

2026 Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원 사업 통합공고

(재)부산정보산업진흥원(BIPA)은 지역 게임기업의 글로벌 경쟁력 강화 및 창의적인 인디 게임콘텐츠 제작 활성화를 위하여 「2026 Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원」사업 (총 3개 부문)을 추진하오니 많은 관심과 참여 바랍니다.

1 사업개요

- 사업명 : 2026 Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원 사업
- 지원기간(안)
 - 올인원패키지, 상용화 : 2026. 5. 1. ~ 2026. 11. 30. (7개월)
 - 프로토타입(일반/루키) : 2026. 5. 1. ~ 2026. 9. 30. (5개월)
 - ※ 부문별 추진일정 및 협약체결일에 따라 지원기간은 변동될 수 있음

2 지원내용

- 지원사항 : 게임콘텐츠 제작비 지원
 - 인건비(100% 구성 가능), 일반용역비, 수수료 및 사용료 등
 - ※ 총 사업비는 사업비 조정심의를 통해 변동될 수 있음
 - ※ 지원 부문별로 편성 가능한 예산 항목이 상이함
 - ※ 선정평가 및 사업비 조정심의에 따라 부문 내에서 신청과제 규모가 변동될 수 있음

□ 분야별 주요내용

- 올인원 패키지

지원규모	지원	개발과제	비고
1건 내외	과제당 지원금 최대 100백만원 이내	글로벌 시장진입을 목표로 하는 우수 게임콘텐츠(중장기 프로젝트)	총 사업비의 10% 이상 자부담

• Bu:Star 올인원(All-In-One) 패키지

- 중장기 프로젝트에 대한 집중적인 지원을 통해 지역 내 우수한 게임콘텐츠의 성공적인 글로벌 시장 진입을 목표로 함

1년차 제작지원	⇨	2년차 고도화(제작) 지원	⇨	3년차 마케팅 지원
-------------	---	-------------------	---	---------------

- ※ 기본 3개년 지원이나, 개발 상황에 따라 2년차 고도화 지원을 생략하고 마케팅 지원 가능
- ※ 매년 최종 평가 결과에 따라 차년도 지원 여부 확정

- 상용화(중형/소형)

지원규모	지원	개발과제	비고
3건 내외	과제당 지원금 최대 100백만원 이내	신청기업이 지정한 목표기간 내 지원조건을 달성할 수 있는 창의적인 게임콘텐츠	총 사업비의 10% 이상 자부담

- 프로토타입(일반/루키)

지원규모	지원	개발과제	비고
[일반] 4건 내외	과제당 지원금 최대 40백만원 이내	창의적이고 실험적인 아이디어를 실현할 수 있는 프로토타입의 게임콘텐츠	총 사업비의 10% 이상 자부담
[루키] 2건 내외			

※ 루키 분야 지원조건 : **창업 3년 이하*** 게임기업

· 사업자등록증 상 ‘사업자등록일’ 을 기준으로 **2023년 1월 1일 이후** 창립 기업

※ 일반/루키 분야 지원규모는 접수건수, 평가결과 등에 따라 조정될 수 있음

※ **창업 3년 이하의 기업은 루키, 일반 중 선택하여 신청 가능하나 추후 변경 불가능**

□ 지원대상 ※상세 내용은 각 분야별 사업안내서 참고

- 공통사항

○ **사업공고 시작일 전일 기준**, 사업장 소재지가 부산인 **게임콘텐츠 개발 중소기업**

※ 사업자등록증 상, “사업자등록일” 을 기준으로 함

○ **사업공고일 기준, 3개월(25.12.12.) 이전에** 부산에 사업장을 등록한 중소기업 지사

※ **지사 지원 기준 : 지사 대표자 포함 최소 3명 이상 상시 근무 필수 및 거주 증빙 필요**

※ 사업자등록증 상, “사업자등록일” 을 기준으로 함

○ **협약일 기준, 3개월(26.8.1.) 이전에** 본사 이전 **확약 중소기업**

- **올인원패키지 분야**

▶ 글로벌 시장진입을 목표로하는 **중장기 프로젝트 개발 과제**

▶ 복수의 부산지역·중소기업·개발사 **본사 및 지사로 구성된 컨소시엄 참여**가 가능하며, **주관기업 참여율 50% 이상 필수**(컨소시엄의 경우 주관기업, 참여기업 모두 지원자격 충족 **必**)

▶ 2026년에 출시 예정인 서비스는 지원 불가

- **상용화 분야**

▶ 현재 프로젝트 개발률 30% 이상으로 **협약기간(26.11.30.) 내, 서비스 빌드 개발완료**가 가능한 프로젝트

▶ 복수의 부산지역·중소기업·개발사 **본사 및 지사로 구성된 컨소시엄 참여**가 가능하며, **주관기업 참여율 50% 이상 필수**(컨소시엄의 경우 주관기업, 참여기업 모두 지원자격 충족 **必**)

▶ 협약 체결일로부터 3개월 이내 상용화 서비스를 예정하는 게임은 지원불가

- **프로토타입 분야**

▶ **협약기간(26.9.30.) 내, 프로토타입(플레이어블) 빌드 개발 완료**가 가능한 프로젝트

▶ 단독 기업으로만 참여할 수 있으며, 컨소시엄 구성 불가

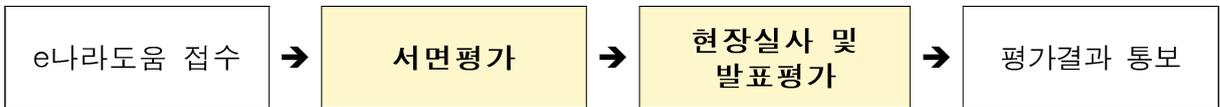
□ 지원대상

지원대상 참고사항	※부문별 지원자격 제외대상은 사업안내서 참고
<ul style="list-style-type: none"> 아래 2가지 케이스의 경우 참여제한(지역·누적참여횟수·지원분야 등) 판단 시, 동일 기업(사업장)으로 분류함 <ul style="list-style-type: none"> ①주관·참여기업의 대표가 2개 이상의 기업에 대표 혹은 최대 주주인 경우 ②개인사업자가 법인으로 전환한 경우(대표자가 동일한 경우) <p>(예시) 개인사업자(A)의 대표와 법인기업(B)의 대표가 ‘이대박’ 으로 동일한 경우, ↳ 개인사업자(A)로 상용화 분야, 법인기업(B)로 프로토타입 분야에 지원할 수 없음</p> <ul style="list-style-type: none"> 주관 및 참여기업에 상관없이 <u>기업은 연간 1개 분야에만 신청/지원받을 수 있음</u> <ul style="list-style-type: none"> - <u>올인원패키지 협약기간에는 타 분야에 지원불가하나, 동일부문 누적/합산 횟수 계산시 첫 해만 적용</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ 2024년 올인원패키지 선정되었을 시, 협약기간(2024~2026년) 동안에는 다른 게임일지라도, 기존 지원과제가 종료될 때까지 Bu:Star 제작지원 사업에 지원 불가 (예시) 콘솔게임A, 모바일게임B 등 2개 이상의 게임을 제작중인 기업 ↳ 어느 게임이든 1개 게임만 지원 가능 (중복지원 불가) (예시)‘상용화’에는 주관기업으로 신청하고, ‘올인원패키지’에는 참여기업으로 신청 ↳ 불가능 	

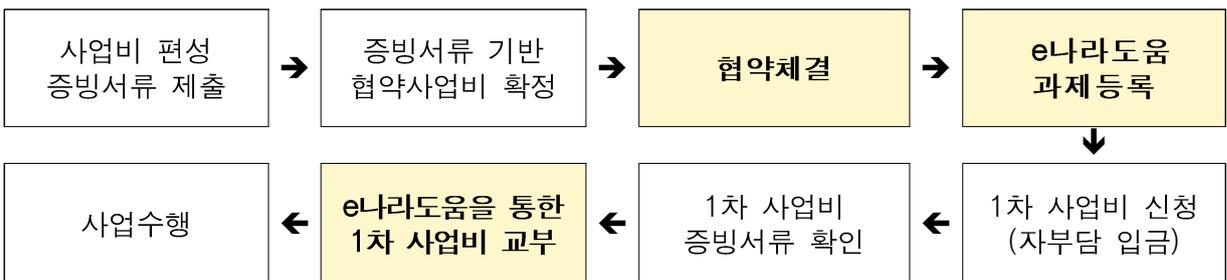
3 사업운영 절차 및 선정기준

□ 사업운영 절차

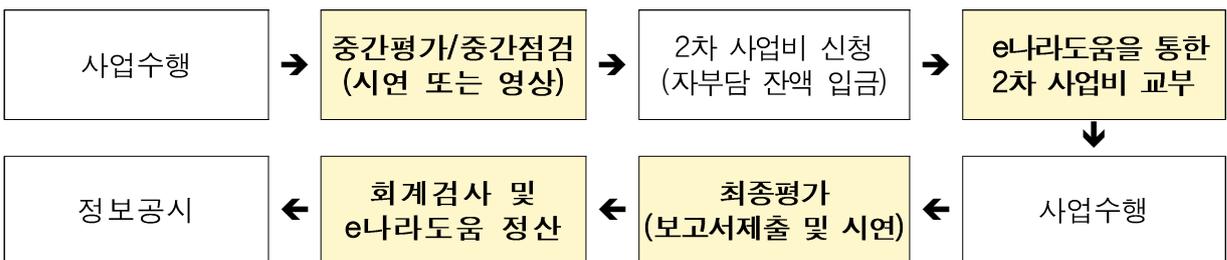
- 사업신청 및 평가



- 협약체결 및 사업비청구



- 사업수행 및 결과평가



□ 평가절차 및 일정(안)



- 서면 및 발표평가는 5인 내외 외부 평가 위원으로 구성하여 진행
- 신청과제 수가 지원 규모의 2배수 이내일 경우 서면평가는 생략될 수 있음
- 현장실사는 진흥원 사업담당자 기업 내방 및 서류 대조 절차의 형태로 진행

□ 선정기준 : 서면평가, 발표평가를 통해 최종선정

- 서면평가 기준 : 수행기관의 적정성, 기획력, 개발력 및 수행능력, 상용화 가능성 등을 종합적으로 평가
- 발표평가 기준 : 기획력, 개발력 및 수행능력, 상용화 가능성 등을 종합적으로 평가

※ 분야마다 평가항목이 상이하므로, 상세 내용은 각 분야별 사업안내서 참고

4 지원금 지급 및 과제 수행

□ **사업비 조정 및 확정** ※ 편성 가능한 예산항목은 [첨부 1] 사업비 예산항목' 참고

- 사업 **세목별 편성 증빙자료 필수** 제출

※ 필요시, 최종 선정과제(기업) 대상 사업비 편성 증빙자료 추가 제출 가능

- 증빙자료를 바탕으로 사업비 조정 및 수행계획서 확정, 협약 체결

- 부문별 편성 가능한 **예산항목 및 사용처 등** ※ **지정된 사용처 외 편성 불가**

□ **지원금 지급**

- **공통사항**

· 협약 통장은 별도의 신규 계좌개설 혹은 잔액이 없는(0원) 기존 계좌로, 다른 용도의 자금과 분리하여 관리 및 사용(다른 용도의 자금과 혼용하여 사용 시 제재 조치 및 협약 해지)

· 사업자 부담금 이행(지급)보증보험증권 제출 내용

구 분	제출시기	보험금액	보험기간
이행(지급) 보증보험증권	협약 체결 후 14일 이내	지원금의 100%	협약 기간+45일

- **지원금 지급** : 협약 후 e나라도움 시스템을 통하여 교부(2회 분할지급)

구분	지원금액	지급 조건																				
1차 지원금	총 지원금의 70%	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 지원금 이행(지급)보증보험증권 제출 ▶ 총 사업자 부담금 70% 이상 협약 통장 이체 																				
2차 지원금	총 지원금의 30%	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 중간평가/중간점검 결과에 따른 차등 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 올인원패키지, 상용화(중간평가) <table border="1"> <thead> <tr> <th>결과</th> <th>평가점수</th> <th>지원내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>통과</td> <td>70점 이상</td> <td>□ 2차 지원금 전체 지급</td> </tr> <tr> <td>주의</td> <td>50점~69점</td> <td>□ 2차 지원금의 10% 감액 후 지원금 지급</td> </tr> <tr> <td>불량</td> <td>50점 미만</td> <td> □ 중간평가 후 1개월 이내 재평가 진행 □ 재평가 평점 70점 이상시 2차 지원금의 10% 감액 후 지원금 지급 □ 재평가 평점 70점 미만시 1차 지원금 전액 환수 및 협약 해지 </td> </tr> </tbody> </table> - 프로토타입(중간점검) <table border="1"> <thead> <tr> <th>결과</th> <th>지원내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>통과</td> <td>□ 2차 지원금 전체 지급</td> </tr> <tr> <td>주의</td> <td>□ 2차 지원금의 10% 감액 후 지원금 지급</td> </tr> <tr> <td>불량</td> <td> □ 중간점검 후 1개월 이내 재점검 진행 □ 재평가 시 '통과'일 경우, 2차 지원금의 10% 감액 후 지원금 지급 □ 재평가 시 '주의'일 경우, 1차 지원금 전액 환수 및 협약 해지 </td> </tr> </tbody> </table> 	결과	평가점수	지원내용	통과	70점 이상	□ 2차 지원금 전체 지급	주의	50점~69점	□ 2차 지원금의 10% 감액 후 지원금 지급	불량	50점 미만	□ 중간평가 후 1개월 이내 재평가 진행 □ 재평가 평점 70점 이상시 2차 지원금의 10% 감액 후 지원금 지급 □ 재평가 평점 70점 미만시 1차 지원금 전액 환수 및 협약 해지	결과	지원내용	통과	□ 2차 지원금 전체 지급	주의	□ 2차 지원금의 10% 감액 후 지원금 지급	불량	□ 중간점검 후 1개월 이내 재점검 진행 □ 재평가 시 '통과'일 경우, 2차 지원금의 10% 감액 후 지원금 지급 □ 재평가 시 '주의'일 경우, 1차 지원금 전액 환수 및 협약 해지
결과	평가점수	지원내용																				
통과	70점 이상	□ 2차 지원금 전체 지급																				
주의	50점~69점	□ 2차 지원금의 10% 감액 후 지원금 지급																				
불량	50점 미만	□ 중간평가 후 1개월 이내 재평가 진행 □ 재평가 평점 70점 이상시 2차 지원금의 10% 감액 후 지원금 지급 □ 재평가 평점 70점 미만시 1차 지원금 전액 환수 및 협약 해지																				
결과	지원내용																					
통과	□ 2차 지원금 전체 지급																					
주의	□ 2차 지원금의 10% 감액 후 지원금 지급																					
불량	□ 중간점검 후 1개월 이내 재점검 진행 □ 재평가 시 '통과'일 경우, 2차 지원금의 10% 감액 후 지원금 지급 □ 재평가 시 '주의'일 경우, 1차 지원금 전액 환수 및 협약 해지																					
		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 게임제작(배급)업등록증 제출 ▶ 사업자 부담금 잔여금액 협약 통장 이체 																				

5 중간평가(점검) 및 최종평가

□ 상시점검 ※공통사항

- 일정(안) : 기업현장 상시방문(2~3회)
- 점검내용 : 과제 추진현황 및 사업비 적정 집행 여부 평가, 기업의견 수렴 등

□ 중간점검 ※프로토타입 분야

- 일정(안) : '26. 7월 중
- 평가내용 : 과제 추진현황 및 사업비 적정 집행 여부 평가
- 제출자료 : 중간보고서(hwp.), 게임콘텐츠 시연빌드 및 구동 영상
- 점검방법(안)
 - ▶ 사업 담당자가 기업 현장 방문을 통해 개발 결과물 점검
 - ▶ 중간 결과물에 대한 구동 영상 혹은 테스트 빌드 제출 및 시연 필수
- 평가결과에 따른 조치사항 : [2차 지원금 차등 지원 ※4. 지원금 지급 및 과제 수행' 참고](#)

□ 중간평가 ※올인원패키지, 상용화 분야

- 일정(안) : '26. 8월 중
- 평가내용 : 과제 추진내용 및 사업비 적정 집행여부 평가
- 제출자료 : 발표자료(ppt), 중간보고서(hwp.), 게임콘텐츠 시연빌드 및 구동 영상
- 평가방법(안)
 - 과제별 제출 자료를 기반으로 대면·발표평가 진행 ※ 외부 평가 위원 구성
 - 중간 결과물에 대한 구동 영상 혹은 테스트 빌드 제출 및 시연 필수
 - 과제별 평가 위원의 질의응답 내용을 반영하여 결과 점수 도출
- 평가결과에 따른 조치사항 : [2차 지원금 차등 지원 ※4. 지원금 지급 및 과제 수행' 참고](#)

□ 결과평가 및 최종보고서 제출 ※공통사항

- 일정(안) : 협약종료일로부터 **2~3주 이내** 예정

올인원패키지·상용화 분야	프로토타입 분야
'26. 12월 2주차	'26. 10월 2~3주차

- 평가내용 : 최종 결과 보고서 기반 수행 결과 및 성과물 평가, 사업비 집행 검토
- 평가방법 : 발표평가(외부 평가 위원 구성), 개발 게임콘텐츠 시연(빌드 제출)
- 평가결과에 따른 조치사항(올인원패키지)

평가결과	평가점수	조치사항	비고
우수	70점 이상	▶ 과제 통과 및 차년도 계속 지원	[별표] 제제대상사유별 참여제한 및 제제조치 참조
미흡	70점 미만	▶ 협약 종료 및 차년도 지원 불가	
불량	50점 미만	▶ 향후 1년간 제작지원 사업 참여 제한 조치	

- 평가결과에 따른 조치사항(상용화)

평가결과	평가점수	조치사항	비고
우수	85점 이상	▶ 과제 「우수등급」 배정 및 과제 통과 ▶ 향후 2년간 한차례에 한하여 지원사업 누적·합산 횟수 1회 증가	[별표] 제제대상사유별 참여제한 및 제제조치 참조
보통	70점~84점	▶ 과제 「보통등급」 배정 및 과제 통과	
미흡	50점~69점	▶ 과제 「미흡등급」 배정 및 과제 통과 ▶ 차년도 제작지원 사업 참여 제한 조치	
불량	50점 미만	▶ 과제 「불량등급」 배정 및 지원금 전액 환수 ▶ 향후 2년간 제작지원 사업 참여 제한 조치	

- 평가결과에 따른 조치사항(프로토타입)

평가결과	평가점수	조치사항	비고
우수	85점 이상	▶ 과제 「우수등급」 배정 및 과제 통과 ▶ 동일과제 차년도 올인원패키지/상용화 접수 시, 서면평가 가산점(5점) 부여	[별표] 제제대상사유별 참여제한 및 제제조치 참조
보통	70점~84점	▶ 과제 「보통등급」 배정 및 과제 통과	
미흡	50점~69점	▶ 과제 「미흡등급」 배정 및 과제 통과 ▶ 차년도 제작지원 사업 참여 제한 조치	
불량	50점 미만	▶ 과제 「불량등급」 배정 및 지원금 전액 환수 ▶ 향후 2년간 제작지원 사업 참여 제한 조치	

○ 사업비정산

- 회계사무소(진흥원 지정)를 통해 최종 정산금액 확정 및 사업비 반납 진행
- 집행 잔액, 불인정액, 지원금 이자수입은 반납 대상액으로 산정

○ 정보공시

- 과제 종료 후 e나라도움 시스템 내 정보공시 진행 필수
 - 프로토타입(일반/루키) : '27년 1월까지
 - 올인원패키지/상용화 : '27년 2월까지

○ 기타사항

- 신규 채용인력의 정보 관리를 위해 「부산게임인(www.busangamein.or.kr)」 등록 필수

○ 사업관리 및 유의사항 : 사업안내서 참고

6 지원신청 방법 및 제출서류

■ 지원신청서는 **e나라도움 시스템**을 통해서만 접수하실 수 있습니다.

- 접수기간 : 2026. 3. 12.(목) ~ 3. 30.(월) 10:00 (기한엄수)
 - ▶ e나라도움을 통한 신청서 작성 및 제출은 신청기한 내에만 가능
 - ▶ 마감시간까지 시스템에 접수되지 않을 경우 추가 접수 불가
 - ※ 마감일에는 접수가 집중됨에 따라 시스템이 불안정할 수 있으니 조기에 접수하시기 바랍니다.
- 신청방법 : e나라도움 홈페이지(www.gosims.go.kr)를 통한 온라인 접수
 - ▶ e나라도움 회원가입 후 신청 가능(개인공인인증서 필요)
 - ▶ 공모기관에 부산정보산업진흥원 지정 후 [검색]버튼을 눌러 공모 확인
 - ▶ 공모목록에서 “2026 Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원_신청분야”선택
 - ▶ 모든 탭의 정보 입력 및 제출서류 저장 완료 후 [신청서제출]버튼을 눌러야 접수완료

※ 세부내용은 ‘e나라도움 사용설명서’ 참고 (e나라도움 상담센터 : 1670-9595)

■ 제출서류는 **e나라도움**을 통한 지원신청서 등록 시 같이 업로드 하시기 바랍니다.

- 모든 제출서류를 1개의 zip 파일로 압축하여 업로드
 - ▶ 파일명 : [신청분야]기업명_과제명.zip
 - ▶ 파일의 용량이 50MB 이상일 경우, 시스템 업로드 불가 **!! 용량확인 !!**
- 해당 자료는 반드시 제출서류 목록의 순서에 맞춰 파일명에 번호를 기입·정리하여 압축
- 마감시간 이후에는 제출 파일의 누락, 오등록 및 압축오류 등의 사유가 있더라도 파일을 교체할 수 없음
- 주관기관과 참여기관 별도로 작성이 필요한 자료는 기관별로 1부씩 작성
- 인감이 필요한 서류는 반드시 인감 날인 후 스캔하여 PDF 파일 제출

구분	제출서류	제출형식	비고
1	과제신청서	*.pdf (날인 스캔본)	“사업안내서” 첨부 2 양식 참고
2	별첨자료 목록 표지		
3	개인(신용)정보 수집·이용·제공 동의서		
4	지원업체 참여제한 체크리스트		
5	중복지원 여부 확인서		
6	중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용을 위한 동의서		
7	사업자등록증(사본)	주관기관/참여기관 각 1부	
8	중소기업확인서		
9	동영상 등 시각자료	*.mp4	필요시 제출
10	기타 증빙자료	파일형식 무관	
11	주민등록등본(지사 대표 및 직원)	- 지사로 지원할 경우 제출 - ‘발급형태 선택시, ‘과거 주소변동사항 최근 1년’으로 출력 - 그 외사항 불필요(주민번호뒷자리 비공개 제출)	

[폴더트리]

압축폴더

프로토타입_기업명.ZIP
(50MB 이하)

폴더 내 파일명

1. [기업명]_과제신청서
2. [기업명]_별첨자료목록표지
3. [기업명]_개인(신용)정보 수집·이용·제공 동의서
-

Q. 사업 공고 중에 부산으로 본사 사업장을 이전해도 신청 가능한가요?

A. 불가능합니다. **사업공고 시작일 전일(2026.3.11.) 기준**으로 본사 사업장 소재지가 부산으로 기등록되어 있어야 합니다.

Q. 부산에 사업자가 있는 지사입니다. 신청 가능한가요?

A. 3개월 이전, 즉 **2025.12.12. 이전에 기등록되어 있는 부산 지사**는 신청가능합니다. 다만, 사업자등록증 상 지사 대표자를 포함하여 최소 3명 이상 상시 근무가 필수이며, 거주 증빙을 필수 제출하여야 합니다.

Q. 부산으로 이전 확약하면 신청 가능한가요?

A. 가능합니다. 다만 협약일 기준으로 3개월 이전에 본사 이전이 필수입니다. 협약일이 2026.5.1.로 예정되어 있기 때문에 **2026.8.1.까지는 이전**하셔야 합니다.

Q. 과제 선정 후 사업비 조정 기준은 어떻게 되나요?

A. 각 선정과제별 총 사업비 구성에 따른 증빙 제출자료를 기준으로 타당성 여부 및 집행금액 적정성 여부 검증을 통해 최종 협약금액을 확정합니다.

Q. 우편접수 및 방문접수는 안되나요?

A. 우편접수 및 방문접수 방식으로는 과제신청이 불가합니다. 제작지원 사업과 같이 국고지원금을 직접 지원받는 형태의 지원사업은 반드시 <e나라도움> 시스템을 통하여 공모신청/사업비집행/사업비정산을 진행해야 합니다.

Q. 컨소시엄으로 구성된 회사 모두 e나라도움 시스템에 가입해야 하나요?

A. 해당 수행 및 집행을 위해서는 주관기관과 참여기관 모두 e나라도움 시스템에 가입되어 있어야 하며, e나라도움 시스템을 통한 신청은 주관기관이 진행하시면 됩니다. (주관기관이 사업신청 시 참여기관을 미등록하면 컨소시엄 불인정)

Q. 기업 자부담도 e나라도움 시스템을 통해서 집행해야 하나요?

A. 사업자부담금 또한 e나라도움을 통하여 집행/정산을 하셔야 합니다. e나라도움 시스템을 통하지 않은 임의 집행은 사업비 정산시 불인정 됩니다.

Q. 자기부담금 우선집행 원칙은 무엇인가요?

A. 국고보조금보다 자기부담금을 더 우선적으로 집행하여 소진하여야 합니다. 국고보조금 집행비율(협약 예산대비)이 자기부담금 집행비율보다 낮을 시 국고보조금 추가 집행이 e나라도움 시스템 상 제한됩니다.

※ 최종 정산시 국고보조금 집행비율이 자기부담금보다 높을 경우 해당 비율만큼 환수 조치

Q. 창업 2년차 기업입니다. 프로토타입 루키 분야가 아닌 일반 분야로 신청해도 되나요?

A. 가능합니다. 프로토타입 루키 분야의 경우, 창업 3년 이하(2023년 1월 1일 이후 창업) 기업을 대상으로 지원하며, 해당기업은 루키로 신청하셔도 되고, 일반으로 신청하셔도 됩니다. 다만 신청 이후에 분야를 변경 할 수 없습니다.

※ 예시) 신청 당시 일반으로 신청하였으나, 신청마감이후 루키로 변경 → 불가능

Q. 법인과 개인사업자 모두 가지고 있는 경우, 각각 지원가능한가요?

A. 불가능합니다. 진흥원에서는 다음 2가지 케이스를 같은 회사로 간주하고 있습니다.
- 한 사람이 여러 회사의 대표/최대주주인 경우
- 개인사업자가 같은 대표로 법인 전환하는 경우 등

Q. 제작하고 있는 게임이 2개인데, 둘 다 신청할 수 있나요?

A. Bu:Star에서는 중복 신청 자체가 불가능합니다. 그러나 Bu:Star에 1건, 신기술 융합형 제작지원에 1건씩 신청 가능합니다. ※신기술(AD) 융합형 제작 지원 사업은 공고 전입니다.
※ 예시1) 전혀 다른 2개 이상의 게임을 제작중인 기업의 경우
콘솔게임 A와 모바일 게임 B를 제작 중 → 콘솔게임 A는 신기술 융합형 제작지원에 모바일게임B는 Bu:Star 상용화에 신청 가능
※ 예시2) 게임 1개를 제작중인 기업의 경우
PC 게임 C를 제작하고 있는 경우 → Bu:Star와 신기술 융합형 제작지원에 신청은 가능하지만 둘 다 선정될 경우, 1개 사업만 지원 가능

Q. 상용화는 주관기업으로, 올인원은 참여기업으로 신청해도 될까요?

A. 불가능합니다. 주관·참여 구분 없이 기업은 연간 1개 분야만 지원 가능합니다

Q. 최근 5년 동안 지원받았으면 신청 못하나요?

A. 신청일 기준, 직전 5년(21년 ~ 25년) 내, 지원 받은 과제와 동일 부문 누적·합산 횟수가 3회 이상이면 불가능합니다.
※ 단, 예외가 있습니다. 직전 2년(24년 ~ 25년) 내, 상용화 분야 결과평가에서 ‘우수 등급’ 을 받은 기업 → 5년 누적 3회 초과만 아니면 신청 가능합니다.

Q. 2025년에 올인원패키지에 선정되었습니다. 올해 추가 지원가능한가요?

A. 불가능합니다. 올인원패키지 지원기간(최대 3년) 동안에는 게임이 상이하더라도 Bu:Star 타 분야에 지원 불가능합니다. 이는 특정 기업의 지원 독점을 방지하고, 보다 많은 기업에게 참여 기회를 제공하기 위한 조치입니다.
※ 신기술(AD)융합형 게임 제작지원에는 신청 가능합니다. (해당사업은 공고 전입니다)

Q. 상용화는 주관기업으로, 올인원은 참여기업으로 신청해도 될까요?

A. 첫 해('26년) 사업 종료 후, 실시하는 결과 평가에 따라 차년도 지속 지원 여부를 결정하게 됩니다.

8 문의처

관련 문의	(재)부산정보산업진흥원 게임산업팀 담당자 051-749-9185 / cyj0211@busanit.or.kr
-------	--

부산정보산업진흥원장

[첨부 1] 사업비 예산항목

○ 사업 **세목별 편성 증빙자료 필수** 제출

※ 필요에 따라 최종 선정과제(기업) 대상 증빙자료 추가 제출 요청 가능

○ 증빙자료를 바탕으로 사업비 조정 및 수행계획서 확정, 협약 체결

○ 부문별 편성 가능한 **예산항목 및 사용처 등** ※ **지정된 사용처 외 편성 불가**

목	세목	용도 [산정 및 정산기준]	증빙방법
인건비 (110)	보수 (01)	<p>< 용도 ></p> <p>1. 정규직원에 대한 보수 2. 연봉제 직원의 경우에는 연봉 월액</p> <p>< 산정 및 정산 기준 ></p> <p>○ 주관 및 참여기관에 소속된 참여인력이 당해 개발에 직접 참여하는 경우 지급되는 인건비 ○ 소속기관의 급여기준에 따른 실 지급액을 당해 과제 참여율에 따라 계상 ○ 진흥원과 협의된 보조사업에 한하여 보조(지원)금으로 지원사업에 대한 인건비의 계상 및 지급 가능</p>	<p>[사업 접수 시 제출서류]</p> <p>①소득자별 근로소득 원천징수 영수증 ②4대보험 가입자증명 ③최소 직전 3개월 급여대장(명세서) ④최소 직전 3개월 이체확인서</p> <p>※ 신규채용 시 채용계획품의서, 근로계약서 포함</p>
	상용임금 (03)	<p>< 용도 ></p> <p>1. 무기 계약직 및 상시·지속적 업무에 종사하는 기간제근로자(단시간 근로자 포함)에 대한 보수(계약직(인턴 포함) / (수당 포함)</p> <p>< 산정 및 정산 기준 ></p> <p>○ 주관 및 참여기관에 소속된 계약직 참여인력이 당해 개발에 직접 참여하는 경우 지급되는 인건비 ○ 소속기관의 급여기준에 따른 실 지급액을 당해 과제 참여율에 따라 계상 ○ 진흥원과 협의된 보조사업에 한하여 보조(지원)금으로 지원사업에 대한 인건비의 계상 및 지급 가능</p>	<p>[정산 시 제출서류]</p> <p>①소득자별 근로소득 원천징수 영수증 ②4대보험 가입자증명 ③급여대장(명세서) ④이체확인서 ⑤(신규)근로계약서</p>
	주의사항	<p>< 인건비 계상 주의사항 ></p> <p>○ 선정된 프로젝트에 참여하는 인력의 인건비로 참여율에 따라 편성 (최대 100% 초과 불가) ○ 법인 대표자 인건비 참여율은 최대 49%이며, 월 최대 400만원 이내로 편성 가능 ○ 개인사업자의 대표자 인건비는 부산형 생활임금을 준용하여 편성 가능 (12,275원/시, 2,565,475원/월) ○ 기업 대표자의 인건비는 자부담(현금) 우선 구성 ○ 최초 편성된 인건비는 예산변경이 불가함 ○ 인건비 책정 시, 근거 자료로 최소 직전 3개월의 급여 증빙자료를 제출 필수 ※ 채용예정 신입 등 직전 인건비 증빙이 불가한 경우, 부산시 생활임금 준용 (12,275원/시, 2,565,475원/월)</p>	<p>[정산 시 제출서류]</p> <p>①소득자별 근로소득 원천징수 영수증 ②4대보험 가입자증명 ③급여대장(명세서) ④이체확인서 ⑤(신규)근로계약서</p>
운영비 (210)	일반수용비 (01)	<p>< 용도 ></p> <p>○ 수수료 및 사용료</p> <p>1. 지적재산권 출원·등록에 따른 제비용</p> <p>- 본 사업의 지적재산권 출원 및 등록을 위한 지급 수수료 ※특허의 경우 국내 1건당 200만원 이내, 국외 1건당 800만원 이내 ※S/W등록, 저작권 등록의 경우 실 소요금액 계상</p> <p>2. AI 서비스 구독료 ※프로토타입 분야는 편성 불가</p> <p>- 모든 구독료는 월 최대 20만원까지 편성가능 - 여러 플랫폼을 구독 가능하나, 각 플랫폼당 대표자/법인 명의의 1개의 계정만 지원가능(팀/기업 요금제 가능하나 참여인력에 한하여 지원 가능) ※ (예시) Chat GPT 1개 계정, Gemini 1개 계정 구독 → 가능 Chat GPT 2개의 계정 구독 → 불가능 Chat GPT 1개의 계정으로 팀 요금제 구독 → 가능 - 구독료는 대표/법인명의 카드 납부 원칙으로 함</p>	<p>[사업 접수 시 제출서류]</p> <p>①견적서</p> <p>[정산 시 제출서류]</p> <p>①거래명세서/영수증 ②계약서(계약사항 시) ※과업 포함 ③세금계산서(이체 시) ④이체확인서 ⑤비용지출 기안 및 결과보고</p>

		<p>- 모든 구독료는 협약기간 이후, 월별 납입을 원칙으로 함(기존에 구독하고 있는 연간 구독료 지원불가)</p> <p>< 산정 및 정산 기준 ></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 지원사업 수행에 직접 관련된 비용으로 실 소요경비 ○ 지원사업과 직접 관련된 비용만 인정 ○ 진흥원과 협의되지 아니한 비용은 간접보조(지원)사업에 편성 불가 	
	임차료 (07)	<p>< 용 도 ></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 본 사업의 게임 개발과 관련된 게임 엔진, 클라우드 서비스, S/W 및 서버 임차료(AI 서비스, LLM 서비스는 포함하지 않음) ○ 개발에 직접적으로 사용하는 테스트 장비의 임차료 <p>< 산정 및 정산 기준 ></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 총사업비(지원금 및 자체부담금) 중 <u>부가세는 포함하지 않음</u> ○ 사무실 등 시설 임차료와 개발에 직접적으로 연관되지 않는 전시회 참여 등은 지원 불가 ○ 개발에 직접 사용되는 기자재라도 구매를 위한 예산은 편성할 수 없음 ○ 지원사업 수행에 직접 관련된 비용으로 실 소요경비 ○ 지원사업 수행에 직접 관련된 비용만 인정 ○ 진흥원과 협의되지 아니한 비용은 간접보조(지원)사업에 편성 불가 	<p>[사업 접수 시 제출서류]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 견적서(세부품목, 수량, 단가, 금액 등 필수포함) <p>※공고일 이후 발급분</p> <p>[정산 시 제출서류]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 거래명세서/영수증 ② 계약서(계약사항 시) ③ 세금계산서(이체 시) ④ 이체확인서 ⑤ 비용지출 기안 및 결과보고
	일반용역비 (14)	<p>< 용 도 ></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 본 사업의 게임 개발과 관련된 사운드, 그래픽, 번역 등 외부 위탁(외주 제작) 용역비 ※일반용역비는 총사업비(지원금 및 자체부담금)의 30% 초과할 수 없음 <p>< 산정 및 정산 기준 ></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 총사업비(지원금 및 자체부담금) 중 <u>부가세는 포함하지 않음</u> ○ 개인(프리랜서)에 지급할 수 없으며, 거래명세서 및 세금계산서의 발급이 가능한 외부 전문업체에 지급할 수 있음 ○ 지원사업 수행의 일부를 외부기관(수탁기관)에게 용역을 주어 위탁 수행하는데 소요되는 경비 ○ 업체와 용역계약이 아닌 개인과의 계약은 불인정 	<p>[사업 접수 시 제출서류]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 견적서(세부과업, 단가 등 필수포함) <p>※공고일 이후 발급분</p> <p>[정산 시 제출서류]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 용역계약서 ② 견적서 ③ 세금계산서 ④ 거래명세서/영수증 /이체확인서 ⑤ 용역 과제 결과보고서 (세부과업 포함) ⑥ 비용지출 기안 및 결과보고
유형자산 (430)	자산취득비 (01)	<p>< 용 도 > ※프로토타입 분야는 편성 불가</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 본 사업에 투입하기 위해 신규로 채용되었으며, 「참여인력 인건비」 편성이 가능한 인력이 사용하는 개발 기자재(PC 및 모니터)에 한하여 편성 가능 ○ 1인당 기자재 구입비용 최대 400만원 이내 ○ 자산취득비 책정 시, 근거 자료로 해당 온라인 최저가 검색액 또는 견적서(공고일 이후 발급분) 제출 필수 <p>< 산정 및 정산 기준 ></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 총사업비(지원금 및 자체부담금) 중 <u>부가세는 포함하지 않음</u> ○ 지원사업 수행에 직접 관련된 비용으로 실 소요경비 ○ 지원사업과 직접 관련된 비용으로 <u>신규인력 채용 시에 한하여 인정</u> ○ 진흥원과 협의되지 아니한 비용은 간접보조(지원)사업에 편성 불가 	<p>[사업 접수 시 제출서류]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 견적서 또는 온라인 최저가 검색금액 <p>※공고일 이후 발급분</p> <p>※품목/수량/단가 포함</p> <p>[정산 시 제출서류]</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 견적서 ② 계약서(해당 시) ③ 검수조서 ④ 자산관리대장 ⑤ 비용지출 기안 및 결과보고 ⑥ 증빙사진

[별표 1]

제재대상사유별 참여제한 및 제재조치

제재대상사유	참여제한	제재조치
외부압력, 허위, 청탁 등 부정한 방법에 의해서 연구 개발과제 수행기관으로 선정된 경우	3년	기 지급된 지원금 전액 환수
수행계획서에 허위사실을 기재하였거나, 기타 협약내용에 대한 중대한 위반을 하였을 경우	2년	기 지급된 지원금 전액 환수
과제의 중간평가 결과가 “주의”인 경우	-	2차 지원금의 10% 상당금액 감액 후 2차 지원금 지급
과제의 중간평가 결과가 “불량”인 경우	-	2차 지원금의 10% 상당금액 감액 후 재평가 진행, 재평가 후 ‘불량’ 확정 시 1차 지원금 전액 환수 및 협약해지
과제의 최종 결과평가 결과가 “미흡”인 경우	1년	향후 1년간 본 사업 참여제한 (기존 5년간 2회 제한에서 제한기간 추가)
과제의 최종 결과평가 결과가 “불량”인 경우	2년	향후 2년간 본 사업 참여제한 (기존 5년간 2회 제한에서 제한기간 추가) 기 지급된 지원금 전액 환수
정당한 사유없이 상당한 기간 내에 개발에 착수하지 않는 경우	2년	기 지급된 지원금 전액 환수
정당한 사유없이 과제의 수행을 포기한 경우	2년	기 지급된 지원금 잔액 환수
지원금을 개발 목적외의 용도로 사용한 경우	2년	기 지급된 지원금 전액 환수
사업비 정산에 불응하거나 정당한 사유없이 잔액의 보고 및 반환을 지체하거나 허위로 보고하는 경우	2년	잔액 환수