

2024년 애니메이션 기획프로듀서 육성 사업 차세대 플랫폼용 애니메이션 기획전문가 양성과정 교육생(멘티) 모집 공고문

문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원과 (사)한국애니메이션산업협회는 2024년 애니메이션 기획프로듀서 육성 사업으로 「차세대 플랫폼용 애니메이션 기획전문가 양성과정」에 참여할 교육생(멘티)를 모집하오니, 많은 관심과 참여 바랍니다.

구분	모집요약		
사업명	○ 차세대 플랫폼용 애니메이션 기획전문가 양성과정		
사업기간	○ 2024년 5월 16일~ 11월 15일(6개월)		
지원대상	○ 애니메이션 전공자 또는 콘텐츠분야 종사 희망자로 애니메이션에 대한 이해도와 경험을 보유한 자		
지원분야	○ 차세대 플랫폼용 애니메이션 기획자		
선발규모	○ 교육생(멘티) 15명 선발		
지원내용	○ 개별 프로젝트 기획안 개발 관련 1:1 멘토링 지원 ○ 집체교육(2개월, 현장실무 4개월 등 인턴쉽 지원(참가기업 매칭 예정)) ○ 6개월 인턴쉽 인건비(멘티비용) 지원		
지원금액	○ 인턴쉽 인건비(멘티비용) 월 2,100,000원 (6개월 지원, 4대보험 포함 금액)		
접수기간	○ 2024년 4월 15일(월) ~ 4월 30일(화) 18:00까지		
신청방법	○ 신청서 양식(제출서류 포함) 작성 후 이메일 접수(우편 및 방문 신청 불가)		
관련문의	(사)한국애니메이션산업협회	전화	02-2108-7066
		이메일	ani2012kaia@gmail.com

1 사업개요

- (사업명) 차세대 플랫폼용 애니메이션 기획전문가 양성과정
- (사업목적) 차세대 플랫폼용 애니메이션 기획-제작-기술-유통 배급 현장 전문가 멘토링을 통한 애니메이션 기획프로듀서 육성
- (사업기간) 2024년 5월 16일 ~ 2024년 11월 15일(6개월)

2 지원내용

- (지원대상) 애니메이션 전공자 또는 콘텐츠 분야 종사 희망자로 애니메이션에 대한 이해도와 경험을 보유한 자
- (지원분야) 차세대 플랫폼용 애니메이션 기획자
- (지원내용) 집체교육 2개월, 현장실무 4개월 등 6개월간 인턴쉽 지원
 - 애니메이션 기획 관련 기본교육, 심화교육, 실무프로젝트, 현장교육 지원
 - 개별 프로젝트 기획안 개발 관련 1:1 멘토링 지원
 - 6개월 인턴쉽 인건비(멘티비용) 지원
- (지원규모) 교육생(멘티) 15명 선발
- (지원금액) 교육생(멘티) 1인당 월 2,100,000원 지원, 6개월
 - 4대보험 포함 금액

3

매칭 예정 기업 및 멘토

No	멘토명	참가기업명	주요 작품(프로젝트명)	멘토링 주제 및 내용
1	금동호	골드프레임㈜	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <BTS TinyTAN> ▶ <마카 앤 로니> ▶ <라바아일랜드> ▶ <비트몬스터> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주제: 스토리텔링 애니메이션 기획 ▶ 애니메이션 산업의 역사, 현재 상황, 주요 시장 및 동향, 최신 기술, 플랫폼 등을 파악하고 이에 따른 전략 수립 방법 교육
2	김현수	(주)두루픽스	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <마음의 소리> ▶ <1초> ▶ <용이산다> ▶ <다시한번 아이들> ▶ <범이 올시다> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주제: 웹툰 애니메이션 기획 ▶ 웹툰 원작을 기반으로 한 애니메이션 개발, 스토리 각색, 스토리 보드 연출, 애니메틱 개발, 애니메이팅 컨펌, 배경 설정 및 각 설정 컨펌, 더빙 연출 및 컨펌 최종 아웃 풋, 신작 기획 및 웹툰 애니메이션 등의 기획서 제작 등 애니메이션 제작 PD로서의 전반적인 참여 및 멘토링
3	박인찬	스튜디오더블유바바(주)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <힙덕> ▶ <헬로카봇> ▶ <B패밀리> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주제: 시활용 애니메이션 프로듀싱 ▶ 시를 활용한 사업기획서 작성을 위한 기초 교육과 시활용 업무를 시작으로 향후 전반적인 사업팀 업무를 수행하는 과정에 대한 멘토링
4	서동원	(주)아트플러스엠	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <신비아파트> ▶ <상상친구 꾸메꾸메> ▶ 유튜브 채널 <단무지> ▶ 유튜브 채널 <개소름ch> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주제: 숏폼 애니메이션 기획 ▶ 숏폼 타겟 오디언스분석과 숏폼 콘텐츠 유형 분석을 통해 플랫폼 특성에 맞는 최적의 콘텐츠 유형 결정하고, 각 숏폼 콘텐츠에 맞는 툴을 사용한 실제 콘텐츠 제작 멘토링
5	서석준	(주)스튜디오홀호리	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <하얀물개> ▶ <초음이의 풀원학교> ▶ <달빛궁궐> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주제: 하이타켓 애니메이션기획 ▶ 미디어 플랫폼의 변화에 따른 영유아를 벗어난 타겟을 대상으로 애니메이션 캐릭터 개발과 시제작 개발 참여
6	송승연	(주)채널봄	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <책갈피요정 토보> ▶ <몸바의 바디벤처스> ▶ <수퍼두퍼 프렌즈> ▶ <오온영의 마음동화> 시리즈 ▶ <스콜라стик 퍼리리> 시리즈 ▶ <포프렌즈 - PAW PATROL> 스피노프 시리즈 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주제: 키즈에듀콘텐츠 기획/제작 ▶ 현재 기획중인 프로젝트에 참여함으로써 키즈 콘텐츠의 기획 및 프로듀싱 과정에 대한 이해를 높이고, 기획자로서의 자질과 능력을 향상시키도록 멘토링 실시
7	양영준	(주)이프로엔터테인먼트	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <돼지토끼> ▶ <오빠야> ▶ <차니스> ▶ <제이세라> ▶ <헤이리 처녀> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주제: 메타버스 플랫폼용 콘텐츠 기획개발 ▶ 애니메이션 미디어 매체의 변화에 따른 유튜브, 틱톡, 넷플릭스, 왓챠 등 새로운 디지털 플랫폼들의 타겟 오디언스를 고려한 콘텐츠 맞춤화 멘토링
8	윤종윤	(주)씨엠씨미디어	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <연의편지> ▶ <밍코프렌즈> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주제: 2D애니메이션 프로듀싱 ▶ 현재 진행중인 프로젝트 부분 참여를 통한 애니

			<ul style="list-style-type: none"> ▶ <오세암> ▶ <아치와 씨팍> ▶ <하얀마음 백구> 	<p>메이션 기획·제작 프로세스의 이해도 향상 및 기획·제작에서의 프로듀서의 역할 멘토링</p>
9	이민규	(주)캐리소프트	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <전우치> ▶ <캡틴하록 극장판> ▶ <캐리와 슈퍼콜라> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주제: 신기술 기반의 애니메이션 기획 ▶ 애니메이션 파이프라인 워크플로, 신기술 기반 제작방법론 교육하고 모션캡처, 클린업, 언리얼 엔진으로 이어지는 3D 뮤직비디오 기획 경험 및 틱톡 등 세로형 화면 비디오 플랫폼에 최적화된 숏클립 애니메이션 기획 멘토링
10	이정우	(주)애니작	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <좀비덤 1, 2, 3> ▶ <시간여행자 루크> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주제: 스토리텔링과 애니메이션 기획 ▶ 기획프로듀서로서의 기획력 상성을 위한 스토리텔링 실습 및 파이프라인별 역할, 프로덕션 스케줄링 제작 멘토링
11	임도영	(주)픽스트랜드	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <버추얼가디언스> ▶ <콩이아 학교가자> ▶ <나비의 모험> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주제: 차세대 트렌드 애니메이션 기획 ▶ 국내외 성공작 애니메이션 사례를 통한 차세대 트렌드 이해 및 기획과 제작, 배급과 유통 등 애니메이션 전 과정의 이해를 돕는 현업 경험 제공
12	정기환	(주)상상방	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <오르트보이즈> ▶ <덕클링두> ▶ <프라몬원정대> 시리즈 ▶ <팬타히어로> 시리즈 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주제: 신기술 활용애니메이션 기획 ▶ 기존 언리얼 엔진을 활용한 프로젝트의 제작 자료와 프로젝트의 결과값을 분석참고하여 프로젝트 기획 인사이트를 도출하고 멘토 및 업계 관계자들의 모니터링을 통한 피드백
13	정극포	(주)지앤지엔터테인먼트	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <마법천자문> ▶ <그리스로마신화> ▶ <꼬꼬맘> ▶ <따라락 따라락 똑딱구조대> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주제: 애니메이션 기획비즈니스 ▶ TV시리즈뉴미디어 3D애니메이션 기획·제작·과정 프로세스 교육 및 실제 진행 프로젝트 실무 투입으로 애니메이션 사업 기획 멘토링
14	조경훈	(주)스튜디오애니멀	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <메디컬 아일랜드> ▶ <고스트 메신저> ▶ <놓치마 정신줄> ▶ <클로저스> ▶ <기기괴괴 성형수> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주제: AI기술을 활용한 OTT향 콘텐츠프로듀싱 ▶ AI관련 실무툴인 Stable Diffusion, Mid journey, Claude3 등 애니메이션툴 교육 및 프로듀서팀 소속으로 <이세계 국밥 마스터>, <아홉산 숲>, <물 위의 우리> 등 현재 기획/제작 진행 중인 프로젝트에 참여하여 실무 멘토링
15	홍성욱	(주)그래피직스	<ul style="list-style-type: none"> ▶ <허풍선이 과학쇼> ▶ <쓰담쓰담 동물원 프렌즈 시즌3> ▶ <허풍선이 음악쇼> ▶ <허풍선이 클래식 우주판타스틱쇼> ▶ <허풍선이 미술쇼> 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 주제: IP트랜스미디어 기획 ▶ 연관 산업분야에 대한 이해와 기획 PD를 위한 수익 시뮬레이션 및 애니메이션 연계 아트애펀드 공연 인터랙티브 장비를 사용한 체험전시, 장르별 보드게임 기획 및 제작 경험 제공

4 신청자격 및 제외대상

- 애니메이션의 기본적인 이해도를 갖춘 애니메이션 창작자
- 애니메이션 전공자 또는 콘텐츠분야 종사 희망자로 애니메이션에 대한 이해도와 경험을 보유한 자
- 애니메이션 기획프로듀서로 경험을 발전시킬 수 있는 자
- 애니메이션 개별 프로젝트 기획안을 개발하고자 하는 의사가 있는 자
 - ※ 전일제로 프로그램에 참여할 수 있어야 하며, 프로그램 중도포기시 향후 프로그램 및 애니메이션 제작인력양성 프로그램에 재참여 불가
 - ※ 휴학생은 참여 불가

가 교육생(멘티) 제외대상

※ 제외 대상 중 한 개 이상 해당 시 참여 불가

- 1) 신청일 현재 학교에 재학 또는 휴학 중인 자
 - * 단, 졸업예정자의 경우 학점이수를 완료했거나, 학교로부터 취업계 등 제출로 수업 면제 가능자는 참여 가능
- 2) 신청일 현재 취업 중인 자(다음 각 호는 취업 중인 자로 봄)
 - 가. 국민건강보험 직장가입자
 - 나. 고용보험에 가입 중인 자
 - * 단, 고용보험에 가입 중인 경우라도 주 15시간 미만으로 근무하는 단시간 근로자는 제외
 - 다. 신청하고자 하는 참여기업의 멘토가 소속된 기업의 계약직, 프리랜서 등의 형태로 동일한 사업장에 재직하고 있는 자
 - 라. 세법에 따라 사업자등록을 한 자
- 3) 과거 본 사업(또는 유사사업)의 교육생으로 참여 시 본인의 귀책사유로 중도 해지(포기)된 자
 - * 허위 또는 기타 부정한 방법으로 청년취업 인턴제 및 창의교육생 등으로 참여한 자
- 4) 채용일 기준 진흥원 또는 타 공공기관을 통해 본 사업과 유사한 창작·교육지원을 받는 자(본 사업과 중복 참여 불가)
- 5) 채용일 기준 진흥원 또는 타 공공기관, 지자체 등을 통해 국가의 재원으로

인턴십(청년취업 인턴제 등) 또는 일자리 급여를 받고 있거나 구직활동 관련 지원을 받는 자(국민취업지원제도, 청년 일자리 사업, 청년수당 참여자 등)
(본 사업과 중복 수급 불가)

- 6) 참가기업의 사업주(법인의 경우 대표이사)의 배우자, 자녀 관계에 있는 자
- 7) 대한민국 국적을 보유하지 않은 외국인
- 8) 공고/신청 등 별도의 채용 절차 없이 단순히 기존에 수행하던 직무를 유지하는 자

나 교육생(멘티) 기타 자격 요건

- 1) 채용일 기준 실업급여 수급자의 경우, 관련 서류 제출 시 참여 가능
* 단, 멘토링 기간 동안 실업급여와 인건비 중복 수급 불가
- 2) 구직활동과 관련 없는 청년수당 수급자의 경우 관련 서류 제출 시 참여 가능
- 3) 참여 자격은 채용일 및 멘토링 기간 동안 동일 적용되며, 제출된 내용이 사실과 다르거나 지원조건과 부합하지 않은 결격사유가 확인(발생) 될 경우, 선발 이후라도 협약 해지 및 선발취소 등 불이익이 있을 수 있음

5 신청서 접수기간

- (공고기간) 2024. 04. 15.(월) ~ 2024. 04. 30.(화), 15일간
- (접수기간) 2024. 04. 15.(월) ~ 2024. 04. 30.(화) 18:00까지

6 신청방법

- 이메일(ani2012kaia@gmail.com)을 통한 접수(우편 및 방문 신청 불가)
 - (사)한국애니메이션산업협회 공식 홈페이지(<http://k-animation.or.kr>)에서 신청서 양식을 내려받아 작성하여 제출서류와 함께 이메일 접수

- ※ 제출기한 이후에 접수된 신청서는 무효 처리(시간엄수)
- ※ 직인 또는 자필서명 없는 신청서는 무효 처리(제출기한 이후 신청서 수정 불가)

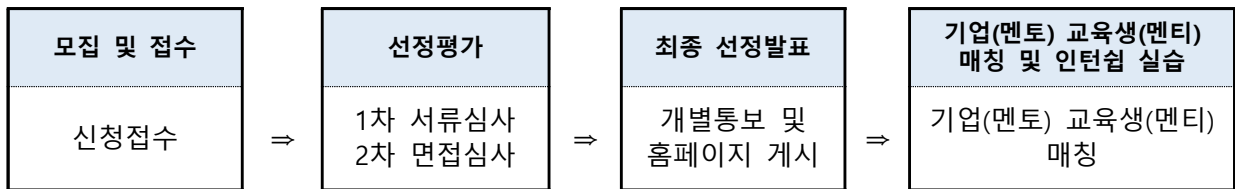
○ 교육생(멘티) 제출서류 목록

1. (필수) 교육생(멘티) 참가신청서(자기소개서/참여자격 확인서 포함)
2. (선택) 포트폴리오(자유형식 사업기획서, 50M 이하) ※희망자에 한함

7 선정절차 및 평가기준

○ 교육생(멘티) 선정절차

- 서류 및 면접 심사 결과 종합 고득점순으로 교육생(멘티) 선정



○ 교육생(멘티) 선정 심사기준

- 서류심사

심사항목 및 배점		세부심사내용
교육생(멘티) 서류심사지표 (100)	참여자격여부 (20)	<ul style="list-style-type: none"> • 사업참여 적합성 - 한국콘텐츠진흥원 사업 제한자
	기본소양 (20)	<ul style="list-style-type: none"> • 교육생(멘티) 기본 소양 교육 - 인성, 창의력, 학습력 등 - 애니메이션 기획 관련 경험 등
	사업이해도 (30)	<ul style="list-style-type: none"> • 사업목적 부합성 - 본 사업 목적과 교육 프로그램의 내용에 대한 이해 - 프로젝트 목표 및 내용의 적합성
	참여적극성 (30)	<ul style="list-style-type: none"> • 참여 적극성 및 목표 성취 가능성 - 교육 참여 의지 및 동기 - 교육기간 동안의 포부
서류심사 합계	(100)	최종 선정 예정 인원(15명)의 약 2배수 (30명 내외) 선정

- 면접심사

심사항목 및 배점		세부심사내용
교육생(멘티)면접 심사지표 (100)	기본소양 (25)	<ul style="list-style-type: none"> • 교육생(멘티) 기본 소양 - 인성, 창의력, 학습력 등 - 애니메이션 기획 관련 경험 등
	사업이해도 (25)	<ul style="list-style-type: none"> • 사업목적 부합성 - 본 사업 목적과 교육 프로그램의 내용에 대한 이해 - 프로젝트 목표 및 내용의 적합성
	의사표현능력 (25)	<ul style="list-style-type: none"> • 문제를 해결하는 창조적, 논리적 능력 - 상호 간 적극적 협력 및 쟁점 이해, 이견 수용능력
	참여적극성 (25)	<ul style="list-style-type: none"> • 참여 적극성 및 목표 성취 가능성 - 교육 참여 의지 및 동기 - 교육기간 동안의 포부
면접심사 합계	(100)	15명 선정 (예비후보 3명 선정)

8 유의사항

- 참여 자격은 채용일 기준 및 멘토링 기간 동안 동일 적용되며, 제출된 내용이 사실과 다르거나 지원조건과 부합하지 않은 결격사유가 확인 (발생)될 경우, 선발 이후라도 협약해지 및 선발취소 등 불이익이 있을 수 있음
- 제출된 신청서는 접수 후 신청기업 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않음
- 지원기간 중도 이탈한 자는 추후 해당 지원사업 참여 제한 및 협회와 유관기관에서 진행하는 교육 및 사업 프로그램에 참여할 수 없음
- 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 지원금을 지급받거나 지원요건에 반하여 중복적으로 지원받은 경우 지원금 환수 등을 조치할 수 있음
- 국가 등으로부터 일자리사업 참여자에 대해 중복하여 일자리 안정자금을 지원받은 사업주에 대해서는 지원금 환수 등을 조치할 수 있음
- 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있음

9

관련 문의

- (사)한국애니메이션산업협회 사무국
 - TEL : 02-2108-7066
 - E-Mail : ani2012kaia@gmail.com