

[대전정보문화산업진흥원 공고 제2026-195호]

대전글로벌게임센터

2026년 글로벌 원스톱 진출 지원사업 참가기업 모집공고

게임 경쟁력 제고 및 성공적인 글로벌 시장진출을 위한
“2026년 글로벌 원스톱 진출 지원사업”을 다음과 같이 공고하오니
사업 수행을 희망하는 대전 게임기업의 많은 참여 바랍니다.

2026. 7. 6.

(재)대전정보문화산업진흥원장

1 사업 개요

- 사업명: 2026년 대전글로벌게임센터 글로벌 원스톱 진출 지원사업
- 사업 목적
 - 우수 게임 대상 맞춤형 마케팅 컨설팅 및 QA(품질 강화) 지원으로 글로벌 시장 진출 성공 가능성 제고
 - 글로벌 플랫폼별 특성에 맞춘 마케팅 및 현지화 종합 지원을 통해 해외 유저 확대 및 매출·다운로드 성과 확보
- 사업 기간: 2026. 8.~2026. 12.
- 사업 내용: 컨설팅, 게임 검증(QA), 게임 상용화(현지화·마케팅) 지원
- 사업 일정(안)

모집 공고	선정평가	결과 통보	협약체결	기업 지원
7. 6.(월)~7. 20.(월)	7. 24.(금, 예정)	7. 27.(월, 예정)	8월 초	8~12월

※ 상기 일정은 진흥원 사정에 의해 변경될 수 있음

2 지원 개요

- 지원 규모: **4개사 내외, 선정평가 순위에 따라 차등 지원**
※ **【참고】 순위별 포인트 지급 계획(용역사 협상 결과에 따라 일부 조정될 수 있음)**

선정평가 순위	기업 수	기본 포인트	인센티브(예정)	계
1~2위	2개사	2천 포인트	3천 포인트	5천 포인트
3~4위	2개사	2천 포인트	1천 포인트	3천 포인트

- 지원 방식: **크레딧* 지원(기업별 최소 3천~최대 5천 포인트 지급)**
※ **지원금 직접지원 없음, 용역사를 통한 간접지원**

* 크레딧 지원 방식?

- 예산 중 서비스 비용에 해당하는 금액을 게임기업에 포인트 형태로 배분, 기업이 자율적으로 지원 항목을 선택하고 요청할 수 있는 방식(**1포인트=1만원(VAT 포함)**)으로 환산)
- 지원기업 대상으로 기본 2천 포인트 기본 지급, 선정평가 시 순위별 인센티브 적용하여 1천~3천 포인트 추가 지급(인센티브 포인트는 '출시' 마일스톤 달성 검증 후 최종 지급)

- 지원 기간: 2026. 8.~2026. 12.
※ **2026. 12. 11.(금)까지 포인트 소진 및 결과 보고 완료**

○ 지원 내용

- 컨설팅: 모바일·PC·콘솔 플랫폼별 출시 전략 컨설팅 제공
- 게임성 강화: 출시 전 게임 안정성 확보를 위한 QA(품질 강화) 지원
- 게임 상용화: 현지화, 마케팅 등 글로벌 시장진출 종합 지원

○ 세부 지원 항목(포인트 내 자율 선택)



지원 항목		세부 내용
컨설팅	① 출시 전략 컨설팅	<ul style="list-style-type: none"> ○ 글로벌 플랫폼 및 수익화 최적화 <ul style="list-style-type: none"> - 모바일·스팀·콘솔 상점 페이지 최적화 및 검색 노출 전략 가이드 - 인앱 결제, 패키지 및 DLC 판매 등 플랫폼별 맞춤형 비즈니스 모델(BM) 수립 ○ 데이터 기반 UA 마케팅 전략 수립 <ul style="list-style-type: none"> - 글로벌 광고 효율 측정을 위한 트래킹 툴 연계 및 분석 지원 - 효율적인 글로벌 모객을 위한 타겟 국가별 광고 매체 선정 가이드
게임 검증	② QA (품질 강화)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 플랫폼 심사 및 필수 기술 검증 <ul style="list-style-type: none"> - 모바일·스팀·콘솔 플랫폼별 출시 심사 준비를 위한 가이드라인 검수 - 결제 모듈, 인게임 광고, 플랫폼 API 연동 기능 정상 작동 검증 ○ 글로벌 하드웨어 및 네트워크 호환성 테스트 <ul style="list-style-type: none"> - 기기 사양 및 조작 최적화 검증 - 접속 안정성 및 데이터 로딩 테스트
게임 상용화	③ 현지화	<ul style="list-style-type: none"> ○ 글로벌 텍스트 번역 및 UI 최적화 <ul style="list-style-type: none"> - 타겟 시장 언어 번역 및 인게임 텍스트·오디오 검수 - 플랫폼별 가독성 최적화를 위한 폰트 적용 및 현지화 빌드 테스트 ○ 마케팅 에셋 및 운영 현지화 <ul style="list-style-type: none"> - 상점 등록용 영상, 배너, 설명 글의 글로벌 타겟 언어 최적화 튜닝 - 해외 커뮤니티 공지사항, 패치노트 및 운영 가이드라인 현지어 번역
	④ 마케팅	<ul style="list-style-type: none"> ○ 글로벌 캠페인 및 매체 광고 집행 <ul style="list-style-type: none"> - 글로벌 유저 확보를 위한 매체 운영, 프로모션 및 광고 집행 - 글로벌 게임 전문 인플루언서 매칭 및 홍보 콘텐츠 제작·송출 ○ 커뮤니티 활성화 및 초기 모객 <ul style="list-style-type: none"> - 글로벌 유저 커뮤니티(디스코드, SNS 등) 구축 및 상용화 이벤트 운영 - 사전 예약, 스팀 위시리스트 확보 등 출시 시점 집중 다운로드 유도

- 지원 대상: 아래 지원 자격을 모두 충족하는 기업
 - 사업 공고 시작일 기준 사업장 소재지를 대전에 둔 기업
 - 출시 완료 또는 2026. 9. 이내 출시 가능한 게임콘텐츠 또는 게임 관련 하드웨어를 보유한 기업
- 지원 제외
 - 타인의 작품을 모방하거나 타인의 저작권을 무단으로 침해하는 경우
 - 타 업체 콘텐츠 위탁생산(OEM) 형태의 게임
 - 아래 지원사업 참여 제한사항에 해당하는 경우

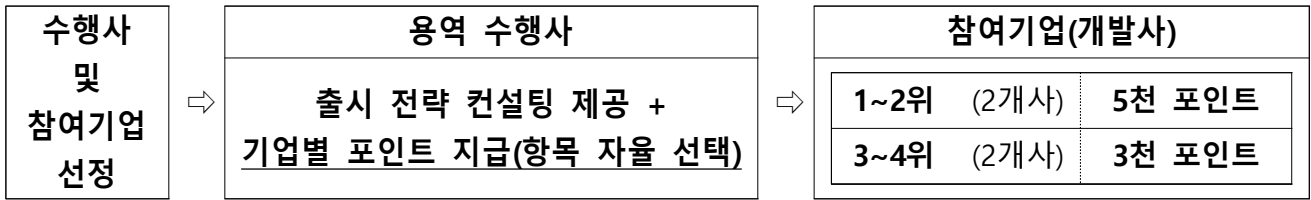
【지원사업 참여 제한사항】

- 신청일 현재 동일한 지원 항목으로 정부, 지방자치단체, 정부사업대행기관, 진흥원 등으로부터 지원사업에 기 선정되어 지원을 받고 있는 경우
 - 신청일 현재 국세 또는 지방세 체납 사실이 있는 경우
 - 신청일 현재 주관기업, 과제참여인력, 대표권자, 업무집행권자 및 의사결정에 관여하는 자가 「성폭력범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 경우(다만, 신청일 현재 형의 실효 등에 관한 법률 제7조의 경과기간이 이미 지나 그 형이 실효된 경우에는 자격기준을 충족한 것으로 본다.)
- ※ 해당 조건에 대한 증명은 신청자의 서약서 제출에 의함
 ※ 허위 사실 확인 시 선정취소 및 지원 포인트 전액 환수, 향후 사업 관련 제재 조치

○ 지원 조건

지원 조건	세부 내용
지원 게임	○ 출시 완료 또는 2026. 9. 이내 출시 가능한 게임콘텐츠 또는 게임 관련 하드웨어(당해연도 내 포인트 사용을 통한 성과 창출이 가능해야 함)
출시 기한	○ 지원 게임은 2026. 9. 30.(수) 이내 글로벌 마켓 출시 필수 ① [모바일] 구글플레이/앱스토어 중 1개 이상 마켓, 1개 이상 타깃 국가에서 결제 모듈(광고형BM의 경우 SDK)을 포함하여 다운로드 가능한 상태 ② [PC/콘솔/VR] 스팀/PS/닌텐도/XBOX/Meta/에픽게임즈/기타(오프라인) 중 1개 이상 마켓에서 상품 또는 DLC(추가콘텐츠) 판매, 인게임 결제를 시작한 상태 ③ [HW/오프라인] 1건 이상 판매/납품 등 상용화를 통해 매출이 발생한 상태
중간 점검	○ [출시 점검] 선정 기업은 2026. 9. 30.(수)까지 플랫폼별 출시 완료 증빙 자료(다운로드 링크, 상점 활성화 화면 등)를 수행사에 필수 제출해야 함 ○ [참여 제한] 기한 내 미출시 또는 증빙 미제출 시, 당해연도 내 성과 창출이 불가능한 것으로 간주하여 협약 해지, 포인트 전액 회수 및 2027년 동 사업 참여 제한 조치를 취할 수 있음 ○ [포인트 재배분] 회수된 포인트는 기한 내 출시 완료하여 정상 운영 중인 타 지원기업의 인센티브 포인트로 전용하여 당해연도 내 전액 소진

○ 추진 체계



3 공고 및 접수

- 공고명: 2026년 대전글로벌게임센터 글로벌 원스톱 진출 지원사업 참가기업 모집
- 모집 규모: 4개사 내외
- 공고 기간: 2026. 7. 6.(월)~7. 20.(월), 15일간
- 접수 기간: 2026. 7. 6.(월)~**7. 20.(월) 15:00(오후 3시)까지**
 - ➔ 마감일 15:00 이후 접수 불가능하오니, 회원 가입 및 실적 기입 등 온라인 접수에 소요되는 시간을 고려하여 가급적 접수 마감 전날까지 접수 부탁드립니다.
- 접수 방법: 대전정보문화산업진흥원 PMS를 통한 온라인 접수

신청 방법	<p>① 회원 가입</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 대전정보문화산업진흥원 PMS 홈페이지(http://pms.dicia.or.kr) 접속 ■ 약관 동의 및 사업자등록번호 확인, 본인 인증, 회원 정보 입력 후 가입 <p>② 사업 신청</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 로그인 후 [모집공고]에서 본 지원사업 [신청] 클릭 ■ 총괄책임자, 실무담당자, 지원 정보, 기업 실적 등 정보 입력 후 [저장] 클릭 ■ 모든 정보 입력 및 제출 서류 파일 일체 업로드 후 [저장] 클릭 ■ 최종 확인 후 [신청] 버튼을 눌러야 접수 완료 		
제출 방법	<ul style="list-style-type: none"> ■ 제출 서류는 PDF로 변환 후 목록 순서대로 넘버링, 제출 서류 일체를 하나의 파일로 압축(파일명: 기업명.zip)하여 업로드 <table border="0"> <tr> <td style="text-align: center;"> <p>압축 파일</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">기업명.zip</div> </td> <td style="padding-left: 20px;"> <p>세부 파일</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #ffffcc;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 지원사업 신청서 (※PDF 및 HWP 파일 모두 제출) 2. 중소기업 정보 활용 동의서.pdf 3. 지원사업 참여제한 체크리스트.pdf 4. 평가위원 추천표.pdf ... 8. 발표자료.ppt </div> </td> </tr> </table>	<p>압축 파일</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">기업명.zip</div>	<p>세부 파일</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #ffffcc;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 지원사업 신청서 (※PDF 및 HWP 파일 모두 제출) 2. 중소기업 정보 활용 동의서.pdf 3. 지원사업 참여제한 체크리스트.pdf 4. 평가위원 추천표.pdf ... 8. 발표자료.ppt </div>
<p>압축 파일</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">기업명.zip</div>	<p>세부 파일</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; background-color: #ffffcc;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 지원사업 신청서 (※PDF 및 HWP 파일 모두 제출) 2. 중소기업 정보 활용 동의서.pdf 3. 지원사업 참여제한 체크리스트.pdf 4. 평가위원 추천표.pdf ... 8. 발표자료.ppt </div>		
유의 사항	<ul style="list-style-type: none"> ■ 제출하지 않은 서류가 있거나 제출 서류의 내용이 유효하지 않을 경우 평가대상에서 제외되거나 평가 항목이 0점 처리될 수 있음 ■ 제출 서류는 신청 업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없음 		

○ 제출 서류

구분	제출 서류	유의 사항	서식	비고
1	지원사업 신청서	<ul style="list-style-type: none"> PDF(인감 날인O) 및 HWP (인감 날인X) 파일 모두 제출 	제1호	필수
2	중소기업 정보 활용 동의서		제2호	필수
3	지원사업 참여 제한 체크리스트		제3호	필수
4	평가위원 추천표		제4호	필수
5	사업자등록증			필수
6	법인등기부등본	<ul style="list-style-type: none"> 법인사업자인 경우 제출 		해당 시
7	국세 및 지방세 완납증명서	<ul style="list-style-type: none"> 최근 3개월 이내 발행분 		필수
8	발표자료(PPT/PDF) 및 게임 영상	<ul style="list-style-type: none"> 자유 양식, 발표 시간 10분 대용량일 경우 담당자 이메일 제출 가능 		필수

4 선정 방법

○ 선정 기준

- 적정성 검토 통과 시 발표평가 대상으로 선정
- 발표평가 종합점수 60점 이상을 대상으로 고득점 순 4개사 선정

○ 적정성 검토

- 검토 일정: 2026. 7. 21.(화, 예정)
- 검토 대상: 접수기업 전체
- 검토 방법: 서면 검토(사업담당자)
- 검토 내용: 제출 서류 구비 여부 및 지원 조건 부합 여부 등 서류 일체

○ 선정평가

- 평가 일정: 2026. 7. 24.(금, 예정)
- 평가 대상: 적정성 검토 통과 기업
- 평가 방법: 발표 및 질의응답(심사위원 5인 내외)
- 평가 내용: 게임성, 사업성, 글로벌 비즈니스 역량 등 종합평가

- 심사 기준(안)

평가 지표	평가 내용	배점
게임성 (40점)	o 게임의 재미 요소 및 대중성 - 해외 유저와 부합하는 재미 요소, 트렌드 접목 여부 등 - 게임의 차별성, 컨셉, 몰입도, 동종게임 우위성 등 전반적 게임성	20
	o 게임의 완성도 - 게임 빌드의 진행도(베타버전, 상용화 등) - 게임 영상 및 직접 시연을 통해 확인할 수 있는 질적 완성도	20
사업성 (35점)	o 해외 진출 전략 및 성과 목표의 타당성 - 해외 타깃시장 분석 및 해외 진출 전략의 구체성과 실현 가능성 - 매출, 다운로드, 계약체결 등 성과 목표 타당성 및 성과 창출 가능성	20
	o 지원사업 활용 계획의 적정성 - 지원사업 필요성 및 희망 서비스 활용계획의 효과성	15
글로벌 비즈니스 역량 (25점)	o 수행 관리 및 운영 체계 - 기업 내 해외 진출 관련 부서, 업무분장, 인력의 존재 및 수행 체계	5
	o 해외 서비스 준비 정도 및 해외 진출 경쟁력 - 국내외 성과 및 기존 해외 진출 현황 등 글로벌 경쟁력 - 글로벌 역량 강화 및 비즈니스 기반 구축 등 해외 진출 준비 여부	10
	o 후속 발전 가능성 - 향후 관리 계획 및 확장성, 후속 성과 창출 등 발전 가능성	10
계		100

* 평가 항목은 일부 변경될 수 있음

5 추진 일정(안)

구 분	추진 일정					
	7월	8월	9월	10월	11월	12월
모집 공고 및 신청 접수						
선정 및 협약 체결						
킵오프 및 기업별 컨설팅						
서비스 지원						
결과 보고 및 후속 성과 관리						

* 사업 수행 경과에 따라 세부 일정은 변경될 수 있음

6 유의 사항

- 참가기업은 지원 이후 기업 실적조사 및 사업 관련 결과 보고, 증빙자료 등 요청자료 제출 필수
- 신청서에 허위 사실이나 거짓을 기재하는 경우 신청이 취소될 수 있으며, 평가 후 선정이 되었더라도 선정이 취소될 수 있음
- 공고 내용 중 일부는 사정에 의해 변경될 수 있음
- 본 사업의 신청, 사업 수행에 있어 규칙, 지침의 미숙지로 인한 불이익은 신청기업, 수행기업의 책임임

7 담당자 및 문의처

(재)대전정보문화산업진흥원 콘텐츠기반사업단 게임웹툰산업육성팀(대전글로벌게임센터)
담당자 박혜경 과장 Tel 042)479-4188 E-mail kaypark@dicia.or.kr