

경북 런칭, 창업, 미니게임 제작지원 사업 공고

(재)경북테크노파크에서는 도내 게임기업의 콘텐츠 발굴 및 글로벌 시장 진출을 위해 「경북 런칭, 창업, 미니게임 제작지원 사업」을 추진하오니 도내 게임기업의 많은 관심과 참여바랍니다.

2026년 3월 18일

(재)경북테크노파크 원장

I 사업개요

- 사업명 : 경북 런칭·창업·미니게임 제작지원 사업
 - 사업기간 : 협약체결일 ~ 2026년 11월 15일까지
 - 지원금 : 런칭 최대 1.1억원(총6.3억원), 창업 최대 4천만원(총1.2억원), 미니게임 최대 1.5천만원(총3천만원)
 - 지원대상 : 12개사 내외(런칭 7개사, 창업 3개사, 미니게임 2개사)
 - 추진방향
 - 상용화 가능성이 높은 과제 선정(공고 시점에 기획을 완성하여 제작 단계로 진입이 가능한 게임 중심 지원)
 - 게임 개발부터 출시까지의 전 과정을 고려한 2개년도 런칭 제작지원 사업을 시범 운영하여 안정적인 콘텐츠 개발 환경 조성
 - 플랫폼 및 장르에 제한 없이 다양한 방식의 미니게임 제작을 지원하여, 소규모 개발사의 시장 진입 기회를 확대
- ※ 예시 : 로블록스 기반, 하이퍼캐주얼 장르, 바이브 코딩 활용 등

II 모집 및 선정개요

- 모집 및 선정방법 : 공개모집 후 발표평가를 통한 선정
 - 공고 : (재)경북테크노파크 홈페이지(www.gbtp.or.kr)
 - 접수 : 국고보조금통합관리시스템 e-나라도움 접수
 - 선정 : 발표 평가를 통한 선정

※ 공고일 기준 창업 기업 및 역외기업의 경우 사전 현장점검 또는 인터뷰 필수 진행 예정

모집규모

1. 전체 모집규모

지원프로그램	분야	지원기업수	기업당 지원금	총예산	비고
런칭 제작지원	일반	6개사	9천만원 내외 (최대 1.1억원 ~ 최소 7천만원)	63천만원	
	다년도	1개사			
창업 제작지원	일반	3개사	4천만원	12천만원	
미니게임 제작지원		2개사 이상	1.5천만원	3천만원	

2. 전체 모집규모

1-1) 런칭 제작지원(일반)

- 지원목적 : 경북 지역 게임기업의 우수 게임콘텐츠 개발 및 상용화를 지원하여 경쟁력 있는 게임 출시를 촉진하고, 지역 게임기업의 사업화 역량 강화 및 글로벌 시장 진출 기반을 마련
- 지원기업 수 : 총 6개사 내외
- 지원금 : 기업당 지원금 최대 1.1억원 이내
- 총사업비 : 경북TP 지원금 + 자부담금(=기업부담금)
 - 총사업비 = 지원금(90%이내) + 자부담금(10%이상)
 - 총사업비 계산방법 : 경북TP 지원금 ÷ 0.9 = 총사업비(백만원 단위 절상)
- 경북TP 지원금 : 총사업비의 90% 이내 지원
- 자부담금 : 총사업비의 10% 이상(현금)
 - 자부담금 비율 : 자부담금/총사업비

1-2) 런칭 제작지원(다년도)

- 지원목적 : 개발기간이 장기화되는 게임 프로젝트에 대해 다년도 제작지원을 통해 안정적인 개발 환경을 제공하고, 상용화 버전 개발·출시 및 서비스 초기 운영 고도화를 지원하여 완성도 높은 게임 콘텐츠의 시장 진입을 촉진
- 지원기업 수 : 총1개사 내외
- 지원금 : 최대 1.1억원 이내
- 총사업비 : 경북TP 지원금 + 자부담금(=기업부담금)
 - 총사업비 = 지원금(90%이내) + 자부담금(10%이상)
 - 총사업비 계산방법 : 경북TP 지원금 ÷ 0.9 = 총사업비(백만원 단위 절상)
- 경북TP 지원금 : 총사업비의 90% 이내 지원
- 자부담금 : 총사업비의 10% 이상(현금)
 - 자부담금 비율 : 자부담금/총사업비
- 협약기간 내 상용화 버전 개발 완료 및 출시를 목표로 하며, 출시 이후 운영 초기 고도화를 위한 과업기간을 사업계획서에 포함하여야 함

2) 창업 제작지원

- 지원목적 : 창업 초기 게임기업을 대상으로 게임 콘텐츠 개발을 지원하여 창업기업의 안정적인 시장 진입을 유도하고, 지역 게임산업의 창업 생태계 활성화 및 우수 개발 인력의 지역 정착을 도모
- 지원기업 수 : 총 3개사 내외
- 지원금 : 1개사, 지원금 최대 4천만원
- 총사업비 : 경북TP 지원금 + 자부담금(=기업부담금)
 - 총사업비 = 지원금(90% 이내) + 자부담금(10% 이상)

- 총사업비 계산방법 : 경북TP 지원금 ÷ 0.9 = 총사업비(백만원 단위 절상)
- 경북TP 지원금 : 총사업비의 90% 이내 지원
- 자부담금 : 총사업비의 10% 이상(현금)
 - 자부담금 비율 : 자부담금/총사업비
- ※ 신규 창업자가 회사명이 확정되지 않은 경우 국고보조금통합관리시스템(이나라도움) 수행기관 정보에 대표자 이름으로 작성하여 접수 가능하며, 사업 선정 후 사업자등록증 발급 완료 시 수행기관 정보를 변경하여야 함

3) 미니게임 제작지원

- 지원목적 : 소규모 제작지원을 통해 게임 개발 진입 장벽을 완화하고, 창의적인 아이디어 기반의 게임 콘텐츠 제작 활성화를 도모
- 지원기업 수 : 총 2개사 이상
- 지원금 : 1개사, 지원금 최대 1.5천만원
- 총사업비 : 경북TP 지원금 + 자부담금(=기업부담금)
 - 총사업비 = 지원금(90% 이내) + 자부담금(10% 이상)
 - 총사업비 계산방법 : 경북TP 지원금 ÷ 0.9 = 총사업비(백만원 단위 절상)
- 경북TP 지원금 : 총사업비의 90% 이내 지원
- 자부담금 : 총사업비의 10% 이상(현금)
 - 자부담금 비율 : 자부담금/총사업비

3. 자부담금 계산방식

- 자세한 사항은 별첨2. 총사업비 및 자부담금 계산 서식을 참조

구분	예시) 총사업비 및 자부담금 계산방법
런칭 제작지원 (일반, 다년도),	1. 경북테크노파크지원금 : 1.1억원 2. 총사업비 : 1.1억원 ÷ 0.9 = 1.23억원 ※ 백만원 단위 절상 3. 자부담금 : 1.23억원 - 1.1억 = 0.13억원(13백만원) 4. 부가가치세 제외 금액
창업 제작지원	1. 경북테크노파크지원금 : 4천만원 2. 총사업비 : 4천만원 ÷ 0.9 = 4,500만원 ※ 백만원 단위 절상 3. 자부담금 : 4,500만원 - 4,000만원 = 5백만원(5백만원) 4. 부가가치세 제외 금액
미니게임 제작지원	1. 경북테크노파크지원금 : 1.5천만원 2. 총사업비 : 1.5천만원 ÷ 0.9 = 1,700만원 ※ 백만원 단위 절상 3. 자부담금 : 1,700만원 - 1,500만원 = 2백만원(2백만원) 4. 부가가치세 제외 금액

지원분야

- 사업 기간 내 글로벌 진출형으로 완성 및 시장 진출이 가능한 게임
 - VR, AR, MR, 콘솔, PC, 모바일 플랫폼 등 게임 콘텐츠
- IP(지적재산권 및 저작권 등)에 사전 사용 승인의 책임은 신청(선정)기업에 있으며, 사전 사용 승인을 받지 않음에 따른 민·형사적 책임도 신청(선정)기업에 있음
- 필요시 IP보유기관의 콘텐츠 사용 승인 공문 또는 범용 사용이 가능한 여부 등을 입증할 수 있는 증빙 서류를 요청할 수 있음
- 런칭 제작지원사업 신청 기업 중 과거 지원받은 게임의 단순 버전업 게임은 지원 불가

지원대상

- 지원형태
 - 단독 또는 컨소시엄
 - 컨소시엄 : 주관기업과 참여기업 모두 다 지원 자격을 준수하여야 함.
 - 컨소시엄으로 참여할 시 주관·참여기업 모두 경상북도 내 사업자가 등록되어 있어야 하며 이전 예정 기업일 경우 이전확약서 필수 제출. 주관기업 참여율이 50%이상 이어야 함.
- 자격요건(런칭) : 아래 요건 중 1개를 충족한 기업이면서, 자체 개발자 1인 이상을 보유한 기업
 - ① 공고일 기준 사업자등록증 상 본사 소재지가 경상북도이면서, 게임제작업 등록 완료 기업
 - ② 과제 선정 후, 협약체결 이후 1차 사업비(국고보조금) 교부 전 사업장(본사) 이전이 가능한 역외기업으로, 게임제작업 등록 완료 기업
 - 협약체결 후 1차 사업비(국고보조금) 교부 전 본사 소재지 이전(사업자등록 완료) 및 협약 기간 내 이전한 주소로 게임제작업 등록 완료 필수
 - 이전 예정 기업일 경우 이전확약서 필수임. 이행되지 않을 경우, 재단 관리규칙에 의거 지원금이 환수됨
 - 지사의 경우 설립 후 경상북도 소재 3개월 이상이며 상주인력 3명 이상 보유 기업 (상주인력 거주증빙 필수)
 - 지원사업 유무에 따라 지사를 설립/폐업하는 기업의 경우 향후 지원사업 배제 등의 제재조치가 있을 수 있음

- 자격요건(창업)
 - 공고일 기준 예비창업자

※ 예비창업자

공고일 이전(2026.3.10.) 창업(개인, 법인)을 하지 않은 자로서 사업선정 후 1차 사업비(국고보조금) 교부 전 경북 도 내에 창업이 가능한 자

- 공고일 기준 1년 이내 창업한 경북 도내 기업 또는 역외기업
- 1년 이내 창업한 역외기업의 경우, 런칭 제작지원 요건과 동일하게 1차 사업비(국고보조금) 교부 전 사업장(본사) 이전을 완료하여야 함

※ 1년 이내 창업기업

2025.3.18. 이후, 공고일 이전(2026.3.18.) 창업(개인, 법인)한 자

- 개인사업자 : 사업자등록증 상 '개업연월일' 기준
- 법인사업자 : 법인등기부등본 상 '회사성립연월일' 기준
- 다수의 사업자(개인, 법인)를 소지한 경우, 최초 등록한 사업자 기준 (개인사업자는 '개업연월일', 법인사업자는 '회사성립연월일' 기준)

- 자격요건(미니게임) : 공고문 내 자격요건 런칭, 창업 중 1개를 충족한 기업, 개인

지원조건

- **결과물** : 협약기간 종료일까지 개발 및 상용화 버전을 완성하여야 함
 - 다만, 미니게임 분야는 사업종료 1개월 전까지 게임 출시를 완료하고, 잔여기간 동안 성과모니터링을 실시하여야 함
 - 런칭 제작지원사업(다년도)는 2차년도 사업기간 이내 개발 및 상용화 버전 개발, 출시를 완료하여야 함

구분	결과물
모바일	정식 런칭 빌드 개발 완료 및 상용화 버전 완성
PC, 콘솔, 아케이드 게임	게임 런칭 빌드 개발 완료 및 상용화 버전 완성
AR, VR, XR 등	게임 런칭 빌드 개발 완료 및 어트랙션 연동 ※ 이동 및 설치가 용이한 상용화된 어트랙션 및 기기 연동 권고

- 결과평가 시 구동 시연 필수(결과물은 협약기간 내 증빙 필수)
- 컨소시엄 신청 시 '공동수행확약서'에 지식재산권 등 결과물의 권리·소유권 관계에 대한 확약 내용을 제출하며, 결과평가 시 컨소시엄 기업 간 권리 관계에 대한 협약(또는 계약)을 별도로 진행하여 함께 제출
- 결과평가에서 해당 빌드를 제출하지 못할 시 지원금 환수 등 제재조치를 받을 수 있음

○ **신규고용**

- (필수사항) 신규 의무고용 런칭 3인, 창업 1인
 - 사업기간 내 3개월 이상 근무 시 인정(계약직 가능, 인턴(일용직)은 불가)
 - 신규고용인력의 증빙서류 중간점검시 제출(4대보험, 원천징수내역, 주민등록등본 등)
 - 신규인력 참여율 타사업 포함 100% 시 인정(ex. 해당사업(A) 80% + 타사업(B) 20%=100%)
단. 해당사업(A) 50% 이상 반영 필수
 - 과제 선정 이후 이행여부 수시 점검을 통해 중간점검 및 결과평가 시 반영 예정
 - 미이행 시 예산 반납

○ **기타**

- 지원금 소급적용 불가하며 자부담금을 우선하여 집행해야 함
- 1개사 1개 과제 지원가능(참여기업을 포함하여 복수지원 불가), 단, 런칭 제작지원(일반분야)와 런칭 제작지원(다년도)는 동일 과제로 지원가능(※ 단, 동시 선정시 1개 사업해야 하며, 차순위 고득점자가 선정 포기)
- 제작지원사업 메뉴얼 교육, 이나라교육(사업담당자, 이체담당자 포함), 부정수급 교육 1회 이상 참석
※ 단체 교육 불참시 이나라도움-정기교육신청 '보조사업자 집행과정(3시간)' 교육 후 수료증 제출
- 기타 시장진출 및 품질향상을 위한 경북글로벌게임센터 지원사업 적극 참여

지원금의 지급

○ **사업추진 절차**

- 선정평가 및 사업비조정위원회(발표평가) → 협약 체결 → 이행(지급)보증보험증권, 사업비 계좌 및 (필요시)e나라도움 전용 카드 개설 → 자부담금 입금 → 1차 지원금 지급(지원금의 70%) → 현장점검 → 중간점검 → (필요시)자부담금 입금 → 2차 지원금 지급(지원금의 30%) → 결과평가 → 정산 → 정보공개

○ **지원금 지급 방법**

- 해당 과제 지원금 전용 신규계좌 개설 필수
 - 지원금은 다른 용도의 자금과 분리하여 별도 통장으로 관리하여야 하며, 과제책임자의 책임 하에 집행되어야함
 - 컨소시엄의 경우 주관기업, 참여기업 모두 신규계좌 개설
 - (필요시) 카드는 e나라도움 전용카드 발행

- 선정기업의 경우 총 사업비(지원금+자부담금)의 현금 자부담 10%이상 필수
 - 협약체결 후, 자부담금은 해당 통장에 입금하여야 하며, 자부담금 입금 확인 후 지원금 지급 (경북TP 지원금 비율에 따라 분할 입금 가능, 1차 70%, 2차 30%)
 - 협약체결 시, 이행(지급)보증보험 등 관련 서류 제출 및 필요조건 충족 후 지원금 지급
 - 기한 내 이행(지급)보증보험서를 제출하지 못할 경우 선정이 취소됨
- (※이행보증보험은 사업비에서 집행 불가)**

구분	제출시기	보험금액	보험기간 (협약체결일 ~ 정보공시마감일까지)
총사업비기준	협약체결 후 14일 이내	총사업비	협약체결일 ~ 26.4.30.

- 선정된 과제에 대해 지원금 2회 분할 지급

구분	지원금 지급	지급조건		
1차 지원금	총 지원금의 70%	<ul style="list-style-type: none"> • 지원금 이행(지급)보증보험증권 제출 • 총자부담금의 70% 이상 협약통장 이체 		
2차 지원금	총 지원금의 30%	<ul style="list-style-type: none"> • 총자부담금 중 잔여금액 협약통장 이체 • 중간점검결과에 따라 차등 지급 		
		평가점수	등급	지원내용 2차 지원금 지급
		90점 이상	최우수	
		90점미만~80점 이상	보통	
80점미만~70점 이상	성실수행	<ul style="list-style-type: none"> • 중간점검 후 1개월 이내 재점검 • 재점검결과 성실수행 이상 시 2차 지원금 지급 		
70점미만	불성실수행			

※ 지원금 지급 시기 및 방법은 변경될 수 있음

사업비 관리

○ 기본 준수사항

- 총 사업비는 경북TP 지원금과 자부담금 합계 금액임. 해당 사업비 모두 사업비 사용·관리 기본 준수하여야 함
- 협약체결일 이전에 지출 비용은 총사업비 산정에서 제외되며 협약기간 내의 사용분만 인정됨. 부정수급 징후 및 부당집행 사례가 발생한 경우 지원금을 전담기관에 반납하여야 함.
- 지원금은 협약된 용도 외에는 사용할 수 없음.
- 기획재정부의 국고보조금운영관리지침 등에 의거하여 자부담금을 우선 집행하여야 하며, 국고지원금 대비 자부담금 비율 이하로 자부담금을 집행하거나 미집행 시 e나라도움 상 국고지원금 집행이 불가, 자부담금 미집행 비율만큼 국고지원금 환수 조치가 있을 수 있음.
- 사업비는 반드시 e나라도움 시스템을 통하여 집행하며 과제책임자의 책임 하에 관리
- 지원금의 집행 내역을 별도로 작성 및 관리하여야 하며, e나라도움 시스템을 통하여 재단으로부터 상시 집행점검을 받으며 보완사항 발생 시 즉시 집행내역을 보완하여야 함(사업관리지침에 따라 불인정 금액 분류 시 환수조치)
- 사업비 사용의 투명성 확보를 위해 과제 수행 기업별 정산보고서 제출 후 사업기간 종료 후 1개월 이내에 지정된 전문회계법인을 통하여 회계 감사를 실시하며 회계검사 결과에 따른 불인정금액(부정수급 및 부당 집행) 및 집행 잔액, 이자를 반납하여야 함
- 재단 요구에 따른 관련 자료 미제출, 사업비의 부당 사용, 기타 협약의 해약사유 발생 시 본 재단은 해당 사업자(주관기업 및 참여기업)의 지원금 전액을 환수할 수 있으며 향후 재단 지원사업의 참여제한 등의 제재 조치가 있을 수 있음

○ 사업비 사용 및 관리

- 공고문 사업비 산정 기준 참조

참가기준

○ 참여조건

- 신청일 현재 게임기업(주관 또는 참여)이 동 지원사업 및 타 지원사업의 국고보조금을 교부받아 추진 중인 과제가 총 2개 과제 미만인 경우(연구개발사업 제외)인 경우. 단, 당해 연도에 동시에 수행할 수 있는 지원사업은 최대 2개로 제한하며, 5,000만원 이하인 과제는 과제 수에서 제외함.
- 신청일 현재 주관기관에서 최근 3개년 간 지원받은(연구개발사업 포함) 누적금액과 신규신청금액(연구개발사업 포함)의 합계액이 25억원 이하인 경우
- 신청일 현재 동일한 과제로(과제 목표와 산출물이 동일한 경우) 전담기관 및 타기관으로부터 지원사업에 기 선정되어 지원금을 직접 교부받지 않은 경우
- 현 지원사업 국고보조금을 지원받은 이후 타 지원사업을 통해 해당 과제에 대해 국고보조금을 지원받은 경우 현 지원사업의 국고보조금은 반납해야함.
- 과거 동 지원사업을 통해 지원받은 국고보조금의 집행 및 정산과 관련하여 지적받은 이력이 없고, 정보공시 불이행 등 법적 의무 불이행 이력이 없는 경우
- 신청일 현재 국세, 지방세, 4대보험 체납사실이 없는 경우(협약일 이후에도 충족되어야 함)
- 보조사업 수행 등의 배제 결정을 받지 않은 주관기업과 참여기업, 대표자 및 책임자, 또는 보조금 수급의 제한을 받지 않은 보조금 수령자(협약일 이후에도 충족되어야 함)
- 문화체육관광부장관 등 중앙행정관서의 장으로부터 참여제한 조치를 받지 않은 주관기업과 참여기업, 대표자 및 책임자
- 신청일 현재 사업자(주관기업 또는 참여기업)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
- 신청일 현재 게임기업(주관 또는 참여), 과제참여인력, 대표권자, 업무집행권자 및 의사결정에 관여하는 자가 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받지 않은 경우. 다만, 신청일 현재 형의 실효 등에 관한 법률 제7조의 경과기관이 이미 지나 그 형이 실효된 경우에는 본 호에 따른 참가기준을 충족한 것으로 본다.
- 신청일 현재 사업자(주관기업 또는 참여기업)가 중소기업기본법 제2조에 따른 중소기업인 경우

지원제외 대상

- 금융기관 등으로부터 채무불이행으로 규제 중인 자 또는 기업
 - 단, 선정 후 협약 전까지 채무 변제 완료 후 증빙이 가능한 기업 참여 가능
- 신청일 현재 휴업 중인 기업
- 신청일 기준 대기업 및 계열사가 포함될 경우
 - 신청일 기준 사업자(주관기업, 참여기업)가 대·중소기업상생협력촉진에관한법률 제2조제2호의 대기업과 그 계열사(독점규제 및 공정거래에 관한 법률 제2조제3호에 따른 계열회사를 말한다)인 경우
- 지원 대상 해당 여부에 대해서는 신청기업 증빙 서류(사업자등록증 등) 및 서약서에 의하며, 허위 사실 확인 시 선정 취소 및 지원금 전액 환수 조치, 향후 사업 관련 제재 조치가 있을 수 있음
- 기타 참여제한의 사유가 있다고 인정하는 기업
 - 타인의 작품을 모방하거나 타인의 저작권을 무단으로 침해한 경우
 - 사행성, 선정성 등 사회 통념을 벗어나는 게임 콘텐츠
 - 단순한 OEM 또는 업그레이드인 게임 콘텐츠
 - 상기 외 기타 본 사업의 수행이 불가하다고 판단되는 기업

기술료 징수

- 콘진원 기술료 징수대상에서 제외

준수사항

- 본 사업의 신청, 사업 수행에 있어 관련 법령 및 규정, 지침, 공고, 안내자료 등에 대한 미숙지로

인한 불이익은 신청기업 및 수행기업의 책임임

- 수행기업에 제재 사유(결과물 및 대응자료 미제출, 제작지원금 부당사용, 참여인력 인건비 중복 사용, 기타 해약 사유 등) 발생 시 지원금 환수, 참여제한 등의 제재 조치를 취할 수 있으며 이를 우리 재단 홈페이지에 게재할 수 있음
- 컨소시엄 참가 시 주관·참여기업 중 1개 업체라도 제재 사유 발생 시 컨소시엄 참여기업 전체 제재 조치를 받을 수 있음
- 과제 결과물의 경우 사업의 홍보와 성과 확대를 위해 언론홍보와 공식자료 등에 활용될 수 있음
- 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않음
- 과제종료 이후 3년 간 매출액, 고용창출 등 실적 조사 협조 필수
- 위탁용역 시 경북테크노파크에서 제공한 표준용역계약서와 용역기준을 따라 계약 필수
- **게임 런칭 제작지원 선정기업은 '2026년도 경북 페스티벌' 부스 운영에 필수 참석**

관련 규정 및 기타사항

- 관련 법령 및 규정, 지침 등
 - 「보조금 관리에 관한 법률」 및 동법 시행령
 - 기획재정부 「국고보조금 통합관리지침」 (2026.02.27.개정)
 - 한국콘텐츠진흥원 「콘텐츠지원사업관리규칙」 (2025.10.02.개정)
 - e-나라도움 운영메뉴얼
 - (재)경북테크노파크 관련 지침
- 개발 결과물의 귀속
 - 과제 수행 성과로 취득되는 개발 게임 등 콘텐츠 지식재산권 및 권리·소유권은 주관·참여기업(컨소시엄의 경우 협의(협약, 계약)된 권리관계에 따름)에 있음. 단, 사업 목적과 공적 가치 달성, 성과물의 활용 확대를 위해 사업 협약 시 결과물의 이용·허락을 포함하여 체결
- 기획재정부 「국고보조금 통합관리지침」 제16조 ①항의 1에 가~마에 해당하는 행위로 인해 보조금 교부결정의 전부 또는 일부를 취소할 수 있음

가. 허위의 신청이나 기타 부정한 방법으로 보조금을 교부받은 경우

나. 보조금을 다른 용도에 사용한 경우

다. 보조사업자가 법령의 규정, 보조금의 교부조건의 내용 또는 법령에 의한 중앙관서의 장의 처분에 위반한 경우

라. 해당 보조금 지원과 직접 관련된 전제 조건이 사후에 충족되지 아니하는 경우

마. 동일 또는 유사한 사업계획으로 다른 기관으로부터 중복하여 보조금 또는 지방보조금을 받은 경우

- 민간보조사업 수행 단계에서 성희롱·성폭력 고충처리절차를 운영 중이며, 신고상담이 필요한 경우 문화예술 성폭력 신고상담 통합센터를 이용(*통합센터 대표번호 1670-5678)
- 지원사업 선정기업은 결과보고시 성희롱 예방교육 이수 결과보고서를 필수로 제출하여야 함
- ※ ('21.1.6. 문화체육관광부 국고보조금 운영관리지침 제10조) 보조사업에 참여하는 모든 자(프리랜서 등 포함)성희롱·성폭력 방지 의무 이행 및 이수 확인서 제출 의무 부과
- * 단, 1인 보조사업자·일회성 단순 용역 제공하는 경우 성희롱·성폭력 예방교육 이행 및 이수 확인서 제출 의무 제외
- ※ 성희롱 예방교육 인정범위 : 당해연도에 실시한 성희롱·성폭력 예방교육, 직장내성희롱예방 법정 의무교육 등, 해외 타기관에서 이수한 성평등 교육 수료증(단, 당해연도 실시 및 법정교육 내용)

IV

주요일정

구분	일정(예정)	비고
사업 공고	2026.3.18.(수)~ 2026.4.2.(목)	(재)경북테크노파크 홈페이지 (www.gbtp.or.kr)
접수	2026.3.19.(목)~ 2026.4.2.(목) 14:00 * e나라도움 접수	* e나라도움 : www.gosims.go.kr * 마감시간 이후에는 접수 불가능
평가 및 선정(서류, 발표평가)	요건검토 2026.4월초 현장점검 2026.4월초 선정평가 2026.4월중	* 경북도내 이전기업 및 창업기업인 경우, 평가 전 현장점검 또는 인터뷰 진행
선정결과 통보	2026.4월 중	개별 통지
협약체결	2026.5.1.	장소 : 경북글로벌게임센터 (경북 경산시 삼풍로 27)
1차 보조금 교부	협약체결 후 4주 이내	교부 결정금액의 70% * 게임 사업 사업비 교부가 늦어지는 경우 지연될 수 있음
현장실태점검	2026.7~8월 중	*일정은 변경될 수 있음
중간평가	2026.7~8월 중	현장실태점검 결과를 토대로, 중간평가 실시
2차 보조금 교부	중간평가 완료 후 4주 이내	교부 결정금액의 잔금 30%
결과평가	2026.11월 말	결과평가 및 결과물 시연 (적정여부 판단 → 환수여부 검토)
성과 및 만족도 조사	상시	성과 등 실적자료 제출

※ 상기 일정은 상황에 따라 변동될 수 있음

선정평가

○ 발표평가 항목

- 일반, 다년도 단일 지원시 : 총20분(발표 및 시연 10분/질의응답 10분)
- 일반, 다년도 중복 지원시 : 총25분(발표 및 시연 10분/질의응답 15분), 중복지원 시 1회 발표

1-1. 런칭 제작지원(일반분야)

구분지표	평가지표	평가요소	배점
수행기업 (20점)	수행역량	- 수행책임자의 사업이해도와 추진 의지 - 기업 개발력, 참여 인력의 전문성 및 게임 개발 실적 - 계속기업으로서의 존속 능력	20
	재무안정성	- 기업 재무 안정성 및 사업비 산출 내역의 적정성	
사업목적 (30점)	콘텐츠 우수성	- 기존 게임 콘텐츠와의 차별성 및 독창성 - 실제 게임으로 구현할 수 있는 기술적 역량 - 최종 결과물의 기대 품질 및 구현 가능성 - 타겟 유저를 사로잡을 핵심 재미 및 몰입도	30
상용화 가능성 (30점)	출시 및 마케팅 전략	- 개발 진척도(기획 시점 등), 참여 인력의 우수성 - 진출 시장의 사업성 및 진출 시장의 게임이용자 - 성공적인 출시를 위한 상용화 계획의 현실성 및 구체성 • 해외 퍼블리싱 계약, 자체 서비스 계획 등	30
기대성과 (20점)	지역기여도	- 지역 일자리 창출 기여도	10
	수익성	- 예상되는 과제 결과물의 우수성 - 수익모델의 구체성과 국내외 수익발생	10
합 계			100

1-2. 런칭 제작지원(다년도)

구분지표	평가지표	평가요소	배점
수행기업 (20점)	수행역량	- 수행책임자의 사업이해도와 추진 의지 - 기업 개발력, 참여 인력의 전문성 및 게임 개발 실적 - 계속기업으로서의 존속 능력	20
	재무안정성	- 기업 재무 안정성 및 사업비 산출 내역의 적정성	
사업목적 (30점)	콘텐츠 우수성	- 기존 게임 콘텐츠와의 차별성 및 독창성 - 실제 게임으로 구현할 수 있는 기술적 역량 - 최종 결과물의 기대 품질 및 구현 가능성 - 타겟 유저를 사로잡을 핵심 재미 및 몰입도	30
상용화 가능성 (30점)	출시 및 마케팅 전략	- 개발 진척도(기획 시점 등), 참여 인력의 우수성 - 진출 시장의 사업성 및 진출 시장의 게임이용자 - 성공적인 출시를 위한 상용화 계획의 현실성 및 구체성 • 해외 퍼블리싱 계약, 자체 서비스 계획 등 - 연차별 로드맵 및 장기 개발에 따른 리스크 관리 역량	30
기대성과 (20점)	지역기여도	- 지역 일자리 창출 기여도	10
	수익성	- 예상되는 과제 결과물의 우수성 - 수익모델의 구체성과 국내외 수익발생	10
합 계			100

2. 창업 제작지원

구분지표	평가지표	평가요소	배점
수행기업 (20점)	수행역량	- 기획, 개발, 디자인 등 팀빌딩의 완결성 - 창업자(수행책임자)의 전문성 - 초기 창업 준비 현황 및 비즈니스 지속성	20
사업목적 (30점)	콘텐츠 우수성	- 기존 대형 게임과 차별화된 아이디어 및 참신함 - 핵심 재미를 빠르게 구현할 수 있는 기술력 - 창업기업만의 특화된 기술력	30
상용화 가능성 (30점)	출시 및 마케팅 전략	- 개발 진척도(기획 시점 등), 참여 인력의 우수성 - 진출 시장의 사업성 및 진출 시장의 게이미용자 - 성공적인 출시를 위한 상용화 계획의 현실성 및 구체성	30
기대성과 (20점)	지역기여도	- 지역 일자리 창출 기여도	10
	수익성	- 예상되는 과제 결과물의 우수성 - 수익 모델(BM)을 통한 초기 매출 가능성	10
합 계			100

3. 미니게임 제작지원

구분지표	평가지표	평가요소	배점
수행기업 (20점)	수행역량	- 기획, 개발, 디자인 등 팀빌딩의 완결성 - 창업자(수행책임자)의 시장 이해도 - 최신 게임 트렌드에 대한 민감도 - 짧은 개발 주기를 맞출 수 있는 제작 프로세스	20
사업목적 (30점)	콘텐츠 우수성	- 기존 대형 게임과 차별화된 아이디어 및 참신함 - 핵심 재미를 빠르게 구현할 수 있는 기술력 - 창업기업만의 특화된 기술력	30
상용화 가능성 (30점)	출시 및 마케팅 전략	- 개발 진척도(기획 시점 등), 참여 인력의 우수성 - 진출 시장의 사업성 및 진출 시장의 게이미용자 - 성공적인 출시를 위한 상용화 계획의 현실성 및 구체성	30
기대성과 (20점)	지역기여도	- 지역 일자리 창출 기여도	10
	수익성	- 예상되는 과제 결과물의 우수성 - 수익 모델(BM)을 통한 초기 매출 가능성	10
합 계			100

접수방법	
<ul style="list-style-type: none"> ○ 접수기간 : 2026.3.19.(목)~2026.4.2.(목) <ul style="list-style-type: none"> - e나라도움 시스템 오류 등으로 인한 미접수 불인정. - 사업 마감 전날 업로드 권고, 마감 임박 시 오류 등으로 업로드 어려울 수 있습니다. ○ 접수방법 : e나라도움(www.gosims.go.kr) 온라인접수만 가능 	
온라인접수 ~4.2.(목) 14:00 e나라도움 홈페이지 온라인 신청 (※ 현장접수는 받지 않음)	
- 해당 사업신청서 양식을 다운받아 작성하여 첨부서류와 함께 e-나라도움 홈페이지 접수	
접수 상세안내	
① 온라인 접수	
별첨3. e나라도움 매뉴얼(사업신청 접수방법) 참고	
과제 조회	<ul style="list-style-type: none"> ○ e나라도움 홈페이지(www.gosims.go.kr) 접속 후, 회원가입 ○ e나라도움 메뉴에서 “공모사업찾기” 클릭 ○ 검색조건에 공모명으로 두고, “경북” 또는 “런칭”으로 검색 ○ “2026 경북 런칭·창업·미니게임 제작지원 사업” 확인 후 클릭 
신청서 제출	<ul style="list-style-type: none"> ○ 사업 선택 후, 신청 방법에 “접수 바로 가기 클릭” ○ [신청기관 등록],[사업내용 등록],[신청서 제출]의 탭 순서로 작성 ○ 모든 탭의 정보 입력 및 제출서류 저장 완료 후 [신청서제출] 탭의 [신청서제출] 버튼을 눌러야 접수완료 ○ e나라도움을 통한 신청서 작성 및 제출은 신청기한 내에만 가능 ○ 마감시간까지 시스템에 접속되지 않을 경우 추가 접수 불가

□ 제출서류 목록

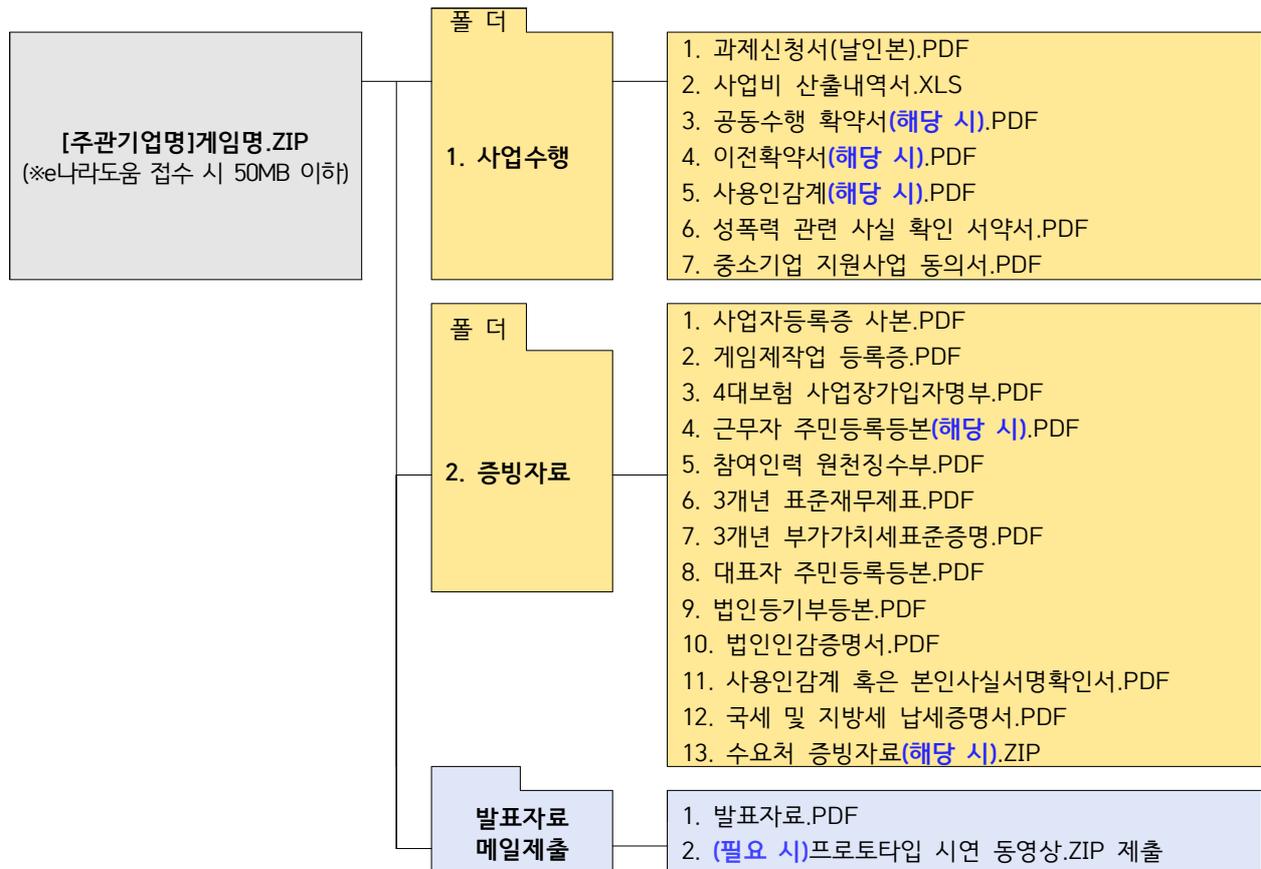
★ 사업수행, 증빙자료 : e나라도움 제출, 발표자료 및 영상 : 담당자 메일로 제출

구분	No	제출서류	작성/발급방법	유의사항	파일형식
사업수행	1	<서식1> 과제신청서		누락 시 평가대상 제외	스캔파일 (pdf)
	2	<별첨1> 사업비 산출내역서	○ 별첨1. 사업비 산출내역서.xls 파일 내 매뉴얼 참고		엑셀.xls
	3	<서식2> (*해당 시) 공동수행 협약서	○ 컨소시엄 구성 해당 시 제출		
	4	<서식3> (*해당 시) 이전 협약서	○ 협약 후 1차 사업비 교부 전 이전이 가능한 기업		
	5	<서식4> (*해당 시) 사용인감계	○ 법인인감 대신 사용인감 사용하는 경우		
	6	<서식5> 성폭력 관련 사실 확인 서약서			
	7	<서식6> 중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용을 위한 동의서			
증빙자료	1	사업자등록증 사본	○ 공고일 3개월 이내 ○ 사업자등록증 발급 3개월 이후일 시 3개월 이내의 '사업자사실증명원' 제출 ○ 본인이 대표자로 있는 타사업장의 경우, 사업자등록증 사본 추가 제출	누락 시 평가점수 감점	스캔파일 (pdf)
	2	게임제작업 등록증 (*해당 시)			
	3	4대보험 사업장가입자명부	○ 참여인력 전체 (최근 3개월 이내) ○ 국민건강보험공단 발행 ○ 자격취득일이 확인 가능해야 함		
	4	근무자 주민등록등본 (*해당 시)	○ 지사의 경우, 근무자 거주 증빙 제출		
	5	참여인력 원천징수영수부	○ 참여인력 전체('25.01.~현재)		
	6	3개년('23~'25년) 표준재무제표	○ 개인사업자의 경우, 「23~25년도 소득금액증명원」 「23~25년도 부가가치세표준증명원」 제출		
	7	3개년('23~'25년) 부가가치세표준증명			
	8	대표자 주민등록등본	○ 공고일 기준 3개월 이내		
	9	법인등기부등본	○ 공고일 3개월 이내 ○ 개인사업자의 경우, 해당사항 없음 ○ 공고일 이후 인터넷등기소 발급분		
	10	법인인감증명서	○ 공고일 이후 인터넷등기소 발급분		
	11	사용인감계 혹은 본인사실서명확인서	- 직인 날인 시 인감증명서, 사용인감계 첨부 - 법인인감과 사용인감 동일 시 사용인감계 제출안함 - 서명 날인 시 본인사실서명확인서 첨부		
	12	국세 및 지방세 납세증명서	○ 증명서 유효기간이 사업신청일 기준, 만료되지 않은 것		
	13	수요처 증빙자료 (*해당 시, 가점사항 아님)	○ 지재권(특허, 프로그램 등), 퍼블리싱 계약서, 투자확정서, 구매의향서 등 ○ 미제출 시 평가에 미반영 *지식재산권은 게임관련 및 캐릭터 IP에 한함		
발표자료	1, 2	발표자료 및 (필요 시)시연 동영상	○ 발표자료.PDF, 동영상파일.ZIP.(MP4 불가) - 발표자료 및 동영상은 담당자 메일로 별도 제출		PDF ZIP

서류제출방법

○ 제출서류 제출방법

- 모든 제출 서류(발표자료 및 영상 제외)를 1개의 파일로 압축(50MB이하)하여 e나라도움 온라인 접수
 - 인감이 필요한 서류는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출
 - 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완 불가
 - ※사업수행 제출서류 누락 시 평가대상에서 제외되오니, 제출전 확인 必
 - 폴더 내 파일 순번에 해당되지 않을 경우 파일 앞 번호는 순서대로으로 작성
 - 발표자료 제출 시 구글 드라이브 다운로드 권한을 반드시 확인해 주시기 바라며, Mac에서 압축한 파일은 오류가 발생할 수 있으므로 Windows에서 압축하여 제출
- 제출일 : ~4.2.(목) 14:00까지
- 제출 압축파일명 : [주관기업명]게임명.ZIP
- 제출서류 폴더트리



※ 발표자료는 담당자 메일(anjingu2000@gbtp.or.kr)로 제출

모집 및 선정 방법

- 공개모집 후 발표평가를 통한 선정
 - 공고 : (재)경북테크노파크 홈페이지(www.gbtp.or.kr)
 - 선정 : 발표 평가를 통한 선정 (역외기업 현장점검 진행, 창업기업 인터뷰 진행)

선정방법 및 기준

- 평가위원장 1인을 포함한 7인 이상 전문가를 구성하여 평가위원회 개최
 - 게임 콘텐츠 산업 분야, 지원사업 관리 및 예산(회계) 전문가 등
- 해당 신청분야의 과제 수행능력 등을 발표와 제출서류를 계량 평가하여 선정
- 심사위원 점수의 최고점과 최저점을 제외한 종합평점 70점 이상 사업에 대해 사업비 범위 내에서 점수 순으로 선정되며, 심사 검토에 따라 예산 조정 가능