

## 실명제 사업내역서

사업실명제 등록번호	2018-3	담당부서 작성자	( 차세대콘텐츠연구본부 / VRAR기술연구그룹) (김해동/860-6688/ hdkim@etri.re.kr)
사업(정책)명	<b>실감 미디어를 위한 개방형 조립식 콘텐츠 저작 기술 개발</b>		
사업개요 및 추진경과	<p>○ 추진배경 (정부 정책 추진배경)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2013년 다부처공동기획 후보사업 발굴 사업 제안으로 추진 시작</li> <li>- 미래창조과학부(현, 과학기술정보통신부)와 문화체육관광부 협력 정책지정과제로, 2015년 3월 협약 4년 과제로 추진됨</li> </ul> <p>(과제 필요성 추진배경)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 외산 저작도구의 국내 콘텐츠 산업 장악 해결</li> <li>- 비싼 외산 SW 라이선스 비용 절감</li> <li>- 차세대 콘텐츠 거대 시장 형성에 대응</li> </ul> <p>○ 추진기간 : 2015.3.1 ~ 2019.2.28</p> <p>○ 총사업비 : 16,000백만원 (연간 과기부 3,000백만원, 문체부 1,000백만원)</p> <p>○ 주요내용</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 맞춤형 문화 IT 융합 콘텐츠 서비스를 위해 VR 오픈 소스 SW 지원 환경을 구축하고, 블록형 SW 기반 협업형 실감 콘텐츠 저작도구기술을 개발함</li> <li>- End Product <ul style="list-style-type: none"> <li>. 현실기반 3D 복원 모듈</li> <li>. 실시간 VR 엔진</li> <li>. VR 멀티미디어 저작도구</li> <li>. E# VR 콘텐츠 개발 언어 시스템 모듈</li> </ul> </li> </ul>		

○ 추진경과

- 2015.3.1. ~ 2016.2.29. : 1차년도 시스템 구조 설계 및 핵심요소기술 개발
- 2016.3.1. ~ 2017.2.28. : 2차년도 Window용 VR 멀티미디어 엔진 및 저작도구 개발
- 2017.3.1. ~ 2017.12.31. : 3차년도 Android용 VR 멀티미디어 엔진 및 저작도구 개발

○ 최초 입안자 및 최종 결재자

- 최초 입안자 : 책임연구원 이준석
- 최종 결재자 : 책임연구원 이준석

○ 사업 관련자

구분	성명	직급	수행기간	담당업무 (업무분담 내용)
PL	이준석	책임	'15.3.~	사업 관리
본부장	이길행	책임	'15.3.~	연구개발
실장	김선자	책임	'15.3.~'17.2	연구개발
담당	김익순	책임	'15.3.~	실무책임
담당	김해동	책임	'15.3.~	연구개발
담당	김현정	책임	'15.3.~'16.10	연구개발
담당	류성원	책임	'15.4.~	연구개발
담당	박찬호	연구원	'16.4.~	연구개발
담당	박현민	책임	'15.3.~	연구개발
담당	임한신	선임	'15.3.~	연구개발
담당	장경호	선임	'15.3.~	연구개발
담당	허재필	연구원	'15.12.~'17.2	연구개발

○ KAIST (참여기관 책임자 : 권인소 교수)

○ 고려대학교 (참여기관 책임자 : 차성덕 교수)

○ (주)솔루션링크 (참여기관 책임자 : 이남희 전무)

○ (주)모션디바이스 (참여기관 책임자 : 이종찬 대표)

○ (주)게임동아 (참여기관 책임자 : 강덕원 대표)

○ (주)잇츠아이 (참여기관 책임자 : 박종훈 대표)

○ (주)플렉스코아 (참여기관 책임자 : 정진호 대표)

○ (주)코드쓰리 (참여기관 책임자 : 박희찬 대표)

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ (주)브이알엑스 (참여기관 책임자 : 박재범 대표)</li> <li>○ (주)쓰리디아이 (참여기관 책임자 : 김동혁 대표)</li> <li>○ (주)스마트빅 (참여기관 책임자 : 변정호 이사)</li> <li>○ (주)버킷플레이 (참여기관 책임자 : 현호진 대표)</li> <li>○ 제이에스씨(주) (참여기관 책임자 : 김일환 PD)</li> <li>○ (주)제이투와이소프트 (참여기관 책임자 : 정정열 대표)</li> </ul>
추진실적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 윈도우 환경에서 현실복원 3D, 실시간 VR 엔진, VR 멀티미디어 저작기술, E# VR 콘텐츠 개발 언어 원천 기술 확보 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 특허출원 : 국제 6건, 국내 7건</li> <li>- 논문: SCI(E) 국외 1건, 비SCI 국외 2건, 국내 3건</li> <li>- 프로그램 등록: SW 저작 26건, 콘텐츠 분류 6건</li> </ul> </li> <li>○ VR 멀티미디어 엔진 및 저작도구 SW공개로 진행 중 ('17.9.1 ~) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 상품명 : 다누리-VR 결정</li> <li>- danuri.org 구축 upgrade 중</li> <li>- 라이선스 전략 수립 및 웹 커뮤니티 구축 서비스 중</li> <li>- 저작 도구 매뉴얼 및 개발자 매뉴얼 제공</li> </ul> </li> <li>○ VR 멀티미디어 엔진 및 저작 도구 소스를 기반으로 대학교 강의 진행 중 ('17.9~) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 고려대 외 7개 대학교 2학기 강의</li> </ul> </li> <li>○ VR 멀티미디어 저작 도구를 이용하여 초중학교 SW 교육용 3D 콘텐츠를 제작하여 중학교 SW 교육에 적용 ('17.9~) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 본 결과물을 이용한 교육콘텐츠(CODE FARM) 제작</li> <li>- 중학교 170개교 3,500명 대상 정규 수업에 적용</li> </ul> </li> <li>○ KVERF에 VR 멀티미디어 저작 도구를 이용하여 콘텐츠 제작에 활용 ('17.9) <ul style="list-style-type: none"> <li>- KVERF에 멀티미디어 저작 도구 데모</li> <li>- 대학교 3개 팀 및 일반 2개 팀 참여</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 대국민 홍보 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 연합뉴스외 다수 언론 보도 (‘17.09.05)</li> <li>: “과기정통부·문체부, 국내 가상현실 생태계 조성 위해 국산 저작도구 보급 추진“</li> </ul> </li> <li>○ 산업 전시 <ul style="list-style-type: none"> <li>- [모션디바이스] 코리아 VR 페스티벌 전시회 (미니VR)</li> <li>: 미래창조과학부 주최 (장소: 상암 DMC 누리꿈 스퀘어, 2016.10.6.~9)</li> </ul> </li> </ul>
<p>사업실명제 후보사업 선정기준 <b>&lt;선택&gt;</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① 주요 국정 현안 관련 사업 ( )</li> <li>② 재무적 영향이 큰 대규모사업 ( )</li> <li>③ 국민생활에 미치는 영향이 큰 주요 서비스 제공사업(주요사업 등) ( )</li> <li>④ 중점관리가 필요한 기관의 핵심사업 ( V )</li> <li>⑤ 기타 대국민 홍보가 집중적으로 필요한 사업 ( )</li> </ul>