

2022 게임콘텐츠 마케팅지원 참가기업 모집

서울소재 게임기업의 유망 게임 콘텐츠를 발굴하고, 글로벌 마케팅 역량강화 및 집중지원을 통해 글로벌 성공사례 창출과 산업 활성화에 기여하고자 하오니 관심과 참여를 부탁드립니다.

2022년 4월
(재)서울산업진흥원 대표이사

1 지원 개요

가. 지원방향

- 코로나 19로 인한 홍보기회 축소로 어려움을 겪고 있는 서울소재 게임개발사들의 온라인 마케팅 활동을 기업 맞춤형으로 지원
- 온라인 중심 글로벌 마케팅 집중 지원으로 개발사의 효과적인 출시성과 창출

나. 지원개요

- 사 업 명 : 2022 게임콘텐츠 마케팅 지원 사업
- 모집기간 : 2022.4.29.(금) ~ 2021.5.26.(목), 약 4주간
- 지원대상 : 서울소재 게임 개발기업의 게임콘텐츠
 - 1개월 이내 서비스를 준비 중이거나 마켓에 출시되어 서비스 중인 게임
 - 국내외 온라인 마케팅을 준비하고 있는 서울소재 기업의 게임
 - ※ 기업의 설립년도 및 게임 출시년도, 개발 형태(모바일, PC, 콘솔 등)에 대한 제한 없음

[지원제한 및 결격사유]

- 기획 혹은 제작단계로서 게임콘텐츠의 마케팅 전략에 대한 진단 및 심사가 불가능한 경우
- 타 기관의 마케팅지원(지원금)을 받은 게임이거나 해외 기업의 창작물일 경우
 - ※ 타 지원사업의 오프라인 마케팅, 번역 지원 등 본 사업에서 지원할 수 없는 항목에 대한 중복은 제외
- 국제 혹은 지방세 체납 중, 금융기관의 채무불이행 상태, 휴폐업 상태, 부도화의법정관리 중인 경우
- SBA 혹은 유사 전문기관으로부터 참여제한조치를 받고 있는 사업자(대표자 포함)인 경우

- 선정규모 : 10편(10개사)
- 지원내용
 - 신청작 전체 게임콘텐츠 및 마케팅 전략 관련 전문가 진단 결과 제공
 - 최종 선정작 10편 대상 마케팅 자금 총 3.3억 원 지원, 컨설팅 및 후속지원

○ 지원 프로세스

절차	기업모집/게임 진단	마케팅 지원	중간평가	우수작 후속 지원	투자연계
내용	- 기업 모집 - 1차: 게임/마케팅 계획 서면 진단 - 2차: 발표평가	- UA/크리에이터/키워드 광고 등 마케팅 지원 - 컨설팅 지원	- 마케팅 성과 및 목표 달성도, 향후 실행 계획 등 전문가 평가	- 마케팅 우수작 후속 차등지원 (총 1.3억 원)	- 후속 투자 및 사업화 연계 지원
일정	4-5월	6월-8월	8월	9~11월	6~11월

※ 상기 일정은 향후 사업추진 현황에 따라 변경될 수 있음

2 지원내용

가. 세부 지원내용

- 참가기업 전체 마케팅 전문가 진단 결과 제공
 - 게임 마케팅을 위한 타겟 시장 분석, 마케팅 목표 전략, 실행 전략, 지표 수립 전략을 종합적으로 진단하여 게임 마케팅 전문가 진단결과 제공
- 최종 선정 게임(10개편) 대상 마케팅 지원금 총 3.3억 원 지원
 - 선정작 10편의 온라인 마케팅 지원금 편당 2,000만원 지원
 - 중간평가 후 마케팅 우수작 5편 선정, 추가 지원금 차등지원(총 1.3억 원 내외)

자율형 마케팅 자금 지원		마케팅 우수작 5편 선정 추가 자금지원
자율지원금 10편(10개사) * 2,000만 원	▶ 중간평가 ▶	5,000만 원 1편 3,000만 원 2편 1,000만 원 2편

- 효율적인 마케팅 추진을 위한 세미나 및 기업 당 매월 1-2회 마케팅 전문가 1:1 컨설팅 지원
 - ※ 매월 컨설팅 횟수 및 일정은 상황에 따라 조정 가능
- 지원항목 : 아래 항목 중 기업수요에 맞게 필요항목 선택하여 지원금 사용

구분	주요내용
고객/시장 분석	- 앱 인텔리전스 프로그램 활용 마켓 동향 및 경쟁앱 분석 - 온라인 사전예약 및 베타서비스를 통한 출시 전 유저 풀 분석 - 기타 마케팅 시행을 위한 분석 활동으로 인정될 수 있는 사항
온라인플랫폼/SNS 마케팅	- 구글애즈, 페이스북&인스타그램, 유니티애즈, 블루스택 등 플랫폼 연계 광고 - 레드잇(Reddit) 등 글로벌 게임 커뮤니티, 매거진 등 배너 광고 - 유튜브, 페이스북, 트위터 등 SNS 커뮤니티 운영을 통한 프로모션
크리에이터 홍보	- 유튜브, 틱톡, 인스타그램 등 인플루언서 활용 홍보
해외 마켓 참가	- 온라인 해외마켓 참가비 및 배너 노출 등 홍보 활동

- ※ 고객/시장 분석을 위한 비용의 경우, 전체 지원 금액의 30% 미만으로 사용 권장
- ※ 마케팅 활동을 위한 소요비용 지원으로, 마케팅 대행사를 통한 비용 지출, 내부 마케팅 인력의 인건비로는 사용 불가

- 대내외 파트너사 연계 크리에이터 홍보, 인프라, 솔루션, 투자 연계 지원 등

구분	주요내용
홍보	- 크리에이티브 포스 연계 크리에이터 홍보영상 제작지원 가능 - 보도자료 배포 및 인터뷰, 유관협회 연계 온-오프라인 홍보채널 활용 홍보지원
인프라	사운드 스튜디오 이용료 등 할인 지원(서울산업진흥원 미디어콘텐츠센터 연계)
솔루션	국내외 클라우드 플랫폼 및 솔루션 기업 협력 솔루션 지원 및 기술 컨설팅
컨설팅	글로벌 퍼블리셔 협력을 통한 컨설팅 지원, UA펀딩 검토 등
투자 연계	SPP, 콘텐츠투자패스트트랙 등 연계하여 VC, 퍼블리셔 투자유치 기회 제공

- 주요 파트너사 및 협력사항

구분	주요내용
스마일게이트 메가포트	- 기업 요청 시 글로벌 진출 및 마케팅을 위한 노하우, 전략 컨설팅 - 선정기업 대상 기업 수요에 따라 UA펀딩 검토 후 지원
마이크로소프트	- 게임 솔루션 ID@Azure 제공 및 Azure credit 지원 - 마이크로소프트 스토어 입점 지원 및 XBOX 게임패스 입점 검토 기회 제공
네이버 클라우드	- 네이버 클라우드 서비스 크레딧 1년간 총 360만원 제공 - 게임기업 전용 솔루션 '게임햇', '게임리포트' 6개월 무상 지원 등
나우닷컴	- 애플플레이어 '블루스택' CPI 캠페인 시, 플랫폼 지면 홍보지원 - now.gg에 게임 세팅하여 클라우드 게임 퍼블리싱 시, Bluestacks X 프로모션 지원 (SDK 연동된 버전으로 진행, Bluestacks X must play game 섹션 노출 등)
엑솔라	엑솔라 결제 솔루션 도입 시 수수료 할인 등

○ 문의처 : 게임산업팀 서수미 책임/02-3455-8382/seosumi16@sba.seoul.kr

○ 제출문서

구분	제출물 내역	작성방법
①사업신청서 소정양식(필수)	○ 사업신청서 ※ 작성 후 날인 본, 엑셀파일 함께 제출	첨부양식 작성 (엑셀파일)
	○ 마케팅 추진 계획서(5페이지 이내 작성) ※ 계약서, 개인정보동의서, 심사위원 추천표 각 1부 ※ 첨부된 신청서 작성 및 접수안내 참조 ※ 게임의 스토어 링크, 게임 플레이 영상 첨부	첨부양식 작성 (한글파일)
② 게임 및 기업소개서	○ 게임 기획 및 제작개요, 사업 전략 등 게임소개서 ○ 개발사의 이전 작품 및 마케팅 성과(포트폴리오)	필요 시 제출 (자유양식)
③증빙서류 (필수)	○ 국제-지방세 납입증명서(신청일 기준) ○ 최근 3년간 결산재무제표 ○ 사업자등록증 ○ 법인등기부등본 (법인사업자의 경우) ○ 대표자 주민등록등본(개인사업자의 경우)	스캔 후 PDF 파일로 제출
④발표자료	○ 발표평가자료(서면심사 완료 후 발표평가 시 제출)	별도안내(예정)

【분량 및 제출 요령】

① 소정양식을 이용하여 작성 후 PDF 파일로 제출
- 파일명은 '(신청서)회사명_게임명' 으로 통일 (예. (신청서)한글게임즈_훈민정음 대전)
- 1개의 파일 혹은 1개의 폴더에 압축하여 제출

② 사업신청 시스템 오류 등으로 파일 업로드가 어려울 경우 PDF파일을 이메일(seosumi16@sba.seoul.kr)로 제출
※ 증빙자료는 신청접수 시에는 사본으로 제출 가능하나, 발표 평가 시에는 원본 제출 필수

나. 심사방법

○ 진단 및 선정 절차

절차	서면진단(1차)	진단결과 안내	발표평가(2차)	최종 선정 및 협약
내용	- 사업신청서 등 서류심사	- 선정기업 대상 진단키트 활용 마케팅 피드백	- 서면진단 우수작 대상 질의응답 방식의 발표심사	- 지원작 최종 선정 및 협약 체결
일정	5월 4주	5월-6월	6월 1주	6월 1주

○ 심사일시 : 모집완료 후 선정기업 대상 별도 안내

○ 서면진단 및 1차 심사방법

- 심사방법 : 게임 마케팅, 퍼블리셔, VC 등 관련분야 전문가 진단위원회(7인)를 구성하여, 사업신청서 검토 등 서류 심사를 통해 15편 내외 선정

3 신청서 접수 및 심사방법

가. 신청서 접수방법

- 접수기간 : 2022. 4. 29. ~ 2022. 5. 26(목) 17:00
- 접수방법 : SBA 홈페이지를 통한 온라인 접수
- ※ 서울산업진흥원 홈페이지(<http://www.sba.kr>) → About SBA or 사업공고 → 사업신청 → 해당사업 검색 및 신청(회원가입 필수)
- ※ 접수 시 '게임콘텐츠 제작지원'으로 잘못 신청하지 않도록 유의, 신청서 제출 오류에 따른 책임은 신청자 본인에게 있음

- 심사기준 : 마케팅 진단 키트를 활용한 100점 만점의 정성평가 추진
- 심사항목

구분	평가항목	배점
경쟁력 (30점)	타겟 시장 또는 국가 선정이 적절하게 되어 있는가?	10
	타겟 시장에 게임성이 얼마나 적합한가?	5
	타겟 시장 내 해당 게임의 경쟁력이 있는가?	10
	타겟 시장 내 게임들과 다른 매력적인 차별성이 있는가?	5
시장분석 (20점)	타겟 시장의 특성 및 현황 등 시장 정보는 수집되어 있는가?	10
	타겟 시장에 적합한 시장 분석 결론을 도출해 내었는가?	10
마케팅준비 (15점)	런칭 일정에 따른 마케팅 목표가 수립되어 있는가?	10
	마케팅 실행을 위한 준비가 되었는가(마케팅 관련 인력 운영, 컨셉, 마케팅 소재 등)	5
실행전략 (15점)	마케팅 전략이 명확하게 수립되었는가?	10
	홍보 또는 이벤트 전략을 가지고 있는가?	5
목표설정 (20점)	마케팅 예산에 따른 유저 모객 KPI가 준비되어 있는가? (CPI 단가에 따른 모객 볼륨)	10
	마케팅 지표 (CPM, CPC, CPI, CPA, ROAS 등) 최적화를 위한 KPI가 수립되어 있는가?	5
	게임 지표(리텐션, ARPDAU, LTV 등) KPI가 수립되어 있는가?	5
합 계		100

※ 향후 세부진단 항목 및 배점 등은 일부 조정 될 수 있음

○ 발표평가 방법 및 기준

- 평가방법 : 발표평가를 위한 게임 마케팅, 퍼블리셔, VC 등 관련분야 전문가
평가위원회 구성
- 평가대상 : 1차 서면진단 심사결과 상위 15개 내외 콘텐츠
- 평가항목 : 성과창출 가능성(40%), 마케팅 전략 우수성(60%) 평가

구분	평가항목	배점
성과창출 가능성	콘텐츠(서비스)의 우수성 및 기능성, 시장 경쟁력을 갖추었는가?	20
	시장진출을 위한 콘텐츠(서비스)의 완성도가 높은가?	20
마케팅 계획의 적정성	마케팅 전략 및 시장 진출계획이 구체적이고 현실적인가?	25
	수행기관의 역량(사업수행 역량, 인력운영, 실적 등)은 충분한가?	15
	마케팅 활동에 따른 기대효과가 구체적으로 제시되어 있는가?	20
합 계		100

※ 향후 세부평가 항목 및 배점 등은 일부 조정 될 수 있음

5 유의사항

가. 일반사항

- 제출된 신청서는 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 제출 서류 일체는 반환되지 않음
- 제출된 신청서류 내용에 대한 증빙을 요청할 수 있으며, 증빙자료 미제출 시 선정이 취소될 수 있음
- 중복지원은 불가하며, 동일한 게임으로 타 기관으로부터 마케팅 지원(지원금 등 현금성 지원을 받은 경우)을 받은 사실이 확인 될 경우, 최종 선정된 이 후에라도 관련 사항 취소 및 지원금 회수, 참여제한 등의 제재조치가 취해질 수 있음
- 선정결과 통보 후 특별한 사유 없이 사업수행을 취소하거나 자료제출 등의 협조를 취하지 않는 경우 향후 진흥원 유사사업 참여제한 등의 조치를 받을 수 있음
- 선정된 제작사가 마케팅 지원금을 당초의 목적대로 집행하지 않거나 임의로 마케팅을 중단할 경우, 마케팅 지원금 환수와 필요한 제재조치 등을 취할 수 있음
- 선정 후 사업비 지급을 위한 이행보증보험증권 제출 필수
- 상기 공고 내용은 향후 상황에 따라 일부 변경될 수 있음

붙임문서 : 신청서 양식 각 1부