

보도 시점 2026. 1. 26.(월) 12:00
(2026. 1. 27.(화) 조건) 배포 2026. 1. 26.(월) 9:00

디지털 전환 넘어 인공지능 전환으로... 대·중소기업 한 팀 되어 세계 시장 뚫는다

- 과기정통부, 2026년 「DNA 대중소 동반관계(파트너십) 동반 진출」 사업 공모 시작(1.26~2.26)
- 2025년 해외 매출 약 360만 달러, 현지 실증 26건 등 구체적 성과 입증
- 단순 전시 넘어 현지 실증부터 상용화까지 꾸러미(패키지) 지원.. 올해 4개 과제 선정

과학기술정보통신부(부총리 겸 과기정통부 장관 배경훈, 이하 ‘과기정통부’)는 데이터·연결망(네트워크)·인공지능(DNA) 등 정보통신기술(ICT)을 활용한 인공지능·디지털 융합 서비스의 해외시장 진출을 가속하기 위해 2026년 「D.N.A. 대·중소 동반관계(파트너십) 동반 진출」 사업 공모를 오는 1월 26일(월)부터 2월 26일(목)까지 한 달간 실시한다고 밝혔다.

2021년부터 시작된 본사업은 정보 통신 혁신 기술을 보유한 중소기업이 해외 관계망(글로벌 네트워크)과 사업 역량을 보유한 기업과 연합체(컨소시엄)를 구성해, 해외 현지에서 디지털 융합 서비스를 실증하고 상용화하여 매출·수출 성과로 연계하는 것을 목표로 한다. 단순한 기술 전시나 홍보를 넘어 해외 수요처를 대상으로 한 서비스 고도화와 현지화를 통해 실질적인 세계 시장 진입 기반을 마련하는 데 중점을 둔다.

지난해 본 사업을 통해 우리 기업들은 북미, 동남아, 일본 등 주요 시장에서 해외 매출 약 360만 달러, 실증 26건, 신규 수요처 378건 발굴 등 괄목할 만한 성과를 거두었다.

기업별로 주요 성과를 살펴보면 아라소프트는 인도네시아 교육부 관계망(네트워크)을 활용해 전자책 표준 기술(ePUB3.0)의 현지 실증 및 시장 안착에 성공했다. 약 110만 달러 계약 체결과 함께 ‘교사 100만 명 이용’이라는 탄탄한 기반을 확보했으며, 성공적인 현지화 모델로 인정받아 올해 연속 지원 과제(확산 과제)로 선정되는 등 신규 시장 확장의 동력을 확보했다.

스튜디오 프리윌루전은 인공지능 기반 영상 제작 해결책(솔루션)으로 미국 할리우드 시장 점유율을 가파르게 확대하고 있다. 씨제이이엔엠의 현지 관계망(네트워크)을 활용해 시각효과(VFX), 재녹음(더빙), 화면비율 자동전환 기술을 선보였으며, 7건의 현지 실증 중 6건을 실제 계약으로 연결하는 저력을 보여주었다. 이를 통해 26만 달러의 매출을 달성하며 한국형 인공지능(K-AI) 영상 기술의 북미 시장 진출 가능성을 입증했다.

아로썬킹은 영어·베트남어·태국어를 지원하는 실시간 대화형 ‘인공지능 위인’을 통해 베트남, 태국, 말레이시아 등 동남아 시장 진출 모델을 구축하였다. 각국의 문화와 교육 환경을 반영한 현지화 모델을 바탕으로 21건의 계약 체결, 77만 달러 매출을 기록하며 동남아 교육 시장 내 입지를 크게 강화하는 계기가 되었다.

엔소프트는 롯데글로벌로지스와의 협력을 통해 북미와 동남아시아 시장에 인공지능 전환(AI) 기반 물류 이음터(플랫폼)를 성공적으로 진입시켰다. 해결책(솔루션)의 안정성과 효율성을 동시에 인정받아 약 105만 달러 규모의 계약을 체결하였으며, 세계적인 물류 이음터(플랫폼)로 도약할 수 있는 기반을 마련했다.

포바이포는 초고화질 인공지능 매체 개선 해결책(AI 미디어 개선 솔루션)으로 콘텐츠 강국인 일본과 미국 시장 진출에 성공하였다. 소프트뱅크, 후지TV 등 일본 내 대형 매체 그룹과의 전략적 사용계약을 체결하여 39만 달러 매출을 기록했으며, 100건의 수요처를 발굴하였다. 이를 통해 독보적인 기술력을 입증하고, 현지 매체 환경에 최적화된 화질 개선을 성공적으로 완수하며 매체 기술(미디어 테크) 기업으로서의 입지를 견고히 다졌다.

본 사업에 참여한 기업들은 “대기업의 국제 기반 시설을 활용해 중소기업이 독자적으로는 접근하기 어려웠던 현지 수요처와의 협상 물꼬를 틀 수 있었다”라며 “판촉(마케팅)부터 현지화까지 비용을 꾸러미(패키지)로 지원받아 초기 시장 안착을 위한 기반을 마련하는 데 큰 도움이 되었다”라고 입을 모았다.

이러한 성과는 대·중소기업 간 역할 분담과 협력을 통해 기술력과 사업 역량을 결합하고, 현지 수요를 기반으로 실증부터 상용화까지 연계한 사업 구조의 강점을 보여주는 사례로 평가된다.

한편, 올해는 총 4개 과제를 선정하며, 선정된 연합체(컨소시엄)에는 ▲서비스 현지화, ▲최대 범위(풀스케일) 해외 실증, ▲현지 수요처 발굴 및 관계망(네트워크) 구축, ▲전사적 해외 판촉(글로벌 마케팅) 등 해외 진출 전 과정을 아우르는 꾸러미 형(패키지형) 지원이 제공된다.

또한, 지난해 성과공유회에서 나온 기업들의 의견을 반영하여 사업 운영 방식도 개선하였다. 우선 기업들이 가장 필요로 한 교류 기회 확대를 위해 국내 최대 정보통신기술(ICT) 전시회인 세계 정보 통신 전시회(월드IT쇼)(4.22~24)와 연계하여 전시관(전시부스) 운영 지원, 투자 상담 참여 등 실질적인 사업 연계(비즈니스 매칭) 기회를 제공할 예정이며, 공모 일정을 전년 대비 약 한 달 앞당겨 기업들이 더 충분한 준비 기간을 확보할 수 있도록 과제 수행 기간을 확대하였다.

과기정통부 박태완 정보통신산업정책관은 “세계 인공지능·디지털 시장에서는 기술력만큼이나, 현지 환경에서의 실증과 사업화 경험이 중요하다”라며, “이 사업을 통해 우리 기업이 해외 현장에서 기술과 서비스를 검증하고, 이를 실제 계약과 수출 성과로 연결할 수 있도록 현지 실증 중심의 전주기 지원을 아끼지 않겠다” 라고 강조했다.

이번 공모는 1월 26일부터 2월 26일까지 온라인으로 진행되며, 자세한 내용은 과학기술정보통신부(www.msit.go.kr) 및 정보통신산업진흥원(www.nipa.kr) 누리집에서 확인할 수 있다.

담당 부서	과학기술정보통신부 정보통신산업정책과	책임자	과장	이주식 (044-202-6220)
		담당자	사무관	신가영 (044-202-6223)

내일을 만드는 과학기술
내일을 채우는 디지털·AI

대한민국
정책브리핑



붙임1 2026년 「D.NA 대·중소 파트너십 동반진출」 사업 공모 계획

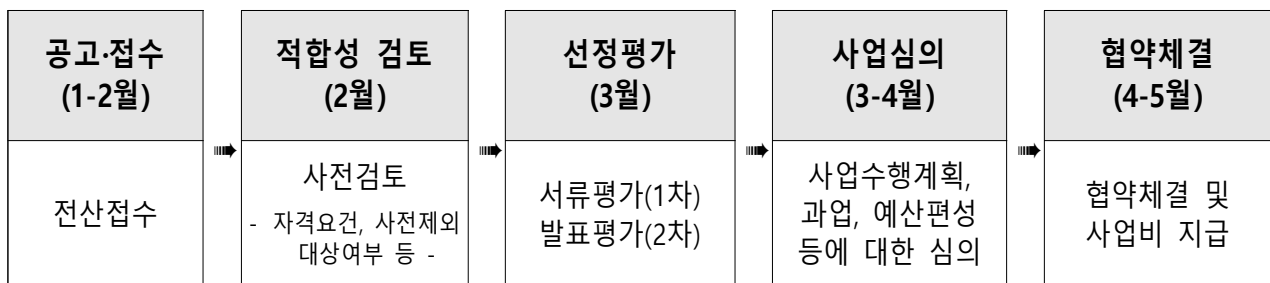
□ 사업 목적

- 디지털·ICT 융합서비스의 해외 실증과 전사적 글로벌 마케팅 지원을 통한 현지화 촉진 및 기업 간 해외동반진출 지원

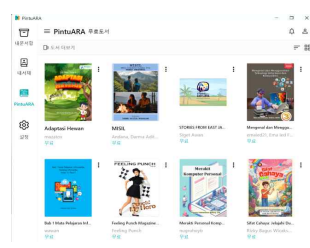
□ 공모 개요

- (공모일정) '26. 1. 26(월) ~ 2. 26(목)
- (공모방식) 자유공모
- (지원규모) 총 24억원, 4개 과제 지원(과제별 정부지원금 6억원 내)
- (지원대상) 디지털·ICT 융합기술 기반의 서비스·플랫폼 등에 대한 구축·운영 실적과 우수한 기술을 보유하고 있는 국내 기업 간 컨소시엄
※ 대기업, 중소기업 등 최소 2개 이상의 국내 기업 간 컨소시엄
- (지원내용) 글로벌시장 진출 기반 마련을 위한 ICT 융합서비스 현지 실증 및 해외시장 진입에 필요한 글로벌 마케팅 등 패키지 지원
- (지원기간) 최대 2년
 - 1차년도 : 협약일('26.4.예정) ~ '26.12.31
 - 2차년도 : 협약일('27.1.예정) ~ '27.12.31
 ※ 상기일정은 일부 조정될 수 있으며, 1차년도 신규과제 대상 결과평가를 통해 계속지원 과제 선정

□ 향후 선정 절차



* 상기 선정절차 및 일정은 전담기관의 사정에 의해 변경될 수 있음

구분	과제명 (컨소시엄)	주요성과	참고사진
1	ePUB3.0 표준 기술 글로벌화 및 인도네시아 심층 실증을 통한 수출 확대 주관아라소프트, 참여마이스트리치	○ (서비스 내용) 국제 표준 적용 전자책 및 디지털 교재를 제작하고 유통·판매하는 플랫폼 ○ (실증 시장) 인도네시아 ○ (주요 성과) 인도네시아 교육부와 협력하여, 전역 교사 및 교육 공무원 대상의 실증을 통해 장기 수익 창출 체계 마련 ※ 해외계약 4건, 해외 매출 111만 달러, 해외 실증 8건, 수요처 발굴 264건	
2	고품질 AI 영상 콘텐츠 제작을 위한 ICT 솔루션 글로벌 진출 및 현지화 주관 스튜디오퍼펙트, 참여 CJ ENM	○ (서비스 내용) AI로 영화·광고 영상의 VFX·더빙·화면 비율 변환을 자동화하는 영상 제작 솔루션 ○ (실증 시장) 미국, 인도네시아 ○ (주요 성과) 실증뿐 아니라 실제 영화 프로젝트 적용 논의를 통해, 할리우드 제작 환경에 최적화된 현지화 역량 입증 ※ 해외계약 6건, 해외 매출 26만 달러, 해외 실증 7건	
3	생성형 AI 위인 활용 융복합콘텐츠의 신시장 개척 및 동남아시아 시장 확장 주관아로씹킹, 참여 디오비스트UDIO	○ (서비스 내용) XR 큐브 공간을 활용하여 AI 위인과 아이들이 직접 대화하며 학습하는 몰입형 실감 교육 콘텐츠 서비스 ○ (실증 시장) 베트남, 태국 등 ○ (주요 성과) 영어, 베트남어, 태국어를 지원하는 실시간 대화 AI 위인을 구현하여, 국가별 교육 환경과 문화적 특성을 반영한 동남아 시장 모델을 구축 ※ 해외계약 21건, 해외 매출 77만 달러, 해외 실증 3건, 수요처 발굴 10건	
4	AI 기술을 활용한 DX 솔루션 및 물류 플랫폼 서비스 해외 시범 구축 및 시장 확대 주관엔소프트, 참여 롯데글로벌로지스	○ (서비스 내용) 물류와 제조 현장을 연결하는 AI기반의 자동화 DX 통합 플랫폼 ○ (실증 시장) 미국, 필리핀 등 ○ (주요 성과) 미국 내 첨단 물류 센터 등에 AI 기반 DX 통합 플랫폼을 공급하여 글로벌 시장 점유율 확대 ※ 해외계약 9건, 해외 매출 105만 달러, 해외 실증 2건, 수요처 발굴 4건	
5	AI 기반 미디어 솔루션 일본 및 미국 확장 주관포바이포, 참여살린	○ (서비스 내용) AI로 영상 화질을 개선하고 자막·요약·검색까지 자동화하는 미디어 솔루션 ○ (실증 시장) 일본 ○ (주요 성과) Softbank, FujiTV 등 일본 주요 미디어 기업과 실증을 진행하고 계약을 체결하여 일본 미디어 시장에 진입 ※ 해외계약 3건, 해외 매출 39만 달러, 해외 실증 6건, 수요처 발굴 100건	