

# 과제 1. (주)알비더블유\_소속 아티스트 시 다국어 더빙, 번역 자막

## ■ 파트너사 정보

(주)알비더블유(RBW)는 글로벌 음악 콘텐츠 시장을 선도하는 종합 콘텐츠 제작사로, 작곡가 김도훈과 김진우를 중심으로 설립되었습니다.

K-POP 아티스트 지식재산권(IP)을 기반으로 한 전문적 콘텐츠 기획력, 체계화된 프로덕션 시스템, 그리고 최고 수준의 인하우스 프로듀서진을 갖춘 RBW는, 기획부터 제작, 유통까지 아우르는 토탈 콘텐츠 프로덕션 역량을 보유하고 있습니다.

RBW는 수많은 국내외 아티스트를 성공적으로 제작한 경험과 노하우를 토대로, 독자적인 제작 시스템을 구축하여 고품질·고효율의 음악 콘텐츠를 지속적으로 선보이고 있으며, 이를 통해 글로벌 시장에서도 그 경쟁력을 입증해왔습니다.

또한 음악을 중심으로 방송 프로그램, 교육 상품, 공연/여행 상품 등 다양한 K-POP 기반 파생 콘텐츠를 기획·개발하며, 콘텐츠 산업의 수직 확장과 함께 새로운 비즈니스 모델을 창출하고 있습니다.

RBW는 앞으로도 콘텐츠의 경계를 확장하고 다양한 산업군과의 융합을 통해 콘텐츠 IP의 다각화 및 글로벌화를 지속적으로 추진할 예정이며, 글로벌 콘텐츠 기업으로의 도약을 가속화해 나갈 것입니다.

### 글로벌 종합 콘텐츠 Provider '알비더블유'

알비더블유는 지난 13년간 음악, 영상, 아티스트 등 다양한 콘텐츠 IP 제작 경험을 바탕으로 자체 콘텐츠 제작 시스템을 구축하고, 국내뿐만 아니라 전세계로 양질의 콘텐츠를 제작, 서비스하는 글로벌 종합 콘텐츠 회사입니다.

#### 1 아티스트 IP 개발

마담무, 카라, 오마이걸, 워너비 등 전속 아티스트를 통한 콘텐츠 IP 제작



#### 2 누적 음악 저작 IP 7,500여 곡

연간 200여 곡씩 누적 증가를 통한 안정적 매출 창출

#### 3 아티스트 OEM 제작

중국, 홍콩, 일본, 인도네시아, 베트남 등 자체 제작 시스템을 활용한 해외 아티스트 제작

#### 4 K-POP 엔터테인먼트 파생상품 개발

ESG 지원사업 등 엔터테인먼트 산업에 진입하고자 하는 이들을 위한 다양한 교육 커리큘럼 제공

#### 5 광고, 웹 예능 등 영상 제작 및 콘텐츠 마케팅 대행

LG, 메일유업, 메리츠 화재 등 자체 인력 및 인프라를 활용한 광고, 예능, 영상 콘텐츠 등 제작 대행



■ 협업 프로젝트 개요 1	
수요명(예정)	1. 소속 아티스트(영파씨, KARD, 원위) AI 다국어 더빙, 번역 자막
분야	<input type="checkbox"/> VR <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> XR <input type="checkbox"/> 메타버스 <input checked="" type="checkbox"/> AI <input type="checkbox"/> 기타( )
주요 내용	K-POP 아티스트 영상에 AI 음성합성과 번역 기술을 적용해 다국어 더빙 및 자막 콘텐츠를 제작. 아티스트 고유의 음색과 감정을 반영한 자연스러운 다국어 더빙 구현이 가능함. 브이로그, 팬미팅, 컴백 콘텐츠 등 다양한 영상의 신속한 현지화를 통해 제작 효율성과 글로벌 확산력을 높임. 완성된 콘텐츠는 유튜브, 팬 플랫폼, OTT 등을 통해 글로벌 유통됨. 본 사업은 K-POP IP의 해외 수익화 및 팬덤 기반 확대 전략의 핵심임.
예산범위	지원기업 제안에 따름. 지원금 5천만원
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 글로벌 팬덤 대상 콘텐츠 접근성과 몰입도 제고</li> <li>- 언어 장벽 해소를 통한 콘텐츠 소비 확대</li> <li>- 영상 조회수 증가 및 팬 충성도 강화</li> <li>- 번역·더빙의 자동화를 통한 제작 효율성 확보</li> <li>- 콘텐츠의 신속한 글로벌화 실현</li> <li>- IP의 다국적 활용 및 수익화 가능성 극대화</li> <li>- 브랜드 협업, 커머스, 교육 등 확장성 강화</li> </ul>

■ 협업 프로젝트 계획 1	
운영 계획	<p>콘텐츠 선정 및 분류</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 브이로그, 티저, 팬미팅 영상 등 우선순위 높은 콘텐츠부터 선정</li> </ul> <p>AI 더빙 및 자막 처리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아티스트 음성 학습 → 언어별 AI 음성합성 적용 → 번역 자막 자동 생성 및 검수 진행</li> <li>- 품질 검수 및 피드백</li> <li>- 언어권별 현지 검수자와 협업하여 자연스러운 표현과 팬 친화적 번역 검수</li> </ul> <p>플랫폼별 배포 및 운영</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유튜브, 팬 플랫폼, OTT 등에 맞춰 콘텐츠 포맷 최적화 후 다국어 버전 업로드</li> <li>- 성과 분석 및 고도화</li> <li>- 조회수, 시청 지속률, 피드백 등 KPI 분석을 통해 지속적인 품질 개선과 서비스 범위 확대 추진</li> </ul>
지원 가능 범위	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자사 IP 및 아티스트 자료 제공</li> <li>- 자사 관련 부서 혹은 투자처와 연결, 네트워킹, 새로운 과업 연계 등의 기회 제공</li> <li>- 서비스/콘텐츠 실증시 보유하고 있는 자사 점포, 공간, 기기 등 인프라 제공</li> <li>- 자사 오픈이노베이션 프로그램 서류심사 패스 / 투자 우선검토 추천</li> </ul>

■ 협업 프로젝트 요구사항 (공통)	
매칭	- 관련 사업 분야에 대한 포트폴리오가 있는 기업
희망요건	- 자사에 대한 이해도가 있으며, 사업제안 및 계획이 구체적이고 현실적인 기업

## 과제 2. (주)알비더블유\_소속 아티스트 목소리를 활용한 오디오북 제작

■ 협업 프로젝트 개요 2	
수요명(예정)	2. 소속 아티스트 (영파씨, KARD, 원위) 목소리를 활용한 오디오북 제작
분야	<input type="checkbox"/> VR <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> XR <input type="checkbox"/> 메타버스 <input checked="" type="checkbox"/> AI <input type="checkbox"/> 기타( )
주요 내용	RBW 소속 글로벌 K-POP 아티스트의 음성을 AI로 학습하여, 아티스트 음색과 말투를 반영한 AI 보이스 오디오북을 제작함. 동화, 에세이, 자기계발서 등 다양한 장르의 콘텐츠에 적용 가능하며, 아티스트 팬과 일반 대중 모두를 타겟으로 함.
예산범위	지원기업 제안에 따름. 지원금 5천만원
기대효과	팬덤 대상 프리미엄 오디오 콘텐츠 수익화 아티스트 IP의 비음악 분야 확장 및 브랜딩 강화 해외 시장을 겨냥한 다국어 오디오북 제작 및 유통 가능 교육/치유/수면 유도 등 다양한 활용처로 B2C·B2B 시장 확장성 확보

■ 협업 프로젝트 계획 2	
운영 계획	1. 파일럿 콘텐츠 기획 및 제작 : 아티스트 선정 및 AI 음성 학습 및 테스트 오디오북 제작 2. 플랫폼 연계 유통 : 아마존 등 글로벌 플랫폼을 비롯 오디오클립, 스포티파이 등과 연계한 다채널 유통 3. 팬 커뮤니티와 연계된 마케팅 : 오디오북 출시 기념 팬 한정판 굿즈·이벤트 연동 4. 다국어 버전 확장 및 제2 아티스트 라인업 기획
지원 가능 범위	- 자사 IP 및 아티스트 자료 제공 - 자사 관련 부서 혹은 투자처와 연결, 네트워킹, 새로운 과업 연계 등의 기회 제공 - 서비스/콘텐츠 실증시 보유하고 있는 자사 점포, 공간, 기기 등 인프라 제공 - 자사 오픈이노베이션 프로그램 서류심사 패스 / 투자 우선검토 추천

■ 협업 프로젝트 요구사항 (공통)	
매칭 희망요건	- 관련 사업 분야에 대한 포트폴리오가 있는 기업 - 자사에 대한 이해도가 있으며, 사업제안 및 계획이 구체적이고 현실적인 기업

# 과제 3. 현대드림투어 AI/XR 기술을 활용한 혁신적인 여행 경험 창출

<p><b>■ 파트너사 정보</b></p> <p>현대드림투어는 해외/국내 기업, 공공기관 및 단체를 대상으로 출장·여행 관련 토털 서비스와 여행 플랫폼을 제공하는 여행 전문 기업입니다.</p> <p>50년 이상의 경험과 혁신적인 출장·여행 솔루션을 바탕으로 현대자동차그룹, HD 현대 등 현대 관계사 및 정부기관, 관공서를 비롯하여 일반 기업체, 단체에 이르기까지 맞춤형 출장·여행 서비스를 제공합니다.</p> <p>기업 출장 서비스에 더해 개인 여행 플랫폼, 유럽철도/해외호텔 실시간 예약 시스템, 임직원 여행몰 등 다양한 여행 사업도 진행하고 있습니다.</p>	
---	--

<p><b>■ 협업 프로젝트 개요</b></p>	
<p>수요명(예정)</p>	<p>AI/XR 기술을 활용한 혁신적인 여행 경험 창출</p>
<p>분야</p>	<p><input type="checkbox"/> VR <input type="checkbox"/> AR <input checked="" type="checkbox"/> XR <input checked="" type="checkbox"/> 메타버스 <input checked="" type="checkbox"/> AI <input type="checkbox"/> 기타( )</p>
<p>주요 내용</p>	<p>당사는 '24년 여행업계 최초로 생성형 AI를 활용한 비자 안내 시스템을 도입하였습니다. 또한 출장자 예약/관리 시스템(앱)인 「H-BIZ」를 통해 IT Solution 기반의 여행사로 거듭나며 디지털 혁신에 대한 확고한 의지를 갖고 있습니다.</p> <p>이를 바탕으로 AI / XR / 메타버스 등 기술을 보유한 스타트업들과 협업하여 여행 산업의 미래를 선도할 수 있는 혁신적인 서비스를 개발하고자 합니다. 협업하여 개발하고자 하는 부분은 다음과 같습니다.</p> <p><b>[과제예시 1. AI 기반 출장 루트(패턴) 최적화 및 예측 시스템 구축]</b></p> <p>1) 개발 요청</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 당사 항공, 호텔 예약 데이터 기반 비용 및 수요 예측 시스템 구현</li> </ul> <p>2) 목적</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 누적 출장 데이터 기반 향후 출장 목적지(패턴)을 예측하여 항공사 및 호텔에 대한 블록 확보</li> </ul> <p>3) 구현 요청 사항</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 과거 일정 기간 데이터 추이를 AI가 분석한 후 사용자가 대화 형식을 통해 다양한 조건에 따른 향후 수요 및 비용 추이를 예측하여 인사이트 제공</li> <li>- 텍스트 뿐 아니라 표, 그래프 등 시각화하여 표현</li> </ul> <p><b>[과제예시 2. AI 기반 고객 데이터 분석 통한 출장 리포트 구현]</b></p> <p>1) 개발 요청</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 고객사별 누적 항공, 호텔 예약 데이터 기반 AI 맞춤형 출장 리포트 생성</li> </ul> <p>2) 목적</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 고객사 직원 또는 당사 직원이 AI와 대화하는 방식으로 출장 리포트를 편리하게 생성 및 이를 통한 업무 편의 및 시스템 경쟁력 강화</li> </ul> <p>3) 구현 요청 사항</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 고객사별 예약 데이터를 기반으로 프롬프트에 원하는 리포트 내용 입력 시 AI 통해 맞춤형 데이터 추출 및 표, 그래프 등으로 시각화하여 표현</li> </ul>

**[과제예시 3. 출장 관리 플랫폼 및 개인 여행 예약 플랫폼 內 AI 항공/호텔 정보 안내 구축]**

1) 개발 요청

- 출장 관리 플랫폼 및 개인 여행 플랫폼 고도화에 맞추어 주요 공항, 호텔 AI 정보 안내

2) 목적

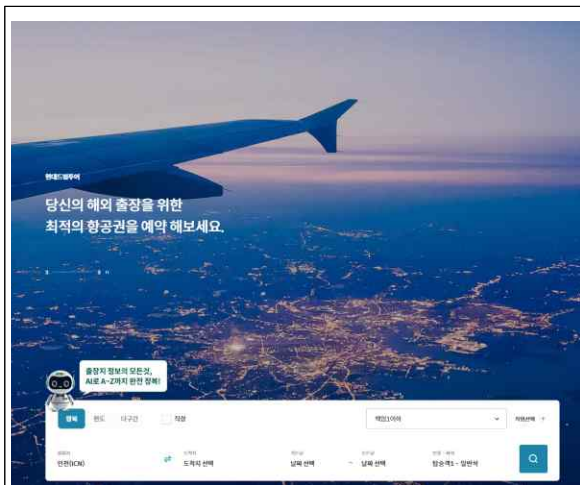
- 고객 주요 이용 공항 및 항공 정보를 AI가 학습 후 관련 정보를 대화 형식으로 빠르게 안내함으로써 고객 편의 및 서비스 퀄리티 증대

3) 구현 요청 사항

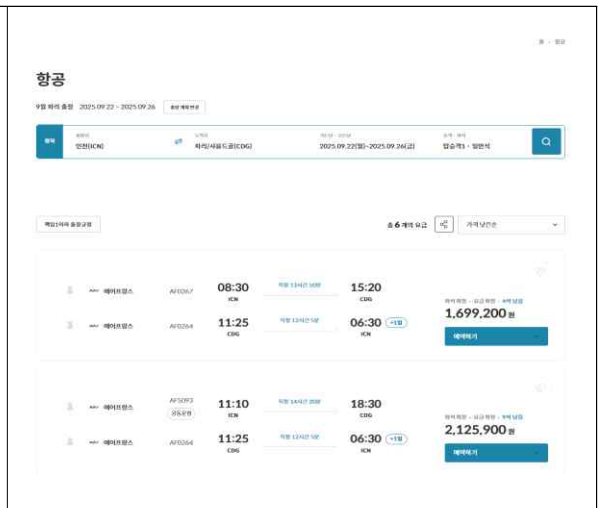
- 사용자가 호텔 정보 입력 시 해당 호텔 시설 정보, 전화번호, 주변 맛집, 볼거리 등 추천 (Ex. 호텔 정보 기반 AI)
- 이용 비행 편명에 맞춰 공항 정보 (수하물, 라운지, 면세점, 식당, 교통, 게이트 등) 안내
- AI가 데이터 학습 후 대화 형식으로 안내. 향후 호텔명 또는 공항명 입력하면 데이터 응답해주는 API 형태로도 개발하여 당사 온라인 플랫폼 (THT, H-BIZ 등) 에도 접목 예정

※ 참고용 자사 사이트

① 출장 관리 플랫폼 H-Biz



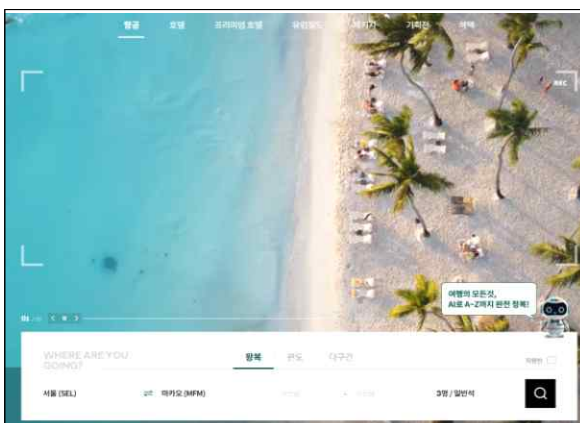
출장 관리 플랫폼 H-BIZ 메인화면



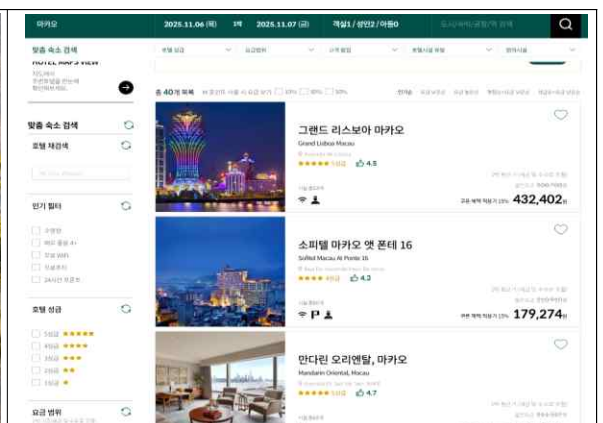
출장 항공 검색 페이지 (호텔도 가능)

- 고객사별 출장 규정 맞춤 항공/호텔 예약 플랫폼 (고객사별 계정 생성)
- 폐쇄물로 별도 계정 신청 후 로그인 시 접속 가능 (hdbtms.com)
- 여행 정보 AI 안내 시스템 연동 (여행 인사이트 및 비자 정보 등)

② 개인 여행 예약 플랫폼 THT (더현대트래블)



개인 여행 플랫폼 THT 메인화면



호텔 검색 페이지 (항공도 가능)

- 개인 여행 위한 항공/호텔 예약 플랫폼
- 오픈몰로 회원 가입 시 계정 생성 및 이용 가능 ([www.thehyundaitravel.com](http://www.thehyundaitravel.com))
- 여행 정보 AI 안내 시스템 연동 中 (여행 인사이트 비자 정보 등)
- 항공, 호텔 뿐 아니라 프리미엄호텔, 유럽철도, 패키지, 여행제휴상품 이용 가능

### ③ AI 여행정보안내 시스템

The screenshot shows the '현대여행 AI' (Hyundai Travel AI) interface. On the left, there's a navigation menu with options like 'AI 채팅', '중요 공지 사항', '해외 안전 정보', 'FAQ', and '나의 문의내역'. The main area displays a list of countries with their respective AI chat icons and update dates. A search bar is at the top right. The right side shows a detailed view for '대한민국 대상 중국 비자 정책 요약 (표)' (Summary of China Visa Policy for South Korea). Below this is a table with columns for '비자 종류' (Visa Type), '비자 여부' (Visa Status), '체류 기간' (Duration of Stay), and '특이사항' (Special Notes).

비자 종류	비자 여부	체류 기간	특이사항
관광 비자	무비자 (2024.11.8~2025.12.31)	최대 30일	30일 초과 체류 시 별도 비자 발급 필요
상용 비자	무비자 (2024.11.8~2025.12.31)	최대 30일	다불 또는 복수 비자는 별도 발급 필요
취업 비자	필요	최대 90일	입국 후 30일 이내 신체검사, 주속통기, 노동권 및 공안국에서 거류권 발급 신청 필수
동반 비자	필요	최대 90일	초청인과 친족 관계 증명서류 필요
단기 방문 비자	필요	최대 180일	초청인과 친족 관계 증명서류 필요
통과 여객 (TWOV)	무비자	72시간 또는 144시간	제3국(중국, 마카오 포함)으로 출국하는 항공권 및 예약 티켓 제시 필요

Below the table, there are links for '중국, 온라인비자신청서 작성예시', '개별해외여행의뢰안내', and '복합, 친진 출입국 및 한국영사관 리스트'. At the bottom, there's a search bar with the text '대한민국 국민에 대한 중국 비자 정책들 알려줘' and a search icon.

AI 여행정보안내 시스템 채팅화면

- 전세계 193개국 여행 정보를 AI 통해서 안내 (비자, 입출국 정보, 여행 인사이트 등)
- 자유로운 채팅 방식으로 언제 어디서든 이용 가능
- 출장 관리 플랫폼(H-Biz) 또는 개인 여행 플랫폼(THT) 이용자만 접속 가능
- 향후, 여행 일정 맞춤 공항, 호텔 정보까지 AI 안내 필요

### [과제예시 4. XR/메타버스/AI 활용 가상 MICE 및 전시·박람회 서비스 기획 이미지화]

- 1) 개발 요청
  - 다양한 메뉴에 대한 공간 디자인을 AI/XR 기술을 이용, 요청 사항에 맞게 빠르게 시각화
- 2) 목적
  - MICE 및 전시·박람회 서비스 기획 및 제안 시, 고객 요청에 맞춰 다양한 메뉴 디자인 필요. AI/XR 기술 통해 원하는 정보 입력 시 빠르게 디자인 생성
- 3) 구현 요청 사항
  - 메뉴 사진 업로드 및 공간 사이즈 수치 입력 후 프롬프트에 원하는 디자인 요청 시 AI가 이에 맞게 메뉴 디자인 신규 생성
  - 테이블 배치, 무대, 집기, 백월, 조명 등 다양한 조건의 이미지들을 AI가 학습하여 요청사항에 맞춰 디자인 생성 필요

기대효과

- 혁신 기술 접목을 통한 IT 기반의 여행사로서 선도적 입지 구축
- AI 기술 통한 고객 편의 증대로 당사 시스템 경쟁력 강화
- 혁신 기술 실증 후 당사 보유 타 온라인 플랫폼 확대 적용을 통해 시너지 효과 기대

■ 협업 프로젝트 계획

<p>운영 계획</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '25년 7월 : 선정 과제 세부 개발 계획 협의 및 조율</li> <li>- '25년 8월~10월 : 개발 진행</li> <li>- '25년 11월 : 개발 완료 서비스/콘텐츠 실증 진행 후 적합 시 당사 시스템 적용 및 사업화</li> </ul>
<p>지원 가능 범위</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 현대드림투어는 당사 보유한 시스템/플랫폼 內 스타트업 서비스/콘텐츠 접목을 1차 목표로 지원</li> <li>- 향후 고도화 위한 추가 개발 필요 시, 개발의 연속성 고려 우선 협상 업체로 선정</li> <li>- 스타트업 업체 대상 <b>CVC 연계 투자 검토</b></li> </ul>

■ 협업 프로젝트 요구사항

<p>매칭 희망요건</p>	<p>상기와 같은 프로젝트 진행을 통해 당사와의 실질적 사업 시너지가 가능한 혁신적 기술 보유의 스타트업과의 매칭을 희망합니다.</p>
----------------	---

## 과제4. 주식회사 채널A B&C\_

### 동아미디어센터 디지털 사이니지 DOOH 콘텐츠 제작

#### ■ 파트너사 정보

채널A B&C는 종합편성채널 채널A를 브랜딩하는 동아미디어그룹 계열사입니다.

채널A의 모든 디지털 매체와 플랫폼의 각종 비주얼과 후반제작을 기획, 제작, 관리합니다.

<하트시그널>, <강철부대>, <금쪽같은내새끼>, <체크인한양> 등 채널A의 주요 프로 그램의 디자인과 후반제작을 총괄하고 있으며, 동아미디어그룹의 다양한 주요 크리에이티브 프로젝트들을 진행하고 있습니다.

또한 당사는 세계 3대 디자인 어워드인 'Red Dot Design Award', 'IF Design Award'를 포함한 25건의 글로벌 디자인 어워즈 수상 이력으로 디자인 품질의 공신력을 인정받고 있으며, 콘텐츠 디자인, 포스트프로덕션 업계를 선도하고 있습니다.

최근에는 DOOH, BI, 홍보영상, 광고, 영화 등 장르를 확장하여 수행하고 있으며, 타 방송사, 제작사, 엔터사, 비영리단체 등 그룹 외의 다양한 외부 프로젝트들을 수행하며 성장하고 있습니다.

채널A B&C는 보다 종합적이고 입체적인 회사가 되기 위해 그간 쌓아온 신뢰와 역량을 바탕으로 본격적인 업무 확장과 규모 성장을 통해 공개 시장의 더 다양한 영역으로 도전과 확장을 진행하고 있습니다.

법인명 : 주식회사 채널에이 비앤씨

설립일 : 2016년 12월 29일

대표자명 : 최윤상

직원 수 : 66명

사업장 소재지 : 서울특별시 마포구 매봉산로75 (상암동, DDMC)

[http://www.litt.ly/bnc\\_works](http://www.litt.ly/bnc_works)

[www.channela-bnc.com](http://www.channela-bnc.com)

[www.instagram.com/channela\\_bnc](http://www.instagram.com/channela_bnc)

■ 협업 프로젝트 개요	
수요명(예정)	동아미디어센터 디지털 사이니지 DOOH 콘텐츠 제작
분야	<input checked="" type="checkbox"/> VR <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> XR <input type="checkbox"/> 메타버스 <input checked="" type="checkbox"/> AI <input checked="" type="checkbox"/> 기타(DOOH, FOOH)
주요 내용	<p>- <b>국내 최대 규모 디지털 사이니지 구축 중</b>  광화문 동아미디어센터(서울시 종로구 청계천로 1 소재) 외벽에 가로 60m, 세로 50m인 국내 최대 규모의 LED 미디어 사이니지가 2025년 10월 완공 목표로 구축 중에 있음</p> <p>- <b>아나모픽 콘텐츠 제작</b>  채널A B&amp;C는 본 사이니지에 상영될 다양한 DOOH(Digital Out of Home)영상 콘텐츠를 준비하고 있음. 특히 동아미디어센터 건물의 구조적 특징인 곡면을 활용한 아나모픽 실감형 콘텐츠 제작이 특징  <b>미디어아트(공공재), 채널A홍보, 브랜드 광고, 정보(시보/날씨) 등</b> 다양한 형식과 기술이 담긴 콘텐츠를 제작할 예정으로 2025년 3개 이상 프로젝트 진행 계획에 있으며, 2025년 론칭 콘텐츠 제작 이후에도 다양하고 지속적인 콘텐츠 제작 수요 있음</p> <p>- <b>연계 콘텐츠 제작</b>  동아미디어센터 사이니지 콘텐츠와 함께 연계 및 확장될 FOOH(Faux Out of Home) 콘텐츠, 각종 이벤트 프로모션에 사용될 콘텐츠의 수요도 예정되어 있음</p> <p>- <b>AI 활용 콘텐츠 제작</b>  다양한 3D 툴을 활용한 동영상 콘텐츠를 제작하며, 클라이언트 제안 및 시뮬레이션을 위한 VR 콘텐츠도 제작 예정  특히 생성형 AI를 적극 활용하여 콘텐츠의 품질과 제작 효율을 제고하고 AI 활용 노하우를 쌓아가며 업계 표준, 업계 선도를 목표로 함</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p style="text-align: center;">동아미디어센터 DOOH 예시 시뮬레이션 (대외비)</p>
기대효과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 당사가 보유하고 있는 종합적인 콘텐츠 제작 역량과 함께 스타트업과의 협업을 통해 보다 다양한 관점의 아이디어와 기술로 시너지 기대</li> <li>- 다수, 대규모 콘텐츠 제작에 필요한 수행 안정성 확보</li> <li>- 소수의 1티어 업계가 선점하고 있는 디지털 사이니지 콘텐츠 제작 시장에서 매체를 지니고 있는 기업의 전문 계열사와 스타트업의 성공적 협업 구조로 새로운 상생 모델 제시</li> <li>- AI를 기반으로 한 새로운 협업 프로세스 모델 모색</li> <li>- 스타트업의 강점을 파악하고 검증하여 향후 다양한 프로젝트로 협업 확대 가능성 확인 및 지속적인 협업 모델 모색</li> </ul>

■ 협업 프로젝트 계획

<p>운영 계획</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 25년 7월 : 매칭 및 미팅. 개요 설명 및 협업 구조 및 R&amp;R 설정 등 세부 계획 협의 및 조율 / 협약 진행</li> <li>- 25년 7월~11월 : 동아미디어센터 사이니지 콘텐츠 제작</li> <li>- 25년 10월 : 제작 완료 콘텐츠 테스트 및 사이니지 론칭과 함께 상영 시작</li> <li>- 25년 11월 : 콘텐츠 실증 진행</li> <li>* 현재 동아미디어센터 사이니지 공사 중으로 실제 론칭 일정의 변동이 있을 수 있으며, 콘텐츠 제작 및 실제 상영도 이에 따라 변동이 있을 수 있음</li> </ul>
<p>지원 가능 범위</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. 제작 노하우 공유로 스타트업의 지속 성장 지원</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스타트업과의 협업을 통해 채널A B&amp;C의 다년간 쌓아온 콘텐츠 기획 역량 및 우수 결과물 도출을 위한 검증된 디자인 프로세스 공유</li> <li>- 특히 콘텐츠 기획부터 제작에 필요한 다양한 실무 기능(기획, 브랜딩, 디자인, CG, 자막, VFX, 색보정, 종합편집, 사운드 등)을 모두 갖추고 있는 채널A B&amp;C만의 시스템 및 슈퍼바이징 역량을 아낌없이 공유하여 스타트업이 단순한 특정 기술 기반의 단편적 공급 업체가 아닌 입체적이고 종합적으로 성장하며 지속 가능할 수 있도록 경험과 노하우를 전수</li> <li>- 특히 프로젝트를 진행하는 과정에서 단편적인 직무의 일부를 지시하고 납품 받는 형식이 아닌 최초 기획 단계부터 모든 진행 과정을 함께하는 크리에이티브&amp;테크니컬 파트너로서 성장을 서포트할 예정</li> <li>- 채널A B&amp;C는 40명 이상의 디자이너와 20명 이상의 기술 감독을 보유하고 있음. 우수한 제작 역량과 함께 DOOH 아나모픽 콘텐츠 제작에 필요한 노하우를 확보하고 있으며, 이미 2022년부터 생성형 AI를 활용한 콘텐츠를 다수 제작하여 실전 활용하고 있음</li> <li>- 또한 당사는 다수의 글로벌 디자인 어워드의 수상 경험을 가지고 있으며 지속적인 출품을 진행 중임. 본 프로젝트 출품 시 스타트업 기업도 제작사로 함께 출품, 수상 시 스타트업의 홍보 등 다양한 베네핏 기대</li> </ul> </li> <li><b>2. 지속 수주를 통한 스타트업의 운영 안정화에 기여</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 동아미디어센터 사이니지 콘텐츠는 향후 지속적으로 많은 수요가 있기에 지속적인 제작이 필요함. 이에 성공적 협업이 이루어진다면, 지속적인 프로젝트 수행이 가능</li> <li>- 또한 채널A B&amp;C는 동아미디어센터 사이니지 콘텐츠 뿐 아니라 외부 공개시장의 DOOH, FOOH 관련 사업으로의 확장도 추진하고 있기에 업무 협약 및 공동사업화도 가능</li> </ul> </li> <li><b>3. 필요 인프라 제공 가능</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 채널A B&amp;C가 보유하고 있는 콘텐츠 제작에 필요한 장비와 공간, 인력을 스타트업의 필요시 활용할 수 있도록 함</li> <li>- 채널A B&amp;C는 업계 최고 수준의 CG실, VFX실, 색보정실, 녹음실, 종합편집실 등을 보유하고 있으며, 필요시 채널A 및 채널A의 다양한 전문 계열사들과 연계하여 스튜디오 대여, 촬영, 기술 등 다양한 인프라 제공 가능</li> </ul> </li> <li><b>4. 다양한 업계 네트워킹 기회 제공 가능</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 동아일보, 채널A 등 동아미디어그룹의 다양한 계열사 및 채널A B&amp;C와 네트워킹 하고 있는 다수의 방송사, 제작사, 엔터사 등과의 협업 제안 주선, 소개 등을 통해 스타트업의 외연 확장 기회 제공 가능</li> </ul> </li> </ol>

■ 협업 프로젝트 요구사항

매칭 희망요건	<ul style="list-style-type: none"><li>- 3D 기반의 콘텐츠 제작 역량 필수 희망</li><li>- DOOH, 전시영상, 미디어아트 등 콘텐츠 제작 경험</li><li>- 3D 유체 및 시뮬레이션 역량</li></ul>
기타 요청사항	<ul style="list-style-type: none"><li>- 협업에 대한 바른 태도와 프로젝트에 대한 책임감으로 함께 성과를 낼 수 있는 스타트업</li><li>- 기술만을 우선시 하는 콘텐츠 제작이 아닌 콘텐츠가 지닌 긍정적 가치와 비전의 본질을 이해하고 함께 지속할 스타트업</li></ul>

## 과제 5. LG유플러스 AI 콘텐츠 마케팅 인사이트 서비스

### ■ 파트너사 정보

당사는 유·무선 정보통신사업자이자, IPTV 사업을 영위하고 있으며, '22년부터 STUDIO X+U라는 스튜디오 브랜드를 통해, Creative, Fun 그리고 Tech Driven Contents를 목적으로 드라마, 예능 등 방송콘텐츠를 제작하고 있습니다.

현재는 빅데이터 및 인공지능 기술을 활용하여, 기술 기반의 콘텐츠 시장에 많은 관심을 귀 기울이고 있습니다.

### ■ 협업 프로젝트 개요

수요명(예정)	AI 콘텐츠 마케팅 인사이트 서비스
분야	<input type="checkbox"/> VR <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> XR <input type="checkbox"/> 메타버스 <input checked="" type="checkbox"/> AI <input type="checkbox"/> 기타( )
주요 내용	<ol style="list-style-type: none"> <li>채널별 SNS 인사이트 수치 및 콘텐츠 댓글 반응에 대한 데이터를 수집 및 분석하여, 결과 문서로 자동 생성 합니다.</li> <li>채널별 마케팅 소재 댓글의 텍스트를 수집하여, 정량/정성적 반응에 대한 분류화 및 분석을 기능화 합니다.</li> <li>그 외 분석 가능한 요소들을 콘텐츠 마케팅 요소로서 포함하여, 서비스 합니다.</li> </ol>
예산범위	지원기업(스타트업) 지원금 5천만원
기대효과	<ol style="list-style-type: none"> <li>콘텐츠 마케팅 영역에서의 업무 효율화가 가능합니다.</li> <li>보다 빠르고, 많은 데이터를 분석함으로써, 정확한 인사이트를 확보 할 수 있습니다.</li> <li>자사 사례를 바탕으로, 대외 솔루션 사업화 및 국내/외 확산도 가능합니다.</li> </ol>

### ■ 협업 프로젝트 계획

운영 계획	<ol style="list-style-type: none"> <li>25년 8~11월 중 자사 콘텐츠마케팅팀 대상 실증 진행</li> <li>자사 AI콘텐츠 제작 플랫폼 내 서비스 진행</li> </ol>
지원 가능 범위	<ol style="list-style-type: none"> <li>콘텐츠 마케팅 담당자 전담 참여</li> <li>AI분석 및 생성을 위한, HW 인프라 무상 제공</li> <li>AI 텍스트 모델 학습을 위한 LGU+ CTO 협업</li> </ol>

### ■ 협업 프로젝트 요구사항

매칭 희망요건	<ol style="list-style-type: none"> <li>AI 역량 보유 필요</li> <li>수요처 미디어 콘텐츠 데이터 분석</li> <li>지원기업의 AI 기술의 수요처 플랫폼과 연동 개발 및 사용자 환경 개발</li> </ol>
---------	--

## 과제 6. LG유플러스\_콘텐츠 특화 AI 다국어 자막 자동 인식/변환/생성 원스탑 기술 개발

■ 협업 프로젝트 개요	
수요명(예정)	콘텐츠 특화 AI 다국어 자막 자동 인식/변환/생성 원스탑 기술 개발
분야	<input type="checkbox"/> VR <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> XR <input type="checkbox"/> 메타버스 <input checked="" type="checkbox"/> AI <input type="checkbox"/> 기타( )
주요 내용	1. 국내 콘텐츠들의 국문 자막 인식 및 다국어로서 변환하고 합니다. 2. 국내 콘텐츠의 한국어 인식 정확도를 향상시키며, 정확한 국문 자막을 기반으로, 다국어 자막의 정확도를 높일 수 있는 AI 모델을 활용합니다. 3. 변환된 다국어 자막은 자막 파일로 생성 및 서버 저장합니다.
예산범위	지원기업(스타트업) 지원금 5천만원
기대효과	1. 국내 제작 콘텐츠들의 글로벌 확산을 위한 비용 및 시간 절감 효과가 기대됩니다. 2. 반대로, 국외 콘텐츠의 국내 자막 제작에도 제작 효율성을 기대합니다. 3. 솔루션화를 통한, 글로벌 OTT에 기술 판매도 가능합니다.

■ 협업 프로젝트 계획	
운영 계획	1. 25년 당사 작품 및 당사 VOD 콘텐츠 대상 실증 진행 2. 자사 AI콘텐츠 제작 플랫폼 내 서비스 진행
지원 가능 범위	1. 콘텐츠 IP 제공 2. AI분석 및 생성을 위한, HW 인프라 무상 제공 3. AI 텍스트 모델 학습을 위한 LGU+ CTO 협업

■ 협업 프로젝트 요구사항	
매칭 희망요건	1. AI 역량 보유 필요 2. 수요처 미디어 콘텐츠 데이터 분석 3. 지원기업의 AI 기술의 수요처 플랫폼과 연동 개발 및 사용자 환경 개발

# 과제7. (주)다날\_오리지널 콘텐츠의 XR 확장 및 모바일 커뮤니티 연계

## ■ 파트너사 정보

다날은 2000 년 세계 최초로 휴대폰 결제 서비스를 개발 및 상용화 한 기업으로 휴대폰결제는 물론 신용카드, 계좌이체, 상품권 등 온·오프라인에 다양한 결제방식을 제공하여 결제 시장에 새로운 비전을 제시하고 있습니다. 그 외에도 다날엔터테인먼트(엔터사), 비트코퍼레이션(로봇커피), 다날핀테크(가상화폐), 다날F&B(달콤커피), 비밀리(메신저사업)등의 다양한 사업을 자회사를 통해 진행하고 있습니다.

## ■ 협업 프로젝트 개요

수요명(예정)	오리지널 콘텐츠의 XR 확장 및 모바일 커뮤니티 연계
분야	<input type="checkbox"/> VR <input type="checkbox"/> AR <input checked="" type="checkbox"/> XR <input type="checkbox"/> 메타버스 <input type="checkbox"/> AI <input type="checkbox"/> 기타( )
주요 내용	<p>※ 오리지널 IP(소설, 웹툰, 영화, 연극, 뮤지컬등)를 보유한 콘텐츠 기업의 XR 콘텐츠로 확장하고자 함.</p> <p><b>1. 오리지널 IP 콘텐츠 경험을 XR화</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다날의 자회사 '비밀리'의 메신저 서비스 '패밀리타운'에 XR 콘텐츠를 제공</li> <li>- XR의 형태는 VR을 제외하고 다 가능</li> <li>- '패밀리타운'에서 커뮤니티 기능을 제공할 예정, <b>커뮤니티 기능들과 구성이 가능한 형태의 XR 콘텐츠화 필요</b></li> <li>- 사용자의 오리지널IP 경험과 모바일 커뮤니티에서의 콘텐츠 XR경험이 시너지가 날 수 있어야 함.</li> </ul> <p><b>2. 콘텐츠 XR의 설정 및 제어</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1회성 콘텐츠 XR이 아닌 지원하는 <b>스타트업의 콘텐츠들이 꾸준히 XR화 할 수 있도록 연간 시나리오 필요</b></li> <li>- AI 기술을 활용 할 경우 외부 AI 솔루션 사용 가능</li> <li>- 다만 AI기술을 활용하더라도 다날에서 제어가 가능한 형태의 API 또는 대쉬보드가 제공 되어야 함.</li> </ul> <p>결론적으로 다날의 자회사 서비스인 '패밀리타운'의 커뮤니티 기능에 <b>지속 가능한 XR콘텐츠화 및 글로벌 진출을 목적으로 실증 계획을 포함</b>해야함.</p>
예산범위	※ 지원금 5천만원
기대효과	※ 다날과 함께 글로벌 진출, 스타트업의 콘텐츠 영역 확대, 홍보 마케팅 지원, 투자 검토

■ 협업 프로젝트 계획

<p>운영 계획</p>	<p>※ XR 콘텐츠</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 25년 7월 중 POC계약</li> <li>- 25년 8월 중 기획안 협의</li> <li>- 25년 9월~10월 중 개발</li> <li>- 25년 11월 실증 및 다날 자회사 서비스에 연동</li> </ul>
<p>지원 가능 범위</p>	<p>※ 프로젝트 진행 시 아래와 같이 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 투자 : <b>다날투자파트너스에서 투자 검토 및 다날의 VC네트워크와 소개</b></li> <li>- 협업 : 다날엔터테인먼트 콘텐츠 IP 유통 및 협업, 온라인 결제 시스템 제공, 온라인 커뮤니티 제공. / 공동 개발 후 글로벌 진출 모색 / 다날이 투자한 싱가포르 VC 통해 싱가포르 진출 모색</li> <li>- 홍보 : 언론 보도자료, 다날투자파트너스 연말 데모데이 행사 초청.</li> </ul>

■ 협업 프로젝트 요구사항

<p>매칭 희망요건</p>	<p>오리지널 IP를 보유한 기업(가장 중요) / 콘텐츠를 XR로 확장하기 위한 기본적인 기술 보유한 기업(기술이 부족할 시 외부 협업 가능) / 글로벌 진출에 대한 구체적인 목표가 있는 기업</p>
<p>기타 요청사항</p>	<p>우대 : 앱 서비스 개발 경험 보유</p>

## 과제8. (주)다날\_B2B 해외 고객발굴을 위한 콘텐츠 생성 AI 및 서비스

■ 협업 프로젝트 개요	
수요명(예정)	B2B 해외 고객발굴을 위한 콘텐츠 생성 AI 및 서비스
분야	<input type="checkbox"/> VR <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> XR <input type="checkbox"/> 메타버스 <input checked="" type="checkbox"/> AI <input type="checkbox"/> 기타( )
주요 내용	<p>※ 다날 및 다날 그룹사의 제품 및 서비스등을 콘텐츠 마케팅 할 수 있는 AI 서비스를 보유한 기업, 해당 서비스를 통해 다양한 콘텐츠(인스타, 페이스북, 링크드인, 유튜브)채널에 최적화된 콘텐츠 마케팅을 구현 하고자 함.</p> <p><b>다날의 콘텐츠 마케팅 방법론에 대한 기술(AI) 베이스 제안 및 실증</b></p> <p>1. B2B 해외 고객발굴을 위한 콘텐츠 생성 AI 및 서비스</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인바운드 B2B 해외 고객 향 콘텐츠 생성 스토리 협의</li> <li>- 영업 리드 확보</li> <li>- 리드의 퍼널, 리텐션에 대한 AI 분석 기능 커스텀 및 제공</li> <li>- 목표 산출물 : 리드 300명 이상 확보 / 브랜드 콘텐츠 5개</li> </ul> <p>2. 다날 그룹사 해외 콘텐츠 마케팅</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다날 그룹사의 제품들을 해외 고객에게 세일즈할 수 있는 방법론 제시</li> <li>- 목표 산출물 : 리드 200명 이상 확보 / 브랜드 콘텐츠 10개</li> </ul>
예산범위	지원금 5천만원
기대효과	<b>[다날]</b> 다날 그룹의 제품&서비스 글로벌 진출을 위한 지속가능한 형태의 마케팅 채널 구축 <b>[스타트업]</b> 제품 고도화를 위한 다양한 데이터 수집과 지원 확보

■ **협업 프로젝트 계획**

운영 계획	B2B 해외 고객발굴을 위한 콘텐츠 생성 AI 및 서비스		
	기간	내용	세부
	'25. 7	POC 계약	
	'25. 8	글로벌 마케팅 운영계획 수립	다날의 글로벌 진출 전략 및 타겟 고객 등의 세부 정보를 취합하여 스타트업의 AI서비스를 연계 및 활용한 마케팅 전략과 운영계획 수립 - 국내 진출 계획 중인 해외 기업 인바운드 영업 리드 확보 목표 - 다날 계열사의 글로벌 진출 전략에 따른 타겟 고객(혹은 파트너십) 대상 확보
	'25. 9~10	제품 고도화 개발과 서비스 운영	회사의 톤&매너와 전략 방향성을 학습시킨 콘텐츠 생성 AI 제품 고도화 개발 진행과 동시에 실제 생성된 콘텐츠를 발행해 다날의 글로벌 진출 지원
'25. 11	결과 보고	다날 페이지먼트 및 계열사 운영 계정 별 - 타겟 고객으로 구성된 리드 풀 수 최소 500명 이상 확보 - 브랜드 콘텐츠 최소 15건 이상 발행	
지원 가능 범위	<p>※ 프로젝트 진행 시 아래와 같이 지원</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 투자 : 다날투자파트너스에서 투자 검토 및 다날의 VC네트워크와 소개</li> <li>- 협업 : 콘텐츠 마케팅 AI 서비스가 유효한 결과시 다날고객사들에게 적극 추천 / 매출 증대효과 / 지속적으로 다날그룹사에서 유료 사용 예정 / 다날이 투자한 싱가포르 VC 통해 싱가포르 진출 모색</li> <li>- 홍보 : 언론 보도자료, 다날투자파트너스 연말 데모데이 행사 초청.</li> </ul>		

■ **협업 프로젝트 요구사항**

매칭 희망요건	콘텐츠 마케팅 AI 서비스의 자동화(특정 주기로 콘텐츠를 자동으로 만들 수 있는 기능), 퍼널 추적 및 데이터 분석 포함.
기타 요청사항	우대 : 콘텐츠 마케팅 AI 서비스의 레퍼런스(유료)를 보유한 기업

# 과제 9. EBS\_TOPIK (한국어 능력시험) 시 학습 플랫폼 서비스

## ■ 파트너사 정보

한국교육방송공사(EBS, Educational Broadcasting System)는 국내 유일의 공영 교육전문 방송사입니다. 1990년 공사로 출범한 이후, EBS는 대한민국의 평생교육을 선도하며 유아부터 성인까지 전 세대를 위한 교육 콘텐츠를 개발, 제작, 유통해왔습니다.

EBS는 방송을 기반으로 한 교육 콘텐츠 외에도 디지털 플랫폼, 출판, 행사 운영 등 다양한 형태의 교육 및 문화 콘텐츠 사업을 수행하고 있습니다.

### 콘텐츠 전문성과 신뢰성

EBS는 수십 년간 축적된 교육 콘텐츠 기획 및 제작 역량을 보유하고 있으며, 특히 다큐멘터리, 어린이 프로그램, 인문·과학 콘텐츠 등에서 높은 신뢰도와 공공성을 인정받고 있습니다. 이러한 콘텐츠는 방송은 물론, 온라인 교육 플랫폼(예: EBS, EBSi, EBS 중학, EBS English 등)과 OTT, 유튜브 채널을 통해 다양한 형태로 유통되고 있으며, 사용자와의 상호작용을 강화하는 방식으로 진화하고 있습니다.

### 상생 협력과 파트너십 경험

EBS는 다수의 지역 중소 콘텐츠 제작사, 스타트업, 창작자들과 협력하여 콘텐츠를 공동 기획·제작하며, 공영미디어로서의 책임을 다하고 있습니다. 특히 콘텐츠 산업 내 공정한 유통 구조 형성, 창작자 권익 보호, 교육 및 문화 콘텐츠 확산에 주력해 왔으며, 이를 통해 상생 생태계 조성에 대한 실질적인 성과를 창출해왔습니다.

경기콘텐츠진흥원의 '상생 오픈이노베이션마켓' 사업이 추구하는 지역 기반 창작자와 콘텐츠 기업의 성장 플랫폼 구축이라는 목표는 EBS의 방향성과 긴밀히 맞닿아 있습니다. 이에 EBS는 파트너사로서의 전문 역량을 바탕으로 콘텐츠 유통 채널 제공, 공동 기획 및 제작 지원, 대국민 인지도 확대를 위한 마케팅 협력 등 다양한 형태의 실질적 협력을 제공할 준비가 되어 있습니다.

### 기대 효과 및 향후 계획

EBS는 상생 오픈이노베이션 사업을 통해 다음과 같은 파트너십 효과를 기대할 수 있습니다.

- **콘텐츠 유통 및 홍보 채널 제공:** EBS의 전국적 방송망과 온라인 플랫폼을 활용하여 파트너 콘텐츠의 대중적 확산을 지원합니다.
- **지속가능한 콘텐츠 생태계 조성:** 일회성 협력에 그치지 않고, 지속적 프로그램화를 통해 장기적 콘텐츠 발굴 및 유통 구조를 구축합니다.
- **콘텐츠 IP를 활용한 브랜드 사업의 글로벌 확대 추진 :** EBS의 유통 채널을 활용한 다양하고 적극적인 마케팅 활동을 전개하여 굿즈, 공연, 출판, 연관 상품 개발 및 유통 등으로 확대해가는 성공 경험을 살려 성공적으로 수행합니다.

EBS는 창의적인 콘텐츠 기업과 협업을 통해 새로운 사업 기회를 열고, 성과를 만들고, 가치를 확대해 가는 데에 진심을 다해 최선을 다합니다.

- 붙임 : 1. EBS 기본 이념 및 주요연혁 1부.  
2. EBS 매체운영 현황 1부.

## [붙임1] EBS 기본이념 및 주요 연혁

### 1 기본 이념

#### □ 한국교육방송공사법 제1조

교육방송을 효율적으로 실시함으로써  
학교교육을 보완하고 국민의 평생교육과 민주적 교육발전에 이바지함

#### □ 방송법 제1조

시청자의 권익보호와 민주적 여론형성 및 국민문화의 향상을 도모하고  
방송의 발전과 공공복리의 증진에 이바지함

### 2 주요 연혁

2021	3	<新 온라인클래스 운영> 양방향 화상수업 등 소통형 학습 지원
	11	EBS 원격교육시스템 법제화(한국교육방송공사법 개정)
2020	4	초중학 학습용 ‘EBS러닝’ 채널(5개) 신규 출범
	3	코로나19 대응 온라인 개학 원격수업 플랫폼 ‘EBS 온라인 클래스’ 서비스
	3	코로나19 대응 공교육 보완 「EBS 2주 라이브특강」 생방송 서비스
2019	1	유튜브 채널 ‘자이언트 팽 TV’ 구독자 200만 달성
	4	유튜브 채널 ‘자이언트 팽 TV’ 개설
2019	1	소프트웨어 교육 플랫폼 ‘이숲’ 오픈
2017	8	디지털 통합사옥 경기도 일산 이전 완료
2015	2	지상파 다채널 ‘EBS2’ 시범서비스 실시
2014	8	디지털 통합사옥 착공
2013	3	수학교육 사이트 ‘EBS MATH’ 서비스 실시(www.ebsmath.co.kr)
2012	5	EBS 출자회사 ‘EBS미디어(주)’ 설립
2011	7	다문화 가정을 위한 ‘두리안’ 사이트 개설(http://durian.ebs.co.kr)
2010	7	장애인용 화면해설자막수화 인터넷 서비스 실시(http://free.ebs.co.kr)
2007	4	영어교육 전문방송 ‘EBS English’ 개국 및 인터넷 서비스 실시
2006	7	외국어 전문 인터넷 서비스 ‘EBSlang’ 실시(www.ebslang.co.kr)
2004	4	수능전문 인터넷 서비스 ‘EBSi’ 실시(www.ebsi.co.kr)
2000	6	한국교육방송공사 설립, 공사법 제정·공포
	1	한국교육방송원 설립
1997	8	EBS 위성 교육방송(EBS 플러스1, 플러스2) 실시
	12	EBS 교육방송 개국(EBS TV, FM - 한국교육개발원 부설)

※ EBS의 설립은 1974년을 기준으로 함

(1972년 3월 한국교육개발원(KEDI) 설립, 우리나라 교육방송의 효시인 ‘라디오 학교’ 를 인수하여 방송통신고등 학교 라디오 프로그램, 초·중등학생 대상 라디오 교육 프로그램의 제작 및 방송을 시작함)

## [붙임2] EBS 매체 운영 현황

### 1 매체 운영 현황

#### □ 방송 채널

구분		편성 내용	주간 방송시간
지상파	디지털TV EBS1	지식채널	05:00 - 26:00 (21시간)
	디지털TV EBS2	창의융합교육	06:00 - 25:00 (19시간)
	라디오 FM	인문·문화·교양	05:00 - 26:00 (21시간)
위성	EBS 플러스1	교교	00:00 - 24:00 (24시간)
케이블	EBS 플러스2	초중학·직업 교육	07:00 - 25:00 (18시간)
IPTV	EBS English	생활·실용 영어 학습	06:00 - 24:00 (18시간)

※ EBS ITV(지상파)는 방송법 제78조 및 인터넷 멀티미디어 방송사업법 제21조에 의거 케이블방송, 위성방송 및 IPTV 등에 동시 재전송(EBS 2TV 제외)

※ 유아어학의 전문 PP채널 『EBS NDS』는 자회사인 EBS미디어에서 운영

#### □ 플랫폼 서비스

구분	사이트 주소	주요 서비스	비고
평생교육	ebs.co.kr	TV, FM, EBS 플러스2(직업) <u>다시보기</u>	무·유료
	ebse.co.kr	EBS English 영어방송 <u>다시보기</u>	무료
	thegreatminds.com	진세계 석학 출연 시사교양 프로그램 플랫폼	무·유료
학교교육	primary.ebs.co.kr	EBS 초등 전문 사이트	무료
	on.ebs.co.kr	EBS 초등 프리미엄 사이트	유료
	mid.ebs.co.kr	EBS 중학 전문 사이트	무료
	ebsei.co.kr	EBS 플러스1 <u>교교 강의 인터넷 강좌</u>	무료
	ebsmath.co.kr	수학학습 전문 사이트	무료
	ebsw.kr	<u>자기주도형 SW교육</u> 온라인 플랫폼	무료
	ebsoc.co.kr	EBS 온라인클래스(원격교육플랫폼)	무료
	tutoring.ebsoc.co.kr	교육격차 해소를 위한 온라인 <u>과외(튜터링)</u> 플랫폼	무료
사회공헌	ebs.co.kr/free	시각, 청각 장애인 전용 사이트	무료
	ebs.co.kr/durian	다문화 가정 <u>한글교육</u> 서비스	무료
	togetherschool.go.kr	학생, 교원, 학부모의 소통 플랫폼	무료
	primary.ebs.co.kr/educerti	의무교육단계 미취학· <u>학업중단학생</u> 학습지원 서비스	무료

■ 협업 프로젝트 개요	
수요명(예정)	TOPIK (한국어 능력시험) AI 학습 플랫폼 서비스
분야	<input type="checkbox"/> VR <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> XR <input type="checkbox"/> 메타버스 <input checked="" type="checkbox"/> AI <input checked="" type="checkbox"/> 기타(크리에이터 미디어)
주요 내용	<p><b>* 필요 서비스 개요</b>  <b>AI 기반 TOPIK 학습 시스템 구축</b>          TOPIK 관련 국내·외적인 수요를 고려하여, EBS가 TOPIK 장시간의 콘텐츠 준비단계를 거쳐 2025년에 콘텐츠를 자체 개발하여 교재, 온라인 강의 콘텐츠 서비스를 런칭할 계획인 바, EBS의 TOPIK 관련 모든 콘텐츠를 활용하여 개인 맞춤형 한국어 학습 환경 제공. 대규모 언어 모델(LLM)과 소규모 언어 모델(SLM)의 파인튜닝 기술과 RAG 2.0 기술을 통해 TOPIK 특화 데이터로 최적화된 AI 한국어 학습 선생님 개발.</p> <p><b>1. 3D 아바타 기반 디지털 휴먼 교사</b>          AI 기반 애니메이션과 제스처 기술로 동작하는 3D 아바타를 통해 실제 교사와 같은 상호작용 제공. 학습자와의 친구처럼 대화한 후, 실시간 대화 능력을 분석하고 대화에서 바로 피드백을 제공하는 몰입형 학습 환경 구현.</p> <p><b>2. 실시간 대화 연습 및 평가 시스템</b>          컨텍스트 감정분석기(Sentiment Analysis)를 통해 학습자의 한국어 대화에서 감정과 의도를 파악하고 자연스러운 한국어 표현 지도. 모더레이션 필터(Moderation Filter)와 나쁜말 감지기(Toxicity Filter)를 통해 안전하고 건전한 학습 환경 보장. 대화 후, 전체 대화에 대한 피드백 제공, 약점 보완과 보충 학습을 위한 분석 평가</p> <p><b>3. RAG 2.0 기반 지능형 학습 콘텐츠 관리 (추가 개발)</b>          검색증강생성(RAG 2.0) 기술로 EBS의 방대한 TOPIK 학습 자료를 체계화하여 학습자의 질문과 수준에 맞는 정확한 답변과 학습 자료를 실시간 제공. 제공한 학습과 유사한 문제 및 학습자료를 제공하고 관련된 한국어 문법과 어휘를 쉽게 설명하여 시각화 학습에 도움.</p>
예산범위	단계적으로 개발, 2단계까지 5천만원, 추가개발비용 산정이 필요
기대효과	<p><b>1. 학습 효과성 극대화</b>          개인 맞춤형 학습: 학습자의 수준과 취약점을 분석하여 최적화된 학습 경로 제공          24시간 접근 가능: 언제 어디서나 AI 선생님과 한국어 대화 연습 가능          실시간 피드백: 즉시적인 문법 지도와 대화 연습으로 학습 효율성 향상</p> <p><b>2. 글로벌 한국어 교육 확산</b>          해외 학습자 접근성 개선: 지리적 제약 없이 고품질 한국어 교육 제공          문화적 맥락 학습: 한국 문화와 상황에 맞는 자연스러운 한국어 표현 습득          TOPIK 시험 준비 효율화: 실제 시험 환경과 유사한 연습을 통한 합격을 향상</p> <p><b>3. 교육 혁신 및 경쟁력 강화</b>          차세대 교육 플랫폼: 전통적인 온라인 강의를 넘어선 인터랙티브 학습 경험          데이터 기반 교육: 학습 패턴 분석을 통한 지속적인 교육 콘텐츠 개선          브랜드 차별화: EBS만의 독창적인 AI 한국어 교육 솔루션 구축</p>

■ 협업 프로젝트 계획	
운영 계획	1단계: 시스템 구축 및 초기 시범 실증 운영 (2025년 11월부터 실증) 2단계: 파일럿 운영 및 최적화 (3개월) 2026년 1월부터 최적화) 3단계: 정식 서비스 및 확장 (2026년 3월부터 정식서비스)
지원 가능 범위	○ TOPIK 관련 교육용 교재 및 영상콘텐츠 등의 TEXT, 문항자료 등 ○ 콘텐츠 및 서비스 기획 협력 ○ 서비스 상용화 관련 사업적 제휴 협력을 통한 확대 ○ 서비스 적용할 EBS 플랫폼 적용 및 통합서비스

■ 협업 프로젝트 요구사항	
매칭 희망요건	<p><b>1. 핵심 AI 기술 개발 및 구현</b> 언어 모델 커스터마이징: EBS TOPIK 콘텐츠 기반 LLM/SLM 파인튜닝 기술 필요 3D 아바타 시스템: 한국어 교육에 특화된 한국적 특색을 가진 디지털 휴먼 개발 RAG 시스템 구축: EBS 학습 자료의 지능형 검색 및 학습 자료 추천을 위한 검색증강생성 기술 개발 필요</p> <p><b>2. 대화형 학습 시스템 구축</b> 음성 인식 및 합성: 한국어 특화 STT/TTS 시스템 개발 대화 엔진: 자연스러운 한국어 대화가 가능한 AI 대화 시스템 개발 실시간 평가 시스템: 문법, 어휘 사용의 즉시 평가 및 피드백 개발</p> <p><b>3. 플랫폼 개발 및 배포</b> 멀티플랫폼 지원: iOS, Android 버전 개발 사용자 인터페이스: 직관적이고 사용자 친화적인 학습 환경 구축 백엔드 인프라: 안정적이고 확장 가능한 서버 시스템 구축</p> <p><b>4. 콘텐츠 최적화 및 품질 관리</b> AI 응답의 정확성을 보장하는 환각 방지 시스템 개발 RAG 시스템의 검색 결과의 품질 및 관련성 관리 시스템 개발 콘텐츠 안전성: 모더레이션 필터와 독성 워드 필터링 기술을 통한 안전한 학습 환경 개발</p> <p><b>5. 기술 지원 및 유지보수</b> 시스템 모니터링: 실시간 성능 모니터링 및 최적화 지속적 개선: 사용자 피드백 기반 시스템 업데이트</p>
기타 요청사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 상용화 서비스 경험 및 기술적 완성도 확보</li> <li>○ 단계별 글로벌 확산을 위한 다국어지원 서비스로 확장되도록 향후 글로벌 서비스 지원 모색</li> <li>○ 서비스 상용화 시기는 TOPIK 온라인 서비스 시기 등을 감안하여 조정될 수 있음</li> </ul>

## 과제 10. EBS\_교육용 버추얼 휴먼

### ■ 파트너사 정보

한국교육방송공사(EBS, Educational Broadcasting System)는 국내 유일의 공영 교육전문 방송사입니다. 1990년 공사로 출범한 이후, EBS는 대한민국의 평생교육을 선도하며 유아부터 성인까지 전 세대를 위한 교육 콘텐츠를 개발, 제작, 유통해왔습니다.

EBS는 방송을 기반으로 한 교육 콘텐츠 외에도 디지털 플랫폼, 출판, 행사 운영 등 다양한 형태의 교육 및 문화 콘텐츠 사업을 수행하고 있습니다.

### 콘텐츠 전문성과 신뢰성

EBS는 수십 년간 축적된 교육 콘텐츠 기획 및 제작 역량을 보유하고 있으며, 특히 다큐멘터리, 어린이 프로그램, 인문·과학 콘텐츠 등에서 높은 신뢰도와 공공성을 인정받고 있습니다. 이러한 콘텐츠는 방송은 물론, 온라인 교육 플랫폼(예: EBS, EBSi, EBS 중학, EBS English 등)과 OTT, 유튜브 채널을 통해 다양한 형태로 유통되고 있으며, 사용자와의 상호작용을 강화하는 방식으로 진화하고 있습니다.

### 상생 협력과 파트너십 경험

EBS는 다수의 지역 중소 콘텐츠 제작사, 스타트업, 창작자들과 협력하여 콘텐츠를 공동 기획·제작하며, 공영미디어로서의 책임을 다하고 있습니다. 특히 콘텐츠 산업 내 공정한 유통 구조 형성, 창작자 권익 보호, 교육 및 문화 콘텐츠 확산에 주력해 왔으며, 이를 통해 상생 생태계 조성에 대한 실질적인 성과를 창출해왔습니다.

경기콘텐츠진흥원의 '상생 오픈이노베이션마켓' 사업이 추구하는 지역 기반 창작자와 콘텐츠 기업의 성장 플랫폼 구축이라는 목표는 EBS의 방향성과 긴밀히 맞닿아 있습니다. 이에 EBS는 파트너사로서의 전문 역량을 바탕으로 콘텐츠 유통 채널 제공, 공동 기획 및 제작 지원, 대국민 인지도 확대를 위한 마케팅 협력 등 다양한 형태의 실질적 협력을 제공할 준비가 되어 있습니다.

### 기대 효과 및 향후 계획

EBS는 상생 오픈이노베이션 사업을 통해 다음과 같은 파트너십 효과를 기대할 수 있습니다.

- **콘텐츠 유통 및 홍보 채널 제공:** EBS의 전국적 방송망과 온라인 플랫폼을 활용하여 파트너 콘텐츠의 대중적 확산을 지원합니다.
- **지속가능한 콘텐츠 생태계 조성:** 일회성 협력에 그치지 않고, 지속적 프로그램화를 통해 장기적 콘텐츠 발굴 및 유통 구조를 구축합니다.
- **콘텐츠 IP를 활용한 브랜드 사업의 글로벌 확대 추진 :** EBS의 유통 채널을 활용한 다양하고 적극적인 마케팅 활동을 전개하여 굿즈, 공연, 출판, 연관 상품 개발 및 유통 등으로 확대해가는 성공 경험을 살려 성공적으로 수행합니다.

EBS는 창의적인 콘텐츠 기업과 협업을 통해 새로운 사업 기회를 열고, 성과를 만들고, 가치를 확대해 가는 데에 진심을 다해 최선을 다합니다.

붙임 : 1. EBS 기본 이념 및 주요연혁 1부.  
2. EBS 매체운영 현황 1부.  
3. EBS 주요 캐릭터 1부.

## [붙임1] EBS 기본이념 및 주요 연혁

### 1 기본 이념

#### □ 한국교육방송공사법 제1조

교육방송을 효율적으로 실시함으로써  
학교교육을 보완하고 국민의 평생교육과 민주적 교육발전에 이바지함

#### □ 방송법 제1조

시청자의 권익보호와 민주적 여론형성 및 국민문화의 향상을 도모하고  
방송의 발전과 공공복리의 증진에 이바지함

### 2 주요 연혁

2021	3	<新 온라인클래스 운영> 양방향 화상수업 등 소통형 학습 지원
	11	EBS 원격교육시스템 법제화(한국교육방송공사법 개정)
	4	초중학 학습용 'EBS러닝' 채널(5개) 신규 출범
2020	3	코로나19 대응 온라인 개학 원격수업 플랫폼 'EBS 온라인 클래스' 서비스
	3	코로나19 대응 공교육 보완 「EBS 2주 라이브특강」 생방송 서비스
	1	유튜브 채널 '자이언트 팽 TV' 구독자 200만 달성
2019	4	유튜브 채널 '자이언트 팽 TV' 개설
2019	1	소프트웨어 교육 플랫폼 '이숲' 오픈
2017	8	디지털 통합사옥 경기도 일산 이전 완료
2015	2	지상파 다채널 'EBS2' 시범서비스 실시
2014	8	디지털 통합사옥 착공
2013	3	수학교육 사이트 'EBS MATH' 서비스 실시(www.ebsmath.co.kr)
2012	5	EBS 출자회사 'EBS미디어(주)' 설립
2011	7	다문화 가정을 위한 '두리안' 사이트 개설(http://durian.ebs.co.kr)
2010	7	장애인용 화면해설자막수화 인터넷 서비스 실시(http://free.ebs.co.kr)
2007	4	영어교육 전문방송 'EBS English' 개국 및 인터넷 서비스 실시
2006	7	외국어 전문 인터넷 서비스 'EBSlang' 실시(www.ebslang.co.kr)
2004	4	수능전문 인터넷 서비스 'EBSi' 실시(www.ebsi.co.kr)
2000	6	한국교육방송공사 설립, 공사법 제정·공포
	1	한국교육방송원 설립
1997	8	EBS 위성 교육방송(EBS 플러스1, 플러스2) 실시
1990	12	EBS 교육방송 개국(EBS TV, FM - 한국교육개발원 부설)

※ EBS의 설립은 1974년을 기준으로 함

(1972년 3월 한국교육개발원(KEDI) 설립, 우리나라 교육방송의 효시인 '라디오 학교'를 인수하여 방송통신고등학교 라디오 프로그램, 초·중등학생 대상 라디오 교육 프로그램의 제작 및 방송을 시작함)

## [붙임2] EBS 매체 운영 현황

### 1 매체 운영 현황

#### □ 방송 채널

구분		편성 내용	주간 방송시간
지상파	디지털TV EBS1	지식채널	05:00 - 26:00 (21시간)
	디지털TV EBS2	창의융합교육	06:00 - 25:00 (19시간)
	라디오 FM	인문·문화·교양	05:00 - 26:00 (21시간)
위성	EBS 플러스1	교교	00:00 - 24:00 (24시간)
케이블	EBS 플러스2	초중학·직업 교육	07:00 - 25:00 (18시간)
IPTV	EBS English	생활·실용 영어 학습	06:00 - 24:00 (18시간)

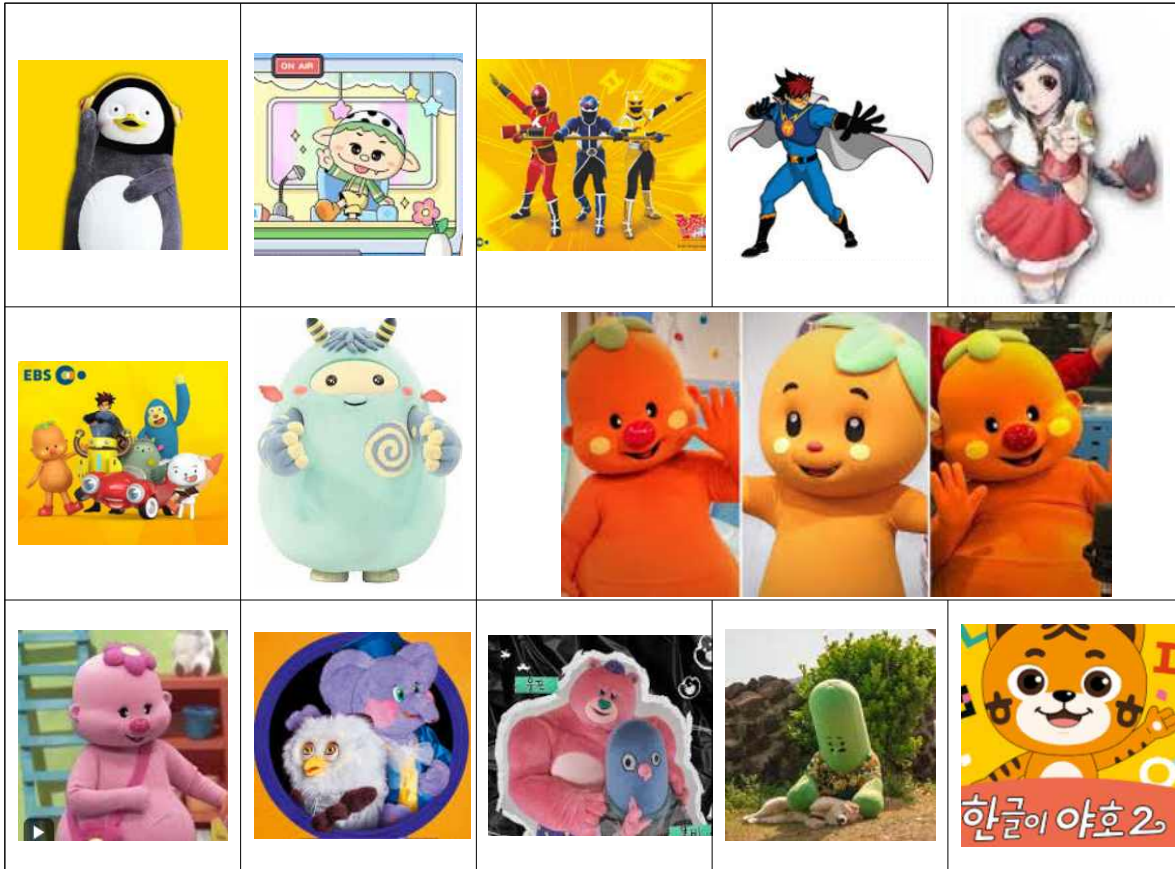
※ EBS ITV(지상파)는 방송법 제78조 및 인터넷 멀티미디어 방송사업법 제21조에 의거 케이블방송, 위성방송 및 IPTV 등에 동시 재전송(EBS 2TV 제외)

※ 유아어학의 전문 PP채널 『EBS NDS』는 자회사인 EBS미디어에서 운영

#### □ 플랫폼 서비스

구분	사이트 주소	주요 서비스	비고
평생교육	ebs.co.kr	TV, FM, EBS 플러스2(직업) <u>다시보기</u>	무·유료
	ebse.co.kr	EBS English 영어방송 <u>다시보기</u>	무료
	thegreatminds.com	진세계 석학 출연 시사교양 프로그램 플랫폼	무·유료
학교교육	primary.ebs.co.kr	EBS 초등 전문 사이트	무료
	on.ebs.co.kr	EBS 초등 프리미엄 사이트	유료
	mid.ebs.co.kr	EBS 중학 전문 사이트	무료
	ebsi.co.kr	EBS 플러스1 <u>교교 강의 인터넷 강좌</u>	무료
	ebsmath.co.kr	수학학습 전문 사이트	무료
	ebsw.kr	<u>자기주도형 SW교육</u> 온라인 플랫폼	무료
	ebsoc.co.kr	EBS 온라인클래스(원격교육플랫폼)	무료
	tutoring.ebsoc.co.kr	교육격차 해소를 위한 온라인 <u>과외(튜터링)</u> 플랫폼	무료
사회공헌	ebs.co.kr/free	시각, 청각 장애인 전용 사이트	무료
	ebs.co.kr/durian	다문화 가정 <u>한글교육</u> 서비스	무료
	togetherschool.go.kr	학생, 교원, 학부모의 소통 플랫폼	무료
	primary.ebs.co.kr/educerti	의무교육단계 미취학· <u>학업중단학생</u> 학습지원 서비스	무료

[붙임3] EBS 주요 캐릭터 예시



■ 협업 프로젝트 개요	
수요명(예정)	[교육용 버추얼 휴먼] - 버추얼 교육용 AI 디지털 휴먼 개발 및 유통과 해당 IP 연계 사업 확대 추진
분야	<input type="checkbox"/> VR <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> XR <input type="checkbox"/> 메타버스 <input checked="" type="checkbox"/> AI <input checked="" type="checkbox"/> 기타(크리에이터 미디어)
주요 내용	[교육용 버추얼 휴먼] (콘텐츠/크리에이터 미디어) - 글로벌 버추얼 교육 시장을 목표로 활동하는 가상인간의 제작 및 해당 IP를 활용하여 EBS 유튜브에 유통되는 크리에이터 미디어 콘텐츠 제작(한국어, 한류문화와 음식 등) - 버추얼 휴먼 IP 브랜드 강화 활동 및 콘텐츠 접목 협업 추진 - EBS가 보유한 미디어 채널(방송, 유튜브, 온라인 플랫폼 등)과 OTT 파트너 유통사들을 통해 IP 브랜드 크리에이터 미디어 콘텐츠의 유통 및 마케팅 추진 - 버추얼 휴먼 IP를 연계하여 사업화 구현 * IP 팬덤을 기반으로 공연, 캐릭터 굿즈, 상품화 수출, 미디어 활동 등 추진
예산범위	지원기업(스타트업) 지원금 5천만원, 글로벌 확장 단계에서 추가 지원 고려
기대효과	- EBS(파트너사)의 미디어 유통 및 플랫폼을 활용하여 IP 브랜드의 인지도와 신뢰도를 제고하고, 수요기업의 버추얼 휴먼 기술 또는 양질의 콘텐츠 제작 능력, 빠른 실행력 등의 장점을 결합하여 시너지 효과 - 현재 양사는 제휴계약을 체결하여 콘텐츠 유통, IP 브랜드 강화, IP 연계 사업을 협력하여 추진준비 중이며, 버추얼 휴먼 콘텐츠 개발 및 유통 확대를 통해 성공적 사업 확대 제고 - 파트너사와 교육적 요소를 활용하여 IP의 제작 및 유통 등 과업능력의 검증을 통하여 사업비전을 같이 나누고 장기적으로 동반성장 할 수 있는 계기 제공

■ 협업 프로젝트 계획	
운영 계획	[교육용 버추얼 휴먼] - (~'25. 7.) PoC 세부(안) 도출 : 목표정의 및 비즈니스 협력방안 등 - (~'25. 8.) MVP 적용 및 개선 : 교육용 버추얼 휴먼의 MVP 개발, EBS 유튜브 플랫폼 내 서비스 진행 - (~'25.10.) 주요성과 쇼케이스 및 추가 IP 확장성 기획 - (~'26. 5.) IP 사업 고도화 협력 검토
지원 가능 범위	- 해당 PoC 사업화 과정을 통하여 EBS가 가용할 수 있는 방송, 유튜브, OTT, 온라인 플랫폼 서비스 등을 활용한 다각적인 공동 IP 사업화 가능 - 브랜드 인지도 제고 노력(유튜브 채널 콜라보, 숏폼 콘텐츠 탑재, 이벤트 등)과 콘텐츠 유통, IP관련 2차 사업 확장(굿즈, 공연, 수출 등) 모색 - 본사 보유 매체를 통해 파트너사 기업 홍보 기사 작성 및 보도 - IP 공동 개발 및 확장

■ 협업 프로젝트 요구사항	
매칭 희망요건	- 버추얼 휴먼 IP를 보유하고 제작 및 사업화 능력이 검증된 기업 - 디지털 교육 시장에 대한 혁신과 이해도가 높은 우수 스타트업 기업 - 글로벌 시장에 대한 전시, 유통, 연계 사업에 대한 경험과 실행력이 있는 기업
기타 요청사항	- 사업기간 내 기획 및 PoC제작 및 유통이 가능한 기업