2022년 2월 25일(금) 조간부터 보도하여 주시기 바랍니다.
* 통신·방송·인터넷은 2월 24일(목) 12:00 이후 보도 가능

중소벤처기업부

보 도 자 료

대한민국 대전환 한국판뉴딜

• 문의 : 창업생태계조성과 이종택 과장(044-204-7670), 박경수 사무관(7671), 임규한 주무관(7678)

대기업의 고민 창업기업이 해결!
2022년도 「대-스타 해결사 플랫폼」 사업 시행

□ 대기업과 창업기업간 협업 사업·기술개발을 위해 2-분야(트랙) 추진

○ ①과제출제형(Top-Down)은 대기업 등의 제안문제를 창업기업의 첨단기술로 해결

○ ②협력제안형(Bottom-Up)은 창업기업이 제안한 새로운 사업모형(모델)을 대기업이 전략적으로 활용

□ 과제출제형 첫 번째 테마는 3개 프로야구 구단에서 출제한 '스마트 스타디움' 3개 과제로

○ 일정 시간마다 표(티켓) 가격이 조정되는 다이나믹 프라이싱 개발

○ 가상 치어리더를 통한 팬 서비스 제공 및 편의시설 구축

○ 야구장 내 페트(PET)병 수거 및 보상(리워드) 지급 시스템 개발

중소벤처기업부(장관 권칠승, 이하 중기부)는 대기업이 과제를 제시하고 창업기업이 해결하는 2022년도 '대-스타 해결사 플랫폼' 사업의 첫 번째 테마 '스마트 스타디움' 분야 3개 과제를 시작으로 2월 25일(금)부터 시행한다고 밝혔다.

* 대-스타 해결사 플랫폼은 '대기업 등이 풀지 못한 과제를 창업기업이 해결사로 나선다'는 의미로, 이를 위해 정부가 대기업과 외부 창업기업을 연결하는 가교역할 수행하는 정책

대기업은 외부의 창의적인 아이디어와 기술을 활용해 신시장과 신사업 창출의 새로운 계기가 되고 창업기업은 국내·외 유수의 기업들과의

협업을 통해 성장의 발판을 마련할 수 있다는 점에서 큰 의미가 있다.

‘대-스타 해결사 플랫폼’은 2020년도에 처음 도입한 이후 산업현장에서 만족도가 높게 나타나면서 참여 기업수도 함께 늘어나는 추세이다.

참여기업이 ‘20년도 대기업(공공기관, 선배벤처 등 포함) 17개사, 창업기업 320개사에서 ’21년도에는 대기업 36개사, 창업기업 410개사로 증가하면서 협력방식에 대한 다각화 방안도 함께 요구되었다.

* ‘20년 대기업/창업기업(개사) : 1탄(4차 산업혁명 분야) 9/208, 2탄(인공지능 챔피업십) 8/112
’21년 대기업/창업기업(개사) : 1탄(4차 산업혁명 분야) 11/189, 2탄(인공지능 챔피업십) 12/96, 3탄(BIG3 분야) 13/125

이에 따라, 올해부터 현장의 수요에 대한 탄력적인 운영을 위해, 기존의 ① 대기업 등이 해결하지 못한 문제를 혁신 창업기업이 창의적인 아이디어와 첨단기술로 해결하는 하향식(Top-Down) 접근 방식인 과제출제형 외에

추가로 ② 대기업 등이 모집 분야를 설정하고 창업기업이 새로운 사업모형(모델)을 제시하면 대기업 등이 창업기업과 협력하는 상향식(Bottom-Up) 접근 방식인 협력제안형을 병행해 2-분야(트랙)으로 진행할 계획이다.

* (기존) 과제출제형[대기업→창업기업] : 대기업 등 제안문제를 창업기업의 첨단기술로 해결
(추가) 협력제안형[창업기업 → 대기업] : 창업기업이 제안한 새로운 사업모형(모델)을 대기업이 전략적으로 활용

아울러, 출제 분야(테마)도 최신 추세에 맞춰 메타버스, 대체식품 등을 포함해 다변화하였다.

① **첫 번째 분야(트랙)**은 다음과 같이 **테마별로 운영**할 계획이다.

공고 일정	테마(출제 분야)	과제 요지(안)
2월~	스마트 스타디움	스포츠 경기 몰입도 제고, 편의시설 구축 등
4월~	산재예방	AI를 활용한 사고 예측, AR 기반의 작업 등
	대체식품	비동물성 단백질 대체식품 개발 등
	메타버스	게임, 유통 결합 서비스 개발 등
6월~	인공지능 빅데이터	건강정보를 수집·분석하여 건강관리 정보 제공 등

* 진행과정에서 기업수요에 따라 일부 변경될 수 있음

② **두 번째 분야(트랙)**은 다음과 같이 **민관협력 프로그램으로 운영**할 계획이다.

구분	대기업 창업기업 육성 프로그램 – 대-스타 연계	모집 분야
SK텔레콤	트루이노베이션 액셀러레이터	미정
롯데벤처스	L-CAMP	미정
SK에코플랜트	SK 에코 이노베이터(가칭)	미정

올해 첫 번째 테마는 '스마트 스타디움' 분야로 스포츠 문화 발전을 위해 정보통신기술(ICT) 등을 활용한 팬들과의 소통 방법 및 편의시설 구축 등 다양한 서비스를 제공하는 과제를 도출했다.

공모 3개 과제는 다음과 같다.

롯데 자이언츠 구단은 일정 시간마다 표(티켓) 권장가격을 산출 및 업데이트할 수 있는 프로그램 개발을 제시했다.

타 경쟁분야는 다양한 경쟁력(메리트)(가격변동 등)를 도입하였으나, 스포츠 관람 분야는 적정 가격 산정에 대한 시스템 없이 전통적인 방법에 의존하고 있는 실정으로 창업기업의 기술적 해결책(솔루션)을 통해 문제가 해결될 수 있을 것으로 기대하고 있다.

삼성 라이온즈 구단의 과제는 3디(D) 모형(모델)링 기술 등을 활용한 가상인물 제작으로 구장 전광판, 홈페이지 등에 가상인물(치어리더) 제작 관련 기술로 관객과의 소통 및 마케팅을 통해 관객에 대한 서비스 향상에 기여할 것으로 보고 있다.

한화 이글스 구단은 야구장 내 플라스틱(PET병 등) 수거 및 보상(리워드) 지급 시스템을 개발해 관람 시 발생한 플라스틱을 수거하고 수

거한 플라스틱의 종류와 수량에 맞게 관중에게 보상(리워드)를 제공하는 서비스 개발로 스포츠를 통한 친환경 캠페인 동참을 목표로 하고 있다.

이번에 제시된 과제를 해결할 아이디어를 가진 창업기업은 케이(K)-창업기업 창업지원포털(www.k-startup.go.kr) 누리집을 통해 3월 25일(금)까지 온라인으로 신청하면 된다.

공모전은 총 3단계 평가로 진행되며, 1단계 예선평가는 아이디어 평가로 과제해결을 위한 기본방향, 혁신성, 창의성 등을 위주로 평가해 4월 중에 20개 내외의 창업기업을 선정할 계획이다.

이후 본선평가인 2단계 평가에서는 문제 해결방법을 중심으로 과제와의 적합성, 기술적 실현가능성 등을 중점적으로 심사해 4월 말에 9개 내외의 창업기업이 선정된다.

선정된 9개 내외의 창업기업을 대상으로 최대 2개월간의 과제해결 고도화 기간을 부여하며 수요기업과 대학·연구소 등 전문가 상담(컨설팅)과 멘토링을 거쳐, 7월 중 최종 결선평가(데모데이)를 통해 수요기업과 협업이 가능한 창업기업을 과제별 3개팀 내외로 선정할 계획이다.

최종 선정된 창업기업에게 사업화자금(최대 1억원)을 지원하며, 창업성장 기술개발(R&D) 사업(최대 2년·3억원), 정책자금(기술특례보증 최대 20억원, 융자한도우대 최대 100억원)을 연계 지원할 계획이다.

중기부 노용석 창업진흥정책관은 “최근 산업재해에 대한 중요성과 기후변화로 인한 식량문제, 디지털 공간(메타버스)에 대한 관심이 확산되면서 기업의 협업수요가 증가하고 있다”면서,

“이러한 현장의 수요를 바탕으로, 이제는 ‘대-스타 해결사 플랫폼’을

대기업과 창업기업간 상생협력을 촉진하는 대표정책으로 자리 잡을 수 있도록 최선을 다하겠다"고 밝혔다.



이 보도자료와 관련하여 보다 자세한 내용이나 취재를 원하시면 중소벤처기업부 창업생태계조성과 박경수 사무관(☎ 044-204-7671)에게 연락주시기 바랍니다.

참고1 '22년 공모전 개요

□ 배경

○ 대기업과 창업기업은 협력기반의 **융·복합 기술개발, 신시장·신사업 발굴** 등을 통한 **혁신성장 기반 마련**의 중요성 부각

* 포브스500의 52.4%가 CVC, 공모전, 액셀러레이터, 사업지원, 공간제공, 기술자문 등 창업기업과 다양한 형태의 협업 활동을 전개('19.10월, 한국무역협회)

○ '대-스타 해결사 플랫폼'에 **대기업의 참여**를 **적극 독려, 민관협력 및 역할 분담 등**을 통한 **상호 호혜적 사업성과 확산**

* (대기업) 과제 발굴, 인프라·판로 지원 (정부) 사업화-R&D-정책자금 연계지원

⇨ 대기업과 창업기업이 협업이 필요한 사업·기술을 상호 제안
- ①과제출제형(Top-down)과 ②협력제안형(Bottom-up) 방식 병행

□ '22년 대-스타 운영방식

① **(과제출제형) 대기업이 창업기업**과 협업이 필요한 **사업·기술을 제안**하고 **창업기업이 해결**하는 협업방식으로 **정부**가 **가교역할**('20년~)

⇒ **[대기업 ⇢ 창업기업] 대기업 등 제안문제를 창업기업의 첨단기술로 해결**

- 20여개 기업에서 **5개분야 30여개 출제과제 발굴·검토** 중

* **스마트 스타디움(2.25~)**, 산재예방·대체식품·메타버스(~4월), 인공지능(~6월) 분야 등 출제과제별 적정성 및 ESG 적용(탄소중립, 사회서비스 등) 검토

② **(협력제안형) 대기업**이 **모집분야를 설정**하고 **창업기업**이 새로운 **사업모형(모델)**을 **제시**('22년~)

⇒ **[창업기업 ⇢ 대기업] 창업기업이 제안한 새로운 사업모형(모델)을 대기업이 전략적으로 활용**

* 대기업의 '창업기업 육성 프로그램'과 '대-스타 플랫폼'을 연계협력

- **자체 창업기업 육성 프로그램**을 운영 중인 **대기업과 협의**를 거쳐 **대-스타와 연계** 3개 **민관협력 프로그램* 공동 개최**

* SK텔레콤 '트루이노베이션', 롯데벤처스 'L-CAMP', SK에코플랜트 'SK 에코 이노베이터(가칭)' 등

□ 「스마트 스타디움」 과제(안)

○ **스포츠 산업**에 대한 **국민적 관심도 증대**와 **스마트 스타디움** 구축을 통한 **관중 편의 제공** 등 **시설 운영관리 효율성 제고**

* 롯데 자이언츠, 삼성 라이온즈, 한화 이글스 등 3개 구단 참여

❶ **【과제 공개】** 대기업과 창업기업의 신시장 공동 창출과 지속가능성 확보 및 대기업의 제품과 창업기업의 서비스 결합을 통한 신사업 추진

* 과제 세부내용, 제출서류 등은 K-startup 홈페이지에 공고

【3개 과제 및 수요기업】

수요기업	출제 과제(안)
롯데 자이언츠	▪ **표(티켓) 권장가격을 산출** 및 **업데이트**할 수 있는 프로그램 개발
삼성 라이온즈	▪ **가상 인물 개발** 및 제작된 인물 제작을 통한 **구단 마케팅 활동** 강화
한화 이글스	▪ 야구장 내 **PET병 수거** 및 **보상(리워드) 지급 시스템** 개발

❷ **【예선 · 본선평가】** **참가신청서**와 **과제계획서**를 **기반**으로 창업기업별 **보유 기술** 및 개발하고자 하는 기술의 **실현가능성** 등 평가(서류·발표평가)

* 시장·기술 전문가 및 수요기업 측 관계자 직접 평가 시행

** 서류·발표평가 통과 기업 규모는 신청·접수 현황에 따라 변동 가능

❸ **【데이터 제공 · 멘토링】** **수요기업이 보유**한 과제별 **데이터(자료)를 창업기업**에 **공개하고, 멘토링 및** 사업계획(기술) 고도화 진행(약 2개월)

* 단, 수요기업의 협업 수요가 없는 창업기업은 데이터 공유가 불가할 수 있음

❹ **【결선평가】** 멘토링 및 고도화가 완료 기업을 대상으로 **과제별 수상기업 선정**을 위한 **「대-스타 해결사 플랫폼」 데모데이**를 개최

- **(시상내역) 과제별 3개사** 이내 창업기업에게 중소벤처기업부 장관상(1위) 및 창업진흥원장상(2·3위) 수여 및 후속지원* 연계 예정

⇨ **사업화자금(최대 1억원), R&D(최대 3억원), 기술특례보증(최대 20억원), 중진공융자(최대 100억원) 지원**

참고2 스마트 스타디움 과제 기획(안)

❶ 수요기업 과제소개서 : 롯데 자이언츠

□ 다이나믹 프라이싱 결정 알고리즘 소프트웨어 개발

○ **(필요성)** 타 경쟁분야는 외부 요인에 따른 다양한 메리트를 도입하여 산업 경쟁력을 키워가고 있으나, 스포츠 관람 분야는 적정 가격 산정에 대한 시스템 없이, 전통적인 방법에 의존하고 있는 실정

⇒ Raw 데이터를 분석하여 경기, 좌석별 권장가격을 산출할 수 있는 시스템 필요

○ **(과제개요)** 팀 퍼포먼스 데이터(일정, 성적, 매치업 등)와 기타요인 데이터(일기예보, 이벤트, 사회적 이슈, 과거실적, 좌석점유율 등)를 산출 시스템에 업로드 하고, AI/프로그램이 데이터 학습을 통해 일정 시간마다 권장가격을 산출 및 업데이트 할 수 있는 솔루션 제안

< 수요기업 기준요건 및 권장사항 >

◇ 다양한 기법으로 일기예보, 이벤트, 사회적 이슈를 수집 혹은 개발 솔루션에 연동할 수 있는 기능(SW)을 포함

◇ 표(티켓) 시스템 접속하여 판매, 점유율 등 자료 업데이트 기능 포함

○ **(제공사항)** 과거 5~7년 시즌별 경기 일정, 홈경기 자료 일부(날씨, 이벤트, 실적 등) 등 자료 제공* 예정, 이 외 외부자료 활용 권장

* 기타 창업기업 협력 확정 및 필요에 따라 분야별 내부 데이터 공유 검토

- **(경기관련)** 장소, 시간(개시 및 종료, 소요시간, 요일), 매치업, 선발투수 및 라인업
- **(기타자료)** 홈경기시 날씨·이벤트·과거실적(입장수, 매출, 점유율) 일부, 년도별 가격정책
- **(외부자료)** 홈/원정경기 날씨, 사회적 이슈(정치적, 질병 등) 및 외부 이슈(타 스포츠, 국제대회 등), 시청률 및 누적 조회수(닐슨코리아, 네이버 등 참고), 팬 성향, 인지도 및 선호도(한국갤럽조사 등), 원정경기(경기일정, 요일, 총관람객수 등) 및 타구단 관련 정보(한국프로스포츠 협회, 스포츠 투아이(협의필요), 네이버 등 참고)

※ 제공사항은 수요기업 대내외 사정에 따라 변동 될 수 있음

< 수요기업 제공데이터(변수) 예시 >

일자(요일)	시간	장소	상대구단	선발투수	라인업

❷ 수요기업 과제소개서 : 삼성 라이온즈

□ 마케팅 강화를 위한 가상인물 제작

○ **(필요성)** 삼성라이온즈의 고객과 소통 및 마케팅 활동 강화

* 예) 가상 치어리더를 통해 마케팅 활동 추진

○ **(과제개요)** 삼성라이온즈 구단의 고객 소통 및 마케팅을 위한 가상인간 개발

< 수요기업 기준요건 및 권장사항 >

◇ 3D 모형(모델)링 기술 등을 활용하여 가상인간 제작 기술 보유

* 해당 기술을 기반으로 제작한 가상인간을 향후 영상제작에 활용, 입력값에 따른 움직임 표현, 모션캡쳐 등을 통한 구현 가능 기술

○ **(기타사항)** POC(proof of concept) 검증 및 내부 검토를 통해 삼성라이온즈 구단과의 협업 등 추진

- 활용계획 : 구장 전광판, 홈페이지 등 가상인물을 콘텐츠 활용

❸ 수요기업 과제소개서 : 한화 이글스

□ 야구장 내 PET병 수거 및 보상(리워드) 지급 시스템 개발

○ **(필요성)** 야구장에서 경기당 발생하는 폐기물 배출량은 약 3.4톤으로 그중 17%만 재활용이 가능한 자원이나, 그마저도 업체 위탁으로 재활용이 불가하거나 소각 처리하는 실정으로 재활용·재생에 대한 문제해결을 위한 경기장 내 시스템 구축의 필요

* 연간 야구장 폐기물 발생량 : 2,203톤 (2017년 기준)

⇒ 프로야구단의 특성을 살려 스포츠를 통한 친환경 캠페인 동참

○ **(과제개요)** 구장 내 플라스틱(PET병 한정)을 수거하기 위한 **하드웨어 장치**(예: 수거 자판기 등의 형태) 및 **보상(리워드)**(표(티켓), 상품 할인 등) **SW 개발**

* (참고) 오이스터에이블「오늘의 분리수거」: https://www.oysterable.com/

< 수요기업 기준요건 및 권장사항 >

◇ 수거함 운영 SW 개발 및 광고 운영 가능 인프라 제작

- 보상(리워드) 제공 및 플라스틱(PET병) 정보 업데이트 및 온라인 관리 기능
- 수거함 활용 광고 노출을 통한 추가 수익 유치 목적

◇ 프로야구단의 특성을 살린 스포츠 친환경 캠페인 연계 방안 등 제안 가능

- 광고, 스폰서 등의 동참을 통한 추가 보상(리워드) 지급 방안 제안 가능
- ESG 관련 후공정 연계(친환경 유니폼 제작 등) SW 개발 제안 가능

○ **(제공사항)** 관객 수에 따른 누적 데이터(입장 관중 기초 자료, 구장 내 식음료 매장 판매 자료 등), 구단 앱 관련 개발사항(유지보수 관련 자료 등)