

2019년도 차세대 실감콘텐츠 개발지원 사업공고

과학기술정보통신부와 한국전파진흥협회에서는 ‘2019년도 차세대 실감콘텐츠 개발지원 사업’ 을 공고하오니 많은 참여바랍니다.

가. 사업 목적

- 차세대 실감콘텐츠 기술과 이종산업과의 융복합 환경에 대응, 고부가가치 융·복합 콘텐츠를 선도개발하고 이를 통한 신시장 창출 견인

나. 사업 주요 내용

- 지원 분야

- 차세대 실감콘텐츠 지원과제를 ‘수출전략’과 ‘디지털 헤리티지’ 분야로 구분하고, 분야별 특화된 콘텐츠 개발 및 사업화 지원
 - ① ‘수출전략형 콘텐츠 개발지원’ : 총 25억원, 4개 과제
 - ② ‘디지털 헤리티지 개발지원’ : 총 15억원, 2개 과제

※ ‘5G 기반 응용콘텐츠’ 개발지원 사업은 추후 NIPA와 통합공고 예정('18. 4월중)

① (수출전략형 콘텐츠 개발지원) 총 25억원, 4개 과제

- MR, AR, 인공지능 등 최신 ICT 기술을 접목, 글로벌 新시장을 선도하는 수출전략형 디지털 전시·체험 분야 우수 프로젝트 발굴·지원

구분	과제 번호	과제명	총 지원금			자부담 매칭	사업 기간
			'19	'20	합계		
수출전략형 콘텐츠	1	MR기반 전시관람 보조시스템 및 콘텐츠 개발	4억	6억	10억	50%	2년
	2	바닥인식 및 합성을 통한 AR Food 응용과 콘텐츠 개발 및 상용화	3억	-	3억	50%	1년
	3	실감형 인공지능 가정교사 시스템 및 콘텐츠 개발	5억	4억	9억	50%	2년
	4	리얼타임 렌더링 기술 기반, 실시간 애니메이션 제작	3억	-	3억	50%	1년
합 계			15억	10억	25억	-	

② (디지털 헤리티지 개발지원) 총 15억원, 2개 과제

- 홀로그램, 음성인식 등 최신 ICT 기술을 접목한 실감형 문화유산, 역사인물 체험 등 디지털 헤리티지 분야 우수 프로젝트 발굴·지원

구분	과제 번호	과제명	총 지원금			자부담 매칭	사업 기간
			'19	'20	합계		
디지털 헤리티지	5	문화유산, 유적지 등 가상 역사체험 공간 구축 및 오감 체험 콘텐츠 개발	5억	-	5억	50%	1년
	6	홀로그램 기반 실존 역사인물과 대화 시스템 및 콘텐츠 개발	5억	5억	10억	30%	2년
	합 계		10억	5억	15억	-	

□ 지원 금액 : 총 40억원 ('19년 25억원, '20년 15억원)

□ 주요 내용

- (콘텐츠 개발) 3D/4D, CG, MR/VR/AR, 홀로그램, 인공지능, 5G 등 단수 또는 복수의 디지털 기술을 사용하여, 고품질 콘텐츠 개발
 - 기 개발중인 콘텐츠의 후속개발 및 추가 연계 개발도 가능
 - 단순 기술실증이 아닌 실제 상용화를 목표로 콘텐츠 개발

* 단, 수행계획서 내 기 개발 콘텐츠와 후속 개발 콘텐츠가 명확히 구분되어야 함

- (기술개발) 콘텐츠 구현 및 서비스에 필요한 SW·HW 기술을 개발 하되 기초·원천 R&D는 지양, 상품개발 및 상용화에 초점을 맞춰 개발
 - 필요시 디바이스, 입출력장치, 센서, S/W 등 구매하여 활용 가능

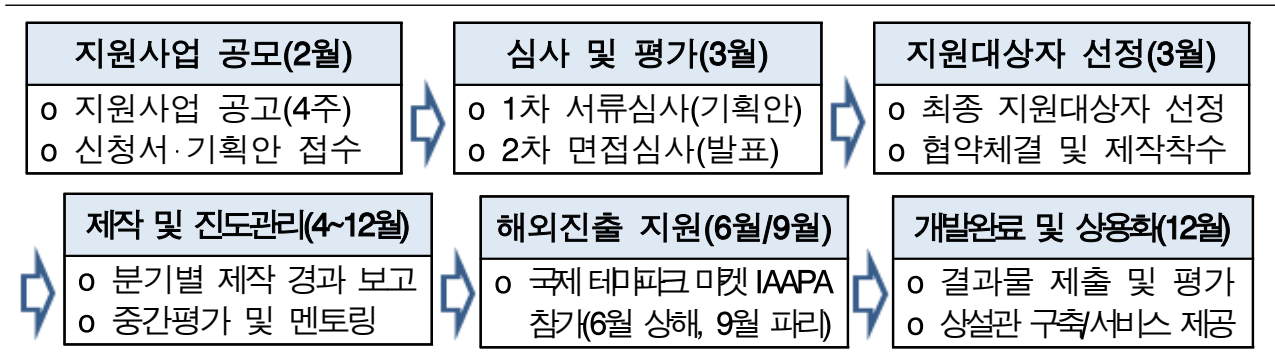
- (상용화) 단순 개발지원을 탈피하여 수익창출이 가능하도록 개발 완료후 상설 체험관 구축·운영 또는 온라인 상용서비스 개시 의무화

□ 사업기간 및 추진절차(안)

- 협약일로부터 '19. 12. 15 이내 (2개년 사업은 '20. 12. 15 까지 가능)

* 신청자가 해당 사업기간 이내에서 자유롭게 제안 가능(2개년 과제를 1년으로 제안 가능)

○ 추진절차



※ 개발역량 부족·제작지연·업무소홀 등이 판별될 경우 중도에 지원 취소할 수 있음

※ 상기 절차 및 일정 등은 변경 될 수 있음

다. 신청대상

민간기업, 지방자치단체, 공공기관 등 자격제한 없이 신청 가능

* 상기관들이 컨소시엄을 구성하여 신청하는 것도 가능하며, 콘텐츠 기업과 기술 기업의 컨소시엄 장려(상용화 서비스의 주체가 주관기관 담당 권고)

라. 지원규모 및 선발방법

지원규모 : 6개 프로젝트 팀 내외

선발방법 : 기획안 심사(1차), 면접심사(2차)후 최우수 신청자 선정·지원

○ 외부 전문가로 평가위원회를 구성, 선정기준에 따라 평가·선정

※ 평가기준 : 콘텐츠의 우수성, 개발 계획의 구체성, 제작완료 후 활용방안 등

○ 사업의 공정성 및 객관성 확보를 위하여 분야별 외부 전문가 10인내외 구성, 평가항목에 따라 심사후 최우수 기업 선정·지원

※ 심사위원은 예산의 적정성 등을 평가하여 사업비를 조정할 수 있음

평가기준 : 기획안(1차) 및 면접심사(2차)의 평가기준, 항목 동일함

< 심사부문별 평가항목(안) >

심사부문	평가항목	배점
사업기획(40)	사업기획의 우수성 및 실현가능성	30
	사업의 규모 및 파급효과	10
개발능력(20)	기존 개발실적(시연포함) 및 개발역량	20
제작비(20)	제작비 구성의 적정성 및 적절성	20
활용방안(20)	상용화·유통·판매 및 해외수출 가능성	20
합 계		100

마. 신청 방법 및 일정(안)

□ 접수기간 : 2019. 2. 28(목) ~ 2019. 3. 28(목) 18:00까지 (4주간)

□ 접수방법 : e-나라도움을 통한 인터넷 접수(www.gosims.go.kr)

* e나라도움 접수시 공모가 「차세대 실감콘텐츠(수출전략형 콘텐츠) 개발지원(1~4번 과제)」, 「차세대 실감콘텐츠(디지털 헤리티지) 개발지원(5~6번과제)」 으로 구분 진행되므로 신청기업은 지원과제에 맞춰 신청

□ 제출서류(사업수행지침 내에 양식 참고)

- 차세대 실감콘텐츠 개발지원 사업 신청서류 [붙임1]
- 자체부담금 납입계획·확약서 [붙임2]
- 개인정보 수집·이용·제공 동의서 [붙임3]
- 위탁연구 과제계획서/외부용역 계획서 [붙임4](해당자의 한함)
- 법인등기부등본 1부(3개월 이내 발급, 법인에 한함)
- 사업자등록증 사본 1부
- 컨소시엄 협약서(컨소시엄을 구성한 경우에 한함. 자체양식으로 하되, 구성원간 업무분장 사항, 책임, 권리, 수익배분 등을 필히 명시해야함)

※ 컨소시엄 협약서가 불명확한 경우, 협약시 다시 요청할 수 있음

바. 유의사항

- 과제별 사업자 부담금(현금+현물)은 총사업비 대비 최소 30~50%를 부담해야 하며, 과제별 매칭비율은 첨부된 과제별 세부내용 참조
- 사업자 부담금은 현물 매칭이 가능하나, 총 사업비(정부지원금+ 자체부담금)의 최소 10% 이상은 현금으로 매칭해야 함
 - * 현물은 참여인력의 인건비만 인정
- 본 사업은 '보조금의예산및관리에관한법률', 과학기술정보통신부 'ICT 기금사업 관리 지침', 'ICT 기금사업 사업비산정 및 정산 등에 관한 기준', 한국전파진흥협회의 '차세대 실감콘텐츠 개발지원 사업수행지침' 등에 따름
- 제출된 서류는 반환되지 않음

사. 안내 및 문의처

- 한국전파진흥협회 차세대미디어진흥본부 실감콘텐츠팀
 - 곽정수 대리 (02-317-6166, gjs@rapa.or.kr)
 - 안철웅 대리 (02-317-6141, cwahn@rapa.or.kr)

아. 사업설명회

- 일시 : 2019. 03. 14.(목), 15:00~
- 장소 : 서울시 양천구 목동중앙로 13나길 3, 협회 3층 대강당(301호)

위와 같이 공고함
2019년 2월 28일