[붙임2] 문화콘텐츠기업 사업계획서

문화콘텐츠기업 사업계획서

1. 기업체 개요

기 업 체 명			대 표 자	
주요 콘텐츠			주요 판매처	
20 년	매출액 자본금	백만원 백만원	상시종업원수	명
<사업 관련 전문자격증, 지식재산권 보유, 대외기관 인증 및 수상 내역 등>				
년 월	내 용			

2. 세부 사업계획

※ 반드시 하단 항목 모두를 자세히 적어주시기 바랍니다 (전체 최소 10 페이지 이상)

지원의 필요성 및 타당성	

○ 콘텐츠 소개

- 기획의도, 콘텐츠와 구성의 특징, 주요내용 소개

* 게임·공연(뮤지컬)·만화·방송·애니메이션·음악·영화·출판·캐릭터 등의 경우 시놉시스(또는 시나리오), 캐릭터, 음악 소개자료 등
* 지식정보·콘텐츠솔루션의 경우 비즈니스 모델 및 전략 소개자료

기획개발(제작) 또는 사업화하고자 하는 콘텐츠 설명을 위한 개념도, 콘텐츠 이미지 등 첨부

○ 제작사 소개

- 회사 대표소개, 대표이사 포트폴리오, 사업소개, 인력구성 등
- 회사 이력, 사업내용, 회사 포트폴리오 작성

○ 지원을 통해 개발(제작) 또는 사업화하고자 하는 내용 및 목표

○ 현재 진행상황 (00/100%)

※ 개발 등 진행상황을 상세히 기술하고 진행율을 백분율(%)로 표기 (표 수정가능)

기간	게임 구성	항목	세부내용	진행도
(예시) 2020.1~ 2020.5	2D 캐릭터 구현	2D 캐릭터 일러스트	10종의 2D 캐릭터 일러스트 구현	100%
		2D 인 게임 캐릭터	2D 캐릭터 디자인	25%
		2D 인 게임 캐릭터 애니메이션	전투 캐릭터 디자인	20%
2020.1~ 2020.5	전투	전투 시스템	전투 시스템 구현	75%
		스킬 시스템	스페셜 스킬 시스템 구현	70%
2020.1~ 2020.5	성장 시스템	단계별 성장 구조 구현	캐릭터성장 시스템 구현	75%
2020.1~ 2020.5	제작 시스템 구현	건물 및 재료 제작 시스템 구현	성장에 필요한 제작 시스템을 구현	70%
2020.1~ 2020.5	UI 시스템	전체 게임 UI 구현	인게임/아웃게임 UI 구현	65%
2020.1~ 2020.5	상점 구현		아이템 판매 구현	80%
	전체			60%

○ 애로사항

- 애로사항 기술

○ 지원의 필요성

- 지원필요성 기술

콘텐츠 경쟁력	

○ 시장경쟁력

- 콘텐츠 특장점, 콘텐츠 시장환경분석

- 목표시장, 사업화 성공 가능성

○ 경쟁콘텐츠 분석

- 경쟁대상 대비 제작 콘텐츠의 특장점
- 시장 선도 콘텐츠, 주요 경쟁대상 분석

사업화 방안	

○ 세부 사업화 계획 (마케팅 계획 포함)

- 제작비 조달계획, 마케팅 계획, 매출계획 등

사업 추진체계 및 일정

○ 추진체계

주관 기관	참여인원
	총 00명

협업 기관	참여인원
	총 00명

※ 협업 기관 없을시 미기재, 있을시 해당 기관과의 연계내용, 강점 등을 하단 기술

○ 업무분장

- 주요 참여인력 이력 및 포트폴리오 (자세히)

구 분	인력	주요 내용
(예시) 총괄	OOO 대표이사	- 2010.2 ~ 2015. 3 : OOO회사 개발 총괄 - 2015. 3 : 회사 창업, 대표이사 - 주요업무 : 투자 유치 및 펀드 레이징, 퍼블리싱 제안 및 계약 진행
기획팀	OOO 이사	- 2010.2 ~ 2015. 3 : OOO회사 OOO모바일게임 기획PD - 2015.3 ~. 2016. 3 : OOO회사 OOO 총괄기획PD - 2016.3 ~. 2017. 3 : OOO회사 OOO 총괄기획PD - 2017.3 ~. 2018. 3 : OOO회사 OOO 총괄기획PD - 주요업무 : 게임의 콘텐츠 설계 및 수치 밸런싱 업무 진행
프로그램팀	OOO 팀장	
그래픽팀	OOO 팀장	

(예시) - OOO 이사 포트폴리오

- OOO 팀장 포트폴리오

○ 추진일정

- 프로젝트시작, 출시일정, 전체 콘텐츠 제작일정을 상세히 구체적으로 작성

기간	추진일정	진행도
(예시) 2019. 3	ㅇ **프로젝트 기획 시작**	100%
~ 2019. 12	ㅇ 콘텐츠 기획 개발 완료	100%
~ 2020. 3	ㅇ 클라이언트 및 서버 개발	50%
~ 2020. 3	ㅇ 코스튬 추가 업데이트	80%
~ 2020. 4	ㅇ 미니게임 추가, 랭킹 시스템 추가	30%
~ 2020. 4	ㅇ 스토리 통합 모드 추가, 메인스토리 시즌 1 추가	30%

~ 2020. 4	ㅇ 빌드 업데이트 기획	30%
…	…	…
2020. 12	ㅇ 대규모 업데이트 1차 프로모션 마케팅	
2021. 2	ㅇ **콘텐츠 출시**, 서비스 시작	
2020 1~ 2021. 6	ㅇ 콘텐츠 중국 서비스 개발	
2021 9	ㅇ 콘텐츠 중국 서비스 시장	

성과목표

○ 매출추정자료 (향후 1~3년 매출계획-분기별/반기별 정리)

구 분	1차년도(금년)		2차년도		3차년도		합 계	
	매출 (억원)	고용 (명)	매출 (억원)	고용 (명)	매출 (억원)	고용 (명)	매출 (억원)	고용 (명)
목표치	(예시)*1*	*1*	*3*	*2*	*4*	*1*	8	4

○ 추정근거자료

사업비 소요내역

○ 총 사업비 (전체 콘텐츠 제작비 산출내역)

구 분	내 용	금액(백만원)	비율(%)	산정 근거
(예시) 인건비	담당팀원 인건비	00	00%	
제작비	프로모션 영상제작	00	00%	
출장비	국내외 출장비	00	00%	
마케팅비	1차 마케팅	00	00%	
	이벤트 진행비	00	00%	
합계		000	100%	← VAT포함금액

○ 융자금 산출내역 (융자신청금액 내역)

구 분	내 용	금액(백만원)	비율(%)	산정 근거
(예시) 인건비	담당 팀원 인건비 (최대 12개월)	000	00%	사내 연봉 기준표 (50백만원 * 5인)
제작비	프로모션 영상제작	00	00%	
합계		000	100%	← VAT포함금액