

BIC 2026 접수 및 출품 & 전시 규정

목차

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

목차 클릭 시 해당 페이지로 이동

부산인디커넥트페스티벌 2026 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 선정될 경우 선정된 작품 중 1개의 작품만 전시할 수 있음. 이때 작품 선택권은 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 : 인디게임 개발사로 해석하기 힘든 경우 등)
- 아. 보드게임 및 사행성 게임은 출품할 수 없음
- 자. 노골적인 형태의 성별/인종/나이에 대한 차별적인 표현 작품은 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 2GB 미만
- 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 (커스텀 컨트롤러, 아케이드류 불가)
 - ※ PS, Nintendo, Xbox용 컨트롤러, VR 기기 등 시판 제품 컨트롤러는 가능

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 2025년 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 '2002년 이후 출생의 미취업자'로 전원 구성된 팀 또는 개인이 개발한 게임 작품

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

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

※ 개인사업자 등록 여부만으로 취업으로 간주하지 않으나, 상시적인 영리 활동이 있는 경우 참가가 제한될 수 있다.

나) 게임 관련 교육기관 졸업작품

※ 게임 관련 학위 혹은 증명서가 수여되는 대학(교/대학원) 및

대학교·국가기관의 부설게임교육기관 전일제 학생의 졸업작품

※ 교육기관 소속 중 게임 관련 기업에 중복 취업 중인 경우 불가

2) 접수 시 제출해야 할 증빙서류

가) '학생' 또는 '25세 이하(02년 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 발급 서류만 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

: 2025년 10월 ~ 2026년 9월 졸업증명서(예정서) 혹은 기관 증명서

※ 팀 대표자만 제출, 제출일로부터 1개월 이내 발급 서류만 인정

: 담당교수(지도교사)의 졸업작품 확인서

※ BIC에서 제공하는 확인서 양식 사용.

부산인디커넥트페스티벌 2026 접수 및 출품 규정

<커넥트픽>

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.

2. 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 (2025. 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

5. 선정 방식

가. 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 2026 전시 규정

공통

1. 전시자서약

- 가. 스스로 '인디게임개발자'임을 자각하며, 선정되었을 경우 핵심 개발 멤버가 행사 전기간동안 직접 참여함을 약속합니다.
- 나. 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 마련합니다.

참가 방식 변경은 원칙적으로 불가하며, 변경 시 전시에서 제외되오니 신중히 결정해 주시길 바랍니다.

<오프라인> 2026. 08. 14. (금) ~ 08. 16. (일) / BEXCO 1전시장 2홀

<온라인> 데모데이 : 2026. 07. 13. (월) ~ 07. 31. (금) / bicfest.org

온라인전시 : 2026. 08. 07. (금) ~ 08. 28. (금) / bicfest.org

1. 오프라인

- 가. 부산인디커넥트페스티벌 2026 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

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

- 가. 부산인디커넥트페스티벌 2026 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 행사 종료 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 통보 없이 참여하지 않을 시(전액 공제)
- 주최자가 제공하는 숙소를 통보 없이 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 (해당액 공제)

나. 해외 거주자 : 한국행 교통편 사본 제출 (비행기 이티켓 등)

※ 단, 부득이한 경우로 참가확정 시점에 구매가 어려운 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 공개될 전시용 빌드 업로드. 추후 업데이트 된 빌드 재업로드 가능

전시참가규정

1. 전시 참가 규정 - 오프라인

가. 부산인디커넥트페스티벌 2026 선정작은 오프라인 행사 전 기간 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 준수해야 하며, 지각, 무단 결근 및 조기 부스 마감 시 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 운영해야 하며 이와 관련한 민원을 제기할 수 없음.
- 차. 게임콘텐츠등급분류위원회의 등급분류기준을 준수하여 게임 전시를 진행해야 한다
※청소년 이용 불가 게임의 경우 별도의 운영 방안이 제공될 예정
- 카. 오프라인 전시만 운영하더라도 데모데이 및 온라인 전시의 게임 기본 정보(소개 글 등)는 제공한다.

2. 전시 참가 규정 - 온라인

- 가. 부산인디커넥트페스티벌 2026 선정작은 데모데이 및 온라인 행사 전 기간 플레이용 빌드를 시스템 내 업로드해야 한다.
※ 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 전시할 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 미업로드 시 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 2ea 멀티탭 조명	○	○	○
전시자 패스	팀당 2매 *개발자 외 타인 제공 금지	○	○	○
숙소	2인 1실 기준 *전시자 패스 수령자 외 타인 신청 금지	○	○	X