

2019년 문화기술연구개발 자유공모(단비-현장형) 1단계 평가 결과 종합심사평

가분과에서는 문화기술연구개발 자유공모(단비-현장형)중 게임과 에듀테인먼트에 대한 평가를 진행하였으며, 게임 콘텐츠 개발 기술과 VR, AR 및 모션 인식 등을 활용한 교육 콘텐츠가 주를 이루었으며 현 기술 트렌드가 반영된 다양한 과제들이 신청되었음.

나분과에서는 문화산업 방송/미디어, 애니메이션/영화 분야에 대한 평가를 진행하였으며, 개인방송에 적용 가능한 영상 콘텐츠 제작·편집 기술과 VR 기반의 영상콘텐츠 제작 기술 등 산업의 기술트렌드가 반영된 과제들이 신청되었음

다분과에서는 문화산업 공연/전시 분야와 음악 분야에 대해 평가를 진행하였음. 4차 산업혁명과 IOT 플랫폼 기관의 문화기술에 대하여 포괄적인 과제가 접수되었고, 다양한 분야의 기술이 접목된 과제들이 신청되었음

라분과에서는 문화산업의 만화/캐릭터 및 기타 분야에 대한 평가를 진행하였음. 만화/캐릭터와 다양한 분야의 기술이 접수되었으며, 해당 산업별 기술트렌드가 충실히 반영된 과제들이 신청되었음

현장 맞춤형 기술 개발 지원을 통한 문화산업 활성화 및 개발 완료 후 즉시 사업화가 가능한 수준의 기술개발을 판단하기 위해, 비즈니스 모델의 특이성, 차별성, 연구개발 수행 역량 등을 전반적으로 고려해 평가하였음

본 사업의 취지에 맞는 과제를 선별하기 위하여 각 분야별 7명의 평가위원이 공정성, 투명성, 객관성의 원칙에 근거하여 합리적으로 평가를 진행하였고, 전문분야에 대한 의견을 공유하여 전문성을 담보하였음.

평가에 공정성을 기하기 위해 합의하지 않고 개별적으로 평가를 진행하였음