



# 사업계획서 작성 가이드

\* 본 가이드는 사업계획서 작성 시 이해도를 높이기 위해 배포된 자료이므로, 참고용으로만 활용하시기 바랍니다.

## 1. 사업계획서 작성 내용

사업계획서는 총 4개 부문으로 구성

- I. 기업 현황
- II. 과제추진 세부 내용
- III. 사업추진계획
- IV. 사업비 집행계획

### I. 기업 현황

#### 1. 지식재산권 보유 현황

구분	지식재산권 명	등록번호	등록연월일	권리권자
특허				
실용신안				
디자인				
...				

\* 동 사업에 신청하는 제품이나 기술에 대한 지식재산권을 보유하고 있는 경우에만 해당 내용을 작성하고 관련 증빙자료(등록원부) 첨부

#### 2. 중소벤처기업부 유사 사업 수행 실적(최근 3년간 실적 작성)

과제명	지원기관	수혜기간	지원금액(원)

\* 공고일 이전 3년간 정부 부처, 지자체 등에서 유사사업의 수혜를 받은 경우 해당 내용을 작성, 수혜를 받지 않은 경우 “해당없음” 으로 작성

(최근 3년 이내, 주관기관에서 중소기업지원사업통합관리시스템을 통해 조회 가능)

\* 위에 기재되지 않은 사항이 발각되어 중복지원 등으로 선정 및 협약이 취소되는



경우, 정부지원금 회수 및 참여 제한 등의 제재조치가 부과됨

## II. 과제추진 세부내용

### 1. 제품개발 개요

#### □ 사업화 대상 제품의 개요

- 사업화 대상 제품(기술)의 주요 특징
- 제품의 사용 용도, 핵심경쟁력, 최종목표 등  
(※디자인 또는 제품개발이 완료된 도면 및 제품 사진 등은 별도 첨부)

#### □ 사업화 대상 제품의 개요

- ① 사업화 대상 제품·서비스 소개 : 지원 유형에 따른 제품·서비스가 고객에게 제공하는 핵심기능(스펙, 제공 서비스 등)을 작성
  - 핵심기능 : 고객에게 제공할 기능이나 제공 서비스를 작성
  - 사업화 대상 제품·서비스를 사용할 예상 고객과 소비자들의 사용 방법 등을 작성
- ② 사업화 대상 제품·서비스 차별성 : 지원 유형에 따른 제품·서비스와 유사한 경쟁기업의 제품에 대해 간략히 설명하고, 경쟁제품과 차별성에 대해 작성
  - 경쟁사 제품·서비스 개요 : 핵심 기능과 용도에 초점을 맞춰 설명
  - 경쟁사 제품·서비스 경쟁우위 : 경쟁사가 잘하는 부분 설명  
(기술, 브랜드 인지도, 유통 채널, 고객 서비스 등의 관점)
  - 경쟁사 제품·서비스 개선점 : 경쟁사의 개선이 필요하다고 생각하는 부분을 설명

□ 제품관련 기술 수준

- 제품·서비스의 핵심 기술을 상세히 설명
- 제품 관련 지식재산권(실용신안, 특허, 상표, 저작권 등)을 보유하고 있는지, 보유하고 있다면 지원 유형에 어떻게 활용할 것인지 요약 작성
- 타제품·서비스 대비 혁신성 또는 개발자의 경험 여부 작성

□ 제품 관련 기술 수준

- ① 사업화 대상 제품·서비스의 기술적 설명 : 제품·서비스의 핵심 기술을 상세히 설명
  - 어떤 기술이 사용되었는지, 적용된 기술이 어떤 문제를 어떻게 해결하고, 어떤 도움이 되는지를 구체적으로 설명
- ② 지식재산권(특허, 실용신안, 인증 등) 보유 현황 : 해당 제품·서비스와 관련된 지식재산권을 보유하고 있는지를 작성
  - 해당 제품·서비스와 관련한 특허, 실용신안, 상표, 저작권을 요약하여 작성
  - 지식재산권의 내용이 해당 제품·서비스에 어떻게 활용되는 것인지를 요약하여 작성
- ③ 기술 수준 : 다른 제품·서비스와 비교했을 때 얼마나 혁신적인지, 팀이나 개발자가 해당 분야에서 얼마나 경험이 있는지를 작성



□ 제품 제작 필요성

- 제품·서비스 목표를 정량적, 정성적으로 제시
  - \* 어떤 시제품을 제작하려 하는지, 그로 인해 어떤 문제를 해결할 수 있는지 명확히 작성
  - \* 신청일 현재 개발 진척도 또는 도면, 개념도, 아이디어 컨셉 디자인 등 첨부
- 결과물의 형태, 활용법에 관한 내용 작성
- 과제수행 방법, 주요 공정 등 구체적 설명

□ 제품 제작 필요성

- ① 사업화 대상 제품·서비스 개발 및 성공을 위해 신청 유형(Type)에 적합한 시제품제작지원의 중요성과 필요성을 설명
  - 시제품 제작 목표 : 정량적, 정성적인 목표를 제시
    - 어떤 제품·서비스를 개발하려고 하는지, 어떤 문제를 해결하기 위해 시제품을 제작하려고 하는지를 명확하게 표현
  - 신청일 현재 개발 수준 : 시제품제작지원 신청 단계(유형)를 기준으로 현재까지의 개발 진척도를 파악할 수 있도록 작성
  - 시작품/시제품 도면 혹은 개념도, 아이디어 컨셉 디자인 등 첨부
- ② 지원과제 수행 후 최종 결과물 : 시제품제작지원 신청 유형에 맞춰서 작성
  - 결과물 형태 : 완성품, 제품디자인, 도면, 설계, 임베디드, 워킹 목업(성능 테스트 방법 및 결과), 성능인증(시험성적서) 등에 대하여 요약 설명
  - 결과물이 부분품(또는 부품)일 경우, 제품·서비스를 구성하는 전체 완성품이 무엇인지 명확하게 설명(어떤 완성품의 부품으로서 어떤 기능과 용도로 사용하는지를 설명)
  - 목표 달성을 위한 과제수행 방법 설명(시제품 제작 공정)
  - 시제품 제작 시 필요한 주요 공정과 재질, 가공방법, 후가공 처리 방법 등을 포함하여 구체적으로 설명





□ 경쟁 제품에 대한 정보

<p>- 개발 제품의 경쟁사 또는 유사제품 사진첨부</p>	
제조국가	
제품 개발회사	
판매가격	원
제 원	가로 × 세로 × 높이 (mm)
특 징	(디자인, 기능 측면 등)

□ 경쟁 제품에 대한 정보

**【사진】**

- 개발 제품의 경쟁사 또는 유사제품 사진 첨부

**【내용】**

- 『□ 사업화 대상 제품의 개요』 ②의 경쟁사 제품에 해당하는 제품 · 서비스 상품의 특징을 요약해서 정리

## 2. 시장현황 및 사업화 전망

### □ 관련 제품의 국내·외 시장 동향

- 국내·외 관련 제품 및 시장의 규모, 성장 전망 등을 작성
  - \* 목표시장의 현황과 규모, 시장 동향, 주요 예상 고객 등
  - \* 유사 제품을 제공하는 경쟁사의 현황과 당사와의 강·약점 비교
  
- 관련 제품의 사업화 전망 등을 작성
  - \* 성장 가능성, 시장 점유율, 수익 예상 등
  
- 과제수행으로 대상 제품·서비스의 성과 창출을 위한 시장진입 전략 등을 작성

### □ 관련 제품의 국내·외 시장 동향

- ① 국내·외 관련 제품·서비스 시장 동향 분석 사업화 전망 제시
  - 개발 제품·서비스 시장의 현황 : 목표 시장의 현황과 규모를 분석하여 작성
  - 국내·외 시장동향 : 관련 제품·서비스의 수요변화, 경쟁상황, 기술발전 등을 작성
  - 경쟁사의 가격전략, 시장성과(판매량 또는 시장 점유율), 성장추세 (경쟁사 보유의 해당 기술 수요 증감 여부) 파악
  - 경쟁사의 현황에 따른 자사와의 강·약점 비교 분석 및 대응 전략
  
- ② 사업화 전망 : 시장현황과 시장동향을 바탕으로 사업화 전망을 제시
  - 개발제품 또는 서비스의 성장 가능성, 예상 시장 점유율, 수익 예상 등을 작성
  
- ③ 시장진입 전략 : 과제수행 후 사업화 대상 제품·서비스가 성과창출을 위한 매출액 추정
  - 매출액 추정 근거 및 시장진입 방안을 상세히 작성
  - 판매가능 시장 규모와 자사 판매가능 시장 규모를 추정

□ 판매전략 및 마케팅 방안

- 과제 수행 이후 제품·서비스의 판매전략 및 홍보 방안 등을 작성
- \* 대상 제품·서비스의 트렌드, 경쟁, 대상 고객 세그먼트를 포함한 시장 분석
- \* 목표시장 성공을 위한 가격 전략, 유통 전략 수립과 실행 방법 등
- \* 홍보, 판매를 위한 마케팅 채널 선택과 활용방안 구체적설명

□ 판매전략 및 마케팅 방안

- ① 과제수행 이후 제품·서비스를 현재의 시장에서 어떻게 홍보하고 판매할 것인지를 설명
  - 대상 제품·서비스의 트렌드, 경쟁, 대상 고객 세그먼트를 포함한 시장에 대한 분석을 바탕으로 작성
  - 목표 시장에서 개발한 제품·서비스를 구매할 가능성이 가장 높은 이유를 작성
  - 개발한 제품·서비스의 가격전략, 유통전략은 어떻게 수립하고, 실행할 것인지를 설명
- ② 과제수행 이후 개발한 제품·서비스의 마케팅 채널 선택 : 제품 또는 서비스를 홍보하고, 판매하기 위한 마케팅 채널 선택은 어떻게 할 것인지를 작성
  - 온라인 광고, 소셜 미디어 마케팅, 이메일 마케팅 등 다양한 마케팅 채널 활용 방안을 구체적으로 작성

□ 기술 및 산업 파급효과(또는 기대효과)

- 과제수행 이후 개발 제품·서비스로 인해 예상되는 효과 작성
- \* 개발된 기술의 파급적 효과, 일자리 창출 및 새로운 시장개척 등 기대효과
- 예상 수익 및 수입대체, 제품/브랜드 이미지 개선 등의 예상 효과 등
- 해당 기술로 인해 후속 제품개발 또는 산업(또는 동종 업계) 동향에 장기적으로 미칠 수 있는 영향 등

□ 기술 및 산업 파급효과(또는 기대효과)

- ① 과제수행 이후 개발 제품·서비스 사업화로 인해 예상되는 기술·산업파급 효과를 작성
  - 개발된 기술이 어떤 기술적 파급효과를 갖는지를 설명
  - 일자리 창출, 투자 증가, 새로운 시장 개척 기대효과 설명
- ② 예상 수익, 생산성 향상에 따른 비용 절감, 수입 대체, 수출액 증가, 기대, 제품/브랜드 이미지 개선 등의 예상하는 효과를 설명  
(예상 기대성과는 정량적 수치로 제시)
- ③ 장기적 기대
  - (초기 상용화 개발품의 경우) 자사 개발한 제품·서비스를 시작으로 후속 제품의 개발에 어떤 기대효과가 있는지를 설명
  - 자사 개발한 제품·서비스가 산업(또는 동종 업계) 동향에 장기적으로 어떤 영향을 미칠 수 있는가를 설명



### Ⅲ. 사업 추진계획

추진내용	추진일정				비고
	월	월	월	월	
예) 목업제작을 위한 조사	■	■	■	■	
예) 제작 도면 설계		■	■	■	

- 추진내용 : 목표 달성을 위한 시제품 제작 추진 일정에 따라 수립한 주·월간 단위로 구분하여 구체적으로 기재
  - 추진 내용별 선, 후행 관계를 명확히 표기
  - 제품디자인 개발 또는 시제품목업 또는 시제품금형 제작에 필요한 절차 등을 기술

### Ⅳ. 사업비 집행계획

구분 (지원분야)	세부항목	산출근거	금액	비고 (구성비)
제품디자인	인건비		원	
	재료비		원	
	외주가공비		원	
	일반관리비		원	
	제작기업이윤		원	
제품설계 및 시제품목업, 시제품금형	기구(금형)설계비		원	
	재료비		원	
	노무비		원	
	제조경비		원	
	외주가공비		원	
	일반관리비		원	
제작기업이윤		원		
기타(공통)	위탁회계정산비		원	
총사업비①			원	100%
정부지원금②			원	00%
기업부담금③			원	00%



- 『제품디자인 및 시제품제작지원사업 운영지침』 별표1의 사업비 계상기준에 의한 소요 비용 산정
  
- 사업화 대상 제품·서비스를 개발하기 위한 필요 자금 소요계획
  - 구체적인 산출근거 및 산출식 명시(견적서를 바탕으로 작성)
  - ‘위탁회계정산수수료’를 총사업비에 반영하여 예산 편성
  - 최종선정 시 사업비에 대한 원가조사 실시 후 최종지원금 확정

□ 별표1 제품디자인 및 시제품제작지원사업 사업비 계상기준

구 분	기 준																						
인 건 비	<p><b>인건비는 디자인개발에 직접 참여하는 제품디자인 분야 전문인력에 대하여 지급하는 보수를 뜻함</b></p> <p>가. 디자인회사의 급여 기준에 따른 실지급액(전년도 원천징수총액/12)에 참여 기간 및 참여율*을 적용하여 계상            (*참여율이란 개발자 1인의 개발수행 능력 최대치를 100으로 기준 하였을 때 타 과제 대비 본 개발과제 참여 정도를 뜻함)</p> <p>나. 인건비(제품디자인 분야)는 디자인개발비의 80% 이하로 산정함</p> <p>다. 인건비 산출은 계획서 제출 시 함께 제출한 연봉계약서 또는 근로자 원천징수영수증의 지급총액을 근거로 하며 개발 도중 변동되는 급여 증감액은 본 개발과제의 인건비에 반영할 수 없음</p> <p>라. 외부개발 참여 인력은 위촉 또는 위탁으로 구성하되 제품디자인 분야 전문인력만 가능하며 책임급은 외부참여자로 지정할 수 없음</p> <p>마. 내·외부 개발자의 직급은 아래 직급기준표를 따라 기재하며, 모든 직급의 참여율은 10% 이상으로 하고, 교수 참여자의 인건비는 총인건비의 30%를 넘지 못함</p> <p>바. 개발 도중 계획에 없던 외부 전문가를 활용하게 될 경우, 개발 참여 인력 변경서와 관련 증빙서류를 제출하여 주관기관의 승인을 받은 경우에만 인정함</p> <p>사. 인건비의 세부산정기준은 아래 표와 같으며, 개발 인력의 참여 기간은 1개월 단위로 기재함</p>																						
	<p><b>&lt;내·외부 개발자 직급기준표&gt;</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">구분</th> <th style="width: 20%;">책임급</th> <th style="width: 20%;">선임급</th> <th style="width: 20%;">원급</th> <th style="width: 30%;">기술기능직</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">대학</td> <td style="text-align: center;">부교수 이상</td> <td style="text-align: center;">전임강사 이상</td> <td style="text-align: center;">박사과정 재학생이상</td> <td style="text-align: center;">석사과정 재학생 또는 연구수행에서 보조원으로 반드시 필요한 연구요원</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">국·공립 연구기관</td> <td style="text-align: center;">4급 이상 직원</td> <td style="text-align: center;">5급 이상 직원</td> <td style="text-align: center;">6급 이하 9급 이상 직원</td> <td style="text-align: center;">기능직</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">기업, 기관, 단체 등</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대학이상의 과정(디자인관련학과)이수 후 해당분야 10년 이상의 경력 소유자(전문대학의 경우 경력 11년)</li> <li>○ 박사학위 또는 기술사 자격취득 후 5년 이상의 경력 소유자</li> <li>○ 석사학위 취득 후 해당분야 7년 이상의 경력소유자</li> <li>○ 기사자격증 소유 및 7년 이상의 경력소유자</li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대학이상의과정(디자인관련학과) 이수 후 해당분야 5년 이상의 경력 소유자(전문대학의 경우 경력 6년)</li> <li>○ 박사학위 또는 기술사 자격취득자</li> <li>○ 석사학위 취득 후 해당분야 3년 이상의 경력소유자</li> <li>○ 기사자격증 소유 및 3년 이상의 경력소유자</li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대학이상의 과정(디자인관련학과) 이수 후 경력 3년 이상의 소유자(전문대학의 경우 경력 4년)</li> <li>○ 기사자격증 소유 및 1년 이상의 경력소유자</li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대학이상의 과정(디자인관련학과) 이수 후 경력 1년 이상의 소유자(전문대학의 경우 경력 2년)</li> <li>○ 기사자격증 소유자</li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>				구분	책임급	선임급	원급	기술기능직	대학	부교수 이상	전임강사 이상	박사과정 재학생이상	석사과정 재학생 또는 연구수행에서 보조원으로 반드시 필요한 연구요원	국·공립 연구기관	4급 이상 직원	5급 이상 직원	6급 이하 9급 이상 직원	기능직	기업, 기관, 단체 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대학이상의 과정(디자인관련학과)이수 후 해당분야 10년 이상의 경력 소유자(전문대학의 경우 경력 11년)</li> <li>○ 박사학위 또는 기술사 자격취득 후 5년 이상의 경력 소유자</li> <li>○ 석사학위 취득 후 해당분야 7년 이상의 경력소유자</li> <li>○ 기사자격증 소유 및 7년 이상의 경력소유자</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대학이상의과정(디자인관련학과) 이수 후 해당분야 5년 이상의 경력 소유자(전문대학의 경우 경력 6년)</li> <li>○ 박사학위 또는 기술사 자격취득자</li> <li>○ 석사학위 취득 후 해당분야 3년 이상의 경력소유자</li> <li>○ 기사자격증 소유 및 3년 이상의 경력소유자</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대학이상의 과정(디자인관련학과) 이수 후 경력 3년 이상의 소유자(전문대학의 경우 경력 4년)</li> <li>○ 기사자격증 소유 및 1년 이상의 경력소유자</li> </ul>
구분	책임급	선임급	원급	기술기능직																			
대학	부교수 이상	전임강사 이상	박사과정 재학생이상	석사과정 재학생 또는 연구수행에서 보조원으로 반드시 필요한 연구요원																			
국·공립 연구기관	4급 이상 직원	5급 이상 직원	6급 이하 9급 이상 직원	기능직																			
기업, 기관, 단체 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대학이상의 과정(디자인관련학과)이수 후 해당분야 10년 이상의 경력 소유자(전문대학의 경우 경력 11년)</li> <li>○ 박사학위 또는 기술사 자격취득 후 5년 이상의 경력 소유자</li> <li>○ 석사학위 취득 후 해당분야 7년 이상의 경력소유자</li> <li>○ 기사자격증 소유 및 7년 이상의 경력소유자</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대학이상의과정(디자인관련학과) 이수 후 해당분야 5년 이상의 경력 소유자(전문대학의 경우 경력 6년)</li> <li>○ 박사학위 또는 기술사 자격취득자</li> <li>○ 석사학위 취득 후 해당분야 3년 이상의 경력소유자</li> <li>○ 기사자격증 소유 및 3년 이상의 경력소유자</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대학이상의 과정(디자인관련학과) 이수 후 경력 3년 이상의 소유자(전문대학의 경우 경력 4년)</li> <li>○ 기사자격증 소유 및 1년 이상의 경력소유자</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대학이상의 과정(디자인관련학과) 이수 후 경력 1년 이상의 소유자(전문대학의 경우 경력 2년)</li> <li>○ 기사자격증 소유자</li> </ul>																			

구분	기준		
<b>&lt;내·외부 개발자의 인건비 세부산정 방법 및 제출서류&gt;</b>			
구분	산정기준		
내부 인건비	구분	세부산정 방법	인건비 산출 증빙서류
	연봉제 적용기관	연봉총액/12 × 참여기간 × 참여율	연봉계약서(※실지급액 기준)
	연봉제 비적용기관	전년도급여총액(연말정산기준)/12 × 참여기간 × 참여율	전년도 급여 총 지급 대장 또는 근로소득원천징수영수증 中 1택
<p>※ 내부인건비 적용 대상은 제작기업의 4대 보험 지급과 재직증명서 발급이 가능한 인력을 뜻함</p> <p>※ 근무연수 1년미만인자 또는 전년도 연말 정산기준 급여총액을 알 수 없는 경우(근로소득원천징수영수증 없는 경우), 반드시 연봉제를 적용한다.</p>			
외부 인건비	구분	세부 산정 방법	인건비 산출 증빙서류
	외부업체(기관)에 근무연수 1년 이상 소속된 자	소속업체에서의 연봉총액/12 × 참여기간 × 참여율	연봉계약서 또는 근로소득 원천징수영수증 中 택 1, 직급 증빙서류 각 1부
	기타(프리랜서) ※제품디자인분야 전문인력만 참여 가능 (상단직급기준표 참조)	-선임급 : 2,500천원×참여기간×참여율 -원급 : 1,800천원×참여기간×참여율 -기술기능직 : 1,000천원×참여기간×참여율 * 금액은 연도별 노임단가에 따라 변경가능	직급 증빙서류 각 1부 ※ 책임급 외부참여자는 과제참여 불가
<p>■ 공통 제출서류</p> <p>1) 디자인개발과정 외부참여자 참여확인서(센터서식) 및 첨부서류</p> <p>2) 개인정보 수집·이용 및 제3자 제공 동의서(센터서식)</p> <p>※ 개별참여자별 인건비 산출 증빙서류</p> <p>※ 직급 증빙서류 (해당자 한해 제출)</p> <p>1) 기사, 산업기사 등 자격증증명서 1부</p> <p>2) 학력증명서 1부</p> <p>3) 경력증명서 및 경력기간 내 사회보험 가입증명서 각 1부</p>			
<p>*디자인회사 사업장 4대보험 가입자 현황 사본 1부 (고용보험, 건강보험, 국민연금, 산재보험 中 택 1)</p> <p>** 제품디자인 전문회사의 경우에는 책임급의 경우만 증빙서류(경력, 학력 등 자격을 할 수 있는 증명서 일체) 제출</p> <p>*** 일반디자인 회사의 경우에는 모든 개발인력(제품디자인분야)에 대한 증빙서류(경력, 학력 등 자격을 할 수 있는 증명서 일체) 제출</p>			



구 분	기 준
<b>기구 (금형) 설계비</b>	<p><b>기구(금형)설계비는 제품디자인의 양산을 고려해 재료 선정, 가공방법, 설계의 최적화(가공 또는 조립·분해용이), 비용, 품질, 제작에 요하는 시간 등을 검토하여 실제 제품으로 일정량을 생산하기 위한 설계비용임</b></p> <p>가. 제작기업에서 외주를 주는 경우에만 계상하며, 제작기업 또는 선정자가 자체적으로 기구설계가 가능할 경우는 기구설계비용을 책정할 수 없음</p> <p>나. 제작기업 내부 인력이 기구설계를 진행할 경우에는 노무비로 계상함</p>
<b>재료비</b>	<p><b>재료비는 제작기업에서 구입하는 재료비용을 뜻함</b></p> <p>가. 재료 구입비는 개발기간 중 개발과 관련된 재료 구입에 한정하며, 실소요금액으로 산정</p> <p>나. 가공항목별로 품명, 규격(재질), 단위, 수량, 단가, 금액을 필히 기재하고 부가세를 제외한 공급가액으로 산정</p>
<b>외주 가공비</b>	<p><b>외주가공비는 제작기업에서 제작하지 못해 외주로 제작되는 경우에 소요되는 비용을 뜻함</b></p> <p>가. 모형 및 견본 제작비, VR(Virtual Reality)제작, 사진촬영비, 인쇄시안물 제작비, 출력비, 자료 대여료 등을 포함하며 작성 시 품명, 규격, 단위, 수량, 단가, 금액, 용도, 작업시간 등을 구체적으로 명시</p> <p>나. 정산 시, 외주업체에서 제작기업(디자인회사, 금형제작회사 등)으로 발행한 전자세금계산서와 거래명세서를 증빙으로 제출</p> <p>*세금계산서 발행이 불가능한 외주업체와의 거래는 불인정</p>
<b>노무비</b>	<p><b>노무비는 제작기업의 소속 인력이 가공작업에 투입된 인건비를 뜻함</b></p> <p>가. 노무인력 및 가공항목별로 구분하여 작업내용, 작업시간, 단가, 금액 등 세부적으로 작성</p> <p>※ 신청시 제작기업 보유인력이 명시된 고용보험, 건강보험, 국민연금, 산재보험 중 택1 (단기 고용인의 경우, 근로 계약서) 제출</p>
<b>제조 경비</b>	<p><b>제조경비는 제품의 제조를 위해 소비된 제조원가 중 재료비, 노무비를 제외한 원가를 뜻함</b></p> <p>가. 노무비의 10% 이내로 계상함(전력비, 수도광열비, 등)</p>
<b>일반 관리비</b>	<p><b>일반관리비는 개발기간동안 제작기업에서 간접적으로 소요되는 기자재의 감각상 각비 또는 운반비, 교통비, 통신비 등을 뜻함</b></p> <p>가. 노무비+재료비+제조경비의 7% 이내로 계상함 (제품디자인 분야는 인건비의 6% 이내)</p>
<b>위탁 회계 정산비</b>	<p><b>위탁회계정산비는 디자인회사 및 제작기업에서 사용한 개발비가 규정에 맞게 집행되었는지 위탁회계정산기관을 통해 정산할 때 발생하는 수수료 비용을 뜻함.</b></p> <p>가. 선정기업에서 실시하여야 하며 사업비로 반드시 책정해야 함</p>
<b>제작 기업 이윤</b>	<p><b>제작기업 이윤은 제작기업의 순수 이윤을 뜻함.</b></p> <p>가. 노무비+제조경비+일반관리비의 25% 이내로 계상함 (제품디자인 분야는 인건비+일반관리비의 10% 이내)</p>