

사업개요					
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업명 : 2021년 게임콘텐츠 제작지원 사업</li> <li>○ 사업목적                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국내·외 게임시장을 개척할 모바일, PC, 첨단(가상·증강·혼합현실) 게임콘텐츠 제작지원을 통해 우리나라 콘텐츠 수출 선도</li> <li>- 게임의 재미요소와 교육, 기부, 사회적 문제해결 등 사회적 기여가 결합된 기능성게임 제작지원 및 홍보를 통해 게임의 순기능 확산</li> <li>- 새로운 기술 및 시장을 선도하는 신기술 기반형, 신시장 창출형 게임 콘텐츠 제작지원을 통해 글로벌 시장에서의 국산 게임의 경쟁력 강화 및 생태계 조성</li> </ul> </li> <li>○ 협약기간 : 2021년 4월초(예정) ~ 10월 30일</li> </ul>					
지원내용					
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원내용 : 게임콘텐츠 제작지원</li> <li>○ 지원대상 : 게임을 기획, 개발하는 법인 사업자 또는 개인 사업자</li> <li>○ 지원규모 : 총 224억원                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제작지원 총괄표</li> </ul> </li> </ul>					
부 분	분 야	플랫폼	지원자격	지원규모	
일반형	모바일	모바일	모바일을 통해 전략적 해외시장 진출을 목표로 하는 게임콘텐츠 제작 가능한 중소기업	과제당 최대 4억원이내 (12개 과제 내외 선정)	
	PC	PC	PC에서 구동이 가능한 패키지 및 온라인 게임콘텐츠 제작 가능한 중소기업	과제당 최대 4억원이내 (8개 과제 내외 선정)	
	첨단	VR,AR,MR 플랫폼	VR, AR, MR 등 첨단기술을 활용한 게임콘텐츠 제작 가능한 중소기업	과제당 최대 4억원이내 (8개 과제 내외 선정)	
기능성	지정	제한없음	기능성게임 제작 가능한 중소기업	사회공헌	과제당 최대 3억원이내 (3개 과제 내외 선정)
	자유			실버 콘텐츠	과제당 최대 3억원이내 (1개 과제 내외 선정)
신기술 기반형	블록체인	제한없음	블록체인 기술을 활용한 게임 콘텐츠 제작 가능한 중소기업	과제당 최대 5억원이내 (2개 과제 내외 선정)	
	클라우드	제한없음	클라우드 기술을 활용한 게임 콘텐츠 제작 가능한 중소기업	과제당 최대 5억원이내 (4개 과제 내외 선정)	
	인공지능	제한없음	인공지능 기술을 활용한 게임 콘텐츠 제작 가능한 중소기업	과제당 최대 6억원이내 (3개 과제 내외 선정)	
신시장 창출형	콘솔	콘솔	콘솔* 게임 콘텐츠 제작 가능한 중소기업 (*PS, XBOX, 닌텐도 스위치 등)	기획형	과제당 최대 1.5억원 이내 (6개 과제 내외 선정)
				출시형	과제당 최대 4억원 이내 (4개 과제 내외 선정)
	아케이드	아케이드	아케이드 게임 콘텐츠 제작 가능한 중소기업	중소형	과제당 최대 2억원 이내 (4개 과제 내외 선정)
				시장 창출형	과제당 최대 4억원 이내 (2개 과제 내외 선정)
보드게임	보드게임	보드게임 콘텐츠 제작 가능한 중소기업	과제당 최대 0.7억원 이내 (6개 과제 내외 선정)		
* 기능성-지정분야(사회공헌)의 경우, UN에서 지정한 "SDGs(지속가능개발목표)"와 게임의 목적 연계 필수 * 게임제작지원 내 1개 기업이 초과하여 지원할 수 없음					

- [일반형 게임콘텐츠 제작지원]

- 지원대상 : 모바일, PC, 첨단(VR,AR,MR) 분야 게임을 협약종료일까지 게임콘텐츠 상용화버전 개발 가능한 국내 기업(법인)
- 지원플랫폼 : 콘솔 및 아케이드를 제외한 모바일, PC 및 첨단 게임콘텐츠 구동이 가능한 모든 플랫폼
- 유의사항
  - \* 콘솔, 아케이드, 보드게임 분야 지원 불가
  - \* 게임제작지원 내 1개 기업을 초과하여 지원할 수 없음
  - \* 컨소시엄을 구성하여 지원할 수 없음(주관기관 단독 지원)

- [기능성 게임콘텐츠 제작지원]

- 지원대상 : 기능성게임 분야 게임을 협약종료일까지 게임콘텐츠 상용화버전 개발 가능한 국내 기업(법인)
- 지원플랫폼 : 모바일, PC, 콘솔게임, 보드게임 등 플랫폼 제한 없음

분야	부문	내용	지원규모
지정	사회공헌*	국내외적으로 사회적 의미가 있는 주제를 다루면서, 인식전환과 참여 유도, 문제해결 등 사회에 도움이 되게 하는 목적을 지닌 기능성게임	3개 과제 내외
	실버콘텐츠	실버세대 문화향유 확대 및 건강 증진을 위한 유형의 기능성게임	1개 과제 내외
	자유	교육, 스포츠, 의료 및 건강, 국방, 기업용 목적의 온/오프라인 기능성 게임	3개 과제 내외

\* 반드시 UN-SDGs(지속가능개발목표) 자체 또는 세부목표 1개 이상과 개발하는 게임의 목적을 연계하여 제시하여야 함

- 유의사항
  - \* 게임제작지원 내 1개 기업을 초과하여 지원할 수 없음
  - \* 컨소시엄을 구성하여 지원할 수 없음(주관기관 단독 지원)

- [신기술 기반형 게임콘텐츠 제작지원]

- 지원대상 : 블록체인, 클라우드, 인공지능 기술을 활용한 게임을 협약종료일까지 게임콘텐츠 상용화버전 개발 가능한 국내 기업(법인)
  - ※ 기업(법인), 대학, 연구소 등 컨소시엄 구성 가능. 단, 주관기관은 기업이어야 함
- 지원플랫폼 : 게임콘텐츠 구동이 가능한 모든 플랫폼
- 유의사항
  - \* 게임제작지원 내 1개 기업을 초과하여 지원할 수 없음
  - \* 대학, 연구소의 경우 간접비 책정 불가

- [신시장 창출형 게임콘텐츠 제작지원]

- 지원대상 : 콘솔, 아케이드 보드게임 분야 게임을 협약종료일까지 게임콘텐츠 상용화버전 개발 가능한 국내 기업(법인/개인 사업자)
  - 단, 콘솔 기획형은 협약종료일까지 콘솔 게임콘텐츠 알파 버전 개발이 가능한 국내 기업(법인/개인 사업자)
- 콘솔 지원분야 구분

구분	기획형 / 콘솔	출시형 / 콘솔
목표	우수 기획서 발굴 및 개발 구체화	출시 버전의 완성형 게임 제작지원
진척도	초기 기획 단계	기획 완성 및 개발 진행 단계
결과물	게임 α 버전 (게임의 핵심 시스템을 포함한 주요 캐릭터,그래픽 등 장르의 특성을 확인할 수 있는 버전으로 콘솔 플랫폼에서 구현)	게임 상용화 버전
기타	차년도 (출시형) 부문 지원시 우대 예정	-

- 아케이드 지원분야 구분: 수행과제의 규모에 따라 중소형 게임의 경우 최대 2억원을 지원하며, 보다 큰 사업 규모의 게임은 시장 확대 및 창출을 위하여 최대 4억원 지원

- 지원플랫폼: 모바일, PC 및 첨단(VR,AR,MR) 분야를 제외한 콘솔(PS, XBOX, 닌텐도 스위치 등), 아케이드, 보드게임
- 유의사항
  - \* 모바일, PC, 첨단(VR, AR, MR) 게임콘텐츠 지원 불가
  - \* 게임제작지원 내 1개 기업을 초과하여 지원할 수 없음
  - \* 법인, 개인 사업자 지원 가능. 단, 개인 사업자의 경우 대표자 인건비 편성 불가

○ 지원조건

① 개발기간 관련

- 모든 과제는 협약기간인 2021년 10월 31일까지 개발을 완료하여야 함
  - 협약이 종료되는 2021년 10월에는 정식 런칭 빌드를 개발 완료하여야 하며, 결과평가에서 해당 빌드를 제출하지 못할 시 지원금 환수 등 제재조치를 받을 수 있음
    - ※ 단 신시장창출형 콘솔 기획형은 지원분야에서 명시한 게임 α 버전 개발을 완료하여야 함
- 협약 체결일(2021년 4월, 예정)로부터 3개월 이내 상용화 서비스를 예정하는 게임은 지원 불가

② 사업신청 관련

- 주관기관 및 참여기관에 상관없이 게임제작지원 내 1개 기업을 초과하여 지원할 수 없음
  - ※ 예) 일반형 제작지원 기업은 신기술 기반형 제작지원에 지원 할 수 없음
- 기능성 부문의 경우 게임의 목적, 효과성을 명확히 제시하고, 이를 달성 및 검증하기 위한 계획안을 사업신청서 내에 반드시 포함하여 제출하여야 함(사업신청서 양식에 명시되어 있음)
  - ※ 추후 결과평가 시, 게임의 효과성에 대한 검증 결과를 제출 및 발표해야 함
- 일반형, 기능성 제작지원은 컨소시엄을 구성하여 지원할 수 없음(주관기관 단독 지원)
- 신기술 기반형 게임콘텐츠 제작지원 사업의 경우 컨소시엄 구성 가능
  - ※ 컨소시엄은 기업(법인사업자), 대학, 연구소 등 가능
- 신시장 창출형 게임콘텐츠 제작지원 사업의 경우 컨소시엄 구성 가능
- 기 제작지원을 받은 과제 중복지원 불가하며, 단순 버전1, 버전2의 형태로도 지원이 불가함

③ 신용평가 관련

- 2019년부터 업체의 부담을 경감하고자 이행보증보험 증권 제출을 폐지하고 신용평가를 신설함
- 서면평가를 통과한 업체는 발표평가 진행 전에 신용조사를 진행하며, '신용조사 정보등록' 안내에 따라 정보를 등록하여야 함
- 과제신청 시 신용평가 정보제공 동의서를 제출하여야 하며, 신용등록 정보 미등록 또는 등록지연 시 평가에서 불이익이 있을 수 있음

④ 사업비 편성 및 집행 관련

- 과제별 국고 지원금은 총 사업비의 90%이내로 국고지원하며, 자부담금(10%이상)을 우선 집행해야 함
  - ※ 총사업비(100%) = 국고지원금(90%이내) + 자부담금(10%이상)
- 총 사업비는 협약기간내의 사용분만 인정되어 소급적용이 불가하며, 신청액의 타당성, 평가순위, 개발진척도 등을 고려하여 사업비조정 심의위원회를 통해 확정
  - ※ 신청액은 사업비조정 심의위원회에서 삭감될 수 있음

⑤ 기타사항

- 서면평가 통과 업체는 발표평가 평가를 위해 게임인재원 인력 채용 증명, 권익보호 관련 규약 및 규정, 표준계약서 적용사례 등 관련 서류를 제출하여야 함
  - ※ 서면평가 업체에게 별도 안내 예정
- 신청업체는 신청일 이후 국세 및 지방세, 4대 보험 및 인건비 체납사실이 있거나 인건비 체납 및 미지급과 관련하여 진행 중인 소송이 있는 경우 지원이 불가능함
- 지원사업에 선정된 업체는 임금체불 근절을 위한 서약서를 협약 시 제출하여야하며, 임금체불

발생 여부가 중간점검 및 결과평가에 반영될 수 있음

- 지원사업에 선정된 업체는 코로나19 위기극복을 위한 고용안정, 노사상생을 위해 노력하겠다는 의미의 의향서를 협약 시 제출하여야 함
- 협약 이후 1차 지원금 지급 전/후에 현장점검을 진행할 수 있으며, 제출한 서류가 허위로 판명될 시 협약해지 등의 제재조치가 있을 수 있음

**신청서 접수기간**

- 공고기간 : 2021년 2월 23일(화) ~ 3월 10일(수)
- 접수기간 : 2021년 2월 23일(화) ~ 3월 10일(수) 14:00 (※ **e나라도움 시스템 오류 등에 의한 미접수 불인정**)

**신청방법**

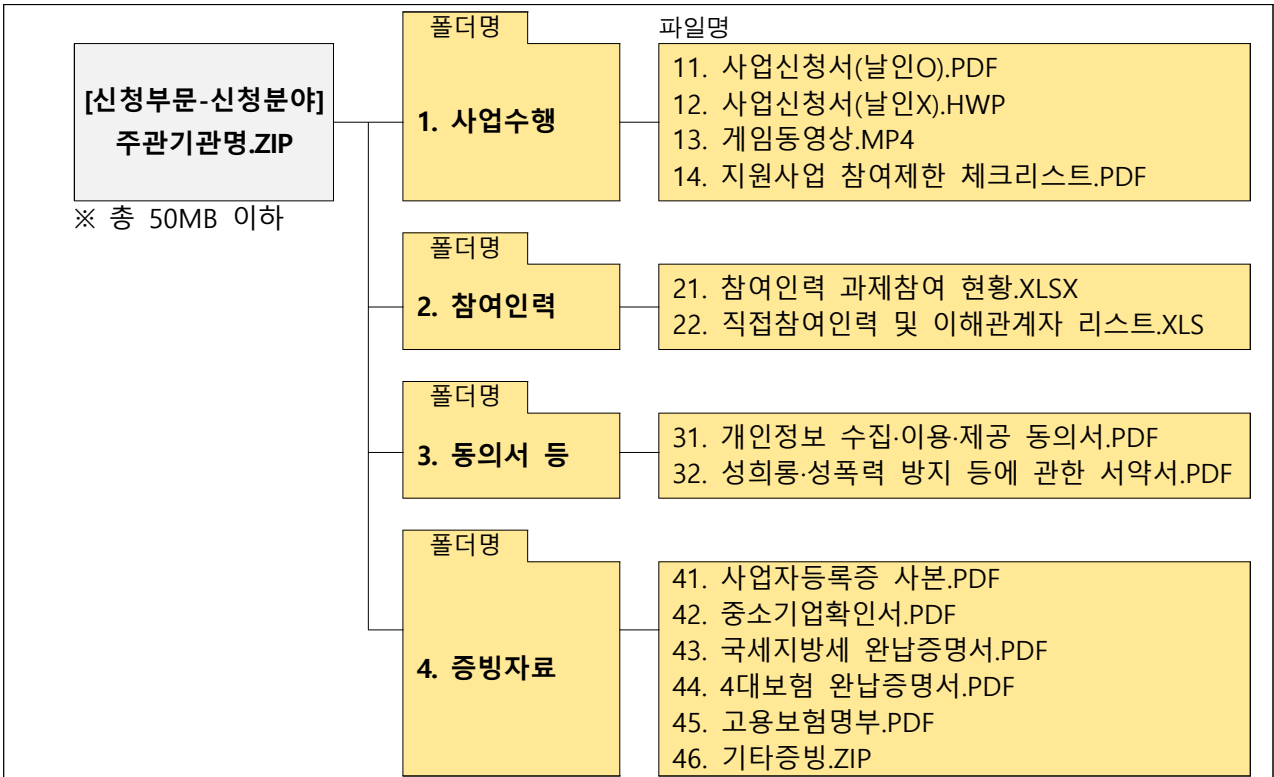
- e나라도움을 통한 접수(KOCCA 홈페이지, 우편 및 방문 신청 불가)
  - KOCCA 홈페이지 접속, 기업회원 가입, 로그인 후 해당사업 신청서 양식을 다운받아 작성하여 첨부서류와 함께 e나라도움 홈페이지 통해 접수
  - 별첨한 e나라도움 사용설명서 참조
  - ※ 국고를 통한 모든 지원 사업은 [한국재정정보원]에서 운영하는 e나라도움 시스템을 통해 진행되오니, **시스템 관련문제는 반드시 e나라도움 고객센터로 연락바랍니다.**
- 제출서류 목록

구분	제출서류	유의사항
필수	사업신청서	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 과제별 1부(주관/참여기관 통합작성) 작성 및 인감을 날인하여 PDF 및 HWP 파일로 모두제출</li> <li>○ 단, [정부지원 수혜실적 및 개발 프로젝트 내역]과 [수행기관 소개서]는 주관기관, 참여기관을 구분하여 1부씩 작성</li> </ul>
필요시	게임 동영상	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 게임 내용을 확인할 수 있는 영상제출</li> <li>○ 필수제출 자료는 아니며, 영상을 보유하지 않을 경우 제출하지 않아도 무방</li> <li>○ 전체 제출서류의 용량이 50MB 이상일 경우 업로드가 불가하오니 사전에 용량을 확인해주시기 바랍니다.</li> </ul>
필수	지원사업 참여제한 체크리스트	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 주관기관 / 참여기관 구분하여 각 1부씩 작성</li> <li>○ 대표자의 경우 법인인감을 날인하고 과제책임자는 서명 후 스캔하여 PDF 파일로 제출</li> </ul>
필수	참여인력의 과제참여 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 주관기관 / 참여기관 구분하여 각 1부씩 작성</li> <li>○ 인감이 필요한 서류에는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출</li> <li>○ 개인정보 수집이용제공 동의서는 참여인력의 자필서명 필수</li> </ul>
필수	직접참여인력 및 이해관계자 리스트	
필수	개인정보 수집·이용·제공 동의서	
필수	성희롱·성폭력 방지 등에 관한 서약서	

구분	제출서류	유의사항
필수	사업자등록증 사본	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 각 기관에서 발급받은 서류를 PDF로 스캔하여 제출</li> <li>○ 납부확인서는 `21년 2월 23일 이후 기준으로 제출</li> <li>○ 고용보험명부는 `19년 및 `20년 각 1부 제출(주관기관만 제출)</li> <li>※ 19년 대비 20년 <b>일자리(상시근로자수)가 순증한 경우에 만 제출</b>해주시기 바랍니다.</li> <li>※ 미제출·오제출시 관련 평가항목이 0점으로 처리될 수 있습니다.</li> <li>※ 20년 고용보험명부만 제출하는 경우 반드시 사유를 명시해주시기 바랍니다.</li> <li>ex. 20년 신설업체, 19년 1인기업으로 상시근로자 없음 등</li> <li>※ 검색기간은 각 연도별 1월 1일부터 12월 31일까지로 설정</li> <li>○ 국세·지방세 완납증명서 관련 국세청 코로나19 세정지원을 통해 징수유예 지원을 받은 경우 반드시 신청서 및 확인서를 함께 제출해주시기 바랍니다</li> <li>※ 국세청 세정지원 사업에서 '체납처분유예'는 이미 미납한 상황에서 재산압류나 그 재산의 매각을 유예하는 것으로 '국세·지방세 미납'으로 간주합니다.</li> </ul>
필수	중소기업확인서	
필수	국세·지방세 완납증명서	
필수	4대보험 완납증명서	
필수	고용보험명부	
필요시	기타증빙	○ 필수 제출서류 외 증빙자료 제출

○ 제출서류 제출방법

- 모든 제출 서류를 1개의 파일로 압축(50MB이하)하여 제출
  - ※ 누락된 파일은 추가 접수받지 않으며, 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없습니다.
- 제출 압축파일명 : **[신청부문명-제출분야명]주관기관명.ZIP**
  - ※ 주관기관인 [당근기업]이 [일반형-모바일]분야에 지원할 경우 **압축파일명 예시: [일반형-모바일]당근기업.ZIP**
  - ※ 압축파일은 반드시 **ZIP 파일로 제출**(7z, EGG, ALG, RAR 등 ZIP 외 확장자는 미제출로 간주)
- 제출서류 폴더트리



**선정절차 및 평가기준**

○ 선정절차 안내



※ 협약체결 전 사업비조정 심의 진행을 통해 최종 협약액 결정

○ 평가기준

- 일반형 서면평가(100+5점)

구분지표	평가지표	세부평가내용	배점
수행기관 (10점)	수행관리체계 구축	구체적이고 실효적인 수행관리체계 마련 여부	10
	기관전문성	유사과제 수행경험을 감안한 전문성 확보 기업 여부	
참여인력 (10점)	참여인력 확보	참여인력의 확보(정규/비정규/용역) 여부	10
	참여인력 참여율	참여인력의 참여율 적정성	
	참여인력 전문성	참여인력의 유사과제 수행경험(또는 학위) 여부	
사업비 (10점)	사업비 규모	실제 소요 사업비 규모의 적정성	10
	사업비 조달계획	실제 소요 자부담금 조달계획의 구체성과 현실성	
	국고지원금 편성	국고지원금 편성내역의 사업목적 부합 여부	
과제기획력 (40점)	과제 이해도	목표 시장 및 과제내용의 사업목적 부합 여부	10
	기획 독창성	기획된 과제의 차별성과 참신성	30
과제내용 (30점)	대중성(상업성)	일반대중이 호기심을 느끼고 공감하는 정도	15
	경쟁력	시장의 타 작품과 경쟁하여 이길 수 있는 정도	15
우대항목 (+5점)	글로벌 게임 허브센터 입주	2018년 1월 1일부터 접수일까지 한국콘텐츠진흥원에서 운영하는 글로벌 게임 허브센터(판교) 입주경력 업체	3
	게임국가기술 자격검정 취득	참여인원 중 게임국가자격기술 검정자격 취득자 현황 (취득자 1명당 1점, 최대 2점, )	2

- 일반형 발표평가(100점)

구분지표	평가지표	세부평가내용	배점										
수행기관 (7점)	재무건전성 (계량)	기업신용데이터 정보조회결과(대상자 별도안내) ※ 신용도별 배점 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>신용등급</td> <td>AAA~BBB</td> <td>BB~B</td> <td>CCC</td> <td>CC ~ NR</td> </tr> <tr> <td>배 점</td> <td>5점</td> <td>3점</td> <td>1점</td> <td>0점</td> </tr> </table>	신용등급	AAA~BBB	BB~B	CCC	CC ~ NR	배 점	5점	3점	1점	0점	5
	신용등급	AAA~BBB	BB~B	CCC	CC ~ NR								
배 점	5점	3점	1점	0점									
	추진의지	수행책임자의 추진의지는 명확하고 확고한가?	2										
기대성과 (78점)	대중적 성과	대중들의 해당과제 소비·향유 정도	10										
	유통 구체성	합리적 보급 계획 제시 여부 ※ 수요처 계약 또는 협약 제출여부(MOU, NDA 불인정) ※ 퍼블리셔, 자체배급 계획을 수요처로 포함함	10										
	기획 독창성	기획된 과제의 차별성과 참신성	20										
	확장 가능성	제시된 보급계획 외 수요처 추가확보 또는 확대 가능성	18										
	사회적 파급효과	사회 전반에 끼치는 영향력 정도	20										
사회적 가치 (15점)	일자리 창출 (계량)	- 국가 최우선 시책인 일자리 창출 기여정도 : 총 5점 (본 과제를 위한 일자리 창출계획보다는 콘텐츠분야 일자리 창출에 기여한 기업을 우대하려는 방침) - 전년대비 일자리 수가 순증한 경우에만 증빙제출 ex) 전년대비 미제출·감소·동일 0점, 1명-2명 1점, 3명-4명 2점, 5명-6명 3점, 7명-8명 4점, 9명 이상 5점 ※ 게임인재원 인력 채용(1점)	6										
	성폭력 근절 (계량)	- 성희롱·성폭력 예방 서약서 제출 여부 : 총 1점 ※ 주관기관 및 참여기관 모두 제출 : 1점, 일부제출·미제출·직인없음 : 0점	1										
	소재 및 지역경제 활성화 (계량)	- 지역 소재 기업 여부(본사 기준) : 총 3점 ※ 수도권(서울·인천·경기) 0점, 그 외 지역 3점	3										
	권익보호 (계량)	- 고용인력 권익보호 규약(정규,비정규,프리랜서,위탁) ※ 주관기관 및 참여기관 모두 제출 : 1점 ※ 일부제출·미제출 : 0점	2										
		- 고용인력 권익보호 규약의 구체성(성적가치관, 종교적 성향, 사회, 도덕적 의견에 대한 차별과 피해방지 등 내용 포함) ※ 주관기관 및 참여기관 모두 해당내용 포함시 : 1점 ※ 일부제출·미제출 : 0점											
		- 게임 이용약관 및 내부정책 등에 게임이용자의 피해 예방과 구제 등 권익 보호 규정 유무 및 적용사례 제출 ※ 제출 : 2점, 미제출 : 0점											
	- 게임분야 표준계약서(5종) 적용사례 제출 ※ 제출 : 1점, 미제출 : 0점	1											

- 기능성 서면평가(100+5점)

구분지표	평가지표	세부평가내용	배점
수행기관 (10점)	수행관리체계 구축	구체적이고 실효적인 수행관리체계 마련 여부	10
	기관전문성	유사과제 수행경험을 감안한 전문성 확보 기업 여부	
참여인력 (10점)	참여인력 확보	참여인력의 확보(정규/비정규/용역) 여부	10
	참여인력 참여율	참여인력의 참여율 적정성	
	참여인력 전문성	참여인력의 유사과제 수행경험(또는 학위) 여부	
사업비 (10점)	사업비 규모	실제 소요 사업비 규모의 적정성	10
	사업비 조달계획	실제 소요 자부담금 조달계획의 구체성과 현실성	
	국고지원금 편성	국고지원금 편성내역의 사업목적 부합 여부	
과제기획력 (40점)	과제 이해도	목표 시장 및 과제내용의 사업목적 부합 여부	10
	기획 독창성	기획된 과제의 차별성과 참신성	30
과제내용 (30점)	대중성(상업성)	일반대중이 호기심을 느끼고 공감하는 정도	15
	경쟁력	시장의 타 작품과 경쟁하여 이길 수 있는 정도	15
우대항목 (+5점)	글로벌 게임 허브센터 입주	2018년 1월 1일부터 접수일까지 한국콘텐츠진흥원에서 운영하는 글로벌 게임 허브센터(판교) 입주경력 업체	3
	게임국가기술 자격검정 취득	참여인원 중 게임국가자격기술 검정자격 취득자 현황 (취득자 1명당 1점, 최대 2점, )	2



- 기능성부문 발표평가(100점)

구분지표	평가지표	세부평가내용	배점										
수행기관 (7점)	재무건전성 (계량)	기업신용데이터 정보조회결과(대상자 별도안내) ※ 신용도별 배점 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>신용등급</td> <td>AAA~BBB</td> <td>BB~B</td> <td>CCC</td> <td>CC ~ NR</td> </tr> <tr> <td>배 점</td> <td>5점</td> <td>3점</td> <td>1점</td> <td>0점</td> </tr> </table>	신용등급	AAA~BBB	BB~B	CCC	CC ~ NR	배 점	5점	3점	1점	0점	5
	신용등급	AAA~BBB	BB~B	CCC	CC ~ NR								
배 점	5점	3점	1점	0점									
	추진의지	수행책임자의 추진의지는 명확하고 확고한가?	2										
기대성과 (78점)	목적달성 가능성	게임의 목적 달성을 위한 구체적인 검증계획 보유 여부	10										
	유통 구체성	합리적 보급 계획 제시 여부 ※ 수요처 계약 또는 협약 제출여부(MOU, NDA 불인정) ※ 퍼블리셔, 자체배급 계획을 수요처로 포함함	20										
	기획 독창성	기획된 과제의 차별성과 참신성	10										
	확산 가능성	제시된 보급계획 외 수요처 추가확보 또는 확대 가능성	18										
	과제 공익성	사회 전반에 끼치는 영향력, 공공의 이익과 공익성 부합여부	20										
사회적 가치 (15점)	일자리 창출 (계량)	- 국가 최우선 시책인 일자리 창출 기여정도 : 총 5점 (본 과제를 위한 일자리 창출계획보다는 콘텐츠분야 일자리 창출에 기여한 기업을 우대하려는 방침) - 전년대비 일자리 수가 순증한 경우에만 증빙제출 ex) 전년대비 미제출·감소·동일 0점, 1명-2명 1점, 3명-4명 2점, 5명-6명 3점, 7명-8명 4점, 9명 이상 5점 ※ 게임인재원 인력 채용(1점)	6										
	성폭력 근절 (계량)	- 성희롱·성폭력 예방 서약서 제출 여부 : 총 1점 ※ 주관기관 및 참여기관 모두 제출 : 1점, 일부제출·미제출·직인없음 : 0점	1										
	소재 및 지역경제 활성화 (계량)	- 지역 소재 기업 여부(본사 기준) : 총 3점 ※ 수도권(서울·인천·경기) 0점, 그 외 지역 3점	3										
	권익보호 (계량)	- 고용인력 권익보호 규약(정규,비정규,프리랜서,위탁) ※ 주관기관 및 참여기관 모두 제출 : 1점 ※ 일부제출·미제출 : 0점 - 고용인력 권익보호 규약의 구체성(성적가치관, 종교적 성향, 사회, 도덕적 의견에 대한 차별과 피해방지 등 내용 포함) ※ 주관기관 및 참여기관 모두 해당내용 포함시 : 1점 ※ 일부제출·미제출 : 0점	2										
		- 게임 이용약관 및 내부정책 등에 게임이용자의 피해 예방과 구제 등 권익 보호 규정 유무 및 적용사례 제출 ※ 제출 : 2점, 미제출 : 0점	2										
	- 게임분야 표준계약서(5종) 적용사례 제출 ※ 제출 : 1점, 미제출 : 0점	1											

- 신기술 기반형 서면평가(100+5점)

구분지표	평가지표	세부평가내용	배점
수행기관 (10점)	수행관리체계 구축	구체적이고 실효적인 수행관리체계 마련 여부	10
	기관전문성	유사과제 수행경험을 감안한 전문성 확보 기업 여부	
참여인력 (10점)	참여인력 확보	참여인력의 확보(정규/비정규/용역) 여부	10
	참여인력 참여율	참여인력의 참여율 적정성	
	참여인력 전문성	참여인력의 유사과제 수행경험(또는 학위) 여부	
사업비 (10점)	사업비 규모	실제 소요 사업비 규모의 적정성	10
	사업비 조달계획	실제 소요 자부담금 조달계획의 구체성과 현실성	
	국고지원금 편성	국고지원금 편성내역의 사업목적 부합 여부	
과제기획력 (40점)	과제 이해도	목표 시장 및 과제내용의 사업목적 부합 여부	10
	기획 독창성	기획된 과제의 차별성과 참신성	15
	기술 우수성	기획된 과제에 활용될 기술의 우수성	15
과제내용 (30점)	대중성(상업성)	일반대중이 호기심을 느끼고 공감하는 정도	15
	경쟁력	시장의 타 작품과 경쟁하여 이길 수 있는 정도	15
우대항목 (+5점)	글로벌 게임 허브센터 입주	2018년 1월 1일부터 접수일까지 한국콘텐츠진흥원에서 운영하는 글로벌 게임 허브센터(판교) 입주경력 업체	3
	게임국가기술 자격검정 취득	참여인원 중 게임국가자격기술 검정자격 취득자 현황 (취득자 1명당 1점, 최대 2점, )	2

- 신기술 기반형 발표평가(100점)

구분지표	평가지표	세부평가내용	배점										
수행기관 (7점)	재무건전성 (계량)	기업신용데이터 정보조회결과(대상자 별도안내) ※ 신용도별 배점 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>신용등급</td> <td>AAA~BBB</td> <td>BB~B</td> <td>CCC</td> <td>CC ~ NR</td> </tr> <tr> <td>배 점</td> <td>5점</td> <td>3점</td> <td>1점</td> <td>0점</td> </tr> </table>	신용등급	AAA~BBB	BB~B	CCC	CC ~ NR	배 점	5점	3점	1점	0점	5
	신용등급	AAA~BBB	BB~B	CCC	CC ~ NR								
배 점	5점	3점	1점	0점									
	추진이지	수행책임자의 추진의지는 명확하고 확고한가?	2										
기대성과 (78점)	대중적 성과	대중들의 해당과제 소비·향유 정도	10										
	유통 구체성	합리적 보급 계획 제시 여부 ※ 수요처 계약 또는 협약 제출여부(MOU, NDA 불인정) ※ 퍼블리셔, 자체배급 계획을 수요처로 포함함	25										
	기획 독창성	기획된 과제의 차별성과 참신성	25										
	기술 우수성	기획된 과제에 활용될 기술의 우수성	10										
	사회적 파급효과	사회 전반에 끼치는 영향력 정도	8										
사회적 가치 (15점)	일자리 창출 (계량)	- 국가 최우선 시책인 일자리 창출 기여정도 : 총 5점 (본 과제를 위한 일자리 창출계획보다는 콘텐츠분야 일자리 창출에 기여한 기업을 우대하려는 방침) - 전년대비 일자리 수가 순증한 경우에만 증빙제출 ex) 전년대비 미제출·감소·동일 0점, 1명-2명 1점, 3명-4명 2점, 5명-6명 3점, 7명-8명 4점, 9명 이상 5점 ※ 게임인재원 인력 채용(1점)	6										
	성폭력 근절 (계량)	- 성희롱·성폭력 예방 서약서 제출 여부 : 총 1점 ※ 주관기관 및 참여기관 모두 제출 : 1점, 일부제출·미제출·직인없음 : 0점	1										
	소재 및 지역경제 활성화 (계량)	- 지역 소재 기업 여부(본사 기준) : 총 3점 ※ 수도권(서울·인천·경기) 0점, 그 외 지역 3점	3										
	권익보호 (계량)	- 고용인력 권익보호 규약(정규,비정규,프리랜서,위탁) ※ 주관기관 및 참여기관 모두 제출 : 1점 ※ 일부제출·미제출 : 0점	2										
		- 고용인력 권익보호 규약의 구체성(성적가치관, 종교적 성향, 사회, 도덕적 의견에 대한 차별과 피해방지 등 내용 포함) ※ 주관기관 및 참여기관 모두 해당내용 포함시 : 1점 ※ 일부제출·미제출 : 0점	2										
	- 게임 이용약관 및 내부정책 등에 게임이용자의 피해 예방과 구제 등 권익 보호 규정 유무 및 적용사례 제출 ※ 제출 : 2점, 미제출 : 0점	2											
	- 게임분야 표준계약서(5종) 적용사례 제출 ※ 제출 : 1점, 미제출 : 0점	1											

- 신시장 창출형 서면평가(100+5점)

구분지표	평가지표	세부평가내용	배점
수행기관 (10점)	수행관리체계 구축	구체적이고 실효적인 수행관리체계 마련 여부	10
	기관전문성	유사과제 수행경험을 감안한 전문성 확보 기업 여부	
참여인력 (10점)	참여인력 확보	참여인력의 확보(정규/비정규/용역) 여부	10
	참여인력 참여율	참여인력의 참여율 적정성	
	참여인력 전문성	참여인력의 유사과제 수행경험(또는 학위) 여부	
사업비 (10점)	사업비 규모	실제 소요 사업비 규모의 적정성	10
	사업비 조달계획	실제 소요 자부담금 조달계획의 구체성과 현실성	
	국고지원금 편성	국고지원금 편성내역의 사업목적 부합 여부	
과제기획력 (40점)	과제 이해도	목표 시장 및 과제내용의 사업목적 부합 여부	10
	기획 독창성	기획된 과제의 차별성과 참신성	30
과제내용 (30점)	대중성(상업성)	일반대중이 호기심을 느끼고 공감하는 정도	15
	경쟁력	시장의 타 작품과 경쟁하여 이길 수 있는 정도	15
우대항목 (+5점)	글로벌 게임 허브센터 입주	2018년 1월 1일부터 접수일까지 한국콘텐츠진흥원에서 운영하는 글로벌 게임 허브센터(판교) 입주경력 업체	3
	게임국가기술 자격검정 취득	참여인원 중 게임국가자격기술 검정자격 취득자 현황 (취득자 1명당 1점, 최대 2점, )	2

- 신시장 창출형 발표평가(100점)

구분지표	평가지표	세부평가내용	배점										
수행기관 (7점)	재무건전성 (계량)	기업신용데이터 정보조회결과(대상자 별도안내) ※ 신용도별 배점 <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>신용등급</td> <td>AAA~BBB</td> <td>BB~B</td> <td>CCC</td> <td>CC ~ NR</td> </tr> <tr> <td>배 점</td> <td>5점</td> <td>3점</td> <td>1점</td> <td>0점</td> </tr> </table>	신용등급	AAA~BBB	BB~B	CCC	CC ~ NR	배 점	5점	3점	1점	0점	5
	신용등급	AAA~BBB	BB~B	CCC	CC ~ NR								
배 점	5점	3점	1점	0점									
	추진의지	수행책임자의 추진의지는 명확하고 확고한가?	2										
기대성과 (78점)	대중적 성과	대중들의 해당과제 소비·향유 정도	20										
	유통 구체성	합리적 보급 계획 제시 여부 ※ 수요처 계약 또는 협약 제출여부(MOU, NDA 불인정) ※ 퍼블리셔, 자체배급 계획을 수요처로 포함함 ※ 콘솔게임의 경우, 플랫폼 홀더 대응 계획 포함	25										
	기획 독창성	기획된 과제의 차별성과 참신성	25										
	사회적 파급효과	사회 전반에 끼치는 영향력 정도	8										
사회적 가치 (15점)	일자리 창출 (계량)	- 국가 최우선 시책인 일자리 창출 기여정도 : 총 5점 (본 과제를 위한 일자리 창출계획보다는 콘텐츠분야 일자리 창출에 기여한 기업을 우대하려는 방침) - 전년대비 일자리 수가 순증한 경우에만 증빙제출 ex) 전년대비 미제출·감소·동일 0점, 1명-2명 1점, 3명-4명 2점, 5명-6명 3점, 7명-8명 4점, 9명 이상 5점 ※ 게임인재원 인력 채용(1점)	6										
	성폭력 근절 (계량)	- 성희롱·성폭력 예방 서약서 제출 여부 : 총 1점 ※ 주관기관 및 참여기관 모두 제출 : 1점, 일부제출·미제출·직인없음 : 0점	1										
	소재 및 지역경제 활성화 (계량)	- 지역 소재 기업 여부(본사 기준) : 총 3점 ※ 수도권(서울·인천·경기) 0점, 그 외 지역 3점	3										
	권익보호 (계량)	- 고용인력 권익보호 규약(정규,비정규,프리랜서,위탁) ※ 주관기관 및 참여기관 모두 제출 : 1점 ※ 일부제출·미제출 : 0점 - 고용인력 권익보호 규약의 구체성(성적가치관, 종교적 성향, 사회, 도덕적 의견에 대한 차별과 피해방지 등 내용 포함) ※ 주관기관 및 참여기관 모두 해당내용 포함시 : 1점 ※ 일부제출·미제출 : 0점	2										
		- 게임 이용약관 및 내부정책 등에 게임이용자의 피해 예방과 구제 등 권익 보호 규정 유무 및 적용사례 제출 ※ 제출 : 2점, 미제출 : 0점	2										
	- 게임분야 표준계약서(5종) 적용사례 제출 ※ 제출 : 1점, 미제출 : 0점	1											
지원금 지급													
<p>○ 선정된 기업에 대해 지원금 2회 분할 지급</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1차 지원금 : 협약체결 후 확정된 지원금의 70% 지급</li> <li>- 2차 지원금 : 중간점검 후 나머지 지원금(총 지원금의 30%) 지급</li> </ul>													

참가기준	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 신청일 현재 사업자(주관기관 또는 참여기관)가 콘텐츠지원사업에서 지원금을 직접 교부받아 추진 중인 과제가 총 2개 과제 미만(연구개발사업 제외)인 경우. 단, 당해연도에 동시에 수행할 수 있는 콘텐츠지원사업은 최대 2개로 제한하며, 5,000만 원 이하인 과제는 과제 수에서 제외함.</li> <li>○ 신청일 현재 사업자(주관기관 또는 참여기관)가 중소기업기본법 제2조에 따른 중소기업인 경우 <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 신기술 기반형 사업의 경우 참여기관은 대학, 연구소 등 가능</li> </ul> </li> <li>○ 신청일 현재 동일한 과제로(과제 목표와 산출물이 동일한 경우) 전담기관의 지원사업에 기 선정되어 지원금을 직접 교부받지 않은 경우</li> <li>○ 신청일 현재 전담기관에서 최근 3개년 간 지원받은(연구개발사업 포함) 누적금액과 신규신청금액(연구개발사업 포함)의 합계액이 25억원 이하인 경우</li> <li>○ 신청일 또는 이후 현재 국세 또는 지방세 체납사실이 없는 경우</li> <li>○ 보조사업 수행 등의 배제 결정을 받지 않은 주관기관과 참여기관, 대표자 및 책임자, 또는 보조금 수급의 제한을 받지 않은 보조금수령자</li> <li>○ 문화체육관광부장관 등 중앙행정관서의 장으로부터 참여제한 조치를 받지 않은 주관기관과 참여기관, 대표자 및 책임자</li> <li>○ 우리원 상임 임원이 부임 직전에 재직했던 기관 또는 기업이 아닌 경우</li> <li>○ 신청일 현재 사업자(주관기관 또는 참여기관)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</li> <li>○ 신청일 현재 사업자(주관기관 또는 참여기관), 과제참여인력, 대표권자, 업무집행권자 및 의사결정에 관여하는 자가 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받지 않은 경우. 다만, 신청일 현재 형의 실효 등에 관한 법률 제7조의 경과기간이 이미 지나 그 형이 실효된 경우에는 본 호에 따른 참가기준을 충족한 것으로 본다.</li> <li>○ 본 사업은 「문화산업진흥기본법」, 「보조금 관리에 관한 법률」 및 동법 시행령, 기획재정부 「국고보조금통합관리지침」, 「보조금정산보고서작성지침」, 「보조금정산보고서검증지침」, 「보조사업자정보공시세부기준」, 한국콘텐츠진흥원 「콘텐츠지원사업관리규칙」, 「콘텐츠지원사업협약및수행관리지침」, 「콘텐츠지원사업평가및심사의지침」에 의거하여 수행되며, 선정된 사업자는 관련 법령 및 규정을 숙지하고 준수해야 합니다.</li> <li>○ 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않습니다.</li> <li>○ 동일한 내용으로 우리원이나 타지원기관(정부 및 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우에는 협약체결 이후에라도 협약취소, 지원금 회수, 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있습니다.</li> </ul>
사업설명회	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 코로나19 확산 방지를 위해 유튜브를 통해 실시간 온라인 사업설명회 진행 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 일시 : 2021년 2월 26일(금) 14:00</li> <li>- 주소 : 유튜브 한국콘텐츠진흥원 채널 (<a href="https://www.youtube.com/user/KoreanContent">https://www.youtube.com/user/KoreanContent</a>)</li> <li>※ 스트리밍 사정에 따라 채널 등 변동가능, 홈페이지 참고</li> </ul> </li> </ul>
문의처	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업문의 : 한국콘텐츠진흥원 게임산업팀 게임콘텐츠 제작지원 사업담당자 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 일 반 형 : 박명훈 과장(☎061-900-6325, pmh@kocca.kr)</li> <li>- 기 능 성 : 박수현 주임(☎061-900-6329, estrella@kocca.kr)</li> <li>- 신 기 술 : 임형섭 과장(☎061-900-6341, hksubi@kocca.kr)</li> <li>- 신 시 장 : 오은별 대리(☎061-900-6346, sstar5@kocca.kr)</li> </ul> </li> </ul>

○ e나라도움(시스템) 문의 : e나라도움 사용자 지원센터(☎1670-9595)

※ e나라도움 시스템 관련문의는 한국콘텐츠진흥원에서 답변드릴 수 없습니다.

**기타사항**

- 컨소시엄 제안 시 한 개 업체라도 문제가 있으면 접수가 무효로 처리됩니다.(신청자격 미달 등)
- 완성 결과물을 제출하지 못하거나, 지원금의 부당(유용, 횡령 등) 사용 등 기타 협약의 해약 여건이 발생할 경우, 해당 사업자로 부터 지원금을 환수할 수 있으며, 또한 향후 지원 사업 지원 불가 등의 제재조치를 가할 수 있습니다.
- 사업비 사용의 투명성 확보를 위하여, 주관기관은 지원과제와 관련된 자금 집행 및 매출현황 등에 대하여 한국콘텐츠진흥원이 지정한 회계법인에 의해 정기적인 회계감사가 이루어집니다.
  - 전문 회계법인이 사업비 사용 적정성 검토 등 회계정산을 진행하며, 결과에 따라 지원금 회수가능
  - 필요시 수시점검 진행
- 지원기업이 사업비를 당초의 목적대로 집행하지 않거나 임의로 제작을 중단할 경우, 관련법에 따라 사업비의 환수와 필요한 제재조치 등을 취할 수 있습니다.
- 수행 기관에 제재사유 발생 시 지원금 환수, 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있으며, 제재조치 내용(수행기관명, 사유, 제재내용 등)을 우리원 홈페이지에 게재할 수 있습니다.
- 본 사업의 결과물은 우리원 또는 우리원과 제휴를 맺은 기관에서 활용·전시되거나, 각종 행사 등에 전시·시연될 수 있습니다.
- 평가 단계별 선정결과와 최종선정결과는 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 또는 개별 공지 예정입니다.
- 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있습니다.
- 한국콘텐츠진흥원은 문화산업진흥기본법과 콘텐츠지원사업관리규칙에 의거, 지원사업의 주관기관 및 참여기관으로부터 기술료를 징수할 수 있음. 단, 현재 문화산업진흥기본법이 개정중에 있으므로 개정안 공표 후, 기술료 징수여부와 조건은 사업 특성과 기관의 성격에 따라 협약체결 시 결정합니다.
- 서면평가를 통과한 업체는 발표평가 진행 전에 신용조사를 진행하며, '신용조사 정보등록' 안내에 따라 정보를 등록하여야 함. 신용등록 정보 미등록 또는 지연 시 평가에서 불이익이 있을 수 있음
- 지원사업에 선정된 업체는 임금체불 근절을 위한 서약서를 협약 시 제출하여야하며, 임금체불 발생 여부가 중간점검 및 결과평가에 반영될 수 있습니다.
- 지원사업에 선정된 업체는 협약 시 청렴서약서, 콘텐츠산업계 고용안정 캠페인 동참 서약서 등 필요서류를 추가로 제출하여야 함
- 지원사업에 선정된 업체는 사업종료 전 성희롱 예방교육 이수 확인서를 필수로 제출하여야 하며, 미제출시 중간점검 및 결과평가지 불이익을 받을 수 있음
  - \* 남녀고용평등법 및 일 가정 양립 지원에 관한 법률 제13조 및 제39조에 근거, 사업장 내 성희롱 예방 교육 의무 부과 및 미실시시 과태료가 부과됨
  - \* 문체부 문화예술계 성희롱·성폭력 근절 대책('18.3) 공모사업 등 지원 시 성희롱 예방교육 이수 확인서 및 성범죄 예방 노력을 담은 서약서 제출 의무화 추진 중
- 사업수행 중 임금체불, 4대 보험료 미납, 국/지방세 미납 발생시 중간점검 및 결과평가에 반영될 수 있습니다.
- 사업종료 직후 다수의 일반유저가 과제 시연 후 평가하는 청중평가가 시행되며, 청중평가 결과는 결과평가에 반영됩니다.