

K콘텐츠혁신성장보증 신청서

1. 기업 개요

기업명		대표자	
본사소재지	(TEL)		
사업장소재지	(TEL)		
법인번호		사업자등록번호	
설립(개업)일자		상시종업원 수	
연락처(대표자)	(성명)	(전화번호)	(핸드폰) (이메일)
연락처(담당자)	(성명)	(전화번호)	(핸드폰) (이메일)

2. 신청 내용

신청상품	K콘텐츠혁신성장보증	신청금액	백만원
		대출은행	기업은행
신청분야	☐ 글로벌 ☐ 비대면 ☐ 신기술융합		
대상업종 (1개 선택)	☐ 방송 ☐ 영화 ☐ 애니메이션 ☐ 게임 ☐ 만화 ☐ 캐릭터 ☐ 음악 ☐ 공연 ☐ 출판 ☐ 디지털콘텐츠		
콘텐츠 명			
콘텐츠 사업계획 요약			

■ 보증 사전검토를 위한 기업 자체 체크리스트

검토항목 ('예'가 있을 경우 지원 불가)	
1. 최근 3개월 이내 30일 이상 계속된 금융권 연체 또는 최근 3개월 이내 10일 이상 계속된 금융권 연체 4건 이상 보유 여부	예()/아니오()
2. 최근 1년 이내에 다음 사실이 발생한 기업	예()/아니오()
① 당좌부도 발생	예()/아니오()
② 한국신용정보원의 신용정보관리규약에 의한 신보의 신용관리등급(연체 등) 보유	예()/아니오()
③ 자가사업장 또는 자가주택에 대한 권리침해(가압류, 압류, 경매 등)	예()/아니오()
④ 신용보증부실(기술보증기금, 신용보증재단, SOC보증, 부실유보기업 포함) 발생	예()/아니오()
3. 추천일 현재 최근 6개월 이내 국세 또는 지방세 체납보유 * 신청기업이 법인기업인 경우, 실제경영자도 동일하게 적용	예()/아니오()
4. 추천일 현재 "(CB)연체정보 및 4대 보험료 체납정보" 보유	예()/아니오()
5. 최종 결산일 현재 자기자본 전액 잠식 여부	예()/아니오()
6. 최종 결산일 현재 부채비율* 550% 초과 여부 * 부채비율 = (부채총계 / 자기자본) × 100%	예()/아니오()
7. 신청기업이 법인기업인 경우, 책임경영 위반 여부 (책임경영 : 실제경영자가 대표이사로 등재되거나 최대주주일 것)	예()/아니오()

※ 본 심사항목은 신용보증을 취급함에 있어 형식적 요건의 적격 여부를 파악하기 위한 것이며, 본 항목에 저촉되지 않는다 하더라도 신용보증기금 심사에 따라 보증 취급이 불가할 수 있습니다.

본 신청서 및 사업계획서 기재된 내용이 사실임을 확인하며, K콘텐츠혁신성장보증을 신청합니다.

2023 년 월 일

대표자 _____(서명)

한국콘텐츠진흥원장 귀하

K콘텐츠혁신성장보증 사업계획서

※ 빨간색 및 파란색 글씨는 참고 후, 작성 시 꼭 삭제하여 주십시오.

1. 기업체 개요

기업체명		대표자	
주요 콘텐츠		주요 판매처	
2022년 매출액 자본금	백만원 백만원	상시종업원수	명
<사업 관련 전문자격증, 지식재산권 보유, 대외기관 인증 및 수상 내역 등>			
년 월	내 용		

2. 세부 사업계획

※ 반드시 하단 항목 모두를 자세히 적어주시기 바랍니다 (전체 최소 10 페이지 이상)

기업 경쟁력									
○ 경영주 및 제작사 소개 - 회사 대표 소개, 대표이사 포트폴리오 및 이력 소개 - 회사 이력 및 사업내용, 회사 포트폴리오 및 실적·성과 작성 - 회사 인력구성 및 보유 인프라 소개									
사업 추진체계									
○ 추진체계 <table border="1"> <tr> <td>주관기관</td> <td>참여인원</td> </tr> <tr> <td></td> <td>총 00명</td> </tr> <tr> <td>협업기관</td> <td>참여인원</td> </tr> <tr> <td></td> <td>총 00명</td> </tr> </table> ※ 주관기관에는 신청기업 기재, 협업기관이 없을 시 미기재 - 협업기관 소개 및 협업내용(협업기관이 있을 시 해당 기관과의 연계내용, 강점 등을 기술).		주관기관	참여인원		총 00명	협업기관	참여인원		총 00명
주관기관	참여인원								
	총 00명								
협업기관	참여인원								
	총 00명								

○ 참여인력 소개 및 업무분장

- 참여인력의 이력 및 포트폴리오, 담당업무 (자세히)

구 분	인력	주요 내용
(예시) 총괄	000 대표이사	<주요이력> - 2010.2 ~ 2015. 3 : 000회사 개발 총괄 - 2015. 3 : 회사 창업, 대표이사 - 2010.2 ~ 2015. 3 : 000회사 000모바일게임 기획PD - 2015.3 ~. 2016. 3 : 000회사 000 총괄기획PD <제작콘텐츠 및 성과> - PC게임 00 제작, 매출 00억 달성 - 모바일게임 00 제작, 매출 00억 달성, 00개국 수출 <담당업무> - 투자 유치 및 펀드 레이징, 퍼블리싱 제안 및 계약 진행
기획팀	000 이사	<주요이력> - <제작콘텐츠 및 성과> - <담당업무> -
프로그램팀	000 팀장	
그래픽팀	000 팀장	

- 000 대표이사 포트폴리오
- 000 이사 포트폴리오
- 000 팀장 포트폴리오
-

지원의 필요성 및 타당성

○ 콘텐츠 소개

- 기획의도, 콘텐츠와 구성의 특징, 주요내용 소개
- 콘텐츠 및 플랫폼 경쟁력, 확장성 제시
- 관련 기술, 특허, 규격, 인증 등 계획, 보유 및 개발현황 등
- * 게임·공연(뮤지컬·콘서트)·만화·방송·애니메이션·음악·영화·캐릭터 등의 경우 스토리(시놉시스 또는 시나리오), 캐릭터, 아티스트, 음악 소개자료 등
- * 지식정보의 경우 비즈니스 모델 및 전략 소개자료 등

기획개발(제작) 또는 사업화하고자 하는 콘텐츠 설명을 위한 개념도, 콘텐츠 이미지 등 첨부

○ 지원을 통해 개발(제작) 또는 사업화하고자 하는 내용 및 목표

○ 현재까지 진행상황 (00/100%)

※ 개발 등 진행상황을 상세히 기술하고 진행율을 백분율(%)로 표기 (표 수정가능)

기간	게임 구성	항목	세부내용	진행도
(예시) 2022.1~ 2022.5	2D 캐릭터 구현	2D 캐릭터 일러스트	10종의 2D 캐릭터 일러스트 구현	100%
		2D 인 게임 캐릭터	2D 캐릭터 디자인	25%
		2D 인 게임 캐릭터 애니메이션	전투 캐릭터 디자인	20%
2022.1~ 2022.5	전투	전투 시스템	전투 시스템 구현	75%
		스킬 시스템	스페셜 스킬 시스템 구현	70%
2022.1~ 2022.5	성장 시스템	단계별 성장 구조 구현	캐릭터성장 시스템 구현	75%
2022.6~ 2021.9	제작 시스템 구현	건물 및 재료 제작 시스템 구현	성장에 필요한 제작 시스템을 구현	70%
2022.10~ 2022.12	UI 시스템	전체 게임 UI 구현	인게임/아웃게임 UI 구현	65%
2023.1~ 2023.2		상점 구현	아이템 판매 구현	80%
		전체		60%

○ 애로사항

- 애로사항 기술

- 지원의 필요성
 - 지원필요성 기술

사업 추진일정 및 자금조달계획

- 전체 추진일정
 - 프로젝트 시작, 콘텐츠 제작, 출시일정, 마케팅일정 등 전체 추진일정을 상세하게 작성

기간	추진일정	진행도
(예시) 2021. 3	○ 프로젝트 기획 시작	100%
~ 2021. 12	○ 콘텐츠 기획 개발 완료	100%
~ 2022. 3	○ 클라이언트 및 서버 개발	50%
~ 2022. 3	○ 코스튬 추가 업데이트	80%
~ 2022. 4	○ 미니게임 추가, 랭킹 시스템 추가	30%
~ 2022. 4	○ 스토리 통합 모드 추가, 메인스토리 시즌 1 추가	30%
~ 2022. 5	○ 빌드 업데이트 기획	30%
...	...	...
2022. 12	○ 대규모 업데이트 1차 프로모션 마케팅	
2023. 2	○ 콘텐츠 출시, 서비스 시작	
2023 1~ 2023. 6	○ 콘텐츠 중국 서비스 개발	
2023. 9	○ 콘텐츠 중국 서비스 시작	

- 제작비 조달계획

사업화 방안

- 세부 사업화 계획 (유통·배급 및 비즈니스모델 포함)
 - 국내·외 유통방안(유통·배급 계약 및 자체 서비스 계약)
 - 비즈니스 모델 및 국내외 매출계획 등

○ 마케팅 계획

- 국내·외 마케팅 준비현황, 계획 및 전략

콘텐츠 경쟁력

○ 시장분석 및 시장경쟁력

- 목표시장 현황 및 성장전망, 시장환경분석
- 콘텐츠 경쟁력 및 경쟁우위, 사업화 성공가능성
- 주요 유통채널(판매처) 확보 현황

○ 경쟁콘텐츠 분석

- 시장 선도 콘텐츠, 주요 경쟁대상 분석
- 경쟁대상 대비 콘텐츠의 특징점 및 차별성(가격, 품질 등)

성과목표

○ 매출추정자료 및 추정근거 (향후 1~3년 매출계획-분기별/반기별 정리)

- ※ 합리적인 근거에 기반한 실질적인 추정치 기재
- ※ 객관적인 자료를 토대로 합리적인 근거 제시, 자세히 기술
- ※ 해외진출 계획이 있는 경우 국외 매출 및 추정근거자료를 반드시 기재

목표치			추정근거자료
1차년도 (금년)	매출 (억원)	(국내)	
		(국외)	
	고용 (명)		
2차년도	매출 (억원)	(국내)	
		(국외)	
	고용 (명)		
3차년도	매출 (억원)	(국내)	
		(국외)	
	고용 (명)		
합 계 (1+2+3차 년도 합)	매출 (억원)	(국내)	
		(국외)	
	고용 (명)		

사업비 소요내역

○ 총 사업비(본 프로젝트의 전체 제작비 산출내역)

※ 객관적인 자료를 토대로 합리적인 산정근거 제시, 자세히 기술

구 분	내 용	금액(백만원)	비율(%)	산정근거
(예시) 인건비	담당팀원 인건비	00	00%	사내 연봉 기준표
유통비		00	00%	
출장비		00	00%	
마케팅비		00	00%	
		00	00%	
합계		000	100%	← VAT포함금액

○ 용자금 산출내역(본 보증을 통한 용자신청금액 산출내역)

※ 객관적인 자료를 토대로 합리적인 산정근거 제시, 자세히 기술

구 분	내 용	금액(백만원)	비율(%)	산정근거
(예시) 인건비	담당 팀원 인건비 (최대 12개월)	000	00%	사내 연봉 기준표 (50백만원 * 5인)
제작비	프로모션 영상제작	00	00%	
합계		000	100%	← VAT포함금액