

2021

부산글로벌게임센터 지원사업 안내

CONTENTS

I. 사업 주요내용	4
II. 사업 세부내용	6
1) 인큐베이팅	6
2) 제작지원	8
3) 사업화 지원	11
4) 인디게임 산업 육성	15
5) 교육 및 네트워킹 지원	17
III. 일정별 사업추진 계획	20



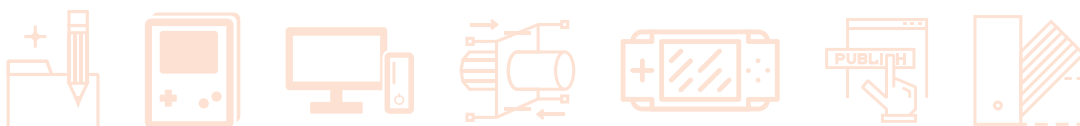
2021 부산글로벌게임센터 지원사업 안내



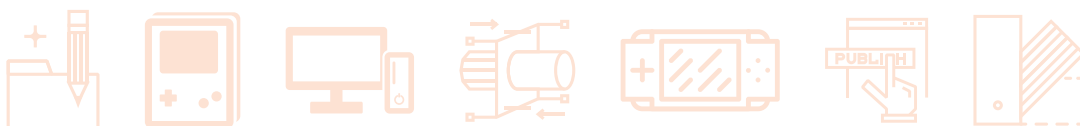


I. 사업 주요내용

구 분	사업명	주요내용
인큐베이팅	BGC 오렌지플래닛 인큐베이팅	<ul style="list-style-type: none"> · BGC 인디랩, 게임스테이션 등 입주지원(30개실) · 최대 6년까지 입주 가능 · 게임캠프 집중 교육, 아이디어 빌드업 프로그램 추가
	게임창작 팀워크 챌린지 지원	<ul style="list-style-type: none"> · 지원규모 : 지역 내 게임 개발을 희망하는 4개팀 선발 · 우수 참여자 대상 지원금 지급 및 입주 지원 · 전담 멘토-멘티 프로그램 운영 등
제작지원	Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원	<ul style="list-style-type: none"> · 지원규모 : 총 16건(제작지원금 총 1,250백만원 규모) ※ 지원금액 전년대비 약 30% 증가, 최대 2억원 지원 · 인건비, 외주 비용, 개발 장비 지원 등 · 사업기간 동안 기획, 개발, BM 컨설팅, FGT 등을 지원하는 '헬퍼 서비스' 신설 · '우수' 결과평가 과제 차년도 연계사업 가산점 지원
	게임콘텐츠 퀄업(고급화) 지원	<ul style="list-style-type: none"> · 지원규모 : 총 4건(용역 지원비 총 60백만원 규모) · CG, 배경음악, 성우녹음, UI/UX 현지화 등 업그레이드 지원 · 선정기업이 지정하는 용역기업이 과업을 수행하는 방식
	게임플랫폼 서비스 패키지 지원	<ul style="list-style-type: none"> · 지원규모 : 총 10건 · 게임 개발에 필요한 주요 기능들을 손쉽게 SDK로 구현할 수 있는 게임플랫폼 서비스 지원
사업화 지원	게임콘텐츠 글로벌 런칭 프로젝트 2.0	<ul style="list-style-type: none"> · 지원규모 : 총 10건 · 글로벌 시장 진출을 위한 각종 게임 QA, FGT, 컨설팅 및 현지화 지원
	게임콘텐츠 마케팅 전략 지원	<ul style="list-style-type: none"> · 지원규모 : 총 4건(총 60백만원 규모 직접 마케팅비 지원) ※ 지원금액 전년대비 200% 증가 · 종합적인 마케팅 직접 집행 교육 + 마케팅 직접 수행 · 마케팅 경험이 없는 기업에게 적합한 사업



구 분	사업명	주요내용
사업화 지원	게임콘텐츠 글로벌 마케팅 지원	<ul style="list-style-type: none"> · 지원규모 : 총 5건(총 500백만원 규모 직접 마케팅비 지원) ※ 지원금액 전년대비 약 56% 증가, 최대 2억원 지원 · 개발사에게 직접 마케팅 비용 지원 · 어느정도 마케팅 경험이 있는 기업에게 적합한 사업
	국내외 전시회 온-오프믹스 참가 지원	<ul style="list-style-type: none"> · 지원 전시회 : (국내) 지스타, (해외) 게임스컴, 도쿄게임쇼 · 부산(한국) 공동관 참가 지원, 홍보물 제작, 통역 지원 등
인디게임 산업 육성	부산 인디커넥트(BIC) 페스티벌 개최	<ul style="list-style-type: none"> · 행사일정 : 9~10월 중 개최 예정 · 국내외 전시 참가자를 위한 전시체험부스 및 온라인 참여공간 지원 등
	부산 인디커넥트(BIC) 루키 게임잼 개최	<ul style="list-style-type: none"> · 행사일정 : 8월 중 개최 예정 · 인디게임 멘토링 등 루키 개발자를 위한 특화 프로그램 개최
교육 및 네트워킹 지원	게임콘텐츠 이용자 리터러시 교육	<ul style="list-style-type: none"> · 지원기간 : 4~12월 예정 · 굿 게이머 스쿨, 굿 게이머 하우스 등 건전 게임 이용 문화 확산을 위한 교육 프로그램 운영
	게임 인사이트 컨퍼런스 개최	<ul style="list-style-type: none"> · 행사일정 : 6~7월 예정 · 글로벌 컨퍼런스 'TED'의 게임산업 버전
	부산 게임인의 밤 개최	<ul style="list-style-type: none"> · 행사일정 : 12월 예정 · 2021년 성과 공유 등 게임산업 관계자간 네트워크 파티 개최



II. 사업 세부내용

1 인큐베이팅

사업명

부산 글로벌게임센터 오렌지플래닛 인큐베이팅

주요내용

지원기간 및 규모 : 수시(공실 발생시) / 입주공간 30개실

지원대상 및 조건 : 스타트업 기업, 역외 기업, 예비창업팀 등

세부지원내용

- 지원장소 : 부산 해운대구 센텀시티 부산문화콘텐츠콤플렉스 3층 및 9층 일부
- 주요시설 : 입주지원실, 게임스테이션, 인디랩, 회의실, 튜토리얼실(교육장) 등



<부산문화콘텐츠콤플렉스>



<부산 글로벌게임센터>



<BGC 인디랩>



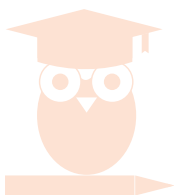
<BGC 9층 오렌지팜 입주지원실>

입주지원실 규모 및 운영

구분	BGC 인디랩	BGC 게임스테이션	3층/9층 입주지원실
분야 및 대상	1인 ~ 2인 규모 인디게임 개발자	게임동아리, 예비창업자, 인디게임 개발자 등	창업 3년미만 스타트업 기업 또는 역외기업
지원 규모	1개실(총 8좌석)	1개실(공용공간-4개팀)	총 30개실 (※ 게임 비즈니스 오피스 포함)
지원 내용	임대료/관리비 100% 지원, 인터넷, 가구 및 PC 등 공용 사무공간 제공	임대료/관리비 100% 지원, 인터넷, 가구 및 PC 등 사무공간 제공	임대료 100% 지원, 인터넷 제공, 관리비(전기료 등) 별도
입주 기간	기본 6개월~1년 상주 지원	기본 1년 계약	기본 1년/2년 계약 (심사 후 최대 1년/2년 연장)

스마일게이트 희망스튜디오 '오렌지플래닛' 협업, 인큐베이팅 프로그램 운영 (스마일게이트 전담 코디네이터 1인 항시 상주)

- 입주사 네트워킹, 게임개발 SW/HW 사용 지원, 경영/개발/사업 멘토링 지원 등
- 역량강화를 위한 BGC 게임캠프 집중 교육 프로그램 신설
- 월 1회 내외 네트워킹 및 아이디어 발굴을 위한 빌드업 프로그램 신설



사업명

게임창작 팀워크 챌린지 지원

주요내용

지원기간(안) : 2021. 6. ~ 2021. 12.

지원규모 : 총 4개팀 선발

지원대상 : 부산 · 경남지역 소재 게임 개발에 관심있는 대학생, 팀, 동아리, 예비창업자(팀)

세부지원내용

- 전담 멘토-멘티 프로그램 운영
 - 게임 분야별(개발, 그래픽 등) 전문가로 구성된 멘토단 운영 및 정기 멘토링 지원
 - 전문 컨설팅을 통한 프로토타입 게임콘텐츠 제작 지원
- 우수 참여자 대상 수상금(제작지원금) 지급
- BGC 오픈오피스 공간 입주 지원
 - 우수 참여자 대상 BGC 게임스테이션 또는 BGC 인디랩 입주 연계 지원

추진절차

사업공고	선정평가	전담 멘토 매칭	과제 개발	시상식 진행
부산 · 경남 게임기업 예비창업자 대상 공고	서류 및 발표 평가	멘토(현업 게임 전문가) - 멘티 (예비창업자)	프로토타입 수준의 게임콘텐츠 제작	우수참여자 대상 수상금 지급



사업명

Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원

주요내용

지원기간(안) : 2021. 3. ~ 2021. 11.

지원규모 : 총 16건 제작지원

- (A형) 9건 지원, (B형) 7건 지원

지원대상 : 부산경남권 지역 소재 게임콘텐츠 개발 기업

- 모바일, VR, AR, PC 온라인, 콘솔 등 게임콘텐츠

세부지원내용

- 제작비 지원

구 분	지원규모	국비 지원금액	자부담 비율
A형 (캐주얼, 프로토타입)	5건 내외	과제당 30백만원 이내	지원금의 10% 이상
	4건 내외	과제당 50백만원 이내	
B형 (소형빌드, 중형빌드)	5건 내외	과제당 100백만원 이내	
	2건 내외	과제당 200백만원 이내	

- 게임콘텐츠 제작지원 헬퍼 서비스 지원 (※ 대행사 별도 선정 예정)
- 전문가 컨설팅 지원(분기별)
 - 게임성(초반 밸런싱, UI/UX 등) 개선 컨설팅, 개발 관련 기술 컨설팅, 런칭/운영 컨설팅, FGT 등 제공

선정기준 및 방법

- 공개모집 : e나라도움 시스템을 통한 게임콘텐츠 제작희망 과제 모집 진행
 - 신청서 및 콘텐츠 소개서(기획서), 동영상, 게임실행 파일 등 제출
- 선정평가 : 서류 심사, 현장 실사, 발표 심사를 통한 평가

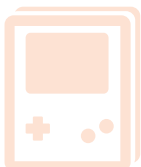
추진절차



2020 Bu:Star 소형 제작지원과제 '캣토피아'



2020 Bu:Star 중형 제작지원과제
'올인원 스포츠VR'



사업명

게임콘텐츠 퀄업(고급화) 지원

주요내용

지원기간(안) : 2021. 4. ~ 2021. 9.

지원규모 : 4건 퀄업 지원

지원대상 : 부산 · 경남지역 소재 게임 콘텐츠 개발 기업

- 공고일 기준 출시 1년 미만의 게임콘텐츠 또는 상용화 단계 직전의 완성도를 갖춘 게임콘텐츠

세부지원내용

- CG, 배경음악, 성우녹음, UI/UX 현지화, 자막, 폰트 등 업그레이드 지원
- 기타 디지털 게임콘텐츠 퀄업(고급화)에 필요한 제작 지원사항

선정기준 및 방법

- 공개모집 : 지원신청서, 세부내역서, 용역수행업체 계약서 또는 공급증명서, 판권소유증명서, 신청 게임콘텐츠 관련 자료 등
- 선정평가 : 서류 심사 및 발표 심사를 통한 평가

지원금지급방법

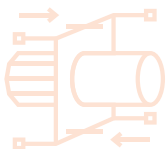
- 평가를 통해 선정된 기업과 협약 체결 후, 선정기업의 지정 용역기업이 과업수행
- 과업완료 후, 최종평가 통과 시 지정 용역기업에게 비용 지급
- 결과보고서 제출서류 : 최종결과보고서, 완료 콘텐츠, 검수조서, 공급기업 회계서류 등

추진절차

사업공고	선정평가	협약체결	게임 빌드업	결과 검수
부산 · 경남 게임기업 대상 사업공고	콘텐츠 소개 및 발표평가 (신청기업)	선정기업↔ 용역기업(계약체결) / 진흥원↔ 선정기업(협약체결)	게임콘텐츠 빌드업 용역실시 (지정용역기업)	결과평가 (선정기업) / 비용지급 (지정용역기업)



게임 그래픽 퀄업 예시



사업명

게임플랫폼 서비스 패키지 지원

주요내용

지원기간(안) : 2021. 4. ~ 2021. 12.

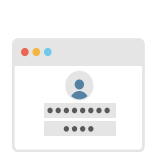
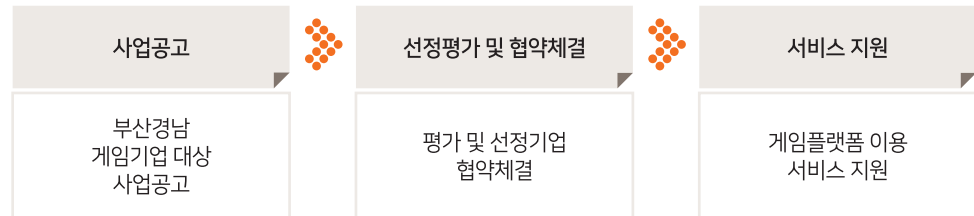
지원규모 : 10건 내외

지원대상 : 부산경남권 소재 게임콘텐츠 개발 기업

지원내용

- 게임개발에 공통으로 필요한 주요 기능들을 손쉽게 SDK로 구현할 수 있는 게임플랫폼 서비스와 연계한 교육 및 솔루션 도입 지원
 - 1) 게임플랫폼 서비스 관련 클라우드(인프라, DB)로 게임 서버 구축
 - 2) 로그인, 인증 연동 및 아이템, 결제 시스템 구현 지원
 - 3) 글로벌 CDN 설정 및 리소스 등록, 관리
 - 4) 에러 로그를 활용한 다운로드 속도 개선 지원
 - 5) 실시간 랭킹 및 일간/주간/월간 랭킹 설계 지원
 - 6) 게임보안 관련 필요 구성사항 지원 등

추진절차



로그인 / 인증



지표 / 통계



게임 운영툴



리더보드



결제 / 아이템



점검 / PUSH



게임 보안



다운로드 가속화

사업명

게임콘텐츠 글로벌 런칭 프로젝트 2.0

주요내용

지원기간(안) : 2021. 4. ~ 2021. 10.

지원규모 : 총 10건 글로벌 런칭

지원대상 : 부산·경남지역 소재 게임콘텐츠 개발 기업

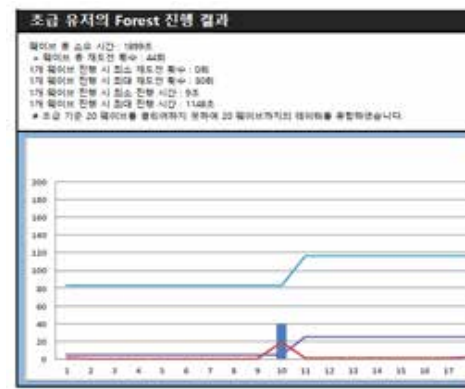
- 모바일, VR, AR, PC 온라인, 콘솔 등 게임콘텐츠

세부지원내용

	기능 QA	개발 과정에서 발생하는 오류 탐색 및 제거
QA	호환성 QA	새로운 기기 및 환경에 대비할 수 있는 호환성 구축
	밸런스 QA	기획 의도에 부합하는 밸런스, 적합성 등 검증
	Fun QA	게임에 반영된 콘텐츠 테스트를 통한 게임성(재미요소) 검증
	FGT	게임 특성에 맞는 그룹 선정을 통한 게임테스트 및 결과보고 제공
	게임성 개선 컨설팅	BM 설계, UI/UX 등 게임성 개선 컨설팅 지원
	번역 및 현지화	목표 시장 진출을 위한 언어 번역 및 현지화 수정 제안

선정기준 및 방법

- 공개모집 : 지원신청서, 게임콘텐츠 소개 자료
- 선정평가 : 게임콘텐츠 시연 및 인터뷰 평가



밸런스 QA 예시



현지화 예시



컨설팅 예시



사업명

게임콘텐츠 마케팅 전략 지원

주요내용

지원기간(안) : 2021. 4. ~ 2021. 10.

지원규모 : 4건 테스트 피드백 지원

지원대상 : 부산·경남지역 소재 게임콘텐츠 개발 기업

- 대규모 업데이트 예정 기출시 혹은 출시 예정인 모바일 게임 콘텐츠

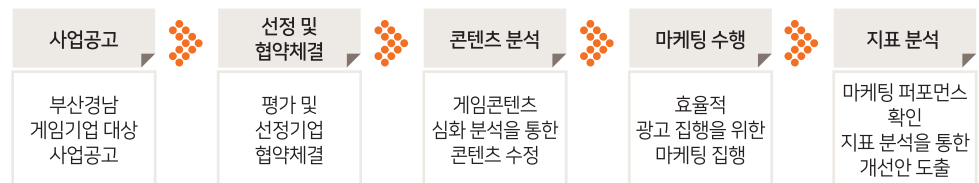
세부지원내용

구 분	주요 지원 내용
게임분석	- 대상 게임 플레이 및 특징점 분석 - 게임지표분석 및 사용자유입지표 분석 등 지표 종합 분석 · 매출 관련 지표, 매체별/프로모션별/소재별 지표 분석 등
마케팅 전략 기획	- 적합 타겟 국가설정 및 마케팅 전략 수립 · 타겟 국가 설정 및 시장 분석, 플랫폼 현황 분석, 경쟁 게임 분석
마케팅 전략 제시	- 특정 권역 런칭 전략안 구상 및 콘텐츠 폴리싱 제안서 수립·제공 - UX/UI 개선안, BM 개선안, 매출 증가를 위한 프로모션 기획 제시 - 사용자 이동 동선, 이탈구간 분석, 인게임 지표분석 제공
마케팅소재 제작 가이드	- 마케팅 소재 기획 가이드 (아이콘, 스크린샷, 동영상 등) - 퍼포먼스 A/B테스팅, 효율테스트용 자산 제작 가이드
마케팅 수행 및 결과분석	- 매체 최종 설정 후 마케팅 집행 및 마케팅 퍼포먼스 분석 교육 - 인게임 지표 결과분석, 마케팅 소재별 적합도 분석 등

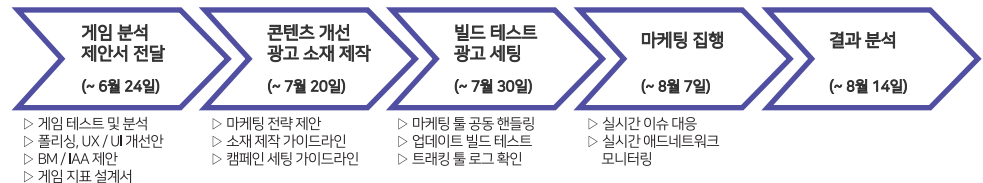
선정기준 및 방법

- 공개 모집 : 신청서 및 콘텐츠 소개서(기획서), 게임 실행 파일 등 제출
- 선정평가 : 서류/발표 심사를 통한 평가

추진절차



1차) 2020. 06. 08 ~ 2020. 08. 14 (68일) 약 2달간 컨설팅 진행)



2020 마케팅 전략지원 컨설팅 로드맵



스마트 정보 UX 개선



BM 개선



사업명

게임콘텐츠 글로벌 마케팅 지원

주요내용

지원기간(안) : 2021. 5. ~ 11.

지원규모 : 5건 글로벌 마케팅 지원

지원대상 : 부산·경남지역 소재 게임콘텐츠 개발 기업

지원조건

- 글로벌 직접 서비스를 계획 중인 출시 임박 게임콘텐츠
- 기존 서비스 진행 중이 게임콘텐츠 중, 새로운 권역으로 추가 진출을 계획 중이거나 대규모 업데이트를 준비하고 있는 게임콘텐츠

세부지원내용

- 마케팅 실행을 위한 광고 소재 제작(게임 내 소재 기반 홍보 이미지, 동영상 등)
- 마케팅 전략 수립을 바탕으로 한 플랫폼별 광고 집행 지원

사전예약	신규게임 출시 전 매체를 통한 사전예약
UA 마케팅	구글, 페이스북 등 매체 활용
MCN / 인플루언서 활용	글로벌 유명 인플루언서를 활용한 마케팅
바이럴 마케팅	블로그, 카페, 커뮤니티 등을 활용한 마케팅

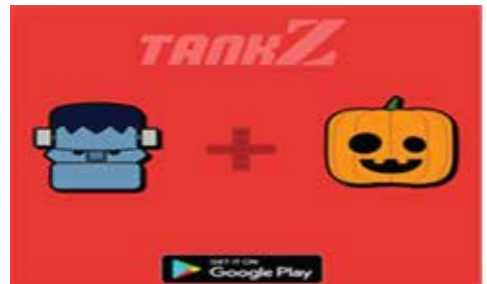
- 광고 효율 분석을 위한 마케팅 집행 데이터 분석 지원

선정기준 및 방법

- 공개모집 : 지원신청서, 동영상 등 시각자료, 게임 실행파일 등
- 선정평가 : 서류/발표 심사를 통한 평가

추진절차

사업공고	선정평가	협약체결	마케팅 직접수행	결과 보고 및 검수
부산경남 게임기업 대상 사업공고	서면/발표평가	게임콘텐츠별 협약체결	마케팅 직접 수행 및 지표 점검	최종 마케팅 성과 측정 및 정산



사업명

국내외 전시회 온-오프믹스 참가 지원

주요내용

지원규모 : (국내) 20개사, (해외) 8개사 / 부산(한국)공동관 참가 지원

※ 코로나 상황에 따라, 오프라인 참가 취소 가능성 있음

지원대상 : 부산·경남지역 소재 게임콘텐츠 개발 기업

참가전시회 정보

구 분		참가일정 및 장소(안)
국내	지스타	· 일정/장소 : 2021. 11월 중 / 부산 벡스코
해외	게임스컴	· 일정/장소 : 2021. 8. 25.~29. / 독일 쾰른 ※ 온-오프라인 병행 개최
	도쿄게임쇼	· 일정/장소 : 2021. 9월 중 / 일본 도쿄

세부지원내용

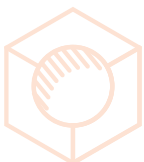
구 분		지원 사항
지스타 게임스컴 도쿄게임쇼	(국내)20개사 (해외)8개사	온라인 · 지역 게임 홍보 영상 지스타 TV 송출 · 온라인 BTB 비즈매칭 등록 지원 · 비즈니스 미팅 통역 지원 · 참가기업 사전 수요조사를 통한 희망 바이어/퍼블리셔 섭외 및 비즈매칭 지원
		오프라인 · 부산(한국)공동관 부스 설치 및 운영 지원 · 공동관 공동 홍보물 제작 · 비즈니스 미팅 통역 지원

선정기준 및 방법

- 공개 모집 : 지원신청서, 게임콘텐츠 소개 자료
- 선정평가 : 적격 심사를 통한 선정

추진절차

전시회 참가 계획 수립	전시회 참가 통합공고	전시회별 평가 및 선정	전시회 참가	결과 검수
참가 전시회 세부운영계획 수립	'21 참가 전시회 통합공고 및 홍보	지원기업 대상 적격 심사 /선정기업 대상 사전간담회 실시	전시부스 구축 및 공동관 운영/온라인 비즈매칭 참가	공동관 참가결과 취합 및 사후관리



사업명

부산 인디커넥트(BIC) 페스티벌 개최

주요내용

행사일정(안) : 2021. 9 ~ 10월 중

행사 장소 : 부산지역 내 전시장 및 온라인 플랫폼

※ 코로나 상황에 따라 오프라인 전시 취소 가능성 有

참가규모 : 국내외 인디게임의 접수 및 선정을 통한 100여개 이상 작품

참가대상 : 국내외 인디게임 개발자

세부지원내용

- 심사시스템을 통한 국내외 인디게임 접수
 - 2020년 기준, 22개국 334개 인디게임 출품작 접수 (국내 276, 해외 58)
- 일반부문과 루키(학생)부문으로 체급을 분리하여 참신한 인디게임 적극적 발굴
- 부산 인디커넥트 페스티벌 2021 온-오프믹스 운영
 - 주요행사(개막, 어워드, 폐막 등), 컨퍼런스, 인디게임 전시체험 부스(메인전시), 기타 온-오프믹스 참관객 대상 이벤트 진행
 - 국내외 전시 참가자를 위한 전시체험부스 및 온라인 참여공간 지원 등

추진절차

인디게임 접수	접수게임 심사	전시작품 확정	BIC Festival 2021
심사프로그램을 통한 인디게임 접수 ※BIC 설명회 운영	심사분과 구성 · 운영/온 · 오프라인 심사진행	경쟁 · 비경쟁 · 초청작 선정 및 확정	온-오프믹스 통합 인디게임 전시회 운영



사업명

부산 인디커넥트(BIC) 루키 게임잼 개최

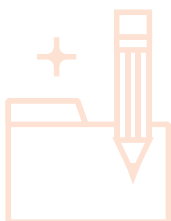
주요내용

행사개요

- 행사일정 : 2021. 8월경(무박 3일)
- 행사 장소 : 부산지역 일대 전시장 및 온라인 플랫폼
※ 코로나 상황에 따라 오프라인 전시 취소 가능성 有
- 지원규모 : 20개 팀 내외 참가 지원
- 지원대상 : 부산 및 국내 예비 인디게임 개발자 및 디자이너

세부지원내용

- 예비 인디게임 개발자 발굴 및 참여 개발자 간 네트워킹 지원
- 루키 개발자를 위한 특화 프로그램 기획
- 선배(멘토)-루키(멘티) 인디게임 개발자 멘토링 진행
- 게임 아이디어 발표 및 팀 구성, 게임 제작 착수
- 개발된 인디게임 프레젠테이션 진행 및 팀별 의견 교환
- 우수작품 대상 부산인디커넥트페스티벌 2021 초청작품으로 전시



사업명

게임콘텐츠 이용자 리터러시 교육

주요내용

지원기간(안) : 2021. 4. ~ 2021. 12.

사업목적 : 지역 건전 게임이용 교육 지원을 통한 건전 게임이용 문화 조성과 관련 교육 및 연구 활성화

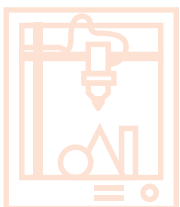
지원규모 : 100회 내외

교육대상 : 교육청 산하 초등 ~ 고등학생, 학부모 등

교육장소 : 신청학교 지정 장소

교육내용

- (굿 게이머 스쿨) 적정 등급 게임물 이용 장려 및 불법 게임물 이용 예방을 위한 청소년 건전 게임이용 교육
- (굿 게이머 하우스) 게임물 등급분류 이해 및 게임이용 지도 방법 제시를 통한 게임 이용자 가족 소통 교육
- (굿 게이머 드림) 게임물 등급분류 및 사후관리 업무의 이해와 체험을 통한 청소년 진로 성숙도 향상



사업명

게임 인사이트 컨퍼런스 개최

주요내용

개최일정(안) : 2021.6 ~ 7월 중(연 1회 개최)

개최장소 : 부산지역 내 강연장(부산문화콘텐츠컴플렉스 등)

※ 코로나 추이에 따라, 온라인 전환 개최 가능

참관대상 : 게임 관련 재직자 및 창업 준비자, 게임 유관학과 학생 등

추진방향

- 영향력 있는 연사 초청을 통한 업계 현황 정립 및 미래전망 제시
 - 글로벌 컨퍼런스 'TED'의 게임산업 버전
- 게임산업 종사 희망자 대상 양질의 정보 제공
 - 국내외 연관 산업 실무 토론의 장 형성
 - 업계 전망을 현업에 종사하는 인물의 목소리를 통해 전달
- 연사와 청자 간 자유로운 질의응답을 통한 궁금증 해소 및 정보 제공 등



사업명

부산 게임인의 밤 개최

주요내용

개최일정(안) : 2021. 12월 중

개최장소 : 부산 인근 연회장

※ 코로나 상황에 따라 온라인 전환 가능성 有

참석대상 : 게임관련 종사자, 인디개발자, 유관기관 및 협단체 관계자 200명 내외

세부지원내용

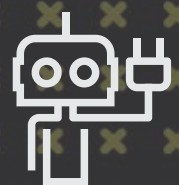
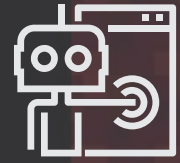
- 역내외 게임산업 관계자간 네트워크 파티 개최
- 2021년 부산 게임산업 성과 발표 및 공유 등

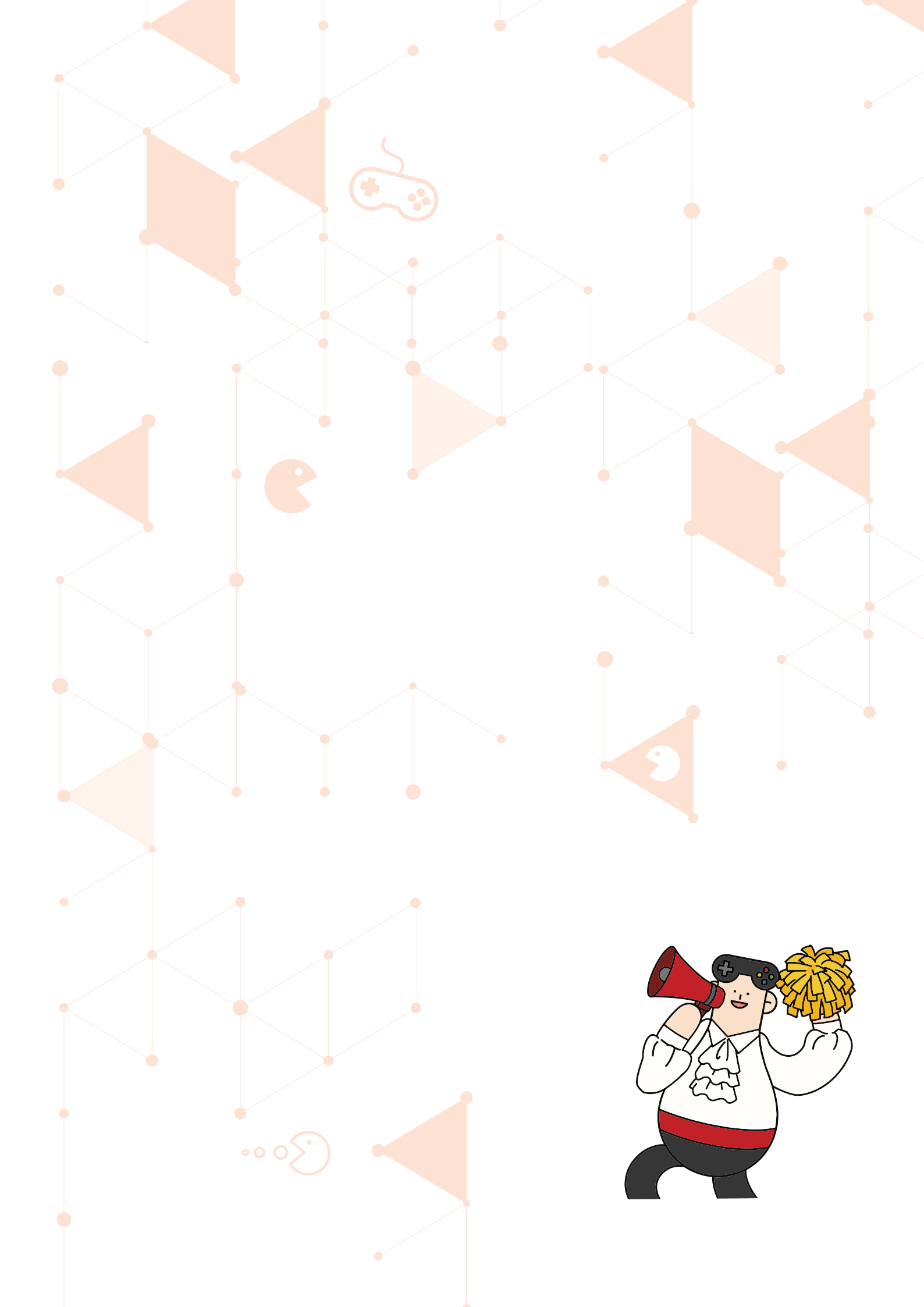


Ⅲ. 일정별 사업추진 계획

일 정		추진 일정											
		'21.01	'21.02	'21.03	'21.04	'21.05	'21.06	'21.07	'21.08	'21.09	'21.10	'21.11	'21.12
수행내용	부산 글로벌게임센터 사업운영	상시 운영											
	인큐베이팅	상시 운영											
	BGC 오렌지플래닛 인큐베이팅 지원												
	BGC 게임창작 팀워크 챌린지 지원						사업 공고			참가 접수	수상작 선정	시상	
	Bu:Star 게임콘텐츠 제작 지원			사업 공고	과제 선정/지원				중간 평가			결과 평가	
제작 지원	게임콘텐츠 퀄업(고급화) 지원			사업 공고	상시 모집/지원								
	게임플랫폼 서비스 패키지 지원			사업 공고	상시 모집/지원								
사업화 지원	게임콘텐츠 글로벌 런칭 프로젝트 2.0			사업 공고	과제 선정/지원								
	게임콘텐츠 마케팅 전략 지원			사업 공고	과제 선정/지원								
	게임콘텐츠 글로벌 마케팅 지원				사업 공고	과제 선정/지원							
	국내외 전시회 공동관 운영				사업 공고				GC	도교 게임쇼		지스타	
인디 산업 육성	BIC 페스티벌 개최				설명회 개최						행사 개최		
	BIC 루키 게임 잼 개최				사업 공고				행사 개최				
교육 및 네트워킹 지원	게임물 이용자 리터러시 교육				교육 지원(상시)								
	게임 인사이트 컨퍼런스 개최				개최 공고	행사 개최							
	부산 게임인의 밤 개최											개최 공고	행사 개최

※ 사업 추진 상황에 따라 일정은 다소 변경될 수 있음







bgc 부산글로벌게임센터
Busan Global Game Center