

2025년 도교게임쇼 참가기업 모집 신청양식

[제1호 서식] 참가 신청서

[제2호 서식] 개인정보 수집·이용·제공 동의서

[제3호 서식] 신청기업 참여제한 여부 확인서

[제4호 서식] 평가위원 추천표

2025. 8.

2025년 도쿄게임쇼 참가 신청서

■ 기업정보

회사정보	회사명	(한글)	(영문)
	업체 유형	<input type="checkbox"/> 법인 사업자 <input type="checkbox"/> 개인 사업자	사업자등록번호
	대표자명		대표자 연락처
	회사주소		
담당자 정보	성명	※ 사업 담당자 및 출장자는 신청사 소속 인력만 가능	부서 및 직책
	연락처	(사무실)	(휴대폰)
		(이메일)	

■ 기업역량

기업현황	주력 플랫폼	<input type="checkbox"/> 모바일 / <input type="checkbox"/> 콘솔 / <input type="checkbox"/> PC / <input type="checkbox"/> 온라인 / <input type="checkbox"/> 차세대(VR, AR, NFT 등) / <input type="checkbox"/> 아케이드 / <input type="checkbox"/> 기타 _____ ※ 택 1						
	회사 유형	<input type="checkbox"/> 게임제작 <input type="checkbox"/> 게임유통 <input type="checkbox"/> 게임제작 및 유통 <input type="checkbox"/> 기타 _____						
	2024년 매출액	(원)	2024년 수출액	(달러)				
	2023년 매출액	(원)	2023년 수출액	(달러)				
	2022년 매출액	(원)	2022년 수출액	(달러)				
게임서비스 및 출시 현황	출시일 (예정일)	게임명	장르	플랫폼	마켓	출시방법	실적	국가(권역)
	2024. 11.	OOO	FPS	온라인	스팀 /XBOX	퍼블리싱 계약	DAU OO, MAU OO, 누적 다운로드 수 △△, 누적 매출 △△ 원 달성	국내/일본
	2023. 08	OOO	FPS	온라인				글로벌
	2022. 02.	△△△	육성	모바일	IOS/AOS	직접서비스		미주
도쿄게임쇼 참가실적	기존 참가여부	<input type="checkbox"/> 신규참가 <input type="checkbox"/> 2024 <input type="checkbox"/> 2023 <input type="checkbox"/> 2022			계약실적 (이상 ~ 미만)	<input type="checkbox"/> 없음 <input type="checkbox"/> \$1 ~ \$200,000 <input type="checkbox"/> \$200,000 ~ \$500,000 <input type="checkbox"/> \$500,000 이상		

■ 게임소개

참가 게임 소개					
참가 게임명	국문명 영문명				
장르	액션, RPG, FPS 등	플랫폼	PC, 콘솔, 모바일	출시일(예정일)	
빌드언어	국문/영문/중문 등	시연장비		출시 마켓	iOS/AOS, 스팀 등
게임영상링크	※ 게임영상을 다운 또는 시청할 수 있는 유튜브, 구글드라이브 등 링크 주소 기입(없을 시 공란)				
게임 특징점 및 차별성	※ 대중성, 상업성, 목적성, 특이성, 독창성, 창의성 관련 사항 등 ※ 자유 형식(본 칸 크기는 늘려도 무방) / 간략하게 작성				
세부 게임 소개	※ 게임소개는 특징점(요약)부분 이외 자유형식이며, 3~5장 이내로 작성해주시기 바랍니다. - 이미지의 경우 이미지당 50KB 미만으로 해주시기 바랍니다. ※ 게임에 대한 이해를 위해 플레이 방법, 차별화 요소 등을 을 넣어주시기를 권합니다. ※ 사업 진행단계 및 진척도(00%) ※ 본 지원신청서는 인터넷 연결이 어려운 환경에서 검토될 예정이오니 외부링크 기재 지양 바랍니다.				

■ 2025 도쿄게임쇼 참가계획

마켓 참가목적 및 목표	
참가목적	참가 지원 계기(게임 리뷰 및 위시리스트, 다운로드 수 목표/계약 또는 협약 체결 예정/바이어 미팅/기타 목적), 참가 목적의 타당성, 참가 지원의 필요성
정량적목표	<p style="text-align: center;">***구체적으로 제시***</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ B2C ○○○이벤트 진행을 통한 모객 모객 00명, 리뷰 00건, 다운로드 수 000건 달성 ○ ○○○ 쇼케이스 진행을 통한 출시 및 런칭 홍보 ○ 총 목표 상담건수: 000건 / 상담금액: 000,000달러 - AAA company: 00,000달러(미국) ○ 총 목표 계약건수: 000건 / 계약금액: 000,000달러 - BBB company: 00,000달러(중국) - CCC company: 00,000달러(프랑스) ○ ○○○을 위한 MoU 체결 1건 ○ 네트워킹 행사를 통한 ○○관련 기업 미팅 0건, 현지업체 ○○ 미팅을 통한 ○○ 논의 ○ 현지 ○○○ 홍보 0건 등
정성적목표	○ 참가 전/중/후 비즈니스 계획 및 목표
목표 달성을 위한 세부계획	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사전계획: 목표시장에 대한 분석과 해당 국가/권역 진출을 위한 구체적인 계획 제시 주요 또는 관심 비즈니스 해외진출 분야 관련 뚜렷한 방향성 제시 ○ 홍보/마케팅 등 주요 상담 계획 - ○○○이벤트 진행을 통한 유저 10,000명에 대한 게임성 테스트 등 ○ 사후계획: 행사 참가 후 후속 미팅 및 계약체결 계획, 유사 행사 참가계획 등

비즈니스 미팅 계획				
작품명	상대 회사	국가	진행상황	상담형태
000	AAA COMPANY	미국	미팅일정 확정	퍼블리싱
△△△	BBB COMPANY	중국	바이어 미팅 섭외중	투자

■ 국내외 주요성과 및 수출실적

주요성과 및 수출실적
<ul style="list-style-type: none"> ○ 국내외 주요 서비스 실적, 계약액, 수출액 등 ○ 게임 개발 실적(출시시장/출시일/누적다운로드수/누적 매출액, 퍼블리싱 계약 실적 등) ○ 지원사업 수혜, 글로벌게임허브센터 입주, 이달의우수게임 등 시상식 수상 등

■ 참가 예산서

참가 예산서				
No	항목	내용	산출근거	집행액(원)
1	참가비	전시회	1,000,000원	1,000,000
2	부스료	임차료	2,000,000원	2,000,000
3	통역비	영어 통역	250,000원 x 1인 x 4일	1,000,000
4	기념품 제작	게임콘텐츠 홍보 굿즈	850,000원	850,000
5	운송비	전시 디스플레이 운송비용	150,000원	150,000
합계				5,000,000

■ 조직 구성 및 주요 인력 현황

조직도 및 조직 구성				
■ 작성방법 - 조직도: 참가기업의 조직도 표 기재 - 조직구성: 구성원이 많은 경우 주요 핵심인력 기재 - 주요인력: 신청게임의 주요 담당인력현황 - 참석 예정인원: 본 사업 선정시, 국외출장 예정자 세부내용 기입				
	주요인력 구분	인 원(명)	구 분	인 원(명)
개발인력	기획, 시나리오		마케팅	
	그래픽, 아트		사운드	
	프로그래머(서버)		기타(경영/재무/회계)	
	프로그래머(클라이언트)		합 계	

참석 예정인원

성명/직책	담당업무	주요경력 및 구사 언어	입사연월	경력
(작성예시) 홍길동/차장	(작성예시) 마케팅	(작성예시) 주요참여게임 - A게임 총괄기획 담당(20xx.xx.~20xx.xx.) - 해외 마케팅 총괄 담당(20xxx~20xxx) - 비즈니스 영어 구사 가능(미국 현지 법인 (20xxx~20xxx) 근무)	20xx.01.	12년차

※ 위의 세부내용은 사업책임자와 전사회 참석 예정 인원만 작성, 외국어 구사 가능여부 표기(해당시)

※ 참가 신청 시 유의사항

- 참가사는 신청 콘텐츠의 유통, 판매에 필요한 지적재산권 등의 권리를 보유하고 있어야 합니다.
- 판매 콘텐츠(게임)에 대한 분쟁이 발생하는 경우 모든 책임은 참가사에 있습니다.
- 세금, 기술료 체납 이력이 없고, 대전정보문화산업진흥원 및 한국콘텐츠진흥원의 각종 사업에 대한 참여 제한을 받지 않은 상태여야 합니다.
- 신청일 현재 사업참여 인력이 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 이력이 없어야 합니다.
- 다음의 경우 향후 2년 간 대전정보문화산업진흥원 및 한국콘텐츠진흥원이 지원하는 프로그램 참가 제한 및 취소될 수 있음에 동의합니다.
 - 신청 콘텐츠의 유통, 사업화에 대한 권리, 지적재산권 침해 사실이 확정될 경우
 - 신청 내용과 상이한 콘텐츠 또는 다른 회사명으로 프로그램에 참여한 경우
 - 제출한 신청서의 내용이 사실과 다를 경우
 - 참가기업으로 선정된 후 정당한 사유 없이 마켓 개최일로부터 45일 이내 참가를 취소하는 경우
 - 참가 이후 결과보고서 및 성과조사(매출, 계약성과, 기타 지원성과 등)의 미제출 및 제출 거부 시

위 내용을 충분히 숙지하였으며, 기재한 내용은 사실과 다름이 없음을 확인합니다.

2025. . . .

기업명

대표

(인)

대전정보문화산업진흥원장 귀하

개인정보 수집·이용·제공 동의서

※ 참가인력별로 각 1칸씩 추가하여 작성 및 서명 후 스캔파일 제출

기업명	성명	소속 / 직책	동의여부	서명
			<input type="checkbox"/> 동의 / <input type="checkbox"/> 거부	

본인은 대전정보문화산업진흥원(이하 '진흥원')의 '2025년 도교계임소 참가기업 모집' 공고에 대한 신청과 수행을 위하여 아래와 같이 본인 개인정보의 수집·이용·제공에 동의합니다.

가. 수집·이용·제공 목적

- 진흥원이 지원하는 사업의 과제 제안과 선정평가 등을 위한 최소 정보의 수집과 이용
- 진흥원이 지원한 사업의 정산을 위한 최소정보의 수집과 이용
- 진흥원이 지원한 사업의 지원 종료 후 성과추적을 위한 최소정보 수집과 이용
- * 보조금관리에관한법률에 의한 보조사업실적보고와 보조금의 금액 확정에 한하여 문화체육관광부 및 관련기관에 개인정보가 제공될 수 있음

나. 수집·이용·제공하는 개인정보의 항목

- 신청서 상에 기재된 모든 개인정보의 항목 (이름, 생년월일, 전화번호, 휴대폰번호, 전자우편, 주소, 사업자등록번호 등)

다. 개인정보의 보유 및 이용·제공기간

- 본 동의서가 작성된 때로부터 관련 규칙에서 정한 정산서류 보유기간까지(사업종료 후 10년)

라. 동의를 거부할 권리와 거부에 따른 불이익

- 상기 본인은 상기 개인정보의 수집에 대하여 거부할 권리를 보유하고 있음을 인지하고 있습니다.
- 개인정보제공 동의를 거부할 경우 접수 및 선정평가 대상에서 제외되는 등의 불이익을 받을 수 있습니다.

2025. . .

대전정보문화산업진흥원장 귀하

평가위원 추천표

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

※ 위 번호 중 5개 번호를 선택하여 표시(○)해 주세요.

『2025년 도쿄게임쇼 참가기업 모집』 평가위원회 구성을 위해 위와 같이 평가위원을 추천하며, 추천 다빈도순 평가위원회 구성 방식에 동의합니다.

2025. . .

기업명

대표

(인)

대전정보문화산업진흥원장 귀하

< 사업비 예산편성 체계 및 산정기준 >

목.세목의 용도 및 집행방법(산정 및 정산기준 포함)

목	세목	용도 [산정 및 정산기준]	집행방법	증빙방법
일반 영비	일 반 수 용 비	<p>< 용도 ></p> <p>1. 각종 수수료 및 사용료 - 전시회 참가에 소요되는 등록비, 출입증 발급비용 등</p> <p>2. 전문가 활용비 - 행사 통역료 ※ 행사 통역의 경우 20,000원/h 기준 적용</p> <p>3. 안내홍보물제작비 - 전시회 출품 콘텐츠 관련 굿즈 제작 비용 등 ※ 단순 기업 홍보물 지원 불가</p> <p>4. 운송비 - 전시 디스플레이 등 장비의 물품 운송 비용</p> <p>< 산정 및 정산 기준 ></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 지원사업 수행에 직접 관련된 비용으로 실 소요경비 ○ 지원사업과 직접 관련된 비용만 인정 	카드사용 ※가맹점 개설이 불가능한 경우 계좌이체	<p>①카드거래명세표 (또는 세금계산서 및 계좌이체내역)</p> <p>②견적서</p> <p>③계약서(계약사항시)</p> <p>④사진대지</p> <p>⑤통역료의 경우 통역원 신분증 사본, 이력서, 활동사진, 통역비 수령 확인증</p>
	여 비	<p><용도></p> <p>1. 국외 전시회 참가기 항공료 ※ 이코노미 좌석에 한해 항공료 지원</p> <p>< 산정 및 정산 기준 ></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 지원사업 수행에 직접 관련된 비용으로 실 소요경비 ○ 지원사업과 직접 관련된 비용만 인정 	카드사용 ※가맹점 개설이 불가능한 경우 계좌이체	<p>①카드거래명세표 (또는 세금계산서 및 계좌이체내역)</p> <p>②항공권 사본</p>
	임 차 료	<p>< 용도 ></p> <p>1. 임대차 계약에 의한 시설, 장비, 물품 등의 임차료</p> <p>2. 장소, 건물 등의 일시 임차료</p> <p>3. 각종 시설 및 장비의 리스료</p> <p>< 산정 및 정산 기준 ></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 지원사업 수행에 직접 관련된 비용으로 실 소요경비 ○ 지원사업과 직접 관련된 비용만 인정 	카드사용 ※가맹점 개설이 불가능한 경우 계좌이체	<p>①카드거래명세표 (또는 세금계산서 및 계좌이체내역)</p> <p>②견적서</p> <p>③계약서(계약사항시)</p> <p>④사진대지</p>
	위 탁 사 업 비	<p>< 용도 ></p> <p>1. 시설.장비 등 외부 위탁 용역비(노무비와 제비용 포함)</p> <p>< 산정 및 정산 기준 ></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 지원사업 수행의 일부를 외부기관(수탁기관)에게 용역을 주어 위탁 수행하는데 소요되는 경비 ○ 지원사업과 직접 관련된 비용만 인정 	계좌이체	<p>①세금계산서 및 계좌이체내역</p> <p>②견적서</p> <p>③위탁사업계약서 (수행계획서 포함)</p> <p>④위탁사업결과보고서</p> <p>⑤사진대지</p>