

2026 우수문화상품 지정제 활성화 사업 공고문(문화콘텐츠)

문화산업진흥기본법 제15조(우수문화상품의 지정·표시) 및 같은 법 시행령 제19조, 시행규칙 제7조에서 제9조, 같은 법에 따른 문화체육관광부훈령인 우수문화상품 지정제도 운영지침에 의거하여 2026년 우수문화상품 지정계획을 다음과 같이 공고합니다.

1. 지정 개요

○ 목적

- 한국적 가치가 담긴 문화상품을 발굴하고 우수문화상품으로 지정하여, 이에 대한 브랜드마케팅을 통해 코리아 프리미엄을 창출

○ 주관/대행기관

- (주관) 문화체육관광부 / (대행기관) 한국콘텐츠진흥원

○ 신청 대상

- **문화콘텐츠 분야** : 한국의 고유한 전통과 문화적 가치를 지닌 문화콘텐츠

필수 요건	(만화) 출판된 창작 만화 또는 연재 완료 작품 ※ 출판, 웹툰
	(캐릭터) 개발, 제작되어 유통 진행 중인 국산 창작 캐릭터 ※ 캐릭터 라이선싱 제품이 아닌 캐릭터 디자인이며, 디자인 결과물(제품)이 디자인상품분야에서 신청받고 있는 관광기념상품일 경우는 신청 제외
	(애니메이션) 국산 창작 애니메이션 작품 ※ 장편 애니메이션(극장용, OTT), 시리즈애니메이션(TV, Web, 신규 미디어용 포함), 중단편애니메이션

※ 위 필수요건을 충족하더라도 아래 제외요건에 해당하는 경우 신청대상에서 제외

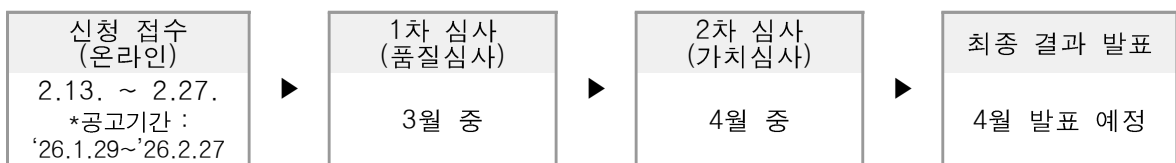
- 제외요건

공통사항	<ul style="list-style-type: none">▶ 특허법, 실용신안법, 상표법 및 저작권법 등 국내외 관련 법규에 의한 법적 분쟁이 있는 문화상품▶ 문화상품의 구성물 중 전부 또는 일부에 대한 소유권이 불확정한 경우▶ 다른 문화상품을 표절한 것으로 인정되는 문화상품▶ 공공질서 또는 미풍양속을 해친다고 인정되는 문화상품
------	---

○ 신청 자격

공통사항	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 대표자가 대한민국 국적을 지니고 접수 마감일까지 대한민국 소재로 사업자등록을 완료한 개인 또는 사업체 (휴업, 폐업상태 신청 불가) ▶ 국세·지방세 및 4대 보험에 대한 체납이 없는 사업체 ▶ 최근 3년간('23~'25년) 2회 이상 선정된 기존 업체의 경우, 최초 지정년도에서 3년 경과 후 접수 가능 ※ 지정품수와 관계없이 한 업체당 지정년도 기준으로 접수 횟수 제한 ※ 분야 불문 최근 3년간 우수문화상품(k-ribbon) 2회 이상 지정시 최초 지정년도에서 3년 경과 후 접수 가능 ▶ 문화체육관광부 및 정부·지자체·재단·공공기관 등 관련 정부지원사업과 중복 선정될 경우 택일하여야 함 ▶ 나라장터 전자계약 및 세금계산서 발행이 가능해야 함
------	--

○ 심사절차 및 일정



※ 상기 일정은 대행기간 상황에 따라 변동될 수 있음

○ 결과 발표 : 우수문화상품, 한국콘텐츠진흥원 누리집 공고 및 개별 통보

— 우수문화상품 : www.kribbon.kr, 한국콘텐츠진흥원 : www.kocca.kr

2. 접수방법 및 제출서류

- 접수기간 : '26.2.13.(금) 10:00~'26.2.27.(금) 16:00까지 *공고기간 : '26.1.29(목)~'26.2.27.(금)
- 접수방법 : 온라인 접수(누리집 www.kribbon.kr) ※ 회원가입(기업회원) 필수
- 작성항목 ※ [붙임-2] 별지서식은 신청 전 내용 확인용이며 지정 신청은 온라인으로 진행

구 분	신청 서류	필수	선택	비고
신청서식	① 우수문화상품 지정신청서	●		온라인 신청 시 별도 서식 제출 불필요, *항목에 따라 온라인 작성 및 제출
	② 우수문화상품 신청확인서	●		
	③ 상품점검표	●		
	④ 상품설명서	●		
	⑤ 지원금 활용계획안	●		
	⑥ 개인정보수집이용 제공동의	●		
증빙서류	⑦ 사업자등록증	●		온라인 신청 시 “지정신청서” 내 파일 첨부
	⑧ 국세 및 지방세 완납증명서	●		
	⑨ 외부 수상·인증 관련 증빙서류		●	온라인 신청 시 “상품점검표” 내 파일 첨부
	⑩ 상품 이미지 등록	●		
	⑪ 상품설명서에 따른 증빙서류	●		
	⑫ 견본품 1점		●	2차 심사(가치심사) 대상자는 필수 제출

※ ⑪: 영상, 이미지 등 디지털 파일형태로 제출(ex. 애니메이션 영상, 만화 이미지, 캐릭터 이미지 등)

— 대용량 파일로 업로드 및 제출이 어려운 경우 별도 접근 권한이 허용된 다운로드 링크 제출

※ ⑫: ⑪번에 추가하여 제출 가능, 신청업체에서 직접 우편 제출(ex. 캐릭터 상품, 만화책 등 실물 상품)

— 1차 심사(품질심사) 통과 시 별도 제출 요청 예정(제출처: 한국공예디자인문화진흥원, 제출 기간 추후 공지)

※ 서류작성 관련 참고사항

— 최종제출 이후에는 제출사항 확인이 불가하므로, 개인적으로 신청내용을 보관하시기 바랍니다.

- 제출한 지원금 활용계획안 선정 후 예산 등 세부 내용만 수정 가능하므로 최초 신청시 신중히 작성하시길 바랍니다.

3. 지정 혜택


○ 지원 내용

- 문화체육관광부 장관 명의의 우수문화상품 지정서 및 지원금 교부

※ 지급 규모 및 기준은 지정 결과를 준용하여 결정 예정이며, 결정 결과는 지정대상자에게 추후 공지 예정

- 판매·유통 프로모션 지원금 1,800만원 교부(VAT 포함)

※ 향후 제출서류, 사업계획서 및 결과보고, 정보공시 등 관련 상세 내용 안내 예정

<p>의무사항</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 판매·유통과 관련한 박람회, 프로모션, 홍보 등 지원금 활용 세부 사업계획서 필수 제출(박람회 등 프로모션 최소 2개 이상 진행) * 신청시 제출한 활용계획안에 기입된 내용 변경 불가, 예산 등 세부사항 사무국과 보완한 사업계획서 제출 예정 - 최종 선정 시 「성희롱·성폭력 예방교육」 수강증 제출 - 선정 이후 사무국 요구자료(결과보고, 판매실적 등) 제출 필수 - 우수문화상품 선정 배너 1종, 포스터 1종 필수 제작(가이드 별도 제공) * 판매·유통 과정에서의 실질적 활용을 목적으로 제작하며, 단순 참고용·보관용 제작물은 불인정 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>※ 업무절차 최종선정(4월 예상) ▶ 협약체결 ▶ 사업계획서 및 기타 필요서류 제출 ▶ 지원금 지급 ▶ 사업수행 ▶ 정산, 실적보고</p> </div>
<p>예산 지원 항목</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 유통·프로모션 지원 교부금 : 1,800만원(국고 100% / VAT 포함) - 박람회 참가비, 부스 및 장소 임대비, 부스시공 및 연출비, 작품운송 및 보험비, 프로모션 배너 광고비, 홍보·인쇄비(20%이하 편성) 등 - 협약 결과에 따라 업체별 1, 2차(선금/대금)로 나누어 교부 ※ 지원금 지급 이전 집행 건(4월 예정) 상계처리 불가 ※ 재료 구입, 재산취득 물품 등 <u>자산 취득성 비용 활용 불가</u>
<p>우수문화상품 지정표식</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ 우수문화상품 지정표식의 사용 - 상품과 포장, 홍보물에 지정 표식을 사용할 수 있으며, 우수문화상품으로 지정받은 사실을 광고할 수 있음 ※ 우수문화상품 교부금을 활용하여 진행한 행사, 프로모션, 홍보물 등에는 지정표식과 자금 출처가 필수 명시되어야 함 <div style="text-align: right;">  </div>
<p>비고</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 문화체육관광부 및 정부·지자체·재단·공공기관 등 문화콘텐츠 관련 정부 지원사업과 중복 선정될 경우 택일하여야 함

- 기타 유통 및 홍보 프로모션 연계 지원(발생시)

○ 지원 기간

- 「2026 우수문화상품」 표시의 부착 기간은 기한이 없음

4. 지정 취소

－ 다음과 같은 사유가 발생한 경우 시정조치를 받거나 지정이 취소될 수 있음

- ▶허위 또는 부정한 방법으로 지정받은 경우
- ▶지정제의 시행 취지 및 이미지를 현저히 훼손한 경우
- ▶신청 자격을 갖추지 않은 것으로 사후적으로 인정되는 경우
- ▶기타 시정조치에 응하지 않을 경우

－ 우수문화상품 지정이 취소된 상품의 생산업체는 취소일로부터 2년간 우수문화상품 지정을 신청하거나 추천 대상이 될 수 없음

5. 심사 기준

○ 1차 품질심사 : 아래 표준 심사기준을 바탕으로 분야별 심사 *문화콘텐츠분야 심사배점표(붙임 1) 참고

구분		평가 항목	내용	배점
외부인증(15)		지식재산권	◦ 지식재산권의 확보여부	5
		우수성	◦ 창작자/콘텐츠 우수성 인증 수	10
품질 (45)	기능성 (30)	기획의도	◦ 콘텐츠 기획의 적정성	10
		제작역량	◦ 첨단기법의 활용, 참여인력의 제작 능력 및 경험	10
		완성도	◦ 콘텐츠의 완성도와 품질의 탁월함	10
	심미성 (15)	예술성	◦ 콘텐츠의 예술적 매력과 한국적 아름다움	10
		독창성	◦ 콘텐츠의 차별성과 독창성	5
	시장성 (40)	상품성 (25)	시장 경쟁력	◦ 해당분야의 인지도 및 흥행 여부
	글로벌가능성 (15)	수출 및 해외 유통 가능성	◦ 글로벌 확산 능력	15

○ 2차 가치심사 : 아래 가치심사 기준에 따라 전 분야 통합 심사

구분		평가항목	내용	배점
생산자(20)		생산 철학	◦ 생산자의 고유한 철학이나 지혜 또는 집념이 담겨 있는가	20
한국적 고유성 (40)	전통의 계승 (20)	고유 가치	◦ 전통적으로 내려오는 한국 고유의 가치가 담겨 있는가	10
		계승 체제	◦ 전통을 계승하고 발전시킬 체계가 갖추어져 있는가	10
	현대적 감성 (20)	차별성 및 대표성	◦ 한국만의 차별적이고 대표적인 이미지가 담겨 있는가	10
		감성 및 생활양식	◦ 현대 한국인의 감성 및 생활양식이 반영되어 있는가	10
스토리 텔링 (40)	스토리 우수성 (20)	스토리 고유성	◦ 상품 소재나 제작 과정에 한국 또는 생산 지역 고유의 스토리가 담겨 있는가	10
		스토리 흥미성	◦ 상품 소재나 제작 과정에 특유의 흥미로운 스토리가 담겨 있는가	10
	스토리 발전 가능성 (20)	스토리 고유성 발전 가능성	◦ 상품에 한국 또는 생산 지역 고유의 스토리를 담을 가능성이 있는가	10
		스토리 흥미성 발전 가능성	◦ 상품에 특유의 흥미로운 스토리를 담을 가능성이 있는가	10

6. 기타 유의사항

- 『문화체육관광부 소관 국고보조금 운영관리지침』에 따른 지원금 집행 준수
 - (예시) 지원금 현금화 금지, 직계존비속 간 거래 금지, 정산 확정 전 지원금 통장 해지 금지, 동일 업체에 일감 몰아주기 금지 등
- 지원금의 잔액 발생 금지. 공진원은 이를 검토하여 추후 지원사업 신청 시 심사에 반영할 수 있음
- 공모일정 및 추진내용은 주최, 주관 측 사정에 의해 변경될 수 있음
- 접수 기간 이후에 도착한 서류는 심사대상에서 제외함
- 접수된 모든 서류는 일체 반환하지 않음
- 제출한 서류 등을 보완 요청할 수 있으며, 접수된 모든 서류 및 최종 지정품은 반환하지 않음(탈락 상품만 반환하며 최종 선정품은 보관용으로 제출해야 함)
- 우수문화상품이 지정될 경우 상품 홍보 등을 위해 물품 조달을 요청할 수 있음

7. 문의처

분야	담당기관	담당자	전화	E-mail
문화콘텐츠	한국콘텐츠진흥원	임나라 주임	061-900-6240	imnara@kocca.kr
제도안내	한국공예·디자인문화진흥원	이대일 주임	02-398-1688	kribbon@kcdf.kr

※문의 가능시간 : (평일) 9:00-16:00 / 점심시간 12:00-13:00 및 공휴일 제외

□ 문화콘텐츠분야 1차 서류 심사 세부 배점

○ 기준 : 상품설명서, 실적을 검토하여 100점 만점 중 70점 이상 통과

구분		평가 항목	내용						배점												
외부인증(15)		지식재산권	○ 지식재산권 확보 여부 - 저작권, 상표권·디자인권 등 <table><tr><td colspan="2">등록 또는 출원</td><td colspan="2">해당없음</td></tr><tr><td colspan="2">5점</td><td colspan="2">0점</td></tr></table>						등록 또는 출원		해당없음		5점		0점		5				
		등록 또는 출원		해당없음																	
5점		0점																			
		우수성	○ 창작자/콘텐츠 우수성 인증 수 - 국내외 콘텐츠관련 시상, 공모전 등에서 수상한 경력(작품, 회사 또는 제작에 참여한 개인 포함) 및 정부지원 사업수행 <table><tr><td>5개 이상</td><td>4개</td><td>3개</td><td>2개</td><td>1개</td><td>0개</td></tr><tr><td>10점</td><td>8점</td><td>6점</td><td>4점</td><td>2점</td><td>0점</td></tr></table>						5개 이상	4개	3개	2개	1개	0개	10점	8점	6점	4점	2점	0점	10
5개 이상	4개	3개	2개	1개	0개																
10점	8점	6점	4점	2점	0점																
품질 (45)	기능성 (30)	기획의도	○ 콘텐츠 기획의 적정성 - 기획의 참신성과 명확한 주제의식 - 소재 및 주제 선정의 우수성 - 대상층 선정의 적절성 <table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td></tr><tr><td>10점</td><td>8점</td><td>6점</td><td>4점</td><td>2점</td></tr></table>						A	B	C	D	E	10점	8점	6점	4점	2점	10		
		A	B	C	D	E															
		10점	8점	6점	4점	2점															
	제작역량	○ 참여인력의 제작 능력 및 경험 ○ 첨단기법의 활용 등 기술적 우수함 <table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td></tr><tr><td>10점</td><td>8점</td><td>6점</td><td>4점</td><td>2점</td></tr></table>						A	B	C	D	E	10점	8점	6점	4점	2점	10			
	A	B	C	D	E																
	10점	8점	6점	4점	2점																
완성도	○ 콘텐츠의 완성도와 품질의 탁월함 - (애니메이션) 영상, 음향, 편집 등의 완성도 - (만화) 스토리 구조, 전개 방식, 결말 등의 완성도 - (캐릭터) 캐릭터 디자인의 완성도 <table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td></tr><tr><td>10점</td><td>8점</td><td>6점</td><td>4점</td><td>2점</td></tr></table>						A	B	C	D	E	10점	8점	6점	4점	2점	10				
A	B	C	D	E																	
10점	8점	6점	4점	2점																	
심미성 (15)	예술성	○ 전통 및 지역 고유의 문화자원 및 현대 한국의 감성 연계 <table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td></tr><tr><td>5점</td><td>4점</td><td>3점</td><td>2점</td><td>1점</td></tr></table>						A	B	C	D	E	5점	4점	3점	2점	1점	5			
		A	B	C	D	E															
	5점	4점	3점	2점	1점																
○ 디자인, 색채, 스토리텔링 등의 우수성 <table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td></tr><tr><td>5점</td><td>4점</td><td>3점</td><td>2점</td><td>1점</td></tr></table>						A	B	C	D	E	5점	4점	3점	2점	1점	5					
A	B	C	D	E																	
5점	4점	3점	2점	1점																	
독창성	○ 콘텐츠의 차별성과 독특함 <table><tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td></tr><tr><td>5점</td><td>4점</td><td>3점</td><td>2점</td><td>1점</td></tr></table>						A	B	C	D	E	5점	4점	3점	2점	1점	5				
A	B	C	D	E																	
5점	4점	3점	2점	1점																	

시장성 (40)	상품성 (25)	시장 경쟁력	◦ 인지도 및 흥행 여부 - 매출액, 판매량, 유통량, 시청률 등 객관적 지표 참조					25
			A	B	C	D	E	
			25점	20점	15점	10점	5점	
	글로벌 가능성 (15)	수출 및 해외 유통가능성	◦ 글로벌 확산 능력 - 해외박람회 참여계획 및 실적 - 해외계약 및 비즈니스 실적 - 위 사항이 없을 경우, 해외 유통 가능성을 판단할 수 있는 사항					15
			A	B	C	D	E	
			15점	12점	9점	6점	3점	
합계								100

별첨1

2026 우수문화상품 지정신청 서류양식

※ 별지 서식은 신청 전 내용 확인용이며 지정 신청은 온라인으로 진행

[별지 제1호 서식]

우수문화상품의 지정신청서

접수번호	접수일자	2026년 월 일	분야
업 체	명칭		
	주소	전화번호	
대표자	성명	E-mail	
	주소	전화번호	
제 품	제품명	제품가격	
	용도	출시일	

「문화산업진흥 기본법」 제15조 제1항, 같은 법 시행령 제19조 제1항, 같은 법 시행규칙 제7조 제1항에 따라 위와 같이 우수문화상품의 지정을 신청합니다.

2026년 월 일

신청인

(서명 또는 인)

문화체육관광부장관

귀하

첨부서류	1. 제품 설명서 2. 견본품·모형 또는 추천서(추후 별도 안내) 3. 그 밖에 평가에 필요한 참고자료	수수료: 없음 * 외부기관에서 심사, 시험 등을 하는 경우에는 별도
------	---	--

처리절차

신 청	→	접 수	→	검 토 · 확 인	→	통 보
신청인		처 리 기 관 (문화체육관광부)		처 리 기 관 (문화체육관광부)		

210mm×297mm[백상지 80g/㎡]

우수문화상품 신청확인서

접수번호	접수일자	2026년	월	일	분야
업 체	명칭				
대표자	성명				
상 품	상품명				
확인사항	세부내용	여	부		
	1. 특허법, 실용신안법, 의장법, 상표법 및 저작권법 등 국내외 관련 법규에 의한 법적 분쟁이 없거나 분쟁이 있을 우려가 있는 상품				
	2. 상품의 구성물 중 전부 또는 일부에 대한 소유권이 불확정한 상품				
	3. 착용 및 사용 시, 소비자 안전에 위험이 노출되어 있는 상품				

위 확인사항을 모두 확인했으며, 추후 허위 사실로 확인될 경우 우수문화상품 지정을 취소해도 이의가 없음을 확인합니다.

2026년 월 일

신청인 (서명 또는 인)

[별지 제3호 서식]

우수문화상품 문화콘텐츠분야 점검표

접수번호	접수일자	2026년	월	일	상품명
------	------	-------	---	---	-----

내 용	첨부서류
■ 콘텐츠 지식재산권 확보 여부(복수선택) <input type="checkbox"/> 저작권 <input type="checkbox"/> 상표권/디자인권 <input type="checkbox"/> 해당없음	- 저작권인증 : 한국저작권위원회(KCA) 인증서 사본 - 상표권/디자인권 : 특허청 출원서 사본 등
■ 창작자/콘텐츠 우수성 인증 여부 <input type="checkbox"/> 5개 이상 <input type="checkbox"/> 4개 <input type="checkbox"/> 3개 <input type="checkbox"/> 2개 <input type="checkbox"/> 1개 <input type="checkbox"/> 인증없음	- 상장 또는 확인서 사본 ※ 인정되는 공모전 내역 · 국내외 콘텐츠관련 시상, 공모전 등에서 수상한 경력(작품, 회사 또는 제작에 참여한 개인 포함) 및 정부지원 사업 수행
■ 제작역량 서술내용 관련 증빙 <input type="checkbox"/> 제작역량 <input type="checkbox"/> 참여인력 경력/수상	- 제작역량 : 영상, 화면 등 활용 - 참여인력 : 참여인력 경력 및 시상내역 등
■ 예술성 서술내용 관련 증빙 <input type="checkbox"/> 예술성 <input type="checkbox"/> 한국적 아름다움 <input type="checkbox"/> 디자인 <input type="checkbox"/> 색채	- 콘텐츠의 예술적 매력과 한국적 아름다움, 디자인, 색채의 우수성을 보여줄 수 있는 증빙: 파일 형식 자유
■ 시장경쟁력 서술내용 증빙(인지도 및 흥행여부) <input type="checkbox"/> 매출액 <input type="checkbox"/> 판매량 <input type="checkbox"/> 시청률 <input type="checkbox"/> 현재 유통처 <input type="checkbox"/> 기타	- 매출 실적에 대한 별도 증빙서류 ※ 계약서, 인보이스 등 객관적 지표 첨부 - 판매량, 시청률, (현재) 유통처 등 객관적 지표 등 첨부
■ 해외진출 준비 및 관련 실적(복수선택) <input type="checkbox"/> 외국어 상품소개 안내서 제작 <input type="checkbox"/> 해외계약 및 비즈니스 실적 <input type="checkbox"/> 해외 박람회 참가 경험(업체기준) <input type="checkbox"/> 기타 <input type="checkbox"/> 해당없음	- 해당 항목에 대한 별도 증빙서류 ※ 해외인증서 사본, 상품소개 안내서(카탈로그), 홈페이지 주소, 박람회·페어 참여 확인증, 해외계약 사본 실적증빙서 등
■ 해외 수출액 ※ 최근 3년 수출액 ‘23년 : ‘24년 : ‘25년 : ■ 주요 수출국(3개국) ()	- 무역정보 제공동의서 제출 ※ 한국무역통계진흥원 또는 한국무역협회 발 급본 첨부

우수문화상품 문화콘텐츠분야 상품설명서

접수번호	접수일자	2026년	월	일	상품명
항목	내용				
콘텐츠 개요 기획의도	*콘텐츠의 성격 및 특징 등 개조식으로 서술 등				
	*콘텐츠 기획의도, 주제의식, 소재 및 주제 선정의 우수성, 대상층 선정의 적절성 서술 등				
제작역량 /완성도	*첨단기법의 활용 등 기술적 우수함, 참여인력의 제작 능력 및 경험 등 서술 등 (제작역량의 우수함을 알려 줄 수 있는 객관적 자료(영상, 화면 등 활용 가능) 증빙 필수 (참여인력의 우수성을 알 수 있는 참여인력 경력 및 시상 내역 증빙 필수)				
	*콘텐츠의 완성도와 품질의 탁월함 서술 등				
예술성 /독창성	*콘텐츠의 예술적 매력과 한국적 아름다움 서술 등 (예술적 매력과 한국적 아름다움을 보여줄 수 있는 증빙 필수)				
	*디자인, 색채, 스토리텔링 등의 우수성 서술 (디자인, 색채의 우수성을 보여줄 수 있는 증빙 필수)				
	*콘텐츠의 차별성과 독특함 서술 등				
시장경쟁력	*해당분야의 대표성, 인지도 및 흥행 여부 서술 등 (매출액, 판매량, 유통량, 시청률 등 객관적 지표 증빙 필수)				
수출 및 해외 유통가능성	■ 해외 선호 및 유통망 확보 가능성 서술 등 (해외박람회 참여 계획 및 실적, 해외계약 및 비즈니스 실적 증빙 필수)				

제작역량 증빙	예술성 증빙	시장경쟁력 증빙	수출 및 해외유통가능성 증빙
영상, 화면 등 활용 가능 참여인력 경력 및 시상 내역 등	서술한 예술성 내용에 대한 증빙:서식자유	매출액, 판매량, 시청률, 현재 유통처 등 객관적 지표 증빙	해외박람회 참여 계획 및 실적, 해외계약 및 비 즈니스 실적 등 증빙:증 빙형식 자유
콘텐츠 대표 이미지 전면 (애니메이션/만화/캐릭터)	콘텐츠 대표 이미지 측면 (애니메이션/만화/캐릭터)	콘텐츠 대표 이미지 후면 (애니메이션/만화/캐릭터)	

[별지 제5호 서식]

우수문화상품 유통·프로모션 활용 계획(안)

- ※ 2026년도 신청 시 유통·프로모션 지원금(1,800만원/VAT 포함) 활용에 대한 계획(안) 제출 필수
- ※ 공모 내 예산 집행 항목을 참고하여 유통 프로모션 관련 내용으로 작성
- ※ 단순 재료, 재산취득 물품 등 자산 취득성 일반 수용비 활용 불가
- ※ 기타 보조금 사용 제한업종 활용 불가
- ※ 최종 선정 이후 계획서 세부내용(예산 등) 보완 후 집행, 정산 진행

1. 신청 상품명			
2. 지원금 활용 개요			
○ 활용 유형 (☑)	<input type="checkbox"/> 박람회 <input type="checkbox"/> 온·오프라인 판매 기획전 <input type="checkbox"/> 기타()		
○ 참가 기간	2026. 00. 00. ~ 00. 00.		
○ 활용 목적	- 국내 박람회 00000 참가하여 매출 00,000,000원 달성 - 해외 박람회 000 참가를 통한 해외 판로 00건 확보 - 오프라인 팝업스토어 진행을 통한 매출 00,000,000.원 달성 / 국내 인지도 향상 등		
3. 상세 내용※ 구체적인 내용으로 작성 요망, 작성된 활용처 등 계획 추후 변경 불가			
(예시) ① 서울 0000페어 (26.10.~11) 6부스 참가 예정 - 참가기간: 참가규모(부스 수량, 면적 등), 전시내용, 목표매출액 등 - 유사실적 있을 경우 [3-1] 유사실적 내 기입 ② 온·오프라인 판매기획전(팝업스토어) 운영 - 판매기간: 참가규모(면적), 판매처(장소), 판매내용, 운영형태, 목표매출액 등 - 유사실적 있을 경우 [3-1] 유사실적 내 기입 ③ 홍보물 디자인 및 인쇄 발주 : 홍보·인쇄비 20%이하 편성 - 발주수량, 규격, 활용처 등			
3-1. 유사 실적(최근 3년 이내) ※ 유사 실적이 있을 경우 작성			
기간	프로모션명	주요 내용	성과
			수치 위주로 작성
4. 산출 내역			
세목	내용	산식	비고
용역비	부스 시공 및 연출	3,000,000원X1식	3,000,000원
임차료	부스비 납부	10,000,000원X1식	10,000,000원
운송비	해외 운송	5,000,000원x1식	5,000,000원
합계			18,000,000원

※ 사업 운영 과정 시 한국공예디자인문화진흥원의 요구자료를 거부하거나, 공지 미숙지로 인한 사업 운영 지연, 한국공예디자인문화진흥원에 손실을 가하는 행위 등을 하지 않을 것을 약속하며 위반 시 지원 신청 제한, 국고보조금 반납 등의 조치에 따를 것에 동의합니다.