

[재공고] 2025년 인디게임 개발지원(성장기업) 공고

사업개요

- 사업명 : [재공고] 2025년 인디게임 개발지원(성장기업)
- 사업기간(협약기간) : 2025.05.01.~2025.11.30.

지원개요

- 지원대상 : 창의적인 아이디어(기획)을 보유한 창업 3년 이상~7년 미만의 인디게임 개발 법인사업자
 - ※ 공고일 기준 법인등기부등본 상 회사설립연월일로부터 만 3년 이상~만 7년 미만의 법인사업자 신청 가능 (공고일 2025.04.08. 기준으로 2018.04.07.~2022.04.08.에 설립된 국내 법인사업자 신청 가능)
 - ※ 출시완료 또는 2025.07.31. 내 출시(얼리엑세스 포함) 예정 게임 프로젝트 신청 불가
 - ※ 동일한 프로젝트로 한국콘텐츠진흥원 및 타기관 제작지원사업 중복 수혜 불가
 - ※ 컨소시엄 구성 불가
- 지원분야 및 규모 : 총 1개사/과제당 최대 2.5억원(국고지원금)

구분	기본지원금	인센티브(선정사)
콘솔	250백만원x1개	30백만원

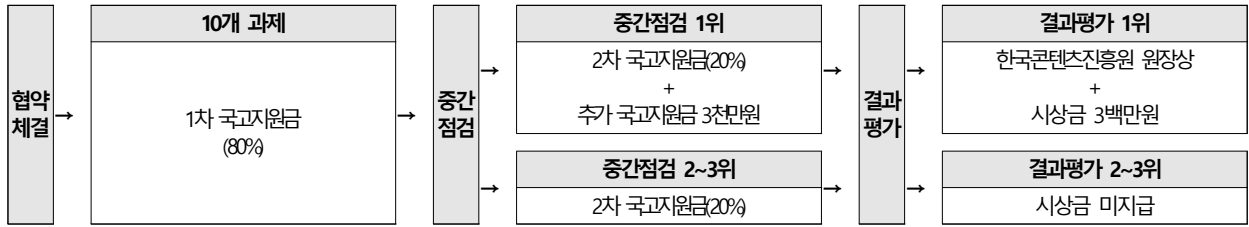
- 지원조건 : 국고지원금(90% 이내) + 자부담금(10% 이상/현금) 편성

지원내용

구분	내용								
인디게임 프로젝트 개발 자금	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인디게임 프로젝트 개발 자금 지원(국고지원금) <ul style="list-style-type: none"> - 인디게임 선정과제 개발 관련 인건비(정규직/계약직), 일반수용비(전문가활용비), 일반용역비 등 								
선도기업 파트너십 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인디게임-선도기업 파트너십 구축 <ul style="list-style-type: none"> - 인디게임-선도기업 간 파트너 매칭, 네트워크 구축 및 잠재적 협업 기회 제공 * 선도기업별 선택 기반 파트너십 대상 인디게임 지정 * 선도기업간 선택 인디게임 중복 발생 시 인디게임 수요에 따라 배정 * 선도기업 미선택 인디게임 발생 시 인디게임 수요에 따라 배정 ■ 인디게임 개발 분야 공동 세미나 지원(전체 인디게임 대상) <ul style="list-style-type: none"> - 인디게임 수요 기반 선도기업 참여 개발 역량강화 세미나 개최 ■ 인디게임 사업화 분야 특화 프로그램 지원(선도기업별 인디게임 파트너 대상) <ul style="list-style-type: none"> - 인디게임 파트너십 기반 선도기업별 사업화 역량강화 프로그램 지원 * 선도기업 외 타 기업과 퍼블리싱 계약을 체결한 경우 지원대상에서 자동 제외 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">구분</th> <th style="width: 80%;">내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;"> NEOWIZ 네오위즈 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ■ 우수 인디게임 프로젝트 런칭 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상 네오위즈 내부 심사(상사)에 따라 선정된 인디게임 * 심사기준 내러티브, 게임성, 디자인 등 - 지원내용: 런칭 노하우 공유 및 QA/홍보/마케팅 지원 ■ 우수 인디게임 개발팀 컨설팅 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상 네오위즈 내부 심사(상사)에 따라 선정된 인디게임 * 심사기준: 작품성, 개발력, 성장성 등 - 지원내용: 창업 및 IR/투자유치 컨설팅 지원 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> STOVE INDIE Smilegate 스마일게이트 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ■ 스토브인디 사업 프로그램 참여 최우선 우대 혜택 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상: 스마일게이트 파트너 인디게임(PC) - 지원내용: 스토브인디 개발QA/워크샵 등 및 사업화(편당/마케팅 등) 프로그램 신청 시 우대 혜택 제공 및 가산점 부여 ■ 스토브인디 활동 기반 사업화 및 인프라 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상: 스마일게이트 내부 심사에 따라 선정된 인디게임(PC) * 심사기준: 글로벌 경쟁력, 사업 방향성 등 - 지원내용: 사업화(퍼블리싱/마케팅/MG) 및 인프라(공간/투자) 지원 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> PEARL A BYSS 필어비스 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ■ 국내 인디게임 전시회 참가 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상: 필어비스 내부 심사에 따라 선정된 인디게임(6개) * 심사기준: 전시 출품 완성도 등 - 지원내용: BIC 개별부스 참가비용 전액 지원 ■ 해외 인디게임 전시회 참가 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상: 국내 인디게임 전시회 참가 지원에 선정된 인디게임(6개) - 지원내용: 글로벌 인디게임 전시회 참가 지원 사업(BIGEM) 최종후보군 자동 포함 </td> </tr> </tbody> </table>	구분	내용	 NEOWIZ 네오위즈	<ul style="list-style-type: none"> ■ 우수 인디게임 프로젝트 런칭 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상 네오위즈 내부 심사(상사)에 따라 선정된 인디게임 * 심사기준 내러티브, 게임성, 디자인 등 - 지원내용: 런칭 노하우 공유 및 QA/홍보/마케팅 지원 ■ 우수 인디게임 개발팀 컨설팅 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상 네오위즈 내부 심사(상사)에 따라 선정된 인디게임 * 심사기준: 작품성, 개발력, 성장성 등 - 지원내용: 창업 및 IR/투자유치 컨설팅 지원 	 STOVE INDIE Smilegate 스마일게이트	<ul style="list-style-type: none"> ■ 스토브인디 사업 프로그램 참여 최우선 우대 혜택 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상: 스마일게이트 파트너 인디게임(PC) - 지원내용: 스토브인디 개발QA/워크샵 등 및 사업화(편당/마케팅 등) 프로그램 신청 시 우대 혜택 제공 및 가산점 부여 ■ 스토브인디 활동 기반 사업화 및 인프라 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상: 스마일게이트 내부 심사에 따라 선정된 인디게임(PC) * 심사기준: 글로벌 경쟁력, 사업 방향성 등 - 지원내용: 사업화(퍼블리싱/마케팅/MG) 및 인프라(공간/투자) 지원 	 PEARL A BYSS 필어비스	<ul style="list-style-type: none"> ■ 국내 인디게임 전시회 참가 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상: 필어비스 내부 심사에 따라 선정된 인디게임(6개) * 심사기준: 전시 출품 완성도 등 - 지원내용: BIC 개별부스 참가비용 전액 지원 ■ 해외 인디게임 전시회 참가 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상: 국내 인디게임 전시회 참가 지원에 선정된 인디게임(6개) - 지원내용: 글로벌 인디게임 전시회 참가 지원 사업(BIGEM) 최종후보군 자동 포함
구분	내용								
 NEOWIZ 네오위즈	<ul style="list-style-type: none"> ■ 우수 인디게임 프로젝트 런칭 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상 네오위즈 내부 심사(상사)에 따라 선정된 인디게임 * 심사기준 내러티브, 게임성, 디자인 등 - 지원내용: 런칭 노하우 공유 및 QA/홍보/마케팅 지원 ■ 우수 인디게임 개발팀 컨설팅 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상 네오위즈 내부 심사(상사)에 따라 선정된 인디게임 * 심사기준: 작품성, 개발력, 성장성 등 - 지원내용: 창업 및 IR/투자유치 컨설팅 지원 								
 STOVE INDIE Smilegate 스마일게이트	<ul style="list-style-type: none"> ■ 스토브인디 사업 프로그램 참여 최우선 우대 혜택 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상: 스마일게이트 파트너 인디게임(PC) - 지원내용: 스토브인디 개발QA/워크샵 등 및 사업화(편당/마케팅 등) 프로그램 신청 시 우대 혜택 제공 및 가산점 부여 ■ 스토브인디 활동 기반 사업화 및 인프라 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상: 스마일게이트 내부 심사에 따라 선정된 인디게임(PC) * 심사기준: 글로벌 경쟁력, 사업 방향성 등 - 지원내용: 사업화(퍼블리싱/마케팅/MG) 및 인프라(공간/투자) 지원 								
 PEARL A BYSS 필어비스	<ul style="list-style-type: none"> ■ 국내 인디게임 전시회 참가 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상: 필어비스 내부 심사에 따라 선정된 인디게임(6개) * 심사기준: 전시 출품 완성도 등 - 지원내용: BIC 개별부스 참가비용 전액 지원 ■ 해외 인디게임 전시회 참가 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 지원대상: 국내 인디게임 전시회 참가 지원에 선정된 인디게임(6개) - 지원내용: 글로벌 인디게임 전시회 참가 지원 사업(BIGEM) 최종후보군 자동 포함 								
국내외 전시회 참가 (별도 선발)	<ul style="list-style-type: none"> ■ BitSummit 공동관 참가지원(일본 교토/7월/6개 내외) ■ BIC 공동관 참가지원(대한민국 부산/8월/6개 내외) * 각 전시회별 전년도 우수과제(결과평가 80점 이상) 포함한 별도 신청접수 및 선정평가 진행 예정 								
게임 레벨업 쇼케이스	<ul style="list-style-type: none"> ■ 게임 레벨업 쇼케이스 개최(2025.12월 1주 예정) - 일반인/퍼블리셔/투자사/언론 등 대상 시연, 유저평가, 공개피칭, 밋업 진행 								

지원금 지급

○ 지원금 지급(기존 공고 선정과제 포함)



- 협약체결(2025.5월) 대상과제에 대해 국고지원금 2회 분할 지급(80%/20%)
- 중간점검(2025.7월) 우수과제 1개에 대한 추가지원금(추가자부담 편성 없음) 지급
- 결과평가(2025.12월/쇼케이스 연계) 우수과제 1개에 대한 시상금 지급
- 중간점검(2025.7월) 및 결과평가(2025.12월/쇼케이스 연계) 시 15분 이상 플레이 가능한 프로토타입 이상 빌드로 시연 필수
- 결과평가(2025.12월) 종료 후 국고지원금 및 자부담금 집행내역에 대한 회계정산 필수

신청서 접수기간

- 공고기간 : 2025.04.08.(화) ~ 2025.04.22.(화)
- 접수기간 : 2025.04.08.(화) ~ 2025.04.22.(목) 15:00까지

신청방법

- e나라도움을 통한 접수(KOCCA 홈페이지, 우편 및 방문 신청 불가)
 - KOCCA 홈페이지 접속 후 해당사업 신청서 양식을 다운받아 작성하여 첨부서류와 함께 e나라도움 홈페이지 통해 접수
 - ※ e나라도움 사용설명서(별첨) 참조 바랍니다.
 - ※ e나라도움 시스템 관련문의는 한국재정정보원 e나라도움 고객센터로 문의하시기 바랍니다.
- 제출서류 목록

구분	제출서류	제출형식
필수	사업신청서	PDF 파일
필수	사업신청개요 및 사업참여현황	엑셀 파일
필수	지원사업 참가기준 체크리스트	PDF 파일
필수	개인정보 수집·이용·제공 동의서	PDF 파일
필수	직접참여인력 및 이해관계자 리스트	엑셀 파일
필수	법인등기부등본(회사설립일로부터 만 3년 이상~7년 미만 확인)	PDF 파일
필수	사업자등록증	PDF 파일
선택	참고영상(신청과제 및 게임의 이해를 돕는 자료)	MP4 또는 WMV 파일
선택	게임분야 수상 증명자료	PDF 파일
선택	금융지원 개인정보 수집·이용·제공 동의서	PDF 파일

- ※ 제출서류 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.

- 제출방법 : 모든 제출서류를 지정된 제출파일명에 따라 1개의 파일로 압축하여 제출(50MB 이하)

압축파일명	제출파일명
25인디게임개발지원(성장기업)_주관기관명.ZIP (50MB 이하)	01. 사업신청서.PDF 02. 사업신청개요 및 사업참여현황.XLS 03. 지원사업 참가기준 체크리스트.PDF 04. 개인정보 수집이용제공 동의서.PDF 05. 직접참여인력 및 이해관계자 리스트.XLS 06. 법인등기부등본.PDF 07. 사업자등록증.PDF 08. 참고영상.MP4(또는 WMV) 09. (해당사) 게임분야 수상 증명자료 10. (해당사) 금융지원 개인정보 수집이용제공 동의서.PDF

- ※ 누락된 파일은 추가 접수받지 않으며, 제출된 신청서는 신청기업 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없습니다.

선정절차 및

평가기준

○ 선정절차 안내

① 서면평가 2025.4월 말	→	② 발표평가 2025.5월 초	→	③ 종합심의 2025.5월 초	→	④ 협약체결 2025.5월 중
---------------------	---	---------------------	---	---------------------	---	---------------------

① 서면평가

- (평가대상) 신청과제 중 지원조건에 부합하는 과제
- (평가방법) 사업신청서, 제출자료 등 기반 서면 평가
- (평가점수) 최고최저점수를 제외한 평가위원 점수 합계의 평균
- 서면평가 점수 70점 이상 과제에 한해 고득점순으로 발표평가 대상 선정(지원규모 2배수 이내)
- * 접수과제 규모에 따라 통합평가(서면+발표) 진행 가능
- * 서면평가 점수가 동점인 경우 배점이 높은 평가지표의 점수가 높은 과제에 우선순위 부여

② 발표평가

- (평가대상) 서면평가 통과 과제
- (평가방법) 사업신청서, 발표자료(별도 요청 예정) 등 기반 발표 및 질의응답 평가
- (평가점수) 최고최저점수를 제외한 평가위원 점수 합계의 평균
- (평가결과) 발표평가 점수 70점 이상 과제에 한해 종합점수 고득점순으로 선정대상 및 예비순위 지정
- * 종합점수(100%)는 서면평가(30%) 및 발표평가(70%)로 구성
- * 종합점수가 동점인 경우 발표평가 점수가 높은 과제에 우선순위 부여
- * 협약 포기 또는 해지 등을 고려하여 예비순위 지정

③ 종합심의

- (심의대상) 선정대상 및 예비순위 과제
- (심의방법) 사업신청서, 예산산출자료(별도 요청 예정) 등 기반 예산 항목 및 타당성 평가
- (심의결과) 과제별 최종 지원금액 확정

④ 협약체결

- 사업 지원예산 범위 내 선정대상 확정 및 협약체결 진행
- * 제출된 내용이 사실과 다르거나 지원대상에 부합하지 않는 결격사유가 확인(발생)될 경우, 선정 취소 등의 불이익이 있을 수 있음
- * 선정 일정은 사업운영 상황에 따라 변동될 수 있음

○ 평가기준

- 서면평가

평가지표		평가내용	배점
구분	세부지표		
수행기관	수행관리체계	수행관리체계(일정/인력/예산 등)의 구체성, 실효성 마련 여부	15
과제기획	기획완성도	과제의 개발 가능 수준의 구체성, 현실성 확보 여부	20
과제내용	작품성	과제의 예술적 가치 확보 여부	30
	독창성	과제의 차별성, 참신성 확보 여부	30
ESG	일자리창출	예산 대비 일자리 창출 계획의 적절성 및 실현가능성	2
	지역기업(계량)	지역기업 여부(본사 기준): 3점 * 수도권(서울/인천/경기) 0점 그 외 지역 3점	3
소계			100
가점	게임분야 수상	2022~2024년 게임분야 시상식 수상 경험 3점 * 글로벌인디게임제작경진대회, 대한민국게임대상, 이달의우수게임 중 1개 이상	3
총계			103

- 발표평가

평가지표		평가내용	배점
구분	세부지표		
과제내용	작품성	과제의 예술적 가치 확보 여부	30
	독창성	과제의 차별성, 참신성 확보 여부	30
기대성과	후속발전가능성	과제의 지속 개발, 상용화 등 발전가능성 여부	15
	투자매력도	과제의 퍼블리싱 계약, 투자유치 등 가능성 여부	15
	수상성과	과제의 국내외 공모전 등 수상 가능성 여부	10
총계			100

사업비 편성기준

- 사업비 편성 : 국고지원금(90% 이내) + 자부담금(10% 이상/현금)
- ※ 한국콘텐츠진흥원 「콘텐츠지원사업관리규칙」 및 공고문 붙임파일(3.참고_사업비편성기준)을 필독 후 작성
- ※ 국고지원금 및 자부담금 모두 부가가치세를 제외한 금액으로 편성
- ※ 자부담금은 사업비 전용 입출금계좌 내 입금하여 관리해야 하며, 추후 사업비 정산 시 정산범위에 포함

- 사업비 인정범위 : 인건비, 일반수용비(전문가활용비), 일반용역비
 - ※ 위 세목 외의 항목은 불인정
 - ※ 신청기업은 본 지원과제를 위한 용도에만 이용해야 하며, 본 지원과제 수행과 무관한 예산항목은 불인정
 - ※ 사업비 산출 내역의 합계는 사업비 산출 세부내역의 합계와 동일해야 하며, 각 세부내역별 산출내역에 단가, 횟수, 인원, 기간 등 상세히 기재
 - ※ 본 사업신청서 내 사업비 산출 내역은 선정평가를 위해 작성하는 것으로 최종 지원대상 선정 시 세부 산출내역서 별도 제출 예정

[사업비 편성 및 인정 기준]

- ① 인건비
 - 인건비 편성에 대한 비율 제한은 없음
 - 보수 및 상용임금 모두 직접고용 기준으로, 4대보험 가입 필수
 - ※ '대표자' 인건비를 국고 지원금 내에 편성할 수 없음 (단, 사업자 부담금으로 편성 가능)
 - 일반 직원의 경우, 지원금 및 사업자 부담금 모두 편성 가능
 - ※ 통상임금(기본급 및 고정수당)에 대해서만 책정 및 지급 가능
(근로계약서상에 통상임금에 초과근무수당, 상여금, 연월차수당 등이 포함된 경우에는 제외하고 작성)
 - ※ 4대보험은 근로자 개인 부담분은 인정되나, 사업자 부담분은 불인정
 - ※ 사업비조정 종합심의 시, 사업수행 인건비 산정 기준 확인 (실급여기준 과대계상 불인정)
- ② 일반수용비
 - 전문가활용비(내부 직원 지급 불가)
- ③ 일반용역비
 - 일반용역비는 국고지원금의 최대 50% 이내 반영 가능
 - ※ 민간보조사업자가 물품 및 용역 구매(2천만원 초과)계약을 체결할 경우 조달청, 지자체에게 계약 의뢰
 - ※ 사업비조정 종합심의 시 조정 가능

참가기준

- 접수 마감일을 기준으로 다음 각 호에 해당하는 자는 공모에 지원할 수 없습니다.
 - ※ 지원 요건 충족 여부는 '콘텐츠지원사업 지원요건 체크리스트'를 통해 확인하며, 향후 협약체결 시 관련 서류를 요구할 수 있습니다.
 - ※ 제4호와 제5호의 지원요건은 협약일 이후에도 충족되어야 합니다.

1. 한국콘텐츠진흥원(이하 진흥원)과 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 진흥원이나 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
6. 진흥원의 상임 임원이 부임 직전에 재직했던 법인 또는 단체
7. 기 선정된 지원과제에 따른 정산잔액, 환수금 등 진흥원이 반납을 통보한 금액을 체납한 자

문의처

- 사업문의 : 게임산업팀 차효균 대리(☎061-900-6323, chahyo@kocca.kr)
- e나라도움 문의 : e나라도움 상담센터(☎1670-9595)
 - 사용자 매뉴얼(접속 URL) / 동영상 자료(접속 URL)

콘텐츠금융제도

- 한국콘텐츠진흥원에서는 콘텐츠지원사업 외에도 콘텐츠기업의 투자 및 용자 유치를 지원하고 있습니다. 투·용자 자금 유치를 희망하시는 기업은 금융상품별 공고문*을 보시고 신청해주시기 바랍니다.
 - 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(<https://www.kocca.kr>) > 알림마당 > 금융지원
- [참고] 2025년 콘텐츠지원사업에 선정된 기업에게는 보증기관에 추천 평가 시 우대조건으로 지원됩니다.
 - 담당부서에서 콘텐츠지원사업 협약체결 결과 확인 후 별도 신청 서류 배부 예정(희망 기업에 한하여 진행)

* 콘텐츠지원사업 연계 보증 : 2025년 한국콘텐츠진흥원의 콘텐츠지원사업에 선정된 기업을 대상으로 추가 기업 재무평가를 통해 보증기관에 추천하여 콘텐츠보증을 통한 대출 유치를 함께 지원하는 보증 제도 (콘텐츠지원사업 신청서류 및 평가결과를 보증 신청 및 평가에 활용)

- 콘텐츠금융제도(투자·용자 유치 지원) 문의
 - 콘텐츠가치평가센터(☎ 02-6441-3658, assess@kocca.kr)
- ※ 콘텐츠금융제도 신청 가능여부에 대해 금융상품별 담당자의 사전 유선상담 필수

기타사항

- 진흥원 콘텐츠지원사업 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 제공 양식을 그대로 제출한 경우, 서류내용이 미흡하여 제출용도로 활용할 수 없거나 내용을 확인할 수 없는 경우 등
- 콘텐츠지원사업 신청서류 간소화에 따라 협약시 증명서류를 제출하여야 함. 선정결과를 통보 받은 날로부터 7일 이내에 전담기관이 요청하는 서류를 제출하여야 하며 기한내 서류 미제출, 협약일 기준 서류 부적합 등으로 참가기준 부적격 사실이 확인된 경우 협약대상에서 제외될 수 있음
- 주관기관과 참여기관은 다음 각 호의 의무를 부담하며, 서로의 의무 이행현황을 감독할 책임이 있음 (관련: 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제6조)
 - 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
- 수행기관은 지원금 교부신청을 할 때마다 자기부담금 확보를 확인 할 수 있는 증빙(통장사본 등)을 제출하여야 함(관련: 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제37조)
- 진흥원은 수행기관이 지원과제 실적보고 사유가 발생한 날까지 자기부담금을 확보하지 못한 경우 수행기관에게 지원금을 반납하도록 하거나 차년도 예산 편성 시 감액조치를 할 수 있음(관련: 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제37조, 제42조)
- 선정 이후 협약서 '성과관리' 조항에 의거, 신청일 현재 사업자(주관기관 및 참여기관)가 과거 3년내에 진흥원의 콘텐츠지원사업을 수행한 경우 진흥원의 성과조사에 실적 제출이 확인되어야 함
 - * 「콘텐츠산업진흥법」 제25조에 의거 콘텐츠사업자에게 표준계약서를 사용하도록 권고할 수 있음
- 같은 회계연도 중 교부받은 지원금, 보조금 또는 간접보조금 총액이 10억원 이상인 수행기관은 「주식회사 등의 외부감사에 관한 법률」 제2조제7호 및 제9조에 따른 감사인이 해당 회계연도를 기준으로 작성한 감사보고서를 해당 회계연도 종료일로부터 4개월 이내에 진흥원과 문화체육관광부장관에게 제출하여야 함(관련: 「콘텐츠지원사업관리규칙」 제50조)
- 「문화체육관광부 소관 국고보조금 운영관리지침」 제10조제1항제1호 바목부터 아목까지 해당하는 경우 보조금 교부결정의 전부 또는 일부를 취소하고 반환 명령을 하는 등 필요한 조치를 취할 수 있음

바. 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 자(「형의 실효 등에 관한 법률」 제7조의 경과 기간이 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 통합센터 이용(통합센터 대표번호 1670-5678)
- 콘텐츠지원사업 수행업체는 성희롱 예방교육 이수 결과보고서를 필수로 제출하여야 함
 - * 「문화체육관광부 소관 국고보조금 운영관리지침」 제10조제1항제3호에 따라 보조사업에 참여하는 모든 자(프리랜서 등 포함)는 성희롱·성폭력 방지 의무 이행 및 관련 서약서, 이수 확인서 제출 의무화(단, 1인 보조사업자이거나, 일회성 단순 용역을 제공하는 경우는 이수 확인서 제출 제외)
 - * 성희롱예방교육 인정범위 : 당해연도에 실시한 성희롱·성폭력 예방교육, 직장내성희롱예방 법정 의무교육 등, 해외 타기관에서 이수한 성평등 교육 수료증(단, 당해연도 실시 및 법정교육 내용)