

2021 문화예술 사회적경제 기업협력사업 공모요강

문화체육관광부와 (재)예술경영지원센터는 문화예술 사회적경제 조직 등 예술기업(단체)의 판로확장 및 사업 활성화를 위한 기업협력 제안서를 공모합니다. 공모를 통해 선발된 예술기업 단체에게는 그룹 컨설팅과 제안서 현장발표에 참여할 수 있는 기회가 주어집니다. 고유 콘텐츠와 아이디어를 활용하여 기업과의 협력에 관심이 있는 예술기업(단체)의 많은 참여 바랍니다.

□ 공모개요

- (공 모 명) 2021 문화예술 사회적경제 기업협력사업 공모전
- (공모대상) 기업협력사업 제안을 원하는 문화예술 사회적경제 조직 등 예술기업 및 단체(고유번호증 또는 사업자등록증 보유)
- (공모기간) 공고일 ~ 2021. 7. 15.(목) 13:00 *13:00까지 접수분에 한함
- (지원내용)
 - 기업협력 제안서 작성을 위한 8주 과정 공동교육 및 그룹컨설팅 제공
 - 기업 사회공헌 및 문화마케팅 관계자 대상 현장발표 기회 제공
 - 우수기업 선정(최우수상, 기업패널상 등) 및 시상(상금 총 2,500만원 상당)
- (공모분야)

사회공헌(CSR) / 문화마케팅을 연계한 협력사업이란?

- **사회공헌(CSR)** : 기업이 가진 역량 및 자원을 이용해 사회 전반의 문제를 해결하고 공익을 위해 활동하는 것 (ex. 지역 사회의 문화예술 활동, 지역 문화 활성화를 위한 사업 지원 등)
- **문 화 마 케 팅** : 문화예술을 활용하여 소비자와의 원활한 교환을 창출하기 위한 일련의 마케팅 방법 (ex. 기업 또는 브랜드 이미지 구축을 위한 홍보나 광고 등에 문화예술 적용, 고객 관계관리(CRM) 차원에서 고객에게 문화예술 혜택(공연.전시 티켓, 예술 교육 등) 제공)

| 구분(유형) | 내용 | | |
|--------|--|-----------|---------------------|
| 자유형 | ○ 문화예술 사회적경제 조직 등 예술기업(단체)이 임의로 기업을 선정하고 고유 콘텐츠 및 아이디어를 활용하여 협력사업 제안 ※ 제안기업 임의선정 필수 | | |
| 지정형 | ○ 예술경영지원센터가 지정한 기업 중 한 곳을 선택하고 고유 콘텐츠 및 아이디어를 활용하여 해당 기업에 협력사업 제안 | | |
| | 연번 | 기업명 | 사업명 |
| | 1 | 한국타이어나눔재단 | 지역사회 문화예술교육 지원사업 제안 |

| | | | |
|---------------|---------------------|---------------------------------|---|
| | 2 | 한국공항공사 | 한국공항공사 업(業)과 연계된 사회공헌 문화예술협력사업 제안 |
| | 3 | CJ CGV | 1) 영화 속 인문·사회학적 주제 및 직업 내용 연계 청소년용 교육/체험 콘텐츠 개발 |
| | | | 2) 극장 내 신규 콘텐츠 개발 |
| | | | 3) 필환경 프로젝트 개발 |
| | 4 | ㈜SK네트웍스 워커힐 | 1) 친환경(Eco-friendly) 컨셉룸 운영 |
| | | | 2) 워커힐 라이브러리 ESG 홍보존 |
| 3) 고객 체험 및 활동 | | | |
| 5 | (재)스마일게이트 희망스튜디오 | 스마일게이트 사회공헌 문화예술협력사업 제안 | |
| 6 | LG HelloVision | 헬로모바일 유심 카드 디자인 및 친환경 유심 패키지 제안 | |

* 세부내용은 붙임1. 공모 요강 참고

○ (유의사항)

- 「성폭력 범죄의 처벌에 관한 특례법」 제2조의 죄로 형 또는 치료감호의 선고를 받은 자 또는 그 자가 구성원에 포함된 예술기업 제외
- 공모 선정이 해당 기업과의 실질적인 사업 연계를 의미하지 않으며, 사업 진행은 추후 양자 간 협의 예정
- 유형별(지정형·자유형) 및 지정형 기업 간 중복 지원신청은 가능하나 1차 서류심사에서 선정되는 제안서는 예술기업당 1개임

□ 추진절차



* 상기 일정은 변경될 수 있음

□ 기업협력사업 세부 지원내용

가. 개요

- (지원목적) 문화예술 사회적경제 조직 등 예술기업(단체)의 고유콘텐츠, 아이디어를 활용한 기업협력 제안서 작성 및 피칭 역량 강화
- (지원기간) 2021. 7월 ~ 2020. 10월
- (운영대상) 1차 서류심사로 선정된 30개 내외 예술기업(단체)
- (지원내용)
 - 공통교육 및 그룹컨설팅
 - 최종 제안 PT를 위한 제안서 발표 코칭 등 추가 컨설팅

나. 공통교육 및 그룹컨설팅

- (교육기간) 2021. 7월 ~ 9월 / 8회
- (교육장소) 대학로 인근 교육장 및 온라인 진행
- (교육대상) 1차 서류심사로 선정된 30개 내외 예술기업(단체)
- (프로그램(안)) 워크숍 및 강의, 컨설팅

| 회차 | 내용 | |
|----|---|------------------------------|
| 1 | [웰컴 네트워킹] 문화예술 조직 정체성 찾기 | |
| 2 | [기업협력사례 발표] 2020 기업협력 우수 사례 공유 및 그룹미팅 | |
| 3 | [기업트렌드 및 현황] 기업 CSR 및 마케팅 트렌드/제안서 작성법 강의(온라인) | |
| 4 | [문화예술의 사회적가치] 문화예술기업의 사회적 가치측정 | |
| 5 | [강의] 기업 브랜딩과 문화마케팅 | [컨설팅] 지정형 기업 소개 및 제안서의 구성 |
| 6 | [강의] 기업 사회공헌과 프로그램 기획 | [컨설팅] 기업과 문화예술조직의 비즈니스 접점 찾기 |
| 7 | [강의] 공공기업의 문화예술사업 (지역밀착형 중심으로) | [컨설팅] 개별 컨설팅(온라인) |
| 8 | [강의] 문화예술을 활용한 기업의 홍보전략 | [컨설팅] 협력사업 홍보 기획 |

* 프로그램 내용 및 강사진은 변경될 수 있음

다. 추가 컨설팅

- (운영기간) 2021. 9월 ~ 10월 / 3회
- (지원대상) 2차 모의발표심사로 선정된 10개 내외 예술기업(단체)
- (운영방식) 예술기업(단체) 당 3회 내외
- (주요내용) 최종 제안 PPT 구성 및 제작, 제안서 발표 코칭 등

라. 현장발표(피칭)

- (일시/장소) 2021. 11월 1주, 서울
- (지원대상) 2차 모의발표심사로 선정된 10개 내외 예술기업(단체)
- (지원내용) 현장발표심사를 통해 대상, 우수상, 기업패널상 등 시상 (상금 총 2,500만원 상당)

□ 공모접수

- (접수기간) 공고일 ~ 2021. 7. 15.(목) 13:00 * 13:00까지 도착분에 한함
- (접수방법) 이메일 접수(apply@gokams.or.kr) * 방문 및 우편접수 불가
- (제출서류)

| 제출서류 | | 비고 |
|------|--|---|
| 필수 | ① 공모 신청서 1부 - 붙임1. 개인정보 수집·이용·제공 동의서 - 붙임2. 성희롱·성폭력 예방 등에 관한 서약서 | * 지정서식, 한글파일 * 직인 첨부 등으로 PDF 변환이 필요한 경우, 한글파일과 PDF 동시 제출 |
| | ② 사업제안서 PPT 1부 | 자유양식, 10매 이내(PPT 파일) |
| | ③ 사업자등록증 또는 고유번호증 1부 | JPG 또는 PDF 파일 |

* 제출서류는 ‘기업협력사업 공모신청(유형_제안기업명_예술기업명)’으로 된 압축파일(ZIP) 한 개로 제출
예시) 기업협력사업 공모신청서(지정형_CJCGV_예술경영지원센터)

- (1차 서류 결과발표) ‘21. 7. 3주차 발표(예정), 개별통지(메일 및 문자)
- (유의사항)
 - 1차 서류심사로 선정된 30개 내외 예술기업(단체)은 공통교육 및 그룹컨설팅 전 과정 참여 필수
 - 8주차 그룹컨설팅 전 최종제안서 제출 필수

- 2차 모의발표심사에서 선정된 10개 내외 예술기업(단체)은 3차 현장발표 참여 필수

□ 선정방법

- (심사방법) 외부 전문가 및 기업관계자에 의한 서류 및 현장발표 심사
- (심사 단계 및 일정)

| 구분 및 일정 | 심사내용 | 비고 |
|---------------------------|-----------------------------|--|
| 1차 서류심사 (7월 4주차) | 공모 신청서 심사 | <ul style="list-style-type: none"> • 신청서류 검토, 서류미비 등 결격 기업·단체 제외 • 예술기업(단체) 30개 내외 선정 |
| 2차 모의발표심사 (9월 3주차) | 사업제안서 발표심사 (PPT) | <ul style="list-style-type: none"> • 해당 심사기준에 따라 사업제안서 PT발표 심사 ※지정형 제안서는 해당 기업협력사업 담당자 심사참여 • 예술기업(단체) 10개 내외 선정 |
| 3차 현장발표심사 (11월 1주차) | ‘기업협력사업 공모전’ 제안서 발표심사 | <ul style="list-style-type: none"> • 지정형·자유형 기업협력사업 담당자 및 사회공헌·문화 마케팅 관계자로 심사위원 및 기업패널단 구성 • 최우수상, 기업패널상 등 선정 및 시상 |

* 상기 일정은 변경될 수 있음

○ (심사기준)

- 제안 사업모델의 독창성, 경쟁력 등
- 제안 사업계획의 구체성, 타당성(예산 및 추진계획 등)
- 예술기업(단체)의 사업운영 역량(해당 사업 및 기타 사업운영 경험 등)
- 제안 사업의 확장성 및 기업협력 가능성
- 제안 사업계획 브리핑 및 제안서 구성, 질의응답 등(현장발표심사 시)

○ (선정규모 및 시상내용)

| 구분 | 선정규모 | 시상내용 |
|--------------|-------------------------------|-----------------|
| 1차 서류심사 | 30개 내외 예술기업·단체 선정 | |
| 2차 모의발표심사 | 10개 내외 예술기업·단체 선정 | |
| 3차 현장발표심사 | 우수기업 선정(최우수상,기업패널상 등) 및 시상 | 상금 총 2,500만원 상당 |

* 상금은 기업과의 협력사업에 우선적으로 사용

□ 문의

- (재)예술경영지원센터 예술경제지원본부 사회가치창출팀
전화 : 02-708-2237 / 이메일 : apply@gokams.or.kr




붙임 1


기업협력사업 지정형 공모 내용

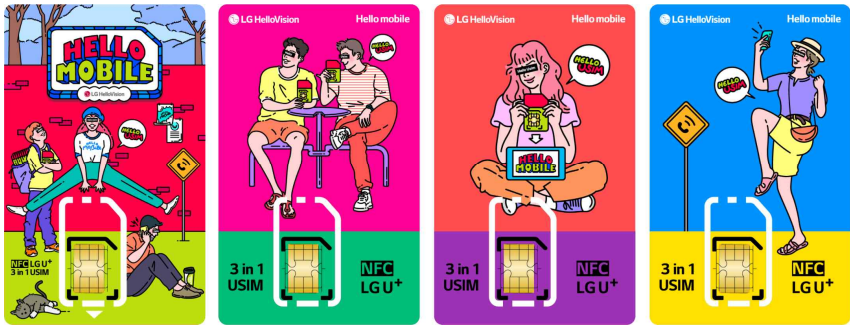
- 자유형 : 문화예술 사회적경제 조직 등 예술기업(단체)이 임의로 기업을 선정하고 고유 콘텐츠 및 아이디어를 활용하여 해당 기업에 협력사업 제안
- 지정형 : 예술경영지원센터가 지정한 기업 중 한 곳을 선택하고 고유 콘텐츠 및 아이디어를 활용하여 해당 기업에 협력사업 제안

| 기업명 | 사업명 | 사업내용 |
|------------|----------------------------------|--|
| 한국타이어 나눔재단 | 지역사회 문화예술교육 지원사업 제안 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 구분 : 사회공헌 ○ 사업소개 및 방향성 <ul style="list-style-type: none"> - 지역사회의 문제를 해결하기 위해 주민을 조직하고 그 문제를 해결하기 위한 방법을 지원하는 드림위드 사업 중 지역의 문제를 문화예술교육 및 예술공연으로 해결하고자 함 ○ 사업대상 <ul style="list-style-type: none"> ① 교육 : 문화예술 교육이 필요한 지역사회 아동청소년 ② 공연 : 관광자원과 결합한 거리예술 공연 단체 ○ 사업기간 : 2021년 5월 ~ 12월(단년) 혹은 연속 지원 가능 ○ 핵심포인트 <ul style="list-style-type: none"> ① 문화, 예술, 관광 분야의 교육이 필요한 지역에 드림위드를 통해 지역의 단체를 발굴하여 그들이 가진 역량으로 수익을 만들고 그 수익을 문화 예술관광 교육을 지원하는 순환고리를 만들어 지속가능하도록 함 ② 지역사회의 관광자원을 통해 지역의 문제를 해결하고자 할 때 관광 프로그램에 거리공연을 포함시키기 위한 지역의 예술가들을 발굴하여 지원함에 따라 상생 할 수 있도록 함 |
| 한국공항공사 | 한국공항공사(業)과 연계된 사회공헌 문화예술협력 사업 제안 | <ul style="list-style-type: none"> ○ 구분 : 사회공헌 ○ 사업소개 및 방향성 <ul style="list-style-type: none"> - (제안방향) 공사의 현재 사회공헌 추진방향인 '모두를 잇다(전국민·사회약자 지원), '성장을 잇다(지역 상생발전), '행복을 잇다(임직원 참여 및 파트너십 강화)' 에 부합하며, 문화예술이 연계된 새로운 사업 - (주민참여) 주민들이 실제로 원하는 문화예술 콘텐츠를 조사·시행하고, 소음대책지역 내 사회적 경제기업 협력 또는 지역 예술가 고용을 통해 수혜자/공급자 양방향으로 사회적 가치를 창출 - (언택트) 포스트 코로나19 대비, 대면을 최소화시키는 등 기존 사회공헌 패러다임 전환 방안 ○ 사업대상 : 문화예술 활동 경험이 부족한 지역주민 (전국 14개 공항 인근) <ul style="list-style-type: none"> - 공항인근 소음대책지역 주민 등 ○ 사업기간 : 2022년 연중 ○ 핵심포인트 <ul style="list-style-type: none"> ① (업과 연계) 전국 공항(인천 제외 14개) 운영 공공기관으로서, 공항 인프라 활용 및 항공업계와 관련한 사회적 책임 완수 방안 |

| | | <p>② (지역 소통) 항공기 소음 등 공항 인근 지역사회 현안 반영한 상생 프로그램 - '소음'이라는 네거티브 요인을 긍정적으로 인식할 수 있는 아이디어</p> <p>③ (참여 프로세스 강화) 단순히 공사에서 제공하는 일방향, 일회성 문화 행사가 아닌, 프로그램 기획부터 시행까지 지역민이 참여하여 공사-주민-사회적기업이 공동주체가 되어 진행</p> | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|--|--|----------|---------|--------|-------|--|---|--------|--|--|----------|---|---|----------|---|
| CJ CGV | 1) 영화 속 인문·사회학 적 주제 및 직업 내용 연계 청소년용 교육/체험 콘텐츠 개발 | <p>○ 구분 : 사회공헌</p> <p>○ 사업소개 및 방향성</p> <p>- 영화 속 인문·사회학적 주제 및 직업 소재의 청소년용 콘텐츠 개발 '두근두근 영화학교' 프로그램 內 신규 교육 콘텐츠 개발 (既 개발 콘텐츠 확인 : 두근두근영화학교 www.gocinemaschool.org) 영화에 등장하는 직업 혹은 인문 사회학적 주제를 중학생 눈높이에 맞춘 강의/체험</p> <p>○ 사업대상 : 중학생 대상</p> <p>○ 사업기간 : 2021년</p> <p>○ 핵심포인트</p> <p>① 영화 관람 전/후에 추가 프로그램으로 제공 ② 소요시간 30분 내외 ③ 비수도권 시행기관 선호</p> | | | | | | | | | | | | | | |
| | 2) 극장 내 신규 콘텐츠 개발 | <p>○ 구분 : 문화마케팅</p> <p>○ 사업소개 및 방향성</p> <p>- CGV ICON(Interactive, Colorful & Exciting Contents) : 다양한 콘텐츠를 극장에서 즐길 수 있게 제공하는 CGV의 얼터콘텐츠 브랜드</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>콘텐츠 카테고리</th> <th>카테고리 개요</th> <th>주요 콘텐츠</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>#PLAY</td> <td>놀이의 공간 CGV - 게임 중계/파티 등 관객과 함께 즐기는 콘텐츠 플레이</td> <td>- eSports : League of Legends 라이브 중계 등 - 스포츠 중계 : 월드컵 라이브 중계 등</td> </tr> <tr> <td>#STAGE</td> <td>극장에서 즐기는 무대 - 오페라, 뮤지컬, 콘서트 등 생동감 넘치는 실황</td> <td>- 월간 오페라 : 오페라 공연 영상 상영(골드클래스관) - 월간 뮤지컬 : 국내/해외 뮤지컬 실황 영상 상영 - 월간 클래식 : BBC프롬스 콘서트 실황 영상 상영 - Live 콘서트 : 구스타프 클림프 미디어 아트 콘서트 등 - 기타 : 클래식 공연, 아르코 라이브 기획전 등</td> </tr> <tr> <td>#LIBRARY</td> <td>지식 충전소 라이브러리 - 강의, 디지털 뮤지엄, 북토크 등 지식 콘텐츠 공유</td> <td>- 강의 : 사이다경제 시리즈, 인생학교 등 - 문화살롱: 베르나르베르베르 라이브 북 토크 등</td> </tr> <tr> <td>#CHANNEL</td> <td>스크린으로 만나는 채널 - 방송, OTT 등 다른 채널의 콘텐츠를 즐길 수 있는 기회</td> <td>- OTT Original 콘텐츠, 국내외 방송사, 유튜버 협업 콘텐츠 - 가짜사나이2(극장판), SBS드라마 이별 유예, 정브리의 동물일기 등</td> </tr> </tbody> </table> | 콘텐츠 카테고리 | 카테고리 개요 | 주요 콘텐츠 | #PLAY | 놀이의 공간 CGV - 게임 중계/파티 등 관객과 함께 즐기는 콘텐츠 플레이 | - eSports : League of Legends 라이브 중계 등 - 스포츠 중계 : 월드컵 라이브 중계 등 | #STAGE | 극장에서 즐기는 무대 - 오페라, 뮤지컬, 콘서트 등 생동감 넘치는 실황 | - 월간 오페라 : 오페라 공연 영상 상영(골드클래스관) - 월간 뮤지컬 : 국내/해외 뮤지컬 실황 영상 상영 - 월간 클래식 : BBC프롬스 콘서트 실황 영상 상영 - Live 콘서트 : 구스타프 클림프 미디어 아트 콘서트 등 - 기타 : 클래식 공연, 아르코 라이브 기획전 등 | #LIBRARY | 지식 충전소 라이브러리 - 강의, 디지털 뮤지엄, 북토크 등 지식 콘텐츠 공유 | - 강의 : 사이다경제 시리즈, 인생학교 등 - 문화살롱: 베르나르베르베르 라이브 북 토크 등 | #CHANNEL | 스크린으로 만나는 채널 - 방송, OTT 등 다른 채널의 콘텐츠를 즐길 수 있는 기회 |
| 콘텐츠 카테고리 | 카테고리 개요 | 주요 콘텐츠 | | | | | | | | | | | | | | |
| #PLAY | 놀이의 공간 CGV - 게임 중계/파티 등 관객과 함께 즐기는 콘텐츠 플레이 | - eSports : League of Legends 라이브 중계 등 - 스포츠 중계 : 월드컵 라이브 중계 등 | | | | | | | | | | | | | | |
| #STAGE | 극장에서 즐기는 무대 - 오페라, 뮤지컬, 콘서트 등 생동감 넘치는 실황 | - 월간 오페라 : 오페라 공연 영상 상영(골드클래스관) - 월간 뮤지컬 : 국내/해외 뮤지컬 실황 영상 상영 - 월간 클래식 : BBC프롬스 콘서트 실황 영상 상영 - Live 콘서트 : 구스타프 클림프 미디어 아트 콘서트 등 - 기타 : 클래식 공연, 아르코 라이브 기획전 등 | | | | | | | | | | | | | | |
| #LIBRARY | 지식 충전소 라이브러리 - 강의, 디지털 뮤지엄, 북토크 등 지식 콘텐츠 공유 | - 강의 : 사이다경제 시리즈, 인생학교 등 - 문화살롱: 베르나르베르베르 라이브 북 토크 등 | | | | | | | | | | | | | | |
| #CHANNEL | 스크린으로 만나는 채널 - 방송, OTT 등 다른 채널의 콘텐츠를 즐길 수 있는 기회 | - OTT Original 콘텐츠, 국내외 방송사, 유튜버 협업 콘텐츠 - 가짜사나이2(극장판), SBS드라마 이별 유예, 정브리의 동물일기 등 | | | | | | | | | | | | | | |

| | | |
|-------------------------------|--|---|
| | <p>3) 필환경 프로젝트 개발</p> | <ul style="list-style-type: none"> ○ 사업대상 : 극장 관람객 ○ 사업기간 : 2021년 ○ 핵심포인트 <ul style="list-style-type: none"> - CGV 상영관 내에서 구현 가능한 신규 영상(문화) 콘텐츠 개발 (참고: CJ아지트 라이브 프리미엄, 스탠드업 코미디 쇼그맨) <ul style="list-style-type: none"> ○ 구분 : 문화마케팅 ○ 사업소개 및 방향성 <ul style="list-style-type: none"> - 필환경 메시지를 고객들에게 전파하고 확산할 수 있는 콘텐츠 기획 개발 ○ 사업대상 : 극장 고객 ○ 사업기간 : 2021년 ○ 핵심포인트 <ul style="list-style-type: none"> - 영상 제작, 캠페인 운영, 공간 구성, 굿즈 개발 등 형식 무관 ○ 참고 사례 <ul style="list-style-type: none"> - CGV 페스크린 재활용 굿즈 개발 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <ul style="list-style-type: none"> - 자원순환 60초 초단편영화제 - 일회용품 사용 줄이기 등 필환경 행동 실천 독려 캠페인 |
| <p>(주)SK 네트웍스 워커힐</p> | <p>1) 친환경(Eco-friendly) 컨셉룸 운영</p> | <ul style="list-style-type: none"> ○ 구분 : 사회공헌/문화마케팅 ○ 사업소개 및 방향성 <ul style="list-style-type: none"> - 친환경 컨셉룸 운영에 적합한 상품 및 콘텐츠 개발 ① 객실 어메니티 구성 및 기획 제안 ② 페 린넨, 비누, 침대보, 페트병 등을 재공정한 업사이클링 상품 기획 및 제안 ③ 친환경 컨셉룸 운영 기획(그린카드 등) ○ 사업대상 : 워커힐 이용 고객군 ○ 사업기간 : 2021년 ~ ○ 핵심포인트 <ul style="list-style-type: none"> - 친환경 호텔로 전환을 선언한 워커힐 호텔앤리조트의 ESG Story를 담은 브랜드 상품, 기획을 통해 사업 경쟁력 증대 - 워커힐을 이용하는 고객에게 사회적가치(Social Value Story)를 전달할 수 있는 상품 및 콘텐츠 개발 |

| | | |
|----------------------------------|---|--|
| | <p>2) 워커힐 라이브러리 ESG 홍보존</p> | <ul style="list-style-type: none"> ○ 구분 : 사회공헌/문화마케팅 ○ 사업소개 및 방향성 <ul style="list-style-type: none"> - 호텔 2층에 위치한 라이브러리 공간 내 ESG관련 홍보존 운영 기획 <ol style="list-style-type: none"> ① 홍보존 운영 컨셉 방향 ② ESG 관련 디스플레이 및 이벤트 등 <div style="text-align: center;">  <p><참고> 워커힐 라이브러리 공간</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 사업대상 : 워커힐 이용 고객군 ○ 사업기간 : 2021년 ~ ○ 핵심포인트 <ul style="list-style-type: none"> - 친환경 호텔로 전환을 선언한 워커힐 호텔앤리조트의 ESG Story를 담은 브랜드 상품, 기획을 통해 사업 경쟁력 증대 - 워커힐을 이용하는 고객에게 사회적가치(Social Value Story)를 전달할 수 있는 상품 및 콘텐츠 개발 |
| | <p>3) 고객 체험 및 활동</p> | <ul style="list-style-type: none"> ○ 구분 : 사회공헌/문화마케팅 ○ 사업소개 및 방향성 <ul style="list-style-type: none"> - 친환경 호텔을 지향하는 워커힐 객실 이용객들이 체험 및 활동해 볼 수 있는 프로그램 ○ 사업대상 : 워커힐 이용 고객군 ○ 사업기간 : 2021년 ~ ○ 핵심포인트 <ul style="list-style-type: none"> - 친환경 호텔로 전환을 선언한 워커힐 호텔앤리조트의 ESG Story를 담은 브랜드 상품, 기획을 통해 사업 경쟁력 증대 - 워커힐을 이용하는 고객에게 사회적가치(Social Value Story)를 전달할 수 있는 상품 및 콘텐츠 개발 |
| <p>(재)스마일 게이트 희망스튜디오</p> | <p>스마일게이트 사회공헌 문화예술협력 사업 제안</p> | <ul style="list-style-type: none"> ○ 구분 : 사회공헌 ○ 사업소개 및 방향성 <ol style="list-style-type: none"> ① 미래세대의 행복 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 사각지대, 취약계층 아동·청소년의 사회문제 해결 및 희망의 확산 지원 - 미래세대가 다양성을 존중받고 창의성을 발휘할 수 있는 창의환경 지원 ② 게임처럼 기부하는 재미, 다양한 공감과 참여에 기반한 온라인 사회공헌 플랫폼 (https://www.smilegatefoundation.org/hope/) ○ 사업대상 : 사회문제해결이 필요한 미래세대 ○ 사업기간 : ~ 2021년 12월(사업기간은 협의조정 가능) ○ 핵심포인트 <ol style="list-style-type: none"> ① Gamification 기부캠페인과 연계될 수 있는 공감 가능한 주제 및 콘텐츠 |

| | | |
|------------------------|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> - 유저와 기부자가 재미있게 참여하여 사회공헌 가능한 문화예술 콘텐츠 ② 단순성 행사보다는 지속가능하고 확산 가능한 사회문제해결 Impact 창출 시도 - 문제해결의 가치와 성과를 사회구성원과 공유/피드백 가능한 콘텐츠 ○ 기타 - 선정된 사회적기업과 희망스튜디오 기부플랫폼을 통한 펀딩 및 Integration 가능 예시) 사회적기업 엘리스와토끼 협력 <마음을 치유하는 동화쓰기> https://www.smilegatefoundation.org/hope/giveDetail?seq=545 |
| <p>LG Hello Vision</p> | <p>헬로모바일 유심 카드 디자인 및 친환경 유심 패키지 제안</p> | <ul style="list-style-type: none"> ○ 구분 : 사회공헌 ○ 사업소개 및 방향성 - 통신서비스 가입시 발생하는 플라스틱 유심, 포장재에 문화예술을 결합하여 취약계층지원/친환경 등 사회문제를 해결하는 아이디어 제안 ○ 사업대상 : LG헬로비전 통신서비스(USIM) 가입고객 ○ 사업기간 : 2021년 ~ 2022년 ○ 핵심포인트 ① 헬로모바일 유심 카드 디자인 제안 - 사회적 가치를 창출하는 디자인 (이미지 또는 그림을 활용한 패턴) 예시) 사회취약계층 (장애인, 노인, 다문화 등) 디자인 활용 - LG헬로모바일 아이덴티티를 나타내는 일러스트 - 친환경 메시지를 전달하는 일러스트 ② 헬로모바일 친환경 유심 패키지 제안 - 친환경 소재를 활용한 유심패키지, 업사이클링 아이디어 예시) 유심카드 재사용, 종이포장재 등 (참고)헬로모바일 유심 카드 (Studio.127 협업)  |