

『2026년 지역특화콘텐츠개발지원(대구게임테크허브)』 차세대 플랫폼 도약/확장 지원사업 모집 공고

(재)대구디지털혁신진흥원에서 게임기업의 차세대 게임 개발 기반 조성을 위해 추진하는 『지역특화콘텐츠개발지원(대구게임테크허브) 차세대 플랫폼 도약/확장 지원사업』 참여 기업 모집을 다음과 같이 공고하오니, 관심 있는 기업들의 많은 참여 바랍니다.

2026. 3.

(재)대구디지털혁신진흥원장

1 사업 목적

- 가. 지역게임의 플랫폼 다각화 및 차세대 게임 개발 기반 조성
- 나. PC·콘솔 기획 역량 강화 및 게임 플랫폼 확장을 통해 글로벌 게임 시장 경쟁력 제고

2 사업 개요

- 가. 사업명 : 2026년 지역특화콘텐츠개발지원 차세대 플랫폼 도약/확장 지원사업
- 나. 공고기간 : 공고일로부터 ~ 2026. 5. 8.(금) 15:00까지 ※**제출기한 엄수**
- 다. 지원기간 : 협약체결일로부터 ~ 2026년 11월 30일 ※1차년도 지원기간
- 라. 지원내용 및 규모

지원유형	지원대상 및 자격	지원규모	지원내용
도약 지원 (기획지원)	<ul style="list-style-type: none"> 신규 PC·콘솔 게임을 제작하고자 하는 게임기업 출시 이력이 없는 초기 게임 콘텐츠 혹은 아이디어 단계에 있는 게임콘텐츠 	최대 15백만원/ 5개사 내외	<ul style="list-style-type: none"> 신규 PC 및 콘솔 게임 기획 및 기획 고도화 지원금 지원 게임기획 고도화 컨설팅 지원(3회 이상) - 기업 수요에 따른 전문가 컨설팅 제공
	※ 1차년도 결과평가를 통해 우수과제 2개 선정 ※ 우수과제 선정 기업 2개사를 대상으로 2차년도 신규 PC·콘솔 게임콘텐츠 제작 지원(최대 2억원)		
확장 지원 (포팅지원)	<ul style="list-style-type: none"> 공고 마감일(26. 5. 8.(금))까지 기존 플랫폼에 출시완료된 게임콘텐츠 IP 사용 및 게임콘텐츠에 대한 소유권이 확보된 게임콘텐츠 	최대 30백만원/ 1개사 내외	<ul style="list-style-type: none"> 출시완료된 게임에 대한 플랫폼 변환지원 - [모바일→PC], [모바일→콘솔], [PC→콘솔] 상기 변환에 대한 비용 지원 플랫폼 변환 기술 교육 지원(2회)
공통사항	<ul style="list-style-type: none"> 유형별 중복 지원 불가, 단독지원(컨소시엄 불가) 선정성/폭력성/사행성/범죄 등 사회 통념을 벗어난 게임·오프라인 보드게임·NFT 등은 제외 		

※ 사업비 운용 현황에 따라 2차년도 지원규모 변동 가능

3

지원대상 및 자격

가. 지원대상

구 분	지원대상						
도약 지원 (기획지원)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 참신한 게임 아이디어로 PC·콘솔 게임을 만들고자 하는 게임기업 ■ 게임제작지원 등 지원사업의 수혜를 받지 않고 출시이력이 없는 초기 게임 콘텐츠 혹은 아이디어 단계에 있는 게임 콘텐츠 - 기존 출시완료 게임 또는 연내(2026년) 출시 예정인 게임 지원 제외 ■ 하기 명시된 '공통' 대상에 적합한 기업 						
확장 지원 (포팅지원)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 공고 마감일('26. 5. 8.) 전까지 기존 플랫폼에 출시완료된 게임콘텐츠 ■ 신청 IP 사용 및 게임콘텐츠에 대한 소유권이 확보된 게임콘텐츠 ■ 하기 명시된 '공통' 대상에 적합한 기업 						
공통	<table border="1"> <thead> <tr> <th>구 분</th> <th>내 용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>지역기업</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ■ 공고 마감일 기준 사업자등록상 소재지가 대구인 게임제작/배급업 등록기업 </td> </tr> <tr> <td>역외기업</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ■ 협약일 기준 2개월 이내 대구 사업자등록·이전 완료 협약 기업(본사) ※ 협약 종료 후 2년 이상 대구 지역 사업장 유지 협약 필수 ※ 협약서 제출 必, 불이행 시 선정 철회, 협약 취소 및 지원금 회수 ※ 공고 마감일 기준 게임 제작/배급업 등록이 되어 있어야 함 </td> </tr> </tbody> </table>	구 분	내 용	지역기업	<ul style="list-style-type: none"> ■ 공고 마감일 기준 사업자등록상 소재지가 대구인 게임제작/배급업 등록기업 	역외기업	<ul style="list-style-type: none"> ■ 협약일 기준 2개월 이내 대구 사업자등록·이전 완료 협약 기업(본사) ※ 협약 종료 후 2년 이상 대구 지역 사업장 유지 협약 필수 ※ 협약서 제출 必, 불이행 시 선정 철회, 협약 취소 및 지원금 회수 ※ 공고 마감일 기준 게임 제작/배급업 등록이 되어 있어야 함
	구 분	내 용					
지역기업	<ul style="list-style-type: none"> ■ 공고 마감일 기준 사업자등록상 소재지가 대구인 게임제작/배급업 등록기업 						
역외기업	<ul style="list-style-type: none"> ■ 협약일 기준 2개월 이내 대구 사업자등록·이전 완료 협약 기업(본사) ※ 협약 종료 후 2년 이상 대구 지역 사업장 유지 협약 필수 ※ 협약서 제출 必, 불이행 시 선정 철회, 협약 취소 및 지원금 회수 ※ 공고 마감일 기준 게임 제작/배급업 등록이 되어 있어야 함 						

※ 지원유형별 세부 지원 자격 및 조건이 상이하므로 반드시 확인 할 것

나. 지원 제외대상

1. 당해연도 한국콘텐츠진흥원 및 대구디지털혁신진흥원, 대구글로벌게임센터(타 글로벌게임센터 포함)에서 지원 사업을 통해 지원금을 직접 교부받아 완료 또는 진행 중인 사업이 총 2개 이상인 경우
※ 당해연도에 수행할 수 있는 지원사업은 최대 2개로 제한함 (단, 지원금이 1억원 이하인 경우는 과제 수에서 제외)
※ 공고일 이후 본 과제와 타 과제에 동시 선정되는 경우에는 1개 과제는 포기하여야 함
2. 동일 게임콘텐츠로 '24년 대구글로벌게임센터 플랫폼 변환 지원사업'에 참여한 경우
3. 최근 3개년 간 한국콘텐츠진흥원 및 타 글로벌게임센터를 포함한 콘텐츠지원사업에서 지원받은(연구 개발 사업 포함) 누적금액과 신규 신청금액의 합계액이 25억을 초과하는 경우
4. 신청과제와 동일 또는 유사한 과제로 정부(지방자치단체 및 정부사업대행기관 등)로부터 보조금 또는 간접보조금을 지원받아 과제를 수행하고 있거나 완료한 경우
5. 「독점규제 및 공정거래에 관한 법률」 제31조 제1항 전단에 따라 지정된 공시대상기업진단에 속하는 회사에 해당하는자
6. 국세, 지방세, 4대보험(국민연금, 건강보험, 고용보험, 산재보험) 중 어느 하나라도 체납한 경우
7. 신청 기업 및 대표가 「보조금법」에 따라 중앙관서의 장으로부터 보조사업 또는 간접보조금의 수행대상에서 배제되거나 보조금 또는 간접보조금의 교부를 제한받은 경우
8. 참여기관, 대표자 및 책임자가 문화체육관광부장관 등 중앙행정관서의 장으로부터 참여제한 조치를 받은 경우
9. 부도 민집행법에 의하여 채무 불이행자명부에 등재되거나, 은행연합회 등 신용정보 집중기관에 채무불이행자로 등록된 경우
10. 콘텐츠지원사업에 따라 발생한 정산반납 대상액(지원사업 정산결과에 따라 사업자가 전담기관 및 관리기관 등에 납부해야하는 금액) 및 기술료를 체납(매출조사 거부, 회피 등 포함)하고 있는 경우
11. 타인의 작품을 모방하거나 타인의 저작권을 무단으로 침해한 경우
12. 사업자, 과제참여인력, 대표권자, 업무집행권자 등 의사결정에 관여하는 자가 「성폭력범죄에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 경우
13. 과거 지원사업을 통해 지원받은 국고보조금의 집행 및 정산과 관련하여 지적받은 이력이 있거나, 정보공시 불 이행 등 법적 의무 불이행 이력이 있는 경우
14. '각 사업 안내서 [붙임3] 신청/참여제한 대상 여부확인서'의 '아니다' 항목에 해당하는 경우
15. 신청 기업 및 대표가 사법기관 또는 수사기관의 수사·조사 등 법적분쟁 중인 경우

4 지원 세부내용

가. 차세대 플랫폼 도약 지원(기획지원) 내용

구분	세부내용								
지원대상 및 분야	<ul style="list-style-type: none"> 출시이력이 없는 기획·아이디어·컨셉 구상 단계의 신규 PC·콘솔 게임 기획 지원 지원분야 <table border="1" data-bbox="387 515 1388 869"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>지원분야</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>플랫폼</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> PC 게임(스팀, 에픽게임즈스토어, 스토브, GOG 등) 콘솔 게임(PlayStation, XBOX, Nintendo Switch) ※ 모바일 게임 지원 제외 </td> </tr> <tr> <td>장르</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 장르에 제한은 없으나, 폭력성/사행성/선정성/범죄 등 사회 통념을 벗어난 게임콘텐츠 · 오프라인 보드게임 · NFT 콘텐츠 등은 제외 </td> </tr> <tr> <td>기타</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 기출시된 게임의 속편 또는 후속작, 확장팩, DLC 등 기존 게임 타이틀에 종속된 게임콘텐츠 지원 제외 </td> </tr> </tbody> </table> 	구분	지원분야	플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> PC 게임(스팀, 에픽게임즈스토어, 스토브, GOG 등) 콘솔 게임(PlayStation, XBOX, Nintendo Switch) ※ 모바일 게임 지원 제외 	장르	<ul style="list-style-type: none"> 장르에 제한은 없으나, 폭력성/사행성/선정성/범죄 등 사회 통념을 벗어난 게임콘텐츠 · 오프라인 보드게임 · NFT 콘텐츠 등은 제외 	기타	<ul style="list-style-type: none"> 기출시된 게임의 속편 또는 후속작, 확장팩, DLC 등 기존 게임 타이틀에 종속된 게임콘텐츠 지원 제외
구분	지원분야								
플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> PC 게임(스팀, 에픽게임즈스토어, 스토브, GOG 등) 콘솔 게임(PlayStation, XBOX, Nintendo Switch) ※ 모바일 게임 지원 제외 								
장르	<ul style="list-style-type: none"> 장르에 제한은 없으나, 폭력성/사행성/선정성/범죄 등 사회 통념을 벗어난 게임콘텐츠 · 오프라인 보드게임 · NFT 콘텐츠 등은 제외 								
기타	<ul style="list-style-type: none"> 기출시된 게임의 속편 또는 후속작, 확장팩, DLC 등 기존 게임 타이틀에 종속된 게임콘텐츠 지원 제외 								
지원규모	<ul style="list-style-type: none"> 최대 15백만원 × 5개사 ※ 1차년도 결과평가를 통해 우수과제 2개사 선정 우수과제 선정 2개사를 대상으로 2차년도 게임콘텐츠 제작 지원(최대 2억원 예정) 								
지원내용	<ul style="list-style-type: none"> 게임콘텐츠 기획 고도화 지원 <ul style="list-style-type: none"> 지원금의 경우 인건비, 수용비 등 기업별 기획 및 고도화 일정에 맞게 자율 편성 구상 단계(아이디어·컨셉 수준)의 게임을 체계적인 기획서 형태로 작성, 초기 기획서를 기반으로 개발 추진이 가능한 수준의 기획서로 고도화 지원 ※ 과제 선정 및 협약체결 이후, 15일 이내 초기 기획서 작성 및 제출 ※ 기존 기획서를 보유한 경우 해당 문서를 제출할 수 있으며, 필요시 협의를 통해 보완 게임 기획 고도화 컨설팅 지원(3회 이상 필수 참석) <ul style="list-style-type: none"> 게임 기획 고도화 전담 PM Group을 통해 수행기업 수요에 따른 전문가 컨설팅 제공 컨설팅 분야: 게임기획 / 개발기술 / 퍼블리싱 / 게임사업 <div data-bbox="395 1451 1385 1863" style="border: 1px dashed gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>[1차년도 지원 및 과제수행 절차]</p> <pre> graph LR A[사업계획서 작성 및 평가] --> B[초기 기획서 작성/제출] B --> C[기획 고도화 작업 수행] C --> D[최종 기획서 완성] D --> E[과제평가/우수과제 선정] F[게임기획 고도화 PM Group 컨설팅 지원(기업 당 3회)] --> C </pre> </div> <ul style="list-style-type: none"> 1차년 2차년 <ul style="list-style-type: none"> (우수과제 선정 2개사 대상) 1차년도 기획 기반 게임콘텐츠 제작비용 지원 개발 일정에 맞게 자율 편성 ※ 2차년도 사업계획 평가를 통해 개발과제 평가 예정 								

구 분		세부내용
사업 완료 조건	1차년	<ul style="list-style-type: none"> ■ 결과평가 전까지 고도화 완료된 게임기획서 1부 제출 필수 <ul style="list-style-type: none"> - 결과평가 시점에 개발 추진이 가능한 수준의 고도화 및 디벨롭된 기획서여야 함(최소 50p 이상) - 기획서 양식 제한 없으나, 게임소개부터 핵심 콘텐츠, 주요 시스템, BM 등 게임 기획 전반에 필요한 내용이 필수적으로 포함되어야 함 ■ 결과평가 전까지 테스트 가능한 프로토타입 빌드 제출 시 가점 부여 <ul style="list-style-type: none"> - 결과평가 시 프로토타입 제출 및 시연할 경우 가점 부여 - 게임의 핵심 플레이 및 주요 시스템, 콘텐츠 등을 구동 및 테스트할 수 있는 수준의 프로토타입(플레이 3~5분 분량) ※ 결과평가 시점은 당해 12월 1~2주차 예정
	2차년	<ul style="list-style-type: none"> ■ (우수과제 선정 2개사 대상) 결과평가 전까지 정식 출시 및 상용화 서비스 완료 필수 <ul style="list-style-type: none"> - 결과평가 시 정식 출시 및 상용화 증빙 필수

나. 차세대 플랫폼 확장 지원(포팅지원) 내용

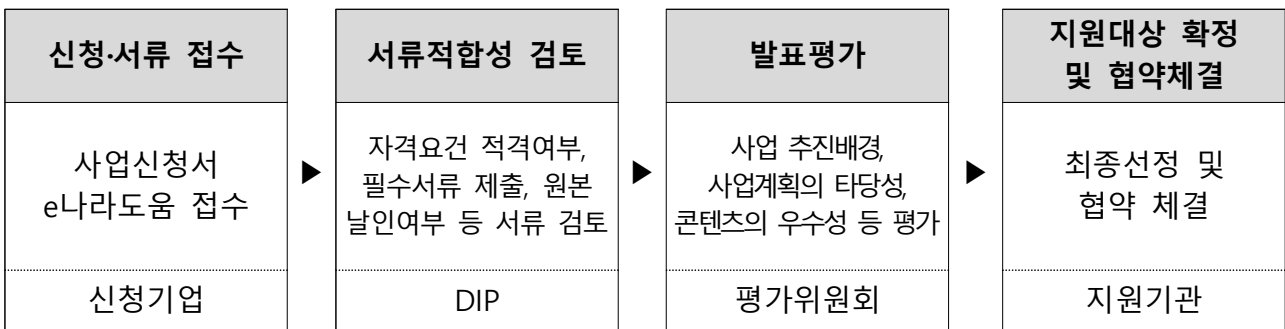
구 분		세부내용																		
지원대상 및 분야		<ul style="list-style-type: none"> ■ 공고마감일('26. 5. 8.(금))까지 기존 플랫폼에 출시완료된 게임 콘텐츠 ■ IP 사용 및 게임 콘텐츠에 대한 소유권이 확보된 게임콘텐츠 ■ 지원분야 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">구 분</th> <th colspan="2">지원분야</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">플랫폼</td> <td colspan="2">■ 아래 명시된 플랫폼 변환에 한하여 지원하며, 그 외 변환은 지원 제외</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">기존 플랫폼</td> <td style="text-align: center;">→ 변환예정 플랫폼</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">모바일</td> <td style="text-align: center;">→ PC</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">모바일</td> <td style="text-align: center;">→ 콘솔</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">PC</td> <td style="text-align: center;">→ 콘솔</td> </tr> <tr> <td>장 르</td> <td colspan="2">■ 장르에 제한은 없으나, 폭력성/사행성/선정성/범죄 등 사회 통념을 벗어난 게임콘텐츠 · NFT 콘텐츠 등은 제외</td> </tr> </tbody> </table>	구 분	지원분야		플랫폼	■ 아래 명시된 플랫폼 변환에 한하여 지원하며, 그 외 변환은 지원 제외		기존 플랫폼	→ 변환예정 플랫폼	모바일	→ PC	모바일	→ 콘솔		PC	→ 콘솔	장 르	■ 장르에 제한은 없으나, 폭력성/사행성/선정성/범죄 등 사회 통념을 벗어난 게임콘텐츠 · NFT 콘텐츠 등은 제외	
	구 분	지원분야																		
플랫폼	■ 아래 명시된 플랫폼 변환에 한하여 지원하며, 그 외 변환은 지원 제외																			
	기존 플랫폼	→ 변환예정 플랫폼																		
	모바일	→ PC																		
	모바일	→ 콘솔																		
	PC	→ 콘솔																		
장 르	■ 장르에 제한은 없으나, 폭력성/사행성/선정성/범죄 등 사회 통념을 벗어난 게임콘텐츠 · NFT 콘텐츠 등은 제외																			
지원규모		■ 최대 30백만원 × 1개사 내외																		
지원내용		<ul style="list-style-type: none"> ■ 기존 출시완료된 게임콘텐츠에 대한 플랫폼 변환 지원 <ul style="list-style-type: none"> - [모바일→PC], [모바일→콘솔], [PC→콘솔] 게임 플랫폼 변환 지원 ※ 게임 플랫폼 변환과 직접적으로 관련된 비용만 지원 ※ 대상 플랫폼 및 스토어 명기 필수 ※ 플랫폼 전환이 불가능한 경우 선정불가 ■ 플랫폼 변환 기술교육 지원(2회 이상 필수 참석) <ul style="list-style-type: none"> - 변환하고자 하는 플랫폼의 특성을 고려하여 수행기업 수요에 의한 플랫폼 변환 기술 교육 제공 																		
사업완료 조 건		<ul style="list-style-type: none"> ■ 결과평가 전까지 변환 대상 플랫폼에서 다운로드-플레이 가능한 상용 빌드 출시완료(필수) <ul style="list-style-type: none"> - 결과평가 시, 출시 혹은 상용화 증빙 필수 <ul style="list-style-type: none"> ※ 단, 출시 및 상용화 지연에 대한 불가피하거나 명확한 사유(콘솔 게임의 경우 플랫폼 검수 기한 등)가 있는 경우 결과평가 시 반영 예정 ■ 결과평가 시 개발 단계에 따른 차등 배점, 미달성 시 감점될 수 있음 <ul style="list-style-type: none"> ※ 프로토타입, 내부알파, CBT, OBT, 소프트런칭 등 개발 단계별 점수 차등 예정 																		

다. 공통사항

구분	세부내용								
지원기간	<ul style="list-style-type: none"> 2026년 5월 ~ 2026년 11월 (기획지원의 경우) 1차년도 결과평가를 통해 우수과제 2개사 선정 우수과제 선정기업 대상으로 2차년도 게임콘텐츠 제작 지원 ※ 우수과제 미선정 기업은 1차년도 사업종료 								
고용창출	<table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>세부내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>기획지원</td> <td>▪ 신규 고용 창출 시, 결과평가 가점부여</td> </tr> <tr> <td>포팅지원</td> <td>▪ 신규 고용 창출 1명 이상</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 공고일 이후 채용되어 3개월 이상 근무한 인원에 한해 신규 고용으로 인정</p>	구분	세부내용	기획지원	▪ 신규 고용 창출 시, 결과평가 가점부여	포팅지원	▪ 신규 고용 창출 1명 이상		
구분	세부내용								
기획지원	▪ 신규 고용 창출 시, 결과평가 가점부여								
포팅지원	▪ 신규 고용 창출 1명 이상								
지원금지급	<ul style="list-style-type: none"> 지원금 2회 분할 지급 - 협약체결 후 1차(60%), 중간평가 결과 '계속' 판정 시 2차(40%) 지급 - 지원금 교부 신청 시 이행보증보험증권 제출 필수 <table border="1"> <thead> <tr> <th>구분</th> <th>제출시기</th> <th>보험금액</th> <th>보험기간</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>이행보증보험증권</td> <td>1차 교부신청 시</td> <td>지원금100% + 이자가산</td> <td>협약기간 + 60일 가산</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 지원금 지급 시기 및 지원금액은 사업비 예산 운용 현황에 따라 추후 확정 예정 ※ 이행(지급)보증보험증권 제출시기에 미제출 시 지원 취소 및 협약 해지 등 후속 처리</p>	구분	제출시기	보험금액	보험기간	이행보증보험증권	1차 교부신청 시	지원금100% + 이자가산	협약기간 + 60일 가산
구분	제출시기	보험금액	보험기간						
이행보증보험증권	1차 교부신청 시	지원금100% + 이자가산	협약기간 + 60일 가산						
수행보고	<ul style="list-style-type: none"> 월 1회 과제 수행보고서 제출 필수 ※ 진흥원 요청시 과제 수행보고서 추가 제출 가능 ※ 선정-중간-결과 평가가 있는 달의 경우, 담당자와 협의 하에 평가 제출 보고서로 갈음 가능 								
기타사항	<ul style="list-style-type: none"> 협약기간(지원기간) 내 최종 목표 미달성, 결과평가 실패판정, 결과물 미제출 등의 경우 지원금 환수, 참여제한 등 제재조치를 받을 수 있음 ※ 단, 출시 및 상용화 지연에 대한 불가피하거나 명확한 사유(콘솔 게임의 경우 플랫폼 검수 기한 등)가 있는 경우 결과평가 시 반영 예정 								

5 선정절차 및 평가기준

가. 선정절차



나. 평가방법 및 기준

- 서류적합성검토: 자격요건 적격여부, 필수서류 제출, 원본 날인, 참여제한 여부 등 서류검토
- 발표평가
 - ① 차세대 플랫폼 도약 지원(기획지원)

평가항목	평가내용	배점
게임기획력 (40)	○ 게임 기획의 방향성 및 기획 의도의 타당성	15
	○ 게임 시스템 및 핵심 플레이 구성의 적절성	15
	○ 게임 세계관·컨셉의 차별성 및 참신성	10
계획의 타당성 (30)	○ 사업 추진 필요성 및 추진 배경의 타당성	10
	○ 사업계획의 현실성 및 구체성	10
	○ 기획 일정 및 추진 의지 등의 적합성	10
개발 가능성 (30)	○ 기획 기반 게임 제작·상용화 등 개발가능성	20
	○ 출시 및 개발착수 계획의 현실성	10
합 계		100

② 차세대 플랫폼 확장 지원(포팅지원)

평가항목	평가내용	배점
플랫폼 변환 지원 필요성 (30)	○ 플랫폼 변환 추진 배경의 타당성 및 필요성	10
	○ 세부 추진계획의 적정성과 추진내용의 구체성	10
	○ 목표 및 기대 성과의 실현 가능성	10
게임의 우수성 (20)	○ 게임콘텐츠의 기존 출시 실적 및 게임 우수성 등	20
적합성 (30)	○ 게임의 장르 및 핵심 플레이와 목표 플랫폼 간 적합성	15
	○ 플랫폼 변환의 기술적 구현 가능성	15
시장성 (10)	○ 시장 분석의 구체성, 진출전략의 우수성 등	10
사업수행역량 (10)	○ 참여인력 적정성, 사업비 규모의 적정성 등	10
합 계		100

- ※ 상기 평가항목은 추진 상황에 따라 변경될 수 있음
- ※ 발표평가 시, 예산심의를 통해 사업비 편성 적정성 확인 후 최종 예산 확정 예정
- ※ 유형별 평가항목 및 평가내용을 확인할 것

다. 선정방법

- 평가위원: 지역 내·외 산/학/연/관 전문가 구성
- 평가기준: 평가위원 최저·고점을 제외한 산술평균 70점 이상 기업 중 고득점 순 선정

라. 지원기업선정

- 평가 절차 및 항목, 기준, 일정 등 세부내용은 추진 상황에 따라 변동될 수 있음
- 평가결과 적합기업이 없는 경우 선정하지 않을 수 있으며, 재공고 추진 가능함
- 지원규모 및 내용 등 세부사항이 조정될 수 있음
- 필요한 경우 종합심의를 실시하며, 종합심의 시 선정과제의 최종 합격, 사업비 조정, 사업 내용 변경 관련 협의를 추가 진행할 수 있음
- 발표평가 점수가 70점 이상의 사업 중 지원예산 또는 지원규모 제한으로 선정에서 제외된 기업은 후보 기업으로 관리할 수 있음
- 협약체결의 취소 또는 사업 포기 등의 사유가 발생한 경우 평가 점수 고득점 순에 따라 후순위 기업 선정을 통해 지원할 수 있음
- 서류적합성 검토의 경우 1개 항목 이상 Fail일 경우 불합격 판정함
- 선정 및 협약 후 지원제외 대상 사유 등 결격 사유 발생 시 협약체결 취소 가능함

6 주요일정

절 차	일 정(안)	주요내용
공고 및 신청접수	공고일 ~ 5. 8.(금)	o 사업 신청서 e나라도움 접수
▼		
선정평가	2026. 5. 3주차	o 서류적합성 검토 및 발표평가
▼		
협약체결	2026. 5. 5주차	o 최종계획서 보완 및 협약체결 o 1차 지원금 지급(60%)
▼		
과제수행	2026. 5월 ~ 11월	o 과제 수행
▼		
중간평가	2026. 8. 2주차	o 2차 지원금 지급(40%)
▼		
결과평가	2026. 12월	o 사업 결과평가 및 정산

※ 상기 일정은 추진 상황에 따라 변동될 수 있음

7

신청방법 및 제출서류

가. 접수 및 문의처

- 접수기간: 공고일로부터 ~ **2026. 5. 8.(금) 15:00까지 e나라도움 접수(필수)**
 ※ 원본서류 제출기간 동일(e나라도움 접수기업에 한함)
- 접수방법: **e나라도움 온라인 공모 접수 후 원본(1부) 서류 방문 제출**
- 서류제출 및 문의처

문의처	• 게임·웹툰육성팀 사업담당자(T. 053-655-5632 / E. heiskm@dip.or.kr)
제출처	• 서류제출: (41256) 대구시 동구 장등로 76, 5층(대구콘텐츠기업지원센터 5층)
기타사항	• 제출기한 준수 및 초과 시, 절대 접수불가 • 제출서류는 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완 불가하며, 일체의 서류는 반환하지 않음 • 인감을 필수로 날인해야하며, 날인하지 않은 경우 인정하지 않음

나. 제출서류

제출서류	부 수	제출방식
① 사업계획서(날인O) PDF 1부, 사업계획서(날인X) HWP 1부	각 1부	<ul style="list-style-type: none"> - ①~⑱번 서류는 날인 후 스캔하여 PDF 파일로 제출(날인 필수) - ⑳번 영상의 경우 용량문제로 인해 e나라도움 업로드가 안될 경우, 담당자에게 연락 후 이메일로 별도 제출 (필요시 원본 서류 제출 및 USB로 별도 제출) - ①번 사업계획서의 경우 한글파일(날인X)도 함께 제출 필수 - 모든 증빙서류는 3개월 이내 발급본 제출 필수
② 개인정보수집 동의서		
③ 신청/참여제한대상 여부확인서		
④ 요약서		
⑤ 중소기업 지원사업 통합관리 시스템 정보 활용 동의서		
⑥ 참여인력의 4대보험 가입증명원 및 원천징수영수증(부)		
⑦ (23년/24년/25년) 3개년 기업 재무제표 ※ 25년 재무제표는 기업 상황에 따라 가결산재무제표 제출이 가능하나 회계기관(사)의 인증이 있어야함		
⑧ 법인등기부등본(법인의 경우)		
⑨ 법인인감증명서 사본(개인사업자는 대표자 인감증명서)		
⑩ 사업자등록증 사본		
⑪ 대표자 주민등록등본		
⑫ 사용인감계(사용인감계 사용 시)		
⑬ 국세 및 지방세, 4대보험 완납증명서 각 1부		
⑭ 게임제작/배급업등록증		
⑮ 참여인력 인건비 증빙		
⑯ 사업계획서 상 책정된 구매, 임차, 용역 등의 금액에 대한 견적서 및 사업자등록증		
⑰ (해당 시) 게임 출시 성과 증빙(매출액, 다운로드 수, 플랫폼 출시, 계약 등 증빙)		
⑱ (해당 시) 기타 증빙자료		
⑲ (해당 시) 역외 기업 이전 요약서		
⑳ (해당 시) 게임 시연 동영상 및 관련 영상 자료		

- ※ 추진 상황에 따라 필요한 추가 서류 제출 요구 가능(발표평가 PPT 경우 별도 제출 안내)
- ※ 협약 시 수정사업계획서, 국세/지방세 납부확인서, 인감증명서 등 추가 서류 제출 필요

다. 접수안내

- 각 서류는 PDF로 제출하며, 전체 파일은 1개의 압축파일(zip)로 제출
 - ※ 사업계획서의 경우 PDF(날인O) 1부, HWP(날인X) 1부 제출
- 각 서류의 파일명은 상단 제출서류 리스트 이름과 동일하게 제출하며, 압축파일은 ‘[플랫폼 도약] 기업명’ 또는 ‘[플랫폼 확장] 기업명’ 으로 제출 (하단 예시와 동일하게 제출)

- ※ 온라인 접수는 국가보조금통합관리시스템 홈페이지(www.gosims.go.kr) 접속, 회원가입 및 로그인 후 전산접수(사용자지원실 1670-9595, 매뉴얼 및 동영상 참고)
- ※ e나라도움 접수 시 각 지원분야별로 구분하여 진행, 신청기업은 지원유형에 맞게 지원 요망
- ※ e나라도움 로그인 후 ‘2026년 지역특화콘텐츠개발지원(대구게임테크허브) 차세대 플랫폼 도약/확장 지원사업’ 을 확인하여 공고문 <신청서 작성> 탭 클릭 후 접수 → 신청 유형 확인
- ※ e나라도움 접수 시 지원사업 유형 확인 필요(유형 착오 접수 시 불인정하며, 불이익은 기업 책임)
- ※ e나라도움 시스템 사용자 등록 및 공모 신청 방법은 e나라도움 매뉴얼 참조
- ※ 사업신청 양식은 국가보조금통합관리시스템 홈페이지(www.gosims.go.kr) 및 (재)대구디지털혁신진흥원 홈페이지(www.dip.or.kr)에서 확인 가능
- ※ 전체 압축파일명은 ‘[플랫폼 도약] 기업명’ 또는 ‘[플랫폼 확장] 기업명’ 으로 제출 필수
- ※ 각 서류의 파일명은 하단 예시와 동일하게 세팅하여 제출 필수

[플랫폼 도약] 기업명.zip
또는
[플랫폼 확장] 기업명.zip
(50MB 이하)

1. 사업계획서(날인O).PDF
1. 사업계획서(날인X).HWP
2. 개인정보수집 동의서
3. 신청/참여제한대상 여부확인서
4. 약약서 및 기업부담금 약약서
5. 중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보활용 동의서
6. 참여인력의 4대보험 가입증명원 및 원천징수영수증(부)
7. 3개년 기업 재무제표(23년, 24년, 25년)
8. 법인등기부등본(법인의 경우)
9. 법인인감증명서 사본(개인의 경우 대표자 인감)
10. 사업자등록증 사본
11. 대표자 주민등록등본
12. 사용인감계(사용인감 사용 시)
13. 국세 및 지방세, 4대보험 완납증명서
14. 게임제작/배급업등록증
15. 참여인력 인건비 증빙(참여인력별 폴더 생성)
16. 용역 견적서
17. (해당 시)게임 출시 성과 실적 증빙
18. (해당 시)기타 증빙자료
19. (해당 시)역외 기업 이전 약약서
20. (해당 시)게임 시연 동영상 및 관련 영상 자료

- ※ 국고를 통한 모든 지원 사업은 [한국재정정보원]에서 운영하는 e나라도움 시스템을 통해 진행되오니, 시스템 관련문의는 반드시 e나라도움 고객센터로 연락바랍니다.

8

지원에 따른 준수사항

○ 지원금 조정 및 확정

- 사업비 편성 관련 증빙 자료 추가 제출 요청 가능
 - ※ 인건비(급여명세, 이체확인증 등), 운영비(해당 견적서 등) 관련 증빙 자료 등
- 증빙자료 바탕으로 사업비 조정 및 수행계획서 확정 후 협약 체결

○ 지원금 집행

- 사업비는 협약기간 내 사용분만 인정되어 소급적용이 불가하며, 신청한 총 예산의 타당성을 고려하여 예산 심의 후 최종 확정
- 사업비에서 부가세 집행 불가
 - ※ 사업기간 외 지출된 사업비, 부가세 등 사업비 정산 불인정 및 환수
- 수행기업은 사업비에 대하여 **별도의 계좌(사업자 명의의 계좌, 신규 개설 계좌)** 및 계정을 설정하고, 수행기업 자체의 수입(이자포함)과 지출이 명백히 구분되도록 관리·집행하여야 하며, 동계정과 연결된 e나라도움 사업비 카드를 별도 발급받아 사용하는 것을 원칙으로 함
- 사업비를 당초의 목적대로 집행하지 않거나, 정당한 사유 없이 과제 수행을 중단할 경우 사업비 환수 및 제재조치 가능
 - ※ 사업자 법인 명의의 계좌 및 e나라도움 전용카드 발급하여 사용
- **사업비 집행 전 지출증빙서류를 제출하여 담당자와 협의 후 사업비 집행 필수**
- 사업비는 사업계획서 범위 내에서 집행하는 것이 원칙이며, 사업비를 집행할 때에는 사업비 사용내역을 기재한 장부 및 증빙자료를 반드시 보관하여야 하고, 관리기관이 요구하는 경우에는 이를 제출하여야 함
- 관리기관의 장은 수행기업이 사업비를 당초의 목적대로 집행하지 않거나, 정당한 사유 없이 과제 수행을 중단할 경우 사업비의 환수와 필요한 제재조치 등을 취할 수 있음
- 인건비는 대구 근무지에 근무 중인 대구(경산포함) 주소지 인력에 한하여 계상 가능
- 인건비는 실 급여 기준이며 과대계상 시 불인정함
 - ※ 본 과제 공고일 이후 참여인력의 임금이 인상될 경우 해당 인상분은 인정하지 않음(과대계상으로 불인정)
 - ※ 개인사업자의 대표자, 신규 창업 대표자 등 기존 실 급여 확인이 어려운 참여인력의 경우 최저임금 기준 월 임금으로만 인건비 계상 인정
- 사업기간 종료 전 7일 이내에 사업비 집행 실적을 관리기관이 정한 위탁 정산기관에 제출하고 정산을 완료하여야 함
- 사업비 집행 내역에 대한 회계 정산 필수
 - ※ 선정 이후 관리기관이 지정하는 회계 법인으로부터 회계 정산 처리를 받아야 하며, 정산 처리 과정에서 사업담당자 및 회계 법인이 요청하는 서류 보완, 증빙 제출 등을 필수로 이행해야 함
 - ※ 회계정산 방법 및 절차는 추진 상황에 따라 변동 가능함
- 외부 위탁/용역 추진 시 내부 거래·가족 간 거래 등 부정수급 관련 문제 소지가 발생하지 않도록 수행하여야 함
 - ※ 부정수급 발생 시 관련 규정에 따라 제재조치를 취할 수 있음

○ 수행관리

- 사업수행 중 관리기관의 장이 정하는 서식에 의거하여 사업계획의 일부를 변경 요청할 수 있으며, 관리기관의 장이 협약의 내용을 변경하는 것이 필요하다고 인정하는 때에는 협약을 변경할 수 있음
- 수행기업은 서면보고, 대면보고, 평가위원회 및 운영위원회에 보고 발표 의무가 있으며 성실히 이행하여야 함
- 수행기업은 관리기관의 요청이 있을 경우 과제 진도상황 및 목표 달성 현황을 사업담당자에게 보고하여야 함
- 수행기업의 중대한 협약 위반 등이 있을 경우, 관리기관의 장은 규정에 따라 협약을 해약할 수 있음
- 관리기관의 장은 필요한 경우 관련 자료 제출 요구 및 현장 실태조사를 실시할 수 있으며, 수행기업은 관리기관의 자료 제출 요구 및 현장 실태조사에 성실히 응해야 함
- 사업수행 중 주요사항 등에 대해서는 관리기관 담당자와 협의하여야 함
- **주요사항 및 예산변경 등 담당자와 협의 후 승인/통보에 따라 진행해야 함**
- 수행기업은 관리기관에서 진행하는 컨설팅 및 기술교육에 필수 참석해야함

유 형	내 용	필수참석 횟수
차세대 플랫폼 도약 지원(기획지원)	게임 기획 고도화 컨설팅	3회
차세대 플랫폼 확장 지원(포팅지원)	플랫폼 변환 기술교육	2회

- 수행기업은 관리기관의 요청 시 지역 전시회, 교육 등 행사에 필수 참석해야함
- 사업종료일 전 진흥원이 공지하는 날까지 최종 결과보고서를 제출해야하며 중간·결과평가를 실시함
- 사업기간 종료 후 7일 이내 사업비 집행실적 제출 및 정산 완료해야함
- 기타 관리기관에서 요청하는 자료제출과 사업추진 관련 보완사항을 성실히 이행해야 함

○ 지원금 지급 및 보증보험증권 제출

- 선정된 기업에 대해 지원금을 2회 분할하여 지급하며, 협약체결 후 이행보증보험증권 제출 시 1차(60%) 지원금 지급, 중간평가 결과 ‘계속’ 판정 시 2차(40%) 지원금 지급 예정

구 분	제출시기	보험금액	보험기간
이행(지급)보증보험증권	1차 지원금 신청 시	지원금 100% + 이자가산	협약기간 + 60일 가산

- ※ 지원금 지급 시기 및 지원금액은 사업비 예산 운용 현황에 따라 추후 확정 예정
- ※ 이행(지급)보증보험증권 제출시기에 미제출 시 지원 취소 및 협약 해지 등 후속 처리
- ※ 사업비로 이행보증보험 수수료 지급 불가

○ 고용창출

유 형	내 용
차세대 플랫폼 도약 지원(기획지원)	신규 고용창출 시 결과평가 가점 부여
차세대 플랫폼 확장 지원(포팅지원)	신규 고용창출 1인 필수

- 사업 공고일 이후 채용되어 본 사업에 참여하는 경우 신규고용으로 인정하나, 사업 참여후 3개월 이상 근무 시 참여로 인정

- ※ 결과평가 시 신규 고용 실적에 대한 가점 부여
- ※ 협약 이후 신규 채용될 경우 고용계약서, 4대 보험 가입 등의 증빙 추가 제출

○ 중간평가 - 사업 진도점검 · 관리

- (평가기준) 100점 만점 기준 70점 이상 과제 ‘계속수행’, 60점 ~ 69점 과제 ‘재평가’, 60점 미만 과제 ‘수행중단’

- ※ 재평가 과제의 경우 재평가 결과에 따라 사업 중단 등 후속조치
- ※ 단, 60점 이상 과제 중 중간평가 시점에서 최종목표를 이미 달성한 경우 등의 사유로 지속적인 지원이 불필요하다고 평가 과정에서 판단되었을 때 조기 종료

○ 최종평가

- (평가내용) 결과물의 완성도, 기술성 · 상품성(기능성, 사용성 등), 상용화 여부 등을 중심으로 과제시연 및 프레젠테이션 평가(평가항목은 추진상황에 따라 변동 가능)

- (평가기준) 성공 : 매우우수(90점 이상), 우수(80 ~ 90점), 보통(70 ~ 79점), 재평가 : 보완(60 ~ 69점), 실패 : 실패(59점 이하)로 분류

<ul style="list-style-type: none"> · 평가결과 ‘재평가’ 과제는 보완 기간 부여 후 재평가하여 성공 또는 실패로 확정 · 평가결과 ‘실패’ 과제는 심의위원회를 개최하여 성실수행실패 또는 불성실수행실패로 확정하고, 실패 유형에 따라 다른 정부지원 사업 참여제한 또는 지원금 환수 조치 등 제재조치를 취할 수 있음

- ※ 실패 유형에 따른 제재조치는 관련 규정에 따름

○ 사업 후속관리

- 관리기관은 사업종료 이후 5년간 수행기업에 대한 실적 성과를 요청할 수 있으며, 관리기관의 요청이 있을 경우 수행기업은 요청일로부터 15일 이내에 제출하여야 함

○ 제재조치

- <대구디지털혁신진흥원 지원사업 관리지침 제38조(협약 위반 등 문제사업에 대한 조치)> 및 관련 법령, 규정에 의거하여, 제재조치를 취할 수 있음

- 본 사업은 「문화산업진흥기본법」, 「보조금관리에관한법률」 및 동법 시행령, 기획재정부 「국고보조금통합관리지침」, 「보조금정산보고서작성지침」, 「보조금정산보고서검증지침」, 「보조사업자정보공시세부기준」, 한국콘텐츠진흥원 「콘텐츠지원사업관리규칙」, 「콘텐츠지원사업협약및수행관리지침」, 「콘텐츠지원사업평가및심의지침」에 의거하며, 신청기업 및 수행기업은 관련 법령 및 규정을 숙지하고 준수해야 함
- 위 법령, 규정에 명시되지 않은 사항은 대구디지털혁신진흥원의 규정을 적용함
- 본 사업의 신청, 사업수행에 있어 관련 법령 및 규정의 미숙지로 인한 불이익 전부 신청기업, 수행기업의 책임으로 봄 ※ 공고에 미 명시된 내용에 대해서도 관련 법령, 규정, 지침에 따름
- 평가 절차 및 기준, 일정 등 사업 세부내용은 추진 상황에 따라 변동될 수 있음
- 지원 대상으로 확정통보 받은 수행기업은 이행(지급)보증보험증권 등 협약체결에 필요한 구비서류를 작성하여 제출하여야 하며, 기한 내 관련 서류를 제출하지 못할 경우 선정이 취소될 수 있음
- 타 기관으로 과제 중복지원이 발견될 경우 과제 탈락 및 협약 해지 될 수 있음
- 협약 이후에라도 지원제외 대상 사유 등 결격 사유 발생 시 협약체결 취소, 환수 등 제재조치 가능함
- 동일한 내용으로 우리원이나 타 지원기관(정부 및 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우에는 협약체결 이후에라도 협약취소, 지원금 회수, 참여제한 등의 제재조치를 취할 수 있음
- 제출된 신청서는 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않음
- 제출 서류는 인감을 필수 날인해야하며, 날인하지 않은 경우 해당 내용은 인정하지 않음
- 제출방법 또는 서류 누락, 오기재 등 별도 안내하지 않으며, 이에 대한 불이익은 수행기업의 책임임
- 제출된 서류의 내용에 허위사실이 확인될 경우 협약 해지, 지원금 회수 등의 제재조치를 받을 수 있음
- 제재사유 발생 시 제재조치를 취할 수 있으며, 해당 내용은 공개될 수 있음
- 수행기업은 과제 결과평가일 전까지 과제 개발을 완료하고 최종 결과물을 제출해야하며, 종료일 7일 이내에 실적보고 및 정산을 완료해야 함
- 과제 결과물에 대해 한국콘텐츠진흥원, 대구시, 대구디지털혁신진흥원 등 관련 기관에서 홍보·마케팅 등 공공의 목적으로 무상 활용될 수 있음
- 완성 결과물을 제출하지 못하거나, 지원금의 부당(유용, 횡령 등) 사용 등 기타 협약의 해약 여건이 발생될 경우, 해당 사업자로 부터 지원금을 환수할 수 있으며, 별도의 제재 조치 가능함
- 정부와 지자체 중소기업 지원사업의 효율적 수행을 위해 운영하는 「중소기업 지원사업 통합관리시스템」의 지원이력 정보 등의 수집·조회를 위한 '중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용을 위한 동의서'를 제출하여야 함
- 과제수행기관은 지원금을 별도의 계정(계좌)으로 구분·관리하여야 하며, 투명성 확보를 위해 수행기업은 지원과제와 관련한 자금 집행 및 기업 매출현황 등에 대해 회계법인의 검증을 받아야 함
- 사업비를 당초의 목적대로 집행하지 않거나 임의로 제작을 중단할 경우, 관련법에 따라 사업비의 환수와 필요한 제재조치 등을 취할 수 있음
- 수행기업은 문체부 문화예술계 성희롱·성폭력 근절 대책(2018.03.)에 따라 성희롱 예방교육 이수 확인서를 결과평가 전까지 필수로 제출하여야 함
 - ※ 남녀고용평등법 및 일 가정 양립 지원에 관한 법률 제13조 및 제39조에 근거, 사업장 내 성희롱 예방교육 의무 부과 및 미 실시 시 과태료가 부과됨
 - ※ 문체부 문화예술계 성희롱·성폭력 근절 대책(2018.03.): 공모사업 등 지원 시 성희롱 예방교육 이수 확인서 및 성범죄 예방 노력을 담은 서약서 제출 의무(수행기업 대표자, 과제책임자, 과제 참여인력 모두 이수 확인서 제출 필수)
- 수행기업은 월 1회 과제 수행보고서를 제출하여 진도상황 및 목표 달성 현황을 필수 보고하여야 함
- 수행기업은 관리기관의 요청 시 지역 전시회, 교육 등 행사에 필수 참석해야함
- 관리기관은 사업종료 이후 5년간 수행기업에 대한 실적 성과를 요청할 수 있으며, 관리기관의 요청이 있을 경우 수행기업은 요청일로부터 15일 이내에 제출하여야 함
- 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있으며, 변경 시 수정공고를 추진함