

2024 게임콘텐츠 맞춤형 지원 참가기업 모집

서울소재 게임기업의 유망 게임 콘텐츠를 발굴하고 글로벌 진출, 판로 확대 및 개발 지원을 통해 글로벌 성공사례 창출과 산업 활성화에 기여하고자 하오니 관심과 참여를 부탁드립니다.

2024년 2월

(재)서울경제진흥원 대표이사

1 지원 개요

가. 지원방향

- 서울소재 게임사들의 글로벌 역량 강화를 위한 원스톱 지원
- 게임사 수요 반영한 서비스 협력을 통한 실질적 혜택 확대

나. 지원개요

- 사업명 : 2024 게임콘텐츠 맞춤형 지원 사업
- 모집기간 : 2024.2.26.(월) ~ 2024.3.14.(목) 17:00까지
- 지원대상 : 서울소재 게임개발사가 개발 또는 진행 중인 게임콘텐츠

구분	지원 요건
개발	- 사업 완료일(2024년 10월 말) 이전에 출시 예정인 게임을 개발 중이며, 출시 전후의 로드맵을 갖춘 게임사의 게임콘텐츠
글로벌 진출	- 마감일 기준 2년 이내(2022년 3월 이후) 출시되어 현재 서비스 중이며 글로벌 진출 의지와 계획을 갖춘 게임사의 게임콘텐츠
크로스 플랫폼	- 마감일 기준 2년 이내(2022년 3월 이후) 출시되어 현재 서비스 중인 게임을 보유하고 있으며, 진출 플랫폼 등 구체적인 계획을 갖춘 게임사의 게임콘텐츠

※ 모집기간 마감일('24.03.14.) 기준 사업자등록증 등을 통해 서울 소재임을 확인할 수 있어야 함
※ 기업의 설립년도 및 개발 형태(모바일, PC, 콘솔 등)에 대한 제한 없음

[지원제한 및 결격사유]

- 기업 소재지가 서울이 아닌 기업
- 기획 초기 단계로서 게임콘텐츠의 게임성 등에 대한 진단 및 심사가 불가능한 경우
- SBA 및 타기관에서 진행했던 동일 부문의 지원 사업에 참여한 이력이 있는 게임의 경우 ※ **사업 리스트 참조**
(예시: 2021 인디게임패스트트랙 마케팅 지원게임, 2022~2023 게임콘텐츠 마케팅 지원게임 등 해당 사업과 유사한 성격의 지원 내역이 포함된 지원 사업에 참여한 이력이 있는 게임은 '글로벌 진출' 지원 불가)

구분	사업명
개발	▶ 2017 게임콘텐츠 제작지원 사업 (공익투자형/일반지원형) ▶ 2018 인디게임 제작지원 사업 (공익투자형/일반지원형) ▶ 2019 인디게임 패스트트랙 제작지원 사업 ▶ 2020 인디게임 패스트트랙 제작지원 사업 ▶ 2021 인디게임 패스트트랙 제작지원 사업 ▶ 2022 게임콘텐츠 제작지원 사업 ▶ 2023 게임콘텐츠 제작지원 사업
글로벌 진출	▶ 2020 언택트 기반 게임콘텐츠 글로벌 마케팅지원 사업 ▶ 2021 인디게임 패스트트랙 마케팅지원 사업 ▶ 2022 게임콘텐츠 마케팅지원 사업 ▶ 2023 게임콘텐츠 마케팅지원 사업 ▶ 2023 서울게임콘텐츠센터 입주기업 맞춤형지원 사업
크로스 플랫폼	-

- 최근 2년간 SBA에서 진행했던 게임콘텐츠 지원 사업에 연속으로 참여한 기업의 경우 ※ **사업 리스트 참조**
- ※ 예시
 - 2022년 게임콘텐츠 제작 지원 & 2023년 게임콘텐츠 마케팅 지원 참여 기업
 - 2022년 게임콘텐츠 마케팅 지원 & 2023년 게임콘텐츠 제작 지원 참여 기업
 - 2022년 게임콘텐츠 마케팅 지원 & 2023년 게임콘텐츠 마케팅 지원 참여 기업
- 타 기관의 게임콘텐츠 지원을 받고 있거나 해외 기업의 창작물일 경우
- ※ 타 지원사업의 오프라인 마케팅, 해외 전시 등 본 사업에서 지원하지 않는 항목에 대해서는 신청 가능
- 국제 혹은 지방세 체납 중, 금융기관의 채무불이행 상태, 휴폐업 상태, 부도·화의·법정관리 중인 경우
- SBA 혹은 유사 전문기관으로부터 참여제한조치를 받고 있는 사업자(대표자 포함)인 경우

※ 결격사유를 확인하지 않음으로 인해 발생하는 문제에 대한 책임은 전적으로 지원자에게 있음

○ 선정규모 : 17편(17개사) 내외

○ 지원내용

- 신청 완료한 전체 게임콘텐츠 및 글로벌 게임 사업 관련 전문가 진단 결과 제공
- 최종 선정된 17편 대상 맞춤형 지원 자금 총 5.3억 원 지원 및 세미나 운영
- 중간 평가 통해 선정된 우수작 대상 추가 지원금 1억 원 지원
- 투자, 비즈니스, 홍보, 입주 공간 등 내외부 자원 활용 기회 제공

○ 지원 프로세스

- 글로벌 진출 지원

절차	모집 / 게임 진단	맞춤형 지원	중간평가 및 후속 지원	완성평가 및 정산
내용	- 기업 모집 - 1차: 진단 키트 활용 서면 평가 - 2차: 발표평가	- 선택 항목별 맞춤 지원 - 정기 점검 및 성과 홍보	- 항목별 목표 달성도, 향후 실행 계획 등 전문가 평가 - 2차 지원금 차등지원	- 최종 목표 달성도 및 정량·정성 성과 평가 - 기업별 사업비 정산
일정	2월~3월	4월~7월	7월~10월	8월~10월

- 개발 지원/크로스플랫폼 지원

절차	모집 / 게임 진단	맞춤형 지원	완성평가 및 정산
내용	- 기업 모집 - 1차: 진단 키트 활용 서면 평가 - 2차: 발표평가	- 선택 항목별 맞춤 지원 - 성과, 사업 추진 현황 등 정기 점검 - 투자, 비즈니스 연계 및 성과 홍보 지원	- 최종 목표 달성도 및 정량·정성 성과 평가 - 기업별 사업비 정산
일정	2월~3월	4월~10월	8월~10월

2 지원내용

가. 세부 지원내용

- 참가기업 전체 게임 산업 전문가 진단 결과 제공
 - 게임 개발 및 글로벌 진출을 위한 타겟 시장 분석, 목표 달성 전략, 실행 전략, 지표 수립 전략을 종합적으로 진단하여 게임 전문가 진단 결과 제공
- 최종 선정 게임(17편 내외) 대상 맞춤형 지원금(직·간접) 총 6.3억 원 지원
 - 선정작 17편 내외의 신청 항목에 대한 지원금 편당 3,000~4,000만 원 지원
 - 개발, 글로벌 진출 지원 선정 15편에 대한 지원금 편당 3,000만 원
 - 크로스 플랫폼 지원 선정 2편에 대한 지원금 편당 4,000만 원
 - 중간평가 후 우수작 대상 추가 지원금 차등지원(글로벌 진출 총 1억 원)

구분	1차 : 맞춤형 자금 지원	2차 : 중간평가 우수작 대상 추가 자금지원
개발	기업당 3,000만 원 * 7편	-
글로벌 진출	기업당 3,000만 원 * 8편	총 1억 원, 2편 내외
크로스 플랫폼	기업당 4,000만 원 * 2편	-

- 정기 점검 후 투자 등 비즈니스 연결 및 홍보 지원
- 지원 기업 역량 강화를 위한 개발, 사업 전략 관련 세미나 운영
- 지원금 사용 항목 : 각 항목 내에서 기업수요에 맞게 선택

구분	사용 항목	세부 내용
개발	인건비	- 개발 인력에 대한 인건비
글로벌 진출	고객/시장 분석	- 앱 인텔리전스 프로그램 활용 마켓 동향 및 경쟁앱 분석 - 온라인 사전예약 및 베타서비스를 통한 출시 전 유저 풀 분석 - 마케팅 전략 개선을 위한 분석 및 컨설팅(이후 관련 내용 반영 증명 필요) - MMP 사용 비용 - 기타 마케팅 시행을 위한 분석 활동으로 인정될 수 있는 사항
	온라인플랫폼/ SNS 마케팅	- 구글애즈, 페이스북&인스타그램, 유니티애즈 등 플랫폼 연계 광고 - 레드잇(Reddit) 등 글로벌 게임 커뮤니티, 매거진 등 배너 광고 - 유튜브, 페이스북, 트위터 등 SNS 커뮤니티 운영을 통한 프로모션
	크리에이터 홍보	- 유튜브, 틱톡, 인스타그램 등 인플루언서 활용 홍보
	해외 마켓 참가 현지화	- 온라인 해외마켓 참가비 및 배너 노출 등 홍보 활동 - 게임콘텐츠 번역/LQA
크로스 플랫폼	플랫폼 다변화	- 출시된 게임콘텐츠의 포팅 비용

- 대내외 파트너사 연계 크리에이터 홍보, 인프라, 솔루션, 투자 연계 지원 등

구분	주요내용
홍보	▶ 크리에이티브 포스 연계 크리에이터 홍보영상 제작 시 연계 ▶ 보도자료 배포 및 인터뷰, 유관협회 연계 온-오프라인 홍보채널 활용 홍보지원
고도화	▶ QA, 번역/LQA, 개발 S/W 등 게임 개발 및 고도화 연계 지원
인프라	▶ 사운드 스튜디오 이용료 등 할인 지원(서울경제진흥원 미디어콘텐츠센터 연계)
솔루션	▶ 국내외 클라우드 플랫폼 및 솔루션 기업 협력 솔루션 지원 및 기술 컨설팅
투자 연계	▶ SPP, 콘텐츠 투자 협의회, Creative CORE 100* 연계 투자 유치, 컨설팅 지원 등

*Creative CORE 100: 서울시 외국인 투자유치 촉진기구 인베스트서울에서 해외 투자유치를 희망하는 기업을 선정하며, 게임콘텐츠 지원기업에 가점 부여. 투자 마케팅, 투자역량강화, 투자자 매칭, 투자 실행/완료 등 지원
- 주요 파트너사 및 협력사항

구 분	파트너사	지원내용
개발 지원	네이버클라우드	▶ 네이버 클라우드 서비스 크레딧 1년간 총 360만 원 제공
	큐로드	▶ QA 계약 시 호환성 QA 추가 제공 (AOS/iOS 각 5종)
	뒤끝	▶ 뒤끝 서버 SaaS 크레딧 6개월간 총 120만 원 제공 ▶ 모바일 게임 개발/서버/운영 관련 세미나, 교육 및 컨설팅 지원
	텀블벅	▶ 심층컨설팅을 통한 펀딩 노하우 교육 및 홍보 지원 ▶ 우수 게임 대상 마케팅 지원(내부 검토에 따라 지원)
글로벌 진출 지원	갤럭시 엔터테인먼트	▶ 번역 서비스 단가 10% 할인 ▶ 영/중/일 LQA 5시간 무상 지원
	원스토어	▶ '원스토어 사전예약 Plus 피쳐드' 지원 ▶ '원스토어 인디게임존' 지원 * 타 안드로이드 마켓 동시 출시 24년 내 출시 및 출시일 기준 부분 유료인 게임에 제공
	에이비일팔공(AB180)	▶ 모바일 광고 성과 분석 솔루션(MMP) '에어브릿지' 이용 크레딧 1년간 총 설치 60,000건 무상 제공 ▶ 에이비일팔공(AB180) 주최 세미나 참여 혜택 제공
크로스 플랫폼	CFK	▶ 기존 플랫폼 포함 플랫폼 컨설팅 및 콘솔 플랫폼 포팅 지원 (PC/모바일→닌텐도 스위치, Playstation, Xbox 중 1개 플랫폼) ▶ 변환 플랫폼 진출 퍼블리싱 계약 시 우대 적용

※ 파트너사의 서비스 이용 시 지원기업에 한해 혜택을 제공하며, 필수 이용 사항은 아님

○ 입주 공간 및 테스트베드 지원 ※ 평가 결과 고득점 순으로 우선 선택권 부여

<서울게임콘텐츠센터 입주 공간 개요>

· 위 치 : 에스플렉스센터 시너지룸 9~10층 (마포구 매봉산로 31)

구분	스타트업 스튜디오
지원규모	6개실(26.4㎡, 43.3㎡, 46.3㎡, 87.9㎡, 103.2㎡)
관리비	월 ㎡당(전용+공용) 고정관리비 5,787원(VAT 제외), 변동관리비(실비 부과)
월 임대료	SBA 100% 지원
입주기간	기본 2년(1회 1년 연장가능)

<공간 현황> ※ 총 면적은 입주 시 별도 안내

연번	호실	전용면적 (㎡)	입주시기(예정)	계약기간	사진
1	909호	26.4	선정 이후 협의를 통해 결정	기본 2년 (평가를 통해 최대 1년 입주기간 연장 가능)	
2	1010호	46.3			
3	1012호	103.2			
4	901호	87.9	2024.05.31. 이후		
5	906호	87.9			
6	1013호	43.3	2024.06.30. 이후		

3 신청서 접수 및 심사방법

가. 신청서 접수방법

- 접수기간 : 2024.2.26.(월) ~ 2024.3.14.(목) 17:00까지
- 접수방법 : SBA 홈페이지를 통한 온라인 접수
- ※ 서울경제진흥원 홈페이지(<https://www.sba.seoul.kr/>) → 기업지원 or 사업공고 → 사업신청 → 해당사업 검색 및 신청(회원가입 필수)
- ※ 신청서 접수 후, 신청서가 제대로 제출 완료되었는지 확인해야 하며 신청서 제출 오류에 따른 책임은 신청자 본인에게 있음
- 문의처 : 게임팀/02-2124-2902,2904/gamecenter@sba.seoul.kr
- 제출문서

구 분	제출물 내역	작성방법
①사업신청서 소정양식(필수)	○ 사업 신청서 및 추진 계획서(10페이지 이내 작성) ○ 협약서, 개인정보동의서, 심사위원 추천표 각 1부 ※ 첨부된 신청서 작성 및 접수안내 참조 ※ 게임의 스토어 링크, 게임 플레이 영상/링크 첨부	첨부양식 작성 (한글파일)
② 게임 및 기업소개서	○ 게임 기획 및 제작 개요, 사업 전략 등 게임소개서 ○ 개발사의 이전 작품 및 주요 성과(포트폴리오)	필요시 제출 (자유양식)
③증빙서류 (필수)	○ 국세·지방세 납입증명서(신청일 기준) ○ 최근 3년간 결산재무제표 ○ 사업자등록증 ○ 법인등기부등본(법인사업자의 경우) ○ 대표자 주민등록등본(개인사업자의 경우)	스캔 후 PDF 파일로 제출
④발표자료	○ 발표평가자료(서면심사 완료 후 발표평가 시 제출)	별도 안내 예정

【분량 및 제출 요령】

- ① 소정양식을 이용하여 작성 후 PDF 파일로 제출
 - 파일명은 '(신청서)회사명_게임명'으로 통일 (예. (신청서)진흥원게임즈_SBA RPG)
 - 1개의 파일 혹은 1개의 폴더에 압축하여 제출
- ② 사업신청 시스템 오류 등으로 파일 업로드가 어려울 경우 PDF파일을
이메일(gamecenter@sba.seoul.kr)로 제출
- ※ 증빙자료는 신청접수 시에는 사본으로 제출 가능하나, 발표 평가 시에는 원본 제출 필수

나. 심사방법

○ 진단 및 선정 절차

절차	서면진단(1차)	진단결과 안내	발표평가(2차)	최종 선정 및 협약
내용	- 사업신청서 등 서류심사	- 신청기업 대상 진단키트 활용 마케팅 피드백	- 서면진단 우수작 대상 질의응답 방식의 발표심사	- 지원작 최종 선정 및 협약 체결
일정	3월 3주	3월 4주	3월 4주	4월 1주

○ 심사일시 : 모집완료 후 신청기업 대상 별도 안내

○ 1차 심사(서면진단)

- 심사방법 : 게임 개발사, 퍼블리셔, VC 등 관련분야 전문가 진단위원회(7인)를 구성하여, 사업신청서 검토 등 서류 심사를 통해 1.5배수 내외 선정
- 심사기준 : 진단 키트를 활용한 100점 만점의 정성평가 추진
- 심사항목
- 개발 지원

구분		평가항목	배점
게임성 (55점)	기획 (15점)	게임 형태, 컨셉 등이 경쟁력이 있는가?	5
		개발사의 수행 인력 및 기술을 고려할 때 적절한 규모의 프로젝트인가?	5
		현재의 게임시장에 통할만한 기획인가?	5
	콘텐츠 (16점)	기존의 유사 장르의 게임들과 다른 매력적인 차별성을 가지고 있는가?	5
		시나리오 및 캐릭터는 유저들에게 소구력을 가질 수 있을 만큼 매력적인가?	4
		pvp 및 랭킹 등 유저들의 리텐션을 고취 유도하는 콘텐츠를 갖췄는가?	4
		게임의 난이도는 목표 타겟층에 적절하게 설정되었는가?	3
	Pre-Production (그래픽 및 컨트를 등) (13점)	인물, 배경 등의 콘티가 게임의 컨셉과 어울리는가?	5
		UI/UX에 대해서 고려하였는가?	5
		시나리오 및 예상 플레이 타임이 과도하거나 부실하지 않은가?	3
	대중성 (12점)	장르 및 플랫폼 등을 고려하여 목표 타겟층은 적절하게 설정되었는가?	3
		게임플레이를 위한 과도한 지식이 요구 되지 않는가?(진입장벽이 낮을수록 높은 점수)	3
		지나치게 잔인한 콘텐츠는 없는가?	2
		지나친 과금을 유도하거나 사행성을 조장하지 않는가?	2
		보기 불편한 선정적 콘텐츠는 없는가?	2
적합성 및 잠재력 (45점)	사업성 (14점)	경쟁 게임들과 비교해 성공가능성이 있는가?	5
		수익 모델(인앱결제, 광고수익 등)은 합리적이고 실현가능성 있게 마련되어 있는가?	4
		시장의 규모에 대한 예측 및 시장 진입가능성과 위험요소 분석 및 대응 전략이 마련되어 있는가?	5
	마케팅 (11점)	핵심 타겟층에 맞는 홍보전략을 가지고 있는가?	5
		게임의 제목이 게임과 잘 어울리거나 눈에 띄는가?	3
		OSMU 활용이 가능한 요소 또는 계획이 있는가?	3
	완성도 (11점)	게임 빌드의 현재 완성도는 어떠한가?(사업기간 내 출시 가능한 상태인가)	6
		향후 게임 개발 예정 일정은 합리적이고 가능하게 계획되었는가?	5
	지원 적합성 (8점)	참여 인력 구성의 적정성과 전문성을 갖추었는가?	2
		지원금 및 자부담금에 대한 집행 계획이 적절히 마련되어 있는가?	4
기획인력, 혹은 개발인력의 제작경험과 수행역량은 뛰어난가?		2	
합 계			100

※ 향후 세부진단 항목 및 배점 등은 일부 조정될 수 있음

· 글로벌 진출 지원

구분		평가항목	배점
게 임 성 (55 점)	기획 (15점)	게임 형태, 컨셉 등이 경쟁력이 있는가?	5
		개발사의 수행 인력 및 기술을 고려할 때 적절한 규모의 프로젝트인가?	5
		현재의 게임시장에 통할만한 기획인가?	5
	콘텐츠 (20점)	기존의 유사 장르의 게임들과 다른 매력적인 차별성을 가지고 있는가?	5
		시나리오 및 캐릭터는 유저에게 소구력을 가질 수 있을 만큼 매력적인가?	5
		pvp, 랭킹 등 유저들의 리텐션을 고취 유도하는 콘텐츠를 갖췄는가?	5
		게임의 난이도는 목표 타겟층에 적절하게 설정되었는가?	2
		시나리오 및 예상 플레이 타임이 과도하거나 부실하지 않은가?	3
	확장성 (8점)	게임 내 IP, 스토리, 아트 등 매력적인 확장 요소를 갖췄는가?	4
		글로벌 진출 등 사업 확장을 위한 역량을 갖췄는가?	4
	대중성 (12점)	장르 및 플랫폼 등을 고려하여 목표 타겟층은 적절하게 설정되었는가?	3
		게임플레이를 위한 과도한 지식이 요구되지 않는가?(진입장벽이 낮을수록 높은 점수)	3
		지나치게 잔인한 콘텐츠는 없는가?	2
		지나친 과금을 유도하거나 사행성을 조장하지 않는가?	2
		보기 불편한 선정적 콘텐츠는 없는가?	2
적 합 성 및 잠 재 력 (45 점)	사업성 (14점)	경쟁 게임들과 비교해 성공가능성이 있는가?	5
		수익 모델(인앱결제, 광고수익 등)은 합리적이고 실현가능성 있게 마련되어 있는가?	4
		시장의 규모에 대한 예측 및 시장 진입가능성과 위험요소 분석 및 대응 전략이 마련되어 있는가?	5
	마케팅 (11점)	핵심 타겟층에 맞는 홍보전략을 가지고 있는가?	5
		게임의 제목이 게임과 잘 어울리거나 눈에 띄는가?	3
		OSMU 활용이 가능한 요소 또는 계획이 있는가?	3
	집행 적합성 (10점)	제시한 지원금 집행 계획 및 목적이 적정한가?	5
		지원금 외 자부담금에 대한 집행 계획이 적절히 마련되어 있는가?	5
	지원 적합성 (10점)	참여 인력 구성의 적정성과 전문성을 갖추었는가?	2
		기획인력, 혹은 개발인력의 제작경험과 수행역량은 뛰어난가?	2
		사업 전략 및 수행 계획이 구체적이며 현실적인가?	3
		사업 수행에 따른 기대효과가 구체적으로 제시되어 있는가?	3
합 계			100

※ 향후 세부진단 항목 및 배점 등은 일부 조정될 수 있음

· 크로스 플랫폼 지원

구분		평가항목	배점
게 임 성 (49 점)	기획 (15점)	게임 형태, 컨셉 등이 경쟁력이 있는가?	5
		개발사의 수행 인력 및 기술을 고려할 때 적절한 규모의 프로젝트인가?	5
		현재의 게임시장에 통할만한 기획인가?	5
	콘텐츠 (16점)	기존의 유사 장르의 게임들과 다른 매력적인 차별성을 가지고 있는가?	5
		시나리오 및 캐릭터는 유저들에게 소구력을 가질 수 있을 만큼 매력적인가?	4
		pvp 및 랭킹 등 유저들의 리텐션을 고취 유도하는 콘텐츠를 갖췄는가?	4
		게임의 난이도는 목표 타겟층에 적절하게 설정되었는가?	3
	확장성 (6점)	게임 내 IP, 스토리, 아트 등 매력적인 확장 요소를 갖췄는가?	3
		글로벌 진출 등 사업 확장을 위한 역량을 갖췄는가?	3
	대중성 (12점)	장르 및 플랫폼 등을 고려하여 목표 타겟층은 적절하게 설정되었는가?	3
		게임플레이를 위한 과도한 지식이 요구 되지 않는가?(진입장벽이 낮을수록 높은 점수)	3
		지나치게 잔인한 콘텐츠는 없는가?	2
		지나친 과금을 유도하거나 사행성을 조장하지 않는가?	2
		보기 불편한 선정적 콘텐츠는 없는가?	2
적 합 성 및	사업성 (15점)	경쟁 게임들과 비교해 성공가능성이 있는가?	5
		진출 플랫폼에 적합한 수익 모델을 갖추고 있는가?	5
		시장의 규모에 대한 예측 및 시장 진입가능성과 위험요소 분석 및 대응 전략이 마련되어 있는가?	5
	마케팅 (11점)	핵심 타겟층에 맞는 홍보전략을 가지고 있는가?	5
		게임의 제목이 게임과 잘 어울리거나 눈에 띄는가?	3

잠재력 (51점)	지원 적합성 (25점)	OSMU 활용이 가능한 요소 또는 계획이 있는가?	3
		게임성, UI 등 요소가 진출 플랫폼에 부합하는가?	6
		플랫폼 다변화 사업 일정은 합리적이고 가능하게 계획되었는가?	5
		참여 인력 구성의 적정성과 전문성을 갖추었는가?	2
		지원금 및 자부담금에 대한 집행 계획이 적절히 마련되어 있는가?	5
		기획인력, 혹은 개발인력의 제작경험과 수행역량은 뛰어난가?	2
		신규 플랫폼 출시 이후의 사업 계획은 적절하며 실현 가능한가?	5
합 계			100

※ 향후 세부진단 항목 및 배점 등은 일부 조정될 수 있음

○ 발표평가 방법 및 기준

- 평가방법 : 발표평가를 위한 게임 개발, 마케팅, 퍼블리싱, VC 등 관련분야 전문가
평가위원회 구성
- 평가대상 : 1차 서면진단 심사결과 1.5배수 내외 콘텐츠
- 평가항목 : 게임의 우수성(40%), 사업 계획의 적정성(60%) 평가
- 개발 지원

구분	평가항목	배점
게임의 우수성	콘텐츠(서비스)의 우수성 및 기능성, 시장 경쟁력을 갖추었는가?	20
	사업을 위한 콘텐츠(서비스)의 완성도가 높은가?	10
	콘텐츠(서비스)의 발전 가능성이 높은가?	10
사업 계획의 적정성	제시한 사업 전략 및 수행 계획이 구체적이며 도전적인가?	15
	제시한 사업 전략 및 수행 계획이 근거에 기반하여 제시되었는가?	10
	수행기관의 역량(사업수행 역량, 인력운영, 실적 등)은 충분한가?	15
	사업 수행에 따른 기대효과가 구체적으로 제시되어 있는가?	20
합 계		100

· 글로벌 진출 지원

구분	평가항목	배점
게임의 우수성	콘텐츠(서비스)의 우수성 및 기능성, 시장 경쟁력을 갖추었는가?	20
	사업을 위한 콘텐츠(서비스)의 완성도가 높은가?	20
사업 계획의 적정성	제시한 사업 전략 및 수행 계획이 구체적이며 현실적인가?	15
	제시한 사업 전략 및 수행 계획이 근거에 기반하여 제시되었는가?	10
	계획에 대한 수행기관의 역량(기존 프로젝트 실적 등)은 충분한가?	15
	사업 수행에 따른 기대효과가 구체적으로 제시되어 있는가?	20
합 계		100

· 크로스플랫폼 지원

구분	평가항목	배점
게임의 우수성	콘텐츠(서비스)의 우수성 및 기능성, 시장 경쟁력을 갖추었는가?	20
	사업을 위한 콘텐츠(서비스)의 완성도가 높은가?	20
사업 계획의 적정성	제시한 사업 전략 및 수행 계획이 구체적이며 현실적인가?	15
	제시한 사업 전략 및 수행 계획이 근거에 기반하여 제시되었는가?	10
	계획에 대한 수행기관의 역량(기존 프로젝트 실적 등)은 충분한가?	15
	사업 수행에 따른 기대효과가 구체적으로 제시되어 있는가?	20
합 계		100

※ 향후 세부평가 항목 및 배점 등은 일부 조정될 수 있음

가. 일반사항

- 마감 시한까지 신청이 완료되지 않을 경우 접수 처리되지 않으며, 마감 당일은 접수 폭주가 발생할 수 있으므로 사전 제출 필수
- 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 제출 서류 일체는 반환되지 않음
- 기업은 신청 시 개발/글로벌진출/크로스플랫폼 중 한 가지 항목을 선택해야 하며, 신청 프로젝트 수는 한 기업당 1개를 원칙으로 함
- 개발 지원 항목의 경우 선정 콘텐츠(서비스)에 서울경제진흥원(SBA) 지원 사실을 반드시 표기하여야 함
- 제출된 신청서류 내용에 대한 증빙을 요청할 수 있으며, 증빙자료 미제출 시 선정이 취소될 수 있음
- 각 항목에 대한 중복 지원은 불가하며, 동일한 게임으로 같은 성격의 지원(지원금 등 현금성 지원을 받은 경우)을 받은 사실이 확인될 경우, 최종 선정된 이후에라도 관련 사항 취소 및 지원금 회수, 참여제한 등의 제재조치가 취해질 수 있음
- 선정결과 통보 후 특별한 사유 없이 사업수행을 취소하거나 자료제출 등의 협조를 취하지 않는 경우 향후 진흥원 유사사업 참여제한 등의 조치를 받을 수 있음
- 선정된 제작사가 사업 지원금을 당초의 목적대로 집행하지 않거나 임의로 사업을 중단할 경우, 지원금 환수와 필요한 제재조치 등을 취할 수 있음
- 선정 후 사업비 지급을 위한 이행보증보험증권 제출 필수
- 집행한 사업비의 10% 이상 자부담금 집행 및 사후 정산 필수
- 상기 공고 내용은 향후 상황에 따라 일부 변경될 수 있음
- 제출된 서류가 허위, 위·변조, 그 밖의 방법으로 부정하게 작성된 경우 관련 규정에 의거 선정 취소 및 협약 해약·제재할 수 있음

붙임문서 : 신청서 양식 각 1부