

내역 사업	순 번	품목 (과제)명	주관연구 개발기관	'23년 출연금	수행 기간	과제유형			과제 특징
						가	나	다	
시장 주도형 제품 디자인 개발	5	저스트 워크 아웃 상점 디자인 개발	(중소· 중견) 제조기업	400	33	일반	혁신 제품	품목 지정	서비스형
시장 창출형 디자인 개발	6	미래 라이프 스타일을 반영한 가정용 로봇 디자인 개발	(중소· 중견) 제조기업	400*	57	일반	혁신 제품	품목 지정	서비스형, 경쟁형 R&D

* 경쟁형 R&D로 1개 품목당 '23년도 400백만원씩 2개 과제 지원

■ 문의처

- 한국산업기술평가관리원 산업기술 R&D 정보포털 사이트 (itech.keit.re.kr)
- 한국산업기술평가관리원 엔지니어링 디자인팀 (☎ 053-718-8312, 8338)

R&D지원
기타 문화체육관광 연구개발사업 콘텐츠산업의 고도화를 위한 핵심 기술개발 및 공간문화, 문화예술, 전통문화 등의 신산업화를 위한 기술개발 관련부처 : 문화체육관광부 지원대상 : 대·중견·중소기업 전문기관 : 한국콘텐츠진흥원

I. (공모방식) 지정공모

■ 지원대상

- 기업, 연구기관, 대학 등(단독 또는 컨소시엄 가능)

■ 지원내용

- 문화콘텐츠, 문화예술, 융복합, 저작권, 스포츠, 관광 분야의 사전 기획된 R&D 과제(다년도 지원 / 3년 내외)

구분	내역사업	사업목적
문화	문화산업 선도형 기술개발	콘텐츠산업의 고도화를 위한 핵심 기술개발 및 공간문화, 문화예술, 전통문화 등의 신산업화 를 위한 기술개발
	문화서비스 확산형 기술개발	소외계층 문화향유 기회 확대 및 공공문화시설 등의 문화향유 혁신 기술개발, 첨단기술과 인문사회과학적 융합을 통한 전달체계 개선을 위한 기술개발
	문화예술 실감서비스 기술개발	문화예술과 현대 첨단기술 융합을 통해, 문화예술 고부가가치화 및 '문화예술 생태계 개편' 기반 마련
	지능형 문화콘텐츠 창제작 기술개발	콘텐츠 창작 및 문화향유 촉진을 위해, 기획·창작·검증·향유의 선순환 구조 형성을 위한 문화콘텐츠 핵심 기술개발

구분	내역사업	사업목적
문화	메타버스 문화공간 IP 확보 기술개발	실제 공연장 또는 드라마에 참여하는 몰입 경험과 감동을 제공하기 위한 메타버스 문화공간 구축 및 IP 확보 기술 개발
	메타버스 캐릭터 IP 확보 기술개발	디지털 패션상품, 다양한 메타버스 캐릭터와 한국만의 전통문화를 IP화하여 메타버스에서 서비스하기 위한 메타버스 캐릭터 등 생성 및 IP 확보 기술개발
	메타버스 콘텐츠 IP 제작 표준 기술개발	메타버스 활용을 위해 구축되는 문화공간 IP와 캐릭터 IP를 연계하여 메타버스 플랫폼에서 서비스하기 위해 필요한 표준 기술과 콘텐츠 IP 제작 표준 가이드라인 개발
저작권	저작권 서비스 혁신 연구개발	웹툰, 시/소설 등 문학창작물 등 저작권 산업의 신생 콘텐츠의 저작권 문제 해결을 위한 기술 개발
	SW저작권 생태계 조성 응용 기술 개발	새로운 소프트웨어 생산·유통 환경에서 저작권 분쟁에 대응하기 위한 기술적 보호조치 연구개발
	XR 콘텐츠 저작권 보호 기술 개발	메타버스 플랫폼 발전 및 확대에 따른 급증하는 XR 콘텐츠 보호를 위한 원천기술(특징, 원저작물 추적 등) 연구개발
	XR콘텐츠 저작권 관리 및 유통 기술개발	新디지털 콘텐츠의 저작권 정보 관리 및 안전한 유통 환경 조성을 위한 저작권 관리기술 연구개발
관광	관광기업 혁신형 기술개발	전통 관광기업 등의 첨단기술 기반의 융합 R&D 지원을 통한 강소형 관광기업으로의 도약 기반 마련
	관광서비스 확산형 연구개발	주요 관광서비스의 혁신 기술 개발을 통해 새로운 관광서비스 및 비즈니스 모델 창출
스포츠	비대면 스포츠 시장 창출지원	감염 위기 상황에서도 스포츠 활동 유지를 위한 디지털·비대면 스포츠 서비스 핵심 기술 개발
	종목별 경기력 향상 기술 개발	종목별 경기력 향상을 위한 디지털 트윈 기술 개발 (단체/개인 종목)
	장애인 스포츠 경기력 향상 기술개발	장애인스포츠 종목의 선수들의 신체 능력을 극대화하고 개인의 운동능력을 고도화할 수 있는 AI 기반 첨단기술 개발

■ 지원규모

- (예산규모) 총 358.49억원 / ※ 다년도 중 '23년 지원금
- (지원과제) 신규과제 41개 총합
- 지원과제 목록 및 과제별 RFP 확인
 - 과제 단계별 정부지원 연구개발비는 공지원 연구개발비를 초과할 수 없음

[지원대상 연구개발과제 목록]

구분	내역사업	연 번	과 제 명	예산 (억원)	주관 기관	참여 기업 ¹⁾	선정 유형
문화	문화산업 선도형	1	인공지능 기반 방송콘텐츠 스토리 분석 및 파급효과 예측 기술개발	34	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
		2	디지털 3D 애셋의 지능형 추적 및 공유 플랫폼 개발	43	영리 기업	필수	일반 지정 ²⁾
		3	실감형 문화콘텐츠 체험을 위한 사용자 맥락 기반 시뮬레이션 인터랙션 저작 기술개발	34	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
		4	인카메라 기반 인터랙티브 디지털 VFX 콘텐츠 제작 파이프라인 기술개발	42	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
		5	메타버스 디지털 트윈 기반 e스포츠 경기장 초현실 체험 기술개발	42	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
		6	저조도 조명환경 극복을 위한 다중 투사 공간 활용 고자유도 대규모 사용자 상호작용 기술개발	34	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
		7	사용자 중심의 메타버스 콘텐츠 공간생성을 위한 스케치 기반 실내공간용 시맨틱 3D 모델링 기술개발	37	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
	문화서비스 확산형	8	초고정밀 문화재 복원을 위한 미세구조의 3차원 정밀 정보 획득 및 저작 기술개발	38	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾

구분	내역사업	연 번	과 제 명	예산 (억원)	주관 기관	참여 기업 ¹⁾	선정 유형
문 화	문화 서비스 확산형	9	건전한 메타버스 서비스를 위한 디지털 어뷰징 탐지 및 관리 기술개발	32	제한 없음	필수	품목 지정 ³⁾
		10	문화유산 디지털 표준 선도를 위한 지능형 헤리티지 공유 플랫폼 기술개발	34	비영리 법인	해당 없음	일반 지정 ²⁾
		11	실가상 연계 디지털 개방형 수장고 및 소장작품 보존 통합 관리 시스템 개발	42	비영리 법인	해당 없음	일반 지정 ²⁾
		12	실사 기반 반려동물 디지털트윈을 이용한 세컨드라이프 응용 기술개발	34	영리 기업	필수	일반 지정 ²⁾
		13	체감형 XR 콘텐츠 및 모션 시뮬레이터 기반의 이동형 재난안전 예방 체험 플랫폼 개발	34	제한 없음	필수	품목 지정 ³⁾
		14	디지털 문화 포용성 지원 메타버스 구축을 위한 유니버설 XR 플랫폼 기술개발	35.5	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
		15	사용자들의 다양한 관심사 맞춤형 문화유산 스토리텔링 시 기술개발	49	비영리 법인	해당 없음	일반 지정 ²⁾
	문화예술 실감 서비스	16	실시간 실가상 융합 기반 공연예술 교육 플랫폼 기술개발	27.75	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
		17	오프라인 공연 서비스 고도화를 위한 지능형 무대장치 플랫폼 기술개발	39	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
		18	변형 가능한 무인 비행체를 통한 시 기반 실내 공연 오브제 생성 및 운영 기술개발	25	영리 기업	필수	품목 지정 ³⁾

구분	내역사업	연 번	과 제 명	예산 (억원)	주관 기관	참여 기업 ¹⁾	선정 유형
문 화	문화예술 실감 서비스	19	공연자·관객의 감정 상태 정보를 활용한 실시간 피드백 가시화 및 다감각 공연 기술개발	28	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
	지능형 문화 콘텐츠 창제작	20	케이 팝 창작 경쟁력 강화 및 대중화를 위한 음악 창작 플랫폼 개발	33	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
		21	인공지능 기반 사용자 대화형 멀티모달 인터랙티브 3D 장면 저작 기술개발	39	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
		22	인공지능을 활용한 영상 콘텐츠 리마스터링 편집 플랫폼 개발	33	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
	메타버스 문화공간 IP 확보 기술개발	23	실시간 몰입형 IP 구축을 위한 문화공간 연계 기술 개발	28	영리 기업	필수	일반 지정 ²⁾
	메타버스 캐릭터 IP 확보 기술개발	24	NeRF 기반 초실감 공연자 캐릭터 생성 기술 개발 및 실증	25	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
		25	아바타 개성표현을 위한 유니버설 패션 창작 플랫폼 기술개발	37	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
	메타버스 콘텐츠 IP 제작 표준 기술개발	26	패션과 스타일테크 융합 메타버스 이커머스 플랫폼 기술개발	33	영리 기업	필수	일반 지정 ²⁾
	소 계			912.25			
저 작 권	저작권 서비스 혁신 연구개발	27	웹툰 콘텐츠 저작권 사전 보호 조치 기술개발	12.24	제한 없음	제한 없음	일반 지정 ²⁾
		28	문학예술 저작물의 정산·분배를 위한 방송 모니터링 기술개발	30	공공 기관	제한 없음	품목 지정 ³⁾

구분	내역사업	연 번	과 제 명	예산 (억원)	주관 기관	참여 기업 ¹⁾	선정 유형
저 작 권	SW저작권 생태계 조성 응용 기술 개발	29	클라우드 서비스 활용 구축 형태별 대규모 소프트웨어 라이선스 검증 기술개발	46	중소/ 중견 기업	필수	품목 지정 ³⁾
	XR콘텐츠 저작권 보호 기술 개발	30	메타버스 플랫폼에서의 콘텐츠 스트리밍 저작권 핵심 기술개발	36	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
	XR콘텐츠 저작권 관리 및 유통 기술개발	31	스마트 글래스에서 유통되는 콘텐츠에 대한 저작권 보호 서비스 개발	27.5	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
소 계				151.74			
관 광	관광기업 혁신형 기술개발	32	스마트 미러를 이용한 실감콘텐츠 연동형 관광 코스 및 활용 기술개발	24	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
	관광서비스 확산형 기술개발	33	관광 구성요소의 상호작용 및 데이터셋 구축화를 통한 인공지능 기반 맞춤형 관광 추천 플랫폼 개발	26	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
		34	관광지 자원 재순환을 위한 IoT 활용 재활용품 회수 및 모니터링 기술개발	26	제한 없음	필수	품목 지정 ³⁾
소 계				76			
스 포 츠	비대면 스포츠시장 창출지원	35	브레이킹 댄스를 위한 지능형 가상스포츠 서비스 기술개발	24.5	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
		36	AI 기반 태권도 품새 평가 시스템 및 코칭 플랫폼 기술개발	30	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
		37	생애전주기 운동실천을 위한 운동프로그램 개발 및 스포츠 과학적 측정 기술개발	32	비영리 법인	제한 없음	일반 지정 ²⁾
	종목별 경기력 향상 기술 개발	38	지능형 동작코칭 분석기반 스마트컬링 전략지도 기술개발	25	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
		39	마라톤 경기력 향상을 위한 인포메틱스 서비스 기술개발	25	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾

구분	내역사업	연 번	과 제 명	예산 (억원)	주관 기관	참여 기업 ¹⁾	선정 유형
스 포 츠	장애인 스포츠 경기력 향상 기술개발	40	휠체어 경기 선수의 운동재활 서비스체계와 연계 운동기구 및 멀티형 스포츠 휠체어 기술개발	25	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
		41	실감기술을 활용한 보치아 중독 경기력 향상 기술개발	25	제한 없음	필수	일반 지정 ²⁾
소 계				186.5			
합 계				1,326.49			

* 참여기업¹⁾: 연구개발 결과물의 실시·활용을 위해 주관연구개발기관 또는 공동연구개발기관의 형태로 연구개발비의 일부를 부담하고 연구개발에 참여하는 기업

* 일반지정²⁾: 개발이 필요한 대상기술의 세부적인 목표와 내용을 RFP에 지정하여 공지하고, 수행기관을 공모로 선정

* 품목지정³⁾: 신청기관의 제안 자율성을 확대하기 위해 일반지정에 비해 RFP에서 지정하는 내용의 수준을 완화한 과제

II. (공모방식) 자유공모(단년도)

■ 지원대상

■ 창업형(새싹)

- (주관연구개발기관) 연구개발 및 사업화가 가능한 창업 7년 미만 중소기업(법인)

※ 창업기업 기준 참고사항

- 「중소기업창업 지원법」 제2조의 규정 적용하며 과제 접수 마감일 기준으로 판단
- 「중소기업창업 지원법」 제5조(적용범위), 동법 시행령 제4조(창업에서 제외되는 업종)의 일반유형중점업, 무도유형중점업, 기타 사행시설 관리 및 운영업 등 중소벤처기업부령으로 정하는 업종 제외

- (공동연구개발기관) 연구개발 및 사업화가 가능한 영리기업(법인)

※ 대기업·공기업, 중견, 중소기업 모두

- (위탁연구개발기관) 비영리법인(대학, 출연연 등)

■ 현장형(단비)

- (주관연구개발기관) 연구개발 및 사업화가 가능한 창업 7년 미만 중소기업(법인)
- (공동연구개발기관) 연구개발 및 사업화가 가능한 영리기업(법인)
 - ※ 대기업·공기업, 중견, 중소기업 모두
- (위탁연구개발기관) 비영리법인(대학, 출연연 등)

■ 후속형

- (주관연구개발기관) 우수과제* 수행기관(주관/공동연구개발기관) 중 창업 7년 이상 중소기업(법인)
 - * 문화기술연구개발사업 최종평가(2022년도 평가 시행) 결과가 우수(80점 이상) 과제로서 연구개발기관은 우수과제 수행기관으로, 연구개발성과에 따른 기술소유·실시권 등을 보유하고 있어야 하며, 과제 신청 시 증빙자료를 필수 제출하여야 함
 - ** '22년 연구개발사업 최종평가 결과 우수과제의 경우 주관연구개발기관의 업력과 상관없이 신청 가능
- (공동연구개발기관) 제한없음
- (위탁연구개발기관) 비영리법인(대학, 출연연 등)

■ 관광기업 혁신형

- (주관연구개발기관) 연구개발 및 사업화가 가능한 중소기업(법인)
- (공동연구개발기관) 연구개발 및 사업화가 가능한 영리기업(법인)
 - ※ 대기업·공기업, 중견, 중소기업 모두
- (위탁연구개발기관) 비영리법인(대학, 출연연 등)
 - ※ 주관 및 공동연구개발기관의 경우 관광벤처기업, 관광사업자 등이 모두 해당됨

■ 지원내용

- 문화산업의 기획, 개발, 제작, 유통, 서비스 등과 관련한 기술개발

구분	내역사업	사업목적
문화	문화기업 혁신성장 기술개발	문화산업 현장의 맞춤형 기술개발 및 문화산업 분야의 창업기업 성장촉진을 위한 기술개발 지원, 8개 분야 우수 기술의 실용화 및 상용화를 위한 기술개발 추진

구분	내역사업	사업목적
문화	문화창업기업 기술경쟁력 강화 기술개발	문화콘텐츠 분야 성장 잠재력을 보유한 창업기업·스타트업 등 지원을 통한 기술경쟁력 확보 및 기업의 성장 발판 마련
관광	관광기업 혁신형 기술개발	전통 관광기업 등의 첨단기술 기반의 융합 R&D 지원을 통한 강소형 관광기업으로의 도약 기반 마련

■ 지원규모

구분	분야	과제별 지원규모	과제수
창업형(새싉) ¹⁾		영화, 음악, 게임, 출판·인쇄, 방송영상, 만화, 캐릭터, 애니메이션, 에듀테인먼트, 디자인, 공연, 미술·공예, 문화재·전통문화, 대중문화예술, 기타	3억 이내 7개 내외
현장형	문화산업 분야 ¹⁾	영화, 음악, 게임, 출판·인쇄, 방송영상, 만화, 캐릭터, 애니메이션, 에듀테인먼트, 디자인, 공연, 미술·공예, 문화재·전통문화, 대중문화예술, 기타	3억 이내 13개 내외
	사회적 가치 창출 분야 ²⁾	①문화산업 안전, ② 문화소외계층 중 하나의 품목을 선택하고 과제명 및 연구개발 내용 등은 신청 컨소시엄이 제안	3억 이내 2개 내외
후속형		문화기술연구개발 분야 우수과제의 고도화 및 성과활용을 위한 후속연구 기술개발	2억 이내 4개 내외
관광기업 혁신형	관광사업 분야 ³⁾	여행업, 관광숙박업, 관광객 이용시설업, 국제회의업, 유원시설업, 관광 편의시설업	2.5억 이내 2개 내외
	관광안전 분야	관광지 안전관리, 관광지 위험 감지 시스템 기술 관련 과제명 및 연구개발내용을 신청 컨소시엄이 제안	2.5억 이내 1개 내외

¹⁾ 문화산업진흥 기본법(제2조제1호)에 포함되는 산업분야 중 1개 분야를 선택하여 제출하여야 함

²⁾ 사회적 가치 창출 분야의 경우 문화산업 분야 중 1개 이상을 포함하고 있어야 함

³⁾ 신청하는 단독 또는 컨소시엄 중 관광진흥법제3조(관광사업의 종류)제1항 제1호부터 제4호, 제6호부터 제7호까지의 규정에 따른 기업을 주관 또는 공동연구개발기관으로 포함하여야 하며, 해당기관은 관광사업 등록/허가/지정증(①여행업, ②관광숙박업, ③관광객 이용시설업, ④국제회의업 ⑤유원시설업, ⑥관광 편의시설업 중 1)을 구비하여야 함

■ 문의처

- 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 (kocca.kr)
- 한국콘텐츠진흥원 연구개발기술기획팀 (☎ 042-330-6665, 6662, 6661)
- 한국콘텐츠진흥원 연구개발사업팀 (☎ 042-330-6652, 6645, 6647)

R&D지원

기타

우주개발기반조성 및 성과확산사업

우주분야 연구결과와 성과 확산, 산업 육성, 정책 발굴 및 지원을 통한 우주개발의 체계적 기반조성

관련부처 : 과학기술정보통신부 **지원대상** : 대·중견·중소기업

전문기관 : 한국연구재단

■ 지원대상

- (위성수출활성화 지원(우주환경시험 제외), 우주기술 스핀오프 지원)
- 「국가연구개발혁신법」 제2조 제3호에 따른 기관 및 단체



국가연구개발혁신법 제2조(정의)

3. “연구개발기관”이란 다음 각 목의 기관·단체 중 국가연구개발사업을 수행하는 기관·단체를 말한다.
- 가. 국가 또는 지방자치단체가 직접 설치하여 운영하는 연구기관
 - 나. 「고등교육법」 제2조에 따른 학교(이하 “대학”이라 한다)
 - 다. 「정부출연연구기관 등의 설립·운영 및 육성에 관한 법률」 제2조에 따른 정부출연연구기관
 - 라. 「과학기술분야 정부출연연구기관 등의 설립·운영 및 육성에 관한 법률」 제2조에 따른 과학기술분야 정부출연연구기관
 - 마. 「지방자치단체출연 연구원의 설립 및 운영에 관한 법률」 제2조에 따른 지방자치단체출연연구원
 - 바. 「특정연구기관 육성법」 제2조에 따른 특정연구기관
 - 사. 「상법」 제169조에 따른 회사
 - 아. 그 밖에 대통령령으로 정하는 기관·단체