

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 게 콘텐츠

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

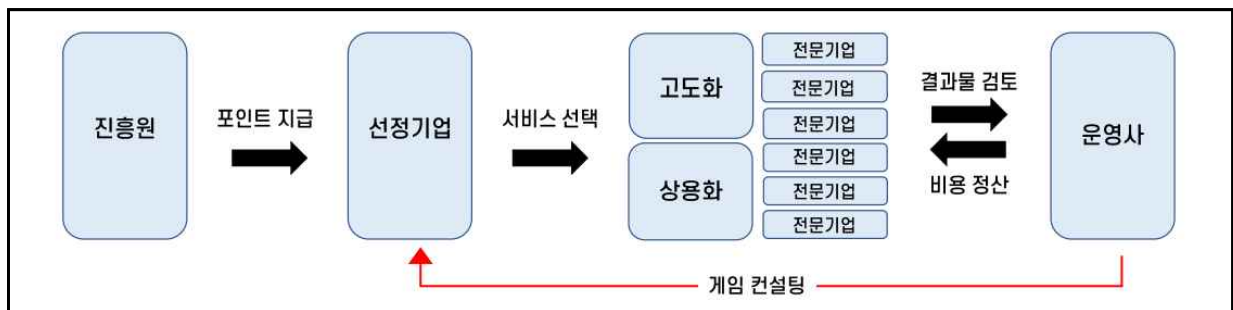
- 지원분야 및 규모

분야	지원기업 수(안)	지원금액(안)
게임 고도화	2개사 내외	콘텐츠당 13백만원 이내(VAT포함)

- 지원기간 : '26. 8. ~ '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	○ 사업화지원 컨설팅 : 투자와 R&D연계를 위한 사업화 역량제고와 게임개발 요소의 사후컨설팅을 통한 조기 시장진입 지원 ○ 기술투자 컨설팅 : 핵심기술의 가치와 기술투자 확보를 위한 전략적 접근방법 교육 ○ R&D연계 컨설팅 : 중소기업 R&D연계를 위한 기술개발 사업화 접근방법 컨설팅 ○ 사후컨설팅 : 등급분류와 관련된 게임요소와 청소년 보호를 위한 사후 발생 가능한 리스크 진단
	통합 성과 관리 및 컨설팅 지원	○ 마일스톤 기반 진도 관리 - 기업별 KPI 설정 및 중간/최종 점검을 통한 체계적 성과 추적 ○ 데이터 기반 전문가 컨설팅 - 글로벌 시장 트렌드, 타겟 국가별 유저 성향 분석, 출시 플랫폼(Steam, 모바일 스토어 등) 최적화 전략 제공
게임 고도화	게임콘텐츠 퀄업	○ 콘텐츠 퀄리티 업 - CG, 배경음악, 성우녹음, UI/UX 현지화, 번역(게임 내 영상, 텍스트), 폰트 등 게임콘텐츠 품질 향상 지원 - 기타 게임콘텐츠 고급화에 필요한 제작 지원 사항
	심층 FGT 및 QA	○ 심층 FGT(Focus Group Test) 및 QA - Fun QA : 장르별 특성, 시장 트렌드 검증 목적 - 밸런스 QA : 기획 의도에 부합하는 밸런스 적합성 검증 - 호환성 QA : 다양한 이용자 기기에 대처할 수 있는 호환성 보완 - 보안 QA : 루팅 단말 및 에뮬레이터 해킹·보안 테스트 - FGI·FGT : 서비스 타겟을 대상으로 게임성 검증 지원

- 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	비 고
지원사업 공고	○ 공고게재 : 부산정보산업진흥원 홈페이지 게시 및 부산 지역 게임기업 개별 안내	
↓		
신청서 접수	○ 접수기한 : 공고일 ~ 7. 31.(금) 16:00 ○ 접수내용 : 지원신청서 및 관련 게임콘텐츠 소개	
↓		
선정평가	○ 선정평가 : 제출 서류 기반 오프라인 발표 평가	'26. 8월 예정
↓		
수혜기업 선정	○ 평가 결과 통보	'26. 8월 예정
↓		
협약체결	○ 선정기업 대상 협약체결	'26. 8월 예정

○ 선정기준

- 게임 고도화

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

5. 지원신청

구 분	내 용
신청서	부산정보산업진흥원 홈페이지(bipa.kr) 사업공고에서 신청서 양식 다운로드 후 작성 및 제출
접수기한	공고일 ~ 7. 31.(금) 16:00
접수방법	e메일 접수(담당자 : bgc@bipa.kr)
제출서류	지원사업 신청서(별첨1 서식), 사업자 등록증 1부
접수 및 문의처	(재)부산정보산업진흥원 신기술게임단 담당자 ☎ 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 6월 10일

재단법인 부산정보산업진흥원장