



1 OTT 환경의 디지털미디어 이용 분석을 위한 모니터링 검증 기술개발

주관기관	(주)샵캐스트	총 사업기간	'22.4.1~'25.12.31
공동연구기관	숭실대학교, 한국방송광고진흥공사	총괄책임자	이정환 (ljh@shopcast.kr)
과제 개요 및 필요성	<ul style="list-style-type: none"> 국내 미디어 이용행태 조사에 적용되고 있는 핵심기술은 대부분 해외에 의존하고 있어 조사 기술 도입에 따른 비용증가와 다양한 플랫폼환경에 대응하기 위한 조사기술의 고도화가 필요 국내 미디어 콘텐츠의 해외 플랫폼 편중을 해소하고 국내 서비스의 투명성과 신뢰성을 확보를 위한 기술적 수단 확보 필요 		
연구내용 및 목표	<ul style="list-style-type: none"> 미디어 콘텐츠를 구간별로 구획하여 마이크로 라이선스를 바탕으로 한 이용현황을 분석하고 객관적 검증을 제공하는 모니터링 기술개발 <ul style="list-style-type: none"> 인터넷 기반 SVOD/AVOD 미디어 서비스에 대해 개인을 특정하지 않는 비식별화 미디어 콘텐츠 이용시간 및 이용구간, 마이크로 라이선스 정보를 분석 미디어 콘텐츠의 구간별 식별과 구간내 포함된 마이크로 라이선스 단위의 콘텐츠 시청이력(채널, 이용시간, 구간 등)을 지능적으로 분석하는 서비스 단말용 추출 기술 OTT 생태계 참여자(서비스 사업자, 저작권자, 사용자) 등이 신뢰하고 평가할 수 있는 이용형태/정보를 제공하는 모니터링 플랫폼 기술 		
최종산출물	<ul style="list-style-type: none"> 비동기식 이용현황 정보 추출을 위한 콘텐츠 식별 및 정보 추출 기술 개발 영지식 증명 프로토콜을 이용하는 이용정보 비식별화 기술 개발 2차 저작물 대상 마이크로 라이선스 식별 기술 개발 미디어 콘텐츠 유통 이력 추적 및 관리 시스템 개발 		
활용 분야	<ul style="list-style-type: none"> 비식별화된 콘텐츠 시청행태 정보분석 서비스 국산화 고속 검색이 가능한 분산형 구조의 마이크로 라이선스 데이터 식별 솔루션 제공 2차 저작물 대상 콘텐츠 유통 이력 추적 및 관리 시스템 개발 OTT 생태계 참여자(서비스 사업자, 제작자, 광고주, 정책기관) 등이 신뢰하고 평가할 수 있는 민간분야에서의 이용형태/정보 검증센터 구축 		

2 다시점 자유도를 제공하는 OTT 플레이어 지능화 기술개발

주관기관	한국전자통신연구원	총 사업기간	'22.4.1~'25.12.31
공동연구기관	(주)케빈애크퍼니, (주)이노피아테크, 전남대학교 산학협력단	총괄책임자	이남경 (nklee@etri.re.kr)
과제 개요 및 필요성	<ul style="list-style-type: none"> 미디어 제작·유통·전송의 디지털화와 스마트폰 성능 향상, 플랫폼의 유연성은 OTT가 레거시 미디어를 위협하는 미디어 콘텐츠 주요 소비 채널로의 가파른 성장을 지속하는 상황에서 미디어 생태계의 급 전환기를 견인할 OTT 특화 기술경쟁력 선도 필요 		
연구내용 및 목표	<ul style="list-style-type: none"> 인공지능 기반의 다시점 객체 및 다시점 화면 자동생성을 통해 평면 시청위주의 OTT 서비스의 시청물입도를 향상시키고 객체 중심의 새로운 부가 서비스를 제공하는 OTT 플레이어 지능화 핵심 기술 개발 <p style="text-align: center;"><다시점 OTT 과제 개요도></p>  <p style="text-align: right;">* IoM: Internet of Media</p>		
최종산출물	<ul style="list-style-type: none"> 다시점 자동생성 플랫폼 시스템 (SYS) 객체 기반 다시점 자동생성 엔진(SW) 2D OTT 화면 기반 깊이 정보 자동생성기(SW) 화면기반 다시점 재구성기(SW) 선호 객체 추론 엔진(SW) 선호 객체 부가정보 수집 및 표현 엔진(SW) 객체/장면 기반 다시점 콘텐츠 추천기(SW) 다시점 OTT 플레이어 앱(SW) 		
활용 분야	<ul style="list-style-type: none"> 지능적 다시점 OTT 미디어 서비스 제공 인프라로 활용 객체기반 콘텐츠 연동 부가서비스 활용 다시점 콘텐츠 지원 IPTV/OTT 서비스 플레이어 제공 인프라로 활용 기존 콘텐츠 재활용을 통한 수익성 개선에 활용 		

3 미디어 콘텐츠 음성 언어 현지화 기술 개발

주관기관	(주)소리자바	총 사업기간	'22.4.1~'25.12.31
공동연구기관	한국전자기술연구원, 광주과학기술원, (주)곰앤컴퍼니	총괄책임자	신동환 (dhshin@timbel.net)
과제 개요 및 필요성	<ul style="list-style-type: none"> 한국 OTT 콘텐츠에 대한 해외 수요 및 관심이 높아지고 있지만 문화적/언어적 장벽이 존재해 딥러닝을 기반으로 콘텐츠의 음성을 현지화하는 기술을 개발해 OTT 제작 및 배급사의 현지 언어화 과정의 자본과 시간을 줄여 한국 OTT 콘텐츠 산업의 글로벌 경쟁력을 확보해야 할 필요성이 높아짐. 		
연구내용 및 목표	<ul style="list-style-type: none"> 한국어 미디어 콘텐츠의 세계 시장 진출 확대를 위한 인공지능 음성 기술 기반의 미디어 콘텐츠 언어 현지화 솔루션 기술 개발 <ul style="list-style-type: none"> 한국어 음성인식 기반 음성 구간 탐지 기술 연구 Lip Movements Feature 추출 기술 구축 딥러닝 기반의 다국어/스타일/다화자 음성 생성 기술 개발 딥러닝 기반 다중 화자 음성 분리 기술 개발 음성/배경음 분리 모델 개발용 데이터베이스 구축 미디어 콘텐츠 음성 언어 현지화 OTT 플레이어 서비스 연동 개발 		
최종산출물	<ul style="list-style-type: none"> 현지 언어 음성 동기화 기술 (SW) 현지 언어 음성 튜닝 기술 (SW) 고품질 딥러닝 기반의 다국어/스타일/다화자 음성 생성 모듈 (SW) 소용량 기반의 음성 생성 학습 모듈 (SW) 미디어 콘텐츠 음성 언어 현지화 OTT 플레이어 v3 (SW) 		
활용 분야	<ul style="list-style-type: none"> 음성 구간 탐지 기술을 통한 다양한 음성 신호 처리 분야에서 응용 화자에게 초점을 맞춰주는 영상 회의 시스템에 활용 OTT 플랫폼을 활용해 기존 유저들을 대상으로 한 현지 음성 자동 변환 OTT 서비스에 활용 		

4 클라우드-IP 기반 고품질 미디어 제작 기술 개발

주관기관	한국전자통신연구원	총 사업기간	'22.4.1~'25.12.31
공동연구기관	한국방송공사, (주)솔레이웍스	총괄책임자	김순철 (choulsim@etri.re.kr)
과제 개요 및 필요성	<ul style="list-style-type: none"> 국내 인터넷 동영상 서비스 산업 활성화와 고품질 미디어 경쟁력 확보를 위해 미디어 제작 환경의 기술적 변화 대응 필요 최근 비대면 서비스 환경이 보편화되고 있으며, 영상 제작자들의 실시간 미디어 원격 및 협업 제작 플랫폼 수요 요구가 높아지고 있음 		
연구내용 및 목표	<ul style="list-style-type: none"> 전문방송 제작자 및 소규모/개인 창작자를 위한 클라우드-IP 기반의 고품질 미디어 제작 플랫폼 기술 개발 <ul style="list-style-type: none"> 언제, 어디서나 고품질(멀티 채널 A/V, 저지연, 지능화)의 라이브 미디어 제작 기술 개발 콘텐츠 제작자가 인프라 자원(시스템/네트워크/인력) 공유를 통해 비대면 등의 제작 효율성을 극대화 개방형 미디어 제작 표준(SMPTE ST2110¹⁾, NMOS²⁾) 기반 미디어 데이터 전송과 제어(등록/관리) 기술 개발 <p>¹⁾영화·텔레비전 기술자 협회(SMPTE)에서 비디오, 오디오 및 메타데이터 등 콘텐츠 객체들을 IP 네트워크 기반에서 독립적으로 전송하기 위한 차세대 전송 표준기술</p> <p>²⁾고품질 미디어 워크플로우 연합(AMWA)의 주도로 개발한 IP 기반 방송장비 관리 및 제어 공개 표준기술</p>		
최종산출물	<ul style="list-style-type: none"> 클라우드-IP 기반 고품질 미디어 제작 시스템(SW) IP 기반 미디어 스위처(SW) IP 기반 미디어 게이트웨이(SW/HW) 모빌리티 미디어 제작용 모바일 어플리케이션(SW) 		
활용 분야	<ul style="list-style-type: none"> 지상파 방송사, 방송 채널 사업자 등 전문 제작사들의 IP 기반 미디어 제작 워크플로우 (A/V over IP) 전환에 활용 스포츠 중계, 야외 이벤트 등 원격지 라이브 미디어의 실시간 제작 협업 플랫폼으로 활용 개인 창작자 및 소규모 방송이 필요한 시설(교육, 종교시설 등)에서의 저비용, 고품질 미디어 제작 및 송출에 활용 		