

2024년 크리에이터 미디어 융합 사업화 지원 사업 공고

과학기술정보통신부와 한국전파진흥협회는 크리에이터 미디어 분야 청년 창업 활성화 및 산업간 융합 확대를 통한 청년 창업기업 경쟁력 강화 도모를 위해 '2024년 크리에이터 미디어 융합 사업화 지원 사업'을 아래와 같이 공고하오니 많은 참여 바랍니다.

2024년 3월 18일
과학기술정보통신부장관
한국전파진흥협회장

□ 사업개요

- (사업기간) 협약일('24년 5월 예정) ~ '24. 12. 13.(금)
- (사업내용) 크리에이터 미디어 기반 타 산업과 융·복합된 사업모델을 개발 및 진행 중인 중소기업의 초기 사업화 자금 지원

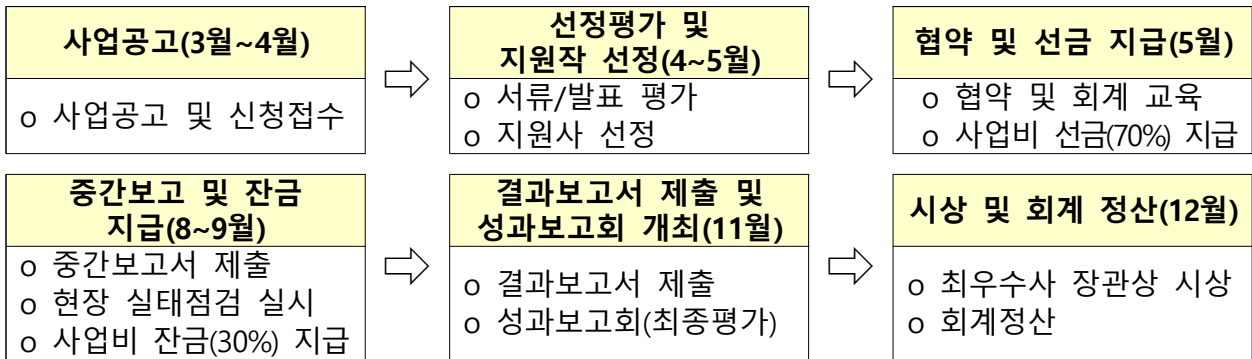
지원 분야	최대지원액	자부담금	주요내용
①자유 (3개사)	75백만원	지원금의 10% 이상	○ 초기 사업화 자금(베타서비스 개발 및 상용화, 특히 컨설팅 등) 지원 ○ 최우수사 1개사 대상 과학기술정보통신부장관상 시상
②지정 (1개사)			

※ 분야별 세부 내용은 크리에이터 미디어 융합 사업화 지원 RFP[참고1~2] 확인

○ 지원 대상 및 조건

구 분	내 용
지원대상	· 1인 미디어 콘텐츠 창작자 관련 업종코드* 등록 사업자 * 업종코드 : '1인미디어콘텐츠창작자(940306)', '미디어콘텐츠창작업(921505)'
지원조건	· 사업화 지원금(심사 후 확정금액)의 자부담*(현금부담) 10% 이상 *자부담 : 자체조달, 민간투자, 크라우드 펀딩 등 · 크리에이터 미디어 융합 분야 서비스모델 시연 및 성과보고 · 개발 완료 후 상용화 및 상용 서비스 개시를 목적으로 함

□ 추진체계



※ 상기 일정은 사정에 따라 일부 변동될 수 있으며 지원과제 선정 및 협약 이후 상세 안내 예정

□ 사업신청 및 선정 일정

○ (신청방법) e나라도움 회원가입 및 온라인 접수(우편 및 방문제출 불가)

※ 공고 확인경로 : www.gosims.go.kr > 공모사업찾기 > 공모사업 검색(2024년 크리에이터 미디어 융합 사업화 지원 사업) > 지원분야 선택

※ 신청서류 및 방법 등 자세한 내용은 사업수행지침 및 e나라도움 홈페이지 공고 참고

※ 신청완료 전 지원 부분 및 분야를 반드시 확인(제출기간 종료 이후 수정 불가)

○ (주요 추진일정)

- 사업 공고 및 신청서 접수 : '24. 3. 18.(월) ~ 4. 18.(목), 15:00

※ e나라도움 시스템 자동 차단으로 인해 신청기한 외 접수 불가

- 신청기업 자격조건 등 사전검토 : '24. 4. 22.(월) ~ 4. 24.(수)

- 서류 평가 : '24. 4. 25.(목) ~ 4. 26.(금)

- 발표 평가 : '24. 5. 3.(금)

- 선정결과 발표 : '24. 5. 16.(목)

- 선정사업자 회계정산·부패방지 교육 및 협약 : '24. 5. 21.(화)

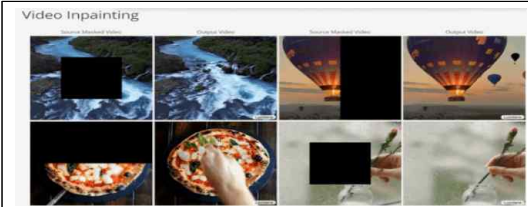

※ 상기 일정은 상황에 따라 변동될 수 있음

□ 문의처

○ 지원사업 관련 : 02-317-6075 / yeon210@rapa.or.kr

○ e나라도움 관련 : 1670-9595 / gukgobojohelp@korea.kr

크리에이터 미디어 융합 사업화 지원사업(자유)											
1. 지원목적	○ (지원목적) 최근 미디어와 신기술의 융합을 통한 사업 확장이 활발하게 이루어짐에 따라, 크리에이터 미디어 기반 타 산업과의 융·복합된 사업모델 상용화 지원을 추진										
2. 주요 내용	○ 크리에이터 미디어와 융합하여 부가가치 창출 가능성이 큰 주요 분야에 대한 서비스모델을 개발 및 진행 중인 중소기업에게 초기 사업화 자금(베타서비스 개발 및 상용화, 특허 컨설팅 등) 지원										
3. 사업화 내용	<p style="text-align: center;">< 크리에이터 미디어 분야 융합 사업화 예시 ></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">분야</th> <th>주요 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>커머스</td> <td>○ 뷰티, 패션, 푸드, 펫 등 다양한 분야와 크리에이터 협업, 크리에이터를 위한 콘텐츠 판매 등이 가능한 커머스 서비스 등</td> </tr> <tr> <td>문화·예술·스포츠</td> <td>○ 음악, 게임, 스포츠 등 문화·예술 분야 내 크리에이터 미디어 기반 콘텐츠 공급자와 유저 간 교류가 가능한 서비스 개발</td> </tr> <tr> <td>관광</td> <td>○ 빅데이터 기반 관광·여행 콘텐츠와 크리에이터와의 융합을 통한 미디어 플랫폼 서비스 개발</td> </tr> <tr> <td>농업</td> <td>○ 디지털 농업 가속화를 위해 애그테크와 크리에이터 미디어 결합으로 정보 제공·마케팅 서비스 개발</td> </tr> </tbody> </table> <p>[결과물 규격]</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 결과보고서 <ul style="list-style-type: none"> - 사업화 과제수행 내용(서비스, 기술, 플랫폼 등) 및 정성·정량(매출, 투자유치, 신규고용) 목표 달성 현황 등이 포함된 결과보고서 1부 - 사업내용 및 설명, 시범 서비스 시연 등이 가능한 5분 이내 동영상 포함 	분야	주요 내용	커머스	○ 뷰티, 패션, 푸드, 펫 등 다양한 분야와 크리에이터 협업, 크리에이터를 위한 콘텐츠 판매 등이 가능한 커머스 서비스 등	문화·예술·스포츠	○ 음악, 게임, 스포츠 등 문화·예술 분야 내 크리에이터 미디어 기반 콘텐츠 공급자와 유저 간 교류가 가능한 서비스 개발	관광	○ 빅데이터 기반 관광·여행 콘텐츠와 크리에이터와의 융합을 통한 미디어 플랫폼 서비스 개발	농업	○ 디지털 농업 가속화를 위해 애그테크와 크리에이터 미디어 결합으로 정보 제공·마케팅 서비스 개발
분야	주요 내용										
커머스	○ 뷰티, 패션, 푸드, 펫 등 다양한 분야와 크리에이터 협업, 크리에이터를 위한 콘텐츠 판매 등이 가능한 커머스 서비스 등										
문화·예술·스포츠	○ 음악, 게임, 스포츠 등 문화·예술 분야 내 크리에이터 미디어 기반 콘텐츠 공급자와 유저 간 교류가 가능한 서비스 개발										
관광	○ 빅데이터 기반 관광·여행 콘텐츠와 크리에이터와의 융합을 통한 미디어 플랫폼 서비스 개발										
농업	○ 디지털 농업 가속화를 위해 애그테크와 크리에이터 미디어 결합으로 정보 제공·마케팅 서비스 개발										
4. 지원기간/예산/신청대상자	<ul style="list-style-type: none"> ○ 기간 : 2024. 5. ~ 11. (약 7개월) ○ 정부지원금 : 최대지원금 7,500만원 ○ 매칭비율 : 정부지원금의 10% 이상(현금) ○ 지원대상 : 1인 미디어 콘텐츠 창작자 관련 업종코드* 등록 사업자 <p>* 업종코드 : '1인미디어콘텐츠창작자(940306)', '미디어콘텐츠창작업(921505)'</p>										
5. 지원 조건 및 신청시 참고사항	<ul style="list-style-type: none"> ○ 개발 완료 후 상용화 및 상용 서비스를 목적으로 해야 함 ○ 정부(부처) 또는 협회에서 공익적 목적이거나 국내·외 전시 등 진행시 참가 협조 ○ 제안내용을 참고하여 사업 확장 제안 및 위 조건에 대한 수정제안도 가능 ○ 심사과정에서 지원예산을 삭감 또는 조정할 수 있음 										

과제	AI 기반 미디어·콘텐츠 검색 및 영상 생성 서비스 개발
1. 배경 및 필요성	
<p>○ (개요 및 추진 배경)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 막대한 자본 및 데이터를 보유한 글로벌 빅테크의 AI 독점 현상에 대응해 국내 인공지능 기술 서비스 활성화를 위한 국내 테크 기업에 대한 지원이 시급한 상황으로, 성장 잠재력을 보유한 중소기업·스타트업의 기술 서비스 개발 및 상용화를 촉진해야 함 * '22년 한국 AI 분야 기업은 '20년에 비해 2배 이상 증가(933개→1,915개)했으며, 종사자 100인 미만인 기업이 전체의 87%에 달하는 등 다수의 중소기업·스타트업이 산업을 이끌어가는 추세임 - 미디어·콘텐츠 산업의 디지털 전환이 가속화되면서 AI 기술을 기반으로 방대한 영상 데이터 및 콘텐츠에서 필요한 정보를 빠르고 정교하게 검색 및 분류, 생성하는 자동화 서비스에 대한 수요가 증가하고 있고, 이를 통한 생산적 환경 조성이 필요함 * 글로벌 시장조사업체 '모도인텔리전스'에 따르면 전 세계 AI 영상분석 시장 규모는 '23년 181억 달러 수준에서 연평균 33% 성장해 '28년 753억 달러의 거대시장이 형성될 것으로 전망됨 <p>○ (해외 빅테크 사례)</p> <ul style="list-style-type: none"> - (구글) AI 비디오 생성 도구 '루미에르' - 확산 모델을 기반으로 간단한 명령어를 입력하면 영상을 생성하거나, 기존 영상의 일부를 원하는 대로 바꾸는 기능을 제공 - (런웨이) 멀티모달 AI 서비스 'Gen-2' - 텍스트 기반으로 영상 생성부터 다양한 VFX 기능 제공하여 미디어·엔터테인먼트 분야에 상업용으로 상용화되고 있음 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>구글 '루미에르'</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>런웨이 'Gen-2'</p> </div> </div> <p>○ (필요성)</p> <ul style="list-style-type: none"> - (영상 중심 서비스 선두화) 현재 국내외 빅테크 기업들의 멀티모달 인공지능은 대부분 텍스트·이미지 처리에 집중하고 있으나 앞으로 영상이 전 세계 데이터의 80% 이상 차지하고, 본격적 AI 시장 경쟁이 전개되면서 영상 중심의 기술 고도화가 필요 - (콘텐츠 2차 활용) 2차 창작자가 영상 제작에 필요한 1차 창작물을 저작권 우려 없이 빠르고 정확하게 검색하는 데 활용 - (제작 업무의 효율화) AI 기반 자동화 시스템을 통해 콘텐츠 제작 인력·시간·비용과 리소스를 절약하고 전반적인 효율성 향상 	
2. 주요 내용	
<p>○ 크리에이터 미디어 콘텐츠 요약 및 검색 등에 활용 가능한 AI 기반 서비스 모델을 개발 및 진행 중인 중소기업에게 초기 사업화 자금(베타서비스 개발 및 상용화, 특허 컨설팅 등) 지원</p>	

3. 사업화 내용	
<p>[구현 서비스] 아래 서비스 중 최소 1개 이상 요소를 포함해야 함</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ (AI 영상검색) AI를 활용해 콘텐츠의 구성요소 정보를 생성하고, 콘텐츠 DB에서 특정 필요한 장면, 구간 등을 자동 검색 ○ (AI 영상요약) 온라인 동영상 플랫폼에서 사용자 맞춤형 콘텐츠를 선별하여 내용 자동 요약 ○ (AI 영상생성) 생성 AI 모델(텍스트, 음성, 이미지 등)을 통해 사용자가 필요한 영상을 자동 추출하고, 영상을 자동 생성 <p>[결과물 규격]</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 결과보고서 <ul style="list-style-type: none"> - 사업화 과제수행 내용(서비스, 기술, 플랫폼 등) 및 정성·정량(매출, 투자유치, 신규고용) 목표 달성 현황 등이 포함된 결과보고서 1부 - 사업내용 및 설명, 시범 서비스 시연 등이 가능한 5분 이내 동영상 포함 	
4 지원기간/예산/신청대상자	
<ul style="list-style-type: none"> ○ 기간 : 2024. 5. ~ 11. (약 7개월) ○ 정부지원금 : 최대지원금 7,500만원 ○ 매칭비율 : 정부지원금의 10% 이상(현금) ○ 지원대상 : 1인 미디어 콘텐츠 창작자 관련 업종코드* 등록 사업자 <p>* 업종코드 : '1인미디어콘텐츠창작자(940306)', '미디어콘텐츠창작업(921505)'</p>	
5. 지원 조건 및 신청시 참고사항	
<ul style="list-style-type: none"> ○ 개발 완료 후 상용화 및 상용 서비스를 목적으로 해야 함 ○ 정부(부처) 또는 협회에서 공익적 목적이나 국내·외 전시 등 진행시 참가 협조 ○ 제안내용을 참고하여 사업 확장 제안 및 위 조건에 대한 수정제안도 가능 ○ 심사과정에서 지원예산을 삭감 또는 조정할 수 있음 	