

# INCKL

2025 인천콘텐츠코리아랩  
활동성과 자료집

INCHEON  
CONTENT  
KOREA LAB



## INCKL

2025 인천콘텐츠코리아랩  
활동성과 자료집

2025 인천콘텐츠코리아랩 활동성과 자료집



# INCKL

INCHEON CONTENT KOREA LAB

2025  
인천콘텐츠코리아랩  
활동성과 자료집

# INCKL

## 2025 인천콘텐츠코리아랩 활동성과 자료집

INCHEON CONTENT KOREA LAB



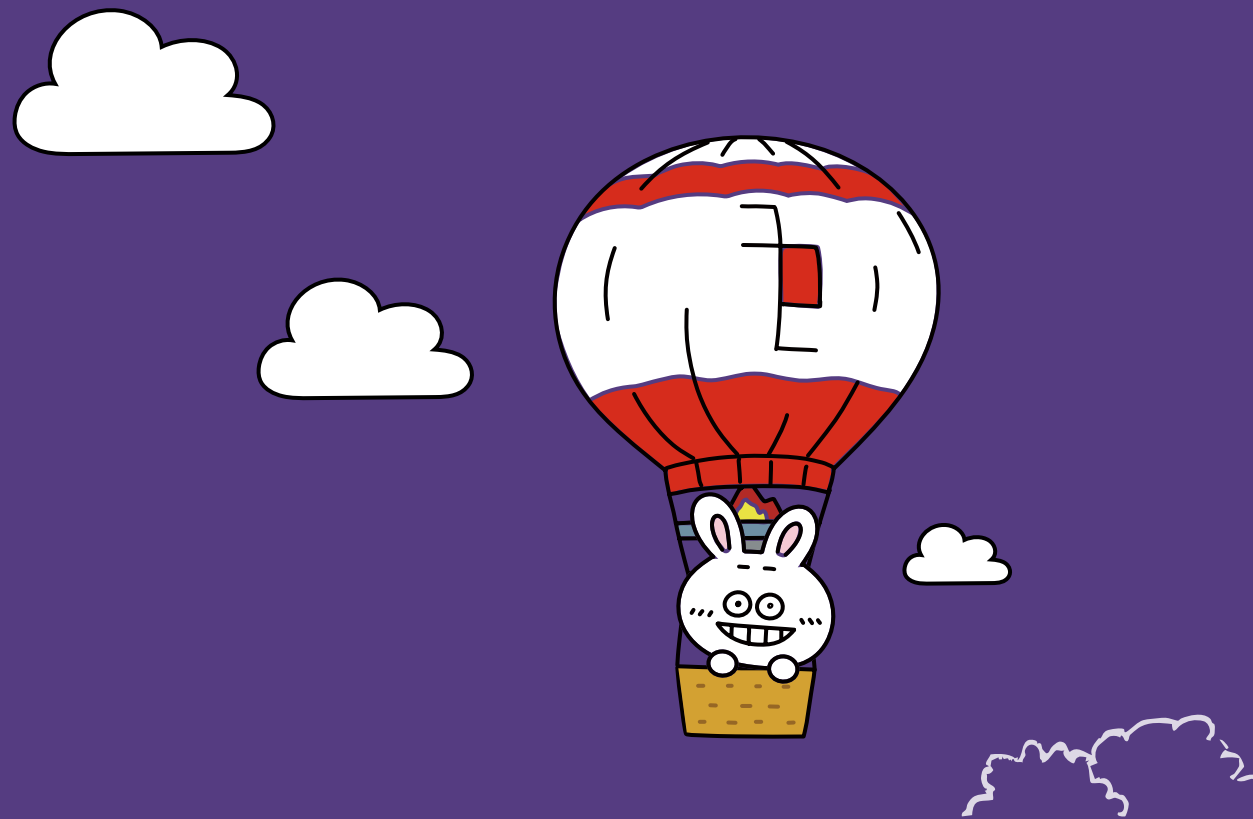
## 교육 및 사업화 지원 프로그램



<b>01. 인천 CKL 소개</b>	인천콘텐츠코리아랩은? -----	006
	특 문화창작지대 이용 방법 -----	008
<b>02. 조성 및 확산</b>	콘텐츠 크리에이티브 콘서트 -----	012
	내안의 콘텐츠를 깨워라 -----	024
<b>03. 교육 및 창작</b>	창작 아카데미 -----	036
	콘텐츠 메이킹 -----	052
	로컬 콘텐츠 메이커톤 -----	062
<b>04. 사업화 지원</b>	캐릭터콘텐츠고도화 지원사업 -----	076
	스타트업 부스터 프로젝트 -----	079
	스타트업 라이징 프로젝트 -----	082
	성장+ 네트워킹 -----	091
	팀 지니 프로젝트 -----	094
<b>05. 시장진출 지원</b>	국내 콘텐츠 전시 참가 지원 -----	105
	국외 콘텐츠 전시 참관 지원 -----	108
	CKL 팝업스토어 1차 (IN 성수) -----	111
	CKL 팝업스토어 2차 (IN 스퀘어원) -----	112

# 01.

## 인천CKL 소개



- 01. 인천콘텐츠코리아랩은?
- 02. 특 문화창작지대 이용 방법



# 인천 콘텐츠 코리아랩은?

## ▶ 창작자들을 위한 열린 공간으로 여러분을 초대합니다!

아이디어가 사업화로 이어지는,  
지역기반 콘텐츠 창작 생태계 활성화를 위한  
인천콘텐츠코리아랩만의 특화된 창작 프로그램을  
운영하며, 콘텐츠 창작자 양성, 창업·창직 집중  
심화교육, 콘텐츠 제작과 시연이 가능한 복합 테스트  
베드 및 창작 스튜디오 시설을 제공합니다.



# INCHON CONTENT KOREA LAB



## 사업 목적

- 콘텐츠 트렌드를 반영한 창작자(크리에이터) 및 창업 지원 프로그램 활성화
- 창작자 및 문화상품 수요를 바탕으로 지역 기반형 신규 콘텐츠 분야를 발굴 육성하며, 기획 제작 사업화 등 창업 창직에 대한 단계별 지원을 통한 사업 고도화 및 스타트업 육성
- 지역 문화 콘텐츠 창작자 양성 및 창작자 대상 창업, 일자리 창출을 위한 단계별 맞춤형 지원과 문화산업 생태계 조성에 기여

## 사업 내용

- 아이디어가 사업화로 이어지는 지역기반 콘텐츠 창작 생태계 활성화를 위한 인천콘텐츠코리아랩만의 특성화된 프로그램 운영
- 콘텐츠 창작자 양성, 창업, 창직 집중 심화교육, 콘텐츠 제작과 시연이 가능한 복합 테스트 베드 및 창작 스튜디오 시설 제공

총괄	문화체육관광부	
주관기관	한국콘텐츠진흥원, 인천광역시	
수행기관	인천테크노파크	
위치	인천광역시 미추홀구 미추홀대로 691 틈 문화창작지대	
문의	(프로그램 문의)	032-876-6421~6425
	(대관·시설 문의)	032-876-6423
	ckl@itp.or.kr	



# 틈 문화 창작지대 이용방법



## 이용안내

운영시간: 09:00~18:00  
(평일 상설 운영)

## 대관신청

인천콘텐츠코리아랩 회원가입 후,  
시설/장비 예약에서 신청  
예약 문의 032)876-6423

- 창작 프로그램을 위한 창작스튜디오, 교육실 등 10개 소 연중 운영
- 다목적홀, 창작 스튜디오를 통한 콘텐츠 제작 및 결과물 테스트베드 지원
- 문화시설 향유를 위한 일반 시민 단체 창작자 대상 전용공간 대관 지원

## 틈 문화 창작지대 이용방법



### 1층

**다목적홀**  
공연기획, 전시, 시연 등 콘텐츠테스트베드 및 교육, 강연 등 시민들의 행사 공간으로 활용될 다목적 시설



### 2층

**다목적 전시홀**  
1층 다목적 홀의 관람 및 행사 공간으로 연계 활용이 가능한 다목적 공간

**카페테리아**  
창작자들을 위한 휴식 공간



### 3층

**교육실1**  
다양한 강의, 교육 및 회의가 가능한 공간

**커뮤니케이션 공간**  
창작자의 창조적 협업을 위한 커뮤니케이션 및 네트워킹 공간

**편집실**  
Window PC 기반 고성능 시스템과 Adobe Creative Cloud S/W를 통한 2D, 3D 영상 편집, 1인방송(MCN) 부스 및 장비를 활용한 영상 촬영이 가능한 공간



### 4층

**교육실 2·3**  
다양한 강의, 교육 및 회의가 가능한 공간

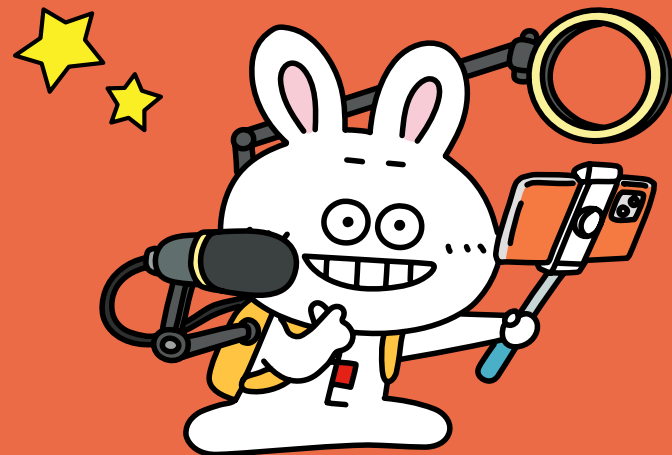
**스튜디오**  
영상 및 사진 촬영을 위한 공간으로 제품 및 인물사진 등 촬영 가능한 공간

**녹음실**  
컴퓨터 기반 DAW(Digital Audio Workstation) 포스트 프로덕션 시스템이 구축되어 있으며 오디오의 재생, 녹음, 더빙 등의 작업이 가능한 공간

# 02.

## 조성 및 확산

창작자들의 롤 모델이 되는 강연자를 초빙하여 열린 강좌 진행 및 콘텐츠 분야별 전문가의 폭넓은 아이디어와 경험을 공유함으로써 창작자들에게 아이디어를 얻게 하여 창업의 첫 발을 내디딜 수 있도록 창작의 기회를 제공합니다.



기간

2025년 5월 ~ 2025년 11월

대상

콘텐츠 창작에 관심 있는 누구나

- 01. 콘텐츠 크리에이티브 콘서트
- 02. 내안의 콘텐츠를 깨워라



# 콘텐츠 크리에이티브 콘서트

## ▶ 콘텐츠 창작 소양 증진강연

콘텐츠 창작 소양을 증진시킬 수 있도록 콘텐츠 분야별 강의 및 맞춤형 세미나 등의 오픈 강좌를 운영합니다.

### 기간

2025년 5월 ~ 2025년 11월

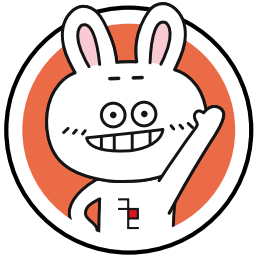
### 대상

콘텐츠 창작에 관심 있는 누구나



## 콘텐츠 크리에이티브 콘서트

회차	강연자	주제	일자
1회	정경윤 웹소설 작가	웹소설	2025. 5. 24.
2회	광진 웹툰 작가	웹툰	2025. 5. 24.
3회	유튜브 크리에이터 이라경	1인 미디어	2025. 7. 23.
4회	유튜브 크리에이터 조재원	1인 미디어	2025. 7. 23.
5회	박재영 PD	캐릭터 기획	2025. 9. 6.
6회	이빈 캐릭터 작가	캐릭터 제작	2025. 9. 6.
7회	숏폼 크리에이터 일오팔	숏폼	2025. 11. 8.
8회	숏폼 크리에이터 닛물캐쉬	숏폼	2025. 11. 8.
9회	일러스트레이터 흑요석(우나영) 작가	일러스트	2025. 11. 15.
10회	애니메이터 윤나라	애니메이션	2025. 11. 15.



# K-스토리의 확장 : 웹툰·웹소설에서 드라마까지

일자 ▶  
2025. 5. 24. (토)  
1회 - 웹소설 작가 정경윤



히트작의 탄생 비화!  
정경윤 작가의 스토리 설계법

# K-스토리의 확장 : 웹툰·웹소설에서 드라마까지

일자 ▶  
2025. 5. 24. (토)  
2회 - 웹툰 작가 광진



웹툰을 현실로 만든 남자,  
광진 작가의 스토리 전략



# 일상이 콘텐츠가 되는 순간 : 소중한 사람들과 함께 만든 유튜브 콘텐츠

일자 ▶  
2025. 7. 23. (수)  
3회 - 유튜브 크리에이터 이라경



세대차이 아닌 세대공감 : 콘텐츠로 엮은 세대 이야기



# 일상이 콘텐츠가 되는 순간 : 소중한 사람들과 함께 만든 유튜브 콘텐츠

일자 ▶  
2025. 7. 23. (수)  
4회 - 유튜브 크리에이터 조재원



가족이 함께 만드는 공감형 콘텐츠의 힘



# 캐릭터 메이킹 : 아이디어에서 IP까지

일자 ▶  
2025. 9. 6. (토)  
5회 - 박재영 PD

콘텐츠 연출로 완성하는  
캐릭터의 서사



# 캐릭터 메이킹 : 아이디어에서 IP까지

일자 ▶  
2025. 9. 6. (토)  
6회 - 캐릭터 작가 이빈

에피소드의 힘,  
살아있는 캐릭터 만들기



# 나만의 매력으로 팬덤을 만들다: 숏폼 크리에이터 브랜딩 노하우

일자 ▶  
2025. 11. 8. (토)  
7회 - 숏폼 크리에이터  
일오편



숏폼 크리에이터  
'일오편'의 성장 스토리



# 나만의 매력으로 팬덤을 만들다: 숏폼 크리에이터 브랜딩 노하우

일자 ▶  
2025. 11. 8. (토)  
8회 - 숏폼 크리에이터  
닛몰캐쉬



열심히 사는 청년 닛몰캐쉬:  
숏폼 크리에이터로서  
열심히 살아남는 법



# 움직이는 그림, 그 속에 담긴 살아있는 이야기

일자 ▶  
2025. 11. 15. (토)  
9회 - 일러스트레이터  
흑요석(우나영)

한복의 아름다움,  
세계를 물들인다



# 움직이는 그림, 그 속에 담긴 살아있는 이야기

일자 ▶  
2025. 11. 15. (토)  
10회 - 애니메이터  
윤나라

디즈니와 드림웍스의  
탑 글로벌 애니메이션 스튜디오에서  
이루어지는 창의성과 협업의 철학



# 내안의 콘텐츠를 깨워라

## 청소년 콘텐츠 분야 진로 교육

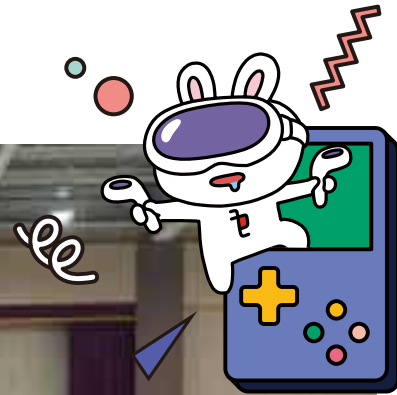
청소년의 콘텐츠 산업에 대한 흥미와 관심을 유발하고 콘텐츠 분야 관련 진로 탐색의 기회를 제공하여 청소년 창작자 육성에 기여합니다.

### 기간

2025년 7월 ~ 2025년 11월

### 대상

관내 중·고등학교(학교별 접수)



## 내안의 콘텐츠를 깨워라

회차	강연자	학교	주제	일자
1회	주동근 웹툰 작가	청량중학교	웹툰	2025. 8. 28.
2회	크리에이터 하지원(비도클래스)	은송중학교	1인 미디어	2025. 9. 30.
3회	권순호(호조) 이모티콘 작가	아라중학교	이모티콘	2025. 10. 17.
4회	백윤화 이모티콘 작가	인천뷰티예술고등학교	이모티콘	2025. 11. 3.
5회	권순호(호조) 이모티콘 작가	마전중학교	이모티콘	2025. 11. 7.
6회	크리에이터 장현지(레블)	검단중학교	1인 미디어	2025. 11. 11.
7회	권순호(호조) 이모티콘 작가	제물포중학교	이모티콘	2025. 11. 14.
8회	크리에이터 장현지(레블)	안남중학교	1인 미디어	2025. 11. 14.
9회	권순호(호조) 이모티콘 작가	서창중학교	이모티콘	2025. 11. 18.
10회	크리에이터 장현지(레블)	동방중학교	1인 미디어	2025. 11. 21.



### 1회 청량중학교

일자 2025. 8. 28. (목)  
연사 주동근  
주제 웹툰



### 3회 아라중학교

일자 2025. 9. 30. (수)  
연사 권순호(호조)  
주제 이모티콘



### 2회 은송중학교

일자 2025. 9. 30. (수)  
연사 하지원(비도클래스)  
주제 1인 미디어



### 4회 인천부리예술고등학교

일자 2025. 11. 3. (월)  
연사 백윤화  
주제 이모티콘



### 5회 마전중학교

일자 2025. 11. 7. (금)  
연사 권순호(호조)  
주제 이모티콘



### 7회 제물포중학교

일자 2025. 11. 14. (금)  
연사 백윤화  
주제 이모티콘



### 6회 검단중학교

일자 2025. 11. 11. (화)  
연사 장현지(레블)  
주제 1인 미디어



### 8회 안남중학교

일자 2025. 11. 14. (금)  
연사 장현지(레블)  
주제 1인 미디어



## 9회 서창중학교

일자 2025. 11. 18. (화)  
연사 권순호(호조)  
주제 이모티콘



## 10회 동방중학교

일자 2025. 11. 21. (금)  
연사 장현지(레블)  
주제 1인 미디어

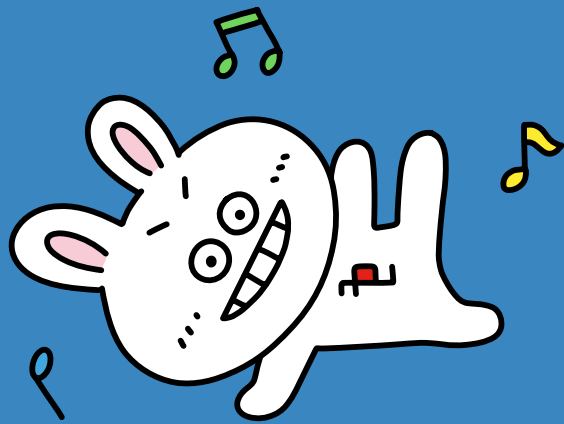




# 03.

## 교육 및 창작

기본 창작 프로그램과 심화 창작 프로그램으로 창의적인 콘텐츠를 확보하고 문화 콘텐츠 분야 예비 창작자와 창업자를 육성하며, 프로그램 이수 후 산출물을 통한 창작 활동이 가능하도록 지원합니다.



01. 창작 아카데미
02. 콘텐츠 메이킹
03. 로컬 굿즈 메이커톤



# 창작 아카데미

**기간**  
2025년 5월 ~ 2025년 11월(총5기수)

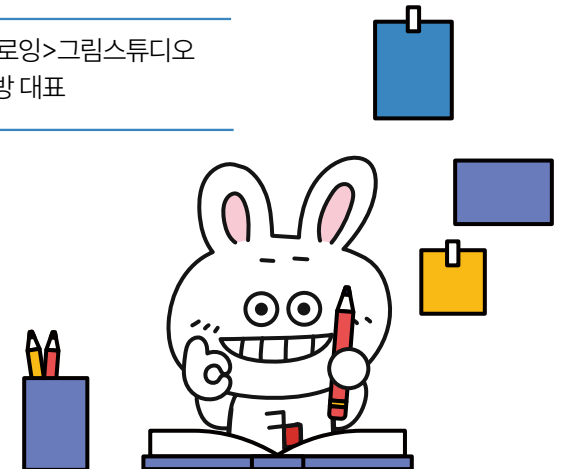
**대상**  
콘텐츠 분야 창작에 관심있는  
예비 창업자, 창작자

## ▶ 콘텐츠 전문 창작자 양성 교육

문화 콘텐츠 분야별 창작 아이디어의 콘텐츠 구체화 기술과 맞춤형 이론 교육을 제공합니다.  
트렌디한 융합 콘텐츠 제작 및 개발이 가능한 콘텐츠 분야, 지역 특화 분야 등 수요 맞춤형 분야로 프로그램을 운영하며, 온·오프라인으로 판매 가능한 문화상품 제작을 위해 문화 기술, 융합 콘텐츠 중점으로 사업화 방안 교육을 병행합니다.



분야	과정명	강사
이모티콘	이모티콘	이광욱 / <웰시코기 이광복씨> 작가
캐릭터	캐릭터 디자인 캐릭터 상품화	이지연 / < 23street> 대표
	캐릭터 3D 모델링	이재운 / <라이트업 스튜디오> 운영
영상	영상편집	선민수 / 유튜브 콘텐츠 제작 PD 김성준 / 유튜브 콘텐츠 제작 PD
AI	AI 인스타그램 AI 웹소설 AI 인스타그램	박현민 / 드라마 시나리오 작가 및 강사
그림책	그림책 창작	황은정 / <북앤드로잉>그림스튜디오 &책방 대표



# 분야별 강사 CREATE ACADEMY



## 이모티콘 분야



### 이광욱 강사 EMOTICON CLASS

- <아이패드 프로크리에이트로 캐릭터 이모티콘 만들기> 저자
- 이모티콘 <웰시코기 이광복씨> 작가
- 클래스101, 마포청년나루 등 온-오프라인 이모티콘 강의 다수 진행

## 캐릭터 분야



### 이지연 강사 CHARACTER CLASS

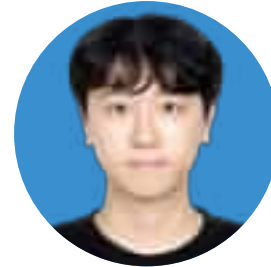
- <23studio> 대표
- 예스코 도시가스, 국립세계문자박물관, 풀무원지구식당 등 공공기관, 기업 캐릭터 제작 다수
- 도서 <잘 팔리는 캐릭터 굿즈 만들기> 저자
- 서울일러스트페어, 캐릭터 라이선싱 페어 등 캐릭터 페어 다수 참가



### 이재윤 강사 CHARACTER CLASS

- 디자인 브랜드 <라이트업 스튜디오> 운영
- 클래스 101 <3D 프린팅 마스터> 온라인 클래스
- 충남, 전남 콘텐츠코리아랩 아트토이 강의 출강
- 당진 청년타운, 마포청년나루 아트토이 강의 출강

## 영상 분야



### 선민수 강사 MOTION GRAPHICS CLASS

- 단편영화 리뷰 채널 <오프더레코드> 등 유튜브 채널 기획/제작
- <한겨레 교육> 유튜브 제작 워크숍 강사
- 2024 천안국제초단편영화제 -심사위원 특별상 외 다수 단편 영화제 수상



### 김성준 강사 MOTION GRAPHICS CLASS

- <KT M 모바일> 공식 유튜브 채널 콘텐츠 기획/제작
- <농심> 공식 유튜브 채널 콘텐츠 기획/제작
- 뷰티 브랜드 인하우스 PD



## 시 분야



### 박현민 강사 AI CLASS

- 한국콘텐츠진흥원 신기술 기반 랩 프로젝트 <스토리피아> 참여작가
- <동네 변호사 조들호 시즌 2> 단기 프로젝트 공동작가 참여
- 생성형 AI 스토리툰 <상이툰> 유튜브 채널 운영
- 스토리 작가 대상 <디지털 콘텐츠 창작>, <미니 시리즈 작법> 등 강의 진행

## 그림책 분야



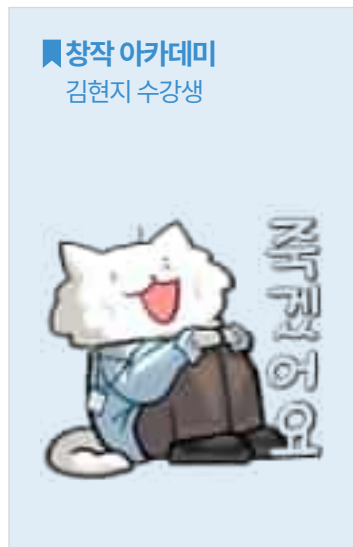
### 황은정 강사 PICTURE BOOK CREATE CLASS

- <북앤드로잉> 그림스튜디오 & 책방 대표
- 철산도서관, 하안문화의 집 등 독립출판 책 만들기, 드로잉 강의 진행
- 독립출판 『세상을 바라본 여행 드로잉』 저자

# 이모티콘 EMOTICON CLASS



이모티콘 유통에 맞춘 플랫폼(카카오톡, OGQ 등) 트렌드와 특징에 맞춘 나만의 캐릭터 이모티콘 기획, 제작 진행 및 프로그램 기술 교육 및 플랫폼 등록을 통한 독립적인 수익 창출 노하우 교육



창작 아카데미  
한지은 수강생

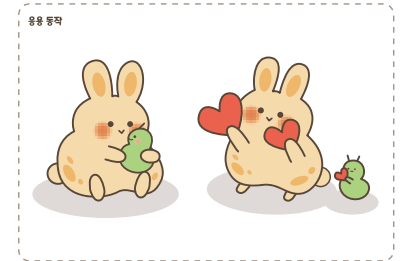
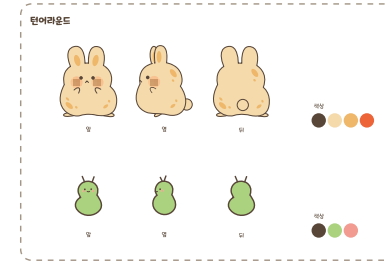


# 캐릭터 디자인 CHARACTER CLASS



ChatGPT를 활용한 캐릭터 시장·트렌드 분석을 바탕으로 캐릭터 콘셉트를 기획하고 캐릭터 비주얼을 완성하는 체계적인 캐릭터 디자인 교육과 매뉴얼 제작을 통해 캐릭터 완성도를 높여 캐릭터 수익화 및 활용 가능성을 확장하는 과정

창작 아카데미  
손민음 수강생



창작 아카데미  
심세원 수강생

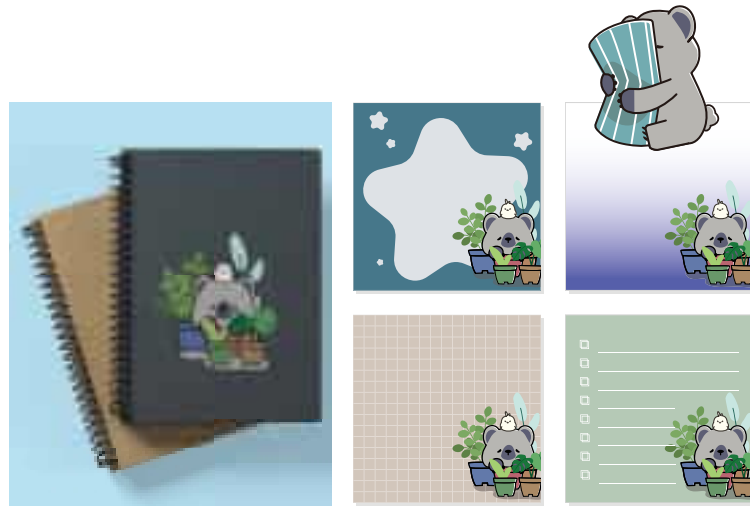


# 캐릭터 상품화 CHARACTER CLASS

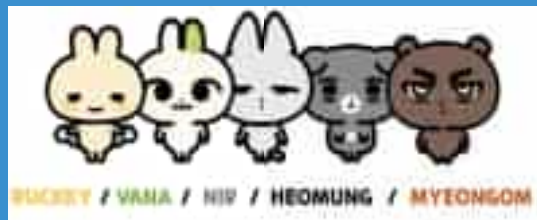


굿즈 제작의 기초 이론부터 다양한 유형의 굿즈 제작 실습 및 시제품 완성까지 전 과정을 단계적으로 구성하여 실질적인 제작 역량을 강화하고, 브랜드 소개서 제작과 및 수익화 방법에 대한 이해를 높여 창작자의 상품화 진입을 지원

## 창작 아카데미 공정은 수강생



## 창작 아카데미 한지은 수강생



# 영상편집 \*시니어대상 MOTION GRAPHICS CLASS



유튜브 및 숏폼 플랫폼의 이해를 바탕으로 콘텐츠 기획, 촬영 및 편집 실습, 채널 개설 및 업로드까지 전 과정을 단계적으로 구성하여 스마트폰을 활용한 촬영과 편집을 통해 실전 역량을 강화



# 시인스타툰 AI CLASS



생성형 AI 도구인 미드저니/니지저니를 활용하여 SNS툰을 제작하는 과정을 중심으로 구성되어, AI 기반 이미지 생성 방법, 스토리보드 구성, 인스타툰 브랜딩까지 단계적으로 실습하며 프롬프트 작성과 이미지 조합을 통해 창작자의 스토리 전달력과 콘텐츠 활용 역량을 강화

## 창작 아카데미 김미라 수강생



## 창작 아카데미 김채림 수강생



# 시 웹소설 AI CLASS



생성형 AI를 활용한 웹소설 창작 입문 과정으로, 스토리 아이디어 발굴부터 캐릭터 설정, 이야기 구조 이해, 플롯 설계 및 1화 초고 작성까지 단계적으로 구성하여 ChatGPT를 활용한 실습을 통해 기획력과 서사 구성 역량을 강화하고 웹소설 창작 전반에 대한 실전 이해도를 높이도록 지원

## 창작 아카데미 김시가 수강생

내 작품 속 주인공은 어떤 기억을 가진 인물인가

제목 : 아늑한 옛날집  
배경 : 조출하지만 넓었던 아늑한 옛날집  
주인공 : 집 - 집주인과 가족들의 추억이 담긴 공간

웹소설 제작자 : 김시가

전세와 월세의 개념이 없던 옛날 시대의 집은  
집주인과 가족의 그늘이 되어주는 아늑한 집이다  
집주인의 행복과 기쁨 슬픔과 어려움을 모두 보듬어 주어  
묵묵히 그 자리에서 그것만으로도 감사하고 행복해 하고 있을  
지 모른다

마치 물을 잔에 담아 예쁘다 예쁘다 하면  
얼음 결정이 예쁜 모양으로 만들어지듯이

추억이 담긴 집은 예쁜 모양으로 다듬어져 있을거란 생각을 하  
게 된다...

집주인의 희노애락을 함께한 아늑한 집은  
한 세대를 거쳐 다음 세대가 집주인이 되고 또는 새로운 집  
주인이 왔을 때  
그 당시 추억과 감정.. 흔적을 품고 원래 집주인을 그리워하  
며  
세월이 흘러 자연으로 돌아갈지도 모른다

...

## 창작 아카데미 정성희 수강생

악몽을 끌어내다  
[1화] 가위 끝에 남겨진 것

몸이 축축하다 못해 눅눅하다.  
질은 안개가 내 속살을 파고든다.

‘네모의 꿈’ 노래가 공허하게 귓가에 울린다.  
아이가 어릴 때부터 나는 그 노래를 자장가로 불러주곤 했다.  
남들이 기형이라 뭐라 해도 우리 아이의 머리는 내겐 소중한  
세모였으니까.

바닥에도 붉은 삼각형이 그려져 있다.  
내 아이가 색칠한 붉은 삼각형이 모래에 스며든다.  
그 위로 내 아이의 가슴에 날카로운 가위가 박혀있다.  
가위의 끝엔 믿을 수 없게도, 내 손이 있었다.

“세현..아..”

목이 멘다.  
떨리는 손으로 내 아이의 머리를 감싸 안았다.

처음 품에 안았을 때처럼 조심스럽게.  
초등학교가 서서히 드러난다. 이제 안개가 걷히나 보다.  
조금만 참자. 조금만 참으면 곧 악몽에서 깨어난다.  
아주 조금만.

...

# AI 웹툰 AI CLASS



웹툰 스토리텔링의 기본 구조 이해를 바탕으로 캐릭터 기획, 시나리오 및 컷 구성 등 단계적 커리큘럼을 통해 생성형 AI를 활용한 실습과 피드백을 통해 웹툰의 기획력과 완성도를 높이도록 지원

### 창작 아카데미 이택근 수강생



### 창작 아카데미 태미선 수강생



### 창작 아카데미 박한나 수강생



# 캐릭터 3D 모델링 3D CHARACTER CLASS



캐릭터IP와 아트토이에 대한 이해를 바탕으로 3D CG 소프트웨어인 <Zbrush>기초 부터 심화 조형까지 단계적으로 학습하는 과정으로, 캐릭터 바디, 얼굴, 직감 표현과 포징 등 3D프린터 데이터 제작 실습을 통해 개인 캐릭터의 상품화 및 제조화 가능성을 높이는 과정



# 그림책 창작

## PICTURE BOOK CREATE CLASS



그림책의 기본 구조와 제작 과정을 이해하여, 스토리 발굴과 출판기획서 작성, 스토리보드 및 시안 작업 후 나만의 그림책을 완성하는 과정으로, 작품과 피드백을 공유하여 그림책 창작 전반에 대한 실질적인 제작을 경험하는 과정

### 창작 아카데미

서유림 수강생



### 창작 아카데미

정선미 수강생



### 창작 아카데미 5기

유호수 수강생



# 수강생 인터뷰



### 창작 아카데미 이수지 수강생

창작아카데미 1기 AI 인스타툰  
창작아카데미 1기 영상편집  
창작아카데미 5기 캐릭터 3D 모델링

Q 안녕하세요,  
자기소개 부탁드립니다.



A 안녕하세요! 음식을 좋아하는 곰알라(곰+코알라)인 알라브 캐릭터로 굿즈제작, 인스타툰을 연재중인 이수지입니다. 알라브를 통해 이 세상에 존재하는 맛있는 음식들을 알리고 싶고 저처럼 먹는 것을 좋아하는 사람들에게 맛있는 이야기를 들려주고 싶습니다.

Q 제작하신 콘텐츠를  
소개해주세요.  
(굿즈, 캐릭터 소개)



A 알라브는 음식을 좋아하는 저의 특성을 반영한 캐릭터예요. 맛있는 음식의 소리를 듣고 냄새를 맡기 위해 귀와 코가 큰 것이 특징입니다! 서브캐릭터로 나오는 페리(고양이), 해피(강아지)와 함께 음식을 연구하고 있어요. 직접 메뉴로 개발한 펫푸드 레시피툰을 비롯해 사람들이 쉽게 접할 수 있는 음식에 관한 푸드툰과 푸드릴스도 제작하고 있어요! 일상에서 쉽게 접하는 음식들을 콘텐츠로 바꾸고 있습니다.

Q 인천콘텐츠코리아랩  
교육프로그램  
수강 후기를  
전해주세요



A 제가 하고 싶은 이야기들을 레시피카드, 레시피툰, 레시피숏츠, 푸드동화책 등으로 재미있게 바꿀 수 있었어요. 일러스트, 포토샵, 클립스튜디오 등 프로그램을 다루는 기술을 혼자 배우기가 쉽지 않거든요. 인천콘텐츠코리아랩 강의를 통해 이런 기술들을 배워서 콘텐츠에 응용할 수 있게 되어 정말 유익했어요. 강의때 배운 지식과 기술들을 내 콘텐츠에 어떻게 적용할 수 있는지 자세히 알려주셔서 감사합니다! 많이 도움됐어요!

# 수강생 인터뷰

창작 아카데미  
윤호찬 수강생

창작아카데미 4기 캐릭터 상품화  
창작아카데미 4기 그림책 창작



Q 안녕하세요,  
자기소개 부탁드립니다.



A 안녕하세요~ 뭇난이 농산물 캐릭터 '친친프렌즈'로 활동하고 있는 윤호찬입니다. 우리가 무심히 지나쳤던 아픈 상처를 '뭇난이 농산물'을 캐릭터로 제작하여 "넌 혼자 아니야 우리가 함께 있잖아"라는 의미로 서로의 아픈 상처를 공감하며 위로 전할 수 있는 다양한 콘텐츠를 제작하려고 노력하고 있습니다.

Q 제작하신 콘텐츠를  
소개해주세요.  
(굿즈, 캐릭터 소개)



A 뭇생겼다는 이유로 맛과 품질은 훌륭함에도 울퉁불퉁하고 얼룩덜룩하다는 이유로 사람들에게 외면받고있는 뭇생긴 농산물들을 캐릭터로 제작하였습니다.  
쭈그니 : 쭈글쭈글 + 당근 (#발랄 #유쾌)  
옥뚜니 : 옥수수 + 똥똥해 (#4차원 #개구쟁이)  
파뿌리 : 파 + 부러짐 (#소심 #배려)  
싸가지 : 싸구려 + 가지 (#의리 #책임감)

Q 인천콘텐츠코리아랩  
교육프로그램  
수강 후기를  
전해주세요



A 혼자서 콘텐츠와 굿즈를 제작하기에는 늘 막막했습니다. 하지만 인천콘텐츠코리아랩에서 콘텐츠와 굿즈 제작을 배우며 새로운 길을 알게 되었던 것 같습니다. 무엇보다 같은 꿈을 가진 선배와 동료들을 만나며 '혼자가 아닌 길'이 있다는 것을 처음 알려준 곳이자 저에게 다시 도전할 용기를 준 소중한 공간입니다.

# 수강생 인터뷰

창작 아카데미  
박지연 수강생

창작아카데미 3기 이모티콘



Q 안녕하세요,  
자기소개 부탁드립니다.



A 안녕하세요. 귀엽고 말랑한 친구들을 만들고 있는 작가 말랭입니다. 작고 소소한 일상속의 순간들과 감정들을 '옴둥'이라는 캐릭터를 통해 표현하며 감정에 공감하고 미소짓게 만드는 콘텐츠를 만들고 싶은 작가입니다.

Q 제작하신 콘텐츠를  
소개해주세요.  
(굿즈, 캐릭터 소개)



A '옴둥'이는 귀여운 기니피그를 모티브로 움직임+귀여움이라는 뜻을 담아 만든 일상생활, 감정형 이모티콘 캐릭터입니다. 작고 말랑말랑한 몸짓과 소소하고 다양한 감정을 표현하며, 사용자들의 감정 전달을 돕는 친구입니다. 친근하면서도 유쾌하고 귀여운 매력을 지니고 있어, 일상 속 소소한 순간에 감정을 재미있고 따뜻하게 말들어줍니다.

Q 인천콘텐츠코리아랩  
교육프로그램  
수강 후기를  
전해주세요



A 수업을 들으면서 이모티콘 제작에 필요한 여러 정보와 실질적인 팁들을 많이 알 수 있어 정말 좋았어요. 처음에는 막막하게 느껴졌던 과정들이 차근차근 이해되면서 재미있고 나만의 캐릭터를 만드는 즐거움도 느낄 수 있었어요. 완성도 높은 작업을 위해 강사님께서 친절히 알려주셔서 계속 배우고 연습하고 싶다는 생각이 들었어요. 유익하고 의미 있는 시간이었습니다!

# 콘텐츠 메이킹

**기간**  
2025년 7월 ~ 2025년 11월(총 4기수)

**대상**  
콘텐츠 분야 역량을 강화하고 싶은  
예비·현직 종사자 및 창작자

## ▶ 콘텐츠 전문 제작자의 시장 재도약 교육

제작된 창작물의 시장 런칭을 위한 상품 브랜딩, 마케팅, 마켓 등록 등을 통해 콘텐츠 전문 제작자로서의 성장 및 역량 강화를 도모합니다.  
또한, 사업화로 연결되지 못한 아이디어 및 콘텐츠의 재기획 및 상품성, 마케팅 진단 등을 통해 시장으로의 재도약 기회를 마련하는 교육을 진행합니다.



분야	과정명	강사
이모티콘	이모티콘 플랫폼 승인 가이드	차두람 (빵실) / 이모티콘 작가
캐릭터	캐릭터 굿즈 온라인 입점 교육	김우리 / 릴리리아 디자인스튜디오 Founder
캐릭터	웹소설 플랫폼 등록 실전	박현민 / 시나리오 작가 및 강사
그림책	캐릭터 브랜딩 마케팅 교육	하수형 (하슈) / 굿즈 브랜드 <하슈랜드> 대표



# 분야별 강사

## 이모티콘 분야

### 차두람 강사 (빵실)

- 카카오 이모티콘 <짜잔! 콩깍지커플 등장>외 56개 이모티콘 출시
- 삼성 사내메신저 이모티콘 <나우와우 시느2>제작 참여
- 대구콘텐츠코리아랩, 패스트캠퍼스 등 온/오프라인 이모티콘 강의 진행



## 캐릭터 분야

### 김우리 강사

- 릴리리아 디자인스튜디오 Founder
- (주)올앤모어 CTO
- 서울사이버대학교 디자인발상기업 지도교수
- 그림 에세이 『힘들어? 그래도 해야지 어떡해』 (21세기북스, 2024) 공저



## 웹소설 분야

### 박현민 강사

- 한국콘텐츠진흥원 신기술 기반 랩 프로젝트<스토리피아> 참여작가
- <동네 변호사 조들호 시즌 2> 단기 프로젝트 공동작가 참여
- 생성형 AI 스토리툰 <상이툰>유튜브 채널 운영
- 스토리 작가 대상 <디지털 콘텐츠 창작>, <미니 시리즈 작법>등 강의 진행



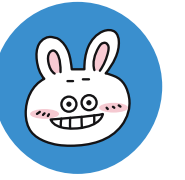
## 마케팅 분야

### 하수형 강사 (하슈)

- 굿즈 브랜드 <하슈랜드> 대표
- 한국콘텐츠진흥원 <굿즈 창업을 위한 모든 것> 특강 진행
- 굿즈 창업 관련 온-오프라인 강의 다수 진행



# 이모티콘 플랫폼 등록 가이드



이모티콘 시장의 특성과 트렌드를 이해하고, 메시지와 동작 표현 중심으로 제작 및 실습하는 과정을 통해 이모티콘의 완성도를 높여 이모티콘 상품화역량 강화

## 콘텐츠 메이킹

이정아 수강생



## 콘텐츠 메이킹

최민희 수강생



# 캐릭터 굿즈 온라인 플랫폼 등록



캐릭터 굿즈 콘셉트 기획과 상품 상세페이지 구성, 제품 사진촬영 및 SNS 브랜딩 실습을 거쳐 스마트토어 입점 및 캐릭터 IP 수익화와 브랜드 확장을 위한 노하우 교육

## 콘텐츠 메이킹 한지은 수강생



## 콘텐츠 메이킹 김현지 수강생



# 시놉시스 온라인 플랫폼 등록



AI분석을 활용해 작품의 구조적 패턴과 창작자의 강점·약점을 파악하고, 시장 트렌드와 출판시장에 대한 이해를 통해 효과적으로 웹소설 시장에 접근할 수 있도록 지원

## 콘텐츠 메이킹 김수경 수강생

산타 페르디다  
 특별히 비밀로 하고 있는 건 아니지만, 한 가지 고백할 것이 있다.  
 나, 소버린 리치에게는 사람의 감정을 읽을 수 있는 능력이 있다. 상대방의 표정이나 목소리  
 리를 듣지 않고도 말이다.  
 일종의 독심술이랄까. 가까이에 있는 상대방의 기분이 내 마음속으로 흘러들어와  
 자연스럽게 상대방의 기분을 알아차릴 수 있다.  
 개가 꼬리를 흔들면 기분이 좋다는 걸 알고, 고양이가 귀를 세우면 기분이 나쁘다는 걸  
 아는 것처럼,  
 태어났을 때부터 독심술을 쓸 수 있던 내게 타인의 기분을 안다는 건 너무 당연한 일이었다.  
 그래서 나는 다른 사람도 모두 이런 능력을 쓸 수 있는 줄 알았다.  
 하지만 나만 쓸 수 있는 능력이라는 걸 알게 되고부터 나는 다른 사람에게 내가 독심  
 술을 쓸 수 있다는 사실을 밝히지 않게 되었다. ...

## 콘텐츠 메이킹 우아미 수강생

레퀴엠 코드 : 9번 교향곡의 저주 1화 「기억도 안 나는 이름」  
 “탁—!” 건반이 부서질 듯 소리가 튀어 올랐다.  
 홀은 얼어붙었고, 조명이 눈을 찔렀다.  
 수백의 시선이 내 손끝에 매달렸다  
 “움직여... 제발.” 땀이 손등을 타고 건반 위로 떨어졌다.  
 나는 필사적으로 팔을 들어 올렸으나, 음은 이어지지 않았다.  
 객석 어디선가 한숨이 터지는 순간- “허역!”  
 나는 숨을 몰아쉬며 눈을 떴다. 심장은 미친 듯이 요동쳤다. 또 그 꿈이었다. 무대 위에서  
 멈춰 버리는 악몽. 탁탁-. 책상 위 휴대폰이 진동했다. ...

# 시놉소설 온라인 플랫폼 등록



AI분석을 활용해 작품의 구조적 패턴과 창작자의 강점·약점을 파악하고, 시장 트렌드와 출판시장에 대한 이해를 통해 효과적으로 웹소설 시장에 접근할 수 있도록 지원

## 콘텐츠 메이킹 박승희 수강생

영화 촬영 현장에 떨어진 남자  
누구야?  
깜짝 놀라며 벌떡 일어난다.  
누군가의 외치는 소리.  
악몽인가? 온몸이 땀에 젖어있다.  
그런데 여기가 어디지?  
대체 왜 내가 이런 곳에 있는걸까?  
바닥이 축축하다 그리고 올라오는 습기. 그리고 머리가 멍하다.  
누구야?  
또다시 들리는 웬 남자의 외마디 소리.. 다시한번 공포감이 밀려왔다  
일단 도망치자..  
그런데 다리가 움직일까? 안 움직이면 어떡하지?  
튼금없이 절박한 이 상황에 영화 킬빌이 떠올랐다.  
킬빌에서 도망친 우마서먼이 자신의 발가락을 향해서 움직이라고 명령했던 그 장면이.  
순간적으로 우마서먼이 되어 발가락부터 움직여본다  
움직인다!  
이제 다리를 들어보니 뻑뻑하지만 괜찮아 보인다  
뛰자. 저 인간이 누군지 모르지만 일단은 피하고 볼일이야..  
점점 어둠속에서 눈이 적응하는것이 느껴진다. 근처의 윤곽이 눈에 서서히 잡혀왔다  
...

# 캐릭터 브랜딩 마케팅 교육



브랜딩의 기본 개념 이해를 바탕으로 자신의 브랜드를 진단하고, 브랜드 콘셉트와 무드보드, 고객 페르소나 설정을 통해 SNS 중심의 콘텐츠 기획과 성장 로드맵을 설계하여 브랜드의 정체성과 지속 가능한 성장 기반 마련

## 콘텐츠 메이킹 장예은 수강생



## 콘텐츠 메이킹 이수지 수강생



## 콘텐츠 메이킹 윤호찬 수강생



## 콘텐츠 메이킹 한지은 수강생



# 수강생 인터뷰

▶ 콘텐츠 메이킹  
김혜빈 수강생

콘텐츠메이킹 2기 캐릭터 굿즈 온라인 입점 교육  
콘텐츠메이킹 4기 캐릭터 브랜딩 마케팅



Q 안녕하세요,  
자기소개 부탁드립니다.



A 토끼 캐릭터 전문 스튜디오 말랑토끼제작소의 작가 김혜빈입니다. 2021년부터 현재까지 토끼 집사 공감툰 "토끼일기"를 그리고 토끼 관련 일러스트 외주도 받고 있습니다. 2025년에는 13년차 토끼집사의 토끼 포즈 노하우를 기반으로 인천콘텐츠코리아랩의 지원을 받아 "달빛토깽단" 캐릭터를 제작했습니다..

Q 제작하신 콘텐츠를  
소개해주세요.  
(굿즈, 캐릭터 소개)



A "달빛토깽단"은 달토끼(옥토끼)설화를 모티프로 만들어진 캐릭터입니다. "달빛토깽단"의 전신이 되는 "토끼일기"의 주인공 등이는 스트릿출신의 유기토끼인데, 가을 보름달이 환하던 어느날 밤 저희 가족이 되었어요. "달빛토깽단" 또한 환한 보름달에서 특별한 효능이 있는 떡을 만들고, 지구와 달의 균형을 맞추며 살아가는 달과 지구의 수호자랍니다. 지구인이 잠들면 달빛토깽단이 당신에게 필요한 행운을 갖고 당신을 찾아간답니다!

Q 인천콘텐츠코리아랩  
교육프로그램  
수강 후기를  
전해주세요



A 강사님이 늘 강조하시던 게 "마감이 있어야 한다"였는데, 일정 시간 충분히 생각하고 고민할 수 있는 시간을 주셔서 정말 "마감"을 할 수 있었습니다. 또한, 같은 수강생들끼리도 피드백을 주고 받을 수 있어 유용한 시간이었습니다! 무엇보다 그 인연이 수업 끝나고도 이어지고 있어 좋습니다. 새로운 분들이 오셔도 함께 피드백을 주고 받을 수 있는 사이가 되었으면 합니다!

# 수강생 인터뷰

▶ 콘텐츠메이킹  
이소윤 수강생

콘텐츠메이킹 2기  
캐릭터 굿즈 온라인 입점 교육



Q 안녕하세요,  
자기소개 부탁드립니다.



A 안녕하세요. 무궁무진~한 캐릭터와 이모티콘을 만드는 무궁입니다. 귀여운 것을 보았을 때 느끼는 행복을 많은 분들께 전해주고 싶어 캐릭터들과 함께 다양한 활동을 하고 있습니다.

Q 제작하신 콘텐츠를  
소개해주세요.  
(굿즈, 캐릭터 소개)



A 부푼곰은 '최애'를 사랑하는 마음으로 가득 찬 곰 풍선 캐릭터입니다. 최애의 범위는 제한적이지 않고 사랑하는 대상 그 자체를 뜻하며, 부푼곰은 언제나 최애를 열심히 사랑하고 응원합니다. 또 다른 캐릭터 우뽀하뽀는 달을 좋아하지만 밤이 무서운 장난꾸러기 늑대 우뽀와 무던한듯 다정한 반달곰 하뽀가 함께 지내면서 그리는 우정과 재미난 이야기들을 담고 있습니다.

Q 인천콘텐츠코리아랩  
교육프로그램  
수강 후기를  
전해주세요



A 인코랩에서 강의를 수강하면서 평소 궁금했던 실무에서 유용한 팁들을 알게 되었습니다. 강사님의 유익한 강의만 해도 충분히 알찬 배움의 시간이었는데 현장에서 직접 질문하고 피드백 받을 수 있다는 장점까지 더해져 더욱 뜻깊은 시간을 가질 수 있었습니다. 또, 열정적인 수강생분들과 함께 성장해나가는 분위기 덕분에 저도 더 힘내서 작업할 수 있었습니다.

# 로컬 굿즈 메이커톤

**기간**  
2025년 9월 ~ 2025년 10월

**대상**  
인천 지역자원을 활용한 콘텐츠 아이디어를 보유한 창작자

인천의 특성이 담긴 자원(문화,캐릭터, 슬로건 등)과 연계하여 지역 브랜드와 특징을 반영한 굿즈 시제품, 기획안 제작을 진행합니다. 또한, 창작자 간 네트워킹을 통한 아이디어 공유 및 피드백과 동인천 투어,전문가 멘토링, 시제품 제작 지원 및 우수 아이디어 시상이 이루어집니다.



## 운영체계

상품 기획 및 제작				우수 상품 선정	상품 판매 및 홍보
이모티콘	지역 탐방	멘토링	시제품 제작	결과 공유 및 시상	팝업스토어 참여
로컬 콘텐츠 전문가 특강 및 네트워킹	로컬 브랜딩 특화 장소 탐방	로컬 굿즈 전문가 멘토링		상품 심사, 우수 상품 시상	지역 로컬 팝업스토어 참여를 통한 상품성 테스트

## 멘토/심사위원

분야	멘토/심사위원
인천 로컬	김아영 / <인더로컬> 협동조합 이사장
인천 로컬	이종범 / <스펙타클> 대표
로컬 캐릭터 디자인	정현빈 / <로컬러> 대표

## 운영일정

회차	날짜	내용	장소
1회차	2025. 9. 23.	- 로컬굿즈 기획 특강 - 참여자 네트워킹	틈 문화창작지대 다목적홀
2회차	2025. 9. 25.	- 로컬 콘텐츠 탐방	동인천 일대
3회차	2025. 9. 29.	- 전문가 멘토링	틈 문화창작지대 교육실
4회차	2025. 10. 24.	- 결과 공유 및 시상	틈 문화창작지대 다목적홀

# 멘토 및 심사위원



## 김아영 인더로컬 협동조합 이사장

- 동인천 포디움 126 기획자
- 인천 남동문화재단 정책자문단 위원
- 인하대학교 문화경영심리연구소 연구원



## 이종범 스펙타클 대표

- 인천광역시 도시브랜드위원회 위원
- 인천유유기지 동구청년 21 기관운영위원
- 코스모40 콘텐츠 기획 및 공간 운영



## 정현빈 [주]로컬러 대표

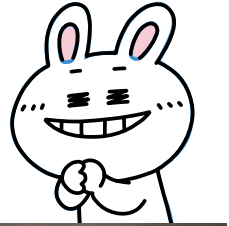
- <대전시 꿈돌이><수원시 수원이><익산시 마롱이> 등 지역 캐릭터 개발 및 캐릭터 제품 개발
- MG청년 로컬창업캠프 IR데모데이 대상
- 경기창조경제혁신센터 지역기반 로컬크리에이터 지원사업 선정

# 전문가 특강 및 참작자 네트워킹

DAY 1

[특강]

- “로컬 굿즈 제작 노하우 및 사례” 인더로컬 협동조합 이사장 김아영
- 참여자 오리엔테이션
- 참여자 네트워킹



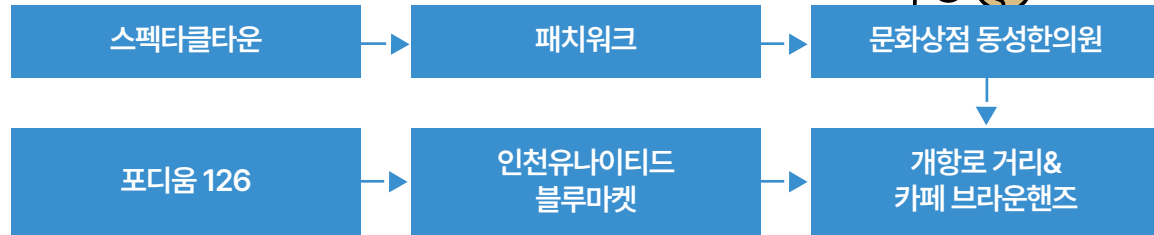
# 로컬 콘텐츠 탐방

DAY 2



[특징]

- 로컬 콘텐츠 전문가 가이드 투어  
(동인천 원도심 일대) 스펙타클 대표 이종범



# 전문가 멘토링

• 로컬 굿즈 기획안 1:1 멘토링

DAY 3



# 결과 공유 & 기획안 시상

- 최종 기획안 발표 및 평가
- 우수 기획안 및 굿즈 시상

DAY 4



# 수상작



## ▶ 인천을 담은 종이모빌

양원

인천 명소를 모티브로 섬과 바다, 빛이 어우러진 장면을 담아, 바람결에 흔들리는 인천의 기억을 표현한 DIY형 종이모빌



## ▶ 빙글빙글 짜장면 회전 게임 키링

김혜빈

인천차이나 타운을 단순히 지나가면서 보고, 먹는 것이 아니라 차이나타운의 먹거리와 12지신에 대한 재인식과 새로운 경험을 제공



## ▶ 영종아일랜드 오브제 캔들

조혜인

자연적으로 분해되지 못하고 쌓여있는 조개껍데기를 영종도에서 직접 수집하여 햇볕에 말리고 부수고 섞어서 조개의 질감과 색을 그대로 살려 영종도를 추억할 수 있도록 만든 바다 감성 오브제



## ▶ 타임돌 굿즈 시리즈

다나트(단정화, 이택근)

인천광역시 서구 검단동의 주먹도끼를 모티브로, 유물을 팝아트 감성으로 재해석하여 검단의 역사성과 현대적 감각을 함께 담아낸 굿즈 시리즈

# 로컬 팝업스토어 입점

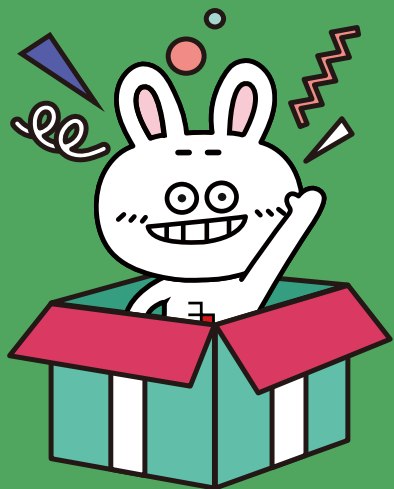
장소 온마이퍼벗 (인천 남동구 인하로 511번길 10-14)  
 기간 2025년 11월 7일 - 2025년 11월 9일  
 대상 2025 인천 로컬 굿즈 메이커톤 수상작 4점



# 04.

## 사업화 지원

스타트업 초기 기업이 창업 과정에서 마주하는 불확실성과 운영상의 어려움을 완화하고, 안정적인 사업 구조를 갖춘 콘텐츠 기업으로 정착할 수 있도록 단계적인 성장 지원 체계를 제공합니다. 아이디어 발굴과 기획 단계부터 콘텐츠 제작 역량 강화, 비즈니스 모델 수립, 시장 검증 및 수익화에 이르기까지 창업 전 주기를 아우르는 맞춤형 지원을 통해 지속 가능한 콘텐츠 산업 생태계 진입을 돕습니다.



01. 캐릭터 콘텐츠고도화 지원사업
02. 스타트업 부스터
03. 스타트업 라이징 프로젝트
04. 성장+네트워킹
05. 팀 지니 프로젝트



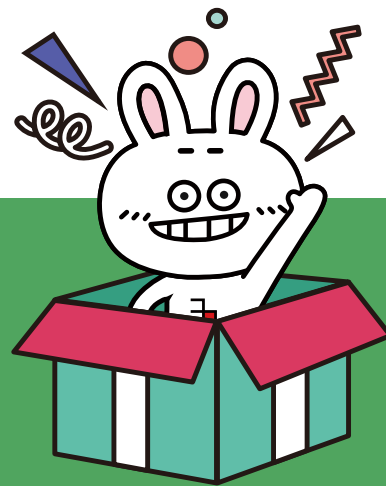
# 캐릭터 콘텐츠 고도화 지원사업

## ▶ 브랜드 매니징 및 글로벌 진출 전략

인천콘텐츠코리아랩 유망 캐릭터 콘텐츠 아이디어 및 창작물에 대한 상품화 지원을 통해 초기 단계 콘텐츠 품질력 강화 및 IP 권리화를 통한 안정적 시장 진입을 도모합니다.

## 참여작가 소개

연번	참여작가	브랜드명
1	김명규	팜스
2	이지선	두루몽
3	서혜수(봄냉이골골송)	봄냉이골골송
4	장예은(위니앤마오)	위니앤마오
5	정승희	스민냥
6	장영은	멍송이
7	정초혜	하버캣



**기간**  
2025년 4월 ~ 2025년 11월

**대상**  
과년도 인천콘텐츠코리아랩  
사업 참여 콘텐츠기업  
(창업 3년 이내) 또는 창작자 (개인)

## 참여자 결과물

### ▶ [팜스] 김명규



### ▶ [두루몽] 이지선



### ▶ [봄냉이골골송] 서혜수



### ▶ [위니앤마오] 장예은



## 참여자 결과물

▶ [스민냥] 정승희



▶ [명송이] 장영은



▶ [하버켓] 정초혜



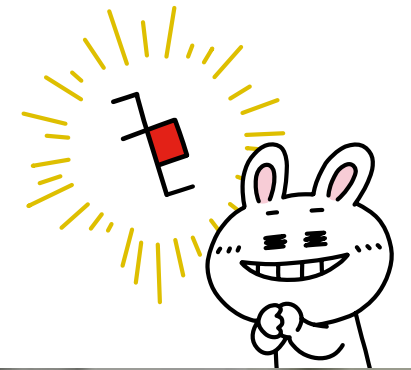
# 스타트업 부스터 프로젝트

기간  
2025년 6월 ~ 2025년 12월

대상  
인천 소재 콘텐츠 기업 및 예비 창업

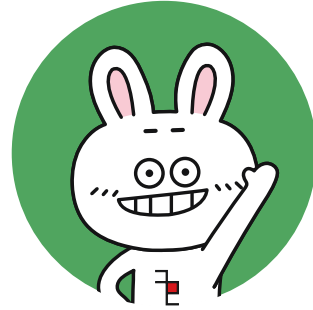
### ▶ IP 개발 및 확장

창업 3년 미만의 스타트업 초기 기업이 콘텐츠 시제품 제작 및 상용화 지원을 통해 창업 초기 자체 개발 콘텐츠 확보와 사업화 역량강화에 도움을 받아 창업에 대한 안정성을 갖고 콘텐츠 기업으로 정착할 수 있도록 단계적으로 지원합니다.



## 지원 분야

구분	분야
특화과제	버추얼 캐릭터 IP 개발 및 확장
자유과제	콘텐츠기업의 기획·개발·제작·생산·유통·서비스와 관련된 자유 분야



## 결과물

### ▶ [루모지] 버추얼 캐릭터 개발



### ▶ [스카이랩소프트] 모바일게임 출시



### ▶ [스토리파이프] 인천 청년 청책 웹드라마 제작



## 현장사진



# 스타트업 라이징 프로젝트

## 단계별 성장 지원 프로그램

문화콘텐츠 분야의 초기 창업자들에게 맞춤형 프리미엄 지원을 통해 유망기업으로의 도약을 견인하고, 사업화에 관한 전 분야에 대한 집중관리로 안정적인 시장 진출과 스케일업을 지원합니다.

**기간**  
2025년 8월 ~ 2025년 12월

**대상**  
인천 내 사업자등록이 완료된  
창업 3년 이내 스타트업



## 참여기업 및 사업 아이템

연번	기업명	대표자	사업 아이템
1	투스디자인 스튜디오	황소현	따리몽땅 IP 기반 슷폼, 애니메이션·브랜드송 제작 및 3D 모델링 고도화
2	멀티코어	이윤정	감정형 캐릭터 '왕눈이 공룡 따라노' 인스타툰 연 팔로워 수 증가, 해외 온라인 스토어 신규 론칭 및 굿즈 제작
3	봄냉이골골송	서혜수	'개항장 타임캡슐 랜덤 아트토이' 개발 및 IP 확장

## 현장 사진



### 최종 결과물

## 루즈 디자인 스튜디오

- 유튜브 조회수 합: 4,085회
- 쇼츠 조회수 합: 732회
- SNS 누적 조회수 합: 약 5만 3,411회 달성

### 숏폼 콘텐츠 6편 제작 완료



### 최종 결과물

## 멀리코어

· 텀블벅 펀딩: 2,052,000원 달성  
(2025. 12. 8. ~ 2025. 12. 18. 까지)

### 인형, 장바구니 파우치, 피규어 시제품 제작



### 글로벌 홈페이지 제작, 다국어 브로셔 제작



### 캐릭터 단독 전시 진행



### 최종 결과물

## 봄냉이골골송

· 텀블벅 펀딩: 2,052,000원 달성  
(2025. 12. 8. ~ 2025. 12. 18. 까지)

### 개항장 타임캡슐 랜던 아트toy 세트 제작



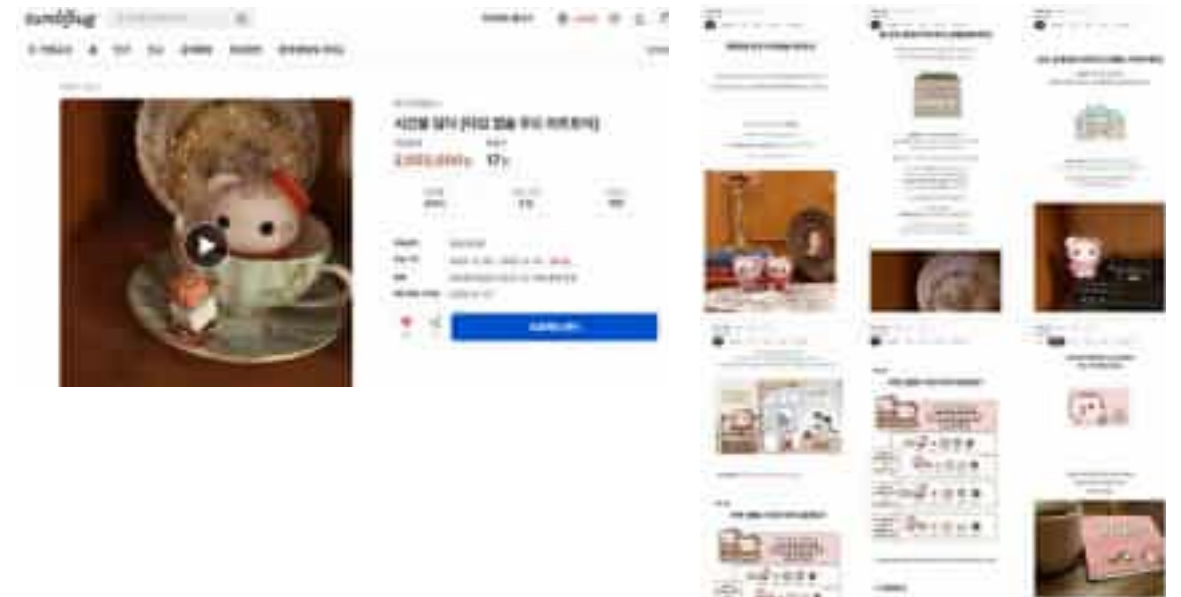
### 브랜딩 강화 굿즈 제작



### 다국어 기업 소개 리플릿 제작



### 텀블벅 펀딩 및 상세페이지 제작 진행



# 성장+ 네트워킹

창작자, 예비창업자, 초기창업자들이 사업화 과정에서 자연스럽게 협업할 수 있는 환경을 조성하여, 참가자 간 아이디어·자원·경험이 유기적으로 결합되는 융합 구조를 만듭니다. 이를 통해 개별 사업의 경쟁력을 강화하고, 공동 프로젝트 및 확장 가능한 성장 기회를 창출합니다.

**기간**  
2025년 5월 ~ 2025년 11월

**대상**  
프로그램 참여·수료자 및  
창작자, 예비·초기창업자 등



## 기업 대상 1회차 (7.10)



## 기업 대상 2회차 (9.1)



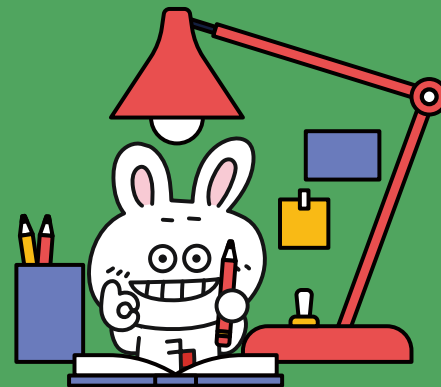
## 기업 대상 3회차 (10.24)



기업 대상 4회차 (11.21)



기업 대상 5회차 (12.8)



창작자 대상 1회차 (8.20)



창작자 대상 2회차 (11.5)



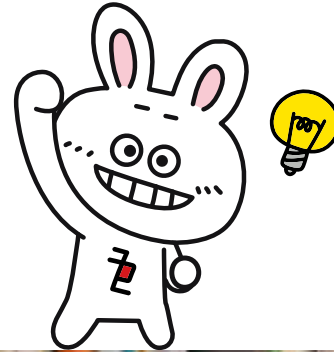
# 림 지니 프로젝트

## 분야별 1:1 전문 컨설팅

예비창업자 및 초기 창업자를 대상으로 분야별 전문 1:1 컨설팅을 체계적으로 운영하여 창업 준비 과정에서의 불확실성을 해소하고, 사업화 과정에서 발생할 수 있는 시행착오를 최소화함으로써 지속 가능한 창업 및 안정적인 시장 안착을 지원합니다.

기간  
2025년 6월 ~ 2025년 12월

대상  
예비창업자 및 창업 3년 미만 초기 창업자



## 사업화 진단



# 브랜드 마케팅



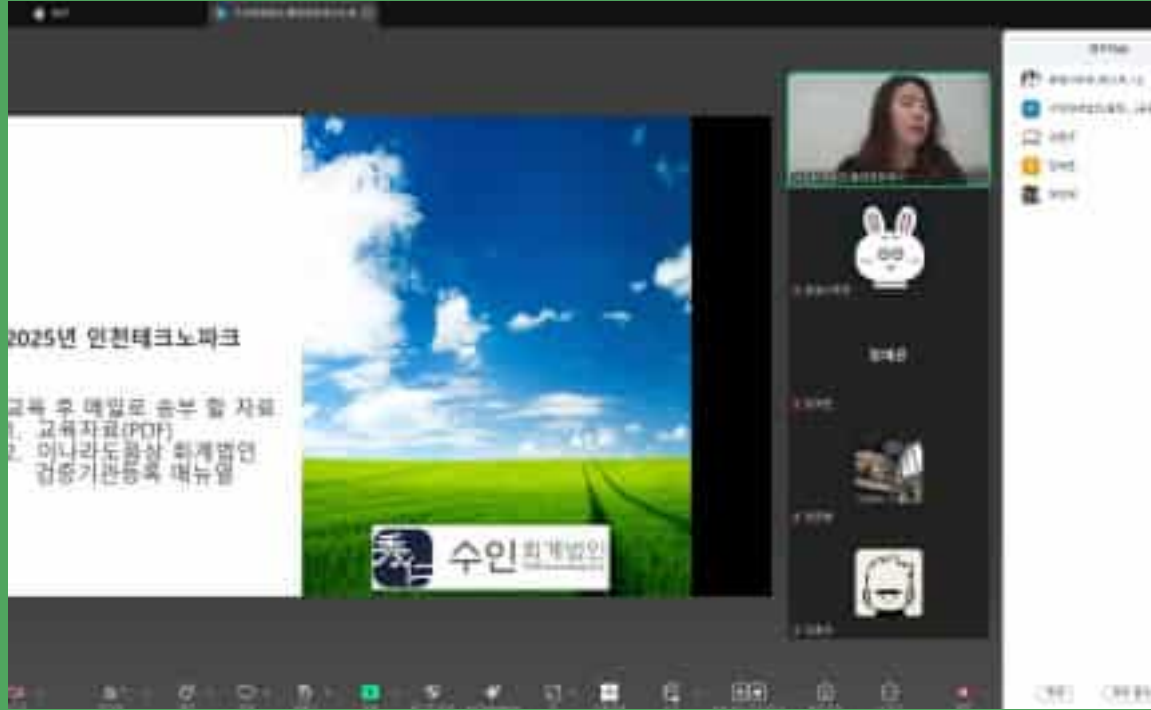
# 캐릭터 굿즈 마케팅



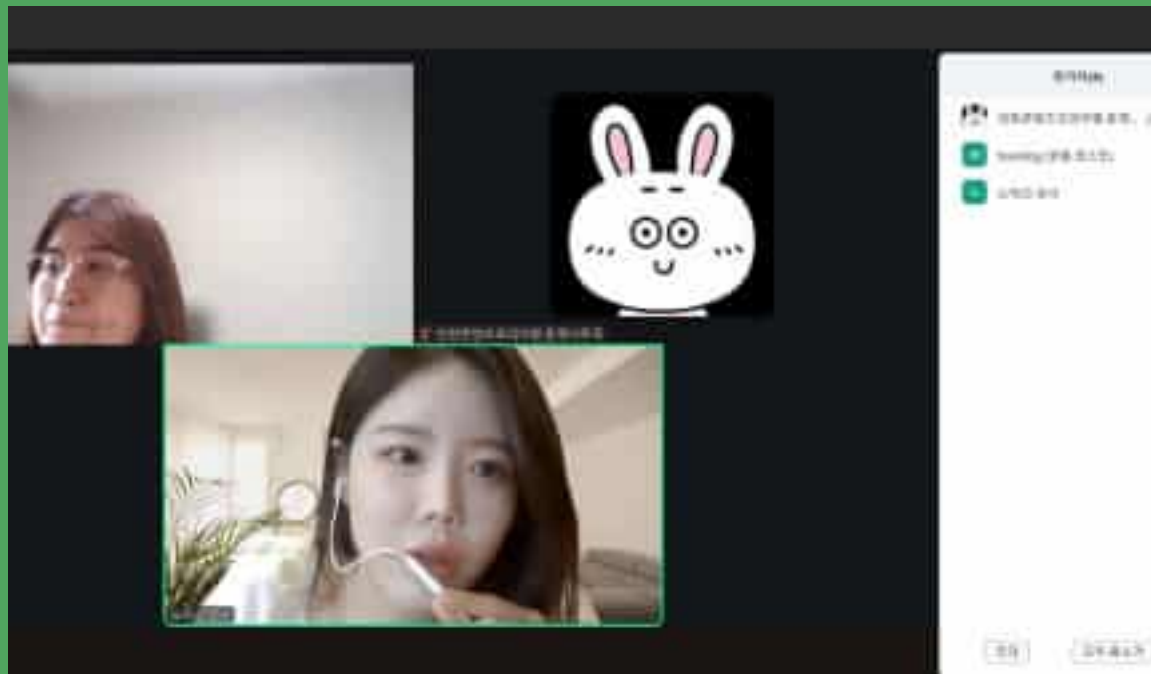
# ESG 집체교육



# E나라 도움 회계 집체 교육



# IR 피칭



# 데이터 분석



# 캐릭터 매뉴얼 북 제작



# 05.

## 시장진출 지원

교육 프로그램 참여 창작자들의 후속 지원 시스템 마련을 위한 지원을 통해 시장 진출 기회 제공 및 인천콘텐츠코리아랩 대외 홍보 및 이미지를 제고시키고, 창작자들에게 오프라인 상권 진입장벽 및 비용 부담을 낮춘 테스트 마켓을 지원합니다.



- 01. 국내 콘텐츠 전시 참가 지원
- 02. 해외 콘텐츠 전시 참가 지원
- 03 CKL 팝업스토어 1차 IN 성수
- 04. CKL 팝업스토어 2차 IN 스퀘어원



# 콘텐츠 전시 참가 지원

유망 창작물의 신속한 사업화(창업)을 위한 국내·외 콘텐츠 전문 전시회 참가 및 참관 지원을 통해 콘텐츠 홍보 및 IP 판로 개척 기회를 제공합니다.

**기간**  
2025년 6월 ~ 2025년 8월

**대상**  
예비창업자 및 창업 3년 미만 초기 창업자

- **국내 전시 참가 지원**  
(서울일러스트레이션페어 v19)
- **국외 전시참관 지원**  
(콘텐츠도쿄)



# 1 국내 콘텐츠 전시 참가 지원

## 서울일러스트레이션 페어 v19



### 참여작가

연번	참여작가	판매내용	전시내용
1	따리몽땅	일러스트엽서, 열쇠고리 등 160종	브랜드 세계관을 보여주는 스토리패널, 일러스트, 신규 상품(여행도깨비 봉제인형, 만사형통 키캡키링, 요술보자기 등) 전시
2	왕눈이 공룡따라노	포스터,키링, 그래픽셔츠 등 10여종	캐릭터 굿즈 (10여종) 전시 및 판매 - 잠옷, 친환경 파우치, 키링
3	봄냉이골골송	키링,메모지등 89종	- 인천 개항장의 인천 일본 제1은행을 주제로 부스를 디피 및 프로그램을 준비해 행사 진행. - 현장감과 펜시 감성을 살린 백월과 등신대 그리고 소품 및 개화기 복장을 활용해 현장감 강화. - 서브 주제로 '출금하러 오신다던 VIP 고객님의 이시죠?'라는 체험형 콘텐츠로 브랜드 및 로컬에 대한 인지도 및 호감도 상승 - 은행과 관련된 굿즈(달려, 한국 지폐 스티커)와 로컬 굿즈(인천역 등)으로 관람객의 몰입도와 로컬에 대한 흥미도 증가.
4	정희	그림책,캐릭터 굿즈, 등 10종	전시 주제: "여행과 일상의 감성" 주요 작품: 여행지 풍경을 재해석한 빈티지 감성 일러스트 20점 - 아트북 2종 (100부 한정 제작) - 엽서 세트 5종 및 마스크티셔프 2종 (총 300세트) - 메모패드 3종(총 200개)
5	다나트	그림책,키링 등 11종	- 그림책 (2종) 전시 및 판매: 『집 없는 달팽이』, 『벌레가 무서운 새』 - 캐릭터 굿즈 (10종) 전시 및 판매: 인형, 키링, 엽서, 스티커, 포스터 등 - 관람객 이벤트 진행: 포토존 이벤트, 인스타 팔로우 이벤트

# 1 국내 콘텐츠 전시 참가 지원

서울일러스트레이션 페어 v19

## 참여작가 소개

### 따리몽땅



“보따리였는데요? 도깨비였습니다!” 예전 우리 조상들은 보따리를 복이라 부르며 보따리를 건넬 때 복도 함께 전했다고 해요. 보따리에서 태어난 도깨비, ‘따리보씨’가 오늘도 여러분에게 복을 몽땅! 선물합니다.

### 왕눈이공룡 띠라노



“실수 연발, 지친 일상이지만 우린 멋쟁이라는 걸 기억해. 우리는 방귀도 멋지게 끼는걸!” 왕눈이 공룡 띠라노는 일상을 유쾌하게 응원하는 캐릭터입니다.

### 봄냉이 골골송



고양이가 행복할 때 부르는 ‘골골송’처럼 우리 브랜드를 좋아해주는 분들도 그런 행복을 느끼셨으면 좋겠다는 마음에서 시작되었어요. 멍 때리기를 좋아하는 아기 고양이 봄냉이, 사랑스러운 헤어볼 캐릭터들 춘몽이와 숨눈이, 그리고 참치캔 캐니까지! 일상의 주제뿐 아니라 영화와 로컬 등의 주제로 만나보실 수 있어요. 봄냉이골골송과 함께 우리 모두 행복하게 골골송을 불러보아요.

### 다나트



우리 일상의 흥미로운 상상들을 그림책, 캐릭터, 굿즈로 창작하여 잔잔한 감동과 재미를 전달하는 이야기가 있는 감성 일러스트 스튜디오입니다.

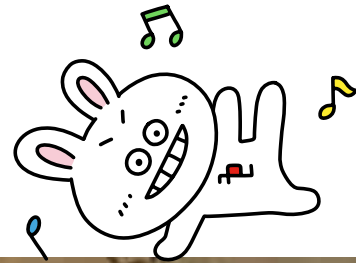


## 2 국외 콘텐츠 전시 참관 지원

콘텐츠 도쿄

### 참여작가 소개

연번	참여작가	브랜드명
1	황소현(투즈디자인스튜디오)	따리몽땅
2	김혜빈	말랑토끼
3	조정희	빈티지 인천



# CKL 팝업스토어

교육 프로그램 참여 창작자들의 후속 지원 시스템 마련을 위한 팝업스토어 운영을 통한 시장 진출 기회 제공 및 인천콘텐츠코리아랩 대외 홍보 및 이미지를 제고시키고, 창작자들에게 오프라인 상권 진입장벽 비용 부담을 낮춘 테스트 마켓을 지원합니다.



	1차	2차
기간	2025. 9. 21. ~ 2025. 9. 28. (8일간)	2025. 10. 22. ~ 2025. 11. 2. (12일간)
장소	언더스탠드 에비뉴 (서울 성동구 왕십리로 63)	스퀘어원 (인천 연수구 청능대로 210)
입점브랜드	25개 업체	30개 업체
대상	인천콘텐츠코리아랩 우수 창작자 및 스타트업	
입점 제품	디자인 문구 제품 (스티커, 엽서, 스마트톡, 키링, 인형 등)	

## CKL 팝업스토어 1차 IN성수



CKL 팝업스토어 2차 IN스퀘어원



# 브랜드 및 작가소개

\*브랜드 가이드순



■ **공정은**  
느린숨

느린숨은 바쁘고 번잡한 일상 속 작은 휴식을 선물하는 출판·디자인 상품 브랜드입니다. 그림책과 굿즈를 통해 바쁘게 흘러가는 삶에 “괜찮아, 천천히 해도 돼”라는 메시지를 전하며, 독자와 소비자 모두가 일상 속에서 가볍게 웃고 공감할 수 있는 경험을 만들어갑니다.



■ **구희연**  
구냥이상점

구냥 오늘도 행복했으면 좋겠어



■ **김나현**  
새새

맛있는 과일을 많이 먹고 싶어서 취업한 새새.과연 새새는 무사히 신입사원을 졸업할 수 있을까요?



■ **김남희**  
딱따구리즈

숲과 우리의 일상을 잇는 캐릭터 브랜드 '딱따구리즈! 별빛숲에서 살아가는 네 딱따구리의 이야기를 통해 자연과 감정의 따뜻한 연결을 전합니다.



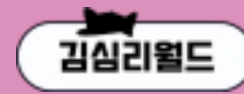
■ **김문경**  
링카와 돌기들  
(Rinka & the Duvs)

<링카와 돌기들>은 사랑스러움을 추구하는 캐릭터 브랜드입니다. 하트코 퀴카 '하트링카와 인천의 엉뚱 비둘기 듀오' '그돌기와 요돌기'가 소소한 힐링과 잔잔한 행복을 전합니다.



■ **김정경**  
Popo(포포)

긍정(Positiveness)과 가능성(Possibility)을 상징하는 아기 오리, Popo(포포)  
Instagram: @popolululove



■ **김채림**  
김심리월드

김심리월드는 쉽고 재미있는 심리교육 콘텐츠를 통해 개인의 행복을 키우고, 건강한 공동체성을 회복하기를 꿈꿉니다.



■ **김혜빈**  
달빛토크단

지구인이 잠들면 달빛토크단의 활동이 시작된다!



■ **단정화**  
다나트

다나트는 우리 일상의 흥미로운 상상들을 그림책, 캐릭터, 굿즈로 창작하여 잔잔한 감동과 재미를 전달하는 이야기가 있는 감성 일러스트 스튜디오입니다.



■ **박소영**  
햄몽

"햄몽" 브랜드는 하얀 구름 햄몽이가 하늘을 물들이며 따뜻한 감성과 이야기를 그려냅니다. 이 따스한 세계는 보는 이들에게 작은 위로와 소소한 행복을 전합니다.



■ **박인정**  
inzuni

손그림과 캐릭터로 일상의 감정과 따뜻한 이야기를 그려내는 작가 inzuni입니다.



■ **심세원**  
유루  
(유루스테이션)

유루스테이션은 작가 '유루'가 일상의 여러 소재들로부터 영감을 얻어 귀여운 캐릭터들과 함께 다양한 소품과 문구 팬시용품을 제작하는 문구 브랜드입니다.



■ **신보미**  
조이 스튜디오

"기쁨" 그 자체를 DNA로 삼아 만든 "JOY 조이스튜디오" 입니다. enjoy! joyful! rejoice! 캐릭터의 탄생부터 그 정체성과 방향까지 즐거움과 공감이라는 키워드로 존재합니다.

# 브랜드 및 작가소개

\*브랜드 가이드순



■ 서혜수  
봄냉이골골송

안녕하세요! 여러분의 일상에 행복과 위안을 더해줄 봄냉이 골골송이에요. 봄냉이골골송만의 특별한 이야기를 담은 굿즈들을 만들고 있어요. 고흐, 모네의 그림이 새겨진 안경달이는 여러분의 일상에 기분 좋은 반짝임을 더할 거예요. 인천의 매력을 담은 스티커들과 사회생활 뽀시래기가 된 봄냉이를 담은 굿즈들(스티커, 카드 스티커, 아크릴 키링) 등등이 여러분의 지친하루에 행복과 따뜻한 위안이 되어 줄거예요.



■ 신보미  
조이 스튜디오

"기쁨" 그 자체를 DNA로 삼아 만든 "JOY 조이스튜디오" 입니다. enjoy! joyful! rejoice! 캐릭터의 탄생부터 그 정체성과 방향까지 즐거움과 공감이라는 키워드로 존재합니다.



■ 안재석  
회색토끼인팁

'회색토끼인팁'은 INTP 성향을 귀여운 회색 토끼 캐릭터로 표현한 인스타툰 브랜드입니다. 엉뚱하지만 솔직한 성격을 가진 회색 토끼의 일상과 고민, 웃픈 상황을 그려내고 있으며 'INTP의 일상, 리뷰, 고민 상담' 만화를 그리고 있으며 인스타툰 캐릭터를 활용한 다양한 굿즈 상품을 판매 중입니다.



■ 양원  
밍글 mingle

반복되는 동화책에서 더 많은 경험을 하기 위해 세상으로 뛰쳐나온 밍글즈. 밍글 mingle은 나와 닮은 캐릭터와 함께하는 캐릭터 브랜드입니다. 귀여운 스티커, 엽서, 메모지, 노트 등을 통해 일상 속 작은 위로와 즐거움을 전달해요!



■ 유진  
강구마

강구마: 느긋하고 따뜻한 마음을 가진 고구마 캐릭터, 상품 소개: 엽서(따뜻함을 전하는 작은 한 장, 강구마 엽서. 겨울 햇살처럼 포근한 강구마의 하루가 담겨 있습니다.)



■ 원혜영  
한약살롱  
(건강찾아산머리)

으에에 한약 맛없어, 고리타분해하지만 알고보면 매력가득한 한약재 친구들! 잉삼쓰와 친구들이 전해주는 건강이야기와 재치있게 선물하고 기록할 수 있는 건강 아이템들을 만나보세요 ~



■ 유혜승  
러블리 토끼슈

토끼슈와 동물친구들의 소소하지만 발랄한 일상생활을 담았습니다.



■ 유희경  
유히

보들한 질감으로 다정한 세계를 그리는 일러스트레이터 유희입니다. 캐릭터 토피와 나피와 함께 일상의 작은 다정을 나눕니다.



■ 이소윤  
부풍곰 & 우뽀하뽀

'최애'를 너무 사랑하는 부풍곰입니다. 최애는 아이돌이나 캐릭터, 나 자신일수도 있죠! 장난꾸러기 늑대 우뽀, 다정한 반달곰 하뽀와 함께라면 항상 즐거울 거예요. 우하하!



■ 이수지  
알라브

음식을 통해 행복을 선물하고 싶은 곰알라 '알라브'. 먹는 걸 좋아하는 알라브는 페리,해피와 함께 맛있는 음식을 연구해요. 두 얼굴의 알라브! 알라브에게는 또 다른 반전이 있어요!~



■ 이윤정  
랄랄라타운  
(띠라노)

실수해도 괜찮아, 공룡 띠라노와 함께 나다움을 찾아가자




■ 이지선  
토포키

귀여운 개구리 두마리와 고양이 두마리의 소소하지만 행복한 일상을 그리는 토포키입니다. 다양한 컨셉의 리무버블 스티커와 메모하거나 간단한 쪽지로 사용하기 좋은 떡메모지, 떡메모지와 함께 세트로 사용할 수 있는 마스크테이프, 가방이나 키에 달 수 있는 귀여운 방울이 인형키링 등 다양한 상품을 준비하였습니다!

# 브랜드 및 작가소개

\*브랜드 가이드순

	<p>▶ <b>이한나</b> 엘빈하우스</p> <p>엘빈하우스는 내면에 숨어있는 감정과 이야기를 풀어냅니다. 많은 분들이 자신과의 대화를 통해 건강한 삶을 살고, 행복해 지길 바랍니다.</p>
	<p>▶ <b>장영은</b> 명승이</p> <p>안녕하세요, 명승이는 메롱 포즈로 지친 마음에 작은 웃음과 위로를 건네는 캐릭터입니다. 귀여운 굿즈로 일상에 따뜻한 행복을 전합니다.</p>
	<p>▶ <b>장예은</b> 위니앤마오</p> <p>강아지 위니와 고양이 마오, 서로 다른 두 친구가 함께 추억을 쌓아가는 이야기에서 시작된 브랜드입니다. 무심코 지나치는 일상의 작은 순간들도 특별한 순간이 될 수 있다는 메시지와 함께 인천의 다양한 장소들을 배경으로, 두 친구의 이야기를 천천히 담아가고 있습니다.</p>
	<p>▶ <b>장윤정</b> 네이피 / 구수해</p> <p>네잎클로버에서 태어난 행운의 요정 네이피&amp; 이불 속에서 행복을 찾는 구수해</p>
	<p>▶ <b>장한솔</b> 한솔</p> <p>아름다움을 색연필로 담아내는 'by_hansol'. 따뜻한 감성과 행운의 순간을 굿즈로 전합니다.</p>
	<p>▶ <b>정선미</b> mediPOP studio</p> <p>피리는 말랑한 연보라빛 외계인으로, 젤리노바 행성에서 왔어요. 지구에 왔다가 한 친구의 콧속으로 쏘~옥! 돋보기를 들고 인체를 탐험하는 피리는 엉뚱하고 귀엽지만, 신기한 장기를 만나면 똑쟁이로 변신합니다!</p>

	<p>▶ <b>정선영</b> 레벤틱</p> <p>책상 위에서 만나는 느긋한 친구들, 미루다와 홍이의 따뜻한 데일리 굿즈와 함께해요.</p>
	<p>▶ <b>정초혜</b> 하버캣</p> <p>바다를 건너 세계를 여행하는 고양이 하버캣, 각국의 문화를 품은 고양이들이 만나 모험을 즐기고 우정을 나누며 여행의 설렘을 전합니다. 하버캣과 함께 여행의 설렘을 느껴보세요~!</p>
	<p>▶ <b>조태식</b> WASHZ</p> <p>"우리가 이 세상을 깨끗이 빨래(힐링) 해줄게!" WASHZ는 세탁기를 통해 지구마을을 지켜보며, 세상을 깨끗하게 힐링하는 것을 목표로 하는 귀여운 캐릭터 그룹입니다. 세탁기가 있는 곳이라면 어디든 갈 수 있는 이들은 오늘도 자신들을 필요로 하는 곳으로 출발합니다. WASHZ는 단순한 빨래를 넘어, 청소, 목욕, 양치 등 '깨끗이 하는 모든 행위'를 의미하며, 더 나아가 "지친 몸과 마음을 깨끗이 빨래(힐링)" 해주는 것을 목표로 합니다. 귀여움이 세상을 구한다는 믿음으로, 당신의 마음속 불안과 걱정을 가져다 깨끗이 빨아 긍정과 행복의 기운으로 바꿔드립니다!</p>
	<p>▶ <b>최선미</b> 니키의도시 (코코샤롯데)</p> <p>니키의도시는 큐레이션책방과 공방&amp;소품샵, 카페가 어우러진 문화아지트로 일상에 감성을 더하는 소품과 작업을 만납니다.</p>
	<p>▶ <b>한지은</b> GOTO(고토)</p> <p>GOTO는 무지개다리를 건넌 반려동물들이 머무는 세계를 그려내며, 그들의 유쾌한 일상과 따뜻한 위로를 전해주는 힐링 브랜드입니다. 인스타그램: @amu_goto_</p>
	<p>▶ <b>황소현</b> 다리몽땅</p> <p>"보따리였는데요? 도깨비였습니다!" 예전 우리 조상들은 보따리를 '복'이라 부르며, 보따리를 건널 때 복도 함께 건넸다고 해요. 보따리에서 태어난 도깨비, '다리보씨'가 오늘도 여러분에게 복을 몽땅! 선물합니다.</p>

# INCKL

2025 인천콘텐츠코리아랩  
INCHEON CONTENT KOREA LAB

**발행**

2026. 3.

**발행처**

(재)인천테크노파크

**전화**

032-876-6421~5

**홈페이지**

[www.inckl.or.kr](http://www.inckl.or.kr)

