

2026년 충청권 인디게임 공모전 인디유(indie·U) 참가작(출품작) 모집 공고

(재)대전정보문화산업진흥원에서는 창의성과 도전정신을 바탕으로 미래 콘텐츠 산업의 새로운 가능성을 열어갈 독창적인 게임 아이디어를 발굴·육성하고자, '충청권 인디게임 공모전 인디유(indie·U)'의 출품작 모집을 아래와 같이 공고하오니, 경쟁력 있는 게임 콘텐츠 개발을 준비하는 인디게임 개발자 여러분의 많은 관심과 참여를 바랍니다.

2026. 00. 00.

(재)대전정보문화산업진흥원장

1 모집개요

- (공모분야) PC · 모바일 · 콘솔 게임 ※ 데모 플레이가 가능한 수준
- (모집/접수) 2026. 9. 8.(화) ~ 9. 29.(화)
- (모집대상) 충청권(대전 · 충남 · 충북 · 세종) 거주 일반인 및 해당 지역 소재 대학 재학생 개인 또는 팀

구분	세부 기준
일반부	■ 충청권(대전, 충남, 충북, 세종)에 거주하는 개인 또는 팀
대학부	■ 충청권(대전, 충남, 충북, 세종) 소재 대학 재학생 ※ 고등학생 신청 가능
팀 신청 기준	■ 대학부 신청 시 팀원 전원의 재학증명서 제출 필수 ※ 고등학생은 신분증 또는 재학증명서 제출 ■ 팀 단위 신청의 경우, 팀원의 30% 이상이 충청권에 거주하거나 충청권 소재 대학에 재학 중인 경우 신청 가능 ■ 대표자(팀장)는 반드시 충청권에 거주하거나 충청권 소재 대학에 재학 중이어야 함 ※ 대표자(팀장): 신청 및 발표, 제출 자료 관리 책임을 부담

- (공모분야) PC · 모바일 · 콘솔용 실제 실행 · 플레이가 가능한 미출시 게임

구분	세부 기준
출품 가능 게임	■ PC, 모바일, 콘솔 신청 가능 ■ 미출시 게임 ■ 게임 실행파일 또는 플레이 가능한 테스트 빌드 제출이 가능한 게임 ■ 프로토타입, 알파, 베타 등 개발 중인 게임도 신청가능하되, 심사 시 실제 구동 및 플레이가 가능하여야 함
출품 제한 게임	■ 기존 인디유 공모전(~3회) 수상작의 플랫폼 변경 및 시리즈물의 경우 지원 불가
미출시 기준	■ 공고 마감일 기준 Steam, Epic Games Store, STOVE, Google Play, App Store, 콘솔 스토어 등 국내외 게임 유통 플랫폼에 정식 출시 또는 얼리 액세스 형태로 공개 · 판매된 이력이 없는 게임 ※ 단, 개발 중인 게임의 홍보 · 검증에 위한 데모 버전, 체험판, 비공개 테스트 및 한시적 테스트 공개는 출시 이력으로 보지 않음 ■ 공고 마감일까지 미출시 및 매출액 미발생 기준 유지 ※ 기준 미충족 시 수상 자격 박탈
출품작 권리 기준	■ 신청자는 출품작에 대한 저작권 및 활용 권한을 보유하여야 함 ■ 팀 단위 출품의 경우, 팀 내부 권리관계 및 대표 신청 권한이 정리되어 있어야 함 ■ 타인의 저작권, 초상권, 상표권, 지식재산권 등을 침해한 콘텐츠는 신청 불가 ■ 신청자는 상기 권리관계 및 출품작의 지식재산권 침해 여부 등에 관한 서약서를 제출하여야 함
제출자료 기준	■ ① 참가 신청서 / ② 게임 실행 빌드 ※ 빌드 실행에 필요한 설치방법, 조작법, 테스트 계정, 권장 사양 등을 함께 제출하여야 함

- (공모일정) 9월(모집·접수) / 10월 초(예선) / 10월(멘토링) / 11월 초(본선) / 11월 말(시상식)

접수	예선	멘토링	본선	시상식
9. 8.(화) ~ 9. 29.(화)	10. 1.(목) ~ 10. 2.(금)	10. 12.(월) ~ 10. 30.(금)	11. 9.(월)	11. 25.(수)

※상기 일정은 내부 사정에 따라 변경 될 수 있음

2 공고 및 접수 안내

- (공고/접수) 2026. 9. 8.(화) ~ 9. 29.(화) 18:00
- (신청방법) 홍보 포스터(QR) 또는 구글폼을 통한 온라인 접수
- ※ 18시에 마감되며, 접수 마감 이후 제출 및 수정 불가(접수 마감 전 수정 가능)
- (제출서류) 아래 내용 확인하여 구글폼으로 제출

구분	제출서류	제출형식	유의사항
1	출품신청서	한글(hwp) 스캔파일(pdf)	■ 지정 양식에 작성하여 파일로 제출
2	개인정보 수집 · 이용 · 제공동의서	스캔파일(pdf)	■ 지정 양식에 작성하여 1개의 PDF 파일로 스캔, 제출(참여 인원 전체의 자필 서명)
3	주민등록 등본 / 재학증명서	스캔파일(pdf)	■ 일반부 지원자는 주민등록 등본 / 대학부 지원자는 재학증명서 첨부 제출(참여 인원 전원)
4	게임 파일	■ PC(응용프로그램) ■ 모바일(apk파일)	■ 데모 플레이가 가능한 정도의 게임 실행 프로그램
5	플레이 영상	mp4	■ 파일명: 팀명-대표자명 ※영상크기: 25MB 이하
6	공모전 참여 기준 체크리스트	스캔파일(pdf)	■ 지정 양식에 작성 및 서명/날인 하여 파일로 스캔, 제출
7	수료증	스캔파일(pdf)	■ 충청권 게임 관련 교육 수료자(해당자만)
8	기타	자유형식	■ 인게임 이미지 등 기타 게임 설명을 위한 필요자료(선택사항)

3 지원내용

- (멘 토 링) 예선 통과 20팀(대학부 10팀 + 일반부 10팀)
- 게임 개발에 필요한 분야(기획, 프로그래밍, 아트 등) 멘토링
 - 예선 통과 20팀 중 멘토링 받고 싶은 팀은 멘티 소개서를 보고 신청 및 멘토링 진행
 - 온 · 오프라인 멘토링 진행
 - 팀별 3회

4 선정방법

○ (선정절차) 1차 예선 심사와 2차 본선 심사를 통한 총 10팀 선정

구분	대상	평가주체	평가내용
예선 (서류평가) 10. 1.(목) ~ 10. 2.(금)	접수과제	외부 심사 위원 5인	- 접수 과제에 대한 사전 검토를 통해 평가 제외 대상 과제를 선별 후 서류평가 진행 - 과제제출자는 평가장에 참석하지 않음



본선 (발표평가) 11. 9.(월)	서류평가 통과과제 (총 20팀)	외부 심사 위원 5인	- 평가 대상자 발표자료 제출: ~ 11. 6.(금) - PT 발표 및 질의응답에 따른 우수팀 선정 - 발표평가 대상과제 중 분야별 5팀 선정
---------------------------	-------------------------	----------------	---



시상식 11. 25.(수)	최종 선정 (총 10팀)	-	- 시상(총 10팀) 대상2, 최우수상2, 우수상2, 장려상4 - 시상식: 대전 게임브릿지데이 연계 예정
-------------------	------------------	---	---

※상기 일정은 내부 사정에 따라 변경 될 수 있음

○ (예선심사) 제출 서류 검토 및 지표에 따른 평균 70점 이상 중 고득점순으로 20팀 선정

※ 참가 자격 미달 또는 제출 서류 미비 시 심사 대상에서 제외될 수 있음

○ (본선심사) PT 발표 평가 및 지표에 따른 평균 70점 이상 중 고득점순으로 10팀 선정

○ (평가장소) 대전정보문화산업진흥원 평가장(평가 대상자에게 개별 안내)

○ (평가내용) 공모전 제안서 평가(외부 심사위원 5인 내외)

- 서류평가: 제출팀의 참여 및 발표 없이 제출 자료를 통해 서류 심사

- 발표평가: 팀 구성원(팀장)이 발표 하며 10분 발표 및 10분 질의응답 진행(예정)

○ (참가제한) 아래 내용 중 하나라도 해당하는 경우

구분	세부 기준
출시작	- 공고 종료일 기준 출시되어 판매 또는 서비스 중인 게임 - 기존 인디유 공모전(~3회) 수상작의 플랫폼 변경 및 시리즈물의 경우 지원 불가
권리 침해	표절, 무단 도용, 저작권 침해, 타인 권리 침해 소지가 있는 게임
심사 불가 콘텐츠	실행파일 오류, 주요 기능 미구현 등으로 심사 위원들이 정상적으로 플레이할 수 없는 게임은 평가에서 제외될 수 있음
부적절 콘텐츠	폭력성, 선정성, 혐오, 차별 표현 등 공공 공모전 취지에 부합하지 않는 콘텐츠는 운영기관 검토에 따라 제한 가능
허위 신청	참가 자격, 지역 기준, 소속, 제출 자료 등을 허위로 작성한 경우 선정 이후에도 취소 가능 및 상금 전액 환수

5

평가지표

○ (심 사) 게임 플레이 이후 아래 평가표(안)에 따른 점수 산정

－ (대학부) 예선 평가 세부 기준(안)

구분		세부 기준	배점
기획 완성도	아이디어 창의성	■ 게임 소재, 세계관, 장르 해석, 조작 방식, 시스템 등에서 참신하고 창의적인 아이디어를 보유하고 있는가	25
	기획력	■ 게임의 목표, 규칙, 콘텐츠 구조, 플레이 방식이 명확하며 아이디어가 구체적인 게임 형태로 설계되어 있는가	20
게임성	재미 몰입도	■ 플레이 재미, 몰입도, 조작감, 난이도 등 이용자 관점의 기본적인 흥미 요소를 갖추고 있는가	15
	개발 완성도	■ 게임이 정상적으로 구동되며, 기본적인 플레이 흐름과 핵심 기능이 구현되어 있는가	15
	디자인 구성력	■ 캐릭터, 배경, UI, 사운드 등 시각·청각 요소가 게임 콘셉트와 조화롭게 구성되어 있는가	10
발전 가능성	콘텐츠 발전 가능성	■ 향후 고도화, 콘텐츠 확장, 완성도 제고 가능성을 보유하고 있는가	10
	지속 개발 가능성	■ 개발 일정, 팀 역량, 향후 개선 계획 등을 고려할 때 지속적인 개발 추진이 가능한가	5
합 계			100

※ 가산점(3점): 충청권 게임 교육 관련 수료자 소속팀 가산점 3점

－ (대학부) 본선 평가 세부 기준(안)

구분		세부 기준	배점
기획성	아이디어 고도화	■ 예선 단계의 아이디어가 게임 구조, 콘텐츠, 플레이 방식 등으로 구체화되고 발전하였는가	20
게임성	게임성 및 몰입도	■ 실제 플레이 과정에서 재미와 몰입감을 제공하며, 조작 편의성·난이도·콘텐츠 지속성이 적절하게 구성되어 있는가	20
	플레이 경험 완성도	■ 이용자가 게임의 목표, 조작 방식, 진행 흐름을 쉽게 이해하고 자연스럽게 플레이할 수 있도록 구성되어 있는가	5
완성도	게임 완성도	■ 예선 대비 구현 수준이 향상되었으며, 게임의 안정성, 기능 구현, 콘텐츠 구성 등 전반적인 개발 품질이 충분한가	15
	개선계획 구체성	■ 현재 게임의 보완 필요사항을 명확히 인식하고 있으며, 향후 개선 방향과 추진계획이 구체적이고 실현 가능한가	5
경쟁력	차별성 및 독창성	■ 유사 게임과 비교하여 차별화된 게임 요소와 독창적인 재미를 갖추고 있으며, 이용자에게 경쟁력 있는 경험을 제공하는가	15
성장 가능성	멘토링 반영도	■ 멘토링을 통해 도출된 개선사항을 게임에 충실히 반영하였으며, 이를 통해 게임의 완성도와 품질이 향상되었는가	10
	향후 개발 가능성	■ 출시 또는 추가 개발을 위한 개발계획, 일정, 인력 및 실행 방안 등이 구체적이며 지속적인 개발 가능성이 있는가	10
합 계			100

－ (일반부) 예선 평가 세부 기준(안)

구분		세부 기준	배점
완성도	게임 완성도	■ 현재 개발단계를 고려할 때 게임이 안정적으로 구동되며, 핵심 기능과 기본적인 플레이 흐름이 적정 수준으로 구현되어 있는가	25
	디자인 완성도	■ 캐릭터, 배경, UI, 사운드 등 시각·청각적 요소가 게임의 콘셉트와 방향성에 맞게 일관성 있게 구성되어 있는가	10
게임성	게임성	■ 플레이 과정에서 재미와 몰입감을 제공하며, 조작감, 난이도, 반복 플레이 요소 등 이용자 관점의 게임성이 충분한가	20
사업성	사업화 가능성	■ 향후 정식 출시, 플랫폼 진출, 수익모델 구축 등을 위한 사업화 방향과 실행 가능성을 보유하고 있는가	20
	시장성	■ 목표 이용자, 경쟁 게임 및 장르 특성 등을 고려할 때 시장 수요와 이용자 확보 가능성이 있는가	5
경쟁력	차별성 및 경쟁력	■ 유사 게임과 비교하여 차별화된 핵심 콘텐츠 또는 시스템을 보유하고 있으며, 경쟁력 있는 게임 경험을 제공하는가	15
성장 가능성	지속 개발 가능성	■ 개발 일정, 팀 구성 및 역량, 향후 개발계획 등을 고려할 때 지속적인 개발 및 고도화가 가능한가	5
합 계			100

※ 가산점(3점): 충청권 게임 교육 관련 수료자 소속팀 가산점 3점

－ (일반부) 본선 평가 세부 기준(안)

구분		세부 기준	배점
완성도	게임 완성도	■ 예선 대비 게임의 구현 수준이 향상되었으며, 안정성, 기능 구현, 플레이 완성도 등 전반적인 개발 품질이 충분한가	25
게임성	게임성 및 몰입도	■ 실제 플레이 과정에서 재미와 몰입감을 제공하며, 조작 편의성, 난이도, 콘텐츠 지속성 등 이용자 관점의 게임성이 충분한가	20
사업성	사업화 가능성	■ 출시 가능성, 수익모델, 플랫폼 진출, 퍼블리싱 연계 등 실제 사업화 추진 가능성이 충분한가	20
	상용화 준비도	■ 출시 일정, 빌드 안정성, 플랫폼 대응, 이용자 피드백 수렴 등 상용화를 위한 준비 수준이 적정한가	5
경쟁력	차별성 및 경쟁력	■ 유사 게임과 비교하여 차별화된 핵심 재미와 콘텐츠를 보유하고 있으며, 시장에서 경쟁력을 확보할 가능성이 있는가	15
성장 가능성	멘토링 반영도	■ 멘토링을 통해 도출된 개선사항을 충실히 반영하였으며, 이를 통해 게임의 완성도와 품질이 실질적으로 향상되었는가	10
	서비스 확장 가능성	■ 콘텐츠 업데이트, 후속 개발, 운영계획, 추가 수익화 등 출시 이후 지속적인 서비스 확장 가능성을 보유하고 있는가	5
합 계			100

※ 예선 및 본선 평가표는 향후 일부 변경될 수 있음

6 시상식 안내

- (일시/장소) 2026. 11. 25.(수) / 대전 e스포츠 경기장 주경기장
- (시상규모) 총 10팀 시상 / 총 상금 2,000만원

부문	항목	팀수	포상금(원)	훈격
일반부	대상	1	5,000,000	대전정보문화산업진흥원장상
	최우수상	1	3,000,000	충남콘텐츠진흥원장상
	우수상	1	1,000,000	충남콘텐츠진흥원장상
	장려상	2	500,000	대전정보문화산업진흥원장상
대학부	대상	1	5,000,000	대전정보문화산업진흥원장상
	최우수상	1	3,000,000	청주시문화산업진흥재단 대표이사상
	우수상	1	1,000,000	청주시문화산업진흥재단 대표이사상
	장려상	2	500,000	대전정보문화산업진흥원장상
총 계		10	20,000,000	

7 유의사항

- 출품한 게임의 저작권 및 초상권 침해 등의 법적 책임은 응모자에게 있으며, 이에 대한 책임 처리 또한 응모자 본인에 있음
- 참가 제한 사항은 참가 대상 및 모집 분야 부분 참고
- 제출된 신청서는 접수 완료 후 신청 개발사의 요청에 따라 임의로 추가 및 보완될 수 없으며, 제출 완료된 일체의 서류 및 파일은 반환되지 않음
- 타인의 저작물을 도용(표절 및 표절 의혹)한 경우 부정행위로 간주하여 제외하며, 선정 이후라도 그 사실이 밝혀질 경우 선정 취소 및 시상금 전액·부상 등을 환수함
- 수상작은 당사자와 협의 후 수상작 전시 및 홍보, 광고 등에 활용 및 배포할 수 있음
- 최종 선정 후 포기할 경우, 향후 ‘충청권 인디게임 공모전 인디유’ 참가 제한 될 수 있음
- 주관기관 및 협력기관 등의 사정에 의해 지원 내용이 변동될 수 있음

8 문의처

- 충청권 인디게임 공모전 인디유 담당자 ※점심시간(12-13시) 제외, 평일 9시~17시
- 연락처: 042-479-4194, 4188, 4189 / 이메일: diciagamecenter@gmail.com