

문화산업완성보증 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

총제작금액 (조달확정금액)	(백만원 백만원)	선판매 계약액	유통사	금액 (원/달러)	지급시기 (지급조건)
				1억	기지급 완료
			예) a방송사	1억	2021년 6월 30일 (방송 10회분 납품시)
				3억	2021년 9월 30일 (잔금, 방송 40회분 납품시)
신청금액	백만원		총액	5억	-
- 선판매계약 유형: 방영계약(방송/TV애니메이션), 배급계약(영화), 퍼블리싱계약(게임), 대관계약/티켓판매계약(뮤지컬), 기타 세일즈, 납품 등 판매금액이 확정되어 있는 유통·배급계약					
대상분야 (1개 선택)	☐ 방송 ☐ 영화 ☐ 게임 ☐ 애니메이션 ☐ 공연 ☐ 음악 ☐ 캐릭터 ☐ 만화 ☐ 디지털콘텐츠 ☐ 출판 * 해당란 한곳에만 √표 해주세요				
콘텐츠 명					
콘텐츠 사업계획 요약					

■ 보증 사전검토를 위한 기업 자체 체크리스트

검토 항목	저촉여부
1. 문화상품 유통사와 선판매 계약(또는 유통계약) 미체결 (계약사실 없음)	예()/아니오()
2. 최근 3개월 이내 30일 이상 계속된 금융권 연체 또는 최근 3개월 이내 10일 이상 계속된 금융권 연체 4건 이상 보유 여부	예()/아니오()
3. 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()
4. 추천일 현재 최근 6개월 이내 국세 또는 지방세 체납보유 * 신청기업이 법인기업인 경우, 실제경영자도 동일하게 적용	예()/아니오()
5. 추천일 현재 "(CB)연체정보 및 4대 보험료 체납정보" 보유	예()/아니오()
6. 최종 결산일 현재 자기자본 전액 잠식 여부	예()/아니오()
7. 최종 결산일 현재 부채비율* 550% 초과 여부 * 부채비율 = (부채총계 / 자기자본) × 100%	예()/아니오()
8. 신청기업이 법인기업의 경우, 책임경영 위반 여부 (책임경영 : 실제경영자가 대표이사로 등재되거나 최대주주 일 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, 문화산업완성보증을 신청합니다.

2023 년 월 일

대표자 _____(서명)

한국콘텐츠진흥원장 귀하

문화산업완성보증 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 주관기관 참여인원 총 00명 협업기관 참여인원 총 00명		
※ 주관기관에는 신청기업 기재, 협업기관이 없을 시 미기재 - 협업기관 소개 및 협업내용(협업기관이 있을 시 해당 기관과의 연계내용, 강점 등을 기술).		

○ 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

상환계획(일정)

○ 용자금 상환계획 및 일정(선판매계약에 따른 판매대금 수령)

구 분	+3M	+4M	+5M	...	...	...	합계	비고
	21년			...	...	...		
	6월	7월	8월	...	...	...		
(예시) 1차중도금								우선상환
(예시) 2차중도금								
(예시) 잔 금								우선상환

- 상환계획 근거자료(선판매대금으로 상환하지 못할 경우의 대안 포함)