

2021 문화예술 사회적경제 서로(SEORO):성장 지원 공모 요강

'서로(SEORO):성장'은 문화예술 사회적경제 성장·성숙기 기업의 사업 성장과 확장을 위하여 서로 함께 키우는 문화예술 소셜 임팩트 여정입니다.

문화체육관광부와 (재)예술경영지원센터는 문화예술 사회적경제 조직의 스케일업(Scale-up)과 자금조달 및 자원연계 역량 제고를 위하여 <문화예술 사회적경제 서로(SEORO):성장 지원사업> 공모를 추진합니다. 혁신적인 아이디어와 성장 의지가 확고한 문화예술 사회적경제 조직의 많은 관심과 참여 바랍니다.

□ 공모명

- 2021 문화예술 사회적경제 서로(SEORO):성장 지원사업

□ 사업 개요

- (지원목적) 문화예술 사회적경제 조직의 스케일업(scale-up) 및 임팩트 투자 등 외부 자원 연계를 위한 역량 제고
- (지원기간) 2021. 4월 ~ 12월 (약 9개월)
- (지원대상) 기업성장과 투자유치를 목표로 아래 요건 중 하나 이상 충족하는 문화예술 사회적경제 조직*
 - Pre-A 단계 투자 유치 가능성이 있는 기업
 - 안정적인 수익모델을 보유한 기업
 - 제품 또는 서비스의 스케일업 가능성이 높은 기업
 - 피봇팅*을 통해 사업 도약이 필요한 설립한지 만 3년 이상 기업

* 사업자등록증 보유 필수, 개인사업자인 경우 교부 전 법인 전환 권장

* 문화예술 사회적경제 조직이란?

예술의 사회적 가치 창출을 목적으로 지속가능한 경제적 자립을 추구하는 기업. 예술 본연의 사회적 가치와 더불어 문화예술계 내부, 지역, 나아가 사회 전반을 대상으로 한 혁신적인 비즈니스 모델을 보유한 기업

① 문화예술 활동을 통해 사회문제 해결

예시: 문화예술 활동을 통해 사회복지, 환경문제, 교육 등 보편적 사회문제 해결

② 문화예술 분야 생태계 내의 구조적 문제를 해결

예시: 문화예술 분야 안정적 일자리, 공정거래 및 예술계 자립, 협력, 연대 등

※ 사회적경제 조직 유형: (예비)사회적기업, (사회적)협동조합, 자활기업, 마을기업, 소셜벤처 등

※ 문화예술 사회적경제 조직 사례는 붙임 2. 참고

- (지원규모) 총 10개 기업
- (지원내용)
 - 사업 모델의 성장 및 확장 위한 사업 자금 지원 (각 최대 1억원)
 - * 총 사업비(100%)=지원금 90%+자부담금액 10% (총 사업비 정산 필수)
 - * 기업별 지원금은 심사에 따라 차등 지원
 - * 지원금 2회 분할교부. 중간평가 이후 2차 교부 진행
 - * 사업 모델에 기술혁신(AI, VR/AR, 빅데이터, APP 개발 또는 기타 기술융합 등) 포함 시 최대 1억 원 지원 우선 고려
 - 사업 확장, 유통 및 판로 확대 위한 멘토링, 심화컨설팅 등 전문 액셀러레이팅 프로그램 지원
 - 임팩트투자 유치대회 참가 및 기업협력·투자 네트워킹 행사 등 자원연계 지원
 - * 지원효과 증대 및 성과 도출을 위해 전문 육성기관이 액셀러레이팅 운영 예정

□ 공모 신청 자격

- (사업) 문화예술 기반 사회적·경제적 가치 실현이 가능한 사업모델 개발 및 구축 중심으로 사업 지원
 - * 단순 예술작품의 창·제작, 일회성 공연·전시·행사·해외투어 지원 제외
 - 문화예술 기반 기술 및 서비스 개발, 제품 제작(양산), 유통 및 판로 개척 등

* 사업계획 예시

- 사업 타당성 분석 등 비즈니스 모델 점검 및 실행
- 신규사업 및 신상품 개발·실행
- 신규 매출처 발굴
- 사업 성장을 위한 협력구조 개발
- 시장 분석, 경쟁사 분석, 제품 분석 등을 통한 마케팅 개선방안 수립
- 온오프라인 홍보 채널을 활용한 홍보 및 상품 유통
- BI 및 CI 개선 및 비즈니스 모델 브랜딩 등

* 참고용, 예시 외 내용 신청 가능

□ 신청 · 접수방법

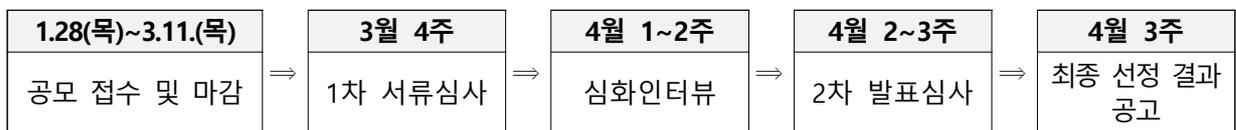
- (접수기간) 2021. 1. 28.(목) - 3. 11.(목) 17시 까지
- (접 수 처) e나라도움(www.gosims.go.kr)에서 온라인 제출
- (제출서류)

제출서류		비고
필수	① 지원신청서 양식 * 한글파일(HWP)로 제출, PDF변환 제출 금지 * 서명기입 등으로 PDF 변환 시, 한글파일과 PDF 각 1부 제출	e나라도움 시스템에 첨부파일로 제출
	② 2020년 재무제표, 또는 수지계산서 (서식)	
	③ 사업자등록증 사본 1부	
	④ 법인등기부등본 사본 1부 (법인만 해당)	
선택	① IR, 기업소개서, 포트폴리오 등 (10페이지 이하)	
	② 기타 지정·인증서	

- * '21. 3. 11(목) 17시까지 'e나라도움'에 제출완료된 신청서만 유효 (17시 이후 입력 불가)
- * 접수마감일(3.11)은 시스템 과부하 등으로 접수가 안 될 수 있으니 사전접수 완료 바람
- * 필수제출서류 누락 시 서류심사에서 제외됨
- * 이메일, 우편, 방문접수 불가, 제출서류 반환 불가
- * 'e나라도움 시스템 사용문의, 장애신고 등'은 e나라도움 상담센터(1670-9595) 이용

□ 심사 및 선정

- (심사방법) 외부전문가에 의한 서류심사(1차), 심화인터뷰, 발표심사(2차)
- (심사일정) 2021년 3월 4주 - 4월 3주 (예정)



* 심화 인터뷰에 대표 및 담당자 참여 필수, 불참 시 2차 발표심사 제외

- (심사기준)
 - 사회적경제 관점에서의 사업 필요성
 - 기업의 전문성 (재무, 인력 현황 등)
 - 사회적 가치와 경제적 가치의 창출 현황과 가능성
 - 사업 실현 가능성과 수행 의지, 사업을 통한 가치 창출 기대효과 등

- (우대사항) 아래 해당되는 경우, 서류심사 시 가산점(각 2점) 부여
 - '19, '20 문화체육관광형 예비사회적기업
 - '19, '20 문화예술 사회적경제 초기기업 사업기반구축 지원사업 참여기업
 - 대표자가 만 39세 이하 청년인 경우 (1981. 1. 29. 이후 출생자)
 - 사업장 소재지가 수도권(서울·경기·인천 지역) 외 지역인 기업

□ 사업 전체 추진일정 및 절차



□ 문의

- (문의처) (재)예술경영지원센터 예술경제지원본부 사회가치창출팀
- (문의방법) 전화: 02-708-2206 이메일: ghbyun@gokams.or.kr
 - * 전화문의의 경우, 평일(월~금) 10시~18시 중 연락 바랍니다.

○ (신청 제외 대상)

- 면세사업자 신청 불가
- 예술경영지원센터 기업성장지원팀에서 동 기간 모집 중인 <예술 기업 공모전(창업·초기·성장기)>과 중복 신청시(심사대상 제외)
- 동일 사업으로 정부부처, 지방자치단체, 공공기관이 시행하는 창업 지원사업에 참여하여 현금성 창업 지원금을 받는 경우
- 문화체육관광부의 '민간단체 보조금의 관리에 관한 규정' 제15조 보조금 집행질서 위반행위 적용 대상
- 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고받은 자 또는 그 자가 구성원에 포함된 단체
- 금융기관을 통한 계좌개설이 불가능하거나, 본인 명의의 금융자산에 대한 압류가 진행 중인 경우, 국세 또는 지방세를 체납한 경우 등 기타 참여제한의 사유가 있다고 인정하는 경우

○ (사업 수행 시)

- 지원신청 내용이 허위로 밝혀질 경우 심사 제외, 선정 후에도 취소될 수 있음
- 자부담금액은 총사업비의 10% 이상 편성이 원칙이며, 선정 후에도 자부담금액 비율을 유지해야 함
- 세부 사업 및 예산 계획은 센터 및 육성기관 협의 후 교부
- 사업선정 후 선정워크숍 및 액셀러레이팅 전 과정 참여 필수, 불성실하게 임하거나, 기업 성장, 자금조달·자원연계 의지가 없는 경우 지원이 중단될 수 있음
- 교부 후 신청 사업내용 불이행 또는 부적절한 집행 시 보조금 반납 조치함
- 사업 지출 마감일은 11월 30일이며, 사업 종료 후 15일 이내 정산 및 실적 보고

※ 문화예술 사회적경제 조직이 창출한 사회성과를 SP(Social Performance)① 문화예술을 통한 사회문제 해결, SP② 문화예술 생태계의 구조적 문제 해결 항목으로 구분하였습니다.

<p>문화예술 취미생활 플랫폼, 하비풀 ONLINE HOBBY PLATFORM, HOBBYFUL hobbyful</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ (기업명) 하비풀 (소셜벤처) *19년 성장기 지원 ▪ (주요사업) 문화예술 온라인 취미생활 플랫폼. 온라인 클래스를 통해 고객들이 문화예술 취미를 경험할 수 있도록 강의, 재료, 도안 등을 제공함. 캘리그래피, 드로잉 등 다양한 분야의 청년 아티스트들이 참여하고 있으며, 60대 이상 노숙인 등 고용취약 계층 어르신은 취미키트 조립, 포장, 배송 등을 담당 ▪ (사회성과-SP①②) "문화예술 취미활동이 문화소의 사용자에게 미치는 긍정적 영향력" 및 "노숙인 어르신 고용 기여에 따라 발생하는 사회비용 절감", "신진 아티스트에게 새로운 수익원 제공"
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ (기업명) 에이드런 (예비사회적기업) *19년 초기 지원 ▪ (주요사업) 양육시설 어린이의 정서적 지지를 목적으로 하는 대화 중심 미술교육을 개발하여, 어린이의 이야기가 담긴 그림 패턴을 디자인 상품화하여 판매, 아이들의 이야기를 세상에 전하는 통로를 만들고자 함. 상품 수익 일부는 아동양육시설에 정기적으로 기부하고 있으며, 수혜시설의 확장과 인식개선 캠페인 등에 사용하고 있음 ▪ (사회성과-SP①) "소외계층 아동에 대한 인식변화 및 아동의 성장"으로 소비자는 상품 구매와 동시에 아이들에 대한 지속적인 지원을 할 수 있는 자발적인 기부문화를 이끌고 있음
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ (기업명) 주식회사 댄스플래너 (예비사회적기업) *19년 초기 지원 ▪ (주요사업) 취업난을 겪고 있는 청년 무용수, 경력단절여성 무용수, 은퇴 무용수의 지속적인 활동을 위한 컨설팅·교육·인턴십·오디션 개최 지원 및 무용 해외시장 개척 ▪ (사회성과-SP②) "무용 전공자의 고용 창출을 통한 소득 증대", "취약 무용 전공자 자본 이전" 등으로 이를 통해 국가 단위의 국내 무용 취업률 성과 증대에 역할. 또한 무용수들의 일자리의 정량적 확대 성과를 넘어, 국내 무용 생태계의 저변이 확대되는 변화에 기여
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ (기업명) 주식회사 옴니아트 (예비사회적기업) *19년 초기, 20년 성장기 지원 ▪ (주요사업) 온디맨드 라이선스 커머스 플랫폼 "캔버스" 개발. 신진 작가가 저작권 보호 하에 작품 게시, 고객 주문 시 제조사 연동되는 플랫폼 구축. 동시에 신진 작가들의 회화작품을 업사이클링 제품(얼킨)으로 개발하며 환경적 가치를 동시에 추구 ▪ (사회성과-SP①②) "신진 회화작가의 창작활동 소득 증대", "폐기물 배출 감소", "신진 회화작가 작품의 공공 전시·노출 효과" 등으로 플랫폼을 통해 신진작가의 작품을 알리고 판매를 증진시키는 새로운 채널 역할 맡아 판매량이 증가될수록 사회적 가치가 증대