

# 게임콘텐츠 멀티부스팅 지원기업 추가 모집 공고

(재)부산정보산업진흥원은 부산 지역 게임 기업 성장을 위한 「게임콘텐츠 멀티부스팅 지원사업」을 시행하고자 합니다. 본 사업은 부산 소재 게임 기업을 대상으로 게임 개발의 완성도를 높이는 게임 고도화, 시장 출시 및 홍보를 위한 게임 상용화까지, 기업의 필요에 맞는 다양한 지원 분야를 제공합니다. 부산 지역 게임 기업 분들의 많은 관심과 참여 부탁드립니다.

## 1. 사업목적

- 기업별 수요 맞춤형 통합지원 체계 구축을 통한 지역기업 편의 증진 및 매출 증대

## 2. 지원대상

- 사업공고일 기준, 본사 사업장 소재지가 부산광역시에 위치한 게임콘텐츠 제작 기업
  - ▶ (게임 고도화) 정식 출시(공고일 기준 앞서 해보기 개시 2년 미만) 1년 미만의 게임 콘텐츠 또는 상용화 단계 직전의 완성도를 갖춘 게임 콘텐츠
  - ※ 기업당 1개 게임콘텐츠

### 지원자격 제외대상

- 신청과제와 동일 또는 유사한 과제로 본원, 정부, 지자체 및 정부사업대행기관 등으로부터 자금을 지원받아 지원 관련 사업을 수행하고 있거나 완료한 경우(동일 과제로 중복 수혜 불가)
- <2026 Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원 사업 선정콘텐츠인 경우
- 신청일 현재 정부, 지자체 또는 공공기관으로부터 지원사업 전반에 참여가 제한 중인 사업자 또는 개인(국세·지방세 체납 등)
- 신청일 현재 사업자(주관기관 또는 참여기관)가 대·중소기업상생협력촉진에관한법률 제2조 제2호의 대기업과 그 계열사(「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제2조 제12호에 따른 계열회사를 말한다)인 경우
- 타인의 작품을 모방하거나 타인의 저작권을 무단으로 침해한 경우 및 저작권이 만료된 콘텐츠
- 개발사 자체 역량으로 수행하지 않은 프로젝트나 게임콘텐츠
- 성인물 및 사행성 게임물(「게임산업진흥에 관한 법률」 제2조 1의2호 가목·바목에 해당하는 게임콘텐츠)
- 신청일 현재 게임 기업(주관 또는 참여), 과제 참여 인력, 대표자, 업무집행권자 및 의사결정에 관여하는 자가 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 경우(형이 실효된 경우 제외)

## 3. 지원내용

- 지원분야 및 규모

| 분야     | 지원기업 수(안)         | 지원금액(안)              |
|--------|-------------------|----------------------|
| 게임 고도화 | 1개사 (1개 게임콘텐츠) 내외 | 콘텐츠당 13백만원 이내(VAT포함) |

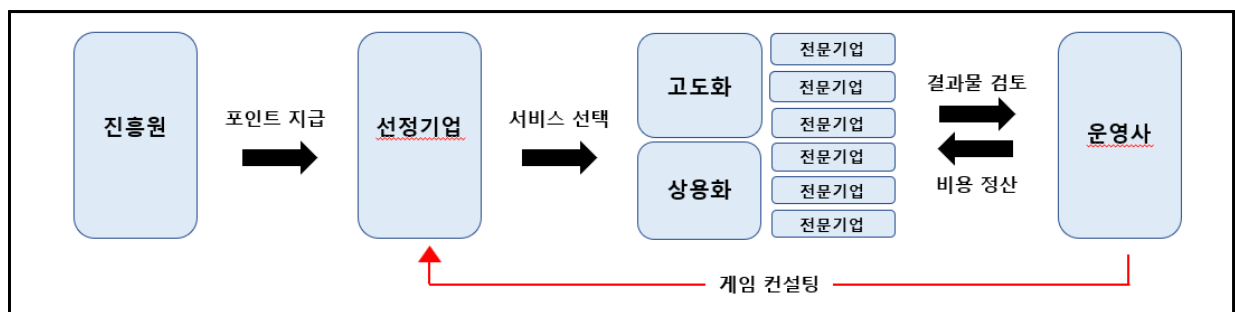
- 지원기간 : '26. 9. ~ '26. 11. ※ 지원기간 이후 포인트 사용 불가

○ 지원내용 : 게임성 강화를 위한 게임 고도화 및 사업화 컨설팅 등

| 분야     | 지원항목              | 세부 지원내용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--------|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 공 통    | 창업자 사업화 컨설팅       | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업화지원 컨설팅 : 투자와 R&amp;D연계를 위한 사업화 역량 제고와 게임개발 요소의 사후컨설팅을 통한 조기 시장진입 지원</li> <li>○ 기술투자 컨설팅 : 핵심기술의 가치와 기술투자 확보를 위한 전략적 접근방법 교육</li> <li>○ R&amp;D연계 컨설팅 : 중소기업 R&amp;D연계를 위한 기술개발 사업화 접근방법 컨설팅</li> <li>○ 사후컨설팅 : 등급분류와 관련된 게임요소와 청소년 보호를 위한 사후 발생 가능한 리스크 진단</li> </ul>                                      |
|        | 통합 성과 관리 및 컨설팅 지원 | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 마일스톤 기반 진도 관리 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기업별 KPI 설정 및 중간/최종 점검을 통한 체계적 성과 추적</li> </ul> </li> <li>○ 데이터 기반 전문가 컨설팅 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 글로벌 시장 트렌드, 타겟 국가별 유저 성향 분석, 출시 플랫폼(Steam, 모바일 스토어 등) 최적화 전략 제공</li> </ul> </li> </ul>                                              |
| 게임 고도화 | 게임콘텐츠 퀄업          | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 콘텐츠 퀄리티 업 <ul style="list-style-type: none"> <li>- CG, 배경음악, 성우녹음, UI/UX 현지화, 번역(게임 내 영상, 텍스트), 폰트 등 게임콘텐츠 품질 향상 지원</li> <li>- 기타 게임콘텐츠 고급화에 필요한 제작 지원 사항</li> </ul> </li> </ul>                                                                                                                              |
|        | 심층 FGT 및 QA       | <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 심층 FGT(Focus Group Test) 및 QA <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fun QA : 장르별 특성, 시장 트렌드 검증 목적</li> <li>- 밸런스 QA : 기획 의도에 부합하는 밸런스 적합성 검증</li> <li>- 호환성 QA : 다양한 이용자 기기에 대처할 수 있는 호환성 보완</li> <li>- 보안 QA : 루팅 단말 및 에뮬레이터 해킹·보안 테스트</li> <li>- FGI-FGT : 서비스 타겟을 대상으로 게임성 검증 지원</li> </ul> </li> </ul> |

○ 지원방식 : 운영사 선정을 통한 기업별 포인트 지급 및 서비스 관리

- 분야별 포인트(1포인트=1원) 지급 한도 내 지원항목 자율선택
- 지원금 직접지원이 아닌 대행사를 통한 간접 지원 형태



#### 4. 선정방법 및 절차

##### ○ 사업신청 및 평가

| 단 계        | 내 용                                                           | 비고            |
|------------|---------------------------------------------------------------|---------------|
| 지원사업<br>공고 | ○ 공고게재 : 부산정보산업진흥원 홈페이지 게시 및 부산 지역 게임기업 개별 안내                 |               |
| ↓          |                                                               |               |
| 신청서<br>접수  | ○ 접수기한 : 공고일 ~ 9. 9.(수) 16:00<br>○ 접수내용 : 지원신청서 및 관련 게임콘텐츠 소개 |               |
| ↓          |                                                               |               |
| 선정평가       | ○ 선정평가 : 제출 서류 기반 오프라인 발표 평가<br>※ 접수 규모에 따라 평가 방식 변동 가능       | '26. 9월<br>예정 |
| ↓          |                                                               |               |
| 수혜기업<br>선정 | ○ 평가 결과 통보                                                    | '26. 9월<br>예정 |
| ↓          |                                                               |               |
| 협약체결       | ○ 선정기업 대상 협약체결                                                | '26. 9월<br>예정 |

##### ○ 선정기준

##### - 게임 고도화

| 구 분                        | 평가항목                                                                               | 배점  |
|----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 콘텐츠의<br>우수성<br>(30)        | ○ 게임의 아이디어와 핵심 재미요소가 신선하고 흥미로운가?                                                   | 15  |
|                            | ○ 다른 게임들과 비교했을 때 우리 게임만의 독특한 강점이<br>나 매력이 있는가?                                     | 15  |
| 지원<br>필요성 및<br>목포<br>(40)  | ○ 왜 이 지원 사업이 필요하며, 구체적으로 게임의 어떤 부분<br>을 개선하고 싶은지 목표가 분명한가?                         | 20  |
|                            | ○ 신청한 고도화 내용(사운드, 그래픽 등)이 게임 개선 목표<br>달성에 적합하며, 실제 플레이 경험 개선에 도움이 될 것으<br>로 기대되는가? | 20  |
| 향후 계획<br>및<br>기대성과<br>(30) | ○ 고도화된 결과물을 어떻게 게임에 적용하고 서비스에 활용<br>할 것인지에 대한 구체적인 계획이 있는가?                        | 10  |
|                            | ○ 고도화를 통한 다운로드, 매출 등 구체적인 성과를 기대할<br>수 있는가?                                        | 10  |
|                            | ○ 고도화 작업이 게임의 핵심 재미, 편의성, 기술적인 안정성<br>등을 효과적으로 개선할 것으로 기대되는가?                      | 10  |
| 총 점                        |                                                                                    | 100 |

- 평가방법 : 제출 서류 기반 오프라인 발표 평가
  - 1) 평점 70점 이상(최고점, 최저점 제외) 고득점 순으로 선정 규모(게임 고도화 2건 내외) 내 과제 선정
  - 2) 과제 수준 미달 시, 지원 건수 불문 탈락 조치
  - 3) 선순위 선정기업 과제포기 등의 상황 발생 시 후순위 기업 선정
    - ※ 평점 산정 시 최고점, 최저점 제외 (평점 70점 이상 과제 중 고득점 순 선정)
  - 4) 최종 평점(최고·최저점 제외)이 동점일 경우, 사업별 배점이 가장 높은 평가 항목의 고득점 과제를 우선순위로 선정함
    - ▶ 게임 고도화 분야 : ①지원 필요성 및 목표, ②콘텐츠의 우수성 ③향후 계획 및 기대 성과 항목 순으로 고득점 과제 선정
- ※ 접수 규모에 따라 평가 방식 변동 가능

## 5. 지원신청

| 구 분      | 내 용                                                                    |
|----------|------------------------------------------------------------------------|
| 신청서      | 부산정보산업진흥원 홈페이지(bipa.kr) 사업공고에서 신청서 양식 다운로드 후 작성 및 제출                   |
| 접수기한     | 공고일 ~ 9. 9.(수) 16:00                                                   |
| 접수방법     | e메일 접수(담당자 : bgc@bipa.kr)                                              |
| 제출서류     | 지원사업 신청서(별첨1 서식), 사업자 등록증 1부                                           |
| 접수 및 문의처 | <b>(재)부산정보산업진흥원 신기술게임단 담당자</b><br>☎ 051-749-9194, E-mail : bgc@bipa.kr |

## 6. 유의사항

- 지원신청 서류검토 시, 제출서류 미비 및 결격사유 발견에 따라 접수 번호를 부여 하지 않을 수 있습니다.
- 제출된 신청서는 접수 후 신청기업 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않습니다.
- 지원대상으로 확정통보 받더라도, 협약시 국세, 지방세 완납증명서를 제출하지 않는 과제는 협약이 취소되오니 유의하여 주시기 바랍니다.
- 선정 평가 후 결격 사유 검증을 위한 이의신청 및 사후 검증 기간을 둘 수 있음.
- 평가 결과는 외부 공개하지 않습니다.
- 지원 콘텐츠 선정 이후, 중대한 결격사유 발생 시 지원 자격 취소 및 향후 관련 지원사업 참가 제한이 있을 수 있습니다.
- 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있습니다.

위와 같이 공고함

2026년 8월 27일

재단법인 부산정보산업진흥원장