

본 자료는 2005. 1. 26 (수) 朝刊부터 보도하여 주시기 바랍니다.	보도자료 산업자원부 공보관실	작성과	전자상거래과
		담당	과장 이은호 사무관 장현범
		전화번호	2110-5153

<http://www.mocie.go.kr>

올해 52억원 규모 전자상거래 기술개발사업 지원

- 산업자원부는 1.26일 금년도 전자상거래 기술개발사업에 대한 기본 계획을 공고하였음. '05년도에는 총 52억원의 예산을 투입하여 e-비즈니스 솔루션 등에 대한 기술개발을 지원할 예정임.
- 본 사업은 e-비즈니스 활성화를 위해 기술개발이 시급한 분야 중 기업에서 자체적으로 개발하기 어렵거나, 수입의존도가 큰 핵심 유망기술에 대하여 정부가 기술개발비의 최대 75%까지 지원 함으로써
- 기업의 적극적인 기술개발을 유도하고, 우리나라 e-비즈니스 기술수준을 향상시키고자 하는 목적으로 시행되는 사업임.
- 사업자로 선정될 경우 기술수요조사에 의한 지정공모방식의 전략 과제는 최대 2년간 8억원 내외, 자유공모방식의 일반과제는 1년간 1억원 내외의 자금을 지원 받아 관련기술을 개발하게 됨.
- 이에 따라 사업전담기관인 한국전자거래진흥원은 1.26일부터 전략 과제 도출을 위한 기술수요조사에 착수하며
- 4월 중 제안공모절차를 거쳐 올해 상반기 중 사업자 선정 및 정부 출연금 지원을 모두 완료할 계획.
- 아울러 기존 e-비즈니스 기술로드맵('03년 작성)을 국내·외 기술 발전추세 및 산업시장동향 등을 반영할 수 있도록 보완·개선하여
- 내년 이후에는 이를 토대로 차세대 유망 신기술을 집중 발굴하여 지원할 계획임.

첨부 : '05년 전자상거래기술개발 사업 중점 추진방향

'05년 전자상거래기술개발 사업 중점 추진방향

1. 사 업 개 요

☐ 사 업 목 적

- 산업적으로 파급효과가 큰 e-비즈니스 솔루션 등 응용기술 개발을 지원하여 전자상거래 조기활성화를 기술적으로 뒷받침
 - 특히, 민간에서 개발하기 어렵거나, 수입의존도가 큰 핵심 솔루션 기술을 발굴/지원하여 국가 기술자립력 향상 유도

※ 근거법령 : 전자거래기본법 제25조

※ 지원형태 : 민간보조를 통한 매칭펀드 형식

☐ 사 업 내 용

- 지원대상 분야 : 전자상거래 기술분류에 의한 e-비즈니스 요소기술, 응용기술 및 통합기술
- 지원내용 및 조건
 - 주관기관, 기술개발형태 등에 따라 사업비의 3/4까지 지원
 - 기술개발 성공의 경우 정부지원금의 40%(중소기업: 20%)를 기술료로 징수
- 전담기관 : 한국전자거래진흥원

2. 그동안의 사업 실적

□ 투자실적

- '01년부터 '04년도까지 약 240억원의 사업예산을 투입하여 총 96건의 e-비즈니스 기술개발과제를 발굴, 지원

(단위 : 백만원, 건)

구 분	사업예산			지원과제			비고
	정부	민간	계	일반과제	전략과제	계	
2001년	5,000	4,784	9,784	2	23	25	-
2002년	6,350	4,897	11,247	19	6	25	-
2003년	6,660	4,900	11,560	11	10	21	-
2004년	5,895	3,518	9,413	18	7	25	-
합 계	23,905	18,099	42,004	50	46	96	-

□ 주요성과

- 특허·소프트웨어 등록 및 출원 (단위 : 건, 백만원)

국내특허		국외특허		논문발표		사업화(기술료)		
출원	등록	출원	등록	국내	국외	가장수액	예정액	계
12	9	3	-	14	5	553	435	988

※ 전자상거래 기술개발사업 성과조사결과('04. 2월, 기술개발완료 39과제 대상 조사)

- 특허출원 및 등록실적은 총 24건으로 지원과제중 60%이상이 관련 기술에 대한 지적재산권 확보
- 국내·외 논문발표 실적은 총 19건으로 지원과제 기준 약 0.5건 발표
- 국내 경기의 전반적인 침체속에서도 본 기술개발사업을 계기로 위험도가 큰 e-비즈니스 솔루션 업계의 기술개발 투자 분위기가 확산되고 있으며
 - 특히, 고가의 외산 솔루션에 대한 수입비용을 고려할 때 국산대체 효과가 클 것으로 전망됨

3. '05년도 사업추진계획

가. 기본방향

- ☐ 단기·소액과제인 일반과제 기술개발사업은 자유공모를 통해 전년도 수준(과제당 1억원/년) 지속지원
 - 기술진보 속도가 빠른 e-비즈니스 기술의 특성을 고려하여, 자유공모방식에 의한 과제 발굴 및 지원
- ☐ 기술로드맵에서 도출된 핵심전략분야 위주로 기술수요조사를 통해 전략과제(과제당 4억원/년) 발굴 및 지원
 - 기술개발이 시급하고 국가산업 전반에 파급효과가 클 것으로 예상되는 차세대 유망기술분야 선정·지원
- ☐ 일반과제와 전략과제의 기술이 서로 융화되어 시너지 효과를 극대화 할 수 있도록 상호 연계 추진
 - 또한, 산업재산권 및 논문 등 연구 성과 홍보를 하고 개발된 솔루션에 대한 사후 관리 등 지속적 연구 보완
- ☐ '05년도 신규과제 조기확정 및 정부출연금 지원 (상반기내)

나. 사업추진계획

☐ 신규과제 및 사업자 선정

<전략과제>

- 기술로드맵에서 도출된 기술개발 핵심전략분야와 기술 수요조사 결과를 토대로 금년도 지원대상 전략과제 발굴
 - '05. 1월중 일간지 및 홈페이지 공고를 통하여 과제 수요조사 실시예정 (과제 공모는 '05. 4월중)
- ※ 수요조사 : e비즈니스 통합/응용/요소기술 분야

<일반과제>

- 자유공모를 통해 민간의 요구에 부합하는 과제 도출 및 지원
 - '05. 4월중 일간지 및 홈페이지 공고를 통하여 과제 자유공모 실시예정

☐ e-비즈니스 기술로드맵 수정·보완

- 국내외 e-비즈니스 기술발전 추세 및 산업시장동향 등을 반영하여 기존 기술로드맵¹⁾ 개선
- 기술개발사업의 중장기적 마스터 플랜 수립 및 단계별 기술개발전략 도출을 통해 향후 사업수행 이정표 마련

1) e-비즈니스 기술 로드맵('03.4): 기술개발업체 및 전문가들의 기술평가를 종합한 정량적 분석 결과와 차세대 e-비즈니스 발전방향에 대한 정성적 분석 결과를 토대로 5개 '핵심 전략과제'와 10개 '전략과제'를 선정

□ 기술개발사업 성과보급 및 확산

- 기술개발 성공사례 발표회 및 솔루션 전시회 개최
- 기술개발과제 초록집 발간 및 관련기관 배포 등
- ※ e-비즈니스 주간행사기간에 맞추어 실시(4/4분기 중)

□ 기술개발사업 수행체계 내실화

- 기술개발과제 진도관리기능 강화
 - 반기별(또는 분기별) 진도점검으로 기술개발사업 진행 상황에 대한 상시적인 모니터링 기능강화
- 기술개발업체의 금융신용상태 및 재무정보, 연체정보 등을 사전 조회할 수 있는 신용정보조회 시스템 운용

□ 추진일정

추진내용	1/4분기			2/4분기			3/4분기			4/4분기		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
· 기술개발기본계획 확정	----											
· 기술수요조사 실시	----	----										
· 사업공고 및 제안서 접수				----								
· 평가 및 지원과제 선정				----	----							
· 협약체결 및 출연금 지급						----						
· 기술로드맵 수정·보완			----	----	----	----						
· 진도관리 및 성과확산 등	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

주요 지원과제 성공사례

☐ 전자무역(e-Trade) : (주)한국무역정보통신

- 무역관련 업무프로세스를 온라인상에서 통합적으로 수행할 수 있는 중소기업용 패키지 개발
- 수출입 관리비용의 약 80% 절감효과
- ※ 기술개발기간 : '01. 12월 '02년. 11월(12개월)

☐ 통합제조정보시스템(MFIS) : (주)브이엠에스솔루션스

- 가치사슬에 따른 주문적응형 제조기업간의 e-비즈니스에 필요한 통합제조정보시스템(Template) 개발
- 외산 솔루션 50% 수입대체 효과
- ※ 기술개발기간 : '02. 7월 '04년. 6월(24개월)

☐ 로제타넷(B2B) : (사)한국전자산업진흥회

- 전자업종의 대표적인 전자상거래 표준인 로제타넷 사용을 중소기업으로 확대하기 위한 중계 Hub 시스템 개발
- 전자업종 전자상거래 활성화 및 100억원 이상 수입대체 효과
- ※ 기술개발기간 : '02. 7월 '03년. 6월(12개월)

☐ LCMS(e-Learning) : (주)메디오피아테크날리지

- 학습자 중심의 학습지원 및 관리를 위한 객체기반형 e-Learning 콘텐츠 관리시스템 개발
- 콘텐츠 제작비용(30%) 및 학습시간(20%) 절감효과
- ※ 기술개발기간 : '02. 7월 '03년. 6월(12개월)