

2021 시장진출 게임제작지원 사업 추가모집 공고

(재)전라북도 콘텐츠융합진흥원은 「2021 시장진출 게임제작지원」 사업을 아래와 같이 시행하오니 많은 참여를 바랍니다.

□ 사업목적

- 쏠 분야 게임콘텐츠 제작지원으로 미래 게임시장 선도 과제 발굴 및 도내기업 성장 확대 지원
- 시장진출을 통한 지역 콘텐츠 경쟁력 강화 및 기업 매출 극대화

□ 사업개요

- 사업기간: 2021. 5. ~ 2021. 12.(과제개발: 협약일 ~ 2021.11.30.)
- 지원규모: 1개 과제 (최대 79,440천원 지원)
- 지원대상 및 조건

구분	세부내용
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> ○ 게임콘텐츠 기획·제작·배급이 가능한 도내 소재 게임기업 (개인사업자 또는 법인사업자) - 게임제작업·배급업 등록(시·군·구청)을 필한 기업 ※ 지사: 사업 공고 시작일 기준 3개월 이전에 사업자등록을 완료한 기업 중사자 최소 3인 이상(대표자 포함)
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> ○ 모든 과제는 협약기간 내 개발 및 상용화 추진(또는 매출발생)을 완료하여야 함 ○ 지원 분야별(시장개척형, 시장확대형) 중복지원 불가능 - 과제 지원 시, 상용화를 위한 국내·외 퍼블리싱 확보 기업 우대 ○ 컨소시엄 구성 가능 - 도외기업일 경우, 지원금 30% 이내로 편성 및 기술이전확약서 제시 필수 ○ 본 과제 참여인력은 전복 거주 및 상근 필수(전복 거주증빙 제출 必) ※ 단, 참여기관이 도외기업일 경우에는 거주증빙 제외 ※ 본 과제 참여인력 이중취업 불가(단기 고용형태 포함) ○ 지원금의 10%이상 기업 현금 부담 및 지원금 1억 당 1명 이상 신규고용 필수 ○ 자산 취득은 자부담으로만 가능
지원방법	<ul style="list-style-type: none"> ○ 지원금 분할 지급(협약(1차) 70%, 중간(2차) 30%) 및 사후정산 - (선정) 협약체결 및 이행(지급)보증보험증권 수령 후, 지원금 70% 지급 - (중간) 중간평가 결과에 따른 지원금 30% 지급 - (정산) 결과평가 통과과제에 한하여 사후정산 및 최종 확정 ※ 지원금 지급 비율은 향후 협약 시, 변동 가능
선정방법	<ul style="list-style-type: none"> ○ 선정평가위원회(선정평가)를 통한 기획우수성, 콘텐츠 경쟁력, 수행능력, 콘텐츠 활성화 등의 사항 평가

○ 지원내용

분야	지원목표	지원내용	지원규모
시장 개척형	제작 및 상용화	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 국내·외 시장개척형 소분야 게임 제작지원 - 정식 빌드 런칭 및 상용화(최소 CBT 이상)추진 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 1개 과제 ◦ 최대 79,440천원
시장 확대형	업데이트 및 매출	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 대규모 업데이트 게임 제작지원 - IP 또는 플랫폼 전환, 에피소드 추가 등 ※ 단순 리소스 제작, 마케팅, 번역 등 지원 불가 	

※ 과제 지원 시, 상용화를 위한 국내·외 퍼블리싱 확보 기업 우대(증빙제출)

※ 과제 신청 기업은 사업 결과물에 대하여 향후 3년간 추진경과 보고 및 실적 조사(매출액, 고용창출 등) 협조의무가 있으며, 결과물의 운영 및 관리 책임은 전적으로 과제 신청 기업에게 있음

□ 신청사항

○ 신청자격

- 게임콘텐츠 기획·제작·배급이 가능한 도내 소재 게임기업(개인사업자 또는 법인사업자)
- “게임산업진흥에 관한 법률” 제25조에 따른 게임제작업·배급업 등록을 필한 기업(증빙 제출)
- 본 과제 참여인력 전복 거주 및 상근 필수(전복 거주 증빙자료 제출 필수)
- 신청일 현재 주관기관 또는 참여기관이 중소기업기본법 제2조에 따른 중소기업인 경우
- 신청일 현재 동일한 과제로(과제 목표와 산출물이 동일한 경우) 전담기관의 지원사업에 기 선정되어 지원금을 직접 교부받지 않은 경우
- 신청일 또는 이후 현재 국세 또는 지방세 체납사실이 없는 경우
- 보조사업 수행 등의 배제 결정을 받지 않은 주관기관과 참여기관, 대표자 및 책임자, 또는 보조금 수급의 제한을 받지 않은 보조금수령자
- 문화체육관광부장관 등 중앙행정관서의 장으로부터 참여제한 조치를 받지 않은 주관기관 및 참여기관, 대표자 및 책임자
- 우리원 상임 임원이 부임 직전에 재직했던 기관 또는 기업이 아닌 경우
- 과거 동 지원사업을 통해 지원받은 국고보조금의 집행 및 정산과 관련하여 지적받은 이력이 없고, 정보공시 불이행 등 법적 의무 불이행 이력이 없는 경우
- 그 외 지원사업 참여제한 체크리스트 항목에 다른 제한사항에 해당하지 않는 주관기관 및 참여기관의 대표자 및 책임자 (※사업안내서 참조)
- 신청일 현재 주관기관이 우리원 입주기업일 경우, 임대료 및 관리비 체납사실이 없어야 함
- 앞선 공고

※ 제재대상

- (전복 본사/지사) 과제 참여인력이 전복에 거주 및 상근하지 않는 경우
- (전복 지사) 전라북도 지역에 지사 설립 후 3개월 이내 / 3인 미만인 경우
- 다음의 사항에 하나라도 해당되는 신청기업(주관/참여)
 - 1) 과제 신청 시, 4대보험 및 인건비 체납사실이 있거나 해당건과 관련하여 진행 중인 소송이 있는 기업
 - 2) 신청일 현재 주관기관 또는 참여기관이 한국콘텐츠진흥원 및 우리원을 포함한 타 글로벌게임센터 지원사업에서 지원금을 직접 교부받아 추진 중인 과제(총 2개 이상인 경우)
 - 지원금이 5,000만 원 이하인 경우 및 연구개발 사업은 제외
 - 지원사업을 수행하지 않고 있거나, 1개 사업을 수행하는 경우에는 신청가능
 - 3) 신청일 현재 전담기관(우리원)에서 최근 3개년 간 1.5억 원 이상의 과제를 연속으로 수행한 경우
 - 4) 신청일 현재 전담기관(우리원)에서 최근 2개년 간 지원받은 누적금액이 6억 원을 초과한 경우
 - 5) 신청일 현재 전담기관(우리원)에서 최근 3개년 간 지원받은(연구개발사업 포함) 누적금액과 신규 신청금액의 합계액이 25억 원을 초과한 경우

○ 신청 유의사항

○ 과제개발기간: 협약일로부터 2021.11.30.까지

- 모든 과제는 협약기간인 2021년 11월 30일까지 완료하여야 함

분야	과제목표	세부내용	비고
시장 개척형	제작 및 상용화	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 정식 런칭 빌드 개발 완료 및 상용화 추진 - 플랫폼 별 스토어 등록 또는 납품, 판매 등 추진 	상용화 추진 필수 (최소 CBT 이상)
시장 확대형	업데이트 및 매출	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 대규모 업데이트에 따른 개발완료 및 상용화(매출향상) - 플랫폼 별 스토어 재등록 또는 납품, 판매 등 추진 - 기(既) 보유 콘텐츠와의 차별점이 드러난 결과물 제출 	지원금의 10%이상 매출발생 필수

- ※ 국내·외 퍼블리싱 확보 시, 증빙자료 제출 필수(MOU, NDA 등 가계약은 인정안함)
- ※ 시장확대형 매출액의 경우, 지원받은 콘텐츠에 한해 발생한 직접 매출액만 인정
- ※ 각 분야별 조건(정식 런칭 빌드, CBT 자료 제출, 스토어 등록/납품·판매 실적 등)을 만족하지 못할 경우, 지원금 환수 등 기타 제재조치를 받을 수 있음

○ 컨소시엄 구성 가능

- 도외기업의 경우 "참여기관"만 허용(지원금의 30% 이내 예산 편성)
- 도외기업(참여)은 전담기관(전북)에 이관할 기술이전확약서(서식참조) 제시 **(필수)**

○ 사업비편성 및 집행

- 지원금의 10%이상 자부담금(사업자부담금) **(필수)** (현물 불인정)
- 총 사업비 중 자부담금을 우선하여 집행해야 함
- 사업비는 협약기간내의 사용분만 인정되며, 예산심의평가를 통해 신청액의 타당성을 고려하여 최종 확정

○ 신규고용

- 지원금의 1억원 당 1명 이상 신규고용**(필수)**

$$\text{신규고용창출인력} = \frac{\text{지원금액(천만원 단위 이하 반올림)}}{1\text{억원}}$$

- ※ (예시) 지원금이 195,000천원인 경우 [2억원(천만원 자리에서 반올림) / 1억원 = 2명]
- ※ 해당인력에 대해선 우리원 타 지원사업과 중복 불가(추후 부당한 인력편성 발견 시, 해당 인력에 대한 인건비 환수 조치 예정)

○ 이행보증보험 제출 [이행보증기간: 사업종료일(11월) 기준 + 6개월 가산]

- 확정된 지원금에 대하여 이행(지급)보증보험 제출 시 지원금이 지급
 - 이행(지급)보증보험 발급시 수수료(보증료 혹은 보험료)와 별도로 신용등급에 따라 현금 담보가 발생할 수 있음
- 최종 선정 발표 이후 주관기관이 정한 기간 내 이행(지급)보증보험을 제출하지 못할 경우 선정이 취소될 수 있음

○ 기타사항

- 협약 이후 1차 지원금 지급 전 필요에 따라 현장점검 진행 예정
- 제출한 서류가 허위로 판명될 시 지원금 환수 등의 제재조치가 있을 수 있음
- 제출서류 미흡, 신청자격 미충족, 제재대상 확인 시 사전 서류탈락이 될 수 있음

□ 신청서 접수

- 공고기간: 2021. 5. 7.(금) ~ 2021. 5. 21.(금) / 16:00까지
 - ※ 「국고보조금 통합관리 지침」에 따라 시작일로부터 15일 접수기간 부여 유지
 - ※ 접수기간 내 지원규모 미만 접수 시, 접수기간 자동연장에 따른 재공고 진행
- 접수방법: e나라도움을 통한 온라인 접수 후, 신청서 서면 제출

① 온라인 접수

- e나라도움 홈페이지(www.gosims.go.kr) 접속 후, 회원가입
- e나라도움 우측 상단 [보조사업자업무] 버튼 클릭 후, 로그인
- [사업수행관리-신청관리-사업신청관리-공모현황]에서 (재)전라북도 콘텐츠융합진흥원 지정
- 공모기관에 (재)전라북도 콘텐츠융합진흥원 지정 후 [검색]버튼을 눌러 공모 확인
- 공모목록에서 "2021 시장진출 게임제작지원" 선택
- "2021 게임시장진출 지원" 선택 후, 오른쪽 위에 [신청서작성] 버튼 클릭
- [사업기본정보], [수행기관정보], [재원조달계획], [자격요건확인], [파일첨부] 탭 순서로 작성
- 모든 탭의 정보 입력 및 제출서류 저장 완료 후 [신청서제출] 탭의 [신청서제출] 버튼을 눌러야 접수완료

- ※ e나라도움을 통한 신청서 작성 및 제출은 본 공고기간에만 가능
- ※ 마감시간까지 시스템에 접수되지 않을 경우 추가 접수 불가

② 오프라인 접수 (신청서 서면 제출)

- e나라도움을 통한 온라인 접수 완료 후, 「제출서류 폴더트리」순서별로 편철하여 서면 제출
- 제출 형식 자유(3공 바인더, 스프링 제본 등), 좌철 제본 원칙 → **총 8부 제출(원본 1부, 사본 7부)**
- 모든 서류는 백색 A4용지의 규격을 따르는 것을 원칙으로 함
- 제출된 서류는 우리 원의 요청이 없는 한 수정·삭제·대체될 수 없음

- ※ **제출일시: 2021. 5. 21.(금) 16:00까지**
- ※ 제출처: (재)전라북도 콘텐츠융합진흥원 2층[전라북도 전주시 덕진구 만성북로 21-26]
- ※ 제출방법: e나라도움을 통한 온라인 접수 후, 방문접수(우편/택배접수 불가능)
 - 온라인 접수(e나라도움 과제 접수)가 완료되지 않은 기업은 오프라인 접수가 불가능

□ 문의처

- 사업문의 : 문화콘텐츠사업팀 박지현 매니저
(063-282-2317, pjhyun516@jcon.or.kr)
- 온라인 접수문의 : e나라도움 사용자 지원센터(1670-9595)

□ 제출서류목록

구분	제출서류	파일형식	유의사항	서식
사업수행	[과제신청서] ○ 과제신청서 및 사업계획서 ○ 수행기관 소개서 ○ 사업비 산출내역서 ○ 정부지원 수혜실적 및 개발 프로젝트 내역 ○ 지원사업 상용화 추진실적서 ○ 신규인력 채용계획	스캔파일 (pdf)	총 8부 제출 (원본 1부, 사본 7부) ※ 좌철 제본 / 단면 컬러 인쇄 ○ 퍼블리싱 계약서, 확약서 등 증빙자료 제출 - 가계약(MOU, NDA 등)은 인정하지 않으며, 복수의 게임에 대하여 1건의 계약을 체결한 경우, 해당되는 건만 작성	제1호 서식 ~ 제8호 서식
	○ 상용화 추진 증빙자료(※해당시)			
참여인력	○ 참여인력 과제참여 현황 ○ 참여인력 이력 사항			
참여인력	○ 참여인력 전북 거주증빙		○ 주민등록등본, 주민등록증(주소변경사항) 등 ※ 참여기관이 도외기업일 경우, 거주증빙 제외	제9호 서식
동의서	지원업체 참여제한 체크리스트		○ 인감 날인 필수	제 10호 서식
	중복지원 여부 확인서		○ 인감 날인 필수	제 11호 서식
	개인정보 수집.이용.제공 동의서		○ 참여인력의 자필서명 필수	제 12호 서식
증빙자료	사업자등록증		○ 최근 3개월 이내의 것	-
	사업장가입자명부		○ 국민건강보험공단 발행 ○ 자격취득일과 자격상실일이 나타난 것 ○ 최근 3개월 이내의 것	-
	3개년 표준재무제표		○ 18~20년도 표준재무제표 ○ 개인사업자의 경우, 「18~20년도 소득금액증명원」 「18~20년도 부가가치세표준증명원」 제출	-
	게임제작업자 등록증	○ 주관기관 필수 / 참여기관 해당 시 제출		
	게임배급업자 등록증	○ 주관기관 필수 / 참여기관 해당 시 제출		
	법인등기부등본	○ 개인사업자의 경우, 해당사항 없음 ○ 최근 3개월 이내의 것	-	
	국세 및 지방세 납세증명서	○ 증명서 유효기간이 사업신청일 기준, 만료되지 않은 것	-	
	기술 이전 확약서(※해당시)	○ 참여기관이 도외기업인 경우	제 13호 서식	

※ 누락된 서류, 파본에 대해서는 수정파일을 추가로 접수하지 않음

(상기의 제출서류 미제출은 '과제 탈락'의 사유가 될 수 있음)

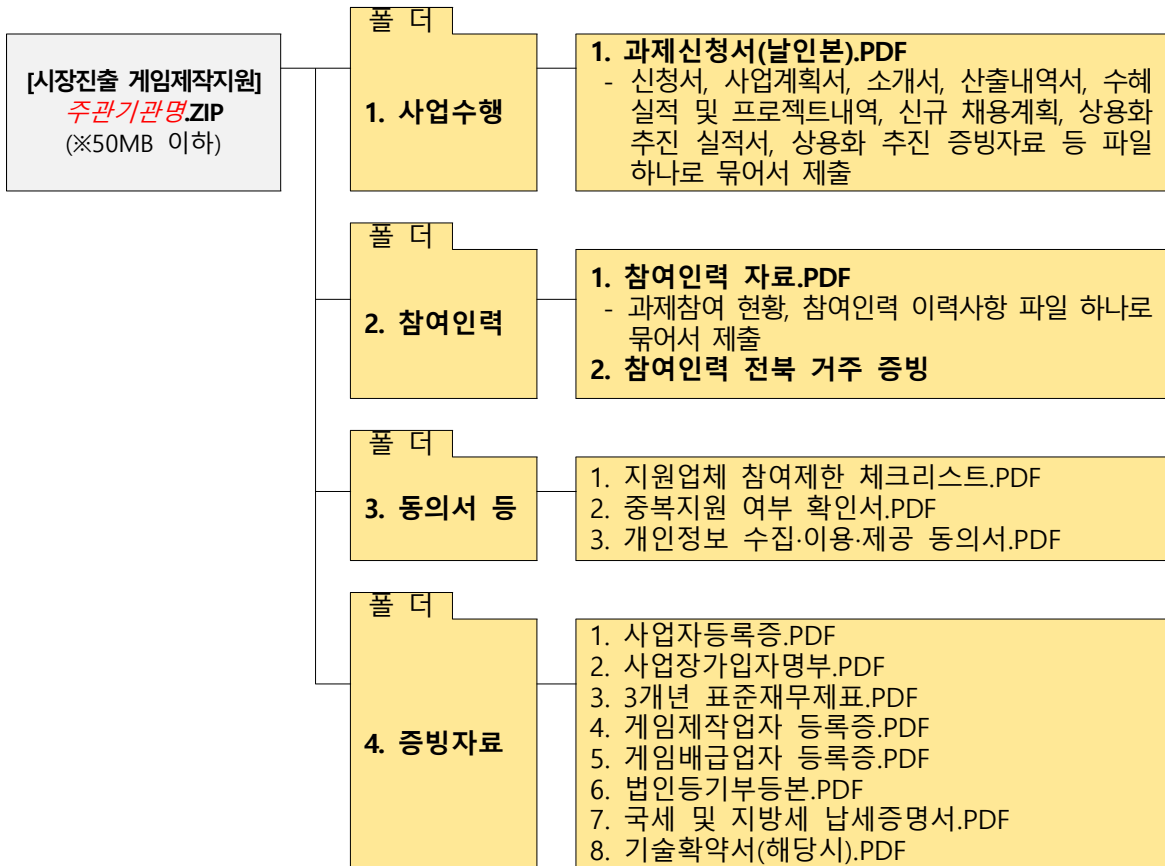
※ 발표 자료는 서류검토 이후 선정평가 대상자에 한하여 별도 제출 요청

※ **[참여인력 거주증빙], [동의서], [증빙자료]** 부분은 **각 1부씩만 제출**

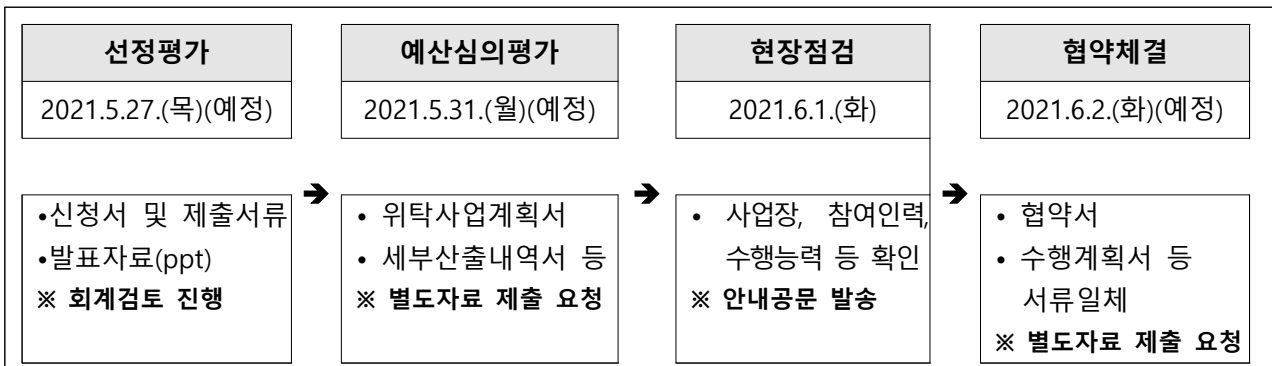
□ 서류제출방법

○ 제출서류 제출방법

- 모든 제출 서류를 1개의 파일로 압축(50MB이하)하여 제출
 - ※ 인감이 필요한 서류는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출
 - ※ 누락된 파일은 추가 접수받지 않으며, 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없습니다.
- 제출 압축파일명 : [2021 시장진출 게임제작지원] 주관기관명.ZIP
- 제출서류 폴더트리



□ 선정절차



※ 원활한 선정평가 진행을 위한 발표자료(PPT) 사전 준비 필요(평가기준 기반 작성)

※ 상기절차 및 일정은 내부 진행상황에 따라 일부 변동될 수 있음

□ 평가기준

※아래의 평가기준은 사업진행에 따라 일부 조정·변경될 수 있음

선정평가 서면평가(서류검토) + 대면평가(발표)

○ 선정평가(안)

구분	평가항목	평가내용	배점																				
정량평가	재무안정성 (5점)	<ul style="list-style-type: none"> 재무제표를 통한 기업의 재무안정성 <ul style="list-style-type: none"> 유동비율과 부채비율 등을 통한 재무 안정성 파악 유동비율 <table border="1"> <tr> <th>1.5점</th> <th>1점</th> <th>0.5점</th> <th>0점</th> <th>-0.5점</th> </tr> <tr> <td>300% 이상</td> <td>150% 이상 300% 미만</td> <td>100% 이상 150% 미만</td> <td>50% 이상 100% 미만</td> <td>50% 미만</td> </tr> </table> 부채비율 <table border="1"> <tr> <th>1.5점</th> <th>1점</th> <th>0.5점</th> <th>0점</th> <th>-0.5점</th> </tr> <tr> <td>50% 미만</td> <td>50% 이상 100% 미만</td> <td>100% 이상 150% 미만</td> <td>150% 이상 300% 미만</td> <td>300% 이상</td> </tr> </table> <p>※ 기본점수 2점 / 비율에 따른 가산제도 3점</p>	1.5점	1점	0.5점	0점	-0.5점	300% 이상	150% 이상 300% 미만	100% 이상 150% 미만	50% 이상 100% 미만	50% 미만	1.5점	1점	0.5점	0점	-0.5점	50% 미만	50% 이상 100% 미만	100% 이상 150% 미만	150% 이상 300% 미만	300% 이상	5
		1.5점	1점	0.5점	0점	-0.5점																	
300% 이상	150% 이상 300% 미만	100% 이상 150% 미만	50% 이상 100% 미만	50% 미만																			
1.5점	1점	0.5점	0점	-0.5점																			
50% 미만	50% 이상 100% 미만	100% 이상 150% 미만	150% 이상 300% 미만	300% 이상																			
사업 신인도 (5점)	<ul style="list-style-type: none"> α(건)=사업공고일 기준 2년 이내 한국콘텐츠진흥원 및 우리원 지원 사업(게임분야) 수혜 건수 <table border="1"> <tr> <th rowspan="2">구분</th> <th colspan="4">평가점수</th> <th rowspan="2">최대배점</th> </tr> <tr> <th>5점</th> <th>3점</th> <th>2점</th> <th>1점</th> </tr> <tr> <td>수혜 건수</td> <td>$0 \leq \alpha \leq 1$</td> <td>$2 \leq \alpha \leq 3$</td> <td>$4 \leq \alpha \leq 5$</td> <td>$6 \leq \alpha$</td> <td>5</td> </tr> </table> <p>※ 단, 지원금이 5,000만원 이하인 경우는 수혜 건수에서 제외</p>	구분	평가점수				최대배점	5점	3점	2점	1점	수혜 건수	$0 \leq \alpha \leq 1$	$2 \leq \alpha \leq 3$	$4 \leq \alpha \leq 5$	$6 \leq \alpha$	5	5					
구분	평가점수				최대배점																		
	5점	3점	2점	1점																			
수혜 건수	$0 \leq \alpha \leq 1$	$2 \leq \alpha \leq 3$	$4 \leq \alpha \leq 5$	$6 \leq \alpha$	5																		
정성평가	기획 우수성 (25점)	사업기획 구체성 및 추진전략 일정의 체계성	10																				
		수요자 분석과 목표시장에 대한 분석 우수성	10																				
		게임 진행방법·장르 등의 적합성 및 참신성	5																				
	수행능력 (35점)	게임관련 제작·판매실적/기술보유현황/개발·제작 능력 등을 통한 사업 수행 능력	10																				
		과제수행을 위한 주관·참여의 수행계획 및 관리 적합성	5																				
		사업비 편성 규모 및 산출내역의 적절성	5																				
		과제 참여인력 및 신규인력의 전문성 및 수행역할의 적절성	5																				
		사업기간 내 개발·제작 완료 및 상용화(최소 CBT 이상) 추진 가능성	10																				
	콘텐츠 활성화 (30점)	성공적 출시 및 매출향상을 위한 상용화 계획의 구체성 및 현실성	15																				
성공적 상용화를 위한 국내외 네트워크(마케팅 등) 경쟁력 확보		10																					
예상 매출 산출근거의 적합성 및 현실성		5																					
합 계			100																				

※ 평가항목 중 '재무안정성'은 평가 당시, 전문 회계사 섭의를 통한 회계검토 기반으로 평가 예정
 ※ 사업비 집행 적정성, 참여인력 근무, 과제 수행 가능 환경 여부 등의 확인을 위해 필요시 현장점검 실시(현장점검 의견서를 선정평가 시 기초자료로 활용 예정)

※ 퍼블리싱, 배급계약서, 확약서 등 상용화 추진을 위한 증빙자료 제출(해당 시)

※ PPT자료 등 발표평가 제출서류 별도 요청 예정

- 발표평가 시, 발표자는 주관기관 과제책임자 및 대표자로 한정함

예산심의평가

○ 예산심의평가

- (선정평가 결과 반영) 선정평가 종합점수 및 순위에 따라 예산 편성 반영
- (소요예산 적절성) 과제 비목별 소요예산이 지원사업과의 적절성 여부
- (사업 관련성) 참여인력, 위탁내용, 자산취득 등 사업과의 관련성 여부
- 과제 결과물 도출 타당성 검토를 통한 총 사업비 확정

※ 선정평가(서면·대면평가) 평가의견을 예산심의 시 기초자료로 활용 예정

※ 과제요약서, 세부산출내역서, 각종 예산항목 사용 계획서 등 예산심의 제출서류 별도 요청 예정

□ 유의사항

○ 관련규정

- 우리원의 콘텐츠지원사업관리규칙, 콘텐츠지원사업협약 및 수행 관리지침, 콘텐츠지원사업 평가 및 심의지침에 의거하여 수행됨
- 기타 우리원의 규칙과 지침상에 명시되지 않은 사항에 대해서는 한국콘텐츠진흥원의 규정을 준용함

○ 일반사항

- 제안서는 접수일의 해당시간까지 e나라도움 시스템을 통해 제출해야 하며, 우편 또는 택배 등의 방법으로 제출할 수 없음
- 선정결과는 e나라도움 시스템 선정결과 및 기관 홈페이지 등을 통해 공지
- 동일한 내용으로 우리원이나 타지원기관(정부 및 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우 협약체결 이후라도 협약 취소, 지원금 회수, 참여제한 등의 제재조치를 받을 수 있음
- 제출 서류 중 인감을 날인해야 하는 항목에 날인이 없는 경우 해당 내용은 제안으로 인정하지 않음
- 제출된 신청서는 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않음(서류상의 누락 혹은 오기재에 대한 사항에 대하여 우리원은 통보하지 않으며, 이에 발생한 불이익은 제출기업에게 있음)
- 과제의 결과물(H/W와 S/W 모두 포함)은 진흥원에서 고지한 일자에 반드시 제출을 완료해야함

- 허위사실 기재 시 평가대상에서 제외되고 향후 참여제한조치 등을 받을 수 있으며, 선정 이후에도 허위정보 확인 시 선정결과를 무효화할 수 있음(지급된 지원비 전액 반납)
- 완성 결과물을 제출하지 못하거나, 지원금의 부당(유용, 횡령 등) 사용 등 기타 협약의 해약 여건이 발생할 경우, 해당 사업자로부터 지원금을 환수할 수 있으며, 또한 향후 지원 사업 지원 불가 등의 제재조치를 가할 수 있음
- 타 제품 모방 및 저작권 무단 사용 시 지원 불가

○ 과제사업비 사용 및 관리

- 사업비(지원금 및 사업자부담금)는 반드시 e나라도움 시스템을 통하여 집행하여야 하며, 과제책임자 및 대표자의 책임 하에 관리되어야 함
- 지원 사업비 집행내역은 e나라도움 시스템을 통하여 우리원으로부터 상시집행점검을 받으며, 보완사항 발생 시 즉시 보완하여야 함(사업관리지침에 따라 불인정금액 분류 시 환수조치)
- 수행기관은 지원금을 지급 받을 별도의 신규계정(계좌)을 개설해 관리하여야 함(단, 기존 계좌 활용 시 통장의 잔고를 '0' 으로 만들어 놓아야 함)
- 당 사업을 위해 집행하는 모든 금액의 부가세는 인정하지 않음
- 협약체결일 이전에 사용한 개발비를 과제사업비로 충당할 수 없음

○ 사업자부담금 편성 및 관리

- 사업자부담금(자부담)은 반드시 e나라도움 시스템을 통하여 집행하여야 하며, e나라도움 시스템을 이용하지 않은 집행 건은 불인정 함
- 국고지침 상 사업자부담금(자부담) 우선집행 기준에 따라 자부담금을 우선 집행해야 함 (자부담금 100% 사용 권고)
- e나라도움 시스템을 이용한 사업자부담금 예산편성 및 사용 시, 예산 비목별 지원금과 함께 집행토록 편성 가능하며 지원금 단독 혹은 사업자부담금 단독으로도 집행 가능함

○ 기타사항

- 본 사업 이전에 전북글로벌게임센터 지원사업을 통해 개발된 과제의 실적이 미진한 경우(지원받았으나 상용화가 되지 않았거나, 명확한 성과 없이 게임이 중단된 경우 등) 선정평가를 통해 지원 대상에서 제외될 수 있음
- 신청과제는 우리원 사업과 과제 등의 홍보를 위한 언론홍보와 공식자료 등에 활용될 수 있음
- 지원을 통해 제작되는 모든 결과물에는 **전라북도 공식 로고 삽입 권장**
- 우리원이 지원하는 각종 행사 참가 요청에 반드시 응하여야 함
- 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있으며 주요사항 변경 시 해당내용은 갱신하여 재공고를 시행함
- 해당 사업으로 인해 채용된 신규인력에 대해선 우리원 타 지원사업과 중복 불가(추후 부당한 인력편성 발견 시, 해당 인력에 대한 인건비 환수 조치 예정)

위와 같이 공고함

2021년 5월 7일

(재)전라북도 콘텐츠융합진흥원장