|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| |  | | --- | |  | | 「메타버스·AI 콘텐츠 페스티벌」  AI 기술 활용 문화콘텐츠 공모전 | |  | |

급속하게 발전하는 신기술 활용 문화콘텐츠 산업의 국내외 정책 및 산업현황을 공유하고 문화콘텐츠 산업의 장단기적 발전과 산업 생태계 성장을 지원하고자 AI 기술 활용 문화콘텐츠 분야의 우수 아이디어를 모집합니다.

|  |
| --- |
| **Ⅰ**. 공모개요 |

□ **공모기간** : 공고일 ~ 9.15(금) (접수 9.1(금) ~ **9.15(금) 15:00 까지)**

□ **공모분야** : AI 기술 활용 문화콘텐츠

|  |  |
| --- | --- |
| **※ 참고 예시 분야** | |
| **엔터테인먼트 분야** | **문화·관광 및 역사 분야** |
| **디지털 아트웍 및 미디어 분야** | **기타 분야** |

□ **선정규모** : 최우수상 1개, 우수상 4개, 장려상 6개

□ **지원사항** : 상금 및 지원금(총 1억 5천만원), 문화체육관광부 장관상, 사업화 멘토링 프로그램 등

ㅇ 상금 : 수상 등급별 상금 지원

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **구분** | **팀** | **총 금액** | **상금 및 지원금 구분** |
| 최우수상 | **1** | 4,000만원 | 4,000만원(상금 2,000만원 + 아이디어 실현 지원금 2,000만원) |
| 우수상 | **4** | 8,000만원 | 2,000만원(상금 1,000만원 + 아이디어 실현 지원금 1,000만원) |
| 장려상 | **6** | 3,000만원 | 500만원(상금 500만원) |

**※ 아이디어 실현 지원금 : 선정 후 컨설팅 등 사업화 과정 참여 시 지급 예정**

□ **지원자격** : 대한민국 국민 모두(개인, 기관·단체)

□ **지원규모** : 팀당 1개 아이디어 지원 **\* 중복지원 불가**

**※ (필수 참여 사항) ①수상작(최우수․우수상) 아이디어 개선, 사업화 진행**

**②메타버스·AI 콘텐츠 페스티벌 컨퍼런스 내 성과 발표 \* 컨퍼런스 내용 추후 공지**

□ **주요 추진일정**

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**\* 내부 사정에 따라 일정 변경될 수 있음**

|  |
| --- |
| Ⅱ. 평가 및 발표 |

□ **평가방법**

ㅇ 1차 서면평가 : 아이디어 제안서 및 기타 제반 서류

ㅇ 2차 발표평가 : 아이디어 제안발표 및 대면 심사평가

□ **평가항목**

ㅇ 1차 서면평가 평가항목

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **항목** | **내용** | **점수** |
| **독창성** | 아이디어 독창성 | **20점** |
| 참신하고 창의적인 아이디어 |
| **차별성** | 차별성(유사콘텐츠 및 기술/서비스 비교) | **30점** |
| 콘텐츠 및 기술 우수성 |
| **시장성** | 국내/외 시장 현황 및 규모, 향후 전망 | **20점** |
| **현실성** | 아이디어의 실현가능성, 성장가능성 | **30점** |
| 아이디어 개선 및 컨설팅 통한 성장가능성 |
| **총 점** | | **100점** |

ㅇ 2차 발표 및 대면 평가항목

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **항목** | **내용** | **점수** |
| **차별성** | 콘텐츠 및 기술 경쟁력 및 차별성 | **20점** |
| **현실성** | 아이디어의 실현가능성, 성장가능성 | **20점** |
| **시장성** | 목표시장 현황, 해당 분야 향후 성장전망 | **15점** |
| **사업화**  **전략** | 사업목표 달성 방안 및 예산 활용 적정성 | **25점** |
| 아이디어 및 사업의 단계별 목표 및 성장전략 |
| **성장성** | 아이디어 추진 의지 및 목표 달성 가능 여부 | **20점** |
| 사업화 이후 문화콘텐츠 분야 기여도, 기대효과 |
| **총점** | | **100점** |

**\* 심사항목 및 배점은 심사 단계에서 일부 변경될 수 있음**

□ **평가 및 발표 일정**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1차 평가** | **2차 평가** | **발표(홈페이지)** |
| 9.19(화) **(1차 평가 발표 9.20(수)** | 9.22(금) | 9.26(화) |

**\* 선정작에 대하여 홈페이지 공지 및 개별 안내 예정**

|  |
| --- |
| Ⅲ. 선정 아이디어 지원 |

□ **최우수상 문화체육관광부 장관상 시상**

□ **상금 및 사업화 지원금** 지급

ㅇ 지원 규모

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **구분** | **팀** | **총상금** | **상금 구분** |
| 최우수상 | **1** | 4,000만원 | 4,000만원(상금 2,000만원 + 아이디어 실현 지원금 2,000만원) |
| 우수상 | **4** | 8,000만원 | 2,000만원(상금 1,000만원 + 아이디어 실현 지원금 1,000만원) |
| 장려상 | **6** | 3,000만원 | 500만원(상금 500만원) |

ㅇ 아이디어 실현 지원금 세부 내용

|  |  |
| --- | --- |
| **구분** | **내용** |
| **아이디어 실현 및 고도화** |
| 지원형태 | - 최우수상 : 2,000만 원   * 우수상 : 1,000만 원 |
| 지급조건 | * 사업계획안 내 아이디어 실현 및 고도화에 대한 목표 설정 및 달성 여부   \* 내외부 평가 기준에 따름   * 멘토링 참가 및 컨퍼런스 내 성과 공유회 참가   \* 전시, 발표 등 참가 방식 추후 결정 |
| 지원내용 | * 아이디어 실현 위한 MVP 제작 및 개발 등 비용 일체 * 기술 및 사업화, 창업 등 관련 분야 컨설팅 * 사업화 위한 사업계획서 및 발표자료 고도화 지원 등   \* 관련 비용에 대한 사용 내역 확인 후 일괄 지급 |

**\* 아이디어 실현 지원금을 지원 받는 최우수작 및 우수작에 해당됨**

□아이디어 개선 및 발전 **멘토링 프로그램 지원(성장지원)**

ㅇ 멘토링 일정 : 2023.9.27.(화) ~ 11월 중순(컨퍼런스 행사 전)

ㅇ 최우수 및 우수 아이디어 대상 진행 **\* 장려상은 해당 사항 없음**

ㅇ 콘텐츠 및 기술부분 연계 전문가 멘토링 지원(2회)

ㅇ 수상작 분야별 성과기업 연계 맞춤형 컨설팅 지원(1회)

ㅇ 멘토링 분야는 최우수, 우수작 선정 팀과의 협의에 따름

|  |
| --- |
| Ⅳ. 접수 및 문의 |

□ **접수기간** : 9.1(금) **~ 9.15(금) 15:00 까지**

□ **접수방법**

ㅇ 메타버스·AI 콘텐츠 페스티벌 공식 홈페이지(www.meta-aicon.com) 통해 온라인 접수

ㅇ 제출서류 PDF로 변환하여 **팀명.pdf**으로 첨부

➀ 붙임1\_아이디어 계획서, 붙임2\_참가 동의서

➁ 기타 아이디어 소개를 위한 자료(영상, 이미지 등) **\* 용량 10M 이내**

|  |
| --- |
| **※ 문의 – 메타버스·AI 콘텐츠 페스티벌 사무국**  **E. metaaicon@gmail.com T. 02-3445-1510** |

|  |
| --- |
| Ⅴ. 유의사항 |

□ 공모기간, 심사 및 시상 등 일정은 운영상황에 따라 변동 될 수 있음

□ 심사 결과에 따라 선정 인원이 조정될 수 있음

□ 선정된 우수작 아이디어는 멘토링 프로그램을 거쳐 컨퍼런스에서 우수 성과 전시 및 발표 등 진행될 수 있음

□ 접수된 모든 서류는 선정결과 발표일 30일 이후 별도의 반환 없이 폐기

**\* 응모작 반환을 요구하는 경우 발표 후 20일 전에 접수된 내용에 대해서만 반환하며, 비용 발생 시 응모자 부담(입상작 제외)**

□ 심사제외 또는 시상 취소 대상

**ㅇ 표절작 또는 국내·외 타 공모전에 출품했거나 수상한 경력이 있는 작품**

**ㅇ 정부 또는 공공기관 등 국고 지원을 받은 이력이 있는 작품**

**ㅇ 특허권, 지식재산권 등 저작권 일체에 법적인 문제가 있는 경우**

**ㅇ 출품작에 응모자 신원을 파악할 수 있는 표시가 발견될 경우 심사 제외**

**ㅇ 기타 공모전의 제반 규정과 조건을 준수하지 않은 작품**

□ 수상작에 한하여 문화체육관광부에서 비영리 목적으로 저작물 이용을 5년간 사용할 수 있음

**\* 저작물 이용 허락 범위 : 자료집 발간, 비영리 목적 사업 및 문화콘텐츠 홍보를 위한 제출 자료의 배포, 전시, 공중송신, 복제, 가공, 인쇄, 주최자가 관리하는 누리집․sns 채널 게시 등**

**\* 응모자는 응모와 동시에 추후 입상 시 공모전 요강에 기재되어 있는 이용방법 및 조건의 범위 안에서 저작물 이용을 허락한 것으로 보고 입상작의 지식재산권에 대한 이용료는 입상에 따른 시상금으로 대체될 수 있음**

□ 제출서류의 허위 사실이 밝혀지거나, 아이디어 고도화 및 실현 목표치에 못 미친다고 판단될 경우 그 경중에 따라 수상 취소, 상금 환수 및 지원금 미지급, 참여 제한 등의 조치를 취할 수 있음

□ 사업화 지원금 사용 기준

|  |  |
| --- | --- |
| **항 목** | **지원 내용** |
| 아이템 개발비 | * 시제품 및 상품개발 지원 등 * 상품 개발을 위한 테스트 투어 비용 등 |
| 인프라 지원비 | * 입주공간 지원 및 부동산 임차비(보증금 및 관리비 제외) * IT 인프라 구축(홈페이지 및 모바일 어플리케이션, 서버 구축 및 호스팅 비용 등) * 사업과 직접 연관성이 있는 사업 공간 조성(매장 인테리어 등/ 단, 임대차 보증금 제외) * 사업에 직접적으로 관련된 기자재 임차 및 구매비용 |
| 홍보 및 마케팅비 | * 국내외 판로개척 및 마케팅 지원(박람회, 전시회 참가 등. 단, 서비스나 제품개발이 완료된 경우에 한함) * 제품 홍보물 제작 및 홍보비, 카탈로그 제작비 * 온·오프라인 매체광고 등 미디어 홍보 지원 * 시장조사 지원(팸투어, 현지답사 등) |
| 아이템 고도화비 | * 전문 분야별 심화 컨설팅(경영, 마케팅, 창업 등) * 세무, 회계, 법률, 법인설립 대행 수수료 등 * 산업재산권 출원, 등록비(대행수수료 등. 단, 성공 수수료, 연장비 제외) * 사업운영과 관련된 교육 참가, 교재비 지원 등 |
| 인건비 | * 상근직 보수(4대 보험 가입자) \* 사업자가 아닌 경우 별도 안내 |
| 기타 | * 기타 프로젝트 개발 및 제작에 사용되는 비용 등 |

**\* 우수 선정작에 한해 지원금 사용 가이드 및 지원금 지급 조건 세부 내용 배포 예정**

**[붙임 1]**

|  |
| --- |
|  |
| 「메타버스·AI 콘텐츠 페스티벌」  AI 기술 활용 문화콘텐츠 공모전 |
|  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **아이디어명** |  | | | |
| **아이디어 한줄소개** |  | | | |
| **신청자** | **성 명** |  | **휴대전화** |  |
| **E-mail** |  | | |
| **(예시)**  **1. 아이디어 개요**  - 제안 배경  - 주요 아이디어 개요 및 내용  - 콘텐츠 및 적용 기술분야 등  - 문화콘텐츠 분야 기여도 및 기대효과 | | | | |
| **(예시)**  **2. 차별성**  - 콘텐츠 및 기술 경쟁력  - 유사 서비스 및 기술 비교 차별성, 독창성, 우수성 등 | | | | |
| **(예시)**  **3. 시장성**  - 시장규모 및 목표 시장 현황  - 경쟁사(제품/서비스)와의 차별성  - 시장 향후 전망 등 | | | | |
| **(예시)**  **4. 사업화 계획 및 전망**  - 아이디어 고도화 및 실현 계획 및 일정   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **일정** | **항목** | **내용** | | (예시)  10월 1주차 | 아이디어 고도화 | 목표하는 분량, 수치, 내용에 대한 기재 必 | | 10월 2주차 | 디자인 진행 |  | | 10월2~3주차 | 개발사 컨택 |  | | 10월 4주차 | 개발 진행 |  |   - 비즈니스 모델 등 프로젝트 현실화 및 기대효과  - 사업화 단계별 목표 및 성장 전략  - 사업화 지원금 예산 활용 계획 및 자금 조달 계획 | | | | |
| **(예시)**  **5. 팀 구성 및 보유 역량**  - 대표자 및 팀(원) 보유 역량 | | | | |

- 휴먼명조 12pt / 줄간격 150%

- 최대 5페이지 이내 작성(페이지 미 준수시 감점될 수 있음)

- 목차와 항목은 자유롭게 변경 가능

**[붙임 2] AI 기술 활용 문화 콘텐츠 공모전 참가서약서**

|  |
| --- |
| **【AI 기술 활용 문화 콘텐츠 공모전 참가서약서】**  AI 기술 활용 문화 콘텐츠 공모전에 참가함에 있어 제출 작품에 대하여 아래와 같이 참가 서약서를 제출합니다.   1. 신청인(팀)은 공모요강 및 작성 시 유의사항 등을 잘 숙지하고 이해했으며, AI 기술 활용 문화 콘텐츠 공모전 선정 및 사업화 지원의 순조로운 진행을 위해 적극적으로 협조하겠습니다.      1. 심사 결과에 어떠한 이의를 제기하지 않겠습니다.      1. 사실에 입각한 자료만을 제출하며 하기 사항에 해당하는 것으로 밝혀질 경우 상금 및 사업화 지원금 등을 환수하는 것에 동의하며, 향후 여타 사업 참여 제한 조치를 받아들이겠습니다.   - 기관, 지자체, 창업지원센터 등 기타 기관을 통해 동일한 아이디어로 공모전 선정된 이력이 있는 경우  - 기관, 지자체, 창업지원센터 등 기타 기관을 통해 동일한 아이디어로 사업화 지원 및 국고(자금) 지원을 받은 이력이 있는 경우  - 타인의 특허, 실용신안 등 지적재산권을 침해한 경우  - 제출된 서류가 허위로 판명되거나, 불법·부정한 방법에 의하여 우수작으로 선정되었거나 기타 신청자격에 결격사유가 발견되는 경우   1. 신청인(팀)은 타인의 특허, 실용신안 등 지식재산권을 침해하지 않았으며, 향후 지식재산권 등 관련 민원에 모든 법적 책임을 지겠습니다. 2. 신청 서류 및 결과물은 컨퍼런스(행사) 및 사업 홍보 목적으로 언론사 등에 콘텐츠(영상, 사진 등)가 공개됨을 동의합니다.   6. 아이디어 실현 지원금 활용방안에 대해 동의하며, 지급조건과 규정에 맞춰 활용하고, 평가에 따라 지원금 활용 기준에 미치지 못할 경우 지원금을 반납하겠습니다.  **참가자 본인 및 팀원 일체는 위의 내용을 충분히 숙지하였으며, 참가 서약의 내용을 준수하겠습니다.**  **( 네, 서약합니다)**  2023년 9 월 일  신청대표자 (인)  **문화체육관광부 장관 귀하** |