

2020 경북 게임 기업 맞춤형 글로벌 마케팅 지원사업 참여기업 모집 공고

(재)경북테크노파크에서는 도내 게임콘텐츠 관련 기업의 글로벌 마케팅 활동을 적극적으로 지원함으로써 신규 시장진출 및 지역 게임 산업 성장을 지원하기위해 「2020 경북 게임 기업 맞춤형 글로벌 마케팅 지원 사업」을 추진하오니 많은 관심과 참여바랍니다.

2020년 09월 02일

(재)경북테크노파크 원장

I 사업목적

- 기업 맞춤형 글로벌 마케팅 지원을 통한 신규시장 진출 기대 및 기업 수익성 제고
- 경북 게임 콘텐츠 사업화 지원에 따른 기업 자생 성장과 지역 게임 산업 발전의 선순환 효과 기대

II 지원개요

- 사업명 : 2020 경북 게임 기업 맞춤형 글로벌 마케팅 지원사업
- 지원규모 : 총300,000천원, 10개사내외 (최대 35,000천원 이내/개사, 차등지원)
 - ※ 총사업비의 90% 지원, 기업부담금 총사업비의 10% 이상 부담
 - ※ 사업비 조정위원회를 통한 예산 책정 적정 여부 검토 및 필요시 변경 요청
- 지원기간 : 협약일(9월 예정) ~ 2020.11.30. (약3개월 예정)
- 지원대상
 1. 필수요건
 - 공고일 기준 사업자등록증 상 본사 소재지가 경상북도인 게임 콘텐츠 (모바일게임, 실감형(VR/AR/XR/MR 등)게임, PC게임, 콘솔게임 등) 기업
 - ※ 지사의 경우, 설립 후 경상북도 소재 6개월 이상 상주인력 3명(거주 증빙 필수)이상 보유한 기업
 - 게임제작업 또는 게임배급업 등록 기업 또는 선정 후 협약 체결 이후 1개월 내 등록이 가능한 기업(미등록시 선정 취소)
 2. 추가요건 : 아래 중 하나에 해당하는 콘텐츠
 - 공고일 기준 완성품 단계의 상용화(런칭) 직전 또는 상용화된 게임 콘텐츠
 - 2020년 10월 31일까지 완성 또는 런칭이 가능한 게임 콘텐츠

○ 지원제외대상

- 공고일 기준 동일한 콘텐츠로 동일 지원사업을 전담기관 및 타기관으로부터 기 선정되어 지원을 받은 기업
ex. A콘텐츠 ‘글로벌 마케팅 지원사업’ 받은 경우 A콘텐츠 지원 불가
- 신청일 기준 기준 국세 또는 지방세 체납이 있는 기업
- 신청일 기준 금융기관 등으로부터 채무 불이행으로 규제 중인 자 또는 기업
※ 단, 선정 후 협약 전까지 채무 변제 완료 후 증빙이 가능한 기업 참여가능
- 신청일 현재 휴·폐업 중인 기업
- 신청일 기준 대기업 및 계열사 포함될 경우
- 신청일 기준 지원기업이 대·중소기업상생협력촉진에 관한 법률 제2조제2호의 대기업과 그 계열사(독점규제 및 공정거래에 관한 법률 제2조제3호에 따른 계열회사)인 경우
- 기타 참여제한의 사유가 있다고 인정하는 자(기업)
 - 타인의 작품을 모방하거나 타인의 저작권을 무단으로 침해한 경우
 - 사행성, 선정성 등 사회 통념을 벗어나는 게임 콘텐츠
 - 상기 외 기타 본 사업의 수행이 불가하다고 판단되는 기업
- ※ 지원 대상 해당 여부에 대해서는 신청기업 증빙서류(사업자등록증 등) 및 서약서에 의하며, 허위사실 확인 시 선정 취소 및 제재 조치가 있을 수 있음

III 지원내용

구 분	내 용												
지원규모	<p>1. 지원기업수 : 10개사 내외</p> <p>2. 지원금액 : 총3억원 내외 (기업별 최대 3천5백만원 지원, 차등지원)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 총사업비 : TP지원금 + 기업부담금 <ul style="list-style-type: none"> * 총사업비 계산방법 : TP지원금 ÷ 0.9 = 총사업비(만원단위 절상) - TP지원금 : 총사업비의 90% 이내 지원 - 기업부담금 : 총사업비의 10% 이상(현금) <ul style="list-style-type: none"> * 기업부담금비율 : 기업부담금/총사업비 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2">총사업비 및 기업부담금 계산 예시</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. TP지원금 :</td><td>3천만원</td></tr> <tr> <td>2. 총사업비 :</td><td>3천만원 ÷ 0.9 = 33,340,000원</td></tr> <tr> <td>3. 기업부담금 :</td><td>33,340,000원 - 30,000,000원 = 3,340,000원</td></tr> <tr> <td>4. TP지원금 및 기업지원금은 부가가치세 포함</td><td></td></tr> <tr> <td colspan="2">제출서류인 견적서도 부가가치세 포함 금액으로 제출</td></tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ※ 별첨. 총사업비 및 기업부담금 계산 서식 참조 - 선정평가 및 사업비 조정위원회를 통한 지원금 최종 결정 	총사업비 및 기업부담금 계산 예시		1. TP지원금 :	3천만원	2. 총사업비 :	3천만원 ÷ 0.9 = 33,340,000원	3. 기업부담금 :	33,340,000원 - 30,000,000원 = 3,340,000원	4. TP지원금 및 기업지원금은 부가가치세 포함		제출서류인 견적서도 부가가치세 포함 금액으로 제출	
총사업비 및 기업부담금 계산 예시													
1. TP지원금 :	3천만원												
2. 총사업비 :	3천만원 ÷ 0.9 = 33,340,000원												
3. 기업부담금 :	33,340,000원 - 30,000,000원 = 3,340,000원												
4. TP지원금 및 기업지원금은 부가가치세 포함													
제출서류인 견적서도 부가가치세 포함 금액으로 제출													

구 분	내 용																	
지원형태	<input type="checkbox"/> 지원기업은 자격요건에 적합한 공급기업 자율 컨소시엄 구성하여 사업 신청																	
	<input type="checkbox"/> 공급기업 우선 집행 후 결과평가 이후 후지급 원칙																	
	※ 결과 평가 결과 '불성실 수행'으로 평가된 경우 1회 이의신청에 따른 재심의 위원회 개최 후에도 동일 평가 결과 받을 경우, 지원금 지급을 불허할 수 있음																	
	<input type="checkbox"/> 간접지원 : 공급기업에 지원금 교부																	
	※ 공급기업이 국외기업 또는 구글/페이스북/네이버/다음 등 비용 적립을 통한 퍼포먼스 마케팅 플랫폼을 활용하는 경우에 한 해, 사업담당자 협의에 따라 지원기업 선(先)결제 후 결과 평가 결과에 따른 지원기업으로 지원금 지급 가능																	
	<table><tr><th colspan="2">구분</th><th>지원방법</th><th>지원금 지급 대상</th></tr><tr><td>원칙</td><td colspan="2">공급기업 컨소시엄 지원</td><td>후지급</td><td>공급기업</td></tr><tr><td>협의</td><td colspan="2">공급기업이 국외기업 또는 구글/페이스북/네이버/다음 등 비용 적립형 퍼포먼스 마케팅 플랫폼 활용할 경우</td><td>후지급</td><td>지원기업</td></tr></table>				구분		지원방법	지원금 지급 대상	원칙	공급기업 컨소시엄 지원		후지급	공급기업	협의	공급기업이 국외기업 또는 구글/페이스북/네이버/다음 등 비용 적립형 퍼포먼스 마케팅 플랫폼 활용할 경우		후지급	지원기업
구분		지원방법	지원금 지급 대상															
원칙	공급기업 컨소시엄 지원		후지급	공급기업														
협의	공급기업이 국외기업 또는 구글/페이스북/네이버/다음 등 비용 적립형 퍼포먼스 마케팅 플랫폼 활용할 경우		후지급	지원기업														
지원분야	<input type="checkbox"/> 기업 맞춤형 계획에 따른 마케팅 수행을 위한 직접 비용																	
	구분	사업내용																
	퍼포먼스 마케팅	<input type="checkbox"/> 신규 유저 유입 등을 통해 매출을 창출하기 위한 마케팅 지원 - 구글, 페이스북 등 SNS 활용한 키워드, 배너 광고 - 바이럴 마케팅 - CPI/CPA 네트워킹을 통한 리워드 마케팅 - 사전 모집 및 이벤트 지원 등 <input type="checkbox"/> 성과물 : 결과보고서, 퍼포먼스 마케팅 결과물(캡처본, 보고서) 등																
	매체활용 마케팅	<input type="checkbox"/> 인플루언서, 매체 등을 활용한 마케팅 - 유명 크리에이터, 유튜버 등 인플루언서, MCN 활용 게임 콘텐츠 홍보 및 리뷰 영상 제작 및 방송 - TV, 라디오, 지면 광고 등 매체 활용 마케팅 등 <input type="checkbox"/> 성과물 : 결과보고서, 제작 영상, 제작 홍보물, 방영/방송 영상(캡처, URL 등) 등																
	기타 마케팅	<input type="checkbox"/> 위 마케팅 방법에 해당 되지 않는 마케팅 - 게임 콘텐츠 홍보 영상 제작 - 게임 콘텐츠 리플렛 제작 <input type="checkbox"/> 성과물 : 결과보고서, 제작 홍보물 등 ※ 예시에 없는 마케팅 방법의 경우 신청 전 사업 담당자 문의 필요																

지원불가분야	<input type="checkbox"/> 타켓 지역 국내인 마케팅 비용 <input type="checkbox"/> 단순 기업 홍보 비용 - 기업 팸플렛 등 단순 기업 홍보 <input type="checkbox"/> 성과물로 인해 판매 수익이 발생하는 마케팅 비용 - 판매용 기념품, 굿즈 제작 등 <input type="checkbox"/> 마케팅 내역 및 지출증빙이 불가능한 경우
--------	--

IV 공급기업 자격 요건

1. 필수자격

- 사업공고일 기준 해당 용역 수행에 대한 **경력 1년 이상** 기업이자
아래 확인 사항에 모두 ‘Y’ 인 기업

구분	내 용	해당여부
1	신청일 기준 국세, 지방세 등의 체납 해당없음 (국외 기업의 경우 해당 소재지 국가의 세무 법률에 따름)	Y
2	근로기준법 제43조의2에 의한 체불사업자 해당없음 (국외 기업의 경우 해당 소재지 국가의 세무 법률에 따름)	Y
3	접수마감일 기준 공급기업 및 공급기업 대표가 국가 지원사업 참여 제한 제재에 해당 없음	Y
4	지원기업 요구사항을 충분히 수행할 수 있는 역량 보유	Y
5	사업 수행에 있어 법적, 윤리적 문제 발생시 책임 이행	Y
6	사업의 원활한 수행을 위한 신뢰 관계 구축 및 이행	Y
7	사업 수행 중 문제 발생 시 사업 주관기관의 중재 따를 의향이 있음	Y
8	수행 결과물에 대한 성과가 미흡하다고 판정될 시 추가적으로 보완작업 착수 또는 비용 삭감에 동의함	Y
9	수행 결과평가 결과 ‘불성실수행’으로 판정 시, 1회의 이의신청에 따른 재심의 위원회 개최, 해당 결과도 ‘불성실수행’으로 판정될 경우 지원금 지급 불허, 기지원금 환수, 제재 조치 등을 할 수 있음에 동의함	Y

2. 추가자격 : 아래 자격 중 1가지 이상에 해당하는 기업

- 소득세법 제168조·법인세법 제111조 또는 부가가치세법 제 5조의 규정에
의하여 당해 사업에 관한 사업자등록증을 교부(업종 명기 등)받은 경우
(공급기업이 국외일 경우, 해당 국가 발행 사업자등록증 제출)
- 사업자등록증 상에 관련 업종 등이 포함되지 않을 경우 해당 과업과 관련
된 실적 증명이 가능한 경우(실적증명서 제출 등)

3. 예외사항 : 구글, 페이스북, 네이버, 다음과 같이 공식적 오픈 플랫폼의 경우 별도의 자격증빙 (ex. 사업자등록증) 불필요

4. 자격취소

- 등록신청서 및 증빙서류가 허위로 판명된 경우
- 기업에게 개별 이득을 위한 내용 강요 및 권유가 적발된 경우

V 사업 추진 절차 및 추진 일정(안)

구분	추진 사항	추진일정(안)	비고
신청서 작성 및 제출	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 글로벌 마케팅 지원 참가신청서 및 제출서류 - 이메일 접수, 붙임 2 참고 	20.09.02(수) ~ 09.14(월)	신청기업 → 센터
↓			
선정평가 및 사업비조정위원회	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 지원기업 선정평가 및 사업비조정위원회 (발표) ※ 코로나19 상황에 따라 서면 또는 비대면 평가로 전환될 수 있음 ◦ 마케팅 사업비 산출내역 적정성 검토 	20.09.15(화) ~ 09.18(금) 중 1일~2일	센터
↓			
협약체결	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 선정기업 협약 체결 - 사업비조정위원회를 통한 수정계획서 및 산출내역 포함 	20.09.21(월)	지원기업 ↔ 공급기업 ↔ 센터
↓			
중간점검	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 지원사업 수행 현장 실태 점검 	20.10월 중	센터 → 지원기업
↓			
결과 및 정산보고서 제출	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 지원기업 결과 및 정산보고서 제출 - 협약체결 기한 만료일 내 	20.11.30(월)	지원기업 → 센터
↓			
결과평가	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 결과평가(발표) ※ 코로나19 상황에 따라 서면 또는 비대면 평가로 전환될 수 있음 	20.12월 중	센터
↓			
지원금 교부	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 지원금 교부 ※ 사업수행에 따라 필요시 사업담당자와 지원기업, 공급기업의 협의가 된 경우에만 해 지원금 지급 방법 조정 가능 	20.12월 중	센터 → 공급기업 (필요시) 지원기업
↓			
사업완료	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 지원기업 모니터링 및 (필요시) 후속 조치 	-	센터

※ 상기 추진일정은 상황에 따라 변동 될 수 있음

VI 평가 방법

1. 선정평가

가. 평가방법 : 발표평가

※ 코로나19 상황에 따라 서면 또는 비대면 평가로 전환될 수 있음

- 콘텐츠산업 분야, 지원사업 관리, 예산·회계 등 산학연관 전문 평가위원 5명 이상(심사위원장 1명 포함) 구성하여 평가 진행

나. 평가항목 : 게임 콘텐츠 경쟁력, 마케팅 목표 및 전략의 적절성, 마케팅 계획의 구체성, 기대효과 등 4개 항목과 우대점수를 종합적 평가

다. 선정기준 : 위원별 점수의 최고점수와 최저점수를 준 위원을 제외하고 나머지 위원의 평가 점수를 합산하여 산출 평가한 점수가 70점 이상 기업 선정

- 단, 70점 이상인 경우가 다수일 경우 지원규모에 따라 최고득점순 선정
- 최고점수 또는 최저점수가 2개 이상인 경우 하나만 제외

평가항목	평 가 내 용	배점
게임 콘텐츠 경쟁력	<ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠의 기획력 및 게임성 - 게임의 완성도(알파버전/베타버전/상용화 등) - 주요 기술 및 개발역량 - 유저 흡인력 및 게임의 재미 등 - 국내·외 콘텐츠 서비스 실적 - 매출규모 및 주요 실적(수출실적 포함) 	30
마케팅 목표 및 전략의 적절성	<ul style="list-style-type: none"> - 지원 필요성 및 배경 - 글로벌 시장 진출을 위한 마케팅 전략 및 목표의 타당성 - 글로벌 타겟 시장 진출 적합성 	10
마케팅 계획 구체성	<ul style="list-style-type: none"> - 목표달성에 필요한 계획 수립의 적합성 - 마케팅 계획의 구체성 - 사업비 산출내역의 적정성 - 신청서 및 추가 자료의 충실도 	40
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 마케팅 지원에 따른 매출, 고용, 판로개척 등 기대효과 	20
소 계		100
우대점수	<ul style="list-style-type: none"> - (예비)사회적기업, 청년고용우수업체, 청년고용계획 제출업체, 고용창출 우수기업, 창업보육센터 우수 졸업기업, 노동시간 단축 이행기업 	3
합 계		100+3

※ 우대점수의 경우, 증빙서류 제출된 기업에 한 해 인정

2. 중간점검

가. 점검방법 : 사업담당자 현장실태점검 *(필요시) 전문위원 대동

나. 점검항목 : 사업목표 및 수행 적정성, 사업추진현황, 성실수행 여부, 종합의견 등 4개 항목을 점검

다. 점검결과 : 결과평가에 반영, 점검 결과에 따라 성실수행 권고

※ 중간점검 결과 과제 수행 실적이 ‘위험’ 할 경우 평가위원회를 통한 과제 중단 및 선지급된 경우 지원금 환수, 제재 조치 등 필요 조치 취할 수 있음

점검항목	점 검 내 용	점검 지표
사업목표 및 수행 적정성	- 마케팅 목표 달성을 위한 사업 수행 적정성	- 5개 지표 위험, 노력 요함, 보통, 우수, 매우 우수
사업추진현황	- 추진일정의 적절성 - 사업기간 내 사업 수행 여부 - 지원 후 기대효과 및 경쟁력	
성실수행 여부	- 계획에 따른 성실 수행 여부	- 3개 지표 성실수행, 보통, 위험
종합의견	- 사업 수행의 애로사항 - 정성적 성과	- 정성지표

3. 결과평가

가. 평가방법 : 발표평가

※ 코로나19 상황에 따라 서면 또는 비대면 평가로 전환될 수 있음

- 콘텐츠산업 분야, 지원사업 관리, 예산·회계 등 산학연관 전문 평가위원 5명 이상(심사위원장 1명 포함) 구성하여 평가 진행

나. 평가항목 : 계획대비 마케팅 수행결과, 사업비 적정 사용 여부, 파급효과 등 3개 항목을 종합적 평가

평가항목	평 가 내 용	배점
계획대비 마케팅 수행결과	- 마케팅 목표 달성을 위한 계획 실행 적절성 - 계획에 따른 성실 수행 여부	40
사업비 적정 사용여부	- 계획에 따른 사업비 사용 여부 - 사업비 지출의 적합성	20
파급효과	- 마케팅 수행에 따른 매출, 고용, 판로개척 등 파급효과	40
합 계		100

다. 평가등급

- 위원별 점수의 최고점수와 최저점수를 준 위원을 제외하고 나머지 위원 평가 점수 합계의 평균 점수로 등급 부여

- ‘불성실수행’ 으로 평가된 경우 평가결과 이의 신청 재심의위원회 1회 개최

- 재평가 결과도 ‘불성실수행’ 시 사업비 전액 환수 및 협약 해지 등의 제재 조치가 있을 수 있음

평가점수	70점 미만	70점 이상 ~80점 미만	80점 이상 ~90점 미만	90점 이상
평가등급	불성실수행	성실수행	보통	최우수

VII 유의 사항

- 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않음
- 동일한 내용으로 우리 재단이나 타지원기관(정부 및 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우, 제출된 신청서 및 관련 서류가 허위이거나 거짓인 경우 협약체결 이후라도 협약 취소, 지원금 회수, 참여제한 등의 제재 조치를 받을 수 있음
- 본 사업의 신청, 사업 수행에 있어 관련 법령 및 규정, 지침, 공고, 안내자료 등에 대한 미숙지로 인한 불이익은 신청기업 및 수행기업의 책임임
- 수행 기업의 제재 사유(결과물 및 대응자료 미제출, 지원금 부당 사용, 기타 해약 사유 등) 발생 시 지원금 환수, 참여제한 등의 제재 조치를 취할 수 있으며 이를 우리 재단 홈페이지 등에 게재 할 수 있음
- 지원기업은 신청한 과제에 대한 지적재산권을 소유하고 있어야하며, 판매 콘텐츠에 대해 발생하는 모든 민·형사적 책임은 지원기업에 있음
- 과제 결과물의 경우 사업의 홍보와 성과 확대를 위해 언론 홍보 및 공식 자료에 활용될 수 있음

VIII 제출 안내

1. 신청서

- (재)경북테크노파크 홈페이지(www.gbtp.or.kr) 사업공고에서 신청서 양식 다운로드 후 작성 및 제출

2. 접수기한 : 2020년 9월 14일(월) 17:00까지 (※마감시간 엄수)

3. 접수방법

- 신청서 및 제출서류 이메일 접수 (now2545@gbtp.or.kr)
- 담당자 : (재)경북테크노파크 경북글로벌게임센터 최가영 연구원(053-819-8173)

4. 기타

- 선정평가위원회는 발표평가로 진행됨에 따라 추진 일정(안) 필히 확인 필요
- 코로나19 상황에 따라 서면 또는 비대면 평가로 전환 시 관련 내용 공지
- 신청서와 제출서류는 마감시간 엄수이며 접수 완료여부 확인 필수

5. 제출서류

○ 전자문서 (PDF, 한글파일 등)로 제출

○ 아래 표의 순서대로 하나의 PDF로 병합하여 제출 요망

구분	작성자	제출서류명	작성/발급방법
제출확인서	신청기업	지원기업 과제 신청서 제출 확인서	-
서식1호	신청기업	신청자격 적정성 확인서 및 협약서	체크/직인날인 및 서명
서식2호	공급기업	신청자격 적정성 확인서 및 협약서 서명서	체크/직인날인 및 서명 공급기업 다수일 경우 1개사당 1건씩 작성
서식3호	신청기업	개인정보 수집·이용·제공 동의서	직인날인 및 서명
서식4호	공급기업	개인정보 수집·이용·제공 동의서	직인 날인 및 서명 공급기업 다수일 경우 1개사당 1건씩 작성
서식5호	신청기업, 공급기업	신청서 및 세부계획서	직인 날인 및 서명
필수	공급기업	사업비 관련 견적서	-
서식6호	공급기업	공급기업 정보	-
해당시	공급기업	사업 실적증명서	사업자등록증 상에서 확인 불가할 경우
필수	신청기업, 공급기업	사업자등록증 사본 또는 사업자등록증명	공고일기준 3개월 이내 국세청 홈택스
필수	신청기업	게임제작업등록증	등록예정일 경우 제외
필수	신청기업	17년~19년 3개년 표준재무제표	국세청 홈택스(법인사업자 필수) 회계사무소 발급용도 가능 ※창업 1년 미만 기업 예외 적용
필수	신청기업	17년~19년 부가가치세표준증명	국세청 홈택스 (개인사업자 필수) ※창업 1년 미만 기업 예외 적용
해당시	신청기업	법인등기부등본	공고일기준 3개월 이내 대법원 인터넷 등기소
서식7호	신청기업	(법인)인감증명서 및 (해당시)사용인감계	인감증명서 공고일기준 3개월 이내 직인사용시 사용인감계도 제출
필수	신청기업, 공급기업	국세 납세증명서	공고 마감일기준 유효기간내 (국세청 홈택스)
필수	신청기업, 공급기업	지방세 납세증명서	공고 마감일기준 유효기간내 (민원24)
선택	신청기업	기타 증명서류 (지재권, 퍼블리싱 계약서, 우대점수 관련 등)	-
선택	신청기업	게임 관련 동영상 및 기타 자료	자유양식 (PDF, 동영상 파일) ※제출 후 전담기관에 오류여부 등 팔히 확인

위와 같이 공고함

2020년 09월 02일

(재)경북테크노파크 원장