

2020 부산 글로벌게임센터 지원사업 안내

2020 지원사업 구성

구분	내용
게임기업 인큐베이팅	지역 게임기업의 안정적 정착기반과 조성을 위해 인큐베이팅 프로그램과 입주지원시설을 운영합니다.
게임콘텐츠 제작지원	게임콘텐츠 제작 활성화를 위하여 기업별 게임제작 구현 규모, 제작 시기를 고려한 게임 제작비 및 외주용역비를 지원합니다.
게임콘텐츠 사업화지원	국내외 시장 진출 확대 및 기업 경쟁력 강화를 위해 마케팅 홍보 및 지스타, 도쿄게임쇼 등 국내외 전시회 공동관을 구성하여 지원합니다.
글로벌 인디게임 산업육성 지원	BIC(Busan Indie Connect) 페스티벌 행사 및 글로벌 브랜딩 투어를 통한 글로벌 인디게임 문화확산 및 지역 인디게임 산업 생태계를 조성합니다.
게임문화 및 게임기업 네트워킹 지원	게임기업 간 정보를 교류하고 네트워킹이 활성화 될 수 있도록 정기적인 교류행사를 개최합니다.

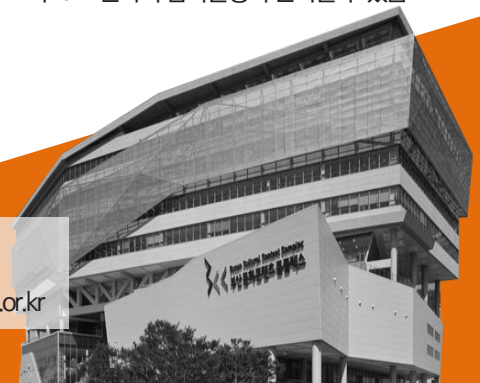
2020 지원사업 중점 추진사항

1. 마케팅 지원사업 확대	2. 제작지원사업 운영 개선	3. 국내외 전시회 공동관 기획 확대
게임콘텐츠 마케팅 전략 지원	게임콘텐츠 제작규모 및 제작시기, 유형별 구분 지원	차이나조이
게임콘텐츠 글로벌 마케팅 지원	부스타 게임콘텐츠 제작지원	게임스کم
게임콘텐츠 글로벌 런칭 프로젝트	시장경쟁력 강화	도쿄게임쇼
	게임콘텐츠 QA 패키지 지원	태국게임쇼
	지원사업 수시모집 운영	지스타
게임콘텐츠 빌드업(고급화) 지원	※코로나19로 인하여 참여일정이 연기될 수 있음	

※ 2020 부산글로벌게임센터 지원사업 공고처

부산정보산업진흥원 홈페이지 : www.busanitor.kr

부산글로벌게임센터 홈페이지 : bgc.busanitor.or.kr



2020 부산 글로벌게임센터 지원사업 안내

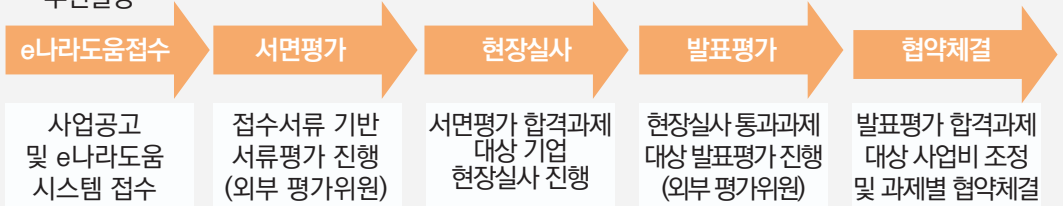
구분	세부 사업내용
<p style="text-align: center;">게임기업 인큐베이팅</p>	<p>부산 글로벌게임센터 오렌지팜 입주 및 인큐베이팅 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지원일정 : 수시모집(월별 비정기 입주심사 실시) - 지원대상 : 게임개발 스타트업 기업 및 역외기업, 예비창업팀 등 - 지원규모 : 총 30개실(3층 10개실, 9층 20개실) - 지원내용 : 입주지원 및 스마일게이트 오렌지팜 인큐베이팅 협업 지원 <ul style="list-style-type: none"> 3층 입주실(기본 1년, 최대 2년) : 임대료 및 관리비 무상, 인터넷 및 PC, 가구 지원 9층 입주실(기본 2년, 최대 4년) : 임대료 무상, 관리비 및 전기세 실비 부과 - 지원방법 : 온라인 지원 (부산정보산업진흥원 사업공고) <p>FAQ</p> <p>Q. 9층 입주실에 입주할 경우, 관리비는 월 얼마 정도로 예상하면 될까요? A. 9층 입주지원실의 관리비는 평당 7,700원(부가세 포함)으로 계산됩니다. 평당 기본 관리비에 전기사용료가 가산되어 매월 지로 통지됩니다.</p> <p>Q. 예비창업팀도 부산글로벌게임센터에 입주할 수 있나요? A. 네, 가능합니다. 다만 입주실 배정 및 입주 후 1개월 이내 입주지원실 주소지로 사업자등록을 완료하시고, 사업자등록증 사본을 제출하셔야 합니다.</p> <p>문의 : 게임사업부 선임 권규리 / 051-749-9154 / kkl0528@busanit.or.kr</p>
	<p>Bu:Star 챌린지 게임공모전 개최</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지원일정 : 9월 말 (공고일정 : 6월 중) - 지원대상 : 부산·경남지역 소재 게임 개발에 관심 있는 대학생,동아리,예비창업자(팀) - 지원규모 : 모든 장르의 디지털 게임콘텐츠 - 지원내용 : 상금 및 상장 시상, 게임스테이션 입주 지원, 게임 업계 현업 전문가 멘토링 지원, 2021 BIC 페스티벌 특별존 전시 기회 제공 등 - 추진절차 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>사업공고 (6월)</p> <p>사업공고 홈페이지, SNS</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>선정평가 (9월)</p> <p>서류평가 인터뷰평가</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>우수작 시상</p> <p>우수작품 시상</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>키오프 워크숍</p> <p>게임전문가 멘토링</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>후속조치</p> <p>수상혜택 제공</p> </div> </div> <p>FAQ</p> <p>Q. 참가자 소재 제한이 있나요? A. 부산·경남권 : 행정구역상 부산광역시, 경상남도에 한함(울산광역시 제외) 개인,3인 미만 팀 참가자 : 참가자 모두 부산·경남권 소재자 3인 이상 팀 참가자 : 팀원 과반수가 부산·경남 소재자인 경우</p> <p>Q. 서비스 중인 게임도 지원 가능한가요? A. 마켓에 출시된 콘텐츠의 경우, 공고일 기준 출시 6개월 이내인 경우 지원 가능합니다</p> <p>문의 : 게임사업부 선임 이주리 / 051-749-9185 / d3uri@busanit.or.kr</p>
<p style="text-align: center;">게임콘텐츠 홍보 운영</p>	<p>부산글로벌게임센터 연계 온라인 홍보 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지원일정 : 2020. 4 ~ 2020. 12(예정) - 지원대상 : 부산·경남권 모든 게임콘텐츠 및 게임 기업 - 지원내용 : 부산글로벌게임센터 SNS 게시, 인플루언서 마케팅 등 홍보 채널 제공 활용가능 채널 : 블로그, 페이스북, 인스타그램, 유튜브, 파워블로거 등 <p>문의 : 게임사업부 선임 권규리 / 051-749-9154 / kkl0528@busanit.or.kr</p>

Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원

- 지원기간 : 최소 3개월 ~ 최대 7개월 (※ 유형별 지원기간 상이)
- 지원대상 : 부산경남권 게임콘텐츠 개발기업(컨소시엄 가능)
- 지원분야 : VR, AR, PC온라인, 콘솔, 모바일 플랫폼 등 게임콘텐츠
- 지원내용 : 게임콘텐츠 개발을 위한 제작비 지원(※ 동일과제 중복수혜 불가)

중형빌드(약8개월)	소형빌드(약8개월)	프로토타입(약6개월)	하이퍼캐주얼(약3개월)
0건내외 과제당 120백만원 이내	0건내외 과제당 68백만원 이내	0건내외 과제당 40백만원 이내	0건내외 과제당 10백만원 이내
총 사업비의 80%이내 지원 (자부담 20% 이상)		총 사업비의 90%이내 지원 (자부담 10% 이상)	
			총 사업비의 100%지원 (자부담없음)
Fan Global 社 협력 일본시장 마케팅 지원			

- 신청접수 : 과제별 접수기간 상이(추후 공고 예정) / e나라도움 시스템을 통한 온라인 접수
- 추진일정



FAQ

Q. 우편접수 및 방문접수는 안되나요?

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

Q. 기업 자부담도 e나라도움을 통해서 집행해야 하나요?

A. 사업자부담금 또한 e나라도움을 통하여 집행/정산 하셔야 합니다. e나라도움시스템을 통하지 않은 임의 집행은 사업비 정산 시 불인정 됩니다.

Q. 유형별 동일과제 중복수혜는 불가하지만, 중복지원은 가능한가요?

A. 게임콘텐츠의 유형별로 구분된 지원사업으로 동일과제에 한해서는 중복지원이 불가합니다. 단, 서로 다른 과제 제작시에 동일 기업이 서로 다른 유형으로 지원은 가능합니다. (동일기업 최대 2개과제 수혜 가능) 하지만 동일인에 대한 인건비를 중복으로 집행할 수는 없습니다.

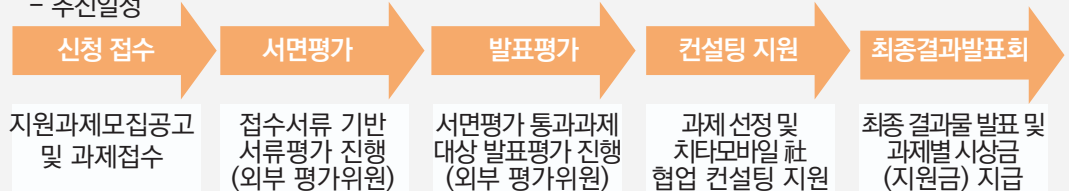
Bu: Star 글로벌 진출 모바일 게임콘텐츠 공모전

- 지원기간 : 3개월 ~ 6개월 이내
- 지원대상 : 부산경남권 게임콘텐츠 개발기업(컨소시엄 불가)
- 지원분야 : 3개월 이내 구체화 가능한 캐주얼 장르의 프로토타입 모바일 게임
- 지원내용 : 선정과제 치타모바일 시상금(지원금) 지급(과제당 총 1만 달러 이내)

완성도 높은 게임콘텐츠 제작을 위한 치타모바일 社 컨설팅 제공

우수 결과물에 대한 치타모바일 社 글로벌 퍼블리싱 지원

- 신청접수 : 추후 공고 예정
- 추진일정



FAQ

Q. e나라도움 시스템을 사용하지 않나요?

A. Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원과 달리 공모전의 경우, e나라도움 시스템을 사용하지 않습니다. 공모전 형태로 진행되는 사업으로 선정과제 대한 최종결과물 발표를 통해 시상금(지원금)을 치타모바일 社에서 지원합니다.

Q. Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원 선정과제로 중복지원이 가능한가요?

A. 프로토타입 제작지원을 포함한 Bu:Star 게임콘텐츠 등 제작지원을 수혜받은 과제는 중복지원이 불가합니다. 과거 공모전을 통해 수상받은 과제도 중복지원이 불가합니다.

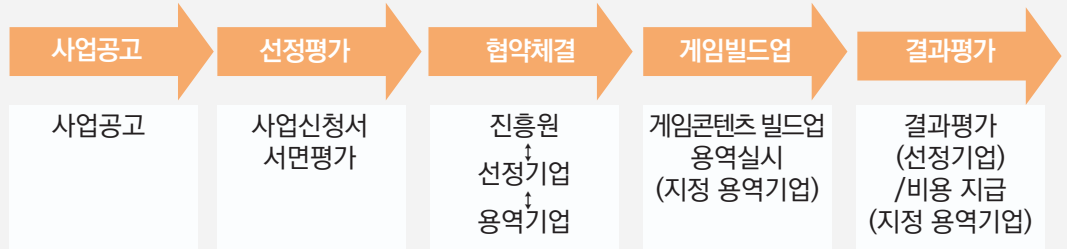
게임콘텐츠 빌드업(고급화) 지원

- 지원일정 : 공고일 ~ 9월 초 (수시모집)
- 지원대상 : 부산·경남권 게임콘텐츠 개발기업
- 지원규모 : 0건 내외(과제당 16백만원 내외)
- 지원내용 : CG, 배경음악, 성우녹음, UX/UI 현지화, 번역 등 게임콘텐츠 품질 향상 지원
- 주요 변경사항

접수기간 : 정기접수 → 수시접수 (격월 단위 선정평가 및 협약 진행)

선정심사 : 인터뷰평가 → 서면평가

- 추진절차



FAQ

Q. 자세한 지원자격이 어떻게 되나요?

A. 2020년 Bu:Star 제작지원사업 선정과제는 지원이 불가합니다.
공고일 기준 출시 1년 미만의 게임콘텐츠 또는 상용화 단계 직전의 완성도를 갖춘 게임콘텐츠 가능합니다.

Q. 게임콘텐츠 업그레이드를 위해 사운드, 그래픽 등을 동시에 빌드업 할 수 있나요?

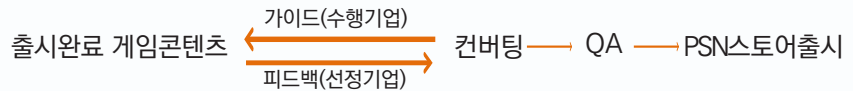
A. 효과적인 고급화 작업을 위해 복수의 공급기업 선택이 가능합니다.
(ex. 그래픽작업 - A공급기업 / 번역작업 - B공급기업 / 사운드작업 - C공급기업)

문의 : 게임사업부 선임 이주리 / 051-749-9185 / d3uri@busanit.or.kr

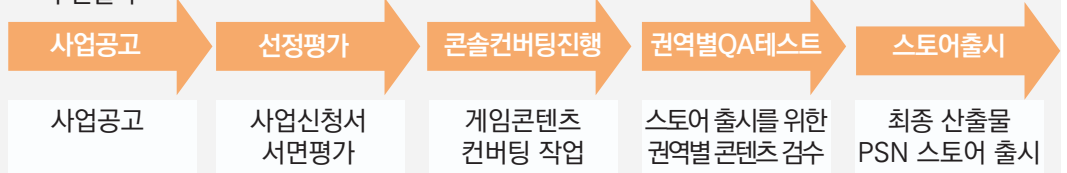
게임콘텐츠 콘솔 컨버팅 지원 (신규)

- 지원일정 : '20 상반기
- 지원대상 : 부산경남권 게임콘텐츠 게임콘텐츠 개발기업
- 지원조건 : 공고일 기준 출시완료된 PC, 모바일 등 콘솔 장르 외의 게임콘텐츠
- 지원내용 : 콘솔 컨버팅 및 QA, 결과물 PSN 스토어 출시 지원

컨버팅
과정



- 추진절차



FAQ

Q. 수혜기업이 콘솔 컨버팅 수행기업을 직접 선정해야 하나요?

A. 진흥원과 콘솔 컨버팅 노하우가 있는 지정 파트너사가 콘솔 컨버팅을 지원하기 때문에 수혜기업이 직접 수행기업을 선정하지 않으셔도 됩니다.

Q. 콘솔 컨버팅 지원 범위가 어떻게 되나요?

A. 콘솔 컨버팅을 위한 사전 준비 작업 부터 콘솔 플랫폼 설정 및 컨버팅 작업, 결과물 QA 및 PSN 스토어 출시까지 컨버팅을 위한 기술적인 부분을 지원해드립니다.

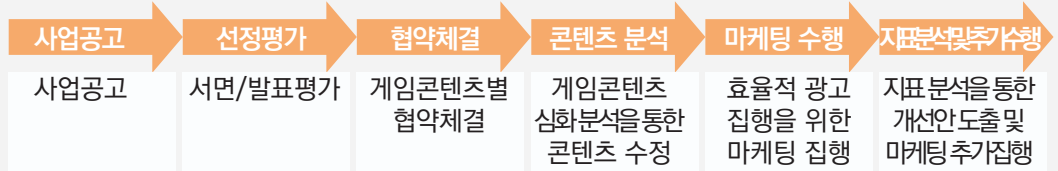
문의 : 게임사업부 선임 이주리 / 051-749-9185 / d3uri@busanit.or.kr

게임콘텐츠 마케팅 전략 지원 (신규)

- 지원일정 : '20 상·하반기
- 지원대상 : 부산·경남권 모바일 게임콘텐츠 개발기업
- 지원규모 : 4개사 / 상반기, 하반기 각 2개사
- 지원내용 : 모바일 게임 콘텐츠 마케팅 전략 분석 및 컨설팅 제공, 과제당 마케팅 수행비 지원

1단계	마케팅 전문가 집단의 과제별 게임콘텐츠 지표분석, BM설계, UI/UX 및 퍼포먼스 분석 등 마케팅 전략 제공
2단계	광고 소재 개발, UI/UX 개선 등 마케팅 전략에 따른 마케팅 직접 수행
3단계	광고 지표 분석을 통한 마케팅 수행 및 퍼포먼스 분석, 컨설팅 및 분석보고서 제공

- 추진절차



FAQ

Q. 자세한 지원자격이 어떻게 되나요?

A. 출시를 앞두고 있거나, 출시 단계의 완성도를 가지고 있는 신규 모바일 게임콘텐츠 신규 출시 게임 또는 대규모 업데이트를 앞두고 있는 기출시 모바일 게임 콘텐츠
 ※ 직접 마케팅 수행을 처음 시도해보는 기업
 ※ 과제작 마케팅 직접 수행 및 퍼포먼스 분석을 위하여 트래킹툴 연동 필수
 과제기간 내 상용 화/출시 필수

Q. 마케팅 비용은 기업이 어떤식으로 사용하나요?

A. e나라도움을 통하여 사업비 교부를 받으신 후 선정작에 최적화된 마케팅 전략대로 필요한 마케팅 비용을 기업이 직접 집행하게 됩니다. 교부받은 마케팅 비용은 직접 지출 후 사업 종료 이전 회계검사를 위해 정산 보고서를 제출하셔야합니다.

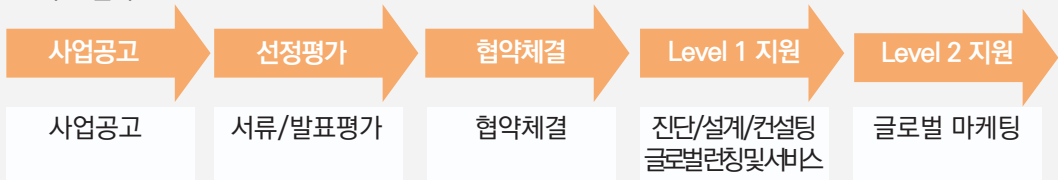
문의 : 게임사업부 선임 민고은 / 051-749-9183 / gwen@busanit.or.kr

게임콘텐츠 글로벌 런칭 프로젝트

- 지원일정 : '20. 4 ~ '20. 11
- 지원대상 : 부산·경남권 게임콘텐츠 개발기업
- 지원규모 : 5개사 내외
- 지원내용

1단계	전문 컨설팅 및 게임 테스트, 로컬라이징 및 글로벌 런칭 지원
2단계	글로벌 마케팅 전략 수립 및 타겟 국가 마켓 마케팅 지원

- 추진절차



FAQ

Q. 자세한 지원자격이 어떻게 되나요?

A. 2020년 Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원 선정 콘텐츠는 지원 불가
 글로벌 런칭 지원사업 및 마케팅 관련 지원사업을 수혜받은 콘텐츠의 경우 지원불가
 출시완료 콘텐츠의 경우 공고일 기준 1년 이내 마켓에 출시된 게임콘텐츠

Q. 2단계 지원사업 선정은 어떤 방식으로 진행되나요?

A. 2단계 지원 시작 전 게임 출시완료 콘텐츠 대상(필수조건)
 글로벌 이해도, 기획력, 개발력, 수익화 가능성 등 종합적 평가 진행

문의 : 게임사업부 선임 최대일 / 051-749-9194 / di7850@busanit.or.kr

게임콘텐츠 글로벌 마케팅 지원 (신규)

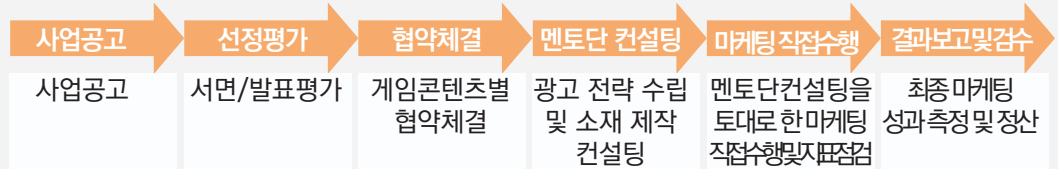
- 지원일정 : '20. 3 ~ '20. 12
- 지원대상 : 부산·경남권 게임콘텐츠 개발기업
- 지원규모 : 0건 내외
- 지원내용

글로벌 시장 마케팅 비용(최대1억원) 직접 지원: 수혜기업이 희망하는 타겟시장 대상 마케팅 비용 집행

마케팅 전문 멘토단 연계 컨설팅 지원

※ 총 마케팅비용의 90%이내에서 지원가능, 10% 자부담 필요

- 추진절차



FAQ

Q. 마케팅 비용은 어떤 방식으로 지급되나요?

A. e나라도움 시스템을 통해서 사업신청 및 지원금 지급 예정입니다. 제작지원사업과 마찬가지로 사업비 집행 후 정산을 진행합니다.

Q. 마케팅 방법의 제한은 없나요?

A. 지급되는 예산 안에서 수혜 기업이 희망하는 타겟시장 마케팅 비용을 집행할 수 있습니다. 페이스북, 유니티애즈 등 매체 집행 및 1인 미디어 크리에이터 연계 등 여러 방법으로 마케팅을 진행할 수 있습니다

문의 : 게임사업부 대리 신병근 / 051-749-9182 / bkshin@busanit.or.kr

국내외 전시회 공동관 지원

- 지원일정 및 장소

일정	7월	8월	9월	10월	11월
	7.31 ~ 8.3	8.25 ~ 29	9.24 ~ 27	10월 중	11월 중
장소	차이나조이	게임스کم	도쿄게임쇼	태국게임쇼	지스타
	중국 상하이	독일 쾰른메세	일본 도쿄	태국 방콕	부산 벅스코

※ 코로나19로 인하여 참여일정 연기될 수 있음

FAQ

Q. 해외 전시회 참가에 있어서 어떤 지원들이 있나요?

A. 해외 전시회 참가 공동 지원 내용 : 공동관 부스 임차/ 통역/ 공동 홍보물 제작지원

Q. 전시회 참가 시, 사전 비즈니스 매칭 시스템은 어떻게 운영되나요?

A. 개별전시회마다 사용하는 온라인 사전 비즈니스 매칭 시스템이 다르며, 전시회 참가신청 완료 이후 시스템 이용 가이드 제공

문의 : 게임사업부 대리 신병근 / 051-749-9182 / bkshin@busanit.or.kr

문의 : 게임사업부 선임 민고은 / 051-749-9183 / gwen@busanit.or.kr

문의 : 게임사업부 선임 최대일 / 051-749-9194 / di7850@busanit.or.kr

구분

세부 사업내용

게임콘텐츠 사업화지원

게임콘텐츠 QA 패키지 지원 (신규)

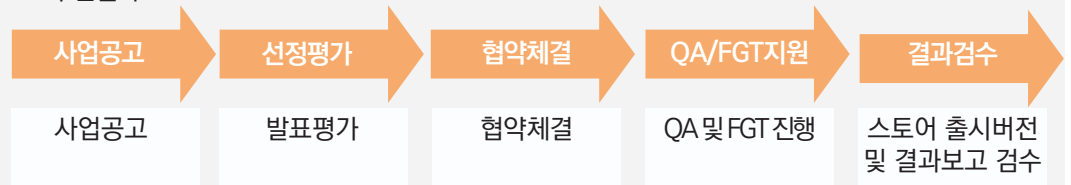
- 지원일정 : '20.4 ~ '20. 12
- 지원대상 : 부산·경남권 게임콘텐츠 개발기업
- 지원규모 : 10건 내외 QA 지원
- 지원내용

게임콘텐츠 분석 및 솔루션 제공

게임콘텐츠 QA 지원(콘텐츠별 QA선택 지원) : 기능성 QA, FUN QA, 마켓검수 QA, LQA등

FGT(Focus Group Test) 및 리포트 제공

- 추진절차



FAQ

Q. 지원가능 게임콘텐츠의 범위는 어떻게 되나요?

A. 출시완료(서비스중), 출시예정, 기타 QA가 필요하다고 판단되는 게임콘텐츠는 모두 지원이 가능합니다.

Q. 지원받을 수 있는 QA는 무엇인가요?

A. 기능, FUN, 호환성, 업데이트, 마켓검수, 밸런싱, LQA 등 QA 가능범위 일체 FGT(Focus Group Test) 및 리포트제공 등 해당 QA 범위 중 지원한도 내에 선택하여 지원받을 수 있습니다.

Q. 모집일정 및 사업수행 기간은 어떻게 되나요 ?

A. 해당과제는 상시모집을 진행할 예정이며, 10건의 수혜를 기준으로 선착순 마감될 예정입니다. 평가 후 수혜기업으로 선정되시면, 해당 용역사와 협의를 통해 수행일정 및 QA범위가 정해질 예정입니다. (최대 3개월)

문의 : 게임사업부 선임 김찬영 / 051-749-9188 / kcy@busanit.or.kr

글로벌 인디게임
산업육성 지원

2020 부산 인디커넥트 페스티벌(BICFest) 개최

- 일정/장소 : '20. 9. 17(목) ~ 20(일) / 장소 추후 안내
- 주요내용 : 인디게임 전시 체험관, BIC 컨퍼런스, BIC 어워드, 참관객 이벤트 등

문의 : 게임사업부 과장 김경태 / 051-749-9181 / ritun@busanit.or.kr

2020 부산 인디커넥트(BICFest) 루키 게임잼 개최

- 일정/장소 : '20. 8월경 (무박 3일) / 장소 추후 안내
- 지원대상 : 부산 및 국내 예비 인디게임 개발자 20개팀
- 지원대상 : 게임잼 프로그램 구성·운영 및 휴게·식사 지원 등

FAQ

Q. 참가에 있어서 어떠한 지원들이 있나요?

A. 루키 개발자들을 위한 특화 프로그램에 참여, 선배(멘토)-루키(멘티) 인디게임 개발자 멘토링 기회 등 다양한 혜택이 제공됩니다. 우수작품은 부산인디커넥트 페스티벌2020 초청작품으로 전시될 예정입니다.

문의 : 게임사업부 선임 민고은 / 051-749-9183 / gwen@busanit.or.kr

구분	세부 사업내용
<p>게임문화 및 게임기업 네트워킹 지원</p>	<p>게임 컨퍼런스 개최</p> <ul style="list-style-type: none"> - 일정/장소 : (상반기) 2020.5월 중 (하반기) 2020.10월 중 / BCC CKL 복합공간 - 참여대상 : 게임관련 재직자 및 예비창업자, 학생 등 - 주요내용 : 게임관련 유명인사 초청, 게임산업 분석 및 노하우 공유 등 <p>문의 : 게임사업부 선임 최대일 / 051-749-9194 / di7850@busanit.or.kr</p> <p>게임 네트워크 파티 개최</p> <ul style="list-style-type: none"> - 일정/장소 : '20. 12 / 부산 인근 연회장 - 참여대상 : 게임산업 관련 종사자 및 인디 개발자 - 주요내용 : 역내외 게임산업 관계자 소통의 만찬 및 네트워킹 등 <p>문의 : 게임사업부 선임 이주리 / 051-749-9185 / d3uri@busanit.or.kr</p>
<p>게임콘텐츠 개발 장비 지원</p>	<p>콘솔게임 개발 테스트기기 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지원일정 : 협약체결일로부터 6개월 - 지원대상 : 부산경남권 게임콘텐츠 개발 법인기업 - 지원내용 : PlayStation 4 개발툴킷 및 테스트킷 장비 대여 (PS4 Development Kit, PS4 Test Kit, PSVR set) <p>문의 : 게임사업부 선임 최대일 / 051-749-9194 / di7850@busanit.or.kr</p> <p>모바일 게임콘텐츠 개발 테스트기기 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지원일정 : 상시지원(기본 3일 반출지원) - 지원대상 : 부산지역 콘텐츠 개발 기업 - 지원내용 : 앱 개발 테스트를 위한 최신 테스트 단말기 대여 (Tablet PC, Smart phone, Smart TV, Smart Watch 등) <p>문의 : 데이터사업부 대리 신현교 / 051-749-9453 / shk@busanit.or.kr</p>