



글로벌 디지털 매력도시 부산 실현, 디지털 혁신 허브 BIPA

2026년도 주요 지원사업 안내

1

글로벌 선도 [Global First Mover]

1-1

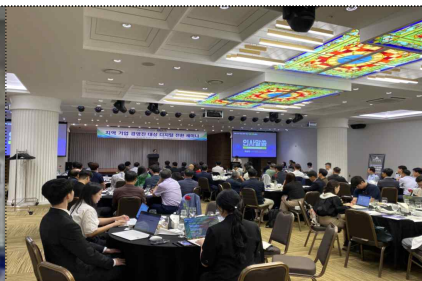
[기술] 글로벌 미래 부산형 전략기술 선도적 육성

- 사업목록 -

1	양자정보기술 생태계 산업 활성화
2	양자과학기술센터 구축 및 운영
3	양자컴퓨팅 기반 양자이득 도전연구(물류 최적화 양자이득)
4	양자공통기반 기술개발(냉동기)
5	수요기반 양자기술 실증 및 컨설팅 사업
6	클라우드 엑스포 개최
7	글로벌 클라우드 산업육성
8	클라우드컴퓨팅 전문인력 양성기관
9	지역 데이터센터 집적단지 활성화 지원 사업
10	부산 가상증강현실 융복합센터 운영
11	부산 어린이VR재난안전체험교육장 운영
12	부산 메타버스 지원센터 운영
13	해운대수목원 디지털 휴먼 공간 조성
14	디지털 기반 문화유산 역량강화 초청연수



KOICA 연계 ODA 초청연수



지역 기업 경영진 대상 DX 세미나



동남권 메타버스 인프라 협의회

인공지능소프트웨어과 1. 양자정보기술 생태계 산업 활성화

■ 사업개요 부산 지역 양자산업 생태계 조성 및 저변 확대

■ 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '22. 09. ~ 계속)

■ 사업비 600백만원 (시비)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
양자 거버넌스 구성 및 운영	20,000	39,500	양자거버넌스구성및운영	6건	6건
협력 네트워크 구축	170,000	138,000	협력 네트워크 구축	7건	5건
양자정보기술 인재양성	30,000	60,500	양자정보기술 인재양성	265명	250명
양자정보기술 활용 개발지원	100,000	250,000	양자정보기술 활용개발지원	1건	5개사
생태계 활성화 사업 운영	110,000	112,000			

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ 글로벌 양자산업 협력체계 강화 및 양자 과학기술 인식 확산	○ 양자지역 기업의 양자정보기술 활용 및 신기술 개발 지원 확대

사업목표

- 부산 지역 양자정보기술 산업 생태계 기반 조성 및 저변 확대를 통한 지역간 신산업 발굴 및 기술 격차 해소
- 지방 양자 중점도시 구축을 위한 기반 마련

사업내용

- 양자 거버넌스 구성 및 운영
 - ▷ 부산시 양자정보기술 자문위원회, 교사연구회 운영
 - ▷ 지역대학 협력 인재양성, 부산 양자얼라이언스 구축 및 운영
- 국내·외 협력 네트워크 구축
 - ▷ 국내 세미나(포럼) 개최 및 글로벌 행사 참가·전문가 네트워크 구축
- 양자정보기술 인재양성
 - ▷ 양자산업 인식확산 기초교육 및 양자기술 활용교육 운영
- 양자정보기술 활용 개발지원

추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 사업 세부 계획 수립
- '26. 02. ~ 12. : 양자정보기술 산업 생태계 활성화 사업 추진

문의

AI·AX단

김상현 팀장 (749-9435)

인공지능소프트웨어과 2. 양자과학기술센터 구축 및 운영

■ 사업개요 양자 공동연구개발 인프라 조성, 양자기술 연구과제 기획 및 수행

■ 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '24. 07. ~ '26. 12.)

■ 사업비 800백만원 (시비)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
사업관리 및 운영	100,000	86,000	연구과제 발굴 및 수행	4건	4건
공동협력 운영비	700,000	714,000	양자기술장비/부품개발	1건	1건
			펠로우십 유치	2명	2명
			방문연구자 유치	5명	5명

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ 지역 내 양자기술 분야 연구역량 강화 및 네트워크 구축	○ 양자기술 연구 강화, 축적된 연구 성과 중심의 산업 활용 가능성 제고

사업목표

- 부산시 양자기술 연구 거점 설립 및 운영을 통한 국내외 연구역량 응집, 글로벌 양자클러스터 기반 구축

사업내용

- (양자과학기술센터 운영) 센터 중심의 연구환경 조성 및 기술개발 지원
- (연구과제 발굴 및 수행) 지역 내 양자과학기술 분야 소재 발굴 및 연구역량 강화

구분	연구과제	정책과제	협력과제
성과목표	2건	1건	1건

- (양자기술 장비·부품 개발) 지역기업과 연계하여 양자기술 부품 및 장비 개발
- (외부연구자 지원) 국내외 우수연구자 유치 및 지원을 통한 양자 네트워크 구축과 협력방안 제시

추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 사업계획 수립 및 협력 운영기관 협약 체결
- '26. 03. : 협력 운영기관 사업비 교부
- '26. 02. ~ 12. : 양자과학기술 연구과제 수행 연구자 유치 등 사업 추진

문의

AI·AX단

김상현 팀장 (749-9435)

인공지능소프트웨어과

3. 양자컴퓨팅 기반 양자이득 도전연구
[물류 최적화 양자이득]

- 사업개요 양자 컴퓨팅 기반의 부산 항만 물류 최적화 및 양자 이득 도출
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '24. 04. ~ '26. 12.)
- 사업비 100백만원 (시비) *총사업비: 300백만원

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
양자컴퓨팅 기반 양자이득 도전연구	100,000	100,000	양자 이득 확보 (알고리즘 개발)	1건	-
			기술 고도화(API 개발)	1건	-
			실제 데이터 기반의 최적화 알고리즘 개발	신규 지표	1건
			소프트웨어 등록 (실환경 적용을 위한 API)	신규 지표	1건

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ 물류 최적화 알고리즘 및 적용 API 개발을 통한 기술 고도화	<ul style="list-style-type: none"> ○ 부산항 터미널의 운영 시스템과 연동해 실시간 운영 가능한 형태로 고도화 ○ 실제 데이터를 기반으로 운영되는 소프트웨어 개발 및 현장 적용

▾ 사업목표

- 부산시 양자기술 지역산업 경쟁력 강화 및 생태계 기반 조성을 위한 양자 이득 도출

▾ 사업내용

- 부산항 운영 시스템과 연동하고, 실제 데이터를 기반으로 실시간 운영 가능한 형태로 고도화
- 현장 검증을 통해 부산항 터미널 운영 시스템에 적용 가능한 어닐링 양자컴퓨팅 기반 항만 물류 최적화 알고리즘과 운영 소프트웨어를 완성하는 것을 목표 함

▾ 추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 사업계획 수립 및 협력 연구기관 사업비 교부
- '26. 02. ~ 12. : 연구과제 수행 등 사업 추진

문의

AI·AX단

김상현 팀장 (749-9435)

인공지능소프트웨어과 4. 양자공통기반 기술개발(냉동기)

- 사업개요 양자컴퓨터용 극저온 건조 희석식 냉동기 개발
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '24. 06. ~ '29. 12.)
- 사업비 50백만원 (시비)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
양자소자용 극저온 냉동기 개발	50,000	50,000	원천기술 및 시제품 개발	1건	1건

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
○ 소형 건조 희석식 냉동기 시제품 개발 및 성능평가		○ 중형 건조희석식 냉동기 개발 착수

사업목표

- 1mW 급 건조희석식 냉동기 및 자동 냉매 순환 장치 개발

사업내용

- 1mW급 건조희석식 냉동기 개발을 위한 중형 건조희석식 냉동기 설계
- 부품 제작·조립 및 시험 가동 수행
 - 상업화 수준의 부품 설계 및 50K·4K관 - 맥동관 냉동기 열접촉 극대화 설계 포함
- 10mK급 최저온도 및 500 μ W 냉각능 달성을 위한 열교환기·냉매 응축·순환 시스템 최적화
- 자동 냉매 순환 장치 개발(상업화 수준의 장치 설계, 순환 프로그램 개발·최적화, 시험 가동·평가 등)

추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 사업계획 수립 및 협력 연구기관 사업비 교부
- '26. 02. ~ 12. : 연구과제 수행 등 사업 추진

문의

AI·AX단

김상현 팀장 (749-9435)

인공지능소프트웨어과 5. 수요기반 양자기술 실증 및 컨설팅

- **사업개요** 양자자기센서를 활용한 이차전지 검수 시스템 실증 및 양자기술 활용 컨설팅
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '25. 07. ~ '26. 12.)
- **사업비** 267.8백만원 (국비87.8, 시비 180) * 총사업비: 2,458백만원(국 1,650, 시 495, 민 313)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
양자기술 도입 컨설팅 및 지역생태계 활성화	315,000	267,800	실증 시제품 제작	1건	1건
			양자기술 도입 컨설팅	2건	1건
			사업화 추진	-	1개사

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ 양자기술 실증 모델 설계 및 검증	○ 1차년도 실증 설계 기반 기술적 고도화 및 사업화 기반 마련

사업목표

- (수요기반 양자기술 실증) 양자 자기센서를 활용한 비접촉식 이차전지 검수시스템 구축 및 실증
- (양자기술 도입 및 활용 컨설팅) 지역 특화산업 대상 양자기술 도입 및 활용을 위한 컨설팅 지원
- (지역 양자생태계 활성화) 양자기술 기초인력 양성지원 및 양자기술 확산 세미나 등 지역 양자산업 활성화 지원

사업내용

- 1차년도 실증 모델 기반 고정밀, 고신뢰성 양자기술 실증 고도화
- 양자기술 도입·적용 컨설팅 수요 지속 발굴 및 심화 컨설팅 제공
- 지역 양자기술 활용 촉진 및 산학연 협력 모델 구축

추진일정

- '26. 01. ~ 12. : 실증과제 고도화 및 사업화 추진
- '26. 03. ~ 12. : 양자기술 컨설팅 수요기업 모집 및 사업 추진

문의

AI-AX단

김상현 팀장 (749-9435)

인공지능소프트웨어과 6. 클라우드 엑스포 개최

- 사업개요 클라우드 전문 전시회 및 컨퍼런스 행사 개최
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '13. 01. ~ 계속)
- 사업비 180백만원 (국비 90, 시비 90)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
클라우드 엑스포 개최	180,000	180,000	전시 참가지원	25개사	25개사
			컨퍼런스 참관객 (컨퍼런스 개최)	1,111명 (1건)	600명 (1건)

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
○ 클라우드 기술 소개 및 동향, 적용 사례 관련 컨퍼런스 개최		○ 클라우드, AI 등 신기술 소개, 적용 사례 관련 컨퍼런스 개최

▣ 사업목표

- 클라우드 전시회 및 컨퍼런스 개최를 통한 클라우드 산업 활성화 도모
- 최신 클라우드 산업 동향 및 기술 공유를 통한 기술 확산 촉진

▣ 사업내용

- (전 시 회) 전시장 내 클라우드 관련 중소기업 전시부스 구성, 국내외 클라우드 선도기업 독립 유치
- (컨퍼런스) 국내외 ICT 기술 동향, 클라우드 관련 최신 트렌드 및 AI 등 융합기술 적용 사례 관련 컨퍼런스 개최

▣ 추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 사업 세부계획 수립 및 협약 체결
- '26. 03. ~ 09. : 클라우드 엑스포 행사 준비 및 개최
- '26. 10. ~ 12. : 사업 결과 및 성과 정리

문의

디지털융합단

박경은 팀장 (749-9451)

인공지능소프트웨어과 7. 글로벌 클라우드 산업육성

- 사업개요 지역 클라우드 산업 활성화 및 생태계 조성
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '20. 01. ~ 계속)
- 사업비 1,215백만원 (시비 800, 민자 415)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
사업 관리 및 운영	490,000	490,000	멤버십 기업 지원	103건	100건
기업 지원 및 육성	255,000	255,000	SaaS개발·전환 및 인증 지원	4개사	4개사
클라우드 인식 제고	55,000	55,000	클라우드 확산 행사 개최	4회	5회
센텀 클라우드 클러스터 운영	415,564	415,564	중소기업 클라우드 도입·지원	96개사	100개사

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
○ 지역 기업 클라우드 서비스 도입 지원 및 디지털 전환 기반 확대		○ 클라우드·AI 기반 디지털 전환의 기업별 수요맞춤형 지원 고도화

▾ 사업목표

- 클라우드 인식 제고를 통한 지역 클라우드 산업 기반 강화 및 디지털 전환 활성화
- 클라우드 지원사업 로드맵 고도화를 통한 지역 유망 클라우드·AI 기업 육성
 - 기업별 성장단계에 맞춘 규모·범위 확대를 통해 맞춤형 지원 체계 강화

▾ 사업내용

- (클라우드 혁신센터 기업 지원) 멤버십 기반 지원프로그램 고도화를 통한 기업 역량 강화
- (공급기업 육성) 클라우드 SaaS 개발·전환 및 지역 앵커기업 육성 기반 마련
- (지역 클라우드 확산) 클라우드 도입·전환 컨설팅 및 DX전환 실무 지원 확대
- (인식제고) 클라우드 기반 AI, 양자기술 등 트렌드 공유 및 인식 확산을 위한 행사 개최

▾ 추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 사업 세부 계획 수립 및 사업 협약 체결
- '26. 02. ~ 12. : 글로벌 클라우드 산업육성 사업 추진

문의

AI·AX단

김상현 팀장 (749-9435)

인공지능소프트웨어과 8. 클라우드컴퓨팅 전문인력 양성기관

- 사업개요 클라우드 및 IT/SW기업 재직자 대상 실무 활용교육을 통한 기술 역량 강화
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '25. 04. ~ '27. 12.)
- 사업비 240백만원 (국비) *총사업비: 720백만원

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
클라우드컴퓨팅 전문인력 양성	240,000	240,000	교육 수료생	123명	120명

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
○ 부산(동부산)지역 중심 교육 운영		○ 광역(부울경)거점 기관으로서 교육운영 확대

▾ 사업목표

- 디지털 전환을 선도하는 클라우드 전문인력 양성 및 지역거점 클라우드 전문기관 구축

▾ 사업내용

- 클라우드 전문 교육 운영 및 수료생 배출(연간 120명 이상)
 - 기업 참여형 클라우드 전문 중/고급 교육 개발 및 운영
 - 지역 대학 대상 클라우드 부트캠프 개최
- 클라우드컴퓨팅 전문인력 양성기관 홍보 및 클라우드 확산(연간 2회)
 - 온·오프라인 홍보 및 기술 확산·네트워크 세미나 개최 등

▾ 추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 사업 추진계획 수립
- '26. 04. ~ 12. : 교육과정 및 자문위원회 운영, 홍보 운영 등

문의

AI·AX단

김상현 팀장 (749-9435)

인공지능소프트웨어과 9. 지역 데이터센터 집적단지 활성화 지원 사업

- 사업개요 부산 EDC 그린DC 집적단지를 중심으로 지역 데이터센터 산업 활성화
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '24. 07. ~ '26. 12.)
- 사업비 1,600백만원 (국비 800, 시비 800) *총사업비: 4,800백만원

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표			
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표		2025년 실적	2026년 목표
그린DC 전문인력양성	345,000	360,000	전문인력 양성	재직자	138명	84명
공동협력 지원사업	500,000	500,000		취업연계	40명	22명
인식확산 행사개최	143,500	150,000	공동협력지원사업		5건	5건
지원사업 성과연구	-	65,000	인식확산 행사개최		4회	3회
데이터센터 글로벌 협력 네트워크 구축	-	42,480	지원사업 성과연구		-	1회
운영비(인건비 등)	611,500	482,520				

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
<ul style="list-style-type: none"> ○ 데이터센터 생태계 정착 기반 조성 ○ 지역 중심 협력 네트워크 구축 		<ul style="list-style-type: none"> ○ 데이터센터 산업활성화 및 사업화 확장 ○ 국내외 기업 협력 네트워크 구축 강화

사업목표

- 데이터센터 집적단지 조성 지원을 통해 국내 데이터센터 산업 선도
- 고효율·신기술 기반 지역 데이터센터 산업 경쟁력 제고

사업내용

- (데이터센터 전문인력양성) 재직자, 취업연계 전문인력양성 교육(106명)
- (공동협력지원) 그린DC 고효율·신기술 과제 기획 및 사업화 지원(5건)
- (데이터센터 인식확산) 그린DC 인식확산 컨퍼런스 및 세미나(3회)
- (데이터센터 지원사업 성과연구) 3개년 성과 종합분석 및 고도화 방안 도출(1회)

추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 지역데이터센터집적단지활성화지원 세부 계획 수립 및 사업 협약 체결
- '26. 02. ~ 12. : 지역데이터센터집적단지활성화지원 사업 추진

문의

AI·AX단

김상현 팀장 (749-9435)

인공지능소프트웨어과 10. 부산 가상증강현실 융복합센터 운영

- 사업개요 부산 XR·메타버스 산업 기업 육성 및 대시민 체험 서비스 제공
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '16. 11. ~ 계속)
- 사업비 571백만원 (시비)

사업예산 (단위 : 천원)		
단위 사업명	2025년	2026년
융복합센터 운영	314,546	325,300
VR·AR 체험관 운영	29,735	32,400
초기 기업 성장 지원	70,000	140,000
전시회 참가 지원 등	206,500	73,300

핵심성과 지표		
성과지표	2025년 실적	2026년 목표
관람객	8,614명	7,500명
사회공헌 프로그램	8회	12회
입주공간 지원	8개사	7개사
마케팅 지원	5개사	5개사
전시회 참가 지원	6개사	6개사

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
○ 가상융합 기업 사업화 성장지원 강화		○ 가상융합 기업 성장 및 판로 지원 확대

사업목표

- 인프라, 마케팅, 제작지원 프로그램 운영을 통한 가상융합 스타트업 성장 지원
- 부산 VR·AR 체험관 운영을 통한 VR·AR 체험서비스 및 가치 확산 지원

사업내용

- 부산 가상증강현실 융복합센터 입주실 운영(경남정보대 센텀캠퍼스 9층)
 - ▷ 초기 가상융합산업 기업에 입주공간, 회의실 제공
- 마케팅 및 콘텐츠 제작 지원
 - ▷ 홍보, 디자인, 저작권 등의 마케팅 지원으로 콘텐츠 경쟁력 강화
- 국내·외 전시회 참가 지원
 - ▷ 판로확대와 경쟁력 제고를 위한 국내·외 전시회 참가 지원(CES, K-ICT 등)
- 부산 VR·AR 체험관 활성화
 - ▷ 시민대상 VR 콘텐츠 체험 제공(VR·AR체험관), 사회공헌 프로그램 운영

추진일정

- '26. 01. ~ 03. : 마케팅, 제작지원, 전시회 참가지원 프로그램 공고
- '26. 04. ~ 05. : 지원기업 선정 및 협약체결
- '26. 03. ~ 12. : 부산 가상증강현실 융복합센터 운영 및 성과 관리

문의

디지털융합단

전홍재 팀장 (749-9335)

인공지능소프트웨어과 11. 부산 어린이VR재난안전체험교육장 운영

- **사업개요** 어린이 대상 실감콘텐츠 기반 교육 기회 제공 및 재난 대응 역량 강화 안전의식 제고
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '20. 08. ~ 계속)
- **사업비** 180백만원 (시비)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
재난안전체험교육장 운영비	40,000	36,122	관람객	8,025명	7,500명
시설장비 유지 및 용역비	140,000	143,878	어린이 특별 행사 개최	4회	4회
			특별 교육 프로그램 운영	4회	12회
			유관기관 협력 프로그램	24회	24회

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ 온·오프라인 홍보 강화를 통한 방문객 증대	○ 신규 콘텐츠 도입을 통한 교육장 운영 활성화

사업목표

- 어린이 대상 실감콘텐츠 기반 교육을 통해 각종 재난, 안전사고 발생시 상황별 대응 행동요령과 대처능력 향상 도모 및 안전의식 제고

사업내용

- (교육장 운영) VR 장비 이용안내, 안전 교육 등 VR 콘텐츠 활용 교육장 운영
- (특별 교육 프로그램) 안전교육장비 및 교보재 등을 활용한 교육 운영
- (유관기관 협력 프로그램) 유관기관과의 협력을 통한 단체교육 운영
- (특별행사 개최) 전문강사 초빙을 통한 지역 어린이 안전 예방 능력 강화 및 체험관 인지도 제고

추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 어린이VR재난안전체험교육장 연간 운영 프로그램 기획
- '26. 01. ~ 12. : 유관기관 협력프로그램 및 특별행사·교육 진행

문의

디지털융합단

전홍재 팀장 (749-9335)

인공지능소프트웨어과 12. 부산 메타버스 지원센터 운영

- **사업개요** 지역특화산업과 XR+5G, 메타버스 기술간 융합·콘텐츠 개발 지원. 전문인력 양성을 통한 관련 산업 동반 성장
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '18. 06. ~ '20.12. / '22. 01. ~)
- **사업비** 854백만원 (국비 427, 시비 427)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
메타버스 지원센터 운영	327,600	327,600	제작지원	3개사	3개사
제작지원	330,000	330,000	사업화지원	7개사	7개사
XR 전문인력 양성	70,000	70,000	전문교육 수료생 수	150명	150명
기업육성(사업화 지원)	70,000	70,000	전시회 지원(공동관)	1회(4개사)	1회(4개사)
전시회 지원(공동관)	56,400	56,400			

2026년도 주요 변화 및 방향성	
2025년	2026년
○ 초기기업 육성을 위한 사업화 지원 강화, 수요처 연계를 통한 실증 과제 지원	○ 초기기업, 중기기업 단계별 기업 육성을 통한 지원기업 성장 지원 체계 구축

사업목표

- 부산 특화 산업과 XR·메타버스 기술 융합을 통한 동반 성장 기반 조성
- 메타버스 지원센터 인프라 제공 및 글로벌 진출 활성화를 위한 역량 강화 지원

사업내용

- (제작지원) 지역특화산업 연계기반 XR·메타버스 콘텐츠 제작 지원
- (전문교육) 실무 중심 전문과정 운영을 통한 XR·메타버스 전문인력 양성
- (기업육성) 해외전시회 참가지원 및 국내 전시회 공동관 운영을 통한 홍보 지원
- (인프라 지원) XR 오픈랩을 통한 기업 원스톱 테스트베드 및 시설·장비 지원

추진일정

- '26. 01. ~ 03. : 제작지원, 사업화지원, 전문교육, 전시회 참가지원 프로그램 공고
- '26. 04. ~ 05. : 지원기업 선정 및 협약체결
- '26. 03. ~ 12. : 부산 메타버스 지원센터 운영 및 성과 관리

문의	디지털융합단	전홍재 팀장 (749-9335)
----	--------	-------------------

인공지능소프트웨어과 13. 해운대수목원 디지털 휴먼 공간 조성

- 사업개요 수목원 내 사계절 즐길 수 있는 실감 콘텐츠 제공을 통한 시민 여가문화 증진
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '25. 01. ~ '27. 12.)
- 사업비 1,005백만원 (국비 627.5 / 시비 377.5) *총사업비 3,750백만원(국비 3,000 / 시비 750)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
운영비	145,000	200,000	디지털 체험 앱 개발	1식(개발)	1식(고도화)
전력 인프라 시공	200,000	-	XR 체험관 구축	2식	-
디지털 체험 앱 개발	300,000	580,000	디지털 조형물 구축	1식	-
XR 체험관 구축	500,000	-	디지털 포레스트 터널 구축	1식	-
디지털 조형물 구축	300,000	-	AR 포토존, 망원경 구축	-	2식
디지털 포레스트 터널 구축	300,000	-			
AR 포토존, 망원경 구축	-	215,000			
키오프 행사 개최	-	10,000			

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
<ul style="list-style-type: none"> ○ 디지털 체험 앱, XR 체험관, 디지털 조형물 등 핵심 인프라 구축 ○ 전력 설비 등 기반 시설 조성 및 시범 운영 단계 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 디지털 체험 앱 고도화 및 AR 포토존망원경 등 체험 콘텐츠 확장 ○ 키오프 행사 개최를 통한 본격 대중 공개 및 운영 안정화

사업목표

- 1차년도 구축시설 고도화 및 체험 콘텐츠 다양화
- 키오프 행사 개최를 통한 본격적인 대중 공개 및 인지도 제고

사업내용

- (디지털 체험 앱 고도화) 신규 AR 캐릭터 추가, 주제원별 특화 미션 개발, 계절별 콘텐츠 차별화 및 UI/UX 개선
- (AR 포토존 구축(10개소)) 주제원별 QR 기반 AR 포토프레임 설치, SNS 자동 공유 기능으로 자발적 홍보 효과 창출
- (AR 망원경 구축(4기)) 전망쉼터 및 장미원 일대 고정형 AR 망원경 설치, 실제 풍경과 AR 콘텐츠 결합한 교육형 체험 제공

추진일정

- '26. 01. ~ 04. : 디지털 체험 앱 고도화, AR 포토존·망원경 구축
- '26. 04. 05. : 식목일 연계 사업 키오프 행사 개최
- '26. 06. ~ 12. : 시설 운영 및 유지보수

문의	디지털융합단	전홍재 팀장 (749-9335)
----	--------	-------------------

국제협력과

14. 디지털 기반 문화유산 역량강화 초청연수 운영

- **사업개요** 아세안 5개국 문화유산 관계부처 관계자 대상 디지털 전환 연수를 통한 수원국 정책 기반 강화
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '25. 01. ~ '27. 12.)
- **사업비** 110백만원 *총사업비: 330백만원 (국비)

사업예산 (단위 : 천원)		
단위 사업명	2025년	2026년
운영비	25,040	21,648
연수생 체재비	50,418	51,224
교육경비	26,537	31,890
예비비	5,099	5,238

핵심성과 지표		
성과지표	2025년 실적	2026년 목표
수원국	5개국	5개국
연수인원	14명	15명

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
<ul style="list-style-type: none"> ○ 문화유산 부서 고위 공무원 대상 디지털 문화유산 기초 개념 및 정책 이해 교육 ○ 강의 중심의 이론 학습과 우수사례 견학을 통한 디지털 전환 필요성 인식 제고 		<ul style="list-style-type: none"> ○ 문화유산 부서 중간 관리자 대상 디지털 도구 활용 및 프로젝트 실행 역량 강화 ○ 실습 중심 참여형 학습과 Action Plan 중간 점검을 통한 실무 적용력 제고

▣ **사업목표**

- 문화유산 부서 중간 관리자의 디지털 도구 활용 역량 및 프로젝트 기획·실행 능력 강화
- 1차년도 Action Plan 이행 현황 점검 및 실무 중심 역량 내재화

▣ **사업내용**

- (강의, 현장실습) 디지털 보존 도구 현장 적용 전략, 공공기관 디지털화 추진체계 분석 등 실무 중심 강의
- (워크숍) 아카이빙 데이터 플랫폼 기획 실습, 소규모 프로젝트 직접 기획 워크숍 진행
- (네트워킹) 중간점검 워크숍을 통한 1차년도 액션플랜 진행상황 점검 및 개선방향 도출

▣ **추진일정**

- '26. 03. : KOICA 사업설명회 참석
- '26. 04. ~ 05. : 과정안내서(CI), 사업계획서 제출
- '26. 07. : 2차년도 초청연수 진행 (유네스코 세계유산위원회 기간 연계)

문의

디지털융합단

전홍재 팀장 (749-9335)

1

글로벌 선도 [Global First Mover]

1-2

[기업] BD콘(Busan Digital Unicorn) 육성 및 글로벌 시장 확대

- 사업목록 -

1	IT 엑스포 부산 개최
2	지역주도디지털혁신지원사업
3	부산청년창업허브 운영
4	지역 디지털기업 성장지원(서비스사업화)
5	지역 디지털기업 성장지원(선도기업사업화)
6	지역 자율형 디지털 혁신 프로젝트
7	디지털 혁신기업 글로벌 성장 바우처 지원사업
8	지역디지털품질관리역량강화사업
9	KOLAS 공인시험기관 운영



국내외 바이어 상담회 운영



코딩프로젝트 교육



SW테스트 경진대회

인공지능소프트웨어과 1. IT 엑스포 부산 개최

- 사업개요 디지털 분야 비즈니스 전시 및 국내외 바이어 상담회 개최
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '05. 01. ~ 계속)
- 사업비 200백만원 (시비)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
IT 엑스포 부산 개최	200,000	200,000	참가기업 수	88개사	90개사
			구매상담 건수	498건	500건

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
○ 국내외 바이어 상담회 운영을 통한 참가기업 대상 비즈니스 기회 제공		○ 바이어 상담회 및 공공-민간 비즈니스 매칭을 통한 참가기업 기술 실증 지원

▾ 사업목표

- 지역 IT 기업의 마케팅 증진 및 판로 개척 기회 확대
- 글로벌 IT 트렌드 공유 및 기업간 네트워크 구축
- 지역 IT산업 위상 강화 및 지역 경제 활성화 기여

▾ 사업내용

- (전시회) IT 제품/서비스 전시행사 개최를 통한 지역 IT 산업 활성화
- (상담지원) 국내외 바이어 유치를 통한 참가기업 비즈니스 상담 지원,
- (프로그램) 공공·민간 비즈니스 매칭 프로그램 '공공밋업' 운영을 통한 공공 실증 데이터 확보 및 판로 개척 지원

▾ 추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 사업 세부계획 수립 및 협약 체결
- '26. 03. ~ 09. : IT 엑스포 부산 행사 준비 및 개최
- '26. 10. ~ 12. : 사업 결과 및 성과 정리

문의

디지털융합단

박경은 팀장 (749-9451)

인공지능소프트웨어과 2. 지역주도 디지털 혁신지원사업

- **사업개요** 지역 디지털 산업 진흥전략 수립 및 실태조사 추진
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '98. 01. ~ 계속)
- **사업비** 300백만원 (국비 150, 시비 150)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
지역주도 디지털 혁신지원사업	300,000	300,000	디지털 전략 수립	2건	2건
			전국 공동 실태조사 추진	1건	1건

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
○ 중앙정부 및 부산시 정책을 반영한 중장기 디지털 진흥전략 및 실행계획 수립		○ 중장기 디지털 진흥전략 과제별 성과 측정 및 분석을 통한 후속과제 추진 기반 마련

사업목표

- 지역의 특성과 여건, 정책 수요를 고려한 디지털 진흥전략을 수립하여 지역 주도의 생태계 성장 및 지속 가능한 발전 도모

사업내용

- (정책기획) 지역 디지털 산업 중장기 진흥전략 및 신규 전략과제 수립을 통한 지역 주도의 디지털 산업 경쟁력 확보
- (실태조사) 부산지역 디지털 기업 대상 실태조사를 통한 현황 파악, 정책 기초자료 및 신규사업 구상시 활용

추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 사업 세부계획 수립 및 협약 체결
- '26. 03. ~ 11. : 디지털 진흥전략 수립 및 생태계 실태조사 추진
- '26. 12. : 사업 결과 및 성과 정리

문의

디지털융합단

박경은 팀장 (749-9451)

인공지능소프트웨어과 3. 부산청년창업허브 운영

- 사업개요 부산청년창업허브 운영을 통한 4차산업 분야 스타트업 육성
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '21. 12. ~ '26. 12)
- 사업비 553.3백만원 (민자) *총사업비: 2,601백만원

사업예산 (단위 : 천원)		
단위 사업명	2025년	2026년
부산청년창업허브 운영	578,500	553,300

핵심성과 지표		
성과지표	2025년 실적	2026년 목표
입주율	100%	90%
신규채용	38명	30명

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
○ 4차산업 분야 스타트업 입주지원 및 인프라 조성		○ 입주기업 대상 교육 및 네트워크 프로그램 지원

사업목표

- 4차산업 분야 스타트업 입주지원 및 인프라 지원을 통한 스타트업 육성

사업내용

- 부산청년창업허브 운영 및 인프라 지원
 - ▷ ICT New Work Space : 입주공간, 회의실, OA실
 - 입주지원실 운영 : 총 10개사 입주
 - ▷ ICT 이노베이션스퀘어 시청센터 : 교육장, 회의실



교육장 운영



입주지원실



회의실

- 교육 및 네트워크 프로그램 지원
 - ▷ 창업분야 연계 교육 및 컨설팅, 협업 프로그램 지원 등

추진일정

- '26. 01. ~ 12. : 부산청년창업허브 운영 및 입주지원

문의

소통경영단

강도연 팀장 (749-9414)

인공지능소프트웨어과 4. 지역 디지털기업 성장지원(서비스사업화)

- **사업개요** 지역 내 강소SW기업 및 초기기업 대상 SW서비스 사업화 지원을 통한 지역 SW기업 경쟁력 강화
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '26. 01. ~ '27. 12.)
- **사업비** 600백만원 (국비 330, 시비 270) ※민자별도

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
지역SW서비스사업화	600,000	600,000	신규고용(직접)	8명	8명
			특허출원	3건	2건
			사업화	4건	2건

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	⇒	2026년
○ 2차년도 2개 과제 성과 창출 및 사업화 완성도 제고		○ 지역 강소SW기업 및 초기기업 발굴 및 사업 추진

사업목표

- SW서비스 기획·개발 및 사업화 지원을 통해 지역 SW기업의 시장진출 및 성장 기반 마련

사업내용

- 신규 SW서비스 기획 및 개발, SW품질관리를 통한 고도화 지원
- SW서비스 현장적용·사업화 전략 수립을 통한 국내외 시장진출 및 상용화 기반 마련
- 정기회의 및 일정·성과물 관리체계 등을 활용하여 단계별 과제 관리 강화

추진일정

- '26. 01. : 지역 전략산업 기반 신규 과제 선정(2개)
- '26. 02. ~ 12. : 협약체결 및 사업 추진

문의

디지털융합단

전홍재 팀장 (749-9335)

인공지능소프트웨어과 5. 지역 디지털기업 성장지원(선도기업사업화)

- **사업개요** 지역 기업의 우수한 SW서비스 고도화 및 시장진출 기회 확대
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '26. 01. ~ '26. 12.)
- **사업비** 300백만원 (국비 165, 시비 135) ※민자별도

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
지역선도기업사업화	300,000	300,000	신규고용(직접)	5명	4명
			사업화	3건	3건

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
○ 사업화 지원을 통해 기술 검증 및 초기 시장성과 창출		○ 지역 전략산업 기반 신규 과제 발굴·선정 및 사업화 완성도 제고

▾ 사업목표

- 기업 수요 기반 맞춤형 지원을 통해 지역 디지털 선도기업 육성

▾ 사업내용

- 기업별 특성을 반영한 중점지원분야(일자리창출형, 기업성장형, 기술사업화형 中) 선정
- 기술 고도화, 국내외 마케팅, 테스트 기술경영 컨설팅 및 투자유치 등 기업 수요 맞춤 자율형 지원
- 단기간 내 성과 창출을 위한 정기회의 및 일정·성과 점검 추진

▾ 추진일정

- '26. 01. : 지역 전략산업 기반 신규 과제 선정(1개)
- '26. 02. ~ 12. : 협약체결 및 사업 추진

문의

디지털융합단

전홍재 팀장 (749-9335)

인공지능소프트웨어과 6. 지역 자율형 디지털 혁신 프로젝트

- 사업개요 디지털 기술을 활용한 지역 현안 해결, 지역 주도 경제·사회 혁신 프로젝트 추진
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총사업기간 : '24. 05. ~ '26. 12.)
- 사업비 675백만원 (국비 450, 시비 225) ※민자 별도 225 (총사업비 : 2,700백만원)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
지역 자율형 디지털 혁신 프로젝트	675,000	675,000	신규고용(직접)	11명	9명
			디지털 기획 역량 강화 (로드맵 수립)	1건	1건
			특허출원	2건	2건

2026년도 주요 변화 및 방향성	
2025년	2026년
○ 디지털 혁신 서비스 개발·실증 및 추가 확산지 확보	○ 추가 실증지 대상 디지털 전환 확산 및 지역 현안문제 해결 방안 고도화

사업목표

- 다품종 소량생산 조선기자재 산업에 AI 제조공정 최적화 기술 적용을 통하여 디지털 혁신 전환·확산 및 지역 현안 해결 추진

사업내용

- 과제명: 지역 조선기자재 산업 위기 극복을 위한 생산성 혁신 실증 프로젝트
- 참여기관: (주)일주지앤에스, 부산조선해양기자재공업협동조합, 국립부경대학교
- 주요내용
 - (문제해결) 조선기자재 산업의 생산공정 효율 저하, 인력 수급, 작업자 안전 확보 등 디지털 전환을 통한 조선기자재 산업 혁신 및 활성화
 - (사업운영) 추가 실증지 3개사 디지털 전환을 통한 생산성 및 안전성 향상 등
 - 중소 조선기자재 기업 맞춤형 서비스 적용을 통한 디지털 전환 확산
 - 협의체 운영 및 로드맵 수립을 통한 지역 현안 해결 방안 고도화
 - 지역 조선기자재 산업 디지털 전환 연속성을 위한 신규사업 기획 및 발굴
 - (개발확산) 지역 중소 조선기자재 기업 대상 맞춤형 보급형 서비스 개발·실증
 - 디지털트윈 기반 지능형 제조공장 구축, XR 기반 SOP 콘텐츠 개발
 - AI 기반 물류 JIT 체계 구축, 위험상황 인지 안전 모니터링 서비스 개발

추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 최종 사업계획서 제출 및 협약 체결
- '26. 02. ~ 12. : 사업 추진(개발·실증 및 확산, 협의체 운영 및 로드맵 수립)

문의	디지털융합단	전홍재 팀장 (749-9335)
----	--------	-------------------

인공지능소프트웨어과 7. 디지털 혁신기업 글로벌 성장 바우처 지원사업

- 사업개요 글로벌 진출을 위한 사업화 레퍼런스(실증/데이터) 확보 지원
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '24. 04. ~ '26. 12.)
- 사업비 270백만원 (국비) *총사업비 : 830백만원

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
글로벌 성장바우처 지원	270,000	270,000	지원과제 수	6건	6건
			수요처 확보	7건	6건

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ 수요처-공급기업 매칭을 통한 제품/서비스 고도화 및 실증 데이터 확보	○ 확보된 실증 데이터 및 사업화 레퍼런스 기반 제품/서비스 고도화 및 진출역량 강화

▾ 사업목표

- 디지털 기업 실증·사업화 레퍼런스 확보 지원, 글로벌 진출역량 강화
- 디지털 혁신기술 도입에 대한 진입장벽 해소, 확산 기반 조성

▾ 사업내용

- (실증지원) 총 6개 컨소시엄 대상 현장적용·테스트 지원을 통하여 공급기업의 실증 데이터 및 사업화 레퍼런스 확보 지원, 수요처의 부산지역 인프라 내 신기술 도입 기회 제공
- (마케팅) 글로벌 전시회와 연계한 사업화 및 기업 홍보 지원

▾ 추진일정

- '25. 01. ~ 02. : 사업 세부계획 수립 및 협약 체결
- '25. 03. ~ 11. : 공급·수요처 모집 및 선정, 사업화 레퍼런스 확보 지원
- '25. 12. : 사업 결과 및 성과 정리

문의

디지털융합단

박경은 팀장 (749-9451)

인공지능소프트웨어과 8. 지역디지털품질관리역량강화사업

■ 사업개요 지역 기업들의 디지털 품질관리 지원을 통한 디지털 제품 경쟁력 향상

■ 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '11. 01. ~ 계속)

■ 사업비 170백만원 (국비 85, 시비 85)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
제품경쟁력강화	94,300	93,900	제품경쟁력강화	58건	60건
품질관리 인력양성	12,100	8,190	품질관리 인력양성	80명	80명
시험성적서 지원	39,180	31,310	시험성적서 발급	16건	15건
품질인식확산	24,420	36,600	품질인식확산	1회	1회

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ AI 품질관리 지원 체계 구축을 위한 기반 마련 및 지원 체계 정립	○ AI 품질관리 체계의 단계적 확대와 고도화를 통한 현장 적용 강화

사업목표

- 글로벌 디지털 품질 지원 체계 구축을 위한 전문화·고도화 역량 확보
- 기업의 디지털 품질관리 역량 내재화를 통한 지역 디지털 산업 발전 도모

사업내용

- (제품경쟁력강화) 사업초기 성능목표 설정에 대한 컨설팅 지원과 기업에서 개발한 서비스·제품들의 테스트 지원을 통해 제품 경쟁력 강화
- (품질관리 인력양성) 지역의 디지털 품질관리 전문가 양성을 위한 제품 개발 프로세스 및 테스트 방법론 등 교육 운영
- (시험성적서 발급) 국제표준에 의거한 KOLAS 시험성적서 발급을 통해 국내 디지털 기업의 판로 확대 및 디지털 품질 경쟁력 강화 효과 기대
- (품질인식확산) SW품질캠프 개최를 통한 제품 개발사와 실사용자 간 소통 공간 마련 및 품질관리 역량 향상

추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 지역디지털품질관리역량강화사업 세부 계획 수립 및 협약 체결
- '26. 02. ~ 12. : 지역디지털품질관리역량강화사업 추진

문의

디지털융합단

전홍재 팀장 (749-9335)

인공지능소프트웨어과 9. KOLAS 공인시험기관 운영

- 사업개요 SW 분야 시험 서비스 제공을 통한 지역 기업의 경쟁력 강화 및 기관 공신력 확보
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '23. 03. ~ 계속)
- 사업비 115.5백만원 (자체)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
SW품질 시험	93,800	92,400	SW품질 시험성적서	30건	28건
데이터품질 시험	18,760	23,100	데이터품질 시험성적서	5건	7건

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
○ AI 분야 KOLAS 인정 범위 확대를 위한 기반 조성 및 시험 역량 강화		○ AI 분야 시험 기술 및 운영 체계 고도화를 통한 KOLAS 인정 범위 확대 추진

사업목표

- 지역기업의 SW제품·서비스 신뢰성 확보 및 글로벌 경쟁력 강화 도모
- 공인시험기관 운영을 통해 수익을 창출하여 자생적 기관 운영 환경 조성

사업내용

- (공인시험기관 운영) 공인시험기관 운영을 통한 기관 공신력 확보
 - ▷ KOLAS 품질경영시스템 및 SW품질/데이터품질 평가 시스템 운영
 - ▷ KOLAS 공인시험기관 내부심사 및 AI 분야 인정 범위 확대 추진
 - ▷ KOLAS 필수교육 및 SW 테스트 관련 전문 교육 수수료 등 전담인력 역량 강화
- (시험성적서 발급) SW품질/데이터품질 시험성적서 발급
 - ▷ SW 분야 시험성적서 발급으로 지역 디지털 제품의 신뢰성 확보
 - ▷ 국제 표준에 부합하는 KOLAS 시험성적서를 통한 지역기업의 글로벌 경쟁력 확보
 - ▷ 시험성적서 발급을 통한 자체 수익 창출

추진일정

- '26. 01. ~ 12. : 기관 홍보 및 시험성적서 발급(상시)
- '26. 03. : KOLAS 공인시험기관 내부심사

문의

디지털융합단

전홍재 팀장 (749-9335)

2

개방형 혁신 [Open Innovation]

2-1

[거점] 지역 디지털 혁신 생태계(혁신거점) 조성

- 사업목록 -

1	인공지능 지역확산 지원
2	부산AI실증지원센터 운영
3	AI KOREA 행사 개최
4	제조업 AI융합 기반조성사업
5	혁신거점 인공지능 데이터 융합과제 지원사업
6	온디바이스 AI서비스 실증확산 사업
7	지역 거점 정보보호 클러스터 구축
8	동남정보보호지원센터 운영



AI KOREA 전시회 'AI 교육관' 운영



글로벌 IR피칭 및 기술교류회



HACKSIUM BUSAN 2025(해킹방어대회)

인공지능소프트웨어과 1. 인공지능 지역확산 지원

- 사업개요 부산형 AI정책 비전·방향 수립 및 지역 특화 AI 거버넌스 체계 기반 마련 등
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12.
- 사업비 450백만원 (출연금)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
인공지능 지역확산 지원	150,000	450,000	부산 AI 일자리 창출 경진대회	신규	1회
			글로벌 AI 포럼	3회	3회

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
<ul style="list-style-type: none"> ○ 해양AI정책포럼, 해양AI일자리토론회 개최 ○ AI 도입·활용 기업 컨설팅 	<ul style="list-style-type: none"> ○ '부산 AI 일자리 창출 경진대회' 개최 ○ AI지역확산 네트워크 구축 강화

사업목표

- 부산형 AI 정책 거버넌스 구축 및 지역 특화 AI 확산 기반 마련
- AI를 활용한 사회현안 해결 및 지속가능한 부산형 AI 일자리 창출 촉진

사업내용

- (부산 AI 일자리 창출 경진대회) 지역문제 발굴·해결 및 창직활동 역량 강화를 위한 AI 일자리 창출 경진대회 개최
- (AI지역확산 네트워크 구축) 최신 AI 기술 트렌드와 글로벌 산업혁신 사례 공유를 위한 글로벌 AI 포럼 개최
- (AI 협력 이니셔티브) 부산광역시 인공지능위원회 운영 및 조선·해양 분야 AX 전략 수립을 위한 선도기업 벤치마킹 협력 프로그램 운영 등

추진일정

- ~ '25. 12. : 2026년 인공지능 지역확산 지원 사업 종합 계획 수립
- '26. 1. ~ 2. : 사업 세부 과업별 추진계획 수립 및 AI 교육 컨퍼런스 개최

문의	정책기획단	천평욱 단장 (749-9312)
----	-------	-------------------

인공지능소프트웨어과 2. 부산시실증지원센터 운영

- **사업개요** 지역 AI 기술 실증기반 고도화 및 기업 육성을 통한 디지털혁신도시 구현
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '20. 01. ~ '26. 12.(계속))
- **사업비** 695백만원 (출연금)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표			
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표		2025년 실적	2026년 목표
AI기업육성	340,000	370,000	AI기업육성	지원기업	25개사	20개사
AI인프라 지원	245,000	278,000	AI인프라 지원	HPC이용	5개사	5개사
AI생태계 구축	80,000	47,000	AI네트워크 구축	협회 운영	2회	2회
				교류행사	4회	4회

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
○ AI 제품 및 서비스 상용화 지원		○ AI기업 제품/서비스 상용화 및 PoC 제작, 글로벌 진출 지원 강화

▾ 사업목표

- AI 기술 실증기반 고도화 및 협력체계 강화로 AI 도시 부산 인프라 조성
- AI 사업 모델 다변화 도모 및 글로벌 판로개척 지원을 통한 AI산업 시장 확대
- 「산업성장 ⇔ 매출확대 ⇔ 고용창출」 선순환으로 지역 디지털경제 활성화

▾ 사업내용

- (AI 기업 육성) AI 제품 상용화·온디바이스 AI PoC 및 기술컨설팅 지원, 해외 비즈니스 교류회 참가
- (AI 인프라 지원) AI 기술 실증 인프라(고성능컴퓨터, 테스트베드 장비 등) 지원
- (AI 생태계 조성) 협의회, 세미나·포럼(기술동향, 사례 등) 개최

▾ 추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 부산AI실증지원센터 사업 세부 계획 수립
- '26. 02. ~ 12. : 부산AI실증지원센터 사업 운영

문의

AI·AX단

조용현 팀장 (749-9341)

인공지능소프트웨어과 3. AI KOREA 행사 개최

- 사업개요 AI 분야 전문 비즈니스 전시회 개최
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '25. 01. ~ '27. 12.)
- 사업비 350백만원(시비 350, 민자 6) *총사업비 : 1,050백만원

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
AI KOREA 행사 개최	350,000	350,000	참가기업 수	90개사	90개사
			참가부스 수	204부스	200부스

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ AI 기술 관련 제품/서비스 전시회 및 AX 분야 연계 프로그램 개최	○ 부산시민 대상 AI 체감도 확산을 위한 산업 분야별 AI 기술 체험공간 조성

▾ 사업목표

- AI 전시회 및 연계 프로그램 개최를 통한 지역 AI 산업 활성화
- 대시민 AI 동향 제공을 통한 신산업 체감도 확대 및 기술 확산 촉진

▾ 사업내용

- (전 시 회) 최신 AI 기술과 지역 전략산업 관련 제품/서비스 전시를 통한 국내 AI 기업 경쟁력 강화 및 지역 산업 활성화
- (부대행사) 부산시민 대상 최신 AI 기술 체험공간 조성을 통하여 미래 신산업에 대한 체감도 확대 및 기술 확산 촉진

▾ 추진일정

- '25. 01. ~ 02. : 사업 세부계획 수립 및 협약 체결
- '25. 03. ~ 09. : AI KOREA 행사 준비 및 개최
- '25. 10. ~ 12. : 사업 결과 및 성과 정리

문의

디지털융합단

박경은 팀장 (749-9451)

인공지능소프트웨어과 4. 제조업 AI융합 기반조성사업

- **사업개요** 제조 데이터 기반 AI솔루션 개발 실증을 통해 제조업 현안 해결 및 AI개발기업 역량 강화
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '24. 04. ~ '26. 12.)
- **사업비** 2,920백만원 (국비 1,920, 시비 1,000) *총사업비: 8,760백만원

사업예산 (단위 : 천원)		
단위 사업명	2025년	2026년
AX랩 고도화·운영	820,000	720,000
AI솔루션 개발·실증	2,100,000	2,200,000

핵심성과 지표		
성과지표	2025년 실적	2026년 목표
AX랩 고도화	1건	1건
AX랩 운영률	88%	80%
AI솔루션 개발·실증	10건	3건
전시참가 및 컨퍼런스 개최	2회	2회

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ 수요맞춤형('24.~'25.) / 광역연계형·확산거점형('25.~'26.) AI솔루션 개발·실증 지원	○ 광역연계형·확산거점형 중심 AI 솔루션 고도화·확산 지원

▣ 사업목표

- 지역 중점산업의 AI기반 혁신지원을 통한 지역경제 활성화 및 제조AI 기반 마련을 통한 AX 전환 달성

▣ 사업내용

- (AX랩 프로그램 운영) AX포럼 및 클리닉(컨설팅, 교육 등) 운영, 개발 환경 및 장비(GPU) 등 지원, 과제별 AI모델 개방
- (AI솔루션 개발·실증) 광역연계·확산거점형 등 AI솔루션 개발 및 실증 지원
- (AX 확산) 국내 전시회 참가 및 컨퍼런스 개최를 통한 성과홍보 및 확산

▣ 추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 사업 세부계획 수립 및 사업협약(NIPA) 체결
- '26. 02. ~ 12. : 제조업 AI융합 기반조성사업 운영 및 과제지원

문의

AI·AX단

조용현 팀장 (749-9341)

인공지능소프트웨어과 5. 혁신거점 인공지능 데이터 융합과제 지원사업

- 사업개요 AI 융합 체계 마련을 위한 지·산·학 연계 지역 AI 융합과제 지원
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '24. 07. ~ '26. 12.)
- 사업비 1,064백만원 (국비 700, 시비 300, 민자 64) *총사업비: 3,220백만원

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
과제 개발 지원	813,528	813,528	AI융합 과제 개발 지원/고도화	고도화 5건	고도화 5건
사업관리 및 운영	150,000	150,000	AI융합 사업화 지원	교육 2회	교육 2회
사업화 지원	100,000	100,000	AI융합산업 얼라이언스 운영	5회	4회

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
<ul style="list-style-type: none"> ○ AI 융합 과제 개발 고도화 ○ 사업화 지원 교육 운영 ○ AI 생산성 검증 취득 및 신뢰성 인증 체계 구축 지원 	<ul style="list-style-type: none"> ○ AI 융합 과제 개발 고도화(사업화) ○ 사업화 지원 교육 운영 ○ AI 신뢰성 인증 취득 지원

▾ 사업목표

- 디지털 혁신 촉진과 디지털 산업 성장을 위해 AI융합산업 육성 및 생태계 확보를 통한 지역 특성에 맞는 AI역량 강화, 신산업 발굴 및 정착 지원

▾ 사업내용

- (AI융합과제 개발지원) 기업·대학 협력 AI 서비스 개발 및 고도화 지원
- (AI융합과제 사업화지원) AI 기업 사업화 지원 교육 운영
- (AI융합산업 얼라이언스 운영) AI융합산업 얼라이언스 행사 (기술교류회, AI 포럼, 성과보고회 등) 개최

▾ 추진일정

- '26. 02. ~ 03. : 사업 세부계획 수립 및 사업(NIPA-부산시) 협약체결
- '26. 02. ~ 12. : 2026년 혁신거점 인공지능 데이터 융합과제 지원사업 추진

문의

AI·AX단

김경태 팀장 (749-9485)

인공지능소프트웨어과 6. 온디바이스 AI서비스 실증확산 사업

- **사업개요** 온디바이스 AI서비스의 공공분야 대규모 선도 적용을 통한 효과성 검증 및 실증 성과 공유로 온디바이스 AI 생태계 활성화
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '25. 06. ~ '26. 12.)
- **사업비** 1,212.5백만원 (국비 262.5, 시비 950) *총사업비: 2,425백만원

사업예산 (단위 : 천원)		
단위 사업명	2025년	2026년
사업 관리 및 운영	150,000	253,000
마스터플랜 수립	150,000	-
성과확산	50,000	97,000
기술개발 지원	862,500	862,500

핵심성과 지표		
성과지표	2025년 실적	2026년 목표
실무협의회	7회	12회
마스터플랜 수립	1식	-
성과홍보	7건	2건
만족도 조사	97.6점	90점 이상
성과보고회	1회	1회

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ 중장기 마스터플랜 수립 실시	○ 마스터플랜에 따른 성과확산사업 확대

▾ 사업목표

- 부산형 복합지형(해양, 산림)에 특화된 온디바이스 AI 모델 정립
- 국산 AI반도체(NPU) 기반 수상드론 및 에지카메라 개발·실증 지원
- 부산형 온디바이스 AI서비스 생태계 구축 및 글로벌 진출 지원 등

▾ 사업내용

- (AI개발·실증지원) 온디바이스 AI서비스 기술 개발 및 실증 지원
- (AI거버넌스) 온디바이스 AI 생태계를 위한 실무협의회, 자체점검위원회 운영
- (성과확산) 언론보도, 전시회 참가를 통한 성과홍보 및 확산

▾ 추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 사업 세부계획 수립 및 사업협약(NIPA) 체결
- '26. 02. ~ 12. : 온디바이스 AI서비스 실증확산 사업 운영 및 과제지원

문의

AI·AX단

조용현 팀장 (749-9341)

인공지능소프트웨어과 7. 지역 거점 정보보호 클러스터 구축

- 사업개요 정보보호 클러스터 구축을 통한 지역 특화산업의 사이버보안 자생력 강화
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '23. 06. ~ '27. 12.)
- 사업비 5,893백만원 (국비 3,900, 시비 1,390, 기타 560, 민자43)
 - *총사업비: 26,605백만원
 - *민자(43백만원): 임대비용

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
산업기반조성	1,583,000	1,683,000	인력양성	289명	300명
기업발굴육성	1,610,000	2,433,000	일자리 창출	82명	70명
전문인재양성	350,000	1,272,000	테스트베드 지원	62개사	80개사
네트워크 활성화	505,000	505,000	서비스 사업화	6건	8건
			벤처보안포럼	6회	6회

2026년도 주요 변화 및 방향성	
2025년	2026년
○ 지역 정보보호 선순환 체계 마련 및 동남정보보호클러스터 고도화 추진	○ 실증사업화 중심의 지역 보안기업 성장 가속화 ○ 기업·인재·인프라 연동을 통한 지역 자립형 정보보호 생태계 고도화

사업목표

- 동남권 지역 정보보호산업 생태계 활성화를 위한 전략 거점 역할수행
- 동남권 핵심산업과 정보보호 융합을 통한 안전한 디지털 산업 선도

사업내용

- 동남정보보호클러스터 사업 지속 운영을 통한 지역 정보보호 산업 선순환 체계 구축
 - ▷ (산업기반조성) 앵커시설 및 보안테스트베드·실전형 사이버훈련장 운영
 - ▷ (기업발굴육성) 정보보호 입주기업 지원, 기업 R&BD 및 해외마케팅 지원
 - ▷ (전문인재양성) 정보보호 기업대학연계, 차세대사이버보안인재양성교육운영 대학동아리지원
 - ▷ (네트워크 활성화) 초광역 단위 정보보호 네트워크 활성화 촉진(보안포럼 협의체 운영 등)
- 동남정보보호클러스터 글로벌 연계 협력 채널 발굴 및 정보보안 인재 양성
 - ▷ 버그바운티·사이버공방전 등 대회 개최를 통한 고급 인재 양성

추진일정

- '26. 01. ~ 03. : 3차년도('25년) 결과보고, 4차년도 사업계획 수립 및 협약체결
- '26. 03. ~ 12. : 4차년도('26년) 지역 거점 정보보호 클러스터 사업 추진

문의	디지털융합단	신현교 팀장 (959-9980)
----	--------	-------------------

인공지능소프트웨어과 8. 동남정보보호지원센터 운영

- **사업개요** 지역 중소기업 정보보호 내재화를 통한 정보보호 수준제고 및 정보보호 산업 활성화
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '15. 07. ~계속)
- **사업비** 917.6백만원 (국비 510.6, 시비 400, 기타 7)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
동남정보보호지원센터 운영	917,600	917,600	컨설팅 및 보안솔루션 지원	10개사	9개사
			클라우드 보안서비스 지원	52개사	49개사
			정보보호 인력양성	836명	600명
			지역정보보호협의회 운영	3회	3회

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ 동남권 전략산업 분야 중소기업 집중지원	○ 지역내 소부장, 산단 기업 등 수요기업 확대를 통한 정보보호 수준 제고 및 내재화

사업목표

- 맞춤형 정보보호 기술 서비스 지원을 통한 중소기업 정보보호 내재화 실현
- 정보보호 인식제고 활동 지원을 통한 중소기업 정보보호 수준 향상

사업내용

- (ICT 중소기업 정보보호 지원) 중소기업 자체적인 정보보호 체계 구축 및 투자기반 마련
 - ▷ 지역 중소기업 대상 보안솔루션 및 보안서비스 도입비용 지원
 - ▷ 중소기업 밀집지역인 산업단지 중심의 정보보호 서비스 지원 추진
- (정보보호 인력양성) 지역 내 정보보호 인재 양성 및 정보보호 인식제고
 - ▷ 최신 동향(AI·ChatGPT·클라우드 등)을 반영한 정보보호 교육 운영
 - ▷ 찾아가는 현장 맞춤형 정보보호 인식제고 세미나(특강) 개최
- (지역정보보호협의회 운영) 지역 내 산·학·연·관 정보보호 네트워크 구축 및 운영

추진일정

- '26. 01. ~ 03. : '25년 결과보고, '26년 세부 계획 수립 및 사업 협약 체결
- '26. 03. ~ 12. : 동남정보보호지원센터운영사업 추진

문의

디지털융합단

신현교 팀장 (959-9980)

2

개방형 혁신 [Open Innovation]

2-2

[인재] 글로벌 디지털 정주인재 양성

- 사업목록 -

1	지역 ICT이노베이션스퀘어 확산 사업
2	인공지능 Grand ICT 연구센터
3	기업 맞춤형 부산정보산업인력 육성
4	부산디지털혁신아카데미 총괄 관리



지역 ICT이노베이션스퀘어



기업 맞춤형 부산정보산업인력 육성



부산디지털혁신아카데미 총괄관리

인공지능소프트웨어과 1. 지역 ICT이노베이션스퀘어 확산사업

- **사업개요** 디지털신기술(AI, BC, 데이터, IoT, 네트워크)분야 실무형 교육 운영, 취·창업 및 각종 인프라 지원을 통한 지역 인재 양성
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '20. 08. ~ 계속)
- **사업비** 6,250백만원 (국비 5,000, 시비 625 민자 625)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
지역 ICT이노베이션스퀘어 확산사업	7,433,697	6,250,000	ICT복합플렉스 이용자 수	13,770명	9,000명 * 사업자명목표 3,000명
			인력양성수 (디지털신기술교육)	1,718명	996명 * 사업자명목표지 적용

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
<ul style="list-style-type: none"> ○ 문제해결형 소규모 단위 교육 시범 운영 ○ 디지털신기술 중심(이론+실습) 교육 운영 		<ul style="list-style-type: none"> ○ 산업 현장 문제해결형 AX 실전 프로젝트 교육 추진 ○ 빅테크 기업 커리큘럼 교육을 통한 인재 역량 강화

사업목표

- 동남권 ICT 인프라 및 프로그램을 통한 지역 인재 성장 발판 마련
- 지역 디지털 전환 인재 양성을 위한 디지털신기술 교육 운영

사업내용

- ICT 복합플렉스 운영
 - 인프라 제공 : 딥러닝 서버, 워크스테이션 제공을 통한 지역 내 기업 지원
 - 청년창업지원 : VC매칭, IR피칭 지원 등 지역 창업기업 후속 지원
 - 프로그램운영 : 컨퍼런스, 아이디어경진대회 등 지역 내 AI 저변 확산
- 교육 운영
 - 디지털신기술 교육 : 교육 대상 (구직자/재직자, 전공/비전공) 맞춤형 신기술 분야의 중급 이상 교육 운영
 - 소외계층 대상 교육 : 자립준비청년, 유후SW인력 대상 디지털신기술 교육
 - 빅테크 기업 교육 : AWS, Google, Naver 등 빅테크 기업의 커리큘럼 교육
 - 온라인코딩 : AI 전문가 양성을 위한 장기간 온라인 코딩 교육
 - 기업협력 프로젝트 : 지역특화 산업에 AI 및 신기술 적용한 맞춤형 교육

추진일정

- '25. 01. ~ 02. : ICT이노베이션스퀘어 확산사업 계획서 확정 및 협약 추진
- '25. 02. ~ 12. : ICT이노베이션스퀘어 확산사업 추진

문의

인재양성단

고득영 팀장 (749-9372)

인공지능소프트웨어과 2. 인공지능 Grand ICT 연구센터

- **사업개요** 인공지능 Grand ICT 연구센터(동의대학교) 공동연구기관으로 산학연관 기술협력을 통한 부산 인공지능 전략산업 육성
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '20. 07. ~ '27. 12.)
- **사업비** 50백만원 (국비)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
인공지능 공모전 개최	6,000	11,000	인공지능 공모전 개최	1회	1회
인공지능 전시회 참가	19,000	19,000	인공지능 전시회 참가	1회	1회
성과보고회 개최	13,500	8,300	성과보고회 개최	1회	1회
사업관리 및 운영	13,690	11,700			

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ (1~ 2단계 사업) 산학연 협력 및 교류를 위한 공모전, 전시회 등 지역 네트워크 체계 구축	○ (3단계 사업) 지역 협력 체계 및 연구 성과 활용 성과 창출 고도화

사업목표

- (인식확산) 인공지능 관련 전시회 참가를 통해 연구센터 홍보 및 연구내용 소개
- (인력양성) 인공지능 아이디어 공모전 개최를 통한 우수 인재 발굴
- (거버넌스 구축) 지역 인공지능 관계자 대상 사업 성과 공유를 통한 홍보 및 교류체계 구축

사업내용

- (인식확산) AI KOREA 전시회 참가 및 홍보관 운영 (1회)
- (인력양성) 인공지능 아이디어 공모전 진행 (1회)
- (거버넌스 구축) 네트워킹 워크숍 및 성과보고회 개최(1회)

추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 7차년도('26년) 인공지능 Grand ICT 연구센터 세부 계획 수립
- '26. 02. ~ 12. : 7차년도('26년) 인공지능 Grand ICT 연구센터 사업 추진

문의

인재양성단

고득영 팀장 (749-9372)

인공지능소프트웨어과 3. 기업 맞춤형 부산정보산업인력 육성

- **사업개요** 기업 맞춤형 교육으로 실무 투입 가능한 인재 양성, 채용연계를 통한 청년일자리 창출
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '21. 07. ~ '26. 12.)
- **사업비** 2,650백만원 (시비 2,450, 민자 200) *총사업비 : 17,560백만원

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
기업 맞춤형 부산정보산업인력 육성	2,700,000	2,650,000	수료인원	212명	200명
			채용연계	101명 <small>*'26.12월까지 연계</small>	175명

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ 수료인원 취업연계 지원 및 추적조사	○ 취업연계인원 대상 온보딩 지원 추진

▾ 사업목표

- 지역내 IT/SW 기업의 수요맞춤형 전문인력 수급 선제적 대응
- IT/SW 및 클라우드 인력 수요기업과 인력양성 교육 협력을 통한
역외기업 지역유치 및 지역 IT/SW, 클라우드 기업 기술경쟁력 강화

▾ 사업내용

- 클라우드, 응용SW, SW실무 등 채용 기업 맞춤형 인재양성 교육
- 현업자 멘토링 등 교육생 취업 역량 강화 및 수료생 취업연계 지원
- 취업인원 대상 기업 실무교육(온보딩) 지원 등 수료생 사후관리 추진

▾ 추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 신규 참여기업 발굴 및 사업 세부추진계획 수립
- '26. 02. ~ 12. : 참여기업 협약 체결, 교육운영 및 수료생 취업연계 지원

문의

인재양성단

이하영 팀장 (749-9354)

인공지능소프트웨어과 4. 부산디지털혁신아카데미 총괄 관리

- **사업개요** 지역내 5년간(22년~26년) 1만명(연평균 2천명)의 고급 ICT 디지털 혁신 인재 양성과 양질의 일자리 취업 연계지원
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '22. 09. ~ '26. 12.)
- **사업비** 700백만원 (시비) *총사업비 : 3,973백만원

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
부산디지털혁신아카데미 총괄 관리	700,000	700,000	비디아 수료인원	1,525명	1,400명
			행사 개최	1건	1건
			교육장 운영	2개소	2개소

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
○ 지역 인재 발굴 및 육성경로 확보		○ AI 기반 인재육성

사업목표

- 5년간 1만 명의 ICT 인재 배출을 목표로, ICT 인력 양성 프로그램 운영지원
- BDIA 브랜드 인지도 확산 및 지역 기반 디지털 인재 커뮤니티 활성화

사업내용

- (모집지원) 비디아 브랜드 및 참여기관 교육과정 홍보를 위한 대학방문, 지하철-버스 등 대중교통, 아파트 옥외광고 등 진행
- (운영지원)
 - 홈커밍데이 : 수료생 초청, 현장실무-취업준비 등 교류행사 개최
 - 취업지원 프로그램 : 포트폴리오 및 멘토링 등, 청년취업 지원
- (행사) 부산권 대학과 연계한 U-BDIA 페스티벌(파이콘 등) 개최
- (교육장) 동구 및 센텀 교육장 운영, 자산관리 등



BDIA 교육장 운영



BDIA 홍보



BDIA 행사 개최

추진일정

- '26. 01. ~ 11. : '26 사업추진 준비 및 신규 참여대학/단체 모집
- '26. 01. ~ 12. : BDIA 홍보 및 교육장 운영

문의

인재양성단

이하영 팀장 (749-9354)

3

융복합 콘텐츠 육성 [Complex Digital Content]

3-1 [콘텐츠] 부산 융복합 콘텐츠 허브 조성

- 사업목록 -

1	지역특화 콘텐츠 개발지원사업(콘텐츠)
2	부산콘텐츠비즈타운(기업지원센터) 운영
3	부산문화콘텐츠콤플렉스 운영
4	부산음악창작소 프로그램 운영
5	지역기반형 콘텐츠코리아 랩 운영
6	부산글로벌웹툰센터 운영
7	부산 브랜드 웹툰(디지털로케이션) 제작
8	부산글로벌웹툰페스티벌 개최
9	지역1인미디어센터 운영
10	크리에이터스튜디오 상상플러스부산 운영
11	애니메이션 문화 및 산업육성 플랫폼<애니랑>운영
12	지역출판산업 활성화 지원사업



부산 콘텐츠코리아 랩
원데이클래스 운영



부산글로벌웹툰페스티벌 개최



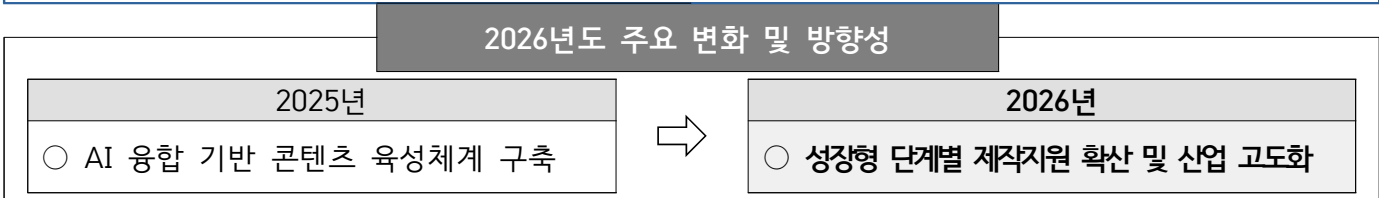
어린이날 '애니랑 놀이터' 개최

영상콘텐츠산업과 1. 지역특화 콘텐츠 개발지원사업(콘텐츠)

- **사업개요** 신기술 기반 콘텐츠 프로젝트 제작지원으로 지역 콘텐츠 기업 경쟁력 강화 및 유망 콘텐츠 기업 발굴·글로벌 경쟁력 확보
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '25. ~ '27, 3개년)
- **사업비** 1,550백만원 (국비 680, 시비 870) *총사업비: 8,140백만원(콘텐츠·게임)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
거점기관 운영 및 운영비	330,000	340,000	일자리 창출	57명	18명
콘텐츠 프로젝트 제작 인력 지원	300,000	-	기업 매출액	69억원	30억원
콘텐츠 법률 및 경영 컨설팅 지원	40,000	-	콘텐츠 개발	36건	-
스타트업 AI 영상 제작지원	400,000	350,000	유통 채널	-	22건
성장형 A 영상 콘텐츠 제작지원	910,000	470,000	지원기업 수	86개사	40개사
해외 공동관(파빌리온) 운영	200,000	210,000			
도심미디어아트 콘텐츠 제작지원	-	180,000			

※ 콘텐츠·게임 통합목표



- ▣ **사업목표**
 - 콘텐츠 기업 경쟁력 고도화 및 융복합 기술 기반 콘텐츠 혁신 촉진
 - 지역 콘텐츠 해외 진출을 통한 IP 글로벌화 및 유니콘 콘텐츠 육성
- ▣ **사업내용**
 - 신기술 융합형 콘텐츠단계별 제작 및 비즈니스 지원
 - ▷ 콘텐츠 기술융합 프로젝트 제작지원(7개사 50백만원, 5개사 100백만원)
 - ▷ 도심 미디어아트 전시 콘텐츠 제작지원(2개사 90백만원)
 - ▷ 콘텐츠 기업 해외 공동관 (파빌리온) 운영(10개사)
 - 콘텐츠 관련 협·단체, 대학 간의 협력 거버넌스 운영 및 신규 과제 기획·발굴
- ▣ **추진일정**
 - '26. 01. ~ 02. : 단계별 기술 융합형 콘텐츠 제작지원 프로그램 공고
 - '26. 03. ~ 04. : 지원기업 선정 및 협약체결
 - '26. 02. ~ 12. : 지역특화 콘텐츠 개발 지원사업 수행 및 성과 관리

문의	융복합콘텐츠단	이상훈 팀장 (749-9156)
----	---------	-------------------

영상콘텐츠산업과

2. 부산콘텐츠비즈타운(기업지원센터) 운영

- **사업개요** 기술 기반 콘텐츠 기업 입주 및 육성을 통한 콘텐츠 기업 거점 조성 등 기반시설 구축 및 운영 활성화
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '23. 06. ~ 계속)
- **사업비** 1,595백만원 (국비 395, 시비 1,200) ※민자별도

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
시설 운영 및 입주관리	1,672,018	1,190,000	기업 입주율	95%	95%
거버넌스·네트워킹 간담회 운영	3,000	3,000	엑셀러레이팅지원	10건	10건
콘텐츠 테크프로젝트 제작지원	-	300,000	AI활성화 및 프로젝트 제작지원	-	15건
콘텐츠기업 엑셀러레이팅	78,100	90,000			
AI 활성화 지원	-	12,000			
글로벌 진출 프로그램 ※지역화콘텐츠개발지원 연계	45,000	비예산			

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
○ 인정적 입주 환경 자원 및 유망 콘텐츠기업 발굴		○ 콘텐츠 기업 기술 역량 강화 및 집중지원 체계 구축

▣ **사업목표**

- 부산 콘텐츠 S.S.M.기업육성 거점 및 기술융합형 기업 집중지원 체계 구축
- 융합형 콘텐츠기업 발굴 및 집중케어를 통한 글로벌 진출 확대

▣ **사업내용**

- (시설 활성화 및 입주실 운영) 콘텐츠 기업 입주 및 관리 등
 - ▷ 시설규모: 7,012㎡(2,121평), 9개층(지하 1층 ~ 8층) 기업입주실 38개실
 - ▷ 영상, 캐릭터, 콘텐츠솔루션, 지식정보 등 27개사 37실 입주 완료
- (기술 기반 제작역량 강화 지원) 테크-프로젝트 제작지원 및 AI 활성화 지원
- (엑셀러레이팅) 투자유치를 위한 콘텐츠기업 맞춤형 엑셀러레이팅 지원

▣ **추진일정**

- '26. 01. ~ 02. : 기술 역량 강화 프로그램 공고
- '26. 02. ~ 12. : 기업지원센터 입주모집(상시)
- '26. 03. ~ 04. : 지원기업 선정 및 협약체결
- '26. 04. ~ 12. : 지원 프로그램 수행 및 지원 기업 성과관리

문의

융복합콘텐츠단

이상훈 팀장 (749-9156)

영상콘텐츠산업과

3. 부산문화콘텐츠콤플렉스 운영

- 사업개요 콘텐츠 기업 집적 및 효율적 지원으로 지역 콘텐츠산업 육성
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '25. 01. ~ '27. 12.)
- 사업비 2,384백만원 (시비 756, 자체수입 1,628)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
부산문화콘텐츠콤플렉스 운영	2,384,000	2,384,000	입주율	100%	90%
			매출액	182억원	200억원

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
○ 노후시설 개보수 및 안전사고 예방		○ 시설 안전체계 고도화 및 입주사 지원 서비스 강화

사업목표

- 지속적인 시설 개보수를 통해 쾌적하고 안전한 시설 인프라 운영
- 선도기업 유치를 통한 콘텐츠 기업 집적화 및 문화콘텐츠 산업 육성

사업내용

- 문화콘텐츠 기업 집적화를 위한 기업유치 및 입주지원
 - ▷ 영상, 게임, 웹툰 등 콘텐츠 관련 기업 입주지원실 운영
 - ▷ 회의실, 체력단련실 등 부대시설 운영
- 안전하고 쾌적한 시설 인프라 운영
 - ▷ 주요 시설물 개보수를 통한 이용자 편의성 제고
 - ▷ 시설물 위험성 평가를 통하여 잠재적 위험·유해 요인 제거 및 개선

추진일정

- '26. 01. : 부산문화콘텐츠콤플렉스 운영 사업 계획 수립
- '26. 01. ~ 12. : 시설인프라 개보수를 통한 안전하고 쾌적한 입주환경 조성
- 주차장 환경 개선 공사, CCTV 교체, 건물 외벽 보수 공사 등

문의

소통경영단

강도연 팀장 (749-9414)

영상콘텐츠산업과

4. 부산음악창작소 프로그램 운영

- 사업개요 뮤지션 지원 프로그램 및 녹음 스튜디오 운영을 통한 지역 음악 생태계 육성
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '14. 05. ~ 계속)
- 사업비 482.842백만원 (국비 100, 시비 390, 민자 2.842)

사업예산 (단위 : 천원)		
단위 사업명	2025년	2026년
뮤지션 창·제작 지원	130,000	140,000
공연 및 기타 프로그램	45,000	30,000
음악창작소 운영	318,866	312,842

핵심성과 지표		
성과지표	2025년 실적	2026년 목표
시설대관	109건	100건 이상
창·제작 지원	13건	14건
공연 프로그램	5건	4건
교육 및 기타 지원	2건	1건

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
○ 저연차 뮤지션 시장 진입 지원 시도		○ 저연차 뮤지션 시장 진입 지원 확대

▾ 사업목표

- 음반제작, 프로모션, 공연, 교육 등 다양한 지원 프로그램 운영을 통한 부산 지역 대중음악 생태계 육성
- 녹음 스튜디오 및 장비 인프라 구축으로 지역 대중음악산업 허브 기능 수행

▾ 사업내용

- 자작곡 보유 뮤지션 8개 팀 대상 음반제작·프로모션 지원
- 신인 및 데뷔 2년 미만 뮤지션 3개 팀 대상 싱글 음반 제작 지원 (25년 대비 1개 팀 확대)
- 부산 지역 뮤지션 1개 팀 이상 포함된 공연팀 4개 대상 기획공연 지원
- 지원사업 뮤지션 홍보 지원 및 네트워킹, 교육 프로그램 운영 등

▾ 추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 사업계획 제출 및 보조금 신청
- '26. 03. ~ 11. : 창·제작 지원사업 과제 추진 및 각 프로그램 운영
- '26. 12. : 사업 정산 및 결과보고

문의

융복합콘텐츠단

김동휘 팀장 (749-9142)

영상콘텐츠산업과 5. 지역기반형 콘텐츠코리아랩 운영

- **사업개요** 콘텐츠 창작자 및 스타트업 대상 인프라 운영과 교육·사업화 지원을 통한 성장 기반 마련
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '14. 05. ~ 계속)
- **사업비** 990백만원 (국비 495, 시비 495)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
인프라 운영	514,971	520,188	교육만족도	<신설지표>	4.5점
사업 운영	240,029	234,812	창작자 유지율	31.3%	35%
전문인력 양성	125,000	155,000	지원사업-사업화 연계율	108%	70% (* 산식변경)
창작/사업화 지원	110,000	80,000	사업화 성공건수	10건	12건

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년		2026년
<ul style="list-style-type: none"> ○ 신규 분야(원형사) 확장(3D 전반) 가능성 확인 ○ 웹소셜 3개사업 간 낮은 연계성 개선 필요 	➔	<ul style="list-style-type: none"> ○ 3D 아티스트 마스터클래스, 웹소셜 IP 개발·사업화 패키지 등 일괄 지원체계 구축

- ▣ **사업목표**
 - 기반시설을 통해 지역 창작자와 초기기업의 안정적 창·제작 환경 지원
 - 입주·창작공간 운영과 핵심사업 연계를 통해 지역 IP 발굴과 창작생태계 기반 강화

구 분	사업내용
시설운영·홍보	▷입주실(16개실), 창작실, 회의실, 1인미디어 크리에이터, 원형사 창작 스튜디오 등 시설 운영 ▷시설 및 프로그램 온·오프라인 홍보, 콘텐츠 창작 관련 정보 제공 등
전문인력 양성	▷B-CON 크로스미디어 캠퍼스(2개 대학) : 부산 소재로 크로스미디어 파일럿 콘텐츠 공동 제작 ▷B-CON 스타트업 사업화 교육(16개사) : 기업 비즈니스모델 검증, 창업 교육 프로그램 운영 ▷3D 아티스트 마스터클래스 운영(3개 과정) : 디지털 조형·원형사 심화·AI 기반 모션화 과정 종합 교육 ▷웹소셜 IP 개발·사업화 패키지(3개 사업) : 공모전→교육·비즈니스 상담회 및 IP 피칭 등 전주기 지원 ▷원데이클래스 운영(12회) : 지역 콘텐츠 창작 활성화를 위한 단기 교육 프로그램 운영
창작/사업화 지원	▷B-CON 스타트업 사업화 지원(8개사) : 지역 콘텐츠 예비 창업자 및 스타트업의 시제품 제작 등 ※ 단계별 성장 지원 : 교육(3월~5월) ⇒ 사업화(6월~10월) ⇒ 우수기업 대상 고도화 ※ 고도화 지원 : '27년 유관사업 지원 시 가점부여

- ▣ **추진일정**
 - '26. 01. ~ 02. : 세부 사업계획 수립, 사업광고 등
 - '26. 03. ~ 11. : 각 세부 프로그램 운영 (교육운영, 사업화지원 등)
 - '26. 12. : 사업 정산 및 결과보고

문 의	융복합콘텐츠단	김동휘 팀장 (749-9142)
-----	---------	-------------------

영상콘텐츠산업과 6. 부산글로벌웹툰센터 운영

- 사업개요 웹툰 창작 인프라 제공 및 창작지원을 통한 지역 웹툰 산업 기반 확대
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '16. 09. ~ 계속)
- 사업비 870백만원 (시비)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
웹툰센터 운영	470,650	473,000	창작지원실 입주율	100%	100%
웹툰 콘텐츠 제작지원	189,000	152,000	제작지원	30건	24건
네트워킹 및 마케팅 지원	260,350	245,000	웹툰 특강 수	9회	8회
			대외협력	4회	3회

2026년도 주요 변화 및 방향성	
2025년	2026년
○ 대학 및 국내외 기관 중심 네트워킹 활성화	○ 국내외 합작 공모전 개최 및 교육프로그램 운영

사업목표

- 웹툰 인프라 제공 및 제작 지원을 통한 웹툰 생태계 조성
- 해외 기관 교류 등 IP비즈니스 추진으로 부산 웹툰 산업 경쟁력 강화

사업내용

- (창작환경 조성) 입주실 25개실 및 시민 대상 웹툰 복합문화공간 상시 운영
 - ※ 전포 리모트지원실 2개실 및 비콘그라운드 리모트지원실 3개실 별도
- (창작지원 활성화) 창작 작품 지원(12건) 및 연재 작품 지원(12건)
- (창작자 네트워킹) 웹툰 작가 및 기업 비즈매칭, 대학·해외교류 지원
- (지역 우수 창작자 발굴) 제14회 부산 판타스틱 만화 공모전 개최

추진일정

- '26. 01. ~ 03. : 창작지원 및 연재작품 지원사업 접수 공고
- '26. 04. ~ 08. : 지원사업 운영 및 판타스틱 만화공모전 공고
- '26. 09. ~ 12. : 웹툰(만화) 전시회 및 비즈니스 상담회 개최

문의	융복합콘텐츠단	김동휘 팀장 (749-9142)
----	---------	-------------------

영상콘텐츠산업과 7. 부산 브랜드 웹툰(디지털로케이션) 제작

- **사업개요** 지역 명소를 활용한 웹툰 배경 제작·배포를 통한 부산 도시 브랜드 제고
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '16. 06. ~ 계속)
- **사업비** 100백만원 (시비)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
부산 디지털로케이션 제작	88,400	88,400	디지털 웹툰 배경 제작	제 4구역 제작 완료	제 5구역 제작 (장소 미정)
부산 디지털로케이션 홍보	11,600	11,600			

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
○ 홈페이지 디자인 개선 및 다운로드 편의 증진		○ 공모전 연계를 통한 홍보 채널 확대

사업목표

- 부산 명소 기반 3D 웹툰 배경 지속적 제작·배포로 웹툰 작가 창작 지원
- 제작된 3D 웹툰 배경 전국 배포를 통한 부산 도시 브랜드 홍보

사업내용

- (콘텐츠 제작) '디지털로케이션' 스케치업 배경 1개 구역 제작
- (콘텐츠 홍보) 홈페이지를 통해 전국 작가 대상 배포 및 작품 내 활용 지원



제4구역(용궁사) 디지털 웹툰 배경 제작('25 제작)

추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 부산 디지털로케이션 제5구역 선정 관련 수요조사
- '26. 03. ~ 10. : 부산 디지털로케이션 제5구역 제작작가 선정·협약 및 제작
- '26. 11. ~ 12. : 제작물 다운로드 홈페이지 리뉴얼 및 홍보, 배포

문의

응복합콘텐츠단

김동휘 팀장 (749-9142)

영상콘텐츠산업과

8. 부산글로벌웹툰페스티벌 개최

- 사업개요 지역 웹툰 작가가 중심이 되어 시민과 작가, 기업이 소통하는 웹툰 축제의 장 마련
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '17. 11. ~ 계속)
- 사업비 300백만원 (시비)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
페스티벌 운영비	14,000	14,000	페스티벌 방문객 수	5,201명	7,000명
페스티벌 행사 용역	286,000	286,000	참여 작가 수	194명	200명
			전시 작품 수	941건	900건

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ '시사회'를 주제로 한 시각형 전시·체험	○ '10주년'을 주제로 한 시각형 전시·체험

사업목표

- B-웹툰 산업의 진흥 및 활성화를 위한 지역 웹툰 작가들의 창조 역량 결집 및 우수 IP 활용 비즈니스 매칭 실시
- 웹툰 작가·기업·대학 등 웹툰 산업계·학계 융합의 장 마련

사업내용

- 행사명 : 제10회 부산글로벌웹툰페스티벌
- 개최기간 : 2026. 9월 말 예정 ※페스티벌 시월(SHIWOL) 기간 내
- 행사내용
 - ▷ (전시회) 국내·외 웹툰(만화) 작가 작품 850점 전시
 - ▷ (공식행사) 개·폐막식, 제9회 골든 브릿지 어워즈 개최
 - ▷ (B2B) 웹툰 컨퍼런스, 대학웹툰페스티벌·비즈니스 상담회 운영
 - ▷ (B2C) 체험 프로그램, 드로잉쇼, 포토부스, 캐리커처 이벤트 등

추진일정

- '26. 01. ~ 03. : 제10회 부산글로벌웹툰페스티벌 개최계획 수립
- '26. 03. ~ 09. : 전시 작품 수급, 참여 작가 섭외 등 페스티벌 개최 준비
- '26. 09. : 제10회 부산글로벌웹툰페스티벌 개최

문의

융복합콘텐츠단

김동희 팀장 (749-9142)

영상콘텐츠산업과

9. 지역 1인미디어센터 운영

- 사업개요 지역 1인미디어 창작자 발굴 및 육성을 통한 지역 영상콘텐츠산업 활성화
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '22. 05. ~ 계속)
- 사업비 200백만원 (시비)

사업예산 (단위 : 천원)		
단위 사업명	2025년	2026년
시설 인프라 운영 (교육·대관·장비 등)	184,000	180,000
1인 미디어 제작지원	14,000	16,000
지역특화 공모전	2,000	4,000

핵심성과 지표		
성과지표	2025년 실적	2026년 목표
시설운영	1식	1식
제작지원	14편	16편
지역특화 공모전	1건	1건

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ 조선·해양분야 지역특화 콘텐츠 제작지원 및 공모전 개최	○ 조선·해양분야 지역특화 및 시니어 교육 강화

사업목표

- 세대별 미디어 교육 및 콘텐츠 제작지원을 통한 로컬 크리에이터 성장지원

사업내용

구분	사업내용
시설운영	(시설·인프라) 조선해양복합센터 2층(면적 256.48㎡) - 1인 미디어 특화 스튜디오 3개(오픈/호리존/멀티), 편집실, 장비실 운영 - 1인 미디어 촬영 장비 구축(총29종, 115EA) - 활성화 프로그램 운영(촬영 장비 시
제작지원	(제작 지원) 지역 특화 콘텐츠 제작지원 - 1인 창작자의 참신한 기획과 지역 콘텐츠기업(기술기업) 매칭으로 부산 특화분야(조선·해양) 등 반영한 우수 지역 특화 콘텐츠 제작 지원
공모전	(공모전 개최) 조선·해양 영상콘텐츠 공모전 개최 - 영상콘텐츠 공모전 개최를 통한 영도구 조선해양분야 및 관광도시문화 홍보 영상콘텐츠 제작 및 도시 문화 홍보 기여

추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 지역 1인 미디어센터 운영사업 계획 수립 등
- '26. 03. ~ 12. : 시설 운영 및 센터 활성화 프로그램 등 운영
- '26. 04. ~ 10. : 지역특화 제작지원사업 및 공모전 개최

문의

융복합콘텐츠단

김동휘 팀장 (749-9142)

영상콘텐츠산업과 10. 크리에이터스튜디오 상상플러스부산 운영

- **사업개요** 1인 미디어 특화 시설 운영 및 교육, 제작, 마케팅 지원을 통한 지역 크리에이터 성장 지원
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '19. 06. ~ 계속)
- **사업비** 300백만원 (시비)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
시설 인프라 운영 (교육·대관·장비 등)	193,157	182,000	시설대관	966건	1,000건
교육 지원	104,843 <small>*교육·컨설팅, 제작지원</small>	114,000	교육지원	20명 (교육컨설팅 포함)	10명 (교육컨설팅 포함)
제작 지원			제작지원		
마케팅 지원	2,000	4,000	AI 공모전	1건	1건

2026년도 주요 변화 및 방향성	
2025년	2026년
○ 교육/제작지원/컨설팅 패키지 지원, 초기 크리에이터 지원 확대	○ 센터간 연계운영 강화, AI 콘텐츠 지원확대

- ▾ **사업목표**
 - 지역 예비 크리에이터 육성을 통한 지역 크리에이터 pool 확장
 - 지역 기반 로컬크리에이터 발굴 및 네트워킹 활성화 지원

- ▾ **사업내용**
 - (시설운영) 스튜디오 3개, 편집실 3개, 교육실 1개 등 245.35㎡
 - (교육) 장비교육, 편집교육 등 실습 교육
 - (제작지원) 크리에이터 영상콘텐츠 제작지원
 - (컨설팅) 지역 크리에이터 분야별 컨설팅 진행
 - (공모전) 크리에이터 AI분야 영상콘텐츠 공모전 개최

- ▾ **추진일정**
 - '26. 01. ~ 02. : 상상플러스부산 운영사업 계획 수립 등
 - '26. 03. ~ 12. : 시설 운영 및 센터 활성화 프로그램 등 운영
 - '26. 04. ~ 10. : 크리에이터 제작지원사업 및 공모전 개최

문의 융복합콘텐츠단 김동휘 팀장 (749-9142)

영상콘텐츠산업과

11. 애니메이션 문화 및 산업육성 플랫폼<애니랑>운영

- 사업개요 애니메이션·영상 중심의 콘텐츠 체험 및 교육 프로그램 운영을 통한 콘텐츠 저변확대 및 운영 활성화
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '22. 03. ~ 계속)
- 사업비 400백만원 (시비)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
시설 운영 및 홍보	288,870	297,000	인력양성	42명	30명
컨소시엄 기관 프로그램 지원	46,130	48,000	주민체험 프로그램	318명	400명
IP융복합데이 및 코딩캠프운영	57,000	50,000	IP융복합 네트워킹 데이	1회	1회
시설 및 자산취득	8,000	5,000	비즈마켓 참여지원	6건	7건

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
○ 애니메이션 플랫폼 운영 시설 활성화		○ 시민 참여 프로그램 및 홍보채널 운영 강화

▾ 사업목표

- 애니메이션 관련 대학과 연계를 통한 교육 및 체험 프로그램 활성화
- 애니메이션을 기반으로 지역기업 참여 활성화 및 애니메이션 콘텐츠 향유 기회 확대

▾ 사업내용

- 애니메이션 및 영상 기반 체험시설, 제작 교육 및 문화복합공간 운영
 - ▷ (교육) AI 애니메이션 제작 기술 프로그램 운영 (지산학 연계)
 - ▷ (체험 프로그램 운영) 애니랑 애니메이션 체험 프로그램 운영
 - ▷ (체험공간) 실감영상, 애니메이션 상영, 들락날락 등 체험공간 운영
- (콘텐츠 커넥트 밋업 데이) 기술세미나 및 기업 간 IP 네트워킹 활성화 도모
- (애니메이션 비즈마켓 지원) 애니메이션 기업 전사참가지원을 통한 B2B 비즈매칭 지원

▾ 추진일정

- '26. 01. ~ 12. : 애니랑 문화 체험 프로그램 운영 (상시)
- '26. 03. ~ 12. : 애니메이션 비즈마켓 참가 지원 운영
- '26. 06. ~ 11. : 지역 애니메이션 제작 교육 프로그램 운영
- '26. 10. ~ 11. : 콘텐츠 커넥트 밋업 세미나 및 네트워킹 활성화 운영

문의

융복합콘텐츠단

이상훈 팀장 (749-9156)

영상콘텐츠산업과 12. 지역출판산업 활성화 지원사업

- 사업개요 우수 출판콘텐츠 제작·마케팅 지원을 통한 지역 출판산업 활성화
- 사업기간 '26. 1. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '20. 03. ~계속)
- 사업비 40백만원 (시비)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
출판콘텐츠 제작지원	25,000	25,000	출판콘텐츠 제작지원	5건	5건
출판콘텐츠 마케팅지원	12,000	8,000	출판콘텐츠 마케팅 지원	3건	2건
기타 사업운영비	3,000	7,000			

2026년도 주요 변화 및 방향성	
2025년	2026년
○ 자유과제형 마케팅 지원사업 운영	○ 서울국제도서전 참가지원으로 전환 검토

사업목표

- 지역 내 우수 출판 콘텐츠 발굴, 독자와의 연결 강화를 통한 우수 출판도서의 홍보 및 마케팅 지원 등

사업내용

- (제작지원) 부산 지역 내 출판사의 우수 출판콘텐츠 제작지원을 통한 우수 콘텐츠 발굴 및 지역 출판산업 활성화
- (마케팅지원) 서울국제도서전 공동참가를 통한 지역 출판산업 경쟁력 강화 지원
 - ※ 미정 : 마케팅지원 추진방식 등은 지역 출판업계 간담회 등을 통해 결정 예정

추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 세부 사업계획 수립, 사업광고 등
- '26. 03. ~ 11. : 각 세부 프로그램 운영 (제작 및 마케팅 지원 등)
- '26. 12. : 사업 정산 및 결과보고

문의	융복합콘텐츠단	김동휘 팀장 (749-9142)
----	---------	-------------------

3

융복합 콘텐츠 육성 [Complex Digital Content]

3-2

[게임] 글로벌 게임 선도도시 부산

- 사업목록 -

1	G-STAR 2026 개최
2	부산 지역기반게임산업육성
3	지역특화 콘텐츠 개발지원사업(게임)
4	부산콘텐츠아카데미 운영
5	인디게임 큐레이션 시스템 운영
6	부산 이스포츠 상설경기장 운영
7	이스포츠 활성화 프로그램 운영
8	문화기술연구개발 지원사업(AI자동화 플랫폼)



BIC Festival 2025 개최



G-STAR 2025 개최



연고 게임단 연계 이벤트

영상콘텐츠산업과

1. G-STAR 2026 개최

- 사업개요 국내 최대규모 게임전시회인 지스타 및 연계 부대행사, 이벤트 등 개최
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '09. ~ 계속)
- 사업비 3,000백만원 (시비)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
지스타 행사운영	1,840,000	1,840,000	참가기업 수	1,273개사	1,317개사
전시장 임차	810,000	810,000	BTB 유료바이어 수	2,190명	2,295명
참가기업 지원	350,000	350,000	지역기업 참가지원	24개사	24개사

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ 전시운영의 안정성 확보 및 참가자 중심 서비스 개선	○ 글로벌 인디 개발사 및 주요 게임기업 유치를 통한 참가 콘텐츠 강화

사업목표

- 게임콘텐츠 전시 및 다양한 부대행사 개최를 통한 게임문화축제로 성장
- 지스타 개최를 통한 게임도시 부산 위상 제고 및 지역 게임산업 성장 도모

사업내용

구분	내용
주요행사	웰컴리셉션, BTB 네트워킹 파티 등
전시	[오프라인] 기업관, 중소기업공동관, 인디/아카데미관, 야외 홍보부스 등 [온라인] 지스타TV 온라인 방송 - 자체 및 참가사 콘텐츠
컨퍼런스	G-CON : 세계 최고 수준의 게임 비즈니스 컨퍼런스
게임문화행사	e스포츠 행사(지스타컵), 게임 코스프레 어워즈 등
부대 및 연계	2026 대한민국 게임대상, 장학금 전달식 등

- (참가사 콘텐츠 강화) 신작 발표, 글로벌 최초 공개 지원 등 대표 콘텐츠 강화. 글로벌 홍보를 통한 퍼블리셔 및 플랫폼사 유치 확대
- (공식 프로그램) 차세대 기술, 글로벌 트렌드를 반영한 컨퍼런스 운영, 유저 참여형 프로그램 확대 등
- (인프라 고도화) 관람객 동선 분산, 대기 시간 감소, 제1·2전시장 분산 배치 등 관람객 편의 강화 및 관람 경험 향상

추진일정

- '26. 01. ~ 11. : 지스타 2026 사업계획 수립 및 참가기업 모집, 행사 홍보 등
- '26. 11. : 지스타 2026 개최

문의

신기술게임단

신병근 팀장(749-9182)

영상콘텐츠산업과 2. 부산 지역기반게임산업육성

- 사업개요 지역 게임기업 인큐베이팅 및 제작·사업화 지원, 인디게임 산업육성 등
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '15. 01. ~ 계속)
- 사업비 2,380백만원 (국비 1,190, 시비 1,190)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
센터운영	313,540	344,240	매출액	245.1억	270억
인큐베이팅 등	424,360	400,760	고용창출	127명	140명
제작지원	746,400	910,000	기업발굴(창업,역외이전)	8개사	5개사
사업화비즈니스지원	935,700	725,000	지원기업수	68개사	50개사

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
<ul style="list-style-type: none"> ○ 플랫폼 확장을 위한 게임 개발 및 마케팅 지원 분야 확대 ○ UGC 창작자 발굴·육성 등을 통한 게임 창작 생태계 다양화 추진 ○ 지역 청년 정주 여건 개선을 통한 고용 안정성 향상 및 생태계 지속 가능성 확보 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 예비 개발자 발굴부터 글로벌 시장 진출로 이어지는 전주기 성장 로드맵 강화 ○ 지역 우수 게임콘텐츠의 판로 개척 및 매출 증대를 위한 글로벌 시장 진출 기회 확대 ○ 기업간 교류 확대를 위한 신규 네트워킹 행사 브랜드 구축 및 정기화

사업목표

- 지역 게임기업의 기술역량 강화와 글로벌 진출 기반을 체계적으로 구축하여, 창업·성장·시장 확장을 아우르는 선순환 생태계 실현

사업내용

구분	세부 사업내용
개발 지원 체계 고도화를 통한 기술·제작 역량 강화	청년개발자와 인디게임 스타트업 기업의 안정적인 개발환경 조성 - 입주지원 : 입주실(29개실), 게임스테이션(1개실), 회의실, 휴게공간 등 운영 - 지역 게임개발자 역량 강화 지원 및 예비창업자 지원 - Bu:Star 게임콘텐츠 제작지원(AI 기술 접목기업 가산점 부여) 등
콘텐츠 경쟁력 강화 및 글로벌 시장 진출 확대를 위한 전략적 지원 강화	인디게임의 글로벌시장 경쟁력 강화를 위한 기업 수요 맞춤형 사업화 지원 - 게임콘텐츠 멀티부스팅 지원 - 국내외 게임 전시회 참가 지원(비트써밋, BIC, 지스타, 도쿄게임쇼 등)
청년 개발자 정착을 위한 인디 창작·네트워킹 생태계 조성	인사이트 공유를 통한 지역 산업 선순환 생태계 조성 - 지역 게임산업 네트워킹 활성화를 위한 Bu:net 운영 - 지역 개발자 신규 유입·정착 유도 사업 - 비즈니스 역량 강화 지원 및 게임물 이용자 리터러시 교육 등

추진일정

- '26. 01. ~ : 지원사업 설명회 개최를 통한 사업 추진방향, 공고시기 안내
- '26. 02. ~ : 분야별 지원사업 사업공고 및 수혜기업 선정 등

문의

신기술게임단

신병근 팀장(749-9182)

영상콘텐츠산업과

3. 지역특화 콘텐츠 개발지원사업(게임)

- **사업개요** 신기술 기반 콘텐츠&플랫폼 비즈니스 지원을 통한 지역 게임사의 수익판로 다양화
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '25. ~ '27, 3개년)
- **사업비** 850백만원 (국비 520, 시비 330) *총사업비: 8,140백만원(콘텐츠·게임)

사업예산 (단위 : 천원)		
단위 사업명	2025년	2026년
운영비	237,000	228,400
플랫폼 전환 지원	370,000	91,600
글로벌 신시장 진출	81,000	170,000
신기술 융합형 게임 제작지원	-	360,000
게임개발 인공지능 지원	108,000	-
중소인디게임 성장장려금 지원	150,000	-
컨퍼런스 개최	214,000	-

핵심성과 지표		
성과지표	2025년 실적	2026년 목표
일자리 창출	57명	18명
기업 매출액	69억원	30억
콘텐츠 개발	36건	-
유통 채널	-	22건
지원기업 수	86개사	40개사

※ 콘텐츠·게임 통합목표

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ 게임산업의 신기술 도입을 위한 다각적 지원 추진	○ 신기술 융합 제작지원 고도화 및 글로벌 시장 진출 지원 활성화

사업목표

- 신기술 기반 콘텐츠 제작 생태계 강화 및 성장단계별 맞춤형 고도화 지원
- 글로벌 시장 진출 촉진 및 해외 협력 확산을 통한 판로 확대

사업내용

- (신기술 융합형 게임 제작지원) AI 등 신기술을 접목한 게임콘텐츠 제작지원(2개사)
- (콘솔 플랫폼 사업화 지원) 콘솔로 전환한 게임콘텐츠를 대상으로 사업화(신규 플랫폼 출시 등) 지원(2개사) ※ 25년 플랫폼 전환사업 후속
- (글로벌 신시장 진출 비즈니스 지원) 글로벌 신흥시장(동유럽, 동남아 등)발굴을 위한 시장개척단 운영(2회)

추진일정

- '26. 02. ~ : 신기술 융합형 게임 제작지원, 콘솔 플랫폼 사업화 지원
- '26. 07. ~ : 글로벌 신시장 진출 비즈니스 지원

문의

신기술게임단

신병근 팀장(749-9182)

영상콘텐츠산업과

4. 부산콘텐츠아카데미 운영

- 사업개요 지역의 우수 인재를 육성하여 인력 생태계 기반 조성
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '10. 01. ~ 계속)
- 사업비 900백만원 (시비)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표			
단위	사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
	부산콘텐츠아카데미 운영	916,382	900,000	전문인력양성	163명	128명
				구인구직지원	31명	30명

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	→	2026년
○ 실무 중심 교육을 통해 글로벌 전문인력 육성 및 취업역량 강화 지원 프로그램 운영		○ 신기술 기반 및 재직자 중심 교육을 통해 실무역량 강화 프로그램 운영

사업목표

- 글로벌 스탠다드에 맞춘 실무 인재 양성과 역량 고도화를 통해 지역 산업의 지속 가능한 선순환 생태계를 확장하고, 기술 경쟁력 강화에 기여
- 지역 우수 인재의 발굴과 유입 기반을 더욱 강화하여 산업 활성화를 촉진하고, 구인·구직 간 미스매칭 완화에 기여

사업내용

구분	교육 내용
전문인력양성	- (글로벌 인재양성) 글로벌 게임개발 교육 운영 - (실무형 인재양성) 퍼스널 트레이닝 교육 운영 - (지역형 인재양성) 개발자 역량강화 교육 운영
취업역량강화	- 취업 지원을 위한 포트폴리오 컨설팅 지원 - 기업과 구직자 간의 네트워크를 형성하여 취업 기회 확대 - 우수 인재 발굴을 위한 채용 플랫폼 구직자 모집 활성화 - 지역 우수 인재양성을 위한 교류협력 강화와 협력프로그램 운영

추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 부산콘텐츠아카데미 세부 계획 수립
- '26. 01. ~ 12. : 교육 및 세부 사업 추진

문의

신기술게임단

신병근 팀장(749-9182)

영상콘텐츠산업과

5. 인디게임 큐레이션 시스템 운영

- 사업개요 글로벌 인디게임 개발 데이터 수집 및 작품정보 DB(데이터베이스)화, 작품정보 비즈매칭 활용을 통한 인디게임 통합 플랫폼 구축·운영
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '22. 04. ~ '27. 12.)
- 사업비 70백만원 (시비)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
인디게임 큐레이션 운영	70,000	70,000	인디게임 DB 추가	269건	282건
			데모데이 개최	2건	3건

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ 인디게임 테스트 플랫폼 기반 마련 및 이용자 확대	○ 아카이빙 최신화 및 BIC 연계 공식 테스트 베드 플랫폼화

▾ 사업목표

- 인디게임 창작물의 보존·발전 도모 및 시스템 이용자 확대를 통한 인디게임 피드백 기능 강화

▾ 사업내용

- (인디게임 테스트베드 플랫폼화) BGC, BIC 서포터즈 등 체험단 확보 및 온오프라인 비라운지 데모데이 개최를 통한 심도 있는 피드백 제공
- (인디게임 DB 아카이빙) BIC 페스티벌 연계 인디게임 DB 선별과 메타데이터 구축을 통한 활용 방안 고도화
- (홍보 채널 다각화) SNS, 게임 전문 미디어 등과 연계한 홍보 콘텐츠 제작

▾ 추진일정

- '26. 01. ~ : 큐레이션 시스템 홍보 및 신규 아카이빙 데이터 추가
- '26. 03. ~ : 비라운지 참가기업 모집 및 데모데이 개최

문의

신기술게임단

신병근 팀장(749-9182)

영상콘텐츠산업과

6. 부산 이스포츠 상설경기장 운영

- 사업개요 부산이스포츠경기장 운영 시스템 체계화 및 활성화 프로그램 제공
- 사업기간 '26. 1. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '19. 01. ~ 계속)
- 사업비 1,950백만원 (시비 1,650, 민자 300)

사업예산 (단위 : 천원)		
단위 사업명	2025년	2026년
경기장 운영 및 활성화	1,490,742	1,649,300
경기장 관리 및 환경개선	359,258	300,700

핵심성과 지표		
성과지표	2025년 실적	2026년 목표
상시 운영률	98.05%	90%
시설 이용객	28,024명	18,000명
대관 지원	26건	18건 이상
프로선수 지원	-	15건 이상

※ 상시 운영률 : 이스포츠 공용시설로써 시민들에게 개방해서 운영하는 일수 기준
 ※ 대관 지원 : 프로 선수 지원 일정을 제외한 대관 수치
 ※ 프로 선수 시설 지원 : 아시안게임 출전 종목(8종목) 기준 경기장 사용 예상 건수
 (* '22년 항저우 아시안 게임 기준 총 78일, (7. 17. ~ 10. 2.))

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년
○ 원데이클래스 등 투어 패키지 구성 외국인 대상 관광 상품 연계 패키지 운영 등 '브레나투어 강화 운영
○ 리테일샵 활용 이스포츠 및 게임 IP 연계 방문객 대상 상시 프로그램 운영



2026년
○ 국제 대회의 프로 이스포츠 선수 훈련시설 지원을 통한 글로벌 수준의 경기장 운영 역량 강화
○ 경기장의 안정적인 시설 운영 및 서비스 품질 개선 시민 대상 체험 프로그램 운영

사업목표

- 선수 경험, 팬 문화 환경, 비즈니스 교류 등 365일 누구나 찾아오는 '이스포츠 문화발전소' 로의 복합문화공간 운영
- 다양한 이스포츠 콘텐츠를 통해 저변 확대 및 이스포츠 메카도시 브랜딩 강화

사업내용

- (운영역량 강화) 프로 이스포츠 선수 지원을 위한 기존 시설 기반 국제대회 기준에 부합하는 운영 및 시설 지원 체계 마련, 요구사항에 맞춘 협력·지원 시스템 구축을 통한 안정적인 선수 지원 및 경기장 운영 역량 강화
- (인프라 활성화) 노후장비 개선을 통한 대관 활성화 증대, 리테일샵 연계 다양한 경기장 콘텐츠 제공을 통한 이용률 제고
- (상시 프로그램 운영) 경기장 내 체험존 조성을 통한 이스포츠 종목 및 콘솔, 아케이드 게임 체험공간 운영 및 국내외 방문객 대상 투어 프로그램 상시 운영 등
- (홍보 운영) 경기장 채널 활용 온·오프라인 홍보 및 서포터즈 운영을 통한 이스포츠 팬 집결 유도 및 지역 시민의 이스포츠 문화 접근성 증대

추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 부산 이스포츠 상설경기장 운영 세부계획 수립 및 사업 협약 체결
- '26. 02. ~ 12. : 부산 이스포츠 상설경기장 운영 사업 추진

문의

신기술게임단

최지호 팀장 (805-5323)

영상콘텐츠산업과 7. 이스포츠 활성화 프로그램 운영

- 사업개요 지역 이스포츠 활성화를 위한 이스포츠 대회 개최, 인재양성 및 글로벌 교류 저변 확대
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '18. 01. ~ 계속)
- 사업비 1,125백만원 (국비 125, 시비 1,000)

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표			
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	성과지표	2026년 목표
이스포츠 대회, 행사 개최	569,750	747,250	참여 프로그램	80건	이스포츠 행사 유치	2건
생활 이스포츠 활성화 지원	211,800	90,500			참여 프로그램	70건
진로설계, 인력양성	75,050	120,000	아마추어 선수 참여	893명	파트너티 선수 지원	30명
글로벌 교류 및 저변 확대	190,100	167,250			아마추어 선수 참여	600명
			생활 이스포츠 지원	606명	생활 이스포츠 지원	500명

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ 생활 이스포츠 참여자와 이스포츠 산업군이 지속적으로 참여할 수 있는 지역 이스포츠 생태계 자립 환경 조성	○ 글로벌 이스포츠 대회 지역 유치 확대 ○ 아시안게임 연계 이스포츠 국가대표 참여 선수 지원

사업목표

- 2026 아시안게임 국가대표 파트너시티 선정을 통한 국가대표 이스포츠 선수 지원
- 학교 이스포츠 공인 대회 연계를 통한 이스포츠 인식 개선 및 이스포츠 저변 확대

사업내용

- (파트너시티 선수 지원) 이스포츠 과학화 훈련, 국가대표 평가전 개최 등을 통한 선수 역량 강화 및 아시안게임 성과 달성 지원
- (학교 이스포츠 연계) 전국 소년 체육대회, 대학리그 등 공인 이스포츠 대회 협력 개최를 통한 학생 및 학부모 대상 이스포츠 인식 개선 및 산업 저변 확대
- (생활 이스포츠 지원) 경기장 인프라를 활용한 등록 커뮤니티 지원, 연고 게임단 연계 뷰잉파티, 팬 소통 이벤트 개최 등 생활 속 이스포츠 취미 문화 정착 추진

추진일정

- '26. 01. ~ 02. : 이스포츠 활성화 프로그램 세부 계획 수립 및 사업 협약 체결
- '26. 02. ~ 12. : 이스포츠 국가대표 평가전, 커뮤니티 지원 등 활성화 사업 추진

문의

신기술게임단

최지호 팀장(805-5323)

문화체육관광부 8. 문화기술연구개발 지원 사업(AI 자동화 플랫폼)

- 사업개요 e스포츠 운영 효율화를 위한 생성형 AI 기반 e스포츠 서비스 자동화 플랫폼 기술 개발
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '24. 07. ~ '26. 12.)
- 사업비 80백만원 (국비) *총사업비: 200백만원

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	성과지표	2025년 실적	2026년 목표
문화기술연구개발 지원 사업 (AI 자동화)	82,779	80,000	경기장 내 자동 내레이션 노출 인터페이스 표준화 및 실증 서비스 구축	다중 플랫폼 환경 실시간 경기 분석 인터페이스 표준규격 제안 1건	경기장 내 주요 장면 자동 내레이션 노출 인터페이스 표준규격 제안 1건

2026년도 주요 변화 및 방향성	
2025년	2026년
○ 다중 종목 중계 내레이션 경기 영상 데이터 베이스 아카이빙	○ 국내 대회 대상 경기장 내 주요 장면 내레이션 자동 생성 실증 서비스 구축

사업목표

- 국내외 주요 e스포츠 대회에서 선정된 종목에 대해 실시간으로 경기 상황을 분석하여 내레이션을 분석 자동 생성하고, 주요 플레이 영역 탐지를 통해 중계 화면을 자동 구성하여 게임 방송 플랫폼에 연동
- 거대 언어 모델을 기반으로 대화형 코칭 서비스를 제공하는 생성형 인공지능 기반 e스포츠 서비스 자동화 플랫폼 개발 및 실증 서비스 제공

사업내용

- 경기장 내 자동 내레이션 노출 인터페이스 표준화 및 실증 서비스 구축
 - ▷ 경기장 내 주요 장면 자동 내레이션 노출 인터페이스 표준규격 제안
 - ▷ 국내 대회 대상 경기장 내 주요 장면 내레이션 자동 생성 실증 서비스 구축

추진일정

- '26. 01. ~ 03. : 1단계 1~2차년도 정산 및 2단계 1차년도 연구사업비 교부
- '26. 03. ~ 12. : 경기장 내 자동 내레이션 노출 인터페이스 표준화 및 실증 서비스 구축 진행

문의	신기술게임단	최지호 팀장(805-5323)
----	--------	------------------

4

동반성장 [Uplift Together]

4-1

[체감] 시민 중심 디지털전환 공공 서비스 확산

- 사업목록 -

1	스마트시티 랩 실증단지 관리 · 운영
2	디지털트윈 시범구역 조성



스마트시티 랩 준공



디지털트윈 테스트베드 운영



시범구역 성과기술공유회

연구개발과

1. 스마트시티 랩 실증단지 관리·운영

- 사업개요 에코델타 중심 디지털트윈 기반 (부산형) B-AI시티 생태계 마련
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '26. 01. ~ '28. 12.)
- 사업비 500백만원 (시비) *총사업비: 1,500백만원

사업예산 (단위 : 천원)		
단위 사업명	2025년	2026년
스마트시티 랩 관리운영	-	385,000
K-AI시티 기업실증지원	-	115,000

핵심성과 지표		
성과지표	2025년 실적	2026년 목표
인프라 가동률	-	60%
실증 지원	-	4개사

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년
○ 스마트시티 랩 구축 및 인프라 보강, 테스트베드 실증 기업 발굴 및 연계사업 유치



2026년
○ 파지컬AI, 디지털트윈 기술이 가져올 혁신 미래 도시를 만들기 위한 인프라 사업 기반 구축

▾ 사업목표

- 스마트시티 랩 운영 및 기업지원 프로그램 운영을 통해 중소기업, 스타트업 등 부산 EDC 유입 촉진하여 AI, 디지털트윈 산업 활성화 도모

▾ 사업내용

- (생태계 조성) 스마트시티 랩 테스트베드 연계 기업 지원
 - B-AI시티 워킹그룹 운영(과제기획·공모·컨설팅), PoC 지원 등
- (인재·네트워크 강화) 디지털트윈 중·고급 인재 육성, 산학연 펠로우십 운영
 - B-AI챌린지(AI, 로봇틱스 중심 경진대회), 업·리스킬링 교육 과정
- (시설운영·관리) 인프라 안정적인 운영 체계 마련
 - 실내외 테스트베드, GPU기반 디지털트윈 플랫폼, 엣지센서 등

▾ 추진일정

- '26. 04. : B-AI시티 PoC 지원 기업 선정 및 협약 체결
- '26. 06. : 디지털트윈, AI 전문가 양성 교육과정 운영
- '26. 01. ~ 12. : 스마트시티 랩 관리·운영(상시 투어 프로그램 등)

문의

AI·AX단

김경태 팀장 (749-9485)

토지정보과 2. 디지털트윈 시범구역 조성

- 사업개요 디지털트윈 서비스 모델 개발을 통한 시민체감형 생활 환경 구축
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '24. 06. ~ '26. 12.)
- 사업비 146.8백만원 (국비) *총사업비: 1,000백만원

사업예산 (단위 : 천원)			핵심성과 지표		
단위 사업명	2025년	2026년	단위 사업명	2025년 실적	2026년 목표
성과 공유	84,000	84,000	성과 보고/공유회	1회	1회
성과 확산	62,800	62,800	해외 협력체계 구축	1건	1건

2026년도 주요 변화 및 방향성	
2025년	2026년
<ul style="list-style-type: none"> ○ 추가 서비스(4종) 개발·구현 및 실증 ○ ASEAN 진출(OUT전략) 시행 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 1365 TWIN 플랫폼 운영(7종 서비스 탑재) ○ 서비스 확산 및 해외 협력·수출 전략 수립

- 📌 **사업목표**
- 1365 TWIN 플랫폼의 안정적 운영체계 구축 및 7종 서비스 상시 제공·고도화
 - 부산형 디지털트윈 서비스의 국내 확산 기반 마련 및 해외 수출 전략 수립

- 📌 **사업내용**
- 부산형 행정형·시민체감형 디지털트윈 플랫폼 운영 및 서비스 국내외 확산
 - (성과확산)
 - ▷ 기존 7종 서비스 모델을 기반으로 타 지자체·기관 확산 지원
 - ▷ 행정 활용 사례 발굴 및 적용 확대
 - ▷ (홍보) 부산진구 및 부산시 온라인 채널을 통한 서비스 홍보
 - (해외협력) ASEAN 대상 부산형 서비스 소개 및 협력 추진·수출 전략 수립
 - (레퍼런스) 플랫폼 운영성과 기반 레퍼런스 제작 및 마케팅·사업화 워크숍 운영

- 📌 **추진일정**
- '26. 01. ~ 02. : 사업 세부계획 수립 및 사업 협약(NIA-부산시) 체결
 - '26. 02. ~ 12. : 1365 TWIN 플랫폼 운영, 서비스 확산지원, 해외 협력체계 구축

문의	AI·AX단	김경태 팀장 (749-9485)
----	--------	-------------------

- 사업목록 -

- | | |
|---|------------------|
| 1 | 부산정보문화센터 운영 |
| 2 | 부산게임과몰입상담치료센터 운영 |



정보문화의 달 행사 개최



창의게임문화교실



게임과몰입 문화예술(체육) 프로그램

정보화정책과

1. 부산정보문화센터 운영

- 사업개요 부산시민의 건전 정보문화 조성 및 정보화 역기능 예방
- 사업기간 '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '08. 12. ~ 계속)
- 사업비 280백만원 (시비)

사업예산 (단위 : 천원)		
단위 사업명	2025년	2026년
인건비	108,000	98,399
운영비	41,600	41,881
사업비	110,800	118,720
간접비	19,600	18,300

핵심성과 지표		
성과지표	2025년 실적	2026년 목표
AI 특특 코딩 공모전	1회	1회
디지털 바른생활 교육	100회	150회
다털찾음카드교실	신규지표	20회
국민행복 II 경진대회	신규지표	11명

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ 대시민 AI·디지털 기초역량 강화 및 윤리 의식 함양	○ 세대별 정보문화 확산 및 디지털 접근성 강화를 통한 디지털포용 생태계 구축

▣ 사업목표

- 세대별 건전 정보문화 확산 및 정보화 역기능 예방

▣ 사업내용

- 건전 정보문화 확산
 - 디지털 활용 역량 강화를 위한 디지털 경진대회 및 공모전 운영 지원
 - 정보사회 인식 향상 및 디지털 역량 강화를 위한 정보문화 행사 개최
- 정보화 역기능 예방 및 디지털 건전성 향상
 - 사이버 폭력 및 도박, 딥페이크 등 정보화 역기능 예방 교육
 - 유·아동 대상 디지털 역기능 예방 및 올바른 사용 습관 형성을 위한 문화공연 프로그램 운영

▣ 추진일정

- '26. 01. : 정보문화센터 사업계획 수립 및 예산 교부 신청
- '26. 03. : 국민행복 IT 경진대회 참가자 모집 및 홍보

문의

인재양성단

허정선 팀장(749-9479)

영상콘텐츠산업과

2. 부산게임과몰입상담치료센터 운영

- **사업개요** 게임과몰입 상담 및 치료지원, 예방 프로그램을 통해 게임으로 발생하는 역기능 해소와 아동·청소년의 건강한 게임이용 습관 형성 기여
- **사업기간** '26. 01. ~ '26. 12. (총 사업기간 : '15. 01. ~ 계속)
- **사업비** 366백만원 (시비 320, 민자 46)

사업예산 (단위 : 천원)		
단위 사업명	2025년	2026년
게임과몰입상담치료센터 운영	260,560	278,300
게임과몰입해소사업비	97,440	87,700

핵심성과 지표		
성과지표	2025년 실적	2026년 목표
게임과몰입 상담	3,153건	3,100건
통합치료서비스	253회	240회
게임생활 밸런스업	신규	20회
창의게임문화교실	170회	190회

2026년도 주요 변화 및 방향성

2025년	2026년
○ 서비스 이용편의를 위한 인프라 및 상담서비스 확대	○ 게임과몰입 조기예방 강화를 위한 체험형 예방 프로그램 확대 및 치유 캠프 개최

▶ **사업목표**

- 게임으로 발생하는 역기능 해소와 일상회복을 위한 게임과몰입 전문상담 및 치료지원
- 균형 잡힌 게임 이용습관 조성을 위한 게임과몰입 예방관리 프로그램 및 해소사업 운영

▶ **사업내용**

구분	사업명	사업내용
1	게임과몰입 상담	개인상담 : 게임과몰입 해소 및 조절능력 향상을 위한 상담서비스 지원 : 대면·비대면(전화, 화상, 앱)상담 및 야간상담 운영
	우리동네상담실	원거리 지역의 내담자를 위한 거주지 중심 상담지원 (민간전문협력기관 3개소 운영)
2	통합치료서비스 지원	게임과몰입과 동반된 정신과적 질환 치료연계 및 치료비 지원(진료비의 70% 지원, 1인당 100만원 한도)
3	게임과몰입 예방·해소 프로그램	게임생활 밸런스업(신규)
4		창의게임문화교실
5		문화예술 프로그램
6	유관기관 네트워크	게임행동인식 및 올바른 게임이용법 교육
7	사업홍보 및 캠페인	게임과몰입 예방교육 및 보드게임을 활용한 대안활동 체험
8	게임과몰입 치유 캠프(신규)	온·오프라인 홍보, 게임과몰입 예방 캠페인 운영, 예방교육 등
		인자정서적 발달 및 게임조절력 향상을 위한 문화예술(음악·체육) 프로그램
		유관기관 실무자 대상 역량강화 워크숍 및 상담사례 자문회의
		게임과몰입 대상자 문화예술치유프로그램 운영(숙박형)

▶ **추진일정**

- '26. 01. : 사업계획서 제출(부산시) 및 사업 협약 체결(게임문화재단)
- '26. 01. ~ 12. : 부산 게임과몰입 상담치료센터 운영(게임과몰입 힐링센터 운영) 사업 추진

문의

인재양성단

허정선 팀장 (749-9479)