

「로컬크리에이터 아이디어 챌린지」 참가자(팀) 모집 공고

다양하고 창의적인 아이디어·제품을 가진 우수한 로컬크리에이터를 발굴하여 지역경제 활성화 도모를 위한 “로컬크리에이터 아이디어 챌린지”의 참가자(팀) 모집을 다음과 같이 공고하오니 많은 관심과 참여 바랍니다.

2020년 9월 22일

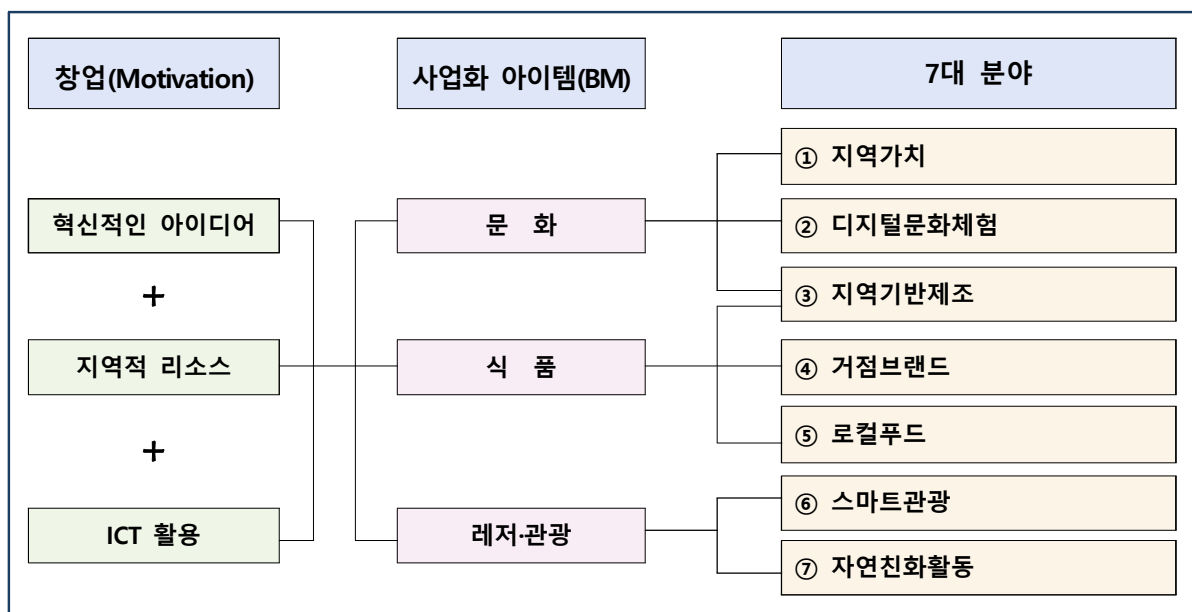
충남창조경제혁신센터장

I 대회 개요

□ 추진목적

- 지역의 자원과 특성 등을 기반으로 혁신적인 아이디어를 접목하여 창업하는 우수한 로컬크리에이터 발굴 및 지역 확산 분위기 조성

< 참고: 로컬크리에이터 유형 분류표 >



□ 추진개요

- (대 회 명) 로컬크리에이터 아이디어 챌린지
- (공모주제) 충남지역의 특성(문화, 관광 등) 및 자원(공간, 생산품 등)을 기반으로 ICT 또는 혁신적인 비즈니스모델을 접목하여 지역 문제를 해결하고 새로운 가치를 창출하는 사업·아이템
- (모집기간) 2020. 9. 22.(화) ~ 10. 16.(금) 18:00까지
- (대 상) 충남지역 내 (예비)로컬크리에이터, 관심 있는 고등·대학생 등
- (선발규모) 총 12개 팀 선발(일반리그 6개 팀, 학생리그 6개 팀)
- 2Track(일반리그, 학생리그)로 운영하여 리그별 선발 및 시상

□ 운영주체

- (주 최) 충남지방중소벤처기업청
- (주 관) 충남창조경제혁신센터
- (후 원) 중소벤처기업부, 충남정보문화산업진흥원

□ 대회 추진절차

참가자 모집	서류평가	발표평가	최종선정	시상식
충남창조경제 혁신센터 홈페이지 공고	→ 서류평가, 자격요건 검토	→ 발표평가(온라인), 자격요건 검토	→ 최종 요건검토 및 선정확정 공고	→ 일반리그 / 학생리그 수상팀 시상
9.22. ~ 10.16.	10.16. ~ 10.30.	11.2. ~ 11.13.	11월 중	11~12월 중
충남창조경제 혁신센터	일반리그 / 학생리그 참가자(팀) 대상	일반리그 12팀, 학생리그 12팀	일반리그 6팀, 학생리그 6팀	충남창업마루 나비

□ 유형별 모집 개요

구 분	일반리그(드림리그)	학생리그(퓨처스리그)
참가대상	충남지역 활성화 및 자원을 활용하여 사업을 운영 중이거나 활동하고자 하는 (예비)로컬크리에이터	충남지역 문화에 관심 있고 참신한 아이디어를 가지고 있는 고등학생·대학생***
참가자격	예비창업자* 또는 충남지역 내 업력 7년 이내 창업기업**	충남지역 소재의 고등학교·대학교 학생, 개인 또는 팀(대표 포함 3인 이내)
모집기간	9월 22일(화) ~ 10월 16일(금)	
신청방법	충남창조경제혁신센터 홈페이지를 통한 온라인 신청 (접수처: http://www.ccceicontest.or.kr/)	
선발방법	① 서면평가(12팀 선발) ② 대면평가(6팀 선발)	① 서면평가(12팀 선발) ② 지역주민평가(6팀 선발)

* 예비창업자란 공고일(20.9.22.) 기준 신청자 명의의 사업체를 보유하고 있지 않은 자

** 창업기업이란 「중소기업기본법」 제2조 1항에 따른 중소기업의 대표자로 창업일로부터 7년이 경과하지 않은 자이며, 공고일 기준 설립일 7년 미만(2013. 9. 23. 이후) 기업

*** 대학생의 경우 재학생 및 휴학생, 수료생 모두 신청가능

□ 참가제한 사항

- 다음의 제외기준에 해당하는 자(팀)

< 참가 제외기준 >

- ① 중기부 「2020년 지역기반 로컬크리에이터 활성화 지원」 사업의 수혜를 받고 있는 자(팀)
- ② 보편적인 상식 아이템에서 벗어나는 아이디어/아이템
- ③ 본인이 직접 착안한 아이디어가 아니라고 인정되는 아이디어
- ④ 타인의 특허, 실용신안 등 지적재산권을 침해하거나 침해할 우려가 있는 아이템
※ 타인의 지적재산권을 침해하였을 경우 발생하는 모든 민·형사상의 책임은 참가자 본인에게 있음
- ⑤ 기타표절, 대리작, 중복응모작 등 본 경진대회에 부적절하다고 인정되는 자는 수상에서 제외

※ 향후 참가자격 관련 제외기준이 확인될 경우 자격 박탈 및 상금환수 등 조치 예정

□ 신청방법

- (홈페이지 공고) <https://ccei.creativekorea.or.kr/chungnam>
- (접수시스템) <http://www.ccceicontest.or.kr/>
 - (신청절차) 회원가입 및 로그인 → 사업공고 선택 → 참가신청서 다운로드 및 작성 → 참가신청서(첨부파일) 업로드 및 접수완료
 - (신청확인) 로그인 → MY접수현황

□ 제출서류 및 작성 시 유의사항

- (신청서류) 참가신청서 및 사업계획서는 신청 시 제출, 요건검토를 위한 증빙서류는 서면평가 통과자에 한하여 제출
- (신청·접수) 참가신청서 및 사업계획서, 참가서약서, 개인정보 수집 및 이용 동의서
- (서면평가 통과자) 대표자 신분증 사본 및 사실증명, 사업자등록증 사본 또는 사업자등록증명원 등(창업자 제출서류) 등

구분		목록	유의사항
공통		참가신청서 및 사업계획서	[붙임] 양식을 사용해야하며 임의 양식 사용불가 - 반드시 서명란에 날인
		참가서약서	
		개인정보 수집 및 이용 동의서	
		대표자 신분증 사본	주민등록증, 운전면허증, 여권 중 1개
		사실증명원(총사업자등록내역)	폐업사실 및 현재 사업자등록 여부 확인 - (발급처) 세무서, 홈텍스 등
일반 리그	개인사업자	사업자등록증 사본	사업자등록증 사본 또는 사업자등록증명원
	법인사업자	법인등기부등본 사본	사업자등록증명원, 법인등기부등본
학생 리그	고등학생 대학생	재(휴)학증명서	공고일 이후 발급분에 한함(팀구성원 전원제출) - 재학증명서 또는 학생증

※ 참가자격 및 신청서, 사업계획서에 기재된 내용에 대한 증빙서류는 서면평가 통과인원에 한하여 별도 접수(개별 안내 예정)

※ 증빙서류 검토 시 제출내용에 대해 허위사실이 발견될 경우, 대면평가 대상에서 제외

III

평가 및 선정

□ 평가방법

1) 1차 평가

- (서면평가) 제출된 참가신청서 및 사업계획서를 바탕으로 요건검토 (중복검토 등) 및 전문가를 통한 서면평가를 통해 리그별 대면평가 대상자(팀) 선발(2배수 / 12명 내외)

2) 2차 평가

- (요건검토) 서면평가 통과자 대상으로 제출된 증빙서류 검토
- (일반리그-대면평가) PT발표자료를 통한 아이디어 피칭
 - * 대면평가 시 별도의 발표자료 준비 필요(PPT등)
 - * 코로나바이러스-감염증19로 인해 온라인 대면평가로 진행될 수 있음
- (학생리그-지역주민평가) 제출된 자료를 활용하여 지역기관 및 전문가 등을 통한 온라인평가 운영
 - * 별도 확인 및 보완사항이 있을 경우 추가자료 제출 요청

□ 평가항목

- 사업계획서를 바탕으로 전반적인 사항을 평가하며, 일반리그·학생리그별 평가항목 차별화
- (일반리그) 지역적합성, 문제인식, 실현가능성, 성장전략, 팀구성 등을 평가

평가항목	평가 세부내용
1. 지역적합성	1-1. 활용 지역자원 설명 및 구체적인 활용방안
	1-2. 코로나19 이후 변화에 맞춘 아이템의 혁신성
	1-3. 지역경제 활성화 기여방안 및 실천계획
2. 문제인식	2-1. 창업아이템의 개발동기
	2-2 창업아이템의 목적(필요성)
3. 실현가능성	3-1. 창업아이템의 사업화 전략
	3-2. 시장분석 및 경쟁력 확보방안
4. 성장전략	4-1. 자금소요 및 조달계획
	4-2. 시장진입 및 성과창출 전략
5. 팀 구성	5-1. 대표자 및 팀원의 보유역량

- (학생리그) 지역적합성, 문제인식, 창의성, 실현가능성, 팀구성 등을 평가

평가항목	평가 세부내용
1. 지역적합성	1-1. 활용 지역자원 설명 및 구체적인 활용방안
	1-2. 코로나19 이후 변화에 맞춘 아이템의 혁신성
	1-3. 지역경제 활성화 기여방안 및 실천계획
2. 문제인식	2-1. 창업아이템의 개발동기
	2-2 창업아이템의 목적(필요성)
3. 창의성	3-1. 창업아이템의 독창성, 우수성
	3-2. 기존 아이템과의 차별성
4. 실현가능성	4-1. 창업아이템의 사업화 전략
	4-2. 시장분석 및 경쟁력 확보방안
5. 팀 구성	5-1. 대표자 및 팀원의 보유역량

IV 시상내역

- 각 리그별 상위 6팀에게 상훈별 상장 및 총 상금15,400원 지급

구분	부문	상격	상금	계	비고
일반리그 (상장 6점, 상금 14,000천원)	대상	중소벤처기업부장관	1점	5,000천원	
	최우수상	충남지방중소벤처기업청장	1점	3,000천원	
	우수상	충남창조경제혁신센터장 충남정보문화산업진흥원장	2점	2,000천원	
	장려상	충남창조경제혁신센터장	2점	1,000천원	
학생리그 (상장 6점, 상금 1,400천원)	대상	중소벤처기업부장관	1점	500천원	문화 상품권
	최우수상	충남지방중소벤처기업청장	1점	300천원	
	우수상	충남창조경제혁신센터장 충남정보문화산업진흥원장	2점	200천원	
	장려상	충남창조경제혁신센터장	2점	100천원	
합계			12점	-	15,400천원

※ 학생리그의 경우, 상금은 문화상품권으로 지급

※ 시상은 후원기관 및 예산 등 여건에 따라 변경될 수 있음

V

지원 및 선발 유의사항

- 코로나19 상황에 따라 평가 세부일정은 변동될 수 있음
- 참가신청 전 모집공고문을 반드시 확인 후 참가신청
 - * 모집공고문 미확인 등으로 발생할 수 있는 불이익 및 그에 따른 책임은 본 경진대회 신청자에게 있음
- 본 경진대회에 참가팀 당 1개 리그, 1개 사업(아이템)만 신청 가능
- 일반리그의 경우 개인으로만 신청 가능하며, 학생리그의 경우 개인 또는 팀(팀장 포함 3인 이내)단위로 신청 가능
 - * 신청 팀의 구성원은 1개 팀에만 참가신청 가능
- 사업(아이템)명, 참가분야, 팀명, 팀장, 팀원 등 참가자가 작성한 참가신청서 내용은 접수마감 이후부터 최종선발까지 변경 불가
- 참가신청서 및 사업계획서를 허위로 작성한 경우에는 평가 및 시상 중단
- 대회 진행과정 중 실시되는 모든 사업계획 발표자는 대표자 및 팀장이 발표함을 원칙으로 함
- 상금은 대표 및 팀장 개인에게 지급되며 제세공과금은 본인 부담

VI

문의처

- (전 화) 충남창조경제혁신센터 특화사업팀 ☎041-536-7854
- (이 메 일) sungjin@ccei.kr

참 고

로컬크리에이터 7대 중점 육성 분야 및 코로나 이후 방향

구분	내 용
지역가치	<ul style="list-style-type: none"> · 지역의 문화나 고유특성을 기반으로 혁신적인 아이디어를 융합하여 새로운 경제적·문화적 가치를 창출 · (코로나 이후) 플랫폼과 더불어 콘텐츠의 중요성이 더욱 강조되므로, 지역을 콘텐츠화하여 다양한 비대면 비즈니스모델 창출이 가능
로컬푸드	<ul style="list-style-type: none"> · IT, 생명공학 기술을 활용한 작물 생산 · 지역에서 재배가능한 농수산물(특산물, 미활용 작물 등)을 활용한 식품가공 및 유통 · (코로나 이후) 위생적인 환경에서 재배되는 스마트팜이나, 농수산 산지와 연결된 구독경제, 종자개발부터 유통·제조·판매 등이 다양하게 결합된 6차산업 발전
지역기반제조	<ul style="list-style-type: none"> · 지역에서 생산되는 소재를 활용하거나 지역특색을 반영한 제조업 · (코로나 이후) 수공업과 DIY 활동 증가가 예상되며, 이를 로컬제조업으로 육성
스마트관광	<ul style="list-style-type: none"> · 관광자원(자연환경, 여행지 등)을 활용하여 해당지역으로 관광객 유입 확대 · 지역 방문을 위한 원스톱 서비스 및 자연생태계의 지속가능성 · (코로나 이후) VR 등을 활용한 가상 관광, 체험 등의 관광 수요증가 예상
거점브랜드	<ul style="list-style-type: none"> · 지역 내 복합문화공간 등 지역거점 역할 · 지역성과 희소성을 기반으로 지역의 가치를 재창출 · (코로나 이후) 쇼핑은 온라인 쇼핑으로 대체, 오프라인 소비는 단순소비보다는 가치소비(Meaning Out)가 중요해져 지역별 거점브랜드 육성이 필요
디지털문화체험	<ul style="list-style-type: none"> · 지역별로 역사와 문화가 담긴 유적지와 문화재 등을 과학 기술 및 ICT를 활용하여 재해석 또는 체험(시간여행) · (코로나 이후) AR, VR 등과 결합된 디지털 문화체험 콘텐츠 시장 확대 예상
자연친화활동	<ul style="list-style-type: none"> · 지역별로 상이한 자연환경(바다, 산, 강 등)에서 진행되는 서핑, 캠핑 등 아웃도어 활동을 위한 다양한 사업모델 · (코로나 이후) 집단적 활동(테마파크 등)보다는 가족 또는 나홀로 단위의 레저 활동(캠핑, 글램핑 등)의 수요증가 예상