2013년 9월 5일(목) 조간부터 보도하여 주시기 바랍니다
* 통신·방송·인터넷은 9월4일(수) 12:00 이후 보도 가능
www.smba.go.kr

넓게 듣겠습니다 바르게 알리겠습니다

보 도 자 료

성장징검다리 중소기업청 Small & Medium Business Administration

• 문의 : 지식서비스창업과 • 과장 : 성녹영(042-481-4505) • 사무관 : 최병남(042-481-4580) • 주무관 : 고완욱(042-481-4552)

"중기청-kt, 성공창업의 꿈과 열정을 가진 우수 앱 10개 선정"

- '2013 앱 창업 배틀대회'에서 '나는 누구일까요(융합 부문)', '파피용(스마트콘텐츠 부문)'이 대상을 차지 -

□ 중소기업청(청장 한정화)과 kt(대표 이석채)가 공동 주최한 **"2013 앱 창업 배틀대회"**에서 **'나는 누구일까요(융합 부문)'**와 **'파피용(스마트콘텐츠 부문)'**이 **영예의 대상을 차지**하여,

○ **각각 상금 1천만원**과 함께 향후 **창업 자금**과 **글로벌 시장 진출**을 위한 **마케팅 비용을 지원** 받게 되었다.

□ 금년에 5번째로 개최되는 동 대회는 **융합 앱*** **및 스마트콘텐츠**** **분야 창업기업 육성**을 위해 **중기청과 kt가 공동으로 마련**한 것으로,

○ 개발 앱의 완성도만을 평가하여 시상하던 지난 대회까지와는 달리, 창업과 사업화를 지원하는 **"창업 경진대회"로 전환**하고, **참여 대상**을 **융합·콘텐츠 분야까지 확대**하였다.

* (융합 앱) 유·무형의 제품과 SW·앱이 결합하여 새로운 가치를 창출하는 앱

** (스마트콘텐츠) 스마트기기(스마트폰, 태플릿PC 등)를 활용해 표현력과 전달력을 높인 콘텐츠 (예 : 게임, 전자책, 음악, 에듀테인먼트 등)

□ 지난 8월 2일까지 출품된 **총 124개 신청팀**을 대상으로 **2차례에 걸친 전문가 심사**를 통해 **20개 팀을 선발**하였으며,

○ **최종 결선**에는 **전문 평가단**과 함께 사용자 입장의 **대중성을 반영**하기 위해 **일반인 평가단(50명)이 참여**하는 공개 배틀심사를 통해 **최종 10개 수상팀이 선정**되었다.

□ 금번 대회를 통해 선정된 **수상작**들은 기존에 **단독 앱의 형태로 단순 정보, 서비스를 제공하는 수준을 넘어**

○ ‘나무퍼즐(제조)’, ‘증강현실·NFC(기술)’, ‘스토리 북(교육 서비스)’ 등 다양한 **非 IT산업분야의 제품·기술을 앱 서비스와 연계**하는 새로운 비즈니스 모델로 평가되었다.

- **(대상) ‘나는 누구일까요’(융합 부문)** : 편백나무 퍼즐과 종이 그림 속 캐릭터가 이야기하는 3차원 증강현실 유아교육용 앱

  ‘파피용’(스마트콘텐츠 부문) : 강아지가 나비를 쫓아가며 나와 내 지인의 점수를 비교 경쟁하는 캐쥬얼 러닝게임

- **(최우수상) ‘SSUME’(융합 부문)** : 식당 테이블에 부착된 NFC를 활용하여 사람들과 소통할 수 있게 해주는 앱

  ‘Dance School’(스마트콘텐츠 부문) : 학교에서 선생님 몰래 춤을 추는 3D 캐쥬얼 게임 앱

- **(우수상)** 충격을 감지하여 위험한 상황에서 보호자에게 위치를 전송해주는 앱인 **‘씨큐링’(융합 부문)**, 광고주가 원하는 미션을 수행한 후 사진을 올리면 혜택을 주는 업로드형 리워드 앱인 **’머니포토’(스마트콘텐츠 부문) 등 6개 팀**

□ 각 부문별 **선정팀**에는 **대상 2팀**에 **각 1천만원**을 수여하는 등 **총 53백만원 규모의 상금**과 함께 앱 마켓 홍보를 위한 **마케팅 비용(팀별 200만원 상당)을 지원**할 예정이며,

○ 특히, **대상 및 최우수상**을 수상한 4개팀에는 **창업 공간**(최대 1년), **펀드 투자심의 기회**(최대 2억원) 등 **실전 창업에 필요한 지원을 추가로 제공**할 계획이다

○ 또한, **10개 수상팀**(팀당 1명)에게 **글로벌 스타트업 대회**인 **DEMO 컨퍼런스*** **전시 부스 참가** 및 **실리콘밸리 탐방** 등의 **해외 진출 특전**도 별도로 **제공**한다.

* (Demo 컨퍼런스) 글로벌 스타트업 컨퍼런스로 IT창업 및 투자유치 경진대회로 22년째 운영중

□ 중소기업청은 “**융합 및 스마트콘텐츠** 앱 분야는 성장 가능성이 큰 **유망분야**임을 강조”하면서,

○ “앞으로도 우수한 **(예비)창업자를 적극 발굴**하고 이들이 마음껏 **창업에 도전**하고 성공할 수 있도록 **지원을 확대**해 나갈 계획”이라고 밝혔다.

첨부 【참고 1】”2013 앱 창업 배틀대회” 시상식 개요
【참고 2】”2013 앱 창업 배틀대회” 수상작 소개

OPEN 출처표시 공공누리 공공저작물 자유이용허락

이 보도자료와 관련하여 보다 자세한 내용이나 취재를 원하시면 중소기업청 지식서비스창업과 최병남 사무관(☎ 042-481-4580)에게 연락주시기 바랍니다.

참고 1 **"2013 앱 창업 배틀대회" 시상식 개요**

□ 시상식 개요

○ **(일시 및 장소)** '13.9.3(화) 13:00~17:00, kt 올레스퀘어(광화문)

○ **(참석자)** 결선 진출 20개 팀, 중기청·kt 관계자 등 150여명

○ **(세부행사 계획) 결선심사*(20개 앱) 및 우수 입상자 시상**

< 시상식 세부 프로그램 >

구 분	시 간		내 용	비 고
결 선	13:00~13:07	7′	• 대회 오프닝 및 소개	
	13:07~13:10	3′	• 심사위원 소개	
	13:10~15:50	140′	• 최종 결선 심사	융합 및 스마트 콘텐츠 앱 부문
시상식	16:10~16:13	3′	• 시상식 오프닝	
	16:13~16:15	2′	• 내빈 소개	
	16:15~16:20	5′	• 축 사	중소기업청
	16:20~16:45	25′	• 입상팀 발표 및 시상	대상(2), 최우수(2), 우수(6)
	16:45~17:00	15′	• 폐회사 및 기념촬영	kt

□ 포상 내역 : 총 10개 팀 (총 상금 5,300백만원)

구 분	포상훈격*	포상수	상금 및 특전	
대상	중기청장 kt 대표이사	2팀	팀당 10백만원	• 글로벌 진출 지원(팀당 1명) • 투자 기회 제공(최대 2억원) • 창업·입주공간 제공 • 마케팅 지원(2백만원 상당)
최우수상		2팀	팀당 5백만원	
우수상		6팀	팀당 3백만원	• 글로벌 진출 지원(팀당 1명) • 마케팅 지원(2백만원 상당)
본선진출팀	-	50팀	올레마켓 상품 지급(10만원 상당)	

□ 향후 계획

○ 美 **Demo 컨퍼런스*** **출전 및 홍보부스 제공, 실리콘밸리 투어** (구글, 스텐포드대) 등 **글로벌 진출 지원** (10.14 ~ 19, 수상팀별 1명)

* (Demo 컨퍼런스) 글로벌 스타트업 컨퍼런스로 IT창업 및 투자유치 경진대회로 22년째 운영중

○ **앱 마켓 홍보비**(200만원 상당), **펀드 투자 심의 기회**(최대 2억원) 및 창업 공간 제공 등 수상작에 대한 **창업·사업화 후속지원** ('13.11~)

참고 2 **"2013 앱 창업 배틀대회" 수상작**

□ 융합 앱 (5팀)

구분	앱명	수상팀	앱 설명
대상	나는 누구일까요	자연과 사람들	편백나무 퍼즐과 종이 그림 속 캐릭터가 이야기하는 3차원 증강현실 유아 교육용 앱
최우수상	SSUME	아이비리프	식당 테이블에 부착된 NFC를 활용하여 사람들과 소통할 수 있게 해주는 앱
우수상	씨큐링	㈜수상에스티	충격을 감지하여 위험한 상황에서 보호자에게 위치를 전송해주는 앱
	토익체커	빅토니	종이 OMR 대신 스마트폰 앱을 통해 마킹, 자동채점 등 TOEIC 성적을 관리해주는 앱
	모피 앱	㈜수상에스티	모피 로봇과 놀 수 있고 게임도 할 수 있게 연계해주는 유아교육 앱

□ 스마트콘텐츠 앱 (5팀)

구분	앱명	수상자	앱 설명
대상	파피용	모프 인터랙티브	강아지가 나비를 쫓아가며 나와 내 지인의 점수를 비교 경쟁하는 캐쥬얼 러닝게임
최우수상	Dance School	Smart it	학교에서 선생님 몰래 춤을 추는 3D 캐쥬얼 게임 앱
우수상	머니포토	(주)투엔에프	광고주가 원하는 미션을 수행한 후 사진을 올리면 혜택을 주는 업로드형 리워드 앱
	필기공주 수학공부	㈜소프트헤븐	필기체/제스처 인식 시스템으로 재미와 학습을 연결하는 플랫폼 앱
	카카모의 생각쑥쑥 머리똑똑	㈜디아이와이 게임	게임을 하면서 지능개발 및 지능검사가 진행되는 게임 스토리 북