

# 『2025년 지역특화콘텐츠개발지원(대구게임테크허브)』 레벨업 넥서스 개발지원 사업 참가기업 모집 공고

(재)대구디지털혁신진흥원에서 게임기업의 스케일업 지원을 위해 추진하는 ‘2025년 지역특화콘텐츠개발지원(대구게임테크허브) 레벨업 넥서스 개발지원 사업’의 참가기업 모집을 다음과 같이 공고하오니, 참여하고자 하는 관련 기업의 많은 관심과 신청바랍니다.

2025. 4.

(재)대구디지털혁신진흥원장

## 1. 사업개요

### 1. 사업목적

- 가. PC 및 콘솔 게임으로의 플랫폼 다각화 및 게임기업의 레벨업 지원
- 나. 개발기업 내부역량 강화 및 게임 제작 품질 고도화를 통한 게임콘텐츠 성공 가능성 증대 도모

### 2. 지원개요

- 가. 사업명: 2025년 지역특화콘텐츠개발지원(대구게임테크허브) 레벨업 넥서스 개발지원
- 나. 공고기간: 공고일로부터 ~ 2025. 05. 13.(화) 15:00까지
- 다. 지원기간: 2025년 6월 ~ 2025년 12월 ※1차년도 지원기간
- 라. 지원분야: PC·콘솔 게임 제작(멀티플랫폼, 크로스플랫폼 제작 포함)
- 마. 지원내용 및 규모

지원유형	지원대상 및 자격	지원규모	지원금	지원내용	기업자부담
A유형	1. 게임 개발 경험 보유 2. 최근 3개년 매출액 평균 또는 '24년도 매출액 10억원 이상	1개사	최대 500백만원	1. 신규 게임콘텐츠 개발 지원금 지원 2. 스케일 플러스 지원	총사업비의 10% 이상 (현금)
B유형	1. PC 또는 콘솔 개발 및 출시 경험 보유 2. 최근 3개년 매출액 평균 또는 '24년도 매출액 20억 이상	2개사	최대 1,000백만원	- 게임콘텐츠 혁신파트너 전담 PM Group에 의한 월별 컨설팅 - 개발자 기술교육 및 전문 테스트 - 제작기반 세팅 및 마케팅 등	
공통사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 유형별 중복 지원 불가, 단독지원(컨소시엄 불가)</li> <li>■ 본 사업은 최대 2개년 지원(2개년 계획 제출) 사업이며, 상기 지원금은 1차년도 기준임</li> <li>■ 게임콘텐츠 장르 제한 없으나, 선정성/폭력성/사행성/범죄 등 사회 통념을 벗어난 게임콘텐츠·오프라인 보드게임·NFT 콘텐츠 등은 제외</li> <li>■ 출시 이력이 없으며, 개발 완성도가 베타버전 이전인 게임(이미 개발 완료된 게임 제외) - 선정평가 시 공정률 대비 완성도 확인을 위한 게임 시연 필수</li> </ul>				

## 2. 지원대상 및 자격

### 1. 지원대상

구 분	지원대상						
A유형	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 게임콘텐츠 개발 경험을 보유한 기업</li> <li>■ 최근 3개년 매출액 평균 또는 '24년도 매출액을 10억 이상 달성한 기업</li> <li>■ 하기 명시된 '공통' 대상에 적합한 기업</li> </ul>						
B유형	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 하기 명시된 '공통' 대상에 적합하면서 PC 또는 콘솔게임의 개발 및 출시 경험이 있는 기업               <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 얼리액세스, 미리해보기는 출시 범주에 포함하지 않음</li> <li>※ 단순 변환 구동프로그램을 통한 PC·콘솔 개발 및 출시는 미인정 예) 에뮬레이터 등을 통한 모바일 게임의 PC버전 구동 → 미인정 PC-모바일 크로스플랫폼 게임의 PC버전 별도 제작 및 운영 → 인정</li> </ul> </li> <li>■ 최근 3개년 매출액 평균 또는 '24년도 매출액을 20억 이상 달성한 기업</li> </ul>						
공통	<table border="1"> <thead> <tr> <th>구 분</th> <th>내 용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>지역기업</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 공고일 기준 사업자등록증 상 본사 소재지가 대구인 게임 제작/배급업 등록 기업</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td>역외기업</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ 협약일 기준 2개월 이내 대구 사업자등록·이전 완료 협약 기업(본사)               <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 협약 종료 후 5년 이상 대구 지역 사업장 유지 협약 필수</li> <li>※ 협약서 제출 必, 불이행 시 선정 철회, 협약 취소 및 지원금 회수</li> <li>※ 공고일 기준 게임 제작/배급업 등록이 되어 있어야함</li> </ul> </li> </ul> </td> </tr> </tbody> </table>	구 분	내 용	지역기업	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 공고일 기준 사업자등록증 상 본사 소재지가 대구인 게임 제작/배급업 등록 기업</li> </ul>	역외기업	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 협약일 기준 2개월 이내 대구 사업자등록·이전 완료 협약 기업(본사)               <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 협약 종료 후 5년 이상 대구 지역 사업장 유지 협약 필수</li> <li>※ 협약서 제출 必, 불이행 시 선정 철회, 협약 취소 및 지원금 회수</li> <li>※ 공고일 기준 게임 제작/배급업 등록이 되어 있어야함</li> </ul> </li> </ul>
	구 분	내 용					
지역기업	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 공고일 기준 사업자등록증 상 본사 소재지가 대구인 게임 제작/배급업 등록 기업</li> </ul>						
역외기업	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 협약일 기준 2개월 이내 대구 사업자등록·이전 완료 협약 기업(본사)               <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 협약 종료 후 5년 이상 대구 지역 사업장 유지 협약 필수</li> <li>※ 협약서 제출 必, 불이행 시 선정 철회, 협약 취소 및 지원금 회수</li> <li>※ 공고일 기준 게임 제작/배급업 등록이 되어 있어야함</li> </ul> </li> </ul>						

※ 유형별 중복 지원이 안되므로, 지원 대상 및 조건을 반드시 확인 할 것

### 2. 지원제외 대상(공고일 기준)

<p>(ㄱ) 부도, 세무당국에 의하여 국세, 지방세 등의 체납처분을 받은 경우, 민사집행법에 의하여 채무 불이행 자명부에 등재되거나, 은행연합회 등 신용정보 집중기관에 채무불이행자로 등록된 경우</p> <p>(ㄴ) 콘텐츠지원사업에 따라 발생한 정산반납 대상액(지원사업 정산결과에 따라 사업자가 전담기관 및 관리기관 등에 납부해야하는 금액) 및 기술료를 체납(매출조사 거부, 회피 등 포함)하고 있는 경우</p> <p>(ㄷ) 신청 기업 및 대표가 문화체육관광부장관 등 중앙행정관서의 장으로부터 참여제한 제재를 받고 있는 경우</p> <p>(ㄹ) 당해연도 기준, 한국콘텐츠진흥원 및 대구디지털혁신진흥원을 포함한 콘텐츠지원사업을 통해 지원금을 직접 교부받아 진행 중인 사업이 2개 이상인 경우(연구개발사업 제외)</p> <p>※ 당해연도에 동시에 수행할 수 있는 콘텐츠지원사업은 최대 2개로 제한함</p> <p>※ 단, 지원금이 500만원 이하인 경우는 과제 수에서 제외</p> <p>(ㄴ) 보조사업 수행 등의 배제 결정을 받거나, 보조금 수금의 제한을 받은 경우</p> <p>(ㄷ) 신청과제와 동일 또는 유사한 과제로 정부(지방자치단체 및 정부사업대행기관 등)로부터 자금을 지원받아 과제를 수행하고 있거나 완료한 경우</p> <p>(ㄹ) 타인의 작품을 모방하거나 타인의 저작권을 무단으로 침해한 경우</p> <p>(ㄷ) 사업자, 과제참여인력, 대표권자, 업무집행권자 등 의사결정에 관여하는 자가 「성폭력범죄에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 경우</p> <p>(ㄹ) 과거 지원사업을 통해 지원받은 국고보조금의 집행 및 정산과 관련하여 지적받은 이력이 있거나, 정보공시 불이행 등 법적 의무 불이행 이력이 있는 경우</p> <p>(ㄷ) 4대보험 및 인건비 체납사실이 있거나, 인건비 체납 및 미지급과 관련하여 진행중인 소송이 있는 경우</p> <p>(ㄷ) '사업안내서 [붙임3] 신청/참여제한 대상 여부확인서'의 '아니다' 항목에 해당하는 경우</p>
---

### 3. 지원 세부내용

구분	세부내용		
지원유형 및 규모	구분	유형별 지원대상	지원규모
	A형	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임콘텐츠 개발 경험을 보유한 제작사</li> <li>최근 3개년 평균 또는 '24년도 매출액 10억 이상 달성</li> </ul>	최대 5억원 × 1개사 (2차년도 최대 3억원 예정)
B형	<ul style="list-style-type: none"> <li>PC 또는 콘솔게임 개발 및 출시경험이 있는 제작사</li> <li>※ 얼리액세스, 미리해보기 등은 출시 범주에 미포함</li> <li>※ 단순 변환 구동 프로그램을 통한 출시는 미인정</li> <li>최근 3개년 평균 또는 '24년도 매출액 20억 이상 달성</li> </ul>	최대 10억원 × 2개사 (2차년도 최대 4억원 예정)	
※ 지원금 지급 시기는, 사업비 예산 운용 현황에 따라 추후 확정 예정 ※ 2차년도 지원규모의 경우, 사업비 확정 규모에 따라 변동 가능			
지원기간	■ 총 2년(1년+1년) ※ 1차년도 과제 결과평가에 따라 2차년도 지원여부 결정(1차년도 미통과시 조기종료 가능) 2차년도 협약 전 차년도 사업계획 적정성 여부 및 예산 심의 별도 진행 예정		
지원분야	■ 시장에 미출시된 PC·콘솔 게임 개발지원		
	플랫폼	내 용	
	PC	<ul style="list-style-type: none"> <li>PC 게임콘텐츠 제작(스팀, 에픽게임즈스토어, 스토브, GOG, 자체런처 등)</li> </ul>	
	콘솔	<ul style="list-style-type: none"> <li>콘솔 게임콘텐츠 제작(PS, XBOX, 닌텐도 등)</li> </ul>	
	크로스플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> <li>PC ↔ 콘솔, PC ↔ 모바일, 콘솔 ↔ 모바일 등 2개 이상의 플랫폼에 크로스플레이 및 크로스세이브 기능을 지원하는 게임콘텐츠 제작</li> </ul>	
멀티플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> <li>PC ↔ 콘솔 플랫폼에 멀티플랫폼 기능을 지원하는 게임콘텐츠 제작</li> </ul>		
※ 2개 이상 플랫폼에 게임을 서비스 할 경우, 단순 변환 구동프로그램을 통한 서비스가 아닌 최적화 및 확장성 적용 필수 ※ 스팀덱의 경우 해당 사업에서는 콘솔의 범주에 포함하지 않음			
지원내용	1차년도(2025년)		2차년도(2026년)
	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임콘텐츠 개발 비용 지원 (인건비, 수용비 등 기업별 개발 일정에 맞게 자율 편성)</li> <li>베타 버전 이상 개발 완료 필수</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>게임콘텐츠 개발 비용 지원 (개발 일정에 맞게 자율 편성)</li> <li>마케팅 비용 지원</li> <li>시장 출시 및 서비스 필수</li> </ul>
	→		
	[스케일 플러스 지원(안)]		
<ul style="list-style-type: none"> <li>게임콘텐츠 혁신파트너 - 각 분야별 3인 이상의 전문가 지원 및 집중 관리</li> <li>전문 테스트 및 검수 - QA 및 FGT 테스트 지원 - CBT, OBT, 글로벌 테스트 지원</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>개발자 기술교육 지원 - 그래픽 엔진 교육, 서버 등 개발자 대상 지원</li> <li>게임 제작기반 세팅 지원 - 에셋구매 및 클라우드 서버 등 - 개발 툴 및 라이선스 구매 등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>로컬라이제이션 - 번역 및 현지화, LQA, 글로벌 테스트 및 검수</li> <li>서비스 및 출시 지원 - 마케팅 전략 수립 및 운영 - 퍼블리싱 지원</li> </ul>
※ 스케일 플러스 지원의 세부내용은 수요맞춤에 따라 일부 변경될 수 있으며, 일부 프로그램의 경우 반드시 진행해야 하는 필수 지원 내용이 있음 ※ 스케일 플러스 지원은 개발 지원금과는 별개로 운영되며, 전문 운영사를 통해 지원(개발사 부담금 없음) ※ 선정 이후 오리엔테이션을 통해 스케일 플러스 지원 세부 방법 및 내용에 대해 설명 예정			
지원비율	■ 총사업비의 90% (자부담 10% 매칭 필수, 현금만 인정) - 총사업비: 지원금90% + 자부담10% ※ 불입3. 총사업비 및 기업부담금 계산식 참조(백만원 단위 절상)		

구분		세부내용								
지원금 지급		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 지원금 분할 지급               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 협약체결 후 1차 지급, 이후 월별 및 중간평가 이후 잔여 지원금 분할 지급</li> <li>- 지원금 교부 신청 시 자부담 납입 증빙 및 이행보증보험증권 제출 필수</li> </ul> </li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">구분</th> <th style="width: 20%;">제출시기</th> <th style="width: 20%;">보험금액</th> <th style="width: 20%;">보험기간</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>이행보증보험증권</td> <td>1차 교부 신청 시</td> <td>지원금의 100% + 이자</td> <td>협약기간 + 2개월 가산</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 지원금 지급 시기와 지원금액은, 사업비 예산 운용 현황에 따라 추후 확정 예정</li> </ul>	구분	제출시기	보험금액	보험기간	이행보증보험증권	1차 교부 신청 시	지원금의 100% + 이자	협약기간 + 2개월 가산
구분	제출시기	보험금액	보험기간							
이행보증보험증권	1차 교부 신청 시	지원금의 100% + 이자	협약기간 + 2개월 가산							
수행보고		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 과제 수행보고서 제출(월 1회) 필수               <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 진흥원 요청시 과제 수행보고서 추가 제출 가능</li> </ul> </li> </ul>								
사업 완료 조건	1차년	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>결과평가 전까지 베타빌드 이상 개발된 게임 빌드 제출 필수</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 베타빌드: BM기능 및 게임 기능요소 구현, 콘텐츠 볼륨 확보 및 최적화 작업 완료 등 베타테스트 결과보고서 제출 必</li> <li>※ 결과평가는 12월 1주-2주 예정이며, 해당 기간 전까지 베타빌드 이상 제작 완료 필수</li> <li>※ 최종 목표 미달성, 결과평가 실패판정, 결과물 미제출 등의 경우 지원금 환수, 참여제한 등 제재조치를 받을 수 있음</li> </ul> </li> </ul>								
	2차년	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ <b>결과평가 전까지 정식 출시 및 상용화 서비스 완료 필수</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 결과평가지 정식 출시 및 상용화 증빙 필수</li> <li>※ 최종 목표 미달성, 결과평가 실패판정, 결과물 미제출 등의 경우 지원금 환수, 참여제한 등 제재조치를 받을 수 있음</li> <li>※ 단, 출시 및 상용화 지연에 대한 불가피하거나 명확한 사유(콘솔 게임의 경우 플랫폼 검수 기한 등)가 있는 경우 결과평가 시 반영 예정</li> </ul> </li> </ul>								
고용창출		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 1차년도 해당 과제 관련한 신규 고용 실적 달성</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">구분</th> <th style="width: 90%;">세부내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A형</td> <td>▪ 신규 고용 창출 5명 이상</td> </tr> <tr> <td>B형</td> <td>▪ 신규 고용 창출 10명 이상</td> </tr> <tr> <td>공통</td> <td>▪ 정규직·계약직 포함. ※단, 채용일로부터 3개월 이상 근무 시 인정. 4대 보험 증빙 필수</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ 2차년도 신규 고용 실적 달성 별도</li> </ul>	구분	세부내용	A형	▪ 신규 고용 창출 5명 이상	B형	▪ 신규 고용 창출 10명 이상	공통	▪ 정규직·계약직 포함. ※단, 채용일로부터 3개월 이상 근무 시 인정. 4대 보험 증빙 필수
구분	세부내용									
A형	▪ 신규 고용 창출 5명 이상									
B형	▪ 신규 고용 창출 10명 이상									
공통	▪ 정규직·계약직 포함. ※단, 채용일로부터 3개월 이상 근무 시 인정. 4대 보험 증빙 필수									
기타사항		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 2개년 계획안 제출 필수(글로벌 시장 진출 계획(안) 포함)</li> <li>■ 기획에서 개발까지 지원(개발 진행 중인 게임도 지원 가능)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1차년도 협약체결일 기준 3개월 이내 상용화 예정인 게임은 불가</li> </ul> </li> <li>■ 제작지원을 받지 않은 게임 지원 가능</li> <li>■ 회계교육 참가 필수</li> <li>■ 지재권 1건 이상 등재 필수</li> <li>■ IP의 경우 자체 IP 활용 또는 외부 IP 활용 무관함               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 단, 외부 IP 구매 비용 및 관련 제반비용은 본 사업비로 편성 불가</li> </ul> </li> <li>■ 각 유형별 중복지원 불가               <ul style="list-style-type: none"> <li>- A형, B형 중 택1 하여 1개의 게임 콘텐츠 지원</li> <li>- 별개의 콘텐츠라도, 1개의 기업에서 유형별 중복 지원 불가</li> </ul> </li> </ul>								

# 4. 선정절차 및 평가기준

## 1. 선정절차 및 평가항목

구분	평가항목	평가지표	평가내용	배점						
1차	서류검토	과제 중복성 여부	· e나라도움 중복검토, 최근 3년간 지원사업 수행이력 등	P/F						
		참여제한 여부	· e나라도움 자격검증, 국세/지방세 완납증명서, 협약서 등							
		규정 또는 공고 위반 여부	· 협약서, 사업신청서 등							
		지원자격 충족 여부	· 게임제작/배급업 등록증, 사업자등록증, 법인등기부등본 등							
2차	사업추진체계	조직 및 운영체계	추진 조직 역량 및 의지	· 지원기업의 추진의지 및 역량 · 총괄책임자의 전문성 및 역량 · 조직 및 운영체계 전문성	10	25				
			사업추진 수행 역량	· 지원기업의 전담인력 확보 여부 · 참여인력의 역할 분담 적절성	10					
		기업 성장가능성	기업 성장가능성	· 매출 성장 여부 - 최근 3년 간 평균 매출액 대비 최근년도('24) 매출 증가 여부 - 초기창업기업의 경우 연평균 증가율로 산정	5					
				<table border="1"> <tr> <th>감소</th> <th colspan="2">증가</th> </tr> <tr> <td>0%미만</td> <td>0%이상 ~ 10%미만</td> <td>10%이상</td> </tr> <tr> <td>1점</td> <td>3점</td> <td>5점</td> </tr> </table>			감소	증가		0%미만
	감소	증가								
	0%미만	0%이상 ~ 10%미만	10%이상							
	1점	3점	5점							
	사업내용의 타당성	사업목표	사업목표의 명확성	· 사업기획의 및 목표의 충실성 · 사업 최종목표의 적절성(사업비전 등) · 사업 단계별 목표의 적절성 · 사업 목표수립 근거의 합리성	5	55				
		사업내용	사업내용 및 추진전략	· 사업 추진 단계별 추진 가능성 · 사업내용의 적절성 및 구체성 · 사업내용 근거자료의 합리성 · 사업 추진일정 및 산출물의 타당성	10					
		수행계획	개발 및 사업화 계획의 우수성	· 과제 기획 및 개발 역량 - 개발 게임의 독창성 및 참신성 - 기획 내용의 구체성 및 실현가능성 - 보유 개발역량 및 사업화 실적	10					
				· 게임 완성도 및 시장 경쟁력 - 개발 게임의 대중성 및 기대 완성도 - 유사 게임 콘텐츠와의 차별성 - 국내외 시장 경쟁력 및 파급력	15					
				· 상용화 가능성 및 사업화 계획 - 개발 게임의 상용화 및 사업화 계획의 구체성 및 타당성 - 목표시장 수요 및 수익 창출 가능성	10					
		사업비	사업비 구성의 적절성	· 사업비 계상의 적절성, 산출근거의 구체성	5					
	자체평가	공통성과지표	· 성과지표의 달성가능성	10	20					
자율성과지표		· 성과지표의 우수성 및 달성가능성	10							
<b>총 합 계</b>				<b>100</b>						
	예산심의	예산편성 적절성	· 예산편성 기준에 따른 사업비 편성 여부	심의 의견서 작성						
		지원금 규모 적절성	· 과제 규모 대비 지원금 규모 적정 여부							
		산출근거의 합리성	· 예산편성 항목별 계상의 당위 여부 등							
3차	현장실사	본사 소재지 점검	· 본사 소재지 일치여부 등	P/F						
		참여인력 현황	· 과제 참여인력 유무 확인 등							
		인프라 구축 현황	· 개발환경 구축 상태 여부 등							
		수행실적 확인	· 수행실적 확인, 게임 시연 등							
		예산조정	· 예산심의 결과에 따른 조정 및 수정내역 점검							

※ 상기 내용은 사업 추진 상황에 따라 변경될 수 있음

※ 유형별 다수 기업이 접수하였을 경우, 1차 서류검토 시 별도 평가 추가 가능

- A형: 12배수 초과, B형: 6배수 초과 접수시 별도 서면평가 진행 가능

## 2. 선정방법

가. 평가위원: 지역 내·외 산/학/연/관 전문가 구성

나. 평가기준: 평가위원 최저·고점을 제외한 산술평균 70점 이상 기업 중 고득점 순 선정

## 3. 지원기업 선정

가. 평가 절차 및 항목, 기준, 일정 등 세부내용은 추진 상황에 따라 변동될 수 있음

나. 평가결과 적합기업이 없는 경우 선정하지 않을 수 있으며, 재공고 추진 가능함

다. 지원유형별 지원규모 및 내용 등 세부사항이 조정 될 수 있음

라. 필요한 경우 종합심의를 실시하며, 종합심의 시 선정과제의 최종 합격, 사업비 조정, 사업 내용 변경 관련 협의를 추가 진행할 수 있음

마. 발표평가 점수가 70점 이상의 사업 중 지원예산 또는 지원규모 제한으로 선정에서 제외된 기업은 후보 기업으로 관리함

바. 협약체결의 취소 또는 사업 포기 등의 사유가 발생한 경우 평가 점수 고득점 순에 따라 후순위 기업 선정을 통해 지원함

사. 서류점검, 현장실사 등의 경우 1개 항목 이상 Fail일 경우 불합격 판정함

아. 선정 및 협약 후 지원제외 대상 사유 등 결격 사유 발생 시 협약체결 취소 가능함

## 5. 주요일정(안)

주요일정	추진주체	추진내용
사업계획서 접수 (~ '25. 5. 2주차)	DIP/신청기업	○ 신청서 접수 및 참여제한 검토 ※ 지원대상 여부 및 제출서류 검토
↓		
서류/발표/현장실사 * 선정절차 변동 가능 ( '25. 5. 3 ~ '25. 6. 1주차)	DIP/신청기업/평가위원	○ 위원구성: 지역내·외 산업분야 전문가 구성 ○ 선정절차에 따른 수행기업 선정
↓		
과제 협약 (~ '25. 6. 2주차)	DIP/선정기업	○ 결과 통보 및 사업계획서 보완 ○ 협약체결 및 1차 지원금 지급
↓		
중간평가 ( '25. 8. 4 ~ '25. 9. 1주차)	DIP/수행기업/평가위원	○ 과제수행 모니터링 및 진도점검 ○ 1차년도 과제 추진현황 중간평가
↓		
결과평가 및 1차년도 정산 ( '25. 12. 1 ~ 4주차)	DIP/수행기업/평가위원	○ 1차년도 수행과정 및 과제 결과평가 ○ 1차년도 사업비 집행 적정성 검토 및 반납

※ 상기 내용은 사업 추진 상황에 따라 변경될 수 있음

## 6. 신청방법 및 제출서류

### 1. 접수 및 문의처

가. 접수기간: 접수일로부터 ~ 2025. 5. 13.(화) 15:00까지 e나라도움 접수 (필수)

- ※ 공고일로부터 약 1주 내외로 e나라도움 접수 시작
- ※ 원본서류 제출기간 동일(e나라도움 접수기업에 한함)
- ※ 접수 및 서류 제출기간 준수, 초과 시 접수 절대 불가
- ※ 제출된 서류는 신청기업의 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완 불가함, 일체의 서류는 반환 불가함

나. 접수방법: e나라도움 온라인 공모 접수 후 원본(1부) 서류 방문 제출

다. 서류제출 및 문의처: (41256)대구시 동구 장등로 76, 5층 (대구콘텐츠기업지원센터)  
콘텐츠진흥본부 게임웹툰센터(T. 053-655-5602 / E. ksm92@dip.or.kr)

### 2. 제출서류

제출서류	부 수	제출방식
① 사업계획서(날인) PDF 1부, 사업계획서(날인X) HWP 1부	각 1부	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ① ~ ⑩번 서류는 날인 후 스캔하여 PDF 파일로 제출 (날인 필수)</li> <li>- ⑩번 영상의 경우 용량문제로 인해 e나라도움에 업로드가 안될 경우, 담당자에게 연락 후 메일로 별도 제출 (필요시 원본서류 제출시, USB로 별도 제출)</li> <li>- ①번 사업계획서의 경우 한글파일(날인X)도 함께 제출 필수</li> <li>- 모든 증빙 서류는 3개월 이내 발급본 제출 필수</li> </ul>
② 개인정보수집 동의서		
③ 신청/참여제한대상 여부확인서		
④ 약약서 및 기업부담금 약약서		
⑤ 중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용 동의서		
⑥ 참여인력의 4대보험 가입증명원 및 원천징수영수증(부)		
⑦ (22년/23년/24년) 3개년 기업 재무제표 ※ 24년 재무제표는 기업 상황에 따라 가결산재무제표 제출이 가능하나 회계기관(사)의 인증이 있어야 함		
⑧ 법인등기부등본(법인의 경우)		
⑨ 법인인감증명서 사본 (개인사업자는 대표자 인감증명서)		
⑩ 사업자등록증 사본		
⑪ 대표자 주민등록등본		
⑫ 사용인감계(사용인감계 사용 시)		
⑬ 국세 및 지방세 완납증명서		
⑭ 게임제작업등록증		
⑮ 참여인력 인건비 증빙 (사업계획서 상 인건비 책정된 참여인력의 24년도 급여대장 또는 이체확인증 제출, 사업비 내 임금 적정성, 인상분 확인 필요)		
⑯ 사업계획서 상 책정된 구매, 임차, 용역 등의 금액에 대한 견적서		
⑰ 상용화 실적 증빙(해당 시)		
⑱ 기타 증빙자료(해당 시)		
⑲ 역외 기업 이전 약약서(해당 시)		
⑳ 게임시연 동영상(개발진행 중일 경우 필수)		

※ 추진 상황에 따라 필요한 추가 서류 제출 요구 가능(발표평가 PPT 경우 별도 제출 안내)

※ 협약 시 수정사업계획서, 국세/지방세 납부확인서, 인감증명서 등 추가 서류 제출 필요

### 3. 접수안내

- 각 서류는 PDF로 제출하며, 전체 파일은 1개의 압축파일(zip)로 제출
  - ※ 사업계획서의 경우 PDF(날인O) 1부, HWP(날인X) 1부 제출
- 각 서류의 파일명은 상단 제출서류 리스트 이름과 동일하게 제출하며, 압축파일은 '[지원사업명] 기업명'으로 제출(하단 예시와 동일하게 제출)

- ※ 온라인 접수는 국가보조금통합관리시스템 홈페이지([www.gosims.go.kr](http://www.gosims.go.kr)) 접속, 회원가입 및 로그인 후 전산접수(사용자지원실 1670-9595, 매뉴얼 및 동영상 참고)
- ※ e나라도움 접수 시 각 지원분야별로 구분하여 진행, 신청기업은 지원유형에 맞게 지원 요망
- ※ e나라도움 로그인 후 '2025년 지역특화콘텐츠개발지원(대구게임테크허브) 레벨업 넥서스 개발지원 사업' 을 확인하여 공고문 <신청서 작성> 탭 클릭 후 접수
- ※ e나라도움 접수 시 지원사업 유형 확인 필요(유형 착오 접수 시 불인정하며, 불이익은 기업 책임)
- ※ e나라도움 시스템 사용자 등록 및 공모 신청 방법은 e나라도움 매뉴얼 참조
- ※ 사업신청 양식은 국가보조금통합관리시스템 홈페이지([www.gosims.go.kr](http://www.gosims.go.kr)) 및 (재)대구디지털혁신진흥원 홈페이지([www.dip.or.kr](http://www.dip.or.kr)), 대구콘텐츠비즈니스센터 홈페이지([www.dcoe.or.kr](http://www.dcoe.or.kr))에서 확인 가능
- ※ 전체 압축파일명은 '(기업명) [지원사업명]' 으로 제출 필수
- ※ 각 서류의 파일명은 하단 예시와 동일하게 세팅하여 제출 필수

<p><b>[지원유형명_기업명].zip</b> (50MB 이하)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사업계획서(날인O).PDF</li> <li>1. 사업계획서(날인X).HWP</li> <li>2. 개인정보수집 동의서</li> <li>3. 신청/참여제한대상 여부확인서</li> <li>4. 약약서 및 기업부담금 약약서</li> <li>5. 중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보활용 동의서</li> <li>6. 참여인력의 4대보험 가입증명원 및 원천징수영수증(부)</li> <li>7. 3개년 기업 재무제표(22년, 23년, 24년)</li> <li>8. 법인등기부등본(법인의 경우)</li> <li>9. 법인인감증명서 사본(개인의 경우 대표자 인감)</li> <li>10. 사업자등록증 사본</li> <li>11. 대표자 주민등록등본</li> <li>12. 사용인감계(사용인감 사용 시)</li> <li>13. 국세 및 지방세 완납증명서</li> <li>14. 게임제작업등록증</li> <li>15. 참여인력 인건비 증빙(참여인력별 폴더 생성)</li> <li>16. 용역 견적서</li> <li>17. 상용화 실적 증빙(해당 시)</li> <li>18. 기타증빙자료(해당 시)</li> <li>19. 역외 기업 이전 약약서(해당 시)</li> <li>20. 게임시연 동영상(개발진행 중일 경우 필수)</li> </ol> <p style="text-align: right;">※ 용량제한으로 제출 불가 시 담당자메일로 개별 전송 가능</p>
---	---

- ※ 국고를 통한 모든 지원 사업은 [한국재정정보원]에서 운영하는 e나라도움 시스템을 통해 진행되오니, 시스템 관련문의는 반드시 e나라도움 고객센터로 연락바랍니다.

## 7. 유의사항

- 본 사업은 「문화산업진흥기본법」, 「보조금관리에관한법률」 및 동법 시행령, 기획재정부 「국고보조금통합관리지침」, 「보조금정산보고서작성지침」, 「보조금정산보고서검증지침」, 「보조사업자정보공시세부기준」, 한국콘텐츠진흥원 「콘텐츠지원사업관리규칙」, 「콘텐츠지원사업협약및수행관리지침」, 「콘텐츠지원사업평가및심의지침」에 의거하며, 신청기업 및 수행기업은 관련 법령 및 규정을 숙지하고 준수해야 함
- 위 법령, 규정에 명시되지 않은 사항은 대구디지털혁신진흥원의 규정을 적용함
- 본 사업의 신청, 사업수행에 있어 관련 법령 및 규정의 미숙지로 인한 불이익 전부 신청기업, 수행기업의 책임으로 봄 \* 공고에 미 명시된 내용에 대해서도 관련 법령, 규정, 지침에 따름
- 평가 절차 및 기준, 일정 등 사업 세부내용은 추진 상황에 따라 변동될 수 있음
- 지원 대상으로 확정통보 받은 수행기업은 이행(지급)보증보험증권 등 협약체결에 필요한 구비서류를 작성하여 제출하여야 하며, 기한 내 관련 서류를 제출하지 못할 경우 선정이 취소될 수 있음
- 타 기관으로 과제 중복지원이 발견될 경우 과제 탈락 및 협약 해지 될 수 있음
- 협약 이후에라도 지원제외 대상 사유 등 결격 사유 발생 시 협약체결 취소, 환수 등 제재조치 가능함
- 동일한 내용으로 우리원이나 타 지원기관(정부 및 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우에는 협약체결 이후에라도 협약취소, 지원금 회수, 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있음
- 제출된 신청서는 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않음
- 제출 서류는 인감을 필수 날인해야하며, 날인하지 않은 경우 해당 내용은 인정하지 않음
- 제출방법 또는 서류 누락, 오기재 등 별도 안내하지 않으며, 이에 대한 불이익은 수행기업의 책임임
- 제출된 서류의 내용에 허위사실이 확인될 경우 협약 해지, 지원금 회수 등의 제재조치를 받을 수 있음
- 제재사유 발생 시 제재조치를 취할 수 있으며, 해당 내용은 공개될 수 있음
- 수행기업은 협약일 내 결과평가일 전까지 과제 개발을 완료하고 최종 결과물을 제출해야하며, 종료일 7일 이전에 실적보고 및 정산을 완료해야 함
- 과제 결과물에 대해 한국콘텐츠진흥원, 대구시, 대구디지털혁신진흥원 등 관련 기관에서 홍보·마케팅 등 공공의 목적으로 무상 활용될 수 있음
- 완성 결과물을 제출하지 못하거나, 지원금의 부당(유용, 횡령 등) 사용 등 기타 협약의 해약 여건이 발생할 경우, 해당 사업자로 부터 지원금을 환수할 수 있으며, 별도의 제재 조치 가능함
- 정부와 지자체 중소기업 지원사업의 효율적 수행을 위해 운영하는 「중소기업 지원사업 통합관리시스템」의 지원이력 정보 등의 수집·조치를 위한 ‘중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용을 위한 동의서’ 를 제출하여야 함
- 과제수행기관은 지원금을 별도의 계정(계좌)으로 구분·관리하여야 하며, 투명성 확보를 위해 수행기업은 지원과제와 관련한 자금 집행 및 기업 매출현황 등에 대해 회계법인의 검증을 받아야 함
- 사업비를 당초의 목적대로 집행하지 않거나 임의로 제작을 중단할 경우, 관련법에 따라 사업비의 환수와 필요한 제재조치 등을 취할 수 있음
- 완성 결과물에 ‘대구디지털혁신진흥원 레벨업 넥서스 개발지원 사업 참여’ 결과물임을 명시해야 함
- 수행기업은 문체부 문화예술계 성희롱성폭력 근절 대책(2018.03.)에 따라 성희롱 예방교육 이수 확인서를 결과평가 전까지 필수로 제출하여야 함
  - \* 남녀고용평등법 및 일 가정 양립 지원에 관한 법률 제13조 및 제39조에 근거, 사업장 내 성희롱 예방교육 의무 부과 및 미실시 시 과태료가 부과됨
  - \* 문체부 문화예술계 성희롱성폭력 근절 대책(2018.03.): 공모사업 등 지원 시 성희롱 예방교육 이수 확인서 및 성범죄 예방 노력을 담은 서약서 제출 의무(수행기업 대표자, 과제책임자, 과제 참여인력 모두 이수 확인서 제출 필수)
- 수행기업은 월 1회 과제 수행보고서를 제출하여 진도상황 및 목표 달성 현황을 필수 보고하여야 함
- 수행기업은 관리기관의 요청 시 지역 전시회 등 행사에 필수 참석해야함
- 관리기관은 사업종료 이후 5년간 수행기업에 대한 실적 성과를 요청할 수 있으며, 수행기업은 요청일로부터 15일 이내에 제출하여야 함
- 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있으며, 변경 시 수정공고를 추진함