

2025년 애니메이션 기획프로듀서 육성 사업

차세대 플랫폼용 애니메이션 기획프로듀서 양성과정

교육생(멘티) 모집 공고문

문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원과 (사)한국애니메이션산업협회는 2025년 애니메이션 기획프로듀서 육성사업으로 「차세대 플랫폼용 애니메이션 기획프로듀서 양성과정」에 참여할 교육생(멘티)를 모집하오니, 많은 관심과 참여 바랍니다.

구분	모집요약		
사 업 명	○ 차세대 플랫폼용 애니메이션 기획프로듀서 양성과정		
사업기간	○ 2025년 5월 1일 ~ 10월 31일(6개월)		
지원대상	○ 애니메이션 전공자 또는 콘텐츠분야 종사 희망자로 애니메이션에 대한 이해도와 경험을 보유한 자		
지원분야	○ 차세대 플랫폼용 애니메이션 기획프로듀서		
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	○ 2025년 4월 4일(금) ~ 4월 21일(월) 11:00까지		
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 기획프로듀서 양성과정
- (사업목적) 차세대 플랫폼용 애니메이션 기획-제작-기술-유통 배급 현장 전문가 멘토링을 통한 애니메이션 기획프로듀서 육성
- (사업기간) 2025년 5월 1일 ~ 2025년 10월 31일(6개월)

2 지원내용

- (지원대상) 애니메이션 전공자 또는 콘텐츠 분야 종사 희망자로 애니메이션 기획에 대한 이해도와 경험을 보유한 자
- (지원분야) 차세대 플랫폼용 애니메이션 기획프로듀서
- (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	참가기업명	멘토명	주요 작품(프로젝트명)	멘토링 주제 및 내용
1	골드프레임㈜	금동호	▶ <BTS TinyTAN> ▶ <마카 앤 로니> ▶ <라바아일랜드> ▶ <비트몬스터>	▶ 주제: 프로젝트 기획/투자유치/제작 등 전반적인 기획PD의 역량 집중 강화 ▶ 글로벌 애니메이션 쇼바이블 및 기획서 작성, 극장판/TV/뉴미디어 IP 투자유치 노하우
2	㈜그래피직스	홍성욱	▶ <허풍선이과학쇼> ▶ <쓰담쓰담동물원 프렌즈 시즌3> ▶ <허풍선이음악쇼> ▶ <허풍선이클래식 우주판타스틱쇼> ▶ <허풍선이미술쇼>	▶ 주제: IP 트랜스미디어 전략(기획분야) ▶ 연관 산업분야에 대한 이해와 수익 시뮬레이션, 애니메이션 연계 아트앤테크 공연 AI/XR장비를 활용한 체험전시, 장르별 보드게임 기획 및 제작 경험 제공
3	㈜두루픽스	김현수	▶ <마음의 소리> ▶ <1초> ▶ <용이산다> ▶ <좀비가 되어버린 나의 딸> ▶ <다시한번 아이돌> ▶ <범이 올시다>	▶ 주제: 애니메이션 기획/제작 분야 전문가 양성 ▶ 애니메이션 PD의 기본 소양 및 애니메이션 프리, 메인, 포스트프로덕션 멘토링, 국내외 해외시장 동향, 다양한 마니아층 분석, <마음의소리6>, <범이올시다>, <마음의소리 극장판> 프로젝트 참여기회 제공
4	㈜삼십팔도씨	신태식	▶ <오스카의오아시스> ▶ <비키와 조니> ▶ <가췌캐췌> ▶ <애니팡프렌즈> ▶ <매직다이스>	▶ 주제: 년버벌 애니메이션 기획과 스토리텔링 기법 ▶ 년버벌 애니메이션 기획 방향, 브레인 스토밍 과정, 비트시트와 스토리 보드, 작품소개서 및 예산수립 과정 등 바이블 기획서 제작 멘토링
5	㈜상상방	정기환	▶ 버추얼아이돌 <스페이스> ▶ <덕클링두> ▶ <프라몬원정대>	▶ 주제: 라이브 스트리밍 버추얼 IP 기획 및 제작을 위한 프로듀싱 역량 교육 및 전략 ▶ 라이브스트리밍 버추얼 IP의 기획 노하우 및 사업 전개 전략에 대한 멘토링, 라이브 스트리밍 버추얼 IP의 효과적인 제작과 라이브 방송 프로듀싱 멘토링
6	스튜디오아키	박대열	▶ <진격의 거인> ▶ <흑집사> ▶ <아이브-해야> 뮤직비디오	▶ 주제: 현장에서 필요한 기획프로듀서의 업무 이해 ▶ 애니메이션 제작 프로세스 이해 및 시스템 관리, 제작 일정 관리 및 실무작업에 필요한 용어 및 기초 애니메이션 멘토링, 예산 및 스텝 관리/부서 간 협업 및 트러블 대처 관리에 관한 멘토링
7	스튜디오홀호리㈜	서석준	▶ <하얀물개> ▶ <초음이의 풀원학교> ▶ <달빛궁궐>	▶ 주제: 창작 애니메이션기획 ▶ 캐릭터 개발과 시즌작 개발 참여, 미디어 플랫폼의 변화에 따른 새로운 시리즈 애니메이션의 기획과 제작, 제작 스튜디오에서 진행중인 신작 개발 참여를 통해 애니메이션 기획제작 경험 제공
8	㈜씨엠씨미디어	윤종윤	▶ <연의편지> ▶ <밍코프렌즈> ▶ <오세암> ▶ <아치와 씨팍> ▶ <하얀마음 백구>	▶ 주제: 2D애니메이션 프로듀싱 ▶ 애니메이션 기획·제작 프로세스의 이해, 기획/제작에서의 프로듀서의 역할 멘토링, 현재 진행중인 실무 프로젝트에 참여하여 실무이해도 향상

9	(주)아트플러스엠	서동원	▶ <신비아파트> ▶ <상상친구 꾸메꾸메> ▶ 유튜브 채널 <단무지> ▶ 유튜브 채널 <개소름ch>	▶ 주제: 뉴미디어 및 숏폼 애니메이션 기획과 실무 ▶ 뉴미디어 및 숏폼 애니메이션 트렌드 및 시장 이해, 뉴미디어 및 숏폼 애니메이션 기획 및 스토리텔링, AI&차세대 기술 기반 제작 프로세스 이해, 애니메이션의 글로벌 비즈니스&P 확장 전략 및 실무
10	(주)오콘	우지희	▶ <뽀롱뽀롱 뽀로로> 극장판 시리즈 ▶ <슈퍼히어로 슈퍼잭> ▶ <선물공룡 디보> ▶ <소울 프렌즈 해치>	▶ 주제: 실무를 통한 기획프로듀서가 갖추어야하는 역량훈련과 비전 ▶ 애니메이션 및 콘텐츠 산업구조, 작품분석, 감동과 재미의 가치포인트, 디자인, 마케팅 전략, 포지셔닝, 작품기획서, 투자제안서-글쓰기, 편집디자인, 프레젠테이션
11	(주)이프로엔터테인먼트	양영준	▶ <하얀곰 하루> ▶ <돼지토끼> ▶ <오빠야> ▶ <제이세라> ▶ <헤일리 처녀>	▶ 주제: 애니메이션IP의 OSMU사업전략을 통한 2차 콘텐츠 비즈니스 ▶ 원천IP를 중심으로 2차, 3차 콘텐츠를 기획 단계부터 설계하여 수익화, 애니메이션IP의 기획단계에서 2차 콘텐츠 수익화까지 설계할 수 있는 환경, 경험을 통한 실전 참여 단계 멘토링
12	(주)지에이치스튜디오	김재현	▶ 유튜브 <계향쓰> ▶ <GH 'STORY> ▶ <EMOTIA>	▶ 주제: 알고리즘이 밀어주는 콘텐츠 기획 ▶ 콘텐츠 시청자분석, 콘텐츠 주제선정, 유튜브 알고리즘 이해, 알고리즘 선택받는 것인가, 콘텐츠 기획 전략 : 시청자의 시선으로 기획하기, 콘텐츠 평가 조회수보다 중요한 유튜브 스튜디오 분석
13	(주)채널봄	송승연	▶ <책갈피요정 또보> ▶ <몸바의 바디벤처스> ▶ <수퍼두퍼 프렌즈> ▶ <오은영의 마음동화> 시리즈 ▶ <스콜라стик 퍼리리> 시리즈 ▶ <포프렌즈 - PAW PATROL> 스피노프 시리즈	▶ 주제: 키즈 에듀테인먼트 애니메이션 및 콘텐츠의 기획 및 제작 ▶ 키즈 에듀테인먼트 분석, 아이디어 개발, 기획서 작성, 구조, 포맷 타겟 분석, 제작과정에 대한 이해와, IP 확장 및 SNS 및 커뮤니티 구성 멘토링
14	(주)캐리소프트	권원숙	▶ <캐리와슈퍼콜라> ▶ <캐리아 학교가자 시즌1> ▶ <꼬마캐리 탐구생활> ▶ 극장판 애니메이션 <배달의 도시>	▶ 주제: 애니메이션 기획의 A~Z ▶ 애니메이션 제작 공정 기술적 이해, 기획 방향 및 예산 수립 방안, 제작 결과물의 유통 전략과 실행 방안, 기획자에서 제작 프로듀서로의 역량 업그레이드 노하우, 기타 애니메이션 기획자로서 필요한 지식과 스킬
15	(주)픽스트랜드	임도영	▶ <버추얼가디언스> ▶ <콩이야 학교가자> ▶ <나비의 모험>	▶ 주제: 국내외 마켓 변화에 따른 애니메이션 기획 ▶ 국내외 애니메이션 마켓에 대한 변화, 국내외 환경변화에 따른 애니메이션 제작의 대응책, 마켓 변화에 따른 애니메이션 기획의 방향

4

신청자격 및 제외대상

- 애니메이션의 기본적인 이해도를 갖춘 애니메이션 창작자
 - 애니메이션 전공자 또는 콘텐츠분야 종사 희망자로 애니메이션기획에 대한 이해도와 경험을 보유한 자
 - 애니메이션 기획프로듀서로 경험을 발전시킬 수 있는 자
 - 애니메이션 개별 프로젝트 기획안을 개발하고자 하는 의사가 있는 자
 - 집체교육과정중 생성성 AI프로그램 활용에 있어 자부담이 가능한 자
 - 애니메이션 기획에 관심있는 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, 정규직, 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 불가능
- 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) 2025. 04. 04.(금) ~ 2025. 04. 21.(월), 18일간
- (접수기간) 2025. 04. 04.(금) ~ 2025. 04. 21.(월), 11:00까지

6 신청방법

- 이메일(ani2012kaia@gmail.com)을 통한 접수(우편 및 방문 신청 불가)
 - (사)한국애니메이션산업협회 공식 홈페이지(<http://k-animation.or.kr>)에

서 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)

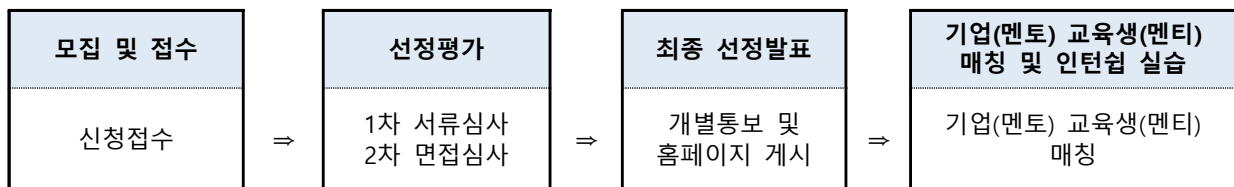
○ 교육생(멘티) 제출서류 목록

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

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)	- 사업참여 적합성 - 한국콘텐츠진흥원 사업 제한자
	기본소양 (20)	- 교육생(멘티) 기본 소양 교육 - 인성, 창의력, 학습력 등 - 애니메이션 기획 관련 경험 등
	사업이해도 (30)	- 사업목적 부합성 - 본 사업 목적과 교육 프로그램의 내용에 대한 이해 - 프로젝트 목표 및 내용의 적합성
	참여적극성 (30)	- 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)	- 교육생(멘티) 기본 소양 - 인성, 창의력, 학습력 등 - 애니메이션 기획 관련 경험 등
	사업이해도 (25)	- 사업목적 부합성 - 본 사업 목적과 교육 프로그램의 내용에 대한 이해 - 프로젝트 목표 및 내용의 적합성
	의사표현능력 (25)	- 문제를 해결하는 창조적, 논리적 능력 - 상호 간 적극적 협력 및 쟁점 이해, 이견 수용능력
	참여적극성 (25)	- 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

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