

# 2024년 문화체육관광 연구개발(R&D) 기술수요조사 안내



## ◆ 사업목적

문화체육관광부 소관 연구개발사업 관련 산·학·연의 창의적이고 경쟁력 있는 기술수요를 발굴하여 신규과제 기획을 위한 기초자료로 활용

## ◆ 수요조사 대상분야

| 분야               | 세부사업명                                                   | 사업내용                                                                                                           |
|------------------|---------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 콘텐츠<br>·<br>문화예술 | 문화기술 연구개발                                               | 문화콘텐츠 서비스 R&D 및 실감형 콘텐츠, 인문사회 융합 콘텐츠 등 콘텐츠 및 서비스 융합기반의 연구개발 지원                                                 |
|                  | 글로벌 가상공연 핵심 기술개발                                        | 관객과 소통하는 실연·가상 공연환경을 조성하여 메타버스 기반 가상공연 신 패러다임 창출을 위한 연구개발 지원                                                   |
|                  | 메타버스 콘텐츠 IP 구축 기술개발                                     | 라이브 뮤지컬 공연, 영화/드라마 촬영 세트 제작·체험, 디지털 패션상품 창작, 메타버스 오디오션, 전통공연 아카이빙 및 재현 관련한 메타버스 콘텐츠 IP 구축 및 운영을 위한 기술개발 지원     |
|                  | 신기술 융합 게임 기술개발                                          | 사용자가 협업과 경험 공유를 통해 실시간으로 가상공간을 구축하며 활용할 수 있는 소셜미디어 플랫폼과 융합된 메타버스 게임 콘텐츠 제작 플랫폼 기술개발 지원                         |
|                  | 미래 모빌리티 인포테인먼트 기술개발                                     | 자율주행과 같은 첨단 모빌리티 기술과 차량 내 다양한 센서를 활용한 새로운 형태의 AR 콘텐츠 및 차량용 콘텐츠 플랫폼 기술개발 지원                                     |
|                  | 중소형 영상 콘텐츠 애셋 플랫폼 기술개발                                  | 영상콘텐츠 애셋 자산의 공통 활용 제작 플랫폼 구축 및 영상콘텐츠 산업 맞춤형 국제표준 기술개발 지원                                                       |
|                  | 게임콘텐츠 DTx (Digital Therapeutics) 기술개발                   | 게임 기반 디지털치료 최적 콘텐츠 기술개발 및 콘텐츠 개발 상용화 지원                                                                        |
|                  | 인공지능 기반 예술작품 디지털 전환 핵심 기술개발                             | 문화유산 작품을 안전하게 보존·복원하기 위한 기술개발 등 한류연계 콘텐츠 서비스 기술개발 지원                                                           |
|                  | 인공지능 기반 공연예술 안전환경 구축 핵심기술 개발                            | 소규모 공연장 위주의 안전점검, 공연장 안전을 위한 전문기술 연구개발, 공연장 시설 안전 인프라 구축 등 기술개발 지원                                             |
| 저작권              | SW저작권 연구개발                                              | 저작권 분쟁 대응 및 공정한 SW 저작권 생태계 조성을 위한 SW 저작권 연구 개발 지원                                                              |
|                  | 차세대 실감콘텐츠 저작권 핵심 기술개발                                   | 비대면 경제 활성화를 위한 차세대 실감 콘텐츠 저작권 핵심 기술 개발 지원                                                                      |
|                  | 선도형 저작권 핵심 기술 개발                                        | 차세대 디지털 기술 변화 환경에서 수요가 발생 중인 생성AI·Web3.0 등 기술 진보에 적용 가능한 신기술 기반 저작권 핵심기술개발 및 저작권 기술 활용성·신뢰성 검증 지원              |
|                  | 글로벌 저작권 서비스 혁신 기술개발                                     | 글로벌 저작권 환경 변화에 신속하게 대응하기 위한 저작권 기술개발 및 사업화·표준 지원                                                               |
| 관광               | 관광서비스 혁신성장 연구개발                                         | 기술 기반의 관광 강소기업 육성 및 첨단기술 중심의 관광산업 생태계 구축을 위한 핵심기술개발 지원                                                         |
|                  | 기술기반 융합관광인력 양성                                          | 현장 수요기반 산학연관 공동 프로젝트 수행 지원으로 융합형 관광문제 해결 역량 갖춘 관광 R&D 실무 인재 양성                                                 |
| 스포츠              | 종목별 경기력 향상 지원                                           | 국가대표를 비롯한 스포츠 선수, 일반 국민 등 개인의 운동 역량 및 신체능력을 개발하고 종목별 경기력 향상 첨단 기술개발, 장애인 스포츠 경기력 향상 기술개발, 경기력 향상 공통 요소 기술개발 지원 |
|                  | 지역사회 기반 재활운동 서비스 기술 실증 및 확산                             | 맞춤형 재활운동 기기 및 프로그램 서비스 실증 및 보급 기술개발 지원                                                                         |
|                  | 스포츠시설 첨단화 기술개발                                          | ICT 기반 시설 안전 이용 기술개발, ICT 기반 무장애 시설 이용 기술개발, 가상현실기술 등 기반 증강형 스마트아레나 기술개발 지원                                    |
| 기타 (융복합 등)       | 특정 분야 및 세부사업 외 장르, 분야, 기술 등의 융복합을 기반한 연구개발 지원이 필요한 수요 등 |                                                                                                                |

◆ 조사기간: 2023.04.05.(수) ~ 2023.06.30.(금)

◆ 접수방법: 범부처통합연구지원시스템(iris.go.kr)을 통한 온라인 접수

◆ 문의전화: 연구개발기술기획팀 총괄문의 042-330-6622

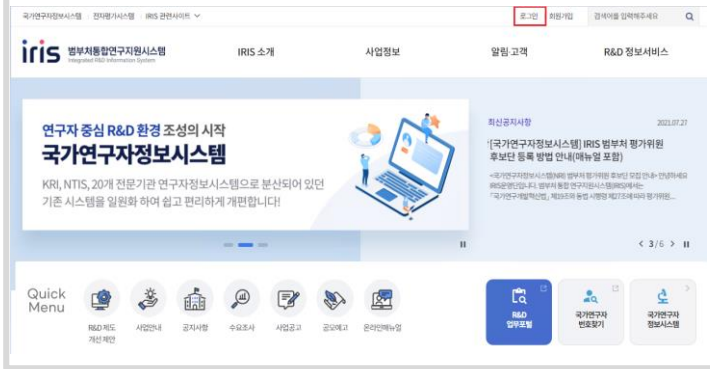
\* 세부 분야별 문의는 공고문 참고

# [참고] 기술수요조사 세부 접수방법

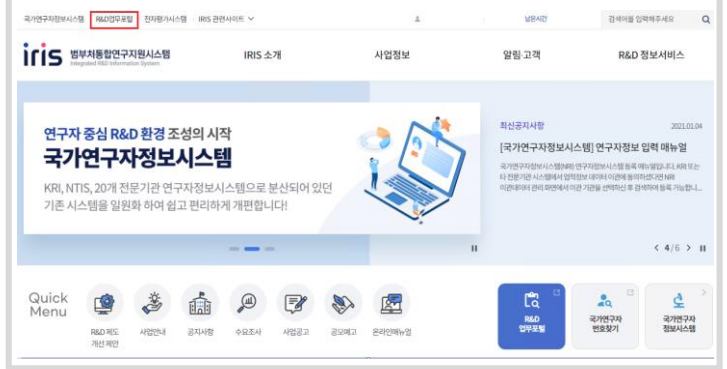
## 접수방법

범부처통합연구지원시스템(iris.go.kr)을 통한 온라인 접수 (로그인 후 등록)

### 1. IRIS접속 (www.iris.go.kr) ▶ 로그인



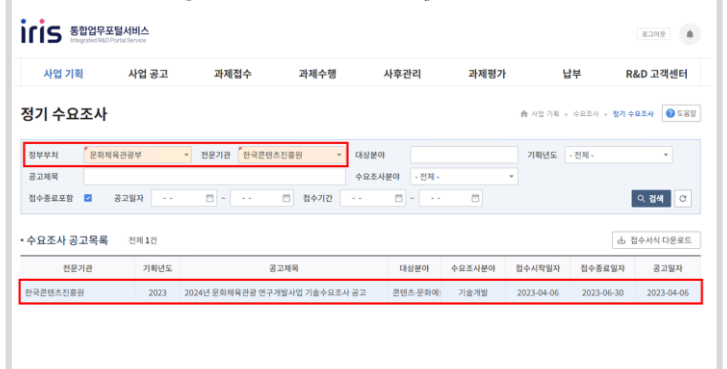
### 2. R&D 업무포털 클릭



### 3. 사업기획 ▶ 정기수요조사



### 4. 정부부처(문화체육관광부) ▶ 전문기관(한국콘텐츠진흥원) 검색



### 5. 2024년 문화체육관광 연구개발 수요조사 안내

#### • 수요조사 정보

|         |                                |      |                                     |
|---------|--------------------------------|------|-------------------------------------|
| 공고명     | 2024년 문화체육관광 연구개발 사업 기술수요조사 공고 | 접수기간 | 2023-04-06 15:00 ~ 2023-06-30 15:00 |
| 수요조사 분야 | 기술개발                           | 담당자  | 배한주                                 |
| 대상 분야   | 문화체육관광부 문화예술·저작권·관광 스포츠        |      |                                     |

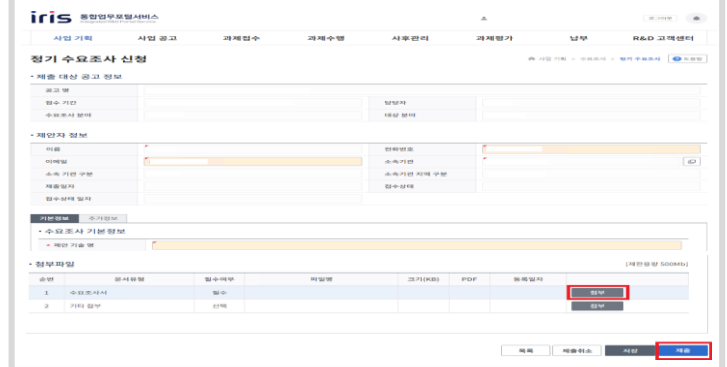
#### • 문의처 정보

□ 연구개발기술기획팀 총괄문의 042-330-4622  
\* 세부 분야별 문의는 공고문 참고

#### • 첨부 파일

| 순번 | 문서명         | 파일명                                  | 파일크기(KB) | 등록일        | 내려받기 |
|----|-------------|--------------------------------------|----------|------------|------|
| 1  | 수요조사 공고 안내문 | 01_2024년 문화체육관광 연구개발 수요조사 공고 안내문.hwp | 187      | 2023-04-05 | 다운로드 |
| 2  | 가이드 첨부      | 02_문화체육관광 연구개발 수요조사서 작성 가이드.zip      | 78       | 2023-04-06 | 다운로드 |

### 6. 기술수요조사서 양식 내려 받기 ▶ 작성 후 수요조사서에 첨부 ▶ 제출



◆ 기술수요조사서 양식 : 표준 양식 or 간소화 양식 중 선택하여 작성 (필요 시 추가 자료 첨부 가능)

◆ 파일명 : '세부사업명\_제안기술명(제출자).hwp' 작성 후 전체 압축하여(ZIP) 제출