

2025 인디크래프트 출품작 모집 공고

[국내/커뮤니티/챌린저부문]

창의적이고 우수한 게임 제작 기술을 보유한 인디게임을 발굴하고 육성하고자 '2025 인디크래프트'의 출품작 모집을 아래와 같이 공고하오니, 글로벌 시장 진출을 준비하는 의지와 역량을 갖춘 인디게임 개발자분들의 많은 관심과 참여 바랍니다.

2025. 03. 31.

성남산업진흥원, 한국모바일게임협회

1 모집개요

□ 모집대상

- 국내/커뮤니티 부문 : 전국의 중소 인디게임 개발자(개인, 팀, 기업)
- 챌린저 부문 : 대학교에 재학 중인 대학생(개인, 팀)

국내 부문	커뮤니티 부문	챌린저 부문
전국의 중소 인디게임 개발사	2017년~2024년 참가작	국내 대학교 재학생 (지원 인원의 50% 이상)
국내 부문		
- 모바일, PC, 콘솔, HTML5, 블록체인, VR·AR 등 구현 가능한 인디게임 - *데모플레이가 가능하거나, 게임 트레일러 또는 플레이 영상이 있는 경우 지원 가능 - 마켓 출시된 콘텐츠의 경우, 출시 1년 미만 지원가능 (공고일 기준) ※ 참가하는 게임은 개발자 프로그램의 방침을 준수해야 합니다. 지적재산권, 노골적인 성적콘텐츠, 악의적인 콘텐츠, 사생활과 보안 등에 관한 방침을 잘 이해하고 참가해 주십시오.		
커뮤니티 부문		
- 「인디크래프트」에 선정된 인디게임에 대한 지속적인 지원을 위해 2017년~2024년 선정작만 출품 가능하며 기존 선정기업이 새로운 인디게임으로 출품할 경우 [국내 부문]으로 출품 - 사 업 명 : 2017 성남 인디게임 공모전 Step UP! 프로젝트, 2018 성남인디게임&게임피케이션 공모전, 2019~2024 인디크래프트		
챌린저 부문		
- 현재 국내 대학교에 재학 중인 대학생이 제작한 인디 게임 - *데모플레이가 가능하거나, 게임 트레일러 또는 플레이 영상이 있는 경우 지원 가능 - 마켓에 출시된 경우, 출시일과 관계없이 지원 가능 ※ 휴학생 및 졸업예정자 지원가능(공고일 기준) ※ 대학원생, 고용노동부 인가받은 지정직업훈련시설 재학 중인 학생도 지원가능 ※ 지원 인원 50% 이상이 대학생·휴학생 및 졸업예정자인 경우 챌린저 부문 지원 가능		

□ **진행일정** ※ 일정은 변경될 수 있으며, 변경 시 개별 안내 예정

게임접수	서류 심사	발표 심사	결과 발표
3.31(월) ~ 4.30(수)	5.8(목) ~ 5.14(수)	5.22(목) ~ 29(목)	5.30(금)
· 4.30.(수) 18시 마감 ※ 기한 내 접수 · 구글폼으로만 접수	· 총 선발 규모 1.5배수 내 선발 · 발표 심사 대상자는 개별 안내	· 발표내용(오프라인 진행) - 게임시연 및 기업소개 영상 - 질의응답	· 개별 메일 및 유선으로 통보

2 지원방법

- 접수기간 : **2025. 3. 31(월) ~ 4. 30(수), 18:00 까지**
- 접수방법 : 구글폼 접수 (<https://forms.gle/V6aQEnZVA7tsruJX6>)
- ※ 구글폼 접수만 가능하오니, 이점 유의하시기 바랍니다.



2025 인디크래프트

□ **제출서류**

연 번	구 분	내 용
1	출품신청서	· 구글폼 양식
2	게임소개서	· 파일형식 : 자유양식, PDF파일만 제출 가능 · 파 일 명 : 회사명 소개서 (예 : A사 소개서) · 파일을 구글폼에 첨부
3	개인정보 수집 및 이용·제공동의서	· 파일형식 : PDF파일만 제출 가능 · 파 일 명 : 회사명 동의서 (예 : A사 동의서) · 작성한 양식을 구글폼에 첨부 · 출품신청서 내 기재된 인원 모두 서명란에 날인 후 제출
4	재학증명서	· 파일형식 : PDF파일만 제출 가능 ※ 챌린저 부문 지원자에 한해 제출 ※ 팀으로 지원할 경우 팀원 중 50%의 재학증명서 제출 필수

3 지원내용

- 지원개요 : 인디게임 개발사를 위한 실질적인 지원 초점(전시, 솔루션 등)
- 지원기간 : 2025. 6. ~ 2025. 11.
- 지원내용 ※ 주관기관 및 후원사 등의 사정에 의해 변경될 수 있음

[Global] 글로벌 진출, 선택이 아닌 필수! 인디 개발사를 위한 혜택

“인디게임 개발사의 글로벌 진출을 위한 IR 피칭 이벤트”

글로벌 IR 피칭 이벤트

- 기간 : 2025.10월(예정)
- 글로벌 IR 피칭에 참여하고자 하는 선정사 최대 **6개사**
 - 멘토링 : 영문 피칭을 위한 사전 연습 및 데크 검토
 - 피칭 : 해외 퍼블리셔, 투자사 대상 온라인 피칭 진행
 - 투자 연계 및 글로벌 미팅 지원

[Increase] 성장 및 사업화 지원 프로그램

※ 국내 / 커뮤니티 부문

사업화 지원 (1차)	상금 지원	네트워킹 지원 / 후원사 연계 사업화지원	기타
· 게임 플랫폼 별 이원화한 마케팅 솔루션 지원 *상반기(6월 중) 선정 *모바일 / PC콘솔 분야 각 1개사 선정	· 최종 TOP3 선정 대상 총 5천만원 상금 지급 *하반기(9월 중) 선정 및 지급	· 인디크래프트 네트워킹 데이(세미 컨퍼런스 포함) · 후원사의 사업화 지원 프 로그램 운영 · IR 피칭 데모데이 지원(국내)	· 글로벌 커뮤니티 (페이스북/트위터/ 디스코드 등 SNS) · 글로벌 게임소개 및 보도자료 배포 등 홍보 지원

[B2C] GXG x INDIECRAFT 오프라인 전시 지원

“2025년 9월, 성남시와 함께하는 복합문화콘텐츠행사 ‘GXG’를 통한 전시”

- 국내 TOP 50개사 / 챌린저 20개사 / 해외 10개사 등 총 80여개 부스 전시 지원
 - 판교 테크원타워, 판교역 광장 등에서 펼쳐지는 다양한 문화행사 참여
 - *2024년 약 **3만여명**의 관람객이 방문한 성남시 최대 게임행사
 - 인플루언서 및 유저 참여를 독려하는 온/오프라인 이벤트 진행 등

[Future] 대한민국 게임산업의 미래를 위한 지원

※ 챌린저 부문

“게임 산업에 도전하고자 하는 청년들을 위한 인디크래프트의 응원”

- 미래 세대 게임 산업의 주역인 **챌린저 부문** 지원사항
 - 우수 콘텐츠 장학금 지원 *심사를 통해 차등 지원
 - 인디크래프트 네트워킹 데이 참여(세미 컨퍼런스를 통한 다양한 정보 제공)
 - 인디크래프트 역대 선정사가 포함된 커뮤니티 참여
 - 인디크래프트 SNS 등을 활용한 게임 콘텐츠 홍보

4 유의사항

- 출품한 게임의 저작권 및 초상권 침해 등의 법적 책임은 응모자에게 있으며, 이에 대한 책임 처리 또한 응모자 본인에게 있음
- 보드게임은 출품할 수 없음
- 제출된 신청서는 접수 완료된 후 신청 개발사의 요청에 따라 임의로 추가 및 보완될 수 없으며, 제출 완료된 일체의 서류 및 파일은 반환되지 않음
- 일부 지원내용에 대해서는 「2025 성남산업진흥원 정책사업 운영 및 사업관리 지침」에 의해 지원 제한될 수 있음
- 타 기관이 추진 중인 지원사업에 선정되어도 출품 가능하나, 타 기관 및 지원사업 운영지침에 따라 중복지원이 불가할 수 있으니 이에 대한 확인 의무는 신청 개발사에 있으며 수상 이후에 그 사실이 밝혀 질 경우 수상 취소 및 부상 등을 환수함
- 타인의 저작물을 도용한 경우 부정행위로 간주하여 제외하며, 수상 이후에 그 사실이 밝혀질 경우 수상 취소 및 부상 등을 환수함
- 폭력성 및 선정성이 지나친 작품은 심사 대상에서 제외됨
- 수상작은 당사자와 협의 후 수상작 전시 및 홍보, 광고 등에 활용 및 배포 할 수 있음
- 최종 선정 후 포기할 경우 향후 '인디크래프트' 참가에 제한될 수 있음
- 주관기관 및 후원사 등의 사정에 의해 지원내용이 변동될 수 있음

5 문 의 처

□ 인디크래프트 운영 사무국

- 연락처 : 070-8680-6477 / 이메일 : indiecraft@k-mga.or.kr

※ 전화문의는 평일 10시부터 17시까지만 가능하며, 문의가 많을 시에는 연결이 어려울 수도 있습니다.

※ 이메일로 문의주시면 확인 후 답변 드리도록 하겠습니다.

【별첨】

성장 및 사업화 지원 프로그램 세부사항

※ 주관기관 및 후원사 등의 사정에 의해 변경될 수 있음

구분	내용																																				
지원금 ※ 총 6천만원	· 지원내용 : 우수 개발사에 대한 마케팅 솔루션 제공 및 상금 지급을 통해 개발사가 게임 개발·마케팅 등 다양한 분야에 사용할 수 있도록 지원 · 세부내용																																				
	<table><tr><th>구 분</th><th>내 용</th></tr><tr><td>지원규모</td><td> · 총 17개사(개인 또는 팀) – 사업화지원 솔루션 패키지 : 모바일 1개사 / PC,콘솔 7개사 총 8개사 – 우수 기업상금 TOP3 : 모바일 3개사 / PC,콘솔 3개사 총 6개사 – 챌린저 부문 장학금 : 3개사(개인 또는 팀) </td></tr><tr><td>지원금액</td><td> · 사업화지원 솔루션 패키지 지원 (6월 이후 예정) – 일반·커뮤니티 부문 <table><tr><th>규모</th><th>지원형태</th></tr><tr><td>8개사</td><td> ·마케팅 솔루션 패키지 – 모바일 : 유저 콘텐츠 플레이에 따른 리워드 마케팅 및 홍보 지원 – PC, 콘솔 : 출시 게임 콘텐츠 홍보 및 리뷰 마케팅 지원 </td></tr></table> · 우수 개발사 상금(9월 예정) – 국내부문 TOP 3 사업화 지원금(모바일 / PC,콘솔 개별) <table><tr><th>상장훈격</th><th>구 모</th><th>상금</th></tr><tr><td>성남산업진흥원 이사장상</td><td>각 1개사</td><td>2,000만원</td></tr><tr><td>성남산업진흥원장상</td><td>각 1개사</td><td>1,000만원</td></tr><tr><td>한국모바일게임협회장상</td><td>각 1개사</td><td>700만원</td></tr></table> – 챌린저 부문 장학금 (9월 예정) <table><tr><th>상장훈격</th><th>구 모</th><th>장학금</th></tr><tr><td>성남산업진흥원장상</td><td>1팀</td><td>200만원</td></tr><tr><td>성남산업진흥원장상</td><td>1팀</td><td>150만원</td></tr><tr><td>성남산업진흥원장상</td><td>1팀</td><td>50만원</td></tr></table> ※팀 선정 시 팀 대표자에게 지급(세전) </td></tr><tr><td>선정방법</td><td> · 심사를 통해 선발 </td></tr></table>	구 분	내 용	지원규모	· 총 17개사(개인 또는 팀) – 사업화지원 솔루션 패키지 : 모바일 1개사 / PC,콘솔 7개사 총 8개사 – 우수 기업상금 TOP3 : 모바일 3개사 / PC,콘솔 3개사 총 6개사 – 챌린저 부문 장학금 : 3개사(개인 또는 팀)	지원금액	· 사업화지원 솔루션 패키지 지원 (6월 이후 예정) – 일반·커뮤니티 부문 <table><tr><th>규모</th><th>지원형태</th></tr><tr><td>8개사</td><td> ·마케팅 솔루션 패키지 – 모바일 : 유저 콘텐츠 플레이에 따른 리워드 마케팅 및 홍보 지원 – PC, 콘솔 : 출시 게임 콘텐츠 홍보 및 리뷰 마케팅 지원 </td></tr></table> · 우수 개발사 상금(9월 예정) – 국내부문 TOP 3 사업화 지원금(모바일 / PC,콘솔 개별) <table><tr><th>상장훈격</th><th>구 모</th><th>상금</th></tr><tr><td>성남산업진흥원 이사장상</td><td>각 1개사</td><td>2,000만원</td></tr><tr><td>성남산업진흥원장상</td><td>각 1개사</td><td>1,000만원</td></tr><tr><td>한국모바일게임협회장상</td><td>각 1개사</td><td>700만원</td></tr></table> – 챌린저 부문 장학금 (9월 예정) <table><tr><th>상장훈격</th><th>구 모</th><th>장학금</th></tr><tr><td>성남산업진흥원장상</td><td>1팀</td><td>200만원</td></tr><tr><td>성남산업진흥원장상</td><td>1팀</td><td>150만원</td></tr><tr><td>성남산업진흥원장상</td><td>1팀</td><td>50만원</td></tr></table> ※팀 선정 시 팀 대표자에게 지급(세전)	규모	지원형태	8개사	·마케팅 솔루션 패키지 – 모바일 : 유저 콘텐츠 플레이에 따른 리워드 마케팅 및 홍보 지원 – PC, 콘솔 : 출시 게임 콘텐츠 홍보 및 리뷰 마케팅 지원	상장훈격	구 모	상금	성남산업진흥원 이사장상	각 1개사	2,000만원	성남산업진흥원장상	각 1개사	1,000만원	한국모바일게임협회장상	각 1개사	700만원	상장훈격	구 모	장학금	성남산업진흥원장상	1팀	200만원	성남산업진흥원장상	1팀	150만원	성남산업진흥원장상	1팀	50만원	선정방법	· 심사를 통해 선발
	구 분	내 용																																			
	지원규모	· 총 17개사(개인 또는 팀) – 사업화지원 솔루션 패키지 : 모바일 1개사 / PC,콘솔 7개사 총 8개사 – 우수 기업상금 TOP3 : 모바일 3개사 / PC,콘솔 3개사 총 6개사 – 챌린저 부문 장학금 : 3개사(개인 또는 팀)																																			
	지원금액	· 사업화지원 솔루션 패키지 지원 (6월 이후 예정) – 일반·커뮤니티 부문 <table><tr><th>규모</th><th>지원형태</th></tr><tr><td>8개사</td><td> ·마케팅 솔루션 패키지 – 모바일 : 유저 콘텐츠 플레이에 따른 리워드 마케팅 및 홍보 지원 – PC, 콘솔 : 출시 게임 콘텐츠 홍보 및 리뷰 마케팅 지원 </td></tr></table> · 우수 개발사 상금(9월 예정) – 국내부문 TOP 3 사업화 지원금(모바일 / PC,콘솔 개별) <table><tr><th>상장훈격</th><th>구 모</th><th>상금</th></tr><tr><td>성남산업진흥원 이사장상</td><td>각 1개사</td><td>2,000만원</td></tr><tr><td>성남산업진흥원장상</td><td>각 1개사</td><td>1,000만원</td></tr><tr><td>한국모바일게임협회장상</td><td>각 1개사</td><td>700만원</td></tr></table> – 챌린저 부문 장학금 (9월 예정) <table><tr><th>상장훈격</th><th>구 모</th><th>장학금</th></tr><tr><td>성남산업진흥원장상</td><td>1팀</td><td>200만원</td></tr><tr><td>성남산업진흥원장상</td><td>1팀</td><td>150만원</td></tr><tr><td>성남산업진흥원장상</td><td>1팀</td><td>50만원</td></tr></table> ※팀 선정 시 팀 대표자에게 지급(세전)	규모	지원형태	8개사	·마케팅 솔루션 패키지 – 모바일 : 유저 콘텐츠 플레이에 따른 리워드 마케팅 및 홍보 지원 – PC, 콘솔 : 출시 게임 콘텐츠 홍보 및 리뷰 마케팅 지원	상장훈격	구 모	상금	성남산업진흥원 이사장상	각 1개사	2,000만원	성남산업진흥원장상	각 1개사	1,000만원	한국모바일게임협회장상	각 1개사	700만원	상장훈격	구 모	장학금	성남산업진흥원장상	1팀	200만원	성남산업진흥원장상	1팀	150만원	성남산업진흥원장상	1팀	50만원							
규모	지원형태																																				
8개사	·마케팅 솔루션 패키지 – 모바일 : 유저 콘텐츠 플레이에 따른 리워드 마케팅 및 홍보 지원 – PC, 콘솔 : 출시 게임 콘텐츠 홍보 및 리뷰 마케팅 지원																																				
상장훈격	구 모	상금																																			
성남산업진흥원 이사장상	각 1개사	2,000만원																																			
성남산업진흥원장상	각 1개사	1,000만원																																			
한국모바일게임협회장상	각 1개사	700만원																																			
상장훈격	구 모	장학금																																			
성남산업진흥원장상	1팀	200만원																																			
성남산업진흥원장상	1팀	150만원																																			
성남산업진흥원장상	1팀	50만원																																			
선정방법	· 심사를 통해 선발																																				

구분	내용
게임스컴 2025 참여	· 행사일정 : 2025. 8. 20.(수) ~ 8. 22.(금) · 행사장소 : 독일 쾰른 메세 · 행사내용 - 인디크래프트 홍보 부스 개설(1개) - TOP 선정 개발사 콘텐츠 홍보(홍보영상, 게임플레이 유도 등) - 관심 해외 퍼블리셔 연결 등
IR 피칭데이 지원(국내, 글로벌)	· 국내 IR 피칭데이 - 개최일 : 2025. 7월 - 참여대상 : IR 피칭에 참여하고싶은 TOP 개발사 중 누구나 - 지원내용 *IR 텍 작성을 위한 전문가 강연 *텍 첨삭, 조연을 위한 멘토링 진행 *투자/퍼블리싱 전문가 대상 IR 피칭 후 심사결과를 통해 우수개발사 선정(향후 투자 연계 기회 제공)
	· 글로벌 IR 피칭데이 - 개최일 : 2025. 9월 - 참여대상 : TOP 개발사 중 자체 평가를 통해 선정(최대 6개사) - 지원내용 *영문 IR 텍 작성을 위한 전문가 강연 *텍 첨삭, 발표스킬 등 노하우 제공을 위한 전문가 멘토링 진행 *해외 투자/퍼블리싱 전문가 대상 온라인 IR 피칭 진행(우수 개발사 해외 투자연결 기회 제공)

구분	내용	
사업화 지원 연계 소개	지원사명	지원내용
	미스트 플레이	1. 모바일 부문 지원 ○미스트플레이 로열티앱을 통한 개발사 마케팅 지원(1개사) - 게임을 플레이 후 리워드를 받을 수 있도록 보상 앱 운영 ○미스트플레이 커뮤니티 내 홍보 지원 등
	쿠팡월드	1. PC, 콘솔 부문 지원 ○PC 플랫폼 활용 리뷰 마케팅 지원(최대 7개사) - 플레이 타임 및 리뷰 글자 등 실제 플레이 후 긍정적 후기 표기 - 실제 유저 구매 형태로 게임당 10~20건 내외 운영
	후원사명	지원내용
	원스토어	1. 원스토어 베타게임존 무심사 참여지원 ○매월 진행하는 <원스토어 베타게임존>에 무심사 참여 기회 제공 - 참고링크 : https://dev.onestore.co.kr/devpoc/reference/betaGZ 2. 원스토어 사전예약존 또는 이달의 인디게임존 지원 ○선정 개발사 게임 런칭 시 <원스토어 사전예약존>, <원스토어 이달의 인디게임존>을 통해서 홍보할 수 있는 기회 제공 -참고 링크 : https://dev.onestore.co.kr/devpoc/reference/betaGZ 3.원스토어쿠폰프로모션지원등 ○게임 런칭 시 유저들이 해당 게임에서만 사용할 수 있는 쿠폰 제공
	유니티& CFK	1. 'CFK와 Unity 콘솔 지원 프로그램 제공 ○콘솔 전문 퍼블리싱 업체 'CFK'와 게임엔진 개발사 '유니티'가 함께 게임 선정 및 퍼블리싱 계약을 체결하여 닌텐도 스위치, PC 및 PS4/5 등의 플랫폼으로 서비스 진행 제공 - 성공적인 콘솔 출시를 위한 퍼블리싱, 마이그레이션 진행 - 전시참여 개발사 'TOP50' 중 최대 2개 개발사 선발 *세부내용은 선발 후 별도 협의 진행
	모리사와 코리아	1. 인게임 활용 전문 폰트 지원 ○최대 1개 개발사 대상 미팅을 통해 원하는 형태의 인게임 폰트 지원(1천만원 상당) - 모리사와코리아 폰트스토어 내 폰트 지원(국문, 영문, 중문, 일어 등 선택 가능) - 인게임 및 광고배너 등 다방면으로 사용 가능
	도브러너	1. TOP50 개발사 대상 'DoveRunner Mobile App Security' 크래딧 제공 ○도브러너 소개 - 글로벌 앱 보안 업체 '잉카엔트웍스'의 리브랜딩 사명 - 잘 알려져 있거나 혹은 새롭게 나타난 해킹 시도에 미리 대응할 수 있는 강력한 런타임 애플리케이션 자가 보호(RASP) 기능을 제공 - 스마일게이트, 데브시스터즈, 위메이드 등 국내외 대형 게임 개발사를 비롯해 100개 이상의 기업에서 사용한 검증된 보안 서비스 운영
	유모델러	1. 3D 게임콘텐츠 개발사 대상 'UModeler X' 프로 구독권 지원 ○최대 10개 개발사 대상 프로 라이선스 1년 구독권 제공 ○UModeler 소개 - UModeler는 유니티 '검증된 솔루션 파트너' 인증을 받은 3D 개발 프로그램 솔루션 업체로, UModeler X'는 유니티 엔진 내에서 실시간으로 모델링과 디자인 작업이 가능하도록 지원하는 솔루션
	※ 후원사를 통한 사업화지원은 추후 추가/ 운영될 예정입니다.	

구분	내용
홍보지원	· 미디어 매체 홍보 지원 - 우수 개발사 대상 언론사 인터뷰 등 기획기사 배포 지원 - 해외 언론 대상 보도자료 형태로 콘텐츠 소개 지원(대만, 인도네시아 등) - 소셜미디어를 활용한 폭넓은 국내·외 홍보 지원 · 인디크래프트 공식홈페이지 내 게임 홍보 - 다운로드 링크 / 플레이 링크를 통한 콘텐츠 안내 및 홍보
커뮤니티 지원	· 인디크래프트 글로벌 커뮤니티 지원 - 2017 ~ 2024년도 지원기업, 게임업계 관계자, 해외 인디게임 개발사 및 해외 개발자 등 개발자만을 위한 커뮤니티 운영 - 카카오톡 채팅방 및 인디크래프트 SNS 운영