

첨부1. 1차서면평가

전반적으로 자원장들의 수준이 높았으며, 1차 검증된 인명값 있는 프로젝트 등이 많았다.

심사위원들은 별도의 의견 조율 없이 개별 평가는 신중하였으며, 합산점수 기준으로 총 27개의 프로젝트 중 13개는 선반하였다. 단, 선반내정이 동등위가 있는 프로젝트에 한하여, 프로젝트 준비상황과 인명성을 위주로 최종 합계 프로젝트는 선반하였다. 지역 내성과 항목에 대해서는 주목할 만한 차이는 보인 만한 프로젝트는 없었으며, 점수 평가에 큰 영향을 미치지는 않았다. 2차 발표평가시 근려한 내용이 있는 경우, (평가의견서에 기재 하여 2차 검증과정에서 차근차근 하였다.

이번 애니메이션 지원 사업이 많은 프로젝트들이 지원은 하였으나, 각 프로젝트마다 다양한 연령대를 타겟으로, 혹은 동시대상을 전략적으로 공략한 프로젝트들이 많았습니다.

그리고 큰규모 프로젝트로서 성공가능성 높고 있는 프로젝트들로 많았던 것으로 기억됩니다.

모든 프로젝트들이 심혜은 기록에 지원하였던 것으로서 서류만으로 볼것을 판가름하기가 어려운 부분도 있었습니다.

이번 지원 사업에 있어서도 기계적대박 거라들과 지원 사업

내에서부터 제작 인력과 격려를, 도록 및 인력휴태의 적절성에 있어 많은 심사위원들의 의견이 많았습니다.

각각의 심사위원들의 심사 기준은 존중하여 긍정적인 심사를 하였음을 말씀드리며
2019년 3월 11일 성공적인 프로젝트를
수행하시기를 바랍니다.
()

첨부2. 2차 질의응답평가

올해 제작지원 작품들은 'OTT'와 '외형성'이 큰 특징이라는 경향성이 점점 강해지고 있습니다. 넷플릭스, 유튜브와 같은 OTT 플랫폼의 특별한 성장으로 미디어 환경이 급변하면서 애니메이션 기획, 제작 비용, 아트워크 전략에서도 큰 변화가 빠르게 전개되고 있음을 시사하고 있습니다. 하이퍼, 가독시트룸, SF, 슈팅과 레미, 스포츠를 테마로 한 장르, 라켓형, 제작분량도 매우 다양하게 기획되고 있다는 점이 소비자층의 양상이서 경쟁적인 시련도 판산됩니다. 아울러서 다양한 모든 작품들이 성장적인 리스크 성장과 진보로 이어집니다.