

[대전정보문화산업진흥원 공고 제2026- 192호]

대전글로벌게임센터

2026년 BIC 대전글로벌게임센터 공동관 참가기업 모집

대전 지역 우수 인디게임의 경쟁력 강화와 시장 진출 가능성 제고를 위해 다음과 같이 “2026년 BIC 대전글로벌게임센터 공동관” 참가기업을 모집하오니, 관심 있는 기업의 관심과 참여 부탁드립니다.

2026. 7. 3.

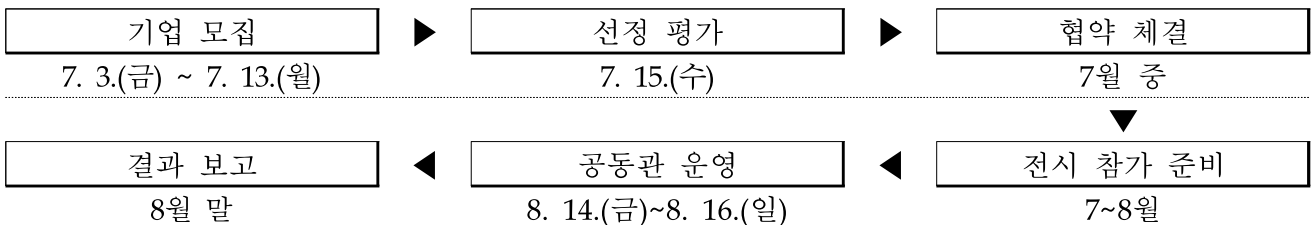
(재)대전정보문화산업진흥원장

1 사업 개요

- **(사업명)** 2026년 BIC 대전글로벌게임센터 공동관 운영
- **(사업목적)** 국내 인디게임 이용자를 대상으로 대전 인디게임 콘텐츠의 전시·시연 기회를 제공하고, 현장 피드백 확보 및 대외 홍보를 통해 지역 인디게임 개발자의 성장과 발전 기반 마련
- **(지원내용)** 2026년 BIC 대전글로벌게임센터 공동관 내 전시

구분	세부내용
지원사항	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BIC 대전공동관(퍼블릭인디부스) 부스 내 전시 디스플레이 공간 제공 ▪ 노트북, 태블릿 등 참가기업별 전시 디스플레이에 필요한 기기 ▪ 테이블, 의자, 콘센트 등 집기류 전시 공간 조성 물품 제공 ▪ 공동 홍보물 제작(대전공동관 리플렛 등) ▪ 숙박 지원(기업별 1개실 내외)
지원불가	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교통비, 체재비(일비, 식비 등) ▪ 기업 개별 홍보자료(브로슈어, 기념품 등) ▪ 기타 업체 사정으로 인한 추가 경비

- **(지원규모)** 5개社 / 간접지원
- **(추진일정)** 공모 및 선정평가



※ 상기 일정은 진흥원 사정에 의해 변경될 수 있음

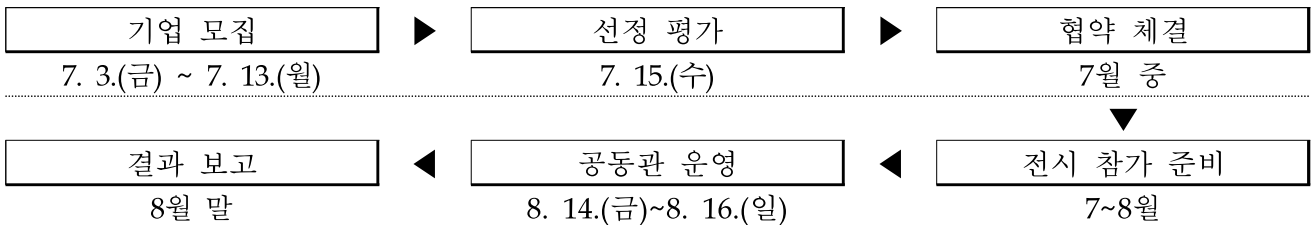
2 전시회 개요

- **(전시회명)** 부산인디커넥트페스티벌 2026(BIC Festival 2026)(이하“BIC”)
- **(전시기간)** 2026. 8. 14.(금) ~ 8. 16.(일)
※온라인 페스티벌: 2026. 8. 7.(금) ~ 8. 28.(금)
- **(전시장소)** 부산 벡스코 제1전시장 2홀
- **(전시특징)** 국내 주요 인디게임 전문 행사로, 개발자와 게이머가 직접 만나는 온·오프라인 전시를 통해 게임시연, 이용자 피드백 확보, 인디게임 홍보 및 네트워킹에 적합
- **(전시성과)** 대전공동관 운영(2025)으로 대전 게임기업·팀 7개 참가, 12종 게임시연을 통해 참관객 500명 이상, 위시리스트 350건, 유저 피드백 64건의 실질 성과를 확보

- 유저 반응 확보: 참가 게임 콘텐츠 위시리스트 350건 이상 추가, 유저 피드백 64건 확보
- 지산학 협력: 목원대·배재대·우송대·한밭대 등 4개 대학 및 대전게임콘텐츠 협회 회원사 참여를 통해 지역 게임 산학협력 체계 강화

3 세부 지원 내용

- (지원대상) 아래 지원자격을 모두 충족하는 기업
 - 공고일 기준 사업장 소재지가 대전인 게임 관련 기업
 - 게임을 개발 중이거나 보유하고 있으며, 전시 참가 시연 및 홍보가 가능한 기업
- 출시 예정으로 사전 홍보를 통한 위시리스트 확보, 퍼블리싱 계약 등을 준비 중인 게임
- (지원규모) 5개 社
- (지원내용) 2026년 BIC 대전글로벌게임센터 공동관 내 전시 참가 지원
- (추진일정) 공모 및 선정평가



※ 상기 일정은 진흥원 사정에 의해 변경될 수 있음

- (지원조건) 아래 지원자격을 모두 충족하는 기업

구분	세부내용
지원대상	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 사업장 소재지를 대전에 둔 기업 ▪ 프로토타입 이상의 게임콘텐츠를 보유한 게임 기업
지원제외	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 국제 또는 지방세 체납 사실이 있는 기업 ▪ 우리원 또는 한국콘텐츠진흥원 사업 참여에 제재조치를 받은 기업 ▪ 참가 신청 관련 서류 미비 및 허위사실 등을 기재한 기업 ▪ 당해연도 동일 전시회에 대한 타기관 참가지원 중복 수혜 기업

- (지원내용) 2026년 BIC 대전글로벌게임센터 공동관 내 전시 참가 지원

구분	세부내용
지원사항	<ul style="list-style-type: none"> ▪ BIC 대전공동관(퍼블릭인디부스) 부스 내 전시 디스플레이 공간 제공 ▪ 노트북, 태블릿 등 참가기업별 전시 디스플레이에 필요한 기기 ▪ 테이블, 의자, 콘센트 등 집기류 전시 공간 조성 물품 제공 ▪ 공동 홍보물 제작(대전공동관 리플렛 등) ▪ 숙박 지원(기업별 1개실 내외)
지원불가	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 교통비, 체재비(일비, 식비 등) ▪ 기업 개별 홍보자료(브로슈어, 기념품 등) ▪ 기타 업체 사정으로 인한 추가 경비

※ 상기 지원 내용은 진흥원 사정에 의해 변경될 수 있음

4 공고 및 신청

- (공 고 명) 2026년 BIC 대전글로벌게임센터 공동관 참가기업 모집
- (모집규모) 5개 社
- (공고기간) 2026. 7. 3.(금) ~ 7. 13.(월)
- (접수기간) 2026. 7. 3.(금) ~ 7. 13.(월) 15:00까지
 - ☞ 마감일 15:00 이후 접수 불가능하오니, 회원가입 및 실적 기입 등 온라인 접수에 소요되는 시간을 고려하여 가급적 접수 마감 전일까지 접수 부탁드립니다.
- (접수방법) 대전정보문화산업진흥원 PMS(<http://pms.dicia.or.kr>)를 통한 온라인 접수

신청 방법	<p>① 회원가입</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 대전정보문화산업진흥원 PMS 홈페이지(http://pms.dicia.or.kr) 접속 ■ 약관 동의 및 사업자등록번호 확인, 본인인증, 회원정보 입력 후 가입 <p>② 사업신청</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 로그인 후 [모집공고]에서 본 지원사업 [신청] 클릭 ■ 총괄책임자, 실무담당자, 지원정보, 기업실적 등 정보 입력 후 [저장] 클릭 ■ 모든 정보 입력 및 제출서류 파일 일체 업로드 후 [저장] 클릭 ■ 최종 확인 후 [신청] 버튼을 눌러야 접수 완료 				
제출 방법	<ul style="list-style-type: none"> ■ 제출 서류를 PDF로 변환 후 목록 순서대로 넘버링, <u>제출 서류 일체를 하나의 파일로 압축(파일명: 기업명.zip)하여 업로드</u> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left; border: none;">압축파일</th> <th style="text-align: left; border: none;">세부파일</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="border: 1px dashed gray; text-align: center; padding: 5px;">기업명.zip</td> <td style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 참가 신청서 (*PDF 및 HWP 파일 모두 제출) 2. 평가위원 추천표.pdf 3. 개인정보 수집·이용·제공 동의서.pdf ... 8. 기타 우대자료 (이메일 별도 제출 가능) </td> </tr> </tbody> </table>	압축파일	세부파일	기업명.zip	<ol style="list-style-type: none"> 1. 참가 신청서 (*PDF 및 HWP 파일 모두 제출) 2. 평가위원 추천표.pdf 3. 개인정보 수집·이용·제공 동의서.pdf ... 8. 기타 우대자료 (이메일 별도 제출 가능)
압축파일	세부파일				
기업명.zip	<ol style="list-style-type: none"> 1. 참가 신청서 (*PDF 및 HWP 파일 모두 제출) 2. 평가위원 추천표.pdf 3. 개인정보 수집·이용·제공 동의서.pdf ... 8. 기타 우대자료 (이메일 별도 제출 가능) 				
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 신청업체 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없음 				

○ (제출서류) 아래 필수 서류 구비

구분	제출 서류	유의 사항	서식	비고
1	참가 신청서	<ul style="list-style-type: none"> PDF(인감날인O) 및 HWP(인감날인X) 파일 모두 제출 	제1호	필수
2	평가위원 추천표	-	제2호	필수
3	개인정보 수집·이용·제공 동의서	-	제3호	필수
4	신청기업 참여제한 여부 확인서	-	제4호	필수
5	사업자등록증			필수
6	법인등기부등본	<ul style="list-style-type: none"> 법인사업자인 경우 제출 3개월 이내 발행분 		해당 시
7	국세 및 지방세 완납증명서	<ul style="list-style-type: none"> 공고일 기준 유효한 발행분 		필수
8	게임 영상 (플레이 영상, 홍보용 영상 등)	<ul style="list-style-type: none"> 대용량의 경우 담당자 이메일 제출 가능 		필수

5 선정 방법

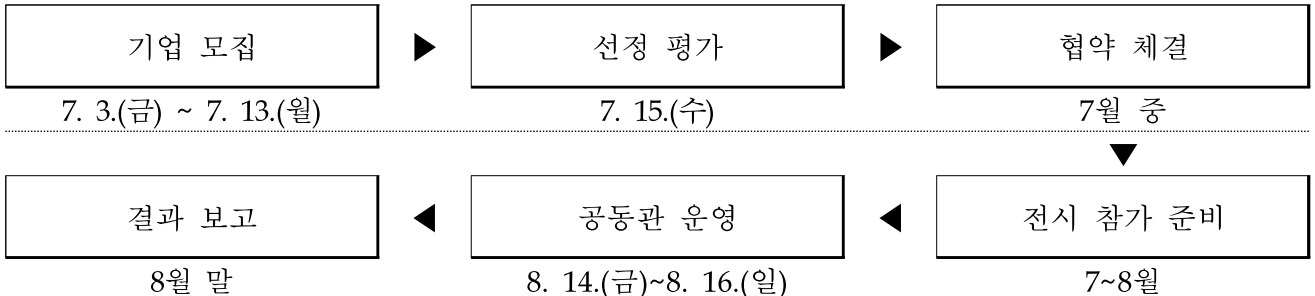
- (선정절차) 접수과제는 서면평가를 통해 지원대상으로 선정
 ※ 서면평가 종합점수 60점 이상을 대상으로 고득점 순 5개社 선정
- (적정성검토) 필수서류 제출 여부 등을 검토하여 적부 여부 검토
 - 검토일정: 2026. 7. 14.(화)
 - 검토대상: 접수기업 전체
 - 검토방법: 서면 검토(사업담당자)
 - 검토내용: 제출 서류 구비 여부 및 지원 조건 부합 여부 등 서류 일체
- (선정평가) 선정평가를 통한 참여 기업 선정
 - 평가일정: 2026. 7. 15.(수)
 - 평가대상: 적정성 검토 통과 기업
 - 평가방법: 서면 평가(외부 심사위원 5인 내외)
 - 평가내용: 게임성, 전시 참여 계획, 기업 역량 등 종합 평가

- 평가기준(안)

평가 지표	평가 내용	배점
게임의 우수성 (40점)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 국내외 유사 게임과의 차별성 및 경쟁력 - 유사·동종 게임 대비 차별성, 경쟁력, 셀링 포인트 등 	20
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 게임 콘텐츠의 우수성 - 게임의 재미요소, 몰입감 등 우수성 	20
전시 참여 계획 (50점)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전시회 참가목적 및 필요성 	20
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 전시회 마케팅 전략의 효과성 	20
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 참가목표 및 활용방안, 기대효과에의 적정성 	10
기업 역량 (10점)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 개발 인력 및 주요 실적 - 개발 인력 구성 및 역할 분담의 적정성 - 기업 주요 실적 및 성과 등 보유 역량 	10
소계		100
우대조건	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 최근 3년(24~26) 우리원 '게임 스타트 랩, 스타터 패키지' 지원사업 참여기업 	1
합계		100+1

※ 평가 항목은 일부 변경될 수 있음

6 추진 일정(안)



※ 상기 일정은 진흥원 사정에 의해 변경될 수 있음

7 유의 사항

- **(실적조사 협조)** 참가기업은 전시 종료 후 시행되는 참가실적 조사에 협조하여야 하며, 행사지 직후 및 연말 등 최소 2회 이상 조사 예정
- **(선정취소 사유)** 신청서에 허위 사실 또는 거짓 내용을 기재한 경우 신청이 취소될 수 있으며, 평가 후 선정된 경우에도 선정 취소 가능
- **(공고내용 변경)** 공고 내용 중 일부는 사업 추진 상황 및 운영 여건에 따라 변경될 수 있음
- **(규정숙지 책임)** 본 사업의 신청 및 수행과 관련한 규칙·지침 미숙지로 인한 불이익은 신청기업 및 수행기업의 책임으로 함

8

담당자 및 문의처

(재)대전정보문화산업진흥원 콘텐츠기반사업단 게임웹툰산업육성팀(대전글로벌게임센터)
담당자 김무진 대리 Tel 042)479-4194 E-mail moojin@dicia.or.kr