

2023 애니메이션 제작인력양성

언리얼 엔진을 활용한 애니메이션 실무기반 교육과정 참가기업 및 인턴 모집공고

문화체육관광부·한국콘텐츠진흥원과 (사)한국애니메이션산업협회는 2023 언리얼 엔진을 활용한 애니메이션 실무기반 교육과정으로 애니메이션 제작인력양성사업에 참여할 기업 및 인턴을 모집하오니, 많은 관심과 참여 바랍니다.

구분		내용요약
사업명		○ 2023 언리얼 엔진을 활용한 애니메이션 실무기반 교육 과정
사업기간		○ 2023년 4월 ~ 11월(8개월)
지원 대상	기업	○ 애니메이션 및 영상 제작 관련 국내 중견·중소 기업
	인턴	○ 애니메이션 및 영상 제작 관련 학과 졸업생 및 졸업예정자
지원 내용	기업	○ 언리얼 엔진 실무형 애니메이션 제작인력 지원 및 인력 인건비 지원
	인턴	○ 집체교육·현장 실무 교육비 및 인건비 지원 ○ 에픽게임즈코리아의 언리얼 엔진 기술교육 지원
지원 규모	기업	○ 기업 10개 내외, 1~2명 이내 인력 지원, 최대 8개월 이내 지원
	인턴	○ 인턴 20명, 최대 8개월 이내 지원
지원 금액	기업	○ 기업당 1~2명 내외, 1인당 2,010,580원, 8개월 인건비 지원 * 4대보험 등 사업주 부담
	인턴	○ 인턴 1인당 2,010,580원, 8개월 인건비 지원 * 4대보험 포함 금액
접수기간		○ 2023년 2월 13일(월) ~ 3월 6일(월) 16:00까지
신청방법		○ 신청서 양식(제출서류 포함) 작성 후 이메일 접수(우편 및 방문 신청 불가)
관련문의		(사)한국애니메이션산업협회 전화 (02) 2108-7066 이 메 일 ani2012kaia@gmail.com

1 사업개요

- (사업명) 2023 언리얼엔진을 활용한 애니메이션 실무기반 교육과정
- (사업목적) 애니메이션 및 영상 산업의 경쟁력 강화를 위한 실무형 융합 프로젝트 교육을 통한 애니메이션 제작인력양성 및 일자리 창출
- (사업기간) 2023. 4월 ~ 2023. 11월(8개월)
- (교육과정)

내용	일정	시간	세부내용
실무집중 연수교육	2023.04~05	총320시간 (8시간×주5일×8주)	<ul style="list-style-type: none"> - 리얼타임 애니메이션 제작 기술 교육 - 모션캡처 활용 리얼타임 애니메이션 제작 교육 - 리얼타임 엔진기본 및 심화 교육 - 3D 애니메이션 제작툴 응용 교육 - 리얼타임 애니메이션 파이프라인 교육
	2023.06	총160시간 (8시간×주5일×4주)	<ul style="list-style-type: none"> - 개인프로젝트 및 실무프로젝트(기업주도) 제작 - 기술사업보고서 작성 - 전문가 특강 및 기술세미나 - 현업 매칭 데이 및 현장 전문가 멘토링 - 직업상담 및 직업소양교육
현업 프로젝트	2023.07~11	총800시간 (8시간×주5일×20주)	<ul style="list-style-type: none"> - 현장 맞춤형 기업 실무 프로젝트 진행 - 기업 파견형 인턴교육 - 프로젝트 현장 원격 기술 지원 및 1:1상담 진행 - 교육 수료 증명 및 인턴쉽 증명서 발급

2 신청자격 및 지원내용

- 기업
 - 고용보험 피보험자수 5인이상 기업
 - 애니메이션기획·제작이 주된 사업체(법인)
 - 제작 파이프라인에 게임엔진을 도입한 기업 및 R&D중에 있는 기업
 - 협약일로부터 종료일까지 성실하게 참여 가능한 기업
 - 인턴의 집중 연수교육기간 중에 실무 프로젝트 지원이 가능한 기업
 - 인턴의 집중 연수교육(3개월) 이후에 현업 프로젝트에 투입이 가능한 기업
 - 게임엔진을 활용한 제작에 필요한 인턴의 직무 및 직능 분야가 명확한 기업
- ※ 사업공고일 현재 정부, 지자체 또는 공공기관으로부터 지원 사업 전반에 참여가 제한중인 사업자(지방세, 국세체납 등) 참여불가

구분	지원내용
애니메이션 및 영상 관련 기업	<ul style="list-style-type: none"> ■ 우수 인턴 1~2인까지 지원 ■ 지원인력 1인 월2,010,580원 * 8개월 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 4대보험 등 사업자 부담 - 연장근로수당, 상여금, 복리후생적 수당 등 지원금에 미포함 ■ 에픽게임즈 코리아의 언리얼엔진 교육 및 상담 지원

○ 인턴

- 애니메이션 및 영상 관련학과 졸업생 및 졸업예정자
 - 3D 애니메이션 제작 경력자
 - 3D 프로그램 사용 가능자
 - 게임엔진을 활용한 애니메이션 제작에 관심있는 자
 - 모션캡처를 활용한 리얼타임 애니메이션 제작에 관심있는 자
 - 사업기간 동안 성실하게 참여가 가능한 자
- ※ 휴학생은 참여 불가

구분	지원내용
인턴	<ul style="list-style-type: none"> ■ 인턴 1인 월2,010,580만원(4대보험 포함) * 8개월 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 집체교육 및 현장 실무기간 인건비 지원 ■ 애니메이션 및 영상 관련 기업 취업 매칭 <ul style="list-style-type: none"> - 참여기업 매칭 ■ 에픽게임즈 코리아의 언리얼엔진 교육 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 커리큘럼 및 우수 강사 지원

3 신청서 접수기간

- (공고기간) 2023. 02. 13.(월) ~ 2023. 03. 06.(월) 21일간
- (접수기간) 2023. 02. 13.(월) ~ 2023. 03. 06.(월) 16:00까지

4 신청방법

- 이메일(ani2012kaia@gmail.com)을 통한 접수(우편 및 방문 신청 불가)

- 한국애니메이션산업협회(K_animation.or.kr), 한국콘텐츠진흥원(kocca.kr) 홈페이지에서 신청서 양식을 내려받아 작성하여 제출서류와 함께 이 메일 접수
- 메일접수시 **메일제목** 예시
 [언리얼엔진]기업참가신청_기업명
 [언리얼엔진]인턴참가신청_성명
- 메일접수시 **파일명** 예시
 [언리얼엔진]신청서_성명 / [언리얼엔진]포트폴리오_성명

※ 제출기한 이후에 접수된 신청서는 무효 처리(시간엄수)
 ※ 직인 또는 자필서명 없는 신청서는 무효 처리(제출기한 이후 신청서 수정 불가)
 ※ 사진이 없는 신청서는 무효처리(제출기한 이후 신청서 수정 불가)

○ 참가기업 제출서류 목록

1. 기업 참가신청서(붙임1. 양식 활용)
2. 사업자등록증
3. 국세·지방세 완납증명서
4. 4대보험 가입자명부

◆ 국세청 코로나19 세정지원을 통해 징수유예 지원을 받은 경우 반드시 신청서 및 확인서를 함께 제출해야 함
 * 국세청 세정지원 사업에서 '체납처분유예'는 이미 미납한 상황에서 재산압류나 그 재산의 매각을 유예하는 것으로 '국세·지방세 미납'으로 간주함

○ 인턴 제출서류 목록

1. 인턴 참가신청서 및 자기소개서(붙임2. 양식 활용)
2. 개인정보 수집·이용 처리에 관한 동의서(붙임2. 양식 활용)
3. 최종학위증명서 및 자격사항 증명자료
4. 포트폴리오(자유형식, 50M 이하)

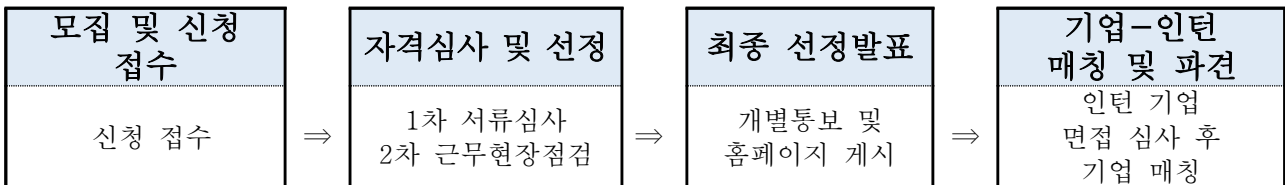
5

선정절차 및 심사기준

○ 기업 선정절차

- 선정심사를 통해 심사점수 70점 이상인 기업 선정

* 심사위원 5~7인 내외 서면심사



○ 기업 선정 심사기준

심사항목 및 배점		세부심사내용
인턴 활용계획 심사지표 (100)	기업 참여자격여부	<ul style="list-style-type: none"> 사업참여 적합성 <ul style="list-style-type: none"> - 한국콘텐츠진흥원 사업 제한자
	사업 이해도 (40)	<ul style="list-style-type: none"> 사업목적 부합성 - 본 사업 목적과 교육 프로그램의 내용에 대한 이해 게임엔진을 파이프라인에 도입한 기업 및 R&D중인 기업 - 매칭 인턴의 직무 및 직능 분야가 명확한 기업
	인턴 활용계획 (30)	<ul style="list-style-type: none"> 인턴 활용계획 및 기업 참여 의지 및 동기 - 기업의 사업 참여 의지 및 동기 - 인턴의 직무 및 직능분야 활용에 대한 업무 계획
	인턴 정착화 방안 (30)	<ul style="list-style-type: none"> 인턴 정착화 방안 - 사업 종료이후 취업 연계 계획
합계	(100)	최종 선정 70점 이상, 10개 기업 내외 선정

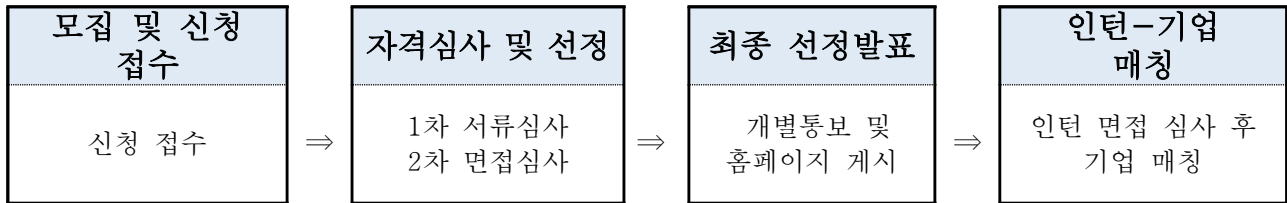
○ 기업 현장점검 심사 기준

심사항목 및 배점		세부심사내용
현장점검 심사지표 (100)	근로기준법준수 및 의무 교육 실시 (20)	<ul style="list-style-type: none"> 급여정산, 법정 근로시간 준수 오리엔테이션 및 직무교육 실시
	사업 목적 적합성 (30)	<ul style="list-style-type: none"> 교육생 실무 프로젝트 참여 계획 적합도 인리얼 엔진 애니메이션 제작 활용 비중 3D 및 게임엔진 관련 보유 역량
	근무환경 (30)	<ul style="list-style-type: none"> 안전사고 예방 조치 등 근무환경 안정성 장비 및 사무집기 등 근무환경 적합도 COVID-19 관련 안전 사항 준수
	사업관리 (20)	<ul style="list-style-type: none"> 피보험자 가입자 수 5인 이상 e나라도움 등 사업지원업무 담당자 여부
합계	(100)	최종 선정 70점 이상, 10개 기업 내외 선정

○ 인턴 선정절차

- 서류 및 면접 심사 결과 종합 고득점순으로 인턴 선정

* 심사위원 5~7인 내외 서면 및 면접심사



○ 인턴 선정 심사기준

- 서류심사

심사항목 및 배점		세부심사내용
인턴서류 심사지표 (100)	참여자격여부	<ul style="list-style-type: none"> 사업참여 적합성 <ul style="list-style-type: none"> - 한국콘텐츠진흥원 사업 제한자
	기본소양 (20)	<ul style="list-style-type: none"> 인턴 기본 소양 교육 <ul style="list-style-type: none"> - 인성, 창의력, 학습력 등
	사업이해도 (30)	<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 희망하는 직무 및 직능 분야에 대한 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 게임엔진에서 활용할 직무 및 직능 분야별 업무계획의 명확성
	포트폴리오 심사 (30)	<ul style="list-style-type: none"> 3D 애니메이션 제작 경험 <ul style="list-style-type: none"> - 3D 프로그램 사용 능력 - 3D 애니메이션 제작 실적 - 게임엔진 관련 프로젝트 경험
	참여적극성 (20)	<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
1차심사 합계	(100)	최종 선정 예정 인원(20명)의 약 2배수(40명)선정

- 면접심사

심사항목 및 배점		세부심사내용
인턴면접 심사지표 (100)	기본소양 (20)	<ul style="list-style-type: none"> 인턴 기본 소양 <ul style="list-style-type: none"> - 인성, 창의력, 학습력 등
	사업이해도 (30)	<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 - 애니메이션 기업에 인턴 및 취업 의사

		<ul style="list-style-type: none"> 희망하는 직무 및 직능 분야에 대한 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 게임엔진에서 활용할 직무 및 직능 분야별 업무계획의 명확성
	참여적극성 (20)	<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
	포트폴리오 심사 (30)	<ul style="list-style-type: none"> 3D 애니메이션 제작 경험 <ul style="list-style-type: none"> - 3D 프로그램 사용 능력 - 3D 애니메이션 제작 실적 - 게임엔진 관련 프로젝트 경험
2차심사 합계	(100)	최종 20명 선정 (예비후보 5명 선정)

6 제외대상

가 기업 제외대상

- 1) 「근로기준법」 제43조의2에 따라 임금 등을 체불하여 명단이 공개 중인 사업주
 - * (확인방법) 고용노동부 누리집 > 정보공개 > 체불사업주 명단 공개
- 2) 「산업안전보건법」 제10조에 따라 중대재해 발생 등으로 명단이 공표된 사업장
 - * (확인방법) 고용노동부 누리집 > 사전정보 공표목록 > 산재예방/산재보상 > 사업장의 산업재해 발생건수 등 공표
- 3) 「고용보험법 시행령」 제56조제2항(부정행위에 따른 지원금 등의 지급제한)에 따른 지원금 지급제한 기간 내(최대 12개월)에 있는 사업주
- 4) 공고일 기준 최근 1개월부터 인력 채용일까지의 기간 동안 고용조정을 통해 인위적으로 감원을 한 기업 및 단체
 - * 다만, 특정 프로젝트 수행을 위해 특별히 일정기간 동안 채용된 인력이 해당 프로젝트의 완성(창·제작 완료) 등에 따라 고용계약이 만료된 경우 등 불가피한 사유가 있는 경우 인위적 감원으로 보지 않을 수 있음
- 5) 기타 중대한 사회적 문제를 야기하여 문화 분야 일자리 사업의 사업목적과 취지에 비추어 적정하지 않다고 판단된 기업 및 단체

나 근로자(인턴) 제외대상

- 1) 채용일 현재 취업 중인 자(다음 각 호는 취업중인 자로 봄)

가. 고용보험에 가입 중인 자

* 다만, 고용보험에 가입 중인 경우라도 주 15시간 미만으로 근무하는 단시간 근로자는 제외
나. 계약직, 프리랜서 등의 형태로 동일한 사업장에 재직하고 있는 자
다. 세법에 따라 사업자등록을 한 자

* 다만, 사업자등록을 한 경우라도 휴업신고를 하는 등 실제 사업을 하지 아니하였음을
증명한 경우와 부동산임대업 중 근로자를 고용하지 아니하고 임대사무실도 두지
아니한 경우는 제외

2) '22년 문체부, 고용부 등 정부의 일자리(일경험 포함) 사업에 참여 중으로
해당 사업이 종료되지 않은 자

3) '23년 문체부, 고용부 등 정부의 일자리(일경험 포함) 사업에 참여 중이
거나 참여했던 자

* '23년 추경으로 추진되는 "문화 분야 일자리 사업" 간에도 중복 참여 불가

** 단, 동 사업에 참여하여 채용되었으나 1개월 내 자진 퇴사하여 지원금이 지급되지
않은 경우에는 참여한 것으로 보지 않음

4) 사업주(법인의 경우 대표이사)의 배우자, 자녀 관계에 있는 자

5) 대한민국 국적을 보유하지 않은 외국인

* 단, 고용보험 강제적용 대상인 거주(F-2), 영주(F-5), 결혼이민자(F-6)은 가능

6) 공고·신청 등 별도의 채용절차 없이 단순히 기존에 수행하던 직무를
유지하는 자

7) 사업주가 근로자를 새로 고용하여 중앙부처 또는 지방자치단체로부터
인건비 지원을 받는 자

7 유의사항

- 신청서의 기재사항이 허위로 드러난 경우, 참가자격에 적합하지 않을
경우, 동일한 내용으로 한국콘텐츠진흥원이나 타 지원기관(정부 또는
공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우에는 선정 이후에
라도 선정 취소될 수 있음
- 제출된 신청서는 접수 후 신청기업 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완

될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않음

- 지원기간 중 참여 근로자가 이직한 경우 지원금은 출근기간만큼 일할 계산하여 지급하되, 1개월 미만 근무 후 이직한 경우는 지원금을 지급하지 아니함
- 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

8 **관련문의**

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