

우리나라 ICT의 미래
실감미디어!

관리번호

2016. 02.

동신대학교 실감미디어기반조성사업단 실감미디어 기술 고도화 지원사업 안내서

I 사업개요

1. 사업목적

- 실감미디어 산업 분야에 디바이스, 콘텐츠 개발 고도화를 지원하여 사업성과 확산과 새로운 BM 개발

2. 지원분야

- 지정과제

과제 번호	과제명	지원금
16-003	HMD와 트레드밀을 이용한 체험형 시제품 개발	4천만원 이내
16-004	무안경 3D 콘텐츠 개발	4천만원 이내

※ 과제별 세부내용 RFP 참조

※ 과제별 최종목표 범위 내에서 제작내용은 수정·보완·제안 가능

3. 지원대상

- 실감미디어 기술 보유 중소기업 중 기술 고도화를 통해 사업화를 희망하는 기업

- 지원제외 대상

- 공통사항 : 동일한 과제로 타기관의 사업을 수행중이거나 기 지원받은 중소기업
- 휴·폐업 중인 중소기업
- 금융기관 등으로부터 금융 불량 거래처로 규제 중인 중소·벤처기업
- 채무 불이행 및 부실위험이 있는 경우
 - ① 기업부도
 - ② 국세, 지방세 등 체납 처분을 받은 경우
 - ③ 법정관리, 화의 기업((단, 법원의 화의 및 회사정리인가 결정을 받은 후 법원에 제출한 화의 계획안 또는 정리계획안의 채무변제 계획을 정상적으로 이행하고 있는 업체는 예외로 함)
 - ④ 개인회생·파산·면책권자
 - ⑤ 외부감사 기업일 경우 최근년도 감사의견이 ‘의견거절’ 또는 ‘부적정’ 인 기업
- 신청일 현재 실감미디어기반조성사업단 기업지원 프로그램 수행 중인 기업

4. 지원내용

□ 지원기간 : 2016. 3. 2 ~ 2016. 4. 29 (약 2개월)

□ 지원내용

- 지원금 : 과제당 4천만원 내외
※ 과제별 세부내용 RFP 참조
- 프로젝트를 진행하는데 필요한 연구활동비, 재료비, 추진비 지원
- 총 사업비의 25% 이상 민간부담금(현금+현물) 매칭
- 민간부담금의 10% 이상 현금 매칭

5. 신청 및 접수 방법

□ 신청방법

- 동신대학교 실감미디어기반조성사업단 홈페이지(<http://rmia.kr>)에서 실감미디어 기술 고도화 지원사업 신청서 양식을 다운로드 받은 후 작성

□ 제출서류

- 지원신청서 6부(원본 1부, 사본 5부)
- 첨부서류 각 1부(원본에 첨부하여 제본)
 - ① 과제책임자 세부현황
 - ② 민간부담금 출자 납인 협약서
 - ③ 신청자격 적정성 확인서
 - ④ 사업자 등록증
 - ⑤ 국세 및 지방세 완납증명서
- 지원사업신청서 및 첨부서류 파일이 들어있는 CD 또는 USB 1부 같이 제출
- 각 제출서류는 발급처의 원본대조필을 날인해야 하며, 서류가 거짓으로 판명될 경우 지원선정을 취소함(원본대조필이 없을 경우 인정하지 않음)

□ 접수방법

- 접수기한 : 2016년 2월 19일(금) 17:00 까지
- 사업단 홈페이지를 통하여 서식을 다운로드한 후, 작성하여 우편 또는 방문접수
- 주소 : 전남 나주시 건재로 동신대학교 산학협력관 409호 동신대학교 실감미디어기반조성사업단

○ 문의처 : 기획팀 연구원 김대복 Tel : 061-330-1948, E-Mail : goodlexy@dsu.ac.kr

6. 수행기업 선정

- 신청한 지원과제에 대하여 선정평가를 통하여 수행기업을 선정하며, 필요시 실태조사 실시 (※ 자세한 선정평가기준은 “II. 선정평가”를 참조)
- 선정이 확정된 업체에 한하여 개별 통보
- 평가 진행 중 평가위원회가 별도의 추가자료 요청 가능

7. 협약체결 및 사업비 지급

- 수행기업으로 선정되어 지원을 받고자 할 경우, 소정의 양식에 따라 협약 체결
- 사업비는 협약 체결 후 일괄 지급

8. 수행관리

- 사업비 집행
 - 지원받은 사업비는 다른 용도의 자금과 분리하여 별도의 계좌를 개설하여 관리하며, 예산 항목이외의 목적으로 사용 및 타 자금과 혼용 불가
 - 지원금과 자체부담금을 관리하는 통장(법인명의)을 통합 개설하고(총 1개 통장), 해당 계좌와 연계된 체크카드를 개설, 사용
 - 사업비의 사용내역을 기재한 장부 및 증빙자료를 보관하여야 하며, 사업단이 요구하는 경우 이를 제출
 - 사업단의 장은 수행기업이 사업비를 당초의 목적대로 집행하지 않거나 정당한 사유 없이 사업 수행을 중단할 경우, 사업비의 환수와 필요한 제재 조치 등을 취할 수 있음
 - 사업 종료 후 2주 이내에 사업비 정산보고서 및 정산증빙서류를 공인회계법인의 감사보고서를 첨부하여 사업단의 장에게 제출
 - 정산보고 시 통장 입출금 내역을 포함한 예산항목별 집행내역 제출
- 수행관리
 - 수시점검
 - 당초 목표 대비 실적 및 사업비 사용실적 등을 중심으로 해당 지원과제에 대한 수시점검(서면 등)을 할 수 있음

- 수시점검 시 사업수행에 문제가 있을 것으로 판단되었을 경우 별도의 평가위원회를 구성하여 현장실태조사를 할 수 있으며, 해당 평가위원회는 사업의 계속, 중단 유무를 결정
- 평가위원은 기술 분야 2명 이내, 사업성 분야 1명으로 구성하되, 평가의 연속성 및 전문성 강화를 위해 선정 평가 위원을 중심으로 구성
- 수행기업은 사업 수행 중 당초 계획의 일부를 변경 요청할 수 있으며, 과제책임자의 변경 등 중대한 사항은 사업단의 장에게 승인을 득하여야 함

□ 결과물 제출

- 사업단의 장이 정하는 소정의 서식에 의거 아래의 항목들을 제출하여야 함
 - 결과 보고서 및 개발결과물 (2016년 4월 29일까지)
 - 정산 보고서 (2016년 5월 13일까지)
 - 정산 보고서는 공인회계법인의 감사보고서 첨부

9. 개발결과물의 귀속 및 활용

□ 개발 성과물의 귀속

- 사업의 수행결과로서 발생된 유·무형적 성과물은 수행기업에게 귀속함을 원칙으로 하되, 사업단과 수행기업 간의 협약에서 별도로 정한 경우에는 협약의 내용에 따름

□ 개발성과물의 활용

- 수행기업은 개발성과의 지식재산권 출원·등록 시 “동신대학교 산학협력단”을 공동출원인 또는 공동저작자로 하여 5:5 지분으로 출원 및 등록
- 수행기업은 개발성과의 간행물 게재, 홍보 및 전시회 출품 등 대외 발표 시에는 “동신대학교 실감미디어기반조성사업단 실감미디어 기술 고도화 지원사업”을 통해 개발된 결과물임을 명기
- 지원사업을 통해 발생한 성과물에 대해서는 미래창조과학부, 전라남도, 나주시, 실감미디어기반조성사업단 등에서 공익을 목적으로 사용할 경우 무상 제공

10. 제재조치

- 개발결과에 대한 평가결과가 불량할 경우, 사업비 전액환수 및 주관기업(참여기업 포함) 또는 과제책임자에 대하여 일정기간 동신대학교 실감미디어기반조성사업단에서 시행하는 사업 참여 제한 가능(※ 최종평가 및 제재에 관한 자세한 내용은 “Ⅲ. 최종평가”를 참조)
- 과제선정 후 협약을 체결하지 않을 경우 사업단의 장은 지원과제의 선정을 취

소할 수 있음

11. 이의신청 및 처리절차

- 수행기업의 대표는 선정평가, 최종평가 등 평가결과에 이의가 있거나 정산결과에 이의가 있을 경우 통보일로부터 7일 이내, 1회에 한하여 사업단의 장에게 이의신청 가능
- 이의신청은 이의사유서를 첨부하여 수행기업 대표가 공문으로 사업단에 신청하여야 하며, 이의사유서는 평가 및 정산결과의 부당성에 대해 구체적으로 제시하여야 함
- 이의신청은 사업단의 장이 자체 검토 후 처리함을 원칙으로 함

12. 기타사항

- 동 사업안내서에 포함되지 않은 사항은 “정보통신·방송 연구개발 관련 규정”을 준용
- 제출된 일체의 서류는 반환하지 않음
- 동 안내서는 “실감미디어 기술 고도화 지원사업”에 한함

13. 추진일정

일 정	내용
2016. 2. 5(금) ~ 19(금)	사업공고
2. 15(월) ~ 19(금)	신청서 접수
2. 24(수)	선정평가
25(목) ~ 26(금)	선정결과 통보
3. 2(화) ~ 4. 29(금)	사업수행
4. 4(월) ~ 8(금)	중간평가
4. 29(금)	결과보고서/결과물 제출
5. 13(금)	최종평가/정산보고서 제출

※ 추진 일정은 추후 변경될 수 있음

1. 평가원칙

- 전문성과 공정성을 기하기 위해 평가는 별도로 구성된 선정 평가위원회를 통해 진행하며, 필요시 실태조사 실시
- 평가 점수는 최고점수와 최저점수 각각 1개를 제외한 나머지 점수를 산술평균 하여 산정하고, 같은 점수의 최고 또는 최저점수가 2개 이상 나올 경우 그 중 하나를 제외하여 계산
- 선정은 평가점수 순위에 따라 총 선정하되, 60점 미만의 경우는 선정에서 제외
- 결격사유가 있는 지원과제는 평가대상에서 제외하며, 이는 결격사유 사후 확인의 경우에도 적용

2. 평가기준 및 방법

- 선정평가
 - 평가주체 : 선정 평가위원회 (5인 이상 관련분야 전문가)
 - 평가기준

평가항목	평가기준	배점
사업의 적정성 (40점)	기술개발 내용이 실감미디어 기술분야에 해당하는가?	10점
	과업 추진방향 및 목표가 적절히 제시되었는가?	10점
	사업비 소요예산은 적절하게 책정되었는가?	10점
	성과품이 실감미디어산업 활성화에 도움이 되는가?	10점
세부 수행계획 구체성 (30점)	목표달성을 위해 수행 연구내용이 구체적이고 명확하게 제시 되어 있는가?	10점
	예측되는 장애요소 및 해결방법이 명확한가?	10점
	신뢰할 수 있는 근거 자료 제시와 방법이 구체적인가?	10점
사업화 가능성 (30점)	최종 결과물은 사업단 사업 활용 가능한가?	10점
	사업화 계획의 현실성 및 기대효과 명확한가?	10점
	기술이 적용되는 시장의 규모 및 시장 수요전망은 발전적인가?	10점

- 실태조사 (필요시)
 - 필요시 지원사업 신청서의 내용과 실제 사이의 일치여부를 확인하기 위한 실태조사 실시 가능
 - 실태조사 실시 결과 지원사업 신청서의 내용과 일치하지 않을 경우 선정에서 제외하거나 선정을 취소할 수 있음

1. 평가원칙

- 최종평가는 관련분야 전문가 5인 이상으로 평가위원회를 구성하여 실시함을 원칙으로 하며, 평가의 연속성 및 전문성 강화를 위해 선정 평가 위원을 중심으로 구성
- 종합평점은 위원별 점수 중 최고·최저 점수를 제외한 점수의 산술평균으로 하고, 최고 또는 최저점수 중 같은 점수가 2개 이상 나올 경우 그 중 하나를 제외하고 계산

2. 평가기준

평가항목	평가기준	배점
목표 달성도(30)	과제 목표에 따른 달성정도는 적절한가?	10
	산출물 및 결과물이 과제 목표에 부합한가?	10
	결과보고서의 질적 수준이 우수한가?	10
기술적 완성도(40)	제안 과제 기술 수준을 만족하였는가?	20
	국내외 기존기술대비 차별성 및 혁신성이 뛰어난가?	20
결과물의 기여도 (30)	제품, 서비스등 상용화 및 사업화 가능성이 있는가?	15
	산출물 및 결과물이 지역산업선도 가능성이 있는가?	15

3. 평가 결과 조치

- 최종평가 결과는 ‘성공’, ‘미흡’, ‘보완’ 으로 하며, 정의는 다음과 같습니다.
 - 성공 : 종합평점 70점 이상으로 사업목표를 계획대로 성실히 달성하고, 사업성과 활용 가능성이 높을 경우
 - 성공(우수) : 종합평점 80점 이상
 - 성공(보통) : 종합평점 80점 미만 70점 이상
 - 미흡 : 종합평점 70점 미만
 - 성실미흡 : 위원회 평가결과 귀책사유가 수행기업에 없다고 인정된 경우
 - 불성실미흡 : 위원회 평가결과 귀책사유가 수행기업에 있다고 인정된 경우
 - 보완 : 최종 평가결과가 일부 미흡하나 어느 정도 보완을 통해 사업성공이 가능한 경우(단, 1회에 한함)

4. 지원금 환수·관리 및 제재 기준

- 제재 및 환수 기준
 - 동 사업안내서의 각종 이행사항 위배 및 사업수행결과가 중단 또는 미흡으로 평가된 경우, 귀책사유가 인정되는 수행기업에 대해 참여 제한 및 제재조치 실시
 - 사안에 따라 판단이 어려울 경우 관련위원회를 개최하며 참여제한 및 환수 등 제재 기준은 다음과 같음

〈결과물 미제출, 협약 위반〉

구분	제재 및 환수사유	제재 및 환수기준	
		참여제한	지원금 환수
결과물	. 정당한 사유 없이 개발결과물 및 결과보고서, 정산보고서를 제출하지 않거나 허위로 작성한 경우	3년	전액환수
협약위반	. 중대한 협약위반, 신청제외 사유가 발견된 경우	3년	전액환수
	. 협약서상 의무이행 시정 요구에 불응한 경우	1년	해당금액 환수

〈중단, 미흡 및 포기〉

구분	제재 및 환수사유	제재 및 환수기준	
		참여제한	지원금 환수
중단 · 미흡	· 수행결과가 극히 불량하거나 불성실하게 수행하여 중단, 미흡한 경우	3년	전액환수
	· 과제를 성실하게 수행하였으나 시장의 미성숙 등으로 사업화가 어려울 경우	면제	잔액환수
	· 수행기업의 관내 이외 지역 이전으로 사업이 중단된 경우	면제	전액환수
	· 수행기업의 부도·폐업으로 중단, 미흡한 경우	1년	잔액환수 또는 면제
포기	· 과제수행을 포기한 경우	1년	전액환수

〈사업비, 정산·환수금〉

구분	제재 및 환수사유	제재 및 환수기준	
		참여제한	지원금 환수
사업비	· 고의로 사업비를 사용 목적 외 집행한 경우	3년	해당금액 환수
	· 사업비를 타 용도로 일시 전용하여 사용한 경우	1년	해당금액 환수
정산 · 환수	· 현저한 경영악화의 경우	면제	연장(분할 납부)
	· 부도·폐업·법정관리 등 그에 준하는 사유	1년	잔액환수 또는 면제

□ 지원금 환수·관리 기준

- 수행기업 대표는 지원금 환수통보를 받은 날로부터 7일 이내에 해당 현금을 지정한 계좌에 납부해야 함
- 수행기업 대표가 정당한 사유 없이 환수금 통지일로부터 2개월 이상 반납을 지체하는 경우에는 채권추심 등 법적조치를 취할 수 있음
- 환수 결정 후 수행기업의 부도, 폐업, 법정관리 및 이에 준하는 상황이 인정되어 사실상 환수금 회수가 어려울 경우 관련위원회를 개최하여 환수금을 면제할 수 있음

[첨부]

실감미디어 기술 고도화 지원 사업 과제 RFP

과제번호	16-003
과제명	HMD와 트레드밀을 이용한 체험형 시제품 개발
1. 필요성	<ul style="list-style-type: none"> ○ HMD는 증강현실, 안면 음성인식, 가상입력 인터페이스 등 다양한 기능이 탑재되고 위치기반서비스 (LBS, GPS)와의 결합을 통해 해당 영상을 구현함으로써 여행, 관광, 국방 등의 분야에서 활용되고 있음 ○ 가상현실 관련 디바이스와 소프트웨어 시장은 2014년 96만 달러 규모에서 2018년에는 46억 달러 규모가 될 전망 ○ HMD를 활용한 가상현실 체험형 시스템에 신체동작 (상·하체)인식 플랫폼을 이용한 실감미디어 시뮬레이터 개발 필요
2. 연구목표	<ul style="list-style-type: none"> ○ 최종목표 : 가상현실을 더 실감나게 체험할 수 있도록 신체의 움직임 (상·하체)을 감지하는 인터페이스를 활용한 체험 시뮬레이터 개발 <div style="text-align: center;"> <p>가상체험 콘텐츠 동작인식 트레드밀</p> </div>

○ 제작내용

- 동작인식 (상·하체)인터페이스 플랫폼 적용
 - 사용자 상체동작인식 5종 이상
 - 사용자 걸음걸이와 콘텐츠 연동 가능
- HMD용 가상콘텐츠 제작
 - 스토리가 있는 VR콘텐츠 제작
 - 런닝타임 5분 이상
 - 해상도 1920 X 1080 이상 제작

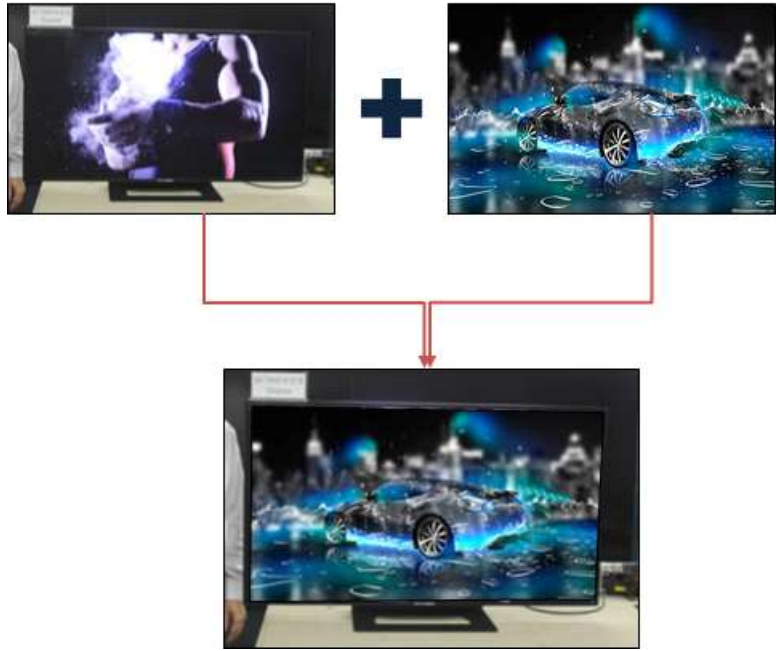
○ 최종 산출물

- 체험형 시뮬레이터 (HMD, 동작인식 인터페이스)1식
- HMD용 가상콘텐츠 1식

3. 지원기간/예산/추진체계

- 사업기간 : 16. 3. ~ 16. 4. (2개월)
- 지원규모 : 최대 4천만원 이내
- 지원기업 : 실감미디어 관련 기술 보유 중소기업

실감미디어 기술 고도화 지원 사업 과제 RFP

과제번호	16-004
과제명	무안경 3D 디스플레이 콘텐츠 개발
1. 필요성	<ul style="list-style-type: none"> ○ 3D TV는 안경을 써야 하는 불편함을 해소하기 위해 세계 기업들이 무안경 3D 개발을 상용화하기 위해 개발 중 ○ 무안경 3D 디스플레이 제품의 특허는 지속해서 증가하는 반면에 무안경 3D 디스플레이의 콘텐츠개발은 미비한 상황 ○ 이러한 요인을 극복하기 위한 무안경 3D 디스플레이를 활용하여 무안경 형태의 3D 콘텐츠 제작 필요
2. 연구목표	<ul style="list-style-type: none"> ○ 최종목표 : 무안경 3D 디스플레이 장치에 지역의 문화자원을 소재로 무안경 3D 디스플레이에 최적화된 3D 콘텐츠 개발 <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <p style="display: flex; justify-content: space-around;">무안경 3D 디스플레이 3D 콘텐츠</p>  <p>The diagram illustrates the process of creating 3D content for a 3D display. It shows two input components: '무안경 3D 디스플레이' (A 3D display showing a glowing blue figure) and '3D 콘텐츠' (3D content showing a glowing blue car). These are combined (indicated by a plus sign) to produce the final output: a 3D display showing the glowing blue car.</p> </div>

○ **제작내용**

- 무안경 3D 디스플레이 50인치 이상
 - 해상도 3840 X 2160 이상
- 무안경 3D 콘텐츠 제작
 - 해상도: 1920 X 1080 이상 제작
 - 런닝타임 5분 이상
 - 무안경 3D 체감이 최대화 할 수 있는 형태

○ **최종 산출물**

- 무안경 3D 디스플레이 1식
- 무안경 3D 콘텐츠 1식

3. 지원기간/예산/추진체계

- 사업기간 : 16. 3. ~ 16. 4. (2개월)
- 지원규모 : 최대 4천만원 이내
- 지원기업 : 실감미디어 관련 기술 보유 중소기업