

『2023년 대구글로벌게임센터 운영사업』 **게임콘텐츠 신기술 도입 및 리소스 구축 지원사업 모집 공고**

(재)대구디지털혁신진흥원에서 추진하는 ‘게임콘텐츠 신기술 도입 및 리소스 구축 지원사업’의 참여기업 모집을 공고하오니, 참여하고자 하는 지역의 관련 기업의 많은 관심과 신청바랍니다.

2023. 6.

(재)대구디지털혁신진흥원장

1. 사업개요

- 사 업 명: 게임콘텐츠 신기술 도입 및 리소스 구축 지원사업
- 지원기간: 협약체결일 ~ 2023. 11. 30. 까지
- 지원규모

구 분	신기술 도입 지원	리소스 구축 지원
지원규모	2개사 내외	4개사 내외
지원예산	기업 당 최대 30백만원	기업 당 최대 10백만원
지원대상	· 공고일 기준 사업자등록증상 본사가 대구에 소재한 게임콘텐츠 제작/배급업 등록기업(3개월 이전 사업자등록 완료 기업)	
비 고	· 분야별 중복 지원 불가	

- 지원제외 대상

- (ㄱ) 부도, 세무당국에 의하여 국세, 지방세 등의 체납처분을 받은 경우, 민사집행법에 의하여 채무 불이행자명부에 등재되거나, 은행연합회 등 신용정보 집중기관에 채무불이행자로 등록된 경우
- (ㄴ) 콘텐츠지원사업에 따라 발생한 정산반납 대상액(지원사업 정산결과에 따라 사업자가 전담기관 및 관리기관 등에 납부하여야하는 금액) 및 기술료를 체납(매출조사 거부, 회피 등 포함)하고 있는 경우
- (ㄷ) 신청 기업 및 대표가 문화체육관광부장관 등 중앙행정관서의 장으로부터 참여제한 제재를 받고 있는 경우
- (ㄹ) 최근 3개년 간 한국콘텐츠진흥원 및 타 글로벌게임센터를 포함한 콘텐츠지원사업에서 지원받은(연구 개발사업 포함) 누적금액과 신규 신청금액의 합계액이 25억을 초과하는 경우
- (ㄴ) 한국콘텐츠진흥원 및 타 글로벌게임센터를 포함한 콘텐츠지원사업을 통해 지원금을 직접 교부받아 진행중인 사업이 신규 신청사업 포함 2개를 초과하는 경우(연구개발사업 제외)
- (ㅎ) 보조사업 수행 등의 배제 결정을 받거나, 보조금 수금의 제한을 받은 경우
- (ㄱ) 신청과제와 동일 또는 유사한 과제로 정부(지방자치단체 및 정부사업대행기관 등)로부터 자금을 지원받아 제를 수행하고 있거나 완료한 경우
- (ㅇ) 타인의 작품을 모방하거나 타인의 저작권을 무단으로 침해한 경우
- (ㄷ) 사업자, 과제참여인력, 대표권자, 업무집행권자 등 의사결정에 관여하는 자가 「성폭력범죄에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 경우
- (ㄱ) **[붙임3] 신청/참여제한 대상 여부확인서의 ‘아니다’ 항목에 해당하는 경우**

2. 지원내용

○ 신기술 도입 지원

구분	세부 내용						
사업목적	○ 신기술 도입 지원을 통해 지역 게임콘텐츠의 경쟁력 강화 도모						
지원규모	○ 2개사 내외(기업 당 최대 30백만원)						
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공고일 기준 사업자등록증상 본사가 대구에 소재한 게임콘텐츠 제작/배급업 등록 기업(3개월 이전 사업자등록 완료 기업) ○ 게임콘텐츠 개발 경험이 있거나, 개발할 수 있는 능력이 있는 기업 ○ 신기술(클라우드, 인공지능)을 도입하여 개발 가능한 신규 게임콘텐츠 대상 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">분 야</th> <th>내 용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>클라우드</td> <td>· 클라우드 환경 및 관련 사전 기술 활용한 게임 (게임엔진, 데이터 고속처리 및 전송, 트래픽 분산 분야 연계 등)</td> </tr> <tr> <td>인공지능</td> <td>· 인공지능 기술 및 관련 분야 사전 기술 활용 게임 (에이전트 학습, 절차적 생성, 운영 분석, 어뷰징 탐지 등)</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 해당 기술은 필수 사항은 아니며, 참고 사항임</p>	분 야	내 용	클라우드	· 클라우드 환경 및 관련 사전 기술 활용한 게임 (게임엔진, 데이터 고속처리 및 전송, 트래픽 분산 분야 연계 등)	인공지능	· 인공지능 기술 및 관련 분야 사전 기술 활용 게임 (에이전트 학습, 절차적 생성, 운영 분석, 어뷰징 탐지 등)
분 야	내 용						
클라우드	· 클라우드 환경 및 관련 사전 기술 활용한 게임 (게임엔진, 데이터 고속처리 및 전송, 트래픽 분산 분야 연계 등)						
인공지능	· 인공지능 기술 및 관련 분야 사전 기술 활용 게임 (에이전트 학습, 절차적 생성, 운영 분석, 어뷰징 탐지 등)						
선정기준	○ 시장/수익성, 콘텐츠의 우수성, 사업수행능력 등						
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> ○ 신기술 도입 비용 지원(인건비, 일반수용비 등) <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 30%;">구 분</th> <th>내 용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>신기술 도입</td> <td>· 기술이전 등 게임 신기술 도입 관련 비용 · 기술 도입을 위한 장비 및 교육비 등 · 기술 도입(개발)인력 인건비</td> </tr> <tr> <td>기술 관련 자문</td> <td>· 기술 도입을 위한 전문가 자문 비용 · 기술 활용, 도입 관련 법률 자문 비용</td> </tr> </tbody> </table>	구 분	내 용	신기술 도입	· 기술이전 등 게임 신기술 도입 관련 비용 · 기술 도입을 위한 장비 및 교육비 등 · 기술 도입(개발)인력 인건비	기술 관련 자문	· 기술 도입을 위한 전문가 자문 비용 · 기술 활용, 도입 관련 법률 자문 비용
구 분	내 용						
신기술 도입	· 기술이전 등 게임 신기술 도입 관련 비용 · 기술 도입을 위한 장비 및 교육비 등 · 기술 도입(개발)인력 인건비						
기술 관련 자문	· 기술 도입을 위한 전문가 자문 비용 · 기술 활용, 도입 관련 법률 자문 비용						
지원비율	○ 총 사업비의 100% ※ 자부담 없음						
지원금 지급	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1차 지원금 : 협약 체결 후 1차 지원금(70%) 지급 ○ 2차 지원금 : 중간평가 결과에 따라 2차 지원금(30%) 지급 						
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> ○ 시장 출시 이력이 없는 게임(이미 제작 완료/출시 콘텐츠 지원 제외) ○ 기획 단계부터 신청하고자 하는 신기술을 활용한 게임이어야 하며, 도입하고자 하는 기술의 분야, 내용 등을 명확하게 알 수 있어야 함 ○ 2023년 대구글로벌게임센터 제작 지원사업 참여 콘텐츠 지원 불가 ○ 협약종료일까지 게임 내 신기술 도입 및 게임 구현이 증빙 되어야함(필수) 						

○ 리소스 구축 지원

구분	세부 내용
사업목적	○ 게임 리소스 제작 지원을 통해 지역 내 양질의 게임 개발 환경 조성
지원규모	○ 4개사 내외(기업 당 최대 10백만원)
지원대상	○ 공고일 기준 사업자등록증상 본사가 대구에 소재한 게임콘텐츠 제작/배급업 등록 기업(3개월 이전 사업자등록 완료 기업) ○ 시장 출시 이력이 없는 신규 게임콘텐츠 대상
선정기준	○ 콘텐츠의 우수성, 사업수행능력 등
지원내용	○ 게임 리소스 제작 비용 지원 (일반수용비, 일반용역비 등) (예시) 게임 내 캐릭터 디자인, 원화, UI 디자인 제작, 배경음악, 음향, 이펙트 제작
지원비율	○ 총 사업비의 100% ※ 자부담 없음
지원금 지급	○ 1차 지원금 : 협약 체결 후 1차 지원금(70%) 지급 2차 지원금 : 중간평가 결과에 따라 2차 지원금(30%) 지급
기타사항	○ 시장 출시 이력이 없는 게임(이미 제작 완료/출시 콘텐츠 지원 제외) ○ 2023년 대구글로벌게임센터 제작 지원사업 참여 콘텐츠 지원 불가 ○ 사업기간 내 제작한 리소스가 적용된 게임 결과물 제출(필수)

※ 지원유형별 지원규모 등 세부내용은 선정결과에 따라 조정 가능하며 적합 과제가 없을 경우 재공고 가능

※ 사업규모·내용에 맞지 않는 과도한 예산 책정은 평가 시 감점 요인이 될 수 있으며, 지원예산은 평가를 통해 조정 가능

3. 주요일정 및 평가기준

○ 접수된 과제는 아래 절차에 따라 서류평가, 발표평가, 예산심의를 통하여 과제 수행기업을 선정함

주요일정	추진주체	추진내용
신청서 접수	DIP / 신청기업	○ 신청서 접수 및 신청기업 참여제한 요건 검토
↓		
서류/발표/예산심의 * 선정절차 변동 가능	DIP / 신청기업	○ 위원구성 : 지역내·외 산업분야 전문가, 지원유형별 전문가 구성 ○ 선정절차에 따른 수행기업 선정
↓		
과제선정 및 협약	DIP / 수행기업	○ 선정결과 통보 ○ 수정사업계획서 접수 및 검토 ○ 협약체결
↓		
1차 지원금 지급	DIP / 수행기업	○ 협약에 따른 1차지원금 지급(70%)
↓		
중간평가 및 모니터링	DIP / 수행기업 / 평가위원	○ 과제수행 모니터링 및 진도점검
↓		
2차 지원금 지급	DIP / 수행기업	○ 계속 판정 기업 2차지원금 지급(30%)
↓		
최종평가/정산	DIP / 수행기업 / 평가위원	○ 수행과정 및 적정성 평가 - 성과관리 및 증빙자료 (매출확인서, 계약서, 4대보험 가입자명부 등) ○ 사업비 집행 적정성 검토 및 사업비 반납

※ 상기 일정 및 세부내용은 사업 추진 상황에 따라 변동 가능

○ 평가기준(안)

구분	평가항목	평가내용	배점
(1차) 서류평가	서류점검	<ul style="list-style-type: none"> 제출서류 적합성 확인 관련 규정에 따른 기(既)지원 여부, 참여제한 여부 등 확인 관리기관의 지원사업 및 채무 여부 확인 등 	P/F
	정성평가/ 회계점검	<ul style="list-style-type: none"> 사업계획의 적절성 및 콘텐츠의 우수성 등 계획서 정성평가 최근 2년간 진흥원 지원사업 수혜 후 실적 점검 등 (신기술 도입)신규 고용창출 인원에 따른 가점(최대 3점) 기타 회계사 점검 의견 	100
(2차) 발표평가	목적 부합성	<ul style="list-style-type: none"> 지원사업 이해도, 추진 계획 및 방향의 구체성 - 과제 및 추진 목표(성과)에 대한 구체적인 타당성 여부 - 정부지원 필요성 	20
	성과· 파급력	<ul style="list-style-type: none"> 성과 목표, 기대 성과의 명확성 및 적정성 - 일자리 창출, 매출액 등 예상 성과(실적) - 수행과제 최종결과물의 명확성 	10
		<ul style="list-style-type: none"> 기존 시장 내 경쟁 콘텐츠의 차별성 및 파급력 - 콘텐츠 및 기술의 차별성, 본 과제 결과물의 비즈니스 효과 (시장 창출, 매출 증대, 수출 증대 등) 	10
	시장 성장성	<ul style="list-style-type: none"> 국내외 시장 성장·진출 가능성 - 진출지역 시장분석 및 진출 전략제시 - 출시제품(콘텐츠, 기술 등) 및 기업의 자체 경쟁력 우위 요소 	20
	사업화 가능성	<ul style="list-style-type: none"> 상용화 및 사업화 방안의 실현 가능성 - 목표시장 수요 및 수익 창출 가능성 - 비즈니스 모델 타당성 및 상용화를 위한 마케팅 계획의 구체성 	20
	사업수행 능력	<ul style="list-style-type: none"> 기업의 과제 수행 역량 우수성 - 주관(참여)기업 전문성 및 투입인력 적절성(참여율 등) 	10
	관리 적정성	<ul style="list-style-type: none"> 추진 일정, 산출물, 보안, 사업비 등 관리 적정성 - 사업추진계획, 추진일정의 적정성 - 사업비 구성 및 집행계획의 적정성 	10
합 계			100
(3차) 예산심의	예산심의	<ul style="list-style-type: none"> 예산편성 기준에 따른 사업비 편성 여부 과제 규모 대비 지원금 규모 적정 여부 예산편성 항목별 계상의 당위 여부 등 	점검표 및 의견서 작성

※ 상기 평가항목 및 기준은 예시로, 지원유형별 특성에 따라 변동 가능

※ 평가 추진 상황에 따라 필요한 경우 현장점검 진행 가능

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

※ 경영현황자료 제출이 불가한 기업(창업 3년 미만 법인, 개인)은 기업경영현황 배점의 중간점수 부여

※ 예산심의의 경우 발표평가 시 회계사 참석을 통해 진행 예정

- 평가절차 및 기준, 일정 등 세부사항은 추진상황에 따라 변동될 수 있음
- 적합기업이 없는 경우 선정하지 않을 수 있으며, 지원규모 등 세부 지원 조건이 조정 될 수 있음
- 필요시 종합심의를 실시하며, 종합심의 시 선정과제의 최종합격, 사업비 조정, 사업 내용 변경 관련 협의를 추가 진행할 수 있음
- 발표평가 점수가 70점 이상의 사업 중 지원예산 또는 지원규모 제한으로 신규 사업 선정에서 제외된 사업은 후보사업으로 관리할 수도 있음
- 협약체결의 취소 또는 협약포기 등의 사유가 발생한 경우 심의를 거쳐 평가 점수 고득점 순에 따라 지원 대상으로 선정할 수 있음
- 선정 및 협약 후 지원제외 대상 사유 등 결격 사유 발생 시 협약체결 취소 가능함

4. 신청절차 및 제출서류

○ (재)대구디지털혁신진흥원 홈페이지(<http://www.dip.or.kr>) 또는 이나라도움(www.gosims.go.kr) 사업공고에서 신청서 양식을 다운받아 작성 후 제출

○ 제출서류

구 분	작성내용	부 수	제출방식
과제 신청서	① 사업신청서	각1부	- 사업신청: 국가보조금통합관리 시스템 홈페이지(www.gosims.go.kr) - ① ~ ⑮ 번 서류는 스캔하여 PDF 파일로 제출(날인필수) - ①번 사업신청서의 경우 한글파일 (날인X)도 함께 제출 필요 - ① ~ ⑮ 번 파일은 가급적 PDF로 하나의 파일로 합치고 사업신청서 한글파일도 별도 업로드 ※ 파일이름은 ‘(지원유형명_기업명)’ 으로 변경 후 업로드 ※ 3개월 이내 발급본 제출 필수
	② 개인정보수집 동의서		
	③ 사업자부담금 협약서		
	④ 신청/참여제한대상 여부확인서, 협약서		
	⑤ 중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용 동의서		
	⑥ 4대보험 가입증명원		
	⑦ 참여인력의 원천징수영수증(부) (인건비 편성 시)		
	⑧ (21년/22년) 2개년 기업 재무제표 ※ 22년 재무제표는 기업 상황에 따라 가결산재무제표 제출이 가능하나 회계기관(사)의 인증이 있어야 함		
	⑨ 법인등기부등본(법인의 경우)		
	⑩ 법인인감증명서 사본 (개인사업자는 대표자 인감증명서)		
	⑪ 사업자등록증 사본		
	⑫ 대표자 주민등록등본		
	⑬ 사용인감계(사용인감계 사용 시)		
	⑭ 국세 및 지방세 완납증명서		
	⑮ 게임제작업등록증		
	⑯ 기타 증빙자료(해당 시)		
	⑰ 게임시연 동영상(선택)		
협약 체결시	① 수정사업계획서 및 부속서류 등	각1부	선정기업 별도 안내

※ 반드시 사업신청서 작성요령 및 제출방법 숙지 후 작성

※ 평가 등 선정 과정에 필요한 추가 서류 제출을 요구할 수 있음

○ 접수 및 문의처

- (접수기간) 공고일 ~ **2023. 7. 12.(수) 16:00**까지 **e나라도움 접수 (필수)**
 ※ 원본서류 제출기간 동일(e나라도움 접수기업에 한함)

- (신청방법) e나라도움 온라인 접수 및 원본서류 제출(접수기간 이후 접수 불가)

- (서류제출 및 문의처)

: (41256) 대구시 동구 장등로 76, 5층(대구콘텐츠기업지원센터)

콘텐츠진흥본부 게임웹툰센터 서현경 전임(T. 053-215-4920 / E. dggc@dip.or.kr)

※ 제출된 서류는 신청기업의 요청에 의해 임의로 추가 또는 보안 불가함

※ 제출된 일체의 서류는 반환되지 않음

※ 제출기한 준수 및 초과시, 접수 불가함

- ※ 온라인 접수는 국가보조금통합관리시스템 홈페이지(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
- ※ 로그인 후 '2023년 대구글로벌게임센터 신기술 도입/리소스 구축 지원사업' 을 확인하여 공고문 <신청서 작성> 탭 클릭 후 접수
- ※ e나라도움 시스템 사용자 등록 및 공모 신청 방법은 붙임의 매뉴얼 참조
- ※ 사업신청서 양식은 국가보조금통합관리시스템 홈페이지(www.gosims.go.kr) 및 (재)대구디지털 혁신진흥원 홈페이지(www.dip.or.kr)에서 확인 가능
- ※ 파일이름은 '(지원유형명_기업명)' 으로 제출
 - 사업신청서 작성 후 한글파일과, PDF 문서로 제출(업로드)

<p>[지원유형명_기업명].zip (50MB 이하)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 사업계획서(날인).PDF, 사업계획서(날인X).HWP 2. 개인정보수집동의서 3. 사업자부담금 약약서 4. 신청/참여제한대상 여부확인, 약약서 5. 4대보험 가입증명원, 참여인력 원천징수영수증(부) 6. 21~22년 기업 재무제표, 22년 재무제표는 가결산으로 제출가능하나 회계기관(사)의 인증 필요 7. 법인등기부등본(법인의 경우) 8. 법인인감증명서 사본 9. 사업자등록증 사본 10. 대표자 주민등록등본 11. 사용인감계(사용인감 사용 시) 12. 국세 및 지방세 완납증명서 13. 게임제작업등록증 14. 기타증빙자료(해당 시) 15. 게임시연 동영상(선택) <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.

5. 유의사항

- 본 사업은 「문화산업진흥기본법」, 「보조금관리에관한법률」 및 동법 시행령, 기획재정부 「국고보조금통합관리지침」, 「보조금정산보고서작성지침」, 「보조금정산보고서검증지침」, 「보조사업자정보공시세부기준」, 한국콘텐츠진흥원 「콘텐츠지원사업관리규칙」, 「콘텐츠지원사업협약및수행관리지침」, 「콘텐츠지원사업평가및심의지침」에 의거하여 수행되며, 선정된 사업자는 관련 법령 및 규정을 숙지하고 준수
- 본 사업의 신청, 사업수행에 있어 관련 법령 및 규정의 미숙지로 인한 불이익은 신청기업, 수행기업의 책임으로 봄
 - ※ 공고에 미 명시된 내용에 대해서도 관련 법령, 규정, 지침에 따름
- 제출된 신청서는 신청기업 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않음
- 동일한 내용으로 우리원이나 타 지원기관(정부 및 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우에는 협약체결 이후에라도 협약취소, 지원금 회수, 참여제한 등의 제재 조치 가능
- 지원 대상으로 확정통보 받은 수행기업의 장은 이행(지급)보증보험증권 등 협약체결에 필요한 구비서류를 작성하여 제출하여야 하며, 기한 내 보증보험(또는 공제조합보증서)을 제출하지 못할 경우 선정 취소
- 완성 결과물을 제출하지 못하거나, 지원금의 부당(유용, 횡령 등) 사용 등 기타 협약의 해약 여건이 발생될 경우, 해당 사업자로 부터 지원금을 환수할 수 있으며, 또한 향후 지원 사업 지원 불가 등의 제재 조치 가능
- 사업비 사용의 투명성 확보를 위하여, 수행기업은 지원과제와 관련된 자금 집행 및 매출현황 등에 대하여 회계법인에 의해 정기적인 회계감사 진행
- 정부와 지자체 중소기업 지원사업의 효율적 수행을 위해 운영하는 「중소기업 지원사업 통합관리시스템」의 지원이력 정보 등의 수집·조회를 위한 ‘중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용을 위한 동의서’ 를 제출하여야 함
- 선정과제 참여인력은 협약기간 종료일까지 성평등 교육을 수료 완료해야함
- 선정과제는 협약기간 종료일로부터 7일 이내 실적보고 및 정산을 완료해야함
- 과제수행기관은 지원금을 별도의 계정(계좌)으로 구분·관리하여야 함
- 과제 결과물에 대해 우리원에서 홍보·마케팅 목적으로 활용될 수 있음
- 지원기관이 사업비를 당초의 목적대로 집행하지 않거나 임의로 제작을 중단할 경우, 관련법에 따라 사업비의 환수와 필요한 제재조치 등을 취할 수 있음
- 지원 대상으로 확정통보 받은 주관기업의 장은 협약 체결에 필요한 구비서류를 작성하여 제출하여야 하며, 기한 내 제출하지 못할 경우 선정이 취소될 수 있음
- 타 기관으로 과제 중복지원이 발견될 경우 과제 탈락 및 협약 해지 될 수 있음
- 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있으며, 변경 시 수정공고를 추진함