[공고 제2018-216호]

2018 경북 지역기반 게임산업육성사업

2018년 국내외 마케팅 지원 사업 참여기업 모집 공고

(재)경북테크노파크에서는 도내 게임콘텐츠 관련 기업의 국내·외 마케팅 활동을 적극적으로 지원함으로써 신규 시장진출 및 지역 게임 산업 성장을 지원하기위해 「2018년 국내·외 마케팅 지원 사업」을 추진하오니 많은 관심과 참여바랍니다.

2018년 10월 04일

(재)경북테크노파크 원장

1. 사업목적

◎ 지역 게임 산업 관련 업체에 국내·외 마케팅 활동을 적극 지원함으로써 신규시장 진출 기대 및 지역 게임 산업 성장 견인

◎ 경북 지역의 게임콘텐츠 판로 개척 지원을 통한 수익성 제고

2. 지원대상

◎ 필수자격

- 사업공고일 기준 사업장 소재지가 경상북도 내에 위치한 게임 및 관련 콘텐츠 개발이 가능한 국내 게임 콘텐츠 관련 기업

◎ 아래 자격 중 1가지 이상에 해당하는 기업

- 2019년 02월 이내 출시가능한 게임을 보유한 기업
- 사용화 단계의 게임 콘텐츠 보유 국내 제작사 및 배급사 등

□ **신청제외 대상**

◦ 신청과제와 동일 또는 유사한 과제로 정부, 지자체단체 및 정부사업대행기관 등으로부터 자금을 지원받아 과제를 수행하고 있거나 완료한 경우

◦ 사업공고일 기준 정부, 지자체 또는 공공기관으로부터 지업사원 전반에 참여가 제한 중인 사업자 또는 개인(지방세, 국세 체납 등)

◦ 신청일 기준 사업자(주관기관, 참여기관)가 대·중소기업 상생협력 촉진에 관한 법률 제2조제2호의 대기업과 그 계열사(「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」제2조제3호에 따른 계열회사를 말한다)인 경우

◦ 본 사업 취지 및 게임콘텐츠와 관련 없는 업종 및 사업자

◦ 기타 참여제한 체크리스트에 해당되는 기업

3. 지원내용

<table>
<tr><th>구 분</th><th colspan="2">내 용</th></tr>
<tr><td>지원규모</td><td colspan="2">□ 지원기업 수 : 10개사 내외
□ 지 원 금 : 총240,000천원(1개사 당 최대 24,000천원 이내)
- 선정평가 및 사업비조정위원회 결과를 통해 과제별 차등지급 및 최종결정
- 확정 지원범위 이상의 초과금액은 수혜기업 자부담</td></tr>
<tr><td rowspan="2">지원조건</td><td colspan="2">□ 현금 자부담 10%이상 필수
□ VAT(부가가치세)는 신청기업이 별도 부담</td></tr>
<tr><td colspan="2">※ 사업비 구성 예시
- A기업 총사업비 26,400천원 : 지원금 24,000천원 + 기업부담금 2,400천원
- 지원금 및 기업부담금 모두 부가가치세 불포함 금액</td></tr>
<tr><td>지원형태</td><td colspan="2">□ 후지급 원칙
□ 간접지원 : 공급기업에 지원금 교부
□ 참여기업은 자격요건에 적합한 공급기업과 컨소시엄 구성 후 사업 신청
※ 공급기업이 국외기업인 경우, 구글/페이스북 등을 활용한 퍼포먼스 마케팅 경우, 사업담당자 문의 후 지급(선지급 또는 기업 선(先)결제 후 지급 등) 가능
※ 선지급 및 선결제 후 지원금을 지급하는 경우, 결과 평가에 따라 지원금 환수 등의 조치가 있을 수 있음</td></tr>
<tr><td rowspan="5">지원분야</td><td colspan="2">□ 기업 맞춤형 계획에 따른 마케팅 수행을 위한 직접 비용</td></tr>
<tr><td>구분</td><td>사업내용</td></tr>
<tr><td>국내·외 퍼블리싱</td><td>퍼블리싱을 위한 게임 그래픽 등 디자인 고급화, 콘텐츠 현지화 지원(게임스크립트 번역, 더빙(통역) 등), 퍼블리싱 전략 수립(보고서 등), 수익 극대화 위한 BM 모델 제시, QA 지원, 현지 테스팅, 기술 컨설팅, 현지 퍼블리셔 통한 세일즈 지원 등
- 신규 게임 캐릭터 등의 신규 그래픽 제작은 지원 불가</td></tr>
<tr><td>퍼포먼스 마케팅</td><td>구글, 페이스북 등 SNS 활용한 키워드 광고, 바이럴 마케팅, CPI/CPA 네트워킹을 통한 리워드 마케팅</td></tr>
<tr><td>매체활용 마케팅</td><td>인기 크리에이터, 유투버 등을 활용한 MCN 홍보 영상 제작, 기타 홍보 진행</td></tr>
<tr><td>기타 마케팅</td><td>게임 콘텐츠 홍보 영상, 리플렛 등 홍보물 제작 등</td></tr>
<tr><td>지원불가분야</td><td colspan="2">□ 단순 기업 홍보 비용
- 기업 팜플렛 등 단순 기업 홍보
□ 마케팅 내역 및 지출증빙이 불가능한 경우</td></tr>
</table>

4. 공급기업 자격요건

◎ 필수자격

- 사업공고일 기준 해당 용역 수행에 대한 경력 1년 이상 기업

◎ 아래 자격 중 1가지 이상에 해당하는 기업

- 소득세법 제168조・법인세법 제111조 또는 부가가치세법 제 5조의 규정에 의하여 당해 사업에 관한 사업자등록증을 교부받은 경우
- 해당 과업과 관련된 실적 증명이 가능한 경우

◎ 아래 확인사항에 모두 ‘여’인 기업

구분	내 용	여/부
1	접수마감일 기준, 공급 기업이 세무 당국에 의하여 국세, 지방세 등의 체납처분을 받지 않았다. (국외 기업의 경우 해당 소재지 국가의 세무 법률에 따름)	□ 여 □ 부
2	근로기준법 제43조의2에 의하여 체불사업자로 명단이 공개된 법인 및 대표자가 아니다 (국외 기업의 경우 해당 소재지 국가의 세무 법률에 따름)	□ 여 □ 부
3	지원기업의 요구사항을 충분히 수행할 수 있는 역량이 있다	□ 여 □ 부
4	사업 수행에 있어 법적, 윤리적 문제의 소지가 없다	□ 여 □ 부
5	사업 수행을 위해 최선을 다하겠다	□ 여 □ 부
6	사업 수행 중 문제가 발생할 시에는 사업 주관기관의 중재에 따르겠다.	□ 여 □ 부
7	수행 결과물에 대한 성과가 미흡하다고 판정될 시 추가적으로 보완하거나 비용이 삭감되는 것에 동의한다.	□ 여 □ 부

◎ 예외사항

- 구글, 페이스북과 같이 공식적 오픈 채널의 경우 별도의 자격증빙(ex. 사업자등록증) 불필요

◎ 자격취소

- 등록신청서 및 증빙서류가 허위로 판명된 경우
- 기업에게 개별 이득을 위한 내용 강요가 적발된 경우

5. 사업수행절차

구분	추진 사항	비고
신청서 작성 및 제출	◦ 국내.외 마케팅 지원 참가신청서 및 제출서류 - 이메일 접수, 붙임 2 참고	참여기업 →센터
↓		
선정평가 및 사업비조정위원회	◦ 참여기업 선정평가 및 사업비조정위원회 (서면) ◦ 마케팅 사업비 산출내역 적정성 검토	센터
↓		
협약체결	◦ 선정기업 협약 체결 - 사업비조정위원회를 통한 수정계획서 및 산출내역 포함	참여기업 ↔센터
↓		
(필요시) 사업비 지급	◦국외기업 통한 마케팅, 퍼포먼스마케팅(구글, 페이스북 등)의 경우, 사업수행에 따라 필요시 사업담당자 문의 후 지급 가능	센터→ 공급기업
↓		
중간점검	◦ 지원사업 수행 현장 실태 점검	센터→ 참여기업
↓		
결과 및 정산보고서 제출	◦ 참여기업 결과 및 정산보고서 제출 - 협약체결 기한 만료일 내	참여기업 →센터
↓		
결과평가	◦ 결과평가(서면)	센터
↓		
지원금 교부	◦ 지원금 교부 ※ 사업수행에 따라 필요시 사업담당자와 참여기업, 공급기업의 협의가 된 경우에 한 해 지원금 지급 방법 조정 가능	센터→ 공급기업 (필요시) 참여기업
↓		
사업완료	◦ 참가업체 모니터링 및 (필요시) 후속 조치	센터

6. 평가방법

1. 선정평가

가. 평가방법 : 서면평가

나. 평가항목 : 게임 콘텐츠 경쟁력, 마케팅 목표 및 전략의 적절성, 마케팅 계획의 구체성, 기대효과 등 4개 항목을 종합적 평가

다. 선정기준 : 위원별 점수의 최고점수와 최저점수를 준 위원을 제외하고 나머지 위원의 평가 점수를 합산하여 산출 평가한 점수가 70점 이상 기업 선정

- 단, 70점 이상인 경우가 다수일 경우 지원규모에 따라 최고득점순 선정
- 최고점수 또는 최저점수가 2개 이상인 경우 하나만 제외

평가항목	평 가 내 용	배점
게임 콘텐츠 경쟁력	- 콘텐츠의 기획력 및 게임성 - 게임의 완성도(알파버젼/베타버젼/상용화 등) - 주요 기술 및 개발역량 - 유저 흡인력 및 게임의 재미 등 - 국내·외 콘텐츠 서비스 실적 - 매출규모 및 주요 실적(수출실적 포함)	**30**
마케팅 목표 및 전략의 적절성	- 지원 필요성 및 배경 - 국내·외 시장 진출을 위한 마케팅 전략 및 목표의 타당성 - 국내·외 타깃 시장 진출 적합성	**10**
마케팅 계획 구체성	- 목표달성에 필요한 계획 수립의 적합성 - 마케팅 계획의 구체성 - 사업비 산출내역의 적정성 - 신청서 및 추가 자료의 충실도	**40**
기대효과	- 마케팅 지원에 따른 매출, 고용, 판로개척 등 기대효과	**20**
소 계		**100**
우대점수	- (예비)사회적기업, 청년고용우수업체, 청년고용계획 제출업체, 고용창출 우수기업, 창업보육센터 우수 졸업기업, 노동시간 단축 이행기업	**3**
합 계		**100+3**

※ 우대점수의 경우, 증빙서류 제출된 기업에 한 해 인정

2. 중간점검

가. 점검방법 : 현장실태점검

나. 점검항목 : 사업목표 및 수행 적정성, 사업추진현황, 성실수행 여부, 종합의견 등 4개 항목을 점검

다. 점검결과 : 결과평가에 반영, 점검 결과에 따라 성실수행 권고

※ 중간점검 결과 과제 수행 실적이 매우 불량할 경우 평가위원회를 통한 과제 중단 등 필요 조치 취할 수 있음

점검항목	점 검 내 용	점검 지표
사업목표 및 수행 적정성	- 마케팅 목표 달성을 위한 사업 수행 적정성	- 5개 지표 위험, 노력 요함, 보통, 우수, 매우 우수
사업추진현황	- 추진일정의 적절성 - 사업기간 내 사업 수행 여부 - 지원 후 기대효과 및 경쟁력	
성실수행 여부	- 계획에 따른 성실 수행 여부	- 3개 지표 성실수행, 보통, 위험
종합의견	- 사업 수행의 애로사항 - 정성적 성과	- 정성지표

3. 결과평가

가. 평가방법 : 서면평가

나. 평가항목 : 계획대비 마케팅 수행결과, 사업비 적정 사용 여부, 파급효과 등 3개 항목을 종합적 평가

평가항목	평 가 내 용	배점
계획대비 마케팅 수행결과	- 마케팅 목표 달성을 위한 계획 실행 적절성 - 계획에 따른 성실 수행 여부	**40**
사업비 적정 사용여부	- 계획에 따른 사업비 사용 여부 - 사업비 지출의 적합성	**20**
파급효과	- 마케팅 수행에 따른 매출, 고용, 판로개척 등 파급효과	**40**
합 계		**100**

다. 평가등급 : **'불성실수행'**으로 평가된 경우 과제에 대해 소명 자료를 요청할 수 있으며 사안에 따라 사업비 지급 불허할 수 있음

평가점수	60점 미만	60점 이상 ~70점 미만	70점 이상 ~90점 미만	90점 이상
평가등급	불성실수행	성실수행	보통	최우수

7. 추진일정

구 분	일 정	내 용	비 고
참여기업 모집공고	2018.10.04.(목) ~ 2018.10.15.(월)	참여기업 모집 공고	도내 기업
참여기업 선정평가 및 사업비조정위원회 개최	2018.10.16.(화)	선정평가 및 사업비조정위원회	10개사 내외
협약체결	2018.10.18.(목)	평가 결과 따라 수정계획서 및 수정 산출내역서 반영 협약체결	-
중간점검	2018.10월~ 2019.01월 중	선정기업 사업계획에 따라 현장실태점검 진행	-
결과보고서 및 정산보고서 제출	2018.11월~ 2019.02월 초	선정기업 협약체결 기한 만료일 내	**~19.02.14 필히 완료**
결과평가	2018.11월~ 2019.03월 중	결과 및 정산보고서 접수 기업 대상 결과평가 진행	-
지원금 교부	2018.11월~ 2019.03월 중	결과평가 성실수행 이상 기업 지원금 교부	-
사업완료	2019.03월	지원기업 모니터링 및 (필요시)후속조치	-

※ 상기일정은 상황에 따라 변동될 수 있음

8. 유의사항

가. 신청서 제출 시 유의사항

1) 제출된 서류는 일체 반환하지 않음

2) 제출된 신청서 및 관련 서류가 허위이거나 거짓인 경우 관련 규정에 의거 선정취소 및 협약 해약

나. 상기 공고 내용은 전담기관 사정에 의해 일부 변경될 수 있음

다. 관련규정

- 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠지원사업관리규칙(2018.02.09.)
- 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠지원사업평가 및 심의지침(2018.09.10.)
- 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠지원사업협약 및 수행관리지침(2018.08.06.)

※ 본 공고문에 명시되지 않은 사항은 상기 규정에 의거 처리

라. 본 사업의 신청, 사업수행에 있어 (재)경북테크노파크, 한국콘텐츠진흥원의 규칙, 지침의 미숙지로 인한 불이익은 신청기관, 수행기관의 책임임

마. 수행 기관에 제재사유 발생(완성된 결과물 미제출, 제작지원금 부당사용, 참여연구원의 사업인건비 중복, 기타 해약사유) 시 지원금 환수, 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있으며 제재조치 내용(수행 기관명, 사유, 제재내용 등)을 우리재단 홈페이지에 게재할 수 있음

바. 동일한 내용으로 (재)경북테크노파크나 타지원기관(정부, 지자체 및 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우에는 협약체결 이후에라도 협약취소, 지원금 회수, 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있음.

9. 제출안내

<table>
<tr><th>구 분</th><th>내 용</th></tr>
<tr><td>신청서</td><td>(재)경북테크노파크 홈페이지(www.gbtp.or.kr) 사업공고에서 신청서 양식 다운로드 후 작성 및 제출</td></tr>
<tr><td>접수기한</td><td>2018년 10월 15일(월) 16:00 까지(※ 마감시간 엄수)</td></tr>
<tr><td>접수방법</td><td>이메일 접수(신청서 및 제출서류)</td></tr>
<tr><td>제출서류</td><td>전자문서(PDF, 한글파일 등)
<table>
<tr><th>구분</th><th>내용</th><th>작성자</th><th>필수
/선택</th></tr>
<tr><td>붙임 1</td><td>참가신청서 1부</td><td>신청기업</td><td>필수</td></tr>
<tr><td>-</td><td>콘텐츠 및 기업소개서</td><td>신청기업</td><td>선택</td></tr>
<tr><td>붙임 2</td><td>개인정보 및 기업정보 수집, 활용 동의서 1부.</td><td>신청/공급기업</td><td>필수</td></tr>
<tr><td>붙임 3</td><td>확약서 1부.</td><td>신청기업</td><td>필수</td></tr>
<tr><td>붙임 4</td><td>과제 참여제한 체크리스트 1부.</td><td>신청기업</td><td>필수</td></tr>
<tr><td>붙임 5</td><td>공급기업 자격요건 체크리스트 (기업별 각 1부)</td><td>공급기업</td><td>필수</td></tr>
<tr><td>붙임 6</td><td>보안서약서 (기업별 각 1부)</td><td>공급기업</td><td>필수</td></tr>
<tr><td>붙임 7</td><td>사용인감계 1부.</td><td>신청/공급기업</td><td>선택</td></tr>
<tr><td>-</td><td>인감증명서, 법인의 경우 법인인감증명서 1부.</td><td>신청기업</td><td>필수</td></tr>
<tr><td>-</td><td>사업자등록증 각 1부 (국외일 경우 해당국가 발행 사업자등록증)</td><td>신청/공급기업</td><td>필수</td></tr>
<tr><td>-</td><td>국세 및 지방세 납세증명서 각 1부.</td><td>신청/공급기업</td><td>필수</td></tr>
<tr><td>-</td><td>최근 3년 재무제표</td><td>신청기업</td><td>필수</td></tr>
<tr><td>자유양식</td><td>사업 실적 내역(실적증명서) 각 1부.
※ 사업자등록증에 업태/업종이 불명확할 경우</td><td>공급기업</td><td>선택</td></tr>
<tr><td>자유양식</td><td>산출내역 증명 : 견적서 등</td><td>신청기업</td><td>필수</td></tr>
</table>
※ 서류제출 후 필히 담당자 확인 연락바랍니다.</td></tr>
<tr><td>접수 및 문의처</td><td>경북 경산시 삼풍로 27
(재)경북테크노파크 글로벌벤처동 1층 경북글로벌게임센터
T. 053-819-8173, E. now2545@gbtp.or.kr)</td></tr>
</table>

위와 같이 공고함

2018년 10월 04일

(재)경북테크노파크 원장