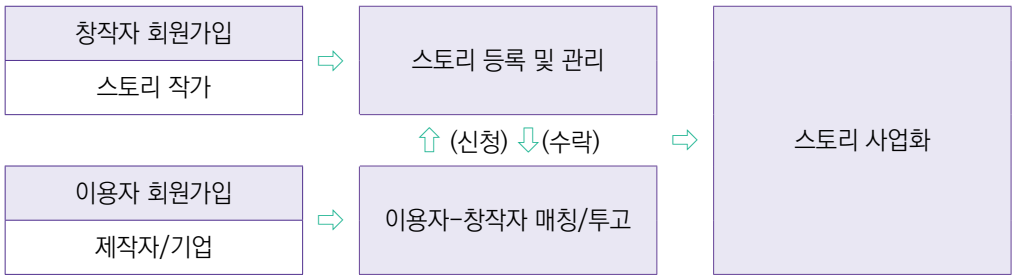
전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
시스템 안정화	사이트 고도화를 위한 ISMP 용역 수행	ISMP를 통해 발굴된 개선사항 중 사이트 고도화/재구축 착수 전 수정 건 반영 ※ 사이트 고도화는 '25년 착수 예정
비즈매칭 활성화	스토리움 내 비즈매칭 활성화 위한 오프라인 비즈니스 미팅 개최(1회)	스토리움 내 비즈매칭 활성화 위한 오프라인 비즈니스 미팅 개최 확대(2회)

사업내용

지원대상 ▸
- 스토리움을 이용하는 창작자 및 이용자 회원
- 스토리 유통을 위한 플랫폼 제공

지원내용 ▸
- 스토리 분야 창작자와 콘텐츠 제작자가 만날 수 있는 온라인 매칭 플랫폼



- 스토리움 사이트 : www.storyum.kr

◦ 스토리움 이용 활성화를 위한 세부 사업

- 추천스토리 운영 : 등록된 스토리 중 우수 스토리 선정하여 창작지원과 홍보지원(분기별)
- 한 줄 로그라인 백일장 : 형식을 최소화하여 스토리움 가입자라면 누구나 참여 가능한 백일장
- Story to Content(오프라인 비즈니스 미팅): 추천스토리 선정작, 한 줄 로그라인 백일장 수상작 등을 사업화하고자 하는 콘텐츠 제작자들과의 비즈니스 미팅 주선
- Storyum X 공모전 : 협업 콘텐츠기업에서 사업화하고자 하는 작품 선정 후 계약
- Hot from. Storyum : 스토리움 매칭을 통해 사업화 된 작품들의 홍보 지원

※ 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

평가 시 고려사항

◦ 사업별 선정 기준

- (추천스토리 선정) 독창성/완성도/상업성/확장가능성
- (한 줄 로그라인 백일장) 독창성/참신성
- (Storyum X 공모전) 사업화 확장 가능성

기타사항

◦ 세부 지원사항 및 운영 프로그램은 변경 가능하며, 스토리움 사이트를 통해 수시 공지 예정

추진절차

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

34 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 ▸ 만화스토리캐릭터팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
사업효율화 제고	• 사업기간(18개월)	• 사업기간(12개월) 조정 – 12개월로 사업기간을 조정하여 사업효율화 제고

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 스토리기반 콘텐츠의 기획 및 제작·배급 등이 가능한 분야별 법인/개인 중 스토리 유통 플랫폼(스토리움)에서 계약한 스토리를 기반으로 사업화하고자 하는 사업자

지원내용 ▸ ◦ 총 7개 내외 프로젝트 지원(과제당 최대 지원금 총 3억원, 총 지원금 900백만원)

– 프로젝트 당 최대 3억원 지원

– 방송·영상, 공연, 만화·웹툰, 출판 등 각 장르별 7개 내외 과제 지원

※ 모집 공고 시 분야는 추가, 변경될 수 있음

[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 內 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

평가 시 고려사항
- 스토리움에서 계약 시 표준계약서 활용한 과제에 평가 가점 부여
- 방송영상 장르 평가 시 OTT산업 감축 등 산업 환경 변화 반영하여 평가 기준 변경 예정

기타사항
- 세부 지원사항은 변경 가능하며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

37 신규 캐릭터 IP 개발 지원

신규 캐릭터 IP 기획·개발 및 시제품·샘플 제작지원

사업개요

사업목적 ▸ • 신규 캐릭터 IP 발굴 및 기획개발
• 제작역량 및 사업역량 강화를 위한 매니지먼트 지원

총사업비 ▸ 750백만 원

수행부서 ▸ 만화스토리캐릭터팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
자격요건	이모티콘 발매 시, 유료판매로 인정되어 지원 불가	이모티콘 발매는 일회성 유통으로 인정되어 지원 가능

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, 이모티콘 발매, 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
- **종합심의** 서면평가 결과 30% + 발표평가 결과 70%를 종합하여 고득점 순으로 선정

  ※ 사업비 조정을 통한 최종 협약금액 결정

평가 시 고려사항 ▸
- 공모에 의한 사업추진이 아닐시 변동가능
- 단순 평가표가 아닌 평가 시 주요 고려점 기재

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
2월	3월	5월	8월	11월	12월	12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

38 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 ▸ 만화스토리캐릭터팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
사업간 연계	참가사 선정평가 시, 별도 가점 없음	캐릭터 분야 지원사업 선정기업('22~23) 대상 가점 부여 - 대상지원사업 : 2개(신규캐릭터IP개발지원사업, 콘텐츠IP라이선싱지원사업)

사업내용

지원대상 ▸
- 참가사 모집대상 : 콘텐츠 IP 라이선싱 비즈니스를 영위하고자 하는 국내 개인/법인사업자

지원내용 ▸
- 중소콘텐츠기업 캐릭터 IP의 유통·판매·홍보 지원

지원규모 ▸
- 20개 내외

지원조건 ▸
- 지원조건 : 캐릭터 IP 라이선싱 사업을 진행 중이거나 관련 사업 계획을 보유
- 자사 캐릭터 IP를 보유하거나 캐릭터 IP에 대한 라이선싱 사업권을 보유하여야 함
- 운영매장 및 운영 : (추후 사업 공고 확인할 것)

선정방식 ▸
- 접수한 신청 서류 기준 서면평가 진행

평가 시 고려사항 ▸
- 가점부문 신설(신규캐릭터IP개발지원사업, 콘텐츠IP라이선싱지원사업 선정업체 가점 부여)

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

추진절차 ▸

① 모집공고	② 참가사 선정평가	③ 사업준비	③ 테스트베드 운영	⑤ 결과보고
4월	5월	6월	6월~12월	12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

39 콘텐츠 IP 라이선싱 지원

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

사업개요

사업목적 ▸ 융 · 복합한 프로젝트 지원을 통한 라이선싱 비즈니스 활성화 및 산업적 효과 창출

총사업비 ▸ 4,569백만 원

수행부서 ▸ 만화스토리캐릭터팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
자사 IP 활용 우대	자사 IP 혹은 원저작권자와 IP 활용 계약 체결 완료 시, 컨소시엄 형태로 지원 가능	〈콘텐츠 제작〉 분야 중 자사 IP 활용 기업에 대한 가점 부여

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 콘텐츠 IP 라이선싱 비즈니스를 영위하고자 하는 국내 개인/법인사업자 및 컨소시엄

※ 콘텐츠 IP의 원저작권자, 혹은 원저작권자와 IP 활용 계약(사업권 등) 체결이 완료된 사업자. IP활용 계약 (사업권 등)은 최소 협약 종료일까지 보유함을 원칙으로 함

지원내용 ▸ ◦ 〈콘텐츠 제작〉 총 14개 내외 프로젝트 지원 (최대 2억원 이내)

: 공연(뮤지컬 등), AR/VR/MR 체험존, 웹툰 등 ☞ 모집 공고 시 분야는 추가·변경될 수 있음

◦ 〈사업화〉 총 12개 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

지원규모
- 〈콘텐츠 제작〉 : 최대 2억 * 14개 내외
- 〈사업화〉 : 최대 1억 * 12개 내외

  * 부문 간 지원규모 조정 가능

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)

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

평가 시 고려사항
- 공모에 의한 사업추진이 아닐시 변동가능
- 협약 기간 내 사업화가 예정되어 있는 프로젝트를 우선 지원

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
2월	3월	5월	8월	11월	12월	12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

40 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 ▸ 만화스토리캐릭터팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
후속과제 지원여부	신규과제 종료 후, 후속과제 지원 검토	신규과제 기획 시, 2개년 사업계획서 제출을 통해 후속과제 지원가능여부 사전검토

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 지적재산권 등록이 완료된 콘텐츠 IP 소유 중소콘텐츠기업

지원내용 ▸ ◦ 지원내용(간접지원)
- 과제별 1:1 코칭프로그램(프로젝트별 대기업 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 일부 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(플랫폼사) 발굴 및 선정	과제기획	중소콘텐츠기업 (참가기업) 선정	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 ▸ ◦ (플랫폼사) 자사 홍보 채널, 유통 플랫폼 등 보유

◦ (참가기업) 자사 IP 보유

선정방식 ▸ ◦ **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

※ 간접지원 사업이나 지원사업 선정에 준하는 선정평가 진행

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 공모에 의한 사업추진이 아닐시 변동가능

◦ 자사 IP와 플랫폼사와의 협업 가능 여부 등

기타사항 ▸ ◦ 플랫폼사 별 지원 규모 및 형태는 상이함

◦ 상기 내용(지원금액, 장르 포함)은 추후 공고 시 일부 변경될 수 있음

추진절차 ▸

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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

41 라이선싱 콘퍼런스 개최

국내외 콘텐츠 IP 라이선싱 비즈니스 트렌드 공유를 위한 컨퍼런스 개최

사업개요

사업목적 ▸ 업계 종사자의 콘텐츠 IP 라이선싱 전문성 강화 및 비즈니스 역량 확대

총사업비 ▸ 500백만 원

수행부서 ▸ 만화스토리캐릭터팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
주제/연사 선정	산업계가 필요로 하는 주제 및 연사 선정	전문가 자문, 콘텐츠 기업 의견 수렴을 통한 주제 및 연사 선정

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 콘텐츠 업계 종사자, 예비 종사자, 지원사업 수행기관

지원내용 ▸ ◦ IP 라이선싱 비즈니스 역량 강화를 위한 콘퍼런스 개최

- (콘퍼런스) 선도기업의 최신 전략 공유 · 인사이트 제공을 통해 IP 라이선싱 산업 활성화 촉진
- (네트워킹/비즈매칭) 캐릭터라이선싱페어 등 타행사와 연계하여 비즈매칭 및 네트워킹 연계

지원규모 ▸ ◦ 해당 없음

지원조건 ▸ ◦ 해당 없음

선정방식 ▸ ◦ **교육신청** 행사 안내 및 사전 신청을 통한 접수

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 해당 없음

기타사항 ▸ ◦ 세부 일정은 일부 변경될 수 있으며, 추후 행사 홈페이지 등 참고 요망

추진절차 ▸

① 위탁공고	② 사업자 선정	③ 행사 준비	④ 콘퍼런스 개최	⑤ 결과보고
3월	5월	5~6월	7월	9월~12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

42 캐릭터 라이선싱 페어 2024

콘텐츠(애니, 캐릭터 등) 기업 전시, 업계 관계자 교류 지원 등

사업개요

사업목적 ▸ 콘텐츠(캐릭터 등)IP 시장 성장 지원, 기업관계자 교류 강화

총사업비 ▸ 1,000백만 원

수행부서 ▸ 만화스토리캐릭터팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
규모 확대	A홀	A홀, B1홀
사업간 연계	지원 사업 연계 기획관 구성(1개 사업)	지원 사업 연계 기획관 확대(2개 이상)

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 국내·외 콘텐츠 기업 및 개인(작가 등), 국민

지원내용 ▸ ◦ 행사개요

구 분	내 용
행사명	캐릭터 라이선싱 페어 2024 (23회)
일 시	2024년 7월 18일(목) ~ 21일(일), 4일간
장 소	코엑스 1층 A홀, B1홀
주최/주관	주최 : 문화체육관광부 / 주관 : 한국콘텐츠진흥원 · 코엑스
행사내용	B2B / B2C 기업관 운영, 비즈니스 프로그램, 부대행사 및 이벤트 개최 등 (캐릭터/만화/애니/게임/방송 등 콘텐츠 IP 홍보 및 라이선싱의 장 마련)

지원규모 ▸ ◦ 해당 없음

지원조건 ▸ ◦ 해당 없음

선정방식 ▸ ◦ **참가업체** 사전 온라인 부스 신청 접수 후 참가비 납입

◦ **바이어** 사전 온라인·현장 오프라인 신청을 통한 바이어 등록

◦ **참관객** 사전 온라인·현장 오프라인 티켓 구매

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 해당 없음

기타사항 ▸ ◦ 세부 일정은 일부 변경될 수 있으며, 추후 행사 홈페이지 등 참고 요망

추진절차 ▸

① 실행계획 수립	② 공동주관 협약체결	③ 참가기업 모집	④ 행사개최	⑤ 결과보고 및 사후관리
2월	2월	3~5월	7월	8~12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

43 캐릭터 해외마켓 참가지원

해외 주요 캐릭터/라이선싱 마켓 참가 및 비즈매칭 지원

사업개요

사업목적 ▸ 국산 캐릭터 해외마케팅 활성화 및 수출판로 확대

총사업비 ▸ 1,026백만 원

수행부서 ▸ 만화스토리캐릭터팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
프로모션	-	참가기업 홍보 프로모션 확대
사업간 연계	캐릭터 지원사업 결과평가 90점 이상 가점 부여 - 대상 지원사업: 1개(콘텐츠IP라이선싱지원사업)	캐릭터 지원사업 결과평가 90점 이상 가점 부여 - 대상 지원사업 : 2개(신규캐릭터IP개발지원사업, 콘텐츠IP라이선싱지원사업)

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	• 라이선싱 엑스포(Licensing Expo) - 전시공간 제공 및 프로모션/비즈매칭 지원 등 - 20개사 내외 참가지원	5.21.-5.23.	오프라인
영국	• 브랜드 라이선싱 유럽(Brand Licensing Europe) - 전시공간 제공 및 프로모션/비즈매칭 지원 등 - 10개사 내외 참가지원	9.24.-9.26.	오프라인
중국	• 차이나 라이선싱 엑스포(China Licensing Expo) - 전시공간 제공 및 프로모션/비즈매칭 지원 등 - 25개사 내외 참가지원	10.16.-10.18.	오프라인

지원규모 ▸ ◦ 마켓별 상이, 총 55개사 내외

지원조건 ▸ ◦ 자사 캐릭터 IP를 보유하거나 캐릭터 IP에 대한 라이선싱 사업권을 보유하여야 함

선정방식 ▸ ◦ **서면평가** 접수한 신청 서류 기준 서면평가 진행

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 본 사업은 단순 시장조사나 견학 목적으로 마켓에 참가하는 기업이 아닌 콘텐츠 상담과 수출을 목적으로 하는 기업에 대한 지원을 위주로 함

기타사항 ▸ ◦ 상기 내용(참가형태, 참가취소 등)은 국내외 상황에 따라 추후 공고 시 일부 변경될 수 있음

추진절차 ▸

① 모집공고	② 선정평가	③ 행사참가	④ 사후관리
3월/7월	3월/7월	5월/9~10월	6월/11월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

44 대한민국 콘텐츠 대상(캐릭터 부문)

캐릭터 부문에서 높은 창작성, 산업성과를 거둔 작품에 대한 시상

사업개요

사업목적 ▸ 우수 국산 캐릭터 IP 발굴·시상을 통한 창작의욕 고취로 지속적 산업발전 역량 도모

총사업비 ▸ 64백만 원

수행부서 ▸ 만화스토리캐릭터팀

사업내용

지원대상 ▸
- 2년 이내, 동 시상식(캐릭터/애니메이션 부문)에서 수상한 적이 없는 캐릭터
- 1개 회사 다수 캐릭터 IP 응모 가능 (개별 심사)
- 동일 IP의 애니메이션/캐릭터 부문 동시 추천 불가(2개 부문 중 1개만 지원 가능)

  * 단, 신청대상 캐릭터 IP의 저작권 소유자가 다수인 경우 대표하는 1인(혹은 기업)이 신청하며, 반드시 공동저작권자의 동의서를 제출하여야 함 (포상금 및 상장은 신청자에게 일괄 지급)

지원내용 ▸
- 우수 국내 캐릭터 5개 작품 선정 및 시상

구 분		훈격	상금
정부시상	캐릭터부문	대통령상 (1)	10백만원
		문화체육관광부장관상 (3)	각 5백만원
		한국콘텐츠진흥원장상 (1)	2백만원
계		5건	27백만원

※ 역대 대통령상 수상작

연도	작품명	제작사
2023	쿠키런	데브시스터즈(주)
2022	벨리곰	롯데홈쇼핑
2021	잔망루피	㈜아이코닉스

지원규모 ▸
- 5개 캐릭터 작품

지원조건 ▸ ◦ 대한민국 국적의 개인, 법인(단체 포함)에 의해 접수일까지 개발, 제작, 유통된 국산 캐릭터

선정방식 ▸ ◦ **모집공고** 공모에 의한 신청작 접수 및 주관기관이 운영하는 추천위원회를 통해 후보작 모집

◦ **서면평가** 1차 심사(2배수 후보작)와 2차 심사(상훈결정) 진행

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 제출 내용 중 허위사실이 있거나 행정안전부 정부포상업무지침에 위배되는 사항이 있을 경우 기 수여한 시상을 회수할 수 있음

기타사항 ▸ ◦ 시상계획은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참조 요망

추진절차 ▸

① 공고	② 접수마감	③ 심사 및 발표	④ 시상식 개최	⑤ 시상금 지급
8월	9월	10월~11월	12월	12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

2024
한국콘텐츠진흥원 지원사업설명회

2024년 팀별 사업방향

- **콘텐츠금융지원팀**
  콘텐츠산업 투·융자 확대를 통한 K-콘텐츠 혁신기업 육성

- **기업육성팀**
  콘텐츠 스타트업의 지속성장을 위해 민간협업과 글로벌 지원을 강화하여 창의적 아이디어가 글로벌 성공을 이룰 수 있는 지원체계 구축

- **인재양성팀**
  K-콘텐츠 혁신성장을 견인하는 융복합 미래인재, 콘텐츠산업 수요 맞춤형 창의인재 양성으로 콘텐츠 창·제작 기반 강화

- **지역콘텐츠진흥팀**
  지역 콘텐츠 산업 균형발전 및 경쟁력 강화

콘텐츠금융지원팀

(투자)콘텐츠가치평가	계속	01
(융자)콘텐츠기업 맞춤형 보증제도	계속	02
(복합)콘텐츠복합금융제도	계속	03
콘텐츠 기업 통합 IR 지원(KNock)	계속	04
콘텐츠 기업 글로벌 투자유치 지원	신규	05
방송영상진흥재원 융자지원원	계속	06
문화산업전문회사 운영지원	계속	07

기업육성팀

아이디어 사업화 지원(예비창업자~창업 1년 이내)	계속	08
초기창업 육성지원(창업 3년 이내)	신규	09
창업도약 프로그램(창업 4년~7년 이내)	계속	10
선도기업 연계 동반성장 지원	계속	11
글로벌 진출지원	계속	12
선도기업 연계 해외진출 지원	신규	13
CKL 기업지원센터 인프라 운영	계속	14
뉴콘텐츠기업지원센터 운영	계속	15

05
콘텐츠기반본부

인재양성팀

콘텐츠 창의인재동반사업 계속 16
콘텐츠원캠퍼스 구축운영 사업 계속 17
OTT 콘텐츠 특성화 대학원 지원사업 계속 18
신기술콘텐츠융복합아카데미 계속 19
콘텐츠 현업인 재교육 계속 20
콘텐츠 수출 전문인력 양성 사업 계속 21
사이버콘텐츠아카데미 계속 22
콘텐츠문화광장 운영 계속 23
콘텐츠인재캠퍼스 인프라 운영 계속 24
OTT · 방송영상콘텐츠 전문인력 양성 신규 25

지역콘텐츠진흥팀

인지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영 지원 계속 26
지역거점형 콘텐츠기업지원센터 운영 지원 계속 27
지역기반 게임산업 육성(글로벌게임센터 운영지원) 계속 28
지역특화콘텐츠개발지원 계속 29
이스포츠 상설경기장 운영 지원사업 계속 30
음악창작소 프로그램 운영지원 계속 31

01 (투자) 콘텐츠가치평가

콘텐츠의 사업화 가능성(완성 · 흥행성)을 종합 평가하고 금융권에 추천함으로써 콘텐츠 기업의 원활한 자금 유치를 지원하는 서비스

사업개요

사업목적 ▸ 콘텐츠금융 자금유치 지원체계 확립을 통한 콘텐츠기업의 투·융자 확대

총사업비 ▸ 1,970백만 원 ※ 전체 사업 운영 부대비용으로, 세부 사업별 투·융자 유치 지원 금액은 하단 사업설명 참고

수행부서 ▸ 콘텐츠금융지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
재원조성	K-밸류펀드(가치평가연계펀드) 4호, 5호 하반기 출자 및 조성	K-밸류펀드 4호(로간벤처스), 5호(센트럴투자파트너스) 운용 ※ 약 375억 원 조성
장르	총 10개 장르 가치평가	총 12개 장르 가치평가(전시, 출판 추가) *연내 출시 예정

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 콘텐츠를 기획·제작·유통하고자 하는 국내 법인사업자(개인사업자 신청 불가)

- 영화, 게임, 애니메이션, 방송, 뮤지컬, 만화(웹툰), 콘서트, 음악, 이러닝, 캐릭터 등 10개 장르

  * 24년 전시, 출판 장르 가치평가 서비스 출시 예정

지원내용 ▸ ◦ 가치평가보고서 발행 및 금융권 결과 추천

- K-밸류펀드(4호, 5호)를 통한 투자 집행(프로젝트 투자)

  * 신청사의 보고서 활용 동의 여부에 따라 "콘텐츠가치평가 투자검토 협력사(민간 투자사 26개사)" 및 "신용보증기금(문화콘텐츠 프로젝트 투자)"에 가치평가 결과보고서 전달 및 투자 검토 요청

  * 투자 대상 및 금액은 투자사의 심사 결과에 따라 최종 결정되며, 조성재원이 한정되어 조기 소진될 수 있음

- ▸ 콘텐츠가치평가 모형 개발 : 콘텐츠 장르별 신규모형 개발 및 개선 연구
- ▸ 산업정보DB 조사 및 구축 : 주요 콘텐츠 통합전산망 연계 및 프로젝트 실태조사 추진
- ▸ 콘텐츠가치평가시스템 운영 : 평가모형 탑재 안정화, 보안강화 및 평가기능 개선
- ▸ 가치평가 투자협의체 및 가치평가센터 운영

접수방식 ▸
- 접수기간 : 2월~11월(매월 1일~10일)
- 사업공고 : 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 | www.kocca.kr – [알림마당] – [금융지원] 메뉴 참조
- 신청접수 : 콘텐츠가치평가시스템 | assess.kocca.kr 회원가입 → '콘텐츠가치평가신청' 탭 클릭

운영방식 ▸
- 가치평가 진행(4주 소요, 현장실사 포함)
- 가치평가보고서 발행 이후, 최종 투자 의사결정은 투자조합 및 신용보증기금에서 담당

평가 시 고려사항 ▸
- 프로젝트 가치평가모형 적합 여부 고려
- 자금회수를 고려한 사업 진행단계 고려

기타사항 ▸
- 신청 권한이 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 평가 불가능(검토 후 결정)
- 콘텐츠 기업이 아닌 프로젝트 단위 투자 원칙(기업 평가가 아님)

추진절차 ▸

① 신청/접수	② 가치평가	③ 보고서작성	④ 금융권 추천	⑤ 투자심사 및 계약 (투자사 등)	⑥ 사후관리
1. 신청서 접수 2. 서류검토/보완	1. 평가단 구성 2. 현장실사 3. 등급/경제성 평가	결과보고서 작성	1. 제작사 결과 송부 2. 투자조합 및 신용보증기금에 추천	투자심의위원회 개최 및 투자결정	1. 성과관리 2. 정책금융 연계

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 (융자) 콘텐츠기업 맞춤형 보증제도

콘텐츠의 사업화 가능성(완성 · 흥행성)을 평가하여 보증기관(신용보증기금, 기술보증기금)에 추천함으로써 콘텐츠 기업의 원활한 자금 유치를 지원하는 서비스

사업개요

사업목적 ▸ 콘텐츠금융 자금유치 지원체계 확립으로 콘텐츠기업의 투 · 융자 확대

총사업비 ▸ 1,970백만 원 ※ 전체 사업 운영 부대비용으로, 세부 사업별 투·융자 유치 지원 금액은 하단 사업설명 참고

수행부서 ▸ 콘텐츠금융지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
완성보증 재원조성	2,200억원 공급 목표	2,400억원 공급 확대
이차보전	협약은행(국민·기업·신한)을 통한 보증부 융자 시 이자지원	협약은행 확대 예정

사업내용

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 특화 보증	문화 콘텐츠 기업 보증	기획 보증	국내 콘텐츠기업	콘텐츠 기획/개발단계 자금 지원	콘텐츠산업 10개 장르 게임, 방송, 음악, 애니메이션, 영화, 공연, 만화, 캐릭터, 출판, 디지털콘텐츠	최대 3억원/최대 5년	신용보증기금/시중은행
		제작 보증		콘텐츠 제작 착수/완료 전 단계까지의 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	신용보증기금/시중은행
	K콘텐츠혁신 성장보증		국내 콘텐츠기업 (글로벌/비대면/신기술융합 분야)	K콘텐츠혁신성장 프로젝트 자금 지원		(기획)최대 3억원 (제작)최대 5억원 (사업화)최대 10억원 /최대 5년	신용보증기금/기업은행

분류	대상자격	내용	대상	보증한도/보증기간	보증기관/취급은행
문화산업완성보증	국내 콘텐츠기업	유통사와 유통계약을 체결한 콘텐츠 기업의 제작/완성자금 지원	콘텐츠산업 10개 장르 게임, 방송, 음악, 애니메이션, 영화, 공연, 만화, 캐릭터, 출판, 디지털콘텐츠	프로젝트별 15억원 내외 (*영화, 방송 장르 최대 30억원)/ 해당 콘텐츠 제작 완료 시	신용보증기금 · 기술보증기금/ 시중은행

* 기업의 보증(융자)한도는 보증심사 결과에 따라 최종 결정되며, 연간 총 보증재원이 한정되어 조기 소진될 수 있음

◦ 이차보전 : 콘텐츠특화보증의 경우, 협약은행을 통한 융자 시 최대 1년간 대출금리 2.5% 지원

* 이차보전 지원 대상에서 일부 제외 가능(*보증 시 보증기관 확인)

접수방식 ▸

◦ 접수기간 : 매월 1일~10일(오후 5시 접수마감, 2월~11월 운영) * 시작일정 변동 가능

◦ 모집공고 : 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 | www.kocca.kr – [알림마당] – [금융지원] 메뉴 참조

◦ 신청접수 : 콘텐츠가치평가시스템 | assess.kocca.kr 회원가입 → '콘텐츠보증신청' 탭 클릭

평가 시 고려사항 ▸

◦ 콘텐츠(프로젝트)의 우수성 및 완성가능성

◦ 융자금 상환가능성

추진절차 ▸

① 대상확인 (기업)	② 신청/접수	③ 평가/추천	④ 보증심사 (보증기관)	⑤ 대출실행 (은행)	⑥ 사후관리
공고문 확인 및 자가 체크	신청서류 접수	콘텐츠 평가, 보증기관에 추천	보증기관 보증심사, 보증서 발급	은행에서 대출실행	성과조사 (*연 1회 설문조사)

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 (복합) 콘텐츠복합금융제도

제작지원사업 선정기업 중 보증 수요가 있는 기업 대상으로 추천 평가 진행 후, 보증기관(신용보증기금)에 추천함으로써 콘텐츠 기업의 원활한 자금 유치를 지원하는 서비스

사업개요

사업목적 ▸ 제작지원과 보증지원을 연계하여 콘텐츠기업 제작비 조달규모를 확대함으로써 콘텐츠 품질 제고 및 기업 성장 도모

총사업비 ▸ 1,970백만 원 ※ 전체 사업 운영 부대비용으로, 세부 사업별 투·융자 유치 지원 금액은 하단 사업설명 참고

수행부서 ▸ 콘텐츠금융지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
복합금융 대상 사업	방송, 게임 지원사업과 연계하여 보증 운영	애니, 음악 지원사업으로 확대

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 게임, 방송, 애니, 음악 일부 제작지원사업*에 선정된 기업 및 프로젝트(법인사업자 및 개인사업자)

* 복합금융 대상 제작지원사업은 공고문 참조

** 세부사항은 변경될 수 있으므로 추후 공고문 참조

지원내용 ▸ ◦ 콘텐츠복합금융제도 희망 업체에 한하여 콘텐츠 보증상품* 평가**를 통해 보증기관에 추천

– 서류 접수 및 콘텐츠 추천 평가 시 제작지원사업 접수 서류 및 선정평가 결과 활용하여 절차 간소화

* 세부 보증상품 내용은 [2. [융자] 콘텐츠기업 맞춤형 보증제도] 참조

** 보증 상품별 신청 자격 요건에 부합하는 기업에 한하여 평가 진행

◦ 세부 운영 절차

제작지원 기업선정 (각 장르팀)	복합금융 (보증) 접수 (금융팀)	평가/추천 (금융팀)	보증심사 (신용보증기금)	보증서발급 (신용보증기금)	대출 (은행)
제작지원 접수·평가 및 협약체결	복합금융 (보증)희망 기업 대상 신청서 접수	콘텐츠 추천 평가 진행	신용보증기금 내부 심사	신용보증기금 보증서 발급 (신보→은행)	대출실행
접수 시 복합금융(보증) 희망여부 조사	제작지원사업 신청서류 활용 및 추가 제출 서류 간 소화	제작지원 사업 선정평가 결과 일부 활용	보증여부 및 보증금액 산정	이차보전 지원대상 기업 최대 1년 간 대출금리 2.5% 지원	대출
2월~5월 예정	6월~7월 예정	7월~8월 예정	2~3주 소요	-	-

* 기업의 보증(융자)한도는 보증심사 결과에 따라 최종 결정되며, 연간 총 보증재원이 한정되어 조기 소진될 수 있음

접수방식 ▸
◦ 복합금융 대상 제작지원사업 접수 시 콘텐츠복합금융제도 희망 여부 체크
◦ 제작지원사업 선정 및 협약 후 콘텐츠복합금융제도 희망 기업에 한해 별도 안내 예정
◦ 제작지원사업 선정평가 결과 일부 활용

평가 시 고려사항 ▸
◦ 기업 역량 및 융자금 상환 가능성 등 추가 평가

추진절차 ▸
◦ 상단 [지원내용] 내 [세부 운영 절차] 참조

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 콘텐츠 기업 통합 IR 지원(KNock)

콘텐츠 기업 투자유치 지원을 위한 IR 프로그램 운영(교육, 멘토링, 컨설팅, 데모데이 등)

사업개요

사업목적 ▸ 콘텐츠 기업 통합 IR 지원을 통한 콘텐츠 기업 투 · 융자 유치 확대

총사업비 ▸ 680백만 원

수행부서 ▸ 콘텐츠금융지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
IR피칭 정례화	대내외 투자 행사연계 데모데이 운영 (넥스트라이즈, 스타트업콘 등)	IR 프로그램 정례화로 KNock 인지도 제고

사업내용

지원대상 ▸
- 국내외 투자유치를 희망하는 콘텐츠 기업

지원내용 ▸
- 투자유치 역량강화 프로그램(투자 멘토링, IR 고도화 등)
- 국내외 콘텐츠 피칭 플랫폼 KNock IR 참가 지원
  - 국내 연 4회 내외
  - 우수기업 포상금 지급
- 투자상담 연계 등 투자유치 지원

지원규모 ▸
- 콘텐츠기업 연 40개사 내외

지원조건 ▸
- 회차별 모집요강 참고

선정방식 ▸
- (모집) 공개모집 혹은 기존 진흥원 추진 사업 연계 등
- (선정) 투자 유치 가능성이 높은 기업 선별(서면, 발표평가 등 접수결과 등에 따라 추진)

평가 시 고려사항 ▸
- IR 행사를 통해 민간 투자사 등 투자유치 검토가 가능한 기업
  - 콘텐츠 및 기업의 차별성, 비즈니스 모델 및 사업화 가능성, 팀 역량 등을 종합평가
- 투자유치에 대한 의지가 확고한 기업

* 본 사업은 국고 직접 지원사업이 아닌 민간 투자유치 지원으로, 기업의 투자유치 역량강화, 투자사 네트워크 제공, 투자유치 상담 및 IR 기회 제공 등을 제공하는 사업임

추진절차 (회차별) ▸

① 기업 모집	② 기업 선별	③ 프로그램 운영	④ IR행사	⑤ 사후관리
투자유치 수요발굴	참여기업 선정	투자 멘토링 등 투자유치 역량강화	IR 데모데이	투자상담 연계 등

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 콘텐츠 기업 글로벌 투자유치 지원

콘텐츠 기업 글로벌 투자유치 지원을 위한 IR 프로그램 운영(교육, 멘토링, 컨설팅, 데모데이 등)

사업개요

사업목적 ▸ 콘텐츠 분야 해외 투자자 네트워크 구축 및 우수 콘텐츠기업의 해외투자 유치 지원

총사업비 ▸ 1,700백만 원

수행부서 ▸ 콘텐츠금융지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원규모	해당 없음	총 4회 내외 해외 현지 투자유치설명회 개최 콘텐츠기업 30개사 내외 및 투자사(VC 등) 지원

사업내용

지원대상 ▸
- 글로벌 진출 역량을 갖춘 콘텐츠 기업 및 투자사(VC 등)

지원내용 ▸
- 글로벌 콘텐츠 금융 네트워크 구축
  - 국내외 공공 및 민간투자사와 콘텐츠 글로벌 투자 파트너스 협의체 구축
- 콘텐츠 기업의 해외 자본 유치를 위한 현지 투자유치설명회 개최(미주 및 아시아 등, 연 4회 내외)
  - 해외 VC 등 관련 금융기관 초청, IR 피칭 및 투자상담회 개최
  - 해외 투자 상황을 고려, 장르 전문마켓 또는 글로벌 콘텐츠 행사 등과 연계
  - 우수기업 포상금 지급
- 글로벌 콘텐츠 투자자 교류회 운영
  - 국내외 VC간 투자교류회 등을 통해 민간 투자협업 활성화

지원규모 ▸
- 총 4회 내외 해외 현지 투자유치설명회 개최
- 연 콘텐츠기업 30개사 내외 및 투자사(VC 등) 지원

지원조건 ▸
- 회차별 모집요강 참고

선정방식 ▸
- (모집) 공개모집 혹은 기존 진흥원 추진 사업 연계 등
- (선정) 투자 유치 가능성이 높은 기업 선별(서면, 발표평가 등 접수결과 등에 따라 추진)

평가 시 고려사항 ▸
- 콘텐츠 IP의 차별성, 비즈니스 모델 및 사업화 가능성, 팀 역량 등을 종합평가
- 현지 비즈니스 추진을 위해 현지어(영어 등) 가능 여부 : 영어 IR 피칭
- 투자유치에 대한 의지가 확고한 기업

추진절차 ▸ (회차별)

① 기업 모집	② 네트워크 구축	③ 프로그램 운영	④ 투자행사	⑤ 사후관리
기업모집, 투자 수요 발굴	민관 해외투자 네트워크 구축	글로벌 투자 멘토링, IR 컨설팅	해외 IR 데모데이, 투자자 교류회	제반지원(법률, 회계), 후속 투자미팅 지원

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06 (융자) 방송영상진흥재원 융자지원

방송영상 분야 우량 중소·중견기업 대상 저리 융자지원

사업개요

사업목적 ▸ 국내 방송영상 독립제작사 및 케이블 TV 업계 대상 저리자금 공급을 통한 기업성장 지원

총사업비 ▸ 13,015백만 원 * 총 융자 가용 예산 13,000백만 원

수행부서 ▸ 콘텐츠금융지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
우대금리 적용대상	① 표준계약서 적용 기업 ② 매출감소 기업	① 표준계약서 적용 기업 ② 매출감소 기업 ③ 장애인 고용 기업

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 방송영상독립제작사 및 케이블TV채널사용사업자(PP)

- (방송영상독립제작사) 문화체육관광부의 방송영상독립제작사 신고필 업체
- (PP) 방송사업자 채널에 송출 중인 법인사업자(공공채널사업자 제외)

지원내용 ▸ ◦ 융자 분야(상품)

분야별	대출한도	대출기간	(최소 거치기간)	연 이자율(안)
				기준금리
프로그램제작자금	추후 결정 예정 (공고 확인)	2년	1년	추후 결정 예정 (공고 확인)
시설구축자금				

- 우대금리

① 즉시 우대

· 표준계약서 적용 기업 ▲0.2%P 차감(프로그램제작자금에 한함)

· 매출감소 기업 ▲0.2%P 차감

· 장애인 고용 기업 ▲0.2%P 차감

② 이자환급

· 일자리 지원기업 대상 총 1년치 대출이자 최대 0.2%P 환급

* 융자 실행일로부터 6개월 내 신규 채용한 인원에 대해 1년 이상 고용을 유지할 경우 이자 환급

고용시점	고용기간	채용인원	환급이자
융자실행일로부터 6개월	채용일로부터 1년 이상	1~2명	1년치 이자 중 0.1%P 환급
		3명~	1년치 이자 중 0.2%P 환급

· 융자실행일로부터 12개월 이후 기업 매출/수출 20% 이상 증가 시 총 1년치 대출이자 최대 0.2%P 환급

* 단, 매출감소에 따른 우대금리(▲0.2%P) 적용 중일 경우 총 1년치 대출이자 0.1%P 환급

③ 가산금리

· 연내 진흥원 주관 성평등 교육 미수료 시, 0.1%P 가산

지원조건 ▸ ◦ (공통)시중은행에서 대출 가능한 수준의 신용도·담보력 보유

접수방식 ▸ ◦ 공고기간 : 연 1~2회 공고 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)

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 콘텐츠 제작 계획(혹은 방송 시설 구축 계획)이 우수하며 자금 조달 및 수익 창출 계획이 구체적인 기업

추진절차 ▸

① 상담(은행)	② 신청/접수	③ 융자심사	④ 융자결정통보	⑤ 대출실행 (은행)	⑥ 사후관리
사업 신청 전 은행 상담 필수	신청서류 접수	지원대상 결정	은행 및 기업에 융자결정통보서 발급	은행에서 대출실행	성과관리 및 여신관리

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

07 문화산업전문회사 운영지원

문화산업 분야의 특정 프로젝트를 수행하기 위한 문화산업전문회사 등록·변경 지원

사업개요

사업목적 ▸ 프로젝트 독립성 보장, 투자금 사용 투명성 제고 등을 통한 문화산업분야 투자 촉진

총사업비 ▸ 170백만 원

수행부서 ▸ 콘텐츠금융지원팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
접수방식	우편 접수	온라인 접수를 위한 시스템 개발 및 적용 *적용시기 미정

사업내용

등록대상 ▸ ◦ 문화산업 분야의 특정 프로젝트를 수행하고자 하는 법인

지원내용 ▸ ◦ 문화산업전문회사 등록·변경 지원

- 관련 규정에 의거하여 문화산업전문회사 등록 관련 문의 대응, 서류 접수 및 등록 지원
- 등록은 업무일 기준 7-15일 이내, 변경은 3-7일 이내 처리

  * 서류 보완 사항이 있을 경우 지연될 수 있으며, 또한 내부 사정에 의해 변경될 수 있음

◦ 문화산업전문회사 재무환경 점검 수행

- 기 설립한 문화산업전문회사 대상 운영실태 및 재무환경 점검 진행(연 1회)

등록조건 ▸ ◦ 문화산업 분야의 개별 특정 프로젝트만을 수행해야 함

◦ 문화산업전문회사 설립등기일로부터 3개월 이내 등록 신청(지연 시 과태료 부과)

◦ 지점 및 상근 임직원을 둘 수 없으며, 사업관리자 및 자산관리자를 선임하여 프로젝트 운영

접수방식 ▸ ◦ 접수기간 : 상시접수

◦ 등록신청 공고 : 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 | www.kocca.kr – [알림마당] – [금융지원] 메뉴 참조

◦ 신청접수 : 우편 접수(전라남도 나주시 교육길 35 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠금융지원팀)

* 접수방식 온라인 접수로 변경될 수 있으며, 변경 시 홈페이지 공고 예정

추진절차 ▸

① 문화산업전문회사 설립	② 신청/접수	③ 등록심의	④ 등록증 발급	⑤ 변경신청	⑥ 해산보고
실무매뉴얼 참고	등록신청 서류 접수	신청서류 검토	등록증 송부	변경사항 발생 시 즉시 신청	해산 후 30일 내 보고 필수

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

08 아이디어 사업화 지원(예비창업자~창업 1년 이내)

콘텐츠 분야 아이디어를 기반으로 예비창업과 사업화 지원

사업개요

사업목적 ▸ 창업지원기관과 연계 콘텐츠 분야 (예비)창업과 사업화 지원으로 콘텐츠 창작 생태계 조성

총사업비 ▸ 1,360백만 원

수행부서 ▸ 기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원대상	예비창업팀(랩)	예비창업자, 창업 1년 이내 기업
지원방식 변경	운영기관 위탁용역	창업지원기관(창업보육센터 등) 운영
지원금 확대	바우처 지원(최대 10백만원)	창업지원금(최대 40백만원, 변동가능)
지원규모	60개 팀 지원	예비창업자, 창업 1년 이내 기업 20개 사 지원

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 콘텐츠 분야 예비창업자, 창업1년 이내 기업 및 창업지원기관

지원내용 ▸ ◦ ((예비)스타트업) 콘텐츠 분야 예비창업자 사업화 · 창업 프로그램 운영 및 창업지원금 지원

– 사업화 · 창업을 위한 교육/멘토링/컨설팅 등 (예비)창업 지원

◦ 우수기업 성과발표회 및 포상금 지급

지원규모 ▸ ◦ (창업지원기관) 2개 운영사 각 1억 5천만원 내외 운영비 지급

◦ ((예비)스타트업) 총 20개* 내외 선발

예비창업팀 창업랩 운영, 창업팀 최대 40백만원(변동가능) 창업지원금 지원

* 예비창업자(팀) 및 1년 미만 창업팀

지원조건 ▸ ◦ (창업지원기관) 콘텐츠 관련 예비스타트업 발굴, 멘토링, 교육, 사업화(유통, 상품화, 판매 등), 창업 지원 업무와 예비 창업자 프로그램(창업랩 포함)을 수행할 수 있는 기관

◦ ((예비)스타트업) 예비창업자(팀), 창업 1년 미만 기업

선정방식 ▸ ◦ 공모에 의한 사업추진

평가 시 고려사항 ▸
- (창업지원기관) 콘텐츠 분야에 대한 사업화 · 창업에 대한 이해가 높으며 프로그램 운영을 위한 전문인력 및 네트워크를 확보하고 있는 운영사
- ((예비)스타트업) 예비창업자(팀), 창업 1년 미만의 콘텐츠 스타트업 중 사업기간 내 본격적으로 사업화(유통, 상품화, 판매 등), 창업이 가능한 자

기타사항 ▸
- 자부담 매칭(매칭비율 등 추후 공지)

추진절차 ▸

① 운영사 공고	② 운영사 선정	③ (예비)창업자 모집 공고	④ (예비)창업자 선정	⑤ 사업운영	⑥ 결과평가/ 성과발표회
24.1.~3.	24.3.~4.	24.4.~5.	24.5.~6.	24.6.~11.	24.11.~12.

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

09 초기창업 육성지원(창업 3년 이내)

민간 액셀러레이터 주도 프로그램 운영을 통한 콘텐츠 스타트업 발굴·육성 및 사업화자금 지원

사업개요

사업목적 ▸ 콘텐츠 분야 액셀러레이터-스타트업 연계 지원을 통한 콘텐츠 스타트업 생태계 저변 확대

총사업비 ▸ 4,820백만 원

수행부서 ▸ 기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원방식 변경	스타트업 사업화 자금지원 및 스케일업 프로그램(액셀러레이팅 프로그램) 운영	민간 AC 연계의 스타트업 사업화 자금지원 - AC 주도 스타트업 모집선발 및 자금지원, 투자매칭지원 - 콘텐츠 액셀러레이팅 지원사업 통합
지원분야	창업시기에 따라 극초기 및 초기 분리	창업 3년 이하 스타트업 + 액셀러레이터
지원규모 확대	스타트업 32개사 지원	액셀러레이터 5개사, 스타트업 40개사 지원

사업내용

지원대상 ▸
- 콘텐츠 분야 초기 스타트업 및 민간 액셀러레이터

지원내용 ▸
- 액셀러레이터 프로그램 운영 및 스타트업 기본 자금 지원
- 스타트업 투자 매칭 지원 및 이에 따른 추가 자금 지원
- 우수기업 성과발표회 및 포상금 지급

지원규모 ▸
- (액셀러레이터) 5개 운영사 각 1억 8천만원 내외 운영비 지급(예정)
- (초기스타트업) 운영사별 8개사 총 40개사 선발
  기본지원금 5천만원, 투자결과에 따라 투자금 대비 추가지원금 지급

지원조건 ▸
- (액셀러레이터) 콘텐츠 관련 혁신 스타트업 발굴, 멘토링, 투자유치 등의 액셀러레이팅 업무를 수행할 수 있는 국내법인 혹은 이에 준하는 자
- (초기스타트업) 창업 3년 이하의 콘텐츠 분야 초기 스타트업

선정방식 ▸
- 공모에 의한 사업추진

평가 시 고려사항 ▸

◦ (액셀러레이터) 콘텐츠 스타트업 생태계에 대한 이해도가 높으며 프로그램 운영을 위한 전문인력 및 네트워크를 확보하고 있는 운영사

◦ (초기스타트업) 창업 3년 이내 콘텐츠 스타트업 중 사업기간 내 본격적으로 사업화 (고도화, 유통, 판매, 마케팅, 후속자금 유치 등)가 가능한 기업

기타사항 ▸

◦ 투자매칭 추가지원금 요건

- 액셀러레이터(운영사)별 최소 3개 기업, 총 1.5억원 이상 투자 지원 필수

추진절차 ▸

① 운영사 공고	② 운영사 선정	③ 기업 공고	④ 기업 선정	⑤ 사업운영	⑥ 결과평가/성과발표회
24.1.~3.	24.3.~4.	24.4.~5.	24.5.~6.	24.6.~11.	24.11.~12.

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

10 창업도약 프로그램(창업 4년~7년 이내)

콘텐츠 분야 중기(도약기) 콘텐츠 스타트업 발굴, 사업화 자금 지원 및 육성 프로그램 지원

사업개요

사업목적 ▸ 콘텐츠 분야 중기(도약기) 기업의 죽음의 계곡 시기를 극복하고, 新성장동력 비즈니스 모델 발굴 등 지원

총사업비 ▸ 4,600백만 원

수행부서 ▸ 기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원금 확대	사업화 자금 최대 1.5억원 지원	사업화 자금 2억원 지원
지원규모 확대	20개 팀 내외 지원	20개 팀 내외 지원
투자매칭 신설		민간투자기관 등을 통한 투자금 매칭 지원

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 콘텐츠 분야 창업 4년 ~ 7년 이내 기업(민간투자기관으로부터 투자 받은 기업)

지원내용 ▸ ◦ (중기스타트업) 콘텐츠 분야 창업 4년 ~ 7년 이내 기업 대상 투자 매칭하여 자금 지원

- 개별 기업의 사업화 · 비즈니스 모델(BM) 발굴과 변화 지원 프로세스 자금 지원

◦ 우수기업 성과발표회 및 포상금 지급

지원규모 ▸ ◦ (중기스타트업) 총 20개사 내외 선발, 각 최대 2억원 사업화 자금 지원

지원조건 ▸ ◦ 투자매칭 조건(변경가능)

- 민간투자기관 투자하는 금액대비 매칭하여 지원금 지급
- '투자 확정'된 투자자금액은 선정 후 3개월 이내에 투자 입금 가능한 조건

◦ 민간투자기관은 창업 4년 ~ 7년 이내 스타트업을 추천

선정방식 ▸ ◦ 공모에 의한 사업추진

평가 시 고려사항 ▸
- (민간투자기관) 벤처투자 촉진에 관한 법률 및 여신금융법에 요건을 갖춘 기관 중 콘텐츠 분야 투자 성과가 우수한 기관
- (중기스타트업) 창업 4년~ 7년 이내의 콘텐츠 스타트업 중 성장성(매출, 투자 등) 등이 우수한 기업

기타사항 ▸
- 자부담 10% 이상

추진절차 ▸

① 모집공고 및 선정평가	② 협약체결	③ 프로젝트운영	④ 성과조사
24.1.~4.	24.4.~5.	24.6.~11.	24.11.~12.

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

11 선도기업 연계 동반성장 지원

선도기업과 유망 스타트업 연계를 통한 스타트업 생태계 내 신시장 발굴 및 동반성장 지원

사업개요

사업목적 ▸ 선도기업과 유망 스타트업 연계를 통한 스타트업 생태계 내 신시장 발굴 및 동반성장 지원

총사업비 ▸ 1,200백만 원

수행부서 ▸ 기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원규모 변경	스타트업 12개사*최대 50백만원 - 6개 파트너사*2개 스타트업	스타트업 12개사 내외*최대 100백만원 - 4개 파트너사*3개 스타트업 내외

사업내용

지원대상 ▸
- 창업 7년 이하 스타트업(법인)

지원내용 ▸
- 민관협력 사업화 자금 최대 100백만원(인건비, 광고료, 용역비 등)
- 파트너사-스타트업 사업협력 지원
- 스타트업 역량강화 프로그램(멘토링/컨설팅, 교육, 투자 등), 추가 오픈이노베이션 지원
- 우수기업 성과발표회 및 포상금 지급

지원규모 ▸
- 스타트업 12개사 내외 *최대 100백만원
  - 4개 파트너사*3개 스타트업 내외

지원조건 ▸
- 파트너사(선도기업) 사업협력 분야에 해당하는 BM을 가진 스타트업(법인)

선정방식 ▸
- 공모에 의한 사업추진

평가 시 고려사항 ▸
- 파트너사(선도기업)와의 사업협력(PoC)이 가능한 BM, 계획 및 기대성과

기타사항 ▸
- 자부담 10% 이상

추진절차 ▸

① 사업공고	② 선정	③ 사업운영	④ 결과평가 및 성과발표회
24.2.~3.	24.3.~4.	24.5.~10.	24.11~12.

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

12 글로벌 진출지원

콘텐츠 스타트업의 글로벌 진출 지원을 위한 현지 액셀러레이팅 프로그램 운영, 해외마켓(전시, 콘퍼런스) 참가 지원 및 글로벌 콘퍼런스 개최

사업개요

사업목적 ▸
- 콘텐츠 스타트업 대상 북미, 유럽, 아시아 등 주요권역의 현지 액셀러레이터 연계 프로그램 운영 및 주요 해외마켓(전시, 콘퍼런스) 공동관 참가 지원을 통한 해외투자유치 등 해외진출 지원
- 콘텐츠 특화 스타트업 콘퍼런스 및 쇼케이스 개최를 통한 글로벌 교류의 장 마련

총사업비 ▸ 3,300백만 원

수행부서 ▸ 기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원규모 확대 (론치패드)	5개 국가, 40개사 지원	6개 국가, 50개사 지원

사업내용

지원대상 ▸
- 글로벌 진출 역량을 갖춘 국내법인 설립 7·10년 이내 콘텐츠 스타트업
  * 중소기업창업 지원법 신기술창업분야 10년까지 신청 가능
- MVP(최소기능제품) 보유기업 및 비즈니스 영어(또는 현지어) 소통이 가능한 기업

지원내용 ▸
① [론치패드]글로벌 액셀러레이팅 프로그램
- 온라인 액셀러레이팅 프로그램(기업진단, IR 컨설팅, 워크숍 등) 운영
- 현지 액셀러레이팅 프로그램(1:1 컨설팅, 비즈니스 미팅, 네트워킹, 데모데이 등) 운영

② [해외마켓]해외 주요 전시·콘퍼런스 참가지원
- 스타트업 전문 해외 마켓, 전시, 콘퍼런스 공동관 참가지원 및 사전역량교육, 비즈매칭 지원

③ [스타트업콘] 콘텐츠 스타트업 특화 콘퍼런스 및 비즈니스 쇼케이스 개최
- 주요 프로그램 : 콘퍼런스, 피칭 쇼케이스(총 1억원 상금), 네트워킹(국내외 투자사 및 스타트업)

선정방식 ▸
- 공모에 의한 선정추진 * 권역별 액셀러레이터 평가에 참여

평가 시 고려사항 ▸
- 현지 비즈니스 추진을 위한 PMF, BM 등 보유 및 현지어(영어 등) 가능 여부

추진절차 ▸

① 모집공고	② 선정	③ 프로그램운영
24.3.~4.	24. 5	24.5.~11.

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

13 선도기업 연계 해외진출 지원

국내외 대·중견기업의 인프라, 네트워크-스타트업 연계를 통한 동반 해외진출 지원

사업개요

사업목적 ▸ 국내외 대·중견기업의 인프라, 네트워크-스타트업 연계를 통한 동반 해외진출 지원

총사업비 ▸ 1,000백만 원

수행부서 ▸ 기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
-	신규사업	신규사업

사업내용

지원대상 ▸
- 창업 7년 이하 스타트업(법인)

지원내용 ▸
- 민관협력 해외진출 사업화 자금 최대 200백만원(인건비, 여비, 광고료, 용역비 등)
- 파트너사-스타트업 사업협력 지원
- 스타트업 역량강화 프로그램(멘토링/컨설팅, 교육, 투자 등), 추가 오픈이노베이션 지원
- 우수기업 성과발표회 및 포상금 지급

지원규모 ▸
- 스타트업 4개사 내외 최대 200백만원
  - 2개 파트너사*2개 스타트업 내외

지원조건 ▸
- 파트너사(선도기업) 해외사업영역과 접목할 수 있는 BM을 가진 스타트업(법인)

선정방식 ▸
- 공모에 의한 사업추진

평가 시 고려사항 ▸
- 파트너사(선도기업)와의 사업협력(PoC) 및 해외진출이 가능한 BM, 계획 및 기대성과

기타사항 ▸
- 자부담 10% 이상

추진절차 ▸

① 사업공고	② 선정	③ 사업운영	④ 결과평가 및 성과발표회
24.2.~3.	24.3.~4.	24.5.~10.	24.11~12.

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

14 CKL기업지원센터 인프라 운영

CKL기업지원센터 인프라, CKL기업지원, 제작지원시설 및 CKL스테이지 시설 관리/대관 운영

사업개요

사업목적 ▸
- CKL기업지원센터 인프라 시설 및 비즈니스 환경 제공으로 창·제작자의 콘텐츠 제작 활성화에 기여
- 대중문화예술공연 등 다양한 공연 문화 활성화를 위해 CKL스테이지 운영
- 콘텐츠 스타트업의 입주 및 인프라를 지원하여 콘텐츠 기업의 성장을 지원

총사업비 ▸ 8,399백만 원

수행부서 ▸ 기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
제작환경개선	시설장비 노후화 개선 (녹음실 장비 교체)	입주공간, 제작지원공간 등 시설장비 순차적 보수
안전관리 강화	안전관리 강화 및 관광공사 합동 재난훈련 실시	안전점검 강화(지속) 및 안전의식 고취 * 입주사 포함 전 직원 교육/훈련 실시
공연장 운영	사회적 가치 증진 대관 운영 (ESG포함)	사회적 가치 증진 대관 확대 지역, 유관기관 연계 대관 운영 확대

사업내용

지원대상 ▸
- ◦ CKL제작지원시설 : 콘텐츠 창·제작자 콘텐츠 제작 지원
- ◦ CKL스테이지 : 대중음악 아티스트(뮤지션) 공연 등 대중문화예술 공연
- ◦ CKL기업지원 : 창업 7년 이하 콘텐츠 스타트업

지원내용 ▸
- ◦ CKL기업지원센터 개요
  - 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
- ◦ CKL스테이지 시설 및 대관
  - (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
- ◦ CKL기업지원
  - (입주지원) 최대 2년(1년+1년,연장평가로 1년 연장), 임대료 지원(관리비, 보증금 有)
  - (인프라지원) 센터 내 제작지원시설/장비, 공용 회의실, 컨퍼런스룸, 라운지 등 지원

지원규모
- CKL제작지원시설 및 CKL스테이지 인프라 등 지원
- CKL기업지원 : 창업 7년 이하 콘텐츠 스타트업 총 36개 기업

지원조건
- CKL제작지원시설 : 콘텐츠 분야 창·제작자(시설 예약은 홈페이지 통해 가능)
- CKL스테이지 : 대관규약, 안전 필수 이행사항(교육 이수, 안전관리책임자 선임 등) 준수
- CKL기업지원 : 창업 7년 이하 콘텐츠 스타트업(입주 선정 후 1개월 이내 본점 소재지 이전)

선정방식
- 공모에 의한 사업추진

평가 시 고려사항
- 스테이지 대관 : 대중성과 차별성을 갖추고 출연진, 제작진의 전문성 확보와 모객과 흥행성 등
- CKL기업지원 : 콘텐츠 우수성, 기업의 성장성 등 평가

추진절차

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

입주기업 모집(공실 발생시 수시 모집)				
① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 입주지원	⑤ 연장평가
10~11월	12월	1월	2월	차년도 2~3월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

15 뉴콘텐츠기업지원 인프라 운영

뉴콘텐츠기업지원센터 인프라 운영, 입주기업 및 멤버쉽 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 ▸ 3,500백만원

수행부서 ▸ 기업육성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원내용	입주지원, 기업별 성장단계별 맞춤형 프로그램 지원 등	입주지원(계속), 맞춤형 지원 프로그램 입주기업 외 외부기업으로 확대 운영
인프라	입주기업 및 멤버십기업 대상으로 제작시설 대관 이용	협약기관 등 외부 대관을 통한 제작시설 운영 활성화

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 창업 7년 이하 신기술 융합 콘텐츠 스타트업

지원내용 ▸ ◦ 뉴콘텐츠기업지원센터 개요

- (공간구성)
  - · 지하1~2층 : 스튜디오, 편집실 등 제작시설, 라운지, 세미나실, 회의실 등 비즈니스 공간
  - · 지상1~6층 : 사무공간 및 휴게공간, 인포데스크

◦ 뉴콘텐츠기업지원센터 공간 지원

- (지원대상/규모) 창업 7년 이하 신기술 융합 콘텐츠 스타트업 15개사
- (입주지원) 독립된 사무공간에 대해 임대료 전액 지원(관리비, 보증금 有)
  - ※ 입주기간 : 최대 2년(기본 1년, 연장평가 결과에 따라 1년 연장 가능)
- (인프라지원) 제작지원시설/장비 및 세미나실, 회의실 등 공용공간 사용
  - ※ 제작지원시설 : 다목적스튜디오, 녹음스튜디오, 360스튜디오, 편집/랜더링룸, 랜더팜

◦ 뉴콘텐츠기업지원센터 비즈니스 지원

- (지원대상/규모) 입주기업 15개사 및 신기술 융합 콘텐츠 스타트업
- (프로그램 지원) 진단컨설팅, 데모데이 추진, 해외 지원, 기업 홍보 지원, 채용지원

지원규모 ▸ ◦ 입주기업 15개사 및 신기술 융합 콘텐츠 스타트업

지원조건 ▸ ◦ 창업 7년 이하 신기술 융합 콘텐츠 스타트업

※ 입주기업은 선정 후 1개월 이내 본점 소재지를 뉴콘텐츠기업지원센터로 이전

선정방식 ▸ ◦ 공모에 의한 사업추진

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 콘텐츠 우수성, 기업의 성장성 등 평가

추진절차 ▸

입주기업 모집(공실발생 시 수시 모집)		
① 모집공고	② 선정평가	③입주계약
7월	8~9월	9월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

16 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 ▸ 10,346백만원

수행부서 ▸ 인재양성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원규모 및 지원대상	• 멘토링지원 – 콘텐츠 분야별 플랫폼기관 16개 – 지원금 : 5.4억원×16개 기관 – 멘토 기관당 13인 내외 – 창의인재(멘티) 기관당 26인 이상 • 사업화지원 – 콘텐츠 분야별 플랫폼기관 5개 (영상/스토리, 음악, 공연, 만화/웹툰, 게임 각 1개) – 지원금 : 3억원×5개 기관 – 지원 프로젝트 수 : 기관당 10개 프로젝트, 총 50개 내외	• 멘토링지원 – 콘텐츠 분야별 플랫폼기관 15개 – 지원금 : 4.9억원×15개 기관 – 멘토 기관당 10인 내외 – 창의인재(멘티) 기관당 20인 이상 • 사업화지원 – 콘텐츠 분야별 플랫폼기관 5개 (영상/스토리 2개, 음악, 공연, 게임/신기술 각 1개) – 지원금 : 분야별 차등지원 – 지원 프로젝트 수: 분야별 차등지원, 총 25개 내외
운영방안	• 플랫폼기관 단년도 지원 – 협약기간 7.5개월 내외	• 멘토링 지원 : 결과평가 상위 10% 우수 기관 (2개 내외) 차년도 동일분야 사업 참여 확정, 다년도 지원

사업내용

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 창작에 소질과 소양을 갖춘 예비창작자

◦ 사업화지원

– 플랫폼기관 : 콘텐츠 창작 분야의 사업화지원이 가능한 콘텐츠 분야 관련 기업, 기관, 협회, 단체 등 법인

– 창작 프로젝트 : 콘텐츠 창의인재동반사업 기 수료생(2012~2023)의 프로젝트

지원내용 및 지원규모

구분	멘토링지원	사업화지원
지원규모	총 15개 내외 플랫폼기관 지원	총 5개 내외 플랫폼기관 지원 ※ 영상/스토리 2개, 음악, 공연, 게임/신기술 각 1개
지원금	기관당 최대 4.9억원	분야별 지원금 차등 지원 (추후확정)
주요내용	• 콘텐츠 전문가(멘토) 10인 내외, 20명 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	• 기관당 창작 프로젝트의 사업화지원, 분야별 1개 프로젝트당 사업화지원금 차등지원 (추후확정) • 분야별 맞춤형 사업화지원, 컨설팅, 네트워킹, 프로젝트 홍보·마케팅 지원 등을 통해 창의인재의 지속적 창작활동 유지 및 창작 프로젝트의 질적 향상 지원 ※ 분야별 플랫폼기관 역할 및 도출 성과 상이

지원조건
- 콘텐츠산업 분야의 설립 후 만 3년 이상 된 법인(주관기관만 해당, 공고 마감일 기준)

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

평가 시 고려사항
- 멘토링지원 : 멘토 구성의 전문성 및 적절성 항목을 우선하여 평가 예정

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	8~9월	12월	12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

17 콘텐츠원캠퍼스 구축운영 사업

융복합 창의인재 양성을 위한 산·학·연·관 협력 컨소시엄 지원

사업개요

사업목적 ▸ 혁신적인 산·학·연·관 협력 프로젝트를 통한 융복합 창의인재 양성

총사업비 ▸ 2,983백만 원

수행부서 ▸ 인재양성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원규모	• (집약형) 1.9억 원 × 10개 내외 • (확산형) 3억 원 × 6개 내외	• (구축형) 3억 원 × 6개 내외 • (후속형) 3억 원 × 2개
PBL 중심 교육 지원	• 요구성과 : 집약형(확산형) – 프로젝트 : 1건 이상/15명(20명) 이상 – 정규과정 : 6학점(9학점)/50명(80명) 이상 – 비정규과정 : 5강좌(8강좌)/200명(300명) 이상 – 현장실습 : 3명(5명) 이상	• 요구성과 : 구축형, 후속형 공통 – 프로젝트 1건 이상 출시/프로젝트 수행 학생 25명 이상 – PBL 성과를 극대화 할 수 있는 교육과정 (정규/비정규과정/현장실습/인턴십 등) 운영 필수 – 단, 정규/비정규과정 및 현장실습 관련 정량성과 요구 삭제
맞춤교육 지원 확대	• 국내외 전시회 참가, 쇼케이스 개최	• 수혜자 맞춤형 민간교육 지원 • 국내외 전시회 공동관 참가

사업내용

지원대상 ▸
- ◦ 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 필수
  * 대기업 참여가능(지원금 지원불가)
  * 단일기관으로 지원 시 학부 간 연계 여부 검토하여 지원 예정
  * 후속형의 경우, 2023년 콘텐츠원캠퍼스 우수프로젝트 선정 컨소시엄만 지원 가능

지원내용 ▸
- ◦ 융복합 프로젝트 개발 : 1개 이상 출시, 학생 25명 이상 참여
  - 교육수혜자가 프로젝트 개발에서 출시까지 경험할 수 있도록 과제 수행계획 수립 필요
- ◦ 프로젝트 개발을 위한 역량강화 교육과정 운영

지원규모 ▸
- (구축형) 교육운영 기관 6개(컨소시엄) 내외 × 기관당 최대 300백만 원
- (후속형) 교육운영 기관 2개(컨소시엄) 내외 × 기관당 최대 300백만 원

지원조건 ▸
- 국고 100% 사업 (자기부담금 의무 매칭 없음)

선정방식 ▸
- 서면평가 : 과제신청서 기준 서면평가 진행
  - 지원유형별 지원규모의 2배수 내외를 발표평가 대상으로 선정(지원규모 2배수 이내 접수 시 발표평가로 대체)
- 발표평가 : 발표 및 질의응답 평가
- 종합심의 : 서면평가 40% + 발표평가 60%를 종합하여 고득점 순으로 선정

평가 시 고려사항 ▸
- 본 사업은 프로젝트 개발이 주요 목적이 아닌, 프로젝트 개발을 통한 교육수혜자의 역량 강화를 목적으로 하고 있음

기타사항 ▸
- 후속형의 경우, 2023년 콘텐츠원캠퍼스 우수프로젝트 선정 컨소시엄만 지원 가능
- 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	25년 2월	25년 2~3월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

18 OTT 콘텐츠 특성화 대학원 지원사업

석·박사급 OTT 콘텐츠 관련 특화 교육과정 개설 대학 지원

사업개요

사업목적 ▸ 신산업 현장(OTT 콘텐츠)에 필요한 융합형 전문인재 양성·지원

총사업비 ▸ 1,916백만원

수행부서 ▸ 인재양성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
사후관리	-	반기별 졸업(수료)생 경력경로 조사
공개세미나	-	각 대학원별 1회/학기 공개세미나 개최 및 1회/년 통합 공개세니마 개최 의무화

사업내용

지원대상 ▸ ◦「고등교육법」제29조에 의한 대학원 및 제30조에 의한 대학원대학에 OTT 콘텐츠 관련 특화 교육과정 개설 가능 대학

지원내용 ▸ ◦ OTT 콘텐츠 관련 특화 교육과정 개설 및 가능 대학원(2개 대학원)에 3년간 수업료 및 운영비 지원

◦ 매년 평가를 실시하여 합격한 대학원만 계속지원

◦ 사업내용

- OTT 콘텐츠 분야 석·박사급 인재양성을 위한 대학원 교과 과정 운영에 필요한 사항 지원

구 분	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 ▸ ◦ 2개 대학원 / 각 900백만원

※ 지원금은 협약 후 70%, 중간점검 이후 30% 지급 / 지원금의 10% 이상 대응자금 필수

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

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 2024년 2학기에 대학원대학에 OTT 콘텐츠 특화교육과정(학과, 트랙) 개설 가능 확인

기타사항 ▸ ◦ 세부 지원사항은 일부 변경될 수 있으며, 추후 공고문 참고 요망

추진절차 ▸

① 모집공고	② 선정평가	③ 협약체결	④ 중간점검	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
5월	6월	7월	차년 1월	차년 5월	차년 8월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

19 신기술콘텐츠융복합아카데미

뉴콘텐츠아카데미 장기/단기 교육과정 운영

사업개요

사업목적 ▸ 신기술 기반 콘텐츠산업 현장에 필요한 융복합 인재양성 아카데미 운영

총사업비 ▸ 9,111백만 원

수행부서 ▸ 인재양성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
모집공고일정	(장/단기과정) 2023. 7월 ~ 8월	(장기과정) 2024. 6월 예정 (단기과정) 2024. 5월 예정
교육운영기간	(장기과정) 2023. 10월 ~ 12월(1기 1학기) (단기과정) 2023. 9월 ~ 2024. 2월	(장기과정) 2024. 1월 ~ 12월(1기 2-4학기) (단기과정) 2024. 7월 ~ 2024. 12월

사업내용

지원대상 ▸
- (장기과정) 신기술콘텐츠 분야 취·창업 희망자
- (단기과정) 융복합 프로젝트 수행 역량을 보유한 팀

지원내용 ▸
- (장기과정) 콘텐츠 산업 현장 수요에 맞춘 기술 기반 실무 인력양성 과정
- (단기과정) 장르별 콘텐츠의 신기술 융합 확장을 도전적으로 수행하고 학습해 나가는 프로젝트 중심 과정

지원규모 ▸
- (장기과정) 연간 50명 내외 전문인력 양성
- (단기과정) 연간 30팀 내외 프로젝트팀 지원

지원조건 ▸
- (장기과정) 만19세 이상 신기술 콘텐츠 분야 취 · 창업 희망자
- (단기과정) 만19세 이상 융복합 프로젝트 수행역량을 보유한 팀

선정방식 ▸
- 교육생 선발 : 지원서를 통해 서류, 면접, 프리스쿨(장기과정) 심사
- 운영사 선정
  - 입찰공고 : 조달청 나라장터를 통한 입찰공고
  - 제안서평가 : 입찰적격자 대상 제안서 평가(기술평가+가격평가)
  - 기술협상 : 심사결과 종합점수 1순위 업체 대상 기술협상
  - 계약체결 : 기술협상 이후 최종 계약 체결

기타사항 ▸
- 세부내용은 추후 공지되는 공고 내용을 참고해주시기 바랍니다.

추진절차 ▸

①입찰공고	②선정평가/계약	③교육생 모집/선발	④교육과정 운영
1~2월	3~4월	(단기)5~7월 (장기)6~8월	(단기)7~12월 (장기)9~12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

20 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 ▸ 인재양성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원내용 개편	- 콘텐츠 스텝업 '특강'(장르별/주제별 트렌드 교육) 및 '심화과정' (선도기업 및 전문가 연계 교육) 운영 - 콘텐츠 분야 특화교육(해외특강 등) 운영	- 콘텐츠 스텝업 '특강' 및 콘텐츠 분야 특화교육 제외, 글로벌 진출을 위한 '해외연수' 운영

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 콘텐츠 분야 직무 전문성 강화를 필요로 하는 현업인, 잠재인력 및 프리랜서 등

지원내용 ▸ ◦ 현업인 전문 교육과정 '콘텐츠 스텝업' 운영

- 콘텐츠 산업 대표기업 및 전문가와 협업한 실무교육 '심화과정' 제공 (과정 당 40시간 이내)

◦ 콘텐츠 분야 대형 열린 세미나 '콘텐츠 인사이트' 개최

- 콘텐츠 산업계 메가 트렌드를 중심으로 국내외 거장급 전문가 초청 컨퍼런스 개최
- 콘텐츠 분야 전문가가 참여하는 '연계 워크숍' (멘토링 등) 제공

◦ 글로벌 리더 양성을 위한 '해외 연수' 운영

- 해외 시장의 시스템, 기획/제작/유통 노하우 등 학습을 위한 연수 (2회 내외)

지원규모 ▸ ◦ 세부 교육별 상이

※ 교육생 모집 공고 시, 세부사항 안내 예정

지원조건 ▸ ◦ 교육생 : 모집 공고 시, 지원자격 등을 충족하는 자

※ 모집 공고 시, 세부사항 안내 예정

◦ 운영지원 위탁용역사: 모집 공고 시, 입찰 참가자격 등을 충족하는 자

※ 입찰 공고 시, 세부사항 안내 예정

선정방식 ▸ ◦ 교육생 선발

- (세미나) 교육 신청 후 참가
- (심화과정/워크숍/해외연수) 지원서를 통해 서류심사 진행

※ 모집 공고 시, 세부사항 안내 예정

◦ 운영지원 위탁용역사 선발

- (입찰공고) 조달청 나라장터를 통한 입찰공고
- (제안서 평가) 입찰 적격자 대상 제안서 평가 (기술평가+가격평가)
- (기술협상) 심사결과 종합점수 1순위 업체 대상 기술협상
- (계약체결) 기술협상 이후 최종 계약 체결

기타사항 ▸ ◦ 세부내용은 추후 공고 참고 ※ 공고 시, 상기내용은 상황에 따라 변동될 수 있음

추진절차 ▸ ◦ 교육 운영 : 6월~11월

◦ 운영지원 위탁용역

① 입찰공고	② 선정평가	③ 계약체결	④ 검수평가	⑤ 사업정산
2~3월	3~4월	4~5월	11~12월	12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

21 콘텐츠 수출 전문인력 양성 사업

글로벌 비즈니스 경쟁력을 갖춘 콘텐츠 수출·마케팅 전문인력 양성

사업개요

사업목적 ▸ 수출·마케팅 실무능력과 산업 이해력 및 시장 전문성 등을 모두 갖춰 K-콘텐츠의 해외진출을 지원할 수 있는 미래 전문인력 양성

총사업비 ▸ 2,000백만 원

수행부서 ▸ 인재양성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
특화과정 강화	생성형 인공지능 활용 과정 운영	전략적인 마케팅 교육을 위한 특화 프로그램 신설 * 예)데이터 마케팅 과정 등
지역전문가 과정 확대	중동·남미·인도 운영	유럽·오세아니아·북아프리카 등으로 확대

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 콘텐츠산업 종사자 및 해외진출 관련 신규 취·창업자

지원내용 ▸ ◦ 교육 과정

구분	주요 과정	구분	주요 과정
기본	• 무역 행정 및 수출·마케팅 이론 • 콘텐츠, 콘텐츠산업 개요 • 콘텐츠 수출·마케팅 실무	인턴십	• 기업, 기관 등에서 인턴십 체험 → 취업 연계
심화	• 해외 콘텐츠산업 트렌드 분석 및 대응 • 선진 콘텐츠시장·기업·전문가 탐방	외국어	• 교육과정과 연계한 실무 영어 교육

◦ 강사진 구성 : 콘텐츠 산학계 전문가, 실무자 등

지원조건 ▸ ◦ 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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

22 사이버콘텐츠아카데미

온라인 교육 플랫폼 에듀코카(EDUKOCCA) 운영 및 온라인 교육 콘텐츠 신규 개발

사업개요

사업목적 ▸ 콘텐츠 분야 온라인 교육을 통한 콘텐츠 전문인력 역량 강화와 잠재인력 저변 확대

총사업비 ▸ 1,000백만 원

수행부서 ▸ 인재양성팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
서비스 개선	- B2B 사이트 UX/UI 최적화 개편 추진 - B2C 홍보채널 개편 추진(SNS, 뉴스레터 등)	- B2B 리뉴얼 사이트 오픈 및 운영 - B2C 사이트 UX/UI 및 데이터 큐레이션 기능 개선 추진

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 콘텐츠 분야에 관심있는 현업인, 잠재인력 및 일반인

지원내용 ▸ ◦ 온라인 교육 플랫폼 에듀코카(edu.kocca.kr) 운영 등 온라인 교육 서비스 제공
- 콘텐츠 장르별(방송, 게임, 만화, 음악 등) 및 인문교양 콘텐츠 교육 서비스(B2C) 상시 제공
- 기업, 학교, 공공기관 대상 맞춤형 전문 교육사이트(B2B) 개설 및 교육

◦ 콘텐츠 분야 온라인 교육 콘텐츠 신규 개발 제공 (100차시 내외)
- 방송, 게임, 만화/애니메이션/캐릭터, 음악/공연 등 장르별 수요 맞춤형 콘텐츠 개발
- 유관기관 협업을 통한 콘텐츠 공동개발 등 진행

지원조건 ▸ ◦ 교육생 : 에듀코카(edu.kocca.kr) 교육 상시제공

◦ 운영지원 위탁용역사 : 입찰 공고 시, 입찰 참가자격 등을 충족하는 자

※ 입찰 공고 시, 세부사항 안내 예정

선정방식 ▸ ◦ 운영지원 위탁용역사 선발
- (입찰공고) 조달청 나라장터를 통한 입찰공고
- (제안서 평가) 입찰 적격자 대상 제안서 평가 (기술평가+가격평가)
- (기술협상) 심사결과 종합 점수 1순위 업체 대상 기술협상
- (계약체결) 기술협상 이후 최종 계약 체결

기타사항 ▸ ◦ 운영지원 위탁용역 사업은 다년 계약체결 사업으로, 2025년 입찰공고 예정

※ 상기내용은 상황에 따라 변동될 수 있음

추진절차 ▸ ◦ 운영지원 위탁용역: 2025년 입찰공고 예정

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

23 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 ▸ 인재양성팀

사업내용

지원대상 ▸ ◦ (콘텐츠문화광장) 융복합 콘텐츠를 시연하고자 하는 단체 및 법인사업자

지원내용 ▸ ◦ 콘텐츠문화광장 대관지원

- 반기별 수시대관 운영(한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr) 내 공고)
- 스테이지66, 스튜디오1/2, 연습실 및 시설 내 장비 인프라 지원

선정방식 ▸ ◦ (대관공고) 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 내 반기별 공고

◦ (신청서 제출 및 검토) 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 ▸

신청	▶	승인	▶	사용
현장 방문 및 사전 상담		신청서 검토 및 사전협의		해당시설 사용

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.

* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

24 콘텐츠인재캠퍼스 인프라 운영

콘텐츠분야 전문인력 양성을 위한 '콘텐츠인재캠퍼스' 시설 운영

사업개요

사업목적 ▸ 융복합 교육을 지원하기 위한 안정적인 교육환경 도모 및 시설 활용한 교육 운영

총사업비 ▸ 2,819백만 원

수행부서 ▸ 인재양성팀

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 콘텐츠산업계 종사자, 예비인력 등

지원내용 ▸ ◦ 콘텐츠인재캠퍼스 인프라 활용 교육 및 시설 대관 지원

- 자체 시설 활용한 교육과정 운영
- 콘텐츠교육 관련 프로그램 연계 운영
- 콘텐츠 관련 협·단체 및 관련 대학 연계 인재육성 프로그램 공간 지원

◦ 콘텐츠인재캠퍼스 교육시설·장비 운영

- 콘텐츠인재캠퍼스 교육운영지원 및 유지보수

※ 시설 및 장비는 교육사업과 연계하여 운영

추진절차 ▸

신청	▶	승인	▶	사용
현장 방문 및 사전 상담		신청서 검토 및 사전협의		해당시설 사용

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

25 OTT · 방송영상콘텐츠 전문인력 양성

방송영상 콘텐츠 및 후반작업 분야 전문가 양성을 위한 직무교육

사업개요

사업목적 ▸ 콘텐츠 산업계 영상제작 및 후반작업 전문인력 양성을 위한 맞춤형 교육 제공 및 업무역량 고도화

총사업비 ▸ 1,000백만 원

수행부서 ▸ 인재양성팀

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 중견급(경력 5년 내외) 방송영상 콘텐츠 제작 및 후반작업 분야 전문인력(현업인) 등

지원내용 ▸ ◦ 글로벌 선도기업과 연계한 영상 제작 및 후반작업 전문인력 육성을 위한 교육과정 운영

- 이론형 프로그램(실무 교육, 케이스 스터디, 전문가 초청강연 등) 및 실습형 프로그램(영상제작 및 후반작업 장비 활용 실습 등) 등 진행

지원규모 ▸ ◦ 세부 교육별 상이 ※ 교육생 모집 공고 시, 세부사항 안내 예정

지원조건 ▸ ◦ 교육생 : 모집 공고 시, 지원자격 등을 충족하는 자

※ 모집 공고 시, 세부사항 안내 예정

◦ 운영지원 위탁용역사 : 모집 공고 시, 입찰 참가자격 등을 충족하는 자

※ 입찰 공고 시, 세부사항 안내 예정

선정방식 ▸ ◦ 교육생 선발

- 지원서 접수 및 심사를 통해 교육별 인원 선발 ※ 모집 공고 시, 세부사항 안내 예정

◦ 운영지원 위탁용역사 선발

- (입찰공고) 조달청 나라장터를 통한 입찰공고
- (제안서 평가) 입찰 적격자 대상 제안서 평가 (기술평가+가격평가)
- (기술협상) 심사결과 종합점수 1순위 업체 대상 기술협상
- (계약체결) 기술협상 이후 최종 계약 체결

기타사항 ▸ ◦ 세부내용은 추후 공고 참고 ※ 공고 시, 상기내용은 상황에 따라 변동될 수 있음

추진절차 ▸ ◦ 교육 운영 : 5월~11월

◦ 운영지원 위탁용역

① 입찰공고	② 선정평가	③ 계약체결	④ 검수평가	⑤ 사업정산
2~3월	3~4월	4~5월	11~12월	12월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

26 2024 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 ▸ 지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원방식	단년도 단일 프로그램 지원	2년간(또는 3년간) 단계별 성장 지원 프로그램으로 구성
창업지원	전국 15개 콘텐츠코리아랩 별 창업지원 프로그램 상이	창업지원 원스톱 프로그램 운영 (단계별 성장지원 형태)

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 기 구축 완료된 15개 지역 콘텐츠코리아 랩

지역	운영기관	지역	운영기관	지역	운영기관
부산	부산정보산업진흥원	울산	울산정보산업진흥원	전북	전라북도콘텐츠융합진흥원
대구	대구디지털혁신진흥원	경기	경기콘텐츠진흥원 성남산업진흥원	전남	전남정보문화산업진흥원
인천	인천테크노파크	강원	강원정보문화산업진흥원	경북	경북문화재단 콘텐츠진흥원
광주	광주정보문화산업진흥원	충북	청주시문화산업진흥재단 충북과학기술혁신원	경남	경남문화예술진흥원
대전	대전정보문화산업진흥원	충남	충남정보문화산업진흥원	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 715백만 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·지원

기타사항 ▸ ◦ 지역별 사업 추진절차/일정이 상이하므로 각 지역 콘텐츠코리아 랩 문의 필수

추진절차 ▸

① 사업확정	② 1차지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	6~8월	8월	12월	'25년 2월

※ 지역 콘텐츠코리아랩 별 운영 프로그램에 따라 일정 조정 가능

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

27 2024 지역거점형 콘텐츠기업지원센터 운영 지원

전국 11개 지역거점형 콘텐츠기업지원센터 운영을 통한 지역 콘텐츠기업 성장과 육성

사업개요

사업목적 ▸ 권역별 콘텐츠기업 육성을 통한 지역 경제 활성화, 수도권-지역 간 콘텐츠산업 격차 해소

총사업비 ▸ 6,731백만 원

수행부서 ▸ 지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원 지역 추가	총 9개 지역	총 11개 지역(충북, 부산 지역 추가)
기업 및 마케팅 지원 강화	제작지원 및 국내 판로개척 중심 지원	제작지원 및 투자지원 프로그램 강화 국내·외 판로개척 지원 강화

사업내용

지원대상 ▸ ◦11개 지역 콘텐츠기업지원센터

지역	운영기관	지역	운영기관	지역	운영기관
전남	전남정보문화산업진흥원	전북	전라북도콘텐츠융합진흥원	충남	충남정보문화산업진흥원
경남	경남문화예술진흥원	대구	대구디지털혁신진흥원	인천	인천테크노파크
대전	대전정보문화산업진흥원	경북	경북문화재단 콘텐츠진흥원	울산	울산정보산업진흥원
충북	충북과학기술혁신원 * 24년 개소 예정	부산	부산정보산업진흥원 * 24년 개소 예정		

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 660백만 원 내외(최대 680백만 원 지원)

※ 신규 운영(충북, 부산)은 개소시기에 따라 조정 가능

지원조건 ▸ ◦ 국고지원금 대 지자체 부담금 1:1 이상 현금 매칭 필수(현금 인정, 현물 제외)

선정방식 ▸ ◦ 콘진원→지역 콘텐츠기업지원센터 : 간접보조(정책지정)

◦ 지역 콘텐츠기업지원센터 →지역 내 콘텐츠기업 : 해당 지역진흥원의 공모를 통해 선정 및 지원

기타사항 ▸ ◦ 지역별 사업내용/추진절차/일정이 상이하므로 각 지역 콘텐츠기업지원센터 문의 필수

추진절차 ▸

① 사업확정	② 1차지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	7월	8월	12월	‘25년 2월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

28 2024 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 ▸ 15,776백만 원

수행부서 ▸ 지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
글로벌게임센터 운영	총 11개 지역	총 12개 지역(경남 지역 추가)
웹툰 IP 활용 게임제작 지원	1차년도 결과평가 결과에 따른 2차년도 차등 지원	평가 결과에 따른 인센티브 제도로 변경 (지원금 감소 없이 안정적 개발 가능)

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 12개 지역 글로벌게임센터(해당 지역 소재 게임사, 게임 개발자, 지역민 등)

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	경남	경남문화예술진흥원 * 24년 개소 예정

지원내용 ▸ ◦ 글로벌게임센터 운영 지원

- 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
- 향유지원 : 지역민 대상 게임 대회, 게임 개발 및 체험 행사, 리터러시 교육 등

지원규모 ▸ ◦ 기관당 1,200백만 원 내외(최대 1,300백만 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

◦ 지역 소재 게임사 대상 우수 웹툰 IP 활용 게임 제작 지원 사업 2기(2024~2025) 추진 예정

[참고] 웹툰 IP 활용 게임 제작 지원(2024 글로벌 웹툰 게임스)

· 지역 소재 기업(서울 제외) 대상 우수 웹툰 IP 활용 게임 제작 지원
· 콘진원 → 지역 소재 기업 대상 직접 공모 및 지원 형태
· 2개년 연속 지원 사업으로 24년 선정 시 25년 11월까지 최대 6억 내외 지원 예정(3개사 내외)
· 협력업체별 주요 역할

KOCCA	Google	NAVER
지원기업 선정 지원금 지급 및 관리	글로벌 유통 및 홍보 지원 개발 및 출시 관련 컨설팅	웹툰 IP 사용권 무상 제공 기획 및 개발 관련 컨설팅

추진절차 ▸

① 사업확정	② 1차지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	7월	8월	12월	'25년 2월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

29 2024 지역특화콘텐츠개발지원 사업

전국 16개 거점기관을 통한 지역 소재 콘텐츠 개발 지원 사업

사업개요

사업목적 ▸ 지역특화 · 전략 콘텐츠 개발지원 및 거점기관 역할 고도화를 통해 지역 자율성장을 지원하여 성과창출 고도화 견인

총사업비 ▸ 5,077백만 원

수행부서 ▸ 지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원과제	• 차년도 사업연계 콘텐츠 제작/개발 기간 확보를 위한 사전제작지원(프로토타입) 신설	• 콘텐츠 IP 중요성 대두에 따른 지역 콘텐츠 특화 IP 발굴을 위한 기획 개발 단계 지원 확대

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 16개 지역 거점기관

지역	운영기관	지역	운영기관	지역	운영기관
부산	부산정보산업진흥원	울산	울산정보산업진흥원	전북	전라북도콘텐츠융합진흥원
대구	대구디지털혁신진흥원	경기	경기콘텐츠진흥원	전남	전남정보문화산업진흥원
인천	인천테크노파크	강원	강원문화재단	경북	경북문화재단 콘텐츠진흥원
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)

◦ 지역특화 소재 발굴 및 기획 개발, 제작기관 확보를 위한 사전제작지원, 기획개발단계지원 (100백만원 이하)

※ 각 지역 운영기관 운영 방식에 따라 지원내용 일부 차이 발생

지원규모 ▸ ◦ 기관당 280백만원 내외(최대 310백만원) ※ 세종의 경우 200백만원

지원조건 ▸ ◦ 국고지원금 대 자부담금 1:1 이상 현금 매칭 필수(기준금액 280백만원, 인센티브의 경우 자부담금 매칭 제외)

선정방식 ▸ ◦ 한국콘텐츠진흥원 → 지역 거점기관 간접보조(정책지정)

◦ 지역 거점기관 → 지역 내 콘텐츠기업 : 해당 지역 거점기관의 공모를 통해 선정 및 지원

기타사항 ▸ ◦ 지역별 사업내용/추진절차/일정이 상이하므로 각 지역 거점기관 문의 필수

추진절차 ▸

① 사업확정	② 1차지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	2월	7월	8월	12월	'25년 2월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

30 2024 이스포츠 상설경기장 운영 지원사업

지역 이스포츠 생태계 조성 및 활성화에 필요한 이스포츠 상설경기장 운영 지원

사업개요

사업목적 ▸ 이스포츠 대회 개최, 인프라 지원 및 인력양성 등을 통한 생활문화로서의 이스포츠 정착

총사업비 ▸ 500백만 원

수행부서 ▸ 지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원 지역 추가	총 3개 지역	총 4개 지역(경남 지역 추가)
이스포츠 상설경기장 활성화 및 운영 확대	• 〈지역 이스포츠 상설경기장 파급효과 및 성과지표 연구용역〉을 통해 운영전략 등 수립	• 타 이스포츠 상설경기장 운영방식의 장점을 벤치마킹하여 운영방식 개선 및 활성화 • 이스포츠 대회(KeG 등) 연계 유치를 통해 지역 상설경기장 활용 확대

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 기 구축 4개소(부산, 광주, 대전, 경남)

지역	운영기관	지역	운영기관
광주	광주정보문화산업진흥원	대전	대전정보문화산업진흥원
경남	경남문화예술진흥원(24년 개소 예정)	부산	부산정보산업진흥원

지원내용 ▸ ◦ 지역별 이스포츠 상설경기장 운영 지원

- 이스포츠 상설경기장 개소식, 행사 개최 지원
- 이스포츠산업 관련 인력양성 프로그램 운영
- 이스포츠 상설경기장 활용 이스포츠 대회(아마추어, 프로 등) 개최
- 지역민 대상 이스포츠 체험

지원규모 ▸ ◦ 기관당 95~135백만 원 이내(부산, 광주, 대전 135백만원/경남 95백만원)

지원조건 ▸ ◦ 국고지원금 대 지자체 부담금 1:1 이상 현금 매칭 필수(현금 인정, 현물 제외)

선정방식 ▸ ◦ 콘진원→지역 이스포츠 운영기관 : 간접보조(정책지정)

기타사항 ▸ ◦ 해당사항 없음

추진절차 ▸

① 사업확정	② 1차지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	3월	7월	8월	12월	'25년 2월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

31 2024 음악창작소 프로그램 운영지원

지역의 우수한 음악인 발굴과 음악산업 육성을 위한 지역 음악창작소 운영 지원

사업개요

사업목적 ▸ 지역 뮤지션의 역량 강화 및 창·제작 공간 제공을 통한 지역 음악산업 활성화

총사업비 ▸ 1,700백만 원

수행부서 ▸ 지역콘텐츠진흥팀

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
프로그램 내실화	• 지역별 특장점 강화 사업 운영 – 수요자 맞춤형 교육 프로그램 운영 – 수혜자 만족도 조사를 통한 실질적 지원	• 지역 음악창작소 발굴 뮤지션 간 네트워킹 강화 – 음악창작소 대표 뮤지션 네트워킹 프로그램 • 음악창작소 공연 및 프로그램 온라인 홍보 강화 – 콘진원 SNS 활용 자체 기획공연 등 홍보 기회 마련

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 전국 시도별 음악창작소(16개소)

지역	운영기관	지역	운영기관	지역	운영기관
강원	강원정보문화산업진흥원	부산	부산정보산업진흥원	전북	전라북도콘텐츠융합진흥원
경남	경남문화예술진흥원	서울	마포문화재단	제주	제주영상·문화산업진흥원
경북	경북문화재단 콘텐츠진흥원	세종	세종시문화관광재단	충남	충남정보문화산업진흥원
광주	광주정보문화산업진흥원	울산	울산음악창작소운영위원회	충북	충주중원문화재단
대구	대구음악창작소운영위원회	인천	인천음악콘텐츠협회		
대전	대전정보문화산업진흥원	전남	강진군문화관광재단		

*지자체에서 직접 운영하는 경기(구리시) 음악창작소는 국고 미지원

지원내용 ▸ ◦ 음악창작소 공간 운영 및 지역 뮤지션 지원 프로그램 운영

– 녹음실, 편집실, 공연장 등 시설 대관 운영

– 지역기반 활동 뮤지션 대상 음반·음원 제작지원 사업

– 공연 개최, 음악 마케팅, 네트워킹 지원사업

– 지역민 대상 공연 개최 및 대중음악 교육 프로그램 운영 등

*각 음악창작소별 지원 프로그램 내용 및 지원 대상 상이하여 개별 홈페이지 참조 필요

지원규모 ▸ ◦ 기관당 90백만원 내외 지원

지원조건 ▸ ◦ 국고지원금 대 지자체 부담금 1:1 이상 현금 매칭(현금 인정, 현물 제외)

선정방식 ▸ ◦ 콘진원→지역 음악창작소 운영기관 : 간접보조(정책지정)

기타사항 ▸ ◦ 음악창작소 발굴 뮤지션 통합 지원을 위해 코카 뮤직스튜디오와 연계한 홍보 지원 사업 추가 운영 예정

- 전국 17개 음악창작소가 발굴한 우수 뮤지션 온라인 콘텐츠 제작 및 송출
- 음악창작소 발굴 대표 뮤지션 네트워킹 프로그램 운영
- 음악창작소의 지원을 받은 뮤지션 별도 접수 및 선정심사 추진(한국콘텐츠진흥원 주관)

추진절차 ▸

① 사업확정	② 1차지원금	③ 중간점검	④ 2차지원금	⑤ 결과평가	⑥ 사업정산
1월	3월	7월	8월	12월	'25년 2월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2024

한국콘텐츠진흥원

지원사업설명회

2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

06
공정상생센터

2024년 팀별 사업방향

- **대중문화**
  대중문화예술인 및
  대중문화예술산업 종사자
  권익보호 및 산업발전 환경 조성

- **공정상생**
  콘텐츠 산업 불공정 관행개선
  및 콘텐츠산업 성평등 환경 조성

- **분쟁조정**
  콘텐츠이용자의 기본권익 보호
  및 관련 분쟁조정 지원

공정상생센터

대중문화예술지원센터운영 계속 01
대중문화예술인력 역량강화 프로그램 계속 02
대중문화예술분야 정부포상 시상식 계속 03
콘텐츠 공정상생환경조성 계속 04
콘텐츠 분야 노무 종합컨설팅 및 상담지원 계속 05
공정한음원유통환경조성지원 계속 06
콘텐츠분쟁해결지원 계속 07

01 대중문화예술지원센터 운영

대중문화예술기획업 등록제도 지원, 대중문화예술산업 종사자 상담·교육, 정책연구 등 산업기반 강화

사업개요

사업목적 ▸ 대중문화예술인의 권익보호 및 건강한 대중문화예술산업 발전환경 조성

총사업비 ▸ 1,500백만 원

수행부서 ▸ 공정상생센터

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
권익보호 기능	• 아동·청소년 대중문화예술인 권익보호 가이드라인 마련	• 대중문화예술인 및 현장 종사자 (매니저·패션 스타일리스트·어시스턴트) 표준계약서 가이드라인 마련을 통한 권익보호 기능 강화

사업내용

지원대상 ▸
- ◦ 대중문화예술인, 대중문화예술기획업자, 대중문화예술산업 종사자(예비 종사자 포함) 등

지원내용 ▸
- ◦ (대중문화예술기획업 등록제도 지원) 기획업 등록을 위한 종사경력 확인 및 증명서 발급, 등록교육(40시간) 운영
- ◦ (대중문화예술산업 종사자 지원) 기획업자 대상 법정(최초, 연간) 교육, 연예인·연습생 소양교육/심리상담, 대중문화예술인 성교육 및 대중문화예술분야 법률상담 등
- ◦ (대중문화예술산업 산업기반 강화) 대중문화예술산업 관련 정책 연구(표준계약서 및 가이드라인 제정 등), 대중문화예술종합정보시스템 운영, 미등록기획사 모니터링 등

지원조건 ▸
- ◦ 대중문화예술기획업자 및 대중문화예술인 등
- ◦ 대중문화예술종합정보시스템(ent.kocca.kr) 세부내용 확인 및 신청

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

02 대중문화예술 제작스태프 역량강화 프로그램

대중문화예술 제작스태프 역량강화 프로그램 운영

사업개요

사업목적 ▸ 대중문화예술 제작스태프의 전문성 강화

총사업비 ▸ 177백만 원

수행부서 ▸ 공정상생센터

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
교육대상 확대	3년 이상 실무자 대상 교육	1년 이상 실무자로 교육 대상 확대

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 대중문화예술분야 제작스태프

지원내용 ▸ ◦ 대중문화예술 제작스태프 전문성 강화를 위한 교육프로그램 운영

지원규모 ▸ ◦ (중단기 과정) 3개 이상 전문교육과정(과정당 5회), 총 80명 이상

◦ (세미나 과정) 1회 이상 30명 이상

◦ (웨비나 과정) 1회 이상 100명 이상

지원조건 ▸ ◦ 대중문화예술산업에 종사하는 현직 제작스태프

선정방식 ▸ ◦ 교육생 모집공고 (제작스태프 실무자 여부)

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

03 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 ▸ 공정상생센터

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) 3년 이상 해당분야에서 활동하며 대중문화예술 발전에 기여한 제작스태프

시상일정 ▸

시상식명	시상식 개최일자(안)	개최장소(안)
대중문화예술상 시상식	2024년 10월 말	국립극장 해오름극장
제작스태프 대상 시상식	2024년 11월 초	상암동 스탠포드호텔

추진절차 ▸

① 후보자 발굴	② 후보자 심사	③ 후보자 추천	④ 포상자 확정	⑤ 시상식 개최
모집공고(3~6월) 추천위원회(6월)	7월	8월	9월	10~11월

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

04 콘텐츠공정상생환경조성사업

콘텐츠산업 불공정행위 신고·접수·상담, 법률컨설팅 지원, 공정문화 확산을 위한 홍보 등 지원

사업개요

사업목적 ▸ • 콘텐츠산업의 불공정 관행 개선을 통한 공정한 거래질서 확립 및 투명한 거래 환경 조성
• 콘텐츠산업 성평등 환경 조성 및 문화확산

총사업비 ▸ 324백만원

수행부서 ▸ 공정상생센터

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
피해구제 지원 범위 확대	민사소송비용 지원(최대 200만원/1인)	민사소송, 강제집행, 중재합의 등의 변호사 비용 지원(최대 250만원/1인)

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 콘텐츠산업 사업자 및 종사자 등

지원내용 ▸ ◦ (불공정행위 신고) 콘텐츠 불공정 피해거래 신고·접수·상담

◦ (불공정행위 사전예방) 문화상품의 제작, 판매, 유통, 용역 등의 상호 계약을 체결하는 경우 전문변호사를 통한 서면 계약서 컨설팅 지원

◦ (신속한 피해구제) 불공정 행위로 인해 피해를 입은 문화산업 사업자 및 종사자 피해 구제 지원
- 민사소송비, 강제집행비, 임금체불 노동관계법 위반 변호사 조력, 중재합의 지원비용 등

◦ (창작자 권리보호 강화) 법률, 저작권 분야 전문 그룹을 구성하여 협단체 대상 찾아가는 법률지원교육·상담 운영

◦ (성희롱·성폭력 예방) 성희롱 예방 및 성평등 교육(무료), 성희롱·성폭력 상담 및 전문기관 안내 등

지원규모 ▸ ◦ (서면계약서 컨설팅) 30건 내외

◦ (피해구제 지원 : 소송비, 중재합의지원비, 강제집행비) 30건 내외

◦ (성희롱·성폭력 예방) 교육·상담 제한 없음

지원조건 ▸ ◦ 콘텐츠 산업 사업자 및 종사자

지원항목	지원조건	지원제외
콘텐츠 불공정행위 신고	콘텐츠 불공정행위 관련 피해발생시	
서면계약서 법률컨설팅 지원	콘텐츠 산업 사업자 및 종사자	타 기관에서 지원받은 경우
피해구제 지원 (소송비,중재합의지원비, 강제집행비 등)	불공정행위 관련 피해 발생여부 심의 후 지원결정	동일한 건으로 타 기관에서 지원받은 경우, '23.1.1 이전 소송 제기된 사건, 행정소송 사건, 판결이 확정된 사건 등
성희롱·성폭력 예방	(교육·상담) 제한 없음	

기타사항 ▸ ◦ 창구안내 : 콘텐츠공정상생센터(fair.kocca.kr), 콘텐츠성평등센터(bora.kocca.kr)

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

05 콘텐츠 분야 노무 종합컨설팅 및 상담지원

안정된 일자리 환경 조성 및 지속성장 가능한 콘텐츠 생태계 마련을 위한 노무 컨설팅·상담 운영

사업개요

사업목적 ▸ 콘텐츠 분야 노무 종합컨설팅 및 상담지원을 통한 일자리 체질 개선 및 기업역량 강화

총사업비 ▸ 233백만 원

수행부서 ▸ 공정상생센터

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
지원내용	노무 종합컨설팅(기업별 6회 내외) 및 상시노무 상담지원	영세·스타트업 대상 노무 기초진단·근로계약서 정비·취업규칙 제개정 등을 위한 콘텐츠 기업 노무 셋업지원(가칭) 신설
모집시기	상반기 상시모집	상·하반기 분리모집

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 콘텐츠 기업 (예비)종사자

지원내용 ▸ ◦ (컨설팅) 기업 수요맞춤형 인사·노무 종합컨설팅 지원
◦ (상담) 기업·(예비)종사자 대상 상시 노무 상담창구 운영
◦ (교육) 공정한 근로환경 조성을 위한 교육·예방 캠페인 등 운영

지원규모 ▸ ◦ (컨설팅) 콘텐츠 기업 28개사 내외
◦ (상담·교육) 제한 없음

지원조건 ▸ ◦ (컨설팅) 콘텐츠·방송 분야 5인 이상 300명 미만 기업
◦ (상담·교육) 제한 없음

선정방식 ▸ ◦ 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(kocca.kr) 및 이메일 접수

평가 시 고려사항 ▸ ◦ 별도의 선정평가 없이 접수 선착순 및 적합성 검토를 통해 예산범위 내 수용

추진절차 ▸

① 모집공고	② 적합성 검토	③ 지원업체 확정	④ 종합컨설팅	⑤ 컨설팅보고
• 홈페이지 공고 • 신청서 제출	• 지원사 적합성 검토 (기업 규모 및 콘텐츠 기업 여부)	• 지원업체 확정 및 개별안내	• 기업별 6회 내외 * 횟수조정 가능	• 기업별 종합컨설팅 결과보고서 제공

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

06 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 ▸ 450백만 원

수행부서 ▸ 공정상생센터

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
공연 암표 위법행위자 사법조치 강화	공연 분야 암표 거래 행위에 대한 처벌 규정 미비로 대국민 인식전환 중심의 캠페인 진행	공연법 개정 등 관련 법률 정비로 공연 분야 매크로를 활용한 암표거래자 경찰고발 등 사법조치 강화

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 음악 콘텐츠 분야 사업자, 종사자 등

지원내용 ▸ ◦ 음원(반) 사재기, 온라인 암표 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

◦ 공연 분야 온라인 암표 신고 접수 및 조치

- 인터파크, yes24 등 국내 주요 예매처 등과의 협업으로 발권취소 등 암표거래 예방

※ 창구 : 대중문화예술종합정보시스템(ent.kocca.kr) – 온라인 암표 신고 게시판

◦ 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

* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

07 콘텐츠분쟁해결지원

건전한 콘텐츠 이용환경 조성을 위한 콘텐츠분쟁조정위원회 운영

사업개요

사업목적 ▸ 콘텐츠의 유통 및 거래에 관한 이용자의 기본권익을 보호하고 관련 분쟁을 조정하여 신뢰 기반의 콘텐츠산업 환경 조성

총사업비 ▸ 442백만 원

수행부서 ▸ 공정상생센터(콘텐츠분쟁조정위원회 사무국)

전년대비 주요 개선사항

구분	2023년	2024년
예방 활동 강화	콘텐츠분야 행사(BCWW 등) 연계, 콘텐츠 사업자·이용자 대상 분쟁 예방 상담 부스 운영	콘텐츠분쟁 사전 예방 캠페인 강화 (온·오프라인)

사업내용

지원대상 ▸ ◦ 콘텐츠사업자 및 이용자 등

지원내용 ▸ ◦ 콘텐츠사업자 간, 사업자와 이용자 간 및 이용자 간의 콘텐츠 거래 또는 이용에 관한 분쟁조정

주요활동 ▸ ◦ (사전적 분쟁예방) 이용자 보호

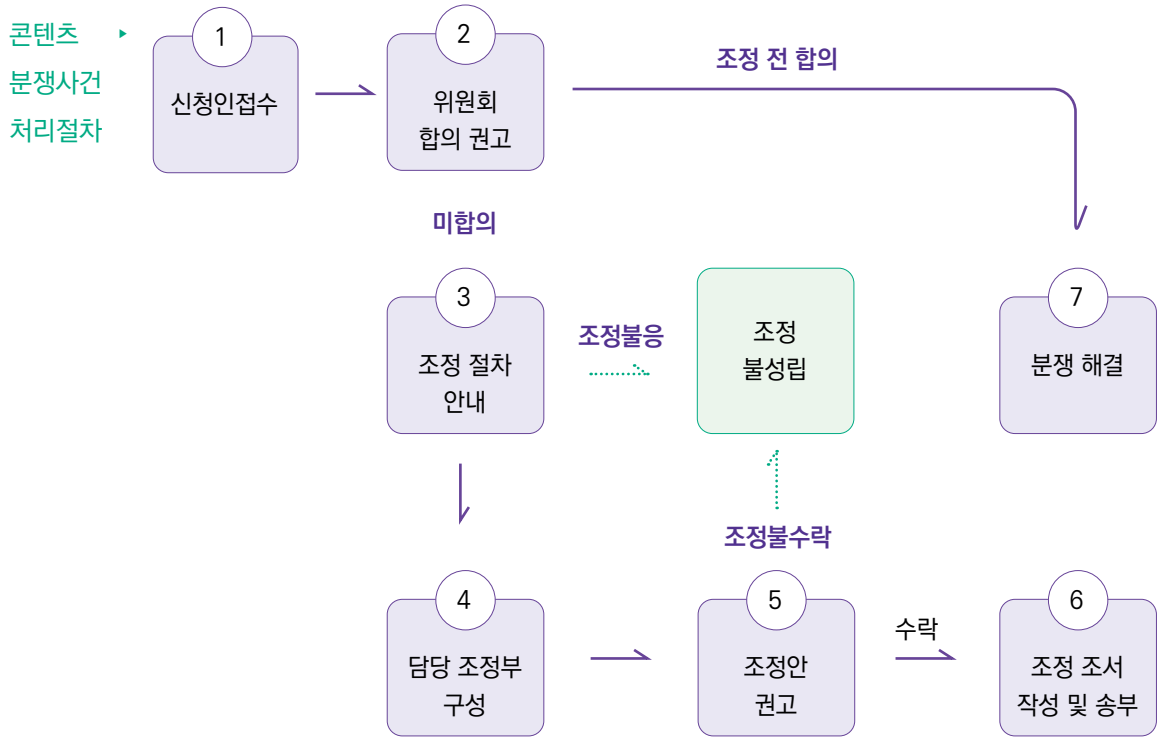
- 전문상담콜센터 운영(Tel.1588-2594) 운영
- 콘텐츠 이용자 보호를 위한 분쟁조정제도 홍보
- 콘텐츠분쟁포럼 개최(콘텐츠 업계 분쟁이슈 및 해결방안 공유 등)
- 콘텐츠 이용환경 조성을 위한 정책연구 수행

◦ (사후분쟁 조정지원) 콘텐츠 분쟁해결

- 콘텐츠 분쟁사건 처리(접수, 상담, 합의알선, 조정회의 개최 등)
- 조정 사건처리 시스템(www.kcdrc.kr) 운영, 콘텐츠분쟁조정사례집 발간
- 콘텐츠분쟁조정위원회 운영(조정위원 역량강화 워크숍 및 분과회의 개최 등)

◦ (제도정비 및 대내외협력채널 구축)

- 관련 법제도 개정 지원(콘텐츠산업진흥법, 조정규정 등)
- 협업기관 간 온라인 민원연계 및 상담 정보공유
- 협단체, 장르별 유관기관 등과 협력 네트워크 구축



* 전체 사업 내용 및 일정은 진흥원 사정에 따라 조정될 수 있습니다.
* 사업문의 1566-1114, 각 사업별 담당자

2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

별첨
2024년 해외행사 일정

별첨 | 2024년 해외행사 일정(안)

* 세부행사 개최 및 마켓 참가여부 변동 가능

방송 (15개)

행사명	형태	개최국(도시)	개최일정	담당팀	비고
SERIES MANIA	마켓	프랑스(릴)	3.15~3.22	해외교류협력팀 (프랑스센터)	
FILMART 2024	마켓	홍콩	3월	방송산업팀	
MIPTV & MIPFormats 2024	마켓	프랑스(칸)	4월	방송산업팀	
2024 한-아세안 K-콘텐츠 비즈위크	행사	인도네시아 (자카르타)	5.14 ~ 5.16	해외교류협력팀 (인도네시아센터)	
상해TV페스티벌	마켓	중국(상하이)	6월 말	해외교류협력팀 (북경센터)	
Telefilm 2024	마켓	베트남 (호치민)	6월 말	해외교류협력팀 (베트남센터)	
한국 드라마 셀렉션(드라마 상영회)	행사	일본 (도쿄 외 2개 지방)	6월, 9월, 11월	해외교류협력팀 (일본센터)	
한일축제한마당2024 in Tokyo	행사	일본(도쿄)	9월	해외교류협력팀 (일본센터)	
MIPJunior / MIPCOM 2024	마켓	프랑스(칸)	10.21~10.24	방송산업팀, 애니메이션산업팀	
한일 방송사업자 교류회 (TIFFCOM한국공동관참가연계)	행사	일본(도쿄)	10월	해외교류협력팀 (일본센터)	
타이완 크리에이티브 콘텐츠 페스티벌	마켓 /행사	대만	11월	해외교류협력팀 (심천센터)	
2024 Dubai International Contnet Market(DICM)	마켓	UAE	11월	해외교류협력팀 (UAE센터)	
Drama Original Sounds Korea 2024	행사	일본(도쿄)	11월 초	해외교류협력팀 (일본센터)	
ATF 2024	마켓	싱가포르	12월	방송산업팀	
BCWW 2024	마켓	대한민국 (서울)	미정	방송산업팀	

게임 (5개)

행사명	형태	개최국(도시)	개최일정	담당팀	비고
2024 차이나조이	마켓	중국(상해)	7월	게임산업팀	
2024 게임스컴	마켓	독일(쾰른)	8월	게임산업팀	
2024 도쿄게임쇼	마켓	일본(도쿄)	9월	게임산업팀	
한일 게임사업자 교류회 (TGS한국공동관참가연계)	행사	일본(도쿄)	10월	해외교류협력팀 (일본센터)	
2024 IAAPA	마켓	미국(올랜도)	11월	게임산업팀	

신기술융합콘텐츠 (1개)

행사명	형태	개최국(도시)	개최일정	담당팀	비고
2024 Saudi Entertainment and Emusement(SEA) Expo	마켓	사우디아라비아 (리야드)	5.7~5.9	해외교류협력팀 (UAE센터)	

애니 (4개)

행사명	형태	개최국(도시)	개최일정	담당팀	비고
Kidscreen Summit 2024	마켓	미국(샌디에고)	2.4~2.7	애니메이션산업팀	
항저우 애니메이션 페스티벌	마켓	중국(항저우)	4월 말	해외교류협력팀 (북경센터)	
항저우 애니메이션 박람회	마켓	중국(항저우)	6월	해외교류협력팀 (심천센터)	
MIFA 2024	마켓	프랑스(안시)	6월 중순	애니메이션산업팀	

만화·스토리 (8개)

행사명	형태	개최국(도시)	개최일정	담당팀	비고
2024 K-Story & Comics in Japan	행사	일본(도쿄)	5월	만화스토리캐릭터팀	
북경 국제도서전	행사	중국(베이징)	6월 초	해외교류협력팀 (북경센터)	
2024 K-Story & Comics in Europe	행사	프랑스(미정)	7월	만화스토리캐릭터팀	
Let`s Talk 2025	행사	프랑스(파리)	7월	해외교류협력팀 (프랑스센터)	
2024 K-Story & Comics in China	행사	중국(베이징)	9월	만화스토리캐릭터팀	
2024 K-Story & Comics in America	행사	미국(로스앤젤레스)	10월	만화스토리캐릭터팀	미정
독일 프랑크푸르트 북페어	마켓 /행사	독일(프랑크푸르트)	10월	만화스토리캐릭터팀	
뉴욕코믹콘	마켓 /행사	미국(뉴욕)	10월	만화스토리캐릭터팀	

캐릭터 (6개)

행사명	형태	개최국(도시)	개최일정	담당팀	비고
국제 라이선싱&파생상품 박람회	마켓	중국(심천)	4월	해외교류협력팀 (심천센터)	
2024 라이선싱 엑스포	마켓	미국(라스베이거스)	5.21.-5.23.	만화스토리캐릭터팀	
호치민 국제베이비&키즈페어	마켓	베트남 (호치민)	6월 초	해외교류협력팀 (베트남센터)	
2024 브랜드 라이선싱 유럽	마켓	영국(런던)	9.24.-9.26.	만화스토리캐릭터팀	
한-베 캐릭터 페스티벌	행사	베트남(빈증)	9월 중	해외교류협력팀 (베트남센터)	
2024 차이나 라이선싱 엑스포	마켓	중국(상해)	10.16.-10.18.	만화스토리캐릭터팀	

음악 (8개)

행사명	형태	개최국(도시)	개최일정	담당팀	비고
Korea Spotlight @Reeperbahn Festival 2024	마켓	독일 (함부르크)	9.18~9.21	음악패션산업팀	
2024 뮤직엔터테인먼트페어(MU:CON)	마켓 /행사	대한민국 (서울)	9월	음악패션산업팀	
2024 뮤즈온 라이브 위크	행사	대한민국 (서울)	9월	음악패션산업팀	
Korea Spotlight @SXSW Sydney 2024 (검토중)	마켓	호주(시드니)	10월	음악패션산업팀	미정
Korea Spotlight @Japan 2024	행사	일본(도쿄)	10월	음악패션산업팀	
2024 뮤직 테크토닉스	행사	미국(LA)	10월	음악패션산업팀	
Korea Spotlight @Mexico 2024	행사	멕시코 (멕시코시티)	11월	음악패션산업팀	미정
Korea Spotlight @England 2024	행사	영국(런던)	미정	음악패션산업팀	미정

패션 (10개)

행사명	형태	개최국(도시)	개최일정	담당팀	비고
컨셉코리아 2024 F/W	행사	미국(뉴욕)	2월	음악패션산업팀	
더 셀렉츠(The Selects) 뉴욕 2024 F/W	행사	미국(뉴욕)	2월	음악패션산업팀	
더 셀렉츠(The Selects) 파리 2024 F/W	행사	프랑스(파리)	3월	음악패션산업팀	
패션코드(Fashion KODE) 2024 F/W	행사	대한민국(서울)	3월	음악패션산업팀	
MODE at ZEPETO	행사	프랑스(파리)	3월 또는 4월	음악패션산업팀	
컨셉코리아 2025 S/S	행사	미국(뉴욕)	9월	음악패션산업팀	
더 셀렉츠(The Selects) 뉴욕 2025 S/S	행사	미국(뉴욕)	9월	음악패션산업팀	
더 셀렉츠(The Selects) 파리 2025 S/S	행사	프랑스(파리)	10월	음악패션산업팀	
패션코드(Fashion KODE) 2025 S/S	행사	대한민국(서울)	10월	음악패션산업팀	
2025 자카르타패션위크	행사	인도네시아 (자카르타)	10월	해외교류협력팀 (인도네시아센터)	

전장르 (14개)

행사명	형태	개최국(도시)	개최일정	담당팀	비고
2024 CES	마켓	미국 (라스베이거스)	1.9~1.12	기업육성팀, 연구개발기술기획팀	
2024 K-콘텐츠 엑스포 in 말레이시아	행사	말레이시아 (쿠알라룸푸르)	7월	해외사업팀	
코리아콘텐츠위크 in 베이징	행사	중국(베이징)	7월 초	해외교류협력팀 (북경센터)	
2024 K-콘텐츠 엑스포 in 인도	행사	인도(뉴델리)	9월	해외사업팀	
선양 한국주간 및 문화창의발전포럼	행사	중국(선양)	9월	해외교류협력팀 (북경센터)	
코리아콘텐츠위크 in 청두	행사	중국(청두)	9월 초	해외교류협력팀 (북경센터)	
2024 K-콘텐츠 엑스포 in 스웨덴	행사	스웨덴 (스톡홀롬)	10월	해외사업팀	
한-태 소프트파워 교류의 날 2024	행사	태국(방콕)	11월	해외교류협력팀 (태국센터)	
2024 K-콘텐츠 엑스포 in 독일	행사	독일 (프랑크푸르트)	11월	해외사업팀	
코리아콘텐츠위크 in 상하이	행사	중국(상하이)	11월 초	해외교류협력팀 (북경센터)	
Dari Awards 2024 (한류공로상)	행사	미국(LA)	12월	해외교류협력팀 (LA센터)	
KoCoLo Awards 2024(한류공로상)	행사	일본(도쿄)	12월 초	해외교류협력팀 (일본센터)	
2024 K-콘텐츠 화상수출상담회	행사	미정	미정	해외사업팀	
K-콘텐츠 B2C 해외마케팅 활성화	행사	미정	미정	해외사업팀	

2024
한국콘텐츠진흥원
지원사업설명회

2024

한국콘텐츠진흥원

지원사업설명회