

전북글로벌게임센터 2022 기능성게임 제작지원 사업 공고

(재)전라북도콘텐츠융합진흥원은 「2022 기능성게임 제작지원 사업」을 아래와 같이 공고하오니 많은 참여를 바랍니다.

2022. 04. 05.

(재)전라북도 콘텐츠융합진흥원장

1

사업개요

○ 사업목적

- 사회적 기여가 결합된 게임 콘텐츠 제작을 통한 게임의 순기능 확산

○ 사업기간 : 2022. 4. ~ 2022. 11.

○ 지원규모

분야	지원규모 (총 7억원, 3개 과제 내외)	지원자격
메타버스	과제당 최대 3억원 이내 (2개 과제 내외 선정) ※ 게임센터 지원금 2억원 + 한국국토정보공사 매칭비 1억원	기능성게임 개발이 가능한 도내 기업(법인)
자유	과제당 최대 1억원 이내 (1개 과제 내외 선정)	

○ 지원내용

분야	플랫폼	지원내용
메타버스	무관	디지털트윈 데이터 활용* 메타버스 기능성게임 콘텐츠 제작 ※ 한국국토정보공사에서 구축한 전주시 디지털트윈 데이터 활용 필수
자유		게임의 재미요소와 교육, 훈련, 사회적 문제해결 등 사회적 기여가 결합된 기능성 게임 제작

* 전주시 3D 지도 및 데이터 제공(붙임자료 참고)

○ 지원대상 : 협약종료일까지 상용화가 가능한 도내 게임기업

- 게임산업진흥에 관한 법률에 따른 게임제작업·배급업 등록한 기업
- 지사의 경우, 지사 설립 후 6개월 이내 지원 불가

2

지원내용

○ 지원개요

구분		내용												
지원 자격	대 상	- 지원대상 기준												
		<table><tr><th>구분</th><th>지원자격</th></tr><tr><td>공통기준</td><td>· 게임콘텐츠 기획·제작·배급이 가능한 게임기업(개인사업자 또는 법인사업자)</td></tr><tr><td rowspan="3">세부기준</td><td>도내기업 (본사)</td><td>· 전라북도 내 사업장 소재지 게임기업</td></tr><tr><td>도내기업 (지사)</td><td>· 전북지사 설립 후 6개월 이내 지원 불가 · 최소 3명 이상 상주인력 근무(거주증빙 필요)</td></tr><tr><td>도외기업</td><td>· 협약 후 2개월 이내 전북 본사 이전 필수 · 협약 종료 후 2년 이상 전북 사업장 유지 확약 필수</td></tr></table>		구분	지원자격	공통기준	· 게임콘텐츠 기획·제작·배급이 가능한 게임기업(개인사업자 또는 법인사업자)	세부기준	도내기업 (본사)	· 전라북도 내 사업장 소재지 게임기업	도내기업 (지사)	· 전북지사 설립 후 6개월 이내 지원 불가 · 최소 3명 이상 상주인력 근무(거주증빙 필요)	도외기업	· 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(개인사업자 또는 법인사업자)											
		세부기준	도내기업 (본사)	· 전라북도 내 사업장 소재지 게임기업										
	도내기업 (지사)		· 전북지사 설립 후 6개월 이내 지원 불가 · 최소 3명 이상 상주인력 근무(거주증빙 필요)											
도외기업	· 협약 후 2개월 이내 전북 본사 이전 필수 · 협약 종료 후 2년 이상 전북 사업장 유지 확약 필수													
규 모	- 중소기업: 중소기업법 제2조제1항 각 호에 해당하는 기업													
자 격 증빙	- 게임제작업·배급업 등록 및 제출(예정인 기업 포함) ※ 단, 선정 이후 협약일까지 게임제작업·배급업 등록 및 제출 필수													
소 재 지	- 전라북도 내 사업장 소재지 기업 - 전라북도 본사 이전 추진(계획) 중인 도외기업													
기 타	- 신청일 현재 동일한 과제로 우리원 및 타기관에 기 선정되어 지원금을 지원 받지 않아야 함 - 지원사업 제재대상 및 참여 제한 체크리스트 항목에 해당하지 않아야 함													
지원 조건	사업완료 조 건	- 협약기간(협약일 ~ 2022. 11. 30.) 내 개발완료(정식 런칭 빌드)												
		<table><tr><td>게임기획</td><td>플레이 테스트 (FGT/QA)</td><td>베타 테스트 (CBT/OBT)</td><td>정식런칭 빌드범위</td></tr><tr><td>▼</td><td>▲</td><td>▼</td><td>▲</td></tr><tr><td>프로토타입 제작</td><td>다듬기 (Polishing / QA)</td><td></td><td>정식 오픈(상용화)</td></tr></table>		게임기획	플레이 테스트 (FGT/QA)	베타 테스트 (CBT/OBT)	정식런칭 빌드범위	▼	▲	▼	▲	프로토타입 제작	다듬기 (Polishing / QA)	
	게임기획	플레이 테스트 (FGT/QA)	베타 테스트 (CBT/OBT)	정식런칭 빌드범위										
	▼	▲	▼	▲										
	프로토타입 제작	다듬기 (Polishing / QA)		정식 오픈(상용화)										
	필수조건	- 최종 결과평가(12월) 전까지 상용화(스토어 신규등록 또는 재등록, 콘텐츠 납품,판매) 추진												
- 컨소시엄 구성 가능 · 참여기관이 도외기업일 경우, 지원금 30% 이내 예산 편성 및 기술 이전 협약서 제시 필수														
- 협약기간 내 정식 런칭 빌드 개발 완료 및 서비스 런칭 필수 · 개발된 게임의 성능(기능성 및 게임성), 안정성, 이용자만족도 등이 평가가 가능한 수준 · 과제 결과물에 대한 기능성게임 타겟 유저 FGT 와 기능성게임 전문가 QA를 통한 효과 검증 진행 및 피드백 적용 폴리싱 작업 필요														
- 과제완료 후 2년간 사업장유지 필수 ※ 상기 조건을 만족하지 못할 경우, 전액 환수 등 제재조치를 받을 수 있음														
가점사항	- 지원금의 10% 이상 자기부담금(현금) 매칭													
	- 지원금 1억당 1명 이상의 신규고용													
	<table><tr><td>신규고용창출인력</td><td>⇒</td><td>$\frac{\text{지원금액(천만원 단위 이하 반올림)}}{1\text{억원}}$</td></tr></table> <p>※ (예시) 지원금이 1.5억원인 경우 [1.5억 원(천만 원 자리에서 반올림) / 1억 원 = 2명] ※ 해당인력에 대해선 우리원 및 타 기관 지원사업과 중복 불가(참여율 100% 산정 필수)</p>		신규고용창출인력	⇒	$\frac{\text{지원금액(천만원 단위 이하 반올림)}}{1\text{억원}}$									
신규고용창출인력	⇒	$\frac{\text{지원금액(천만원 단위 이하 반올림)}}{1\text{억원}}$												
가점사항	- 확정된 지원금에 대한 이행(지급)보증보험 발행 · 이행보증기간: 사업종료일(11월) 기준 + 2개월 가산 ※ 이행보증보험 발급 시, 수수료와 별도로 신용등급에 따라 현금 담보가 발생할 수 있음 ※ 협약체결 전 이행보증보험을 제출하지 못할 경우, 선정이 취소될 수 있음													
	- 자산취득은 자부담으로만 가능													
가점사항		- 상용화 추진실적 미달(지원사업 목적 대비 상용화 추진실적에 따라 최대 3점 감점)												

※ 과제 신청 기업(주관기관 및 참여기관)은 과제 종료 이후 3년간 매출액, 고용창출 등 실적 조사 협조 의무가 있으며, 결과물의 사후운영 및 관리 책임은 전적으로 과제 신청 기업(주관기관 및 참여기관)에게 있음

○ 자격제한대상

<국고보조금 수급 제한 대상자>	
<ul style="list-style-type: none"> - 국세 및 지방세 체납사실 있는 경우(신청일 현재부터 협약 종료일 까지) - 보조사업 수행 등의 배제 결정을 받은 주관기관과 참여기관, 대표자 및 책임자, 또는 보조금 수급의 제한을 받은 보조금수령자 - 우리원 임직원이 부임 직전에 재직했던 기관 또는 기업 - 문화체육관광부장관 등 중앙행정관서의 장으로부터 참여제한 조치를 받은 사실이 있는 주관기관 및 참여기관, 대표자 및 책임자 - 동일 기업 지원횟수(제작지원) 연 2회, 3년간 최대 25억 원 <ul style="list-style-type: none"> · 신청일 기준 사업자가 KOCCA 및 타 글로벌게임센터 포함한 콘텐츠지원사업에서 지원금을 직접 교부받아 추진 중인 과제가 총 2개 과제 미만(콘진원 연구개발사업 제외)인 경우 (단, 당해연도에 동시에 수행할 수 있는 콘텐츠지원사업은 최대 2개로 제한하며, 5,000만원 이하인 과제는 과제 수에서 제외함) 	
<진흥원 지원 제약 사항>	
<ul style="list-style-type: none"> - 진흥원 관련 각종 협약 또는 계약 위반 사실이 있는 주관기관과 참여기관, 대표자 및 책임자 - 신청일 현재, 5천만원 이상의 과제가 연 2회 이상일 경우 <ul style="list-style-type: none"> · 당해년도 보조(지원)사업에 지원 불가 - 신청일 현재, 우리원에서 1.5억원 이상의 과제를 3년 연속으로 수행한 경우 <ul style="list-style-type: none"> · 향후 1년간 보조(지원)사업에 지원 불가 - 신청일 현재, 우리원에서 2년간 수혜받은 보조금(지원금)의 총 금액이 6억원을 초과한 경우 <ul style="list-style-type: none"> · 향후 2년간 보조(지원)사업에 지원 불가 	

○ 추진절차 및 일정

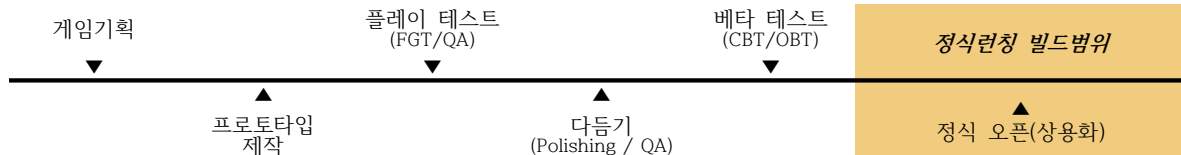
구분	내용
사업공고/접수	<ul style="list-style-type: none"> - 접수기간 : 2022. 04. 05.(화) ~ 2022. 04. 19.(화) 15:00까지 - 접수방법: e나라도움 온라인공모 신청
선정평가 (외부평가위원회)	<ul style="list-style-type: none"> - 평가내용: 적정성 검토(서류) 및 대면평가(발표·질의응답) 등 - 결과통보: 평가 후 3일 이내 홈페이지 공지 및 개별통보
예산심의 (외부평가위원회)	<ul style="list-style-type: none"> - 선정과제 대상 예산 적정성 검토 및 예산확정 심의
현장점검 (진흥원→기업)	<ul style="list-style-type: none"> - 선정기업 소재지 실태점검(사업장환경, 제작여건 등)
협약체결 (진흥원↔기업)	<ul style="list-style-type: none"> - 최종 선정과제 협약(협약일 ~ 2022. 11. 30.) - 협약서류 제출 확인 후 1차 지원금 교부(70%)
중간평가 (외부평가위원 동반 현장점검)	<ul style="list-style-type: none"> - 과제 중간 추진율 중간점검 - 평가결과에 따른 2차 지원금 교부(30%)
결과평가 (외부평가위원회)	<ul style="list-style-type: none"> - 상용화 추진 확인(스토어 신규등록/재등록, 콘텐츠 납품/판매) - 콘텐츠 결과물 시연 등 최종평가
사업정산(기업)	<ul style="list-style-type: none"> - 정산/실적보고서 및 회계검토보고서 제출
사업종료	<ul style="list-style-type: none"> - 정산잔액 및 이자 반납

- **수행기간: 협약일로부터 2022.11.30.까지**

- 과제개발은 협약 기간인 2022년 11월 30일까지 완료하여야 함

① **기능성게임 개발 완료 필수**

: 신규게임 개발 완료(정식 런칭 빌드)



② **최종 결과평가 전까지 상용화 추진_스토어 신규등록(또는 재등록), 콘텐츠 납품/판매 필수**

- **컨소시엄 구성 가능**

- 참여기관이 도외기업일 경우, 지원금 30% 이내 예산 편성 및 기술 이전 확약서 및 지식재산권 제시 필수

- **사업비편성 및 집행**

- 지원금의 10% 이상 현금 자부담금 매칭 필수 (현물 불인정)
- 총사업비 중 자부담금을 우선하여 집행해야 함
- 사업비는 협약 기간 내의 사용분만 인정되어 소급적용이 불가하며, 예산심의평가를 통해 신청액의 타당성을 고려하여 조정될 수 있음

- **신규고용**

- 지원금의 1억원 당 1명 이상 신규고용 필수

$$\text{신규고용창출인력} \Rightarrow \frac{\text{지원금액(천만원 단위 이하 반올림)}}{1\text{억원}}$$

※ (예시) 지원금이 1.5억원인 경우 [1.5억 원(천만원 자리에서 반올림) / 1억 원 = 2명]

※ 해당인력에 대해선 우리원 타 지원사업과 중복 불가

(추후 부당한 인력편성 발견 시, 해당 인력에 대한 인건비 환수조치 예정)

- **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 진행 예정
- 제출한 서류가 허위로 판명될 시 **지원금 환수 등의 제재**가 있을 수 있음
- 제출서류 미흡, 신청자격 미충족, 제재대상 확인 시 **사전 서류탈락**이 될 수 있음
※ 제작지원 사업기간과 별개로 주관기관(과제 신청 기업)은 사업 결과물 및 기타 사항에 대하여 향후 **2년간** 추진경과 보고 의무가 있으며, 결과물의 운영 및 관리 책임은 전적으로 주관기관(과제 신청 기업)에게 있음

4

지원방법 및 제출서류

○ 신청방법

- 신청 및 공고기간 : 2022. 04. 05.(화) ~ 2022. 04. 19.(화) 15:00까지

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

- 신청방법: e나라도움 공모신청(온라인 접수) / 오프라인 불가

- e나라도움 홈페이지(www.gosims.go.kr) 접속 후, 회원가입
- e나라도움 우측 상단 [보조사업자업무] 버튼 클릭 후, 로그인
- [사업수행관리-신청관리-사업신청관리-공모현황]에서 (재)전라북도 콘텐츠융합진흥원 지정
- 공모기관에 (재)전라북도 콘텐츠융합진흥원 지정 후 [검색]버튼을 눌러 공모 확인
- 공모목록에서 “2022 기능성게임 제작지원” 선택
- “2022 기능성게임 제작지원” 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 사업담당자

(063-282-3764, jy26012@jcon.or.kr)

- (온라인접수문의) e나라도움 사용자 지원센터(1670-9595)

○ 제출서류목록

구분	번호	제출서류	유의사항	서식
① 과제신청서	①	- 과제신청서 및 사업계획서	· 사업안내서 참조	제1호 서식 ~ 제6호 서식
	②	- 수행기관 소개서		
	③	- 과제개요 및 목표 총괄표		
	④	- 세부 사업계획서		
	⑤	- 사업비 산출내역서		
	⑥	- 정부지원 수혜실적 및 개발 프로젝트 내역		
	⑦	- 지원사업 상용화 추진실적서 및 증빙자료		
	⑧	- 신규인력 채용계획		
	⑨	- 참여인력 과제참여 현황		
	⑩	- 참여인력 이력 사항		
② 동의서	①	- 지원업체 참여제한 체크리스트	· 인감 날인 필수	제 7호 서식
	②	- 중복지원 여부 확인서	· 인감 날인 필수	제 8호 서식
	③	- 개인정보 수집.이용.제공 동의서	· 참여 인력의 자필서명 필수	제 9호 서식
	④	- 중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보활용 동의서	· 인감 날인 필수	제 10호 서식
③ 필수제출서류	①	- 사업자등록증	· 최근 3개월 이내의 것	-
	②	- 4대보험 사업자가입자명부	· 최근 3개월 이내의 것 ※ 참여인력 전원 4대보험 가입 필수	-
	③	- 신용평가등급 확인서	· 최근 결산기준년도로부터 12개월 내	-
	④	- 게임제작업자 등록증	· 협약 전까지 등록 및 제출 필수	-
	⑤	- 게임배급업자 등록증	· 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 기준, 만료되지 않은 것	-
	⑧	- 4대보험료 완납 증명서	· 증명서 유효기간이 사업신청일 기준, 만료되지 않은 것	-
발표 자료	-	- 발표평가 자료	· 자유양식 / 전자파일 제출 · 선정평가 평가 기준 고려하여 작성 권고	평가 전 별도 제출 요청 예정

※ 누락된 서류, 파본에 대해서는 수정 파일을 추가로 접수하지 않음

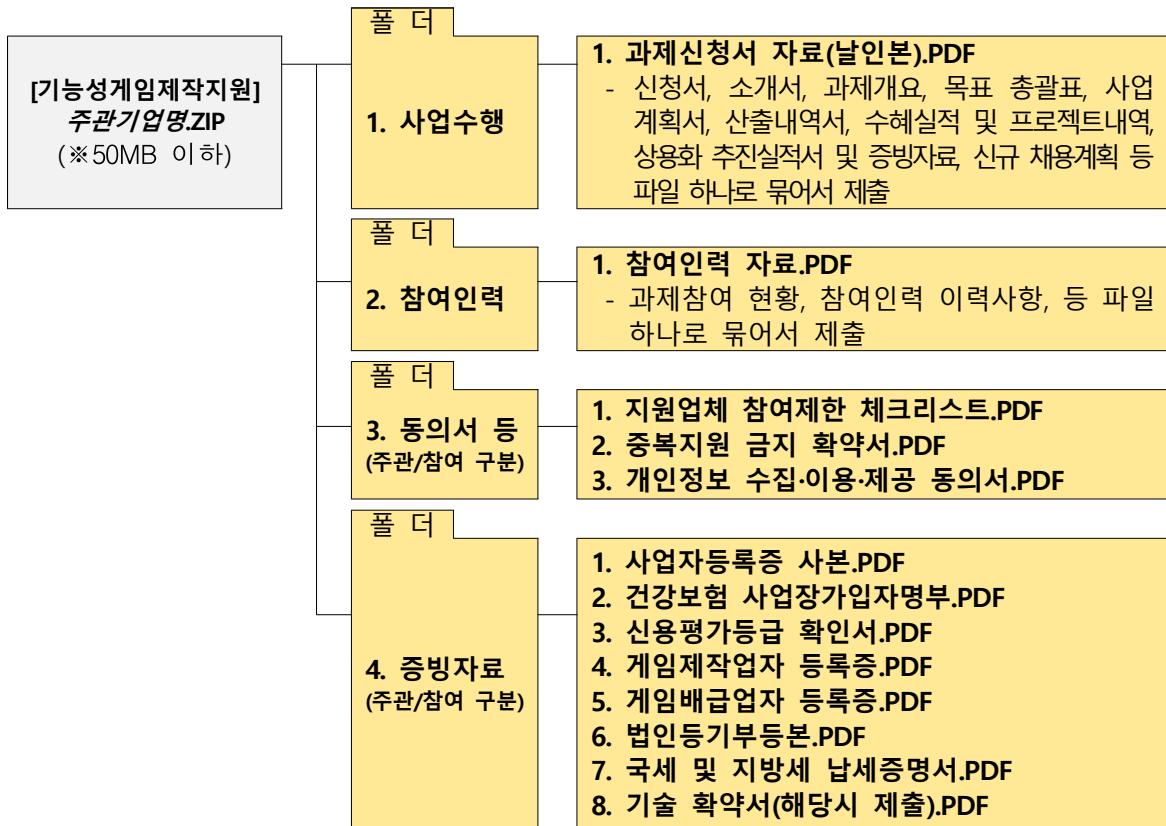
(상기의 제출서류 미제출은 '과제 탈락'의 사유가 될 수 있음)

※ 상기 제출서류 목록 순서별로 편철하여 제출(서류제출방법 참조)

※ **[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

- 서류 제출방법(※ 자세한 제출방법은 「공고 및 제출안내(4p)」 오프라인 접수 방법 참조)
 - 모든 제출 서류를 1개의 파일로 압축(50MB이하)하여 제출
 - ※ 인감이 필요한 서류는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출
 - ※ 누락된 파일은 추가 접수받지 않으며, 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없음.
 - 제출 압축파일명 : [2022 기능성게임제작지원] **주관기업명**.ZIP
 - 제출서류 폴더트리

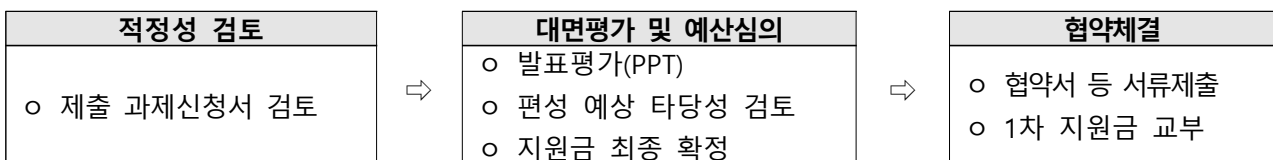


5

절차 및 평가기준

○ 선정절차

- ※ 신청 과제수가 본 사업 지원 규모보다 적거나 같을 시, 재공고 가능
- ※ 선정(발표)평가 시 PPT자료는 별도 제출 요청
- ※ 선정(발표)평가 시 과제책임자 이상급만 발표 가능



○ 평가기준(안) ※ 평가지표는 다소 변동될 수 있음

- 평가지표(①_적정성 검토)

구분	검토사항	평가
① 제재사항	- 진흥원 제재대상에 해당하지 않는 기업 ※ [별표1] 참조	<input type="checkbox"/> 적합 <input type="checkbox"/> 부적합
② 구비서류	- 과제신청서 및 필수제출서류	<input type="checkbox"/> 적합 <input type="checkbox"/> 부적합
③ 중복지원	- 중복지원 대상자 여부	<input type="checkbox"/> 적합 <input type="checkbox"/> 부적합

- 평가지표(②_선정평가)

구분	평가항목	평가내용	배점																							
정량평가 (10)	경영상태 (5점)	<div>- 신용평가등급에 의한 평가</div> <table><tr><th colspan="3">신용평가등급</th><th rowspan="2">배점</th></tr><tr><th>회사채</th><th>기업어음</th><th>기업신용평가등급</th></tr><tr><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></table>	신용평가등급			배점	회사채	기업어음	기업신용평가등급	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	5
	신용평가등급			배점																						
회사채	기업어음	기업신용평가등급																								
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																							
	사업 신인도 (5점)	<div>◦ α(건)=사업공고일 기준 2년 이내 한국콘텐츠진흥원 및 우리원 지원 사업(게임분야) 수혜 건수</div> <table><tr><th>구분</th><th>5점</th><th>3점</th><th>2점</th><th>1점</th></tr><tr><td>수혜건수</td><td>0≤α≤1</td><td>2≤α≤3</td><td>4≤α≤5</td><td>6≤α</td></tr></table> <div>※ 단, 지원금이 5,000만 원 이하인 경우는 수혜 건수에서 제외</div>	구분	5점	3점	2점	1점	수혜건수	0≤α≤1	2≤α≤3	4≤α≤5	6≤α	5													
구분	5점	3점	2점	1점																						
수혜건수	0≤α≤1	2≤α≤3	4≤α≤5	6≤α																						
정성평가 (90)	기획 우수성 (20점)	<div>◦ 기능성게임 주제 선정의 우수성(지역현안 반영 주제 우대)</div> <div>◦ 사업기획 구체성 및 과제개발 목표달성 가능성</div> <div>◦ 기능성게임 수요자 및 목표시장에 대한 분석 우수성</div> <div>◦ 포커스 그룹 테스트(FGT) 및 전문가 QA 기획 우수성</div>	20																							
	콘텐츠 경쟁력 (30점)	<div>◦ 개발 과제의 기능성 및 차별성</div> <div>◦ 개발 과제의 게임성(재미요소 및 인터랙티브 요소 등)</div> <div>◦ 기능성 게임콘텐츠의 기대효과 및 파급효과</div>	30																							
	수행능력 (20점)	<div>◦ 기능성게임 제작 경험 및 주요성과, 프로젝트 내역을 통한 사업수행능력</div> <div>◦ 사업계획 대비 사업비 규모와 산출내역의 적절성</div> <div>◦ 과제 참여인력 및 신규인력의 전문성 및 수행역할의 적절성</div>	20																							
	콘텐츠 상용화계획 (20점)	<div>◦ 사업 종료 이후의 기능성 게임콘텐츠 개발방향 및 추진일정 구체성</div> <div>◦ 상용화 계획 수립 여부 및 수익창출 가능성</div>	20																							
	합 계		100																							

- 감점사항

감 점	상용화 추진실적	- 지원사업 목적 대비 상용화 추진실적에 따라 최대 3점 감점 · 최근 2년 이내 전북글로벌게임센터에서 지원금을 받아 추진했던 과제의 상용화(스토어 등록/납품, 판매실적 등) 추진실적			-3
		추진실적	추진(또는 해당없음)	미추진	
		감점	0점	-3점	
		※ 지원(수혜)받은 과제가 여러 건일 경우, 1개라도 상용화 미추진 시 감점 사항 ※ 지원(수혜)받은 이력이 있으나, '지원사업 상용화 추진 실적서(서식 제4-1호)'를 제출하지 않은 경우는 미추진 실적으로 판단함			

- ※ 사업비 집행 적정성, 참여인력 근무, 과제 수행 가능 환경 여부 등의 확인을 위해 필요시 현장점검 실시(현장점검 의견서를 선정평가 시 기초자료로 활용 예정)
- ※ 상기의 선정평가 평가항목을 고려하여 PPT 작성 요망
- 발표평가 시, 발표자는 주관기관 과제책임자 및 대표자로 한정함
- ※ 상용화 추진실적에 따른 감점은 종합평균점수에서 감점 적용

○ 유의사항

[용어설명]

- 사업비 : 지원금과 자기부담금(사업자부담금)을 합한 금액
- 지원금 : 사업비 중 진흥원장이 주관기관장에게 지급하는 금액
- 자기부담금 : 사업비 중 주관기관이 공동으로 부담하는 금액

- 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 수행기업(기관)에게 있음

- 일반사항

- 본 사업과 관련된 안내사항은 e나라도움 홈페이지 또는 진흥원 홈페이지 등을 통해 공지
- 협약 이전 또는 이후에 필요할 경우 수행기관 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 이후에도 확인 시 선정결과를 무효로 할 수 있음

- 협약체결

- 이행보증보험증권 발급, 자부담금 전액 입금 확인 후, 1차 지원금 지급 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

- 과제 수행

- 사업비(지원금&자기부담금)는 반드시 e나라도움 시스템을 통해 집행되어야 하며, 과제책임자 또는 대표자의 책임하에 관리되어야 함
- 수행기관은 지원금을 지급 받을 별도의 신규계정(계좌)을 개설해 관리하여야 함
- 월별보고를 통한 과제추진 및 사업비 집행점검 진행 받으며, 보완사항 발생 시 즉시 보완해야함.
- 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

- 자기부담금 편성 및 집행

- 지원금의 10%이상 자기부담금(사업자부담금)을 편성해야하며, 국고보조금지침 상 자기부담금(사업자 부담금) 우선집행의 원칙에 따라 자기부담금을 우선 집행해야 함(자기부담금 100% 사용)
- 예산비목별 재원(국고 및 자부담)을 혼재하여 편성할 수 있음
(단, 집행 편의상 예산 항목별 단독 재원 편성 권고)

- 기타사항

- 개인정보 수집·이용·제공 동의에 따라 개인정보가 제공될 수 있음
- 본 사업을 통해 지원받은 게임 콘텐츠는 문구 삽입 필수_오프닝 또는 엔딩 크레딧
· (문구 예) 해당 콘텐츠는 전북글로벌게임센터의 지원을 받아 제작되었습니다.
- 상기 공고 내용은 우리원 진행 사정에 의해 일부 변경·조정될 수 있음

제재대상 사유별 제재 조치(제40조제1항관련)

제재대상 사유(위반행위 유형)	제재조치(처리기준)
1. 보조금(지원금)을 지원받은 민간단체 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 민간단체의 임직원 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, 해당자 자체징계 요구 나. 횡령액 반환 조치 및 향후 3년간 당해 단체 또는 보조(지원)사업에 대해 지원 중단, 해당자 자체 징계 요구
3. 보조금(지원금)을 지원받은 민간단체 또는 민간 단체의 임직원 이 허위 또는 위조 등의 방법으로 보조금(지원금) 유용	제1호 및 제2호 의 위반행위 유형 및 처리 기준을 준용 하되, 처리기준란의 지원 중단 기간은 각각 1년 씩 감해서 처리
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 정산보고시 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.

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