붙임2 **2024년 신성장 게임콘텐츠 제작지원사업 공고문**

사업개요

○ **사 업 명** : 2024년 신성장 게임콘텐츠 제작지원

○ **사업목적**

- 신기술(VR/AR, AI, 클라우드)을 기반으로 한 게임콘텐츠 제작지원을 통해 글로벌 시장에서의 국산 게임의 경쟁력 강화 도모
- 국내 인기 플랫폼인 PC, 모바일 게임에 비해 상대적으로 취약한 아케이드, 보드게임 제작지원을 통해 게임산업의 균형적 발전과 새로운 한류 게임의 글로벌 신시장 창출에 기여

○ **사업기간(협약기간)** : 2024. 01. 01. ~ 2024. 12. 31. (2024. 04. ~ 2024. 11.)

지원내용

○ **지원분야 및 지원규모**

부 문	분 야		플랫폼	지원자격	지원규모(총96.2억)
신성장	신기술 기반	가상현실	무관	가상현실(VR, AR, MR), 인공지능(AI), 클라우드와 같은 첨단기술을 활용한 게임콘텐츠 제작 기업	과제당 최대 2.5억원 이내 (10개 과제 내외 선정)
		인공지능			
		클라우드			
	신시장 창출	모바일 (일반)	모바일	모바일 게임을 통해 해외시장 진출을 목표로 하는 게임콘텐츠 제작 기업	과제당 최대 4억원 이내 (15개 과제 내외 선정)
		아케이드	아케이드 (오프라인)	아케이드 게임을 개발할 수 있는 국내 기업	과제당 최대 2억원 이내 (4개 과제 내외 선정)
		보드게임	보드게임 (오프라인)	보드게임을 개발할 수 있는 국내 기업	과제당 최대 0.8억원 이내 (4개 과제 내외 선정)

○ **지원내용** : 상용화 버전 게임빌드 개발을 위한 제작 지원

○ **지원대상** : 협약종료일까지 게임 콘텐츠 상용화 버전 개발이 가능한 국내 사업자

○ **지원방법**

- 신기술 기반 게임콘텐츠 제작지원
  - 신기술(가상현실, 인공지능, 클라우드)을 활용한 게임이어야 함

※ 신기술 분야 관련 참고 사항
1) 가상현실: 헤드 마운트 디스플레이(HMD), 모바일 기기 등을 이용하여 가상현실(VR) 기술, 증강현실(AR) 기술, 혼합현실(MR) 기술을 활용한 게임
2) 인공지능: 대규모 언어 모델(LLM) 등의 첨단 인공지능(AI) 기술을 이용하여 게임 개발/운영/관리 등의 효율성을 높이거나, 다양한 플레이를 제공하여 게임의 재미를 높이는 등 인공지능(AI) 기술을 활용한 게임
3) 클라우드: 다양한 장소와 기기에서 동일한 게임 플레이 경험을 제공하거나, 데이터 처리와 트래픽 분산 등을 위해 클라우드 컴퓨팅 기술을 활용한 게임

- 신시장 창출 게임콘텐츠 제작지원
  - 모바일, 아케이드, 보드게임 등 신시장 창출을 목표로 하는 게임이어야 함

○ **지원조건**

① 개발기간 관련
- 모든 과제는 협약기간인 2024년 11월 30일까지 개발을 완료하여야 함
- 협약이 종료되는 2024년 11월에 런칭 가능 빌드를 개발 완료하여야 하며, 결과평가에서 해당 빌드를 제출하지 못하는 경우 지원금 환수 등 제재조치를 받을 수 있음
- 협약 체결일로부터 3개월 이내(2024.7월 이전) 상용화 서비스를 예정하는 게임은 지원 불가

② 사업신청 관련

- 국내 사업자 중 중소기업 지원 가능(협약체결 시 중소기업확인서(중소벤처기업부 발급) 확인 예정)
- 주관기관 및 참여기관에 상관없이 게임제작지원 내 1개 기업을 초과하여 지원할 수 없음
  ※ 해당사업: 다년도 게임콘텐츠 제작지원, 신성장 게임콘텐츠 제작지원, 기능성 게임콘텐츠 제작지원 중 1개만 지원 가능
  ※ 예시: 신성장 게임콘텐츠 제작지원에 신청한 기업은 다년도 게임콘텐츠 제작지원 신청 불가
- 콘솔, PC 게임 지원 불가
- 신기술 기반 분야 중 클라우드/인공지능 분야는 기업(법인) 간 컨소시엄 구성 지원 가능, 주관기관을 포함하여 최대 2개 기업으로 구성 가능(대학, 협회, 연구소는 불가)
- 그 외 분야는 컨소시엄을 구성하여 지원할 수 없음(주관기관 단독 지원)
- 이미 제작지원을 받은 과제는 지원이 불가하며, 단순 버전1, 버전2의 형태로도 지원이 불가함

③ 신용평가 관련
- 2019년부터 업체의 부담을 경감하고자 이행보증보험 증권 제출을 폐지하고 신용평가 신설
- 서면평가 통과 업체는 발표평가 진행 전에 신용조사를 진행하며, '신용조사 정보등록' 안내에 따라 정보를 등록하여야 하며, 신용등록 정보 미등록 또는 지연 시 평가에서 불이익이 있을 수 있음

④ 사업비 편성 및 집행 관련
- 과제별 국고지원금은 총사업비의 90% 미만으로 지원하고, 자부담금(10% 이상)을 우선 집행하여야 함
  ※ 총사업비(100%) = 국고지원금(90% 미만) + 자부담금(10% 이상)
- 총사업비는 협약기간 내의 사용분만 인정되어 소급적용이 불가하며, 신청액의 타당성, 평가순위, 개발진척도 등을 고려하여 종합심의를 통해 확정
  ※ 신청액은 종합심의(사업비조정 심의위원회)에서 삭감될 수 있음
  ※ 개인사업자의 대표자 인건비 편성 불가
  ※ 법인사업자의 대표이사는 과제 참여율 최대 50%, 월 급여 최대 400만원 이내로 편성 가능
  ※ 컨소시엄 시 주관기관은 국고지원금 및 자부담금 비율을 각 재원별 총금액 대비 최소 50% 이상 편성 및 집행 필수

○ **추가 지원내용**

제작지원연계보증	- 본 제작지원사업을 통한 제작지원금 외에도 선정된 기업을 대상으로 추가 평가를 통해 보증기관에 추천하여 **콘텐츠보증을 통한 대출 유치를 함께 지원** ※ 본 제작지원사업 신청서류 및 평가결과를 보증 신청 및 평가에 활용

※ 제작지원사업 선정 후 협약 단계에서 별도 연계보증 신청서류 배부 예정(희망 기업에 한하여 진행)

신청서 접수기간

○ 공고기간 : 2024. 02. 21.(수) ~ 2024. 03. 11.(월) / 20일간

○ 접수기간 : 2024. 02. 21.(수) ~ **2024. 03. 11.(월) 17:00까지**

※ 접수마감일에는 동시접속으로 인한 접수 지연이나 첨부파일 누락 등 오류발생 가능성이 있으므로 접수마감일 전에 여유 있게 접수하시기 바랍니다.

※ e나라도움(https://www.gosims.go.kr) 외의 다른 경로를 통한 접수는 불가합니다.

※ 컨소시엄으로 접수할 경우 주관기관 및 참여기관 모두 e나라도움에 가입하여야 하며, 주관기관이 사업 신청 시 참여기관을 반드시 등록하여야 합니다. (미등록 시 컨소시엄 불인정)

신청방법

○ **e나라도움을 통한 접수(KOCCA 홈페이지, 우편 및 방문 신청 불가)**
- KOCCA 홈페이지 접속 후 해당사업 신청서 양식을 내려받아 작성하여 첨부서류와 함께 e나라도움 홈페이지 통해 접수
- 별첨한 e나라도움 사용설명서 참조

※ e나라도움 시스템 관련문의는 한국재정정보원 e나라도움 고객센터로 문의하시기 바랍니다.

○ **제출서류 목록**

구분	제출서류	유의사항
필수	사업신청서	○ 과제별 1부(주관/참여기관 통합작성) 작성 및 인감을 날인 하여 PDF 및 HWP 파일로 모두제출
선택	게임 시연 동영상	○ 게임 내용을 확인할 수 있는 영상 제출 ○ 필수 제출자료는 아니며, 영상이 없을 경우 제출하지 않아도 무방 ○ 전체 제출자료의 용량이 50MB 이상일 경우 업로드가 불가하오니 사전에 용량을 확인하여 주시기 바랍니다.
필수	지원사업 참가기준 체크리스트	○ 법인 대표자의 경우 법인인감을 날인하고 과제책임자는 서명 후 스캔하여 PDF 파일로 제출 ※ 개인 사업자 대표의 경우 개인인감 날인
필수	과제신청개요 및 참여인력 과제참여 현황	○ 인감이 필요한 서류에는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출 ○ 개인정보 수집이용제공 동의서는 참여인력의 자필서명 필수
필수	직접참여인력 및 이해관계자 리스트	
필수	개인정보 수집·이용·제공 동의서	
필수	사업자등록증 사본	○ 각 기관에서 발급받은 서류를 PDF로 스캔하여 제출
선택	기타증빙	○ 필수 제출서류 외 증빙자료 제출(게임국가기술 자격검정, 게임인재원, 수상 증명서 가점 관련 증빙 해당 시 제출)

※ 목록에 있는 서류를 빠짐없이 제출해 주시기 바랍니다.

※ 제출하지 않은 서류가 있거나 제출한 서류의 내용이 유효하지 않을 경우에는 평가대상에서 제외되거나 평가항목이 0점 처리될 수 있으며, 서류의 내용이 추후 허위·과장으로 판명된 경우 선정취소, 협약해약과 함께 관련 법령에 따른 책임을 질 수 있습니다.

○ **서류 제출방법**

- 모든 제출 서류를 1개의 파일로 압축(50MB 이하)하여 제출

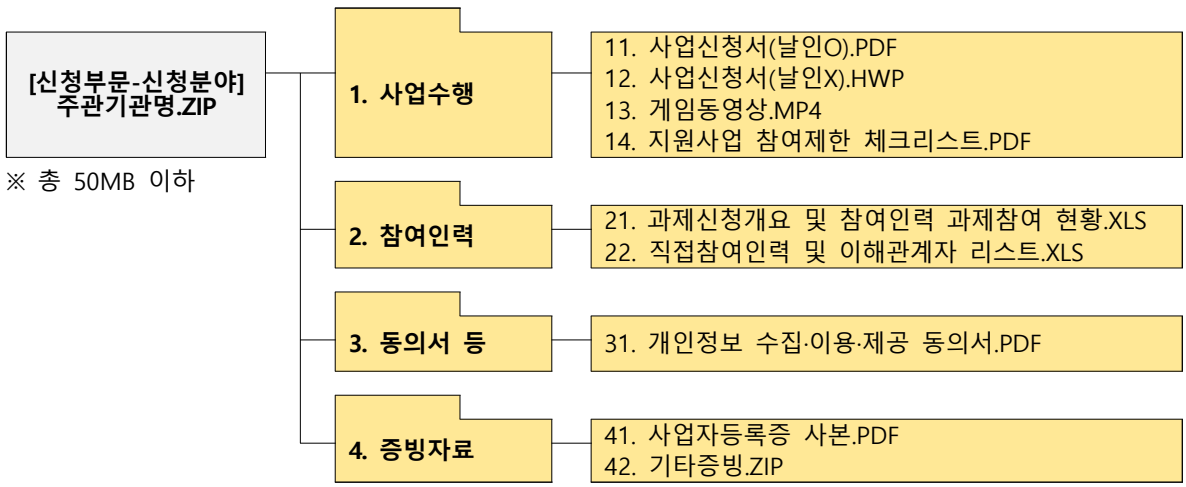
※ 누락된 파일은 추가 접수받지 않으며, 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없음

- 제출 압축파일명: **[신청부문명-신청분야명]주관기관명.ZIP**

※ 예시: 주관기관인 '예시기업'이 '신기술' 분야에 지원할 경우, [신성장-신기술(가상현실)]예시기업.zip

※ 압축파일은 반드시 ZIP 파일로 제출(7Z, ALZ, RAR 등 다른 확장자는 미제출로 간주)

○ **제출서류 폴더 트리**



사업설명회	

ㅇ 오프라인 사업설명회 진행

- 일시: 2024년 2월 26일(월) 14:00
- 장소: 서울특별시 중구 청계천로 40, CKL 기업지원센터 11층 컨퍼런스룸

※ 일시 및 장소는 변동될 수 있으므로 홈페이지 공지 참고

선정절차 및 평가기준	

ㅇ **선정절차 안내**

① 서면평가	② 신용평가	③ 발표평가	④ 종합심의	⑤ 협약체결
2024. 3월 4주	2024. 3월 5주	2024. 4월 1주	2024. 4월 2주	2024. 4월 내

① 서면평가
- 평가대상 : 접수과제 중 지원자격 및 지원조건에 부합하는 과제
- 평가방법 : 사업신청서 등 제출서류 기반 서면 평가
- 평가점수 : 최고·최저 점수를 제외한 평가위원 점수 합계의 평균
- 평가결과 : 서면평가 점수 70점 이상, 고득점순으로 발표평가 대상 선정(지원규모 2배수 이내)

② 신용평가
- 평가대상 : 서면평가 결과 발표평가 대상 선정 과제
- 평가방법 : 등록한 신용조사 정보에 따라 지정 기관에서 평가
- 평가결과 : 신용평가 등급 자료는 발표평가에 활용

③ 발표평가
- 평가대상 : 서면평가 결과 발표평가 대상 선정 과제
- 평가방법 : 사업신청서를 활용한 발표 및 질의응답 평가
- 평가점수 : 최고·최저 점수를 제외한 평가위원 점수 합계의 평균
- 평가결과 : 발표평가 점수 70점 이상, 종합점수 고득점순으로 선정대상 및 예비순위 지정

※ 종합점수(100%) = 서면평가(30%) + 발표평가(70%)

※ 종합점수 동점인 경우 발표평가 고득점순으로 순위 산정

※ 협약 포기, 해지 등을 고려하여 예비순위 지정

④ 종합심의
- 심의대상 : 선정대상 및 예비순위 과제
- 심의방법 : 사업신청서, 사업비 산출 자료(별도 요청 예정) 등을 활용한 사업비 타당성 심의
- 심의결과 : 과제별 최종 지원금 확정

⑤ 협약체결
- 체결대상 : 종합심의 완료 과제 중 사업 지원예산 범위 내 최종선정

※ 제출된 내용이 사실과 다르거나, 지원조건에 부합하지 않는 결격사유가 확인(발생)할 경우 선정취소 등의 불이익이 있을 수 있음

※ 평가 일정은 사업 운영 상황에 따라 변동될 수 있음

○ **평가기준**

- 서면평가(100+5점)

평가지표		내용	참조사항	배점
구분지표	**세부지표**			
수행기관 (7점)	수행관리체계 구축	구체적이고 실효적인 수행관리체계 마련 여부	사업계획서	7
	기관전문성	유사과제 수행경험을 감안한 전문성 확보 기업 여부	사업계획서 內 유사과제 수행이력	
참여인력 (10점)	참여인력 확보	참여인력의 확보(정규/비정규/용역) 여부	사업계획서	10
	참여인력 참여율	참여인력의 참여율 적정성	사업계획서	
	참여인력 전문성	참여인력의 유사과제 수행경험(또는 학위) 여부	사업계획서	
사업비 (10점)	사업비 규모	실제 소요 사업비 규모의 적정성	사업계획서	10
	사업비 조달계획	실제 소요 자부담금 조달계획의 구체성과 현실성	사업계획서	
	국고지원금 편성	국고지원금 편성내역의 사업목적 부합 여부	사업계획서	
과제 기획력 (40점)	과제 이해도	목표 시장 및 과제내용의 사업목적 부합 여부	사업계획서	10
	기획 독창성	기획된 과제의 차별성과 참신성	사업계획서	30
과제내용 (30점)	대중성(상업성)	일반대중이 호기심을 느끼고 공감하는 정도	사업계획서	15
	경쟁력	시장의 타 작품과 경쟁하여 이길 수 있는 정도	사업계획서	15
ESG (3점)	지역기업 (계량)	- 지역 소재 기업 여부(본사 기준) : 총 3점 ※ 수도권(서울·인천·경기) 0점, 그 외 지역 3점 ※ 참여 인력 중 50%이상 본사 상주 근무 필수	사업자등록증	3
우대항목 (+5점)	글로벌 게임 허브센터 입주	2021년 1월 1일부터 접수일까지 한국콘텐츠진흥원에서 운영하는 글로벌 게임 허브센터(판교) 입주경력 업체 : 2점	별도 확인 예정	2
	게임국가기술 자격검정 취득	참여인원 중 게임국가자격기술 검정자격 취득자 현황 (취득자 1명당 1점, 최대 2점,)	게임국가자격기술 검정자격증	2
	게임인재원 채용	- 게임인재원 인력 채용 : 1점 ※ 한국콘텐츠진흥원에서 운영하는 게임인재원 인력 채용	게임인재원 수료증	1
	게임분야 수상	- 2021년~2023년 한국콘텐츠진흥원 게임분야 시상식에서 수상한 기업: 3점 ※ 케이녹 데모데이, 글로벌 인디 게임제작 경진대회(일반부·대학부), 이달의 우수게임, 대한민국 게임대상 수상기업 ※ 대상 3점, 최우수상 2점, 그 외 1점	상장 등 수상증명서	3

※ 우대항목의 경우 최대 5점을 넘을 수 없음

- 발표평가(100점)

평가지표		내용	참조사항	배점
구분지표	세부지표			
수행기관 (10점)	재무건전성	기업신용데이터 정보조회	신용분석결과표	5
	추진의지	수행책임자의 추진의지는 명확하고 확고한가?	발표내용	5
과제 기획력 (35점)	기획 독창성	기획된 과제의 차별성과 참신성	사업계획서	25
	유통 구체성	합리적 보급 계획 제시 여부 ※ 수요처 계약 또는 협약 제출여부(MOU, NDA 불인정) ※ 퍼블리셔, 자체배급 계획을 수요처로 포함함	사업계획서	10
기대성과 (50점)	경제적 성과	기대되는 매출규모	사업계획서	15
	후속발전가능성	게임 상용화 등 발전가능성	사업계획서	15
	목표 타당성	제시한 목표(성과)에 대한 구체적인 타당성 여부	사업계획서	20
ESG (5점)	일자리 창출	- 사업비 대비 일자리 창출 계획의 적절성 및 실현 가능성 : 2점	사업계획서 內 신규 일자리 창출 계획 항목	2
	표준계약서 (계량)	- 게임분야 표준계약서(5종) 활용 실적(최근 3년간) : 1점 ※ 제출 1점, 미제출 0점	활용 실적 증빙	1
	윤리·인권 - 종사자 권익보호 (계량)	- 자사 고용인력(정규,비정규,프리랜서 등)의 권익 보호 규정* (약관, 규정, 지침, 계약서 등) 유무 및 적용사례 제출 ※ 주관기관 및 참여기관 모두 정상 제출 : 1점 ※ 일부 제출·미제출 : 0점 *__권익보호 규정__: 성적, 종교적, 사회, 도덕적 등의 가치관 차이로 인한 피해(혐오, 차별, 업무배제 등) 방지와 권익 보호를 위한 규정 수립과 준수 명시	자체약관, 규정, 규약지침	1
		- 게임 이용약관 및 내부정책 등에 게임이용자의 피해 예방과 구제 등 권익 보호 규정 유무 및 적용사례 제출 ※ 제출 : 1점, 미제출 : 0점	게임 이용약관	1

지원금 지급	

ㅇ 선정된 기업에 대해 지원금 2회 분할 지급
- 1차 지원금 : 협약체결 후 확정된 지원금의 70% 지급
- 2차 지원금 : 중간점검(예산집행 및 수행현황 점검) 통과 후 나머지 지원금(총지원금의 30%) 지급

※ 사업 운영 상황에 따라 지급시기 및 분할 비율은 조정될 수 있음

참가기준	

ㅇ 당해 지원과제의 접수 마감일을 기준으로 다음 각 호에 해당하는 자는 공모에 지원할 수 없습니다.

※ 단, 제5호와 제6호의 지원요건은 협약일 이후에도 충족되어야 합니다.

1. 전담기관과 협약을 체결하고 당해연도에 동시에 수행하는 지원과제가 2개 이상인 자(당해연도에 수행할 수 있는 콘텐츠지원과제의 수는 최대 2개로 제한한다. 단, 개별 수행기관이 교부받은 지원금이 5,000만원 이하인 지원과제는 동시 수행 과제 수로 산정하지 않는다)
2. 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제31조제1항 전단에 따라 지정된 공시대상기업집단에 속하는 회사에 해당하는 자
3. 동일한 사업계획(과제 목표와 산출물이 동일한 경우)으로 전담기관이나 다른 기관으로부터 보조금 또는 간접보조금을 교부받은 이력이 있는 자
4. 국세, 지방세, 4대보험(국민연금, 건강보험, 고용보험, 산재보험) 중 어느 하나라도 체납한 자
5. 「보조금법」 제31조의2에 따라 중앙관서의 장으로부터 보조사업 또는 간접보조금의 수행대상에서 배제되거나 보조금 또는 간접보조금의 교부를 제한받은 경우(「국가연구개발혁신법」 제4장에 따른 국가연구개발사업 참여제한 등 법령에 따른 일체의 참여제한 조치 포함)
6. 전담기관의 상임 임원이 부임 직전에 재직했던 법인 또는 단체
7. 기 선정된 지원과제에 따른 정산잔액 등 전담기관이 반납을 통보한 금액을 체납한 자

문의처	

ㅇ 사업문의 : 한국콘텐츠진흥원 게임산업팀 신성장 게임콘텐츠 제작지원 사업담당자
- 신기술기반/신시장(아케이드,보드게임) : 곽그린 주임(☎061-900-6324, tree@kocca.kr)
- 신시장(모바일) : 이은성 주임(☎061-900-6326, blueberry@kocca.kr)

ㅇ e나라도움 문의 : e나라도움 상담센터(☎1670-9595)
- 사용자 매뉴얼(https://www.gosims.go.kr/hg/hg002/retrieveManualList.do)
- 동영상 매뉴얼(https://www.gosims.go.kr/hg/hg002/retrieveMvpDtaList.do)

콘텐츠금융제도	

ㅇ 한국콘텐츠진흥원에서는 지원사업 외에도 콘텐츠기업의 투자 및 융자 유치를 지원하고 있습니다. 투·융자 자금 유치를 희망하시는 기업은 금융상품별 공고문을 보시고 사전상담을 통해 신청해 주시기 바랍니다.

※ 지원사업에 신청한 콘텐츠(프로젝트)뿐만 아니라 기업에서 기획 및 제작 중인 다른 콘텐츠(프로젝트)로도 콘텐츠금융제도 신청이 가능합니다.

ㅇ 콘텐츠금융제도(투자·융자 유치 지원) 문의
- 콘텐츠가치평가센터(☎02-6441-3658, assess@kocca.kr)
- 금융상품별 공고(https://www.kocca.kr/cop/bbs/list/B0158960.do?menuNo=203897)
  * 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(https://www.kocca.kr) > 알림마당 > 금융지원

※ 콘텐츠금융제도 신청 가능여부에 대해 금융상품별 담당자의 사전 유선상담 필수

기타사항	

① 관련규정 등

ㅇ 본 사업은「문화산업진흥기본법」,「보조금 관리에 관한 법률」 및 동법 시행령, 기획재정부「국고보조금 통합관리지침」,「보조금정산보고서작성지침」,「보조금정산보고서검증지침」,「보조사업자정보공시 세부기준」, 한국콘텐츠진흥원 「콘텐츠지원사업관리규칙」,「콘텐츠지원사업협약및수행관리지침」,「콘텐츠지원사업평가및심의지침」에 의거하여 수행되며, 선정된 사업자는 관련 법령 및 규정을 숙지하고 준수해야 함

ㅇ「문화체육관광부 소관 국고보조금 운영관리지침」('24.1.) 제10조 제1항 제1호에 따라 바~아목에 해당하는 행위로 인해 보조금 교부결정의 전부 또는 일부를 취소할 수 있음

> 바.「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」 제7조의 경과기간이 지나지 아니한 자)가 보조사업자인 경우 또는 그 자가 구성원에 포함된 단체가 보조사업자인 경우 (다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외)
>
> 사.「남녀고용평등과 일·가정 양립 지원에 관한 법률」제37조 제2항 제2호로 인해 형 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」제7조의 경과기간이 지나지 아니한 자)의 경우
>
> 아. 바목부터 사목에서 규정하고 있는 위반행위 또는 범죄의 혐의와 관련하여 수사를 받거나 기소되어 판결이 확정되지 아니한 자가 보조사업자이거나 또는 그 자가 포함된 단체가 보조사업자일 때(다만, 대표권이나 업무집행권, 의결과정에 관여하지 않고 단순히 단체의 구성원 또는 회원인 경우 제외) 이로 인하여 보조사업 수행이 곤란하거나 불확실하다고 제 27조의 보조사업점검평가단에서 인정하는 경우

- 민간보조사업 수행 단계에서 성희롱·성폭력 고충처리절차를 운영 중이며, 신고상담이 필요한 경우 문화예술 성폭력 신고상담 통합센터를 이용(*통합센터 대표번호 1670-5678)
- 지원사업 선정업체는 결과보고시 성희롱 예방교육 이수 결과보고서를 필수로 제출하여야 함
  * (「문화체육관광부 국고보조금 운영관리지침」('24.1.) 제10조 제1항 제4호) 보조사업에 참여하는 모든 자(프리랜서 등 포함) 성희롱·성폭력 방지 의무 이행 및 이수 확인서 제출 의무 부과
    ※ 단, 1인 보조사업자·일회성 단순 용역 제공하는 경우 성희롱·성폭력 예방교육 이행 및 이수 확인서 제출 의무 제외
  * 성희롱예방교육 인정범위 : 당해연도에 실시한 성희롱·성폭력 예방교육, 직장내성희롱예방 법정의무교육 등, 해외 타기관에서 이수한 성평등 교육 수료증(단, 당해연도 실시 및 법정교육 내용)

② 신청/평가

ㅇ 콘진원 지원사업 신청서류 처리 기준 가이드라인에 따라, 아래의 경우 평가대상에서 제외될 수 있음
- 공고 내 제출서류 목록 중 누락(미제출)한 서류가 있는 경우, 날인(서명) 필요 서류에 날인(서명) 없이 제출했을 경우, 기재된 내용 없이 제공양식을 그대로 제출한 경우, 서류내용이 미흡하여 제출용도로 활용할 수 없거나 내용을 확인할 수 없는 경우 등

ㅇ 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환 불가

ㅇ 컨소시엄 제안 시 한 개 업체라도 문제가 있으면 접수가 무효로 처리됨(신청자격 미달 등)

ㅇ 서면평가를 통과한 업체는 발표평가 진행 전에 신용조사를 진행하며, '신용조사 정보등록' 안내에 따라 정보를 등록하여야 하며, 신용등록 정보 미등록 또는 지연 시 평가에서 불이익이 있을 수 있음

ㅇ 서면평가 통과 업체는 발표평가 진행을 위해 해당 시 권익보호 관련 규약 및 규정, 표준계약서 적용사례 등 관련 서류를 제출하여야 함 (※ 서면평가 통과 업체에게 별도 안내 예정)

ㅇ 종합심의(사업비조정 심의위원회)를 통해 신청금액의 타당성, 평가순위, 개발진척도 등을 고려하여 협약금액 최종 확정 (※ 종합심의에서 신청액은 삭감될 수 있음)

ㅇ 평가 단계별 선정결과 및 최종선정 결과는 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 또는 개별 공지 예정임

ㅇ 상기 제작지원사업에 제출한 서류를 "제작지원사업 연계 콘텐츠보증(복합금융 제작지원)" 신청 및 평가에 활용함(단, 금융지원 희망기업에 한함)

③ 협약체결

ㅇ 지원사업 신청서류 간소화에 따라 협약시 증명서류를 제출하여야 함. **선정결과를 통보 받은 날로부터 3일 이내**에 전담기관이 요청하는 서류를 제출하여야 하며 기한내 서류 미제출, 협약일 기준 서류 부적합 등으로 참가기준 부적격 사실이 확인된 경우 협약대상에서 제외될 수 있음

- ㅇ 지원사업 선정된 업체는 협약 시 지원사업 참여서약서(성희롱·성폭력 방지 준수, 인권보호, 청렴서약, 코로나19 고용안정 등)를 제출하여야 함
- ㅇ 「콘텐츠지원사업관리규칙 제37조」 근거하여, 지원금 교부신청을 할 때마다 자기부담금 확보를 확인 할 수 있는 증빙(통장사본 등)을 제출하여야 함.
- ㅇ 「콘텐츠지원사업관리규칙 제37조」 근거하여, 지원과제 수행 중 제42조에 따른 지원과제 실적보고 사유가 발생한 날까지 자기부담금을 확보하지 못한 경우 콘진원은 수행기관에게 지원금을 반납하도록 하거나 차년도 예산 편성시 감액조치를 할 수 있음
- ㅇ 선정기업의 협약체결한 자부담금 전액 입금 확인 후, 1차 지원금 지급을 원칙으로 함
- ㅇ 동일한 사업계획(과제 목표와 산출물이 동일한 경우)으로 우리 원이나 타 지원기관(정부 및 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인 될 경우에는 협약체결 이후에라도 협약취소, 지원금 회수 등 제재조치를 취할 수 있음
- ㅇ 중소기업 대상 정부 지원사업은 「중소기업 지원사업 통합관리시스템」에 신청기업 및 지원기업 지원이력 정보의 수집·조회 및 활용하고 있으며, 이를 위한 동의서를 협약 시 제출하여야 함

④ 과제수행

- ㅇ 지원과제 수행 중 필요한 자산(신규인력 PC 등)은 임차하는 것을 원칙으로 함
- ㅇ 「콘텐츠지원사업관리규칙 제6조」 근거하여 주관기관과 참여기관은 다음의 의무를 부담하며, 서로의 의무 이행현황을 감독할 책임이 있음.
  (의무: 1. 자기부담금의 우선 집행, 2. 사업비의 관리, 집행 및 정산, 3. 지원과제 완료에 따른 실적보고서 제출, 정보공시, 감사보고서 제출, 중요재산에 대한 관리, 4. 기타 사업비의 원활한 관리를 위하여 필요한 사항)
- ㅇ 사업비 사용의 투명성 확보를 위하여, 주관기관은 지원과제와 관련된 자금 집행 및 매출현황 등에 대하여 한국콘텐츠진흥원이 지정한 회계법인에 의해 정기적인 회계감사가 이루어짐
  - 전문 회계법인이 사업비 사용 적정성 검토 등 회계정산을 진행하며, 결과에 따라 지원금 회수가능
  - e나라도움 월별 사업비 집행점검 진행(필요 시, 수시점검 진행 예정)
- ㅇ 사업수행 중 임금체불, 4대 보험료 미납, 국세/지방세 체납 발생 시 중간점검 및 결과평가에 반영될 수 있음
- ㅇ 협약종료 직후 다수의 일반유저를 대상으로 과제 시연 및 일반인이 체험하는 이용자평가가 시행되며 선정기업은 필수로 참여해야 함
- ㅇ 지원기업이 사업비를 당초의 목적대로 집행하지 않거나 임의로 제작을 중단할 경우, 관련법에 따라 사업비의 환수 및 필요한 제재조치 등을 취할 수 있음
- ㅇ 완성 결과물을 제출하지 못하거나, 지원금의 부당(유용, 횡령 등) 사용 등 기타 협약의 해약 여건이 발생할 경우, 해당 사업자로부터 지원금을 환수할 수 있으며, 또한 향후 지원사업 신청 불가 등의 제재조치를 가할 수 있음

⑤ 성과관리

- ㅇ 본 사업의 결과물은 우리 원 또는 우리 원과 제휴를 맺은 기관에서 활용·전시되거나, 각종 행사 등에 전시·시연될 수 있음
- ㅇ 선정 이후 협약서 '성과관리' 조항에 의거, 신청일 현재 사업자(주관기관 및 참여기관)가 과거 3년내에 우리원의 지원사업을 수행한 경우 우리 원의 성과조사에 실적제출이 확인되어야 함

⑥ 기타사항

- ㅇ 「콘텐츠지원사업관리규칙 제50조」 등에 근거하여 같은 회계연도 중 교부받은 지원금, 보조금 간접보조금 총액이 10억원 이상인 수행기관은 「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제2조 제7호 및 제9조에 따른 감사인이 해당 회계연도를 기준으로 작성한 감사보고서를 회계연도 종료일로부터 4개월 이내에 콘진원과 문화체육관광부장관에게 제출하여야 하는 등의 의무가 있음.