

전북글로벌게임센터

2023 전북 인디게임 제작지원 사업 모집공고

(재)전라북도 콘텐츠융합진흥원 글로벌게임센터에서는 「2023 전북 인디게임 제작지원 사업」을 아래와 같이 공고하오니 많은 참여를 바랍니다.

2023. 03. 13.

(재)전라북도 콘텐츠융합진흥원장

1

사업개요

- 사업목적 : 우수한 아이디어와 기획을 보유한 인디게임 발굴을 통한 도내 게임의 다양성 확보 및 생태계 저변 확대
- 사업명 : 2023 전북 인디게임 제작지원 사업
- 사업기간 : 협약체결일로부터 ~ 2023. 11. 30.
- 지원예산 : 280,000천원(금이억팔천만원)
- 지원내용

지원규모	지원내용
인디게임 과제 (과제당 최대 60백만원)	- 인디게임 과제 · 전 분야 게임 콘텐츠의 시제품 제작(개발)에 대한 직접비 · 인디게임 시제품 제작(개발)에 대한 직접비 · 콘텐츠 제작(개발)에 참여하는 참여인력 인건비
예비창업 과제 (과제당 40백만원)	- 예비창업 과제 · 전 분야 게임 콘텐츠의 시제품 제작(개발)에 대한 직접비 · 게임 시제품 제작(개발)에 대한 직접비 · 콘텐츠 제작(개발)에 참여하는 참여인력 인건비

2

지원내용

○ 지원개요

구분		내용											
지원내용	지원대상	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">구분</th> <th>지원자격</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">공통기준</td> <td>· 게임콘텐츠 기획·개발이 가능한 창업 3년 이내의 스타트업 (예비창업자 포함)</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">세부기준</td> <td>도내기업 (본사)</td> <td>· 전라북도 내 사업장 소재지 게임기업(지사인 경우 지원불가) · 협약 종료 후 1년 이상 전북 사업장 유지 협약 필수</td> </tr> <tr> <td>도외기업</td> <td>· 협약 후 2개월 이내 전북 본사 이전 필수 · 협약 종료 후 2년 이상 전북 사업장 유지 협약 필수</td> </tr> </tbody> </table>	구분		지원자격	공통기준		· 게임콘텐츠 기획·개발이 가능한 창업 3년 이내의 스타트업 (예비창업자 포함)	세부기준	도내기업 (본사)	· 전라북도 내 사업장 소재지 게임기업(지사인 경우 지원불가) · 협약 종료 후 1년 이상 전북 사업장 유지 협약 필수	도외기업	· 협약 후 2개월 이내 전북 본사 이전 필수 · 협약 종료 후 2년 이상 전북 사업장 유지 협약 필수
	구분		지원자격										
	공통기준		· 게임콘텐츠 기획·개발이 가능한 창업 3년 이내의 스타트업 (예비창업자 포함)										
	세부기준	도내기업 (본사)	· 전라북도 내 사업장 소재지 게임기업(지사인 경우 지원불가) · 협약 종료 후 1년 이상 전북 사업장 유지 협약 필수										
도외기업		· 협약 후 2개월 이내 전북 본사 이전 필수 · 협약 종료 후 2년 이상 전북 사업장 유지 협약 필수											
지원규모	- 5개 과제 내외 · 인디게임 제작지원 4개 과제 내외(과제당 최대 6천만원) · 예비창업 1개 과제 내외(과제당 4천만원) ※ 지원예산과 규모는 예산 상황 및 평가결과에 따라 변경될 수 있음												
지원내용	- 인디게임(스타트업) 지원 · 전 분야 게임 콘텐츠의 시제품 제작(개발)에 대한 개발비 · 인디게임 시제품 제작(개발)에 대한 개발비 · 콘텐츠 제작(개발)에 참여하는 참여인력 인건비 - 예비창업 과제 · 전 분야 게임 콘텐츠의 시제품 제작(개발)에 대한 직접비 · 게임 시제품 제작(개발)에 대한 직접비 · 콘텐츠 제작(개발)에 참여하는 참여인력 인건비 ※ 게임개발 전문인력 양성교육 수료자 가산점 적용												
지원방법	지원금 분할 지급[선정(1차) 70%, 중간(2차) 30%] · (선정) 협약체결 및 이행(지급)보증보험증권 수령 후, 지원금 70% 지급 · (중간) 중간평가 결과에 따른 지원금 30% 지급 · (정산) 결과평가 통과과제만 사후정산 및 최종 확정 ※ 지원금 지급 비율은 향후 협약 시, 변동 가능												
지원자격	소재지	전라북도 내 사업장 소재지 기업 전북지역 창업 예정인 예비창업자 전북 이전 추진(계획) 중인 도외기업											
	규정제한	진흥원 콘텐츠지원사업관리규칙 제40조제1항 제재대상사유에 해당하지 않는 기업 ※ [별표1] 참조											
지원조건	필수조건	- 과제당 1명 이상 신규고용 필수 협약기간(협약체결일 ~ 2023. 11. 30.) 내 개발완료 - 지원금의 10%이상 현금 자부담 매칭 필수(비율 가산점 없음) 자산취득은 자부담으로만 가능 확정된 지원금에 대한 이행(지급)보증보험 발행 ※ 컨소시엄 구성 불가											
	기타	- 타 기관 과제 중복지원 불가능 · 타 기관에서 지원금을 받아 추진했던 모든 과제는 동일 과제로 간주 · 신규 과제의 경우 지원 가능(최대 2회) - 신규인력에 한해 본 과제 참여율 100% 책정											
	가점사항	- 전북글로벌게임센터 게임개발 전문인력양성 교육 수료생 채용 기업 · 교육 수료증 제출 필수(단순 참가, 교육 중도 포기자는 해당하지 않음)											

○ 신청자격

지원규모	지원내용
인디게임 과제	- 「중소기업기본법」제2조제1항에 따른 중소기업의 대표자이자 - 「중소기업창업 지원법」제2조제2의3호에 따른 초기창업자 - 2023.3.13. 기준 창업 3년 이내인 기업 ※ 개인사업자 : 사업자등록증 상 '개업연월일' 기준 ※ 법인사업자 : 법인등기부등본 상 '회사성립연월일' 기준
예비창업 과제	- 2023.3.13. 기준 신청자 명의의 사업자 등록(개인, 법인)이 없는 자 - 3년 이내 폐업한 경험이 있는 경우 폐업한 사업자가 게임, 소프트웨어 이외의 이종업종일 경우 신청 가능 ※ 이종·동종업종 판단은 한국표준산업분류 코드의 세세분류 기준 ※ 통계청 통계분류포털(kssc.kostat.go.kr) - 경제 부문 - 표준분류 - 한국표준 산업분류(KSIC) - 자료실 - 최신개정 - 제10차 한국표준산업분류표 참조

○ 자격제한대상

<진흥원 지원 제한사항>
- 진흥원 관련 각종 협약 또는 계약 위반 사실이 있는 주관기관과 참여기관, 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

- (공고 및 접수) 2023. 3. 13(월) ~ 2023. 3. 29(수) / 17일
- (신청접수) e나라도움 온라인 접수(<http://gosims.go.kr>)
- (공고방법) 진흥원 및 전북글로벌게임센터 홈페이지

○ 선정평가 및 협약체결(안)

- (평가일정) 2023. 4. 6.(목) ※평가일정 변경 시, 별도 연락 예정
- (협약체결) 2023. 4. 14.(금) ※현장점검 후, 최종 선정기업 별도 연락 예정

○ 추진일정

구분	내용	시기
사업공고/접수	- 모집공고 및 e나라도움 신청접수 · 사전 서류 및 회계검토 진행(지원자격 확인)	3.13.(월)~3.29.(수)
▼		
선정평가	- 적합성 검토 및 선정평가(발표·질의응답) 등 - 선정기업 예산적정성 검토 및 예 · 모집 수 에 따라 평가일정 및 방식 변경될 수 있음	4.6.(목)
▼		
현장점검	- 선정기업 소재지 실태점검 등	4월 초
▼		
협약체결	- 과제협약 및 1차 지원금 교부(70%)	4.14.(금)
▼		
중간평가	- 과제 수행 추진율 중간점검(현장점검 동반) - 평가결과에 따른 2차 지원금 교부(30%)	8월
▼		
결과평가	- 콘텐츠 결과물 시연 등 최종평가	12월 초
▼		
사업정산	- 정산/실적보고서 및 회계검토보고서 제출	12월 중
▼		
사업종료	- 정산잔액 및 이자 반납	12월 말

※ 상기 절차는 진행 상황에 따라 일부 변경될 수 있음

- **과제 수행기간: 협약체결일로부터 ~ 2023.11.30.까지**

- 모든 과제개발은 협약 기간인 2023년 11월 30일까지 개발(실행 가능한 빌드버전)을 완료하여야 함

- **컨소시엄 불가**

- 주관기관 단독수행 해야 함

- **사업비편성 및 집행**

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

※ 사업비 관련 용어설명

- 총 사업비 : 지원금과 자부담금(사업자부담금)을 합한 금액
- 지원금 : 과제수행에 필요한 사업비 중 (재)전라북도콘텐츠융합진흥원의 장이 주관기관의 장 또는 참여기관의 장에게 지급하는 금액
- 자부담금(사업자부담금) : 과제수행에 필요한 총사업비 중 지원금을 제외한 주관기관 또는 참여기관이 공동으로 부담하는 금액

- **확약사항**

- (예비창업자) 협약일 기준 **2개월 이내 사업자 등록 완료**
- (도 외 기업) 협약일 기준 **2개월 이내 본사 사업장 이전 완료**
- ※ 위 사항과 관련된 확약서는 협약 시 제출 예정
- ※ 지사의 경우 지원 불가

- **신규고용**

- 지원 과제당 **1명 이상 신규고용(필수)**
- ※ 해당인력에 대해선 우리원 타 지원사업과 중복 불가(추후 부당한 인력편성 발견 시, 해당 인력에 대한 인건비 환수 조치 예정)
- ※ 사업기간 내, **3개월 고용 유지** 필수

- **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
- 최종 선정 발표 이후 전담기관이 정한 기간 내 이행(지급)보증보험을 제출하지 못할 경우 선정이 취소될 수 있음

- **기타사항**

- 협약 체결 전 필요에 따라 현장점검 진행 예정
- 협약 이후 제출한 서류가 허위로 판명될 시 **지원금 환수 등의 제재조치**가 있을 수 있음
- 제출서류 미흡, 신청자격 미충족, 제재 대상 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

○ 지원방법

- 신청 및 공고기간 : 2023. 3. 13(월) ~ 2023. 3. 29(수) 17:00까지

- ▶ 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)전라북도콘텐츠융합진흥원 지정
- ▶ 공모기관에 (재)전라북도콘텐츠융합진흥원 지정 후 [검색]버튼을 눌러 공모 확인
- ▶ 공모목록에서 "2023 전북 인디게임 제작지원" 선택 후 [신청서작성]
- ▶ [사업기본정보], [수행기관정보], [재원조달계획], [자격요건확인], [파일첨부] 탭 순서로 작성
- ▶ 모든 탭의 정보 입력 및 제출서류 저장 완료 후 [신청서제출] 버튼을 눌러야 접수완료

※ 세부내용은 별첨 'e나라도움 사용설명서' 참고
e나라도움 상담센터 : 1670-9595

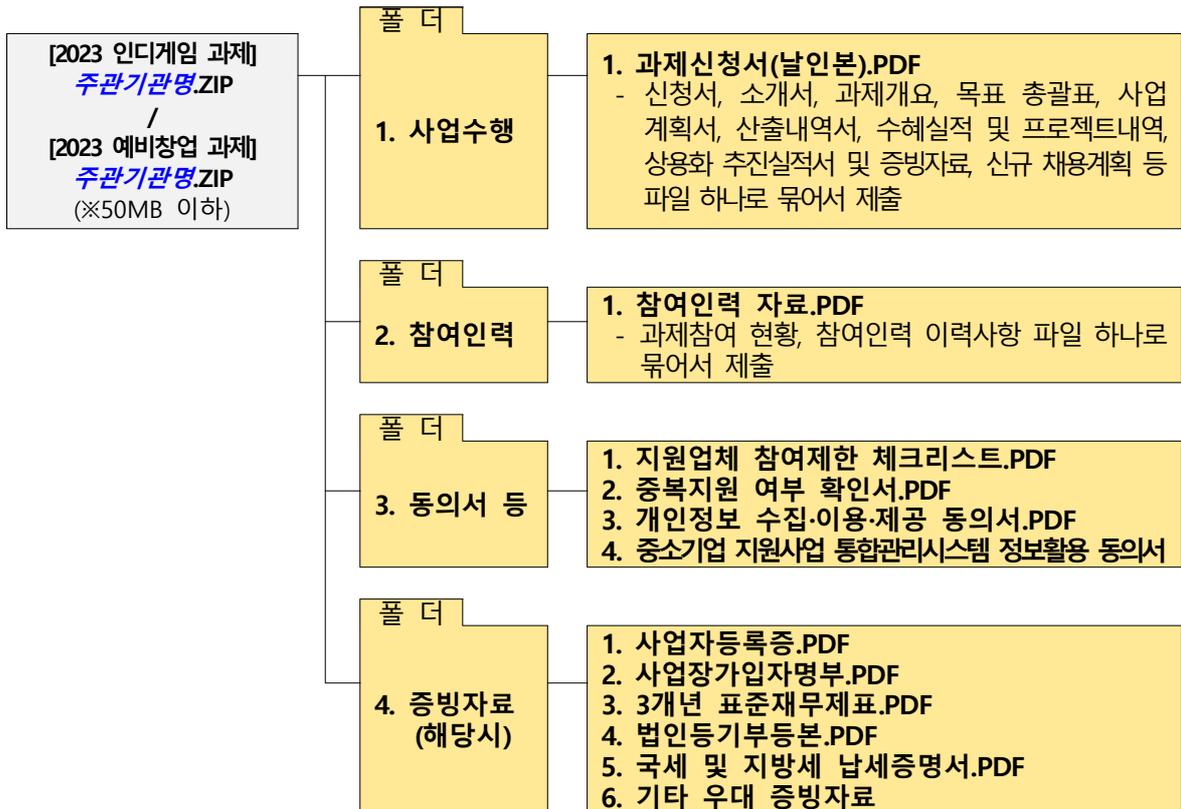
○ 제출서류

구분	번호	제출서류	유의사항	비고
① 과제 신청 서류	①	- 과제신청서 및 사업계획서	· 사업안내서 참조	-
	②	- 수행기관 소개서		
	③	- 과제개요 및 목표 총괄표		
	④	- 사업비 산출내역서		
	⑤	- 정부지원 수혜실적 및 개발 프로젝트 내역		
	⑥	- 참여인력 과제참여 현황 및 이력		
② 동의 서류	①	- 지원업체 참여제한 체크리스트	· 인감 날인 필수	-
	②	- 중복지원 여부 확인서	· 인감 날인 필수	-
	③	- 개인정보 수집·이용·제공 동의서	· 참여 인력의 자필서명 필수	-
	④	- 중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보활용 동의서	· 인감 날인 필수	-
③ 필수 제출 서류	①	- 사업자등록증	· 최근 3개월 이내의 것	해당시
	②	- 건강보험 사업자가입자명부	· 자격취득일과 자격상실일이 나타난 것 · 최근 3개월 이내의 것	
	③	- 3개년 표준재무제표	· 20~22년도 표준재무제표(최근 3개년) · 개인사업자의 경우, 「20~22년도 소득금액증명원」 「20~22년도 부가가치세표준증명원」 제출	
	④	- 국세 및 지방세 납세증명서	· 증명서 유효기간이 사업신청일 기준, 만료되지 않은 것	
	⑤	- 법인등기부등본	· 개인사업자의 경우, 해당 사항 없음 · 최근 3개월 이내의 것	
기타	-	- 기타 우대 또는 증빙서류	· 게임개발 전문인력양성 교육 수료증 등	해당시
발표 자료	-	- 발표평가 자료(PPT)	· 자유양식 / 전자파일 제출 · 선정평가 평가 기준 고려하여 작성 권고	평가 전 요청 예정

○ 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 : [2023 인디게임 과제] 주관기관명.ZIP / [2023 예비창업 과제] 주관기관명.ZIP
- 제출서류 폴더트리

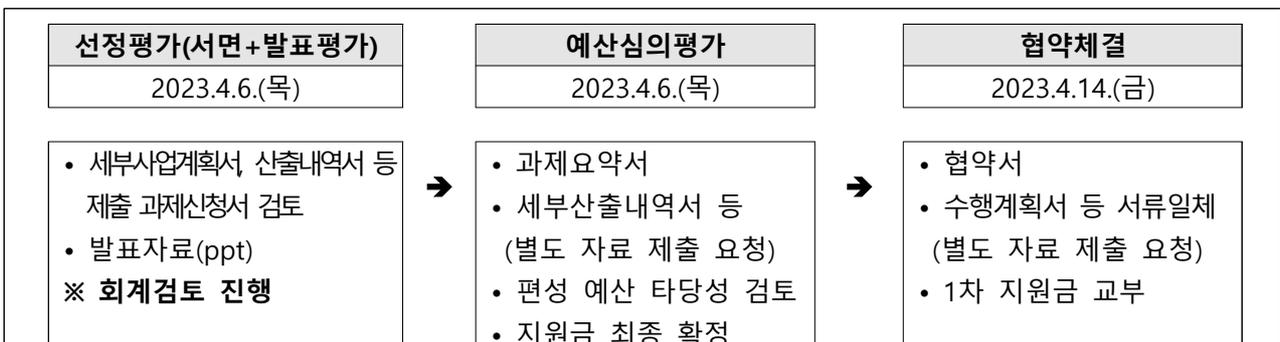


5

절차 및 선정기준

○ 선정절차

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



※ 상기 선정절차는 내부사정 및 사업진행 상황에 따라 변경될 수 있음

○ 평가기준(안) ※ 평가지표는 다소 변경될 수 있음

- 서류평가

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

- 선정평가

· 인디게임 과제

구분	평가항목	평가내용	배점																						
정량 평가 (10)	사업신인도	- 사업공고일 기준 2년 이내 한국콘텐츠진흥원 및 우리원 지원사업(게임분야) 수혜 건수 ※ 지원금이 5,000만 원 이하인 경우는 과제 수에서 제외 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">구분</th> <th colspan="4">평가점수</th> </tr> <tr> <th>5점</th> <th>3점</th> <th>2점</th> <th>1점</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>수혜건수</td> <td>$0 \leq \alpha \leq 1$</td> <td>$1 < \alpha \leq 3$</td> <td>$3 < \alpha \leq 5$</td> <td>$6 \leq \alpha$</td> </tr> </tbody> </table>	구분	평가점수				5점	3점	2점	1점	수혜건수	$0 \leq \alpha \leq 1$	$1 < \alpha \leq 3$	$3 < \alpha \leq 5$	$6 \leq \alpha$	5								
	구분	평가점수																							
5점		3점	2점	1점																					
수혜건수	$0 \leq \alpha \leq 1$	$1 < \alpha \leq 3$	$3 < \alpha \leq 5$	$6 \leq \alpha$																					
경영상태	- 신용평가등급에 의한 평가 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th colspan="3">신용평가등급</th> <th rowspan="2">배점</th> </tr> <tr> <th>회사채</th> <th>기업어음</th> <th>기업신용평가등급</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </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																						
정성 평가 (90)	과제 기획력	- 본 사업의 취지와 개발 과제의 목적 및 적정성 일치 여부	30																						
		- 사업계획의 구체성 및 목표달성 가능성																							
		- 사업 기획안에 대한 추진전략 및 일정의 체계성																							
	콘텐츠 경쟁력	- 게임콘텐츠의 독창성 및 창의성	20																						
수행능력	- 주요 실적 및 성과, 프로젝트 내역을 통한 사업수행능력	20																							
	- 과제수행을 위한 전문 인력 보유 및 신규인력배치 적합성																								
	- 원활한 사업운영을 위한 예산 활용 계획 및 산출근거의 타당성																								
향후계획	- 사업 종료 이후, 해당 과제 고도화를 위한 계획의 구체성	20																							
	- 국내외 콘텐츠 유통 및 배급 계획 및 활성화 방안																								
	- 기업 역량강화 및 지역 게임 산업 활성화를 위한 비전 제시																								
합 계			100																						

· 예비창업 과제

구분	평가항목	평가내용	배점
정성 평가 (100)	과제 기획력	- 본 사업의 취지와 개발 과제의 목적 및 적정성 일치 여부	30
		- 사업계획의 구체성 및 목표달성 가능성	
		- 사업 기획안에 대한 추진전략 및 일정의 체계성	
	콘텐츠 경쟁력	- 게임콘텐츠의 독창성 및 창의성	20
	수행능력	- 주요 실적 및 성과, 프로젝트 내역을 통한 사업수행능력	20
		- 과제수행을 위한 전문 인력 보유 및 신규인력배치 적합성	
- 원활한 사업운영을 위한 예산 활용 계획 및 산출근거의 타당성			
향후계획	- 사업 종료 이후, 해당 과제 고도화를 위한 계획의 구체성	20	
	- 국내외 콘텐츠 유통 및 배급 계획 및 활성화 방안		
	- 기업 역량강화 및 지역 게임 산업 활성화를 위한 비전 제시		
기대효과	- 시장진출 및 인력창출 기대효과	10	
합 계			100

- 가산점 ※ 해당 점수는 종합점수 산술평균 점수에 가산 적용 / 기업당 최대 2점

가 산 점	게임개발 전문인력양성 교육 수료생	- 게임개발 전문인력 양성 교육 수료생 대상 2점 가산 ※ 이력이 있으나, 교육 수료증을 제출하지 않은 경우는 미수료로 판단함	+2
----------------------	-----------------------------------	---	-----------

※ 해당 점수는 종합점수 산술평균 점수에 가산 적용

※ 가산점의 경우, 기업 당 최대 2점으로 한정함

※ PPT자료 등 발표평가 제출서류 별도 요청 예정

- 발표평가 시, 발표자는 주관기관 과제책임자 및 대표자로 한정함

- 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 운영됨
- 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
- 사업비 집행 시 단체 임직원 등이 운영하는 업체 또는 단체, 계열 관계에 있는 업체 또는 단체와의 내부거래는 금지하며, 위반내용 확인 시 전액 부적정 평가하고 정산 시 환수한다.
- 참여율 조정이 필요한 경우 반드시 주관기관에 통보
 - 1) 정부출연사업 등 과제 참여율이 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, 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
- 지자체 공기관 대행사업비 편성 및 지자체 보조금 사업비 매칭 불가
 - ※ 지자체 보조금을 사업비에 직접 편성할 수 없음
 - ※ 지자체 보조금의 재원을 지방비가 아닌 자기부담금으로 사용할 경우 인정

참고

콘텐츠지원사업관리규칙 제재대상 사유별 조치

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 자체징계 요구
3. 보조금(지원금)을 지원받은 민간단체 또는 민간단체의 임직원 이 허위 또는 위조 등의 방법으로 보조금(지원금) 유용	제1호 및 제2호의 위반행위 유형 및 처리 기준을 준용 하되, 처리기준란의 지원 중단 기간은 각각 1년씩 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 청하는 모든 성격의 재원을 뜻함. (단, 8호에 한하여 청하는 보조금(지원금)은 진흥원이 직접 지원한 보조금에 한함)