

2024 경북글로벌게임센터

경북 게임 런칭 제작지원 사업공고

공고기간

2024. 4. 3.~2024. 4. 17.

사업기간

협약체결일~2024. 11. 30.

지원대상

총 9개사 내외

지원금

최대 지원금 1.2억원(총9억원)

자격요건 : 아래 요건 중 1개를 충족해야 함

- ① 공고일 기준 사업자등록증 상 본사 소재지가 경상북도이면서, 게임제작업 등록 완료 기업
- ② 과제 선정 후 협약체결 이후 3개월 이내 사업장(본사) 이전이 가능한 역외기업으로, 게임제작업 등록 완료 기업

| 기타 자세한 사항은 공고문 참조

목 차

| | |
|-------------------------|----|
| Part 1. 사업안내 | 03 |
| Part 2. 사업비 산정기준 | 14 |
| Part 3. 접수 및 제출방법 | 21 |

경북 게임 런칭 제작지원 사업 사업안내

[문의처]

사업관련 : ICT융합산업팀 안진주 책임연구원, 053-819-8174, anjinju2000@gbtp.or.kr

e나라도움관련 : 1670-9595

2024년 경북지역기반 게임산업육성사업

경북 게임 런칭 제작지원 사업 공고

(재)경북테크노파크에서는 도내 게임기업의 콘텐츠 발굴 및 글로벌 시장 진출을 위해 「경북 게임 런칭 제작지원 사업」을 추진하오니 도내 게임기업의 많은 관심과 참여바랍니다.

2024년 4월 3일

(재)경북테크노파크 원장

I

사업개요

- ☐ 사 업 명 : 경북 게임 런칭 제작지원 사업
- ☐ 사업기간 : 협약체결일 ~ 2024년 11월 30일
- ☐ 지 원 금 : 1개사 당 지원금 최대 1.2억원(총 사업비 9억원)
- ☐ 지원대상 : 총 9개사 내외
- ☐ 추진방향
 - 우수한 역량을 갖춘 콘텐츠의 글로벌시장 진출 기반 마련
 - 상용화 가능성이 높은 과제 선정(공고 시점에 기획을 완성하여 제작단계로 진입이 가능한 게임 중심 지원)
 - 신규 글로벌시장 진출형 게임개발 지원을 통한 초기 시장 진출 리스크 감소 및 경제적/문화적 부가가치가 높은 경북 게임 콘텐츠 개발 기대

지원규모

- 지원기업 수 : 총 9개사 내외
- 지원금 : 기업당 지원금 최대 1.2억원
- 총사업비 : 경북TP 지원금 + 자부담금(=기업부담금)
 - 총사업비 = 지원금(90%이내) + 자부담금(10%이상)
 - 총사업비 계산방법 : 경북TP 지원금 ÷ 0.9 = 총사업비(백만원 단위 절상)
- 경북TP 지원금 : 총사업비의 90% 이내 지원
- 자부담금 : 총사업비의 10% 이상(현금)
 - 자부담금 비율 : 자부담금/총사업비

총사업비 및 자부담금 계산 예시

1. 경북테크노파크지원금 : 1.2억원
 2. 총사업비 : 1.2억원 ÷ 0.9 = 1.34억원
 3. 자부담금 : 1.34억원 - 1.2억 = 0.14억원(14백만원)
 4. 부가가치세 제외 금액
- ※ 별첨2. 총사업비 및 자부담금 계산 서식 참조

- 선정평가 결과, 상위 3개사에 대해 '2024년도 게임 콘텐츠 마케팅 지원사업'에 우선 지원하며, 신청서 및 계획서는 하반기 공고 시 별도 제출하여야 함.

지원분야

- 사업 기간 내 글로벌 진출형으로 완성 및 시장 진출이 가능한 게임
 - VR, AR, MR, 콘솔, PC, 모바일 플랫폼 등 게임 콘텐츠
- IP(지적재산권 및 저작권 등)에 사전 사용 승인의 책임은 신청(선정)기업에 있으며, 사전 사용 승인을 받지 않음에 따른 민·형사적 책임도 신청(선정)기업에 있음
- 필요시 IP보유기관의 콘텐츠 사용 승인 공문 또는 범용 사용이 가능한 여부 등을 입증할 수 있는 증빙 서류를 요청할 수 있음
- 과거 지원받은 게임의 단순 버전업 게임은 지원 불가

지원대상

- 지원형태
 - 단독 또는 컨소시엄
 - 컨소시엄 : 주관기업과 참여기업 다 지원 자격을 모두 준수하여야 함.
 - 컨소시엄으로 참여할 시 주관·참여기업 모두 경상북도 내 사업자가 등록되어 있어야 하며 이전 예정 기업일 경우 이전확약서 필수 제출. 주관기업 참여율이 50%이상 이어야 함.
- 자격요건 : 아래 요건 중 1개를 충족해야 함
 - ① 공고일 기준 사업자등록증 상 본사 소재지가 경상북도이면서, 게임제작업 등록 완료 기업
 - ② 과제 선정 후, 협약체결 이후 3개월 이내 사업장(본사) 이전이 가능한 역외기업으로, 게임제작업 등록 완료 기업

- 협약체결 후 3개월 이내 본사 소재지 이전(사업자등록 완료) 및 협약 기간 내 이전한 주소로 게임제작업 등록 완료 필수
- 이전 예정 기업일 경우 이전확약서 필수임. 이행되지 않을 경우, 재단 관리규칙에 의거 지원금이 환수됨
- 지사의 경우 설립 후 경상북도 소재 3개월 이상이며 상주인력 3명 이상 보유 기업 (상주인력 거주증빙 필수)
- 지원사업 유무에 따라 지사를 설립/폐업하는 기업의 경우 향후 지원사업 배제 등의 제재조치가 있을 수 있음

지원조건

- **결과물** : 협약기간(2024년 11월 30일)까지 개발 및 상용화 완료하여야 함

| 구분 | 결과물 |
|-----------------|---|
| 모바일 | 정식 런칭 빌드 개발 완료 및 앱마켓 출시 |
| PC, 콘솔, 아케이드 게임 | 게임 런칭 빌드 개발 완료 |
| AR, VR, XR 등 | 게임 런칭 빌드 개발 완료 및 어트랙션 연동 ※ 이동 및 설치가 용이한 상용화된 어트랙션 및 기기 연동 권고 |

- 결과평가 시 구동 시연 필수(결과물은 협약기간 내 증빙 필수), 앱다운로드 url 명시
- 컨소시엄 신청 시 '공동수행확약서'에 지식재산권 등 결과물의 권리·소유권 관계에 대한 확약 내용을 제출하며, 결과평가 시 컨소시엄 기업 간 권리 관계에 대한 협약(또는 계약)을 별도로 진행하여 함께 제출
- 결과평가에서 해당 빌드를 제출하지 못할 시 지원금 환수 등 제재조치를 받을 수 있음

○ 신규고용

- (필수사항) 신규 의무 고용 3인
 - 3개월 이상 근무 시 인정(계약직 가능, 인턴(일용직)은 불가)
 - 신규고용인력의 증빙서류 중간점검시 제출(4대보험, 원천징수내역, 주민등록등본 등)
 - 신규인력 참여율 타사업 포함 100% 시 인정(ex. 해당사업(A) 80% + 타사업(B) 20%=100%)
단. 해당사업(A) 50% 이상 반영 필수
 - 과제 선정 이후 이행여부 수시 점검을 통해 중간점검 및 결과평가 시 반영 예정
 - 미이행 시 예산 반납

○ 기타

- 지원금 소급적용 불가하며 자부담금을 우선하여 집행해야 함
- 1개사 1개 과제 지원가능(참여기업을 포함하여 복수지원 불가)
- 필요 시 제작지원사업 메뉴얼 교육 1회 이상 참석 필수
- 기타 전시회, 시장진출 및 품질향상을 위한 지원사업 적극 참여

지원금의 지급

○ 지원금 지급 절차

- 서면평가 (참가신청 기업 수가 모집규모 3배수 미만일 경우 생략) → 선정평가 및 사업비조정위원회(발표평가) → 협약 체결 → 이행(지급)보증보험증권 제출 → 사업비 계좌 및 (필요시)e나라

도움 전용 카드 개설 → 자부담금 입금 → 1차 지원금 지급(지원금의 70%) → 중간점검 → (필요시)자부담금 입금 → 2차 지원금 지급(지원금의 30%)

○ 지원금 지급 방법

- 해당 과제 지원금 전용 신규계좌 개설 필수
 - 지원금은 다른 용도의 자금과 분리하여 별도 통장으로 관리하여야 하며, 과제책임자의 책임 하에 집행되어야 함
 - 컨소시엄의 경우 주관기업, 참여기업 모두 신규계좌 개설
 - **사업비 사용방식은 사업비 전용 입출금계좌에서 계좌이체 또는 보조사업비 카드 사용만을 인정하며, 카드 매출전표, 전자세금계산서만 인정되며 모든 증빙자료는 보조금시스템에서 전자적 형태로 수신된 정보만을 제출하여야 함.**
 - **카드는 e나라도움 전용카드 발행(필요시)**
- 선정기업의 경우 총 사업비(지원금+자부담금)의 현금 자부담 10%이상 필수
 - 협약체결 후, 자부담금은 해당 통장에 입금하여야 하며, 자부담금 입금 확인 후 지원금 지급 (경북TP 지원금 비율에 따라 분할 입금 가능, 1차 70%, 2차 30%)
- 협약체결 시, 이행(지급)보증보험 등 관련 서류 제출 및 필요조건 충족 후 지원금 지급
 - 기한 내 이행(지급)보증보험서를 제출하지 못할 경우 선정이 취소됨

| 구분 | 제출시기 | 보험금액 | 보험기간 (협약종료일~ 1년까지) |
|--------|---------------|------|-------------------------|
| 총사업비기준 | 협약체결 후 14일 이내 | 총사업비 | 협약체결일 ~ 25.11.30 |

- 선정된 과제에 대해 지원금 2회 분할 지급

| 구분 | 지원금 지급 | 지급조건 | | | | | | | | | | | | | |
|--------------|------------|--|------|----|------|--------|-----|-----------|--------------|----|--------------|------|-------|-------|--|
| 1차 지원금 | 총 지원금의 70% | <ul style="list-style-type: none"> • 지원금 이행(지급)보증보험증권 제출 • 총자부담금의 70% 이상 협약통장 이체 | | | | | | | | | | | | | |
| 2차 지원금 | 총 지원금의 30% | <ul style="list-style-type: none"> • 총자부담금 중 잔여금액 협약통장 이체 • 중간점검결과에 따라 차등 지급 <table border="1"> <tr> <th>평가점수</th><th>등급</th><th>지원내용</th></tr> <tr> <td>90점 이상</td><td>최우수</td><td rowspan="3">2차 지원금 지급</td></tr> <tr> <td>90점미만~80점 이상</td><td>보통</td></tr> <tr> <td>80점미만~70점 이상</td><td>성실수행</td></tr> <tr> <td>70점미만</td><td>불성실수행</td><td> <ul style="list-style-type: none"> • 중간점검 후 1개월 이내 재점검 • 재점검결과 성실수행 이상 시 2차 지원금 지급 </td></tr> </table> | 평가점수 | 등급 | 지원내용 | 90점 이상 | 최우수 | 2차 지원금 지급 | 90점미만~80점 이상 | 보통 | 80점미만~70점 이상 | 성실수행 | 70점미만 | 불성실수행 | <ul style="list-style-type: none"> • 중간점검 후 1개월 이내 재점검 • 재점검결과 성실수행 이상 시 2차 지원금 지급 |
| 평가점수 | 등급 | 지원내용 | | | | | | | | | | | | | |
| 90점 이상 | 최우수 | 2차 지원금 지급 | | | | | | | | | | | | | |
| 90점미만~80점 이상 | 보통 | | | | | | | | | | | | | | |
| 80점미만~70점 이상 | 성실수행 | | | | | | | | | | | | | | |
| 70점미만 | 불성실수행 | <ul style="list-style-type: none"> • 중간점검 후 1개월 이내 재점검 • 재점검결과 성실수행 이상 시 2차 지원금 지급 | | | | | | | | | | | | | |

※ 지원금 지급 시기 및 방법은 변경될 수 있음

사업비 사업·관리

○ 기본 준수사항

- 총 사업비는 경북TP 지원금과 자부담금 합계 금액임. 해당 사업비 모두 사업비 사용·관리 기본 준수사항을 준하여야 함
- 협약체결일 이전에 지출비용은 총사업비 산정에서 제외되며 협약기간 내의 사용분만 인정됨. 부정수급징후 및 부당집행 사례가 발생한 경우 지원금을 전담기관에 반납하여야 함.
- 지원금은 협약된 용도 외에는 사용할 수 없음.
- 기획재정부의 국고보조금운영관리지침 등에 의거하여 자부담금을 우선 집행하여야 하며, 국고지

원금 대비 자부담금 비율 이하로 자부담금을 집행하거나 미집행 시 e나라도움 상 국고지원금 집행이 불가, 자부담금 미집행 비율만큼 국고지원금 환수 조치가 있을 수 있음.

- 사업비는 반드시 e나라도움 시스템을 통하여 집행하며 과제책임자의 책임 하에 관리
- 지원금의 집행 내역을 별도로 작성 및 관리하여야 하며, e나라도움 시스템을 통하여 재단으로부터 상시 집행점검을 받으며 보완사항 발생 시 즉시 집행내역을 보완하여야함(사업관리지침에 따라 불인정 금액 분류 시 환수조치)
- 사업비 사용의 투명성 확보를 위해 과제 수행 기업별 정산보고서 제출 후 사업기간 종료 후 1개월 이내에 지정된 전문회계법인을 통하여 회계 감사를 실시하며 회계검사 결과에 따른 불인정금액(부정수급 및 부당 집행) 및 집행 잔액, 이자를 반납하여야함
- 재단 요구에 따른 관련 자료 미제출, 사업비의 부당 사용, 기타 협약의 해약사유 발생 시 본 재단은 해당 사업자(주관기업 및 참여기업)의 지원금 전액을 환수할 수 있으며 향후 재단 지원사업의 참여제한 등의 제재 조치가 있을 수 있음

○ 사업비 사용 및 관리

- 14페이지, 사업비 산정 및 정산기준 참조

참가기준

○ 참여조건

- 신청일 현재 게임기업(주관 또는 참여)이 동 지원사업 및 타 지원사업의 국고보조금을 교부받아 추진 중인 과제가 총 2개 과제 미만인 경우(연구개발사업 제외)인 경우. 단, 당해 연도에 동시에 수행할 수 있는 지원사업은 최대 2개로 제한하며, 5,000만원 이하인 과제는 과제 수에서 제외함.
- 신청일 현재 주관기관에서 최근 3개년 간 지원받은(연구개발사업 포함) 누적금액과 신규신청금액(연구개발사업 포함)의 합계액이 25억원 이하인 경우
- 신청일 현재 동일한 과제로(과제 목표와 산출물이 동일한 경우) 전담기관 및 타기관으로부터 지원사업에 기 선정되어 지원금을 직접 교부받지 않은 경우
- 현 지원사업 국고보조금을 지원받은 이후 타 지원사업을 통해 해당 과제에 대해 국고보조금을 지원받은 경우 현 지원사업의 국고보조금은 반납해야함.
- 과거 동 지원사업을 통해 지원받은 국고보조금의 집행 및 정산과 관련하여 지적받은 이력이 없고, 정보공시 불이행 등 법적 의무 불이행 이력이 없는 경우
- 신청일 현재 국세, 지방세, 4대보험 체납사실이 없는 경우(협약일 이후에도 충족되어야 함)
- 보조사업 수행 등의 배제 결정을 받지 않은 주관기업과 참여기업, 대표자 및 책임자, 또는 보조금 수급의 제한을 받지 않은 보조금 수령자(협약일 이후에도 충족되어야 함)
- 문화체육관광부장관 등 중앙행정관서의 장으로부터 참여제한 조치를 받지 않은 주관기업과 참여기업, 대표자 및 책임자
- 신청일 현재 사업자(주관기업 또는 참여기업)가 콘텐츠지원사업에 따라 발생한 정산반납 대상액(지원사업 정산결과에 따라 사업자가 전담기관에 납부하여야하는 금액) 및 기술료를 체납(매출조사 거부, 회피 등 포함)하고 있지 않은 경우
- 신청일 현재 게임기업(주관 또는 참여), 과제참여인력, 대표권자, 업무집행권자 및 의사결정에 참여하는 자가 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받지 않은 경우. 다만, 신청일 현재 형의 실효 등에 관한 법률 제7조의 경과기관이 이미 지나 그 형이 실효된 경우에는 본 호에 따른 참가기준을 충족한 것으로 본다.
- 신청일 현재 사업자(주관기업 또는 참여기업)가 중소기업기본법 제2조에 따른 중소기업인 경우

지원제외 대상

| | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ○ 금융기관 등으로부터 채무불이행으로 규제중인 자 또는 기업 <ul style="list-style-type: none"> - 단, 선정 후 협약 전까지 채무 변제 완료 후 증빙이 가능한 기업 참여 가능 ○ 신청일 현재 휴업 중인 기업 ○ 신청일 기준 대기업 및 계열사가 포함될 경우 <ul style="list-style-type: none"> - 신청일 기준 사업자(주관기업, 참여기업)가 대·중소기업상생협력촉진에관한법률 제2조제2호의 대기업과 그 계열사(독점규제 및 공정거래에 관한 법률 제2조제3호에 따른 계열회사)를 말한다)인 경우 ○ 지원 대상 해당 여부에 대해서는 신청기업 증빙 서류(사업자등록증 등) 및 서약서에 의하며, 허위 사실 확인 시 선정 취소 및 지원금 전액 환수 조치, 향후 사업 관련 제재 조치가 있을 수 있음 ○ 기타 참여제한의 사유가 있다고 인정하는 기업 <ul style="list-style-type: none"> - 타인의 작품을 모방하거나 타인의 저작권을 무단으로 침해한 경우 - 사행성, 선정성 등 사회 통념을 벗어나는 게임 콘텐츠 - 단순한 OEM 또는 업그레이드인 게임 콘텐츠 - 상기 외 기타 본 사업의 수행이 불가하다고 판단되는 기업 | |
| 기술료 징수 | |
| <ul style="list-style-type: none"> ○ 콘진원 기술료 징수대상에서 제외 | |
| 준수사항 | |
| <ul style="list-style-type: none"> ○ 본 사업의 신청, 사업 수행에 있어 관련 법령 및 규정, 지침, 공고, 안내자료 등에 대한 미숙지로 인한 불이익은 신청기업 및 수행기업의 책임임 ○ 수행기업에 제재 사유(결과물 및 대응자료 미제출, 제작지원금 부당사용, 참여인력 인건비 중복 사용, 기타 해약 사유 등) 발생 시 지원금 환수, 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있으며 이를 우리 재단 홈페이지에 게재할 수 있음 ○ 컨소시엄 참가 시 주관·참여기업 중 1개 업체라도 제재 사유 발생 시 컨소시엄 참여기업 전체 제재 조치를 받을 수 있음 ○ 과제 결과물의 경우 사업의 홍보와 성과 확대를 위해 언론홍보와 공식자료 등에 활용될 수 있음 ○ 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않음 ○ 과제종료 이후 3년 간 매출액, 고용창출 등 실적 조사 협조 필수 ○ 위탁용역 시 경북테크노파크에서 제공한 표준용역계약서와 용역기준을 따라 계약 필수 ○ 게임 런칭 제작지원 선정기업은 '2024년도 경북 게임 페스티벌' 부스 운영에 필수적으로 참여하여야 함 | |
| 관련 규정 및 기타사항 | |
| <ul style="list-style-type: none"> ○ 관련 법령 및 규정, 지침 등 <ul style="list-style-type: none"> - 「보조금 관리에 관한 법률」 및 동법 시행령 - 기획재정부 국고보조금 통합 관리 지침 - 한국콘텐츠진흥원 「콘텐츠지원사업관리규칙」 (2024.01.25.) - 한국콘텐츠진흥원 「콘텐츠지원사업평가및심의지침」 (2024.02.28.) - e-나라도움 운영메뉴얼 - (재)경북테크노파크 관련 지침 | |

○ 개발 결과물의 귀속

- 과제 수행 성과로 취득되는 개발 게임 등 콘텐츠 지식재산권 및 권리·소유권은 주관·참여기업(컨소시엄의 경우 협의(협약, 계약)된 권리관계에 따름)에 있음. 단, 사업 목적과 공적 가치 달성, 성과물의 활용 확대를 위해 사업 협약 시 결과물의 이용·허락을 포함하여 체결

○ 문화체육관광부 소관 국고보조금 운영관리지침 개정('21.4.)에 따라 동 지침 제10조 제1항 제1호 바~아목에 해당하는 행위로 인해 보조금 교부결정의 전부 또는 일부를 취소할 수 있음

바. 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」 제7조의 경과기간이 지나지 아니한 자)가 보조사업자인 경우 또는 그 자가 구성원에 포함된 단체가 보조사업자인 경우(다만, 대표권이나 업무집행권, 의결 과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외)

사. 「남녀고용평등과 일·가정 양립 지원에 관한 법률」제37조 제2항 제2호로 인해 형 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」제7조의 경과기간이 지나지 아니한 자)의 경우

아. 바목부터 사목에서 규정하고 있는 위반행위 또는 범죄의 혐의와 관련하여 수사를 받거나 기소되어 판결이 확정되지 아니한 자가 보조사업자이거나 또는 그 자가 포함된 단체가 보조사업자일 때(다만, 대표권이나 업무집행권, 의결 과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외) 이로 인하여 보조사업 수행이 곤란하거나 불확실하다고 제 27조의 보조사업점검평가단에서 인정하는 경우

- 민간보조사업 수행 단계에서 성희롱·성폭력 고충처리절차를 운영 중이며, 신고상담이 필요한 경우 문화예술 성폭력 신고상담 통합센터를 이용(*통합센터 대표번호 1670-5678)

- 지원사업 선정기업은 결과보고시 성희롱 예방교육 이수 결과보고서를 필수로 제출하여야 함

※ ('21.1.6. 문화체육관광부 국고보조금 운영관리지침 제10조) 보조사업에 참여하는 모든 자(프릴랜서 등 포함)성희롱·성폭력 방지 의무 이행 및 이수 확인서 제출 의무 부과

* 단, 1인 보조사업자·일회성 단순 용역 제공하는 경우 성희롱·성폭력 예방교육 이행 및 이수 확인서 제출 의무 제외

※ 성희롱예방교육 인정범위 : 당해연도에 실시한 성희롱·성폭력 예방교육, 직장내성희롱예방 법정 의무교육 등, 해외 타기관에서 이수한 성평등 교육 수료증(단, 당해연도 실시 및 법정교육 내용)

Ⅲ

주요일정

| 구분 | 일정(예정) | 비고 |
|-------------------|------------------------------------|--|
| 사업 공고 | 2024.4.3.(수)~ 2024.4.17.(수) | (재)경북테크노파크 홈페이지 (www.gbtp.or.kr) |
| 접수 | * e나라도움 접수 ~2024.4.17.(수) 14:00 | * e나라도움 : www.gosims.go.kr * 마감시간 이후에는 접수 불가능 |
| 평가 및 선정(서류, 발표평가) | 2024.4월 중 | * 서류평가는 참가신청 수가 모집 규모의 3배수 미만일 경우 생략 * 필요 시 평가 전 현장점검 진행 |
| 선정결과 통보 | 2024.4월 중 | 개별 통지 |
| 협약체결 | 2024.5.1.(수) | 장소 : 경북글로벌게임센터 (경북 경산시 삼풍로 27) |
| 1차 보조금 교부 | 협약체결 후 4주 이내 | 교부 결정금액의 70% |
| 중간점검 | 2024.7~8월 중 | 과제 중간 점검 |
| 현장실태점검 | 중간점검 후 1주 이내 | *필요시 현장점검 진행 |
| 2차 보조금 교부 | 중간점검 후 4주 이내 | 교부 결정금액의 잔금 30% |
| 결과평가 | 2024.12월 중 | 결과평가 및 결과물 시연 (적정여부 판단 → 환수여부 검토) |
| 성과 및 만족도 조사 | 지속적 | 성과 등 실적자료 제출 |

※ 상기 일정은 상황에 따라 변동될 수 있음

선정평가

- 필요시 발표평가 전 현장점검 진행
- 서면평가 (참가신청 기업 수가 모집규모 3배수 미만일 경우 생략)

| 구분지표 | 평가지표 | 평가요소 | 배점 |
|----------------|-----------|---|-------|
| 수행기관 (10점) | 수행관리체계 구축 | - 주관기관의 실효적인 수행관리체계 마련 여부 | 10 |
| | 기관전문성 | - 기업 개발력, 협력기업 우수성 및 수출경쟁력 | |
| 참여인력 (10점) | 참여인력 전문성 | - 참여인력의 개발경력(또는 학위) 및 우수성 | 10 |
| | 참여인력 참여율 | - 참여인력의 참여율 적정성 | |
| | 참여인력 확보 | - 참여인력의 확보(정규/비정규/용역) 여부 | |
| 사업비 (10점) | 사업비 규모 | - 실제 소요 사업비 규모의 적정성 | 10 |
| | 사업비 조달계획 | - 실제 소요 자부담 조달계획 현실성, 투자여부 | |
| | 국고지원금 편성 | - 국고지원금 편성내역의 사업목적 부합 여부 | |
| 과제기획력 (40점) | 과제 이해도 | - 목표 시장 및 과제내용의 사업목적 부합 여부 | 20 |
| | 기획 독창성 | - 기획된 과제의 차별성과 참신성 | 20 |
| 과제내용 (30점) | 대중성(상업성) | - 게임성, 실제 사업모델 및 예상 수익의 적절성 | 30 |
| | 경쟁력 | - 진출시장의 경쟁력(유통사 확보여부 등) 및 IP 인지도 | |
| 우대항목 (+5점) | 지식재산권 | - 지식재산권 취득 가능여부(1건당 1점 부여) - 캐릭터IP, 특허출원 등 | 5 |
| 합 계 | | | 100+5 |

- 발표평가 항목 (발표 및 시연영상 10분, 질의응답 10분으로 구성 예정)

| 구분지표 | 평가지표 | 평가요소 | 배점 |
|----------------------|-----------------------|--|-------|
| 수행기관 (20점) | 추진의지 | - 수행책임자의 사업이해도와 추진의지 - 국고지원 없이 자체추진 의사 및 타당성 - 자료 제출의 성실성 - 지원사업 협조 적극성 | 20 |
| | 기관전문성 | - 기업 개발력, 협력기업 우수성 및 수출경쟁력 | |
| | 재무안정성 | - 재무 안정성 및 수익금 규모의 적정성 - 계속기업으로서의 존속능력 - 사업비 규모 및 산출내역의 적정성 | |
| 사업목적 부합성 (30점) | 기획력 | - 기존 게임 콘텐츠와의 차별성 및 독창성 | 30 |
| | 생태계 조성 | - 과제 결과물의 새로운 문화콘텐츠 조성 가능성 | |
| | 부가가치 창출 | - 성공적인 상용화를 위한 사업의 우수성 | |
| 상용화 가능성 (30점) | 진척도 및 개발력 | - 개발 진척도(기획시점 등), 참여인력의 우수성 | 30 |
| | 진출시장 시장성 | - 진출 시장의 사업성 및 진출시장의 게임이용자 | |
| | 유통사, 협력사 추진체계의 우수성 | - 성공적인 출시를 위한 상용화 계획의 현실성 및 구체성 검증 • 해외 퍼블리싱 계약, 자체서비스 계획 등 | |
| 기대성과 (20점) | 일자리 창출 | - 지역 일자리 창출 기여도 | 20 |
| | 수익성 | - 예상되는 과제 결과물의 우수성 - 수익모델의 구체성과 국내외 수익발생 | |
| 우대항목 (+5점) | 지식재산권 | - 지식재산권 취득 가능여부(1건당 1점 부여) - 캐릭터IP, 특허출원 등 | 5 |
| 합 계 | | | 100+5 |

※ 평가항목은 상황에 따라 변동될 수 있음

경북 게임 런칭 제작지원 사업 사업비 산정 기준

[문의처]

사업관련 : ICT융합산업팀 안진주 책임연구원, 053-819-8174, anjinju2000@gbtp.or.kr

e나라도움관련 : 1670-9595

★ (공통) 업체가 추후에 환급받을 수 있는 관세, 부가가치세 등 사후환급이나 공제 받는 금액은 제외하여 작성
전담기관(경북TP)과 협의되지 아니한 비용은 편성 불가

| 목 | 세목 | 세세목 | 용 도 [산정 및 정산기준] | 집행방법 | 증빙방법 | 비고 |
|-------------|--------|-----|--|------|--|----------------------|
| 인 건 비 | 보 수 | | <p><용 도></p> <ol style="list-style-type: none"> 정규직원에 대한 보수 연봉제 직원의 경우 연봉 월액 <p><산정 및 정산기준></p> <ol style="list-style-type: none"> 주관 및 참여기업에 소속된 참여인력이 당해 개발에 직접 참여하는 경우 지급되는 인건비(기업부담 4대 보험료 제외) 소속기업의 급여기준에 따른 실지금액(세전)을 당해 과제 참여율(최대 100%) 및 기간에 따라 책정 <ul style="list-style-type: none"> 동일인의 참여율 타사업 포함 100% 초과 불가 기존인력의 경우 최근 3개월 원천징수 영수부 기준 고정 급여 이상 책정·집행 불가(단, 임금 상승 시 작년 대비 20%미만으로 증액 가능) ※ 원거리 인력 인건비 책정 지양, e나라도움 부정수급 모니터링 대상이 될 수 있으며, 원거리 인력의 경우 사업에 참여하였다는 명백한 사유 및 증빙 제출 필요 (일일 업무관리일지, 주간업무일지, 출근부, 연구소·지사로 순환 근무 시 왕복 교통비 영수증, 결재서류 등) ※ 현장점검 시 재택근무, 원거리 근무자 확인 가능해야함 ※ 참여인력의 60%이상은 경북/대구 인력으로 배치 필수 신규인력의 경우 기업사규 및 취업규칙, 동일 직급 및 유사 업무 인력 인건비 근거 책정 ※ 협약기간 이후 채용 및 3개월 이상 신규인력만 인정 사업비 집행 불가 인건비 <ul style="list-style-type: none"> 유동적·비정기적 임금 복리후생적 성격의 임금 기업부담 4대보험료 시간외 수당, 성과금 등 수당성 급여 대표이사는 월급여 단가 최대 4백만원, 참여율 50% 까지 자부담금으로만 책정 가능(실 집행액 월 최대 2백만원) 개인사업자의 대표자는 인건비 책정 불가 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>[대표이사 산출예시] 월급여 600만원인 대표이사가 6개월간 100% 개발에 참여할 경우 ☞ 월급여 400만원 × 참여율 50% × 참여기간 6개월 = 1,200만원</p> </div> <p>※ 사업계획서 제출 및 정산시 인건비 산정근거 제출 필수 : 원천징수영수부, 4대보험 가입자명부, (필요시)보수규칙 등</p> | 계좌이체 | <ol style="list-style-type: none"> 참여인력 인건비 <ul style="list-style-type: none"> - 이체확인증 - 근로소득 원천징수영수증 - 급여대장 - 4대보험 가입자 명부 (https://si4n.nhis.or.kr) ※ 인력변경 시마다 발행 (또는 고용 산재 보험 사업장 취득자 명부, http://total.kcomwel.or.kr) - 근로계약서 (또는 연봉계약서) 신규인력 인건비 <ul style="list-style-type: none"> - 채용계획 (공고문 등) - 이력서 - 이체확인증 - 근로소득 원천징수영수증 - 급여대장 - 4대보험 가입자 명부 ※ 인력변경 시마다 발행 (또는 고용 산재 보험 사업장 취득자 명부, 근로계약서 (또는 연봉계약서) - 주민등록등본 (거주지 증빙) | 총인건비 80% 이내 인정 |

| | | | | | |
|-------------|------------------|--|------|---|--|
| 인 건 비 | 상 용 임 금 | <p><용 도></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 무기 계약직 및 상시·지속적 업무에 종사하는 기간제 근로자에 대한 보수 2. 기타 법령에 의하여 지급되는 비정규직원에 대한 보수 <p><산정 및 정산기준></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 주관 및 참여기업에 소속된 참여인력이 당해 개발에 직접 참여하는 경우 지급되는 인건비(기업부담 4대 보험료 제외) 2. 소속기업의 급여기준에 따른 실지급여액(세전)을 당해 과제 참여율(최대 100%) 및 기간에 따라 책정 <ul style="list-style-type: none"> • 동일인의 참여율 타사업 포함 100% 초과 불가 • 기존인력의 경우 최근 3개월 원천징수 영수부 기준 고정 급여 이상 책정·집행 불가(단, 임금 상승 시 작년 대비 20%미만으로 증액 가능) <p>※ 원거리 인력 인건비 책정 지양, e나라도움 부정수급 모니터링 대상이 될 수 있으며, 원거리 인력의 경우 사업에 참여하였다는 명백한 사유 및 증빙 제출 필요 (일일 업무관리일지, 주간업무일지, 출근부, 연구소·지사로 순환 근무 시 왕복 교통비 영수증, 결재서류 등)</p> <p>※ 현장점검 시 재택근무, 원거리 근무자 확인 가능해야함</p> <p>※ 참여인력의 60%이상은 경북/대구 인력으로 배치 필수</p> <ul style="list-style-type: none"> • 신규인력의 경우 기업사규 및 취업규칙, 동일 직급 및 유사 업무 인력 인건비 근거 책정 <p>※ 협약기간 이후 채용 및 3개월 이상 신규인력만 인정</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. 사업비 집행 불가 인건비 <ul style="list-style-type: none"> • 유동적·비정기적 임금 • 복리후생적 성격의 임금 • 기업부담 4대보험료 • 시간외 수당, 성과금 등 수당성 급여 | 계좌이체 | <p>1. 참여인력 인건비</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이체확인증 - 근로소득 원천징수영수증 - 급여대장 - 4대보험 가입자 명부 (https://si4n.nhis.or.kr) <p>※ 인력변경 시마다 발행 (또는 고용 산재 보험 사업장 취득자 명부, http://total.kcomwel.or.kr)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 근로계약서 (또는 연봉계약서) <p>2. 신규인력 인건비</p> <ul style="list-style-type: none"> - 채용계획 (공고문 등) - 이력서 - 이체확인증 - 근로소득 원천징수영수증 - 급여대장 - 4대보험 가입자 명부 <p>※ 인력변경 시마다 발행 (또는 고용 산재 보험 사업장 취득자 명부, 근로계약서 (또는 연봉계약서)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 주민등록등본 (거주지 증빙) | |
|-------------|------------------|--|------|---|--|

| | | | | | |
|------------------|----------------------------|---|-----------------|--|--|
| 운 영 비 | 일 반 수 용 비 | <div>수수료 및 사용료</div> <div><div><용 도> 1. 각종 수수료 및 사용료 - 각종 인증(전기, 전파, 아케이드 등) 수수료 ※ 본 사업에 해당하는 신규 H/W 인증에만 적용 ※ 기존 주관/참여기업에서 보유한 H/W의 변경 개발에는 적용 불가 2. 이행(지급)보증보험 발급수수료 : 자부담 편성</div><div><산정 및 정산기준> 1. 본 지원사업과 직접 관련된 비용만 인정 2. 사업비 미편성 시 기업 자체부담 필수</div></div> <div>안내홍보물 등 제작비</div> <div><용 도> 1. 현수막 등 행사 안내 및 홍보용 물품의 제작비</div> | 카드/ 계좌 이체 | <div>1. 카드결제시</div> <div>- 카드거래명세표 (거래내역이 나오는 영수증) - 견적서 - 비교견적서 2부 - (해당시)계약서 - 결과물</div> <div>2. 계좌이체시</div> <div>- 이체확인증 - 세금계산서 - 견적서 - 거래명세서 - 비교견적서 2부 - (해당시)계약서 - 공급기업 사업자등록증 및 통장사본 - 결과물 (보고서, 인증서 증권 또는 사진대지 등)</div> | <div>총사업비 20% 이내 인정</div> |
| | 임 차 료 | <div><용 도> 1. 장비 및 S/W라이선스 임차료 - 게임엔진, 클라우드 서비스 등 S/W관련 이용료</div> <div><산정 및 정산기준> 1. 본 지원사업과 직접 관련된 비용만 인정 2. 국내결제 및 사업기간 내 비용만 인정(해외결제 불가)</div> | | | <div>총사업비 10% 이내 인정</div> |
| | 일 반 수 용 역 비 | <div><용 도> 1. 사업수행의 일부를 외부기업에게 위탁 수행하는데 소요되는 비용 2. 사운드, 그래픽, 번역 등 외부 위탁(외주 제작) 용역비 3. 결과물과 연동된 어트랙션 및 기기 제작 위탁 용역비 등</div> <div><산정 및 정산기준> 1. 수행계획서 상 계획된 위탁사업 비용만 인정 2. VAT포함 2천만원 이상 시 나라장터 공고 필수 3. 전담기관(경북TP) 배포 표준용역계약서로 통일 (자체계약서 사용 불가) 4. 선금 최대 50%까지 이체, 잔금 결과보고서 수취 후 이체 5. 위탁사 최소조건 ① 수행분야 1년 이상의 경력 ② 1인 이상 참여인력 필요 ③ 국세/지방세 완납 기업 ④ 임금체불이 없는 기업 등 6. 직접 개발과 관련된 핵심 업무를 위탁비로 집행하는 경우 심의를 통해 사업목표, 내용 등의 경중에 따라 인정이 안 될 수도 있음</div> | | 계좌이체 | <div>1. 계좌이체시</div> <div>- 이체확인증 - 세금계산서 - 견적서 - 비교견적서 2부 - 계약서 - 수행계획서 - 거래명세서 - 공급기업 사업자등록증 및 통장사본 - 결과물 (보고서 또는 사진대지 등)</div> |
| 유 형 자 산 | 자 산 취 득 비 | <div><용 도> 1. 신규 채용 참여인력 채용에 따른 PC/노트북 구입비 - 1인당 최대 2백만 원 이내(부가세 제외) - 채용 전후 1개월 이내 인정 ※ 신규 채용 인력 변동이 발생할 경우에도 3개월 이상 인정되는 총 채용인력의 자산 구입비만 인정 (ex. 6월~7월 1개월 신규채용 1명, 7월~9월 3개월 신규채용 1명 의 경우, 인정되는 인력은 1명이며 PC/노트북도 1대만 구입 가능)</div> | 카드/ 계좌 이체 | <div>1. 카드결제시</div> <div>- 카드거래명세표 (거래내역이 나오는 영수증) - 견적서 - 비교견적서 2부 - (해당시)계약서 - 사진대지</div> | <div>총사업비 5% 이내 인정 (자부담 전액 편성)</div> |

| | | | | | |
|----|------|---|---------|---|--|
| | | <p>- 자산취득에 포함되는 제세, 수수료 등 기타 부대경비 포함</p> <p><산정 및 정산기준></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 지원과제 수행에 직접 관련된 비용으로 실소요경비 2. 지원과제 직접 관련된 비용만 인정 3. 전담기관(경북TP)과 협의되지 않은 비용에 대해서는 편성 불가 | | <p>2. 계좌이체시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이체확인증 - 세금계산서 - 견적서 - 거래명세서 - 비교견적서 2부 - (해당시)계약서 - 공급기업 <p>사업자등록증 및 통장사본</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사진대지 | |
| | | <p><용 도></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 결과물과 연동된 어트랙션 및 기기 구입비 <ul style="list-style-type: none"> - 결과물 시연 가능한 전기기 기준 1대만 인정 ※ 이동 및 설치가 용이한 상용화된 어트랙션 및 기기 - 자산취득에 포함되는 제세, 수수료 등 기타 부대경비 포함 <p><산정 및 정산기준></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 지원과제 수행에 직접 관련된 비용으로 실소요경비 2. 지원과제 직접 관련된 비용만 인정 | | | |
| 여비 | 국내여비 | <p><용 도></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 본 사업과 관련된 관외 출장 경비 <ul style="list-style-type: none"> • 관외 : 사업장 본사 소재지(시기준) 이외 지역 (ex. 경산시 소재 : 경산시 제외 도내 및 타지역) • 교통비, 숙박비만 인정 <p><산정 및 정산기준></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 지원과제 수행에 직접 관련된 비용으로 실소요경비 2. 지원과제 직접 관련된 비용만 인정 3. 기간, 목적, 장소, 여비산출내역, 출장자, 세부일정이 명시된 계획서, 복명서, (필요시) 결과보고서 필수 4. 전담기관(경북TP) 여비 기준 준수 <ul style="list-style-type: none"> - 19페이지 전담기관 여비기준 참조 | 카드/계좌이체 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 사업카드사용시 <ul style="list-style-type: none"> - 영수증(차표, 숙박 등) - 출장계획서 - 출장복명서 (필요시)결과보고서 - 출장사진 2장 이상 2. 출장자 개인카드사용시 <ul style="list-style-type: none"> - 출장자에게로 입금된 이체확인증 - 출장계획서 - 출장복명서 (필요시)결과보고서 - 출장사진 2장 이상 <p>※ 숙박비의 경우 숙박일시가 나오는 인보이스 필수</p> <p>※ 계좌이체 시 이체확인증 추가</p> | <p>총여비 3% 이내 인정 (자부담 전액 편성)</p> |

▶ 보조사업비 카드 사용제한 업종

(민간단체보조금의 관리에 관한 규정 <문화체육관광부 훈령>)

| 보조사업비 카드 사용 제한 업종 | | |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - 룸살롱, 스탠드바, 나이트클럽, 카바레, 단란주점, 맥주홀, 유흥주점, 노래방 - 성인용품 판매점, 안마시술소, 이용·미용실, 헬스 사우나탕, 실내 골프장, 실외 골프장 - 당구장, 비디오방, 전화방, 카지노, 전자오락실, 게임방, 복권방 | | |
| 1. 주류판매(유통) 4. 레저 스포츠 7. 산후조리원 10. 양품점 13. 회원제 16. 화랑, 표구사 22. 볼링장 25. 인형 및 완구 아동용 자전거 28. 수제용품점 31. 혼수전문점 34. 상담실(결혼 등) 37. 레포츠(스포츠)클럽 40. 공연장, 극장 43. 주차장 46. 종교상품점 49. 악기 52. 대중목욕탕 55. 종교단체 58. 아동복 61. 나이트클럽 64. 맥주홀 67. 성인용품판매점 70. 헬스 사우나탕 73. 비디오방 76. 전자오락실 | 2. 상품권판매 5. 운동경기, 레저용품 8. 총포류 판매 11. 골동품, 예술품 14. 방문판매 17. 관광민예, 선물용품 23. 스키장 26. 악세사리 29. 예식장 32. 장의사 35. 장례식장 38. 온천장 41. 운동경기관람 44. 피아노 대리점 47. 피부미용실 50. 스포츠마사지 53. 학교등록금 56. 무속, 철학관 59. 룸살롱 62. 카바레 65. 유흥주점 68. 안마시술소 71. 실내·외 골프장 74. 전화방 77. 게임방 | 3. 복권판매 6. 극장식당 9. 남·여 기성복 12. 학습지 15. 다단계판매 18. 헬스클럽, 테니스장 24. 수영장 27. 종합레저타운/놀이동산 30. 결혼(가례)서비스 33. 이벤트 36. 묘지(납골공원 등) 39. 화방 42. 유선TV 45. PC 게임방 48. 자석요 51. 체형관리 54. 유치원 57. 메리야쓰 60. 스탠드바 63. 단란주점 66. 노래방 69. 이용미용실 72. 당구장 75. 카지노 78. 복권방 |

[별첨] 전담기관 여비기준

국내여비 지급 기준

| 구분 | 운임 | | | | 숙박비 (1박당) | 개인차량 이용시 연료비 |
|-----------|--------------|--------------|-------------------|-----------|----------------------|--------------------------------|
| | 철 도 | 선 박 | 항 공 | 자동차 버스 | | |
| 원단위 절사 | 실 비 (보통실) | 실 비 (2등급) | 실 비 (Economy급) | 실 비 | 실 비 (100,000원 한도) | 여행거리(km) × 유가 ÷ 연비(9) + 통행료 |

※ 숙박비는 서울시 10만원, 광역시 8만원, 그 밖의 지역은 7만원 한도에서 지급 가능

※ 개인차량 이용 시 운임(연료비 기준) : 여행거리(km) × 유가 ÷ 연비

- 여행거리 : 출발지 ~ 목적지(<http://map.naver.com> 자동차길찾기/추천경로)

- 유가 : 매월 1일 경상북도 소재 주유소 휘발류 평균 유가

(한국석유공사 유가정보서비스(www.opinet.co.kr)에 고시된 자료 적용)

- 연비 : 휘발유 차량(9km/ℓ)

- 유료도로 통행료 : 해당 영수증을 제출하는 경우 실비 정산 지급

- 예시 : 2023.4월 기준 유가 : 1,597원

※ 기준 변동 시 재공지 예정



경북 게임 런칭 제작지원 사업 접수 및 제출방법

[문의처]

사업관련 : ICT융합산업팀 안진주 책임연구원, 053-819-8174, anjinju2000@gbtp.or.kr

e나라도움관련 : 1670-9595

접수방법

- 접수기간 : 2024.4.3.~ 2024.4.17.
- e나라도움 시스템 오류 등으로 인한 미접수 불인정.
- 사업 마감 전날 업로드 권고, 마감 임박 시 오류 등으로 업로드 어려울 수 있습니다.
- 접수방법 : e나라도움(www.gosims.go.kr) 온라인접수만 가능

온라인접수

~4.17.(수) 14:00

e나라도움 홈페이지 온라인 신청

- 해당 사업신청서 양식을 다운받아 작성하여 첨부서류와 함께 e-나라도움 홈페이지 접수

※ 현장방문접수는 받지 않음

접수 상세안내

① 온라인 접수

별첨3. e나라도움 매뉴얼(사업신청 접수방법) 참고

과제조회

- e나라도움 홈페이지(www.gosims.go.kr) 접속 후, 회원가입
- e나라도움 우측 상단 [보조사업자업무] 버튼 클릭 후, 로그인
- [사업수행관리-신청관리-사업신청관리-공모현황]에서 재단법인경북테크노파크 지정
- 공모기관에 재단법인경북테크노파크 지정 후 [검색]버튼을 눌러 공모 확인
- 공모목록에서 “2024 경북 게임 런칭 제작지원 사업” 선택

신청서
제출

- “2024 경북 게임 런칭 제작지원 사업” 선택 후, 오른쪽 위 [신청서작성]
- [사업기본정보], [수행기관정보], [재원조달계획], [자격요건확인], [파일첨부] 탭 순서로 작성
- 모든 탭의 정보 입력 및 제출서류 저장 완료 후 [신청서제출] 탭의 [신청서제출] 버튼을 눌러야 접수완료
- e나라도움을 통한 신청서 작성 및 제출은 신청기한 내에만 가능
- 마감시간까지 시스템에 접수되지 않을 경우 추가 접수 불가

□ 제출서류 목록

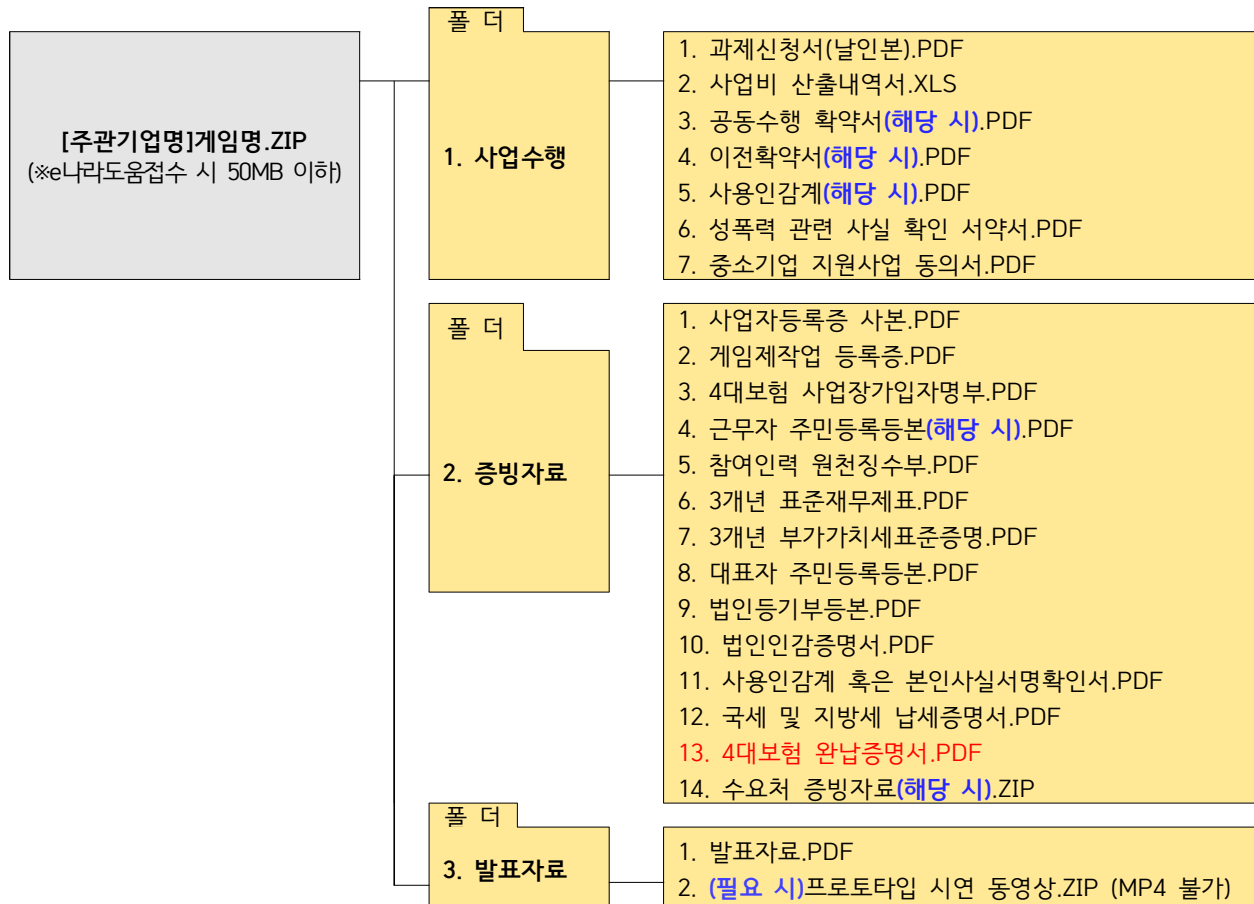
★ 사업수행, 증빙자료 : e나라도움 제출 (4/17(수) 14:00까지)

| 구분 | No | 제출서류 | 작성/발급방법 | 유의사항 | 파일형식 |
|------|------|--|---|--------------------|---------------|
| 사업수행 | 1 | <서식1> 과제신청서 | | 누락 시 평가대상 제외 | 스캔파일 (pdf) |
| | 2 | <별첨1> 사업비 산출내역서 | ○ 별첨1. 사업비 산출내역서.xls 파일 내 매뉴얼 참고 | | 엑셀.xls |
| | 3 | <서식2> (*해당 시) 공동수행 협약서 | ○ 컨소시엄 구성 해당 시 제출 | | |
| | 4 | <서식3> (*해당 시) 이전 협약서 | ○ 협약 후 3개월 내 본사이전 가능한 역외기업 | | |
| | 5 | <서식4> (*해당 시) 사용인감계 | ○ 법인인감 대신 사용인감 사용하는 경우 | | |
| | 6 | <서식5> 성폭력 관련 사실 확인 서약서 | | | |
| | 7 | <서식6> 중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용을 위한 동의서 | | | |
| 증빙자료 | 1 | 사업자등록증 사본 | ○ 공고일 3개월 이내 ○ 사업자등록증 발급 3개월 이후일 시 3개월 이내의 '사업자사실증명원' 제출 | 누락 시 평가점수 감점 | 스캔파일 (pdf) |
| | 2 | 게임제작업등록증 | | | |
| | 3 | 4대보험 사업장가입자명부 | ○ 참여인력 전체 (최근 3개월 이내) ○ 국민건강보험공단 발행 ○ 자격취득일과 자격상실일이 나타난 것 | | |
| | 4 | 근무자 주민등록등본 (*해당 시) | ○ 지사의 경우, 근무자 거주 증빙 제출 | | |
| | 5 | 참여인력 원천징수영수부 | ○ 참여인력 전체('23.01.~현재) | | |
| | 6 | 3개년('21~'23년) 표준재무제표 | ○ 개인사업자의 경우, 「21~23년도 소득금액증명원」 「21~23년도 부가가치세표준증명원」 제출 | | |
| | 7 | 3개년('21~'23년) 부가가치세표준증명 | | | |
| | 8 | 대표자 주민등록등본 | ○ 공고일 기준 3개월 이내 | | |
| | 9 | 법인등기부등본 | ○ 공고일 3개월 이내 ○ 개인사업자의 경우, 해당사항 없음 ○ 공고일 이후 인터넷등기소 발급분 | | |
| | 10 | 법인인감증명서 | ○ 공고일 이후 인터넷등기소 발급분 | | |
| | 11 | 사용인감계 혹은 본인서명사실확인서 | - 직인 날인 시 인감증명서, 사용인감계 첨부 - 법인인감과 사용인감 동일 시 사용인감계 제출안함 - 서명 날인 시 본인서명사실확인서 첨부 | | |
| | 12 | 국세 및 지방세 납세증명서 | ○ 증명서 유효기간이 사업신청일 기준, 만료되지 않은 것 | | |
| | 13 | 4대보험 완납증명서 | ○ 증명서 유효기간이 사업신청일 기준, 만료되지 않은 것 | | |
| | 14 | 수요처 증빙자료 (*해당 시) | ○ 지재권(특허, 프로그램 등), 퍼블리싱 계약서, 투자확정서, 구매의향서 등 ○ 미제출 시 평가에 미반영 | | |
| 발표자료 | 1, 2 | 발표자료 및 동영상 (필요 시)시연 | ○ 발표자료.PDF, 동영상파일.ZIP(.MP4 불가) | | PDF ZIP |

서류제출방법

○ 제출서류 제출방법

- 모든 제출 서류(사업수행, 증빙자료)를 1개의 파일로 압축(50MB이하)하여 e나라도움 온라인 접수
 - 인감이 필요한 서류는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출
 - 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완 불가
 - 폴더 내 파일 순번에 해당되지 않을 경우 파일 앞 번호는 오름차순으로 작성
 - 제출일 : ~4.17.(수) 14:00까지
- 제출 압축파일명 : [주관기업명]게임명.ZIP
- 제출서류 폴더트리



모집 및 선정 방법

- 공개모집 후 발표평가를 통한 선정
 - 공고 : (재)경북테크노파크 홈페이지(www.gbtp.or.kr)
 - 선정 : 서면/발표 평가를 통한 선정 (필요시 평가 전 현장점검 진행)
 - * 서면평가는 참가신청 기업 수가 모집규모 3배수 미만일 경우 생략

선정방법 및 기준

- 평가위원장 1인을 포함한 5인 이상 전문가를 구성하여 평가위원회 개최
 - 게임 콘텐츠 산업 분야, 지원사업 관리 및 예산(회계) 전문가 등
- 해당 신청분야의 과제 수행능력 등을 발표와 제출서류를 계량평가하여 선정
- 심사위원 점수의 최고점과 최저점을 제외한 종합평점 70점 이상 사업에 대해 사업비 범위 내에서 점수 순으로 선정되며, 심사 검토에 따라 예산 조정 가능