

# 「2026 전북글로벌게임센터」 게임콘텐츠 후속지원 공고문

(재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원 전북글로벌게임센터에서는 「2026 게임콘텐츠 후속지원」을 아래와 같이 공고하오니 많은 참여를 바랍니다.

2026. 10. 8.

(재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원장

## 1

### 사업개요 및 지원내용

- 사업목적: 도내 우수 게임 콘텐츠의 품질 고도화 및 상용화 지원을 통한 시장진출 기반 확대
- 사업명: 2026 게임콘텐츠 후속지원
- 사업기간: 협약체결일로부터 ~ 2026. 12. 10.
- 지원예산: 10,000천원(국비)
- 지원대상: 2024~2026년 전북글로벌게임센터 제작지원 수혜게임 중 서비스 중이거나 2027년 상반기 내 출시 가능한 게임
- 지원내용: 사업규모 내 후속지원 자유분야 신청

| 분야                 | 지원 내용                                                   | 주요결과물                          |
|--------------------|---------------------------------------------------------|--------------------------------|
| ①<br>출시·품질<br>고도화형 | FGT, QA, 플랫폼·기기 호환성, 성능 최적화, UI/UX 개선, 밸런싱, 사운드·리소스 보완  | FGT/QA 결과, 개선 빌드, 개선내역         |
| ②<br>글로벌·상용화형      | 번역·LQA·현지화, 스토어 페이지 및 트레일러·홍보소재, 플랫폼 프로모션, 인플루언서·초기 마케팅 | 현지화 빌드, 스토어 등록물, 영상·소재, 캠페인 결과 |

※ 복수 분야로 신청할 수 있으며, 분야별 신청금액의 합계는 과제당 지원한도를 초과할 수 없음

※ 상기 명시된 내용 외에도 사업 목적 및 후속 지원 성격에 부합하는 항목 지원 가능

## ○ 지원 자격 및 내용

| 구분      |                                                                                                                     | 내용                                                                                                                                                                                                             |                                                                                      |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|-----------------------------------------------------------------------------------|---------|--------------------------------------------------------------|--------|---------------------------------------------------------------------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------|----|-------------------------------------|
| 지원규모    |                                                                                                                     | ◦ 1개 과제(과제당 최대 1천만원)                                                                                                                                                                                           |                                                                                      |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
| 지원대상    |                                                                                                                     | ◦ 2024년도 ~ 2026년도 전북글로벌게임센터 지원과제(서비스 중 또는 2027년 상반기 내 출시 가능)                                                                                                                                                   |                                                                                      |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
|         |                                                                                                                     | ◦ 게임콘텐츠 기획·제작·배급이 가능한 게임기업(개인 또는 법인사업자)                                                                                                                                                                        |                                                                                      |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
|         |                                                                                                                     | ◦ 아래 조건을 충족하는 전북특별자치도 소재(본사)의 사업자(개인 또는 법인사업자)<br>- 중소기업 기본법 제2조제1항 각 호에 해당하는 기업<br>- 게임제작업·배급업 등록 및 제출                                                                                                        |                                                                                      |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
|         |                                                                                                                     | 구분                                                                                                                                                                                                             | 신청 기준                                                                                | 출시게임   | ◦ 공고일 기준 서비스·판매 중인 게임으로, 후속지원 필요성이 있는 게임                                            | 출시에정 게임     | ◦ 실행 가능한 빌드를 보유하고 출시 대상시장·플랫폼·예정시기를 제시할 수 있으며, 협약기간 내 신청 과업과 결과물 제출을 완료할 수 있는 게임<br>※ 출시에정작의 평가는 개발·출시 준비도를 기준으로 평가 | 공통         | ◦ 전북글로벌게임센터 제작지원 수혜게임<br>◦ 신청 분야 수행에 필요한 빌드·원문·소스자료를 제공할 수 있어야 함                  |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
| 구분      | 신청 기준                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                |                                                                                      |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
| 출시게임    | ◦ 공고일 기준 서비스·판매 중인 게임으로, 후속지원 필요성이 있는 게임                                                                            |                                                                                                                                                                                                                |                                                                                      |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
| 출시에정 게임 | ◦ 실행 가능한 빌드를 보유하고 출시 대상시장·플랫폼·예정시기를 제시할 수 있으며, 협약기간 내 신청 과업과 결과물 제출을 완료할 수 있는 게임<br>※ 출시에정작의 평가는 개발·출시 준비도를 기준으로 평가 |                                                                                                                                                                                                                |                                                                                      |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
| 공통      | ◦ 전북글로벌게임센터 제작지원 수혜게임<br>◦ 신청 분야 수행에 필요한 빌드·원문·소스자료를 제공할 수 있어야 함                                                    |                                                                                                                                                                                                                |                                                                                      |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
| 지원 제외대상 |                                                                                                                     | ◦ 휴·폐업 중인 기업, 유효한 지원사업 참여제한 대상, 관련 규정상 협약 또는 보조금 교부가 불가능한 기업<br>◦ 동일 과업·물량·기간·비용을 우리원 또는 타 기관의 지원금으로 중복 집행하는 과제, 해당 게임에 필요한 권리를 확보하지 못한 과제<br>◦ 기획 단계에 머물러 실행 빌드가 없거나, 협약기간 내 과업 완료가 어려운 과제 및 신청자료를 허위로 제출한 기업 |                                                                                      |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
| 지원내용    |                                                                                                                     | ◦ 과제 결과물 상용화에 필요한 직접비 지원                                                                                                                                                                                       |                                                                                      |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
|         |                                                                                                                     | 분야                                                                                                                                                                                                             | 지원 예시                                                                                | FGT·QA | ◦ 이용자 테스트(FGT) 및 기능·호환성·성능·밸런스 등 게임 품질검증<br>◦ 이용자 의견 및 테스트 결과 분석, 오류 내역 정리, 개선방안 도출 | UI/UX·성능 개선 | ◦ 게임 화면·조작방식·이용 흐름 개선 및 밸런싱<br>◦ 로딩속도·메모리 사용 등 성능 최적화, 오류 수정 및 빌드 안정화                                               | 번역·LQA·현지화 | ◦ 게임 내 텍스트 및 관련 콘텐츠 번역, 목표시장에 맞춘 현지화<br>◦ 게임 전문용어·문맥 검수, 번역문 적용 상태 점검 및 언어적 오류 개선 | 사운드·리소스 | ◦ 게임콘텐츠 완성도 제고를 위한 사운드 제작 지원<br>◦ 성우 녹음, 배경음악(BGM), 효과음 제작 등 | 플랫폼 등록 | ◦ 스토어 페이지 구성 및 소개문·이미지 등 등록자료 제작<br>◦ 플랫폼 등록·심사 대응을 위한 제출자료 및 빌드 보완 | 마케팅 | ◦ 게임 출시 전후 국내외 시장진출을 위한 홍보·마케팅 지원<br>◦ 바이럴 마케팅, 배너 광고, 프로모션, 게임 PR 및 홍보용 이미지·소재 제작 등 | 영상 | ◦ 게임 홍보를 위한 소개 영상, 티저 영상, 트레일러 등 제작 |
|         |                                                                                                                     | 분야                                                                                                                                                                                                             | 지원 예시                                                                                |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
|         |                                                                                                                     | FGT·QA                                                                                                                                                                                                         | ◦ 이용자 테스트(FGT) 및 기능·호환성·성능·밸런스 등 게임 품질검증<br>◦ 이용자 의견 및 테스트 결과 분석, 오류 내역 정리, 개선방안 도출  |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
|         |                                                                                                                     | UI/UX·성능 개선                                                                                                                                                                                                    | ◦ 게임 화면·조작방식·이용 흐름 개선 및 밸런싱<br>◦ 로딩속도·메모리 사용 등 성능 최적화, 오류 수정 및 빌드 안정화                |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
|         |                                                                                                                     | 번역·LQA·현지화                                                                                                                                                                                                     | ◦ 게임 내 텍스트 및 관련 콘텐츠 번역, 목표시장에 맞춘 현지화<br>◦ 게임 전문용어·문맥 검수, 번역문 적용 상태 점검 및 언어적 오류 개선    |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
|         |                                                                                                                     | 사운드·리소스                                                                                                                                                                                                        | ◦ 게임콘텐츠 완성도 제고를 위한 사운드 제작 지원<br>◦ 성우 녹음, 배경음악(BGM), 효과음 제작 등                         |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
|         |                                                                                                                     | 플랫폼 등록                                                                                                                                                                                                         | ◦ 스토어 페이지 구성 및 소개문·이미지 등 등록자료 제작<br>◦ 플랫폼 등록·심사 대응을 위한 제출자료 및 빌드 보완                  |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
|         |                                                                                                                     | 마케팅                                                                                                                                                                                                            | ◦ 게임 출시 전후 국내외 시장진출을 위한 홍보·마케팅 지원<br>◦ 바이럴 마케팅, 배너 광고, 프로모션, 게임 PR 및 홍보용 이미지·소재 제작 등 |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
| 영상      | ◦ 게임 홍보를 위한 소개 영상, 티저 영상, 트레일러 등 제작                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                |                                                                                      |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
| 지원 조건   | 성과물 제출                                                                                                              | ◦ 협약기간 내 과제 완료(2026. 11. ~ 2026. 12.)<br>- 후속지원 결과물 제출                                                                                                                                                         |                                                                                      |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
|         | 자기 부담금                                                                                                              | - 총사업비의 10% 이상 자기부담금(현금) 매칭 필수<br>· (예시) 지원금 10,000,000원(90%) + 자기부담금 1,111,112원(10%) = 총사업비 11,111,112원                                                                                                       |                                                                                      |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |
|         | 보증 보험                                                                                                               | ◦ 확정된 지원금에 대한 이행(지급)보증보험 발행<br>· 이행보증기간: 협약일 ~ 2027년 12월 10일(사업종료일 기준 2개월 가산)<br>※ 이행보증보험 발급 시, 수수료와 별도로 신용등급에 따라 현금 담보가 발생할 수 있음<br>※ 협약체결 전 이행보증보험을 제출하지 못할 경우, 선정이 취소될 수 있음                                 |                                                                                      |        |                                                                                     |             |                                                                                                                     |            |                                                                                   |         |                                                              |        |                                                                     |     |                                                                                      |    |                                     |

## ○ 성과지표

| 구분      | 주요 성과지표                            | 목표       |
|---------|------------------------------------|----------|
| 직접 성과   | 후속지원 결과물 제작 및 게임 적용                | 1식 이상    |
| 상용화 성과  | 출시·업데이트·플랫폼 등록 등                   | 1건 이상    |
| 기업 제시성과 | QA 개선, 현지화, 이용자, 매출, 마케팅, 글로벌 진출 등 | 2개 이상 설정 |

## ○ 지원사항

| 목           | 세 목        | 내 용                                                                                      |
|-------------|------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 운<br>영<br>비 | 전문가<br>활용비 | 외부 개인 전문가에게 직접 지급하는 번역·감수·언어검수·성우 녹음 등 해당 과제 수행 대가. 역할·물량·단가 및 지급·세무 증빙을 확인할 수 있는 경우에 한함 |
|             | 위탁<br>용역비  | 외부 사업자와 계약하는 QA, 번역·감수·LQA, 성우 녹음·BGM·효과음, 홍보·마케팅 및 광고 집행, 홍보 이미지·영상 제작비                 |

## ○ 지원조건

| 구분               | 내용                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 사업완료<br>조건       | <ul style="list-style-type: none"> <li>협약기간(협약일 ~ 2026. 12. 10.) 내 수행 완료</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                             |
| 지원제외항목<br>(업체부담) | <ul style="list-style-type: none"> <li>공제 받을 수 있는 금액(부가세, 관세, 사후환급 등)</li> <li>인건비, 여비, 업무추진비, 자산취득비, 체재비(숙박비, 일비, 식비 등) 등               <ul style="list-style-type: none"> <li>위탁용역비, 전문가활용비만 편성 가능</li> </ul> </li> </ul>                                                                                     |
| 지원방식             | <ul style="list-style-type: none"> <li>사후정산               <ul style="list-style-type: none"> <li>협약체결 후 일괄 교부</li> <li>제작 완료 또는 사업기간 종료일까지 결과보고서 및 증빙 자료 제출 필수                   <ul style="list-style-type: none"> <li>※ (선정) 협약체결 ▶ (교부) 교부금 지급 ▶ (제작) 과업수행 ▶ (정산) 결과보고 제출</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> |
| 정산증빙             | <ul style="list-style-type: none"> <li>후속지원 결과물 및 성과가 반영된 결과보고서</li> <li>견적서, 과업지시서, 계약서, 위탁 결과보고서, 카드거래명세표(또는 계좌이체내역), 세금계산서 등 지출관련 증빙서류 일체</li> </ul>                                                                                                                                                         |
| 기타사항             | <ul style="list-style-type: none"> <li>자회사를 통한 중복지원은 불가능</li> <li>사업계획서 및 예산서 작성</li> <li>신청기업 수에 따라 지원규모는 변경될 수 있음</li> <li>선정 확정 통보 후 특별한 사유 없이 사업을 취소하는 경우, 향후 진흥원 지원사업 참가제재 가능</li> </ul>                                                                                                                   |

### <지원 제한사항>

- 신청일 현재 동일한 형태의 지원사업에 기 선정되어 지원금을 지원 받지 않아야 함
- 진흥원 관련 각종 협약 또는 계약 위반 사실이 있는 주관기관과 참여기관, 대표자 및 책임자
- 지원사업 제재대상 및 참여 제한 체크리스트 항목에 해당하지 않아야 함

## 2

## 추진일정 및 절차

## ○ 사업공고(안) ※내부 진행상황에 따라 변경될 수 있음

- (공고 및 접수기간) 2026. 10. 8.(목) ~ 2026. 10. 23.(금) / 15일
- (공고방법) 전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원 홈페이지
- (신청접수) e나라도움 온라인 접수

## ○ 사업 선정절차

- (평가일정) 2026. 10. 29.(목)
- (평가방식) 5인 내외 전문위원 구성 후, 제출서류 기반 서면평가
- (협약체결) 2026. 11월 초

| 구 분     | 내 용                                                  | 시 기              |
|---------|------------------------------------------------------|------------------|
| 사업공고/접수 | ◦ 모집공고 및 e나라도움 신청접수                                  | 10. 8. ~ 10. 23. |
|         | ▼                                                    |                  |
| 서면평가    | ◦ 제출서류기반 서류평가(외부평가위원회)                               | 10. 29.          |
|         | ▼                                                    |                  |
| 현장점검    | ◦ 기업체 및 콘텐츠 운영관리 현황 점검                               | 11. 2.           |
|         | ▼                                                    |                  |
| 협약체결    | ◦ 최종 선정과제 협약(협약일 ~ 2026. 12. 10.)<br>◦ 과제협약 및 지원금 교부 | 11월 초 예정         |
|         | ▼                                                    |                  |
| 사업관리    | ◦ 협약기간 내 상시(사업변경관리 등)                                | 11. ~ 12.        |
|         | ▼                                                    |                  |
| 결과보고    | ◦ 실적보고서 접수(필요시 평가 진행)                                | 12. 10.(목) 예정    |
|         | ▼                                                    |                  |
| 사업정산    | ◦ 사업정산 및 회계검토/ 정산잔액 및 이자 반납                          | 12월 중            |

※ 상기 절차는 진행 상황에 따라 일부 변경될 수 있음

### 3

## 지원방법 및 제출서류

### ○ 지원방법

- 공고 및 접수기간: 2026. 10. 8.(목) ~ 2026. 10. 23.(금) 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 접수 및 이메일 접수 등 불가]

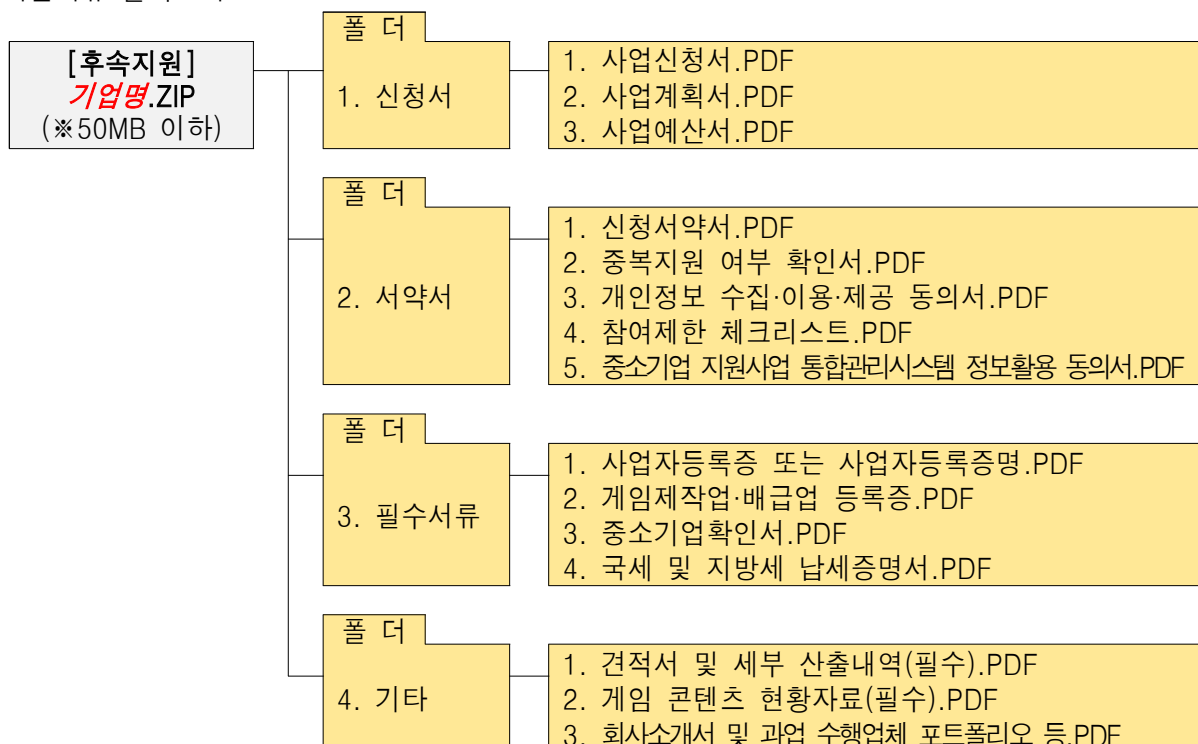
- e나라도움 홈페이지 접속 후 회원가입 및 로그인
- [사업수행관리-신청관리-사업신청관리-공모현황]에서 (재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원 지정
- 공모기관에 (재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원 지정 후 [검색]버튼을 눌러 공모 확인
- 공모목록에서 “2026 게임 콘텐츠 후속지원사업” 선택
- “2026 게임 콘텐츠 후속지원사업” 선택 후, 오른쪽 위에 [신청서작성] 버튼 클릭
- [사업기본정보], [수행기관정보], [재원조달계획], [자격요건확인], [파일첨부] 탭 순서로 작성
- 모든 탭의 정보 입력 및 제출서류 저장 완료 후 [신청서제출] 의 [신청서제출] 버튼을 눌러야 접수완료

※ 시스템 이용 관련 세부내용은 e나라도움 매뉴얼 참조 / e나라도움 상담센터: 1670-9595

## □ 서류제출방법

### ○ 제출방법

- 모든 제출 서류를 1개의 파일로 압축(50MB이하)하여 제출
- 제출 압축파일명: [2026 게임 콘텐츠 후속지원사업] 기업명.ZIP
- 제출서류 폴더트리



## ○ 제출서류목록

| 구분         | 순 | 제출서류               | 유의사항                                                                                                                            | 비고              |
|------------|---|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| [1] 신청서    | ① | 사업신청서              | · 신청기업 및 게임 콘텐츠 기본정보 기재<br>· 2024~2026년 전북글로벌게임센터 제작지원 수혜내역 기재 (지원연도, 사업명, 과제명 등)                                               | 사업<br>신청서<br>참조 |
|            | ② | 사업계획서              | · 게임의 서비스 현황 또는 개발·출시 준비현황 기재<br>· 후속지원 필요성, 분야별 과업·수행방법·일정·결과물 및 활용계획 작성<br>· 기존 지원과업과 이번 신청과업의 차이 명시<br>· 기업 제시 성과지표 2개 이상 설정 |                 |
|            | ③ | 사업예산서              | · 지원금 및 자기부담금을 구분하여 작성<br>· 신청 분야별 과업·물량·단가 등 세부 산출근거 기재                                                                        |                 |
| [2] 동의서    | ① | 신청서약서              | · 기재내용 확인 후 대표자 서명 또는 날인                                                                                                        |                 |
|            | ② | 중복지원 여부 확인서        | · 신청과업과 관련된 우리원 및 타 기관 지원내역 기재<br>· 기존 지원과업과의 중복 여부 및 과업·비용 구분내용 명시                                                             |                 |
|            | ③ | 개인정보 수집·이용·제공 동의서  | · 신청서류에 개인정보가 기재되는 대표자 및 담당자 등 작성·서명                                                                                            |                 |
|            | ④ | 참여제한 체크리스트         | · 지원자격 및 참여제한 해당 여부 확인 후 서명 또는 날인                                                                                               |                 |
|            | ⑤ | 정보활용 동의서           | · 중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보활용 동의서                                                                                                    |                 |
| [3] 필수서류   | ① | 사업자등록증 또는 사업자등록증명서 | · 전북특별자치도 소재 본사 여부 및 사업자 정보 확인이 가능한 서류                                                                                          | 필수              |
|            | ② | 게임제작업·배급업 등록증      | · 신청기업의 해당 업종 등록증 제출                                                                                                            | 필수              |
|            | ③ | 중소기업확인서            | · 신청일 기준 유효기간 내 서류 제출                                                                                                           | 필수              |
|            | ④ | 국세 및 지방세 납세증명서     | · 신청일 기준 유효기간 내 서류 제출                                                                                                           | 필수              |
| [4] 기타참고자료 | ① | 견적서 및 세부 산출내역      | · 신청과업별 수행내용, 물량, 단가, 금액 등이 포함된 견적서 제출<br>· 외부 개인 전문가 활용 시 업무범위·물량·단가 등이 기재된 산출내역 제출                                            | 자유양식            |
|            | ② | 게임 콘텐츠 현황자료        | · 출시작:서비스·판매 여부를 확인할 수 있는 스토어 주소, 서비스 화면 등 제출<br>· 출시에정작:실행 가능한 빌드 또는 접속정보와 개발현황 자료 제출, 출시 예정시기·시장·플랫폼 명시                       | 자유양식            |
|            | ③ | 기타서류               | · 회사소개서, 플레이 영상, 게임 소개자료 등 신청기업 또는 과업 수행업체의 역량을 확인할 수 있는 자료                                                                     | 선택              |

- 기존 제작지원 수혜 여부를 확인하기 어려운 경우 추가 증빙을 요청할 수 있음
- 게임 실행자료 및 영상 등 대용량 자료는 접속 링크로 제출 가능
- 제출자료 확인 및 평가를 위해 필요한 경우 추가자료 제출을 요청할 수 있음
- 누락된 서류, 파본에 대해서는 수정파일을 추가로 접수하지 않음
- 인감이 필요한 서류는 반드시 인감 날인 후 제출 (선정 후 원본제출 필수)

## ○ 문의처

- (사업문의) 문화콘텐츠사업팀(063-282-3776, leehb4710@jcon.or.kr)
- (문의시간) 평일 9:00 ~ 18:00(점심시간 12:00 ~ 13:00)
- (온라인접수문의) e나라도움 사용자 지원센터(1670-9595)

## 4

## 평가기준

○ 평가기준(안) ※ 평가지표는 다소 변경될 수 있음

- 평가방식: 과제신청서 등 제출서류를 기반으로 서류평가 진행
- 평가방법: 심사위원별 평가점수 중 최고점 및 최저점을 제외한 후 나머지 점수를 산술평균하여 평가점수 산정
- 선정기준: 평가점수 70점 이상 ‘적합’, 70점 미만 ‘부적합’
- 최종선정: 70점 이상 과제 중 고득점 순으로 선정
- 평가표(안)

| 평가항목     |                                | 평가지표                                       | 배점  |
|----------|--------------------------------|--------------------------------------------|-----|
| 정성<br>평가 | 게임 콘텐츠<br>준비도 및<br>경쟁력<br>(25) | ◦ 출시작의 서비스·관리 수준 또는 출시예정작의 개발 완성도·출시 준비도   | 15  |
|          |                                | ◦ 게임의 차별성 및 목표 이용자·시장 수요와의 적합성             | 10  |
|          | 지원 필요성<br>및 개선방안<br>(15)       | ◦ 후속지원 필요성 및 콘텐츠 현안과 신청 과업의 연계성            | 10  |
|          |                                | ◦ 현안 해결을 위한 개선방안의 타당성 및 혁신성                | 5   |
|          | 사업계획 및<br>수행역량<br>(30)         | ◦ 지원 분야별 과업·수행방법·일정·산출물의 구체성               | 10  |
|          |                                | ◦ 수행체계의 적정성 및 협약기간 내 완료 가능성                | 10  |
|          |                                | ◦ 결과물 검수 기준 및 게임 적용·홍보 등 활용계획의 구체성         | 10  |
|          | 사업비<br>적정성<br>(10)             | ◦ 과업 대비 물량·단가·견적의 타당성 및 분야별 예산 배분의 적정성     | 10  |
|          | 기대효과 및<br>지속가능성<br>(20)        | ◦ 신청 목적에 부합하는 성과목표의 적정성 및 달성 가능성           | 10  |
|          |                                | ◦ 지원 종료 후 서비스 운영·출시·사업화 및 결과물 활용계획의 실현 가능성 | 10  |
| 계        |                                |                                            | 100 |

※ 상기 평가지표는 평가운영 상황에 따라 변경될 수 있음

※ 동점자 발생 시 ‘게임콘텐츠 운영현황 및 우수성’ 지표 고득점자 우선순위 부여

#### - 관련규정

- 본 사업과 관련된 모든 사항은 우리원의 콘텐츠지원사업관리규칙과 한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠지원사업협약 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 진흥원 홈페이지를 통해 공지
- 신청기업은 지원받고자 하는 게임콘텐츠에 대한 지적재산권을 소유하고 있어야 함
- 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
- **사업 성과관리를 위해 3개년 간 매출액, 고용창출 등 실적조사 협조의 의무가 있음**

#### - 과제 신청 및 평가

- 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

- 동일한 과제, 사업형태로 우리원이나 타 지원기관(정부 또는 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우, 협약체결 이후라도 협약취소·지원금 회수·참여제한 등의 제재를 받을 수 있음

#### - 과제수행

- 월별보고를 통한 과제추진 및 사업비 집행점검 진행 받으며, 보완사항 발생 시 즉시 보완해야 함
- 지원금은 선정평가 시, 예산검토에 따라 조정·삭감될 수 있음
- 본 사업을 수행 관련 사업비의 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
- 사업비 집행 시, 대표이사, 임직원, 참여인력 등의 가족, 친인척이 운영하는 업체 또는 단체, 계열 관계에 있는 업체 또는 단체와의 내부거래는 금지하며, 위반내용 확인 시 전액 부적정 평가하고 정산 시 환수함
- 사업비 집행 시, 게임센터 입주기업 또는 당해 게임센터에서 발주한 지원/용역사업 수혜기업과의 위탁거래 금지하며, 위반내용 확인 시 전액 부적정 평가하고 정산 시 환수함

#### - 기타사항

- 개인정보 수집·이용·제공 동의에 따라 개인정보가 제공될 수 있음
- 상기 공고 내용은 우리원 진행 사정에 의해 일부 변경·조정될 수 있음