

실명제 사업내역서

사업실명제 등록번호	2021-16	담당부서 작성자	디지털콘텐츠산업본부/디지털콘텐츠기반팀 오정현수석/031-5182-9021/jhoh@nipa.kr		
사 업 명 (기준유형 표시)	ICT-문화융합센터 사업				
	○ 기준유형 체크(중복가능)				
	가. 주요 국정현안에 관련된 사업(국정과제 포함)				
	나. 재무적 영향이 큰 대규모 사업(사업비 50억 이상)			✓	
	다. 국민생활에 미치는 영향이 큰 주요 서비스 제공사업				
사업개요 및 추진경과	라. 그 밖에 우리원의 핵심사업 및 대국민 홍보가 필요한 사업				
	○ 추진배경 : 판교 기업지원허브(판교 제2테크노밸리)에 첨단 ICT 기술 (VR/AR, 5G 등)과 이종 산업분야 간 융합을 통한 新 산업 창출 거점 조성				
	○ 추진기간 : 2021.01.01 ~ 2021.12.31.				
	○ 2021년도 사업비 : 5,163백만원				
	○ 주요내용 - ICT기술 기반 융합 분야 창업기업에 대한 역량강화 지원, 실감콘텐츠 제작 지원을 위한 인프라 및 기술 지원, ICT 융합형 인재 양성 등을 위한 ICT 융합 랩, ICT 융합 공모전, ICT 융합 활성화를 위한 협업 및 교육 공간, ICT 융합 시연전시 등				
사업수행자 (관련자 및 업무분담 내용)	○ 추진경과 - 2013. 5 : 국정과제 8-2-3(과학기술을 통한 창조경제 기반 조성) - 2014. 7 : 새경제팀 경제정책방향(판교 창조경제밸리 추진 발표) - 2015. 1 : 역동적 혁신경제 업무보고(역동적 창조경제 구현) - 2015. 6 : 경제관계장관회의(판교 창조경제밸리 조성 마스터플랜) - 2015. 12 : 판교 창조경제밸리 기공식 개최 - 2016. 9 : 경제관계장관회의(판교 창조경제밸리 조성 추진현황 및 계획) - 2017. 9 : ICT-문화융합센터 완공 - 2018. 2 : ICT-문화융합센터 운영기관 변경(한국정보진흥원-정보통신산업진흥원) - 2018. 4 : ICT-문화융합센터 개소식				
	○ 최초 입안자 및 최종 결재자 - 최초 입안자 : NIPA 디지털콘텐츠기반팀 팀장 김민석 - 최종 결재자 : NIPA 원장 김창용				
	○ 사업 관련자				
	구분	성명	직급	수행기간	담당업무
	본부장	최연철	본부장	‘21.1.1~12.31	본부 사업 총괄
팀장	김민석	팀장	‘21.1.1~12.31	팀 사업 총괄	
담당	오정현	수석	‘21.1.1~12.31	창업기업 역량강화 운영	
담당	주기환	수석	‘21.1.1~12.31	제작지원 시설 및 인프라	
담당	김자영	선임	‘21.1.1~12.31	ICT 융합 활성화 운영	

다른기관 또는 민간인 관련자	<ul style="list-style-type: none"> ○ 과학기술정보통신부 디지털콘텐츠과 <ul style="list-style-type: none"> - 담당자 : 방준영 주무관 ○ 차세대융합콘텐츠산업협회(사업수행기관) <ul style="list-style-type: none"> - 과제 책임자 : 김규연 팀장 ○ 소프트웨어교육혁신센터(사업수행기관) <ul style="list-style-type: none"> - 과제 책임자 : 이원주 센터장
추진실적	<ul style="list-style-type: none"> ○ 창업기업 역량 강화를 위한 컨설팅, 투자유치 등 맞춤형 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 역량강화 컨설팅(155회), 홍보 및 마케팅(국내외 200여개 매체 등) 등 - 상용화·유통·납품(60건), 투자유치(18억원, 7개사), 해외진출(8건), 정부지원과제 선정(38.5억원, 40건), 매출액(154억원, 25개사), 일자리창출(66명) 등 ○ 첨단 ICT기술(5G, VR/AR 등) 기반 ICT 융합 제작 지원 <ul style="list-style-type: none"> - 5G기반 ICT기술-산업 융합 실감형 콘텐츠 선도과제 2개 발굴 ○ 중소 ICT기업의 콘텐츠 제작지원을 위한 영상·음향 제작시설 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 산업간 융합 실감콘텐츠 제작 가능 인프라로 가상스튜디오 고도화 - 센터 시설(직접 인프라) 연간 평균 가동률 81.05% ○ ICT 융합 활성화를 위한 생활·사회 문제 해결 솔루션 공모전(솔직챌린지) <ul style="list-style-type: none"> - 교육·육아, 돌봄, 생활·문화, 자유주제(355건 접수→코로나세이퍼 등 10건 선정) ○ ICT 융합 실감콘텐츠 랩 및 전시 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 증강현실기반 콘텐츠 개발교육 등 4개 랩 운영(융합인재 96명, 일자리창출 8명) - 생활·사회 문제 해결 공모전 결과물(10건) 등 전시