

## 울산글로벌게임센터

# 「2025년 울산 상용게임 제작지원」 사업공고

(재)울산정보산업진흥원에서는 울산 지역기반 게임산업육성을 위하여 『2025년 울산 상용게임 제작지원』 사업을 추진하오니 많은 관심과 참여를 바랍니다.

2025. 03. 17.

(재)울산정보산업진흥원장

## 1 사업개요

- 사업명 : 2025년 울산 상용게임 제작지원
- 사업기간 : 협약체결일 ~ 2025. 11. 30.
- 지원규모 : 최대 6개 과제 신규게임 제작비 지원

구분	과제별 지원금	지원수	지정과제	비고	
1	자유형	100,000천원	2개	제한 없음	- 차등 지원 (중간평가 결과에 의거) - 자격 요건 1) 법인사업자 2) 개발 인력 최소 3명 확보 필수 (기획, 그래픽, 프로그래밍)
		90,000천원	2개		
2	IP 활용	85,000천원	1개	웹소설 웹툰 IP	
		75,000천원	1개		

- 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 사업자등록 완료한 법인사업자
      - ② (역외)협약일 기준 2개월 이내 사업자등록 · 이전 확약한 법인사업자
        - ※ 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 : 선정성이 높거나 사행성을 조장하는 콘텐츠, NFT 연계 콘텐츠 제외</li> <li>- 플랫폼 : 오프라인 보드게임 및 온라인 메타버스 플랫폼 콘텐츠 제외</li> <li>- 저작권 : 타 제품 모방 및 저작권 무단 사용(지재권 문제 발생 시 책임은 해당 기업에 있음)</li> <li>- 완성도 : 협약 체결일로부터 3개월 이내 상용화 서비스 예정 게임은 지원 불가</li> </ul>
기업 현황	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 신청일 현재 동일한 과제로(과제 목표와 산출물이 동일한 경우) 전담 기관의 지원사업에 기선정되어 지원금을 직접 교부 받은 경우(현 지원사업 국고보조금을 지원받은 이후 타 지원사업을 통한 중복 수혜가 발생한 경우 현 지원사업의 국고보조금은 반납해야함)</li> <li>- 최근 3년간 직접 지원금을 교부받은 사업의 누적 금액과 신규 신청 금액의 합계액이 25억원을 초과하는 기업</li> <li>- 과거 동일한 지원사업을 통해 지원받은 국고보조금의 집행 및 정산과 관련하여 지적 받은 이력이 있거나, 정보 공시 불이행 등 법적 의무 불이행 이력이 있는 경우</li> <li>- 신청일 현재 국세 또는 지방세 체납 사실이 있는 경우</li> <li>- 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.</li> <li>- 직전년도 포함 신청일 현재 사업자(주관기관 및 참여기관)가 우리 원의 지원사업에서 총 지원받은 금액이 3억원 이상인 경우 지원 불가(연구개발 사업 제외)</li> </ul>

○ 지원사업 필수사항

구분	세부 내용												
결과물	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사업 기간(2025년 11월 30일)까지 상용화 (게임출시, 퍼블리싱 계약) 완료                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• 중간 및 최종평가 시 시연 필수 (빌드 미제출 시 지원금 환수 등 제재 조치 받을 수 있음)</li> </ul> </li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>결과 플랫폼</th> <th>결과물 완성도</th> <th>형태</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </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											
신규 고용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 과제별 신규 의무고용 1명 이상 (게임개발 인력에 한함, 사업(홍보,마케팅) 인력불가)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3개월 이상 근무 시 인정(정규직·계약직 가능, 인턴은 불가)</li> <li>• 해당 사업 참여율 100% (필수)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 우리 원 타 지원사업과 중복 불가(추후 부당한 인력편성 발견 시, 해당 인력에 대한 인건비 환수 조치)</li> </ul> </li> <li>• 울산글로벌게임센터 입주기업(공고일 기준)에 한하여 25년 1월 1일 이후 채용자는 신규 채용으로 인정 (단, 협약 기간 내 인건비만 인정)</li> </ul> </li> </ul>												

## 2 지원내용 : 총 5.4억원 / 6개사

### ○ 지원분야

#### ① 자유형 제작지원

구분	세부 내용						
지정 과제	- 제한 없음						
지원 대상	- 지원 조건(공통) 해당 기업 • 기업형태 : 법인사업자 • 소재지 : 울산 지역 기업 또는 역외기업 (역외기업 경우) 협약일 기준 2개월 이내 울산 지역 내로 이전 필수						
지원 규모	- 4개 과제 내외 (과제당 최대 100백만원 내외) • 4개사 지원금 90,000천원 • 4개사 중 2개사 대상 인센티브 10,000천원 추가 지급 (중간평가 결과 고득점순) - 총 사업비 구성 : 지원금(90% 이내) + 자부담금(10%이상, 현금) • 총 사업비 계산 예시 <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <tr> <td>지원금</td> <td>90,000천원</td> </tr> <tr> <td>총사업비</td> <td>지원금(90,000천원) ÷ 0.9 = 100,000천원</td> </tr> <tr> <td>자부담금</td> <td>총사업비(100,000천원) - 지원금 = 10,000천원</td> </tr> </table>	지원금	90,000천원	총사업비	지원금(90,000천원) ÷ 0.9 = 100,000천원	자부담금	총사업비(100,000천원) - 지원금 = 10,000천원
지원금	90,000천원						
총사업비	지원금(90,000천원) ÷ 0.9 = 100,000천원						
자부담금	총사업비(100,000천원) - 지원금 = 10,000천원						

#### ④ IP 활용 제작지원 (웹툰, 웹소설)

구분	세부 내용
지정 과제	- 작가컴퍼니사 보유 IP를 활용한 게임콘텐츠 제작 ※ IP 리스트 (웹소설, 웹툰 / 붙임2. 지원사업 FAQ에서 세부정보 확인 가능) <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">   <b>신 고구려 전기</b>                      대체 역사                 </div> <div style="text-align: center;">   <b>축구를 너무 잘함</b>                      스포츠                 </div> <div style="text-align: center;">   <b>연산군의 세프로 살아남기</b>                      대체역사                 </div> <div style="text-align: center;">   <b>농사로 이게평정</b>                      판타지                 </div> </div> <p>※ IP 목록은 IP 보유사 사정에 의하여 변동될 수 있으며, 변동 시 별도 안내 예정                      ※ 성인물 / 사행성 등 기존 IP 이미지를 손상시킬 수 있는 계획은 지원대상에서 제외</p> - 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(선택)

지원 대상	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 지원 조건(공통) 해당 기업                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• 기업형태 : 법인사업자</li> <li>• 소재지 : 울산 지역 기업 또는 역외기업 (역외기업 경우) 협약일 기준 <b>2개월</b> 이내 울산지역 내로 이전 필수</li> </ul> </li> </ul>						
지원 규모	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>2개 과제 내외 (과제당 최대 85백만원 내외)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2개사 지원금 75,000천원</li> <li>• 2개사 중 1개사 대상 인센티브 10,000천원 추가 지급 (중간평가 결과 고득점 순)</li> </ul> </li> <li>- 총 사업비 구성 : 지원금(90% 이내) + <b>자부담금(10%이상, 현금)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 총 사업비 계산 예시                             <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>지원금</td> <td>75,000천원</td> </tr> <tr> <td>총사업비</td> <td>지원금(75,000천원) ÷ 0.9 × 10 = 83,400천원</td> </tr> <tr> <td>자부담금</td> <td>총사업비(83,400천원) - 지원금 = <b>8,400천원</b></td> </tr> </table> </li> </ul> </li> </ul>	지원금	75,000천원	총사업비	지원금(75,000천원) ÷ 0.9 × 10 = 83,400천원	자부담금	총사업비(83,400천원) - 지원금 = <b>8,400천원</b>
지원금	75,000천원						
총사업비	지원금(75,000천원) ÷ 0.9 × 10 = 83,400천원						
자부담금	총사업비(83,400천원) - 지원금 = <b>8,400천원</b>						

### ○ 지원금 지급 및 사업비 관리

구분	세부 내용						
지원금 지급	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사전 준비                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• 해당 과제 지원금 전용 <b>신규 계좌 개설</b></li> <li>• 협약체결 후 <b>자부담금 입금 완료</b>, 1차 지원금 교부신청</li> </ul> </li> <li>- 1차 지원금 (지원금 70%)                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• 지급조건 : 협약체결 후 <b>이행(지급) 보증보험증권 제출 완료 시</b> 지급 ※ 이행(지급) 보증보험증권 제출 필수(기한 내 미제출 시 선정취소)</li> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>제출 시기</th> <th>보험금액</th> <th>보험기간</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>협약체결 후 14일 이내</td> <td>총 사업비</td> <td>협약기간일 ~ 25. 1. 31.</td> </tr> </tbody> </table> </ul> </li> <li>- 2차 지원금 (지원금 30%)                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• 지급조건 : 중간평가 결과 <b>"성실 수행(평가점수 70점 이상)"</b> 결과 판정</li> </ul> </li> </ul>	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>제작지원비용</b> 지원(인건비, 수용비 등 계획에 맞게 자율 편성)</li> <li>• 세목별 세부 사항은 사업비 산정 기준에 따름 (11~13 페이지)</li> </ul>						
사업비 관리	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>e나라도움</b>을 통한 사업비 집행</li> <li>- <b>공급가액</b>으로만 집행 인정(부가가치세가 포함되지 않음)</li> <li>- 비목별 <b>사업자부담금 항목 우선 집행</b>(사업자부담금 편성 항목 유의)                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• 집행원칙 : 해당 세목 내 편성된 사업자부담금을 우선 사용 후 지원금 집행</li> </ul> </li> <li>- 사업비 계좌 관리                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• 기업 명의의 수시 입출금이 가능, 원금 보장, 담보 설정이 되지 않는 <b>보통예금</b> 등의 <b>신규 계좌 개설</b></li> <li>• 상기 계좌와 연동된 e나라도움 전용 카드 발급</li> </ul> </li> <li>- 사업비는 다른 용도로 집행할 수 없으며, <b>협약 기간 내 해당분만 인정</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 협약체결일 이전에 사용한 개발비 소급 적용 불가, 협약 기간 종료 후 집행 불가</li> </ul> </li> <li>- <b>사업 기간 종료 후 1개월 이내 지정 회계법인에 정산완료</b> 하여야함                     <ul style="list-style-type: none"> <li>• 회계검사 결과에 따른 불인정금액(부정수급 및 부당 집행) 및 집행 잔액, 이자 반납</li> </ul> </li> <li>- <b>e나라도움 월별 사업비 집행점검 진행(필요 시, 수시 점검 진행 예정)</b></li> </ul>						

### 3 추진 일정

단계	일정	추진내용	
준비	모집공고	2025. 3. 17. ~ 3. 31.	진흥원, 게임센터 홈페이지
접수 및 선정	사업신청서 접수	2025. 3. 17. ~ 3. 31.	e나라도움 (온라인 접수)
	서류 평가	2025. 4. 1. (예정)	서류 검토
	발표 평가	2025. 4. 3~4. (예정)	평가위원회 발표평가
	선정 결과 통보	2025. 4월	진흥원, 센터 홈페이지 게재
	협약 체결	2025. 4월	진흥원 ↔ 기업 ※ 협약 체결일 ~ 25.11.30.
사업 수행	1차 지원금 지급	2025. 5월	진흥원 → 기업
	중간 평가	2025. 8월	제작 빌드 제출 및 시연
	2차 지원금 및 인센티브 지급	2025. 9월	진흥원 → 기업
	최종 평가	2025. 12월	제작 빌드 제출 및 시연
	사후 관리	사업 정산	2025. 12월

※ 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 : 2025. 3. 17.(월) ~ 3. 31.(월) 15시까지

### ○ 신청방법 : e나라도움 홈페이지를 통한 온라인 신청

#### ① 과제 조회

- e나라도움 홈페이지([www.gosims.go.kr](http://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 "2025년 울산 상용게임 제작지원" 선택

#### ② 신청서 제출

- 과제명 기재 시 [지원분야] 게임명 (기업명) 으로 표기
  - 예시: [자유형] 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
- 마감 시간까지 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](mailto:seohw@uipa.or.kr))
  - 제출 압축파일명 : [지원분야] 게임명 (기업명). zip (e나라도움 파일명과 동일)
  - 발표자료 2 게임 동영상 제출 시 최대 300MB 이하 용량 준수

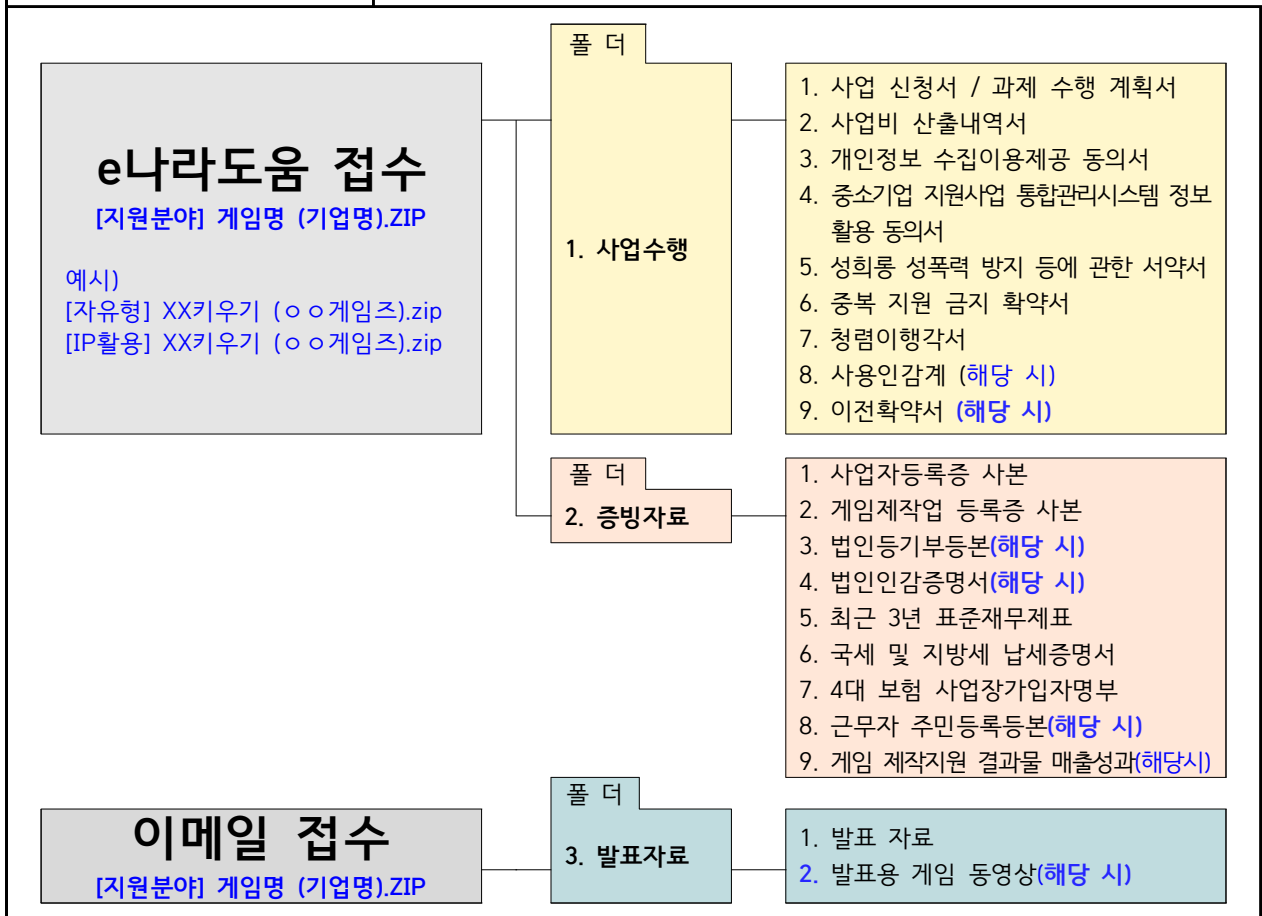
※ e나라도움 시스템 관련문의는 울산정보산업진흥원에서 답변드릴 수 없습니다.

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

○ 제출서류

구분	신청서류 내역	유의사항	형식
사업 수행	1. 사업 신청서 / 과제 수행 계획서		PDF
	2. 사업비 산출내역서	사업비 산출내역서.xls (해당 시트만 작성 제출)	엑셀
	3. 개인정보 수집·이용·제공 동의서	참여 인력 자필 서명 필수	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 사본		PDF
	2. 게임제작업 등록증 사본	구청 발급분 *별도 제출 가능	
	3. 법인등기부등본	공고일 이후 인터넷 등기소 발급분	
	4. 법인인감증명서		
	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	
	9. 게임 제작지원 결과물 매출성과 (해당 시)	최근 2년 이내 한국콘텐츠진흥원 및 지역글로벌 게임센터 지원사업 수행 결과물의 게임 매출자료	
발표 자료	1. 발표 자료	*e나라도움이 아닌 이메일 제출 (seohw@uiipa.or.kr)	PPT
	2. 발표용 게임 동영상 (필요 시)		MP4

[ 제출서류 폴더구조 ]



## 5 선정 평가

### ○ 1차 서류평가

- 평가일정 : 2025. 4. 1.(화)
- 평가대상 : 접수기업 전체
- 평가방법 : 사업 담당자 서면 검토
- 평가내용 : 제출 서류 구비 여부 및 지원 조건 부합 여부 등

### ○ 2차 발표평가 (발표 10분, 질의응답 10분)

- 평가일정 : 2025. 4. 3.(목)
- 평가대상 : 1차 서류평가 통과기업
- 평가방법 : 외부 전문가 위원 서류 및 발표 검토  
대표이사 또는 과제총괄책임자 발표 원칙
- 평가기준 : 평점 70점 이상 득한 기업 중 고득점 순으로 선정

· (자유형)

평가항목		평가 기준	배점
과제 수행능력 (40)	사업 계획	· 추진계획의 실현 가능성 및 예산 편성의 적정성	10
	참여 인력	· 사업 규모 대비 참여 인력 확보 및 참여율 적정성	10
	사업 관리	· 사업 기간 내 추진 방법 및 추진 일정의 타당성	10
	전문성	· 지원사업 과제 수행 경험, 기술 보유 현황 등	10
콘텐츠 우수성 (40)	재미성	· 게임의 재미와 지속 플레이 유도 여부	15
	차별성	· 타 게임 콘텐츠와 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	· 사업 종료 후 사후 추진 방안 (마케팅 및 유통 등)	10
<b>소 계</b>			<b>100</b>
가산점 (5)	과제수행 성실도	· 최근 2년 이내 게임 제작 지원사업 결과물 매출 성과	5
<b>합 계</b>			<b>105</b>

· (IP 활용)

평가항목		평가 기준	배점
과제 수행능력 (40)	사업 계획	· 추진계획의 실현 가능성 및 예산 편성의 적정성	10
	참여 인력	· 사업 규모 대비 참여인력 확보 및 참여율 적정성	10
	사업 관리	· 사업 기간 내 추진방법 및 추진 일정의 타당성	10
	전문성	· 지원사업 과제 수행 경험, 기술 보유 현황 등	10
콘텐츠 우수성 (40)	재미성	· 게임의 재미와 지속 플레이 유도 여부	15
	소재 반영도	· 게임 내 기존 IP 활용의 우수성	15
	소재 이해도	· 게임 소재화에 따른 시장분석 및 콘텐츠 구성력	10
사업화 (20)	수익화	· 수익 창출을 위한 비즈니스 모델 구성	10
	사후 추진	· 사업 종료 후 사후 추진 방안 (마케팅 및 유통 등)	10
<b>소 계</b>			<b>100</b>
가산점 (5)	과제수행 성실도	· 최근 2년 이내 게임 제작 지원사업 결과물 매출 성과	5
<b>합 계</b>			<b>105</b>

※ 가산점 (5) 결과물 매출 성과 여부는 기 지원사업 결과물의 게임 매출 실적 증빙자료로 평가  
(기 지원사업 범위 : 최근 2년 내 한국콘텐츠 진흥원 및 각 지역글로벌게임센터 제작지원사업 해당)

※ 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 과제 수행 중 관리기관의 장이 정하는 서식에 의거 과제 수행 계획의 일부를 변경 요청할 수 있음</li> <li>○ 과제 책임자의 변경 등 중대한 사항은 관리기관의 장에게 승인을 득하여야 함</li> <li>○ 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)</li> <li>○ <b>e나라도움 월별 사업비 집행점검 진행(필요 시, 수시 점검 진행 예정)</b></li> </ul>
결과물	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 관리기관 장의 요청에 의거 <b>최종결과보고서, 회계검증보고서, 개발 결과물</b> 등 제출                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 협약 종료 후 &lt;사업비 사용실적보고서(양식)&gt;를 지정 회계법인으로 제출 및 &lt;회계검증보고서&gt; 준비</li> <li>- 평가 전 관리기관이 정하는 장소에 지원받은 개발게임 결과물 제출 및 시연 준비</li> </ul> </li> <li>○ 기타 필요시 <b>결과요약서, 성과 활용 계획서</b> 등을 제출</li> </ul>
제재 사유	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>지원금 회수, 참여 제한</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제출한 사업수행계획서 내용 불이행 및 완성된 결과물 미제출</li> <li>- 제작지원금 부당 사용, 기타 해약 사유</li> </ul> </li> <li>※ <b>제재조치 내용(수행기관명, 사유, 제재내용 등)을 우리원 또는 게임센터 홈페이지에 게재할 수 있음</b></li> <li>○ <b>선정취소</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 협약체결 후 이행(지급) 보증보험증권을 제출하지 못할 경우</li> </ul> </li> </ul>
책임 범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 동 사업안내서는 <b>2025년 울산 상용게임 제작지원</b> 사업에 한함</li> <li>○ 동 사업안내서에 포함되지 않은 사항은 아래 내용을 준용함                         <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기획재정부 &lt;국고보조금 통합관리지침&gt;</li> <li>- 한국콘텐츠진흥원 &lt;콘텐츠 지원사업 관리규칙&gt;, &lt;콘텐츠 지원사업 협약 및 수행 관리지침&gt;, &lt;콘텐츠 지원사업 평가 및 심의지침&gt;</li> </ul> </li> <li>○ <b>본 사업의 신청, 사업수행에 있어 규칙, 지침의 미숙지로 인한 불이익은 신청기업, 수행기업의 책임임</b></li> <li>○ 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없음</li> </ul>

## 7 문의처

- 울산정보산업진흥원 콘텐츠진흥단 울산글로벌게임센터  
사업 담당자 ☎ 052-243-7261 / E-mail [seohw@uiipa.or.kr](mailto:seohw@uiipa.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
인건비 (110)	보수 (01)	<p>&lt;용 도&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>정규직원에 대한 보수</li> <li>연봉제 직원의 경우에는 연봉 월액</li> <li>개발 관련 인력만 인정되며, 경영지원 등 본 사업과 직접 관련이 없는 인력은 계상 불가</li> </ol> <p>&lt;산정 및 정산기준&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>참여율 인정기준                             <ul style="list-style-type: none"> <li>사업 책임자의 참여율은 50% 이상</li> <li>대표이사의 참여율은 50% 이하</li> <li>신규 인력은 본 사업 관련 100% 참여 원칙</li> <li>동일인의 참여율이 타 사업 포함 총 100%를 초과할 수 없음</li> </ul> </li> <li>인건비 계산 방식                             <ul style="list-style-type: none"> <li>실 인건비(월) × 참여 개월 수(협약일~25년 11월) × 참여율</li> <li>대표이사 월급여 단가는 최대 600만원까지 책정 가능</li> </ul> </li> </ul> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>[대표이사 산출예시]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 월급여 700만원인 대표이사가 7개월 100% 참여</li> <li>☞ 월급여 600만원 × 참여율 50% × 7개월 = 2,100만원</li> </ul> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>실 인건비 산정 근거                             <ul style="list-style-type: none"> <li>기존인력 : 원천징수영수증 (전년도)</li> <li>신규인력 : 기업사규 및 취업규칙, 동일 직급 및 유사업무 인력 인건비 근거 산정(관련자료 제출 필수)</li> <li>시간외 수당, 성과급 등 수당성 급여 제외한 고정 급여</li> <li>지사의 경우 참여 인력의 상주 증빙자료 제출 필수 (최소 3명 이상 상시근무)</li> </ul> </li> <li>원천징수영수증, 보수규칙 등 인건비 산정 근거 제출 필수                             <ul style="list-style-type: none"> <li>미제출 시 해당 인력 인건비 최저시급 적용</li> </ul> </li> <li>신규 인력의 경우 협약 후 3개월 이상 고용 유지</li> <li>25년 1월 1일 이후 신규 채용자는 본사업 100% 참여 시 &lt;신규고용&gt;으로 인정(게임개발 인력에 한함)</li> <li>인건비의 &lt;4대 보험 사업자부담금&gt; 등 복리후생비 편성 불가</li> </ul>	계좌이체	① 급여대장 ② 참여인력 개인별 계좌이체내역 ③ 원천징수영수증 ④ 4대보험가입자명부 ⑤ (신규채용 인력의 경우) 고용계약서	
	기타 보수 (02)	<p>&lt; 용 도 &gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>전문 계약직에 대한 보수</li> </ol> <p>&lt; 산정 및 정산 기준 &gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>상기 보수 기준과 동일 기준 적용</li> <li>단기근로자(일용직, 임시직), 프리랜서, 인턴 계상 불가</li> <li>진흥원과 협의가 되지 아니한 비용은 편성 불가</li> </ul>			

목	세목	용도 [산정 및 정산기준]	집행 방법	증빙방법	비고															
영비 (210)	일반수용비 (01)	<p>&lt; 용도 &gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>사무용품비 : 필기 용구, 각종 용지 등 제 잡품 구입비 - 단가가 10만원 이상인 자산성 물품은 불인정 (프린터 토너 등 소모성이라고 보이는 물품은 인정)</li> <li>인쇄비 및 유인비 - 업무수행에 따른 일체 인쇄물 및 유인물의 제작비</li> <li>안내 홍보물 등 제작비 - 현수막, 간판 등 행사 안내 및 홍보용 물품의 제작비</li> <li>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</li> <li>전문가 활용비 - 국내 전문가 자문료 수당</li> </ol> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>등급</th> <th>지급대상자</th> <th>지급기준</th> <th>비고</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">1등급</td> <td>부이사관급 이상</td> <td>◦ 70,000/시간</td> <td rowspan="4">분단위 절사</td> </tr> <tr> <td>대학 조교수급 이상 주요기관 임원급 이상</td> <td>- 4시간 이상은 300,000</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">2등급</td> <td>서기관급 이하</td> <td>◦ 50,000/시간</td> </tr> <tr> <td>대학 전임강사 이하 주요기관 부장급 이하</td> <td>- 4시간 이상은 250,000</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 125,000원 이상 기타소득세(8.8%) 원천징수 후 지급</p>	등급	지급대상자	지급기준	비고	1등급	부이사관급 이상	◦ 70,000/시간	분단위 절사	대학 조교수급 이상 주요기관 임원급 이상	- 4시간 이상은 300,000	2등급	서기관급 이하	◦ 50,000/시간	대학 전임강사 이하 주요기관 부장급 이하	- 4시간 이상은 250,000	카드사용 계좌이체	<ol style="list-style-type: none"> <li>카드거래명세표 (또는 계좌이체내역 세금계산서)</li> <li>견적서(비교견적 2부)</li> <li>계약서(해당 시)</li> <li>추진결과물(결과보고, 증명서, 인증서 등)</li> <li>전문가 이력서, 신분증, 수당지급확인서, 원천징수영수증</li> </ol>	
	등급	지급대상자	지급기준	비고																
1등급	부이사관급 이상	◦ 70,000/시간	분단위 절사																	
	대학 조교수급 이상 주요기관 임원급 이상	- 4시간 이상은 300,000																		
2등급	서기관급 이하	◦ 50,000/시간																		
	대학 전임강사 이하 주요기관 부장급 이하	- 4시간 이상은 250,000																		
	임차료 (07)	<p>&lt; 용도 &gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>장비 및 S/W 라이선스 임차료 - 게임엔진, 클라우드 서비스 등 S/W 관련 이용료</li> </ol> <p>&lt; 산정 및 정산 기준 &gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>본 지원사업과 직접 관련된 비용만 인정</li> <li>국내 결제 및 사업 기간 내 비용만 인정(해외결제 불가)</li> <li>진흥원과 협의가 되지 아니한 비용은 편성 불가</li> </ul>	카드사용 계좌이체	<ol style="list-style-type: none"> <li>카드거래명세표 (또는 계좌이체내역, 세금계산서)</li> <li>견적서(비교견적 2부)</li> <li>계약서(해당 시)</li> </ol>																

목	세목	용 도 [산정 및 정산기준]	집행 방법	증빙방법	비고
영 비 (210)	일 반 용 역 비 (15)	<p>&lt; 용 도 &gt;</p> <p>1. 사업 수행의 일부를 외부 기업에게 위탁 수행하는데 소요비 2. 사운드, 그래픽, 번역 등 외부 위탁(외주 제작) 용역비 ※ 개발 분야는 위탁 불가</p> <hr/> <p>&lt; 산정 및 정산 기준 &gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 수행계획서 상 계획된 위탁사업 비용만 인정</li> <li>○ <b>단일 건 2천만원(VAT포함) 초과 시 조달청 입찰 필수</b></li> <li>○ 사업계획서 제출 시, 비교 견적서 2부 제출</li> <li>○ 진흥원과 협의가 되지 아니한 비용은 편성 불가</li> <li>○ 위탁사 최소조건                         <ul style="list-style-type: none"> <li>① 수행 분야 1년 이상의 경력 ② 1인 이상 참여인력 필요</li> <li>③ 국세/지방세 완납 기업 ④ 임금체불이 없는 기업 등</li> </ul> </li> </ul>	계좌 이체	①위탁사업계약서 (수행계획서 포함) ②견적서(비교견적 2부) ③계좌이체내역 세금계산서 ④위탁결과보고서 및 결과물 일체	총 사업비 30% 이내 자부담 우선 편성

※ **인건비 불인정**

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

※ **일반수용비 불인정**

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

※ **업무추진비, 자산취득비 편성불가**

## 보조사업비 카드 사용제한 업종

민간단체보조금의 관리에 관한 규정 <문화체육관광부 훈령>

공통적용 제한업종 (21개 업종)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 룸살롱, 스탠드바, 나이트클럽, 카바레, 단란주점, 맥주홀, 유흥주점, 노래방</li> <li>- 성인용품 판매점, 안마시술소, 이용·미용실, 헬스 사우나탕, 실내 골프장, 실외 골프장</li> <li>- 당구장, 비디오방, 전화방, 카지노, 전자오락실, 게임방, 복권방</li> </ul>		
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 이동용 자전거	26. 약세사리	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. 약기	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	제제조치
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 변경 승인을 받아 지원금을 사용한 경우	2년	기지급된 지원금 전액 환수
4. 외부 압력, 허위, 청탁 등 부정한 방법에 의하여 지원 과제 수행 기관으로 선정된 경우	3년	기지급된 지원금 전액 환수
5. 수행계획서 중대한 허위 사실을 기재하였거나, 기타 협약 내용에 대한 중대한 위반을 하였을 경우	3년	기지급된 지원금 전액 환수
6. 지원 과제의 중간평가 또는 최종평가 결과가 "불합격"인 경우	2년	- 불성실수행 : 기 지급된 지원금 전액 환수
7. 정당한 사유 없이 상당한 기간 내 개발에 착수하지 않거나, 지원 과제의 수행을 포기한 경우, 협약 기간 내 상용화를 못한 경우	3년	기지급된 지원금 전액 환수
8. 정당한 사유 없이 보고서 제출(사업비 정산) 또는 사업비 정산 잔액 반납을 지체하는 경우	2년	기지급된 지원금 잔액 환수
9. 지원 과제가 종료된 다음 연도부터 2년간 기술이전, 특허출원 등 록 및 논문 게재 등 개발성과 활용 실적을 매년 1월말까지 보고하지 않는 경우	2년	-
10. 그밖에 지원사업을 수행하기 부적합한 경우로서 협약을 위반한 경우	1년	-

**붙임 2**

**지원사업 FAQ**

**[일반사항]**

**Q. 2024 게임제작 지원사업과 비교하여 달라진 점은?**

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

**공통 사항**

**가. 지원 분야 변경**

- 24년 자유형, IP활용 제작지원 → 25년 상용게임 제작지원 (자유형,IP 활용)
- 24년 스타트업 제작지원 → 25년 인디게임 제작지원

**나. 자격 요건 추가**

- 법인사업자만 지원 가능

**다. 인센티브 추가 지급**

- 중간평가를 통하여 과제별 1,000만원 추가 지급  
(고득점 순으로 자유형 2개, IP 연계 1개 과제 대상)

**다. 제작 인력 필수 구성 추가**

- 게임 제작에 필요한 파트별 최소 1인(기획, 그래픽, 프로그래밍) 총 3명 이상 구성

**라. 선정 평가 기준 내 가산점 부여**

- 최근 2년 이내 한국콘텐츠진흥원 및 지역글로벌게임센터의 게임 제작지원사업 결과물 상용화 여부를 게임 매출자료로 평가 예정

**사업비 편성**

**가. 운영비-일반용역비**

- 24년도 **50%** 이내 → 25년도 **30%** 이내 제한  
(자유형) 30,000천원 이내 / (IP 활용) 25,000천원 이내
- ※ 위탁 용역을 진행하기보다 파트별 개발 인력 충원을 우선으로 구성하여, 게임 제작사의 개발력 강화 목표

**나. 업무추진비, 여비, 자산취득비 편성 불가**

## [평가 관련사항]

### Q. 2025 울산 게임 제작지원(상용, 인디) 사업 내 중복 지원이 가능한가?

A. 2025 울산 상용게임 제작지원 사업 내 1개를 초과하여 지원하실 수 없습니다.  
(예시 : 자유형, IP 활용 지원사업 동시 지원 불가)  
그리고 2025 울산 인디게임 제작지원 사업도 동시에 지원하실 수 없습니다.

즉, 울산글로벌게임센터 제작지원(상용, 인디) 사업 중 세부 사업 하나만 지원 가능합니다. (자유형, 인디 동시 신청 불가능)

지원사업 수혜 기회의 다양성을 확보하고자 지원사업을 운영하오니, 이점 유념하여 기업 형태에 맞게 지원사업 신청하시기 바랍니다.

### Q. 선정절차는 어떻게 되는가?

A. 제안서 서류가 접수되면, 우선 사업 담당자가 서류 누락, 기업 지원조건 부합 등의 서류 검토를 진행하고, 이후 문제가 없는 과제만 발표평가가 진행됩니다. 공정성을 위해 외부 심사위원을 통해 진행됩니다. 발표 평가는 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%) 및 인센티브 지급되며, 각 평가 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 진행 중인 게임을 대상으로 지원하고 있습니다. 게임이 완성되어 마켓(앱스토어, 스팀 등)에 출시를 한 적이 있거나, 퍼블리셔 등을 통하여 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~2025.11) 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 30%**로 책정하도록 제한되어 있습니다.

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

### 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 보유사와 협의를 통하여 확인이 가능합니다.

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

## 4 IP 활용 리스트 (6종) 소개

구분	작품정보	세부 정보			
1		이름	신고구려 전기		
		작가	풍아저씨	장르	대체 역사
		<p>꿈속에 펼쳐진 세상 그곳은 고구려 말기였고 나는 연개소문의 아들 연남생이 되었다.</p> <p>현실의 나는 김남생이니.....</p>			
2		이름	따개비		
		작가	레고밧았어	장르	현대 판타지, 아포칼립스
3		이름	축구를 너무 잘함		
		작가	산천	장르	스포츠
4		이름	연산군의 셰프로 살아남기		
		작가	박국재	장르	로맨스
		<p>프랑스 최고의 셰프 자리에 오르던 날, 조선시대로 타임슬립했다.</p> <p>눈앞에 나타난 것은 사상 최악의 폭군이자 최고의 미식가. 조선의 10대 왕. 연산군 이용.</p>			

5		이름	농사로 이계평정		
		작가	마실물	장르	판타지
		부당하고 당한 식품연구소의 수석 연구원 김태호. 농사로 두 세계를 좌지우지한다.			
6		이름	365 던전한의원		
		작가	대나무집	장르	현대 판타지
		용사들의 만병통치약, '체력물약'이 사라진 판타지 세계. 던전 앞에서 한의원을 운영하게 되었다.			

# 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



### 3. 공모 검색

가. [사업수행관리] → [신청관리] → [사업신청관리] → [공모현황] 클릭  
 나. [공모현황] 내 “울산정보산업진흥원” 지정 후 [검색] 버튼을 눌러 공모목록 확인  
 다. [2025년 울산 상용게임 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

\* 주인등록번호 제외 고지 \* 근거: "보조금 관리에 관한 법률 시행령 제 13조(고유식별정보의 처리) \* 후보: 보조금수령자의 자격인증 및 부정수급 방지를 위한 사무 \* 컨소시엄으로 수행되는 사업의 경우 컨소시엄자도 등록해 주셔야 합니다. 컨소시엄자추가 저장 삭제

신청기관명	한국콘텐츠진흥원	사업선행요건	국가공공기관	주사업자여부	<input checked="" type="radio"/> 주사업자 <input type="radio"/> 컨소시엄자	* 컨소시엄 정보 입력시 개인정보 처리방침 동의 * 타인의 개인정보를 입력 시 개인정보 보호법, 제15조, 제17조, 제18조 * 타인의 개인정보를 입력 시 개인정보 보호법, 제15조, 제17조, 제18조 * 타인의 개인정보를 입력 시 개인정보 보호법, 제15조, 제17조, 제18조 * 타인의 개인정보를 입력 시 개인정보 보호법, 제15조, 제17조, 제18조
법인등록번호	과제 책임자	사업자(주민등록번호)	105-82-17272	생년		
대표자명	차희근	대표자주민번호		이메일	chahye@kocca.kr	전화번호(HIP)
직분	100	업력현황		참여사유		
사업목적	콘텐츠산업의 특성을 통하여 국가공정혁신을 도모하고, 콘텐츠산업의 발전에 필요한 지원체계를 마련함으로써 국가경쟁력 제고	지원금거 및 내용				
연혁	2009. 05. 한국콘텐츠진흥원 설립 2009. 06. 글로벌게임센터 개소(본당) → 2013. 12. 원고이전					
활동실적						

**저장 후 클릭**

공모접수 마감(2023년 03월 31일 18시 00분)까지 56일 3시간 13분 37초 남았습니다. (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 남았습니다. (현재시간 : 2023년 02월 03일 14시 41분 16초) 백로그 신청서삭제 목록

사업연도: 2023 | 공모명: 생태산업기반 핵심 계기원화 예비구축 지원 | 상세 | 사업신청번호: A0070203000029

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

◆ 공모사업내용등록

◆ 사업기본정보 \*은 필수입력 항목입니다. 임시저장 저장

사업목적	
사업내용	과제 수행 목적 및 내용
사업기간	2023.04.01. ~ 2023.11.30.
대상자수	"해당없음" 기재



## 7. 신청서 작성 - 사업 내용등록

**선택**  예치형  지지형 ※ 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:  특구  선택  해당사항없음

사업시행 지역:  순번  시도  시군구  도로명주소  상세주소

포함된 데이터가 없습니다.

**행 추가**

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

순번	수입항목명	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, ppt 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	<input type="checkbox"/>	참여제한제거_비고 [포달청]	
2	<input type="checkbox"/>	참여제한내역_연경이력 [포달청]	
3	<input type="checkbox"/>	제출여부 [국세청]	
4	<input type="checkbox"/>	상호명 [포달청]	
5	<input type="checkbox"/>	참여제한내역_계좌기입명 [포달청]	
6	<input type="checkbox"/>	참여제한제거_일파 [포달청]	
7	<input type="checkbox"/>	참여제한제거_종로일파 [포달청]	

○ 상위보조사업정보

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

○ 작성현황

STEP1	STEP2	STEP2	STEP2	STEP3	STEP3
신청기관등록	사업기본정보	자원포달계획	파일첨부	자격요건확인	개인정보활용동의
작성완료	일시저장	미작성	미첨부	미확인	미담당



## 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)