

[공고번호 제2025-699호]

2025년 경북지역기반 게임산업육성사업

G-Star 2025 경북공동관

참가기업 모집 공고

2025. 9.

G-Star 2025 경북공동관 참가기업 모집 공고

문화체육관광부와 경상북도, 경산시가 지원하고, (재)경북테크노파크가 수행하는 「2025 경북 지역기반 게임산업 육성사업」의 일환으로, 국내시장, 해외진출 지원 및 마케팅 효과 증진을 위하여 「G-Star 2025 경북공동관」을 운영하고자 합니다. 이에 참가기업을 모집하오니 많은 관심과 참여 부탁드립니다.

2025년 9월 16일

(재)경북테크노파크 원장

I

지원사업 개요

가. 지원목적

- 경북 우수 게임콘텐츠 홍보를 통한 지역 게임 산업경쟁력 제고
- 경북 게임콘텐츠 기업에 안정적인 비즈니스 환경 지원 및 국내외 시장 판로 개척 기회 제공

나. 행사개요

- 전시회명 : 지스타 2025(G-Star 2025)
- 전시기간 : 2025. 11. 13.(목) ~ 2025. 11. 16.(일)
- 개최장소 : 부산광역시 벅스코
- 주 최 : 한국게임산업협회

다. 지원규모 및 기간

- 사업명 : G-Star 2025 경북공동관 참가 지원
- 모집대상 : 경북 소재지 게임 관련 기업
- 모집규모 : 8개사 내외
- 공고기간 : 2025. 9. 16.(화) ~ 9. 24.(수) 15:00
- 모집기간 : 2025. 9. 16.(화) ~ 9. 24.(수) 15:00 (**※ 접수기간 이후 접수불가**)

II

지원대상 및 내용

가. 지원대상 : 아래 요건을 모두 충족하는 기업

- 공고일 기준 사업자등록증 상 본사 소재지가 경상북도인 게임기업
 - 지사의 경우, 설립 후 경상북도 소재 6개월 이상 상주인력 3명(거주 증빙필수) 이상 보유한 기업
- 신청일 기준 게임제작업 또는 게임배급업 등록을 완료한 기업
- 모바일 게임, 실감형(VR/AR/XR/MR 등) 게임, PC게임, 콘솔게임 등, 인디 등 게임 관련 콘텐츠 보유 기업
 - 개발이 완료되어 시장진출을 준비 중인 게임
 - 출시 예정으로 사전 홍보를 통한 퍼블리싱 또는 계약 준비 중인 게임

지원제외 대상기업

- ✓ 단순 시장조사, 컨퍼런스 참가 등의 목적으로 신청하는 기업
- ✓ 국세 또는 지방세, 4대보험 체납 중인 있는 기업
- ✓ 경북 또는 한국콘텐츠진흥원 사업 참여에 제재 조치를 받은 기업
- ✓ 참가 신청 관련 서류 미비 및 허위사실 등을 기재한 기업
- ✓ 당해연도 동일 전시회에 대한 타기관 참가지원 중복 수행인 경우

나. 지원사항 : 기업당 최대 2인 신청

- G-Star 2025 경북공동관 참가 부스 지원
- 전문 통역 및 안내원 등 현장 운영 지원
- 원활한 부스 운영을 위한 비품 일체 임차 지원
- 관람객 홍보를 위한 상시 이벤트 등 마케팅 지원
- 부스 및 전시 게임콘텐츠 홍보자료, 언론 홍보 등 마케팅 지원
- 숙박(기업당 2인 1실), 식사 등 편의사항 제공
- ※ 위 지원내용 외에 발생 비용 일체(기업당 2인 초과 참여 인원, 교통비 및 체재비 일부, 기타 업체 사정으로 인한 추가 경비 등)는 기업 개별 부담

Ⅲ

추진일정

단 계	일 정	추진내용
모집공고 및 신청접수	모집공고 : '25. 9. 16.(화) ~ 9. 24.(수) 신청접수 : '25. 9. 16.(화) ~ 9. 24.(수) 15:00	o 기업 모집공고 및 신청접수 - 9/24(수) 15:00 마감시간 준수
선정평가위원회 개최	2025. 9. 26.(금)	o 서면평가 실시 o 9/30(화)까지 선정결과 통보 예정
부스 운영 관련 간담회 개최	2025. 10월	o 참가사 요구사항 취합 o 참가사 매거진 자료 취합 o 참가사 홍보물품 확정 등
전시회 참가	2025. 11. 13.(목) ~ 11.16.(일)	o G-Star 2025 경북공동관 운영

※ 상기 일정은 변동 가능

가. 접수방법

- 접수기간 : 2025. 9. 16.(화) ~ 2025. 9. 24.(수) 15:00까지
 ※ 접수기간 외 접수는 불가오니 기간 엄수 바랍니다.
- 접수방법 : (재)경북테크노파크 홈페이지(www.gbtp.or.kr) 공고/안내-사업공고-경북TP-해당 건 모집공고에서 “신청하기” 로 접수
 ※ 신청서 등 제출서류는 접수기간 내 접수완료 전에 한하여 인정
- 문의처 : (재)경북테크노파크 ICT융합산업팀 이민우 매니저
 ☎ 053-819-8176, E메일 : minw2692@gbtp.or.kr

나. 접수 유의사항

- 참가신청서 제출 이후 일정, 진행사항 등 안내사항 전반에 대하여 신청서에 기재된 담당자에게 문자 및 이메일로 안내·공지 예정(담당자 변경 시 안내 필수)
- 모든 제출서류는 최근 3개월 이내 발급된 서류로 제출
- 지원기업으로 선정된 이후 지원성과(수출실적, 계약 등) 및 설문조사 참여·제출 등 경북테크노파크가 요구하는 사항에 대해 정보 비공개 없이, 적극 협조하여야 함
 ※ 제출자료는 지원사업 성과 등 내부적으로 활용, 외부 미공개
- 지원기업은 선정 이후 무단 중도 포기, 본 공고문 및 관련 법령·규정 등을 위배하거나 참가신청 내용을 허위 또는 부당한 방법으로 작성한 경우 선정 취소될 수 있음
 ※ 경북글로벌게임센터 지원사업 참여 제한 등 불이익 조치를 받을 수 있음
- 본 지원사업 관련 사항 미숙지로 발생하는 불이익 및 그에 따른 책임은 신청인에 귀속됨

다. 제출서류 목록

구분	제출서류	유의사항	파일 형식
사업수행	1 참가신청서(서식1)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 참가신청서/전시 게임 소개자료 함께 압축(zip)하여 제출 ○ 첨부된 추가신청서 양식 작성 후 날인, 스캔하여 첨부 - 참가신청서로 평가를 진행하므로 정확하고 상세하게 작성 - 인감 날인이 없는 신청서는 무효 처리(평가제외) ※ 제출된 자료는 평가용으로만 사용되며, 대외 공개하지 않음 	PDF
	2 개인정보 수집·이용 제공 동의서(서식2)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 서명 또는 날인 없는 신청서는 무효 처리(평가제외) 	PDF
증빙자료	1 사업자등록증 사본(해당 시)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공고일 3개월 이내 	PDF
	2 게임제작업등록증 또는 게임배급업등록증	<ul style="list-style-type: none"> ○ 게임제작업등록증 또는 게임배급업등록증 둘 중 하나 제출 	PDF
	3 법인등기부등본(해당 시)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공고일 3개월 이내 ○ 개인사업자 또는 예비창업자의 경우, 해당사항 없음 	PDF
	4 법인인감증명서(해당 시)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 개인사업자 또는 예비창업자의 경우, 해당사항 없음 	PDF
	5 국세 및 지방세, 4대보험 완납증명서	<ul style="list-style-type: none"> ○ 증명서 유효기간이 접수마감일 기준 유효기간 내 발급분 	PDF

V

선정평가

- 서면심사(심사위원 5인 이상), 선정평가 평균점수 70점 이상을 대상으로 고득점 순 선정
- 신청기업이 모집 규모를 초과하지 않을 경우, 적합성 평가를 통해 선정 예정
- 평가과정에서 필요시 추가자료 제출을 요청할 수 있으며, 선정기업의 참가 취소 시, 후 순위 기업에 참가 기회 제공 (70점 이상 기업 중 고득점순 후 순위 지원)
- 평가기준 : 경쟁력, 기대성과 등 종합평가

평가지표	평가내용	배점
세부 지표		
게임콘텐츠 기획력 및 게임성	<ul style="list-style-type: none"> ○ 게임콘텐츠의 본연의 재미 요소를 갖추었는가? ○ 콘텐츠 기획 및 게임성(독창성, 창의성)이 우수한가? 	20
게임콘텐츠 개발 완성도	<ul style="list-style-type: none"> ○ 게임 컨셉에 적합한 그래픽과 연출이 적용되었는가? ○ 유저가 플레이를 진행 할 수 있는 분량의 콘텐츠가 구현되었는가? 	20
게임 요소의 독창성	<ul style="list-style-type: none"> ○ 동일 장르의 타 게임과 비교하여 차별화된 요소가 있는가? ○ 게임의 규칙, 그래픽 등 경쟁 우위의 요소를 보유하고 있는가? 	30
시장성	<ul style="list-style-type: none"> ○ 타겟시장 진출 전략 및 목표가 타당한가? ○ 타겟 시장에서의 성공 가능성이 있는가? 	20
참여 적극성	<ul style="list-style-type: none"> ○ 전시 참가 목적이 확실한가? ○ 신청서 및 자체 행사 준비 등 기업의 전체적인 참여 적극성은 어떠한가? 	10
총점		100
평가의견		