

BIC 2025 접수 및 출품 & 전시 규정

목차

일반부문, 루키부문 접수 및 출품 규정.....	2
커넥트픽 접수 및 출품 규정	5
전시 규정.....	6

[각 항목을 클릭하면 페이지로 이동합니다](#)

부산인디커넥트페스티벌 2025 접수 및 출품 규정

<일반부문 / 루키부문>

공통

1. 개발자서약

- 가. 본 작품은 스스로의 자유로운 창작 의지로 만들었습니다.
- 나. 스스로 '인디게임개발자'임을 자각하며, 선정되었을 경우 선정된 파트에 따라 온-오프라인 행사에 직접 참여함을 약속합니다.
- 다. 개인정보수집에 대한 안내를 확인하였으며 동의합니다.
- 라. 본 게임은 이전 BIC 경쟁부문으로(일반,루키) 전시된 적이 없는 게임임을 서약합니다.

2. 접수/출품 자격

- 가. 스스로 인디게임 개발자라고 자각하는 개인 또는 단체
 - ※ 개발에 참여하지 않은 퍼블리셔의 명의로 접수·참여할 수 없음
- 나. 이전에 전시된 적이 있는 작품은 접수 불가(이전 일반&루키부문 전시작)
 - ※ 이전 전시작품과 달라진 점이 있더라도 접수 불가
 - ※ 재출품작 및 출시 1년 이상의 작품은 '커넥트픽'을 통해 별도 모집
- 다. 한 개인 또는 단체가 여러 개의 작품을 접수할 수 있음. 다만 하나의 작품으로 여러 부문에 중복 접수할 수 없음
 - ※ A작품을 일반부문과 루키부문에 중복 접수하는 것은 불가
- 라. 다만 2개 이상의 작품이 선정 될 경우 선정된 작품 중 1개의 작품만 전시할 수 있음 이때 작품선택권은 개발자에게 있음
- 마. 여러 단체가 함께 개발한 경우 접수 시 대표단체를 지정하여 접수함.
단, 선정되어 전시할 경우 참여한 모든 단체명 표시 가능
- 바. 심사를 위해 플레이 가능한 빌드를 제출하여야 함.
- 사. 최종 선정심사 시 심사위원들의 중론으로 작품이 인디게임으로 적합하지 않다고 판단되는 경우 출품이 제한될 수 있음
(예시 : 최신기술을 활용하여 자체 창작물로 보기 힘든 경우, 인디게임 개발사로 해석하기 힘든 경우 등)
- 아. 보드게임 및 사행성 게임은 출품할 수 없음
- 자. 노골적인 형태의 성별/인종/나이에 대한 차별적인 표현작품은 출품이 제한될 수 있음
- 차. 저작권, 라이선스, 표절 등의 법적문제가 있는 또는 있을 소지가 있는 작품은 출품이 제한될 수 있음
- 카. 심사 진행이 불가능한 작품은 심사에서 제외됨

3. 접수 파일형식

가. 실행(플레이) 가능한 빌드파일

- 1) 접수시스템 내 업로드 : 용량 2GB미만
- 2) 용량 2GB 초과일 시 외부링크 등록
 - 가급적 접수시스템 내 업로드하는 방식을 권장드립니다.
 - 접수 마감 이후 빌드 업데이트 불가
 - ※ 심사 기간 중 빌드 업데이트 혹은 링크 수정 발견 시 심사 제외 (서버를 이용한 업데이트 진행 시 규정 위반)

나. 심사불가 사례

- 실행에 불법적인 방법이 필요한 경우
- 개발자 Kit이 필요한 실행파일
- 실행에 특수한 하드웨어 장비가 필요한 경우

4. 부문별 기준

가. 공통

- 1) 만 14세 이상의 스스로 인디게임 개발자라고 생각하는 누구나

나. 일반부문/루키부문

- 1) 현재 '개발 중' 또는 '출시 1년 이내'의 디지털 게임 작품

- ※출시 1년 이내: '최초' 마켓출시일 2024년 1월 1일 이후 출시작
 - A마켓 최초 출시 후, B마켓 출시한 경우: A마켓 출시일을 기준으로 함
 - 해외마켓 출시 후, 국내마켓 출시한 경우 해외마켓 출시일을 기준으로 함
 - 단, DLC는 원형게임의 출시일을 기준으로 함

다. 일반부문

- 1) 자격
 - 개인 또는 팀이 개발한 작품

라. 루키부문

1) 자격 ('가'와 '나'중 하나를 만족하는 작품)

가) '학생' 또는 '25세 이하(01년 이후 출생)의 미취업자'로 구성된 팀 또는 개인이 개발한 게임작품

※ 학생: 중,고,대학(교),대학원 및 게임관련 교육기관의 전일제 학생(휴학생포함)

※ 취업 중인 경우 불가. 해당 경우 의심 시 추가 증명서류 요청할수 있음

나) 게임관련 교육기관 졸업작품

※ 게임관련 학위 혹은 증명서가 수여되는 대학(교/대학원) 및

대학교·국가기관의 부설게임교육기관 전일제 학생의 졸업작품

※ 교육기관 소속 중 게임관련 기업에 중복 취업중인 경우 불가

2) 접수 시 제출해야 할 증빙서류

가) '학생' 또는 '25세 이하(01년 이후 출생)의 미취업자' 로 구성된 팀 또는 개인이 개발한 게임 작품

: 전체 팀 구성원의 해당 증명서(재학/휴학증명서*,학생증,신분증,서약서*) 제출

※ 증명서 : 제출일로부터 1개월 이내 발급서류만 인정

※ 서약서 : 미취업자임을 서약. 증명을 위한 추가 서류 요청할 수 있음

※ 사설 교육기관에 재학중인 경우 해당 기관 내 6개월 이상 교육 중임을 증빙할 수 있는 서류를 제출해야 함

나) 게임관련 교육기관 졸업작품

: 2024년 10월 ~ 2025년 9월 졸업증명서(예정서) 혹은 기관 증명서

※ 팀 대표자만 제출, 제출일로부터 1개월 이내 발급서류만 인정

: 담당교수(지도교사)의 졸업작품 확인서

※ BIC에서 제공하는 확인서 양식 사용.

부산인디커넥트페스티벌 2025 접수 및 출품 규정

<커넥트픽>

공통

1. 개발자서약

- 마. 본 작품은 스스로의 자유로운 창작 의지로 만들었습니다.
- 바. 스스로 '인디게임개발자'임을 자각하며, 선정되었을 경우 선정된 파트에 따라 온-오프라인 행사에 직접 참여함을 약속합니다.
- 사. 개인정보수집에 대한 안내를 확인하였으며 동의합니다.

5. 접수/출품 자격

- 가. 만 14세 이상의 스스로 인디게임개발자라고 자각하는 개인 또는 단체
 - ※ 개발에 참여하지 않은 퍼블리셔의 명의로 접수·참여할 수 없음
- 나. 아래의 1) 혹은 2) 중 하나를 만족하는 작품
 - 1) 이전 BIC에 전시한 적이 있는 작품
 - 2) 출시된 지 1년이 지난 작품 (2024. 1. 1. 이전 출시작)
- 다. 여러 단체가 함께 개발한 경우 접수 시 대표단체를 지정하여 접수함.
단, 선정되어 전시할 경우 참여한 모든 단체명 표시 가능
- 라. 심사분과의 중론으로 작품이 인디 게임으로 적합하지 않다고 판단되는 경우 출품이 제한될 수 있음
- 마. 보드게임 및 사행성게임은 출품 할 수 없음
- 바. 노골적인 형태의 성별/인종/나이에 대한 차별적인 표현작품은 출품이 제한될 수 있음
- 사. 저작권, 라이선스, 표절 등의 법적문제가 있는 또는 있을 소지가 있는 작품은 출품이 제한될 수 있음
- 아. 심사 진행이 불가능한 작품은 심사에서 제외됨

6. 선정 방식

가. 비경쟁부문 : 빅커넥터즈 투표에 의해 전시 확정

-작성한 내용, 게임 플레이 영상, 혹은 제출한 빌드 등 전체적인 내용을 고려하여, 빅커넥터즈가 추천하는 게임 형식으로 투표하여 최종 합산 후 선정

부산인디커넥트페스티벌 2025 전시 규정

공통

1. 전시자서약

- 나. 스스로 '인디게임개발자'임을 자각하며, 선정되었을 경우 핵심 개발멤버가 행사 전기간동안 직접 참여함을 약속합니다.
- 다. 개인정보수집에 대한 안내를 확인하였으며 동의합니다.

전시부문 설명

BIC는 개발자가 유저를 직접 만나는 전시를 모토로 합니다.

온·오프라인 동시 참여가 필수이나, 소수 부문 온라인/오프라인 전시 파트를 마련하오니 추후 참가 방법의 변경시 전시 제외될 예정이니 신중히 선택해주시길 바랍니다.

<p><오프라인> 2025. 08. 15. (금) ~ 08. 17. (일) / BEXCO 1전시장 1홀 <온라인> 데모데이 : 2025. 07. 14. (월) ~ 08. 01. (금) / bicfest.org 온라인전시 : 2025. 08. 08. (금) ~ 08. 29. (금) / bicfest.org</p>

1. 오프라인

- 가. 부산인디커넥트페스티벌 2025 오프라인 행사장에서 진행되는 행사 전기간 동안 핵심 개발자가 직접 참석하여 오프라인 전시 부스 운영 및 공식 행사 참여
- 나. 참석 대상 : 일반 관람객, 미디어, 빅커넥터즈, 스폰서 및 업계 관계자
- 다. 개막식, 어워드, 폐막식 등 공식행사 필수 참여
- 라. B2B 관련 행사 참여는 추후 공지 예정

2. 온라인 *경쟁부문(일반&루키)의 경우 오프라인전시 미 참여시 어워드 대상에서 제외됩니다

- 가. 부산인디커넥트페스티벌 2025 데모데이 및 온라인 전시 기간 동안 플레이 가능한 빌드를 시스템 내 업로드해야 하며 개발자가 직접 온라인 전시관 페이지를 운영(BIC공식 누리집)
※데모데이 : 개막 전 사전 플레이 기간으로 유저들의 피드백, 스폰서와의 비즈니스 미팅 매칭, 관람객 사전 홍보 등을 위한 이벤트 기간
- 나. 참석대상
데모데이 : 빌드 플레이 가능-전시자, 빅커넥터즈 / 게임 정보 읽기 가능 - 스폰서, 미디어
※기타 일반인은 게임 목록 확인만 가능
온라인전시 : 전시자, 빅커넥터즈, 티켓 구매한 일반 관람객, 스폰서 및 업계 관계자

참가확정 방법

1. 오프라인 전시 참가자(온+오프라인 참가자 포함)

가. 국내 거주자 : 보증금 납부 / 납부한 보증금은 행사종료 후 한달 이내 참가 확정 시 작성한 계좌 정보로 반환된다.

※단, 아래 항목에 해당할 시 일부 또는 전체 금액이 공제된다.

- 전시회 참가 의사를 철회할 시(전액 공제)
- 주최자가 정한 전시회 참가 일정에 사전 통보없이 참여하지 않을 시(전액 공제)
- 주최자가 제공하는 숙소를 통보없이 이용하지 않거나 다른 용도로 이용 시(전액 공제)
- 주최자가 정한 전시 규정(전시작품변경,부스 공유/양도/판매 등) 위반이 적발될 시(전액 공제)

- 부가서비스 비용을 미납하거나 분실, 파손 등 변제액 발생시 (해당액공제)

나. 해외 거주자 : 한국행 교통편 사본 제출 (비행기 이티켓 등)

※ 단, 부득이한 경우로 참가확정 시점에 구매가 어려울 경우, 이용할 예상 항공편 등의 자세한 정보를 기입한다.

2. 온라인 전시 참가자(오프라인 전시 참가자 제외, 온라인만 전시할 경우)

가. 전시용 빌드 업로드

: 데모데이 및 온라인 전시 기간 동안 공개될 전시용 빌드 업로드. 추후 업데이트 된 빌드 재업로드 가능

전시참가규정

1. 전시 참가 규정 - 오프라인

가. 부산인디커넥트페스티벌 2025 선정작은 오프라인 행사 전기간 핵심 개발자가 직접 참여하여 부스를 운영한다.

나. 기본 참가비는 무료이며 선정된 전시작에 한해 부스가 제공된다.

다. 전시자는 선정된 게임으로 오프라인 부스를 운영해야 하며, 기본 물품 외 게임 플레이를 위한 물품은 제공되지 않으므로 전시자가 자율적으로 운영한다.

라. 전시자는 오프라인 행사 참여 시 부스 운영 시간을 준수해야하며, 지각, 무단 결근 및 조기 부스 마감시 패널티가 부과된다.(보증금 전액 공제)

마. 전시자는 선정 통보 시 안내된 전시자 준수사항과 수시 발송되는 공지/요청내용을 반드시 확인하여야 하며 사무국이 요청하는 자료를 기간 내 제출해야 한다.

바. 전시작품 및 기본 게임 정보(게임타이틀, 스튜디오명, 국가, 게임소개 등)는 게임 접수 시 입력한 내용대로 각종 제작물 및 콘텐츠에 표기된다.(한/영)

※ 데모데이 시작일까지 정보 수정 가능. 이후 수정 불가

사. 전시작은 접수 당시의 버전이 아닌 행사일 기준 최신 버전으로 전시할 수 있다.

※ 선정된 전시작 외에 다른 게임 및 콘텐츠는 전시할 수 없다.

아. 전시자는 최종 전시를 위한 정보등록 및 준비를 주최자가 규정한 기간 내에 완료해야 한다.

- 자. 오프라인 페스티벌 특성상 다수의 관객과 높은 소음이 발생할 수 있으며, 이에 따른 혼잡함이 예상됨. 전시자는 이를 감안하여 전시 준비 및 부스를 운영해야하며 이와 관련한 민원을 제기할 수 없음.
- 차. 게임콘텐츠등급분류위원회의 등급분류기준을 준수하여 게임 전시를 진행해야 한다
※청소년 이용불가 게임의 경우 별도의 운영 방안이 제공될 예정
- 카. 오프라인 전시만 운영하더라도 데모데이 및 온라인 전시의 게임 기본 정보(소개 글 등)는 제공한다.

7. 전시 참가 규정 - 온라인

- 가. 부산인디커넥트페스티벌 2025 선정작은 데모데이 및 온라인 행사 전기간 플레이용 빌드를 시스템 내 업로드해야한다.
※ 업로드 가능한 용량은 제한됨 (4GB)
- 나. 기본 참가비는 무료이며 선정된 전시작에 한해 온라인 전시관이 제공된다.
- 다. 전시자는 선정 통보 시 안내된 전시자 준수사항과 수시 발송되는 공지/요청내용을 반드시 확인하여야 하며 사무국이 요청하는 자료를 기간 내 제출해야 한다.
- 라. 전시작품 및 기본 게임 정보는 게임 접수 시 입력한 내용대로 표기된다.(국문/영문)
※ 데모데이 시작일까지 정보 수정 가능. 이후 수정 불가
※ 게임 소개 및 스튜디오 소개, 빌드 업데이트는 운영 중에서 수정 가능
- 마. 전시작은 접수 당시의 버전이 아닌 행사일 기준 최신 버전으로 전시할 수 있다.
※ 선정된 전시작 외에 다른 게임 및 콘텐츠는 전시 할 수 없다
- 바. 전시자는 온라인 전시를 위한 정보등록 및 준비를 주최자가 규정한 기간 내에 완료해야 한다.
- 사. 전시자는 참가 확정을 위해 플레이 가능한 빌드를 업로드 해야 한다.
※ 기간 내 빌드 미업로드시 참가 의사가 없는 것으로 간주한다.
- 아. 게임콘텐츠등급분류위원회의 등급분류기준을 준수하여 게임 전시를 진행해야 한다.

내역	세부내역	일반부문	루키부문	커넥트픽
전시 부스	최소폭 2M	○	○	○
부스 내 기본제공 내역	1,800mm 테이블 1ea 의자 3ea 멀티탭 조명	○	○	○
전시자 패스	팀당 2매 *개발자 외 타인 제공 금지	○	○	○
숙소	2인 1실 기준 *전시자 패스 수령자 외 타인 신청 금지	○	○	X