

<키즈스크린 서밋(Kidscreen Summit) 2026> 한국공동관 참가기업 모집안내

한국콘텐츠진흥원은 한국 애니메이션 콘텐츠의 해외 수출 증진을 위해
키즈스크린 서밋(Kidscreen Summit) 2026 한국공동관 참가기업을 모집하오니
많은 관심과 적극적인 참여를 바랍니다.

1. 행사개요

행사명	키즈스크린 서밋(Kidscreen Summit)
행사기간	2026. 2. 22.(일) ~ 2. 25.(수) / 4일간
행사장소	미국 샌디에이고 SHERATON SAN DIEGO RESORT
행사규모	50개국, 바이어 120명, 총 1,500명 참가(2025년 기준)
주관사	Brunico Communications
홈페이지	https://summit.kidscreen.com/2026/

2. 지원대상 및 지원내용

구분	지원 내용
지원대상	국산 애니메이션의 기획, 제작, 배급 및 유통과 관련하여 해외 수출을 희망하는 국내 기업
지원규모	20개사 내외
지원내용	<p>[등록지원]</p> <ul style="list-style-type: none">참가 뱃지 1개 제공(1개사 당 1개, 기본 제공)※ 추가 인원 등록비(1인당 \$1,495 / KOCCA 할인가) 참가사 부담 <p>[숙박지원]</p> <ul style="list-style-type: none">참가사 숙박비 일부 지원(1개사당 1개 객실, 지정숙소/일정에 한해 지원, 추가 비용 전액 참가사 부담 필수, 세부내용 하단 표 및 '공고문' 참조) <p>[숙박지원 세부]</p> <ul style="list-style-type: none">· 숙소명: SHERATON SAN DIEGO RESORT· 객실타입: Bay Tower Room(행사장 도보 약 6분 거리)· 투숙일정: 2026.02.21.(토) 입실 ~ 02.26.(목) 퇴실 / 5박· 숙박비용: 1박당 약 \$317.12(세금 및 서비스 비용 포함) / 5박 총 \$1,585.61· 지원금액: 1박 당 최대 \$205.5 / 5박 총 \$1,027.5 지원(지정 투숙일정 한정)· 지원방식: 행사 주최측을 통한 지정 숙박 예약, KOCCA / 참가사 부담분 인보이스 별도 발행하여 개별 집행처리(참가사에 숙박비 현금 지급 및 지정 외 숙소에 대한 개별 지원 절대 불가)· 참가사 부담액: 1박당 \$111.62 / 5박 총 \$558.11(지정 투숙일정 한정)· 유의사항 <p>① 객실 타입 및 투숙일정 등은 변경이 불가하며, 지정 일정 외, 조기 퇴실 또는 일정 단축 시에도 미이용 일수에 대한 지원금 환급 또는 현금 대체 지</p>

	<p>원은 불가합니다. (예: 4박 투숙 시 1박 당 최대 지원비용 \$205.5 * 4박 = 총 \$822 지원)</p> <p>② 5박 초과 숙박 시 추가 숙박비용은 참가사에서 전액 부담해야합니다. (예: 6박 투숙 시 최대 지원금액 \$1,027.5 만 지원, 1박 추가 이용요금은 참가사에서 전액 부담)</p> <p>③ 참가사 부담금액은 2025. 12. 26. 까지 완납 필수이며, 세부 결제 방법 등은 추후 안내드릴 예정입니다.</p> <p>④ 기본 투숙인원 외, 인원 추가 등에 대한 발생비용은 참가사 부담 필수</p> <p>⑤ 투숙 중 발생하는 모든 추가비용은 참가사에서 전액 부담해야합니다.</p> <p>※ 상기 안내사항에 동의한 경우에 한해 숙박지원이 제공되며, 주최측 및 콘진원의 운영원칙을 벗어나는 개별 요청이나 과도한 변경 요구가 있을 경우 향후 행사 참가에 불이익이 있을 수 있습니다.</p> <p>[상담지원] 한국공동관 상담 테이블 제공(별도 개별부스 지원 없음) 주최측 공식 바이어 사전 비즈매칭 지원(최대 3건) 등</p> <p>[홍보지원] 주최측 공식 e-Blast 및 홈페이지 리더보드 홍보 지원 등 참가사 콘텐츠 소개용 가이드북(영문) 제작 개별 참가사 홍보 리플렛 제작(100부) 개별 참가사 캐릭터 스티커 제작 등</p> <p>[정보제공] 마켓 리포트 제공</p>
기타	<ul style="list-style-type: none"> - 영어를 기본으로 하는 마켓으로 통역인력 별도 제공되지 않으며, 통역 동반 시 통역료 및 뱃지 등록비 참가사 개별 부담 - 상기 명시되지 않은 사항(항공, 현지 교통비, 물품배송 등)에 대한 지원 없음 - 마켓 개최일로부터 45일 이내 참가를 취소하는 경우, 차년도 애니메이션해외마켓참가지원 사업에 참여불가 - 타 기관 지원사업과 중복수혜 불가하며, 중복수혜 확인 시 향후 유사 사업에 불이익을 받을 수 있음(동일마켓 참가 관련 간접/직접 지원 전체 포함) - 마켓 일정 내 무단 이탈 및 프로그램 불성실 이행 시 향후 유사사업에 불이익을 받을 수 있음 - 마켓(행사) 참가 이후 시행되는 마켓 참가실적 조사에 반드시 협조하여야 하며, 실적조사 미응답시 차년도 마켓 지원시 패널티 부여(‘수출실적’ 배점 0점 부여) ※ 행사 중(매일), 행사 종료 직후, 연말/연초 중 최소 3회 조사 예정

- ※ 본 공고는 **애니메이션 장르 참가사 대상**이며, 애니메이션 이외 장르의 제작·해외배급사 등은 신청 및 평가 대상이 아님
- ※ 상기 지원내역은 주관사 및 진흥원 사정에 따라 일부 변경될 수 있음

3. 신청방법

- 신청기간: 2025. 11. 6.(목) ~ 11. 20.(목) 11:00
- 지원방법: 콘텐츠수출마케팅플랫폼(Welcon)을 통한 신청서 및 불임파일 온라인 접수
 - 접수처 바로가기 : <http://welcon.kocca.kr/>
 - 사용자 매뉴얼 : 불임문서 참조
- ※ 온라인 등록 관련 문의 : **WelCon HelpDesk(1566-9984/welcon@kocca.kr)**
- ※ 온라인 접수 미완료 또는 제출기한 이후에 접수된 신청서는 무효 처리됩니다(‘작성완료’ 건만 접수 인정)
- ※ 직인 날인이 없는 신청서는 무효처리(평가제외) 되오니 이 점 유의하시기 바랍니다.

○ 제출서류

구분		세부내용	파일형식
필수	WelCon 참가신청	<ul style="list-style-type: none"> WelCon 가입 및 참가신청 상기 기입내용으로 평가를 진행하므로 정확하고 상세하게 작성 기존 가입 기업의 경우 행사 성격에 맞게 기업정보 업데이트 필수 참가콘텐츠는 <마이페이지-기본정보관리-콘텐츠정보>에서 등록 (최대 3개) 	-
	추가신청서 (첨부 양식)	<ul style="list-style-type: none"> 각 부분에 맞는 첨부 양식 작성 후 날인, 스캔하여 첨부 상기 기입내용으로 평가를 진행하므로 정확하고 상세하게 작성 직인 날인이 없는 신청서는 무효 처리(평가제외) 	한글, PDF
	개인정보 수집/이용/제공 동의서 등 (첨부 양식)	<ul style="list-style-type: none"> 개인정보 수집/이용/제공 동의서 및 중소기업 지원사업 통합관리시스템 정보 활용을 위한 동의서(첨부 양식) 작성 후 서명 또는 날인하여 스캔본(PDF) 제출 서명 또는 날인이 없는 신청서는 무효 처리(평가제외) 	PDF
	직접참여인력 및 이해관계자 리스트 (첨부 양식)	<ul style="list-style-type: none"> 첨부 양식 작성 후 제출 개인정보 수집/이용/제공 동의서 작성 동일한 인력 및 대표자 필수 기재 최종학력이 대학원인 경우 지도교수 기재 요망 붉은 별표(*) 표기 칸 필수 작성 	엑셀
	사업자등록증	<ul style="list-style-type: none"> 사업자등록증 스캔본(PDF) 	PDF
	국세 및 지방세 납세증명서	<ul style="list-style-type: none"> 접수 마감일 기준 유효기간 내 발급분(PDF)으로 제출 	PDF
선택	수출실적 증빙자료	<ul style="list-style-type: none"> 평가항목-수출실적(계량) 증빙을 위한 최근 3개년(22~24년) 해외 수출계약 관련 자료 계약서 등 증빙자료 제출 및 계약액 확 된 건에 한해서만 수출액 인정(MOU, 머천다이징, 게임·출판 관련 계약액 제외) 	자유

4. 신청 및 선정절차



5. 선정기준

- 선정방법: 서면평가를 통해 모집규모 내 고득점 순으로 선정(평가 대상업체가 모집규모 이내 혹은 동수일 경우 적합성 평가로 대체하여 최종 참가기업 선정 예정)
 - ※ 동점자 발생 시 '참가계획 및 목표', '수출실적 항목' 고득점 순으로 선정
 - ※ 필요시(평가 및 수출실적 증빙용) 추가자료 제출을 요청할 수 있음
- 평가항목

평가항목	세부평가내용	배 점
콘텐츠의 경쟁력	<ul style="list-style-type: none"> 참가사와 참가작품의 해외진출 경쟁력 및 시장 트렌드 부합정도 참가작품의 특징 및 국내외 성과 참가작품의 제작지원 수혜현황 및 수상경력 등 	30

참가계획 및 목표	<ul style="list-style-type: none"> ○ 해외마켓 참가 목적 및 목표의 적정성 <ul style="list-style-type: none"> - 참가목표 달성을 위한 해외 시장정보 수집 및 비즈니스 진행 현황 등 - 설정된 참가목적 및 목표(정성적/정량적)와 기업역량의 부합도 ○ 비즈니스 미팅 계획의 구체성 및 실현가능성 <ul style="list-style-type: none"> - 참가목표 달성을 위한 사전 마케팅/현장 비즈니스 미팅 계획 - 참가목표 달성을 위한 사후 비즈니스 계획 ○ 신청자료(참가신청서) 내용의 충실도(성실성) 및 명확성 	30																
해외진출 역량	<ul style="list-style-type: none"> ○ 참가사 기업역량 <ul style="list-style-type: none"> - 매출 및 수출규모, 제작 현황, 해외진출 현황 - 해외행사 참가 및 해외 비즈니스 이해도 	25																
수출실적 (계량)	<ul style="list-style-type: none"> ○ 신청기업의 최근 3개년(22~24년) 해외 수출계약 실적 <ul style="list-style-type: none"> - 최근 3년 간 체결된 해외 수출계약 실적 정량평가 · 계약서 등 증빙자료 제출 및 계약액 확인 된 건에 한해서만 수출액 인정 예정(계약서 등 증빙자료 내 계약액 확인된 건만 인정) · MOU건을 제외한 '애니메이션 수출계약 체결액'만 포함(머천다이징, 게임·출판 관련 계약액 제외) - 신규 참가기업 유치를 위해 신규 기업의 경우 3점 가점 부여 <p style="text-align: right;">(단위 : USD, 이상~미만)</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>3개년 수출액 합계</th> <th>배점</th> <th>3개년 수출액 합계</th> <th>배점</th> </tr> <tr> <td>10,000,000 이상</td> <td>15</td> <td>1,000,000 ~ 3,000,000</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>5,000,000 ~ 10,000,000</td> <td>12</td> <td>1 ~ 1,000,000 또는 신규</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>3,000,000 ~ 5,000,000</td> <td>9</td> <td>0 또는 미제출</td> <td>0</td> </tr> </table>	3개년 수출액 합계	배점	3개년 수출액 합계	배점	10,000,000 이상	15	1,000,000 ~ 3,000,000	6	5,000,000 ~ 10,000,000	12	1 ~ 1,000,000 또는 신규	3	3,000,000 ~ 5,000,000	9	0 또는 미제출	0	15
3개년 수출액 합계	배점	3개년 수출액 합계	배점															
10,000,000 이상	15	1,000,000 ~ 3,000,000	6															
5,000,000 ~ 10,000,000	12	1 ~ 1,000,000 또는 신규	3															
3,000,000 ~ 5,000,000	9	0 또는 미제출	0															
합 계		100점																
가산점	<ul style="list-style-type: none"> ○ 최근 2개년(23~24년) 애니메이션 부트캠프 수료 또는 수상 프로젝트 : 1점 ○ 최근 3개년(22~24년) 콘진원 주요행사 또는 시상식 수상작 : 3점 	4																

[참고] 콘진원 주요행사 또는 시상식 수상작 가점 적용 기준

- 하단 행사 또는 시상식에 수상한 IP로 해외마켓 참가지원 신청 시 서면평가 가점 3점 부여
- ※ 추가 신청서 상 마켓 참가(판매) 콘텐츠와 가산점 해당 IP(혹은 프로젝트)가 동일할 경우에만 가점 부여, 동일 기업 타 IP로 시상/수상/부트캠프 수료 시 가점 비해당처리, 가산점 해당 시 수료증, 상장 등 증빙자료 제출 필수

구분	분야	시상명	주관부서	가점 기준(3점)
1	스토리	대한민국콘텐츠대상_스토리 부문	콘텐츠IP전략팀	대상, 최우수상 우수상, 청년작가상
2	만화	대한민국콘텐츠대상_만화 부문	만화웹툰산업팀	대통령상(대상) 문체부 장관상(대상) 진흥원 원장상(대상)
3	애니	대한민국콘텐츠대상_애니 부문	애니메이션산업팀	
4	캐릭터	대한민국콘텐츠대상_캐릭터 부문	콘텐츠IP전략팀	
5	스타트업	스타트업콘 배틀필드	기업육성팀	대상, 최우수상, 우수상
6	투자/금융	케이녹(KNock) 데모데이	콘텐츠금융지원팀	대상, 최우수상, 우수상 장려상·특별상·혁신상
7	방송	뉴미디어 콘텐츠상(작품상)	방송산업팀	대상, 우수상
8	방송	사회적가치 숏폼 영상 공모전	방송산업팀	대상, 최우수상, 우수상
9	게임	글로벌 인디 게임제작 경진대회 (일반부·대학부 수상작)	게임산업팀	대상, 금상, 은상·동상
10	게임	이달의 우수게임	게임산업팀	수상작
11	게임	대한민국 게임대상	(대외)한국게임산업협회	대상, 최우수상, 우수상

6. 문의처

- (한국공동관) 애니메이션산업팀 이도원 대리 (061-900-6414, 2do1@kocca.kr)
- (웰콘관련) Welcon Help Desk(1566-9984, welcon@kocca.kr)

7. 기타

- 신청서 접수는 콘텐츠수출마케팅플랫폼(WelCon)을 통해서만 가능하며, 신청 완료 이후에는 신청서 수정이 불가합니다.
- 신청서 제출은 <행사 상세화면 '참가신청' 클릭 → 신청 정보 작성 및 하단 '신청서 파일 첨부' 항목 내 제출 파일 업로드 → 행사 수정화면 '최종제출' 클릭> 과정이 완료되어야 최종 제출한 것으로 등록됩니다.
- 마감시간 경과 후에는 신청이 불가하오니 공고문 첨부파일의 'WelCon 행사참가신청 매뉴얼'을 사전에 숙지하시어, 마감시간 초과로 인한 불이익이 없도록 주의하여 주시기 바랍니다.
- 타 기관 지원사업과 중복 지원 수혜 불가하며, 중복수혜 확인 시 향후 유사사업에 불이익을 받을 수 있습니다.
- **마켓 개최일로부터 45일 이내 참가를 취소하는 경우, 차년도 애니메이션해외마켓참가지원 사업에 참여불가 합니다.**
- 마켓 일정 내 무단 이탈 및 프로그램 불성실 이행 시 향후 유사사업에 불이익을 받을 수 있습니다.
- 마켓(행사) 참가에 따른 참가실적 조사에 반드시 협조하여야 하며, 실적조사 미응답시 차년도 마켓 지원시 패널티가 부여됩니다('수출실적' 배점 0점 부여)
※ 행사 중(매일), 행사 종료 직후, 연말/연초 중 최소 3회 조사 예정
- **본 행사(마켓)의 참가신청, 실적 등록은 웰콘(welcon.kocca.kr) 시스템을 통해 운영됩니다. 참가기업은 행사(마켓) 종료 후 해당 시스템에서 성과*를 직접 등록해주셔야 합니다.**
* 등록대상: 바이어명, 바이어 중요도, 국가, 상담액, 계약액, 상담내용
- 마켓 참가 이후에도 비즈니스 성과 발생 시 진흥원에 알려주시기 바랍니다.
- 참여인력이 신청일 기준 성폭력 범죄 이력 또는 관련 판결을 받은 사실이 있는 경우(수사가 진행 중이거나 기소 중인 경우도 포함) 지원이 불가합니다. (단, 선정이후 판결을 받은 경우 해당 참여인력 배제)
- 신청서에 허위사실이나 거짓을 기재하는 경우 신청이 취소될 수 있으며, 평가 후 선정이 되었더라도 선정이 취소될 수 있습니다.
- 상기 공고내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있습니다.
- 자회사를 통한 중복지원이 불가하오니 유의하시기 바랍니다.
- 신청일 또는 이후 국세, 지방세, 4대보험(국민연금, 건강보험, 고용보험, 산재보험) 중 어느 하나라도 체납한 경우, 「보조금법」 제31조의2에 따라 중앙관서의 장으로부터 보조사업 또는 간접보조금의 수행대상에서 배제되거나 보조금 또는 간접보조금의 교부를 제한받은 경우 경우 본 사업에 참여할 수 없습니다.