

「新산업 창조 프로젝트 시범사업」 시행계획 공고

미래시장을 선도할 수 있는 과학기술 기반 융합 신산업을 발굴·창출하기 위한 「新산업 창조 프로젝트 시범사업」의 시행계획을 다음과 같이 공고하오니 많은 관심과 참여를 바랍니다.

2013년 6월 21일
미래창조과학부장관
한국연구재단이사장

1. 사업 목적

- 기술사업화 전문가단의 지원 하에 미래시장을 선도할 융합기술을 발굴하여 단기간 내에 新산업을 견인할 수 있는 융합형 新제품·서비스 창출
- * 기술사업화 전문가단 관련 사항은 「新산업 창조 프로젝트 시범사업 기술사업화 전문가단」 선정 공고문(미래창조과학부공고 제2013-105호) 참조

2. 지원 내용

□ 사업 분야 : 융합기술 2개 유형 17개 분야

- 유형① : 과학기술+ICT 융합(11개 분야)

유형	과학기술+ICT 융합			
분야	① 웨어러블 컴퓨터	④ 사물 인터넷	⑦ 보안	⑩ 스마트 자동차
	② 스마트 콘텐츠	⑤ 빅 데이터	⑧ 에너지 수확효율화	⑪ 바이오 센서
	③ 지능형 로봇	⑥ 생체 인식	⑨ 클라우드 서비스	

- 유형② : 과학기술+문화콘텐츠·SW·인문·예술 융합(6개 분야)

유형	과학기술+문화콘텐츠·SW·인문·예술 융합		
분야	① 게임	③ 가상현실	⑤ 디지털 컨버전스(융복합)
	② 영상뉴미디어	④ 창작공연전시	⑥ 공공문화 서비스

* 17개 분야 중 1개 분야를 선택하여 제안서 제출

□ 사업기간 및 지원규모

- 사업기간 : 2013년 10월 ~ 2015년 9월(2년)
* 상기 일정은 진행 상황에 따라 변경될 수 있음
- 선정규모 : 2개 사업단(유형별 1개)
- 사 업 비 : 사업단별 연간 12억원 내외
* 과제 내용, 수준 등을 고려하여 사업단별 적정 예산 배정 예정

□ 신청요건

- 「기초연구진흥 및 기술개발지원에 관한 법률」 제 14조 제1항에서 정하는 기관 및 단체
- 지원 분야의 연구개발 계획 및 사업모델(Business Model)을 제시할 수 있는 출연연, 대학, 기업 등 참여 가능
- 과제책임자 : 역동적이고 책임감 있는 자세로 2년 내 新제품·서비스 창출 및 사업화 모든 과정에 최선을 다할 수 있는 자
- 「기술사업화 전문가단」과 성공적인 기술사업화를 위한 공동체라는 인식을 가지고 적극적으로 협력할 수 있는 자

3. 선정절차 및 평가기준

절차	추진내용	일시	주체
제안서 접수	기술 제안서 접수	6.21~7.31	한국연구재단
1단계 제안서 평가	【서류평가】서면 암행평가(Blind Review)를 통해 2단계 평가 대상자 선정	8.5~8.9	전문가단(CIG)
2단계 대상자 선정	2단계 평가 대상자 선정 공고	8.12	한국연구재단
세부사업계획서 접수	2단계 평가 대상자의 세부사업계획서 접수	8.12~9.23	한국연구재단
2단계 발표평가	【발표평가】세부사업계획서 발표를 통한 사업단 평가	9.25~9.27	전문가단(CIG)
사업단 선정	사업단 최종 선정 공고	9.30	미래창조과학부
1차년도 협약	사업단 협약	10월	한국연구재단

* 상기 일정은 진행 상황에 따라 변경될 수 있음

□ 기본방향

- 시범사업 기간 내 新제품·서비스 창출이 가능하고, 이후 新산업을 견인할 수 있는 우수 기술을 선정

□ 선정절차 및 평가기준

- **(1단계 서류평가)** 기술사업화 전문가단이 기술제안서에 대한 평가를 통해 2단계 평가 대상자 선정
 - * 한국연구재단의 R&D사업 평가위원 풀(Pool)을 활용하여 전문가단의 평가 지원
- 서면 암맹평가로 진행되며, 최종 선정 사업단의 5배수 이내로 선정

구 분	평 가 착 안 사 항
기술사업화 가능성	2년 내 기술사업화 가능성, 사업 추진체계 우수성, 비즈니스 모델의 경제적 타당성 등
제안기술의 우수성	제안기술의 혁신성 · 융합성 등

- **(세부사업계획서 접수)** 2단계 평가 대상자는 제안기술을 구체화·체계화하고, 기술개발을 수행할 사업단 구성, 세부 추진전략 및 체계 등을 상세 기술한 세부사업계획서 제출(세부 양식은 대상자 선정 후 통보)
 - * 사업단은 아래의 사항을 참조하여 자율적으로 구성
 - ① 주관기관이 대학·출연연일 경우, 선행기술 확보여부, 기업의 참여 및 창업계획 등 구체적인 기술사업화 방안을 제시하여야 하며, 사업단장은 반드시 하나의 세부과제 책임자를 겸함
 - ② 주관기관이 기업인 경우, 보유기술의 사업화 방안을 제시하거나 대학 또는 출연연이 참여하는 경우 참여기관의 선행 기술 및 성과의 확보 방안을 제시하여야 함
- **(2단계 발표평가)** 세부사업계획서 검토 및 발표를 통해 기술사업화 전문가단이 심층 평가
 - * 한국연구재단의 R&D사업 평가위원 풀(Pool)을 활용하여 전문가단의 평가 지원

구 분	평 가 착 안 사 항
사업화 가능성	2년 이내 기술사업화 가능성, 新제품·서비스 창출 계획의 타당성, 비즈니스 모델을 통한 시장진입 가능성 등
사업단의 연구 및 사업화추진 능력	사업내용 및 추진전략의 타월성, 사업계획의 구체성과 타당성, 사업단 구성의 우수성 등
제안기술의 우수성	제안기술의 혁신성 · 융합성 등

- **(최종 선정)** 2단계 평가결과를 기준으로 기술사업화 전문가단이 사업단 최종 선정

4. 기술제안서 신청방법 및 유의사항

- 신청기간 : 2013.6.21(금) ~ 7.31(수), 18:00까지 (41일간)
- 제출서류 : 新산업 창조 프로젝트 시범사업 기술제안서 1부
- 신청방법 : 온라인 접수(한국연구재단 e-R&D시스템, <http://ernd.nrf.re.kr>)
 - * 마감시간 초과 시 접수 불가
 - * 선정결과는 미래부 및 한국연구재단 홈페이지에 공지 및 개별 통지 예정
- 유의사항
 - 사업추진과 관련하여 본 공고에서 정하지 아니한 사항은 「미래창조과학부 소관 과학기술분야 연구개발사업 처리규정」 및 관련 규정에 의함
 - 제출된 서류는 반환하지 않으며, 제출서류에 허위 기재 사실이 있는 경우, 평가에 영향을 줄 수 있으며 선정된 사업이라도 탈락될 수 있음
 - 필요시 기술사업화 전문가단은 사업단 인력 및 기술사업화 계획에 대해 조정권고 가능함

5. 관련법령

- 「기초연구진흥 및 기술개발지원에 관한 법률」
- 「미래창조과학부 소관 과학기술분야 연구개발사업 처리규정」

6. 문의처

- 미래창조과학부 융합기술과 담당자(02-2110-2413)
- 한국연구재단 국책연구본부 국책사업기획팀 담당자(042-869-7866)

【붙임1】 2013년도 「新산업 창조 프로젝트 시범사업」 기술제안서 양식

【붙임2】 신산업 창조 프로젝트 시범사업 개요

【붙임3】 유망 융합기술 2개 유형 17가지 분야 개요

작성방법

1. 기술 개요

가. 17개 기술 분류 중 해당하는 분야에 체크

나. 제안기술명: 제안하는 기술의 가장 핵심적인 내용을 기술(추후 변경 불가)

2. 제안 기술의 사업 목표·내용 및 사업화 모델

가. 사업목표: 사업화하고자 하는 기술(또는 공정)·서비스의 수준·성능 및 품질을 가능한 정량적으로 기술(200자 내외, 그림/표 삽입 불가)

나. 사업 필요성: 사업화하고자 하는 新제품·서비스에 대한 필요성 제시

다. 사업내용: 사업 목표를 달성하기 위하여 수행할 세부기술의 방법, 추진내용 및 범위를 기술하고, 제품·서비스에 대한 사양·성능·용도 및 기능 등에 대하여 기술

라. 사업성과 및 사업화모델: 제안 기술에 대한 연구개발에서 2년 이내 사업화가 이루어지기 전까지 사업화 모델에 대한 개념 제시

3. 제안기술의 혁신성 및 융합성

국내·외 연구 동향 등을 활용하여 원천기술과 국제원천특허 확보 가능성에 대하여 기술

4. 기존 선행연구 성과 및 연계방안

지원기술분야와 관련하여 신청자 또는 참여자의 선행연구 성과를 기술하고, 선행기술과 제안기술의 연계방안을 제시

5. 사업 규모 및 추진체계

가. 사업규모: 사업수행 시 예상되는 연구비, 연구기간 연구인력 및 규모에 대한 작성

나. 사업추진체계: 추진체계를 간략하게 도식화하여 작성

6. 기대효과 및 특기사항

제안기술이 사업화되었을 때 기대효과를 명확히 기술하고, 제안기술과 관련된 사전 준비 사항(관련 전문가 협의, 조사활동 등) 등 기술

※ 1번~7번 항목 : 5페이지 이내로(분량 엄수)하되, 내용 중(연구동향, 추진체계 등) 작성자 소속기관, 이름 등 관련 정보 표기시 불이익을 받을 수 있음. 또한, 타 연구집단 정보 표기시 '미국의 한 대학에서는 ~~', '국내 기업에서는 ~~' 등으로 표기.
※ 8번 항목 : 6페이지에 별도 작성(1차 평가시 미공개)

『新산업 창조 프로젝트 시범사업』 기술제안서

1. 기술 개요

[선택분야] 해당분야에 체크하세요.

양식D601

과학기술+ICT 융합 유형	과학기술+문화콘텐츠 등 융합 유형
① 웨어러블 컴퓨터 ⑤ 빅 데이터 ⑨ 클라우드 서비스	① 게임 ⑤ 디지털 컨버전스(융·복합)
② 스마트 콘텐츠 ⑥ 생체 인식 ⑩ 스마트 자동차	② 영상·뉴미디어 ⑥ 공공문화 서비스
③ 지능형 로봇 ⑦ 보안 ⑪ 바이오 센서	③ 가상현실
④ 사물 인터넷 ⑧ 에너지 수집·효율화	④ 창작·공연·전시
제안기술명	

2. 제안 기술의 사업 목표·내용 및 사업화 모델

양식D201

사업 목표	
사업 필요성	
사업 내용	
사업성과 및 사업화모델	

※ 사업 목표는 200자 내외로 기술하고 이미지나 표 사용 금지

3. 제안 기술의 혁신성 및 융합성

--

4. 기존의 선행연구 성과 및 연계방안

5. 사업 규모 및 추진체계

가. 사업 규모

연구비	정부	백만원	
	민간	백만원	
	합계	백만원	
연구기간	년 개월	연 소요인력	명

나. 사업 추진체계

주관기관	대학(), 출연연(), 기업()	※ 주관기관은 한 개만 표시
참여기관	대학(), 출연연(), 기업()	※ 참여기관은 두 개 이상 표시가능

6. 기대효과 및 특기사항

7. 사업을 대표할 수 있는 국문 및 영문 키워드(5개 이내)

국 문	
영 문	

양식D202

8. 신청자 인적사항(마지막 면에 별도 작성, 1차 평가 시 미공개)

기 본 사 항	소속기관명				직 위	
	소속부서명		성 명		E-mail	
직 장	주 소	우편번호				전 화
						휴대전화
자 택	주 소	우편번호				전 화
실무담당자	성명		전 화		휴대전화	E-mail

양식D301

개인정보 취급방침

1. 개인정보의 처리 목적

‘新산업 창조 프로젝트 시범사업’ 이용자 확인을 위한 목적으로 귀하의 개인 정보를 수집·이용하고 있습니다.

수집방법에 따른 구체적인 수집목적 및 이용목적은 다음과 같습니다.

－ ‘新산업 창조 프로젝트 시범사업’ 제안자 본인 확인을 위한 정보 수집

2. 처리하는 개인정보의 항목

‘新산업 창조 프로젝트 시범사업’의 서비스 제공을 위하여 필요한 최소한의 범위 내에서 아래와 같이 개인정보를 수집하고 있습니다.

－ 성명, 직업, 생년월일, 전화번호, 휴대전화번호, 이메일주소

한국연구재단은 개인정보의 처리 위탁계약 시 개인정보보호 관련 법규의 준수, 개인정보에 관한 제3자 제공 금지 및 사고 시의 책임부담, 위탁기간, 처리 종료 후의 개인정보의 반환 또는 파기 등을 명확히 규정하고 당해 계약내용을 서면 또는 전자적으로 보관하고 있습니다.

위탁하는 업무의 내용이 변경될 경우, 홈페이지 공지사항 서면 이메일 전화 또는 이와 유사한 방법 중 1개 이상의 방법으로 고지하겠습니다.

※ 고객님의 개인정보의 수집, 이용, 제공, 위탁 등과 관련한 위 사항에 대하여 원하지 않는 경우 동의를 거부할 수 있습니다. 다만, 고객님의 동의를 거부하는 경우 참여에 불이익이 있을 수 있음을 알려드립니다.

위 개인정보 취급방침에 동의합니다. () ← 동의하시는 경우, 필히 ‘O’ 표시를 하여 주시기 바랍니다.

[붙임 2] 신산업 창조 프로젝트 시범사업 개요

□ 시범사업 목표

- ‘15년까지 新산업을 전인할 융합형 新제품·서비스 2개 창출

□ 추진전략

新산업 조기 창출을 위해 新개념의 기술 사업화 지원 사업 추진

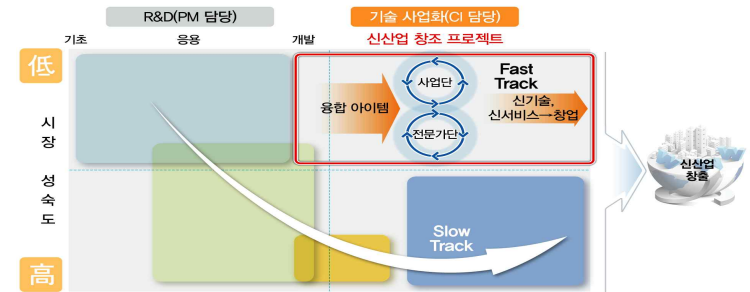
- ◇ 기존 Slow Track과 달리, 새로운 지원 영역과 방식 선택을 통해 기술-BM-인맥 일괄 연계·해소형 Fast Track 구현

☞ (新영역) 창의성 기반 지식·기술·산업 융합 아이템(新제품·서비스)을 발굴하여 기술 사업화 바로 지원(기술-BM의 연계)

☞ (新방식) 사업화 시간단축, 성공률 제고를 위해 **최정예 전문가단*이** 아이템(=사업단) 직접 선정, 끝까지 지원(BM-인맥의 연계)

* 기술 사업화 분야에 대한 풍부한 경험·지식·노하우, 훌륭한 네트워크 보유

< 추진전략 개념도 >



□ 주요 추진사항

- (미래부) 국내외 주요기관이 발표한 유망기술 및 관련 부처 기본계획 등을 분석하여 17개 시범사업 과제 제시(KISTEP 협조)

< 플랫폼형 융합기술 시범사업 분야 제시(안) >

과학기술+ICT 융합 분야			과학기술+문화콘텐츠 등 융합	
① 웨어러블 컴퓨터	⑤ 빅 데이터	⑨ 클라우드 서비스	① 게임	⑤ 디지털 컨버전스(융·복합)
② 스마트 콘텐츠	⑥ 생체 인식	⑩ 스마트 자동차	② 영상·뉴미디어	⑥ 공공문화 서비스
③ 지능형 로봇	⑦ 보안	⑪ 바이오 센서	③ 가상현실	
④ 사물 인터넷	⑧ 에너지 수집·효율화		④ 창작·공연·전시	

- (연구재단) 전문가단 및 사업단 선정공고, 전문가단의 제안서 평가 및 사업단 선정 등 활동 지원

* 예 : 전문가단 선정 공고(1~1.5개월), 사업단 선정 공고(1.5~2개월) → 전문가단 선정 후 워크숍(비전·목표 공유, 사업단 평가방향 설정) → 사업단 선정

- (전문가단) 한국연구재단 협조 하에 2단계 과정* 거쳐 사업단 선정**

* 1단계) 제안서 평가 → 우수 제안서 선정(5배수 이내) → 우수 제안서 대상 세부 기획

* 2단계) 세부기획 평가 → 사업단 선정

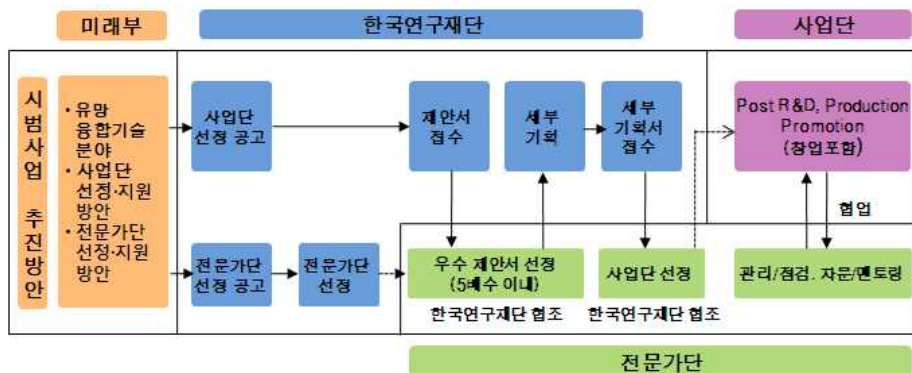
** 전문가단이 사업단 선정시, 기술 분야별 전문가는 한국연구재단에서 기존의 R&D 사업 평가위원 풀을 활용하여 지원

- (사업단) 제안서 제출*, 제안서 선정 후 사업 세부기획** 수립, 사업단 선정 후 전문가단의 소주기 지원 하에 신속히 사업추진

* 해당분야에 필요한 기술의 보유 여부, 연구개발 역량, 기술에 대한 이해도, 기술이전 등을 통한 관련기술 확보방안 등이 포함되도록 제안서 작성

** 해당 분야 관련 기업의 참여방안이 포함되도록 기획

< 시범사업 추진 절차도 >



[붙임 3] 유망 융합기술 2개 유형 17가지 분야 개요

○ 과학기술+ICT 융합 유형

대분류	중분류	기술개요
과학기술 + ICT	① 웨어러블 컴퓨터	문서작성·인터넷 검색·데이터 관리 등에서 사용됐던 종래 종합 정보 기기 개념의 PC와는 달리, 인간 특성에 맞추어 정보 이용 환경과 사용 목적에 따라 특화된 기능과 형태를 가지는 네트워크 기반의 인간 중심 차세대 컴퓨터 디지털 정보기기
	② 스마트 콘텐츠	다양한 사용자 경험, 정보통신기술, 융복합 기술 등을 활용하여 사용자 환경에 최적화된 형태로 제공하거나, 문화적 관점에서 사용자 라이프 스타일에 체화되어 사회적 관계망(social network)을 통해 확산되고 새로운 문화를 창출하는 서비스
	③ 지능형 로봇	환경을 인식하고 스스로 판단하는 기능을 가진 로봇
	④ 사물 인터넷	인간과 사물, 서비스 세 가지 분산된 환경 요소에 대해 인간의 명시적 개입 없이 상호 협력적으로 센싱, 네트워킹, 정보 처리 등 지능적 관계를 형성하는 사물 공간 연결망
	⑤ 빅 데이터	대량으로 수집한 데이터를 활용·분석하여 가치 있는 정보를 추출하고 생성된 지식을 바탕으로 능동적으로 대응하거나 변화를 예측하기 위한 정보화 기술
	⑥ 생체 인식	사람의 음성, 제스처, 터치 등을 컴퓨터가 해석하는 기술
	⑦ 보안	정보의 이용량이 증대됨에 따라 정보보안에 대한 관심이 집중되고 있음. 정보 보안의 목표는 정보 시스템에 손해를 끼칠 수 있는 위협(threat)으로부터 정보 시스템을 보호
	⑧ 에너지 수집·효율화	급성장하고 있는 데이터 처리, 데이터 저장, 통신 산업과 건물, 제조 현장의 에너지를 절감하거나, 진동·사람의 움직임·빛·열·전자기와 등 주변에서 버려지는 에너지를 수확하여 전기에너지로 변화하여 이용
	⑨ 클라우드 서비스	각 PC 단말에서 개별적으로 프로그램을 설치해 데이터를 저장하던 기존 방식에서 벗어나, 인터넷 네트워크상에 모든 컴퓨팅 자원을 저장하여, 데이터 업데이트와 정보보안에 효과적이고 스토리지 관리 면에서도 유용하도록 개별 컴퓨터에 정보를 할당하는 시스템을 활용한 서비스
	⑩ 스마트 자동차	자동차 내부에 물리적 제어가 아닌 첨단 전기 전자 제어기술을 접목해 안정성과 주행 효율성을 높이고, 차량 내 정보를 통합 관리하여 안전과 편의성을 향상시키고 인포테인먼트와 텔레매틱스 시스템을 기반으로 다양한 미디어 등 정보를 이용할 수 있도록 지원되는 자동차
	⑪ 바이오 센서	화학물질과 선택적으로 반응·수용하는 생체분자식별소자와 그 정보로 교환하여 검출이 가능하게 하는 트랜스듀서의 두 부분으로 구성되어 있는 장치

○ 과학기술+문화콘텐츠·SW·인문·예술 융합 유형

대분류	중분류	기술 개요
과학기술 + 문화 콘텐츠 · SW · 인문 · 예술	① 게임	사용자에게 기본전환이나 유희를 위해 최신 요소기술을 활용해 비디오 게임, 온라인 RPG 게임, 모바일 게임, 기능성 게임 등을 개발하는 기술
	② 영상·뉴미디어	이미지·사운드·텍스트가 하나로 융합되어 입체적 영상, 오감 체험 콘텐츠 등을 추구하며, 다양한 지식정보를 전달하고 사용자 중심의 대화형 뉴미디어로써 시간간의 한계를 뛰어넘는 차세대 영상 제작·보급 기술
	③ 가상현실	혼합 현실 콘텐츠 기술 등을 이용해 상상에 의한 공간과 사물을 컴퓨터상에서 가상으로 구축하고 실제 영상과 가상의 컴퓨터 그래픽 영상을 혼합해 제공함으로써, 사용자에게 보다 향상된 몰입감과 현실감을 제공하는 기술
	④ 창작·공연 전시	첨단 기술을 접목해 콘텐츠의 창작과 지원을 목적으로 하는 것으로, 지능형 스토리 텔링 활성화 및 디지로그형 공연전시를 활성화 하는 등의 문화예술 확산·향유 기술
	⑤ 디지털 컨버전스 (융·복합)	문화 예술적 '체감, 감성, 실감' 등의 사회적 트렌드를 새로운 플랫폼 기술과 융·복합하여 고부가가치를 창출하는 기술
	⑥ 공공문화서비스	문화 유산의 콘텐츠화, 국민의 문화 어메니티 향상, 창출된 문화 콘텐츠의 보호·유통 등을 목적으로 문화예술을 공공서비스 재화로 발전시키고 콘텐츠 배급관리, 저작권 보호환경 구축을 통해 건전한 콘텐츠 이용환경 조성하는 공공문화 기반 확보 기술