

GCC 2021
www.k-game.org



2021 글로벌 게임 챌린지 Global Game Challenge 2021

대한민국 게임 산업을 이끌어 갈 인재 발굴 프로젝트
12월 15일(수)~17일(금), 온라인 개최



주 최 : 글로벌게임챌린지 조직위원회

후 원 :  한국콘텐츠진흥원  문화체육관광부  교육부  서울특별시

한국콘텐츠진흥원, 게임물관리위원회, 한국게임학회 전국게임관련대학협의회, 한국게임산업협회,
한국모바일게임협회, 게임인재단, 한국게임개발자협회, 게이미피케이션포럼,
한국스마트폰게임개발자그룹, 게임개발자연대, 전자신문, 한국게임전문미디어협회

GGC 2021 is...

전국 게임관련 학과 학생들의 우수 아이디어 및 게임작품 온라인 페스티벌

행사개요

! 행사명 ! 글로벌 게임 챌린지 2021

! 주 제 ! 대한민국 게임산업을 이끌어 갈 인재 발굴 프로젝트

! 기 간 ! 2021년 12월 15일(수)~17일(금)

! 장 소 ! GGC 온라인 게임 포털 (시상식은 오프라인 개최)

! 규 모 ! 50개 참가기관/사(40개 대학, 10개 기업), 2만 접속자(온라인)

! 주 최 ! 글로벌게임챌린지 조직위원회

! 후 원 ! 대통령직속 일자리위원회, 문화체육관광부, 교육부, 서울시, 한국콘텐츠진흥원, 게임물관리위원회, 한국게임학회 전국게임관련대학협의회, 한국게임산업협회, 한국모바일게임협회, 게임인재단, 한국게임개발자협회, 게이미피케이션포럼, 한국스마트폰게임개발자그룹, 게임개발자연대, 전자신문, 한국게임전문미디어협회

! 구 성 ! • 경진대회 : GGC 게임 포털에 완성작 온라인 출품, 온라인 게임체험 및 심사

• 구인구직 : GGC 게임 포털에 인재 프로필 온라인 업로드, 기업 열람/취업 연계

가상 전시장 구성 및 전시품목



게임기획

- 게임의 컨셉, 개발 방향 등을 포함한 게임에 대한 전반적인 운영
- 적재적소에 각 파트별 역할과 업무 수행



게임프로그래밍

- 컴퓨터 언어를 비롯한 프로그래밍 툴을 활용하여 게임의 구성과 운영



게임그래픽

- 3Ds MAX, MAYA, Rhino, 포토샵 등 여러 그래픽 작업 및 2D모델링, 3D모델링



게임음악

- 게임 관련 BGM과 각종 효과음에 대한 작곡 및 편곡



게임플랫폼 /서비스

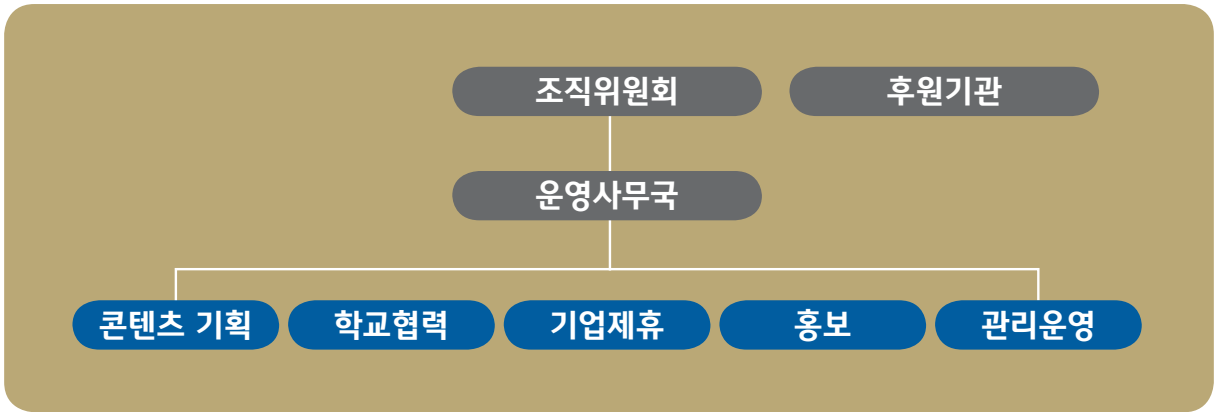
- 메타버스 플랫폼 및 관련기술, 게임론칭 및 퍼블리싱 성과물 및 세부기획



기타부문

- 완성 게임작(청년 창업기업 등), 게임 관련 주변기기 및 액세서리, 저작도구/솔루션 등

추진조직



조직위원회 구성

조직위원회 직책	성명	소속	소속기관 직위
공동조직위원장	한동송	전국게임관련학과협의회	회장
공동조직위원장	양승욱	전자신문사	사장
조직위원	이재홍	게임물관리위원회	위원장
조직위원	황성익	한국모바일게임협회	회장
조직위원	위정현	한국게임학회	회장
조직위원	서태건	부산인디넥트페스티벌	조직위원장
조직위원	김정태	GGC졸업위원회	위원장
조직위원	이택수	한국게임전문미디어협회	회장
조직위원	정석희	한국게임개발자협회	회장
조직위원	전명진	한국스마트폰게임개발자그룹	회장
조직위원	김환민	게임개발자연대	대표
특별위원(후원)	조승래	대한민국 국회	국회의원
운영사무국장	이진호	전자신문사	국장

Metaverse?

GGC 2021 IS METAVERSE EXPO & FESTIVAL

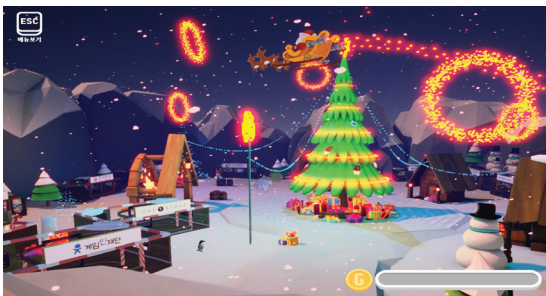
GGC2021은 메타버스 플랫폼 기반의 온라인 축제로 거듭납니다.
오프라인 전시회와 마찬가지로 메타버스 전시장에 입장하여 각 참가 부스의 콘텐츠를
체험 및 플레이하고, 부스 관계자와 소통할 수 있습니다.

GGC2021 메타버스 전시장

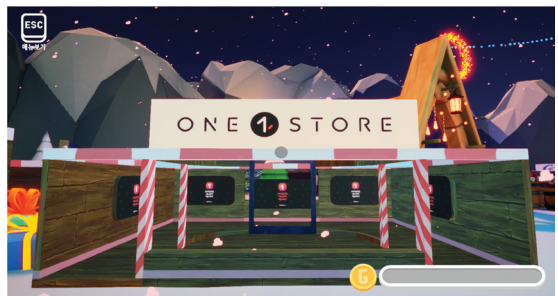
직관적인 UI/UX를 통해, GGC 메타버스 전시장에서 즐기고 소통할 수 있습니다.



가상전시회 부스구성 샘플(GGC 2020 온라인 전시관 사례)



온라인 전시장 전경



참가사 부스



참가학교 부스



이벤트 부스

WHY Global Game Challenge?

게임체험 온라인 전시관 + 인재 포트폴리오 열람 아카이브



대한민국 유일의 '미래 게임주역' 발굴 전문 전시회

GGC 2021은 대한민국 게임산업 제2 전성기를 준비하는 국내 유일의 게임인재 발굴 전시회입니다. 게임산업의 미래를 책임질 게임전공 학교, 관련학과 학생들의 연합 발표회와 아울러, 청년 창업기업, 인디게임 개발자들이 함께 참여하는 '미래 게임의 요람'입니다.

학계와 업계, 유관기관이 만드는 생태계 조성의 장

게임산업은 특히, 학생 및 개발자와 기성 대중소 게임기업간 협업과 소통으로 혁신을 이룰 수 있는 분야입니다.

게임산업에서 인재가 곧 자산이며 소통이 곧 비즈니스입니다. 글로벌 게임 챌린지는 게임분야 대기업, 중소기업 및 협력사, 유통사, 투자기관, 공공 지원기관 등 다양한 주체가 참여하는 휴먼 리소스 마켓이며 비즈니스 마켓입니다.



현실적인 청년 멘토링, 창업 및 취업의 기회 확대

GGC는 학생 및 청년 창업기업의 성과물에 대한 시장의 평가를 정확히 진단하는 실전 무대입니다. 현직 게임인들의 전문적인 판단과 일반 유저들의 가감 없는 피드백은 성장을 위한 밑거름입니다. 아울러, 뛰어난 실력을 갖춘 인재와 스타트업에게는 업계진출 및 시장확대를 위한 가장 빠른 등용문입니다.



온라인으로 더 넓어진 지평과 더 빨라진 소통

GGC 2021은 온라인 가상전시회 형태로 열립니다. 더 많은 사람들이 더 안전한 곳에서 더 직관적으로 창작물을 체험할 수 있게 됐습니다. 물리적 공간의 한계를 견어내고 더 많은 사람들과 더 밀접하게 소통하는 온라인 플랫폼이 열립니다.

새로운 게임을 직접 체험하는 전시공간과, 우수 인재 포트폴리오를 열람할 수 있는 구인공간을 통해 새로운 게임, 새로운 인재를 발굴하는 온라인 페스티벌이 열립니다.



Target Audience & PR PLAN

Global Game Challenge는

게임분야 우수인재 및 신작 발굴, 업계 진출 촉진을 통한 전체 게임산업에 활력 제고를 위해 게임 및 관련산업 종사자, 정부 및 산하단체 관계자들이 모두 모이는 네트워킹의 장을 만들어갑니다.

핵심 타겟 고객군

게임업계 임직원(개발사, 퍼블리셔, 플랫폼 등)
정부 유관기관 게임정책 및 산업진흥 관계자
게임, 콘텐츠 인접산업 및 융합산업 종사자
벤처캐피탈, 창업지원 및 진흥기관
벤처캐피탈 및 투자기관/사
기타 ICT 인력수요 일반기업

홍보계획



Global Game Challenge는 전자신문 미디어 그룹과 정부 및 산하단체, 관련 교육기관과 함께합니다.



APPLICATION

참가신청 방법

- 신청방법 : E-mail, 우편 접수
- 제출서류 : 참가신청서, 사업자등록증
- 접수처 : Email _ game@etnews.com
Tel _ 02-2168-9393
- 신청기한 : 2021. 11. 26(금)

참가비 안내

- 학교기관의 경우, 참가비 전액 면제
- 표준 가상부스의 디자인 및 설계는 주최측이 공급합니다.
- 포스터, 영상물 등 다양한 디지털 출품작을 가상부스에 구현합니다.
- 부스 설계, 디자인에 필요한 원본소스는 참가사(학교)가 제출하셔야 합니다.
- 방문객은 이름, 전화번호로 간단 로그인하여 전시장에 입장합니다.

문의처

- Tel : 02-2168-9393
- Email : game@etnews.com
- 서울시 서초구 양재대로 2길 22-16,
전자신문사 정보사업국 <GGC 운영사무국>





2021

글로벌 게임 챌린지

Global Game Challenge 2021

12월 15일(수)~17일(금), 온라인 개최