

# 「2026년 모두가 즐기는 스포츠 백호돌이 굿즈 디자인 공모전」 개최 공고

## 1 공모개요

□ (공모주제) 모두가 즐길 수 있는 스포츠 활동을 독려하는 백호돌이 굿즈 디자인

□ (공모내용) 스포츠 참여 및 응원과 연계할 수 있는 신규 굿즈 기획 및 디자인

### 【주제 및 굿즈 예시】

- ① 스포츠인의 마음을 담은 일상 속 스포츠 굿즈
  - 스포츠를 사랑하는 마음을 은근슬쩍 드러낼 수 있는 소품
  - 운동하지 않는 친구도 관심 가질 만한 트렌디한 굿즈
  - 예시: 키링, 티셔츠, 핸드폰 케이스 등
- ② 운동하는 가족/친구/지인을 위한 응원 굿즈
  - 즐겁게 운동할 수 있도록 힘을 북돋아주는 기발한 소품
  - 예시: 부채, 말랑이 등
- ③ 응원의 재미를 더하는 관람 굿즈
  - 운동 경기 관람 중 좋아하는 팀/선수를 응원할 때 활용할 수 있는 굿즈
  - 예시: 클래퍼, 응원봉 등

구분	주요 내용
활용 요소	공단 캐릭터 백호돌이 활용 필수 (서브 캐릭터 컬러볼 사용 가능)
활용 용도	스포츠 참여를 독려하고 응원 분위기를 조성할 수 있는 굿즈
유의 사항	개당 3만원 이내의 제작 단가로 구현 가능한 디자인에 한함 기존에 제작되지 않은 굿즈 / 디자인이어야 함 (붙임4 참고)

\* 손그림, 어린이 그림, 디지털 드로잉 등 표현 방식에 제한 없이 공모 가능하며, 실제 굿즈로 구현 가능한 형태를 제안해야 함

□ (공모대상) 스포츠를 사랑하는 국민 누구나 (개인 또는 3인 이내 팀)

□ (공모일정) \* 진행 상황에 따라 변동 가능

- 공모기간 : '26. 5. 22.(금) ~ 6. 21.(일) / 31일간
- 심사 : '26. 6. 22.(월) ~ 7. 19.(일) / 28일간
- 발표 : '26. 7. 24. (금) 예정
- 시상식 : '26. 7. 31. (금) 예정 \* 대표자 시상식 참석 필수

## □ (제출서류)

- 디자인 파일 (PNG, JPG, JPEG 파일/ 최소 300dpi 이상)
  - \* 수상작으로 선정 시 원본파일(AI, PSD 파일 등) 제출
- 굿즈 제작품 시안 (PNG, JPG, JPEG 파일/ 최소 300dpi 이상)
  - \* 정면, 측면, 후면 등 3면 이상 포함
- 신청 서류 (신청서, 개인정보 수집·이용 동의서) \*자필서명 필수
  - 신청 서류 양식은 국민체육진흥공단 홈페이지(kspo.or.kr)에서 다운로드
  - 출품작품이 2개인 경우 신청서는 작품별 1장으로 **총 2장** 제출

## □ (지원방법)

- 6. 21.(일) 23:59까지 이메일 제출 ([kspoblog@kspo.or.kr](mailto:kspoblog@kspo.or.kr))
  - 제목 [2026년 백호돌이 굿즈 디자인 공모전\_대표자명]으로 제출
- 1인(팀)당 2점까지 출품 가능 \* 중복 수상 불가

## 2 심사개요

### □ (심사계획)

- 심사방법 및 기준

구분	심사 단계	심사위원	주요 내용
1단계	예비 심사	공단 및 대행업체 담당자	<ul style="list-style-type: none"><li>• 제출 서류, 파일 규격, 주제 적합성 등</li><li>• 결격 사유 확인 후 부적격 작품 제외</li></ul>
2단계	1차 심사	공단 및 대행업체 실무진	<ul style="list-style-type: none"><li>• 심사 기준에 따른 평가 실시</li><li>* 최종 수상작의 5배수 선정 (고득점순)</li></ul>
3단계	2차 심사	전문가 심사 공단 임직원 온라인 투표 대국민 온라인 투표	<ul style="list-style-type: none"><li>• 1차 심사 통과작 대상 심사 및 투표 실시</li><li>* 심사 점수, 투표 결과 합산하여 수상작 선정</li></ul>

- 1) 예비 심사: 형식 요건 및 결격 사유 확인을 통한 부적격 작품 배제  
- 제외 기준

- 공모 주제 및 규격에 현저히 미달하는 작품
- 타 공모전 수상작, 표절, 도용, 저작권 침해 의심 작품
- 폭력성, 선정성 등 공공기관(공단)의 성격에 부합하지 않는 작품
- 필수 제출 서류 미비 작품
- 기타 사유로 공모전에 적합하지 않다고 판단되는 작품 등

2) 1차 심사: 심사 기준에 따른 평가 진행 후 최종 수상작의 5배수 선정  
- 심사 기준(안)

구 분	주요내용	배점
심미성 및 대중성	· 디자인의 귀여움, 친근함, 대중 호응 가능성 등	25
창의성 및 독창성	· 아이디어의 참신성, 독창성 및 기존 굿즈와의 차별성	25
주제 적합성	· 백호돌이 캐릭터 활용도	25
	· 응원 메시지 및 공모 취지와 부합성	
실현 가능성	· 실제 굿즈 제작 가능성, 활용성, 제작 단가 등	25
총 점		100

3) 2차 심사 및 최종 선정

- 1차 심사를 통과한 작품을 대상으로 전문가 심사 및 선호도 투표 진행

- ① 전문가 심사: 관련 분야 내·외부 전문위원 평가 \*1차 심사 기준과 동일
- ② 임직원 투표: 사내 인트라넷을 활용한 선호도 투표
- ③ 대국민 투표: SNS 및 온라인 폼을 활용한 선호도 투표

○ 최종 점수 산출 방식

- 전문가 심사 점수(40%) + 대국민 투표 결과 (40%) + 임직원 투표 결과 (20%)
- 최종 합산 점수 고득점순으로 대상, 최우수상, 우수상 등 수상작 선정

\* 인기상: 대국민 투표 결과(100%)로 선정 (수상작 제외)

\* 동점자 발생 시 ① 전문가 심사, ② 대국민 투표 결과, ③ 임직원 투표 결과 고득점순으로 순위 처리

### 3 시상개요

#### □ (시상계획)

구 분	수상작 수	시 상
대상	1팀	150만원 + 굿즈 제작
최우수상	2팀	100만원
우수상	3팀	50만원
인기상	1팀	30만원
합 계	7팀	530만원

- \* 서울올림픽기념국민체육진흥공단 이사장 명의 상장 발급
- \* 선정작 수는 변동될 수 있으며, 적격자가 없을 경우 선정하지 않을 수 있음.

#### □ (결과발표) 국민체육진흥공단 홈페이지 공지 및 개별 연락 예정

#### □ (활용계획)

- 공단 홍보 콘텐츠 및 스포츠 응원 캠페인 연계 콘텐츠 제작 활용
- 필요 시 수상작 일부 보완·수정하여 홍보물품 굿즈로 개발·활용

### 4 기타사항

#### □ (문의처)

- 공모전 운영사무국 (042-331-3043/[kspoblog@kspo.or.kr](mailto:kspoblog@kspo.or.kr))

#### □ (유의사항)

##### (응모방법 및 준수사항)

- 응모작은 응모자가 직접 창작한 작품이어야 하며, 타 공모전에서 수상한 작품 및 타인의 창작물 도용작, 이미 상품화된 작품 등은 출품할 수 없음.
- 응모작은 제3자의 저작권 및 상표권, 초상권 등 제반 권리를 침해하지 않아야 하며, 특히 올림픽 관련 저작권은 대다수 IOC에 속해 있으므로 사용에 유의하여야 함.
- 디자인에 사용된 폰트, 이미지, 아이콘 등 외부 소재는 공모전 출품, 홍보, 온라인 게시 등 본 공모전의 이용 범위에 적합한 라이선스를 확보한 경우에만 사용할 수 있음.
- 생성형 AI 활용 시 활용 여부와 매체, 활용 범위를 신청서에 반드시 명시해야하며, 운영 기준에 맞게

활용하지 않거나 저작권 침해가 발생할 경우 심사 대상에서 제외될 수 있음.

- 위와 같은 준수사항을 위반한 사실이 적발될 시 심사 및 수상이 취소될 수 있으며, 응모자의 고의 및 과실로 인한 저작권 침해 및 법적 분쟁이 발생한 경우, 그에 따른 민·형사상 책임 및 손해배상 책임은 응모자에게 있음.

#### **(캐릭터 가이드라인 및 변형 제한 범위)**

- 백호돌이 등 공단이 제공하는 캐릭터 활용 시 가이드라인에서 정한 기준을 일부 완화하여 변형 및 응용을 허용할 수 있음. 단, 백호돌이의 기본 이미지, 고유 식별 요소 및 정체성을 현저히 훼손하거나 원 캐릭터와의 동일성을 인지하기 어려운 수준의 변형은 허용되지 않음.
- 백호돌이 등 공단이 제공하는 캐릭터에 대한 모든 권리는 국민체육진흥공단에 귀속되므로, 응모자는 본 공모전 출품 목적 범위에서만 해당 캐릭터를 사용할 수 있으며 주최 측의 동의 없이 이를 타 공모전 출품, 상업적 이용, 제3자 제공 등을 목적으로 사용할 수 없음.

#### **(이용방법 및 저작권 조건 범위)**

- 공모전에 출품된 응모작의 저작권(저작권재산권과 저작인격권)은 저작자인 응모자에게 원시적으로 귀속되나(저작권법 제10조 참조), 주최 측은 수상작에 한해 SNS 홍보, 인쇄물 제작, 홍보물품 제작, 상품화 등 공모전 및 홍보 운영을 목적으로 독점 활용할 수 있으며, 2차적저작물 작성권의 이용 허락이 필요한 경우 입상자와 별도로 합의하여 진행할 수 있음. (6/8 변경)
- 최종 수상자는 공모전 이후 상품화 등 후속 활동이 진행될 시 적극적으로 협조하여야 함.
- 수상작의 저작권재산권 양도에 따른 대가는 수상에 따라 수여되는 상금으로 대체함.

#### **(제출 및 심사)**

- 제출 서류상 기재 착오·누락, 기한 내 미제출, 연락 불가능 등으로 인한 불이익은 응모자의 책임이며, 허위사항 기재 등 결격사유가 발견되는 경우 즉시 지원이 취소됨.
- 제출된 서류 및 공모 내용은 공모전 목적 이외에는 사용되지 않으며, 응모자의 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완, 반환될 수 없음.
- 1명(팀)이 제출한 2개의 작품이 모두 수상작으로 선정될 시, 높은 순위의 작품 1점에 대해서만 수상이 인정됨.
- 심사 내용은 공개하지 않으며, 응모 작품 수, 작품 수준 등에 따라 시상 내역은 추후 변동될 수 있음.
- 상금 수상에 따른 제세공과금은 수상자가 부담함. (4.4% 공제 후 지급)
- 상금은 신청서 상 기재된 대표자 1인의 계좌로 입금되며, 그 외 일체사항에 대해서는 주최 측이 관여하지 않음.
- 입금 계좌는 개인 명의의 국내 계좌로만 한정함.