

2020 게임콘텐츠 제작지원 사업 2차 공고

(재)전라북도문화콘텐츠산업진흥원은 「2020 게임콘텐츠 제작지원」을 아래와 같이 시행하오니 많은 참여를 바랍니다.

□ 사업목적

- **술 분야 게임콘텐츠제작 지원을 통한 미래 게임시장 선도 과제 발굴 및 도내 게임기업 자생력 강화**

□ 지원내용

- 사업기간: 2020. 8. ~ 2020. 12.(과제개발: 협약일 ~ 2020.11.30.)
- 지원규모: **2개 과제 내외**(과제 당 최대 50,000천원 이내 지원)
- 지원대상 및 조건

구분	세부내용	비고
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> ○ 게임콘텐츠 기획·제작·배급 가능한 자본 및 인력 등을 구비한 도내 소재 기업 (개인사업자 또는 법인사업자) 및 예비창업자 ※ 지사 기업의 경우, 지사 설립 후 6개월 이내 지원 불가, 최소 3명 이상 근무 - 지사 설립은 사업자등록일 기준 / 상근인력 거주 증빙서류 제출(필수) 	-
지원조건	<ul style="list-style-type: none"> ○ 협약기간인 2020년 11월 30일까지 개발 완료하여야 함 - 협약기간 내 포커스 그룹 테스트 버전(FGT 버전)을 개발 완료하여야 함 - 과제 결과물에 대한 외부 전문가 대상 FGT 및 QA 진행 필요 - 사업종료 2개월 이내, 스토어 등록 필수(추진경과 보고 시, 증빙 제출 필요) ※ 상기 조건을 만족하지 못할 경우, 전액 환수 등 제재조치를 받을 수 있음 ○ 본 과제 참여인력 전복 거주 필요(3명 이상의 전복 거주증빙 제출 필수) ○ 컨소시엄 구성 불가 ○ 신청일 이후 국세 및 지방세, 4대 보험 및 인건비 체납사실이 있거나 인건비 체납 및 미지급과 관련하여 진행 중인 소송이 있는 경우 지원이 불가능 ○ 자산 취득은 자부담으로만 가능 	협약시 명시 예정
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 활성화계획 등의 사항 평가 	-
기 타	<ul style="list-style-type: none"> ○ 동일 과제 중복 지원 불가능 - 한국콘텐츠진흥원, 전북글로벌게임센터, 타 지역 글로벌게임센터에서 지원금을 교부받아 추진했던 모든 과제는 동일 과제로 간주함 ○ 당해연도에 동시에 수행할 수 있는 진흥원 지원사업은 최대 2개로 제한 	-

○ 지원내용

구분	플랫폼	지원내용	지원규모
자유	무관	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 국내외 게임시장 진출을 목표로 하는 소 분야 게임 콘텐츠 제작지원 - 모바일, 아케이드, 콘솔, PC, 스마트디바이스, HTML5, 블록체인, 증강현실(VR), 인공지능(AI) 등등 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 2개 과제 내외 ◦ 과제 당 최대 50백만 원 이내 ※ 예산심의평가를 통해 지원 규모는 변동될 수 있음

※ 제작지원과 별개로 주관기관(과제 신청 기업)은 사업 결과물에 대하여 향후 2년간 추진경과 보고 의무가 있으며, 결과물의 운영 및 관리 책임은 전적으로 주관기관(과제 신청 기업)에게 있음

□ 신청사항

○ 신청자격

- 국내외 시장진출 및 서비스 이상의 완성도를 갖춘 도내기업으로 게임을 개발 중이거나 개발하고자 하는 개인사업자 또는 법인사업자(컨소시엄 불가)
- **본 과제 참여인력 전복 거주 필요(최소 3명 이상의 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(주관기관, 참여기관 모두 해당)
- 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
- 신청일 현재 사업자(주관기관 또는 참여기관)가 콘텐츠지원사업에 따라 발생한 정산반납 대상액(지원사업 정산결과에 따라 사업자가 전담기관에 납부하여야하는 금액) 및 기술료를 체납(매출조사 거부, 회피 등 포함)하고 있지 않은 경우
- 그 외 지원사업 참여제한 체크리스트 항목에 다른 제한사항에 해당하지 않는 주관기관의 대표자 및 책임자(사업안내서 참조)

※ 제제대상

- 전라북도 지역에 지사 설립 후, 6개월 이내 기업
- 과제 신청 당시, **4대보험 및 인건비 체납사실이 있거나 인건비 체납 및 미지급과 관련하여 진행 중인 소송**이 있는 경우 지원이 불가능함
- 신청일 현재 주관기관 또는 참여기관이 한국콘텐츠진흥원 및 우리원을 포함한 타 글로벌게임센터 지원사업(게임분야)에서 **지원금을 직접 교부받아 추진 중인 과제가 총 2개 과제 이상**(연구개발 사업 제외)이거나 **최근 3개년간 10억 원 이상의 과제를 수행한 경우**
 - 지원금이 5,000만 원 이하인 경우는 과제 수에서 제외
 - 신청일 현재 주관기관 또는 참여기관이 **한국콘텐츠진흥원 및 우리원의 콘텐츠지원사업(게임분야)을 수행하지 않고 있거나, 1개 사업을 수행하는 경우에는 신청가능** [현재 2개 사업을 수행중인 업체는 지원 불가]
- 신청일 현재 전담기관(우리원)에서 **최근 3개년 간 1.5억 원 이상의 과제를 연속으로 수행하거나, 최근 2개년 간 지원받은 누적금액이 6억 원을 초과한 경우**
 - 지원금이라 함은 진흥원이 직접 지원한 보조금에 한함

○ 신청 유의사항

- **과제개발기간: 협약일로부터 2020.11.30.까지**
 - 모든 과제는 협약기간인 2020년 11월 30일까지 개발을 완료하여야 함
 - 협약기간 내 **포커스 그룹 테스트 버전(FGT 버전)**을 개발 완료하여야 함
 - 과제 결과물에 대한 **외부 전문가 대상 FGT 및 QA 진행 필요**
 - **사업종료 2개월 이내, 스토어 등록 필수(사후 추진경과 요청 시, 증빙 제출 필요)**
 - 상기 조건(FGT 버전 빌드 제출, 외부전문가 QA 자료, 사후 2개월 이내 스토어 등록 및 상용화 진행 등)을 만족하지 못할 경우, 전액 환수 등 제재조치를 받을 수 있음
- **사업신청**
 - 주관기관 단독수행 해야 함(※컨소시엄 불가)
- **신규고용**
 - 신규인력 고용은 선택사항임
 - ※ 해당 사업비로 신규인력 고용 시, 우리원 타 지원사업과 중복 불가(추후 부당한 인력편성 발견 시, 해당 인력에 대한 인건비 환수 조치 예정)
- **사업비편성 및 집행**
 - 기업 자부담금 매칭 가능(선택사항)_ ※현물 불인정, 자부담 매칭비율 가산점
 - 총 사업비 중 자부담금을 우선하여 집행해야 함(해당시)
 - 사업비는 협약기간내의 사용분만 인정되어 소급적용이 불가하며, 예산심의평가를 통해 조정될 수 있음

※ 사업비 관련 용어설명

 - 총 사업비 : 지원금과 자부담금(사업자부담금)을 합한 금액
 - 지원금 : 과제수행에 필요한 사업비 중 (재)전라북도문화콘텐츠산업진흥원의 장이 주관기관의 장 또는 참여기관의 장에게 지급하는 금액
 - 자부담금(사업자부담금) : 과제수행에 필요한 총사업비 중 지원금을 제외한 주관기관 또는 참여기관이 공동으로 부담하는 금액
- **이행보증보험 제출[이행보증기간: 사업종료일(11월) 기준 + 6개월 추가 책정]**
 - 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**
 - 주관기관은 과제 신청 당시, 4대보험 및 인건비 체납사실이 있거나 인건비 체납 및 미지급과 관련하여 진행 중인 소송이 있는 경우 지원이 불가능함
 - 협약 이후 1차 지원금 지급 전 필요에 따라 현장점검 진행 예정
 - 제출한 서류가 허위이거나, 신청자격 미충족 및 제재대상임이 판명될 시 지원금 환수 등의 제재조치가 있을 수 있음

□ 기술료 징수 (전담 및 납부기관: 한국콘텐츠진흥원)

- 한국콘텐츠진흥원 관리규칙 제33조 의거: 주관기관·참여기관의 수익이 발생한 경우, 지원금액의 15%(중소기업의 경우 5%)를 한도로 매년 발생매출의 10%(중소기업의 경우 5%) 하되, 협약사업기간 종료일 다음연도부터 2년 이내의 기간 동안 1년 단위로 전연도의 매출 자료를 포함한 성과보고서를 당해연도 4월말까지 제출하고, 확정된 기술료를 한국콘텐츠진흥원이 정한 때에 납부하여야 함

□ 접수안내

- 공고기간 : 2020. 9. 1.(화) ~ 9. 10.(목) 15:00까지 / 제출시간 엄수
 - 2차 접수기간: 2020.9.1.(화) ~ 2020.9.10.(목) 15:00까지
 - 3차 접수기간: 2020.9.11.(금) ~ 2020.9.21.(월) 15:00까지
 - ※ 1~3차 접수기간 순으로 지원규모(5개 과제) 이상 접수 시, 사업공고 마감 예정
 - ※ 2차 접수기간 내 지원규모 미만 시, 3차 과제접수 별도 공지 없이 자동 진행
- 제출방법: 과제신청서 서면 및 전자파일 오프라인 직접제출

오프라인 접수 (신청서 서면 제출)

- 「제출서류 폴더트리」순서별로 서면제출 후, 전자파일 제출(USB 또는 메일전송)
- 제출형식
 - 좌철 접착 제본(3공 바인더, 스프링 제본 금지) → 원본 1부 서면 제출 및 전자파일 제출
 - 발표자료 형식 자유 → 전자파일 제출(태블릿 PC 활용 예정)
- 모든 서류는 백색 A4용지의 규격을 따르는 것을 원칙으로 함
- 제출된 서류는 우리 원의 요청이 없는 한 수정·삭제·대체될 수 없음

※ 제출일시

- 2차 접수기간: 2020.9.1.(화) ~ 2020.9.10.(목) 15:00까지
- 3차 접수기간: 2020.9.11.(금) ~ 2020.9.21.(월) 15:00까지

※ 제출장소: (재)전라북도문화콘텐츠산업진흥원 2층[전라북도 전주시 덕진구 만성북로 21-26] 2층

※ 제출방법: 방문접수(우편 및 택배 접수 불가) 후, 전자파일 제출(USB 또는 메일전송)

○ 신청서 접수 장소 안내

- 주소: 전라북도 전주시 덕진구 만성북로 21-26, 2층

[(재)전라북도문화콘텐츠산업진흥원 문화콘텐츠사업팀

※ 자세한 위치사항은 (재)전라북도문화콘텐츠산업진흥원 홈페이지 참조(www.jccia.or.kr)

□ 문의처

- 사업문의 : 문화콘텐츠사업팀 김형진 선임

(☎063-282-2602, gtyg3159@jccia.or.kr)

□ 제출서류목록

구분	제출서류	제출형식	제출 유의사항	참조서식
사업수행	[과제신청서] <ul style="list-style-type: none"> 과제신청서 수행기관 소개서 과제개요 및 목표 총괄표 세부 사업계획서 세부 산출내역서 정부지원 수혜실적 및 개발 프로젝트 내역 신규인력 채용계획 	스캔파일 (pdf)	<p style="text-align: center;">총 9부 제출 (원본 1부, 사본 8부)</p> <ul style="list-style-type: none"> ※ 좌철 접착 제본 / 단면 컬러 인쇄 지향 ※ 원본서류 내 사본 원본대조필 날인(사본 서류에는 날인x) 	[제1호 ~ 제5호 서식]
	<p style="text-align: center;">[참여인력 자료]</p> <ul style="list-style-type: none"> 참여인력 과제참여 현황 참여인력 이력사항 			[제6호 ~ 제6-1호 서식]
참여인력	참여인력 전북 거주 증빙자료		<ul style="list-style-type: none"> 주민등록등본, 주민등록증(주소변경사항) 등 지사 근무자 거주 증빙 가능한 자료 제출 (거주 정보 외 개인정보 블라인드 처리 후, 제출) ※ 참여인력 전북 거주 증빙 제출(필수)_3명 이상 ※ 해당 자료는 전북 분사/지사 모두 해당됨 	-
동의서	참여제한 체크리스트	스캔파일 (pdf)	<ul style="list-style-type: none"> 추후, 참여제한 사실 확인 시 전액 환수 조치 	제7호 서식
	중복지원 금지 협약서		<ul style="list-style-type: none"> 추후, 중복지원 사실 확인 시 전액 환수 조치 	제8호 서식
	개인정보 수집이용제공 동의서		<ul style="list-style-type: none"> 개인정보 수집이용제공 동의서는 참여인력의 자필서명 필수 	제9호 서식
증빙자료	사업자등록증	스캔파일 (pdf)	<ul style="list-style-type: none"> 발행일자가 최근 3개월 이내의 것 	-
	사업장가입자명부	스캔파일 (pdf)	<ul style="list-style-type: none"> 국민건강보험공단 발행 자격취득일과 자격상실일이 나타난 것 최근 3개월 이내의 것 	-
	3개년 표준재무제표	스캔파일 (pdf)	<ul style="list-style-type: none"> 17~19년도 표준재무제표 - 19년도 표준재무제표 없을 시, 19년도 부가가치세 표준증명원 제출(단, 법적 결산신고 기간을 지키지 않아 표준재무제표가 나오지 않은 경우는 인정하지 않음. 전문 회계사 섭외를 통한 회계검토 진행 시 확인 예정) 개인사업자의 경우, 「17~19년도 소득금액증명원」 「17~19년도 부가가치세표준증명원」 제출 	-
	법인등기부등본	스캔파일 (pdf)	<ul style="list-style-type: none"> ※ 개인사업자의 경우 제출하지 않아도 됨 	-
	국세 및 지방세 납세증명서	스캔파일 (pdf)	<ul style="list-style-type: none"> 증명서 유효기간이 사업신청일 기준 만료되지 않은 것 	-
발표자료	발표평가 자료	PPT	<ul style="list-style-type: none"> 자유양식 / 전자파일 제출 - 선정평가 평가기준 고려하여 작성 요망 	-

※ 누락된 서류, 파본에 대해서는 수정파일을 추가로 접수하지 않음. **(상기의 제출서류 미제출은 '접수 탈락'의 사유가 될 수 있음)**

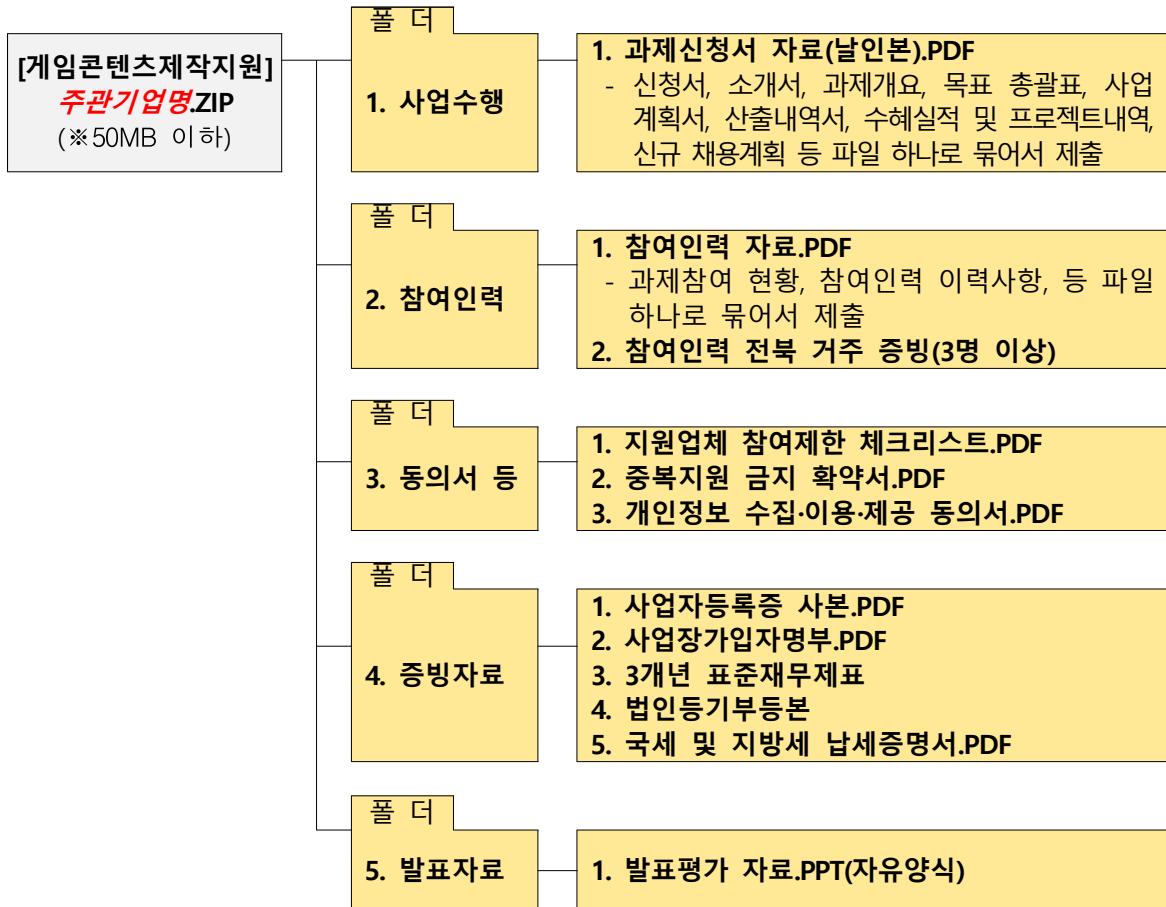
※ **상기 제출서류 목록 중 [사업수행, 참여인력] 부분** 순서별로 편철하여 서면 직접제출
- 좌철 접착 제본(지향) / 단면 컬러 인쇄 / **원본 1부 제출**

※ **상기 제출서류 목록 중 [동의서, 증빙자료] 부분** 순서별로 편철하여 **원본 1부 서면 제출**

※ **상기 제출서류 목록 중 [발표자료]** 는 별도 서면 제출 없이, 전자파일로만 제출(평가 시 태블릿 PC 활용)

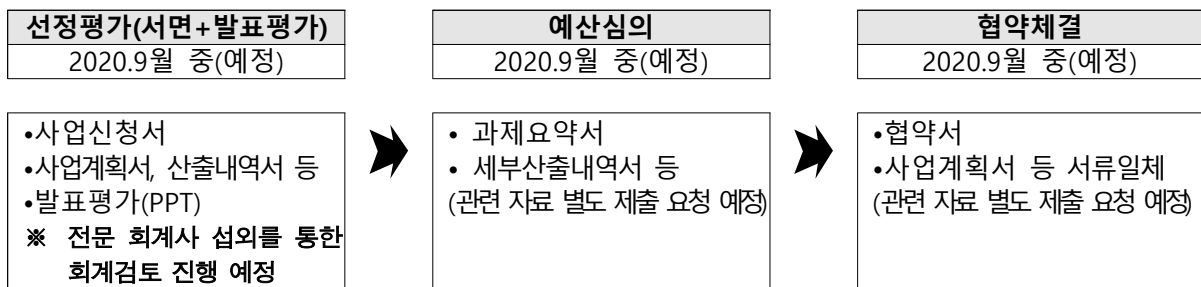
□ 서류제출방법

- 제출서류 제출방법(※ 자세한 제출방법은 「접수안내」 오프라인 접수 방법 참조)
 - 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 : [2020 게임콘텐츠제작지원] **주관기업명**.ZIP
 - 제출서류 폴더트리



□ 선정절차

- 선정절차 안내 (※ 코로나19 지역감염 확산으로 인한 온라인(비대면) 심사 진행 예정)



- ※ 상기 선정절차는 내부사정 및 사업진행 상황에 따라 변동 가능(변동 시, 별도 연락 예정)
- ※ 2차 공고기간 내 접수 과제 수가 목표 미만일 시, 3차 재공고 자동 진행(만료 시, 홈페이지 공지 예정)

□ 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 - 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> <ul style="list-style-type: none"> □ 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 ※ 기타 재무안정성에 영향을 미치는 사항이 있을 시 추가 감점 또는 점수가 없을 수 있으며, 그 사항이 중대한 경우 결격 사유가 될 수 있음 ※ 재무제표를 통한 유동비율과 부채비율을 알 수 없는 경우, 기본 점수 2점 부여를 기본으로 하되, 전문 회계사의 판단에 따라 추가 점수를 부여할 수 있음</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>수혜건수</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 5,000만 원 이하인 경우는 수혜 건수에서 제외</p>	구분	평가점수				최대배점	5점	3점	2점	1점	수혜건수	$0 \leq \alpha \leq 1$	$2 \leq \alpha \leq 3$	$4 \leq \alpha \leq 5$	$6 \leq \alpha$	5	5				
구분	평가점수				최대배점																		
	5점	3점	2점	1점																			
수혜건수	$0 \leq \alpha \leq 1$	$2 \leq \alpha \leq 3$	$4 \leq \alpha \leq 5$	$6 \leq \alpha$	5																		
정성평가	기획 우수성 (20점)	○ 사업기획 구체성 및 사업 추진 전략의 차별성	10																				
		○ 목표달성 가능성 및 추진일정의 체계성	5																				
		○ 개발 콘텐츠에 대한 포커스 그룹 테스트(FGT) 및 QA 기획 우수성	5																				
	콘텐츠 경쟁력 (25점)	○ 개발 게임콘텐츠의 참신성 및 차별성	15																				
		○ 개발 게임콘텐츠의 기대효과 및 파급효과	10																				
	수행능력 (30점)	○ 주요 실적 및 성과, 프로젝트 내역을 통한 사업수행능력	10																				
		○ 사업비 규모와 산출내역의 적절성 및 예산집행 추진 가능성	10																				
○ 성공적인 과제수행을 위한 전문인력 보유와 구성의 우수성		5																					
콘텐츠 활성화계획 (15점)	○ 과제 신청기업의 과제개발 및 상용화 추진의지 여부	5																					
	○ 사업 종료 이후의 게임콘텐츠 개발방향 및 추진일정 구체성	10																					
		○ 상용화 계획 수립 여부 및 수익창출 현실성	5																				
		- 게임콘텐츠 타겟 유저 및 목표시장 수익창출 방안의 현실성 - 사업종료 2개월 이내 스토어 등록 및 상용화 진행 계획 수립 여부																					
합 계			100																				

※ 평가항목 중 '재무안정성'은 평가 당시, 전문 회계사 섭외를 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)

※ 본 과제 참여인력 전복 거주 증빙자료 제출_최소 3명 이상(필수)

※ 상기의 선정평가 평가항목을 고려하여 PPT 작성 요망(과제 수행기간 확보를 위해 발표자료 과제신청 시 제출 필요)

- 발표평가 시, 발표자는 주관기관 과제책임자 및 대표자로 한정함

예산심의평가

○ 예산심의평가

- (선정평가 결과 반영) 선정평가 종합점수 및 평가의견 등 예산심의 시 기초자료로 활용
- (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

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

※ 선정평가 시 가산점 부여

(가산 방식) 가산점은 선정평가 평가위원별 평가점수합계에 가산하여, 평가종합점수(정량점수+정성점수+가산점)의 산술평균으로 평가 예정

○ 지원사업 사업비 중 자부담(사업자부담금) 추가 매칭 시 최대 3점

- 지원금 + a(자부담 매칭 비율)에 한하여 가산점 인정

자부담 매칭 비율	10% 이상~20% 미만	20% 이상~30% 미만	30% 이상
가산점	1점	2점	3점

□ 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

- 사업신청은 접수일의 해당시간까지 오프라인으로 서면 직접 제출해야 하며, 우편 또는 택배 등의 방법으로 제출할 수 없음
- 선정결과는 기관 홈페이지 및 별도연락 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 위원회는 통보하지 않으며, 이에 발생한 불이익은 제출 기업에게 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

○ 과제사업비 사용 및 관리

- 사업비(지원금 및 사업자부담금)는 반드시 별도의 통장을 통해 관리(사업자부담금 해당 시, 지원금과 부담금의 통장 구분 필요) 하여야 하며, 과제책임자 및 대표자의 책임 하에 관리되어야 함
- 지원 사업비 집행내역은 위원회로부터 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 / 인터넷 계좌 인정 불가, 실 통장만 가능)
- 해당 사업을 위해 집행하는 모든 금액의 부가세는 인정하지 않음
- 해당 사업은 순수 지방비(도비) 사업으로써, 사업종료일까지 과제사업비(지원금 및 사업자부담금) 100% 사용 권고
- 협약체결일 이전에 사용한 비용을 사업비로 충당할 수 없음(소급적용 불가)

○ 사업자부담금 편성 및 관리

- 사업자부담금(자부담)은 편성 시, 지원금 교부 통장과 사업자부담금 통장을 구분 관리 필수
- 국고지침 상 사업자부담금(자부담) 우선집행 기준에 따라 자부담금을 우선 집행해야 함 (자부담금 100% 사용 권고)
- 사업자부담금 예산편성 및 사용 시, 예산 비목별 지원금과 함께 집행토록 편성 가능하며 지원금 단독 혹은 사업자부담금 단독으로도 집행 가능함

○ 기타사항

- 신청과제는 우리원 사업과 과제 등의 홍보를 위한 언론홍보와 공식 자료 등에 활용될 수 있음
- 지원을 통해 제작되는 모든 결과물에는 **전라북도 공식 로고 삽입 권장**
- 우리원이 지원하는 전시회 및 행사 참가 요청에 반드시 응하여야 함(**필수**)
- 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)
- 해당 사업 신청 기업이 우리원 입주기업일 경우, 사업 신청 시 임대료 및 관리비 체납 사실이 없어야 함(체납 상태일 시, 지원 불가 또는 접수탈락)

위와 같이 공고함

2020년 9월 1일

(재)전라북도문화콘텐츠산업진흥원장