

# 「전북 글로벌게임센터」 2024 시장진출게임 제작지원사업 공고문

(재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원에서 운영하는 전북 글로벌게임 센터에서 「2024 시장진출게임 제작지원사업」을 아래와 같이 공고하오니 많은 참여 바랍니다.

2024. 3. 11.

(재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원장

## 1

### 사업개요

- 사업목적: 국내·외 게임시장 개척을 선도할 유망 게임 발굴 및 지역 콘텐츠 경쟁력 강화
- 사업기간: 협약체결일로부터 ~ 2024. 11. 30.
- 지원예산: 700,000천원  
※사업신청 시 예산은 140,000천원으로 고정 편성 제출(단, 예산검토를 통해 사업비가 조정될 수 있음)
- 지원내용

지원목표	지원내용
5개 과제 (과제당 최대 140,000천원)	- 시장진출 게임제작 · 국내·외 시장진출 모든 분야 게임 제작지원 [신규게임 제작지원, 기존 상용화 게임 제작지원(게임 퀄업 <sup>1)</sup> (Quality up)) 및 플랫폼 변환 등] ※ 정식 빌드 런칭 및 상용화 추진(스토어 신규등록/재등록, 콘텐츠 납품/판매) 필수 ※ <u>국내·외 퍼블리싱 확보 기업 가산점(증빙제출 MOU,NDA,가계약 불인정)</u> ※ <u>전북글로벌게임센터 게임개발 전문인력 양성 교육 수료생 참여 기업 가산점 (교육 수료증 제출 필수)</u> ※ 단순 보드게임 제작 지원대상 제외(게임물관리위원회 등급분류 규정 제4조 <sup>2)</sup> 의거) ※ 단순 리소스 제작, 마케팅, 번역 등 지원 불가

1) 기존 상용화된 게임의 성능 및 기능 향상을 통해 더욱 완성도 높은 게임을 제작·유통하는 것  
2) 게임물의 대상은 정보통신 플랫폼(게임물 이용을 위한 것으로 정보처리 능력을 가진 전자적 장치 또는 체계를 말한다. 이하 '플랫폼'이라 한다.)에 따라 구분할 수 있다. 1. 컴퓨터(PC) 게임물, 2. 비디오 게임물, 3. 모바일 게임물 4. 아케이드 게임물, 5. 기타게임물

## 2

# 지원내용

### ○ 지원개요

구분		내용								
지원 자격	대상	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원대상 기준</li> </ul> <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>지원자격</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>공통기준</td> <td>· 게임콘텐츠 기획·제작·배급이 가능한 게임기업(개인 또는 법인사업자)</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">소재지</td> <td> <b>도내기업 (본사)</b>                      · 전북특별자치도 내 사업장 소재지 게임기업(지사의 경우 지원불가)                      · 협약 종료 후 1년 이상 전북 사업장 유지 확약 필수                 </td> </tr> <tr> <td> <b>도외기업</b>                      · 협약 후 2개월 이내 전북 본사 이전 필수                      · 협약 종료 후 2년 이상 전북 사업장 유지 확약 필수                 </td> </tr> </tbody> </table>	구분	지원자격	공통기준	· 게임콘텐츠 기획·제작·배급이 가능한 게임기업(개인 또는 법인사업자)	소재지	<b>도내기업 (본사)</b> · 전북특별자치도 내 사업장 소재지 게임기업(지사의 경우 지원불가) · 협약 종료 후 1년 이상 전북 사업장 유지 확약 필수	<b>도외기업</b> · 협약 후 2개월 이내 전북 본사 이전 필수 · 협약 종료 후 2년 이상 전북 사업장 유지 확약 필수	
	구분	지원자격								
	공통기준	· 게임콘텐츠 기획·제작·배급이 가능한 게임기업(개인 또는 법인사업자)								
	소재지	<b>도내기업 (본사)</b> · 전북특별자치도 내 사업장 소재지 게임기업(지사의 경우 지원불가) · 협약 종료 후 1년 이상 전북 사업장 유지 확약 필수								
		<b>도외기업</b> · 협약 후 2개월 이내 전북 본사 이전 필수 · 협약 종료 후 2년 이상 전북 사업장 유지 확약 필수								
규모	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 중소기업: 중소기업기본법 제2조 제1항 각 호에 해당하는 기업</li> <li>- 신청일 기준, 참여인력 중 개발 및 디자인 인력 3인 이상인 기업 (기업대표 제외)</li> </ul>									
게임기업 증빙	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임제작업·배급업 등록 및 제출(예정인 기업 포함)</li> <li>※ 단, 선정 이후 협약일까지 게임제작업·배급업 등록 및 제출 필수</li> </ul>									
기타	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 신청일 현재 동일한 과제로 우리원 및 타 기관에 기 선정되어 지원금을 지원 받지 않아야 함</li> <li>- 지원사업 제재대상 및 참여 제한 체크리스트 항목에 해당하지 않아야 함</li> </ul>									
지원 조건	사업완료 조건	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 협약기간(협약일 ~ 2024. 11. 30.) 내 개발완료(정식 런칭 빌드)</li> </ul> <table border="1"> <tr> <td>게임기획</td> <td>플레이 테스트 (FGT/QA)</td> <td>베타 테스트 (CBT/OBT)</td> <td>정식런칭 빌드범위</td> </tr> <tr> <td>프로토타입 제작</td> <td>폴리싱 (Polishing / QA)</td> <td>정식 오픈(상용화)</td> <td></td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 협약 기간 내 상용화(스토어 신규등록 또는 재등록, 콘텐츠 납품, 판매) 필수</li> <li>※ 단, 불가피한 사유로 예외적인 상황에 다른 상용화 연장은 내부심의를 통해 결정</li> </ul>	게임기획	플레이 테스트 (FGT/QA)	베타 테스트 (CBT/OBT)	정식런칭 빌드범위	프로토타입 제작	폴리싱 (Polishing / QA)	정식 오픈(상용화)	
	게임기획	플레이 테스트 (FGT/QA)	베타 테스트 (CBT/OBT)	정식런칭 빌드범위						
	프로토타입 제작	폴리싱 (Polishing / QA)	정식 오픈(상용화)							
	컨소시엄	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 컨소시엄 불가</li> </ul>								
	자기 부담금	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원금의 10% 이상 자기부담금(현금) 매칭 필수</li> <li>- 자기부담금 내 인건비 편성 불가(단, 신규고용 인력에 한해 편성 가능)</li> <li>- 자산취득은 자기부담금으로만 편성 가능</li> <li>※ 2차 교부금 지급 전 자기부담금 100% 미집행 시 2차 교부금 지급 불가</li> </ul>								
	신규고용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 신규고용인력 2명 이상(지원금 5천만원당 1명 이상의 신규고용 필수)</li> </ul> <table border="1"> <tr> <td>신규고용창출인력</td> <td>=</td> <td><math>\frac{\text{지원금액(천만원 단위 이하 반올림)}}{5천만원}</math></td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ (예시) 지원금이 1.4억 원인 경우 [1.4억 원(천만 원 자리에서 반올림) / 0.5억 원 = 2명]</li> <li>※ 사업공고일 이후부터 채용된 인력에 한하여 인정</li> <li>※ 해당인력에 대해선 우리원 및 타 기관 지원사업과 중복 불가(참여율 100% 산정 필수)</li> </ul>	신규고용창출인력	=	$\frac{\text{지원금액(천만원 단위 이하 반올림)}}{5천만원}$					
신규고용창출인력	=	$\frac{\text{지원금액(천만원 단위 이하 반올림)}}{5천만원}$								
보증보험	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 확정된 지원금에 대한 이행(지급)보증보험 발행</li> <li>· 이행보증기간: 사업종료일(11월) 기준 + 2개월 가산</li> <li>※ 이행보증보험 발급 시, 수수료와 별도로 신용등급에 따라 현금 담보가 발생할 수 있음</li> <li>※ 협약체결 전 이행보증보험을 제출하지 못할 경우, 선정이 취소될 수 있음</li> </ul>									
가점사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 상용화를 위한 국내·외 퍼블리싱 확보 기업</li> <li>· 계약서 증빙 제출 필요(MOU, NDA, 가계약 등 불인정)</li> <li>- 전북글로벌게임센터 게임개발 전문인력양성 교육 수료생 참여인력 포함 기업</li> <li>· 교육 수료증 제출 필수(단순 참가, 교육 중도 포기자는 해당하지 않음)</li> </ul>									

## ○ 자격제한대상

<진흥원 지원 제한사항>
- 진흥원 관련 각종 협약 또는 계약 위반 사실이 있는 주관기업과 참여기업, 대표자 및 책임자
- 신청일 현재, 5천만원 이상의 과제가 연 2회 이상일 경우 · 당해년도 보조(지원)사업에 지원 불가
- 신청일 현재, 우리원에서 1.5억원 이상의 과제를 3년 연속으로 수행한 경우 · 향후 1년간 보조(지원)사업에 지원 불가
- 신청일 현재, 우리원에서 2년간 수혜받은 보조금(지원금)의 총 금액이 6억원을 초과한 경우 · 향후 2년간 보조(지원)사업에 지원 불가
※ 상기 제한사항 외에도 지원업체 참여제한 체크리스트 항목에 해당하지 않아야 함(사업안내서 서식 7 참조)

## ○ 추진절차 및 일정

- 사업공고(안) ※내부 진행상황에 따라 변경될 수 있음
  - (공고 및 접수기간) 2024. 3. 11.(월) ~ 2024. 3. 28.(목) / 18일
  - (신청접수) e나라도움 온라인 접수
  - (공고방법) (재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원 홈페이지(공지사항)
- 선정평가 및 협약체결(안)
  - (평가일정) 2024. 4. 3.(수) 예정 ※평가일정 변경 시 별도 연락
  - (협약체결) 2024. 4. 15.(월) 예정 ※현장점검 이후 최종 선정기업 별도 연락

구분	내용
사업공고/접수	- 접수기간: 2024. 3. 11.(월) ~ 2024. 3. 28.(목) 15:00까지 - 접수방법: e나라도움 온라인 공모신청
선정평가 (외부평가위원회)	- 평가내용: 적정성 검토(서류) 및 대면평가(발표·질의응답) 등 - 결과통보: 평가 후 3일 이내 홈페이지 공지 및 개별통보
예산심의 (외부평가위원회)	- 선정과제 대상 예산 적정성 검토 및 예산확정 심의
현장점검 (진흥원→기업)	- 선정기업 소재지 실태점검(사업장환경, 제작여건 등)
협약체결 (진흥원↔기업)	- 최종 선정과제 협약(협약일 ~ 2024. 11. 30.) - 협약서류 제출 확인 후 1차 지원금 교부(70%)
중간평가 (외부평가위원회)	- 과제 중간 추진율 중간점검 - 평가결과에 따른 2차 지원금 교부(30%)
결과평가 (외부평가위원회)	- 상용화 추진 확인(스토어 신규등록/재등록, 콘텐츠 납품/판매 등) - 콘텐츠 결과물 시연 등 최종평가
사업정산 (기업)	- 정산/실적보고서 및 회계검토보고서 제출
사업종료	- 정산잔액 및 이자 반납

- ※ 접수절차에서 제재사항, 구비서류 누락 및 미제출, 중복지원 등 적합성 검토
- ※ 신청 과제 수가 지원규모의 3배 이내(15개 과제 이내)일 경우, 서면평가 없이 발표평가
- ※ 상기 절차는 진행 상황에 따라 일부 변경될 수 있음

### 3

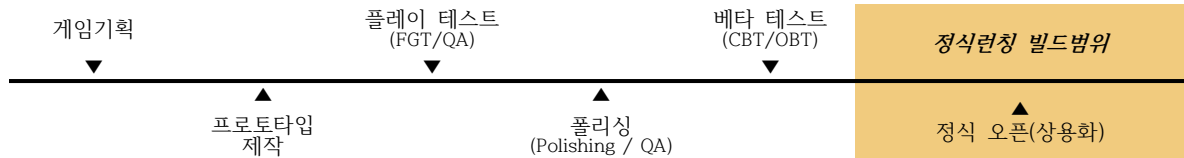
## 신청 유의사항

#### - 수행기간: 협약일로부터 2024. 11. 30. 까지

- 과제개발은 협약 기간인 2024년 11월 30일까지 완료하여야 함

#### ① 시장진출형 게임개발 완료 필수

: 신규게임 개발 완료(정식 런칭 빌드)



: 기존 상용화 게임 제작지원 시, 기존 게임을 부각할만한 내용이 구체적으로 드러나야 함

#### ② 해당 과제 상용화 추진(협약 기간 내)\_스토어 신규등록(또는 재등록), 콘텐츠 납품/판매 필수

#### - 컨소시엄 구성 불가

#### - 사업비편성 및 집행

- 사업비 편성은 140,000천원으로 고정 편성 제출, 선정결과에 따라 사업비 조정 예정
- 지원금의 10% 이상 현금 자부담금 매칭 필수(현물 불인정)
- 총사업비 중 자부담금을 우선하여 집행해야 함  
(2차 교부금 지급 전 자부담금 100% 미집행 시 2차 교부금 지급 불가)
- 사업비는 협약 기간 내의 사용분만 인정되어 소급적용이 불가하며, 예산심의평가를 통해 신청액의 타당성을 고려하여 최종 확정

#### - 신규고용

- 신규고용인력 2명 이상(지원금의 5천만원당 1명 이상 신규고용 필수)

$$\text{신규고용창출인력} = \frac{\text{지원금액(천만원 단위 이하 반올림)}}{5\text{천만원}}$$

- ※ (예시) 지원금이 1.4억 원인 경우 [1.4억 원(천만 원 자리에서 반올림) / 0.5억 원 = 2명]
- ※ 사업공고일 이후부터 채용된 인력에 한하여 인정(사업 기간 내 3개월 이상 근무 필수)
- ※ 해당인력에 대해선 우리원 타 지원사업과 중복 불가  
(추후 부당한 인력편성 발견 시, 해당 인력에 대한 인건비 환수조치)

#### - 이행보증보험 제출 [이행보증기간: 사업종료일(11월) 기준 + 2개월 가산]

- 확정된 지원금에 대하여 이행(지급)보증보험 제출 시 지원금이 지급  
: 이행(지급)보증보험 발급 시 수수료(보증료 혹은 보험료)와 별도로 신용등급에 따라 현금 담보가 발생할 수 있음
- 과제선정 이후 전담기관이 정한 기간 내 이행(지급)보증보험을 제출하지 못하면 선정이 취소될 수 있음

#### - 기타사항

- 협약체결 전 필요에 따라 현장점검 예정
- 허위사실 제출, 제출서류 미흡, 신청자격 미충족, 제재대상 확인 시 사전 서류탈락이 될 수 있음  
※ 제작지원 사업기간과 별개로 주관기업(과제 신청 기업)은 사업 결과물 및 기타 사항에 대하여 향후 3년간 추진경과 보고 의무가 있으며, 결과물의 운영 및 관리 책임은 전적으로 주관기업(과제 신청 기업)에게 있음

## 4

## 지원방법 및 제출서류

### ○ 지원방법

- 공고 및 접수기간: 2024. 3. 11.(월) ~ 2024. 3. 28.(목) 15:00까지

- e나라도움을 통한 신청서 작성 및 제출은 공고 및 접수기간에만 가능
- 마감시간까지 시스템에 접수되지 않을 경우 추가 접수 불가

- 신청방법: e나라도움 공모신청(온라인 접수) / 오프라인 불가

- e나라도움 홈페이지 접속 후 회원가입 및 로그인
- [사업수행관리-신청관리-사업신청관리-공모현황]에서 (재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원 지정
- 공모기관에 (재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원 지정 후 [검색]버튼을 눌러 공모 확인
- 공모목록에서 “2024 시장진출게임 제작지원사업” 선택
- “2024 시장진출게임 제작지원사업” 선택 후, 오른쪽 위에 [신청서작성] 버튼 클릭
- [사업기본정보], [수행기관정보], [재원조달계획], [자격요건확인], [파일첨부] 탭 순서로 작성
- 모든 탭의 정보 입력 및 제출서류 저장 완료 후 [신청서제출] 의 [신청서제출] 버튼을 눌러야 접수완료

※ 세부내용은 e나라도움 매뉴얼 참조 / e나라도움 상담센터: 1670-9595

### ○ 문의처

- (사업문의) 문화콘텐츠사업팀 배혜인 선임

(063-211-2072, bhi1101@jcon.or.kr)

- (문의시간) 평일 9:00 ~ 18:00

- (온라인접수문의) e나라도움 사용자 지원센터(1670-9595)

○ 제출서류목록(※필독※)

구분	번호	제출서류	유의사항	서식
① 과 제 신 청 서	①	표지 및 과제신청서	· 사업안내서 11쪽 ~ 12쪽 참조  · 사업안내서 서식 참조	-
	②	과제소개서		제1호 서식
	③	세부 사업계획서		제2호 서식
	④	사업비 산출내역서		제3호 서식
	⑤	정부지원 수혜실적 및 개발 프로젝트 내역		제4호 서식
	⑥	지원사업 상용화 추진실적 및 증빙자료		제5호 서식
② 참 여 인 력	①	참여인력 투입계획	· 신규인력 채용계획, 참여인력 과제참여 현황 및 이력사항 등	제6호 서식
③ 가 점 자 료	①	퍼블리싱 증빙자료(※해당시) - 퍼블리싱 관련 계약서 등 - 퍼블리셔에 대한 소개자료 등	※ 임시계약(MOU, NDA 등)은 인정하지 않으며, 복수의 게임에 대하여 1건의 계약을 체결한 경우, 해당하는 건수만 제출	제7호 서식
	②	교육 수료증(※해당시) - 전북게임센터 게임개발 전문인력 양성교육 수료증	※ 전북글로벌게임센터 게임개발 전문인력 양성 교육 수료증 제출(단순 참가, 교육 중도 포기자는 해당되지 않음)	-
④ 동 의 서	①	지원업체 참여제한 체크리스트	· 대표자 법인 인감 날인, 과제책임자 서명 필수	제 8호 서식
	②	중복지원 여부 확인서	· 대표자 법인 인감 날인, 과제책임자 서명 필수	제 9호 서식
	③	개인정보 수집·이용·제공 동의서	· 참여 인력의 자필서명 필수	제 10호 서식
	④	중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보활용 동의서	· 대표자 법인 인감 날인 필수	제 11호 서식
⑤ 필 수 제 출 서 류	①	사업자등록증	· 최근 3개월 이내의 것	-
	②	4대보험 사업자가입자명부	· 최근 3개월 이내의 것 ※ 참여인력 전원 4대보험 가입 필수	-
	③	3개년 부가가치세표준증명원	· '21~'23년도 부가가치세표준증명원	-
	④	게임제작업자 등록증(※해당시)	· 단, 선정 시 협약 전까지 등록 및 제출 필수	-
	⑤	게임배급업자 등록증(※해당시)	· 단, 선정 시 협약 전까지 등록 및 제출 필수	-
	⑥	법인등기부등본	· 개인사업자의 경우, 해당 사항 없음 · 최근 3개월 이내의 것	-
	⑦	국세 및 지방세 납세증명서	· 증명서 유효기간이 사업신청일 기준으로 만료되지 않은 것	-
	⑧	4대보험료 완납 증명서	· 증명서 유효기간이 사업신청일 기준으로 만료되지 않은 것	-
	⑨	신용평가등급확인서	· 회사채(또는 기업어음) 및 기업신용평가에 따른 평점이 다른 경우에는 높은 평점으로 평가 · 신용평가등급확인서는 조달청 및 공공기관 입찰용에 한하여 인정함 · 미제출 시 해당 평가항목 0점 부여	-
발표 자료	-	발표평가 자료	· 자유양식 / 전자파일 제출 · 평가항목 기준으로 내용 작성 · 기업개요(1~2p), 게임 관련 내용 위주 작성	평가 전 별도 제출 요청 예정

※ 누락된 서류, 파본에 대해서는 수정 파일을 추가로 접수하지 않음

(상기 제출서류 중 미제출 서류가 있을 경우 '과제 탈락'의 사유가 될 수 있음)

※ [발표자료]는 사업신청 시 제출하지 않아도 무관하며 사전 '접수 탈락' 사항 검토 후, 평가 전 별도 제출 요청 예정(단, 원활한 평가 진행을 위해 사전 준비 필요)

## ○ 서류제출방법

### - 제출서류 제출방법

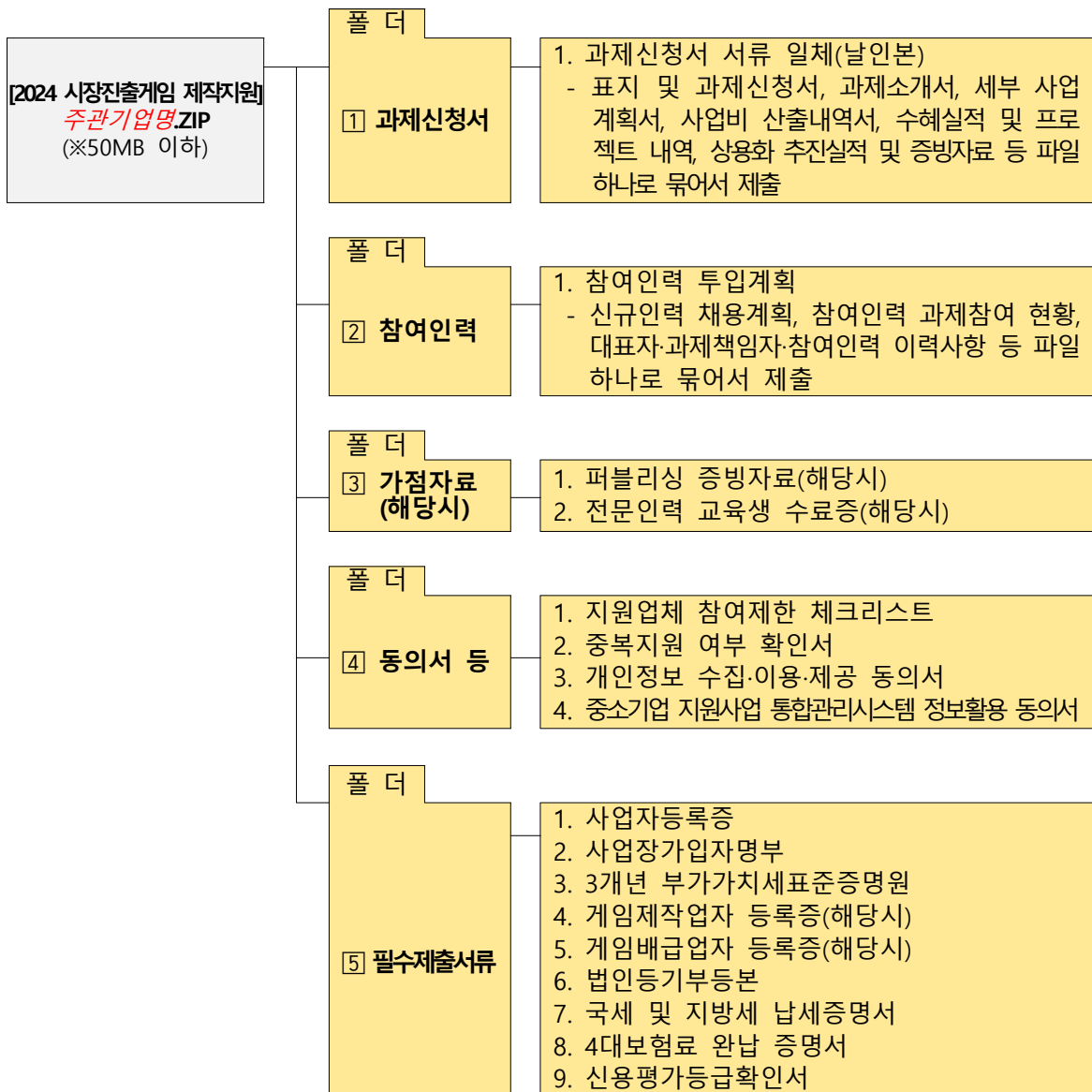
· 모든 제출서류를 1개의 파일로 압축(50MB 이하)하여 제출(e나라도움 파일 첨부)

※ 인감이 필요한 서류는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출

※ 누락된 파일은 추가 접수하지 않으며, 제출된 신청서는 신청업체 요청에 따라 임의로 추가 또는 보완될 수 없음

· 제출 압축파일명 : **[2024 시장진출게임 제작지원] 주관기업명.ZIP**

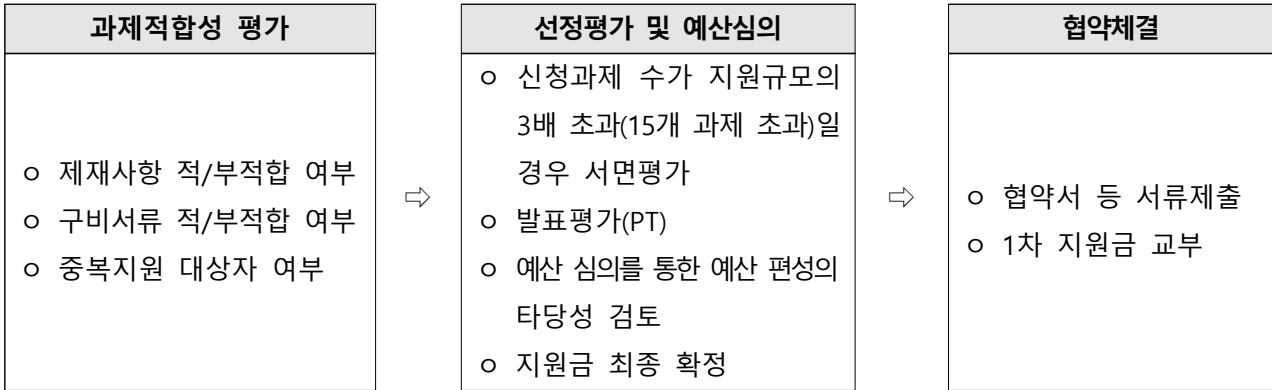
### · 제출서류 폴더트리



# 5

## 선정절차 및 평가기준

### ○ 선정절차



- ※ 신청 과제 수가 본 사업 지원 규모보다 적거나 같을 시, 재공고 가능
- ※ 신청 과제 수가 지원규모의 3배 이내(15개 과제 이내)일 경우, 서면평가 없이 발표평가 진행
- ※ 선정(발표)평가 시 PPT자료는 별도 제출 요청
- ※ 선정(발표)평가 발표자는 기업 측 자율 선정  
(단, 평가과정에 기업 대표자 동석 필수/ 대표자 불참 시 탈락 처리)

### ○ 평가방법

- 발표평가는 과제별 20분(PT 발표 10분+질의응답 10분)
- 과제신청서 및 발표내용 등을 검토하여 전반적인 사업계획 내용 평가
- 심사위원별 평가점수(정량+정성) 중 최고·최저점을 제외한 총합의 산술평균 점수에 가산점/감점 적용하여 최종 평가점수 산출
- 최종 선정과제는 최종 평가점수 70점 이상 과제 중 고득점 순으로 선정

※ 평가방법 및 평가기준은 일부 변경될 수 있음



○ 평가기준(안)

구분	평가항목	평가지표	배점																											
정량 평가 (10)	기업신용도	<table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>회사채</th> <th>기업어음</th> <th>기업신용평가등급</th> <th>배점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">신용평가 등급</td> <td>AAA, AA+, AA0, AA-, A+, A0, A-, BBB+, BBB0</td> <td>A1, A2+, A20, A2-, A3+, A30</td> <td>AAA, AA+, AA0, AA-, A+, A0, A-, BBB+, BBB0</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>BBB-, BB+, BB0, BB-</td> <td>A3-, B+, B0</td> <td>BBB-, BB+, BB0, BB-</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>B+, B0, B-</td> <td>B-</td> <td>B+, B0, B-</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>CCC+ 이하</td> <td>C 이하</td> <td>CCC+ 이하</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td colspan="4">관련 서류 미제출</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	구분	회사채	기업어음	기업신용평가등급	배점	신용평가 등급	AAA, AA+, AA0, AA-, A+, A0, A-, BBB+, BBB0	A1, A2+, A20, A2-, A3+, A30	AAA, AA+, AA0, AA-, A+, A0, A-, BBB+, BBB0	5	BBB-, BB+, BB0, BB-	A3-, B+, B0	BBB-, BB+, BB0, BB-	4	B+, B0, B-	B-	B+, B0, B-	3	CCC+ 이하	C 이하	CCC+ 이하	2	관련 서류 미제출				0	5
	구분	회사채	기업어음	기업신용평가등급	배점																									
	신용평가 등급	AAA, AA+, AA0, AA-, A+, A0, A-, BBB+, BBB0	A1, A2+, A20, A2-, A3+, A30	AAA, AA+, AA0, AA-, A+, A0, A-, BBB+, BBB0	5																									
		BBB-, BB+, BB0, BB-	A3-, B+, B0	BBB-, BB+, BB0, BB-	4																									
B+, B0, B-		B-	B+, B0, B-	3																										
CCC+ 이하		C 이하	CCC+ 이하	2																										
관련 서류 미제출				0																										
수혜 건수	<ul style="list-style-type: none"> <li>- α(건)=공고일 기준 2년 이내 우리원 지원사업(게임분야) 수혜 건수</li> <li>※ 단, 지원금이 5,000만원 미만인 경우는 수혜 건수에서 제외</li> </ul> <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th colspan="3">평가점수</th> <th>배점</th> </tr> <tr> <td></td> <th>3점</th> <th>2점</th> <th>1점</th> <td></td> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>수혜 건수</td> <td><math>0 \leq \alpha \leq 1</math></td> <td><math>2 \leq \alpha \leq 3</math></td> <td><math>4 \leq \alpha</math></td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>	구분	평가점수			배점		3점	2점	1점		수혜 건수	$0 \leq \alpha \leq 1$	$2 \leq \alpha \leq 3$	$4 \leq \alpha$	3	3													
구분	평가점수			배점																										
	3점	2점	1점																											
수혜 건수	$0 \leq \alpha \leq 1$	$2 \leq \alpha \leq 3$	$4 \leq \alpha$	3																										
상용화 실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>- α(개)=최근 3년간 해당 기업에서 개발한 기존 상용화된 게임 개수</li> <li>※ 해당 항목은 &lt;서식 4&gt; 내 III. 개발이력 및 진행과제 중 '서비스 중' 상태인 프로젝트 개수로 산정</li> </ul> <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th colspan="2">평가점수</th> <th>배점</th> </tr> <tr> <td></td> <th>2점</th> <th>1점</th> <td></td> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>게임 개수</td> <td><math>2 \leq \alpha</math></td> <td><math>0 \leq \alpha \leq 1</math></td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>	구분	평가점수		배점		2점	1점		게임 개수	$2 \leq \alpha$	$0 \leq \alpha \leq 1$	2	2																
구분	평가점수		배점																											
	2점	1점																												
게임 개수	$2 \leq \alpha$	$0 \leq \alpha \leq 1$	2																											
합	합		100																											
정성 평가 (90)	기획 우수성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사업기획 구체성 및 현실성 확보 여부</li> <li>- 기획된 과제의 차별성과 참신성</li> <li>- 사업계획 대비 사업비 규모와 산출내역의 적절성</li> </ul>	30																											
	콘텐츠 경쟁력	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임성 및 경쟁력(몰입요소, 게임 특징점, 타 게임 대비 경쟁력)</li> <li>- 대중성 및 상업성(대중이 호기심을 느끼고 공감하는 정도)</li> <li>- 게임 스토리텔링, 장르와 플랫폼의 적합성</li> </ul>	30																											
	수행능력	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 유사과제 수행경험을 통한 전문성, 사업수행 능력</li> <li>· 수행경험, 제작 및 판매실적, 기술보유현황, 수상내역 등</li> <li>· 과제 참여인력 유사과제 수행경험 여부 및 전문성</li> <li>- 사업 규모 대비 참여인력 확보 및 참여율 적정성</li> </ul>	20																											
	콘텐츠 상용화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 상용화 계획 수립 여부 및 수익 창출 가능성</li> <li>· 기대 매출 규모</li> <li>· 게임 상용화 계획의 수립 여부 및 구체성</li> <li>· 타겟 유저 및 목표시장 수익창출 방안(BM 설정) 우수성</li> </ul>	10																											
합		합	100																											

○ 가산점/감점사항

※ 해당 점수는 종합점수 산출평균 점수에 가산/감점 적용

가 산 점	퍼블리싱 확보	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 퍼블리싱 확보 시 최대 2점 가산</li> <li>· 퍼블리싱 확보에 대한 증빙이 인정된 경우만 해당됨</li> </ul>	+2
	게임개발 전문인력 교육 수료생	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전북글로벌게임센터 게임개발 전문인력양성 교육 수료생이 해당 사업 참여인력으로 포함될 시 최대 2점 가산</li> <li>· 교육 수료증 제출 필수(단순 참가, 교육 중도 포기자는 해당하지 않음)</li> </ul>	+2
감 점	상용화 추진실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원사업 목적 대비 상용화 추진실적에 따라 최대 3점 감점</li> <li>· 최근 2년 이내 전북글로벌게임센터에서 지원금을 받아 추진했던 과제의 상용화(스토어 등록 및 실행여부, 콘텐츠 납품, 판매실적 등) 미추진실적</li> </ul>	-3

## - 관련규정

- 본 사업과 관련된 모든 사항은 우리원의 콘텐츠지원사업관리규칙과 한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠 지원사업협약 및 수행관리지침, 콘텐츠지원사업 평가 및 심의지침에 의거함
- 우리원의 규칙과 지침상에 명시되지 않은 사항은 한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠지원사업 관리규칙을 준용함
- 콘텐츠지원사업 관련 규정의 미숙지로 인해 발생한 문제는 수행기업에게 있음

## - 일반사항

- 본 사업과 관련된 안내사항은 e나라도움 홈페이지 또는 진흥원 홈페이지 등을 통해 공지
- 협약 이전 또는 이후에 필요할 경우 수행기업 현장점검이 이뤄질 수 있음
- 본 사업과 관련된 부정수급이 확인될 경우 협약해지, 지원금 회수, 참여제한 등의 제재를 받을 수 있음

## - 과제 신청 및 평가

- 본 사업의 공모 및 신청·사업관리·집행은 기획재정부 e나라도움 온라인 시스템을 통해 운용됨
- 지원사업 신청서류 처리 중, 아래의 경우 평가대상에서 제외될 수 있음
  - 1) 공고 내 제출서류 목록 중 누락(미제출) 서류가 있는 경우
  - 2) 날인(서명) 필요 서류에 날인(서명) 없이 제출한 경우
  - 3) 기재된 내용 없이 제공양식 그대로 제출한 경우
  - 4) 서류 내용이 미흡하여 제출 용도로 활용할 수 없거나, 내용을 확인할 수 없는 경우
- 허위사실 기재 시 평가대상에서 제외되며, 선정 이후 확인 시에도 선정결과를 무효로 할 수 있음

## - 협약체결

- 이행보증보험증권 발급 및 자부담금 전액 입금 확인 후 1차 지원금 지급을 원칙으로 함
- 동일 과제로 우리원이나 타 지원기관(정부 또는 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우, 협약체결 이후라도 협약취소·지원금 회수·참여제한 등의 제재를 받을 수 있음

## - 과제수행

- 사업비(지원금&자기부담금)는 반드시 e나라도움 시스템을 통해 집행되어야 하며, 과제책임자 또는 대표자의 책임 하에 관리되어야 함
- 수행기업은 지원금을 지급 받을 별도의 신규계정(계좌)을 개설해 관리하여야 함
- 월별보고를 통한 과제추진 및 사업비 집행점검 진행 받으며, 보완사항 발생 시 즉시 보완해야 함
- 지원금은 선정평가 결과 및 예산심의에 따라 조정·삭감될 수 있음
- **본 사업을 수행하는 모든 과제사업비의 부가세는 인정하지 않음**
- 완성 결과물을 제출하지 못하거나, 지원금의 부당(유용, 횡령 등) 사용 등 기타 협약의 해약 여건이 발생할 경우, 해당 사업자로부터 지원금을 환수 등의 제재를 가할 수 있음
- 임금체납, 4대 보험료 미납, 국세·지방세 체납 발생 시 중간, 결과평가에 반영될 수 있음
- **사업비 집행 시 아래의 경우는 절대 금지하며, 위반내용 확인 시 전액 부적정 평가하고 정산 시 환수함**
  - 1) 대표이사, 임직원, 참여인력 등의 가족, 친인척이 운영하는 업체 또는 단체, 계열 관계에 있는 업체 또는 단체와의 내부거래 금지
  - 2) 게임센터 입주기업 또는 당해 게임센터에서 발주한 제작지원사업 수혜기업과의 위탁거래 금지
  - 3) 게임센터 입주기업 또는 당해 게임센터에서 발주한 제작지원사업 수혜기업 대표자 명의의 타 사업체와의 위탁거래 금지
- 참여율 조정이 필요한 경우 반드시 전담기관에 사전 통보
  - 1) 정부출연사업 등 과제참여율이 100% 초과하는 경우
  - 2) 이중취업(타 업체 대표 이사 등)에 해당하는 경우
  - 3) 참여인력이 통상적으로 과제 수행이 불가하다고 판단될 경우

## - 자기부담금 편성 및 집행

- 지원금의 10% 이상 자기부담금(사업자부담금)을 편성해야하며, 국고보조금 지침의 자기부담금(사업자 부담금) 우선집행의 원칙에 따라 자기부담금을 우선 집행해야 함(2차 교부금 지급 전 자부담금 100% 미집행 시 2차 교부금 지급 불가)
- 예산비목별 자원(국고 및 자부담)을 혼재하여 편성할 수 있음 (단, 집행 편의상 예산 항목별 단독 자원 편성 권고)

## - 기타사항

- 개인정보 수집·이용·제공 등이에 따라 개인정보가 제공될 수 있음
- 본 사업을 통해 지원받은 게임 콘텐츠는 문구 삽입 권고 오프닝 또는 엔딩 크레딧
  - ※ (문구 예) 해당 콘텐츠는 전북글로벌게임센터의 지원을 받아 제작되었습니다.
- 상기 공고 내용은 우리원 진행 사정에 의해 일부 변경·조정될 수 있음
- **지자체 공기관 대행사업비 편성 및 지자체 보조금 사업비 매칭 불가**
  - 1) 지자체 보조금을 사업비에 직접 편성할 수 없음
  - 2) 지자체 보조금의 재원을 지방비가 아닌 자기부담금으로 사용할 경우 인정

**제재대상 사유별 제재 조치(제40조제1항관련)**

제재대상 사유(위반행위 유형)	제재조치(처리기준)
1. 보조금(지원금)을 지원받은 <b>민간단체</b> 가 허위 또는 위조 등의 방법으로 보조금(지원금) 횡령 가. 횡령사실이 적발된 경우 나. 횡령사실이 법원의 판결 등으로 확정된 경우	가. 수사기관에 고발조치, 횡령액 반환조치, 향후 3년간 당해 단체 또는 보조(지원)사업에 대해 지원 중단 나. 횡령액 반환 조치 및 향후 4년간 당해 단체 또는 보조(지원)사업에 대해 지원 중단
2. 보조금(지원금)을 지원받은 <b>민간단체의 임직원</b> 이 허위 또는 위조 등의 방법으로 보조금 횡령 가. 횡령사실이 적발된 경우 나. 횡령사실이 법원의 판결 등으로 확정된 경우	가. 수사기관에 고발조치, 횡령액 반환조치, 향후 2년간 당해 단체 또는 보조(지원)사업에 대해 지원 중단, <b>해당자 자체징계 요구</b> 나. 횡령액 반환 조치 및 향후 3년간 당해 단체 또는 보조(지원)사업에 대해 지원 중단, <b>해당자 자체 징계 요구</b>
3. 보조금(지원금)을 지원받은 <b>민간단체 또는 민간 단체의 임직원</b> 이 허위 또는 위조 등의 방법으로 보조금(지원금) <b>유용</b>	<b>제1호 및 제2호</b> 의 위반행위 유형 및 처리 기준을 <b>준용</b> 하되, 처리기준란의 지원 중단 기간은 각각 <b>1년씩 감해서 처리</b>
4. 사전 승인을 받지 아니하고 무단으로 보조금(지원금)을 목적 외로 사용한 경우, 허위 또는 위조 등의 방법으로 변경승인을 받아 보조금(지원금)을 사용한 경우	해당액 반환 및 향후 2년간 당해 단체 또는 보조(지원)사업에 대해 지원을 중단하거나 해당액의 3배 이상 2회 감액 지원
5. 정산결과 자체부담액을 부담하지 아니한 경우	향후 2년 이내 당해 단체 또는 보조(지원)사업에 대해 지원 중단
6. 위조·변조 등의 방법에 의한 증빙서류를 관리 시스템에 허위로 입력하거나 이를 정산보고 시 제출한 경우	해당액 반환 및 향후 1년 이상 3년 이내에서 당해 단체 또는 보조(지원)사업에 대해 지원 중단
7. 제1호 내지 제6호 외의 사항으로 민간단체 또는 그 임직원이 다음 사항에 해당된 경우 가. 보조금법 등 실정법을 위반한 경우 나. 교부(지원)조건을 위반한 경우 다. 문화체육관광부 민간단체 보조금의 관리에 관한 규정 라. 기획재정부의 예산·기금집행지침을 위반한 경우	보조대상단체 선정에서 제외, 해당액 반환 및 향후 1년 이상 3년 이내에서 당해 단체 또는 보조(지원)사업에 대해 지원을 중단하거나 위반행위년도 보조금(지원금) 기준으로 50%이상 2회 감액 지원

## 제재대상 사유별 제재 조치(제40조제1항관련)

제재대상 사유(위반행위 유형)	제재조치(처리기준)
<p>8. 제4조 제3항의 민간단체가 다음 사항에 해당된 경우</p> <p>가. 5천만 원 이상의 과제가 연 2회 이상일 경우</p> <p>나. 1.5억 원 이상의 과제를 3년 연속으로 수행한 경우</p> <p>다. 2년간 보조금(지원금)의 총 금액이 6억 원을 초과한 경우</p>	<p>가. 당해 단체 또는 보조(지원)사업에 지원 불가</p> <p>나. 향후 1년간 단체 또는 보조(지원)사업에 지원 불가</p> <p>다. 향후 2년간 단체 또는 보조(지원)사업에 지원 불가</p>
<p>9. 기타 제재대상 사유(위반행위 유형)</p> <p>가. 외부압력, 허위, 청탁 등 부정한 방법에 의하여 지원과제 수행기관으로 선정된 경우</p> <p>나. 수행계획서 중대한 허위사실을 기재하였거나, 기타 협약내용에 대한 중대한 위반을 하였을 경우</p> <p>다. 지원과제의 중간평가 또는 결과평가 결과가 극히 “불량” 인 경우 (다만, 지원과제를 성실하게 수행한 사실이 인정되는 경우에는 기간을 단축하거나 참여제한을 하지 아니할 수 있다.)</p> <p>라. 정당한 사유 없이 상당한 기간 내에 개발에 착수하지 않거나, 지원과제의 수행을 포기한 경우</p> <p>마. 주관기관 또는 참여기관이 정당한 사유 없이 기술료를 납부하지 아니하거나 납부를 게을리 한 경우</p> <p>바. 사업비 정산에 불응하거나 정당한 사유 없이 잔액의 반환을 지체하는 경우</p> <p>사. 지원사업을 수행한 민간단체가 해당 과제에 대한 행정적 시정 및 권고, 지적의 조치 등의를 받거나, 사후 관리가 극히 불량인 경우</p> <p>아. 그밖에 지원사업을 수행하기 부적합한 경우로서 관련 법령 및 협약을 위반한 경우</p>	<p>가. 지원금 전부 또는 일부 환수</p> <p>나. 지원금 전부 또는 일부 환수</p> <p>다. 지원금 전부 또는 일부 환수</p> <p>라. 지원금 전부 또는 일부 환수</p> <p>마. 기술료 해당액 환수</p> <p>바. 지원금 전부 또는 일부 환수</p> <p>사. 향후 5년간 보조(지원)사업에 지원 불가</p> <p>아. 지원금 전액 또는 잔액 환수</p>

※ 상기 8호, 9호의 사유별 제재 조치 및 처리는 '20년 1월 1일부로 시행. 단, 8호는 최근 2년 실적을 소급하여 적용.

※ 보조금(지원금)이라 함은 제2조에 따라 칭하는 모든 성격의 재원을 뜻함. (단, 8호에 한하여 칭하는 보조금(지원금)은 진흥원이 직접 지원한 보조금에 한함.)