

WelCon 수출역량진단 매뉴얼

<https://welcon.kocca.kr>

한국콘텐츠진흥원
KOREA CREATIVE CONTENT AGENCY

사용전 페이지 안내

WelCon 수출역량진단

- 지원 대상 : 국내 콘텐츠기업

- 지원 목적 : 국내 콘텐츠기업 대상 수출역량진단 해외진출 기반 강화

- 지원 내용 : 해외진출 역량강화 전략제공
 해외시장 우선 진출 국가 목록 제공
 KOCCA 지원사업 추천
 ※업체당 연1회 진단 가능

목 차

1	로그인	4
2	회원가입	5
3	수출역량진단	17
4	수출역량진단 관리	32

WelCon Well-made Kcontent

행사정보 | 수출정보 | 비즈니스

고객지원 | English

로그인

로그인

아이디

비밀번호

로그인

1 회원가입 | 아이디 찾기 | 비밀번호 찾기 | 비회원 로그인

개인정보처리방침 | 이용약관 | 사이트맵 | 한국콘텐츠진흥원 | 콘텐츠산업정보포털 | 관련기관 바로가기 + | 이동

WelCon Well-made Kcontent 콘텐츠수출마케팅플랫폼 Helpdesk 1566-9984 | welcon@kocca.kr

본 페이지에 게시된 이메일 주소가 자동 수집되는 것을 거부하며, 이를 위반시 정보통신법에 의해 처벌됨을 유념하시기 바랍니다.
58217) 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동) 한국콘텐츠진흥원 사업자등록번호 105-82-17272

COPYRIGHT 2020 © Korea Creative Content Agency all rights reserved.

- 로그인 화면

① 회원가입 : 회원가입 화면으로 이동

WelCon
Well-made Kcontent

행사정보 | 수출정보 | 비즈니스

로그인 | 고객센터 | English

고객지원

회원가입 - 회원타입선택

기업회원

콘텐츠수출마케팅 플랫폼의 기업회원은 사업자등록증을 소지하신 경우에만 가입이 가능합니다.

1

기업회원 가입하기

개인회원

콘텐츠수출마케팅 플랫폼의 회원으로 가입하시면 다양한 메뉴를 이용하실 수 있습니다.

2

개인회원 가입하기

개인정보처리방침

이용약관

사이트맵

한국콘텐츠진흥원

콘텐츠산업정보포털

관련기관 바로가기

+

이동

WelCon
Well-made Kcontent

콘텐츠수출마케팅플랫폼

Helpdesk 1566-9984 | welcon@kocca.kr



본 페이지에 게시된 이메일 주소가 자동 수집되는 것을 거부하며, 이를 위반시 정보통신법에 의해 처벌됨을 유념하시기 바랍니다.
58217) 전라남도 나주시 교육길 35 (빛가람동) 한국콘텐츠진흥원 사업자등록번호 105-82-17272

COPYRIGHT 2020 © Korea Creative Content Agency all rights reserved.

- 회원타입선택 화면

- ① 기업회원 가입하기 : 사업자번호를 가지고 있는 회원
- ② 개인회원 가입하기 : 사업자번호를 가지고 있지 않은 회원

회원가입 - 약관동의

약관동의 >

개인인증 >

회원정보입력 및 사업자 인증 >

기업정보입력 >

가입완료

▶ 사이트 이용약관

1. 이 약관의 내용은 웹사이트 화면에 게시하거나 기타의 방법으로 회원에게 공지함으로써 효력을 발생합니다.
 2. 진흥원은 이 약관을 변경할 수 있으며, 변경된 약관은 제1항과 같은 방법으로 공지함으로써 효력을 발생합니다.
 3. 회원가입이란 진흥원에서 제공하는 웹사이트에 가입하는 것으로 웹사이트의 조건과 규정에 합의함을 의미하며, 진흥원은 웹사이트의 조건과 조항을 항시 통고와 함께 또는 통고 없이 전부 또는 일부를 바꿀 권리를 갖습니다. 이런 변화에 대해 빠른 회신을 못하거나, 고지 받지 못했다는 사유로 이의를 제기할 수 없으므로 추후에 착오 없으시길 당부 드립니다.

제3조 약관 외 준칙

이 약관에 명시되지 않은 사항은 전기통신기본법, 전기통신사업법, 전자거래 기본법, 전자서명법, 통신판매법 및 기타 관계법령의 규정에 의합니다.

1

 이용약관에 동의합니다.

▶ 개인정보 수집·이용동의

한국콘텐츠진흥원은 회원가입, 원활한 고객 상담, 각종 서비스의 제공을 위해 최초 회원가입 당시 아래와 같은 최소한의 필수정보와 선택정보를 수집합니다.

개인정보보호를 위한 이용자 동의사항

1. 수집·이용 목적: 회원제 서비스 제공 및 고객 맞춤형 서비스 목적
2. 개인정보 수집 항목

[전문가회원]

필수항목: 이메일, 휴대폰, 비밀번호, 생년(월)일, 신분(직업)

2

개인정보 수집 및 이용안내를 숙지하였습니다. 필수항목 선택항목

동의하지 않습

3

동의합니다.

- 약관동의 화면 (공통)

- ① 사이트 이용약관 동의 체크 영역
- ② 개인정보 수집, 이용 동의 체크 영역
- ③ 동의합니다 : 사이트 이용약관, 개인정보수집·이용동의 동의 후 회원정보 입력 화면으로 이동

회원가입 - 개인인증

약관동의 >

개인인증 >

회원정보입력 및 사업자 인증 >

기업정보입력 >

가입완료

휴대폰 인증

휴대폰 인증이란? 주민등록번호 확인을 대체하는 수단으로 본인 명의의 휴대 전화를 통해 본인을 확인하는 방법입니다.

1

휴대폰 인증하기

아이핀 인증

공공 I-PIN은 인터넷상 개인 식별(Internet Personal Identification Number)를 의미하며, 회원가입, 글쓰기, 민원 등 주민등록번호를 사용하지 않고도 본인임을 확인할 수 있는 개인정보보호 서비스입니다.

2

아이핀 인증하기

- 개인인증 화면 (공통)

- ① 휴대폰 인증하기 : 휴대폰 본인인증 진행
- ② 아이핀 인증하기 : 아이핀 본인인증 진행

1

PASS

이용 중이신 통신사를 선택하세요.

	
	

알뜰폰이란?
이동통신사(SKT, KT, LGU+)의 통신망을 임대하여 별도의 휴대폰 서비스(MVNO)를 제공하는 사업자를 말합니다.

<input type="checkbox"/> 개인정보이용동의	<input type="checkbox"/> 고유식별정보처리동의
<input type="checkbox"/> 서비스이용약관동의	<input type="checkbox"/> 통신사이용약관동의
<input type="checkbox"/> 광고성 정보수신 동의(선택)	

시작하기

*안전한 본인확인을 위해 키보드 보안 프로그램을 설치해주세요. 설치

 이용약관 개인정보처리방침 VeriSign 256 bit SSL 암호화 적용

 NICE 평가정보

2

PASS

개인정보 입력없이
3초면 본인확인 완료!

이름

생년월일/성별

—

휴대폰번호


보안문자입력

취소
확인

*3분내로 인증번호(6자리)를 입력해 주세요.

*입력하신 휴대폰번호가 일치하지 않을 경우 인증문자가 발송되지 않습니다.

*1분 이내에 인증문자가 수신되지 않을 경우 정확한 정보로 **이곳을 클릭하여 재시도** 해주시기 바랍니다.

*이곳을 클릭하여 **QR인증** 또는 **간편인증**을 경험해보세요.

*PASS앱 가입자는 앱에서 확인 후 입력해주세요. 휴대폰정보를 올바르게 입력 하여도 인증번호가 오지 않으면 **여기를 클릭하세요.**

인증번호

2:54
시간연장

확인

 이용약관 개인정보처리방침 VeriSign 256 bit SSL 암호화 적용

 NICE 평가정보

3

PASS

QR인증
간편인증
문자인증

*3분내로 인증번호(6자리)를 입력해 주세요.

*입력하신 휴대폰번호가 일치하지 않을 경우 인증문자가 발송되지 않습니다.

*1분 이내에 인증문자가 수신되지 않을 경우 정확한 정보로 **이곳을 클릭하여 재시도** 해주시기 바랍니다.

*이곳을 클릭하여 **QR인증** 또는 **간편인증**을 경험해보세요.

*PASS앱 가입자는 앱에서 확인 후 입력해주세요. 휴대폰정보를 올바르게 입력 하여도 인증번호가 오지 않으면 **여기를 클릭하세요.**

인증번호

2:54
시간연장

확인

 이용약관 개인정보처리방침 VeriSign 256 bit SSL 암호화 적용

 NICE 평가정보

- 개인인증(휴대폰 인증) 화면 (공통)

- ① 휴대폰 인증하기 : 휴대폰 본인인증 진행
- ② 인증방법 선택 후 정보 입력
- ③ 인증관련 결과 값 입력 후 인증 완료

The image displays three sequential screenshots of the NICEiPIN membership registration process, each enclosed in a red dashed border and numbered 1, 2, and 3.

1. 메인 화면 (Main Screen): This screen shows the login fields for '아이핀 ID' (iPIN ID), '비밀번호' (password), and '문자입력' (SMS input). Below the fields is a '확인' (confirm) button. A message states: '아이디, 비밀번호 입력이 필요없이 나이스 아이핀 앱으로 간편하게 인증' (Authenticate easily with the NICEiPIN app without entering ID or password). At the bottom, there are icons for '신규발급' (new issue), 'ID/비밀번호찾기' (find ID/password), '아이핀관리' (iPIN management), and 'MyPIN 관리' (MyPIN management).

2. APP OTP 인증 (APP OTP Authentication): This screen prompts the user to 'APP OTP를 입력해 주십시오.' (enter APP OTP). It includes a text box for 'OTP 입력' and a '확인 취소' (confirm/cancel) button. A note mentions: '본인이 설정한 추가인증수단을 변경하고 싶으신 분은 아래 [추가 인증수단 변경] 버튼을 통해 정보 변경이 가능합니다.' (Users who want to change their additional authentication method can do so by clicking the [Change Additional Authentication Method] button).

3. 메인 화면 (Main Screen): This screen shows the completion of the process. A message states: '아이핀 인증 요청이 완료되었습니다.' (iPIN authentication request is complete). It also provides the validity period: '아이핀 유효기간 만료일 : 2018년 09월 05일 (갱신기간 : 2018년 08월 07일 ~ 2018년 09월 05일)'. There is an '인증 완료' (authentication complete) button and a QR code for the NICEiPIN app.

- 개인인증(아이핀 인증) 화면 (공통)

※인증이 불가능한 경우 Help Desk(1566-9984) 문의

- ① 아이핀 회원 로그인
- ② 인증관련 결과 값 입력
- ③ 인증 완료

회원가입 - 회원정보입력및사업자인증

약관동의 >

개인인증 >

회원정보입력 및 사업자 인증 >

기업정보입력 >

가입완료

* 표시는 필수 정보입니다.

▶ 회원정보

아이디*	<input type="text"/>	1 중복체크
비밀번호*	<input type="text"/>	※ 영문,숫자,특수문자 포함한 9-16자 이내로 입력해 주세요.
비밀번호 확인*	<input type="text"/>	
이름*	<input type="text"/>	
핸드폰*	<input type="text"/>	
이메일*	<input type="text"/>	중복체크 ※ email@naver.com 형식으로 입력해 주세요.
회사명*	<input type="text"/>	※ 사업자등록증에 기재된 명확한 회사명을 입력해 주세요.
사업자등록번호*	<input type="text"/>	2 사업자인증 ※ 회사명과 사업자등록번호를 입력후 사업자인증을 클릭해 주세요. ※ 사업자등록번호는 숫자만 입력해 주세요. ※ 사업자등록이 되어있지 않다면, 나이스 온라인 법인등록을 진행해
부서 및 직책*	<input type="text"/>	3 나이스 법인등록
사무실 전화*	+ 국가코드 <input type="text"/>	[필수] '-' 포함하여 입력해 주세요.
EMAIL 수신여부*	<input type="radio"/> 수신 동의 <input type="radio"/> 수신 미동의	
SMS 수신여부*	<input type="radio"/> 수신 동의 <input type="radio"/> 수신 미동의	
4		
<input type="button" value="취소"/> <input type="button" value="다음"/>		

- 회원정보입력 및 사업자인증 화면 (기업회원)

- ① 중복체크 : 아이디, 이메일 입력 후 중복체크
- ② 사업자인증 : 사업자등록번호 입력 후 인증
- ③ 나이스 법인등록 : 사업자인증 실패 시 나이스 법인등록 페이지로 이동하여
등록 후 재 인증(최소 일주일 정도 소요)
- ④ 다음 : 다음단계로 이동
※ 해당 사업자등록번호로 등록된 회원정보가 있을 경우 '다음' 버튼 클릭 시 회원가입 완료 > 등록된
계정에서 승인처리(마이페이지 > 기본정보관리 > 서브아이디관리) 완료 후 로그인 및 이용 가능

회원가입 - 회원정보입력 및 사업자인증

약관동의 > 개인인증 > **회원정보입력 및 사업자 인증** > 기업정보입력 > 가입완료

* 표시는 필수 정보입니다.

▶ 회원정보

아이디 *	<input type="text"/>	1	중복체크
비밀번호 *	<input type="text"/>	※ 영문,숫자,특수문자 포함한 9-16자 이내로 입력해 주세요.	
비밀번호 확인 *	<input type="text"/>		
이름 *			
핸드폰 *			
이메일 *	<input type="text"/>	중복체크	※ email@naver.com 형식으로 입력해 주세요.
EMAIL 수신여부 *	<input type="radio"/> 수신 동의 <input type="radio"/> 수신 미동의		
SMS 수신여부 *	<input type="radio"/> 수신 동의 <input type="radio"/> 수신 미동의		

2

취소

다음

- 회원정보입력 및 사업자인증 화면 (개인회원)

- ① 중복체크 : 아이디, 이메일 입력 후 중복체크
- ② 다음 : 다음단계로 이동

회원가입 - 기업정보

약관동의 >

개인인증 >

회원정보입력 및 사업자 인증 >

기업정보입력 >

가입완료

* 표시는 필수 정보입니다.

▶ 기업정보

회사명(국문)*	
회사명(영문)*	<input type="text"/>
사업자등록번호*	
대표자*	<input type="text"/>
여성기업여부*	<input type="radio"/> 해당 <input type="radio"/> 해당없음
우편번호*	<input type="text"/> <input type="button" value="우편번호"/>
주소(국문)*	<input type="text"/>
주소(영문)*	<input type="text"/>
대표전화*	<input type="text"/> [필수] '-' 포함하여 입력해 주세요.
FAX	<input type="text"/>
웹사이트	<input type="text"/>
회사소개(국문)*	<input type="text"/>
회사소개(영문)*	<input type="text"/>
주요사업현황(국문)	<input type="text"/>
주요사업현황(영문)	<input type="text"/>
회사로고*	<p>※ 회사로고는 기재된 이미지사이즈(px)를 정확히 맞추셔야 업로드 가능합니다.</p> <p>image size: 1 <input type="button" value="이미지 업로드"/></p>
대표이미지(목록)	<p>※ 대표이미지(목록)는 기재된 이미지사이즈(px)를 정확히 맞추셔야 업로드 가능합니다.</p> <p>image size: 235x176 <input type="button" value="이미지 업로드"/></p>
대표이미지(상세)	<p>※ 대표이미지(상세)는 기재된 이미지사이즈(px)를 정확히 맞추셔야 업로드 가능합니다.</p> <p>image size: 1000x285 <input type="button" value="이미지 업로드"/></p>
기업홍보영상	<input type="text"/> ※ 유튜브 주소를 입력해주세요. <input type="button" value="홍보영상 유튜브 URL 등록방법 보기"/>

2

대표이미지(목록)	※ 대표이미지(목록)는 기재된 이미지사이즈(px)를 정확히 맞추셔야 업로드 가능합니다. image size: 235x176 <input type="button" value="이미지 업로드"/>			
대표이미지(상세)	※ 대표이미지(상세)는 기재된 이미지사이즈(px)를 정확히 맞추셔야 업로드 가능합니다. image size: 1000x285 <input type="button" value="이미지 업로드"/>			
기업홍보영상	<input type="text"/>	※ 유튜브 주소를 입력해주세요. <input type="button" value="홍보영상 유튜브 URL 등록방법 보기"/>		
▶ SNS				
3	정보 <input type="button" value="추가"/>	채널	URL	삭제
		---- 선택 ----	<input type="text"/>	<input type="button" value="삭제"/>
▶ 장르				
4	장르	<input checked="" type="checkbox"/> 방송 <input type="checkbox"/> 게임 <input type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 애니메이션 <input type="checkbox"/> 패션 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 스타트업 <input type="checkbox"/> CT <input type="checkbox"/> 기타		
▶ 방송 회사				
5	회사 카테고리	<input type="checkbox"/> 판권보유 배급사 <input type="checkbox"/> 제작사 <input type="checkbox"/> 세일즈 에이전트 <input type="checkbox"/> 라이선싱 에이전트 <input type="checkbox"/> TV 방송사업자 <input type="checkbox"/> 온라인/모바일 플랫폼 <input type="checkbox"/> MCN <input type="checkbox"/> OTT/IPTV <input type="checkbox"/> 방송영상기술 <input type="checkbox"/> 포스트프로덕션 <input type="checkbox"/> 컨설팅 <input type="checkbox"/> 제작/콘텐츠 창작 <input type="checkbox"/> 기술서비스 <input type="checkbox"/> 시스템/소프트웨어 <input type="checkbox"/> 어플리케이션 개발 <input type="checkbox"/> 장비/제조 <input type="checkbox"/> 편집/후반작업 <input type="checkbox"/> 정부기관 <input type="checkbox"/> 협회/위원회 <input type="checkbox"/> 광고/홍보 <input type="checkbox"/> 미디어 에이전시/브랜드 <input type="checkbox"/> 홍보/섭외 에이전시 <input type="checkbox"/> VC/투자 <input type="checkbox"/> 기타		
	희망 비즈니스	<input type="checkbox"/> 프로그램 판권 거래 <input type="checkbox"/> 공동제작/협업 <input type="checkbox"/> 투자유치 <input type="checkbox"/> 기타		
▶ 기타장르				
6	기타장르	<input type="text"/>		
		<input type="button" value="취소"/>	<input type="button" value="완료"/>	7

- 기업정보 화면 (기업회원)

- ① 이미지 업로드 : 해당 이미지 파일 업로드
- ② 홍보영상 유튜브 URL 등록방법 보기 : 유튜브 URL 등록방법 안내 팝업
- ③ 추가 : SNS 채널 정보 추가 등록
- ④ 해당하는 장르 선택
- ⑤ 선택한 장르(④)에 해당하는 회사 카테고리, 희망 비즈니스 선택
- ⑥ 기타장르 : 선택한 장르(④)가 기타 일 경우 입력
- ⑦ 완료 : 회원가입 완료

회원가입 - 기업정보

약관동의 >

개인인증 >

회원정보입력 및 사업자 인증 >

기업정보입력 >

가입완료

* 표시는 필수 정보입니다.

▶ 기업정보

우편번호 *	<input type="text"/> <input type="button" value="우편번호"/>
주소(국문) *	<input type="text"/>
주소(영문) *	<input type="text"/>
대표전화 *	<input type="text"/> [필수] '-' 포함하여 입력해 주세요.
FAX	<input type="text"/>
웹사이트	<input type="text"/>
개인소개(국문) *	<input type="text"/>
개인소개(영문) *	<input type="text"/>
주요경력현황(국문)	<input type="text"/>
주요경력현황(영문)	<input type="text"/>
대표로고 *	※ 대표로고는 기재된 이미지사이즈(px)를 정확히 맞추셔야 업로드 가능합니다. image size: 40x40 <input type="button" value="1 이미지 업로드"/>
대표이미지(목록)	※ 대표이미지(목록)는 기재된 이미지사이즈(px)를 정확히 맞추셔야 업로드 가능합니다. image size: 235x176 <input type="button" value="이미지 업로드"/>
대표이미지(상세)	※ 대표이미지(상세)는 기재된 이미지사이즈(px)를 정확히 맞추셔야 업로드 가능합니다. image size: 1000x285 <input type="button" value="이미지 업로드"/>
개인홍보영상(유튜브 주소)	<input type="text"/> ※ 유튜브 주소를 입력해주세요. <input type="button" value="2 홍보영상 유튜브 URL 등록방법 보기"/>

▶ SNS			
정보 추가	채널	URL	삭제
	----선택----	<input type="text"/>	삭제
▶ 장르			
장르	<input type="checkbox"/> 방송 <input checked="" type="checkbox"/> 게임 <input type="checkbox"/> 캐릭터 <input type="checkbox"/> 만화 <input type="checkbox"/> 애니메이션 <input type="checkbox"/> 패션 <input type="checkbox"/> 음악 <input type="checkbox"/> 스타트업 <input type="checkbox"/> CT <input type="checkbox"/> 기타		
▶ 게임 회사			
회사 카테고리	<input type="checkbox"/> 게임제작 <input type="checkbox"/> 게임 배급 <input type="checkbox"/> 게임투자 <input type="checkbox"/> 게임마케팅 <input type="checkbox"/> 게임서비스플랫폼 <input type="checkbox"/> 기타		
희망 비즈니스	<input type="checkbox"/> 퍼블리싱 <input type="checkbox"/> 공동제작/협업 <input type="checkbox"/> 투자유치 <input type="checkbox"/> 마케팅 <input type="checkbox"/> 아웃소싱 <input type="checkbox"/> 기타		
▶ 기타장르			
기타장르	<input type="text"/>		
		취소	완료

- 기업정보 화면 (개인회원)

- ① 이미지 업로드 : 해당 이미지 파일 업로드
- ② 홍보영상 유튜브 URL 등록방법 보기 : 유튜브 URL 등록방법 안내 팝업
- ③ 추가 : SNS 채널 정보 추가 등록
- ④ 해당하는 장르 선택
- ⑤ 선택한 장르(④)에 해당하는 회사 카테고리, 희망 비즈니스 선택
- ⑥ 기타장르 : 선택한 장르(④)가 기타 일 경우 입력
- ⑦ 완료 : 회원가입 완료

약관동의 >

개인인증 >

회원정보입력 및 사업자 인증 >

기업정보입력 >

가입완료

회원가입이 완료 되었습니다.

로그인후 마이페이지 보유콘텐츠 입력을
진행해주세요. 감사합니다.

1

로그인

메인

2

- 가입완료 화면 (공통)

- ① 로그인 : 로그인 화면으로 이동
- ② 메인 : 메인으로 이동

수출역량진단

1

수출기업

- 지원대상 국내 콘텐츠기업
- 주요내용
콘텐츠 해외진출을 위한 기초 수출역량 자가진단 서비스입니다.
- 이용방법
수출 경험 및 실적이 있는 기업은 [수출기업] 역량진단을 선택하여 각 설문에서 가장 가까운 문항을 선택하여 주시기 바랍니다.
- 문의
대표전화: 1566-9984

진단하기

수출준비기업

- 지원대상 국내 콘텐츠기업
- 주요내용
콘텐츠 해외진출을 위한 기초 수출역량 자가진단 서비스입니다.
- 이용방법
수출 경험 및 실적이 없는 기업은 [수출준비기업] 역량진단을 선택하여 각 설문에서 가장 가까운 문항을 선택하여 주시기 바랍니다.
- 문의
대표전화: 1566-9984

진단하기

- 수출역량진단 화면

① 2가지 유형의 수출역량진단

- 수출기업: 수출 경험 및 실적이 있는 기업
- 수출준비기업: 수출 경험 및 실적이 없는 기업

적합한 유형을 선택하여 진단 (*로그인 후 수출역량진단 가능)

수출역량진단하기 - 수출기업

안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

본 조사는 국내 콘텐츠 제작 기업의 수출역량을 파악하고, 조사결과에 따라 각 기업에게 필요한 지원사업을 제안하기 위해 실시됩니다.

본 조사의 결과는 콘텐츠 제작 기업 수출역량 제고를 위한 연구에 귀중한 기초자료로 이용되오니 잠시만 시간을 내어 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

※ 본 조사는 통계법 제33조(비밀의 보호)에 따라 통계처리를 위한 목적으로만 활용되며, 귀하의 응답내용은 비밀로 보장됨을 알려드립니다.

▶ 응답 주의 사항

- 객관식의 경우, 복수 응답이 요구되는 사항 없으므로, 단수 응답 요청드립니다.
- 1개 문항이라도 미응답시 정확한 진단 및 결과 제공이 어려우므로, 반드시 전항목에 응답하여 주시기 바랍니다.
- 좋아보이는 것에 체크하더라도 수출역량단계 진단에서 더 높은 등급을 받을 수 있는 것이 아니므로 객관적이고 사실적인 답변 부탁드립니다.

1단계 : 기업정보 작성

2단계 : 역량진단평가

* 표시는 필수 정보입니다.

1

▶ 기업정보

기업명(상호) *	<input type="text" value="주요기업명(상호) 입력"/>	사업자등록번호	<input type="text"/>
대표자 이름 *	<input type="text" value="대표자 이름"/>	기업유형	<input type="text" value="-선택-"/>
응답자 정보	<input type="radio"/> 경영진 <input type="radio"/> 제작(개발)인력 <input type="radio"/> 유통/마케팅인력 <input type="radio"/> 기타 <input type="text"/>		
콘텐츠 분야 *	<input checked="" type="radio"/> 방송 <input type="radio"/> 음악 <input type="radio"/> 게임 <input type="radio"/> 만화 <input type="radio"/> 애니메이션 <input type="radio"/> 캐릭터 <input type="radio"/> 실감콘텐츠(VR) <input type="radio"/> 패션		
주요 사업 (중복가능)	<input type="checkbox"/> 콘텐츠 기획/투자 <input type="checkbox"/> 콘텐츠 제작 <input type="checkbox"/> 유통/퍼블리싱 <input type="checkbox"/> 기술 개발 <input type="checkbox"/> 라이선싱 <input type="checkbox"/> 기타		
설립년도 (사업자등록증기준)	<input type="text"/> 년	자본금	<input type="text"/> 0 백만원
본사소재지	<input type="text" value="-선택-"/>	상시종업원수	<input type="text"/> 명

- 수출역량진단(수출기업) 1단계 : 기업정보 작성 화면

- ① 기업 정보 : 기업명(상호), 사업자등록번호, 대표자 이름, 기업유형, 응답자 정보, 콘텐츠 분야, 주요사업, 설립년도, 자본금, 본사 소재지, 상시종업원수 입력 (*표시는 필수 입력)

1

연간 콘텐츠 제작 건수 (3개년도)	▪ 2020년: <input type="text"/> 건 ▪ 2019년: <input type="text"/> 건 ▪ 2018년: <input type="text"/> 건	연간 총 콘텐츠 제작비 (3개년도)	▪ 2020년: <input type="text"/> 0 백만원 ▪ 2019년: <input type="text"/> 0 백만원 ▪ 2018년: <input type="text"/> 0 백만원
대표 콘텐츠 및 IP 목록	▪ 1순위: <input type="text"/> ▪ 3순위: <input type="text"/> ▪ 기타: <input type="text"/>	▪ 2순위: <input type="text"/> ▪ 4순위: <input type="text"/>	
기타 지적재산권 (특허, 인증, 상표권 등) 목록	<input type="text"/>		
수출 (수출준비) 중인 콘텐츠 매출	▪ 콘텐츠명: <input type="text"/> ▪ 국내매출: <input type="text"/> 0 백만원 ▪ 해외매출: <input type="text"/> 0 백만원		
콘텐츠 제작 비용 구분 (2020년 기준, %)	▪ 콘텐츠 제작 전체 비용을 100%로 봤을 때 각 구분별 비용 사용 비율 기재 ▪ ex. 작품 제작 10% + 로열티 지출 0% + 기술/서비스 투자 30% + 기타 (외주 제작비 60%) = 100% <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 5px 0;">콘텐츠 제작 비용 구분 상세 설명</div> ▪ 작품제작 <input type="text"/> % ▪ 로열티 지출 <input type="text"/> % ▪ 마케팅/홍보 <input type="text"/> % ▪ 기타 <input type="text"/> % 내용 <input type="text"/>		
국내 매출 실적 (3개년도)	▪ 2020년: <input type="text"/> 0 백만원 ▪ 2019년: <input type="text"/> 0 백만원 ▪ 2018년: <input type="text"/> 0 백만원	수출액 (3개년도)	▪ 2020년: <input type="text"/> 0 백만원 ▪ 2019년: <input type="text"/> 0 백만원 ▪ 2018년: <input type="text"/> 0 백만원

- 수출역량진단(수출기업) 1단계 : 기업정보 작성 화면

① 기업 정보 : 연간 콘텐츠 제작 건수(3개년도), 연간 총 콘텐츠 제작비(3개년도), 대표 콘텐츠 및 IP목록 등 입력

<p>콘텐츠 제작 비용 구분 (2020년 기준, %)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 콘텐츠 제작 전체 비용을 100%로 봤을 때 각 구분별 비용 사용 비율 기재 ▪ ex, 작품 제작 10% + 로열티 지출 0% + 기술/서비스 투자 30% + 기타 (외주 제작비 60%) = 100% <p>2 콘텐츠 제작 비용 구분 상세 설명</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 작품제작 <input type="text"/> ▪ 로열티 지출 <input type="text"/> ▪ 마케팅/홍보 <input type="text"/> ▪ 기타 <input type="text"/> ▪ 내용 <input type="text"/> 	<p>콘텐츠 제작 비용 구분</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 콘텐츠제작 비용 : 자체 제작비용 및 외부에서 투자하여 제작한 비용 모두 포함(예 : 인건비, 제작도구 및 인프라구축비, 원자재 등) 2 로열티 지출 : 로열티(러닝개런티, 선금지급 등을 불문)와 관련하여 한 해 동안 지불한 금액. 해외판권 구입 및 작가에게 지불되는 원고료(인세) 포함 3 마케팅/홍보 : 마케팅이나 홍보를 직접 하거나 타 업체에 위탁하는 경우 소요 비용(광고선전비, 판매촉진비 등 포함) 4 기타 : 콘텐츠 제작과 관련하여 앞의 항목 외의 사항에 대한 지불한 비용 <p style="text-align: right;"><input type="button" value="닫기"/></p>
<p>국내 매출 실적 (3개년도)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2020년 : <input type="text"/> ▪ 2019년 : <input type="text"/> ▪ 2018년 : <input type="text"/> 	
<p>수출형태 비중 (2020년 기준)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 수출 제작 전체 비용을 100%로 봤을 때 각 수출형태별 비용 사용 비율 기재 ▪ ex, 완제품 수출 10% + 라이선스 0% + OEM 30% + 디지털 플랫폼 0% + 기타 (기술서비스: 60%) = 100% <ul style="list-style-type: none"> ▪ 완제품 <input type="text"/> % ▪ 라이선스 <input type="text"/> % ▪ OEM <input type="text"/> % ▪ 디지털 플랫폼 <input type="text"/> % ▪ 기타 <input type="text"/> % 	

- 수출역량진단(수출기업) 1단계 : 기업정보 작성 화면

② 콘텐츠 제작 비용 구분 상세 설명

- 콘텐츠제작 비용 : 자체 제작비용 및 외부에서 투자하여 제작한 비용 모두 포함(예 : 인건비, 제작도구 및 인프라구축비, 원자재 등)
- 로열티 지출 : 로열티(러닝개런티, 선금지급 등을 불문)와 관련하여 한 해 동안 지불한 금액. 해외판권 구입 및 작가에게 지불되는 원고료(인세) 포함
- 마케팅/홍보 : 마케팅이나 홍보를 직접 하거나 타 업체에 위탁하는 경우 소요 비용(광고선전비, 판매촉진비 등 포함)
- 기타 : 콘텐츠 제작과 관련하여 앞의 항목 외의 사항에 대한 지불한 비용

1

수출형태 비중 (2020년 기준)	<ul style="list-style-type: none"> 수출 제작 전체 비용을 100%로 봤을 때 각 수출형태별 비용 사용 비율 기재 ex. 완제품 수출 10% + 라이선스 0% + OEM 30% + 디지털 플랫폼 0% + 기타 (기술서비스: 60%) = 100% 완제품 <input type="text"/> % 라이선스 <input type="text"/> % OEM <input type="text"/> % 디지털 플랫폼 <input type="text"/> % 기타 <input type="text"/> %
주요 수출(타겟) 국가 및 비중 (2020년 기준)	<ul style="list-style-type: none"> 주요 수출을 희망하는 국가의 순위와 어느정도의 비중으로 수출을 준비하고 있는지 전체 100% 비중 기준으로 작성 1순위 : 국가 <input type="text"/> 비중 <input type="text"/> % 2순위 : 국가 <input type="text"/> 비중 <input type="text"/> % 3순위 : 국가 <input type="text"/> 비중 <input type="text"/> %
KOCCA 지원사업 참여 여부	<ul style="list-style-type: none"> 지원대상으로 선정되어 지원사업에 참여한 경우 <input type="radio"/> YES <input type="radio"/> NO
참여 KOCCA 지원사업	<ul style="list-style-type: none"> 2020년 : <input type="text"/> 2019년 : <input type="text"/> 2018년 : <input type="text"/>
KOCCA 지원사업 참가지원 여부	<ul style="list-style-type: none"> 지원대상으로 선정유무와 관계없이 지원사업에 참가 지원한 경우 <input type="radio"/> YES <input type="radio"/> NO
참가지원한 KOCCA 지원사업	<ul style="list-style-type: none"> 2020년 : <input type="text"/> 2019년 : <input type="text"/> 2018년 : <input type="text"/>
기타 참여 혹은 지원한 정부 유관기관 수출지원사업	<input type="text"/>

2

기업정보 저장후
[2단계 : 역량진단평가] 이동

- 신청관리 등록화면

- 기업정보 : 수출형태 비중(2020년 기준), 국가 수출(타겟) 국가 및 비중(2020년 기준) KOCCA 지원사업 참여여부 등 입력
- 기업정보 저장 후 2단계 역량진단평가로 이동

수출역량진단하기 - 수출기업

안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

본 조사는 국내 콘텐츠 제작 기업의 수출역량을 파악하고, 조사결과에 따라 각 기업에게 필요한 지원사업을 제안하기 위해 실시됩니다.

본 조사의 결과는 콘텐츠 제작 기업 수출역량 제고를 위한 연구에 귀중한 기초자료로 이용되오니 잠시만 시간을 내어 협조에 주시면 대단히 감사하겠습니다.

※ 본 조사는 통계법 제33조(비밀의 보호)에 따라 통계처리를 위한 목적으로만 활용되며, 귀하의 응답내용은 비밀로 보장됨을 알려드립니다.

▶ 응답 주의 사항

- 객관식의 경우, 복수 응답이 요구되는 사항 없으므로, 단수 응답 요청드립니다.
- 1개 문항이라도 미응답시 정확한 진단 및 결과 제공이 어려우므로, 반드시 전항목에 응답하여 주시기 바랍니다.
- 좋아보이는 것에 체크하더라도 수출역량단계 진단에서 더 높은 등급을 받을 수 있는 것이 아니므로 객관적이고 사실적인 답변 부탁드립니다

1단계 : 기업정보 작성

2단계 : 역량진단평가

1

1. 비전 및 글로벌 마인드

1. 귀사의 경영진은 자사 콘텐츠의 수출을 확대할 의향이 어느 정도 있다고 생각하십니까?
 전혀 의향 없음 거의 없음 다소 있음 높은 의향 있음
2. 귀사는 최근 3년 동안 콘텐츠 수출기업을 지원하는 정부 또는 공공기관의 지원 사업에 참여한 경험이 있습니까?
 전혀 없음 1~2회 3~4회 5회 이상
3. 귀사는 해외학위 또는 1년 이상 해외체류 경험을 가진 임원을 보유하고 있습니까?
 없음 1명 2명 3명 이상
4. 귀사는 수출 또는 해외 현지 판매 등의 해외 비즈니스 경험이 많은 임원을 보유하고 있습니까?
 없음 1명 2명 3명 이상
5. 귀사는 수출 확대를 위한 물적/인적 투자를 실제 추진하고 있습니까?
 계획에 그침 일부 추진 중 대체로 추진 중 매우 적극 추진 중

2. 글로벌 시장 전략

6. 귀사는 현재 보유한 주력제품에 대한 국내외 시장동향을 주기적으로 모니터링하고 있습니까?
 전혀 못함 가끔 모니터링 대체로 모니터링 주기적 모니터링
7. 귀사는 목표 시장을 선도하는 콘텐츠의 특성을 잘 이해하고 해당 콘텐츠를 제공하는 경쟁사들의 특성을 잘 이해하고 있습니까?
 전혀 이해하지 못함 대부분 이해하지 못함 다소 이해하고 있음 잘 이해하고 있음

- 수출역량진단(수출기업) 2단계 : 역량진단평가 화면

① 총 7개의 영역, 48문항의 질문에 알맞은 답변을 선택

6. 외부 N/W 및 Infra

36. 최근 2년 동안 귀사는 수출상담을 목적으로 해외출장을 시행한 적이 있습니까?
 없음 1회 2회 3회 이상
37. 귀사는 최근 2년 동안 국내외 Conference 등에 콘텐츠를 출시한 경험이 있습니까?
 없음 1회 2회 3회 이상
38. 귀사는 해외마케팅을 위한 해외출장을 시행하는 빈도는 어떠합니까?
 없음 가끔 주기적 매우 빈번히
39. 귀사는 현재 거래중인 국내외 고객과의 의사소통이 어려하다고 생각하십니까?
 매우 부족 대체로 부족 대체로 원만 매우 원만
40. 귀사는 수출 콘텐츠의 구상 및 의견수렴을 위해 글로벌 고객과 의사소통 (유선/이메일/대면 모두 포함)하는 빈도는 어떠합니까?
 없음 가끔 주기적 매우 활발
41. 귀사는 해외마케팅 활동을 위해 온라인 수출/홍보 플랫폼을 이용하신 적이 있습니까?
 경험 없음 가끔 이용 빈번하게 이용 매우 적극적으로 이용
42. 귀사는 당장 접촉 가능한 해외바이어의 연락처를 얼마나 보유하고 있습니까?
 없음 1~5개 6~10개 11개 이상
43. 귀사가 현재 보유한 해외바이어가 수출 활동에 기여한 정도는 어떠합니까?
 매우 낮음 다소 낮음 다소 높음 매우 높음

7. 내부 Infra

44. 귀사는 국내외 고객 만족도 관리를 위한 전담 CRM조직을 보유하고 있습니까?
 없음 1명 2명 3명 이상 혹은 외주화 파트너 활용
45. 귀사가 수출을 추진할 경우 즉시 귀사에 도움을 줄 수 있는 전문가를 얼마나 보유하고 있습니까?
 없음 1명 2명 이상
46. 귀사는 본사 이외의 영업 기
 해외거점 없음 해외거점 있음
47. 귀사는 현지 시장에서의 분
 없음 미흡한 수준
48. 귀사는 콘텐츠 수출 후 현
 없음 미흡한 수준

결과 확인 및 보고서 출력은 [최종제출] 이후 가능합니다.
 임시저장 하시겠습니까?

확인

취소

2

임시저장

최종제출

- 수출역량진단(수출기업) 2단계 : 역량진단평가 화면

② 임시저장 : 해당 정보 저장,

마이페이지 > 수출역량진단관리에서 내역 확인 (정보 수정가능)

※ 결과 확인 및 보고서 출력은 [최종제출] 이후 가능

6. 외부 N/W 및 Infra

36. 최근 2년 동안 귀사는 수출상담을 목적으로 해외출장을 시행한 적이 있습니까?
 없음 1회 2회 3회 이상
37. 귀사는 최근 2년 동안 국내외 Conference 등에 콘텐츠를 출시한 경험이 있습니까?
 없음 1회 2회 3회 이상
38. 귀사는 해외마케팅을 위한 해외출장을 시행하는 빈도는 어떠합니까?
 없음 가끔 주기적 매우 빈번히
39. 귀사는 현재 거래중인 국내외 고객과의 의사소통이 어떠하다고 생각하십니까?
 매우 부족 대체로 부족 대체로 원만 매우 원만
40. 귀사는 수출 콘텐츠의 구상 및 의견수렴을 위해 글로벌 고객과 의사소통 (유선/이메일/대면 모두 포함)하는 빈도는 어떠합니까?
 없음 가끔 주기적 매우 활발
41. 귀사는 해외마케팅 활동을 위해 온라인 수출/홍보 플랫폼을 이용하신 적이 있습니까?
 경험 없음 가끔 이용 빈번하게 이용 매우 적극적으로 이용
42. 귀사는 당장 접촉 가능한 해외바이어의 연락처를 얼마나 보유하고 있습니까?
 없음 1~5개 6~10개 11개 이상
43. 귀사가 현재 보유한 해외바이어가 수출 활동에 기여한 정도는 어떠합니까?
 매우 낮음 다소 낮음 다소 높음 매우 높음

7. 내부 Infra

44. 귀사는 국내인력관리시스템을 도입하여 인사관리를 하고 있습니까?
 없음 있음
45. 귀사가 수출정보를 저장하고 있습니까?
 없음 있음
46. 귀사는 본사 해외거점
 해외거점 없음
47. 귀사는 현지
 없음 있음
48. 귀사는 콘텐츠
 없음 있음

최종제출일 기준으로 1년후부터 재진단이 가능합니다.(수정불가)
 임시저장을 통해 내용 확인 후, 최종제출하시기 바랍니다.
 최종제출 하시겠습니까?

확인

취소

임시저장

최종제출

3

- 수출역량진단(수출기업) 2단계 : 역량진단평가 화면

③ 최종제출 : 해당 정보 저장 후 평가,

마이페이지 > 수출역량진단관리에서 결과 확인 (정보 수정불가)

※최종제출일 기준으로 1년 내 재진행 불가

수출역량진단하기 - 수출준비기업

안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

본 조사는 국내 콘텐츠 제작 기업의 수출역량을 파악하고, 조사결과에 따라 각 기업에게 필요한 지원사업을 제안하기 위해 실시됩니다.

본 조사의 결과는 콘텐츠 제작 기업 수출역량 제고를 위한 연구에 귀중한 기초자료로 이용되오니 잠시만 시간을 내어 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

※ 본 조사는 통계법 제33조(비밀의 보호)에 따라 통계처리를 위한 목적으로만 활용되며, 귀하의 응답내용은 비밀로 보장됨을 알려드립니다.

▶ 응답 주의 사항

- 객관식의 경우, 복수 응답이 요구되는 사항 없으므로, 단수 응답 요청드립니다.
- 1개 문항이라도 미응답시 정확한 진단 및 결과 제공이 어려우므로, 반드시 전항목에 응답하여 주시기 바랍니다.
- 좋아보이는 것에 체크하더라도 수출역량단계 진단에서 더 높은 등급을 받을 수 있는 것이 아니므로 객관적이고 사실적인 답변 부탁드립니다.

1단계 : 기업정보 작성

2단계 : 역량진단평가

* 표시는 필수 정보입니다.

1

▶ 기업정보

기업명(상호)*	<input type="text" value="이제시엔터테인먼트*"/>	사업자등록번호	<input type="text"/>
대표자 이름*	<input type="text" value="대표자"/>	기업유형	<input type="text" value="-선택-"/>
응답자 정보	<input type="radio"/> 경영진 <input type="radio"/> 제작(개발)인력 <input type="radio"/> 유통/마케팅인력 <input type="radio"/> 기타 <input type="text"/>		
콘텐츠 분야*	<input checked="" type="radio"/> 방송 <input type="radio"/> 음악 <input type="radio"/> 게임 <input type="radio"/> 만화 <input type="radio"/> 애니메이션 <input type="radio"/> 캐릭터 <input type="radio"/> 실감콘텐츠(VR) <input type="radio"/> 패션		
주요 사업 (중복가능)	<input type="checkbox"/> 콘텐츠 기획/투자 <input type="checkbox"/> 콘텐츠 제작 <input type="checkbox"/> 유통/퍼블리싱 <input type="checkbox"/> 기술 개발 <input type="checkbox"/> 라이선싱 <input type="checkbox"/> 기타		
설립년도 (사업자등록증기준)	<input type="text"/> 년	자본금	<input type="text"/> 0 백만원
본사소재지	<input type="text" value="-선택-"/>	상시종업원수	<input type="text"/> 명

- 수출역량진단(수출준비기업) 1단계 : 기업정보 작성 화면

- ① 기업 정보 : 기업명(상호), 사업자등록번호, 대표자 이름, 기업유형, 응답자 정보, 콘텐츠 분야, 주요사업, 설립년도, 자본금, 본사 소재지, 상시종업원수 입력
(*표시는 필수 입력)

1

연간 콘텐츠 제작 건수 (3개년도)	▪ 2020년: <input type="text"/> 건 ▪ 2019년: <input type="text"/> 건 ▪ 2018년: <input type="text"/> 건	연간 총 콘텐츠 제작비 (3개년도)	▪ 2020년: <input type="text"/> 0 백만원 ▪ 2019년: <input type="text"/> 0 백만원 ▪ 2018년: <input type="text"/> 0 백만원
대표 콘텐츠 및 IP 목록	▪ 1순위: <input type="text"/> ▪ 3순위: <input type="text"/> ▪ 기타: <input type="text"/>	▪ 2순위: <input type="text"/> ▪ 4순위: <input type="text"/>	
기타 지적재산권 (특허, 인증, 상표권 등) 목록	<input type="text"/>		
수출 (수출준비) 중인 콘텐츠 매출	▪ 콘텐츠명: <input type="text"/> ▪ 국내매출: <input type="text"/> 0 백만원 ▪ 해외매출: <input type="text"/> 0 백만원		
콘텐츠 제작 비용 구분 (2020년 기준, %)	▪ 콘텐츠 제작 전체 비용을 100%로 봤을 때 각 구분별 비용 사용 비율 기재 ▪ ex. 작품 제작 10% + 로열티 지출 0% + 기술/서비스 투자 30% + 기타 (외주 제작비 60%) = 100% <input type="button" value="콘텐츠 제작 비용 구분 상세 설명"/>		
	▪ 작품제작 <input type="text"/> % ▪ 로열티 지출 <input type="text"/> % ▪ 마케팅/홍보 <input type="text"/> % ▪ 기타 <input type="text"/> % 내용 <input type="text"/>		
국내 매출 실적 (3개년도)	▪ 2020년: <input type="text"/> 0 백만원 ▪ 2019년: <input type="text"/> 0 백만원 ▪ 2018년: <input type="text"/> 0 백만원		

- 수출역량진단(수출준비기업) 1단계 : 기업정보 작성 화면

① 기업 정보 : 연간 콘텐츠 제작 건수(3개년도), 연간 총 콘텐츠 제작비(3개년도), 대표 콘텐츠 및 IP목록, 기타 지적재산권 목록 등 입력

▪ 콘텐츠 제작 전체 비용을 100%로 봤을 때 각 구분별 비용 사용 비율 기재
 ex. 작품 제작 10% + 로열티 지출 0% + 기술/서비스 투자 30% + 기타 (외주 제작비 60%) = 100%

2 콘텐츠 제작 비용 구분 상세 설명

콘텐츠 제작 비용 구분 (2020년 기준, %) ▪ 작품제작 <input type="text"/> ▪ 로열티 지출 <input type="text"/> ▪ 마케팅/홍보 <input type="text"/> ▪ 기타 <input type="text"/> 내용 <input type="text"/>	콘텐츠 제작 비용 구분 ① 콘텐츠제작 비용 : 자체 제작비용 및 외부에서 투자하여 제작한 비용 모두 포함(예 : 인건비, 제작도구 및 인프라구축비, 원자재 등) ② 로열티 지출 : 로열티(러닝개런티, 선금지급 등을 불문)와 관련하여 한 해 동안 지불한 금액. 해외판권 구입 및 작가에게 지불되는 원고료(인세) 포함 ③ 마케팅/홍보 : 마케팅이나 홍보를 직접 하거나 타 업체에 위탁하는 경우 소요 비용(광고선전비, 판매촉진비 등 포함) ④ 기타 : 콘텐츠 제작과 관련하여 앞의 항목 외의 사항에 대한 지불한 비용
국내 매출 실적 (3개년도) ▪ 2020년 : <input type="text"/> ▪ 2019년 : <input type="text"/> ▪ 2018년 : <input type="text"/>	닫기
주요 수출(타겟) 국가 및 비중 (2020년 기준) ▪ 1순위: 국가 <input type="text"/> -선택- <input type="text"/> ▼ 비중 <input type="text"/> % ▪ 2순위: 국가 <input type="text"/> -선택- <input type="text"/> ▼ 비중 <input type="text"/> % ▪ 3순위: 국가 <input type="text"/> -선택- <input type="text"/> ▼ 비중 <input type="text"/> %	▪ 주요 수출을 희망하는 국가의 순위와 어느정도의 비중으로 수출을 준비하고 있는지 전체 100% 비중 기준으로 작성

- 수출역량진단(수출준비기업) 1단계 : 기업정보 작성 화면
- ② 콘텐츠 제작 비용 구분 상세 설명
- 콘텐츠제작 비용 : 자체 제작비용 및 외부에서 투자하여 제작한 비용 모두 포함(예 : 인건비, 제작도구 및 인프라구축비, 원자재 등)
 - 로열티 지출 : 로열티(러닝개런티, 선금지급 등을 불문)와 관련하여 한 해 동안 지불한 금액. 해외판권 구입 및 작가에게 지불되는 원고료(인세) 포함
 - 마케팅/홍보 : 마케팅이나 홍보를 직접 하거나 타 업체에 위탁하는 경우 소요 비용(광고선전비, 판매촉진비 등 포함)
 - 기타 : 콘텐츠 제작과 관련하여 앞의 항목 외의 사항에 대한 지불한 비용

1

<p>주요 수출(타겟) 국가 및 비중 (2020년 기준)</p>	<p>▪ 주요 수출을 희망하는 국가의 순위와 어느정도의 비중으로 수출을 준비하고 있는지 전체 100% 비중 기준으로 작성</p> <p>▪ 1순위 : 국가 <input type="text" value="-선택-"/> 비중 <input type="text" value=""/> %</p> <p>▪ 2순위 : 국가 <input type="text" value="-선택-"/> 비중 <input type="text" value=""/> %</p> <p>▪ 3순위 : 국가 <input type="text" value="-선택-"/> 비중 <input type="text" value=""/> %</p>
<p>KOCCA 지원사업 참여 여부</p>	<p>▪ 지원대상으로 선정되어 지원사업에 참여한 경우</p> <p><input type="radio"/> YES <input checked="" type="radio"/> NO</p>
<p>참여 KOCCA 지원사업</p>	<p>▪ 2020년 : <input type="text"/></p> <p>▪ 2019년 : <input type="text"/></p> <p>▪ 2018년 : <input type="text"/></p>
<p>KOCCA 지원사업 참가지원 여부</p>	<p>▪ 지원대상으로 선정유무와 관계없이 지원사업에 참가 지원한 경우</p> <p><input type="radio"/> YES <input checked="" type="radio"/> NO</p>
<p>참가지원한 KOCCA 지원사업</p>	<p>▪ 2020년 : <input type="text"/></p> <p>▪ 2019년 : <input type="text"/></p> <p>▪ 2018년 : <input type="text"/></p>
<p>기타 참여 혹은 지원한 정부 유관기관 수출지원사업</p>	<p><input type="text"/></p>

2

기업정보 저장후
[2단계 : 역량진단평가] 이동

- 수출역량진단(수출준비기업) 1단계 : 기업정보 작성 화면

- ① 기업정보 : 주요 수출(타겟) 국가 비중(2020년 기준),
KOCCA 지원사업 참여 여부 등 입력
- ② 기업정보 저장 후 2단계 역량진단평가로 이동

수출역량진단하기 - 수출준비기업

안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

본 조사는 국내 콘텐츠 제작 기업의 수출역량을 파악하고, 조사결과에 따라 각 기업에게 필요한 지원사업을 제안하기 위해 실시됩니다.

본 조사의 결과는 콘텐츠 제작 기업 수출역량 제고를 위한 연구에 귀중한 기초자료로 이용되오니 잠시만 시간을 내어 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

※ 본 조사는 통계법 제33조(비밀의 보호)에 따라 통계처리를 위한 목적으로만 활용되며, 귀하의 응답내용은 비밀로 보장됨을 알려드립니다.

▶ 응답 주의 사항

- 객관식의 경우, 복수 응답이 요구되는 사항 없으므로, 단수 응답 요청드립니다.
- 1개 문항이라도 미응답시 정확한 진단 및 결과 제공이 어려우므로, 반드시 전항목에 응답하여 주시기 바랍니다.
- 좋아보이는 것에 체크하더라도 수출역량단계 진단에서 더 높은 등급을 받을 수 있는 것이 아니므로 객관적이고 사실적인 답변 부탁드립니다.

1단계 : 기업정보 작성

2단계 : 역량진단평가

1

1. 비전 및 글로벌 마인드

1. 귀사의 경영진은 자사 콘텐츠를 해외에 수출할 의향이 어느 정도 있다고 생각하십니까?
 전혀 의향 없음 거의 없음 다소 있음 높은 의향 있음
2. 귀사의 경영진은 해외시장 진출을 위해 인적/물적자원에 투자하고 있습니까?
 전혀 투자하지 않음 거의 투자하지 않음 다소 투자하고 있음 상당히 투자하고 있음
3. 귀사는 최근 3년 동안 콘텐츠 수출기업을 지원하는 정부 또는 공공기관의 지원 사업에 참여한 경험이 있습니까?
 전혀 없음 1~2회 3~4회 5회 이상
4. 귀사는 해외학위 또는 1년 이상 해외체류 경험을 가진 임원을 보유하고 있습니까?
 없음 1명 2명 3명 이상
5. 귀사는 수출 또는 해외 현지 판매 등의 해외 비즈니스 경험이 많은 임원을 보유하고 있습니까?
 없음 1명 2명 3명 이상
6. 귀사는 수출 실현을 위한 물적/인적 투자를 실제 추진하고 있습니까?
 계획에 그침 일부 추진 중 대체로 추진 중 매우 적극 추진 중

2. 글로벌 시장 전략

7. 귀사는 현재 보유한 주력제품에 대한 국내외 시장동향을 주기적으로 모니터링하고 있습니까?
 전혀 못함 가끔 모니터링 대체로 모니터링 주기적 모니터링

- 수출역량진단(수출준비기업) 2단계 : 역량진단평가 화면

① 총 7개의 영역, 40문항의 질문에 알맞은 답변을 선택

6. 외부 N/W 및 Infra

36. 최근 2년 동안 귀사는 수출상담을 목적으로 해외출장을 시행한 적이 있습니까?
 없음 1회 2회 3회 이상
37. 귀사는 최근 2년 동안 국내외 Conference 등에 콘텐츠를 출시한 경험이 있습니까?
 없음 1회 2회 3회 이상
38. 귀사는 해외마케팅을 위한 해외출장을 시행하는 빈도는 어떠합니까?
 없음 가끔 주기적 매우 빈번히
39. 귀사는 현재 거래중인 국내외 고객과의 의사소통이 어려하다고 생각하십니까?
 매우 부족 대체로 부족 대체로 원만 매우 원만
40. 귀사는 수출 콘텐츠의 구상 및 의견수렴을 위해 글로벌 고객과 의사소통 (유선/이메일/대면 모두 포함)하는 빈도는 어떠합니까?
 없음 가끔 주기적 매우 활발
41. 귀사는 해외마케팅 활동을 위해 온라인 수출/홍보 플랫폼을 이용하신 적이 있습니까?
 경험 없음 가끔 이용 빈번하게 이용 매우 적극적으로 이용
42. 귀사는 당장 접촉 가능한 해외바이어의 연락처를 얼마나 보유하고 있습니까?
 없음 1~5개 6~10개 11개 이상
43. 귀사가 현재 보유한 해외바이어가 수출 활동에 기여한 정도는 어떠합니까?
 매우 낮음 다소 낮음 다소 높음 매우 높음

7. 내부 Infra

44. 귀사는 국내외 고객 만족도 관리를 위한 전담 CRM조직을 보유하고 있습니까?
 없음 1명 2명 3명 이상 혹은 외주화 파트너 활용
45. 귀사가 수출을 추진할 경우 즉시 귀사에 도움을 줄 수 있는 전문가를 얼마나 보유하고 있습니까?
 없음 1명 2명 이상
46. 귀사는 본사 이외의 영업 기
 해외거점 없음 해외거점 있음
47. 귀사는 현지 시장에서의 분
 없음 미흡한 수준
48. 귀사는 콘텐츠 수출 후 현
 없음 미흡한 수준

결과 확인 및 보고서 출력은 [최종제출] 이후 가능합니다.
 임시저장 하시겠습니까?

확인

취소

2

임시저장

최종제출

- 수출역량진단(수출준비기업) 2단계 : 역량진단평가 화면

② 임시저장 : 해당 정보 저장,

마이페이지 > 수출역량진단관리에서 내역 확인 (정보 수정가능)

※ 결과 확인 및 보고서 출력은 [최종제출] 이후 가능

6. 외부 N/W 및 Infra

36. 최근 2년 동안 귀사는 수출상담을 목적으로 해외출장을 시행한 적이 있습니까?
 없음 1회 2회 3회 이상
37. 귀사는 최근 2년 동안 국내외 Conference 등에 콘텐츠를 출시한 경험이 있습니까?
 없음 1회 2회 3회 이상
38. 귀사는 해외마케팅을 위한 해외출장을 시행하는 빈도는 어떠합니까?
 없음 가끔 주기적 매우 빈번히
39. 귀사는 현재 거래중인 국내외 고객과의 의사소통이 어떠하다고 생각하십니까?
 매우 부족 대체로 부족 대체로 원만 매우 원만
40. 귀사는 수출 콘텐츠의 구상 및 의견수렴을 위해 글로벌 고객과 의사소통 (유선/이메일/대면 모두 포함)하는 빈도는 어떠합니까?
 없음 가끔 주기적 매우 활발
41. 귀사는 해외마케팅 활동을 위해 온라인 수출/홍보 플랫폼을 이용하신 적이 있습니까?
 경험 없음 가끔 이용 빈번하게 이용 매우 적극적으로 이용
42. 귀사는 당장 접촉 가능한 해외바이어의 연락처를 얼마나 보유하고 있습니까?
 없음 1~5개 6~10개 11개 이상
43. 귀사가 현재 보유한 해외바이어가 수출 활동에 기여한 정도는 어떠합니까?
 매우 낮음 다소 낮음 다소 높음 매우 높음

7. 내부 Infra

44. 귀사는 국내 고객만족도 향상을 위한 정기적인 상담을 보유하고 있습니까?
 없음 있음
45. 귀사가 수출 관련 상담을 받고자 하는 고객에게 상담을 제공하십니까?
 없음 있음
46. 귀사는 본사 해외거점
 해외거점 없음
47. 귀사는 현지
 없음 있음
48. 귀사는 콘텐츠
 없음 있음

최종제출일 기준으로 1년후부터 재진단이 가능합니다.(수정불가)
 임시저장을 통해 내용 확인 후, 최종제출하시기 바랍니다.
 최종제출 하시겠습니까?

확인

취소

임시저장

최종제출

3

- 수출역량진단(수출준비기업) 2단계 : 역량진단평가 화면

③ 최종제출 : 해당 정보 저장 후 평가,

마이페이지 > 수출역량진단관리에서 결과 확인 (정보 수정불가)

※최종제출일 기준으로 1년 내 재진행 불가

1

No	구분	진단일	콘텐츠분야	진단결과	정보확인
8	수출기업		만화		평가정보
7	수출준비기업		만화		평가정보
6	수출기업		방송		평가정보
5	수출기업	2021-03-03	음악	초보 글로벌 콘텐츠기업 (51.8점)	평가정보 결과정보
4	수출준비기업	2021-02-05	음악	초보 국내 콘텐츠 기업 (47.6점)	평가정보 결과정보
3	수출기업		음악		평가정보
2	수출기업		음악		평가정보
1	수출준비기업	2021-01-21	음악	잠재 글로벌 콘텐츠 기업 (98.3점)	평가정보 결과정보

1

- 수출역량진단 목록 화면

① 정보확인란의 평가정보 혹은 결과정보 클릭

수출역량진단하기 - 수출기업

안녕하십니까? 귀사의 무궁한 발전을 기원합니다.

본 조사는 국내 콘텐츠 제작 기업의 수출역량을 파악하고, 조사결과에 따라 각 기업에게 필요한 지원사업을 제안하기 위해 실시됩니다.

본 조사의 결과는 콘텐츠 제작 기업 수출역량 제고를 위한 연구에 귀중한 기초자료로 이용되오니 잠시만 시간을 내어 협조해 주시면 대단히 감사하겠습니다.

※ 본 조사는 통계법 제33조(비밀의 보호)에 따라 통계처리를 위한 목적으로만 활용되며, 귀하의 응답내용은 비밀로 보장됨을 알려드립니다.

▶ 응답 주의 사항

- 객관식의 경우, 복수 응답이 요구되는 사항 없으므로, 단수 응답 요청드립니다.
- 1개 문항이라도 미응답시 정확한 진단 및 결과 제공이 어려우므로, 반드시 전항목에 응답하여 주시기 바랍니다.
- 좋아보이는 것에 체크하더라도 수출역량단계 진단에서 더 높은 등급을 받을 수 있는 것이 아니므로 객관적이고 사실적인 답변 부탁드립니다.

1

1단계 : 기업정보 작성

2단계 : 역량진단평가

* 표시는 필수 정보입니다.

▶ 기업정보

기업명 (상호) *	<input type="text" value="주요기업명(상호) 입력"/>	사업자등록번호	<input type="text"/>
대표자 이름 *	<input type="text" value="대표자명"/>	기업유형	<input type="text" value="-선택-"/>
응답자 정보	<input type="radio"/> 경영진 <input type="radio"/> 제작(개발)인력 <input type="radio"/> 유통/마케팅인력 <input type="radio"/> 기타 <input type="text"/>		
콘텐츠 분야 *	<input checked="" type="radio"/> 방송 <input type="radio"/> 음악 <input type="radio"/> 게임 <input type="radio"/> 만화 <input type="radio"/> 애니메이션 <input type="radio"/> 캐릭터 <input type="radio"/> 실감콘텐츠(VR) <input type="radio"/> 패션		
주요 사업 (중복가능)	<input type="checkbox"/> 콘텐츠 기획/투자 <input type="checkbox"/> 콘텐츠 제작 <input type="checkbox"/> 유통/퍼블리싱 <input type="checkbox"/> 기술 개발 <input type="checkbox"/> 라이선싱 <input type="checkbox"/> 기타		
설립년도 (사업자등록증기준)	<input type="text"/> 년	자본금	<input type="text"/> 0 백만원
본사소재지	<input type="text" value="-선택-"/>	상시종업원수	<input type="text"/> 명

- 수출역량진단 평가정보 상세화면

① 임시 저장된 수출역량진단 내용 확인 가능

"[기업명]" 수출역량진단 결과

- 기업구분: 수출준비기업
- 수출장르: 방송

종합적/영역별 진단 결과	영역별 수출 역량 체크 재인	한국콘텐츠진흥원 수출지원사업 소개	해외 마케팅 평가 결과 공유	해외 Top5 국가 시장 추이 및 트렌드
---------------	-----------------	--------------------	-----------------	------------------------

1 ▶ 종합적 수출 준비 단계 진단 결과

초보 국내 콘텐츠 기업	인기 국내 콘텐츠 기업	현재 글로벌 콘텐츠 기업	초부 글로벌 콘텐츠기업	인착 글로벌 콘텐츠기업	성장 글로벌 콘텐츠기업	인기 글로벌 콘텐츠기업
--------------	--------------	---------------	--------------	--------------	--------------	--------------

20점 (100점 만점) 귀 기업은 **초보 국내 콘텐츠 기업**으로 비전 및 글로벌 마인드에서 무(내부 Infra) 미비까지 다양한 수출역량을 준비하지 시작한 단계의 기업으로 판단됩니다.

▶ 영역별 역량 진단결과

영역별 역량 결과

비전 및 글로벌 마인드 글로벌 시장 전략

내부 Infra 인적 자원

외부 N/W 및 Infra 자금

콘텐츠 경쟁력

비전 및 글로벌 마인드	시정필요	귀사의 경영진 및 임직원들 해외 진출/수출 유지를 위한 의사와 두사수준 모두 비호환 상태로 비전 및 글로벌 마인드 역량을 확보하기 위해 '지원 필요'한 상태로 평가되며, 우선적으로 경영진의 최고한 해외진출 의사를 재고할 필요가 있습니다.
글로벌 시장 전략	시정필요	귀사의 경영진 및 임직원들 해외 시장에 대한 이해가 낮고, 진출 전략을 수립하지 않아 글로벌 시장 전략 역량 구축을 위한 '지원 필요'한 상태로 평가되며, 우선적으로 해외 시장에 대한 이해를 높이고, 진출 성공사례들을 벤치마킹할 필요가 있습니다.
인적 자원	시정필요	귀사는 해외수출을 위한 인력 인수를 수행하는 인력 및 조직은 물론, 운영을 하고 있는 직원들도 부족한 상태로, 인적 자원 역량 재고를 위한 '지원 필요'한 기업으로 판단됩니다.
자금	시정필요	귀사는 해외수출 뿐 아니라 콘텐츠 제작 및 운영을 위한 자금 여량이 부족하고, 해당 자금 조달을 위해 주요 임원의 개인자금을 의존하고 있는 상태로 자금 확보를 위한 '지원 필요'한 기업으로 판단됩니다.
콘텐츠 경쟁력	시정필요	귀사의 콘텐츠라는 가치를 제대로 평가받고 있지 못하며, 콘텐츠 두사에 집중하나 콘텐츠 전시회에 애초를 견고 있으므로 콘텐츠 경쟁 역량을 재고를 위해 '지원 필요'한 기업으로 판단됩니다.
외부 N/W 및 Infra	시정필요	귀사는 해외 영업 및 마케팅을 위해 필요한 해외 N/W 및 유동 채널업 구축을 시작하기 위해 외부의 '지원 필요'한 기업으로 판단됩니다.
내부 Infra	시정필요	귀사는 CRM/CS의 효율을 수행하는 직원을 보유하고 있지 못하므로 내부 인프라 역량 구축을 위해 외부의 '지원 필요'한 기업으로 판단됩니다.

2

결과보고서(pdf) 다운로드

목록

3

- 결과정보 상세 화면

- ① 종합적/영역별 진단 결과 상세 내용
- ② 결과보고서(pdf) 클릭 시 결과서 다운로드 가능
- ③ 목록으로 돌아가기

- 34 -

"(주)*****" 수출역량진단 결과

- 기업구분: 수출준비기업
- 수출장르: 심감콘텐츠(VR)

종합/영역별 진단 결과	영역별 수출 역량 제고 제언	한국콘텐츠진흥원 수출지원사업 소개	해외 마케팅 평가 결과 공유	해외 Top5 국가 시장 추이 및 트렌드
--------------	-----------------	--------------------	-----------------	------------------------

영역별 수출 역량 제고 제언 (역량미흡 및 지원 필요한 경우)

비전 및 글로벌 마인드	<p>해외 진출을 위해 글로벌 마인드를 갖추는 것은 상당히 중요하며, 대부분의 수출기업 / 수출준비 기업 CEO들은 해외 진출에 대한 글로벌 마인드를 보유하고 있을 것입니다.</p> <p>하지만 추가적으로 직원들이 해외 수출에 대한 열정을 가질 수 있도록 사원을 매칭시켜야 할 것입니다. 콘텐츠 수출을 위한 여러 콘텐츠 및 세마에 주기적으로 직원들을 참석시켜 직원들도 함께 해외 수출에의 비전을 가질 수 있도록 지원할 뿐 아니라, 가능하면 다국어 수출 시장의 현지 바이어들을 만날 수 있는 출장형 핵심 직원들을 동행함으로써 글로벌 마인드를 정착하고 해외 진출 실현을 위해 시간을 투자할 수 있도록 하는 것도 좋을 것 같습니다.</p> <p>다행히 여러 기관들에서 이러한 글로벌 마인드셋 정착을 위한 세마나들을 무로 혹은 비용에 제공하고 있으니, 이러한 행사에 적극 참여할 수 있도록 여의있는 지원을 당부드립니다.</p> <p>- 콘텐츠 해외 진출 비즈니스 상담: https://welkon.kocca.kr/ky/business/course/guide - 해외진출전략세마나 자료집: http://portal.kocca.kr/cop/bbs/list/80000180.do?menuNo=200953</p>
글로벌 시장 전략	<p>해외 시장에 대한 정보를 지속적으로 파악하는 것은 상당히 중요하나, 원외로 필수 정보를 파악하는 쉽지 않습니다. 해외 시장에 대한 이해를 높이고, 진출 전략 수립을 도와줄 수 있는 여러가지 시장 관련 자료들을 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 및 기타 홈페이지를 통해 확보하십시오.</p> <p>해외시장통계: http://www.kocca.kr/cop/bbs/list/80000152.do?menuNo=201836 해외콘텐츠산업동향: http://www.kocca.kr/cop/bbs/list/80158950.do?menuNo=2033781 글로벌마켓리포트: http://www.kocca.kr/cop/bbs/list/80158951.do?menuNo=2033782 해외진출 기본정보: https://welkon.kocca.kr/ky/info/market</p> <p>해외 리포트를 통해 일반적으로 파악해야 하는 정보들은 다음과 같습니다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 소비자, 경쟁사, 시장에 대한 일반 조사 및 분석 정보 <ul style="list-style-type: none"> - 소비자: 핵심 소비자 세그먼트 및 주요 핵심 구매요인 - 경쟁사: 경쟁사 구성, 경쟁 강도, 경쟁사 전략 - 시장: 경제, 인구 구성, 리스크, 인프라, 경제 콘텐츠 및 장르별 시장 규모, 향후 성장성(규모 추정, 가격 수준, 유통 채널 현황) 2. 국가 정책/제도/입법 등 분석 정보 <ul style="list-style-type: none"> - 무역 정책: 수출입 규제 및 리스크(관세, 환율 등) - 세제: 세제 혜택/세율/기 등 - 콘텐츠 관련 제도: 규제 및 진흥정책, 저작권법 등 3. 기타 정성적 분석 정보 <ul style="list-style-type: none"> - 소비자: 선호 및 니스, (구매의사결정)원인, 소비자별 인식 등 - 경쟁사: 경쟁 동향, 전략, 합력사, 시장내 입자, 고객과의 관계 등 - 시장: outcome, 시장집중도, 사업유형성, 향후 침투도, 한국 콘텐츠 진출현황 - 기타: 문화, 역사, 종교, 사회 이슈 등
인적 자원	<p>인적 자원 교육보다 우선해야 할 것은 콘텐츠 수출 및 운영에 있어 필수적인 업무가 무엇인지 파악하는 것입니다.</p> <p>현시점에 필요한 업무가 무엇인지 파악해야 할 필요성은 물론 존재하지만, 향후 3-5개년 중장기 계획을 달성하기 위해서 추가적으로 필요한 업무가 무엇인지 파악하는 것은 굉장히 중요합니다.</p> <p>어떤 소책이 필요할지, 어떤 인력을 고용해야 할지는 그 이후의 일입니다.</p> <p>각각의 입체마다 다른 전문인력이 필요하지만, 내재력이 필수적인 인력은 내재 콘텐츠 현지의 인력, 해외 마케팅 전문 인력이며, 추가적으로 최근 중요성이 더해지고 있는 디지털 플랫폼 관련 인력 정도를 볼 수 있습니다.</p> <p>적절한 인력을 고용하기 위해서는 담당업무 및 직무 등을 구체적으로 작성, 여러 인력 플랫폼을 활용해 구인을 하는 방법도 있지만, 정부나 관련 기관들의 지원 정책을 적극 활용하는 것도 좋은 방법입니다.</p>
자금	<p>운영자금이 적은 콘텐츠 기업으로서의 금융구조부터 자금을 조달하기란 쉽지 않은 상황입니다. 다행히 콘텐츠 기업들을 위한 지원 기관들의 보증제도가 더욱 생겨나고 있습니다.</p> <p>어려운 제도들을 활용하면 금융구조부터 자금 출처가 가능할 것으로 보이며 해당 프로그램을 잘 활용해야 합니다.</p> <p>- 한국콘텐츠진흥원 콘텐츠 가치 보증: https://assess.kocca.kr/index.do</p> <p>대외에 아닌, 투자자들을 통한 자금 조달을 위해서는 기업이 투자받은 자금을 어떤 식으로 활용해서 어떤 성과를 내고자하는지 계획부터 수립해야 합니다.</p> <p>일반적으로 start-up이나 중소기업들은 투자 유치시, 투자자들의 이해를 돕기위해 M(Information Memorandum)의 문서를 작성하는 경우가 있는데, 해당 문서는 주로 투자금 활용 계획 및 성과 예측에 초점을 맞춰 작성하게 됩니다.</p> <p>투자자들이 이를 가장 궁금하게 여기기 때문에, 투자금용 콘텐츠 제작비 혹은 수출 N/W 등 실제 수익을 증가시킬 수 있는 사업활동에 투자해, 향후 이해관계의 수익이 발생할 것이라고 생각하시는 시 세부적인 계획을 작성해야 합니다.</p> <p>비용두자는 견제에 기반해서 작성하시는 것이 좋고, 수익성은 실제 시장 내 사례를 참고하시거나, 기존 사업의 수익성을 참고해 작성하는 것이 일반적입니다.</p>

콘텐츠 경쟁력	<ol style="list-style-type: none"> 1. 전시회를 염두에 둔 제작 필요성 제작 시 시간(비용)이나 보다 수출을 생각하지 않고 단지 국내용으로만 제작하게 되고, 그런 경우, 현지 언어로의 번역 등, 문화적 요소 외에도 수출을 위한 용어, 효과 등 고려사항에도 비용과 시간이 많이 들고, 이후 인해 바이어의 불만이 생기기도 하는 경우가 있습니다. 반드시 전시회를 염두에 두고 콘텐츠 제작할 수 있도록 초반부터 계획을 세워야 합니다. 방송의 경우에는 크게 해외 수출용 M/A 브라운을 별도 제작하여 출시 사적인 문서를 해결했지만, 최근 온라인 수출고기 높아지면서 해외에서의 한국 콘텐츠 방송 시기가 한국과 동시진출 또는 그에 상응하게 빨리 출시 때문에 수출용 M/A 브라운을 별도 제작하는 것이 불가해졌습니다. 따라서 콘텐츠가 사전 제작되거나, 한국 방송 이전에도 수출에도 문제가 되지 않도록 사전까지 해결된 콘텐츠로 원본이 방송되지 않으면 출력의 해외사적도 문제가 발생될 위험이 큰 것으로 확인됩니다. 2. 저작권 이슈 해결 사전 제작권과의 체결을 하는 것이 상당히 중요하며, 수출 후에도 수익을 남길 수 있을 만큼 저작권료가 높다면 수출을 할 수 없습니다. 미리 수출 시 수익을 남길 수 있는 배분노선을 미리한 후 저작권사와의 협상을 하는 것이 반드시 필요합니다. <p>자신의 IP 가치가 없다면 수익을 하는 것도 상당히 중요하며, 콘텐츠를 활용해 일대일 콘텐츠의 현금흐름을 창출할 수 있는지를 기반으로 현금흐름인입일 가지명기를 사드체하는 것도 가능하나 전문인력을 갖추고서서 이러한 가지명기를 제대로 해주는 것이 중요합니다.</p> <p>한국콘텐츠진흥원에서 IP기지를 측정하는 콘텐츠지가지명기센터를 확인해보세요. - 콘텐츠지가지명기센터: https://assess.kocca.kr/index.do</p>
외부 N/W 및 Infra	<p>VR의 경우, 주로 게임/엔터테인먼트의 콘텐츠가 많으므로 게임이 유사한 유통망을 따르는 경우가 있으나, 해외에서도 함께 판매하는 경우도 있는데 이런 경우 주요 CES 등 tech 콘퍼런스나 VR/AR 콘퍼런스에서 가시성을 시연하고 바이어들을 확보하는 것이 중요합니다.</p> <p>이런 경우 테레코 운영사나 컨설턴트(초기 컨설팅), 유통망 및 매출관 등 여러 산업 내 잠재 바이어들이 존재하므로 이들의 인맥을 위해 앞서 mentioned 콘퍼런스 참석 외에도 직접 연락처를 통한 유통망 확보가 중요합니다.</p> <p>VR 해외에서도 판매하는 경우, 전자기기의 주요 판매 요인인 '기술력 및 성능'을 지원해 Positioning 전략으로 선정하여 대외적으로 우수한 기술력을 갖춘 기업 이미지를 제고하는 것이 중요합니다.</p> <p>전자 기기 B2B의 주요 판매 요인이 1위 가격 경쟁력에 이어 브랜드 파워와 기술력/기술지원력 각각 2위, 3위를 차지하고 있는데 VR 기기 제조 회사의 우수한 기술력을 알려 기업 신뢰도를 구축하는 것이 중요합니다.</p> <p>VR 장르 중 게임 콘텐츠의 경우, 제작과 유통을 함께 담당하는 회사들이 높은 존재감이지만, 자금 여력 및 N/W를 갖추고서 여러 대외부의 회사들은 제작만 하고, 전문 유통업체의 도움을 받는 것이 좋습니다.</p> <p>PC나 콘솔 게임의 경우에는 엔터테인먼트 / 마케팅 능력이 현저하게 부족한 게임 제작사에게는 전문 게임 유통사(CJ, 게임스, InnerSloth, Liber Entertainment inc, SCS 소프트웨어, S&B 윌리엄스 소프팅, 유비소프트, 보보리츠, 엘보 코퍼레이션, 캐나디안 소프트웨어, 블리자드 엔터테인먼트, 베링, 소니 엔터테인먼트 엔터테인먼트, 에이 비전, 에이 비전 블리자드, 매직월드, 엑스박스 게임 스튜디오, 유비소프트, 일레프론트 이츠, 제니엑스 마이, 테라도 두인 엔터테인먼트, 텐센트 등)들의 유통망을 활용하는 것이의 신박성은 별로 없다고 생각됩니다.</p> <p>특히 최근에는 메타게임을의 디지털 유통 플랫폼(스팀, 에픽) 가장 중요한 유통망으로 자리잡고 있습니다. 보배의 경우에도 매출과 구글의 플랫폼을 활용하는 것 외에도 특별히 다른 선택지는 있는 것으로 보입니다.</p>
내부 Infra	<p>주요 유통망이 열렸는데도 디지털 플랫폼으로 옮겨가지 못한다면, 해당 플랫폼 내에서 두들나 내내내 위해 마케팅의 중요성이 높아집니다.</p> <p>대규모 예산(2억 이상)을 투입해 광고를 할 수 있다면 좋겠지만, 그렇지 못한 경우에는 최소비용을 활용해 마케팅의 후 시장 시가 마치는 이후(이후에서 마케팅을 하거나, 그들과의 소통을 통해 게임을 개선 및 향상시키는 방식으로 마케팅 예산을 활용하는 것이 좋습니다.</p> <p>솔사이드에는 시간대별 메시지 제작이 배제 광고 PR, 바이럴/UA 등의 Pilot Campaign을 약 2주간 진행하고 install이 본격적으로 일어나는 상승기에는 1-2주간 CP(이후)는 광고/Facebook, Google AD를 활용해 광고를 진행하는 것이 좋습니다. 유사기타로 참여하면 비용상당 CP, 오픈소스 나트넷 광고를 활용해 관리하는 방식입니다. 매셋팅 전시회 기업들도 많이 있으며 그들의 도움을 받는 것을 추천합니다.</p> <p>A/S이나 CRM 소책은 구상하는 등 내부인력을 갖추는 것은 콘텐츠 기업에게는 중요한 역량으로 확인됩니다. 하지만 새로운 인력을 뽑고, 인입력을 구상하는 것이 어렵다면 외부를 고려해볼 수 있는 좋은 전략으로 판단됩니다.</p> <p>특히 최근같이 디지털 플랫폼을 통한 수출이 확대되는 시장에서는 내부적인 인력을 갖추기 위해 추가 인력을 고용하거나 기존 인력에 추가 투입이 되는 소책은 구축하기 보다는 전문 외부 업체를 활용하는 것도 좋은 방안입니다.</p> <p>제조업체의 경우라면 A/S 및 보완 외부 업체를 활용하는 것을 추천합니다. 수출 시점 초기 기간 경우가 아니라면 충분히 대응할 수 있습니다.</p> <p>그럼에도 불구하고, 효과적인 CRM 시스템을 구축하고서 하는 일체이면, 우선적으로 한 고객들의 정보를 파악한 후 개선할 수 있는 문제점을 찾아, 이러한 문제점들이 반드시 마케팅/영업에 잘기 활용될 수 있도록 하는 시스템으로 구축되어야 합니다. 해당 시스템을 구축한다면, 이를 운영할 수 있는 소책 구성이 필요합니다.</p> <p>주요 CRM 기획팀(CRM 기획)을 맡겼고, CRM/마케팅 관련, CRM 운영팀(소책 마케팅/영업/고객 지원)을 채용하는 등서 CRM 실행가능 수월, CRM 시스템 개발(CRM 시스템 개발) 운영을 담당으로 구성하며, 직원 회사의 경우 안 팀이 모든 기능을 수행할 수 있습니다.</p>

* 역량진단 내용은 향후 통합 구성과 전략내용의 업데이트에 따라 변동될 수 있습니다.

2

결과보고서(pdf) 다운로드
목록

3

- 결과정보 상세 화면

- ① 영역별 수출 역량 제고 제언 상세 내용
- ② 결과보고서(pdf) 클릭 시 결과서 다운로드 가능
- ③ 목록으로 돌아가기

"수출역량진단" 수출역량진단 결과

- 기업구분: 수출준비기업
- 수출장르: 실감콘텐츠(VR)

종합적/영역별 진단 결과	영역별 수출 역량 제고 제언	한국콘텐츠진흥원 수출지원사업 소개	해외 매출도 평가 결과 공유	해외 Top5 국가 시장 추이 및 트렌드
---------------	-----------------	--------------------	-----------------	------------------------

▶ 한국콘텐츠진흥원 수출지원사업 소개				
포함영역	지원책		세부내용	지원부서
역량보완 진단영역	사업명 (대분류)	세부 지원책 (소분류)		
진단영역 보완 (1): 자금 진단영역 보완 (2): 비전 및 글로벌 마인드	초기 창업역성 프로그램 (창업발전소)	스타트업 창업 지원, 초기 스타트업 발굴, 성장 지원 및 육성	[초기 콘텐츠 스타트업 육성지원] 사업을 통해 우수 아이디어를 가진 초기 창업기업의 성장적 시장진입을 지원합니다. 콘텐츠 분야 창업 3년 이하의 기업 및 예비창업자를 대상으로 초기 콘텐츠 스타트업을 발굴, 창업/사업화 및 자금지원, 맞춤형 멘토링 등 창업 초기에 필요한 지원을 제공하고 있습니다. 또한, 창업발전소 선정 팀 대상으로 VC 등 투자자위의 투자 멘토링 지원과 기업별 맞춤형 멘토링지원으로 우수기업의 성장에 힘을 실어주고 있습니다.	기업인재양성본부 기업육성팀
진단영역 보완 (1): 자금 진단영역 보완 (2): 외부 N/W 및 Infra	창업도약 프로그램	콘텐츠 테크 고도화 자금지원	[창업도약 프로그램]을 통해 초기 스타트업에 대한 도약 및 성장할 수 있도록 지원합니다. 콘텐츠 창업 분야 자생력 강화를 위해 초기 기업 사업 고도화에 필요한 성장(자금)지원 및 맞춤형 프로그램을 운영하고 있습니다. 콘텐츠 기술 고도화를 위한 사업도(AR/VR) 혁신 자금지원 부터 사업 마케팅, 광고, 홍보지원과 지재권 출원 및 등록을 위한 법률 등 자본 비용도 지원해드립니다.	기업인재양성본부 기업육성팀
진단영역 보완 (1): 자금 진단영역 보완 (2): 외부 N/W 및 Infra	창업도약 프로그램	지재권 출원, 등록 지원	- 콘텐츠 분야 예비창업자, 초기 스타트업 선정하여 사업화 자금 및 맞춤형 성장지원 - 투자유치 VC 등 투자자 컨설팅 지원	기업인재양성본부 기업육성팀
진단영역 보완 (1): 자금 진단영역 보완 (2): 외부 N/W 및 Infra	창업도약 프로그램	사업 마케팅 광고, 홍보지원	- 콘텐츠 기술 고도화 자금지원 / 지재권 출원, 등록지원 - 사안관련 기자재 임차 자금지원 / 사업 마케팅 광고, 홍보지원	기업인재양성본부 기업육성팀
진단영역 보완 (1): 외부 N/W 및 Infra 진단영역 보완 (2): 인적 지원 진단영역 보완 (3): 내부 Infra	글로벌 진출 지원	해외투자유치 및 글로벌 엑셀러레이터 프로그램 참가지원	[해외투자유치 및 글로벌 엑셀러레이터 프로그램 참가지원] 사업은 미국, 유럽, 아시아 등 현지 엑셀러레이터와 연계하여 글로벌 성장 가능성이 높은 유망한 콘텐츠 스타트업을 선발하고, 해외 투자유치를 위한 국내 공동 역량 강화교육과 맞춤형 엑셀러레이팅 프로그램을 지원합니다. - 현지 전문가 초청 국내 공동 역량 강화교육/단계별 맞춤형 프로그램(멘토링, 투자유치IR 등) 운영 - 미국, 유럽, 아시아(일본, 인도네시아) 등 거점별 엑셀러레이터 연계, 현지 엑셀러레이팅 프로그램 참가 지원 및 해외 투자유치 IR 데모데이 운영 - 현지 법인 설립 등 현지화 지원	기업인재양성본부 기업육성팀
진단영역 보완 (1): 글로벌 시장 전략 진단영역 보완 (2): 콘텐츠 경쟁력 진단영역 보완 (3): 외부 N/W 및 Infra	글로벌 온라인 플랫폼 진출 지원	글로벌 온라인 플랫폼 진출 지원	[글로벌 온라인 플랫폼 진출지원]은 해외시장의 글로벌 온라인 플랫폼을 활용한 우수 국내 콘텐츠의 온라인 프로모션(마케팅)지원 사업입니다. 지원분야에 해당하는 완성 콘텐츠를 보유한 국내 콘텐츠기업이 해외진출을 계획하고 있다면 누구나 지원하실 수 있습니다. 온라인 프로모션을 위해 콘텐츠의 마케팅용 홍보 영상 및 온라인 홍보 배너 등을 지원하며 해당 지원 권역에 맞는 언어로 번역, 자막, 더빙 등 현지화까지 지원하는 사업입니다. - 글로벌 온라인 플랫폼을 활용한 우수 국내콘텐츠의 온라인 프로모션(마케팅) 지원 - 마케팅용 홍보영상 및 온라인 홍보배너 제작, 번역 등 지원 - 해외 수출행사 및 연계한 오프라인 프로모션 지원	해외사업본부 콘텐츠수출팀
진단영역 보완 (1): 외부 N/W 및 Infra 진단영역 보완 (2): 글로벌 시장 전략	문화콘텐츠 종합 홍보 마케팅	콘텐츠 마케팅	[콘텐츠 마케팅]은 메타 동남아, 중동, 중남미 등 다양한 관역에서 온/오프라인 형식으로 개최하는 한류 종합 행사입니다. 바이어 초청, 수출상담회, 네트워킹(B2B)부터 K-POP 공연, 드라마 OST 공연 등(B2C)까지의 지원 등으로 국내 콘텐츠기업의 해외 진출 기회를 확대하고 있습니다. - (B2B 프로그램) 기업별 1:1 비즈매칭 중심으로 수출상담 운영 - (B2C 프로그램) 대표 콘텐츠, 연계 소비재/서비스 등 전시 및 공연 - (지원권역) 동남아, 중동, 러시아/CS, 미주, 중남미 등 예정	해외사업본부 콘텐츠수출팀
진단영역 보완 (1): 외부 N/W 및 Infra 진단영역 보완 (2): 글로벌 시장 전략	문화콘텐츠 종합 홍보 마케팅	신종시장 콘텐츠 마케팅	[신종시장 콘텐츠 마케팅]은 콘텐츠 해외진출 관역 확대를 위해 신종시장 중심의 온/오프라인 형식으로 글로벌 콘텐츠 마켓 참가를 지원하는 사업입니다. 한국공관 참가 부스를 제공하며, 현지 비즈니스를 지원합니다. - 한국공동관내 기업별 부스 제공 및 운영 지원 - 마켓 프로그램(세미나 등) 참가, 네트워킹 및 기업방문 등 마케팅 지원 - 디에티리브, 개발 리플렛 등 제작 지원을 통한 콘텐츠 홍보	해외사업본부 콘텐츠수출팀
진단영역 보완 (1): 글로벌 시장 전략 진단영역 보완 (2): 콘텐츠 경쟁력 진단영역 보완 (3): 외부 N/W 및 Infra	실감콘텐츠 사업화 지원	주요 해외마켓 전시운영	[주요 해외마켓 전시운영]은 AR, VR, MR, AI 등 첨단기술을 활용한 우수 실감콘텐츠의 성과확산과 판로 개척을 위한 전시운영을 지원합니다. 북미, 유럽 중동 등 주요지역 해외마켓에 한국공관 참가를 지원하고 있습니다. - 우수 실감콘텐츠의 성과확산, 판로 개척을 위한 전시운영 - 북미, 유럽, 중동 등 주요지역 해외마켓 한국공관 참가지원	지역사업본부 실감콘텐츠팀

※ 주요 지원분야와 지원내용 등은 매년 달라질 수 있으므로, 해당 사업 공고문 반드시 확인하시기 바랍니다.
추가적으로 궁금하신 사항은 담당부서 및 대표전화로 문의하시거나 조금 더 상세한 답변을 받으실 수 있습니다.

2

결과보고서(pdf) 다운로드
목록

3

- 결과정보 상세 화면

- ① 한국콘텐츠진흥원 수출지원 사업소개 소개 상세 내용
- ② 결과보고서(pdf) 클릭 시 결과서 다운로드 가능
- ③ 목록으로 돌아가기

"[기업명]" 수출역량진단 결과

- 기업구분: 수출준비기업
- 수출장르: 실감콘텐츠(VR)

종합적/영역별 진단 결과 | 영역별 수출 역량 계고 제안 | 한국콘텐츠진흥원 수출지원사업 소개 | 해외 매력도 평가 결과 공유 | 해외 Top5 국가 시장 추이 및 트렌드

해외 매력도 평가 결과 공유

콘텐츠 장르별 시장 매력도 : 7.VR

평가결과, VR 시장에서 가장 매력적인 국가들은 미국, 중국, 일본, 독일, 싱가포르 등으로 파악되며, 가장 매력도가 낮은 국가들은 태국, 아르헨티나, 필리핀, 폴란드, 이집트 등으로 파악됨

시장	시장 규모 (m USD)	연평균 성장률 (%)	시장 점유율 (%)	시장 성장률 (%)	시장 매력도	시장 순위	시장 성장률 (%)	시장 순위										
미국	1,623	330	81,365	49.4	-5	6	6	21	5	-1	63	5	5	3,823	71			
중국	1,092	1,440	9,966	58.5	2	5	31	25	6	-2	60	1	4	1,49	68			
일본	673	120	38,530	51.5	-6	5	29	23	5	-1	56	5	5	2,047	55			
독일	625	83	46,171	53.5	-6	6	22	15	3	0	90	5	5	2,528	54			
싱가포르	355	6	57,861	63.6	-6	6	2	17	1	0	98	44	5	2,606	52			
태국	332	26	11,363	46.4	-4	5	14	30	2	0	86	13	4	2,900	47			
대한민국	174	8	43,772	48.9	-6	5	35	23	1	0	75	20	4	1,832	45			
인도네시아	382	38	19,880	44.6	-9	5	23	15	3	0	81	10	4	2,031	44			
영국	461	1,362	1,865	47.9	-6	5	63	30	3	0	25	0	4	11	43			
호주	334	67	36,576	47.8	-11	5	32	31	3	-1	82	5	4	1,714	40			
브라질	110	10	16,792	43.3	-8	5	16	41	4	-1	68	11	4	613	39			
인도	285	67	17,733	46.7	-11	6	8	19	4	-3	94	4	5	2,488	38			
미국(아시아)	219	60	10,438	43.4	-8	5	56	24	3	0	72	4	4	1,138	36			
14일제이시약	172	32	10,411	41.7	-3	5	12	24	1	0	87	5	3	459	34			
7일제이시약	14	24	26,300	38.8	-1	5	15	20	2	0	88	1	6	884	34			
16스페인	140	67	26,892	43.4	-11	5	30	25	2	0	86	3	6	1,317	32			
17캐나다	5	97	3,569	45.5	2	4	70	20	1	0	47	0	4	32	32			
18러시아	217	78	6,750	43.3	-6	5	11	20	1	0	68	7	4	250	32			
19아시안	174	166	9,698	44.8	-6	5	28	20	1	0	77	1	3	371	32			
20스페인	12	10	40,382	35.6	-4	6	10	21	2	-1	95	1	4	2,484	31			
21멕시코	217	128	8,358	42.5	-5	6	60	30	2	0	53	3	4	105	31			
22인도네시아	5	5	17,861	38.5	-6	5	1	28	2	0	88	1	4	2,826	31			
23아시안	138	31	18,782	43.7	-7	5	62	85	1	0	85	6	4	257	30			
24호주	212	213	6,537	44.6	-8	4	124	15	1	0	67	1	4	116	29			
25인도네시아	138	214	3,974	46.2	-3	5	73	25	0	0	66	1	4	70	27			
26중국	8	18	12,889	38.8	-4	5	59	27	1	0	88	0	4	741	27			
27미국	69	59	4,752	47.0	-9	4	86	28	3	0	62	1	4	88	25			
28미국	54	84	4,114	37.6	-5	4	33	22	1	0	84	1	3	300	24			
29미국	52	162	3,354	39.3	0	4	114	23	0	0	54	1	3	23	23			
30미국	18	38	14,037	37.5	-4	5	40	18	1	0	84	0	3	73	22			
31미국	87	110	3,302	38.3	-7	4	95	30	1	0	43	1	4	18	22			
32미국	46	45	5,162	39.9	-9	4	126	30	1	0	76	1	2	155	21			
33미국	7	31	4,684	38.4	-13	4	76	30	1	0	30	0	2	141	18			

Top5 매력도 국가 주요 평가지표 수준 : 7.VR

VR 시장 내 Top5 매력도 보유 국가들은 주요 평가지표들에 대해서도 대체로 평균 이상 수준임을 확인

시장 경쟁력	미래 성장성	사업 환경	소비자 환경
콘텐츠 시장 규모 (m USD)	콘텐츠 시장 성장률 (%)	콘텐츠 시장 점유율 (%)	규제 및 정책 (개수)
기준치 : 22%	기준치 : 22%	기준치 : 7%	기준치 : 6%
미국: 1,623	49.4	5	1
중국: 1,092	58.5	6	2
일본: 673	51.5	5	1
독일: 625	53.5	3	0
싱가포르: 355	63.6	1	0
Avg: 244	44	2.1	0.3

1) 전 5년 유통액이 아닌 한국 기업 콘텐츠 수입액, 판매액, 미판매 등을 합산 수 있는 지표가 높은 코리안 기업 경우 외국 글로벌 콘텐츠 유통 기업(7FA 등) 포함
 2) 주류 콘텐츠 규제 및 지식 콘텐츠 4차산업 정책으로, 학술 수록 요건함
 3) 인당 콘텐츠 소비액임
 * 인기도 지표 무관함, 다 평가요소를 가중치 반영

2 결과보고서(pdf) 다운로드 | 목록 | 3

- 결과정보 상세 화면

- ① 해외 매력도 평가 결과 공유 상세 내용
- ② 결과보고서(pdf) 클릭 시 결과서 다운로드 가능
- ③ 목록으로 돌아가기

수출역량진단 결과

- 기업구분: 수출준비기업
- 수출장르: 실감콘텐츠(VR)

종합적/영역별 진단 결과	영역별 수출 역량 제고 제안	한국콘텐츠진흥원 수출지원사업 소개	해외 마케팅 참가 결과 공유	해외 Top5 국가 시장 추이 및 트렌드
---------------	-----------------	--------------------	-----------------	------------------------

해외 Top5 국가 시장 추이 및 트렌드

1. 미국	<p>현재 미국 VR시장은 2018년 1,623백만 달러로 세계 VR시장 중 가장 큰 시장이다. 미국에서는 2019년 HTC 및 Oculus에서 무선 헤드셋 모델에 대한 VR 및 AR 플랫폼보다 훨씬 저렴한 가격대로 출시했다. 저렴한 가격대의 무선형 모델이 출시된 이후 시장 성장에 큰 영향을 미칠 것으로 보인다.</p> <p>VR은 아직 초기 단계에 있는 기술이며, 몇몇의 기술적인 문제점들로 인해 대중의 이목을 끌기에는 다소 한계가 있었다. 이러한 부분은 향후 개선될 것으로 보이며, VR 기기 및 콘텐츠에 대한 소비자의 호응을 유도하는 데에 큰 도움이 될 것이다. 콘텐츠 측면에서는, 현재 VR 기기 주요 기업에서는 일회성 구입이지만 향후 구독 모델이 빠르게 확산될 것으로 보인다. 실제 HTC의 전문 VR 앱스토어인 Viveport에서는 이미 구독형식의 변화가 일어나고 있다. 그러나 실제적으로 큰 변화는 VR 콘텐츠가 일반 소비자 서비스에서 큰 부분을 차지할 때 발생될 것으로 예상된다.</p> <p>현재는 콘텐츠 제공업체마다 VR에 대해 각각 다른 관점을 가지고 있다. Hulu는 VR을 신속하게 받아들여 이제는 The Driver 나 A Curious Mind 같은 다양한 소를 제공하는 한편, Netflix는 VR의 현재 개발 수준으로 볼 때 VR에 더 적합한 것으로 판단하는 다소 회의적인 입장을 보였다. Oculus는 VR을 통해 리얼타임 이벤트를 볼 수 있는 Oculus Venues를 운영하기도 했다. 2020년에 초 VR의 주요시장은 확대될 것으로 보이며 기술 또한 충분히 개선되어 VR 콘텐츠가 대부분의 플랫폼에서 광범위하게 이용될 것으로 예상된다.</p> <p>VR 기술이 대중들에게 보편적으로 사용되는 콘텐츠로서 입지를 다지기 위해서는 기술 자체의 개선이 필수적이다. 종합한설 (MR)의 가장 대표적 업체인 Microsoft는 현재 HoloLens 2를 개발하면서 수년 동안 HoloLens MR 헤드셋을 개발해 왔다. AR은 VR보다 기술적으로 2단계고 완성된 기술이다. 현재 수준에서 Microsoft의 Windows Mixed Reality 플랫폼은 Oculus와 Vive를 능가하지만, Windows PC에 대해서는 보다 확실한 기술적 진보가 필요할 것으로 보인다. 많은 회사들이 VR을 대중적인 콘텐츠로 부상하는데 결정적인 역할을 할 수 있는 웨어러블 기기를 개발하고 있으나, 몇몇의 시는 5,657x3,182픽셀 수준의 높은 해상도를 제공하는 VR 디스플레이를 개발하는 한편, Apple은 8K 디스플레이를 갖춘 MR 헤드셋을 계획하고 있는 것으로 파악된다.</p>
2. 중국	<p>중국에서는 전 세계 어느 곳보다 많은 VR 기기 사용이 있다. 2018년에는 총 2,110만 개의 기기가 있으며 대부분은 휴대용 VR 기기인 것으로 파악되었다. 2022년까지 총 3,970만 대 수준으로 증가 될 것으로 예상되며 휴대용 기기는 3,350만 대 수준일 것으로 추정된다. 휴대용 보편성 Yue Hocus가 2018년 다른 국가에 출시되기 이전에 중국에서만 독점적으로 출시되는 등 중국 시장은 점점 매력적인 시장으로 확대되고 있다.</p> <p>휴대용 VR 헤드셋은 중국에서 계속 인기를 끌 것으로 보인다. 2018년 6월 Mi VR 헤드셋은 출시 당시에서 3분만에 매진되었고 다음 온라인 소매 업체에서는 몇 시간 내에 소진되기도 하였다. Oculus Go의 중국판인 Mi VR은 Oculus와 중국 소비자들은 Xiaomi가 공동으로 개발한 헤드셋이다.</p> <p>중국 정부는 경제 성장에 중점을 둔 13차 5개년 계획(2016-2020년)의 일환으로 VR 산업을 지원하고 있다. 그리고 장시성의 지원정책은 VR/AR 기술에 대한 혁신이 되는 것을 목표로 하고 있으며, VR/AR 회사에 투자하기 위해 460백만 달러의 기금을 모을 계획이라고 발표했다. 지원수단인 단정성은 이미 50개기 넘는 VR 회사가 있다.</p> <p>중국에서는 콘텐츠 시장은 다소 어려운 시기를 겪을 것으로 판단된다. 콘텐츠 개발자들은 본격적인 콘텐츠 제작 이전에 VR 헤드셋 시장이 먼저 충분히 성장하기를 바라고 있기 때문이다. 그럼에도, Location-based VR은 중국에서 상당한 인기 있으며 앞으로 성장할 것으로 보인다. 2018년 4월 중국 남서부 구이저우성에 Oriental Science Fiction 테마파크가 개장했으며, 이는 330acre 규모의 중국 최초의 대형 VR 테마파크로서 총 35개의 VR 놀이기구를 보유하고 있다.</p>

3. 일본	<p>2018년 시장규모가 6.73백만 달러에 달하는 일본은 미국과 중국에 이어 세계에서 세 번째로 큰 VR 시장이다. 향후 2023년에는 5,343백만 달러 수준까지 성장할 것으로 예상된다.</p> <p>글로벌 시장이 마찬가지로 일본 VR 콘텐츠 시장 또한 헤드셋-콘텐츠-서비스를 겪고 있다. 게임 개발자는 헤드셋 시장이 큰 폭으로 성장할 때까지 큰 투자를 하는 것을 꺼려하고, 이러한 수준에서 제작된 낮은 퀄리티의 콘텐츠는 소비자로 하여금 VR 기기를 구매할 의사를 갖게 만드는 역효과가 반복되고 있다.</p> <p>VR이 게이밍이 아닌 VR 테마파크 같은 Location-based VR은 헤드셋이나 콘텐츠에 대한 직접적인 구매 없이 VR을 경험하고 해당 기술에 대한 관심을 가지도록 할 수 있다. 최근 일본 내에서도 이러한 형태의 VR 서비스기 소비자들에게 인기를 끌고 있다. 또한 2018년에 Dragon Quest와 Godinra 등 4인이 함께 출시된 VR 시뮬레이터가 출시되기도 하였다.</p> <p>일본은 게임 이외에도 다양한 VR 콘텐츠를 몰아치고 있다. 2018년에는 세계 최초의 VR 항공사인 'First Airlines'이 공식화되었다. 이 서비스에서는 소비자는 승객이 되어 제1, 2, 3등에 탑승하고 일본은 최초로 '여행'할 수 있다.</p> <p>엔터테인먼트 이외의 분야의 활용 사례도 있다. 2018년 Oculus는 교육에 VR 활용 가능 여부를 타진하기 위해 Oculus Education 프로그램의 개발을 국가 중 하나로 일본을 시작했다.</p> <p>의료분야에서의 VR 활용도 증가하고 있다. 도쿄에 위치한 Holovision은 회사에서 개발한 의료 프로그램은 일본 내 12개 병원까지 수출을 계획하기 위한 용도로 VR을 사용하고 있으며, 환자 등의 행에 수집된 디스 크립션(를 사용하여 외과의사 내부 장치의 3D 모델을 볼 수 있다. 이 기술은 향후 의료 전문가를 양성하는 데 사용될 수도 있을 것으로 보인다.</p> <p>일본 VR 시장은 2018년에서 2023년 사이 연평균 51.4% 성장할 것으로 보이며, 동 기간 미국의 연평균 49.3%의 성장을 보다 빠른 수준일 것으로 판단된다.</p>
4. 독일	<p>독일의 VR 시장은 유럽에서 가장 큰 시장이다. 2018년 VR시장의 규모는 총 475백만 달러였으며 2023년 3,605백만 달러에 달하는 시장으로 성장할 것으로 예상된다. Microsoft의 HoloLens는 전 세계 최초의 엔터프라이즈용 VR 기기 중 하나로서 개발되었으며, 이로써 많은 분야의 매뉴얼을 대체하기 위해 테스트되고 있다. 소프트웨어는 Kaiserlautern의 Holo AI II에서 개발되었으며, 이 회사는 운송하기 위한 제품을 시연할 수 있는 VR 소용 기술도 개발 중이다. 이러한 기술은 엔터프라이즈용 직원 교육용 콘텐츠를 제작하는 데 사용될 수 있을 것으로 보인다. 또한, VR은 제조업 테스트 플랫폼에, 동시에 가상공간에서 다른 엔터프라이즈용 플랫폼을 운영할 수 있게 한다. 그러나 현재 VR 헤드셋은 다소 무겁고 어시어리즘(멀티플)을 유발할 수 있어 장시간 사용에는 다소 무리가 있다.</p> <p>독일 내 VR 판매는 꾸준한 증가하고 있다. 2018년에는 총 180만 대가 팔렸으며, 그 중 140만 대는 휴대용 모델이었다. 2023년에는 총 310만 대, 그 중 210만 대가 휴대용 모델일 것으로 예상된다.</p>
5. 싱가포르	<p>아직 VR 헤드셋이 가장 내성적인 엔터테인먼트의 주요 비중을 차지하는 못해서, 2023년 예상 판매액은 310만 수준으로 인근 국가인 프랑스의 750만 대보다 낮을 것으로 보인다. 게다가, Location-based VR 또한 크게 성장 중이다. 2018년 워털루로브의 VR 게임인 Holoport는 독일의 두 개의 VR 센터를 신규 오픈하는 동시에 Hologipps도 오픈하였다. 2018년 2월 세계 최초의 VR 테마파크인 Galaxy Ending Water Park에서 문을 연 것도 있었다.</p> <p>싱가포르의 2018년 VR시장의 규모는 총 275백만 달러였으며 2023년 1,624백만 달러까지 연평균 성장률 44.8%의 증가할 것으로 예상된다.</p> <p>싱가포르의 경우 소비자 환경 지원에서 가장 큰 데에 크게 높은 액티브 지수를 보유하고 있다. 또한 1년 보급률의 경우 98%로 33개 국가 중 마닐라(마닐라)와 함께 가장 높은 보급률을 보유하고 있었다. VR 콘텐츠 AR/VR/인간 VR 콘텐츠 소비금액의 경우 44달러로 가장 높았다. 문화 지출에 역시 2,609달러로 3,823달러의 미국과 2,990달러의 후속을 이어 3위를 기록했다.</p> <p>VR 시장의 높은 성장세와 더불어 유사한 소비자 환경으로 인해 향후 싱가포르의 VR 시장 규모는 크게 증가할 것으로 예상된다.</p>

2 [결과보고서\(pdf\) 다운로드](#) [목록](#) 3

- 결과정보 상세 화면

- ① 해외 Top5 국가 시장 추이 및 트렌드 상세 내용
- ② 결과보고서(pdf) 클릭 시 결과서 다운로드 가능
- ③ 목록으로 돌아가기