

울산글로벌게임센터

「2024년 울산 게임콘텐츠 제작지원」 사업공고

(재)울산정보산업진흥원에서는 울산 지역기반 게임산업육성을 위하여 『2024년 울산 게임콘텐츠 제작지원』 사업을 추진하오니 많은 관심과 참여를 바랍니다.

2024. 3. 20.

(재)울산정보산업진흥원장

1 사업개요

- 사 업 명 : 2024년 울산 게임콘텐츠 제작지원
- 사업기간 : 협약체결일 ~ 2024. 11. 30.
- 지원규모 : 최대 9개 과제 게임콘텐츠 제작비 지원

구분	지원 대상	지원 규모	제한 조건
1	스타트업	2개 내외	최대 60백만원
2	울산특화	1개 내외	최대 100백만원
3	자유형	5개 내외	최대 100백만원
4	IP 활용	1개 내외	최대 100백만원

○ 지원조건

- 지원형태 : **단독 지원**(컨소시엄 불가), **중복 지원불가**(1개사 1과제)
- 지원대상
 - 공통기준 : 게임 제작업 · 배급업 등록 기업(예정인 기업 포함)
 - 본 사
 - ① 사업공고 시작일 기준 울산 내 사업자등록을 완료한 기업
 - ② (역외)협약일 기준 2개월 이내 사업자등록 · 이전 확약한 기업
 - ※ 협약 종료 후 2년 이상 울산 지역 사업장 유지 확약 필수
 - 지 사 : 공고일 기준 3개월 이전 울산지역 내 사업자등록 완료
 - ※ 대표자 포함 종사자 최소 3인 이상, 거주 증빙 필요

- 지원 제외대상 (공통)

구분	세부 내용
게임 콘텐츠	- 콘텐츠 : 선정성이 높거나 사행성을 조장하는 콘텐츠, NFT 연계 콘텐츠 제외 - 플랫폼 : 오프라인 보드게임 및 온라인 메타버스 플랫폼 콘텐츠 제외 - 저작권 : 타 제품 모방 및 저작권 무단 사용(지재권 문제 발생 시 책임은 해당 기업에 있음) - 완성도 : 협약 체결일로부터 3개월 이내 상용화 서비스 예정 게임은 지원 불가
기업 현황	- 신청일 현재 동일한 과제로(과제 목표와 산출물이 동일한 경우) 전담기관의 지원사업에 기선정되어 지원금을 직접 교부 받은 경우(현 지원사업 국고보조금을 지원받은 이후 타 지원사업을 통한 중복 수혜가 발생한 경우 현 지원사업의 국고보조금은 반납해야함) - 최근 3년간 직접 지원금을 교부받은 사업의 누적 금액과 신규신청 금액의 합계액이 25억원을 초과하는 기업 - 과거 동일한 지원사업을 통해 지원받은 국고보조금의 집행 및 정산과 관련하여 지적 받은 이력이 있거나, 정보공시 불이행 등 법적 의무 불이행 이력이 있는 경우 - 신청일 현재 국세 또는 지방세 체납 사실이 있는 경우 - 신청일 현재 게임 기업(주관 또는 참여), 과제 참여인력, 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 경과 기관이 이미 지나 그 형이 실효된 경우에는 본 호에 따른 참가기준을 충족한 것으로 본다. - 직전년도 포함 신청일 현재 사업자(주관기관 및 참여기관)가 우리 원의 지원사업에서 총 지원받은 금액이 3억원 이상인 경우 지원 불가(연구개발 사업 제외)

○ 지원사업 필수사항

구분	세부 내용												
결과물	- 사업 기간(2024년 11월 30일)까지 베타테스트 이상 개발완료												
	<table><tr><th>결과 플랫폼</th><th>결과물 완성도</th><th>형태</th></tr><tr><td>모바일</td><td>베타빌드 개발 완료</td><td>apk 파일</td></tr><tr><td>PC, 콘솔 등</td><td>베타빌드 개발 완료</td><td>실행 파일</td></tr><tr><td>AR, VR, XR 등</td><td>베타빌드 개발 완료 및 어트랙션 연동</td><td>실행 파일</td></tr></table>	결과 플랫폼	결과물 완성도	형태	모바일	베타빌드 개발 완료	apk 파일	PC, 콘솔 등	베타빌드 개발 완료	실행 파일	AR, VR, XR 등	베타빌드 개발 완료 및 어트랙션 연동	실행 파일
	결과 플랫폼	결과물 완성도	형태										
	모바일	베타빌드 개발 완료	apk 파일										
	PC, 콘솔 등	베타빌드 개발 완료	실행 파일										
AR, VR, XR 등	베타빌드 개발 완료 및 어트랙션 연동	실행 파일											
• 결과평가 시 시연 필수 (빌드 미제출 시 지원금 환수 등 제재 조치 받을 수 있음)													
신규 고용	- 과제별 신규 의무고용 1명 이상 (게임개발 인력에 한함, 사업(홍보,마케팅) 인력불가)												
	• 3개월 이상 근무 시 인정(정규직·계약직 가능, 인턴은 불가)												
	• 해당 사업 참여율 100% (필수) ※ 우리 원 타 지원사업과 중복 불가(추후 부당한 인력편성 발견 시, 해당 인력에 대한 인건비 환수 조치)												
	• 울산글로벌게임센터 입주기업(공고일 기준)에 한하여 24년 1월 1일 이후 채용자는 신규 채용으로 인정 (단, 협약 기간 내 인건비만 인정)												

2 지원내용 : 총 7억원 / 8개사

○ 지원분야

① 스타트업 제작지원

구분	세부 내용						
지정 과제	- 제한 없음						
지원 대상	- 창업 3년 이하 게임 콘텐츠 제작업 등록기업 • 공고일 이전 (2024.3.20.) 기준 3년 이내 창업한 울산 지역 기업 또는 역외기업 <table border="1"> <tr> <td>개인사업자</td><td>'개업연월일' 기준</td></tr> <tr> <td>법인사업자</td><td>'회사성립연월일' 기준</td></tr> </table>	개인사업자	'개업연월일' 기준	법인사업자	'회사성립연월일' 기준		
개인사업자	'개업연월일' 기준						
법인사업자	'회사성립연월일' 기준						
	- 예비창업자 • 공고일 이전 (2024.3.20.) 창업을 하지 않은 자로서, 협약일 기준 1개월 내 울산지역 내 게임 콘텐츠 제작업 등록 예정인 자)						
지원 규모	- 2개 과제 내외 (과제당 최대 60백만원 내외) - 총 사업비 구성 : 지원금(90% 이내) + 자부담금(10%이상, 현금) • 총 사업비 계산 예시 <table border="1"> <tr> <td>지 원 금</td><td>60,000천원</td></tr> <tr> <td>총사업비</td><td>지원금(60,000천원) ÷ 0.9)x 10 = 66,700천원</td></tr> <tr> <td>자부담금</td><td>총사업비(66,700천원) - 지원금 = 6,700천원</td></tr> </table>	지 원 금	60,000천원	총사업비	지원금(60,000천원) ÷ 0.9)x 10 = 66,700천원	자부담금	총사업비(66,700천원) - 지원금 = 6,700천원
지 원 금	60,000천원						
총사업비	지원금(60,000천원) ÷ 0.9)x 10 = 66,700천원						
자부담금	총사업비(66,700천원) - 지원금 = 6,700천원						

② 울산특화 제작지원

구분	세부 내용						
지정 과제	- 울산시 역사, 문화(예술), 관광자원 등의 지역 소재로 게임 콘텐츠 제작 <table border="1"> <tr> <td>역사</td><td>사실 왜곡이 아닌 역사적 고증에 기반 제작하여야 함</td></tr> <tr> <td>문화, 관광</td><td>지역 대표 캐릭터 (해울이, 해랑이, 울산큰애기, 장생이 등) 활용 시 캐릭터의 상업적 이용에 문제가 없어야 함 (저작권을 소유하는 공공 기관과의 협의가 미리 되어야함)</td></tr> </table>	역사	사실 왜곡이 아닌 역사적 고증에 기반 제작하여야 함	문화, 관광	지역 대표 캐릭터 (해울이, 해랑이, 울산큰애기, 장생이 등) 활용 시 캐릭터의 상업적 이용에 문제가 없어야 함 (저작권을 소유하는 공공 기관과의 협의가 미리 되어야함)		
역사	사실 왜곡이 아닌 역사적 고증에 기반 제작하여야 함						
문화, 관광	지역 대표 캐릭터 (해울이, 해랑이, 울산큰애기, 장생이 등) 활용 시 캐릭터의 상업적 이용에 문제가 없어야 함 (저작권을 소유하는 공공 기관과의 협의가 미리 되어야함)						
지원 대상	- 지원 조건(공통) 해당 기업 • 게임 콘텐츠 제작업 등록기업 • 울산 지역 기업 또는 역외기업 (역외기업 경우) 협약일 기준 2개월 이내 울산지역 내로 이전 필수						
지원 규모	- 5개 과제 내외 (과제당 최대 100백만원 내외) - 총 사업비 구성 : 지원금(90% 이내) + 자부담금(10%이상, 현금) • 총 사업비 계산 예시 <table border="1"> <tr> <td>지 원 금</td><td>100,000천원</td></tr> <tr> <td>총사업비</td><td>지원금(100,000천원) ÷ 0.9)x 10 = 111,200천원</td></tr> <tr> <td>자부담금</td><td>총사업비(111,200천원) - 지원금 = 11,200천원</td></tr> </table>	지 원 금	100,000천원	총사업비	지원금(100,000천원) ÷ 0.9)x 10 = 111,200천원	자부담금	총사업비(111,200천원) - 지원금 = 11,200천원
지 원 금	100,000천원						
총사업비	지원금(100,000천원) ÷ 0.9)x 10 = 111,200천원						
자부담금	총사업비(111,200천원) - 지원금 = 11,200천원						

③ 자유형 제작지원

구분	세부 내용						
지정 과제	- 제한 없음						
지원 대상	- 지원 조건(공통) 해당 기업 • 게임 콘텐츠 제작업 등록기업 • 울산 지역 기업 또는 역외기업 (역외기업 경우) 협약일 기준 2개월 이내 울산지역 내로 이전 필수						
지원 규모	- 5개 과제 내외 (과제당 최대 100백만원 내외) - 총 사업비 구성 : 지원금(90% 이내) + 자부담금(10%이상, 현금) • 총 사업비 계산 예시 <table border="1"> <tr> <td>지 원 금</td><td>100,000천원</td></tr> <tr> <td>총사업비</td><td>지원금(100,000천원) ÷ 0.9 × 10 = 111,200천원</td></tr> <tr> <td>자부담금</td><td>총사업비(111,200천원) - 지원금 = 11,200천원</td></tr> </table>	지 원 금	100,000천원	총사업비	지원금(100,000천원) ÷ 0.9 × 10 = 111,200천원	자부담금	총사업비(111,200천원) - 지원금 = 11,200천원
지 원 금	100,000천원						
총사업비	지원금(100,000천원) ÷ 0.9 × 10 = 111,200천원						
자부담금	총사업비(111,200천원) - 지원금 = 11,200천원						

④ IP 활용 제작지원 (웹툰, 웹소설)

구분	세부 내용
지정 과제	- 스토리위즈社 보유 IP를 활용한 게임콘텐츠 제작 ※ IP 리스트 (웹소설, 웹툰 / 붙임2. 지원사업 FAQ에서 세부정보 확인 가능)  -99레벨 악덕영주가 되었다.  연예계 엑스트라  탐스타의 이중생활  둔갑  너를 사랑할 시간  아포칼립스에서 마트합니다  천마신교 절대기재  슌,캠핑카 그리고 고양이 ※ IP 목록은 IP 보유사 사정에 의하여 변동될 수 있으며, 변동 시 별도 안내 예정 ※ 스토리위즈 보유 타 IP 제안 및 협의 가능 ※ 성인물 / 사행성 등 기존 IP 이미지를 손상시킬 수 있는 계획은 지원대상에서 제외 - 개발 완료 후 퍼블리싱 사업화 계약 (IP 보유사↔선정기업)을 통해 시장진출 추가 진행 예정(폴리싱, 검수, 현지화 등) - 최종 평가 후 IP 로열티 및 수입 배분 등 상세 조건 결정 - IP 사용 계약금 (1,000만원 내외(추정))을 사업예산으로 집행 가능

지원 대상	- 지원 조건(공통) 해당 기업 • 게임 콘텐츠 제작업 등록기업 • 울산 지역 기업 또는 역외기업 (역외기업 경우) 협약일 기준 2개월 이내 울산지역 내로 이전 필수						
지원 규모	- 5개 과제 내외 (과제당 최대 100백만원 내외) - 총 사업비 구성 : 지원금(90% 이내) + 자부담금(10%이상, 현금) • 총 사업비 계산 예시 <table border="1"> <tr> <td>지 원 금</td><td>100,000천원</td></tr> <tr> <td>총사업비</td><td>지원금(100,000천원) ÷ 0.9 × 10 = 111,200천원</td></tr> <tr> <td>자부담금</td><td>총사업비(111,200천원) - 지원금 = 11,200천원</td></tr> </table>	지 원 금	100,000천원	총사업비	지원금(100,000천원) ÷ 0.9 × 10 = 111,200천원	자부담금	총사업비(111,200천원) - 지원금 = 11,200천원
지 원 금	100,000천원						
총사업비	지원금(100,000천원) ÷ 0.9 × 10 = 111,200천원						
자부담금	총사업비(111,200천원) - 지원금 = 11,200천원						

○ 지원금 지급 및 사업비 관리

구분	세부 내용						
지원금 지급	- 사전 준비 - 해당 과제 지원금 전용 신규 계좌 개설 - 협약체결 후 자부담금 입금 완료, 1차 지원금 교부신청 - 1차 지원금 (지원금 70%) - 지급조건 : 협약체결 후 이행(지급) 보증보험증권 제출 완료 시 지급 ※ 이행(지급) 보증보험증권 제출 필수(기한 내 미제출 시 선정취소) <table><tr><th>제출 시기</th><th>보험금액</th><th>보험기간</th></tr><tr><td>협약체결 후 14일 이내</td><td>총 사업비</td><td>협약기간일 ~ 25. 1. 31.</td></tr></table> - 2차 지원금 (지원금 30%) - 지급조건 : 중간평가 결과 “성실 수행(평가점수 70점 이상)” 결과 판정	제출 시기	보험금액	보험기간	협약체결 후 14일 이내	총 사업비	협약기간일 ~ 25. 1. 31.
제출 시기	보험금액	보험기간					
협약체결 후 14일 이내	총 사업비	협약기간일 ~ 25. 1. 31.					
지원금 편성	- 제작지원비용 지원(인건비, 수용비 등 계획에 맞게 자율 편성) - 세목별 세부 사항은 사업산정 기준에 따름 (12~14 페이지) - 사업기간 내 게임 제작완료 후 24년 12월 이내 출시 예정인 경우, 마케팅 연계 지원 가능 (필요 시 20% 이내 편성, 단 인건비 세목 편성 불가능)						
사업비 관리	- e나라도움을 통한 사업비 집행 - 공급가액으로만 집행 인정(부가가치세가 포함되지 않음) - 비목별 사업자부담금 항목 우선 집행(사업자부담금 편성 항목 유의) - 집행원칙 : 해당 세목 내 편성된 사업자부담금을 우선 사용 후 지원금 집행 - 사업비 계좌 관리 - 기업 명의의 수시 입출금이 가능, 원금 보장, 담보 설정이 되지 않는 보통예금 등의 신규 계좌 개설 - 상기 계좌와 연동된 e나라도움 전용 카드 발급 - 사업비는 다른 용도로 집행할 수 없으며, 협약 기간 내 해당분만 인정 - 협약체결일 이전에 사용한 개발비 소급 적용 불가, 협약 기간 종료 후 집행 불가 - 사업 기간 종료 후 1개월 이내 지정 회계법인에 정산완료 하여야함 - 회계검사 결과에 따른 불인정금액(부정수급 및 부당 집행) 및 집행 잔액, 이자 반납 - e나라도움 월별 사업비 집행점검 진행(필요 시, 수시 점검 진행 예정)						

3

추진 일정

단계	일정	추진내용
준비	모집공고	2024. 3. 20. ~ 4. 3. ◦ 진흥원, 게임센터 홈페이지
접수 및 선정	↓ 사업신청서 접수	2024. 3. 20. ~ 4. 3. ◦ e나라도움 (온라인 접수)
	↓ 서류 평가	2024. 4. 4. (예정) ◦ 서류 검토
	↓ 발표 평가	2024. 4. 11. (예정) ◦ 심사위원회 발표평가
	↓ 선정 결과 통보	2024. 4월 ◦ 진흥원, 센터 홈페이지 게재
	↓ 협약 체결	2024. 4월 ◦ 진흥원 ↔ 기업 ※ 협약 체결일 ~ 24.11.30.
사업 수행	↓ 1차 지원금 지급	2024. 4월 ◦ 진흥원 → 기업
	↓ 중간 평가	2024. 8월 ◦ 제작 빌드 제출 및 시연
	↓ 2차 지원금 지급	2024. 8월 ◦ 진흥원 → 기업
	↓ 최종 평가	2024. 11월 ◦ 제작 빌드 제출 및 시연
	↓ 사업 정산	2024. 12월 ◦ 진흥원 ↔ 수행기업 ※ 지원성과, 실적증빙 요청
사후 관리		

※ 상기 일정은 진흥원 상황에 따라 일부 변동될 수 있음

4 신청 접수

○ 신청서 양식

- 진흥원 및 게임센터 홈페이지 공고 및 국고보조금통합관리시스템 (e나라도움) 게시판에서 다운로드

※ 진흥원 (<https://www.uipa.or.kr>), 게임센터 (<https://ugc.or.kr>)

※ e나라도움 (<http://www.gosims.go.kr>)

○ 공고 및 신청기간 : 2024. 3. 20.(수) ~ 4. 3.(수) 15시까지

○ 신청방법 : e나라도움 홈페이지를 통한 온라인 신청

① 과제 조회

- e나라도움 홈페이지(www.gosims.go.kr) 접속 후, 회원가입 또는 로그인
- [사업수행관리-신청관리-사업신청관리-공모현황] 순으로 접속, 공모기관에 울산정보산업진흥원 지정 후 [검색] 버튼을 눌러 공모 확인
- 공모목록에서 “2024년 울산 게임콘텐츠 제작지원” 선택

② 신청서 제출

- 과제명 기재 시 [지원분야] 게임명 (기업명) 으로 표기
 - 예시: [스타트업] XXX 키우기 (XXX 게임즈)
- [사업기본정보], [수행기관정보], [재원조달계획], [자격요건확인], [파일첨부] 탭 순서로 작성
- 모든 탭의 정보 입력 및 제출서류 저장 완료 후 [신청서 제출] 탭의 [신청서 제출] 버튼을 눌러야 접수완료
- e나라도움을 통한 신청서 작성 및 제출은 신청기한 내에만 가능
- 마감시간까지 시스템에 접수되지 않을 경우 추가 접수 불가

※ 파일 업로드 예시(제출 서류 폴더구조 참고)

- 사업수행, 증빙자료를 1개 파일로 압축(50MB 이하)하여 e나라도움 접수
 - 제출 압축파일명 : [지원분야] 게임명 (기업명). zip
 - 제출된 신청서는 최초 제출 이후 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완 불가
- 발표자료를 1개 압축파일로 이메일 제출 (seohw@uipa.or.kr)
 - 제출 압축파일명 : [지원분야] 게임명 (기업명). zip (e나라도움 파일명과 동일)
 - 발표자료 2 게임 동영상 제출 시 최대 300MB 이하 용량 준수

※ e나라도움 시스템 관련문의는 울산정보산업진흥원에서 답변드릴 수 없습니다.

※ e나라도움 신청관련 문의 : e나라도움 사용자 지원센터(1670-9595)

○ 제출서류

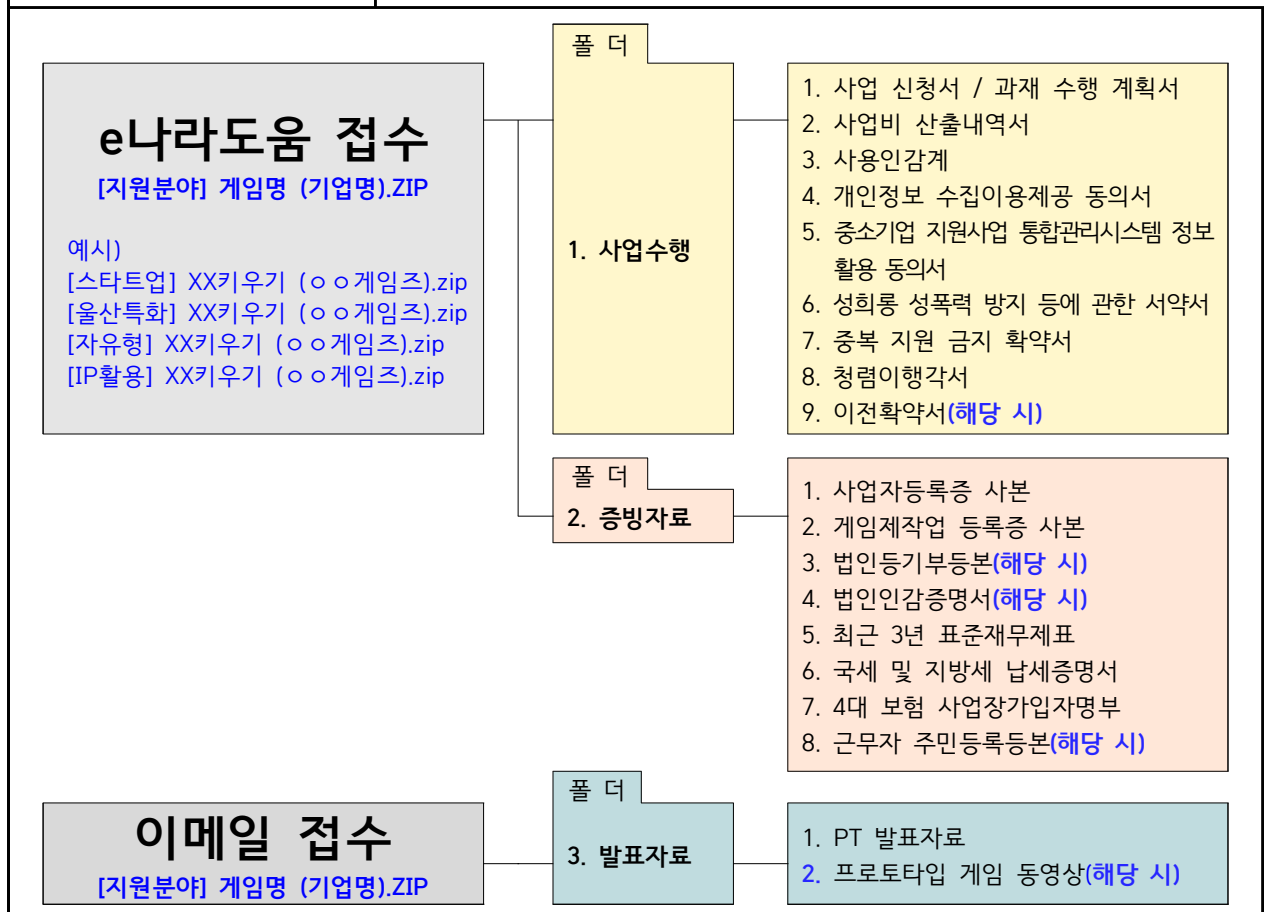
- 법인·개인 사업자

구분	신청서류 내역	유의사항	형식
사업 수행	1. 사업 신청서 / 과제 수행 계획서		한글 PDF
	2. 사업비 산출내역서	사업비 산출내역서.xls (해당 시트만 작성 제출)	엑셀
	3. 개인정보 수집·이용·제공 동의서	참여 인력 자필 서명 필수	한글 PDF
	4. 중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용 동의서	인감 날인 필수	
	5. 성희롱·성폭력 방지 등에 관한 서약서		
	6. 중복지원 금지 약약서		
	7. 청렴이행각서		
	8. 사용인감계 (해당 시)	법인인감과 사용인감 동일 시 사용인감계 제출 안함	
	9. 이전 약약서 (해당 시)	협약 후 2개월 내 본사 이전이 가능한 역외기업	
증빙 자료	1. 사업자등록증		PDF
	2. 게임제작업등록증	구청 발급분 *별도 제출 가능	
	3. 법인등기부등본 (해당 시)	공고일 이후 인터넷 등기소 발급분	
	4. 법인인감증명서 (해당 시)	개인사업자 또는 예비창업자 경우, 해당사항 없음	
	5. 최근 3년 표준재무제표	*설립 1년 미만 기업의 경우 미제출 개인사업자 경우 '소득금액증명원, 부가가치세표 준증명원' 제출	
	6. 국세 및 지방세 완납 증명서	증명서 유효기간이 사업신청일 기준, 만료되지 않은 것	
	7. 4대 보험 사업장가입자 명부	국민건강보험공단 발행 참여인력 전체(최근 3개월 이내) 자격취득일과 자격상실일이 나타난 것	
	8. 근무자 주민등록등본 (해당 시)	지사 경우, 근무자 거주 증빙 제출	
발표 자료	1. PT 발표자료	*e나라도움이 아닌 이메일 제출 (seohw@uipa.or.kr)	PDF PPT
	2. 프로토타입 게임 동영상 (필요 시)		MP4

- 예비 창업자

구분	신청서류 내역	유의사항	형식
사업 수행	1. 사업 신청서 / 과제 수행 계획서		한글 PDF
	2. 사업비 산출내역서	사업비 산출내역서.xls (해당시트만 작성 후 제출)	엑셀
	3. 개인정보 수집·이용·제공 동의서	참여 인력 자필 서명 필수	한글 PDF
	4. 중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용 동의서	인감 날인 필수	
	5. 성희롱·성폭력 방지 등에 관한 서약서		
	6. 중복지원 금지 협약서		
	7. 청렴이행각서		
	8. 사용인감계 (해당 시)	법인인감과 사용인감 동일 시 사용인감계 제출 안함	
	9. 대표자(팀장) 주민등록등본		
발표 자료	1. PT 발표자료	*e나라도움이 아닌 이메일 제출 (seohw@uipa.or.kr)	PDF PPT
	2. 프로토타입 게임 동영상 (필요 시)		MP4

[제출서류 폴더구조] 법인·개인사업자 (※ 예비창업자는 ‘폴더2. 증빙자료’ 제외)



5 선정 평가

○ 1차 서류평가

- 평가일정 : 24. 4. 4.(목)
- 평가대상 : 접수기업 전체
- 평가방법 : 사업담당자 서면 검토
- 평가내용 : 제출서류 구비여부 및 지원조건 부합 여부 등

○ 2차 발표평가 (발표 10분, 질의응답 10분)

- 평가일정 : 24. 4. 11.(목)
- 평가대상 : 1차 서류평가 통과기업
- 평가방법 : 외부전문가 위원 서류 및 발표검토
대표이사 또는 과제총괄책임자 발표 원칙
- 평가기준 : 평점 70점 이상 득한 기업 중 고득점 순으로 선정
· (스타트업, 자유형)

평가 항목		평가 기준	배점
과제 수행능력 (45)	사업 계획	· 추진 계획의 실현 가능성 및 예산 편성의 적정성	10
	참여 인력	· 사업 규모 대비 참여 인력 확보 및 참여율 적정성	15
	사업 관리	· 사업 기간 내 추진 방법 및 추진 일정의 타당성	10
	전문성	· 수행 경험, 제작 및 판매실적, 기술보유 현황, 수상내역 등	10
콘텐츠 우수성 (35)	재미성	· 게임의 재미와 지속 플레이 유도 여부	10
	차별성	· 타 게임 콘텐츠와의 차별 요소	15
	확장성	· 콘텐츠 파급효과 및 타 콘텐츠(웹툰, 영화 등) 확장 가능성	10
사업화 (20)	수익화	· 수익 창출을 위한 비즈니스 모델 구성	10
	사후 추진	· 사업종료 후 사후 추진 방안 (마케팅 및 유통 등)	10
합 계			100

- (울산지역, IP 활용)

평가 항목		평가 기준	배점
과제 수행능력 (45)	사업 계획	· 추진 계획의 실현 가능성 및 예산 편성의 적정성	10
	참여 인력	· 사업 규모 대비 참여 인력 확보 및 참여율 적정성	15
	사업 관리	· 사업 기간 내 추진 방법 및 추진 일정의 타당성	10
	전문성	· 수행 경험, 제작 및 판매실적, 기술보유 현황, 수상내역 등	10
콘텐츠 우수성 (35)	재미성	· 게임의 재미와 지속 플레이 유도 여부	10
	소재 반영도	· 게임 내 IP 부합도 또는 울산 지역소재 반영 우수성	15
	소재 이해도	· 게임 소재에 따른 시장분석 및 콘텐츠 구성력	10
사업화 (20)	수익화	· 수익 창출을 위한 비즈니스 모델 구성	10
	사후 추진	· 사업종료 후 사후 추진 방안 (마케팅 및 유통 등)	10
합 계			100

- ※ 지원사업으로 부적격하다고 판단되는 경우 미선정 할 수 있으며, 공모 유형을 변경하여 재공고 할 수 있음
- ※ 협약체결의 취소 또는 협약포기 등의 사유가 발생한 경우 심의를 거쳐 평가 점수 고득점 순에 따라 지원대상으로 선정 가능(협약 포기 또는 해지 등을 고려하여 예비순위 지정)
- ※ 선정 및 협약 후 지원제외 대상 사유 등 결격 사유 발생 시 협약체결 취소 가능함

6

유의사항

사업 관리	○ 과제 수행 중 관리기관의 장이 정하는 서식에 의거 과제수행계획의 일부를 변경 요청할 수 있음 ○ 과제책임자의 변경 등 중대한 사항은 관리기관의 장에게 승인을 득하여야 함 ○ 관리기관의 장은 개발 추진 실적 및 사업비 적정 집행 여부 확인을 위하여 필요한 경우 관련 자료 제출 요구 및 현장 실태 조사를 실시할 수 있음(참가기업은 성실히 응해야 함) ○ e나라도움 월별 사업비 집행점검 진행(필요 시, 수시 점검 진행 예정)
결과물	○ 관리기관 장의 요청에 의거 최종결과보고서, 회계검증보고서, 개발 결과물 등 제출 - 협약 종료 후 <사업비 사용실적보고서(양식)>를 지정 회계법인으로 제출 및 <회계검증보고서> 준비 - 평가 전 관리기관이 정하는 장소에 지원받은 개발게임 결과물 제출 및 시연 준비 ○ 기타 필요시 결과요약서, 성과 활용 계획서 등을 제출
제재 사유	○ 지원금 회수, 참여 제한 - 제출한 사업수행계획서 내용 불이행 및 완성된 결과물 미제출 - 제작지원금 부당 사용, 기타 해약 사유 ※ 제재조치 내용(수행기관명, 사유, 제재내용 등)을 우리원 또는 게임센터 홈페이지에 게재할 수 있음 ○ 선정취소 - 협약체결 후 이행(지급) 보증보험증권을 제출하지 못할 경우
책임 범위	○ 동 사업안내서는 2024년 울산 게임콘텐츠 제작 지원 사업에 한함 ○ 동 사업안내서에 포함되지 않은 사항은 아래 내용을 준용함 - 기획재정부 <국고보조금 통합관리지침> - 한국콘텐츠진흥원 <콘텐츠 지원사업 관리규칙>, <콘텐츠 지원사업 협약 및 수행 관리지침>, <콘텐츠 지원사업 평가 및 심의지침> ○ 본 사업의 신청, 사업수행에 있어 규칙, 지침의 미숙지로 인한 불이익은 신청기업, 수행기업의 책임임 ○ 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없음

7

문의처

- 울산정보산업진흥원 콘텐츠사업단 울산글로벌게임센터
담당자 ☎ 052-243-7261 / E-mail seohw@uipa.or.kr

붙임 1 사업비 산정 및 정산 기준 및 제재사항

1. 사업비 산정 및 정산 기준

목	세목	용 도 [산정 및 정산기준]	집행 방법	증빙방법	비고
인 건 비 (110)	보 수 (01)	<용 도> 1. 정규직원에 대한 보수 2. 연봉제 직원의 경우에는 연봉 월액 3. 개발 관련 인력만 인정되며, 경영지원 등 본 사업과 직접 관련이 없는 인력은 계상 불가 <산정 및 정산기준> ○ 참여율 인정기준 - 사업책임자의 참여율은 50% 이상 - 대표이사의 참여율은 50% 이하 - 신규 인력은 본 사업 관련 100% 참여 원칙 - 동일인의 참여율이 타 사업 포함 총 100%를 초과할 수 없음 ○ 인건비 계산 방식 - 실 인건비(월) × 참여 개월 수(협약일~24년 11월) × 참여율 - 대표이사 월급여 단가는 최대 600만원까지 책정 가능 [대표이사 산출예시] ※ 월급여 700만원인 대표이사가 7개월 100% 참여 ☞ 월급여 600만원 × 참여율 50% × 7개월 = 2,100만원 ○ 실 인건비 산정 근거 - 기존인력 : 원천징수영수증 (전년도) - 신규인력 : 기업사규 및 취업규칙, 동일 직급 및 유사업무 인력 인건비 근거 산정(관련자료 제출 필수) - 시간외 수당, 성과급 등 수당성 급여 제외한 고정 급여 - 지사의 경우 참여 인력의 상주 증빙자료 제출 필수 (최소 3명 이상 상시근무) ○ 원천징수영수증, 보수규칙 등 인건비 산정 근거 제출 필수 - 미제출 시 해당 인력 인건비 최저시급 적용 ○ 신규 인력의 경우 협약 후 3개월 이상 고용 유지 ○ 24년 1월 1일 이후 신규 채용자는 본사업 100% 참여 시 <신규고용>으로 인정(게임개발 인력에 한함) ○ 인건비의 <4대 보험 사업자부담금> 등 복리후생비 편성 불가	계좌 이체	①급여대장 ②참여인력 개인별 계좌이체내역 ③원천징수영수증 ④4대보험가입자명부 ⑤(신규채용 인력의 경우) 고용계약서	
	기 타 직 보 수 (02)	< 용 도 > 1. 전문 계약직에 대한 보수 < 산정 및 정산 기준 > ○ 상기 보수 기준과 동일 기준 적용 ○ 단기근로자(일용직, 임시직), 프리랜서, 인턴 계상 불가 ○ 진흥원과 협의가 되지 아니한 비용은 편성 불가			

목	세목	용 도 [산정 및 정산기준]	집행 방법	증빙방법	비고											
운 영 비 (210)	일 반 수 용 비 (01)	< 용 도 > 1. 사무용품비 : 필기 용구, 각종 용지 등 제 잡품 구입비 - 단가가 10만원 이상인 자산성 물품은 불인정 (프린터 토너 등 소모성이라고 보이는 물품은 인정) 2. 인쇄비 및 유인비 - 업무수행에 따른 일체 인쇄물 및 유인물의 제작비 3. 안내 홍보물 등 제작비 - 현수막, 간판 등 행사 안내 및 홍보용 물품의 제작비 4. 수수료 및 사용료 - 웹소설, 웹툰 IP 사용료 (IP 활용 제작 지원사업 해당) - 지적 재산권 출원·등록에 따른 제비용 ※ 특허의 경우 국내 건당 200만원, 해외 건당 800만원 이내 ※ S/W등록, 저작권 등록의 경우 실 소요금액 계상 5. 전문가 활용비 - 국내 전문가 자문료 수당 <table><tr><th>등급</th><th>지급대상자</th><th>지급기준</th><th>비고</th></tr><tr><td>1등급</td><td>부이사관급 이상 대학 조교수급 이상 주요기관 임원급 이상</td><td>◦ 70,000/시간 - 4시간 이상은 300,000</td><td rowspan="2">분단위 절사</td></tr><tr><td>2등급</td><td>서기관급 이하 대학 전임강사 이하 주요기관 부장급 이하</td><td>◦ 50,000/시간 - 4시간 이상은 250,000</td></tr></table> ※ 125,000원 이상 기타소득세(8.8%) 원천징수 후 지급 < 산정 및 정산 기준 > ○ 본 지원사업과 직접 관련된 비용만 인정 ○ 전문가 활용비는 자문 결과보고서 증빙서류 필수 ○ 진흥원과 협의가 되지 아니한 비용은 편성 불가 ○ 이행(지급) 보증보험증권 수수료는 본 사업비 편성 불가 ○ 본 사업의 회계검사 및 정산 수수료는 진흥원에서 부담 예정으로 편성 불가	등급	지급대상자	지급기준	비고	1등급	부이사관급 이상 대학 조교수급 이상 주요기관 임원급 이상	◦ 70,000/시간 - 4시간 이상은 300,000	분단위 절사	2등급	서기관급 이하 대학 전임강사 이하 주요기관 부장급 이하	◦ 50,000/시간 - 4시간 이상은 250,000	카드사용 계좌이체	①카드거래명세표 (또는 계좌이체내역 세 금계산서) ②견적서(비교견적 2부) ③계약서(해당 시) ④추진결과물(결과보고 증명서, 인증서 등) ⑤전문가 이력서, 신분 증, 수당지급확인서, 원 천징수영수증	
	등급	지급대상자	지급기준	비고												
1등급	부이사관급 이상 대학 조교수급 이상 주요기관 임원급 이상	◦ 70,000/시간 - 4시간 이상은 300,000	분단위 절사													
2등급	서기관급 이하 대학 전임강사 이하 주요기관 부장급 이하	◦ 50,000/시간 - 4시간 이상은 250,000														
	임 차 료 (07)	< 용 도 > 1. 장비 및 S/W 라이선스 임차료 - 게임엔진, 클라우드 서비스 등 S/W 관련 이용료 < 산정 및 정산 기준 > ○ 본 지원사업과 직접 관련된 비용만 인정 ○ 국내 결제 및 사업 기간 내 비용만 인정(해외결제 불가) ○ 진흥원과 협의가 되지 아니한 비용은 편성 불가	카드사용 계좌이체	①카드거래명세표 (또는 계좌이체내역, 세금계산서) ②견적서(비교견적 2부) ③계약서(해당 시)												

목	세목	용 도 [산정 및 정산기준]	집행 방법	증빙방법	비고
영 비 (210)	일 반 용 역 비 (15)	< 용 도 > 1. 사업 수행의 일부를 외부 기업에게 위탁 수행하는데 소요비 2. 사운드, 그래픽, 번역 등 외부 위탁(외주 제작) 용역비 ※ 개발 분야는 위탁 불가 < 산정 및 정산 기준 > ○ 수행계획서 상 계획된 위탁사업 비용만 인정 ○ 단일 건 2천만원(VAT포함) 초과 시 조달청 입찰 필수 ○ 사업계획서 제출 시, 비교 견적서 2부 제출 ○ 진흥원과 협의가 되지 아니한 비용은 편성 불가 ○ 위탁사 최소조건 ① 수행 분야 1년 이상의 경력 ② 1인 이상 참여인력 필요 ③ 국세/지방세 완납 기업 ④ 임금체불이 없는 기업 등	계좌 이체	①위탁사업계약서 (수행계획서 포함) ②견적서(비교견적 2부) ③계좌이체내역 세금계산서 ④위탁결과보고서 및 결과물 일체	총 사업비 50% 이내 자부담 우선 편성
여 비 (220)	국 내 여 비 (01)	< 용 도 > 1. 본 사업과 관련된 국내(관외) 출장 경비 - 관외: 사업장 본사 소재지(울산) 이외 지역 2. 교통비, 숙박비만 인정 < 산정 및 정산 기준 > ○ 기간, 목적, 장소, 비용, 출장자 등 세부일정이 명시된, 계획서, 출장 결과보고서 필수 ○ 본 지원사업과 직접 관련된 비용만 인정 ○ 전담 기관 여비 기준 준수 - 15페이지 전담기관 여비기준 참조 ○ 본사와 지사 간 교통비는 불인정 ○ '게임전시회 참가지원' 사업과의 중복 비용은 불인정	카드사용 계좌이체	①출장결과보고서 (출장사진 2장포함) ②영수증(기차표, 숙박) ※ 숙박비 경우 숙박일시가 나오는 인보이스 필수	

※ **인건비 불인정**

- ▶ 시간외 수당, 성과급 등 수당
- ▶ 4대보험 사업자부담금 등 복리후생비

※ **일반수용비 불인정**

- ▶ 이행(지급)보증보험 발급 수수료
- ▶ 회계검사 및 정산수수료

※ **업무추진비, 자산취득비 편성불가**

- ▶ 신규직원용 PC 장비는 울산글로벌게임센터에서 대여가능
[선정 후 세부내용 안내예정]

국내여비 지급기준

(단위: 원)

교통비				숙박비 (1인당) 상한액	
철도	선박	항공	자동차 (버스)	실비	
실비	실비	실비	실비	실비	
KTX 운임 적용 (KTX 운행 불가능시 새마을호 운임 적용)	2등급	실비지급	자가용 운임은 버스운임으로 적용	서울특별시	70,000
				광역시	60,000
				그밖의 지역	50,000

보조사업비 카드 사용제한 업종

민간단체보조금의 관리에 관한 규정 <문화체육관광부 훈령>

공통적용 제한업종 (21개 업종)		
- 룸살롱, 스탠드바, 나이트클럽, 카바레, 단란주점, 맥주홀, 유흥주점, 노래방 - 성인용품 판매점, 안마시술소, 이용·미용실, 헬스 사우나탕, 실내 골프장, 실외 골프장 - 당구장, 비디오방, 전화방, 카지노, 전자오락실, 게임방, 복권방		
자율적용 제한업종		
1. 주류판매(유통)	2. 상품권판매	3. 복권판매
4. 레저 스포츠	5. 운동경기, 레저용품	6. 극장식당
7. 산후조리원	8. 총포류 판매	9. 남·여 기성복
10. 양품점	11. 골동품, 예술품	12. 학습지
13. 회원제	14. 방문판매	15. 다단계판매
16. 화랑, 표구사	17. 관광민예, 선물용품	18. 헬스클럽, 테니스장
22. 볼링장	23. 스키장	24. 수영장
25. 인형 및 완구 아동용 자전거	26. 악세사리	27. 종합레저타운/놀이동산
28. 수제용품점	29. 음식점	30. 결혼(가례)서비스
31. 혼수전문점	32. 장의사	33. 이벤트
34. 상담실(결혼 등)	35. 장례식장	36. 묘지(납골공원 등)
37. 레포츠(스포츠)클럽	38. 온천장	39. 화방
40. 공연장, 극장	41. 운동경기관람	42. 유선TV
43. 주차장	44. 피아노 대리점	45. PC 게임방
46. 종교상품점	47. 피부미용실	48. 자석요
49. 악기	50. 스포츠마사지	51. 체형관리
52. 대중목욕탕	53. 학교등록금	54. 유치원
55. 종교단체	56. 무속, 철학관	57. 메리야쓰
58. 아동복	59. 룸살롱	60. 스탠드바
61. 나이트클럽	62. 카바레	63. 단란주점
64. 맥주홀	65. 유흥주점	66. 노래방
67. 성인용품판매점	68. 안마시술소	69. 이용미용실
70. 헬스 사우나탕	71. 실내·외 골프장	72. 당구장
73. 비디오방	74. 전화방	75. 카지노
76. 전자오락실	77. 게임방	78. 복권방

2. 제재사항

제재대상 사유	참여제한	제재조치
1. 지원금을 지원받은 개인 및 단체가 허위 또는 위조 등의 방법으로 지원금 횡령 및 유용	횡령 : 3년 유용 : 2년	기지급된 지원금 전액 환수
2. 지원금을 지원받은 개인 및 단체의 임직원이 허위 또는 위조 등의 방법으로 보조금 횡령 및 유용	횡령 : 2년 유용 : 1년	기지급된 지원금 전액 환수
3. 사전 승인을 받지 아니하고 무단으로 지원금을 목적 외로 사용한 경우, 허위 또는 위조 등의 방법으로 변경승인을 받아 지원금을 사용한 경우	2년	기지급된 지원금 전액 환수
4. 외부압력, 허위, 청탁 등 부정한 방법에 의하여 지원과제 수행기관으로 선정된 경우	3년	기지급된 지원금 전액 환수
5. 수행계획서 중대한 허위사실을 기재하였거나, 기타 협약내용에 대한 중대한 위반을 하였을 경우	3년	기지급된 지원금 전액 환수
6. 지원과제의 중간평가 또는 최종결과평가 결과가 "불합격"인 경우	2년	- 불성실수행 : 기 지급된 지원금 전액 환수
7. 정당한 사유 없이 상당한 기간 내에 개발에 착수하지 않거나, 지원과제의 수행을 포기한 경우, 협약기간 내 상용화를 못한 경우	3년	기지급된 지원금 전액 환수
8. 정당한 사유없이 보고서 제출(사업비 정산) 또는 사업비 정산 잔액 반납을 지체하는 경우	2년	기지급된 지원금 잔액 환수
9. 지원과제가 종료된 다음연도부터 2년간 기술이전, 특허출원·등록 및 논문게재 등 개발성과 활용실적을 매년 1월말까지 보고하지 않는 경우	2년	-
10. 그 밖에 지원사업을 수행하기 부적합한 경우로서 협약을 위반한 경우	1년	-

붙임 2

지원사업 FAQ

[일반사항]

Q. 2023 게임콘텐츠 제작 지원사업과 비교하여 달라진 점은?

- A. 사업의 목적 및 지원 내용은 크게 변하지 않았으나, 효율적인 사업 진행을 위하여 사업비 예산편성 일부 조정되었습니다.

공통 사항

가. 지원 분야 변경

- 23년 **산업연계형** 제작지원 → 24년 **울산지역특화, IP 활용** 제작지원

나. (역외기업) 사업자 이전 기한 변경

- 23년 협약일 기준 **3개월** 이내 → 24년 협약일 기준 **2개월** 이내

다. 선정평가 기준 점수 변경

- 23년 평점 **60점** 이상 → 24년 평점 **70점** 이상

사업비 편성

가. 세목별 사업비 기준

1. 인건비-보수

- 대표이사 월급여 단가 제한 : 최대 **월 600만원**

2. 운영비-일반수용비

- **이행(지급)보증보험 증권 발행비용**은 본 사업비로 집행 불가
- **회계 정산 수수료** 편성 불가 (**진흥원에서 비용 부담** 예정)

3. 운영비-일반용역비

- 최대 총 사업비 **50%** 이내로 예산편성

4. 업무추진비 편성 불가

5. 자산취득비 편성 불가

- **신규직원용 PC 장비**는 **울산글로벌게임센터에서 대여 가능**

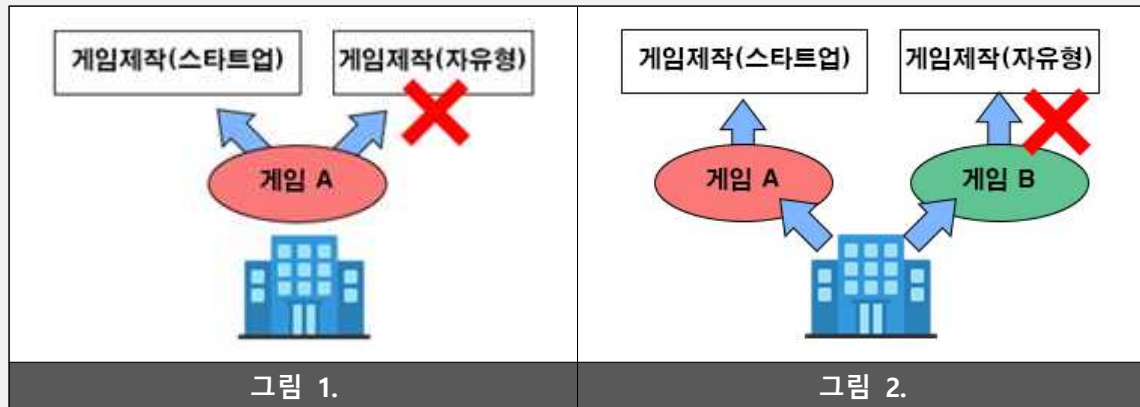
나. 마케팅 관련 집행기준 및 예산편성

1. 집행기준 : 협약기간 내 제작완료 후 **24년 12월 내 출시 예정인 경우**
2. 예산편성 : **인건비 편성 불가**, 일반수용비 또는 일반용역비로 세목 편성 가능
(총 사업비의 20% 이내 편성가능)

[평가 관련사항]

Q. 2024 울산 게임콘텐츠 제작지원 사업 내 중복지원이 가능한가?

- A. 2024 울산 게임콘텐츠 제작지원 사업 내 1개를 초과하여 지원하실 수 없습니다.
1개사 1과제만 가능하며, 동일 프로젝트(게임)로 동시지원은 불가능합니다. (그림.1)
 또한, 동일 회사에서 내 다른 프로젝트(게임)로 동시지원도 불가능합니다. (그림.2)



Q. 선정절차는 어떻게 되는가?

- A. 제안서 서류가 접수되면, 우선 사업담당자가 서류 누락, 기업 지원조건 부합 등의 서류 검토를 진행하고, 이후 문제가 없는 과제만 발표평가가 진행됩니다. 공정성을 위해 외부 심사위원을 통해 진행됩니다. 발표평가는 회사 대표자 또는 과제 책임자의 발표 및 질의응답을 통해 최종 선정되며, 최종적으로 예산검토를 진행해 최종 지원금을 확정합니다.

Q. 중간평가 및 최종평가는 어떻게 진행되는가?

- A. 중간평가 결과(**70점 이상**, 성실수행)에 따라 잔여 2차 지원금(30%)이 지급되며, 중간 및 최종평가 시 **게임빌드 제출 및 시연**은 필수사항입니다. 특히, 중간평가 시 **예산 집행내역 및 게임빌드 완성도** 중심으로 평가가 진행됩니다.

Q. 개발이 완료된 게임도 지원이 가능한가?

- A. 기획 단계 또는 개발 진행중인 게임을 대상으로 지원하고 있습니다.
 게임이 완성되어 마켓(앱스토어, 스팀 등)에 출시를 한 적이 있거나, 퍼블리셔 등을 통해 CBT 등을 진행한 게임은 지원 대상에서 제외가 되기에 유의해 주세요.

[사업비 편성 및 집행]

Q. 협약 이전 발생한 제작비용에 대해 소급 적용이 가능한가?

A. 협약 기간(협약체결일~2024.11) 내의 사용분만 인정되며, **협약일 이전에 사용된 비용에 대한 소급적용은 불가**합니다.

Q. 인건비로 초과근무수당, 상여금, 연월차수당 지급 가능한가?

A. 인건비는 연봉 혹은 근로 계약서상 등에 명시된 기본급(세전)에 대해서만 책정 및 지급 가능합니다. 계약서상의 통상임금에 **초과근무수당, 상여금, 연월차수당 등이 포함된 경우에는 제외**하고 작성해주시기 바랍니다.

Q. 전체 사업비 대비 일반용역비 비율이 정해져 있는가?

A. 게임 제작의 노하우 축적 및 제작지원비의 균등한 사용을 위해 일반용역비는 **총 사업비의 최대 50%**로 책정하도록 제한되어 있습니다.

또한, 단일 건 2천만원 이상의 일반용역비 집행 시, 나라장터(국가종합전자조달) 입찰 공고를 통해 위탁사를 선정해야 합니다.

Q. 마케팅을 위한 예산편성이 가능한가?

A. 사업 기간 내 제작 완료 후 **24년 12월 이내 출시 예정인 경우**, 총 **사업비의 최대 20%** 이내로 편성 가능합니다. 단, **마케팅을 위한 인건비 예산편성은 불가능**하고, **일반수용비 & 일반용역비**로 세목 편성 및 집행이 가능합니다.

Q. 자기부담금은 꼭 현금으로 부담하여야 하나?

A. e나라도움 시스템의 **자부담 집행원칙**에 따라 자부담을 등록하기 위한 신규 통장을 만들고, e나라도움 시스템에 등록하여 자부담 금액 비율만큼 현금을 입금해서 사용해야 합니다.

Q. IP 사용 계약금은 지원이 가능한가?

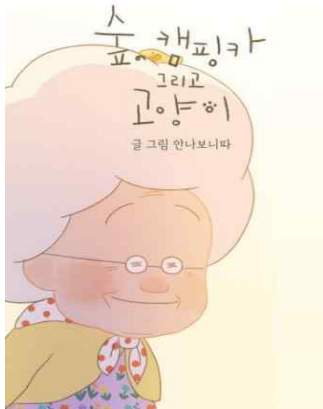
A. 사업비 내에서 IP 사용 계약금에 대한 지원이 가능합니다. 정확한 IP 사용 계약금은 해당 IP 보유사(스토리위즈)와 협의를 통하여 확인이 가능합니다.

단, 게임 출시에 따른 R/S 계약은 제작 지원 사업과는 별도 진행할 예정입니다.

4

IP 활용 리스트 (8종) 소개

구분	작품정보	세부 정보				
1		형태	웹소설		작가	담화공
		연재처		링크	장르	퓨전 판타지
		가상현실게임 '영지전쟁'의 고인물이자 5년차 게이머인 김도진. 고이다 못해 썩어버린 그는 '영지전쟁' 100인의 군주 캐릭터를 전부 플레이했으나, 유일하게 공략하지 못한 캐릭터가 있었다. 그 캐릭터는 바로 '오토 드 스쿠데리아'. 게임사에서도 공식적으로 인정한 난이도 최악의 캐릭터이기에 오토는 매번 고배를 마셨고, 결국 3년의 노력 끝에 오토 드 스쿠데리아로 공략에 성공한 도진의 눈앞에 '하드코어 모드' 알림이 뜬다. 이제껏 들어본 적 없는 새로운 난이도에 도진은 플리듬 수락을 누르고 그 순간, 눈앞에 익숙한 풍경이 뜨고 오토는 절망하고 만다. 왜?				
2		형태	웹소설		작가	왕십리글쟁이
		연재처		링크	장르	현대 판타지
		연예계의 별들이 빛날 수 있는 건 무대 뒤에서 그들을 받쳐주는 엑스트라가 있기 때문이다. 별들에게 뺨쳐오는 마수를 걷어 내고 별을 더욱 빛날 수 있도록 도와주는 존재, 바로 매니저다. 학창시절부터 나는 매니저가 되고 싶었다. 그리고 내가 매니저 면접을 보는 날, 연예계의 미다스 손이라고 불렸던 전설적인 귀신이 들려붙었다.				
3		형태	웹소설		작가	왕십리글쟁이
		연재처		링크	장르	현대 판타지
		스물 여섯 늦은 나이지만 아이돌 데뷔를 꿈꾸고 있는 최서준, 하지만 나이를 이유로 번번이 오디션에서 탈락하는 현실이 야속하기만 하다. 그러던 어느 날, 신참 저승사자의 실수로 최서준은 갑작스러운 사고를 당해 죽음의 문턱까지 가게 된다. 하지만 저승사자가 곧 실수임을 깨닫고 최서준을 이승으로 돌려보내면서 보상으로 그에게 특별한 재능을 부여해준다. "어떤 재능입니까?" "써 보면 알 수 있을 겁니다. 정확히는....." 낮에는 아이돌, 밤에는 록 밴드의 보컬. 탐스타의 화려한 이중생활이 시작된다!				
4		형태	웹소설		작가	어연
		연재처		리디	장르	로맨스
		자나깨나 임신 압박을 하는 시어머니의 잔소리, 여성 편력이 심한 남편의 무관심. 서금은 사랑 없는 결혼생활이 행복하지 않다. 그러던 어느날, 남편이 타고나간 배가 난파당하고 만다. 그날 밤에 살아 돌아온 남편은 어딘가 이상하게 달라져 있었다. 결혼 생활 내내 냉담하게 굴던 남편은 그날 이후로 밤마다 서금의 몸을 지독하고 집요하게 탐하는데.....				

5		형태	웹소설		작가	첫술애
		연재처		링크	장르	로맨스
세상 모든 사람의 마음을 들을 수 있는 여자, 고희림. 그녀가 이름과 인생을 숨기고, 고된 인생을 버틴 이유는 단 하나, 아빠를 죽인 그 사람, 서문그룹 서용환 회장을 향한 복수 때문이다. 서문가의 막내아들, 서진원. 그의 삶은 '서문의 주인이 될 자격이 있다'는 걸 끝없이 증명해야 했다. 그런 그에게 지금 희림의 회사 '영플레이'를 인수하는 건 무엇보다 중요하다. 하지만 잡힐 듯 잡히지 않는 여자, 고희림 때문에 일이 뜻대로 쉽게 풀리지 않던 그 때, 아버지 서 회장의 시한부 선고를 알게 된다.						
6		형태	웹소설		작가	짹짹
		연재처		링크	장르	현대 판타지
어느 날 터진 몬스터 아포칼립스. 마트에 홀로 남아 야근 중이던 유진은 졸지에 마트에 갇히는데... 절체절명의 순간 그에게 떠오른 메시지. "축하합니다. 당신은 '마트의 수호자'로 각성하셨습니다." ■ 매장 관리 ■ 물류 관리 ■ 시설 관리 ■ 회원 관리 ■ 보안 관리 마트의 수호자가 되어 대형마트 코코스트를 운영하라! 멤버십 회원을 늘리고 마석을 수급하여 마트를 늘려라! 각성자들을 모아 직원을 뽑고, 회원들을 육성하여 마트를 지켜라! "Join us! 마석을 내고 멤버십 회원이 되세요." 세종시 코코스트에서 뻗어나가 전세계를 마트 아래 지배할 대점장이 온다! "코코스트 행복한 쇼핑, 최상의 상품을 최저의 가격에."						
7		형태	웹소설		작가	글포터
		연재처		링크	장르	무협
무협 세계관 중에서도 악명 높다는 '천마신교'에 환생한 유현. 천마신교는 전대 천마가 무림맹주에게 패퇴하면서, 척박한 신앙의 오지로 쫓겨나 웅크리고 있는 상황이었다. 그런 교를 떠받드는 여덟 개의 기둥, 팔대마가(八代魔家). 유현은 그 중에서도 세 손가락 안에 든다는 북천유가의 소가주로 환생했다. 그렇게 18년간 주는 영약을 먹고, 하라는 일 하면서 평화롭게 살아온 유현. 밖으로 나돌아다니지도 않았고, 사고를 친 적도 없었다. 그 때문에 붙여진 '신비 공자'라는 별칭.						
8		형태	웹툰		작가	안나보니파
		연재처	Blice	블라이스	장르	드라마
평생 6남매를 키우며 살아온 고우리 할머니. 70세가 훌쩍 넘은 나이지만 자식들을 떠나 꿈꿔왔던 나 홀로 여행을 떠나게 된다. 그러나 가는 곳마다 자식같은 사람들을 만나게 되는데..... 평범한 듯, 평범하지 않은 할머니의 여행기와 우연한 만남들! 여행은 각자의 다양한 이유로 현실에서 잠시 도망치는 것이다. 낡은 캠핑카를 몰며 전국을 누비는 할머니와 고양이는 사람들이 저마다의 이유로 방황하는 삶의 길목에서 그들을 기다리며 따뜻한 밥 한 끼와 미소로 사람들을 위로해준다.						

붙임 3 e나라도움 신청 절차

1. e나라도움 접속

- e나라도움 홈페이지 직접 접속(www.gosims.go.kr)



2. e나라도움 회원가입 및 로그인

가. [업무시스템 로그인] 클릭



나. [이용자등록(회원가입)] 클릭

e나라도움

대민홈페이지 | 로그인 페이지 | 아이디 찾기 | 비밀번호 찾기 | 업무대행 해제

e나라도움 서비스를 이용하기 위한 로그인 페이지입니다.

이용자등록(회원가입) >

업무대행 >

프로그램수동설치 >



☎ 고객센터 : 1670-9595, 02-6676-5100



3. 공모 검색

가. [사업수행관리] → [신청관리] → [사업신청관리] → [공모현황] 클릭
나. [공모현황] 내 “울산정보산업진흥원” 지정 후 [검색] 버튼을 눌러 공모목록 확인
다. [2024년 울산 게임콘텐츠 제작지원] 선택



4. 공모 선택 및 ‘신청서 작성’ 클릭

- [우측상단] ‘신청서 작성’ 클릭



5. 신청서 작성 - 공모 신청기관 정보등록

- 사업명 → “[지원분야] 게임명(기업명)” 작성



6. 신청서 작성 - 사업 기본정보

- 과제 책임자 설정

◆ 신청기관정보내역

※ 후원등록번호 처리 고지 - 근거: 「보조금 관리에 관한 법률 시행령」 제 13조(고유식별정보의 처리) - 목적: 보조금수령자의 자격검증 및 부정수금 방지를 위한 사무

※ 컨소시엄으로 수행되는 사업의 경우 컨소시엄자도 등록해야 합니다. 컨소시엄자추가 **저장** × 삭제

신청기관명	한국콘텐츠진흥원	사업선행조건	국가공공기관	주사업자여부	주사업자 ☒ 컨소시엄자	※ 컨소시엄 정보 입력시 개인정보 처리방침에 동의 - 타인의 개인정보를 입력 시 「개인정보 보호법」 제15조, 제17조, 제18 반드시 정보주체의 개인정보 수집 이용 및 3자제공 통의를 받으셔야 함
법인등록번호	과제 책임자	사업자(주민등록번호)	105-82-17272	개인		
대표자명	차희연	대표자주민번호		이메일	chahyeon@kocca.kr	전화번호(HIP)
대표담당자	차희연	업무수행에 따른 연락 가능 정보를 입력해 주세요		입력현황		
사업목적	(168/2000 byte)			지원근거 및 내용	(0/6000 byte)	
연혁	(1613/2000 byte)			참여자	(0/2000 byte)	
활동실적	(0/2000 byte)			(0/2000 byte)		

2009. 05. 한국콘텐츠진흥원 설립
2009. 06. 글로벌게임퍼블리싱 테스트(본당) - 2013. 12. 한국미션

저장 후 클릭

공모접수 마감(2023년 03월 31일 18시 00분)까지 56일 3시간 13분 37초 남아있습니다. (현재시간 : 2023년 02월 03일 14시 46분 23초)

다음

- 사업 목적, 사업 내용, 사업 기간 작성

◆ 사업신청서작성

공모접수 마감(2023년 03월 31일 18시 00분)까지 56일 3시간 18분 44초 남아있습니다. (현재시간 : 2023년 02월 03일 14시 41분 16초)

사업연도 2023 - 공모명 생태산업기반 핵심 재지원화 예비구조 지원 상세 - 사업신청번호 A0070203000029

STEP 1 신청기관 등록 STEP 2 **사업내용 등록** STEP 3 신청서 제출

◆ 공모사업내용등록

◆ 사업기본정보

※ 필수입력 항목입니다. **임시저장** **저장**

사업개요	사업목적	(0/4000 byte)	
	사업내용	(0/6000 byte)	
	사업기간	2023.04.01. ~ 2023.11.30.	
	대상자수	"해당없음" 기재	



7. 신청서 작성 - 사업 내용등록

선택 ☒ 예치형 ☐ 비예치형 ※ 중요 : 자치단체 및 교육기관은 비예치형 선택 후 비예치형 선택사유를 "자치단체/교육기관" 으로 선택.

비예치형 선택사유

사업대상 **출시주요시장 및 출시타겟층**

수혜조건 **"국고보조금 90% 이하 + 자부담금 10% 이상 편성" 기재**

국고보조금 이외의 경비 부담내용 **자부담금 조달 계획**

수익액의 처리방법 **"해당없음" 기재**

신청자의 자산/부채 **신청기업 자산현황**

기대효과 **기대효과 및 예상 성과**

기타

지역구분 ☐ 특별 **선택** ☐ 해당사항없음

사업시행 지역 ☐ 순번 ☐ 시도 ☐ 시군구 도로명주소 상세주소

소계지

조화할 데이터가 없습니다.

행 추가

재원조달계획 ※ [행추가]버튼 클릭하여 입력 행을 생성시킵니다. 입력 후 [저장]버튼 클릭하시면 등록됩니다.

순번	수입항목 코드	금액(원)	비율
1	국고보조금		0 %
2	자부담금		0 %

국고 및 자부담 금액

파일첨부 ※ 파일업로드시 한번에 올릴 수 있는 총용량은 50MB 입니다.
※ 파일첨부는 1개씩 선택 저장하셔야 합니다. (파일사이즈가 큰 경우 분리하여 시도)
※ 파일업로드시 pdf, hwp, jpg 등 문서 파일 위주로 등록하시고 이와 파일 업로드 필요 시 압축(zip, rar 등)하여 올려주세요. 보안정책상 일부 확장자는 파일 업로드 제한이 될 수 있습니다.
첨부파일명 ※ 첨부파일 파일추가, 삭제 후 [저장]버튼을 누르셔야 첨부파일이 저장됩니다.

"신청기업명.ZIP" 1개 파일만 추가 및 저장

- 보조사업유형 : "예치형" 선택 (필수)
- 사업대상 : 출시주요시장 및 출시타겟층
- 수혜조건 : "국고보조금 90% 이하 + 자부담금 10% 편성" 기재
- 국고보조금 이외의 경비 부담내용 : 자부담금 조달 계획 기재
- 수익액의 처리방법 : "해당없음" 기재
- 신청자의 자산/부채 : 신청기업 자산 현황 기재
- 기대효과 : 기대효과 및 예상 성과 기재
- 사업시행 지역 : "해당사항없음" 선택
- 재원조달 계획 : 국고보조금 및 자부담금별 항목 선택 및 금액입력
- 파일첨부 : "[지원분야] 신청기업명.zip" 1개 파일 첨부(제출서류 압축파일)
- 작성완료 후 "저장" 후 "다음" 클릭

8. 신청서 제출

- 자격요건 확인 및 저장
- 작성현황 확인 후 신청서 제출 클릭

◆ 신청서제출

● 자격요건 ※ 자격요건 미확인 수: 10 건 **저장**

순번	확인여부	자격요건	설명
1	☐	참여제한제자_배고 [조달청]	
2	☐	참여제한내역_연경이학 [조달청]	
3	☐	제한여부 [국세청]	
4	☐	상호명 [조달청]	
5	☐	참여제한내역_계재기공업 [조달청]	
6	☐	참여제한제자_일파 [조달청]	
7	☐	참여제한제자_종로일자 [조달청]	

● 상위보조사업정보

보조사업명		생태산업개발을 통한 미세먼지 및 온실가스 감축 사업(보통기술사업화 지원)		
기관정보	기관명	한국생산기술연구원	성명	한경준
	기관구분	공공기관 및 단체	전화번호	0221831564
		담당자정보	이메일	khhan@kpic.re.kr

● 작성현황

STEP1	STEP2	STEP2	STEP2	STEP3	STEP3
신청기관등록	사업기본정보	자원조달계획	파일첨부	자격요건확인	개인정보활용동의
작성완료	임시저장	미작성	미첨부	미확인	미당첨

신청서출력
신청서제출



9. 신청현황 확인

[사업수행관리] → [신청관리] → [사업신청관리] → [사업신청현황] 클릭 및 진행상태 확인

- **작성** : 신청기업이 공모사업 신청서를 작성중인 상태
- **제출** : 신청기업이 공모사업 신청서를 제출한 상태
- **접수** : 지원기관이 공모접수를 마감한 상태

□ e나라도움 신청절차 문의

- e나라도움 고객센터 (1670-9595)