산업통상자원부 http://www.motie.go.kr	보 도 자 료	2018 평창 동계올림픽대회 및 동계패럴림픽대회 하나 된 열정 하나 된 대한민국

보도일시	2017. 11. 30.(목) 조간(온라인 11. 29(수), 오후14:00)부터 보도해 주시기 바랍니다.		
배포일시	2017. 11. 29.(수) 09:00	담당부서	산업통상자원부 전자전기과 과학기술정보통신부 디지털콘텐츠과 문화체육관광부 문화산업정책과
담당과장	이진광(044-203-4340) 김영문(02-2110-1820) 박종택(044-203-2411)	담 당 자	방규철 사무관(044-203-4343) 이종혁 사무관(02-2110-1722) 이선주 서기관(044-203-2416)

관계부처 손잡고 증강현실 분야 미래기술 확보 추진

- 원천기술 확보 범부처 프로젝트 발대식 -

□ 과학기술정보통신부(장관 유영민, 이하 과기정통부), 문화체육관광부(장관 도종환, 이하 문체부), 산업통상자원부(장관 백운규, 이하 산업부)는 11월 29일(수) 증강현실분야 원천기술 확보를 위한 프로젝트 발대식을 개최했다.

○ 이번 발대식에는 3개 부처 담당자, 프로젝트 운영위원(위원장 윤경림 케이티(KT) 부사장 등), 기업·대학·연구원 등 총 21개 프로젝트 수행기관 책임자 등 60여명이 참석했다.

< 발대식 개요 >

▷ (일시/장소) '17. 11. 29(수), 10:00 ~ 18:00 / 양재 엘타워 6F 그레이스홀

▷ (참석) 총 21개 프로젝트 수행기관 책임자 등 60여명

▷ (내용) ① 사업추진경과 발표 ② 과제별 연구내용 발표 ③ 협력모델, 성과제고 등을 위한 아이디어 공유 ④ 기관간 네트워킹

□ 과기정통부, 문체부, 산업부 3개 부처는 증강현실 중심의 3대 분야(소프트웨어(SW) 원천, 디바이스 원천, 콘텐츠 응용기술)의 기술경쟁력을 확보하기 위해 '17.3월 사업단을 구성하여 과제 기획에 들어갔다.

○ 사업단은 지난 '17. 7월에 신규과제를 공고하여 9월 한국전자통신연구원 등 21개 기관을 수행기관으로 선정하여 과제를 진행하고 있다.

□ 이 프로젝트는 증강현실 기기를 제작하기 위한 소프트웨어와 하드웨어 및 응용 콘텐츠 개발을 주요 목표로 삼고 있다.

○ 인체 장기 등을 인식하여 오차 1㎜ 내로 정밀하게 영상 정보를 결합, 의료인 등에게 수술 정보를 제공하기 위해 대상인식·화면합성·실시간정보처리를 위한 연구·개발을 추진한다.

○ 또한, 가볍고 성능이 우수한 증강현실 디바이스를 위한 광학계 등 핵심 부품과 프로세싱 모듈 개발 및 다양한 스포츠 훈련과 게임 서비스 창출을 위한 고속 동작인식 기술 등을 개발한다.

□ 이 사업을 통해 4차 산업혁명의 핵심 기술로 주목받고 있는 가상·증강현실과 관련한 하드웨어, 소프트웨어 및 콘텐츠 관련 원천기술을 확보하고, 향후 후속 과제들과 연계하여 선진국과의 기술격차를 0.5년 이내로 줄일 수 있을 것으로 기대하고 있다.

try of Trade,
try and Energy

○ 현재 의료, 국방 등 다양한 영역에서 증강현실과 결합된 융복합 서비스가 개발되고 있어, 증강현실의 원천기술 개발은 아이디어와 신기술이 융합된 혁신성장의 동력을 제공할 것으로도 기대된다.

□ 정부 관계자는 이날 발대식에서 "혁신성장을 위해서도 증강현실 분야에서 원천 기술을 확보하는 것은 매우 의미가 있다. 이 사업을 통해 증강현실 분야의 원천기술을 확보하고 산업 생태계를 활성화 시키겠다."라고 밝혔다.

OPEN 공공누리 공공저작물 자유이용허락	이 자료에 대하여 더욱 자세한 내용을 원하시면 산업통상자원부 전자전기과 방규철 사무관(☎ 044-203-4343), 과기정통부 디지털콘텐츠과 이종혁 사무관(☎ 02-2110-1722), 문화체육관광부 문화산업정책과 이선주 서기관(☎ 04-203-2416)에게 연락주시기 바랍니다.

김혜련 / 홍보담당관 / 2017-11-29 14:11:56

참고 3개 부처 합동 프로젝트 개요

□ 사업개요

○ 기존 각 부처의 사업과 연계하여 세계 최고 수준의 가상·증강현실 기술역량 확보와 산업 생태계 조성을 위한 기술기반 구축

□ 과제별 주요내용

과제명	기간, 예산	수행기관	주요내용
(병렬-총괄과제, SW원천) 실내외 임의공간 실시간 영상 합성을 위한 핵심 원천기술 및 개발툴킷 개발	4년, 94억원	한국전자통신연구원(주관), 한양대학교, ㈜맥스트, ㈜코스코이	병렬형 과제의 총괄과제로서, 증강현실을 위한 핵심 알고리즘들*의 개발, 고도화, 모바일 환경에 최적화하고, 오픈소스로 공개할 예정 * 실내외 임의공간에서 착용형/모바일 카메라를 이용한 위치추출, 배경 3D 구조의 실시간 복원 및 배경과 객체의 분리, 실시간 영상 증강 합성 및 가변연체정합 가시화 등
(병렬-1세부과제, AR수술) AR 기반 수술용 개발툴킷 및 응용개발	4년, 37.5억원	서울대학교(주관), 인하대학교, 숭실대학교, 분당서울대학교병원, 연세대학교, ㈜에스디옵틱스, ㈜다울이엔에스	2세부과제에서 개발하는 AR 스마트글래스와 총괄과제에서 개발되는 핵심알고리즘을 기반으로 [illegible] 기반 수술 응용시스템을 위한 [illegible] 응용시스템을 개발
(병렬-2세부과제, AR디바이스) 가상·증강현실 핵심 부품/모듈을 적용한 AR 수술지원 스마트글래스 개발	4년, 20억원	㈜엘비전테크(주관), ㈜세솔, 한국광기술원	디바이스 원천과제의 연구결과를 활용하여 환자의 처치(수술, 진단 등)를 위한 스마트글래스를 개발
(디바이스 원천) 가상·증강현실 디바이스용 핵심 부품 원천기술 개발	4년, 56억원	전자부품연구원(주관), 한국광기술원, 한국과학기술원, 한국전자정보통신산업진흥회	가상증강현실 디바이스에 필요한 광학계 등 핵심 디스플레이 부품 및 전용 프로세싱 모듈과 산업응용 확산을 위한 기능 확장 모듈에 필요한 원천기술과 핵심 부품 및 모듈을 개발
(AR스포츠) 스마트글래스 기반 AR 구기스포츠 훈련 플랫폼 기술	4년, 42.75억원	알바이오텍(주)(주관), ㈜리얼야구존, 서울대학교, 한양대학교)	본 과제는 실내외 스마트글래스 기반으로 고속 동작분석 및 사용자의 시선방향을 고려한 실시간 증강합성을 통한 AR 스포츠 훈련 플랫폼 기술 개발