

「전북 글로벌게임센터」 2026 국내외 게임 전시 참가기업 추가 모집 공고

(재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원에서 운영하는 전북 글로벌게임센터 「2026 국내외 게임 전시 참가지원」 참가기업 모집을 아래와 같이 공고하오니 많은 참여 바랍니다.

2026. 6. 29.

(재)전북특별자치도 콘텐츠융합진흥원장

1

사업개요

- 사업목적: 국내외 전시 참가를 통한 도내 게임기업 글로벌 역량강화
- 사업기간: 2026. 4. ~ 2026. 11.
- 지원대상: 전북특별자치도 소재 게임콘텐츠 기업
- 추진방식: 전문 용역사 선정을 통한 공동관 운영
- 주요내용: 국내외 게임 전시 전북공동관 참가 지원
 - 공동관 운영으로 바이어 유입 확대, 홍보효과 극대화 및 비용 효율성 제고
- 모집규모: 1개사(부산 인디커넥트 페스티벌)

※ 전체 운영규모는 기 선정기업 포함 3개사 내외이며, 본 추가모집은 잔여 모집규모 1개사에 한함

구분	전시명	운영기간	운영장소	부스규모	모집규모
국내	인디커넥트 페스티벌	2026. 8. 14 . ~ 8. 16.	부산 벅스코	독립부스(3m×3m) 4부스, 총 3개사 참가	1개사

2

지원내용

○ 지원대상

- 공고마감일 기준 **본사 소재지가 전북특별자치도인 게임콘텐츠 기업**
 - ※ 「게임산업진흥에 관한 법률」에 따른 게임제작업 또는 게임배급업 신고 완료 기업 (신고증 기준으로 판단)
- 전시 가능 및 상용화 단계의 게임콘텐츠 보유 기업

※ 지원 제외대상

- 게임 관련 아이템이 아닌 타 아이템으로 참가를 희망하는 기업
- 당해 연도 우리원 또는 타 기관에서 동일 전시로 지원을 받는 기업
- 공고일 현재 국세 또는 지방세 체납 사실이 있는 기업
- 공고일 현재 각종 협약 또는 계약 위반 사실이 있는 기업
- 4대보험 및 인건비 체납 사실이 있거나 해당 건과 관련하여 진행 중인 소송이 있는 기업
- 참가신청 관련 서류 미비 및 허위사실 등을 기재한 기업

○ 지원내용

구 분	지원항목	지원내용	
사전지원	사전 간담회(OT)	· 진출시장 정보, 전시 운영 안내 및 홍보 전략 공유	
	사전 비즈매칭	· 바이어·퍼블리셔 사전 섭외 및 매칭	
	홍보물제작	· 참가기업별 필요한 형태의 홍보물 제작(디렉토리북 등)	
전시운영	현장지원	참가지원	· 공동관 참가 및 부스 제공
		통역지원	· 참가기업별 통역사 배치
		기념품지원	· 주요 바이어/퍼블리셔 및 현지 관람객 제공용 기념품 제작지원
		운영지원	· 현장 운영인력 및 진행 지원
		비즈매칭	· 현지 바이어 초청 및 비즈니스 매칭 운영
		유저확보	· 체험 이벤트, 방문객 참여 프로그램 운영을 통한 이용자 확보
	홍보지원	· 글로벌게임센터, 참여기업 홍보 및 공동관 유입확대 프로그램 운영 · 홍보물 제작 및 현장 홍보 운영	
기타	네트워킹 지원	· 참가기업 네트워킹 지원 등	
사후지원	성과관리	· 수출실적, 계약 및 이용자 반응 등 성과조사	
미지원항목 (업체부담)	교통비	· 현지 교통료 등	
	체제비	· 숙박비, 일비, 식비 등	
	기 타	· 기타 업체 사정으로 인한 추가 경비	

※ 행사 개최 상황에 따라 지원내용은 변경 될 수 있음

※ 위 항목은 직접사업이 아닌 용역사업으로 상황에 따라 변경 가능

○ 공동관 구성(안)

- 국내 전시

구 분		지원내용
인디커넥트 페스티벌	운영규모	독립부스(3m×3m) 4개 내외
	지원규모	참가기업 3개사 내외
	운영방식	공동관 내 기업별 개별 부스, 공동 시연존
	현장인력	운영 스태프(안내, 진행)
	지원내용	부스 운영인력 지원, 홍보물 제작(영상, 브로슈어 등), 공동 이벤트(스트리머, 체험 등)

※ 행사 개최 상황에 따라 지원내용은 변경 될 수 있음

○ 추진절차 및 일정(안)

※ 내부 진행상황에 따라 변경될 수 있음

- 사업공고

- (공고 및 접수기간) **공고일 ~ 2026. 7. 8.(수)**
- (신청접수) 사업담당자 이메일 제출(leehb4710@jcon.or.kr)
- (공고방법) (재)전북특별자치도콘텐츠융합진흥원 홈페이지 공지사항

- 기업선정

- (대면평가) **2026. 7. 16.(목) 예정** ※ 1배수 이하 접수시 대면평가 생략

구분	내용
사업공고/접수	- 접수기간: 공고일 ~ 2026. 7. 8.(수) 15:00 - 접수방법: 이메일 접수
대면평가 (외부평가위원회)	- 평가일자: 2026. 7. 16.(목) 예정 - 평가내용: 제출서류를 기반으로 한 대면평가(인터뷰 형태) ※ 1배수 이하 접수시 대면평가 생략
참가사 선정 (진흥원↔기업)	- 최종 참여기업 선정
OT (사전간담회)	- 운영일자: 3회 이상, 월별 운영(8월)
사업운영	- 전시 참가지원
사업종료	- 상담일지, 운영실적 등 제출

※ 접수절차에서 제재사항, 구비서류 누락 및 미제출, 중복지원 등 검토

3

지원방법 및 제출서류

○ 지원방법

- 접수기간: 공고일 ~ 2026. 7. 8.(수) 15:00까지
- 신청방법: 사업담당자 이메일 제출(leehb4710@jcon.or.kr)
 - ※ 오프라인 접수 불가, 접수기간 내 접수분에 한하여 인정
- 선정절차: 선정규모의 2배수 이상 접수 시 외부 평가위원 5인의 제출서류 기반 대면(인터뷰) 평가

○ 문의처

- 사업문의: 문화콘텐츠사업팀(063-282-3776, leehb4710@jcon.or.kr)
- 문의시간: 평일 9:00 ~ 18:00(점심시간 12:00 ~ 13:00)

○ 제출서류 목록

순번	구분	비고
1	참가신청서(PDF)	제1호 서식
2	참가계획서(PDF)	제2호 서식
3	게임 소개자료 (자유양식 / PPT, PDF 등 양식 무관)	보유 시 제출
4	사업자등록증(PDF)	필수 제출
5	게임제작업/배급업 등록증	필수 제출
6	신청 서약서(PDF)	제3호 서식
7	개인정보이용동의서(PDF)	제4호 서식
8	참여제한 체크리스트(PDF)	제5호 서식
9	국세 및 지방세 완납증명서(PDF)	필수 제출
10	평가위원 다빈도 선택지	제6호 서식
선택	게임 시연 동영상(게임을 파악할 수 있는 시연 영상 제출) ※ 발표심사 현장에서 직접 게임 시연으로 대체 가능 ※ 홍보용 영상 제출 불가	보유 시 제출 참가계획서-시연영상 링크 첨부

※ 선정평가는 제출서류 기반으로 진행되며, 별도 발표자료 제출 없음

※ 누락된 서류, 파본 등에 대해서는 수정 파일을 추가로 접수하지 않음

(상기 제출서류 중 미제출 서류가 있을 경우 '과제 탈락'의 사유가 될 수 있음)

○ 서류 제출방법

- 제출서류를 1개의 파일로 압축(50MB 이하)하여 이메일 제출

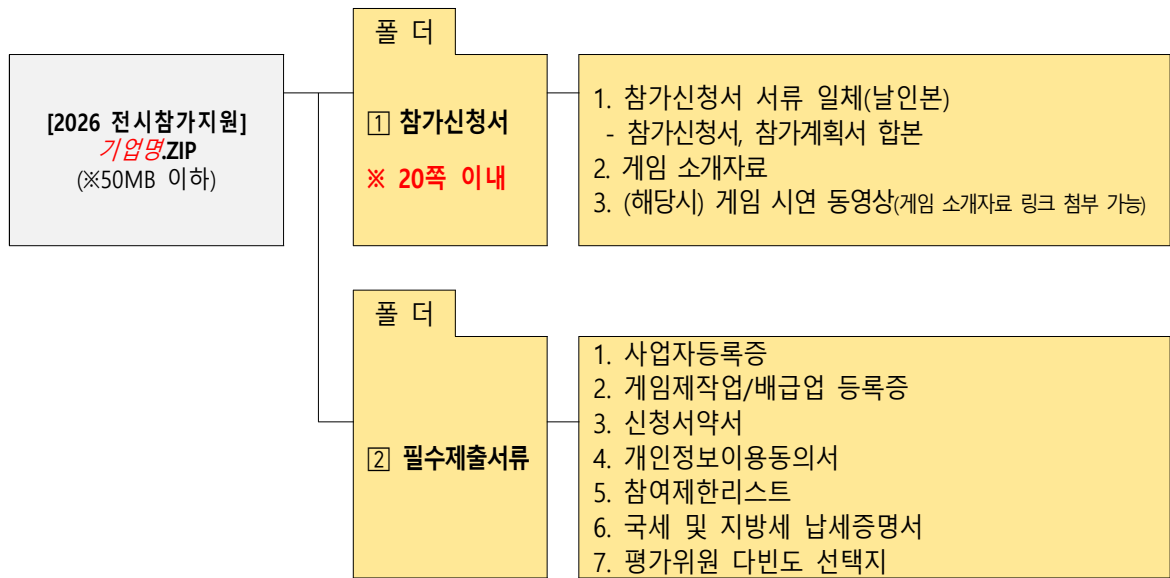
※ 인감이 필요한 서류는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 제출

※ 누락된 파일은 추가 접수하지 않으며, 제출된 신청서는 신청기업 요청에 따라 임의로 추가 또는 보완될 수 없음

- 제출 압축파일명: [2026 전시참가지원] 기업명.ZIP

※ 압축파일은 반드시 ZIP파일로 제출(EGG, ALG 등 ZIP 외 확장자는 미제출로 간주)

· 제출서류 폴더트리



4

선정절차 및 평가기준

- ※ 신청 기업 수가 본 사업 지원규모보다 적거나 같을 시, 제출서류의 적합성 검토를 통한 참여기업 선정
- ※ 선정평가는 별도 발표자료 없이 제출한 과제신청서 기준으로 평가
- ※ 선정평가 발표자는 대표자 또는 담당자에 한함(담당자의 발표 시 위임장 제출 필수)

○ 대면평가 평가기준(안)

- 평가방식: 제출서류를 기반으로 대면(인터뷰) 평가 진행
- 평가시간: 과제별 20분 내외(서류검토 10분, 질의응답 10분)
- 평가방법:
 - 1) 평가는 기업을 대상으로 진행하며, 평가점수 70점 이상 기업 중 고득점 순으로 전시별 모집규모 내에서 우선 선정
 - 2) 심사위원별 평가점수 중 최고점 및 최저점을 제외한 후 나머지 점수의 산술평균으로 최종 평가점수 산정
- 선정기준: 평가점수 70점 이상 ‘적합’, 70점 미만 ‘부적합’
- 최종선정: 70점 이상 과제 중 고득점 순으로 선정
- 평가표(안)

평가항목	평가요소	배점
콘텐츠 경쟁력 (30)	▶ 게임콘텐츠의 완성도 및 우수성	15
	▶ 유저 흡입력 및 게임 재미요소 등 게임콘텐츠 차별성, 경쟁력	15
시장진출 가능성 (35)	▶ 기업 전시 참가 경험 및 참가실적 보유 여부	5
	▶ 시장 진출을 위한 기업역량(출시게임, 매출실적 등)의 타당성	10
	▶ 전시 시장분석 및 시장 환경을 고려한 진출 전략의 적정성	10
전시참가 세부계획 (35)	▶ 게임콘텐츠 목표시장 설정 및 이용자층 분석의 현실성	10
	▶ 전시 참가 필요성 및 목표 실현 가능성	15
	▶ 전시 참가 세부 활동 전략계획 및 홍보/마케팅의 효과성	10
	▶ 전시 참가를 통한 시장진출 계획 및 기대효과의 적정성	10
합 계		100

- 신청서 허위 기재 및 불법사항이 발견된 기업은 선정 이후에라도 참가기업 선정 취소 등의 제재조치를 취할 수 있음
- 우리원 또는 타 기관을 통해 동일 지원을 받고 있거나, 자회사를 통한 중복지원은 불가능함
- 선정 확정 통보 후 특별한 사유 없이 전시 참가를 취소하는 경우, 향후 진흥원 지원사업 참가에 제한을 받을 수 있음
- 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있음
- 본 사업의 신청, 사업수행에 있어 우리원의 규칙, 지침의 미숙지로 인한 불이익은 신청기업 책임임