

보도 일시	2022. 2. 24.(목) 09:00	배포 일시	2022. 2. 24.(목) 09:00
담당 부서 <총괄>	문화체육관광부 스포츠산업과	책임자	과장 최원석 (044-203-3151)
		담당자	사무관 김지은 (044-203-3157)

## 스포츠와 정보기술 결합, 디지털 혁신상품 출시 돕는다

- 2. 24.~4. 15. 중소 스포츠기업과 정보통신기업·대학·연구소 협업 6개 사업 공모, 2년간 최대 20억 원 지원 -

문화체육관광부(장관 황희, 이하 문체부)는 국민체육진흥공단(이사장 조현재, 이하 체육공단)과 함께 국내 스포츠기업의 디지털 전환을 지원하기 위해 ‘스포츠테크 프로젝트’를 새롭게 추진하고 지원 대상을 공모한다.

코로나19로 경제·사회 전반의 디지털화가 빠르게 진행되고 있는 가운데, 스포츠산업에서도 4차 산업혁명 기술과의 융·복합이 활발히 진행\*되고 있다. 그러나 국내 중소 스포츠기업은 우수한 제조 기술을 보유하고 있지만 개발 인력을 채용하는 등 디지털화에 대응할 수 있는 기반을 구축하는 것이 어려워 정부 지원이 필요한 상황이다.

\* 나이키와 애플의 협업 사례: 애플의 디지털 센서와 나이키 제품을 결합해 사용자의 운동 데이터를 측정·관리하는 ‘나이키 플러스’ 관련 상품과 서비스 지속 출시

이에 문체부는 ‘스포츠테크 프로젝트’를 통해 우수한 스포츠용품 제조기업과 정보통신기술(ICT), 인공지능(AI), 거대자료(빅데이터) 등 4차 산업혁명 기술을 보유한 기업·대학·연구소가 협업해 혁신상품을 출시할 수 있도록 지원한다.

이번 공모를 통해 ▲ 기존 시장에 없던 상품을 출시할 수 있도록 2년간 연 10억 원을 지원하는 선도형(First-Mover) 2개 사업과 ▲ 기존 시장에 존재하는 상품을 벤치마킹한 상품을 출시하되, 경쟁력을 강화할 수 있도록 2년간 연 7억 원을 지원하는 추격형(Fast-Follower) 4개 사업을 선정할 계획이다.

**< 2022년 '스포츠테크 프로젝트' 사업 개요 >**

구분	선도형(First-Mover)	추격형(Fast-Follower)
지원 대상	· 주관기관: 공고마감일 기준 업력 3년 이상인 중소 스포츠용품 제조 기업 · 참여기관: 정보통신기술, 인공지능, 거대자료 등 기술을 갖춘 기업, 학교, 연구소 등	
지원 유형	· 기존 시장에 없던 상품을 출시하여 새로운 사업 영역에 혁신 상품을 출시하고자 하는 지원 유형	· 기존 시장에 존재하는 상품을 벤치마킹한 제품을 출시하되, 경쟁력을 강화하고자 하는 지원 유형
지원 규모	연 10억 원 × 2년 × 2개 프로젝트	연 7억 원 × 2년 × 4개 프로젝트
지원 사항	· 기술사업화 지원: 정보통신기술을 적용한 상품의 설계 및 디자인 개발, 성능 개선, 시제품 제작, 시험분석 등 상용화 관련 직접 소요되는 비용 지원	

공모 신청은 2월 24일(목)부터 4월 15일(금)까지 ‘스포츠산업 지원 누리집’(spobiz.kspo.or.kr)을 통해 온라인으로 접수한다. 공모에 대한 더 자세한 내용은 ‘스포츠산업 지원 누리집’과 담당자(☎02-410-1555)를 통해 안내 받을 수 있다.

문체부 정책 담당자는 “‘스포츠테크 프로젝트’는 그동안 장관과 차관 등이 32개 스포츠기업 관계자들을 직접 만나 소통하고 현장 수요를 반영해 기획한 사업이다. 기업 관계자들은 디지털화와 스마트화, 정보기술 인력 활용에 대한 지원을 요청해왔다. 앞으로도 현장 수요가 정책으로 이어지도록 업계 의견을 계속 수렴하겠다.”라며, “스포츠산업계가 이번 사업을 통해 디지털 경쟁력을 키우고 코로나19 이후 시대를 대비할 수 있기를 바란다.”라고 밝혔다.

붙임 ‘2022년 스포츠테크 프로젝트’ 지원사업 안내 이미지

담당 부서 <총괄>	문화체육관광부 스포츠산업과	책임자	과장 최원석 (044-203-3151)
		담당자	사무관 김지은 (044-203-3157)
<공동>	국민체육진흥공단 산업기반팀	책임자	팀장 유은철 (02-410-1551)
		담당자	대리 성종훈 (02-410-1555)





# 2022 스포츠테크 프로젝트 수행사 모집

2022.2.24.~4.15.



## 1. 목적

- 스포츠용품제조기업의 디지털 사업화 지원

## 2. 지원대상

- 주관기관 : 광고마감일 기준 업력 3년 이상의 국내 중소 스포츠용품제조기업
- 참여기관 : ICT, AI, 빅데이터 등 4차산업 기술을 갖춘 기업, 학교, 연구소 등
- ※ 세부내용은 공고문 참고

## 3. 지원규모

- 선도형(2개 프로젝트 선정) : 연 10억원 × 2년
- 추격형(4개 프로젝트 선정) : 연 7억원 × 2년

## 4. 선정절차



\* 상황에 따라 일정변동 가능

## 5. 신청방법

- 스포츠산업지원 홈페이지(spobiz.kspo.or.kr) 회원가입 후 온라인 신청