

「2026년 한국산림복지진흥원 지식재산 아이디어 경진대회」

참가자 모집 공고

한국산림복지진흥원에서는 진흥원이 보유한 지식재산을 국민의 아이디어로 활용·사업화하여 산림복지 산업 생태계를 활성화하고자 「2026년 한국산림복지진흥원 지식재산 아이디어 경진대회」를 개최합니다. 이에 따라 참가자를 아래와 같이 모집하오니, 많은 관심과 참여 바랍니다.

2026년 10월 14일

한국산림복지진흥원장

1. 공모개요

- 공 고 명 : 2026년 한국산림복지진흥원 지식재산 아이디어 경진대회
- 공고대상 : 산림복지 분야에 관심 있는 국민 누구나
- 공모주제 : 진흥원 보유 지식재산(5건)을 활용한 상품·서비스 등 사업화 아이디어 제안

※ 대상별 목록은 '3. 공모대상 지식재산', 상세 소개는 [붙임] 공모대상 지식재산 소개자료 참고

- 접수기간 : '26. 10. 14.(수) ~ 10. 31.(토), 24:00까지
- 접수방법 : 전용 접수 폼(<https://forms.gle/mVjng3baWsfcHSyN6>)
- 선정규모 : 총 10팀(최우수 1, 우수 2, 장려 7), 총 상금 500만원
- 사후지원 : 최우수·우수 3팀에 사업화 컨설팅, 기술이전 검토 등 맞춤 지원
- 결과발표 : '26. 11. 10.(화), 진흥원 누리집 게시 및 개별 통보
- 문 의 처 : 한국산림복지진흥원 산업성장지원팀(☎042-719-4313)

2. 참가자격

- 참가대상 : 산림복지 분야에 관심 있는 국민 누구나
 - 개인, 팀, 대학(원)생, 스타트업, 산림복지전문업, 관련 연구자 등
- 참가구성 : 개인 또는 팀(대표자 포함 4인 이하)
- 제출건수 : 개인 또는 팀당 1건 ※ 개인과 팀으로 중복 참여 불가
- 참가제한 : 진흥원 임직원과 그 배우자 및 직계가족, 평가위원, 본 공모 운영 수행기관 임직원

3. 공모대상 지식재산

- 지식재산 개요 ※ 복수 선택하여 결합한 아이디어 제안 가능

No	명칭	내용	권리 현황
1	한 별의 보드게임	곤충의 한살이 과정과 서식환경을 학습할 수 있는 생태 학습 교구	디자인 등록 제30-1117997호 (2021. 7. 5.)
2	숲 체험 학습용 교구 (나무야, 우리 마을을 지켜줘)	일상 속 이산화탄소 배출과 나무의 탄소 흡수·산소 배출 과정을 체험하는 산림교육 교구	디자인 등록 제30-1343389호 (2026. 3. 12.)
3	산림교육 게임용 카드 (숲 타이쿤)	숲가꾸기 과정과 탄소배출권 거래를 다루는 산림경영 시뮬레이션 보드게임	디자인 등록 제30-1365423호 (2026. 9. 21.)
4	수납공간이 구비된 스타일러스 펜	본체 내부 수납공간과 잠금장치를 갖추어 소형 물품의 휴대와 분실 방지에 알맞은 펜	진흥원 지정 콘텐츠 (발명품)
5	산림복지 수어카드	청각장애인 대상 산림복지서비스와 장애 인식 개선 숲교육을 위해 개발한 수어 카드	진흥원 지정 콘텐츠 (저작물)

※ 대상별 구성, 특징, 사용 방식과 사진은 [붙임] 공모대상 지식재산 소개자료에 수록

○ 활용 범위 및 금지범위

- 활용 가능 범위 : R&D·지원사업 연계, 제품·굿즈 제작, 서비스·콘텐츠 개발, 협업·사업모델 개발, 개량·융합, 공익·비영리 활용 등
- 금지범위 : 무단 상업적 이용, 권리 주장·출원, 오인 유발, 훼손·왜곡, 부적절한 용도, 제3자 권리 침해, 무단 양도·재허락, 공모 취지 위배 등

* 세부 내용은 참고 파일의 내용 확인

4. 추진절차 및 관련일정

구 분	내 용	일 정
공 고	2026년 한국산림복지진흥원 지식재산 아이디어 경진대회 공고	10.14.(수)
신청·접수	신청자 제출서류 접수(온라인 접수 폼)	10.14(수)~10.31(토)
선정 심사	창의성, 사업화 가능성, 구체성 등 제안 아이디어 선정 심사 추진	11.2.(월)~11.8.(일)
수상작 발표	수상작 선정 및 발표, 시상 ※ 진흥원 누리집 게시 및 개별 통보	11.10.(화)
사후 지원	사업모델 구체화, 시장성 검토, 기술이전 등 사업화를 위한 컨설팅 지원	11.13.(금)~12.4.(금)

* 세부일정 및 내용은 변동될 수 있으며, 변경 발생 시 신청기업 별도 안내 예정

5. 신청방법 및 신청서류

- 신청방법 : 전용 폼(<https://forms.gle/mVjng3baWsfcHSyN6>)을 통해 접수
- 제출서류 : 참가신청서 등 필수서류(아래 표 참고)

구분	제출서류	제출 형식	비고
1	(서식 1) 참가신청서 및 아이디어 제안서	hwp	필수
2	(서식 2) 개인정보 수집·이용 동의서	pdf	필수
3	(서식 3) 지식재산 활용 동의서 및 생성형 AI 활용 확인서	pdf	필수
4	기타 자료(신청서에 기술된 내용의 증빙자료, 참고 자료 등)	제한없음	해당시

- 보완·재제출 : 서류가 누락된 경우 개별 안내하며, 접수기간 안에 다시 제출하면 최종 제출본으로 인정

6. 심사 및 선정

- 심사위원 : 5인(내부 2인, 외부 3인)
- 평가방식 : 접수된 아이디어의 적격성과 요건 충족 여부를 검토한 뒤, 평가위원 5인의 평균 점수가 높은 순으로 선정

○ 평가항목 및 배점(100점 만점)

평가항목	세부 평가 요소	배점
창의성·차별성	기존 활용 방식과의 차별성(15), 아이디어의 참신성(15)	30점
사업화 가능성·시장성	시장 수요의 타당성(15), 제품·서비스 구현 및 수익 구조(15)	30점
활용 적합성	진흥원 보유 지식재산과의 연계성(10), 활용의 적정성(10)	20점
실행 가능성·구체성	아이디어의 구체성(10), 추진 계획의 실행 가능성(10)	20점
합계		100점

* 평균 점수가 50점 미만인 경우 선정하지 않을 수 있음

** 동점 시 사업화 가능성·시장성 점수가 높은 팀, 창의성·차별성 점수가 높은 팀, 평가위원 협의 순으로 결정

*** 제안 아이디어의 핵심 내용이 동일한 경우, 접수 시점이 빠른 1건만 심사 대상으로 인정

○ 선정규모 : 총 10팀, 총상금 500만 원, 한국산림복지진흥원장상 수여

구분	선정 규모	상금
최우수	1팀	100만 원(온누리상품권)
우수	2팀	각 60만 원(온누리상품권)
장려	7팀	각 40만 원(온누리상품권)

7. 사후지원

○ 지원대상 : 수상작 중 최우수·우수 3팀

○ 지원기간 : 2026. 11. 13.(금) ~ 12. 4.(금), 3주간

○ 지원방식 : 대면 컨설팅 2회, 비대면 컨설팅 1회

- 사업화, 시장조사, 지식재산·기술이전 분야 전문가 참여

※ 1차 대면: 11. 13.(금) / 2차 대면: 12. 1.(화) ~ 4.(금) 중 1일

○ 컨설팅 분야 : 사업모델(BM) 구체화, 시장성 검토, 실행·활용 방안, 지식재산 권리화 검토, 기술이전·활용 검토

○ 산출물 : 사업모델 정의서, 시장성 검토서, 사업화 실행 로드맵, 권리화·기술이전 검토 결과 등

○ 비용부담 : 컨설팅·검토 중심의 지원이며, 참가팀이 부담하는 비용은 없음

※ 사후지원은 사업화를 보장하지 않으며, 사업화 자금 지원은 포함되지 않음

6. 신청 시 유의사항

- 제안은 아이디어 단계에 한하며, 실제 이용을 희망하는 경우 수상 후 사후지원 단계(권리화·기술이전 검토)에서 진흥원과 협의하여 사용허가·기술이전 등의 절차를 진행함
- 비독점 이용허락을 원칙으로 하며, 기간·범위·대가 등은 별도로 협의함
- R&D·지원사업 신청서 등에 진흥원 지식재산을 활용 대상으로 명시하려면 사전 협의와 진흥원 확인이 필요함
- 본 사업에 제출된 서류는 해당 사업목적 이외에는 사용하지 않으며, 신청된 제안서 및 관련 서류는 선정 여부를 불문하고 일체 반환하지 않음
- 신청서상의 내용이 사실과 다르거나 허위 작성으로 판명되는 경우, 사업 대상에서 제외 처리되거나 추후 발견 시 계약 취소될 수 있음
- 제출한 아이디어(제안서 및 부속 자료)의 권리는 제안자에게 있음. 다만 주최 측은 수상작에 한하여 공익적 목적의 범위에서 저작권(복제·배포·전시·공중송신·변형 등)을 이용할 수 있으며, 응모 시 이에 동의한 것으로 봄
- 진흥원은 수상작에 대해 우선적으로 사업화를 협상할 권리를 가지며, 공동 R&D로 이어질 경우 성과공유제 체결과 차년도 별도 협약을 통해 공동출원 및 지분율을 확정함

7. 문의처

- 접수·서식 관련 : artedu05@creative13.com
- 공모 전반 관련 : 한국산림복지진흥원 산업성장지원팀(☎ 042-719-4313)

붙임 1. 공모대상 지식재산 소개자료 1부.
2. 제출서류 서식(서식 1 ~ 3) 1부. 끝.

참고

지식재산 활용 가능 범위 및 금지 범위

허용 범위	
R&D·지원사업 연계	• 정부·지자체·공공기관의 R&D, 창업·사업화 지원사업 등에 진흥원 지식재산을 활용 대상으로 연계하는 제안
제품·굿즈 제작	• 지식재산을 적용한 상품, 굿즈, 기념품, 문구, 체험 키트 등의 제작 아이디어
서비스·콘텐츠 개발	• 교육·체험 프로그램, 디지털 콘텐츠(영상·앱·출판물), 접근성 서비스 등 개발 아이디어
협업·사업모델 개발	• 개인·팀·사업자 간 협업, 진흥원·지자체·유관 기관과 연계한 사업모델 제안
개량·융합	• 형태·색상·소재·규격·구성 변경, 다른 기술·서비스와의 융합, 기능 개량 제안
공익·비영리 활용	• 교육, 캠페인, 행사 등 비영리·공익 목적의 활용 제안

※ 위 범위는 이해를 돕기 위한 예시이며, 제안 범위를 제한하지 않음

제한 범위	
무단 상업적 이용	• 진흥원과 사전 협의(사용허가 등) 없이 제안 단계에서 실제 제작·판매·유통·광고 등 상업적으로 이용하는 행위
권리 주장·출원	• 진흥원 지식재산을 자기 소유로 주장하거나 자기 명의로 출원·등록하는 행위
오인 유발	• 진흥원·산림청 등 공공기관의 공식 상품·인증·후원으로 오인하게 하는 표현·표시
훼손·왜곡	• 원본의 의미·내용을 왜곡·훼손하거나 진흥원 출처 표기를 삭제하는 행위
부적절한 용도	• 법령·공공질서·미풍양속 위반, 정치·종교 목적, 사행성·선정성·혐오·폭력 표현 등 진흥원의 이미지를 훼손하는 용도
제3자 권리 침해	• 제3자의 상표·저작권·특허 등을 침해하는 결합·사용
무단 양도·재허락	• 진흥원 승인 없이 제3자에게 활용 권한을 양도하거나 재허락하는 행위
공모 취지 위배	• 산림복지 산업 활성화라는 공모 취지에 현저히 반하는 활용
대상 외 지식재산	• 공모대상 외의 지식재산(상표, 마스코트 등)을 활용한 제안