

「전남지역기반게임산업육성사업」 2025 스타게임 다년도 제작지원 - 공고문

(재)전남정보문화산업진흥원에서는 「전남지역기반게임산업육성사업」의 일환으로 국내외 게임시장을 개척하고 게임콘텐츠 수출 선도 및 스타게임 발굴을 위한 “2025 스타 게임 다년도 제작지원” 사업을 시행하오니 역량 있는 기업의 많은 참여 바랍니다.

2025년 3월 일

(재)전남정보문화산업진흥원장

1 사업개요

- 사업명 : 2025 스타게임 다년도 제작지원
- 사업목적
 - 전남 지역 게임콘텐츠의 글로벌 시장개척 및 수출 선도를 목표로, 혁신적인 게임 콘텐츠 제작을 다년도 지원하여 스타 게임 발굴 및 경쟁력 강화
- 사업기간 : 2025. 01. 01. ~ 2025. 12. 31.
- 협약기간 : 1차년 2025. 05. ~ 2025. 11. / 2차년 2026. 04. ~ 2026. 10.

2 지원내용

- 지원대상 : 협약 종료일까지 게임콘텐츠 상용화 버전 개발이 가능한 전남지역 및 타 지역 게임 개발·제작 기업 **※ 사업안내서 필히 참고**

[주관 기업]

- 전남 소재 본사 기업으로 게임콘텐츠 개발 기업
 - ※ 공고일 기준 전남지역에 사업자등록을 완료한 기업
- 전남으로 본사 이전 약속서 제출한 타 지역 게임 제작업 또는 배급업을 등록한 기업
(선정 시 협약 체결 후 1개월 이내, 전남지역 내 본사 이전 완료 필수)

[참여 기업]

- 전남 소재 본사/지사 및 타 지역 게임 제작업 또는 배급업을 등록한 기업
 - ※ 타 지역 참여 기업은 주관 기업에 이전할 ‘기술 이전 약속서’ 제시 필수
 - 기술이란 : 「기술의 이전 및 사업화 촉진에 관한 법률」 제2조 제1호 가목 ~ 라목
 - 기술이전이란 : 양도, 실시권 허락, 기술지도, 공동연구, 합작투자 또는 인수·합병 등의 방법으로 기술이 기술보유자(해당 기술을 처분할 권한이 있는 자를 포함한다)로부터 그 외의 자에게 이전되는 것을 말함

- 전남 소재 지사 기업은 참여 기업으로만 신청 가능하며, 공고일 기준 전남 지역 내 사업자 등록을 완료한 기업

[기타 사항]

- 주관기업 단독 또는 컨소시엄 가능
 - ※ 컨소시엄 구성 시 지원금 비율 : 주관기업(50% 초과) + 참여기업(50% 미만)
 - ※ 컨소시엄 구성 시 참여기업은 지사만 가능(지정 불가)
- 주관기업 및 참여기업은 게임 제작업 등록 또는 배급업 등록 증빙제출 (필수)
- **2025 전남지역기반게임산업육성사업 게임 제작 지원사업인 IP활용 게임 제작지원, JNGC 게임 제작 지원, 베타버전 게임 제작지원 중 1개 지원사업만 신청 가능 (복수 신청 불가)**

- 지원분야 : 전(全) 분야 전(全) 플랫폼 가능
- 지원규모 : 총 1개, 3억원(1차년 2억원, 2차년 1억원)
- 지원내용

구분	다년도 지원(2년)	
	1차년도(개발형)	2차년도(출시형)
사업목표	상용화 버전 완성형 게임 제작지원	상용화 버전 이후 추가 게임빌드 제작 및 출시 목표를 위한 마케팅, 번역, QA, 고도화 등 지원
결과물	기획에서 개발 완료 전까지 진행 단계	개발 완성 단계에서 출시 전 단계
지원규모	1개사 / 최대 2억원 이내 지원	최대 1억원 이내 ※ 최대 1억원 이내 당해연도 상황에 따라 조정될 수 있음
기타	지원 시 2차년도 출시형 계획까지 작성 제출	기존 개발형 과제 중 결과평가 통과 과제

- 지원조건

[과제 지원조건]

- ① 과제신청서 작성 시 2년 간 제작계획을 기준으로 작성(필수)**
 - ※ 1차년(개발형) : 국내 상용화 버전 게임빌드 개발을 위한 제작지원
 - ※ 2차년(출시형) : 상용화 버전 이후 추가 게임빌드 제작 및 글로벌 출시를 위한 마케팅, 번역, QA, 고도화 등 지원
- 사업 신청 시 국내·외 콘텐츠 출시 계획서 제출(필수)
 - ※ 구체적인 마케팅, 투자 등을 통한 매출 발생 및 출시 계획 제시
 - ※ 협약기간 내 게임제작 결과물 및 상용화 추진(또는 매출발생) 증빙자료 제출 필수
- 과제별 국고 지원금은 총 사업비의 90% 이내로 지원
- ④ 1차년도 게임제작 결과물은 상용화 버전 단계까지 완성해야 함(필수)**
- 제안 내용에 국내외 목표시장 및 상용화 목표 제시 필수
- 총 지원금 중 자부담을 우선하여 집행해야 함
- 사업자부담금(10%) : 현금(10%)
 - ※ 자산취득비는 자부담으로만 사용 가능
- ⑧ 협약기간 내 전남콘텐츠페어 참가(필수)**

- ▶ 게임장르에 제한은 없으나, 사행성·선정성 등 사회통념을 벗어나는 게임 콘텐츠 제외
- ▶ 참여기업이 퍼블리싱 기업인 경우 과제신청 및 지원 불가
- ▶ 신청 과제는 진흥원 및 타 기관의 미지원 콘텐츠여야 함
- ▶ 모든 성과목표는 협약기간 내 달성해야 하며, 미달성 발생 시 과제탈락 조치 될 수 있음

3

접수 안내

○ 접수기간

- 공고기간 : 2025. 03. 19.(수) ~ 2024. 04. 04.(금) / 17일간

- 접수기간 : 2025. 03. 19.(수) ~ 2024. 04. 04.(금) 17시까지

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

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

- 문의처 : 콘텐츠산업팀 김현옥 책임 (061-339-6926 / fjc@jcia.or.kr)

○ 신청방법

- e나라도움을 통한 접수

- (재)전남정보문화산업진흥원 홈페이지(<https://www.jcia.or.kr>) 접속, 해당사업 신청서 양식을 다운받아 작성하여 첨부서류와 함께 e나라도움 홈페이지 통해 접수

- 별첨한 사업안내서(e나라도움 시스템 이용 방법 참조)

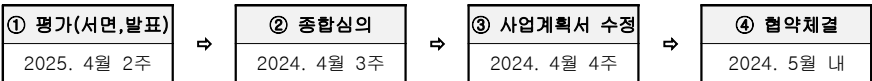
※ 국고를 통한 모든 지원 사업은 [한국재정정보원]에서 운영하는 e나라도움 시스템을 통해 진행되오니,
시스템 관련문의를 반드시 e나라도움 고객센터로 연락바람

· **e나라도움** 사용자 지원센터 **문의처** : **1670-9595** (매뉴얼 및 동영상 참고)

4

선정절차 및 평가기준

○ 선정절차 안내



○ 평가기준

- 서면평가표(안) (100+3점 / 50%)

평가항목		평가요소	배점
I	수행기관 전문성 (30점)	• 유사과제 수행경험을 감안한 전문성 확보 기업 여부	10
		• 구체적이고 실효적인 수행관리체계 마련 여부	10
		• 참여인력의 전문성	10
II	과제 기획력 (40점)	• 실제 소요 사업비 규모의 적정성	10
		• 목표시장 및 과제내용의 사업목적 부합 여부	15
		• 기획된 과제의 차별성과 참신성	15
III	과제 내용 (30점)	• 일반대중이 호기심을 느끼고 공감하는 정도	15
		• 시장의 타 작품과 경쟁하여 이길 수 있는 정도	15
IV	가산점	• 전남글로벌게임센터 입주기업	3
합 계			103

- 발표평가표(안) (100점 / 50%)

평가항목		평가요소	배점
I	과제 수행능력 (20점)	• 과제책임자의 과제수행 의지	10
		• 과제개발을 위한 명확성과 확고성	10
II	과제 기획력 (40점)	• 기획된 과제의 차별성과 참신성	10
		• 다년도 과제 기획안의 구체성, 현실성 확보 여부	15
		• 세부적 유통계획, 합리적 보급 계획 제시 여부	15
III	기대성과 (40점)	• 기대되는 매출 규모	10
		• 게임 상용화 등 발전 가능성	15
		• 제시한 목표(성과)에 대한 구체적인 타당성 여부	15
합 계			100

- 접수된 과제수행계획서 및 제출서류 등을 바탕으로 **서면평가**, **발표평가**를 통해 종합 점수 **70점** 이상 획득한 기업 중 고득점 기업 순으로 최종 선정
 - ※ 신청기업 수가 모집규모의 **10배수 이상인 경우 서면·발표평가를 개별 추진**
 - ※ **과제별 평가결과에 따라 적격기업이 없을 경우 선정업체가 없을 수 있음**
- 지원사업 협약체결 시 협약 서류 및 협약 조건 미비로 인해 협약체결 불가 시 차 순위 기업과 협약체결을 진행할 수 있음

5 기 타

- 결과평가는 협약기간 내 11월 말에 진행 예정
- 지원금의 지급과 관련하여 관리기관의 사정에 따라 금액, 횟수, 시기 등은 변경 가능
- 전남콘텐츠페어 필수 참가
- 자세한 내용은 사업안내서 참조