

2024년 부산 게임산업육성  
지원사업 설명회

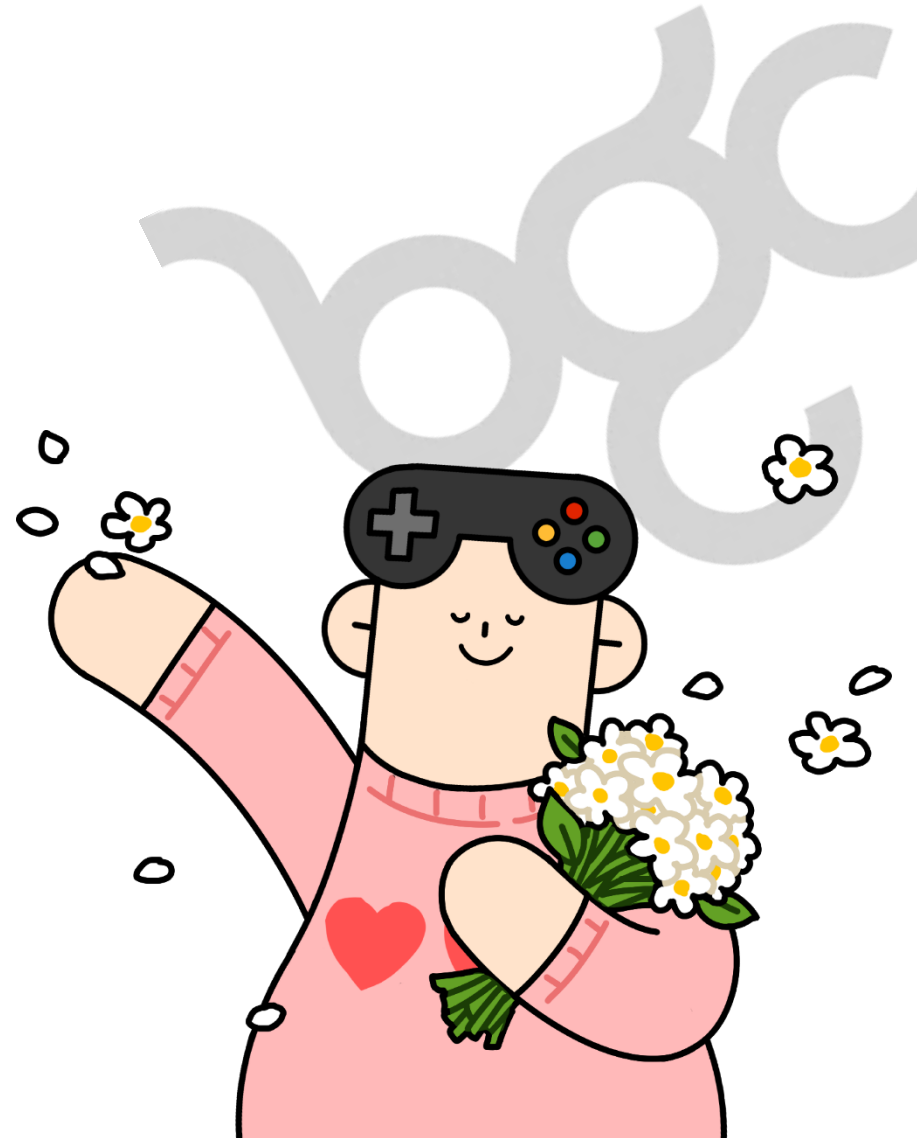


# C contents

001 사업 추진 전략 및 미션

002 2024년 지원사업 구성

003 지원사업별 세부 내용



# 사업 추진 전략 및 미션

## {VISION}

“지역 중소·인디게임사의 혁신과 성장을 리딩하는 부산글로벌게임센터”

다양한 중소·인디게임 스타트업이 성장할 수 있는 산업 생태계 구축을 통해 글로벌 시장에 진출하는 경쟁력 있는 게임기업 육성



개발자&게임스타트업의  
안정적인 개발환경 조성



글로벌시장 경쟁력 강화를 위한  
수요맞춤형 사업화 지원



인사이트 공유를 통한  
지역산업 선순환 생태계 조성

# 2024년 BGC 지원사업 구성

## 개발자&게임스타트업의 안정적인 개발환경 조성

- 부산글로벌게임센터 입주지원
- 부산게임 개발자 정착지원
- Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원
- BGC 게임 창작 챌린지

## 전문인력 채용지원 (Feat.부산콘텐츠아카데미)

- 게임전문 채용포털 부산게임인
- 부산게임아카데미 개발자 역량교육

## 펀드를 통한 재정지원 확대

- 베이비샤크 넥스트 유니콘 IP 펀드
- 스마트유니온비대면 투자조합
- 4호펀드 신규 결성 추진



## 글로벌시장 경쟁력 강화를 위한 수요맞춤형 사업화 지원

- 게임콘텐츠 멀티부스팅 지원
- 국내외 게임전시회 참가지원
  - 인디게임 큐레이션 시스템
- BGC SNS 채널 활용 기업홍보 지원

## 인사이트 공유를 통한 지역산업 선순환 생태계 조성

- 법률·세무·노무자문 오피스아워 프로그램
  - 게임&콘텐츠 펀드 IR 데이
  - 부산 게임개발자 컨퍼런스
  - 게임개발 기술&트렌드 세미나



# 개발자&게임스타트업의 안정적인 개발환경 조성

# 부산글로벌게임센터 입주지원

## 사업목적

❖ 지역 개발자의 안정적인 개발환경 조성을 위한 **개발사 입주 및 장비 지원**

## 주요시설

부산글로벌 게임센터	3층	입주지원실, 게임스테이션, 미팅룸, 피트니스센터 등
	9층	입주지원실, 라운지, 미팅룸, OA실, 오렌지팜 등

## 지원규모

❖ 입주지원실 29개실, 게임스테이션 각 1개실

※ 공실 발생 시, 수시모집

구분	BGC 게임스테이션	3층 입주지원실	9층 입주지원실
지원대상	게임동아리, 예비창업자, 인디게임 개발자 등	창업 5년 미만 스타트업 기업 또는 역외 기업	
지원규모	1개실 (4개 팀)	총 10개실 (약 9 ~ 15평 규모)	총 19개실 (약 20평 ~ 48평 규모)
지원내용	임대료/관리비 100% 지원, 인터넷, 가구 및 PC 등 공용 사무공간 제공	임대료/관리비 100% 지원, 인터넷, 가구 및 PC 등 개별 사무공간 제공	임대료 100% 지원, 인터넷, 개별 사무공간 제공 관리비(전기료 등) 별도
입주기간	최대 1년	최대 2년	최대 4년

# 부산글로벌게임센터 입주지원

## 기타사항

### ❖ 입주기업 브런치데이(분기별 1회)

- 신규 입주기업 소개
- 입주기업 게임 리뷰데이 등 네트워킹 지원



### ❖ 소프트웨어클린존 운영

- Adobe Creative App 연간 라이선스 지원
- 기업(팀)별 1개 (게임센터 입주기간 한정)



### ❖ 오렌지플래닛 패밀리 베네피트

- 오렌지플래닛 제휴업체 연계 할인/크레딧 제공
- 아마존 AWS, 노션, 모두싸인
- 스마일게이트 연계 인사/노무/투자 멘토링 등



# FAQ : 부산글로벌게임센터 입주지원

Q. 부산글로벌게임센터에 입주하는 경우, 기업 부담금(임대료&관리비)는 얼마 정도로 예상하면 될까요?

A. 3층 입주지원실은 별도 부담금이 없으며, 9층 입주지원실은 관리비만 부담하게 됩니다.  
9층 입주지원실의 관리비는 평당 7,700원(부가세 포함)의 평당 기본 관리비에 전기 사용료가 가산되어 매월 지로로 통지됩니다.

Q. 3층, 9층 입주 가능 기간에 대해 자세히 알고 싶어요.

A. 3층 입주실 최대 입주 가능 기간은 2년이며, 기본 1년에 연장심사를 통해 6개월씩 최대 2회 연장이 가능합니다. (1년 + 6개월 + 6개월)  
9층 입주실 최대 입주 가능 기간은 4년이며, 기본 2년에 연장심사를 통해 1년씩 최대 2회 연장이 가능합니다. (2년 + 1년 + 1년)

Q. 헬스장 이용과 주차등록에 대해 자세히 알고 싶어요.

A. 헬스장은 반대편 엘리베이터 이용 기준 3층에 위치해 있으며, 입주기업 임직원이면 누구나 이용이 가능합니다.  
주차와 헬스장 등록이 필요하시거나 궁금한 점이 있으시면 051-749-9102로 문의하시면 됩니다.

Q. 인력 변동(채용, 퇴사), 사업자등록 등 특이사항이 생겼어요.

A. 입주 기간 동안 조그마한 변동이라도 있을 시 최대일 대리(010-5671-7850)에게 카톡으로 편하게 말씀주시면 됩니다.

# 부산게임 개발자 정착지원

## 사업목적

❖ 청년 인력 **역외 유출 방지 및 역외 개발자 유입**을 위한 지역 정착 주거 안정 지원

## 지원대상

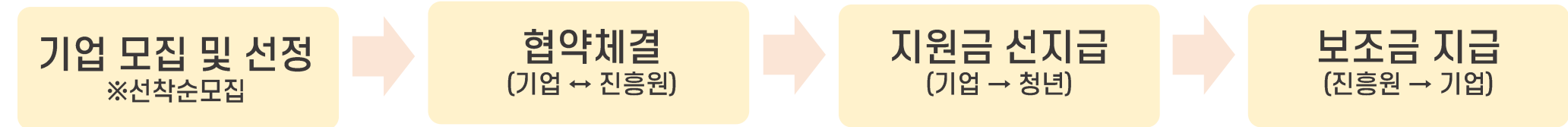
- ① 부산지역 소재 게임 관련 중소기업이 '24년 1월 1일 이후, 채용(혹은 확정)한 청년(19세~39세)
  - ② 협약일 기준, 1개월 이내 **본사 이전 또는 지사 설립을 확약한** 게임 관련 중소기업 재직 청년
- ※ 부산시 소재 거주지에 한해 지원 가능

## 지원내용

❖ 지역 게임산업 청년 인력 정착지원금 비용 지원

지원규모	지원금액		지원기간
게임산업 청년 종사자 00명 ※기업당 최대 3명	임차보증금 이자 50%	최대 25만원	2024. 4. ~ 12. (약 9개월)
	월세 50%	최대 20만원	

## 운영방법



# FAQ : 부산게임 개발자 정착지원

Q. 지사도 신청 가능한가요?

A. 게임 제작 및 배급업, 서비스 등 게임 관련 기업의 경우 **지사도 신청이 가능합니다.**  
단, 컴퓨터 게임방 운영업, 전자 게임장 운영업 등의 게임 유통업은 본사·지사 무관하게 지원이 불가합니다.

Q. 채용하는 근로자의 제한사항이 있나요?

A. 사업 공고일 기준, **19~39세** 청년이어야 하며, **부산광역시 소재 거주지에 한해** 지원받을 수 있습니다.  
4대보험 가입 대상이라면 직무, 경력, 연봉 등과 무관하게 지원해드립니다 ☺  
(예시) 공고일이 2024년 4월 1일 경우, 출생일이 1984.04.02. ~ 2005.04.01. 인 근로자

Q. 공고일 이전에 계약한 주택도 신청이 가능한가요?

A. 현재 거주 중인 주택계약서로 신청이 가능하며, 공고일 이후 계약 시에는 선정일 기준 2주 이내 임차 계약이 완료되어야 합니다.  
단, 직계존속이나 형제 자매 등 2촌 이내의 주택을 임차한 경우엔 지원 대상에서 제외됩니다.

Q. 타 정부기관의 다른 주거 지원사업과 중복으로 참여가 가능한가요? 언제 신청할 수 있나요?

A. 부산광역시를 포함하여 **타 정부기관의 주거 지원 사업과 중복하여 지원을 받을 수 없습니다.** (예) 청년 월세 특별지원이나, 머물자리론 등 근로자의 채용 시기가 일정하지 않은 기업의 현황을 고려하여 사업비 소진 전까지 수시 모집 예정이오니 꾸준한 관심 부탁드립니다 ☺

# Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원

## 사업목적

❖ 지역 게임 기업의 글로벌 마켓 **시장 경쟁력 강화** 및 **제작 효율화 증대** 지원

## 지원대상

- ❖ ① 공고일('24.03.13.) 기준, **부산지역 소재** 게임콘텐츠 개발 중소기업
- ❖ ② 협약일 기준, **3개월 이내** **본사 이전** **확약** 게임콘텐츠 개발 중소기업
- ❖ ③ 공고일 기준, **3개월 이전에** **부산지역 내**, **사업자 등록을 완료**한 중소기업 지사

## 지원분야

❖ 게임제작에 소요되는 인건비, 아웃소싱비용, 개발장비 등 지원

분야	지원규모	국비 지원금액	자부담 비율
올인원 패키지	총00건	과제당 <b>100백만원</b> 이내	<u>총 사업비의 10% 이상</u>
상용화		과제당 <b>90백만원</b> 이내	
프로토타입		과제당 <b>40백만원</b> 이내	

## 추진일정



사업공고

서면평가

발표평가

협약체결

사업수행  
중간평가

결과평가

( 3월13일 ~ 4월2일 )

( 4월2주 )

( 4월3주 )

( 4월4주 )

( 8월2주 )

( 올인원/상용화 : 12월 1주 )  
( 프로토타입 : 10월 3주 )

※ 추진일정은 사업운영 상황에 따라 변동될 수 있습니다.

# Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원



중요한  
전년대비  
변동사항

- ❖ 분야(올인원패키지/상용화/프로토타입)별 지원 제한
  - ☞ 주관 및 참여 기업에 상관없이 **1개 분야에만 신청할 수 있음**
  
- ❖ 지원사업 참여 제한 횟수 규정
  - ☞ 주관·참여기업 무관, **직전 5년('19년~'23년) 동안 동일 분야 누적 참여 횟수 최대 2회 이하**
  - ☞ 단, 전년도 **프로토타입 「우수등급」** 과제는 당해년도의 **올인원패키지/상용화 지원가능**
  - ☞ 직전 2년('22년~'23년) **상용화분야 「우수등급」** 과제는 누적 참여 횟수 **최대 3회까지 허용**
  
- ❖ 대표이사 복수 사업장 보유 기업의 참가 제한(지역/횟수/분야 등) 판단
  - ☞ 본 사업의 지원에 한정하여 다음의 경우, 동일 사업장으로 분류함
    - ① 대표이사가 **복수의 기업(법인/개인)을 보유한 경우**
    - ② 대표이사가 **타 법인의 최대 주주인 경우**

# FAQ : Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원

Q. 우편 및 방문 접수는 안되나요? 사업 신청 방법이 궁금합니다!!

A. 국고지원금을 직접 지원받는 지원사업은 반드시 e나라도움 시스템을 통하여 사업 공모 신청, 사업비 집행 및 정산을 해야합니다. 사업자부담금 또한 e나라도움 시스템을 통하여 집행 및 정산하셔야 하며, e나라도움 시스템을 통하지 않은 집행 내역은 사업비 정산 시 불인정 받을 수 있습니다.

Q. 동일한 프로젝트로 타 정부기관의 제작지원 사업을 신청 접수하였는데, Bu:Star에 중복 신청할 수 있나요?

A. 타 정부기관의 제작지원 사업에 중복하여 신청하는 것은 가능하나, 동일한 과제로 중복하여 지원을 받을 수는 없습니다. 다른 제작지원 사업에 중복 선정된 경우에는 최종 협약을 체결하기 전까지 「지원접수」를 철회할 수 있습니다. 단, 동일 기업이 상이한 프로젝트로 선정된 경우에는 중복 지원으로 판단하지 않으나 참여인력의 참여율 합계가 100%를 초과할 수 없습니다.

Q. 사업비는 어디에 사용할 수 있나요? 사업 기간 중에 예산의 사용처 변경이 가능한가요?

A. ‘2024 Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원’ 사업공고와 함께 배포된 안내문에 상세한 내용이 기재되어 있습니다만 주요 항목을 말씀드리면, ① 참여인력의 인건비, ② 과제 제작에 필요한 SW 및 HW 임차구독료, ③ 과제 제작에 필요한 아웃소싱(기업대상) 비용, ④ 신규 인력을 위한 기자재(PC 및 모니터) 구입비 등에 사용할 수 있으며, 지정된 사용처 외에는 예산의 편성이 불가합니다. 협약 체결 후, 사업수행계획(예산)의 변경이 가능합니다만 ‘① 참여인력의 인건비’는 다른 용도로 변경하여 사용할 수 없습니다.

Q. 올인원패키지는 한번 선정되기만 하면 2~3개년도 연계 지원을 받을 수 있나요?

A. 올인원패키지에 선정된 과제는 첫 해('24년) 사업 종료 후, 실시하는 결과 평가 결과에 따라 차년도 지속 지원 여부를 결정하게 됩니다.

# BGC 게임 창작 챌린지

## 사업목적

❖ 게임 개발 역량과 아이디어를 보유한 **독립 스튜디오 발굴 및 성장 지원**

## 지원대상

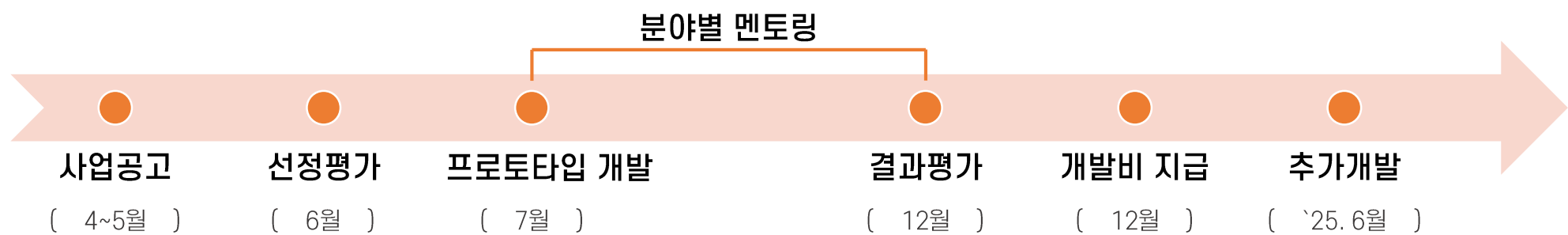
❖ 부산 소재 게임개발에 관심 있는 4인 이하의 대학생, 동아리, 예비창업자(팀)

## 지원내용

- ❖ 월별 미션 달성 및 프로토타입 제작 우수팀 대상 **개발비 지원**
- ❖ 전담 멘토-멘티 프로그램을 통한 게임콘텐츠 **제작 분야별 멘토링 지원**
- ❖ 팀별 **제작 공간 및 PC 등 기자재 지원**(BGC 3층 게임스테이션)

## 추진일정

※ 추진일정은 사업운영 상황에 따라 변동될 수 있습니다.



# FAQ : BGC 게임 창작 챌린지

Q. 1인 개발자도 지원이 가능한가요?

A. 네. 팀을 구성하지 않고 혼자서 게임을 제작하는 **1인 개발자도 지원 가능**하며, 4인 이하 규모면 지원에 제한이 없습니다.

Q. 대학교에 재학 중인 학생이나 회사에 다니고 있는 재직자도 지원이 가능한가요?

A. 가능합니다. 다만, 멘토링이 대부분 평일에 진행되기 때문에 멘토링 참여를 위한 사전 일정 조율은 필요합니다.

Q. 어떤 분야의 멘토링이 지원되나요?

A. 실제 게임 제작에 직접적인 도움을 줄 수 있는 **게임개발, 게임그래픽, 게임밸런스, 게임서비스 등 총 4개 분야에 대해 멘토링을 지원**합니다. 멘토링은 1대1 대면 방식으로 진행되며, 사업기간 중 각 분야별로 3~4회 정도 계획 중입니다.

Q. 챌린지에 지원하는 게임콘텐츠는 결과 평가 이후 반드시 출시해야 하나요?

A. 필수 조건은 아닙니다. 최종평가에서는 개발중인 프로토타입 게임을 대상으로 평가를 진행하며, 향후 출시 여부는 평가 항목이 아닙니다.



# 글로벌시장 경쟁력 강화를 위한 수요맞춤형 사업화 지원

# 게임콘텐츠 멀티부스팅 지원

## 사업목적

❖ 기업별 수요 맞춤형 통합지원 체계 구축을 통한 우수 게임의 글로벌 시장 진출 지원

## 지원대상

❖ 공고일 기준 부산 소재 게임콘텐츠 기업

## 지원규모

❖ 2개 분야, 총 20개 내외

- 게임 고도화 : 13백만원 이내 지원, 게임 상용화 20백만원 이내 지원

※ 게임 상용화 분야 선정기업 중 중간평가 결과에 따른 우수기업 대상 인센티브 지원 예정

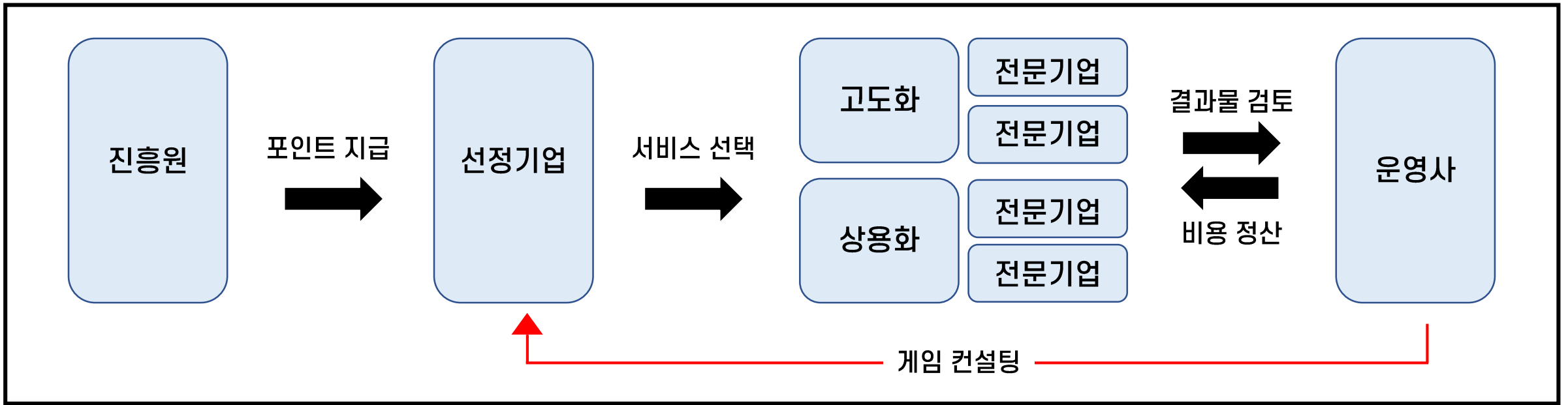
## 지원내용

분야	지원항목	세부 지원내용
게임 고도화	게임콘텐츠 퀄업	- CG, 배경음악, 성우녹음, 자막, 폰트 등 업그레이드 지원
	QA 및 FGT	- 기능·호환성·밸런싱 테스트, FGT 등 출시 전 테스트
게임 상용화	현지화	- 타겟시장 언어 번역 및 원어민 2차 검수 등 - 타겟시장에 적합한 UI·UX 수정 및 현지화 테스트 등
	게임 마케팅	- 광고 소재(이미지, 영상 등) 제작 - 마케팅 전략 수립 지원 - 마케팅 전문 대행사를 활용한 게임 홍보 (UA 마케팅, 인플루언서 마케팅, 플랫폼 마케팅 등)

# 게임콘텐츠 멀티부스팅 지원

## 지원방식

- ❖ 선정기업에게 포인트 지급 → 포인트 한도 내 서비스 선택 및 이용
- 단 포인트는 동일 분야 내에서만 이용가능(예-고도화 분야 선정 시 상용화 분야 이용 불가)



## 추진일정

※ 추진일정은 사업운영 상황에 따라 변동될 수 있습니다.



# FAQ : 게임콘텐츠 멀티부스팅 지원

Q. 하나의 게임콘텐츠로 2개 분야 지원이 가능한가요?

A. 1개 게임콘텐츠 당 1개 분야 지원만 가능합니다.

다만, 동일 기업에서 서로 다른 게임콘텐츠를 각각의 분야에 지원하는 것은 가능합니다. (예) 게임 'A' = 고도화, 게임 'B' = 상용화

Q. 서비스 전문기업을 선정기업이 정할 수 있나요?(지난해 쿨업 방식처럼)

A. 운영사와 협력 관계에 있는 서비스 기업과 진행하는 것이 원칙이나, 특별한 사유가 있을 경우 적절성 여부를 진흥원과 운영사가 검토하여 합당하다고 판단될 경우에는 선정기업이 지정한 기업과 진행할 수 있습니다.

Q. 분야별 구체적인 지원대상이 궁금합니다.

A. 고도화의 경우 공고일 기준 출시 1년 미만의 게임콘텐츠 또는 상용화 단계 직전의 완성도를 갖춘 게임콘텐츠를 대상으로 하며, 고도화 진행 후 출시의 의무는 없습니다.

상용화는 공고일 기준 국내 또는 해외 출시를 완료하였으나 신규 해외국가(1개 이상)에 정식 출시를 희망하는 게임콘텐츠 또는 2024년 8월 내 런칭이 가능한 게임콘텐츠로 제한할 예정입니다. 세부내용은 추후 공고에서 자세히 안내드리겠습니다.

Q. 중간평가 결과에 따른 인센티브 또는 페널티가 있나요?

A. 중간평가 결과에 따라 우수기업을 대상으로 추가 포인트를 지급할 계획입니다. 구체적 인센티브 규모는 공고를 참고해 주시기 바랍니다.

# 국내·외 게임전시회 참가지원

## 사업목적

❖ 국내외 게임 전시회 참가 지원을 통한 **글로벌 시장 진출** 및 **해외 네트워크 구축**

## 지원대상

❖ 부산 지역 내, 게임 콘텐츠 개발 및 서비스 기업

## 참가전시회

지원규모	참가전시회		상세정보
전시회별 상이	국내	BIC 2024	2024. 8. 16.(금) ~ 8. 18.(일) / BEXCO
		G-STAR 2024	2024. 11. 14.(목) ~ 11. 17.(일) / BEXCO
	국외	미확정	기업 수요 조사를 반영하여 참여 전시회 검토 중

## 지원내역

- ❖ 기업별 **부스 임차 및 구축**을 통한 비즈니스 상담 · 시연공간 제공
- ❖ 부스 내, 디스플레이, 테이블 및 의자 등 **비품 임대**
- ❖ 공동 **홍보물** 제작 지원 및 **통역 지원** 등

## 추진일정

❖ 각 참가 전시회별 **개최 일정을 기준으로 1~2개월 전** 참가기업 모집 공고 예정

# FAQ : 국내·외 게임전시회 참가지원

Q. 진흥원에서 지원하는 해외전시회는 언제쯤 확정이 될까요?

A. '24년도 참가 지원 해외전시회는 현재 KOCCA와 조율 중에 있습니다.  
얼마 전에 참여해주신 수요조사 결과를 전달한 상태이며, **작년 도쿄게임쇼와 유사한 형태(한국공동관)**로 추진되리라 예상합니다.

Q. BIC 2024는 어떤 형태로 참가 지원이 이루어지나요?

A. 작년과 동일하게 **비경쟁부문의 부산글로벌게임센터 공동관 형태**로 참여할 계획입니다.  
6~7월 중에 세부 지원내용 및 신청방법 등이 공고될 예정이오니 자세한 사항은 공고문을 참고해주세요.

# 인디게임 큐레이션 시스템

## 사업목적

- ❖ 인디게임 이용자 **피드백 수집을 통한 게임 품질개선**

## 지원대상

- ❖ 개발 **초기단계** 프로젝트를 추진 중인 중소기업, 인디게임 개발사

## 지원내용

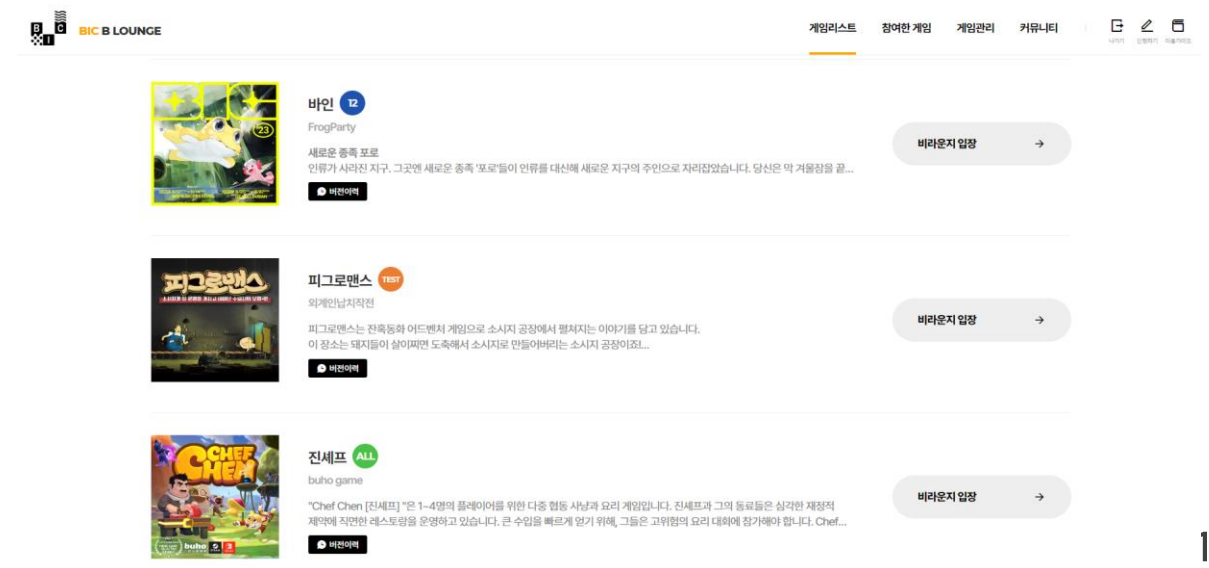
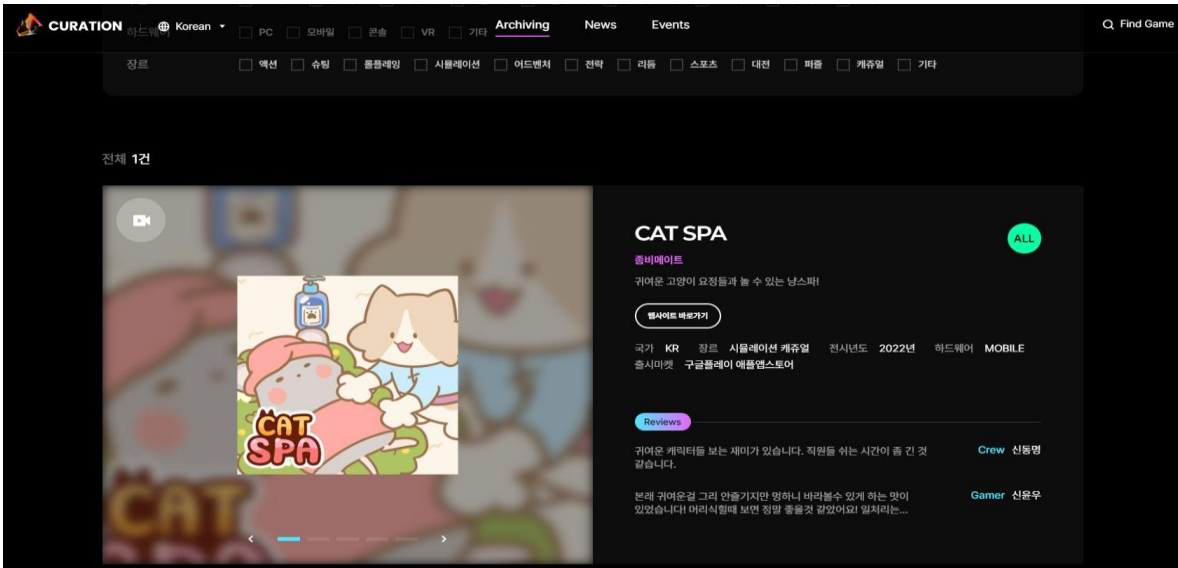
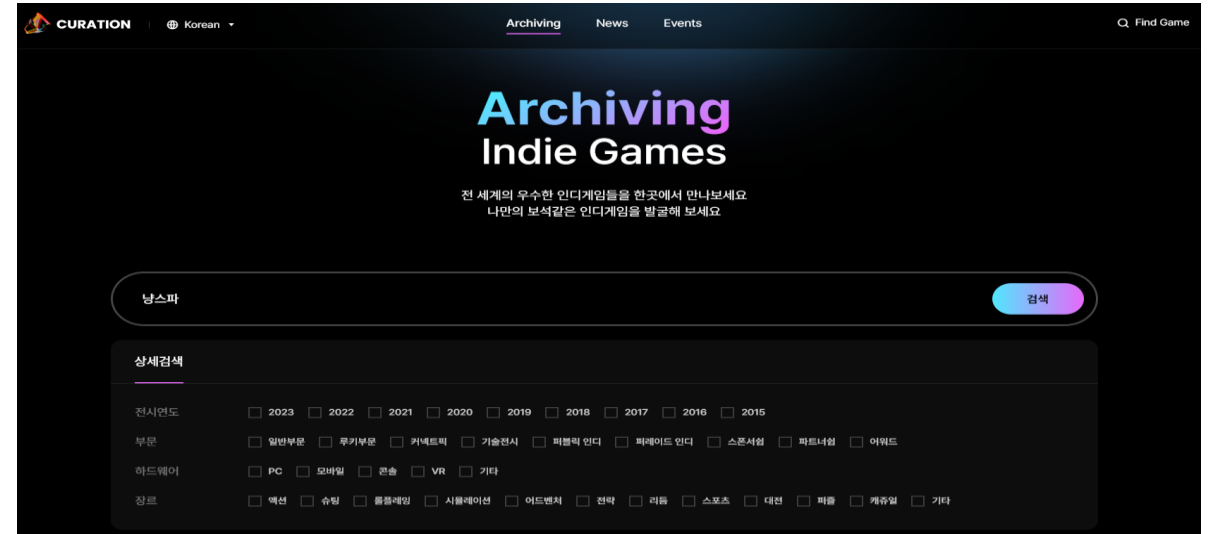
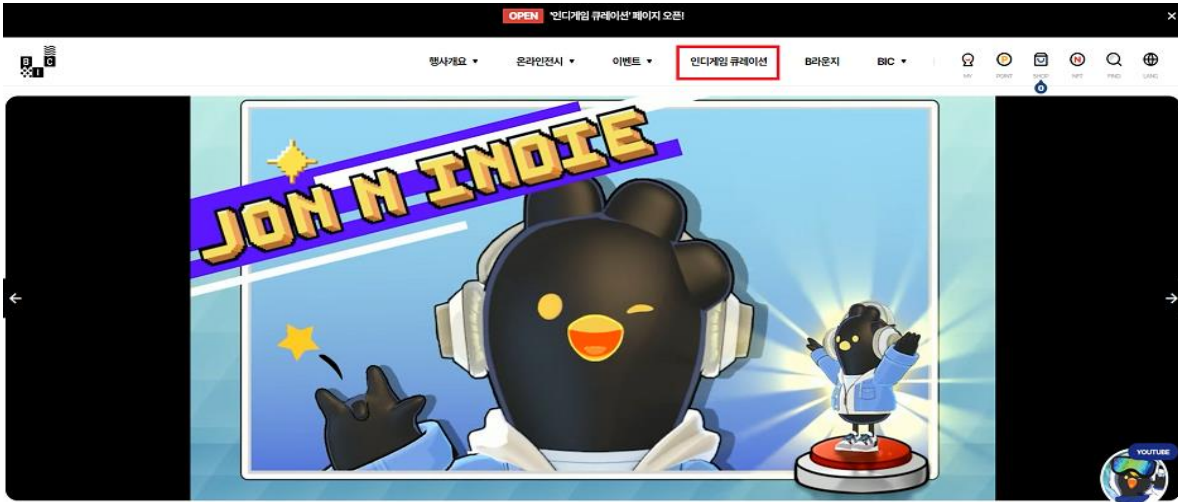
- ❖ 인디게임 큐레이션 시스템 내 게임 등록 및 홍보
  - 시스템 주소 : <https://www.bicfest.org/curation>
  - 인디게임 베타테스트 플랫폼 '비라운지' 내 게임 등록 지원
- ❖ BIC페스티벌 2024 연계 데모데이 진행
- ❖ BIC페스티벌 2024 **홍보부스 참가 지원**

## 추진일정



※ 추진일정은 사업운영 상황에 따라 변동될 수 있습니다.

# 인디게임 큐레이션 시스템



# FAQ : 인디게임 큐레이션 시스템

Q. 인디게임 큐레이션 시스템은 무엇인가요?

A. 인디게임 DB를 수집해서 **아카이빙**을 구축하고, 더 나아가 인디게임 데이터를 **BTB, BTC에 활용하고자 하는 시스템**입니다.  
현재 **BIC 공식홈페이지와 연계**하여 운영 중이며, 올해 사업을 통해 많은 초기단계 게임을 시스템에 등록시켜 양질의 피드백을 얻고자 합니다.

Q. 시스템에서 어떤 유저들의 피드백을 수집하나요?

A. **인증된 회원만 참여가** 가능합니다. 다만, 등록된 게임들이 더 많은 피드백을 수집할 수 있도록 BIC페스티벌과 연계하여 빅커넥터즈 등 **인디게임에 관심도가 높은 유저들을 모집**하여 참여를 활성화할 예정입니다.

Q. 초기단계 게임이 아니면 지원을 할 수 없는 걸까요?

A. **반드시 그런 것은 아닙니다.** 출시 이전 초기단계 게임일수록 지원사업의 효과가 클 것으로 판단되지만, 출시 이후에도 유저들의 심도있는 피드백이 필요하다면 얼마든지 지원 가능합니다.

Q. BIC 2024에는 어떤 게임이 참가하게 되는건지 알고 싶습니다.

A. 7~8월에 예정된 **‘데모데이’에 참가하게 될 인디게임 유저들의 선택**으로 BIC 출품작을 선정하는 것을 계획 중에 있습니다.  
자세한 선정 과정은 추후 공지될 사업안내를 참고해주세요.

# BGC SNS 채널 활용 기업홍보 지원

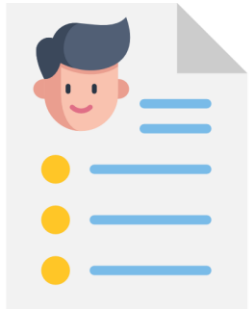
## 지원내용

- ❖ 부산글로벌게임센터 블로그 및 SNS(인스타그램, 페이스북) 홍보물 제작 및 게시
- ❖ 게임콘텐츠를 활용한 SNS 이벤트 기획 및 프로모션 진행
- ❖ 부산글로벌게임센터 서포터즈를 활용한 다채로운 게임 콘텐츠 제작 등

게임 홍보 콘텐츠 제작 및 게시	SNS 채널 프로모션 진행	지역 게임 기업 소개 및 소식 공유 (with 서포터즈)

지역 기업의 성장과 성공을 항상 함께하겠습니다 😊 좋은 소식 언제나 환영하니 편하게 문의주세요!

※ 문의는 이경민 선임에게...(051-749-9183)



# 전문인력 채용지원 (Feat.부산콘텐츠아카데미)

# 게임전문 채용포털 부산게임인

## 사업목적

❖ 부산 지역 게임 기업 정보 제공 및 구인·구직 매칭 지원

## 사업대상

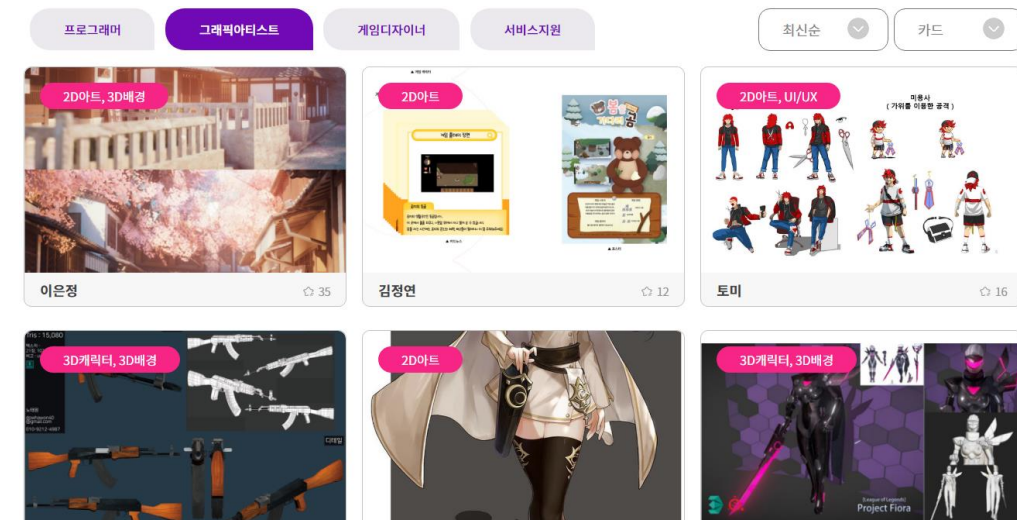
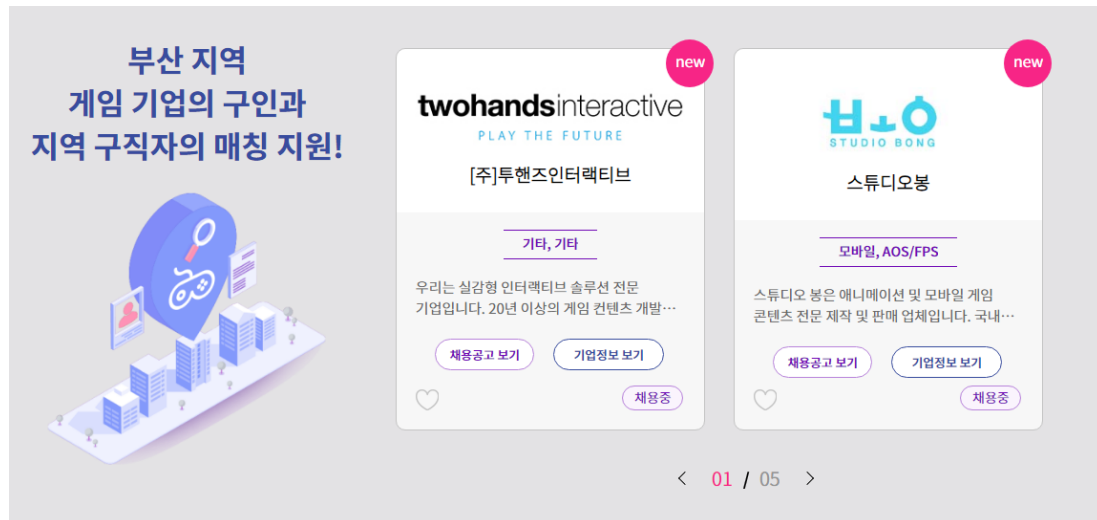
❖ 부산 지역의 구인을 희망하는 게임 기업과 게임회사에 취업하고 싶은 구직자

## For 구직자

부산 게임 기업의 정보 및 채용 정보 제공

## For 게임기업

지역의 우수 인재 채용을 위한 예비 개발자들의 구직 정보 및 포트폴리오 제공



# 게임전문 채용포털 부산게임인

## 운영계획

- ❖ 부산게임아카데미 교육·수료생 및 지역 대학과 연계하여 졸업예정자 및 구직자 등 예비 개발자의 **우수 인재 포트폴리오** 등록 예정

※ 2024년 부산게임아카데미 교육 프로그램(안)

구분	주요내용
디지털 게임프로그래밍 교육	글로벌 수준의 커리큘럼을 도입하여, 컴퓨터사이언스 및 프로그래밍, 프로젝트 제작 실습 등 교육
퍼스널 트레이닝 교육	게임아트, 기획, 프로그래밍 분야 포트폴리오를 준비하는 예비개발자에게 1:1 맞춤형 교육을 제공하여 퀄리티 및 완성도 향상
포트폴리오 컨설팅	취업을 준비하는 구직자에게 포트폴리오 컨설팅을 지원하여 포트폴리오의 방향성 및 퀄리티 개선

부산게임인 바로가기



# FAQ : 게임전문 채용포털 부산게임인

Q. (부산게임인) 다른 구인구직 사이트와 다른 점은 무엇인가요?

A. 부산에 소재지를 둔 게임 기업만 기업회원으로 가입할 수 있으며, 구직자 대상 기업정보 제공, 인재보기가 가능합니다.  
 등록된 인재의 포트폴리오 열람이 무료로 제공됩니다.  
 구인 중이거나 예정 중인 기업을 대상으로 인재 추천 시스템을 도입하여 지역 기업의 인재 채용을 지원할 예정입니다.

Q. (부산게임인) 부산게임인을 이용하는 구직자가 얼마나 있나요?

A. 270여명의 예비개발자들이 인재로 등록되어 있습니다.  
 구직자 유입을 위한 역내·외 우수 인재 등록 활성화 이벤트를 계획하고 있습니다.

Q. 부산게임인을 이용하는 이점이나 장점은 어떤 것들이 있나요?

A. 지역 내 게임관련 학과 예비졸업자와 부산게임아카데미 수료생 등  
 지역에서 배출되는 우수한 구직자를 등록하도록 하여 지역 인재 수급의 어려움을 해소하고자 합니다.

# 부산게임아카데미 개발자 역량교육

## 사업목적

- ❖ 언리얼 게임엔진, 최신 기술 및 산업 트렌드, 노하우 등의 심화 교육을 통해 지역 내 전문인력 실무 능력 향상 및 기업 경쟁력 강화

## 교육대상

- ❖ 지역 내 게임분야 현업 실무자 (재직자 및 프리랜서 등)

## 주요내용

- ❖ 게임 개발 및 서비스, BM 개발 등 개발부터 운영까지 지역 종사자들이 필요한 교육 주제를 발굴하여 **심화 단계의 전문가 교육 운영**

구분	지원내용
언리얼 전환 교육	언리얼 엔진 도입을 위한 기초부터 프로젝트 고급 과정 전반에 대한 온라인 기반 교육 운영 및 멘토링 지원
실무자 단기 교육	최신 기술 및 산업 트렌드, 노하우 등 실습 위주의 심화 교육을 통해 지역 게임 개발사들의 역량을 강화할 수 있는 교육 운영

## 추진일정

- ❖ 2024년 4월 ~ 10월

# FAQ : 부산게임아카데미 개발자 역량교육

Q. (언리얼 전환교육) 교육 커리큘럼이 궁금합니다.

A. 언리얼 엔진 기초 사용법, 언리얼 C++ 프로그래밍, 언리얼 엔진 프레임워크, 언리얼 엔진으로 게임을 제작하고 설계하는 방법, 최적화 등 실무에서 필요한 언리얼 엔진 사용법에 대해 온라인으로 교육을 진행하게 됩니다.

Q. (언리얼 전환교육) 개발 경험이 많지 않아도 참가 가능한가요?

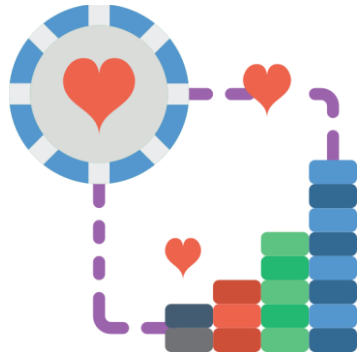
A. 참가자들이 언리얼 엔진의 핵심 개념과 기능을 익힐 수 있도록 구성되어 있으며, 실제로 활용할 수 있는 실무 능력을 향상시키는 데 중점을 두기 때문에 해당 교육은 게임 개발에 대한 기본적 이해가 있는 **현업 실무자를 대상으로** 진행됩니다.

Q. (실무자 단기 교육) 올해 교육 주제는 어떻게 되나요?

A. AI 활용 게임 제작, 게임 엔진의 핵심 분석, 유니티 최적화 및 아트 클래스 등 실무에서 즉시 활용 가능한 실용적인 지식을 제공하여 개발자들이 업계에서 높은 수준의 역량을 유지할 수 있도록 교육 주제를 선정하고 지원할 예정입니다.

Q. (공통) 교육은 어떻게 진행되며, 시기는 어떻게 되나요?

A. 언리얼 전환교육은 온라인으로 제공되며, 모든 참가자는 개인 멘토링 및 코칭을 받게됩니다. 실무자 단기교육은 오프라인으로 진행되며, 교육 장소는 인원에 따라 추후 공지됩니다. 교육은 4~5월부터 진행될 예정이며, 자세한 교육 내용은 부산글로벌게임센터 홈페이지나 SNS 참고 부탁드립니다.



# 게임&콘텐츠 펀드를 통한 재정지원 확대

# 게임·콘텐츠 펀드 운영

## 결성내역

- ❖ 한국모태펀드 기반 총 3개의 펀드 조성 (부산지역 의무투자 총 70억 이상)

펀드명	결성규모	의무투자액	주투자대상
1호(라구나 다이나믹 게임&콘텐츠 펀드)	158.6억원 (투자완료)	20억원 (투자완료)	창업초기 벤처·스타트업기업
2호(베이비샤크 넥스트유니콘 IP펀드)	385억원	30억원	
3호(스마트 유니온 비대면 투자조합)	147억원	20억원	창업·벤처·중소기업

## 지원내용

- ❖ 투자방법 : 게임 및 콘텐츠 기업 대상 프로젝트·지분 투자 등
- ❖ 특약사항 : 부산 지역의 게임 및 콘텐츠 기업 대상 일정액 의무 투자
- ❖ 투자운용사의 IR 미팅을 통해 기업과 투자자와 네트워크 형성 지원

## 향후계획

- ❖ 2024년도 내, 4호 펀드 결성 추진 예정

# FAQ : 게임콘텐츠 펀드 운영

Q. 펀드의 부산 게임·콘텐츠 기업 의무투자 잔여액이 얼마나 있나요?

A. 2호 펀드의 경우 10억원, 3호 펀드의 경우 7억원의 부산 지역 의무투자액이 남아 있습니다.  
결성 총액을 기준으로 투자가 가능한 잔여액은 (2호 펀드) 87억원, (3호 펀드) 96.5억원으로 의무투자액 외에도 투자가 진행 중입니다.

Q. 2호, 3호 펀드의 「주요 투자대상」의 창업 기준이 어떻게 되나요?

A. 2호 펀드의 주요 투자대상은 **창업초기의 3년 이내** 기업이며, 3호 펀드의 주요 투자대상은 **사업화 단계의 3-7년차** 기업입니다.  
이는 말 그대로 「주요 투자대상」으로 범위에 해당하지 않은 기업의 투자가 불가능한 것은 아니므로 펀드 유치에 관심이 있으시다면 IR데이를 통해 상담 및 컨설팅 받아보시기를 추천드립니다.

Q. 펀드 별 투자 대상의 특징이 있나요?

A. 2호 펀드는 **콘텐츠 제작 초기 또는 소외분야** 관련 프로젝트 및 기업을, 3호 펀드는 **비상장 중소·벤처기업**을 주요 대상으로 하고 있습니다.  
투자대상 역시 일정 부분 확장이 가능하므로 많은 VC들과의 상담을 통해 가장 적합한 방안을 찾아보시는 것을 추천드립니다.

Q. 출시한 게임이 없는 기업도 투자를 받을 수 있나요?

A. 가능합니다. 게임 출시를 준비 중이거나 테스트 중인 게임의 투자요건에 충족하는 경우 **투자가 가능합니다.**  
실제로 지난 해 출시 경험이 없는 부산지역 게임 개발사에 투자가 이루어졌습니다.



# 인사이드 공유를 통한 지역산업 선순환 생태계 조성

# 오피스아워 프로그램

## 사업목적

❖ 게임·콘텐츠 기업의 리스크 관리를 통한 **안정적인 비즈니스 환경 제공**

## 지원대상

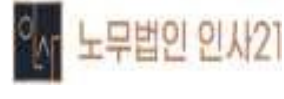
❖ 부산 소재지의 사업자 등록이 되어 있는 게임&콘텐츠 기업

## 지원내용

❖ **법률, 노무, 세무** 전문가와의 자유로운 대화를 통한 컨설팅 제공



<법률>



<노무>



<세무>

## 운영방법

❖ 상시모집을 통해 기업 수요와 일정에 따라 신청자 대상 **상시 매칭 및 지원**

홈페이지사업공고  
(상시모집/3~12월)



프로그램신청  
(신청서 메일 제출)



전문가1:1컨설팅  
(온/오프라인)

# 투자자문 IR 데이

## 사업목적

- ❖ 부산 게임&콘텐츠 특화 펀드 관련 IR 미팅 지원을 통한 창업 초기 스타트업의 중장기 발전 생태계 조성

## 지원대상

- ❖ 부산 게임 및 콘텐츠 기업

## 지원내용

- ❖ 펀드운용전문가(VC)와 1:1 투자 자문 및 컨설팅 미팅

## 지원방법

- ❖ 펀드별 분기 사업공고 게시를 통해 신청서 제출

## 추진일정

- ❖ (2호) 3월 22일(금) / 5월 / 9월 / 11월 예정
- ❖ (3호) 4월 / 6월 / 8월 / 10월 예정

# 컨퍼런스&세미나 개최

## 사업목적

- ❖ 게임개발 관련 인사이트 및 정보, 최신 기술, 트렌드 공유 등을 통한 **게임산업 종사자 간 네트워크 구축 및 활성화**

## 참가대상

- ❖ 부산글로벌게임센터 입주기업 및 부산지역 게임기업, 프리랜서, 예비개발자 등

## 추진계획

- ❖ 부산 게임개발자 컨퍼런스 개최 (연 2회 예정)
- ❖ 게임개발 기술 및 트렌드 세미나 개최 (연 2회 예정)



# FAQ : 인사이트공유&네트워킹

Q. (오피스아워) 오피스아워 프로그램 신청은 어떻게 하면 되나요?

A. 3월 중, 부산정보산업진흥원과 부산글로벌게임센터 홈페이지에 사업공고와 함께 신청서를 게시할 예정입니다. 이후 공고를 확인하고 신청서를 담당자 메일로 제출해주시면 접수가 됩니다.

Q. (IR데이) IR데이에 참여하면 투자를 받을 수 있나요?

A. IR데이는 투자가 필요하거나 준비하는 기업 모두 참여 가능합니다.  
전문 펀드운용사의 VC가 IR자료 작성과 사업계획서 검토, 투자 관련 컨설팅 등을 제공하는 지원으로 당장 투자가 필요한 단계가 아니더라도 VC와의 미팅을 통해 사업에 도움이 되는 정보교류도 이루어지니 많은 지원 부탁드립니다!

Q. (IR데이) 펀드별 IR데이 신청자격은 어떻게 되나요?

A. 게임 및 콘텐츠 분야 창업&벤처기업이면 신청이 가능합니다.  
2호(베이비샤크 넥스트 유니콘 IP 펀드)의 경우 창업초기 프로젝트 및 기업을 대상으로 하고 있습니다.  
3호(스마트유니온비대면투자조합)의 경우 메타버스 플랫폼·서비스 기업 및 관련 분야 게임 개발사를 대상으로 합니다.

Q. (IR데이) IR데이는 어떤 방식으로 진행되나요?

A. 사업계획 및 게임·콘텐츠, 기업 소개를 작성하여 IR데이 참가 신청서를 제출해주시면 신청서를 기반으로 VC와 30분간 1:1 미팅 및 컨설팅을 진행하게 됩니다.  
신청서 외 사업소개서, 계획서 등 추가 자료를 별첨하여 제출할 수도 있습니다.

# Q&A

궁금하신 사업을 질문해주세요 😊

# “감사합니다”



구분	사업명	연락처	이메일
인큐베이팅	게임센터 입주지원, 인큐베이팅	051-749-9194	di7850@busanit.or.kr
	인디게임 개발자 정착지원	051-749-9183	rudals2992@busanit.or.kr
제작지원	Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원	051-749-9181	lsa@busanit.or.kr
	BGC 게임 창작 챌린지	051-749-9182	jhj0813@busanit.or.kr
	게임콘텐츠 멀티부스팅 지원	051-749-9182	bkshin@busanit.or.kr
사업화지원	국내외 게임전시회 참가지원	051-749-9194	di7850@busanit.or.kr
	BGC SNS 홍보 지원	051-749-9183	rudals2992@busanit.or.kr
채용지원	부산게임인, 개발자 역량교육	051-749-9140	nym88@busanit.or.kr
펀드	게임콘텐츠펀드, IR데이	051-749-9140	nym88@busanit.or.kr