

2026년 애니메이션 기획프로듀서 육성사업 차세대 애니메이션 기획프로듀서 양성캠프 교육생(멘티) 모집 공고문

문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원과 (사)한국애니메이션산업협회는 2026년 애니메이션 기획프로듀서 육성사업으로 「차세대 애니메이션 기획프로듀서 양성캠프」에 참여할 교육생(멘티)를 모집하오니, 많은 관심과 참여 바랍니다.

구분	모집요약		
사업명	○ 차세대 애니메이션 기획프로듀서 양성캠프		
사업기간	○ 2026년 5월 1일 ~ 10월 31일(6개월)		
지원대상	○ 애니메이션 전공자 또는 콘텐츠분야 종사 희망자로 애니메이션에 대한 이해도와 경험을 보유한 자		
지원분야	○ 차세대 애니메이션 기획프로듀서		
선발규모	○ 교육생(멘티) 14명 선발		
지원내용	○ 개별 프로젝트 기획안 개발 관련 1:1 멘토링 지원 ○ 집체교육 1.5개월, 현장실무 4.5개월 지원(참가기업 매칭 예정) ○ 6개월 인턴십 인건비(멘티비용) 지원		
지원금액	○ 인턴십 인건비(멘티비용) 월 2,200,000원 (6개월 지원, 4대보험 포함 금액)		
접수기간	○ 2026년 4월 7일(화) ~ 4월 21일(화) 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 애니메이션 기획프로듀서 양성캠프
- (사업목적) 차세대 애니메이션 기획-제작-기술-유통 배급 현장 전문가 멘토링을 통한 애니메이션 기획프로듀서 육성
- (사업기간) 2026년 5월 1일 ~ 2026년 10월 31일(6개월)

2 지원내용

- (지원대상) 애니메이션 전공자 또는 콘텐츠 분야 종사 희망자로 애니메이션 기획에 대한 이해도와 경험을 보유한 자
- (지원분야) 차세대 애니메이션 기획프로듀서
- (지원내용) 집체교육 1.5개월, 현장실무 4.5개월, 총 6개월간 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) 14명 선발
- (지원금액) 교육생(멘티) 1인당 월 2,200,000원 지원, 6개월
 - 4대보험 포함 금액

3

매칭 예정 기업 및 멘토

번호	기업명	멘토명	주요작품	멘토링 주제 및 내용
1	골드프레임(주)	금동호	 <p><고스트밴드> <BTS TinyTAN> <마카 앤 로니> <라비아일랜드> <비트몬스터> 기획 및 제작</p>	<p>> 스토리텔링 애니메이션 기획 (기획-스토리텔링분야)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션 산업의 역사, 현재 상황, 주요 시장 및 동향 최신 기술 플랫폼등을 파악하고 이에 따른 전략 수립 방법 - 이슈 및 트렌드 분석을 통한 새로운 아이디어 도출 및 콘텐츠 기획 방법 - 애니메이션 제작 프로세스 및 기술
2	(주)두루픽스	김현수	 <p><마음의 소리> 시리즈 <좀비가 되어버린 나의 딸> 기획 및 감독</p>	<p>> 애니메이션 기획/제작 분야 전문가 양성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션 PD의 기본 소양 및 갖춰야할 지식 교육 - 소품, 캐릭터, 배경, 레이아웃, 애니메이션교육 및 피드백 - 애니메이션 기획, 프리, 메인, 포스트프로덕션 멘토링 실시 - 국내 및 해외 시장 동향 및 다양한 마니아층 분석 - 애니메이션 <마음의소리6>, <범이올시다>, <마음의소리 극장판> 프로젝트 참여 기회 제공
3	(주)삼십팔도씨	신태식	 <p><오스카의 오아시스> <비키와 조니> <가추개추> 총감독 <애니팡프렌즈> 감독 <매직다이스> 기획 및 연출</p>	<p>> 년별 애니메이션 기획과 스토리텔링 기법</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스포츠 애니메이션 시대에서 년별 애니메이션 기획 방향 - 아이디어링 및 브레인 스토밍 과정 - 비트시트와 스토리 보드 - 작품소개서 및 예산수립 과정 : 기획, 트레일러, 작품소개서 제작
4	(주)상상방	정기환	 <p>유아용 애니메이션 <덕클링두>, <프라몬 원정대> 기획 및 총감독 버추얼 아이돌 그룹 <스페이스> <엘리브에잇> 총괄 프로듀싱</p>	<p>> 애니메이션 및 버추얼 스트리밍 콘텐츠 기획/제작 및 콘텐츠 운영 노하우</p> <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션 제작 현장에 직접 참여하며, 애니메이션 프로듀서의 기본 역량 교육 - 애니메이션 제작 기술을 활용한 새로운 형태의 콘텐츠 기획 및 제작 참여 - <덕클링두>, <엘리브에잇> 등 현재 서비스 및 운영되고 있는 프로젝트 제작 참여
5	스텔라앤	강서연	 <p>스토리 IP 애니메이션화 제작 총괄 웹소설 플랫폼 <투니즈> 런칭 생성형 AI 애니메이션 프로덕션 구축 및 OTT 플랫폼 유통 계약 리드</p>	<p>> 스토리 IP 기반의 기획프로듀서 실무 멘토링(기획-운영-검수-납품/유통 준비)</p> <ul style="list-style-type: none"> - IP 홀더 제작 계약 및 라프트 유통 계약 기반의 유통 전제 프로젝트를 대상으로 운영 - 멘티가 원작 분석→씬 구성→제작 전달→일정 운영→검수승인→납품 준비까지 기획프로듀서 핵심 흐름을 실무로 수행하도록 지도.
6	스토리베리	김중환	 <p><투모아친구들> <마마듀크> 애니메이션 제작 <넛잡2> 상해 스튜디오 총괄</p>	<p>> CGI 애니메이션과 AI애니메이션 파이프라인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전통적 3D CGI애니메이션 제작의 파이프라인 구축과 운영 - AI기술을 적용한 애니메이션 제작의 응용 및 발전 방향 - 프로듀서로서의 Tool사용(OA, Graphic, AI등)

7	스튜디오넥스트 페이지	우지희		<p><뽀로로> 극장판 시리즈 프로듀서 및 사업총괄 서울시상징캐릭터 <해치> <선물공룡 디보> 총괄 디렉터</p>	<p>> 실무 중심 애니메이션 기획프로듀서 역량 강화</p> <ul style="list-style-type: none"> - 애니메이션 콘텐츠의 산업구조의 이해 - OSMU, 부가사업, 라이선싱 사업의 이해 - 작품분석, 감동과 재미의 가치포인트, 디자인, 마케팅 전략, 포지셔닝, 시장조사, 자료리서치, 경쟁사 분석 교육 - 작품 기획서, 투자 제안서, 편집디자인, 프레젠테이션 멘토링
8	스튜디오더블유 바바	박인찬		<p><힘덕> <헬로카봇> <B패밀리> 사업/기획 총괄</p>	<p>> Si활용 애니메이션 프로듀싱(기획-유통배급분야)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 시장-플랫폼-파트너 리서치, 제안서-피칭자료 작성, 사업관리 리포트 작성 및 시놉시스 분석, 장면 구성 및 스토리보드 기획 보조를 통해 연출 흐름 설계와 제작 연계 역량 강화 - 캐릭터-굿즈-브랜드 디자인 기획 및 AI 기반 비주얼 기획 실무에 참여하여 콘텐츠 상업화 관점의 디자인 프로듀싱 역량
9	스튜디오홀호 리(주)	서석준		<p><하얀물개> <초음이의 풀잎학교> <달빛궁궐> 기획 및 제작</p>	<p>> 미디어 플랫폼의 변화에 따른 새로운 시리즈 애니메이션의 기획과 제작</p> <ul style="list-style-type: none"> - 스튜디오에서 진행 중인 신작의 개발에 참여를 통해 애니메이션 제작을 경험하고 기획에 관한 멘토링을 진행 - 영유아를 벗어난 새로운 타겟을 대상으로 한 애니메이션 캐릭터 개발 시즈작 개발진행에 참여
10	(주)씨엠씨미디어	이세중		<p><연의 편지> <천관사복> <시광대리인> 제작 <CF> <MV> 등 기획 <밍꼬프렌즈> <시광대리인> 한국 사업</p>	<p>> 제작의 이해에서 시작하는 기획</p> <ul style="list-style-type: none"> - 제작/기획/프리프로덕션에 대한 이해와 교육 - 신규 기획 작품 및 사업 참여 기회 제공 - <시광대리인 시즌3> 제작 참여 기회 제공
11	(주)아트플러스엠	서동원		<p><상상친구 꾸메꾸메> 유튜브채널 <단무지> <개소름ch> 기획 및 제작</p>	<p>> 2D 애니메이션 IP 기획부터 제작, 사업화까지의 통합 프로듀싱 역량 강화</p> <ul style="list-style-type: none"> - 기획서 분석 및 개선 워크숍을 병행하여 상업성과 제작 가능성을 고려한 기획 역량 강화 - 현재 개발 중인 2D 애니메이션 IP의 초기 기획 단계에 참여 기회 제공, 예산, 일정, 인력 관리 등 프로듀서의 핵심 역할을 직접 경험
12	(주)이프로엔터테인먼트 인먼트	기은주		<p>TV시리즈 <하얀 곰 하푸> 기획 및 제작 도서, 음원 등 2차 콘텐츠 제작</p>	<p>> 애니메이션 IP 2차 콘텐츠 기획 및 사업화</p> <ul style="list-style-type: none"> - 단일 원천 IP의 한계와 OSMU 전략의 필요성 이해 - 콘텐츠 산업 구조 및 수익 모델 이해 - 원천 IP 단계에서 2차 콘텐츠 수익 구조를 설계하는 기획 프로세스 학습
13	(주)에이치스튜디오	김재현		<p>유튜브 구독자 2,680만명 <계향쓰> 채널 대표 크리에이터 <GH ' STORY> <EMOTIA> 기획 및 제작</p>	<p>> 뉴미디어 콘텐츠 기획</p> <ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 시청자 분석과 콘텐츠 주제 선정 - 유튜브 알고리즘 이해 - 콘텐츠 기획 전략 및 콘텐츠 평가 및 분석 - 콘티 전달 및 제작과정 피드백을 통해 제작 시스템 멘토링 - 숏폼 애니메이션 기획 및 피드백을 통한 실습 기회 제공
14	(주)픽스트랜드	임도영		<p><버추얼가디언스> <콩이야 학교가자> <나비의 모험> <바이러스 N호> 기획 및 제작</p>	<p>> 국내외 마켓 변화에 따른 애니메이션 기획</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내외 애니메이션 제작 및 마켓에 대한 변화 - 국내외 환경변화에 따른 애니메이션 제작의 대응책 - 마켓 변화에 따른 애니메이션 기획의 방향 - 현재 제작중인 애니메이션 프로젝트 참여 기회 제공 - 제작중인 애니메이션 작품 및 신규 작품 기획에 참여 기회 제공

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
 - 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) 2026. 04. 07.(화) ~ 2026. 04. 21.(화), 15일간
- (접수기간) 2026. 04. 07.(화) ~ 2026. 04. 21.(화), 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>)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)

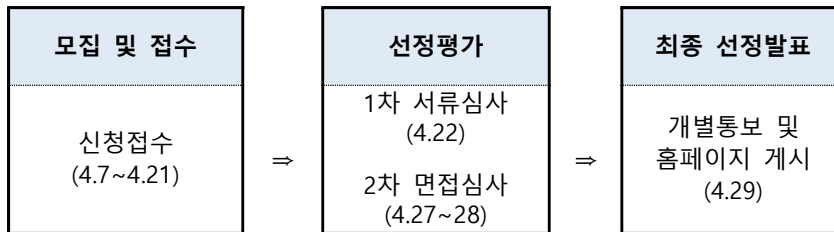
○ **교육생(멘티) 제출서류 목록**

1. 교육생(멘티) 참가신청서(자기소개서/참여자격 확인서 포함)
 2. 포트폴리오(자유형식, 50M 이하)
- ※ 작품 기획서를 포함한 제작경험, 외국어, 문서작업 스킬 등 본인의 전체 역량 기술

7 선정절차 및 평가기준

○ **교육생(멘티) 선정절차**

- 서류 및 면접 심사 결과 종합 고득점순으로 교육생(멘티) 선정



※ 선정평가 일정은 변동될 수 있음

○ **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(14명)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 <ul style="list-style-type: none"> - 인성, 창의력, 학습력 등 - 애니메이션 기획 관련 경험 등
	사업이해도 (25)	<ul style="list-style-type: none"> • 사업목적 부합성 <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 상호 간 적극적 협력 및 쟁점 이해, 이견 수용능력
	참여적극성 (25)	<ul style="list-style-type: none"> • 참여 적극성 및 목표 성취 가능성 <ul style="list-style-type: none"> - 교육 참여 의지 및 동기 - 교육기간 동안의 포부
면접심사 합계	(100)	14명 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