

## 2024 인천 콘텐츠 제작 지원 사업 통합공고(안)

(재)인천테크노파크에서는 인천 콘텐츠산업의 경쟁력 확보 및 기업 육성을 위해 아래와 같이 콘텐츠 제작지원 사업을 공고하오니, 많은 관심과 참여 바랍니다.

2024년 3월 8일

재단법인 인천테크노파크원장

### 1 사업개요

#### □ 사업개요

- 지원내용 : 콘텐츠 제작지원
- 지원규모 : 총 2,042백만원, 총 27개 과제

| 구분                              | 분야      | 지원자격   | 지원규모                              |
|---------------------------------|---------|--|-----------------------------------|
| 초기단계                            | 자유      | 공고일 기준, ① 창업 3년 이내 또는 ② 연 평균 매출액 1.5억 미만인 인천 소재(본사) 콘텐츠기업<br>※ 인천 외 기업 지원 불가     | 과제당 최대 36백만원 이내<br>(10개 과제 내외 선정) |
| 성장단계                            | 자유 & 지정 | 공고일 기준, ① 창업 3년 이상 또는 ② 연 평균 매출액 1.5억 이상인 콘텐츠기업<br>※ 인천 외 기업 사업장 이전 필수(본사 or 지사) | 과제당 최대 60백만원 이내<br>(6개 과제 내외 선정)  |
| 성공단계                            | 자유 & 지정 | 공고일 기준, ① 창업 3년 이상 또는 ② 연 평균 매출액 3억 이상인 콘텐츠기업<br>※ 인천 외 기업 사업장 이전 필수(본사 or 지사)   | 과제당 최대 90백만원 이내<br>(5개 과제 내외 선정)  |
| 지역특화 콘텐츠개발지원                    | 자유 & 지정 | 콘텐츠기업(법인사업자)<br>※ 인천 외 기업 사업장 이전 필수(본사 or 지사)                                    | 과제당 최대 143백만원 이내<br>(4개 과제 내외 선정) |
| 생활SOC 기반 실감형 콘텐츠 체험존 구축 및 운영 지원 | 자유 & 지정 | 컨소시엄 공모<br>※ 수요기관 + 공급기업으로 구성된 수요기관 주도사업   | 과제당 최대 150백만원 이내<br>(2개 과제 내외 선정) |

- ※ 콘텐츠기업 : 문화산업진흥기본법 제2조(정의)에 해당하는 산업 중 “만화(웹툰), 애니메이션, 캐릭터, 영상, 게임, 음악, 콘텐츠솔루션, 지식정보 등” 산업에 해당하는 콘텐츠를 제작하는 기업(단, 순수예술, 광고, 출판, 산업디자인 제외)
- ※ 각 제작지원 지원대상 조건에 해당하는 경우, **결과물이 다른 콘텐츠에 한해** 동시 신청 가능
- ※ **각 사업별 세부내용은 개별 공고문 확인(추후 개별 공고 예정)**
- ※ 지원자격 내 ‘매출액’은 최근 또는 최근 3개년 결산년도 기준 재무제표 내 매출액으로 함

### ① 사업별 세부내용

#### ○ 초기단계 콘텐츠 제작지원(인천 콘텐츠기업지원센터 운영)

- 지원대상 : 공고일 기준, ① 창업 3년 이내 또는 ② 최근 3년간 평균 매출액 1.5억 미만인 인천 소재(본사) 콘텐츠기업
- 지원내용

| 지원내용              | 분야   | 선정규모   | 기본 지원금                                |
|-------------------|------|--------|---------------------------------------|
| 지원내용<br>및<br>지원규모 | 자유공모 | 10개 과제 | 과제당 36백만원 내외                          |
|                   |      |        | - 초기 스타트업을 대상으로 우수한 사업모델을 가진 콘텐츠 제작지원 |

- 유의사항
  - 인천 외 기업은 지원 불가능함
  - 컨소시엄을 구성하여 지원할 수 없음(주관기관 단독 지원)

#### ○ 성장단계 콘텐츠 제작지원(인천형 핵심성장 콘텐츠 제작지원)

- 지원대상 : 공고일 기준, ① 창업 3년 이상 또는 ② 최근 3년간 평균 매출액 1.5억 이상인 콘텐츠기업
- 지원내용

| 지원내용              | 분야          | 선정규모  | 기본 지원금            |
|-------------------|-------------|-------|-------------------|
| 지원내용<br>및<br>지원규모 | 자유&지정<br>공모 | 6개 과제 | 과제당 60백만원 내외      |
|                   |             |       | - 콘텐츠 기획·제작 비용 지원 |

- 유의사항
  - 인천 외 기업 지원 가능(단, 사업기간 내 본사 또는 지사에 인천 설립)
  - 컨소시엄을 구성하여 지원할 수 없음(주관기관 단독 지원)

#### ○ 성공단계 콘텐츠 제작지원(인천형 콘텐츠 유망기업 발굴 집중 육성)

- 지원대상 : 공고일 기준, ① 창업 3년 이상 또는 ② 최근 3년간 평균 매출액 3억 이상인 콘텐츠기업

- 지원내용

| 지원내용              | 분야          | 선정규모  | 기본 지원금  |
|-------------------|-------------|-------|---|
| 지원내용<br>및<br>지원규모 | 자유&지정<br>공모 | 5개 과제 | 과제당 90백만원 내외  |
|                   |             |       | - 콘텐츠 상용화를 목표로 콘텐츠 제작 전 과정(기획-개발-상용화*)<br>집중 과제 지원 * 상용화 : 출시, 서비스 런칭, 방영 등 |

- 유의사항

- 인천 외 기업 지원 가능(단, 사업기간 내 본사 또는 지사에 인천 설립)

○ 지역특화콘텐츠개발지원

- 지원대상 : 콘텐츠기업

- 지원내용

| 지원내용              | 분야          | 선정규모  | 기본 지원금   |
|-------------------|-------------|-------|--|
| 지원내용<br>및<br>지원규모 | 자유&지정<br>공모 | 5개 과제 | 과제당 90백만원 내외   |
|                   |             |       | - (자유공모) 지역 특화소재 및 산업과가 연계된 국내외<br>시장성이 높은 콘텐츠 기획 및 개발<br>- (지정공모) 지역산업(관광, 항공, 공공 등)을 기반으로<br>수요기관에서 요구 및 활용할 수 있는 콘텐츠 개발지원 |

- 유의사항

- 인천 외 기업 지원 가능(단, 사업기간 내 본사 또는 지사에 인천 설립)

○ 생활SOC기반 실감형 콘텐츠 체험존 구축 및 운영 지원

- 지원대상 : 컨소시엄 공모(수요기관 + 공급기업으로 구성된 컨소시엄  
으로 수요기관 주도사업)

- 수요기관 : 사업 제안 및 주도 / 실증을 위한 공간, 시설 등의 인프라  
제공 및 실증에 필요한 제반시설을 제공
- 공급기업 : 수요기반 콘텐츠 제작 및 실증, 실증 콘텐츠 관리 및 운영

- 지원내용

| 지원내용              | 분야          | 선정규모      | 기본 지원금  |
|-------------------|-------------|-----------|---|
| 지원내용<br>및<br>지원규모 | 자유&지정<br>공모 | 2개 과제     | 과제당 150백만원 내외   |
|                   |             | (1과제당 2식) | - 실감형 콘텐츠 체험존 구축 비용 지원,<br>- 실감형 콘텐츠 체험존 콘텐츠 제작 비용 지원 |

- 유의사항

- 인천 외 기업 지원 가능(단, 사업기간 내 본사 또는 지사에 인천 설립)

## 2 지원비율

○ 지원비율 : 총 사업비의 90% 이내 지원(10% 이상 기업 현금 자부담)

| 총사업비          | 신청지원금 비율      | 기업자부담(현금) 비율  |
|---------------|---------------|---------------|
| 100%(지원금+자부담) | 총 사업비의 90% 이하 | 총 사업비의 10% 이상 |

※ 총 사업비는 공급가액으로만 산정하며, 사업추진 시 발생하는 부가가치세는 기업이 별도 부담

※ 기업자부담(현금)으로 참여인력의 인건비 편성 및 집행 가능

## 3 신청방법

| 분야                             | 접수 사이트                        |
|--------------------------------|-------------------------------|
| 초기단계 콘텐츠 제작지원                  | e나라도움(www.gosims.go.kr) 접수    |
| 성장단계 콘텐츠 제작지원                  | 비즈오케이(bizok.incheon.go.kr) 접수 |
| 성공단계 콘텐츠 제작지원                  |                               |
| 지역특화콘텐츠개발지원                    | e나라도움(www.gosims.go.kr) 접수    |
| 생활SOC기반 실감형 콘텐츠 체험존 구축 및 운영 지원 | 비즈오케이(bizok.incheon.go.kr) 접수 |

※ 사업별 지원대상 및 접수 마감기한이 상이하므로 반드시 개별 상세 공고내용 확인

※ 접수는 'e나라도움' 또는 '비즈오케이(Biz-OK)'를 가입하시어 이용하여야 하며, 접수 마감일에는 이용자가 많아 시스템 에러가 발생할 수 있으니 **사전에 접수를 완료**해주시기 바랍니다.

※ e나라도움 또는 비즈오케이 시스템 이외 온·오프라인을 통한 신청은 인정되지 않음

※ 증빙서류는 공고일 이후 발급분으로 제출하며 반드시 모든 제출서류를 구비하여 제출

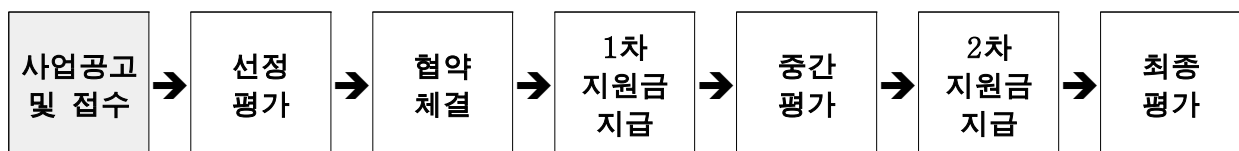
※ 접수기한 종료 후에는 **어떠한 사유에도 추가접수를 받지 않으니 반드시 마감기한 엄수**

※ **각 사업별 세부내용은 개별 공고문 확인(추후 개별 공고 예정)**

※ **기한 내 필수서류 미제출 시 기한 마감 이후 보완 제출 받지 않음**

※ 가점대상 : 인천콘텐츠기업지원센터 입주기업

## 4 추진절차



※ 각 사업마다 추진절차가 상이하므로 자세한 절차 확인은 개별 공고 확인

## 3

## 사업별 문의처

## □ 문의처

| 구분   | 담당                                  | 연락처             |
|------|-------------------------------------|-----------------|
| 사업문의 | 초기단계 콘텐츠 제작지원 사업담당                  | 032-876-5072    |
|      | 성장단계 콘텐츠 제작지원 사업담당                  | 032-876-5074    |
|      | 성공단계 콘텐츠 제작지원 사업담당                  | 032-876-5074    |
|      | 지역특화콘텐츠개발지원 사업담당                    | 032-876-5074    |
|      | 생활SOC기반 실감형 콘텐츠 체험존 구축 및 운영 지원 사업담당 | 032-876-5076    |
| 시스템  | e나라도움 시스템 담당                        | 1670-9595       |
|      | 비즈OK 시스템 담당                         | 070-8787-8286,7 |

※ 문의시간 : 평일 09:00 ~ 18:00(점심시간 12:00 ~ 13:00 및 공휴일 제외)

※ 시스템 사용 문의는 반드시 시스템 문의처로 문의

※ **각 사업별 세부내용은 반드시 개별 공고문 확인(사업별 공고 시 내용은 변경 될 수 있음)**

별첨. 문화산업진흥기본법 제2조 끝.

## 문화산업진흥기본법 제2조

제2조(정의) 이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다. <개정 2010. 6. 10., 2011. 5. 25., 2014. 1. 28., 2016. 3. 29., 2020. 2. 11., 2020. 12. 8., 2022. 5. 3., 2023. 8. 8.>

1. “문화산업”이란 문화상품의 기획·개발·제작·생산·유통·소비 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업을 말하며, 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것을 포함한다.
  - 가. 영화·비디오물과 관련된 산업
  - 나. 음악·게임과 관련된 산업
  - 다. 출판·인쇄·정기간행물과 관련된 산업
  - 라. 방송영상물과 관련된 산업
  - 마. 문화재와 관련된 산업
  - 바. 만화·캐릭터·애니메이션·에듀테인먼트·모바일문화콘텐츠·디자인(산업디자인은 제외한다)·광고·공연·미술품·공예품과 관련된 산업
  - 사. 디지털문화콘텐츠, 사용자제작문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠의 수집·가공·개발·제작·생산·저장·검색·유통 등과 이에 관련된 서비스를 하는 산업
  - 아. 대중문화예술산업
  - 자. 전통적인 소재와 기법을 활용하여 상품의 생산과 유통이 이루어지는 산업으로서 의상, 조형물, 장식용품, 소품 및 생활용품 등과 관련된 산업
  - 차. 문화상품을 대상으로 하는 전시회·박람회·견본시장 및 축제 등과 관련된 산업. 다만, 「전시산업발전법」 제2조제2호의 전시회·박람회·견본시장과 관련된 산업은 제외한다.
  - 카. 가목부터 차목까지의 규정에 해당하는 각 문화산업 중 둘 이상이 혼합된 산업
2. “문화상품”이란 예술성·창의성·오락성·여가성·대중성(이하 “문화적 요소”라 한다)이 내재되어 경제적 부가가치를 창출하는 유형·무형의 재화(문화콘텐츠, 디지털문화콘텐츠 및 멀티미디어문화콘텐츠를 포함한다)와 그 서비스 및 이들의 복합체를 말한다.
3. “콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보를 말한다.
4. “문화콘텐츠”란 문화적 요소가 내재된 콘텐츠를 말한다.
5. “디지털콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상

등(이들의 복합체를 포함한다)의 자료 또는 정보로서 그 보존 및 이용의 효용을 높일 수 있도록 디지털 형태로 제작하거나 처리한 것을 말한다.

6. “디지털문화콘텐츠”란 문화적 요소가 내재된 디지털콘텐츠를 말한다.
7. “멀티미디어콘텐츠”란 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등(이들의 복합체를 포함한다)과 관련된 미디어를 유기적으로 복합시켜 새로운 표현기능 및 저장기능을 갖게 한 콘텐츠를 말한다.
8. “공공문화콘텐츠”란 「공공기관의 정보공개에 관한 법률」 제2조제3호에 따른 공공기관 및 「박물관 및 미술관 진흥법」 제3조에 따른 국립 박물관, 공립 박물관, 국립 미술관, 공립 미술관 등에서 보유·제작·전시 또는 관리하고 있는 문화콘텐츠를 말한다.
9. “에듀테인먼트”란 문화콘텐츠를 유기적으로 복합시켜 기획 및 제작된 것으로 교육적으로 활용될 수 있는 것을 말한다.
10. “문화산업전문투자조합”(이하 “투자조합”이라 한다)이란 「벤처투자 촉진에 관한 법률」 제2조제11호에 따른 벤처투자조합 및 「여성전문금융업법」에 따른 신기술사업투자조합으로서 그 자산 중 대통령령으로 정하는 비율 이상을 창업자 또는 제작자에게 투자하는 조합을 말한다.
11. “제작”이란 기획·개발·생산 등의 일련의 과정을 통하여 유형·무형의 문화상품을 만드는 것을 말하며 디지털화 등 전자적인 형태로 변환하거나 처리하는 것을 포함한다.
12. “제작자”란 문화상품을 제작하는 개인·법인·투자조합 등을 말한다.