2025년 부산 게임산업육성 지원사업 설명회

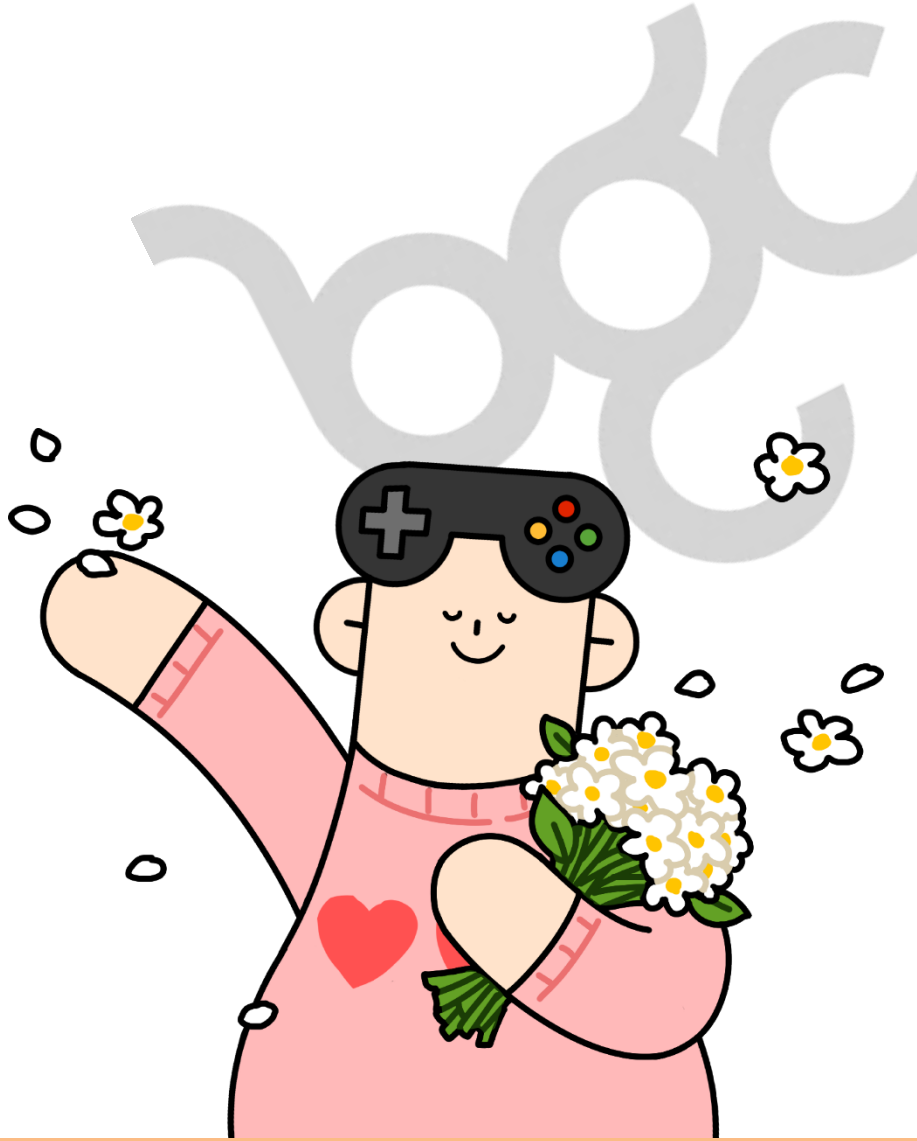
2025.3.5(수)

Contents

001 신기술게임단 소개

002 2025년 지원사업 구성

003 지원사업별 세부 내용



(재)부산정보산업진흥원 신기술게임단 소개

신기술게임단

게임산업팀

- 국제게임전시회 지스타 개최 등을 통한 게임산업 활성화
- 부산글로벌게임센터 운영 등 지역 게임기업 지원 및 기반 조성
- 전시회 및 신흥시장 개척 등을 통한 지역 게임기업 글로벌 시장 진출 지원
- 예비개발자 발굴·인큐베이팅 등을 통한 인디게임 산업 육성
- 지역 게임산업 전문인력 양성 및 취업역량 강화 교육 지원

이스포츠문화팀

- 글로벌 이스포츠 대회 및 이벤트 유치를 통한 글로벌 교류 확산
- 이스포츠 상설경기장 운영 및 대시민 이스포츠 문화 제공
- 아마추어 이스포츠 대회 및 생활 이스포츠 활동 등 커뮤니티 지원
- 이스포츠 산업 분야 진로탐색 및 전문인력 양성 교육 지원

(재)부산정보산업진흥원 신기술게임단 소개

{VISION}

"지역 게임기업의 성장과 혁신을 이끄는 퍼스트 무버, 신기술 게임단"

{MISSION} 중소·인디 게임기업의 경쟁력 강화와 시장 플랫폼 다각화를 통해 글로벌 시장으로 도약하는 강소 게임기업 육성

개발자 역량강화를 위한
글로벌 최신 기술 융합

글로벌 마켓 및 플랫폼 확대를 통한
비즈니스 기회 창출

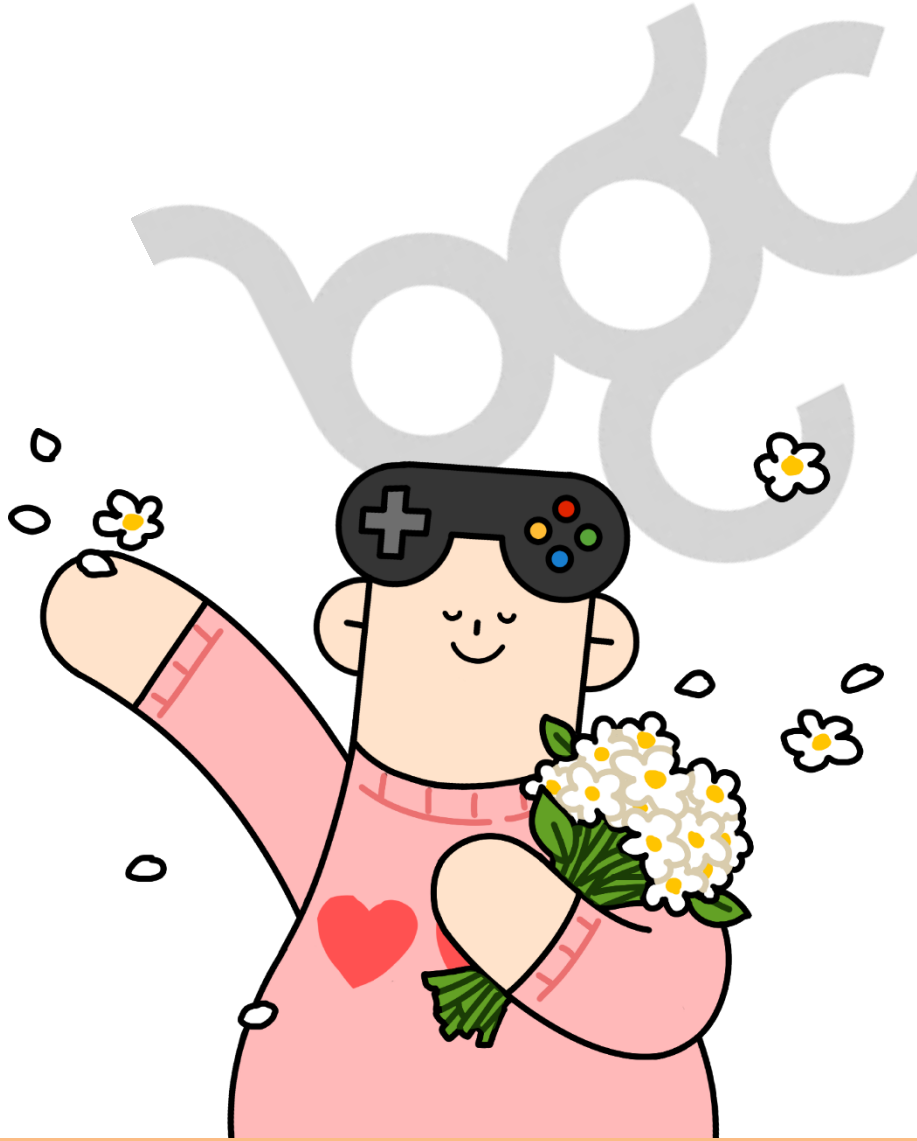
게임산업 생태계 강화를 위한
지속 가능 성장환경 조성

Contents

001 신기술 게임단 소개

002 **2025년 지원사업 구성**

003 지원사업별 세부 내용



2025년 BGC 지원사업 구성

인디 개발자 발굴 및 인큐베이팅

- BGC x 오렌지플래닛 인큐베이팅
- (신규) BGC 예비 개발자 점프업 지원
- 인디게임 개발자 정착지원
- 지역 게임산업 네트워킹 및 컨퍼런스

콘텐츠 경쟁력 강화 제작지원

- Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원
- (신규)게임 콘텐츠 개발 및 플랫폼 컨버팅 지원
- (신규)게임 개발 인공지능 전환(AX)지원

글로벌 판로 개척 사업화 지원

- (신규)게임 개발사 인센티브 지원
- 게임콘텐츠 멀티부스팅 지원
- 글로벌 시장 진출 지원
- 게임·콘텐츠 펀드 운영
- 인디게임 큐레이션 시스템 운영

전문인력 채용지원 (Feat.부산콘텐츠아카데미)

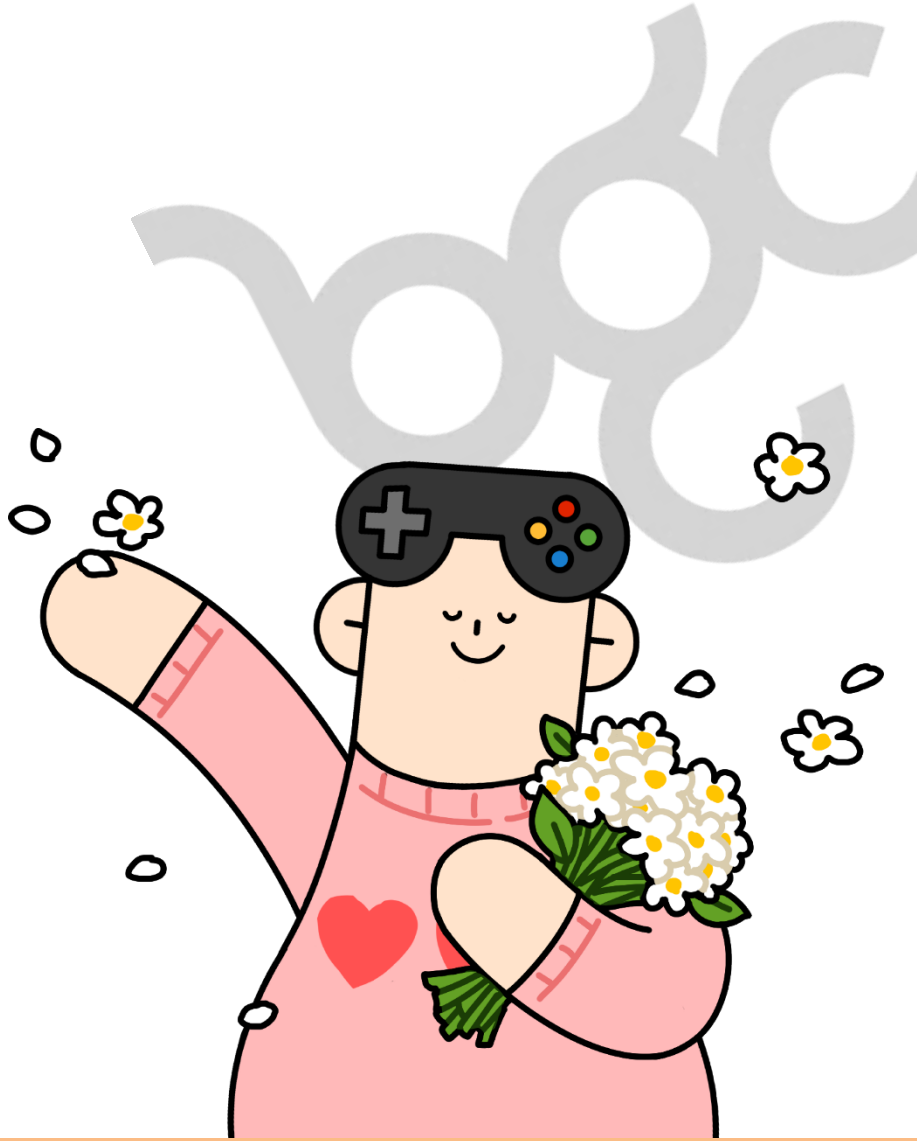
- 게임 전문 채용포털 부산게임인
- 부산게임아카데미 개발자 역량교육

Contents

001 신기술 게임단 소개

002 2025년 지원사업 구성

003 **지원사업별 세부 내용**



인디 개발자 발굴 및 인큐베이팅

BGC X 오렌지플래닛 인큐베이팅

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, 오렌지플래닛 등

지원규모

❖ 입주지원실 29개실, 게임스테이션 1개실 ※ 공실 발생 시, 수시모집

구분	BGC 게임스테이션	3층 입주지원실	9층 입주지원실
지원대상	게임동아리, 예비창업자, 인디게임 개발자 등	창업 5년 미만 스타트업 기업(예비창업자) 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

BGC X 오렌지플래닛 인큐베이팅

기타사항

구분	입주기업 네트워킹 행사 진행	소프트웨어 • 기자재 지원 및 오렌지플래닛 패밀리 베네핏 지원
지원내용	❖ 개최횟수 : 브런치 데이(연 4회), 멤버쉽 데이(연 1회) ❖ 참가대상 : BGC 입주기업 임직원이면 누구나 ❖ 주요내용 - 신규 입주기업 소개 - 입주기업, 졸업기업 임직원 간 네트워킹 지원 - 입주기업 게임콘텐츠 플레이 & 리뷰 등 	❖ 소프트웨어클린존 운영 - 가구/PC 지원(3층), Adobe Creative App 연간 라이선스 지원 - 기업(팀)별 1개(게임센터 입주기간 한정) ❖ 오렌지플래닛 패밀리 베네핏 - 오렌지플래닛 제휴업체 연계 할인/크레딧 제공 - 아마존 AWS, 노션, 모두싸인 - 스마일게이트 연계 인사/노무/투자 멘토링 등

FAQ : BGC X 오렌지플래닛 인큐베이팅

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

A. 3층 입주지원실은 별도 부담금이 없으며, 9층 입주지원실은 보증금, 관리비만 부담하게 됩니다.
9층 입주지원실의 관리비는 평당 13,200원(부가세 포함, 25년 신규입주 대상)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. 인력 변동(채용, 퇴사), 사업자등록 등 특이사항이 생겼어요.

A. 입주 기간 동안 조그마한 변동이라도 있을 시 아래 문의처로 연락 부탁드립니다.

문의처	부산정보산업진흥원 게임산업팀	조수현 대리	051-749-9194	soojoo1224@busanit.or.kr

(신규) BGC 예비 개발자 점프업 지원

사업목적

❖ 창의적인 아마추어 개발자(팀) 발굴,
인디게임 개발 멘토링 및 UGC 창작 지도를 통한 개발자로의 성장 지원

지원대상

❖ 부산 소재 아마추어 게임 개발 동아리(팀) 및 개인 등

공고기간

❖ 2025년 2분기 중

지원내용

※변동가능

구 분	게임 개발	UGC 창작 엑셀러레이팅
공통 지원 내용	❖ 수료작품 데모데이 및 성과발표회 개최 지원 ❖ 우수 수료팀 대상 인센티브 지급 ❖ 제작 결과물의 사업화를 위한 교육 제공	
세부 지원 내용	❖ 개발 계획 수립 및 전담 프로젝트 매니저 케어 ❖ 현업 실무자 멘토링 지원 (프로그래밍, 그래픽, 기획 등) ❖ 우수 수료팀 대상 개발 공간 지원	❖ 에디터 활용 교육 지원 ❖ 전문가 컨설팅 지원 (콘텐츠 전략 수립, 커뮤니티 구축 등)

FAQ : (신규) BGC 예비 개발자 점프업 지원

Q. 사업 신청 방법 및 지원 기간이 어떻게 되나요?

A. 올해 상반기 부산정보산업진흥원 홈페이지 등에 지원 모집 공고를 게시할 예정입니다. 서류 심사 및 인터뷰 평가를 통해 선정된 팀(또는 개인)은 올해 하반기 BGC 예비 개발자 점프업 지원을 받으실 수 있습니다.

Q. 어떤 분야의 멘토링이 지원되나요?

A. 게임 개발 분야의 경우, 현업 실무자로 부터 게임 개발, 게임 그래픽, 게임 서비스 등의 분야에 대해
직접적인 조언을 받을 수 있도록 멘토링 프로그램을 지원할 예정입니다
UGC 창작 엑셀러레이팅 분야의 경우, 해당 분야 전문가를 초빙하여 전문가 콘텐츠 전략 수립 등의 컨설팅 프로그램을 제공할 예정입니다.

Q. 게임 개발 분야에 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.

문의처	부산정보산업진흥원 게임산업팀	이환희 선임	051-749-9181	hhlee@busanit.or.kr

인디게임 개발자 정착지원

사업목적

❖ 청년 개발자 부산 지역 내 정착을 위한 주거 안정 지원

사업대상

❖ 공고일 기준, 임차보증금 이자나 월세를 부담하고있는 만 18세~ 39세 이하 청년을 채용 중인 부산지역 소재 게임 관련 기업 (개발, 서비스 등)

지원내용

❖ 정착지원금 비용 지원

지원규모	지원금액		지원기간
입사 2년 이하 근로자 00명 ※기업당 최대 2명 (단, 신규 채용 추가 지원 가능)	임차보증금 이자 50%	최대 25만원	2025. 1. ~ 12. (12개월)
	월세 50%	최대 20만원	

운영방법

기업 모집 및 선정 (※선착순모집) → 협약체결 (기업 ↔ 진흥원) → 지원금 선지급 (기업 → 청년) → 보조금 지급 (진흥원 → 기업)

FAQ : 인디게임 개발자 정착지원

Q. 기업 지원 조건 및 근로자 지원대상이 어떻게 되나요?

A. 2023년 1월 1일 이후에 입사하여 근속 중인 근로자가 있는 부산시 소재 게임 기업이 지원을 신청할 수 있습니다.
B. 2025년 1월 1일 기준, 만 18~39세 이하 청년이어야 하며, 4대보험에 가입된 근로자라면 직무, 연봉 등과 관계없이 지원이 가능합니다. ☺
(예시) 출생일이 1985년 1월 2일 ~ 2007년 1월 1일인 근로자

Q. 2025년 3월부터 시작되는 공고인데, 1월과 2월에 지급된 금액도 지원 대상에 포함되나요?

A. 네,1월과 2월에 발생한 임대료에 대해 소급하여 지원이 가능합니다.
단, 공고일 이후 계약 시에는 선정일 기준으로 2주 이내에 임차 계약이 완료되어야 합니다.

Q. 지원금 지급 방법이 어떻게 되나요?

A. 기업이 청년에게 임차보증금 이자 및 월세 지원금을 지급한 후, 청구서 제출 및 검토 이후 진흥원이 기업에게 보조금을 지급합니다.

Q. 2025년 지원기업 모집 공고는 언제쯤 하며, 어디서 확인할 수 있나요?

A. 3월 중 사업 세부내역 및 접수 방법 등이 공고될 계획입니다.
공고는 부산정보산업진흥원 사업공고 게시판과 부산글로벌게임센터 SNS를 통해 확인하실 수 있습니다.
※부산글로벌게임센터 SNS : 블로그, 인스타그램, 페이스북
사업비 소진 전까지 수시 모집 예정이오니 꾸준한 관심 부탁드립니다 ☺

문의처	부산정보산업진흥원 게임산업팀	김소희 선임	051-749-9183	sh3134@busanit.or.kr

지역 게임산업 네트워킹 및 컨퍼런스 개최

사업목적

❖ 게임개발 관련 인사이트 및 정보, 최신 기술, 트렌드 공유 등을 위한 게임산업 종사자 간 네트워크 구축 및 글로벌 컨퍼런스 개최

참가대상

❖ 부산글로벌게임센터 입주기업 및 부산지역 게임기업, 프리랜서, 예비개발자 등

주요내용

❖ 게임데브 인사이트 라운지 개최 (연 3회)

❖ 부산지역 인디게임개발자 전시회 <빌드051> 개최 • 후원 (2분기)

❖ 인디게임, 웹3 등 최신기술 공유를 위한 컨퍼런스 개최 (하반기 2회)

문의처	부산정보산업진흥원 게임산업팀	조수현 대리	051-749-9194	soojoo1224@busanit.or.kr

콘텐츠 경쟁력 강화 제작 지원

Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원

사업목적

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

지원대상

❖ ① 공고일 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 완료한 중소기업 지사

지원분야

❖ 게임제작에 소요되는 인건비, 아웃소싱비용, 개발장비 등 지원

분야	지원규모	국비 지원금액	자부담 비율
올인원 패키지	총00건	과제당 80백만원 이내	총 사업비의 10% 이상
상용화		과제당 80백만원 이내	
프로토타입		과제당 40백만원 이내	

운영방법

사업공고 및 ※선정평가(서류/발표평가) (3~4월) → 협약체결 및 사업수행 (4월) (4~11월) → 중간평가 (8월) → 결과평가 (올인원/상용화 12월) (프로토타입 11월)

Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원

중요한 전년대비 변동사항

❖ 지원분야별 주요 변경사항

☞ 올인원 패키지 : PC·콘솔게임 등 중장기 과제 개발 지원을 위한 **지원규모 확대**

☞ 상용화 : 글로벌 시장에서 성과가 있는 게임 IP의 지속 서비스 및 성과 확대를 위한 **DLC 제작지원 포함**

☞ 프로토타입 : 신기술 도입 및 실험적인 게임 개발을 위한 **신기술 접목 가산점 부여**

❖ 지원사업 참여 제한 횟수 규정

☞ 주관·참여기업 무관, **직전 5년('20년~'24년) 동안 동일 분야 누적 참여 횟수 최대 2회 이하**

☞ 직전 2년('23년~'24년) **상용화분야 「우수등급」 과제**는 누적 참여 횟수 최대 3회까지 허용

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. 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('25년) 사업 종료 후, 실시하는 결과 평가 결과에 따라 차년도 지속 지원 여부를 결정하게 됩니다.

문의처	부산정보산업진흥원 게임산업팀	신병근 팀장	051-749-9182	bkshin@busanit.or.kr

(신규) 게임 콘텐츠 개발 및 플랫폼 컨버팅 지원

BIPA 부산정보산업진흥원 Busan IT Industry Promotion Agency

사업목적

❖ 디지털 신기술을 접목한 게임콘텐츠 개발 및 게임콘텐츠 플랫폼 전환을 통하여 지역 게임기업의 새로운 성장 동력 확보

사업대상

❖ 공고일 기준, 부산 소재 게임기업(주사업장 기준)

지원내용

❖ ①컨버팅 지원 : 게임 플랫폼 컨버팅(플랫폼 전환, 멀티버전 개발 등) 지원

ㄴ예시 : 모바일 게임 → PC 게임 / PC게임 → 콘솔 게임

❖ ②콘텐츠 개발 지원 : 신기술 기반 게임 콘텐츠 개발 지원

구분	지원방법	지원규모	지원기간
① 컨버팅 지원	BIPA에서 용역기업/파트너사 선정 후 수요기업과 매칭	0개사	2025. 4. ~ 12. (9개월)
② 콘텐츠 개발 지원		0개사	

운영방법

기업 모집 및 선정 ※선정평가(서류/발표평가) (4월~5월) → 협약체결 및 사업수행 (5월) (5~11월) → 중간점검 (8월) → 사업종료 (12월)

FAQ : (신규) 게임 콘텐츠 개발 및 플랫폼 컨버팅 지원

Q. ①컨버팅 지원사업과 ②콘텐츠 개발 지원사업의 차이는 무엇인가요?

A. ①컨버팅 지원사업의 경우 기존 플랫폼을 변환 (ex. 모바일 → 콘솔 / PC → 콘솔 / 모바일 → PC) 하는 사업입니다.

B. ②콘텐츠 개발 지원사업은 블록체인 등 신기술을 접목한 "신규 콘텐츠"를 개발하는 사업입니다.

Q. ①컨버팅 지원사업과 ②콘텐츠 개발 지원사업은 중복 지원이 가능한가요?

A. 네 가능합니다. 콘텐츠가 다를 경우 중복 지원 가능하나,
평가위원의 의견에 따라 (유사 콘텐츠로 판단되는 등) 두 사업 중 하나의 사업만 지원할 수도 있습니다.

Q. 용역기업/파트너사는 BIPA에서 선정하나요?

A. 네, 맞습니다. ①컨버팅 지원사업과 ②콘텐츠 개발 지원사업의 용역기업/파트너사를 각각 선정하여 진행 할 예정입니다.

Q. 자세한 지원 내용, 지원 금액 등 모집요강은 언제 알 수 있나요?

A. 본 사업 공고는 4월 중 예정입니다. 용역기업 선정 일정 등에 따라 상세 일정은 변동 가능하며, 자세한 내용은 공고를 참고해주십시오.

문의처	부산정보산업진흥원 게임산업팀	최유진 과장	051-749-9185	cyj0211@busanit.or.kr

(신규) 게임 개발 “인공지능 전환(AX)” 지원

사업목적

❖ 게임 개발과정에 최적화된 인공지능 모델을 적용한 서비스를 도입하여 중소 인디게임 기업의 콘텐츠 생산 효율성 및 안정성 강화

사업대상

❖ 공고일 기준, 부산 소재 게임기업(주사업장 기준)

지원내용

❖ ①AX 컨설팅 : 인공지능 전환(AX)을 위한 기업별 맞춤형 컨설팅 및 교육

❖ ②서비스 사용료 지원 : 인공지능 서비스/플랫폼 이용료 지원

구분	지원방법	지원규모	지원기간
①AX 컨설팅	BIPA에서 용역기업 선정	0개사	2025. 5. ~ 12. (8개월)
②서비스 사용료 지원			

운영방법

기업 모집 및 선정
※선정평가(서류/발표평가)
(4~5월)

→

- 컨설팅 및 교육 지원
- 서비스 사용료 지원
(5월~11월)

→

중간점검
(8월)

→

사업종료
(12월)

FAQ : (신규) 게임 개발 “인공지능 전환 (AX)” 지원

Q. 본 사업은 ①AX 컨설팅과 ②서비스 사용료 지원 둘 다 지원하나요?

A. 네 맞습니다. 본 사업은 컨설팅, 교육, AI 서비스 이용료를 일체 지원합니다.

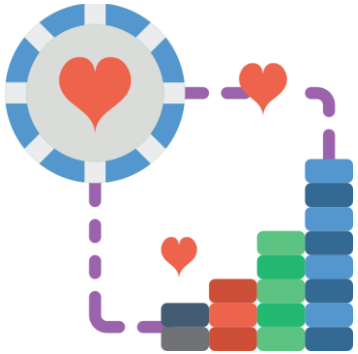
Q. 컨설팅을 통해 얻을 수 있는 것은 무엇인가요?

A. 본 사업을 통해 ①기업별 현황 분석, ②맞춤형 컨설팅, ③AX기초 교육 을 제공하여, 기업이 점진적으로 인공지능 전환(AX)을 할 수 있도록 기반을 제공해 드리고자 합니다.

Q. 어떤 인공지능 서비스에 대한 사용료를 지원받을 수 있나요?

A. 대표적인 지원 서비스는 Chat GPT, Unity 입니다. 다만, 서비스 범위를 한정해두지 않은 상태 입니다.
기업별로 필요로 하는 서비스가 상이할 것이기 때문에 컨설팅을 통해 기업에 실질적으로 필요한 서비스를 지원 할 예정입니다.

문의처	부산정보산업진흥원 게임산업팀	최유진 과장	051-749-9185	cyj0211@busanit.or.kr



글로벌 판로 개척 사업화 지원

(신규) 게임 개발사 인센티브 지원

사업목적

❖ 우수 게임의 개발 및 서비스에 소요되는 외부 솔루션 및 플랫폼 수수료 지원을 통한 기업의 재정 안정성 강화

사업대상

❖ 공고일 기준, 부산 소재 게임기업(주사업장 기준) ※지원대상에 대한 상세 조건 미정

지원내용

❖ 개발 스토어(App Store, Play Store 등) 에서 발생한 매출 수수료에 대한 현금 지원

구분	지원규모	지원금액	지원기간
매출수수료 지원	0개사 내외	기업당 1,000만원 내외 (변동가능)	2025. 4. ~ 11. (8개월)

운영방법

※운영방법 변동 가능

기업 모집 및 선정
※선정평가(서류/발표평가)
(3~4월)

→

지원금 1차 지급
※ 매출 증빙서류 검토
4~7월 매출 → 8월 지급

→

지원금 2차 지급
※ 매출 증빙서류 검토
8~11월 매출 → 12월 지급

문의처	부산정보산업진흥원 게임산업팀	최유진 과장	051-749-9185	cyj0211@busanit.or.kr

게임콘텐츠 멀티부스팅 지원

사업목적

❖ 기업별 수요 맞춤형 통합지원 체계 구축을 통한 지역기업 편의 증진 및 매출 증대

지원대상

❖ 공고일 기준 부산 소재 게임콘텐츠 기업

지원규모

❖ 3개 분야 (각 분야별 0개 지원)

- 분야별 지원금액 2천만원 내외

지원내용

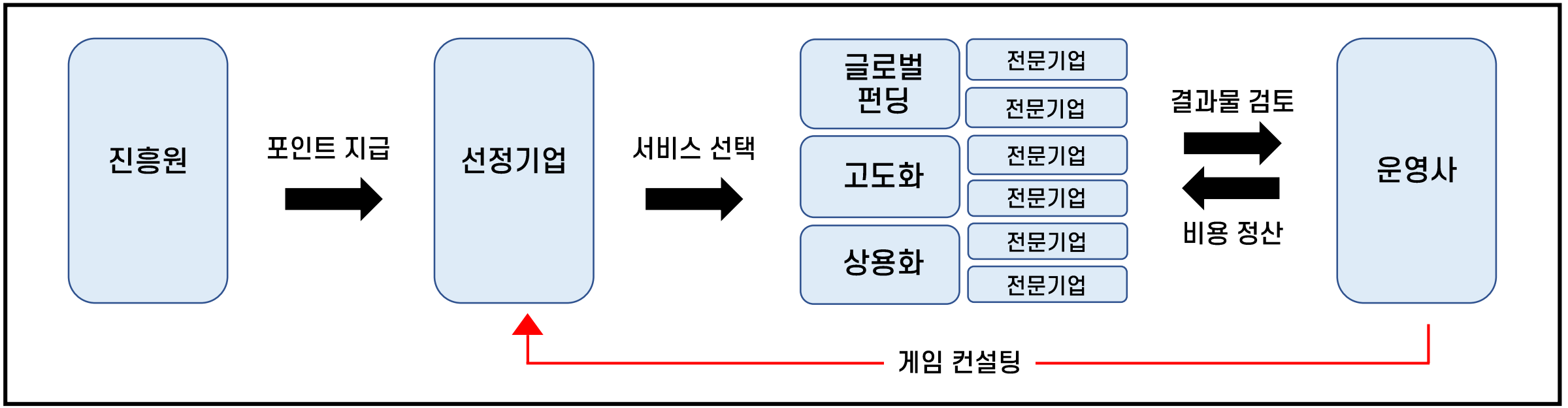
분야	지원내용
공통	- 게임성 개선 컨설팅, 게임시장 트렌드 분석 자료 제공 등
글로벌 펀딩	- 미국・일본 등 해외 펀딩 사이트 등록 대행 서비스(법인 설립, 계좌 개설 등) - 전문가 컨설팅, 현지 시장 및 경쟁 조사 등
게임 고도화	- CG, 배경음악, 성우녹음, 자막, 폰트 등 업그레이드 지원 - QA테스트, 번역(현지화) 등 목표시장 진출 전 단계 지원 - 기타 게임콘텐츠 고급화에 필요한 제작 지원
게임 상용화	- 광고 소재(이미지, 영상 등) 제작 - UA 마케팅, 인플루언서 마케팅, 플랫폼 마케팅 등 지원

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.

기업 모집 및 선정
※선정평가(서류/발표평가)
(4월~5월)

→

협약체결 및 사업수행
(5월) (5~11월)

→

하반기 사업공고
(7월)

→

결과보고
(12월)

FAQ : 게임콘텐츠 멀티부스팅 지원

Q. 하나의 게임콘텐츠로 3개 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?

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 지원금액 및 지원방식이 궁금합니다.

A. 각 분야별 지원금액은 2천만원 내외가 될 예정입니다.
지원방식은 진흥원에서 운영사 선정 및 기업별 포인트 지급 후, 지원 한도 내 지원항목 자율선택 방식(간접지원)으로 진행될 예정입니다.
구체적인 지원금액 및 지원방식은 추후 게시될 공고를 참고해 주시기 바랍니다.

Q. 사업 진행에 있어 의무사항이 있나요?

A. 게임 상용화 분야의 경우 정해진 기간 내(상반기 예정) 게임 출시가 필수 입니다.
구체적인 일정 및 지원조건은 추후 게시될 공고를 참고해 주시기 바랍니다.

문의처	부산정보산업진흥원 게임산업팀	조수현 대리	051-749-9194	soojoo1224@busanit.or.kr

글로벌 시장 진출 지원

사업목적

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

지원대상

❖ 부산 지역 내, 게임 콘텐츠 개발 및 서비스 기업

지원내용

구분		상세정보
국내	BIC 2025	- 2025. 8. 22.(금) ~ 8. 24.(일), 부산
	G-STAR 2025	- 2025. 11. 13.(목) ~ 11. 16.(일), 부산
국외	도쿄게임쇼 2025	- 2025. 9. 25.(목) ~ 9. 28.(일), 도쿄
	(신규) 시장개척단	- 25년 6월 중, 세르비아

지원내역

❖ 부스 임차 및 구축, 통역 지원 등

추진일정

❖ 각 사업 일정을 기준으로 2~3개월 전 참가기업 모집 공고 예정

FAQ : 글로벌 시장 진출 지원

Q. 도쿄게임쇼는 한국공동관으로 진행되는 건가요?

A. 올해 도쿄게임쇼는 저희 부산글로벌게임센터에서 부산 지역 게임 기업을 대상으로 모집 및 선정한 부산공동관 형태로 운영할 계획입니다.

Q. 도쿄게임쇼 외에 추가적인 해외 비즈니스 지원 사업계획이 있나요?

A. 동남아, 유럽 등에서 개최되는 해외 게임 전시회 지원 사업을 계획 중에 있으며,
현지 바이어 및 퍼블리셔 미팅을 위한 시장개척단 사업 또한 검토 중에 있습니다.

Q. 차이나조이(중국), 혹은 게임스컴(독일) 참가 지원 계획이 있나요?

A. 저희 부산글로벌게임센터에서는 올해 차이나조이(중국) 및 게임스컴(독일) 참가 지원 계획이 없습니다.
참가 지원을 원하실 경우, 한국콘텐츠진흥원(KOCCA) 한국공동관을 통해 참가 지원을 받으실 수 있습니다.

Q. 항공과 숙박비 지원이 되나요?

A. 국내·외 전시회의 경우, 항공과 숙박비 지원이 되지 않습니다.
신규사업인 시장개척단의 경우 항공 및 숙박비 일부를 지원해드리기 위해 현재 상위 기관과 협의중에 있습니다.

Q. (신규) 시장개척단에 대해 자세히 알고 싶어요.

A. 시장개척단은 동유럽 신흥시장 진출을 목표로 협력사 발굴과 네트워킹 구축을 통해 글로벌 시장 진출을 목적으로 하고 있습니다.
상세 일정은 계획 수립중에 있으며, 보다 자세한 사항은 4월 중 게시될 공고문을 참고해주시기 바랍니다.

문의처	부산정보산업진흥원 게임산업팀	이환희 선임	051-749-9181	hhlee@busanit.or.kr

게임·콘텐츠 펀드 운영

펀드 개요

펀드명	결성규모	의무투자액	주투자대상
베이비샤크 넥스트유니콘 IP펀드(2호)	385억원	30억원	창업초기 벤처·스타트업기업
스마트 유니온 비대면 투자조합(3호)	147억원	20억원	창업·벤처·중소기업

- ❖ 투자방법 : 게임 및 콘텐츠 기업 대상 프로젝트·지분 투자 등
- ❖ 특약사항 : 부산 지역의 게임 및 콘텐츠 기업 대상 일정액 의무 투자
- ❖ (신규) 4호 펀드 결성 추진 예정

IR데이

구분	내용
지원 대상	- 부산 게임 및 콘텐츠 기업
지원 내용	- 펀드운용전문가(VC)와 1:1 투자 자문 및 컨설팅 미팅
지원 방법	- 펀드별 분기 사업공고 게시를 통해 신청서 제출
일정(안)	- 각 펀드별로 분기별 1회씩 진행 예정

FAQ : 게임·콘텐츠 펀드 운영

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. (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. 출시한 게임이 없는 기업도 투자를 받을 수 있나요?

A. 가능합니다. 게임 출시를 준비 중이거나 테스트 중인 게임의 투자요건에 충족하는 경우 투자가 가능합니다.
실제로 출시 경험이 없는 부산지역 게임 개발사에 투자가 이루어진 사례가 있습니다.

문의처	부산정보산업진흥원 게임산업팀	이환희 선임	051-749-9181	hhlee@busanit.or.kr

인디게임 큐레이션 시스템

사업목적

❖ 인디게임 이용자 피드백 수집을 통한 게임 품질개선

지원대상

❖ 개발 초기단계 프로젝트를 추진 중인 중소, 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 2025 연계 데모데이 진행

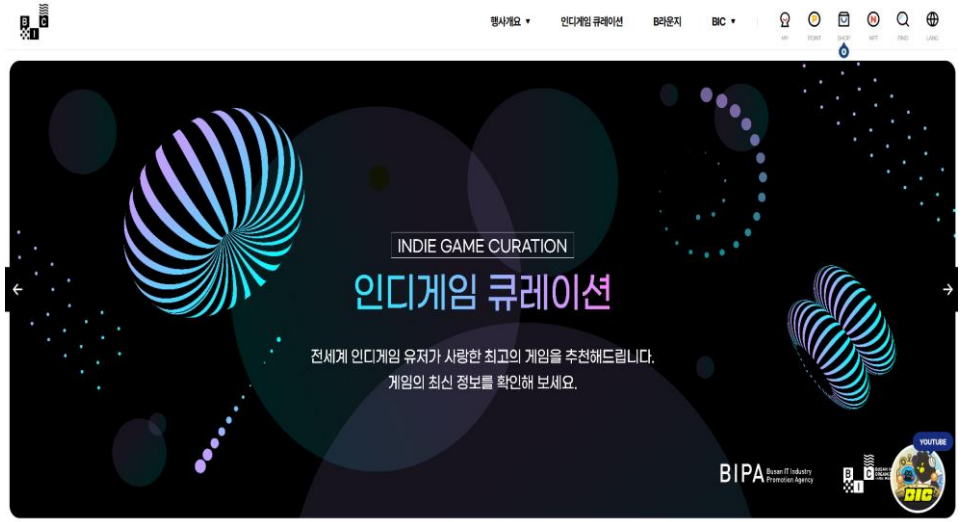
❖ BIC페스티벌 2025 홍보부스 참가 지원

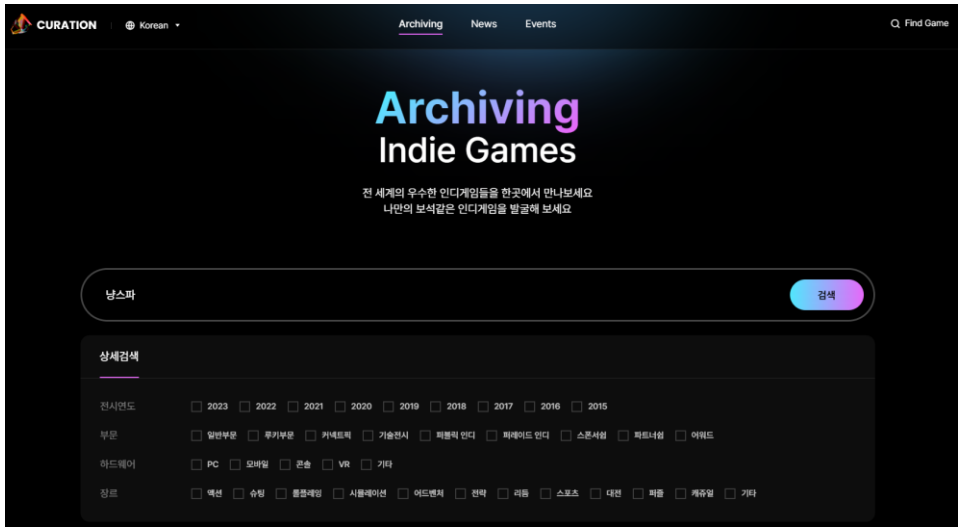
추진일정

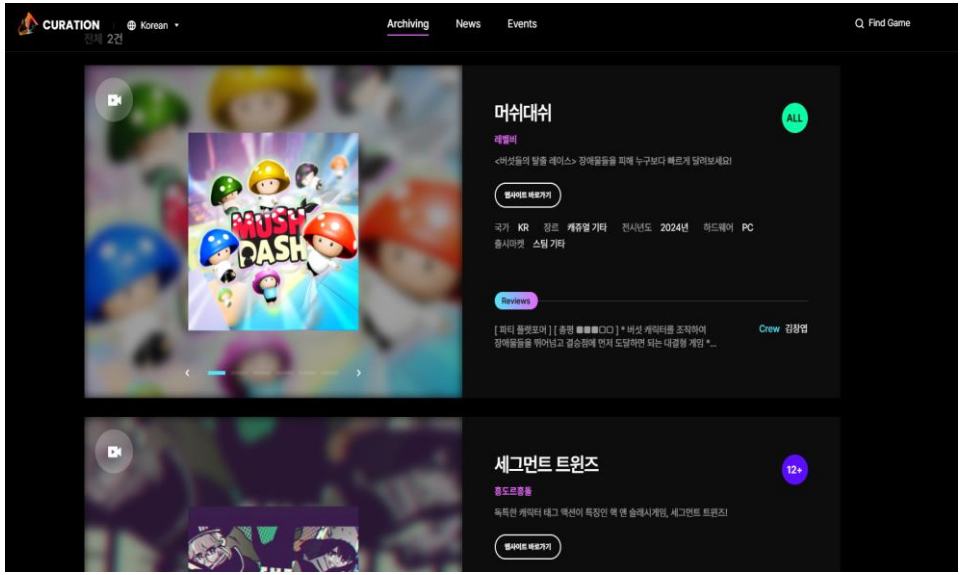
※ 추진일정은 사업운영 상황에 따라 변동될 수 있습니다.

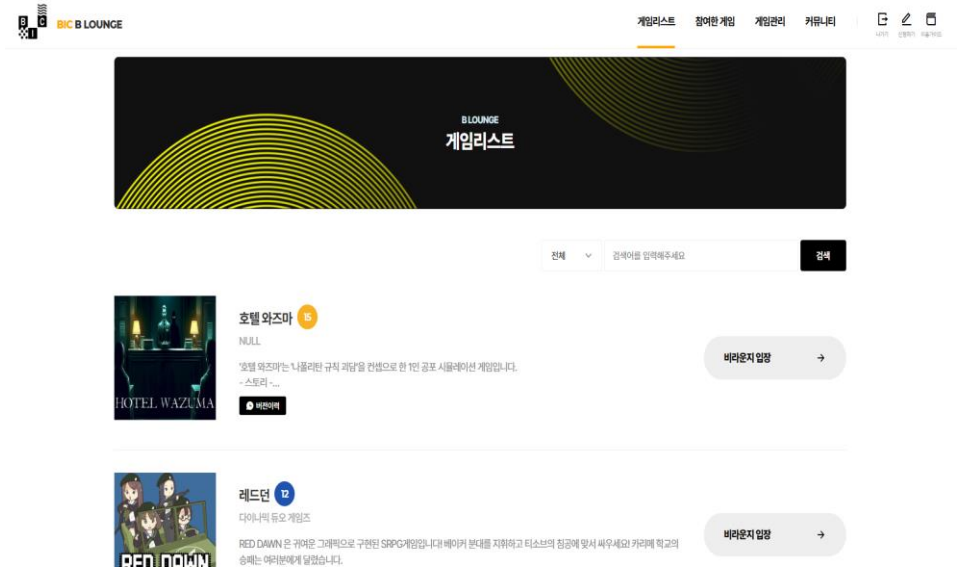
인디게임 큐레이션 시스템

인디게임 큐레이션 시스템









FAQ : 인디게임 큐레이션 시스템

Q. 인디게임 큐레이션 시스템은 무엇인가요?

A. 인디게임 DB를 수집해서 아카이빙을 구축하고, 더 나아가 인디게임 데이터를 BTB, BTC에 활용하고자 하는 시스템입니다.
현재 BIC 공식홈페이지와 연계하여 운영 중이며, 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 모집하여 참여를 활성화할 예정입니다.

Q. BIC 2025에는 어떤 게임이 참가하게 되는건지 알고 싶습니다.

A. 7~8월에 예정된 '데모데이'에 참가하게 될 인디게임 유저들의 선택으로 BIC 출품작을 선정하는 것을 계획 중에 있습니다.
자세한 선정 과정은 추후 공지될 사업안내를 참고해주세요.

Q. 인디게임 큐레이션 시스템 추후 활용방안은 무엇인가요?

A. 인디게임 큐레이션 시스템에 등록된 게임을 대상으로 테스트단을 운영하여 심층적인 피드백을 받아
게임 품질을 향상시키고 시스템을 활성화할 계획입니다.

문의처	부산정보산업진흥원 게임산업팀	손민지 선임	051-749-9188	minz@busanit.or.kr

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

주요내용

❖ For 구 직 자 : 부산 게임 기업의 정보 및 채용 정보 제공

❖ For 게임기업 : 지역의 우수 인재 채용을 위한 예비 개발자들의 구직 정보 및 포트폴리오 제공

운영계획

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

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. 350여명의 예비개발자들이 인재로 등록되어 있습니다.
구직자 유입을 위한 역내·외 우수 인재 등록 활성화 이벤트를 계획하고 있습니다.

Q. (부산게임인) 부산게임인을 이용하는 이점이나 장점은 어떤 것들이 있나요?

A. 지역 내 게임 관련 학과 예비 졸업생과 부산게임아카데미 수료생 등을 등록할 예정이므로,
지역 우수 인재를 채용할 수 있는 기회가 제공됩니다.

문의처	부산정보산업진흥원 게임산업팀	서정한 선임	051-749-9154	organix@busanit.or.kr

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

❖ 2025년 5월 ~ 11월

FAQ : 부산게임아카데미 개발자 역량교육

Q. (언리얼 전환교육) 교육 커리큘럼이 궁금합니다.

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

Q. (언리얼 전환교육) 개발 경험이 많지않아도 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.

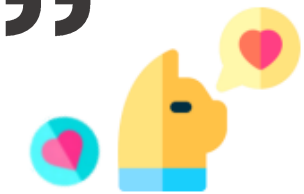
Q. (실무자 단기 교육) 올해 교육 주제는 어떻게 되나요?

A. AI 활용 게임 제작, 게임 엔진의 핵심 분석, 유니티 최적화 및 아트 클래스 등 다양한 주제를 다루며, 교육 설문조사를 통해 수요가 높은 주제를 반영하여, 개발자들이 업계에서 요구하는 높은 수준의 역량을 유지할 수 있도록 실용적인 지식을 제공하고, 실무에 즉시 적용 가능한 교육 주제를 선정하여 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 5월부터 진행될 예정이며, 자세한 교육 내용은 부산콘텐츠아카데미 홈페이지나 SNS 참고 부탁드립니다.

문의처	부산정보산업진흥원 게임산업팀	진희정 선임	051-749-9140	jhj0813@busanit.or.kr

Q&A

“감사합니다”