국민과 함께하는 nipa 성과사례집

대한민국 ICT산업을 더 빛나게 더 강하게

nipa 정보통신산업진흥원

ICT가 빛나는 곳에
정보통신산업진흥원이 있습니다

정보통신산업진흥원은
ICT로 대한민국 경제의 역동성을 높여
산업 발전과 좋은 일자리 창출을 위해
노력하고 있습니다.

'nipa 성과사례집'은
정보통신산업진흥원이 우리나라 ICT 기업의
성장과 발전을 위해 지원한 사업 중
남다른 성과를 거둔 사례들을 모아 펴낸 책입니다.

CONTENTS

01 Imagination
기발한 아이디어와 ICT가 만나 상상이 현실이 되다

08 뷰노 — 지능형 의료영상 판독보조 서비스
10 오픈놀 — 미니인턴(O2O 통합 교육-채용 솔루션)
12 서울아산병원 — 한국형 AI 의사 Dr.Answer
14 아이오로라 — 스타포토 복합 티켓 발권기 및 디지털사이니지
16 브로콜릭 — 영어단어 자동검색 앱 '힌통'
18 이큐브랩 — 스마트 쓰레기 수거 관리 서비스
20 4S Mapper — DaaS Pano(Drone as a Service, Panorama)
22 유퍼스트 — 청각보조기구, 누구나 넥밴드(NUGUNA Neckband)
24 제로믹스 — 게놈 분석 시스템 구축 및 개인 유전자 분석 서비스 제공
26 원트리즈뮤직 — N-Screen 기반 매장 음악 및 영상 콘텐츠 서비스 제공 SaaS 개발

02 Challenge
ICT한국, 세계 시장에서 통했다

30 스마트스터디 — 어린이들의 퐁통령 '핑크퐁', 중국시장을 사로잡다
32 덱스터스튜디오 — 헐리웃 수준의 CG 기술력을 보유한 올인원 스튜디오
34 디지소닉 — VR/AR을 위한 음향 솔루션 개발
36 드림써치앤씨 — 글로벌 CGI (컴퓨터그래픽이미지) 공동 제작 프로젝트
38 트래블플랜 — 인공지능 기반의 여행 챗봇(Chatbot) 서비스
40 OGQ — 창작자와 사용자를 연결해 주는 이미지 플랫폼
42 매직영상 — 해외 국영제작사와 애니메이션 공동 제작
44 아이포트폴리오 — ‘POP(泡泡) READER’ 중국 유초등 디지털 영어학습 서비스
46 싸이버로지텍 — 세계가 주목하는 해운선박관리솔루션

03 Innovation

거듭된 혁신으로 세상을 이롭게

50 앤츠 소프트웨어 공학기반 철도차량 ATP 화면표시기
52 래블업 오픈소스 기반 머신러닝 관리 솔루션, 백엔드 (Backend.AI)
54 코디아 EO/IR 영상 데이터와 MAP 정보를 활용한 시현용 시스템 개발
56 코너스 IoT 기반 도시철도 재난안전 비상대피 시스템
58 코난테크놀로지 소프트웨어 프로세스(SP)에 기반한 개발체계 선진화
60 사회보장정보원 사회보장정보시스템 고도화
62 클린아이디어 스마트 듀얼 360 초음파 식기세척기
64 지앤아이 차세대 도어트림 조립 공정을 위한 형상 가변 Pin-Jig 설계 및 자동 재구성 소프트웨어

04 Global Mind

도전과 소통, 지역사회를 넘어 세계로

68 월드프렌즈코리아 NIPA자문단 해외 파견 사업
70 에티오피아 농업연구소 개도국 정보통신방송전문가 초청 연수
72 금구초등학교 ICT 신기술 체험 공간, 무한상상실 프로그램

4차산업혁명의 대표 기관 정보통신산업진흥원

74

nipa

더 큰 상상력으로 4차 산업혁명에 더 큰 비전을 더해갑니다

정보통신산업진흥원은 제조와 서비스에 ICT기술을 융합시켜
경쟁력을 높이고 상상력 기반의 새로운 서비스와 시장 창출에
힘을 더하고 있습니다

IMAGINATION

기발한 아이디어와 ICT가 만나 상상이 현실이 되다

01 Imagination

ICT한국, 세계 시장에서 통했다

02 Challenge

거듭된 혁신으로 세상을 이롭게

03 Innovation

도전과 소통, 지역사회를 넘어 세계로

04 Global Mind

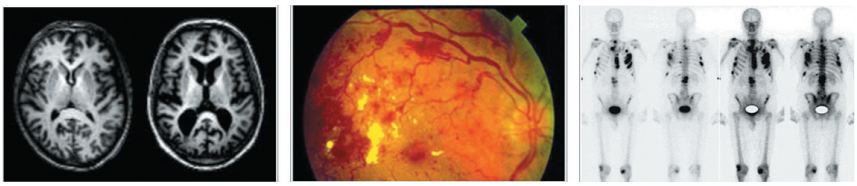
의료영상을 인공지능으로 판별해 더 정확한 진단으로 건강한 삶을 이끌다!

뷰노, 지능형 의료영상 판독 보조 서비스

의료영상에 대한 의사의 판단을 돕는 SW 개발

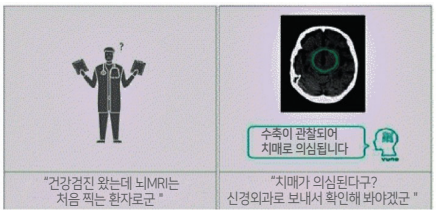
- 다량의 의료영상 데이터를 인공지능을 통해 학습시키고, 자동으로 정상, 비정상을 구분할 수 있는 SW 개발
- 의료영상 판독시 발생할 수 있는 오진 문제 최소화 및 의사들의 판단을 돕기 위해 인공지능 기반 영상 판독 SW 개발

알츠하이머 진단 | 안저질환 진단 | 유방암 전이 여부 진단



의료영상의 판독 속도 향상, 판독 오류 감소

- 1인당 처리 건수 부담에 따른 영상 판독 오류 최소화
- 의료진의 실수에 의한 의료사고 및 의료분쟁 감소



'ISBI 2018' 안전진단 SW 1위

* ISBI(International Symposium on Biomedical Imaging) : 국제 3대 Biomedical Imaging 대회로 미국, 인도, 중국 등 500개 팀 참여

인허가 추진 및 확대 적용 계획

- 식품의약품안전처 인허가 추진
- 서울아산병원, 분당서울대병원 검진센터 적용 예정(2018년)

민간 지능정보 서비스 확산

개요 : 국민 일상생활의 지능정보 서비스 대중화, 생활화 촉진 및 지능정보 산업 육성
담당 부서 : AI산업진흥TF팀 [043-931-5210]

“뇌MRI, 뼈스캔 등에서 의사의 진단을 도와 오류는 줄이고 판독 속도는 높아질 것 입니다”

김현준 / 뷰노 전략이사

뷰노는 어떤 성격의 기업인가요?

저희 회사는 인공지능 기술을 의료 분야에 적용하고 의사를 돕는 소프트웨어를 개발하는 기업입니다. 특히 X-ray, CT 등의 영상 판독 과정에서 의사를 지원하거나 환자의 정보를 토대로 심정지 등 위험한 상황을 조기에 예측하는 기술을 개발하고 있습니다. 이러한 기술력은 OECD 평균 이하의 부족한 의료인력을 보완하는 역할을 하게 될 것입니다.

의료산업에 획기적인 전환점이 될 거 같습니다. 개발 배경은 무엇인가요?

뷰노는 삼성전자에서 음성인식 기술을 개발하던 연구원들이 창업한 회사입니다. 대한민국에서는 인공지능이라 불리기도 하는 딥러닝 기술을 가장 먼저 시작한 사람들이 바로 뷰노의 임직원들입니다. 이 혁신적 기술로 더 많은 사람에게 실질적이고 중요한 문제에 혜택을 주는 방법이 무엇일까 거듭 고민을 했고, 결국 의료 분야에서 이 인공지능이 큰 혁신과 혜택을 줄 수 있을 것이라 생각했습니다. 이에 따라 현재 5개 이상의 인공지능 진단 소프트웨어를 개발했고 이 중 한 제품은 대한민국 최초의 인공지능 의료기기 소프트웨어로 식품의약품안전처로부터 인허가를 취득하기도 했습니다.

정보통신산업진흥원의 지원으로 어떤 성과가 있었나요?

남들이 잘 하지 않으려는 기술 분야를 먼저 시작할 수 있었던 것은 결국 정부의 지원 때문이었습니다. 선도적이지만 시장성이 의심되던 시점에 과제와 함께 여러 가지 행정적 지원을 받았습니다. 덕분에 연구도 한층 성숙되고 더 많은 관련 전문가들뿐 아니라 일반인들에게도 알려지는 데 큰 도움이 되었습니다. 또한 현재 많은 상용화 제품을 개발할 수 있는 발판이 되었던 것 같습니다.

프로젝트를 진행하면서 우여곡절도 있었을 것으로 보이는데요

늘 규제가 문제가 되었습니다. 저희가 개발하는 기술에는 식약처뿐 아니라 심평원, 복지부 등 다양한 이해관계자들의 합의가 필요한 사항이 있었습니다. 아직도 진행 중이긴 하지만 저희가 규제와 관련해 어려움이 있을 때 이에 대해 늘 귀 기울여 듣고 유관기관에 전달해주셔서 결국 식약처의 인허가 등급이 전체적으로 재정비되는 성과도 얻을 수 있었습니다. 우여곡절 끝에, 식약처장께서 직접 저희 회사를 방문하시는 일도 있었습니다. 스타트업은 무에서 유를 만들어내고 안 된다고 하는 것을 가능케 할 수 있다는 것을 경험한 뜻 깊은 시간이었습니다.

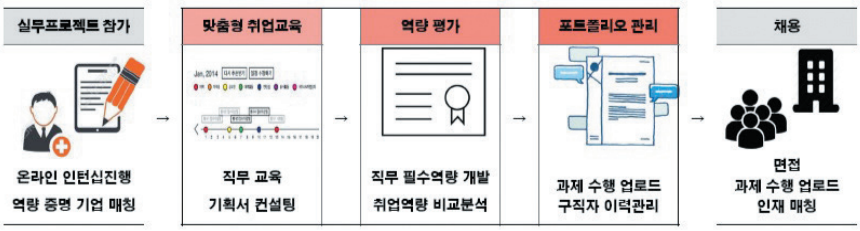
계획 또는 비전은 무엇인가요?

저희는 국내뿐 아니라 세계적으로도 이 분야에서 선도적인 기업입니다. 남보다 앞서서 상용화를 해냈고, 이런 성과를 토대로 앞으로 더 많은 인공지능 의료기기가 시장에 출시되고 선택 받음으로써 국내 최고의 인공지능 의료기업이 될 것입니다. 더 나아가 대한민국뿐 아니라 전 세계의 의료 혁신을 선도하고 이를 통해 더 나은 의료 서비스를 더 많은 사람들이 받을 수 있도록 하는 것이 저희 회사의 지향점입니다.

인재와 기업을 합리적으로 매칭시켜 일자리 창출에 새로운 길을 만들다!

오픈놀, 미니인턴(O2O 통합 교육-채용 솔루션)

온라인 실무 체험교육 인재추천 서비스, 미니인턴 개발



미니인턴의 프로세스 및 특장점

효율적인 온라인 진행 | 참가자 사전 교육 제공 | 능력있는 인재와의 만남 | 멘토링 및 중간 피드백 제공

오픈놀의 사업 환경 향상

매출 증가: 51.2%
1,090백만원(2016)
1,649백만원(2017)

일자리 창출: 136.4%
11명 (2016.12) ⇒
26명 (2018.7)

투자 유치: 청년창업사관학교 추가 지원 대출금 5,000만원 차입

오픈놀의 기술적 성과

- 미니인턴 IOS 애플리케이션 제작: 유저 접근성 향상
- 헤드헌팅 개발: 구인구직 매칭 플랫폼으로서 기능 확장
- NCS 기반 역량데이터모델 마이그레이션: 역량 분석 툴의 개량

누리꿈스퀘어 혁신벤처센터 운영

개요 : ICT 분야의 창의적 아이디어를 가진 예비 창업자 및 초기기업(창업 5년 미만)을 유치, 창업 공간 등 인프라 및 사업화 지원
담당 부서 : DC산업기반조성팀 [02-2132-1210]

“뛰어난 실무 능력을 지닌 청년들이 기업에 취업할 때마다 큰 보람을 느낍니다”

권인택 / 오픈놀 대표이사

오픈놀은 어떤 기업인가요?

저희 회사는 2012년에 설립하여 진로, 취업, 창업 교육에 IT 솔루션을 접목해 다양한 서비스를 선보이고 있는 에듀 테크 스타트업입니다.
주력 서비스로는 기업이 가지고 있는 고민이나, 문제 혹은 다양한 아이디어를 필요로 하는 부분을 대학생 및 취업 준비생의 기획안으로 해결하는 O2O 서비스 미니인턴이 있습니다.

개발을 하게 된 배경이 있다면?

기존의 이력서로는 사람을 판별할 수 없습니다. 학력, 학벌, 봉사활동, 어학점수 등은 업무와 무관한 것인데도 불구하고 이것을 주목하는 경우가 많습니다.
기존 세대들이 만들어놓은 평가 툴로는 미스매칭이 발생할 수밖에 없다고 보여집니다. 이것이 본 서비스를 개발한 배경이자 출발점입니다.
스킬, 자격증 등 이런 가짜 능력에 익숙해지지 말고 진짜 실무 능력을 검증하자는 것이 본 서비스의 취지입니다.
구직자의 능력이 다소 부족하다면 실무 역량을 강화시키는 교육을 통해 기업과 인재간 서로의 미스매칭을 해결해 주자는 것 또한 본 서비스의 지향점입니다.

그 동안에는 어떤 성과가 있었나요?

R&D 자체를 회사에서 진행하려고 하니 부담이 매우 컸습니다. 그래서 64개의 역량평가 툴은 기본적으로 ‘콘펠’을 참고했습니다.
창업 후부터 꾸준히 모아온 저희 회사의 진로 적성(HRD) 관련 데이터베이스에 근거한 자료로 역량과 직무를 연결시키는 과제에 통과한 참가자들은 이후 기업이 원하는 인재상과 잘 맞게 되었습니다. 본 서비스는 스펙이나 학력을 넘어 기업이 원하는 적합한 인재를 찾아주었다는 데 큰 의의가 있다고 판단됩니다.

개발 과정에서 에피소드를 소개해 주신다면?

개발 목표는 머신러닝 기반의 AI 채용 솔루션의 매칭도 분석에 대한 일부 기능 개선이었습니다.
초반에는 기존의 취업 관련 키워드 기반으로 비정형 데이터들을 학습시키다보니 역량을 평가하고 모듈화해 보는 과정에서 그 사람의 지표가 ‘ㅋㅋㅋㅋ’나 ‘형님’이 제일 많이 나오는 경우가 있었습니다.
그런 가비지(Garbage) 파일을 없애는 과정을 거치고 역량 키워드로 정형 데이터들을 기업과 매칭 분석을 하면서 점점 정확도가 높아지기 시작하였습니다.

앞으로의 포부가 있다면?

청년들의 문제를 함께 고민하고 인력난을 해소할 수 있도록 각 기업과 직무에 맞는 인재들을 적재적소에 배치하고 교육하는 데 힘쓰겠습니다.

의료 빅데이터를 ICT로 통합, 분석해 개인 맞춤형 의료 서비스 시대를 열다!

AI기반 정밀의료 솔루션 사업 , 한국형 AI 의사 Dr.Answer

- **추진 내용**: 다양한 의료 데이터(진료 정보, 영상 정보, 유전체 정보, 생활습관 정보 등)를 기반으로 개인 특성에 따른 질병 예측 및 진단, 치료 등을 지원할 수 있는 지능형 SW 기술 개발 추진
  (대상 질환: 암(폐암, 대장암 등), 심뇌혈관질환, 뇌전증, 소아희귀성유전질환, 치매 등)

- **2020년까지 3년간 총 357억원 지원**
  기대효과 : 개인 맞춤형 치료법을 적용함에 따라 부작용 및 불필요한 치료를 최소화하여 의료비 절감 가능
  (AI알고리즘으로 의료진 진단 성과 41.9% 향상, 의료비 58.5% 절감 연구 결과(미국, 2013))

AI기반 정밀의료 솔루션 사업(Dr.Ansawer)

개요 : 의료 데이터를 활용한 의료 분야 지능형SW 응용, 상용화 서비스 개발

담당 부서 : ICT융합확산팀 [043-931-5730]

“병원과 기업이 하나의 네트워크를 이루어 인공지능 의료 솔루션의 새로운 내일을 도전한다는 데 자부심을 갖게 됩니다.”

김영학 / 서울아산병원 교수

의료 시스템의 중요성이 높아지고 있는데요, 개발 배경은 무엇인가요?

질환명이 같더라도 미국인과 한국인에 나타나는 질병의 특성은 다릅니다. 이렇기 때문에 외국의 AI를 우리의 환자들에게 적용하려면 결국 한국인의 데이터를 기반으로 한 의료 모델이 필요합니다. 따라서 AI 솔루션은 지금 의료 영역에서 빠른 속도로 개발되고 있는 분야라고 할 수 있습니다. 또한 앞으로 우리만의 알고리즘을 가지고 있어야 경쟁력을 가질 수 있다고 생각합니다. 암 진단 AI 왓슨이 나왔지만 이는 일부분에 불과하며 질병, 헬스케어 관련 분야는 무궁무진하게 발전할 것입니다. 지금의 AI 기술들은 아직 시장에 유통될 만큼 월등하지 않고 종류가 많은 것도 아니기 때문에 우리가 충분히 겨루어볼 만한 분야이자 시장이라고 생각합니다.

본 지원 사업을 통해 향후 기대되는 성과는 ?

병원과 기업들이 지능형 소프트웨어 개발이라는 하나의 목적으로 큰 네트워크를 만들었다는 점이 우선 가장 큰 성과라고 할 수 있습니다. 아직까지 이런 형태의 대규모 연구 네트워크는 없었습니다. 인공지능 학습을 위한 대규모 데이터셋을 구축한 것과 국내 최고 기술진이 만났다는 사실이 성공 가능성을 높였다고 봅니다. 이 과제가 국민적 공감대를 얻기 위해 산학연병이 합심하여 열심히 노력하였고, 성과를 국가 전체가 나누려는 노력도 점차 가시화되고 있습니다. 이 네트워크가 4차산업혁명 시대의 의료 분야에서 향후에도 수십년 동안 큰 밑거름이 되기를 바랍니다. 또한 이 사업은 한국인의 데이터를 사용한 솔루션 개발을 통해 세계적인 인공지능 기업들이 만들어지고 있다는 점도 큰 의미가 있다고 생각합니다. 사업이 완료되는 2021년부터 글로벌 경쟁력을 갖춘 기업들이 세계로 진출하고 국내 의료와 ICT 인재가 만나 세계적인 산업 경쟁력을 갖출 수 있을 것으로 보입니다.

사업을 진행하면서 기억에 남는 일이 있다면?

산업간 융합이라는 것이 말처럼 쉬운 일은 아닙니다. 컨소시엄 내에는 이미 융합연구를 통해 기술과 의료의 생리를 서로 간에 잘 이해하는 팀도 있지만 그렇지 않은 팀들도 있었습니다. 예를 들어 기술적으로 매우 우수한 기업이지만 처음으로 의사들을 만나서 대화하면서 회의 시간마다 서로 무안할까봐 책상 밑에서 스마트폰으로 용어를 찾아보는 모습이 참 재미있었습니다. 심지어 이런 노력에도 불구하고 때로는 양쪽을 이해하는 기존 연구자들이 통역 아닌 통역을 해야 하는 경우도 있었습니다. 그러나 시작한 지 얼마 되지 않은 짧은 시간이지만 몇 년을 공동연구한 팀들보다 질환별 결속력과 이해력이 높아진 듯하여 매우 자랑스럽습니다.

앞으로의 계획 또한 여러 가지일 것 같은데요

우리나라는 데이터와 기술력을 동시에 가진 나라이고 특히 디지털화된 의료 데이터는 양적인 면이나 질적인 면에서 어느 나라에 못지않게 풍부합니다. 소프트웨어 기술 수준도 선진국에 비하여 결코 많이 뒤처져 있지 않습니다. 이번 닥터앤서(Dr. Answer) 사업으로 임상 현장에서 환자 치료에 직접적으로 도움이 될 수 있는 수준 높은 의료 인공지능 개발이 꼭 성공하길 빕니다. 이뿐만 아니라 디지털헬스 분야에서 한국이 세계무대에서 선두로 올라서 글로벌 인재, 세계적 의료 인공지능 기업들이 생겨나는 계기가 되기를 기대합니다.

사진 합성 티켓, 디지털 옥외광고를 통해 영화관 관객에게 새로운 즐거움을 선사하다!

아이오로라, 스타포토 복합 티켓 발권기 및 디지털사이니지

포토 합성의 복합 티켓 발권 시스템

- 스마트폰을 통한 공연(영화)티켓 발급 및 디지털사이니지 공급
- 디지털사이니지 : 디지털정보 디스플레이를 이용한 옥외광고
- 풀HD 카메라로부터 영상을 획득하여 디스플레이에 재현하는 시스템
- 영상 융합 기술을 통한 합성 영상 생성
- 합성된 영상을 프린터로 전송하여 포토 카드 인쇄
- 얼굴인식 기반 맞춤형 광고 제공
- 합성된 영상을 네트워크를 이용하여 이메일, 휴대폰, SNS로 전송

투자 유치 달성

- '17년 BC카드로부터 투자 유치 계약 성사, 약 10억원
- '17년 SW기술가치평가금액 최고액 달성 : 87억 7천만원

SW기술가치 확보 및 사업화 지원

개요 : 사업화 가능한 SW기술을 보유한 중소 SW기업의 자금 확보(투자 및 융자)를 지원하여 SW기업의 성장 촉진
담당 부서 : 공개SW진흥팀 [043-931-5370]

“영화 티케팅 때문에 지루하다는 말, 이제 완전 옛날이야기로 만들어 버렸죠”

장영수 / 아이오로라 대표이사

아이오로라는 어떤 성격의 기업인가요?

2013년 설립된 ‘아이오로라’는 세계 최초로 포토와 티케팅 기술을 결합하여 스타포토 키오스크를 2015년 7월 출시했습니다. AR기반의 스타포토 키오스크는 가상의 스타와 현실의 사용자가 사진을 촬영하고 즉석에서 보정, 인쇄 및 공유까지 가능합니다. 2016년 중국 극장 1위 업체 완다시네마에 5년간 5,000대 공급 계약을 시작으로 해외에서의 영역을 확장해 나가고 있습니다. 저희 회사는 시네마 사업에 머물지 않고 나만의 교통카드, 기능성 카드, 키즈키오스크, APP 등 다양한 콘텐츠와 플랫폼 서비스를 통해 새로운 콘텐츠로 고객과 소통하는 글로벌 콘텐츠 기업으로 성장한다는 비전을 갖고 있습니다.

관련 산업에 획기적인 전환점이 될 거 같습니다. 개발 배경은 무엇인가요?

아이오로라는 차별화된 티켓 발권 시스템을 만들기 위해 고민을 거듭했습니다. 고객들이 지루해 보이는 모습을 보며 오히려 즐거움을 줄 방안이 없을까 방법을 찾기 시작했습니다. 좋아하는 스타와 사진을 찍고 이를 기념하기 위해 티켓과 같이 출력하면 어떨까 하는 생각을 했습니다. 이것을 제품화하여 세계 최고의 영화 체인업체인 중국 완다시네마에도 제안서를 냈습니다. 현장에서 직접 이용해본 관람객의 만족도가 높아지면서 그들도 점차 관심을 갖기 시작했습니다.
초상권 문제는 스타포토 키오스크를 이용해 영화를 홍보, 마케팅하는 방법을 제안, 광고를 받는 형식으로 해결했습니다. 수익 부분은 스타포토 티켓을 프린트하는 시간에 광고 영상을 틀면서 광고주를 모집하는 방식을 구상했고 바로 실행에 들어갔습니다. 이렇게 하다 보니 지금 완다시네마 극장에 공급되는 스타포토 키오스크가 하루 한 개에 이르고 있습니다.

정보통신산업진흥원의 지원으로 어떤 성과가 있었나요?

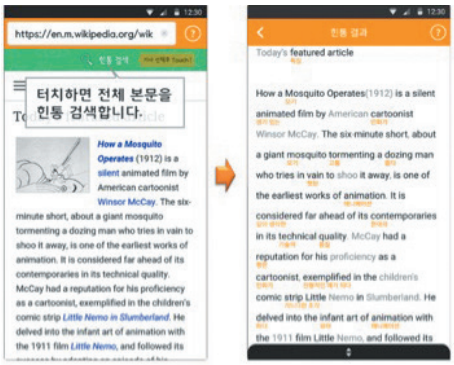
스타트업을 하면서 많은 도움을 받았습니다. 정보통신산업진흥원의 공모전에 참여해 입상을 하거나 프로젝트 사업에 입찰을 하여 자금을 조달할 수 있었습니다. 특히 해외 수요층 연계 기술개발 사업은 연간 억 단위로 지원을 받아 현재 이렇게 성장할 수 있는 원동력이 되었습니다. 특히 글로벌 300 기업에 선정되어 투자, 제휴 등 많은 지원을 받을 수 있었습니다. 이러한 지원을 통해 기술보증보험, 벤처기업 등록에 필요한 요건을 갖출 수 있게 되었습니다.

계획 또는 비전은 무엇인가요?

아이오로라는 앞으로 글로벌 시네마 시장에 납품, 글로벌 시네마 극장의 광고형 모델 시장 진출, 글로벌 교통 시스템 설치, 키즈키오스크 스포키즈 활성화, 스타포토를 통한 기부 등의 계획을 실천에 옮길 것입니다. 아이오로라는 수익성에 의존하는 기업이 되는 것을 원하지 않습니다. 오로라라는 기업 이름처럼 아름다운 빛으로 아름다운 사회가 되는 일에 더욱 노력을 기울이겠습니다.

영어단어 자동 검색앱에 대한 SW프로슈머 평가로 기능의 완성도와 시장확대를 이루다!

브로콜릭, 영어단어 자동검색 앱 '힌통'



영어단어 자동 검색앱 힌통을 개발한 브로콜릭

- 힌통은 사용자가 모르는 단어를 예측하여 미리 찾아주는 영어단어 검색 앱
- 1,300만권이 팔린 영어학습지 리더스뱅크를 힌통에서 서비스
- K-Global @Silicon Valley 2016 참가 업체 선정
- 미국 실리콘밸리 자사 부스 설치, 수출 및 투자 상담 진행

고객 이탈률 하락 등 평가 후 브로콜릭의 성과

- 국내 학습지에 힌통 앱 탑재 계약 체결 및 VC 소액 투자 유치
- SW프로슈머 평가를 통해 고객 이탈률, 검색 실패율 약 15% 하락

SW프로슈머 지원 사업 성과

- 기업 제품 품질 개선

구분	2016년	2017년
유효 도출 결함(인시던트)	2,568건	1,543건
평균 결함 도출 건수	160건	122건
평균 개선률	43%	42%

(인시던트: 기대했던 결과와 다른 결과를 보이는 것)

- SW프로슈머 참여 현황 (IT 숙련 장애인, 경력단절여성, 고등학생 등)

구분	2016년	2017년
SW프로슈머 모집, 활동 인원	741명 (일반 635명, 전문 106명)	603명 (일반 466명, 전문 137명)
참여 성과	1,219명의 참여	927명 참여

SW프로슈머 평가

개요 : SW프로슈머를 통해 창업, 중소기업 소프트웨어의 사용성, 편의성, 기능 완성도 등에 대한 평가를 지원함으로써 국내 중소, 창업 소프트웨어 기업의 시장 연착륙 지원

담당 부서 : SW공학기술팀 [043-931-5450]

“부정적 피드백은 개선, 긍정적 피드백은 발전시켜 영어학습에 새로운 모델을 제시하였습니다”

박창섭 / 브로콜릭 대표

브로콜릭은 어떤 성격의 기업인가요?

브로콜릭은 각기 다른 경험을 한 개발자들이 인도의 IT기업 위프로(인도 2위의 IT기업)에서 프로젝트를 하며 인연이 되어 만든 회사입니다. 다양한 개인 맞춤형 서비스 출시를 통해 사람은 즐거워지고 사회는 젊어지는 세상을 만들기 위해 설립되었습니다.
첫 번째 서비스인 힌통을 이용하면 영어 독해할 때 사용자가 모르는 단어를 예측하여 미리 찾아 주기 때문에 맥 끊김 없이 문장 내용을 이해할 수 있습니다. 또한 영어학원 및 학교뿐만 아니라 콘텐츠를 공급하는 출판사 등과 윈윈관계를 유지할 수 있다는 강점이 있습니다.

새로운 서비스, 그 개발 배경은 무엇인가요?

개발자로서 야근을 많이 하면서 영어학습도 꾸준히 하게 되었습니다. 자연히 개발자 관점으로 영어를 바라보게 되다 보니 현재의 사업 아이템을 고안하게 된 것 같습니다.

정보통신산업진흥원의 지원 결과, 어떠한 성과가 있었나요?

2016년 정보통신산업진흥원의 SW프로슈머 평가사업에 선정돼 프로슈머를 통한 제품 개선작업을 진행했습니다. 39명으로부터 780개의 피드백을 받아 여기서 부정적인 피드백을 골라내어 언급이 많이 된 순으로 개선을 하였습니다. 고객 이탈률은 39%였지만 개선 후에는 24%로 줄었습니다. 사용자가 스스로 하는 검색은 100명 중에서 35명이 못 했지만 개선 후에는 100명 중 23명으로 줄었습니다. 프로슈머의 긍정적인 피드백은 마케팅 문구 등을 만들 때 활용했습니다. 그리고 후속 지원 사업으로 실리콘밸리에서 많은 투자자를 만났습니다. 현재 한 투자자와 해외 진출을 준비하고 있습니다.

사업을 진행하면서 기억에 남는 일이 있다면?

저의 경우는 다니던 회사를 뛰쳐나와 아무한테도 말하지 않고 관련 서비스 개발을 시작한 것이 브로콜리 설립의 출발이었습니다. 그땐 혼자서 매일 8시간 동안 개발하는 일이 그렇게 힘들 줄 몰랐습니다. 하지만 지금은 팀원들이 곁에 있기에 괜찮습니다. 사람을 신명나게 하는 최고의 각성제는 곁에 있는 팀원들이라는 것을 이제 알 거 같습니다.
한 팀원의 경우는 머나먼 실리콘밸리가 처음 가 본 외국이었고, 외국인을 대상으로 하루 전시하고 호텔에 묵고 또 하루 전시하고 하는 일을 하면서 새로운 경험을 한 것이 기억에 남는다는 이야기를 합니다.

앞으로의 계획 또한 여러 가지일 것 같은데요

현재는 영어독해의 불편한 점을 해소해주는 데 초점을 맞추었지만 자기주도학습이라는 교육적 측면에서 기술력을 더해가려고 합니다. 그리고 콘텐츠 업체뿐만 아니라 영어학원 등과도 제휴를 하여 상생 비즈니스 모델로 발전시켜 가려고 합니다. 이러한 과정 속에서 브로콜릭 직원들의 개인적 역량뿐만 아니라 팀워크가 얼마나 성장하고 향상되는지도 발견하는 것 또한 중요한 목표입니다.

첨단 스마트 시스템과 함께 쓰레기 수거에 혁신적인 대안을 제시하다!

이큐브랩, 스마트 쓰레기 수거 관리 서비스

효율성을 더 높인 쓰레기 수거 시스템

- **스마트 수거 차량 관리**: 쓰레기 적재량 데이터를 활용하여 수거가 필요한 쓰레기통만 선별하여 수거 차량에 최적의 동선 제공
- **스마트 클린하우스**: 단독주택 단지의 클린하우스의 적재량 파악
- **계근대 데이터 연동**: 고양시 쓰레기 집하장의 계근대 데이터 통합 관리를 통해 시 전체 쓰레기 발생량을 파악, 행정 데이터로 활용

스마트 수거차량 관리 서비스 | 스마트 클린하우스 서비스 | 해외도시 확산사업

미국에 진출해 대규모 액수의 사업 유치

- 미국 볼티모어시의 '태양광 압축 쓰레기통 및 재활용 스테이션' 구축 사업참여 약 1,500만달러(약 165억원) 규모의 사업 수주

매출 증대 및 신규 인력 고용 등 경제적 성과

- 신규 서비스 사업화를 통한 매출 향상: 165억원
- 인력 채용: 8명

IoT 융복합 시범단지 조성사업

개요 : 도시 문제 해결을 위해 IoT기반 융복합 서비스를 개발, 특정도시에 시범 적용하는 사업
담당 부서 : IoT산업진흥팀 [043-931-5710]

“쓰레기 수거에 아이디어를 더할 때마다 도시가 깨끗해진다는 자긍심에 가슴 뿌듯합니다”

권순범 / 이큐브랩 대표이사

어떤 회사인지 간단하게 소개를 부탁합니다

이큐브랩은 2011년도 압축쓰레기통이라는 간단한 아이디어로부터 시작된 청년 벤처기업입니다. ‘크리에이티브한 아이디어로 세상을 변화시키자!’라는 모토와 함께 전통적인 폐기물 방식보다 효율적인 수거를 가능하게 하는 혁신적인 수거 관리 솔루션을 개발해 예산 절감을 돕고 거리를 깨끗하게 만들기 위해 노력하고 있습니다.

이러한 시스템을 개발하게 된 계기가 있다면요?

신촌과 강남 등을 다니다가 밤만 되면 차고 넘쳐 주위 환경을 더럽히는 가로변 쓰레기통을 보면서 어떻게 하면 이 문제를 해결할 수 있을까를 고민했습니다. 쓰레기를 치우는 미화원분들은 주로 새벽부터 낮에 업무를 보시는데, 정작 사람들은 밤늦은 시간까지 쓰레기를 버리기 때문에 산처럼 쌓이는 쓰레기통 주변을 보면서 안타깝다는 생각을 했습니다. 내용물은 없는데 부피만 큰 쓰레기들을 실제로 발로 밟아줬더니 훨씬 더 많은 쓰레기들이 들어가는 것을 보고 사람 대신에 쓰레기를 눌러줄 압축 쓰레기통을 개발하게 되었습니다. 실제 이 아이디어를 구현하기 위해서는 전력 공급원이 필요했는데 이를 해결하기 위해 별도의 배선 없이 쓸 수 있는 태양광을 이용한 압축 쓰레기통을 개발하게 되었습니다.
더 나아가 단순히 차고 넘치는 문제를 해결하는데 그치지 않고 기술로부터 소외되어 있는 폐기물 수거 관리 산업 분야에 간단한 기술을 접목, 적재량 감지센서, 트래커 등 다양한 IoT제품 및 솔루션을 계속해서 개발, 적용해 효율성을 높여가고 있습니다.

정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해 어떠한 성과가 있었나요?

폐기물 수거 관리 사업은 그 자체가 보수적이고, 지자체에 의해서 관리되다 보니 시범 사업 진행이 생각보다 쉽지 않았습니다. 하지만 정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해 고양시를 대상으로 지역 전반에 걸친 모니터링 솔루션 구축을 진행할 수 있었고, 시민분들을 포함한 정부, 지자체 관계자분들로부터 다양한 의견을 수렴하여 제품을 개선시켜갈 수 있었습니다. 실제 수거 관리 시스템을 완전히 바꿀 수는 없었지만 조금씩 IoT 기술 기반으로 폐기물 발생을 모니터링하고 지자체 단위에서 수거 효율을 고민할 수 있는 데이터가 확보될 수 있어 매우 큰 의미가 있었다고 생각합니다. 이러한 고양시의 구축 사례를 바탕으로 세계적인 스마트시티 협의체인 GCTC에서 소논문 발표를 진행하였고, 세계도시 전자정부협의체에서 고양시가 지속가능부문 금상을 수상하는 기쁜 소식도 전할 수 있었습니다.

개발 과정에서 여러 가지 어려움도 있었을텐데요

쉽게 접하기 어려운 쓰레기 산업 분야에서 사업을 진행하다보니 현장 업무가 쾌적하지만은 않았습니다. 덥고 추울 때 제품을 설치하기도 하고, 제품에 문제가 발생하면 한밤중에도 출동해서 쓰레기통을 뒤적거리기도 했습니다. 지나가는 행인분들께서 이상한 눈으로 보시며 뭐 하냐고 물어보셔서 답변해 드리기도 했던 기억도 납니다.

계획 또한 남다를 것 같은데요

과학 기술은 날이 갈수록 발전하는데 쓰레기를 처리하는 방식은 100년 전과 별로 차이가 나지 않습니다. 사람이 생활하는 곳이라면 어디에서나 쓰레기 처리 과정이 필요합니다. 저희 회사는 다양한 비효율을 줄여주는 솔루션을 계속해서 개발해 환경적, 사회적 문제를 해결해가는 데 힘을 더하고 싶습니다.

드론으로 촬영한 360° 영상을 클라우드 플랫폼을 통해 자동 처리해 전송한다!

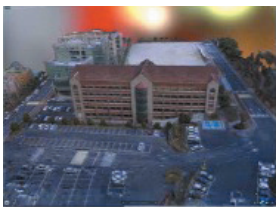
4S Mapper, DaaS Pano(Drone as a Service, Panorama)

진일보한 드론 영상 처리 솔루션

- 드론에서 촬영된 360° 파노라마 영상을 클라우드 플랫폼에서 실시간 자동 처리(모자 이크, 색보정 등) 과정을 거쳐 각종 모바일 기기 및 컴퓨터 등에 자동 전송

강원도 평창, 알펜시아 스키점프 센터

드론 360° 파노라마 VR


드론 2D/3D & 모델링

인건비 및 임대료 절감 등 경제적 성과

- 개발 기간 단축에 따른 인건비 절감
- 클라우드 인프라 지원에 따른 서버 및 네트워크 비용 절감 (전용회선 및 서버 임대료 절감: 9천 6백만원)

신규 서비스 사업화를 통한 다양한 성과

- **매출 성과** 5천만원 이상
- **신규인력 채용** 3명
- **기술보증기금 유치** 1억원

클라우드혁신센터 운영 사업

개요 : 국내 예비 창업자, 스타트업 기업을 대상으로 클라우드 기반 SW 개발, 사업화, 글로벌화 등 창업, 시장 진출 및 성장 지원
담당 부서 : 클라우드산업진흥팀 [031-606-1523]

“드론 촬영본의 분석, 처리를 통해 재난 피해를 최소화하는 필수 솔루션이 되었으면 합니다”

이승호 / 4S Mapper & DroMii Co., Ltd 대표이사

회사 전반에 대해 설명해 주신다면?

4S Mapper는 공간정보를 기반으로 인공위성, 항공 및 드론 영상 처리와 분석에 특화된 기업입니다. 2016년 10월에 창업해 2017년 기술보증기금으로부터 벤처기업 인증을 받고 기업부설연구소도 설립도 했습니다. 작년 12월에는 과학기술정보통신부로부터 K-Global 300 기업으로 최종 선정되었습니다.

이러한 획기적 시스템을 개발한 데에는 계기가 있을 것 같은데요

저는 지난 20년 넘게 인공위성과 항공 영상 처리와 분석 업무를 담당했습니다. 문제는 제가 찍고 싶은 지역을 원하는 시간에 촬영이 안 된다는 것이었습니다. 그래서 석박사 과정을 마치고 2년 전 한국에 와서 처음으로 드론으로 영상 촬영을 시작하였고, 이와 더불어 전공인 공간정보 관련 영상 DB 구축과 분석 업무도 시작하게 되었습니다. 또한 일반인 누구나 쉽게 상용 드론으로 촬영한 영상을 클라우드에 올리고 공유하는 양방향 스토리텔링이 가능한 플랫폼을 개발하게 되었습니다.

정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해 어떠한 성과를 거두었나요?

저희가 정보통신산업진흥원의 연계 사업을 통해 개발한 ‘DaaS Pano’의 핵심엔진이 국가연구과제의 일부 기능으로 활용되었습니다. 해당 과제는 무인기를 통해 획득한 영상을 분석해 재난 감지 및 예측을 하고, 각 결과를 지자체에서 운영하고 있는 재난경보시스템을 통해 전달해 국민들의 피해를 최소화하는 것이었습니다. 이때 사용된 저희 기술은 무인기(드론)를 통해 획득한 영상들을 준실시간으로 360도 파노라마 형태의 이미지로 제공해 시스템 운용자에게 재난의 실제 상황을 한 눈에 보여줌으로써 더 적합한 대응 방안을 모색할 수 있도록 지원하는 것입니다. 또한 HTML5 형태로 최종 결과물이 제공되기 때문에 디바이스나 운영체제, 브라우저 종류와 상관없이 바로 확인이 가능한 것이 특징입니다.

개발 과정 스토리 중에서 말씀하고 싶으신 게 있다면?

개발된 DaaS Pano의 성능 테스트를 위해서는 다양한 조건의 샘플 영상들이 필요합니다. 이를 위해 국내뿐만 아니라 해외에서 드론이 비행과 촬영이 가능한 지역을 찾아다니게 되었고, 현재 많은 데이터 세트를 확보하게 되었습니다. 관심 있는 다른 분들도 볼 수 있도록 완성된 360도 파노라마 영상을 인터넷에 공유했는데, 1년도 안되어 해외 영상의 조회수는 많은 것이 70만에 가깝고, 국내 영상의 경우는 40만이 넘고 있습니다.

앞으로의 바람이 있거나 계획이 있다면?

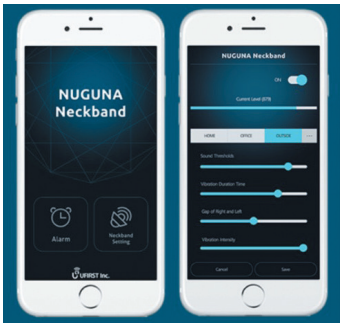
재난에 대한 초기 대처의 중요성이 주목 받으면서 그 규모 및 피해를 최소화하는데 각 기관과 다양한 기존 시스템에 기초 및 필수 솔루션으로 사용되었으면 합니다. 현재는 360도 파노라마 형태의 데이터이지만 추가 개발 중인 DaaS 3D가 완성되면 더 정확하고 정밀하게 재난 지역에 대한 피해 현황이 파악될 것입니다. 또한 DaaS Pano와 DaaS 3D를 클라우드 플랫폼화하는 것이 목표입니다. 추가 제품은 DTM(Drone Traffic Mapper or Drone To Mapper)입니다. 이 제품은 최근 화두가 되고 있는 스마트 시티의 도로 및 관련 시설물들을 머신러닝 기법을 통해 효율적으로 관리하고 인공지능 알고리즘을 적용해 예측적인 유지 보수가 가능한 솔루션입니다.

소리가 나는 방향을 진동을 통해 알려줘 청각 약자의 삶의 질을 높이다!

유퍼스트, 청각보조기구 누구나 넥밴드(NUGUNA Neckband)

단기간, 저비용으로 청각 약자를 위한 디바이스 시제품 개발

· 청각장애인 및 난청인을 위한 최초의 주위 환경 감지 넥밴드로 소리가 들리는 방향을 진동으로 알려주는 웨어러블 디바이스



누구나 앱 : 진동 시간· 세기 등 설정

누구나 넥밴드

다양한 성과 창출

- MWC 2018 BEST 10 선정(2018.2)
- 매출 발생(4천만원) 및 신규 고용 창출(5명)
- 해외법인 설립(2017.6)
- 킥스타터 $32,077 모금, 목표액($30,000) 대비 106% 달성 (2017.8)

ICT 디바이스랩 판교FAB 위탁운영사업

개요 : IoT, 스마트 디바이스 분야 시제품 제작 지원

담당 부서 : 3D프린팅산업진흥팀 [043-931-5750]

“누구나 할 수 있는 것을 누구나 할 수 있게, 청각 장애의 고통을 기술로 없앨 것입니다”

이현상 / 유퍼스트 대표이사

기업 소개를 간단하게 해 주신다면?

유퍼스트는 장애인 및 노인을 위해 IT 기술을 접목한 웨어러블 디바이스를 개발하고 있는 스타트업 기업입니다. 저희 유퍼스트는 장애인을 이해하며 장애인의 고통을 기술로써 줄이기 위해 노력하고 있습니다.

혁신적인 시스템을 개발하신 것 같은데 그 특징은 무엇인가요?

‘누구나’ 넥밴드는 청각 장애인, 노인성 난청인 등 청각 약자를 위해 고음의 방향을 진동으로 알려주는 웨어러블 넥밴드로 비싼 가격의 보청기가 국내뿐만 아니라 세계적으로도 청각 장애를 지닌 분들에게 널리 보급되지 않은 상황을 인식하고 만든 제품입니다. 이 제품은 소리를 듣는 보청기와는 달리 목에 거는 기기를 통해 진동으로 소리가 나는 곳을 알려주는 방식을 통해 청각 약자들에게 주위 환경의 위험요소나 대화의 시작 등을 원활하게 하도록 도와줄 수 있습니다.
무게가 가벼워 목에 무리가 없고 보청기를 끼지 않은 상황에서도 소리가 나는 방향을 진동으로 알려주어 사용자의 편의성을 높였다는 점이 특징입니다. 또한 손쉽게 주변의 음성 레벨 확인 후 진동의 시간, 감도, 세기 등을 설정할 수 있다는 점도 장점입니다.

정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해서 이룬 성과가 있다면?

정보통신산업진흥원의 도움을 통해서 해외 마케팅 및 수출을 위한 제품 서비스의 기획 지원을 받았습니다.
수출에 관련된 교육, 수출을 위해 실제로 필요한 원산지 증명서, 시험 테스트 자료 등 관련 자료 등을 보완할 수 있었고 수출 마케팅에 필요한 자료 작성 및 실무 적응 훈련 등의 도움을 받았습니다. 또한 3D프린팅 및 주형을 통해 기구 검증 및 금형 검증을 사전에 할 수 있었습니다.

개발하는 동안 우여곡절도 있었다고 알고 있는데요

2018 MWC 출품과 관련해 일정상 금형이 나올 수가 없던 상태였습니다. 저희는 이 박람회에 참가하기 위해 도움을 요청했습니다. 이에 약 20세트의 시제품을 3D프린팅을 통해 만들 수 있었습니다. 이 박람회에서 복지에 관심이 많은 유럽 국가로부터 많은 호응을 받았습니다. 당시 6개국 바이어와 계약을 체결하였고 하반기 내에 실제 거래가 이루어질 예정입니다.

앞으로의 계획 또는 비전은 무엇인가요?

유퍼스트는 장애인을 위한 회사가 아닙니다. 우리 모두가 나이가 들어 사용할 수 있는 제품을 만들고자 하는, 생각이 다른 기업입니다. 다음 제품으로는 치매와 우울증에 도움이 되는 진정 장치를 기획 중에 있습니다. 향후 전 세계 웨어러블 웰니스 디바이스 TOP 10이 되는 날까지 세계 무대를 향해 최선을 다해 연구 개발하겠습니다.

유전자 분석을 위한 핵심 소프트웨어의 국산화로 생명공학 산업을 업그레이드하다!

제로믹스(현 클리노믹스), 게놈 분석 시스템 구축 및 개인 유전자 분석 서비스 제공

게놈(유전체) 분석 시각화 시스템 개발

- 대용량 게놈 데이터 분석 환경 제공 및 데이터 통합, 체계적 관리와 빠르고 효율적인 상용 서비스 제공

게놈 분야 핵심 소프트웨어의 국산화

- 개인 유전체 분석, 암 분석 서비스 상용화, 질병 예측, 예방 맞춤 의료, 게놈 분석 시각화 기술 등 게놈 분야 핵심 SW의 국산화 및 상용화 달성

특허 출원 등 괄목할 만한 기술적 성과

- 국내 특허 출원 9건, 등록 2건 완료, 논문 SCI(E)급 3편, 비SCI급 5건, 출판, 프로그램 등록 3건 등

매출 및 고용 향상, 투자 유치 등 경제적 성과

매출
과제 매출 75백만원
회사 매출 1,120백만원

고용 창출
제품 개발 12명 채용

투자 유치
기술보증기금 5억
개인 엔젤 보통주 20억

신산업 창출을 위한 SW융합기술 고도화 지원 사업

개요 : SW융합 성장 역량을 접목시켜 SW융합 핵심 기반 및 응용, 상용화 기술 개발을 통해 SW융합 기술 고도화 지원
담당 부서 : 지역SW신산업진흥팀 [043-931-5330]

“질병 관련 유전자 검사를 받고 대처한다면 누구나 건강하게 사는 내일이 온다고 봅니다”

조수안 / 제로믹스(현 클리노믹스) 사업본부장

간단하게 기업에 대해 소개해 주신다면?

제로믹스는 노화와 질병을 극복하기 위한 첨단의 게놈 분석 기술을 개발하는 벤처기업입니다. 울산과학기술원(UNIST) 1호 교원 창업 기업으로 2014년 11월에 설립되어 생정보학(BT+IT) 첨단 오믹스 기술을 개발 응용하고 있고 ICT와 생명공학 융합기술 극노화 및 극질병 관련 상품과 서비스를 제공하고 있습니다. 2018년 04월 13일부로 클리노믹스라는 바이오 전문 기업과 1:1 비율로 합병, 사명이 클리노믹스로 변경이 되었습니다.

혁신적인 시스템을 개발하신 것 같습니다. 개발을 하게 된 배경은 무엇 인가요?

2017년 3월 1일부터 유전자 검사에 대한 건강보험 적용이 시작되었습니다. 대물림되는 유전병과 위암, 폐암, 혈액암 등 유전자가 관여한다고 입증된 암에 대해 환자는 50%의 본인 부담금만 내면 이들 검사를 받을 수 있도록 제도가 개선된 것입니다. 또한 2017년 4월 미국 FDA가 유전자분석기업인 23앤드미(23andMe)와 같은 민간기업이 의료기기관을 거치지 않고 소비자 직접(DTC)판매를 허가했고 국내에서도 유전 자 검사기관으로 등록된 기업을 대상으로 허용된 46개 유전자에 대해 DTC판매를 허가했습니다.
제로믹스는 이러한 게놈 관련 시장 환경에 발맞추어 대용량 게놈 데이터 분석 환경을 제공하기 위한 다중오믹스 기반 게놈 분석 시각화 시스템을 개발했습니다. 이제 다양한 분석 프로토콜을 표준화하여 대용량 게놈 데이터의 통합, 체계적 관리, 빠르고 효율적인 상용 서비스 제공 체제를 구축하는 것을 목표로 하고 있습니다.

정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해 어떠한 성과를 거두었나요?

본 지원 사업을 통해 개발된 제품인 ‘제노솔루션’의 경우 주 고객층이 유전자 검사기관으로 등록된 실험 기업들입니다. 국내에서 현재까지 약 3천건 이상의 일반인 대상 유전자 검사 상품을 판매, 국내 관련 기업들 중 가장 많은 매출을 올린 것으로 파악됩니다. 내년에는 최소 4만건 이상의 판매 계약을 진행 중에 있고 국내를 넘어 미국, 중국 등에 런칭하고자 노력하고 있습니다. 한편 표적 변이 분석 서비스를 고객사에 맞춤형으로 제공해 리포트 판매 당 로열티를 받고 있습니다.

개발 과정 또는 사업을 진행하면서 어려운 점도 많았을 거 같은데요

기업은 사람이 자산이라는 말이 있습니다. 초기에는 우수한 인재를 채용하는 데 많은 어려움이 있었습니다.
게놈과 IT를 모두 잘 알거나 혹은 한쪽 분야에서라도 전문적인 우수한 인력이 필요한데 현실상 중견기업 이상의 안정적인 기업에 취업을 원하는 인재들이 많은 것 같았습니다. 결국 예전 동료들 중에서 능력 있는 인력을 어렵게 스카웃하여 사업화를 진행했습니다. 앞으로도 더 많은 좋은 인재들이 필요합니다. 벤처기업 활성화를 위해 국가적인 시스템이 갖춰졌으면 좋겠습니다.

향후 계획 또한 남다르다고 보여지는데요

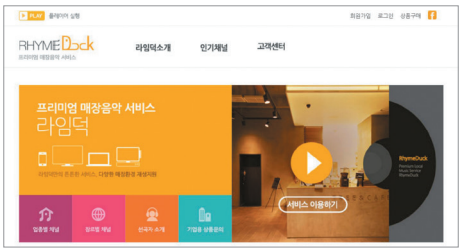
한국인 10대 암, 10대 질병 유전자 검사 서비스, 안과 질환, 치주 질환 등 다양한 유전자 검사 관련 상품들을 세분화하여 출시할 계획에 있습니다. 또한 게놈 기반 다양한 한국 내 기업(약 10여개)에 첨단 게놈 리포트 및 암 게놈 정보 제공 사업을 추진 중에 있습니다.
미국 샌디에고 등 국제적 영업 활동도 개시할 예정입니다.

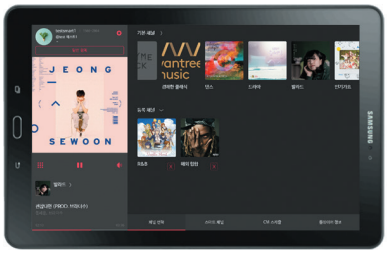
매장의 음악 및 영상 재생 시스템을 스마트폰과 PC를 통해 원격으로 움직이다!

원트리즈뮤직, N-Screen 기반 매장 음악 및 영상 콘텐츠 서비스 제공 SaaS 개발

매장 음악 서비스 라임덕을 기반으로 한 음악+영상 서비스

- 매장 음악 서비스 플랫폼을 비디오 서비스로 확장해 음악과 영상 콘텐츠 큐레이션 서비스 제공, 고객은 원격에서 이를 관리할 수 있는 서비스 플랫폼 구축
- 매장 점주가 클라우드 환경에서 모바일, PC 등의 접속을 통해 가지고 있는 콘텐츠를 손쉽게 업로드, 재생할 수 있는 관리 시스템
- 매장에서 음악과 영상을 모두 사용하고자 하는 고객은 기존의 음악 서비스에서 손쉽게 비디오 기능을 확장시킬 수 있음





개발로 인한 다양한 경제적 성과

- 클라우드 기반으로 공급함으로써 하드웨어, 솔루션 구축, 유지 보수 등의 비용 절감
- 신규 서비스 사업화, 고도화를 통해 매출 성과 및 신규 인력 채용

매출 성과
435백만원
(국외 매출 2백만원)

신규 인력 채용
5명(고용 유지 3명)

기타 실적
500개 이상의 신규 고객,
1만개 이상의 이용 고객 유치

글로벌 SaaS 육성 프로젝트(GSIP)

개요 : 국내 ICT 중소기업의 클라우드 경쟁력 강화 및 시장 진출을 위해 국내외 대형 선도 기업의 인프라 활용 및 멘토링 서비스 제공 등 지원

담당 부서 : 클라우드산업진흥팀 [043-931-5412]

“더 편리하고 경제적으로 음악을 틀 수 있으니까 카페 등 고객사 사장님들이 많이 좋아하십니다”

노종찬 / 원트리즈뮤직 대표

원트리즈뮤직은 어떤 일을 하는 회사인가요?

원트리즈뮤직은 매장 음악 서비스를 주 사업 영역으로 하는 기업으로 고객의 니즈를 원츠로 바꾸자는 미션과 함께 2011년 설립되어 차별화된 음악 및 영상 서비스를 개발하기 위해 노력하고 있습니다. 2번째와 3번째 비즈니스 영역은 매장 내 영상 관리 시스템과 음향 설치 서비스라고 할 수 있습니다.

이전과는 다른 시스템을 개발하셨는데, 개발 이유를 설명해 주신다면?

첫 번째는 고객의 니즈를 파악했기 때문입니다. 일부 매장에서 멜론, 벅스 등의 개인용 음악 서비스를 불법으로 사용하는 실정이었고, 이와 더불어 합법적인 음악 서비스를 사용하고 싶다는 의견이 있었습니다. 두 번째는 매장 알바생의 입장에서 생각했기 때문입니다. 그들은 음식이나 커피를 서빙하는 것이 주 업무인데 멜론이나 벅스 등에서 매일 좋은 음악을 선곡까지 해야 하는 부담감이 있었습니다. 그래서 저희 회사의 시스템이 이것을 대신해 주게 되면 좋을 것이라 판단했습니다. 한편 매장에서는 제품의 프로모션, 직원 교육용 멘트들을 녹음하여 방송하고 싶어 하는데 저희 시스템에 멘트 관리 시스템을 추가하면 이들 기능을 사용할 수 있다는 점을 말씀 드리고 싶습니다. 또한 매장 전용 음악 서비스를 위해서는 이를 위한 플레이어, 재생 서버 등이 필요한데 리테일 매장에서 이러한 부분을 직접 구축할 수는 없는 일이라고 생각해 저희 회사가 차별화된 시스템을 개발, 공급하게 되었습니다.

정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해 얻은 성과는 무엇이죠?

이번 지원 사업을 통해 AI를 활용한 스마트 선곡 시스템을 도입하게 되었습니다. 먼저 기술적인 측면에서는 음악 재생과 송출 시스템 개발 및 서버 관리 등의 기술에서 음악 데이터를 활용하여 사용자들이 좋아할 만한 음악들을 분류하고 선곡할 수 있는 시스템을 갖추게 되었습니다. 이를 확장하면 단순히 음악 데이터뿐만 아니라 리테일 매장들의 매출, 내방객, 직원들의 데이터를 분석하여 매출을 극대화시킬 수 있는 스마트 시스템으로의 발전 가능성도 있다고 생각합니다. 경제적인 측면에서는 데이터 기반의 스마트 선곡 시스템을 활용해 많은 부분들의 자동화로 알바생 등의 활용이 줄어 비용을 절감할 수 있다는 강점이 있습니다. 한편 매장에서 고객은 본인의 취향과 일부 데이터만 입력하면 자동으로 음악이 선곡되기 때문에 더 손쉽게 음악 플레이어 사용이 가능하고 날씨나 내방객의 나이 대에 따라 음악을 빠르게 전환할 수 있다는 장점 또한 갖고 있습니다.

사업을 진행하면서 특별하게 기억나는 일이 있었다면?

개발해 오던 것을 업데이트 또는 추가 개발하는 것이 아니라 전혀 다른 부분을 개발해야 되었기 때문에 외주 업체들과의 협업을 할 기회가 많았는데 이를 통해 개발 프로젝트 매니지먼트의 중요성에 대하여 다시 한번 느끼는 계기가 되었습니다. 대규모 프로젝트를 하게 되는 경험들이 점점 쌓여 가면서 일이 재미와 보람을 느끼게 되었다는 점도 덧붙이고 싶습니다.

앞으로의 계획을 말씀해 주신다면?

앞으로 스마트 선곡 시스템에서 적극적으로 장애인들을 위한 일자리를 마련해 볼 생각입니다. 꼭 내부에서만 업무를 할 수 있는 부분들이 아니기 때문에 거동이 불편한 중증 장애인들도 누구나 선곡을 잘 할 수 있다고 생각하고 이러한 기회를 통해 스마트 워크 시스템에 대한 회사의 이해도도 높일 수 있을 것 같습니다.

국내 스타트업은 해외에 도전하고 해외 인재는 국내에서 창업할 수 있도록 개방형 혁신을 이끌어 갑니다

정보통신산업진흥원은 국내외 기업과 인재가 글로벌 수준의 경쟁력을 확보해
더 빛나는 미래에 도전하도록 다양한 지원 사업을 펼치고 있습니다.

CHALLENGE

01 Imagination

기발한 아이디어와 ICT가 만나 상상이 현실이 되다

02 Challenge

ICT한국, 세계 시장에서 통했다

03 Innovation

거듭된 혁신으로 세상을 이롭게

04 Global Mind

도전과 소통, 지역사회를 넘어 세계로

어린이를 위한 스마트콘텐츠로 동심의 세계가 지구촌에 활짝 피어나다!

스마트스터디, 어린이들의 풍통령 '핑크퐁', 중국시장을 사로잡다

유아, 아동을 위한 동요, 동화 영상 콘텐츠 개발

- 유아용 영상 콘텐츠를 한국어, 영어, 일본어, 중국어로 서비스하는 스마트 콘텐츠 기업
- 홍보 영상 제작, 인플루언서 마케팅, MWC Shanghai, MWC Americas 참가

국내외 사업 제휴 및 비즈니스 확대

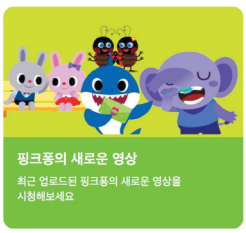
- KT와 전략적 제휴를 통한 투자 유치 (30억원)
- 말레이시아 방송국 Astro와 전략적 제휴 및 콘텐츠 공급 MOU 체결
- 중국 최대 IPTV 시스템 朋普(Voole)에 채널 오픈, 450여편 서비스
- 유튜브 누적 조회 수 45억건 달성
- Cynopsis 2017 Kids Imagination Awards 모바일 앱(Preschool 부문 수상)

해외 비즈니스 확대를 통한 매출 향상 및 일자리 창출

국내 매출
90억원(2016) → 150억원(2017)
약 60억원 증가

해외 매출
85억원(2016) → 100억원(2017)
약 15억원 증가

일자리 창출
88명(임직원수 220명)



스마트콘텐츠 해외진출 지원

개요 : 국내 우수 스마트콘텐츠의 글로벌 홍보·마케팅, 해외 주요 전시회 한국공동관(Smart Content Pavilion) 운영, 글로벌 서비스 인프라 등 지원

담당 부서 : 융합콘텐츠진흥팀 [043-931-5630]

“즐겁고 신나는 동요, 동화 콘텐츠를 만들다 보면 나도 모르게 어린이로 되돌아간 듯합니다”

이승규 / 스마트스터디 글로벌사업 본부장

간단하게 기업에 대한 소개를 해 주신다면?

스마트스터디는 남녀노소 누구나 재미있게 즐길 수 있는 고품질의 글로벌 콘텐츠를 제작, 유통, 서비스하는 기업입니다. 2010년 6월 설립된 이래 차별화된 기획력과 높은 기술력을 바탕으로 164개국 앱스토어 및 미국, 중국, 동남아시아 오프라인 시장에 진출해 좋은 반응을 얻고 있습니다. 주요 사업 분야는 '핑크퐁'으로 대표되는 유아동 교육, 엔터테인먼트 서비스 및 유아동 용품 사업과 몬스터슈퍼리그로 대표되는 게임 사업입니다. 핑크퐁은 전 세계 164개국 앱마켓에 진출, 2억 누적 다운로드를 달성했고, 유튜브에서는 50억 누적 조회수, 구독자수 700만명을 기록했습니다.

재미있고 앞서가는 콘텐츠를 개발하신 것 같습니다. 개발 배경은 무엇인가요?

아이폰 3Gs가 한국에 처음 들어오게 되면서 모바일을 통해 새로운 콘텐츠들을 만들고 제공할 수 있겠다는 생각을 했습니다. 특히 스마트디바이스에는 유아 콘텐츠가 더 적합하다는 것을 알게 되었습니다. 또한 글로벌 콘텐츠로 자리잡기 위해서는 초등보다는 유아용 콘텐츠가 훨씬 더 적합하다고 생각했습니다. 전세계 2-3세 아이들이 배우고 느끼는 것들은 거의 모든 나라에서 다 비슷하기 때문입니다. 처음에는 교육에 방점을 찍고 모바일 학원을 만들어 볼 생각이었습니다. 그래서 유치원 기관 교재와 영어 교육열을 고려해 영어동화책을 앱으로 내놓았습니다. 동요 앱은 이와 더불어 가볍게 출시해봤습니다. 그런데 기대와 달리 영어동화책이 아니라 신나는 동요 앱에 대한 소비자들의 반응이 가장 좋았습니다. 그래서 바로 동요와 같은 유아 콘텐츠에 집중하기 시작했습니다.

정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해 어떠한 성과를 거두었나요?

이번 지원 사업을 통해 브랜드 인지도 제고를 목표로 제작한 영문 브랜드 홍보 영상을 브랜드 웹사이트, SNS 콘텐츠와 함께 연계하여 내보낸 결과, 구독자 증대와 매출 증대라는 효과를 얻었습니다. 또한 동남아 유명 인플루언서들과 콜라보레이션 영상을 제작하는 인플루언서 마케팅으로 해외 시장을 더 확대하고 해당 지역에서의 인지도를 제고할 수 있었습니다. 지원 사업 기간 중 아기 상어 챌린지 바이럴 캠페인이 전세계적으로 흥행하면서 동남아 진출이 가시화되었고, 말레이시아 최대 미디어 기업인 Astro와 콘텐츠 제휴 계약을 맺는 등 현지 파트너 네트워크 구축에 탄력을 받았습니다. 동남아 5개국(베트남, 싱가포르, 필리핀, 인도네시아, 말레이시아) 현지 유명 백화점들로부터 공연 등의 엔터테인먼트 프로그램과 팝업스토어 오픈 제휴 러브콜을 받기도 했습니다.

앞으로의 계획 또는 비전은 무엇인가요?

단기적으로는 지금까지 디지털로 서비스되어 오던 저희의 콘텐츠를 더 편리하게 어디서든 만나볼 수 있도록 오프라인으로 사업을 확장할 예정입니다. 사운드북 등 계속된 제품 개발뿐만 아니라 공연 등 다양한 오프라인 행사도 기획 중에 있습니다. 2017년부터 문화센터, 뮤지컬 공연 등을 제작해 핑크퐁 팬들을 직접 만나왔는데, 2018-19년에는 핑크퐁 TV 장편 애니메이션을 새롭게 선보일 예정입니다. 또한 오프라인 제품의 해외 진출에 박차를 가할 예정입니다. 장기적으로는 좋은 콘텐츠는 플랫폼을 넘어서 지속적으로 성장할 수 있기 때문에 디즈니와 같이 글로벌 시장을 대상으로 성공적인 콘텐츠 IP 사업을 하는 글로벌 콘텐츠 회사가 되기 위해 노력할 것입니다.

한국을 넘어 중국, 아시아가 인정하는 컴퓨터그래픽 전문기업으로 성장하다!

덱스터스튜디오, 헐리웃 수준의 CG 기술력을 보유한 올인원 스튜디오

영상 제작물 관련 시각 특수효과 기술력 보유

- 2017년 해외 매출액: 173억 달성
- 시그라프 2017에서 아시아 최고 인하우스 기술 논문 발표
- 영화 '신과 함께' 제작으로 전세계 110개국 판매, 글로벌 콘텐츠 전문기업으로 도약
- 중국 완다그룹과 〈쿵푸로봇〉 한중 공동 제작 영화 진행 중

CG전문기업 육성사업

개요 : 우수한 컴퓨터그래픽(CG)기술을 보유한 기업에게 기반조성, 제작역량강화, 해외마케팅 등을 지원하여 글로벌 선도기업으로 육성

담당 부서 : VR산업진흥팀 [02-2132-1171]

"헐리웃 수준의 영상 특수효과 기술로 올인원 스튜디오의 꿈을 이루어가고 있습니다"

서형찬 / 덱스터스튜디오 제작본부 실장, VFX 프로듀서

덱스터스튜디오는 어떤 성격의 기업인가요?

덱스터스튜디오는 국내 최대 규모로, 콘텐츠 기획부터 제작, 후반작업까지 모든 것이 가능한 콘텐츠 전문 스튜디오입니다. 2012년 회사 CEO이자 연출 감독인 김용화 감독님의 4번째 연출작 '미스터 고'의 제작 및 후반작업을 시작으로 설립되었습니다. 당시 이 작품은 흥행에는 실패했지만 VFX(Visual Effect) 기술력을 인정받아 개봉과 동시에 해외에서 후반작업에 대한 요청이 많이 들어왔습니다. 이후 서극 감독의 '적인걸2', '지취위호산' 등 중국 블록버스터 영화를 작업하면서 VFX 기술력을 아시아 전역에 알릴 수 있게 되었고 2015년 CG회사 최초로 KOSDAQ에 상장하였습니다. 특히 2017년 한한령에도 불구하고 '몽키킹2'로 홍콩 금상장 영화제에서 최우수 시각효과상을 수상함으로써 저희의 기술력이 인정받고 있다는 것을 다시 한번 확인했습니다.

남다른 영상 기술력을 개발한 계기는 무엇인가요?

영화 '미스터 고'의 제작에서 리얼한 고릴라의 표현이 도전 과제였습니다. 당시 아시아에서는 사실적인 크리처의 애니메이션 및 피부, 털 등을 표현하는 곳이 없었기 때문에 후반 작업을 위탁하기 위해 헐리웃의 메이저VFX 회사들에게 의뢰를 했습니다. 하지만 후반작업 비용만 제작비보다 훨씬 비싼 견적을 전달 받아 차라리 해외에 비싼 비용을 지불하느니 국내의 독자적 기술을 개발해야겠다는 생각으로 덱스터스튜디오가 창립되었습니다. '미스터 고'는 긴 시간 끝에 마침내 국내 기술력으로 완성되었고, 자체 개발한 털 솔루션은 해외의 많은 업체들이 관심을 갖게 되었습니다. 그 후 덱스터는 털 솔루션뿐 아니라 워터 솔루션, 내부 파이프라인 등 꾸준히 R&D에 많은 투자를 하여 헐리웃과 비슷한 기술력을 가지게 되었고, 아시아의 다양한 고예산 블록버스터들을 제안 받게 됨으로써 회사가 성장하게 되었습니다.

정보통신산업진흥원의 지원으로 어떤 성과가 있었나요?

정보통신산업진흥원의 지원 사업으로 기술력은 있지만 영세한 업체들이 자생력을 키우는 데 많은 도움이 되었습니다. 그렇게 쌓여진 기반을 통해 저희 덱스터를 포함한 국내 VFX업체들이 아시아에서는 한국이 CG로는 최고의 퀄리티라는 인정을 받게 되었습니다. 그리고 최근의 지원 사업을 통해서는 중국 영화의 의존도를 줄이고 자체 콘텐츠를 제작하면서 단순한 후반업체가 아닌 콘텐츠를 기획, 개발부터 촬영, 후반작업까지 진행하는 올인원 콘텐츠 제작업체로 발돋움하고 있습니다.

프로젝트를 진행하면서 우여곡절도 있었을 것으로 보이는데요

'해적: 바다로 간 산적'은 바다 배경의 영화이었지만 바다에서 촬영한 장면이 없고 일부만 수조 세트에서 촬영하여 CG로 바다를 표현해야 하는 이슈가 있었습니다. 하지만 촬영이 종료될 때까지도 인하우스툴이 완성되지 않아 걱정이 많았습니다. 이대로 계속 간다면 영화 개봉마저 불가능한 상황이었지만 후반작업 중반에 간신히 인하우스툴이 완성되어 초반에 계획했던 대로 바다를 표현할 수 있었습니다. 그 이후로 몇 차례 워터 시뮬레이션 인하우스 툴이 업데이트되면서 기술력이 성장했지만 아직까지도 그때를 생각하면 아찔한 마음이 듭니다.

계획 또는 비전은 무엇인가요?

초반에 덱스터스튜디오는 영화를 기획, 개발, 제작하고 후반작업까지 끝내는 스튜디오가 목표였습니다. 그러나 지금은 영화뿐 아니라 다양한 분야의 콘텐츠를 기획, 개발하는 올인원 스튜디오라는 원대한 목표를 향해 전 임직원이 최선을 다하고 있습니다.

차세대 초실감 입체 음향 솔루션으로 VR, AR산업 발전에 한 몫을 해내다!

디지소닉, VR/AR을 위한 음향 솔루션 개발

VR콘텐츠에서 3차원 음향 솔루션까지

- SM엔터테인먼트 엑소의 코코밥 신곡 프로모션 VR영상 제작
- 광주국립과학관 360 스피어 상영관 오디오 시스템(세계 최초 3차원 오디오)
- 다몬VR극장 3차원 오디오 시스템 구축(국내외 20여개관 40억원 상당 매출)

VR/AR산업 거점 구축

개요 : 가상, 증강현실 산업 육성을 위한 인재 양성, 상용화, 사업화 종합 지원
담당 부서 : VR산업진흥팀 [02-2132-1170]

“국내외 유명 엔터테인먼트사의 파트너로서 음향 기술력을 더 발전시켜 나갈 생각입니다”

김지헌 / 디지소닉 CEO

회사 소개를 개략적으로 해 주신다면?

디지소닉은 국내외에서 실감형 음향 콘텐츠 제작과 실감 미디어(VR/AR) 콘텐츠 분야의 사업 강화, 차세대 초실감 음향 솔루션 소프트웨어 및 하드웨어의 연구 개발 등에 주력하고 있습니다. 하드웨어는 EX-3D 스마트 이어셋이라는 제품으로 3차원의 입체적 소리를 재생하며 출시를 앞두고 있습니다. 또한 디지소닉은 VR 시네마 사운드솔루션 기술로 VR콘텐츠를 극장에서 스피커로 감상할 수 있도록 하고 있습니다. 리뉴얼, 리믹싱, 리마스터링 과정을 통해 14.1채널이 각기 다른 위치에서 발생하는 소리를 재생함으로써 소리, 그 자체만으로도 경험을 공유할 수 있는 가상현실을 체험할 수 있게 하고 있습니다.

획기적인 시스템을 개발하신 거 같은데요, 개발 배경은 무엇인가요?

저는 1997년 KBS 교양제작국에서 근무하면서 음향 엔지니어가 되었습니다. 하지만 동기생들이 저에게 엔지니어링은 맡기지 않을 정도로 실력이 형편 없었습니다. 오히려 오기가 생겨서 그때부터 도전을 시작하게 되었습니다. 이론과 실전을 겸비한, 누가 뭐라 해도 인정할 수밖에 없는 음향 전문가가 되기 위해 옆과 뒤를 보지 않고 살아오늘을 이루었습니다. 이를 바탕으로 2005년 국내 최초로 서라운드 입체 음향 스튜디오를 운영한 이래 YG, SM 엔터테인먼트, 월트 디즈니의 공식 협력사로서 그 기술력을 인정받게 되었습니다.
그 결과 3차원 입체 음향 스피커 시스템을 이용해 싸이, 빅뱅, 2NE1 등의 홀로그램(AR) 공연 음향 시스템 등을 구축하기도 했습니다.

정보통신산업진흥원의 지원으로 인한 성과는 무엇인가요?

정보통신산업진흥원의 지원을 통해 연구실을 운영하고 장비도 구입해 개발 속도를 빠르게 올릴 수 있었습니다. 기술 구현으로 상용화가 가시권 안에 들어오면서 여러 업체들로부터 관심과 격려를 받게 되었습니다. 그 결실 중 하나가 바로 국내 1위 SNS 기업의 자회사로부터 시드 투자를 받아 전략적 협업의 기회를 갖게 된 것으로 이로 인해 많은 IT기업들로부터 러브콜을 받고 있습니다.

개발을 진행하면서 기억에 남는 일이 있다면?

기술의 핵심인 개인 청감 특성을 연구하기 위해 제 귀의 고막까지 모형을 만들어야 했습니다. 의료기 제작사를 찾아 요청했는데 다들 안전을 이유로 거부했습니다. 여러 경로로 이론 자료나 실행에 도움이 될 영상들도 찾아보았고 또 찰흙부터 학습용 고무찰흙, 실리콘, 글루건까지 써 보는 시행착오를 겪었습니다. 다행히 적합한 물질을 찾아서 연구 중이나 그 물질에 제가 알러지가 있다는 것이 안타깝습니다.

앞으로의 계획 또한 여러 가지일 것 같은데요

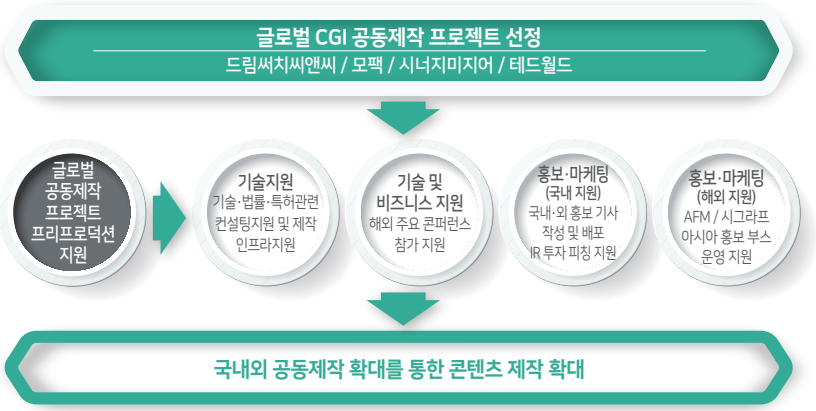
소리, 그 자체만으로 경험을 전달하는 기술이 일반 사용자들에게 최대한 노출되어 평가 받을 수 있기를 바라고 있습니다. 기술이 시장을 이끄는 것이 아니라 사용자의 요구로 이러한 기술이 해당 산업의 표준이 될 수 있도록 노력을 기울일 것입니다. 이와 아울러 뇌파에 영향을 미치는 음파 연구 결과를 이용하여 휴먼케어 사업화도 준비하고 있습니다. 이제 디지소닉은 인간의 건강과 감성을 제어하는 미래융합기술을 선도하는 기업으로 성장해 나갈 것입니다.

공동 제작의 힘으로 CGI 애니메이션의 수준을 한 단계 더 끌어올리다!

드림써치씨앤씨 등, 글로벌 CGI (컴퓨터그래픽이미지) 공동 제작 프로젝트

CGI 공동 제작을 위한 맞춤형 지원 추진

· 타 장르보다 막대한 자금 투자가 필요한 CGI 애니메이션 프리프로덕션 단계의 콘텐츠 제작, 인프라, 기술, 마케팅 지원 등의 전주기적인 분야의 프로젝트 맞춤형 지원 추진



참여 기업의 대표적 성과

· **드림써치씨앤씨**: '공룡 점박이 프로젝트'국내외 P&A 계약(350만달러)으로 2018년 여름 국내 및 중국 개봉 확정(국내 NEW, 중국 배급사 계약 완료), 호주 배급사 배급 계약 체결(300만달러)
· **시너지미디어**: '날아라 슈퍼보드' 센트럴투자파트너스 등 3개 투자사 31억원 투자 확보, 프로젝트 전체 배급 계약 확정(메가박스)
· **모팩**: '찰스디킨스' 15억원 본편 제작비 투자 유치 및 트레일러 제작기술 해외 마케팅 지원으로 VFX 계약 체결 진행
· **테드월드**: 선 제작된 TV판은 중국 광전총국 주관 애니메이션축제 'BEST TV 애니메이션상'수상 및 중국 IQIYI 사이트 1개월 1억뷰 돌파, 현재 스크린 X용 본편 제작 추진 중

디지털콘텐츠 개발활성화

개요 : 우리 기업의 강점인 기획, 제작력과 해외기업의 투자 및 배급망의 결합으로 해외 전략 시장에 진출할 수 있는 기반 제공 및 글로벌 프로젝트 발굴

담당 부서 : DC산업기반조성팀 [02-2132-1210]

“CGI를 통해 실제로 살아 꿈틀대는 듯한 리얼한 애니메이션을 계속 선보일 겁니다”

고윤수 / 드림써치씨앤씨 제작 총괄 프로듀서

드림써치씨앤씨는 어떤 기업인가요?

저희 회사의 슬로건은 ‘Dream-ality’라는 신조어로 꿈과 상상(Dream) 속에서만 가능한 것들을 눈앞에 생동감 있게 펼쳐지는 현실 콘텐츠(Reality)로 만들어낸다는 의미를 갖고 있습니다. 이런 비전을 위해서 3D 애니메이션과 VFX(시각특수효과) 영역을 연구하고 전문화해 가고 있습니다. 드림써치씨앤씨는 2008년에 설립되어 자체 IP 콘텐츠 제작과 더불어 와TV 시리즈, 전시관 영상 등 외주 콘텐츠 제작을 해왔습니다. 이제 사실감이 높은 디지털 크리처(Digital Creature) 제작 노하우를 계속적으로 발전해 나가면서 높은 CG 기술을 기반으로 하는 애니메이션 회사로 성장하고자 합니다.

진일보한 기술력으로 보이는데 개발 과정을 설명해 주신다면?

개발 과정을 설명하기 위해서는 저희 회사가 심혈을 기울여 제작한 Full CG 애니메이션 영화 ‘점박이 한반도의 공룡’ 2편을 이야기하지 않을 수 없습니다. 이 영화에 앞서 2012년에는 1편을 선보였는데 전 세계에 개봉한 극장용 애니메이션이고 관객수 110만명으로 역대 한국 애니메이션 흥행 2위의 기록을 갖고 있습니다. 이번에 정보통신산업진흥원의 지원으로 만들어진 ‘점박이 한반도의 공룡’ 2편은 3D 입체 애니메이션으로 배경의 40%는 중국 로케이션으로 촬영된 실사 플레이트가 사용되었고 나머지 60%의 배경과 모든 캐릭터는 CGI 자체 기술로 만들어졌습니다. 약 200명의 스태프가 4년간에 걸쳐 완성한 작품입니다.

그 동안에 정보통신산업진흥원의 지원으로 어떤 성과가 있었나요?

이번 작품에서 저희 기술의 핵심은 공룡의 질감과 공룡이 사람처럼 말하고 연기하는 감정을 표현해낸 것이라고 하겠습니다. 저희가 중요하게 여겼던 부분은 공룡의 미세한 근육의 떨림까지 표현하는 것이었고 극장용 애니메이션의 퀄리티에 맞는 부드러운 애니메이션을 구현하는 것이었습니다. 이 두 가지를 모두 이뤄내기 위해서는 수많은 테스트들이 필요했고 1분을 렌더링하는 데 100대의 렌더링 전문 PC로 거의 1달 반이라는 시간이 걸릴 정도의 무거운 작업을 가능하게 해 줄 고사양 기기들이 필요했습니다.
정보통신산업진흥원의 뒷받침 덕에 영화 속 살아있는 캐릭터들의 피부, 움직임, 그에 맞는 라이팅&렌더링이 적용된 수많은 신들이 탄생할 수 있었습니다. 이뿐만 아니라 이런 모든 기술들을 활용하여 만들어낸 VR 체험 동영상은 2018년 5월에 전세계 5,000개 이상의 유니티 엔진 기반의 업체들이 참가, 시청하는 ‘2018 Unite’ 행사에 기술 사례 발표자로 초청을 받을 정도로 선구적인 위치에 자리매김할 수 있었습니다.

앞으로의 포부가 있다면?

애니메이션은 고부가가치 산업이라고 합니다. 그 일환으로 개봉에 맞게 VR/AR 등 뉴미디어 사업을 진행하고 있고 EBS와 함께 올 가을 공룡 공연물 방영도 준비하고 있습니다. 저희 회사의 목표는 한국과 중국의 소비자들이 매년 1편 이상의 우리 애니메이션 영화를 보도록 하는 것입니다. 이제 5년 이내 아시아 최고의 애니메이션 제작사, 아시아 최고의 가족 콘텐츠 회사가 되기 위해 최선을 다하겠습니다.

해외 우수 창업기업의 유치를 통해 한국을 아시아 스타트업 비즈니스의 허브로!

트래블플랜, 인공지능 기반의 여행 챗봇(Chatbot) 서비스

여행 관련 토털 원스톱 서비스 시스템

- 메신저를 통해 사용자가 여행 과정 중 조언을 얻고 일정을 정리하고 필요한 정보를 받을 수 있는 인공지능 여행 도움 서비스이자 일체형 여행 컨시어지 서비스
- 여행사 챗봇 서비스 부문 1위
- 여행 관련 토털 원스톱 어드바이스 및 답변하는 유일한 중화권 챗봇 서비스이자 부문 1위
- Startup Award 우승 (ITB China 2018)

사용자 증가 및 투자 유치

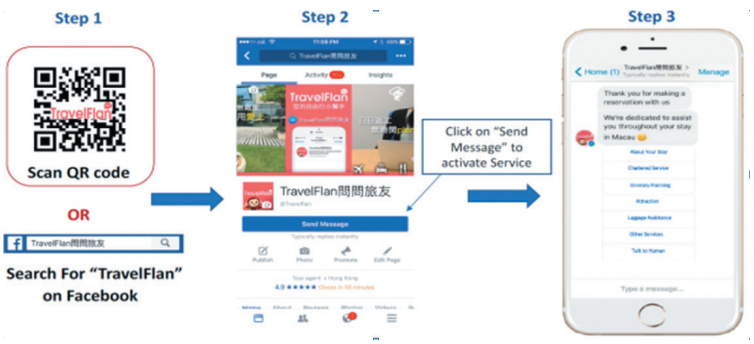
- 월 사용자 50만명 달성
- 투자 유치 35억원 달성

다양한 여행 관련 기업과 업무협력 활성화

- 아시아나항공, 제주항공, 중국 동방항공, 티웨이, 홍콩 에어라인 등 14개 여행 관련 기업과 파트너십 확보

한국인 고용 창출

- K-Startup 그랜드 챌린지를 통하여 한국에 법인 설립, 한국 개발자 13명 채용



K-Startup 그랜드챌린지

개요 : 해외 우수 스타트업의 국내 유입 및 아시아 해외시장 진출을 지원, 한국을 아시아 최고의 스타트업 비즈니스 허브로 육성
담당 부서 : 글로벌기반팀 [031-8016-1771]

“여행을 꿈꾸는 모든 분들에게 여행의 모든 것을 한번에 해결해 드리는 게 꿈이죠”

이민규 / 트래블플랜 Co-Founder, CPO

간단하게 기업에 대한 소개를 해 주신다면?

트래블플랜은 인공 지능과 빅데이터 기반의 여행 서비스 기업입니다. 저희는 방대한 데이터를 수집, 다양한 파트너십을 통해 여행객을 위한 개인화된 콘텐츠를 제공하고 있습니다. 2015년 홍콩에서 시작한 트래블플랜은 정보통신산업진흥원의 K-Startup 글로벌챌린지 프로그램 등을 통해 성장을 거듭하고 있습니다.

획기적인 시스템을 개발하신 것 같습니다. 개발을 하게 된 배경 또는 이유는 무엇인가요?

여행을 가겠다는 마음을 먹고 여행을 계획하기까지 30시간 이상이 걸린다는 조사 결과가 있습니다. 익스피디아에 따르면 여행객은 여행 계획을 위해 평균적으로 38개의 사이트를 방문한다고 합니다. 트래블플랜의 출발점은 복잡하고 정리되지 않은 수많은 데이터를 통합해 하나의 플랫폼 속에서 여행의 처음부터 끝까지 책임지는 컨시어지 서비스 개발에 대한 도전이었습니다. 그리고 수많은 플랫폼과 정보 속에서 개인이 자유롭게 여행을 큐레이팅하고 부족한 정보를 발빠르게 채워주는 서비스를 기획하는 것이었습니다. 현재의 많은 여행 사이트는 개인의 취향과 라이프스타일에 대해 즉각적인 해답을 주지 못하고 있습니다

정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해 어떠한 성과를 거두었나요?

트래블플랜은 정보통신산업진흥원의 지원을 통해 AI, 빅데이터 알고리즘, 머신러닝 등 관련 기술에서 눈에 띄게 성장하였고 사업의 규모와 패러다임에서도 큰 변화를 겪게 되었습니다. 또한 R&D의 세분화를 통해 경험이 풍부한 전문 인력들과 함께 하게 되었고 이에 따라 신규 인력 확보와 인력구조 다변화를 이룰 수 있었습니다. 그리고 여행, 인공지능 등 연관 산업과 굳건한 네트워크를 이룰 수 있는 기회를 갖게 되었습니다.

사업을 진행하면서 기억나는 에피소드를 소개해 주신다면?

사업을 진행하면서 한 달 정도 중국으로 장기 출장을 갔어야 했습니다. 팀원들과 함께 7개 도시를 기차, 버스, 비행기 등을 타고 다니며 많은 시행착오를 겪었고 의지대로 일이나 미팅이 진행되지 않는 일도 많았습니다. 언어의 장벽에도 불구, 이런 저런 곳들을 들쑤시고 다니면서 중국인들과 수많은 협상을 하고 다녔습니다. 결국 일이 잘 풀리게 되어 회사에 펀딩을 이루어내게 되었고 점점 회사가 큰 틀을 갖추기 시작했습니다.

앞으로의 계획 또는 비전은 무엇인가요?

이번 ITB China 2018에서 스타트업 경진대회에 우승하면서 중국 여행 시장에서 많은 관심을 받게 되었습니다. 항공, 호텔, 음식, 쇼핑, 그 외 액티비티 등의 파트너십을 통해 여행자의 데이터 통합을 견고히 하고 싶습니다. 그리고 여행 마켓에서 독보적인 사용자 경험, 마케팅, 제품 개발 등을 이루어가는 것이 앞으로 2년간의 목표입니다.

창작자에게는 더 합리적인 수익성을, 사용자에게는 더 고품질의 콘텐츠를!

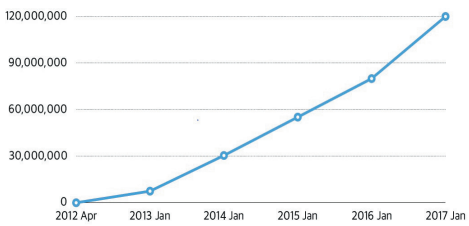
OGQ, 창작자와 사용자를 연결해 주는 이미지 플랫폼

창작자와 사용자를 연결해 주는 이미지 플랫폼

- **개념**: 바탕화면 앱 서비스로 출발, 소셜네트워크 기반에서 저작권 이미지, 동영상, 음원, 이모티콘을 아우르는 개인창작자 마켓 플랫폼으로 성장 디지털콘텐츠 시장 규모 3조 3천억(2025, 매킨지 컨설팅)
- **핵심 가치**: 창작자와 사용자 사이를 양질의 콘텐츠로 연결, 창작자에게는 합리적인 가격, 사용자에게는 합당한 보상 제공

글로벌 다운로드 및 소셜 크리에이터 마켓 플랫폼으로 성장

- 전세계 190개국 1억 2천만 건 다운로드(2017)
- 글로벌 유저들: 인도, 미국, 러시아, 일본, 독일, 이탈리아, 터키, 브라질 등



투자 유치로 '네이버 OGQ 마켓' 런칭

- **네이버 투자 유치**(75억, 2017년 8월): 네이버는 글 작성시 필요한 다양한 콘텐츠가 자동 추천되는 OGQ만의 기능과 함께 OGQ에서 활동하는 글로벌 작가군(350만명)의 가치에 주목하여 전략적으로 투자
- **기타 투자 유치**
  판도라티비(15억, 2017년 7월),
  센트럴 투자파트너스(10억, 2017년 10월)

◇ 네이버 OGQ 마켓 [사진=네이버]

K-Global Re-Startup 현지화 지원

개요 : 글로벌 성장 기반 마련을 위해 시제품을 보유한 재도전 기업의 홍보, 마케팅, 현지 채널 확보 등 해외 판로 개척 지원
담당 부서 : 글로벌창업팀 [043-931-5550]

“창작자 존중형 마켓으로 대한민국의 스타 작가를 탄생시키는 산실이 되고 싶습니다”

진무경 / OGQ 리더

간단하게 기업에 대한 소개를 해 주신다면?

OGQ는 2003년 배경화면 어플리케이션 OGQ background와 함께 사업을 시작했습니다. OGQ backgrounds는 초창기 스마트폰 시장에서 아름다운 이미지를 배경화면으로 제공하면서 글로벌 스마트폰 고객에게 사랑을 받았습니다. 2017년 단일앱으로서는 한국에서 몇 안 되는 1억 다운로드 돌파를 성공했습니다. OGQ는 ‘고품질의 콘텐츠로 사람(작가)과 사람(소비자)을 연결한다’라는 비전 아래 작가들이 더 존중받을 수 있는 서비스를 만들기 시작했습니다. 2017년 때마침 OGQ의 비전과 네이버의 목표가 맞아떨어져 공동 사업으로 ‘네이버 OGQ 마켓’이 공식 런칭하게 되었습니다.

혁신적인 서비스의 개발 배경은 무엇인가요?

OGQ는 수년간 작가들과 협업하면서 정당하지 않은 관행을 알게됐습니다. 콘텐츠를 생산하는 작가들보다 콘텐츠를 받아 판매하는 중개사업자들이 수익의 더 많은 부분을 가져가는 것이었습니다. 또한 중개사업자들은 작가의 이름을 숨기고 자신 회사의 워터마크를 집어넣는 일도 있었습니다. 이것이 OGQ가 작가가 전면에 나서서 소비자들과 소통하고 자신의 이름을 알리고 정당한 수익(매출의 70%)을 배분 받는 작가 존중형 마켓 ‘네이버 OGQ 마켓’을 만든 이유입니다.

정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해 어떠한 성과를 거두었나요?

OGQ는 글로벌 1억 이상의 다운로드를 기록한 어플리케이션인 만큼 전 세계에 작가와 유저를 보유하고 있습니다. 이번 정보통신산업진흥원의 지원을 통해 작은 스타트업이었던 OGQ는 각 나라의 유저와 작가를 직접 만나는 기회를 갖게 되었습니다. 이로 인해 그 동안 알지 못했던 현지의 문제점 해결과 현지화에 초점을 맞출 수 있었습니다. 또한 각지의 작가와의 소통을 통해 OGQ의 비전을 견고하게 수립할 수 있었습니다. 이는 곧 작가 중심의 ‘OGQ 마켓’ 기획의 초석이 되었습니다.

사업을 진행하면서 기억나는 일도 많았을 거 같은데요

네이버 OGQ 마켓 기획부터 개발 완료까지의 모든 과정이 하나의 거대한 에피소드였습니다. 사실 지금도 어떻게 만들어졌는지 어리둥절합니다. 네이버로부터 75억의 투자를 받아 통장에서 처음 보는 규모의 일들을 다 헤아리기도 전에 엄청난 업무들이 밀려 들어왔습니다. 그렇게 밀려오는 일을 쳐내고 쳐내서 한 10번 정도를 어리둥절하다 보니 네이버 OGQ 마켓이 완성되어 있었습니다. 어리둥절해 하는 저에게 길을 잘 안내해 주신 임직원 분들께 이 자리를 빌어 감사 드립니다.

향후 계획 또한 남다르다고 보여지는데요

우선 작가와 유저들이 끊임없이 소통할 수 있는 공간을 만들고 싶습니다. 또한 펀딩과 같은 개념을 도입하여 소비자가 원하는 작품을 작가에게 요청하고 아이디어를 공유하는 시스템 역시 기획 중에 있습니다. 이로 인해 대한민국 사람들이 다 알만한 스타 작가를 배출하고 싶습니다. 개인적인 욕심으로는 카카오프렌즈와 대적하는 OGQ프렌즈 프랜차이즈를 성공시키고 싶습니다.

국산 창작 애니메이션의 기술력을 알려 해외 전략 국가에 새로운 시장을 개척하다!

매직영상, 해외 국영제작사와 애니메이션 공동 제작

우리나라 창작 애니메이션의 기술력 홍보

20% 해외 매출 상승 (20% UP)

신시장 유통 채널 확보
- 몽골 애니메이션 독점 공급 계약(30만불, 2017년)
- 카자흐스탄, 우크라이나 국영 제작사와 애니메이션 공동제작 진행 (2018년)

정보통신방송 해외진출 지원

개요 : 해외 로드쇼, 컨설팅, 방송 콘텐츠 쇼케이스 등 해외 진출 지원사업 추진을 통한 국내 ICT 중소기업의 해외 수출 확대 및 신규시장 개척 지원

담당 부서 : 글로벌협력팀 [043-931-5530]

“몽골, 우크라이나를 넘어 우리 애니메이션 등의 방송콘텐츠를 세계에 보급하는 주역이 될 겁니다”

전홍덕 / 매직영상 대표이사

본 사업에 참가하게 된 배경이 있다면?

매직영상은 2004년 설립하여 현재까지 1,000여 편의 국산 창작 애니메이션을 제작하고 있는 중소기업입니다. 2014년까지는 국내 매출만 있었고 해외 매출은 전무했던 상황에 정보통신산업진흥원에서 주관하는 ‘방송콘텐츠 쇼케이스’ 지원 사업을 알게 되어 현재까지 참가하게 되었습니다. 참여한 이유는 국내 여러 기관에서 진행하는 지원 사업에 참가해 보았으나 저희 회사에 가장 적합하고 도움이 많이 되는 기회라고 판단했기 때문입니다. 특히 정보통신산업진흥원의 방송콘텐츠 쇼케이스는 국제 마켓에 참여하는 것 이상으로 국내 방송국 및 제작사가 직접 참여하고 가장 우량하고 존재감 있는 상대국 바이어를 발굴해주는 것이 큰 장점이라고 생각합니다. 그 덕분에 저희 회사의 콘텐츠를 상대국에 소개할 수 있는 기회가 생겨 집중적인 비즈매칭을 통해 해외 매출의 성과까지 가져올 수 있었다고 생각합니다.

본 지원 사업을 통해서는 어떠한 성과를 거두었나요?

해외 매출이 없었던 저희 회사는 2015년부터 조금씩 매출액이 발생하기 시작했습니다.
특히 현재는 애니메이션 해외 판매뿐만 아니라 우크라이나 국영 제작사와 애니메이션 공동 제작을 진행 중에 있고 우크라이나 OTT사와 함께 애니메이션 채널 런칭을 준비 중에 있습니다. 조만간 우크라이나 어린이도 국내에서 제작한 애니메이션을 보고 성장할 것이라는 데 자부심이 생깁니다. 또한 카자흐스탄의 제작사와도 애니메이션 공동제작에 참여하고 있습니다. 쇼케이스 참여를 통해 이룬 가장 큰 성과는 2015년 몽골 쇼케이스를 계기로 몽골의 3개 방송사에 독점으로 국내 콘텐츠를 배급하게 되었다는 점입니다. 또한 몽골 7개 채널에 국내 콘텐츠를 배급하고 있습니다. 매직영상은 2017년에 30만달러의 해외 매출을 올렸고 2018년 현재는 월 2~3개 타이틀을 배급하는 국내 최대이며 유일한 애니메이션 배급사로 성장하게 되었습니다. 2018년에는 100만달러의 몽골 콘텐츠 수출을 목표로 하고 있습니다. 몽골 방송국과는 국내 제조사와 방송콘텐츠를 융복합하여 몽골에 방송국과 함께 홈쇼핑 채널까지 진출하는 새로운 비즈니스 개발을 구상하고 있습니다.

사업을 진행하면서 기억나는 에피소드를 소개해 주신다면?

매직영상은 원래 해외 매출도 없거니와 해외에 친구나 지인도 없었습니다. 그러나 해외진출 사업에 꾸준히 참여해온 최근 3년 동안 해외 방송사의 콘텐츠 담당자와 친구가 되었습니다. 이러한 점은 국내 콘텐츠의 해외 배급에 결정적인 역할을 하고 있습니다. 수시로 해외 친구와 메신저로 국내 콘텐츠에 대해 논의하고 있고 각국의 콘텐츠 시장 정보에 대해 도움도 많이 받고 있습니다. 아마도 단순 마켓에서는 이러한 친구를 만들기 힘들다고 봅니다. 이렇듯 방송 쇼케이스에 참여하면 한번에 3번 이상의 콘텐츠 수급 담당자와 만날 수 있는 기회가 있어 국내 콘텐츠 홍보와 더불어 친목까지 이룰 수 있다는 것이 큰 매력이라고 생각됩니다.

앞으로의 계획은 무엇인가요?

매직영상은 몽골과 더불어 중앙아시아, 독립국가연합(CIS) 주변국가, 동남아로 지속적인 우리 콘텐츠를 배급하고 신시장을 개척해 국내에서 가장 강력한 콘텐츠 제작 및 배급회사로 발전해 나갈 것입니다. 또한 국내 콘텐츠 홍보에도 전념할 것이고 국내 제조사와 방송콘텐츠 융복합 시스템을 협업해 독립국가연합(CIS) 주변국가로까지 확장시킬 계획입니다. 추후에도 지속적인 방송콘텐츠 쇼케이스 참여 및 해외진출 노력을 통해 전세계에 국내 콘텐츠 시장을 넓혀갈 것입니다.

스마트 디지털 시스템과 함께 중국 유초등 영어학습에 새로운 장을 열다!

아이포트폴리오, 'POP(泡泡) READER' 중국 유초등 디지털 영어학습 서비스

중국 모바일 러닝시장 선점 진출

- 중국 최대 교육기업인 신동방그룹과 공동사업 계약
- 'POP(泡泡)READER' 서비스 론칭을 위한 핵심 기술과 콘텐츠 개발
- Oxford University Press China와 프로젝트 시작 (중국 유초등 대상의 디지털 영어 리딩 서비스 Big Reading Club , 2018년 론칭 목표)

신규 서비스 사업화로 매출 향상 및 일자리 창출

- **매출 향상**: 8.3억원 11.7억원(2016) → 20억원(2017)
- **해외 매출**: 14억원
- **일자리 창출**: 5명(임직원수 25명)

융합형 스마트콘텐츠 제작지원

개요 : 에듀테크, 웹툰, VR/AR 등 ICT와 다양한 아이디어를 결합하여 국내외 신산업, 플랫폼을 선점하고 신시장 창출을 위한 유망 스마트콘텐츠 프로젝트의 발굴 지원

담당 부서 : 융합콘텐츠진흥팀 [043-931-5630]

“아이포트폴리오의 신개념 영어학습 시스템을 만나면 누구나 즐겁게 영어를 배울 수 있답니다”

김성윤 / 아이포트폴리오 대표이사

어떤 기업인지, 아이포트폴리오에 대해 설명해 주신다면?

아이포트폴리오는 철학이 있는 기술로 ‘교육을 개혁한다’는 사명을 이루기 위해 혁신적 전자책 기술, 소셜학습 기술, 그리고 학습분석 기술을 적용함으로써 교육 시장에서 영향력을 키우고 있는 에듀테크 기업입니다. 2012년부터 사업을 개시한 이래 프리미엄 교육 콘텐츠 플랫폼인 스핀들북스™는 영어교육 시장에서 성공적인 자리매김을 하고 있습니다. 또한 세계 최대 영어교육 출판사인 Oxford University Press의 공식 디지털 교과서 플랫폼으로 채택되어 ‘Oxford Learner’s Bookshelf’ 프로젝트를 통해 2015년부터 미국, 중동, 유럽, 그리고 중남미 등 50개국에 순차적으로 진출하고 있습니다.

영어학습 시스템을 개발하면서 목표를 둔 것이 있다면 무엇인가요?

국내에 출시한 EBS 리딩클럽의 경우, 양질의 영어학습 콘텐츠를 디지털로 변환시켜 비교적 저렴한 가격으로 많은 아이들에게 제대로 된 영어 학습을 하도록 도와주자는 게 첫 번째 목표였습니다. 두 번째 목표는 영어 교육과정에서 나타나는 문제들을 기술로 해결하자는 것이었습니다. 부모님이 영어를 못 해도 기술로써 충분히 교육적인 문제점을 풀어가자는 것입니다. 글로벌화되는 시대인 만큼 아이들이 언어 장벽으로 인한 불이익을 받지 않도록 영어 독서에 기술적인 부가가치를 불어넣어 제공하자는 것이 저희의 의지입니다.

정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해서는 어떠한 성과를 거두었나요?

정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해 저희는 중국 최대 교육기업인 신동방과 파트너십을 기반으로 중국 유초등 영어 리딩 서비스인 ‘POP Reader’를 개발해 상용화할 수 있었습니다. 또한 POP Reader 론칭을 위한 초기 콘텐츠로 미국 하이라이트 영어 디지털교과서 타이틀 100개를 개발할 수 있었습니다. 이로 인해 2017년 가입자 수 10,000명, 신동방 매출 3억원 및 이를 통한 당사 매출 7천5백만원을 달성할 수 있었습니다. 또한 이 지원 사업을 통해 우수한 5명의 신규 인재를 채용하여 일자리 창출에도 기여했습니다.

개발 과정에서 힘들었던 일도 있었다고 들었는데요

저희가 중국 신동방과 ‘POP Reader’를 개발한다는 사실을 옥스포드차이나가 알게 되어 그들과의 새로운 프로젝트가 만들어졌습니다. ‘빅리딩클럽’이라는 서비스가 그것으로 다행히 POP Reader는 B2C 마켓 중심, 빅리딩클럽은 B2B 마켓 중심이어서 중국 시장 내에서 충돌하지는 않을 것으로 전망되었습니다. 갑자기 중국 프로젝트 2개의 개발을 동시 진행하게 되어 개발팀은 상당히 애를 먹었습니다만, 앞으로 글로벌 사업 확장, 특히 거대 중국 시장 공략을 위한 좋은 씨앗이 되리라 생각했습니다.

앞으로의 포부는 무엇인가요?

단기적인 목표로는 옥스퍼드대학 출판사와 맺은 파트너십을 통해 기존 ‘Oxford Learner’s Bookshelf’ 사업을 안정적으로 이어가는 것입니다. 또한 국내에 론칭한 ‘EBS 리딩클럽’ 서비스의 빠른 성장률을 확보하기 위해 노력할 것입니다. 새롭게 론칭한 중국 비즈니스들의 성공적인 안착과 꾸준한 성장에도 힘쓸 것입니다.
장기적인 목표는 아이들이 기술의 도움으로 누구나 즐겁게 영어를 배울 수 있는 사회를 만드는 것입니다.

싱가포르를 거점으로 해운항만물류 세계 시장에서 독보적인 경쟁력을 갖추다

싸이버로지텍, 해운선박관리 솔루션 글로벌화를 위해 싱가포르지사 설립

싱가포르 IT지원센터 입주 및 현지 맞춤형 마케팅 지원을 통해 대형 프로젝트 수주 후 성장

- 싱가포르지사 설립 등 독립하여 신규 고용을 창출한 선순환 체계 구축 성공
- 센터에서 독립 이후에도 지속적인 지원 및 사업 협력
- Container License 계약 체결
  NYK(일본 3대 해운회사)와 총 US 7,880만불 라이선스 계약 체결

싱가포르 IT지원센터

국내 ICT기업의 아세안 진출 지원 및 비즈니스 확대 지원

비즈니스 인프라 제공	현지 전문 컨설팅 지원	해외 마케팅·네트워킹	ASEAN 거버넌스 협업
IT센터 내 입주 시설 및 협업/공유 공간 등 인프라 제공	제품·서비스의 현지화를 위한 법률·회계 및 ICT 분야 전문 컨설팅 지원	K-솔루션페어, 세일즈 랩 등 특화 프로그램을 통한 현지 파트너십 구축 지원	아세안 국가 핵심 ICT 거버넌스와의 협력체계를 통한 진출 시장 확대

아세안 해외거점으로 조기정착 및 아세안 진출 플랫폼 기능 강화

- 아세안 진출 및 협력 사업의 거점 연계 확대
- 특화사업(세일즈랩, K-솔루션페어) 전문화
- 해외 진출 단계별 맞춤형 서비스 지원

하노이 IT지원센터

신남방정책 실행기지 역할 기대

- 입주 지원, 특화사업 운영, 정부 간 협력활동을 통한 국내 ICT의 현지 진출 가속화
- 기업 입주 및 현지화 지원, 한-베트남 ICT 민관 협력 등
- 한-베트남 정부 간 협력행사 개최
- 한-베 IT 협력계획 발표, 논의 (2017)

해외IT지원센터 운영(NIPA)

개요 : 해외 진출 중소, 중견 IT/SW 기업의 글로벌 경쟁력 강화 및 현지 입주 공간, 협력 네트워크, 컨설팅 서비스 제공 등 현지진출기업지원

담당 부서 : 글로벌기획팀 [043-931-5510]

“싱가포르를 발판으로 제2의 도약을 시작해 글로벌 기업으로 성장해갈 것입니다”

정재원 / 싸이버로지텍 경영기획팀 팀장

어떤 기업인지, 싸이버로지텍에 대해 설명해 주신다면?

저희 회사는 창립이후 IT 아웃소싱 서비스 위주의 안정적인 사업 구조에서 2007년 솔루션 사업으로 전환했습니다. 안정적인 수익원을 가지고 있는 상황에서 솔루션 사업으로 새로운 도전을 하는 것이 쉽지 않은 결정이었으나 이전의 사업모델로는 더 큰 성장과 내실을 기대할 수 없다는 판단이었습니다.
특히나 해운, 항만 솔루션 시장에서 한국은 작은 무대에 불과했습니다. 세계로 진출하기 위해 무엇을 해야 할지 전임직원들의 깊은 고민과 소통 끝에 우리만의 노하우와 경험을 바탕으로 독자적인 제품으로 고객에게 먼저 다가가기로 했습니다. 다년간의 개발 과정을 거쳐 우리만의 솔루션을 출시했습니다. 많은 우려와 한계를 극복한 결과 연평균 23%의 성장을 이뤘고, 특히 지난해에는 창사 이래 최대의 실적을 달성했습니다.

정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해 어떠한 성과를 거두었나요?

싸이버로제텍은 2016년 싱가포르 SW수출 마케팅 지원 사업을 통해 현지 시장 전문가 매칭에 대한 자문을 받았고 싱가포르 및 주변 해운 시장 동향과 주요 고객 리스트도 확보할 수 있었습니다. 특히 정보통신산업진흥원 덕분에 현지 행사에 참여하게 되어 중소 해운고객 미팅이 성사됐습니다.
2016년 NIPA SW수출 마케팅 지원 사업 참여가 계기가 되어 싱가포르에 지사를 세우고 IT지원센터에 입주하게 됐습니다. 이곳에서 법인 설립을 위한 법무, 회계법인 연계에 대한 자문 서비스를 받을 수 있었으며 SSA(싱가포르 선주협회)와 PSA 등 고객을 확보할 수 있었습니다. 싱가포르의 컨테이너 선사인 N사와의 라이선스 계약 과정에서도 NIPA 싱가포르 IT지원센터가 큰 도움이 되었습니다. 특히 싱가포르 내 주요 IT벤더들과의 협업 방식에 대한 조언은 실질적으로 많은 지원이 됐고 통신업체 S사와의 교류 등 신규 파트너십을 통해 IDC센터 운영계약을 추가적으로 성사시킬 수 있었습니다. NIPA SW수출마케팅 사업참여와 IT지원센터 입주로 현지 고객들에게 신뢰 확보, 계약 진행 기간 단축 등 직간접적인 지원을 받아 17년에도 매출액이 지속적으로 상승하고 있습니다.

앞으로의 계획 또는 비전은 무엇인가요?

2017년 저희 회사는 O2O 플랫폼 기업으로 변신하기 위해 제2의 도전을 선택했습니다. 성공적인 변신을 위해 기존 솔루션들을 신속하게 서비스로서의 소프트웨어(SaaS)화하고, 4차산업혁명의 핵심 요소들과 사업 아이디어들을 융합하여 플랫폼에 기반한 새로운 비즈니스를 창출하려고 합니다. 이에 저희는 소프트웨어 사업 밸류체인의 기능 활동 중 우리가 가장 잘 할 수 있는 제품과 운영서비스에 집중하고 싱가포르에 지역본부 역할을 위한 자회사를 설립해 글로벌 운영 체계를 구축해갈 계획입니다.

INNOVATION

공정한 놀이터를 조성하고
인재, 연구 개발등 핵심 자원을 키워
우리나라 ICT산업의 혁신 성장을 돕습니다

정보통신산업진흥원은 ICT 경쟁력을 높이는 R&D 지원과
현장 중심 교육 등을 통해 ICT 산업의 더 큰 미래를 열어가고 있습니다.

01 Imagination

기발한 아이디어와 ICT가 만나 상상이 현실이 되다

02 Challenge

ICT한국, 세계 시장에서 통했다

03 Innovation

거듭된 혁신으로 세상을 이롭게

04 Global Mind

도전과 소통, 지역사회를 넘어 세계로

철도차량 제어 자동화를 위한 소프트웨어 공학으로 글로벌 수준의 신뢰성과 안전성을 갖추다!

앤츠, 소프트웨어 공학기반 철도차량 ATP 화면표시기

신뢰, 안전성 확보를 위한 소프트웨어 공학기술 적용

- 고장형태영향분석(FMEA) 및 예비위험분석(PHA) 기법의 적용을 통한 신뢰, 안전성 확보
- 디젤기관차, 전기기관차 ATP 화면표시기 프로젝트를 대상으로 안전성 분석 기법과 소프트웨어 개발 환경 구축 적용
- 컨설팅 기관과 수요기업이 협업하여 안전성 분석 프로세스 및 프로젝트 저장소를 구축
- 신규 체계 및 도구 적용 후 문제점을 식별, 분석, 개선하여 수요기업에 최적화하는 작업 수행

자동화 도구 도입을 통한 시스템 기반 프로세스 구축

- 이슈관리도구(Redmine) 및 버전관리도구(Git) 적용을 통한 형상관리자동화 시스템 구축

KTX, 부산 2호선 및 향후 개발 제품 등에 관련 기술 적용 예상 매출 발생

- ATP MMI: 85억원 (3년간)
- 차량제어기: 103억원 (3년간)

SW공학기술 현장적용 지원

개요 : 국내 중소·중견 SW기업의 SW품질 내재화 지원을 위한 맞춤형 SW공학기술 컨설팅 사업비 등 지원
담당 부서 : SW공학기술팀 [043-931-5450]

“기능 중심에서 안전 중심으로, 철도차량의 소프트웨어 시스템에 혁신을 불어넣고 있습니다”

김기수 / 앤츠 품질관리팀장

간단하게 기업에 대해 소개해 주신다면?

앤츠는 철도차량용 전장품 및 시험기 개발에 주력하고 있는 철도차량 전문 기업입니다. 부산 해운대에 위치하고 있으며, 2006년 설립 이후 철도차량용 방송표시기에 특화된 기술력을 확보해 오고 있습니다. 2008년에는 서울교통공사 2호선과 9호선에 승객안내표시기를 공급하였고, 2009년의 미국 펜실베니아 SEPTA 방송표시기 개발을 기점으로 인도네시아 DEMU, 홍콩MTR, KTX 산천 등 국내외적으로 굵직한 공급 실적을 꾸준히 유지해 오고 있는 철도차량 전장품 분야의 베테랑 기업입니다.

혁신적인 시스템을 개발하신 것 같습니다. 개발 배경은 무엇인가요?

자동차는 신호등에 따라 주행을 하지만 철도는 지상 신호기를 비롯해 구간별 제한 속도 이내로 열차를 운행하도록 하는 자동열차제어장치(ATC) 그리고 일정한 구간 내의 열차 운행상황을 살펴보며 열차 운행을 감시하는 열차자동방호장치(ATP) 등 여러 안전장치로부터 보호 받으면서 운행됩니다. 철도는 사소한 신호 문제가 대형 사고로 이어지기 때문에 소프트웨어의 안전성이 매우 중요한 역할을 합니다. 작년에 국내 철도 안전법이 개정되어 소프트웨어의 오류나 고장 발생을 사전에 감지하여 적절한 대응을 하고 그 피해를 최소화하는 노력이 복합적으로 필요합니다. 저희 회사는 정보통신산업진흥원의 SW 현장적용 지원사업을 통해 ‘기능 중심에서 안전 중심’으로 구현하는 소프트웨어 관리 시스템을 구축하여 고객이 신뢰할 수 있는 품질을 서비스하는 회사로 발돋움하는 기회가 되었다고 생각합니다.

정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해 어떠한 성과를 거두었나요?

성과라고 하기에는 부끄럽습니다만 정보통신산업진흥원 소프트웨어 품질대상에서 우수상을 수상했습니다. 그리고 제품의 개발 단계부터 이슈 관리와 제품의 형상관리를 소프트웨어 도구를 사용하는 시스템을 구축했습니다. REDMINE이라는 이슈관리도구와 SVN과 GIT의 형상관리도구는 오픈 소스 기반의 도구이기 때문에 처음 도입하는 기업의 경우 사용하기 좋은 관리 시스템입니다. 한편 정보통신산업진흥원의 지원 사업으로 진행하였던 파일럿 프로젝트를 통해 부산 2호선 열차 모니터 장치의 국산화 개발 의뢰를 받았습니다. 올해는 정보통신산업진흥원의 지원을 통해 국산화 및 더 안전한 제품을 완성할 계획입니다.

개발 중에는 어려운 점도 있었을 거 같은데요

사실 저희 회사는 소프트웨어 고장에 대한 인식이 없어 ‘그것도 불량이 나?’라는 생각을 가지고 있던 소위 소프트웨어 초짜였습니다. C언어라든지 SW 운영 환경에 대해서 전혀 알지 못했고, 여직원 한 명은 소프트웨어 안전성에 대한 교육 중에 너무 어려워 운 적까지 있었습니다. 처음 품질팀이 만들어진 후에는 우리만의 색깔을 찾기 위해 여러 방면으로 고민이 있었습니다. 정보통신산업진흥원의 현장적용 지원 사업을 통해서 어떻게 보면 저희 팀이 회사에 자리 잡는 계기가 되었다고 생각합니다.

향후 계획 또한 남다르다고 보여지는데요

안전성 분석 및 소프트웨어 개발 환경 운영을 좀 더 디테일하게 접근해서 테스트 베드까지 구축하는 게 목표입니다. 그래서 신규 수주 제품 대상의 안전성 분석 및 제품 개발 환경 적용으로 그 효과성을 입증하는 것이 최종 목표입니다.

클라우드에서 사용할 수 있는 솔루션으로 편리한 머신러닝 모델 개발 환경을 만들다!

래블업, 유망 공개 소프트웨어 기술 개발

오픈소스 기반 머신러닝 관리 솔루션 , 백엔드 (Backend.AI)

- 빅데이터 및 머신러닝 분산 처리 시스템인 백엔드(Backend.AI) 프레임워크와 이를 응용한 서비스 개발
- 통합 솔루션으로 데이터 관리, 분산 처리, 학습테스트 등 AI의 사전, 사후작업 관리
- 2017년 11월 정식 버전 공개

사업화 성과

- CodeOnWeb for ML, Enterprise 및 Backend.AI Enterprise 런칭
- 다수 국내 기업 및 대학에 Backend.AI 서비스 공급
- 금융권 챗봇 솔루션 컨소시엄 자문계약 및 선정

투자 유치 성과

- 시드, 시리즈 A 투자 유치(케이큐브 벤처스, 스톤브릿지 캐피탈) 20억원

지원 유치 성과

- 네이버 D2Startup 지원 스타트업 선정
- 글로벌 클라우드 기업으로부터 스타트업 클라우드 지원 전문 프로그램 대상 선정
- 구글 캠퍼스 스타트업 인큐베이팅 프로그램 및 (Worldwide) Featured Startup 선정

공개SW의 개방형 혁신을 통한 국내 SW기업의 기술력 제고

개요 : 4차산업혁명의 핵심 기술인 ICBM, AI, VR 등 유망 기술의 개방형 혁신을 통한 공개SW 개발 방식의 기술 개발 지원
담당 부서 : 공개SW진흥팀 [043-931-5370]

“누구든지 인공지능(AI) 기술을 쉽고 빠르게 쓸 수 있는 플랫폼과 솔루션을 계속 개발하겠습니다”

신정규 / 래블업 대표

어떤 회사인지 간단하게 소개를 부탁합니다

래블업은 Make AI Accessible을 목표로 머신러닝 모델 개발을 편하게 시작할 수 있도록 환경 구축 및 스케일링, 분산 처리 및 오케스트레이션을 처리해주는 오픈소스 플랫폼인 Backend.AI를 만들고 서비스하는 회사입니다. 또한 과학, 공학 연구 프로그램의 코드를 공유할 때 생기는 문제를 표준화된 플랫폼을 통해 해결하고 연구 준비부터 결과 코드를 서비스할 때까지의 모든 과정을 자동화하기 위해 노력하고 있습니다.

창업을 하게 된 계기가 있다면요?

초기 창업자 세 명은 뇌과학, 물리학, 컴퓨터공학 등의 분야에서 석박사 과정 중 수많은 문제들을 겪었습니다. 그런데 대부분의 문제들은 실질적으로 해결하고 싶은 문제가 아니라 기술적인 문제 또는 사변적인 문제였습니다. 그러한 기술적 난제들을 자동화하여 연구에만 집중할 수 있게 하고 연구 결과가 제품화되는 과정을 훨씬 쉽게 만들고 싶어 창업을 하게 되었습니다. 또한 머신러닝에 요구되는 기술적 장벽을 최대한의 자동화를 통해 낮출 수 있다고 생각해서 2015년 4월에 저희 회사를 만들게 되었습니다.

정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해 어떠한 성과가 있었나요?

기술 기반 기업의 특성상 초기 생존이 굉장히 어려운데 정보통신산업진흥원의 오픈소스 SW 지원 사업을 통해 개발 비용을 확보할 수 있었습니다. 또한 오픈소스화를 통해 코드로 기술력을 증명하는 효과가 생겼습니다. 그리고 지원 사업을 통해 해외 컨퍼런스 발표 등 프로젝트를 알릴 수 있는 기회들을 얻을 수 있었습니다. 컨퍼런스의 세션 발표를 통한 소개가 누구나 쉽게 접근할 수 있는 오픈소스의 특성과 맞물려 해외에 Backend.AI 프로젝트를 보급할 수 있는 계기가 되었습니다. 지원을 받는 동안 1개 기업 및 2개 대학에 Backend.AI 및 Backend.AI 서비스를 공급하고 3개 기업과 R&D 및 도입을 위한 기술 증명을 시작하게 되었습니다. 또한 아마존, 마이크로소프트 및 구글로부터 스타트업 인큐베이팅 지원을 받을 수 있게 되었으며, 훌륭한 VC로부터 20억원 가량의 투자도 유치할 수 있었습니다.

개발 과정에서 여러 가지 어려움도 있었을텐데요

신기술을 개발하는 과정에서 다른 기술들의 도입 시점이 빠르다 보니 뜻하지 않은 버그를 겪은 적이 많았습니다. 비동기 I/O 기반의 프레임워을 개발하는 과정에서 주 프로그래밍 언어인 파이썬의 버그들을 발견해서 고치기도 하고, docker 기반의 기능을 개발하는 과정에서는 비동기 docker 연동 라이브러리의 버그를 고치다가 저희가 주개발자가 되어버리기도 했습니다.

계획 또한 남다를 것 같은데요

래블업은 Backend.AI를 통해 과학, 공학 연구를 프로그램 코드와 함께 공유할 때 일어나는 문제인 재현성 문제를 표준화된 연구 공유 및 분석 플랫폼을 만들어 해결하고자 합니다. 또한 연구 준비 및 실행, 이후 결과 모델의 서비스에 필요한 과정을 전부 자동화하여 연구와 응용 과정 사이의 갭을 없애려고 합니다. 이를 위해 Backend.AI를 고도화하고 이를 바탕으로 연구자, 개발자 및 일반인들이 가능한 한 가장 간단하고 쉬운 방법으로 머신러닝의 혜택을 누릴 수 있도록 다양한 사용자층에 특화된 여러 서비스를 제공할 예정입니다.

광학/적외선 카메라에 지리정보를 더해 탐색 및 재난 대응의 효율성을 높이다!

코디아, EO/IR 영상 데이터와 MAP 정보를 활용한 항공용 3차원 네비게이션

국내 기술로 개발된 헬기용 3차원 내비게이션

- 헬기에 장착되어 2차원 및 3차원 전자지도 영상을 EO/IR(광학/적외선) 카메라와 연동하여 인명 구조 및 탐색에 활용하는 시스템

공공기관에 납품 등 신뢰도 제고

- 약 10억원의 계약 체결(2017)
- 경찰청 헬기 6, 7, 8호기에 납품 예정 (2018)
- 향후 수리온 수출시 해외시장 진출 교두보 확보

기업 규모 증대 등 경제적 성과

- 자산 705백만원
- 매출액 282백만원
- 직원 6명 고용

산업의 다양화 및 수입 대체 효과

- 항공전자 기술 제품(Navigation, DVR)의 다변화, 관련 산업(AR 헤드셋) 지원 기술 제품의 다양화
- 영상위 GIS AR 플랫폼을 제공하는 서비스를 진행함으로써 유관 분야의 다양한 사업자(앱, 웹)의 손쉬운 시장 진입을 위한 토대 제공
- 구조/구급 및 화재 대응을 위한 골든타임 확보와 같은 신속 정확한 임무 수행을 위한 재난 대응
- 국가 기관 헬기의 적용시 109억원의 수입 대체 효과 발생
- 군 헬기 40%(190여대)에 적용하는 기준으로 196억원의 수입 대체 효과 발생

스마트 항공ICT융합 컨소시엄

개요 : 항공산업과 ICT산업을 접목하는 항공 ICT융합 협력 과제를 발굴하고 국산화를 통한 비용 절감 및 글로벌 판로 개척 지원으로 세계시장에서의 경쟁력 확보

담당 부서 : ICT융합확산팀 [043-931-5730]

“더 편리하게 유용한 지리정보를 보여주는 헬기의 필수 장비로 자리매김하고 싶습니다”

백명길 / 코디아 대표이사

어떤 기업인지, 코디아에 대해 설명해 주신다면?

저희 회사는 항공전자 사업을 목적으로 2004년 설립되었습니다. 항공 내비게이션인 다기능 항법장비를 5년에 걸쳐 개발 완료해 미국 헬기 제작사인 시콜스키사에 납품, S-92에 탑재되어 국내에 들여온 바가 있는데, 이때 개발 비용은 많이 들었지만 정말 뿌듯했습니다.
2차로 LG, SK 헬기도 저희 회사 장비를 헬기 제작사에서 탑재, 현재 국내에 운용되고 있습니다. 특히 국산 헬기인 수리온 파생형 헬기에 저희 회사 내비게이션이 탑재되는 등 점차로 운용 대수가 증가하고 있는 추세로 향후 외국 시장으로 진출하는 꿈을 갖고 있습니다.

이렇게 획기적인 시스템을 개발하는 일에는 어려움도 많았을 것 같은데요

항공기에 탑재되는 하드웨어와 소프트웨어의 개발은 많은 시간과 비용, 수많은 문서들이 요구됩니다. 진입 장벽도 높아 소규모 중소기업이 도전하는 데에는 많은 어려움과 난관에 봉착하게 됩니다. 특히 인증 문제는 까다로울 수밖에 없습니다.
저희 회사는 이러한 문제를 극복하고 연구 개발을 통해 국산 헬기에 납품되고 있는 임무컴퓨터와 EO/IR(전자광학/적외선) 카메라와 연동되는 Digital Moving Map 개발 경험을 바탕으로 항공 카메라의 영상에 지형지도를 일치시키는 기술을 개발, 관용 헬기에 탑재 시험비행까지 성공적으로 마쳤습니다. 이를 통해 카메라 운용자로 하여금 항공 임무 달성에 획기적인 시스템이라는 평가를 받게 되었습니다.

정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해서는 어떠한 성과를 거두었나요?

이러한 기술 개발은 정보통신산업진흥원의 지원을 통해 이루어진 것입니다. 국내 최초로 카메라 영상 이미지에 지도를 Mapping하는 기술은 고정익, 회전익은 물론 드론에도 활용할 수 있어 많은 수요가 예측이 됩니다. 또한 관용 헬기의 임무 달성 지원, 드론의 이미지 영상에 지도를 중첩해 실시간 영상 이미지의 위치값을 산출할 수 있어 그 동안 해외 기술에만 의존해 오던 기술을 국산화했습니다. 외화 절감은 물론 경제적, 사회적으로 성과를 거두었다고 생각합니다.

개발 과정에서 마음 조린 일도 있었다고 들었는데요

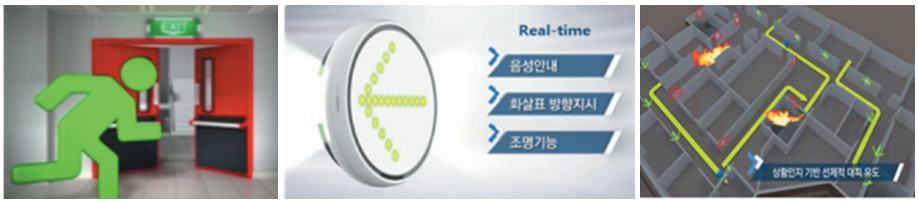
개발이 완료되어서는 헬기 지원을 과연 받을 수 있을까 하는 걱정을 많이 했습니다.
EO/IR 카메라가 장착된 수리온 파생형 헬기에서 실제 비행을 하면서 성능 점검을 해야 하는 것이 바로 그것이었습니다. 다행히도 관용 헬기 지원을 받아 1시간 30분간의 실비행간 개발 장비를 시험한 결과, 만족할 만한 성능이 발휘되어 감동적인 순간을 맛보았습니다.

앞으로의 포부는 무엇인가요?

저희 회사의 기술력은 국산 헬기의 해외 진출시 동반 진출할 수 있는 것이어서 한국우주항공산업의 지원이 필요할 것으로 예상됩니다. 앞으로도 더 기술력을 가다듬어 카메라가 장착된 민관 헬기의 필수 장비로 자리매김할 수 있도록 최선을 다하겠습니다. 이와 함께 점차 늘어나고 있는 드론 산업 발전에도 기여를 하도록 하겠습니다.

도시철도 재난상황에 음성 및 시각 장치로 대피하는 길을 효과적으로 안내한다!

코너스, IoT 기반 도시철도 재난안전 비상대피 시스템



승객 대피 효율을 개선한 안전 대피경로 안전 시스템

- 도시철도의 운행 전동차, 터널 및 역사 등에 재난 상황이 발생할 경우 이용 승객에게 음성 및 시각적으로 비상 대피 경로 제공, 인명 피해 최소화
- 서비스 구축 전후 대비 승객 대피 효율 약 38% 개선(부산도시철도 2호선 3개역(센텀시티역 등) 비상대피 시스템 자체 시나리오 시뮬레이션 결과)

재난안전 시스템 기술고도화를 통한 영업 및 투자 활성화

- 국내 매출 18억원
- 수출 1억원
- 투자유치 10억원

- 도시철도를 포함한 선박, 대형건물, 발전소 등 산업 전반에 전국 최초 적용

사물인터넷 신산업 육성 선도 사업

개요 : 중소기업 중심의 다양한 사물인터넷 제품, 서비스 발굴 및 사업화 지원을 통해 IoT 전문 기업 육성 및 시장 확대
담당 부서 : IoT산업진흥팀 [043-931-5710]

“대형 참사를 보면서 혁신적 탈출 솔루션을 개발, 이제 가슴 아픈 일이 없도록 하고 싶었습니다”

김동오 / 코너스 대표이사

간단하게 기업에 대한 소개를 해 주신다면?

코너스는 IoT(사물인터넷)와 AI(인공지능) 융합 기술로 상황인지 기반 지능형 가상 에이전트 서비스를 제공하는 전문업체입니다. 2014년 11월 설립되었으며 올해 LB인베스트먼트로부터 30억원 규모의 투자를 유치하였습니다.

획기적인 시스템을 개발하신 것 같습니다. 개발을 하게 된 배경은 무엇인가요?

2014년 세월호 사고를 계기로 획기적인 탈출 솔루션을 제시해 더 이상 가슴 아픈 사고가 반복되지 않도록 하자는 것이 제품 개발의 시작이었습니다. 위기 상황에서 성인 IQ는 80 수준으로 떨어질 수 있다는 전문가 실험도 있다고 합니다. 처음 마주치는 불길과 매연 속의 공황 상태에서 평소와 같은 오감을 열어두고 반응하기란 쉬운 일이 아닙니다. 이때 코너스의 ‘스마트 안전 에이전트’는 복도, 계단, 출입구 등의 건물 곳곳에서 ‘갈 길’을 빛과 음성으로 알려줍니다. 단순히 비상조명등의 역할이 아닌 위험한 곳이나 매연이 가득한 곳을 피해서 ‘살 길’만을 알려줍니다.

정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해 어떠한 성과를 거두었나요?

정보통신산업진흥원 사물인터넷 신산업 육성선도사업의 2016년도 1차 검증, 2017년도 2차 확산 지원 사업을 통해 스마트 안전 에이전트의 성능과 기술을 검증하고 성능을 높일 수 있었습니다.
지하철 역사, 전동차, 터널을 대상으로 본 시스템 도입 전후의 대피 시간을 비교했을 때 시스템 적용 후 약 30% 이상의 대피 시간 단축 효과를 가져왔습니다. 또한 본 지원 사업을 통해 고속철도 터널 구간에 피난유도시스템 사업을 수주하였고 지난 5월말 원주-강릉 고속철도 노선(둔내터널, 대관령터널)에 적용해 현재 상시 운영중에 있습니다.

개발 과정에서 있었던 재미있는 에피소드를 소개해 주신다면?

지하철 차량기지에 일반인으로서 승객이 한명도 없는 텅 빈 전동차를 타보는 것 자체가 새로운 경험이었습니다. 한번은 대저 차량기지 전동차 안에서 기술연구원 분들과 저희 직원들이 함께 짜장면을 시켜 먹은 적이 있습니다. 대저 차량기지 팀장님도 본인이 여기서 근무한 지 20년이 넘었는데 전동차 바닥에 신문지를 깔고 짜장면을 먹는 건 처음이라고 말씀하셔서 모두 웃었던 일이 기억에 남습니다.

앞으로의 계획 또는 비전은 무엇인가요?

코너스는 스마트 안전 에이전트에 이어 철도와 도로 등 국가 기반시설 유지보수의 계약 구조상 불합리, 유지보수 관리 이력에 대한 위변조 가능성을 원천적으로 방지하는 ‘스마트 운영관리 에이전트’로도 사업을 확대할 예정입니다. 국가 기반 시설들을 IoT AI 블록체인 기반으로 관리해 적은 예산으로도 효과적으로 관리할 수 있도록 할 계획입니다.

소프트웨어 프로세스(SP) 인증 기준을 유지, 활용하여 개발 민첩성과 신뢰도를 더 높이다!

코난테크놀로지, 소프트웨어 프로세스(SP)에 기반한 개발체계 선진화

소프트웨어프로세스(SP)를 통한 신뢰성 향상

- SP인증 기준의 내부 개발 체계 유지 및 선진화를 통하여 기업 개발 민첩성 확보 및 신뢰도 향상, 매출 증대 (유지보수 매출 연 10%)

민첩하고 유연한 제품 개발 체계 확보

- 인증 기준을 지원하는 내부 개발 체계 확보
- 요구사항 변경에 빠른 대응과 품질 유지 지원
- 출시 전 결함률 지속 감소

매출 증가 및 개발비 절감 등 경제적 성과

- 유지보수 매출 매년 10% 증가
- 불필요한 개발비 절감(재개발, 수정, 버그 개선 등)
- 민첩한 SW 역량 향상에 따른 신뢰도 향상, 비즈니스 기회 확대

SW공학 경쟁력강화, SP인증 활성화

개요 : 인증 기업의 내재화 역량 강화를 지속적으로 모니터링 및 지원하여 기업의 SP(소프트웨어 프로세스)인증 기준을 활용한 개발 체계 선진화 및 SW경쟁력 유지 지원

담당 부서 : SW공학기술팀 [043-931-5450]

“소프트웨어 프로세스 역량에 집중하여 신속하게 고품질의 결과물을 만들고 있습니다”

김영섬 / 코난테크놀로지 CEO

코난테크놀로지는 어떤 기업인가요?

코난테크놀로지는 데이터에서 가치를 발견하여 비즈니스 성과를 높이는 소프트웨어, 데이터 서비스를 지향하는 기업입니다. 언어 분석 기술과 멀티미디어 분석 기술을 바탕으로 스마트한 검색, 분석, 추천 소프트웨어와 데이터 서비스를 제공하고 있습니다. 저희 회사는 1999년에 ‘자연어 분석을 통해서 Full Text Search를 제대로 해보자’는 꿈으로 도전을 시작했습니다. 그리고 ‘동영상과 같은 멀티미디어의 내용도 검색, 활용할 수 있게 하자’는 목표를 더한 비전을 세우고 비정형 데이터 처리 기술에 대한 R&D투자를 지속해오고 있습니다. 그 결과, 비정형 데이터(텍스트와 멀티미디어)의 수집-분석-검색-관리의 비즈니스 프로세스 전과정을 지원하는 제품 라인업을 갖추게 되었고, 공공, ICT, 교육, 금융, 유통 등 다양한 산업 분야에 1,800개 이상의 레퍼런스를 보유하는 성과를 이루었습니다.

앞선 솔루션을 개발하신 걸로 아는데 설명을 해 주신다면?

코난테크놀로지는 다양한 제품들을 개발하여 기업과 공공 고객들에게 공급하고 있습니다.
유지 보수 또한 1,000여개가 넘는 사이트에 지원을 하고 있기 때문에 제품 개발 공정에 많은 심혈을 기울이고 있습니다. 소프트웨어 제품 개발을 하다 보면 납기 지연에 따른 비용 초과, 품질 저하 현상, 불필요한 산출물 생성으로 프로젝트 비용 낭비 등이 발생하곤 합니다. 이러한 부분을 개선하고 코난만의 소프트웨어 개발 체계를 갖추기 위해 정보통신사업진흥원에서 주관하는 SW공학기술 현장적용 지원 사업을 신청하였습니다. 그에 따른 결과물로 Konan만의 CI(Continuous Integration)을 구축하였습니다. CI는 한마디로 말하면 개발자가 개발을 하고 그 외 나머지 것들은 자동화 시스템을 거쳐 제품이 나오도록 하는 형태라고 이해하시면 됩니다.

정보통신산업진흥원의 지원으로 어떤 성과가 있었나요?

정보통신산업진흥원의 SP인증 활성화 사업을 통해 유지 및 관리에 대한 부담감이 줄었습니다. 참고로 SW프로세스품질인증(SP인증)제도는 SW산업진흥법 제23조에 근거하여 국내 SW기업의 SW사업 수행능력을 강화하고 SW사업의 부실 방지를 목적으로 기업의 SW개발단계별 작업 절차 및 산출물 관리 역량 등을 분석하여 SW개발 프로세스 역량 수준을 평가, 인증하는 제도입니다.

개발 과정에서 어려운 점이 있었다면?

CI 체계를 도입하기 위해 개발팀을 설득하고 독려하는 과정이 힘들었던 것 같습니다.
이것이 가장 기억에 남는 일이라고 하겠습니다.

앞으로의 포부가 있다면?

코난이 추구하는 소프트웨어 개발 환경은 자유로운 환경 속에서도 품질이 유지되며 신속한 결과물이 나올 수 있도록 하는 부분에 중점을 두고 있습니다. 이를 위해 지금의 프로세스를 고도화하여 글로벌 제품을 출시하도록 하겠습니다. 여러분은 하루에도 여러 번 쇼핑할 때, 뉴스 검색할 때, TV방송을 볼 때 그리고 직장에서, 코난테크놀로지의 소프트웨어를 이용하실 것입니다. 오늘도 코난테크놀로지는 여러분 가까이에서 더 스마트하게 서비스하고 새로운 가치를 발견하기 위해서 노력하고 있습니다. 앞으로도 새로운 IT 트렌드에 발맞춰 미래 기술에 대한 지속적인 R&D를 통하여 성장하는 기업에게는 믿음직한 파트너가 되고 서비스 이용자에게는 스마트한 친구가 되겠습니다.

효율적이고 합리적인 소프트웨어 개발을 위해 발주에 대한 전문적 노하우를 공유하다!

사회보장정보원, 사회보장정보시스템 고도화

공공SW사업 발주, 관리 선진체계 구축

- 사회보장정보원 내 자체적으로 발주기술지원체계 표준프로세스 마련
- '2017년 공공SW사업 발주 관리 선진화 컨퍼런스, 발주지원 표준프로세스 체계기반 마련 모범 사례 기관 선정

공공SW사업 발주역량 강화 기반을 마련하고 성과 도출

- 공공SW사업 발주, 관리 전과정에 걸쳐 전문성이 요구되는 발주업무에 대해 발주, 관리 전문가 현장 직접 투입, 발주 현장 개선
  (주기관 특성, 환경, 내용 등에 따른 맞춤형 발주기술 최적화 지원, 2017년 170건, 만족도 92점)

구분	현장 상황	조치 사항	성과	대표 지원 기관
요구사항 도출 지원	• 사업 목적, 범위 모호 • 요구사항 상세화 미흡	• 초기 분석 설계 수준의 기능 요건을 도출할 수 있도록 지원 및 검토	• 요구사항 상세화를 통한 사업범위 명확화 • 원활한 커뮤니케이션	• 사회보장정보원

"공공SW사업 발주 역량 향상"

SW발주기술지원센터 콘퍼런스

"올 170건 지원… 1년새 40%↑"

공공기관이 소프트웨어 사업 성공률을 높이기 위해 전문기관으로부터 발주 기술을 전수받는 사례가 크게 늘고 있다.

22일 소프트웨어발주기술지원센터는 서울 삼성동 코엑스에서 열린 '공공SW사업 발주·관리 선진화 콘퍼런스'에서 올해 170건의 공공 SW발주사업을 지원했다고 밝혔다.

이는 작년보다 41.6%, 2년 전보다 2.4배 이상 늘어난 결과다. 2015년 설립된 SW발주기술지원센터는 공공기관 SW발주자의 역량을 높이고, 수주업체와의 소통을 원활하게 해 공공기관 정보화 경쟁력을 향상시키는 데 기여하고 있다. 센터 관계자는 국내 공공 SW사업은 전문성 부족으로 발주자와 수주업체 모두 어려움을 겪고 있다고 지적했다. 센터 조사에 따르면, 발주자는 수주업체에 적정 예산을 비롯한 정확한 기술적 요구사항을 전달하는 데 어려움을 겪고 있다.

반면, 수주자는 발주기관의 요구사항이 수시로 바뀌고, 일방적인 지시 형태로 업무가 진행되는 점을 가장 시급한 개선점으로 꼽았다.

김진인 SW발주기술지원센터 전문위원은 "발주자가 요구사항을 정확히 도출할 수 있는 프로세스를 정립하고, 중간에 요구사항을 변경하는 일을 최소화하는 장치 마련이 필수"라며 "상호 의사소통을 개선할 수 있는 플랫폼을 제공, 업무범위에 대한 합의를 돕는 데도 주력해야 할 것"이라고 말했다. 센터는 공공 SW사업이 체계적으로 진행될 수 있도록 관련 정보를 정량화하는 작업을 하고 있다. 해외 우수기관의 표준 템플릿을 참고해 제안요청서(RFP) 작성양식을 만들고, 이를 발주기관과 사업의 성격에 맞게 구체화하고 있는 것. 또 15명의 전문가로 구성된 '시니어 전문가 프로그램'을 운영해 발주 관행 개선을 논의하고 있다.

엄보람기자 BBoram@dt.co.kr

디지털타임스 2017년 11월 23일 목요일 012면 종합

"공공SW 발주기관에 기술 지원 큰 효과"

시니어전문가, 올 선발규모 대폭 늘린다

사업계획·인수기준 검토 등 작년 50건 이상

발주 도와 불합리 대가 등 문제 해결

공공 소프트웨어(SW)사업 발주·관리분야에 전문지식과 노하우를 보유한 민간·공공기관의 퇴직자를 공공 정보화사업 발주기관의 기술지원 도우미로 활용하는 시니어 전문가가 큰 효과를 내고 있는 것으로 나타났다.

2일 미래창조과학부와 정보통신산업진흥원(NIPA)은 공공 정보화사업 발주기관의 전문성 부족을 해소하기 위해 지난 2015년 개소한 SW발주기술지원센터의 시니어 전문가 10명이 작년 50건 이상의 공공 SW사업 발주를 지원했다고 밝혔다. 해다마 중앙정부와 공공기관에서는 시스템 구축이나 SW 개발 등 다양한 공공 정보화사업을 추진한다. 올해 국가 정보화사업 예산 규모는 5조2000억원에 달한다. 그러나 공공기관은 구성원을 대상으로 순환 보직을 하고 있어 공공 SW사업 발주 담당자가 모두 풍부한 경험과 전문성을 보유할 수 없다. 이 때문에 발주기관에서 사업 추진 과정에서 수행기관에 과도한 업무 요구나 불합리한 SW대가, 기간 산정 등 문제를 초래하는 경우가 많다.

이에 NIPA는 공공 정보화사업을 발주하는 기관에 SW사업 분야에서 해박한 경험과 지식을 보유한 시니어 전문가를 파견해 기술지원 역할을 하고 있다.

이들은 발주기관의 사업계획서 검토, 예산확보 노하우 전수, 사업기본계획서 검토, 제안요청서 작성·검토, 하도급·과업변경 지원, 사업 산출물 검토, 인수기준 검토·지원 등 각 단계에서 전문지식 등을 전달해 원활한 사업을 돕는다.

정보화사업을 잘 모르는 발주기관은 시니어 전문가를 통해 SW사업 발주·관리 분야에서 발생하는 문제를 해결할 수 있다.

NIPA는 작년 10명을 선발해 50건 이상의 공공 SW사업의 기술지원을 했다면 올해는 더 많은 시니어 전문가를 선발해 더 나은 실적을 낼 계획이다.

허우영기자 yenny@

디지털타임스 2017년 2월 3일 금요일 016면 정보통신

공공SW사업 발주기술지원사업

개요 : 공공SW사업 발주, 관리 프로세스별(예산 확보, 발주 준비, 사업자 선정/계약, 사업 관리, 검수/종료) 전문성 지원 추진

담당 부서 : SW제도적용팀 [043-931-5350]

“소프트웨어 발주 역량을 높여 국민들을 위해 체감도 높은 보건복지 서비스를 펼치겠습니다”

정채용 / 사회보장정보원 기획이사

간단하게 기관에 대해 소개해 주신다면?

사회보장정보원은 정보 시스템을 통한 복지 사각지대 발굴 등 더 촘촘한 대한민국의 사회보장망을 실현해 나가고자 2009년 설립되었습니다. 정부 부처와 지자체, 사회서비스 제공기관, 어린이집, 사회복지시설, 보건기관 등에 정보 서비스를 제공함으로써 보건복지 행정의 효율을 높이는 데 기여하고 있습니다. 또한 ‘복지로’, ‘공공보건포털’, ‘임신육아종합포털’ 등을 통해 국민들의 복지 체감도를 향상시키고자 노력하고 있는 사회보장 정보화 중추기관입니다.

국내 SW 시장 현황에 대해 어떻게 생각하고 계신가요?

우리나라의 총 SW 시장 규모는 약 12조 원이고 공공 SW 시장 규모는 4조 원 정도를 차지하고 있습니다.
우리 원과 같은 공공기관은 정부의 중소IT기업 보호 정책에 발맞추어 이들 기업과 함께 정보화 사업을 수행하는 경우가 대부분입니다. 이러한 환경에서 발주자인 공공기관의 입장에서는 요구사항 상세정의 등 사업 수행 역량을 높임으로써 정보화 사업 품질을 확보함과 동시에 중소IT기업이 공공SW 시장에 잘 안착할 수 있도록 노력해야 합니다.

사회보장정보원에서는 발주 역량을 높이고 상생 협력을 하기 위해 어떤 노력을 하셨나요?

먼저 정보화사업 표준가이드를 2016년에 제정하여 우리 원에서 추진하는 모든 정보화 사업에 적용하고 있습니다. 이를 통해서 자체 개발방법론이 없는 중소IT기업에게 표준가이드를 제공하는 등 중소IT기업 성장 역량 및 경쟁력 강화를 위한 기술 노하우를 공유하고 있습니다. 또한 SW 사업의 품질을 향상시키고자 발주 단계에서 사업 종료 시까지 전 단계에 걸쳐 민간, 내부 전문가 및 시니어 등을 현장에 투입하여 맞춤형 지원을 해주는 정보통신산업진흥원의 발주지원 서비스를 지속적으로 활용하고 있습니다.

그러한 정보통신산업진흥원의 지원으로 어떤 성과가 있었나요?

우리 원은 2016년부터 3년간 발주 기술 지원 서비스를 받고 있으며, 이를 통해 사업의 적정 규모 산출, 관련 법제도 이해 등 SW사업 수행 역량이 가시적으로 향상(SW 발주 조직 성숙도: 2016년 Level 2→2017년 Level 3)되었습니다. 즉, 사업 적정 규모를 산정할 수 있게 되었고 이를 통해 과도한 과업 내용을 요구하지 않게 됨으로써 소프트웨어 제값주기 실현 및 불공정 사례를 차단하는 기반을 마련하게 되었습니다. 그리고 사업계획서, 제안요청서 작성 시 관련 법, 제도 사항을 사전에 인지함으로써 법, 제도 이해와 준수에 대한 능력이 향상되었습니다. 또한 전문가 시니어 풀을 활용하여 정보화 사업 산출물에 대한 품질 검토를 받는 등 양질의 민간 일자리 창출 확대에 기여하고 있습니다. 이 결과, 2017년 과학기술정보통신부로부터 ‘SW사업 우수 발주자’로 선정되어 장관상을 수상하기도 하였습니다.

정보화 사업 수행과 관련하여 앞으로의 계획은 무엇인가요?

우리 원은 정보통신산업진흥원과 업무협업을 통해 SW발주 역량이 상당히 향상되었습니다. 이를 바탕으로 중소IT기업과의 상생 협력이 잘 이루어지고 사업수행의 품질 또한 대폭 나아졌습니다. 향후에도 이러한 정보화사업 수행 체계를 내재화시켜 공정하고 투명한 과정을 통한 정의로운 결과가 도출될 수 있도록 할 것이며, ‘제안요청서 사전심사제’ 등 국가추진 정책에 대해서도 선제적으로 대응할 계획입니다.

스스로 진단하는 스마트 초음파 세척기로 A/S 고민 없는 식당 세척기 시대를 열다!

클린아이디어, 스마트 듀얼 360 초음파 식기세척기

업소용 첨단 초음파 식기세척기 개발

- 업소용 세척기 뒷면에도 진동자를 부착하고, IoT를 이용해 자가진단 기능을 보유한 초음파 스마트 식기세척기 개발
- 디지털 센서와 블루투스 4.0 등 스마트 IoT 기술력을 접목하여 A/S의 발생 요인을 초기에 찾아내고, 원인 분석을 통해 제품의 수명 연장, 제품 고장으로 인한 영업 중단 최소화

스마트IoT식기세척기 개발 1억원신규 투자유치

업소용 식기세척기 국내 점유율 1위 달성

2018년 5,000대 판매 목표

식기세척기 사용 요식업소의 경제적 파급 효과

약 0.5명의 인건비 절감 효과

2017 제조+SW/ICT 융합촉진 교육, 컨설팅

개요 : 전통 제조 기업 대상, SW/ICT융합을 통한 신제품 개발, 신 서비스 아이디어 도출 및 구체화, 사업화 전략 수립 지원

담당 부서 : 지역SW신산업진흥팀 [043-931-5330]

“고객의 불편 사항까지 말끔하게 세척해 드리는 첨단 스마트 초음파 세척기를 선보이고 있습니다”

황준하 / 클린아이디어 실장

클린아이디어는 어떤 일을 하는 회사인가요?

저희 회사는 ‘깨끗한 생각과 참신한 아이디어를 통해 고객과 파트너 관계를 맺고 함께 상생하자’는 기업 목표를 갖고 있습니다. 현재 ‘스마트 듀얼 360’ 초음파 식기세척기를 생산부터 조립, 유통, 판매, 설치까지 토털 서비스를 펼치고 있습니다.

이전과는 다른 시스템을 개발하셨는데, 개발 과정을 설명해 주신다면?

5년간 2,800곳에 식기세척기를 설치하면서 식당주인이 주방을 설계하는 것이 아니라 주방업체 편의에 따라 주방이 설계되는 점이 문제라고 생각했습니다. 또한 잦은 업종 변경, 점주 변경 등으로 주방 동선이 비효율적이고 불편하다는 점도 문제였습니다. 그래서 주방 동선까지 고려한 제품을 생산하겠다고 결심, 회사를 창업하게 되었습니다. 클린아이디어를 만든 후에는 발진기부터 식기세척기를 제조하는 데 필요한 기술력을 갖추기 위해 2-3년 간 50곳의 (OEM)공장을 방문하고 외부 개발자들의 도움을 받기도 했습니다.

정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해 남다른 성과를 거두신 걸로 아는데요

정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해 ‘스마트 듀얼 360’이라는 제품을 개발했습니다. 이 제품은 듀얼 초음파 시스템으로 2개의 주파수를 이용해 세척하기 때문에 업종별로 용도에 맞는 세척이 가능합니다. 이 때문에 기름진 음식이 많은 중식집, 깨지기 쉬운 유리잔을 사용하는 카페 등 다양한 업체에서 사용 만족도가 높습니다. 올해 상반기에는 NICE 기술 평가 우수기업 인증서도 획득했습니다. 1분기 매출액은 지난해 같은 기간에 비해 2배 상승했습니다.

사업을 진행하면서 특별하게 기억나는 일이 있었다면?

2017년 8월 중순이었습니다. 시연을 위해 고속도로를 이용해 지방으로 이동 중이던 트럭에서 원인 모를 화재가 발생했습니다. 다행히 인명에는 아무런 문제가 없었지만 시연을 진행하지 못하게 되어 너무 안타까웠습니다. 화재 소식을 들은 업장 대표님께서 저희 클린아이디어를 잊지 않고 기억해주셨고 이 덕분에 4개의 업장에 총 7대의 초음파 세척기를 납품할 수 있었습니다.

앞으로의 계획을 말씀해 주신다면?

향후 2021년 코스닥 상장을 목표로 새로운 제품 개발 및 판매에 주력하고 있습니다.
박람회에도 지속적으로 참여해 제품 인지도를 높여나갈 계획입니다. 올 해 하반기에는 히팅 기능을 세척기에 접목하여 출시할 예정입니다. 앞으로도 고객의 입장에서 불편한 점을 계속 개선해나가 고객과 상생하는 믿음직한 파트너사로 기억되고 싶습니다.

자동차 조립공정 효율화를 위한 SW 개발로 원가 절감과 생산성 향상을 이루다!

지앤아이, 차세대 도어트림 조립 공정을 위한 형상 가변 Pin-Jig 설계 및 자동 재구성 소프트웨어

도어트림 조립 공정 혁신을 위한 미래형 시스템 개발

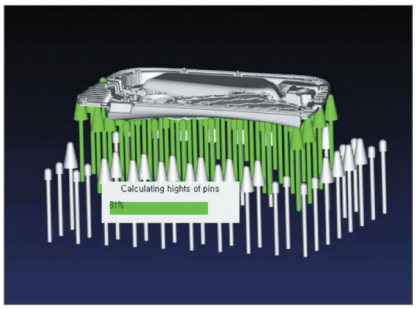
- 작업 대상 3D모델 형상을 기반으로 Pin의 높이를 자동 계산하고 HW와 연동하여 제품의 형상에 맞게 Pin을 제어하는 시스템 개발(도어트림: 자동차 도어 안쪽의 잠금장치, 스피커, 창문장치 등을 덮는 부분을 말함)
- 새로운 지그(Jig) 설계 및 제작이 불필요하여 설비 비용과 세팅 기간을 감소시키고 기존 생상 라인은 유지하며 다양한 제품의 형상에 대응이 가능

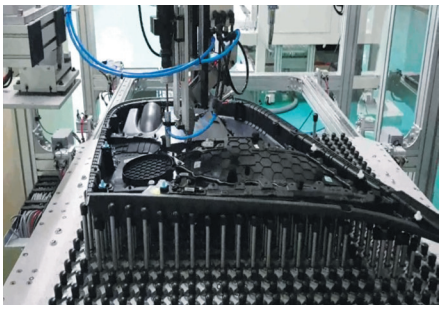
특허 출원 등 조립 산업 발전을 위한 기술적 성과

- 향후 자동차, 전자제품 등 제조업의 조립 산업 분야 전반 활용 가능
- 특허 출원 3건, 인증 2건, 논문 비SCI급 3건, 프로그램 등록 6건 등

고용 및 매출 향상 등 경제적 성과

- 고용 창출: 제품 개발에 8명 채용
- 주관기업 매출 증대 6.7%





지역전략산업 연계 지역SW융합제품 상용화 지원

개요 : 지역 전략산업에 SW기술과 제품을 접목한 SW융합 제품과 서비스 개발, 국내외 사용화 중점 지원
담당 부서 : 지역SW신산업진흥팀 [043-931-5330]

“자동차 생산 혁신을 넘어 가전, 전자제품에도 그 강점을 확대 적용해 나갈 계획입니다”

진홍근/지앤아이 대표

기업 소개를 간단하게 해 주신다면?

지앤아이는 1992년 8월 울산에서 창업해 ERP, 그룹웨어, SI사업 등 소프트웨어 개발 부문의 기술을 기반으로 전문 기술 인력들이 지속적인 R&D를 통해 신뢰를 쌓아가고 있는 기업입니다. 2005년부터 천안 지사를 운영 중에 있고 차별화된 기술과 솔루션으로 고객의 발전과 성공을 돕고 고객과 함께 성장하는 대한민국 최고의 IT 기업이 되겠다는 목표를 갖고 있습니다.

혁신적인 시스템을 개발하신 것 같은데 그 특징은 무엇인가요?

1개 자동차의 수명은 대략 4~5년으로 신규 차종을 선보일 때마다 공정 개발에 따른 비용, 시간, 공간 등이 발생합니다. 지그는 도어트림을 조립할 때 필요한 라인용 보조 부품으로 기존에는 차종이나 공정에 따라 매번 전용 지그를 제작해 사용해야만 했습니다.
이러한 문제점을 해결하기 위해, 다시 말해 원가 절감 및 생산성 향상을 위해 ‘형상가변 핀-지그 SW’를 개발하게 되었습니다. 이 형상가변 핀-지그 SW는 500여개의 핀을 이용, 차종 및 공정에 맞는 지그를 3D로 자동 설계, 제작해 생산라인에 바로 적용할 수 있게 해 주는 강점이 있습니다. 기존 라인을 그대로 유지하면서 다양한 차종 생산에 유연하게 대응할 수 있을 뿐 아니라 다품종 소량 생산이 가능하게 되었다는 점도 그 특징입니다. 향후에는 자동차 부품뿐만 아니라 가전, 전자제품 등 지그가 필요한 조립 분야에도 응용이 가능하게 될 것입니다.

정보통신산업진흥원의 지원 사업을 통해서 이룬 성과가 있다면?

가장 큰 성과라고 한다면 자동차 스마트 팩토리 제조 분야에 꼭 필요한 기술을 개발함으로써 우리나라 제조 기술 분야 발전에 일조했다는 것입니다. 설계 도면을 통한 형상 인식 기반의 3D 핀-지그 높이 알고리즘 SW 개발을 통해 지그를 활용한 자동차 제조 공정에 혁신을 가져올 수 있을 것이라 확신합니다. 경제적 성과로 가시화되면 지역 내 제조업체와 IT업체 간의 공생 관계 및 고용 창출에 기여하게 될 것입니다. 또한 우리나라 4차산업혁명의 혁신 분위기 조성과 다양한 산업 분야에 기술을 파급하는 효과 그리고 국내외 자동차 도어 트림 제조 분야의 제작, 판매 사업화를 통한 시장 개척 등 우리나라 경제에 많은 도움이 되리라 판단됩니다.

개발하는 동안 보람을 느꼈던 일이 있다면?

3차에 걸쳐 테스트 베드를 만드는 과정에서 때론 시행착오를 겪었고 때론 개선점을 발견하면서 양산용 설비와 소프트웨어를 완성할 수 있었습니다. 특히 핀을 통한 가변형 지그 형상에서 조립할 때 제품에 불량이 발생하지 않도록 하는 데 심혈을 기울였습니다. 실제로 이러한 기술적으로 어려운 문제들을 해결해 가는 과정에서 보람과 성취감을 느꼈던 것 같습니다.

앞으로의 계획 또는 비전은 무엇인가요?

정보통신산업진흥원의 지원 사업으로 탄생된 ‘형상가변 핀-지그 SW’의 양산 검증을 위해 수요기업(서연이화)의 AS부품 도어트림 제조 공정에 적용하여 제품 보완 및 완성도를 극대화한 후 상용화를 진행하려고 합니다. 상용화는 수요기업의 도움을 받아 국내 사업장 양산 라인 및 계열사에 적용한 다음 해외 사업장에도 확대 적용할 것입니다. 가전, 전자제품 등에도 마케팅 전략에 따른 매출 극대화로 기업이 한 단계 도약할 수 있는 계기를 마련할 계획입니다.

GLOBAL MIND

ICT 기술 노하우를
세계와 공유하면서
희망의 가치를 함께 나누어갑니다

정보통신산업진흥원은 지역사회와 인프라를 공유하고 개도국과 기술 노하우를
함께 나누면서 바람직한 사회적 가치를 실현하기 위해 노력하고 있습니다.

01 Imagination

기발한 아이디어와 ICT가 만나 상상이 현실이 되다

02 Challenge

ICT한국, 세계 시장에서 통했다

03 Innovation

거듭된 혁신으로 세상을 이롭게

04 Global Mind

도전과 소통, 지역사회를 넘어 세계로

퇴직전문가를 개발도상국에 파견하여 산업발전의 노하우를 함께 나누다!

월드프렌즈코리아(WFK), NIPA자문단 해외 파견 사업

월드프렌즈코리아(WFK) NIPA자문단 파견 현황

- 전문지식을 보유한 퇴직 인력을 개도국에 파견해 기술, 경영 자문을 함으로써 경제, 사회 발전에 기여하고 대한민국의 위상을 제고하는 정부 해외봉사단
- 정보통신, 산업기술, 지역발전, 무역투자, 에너지자원 등이 중점 파견 분야
- 2010년 이후, 46개국 679명 파견

연도	2010년	2011년	2012년	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
파견국/인원	18/38	17/50	22/76	26/105	28/105	32/117	30/87	30/101

자문단원과 국내 유관기관, 기업과의 연계협력 기반 제공

- 국내 기관, 기업 등이 개도국 진출 관련 정보를 희망하는 경우, 자문활동지원 협의회를 통한 파견자문단원과 한국 기업 연계(2017년 6월부터 시행 중)

은퇴한 전문 인력의 자아실현 및 사회 참여 기회 제공

- **개인**: 은퇴한 전문가의 자아실현 및 사회 참여 기회 제공
- **국가**: 산업발전에서 축적한 경험과 노하우를 공유하여 국가간 우호 증진
- **기업**: 현지 파견된 자문관을 지역 거점으로 활용하여 진출 교두보 마련

월드프렌즈코리아(WFK), NIPA자문단 해외 파견 사업

개요 : 국내 퇴직전문가를 개도국 자문단으로 파견하여 공공서비스 분야 산업발전 노하우 전수를 통한 개도국 경제, 산업 발전 기여 및 양국간 우호 관계 증진

담당 부서 : 글로벌기반팀 [043-931-5570]

“가난하지만 행복한 섬나라 솔로몬제도의 통계 역량을 높이기 위해 기술을 전수했습니다”

김황대 / 솔로몬제도 통계청 Special Advisor

의미 있는 일을 하고 오신 거 같은데요, 어떤 일을 하였는지요?

솔로몬제도 통계청의 통계작성 역량 강화, 특히 통계자료(통계정보) 처리 부문의 역량 강화에 일조했다고 생각합니다. 통계를 작성하기 위해서는, 일반적으로 필요한 자료를 수집하고, 수집된 자료를 전산파일로 만들고, 전산파일을 이용하여 필요한 통계표를 만드는 절차를 따릅니다.

수집된 정보(자료)를 전산파일로 만들기 위해서는 자료 입력시스템이 필요합니다. 입력이 완료된 전산파일을 이용하여 통계표를 만들기 위해서는 컴퓨터 프로그램 언어를 이용합니다. 기본적인 자료입력 시스템으로 Microsoft Excel이 있습니다. Excel은 비교적 배우기 쉽지만 구조가 복잡한 통계자료를 입력하거나 통계표를 작성하기에는 시간이 많이 걸리고 통계표 작성과정에서 오류가 발생할 가능성이 큰 단점이 있습니다.

가난한 나라인 솔로몬제도의 입장을 고려하면 무료로 사용할 수 있고 비교적 배우기 쉬우며 성능이 좋은 통계자료처리 시스템이 필요합니다. 이 점을 고려하여 과거에 호주 통계청에서 솔로몬제도로 파견된 통계자문관이 CSPro(센서스 및 표본조사의 데이터를 입력하고 편집하며 결과표를 만들고 배포할 수 있는 소프트웨어 패키지로서 개발도상국 통계작성기관들을 위하여 미국 센서스 국에서 개발하였음)를 이용한 입국자 통계 자료입력 시스템을 개발했습니다. 솔로몬제도 통계청에서는 호주통계자문관이 개발한 시스템을 이용하여 자료를 입력해 왔으나 통계표는 Excel을 이용하여 작성하고 있었습니다.

2008년에 호주통계자문관이 떠난 후, 2009년 이후에 출생한 입국자들을 입력할 수 없는 문제가 발생하였으나, 솔로몬제도 통계청에서는 이 문제를 해결할 능력이 없어 8년 동안 이 문제를 방치했습니다. 이 문제의 근본 원인은 호주통계자문관이 기술 개발은 하였으나 기술 전수를 하지 않았기 때문입니다.

저는 자문관으로서 기술 전수에 초점을 두고 새로운 입력시스템을 개발하고 입력시스템 개발 기술을 전달했으며, 통계표 작성 프로그램 개발 및 기술에 대한 노하우를 공유했습니다. 또한 솔로몬제도 통계청의 요청으로 범죄통계 자료 입력시스템 및 통계표작성 프로그램 기술을 전수하였으며 Village Resource Survey 자료입력시스템을 개발하였습니다.

사업을 수행하면서 있었던 기억나거나 재미있는 에피소드를 소개해 주신다면?

솔로몬제도는 남태평양 지역에서 가장 빈곤한 국가입니다. 전 세계에서 최빈국 중의 한 나라에 속합니다. 출장지에서 만난 솔로몬 사람과의 대화 중에 ‘솔로몬제도에는 두 종류의 음식이 있다. 하나는 코코넛과 물고기, 다른 하나는 물고기와 코코넛이다’ 라는 말을 들었습니다. 길거리에서는 신발을 신고 다니는 사람, 맨발로 다니는 사람, 신발 한 쪽만 신고 다니는 사람들을 볼 수 있습니다. 그러나 솔로몬제도의 별명인 ‘행복한 섬나라(Happy Isles)’에 걸맞게 지구에서 가장 행복한 국민들이라는 것을 솔로몬 사람들의 항상 웃는 모습에서 알 수 있었습니다.

앞으로의 계획 또는 비전은 무엇인가요?

당분간 번역하는 일을 하면서 다른 개도국에 기여할 수 있는 방법을 찾아볼 계획입니다.

우리의 선진 ICT 기술을 전파해 에티오피아 학생들의 ICT 역량을 높이다!

개도국 정보통신방송전문가 초청 연수

에티오피아 농업연구소 총괄책임자 초청 연수

- SW교육 과정 참석(2017.11), '컴퓨팅 사고력', '코딩교육' 등 4차 산업 혁명에 따른 SW교육의 개념을 배우고 이를 대비한 미래인재 교육, 양성의 중요성 인지
- 에티오피아 사립학교인 'Today Happy Village School'에서 세미나와 체험교실 개최를 시작했으며 자국내 타학교에 지식 전수

SW교육과 선도학교 견학

에티오피아 현지 체험교실

에티오피아에서의 소프트웨어 코딩 프로젝트 추진

- 에티오피아 현지에서 교육을 진행할 컨설팅 서비스 마련 혹은 기업 모색
- SW교육을 주제로 학교 선생님과 학생에게 지속 교육 실시
- 교내 코딩 동아리(Code Club) 설립 추진 및 교육 자료 제공
- 온라인 커뮤니티 개설을 통한 한국 등 전세계와 소통
- 지역 경진대회 개최 및 국제 대회 참가 노력

개도국 정보통신방송전문가 초청 연수

개요 : 개발도상국 ICT 전문인력을 초청하여 우리나라 우수 기술, 정책, 발전 경험 등을 교육함으로써 인적역량 배양 및 협력국 네트워크 강화를 통한 국내 기업 해외진출 기반 마련

담당 부서 : 글로벌협력팀 [043-931-5530]

“한국에서 배운 지식을 바탕으로 에티오피아에서 ICT의 기반을 다지는 일에 주력할 생각입니다”

TADESSE ANBERBIR(타데스 안버빌) /
에티오피아 농업연구소 ICT 총괄책임자

개도국 ICT전문가 초청연수생으로 참여하셨는데 본인 소개를 부탁합니다

저는 에티오피아 농업연구소(EIAR)에서 ICT책임자로 일하고 있는 TADESSE ANBERBIR입니다. 일본에서 정보공학 석사학위를 받았으며 한국에서 컴퓨터공학 박사과정을 밟았습니다. 그리고 ICT교사, IT컨설턴트, e러닝 전문팀 리더, ICT 총괄 책임자 등 10년 이상의 업무 경험을 갖고 있습니다. 지난해 11월 20일부터 29일까지 한국에서 소프트웨어교육 연수 과정에 참여할 기회가 있었고 에티오피아에 돌아와서도 소프트웨어 교육을 도입하기 위해 많은 노력을 하고 있습니다.

이번 연수를 통해 얻은 성과는 무엇인가요?

한국에서 교육을 받기 전에는 소프트웨어 교육에 대해 생각해 본 적이 없고 용어 자체도 들어 본 적이 없었습니다. 교육 기간 동안 ‘21세기’, '컴퓨터적인 사고', '4차산업혁명', '코딩 교육', '사물인터넷' 등 여러 중요한 개념에 대해 배우고 생각하게 됐습니다. 한국의 소프트웨어 교육에 대한 미래 비전과 하드웨어 및 소프트웨어 활용 방법, 그리고 4차산업혁명에서 소프트웨어 교육이 얼마나 중요한지 특히 아두이노 실습 등에서 한국 교수들과 전문가들을 통해 생생한 경험을 할 수 있었습니다. 에티오피아로 돌아와서는 우선 제 두 아이들에게 아두이노와 스크래치 소프트웨어를 가르치기 시작했습니다. 이후 제 아이들이 다니고 있는 오늘행복마을학교에서 프로젝트에 대한 첫 발표를 한 이후 여러 학교와 소통하고 있습니다. 대부분의 선생님과 학생들이 이 활동에 관심을 보여 소프트웨어 교육을 도입하게 됐습니다.

이번 연수를 받으면서 기억나거나 재미있는 일이 있었다면?

강의와 발표 외에도 한국 학교에서 소프트웨어 교육이 어떻게 이뤄지고 있는지 ICT 체험센터와 둔촌고등학교, 어린이 비전센터 등 다양한 곳을 방문할 수 있었습니다. SK텔레콤 ICT체험센터는 혁신적인 삶과 미래의 모든 것을 연결하는 새로운 세상을 볼 수 있었던 곳으로 VR, AR, 도서관제센터, 5G통신, 빅데이터 등이 매우 흥미로웠습니다. 또한 스마트 로봇 코딩 등 SW교육이 잘 이뤄지고 있는 둔촌고등학교와 어린이비전센터에서는 학생들의 창의력이 어떻게 발현되는지 볼 수 있는 뜻 깊은 시간이었습니다. 이번 연수는 한국문화와 음식, 역사에 대해서도 알 수 있는 기회가 되어 좋았습니다. 경복궁, 한국전쟁기념 공원, 한국음식연구소 등의 역사문화 탐방은 매우 즐거웠고 한국 음식 비빔밥에 반했습니다.

본국에 돌아가서 하고 싶은 계획이 있다면?

현재 에티오피아 오늘행복마을학교 등 여러 학교에서는 학생들을 대상으로 체험교실을 열고 교내 코딩 동아리를 만들어서 정기적으로 아두이노와 스크래치교육을 하고 있습니다.
한국에서 받은 자료를 참고해 직접 만든 교육 자료와 인쇄물을 가지고 많은 학생들에게 보다 쉽게 다가갈 수 있도록 노력 중에 있습니다. 민간업체 위탁 서비스를 구축, 지속적으로 SW교육을 시킬 수 있는 선생님들을 트레이닝하고 재능있는 학생들을 선정해 에티오피아를 이끌어 갈 ICT전문가를 양성하는 것이 목표입니다. 에티오피아와 해외 학교들을 연계해 온라인 커뮤니티를 만들고 소통할 계획도 갖고 있습니다. 또한 국내 및 국제 행사에 참여할 수 있는 기회를 만들어 가려고 합니다. 이러한 모든 계획이 이뤄질 소프트웨어교육 센터를 설립하는 것은 에티오피아 학생들과 교사들이 소프트웨어 교육과 실무 경험을 얻는데 큰 도움이 될 것입니다.

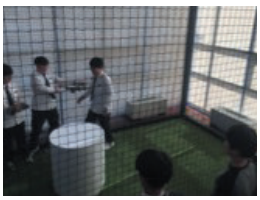
학생들의 ICT 신기술 체험 프로그램으로 대한민국의 미래 과학 꿈나무를 키우다!

ICT 신기술 체험 공간, 무한상상실 프로그램

무한상상실 체험장 및 실습형 교육장 구축(본원1층)

- **대상**: 초등학생, 중학생을 대상, 시범 운영 후 충북혁신도시→진천군→음성군으로 점진적인 확대 추진
- **체험 프로그램**: ICT 신기술 개요 설명, 각 존별 주요 시설, 기기 및 작동방법 설명, 드론, 로봇 조작 및 VR 체험 지원
- **교육 프로그램**: VR, 3D프린터 등 원내 구축 장비 및 교육장을 활용하여 IoT, 3D프린팅, 드론 등 원내 교육 지원

3D프린팅


드론

사물인터넷

가상현실

서울, 수도권과의 지역 격차 해소 및 지역사회 융화 거점 구축

- ICT 신기술에 대한 교육, 체험 기회 제공
- 2017년 혁신도시 인근 초, 중학교 대상 ICT 신기술 체험, 교육 지원 (10회)
- 2018년부터 대상 지역(진천, 음성군) 및 학교 확대 추진 예정

미래 ICT신기술 체험 공간 구축 및 체험, 교육 지원

개요 : ICT 진흥기관 및 혁신도시 거점으로서 기관의 역량을 활용한 미래 신기술 체험 공간 및 교육 기회 제공 등 지역사회 공헌
담당 부서 : 총무정보팀 [043-931-5150]

“학생들에게 3D프린터, 드론, 가상현실 등을 ICT기술을 체험케하는 뜻 깊은 기회였습니다”

김승현 / 금구초등학교 교사

간단하게 학교에 대해 소개해 주신다면?

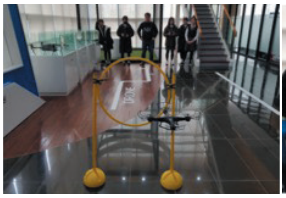
금구초등학교는 충북 진천군 이월면에 위치해 있으며 1958년 만승국민학교 구암 분교로 개설되어 1962년 금구국민학교로 개교하였습니다.
2016년 김혜용 교장선생님께서 부임하셨으며 모든 교직원들이 바르고 슬기롭게 미래를 창조하는 어린이로 학생들이 성장할 수 있도록 ‘꿈과 사랑이 샘솟는 HAPPY-1(행복한 아이) 명품 금구 교육’을 실천하고 있습니다.
이를 위하여 따뜻한 감성 나눔, 봉사로 인성교육을 UP(Smile)하고, 즐겁게 배우는 체험학습을 UP(Funny)하며, 지혜를 기르는 독서, 논술 교육을 UP(智)하기 위해 노력하고 있습니다.

정보통신산업진흥원의 신기술 체험 프로그램에 참여하게 된 계기는 무엇입니까?

2019년부터 5, 6학년 학생들에게 실과 교육과정에 소프트웨어 내용이 새로 포함될 예정입니다.
인공지능, 사물인터넷, 빅데이터 등 빠르게 변화하는 4차산업혁명 시대를 살아가야 하는 학생들에게 어떻게 하면 실질적으로 도움이 될 수 있는 체험을 할 수 있을까 고민을 하고 있었습니다.
그런데 바로 그 즈음에 정보통신산업진흥원의 신기술 체험이 있다는 것을 알게 되어 참여하게 되었습니다.

이 신기술 체험을 통해 어떠한 성과를 거두었나요?

미래 사회 변화에 대해 책 속에서만 접했던 내용들을 3D프린터, 드론, VR(가상현실) 체험을 통하여 여러 분야의 신기술을 직접 체험할 수 있었습니다.
이번 기회는 금구초등학교 교육에서 추구하는 즐겁게 배우는 체험학습의 또 다른 산실이 될 것으로 보입니다.
또한 이를 통하여 학생들이 살아갈 미래의 사회의 모습을 상상해 보고 앞으로 변화할 사회에 발맞춘 자신의 진로를 생각해볼 수 있는 뜻 깊은 시간이 되었습니다.



국민과 국가경제 곁에
정보통신산업진흥원이 있습니다

국민을 위해 더 많은 일자리를 창출하고
국가경제를 위해 글로벌 경쟁력을 높이는 일!
대한민국 4차산업혁명의 대표 기관이자 ICT산업의 중심 기관,
정보통신산업진흥원이 함께하고 있습니다.

nipa

4차산업혁명의 대표 기관으로서 국민과 함께 ICT산업 발전을 지원하고 있습니다

정보통신산업진흥원은 ICT 르네상스, 소프트웨어 경쟁력 강화 등을 통해 4차산업혁명의 기반을 만들어가고 있습니다.
사업 기획에서 성과 확산까지 국민과 함께 하면서 혁신 성장에 힘과 지혜를 모아가고 있습니다.

4차산업혁명 선도 기반 구축

국민과 함께 하는 혁신 성장 지원

사업기획

- 조사
- 기획
- 예산확보

사업자 선정

- 설명회
- 평가
- 협약

사업자 지원

- 컨설팅
- MOU체결
- 네트워크 마케팅 지원

결과 성과확산

- 타분야 성과확산
- 결산
- 차년도 사업 반영

상상과 도전으로
미래를 선도하는 ICT 중심 기관이 되겠습니다

정보통신산업진흥원은 4차 산업혁명, 국내외 시장에 도전장을 낸
용기있는 기업을 지원합니다.
이를 통해 더 많은 일자리를 창출하는 등 산업발전 혜택이
국민에게 돌아갈 수 있도록 하겠습니다.

미션, 비전, 그리고 4대 전략

미션	ICT를 통한 국가 경제·역동성 재창출			
비전	상상과 도전으로 미래를 선도하는 ICT 중심기관			
4대 전략	ICT융합 기반의 4차 산업혁명 선도	글로벌 기업 육성으로 세계시장 선도	미래 ICT 혁신 인프라 강화	사회적 가치실현 확립
12대 전략과제	ICT 신산업 육성	글로벌형 ICT 창업 지원	공정하고 튼튼한 ICT 생태계 조성	책임 경영 강화
	콘텐츠 융합 신시장 창출	ICT 해외진출 확대	미래 ICT R&D 핵심 역량강화	좋은 일자리 창출 지원
	산업의 SW융합 촉진	ICT 글로벌 국내 외 거점강화	창의 융합형 ICT 인재양성	지역 사회와 함께하는 NIPA
핵심가치	Imagination	Challenge	Innovation	Global Mind

주요 연혁

1998 09 재단법인 한국소프트웨어진흥원 통합 설립

1999 08 정보통신연구진흥원 설립, 한국전자거래진흥원 설립

2000 11 한국소프트웨어진흥원 설립

2009 08 정보통신산업진흥원 설립
(정보통신연구진흥원, 한국소프트웨어진흥원, 한국전자거래진흥원 통합)

2015 06 정보통신사업진흥원(본원) 청사 충북 진천 이전

대한민국 ICT의 경쟁력을 키우도록 다각도에서 지원 사업을 펼치고 있습니다

정보통신산업진흥원은 인공지능(AI), 가상현실(VR), 블록체인 등
차세대 ICT 산업의경쟁력을 높여가고 있습니다.
ICT와 다양한 산업을 접목해 정밀의료, 지능형 선박과 같은
4차 산업혁명 시대의 새로운 기간산업을 일구겠습니다.

정보통신산업진흥원의 조직

각 본부의 주요 업무

소프트웨어산업진흥본부

- 지역특화, 전 산업과 ICT, SW 융합 촉진, 인공지능(AI) 산업 육성
- 견실한 SW 기술혁신 생태계 조성
- 공정한 SW 법제도 적용 확산

ICT융합신산업본부

- ICT 융합 신서비스 발굴, 육성
- IoT, 클라우드, 3D 프린팅, 블록체인 등 ICT 신산업 경쟁력 강화
- ICT 전문기업 육성 및 이용 촉진

디지털콘텐츠사업본부

- VR, AR 등 실감콘텐츠산업 육성
- 글로벌 얼라이언스 기반 해외 신시장 창출
- 융합콘텐츠 강소기업 발굴, 육성

글로벌ICT사업본부

- 글로벌 ICT 창업 지원
- ICT, SW 기업의 글로벌 경쟁력 확보 및 진출 시장 확대
- ICT 글로벌 진출 거점 강화

진천

(27872) 충청북도 진천군 덕산면 정통로 10
TEL. 043-931-5000 / FAX. 043-931-5129

누리꿈 스퀘어

(03925) 서울시 마포구 월드컵북로 396 누리꿈스퀘어빌딩
TEL. 02-2132-1000 / FAX. 02-2132-1229

해외 거점

1 싱가포르 IT지원센터

주소 : 8 Shenton way, #04-01 AXA Tower, Singapore 068811
연락처 : 전병남 소장 (+65 6221 8355)

2 하노이 IT지원센터

주소 : Phạm Hùng, Keangnam, Mễ Trì, Cầu Giấy, Hà Nội
연락처 : 서성민 수석 (nuburi@nipa.kr, +84 247 3000 671)

3 KIC 실리콘밸리

주소 : 003 North First Street, San Josa, CA 95134 United States
연락처 : 이헌수 센터장 (+1 408 519 5749)

4 한-인도 SW상생협력센터

주소: #2780 Orion Building, Bagmane Constellation Business Park,
Outer Ring Road, Doddanekundi Circle, Marathahalli Post,
Bengaluru-560037, Kamataka, India
연락처 : 김효근 수석 (+91 7899229822)

nipa 정보통신산업진흥원

주소: (27872) 충북 진천군 덕산면 정통로 10
전화: 043-931-5000 팩스: 043-931-5129
홈페이지: www.nipa.kr