

## 2024 경남CKL 콘텐츠 고도화 지원사업 선정 심사 결과 공고

(재)경남문화예술진흥원 「2024 경남CKL 콘텐츠 고도화 지원사업」 최종 선정 결과를 다음과 같이 공고합니다.

2024. 4. 15.

(재)경남문화예술진흥원장

### □ 심사개요

- 심사명: 2024 경남CKL 콘텐츠 고도화 지원사업 선정 심사
- 심사일정 및 방법

구분	일시	장소	내용
서면심사(1차)	'24. 4. 4.(목) ~ 4. 5.(금)	재택심사	- 심사요건에 따른 사업계획서 등 서면평가 - 발표기업 17건 선정 (최종 선정의 약 2배수)
발표심사(2차)	'24. 4. 12.(금) 10:30 ~ 17:30	경남CKL 가변형교육실	- 사업계획 및 발표자료 질의응답을 통한 발표평가

- 심사위원: 7명
  - 심사위원장: 남대권(서면), 문미경(발표)
  - 심사위원: 김성대, 김태환, 남대권, 문미경, 배주형, 윤병환, 진성태

## □ 선정 결과

○ 심사결과: 총 9건 선정

(단위: 천원)

연번	과제명	기업명 / 대표자	결정액
1	시원함을 향하여 : 물질-비물질 경계를 넘은	고○ / 김○은	35,000
2	개인화 AI 모델링 기반 콘텐츠 메모 어플리케이션 개발	메○○트 / 이○화	35,000
3	XR 기술을 활용한 문화예술 아트&테크 체험 콘텐츠 개발과 고도화	이○○드 / 지○빈	35,000
4	MMDAY 콘텐츠 고도화	엠○○이 / 임○성	30,000
5	유아동 동체분석 어플리케이션 실감형 캐릭터 콘텐츠 개발	(주)타○○ ○○○능 / 하○수	30,000
6	글로벌 테스트를 진행한 게임 콘텐츠 고도화	업○○○ ○○즈 / 김○식	30,000
7	요모챗의 3D 캐릭터 콘텐츠	세○ / 이○연	25,000
8	마산스트리트게임 제작	혼○○○○○만 / 목○문	25,000
9	머머리의 모험 3D 캐릭터 고도화와 애니메이션 제작	혁○ / 김○인	25,000
예비1	야생우주고양이 차차 버추얼화 및 콘텐츠 확장	(주)삼○일 / 김○현	-
예비2	부은토끼 부기 캐릭터를 활용한 경남을 담은 애니메이션 및 3D 캐릭터 제작	마○○티 / 김○진	-

## □ 향후일정

- 평가결과에 따른 수정사업계획서 제출 : '24. 4. 24.(수)
- 오리엔테이션 및 이행약정체결 : '23. 4. 30.(화) <예정>

## □ 문의

- (재)경남문화예술진흥원 차세대콘텐츠팀 ☎055-230-8867



## 2024 경남CKL 콘텐츠 고도화 지원사업 심사조서(2차-발표)

2024 경남콘텐츠코리아랩 콘텐츠 고도화 지원사업 관련 총 270백만원의 지원예산 공모사업을 7명의 심사위원이 참석하여 17개 사업을 심사하였습니다. 콘텐츠 품질향상, 기술장르융합, 시장진출 지원, 브랜드 고도화 등의 분야에서 도내 콘텐츠 산업분야 초기창업자(3년내) 사업 중 콘텐츠 고도화 지원을 위한 사업 중심으로 심사하였습니다.

수행기관의 사업역량, 수행능력, 수행인력, 실현가능성, 기 콘텐츠 대비 예상성과, 실행가능성, 구체성을 평가하였으며, 투자매력도, 지속가능성, 발전가능성과 사업 이해도 기반 기대성과를 심사하였으며, 일자리 창출 계획(신규인력고용) 등에 대한 가산점을 부여하여 지역경제효과도 판단하였습니다.

70점 이상 받은 기업을 대상으로 9개 기업이 선정되었고, 성적에 따른 차등을 적용한 예산 및 사업비 지원에 합의하였습니다. 1~까지 3천5백만원, 4~6위가 3천만원, 7~9위까지 2천5백만원 지원으로 결정하였고, 예비 후보 2개사를 선정하여 심사하였습니다. 선정된 기업외에도 훌륭한 기업들이 많았지만, 선정해드리지 못해 송구합니다. 안타깝게 선정되지 못한 기업도 더 좋은 기획, 더 좋은 아이템을 개발하는 기회로 삼으시길 부탁드립니다.

- 심사위원장: 문미경

- 심사위원: 김성대, 김태환, 남대권, 배주형, 윤병환, 진성태