

2021년도 디지털콘텐츠산업 지원사업



목차 | CONTENTS

01	2021년 과학기술정보통신부 디지털콘텐츠산업 육성 지원사업 현황	03
02	VR·AR콘텐츠 산업육성 사업	07
03	디지털콘텐츠 기업경쟁력 강화 사업	19
04	디지털콘텐츠 산업생태계 활성화 사업	30
05	ICT 문화융합센터 조성 사업	44
06	실감교육 강화	46
07	디지털콘텐츠 R&D 지원사업	48
08	디지털콘텐츠 펀드	54

2021년도 디지털콘텐츠산업 육성 지원계획

총 2,024 억원

XR 콘텐츠 개발 지원



- XR 플래그십 프로젝트
- 5G 콘텐츠 플래그십 프로젝트
- VR·AR 콘텐츠 상용화 지원
- 5G 기반 AR·MR 콘텐츠 개발 및 실증

473 억원

디지털콘텐츠 개발 지원



- 기술선도형 CG콘텐츠 개발 지원
- 시장창출형 디지털콘텐츠 개발 지원
- 실감교육 진로체험 콘텐츠 개발지원

156 억원

R&D 투자



- 디지털콘텐츠 원천기술개발
- 실감콘텐츠 핵심기술개발
- 홀로그램 핵심기술개발
- 5G 기반 VR·AR 디바이스 핵심기술개발

537 억원

XR 콘텐츠 산업 인프라 조성



- 한국VR·AR콤플렉스(서울)
- XR 지역센터('20년 기준, 14개소)
- 5G실감콘텐츠오픈랩(판교)
- 한-아세안ICT융합빌리지(부산)

231 억원

디지털콘텐츠 기업지원 인프라 조성



- ICT문화융합센터(판교)
- 디지털콘텐츠기업성장지원센터(안양)
- 지역 강소기업 육성 거점(5개소)
- 디지털콘텐츠기업성장지원센터(전북 익산)
- XR디바이스개발지원센터(구미)
- XR 소재부품장비개발지원센터('21년 구축예정)

186 억원

인재양성



- 디지털콘텐츠 융합인재 양성(고교생·학부생)
- 디지털콘텐츠 미래인재 발굴 육성(청년)
- 디지털콘텐츠 랩 지원(석·박사)
- 디지털콘텐츠 개발인력 역량강화(재직자)

107 억원

디지털콘텐츠 해외진출 지원



- 디지털콘텐츠기업 동반진출지원
- 디지털콘텐츠 글로벌 경쟁력 강화
- 5G 전략시장 공동제작 지원

119 억원

디지털콘텐츠 펀드 투자



- 가상융합산업 분야 중소·벤처기업 투자

200 억원

공정거래 환경조성



- 불공정 거래 피해규제
- 공정거래 교육 산업 실태조사

15 억원

2021년 과학기술정보통신부 디지털콘텐츠산업 육성 지원사업 현황

(단위 : 백만원)

구분	사업명	내역사업	예산액	기능구분
비R&D	VR·AR 콘텐츠 산업 육성	VR·AR 콘텐츠 개발 지원	47,300	제작지원
		VR·AR 콘텐츠 산업 인프라 조성	23,060	인프라
		소 계	70,360	
	디지털콘텐츠 기업 경쟁력 강화	디지털콘텐츠 개발 지원	13,811	제작지원
		디지털콘텐츠 해외진출 지원	11,920	해외진출지원
		소 계	25,731	
	디지털콘텐츠 산업 생태계 활성화	디지털콘텐츠 산업기반 강화	13,464	인프라
		디지털콘텐츠 인력 양성	10,740	인력양성
		디지털콘텐츠 공정거래 환경조성	1,470	유통환경조성
		소 계	25,674	
	디지털콘텐츠 코리아 펀드		20,000	펀드
	ICT문화융합센터조성		5,163	인프라
	실감교육 강화		1,753	제작지원
비R&D 합계		148,681		
R&D	디지털콘텐츠 원천기술개발(R&D)		3,150	연구개발
	실감콘텐츠핵심기술개발(R&D)		16,520	
	홀로그램 핵심기술개발(R&D)		22,600	
	5G 기반 VR·AR 디바이스 핵심기술개발(R&D)		11,450	
	R&D 합계		53,720	
총 계			202,401	

VR·AR콘텐츠 산업육성 사업

사업목적

5G 핵심 킬러서비스 분야인 VR·AR 산업을 집중 육성하기 위해 VR·AR 콘텐츠 개발을 지원하고, VR·AR 콘텐츠 개발·테스트 인프라 및 기업 육성거점 구축 등 산업 기반 조성

‘21년 주요 추진방향

- 가상융합기술(XR)을 공공·산업 등 타분야에 융합하는 「XR 플래그십 프로젝트」 및 국민체감형 「5G 콘텐츠 플래그십 프로젝트」 추진
※ XR 플래그십 프로젝트: XR 적용 효과가 큰 공공·산업 분야에 가상융합기술(XR)을 접목하는 대규모 프로젝트
- XR 콘텐츠의 서비스 확산을 위한 기반 인프라 조성 및 지역 XR산업 확산

‘21년 사업내역

사업명			세부과제
VR·AR 콘텐츠 산업 육성	VR·AR 콘텐츠 개발 지원	VR·AR 융합콘텐츠 개발지원	XR 플래그십 프로젝트
			VR·AR 콘텐츠 상용화 지원
		5G기반 VR·MR 콘텐츠 개발 실증	
	VR·AR 콘텐츠산업 인프라 조성	차세대 실감콘텐츠 개발지원	5G콘텐츠 플래그십 프로젝트
		VR·AR 산업 거점 고도화	VR·AR 산업거점(KoVAC) 기능 고도화
			VR·AR 산업거점 확대(KVRF 개최)
			XR 지역센터 구축 및 고도화
		VR·AR 개발 인프라 구축 및 운영	실감콘텐츠 인프라 조성(서울/부산)
			5G 실감콘텐츠 오픈랩 구축 및 운영
			한-아세안 ICT융합빌리지 구축 및 운영

디지털콘텐츠 기업경쟁력 강화 사업

사업목적

국내 디지털콘텐츠의 글로벌 新시장 창출 및 디지털콘텐츠 강소기업 육성을 위해 다양한 분야의 유망 디지털콘텐츠 개발 및 해외 진출 지원

‘21년 주요 추진방향

- CG분야 전문기업 육성, CG기반 신비즈모델 지원 및 ICT 기반의 신시장 창출 등 다양한 분야의 디지털콘텐츠 개발 및 사업화 지원
- 국내 XR콘텐츠의 글로벌 확산 지원 및 비대면 해외진출 수요에 대응한 홍보·마케팅 및 투자컨설팅, 해외센터의 현지 진출기업 상시 지원 등

‘21년 사업내역

사업명			세부과제
디지털콘텐츠 기업 경쟁력 강화	디지털콘텐츠 개발 지원	기술선도형 CG콘텐츠 개발 지원	기술선도형 CG콘텐츠 개발 지원
		시장창출형 디지털콘텐츠 개발 지원	휴먼케어 콘텐츠 개발지원
			ICT 융합스포츠 콘텐츠 개발 지원
			스마트콘텐츠 개발 지원
	디지털콘텐츠 해외진출 지원	디지털콘텐츠기업 동반진출지원	디지털콘텐츠기업 동반진출지원
		디지털콘텐츠 글로벌 경쟁력 강화	해외진출 주요거점 인프라 지원
			해외 홍보·마케팅 지원
			해외 신흥시장 진출 지원
		5G 전략시장 공동제작 지원	5G 전략시장 공동제작 지원

디지털콘텐츠 산업생태계 활성화 사업

사업목적

기업 입주공간 지원, 콘텐츠 제작 인프라 지원, 실무형 전문인력 양성 지원, 공정 거래 환경조성 지원 등을 통해 디지털콘텐츠 기업 역량 강화 및 산업 활성화 기여

‘21년 주요 추진방향

- ‘XR 디바이스 개발 지원센터(경북 구미)’ 본격 운영, ‘XR 소재·부품·장비 개발 지원 센터(‘21년, 18.5억원(공모)) 신규 구축을 통해 XR 소재·부품·장비 개발 지원 강화
- 고교생·학부생, 석·박사, 재직자를 대상으로 실감콘텐츠 전문인력 양성 확대 추진(‘20년 1,039명→’21년 1,547명)

‘21년 사업내역

사업명			세부과제
디지털 콘텐츠 산업 생태계 활성화	디지털 콘텐츠 산업 기반 강화	디지털콘텐츠 성장허브 강화	디지털콘텐츠기업 성장지원센터 운영
			지역 강소기업 육성 거점 및 테스트베드 운영
			디지털콘텐츠 지역 창업사업 발굴(K-Hackathon)
		지역 비대면·비접촉 디지털콘텐츠 육성	지역 비대면·비접촉 디지털콘텐츠 육성
		스마트 융복합 멀티플렉스 조성	스마트 융복합 멀티플렉스 조성
		홀로그램콘텐츠 서비스센터 운영	홀로그램콘텐츠 서비스센터 운영
		실감콘텐츠 소재·부품·장비 개발지원센터	XR 디바이스 개발지원센터 운영
			XR 소재·부품·장비 개발지원센터 구축·운영
	디지털 콘텐츠 인력 양성	디지털콘텐츠 융합인재양성	디지털콘텐츠 융합인재양성
		디지털콘텐츠 미래인재 발굴·육성	디지털콘텐츠 미래인재 발굴·육성
		디지털콘텐츠 랩 지원	디지털콘텐츠 랩 지원
		디지털콘텐츠 개발인력 역량 강화	디지털콘텐츠 개발인력 역량 강화
	디지털 콘텐츠 공정거래 환경 조성	디지털콘텐츠 상생협력 기반 조성	디지털콘텐츠 상생협력지원센터 운영
		디지털콘텐츠 시장현황 및 산업환경 조사	디지털콘텐츠 시장현황 및 산업환경 조사

02

VR·AR 콘텐츠 산업육성 사업

- XR 플래그십 프로젝트
- VR·AR 콘텐츠 상용화 지원
- 5G 기반 AR·MR 콘텐츠 개발 및 실증
- 5G콘텐츠 플래그십 프로젝트
- VR·AR 산업거점(KoVAC) 기능고도화
- VR·AR 산업저변 확대(KVRF 개최)
- XR 지역센터 운영
- 실감콘텐츠 인프라 운영(서울)
- 실감콘텐츠 제작 인프라(부산) 운영
- 실감콘텐츠 오픈랩(판교) 구축 및 운영
- 한-아세안 ICT융합빌리지 운영

XR 플래그십 프로젝트

XR기술 활용하여 디지털 전환을 주도할 주요 공공·산업분야의
융합 과제를 발굴하여 가상융합경제 발전 기반 마련

지원대상

콘텐츠 개발 기업(5G, XR기술 등 보유), 플랫폼 사업자 및 관련 비영리 기관
등으로 구성된 컨소시엄

지원규모

총 200억원 내외
※ 신규/계속 지원 과제 포함이며, 개별 공고 시 지원 규모는 상이할 수 있음

지원내용

각 분야별 XR콘텐츠 제작·실증·상용화 지원 등

진행절차



수행기관

정보통신산업진흥원(NIPA) VR·AR산업팀
(043-931-5655 / okbang@nipa.kr)

VR·AR 콘텐츠 상용화 지원

—

VR·AR 콘텐츠 개발 고도화 및 사업화·상용화 지원

지원대상

VR·AR 콘텐츠 개발 기업

지원규모

총 10억원 내외

※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음

지원내용

- 기술성·사업화 가능성 검토, 기술 자문 및 컨설팅, 디바이스 임차, IR 작성·피칭 및 투자유치, 베타 테스트, 홍보·마케팅, 전시 참가 지원 등

진행절차



수행기관

정보통신산업진흥원(NIPA) VR·AR산업팀
(043-931-5661 / hej@nipa.kr)

5G 기반 AR·MR 콘텐츠 개발 및 실증

스마트시티, 스마트제조, 스마트교육 분야 증강·혼합현실(AR·MR)
콘텐츠 개발 실증 지원

지원대상

스마트시티, 스마트제조, 스마트교육 분야 관련 자체 콘텐츠 보유 중소·중견
기업 또는 컨소시엄

지원규모

총 13억원 내외
※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음

지원내용

- (기업지원) 지원분야 AR·MR 콘텐츠 개발 및 실증에 필요한 자금 지원
※ 지원금 : 기업부담금 비율은 75:25이며, 기업부담금의 50% 이상은 현금
- (성과확산) KVRF 2021 기술(콘텐츠) 홍보를 위한 공동관 형태의 전시참가 지원

진행절차



수행기관

대구테크노파크 스포츠융복합산업지원센터
(053-757-3777 / sman@ttp.org)

5G콘텐츠 플래그십 프로젝트

세계최초 5G 상용화('19.4)에 따른 초고속·대용량 XR 콘텐츠를
선도개발하고, 이를 통한 글로벌 레퍼런스 확보 및 新시장 선점

지원대상

콘텐츠 개발사, SW기업, 서비스기업(이통사, 플랫폼사) 하드웨어 개발사 등
자격 제한 없이 신청 가능하며, 컨소시엄 구성도 가능

지원규모

총 250억원 내외
※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음

지원내용

- 「5G콘텐츠 플래그십 프로젝트」 콘텐츠 개발·상용화 비용지원
※ 단순 기술 실증이 아닌 실제 상용화를 목표로 콘텐츠 개발
- (콘텐츠 개발) 초고속 무선 이동통신(5G)기반 MR/VR/AR, 홀로그램 등 기술을
사용하여, 콘텐츠 개발
- (기술개발) 콘텐츠 구현 및 서비스에 필요한 SW·HW 기술을 개발하되 기초·
원천 R&D는 지양, 상품개발 및 상용화에 초점을 맞춰 개발
- (상용화) 단순 개발지원 및 실증을 탈피하여 수익 창출이 가능하도록 개발 완료
후 상용서비스 및 상품 출시, 플랫폼 탑재 등 의무화

진행절차



수행기관

한국전파진흥협회(RAPA) 실감콘텐츠팀
(02-317-6166 / gjs@rapa.or.kr)

VR·AR 산업거점(KoVAC) 기능고도화

국내 VR·AR 기업의 제품 상용화 및 글로벌 시장 진출 등을 지원하는 종합 거점인 한국 VR·AR 컴플렉스(KoVAC) 운영

📍 위치 : 서울특별시 마포구 상암동 누리꿈스퀘어 內

지원대상

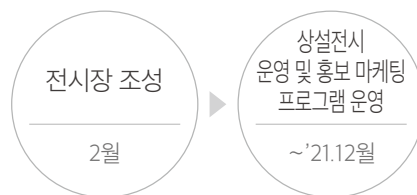
XR콘텐츠 분야 중소기업

지원내용

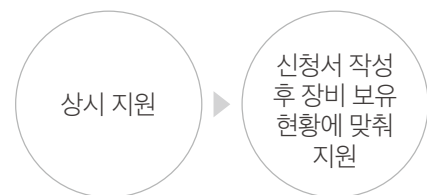
- (상설전시) KoVAC XR 쇼룸 내 우수한 국내 실감콘텐츠 상설 전시를 통하여 비즈니스 기회 창출
※ 콘텐츠 홍보 등 다양한 프로그램 운영을 통한 대국민 실감콘텐츠 공감대 형성 및 인지도 향상
- (홍보 마케팅 지원) 쇼룸에 전시된 콘텐츠의 홍보 마케팅 지원을 통해 사업화 및 국내외 진출 지원
- (장비 지원) VR·AR콘텐츠 개발·테스트 서버, 360 카메라 등 최신장비 대여(상시)
- (입주 지원) 글로벌 경쟁력을 갖춘 VR·AR/SW 전문기업 육성을 위해 초기 기업 부터 전문기업까지 성장단계별 입주지원

진행절차

- 홍보·마케팅 지원



- 장비지원



- 입주지원



수행기관

정보통신산업진흥원(NIPA) VR·AR산업팀
(02-2132-1213 / jpseo@nipa.kr)

VR·AR 산업저변 확대 (KVRF 개최)

—

VR·AR 콘텐츠 전시, 신제품 발표회, 비즈매칭 지원 등 실감콘텐츠 산업의 연간 성과 공유와 대국민 인지도 제고를 통하여 산업 생태계 활성화를 위한 국내 최대의 종합 VR·AR 행사 개최

행사주요 내용

구분	주요 내용
전시	- 5G와 VR/AR 등 실감기술의 융합콘텐츠, 타산업과 융합사례 등을 전시, 변화되는 생활상 제시
신제품·서비스 발표회	- VR·AR산업 유망기업과 지자체, 지역진흥원 등 유관기관의 서비스 발표회를 통한 사업영역 홍보 및 비즈니스 환경 제공
비즈니스매칭	- 국내외 바이어/투자자와 기업 매칭을 위한 비즈니스 상담회
기타	- KVRF 어워드: VR·AR산업 성장에 기여한 유공자 대한 시상식 - VR·AR 그랜드챌린지: 창의적인 실감콘텐츠 발굴을 위한 공모전

행사시기

2021년 11월(일정 변동 가능)

수행기관

한국가상증강현실산업협회(KoVRA) 전시기획팀
(02-2132-1260 / jooch85@kvra.kr)

XR 지역센터 운영

지역별 특화산업과 VR·AR 융합·확산을 통해
XR산업 활성화 및 지역 동반성장 지원

운영지역

인천, 전북, 충북, 강원, 경기, 충남, 전남 등 9개소

사업내용

- (제작 인프라 지원) VR·AR 인프라(시설·장비·전문인력)를 활용하여 콘텐츠 제작 지원
- (XR콘텐츠 제작 지원) 지역의 스타트업·중소기업을 대상으로 지역산업 연계 VR·AR 융합콘텐츠 제작·상용화(실증) 지원
- (인력양성) 지역산업별 산업현장 요구사항을 반영하여 VR·AR 기술기반 현장 실무형 전문교육 및 기본이론, 실습 등 저변확산 교육
- (기업육성) 지역 VR·AR 전문기업 육성을 위한 마케팅, 네트워킹, 전시회 참가, 비즈니스 상담회 개최 등을 지원하고 일반인 대상으로 체험, 컨퍼런스 등 저변 확산 추진
- (지역센터 고도화) '18년 구축 7개 지역센터* 대상으로 우수 센터를 선정하고 지역센터 기능 확대·고도화 지원
※ 서울, 부산, 대구, 광주, 대전, 울산, 경남 VR·AR제작거점센터

진행절차

상시지원(사용 신청을 통한 인프라 지원)

수행기관

정보통신산업진흥원(NIPA) VR·AR산업팀
(043-931-5653 / jylee@nipa.kr)

실감콘텐츠 인프라 운영(서울)

콘텐츠 제작사가 VR, AR, 초고화질 영상 등 고품질 XR콘텐츠를 보다 쉽게 제작할 수 있도록 전문 제작시설 및 장비 등 인프라 제공

📍 위치 : 서울특별시 마포구 상암동 KoVAC 공동제작센터 內

지원대상

국내 XR콘텐츠 제작사 및 산업연계 프로젝트 관련 기업 등

지원내용

- (제작시설 지원) VR 및 AR 기반의 Volumetric Studio를 비롯한 XR 가상 스튜디오, CGI 기반의 대규모 렌더팜 시스템, 스티칭, 편집, 색보정, 서라운드 믹싱 등의 후보정 제작 지원 시설 및 기술 지원
- (장비 지원) 360° 서라운드 영상, 12K 고화질 와이드영상 및 4K 실시간 중계 장비 등
- (시범 사업) K-실감스튜디오 기반의 콘텐츠 제작 인프라 지원 시범사업 추진
→ 지원규모 : 상반기/하반기 각 6개 이상 프로젝트 인프라 및 기술 지원



진행절차

상시지원(장비 사용 신청을 통한 인프라 지원)

수행기관

정보통신산업진흥원(NIPA) VR·AR산업팀
(02-2132-1221/ ipss@nipa.kr)

실감콘텐츠 제작 인프라(부산) 운영

VR, AR, 초고화질 영상 및 버추얼 특수촬영(로보틱스 시스템을 활용한 모션컨트롤) 등 실감콘텐츠 제작을 위한 특수 촬영 인프라 지원

📍 위치 : 부산 센텀지구 부산영화촬영스튜디오 內 'XR 테크 랩'(해운대구 해운대해변로 52)

지원대상

국내 실감형 콘텐츠 제작사 및 산업연계 프로젝트 관련 기업 등

지원내용

- (VR영상제작시설) VR 영상제작을 위한 사전시각화시스템 및 배경제작용 360° 멀티파노라마리그, 광대역 라이다 스캔 시스템 등 VR 영상제작시설 및 기술 지원
- (로보틱스 스튜디오) 로보틱스 특수촬영시스템, 모션베이스 VR 특수촬영 인프라 및 기술 지원
- (기타) VFX 기반 실감콘텐츠 제작을 위한 자이로 모션캡처 시스템, 카메라 등 지원

진행절차

상시지원(사용 신청을 통한 인프라 지원)

수행기관

부산영상위원회 영상제작본부
(051-720-0324 / kmaster@filmbusan.kr)

실감콘텐츠 오픈랩(판교) 구축 및 운영

5G 콘텐츠* 개발을 활성화하기 위해 모바일 엣지 컴퓨팅(Mobile Edge Computing (MEC)), 5G 테스트망 등 콘텐츠를 제작 및 테스트 할 수 있는 인프라 제공

📍 위치 : 판교 제2테크노밸리 ICT문화융합센터 內(경기도 성남시 수정구 대왕판교로 815)

지원대상 국내 5G MEC 콘텐츠 제작 중소기업

지원내용 5G MEC 콘텐츠의 개발을 위한 인프라와 사업화를 위한 기술 지원

**주요지원
분야
(예시)**

분야	주요 내용
제조·물류	설계·생산·유통·유지보수 등 쉼 제조 과정의 효율성을 제공하고 원가절감 및 시간단축, 안전성 제고 효과 기대
의료	치료·처방, 원격협진, 상담 등의 효율성 및 환자 만족도 제고
교육	의료·정비·안전 등 다양한 분야 몰입형 교육환경 조성에 기여
쇼핑	오프라인에서 직접 착용·경험하는 것과 같은 현실감을 부여하여, 신규 고객유입 및 고객 불만 감소 등에 기여

진행절차 온라인 및 오프라인 접수(공모 또는 상시 모집)

수행기관 정보통신산업진흥원 디지털콘텐츠기반팀
(031-5182-9037) 또는 www.ictculture.kr

* AR·VR 등 대용량 데이터 처리가 요구되는 콘텐츠로, 통신 기지국 Computing System을 활용하여 초고속·초저지연의 상호작용 서비스 필요

한-아세안 ICT융합빌리지 운영

한-아세안 수요-기술 매칭을 통한 XR콘텐츠 공동제작 지원으로
실감콘텐츠산업 동반 성장 도모

지원대상

아세안 기업과 협력 및 아세안 시장 진출을 원하는 XR 기업 및 전문인력

지원내용

- 360° 볼륨메트릭, 5G 기반 개발, 검증, 최적화 플랫폼 등
- (공동협력 XR과제 발굴·지원) 한아세안 XR 공동 프로젝트, 코리아 XR 로드쇼 개최, 아세안 진출을 위한 마케팅 지원
- (실감콘텐츠 제작 인력 양성) XR 기술교육 및 제작 실습 지원, 온·오프라인 교육 콘텐츠 개발 및 운영
- (인프라 운영 활성화 및 고도화) K-ASEAN STUDIO(360 볼륨메트릭), K-ASEAN XR LAB 운영 활성화 및 사용자 피드백 기반 인프라 고도화
- (아세안 네트워크 구축) 아세안 유관부처·기관 네트워크 구축, 한·아세안 XR 컨퍼런스 개최

진행절차



수행기관

부산정보산업진흥원(BIPA) 실감콘텐츠팀
(051-749-9186 / skpr12@busanit.or.kr)

03

디지털콘텐츠 기업경쟁력 강화 사업

- 기술선도형 CG콘텐츠 개발 지원
- 기술선도형 CG콘텐츠 국내외 마케팅 지원
- 휴먼케어콘텐츠 개발지원
- ICT 융합스포츠 콘텐츠 개발 지원
- 스마트콘텐츠 개발지원
- 디지털콘텐츠기업 동반진출지원
- 해외진출 주요거점 인프라 지원
- 해외 홍보·마케팅 지원
- 해외 신흥시장 진출 지원
- 5G 전략시장 공동제작 지원

기술선도형 CG콘텐츠 개발 지원

디지털 경제 전환에 따른 실감콘텐츠 산업 활성화 및 비대면 시장 확대로
고품질 디지털콘텐츠 제작의 기반이 되는 컴퓨터그래픽(CG) 산업 육성 필요

지원대상

- (CG전문기업육성) 주관기관 매출액의 50%이상이 CG제작으로 발생한 국내 CG 기업
- (CG기반 신비즈니스 모델) CG기술 기반의 신규 콘텐츠·서비스 사업화를 계획 중인 기업 및 컨소시엄

지원규모

총 51억원 (14개 내외)
※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음

지원내용

- (CG전문기업육성) 국내 CG기업의 ICT 역량 강화 및 수익구조 다변화를 위한 기반조성, 제작역량강화, 사업화 지원 등 기업별 맞춤형 지원(4개 과제, 과제당 5억원 내외)
- (CG기반 신비즈니스 모델) CG기술 기반의 타산업 진출을 위한 신규 비즈니스 모델 지원(10개 과제, 과제당 3억원 내외)

진행절차



수행기관

정보통신산업진흥원(NIPA) 디지털콘텐츠확산팀
(043-931-5638 / jkhum@nipa.kr)

기술선도형 CG콘텐츠 국내외 마케팅 지원

컴퓨터그래픽 전문인력 발굴·매칭을 위한 리크루팅 캠프 개최 및
국내 디지털콘텐츠 기업의 글로벌시장 진출을 위한 해외 마케팅 지원

지원대상

- (CG 리크루팅 캠프) CG 기업 취업을 희망하는 구직자, CG 관련 기업 간 인력 매칭을 위한 리크루팅 캠프 개최지원
- (해외 마케팅 지원) 온라인 전시·비즈니스 행사 개최에 필요한 CG 기업 소개 자료 및 영상 제작, 비즈매칭 등 마케팅 지원

지원규모

총 3.5억원
※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음

지원내용

- (CG 리크루팅 캠프) 기업 수요 기반, CG 기업 특화 공개채용 프로그램 운영
 - (해외 마케팅 지원) 온라인 전시·비즈니스 행사 등을 활용, 국내 CG기업의 해외 비즈니스 기회 확보
- ※ CG 리크루팅 캠프(상반기), 온라인 전시·비즈니스 행사(하반기) 개최 예정

진행절차



수행기관

정보통신산업진흥원(NIPA) 디지털콘텐츠확산팀
(043-931-5643 / ejh@nipa.kr)

휴먼케어콘텐츠 개발지원

의료·헬스케어 기술과 첨단 콘텐츠기술을 융합한
전문콘텐츠 개발지원을 통해 휴먼케어콘텐츠 시장 선점 도모

지원대상

휴먼케어콘텐츠 분야에 우수한 기술력을 보유하고 제품화 및 사업화를 추진하고자 하는 기업

지원규모

총 36억원 (16개 내외)
※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음

지원분야

수요처 중심의 상용화 가능성이 높은 중소·중견기업의 휴먼케어콘텐츠 개발 촉진 및 콘텐츠 개발 지원

지원내용

- (제작지원) 수요처 중심의 창의적인 아이디어 기반 과제 발굴 및 제작 지원을 위한 자유과제 지원 및 휴먼케어콘텐츠 시장을 선도할 수 있는 전문콘텐츠 기획·발굴 및 제작 지원을 위한 지정과제 지원(8개 과제, 총 32억 지원)
- (사업화지원) 휴먼케어콘텐츠 산업 활성화 및 제품화 촉진을 위해 개발제품의 시제품 제작, 콘텐츠·SW 사용자 검증을 위한 사업화지원(8과제, 총 4억 지원)

진행절차



수행기관

경북대학교 산학협력단 휴먼케어기술센터팀
(053-242-1000 / humancare@iact.or.kr)

ICT 융합스포츠 콘텐츠 개발 지원

스포츠* 기반 우수한 역량을 보유한 기업지원 및 해외시장에서 글로벌 경쟁력을 갖추고, 지속적인 시장 확대와 이윤을 창출할 수 있는 스포츠 대표 브랜드 기업 발굴

지원대상	미래기술 및 디바이스를 통한 콘텐츠 개발 및 사업화가 가능한 중소기업
지원규모	총 8억원 (7개 내외) ※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음
지원분야	스포츠 기반 실감콘텐츠, 서비스 확산 지원, 스타트업 성장 지원 등 미래기술 (5G, 빅데이터, 인공지능 등)을 활용한 융합형 콘텐츠
지원내용	- (스포츠 기반 실감콘텐츠 제작지원) 미래기술 + H/W(센서, 무선통신, 로봇, 시뮬레이터 등)을 스포츠분야에 접목하여 정확성, 몰입감, 확장성을 향상 시키는 실감 콘텐츠 개발 지원(3개) - (스포츠 기반 서비스 확산 지원) 빅데이터분석 스포츠정보·미디어를 결합한 스포츠 환경 개선을 위한 서비스 확산(2개) - (스포츠 기반 스타트업 지원) 창업 5년 미만 체계적·과학적인 스포츠테크 콘텐츠 개발 지원(2개)

진행절차



수행기관

대구디지털산업진흥원(DIP) 융합콘텐츠팀
(053-422-9085 / yks9521@dip.or.kr)

* 스포츠테크란? 미래기술(5G, 빅데이터, 인공지능, XR 등)을 스포츠 영역에 적용하여 정확성, 실감성, 확장성을 향상 시키는 융합 기술을 뜻함.

스마트콘텐츠 개발지원

디지털 전환 및 비대면 서비스의 일상화로 인해 급증하는
디지털콘텐츠 시장수요를 대응하기 위한 新시장 창출형 킬러콘텐츠 발굴

지원대상

신규 콘텐츠·서비스 사업화를 계획 중인 중소기업(법인)으로 초기 단계를 벗어나
성장 가능성이 있는 국내 유망 콘텐츠 개발사 또는 컨소시엄

지원규모

총 39.6억원 (20개 내외) ※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음

지원분야

분야	주요 내용
유통·커머스	패션, 뷰티 등 온라인 유통·커머스서비스 관련 콘텐츠
컨슈머서비스	비대면 가속화에 따른 화상회의, 에듀테크 등 생활밀착형 콘텐츠
소셜서비스	숏폼(Short-Form) 콘텐츠, 대화 등 소통 기반의 소셜서비스 관련 콘텐츠
헬스케어	AI기반 의료진단, 건강관리 알림 등 헬스케어 서비스 관련 콘텐츠
금융·프롭테크	금융·핀테크, 부동산·임대 등 프롭테크 서비스 관련 콘텐츠
기타	웨어러블, AI 스피커·카메라 등 디바이스 연계형 콘텐츠

지원내용

- (개발지원) 유통·커머스, 컨슈머서비스, 헬스케어, 금융 등 다양한 ICT 기반의
콘텐츠·서비스 개발지원

진행절차



수행기관

정보통신산업진흥원(NIPA) 디지털콘텐츠확산팀
(043-931-5646 / sehokim@nipa.kr)

디지털콘텐츠기업 동반진출지원

실감기술 콘텐츠 기업의 해외시장 진출을 위해 동·이종 기업 간
협력 콘텐츠·신규 서비스 프로젝트 발굴 및 글로벌 상용화 지원

지원대상

가상융합기술(XR) 콘텐츠 제작사, 유통 플랫폼, 마케팅, 제조·의료·유통·패션 기업
등으로 구성된 국내 동·이종 기업으로 이루어진 컨소시엄
※ 예시) 콘텐츠 기업+실감 기술 콘텐츠 기업, 실감기술 콘텐츠 기업+제조/패션 기업, 실감기술
콘텐츠 기업+플랫폼 기업, 실감기술 콘텐츠 기업+마케팅 기업 등

지원규모

총 30억원 (6개 내외) ※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음

지원분야

해외시장 타겟 교육·훈련, 의료, 제조, 문화, 유통·물류 등 분야에 XR 콘텐츠 적용
가능한 프로젝트

지원내용

XR 콘텐츠 기업의 해외시장 진출을 위해 동·이종 기업 간 협력 콘텐츠·신규 서비스
프로젝트 발굴 및 글로벌 상용화 지원

구분	내용
개발 중인 콘텐츠	해외 진출에 필요한 추가개발 비용, 유통·홍보·마케팅 등 사업화 비용
개발 완료 콘텐츠	해외 진출에 필요한 추가개발 비용, 유통·홍보·마케팅 등 현지화·상용화 비용 * 총 사업비 중 인건비 비중은 40% 이내로 산정

※ 해외테마파크·체험관 구축 관련 비용은 사업비 지원에서 제외

진행절차



수행기관

정보통신산업진흥원(NIPA) 디지털콘텐츠확산팀
(043-931-5634 / kht4987@nipa.kr)

해외진출 주요거점 인프라 지원

VR·AR 등 디지털콘텐츠 관련 기업의 비대면 해외진출 지원
수요 급증에 따라 바이어·투자자 발굴 등 해외진출 상시 지원

지원대상

해외진출을 희망하는 VR·AR 등 디지털콘텐츠 관련 기업

지원규모

총 10억원(NIPA 해외 거점 : 5개 지역) ※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음

거점지역

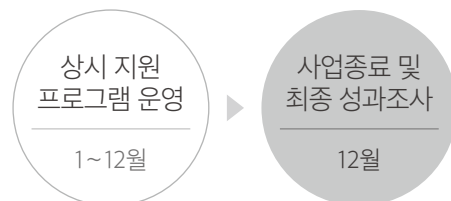
미국, 싱가포르, 베트남 하노이·호치민, 인도 등 총 5개 지역

지원내용

11가지 지원항목 상시 지원

비즈니스 인프라	현지화 컨설팅	네트워크 구축
① 바이어·투자자 발굴	⑥ 법인 설립	⑪ 공동협력 사업발굴
② 현지 인력 발굴	⑦ 출원 등록(상표, 기술)	
③ 시장 정보 제공	⑧ 콘텐츠 현지화(번역)	
④ 현지 홍보	⑨ 펀딩, 투자 유치	
⑤ 온택트 비즈니스 서비스	⑩ 법률 회계 자문	

진행절차



수행기관

정보통신산업진흥원(NIPA) 디지털콘텐츠확산팀
(043-931-5635 / soobikim@nipa.kr)

해외 홍보·마케팅 지원

다양한 비대면 해외진출 수요에 대응하여 홍보마케팅, 투자유치, 비즈매칭 등 국내 우수 디지털콘텐츠 기업에 대한 맞춤형 글로벌 홍보·마케팅 지원

지원대상

해외 주요 시장진출을 목적으로 디지털콘텐츠 제품·서비스를 출시하고, 해외 수출 실적을 보유한 기업

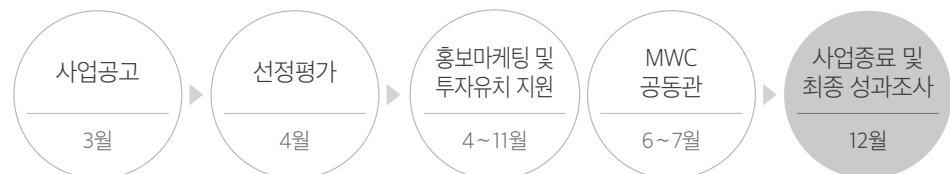
지원규모

총 24억원(37개사 내외) ※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음

지원내용

- (홍보·마케팅) 글로벌 경쟁력 확보를 위한 기업별 맞춤형 디지털 홍보·마케팅 및 홍보 인프라 제작지원(14개사 내외)
- (투자유치) 기업별 글로벌 역량진단에 기반한 단계별 IR 컨설팅 및 크라우드 펀딩 지원(15개사 내외)
- (비즈니스 매칭) 해외 주요 전략시장 내 유망 전시회(MWC 등) 참가지원(8개사 내외)

진행절차



수행기관

정보통신산업진흥원(NIPA) 디지털콘텐츠확산팀
(043-931-5641 / lys@nipa.kr)

해외 신흥시장 진출 지원

국내 디지털콘텐츠 기업의 신흥시장(신남방/신북방/중동) 진출 지원을 위한 전시·상담회 운영, 콘텐츠 현지화 지원 및 바이어 초청 비즈니스 상담 지원

지원대상

글로벌 경쟁력을 보유한 디지털콘텐츠 중소·중견 개발사

지원규모

총 15.2억원 (40개 내외) ※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음

지원분야

비대면 솔루션, VR/AR, AI 등 ICT 기술을 활용한 디지털콘텐츠 분야

지원내용

- (권역별 온라인 전시회 참가 및 현지화 지원) 권역별 주요 온라인 전시회 참가 지원, 온라인 전시회 참가를 위한 홍보용 콘텐츠 제작 및 사전 현지화 지원
- (전시·상담회 운영 및 인바운드 행사 개최) 전문 전시회 공동관 운영 및 컨퍼런스 개최, 초청 인바운드 행사 개최 등을 활용한 해외진출 지원

진행절차



수행기관

한국모바일산업연합회(MOIBA) 해외사업팀
(070-8765-8450 / ellen@moiba.or.kr)

5G 전략시장 공동제작 지원

—
국내기업이 선도적으로 개발한 XR콘텐츠가 해외로 확산될 수 있도록
글로벌 해외공동제작 및 투자유치 발굴·지원

지원대상	XR콘텐츠·서비스 제작/개발사, 서비스기업(이통사·플랫폼사) 등
지원규모	총 40억원 ※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음
지원분야	융·복합 ICT 기술(3D/4D, VR/AR/MR, 실감미디어 등)을 활용한 高품질의 5G 네트워크 기반 XR콘텐츠·서비스
지원내용	- (해외공동제작 지원) 5G 상용국가(유럽·미주·아시아 등) 선점을 위한 해외수요 기업과의 5G XR콘텐츠 공동제작 및 양국 공동 상용화 지원 - (공동제작 마케팅 지원) 5G XR콘텐츠 국내·외 전시회(각 1회) 및 수출 상담회(1회) ※ 온라인 실감컨벤션 국내전시(8월), 해외전시(10월, 두바이) 수출상담회(10월, GMM) 등 참가예정

진행절차



수행기관

한국전파진흥협회(RAPA) 실감콘텐츠팀
(02-317-6141 / cwahn@rapa.or.kr)

04

디지털콘텐츠 산업생태계 활성화 사업

- 디지털콘텐츠기업 성장지원센터 운영
- 지역 강소기업 육성 거점 및 테스트베드 운영
- 디지털콘텐츠 지역 창업사업 발굴
(K-Hackathon(가칭))
- 지역 비대면 비접촉 디지털콘텐츠육성
- 스마트 융복합 멀티플렉스 조성
- 홀로그램콘텐츠 서비스센터 운영
- XR 디바이스 개발 지원센터 운영
- XR 소재·부품·장비 개발지원센터 구축 및 운영
- 디지털콘텐츠 융합인재양성
- 디지털콘텐츠 미래인재 발굴육성
- 디지털콘텐츠 랩 지원
- 디지털콘텐츠 개발인력 역량강화
- 디지털콘텐츠 상생협력지원센터 운영

디지털콘텐츠기업 성장지원센터 운영

국내 디지털콘텐츠 관련 성장기 진입 기업 대상으로 인프라 지원 및 맞춤형 프로그램 지원을 통해 내실 있는 콘텐츠 중견기업 육성

📍 위치 : 경기 안양시 동안구 안양창업지원센터 4~6층(시민대로327번길 11-41)

🏠 홈페이지 : <http://dccenter.kr>

지원대상

VR, AR, 5G 등 신기술을 접목하여 스마트기기에서 사용되는 디지털콘텐츠를 제작·공급하는 디지털콘텐츠 중소기업(단, 설립 3년 이상된 기업)

지원규모

총 21.92억원

※ 입주기업 모집 시점 공실 수에 따라 지원규모 상이함

지원내용

- 입주 공간 지원(총27개사) ※ 임대료 전액 지원(단, 관리비는 입주기업 전액 부담)

타입	면적(m)	규모(평)	입주인원	보유공간
A타입	20 이상~40 미만	6 이상~12 미만	4~6인	1개
B타입	40 이상~60 미만	12 이상~18 미만	6~10인	17개
C타입	60 이상~80 미만	18 이상~24 미만	10~15인	9개
총 계				27개

- 센터 입주기업 대상 고도화 컨설팅, 해외 클라우드 펀딩, 다채널 특화 마케팅, 전문 교육 및 컨퍼런스 등 성장강화 프로그램 운영

- 디지털콘텐츠 테스트 실증 지원 : 5G, AI 등 신기술을 활용한 다양한 분야의 콘텐츠 테스트 실증(기능/사용성/호환성 테스트 등) 및 컨설팅 지원(별도 접수)

진행절차



수행기관

정보통신산업진흥원(NIPA) 디지털콘텐츠기반팀
(031-360-5944 / tjhong@nipa.kr)

지역 강소기업 육성 거점 및 테스트베드 운영

지역별 주력 육성산업과 타산업의 기술접목에 필요한 지원을 통해 지역 디지털콘텐츠 산업 활성화 및 균형발전 도모

지원대상

지역 소재 디지털콘텐츠 관련 기업

지원규모

총 20.5억원 (5개 지역거점 및 8개 테스트베드)

※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음

지원내용

- (역량강화 지원) 지역 유망 우수기업의 체계적 육성을 위한 기업 생애 주기별 맞춤형 인큐베이팅 프로그램 지원(제작지원, 멘토링지원 등)
- (사업화 지원) 사업화 성공확률 제고를 위한 산·학·연 전문가 활용 사업성 분석 등 경영/기술 전문멘토 지원 및 국내·외 콘텐츠 판로개척에 필요한 온라인 마케팅 지원
- (지역 ICT융합 실증센터(舊, SMAC) 운영) 오프라인을 통한 단말, 테스트 공간 제공 및 비대면 시스템 운영·관리를 통한 지역 개발자 대상 지속가능한 효율적 콘텐츠 개발 환경 지원
- (개발테스트 지원) 지역의 콘텐츠 제품 완성도 제고, 시장 내 경쟁력 강화를 위한 품질검증 테스트, 콘텐츠 개발 컨설팅 지원

진행절차



수행기관

한국모바일산업연합회(MOIBA) 모바일콘텐츠팀
(070-8765-8445 / sys7304@moiba.or.kr)

디지털콘텐츠 지역 창업사업 발굴(K-Hackathon(가칭))

국민 생활 문제, 지역 사회의 특수한 문제를 전 국민이 직접 참여하여
ICT 기술을 바탕으로 솔루션을 제시 우수팀 선발 및 포상

지원대상 전국민(개인 및 팀)

지원분야 자유주제

지원내용 (우수 팀 선정 및 시상) 우수팀을 선정하여 시상 및 상금 지급

진행절차



수행기관 (사)소프트웨어교육혁신센터 사업부
(070-7525-0500 / swkorea@swkorea.org)

지역 비대면 비접촉 디지털콘텐츠육성

감염병(코로나19 등) 예방 및 확산 방지를 위해 비대면·비접촉으로도
일상생활을 가능하게 하는 디지털콘텐츠* 발굴·육성

지원대상

전문기관* 위탁(공모)

※ 지역 ICT 지원사업 수행경험이 있는 협·단체 등 비영리기관(컨소시엄 구성 가능)

지원규모

총 13억원

※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음

지원내용

- 지역 비대면·비접촉 디지털콘텐츠 서비스 발굴 및 인프라 구축
 - 비대면·비접촉 콘텐츠 서비스 발굴(2종)
 - 지역 비대면·비접촉 인프라 구축(5개소)
 - 지역 비대면·비접촉 서비스 운영(5개소)

진행절차



수행기관

정보통신산업진흥원(NIPA) 디지털콘텐츠기반팀
(043-931-5634 / yhjung@nipa.kr)

* 국민들이 일상에서 대면으로만 접하던 서비스를 비대면으로 구현하는 디지털콘텐츠

스마트 융복합 멀티플렉스 조성

「2023년 새만금 세계스카우트잼버리」 추진 관련 '스마트 잼버리' 구현을 위해 첨단 XR을 활용한 스마트 융복합 멀티플렉스 조성(전북 부안 소재)

주요내용

- (전시체험 기본설계) 스마트 융복합 멀티플렉스 조성을 위한 전시체험 디자인 방향, 전시연출, 공간 배치, 종합계획 수립 등
- (전시체험 실시설계 및 제작·설치) 스마트 융복합 멀티플렉스 조성을 위한 콘텐츠 전시체험물/시설 실시설계 및 제작·설치(실물, 모형, 사인물 등)
※ '21년 하반기 ~ '22년 12월
- (디지털콘텐츠 개발) '스마트 융복합 멀티플렉스' 외부공간, '스마트미디어타워'를 활용한 시범 디지털콘텐츠 개발

수행기관

한국전파진흥협회(RAPA) 실감콘텐츠팀
(02-317-6094 / jangys@rapa.or.kr)

홀로그램콘텐츠 서비스센터 운영

홀로그램콘텐츠 산업 생태계 활성화와 타산업 융합을 통한 신시장 창출을
위해 개발 장비 인프라 지원, 기술 상용화를 위한 전주기 기술지원

📍 위치 : 전북 익산시 중앙로 105길

지원대상	홀로그램콘텐츠 관련 중소기업, 벤처, 스타트업, 학교연구실 등
지원규모	총 33억원 / 홀로그램 관련 기술개발 및 콘텐츠 제작지원 100건 이상(15개사 이상) ※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음
지원분야	CGH/HOE, 홀로그램 라벨 서비스, 홀로그램 HUD 서비스, 플로팅/스크린 홀로그램 및 프린팅 서비스
지원내용	- (인프라 지원) 홀로그램콘텐츠 제작을 위한 시설·장비 인프라 지원 - (기술지원) 홀로그램콘텐츠 제작을 위한 아이디어 발굴부터 기술 상용화에 이르는 전주기적 기술지원 - (컨설팅) 제품/서비스 상용화를 위한 기술 컨설팅 지원 - (홍보지원) 산업 활성화 및 기술 확산을 위한 리빙랩 및 전시회 참가 지원

진행절차



수행기관

한국전자통신연구원(ETRI) 홀로그래픽콘텐츠연구실
(042-860-1674 / hkjee@etri.re.kr)

XR 디바이스 개발 지원센터 운영

—

XR 디바이스 개발 지원센터 구축을 통해 5G 시대 고부가가치의 XR 시장 활성화를 위한 디바이스 제작, 유통, 서비스 확산 거점을 확보하고, 중소기업의 XR 디바이스 기술 경쟁력 강화를 목표로 함

📍 위치 : 경북 구미시 금오테크노밸리 3층~4층

지원대상

XR(VR·AR·홀로그램 등) 디바이스 관련 기업

지원내용

- (디바이스 시제품/완제품 제작 지원) XR 디바이스 시제품/완제품의 제작을 지원하고 최적화를 위한 전용 콘텐츠 제작 및 테스트 지원
- (기술개발 지원) XR 디바이스 핵심부품 개발지원 기 구축 장비 연계활용 및 신규 장비 도입을 통한 경북 구미지역 특화 VR·AR 디바이스 핵심부품 기술개발 지원
- (시험평가 인증지원) 기 구축 5G 테스트베드 및 KOLAS 기반 시험평가 인프라와 운영방식을 연계 활용하여 XR 디바이스 시험평가인증지원
- (XR 전문가 양성 교육프로그램 운영) XR 디바이스 개발툴킷 활용 실습형 교육 프로그램 운영 및 수요기업 연계 맞춤형 현장인력 교육 시행

수행기관

구미전자정보기술원 실감미디어연구센터
(054-460-9083 / hwbae@geri.re.kr)

XR 소재·부품·장비 개발지원센터 구축 및 운영

실감콘텐츠 산업의 빠르고 지속적인 확산과 실감콘텐츠 소재·부품 산업 생태계 구축 및 경쟁력 혁신을 유도하는 'XR 소재·부품·장비 개발 지원센터' 구축 및 운영

※ 지자체 공모를 통한 지역 선정

지원대상

1개 광역시·도, 해당 지역에 소재하고 지방자치단체 출연·출자한 기관*으로서, 실감 콘텐츠 소재·부품·장비 지원 전문성을 보유한 기관

* 「지방자치단체 출자·출연 기관의 운영에 관한 법률」 제5조에 따라 2017년 7월 행정안전부에서 지정·고시한 출연기관

지원규모

총 18.5억원(*지원조건 : 최소 국비 2 : 지방비 1 이상 분담)

※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음

지원내용

XR 소재·부품·장비 개발지원 비즈니스 매칭, 정보제공, 컨설팅, 인증지원 등 기업지원 프로그램 운영

진행절차



수행기관

정보통신산업진흥원(NIPA) 디지털콘텐츠기반팀
(043-931-5678 / leegilyoung@nipa.kr)

디지털콘텐츠 융합인재양성

—

고등학생·학부생들에게 실감콘텐츠 산업에 대한 이해를 돕고
기초 및 활용교육을 통해 관련기술의 기술저변 확산

교육대상	학부생·고등학생 등
양성규모	총 5.04억원 (100명) ※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음
교육분야	AR·VR 콘텐츠 개발, 디지털트윈 교육(60명), AR·VR 진로·직업 탐색 교육(40명)
지원내용	- (학부생교육) 전국의 학부생 대상으로 실감콘텐츠 산업에 대한 이해와 콘텐츠 기획과 개발, 디자인, 퍼블리싱 등 직무 기초훈련 실시(6~8월, 3개월, 60명) - (디지털콘텐츠 꿈나무 육성) 디지털콘텐츠 관련 특성화고, 마이스터고 등 고교생 대상으로 진로·직업 교육 실시(6~9월, 4개월, 40명)
기타사항	우수인력 배출 및 채용을 위한 협력기업 및 멘토·우수강사 상시 모집
수행기관	한국전파진흥협회(RAPA) 디지털혁신교육팀 (02-317-6198 / khch@rapa.or.kr)

디지털콘텐츠 미래인재 발굴육성

자기주도적 가상융합서비스 개발 및 취창업 역량 강화 교육을 통한
우수 청년인력 성장 지원

지원대상

디지털콘텐츠 산업 진출(취·창업)을 희망하는 청년* *만 39세 미만의 미취업자

양성규모

총 34.36억원 (500명) ※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음

지원분야

구분	주요 교육	모집인원
실감서비스 기획	5G 환경에서의 가상융합서비스 기획 등	50명 내외
3D 그래픽	초고속, 초저지연 환경 맞춤 초실감 XR 모델링 등	150명 내외
XR구현	XR 엔진의 특화산업 적용 및 AI 연계 등 고급 활용	200명 내외
서비스 개발	XR HMD 및 모바일 앱 등 서비스 구현	100명 내외

지원내용

- (입문과정) 기획, 3D모델링, 2D디자인, XR구현, 서비스 개발 분야별 실감 콘텐츠 개발을 위한 기초교육, 프로젝트 구현을 위한 멘토링 등
- (심화과정) 창업을 위한 시제품 개발, IR, 특허 및 지적재산권 교육, 취업을 위한 기업 연계 실무 교육 등
- (취창업 연계) 우수 프로젝트 창업지원을 위한 인큐베이팅 제공 및 선도기업 초청 챌린지 취업 캠프 개최 등

진행절차



수행기관

정보통신산업진흥원(NIPA) 디지털콘텐츠기반팀
(043-931-5677 / kbj03@nipa.kr)

디지털콘텐츠 랩 지원

석·박사로 구성된 ‘XR 랩’을 구축하고 상품개발 중심의 융합 콘텐츠 선도개발, 개발결과물을 창업·사업화로 연계시키는 XR 실무인력 양성

지원대상	가상융합기술(XR) 콘텐츠 및 서비스 분야 대학
지원규모	총 35.38억원(‘XR 랩’ 6개 내외) ※ 사업수행 평가결과(‘21.12.)에 따라 계속지원 여부 결정, 최대 3년까지 지원 ※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음
지원분야	(자유공모 방식) 교육, 의료, 항공, 제조, 국방, 재난·안전 등 전 산업 분야에서 4차 산업혁명 핵심기술(5G, AI, 빅데이터 등)과 VR/AR/MR 등 가상융합기술과 융합된 콘텐츠 개발
지원내용	- (가상융합기술 콘텐츠 개발비 지원) XR 콘텐츠 및 서비스 기획·제작비(인건비)지원 - (창업·사업화 지원) ‘XR 랩’ 개발결과물을 상용화할 수 있도록 서비스기획, 제작 및 사업화 단계별 전담 전문가의 매칭과 맞춤형 코칭 지원 - (교육 지원) ‘XR 랩’과 관련된 국내·외 전문가 초청 세미나·강의 등 교육 지원 - (성과발표회 및 홍보 지원) XR랩 성과발표회 개최(KVRF 연계), ‘XR 랩’ 전용 전시관 운영 및 홍보 영상 제작 등 홍보 지원
진행절차	<pre> graph LR A[사업공고 및 신청·접수 2월] --> B[선정평가 및 과제선정 3월] B --> C[협약 및 사업 수행 중간평가 4~12월] C --> D[사업종료 및 최종평가 12월] </pre>
수행기관	한국전파진흥협회(RAPA) 실감콘텐츠팀 (02-317-6127 / kss84@rapa.or.kr)

디지털콘텐츠 개발인력 역량강화

디지털콘텐츠 산업계 현업인 대상 콘텐츠 제작기술 및 창작역량 강화를 위한 연중 교육 운영(<http://xrcampus.kr> 홈페이지 통해 수강 신청 접수)

지원대상	디지털콘텐츠 분야 현업인
양성규모	총 32.62억원 (600여명) ※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음
지원분야	디지털콘텐츠 기획, 개발 등 쏘분야
지원내용	- (단기과정) 디지털콘텐츠 제작기술 등 산업 전반에 관련된 선진 트렌드를 체험할 수 있는 교육과정(1주/21과정/180명) → 해외 산업현장의 신기술 및 신서비스 등을 직접 체험, 국내 산업에 적용하기 위한 선진 기술 실습(1주/4과정/200명) - (중기과정) 제조, 산업안전, 국방 등 수요기업 대상 실감기술 적용 프로젝트와 연계된 실무 교육과정(3개월/10과정/200명) - (장기과정) 인공지능 등 ICT기술과 융합될 수 있는 디지털콘텐츠를 제작·실습하고 취·창업을 지원하는 교육(6개월/2과정/20명)
진행절차	<pre> graph LR A[강의 개설 및 수강신청 접수 연중] --> B[지원동기, 직무연관성 등 서면 평가 및 통보] B --> C[실습 및 프로젝트 참여 등] C --> D[70% 이상 수강 시 교육 수료] </pre>
수행기관	정보통신산업진흥원(NIPA) 디지털콘텐츠기반팀 (043-931-5677 / kbj03@nipa.kr)

디지털콘텐츠 상생협력지원센터 운영

불공정 거래에 취약한 중소 디지털콘텐츠(DC) 사업자를 보호하고
공정한 DC유통질서 조성을 통한 DC 산업의 지속적인 성장 추진

📍 위치 : 서울시 강남구 압구정로 36길 18, 한국모바일산업연합회 內

🏠 홈페이지 : <http://www.dcinwinwin.or.kr>

지원대상

중소 디지털콘텐츠 사업자, 스타트업 등

지원내용 및 규모

- (불공정 거래 피해구제) 불공정 거래 피해업체에 대한 법률자문, 자율합의, 소송 지원 등 피해단계별 맞춤형 피해구제 활동 추진('20년 377건 지원)
※ 신청방법 | 전화 | 02-6207-8274 | 홈페이지 | <http://www.dcinwinwin.or.kr>
- (공정거래 교육 운영) 공정거래 관련 법령, 계약서 작성 방법 및 불공정 거래 사례 안내 등 불공정 거래방지를 위한 사업자 교육 실시('20년 401개 업체 지원)

수행기관

(사)한국모바일산업연합회 DC상생협력지원센터
(070-8765-8306 / ksmoon@moiba.or.kr)

05

ICT 문화융합센터 조성 사업

- ICT 문화융합센터조성

ICT 문화융합센터조성

첨단 ICT 기술과 제조, 서비스 등 이종 분야 융합에 기반한 기업을 경쟁력 있는 강소기업으로 육성하기 위해 인프라 및 경영·사업화 등 전주기적 지원

📍 위치 : 판교 제2테크노밸리 ICT문화융합센터 내(경기도 성남시 수정구 대왕판교로 815)

🏠 홈페이지 : www.ictculture.kr

지원대상 ICT 융합 콘텐츠 관련 스타트업 및 중소벤처기업

지원규모 총 51.6억원

지원내용

- (기업육성) 입주공간 제공(25개), 엑셀러레이팅* 프로그램 운영
※ 기업진단 및 맞춤형 컨설팅, 투자유치, 입주공간, 프로젝트 제작지원 등
- (인프라제공) ICT융합 제작시설·장비 제공 및 전문가 기술지원
※ 실감 스튜디오, 입체음향 스튜디오, ICT융합콘텐츠 랩 등
- (융합촉진) ICT융합 생활문제해결 챌린지 운영 및 ICT융합 전시 등

진행절차 - (입주기업)



연장평가 후 최대 5년

- (인프라) 수시지원

수행기관 정보통신산업진흥원(NIPA) 디지털콘텐츠기반팀
(031-5182-9021 / jhoh@nipa.kr)

06

실감교육 강화

- 실감교육 콘텐츠 개발지원

실감교육 콘텐츠 개발지원

실감교육 콘텐츠 현장 적용 및 활용을 위한 맞춤형 진로체험 콘텐츠 개발 지원으로, 디지털콘텐츠 기업들의 시장 진입 촉진 등 VR·AR 콘텐츠 시장 확대 유도

지원대상 VR·AR 실감교육 콘텐츠 기술 적용이 가능한 디지털콘텐츠 및 서비스 개발 기업

지원규모 총 8.4억원(3개 내외)
※ 개별 공고시 지원 규모는 상이할 수 있음

지원내용 실감교육 콘텐츠 현장 적용 및 활용을 위한 상호작용이 가능한 진로 체험 중심의 콘텐츠 개발 지원(3개 과제, 과제당 2.8억원 내외)



수행기관 정보통신산업진흥원(NIPA) 디지털콘텐츠확산팀
(043-931-5636 / hspark@nipa.kr)

07

디지털콘텐츠 R&D 지원사업

- 실감콘텐츠 핵심기술개발
- 홀로그램 핵심기술개발
- 정보통신·방송 연구개발사업 기술수요조사 안내

실감콘텐츠 핵심기술개발

—
실감콘텐츠 핵심기술 확보와 他 산업과의 융합을 통해 산업의 디지털화,
서비스 혁신 등 新부가가치를 창출하는 융복합 콘텐츠 기술개발

지원대상

- 기업, 대학, 연구기관, 연구조합, 사업자단체 등 관련 규정*에 해당되는 기관
- 주관연구개발기관으로 신청하는 기업의 경우는 접수마감일 현재 기업부설 연구소 또는 연구전담부서**를 보유(접수마감일 기준)하고 있는 법인사업자여야 함
- 제정된 국가연구개발혁신법령에 따라 외국소재 기관(기업, 대학, 연구소 등)은 연구개발기관으로 참여할 수 없음. 다만, 법률로 직접 설립된 연구개발기관은 외국 소재 기관과 별도 협약(연구개발기관의 직접비 내 국제공동연구개발비로 집행)에 따라 공동으로 연구를 수행할 수 있으며, 법률로 설립되지 않은 연구개발기관의 경우는 추후 별도 안내 예정

※ 규정 : 「국가연구개발혁신법」 제2조 3항 및 동법 시행령 제2조(연구개발기관)

※ 한국산업기술진흥협회(www.rnd.or.kr)에서 기업부설연구소 또는 연구전담부서 보유여부 확인

지원규모

총 7,920백만원

지원내용

(단위: 백만원)

사업내역	과제명	공모유형	주관 기관	'21년예산
융합형콘텐츠 핵심기술개발	AR/MR 적용 4디옴터 초점조절을 제공하는 HOE 기술 개발	지정 공모	제한 없음	800
	의료수준 전신 메디컬트윈 핵심 기술 개발	지정 공모	제한 없음	1,000
비대면 실감콘텐츠 기술개발	실·가상 환경 해석 기반 적응형 인터랙션 기술 개발	지정 공모	제한 없음	1,000
	실 공간 대상 XR 생성 및 변형/증강 기술 개발	지정 공모	제한 없음	1,500
	실사 수준의 디지털 휴먼 생성과 30fps급 실감 렌더링 기술 개발	지정 공모	제한 없음	1,500
	실내 공간의 XR 환경 전환을 위한 공간 적응형 프로젝션 콘텐츠 생성 기술 개발	지정 공모	제한 없음	500
디지털콘텐츠 상용화 기술개발	멀티 모달 감각 인터페이스를 활용한 가상현실 콘텐츠의 실감 극대화 인터랙션 기술 개발	지정 공모	중소· 중견	700
	디바이스 성능에 따라 변화하는 클라우드 기반 XR 콘텐츠 변환 및 서비스 기술 개발	지정 공모	중소· 중견	400
	대용량 CAD의 시점 기반 XR 가시화와 3D 자동 변환 기술 개발	지정 공모	중소· 중견	520
합 계				7,920

※ 각 세부사업별 지원대상 연구개발과제 상세 목록과 과제제안요구서(RFP)는 정보통신기획평가원(<https://www.iitp.kr>) 홈페이지 사업공고를 참조

공고기간

2020.12.18.(금) ~ 2021.2.1.(월), 46일간 / 단독응모과제(4개)는 연장공고 실시

※ 과제신청 접수결과 경쟁률(선정예정기관 수 대비 신청기관 수)이 1:1이하인 단독응모과제(4개
과제)는 2주 공고 연장 실시(~` 21. 2. 15(월) 15시까지)

담당기관

정보통신기획평가원(IITP) 방송·콘텐츠기획팀
(042-612-8632 / khs@iitp.kr)

홀로그램 핵심기술개발

—
홀로그램 콘텐츠 획득, 처리, 가시화 등 글로벌 선도를 위한
핵심 기술을 확보하고 산업적용 및 조기 상용화를 위한 응용기술개발

지원대상

- 기업, 대학, 연구기관, 연구조합, 사업자단체 등 관련 규정*에 해당되는 기관
- 주관연구개발기관으로 신청하는 기업의 경우는 접수마감일 현재 기업부설 연구소 또는 연구전담부서**를 보유(접수마감일 기준)하고 있는 법인사업자여야 함
- 제정된 국가연구개발혁신법령에 따라 외국소재 기관(기업, 대학, 연구소 등)은 연구개발기관으로 참여할 수 없음. 다만, 법률로 직접 설립된 연구개발기관은 외국 소재 기관과 별도 협약(연구개발기관의 직접비 내 국제공동연구개발비로 집행)에 따라 공동으로 연구를 수행할 수 있으며, 법률로 설립되지 않은 연구개발기관의 경우는 추후 별도 안내 예정

※ 규정 : 「국가연구개발혁신법」 제2조 3항 및 동법 시행령 제2조(연구개발기관)

※ 한국산업기술진흥협회(www.mdt.or.kr)에서 기업부설연구소 또는 연구전담부서 보유여부 확인

지원규모

총 2,700백만원

지원내용

(단위: 백만원)

사업내역	과제명	공모유형	주관 기관	'21년예산
홀로그램 핵심응용 기술개발	초실감 홀로그램 생성을 위한 실시간 고속 렌더러 기술 개발	지정공모	제한없음	1,100
	병리진단을 위한 홀로그램 편광 토모그래피 기술 개발	지정공모	대학	900
	디지털 홀로그램 재생 색-공간 계측 기술 개발	지정공모	제한없음	700
합 계				2,700

※ 각 세부사업별 지원대상 연구개발과제 상세 목록과 과제제안요구서(RFP)는 정보통신기획
평가원(<https://www.iitp.kr>) 홈페이지 사업공고를 참조

공고기간

2020.12.18.(금) ~ 2021.2.1.(월), 46일간 / 단독응모과제(1개)는 연장공고 실시

※ 과제신청 접수결과 경쟁률(선정예정기관 수 대비 신청기관 수)이 1:1이하인 단독응모과제
(1개 과제)는 2주 공고 연장 실시(~`21. 2. 15(월) 15시까지)

담당기관

정보통신기획평가원(IITP) 방송·콘텐츠기획팀
(042-612-8632 / khs@iitp.kr)

정보통신·방송 연구개발사업 기술수요조사 안내

개요

- (목적) ICT R&D 사업별 신규과제 발굴을 위해 산·학·연의 다양하고 창의적인 기술수요를 발굴하여, 신규과제 기획 시 기초자료로 활용
- (조사항목) 개발목표 및 배경, 개발내용, 국내외 동향, 파급효과 등
- (제안자격) 특별한 자격제한 없음

기술 수요 조사기간 및 전산 접수방법

- (공고·접수기간) 2021. 1. 15.(금)~2021. 12. 31.(금)
- (접수방법) IITP 사업관리시스템(ezone.iitp.kr)을 통한 전산 접수
- ※ 기술수요 조사양식 한글파일양식(hwp)과 개인정보이용동의서(hwp)를 내려 받아, 각 항목을 작성하여 업로드(필수)

작성시 유의사항

- 제출된 기술수요조사서는 일체 반환되지 않음
- 기술수요조사서 작성항목(△개발목표 및 배경, △개발내용/기대효과 등)을 명확하고 구체적으로 작성 요망
- 로그인 한 회원 외에 대리입력 등 타인이 수요정보 입력 금지(정보입력자-수요제안자 동일원칙)
- 접수된 수요조사서는 ICT R&D 과제기획을 위한 기초자료로 활용됨

문의처

문의처		
총괄 문의	기술기획단 기획총괄팀	042-612-8135
전산등록 관련 문의	전산접수 지원팀	042-612-8061
디지털콘텐츠 분야 문의	방송콘텐츠기획팀	042-612-8632

※ 수요조사 관련 세부사항은 정보통신기획평가원(<https://www.iitp.kr>) 홈페이지 사업공고 (정보통신·방송 연구개발사업 기술수요조사 안내, 21.1.15)를 참조

08

디지털콘텐츠 펀드

- 디지털콘텐츠 펀드

디지털콘텐츠 펀드

모태펀드를 통한 디지털 콘텐츠 투자로
5G기반 실감 콘텐츠 산업 및 생태계 육성

지원대상

- 실감콘텐츠 분야 중소·벤처기업

※ 투자대상 : VR·AR·MR, 홀로그램, CG·VFX와 4차 산업혁명 핵심기술(5G, AI, IoT)을 융합한 실감콘텐츠 관련 벤처·중소기업

지원규모

모태펀드 출자금 280억원 및 민간출자액 120억원을 포함하여 400억원 이상의 벤처펀드 조성(상기예산금액은 운용계획 협의과정에서 변동가능)

지원내용

- 모태펀드 출자를 통해 디지털콘텐츠 펀드를 조성하여 실감콘텐츠 분야 중소·벤처기업에 투자

① 운용사 선정 및 민간자금 모집을 통해 실감콘텐츠 분야 벤처투자 펀드 조성

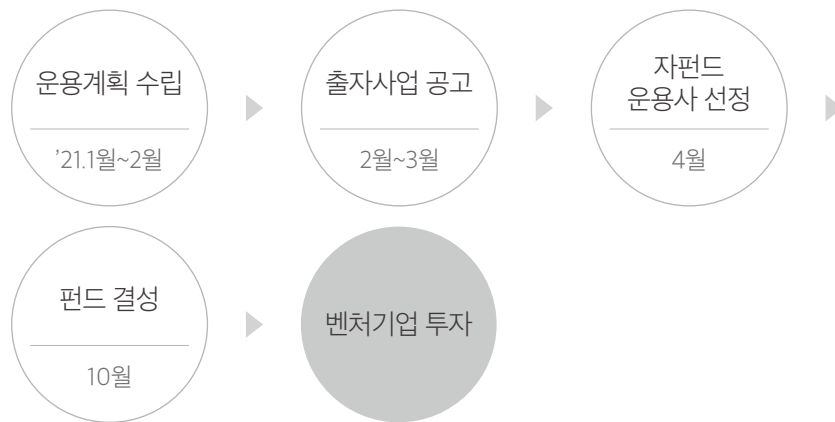
② 선정된 펀드 운용사는 다양한 경로로 투자대상 기업 발굴*

※ 담당 심사역 및 운용사의 네트워크 활용 / 출자자의 추천 / 기업으로부터의 투자제안 / 유관기관 IR

③ 운용사와 발굴된 기업 간 논의 및 협상을 통하여 여러 방법으로 투자가 이루어짐

구분	주식(보통주, 우선주)	채권(CB, BW 등)
투자 대상	회사	회사
회계 계정	자본	부채
투자자의 회수 방법	제3자 매각, 상장, M&A	① 원금 및 이자 상환 요청 ② 보통주 및 우선주 전환 후 매각
기업의 의무	수익 발생 시 배당	회사의 수익 발생 여부 관계없이 만기 시 상환

진행절차



디지털콘텐츠 펀드 운용사 찾기

한국벤처투자 「모태펀드 출자펀드 찾기」 서비스(fundfinder.k-vic.co.kr)를 통해 투자희망 스타트업 에게 맞춤형 펀드 안내



수행기관

한국벤처투자 신사업투자2팀
(02-2156-2460 / jinwoolim@k-vic.co.kr)

2021년도 디지털콘텐츠산업 지원사업



과학기술정보통신부
Ministry of Science and ICT



정보통신산업진흥원
National IT Industry Promotion Agency