

「2021년도 콘텐츠 결합형 제품 제작지원」 콘텐츠기업 소개자료

| | | | |
|-----------------|--|----------|-----------|
| 콘텐츠 분야 | <input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타() | | |
| 기업명 | 해피업 | 접수번호 | 결합형-콘텐츠03 |
| 개업연월일 | 2015. 07 | 2020 매출액 | 1.4억 |
| 주요사업 | 애니메이션 제작, 캐릭터 사업 | | |
| 대표캐릭터 |  | | |
| 회사소개 | <p>애니메이션 및 캐릭터 사업 전문기업으로, '꼬미와 베베' 캐릭터를 보유하고 있으며, 삼성 라이온즈 사자 캐릭터 인 '블레오 패밀리'등 다양한 캐릭터 사업을 진행. EBS 로부터 투자를 받아 애니메이션 '꼬미와베베'를 제작하였다. 2020년 12월 EBS를 시작으로 △채널에이 △넷플릭스 등에서 방송하여 좋은 반응을 받았다</p> | | |
| 지원동기 | <p>1) '꼬미와베베'의 IP 라이선싱 사업 확대. 2) 제조업체와 IP 라이선싱 캐릭터 상품화 진행.</p> | | |
| 수행능력 | <p>1) 애니메이션 및 캐릭터 전문기업 2) 내부 디자이너들이 뽀로로/타요 등 제작 및 상품화 역량 보유. 3) 당사 제작 애니메이션을 통한 라이선스 및 상품화 사업 경험 풍부. 4) 다양한 제작 기반 회사와 공동사업 경험이 풍부.</p> | | |
| 대표작품 또는 주요 프로젝트 | <p>1) EBS 애니메이션 꼬미와 베베 2) 삼성 라이온즈 캐릭터 개발</p> | | |
| 지식재산권 | <p>1) 특허 1건 (어린이 영어교육 프로그램) 2) 상표권 5건</p> | | |

「2021년도 콘텐츠 결합형 제품 제작지원」 콘텐츠기업 소개자료

| | | | |
|-----------------|--|----------|-----------|
| 콘텐츠 분야 | <input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타() | | |
| 기업명 | 더킴스 | 접수번호 | 결합형-콘텐츠05 |
| 개업연월일 | 2016. 05 | 2020 매출액 | 0.61억 |
| 주요사업 | 애니메이션 제작, 캐릭터 사업 | | |
| 대표캐릭터 |  | | |
| 회사소개 | 감자도리 캐릭터의 웹툰 연재를 시작으로 동남아시아 판권 수출 및 라이선싱 사업을 하는 콘텐츠 기반 사업자입니다. | | |
| 지원동기 | 1) 콘텐츠가 기반이 되어 감자도리 캐릭터의 다양한 표정을 표현 구현으로 구매력 제고하는 아바타형 인형 상품 개발 2) 보유 IP 라이선싱 사업에 대한 제조업체 상품화 협업. - 감자도리 캐릭터 | | |
| 수행능력 | 1) 애니메이션 및 캐릭터 전문 기업 2) 캐릭터 라이선싱 및 상품화 사업 경험 풍부. - 이모티콘 - Stationary, Flush, Toy, PC Game, Title, Clothes, Shoes, Bags, Gift goods | | |
| 대표작품 또는 주요 프로젝트 | 1) 감자도리(Gamzadori) 캐릭터 IP 2) 국 찌이 캐릭터 개발 - '국 찌이 빵' 라이선싱 | | |
| 지식재산권 | 1) 저작권 1건 - 감자도리 캐릭터 | | |

「2021년도 콘텐츠 결합형 제품 제작지원」 콘텐츠기업 소개자료

| | | | |
|-----------------|--|----------|-----------|
| 콘텐츠 분야 | <input type="checkbox"/> 출판 <input checked="" type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input checked="" type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타() | | |
| 기업명 | 비마이펫 | 접수번호 | 결합형-콘텐츠10 |
| 개업연월일 | 2017. 07 | 2020 매출액 | 1.62억 |
| 주요사업 | 정보통신업, 도매 및 소매업 | | |
| 대표캐릭터 |  | | |
| 회사소개 | <p>반려동물 관련 지식성, 공감성 콘텐츠를 제작 및 유통하고 이를 기반으로 커머스 및 서비스업을 영위하는 콘텐츠 기반 사업자입니다.</p> <p>- 유튜브 구독자 수 : 21만명(2021.06기준), - 웹툰 : 사모, 돌아오다 - 비마이펫 홈페이지 월간 활성사용자수(MAU) : 40만명 - 회사 홈페이지: https://bemypet.kr/</p> | | |
| 지원동기 | <p>1) 비마이펫 IP기반의 원소스멀티유즈(OSMU) 전략으로 캐릭터 및 반려동물 제품 생산. 2) 제조/기술 업체와 라이선싱 캐릭터 상품화 추진하고자 함</p> | | |
| 수행능력 | <p>1) 반려동물 관련 지식성, 공감성 콘텐츠를 제작 및 유통 경험 2) 반려동물 기반의 콘텐츠(애니메이션, 웹툰) 제작 및 배포 채널을 마케팅 홍보 활용. 3) 반려동물 캐릭터 및 브랜드 PB 제품을 생산 및 판매 4) 유통 및 배급망 구축 : https://store.bemypet.kr/ , 오픈마켓 : GS홈쇼핑, 티몬, 쿠팡</p> | | |
| 대표작품 또는 주요 프로젝트 | <p>1) 캐릭터 IP : 3건 - 비마이펫 강아지 연구소, 고양이 연구소내 강아지, 고양이 캐릭터 2) 만화: 사모 돌아오다</p> | | |
| 지식재산권 | <p>1) 저작권 3건 - 강아지 : 리리, 사모 - 고양이 : 삼색이</p> | | |

「2021년도 콘텐츠 결합형 제품 제작지원」 콘텐츠기업 소개자료

| | | | |
|-----------------|--|----------|-----------|
| 콘텐츠 분야 | <input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input checked="" type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타() | | |
| 기업명 | 플렉스 | 접수번호 | 결합형-콘텐츠13 |
| 개업연월일 | 2019. 11 | 2020 매출액 | 0.62억 |
| 주요사업 | 교육용 소프트웨어 개발 | | |
| 대표캐릭터 |  | | |
| 회사소개 | <p>14년간 천재교육, 미래엔, 네이버 등 교육전문기업에서 다수의 영유아 온라인 교육사업을 경험한 멤버 주축으로 창업한 에듀테크(EdTech) 스타트업입니다.</p> <p>영유아의 올바른 사고와 습관이 형성되는 중요한 시기에, 육아 교육비 부담 해소와 부모가 직접 자녀를 육아 가능한 교육 환경이 마련될 수 있도록 노력하는 기업입니다</p> | | |
| 지원동기 | <p>1) 당사 온라인 교육 서비스는 디지털 콘텐츠 형태로 육아 도서와 교구 상품 기획</p> <p>2) 제조기업과 상품제작 협업 필요 (육아 교재 / 교구)</p> | | |
| 수행능력 | <p>1) 온라인 교육사업 및 시스템 개발 경력(14년) 보유</p> <p>2) 아동 심리상담 및 교육 전문가 다수 보유 : 심리상담사(10년), 어린이집 교사(8년)</p> <p>3) 현장경험 사례 및 학부모 설문조사를 기반으로한 인성교육 콘텐츠 보유 및 디지털 콘텐츠 제공</p> | | |
| 대표작품 또는 주요 프로젝트 | 1) 키즈다이어리(KIDS DIARY) | | |
| 지식재산권 | <p>1) 특허 : 7건 (등록 6건, 출원 1건)</p> <p>2) 디자인 상표권 : 1건 출원 (키즈다이어리)</p> <p>3) 저작물 : 5건(강아지, 고양이, 토끼, 판다곰, 펭귄)</p> | | |

「2021년도 콘텐츠 결합형 제품 제작지원」 콘텐츠기업 소개자료

| | | | |
|-----------------|--|----------|-----------|
| 콘텐츠 분야 | <input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input checked="" type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input checked="" type="checkbox"/> 기타(애니메이션) | | |
| 기업명 | 크리에이티브밤 | 접수번호 | 결합형-콘텐츠18 |
| 개업연월일 | 2015. 04 | 2020 매출액 | 2억 |
| 주요사업 | 유아 TV 애니메이션, 유아교육, 키즈카페, 캐릭터상품 사업 | | |
| 대표캐릭터 | | | |
| 회사소개 | <p>어린이 TV애니메이션 '꼬마돌고래, 뽀뚜와 빠오' 및 캐릭터 관련 사업 진행으로 해외사업 경험이 풍부한 회사입니다.</p> <p>- TV애니메이션 : '꼬마돌고래, 뽀뚜와 빠오' 시즌5, 124부작 방영 국내 및 중국, 태국, 베트남, 러시아 등</p> | | |
| 지원동기 | <p>1) 보유 IP 라이선싱 사업에 대한 제조업체 협업 - 해외 진출 파트너 선호</p> <p>2) 유아제품 공동제작 및 글로벌 유통 파트너 선호 - 중국, 베트남, 러시아, 인도네시아</p> | | |
| 수행능력 | <p>1) 해외사업 경험 풍부 - 애니메이션 방영, 상품화, 키즈카페 운영 등</p> <p>2) 캐릭터 라이선싱 협업 경험 보유 - 디자인 애셋(캐릭터 매뉴얼북 및 스타일 가이드)</p> <p>3) 국내 제조기업과 협업, 글로벌 마켓 공략 (홍보/마케팅/유통)</p> <p>- 애니, 게임, APP. 공동제작 및 교육제품 공동개발</p> | | |
| 대표작품 또는 주요 프로젝트 | <p>1) 꼬마돌고래</p> <p>2) 뽀뚜와 빠오</p> | | |
| 지식재산권 | <p>1) 상표권 : 한국 23건, 중국 35건, 베트남 20건</p> <p>2) 저작권 : 한국 40건, 중국 40건</p> | | |

「2021년도 콘텐츠 결합형 제품 제작지원」 콘텐츠기업 소개자료

| | | | |
|-----------------|--|----------|-----------|
| 콘텐츠 분야 | <input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input checked="" type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input checked="" type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타() | | |
| 기업명 | HMS | 접수번호 | 결합형-콘텐츠19 |
| 개업연월일 | 2018 | 2020 매출액 | 1.65억 |
| 주요사업 | 캐릭터 및 상품 개발, 아이들 노래 작곡/유통, 음원개발 | | |
| 대표캐릭터 |  | | |
| 회사소개 | 캐릭터를 이용한 음악, 상품, 복화술인형극, 애니메이션을 만들어 글로벌 진출을 목표로 하는 팔방미인호피 캐릭터 기반의 콘텐츠 회사입니다. | | |
| 지원동기 | 1) 보유 IP 라이선싱 사업에 대한 제조업체 협업 - 국악 캐릭터 : 팔방미인호피 - 해외 진출 파트너 제조업체 협업 선호 | | |
| 수행능력 | 1) 캐릭터 라이선싱 경험 보유 - 캐릭터 활용 가이드 | | |
| 대표작품 또는 주요 프로젝트 | 1) 팔방미인호피 TV 노래 2) 팔방미인호피 복화술인형극, 3) 팔방미인호피 애니메이션 | | |
| 지식재산권 | 1) 팔방미인호피 상표권 15건 2) 팔방미인호피 저작권 11건 3) 팔방미인호피음악 저작권 4) 팔방미인호피 디자인 등록 11건 | | |

「2021년도 콘텐츠 결합형 제품 제작지원」 콘텐츠기업 소개자료

| | | | |
|-----------------|--|----------|-----------|
| 콘텐츠 분야 | <input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input type="checkbox"/> 캐릭터 <input checked="" type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타() | | |
| 기업명 | 홍당무 | 접수번호 | 결합형-콘텐츠21 |
| 개업연월일 | 2009. 08 | 2020 매출액 | 41억 |
| 주요사업 | 방송프로그램 제작, 애니메이션영화 제작, 비디오물 제작, 광고 그래픽 디자인, 도서, 인쇄 | | |
| 대표캐릭터 |  | | |
| 회사소개 | <p>교육 콘텐츠 기획 및 디자인으로 다져진 오랜 노하우를 바탕으로 애니메이션, 캐릭터, 라이선스 사업 및 교육 및 에듀테인먼트 콘텐츠 사업으로 영역을 확장중에 있습니다.</p> <p>- IP : 뽀뽀뽀 친구친구</p> | | |
| 지원동기 | <p>1) '뽀뽀뽀 친구친구'의 IP 라이선싱 사업에 제조업체와 협업. 2) 에듀테인먼트 상품 개발 : 아이디어 교환 및 상품제작 협업 필요.</p> | | |
| 수행능력 | <p>1) 내부 디자이너들의 캐릭터 및 패키징 디자인 역량으로 상품 기획 및 디자인 개발 가능. 2) 라이선싱 분야 경력자들의 유통, 판매, 마케팅 전략 수립으로 성과 창출 가능. 3) '뽀뽀뽀 친구친구' 캐릭터 상품기획 가능. - 뽀미언니 캐릭터 : 여아 상품 / 느리, 우리, 토리 캐릭터 : 아동 상품</p> | | |
| 대표작품 또는 주요 프로젝트 | <p>1) 뽀뽀뽀 친구친구 2) 매직 어드벤처 3) 출동! 애니멀 레스큐 4) 에일리언 헌터 베라 (초기제작중)</p> | | |
| 지식재산권 | <p>1) 뽀뽀뽀 친구친구(저작권) 4건 2) 출동! 애니멀 레스큐(저작권) 5건 3) 매직 어드벤처(로고 상표권) 10건</p> | | |

「2021년도 콘텐츠 결합형 제품 제작지원」 콘텐츠기업 소개자료

| | | | |
|-----------------|--|----------|-----------|
| 콘텐츠 분야 | <input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input checked="" type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input checked="" type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타() | | |
| 기업명 | 스튜디오창 | 접수번호 | 결합형-콘텐츠23 |
| 개업연월일 | 2019. 01 | 2020 매출액 | |
| 주요사업 | 캐릭터 제작, 애니메이션 제작, 교육 콘텐츠 | | |
| 대표캐릭터 |  | | |
| 회사소개 | 콘텐츠 IP 기반으로 캐릭터, 애니메이션, AR(증강현실) / VR(가상현실), 교육 콘텐츠를 제작하는 스튜디오입니다. - IP : 고고밴드, 쥬키토키 | | |
| 지원동기 | 1) 보유 IP 라이선싱 사업에 대한 제조업체 협업 - 콘텐츠 IP 기반 상품 개발 : 완구, 교구, 인형 | | |
| 수행능력 | 1) AR / VR 콘텐츠 개발역량 보유 : VR 애니메이션 / AR 세계지도 2) IOT 및 App. 개발역량 보유 : 인형 과 App. 결합 3) 캐릭터 디자인 | | |
| 대표작품 또는 주요 프로젝트 | 1) 고고밴드 2) 쥬키토키 | | |
| 지식재산권 | 1) 캐릭터 저작권 2) 국내 상표권 3) 중국 상표권 | | |

「2021년도 콘텐츠 결합형 제품 제작지원」 콘텐츠기업 소개자료

| | | | |
|-----------------|--|----------|-----------|
| 콘텐츠 분야 | <input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타() | | |
| 기업명 | 씨엔 | 접수번호 | 결합형-콘텐츠29 |
| 개업연월일 | 2019. 01 | 2020 매출액 | 2.2억 |
| 주요사업 | UI/UX 개발 및 디자인, 캐릭터 개발 및 공급 | | |
| 대표캐릭터 |  | | |
| 회사소개 | 캐릭터 및 콘텐츠의 기획, 및 제작하고 이를 제품화를 진행하는 사업자 입니다. - 슈퍼바닐라 홈페이지 : http://www.supervanila.com/ - 슈퍼바닐라 인스타그램 : https://www.instagram.com/supervanila_kr/ | | |
| 지원동기 | 1) 당사보유 IP 라이선싱 사업에 대한 제조업체 협업 - 생산제품 보유한 제조업체 협업 선호 | | |
| 수행능력 | 1) 콘텐츠 제작 : 캐릭터 홍보용 콘텐츠, 카카오 이모티콘 및 네이버 스티커 제작 2) 제품 제작 : 유아용 입욕제 출시, - 프론트 9 (프리미엄 배송서비스) : 배송 제품 패키지 디자인 | | |
| 대표작품 또는 주요 프로젝트 | 1) 캐릭터 디지털 콘텐츠 제작 2) 유아용 입욕제 출시 | | |
| 지식재산권 | 1) 상표권 3건 - 슈퍼바닐라 브랜드 - 캐릭터 : 덕희, 나나훈트 | | |

「2021년도 콘텐츠 결합형 제품 제작지원」 콘텐츠기업 소개자료

| | | | |
|-----------------|--|---|-----------|
| 콘텐츠 분야 | <input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input checked="" type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타() | | |
| 기업명 | 라이노박스 | 접수번호 | 결합형-콘텐츠34 |
| 개업연월일 | 2020. 01 | 2020 매출액 | 174만원 |
| 주요사업 | 반려동물 APP. 개발 | | |
| 대표캐릭터 |  | 전문 반려동물 콘텐츠 펫푸드 영양 분석 수의사가 만든 서비스 국내 최대 펫푸드 DATA | |
| 회사소개 | 맞춤형 콘텐츠 기반의 반려동물 영양관리 플랫폼, 샐러드펫을 운영중이며, 반려동물의 나이, 건강, 식단 등의 정보와 샐러드펫이 보유하고 있는 펫푸드 데이터를 활용하여 반려동물별로 최고의 맞춤형 서비스를 제공하는 기업입니다. | | |
| 지원동기 | 1) 반려동물 영양 관련 기획력을 가진 샐러드펫과 제조업체 협업 - 건강기능 식품 제조기업 선호 | | |
| 수행능력 | 1) 반려동물 맞춤형 콘텐츠 제공 - 정보성 콘텐츠, 정기적인 영양 레포트, 영양제 추천 2) 반려동물의 정보와 펫푸드 데이터를 종합하여, 생애주기별, 건강별로 필요한 정보 제공 | | |
| 대표작품 또는 주요 프로젝트 | 1) 샐러드펫 어플리케이션 | | |
| 지식재산권 | 1) 특허출원 9건 2) 상표출원 4건 | | |

「2021년도 콘텐츠 결합형 제품 제작지원」 콘텐츠기업 소개자료

| | | | |
|-----------------|---|----------|-----------|
| 콘텐츠 분야 | <input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input checked="" type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타() | | |
| 기업명 | 토리아트 | 접수번호 | 결합형-콘텐츠36 |
| 개업연월일 | 2019. 01 | 2020 매출액 | 1.1억 |
| 주요사업 | 캐릭터 개발, IP 라이선싱 | | |
| 대표캐릭터 | | | |
| 회사소개 | <p>국내 주요 문구사와 출판사의 캐릭터개발, 일러스트 제작 등 20년의 노하우 보유, 자체 캐릭터 IP를 개발 함.</p> <p>'빨강머리 토리양' 캐릭터 개발하여, 중국 주요업체들과 캐릭터 라이선싱, 상품화 하였고, 후속 캐릭터를 개발중에 있습니다.</p> | | |
| 지원동기 | <p>1) 캐릭터 개발과 IP 라이선싱 사업 확대. - 토리양</p> <p>2) 제조업체와 IP 라이선싱 상품화 적극 진행.</p> | | |
| 수행능력 | <p>1) 20년의 캐릭터개발, 일러스트 제작등 제작 노하우 보유.</p> <p>2) 내부 디자이너들의 캐릭터 및 일러스트 디자인 역량으로 상품 기획 및 디자인 개발.</p> | | |
| 대표작품 또는 주요 프로젝트 | <p>1) 빨강머리 토리양, 2) 꼬마로봇 로빈슨</p> <p>3) 빛의 요정 루시풍, 4) 바이러스 헌터 백터와 배키</p> <p>5) 귀초단 클래스(신규 개발중)</p> | | |
| 지식재산권 | <p>1) 국내 저작권 3건 (토리양, 백터, 배키)</p> <p>2) 중국 저작권 1건(토리양)</p> <p>3) 중국 상표출원 : 토리양, 루시풍</p> | | |

「2021년도 콘텐츠 결합형 제품 제작지원」 콘텐츠기업 소개자료

| | | | |
|-----------------|--|----------|-----------|
| 콘텐츠 분야 | <input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타() | | |
| 기업명 | 클락하우스 | 접수번호 | 결합형-콘텐츠44 |
| 개업연월일 | 2006. 06 | 2020 매출액 | |
| 주요사업 | 애니메이션기획 및 제작, 캐릭터 브랜드개발 | | |
| 대표캐릭터 | | | |
| 회사소개 | 캐릭터 디자인 & 개발을 중심으로 다양한 창작을 하는 애니메이션 제작 스튜디오입니다. - 보유 콘텐츠 : 깔깔수녀님, 구름양동동이, 부뚜막패밀리 | | |
| 지원동기 | 1) 보유 IP 라이선싱 사업에 대한 제조업체 협업 - 캐릭터 콘텐츠 '구름양 동동이' - '구름양 동동이'의 신규 상품 디자인 개발 및 상품화 | | |
| 수행능력 | 1) 캐릭터 브랜드개발 및 라이선싱 비즈니스 2) 시리즈 애니메이션을 위한 원작콘텐츠 개발 및 제작 | | |
| 대표작품 또는 주요 프로젝트 | 1) 깔깔수녀님 2) 구름양동동이 3) 부뚜막패밀리 | | |
| 지식재산권 | 1) 상표권 2건 | | |

「2021년도 콘텐츠 결합형 제품 제작지원」 콘텐츠기업 소개자료

| | | | | |
|-----------------|--|----------|-------|-----------|
| 콘텐츠 분야 | <input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타() | | | |
| | 기업명 | 단콩 | 접수번호 | 결합형-콘텐츠46 |
| 개업연월일 | 2017. 03 | 2020 매출액 | 0.75억 | |
| 주요사업 | 캐릭터 라이선싱, 콘텐츠 개발 | | | |
| 대표캐릭터 |  | | | |
| 회사소개 | <p>웰빙 캐릭터 브랜드로서 건강한 콘텐츠를 기획하여, 단콩(DANKONG) 캐릭터를 개발하였고, 애니메이션 콘텐츠 제작, 캐릭터 라이선싱 사업화를 하고 있습니다.</p> | | | |
| 지원동기 | <p>1) 보유 IP 라이선싱 사업에 대한 제조업체 협업 - 캐릭터 콘텐츠 '단콩이', '단콩이와 친구들' IP를 활용한 GOODS 상품화</p> | | | |
| 수행능력 | <p>1) 그래픽 디자인 역량 보유 2) 온라인 콘텐츠 제작 - 카카오 이모티콘 (2021.05.27) 3) 캐릭터 라이선스 사업 경험 풍부.</p> | | | |
| 대표작품 또는 주요 프로젝트 | <p>1) 클라우드 펀딩 : 204% 달성 - 단콩이와 친구들 2) 굿네치킨 신메뉴 캐릭터 '꿀렁이' 개발</p> | | | |
| 지식재산권 | <p>1) 상표 및 저작권 15건 2) 디자인 등록 8건</p> | | | |

「2021년도 콘텐츠 결합형 제품 제작지원」 콘텐츠기업 소개자료

| | | | |
|-----------------|---|----------|-----------|
| 콘텐츠 분야 | <input type="checkbox"/> 출판 <input checked="" type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input checked="" type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input checked="" type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타() | | |
| 기업명 | 아리모아 | 접수번호 | 결합형-콘텐츠51 |
| 개업연월일 | 2002. 03 | 2020 매출액 | 31.1억 |
| 주요사업 | 애니메이션 영화 제작, 소프트웨어 개발 | | |
| 대표캐릭터 |  | | |
| 회사소개 | <p>애니메이션 제작 및 마케팅 전문회사 로 캐릭터를 활용하여 부가가치를 창출하는 콘텐츠 기업입니다. 치치핑핑 IP 제작 및 마케팅을 진행하여, 중국 CETV, MBC에서 시즌1 ~ 시즌3 방영중에 있고. 동남아시아 시장으로 사업 확장할 계획입니다.</p> | | |
| 지원동기 | <p>1) 캐릭터 라이선싱 사업에 확대에 집중. - 제조업체와 IP 라이선싱 상품화 진행</p> | | |
| 수행능력 | <p>1) 애니메이션 기획 및 제작 노하우 보유 - 치치핑핑 시즌1~시즌4 : 104편 2) 상품화 필요한 이미지 소스 및 스토리 제공 가능 3) 홍보 효과 : TV 시리즈, 뉴미디어 플랫폼 작품 출시로 SNS, 미디어 노출</p> | | |
| 대표작품 또는 주요 프로젝트 | <p>1) 치치핑핑 애니메이션 : 104편 - 시즌1, 시즌2, 시즌3 - 시즌4 (26편 제작중)</p> | | |
| 지식재산권 | <p>1) 지식재산권 (상표, 특허) : 치치핑핑 / 아리모아 - 한국 : 41건, 중국 : 85건, 아시아 및 미국 : 49건</p> | | |

「2021년도 콘텐츠 결합형 제품 제작지원」 콘텐츠기업 소개자료

| | | | |
|-----------------|--|----------|-----------|
| 콘텐츠 분야 | <input type="checkbox"/> 출판 <input checked="" type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타() | | |
| 기업명 | 카이먼스튜디오 | 접수번호 | 결합형-콘텐츠57 |
| 개업연월일 | 2019. 05 | 2020 매출액 | 0.15억 |
| 주요사업 | 애니메이션 영화 제작, 영상물 제작 | | |
| 대표캐릭터 |  | | |
| 회사소개 | <p>애니메이션 제작 전문으로 기존 웹툰 콘텐츠에 애니메이션 콘텐츠를 추가하여 새로운 콘텐츠인 애니웹툰으로 재 탄생시켜 연재하는 유니크한 기법 보유한 콘텐츠 기반 회사 입니다.</p> <p>고양이 디자인에 특화된 콘텐츠 보유</p> | | |
| 지원동기 | <p>1) 보유 IP 라이선싱 사업에 대한 제조업체 협업 - 제조사와 디자인 콜라보 경험 : 금형디자인 등</p> | | |
| 수행능력 | <p>1) 애니메이션 업계 18년 경력 - 고양이 애니메이션 수의학적 고증 반영 2) 디자인 토탈 솔루션 제공 - 고양이 캐릭터 및 콘텐츠 디자인, 패키징 3) PR 영상(애니메이션) 전문</p> | | |
| 대표작품 또는 주요 프로젝트 | <p>1) 쥬로링영어탐정 (글/그림: 한희철) - 네이버 연재, 2016년 2) 미생애니메이션 (연출: 한희철), 2017년 3) 격투맨바키 (제작진행: 한희철) - Netflix, 2018년 4) 현재 만렙고양이 (연출/그림: 한희철) - Youtube, 2019년 ~</p> | | |
| 지식재산권 | <p>1) 상표권 1건 - 고양이 캐릭터 : 겨울이</p> | | |

「2021년도 콘텐츠 결합형 제품 제작지원」 콘텐츠기업 소개자료

| | | | |
|-----------------|--|----------|-----------|
| 콘텐츠 분야 | <input type="checkbox"/> 출판 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 게임 <input checked="" type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> IP <input type="checkbox"/> 콘텐츠솔루션 <input type="checkbox"/> 지식정보산업 <input type="checkbox"/> IoT(지능형센서) <input type="checkbox"/> VR/AR <input type="checkbox"/> 기타() | | |
| 기업명 | 유니즌 | 접수번호 | 결합형-콘텐츠59 |
| 개업연월일 | 2019. 11 | 2020 매출액 | 1.5억 |
| 주요사업 | 산업디자인(시각디자인, 환경디자인), 미술조형, 미술모형 제조 | | |
| 대표캐릭터 |  | | |
| 회사소개 | 2D, 3D 캐릭터 콘텐츠개발, CI, BI 브랜드개발, 제품디자인(기구개발디자인), 서비스디자인, 환경디자인등을 영위하는 종합 콘텐츠 전문 디자인 회사입니다. | | |
| 지원동기 | 1) 캐릭터 라이선싱 사업 확대. - 제조업체와 IP 라이선싱 상품화 적극 진행 | | |
| 수행능력 | 1) 콘텐츠 디자인 개발 역량 보유 - 2D, 3D 캐릭터, - CI, BI 브랜드 - 기구 디자인 / 서비스디자인 / 환경디자인 2) 캐릭터 제품 상품기획 및 제조업체 협업 경험 보유 | | |
| 대표작품 또는 주요 프로젝트 | 1) ㈜리딩게이트 캐릭터, 2) 경주박물관 어린이박물관 캐릭터 3) KBL캐릭터 리뉴얼개발, 4) COOLRAIN STUDIO 덩키즈 시리즈 3D 캐릭터 5) Grafflex 볼드클래식 시리즈 3D 캐릭터 | | |
| 지식재산권 | 1) 상표권 1건 - 뉴트로베어 캐릭터 | | |