

월간

SW 산업 동향

2014년 2월호



Contents

I. Summary	1
II. 월간 SW 주요 통계	4
1. IT 시장 동향	5
III. SW 시장 및 기업 동향	10
1. 패키지 SW 동향	11
2. IT서비스 동향	17
3. 신(新)사업 동향	20
4. SW 기업 동향	33
IV. 국내외 정책 동향	42
1. 국내 정책	43
2. 해외 정책	52
V. 월간 SW 이슈 분석	54
N스크린 서비스에 대한 이해 및 전망	55



I . Summary

■ 월간 SW 주요 통계 ■

- 2013년 국내 무선인터넷산업 규모 109조 7,597억원, 솔루션&플랫폼 및 콘텐츠 부분 2012년 대비 3.0%, 6.8%씩 성장
- 2013년 국내 전자상거래 거래액 규모 1,204조, 거래형태 정착·시스템 보급 포화로 안정기 진입
- 2014년 국내 네트워크 라이프 사이클 서비스 시장 2.9% 성장 전망, 네트워크 기반 IT서비스 제공 환경 증가, 네트워크 관리 중요성 확대가 이슈
- 2013년 스마트폰 판매량이 피쳐폰 판매량 추월, 안드로이드 스마트폰이 전체 판매량의 78.4% 차지

■ SW 시장 및 기술 동향 ■

【 패키지 SW 】

시스템 SW

DBMS 시장, MS와 IBM 간 점유율 2위 경쟁 심화, 국내 기업 선전 지속 / 글로벌 보안기업 한국시장 진출 확대, 2014년 카스포스키랩, 래피드7, 이고시큐어 등 진출

응용 SW

금융권, 빅데이터를 결합한 CRM 활용을 통해 고객 분석 강화, 목표 고객 세분화, 타겟 마케팅 등에 활용

임베디드 SW

국내 사물인터넷 시장 연평균 27%씩 성장, 플랫폼·네트워크·서비스 기술 확보 필요

공개 SW

구글 크롬, 리눅스 우분투 등 오픈소스 OS 완성도 증가, 오픈소스 OS 탑재 기기 증가로 오픈소스 점유율 확대

【 IT서비스 】

중견 IT서비스 업체, 금융권 시장 공략·SW 사업·사업부문 책임 강화로 활력 모색 / 차세대 인터넷, 모바일, 이동통신 등이 2014년 ICT 산업에서 주목해야 할 주요 이슈

【 신사업 】

클라우드

전세계 클라우드 관련 지출 비용 대폭 증가, 빅데이터 분석 활용 확산, IT서비스·응용 프로그래밍·인프라의 클라우드 전환이 주요 요인 / IBM, BlueMix로 클라우드 서비스 통합, 대규모 투자와 인수합병으로 클라우드 전문기업으로의 전환에 주력

모바일

글로벌 모바일 개발자 230만명(아시아 76만명), 사용 플랫폼은 안드로이드 1위 / 디스플레이 광고가 모바일광고 시장을 견인, 실제 구매까지 이어지는 구매율은 보상형광고가 으뜸

빅데이터

금융권, 보안관제를 중심으로 한 보안분야를 위주로 빅데이터 업무 도입이 가속화될 전망 / 아태 지역 기업, 빅데이터로 25% 이상 매출 상승 기대, 통신·소비재·금융서비스 등의 업종에서 효과

소셜

소셜커머스, 소프트웨어 가격 파격 할인을 통해 새로운 유통 채널로 부상 / 페이스북, 왓츠앱 인수를 통해 사용자 저변 확대, 플랫폼 확보를 통한 모바일 시장 장악력 강화 시도

▣ 국내외 정책 동향 ▣

【 국내 】

미래창조과학부

ICT 중소기업 기술 경쟁력 강화 및 신산업 창출 위해 ICT 기반 융·복합분야 기술개발 금융 지원 / 정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 ICT 진흥 특별법'본격 시행 발표

안전행정부

품질 개선된 추가 공공DB 실시간 개방 확대 발표 / 정부 3.0 핵심 국정과제 실현을 위한 27개 전자정부 지원 사업 계획 발표

국토교통부

북극 개발 기초 인프라 구축 위한 '북극 지역 공간정보 구축 계획 / 3차원 공간 정보 지도 서비스 '브이월드 서비스' 모바일서비스 공개

문화체육관광부

지식재산 활용한 경제적 부가가치 역량 강화 위해 중소기업 대상 맞춤형 저작권 서비스 시행 / 청소년 피해 방지 위해 '청소년 저작권침해 고소사건 각하제도' 1년 연장 시행

【 해외 】

영국: 빅데이터 잠재성 확보를 위해 7,300만 유로 규모 투자 추진 계획 발표

EU: 국가 인텔리전스 그리드(NATGRID) 기반 실시간 분석 추진 계획 발표

호주: 국방부, IT 서비스 분야에 1억 5,300만 달러 규모 투자 계획

美: 백악관, 안전 데이터축제 (Datapalooza) 개최

▣ 월간 SW 이슈 분석 ▣

- N-스크린 서비스: 하나의 콘텐츠를 다양한 디지털 정보기기에서 공유할 수 있는 차세대 컴퓨팅 또는 네트워크 서비스
- N-스크린 서비스의 필수 조건이자 특징으로는 연결성, 이동성, 통합성이 있으며 최근에는 동시성과 호환성이 새로운 특징으로 중요시되는 추세
- N-스크린 서비스는 서비스 제공 방식에 따라 OSMU(One Source Multi Use) 와 ASMD(Adaptive Source Multi Device), 플랫폼 제공 방식에 따라서도 단일 플랫폼, 디바이스 간 공유, 독립형, 하이브리드 형 등 4가지로 분류
- 콘텐츠 생성 및 관리 기술, 콘텐츠 서비스 플랫폼 기술, 네트워크 효율화 기술, 서비스 UX 기술 등도 N-스크린 서비스의 고도화를 위한 주요 기술
- 국내 가입자 2,360만명으로 추산, N-스크린 이용률은 18.4%로 전년 대비 0.1%p 감소
- 통신사업자, 방송사업자, 인터넷/플랫폼 사업자, 기기제조업자 등이 시장에서 경쟁, 사업자간 상이한 서비스 플랫폼, 이동성·연결성 확보를 위한 추가 비용, 동일 콘텐츠 사용 상 저작권 이슈 등에 대한 문제 해결이 필요



II. 월간 SW 주요 통계

1. IT 시장 동향

가. 국내 무선인터넷 산업 현황

2013년 국내 무선인터넷산업 규모 109조 7,597억원, 솔루션&플랫폼 및 콘텐츠 부문은 2012년 대비 각각 3.0%, 6.8%씩 성장

- 2013년 국내 무선인터넷산업¹⁾ 규모 109조 7,598억원, 2012년 100조 8,841억원 대비 8.8% 증가
 - 솔루션-플랫폼 분야는 3.0%(3조 2,573억원), 콘텐츠 분야는 2.2%(2조 4,335억원)를 차지하고 있으며, 2012년 대비 각각 3.0%와 6.8%의 성장률을 기록
 - 2010년부터 연평균 7.1%씩 성장하여, 2016년에는 134조 1,985억원의 시장을 형성할 전망
 - 솔루션-플랫폼과 콘텐츠 분야는 각각 연평균 9.1%, 22.7%씩 성장하여 2016년 4조 7,533억원, 3조 4,049억원의 시장을 기록할 전망

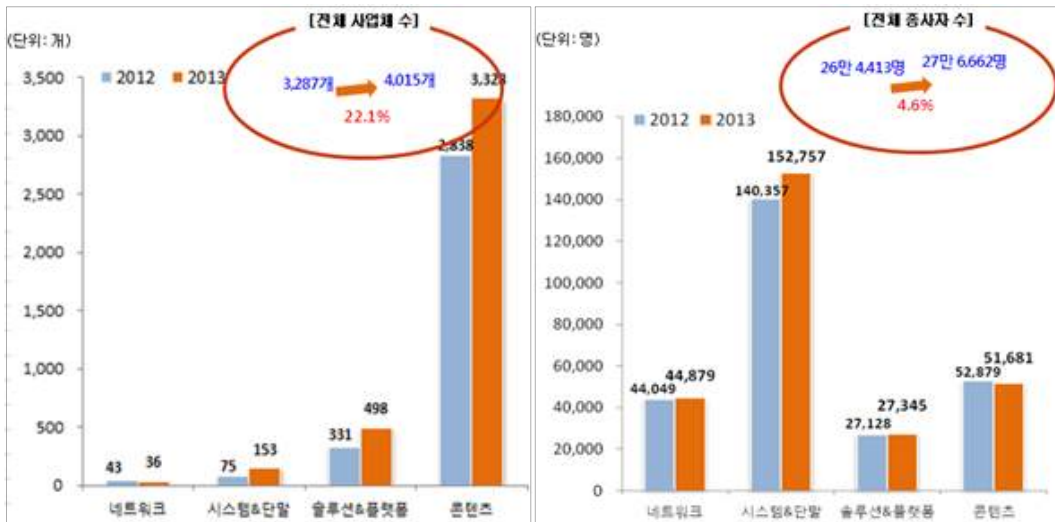
그림 국내 무선인터넷산업 규모 및 추이 전망(단위: 억원)



자료: 미래창조과학부(2014. 2. 13)

1) 무선인터넷산업: 무선인터넷 인프라 및 서비스를 위한 산업으로서 네트워크, 솔루션-플랫폼, 시스템-단말, 콘텐츠 등 4개 분야로 구분

- 사업체 수는 솔루션·플랫폼 분야 498개, 콘텐츠 분야 3,323개, 종사자 수는 솔루션·플랫폼 분야 2만 7,345명, 콘텐츠 분야 5만 1,681명
 - 콘텐츠 분야 사업체 수는 전체 무선인터넷 사업체 수의 82.9%를 차지하고 있는 가운데, 10억 미만의 사업체가 66.3%로 다른 분야에 비해 상대적으로 높게 나타남
 - 솔루션·플랫폼 분야의 10억 미만 사업체 수 비중은 57.6%
 - 종사자 수의 경우 솔루션·플랫폼 분야가 9.95, 콘텐츠 분야가 18.7%를 차지



나. 국내 전자상거래 시장 동향

2013년 국내 전자상거래 거래액 규모 1,204조, 거래형태 정착·시스템 보급 포화로 안정기에 진입

- 2013년 국내 전자상거래 1,204조원, 2012년 대비 5.0% 증가(소셜 커머스를 제외하면 4.9% 증가)
 - 역대 가장 낮은 증가율 기록, 전자상거래 형태의 정착과 시스템 보급 포화로 인한 안정기 진입이 주요 요인
 - 부문별 거래액 비중은 B2B 91.0%, B2G 5.9%, B2C 2.0%, C2C 1.1%이며, 2012년 대비 거래액 증가율은 B2B 4.2%, B2G 13.1%, B2C 15.0%, C2C 11.7%

- 2013년 연간 사이버쇼핑 거래액은 38조 4,940억원으로 2012년 대비 13.0% 증가
 - 스포츠·레저용품(27.9%), 아동·유아용품(21.6%), 농수산물(18.2%), 생활·자동차용품(16.4%) 등의 품목이 증가, 서적(-6.0%)은 감소

표 연간 전자상거래 현황(단위: 조원, %)						
구분	'08년	'09년	'10년	'11년	'12년	'13년 ²⁾
○ 총 거래액 ²⁾	630.1	672.5	824.4	999.6	1,146.8	1,204.1
- 전년비	22.0	6.7	22.6	21.3	14.7	5.0
(소셜커머스 제외)					14.6	4.9

표 연간 전자상거래 현황(단위: 조원, %)						
구분	'08년	'09년	'10년	'11년	'12년	'13년 ³⁾
○ 사이버쇼핑 거래액 ³⁾	18,146	20,643	25,203	29,072	34,068	38,494
- 전년비	15.1	13.8	22.1	15.4	17.2	13.0

자료: 통계청(2014. 2. 25)

2) 2012년부터 사이버쇼핑 거래액에 소셜커머스 거래액을 포함하여 작성

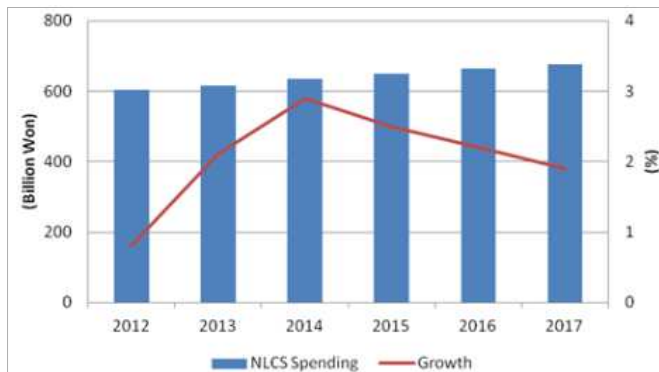
3) 사이버쇼핑 총 거래액에는 B2C+C2C 거래액 외에 B2B와 B2G 거래액 일부분이 포함됨

다. 국내 네트워크 라이프 사이클 서비스 시장 동향

2014년 국내 네트워크 라이프 사이클 서비스 시장 2.9% 성장 전망, 네트워크 기반 IT서비스 제공 환경 증가, 네트워크 관리 중요성 확대가 이슈

- 국내 네트워크 라이프 사이클 서비스(NLCS, Network Life Cycle Services)⁴⁾ 시장, 2013년 2.1% 성장, 2014년에는 2.9% 성장한 6,342억원 예상
 - 2013년 시장은 대규모 네트워크 신규 구축 부문의 성숙이 전반적인 시장 동향, 네트워크 운영과 지원의 중요성 확대에 이에 대한 서비스 수요 증가가 시장 동력으로 작용
 - 2014년 시장은 IT서비스 시장의 회복세를 기반으로 성장률이 조금 더 높아질 전망
 - 신규 네트워크 구축 시장의 성숙과 내부 인력으로 운영되는 네트워크 부문이 시장 성장의 저해 요인으로 작용할 전망
 - 엔터프라이즈 모빌리티, 클라우드, 빅데이터 등과 관련된 신규 구축 부문이 시장동력으로 작용할 전망
 - 네트워크를 기반으로 하는 IT서비스 제공환경 증가로 네트워크 복잡성 증대, 보안 중요성 확대 등 네트워크 인프라 관리의 중요성이 이슈

그림 국내 네트워크 라이프 사이클 서비스 시장 전망(단위: 십억원)



자료: 한국IDC(2014. 2. 25) < [자료 링크](#) >

4) 네트워크 라이프 사이클 서비스란, 기업 네트워크 시스템의 설계·구축·운영·유지보수까지 아우르는 네트워크와 관련된 총체적인 서비스를 의미하며, IDC에서는 네트워크 라이프 사이클 서비스 시장을 프로젝트 기반, 아웃소싱, 지원 및 교육 서비스로 구분

라. 글로벌 스마트폰 시장 동향

2013년 스마트폰 판매량이 피쳐폰 판매량을 추월, 안드로이드 스마트폰이 전체 판매량의 78.4% 차지

- 2013년 스마트폰 판매량 9억 6,778만대로 2012년 대비 42.3% 증가
 - Android폰의 경우 2013년 총 7억 5,872만대가 판매되어 2012년 대비 68.0% 증가, iOS폰은 1억 5,79만대로 2012년 대비 15.9% 증가
 - Android폰의 점유율은 2012년 66.4%에서 2013년 78.4%로 12.0%p 증가
 - Microsoft폰은 2013년 총 3,084만대가 판매되어 2012년 1,694만대 대비 82.1% 증가
 - Microsoft폰의 점유율은 2012년 2.5%에서 2013년 3.2%로 0.7%p 증가

- 2013년 전체 모바일폰 판매 대수는 18억 696만대, 이중 스마트폰 점유율이 53.6%, 스마트폰 판매량이 피쳐폰 판매량을 추월
 - 글로벌 스마트폰 시장이 선진국에서 신흥국으로, 하이엔드 제품에서 저가폰으로의 이동 현상이 가속화될 전망
 - 스마트폰 판매 가격 하락, 주요 제조사들의 매출 증가율이 하락할 것으로 예상
 - 선진국 시장을 중심으로 하이엔드 제품에 주력하는 벤더의 매출이 크게 영향을 받을 것으로 예상

표		OS별 전세계 스마트폰 최종 소비자 판매량(단위: 천대)			
구분	2013년	2013년 점유율	2012년	2012년 점유율	
Android	758,719.9	78.4%	451,621.0	66.4%	
iOS	150,785.9	15.6%	130,133.2	19.1%	
Microsoft	30,842.9	3.2%	16,940.7	2.5%	
BlackBerry	18,605.9	1.9%	34,210.3	5.0%	
Other OS	8,821.2	0.9%	47,203.0	6.9%	
Total	967,775.8	100.05	680,108.2	100.0%	

자료: Gartner(2014. 2. 13< <http://www.gartner.com/newsroom/id/2665715> >



Ⅲ. SW 시장 및 기업 동향

1. 패키지 SW 동향

가. 시스템 SW 시장 동향

DBMS 시장, Microsoft와 IBM 간 점유율 2위 경쟁 심화 속, 국내 기업의 선전 지속

- 2013년 상반기 국내 DBMS 시장 2,628억원으로 전년 동기 대비 2.7% 성장(한국IDC)
 - 2012년 시장 규모는 5,064억원, 연평균 5.7%씩 성장하여 2017년 6,669억원의 시장 규모를 형성할 전망
 - 2013년 상반기 Oracle이 1,558억원의 매출로 점유율 59.4% 차지
 - 2012년 상반기 점유율은 61.0%로 점유율이 0.2%p 감소
 - Microsoft와 IBM의 점유율 2위 경쟁이 치열하게 전개
 - 2013년 상반기 Microsoft는 점유율 17.8%(436억원)으로 2위, IBM이 15.2%(375억원)으로 3위
 - 2012년 상반기에는 Microsoft가 16.9%로 2위, IBM이 14.4%로 3위였으며, 2012년 전체로는 IBM이 15.9%로 2위, Microsoft가 14.9%로 3위
 - SAP와 EMC도 각각 2012년 상반기 대비 매출이 각각 38.9%, 15.2%씩 증가

- 알티메이스, 티베로, 리얼타임테크 등 국내 DBMS 벤더의 실적 호조세
 - 알티베이스, 2013년 상반기 68억원의 매출로 2.6%의 점유율 기록, 전년 동기 대비 매출 6.2% 증가
 - 티베로, 2013년 상반기 37억원의 매출로 점유율 1.3% 기록, 전년 동기 대비 매출 19.4% 증가
 - 리얼타임테크, 2013년 상반기 9억원의 매출로 점유율 0.2% 기록, 전년 동기 대비 매출 118.5% 증가

글로벌 보안기업 한국진출 확대, 2013년 웹센스, 닉선에 이어 2014년에도 카스퍼스랩, 래피드7, 이고시큐어 등 진출

- 2011년 이후 글로벌 보안 기업의 한국 시장 진출 확대
 - 1990년-2000년 시만텍(미국), 트렌드마이크로(대만), 2002년 포티넷(미국), 체크포인트(이스라엘) 등의 글로벌 보안기업이 진출
 - 2011년 팔로알토네트웍스(미국)을 시작으로 2012년 파이어아이(미국), 보메트릭(미국), 2013년 웹센스(미국), 닉선(미국) 등의 보안 기업이 국내 시장에 진출
 - 2014년 카스퍼스키랩(러시아), 래피드7(러시아), 이고시큐어(독일) 등의 보안 기업이 국내 시장에 진출, 인베이트크놀로지스(캐나다)는 진출 추진 중
 - 카스퍼스키랩의 경우 국내 사업 시작 9년만인 지난 1월 국내 법인 설립

- 시장 성장 잠재력, 테스트베드로서의 활용 가능성이 크다는 점이 글로벌 보안 기업의 국내 시장 진출 확대의 주요 요인
 - 지속적으로 발생하는 대형 보안 사고, 보안 취약성 등으로 글로벌 보안 기업이 국내 시장을 테스트베드의 장으로 인식
 - 2009년 정부 주요 사이트를 대상으로 한 7.7 DDoS 사태, 2013년 방송사와 금융사를 대상으로 한 3.20 전산망 대란, 2014년 초 카드 3사 개인신용정보 유출 등의 대형 보안사고 발생
 - IT 인프라 강국이지만, 보안이 취약한 우리나라에서 경쟁력을 인정 받아, 글로벌 시장에서 영업을 강화하기 위한 전략으로 풀이됨

표 글로벌 보안기업 국내 시장 진출 현황	
한국지사 설립 시기	진출 기업명
1990-2000년 사이	시만텍(미국), 트렌드마이크로(대만)
2002년	포티넷(미국), 체크포인트(이스라엘)
2011년	팔로알토 네트웍스(미국)
2012년	파이어아이(미국), 보메트릭(미국)
2013년	웹센스(미국), 닉선(미국)
2014년	카스퍼스키랩(러시아), 래피드7(미국), 이고시큐어(독일) 인베이트크놀로지스(캐나다) 추진 중

자료: 아이뉴스24(2014. 2. 24), ZDNet 자료 정리

나. 응용 SW 시장 동향

금융권, 빅데이터를 결합한 CRM 활용을 통해 실시간 고객 분석을 강화, 목표 고객 세분화, 타겟 마케팅 등에 활용

- 금융권을 중심으로 CRM(고객관계관리)에 빅데이터를 결합하여 실시간 고객 분석을 강화
 - CRM에 빅데이터를 결합하여 고객 분류 세분화와 시간·위치에 따른 표적 설정 등을 통해 고객 충성도 향상과 매출 증대에 활용
 - 클라우드 컴퓨팅·스마트폰 대중화·소셜네트워크가 CRM 환경을 변화시키고 빅데이터 결합을 촉진하는 주요 요인으로 작용
 - CRM 비용 절감 및 정확성 향상, 스마트폰을 통한 소셜네트워크서비스가 고객 서비스와 마케팅을 강화
 - 빅데이터 분석을 통한 상품과 고객 간 상관관계 향상 및 금융상품 개인화에 주력

- 기업은행, SC은행, 알리안츠생명 등이 CRM과 빅데이터 결합에 적극적 움직임, 향후 다른 금융기관으로 확대 전망
 - (기업은행) 소셜네트워크서비스 빅데이터 분석을 통해 서비스 개발, 마케팅 전략 수립에 반영 추진
 - 평판 및 브랜드 관리 강화, 상품·서비스 개발을 위한 기초 자료 확보를 통한 마케팅 전략 수립에 활용
 - (SC은행) 고객 행동 분석을 통한 소셜네트워크서비스 마케팅 진행
 - (알리안츠생명) 빅데이터 분석을 CRM과 연동하여 신규 보험 가입률 5% 이상 향상

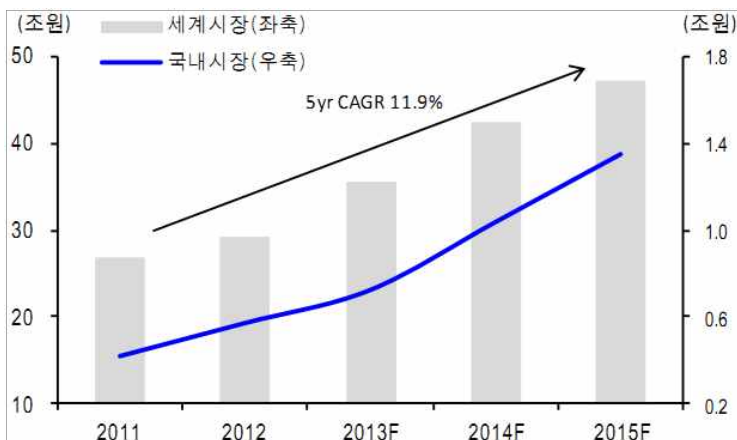
- 위치정보·사물인터넷과 결합되어 고도화된 상권분석, 고객 관리 등으로 확산될 전망
 - CRM과 빅데이터 결합은 개인정보보호와 관련된 개인의 부정적 인식 해소가 필수적이며, 접근방식에 대한 효과적인 전략이 요구됨

다. 임베디드 SW 시장 동향

국내 사물인터넷 시장 연평균 27%씩 성장, 칩·모듈·단말 기술 뿐만 아니라 플랫폼·네트워크·서비스 기술 확보 필요

- 글로벌 사물인터넷 시장 2015년까지 연평균 12%씩 성장, 47조원의 시장 형성 전망
 - 칩, 모듈/단말, 플랫폼, 네트워크 등이 핵심 가치 사슬⁵⁾, 퀄컴(칩), Jasper Wireless(플랫폼) 등의 글로벌 기업들이 시장을 선도
 - 시장 선점·기술 경쟁력 강화를 위한 주요 국가들의 지원 정책도 추진
 - (유럽) 769억원 규모의 ‘사물인터넷 액션플랜’ 발표(2009년)
 - (미국) 3,862억원 규모의 ‘Grid 2030 계획’ 발표(2009년)
 - (중국) 6조원 규모의 사물인터넷 투자 발표(2010년)
 - (일본) 3조 8,559억원 규모의 사물, 기기 등 생활 밀착형 기술 지원 발표(2011년)

그림 사물인터넷 시장 추이 및 전망



자료: IDATE, 한국정보통신진흥협회, 신한금융투자 추정

5) 사물인터넷 시장은 칩, 모듈/단말, 플랫폼, 네트워크 등의 가치사슬로 구성, 무선 송수신칩, 센서, 마이크로컨트롤러를 생산하는 칩은 퀄컴, 인피니온, ARM 등이 시장을 선도. 모듈 및 단말기를 생산하는 모듈/단말 부문은 Sierra, Telit, Edevice 등이 시장을 선도, 플랫폼 소프트웨어와 솔루션을 개발하는 플랫폼 부문은 Jasper Wireless, datasmart 등이 시장을 선도, 유무선 네트워크와 서비스를 제공하는 서비스 부문은 AT&T, Verizon, SKT, KT 등이 시장을 선도.

- 국내 사물인터넷 시장은 2015년까지 연평균 27%씩 성장, 1조 3,474 억원의 시장을 형성할 전망
 - 미래창조과학부, 삼성전자, SK텔레콤 등 정부 및 민간 차원의 투자가 활성화
 - (미래창조과학부) 사물인터넷 산업을 2014년 중점 추진 계획으로 선정
 - 삼성전자·SK텔레콤 등 주요 기업들을 중심으로 사물인터넷 관련 전담 부서를 설치하는 등 투자 강화
 - 활용도가 높을 것으로 예상되는 제조업, 헬스케어·복지, 보안 등의 영역을 중심으로 플랫폼 및 서비스 개발이 요구
 - 칩 및 모듈/단말의 경우 글로벌 선도 기업들의 영향력이 매우 크기 때문에 국내 기업들이 유리한 환경을 조성할 수 있는 플랫폼 및 서비스 분야에 대한 역량 강화가 필요
 - 사물인터넷 국제 표준화 협력 단체인 OneM2M 참여 및 활동 강화를 통한 글로벌 선도기업과의 기술 격차 감소, 글로벌 경쟁력 확보 등도 중요한 이슈

라. 공개 SW 시장 동향

구글 크롬, 리눅스 우분투 등 오픈소스OS 완성도 증가, 오픈소스 OS 탑재 기기 증가로 오픈소스 OS 점유율 확대

- 2014년 1월 리눅스 OS 점유율 1.60%, 2013년 대비 0.43%p 증가
 - 2014년 OS 점유율 Microsoft Windows 90.72%, Mac OS X 7.68%, Linux OS 1.60%
 - 2013년 3월 Microsoft Windows 90.98%, Mac OS X 6.94%, Linux OS 1.17%
 - Microsoft Windows 1.17%p 하락, Mac OS X 0.74%p 상승, Linux OS 0.43%p 상승

- 구글 크롬, 리눅스 우분투 등 오픈소스 OS의 완성도 증가, 오픈소스 OS 탑재 기기 증가 등이 리눅스 OS 점유율 증가의 주요 요인
 - 웹 중심 IT 환경의 확산으로 웹서비스로 제공되는 문서작업, 콘텐츠 사용 등을 지원
 - 소셜네트워크서비스, 드롭박스, 웹기반 문서작업 등 간단한 업무가 가능한 수준까지 완성도 증가
 - 아수스, 에이서, 삼성전자 등 PC 제조사들의 경우 오픈소스 OS(구글 크롬)를 탑재한 노트북 PC를 공급
 - 레드햇, 무료 리눅스 배포판인 센트OS를 흡수하여 커뮤니티소비자를 지원하는 오픈소스 생태계 구축 계획
 - 오픈소스 OS에서 실행 가능한 애플리케이션, 기업용 솔루션 등의 지원이 오픈소스 OS 확산의 열쇠

2. IT서비스 동향

중견 IT서비스 업계, 금융시장 공략, SW사업·사업부문 책임 강화에 초점을 맞춘 조직 개편 등으로 새로운 활력 모색

- 조직 확충, 솔루션 개발 및 협력을 통해 금융 시장 공략에 초점
 - 한화S&C와 아시아나IDT, 배타적 사업 협력 계약과 사업 부문 개편을 통해 금융 시장 공략에 주력
 - (한화S&C) 향후 5년 간뱅크웨어글로벌과 은행 차세대 사업 진출을 위한 배타적 사업협력 계약 체결
 - (아시아나IDT) 금융 및 모바일을 하나의 사업부문으로 개편, 금융 IT 및 전자 문서 등의 솔루션 개발을 추진
 - 동부CNI, 삼양데이터시스템, 금융에 특화된 솔루션 개발 및 전문업체 협력을 통해 시장 개척 추진
 - (동부CNI) 보험 전문 솔루션 ‘인스큐브’ 개발, 동부화재, 동부생명 등 보험사 IT 운영 및 구축 경험을 기반으로 외부 적용 확대 추진
 - (삼양데이터시스템) 전자문서 솔루션 전문기업 유니닥스와 공동으로 금융권 스마트워크 신규 사업 공동 추진을 위한 MOU 체결

- 솔루션 유통 및 개발, 전략 사업 육성을 위한 조직 개편 추진
 - (아시아나IDT) 항공·공항, 제조·운송, 금융·모바일, 건설·인프라 등 4개 사업부문별 조직으로 개편
 - (코오롱베니트) 대외비즈니스 2개 본부(솔루션·하드웨어 유통과 IT 서비스 통합)와 그룹지원 본부(시스템 운영) 등으로 세분화
 - (LIG시스템) 개별 사업부 중심으로 본부 체계로 개편, 금융·공공→통합공공금융사업본부, 국방·유비즈(유비쿼터스) 통합
 - (농심NDS) SAP, 환경 솔루션 등 역점 사업을 강화하기 위한 솔루션 본부(솔루션 사업팀·ICT 사업팀) 인력 확충

KISDI, 차세대인터넷, 모바일, 이동통신 등을 2014 ICT 산업에서
주목해야 할 주요 이슈로 선정

- KISDI, 2014년 이동통신·모바일·차세대 인터넷 부분의 주요 ICT 이슈 선정
- 이동통신 부분의 경우 가계통신비 절감, 광대역 주파수 발굴 및 700MHz 대역 효율적 활용, 스마트폰 보급률 포화 등이 주요 이슈
 - 2014년 말 스마트폰 보급률 포화 예상, 웨어러블 스마트 기기의 시장 진입이 시작되지만 확산에는 상당기간 시간이 소요될 전망
 - 알뜰폰 이용 단말기 공급 증가, 데이터 중심 요금제로의 이행 및 요금 경쟁 촉진, VoLTE 요금제 도입을 통한 데이터 중심 요금제 확대 예상
 - 모바일 광개토 플랜 2.0 시행에 따른 주파수 발굴, 네트워크 진화, 중장기 주파수 공급을 위한 700MHz 대역 활용에 대한 방안 마련
- 차세대인터넷의 경우 빅데이터 서비스 확산 및 시장규모 증가, 사물인터넷 확대 등이 주요 이슈
 - ICT 산업 전반에 걸쳐 데이터 비즈니스 서비스가 부각되고, 실질적인 가치 창출을 위한 활용 확산과 인프라 분야가 성장할 전망
 - 국내 빅데이터 시장 규모는 2015년 2억 5천만 달러, 2020년 약 9억 달러에 이를 것으로 예상(KT경제경영연구소)
 - 사물인터넷은 ICT 산업의 신시장(2013년 2조 2,827억원, 2022년 22조 8,200억원)으로 하드웨어 중심에서 서비스 중심 산업으로 발전할 전망
- 모바일 분야의 경우 모바일 광고 시장 글로벌화, 모바일 커머스와 오프라인 시장 결합, 모바일 결제 시장 성장, 모바일 메신저 플랫폼화 가속 등이 주요 이슈
 - 모바일 검색 수익 비중 증가, 콘텐츠 산업에 따른 모바일 광고 성장, 모바일 광고 시장 글로벌화(구글 독주, 페이스북 모바일 광고 점유율 증가) 등이 확산될 전망

- 모바일 커머스 품목 다변화, LBS와의 결합으로 종합 유통업체와 온라인 상 거래 업체가 직접적인 경쟁 관계를 형성할 것으로 예상
- 모바일 결제 시장이 성장(2017년 약 7,210억 달러, Gartner)하면서 구글·애플·아마존 등의 모바일 결제 시장 진출이 본격화
 - 서비스 안전성(보안) 및 편의성(기존 결제 수단 대체 필요성) 충족 여부가 모바일 결제 시장의 핵심 이슈로 부상
- 모바일 메신저 시장의 성장 및 모바일 플랫폼화 가속
 - 모바일 메신저의 메시지 수가 2013년 27조 5천억 건에서 2014년 71조 5천억 건으로 2.5배 증가 예상(스트라베이스, 2013. 12)
 - 모바일 메신저에서 모바일 플랫폼으로 진화하면서 모바일 메신저 서비스 업체, 플랫폼 업체, 통신사와의 경쟁 구도 심화 예상

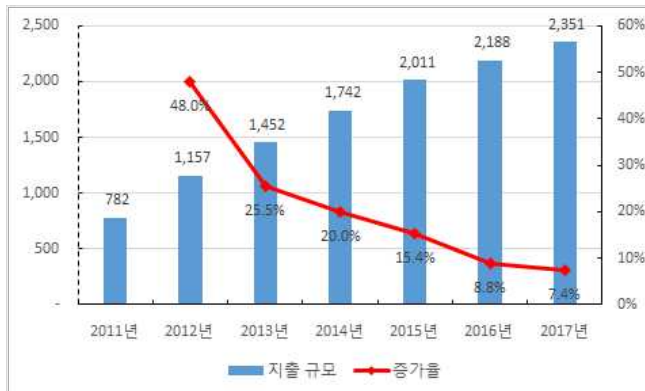
3. 신사업 시장 동향

가. 클라우드 컴퓨팅(Cloud Computing)

전세계 클라우드 관련 지출 비용 대폭 증가, 빅데이터 분석 활용 확산, IT서비스·응용프로그램·인프라의 클라우드 전환이 주요 요인

- 2013년 전세계 클라우드 관련 기업의 지출 규모 1,452억 달러, 2014년 1,742억 달러 예상(IHS Technology)
 - 클라우드 시장 활성화로 독자적인 클라우드 스토리지 솔루션이 증가하면서 향후 클라우드 관련 지출이 크게 증가할 것으로 예상
 - 2017년 클라우드 관련 지출 규모는 2,351억 달러로 2011년의 782억 달러의 3배가 넘는 전망
 - 클라우드 서비스와 애플리케이션, 보안 및 데이터 분석에 대한 지출 비중이 커질 것으로 예상
 - 확장 가능하고 최적화되어 있으면서도 최소한의 관리를 요구하는 솔루션 및 소비자 행동 패턴 이해를 위한 데이터 분석 부분이 상대적으로 높은 성장을 기록할 전망

그림 전세계 클라우드 아키텍처에 대한 기업의 지출 규모(단위: 억달러)



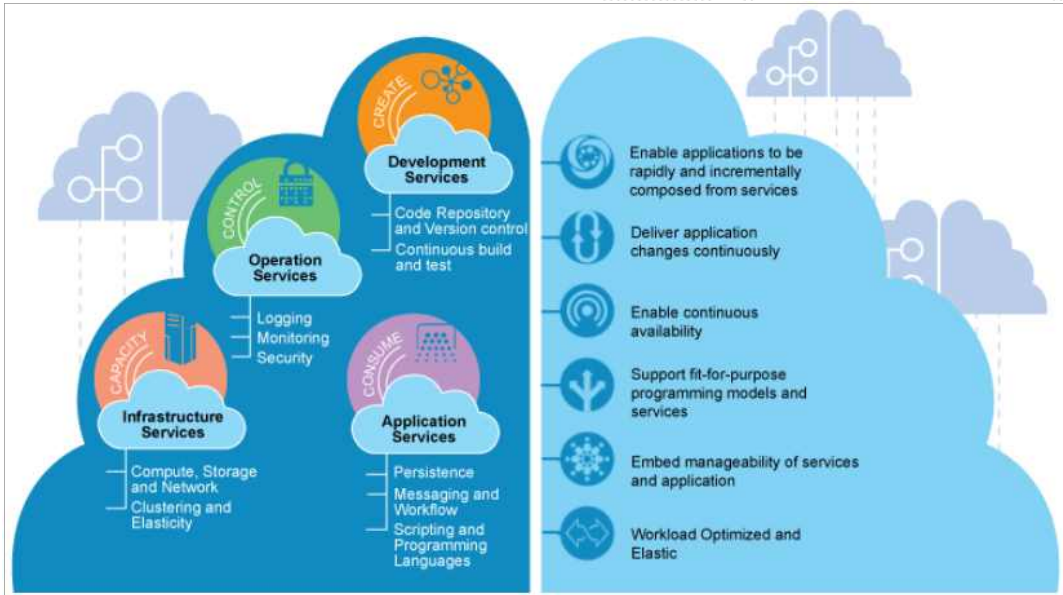
자료: IHS Technology(2014. 02)

- 대기업과 전문벤더의 치열한 경쟁이 펼쳐지는 가운데, 시장 성장을 위해서는 다양한 문제에 대한 해결책이 필요
 - 구글, 아마존, 애플, 마이크로소프트 등의 대기업은 공개형 클라우드 서비스를 제공
 - 소비자가 하드웨어나 콘텐츠를 구입해야 그 회사의 무료 클라우드 서비스를 이용할 수 있는 시스템
 - 반면, 바라쿠다, 드롭박스, 카보나이트 등 전문 벤더의 경우 프리미엄 모델을 채택
 - 일정량의 무료 저장공간을 제공하면서 더 많은 공간을 원할 시 비용을 받는 모델
 - 안정적인 시장 성장을 위해서는 보안 및 관련 법규 준수, 데이터 손실, 무단 액세스, 마케팅 목적의 데이터 마이닝에 대한 문제 해결이 필요

**IBM, BlueMix로 클라우드 서비스 통합, 대규모 투자와 인수합병으로
클라우드 전문기업으로의 전환에 주력**

- IBM, SW 및 서비스 전문기업에서 클라우드 전문기업으로 전환 추진
 - 1990년대 이후 메인프레임 → SW 및 서비스 → 클라우드로 주력 사업 모델을 전환
 - 클라우드 전문기업인 소프트웨어와 클라이언트 인수
 - 2013년 9월 인수한 소프트웨어 클라우드 플랫폼으로 기존 소프트웨어(웹스피어) 전환
 - 서비스형 NoSQL DBMS 기술을 보유한 클라이언트 인수를 통해 클라우드 기반 DB 서비스 강화
 - 자체 PaaS 전략 추진에 10억 달러를 투자, 클라우드용 애플리케이션 개발 및 기존 앱 마이그레이션에 활용
 - VM웨어와 피보탈이 주도하는 오픈소스 PaaS인 클라우드 파운드리에 대한 후원 강화

- 새로운 애플리케이션 개발 플랫폼 블루믹스(BlueMix) 발표
 - 다양한 런타임 제공(자바, 노드JS, 루비), 데이터 캐시·세션캐시·엘라스틱MQ·디지전·SSO·로그분석·레디스·레빗MQ 등을 웹환경과 애플리케이션 서비스 방식으로 제공
 - 다양한 모바일 서비스(푸시, 클라우드 코드, 모바일애플리케이션 매니지먼트, 모바일퀄리티어슈어런스, 모바일데이터, 트윌로) 및 데이터 관리 서비스(SQL데이터베이스, JSON데이터베이스, 몽고DB, MySQL, PostgreDB 등) 제공
 - 모니터링과 분석, 모바일 퀄리티 어슈어런스, Git호스팅, 배포자동화, 웹통합개발환경, 애자일개발 등 데브옵스 기능 제공



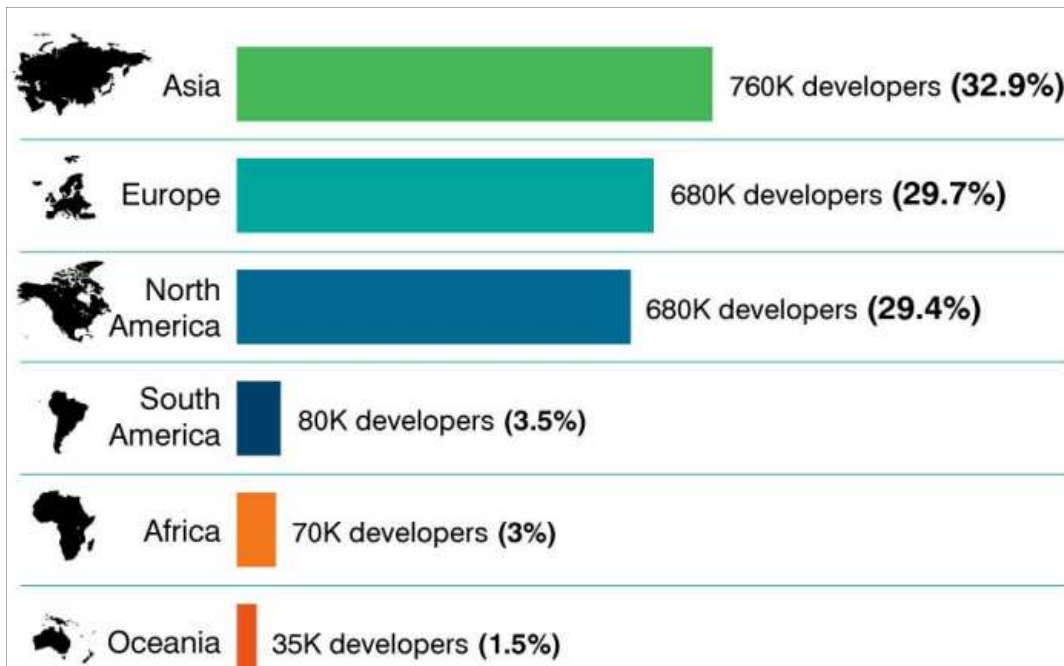
자료: IBM(<http://www.ibm.com/developerworks/cloud/library/cl-bluemix-dbares/>)

나. Mobile Computing

글로벌 모바일 개발자 230만명(아시아 76만명), 사용 플랫폼은 안드로이드 1위, 플랫폼 충성도는 iOS 1위

- 2013년 글로벌 앱 경제 규모 680억 달러, 2016년 1,430억 달러 전망 (VisionMobile)
 - 글로벌 앱 개발자 230만명, 아시아 지역이 76만명(32.9%)로 가장 많은 개발자 분포
 - 유럽은 68만명으로 29.7%, 북미 지역도 68만명 29.4%, 남미 8만명 3.5%, 아프리카 7만명 3%, 오세아니아 3만 5천명 1.5% 분포

그림 지역별 앱 개발자 분포



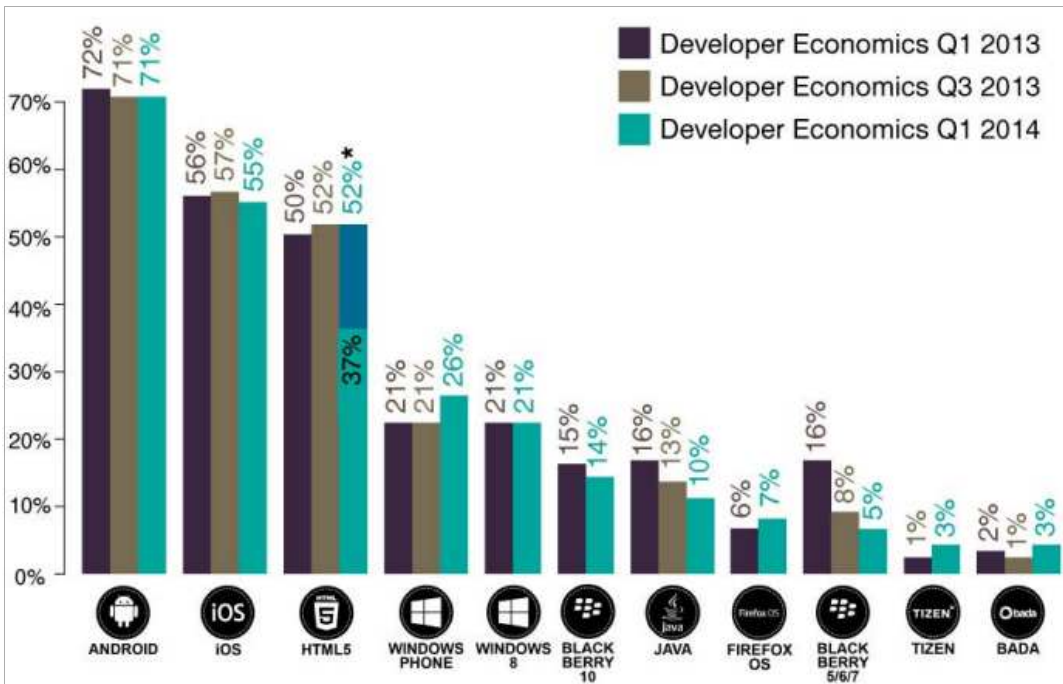
자료: VisionMobile(2014. 02)

- 개발자가 사용하는 모바일 플랫폼은 안드로이드, iOS, HTML5 순
 - 안드로이드 사용 비중은 71%, iOS는 55%, HTML5는 52%이며, 윈도우폰과 윈도우8은 각각 26%와 21%, 블랙베리 14% 순으로 나타남

- 삼성전자의 타이젠과 바다는 각각 3% 수준

- 향후 사용 의향이 높은 플랫폼은 윈도우폰 20%, 윈도우8 18%, iOS와 HTML5 각각 16%, 안드로이드 15%, 파이어폭스 14%, 타이젠 9% 순
- 플랫폼 충성도에서는 iOS와 안드로이드, 블랙베리, HTML5, 윈도우폰 순
 - iOS를 최우선 플랫폼으로 고려하는 비중은 59%, 안드로이드는 52%, 블랙베리는 35%, HTML5는 26%, 윈도우폰은 24%로 나타남

그림 개발자 사용 모바일 플랫폼 현황



자료: VisionMobile(2014. 02)

디스플레이 광고가 모바일 광고 시장의 성장을 견인, 실제 구매까지 이어지는 구매율은 보상형 광고가 으뜸

- 2013년 국내 모바일 광고 시장은 4,160억원으로 2012년 대비 93% 성장
 - 전체 광고 시장 9조 9,660억원(제일기획) 대비 4.2% 차지
 - 디스플레이 광고가 2,004억원(2012년 907억원) 규모로 전체 모바일 광고 시장의 성장을 견인
 - 디스플레이⁶⁾ 광고는 2011년 386억원에서 2014년 2,944억원에 이를 전망
 - 검색광고는 2011년 356억원에서 2014년 2,487억원에 이를 전망
 - 보상형광고⁷⁾는 2013년 582억원에서 2014년에 767억원에 이를 전망

표 모바일광고 시장 규모(2011년-2013년, 단위: 백만원)

구분	2011년		2012년		2013년	
	매출액	비중	매출액	비중	매출액	비중
전체 광고 시장 (제일기획)	9,560,600		9,770,600		9,966,000	
모바일광고 시장	76,150	0.8	215,930	2.2	415,989	4.2

표 모바일광고 유형별 시장 규모(2011년-2014년, 단위: 백만원)

구분	2011년		2012년			2013년			2014년(예상)		
	매출액	비중	매출액	비중	증감	매출액	비중	증감	매출액	비중	증감
전체	76,150	100.0	215,930	100.0	183.6	415,989	100.0	92.6	619,721	100.0	49.0
디스플레이 광고	38,579	50.7	90,732	42.0	135.2	200,388	48.2	120.9	294,380	47.5	46.9
검색 광고	37,571	49.3	125,198	58.0	233.2	157,408	37.8	25.7	248,675	40.1	58.0
보상형 광고	-	-	-	-	-	58,193	14.0	-	76,666	12.4	31.7

자료: 미래창조과학부(2014. 2. 19)

6) 모바일 웹이나 앱의 이용자에게 배너, 텍스트 등의 형식으로 표출되는 광고,

7) 모바일 앱 등으로 광고를 시청한 이용자에게 포인트 등을 지급하는 광고

- 클릭율에서는 검색광고, 구매율에서는 보상형광고가 효율적
 - 이용자가 직접 모바일광고의 상세 내용을 확인하는 비율인 클릭율에서는 검색광고가 73.3%로 1위
 - 그 다음으로 모바일웹 DB광고 67.5%, 동영상광고 63.1%, 텍스트광고 52.2%, 인-앱 광고 51.6%, 보상형 광고 50.6% 순으로 나타남
 - 실제 구매까지 이어지는 구매율에서는 보상형 광고가 60.1%로 1위
 - 그 다음으로 검색 광고 37.7%, 모바일웹 DB광고 30.9%, 동영상광고 29.0%, 텍스트광고 28.7%, 인-앱광고 26.6% 순으로 나타남

그림 접촉 후 최다 클릭 모바일광고(단위: %)

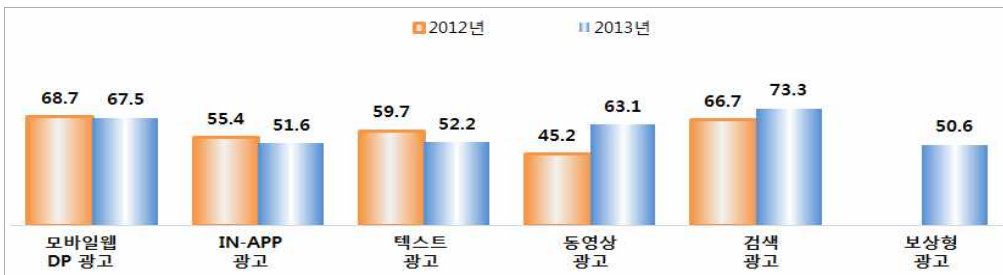


그림 광고 클릭 후 구매 경험(단위: %)



자료: 미래창조과학부(2014. 2. 19)

다. 빅데이터(Big Data)

금융권, 보안관제를 중심으로 한 보안분야 위주로 빅데이터 업무 도입이 가속화될 전망

- 부산은행, 동양증권 등을 중심으로 빅데이터를 활용한 보안관제 시스템 도입 추진
 - (부산은행) 빅데이터를 활용한 전자금융이상거래탐지 및 예방시스템 구축 추진, (동양증권) 빅데이터 중심의 보안관제 시스템 도입, 운영
 - 고객정보 기반 영업활동에 대한 거부감 증대로 침입탐지, 내부정보 유출 등의 이상행위를 감지하기 위한 빅데이터 도입에 관심
 - 보험권의 사기방지시스템과 은행권의 이상거래 탐지와 빅데이터 분석을 결합된 형태로 추진

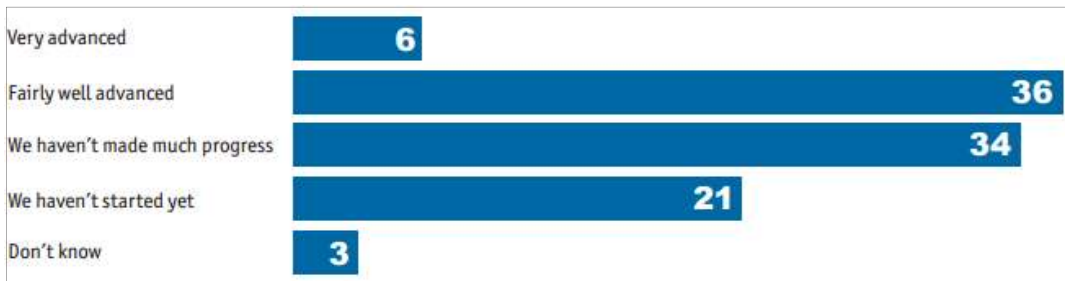
- 내부 정보유출 통제가 핵심 이슈로 부각되면서 보안 위협을 사전에 탐지하는 것이 핵심 이슈로 부상
 - 금융사 내부 정보와 외부 정보가 연계되어 분석되는 빅데이터 기반 보안관제시스템에 대한 관심 증가
 - 특히, 금융사 아웃소싱에 대한 문제가 부각되고 있는 상황에서 보안 관제시스템도 내부 직원과 외부 담당자가 동시에 볼 수 있는 시스템으로 변화될 것으로 예상
 - 아웃소싱 인력에 대한 관리감독이 화두로 떠오르면서 통합된 관점의 보안시스템 구축이 가속화될 전망

- 은행·증권은 실시간 모니터링 및 대응, 보험은 내부정보 유출 대응에 초점이 맞추어질 것으로 예상
 - (은행·증권) 대량의 전자금융거래 발생으로 외부 침해나 내부정보 유출로 인한 시스템 장애 및 금융사고 발생 가능성에 대한 실시간 모니터링 및 대응이 과제
 - (보험) 고객 정보(계약 내용) 유출로 인한 피해 발생 가능성에 대한 내부 정보유출 대응이 과제

아태지역 기업, 빅데이터로 25% 이상 매출 상승 기대, 통신·소비재·금융서비스·건설/부동산·소매·공공 등의 업종에서 효과

- 아시아태평양지역 500개 기업 중, 절반 이상이 빅데이터를 시작하지 않았거나 충분한 프로세스를 갖추지 못한 상황(HDS, EIU⁸⁾)
 - 빅데이터를 도입하지 않았다는 응답이 21%, 충분한 프로세스를 갖추지 않았다는 응답은 34%로 조사됨
 - 반면 빅데이터가 매우 발전되어 있거나 충분히 발전되어 있다는 각각 6%와 36%로 조사됨
 - 빅데이터 도입과 확산이 느린 이유는 내부의 기술과 소프트웨어 부족한 것으로 분석됨
 - 적절한 소프트웨어 부족 42%, 내부 기술 부족 40%, 공유 데이터 부족과 부서 간 커뮤니케이션 부족 각각 36% 등이 주요 요인

그림 빅데이터 도입에서의 느린 발전(단위: %)



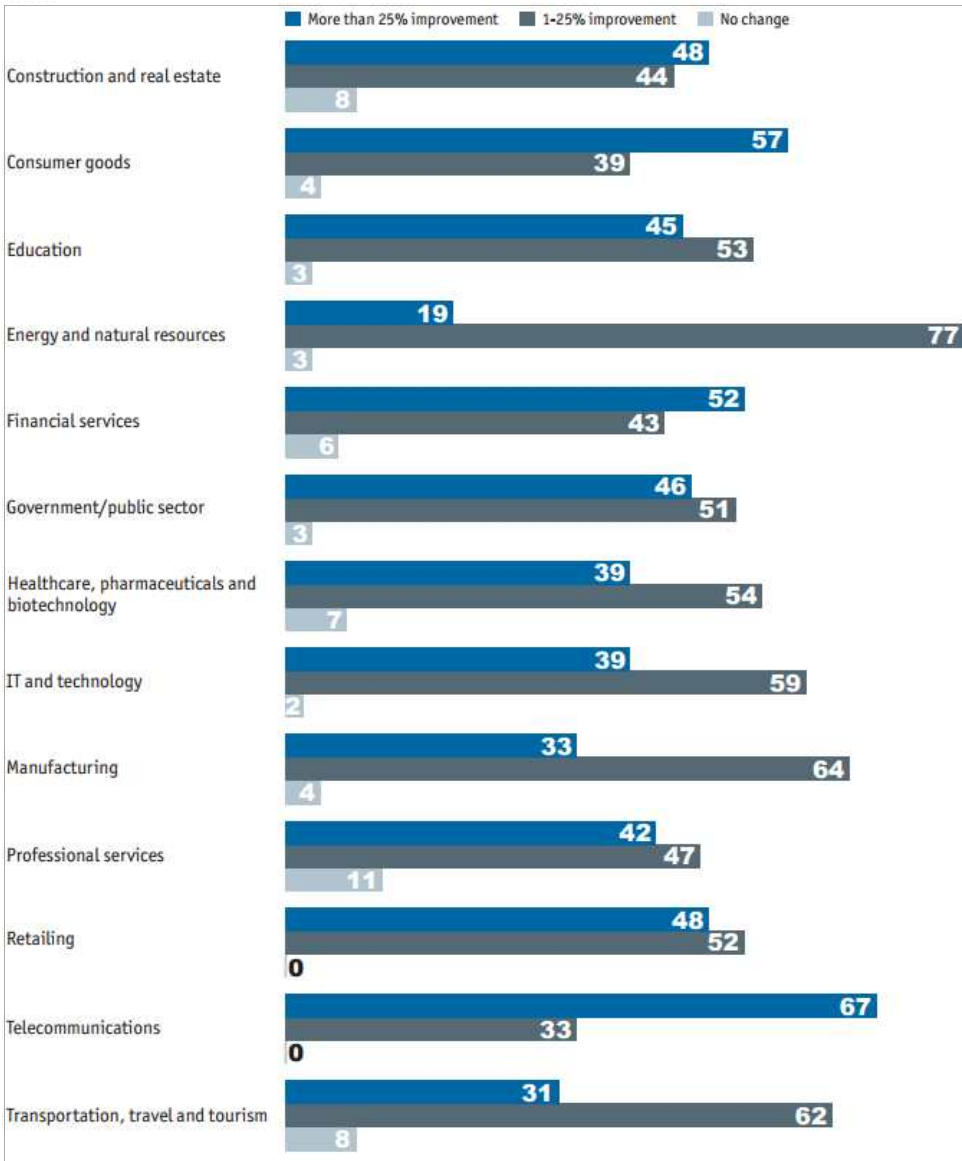
자료: HDS, EIU(2014. 02)

- 빅데이터 도입 시, 통신·소비재·금융서비스 등의 업종에서 매출 증가에 큰 효과를 발휘할 것으로 예상
 - 빅데이터 도입으로 25% 이상의 매출 상승효과를 기대하는 기업들은 통신이 67%로 가장 많은 것으로 조사됨

8) 히타치데이터시스템즈(HDS)와 이코노미스트 인텔리전트 유닛(EIU)가 아태지역 500개 기업을 대상으로 실시한 설문조사 보고서 「The hype and the hope, The road to big data adoption in Asia-Pacific」

- 그 다음으로 소비재 57%, 금융서비스 52% 순으로 나타났으며, 건설/부동산 및 소매 48%, 공공 46%, 교육 45% 등에서도 매출 증가를 기대하는 기업이 많은 것으로 조사됨

그림 빅데이터가 고객 수요 파악에 주는 효과(단위: %) - 추가적인 매출 증가 혹은 효율성에 관한 추정 이득 -



자료: HDS, EIU(2014. 02)

라. Social Computing

소셜커머스, 소프트웨어 가격 파격 할인을 통해 새로운 유통 채널로 부상, 기존 오프라인 및 온라인 유통망 위협

- 쿠팡·위메프·티켓몬스터 등 소셜커머스 3사, 소프트웨어 공격적인 가격 할인을 통해 SW 패키지 제품 판매
 - 소셜커머스 3사 모두 한컴오피스 2014 홈에디션과 그래픽 편집 툴 이지포토 3 홈에디션을 기존가보다 36% 저렴하게 판매
 - 경쟁사보다 더 많은 상품군을 확보하려는 소셜커머스와 판로를 다각화하려는 소프트웨어 기업의 이해관계가 맞아떨어진 것이 요인
 - 오피스 소프트웨어를 시작으로 그래픽, 안티바이러스, 컴퓨터+SW 패키지 등 소비자 대상의 소프트웨어로 판매 대상이 확대될 전망
 - 소셜커머스를 통해 PC를 구매하려는 소비자가 증가하면서 개인용 소프트웨어 판매가 증가하는 것으로 분석됨
 - 광대한 고객 기반과 가격 할인을 무기로 소셜커머스가 소프트웨어 유통의 주요 축으로 부상할 것으로 예상

그림 소셜커머스 3사의 한컴오피스 2014 판매 현황



자료: 각사 홈페이지

페이스북 왓츠앱 인수를 통해 사용자 저변 확대, 플랫폼 확보를 통한 모바일 시장 장악력 강화 시도

- 페이스북, 모바일 메신저 왓츠앱을 총 규모 190억 달러에 인수
 - 40억 달러 현금, 120억 달러 페이스북 주식, 30억 규모의 RSU⁹⁾ 지급, 인터넷 서비스 인수합병 사례로 역대 최대 규모 기록
 - (왓츠앱) 가입자 4억 5천만명, 일 평균 메시지 보내는 메시지 190억 건, 받는 메시지 349억 건 전송, 일 평균 6억건의 사진 업로드
 - 마이크로소프트의 스카이프 인수(85억 달러), 야후의 텀블러 인수 (11억 달러), 페이스북 인스타그램 인수(10억 달러) 보다 대규모 계약

- 사용자 저변 확대, 모바일 메신저 플랫폼 확보를 통한 모바일 시장 장악력 확대가 주 목적
 - 풍부한 가입자 수를 기반으로 다양한 서비스를 접목할 수 있는 차세대 모바일 게이트웨이 역할 주체로서의 모바일 메신저의 가치가 증대
 - 위챗 6억명, 왓츠앱 4억 5천만명, 라인 3억 5천만명 등의 가입자 확보
 - 2013년 27조 5천억건, 2014년 71조 5천억건의 메시지가 발생할 것으로 예상(스트라베이스)
 - 콘텐츠 유통, 결제서비스 연동 등 다양한 서비스를 제공할 수 있는 모바일 플랫폼으로 진화 가능성이 높다는 점이 모바일 메신저의 매력

- 글로벌 기업의 모바일 메신저 업체에 대한 인수-제휴가 이어질 전망
 - 2014년 1월 일본 라쿠텐이 9억 달러에 이스라엘 모바일 메신저 기업 바이버(2억 8천만명) 인수
 - 소프트뱅크와 알리바바닷컴도 지분 매입 방식의 제휴를 라인에 제안한 것으로 보도

9) Restricted Stock Unit: 주식매수선택권(스톡옵션) 제도의 한 유형으로 임직원들의 업무 실적에 따라 성과급의 형태로 제공하는 방식

4. SW 기업 동향

가. 신제품·서비스 출시 동향

기업명	내용
에릭슨엘지 엔터프라이즈	<ul style="list-style-type: none"> ■ 제품명: iPECS UCS(Unified Communications Solution) ■ 출시일: 2014. 2. 5 ■ 제품 개요: 중소기업 고객을 대상으로 한 All-IP 기반의 콜서버, UC 솔루션, VoIP 기술 등 UC환경을 구축 지원하는 통합 커뮤니케이션 플랫폼
심플렉스 인터넷	<ul style="list-style-type: none"> ■ 제품명: 세라(SERA, Specialized and Enhanced Realtime Admin) ■ 출시일: 2014. 2. 5 ■ 제품 개요: 온라인 쇼핑몰에서 빅데이터 기술을 활용하여 발생하는 데이터를 실시간으로 수집, 분석해 운영자에게 고객의 즉각적 반응 확인 가능한 상품 분석 서비스
클라우드인	<ul style="list-style-type: none"> ■ 제품명: 플라밍고(Flamingo)1.0 ■ 출시일: 2014. 2. 6 ■ 제품 개요: 아파치 하둡 기반 빅데이터 프로젝트 진행시 발생하는 각종 문제 해결 가능, 공개SW 기반 클라우드 서비스 구축 솔루션인 오픈클라우드엔진(OCE)을 구성하는 빅데이터 플랫폼 소프트웨어
마크애니	<ul style="list-style-type: none"> ■ 제품명: CAD 세이퍼 ■ 출시일: 2014. 2. 6 ■ 제품 개요: 네트워크에 가상 드라이브를 설정해 3D 프린터 도면을 안전하게 공유·저장 가능하며 CAD문서에 특화된 문서유출방지(DRM) 솔루션
마이크로 스트레티지	<ul style="list-style-type: none"> ■ 제품명: 마이크로스트레티지 프라이م ■ 출시일: 2014. 2. 6 ■ 제품 개요: 대용량 병렬 분산 인메모리 아키텍처와 애플리케이션에 최적화된 대시보드, 빠른 구축을 위한 클라우드 기반 인메모리 분석 서비스
오픈데이 라이트	<ul style="list-style-type: none"> ■ 제품명: 하이드로젠(Hydrogen) ■ 출시일: 2014. 2. 4 ■ 제품 개요: 물리 또는 가상 환경에서 개념검증(POC)을 하거나 학술적으로 SDN과 오픈플로우를 탐구하는 사람들을 위한 용도로 사용되는 소프트웨어정의네트워킹과 네트워크기능가상화(NFV)를 위한 오픈소스 SDN 플랫폼

자료: 각사 보도자료 정리

기업명	내용
오픈베이스	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 제품명: ADCsmart AX ▪ 출시일: 2014. 2. 10 ▪ 제품 개요: ADC를 중심으로 정확한 네트워크 서비스 장애진단, 패킷 유실분석 등 최대 80대의 ADC 관리 가능한 네트워크 안정성을 향상 시킨 ADC(Application Delivery Controller) 통합관리 솔루션
다쏘시스템	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 제품명: 3D익스피리언스 플랫폼 R2014x ▪ 출시일: 2014. 2. 12 ▪ 제품 개요: 온프레미스 기반의 41개 산업특화 솔루션(ISE), 183개 프로세스 및 14개 클라우드 기반 ISE, 60개 이상의 프로세스 등을 제공하는 제품수명주기관리(PLM) 솔루션
이글루시큐리티	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 제품명: 아이에스 클라우드 박스 2.0(IS-CloudBox 2.0) ▪ 출시일: 2014. 2. 12 ▪ 제품 개요: 클라우드 서버를 통한 가상화 작업 환경에서 대시 보드의 사용자 편의성 제공 및 분석, 타 솔루션과 연동 확장, 직접적 시스템 접근 차단 가능한 외주 인력 보안 관리 솔루션
파이어아이	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 제품명: 파이어아이 OS 7.1 ▪ 출시일: 2014. 2. 13 ▪ 제품 개요: 자사 보안장비 CM 시리즈의 확장된 관리 능력, NX 시리즈의 IPv6 네트워크 보안 지원, EX 시리즈의 이메일 위협 분석 강화 기능을 지원하는 악성메일 분석 강화한 운영체제
동부CNI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 제품명: 인스큐브(InsCube) ▪ 출시일: 2014. 2. 13 ▪ 제품 개요: 계약, UW(보험사무), 보상 등 8개 기본 솔루션 구성으로 손해보험, 생명보험, 공제 등 사업분야에 따라 필요한 솔루션을 조합해 시스템 구축할 있는 보험전문 토탈 솔루션
나임네트웍스	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 제품명: 레인보우 ▪ 출시일: 2014. 2. 17 ▪ 제품 개요: SDN으로 네트워크 이전을 고려하는 기업, 연구소들 대상으로 정합성 테스트 및 적용사례 도출 등 초기교육에서부터 사후지원까지 한 번에 지원 가능한 테스트베드 플랫폼
펜타시스템	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 제품명: 아크 프레임워크(Ark Framework) 1.0 ▪ 출시일: 2014. 2. 19 ▪ 제품 개요: 웹 개발 시간 단축, 다양한 오픈소스 활용한 대용량 데이터 조회, 실시간 모니터링 기능 등을 제공하는 빅데이터 시스템 웹 개발 솔루션

자료: 각사 보도자료 정리

나. 해외 진출·국내 시장 진입 동향

1) 해외 시장 진출

- (씨디네트웍스) ‘글로벌 CDN서비스’ 통해 중국 시장 진출
 - 에뛰드하우스 중국 공식 웹사이트에 이미지·플래시 등 정적 콘텐츠 외 로그인·쇼핑카드 등 사용자에게 따라 콘텐츠가 달라지는 다이내믹 웹 가속서비스(Dynamic Web Acceleration) 제공
 - IT인프라 환경 필요 없도록 중국 시장 공략 기업들에게 가속 솔루션, 기술지원 통해 안정적인 웹 서비스 제공 기대

- (KT) 경찰청 치안시스템 ‘112시스템’ 통해 아프리카 시장 공략
 - 2016년까지 앙골라 통합지령센터 구축 및 치안솔루션 공급, 수도 루안다에 폐쇄형 텔레비전(CCTV) 및 교통 단속 카메라 구축 예정
 - 중남미·동남아 지역 국가 경찰청에도 치안협력 사절단 파견 시스템스마트한 표준 모델인 앙골라 치안시스템 소개 등 추가 사업 기회 마련할 계획

- (팬택) 사물지능통신(M2M) 모듈 수출 통해 일본 시장 진출
 - 일본 전자액자 ‘PTM01’ 모델에 통신모듈 공급(2010), 3G·LTE 내장형 제품 및 라우터 제품 출시(20120) 등 M2M 시장 공략 본격화
 - 국내 6배 규모에 달하는 일본 M2M 시장 외 장기적으로 북미·유럽 시장 진출 통해 전세계 M2M 시장에서 글로벌 경쟁력 확보 기대

- (에프엑스기어) 美 실리콘밸리 ‘FXGear US Inc’ 현지법인 설립
 - 미국 현지법인 설립으로 북미지역 4개 대학(미국 뉴욕대학교·세퍼드대학교, 캐나다 에밀리 카 예술대학교 등)에 소프트웨어 기증
 - 미국 시장 내 SW 판매망을 확대 및 신규 투자 유치에 적극 나설 계획

2) 국내 시장 진입

- (Microsoft) 부산에 데이터센터 건립 추진 통해 국내 클라우드 시장 공략 본격화
 - MS 퍼블릭 클라우드 서비스인 ‘윈도애저’를 비롯한 아웃룩, 빙, 오피스365 등 자사 주요 클라우드 서비스 국내 제공 예정
 - 글로벌 클라우드 서비스 벤더 중 한국에 유일한 데이터센터 구축으로 전세계 대상 서비스 제공 시 회선비용 대폭절감 기대

- (EgoSecure) 독일 보안업체 ‘이고시큐어’ 한국 법인 설립 및 국내 보안 시장 진출
 - 데이터유출방지(DLP),백신, 콘텐츠 분석 및 필터링, 애플리케이션 제어, 이동식장치 암호화, MDM, 전원관리 솔루션 등 보유기업
 - 조직, 영업망 강화해 중소·중견 기업 공략 및 개인정보유출사고 등으로 인한 한국 보안 시장에서 사업 확대할 계획

- (MAPR) 글로벌 빅데이터 업체 ‘맵알테크놀로지’ 한국 지사 설립 통해 국내 빅데이터 시장 진출
 - 2013년 10월 LGCNS와 파트너십 계약 체결 이후 본격적 한국 빅데이터 시장 진출 외 아태지역 비즈니스 집중 공략할 계획
 - LGCNS 빅데이터 솔루션과 함께 호환성 테스트 진행, 올해 상반기 내 양사 빅데이터 솔루션을 결합한 오픈링 출시로 협력 비즈니스 확대 기대

다. SW 기업 협력·제휴, M&A 동향

1) 협력·제휴

- (한국CA테크놀로지스-스마트그루) API보안 및 관리 솔루션 파트너 계약 체결
 - 국내 공공 및 통신 분야에서 API 개발 및 관리·운영 경험 보유한 스마트그루와 API 보안 및 관리 솔루션 공동 영업·마케팅 실시
 - ‘CA레이어7’ 제품 통해 보안, 성능관리, 데이터 변환 기능 제공 등 기업의 비용대비 효율적 API 정보 공유 기대

- (오이지소프트-로엔케이) 스마트 그리드 및 빅데이터 분야 기술 개발 MOU 체결
 - 스마트 그리드 시스템 핵심 인프라인 지능형전력계량기(AMI) 기술을 보유한 로엔케이와 협력하여 제품 경쟁력 강화할 계획
 - 전력선 통신 기반의 초고속 데이터 서비스 분야에 적극 협력하여 스마트 그리드 관련 보안 분야 등 신규 사업 공동 기술 개발 예정

- (삼양데이터시스템-유니닥스) 금융권 스마트워크 사업 MOU 체결
 - 여신업계 전반의 전자서명시스템 구축 및 비 금융권 신규 사업 개발 공동 추진
 - 금융솔루션 및 전자서명솔루션 제공 통해 비즈니스 인프라 및 고객 기반 확충, 모바일 서비스 경쟁력 향상 기대

- (구글-VM웨어) 가상화로 원도환경 구현 가능한 기술 업무 협력
 - 크롬OS에서 VM웨어 호라이즌 가상 데스크톱 서비스(DaaS)를 사용 가능하도록 지원
 - 크롬OS 환경에서 기업용 원도 애플리케이션 지원 통해 크롬북, 크롬 박스로 기업 시장 공략할 계획

- (한화S&C-뱅크웨어글로벌) 은행 차세대 사업 진출 위한 배타적 사업 협력 계약 체결
 - 은행 차세대 사업 공동 참여 및 은행 IT에 대한 기술·지식 교류 통해 핵심 솔루션 공동 개발
 - 향후 은행 부문의 코어뱅킹 분야 및 차세대 사업 주관사로 역량 확보 기대

- (지란지교소프트-한국렌탈) PC보안관리 융합상품 출시 위한 전략적 사업 제휴
 - 통합보안솔루션 적용된 임대형 PC ‘한국렌탈 오피스키퍼’ 출시 위한 HW·SW, 백업 및 유지보수 등 토털 솔루션 제공할 계획
 - 별도 보안프로그램 설치 필요 없이 다양한 보안위협 대응으로 고객 편의성 증가할 것으로 기대

- (아시아나IDT-VTT) 빅데이터·사물인터넷 분야 기술협력 위한 MOU 체결
 - 향후 3년간 빅데이터, 사물인터넷, 차세대 RFID, 타이어 공기압 모니터링 시스템(TPMS) 등 분야에서 기술 협력 강화할 계획
 - 무선센서통신, 에너지관리, 그린IT 등 전문기술 보유한 VTT와 협력 통해 만물인터넷, 실시간 빅데이터 분석 핵심 기술력 확보 기대

- (SK텔레콤-한미IT) 클라우드 기반 의약품 유통관리솔루션 독점적 제휴에 대한 MOU 체결
 - 의약품 제조, 유통·소비 등 전 과정에 대한 정보를 일련번호 통해 클라우드 서비스 형태로 제공
 - 기존 개별 유통관리시스템 구축 대비 30% 이상 비용 절감 효과 기대

2) M&A

- (Rakuten) 디지털 상품 판매 시장 확대 위해 인터넷 메시지 업체 ‘Viber Media’ 인수
 - (Viber Media) 전세계 가입자 3억 명에 이르는 모바일 통신 서비스 업체
 - 바이버 사용자 기반 인수를 통해 게임, 이모티콘, 토큰 등 기존의 전자상거래 및 금융 서비스 플랫폼을 기반으로 다양한 디지털 콘텐츠 사업 강화 기대

- (Facebook-WatsApp) 모바일 메신저 사업 위해 ‘WatsApp’ 인수
 - (WhatsApp) 월 실사용자 4억 5,000만명에 이르며 iOS, 안드로이드, 윈도, 등 다양한 플랫폼에서 사용 가능한 모바일 메신저 서비스
 - 페이스북은 와츠앱 인수를 통해 급성장하고 있는 모바일메시지 시장을 선점하는 등 수익성 개선 효과 기대

- (VMware-AirWatch) 모바일 비즈니스 강화 위해 ‘AirWath’ 인수
 - (AirWatch) 엔터프라이즈 모바일단말기관리(MDM), 모바일 애플리케이션 관리(MAM), 모바일 콘텐츠관리(MCM) 솔루션 제공 업체
 - 보안성 강화된 모바일 업무 환경 구축 가능한 모바일 솔루션 통해 콘텐츠 보안 및 혁신적인 엔터프라이즈 모빌리티 업무환경 기대

- (IBM-Cloudant) 클라우드 서비스 역량 강화 위해 ‘Cloudant’ 인수
 - (Cloudant) 폭증하는 모바일 데이터를 쉽고 빠르게 저장·이용 가능하도록 지원하는 클라우드 기반 DB 솔루션(DaaS) 업체
 - 클라우드던트 솔루션은 IBM클라우드서비스 ‘소프트레이어’, ‘IBM 모바일퍼스트’ 솔루션에 통합되어 IBM 모바일 전략 지원할 예정

라. 인증 및 지식재산권 동향

- (Microstrategy) 분석 플랫폼 오라클 데이터베이스 12c 인증 획득
 - 멀티-패스 SQL 생성 엔진 활용 가능한 64비트 네이티브 분석 플랫폼과 오라클 데이터베이스 12c의 뛰어난 처리 능력 통해 미들-티어 프로세싱을 위한 최소 데이터세트만 제공
 - 최적화된 SQL을 자동 생성함으로써 고급 분석 실행 및 트랜잭션-레벨의 데이터 액세스 지원으로 빠른 성능 제공 기대

- (Twitter) 특허 확보 위해 IBM과 크로스 라이선스 계약 체결
 - 향후 발생할 특허 문제 해결 및 IBM과 진행 중인 분쟁 해결을 위해 IBM으로부터 900건의 특허 인수
 - IBM과 크로스 라이선스 계약 통해 트위터의 지적 재산을 보호해줄 것으로 기대

- (삼성전자) 광범위한 제품 및 기술에 대해 CISCO와 크로스 라이선스 계약 체결
 - 삼성전자는 기존 보유 특허 외 향후 10년간 출원되는 특허 공유를 통해 특허 사용권 소송중인 에릭슨과 소송 분쟁 마무리 가능
 - 양사 특허 포트폴리오 활용 통해 미래 제품 개발 협력 강화 및 최근 대두되고 있는 사물인터넷 시장 선점 효과 기대

- (파수닷컴) 소스코드 보안약점 분석 도구 ‘스패로우’ 통해 자동차 기능안정성 국제표준(ISO26262) 인증 획득
 - (ISO26262) 급속도로 늘어나는 자동차 전장시스템 및 SW로 인한 안전 문제 방지 위해 제정한 국제표준
 - 대부분 해외 제품에 의존하고 있는 자동차 전자제어용 SW 분석 도구가 아닌 글로벌 품질 경쟁력을 갖춘 ‘스패로우’로 자동차 품질 시장 공략 본격화 예정

- (트리니티소프트) 시큐어코딩 솔루션 ‘Code-Ray XG’ 통해 한국 인터넷진흥원(KISA)과 CC인증 평가 계약 체결
 - (Code-Ray XG) 각 개발단계(SDLC)에서 식별 및 인증, 감사기록, 전송데이터 보호, 형상관리 등 기능 제공으로 SW 취약점 최소화시키는 시큐어코딩 솔루션
 - ‘Code-Ray V2.0’ 에 이어 소스코드 보안약점 분석도구 시장에서 2개의 CC인증을 획득한 첫 번째 업체로 향후 공공 및 금융기관, E-비즈니스 기업 보안 환경 및 수요에 따라 빠른 대응 기대

- (마상소프트) 이동통신 국제표준 단체 OMA로부터 소셜네트워크 부문 게임 참조표준 획득
 - 페이스북 트위터 등 소셜네트워크 서비스를 활용한 랭킹, 친구 관리, 협업 기능을 쉽게 구현 가능
 - 폐쇄적 플랫폼에서 벗어나 SNS플랫폼 통일하는 표준 통해 개발사들은 국제 경쟁력 갖춘 SNS게임 개발 가능할 것으로 기대

- (미라지웍스) 가상화 이용한 망분리 기술 특허 획득
 - 자사제품 ‘MirageWorksiDesk’, ‘MirageWorksvDesk’ 에 적용된 특허로 클라이언트 가상화 통해 특정 자원 보호 및 격리하는 기술
 - 망분리 기술 특허로 인해 외부 공격 또는 중요 정보를 격리함으로써 업무환경 및 내부 자원 보호, 중요 정보 외부 유출 방지 기대

- (지란지교소프트) 학생 스마트폰 자율관리 솔루션 ‘쿨키퍼’ GS인증 획득
 - (CoolKeeper) 수업에 유용한 앱 사용 허용, 공지알림, 학교생활 상담 등 교육적 목적으로 스마트폰 활용을 지원하는 솔루션
 - 유해 애플리케이션, 동영상 등 유해 콘텐츠를 24시간동안 차단해 교내 학생들의 수업 집중도 향상 기대



IV. 국내외 정책 동향

1. 국내

가. 미래창조과학부

- 사이버 보안 분야 국제표준화 위해 2건의 국제표준 및 3건 부속서 채택 발표(2014. 02. 10)
 - ITU-T연구반 회의에서 한국 주도로 개발된 사이버보안 분야 2건의 국제 표준 및 3의 부속서 최종 채택
 - ICT 활용에 대한 신뢰 향상을 위한 사이버 보안 리스크 지표, IT 기반 네트워크 보안 문제 해결을 위한 메커니즘 등이 주된 내용
 - 또한 네트워크 사업자가 네트워크 계층에서 IP 주소를 위조하는 사이버 공격자를 식별하기 위해 다양한 역추적 메커니즘 제시
 - 유무선 웹 서비스 환경에서 ‘웹 매쉬업¹⁰⁾ 서비스 보안 프레임 워크’를 통해 향후 개발자들의 기술표준 지침서로 활용할 예정
 - 이에 따라 국내 사이버 보안 기술을 국제표준화 함으로써 사이버 보안 국제 표준 개발에 있어 한국의 주도적 입지 확보 기대

- ICT 중소기업 기술 경쟁력 강화 및 신산업 창출 위해 ICT 기반 융·복합분야 기술개발 자금 융자 지원 확대 발표(2014. 02. 11)
 - ‘정보통신 응용기술 개발 지원 사업’의 일환으로 기술 개발 자금 과제당 최대 20억원 한도 지원
 - ICT 중소기업 기술개발 자금 난화를 위해 570억원의 예산 확보 및 총 80여개의 기술개발 과제 선정하여 지원할 계획
 - 특히 기술력은 있으나 담보력이 부족한 중소기업에게는 전체 사업 예산 중 80% 이상은 기술담보 대출로 지원할 예정
 - 이를 통해 민간 금융기관이 지원을 기피하는 기술혁신형 ICT 중소기업 자금 지원을 확대하여 기술 금융 및 창조경제 활성화에 기여할 것으로 기대

10) 매쉬업(Mashup) : 다중 도메인으로부터 콘텐츠(데이터, 코드 등)와 서비스를 부분적으로 융·조합하여 새로운 서비스를 제공하는 웹 응용서비스의 일환

- 정보통신 진흥 및 융합 활성화 등에 관한 ‘ICT 진흥 특별법’ 본격 시행 발표 (2014. 02. 12)
 - 2017년까지 ICT R&D 분야에 총 8조 5,000억원 투입하여 효율적으로 지원 할 예정
 - 부처나 기관별로 분산된 ICT 연구개발(R&D) 관리 기능 통합, 타 산업과 연계 가능한 ICT 융합 기술·서비스 발굴, 시제품 제작 및 수출비용, 사업화 자금 지원 등이 주요 내용
 - ICT 융합 신제품의 ‘신속처리 및 임시허가제도’, ‘ICT융합 품질 인증제도’ 를 동시 시행하여 신규 융합 기술·서비스 수요 창출 및 투자 확대 뒷받침할 계획
 - 창의적 SW연구개발을 위한 SW정책연구소 및 아카데미 운영, 국내외 사업자간 역차별 규제 및 개업 애로사항 발굴·개선 통로 마련 등 실효성 있는 범정부 ICT 정책 역할 수행 기대

표 ICT 특별법 시행 주요 정책 및 제도	
구분	ICT 특별법 시행 주요 정책 및 제도
1	ICT 융합 新기술·서비스 등에 대한 품질인증제도 도입
2	신규 ICT융합 기술·서비스의 신속한 시장 출시 지원
3	창조경제 성장잠재력 확충을 위한 ICT R&D 강화
4	도전적이며 창의적인 SW 산업 지원
5	창의적 콘텐츠산업 생태계 조성을 위한 맞춤형 지원
6	공공부문에서 국산·외산 장비의 차별적 적용 배제, 수요예보제 시행
7	강소기업과 대학이 참여하는 ICT 분야 학점이수 인턴제 시행
8	정보통신정책 총괄·조정할 정보통신 전략위원회 및 활성화추진 실무위원회 출범

자료: 미래창조과학부(2014. 02. 12)

- 사이버공격을 통한 악성코드 확산 방지 위한 ‘SW 업데이트 체계 보안 가이드라인’ 공개(2014. 02. 19)
 - 공동으로 국민들이 주요 사용하는 SW 업데이트 체계 점검 및 발견된 보안 문제점 재발 방지 위해 가이드라인 개발·배포
 - SW 개발사가 자동 업데이트 기능 개발 시 보안 항목 및 주의사항을 따르지 않을 경우 발생할 수 있는 위험성, 해킹에 악용된 사례 및 문제해결 방안 제시
 - SW 개발기업 뿐 아닌 국가·공공기관에 도입되는 SW 제품 업데이트 체계 방향성 제시할 계획
 - 한국인터넷진흥원(KISA) 통해 파일 서명 검증 모듈 개발 및 무료 배포함으로써 기업들이 업데이트 파일의 안전한 배포 활용 기대

- 대학 사이버보안 실무형 인력양성 위해 ‘사이버 시큐리티 연구센터’ 지정 및 육성 계획 발표(2014. 02. 19)
 - 취약점 및 악성코드 분석 등 대학에서 실무 대응업무 공동 수행 통해 현장에 즉시 투입 가능한 실무형 인재 양성 기반 마련 목표
 - 올해 수도권·지방의 정보보안 역량 높은 5개 대학 선정하여 향후 지속적으로 확대해 나갈 계획
 - 선정된 센터는 국내·외에서 수집한 해킹 탐지정보, 신종 악성코드 정보 등 사이버보안 실무업무를 수행함으로써 전문인력 양성 기반 마련 가능
 - 재학생들은 취약점 및 악성코드 분석 등 사이버 보안 핵심 노하우 습득하여 졸업 후 사이버보안 전문가 활동이 가능한 우수인재로 발돋움할 수 있는 기회가 될 것으로 기대

나. 안전행정부

- 품질 개선된 추가 공공DB 실시간 개방 확대 발표(2014. 02. 10)
 - 기상, 교통, 지리, 재해안전 등 15대 분야 중 민간 수요가 높은 20여개 신규 사업을 공공데이터 품질 개선 중점지원 과제로 선정
 - 법령정보, 어린이놀이시설정보, 나라일터DB 등 추가 개방 확대
 - 실시간으로 변경되는 대용량 공공데이터 보유한 기관들 대상으로 ‘오픈API 개발 도구’ 무상 보급 예정
 - 실시간 공공DB 개방 확대, 공공DB 활용 기업 및 개인들의 모바일 앱, 웹서비스 개발 등이 용이할 것으로 기대

- 정부 3.0 핵심 국정과제 실현을 위한 27개 전자정부 지원 사업 계획 발표(2014. 02. 17)
 - ICT 중소기업인 대상 ‘14년 전자정부지원사업 설명회’ 개최
 - 대기업 공공정보화 사업 참여 제한에 따라 중소기업 전자정부 지원 사업 참여 적극 지원할 방침
 - 총 839억원 규모의 각 부처 정보 시스템 연계·통합을 통한 맞춤형 서비스 및 편리한 ICT 국민생활 서비스 제공할 계획
 - 중소기업의 사업 참여 기회 확대 및 사업이해도를 높여 전자정부 사업 완성도 기대

- 신분증 위·변조 사전 예방 위한 ‘금융기관용 신분증 진위확인 통합 서비스’ 공개 (2014. 02. 25)
 - 금융감독원, 금융결제원, 국내 은행 등 8개 기관 및 4개 신분증 발급 기관들과 ‘금융기관용 신분증 진위확인 통합서비스’ 협약 체결
 - 주민등록증, 운전면허증 등 6개 신분증의 진위를 통합적으로 확인 가능한 시스템 구축 예정
 - 금융기관용 신분증 진위확인 통합서비스 통해 대포통장 개설 예방 및 개인정보 확인 절차 간편화 등 국민 편의성 증가 기대

다. 국토교통부

- 북극 개발 기초 인프라 구축 위한 ‘북극 지역 공간정보 구축 계획 (2014~2018)’ 수립 (2014. 02. 17)
 - 공간정보 수요 증가, 북극해 연안국 공간정보 비공개, 지하자원 개발 및 신항로 개설을 위한 필수 기초자료 부족 등이 공간정보 계획의 주요 추진 배경
 - 과학연구 필수 기초자료 ‘북극 공간 정보 5종’ 을 5년간 단계별 구축하는 것이 목표
 - 북극 연안국과의 협력을 통한 효율적 공간정보 구축 및 공유, 수요자 우선 요구지역 정보 제공, 해양부와 협력을 통한 공간정보 연계·공동 활용 기대

표		북극 지역 공간정보 구축 계획
구분	세부 내용	
	목표	5년간 북극 공간정보 5종 단계별 구축
1	북극 지도	북극 연안국들의 영유권 현황 등을 한눈에 볼 수 있는 상세전도로 초·중·고 교육자료 및 대국민 홍보자료로 활용
2	수치 지형도	다산과학기지 주변(노르웨이 스팔바르제도)과 그린란드 철광구 개발 지역 등(약 5만km ²)에 대하여 수치지형도 제작하여 자원개발 예상지역 분석, 시설물설계, 수자원분석 등에 활용
3	영상 지도	과학기지 신축 예정지역 선정, 자원개발 예상지역 분석, 시설물설계 및 수자원분석 등에 활용
4	수치표고모형	극권 지형의 위치에 대한 표고를 일정한 간격으로 배열한 3차원 좌표형태의 수치표고모형을 제작하여 수자원 분석 및 확보·관리, 도로, 댐, 도로 등 건설을 위한 기초자료, 지형변화 분석 등에 활용
5	해안선 및 빙하변화도	일정한 기간별 정기적으로 촬영된 위성영상 등을 중첩하여 해안선 및 빙하변화를 표현한 지도를 제작하여 각 시기별 해빙의 분포 파악과 북극 기후변화와 관련된 극지연구 기초자료로 활용

자료: 국토교통부(2014.02.26.)

- 3차원 공간정보 지도 서비스 ‘브이월드 서비스’ 모바일서비스 공개 (2014. 02. 11)
 - (브이월드 서비스) 2D/3D 지도·지적도·부동산정보 등 범정부적으로 생산한 다양한 공간정보를 제공하는 대국민 지도서비스
 - 위치검색 및 이용자 현재 위치 표시 등 현실감 높은 서비스 제공
 - 전국 18개 주요 거점 산업도시까지 확대 오픈하여 부동산, 안전·복지, 국방 등 다양한 분야 활용성 기대
 - 일부 대도시 중심에서만 서비스되던 3차원 지도서비스를 용인시, 천안시 등 18개 전국 주요 거점 산업도시 확대 오픈 예정

- UAE 아부다비 정부와 공간정보 기술 협력 및 수주 지원 위한 기술 협력 본격화 발표(2014. 02. 12)
 - ‘한-아부다비 공간정보기술협력 세미나’ 통해 국내 국가공간정보 정책, 토지행정, 토지정보화시스템 등 발표
 - 공간정보 관련 법제도, 정책수립 등 DMA, ADSIC, DoT, UPC, 3개 지자체 등 아부다비 정부의 주 관심대상으로 한국 공간정보 행정·제도·시스템 등에 대한 기술자문 요청
 - 아비다부 정부는 향후 ‘2014 스마트국토엑스포’ 교육훈련 참가 및 국내 공간정보 분야 사업파트너로 지속적 발전 희망
 - 아비다비 정부는 공간정보 공동 세미나 통해 공간정보 계획, 시설물관리, 토지와 공간정보 등 상호협력 가능한 기술교류 등 국내 법제도에 대한 관심 및 벤치마킹할 계획
 - 국토교통부는 공간정보기술, 행정, 제도, 인력 등 분야에서 미흡한 아비다비 정부의 우수 경험 도입 위해 지속적 협력관계 구축하여 국내의 현지 진출이 가능한 기반 마련 기대

라. 문화체육관광부

- 지식재산 활용한 경제적 부가가치 역량 강화 위해 중소기업 대상 맞춤형 저작권 서비스 시행 (2014. 02. 17)
 - ‘찾아가는 저작권 서비스 지원단(50여명)’ 통해 창업자를 대상으로 한 저작권 문제에 대한 맞춤형 멘토링 실시
 - 저작권 분쟁 사전 예방, 지식재산을 활용한 경제적 부가가치 창출 및 역량 강화 목표
 - 권역별 지역 저작권 서비스센터’ 운영, 지역 중소기업 저작권 서비스 거점으로 활용할 계획
 - 전국 6개소 ‘지역 저작권 서비스 센터’ 지정 통해 지역진흥원 입주 기업 및 지역 중소기업 대상 자체 저작권 프로그램 제공
 - 중소기업청과 연계하여 서비스 수요자 요구에 적합한 맞춤형 서비스 제공 등을 통해 서비스 만족도 제고 및 수요 부응 기대

- 청소년 피해 방지 위해 ‘청소년 저작권침해 고소사건 각하제도’ 1년 연장 시행 (2014. 02. 20)
 - 저작권대행사 등 무분별한 고소 남발로 청소년층의 저작권 침해 사범 양상 줄이기 위해 2015년 2월 28일까지 1년 연장 시행
 - 저작권법 위반 경험 없는 청소년이 우발적으로 저작권 침해한 경우 1회에 한해 조사 없이 각하 처분 가능한 제도
 - 청소년층 저작권 침해 시범 양산 감소 및 일부 범무법인의 고소 남발로 인한 피해 최소화가 주된 목표
 - 한국저작권위원회와 함께 합법적 저작물 이용 장려 및 저작권 의식 지수 향상 위해 노력할 계획
 - 찾아가는 저작권 교육, 저작권 체험 교실, 소셜네트워크(SNS) 활용한 저작권 홍보 등 다양한 프로그램 계획할 예정

- 국내 콘텐츠 글로벌 시장 진출 확대 위해 2,000억 규모의 ‘위풍당당 콘텐츠 코리아 펀드’ 조성 (2014. 02. 25)
 - 정책 육성 분야인 애니·캐릭터·만화, 게임, 제작초기 펀드 조성 및 재무적 출자자 매칭 펀드 조성 계획 발표
 - 6월 이후 진행될 2차 정기 출자 사업 통해 재무적 출자자 매칭 펀드 조성 등 ‘한류’ 및 ‘융합콘텐츠’ 투자 활성화가 주된 목표
 - 금년 하반기 중 국내 콘텐츠의 글로벌 시장 진출 확대를 위한 ‘글로벌콘텐츠 코리아 펀드(1,000억원) 수시출자 사업 진행 예정
 - 벤처 캐피탈 활용한 모태펀드 콘텐츠 투자 통해 정부 투자 전문성 보완 및 민간 자금 유인하는 승수 효과 달성 기대

표 2014년 ‘위풍당당 콘텐츠 코리아 펀드’ 운용 계획

구분	출자 분야 (단위: 억원, %)					계
	게임	애니·만화·캐릭터	제작초기	재무적 출자자	글로벌 콘텐츠	
출자규모	125(50%)	150(60%)	140(70%)	150(50%)	400(40%)	965
결성규모	250	250	200	300	1,000	2,000
출자시기	상반기(1차)		하반기(2차)		수시(하반기)	

자료: 문화체육관광부(2014.02.25)

- 2014년 스포츠산업 육성 본격 추진위해 10대 실천과제 확정 발표 (2014. 02. 26)
 - 2013년 12월에 발표한 ‘스포츠산업 중장기 발전계획(2014~2018)’을 토대로 ‘10대 실천과제’ 통해 스포츠 산업 육성되기 위한 기틀 마련 목표
 - 현장 의견 수렴 및 과제 필요 과제 발굴 위해 3월부터 스포츠 산업 진흥 특별 전담팀(TF)가동할 계획
 - 스포츠산업 활성화, 스포츠 안전, 프로스포츠 활성화, 골프산업 제도개선, 스포츠산업 기술개발 등 5개 분야 산·학·연 전문가 구성하여 운영 예정

표

2014년 스포츠 산업 육성 위한 10대 실천과제

구분	10대 실천 과제
1	융·복합 기술개발, 융합형 인재양성 등 스포츠산업의 융·복합화 촉진
2	프로스포츠 기념품 사업 다양화 등 프로스포츠 활성화
3	중소 스포츠기업의 자금 조달, 판로 개척 지원 등 경쟁력 제고
4	스포츠산업 동향 리포트 발간, 스포츠산업포럼 개최를 통한 정보 공유 확대
5	대·중소 동반성장 프로젝트, 종목별 산업전 등 전략적 협력사업 추진
6	지역별 특화된 전문 인력 양성, 스포츠기업 현장 인턴 등 인력 양성
7	스포츠산업 전문 일자리지원센터 설치·운영
8	'스포슈머리포트' 발간, 민간 체육시설 안전 모니터링단 운영 등 스포츠안전 강화
9	스포츠산업 실태조사, 경제적 파급효과 등 산업 육성 정책 기반 구축
10	'스포츠산업 진흥법', '체육시설 설치 및 이용에 관한 법률' 전부 개정

자료: 문화체육관광부(2014.02.26)

2. 해외

- 영국, 빅데이터 잠재성 확보를 위해 7,300만 유로 규모 투자 추진 계획 발표(2014. 02. 06)
 - 과학 국무장관인 ‘David Willetts’ 는 GovNet 회견에서 ‘고성능 컴퓨팅 및 빅데이터’ 에 대한 연구 분석 발표
 - 복잡한 대용량 데이터를 유지하는데 도움이 될 프로젝트의 세부 사항 설명
 - 의학연구위원회(MRC), 예술및인문학 연구위원회(AHRC), 경제사회 연구위원회(ESRC), 자연환경연구위원회(NERC) 등은 각 분야에 대한 빅데이터 자금 지원 투자 통해 빅데이터 인프라 지원할 계획
 - 컴퓨터 과학, 통계, 수학 등 생물 정보학 데이터, 연구 목적의 환경 데이터, 새로운 오픈 데이터 프로젝트를 위한 투자 예정
 - 빅데이터 투자 통해 2,180억 달러의 영국 경제 가치 창출 및 2017년까지 58,000개의 새로운 일자리 창출 기대

참고자료:<http://gov.uk/government/news/73-million-to-improve-access-to-data-and-drive-innovation>

- 인도, 국가 인텔리전스 그리드(NATGRID) 기반 실시간 분석 추진 계획 발표(2014. 02. 07)
 - 전국 21 정보 소스의 보안 네트워크인 인도 국가 정보 그리드를 위한 데이터 센터에 대한 업무와 재해 복구 센터 구축 계획 발표
 - 2015년까지 1,600만 달러 규모의 재해 복구 센터 구축 완료 예정
 - 2008년 11월 26일 ‘뭄바이 테러 공격’ 경험 통해 테러에 대한 공격 정보 및 지표 시스템을 위한 기술 프레임 워크 필요
 - NATGRID 실시간 대화형 분석을 통해 국가에서 테러 조사 관련된 여러 기관 사이의 강력한 추적 가능한 데이터 공유 확산 기대

참고자료:<http://futuregov.asia/articles/2014/feb/07/indias-national-intelligence-network-use-real-time/>

□ 호주 국방부, IT 서비스 분야에 1억 5,300만 달러 규모 투자 계획 (2014. 02. 14)

- 후지쓰와 ICT 전환 프로그램 일환으로 중앙 집중형 분산 컴퓨팅 서비스를 위한 계약 갱신
 - 서비스 데스크 및 서비스 카달로그 제공, 정보기술 서비스 관리 도구 및 지원 서버에 대한 자원, 이메일 및 협업소프트웨어가 포함
- 성능 향상 및 효율성 운영을 위해 네트워크, 데스크톱 및 데이터 센터 환경에 집중적 투자할 계획
- 3년간 IT서비스 분야 투자 통해 상당한 중요 프로젝트 계획 등 2015년까지 ICT 지원 정책 일환으로 가장 큰 기대

참고자료:<http://futuregov.asia/articles/2014/feb/19/australia-defence-invest-us153m-it-services/>

□ 美 백악관, 안전 데이터축제 (Datapalooza) 개최 (2014. 02. 17)

- ‘안전데이터 계획안’ 을 바탕으로 공공 안전·기술·교육과 관련된 기업 및 정부 부문의 혁신가들 대상으로 데이터 축제 개최
 - 2012년 5월, 백악관은 안전데이터 이니셔티브 정부를 만들기 위한 노력으로 ‘안전데이터 계획안(Safety Data Initiative)’ 수립
 - 공공부문·제품·도로·식품 관련 안전에 대한 정부 데이터의 접근성 확장 및 애플리케이션과 서비스 개발 장려가 주요 내용
- 창조적이고 파급력 있는 방법으로 공공안전 향상시킬 수 있는 제품, 서비스 및 애플리케이션 개발을 위한 정부 데이터의 주요 사용을 알아보기 위한 목적
- 정부 서비스 개선, 혁신 촉진 및 강력한 경제력 구축 등 투명성과 책임성 강화시키기 위해 오픈데이터 가치 극대화 기대

참고자료:http://whitehouse.gov/sites/default/files/microsites/ostp/safety_datapalooza_factsheet_jan-2014.pdf



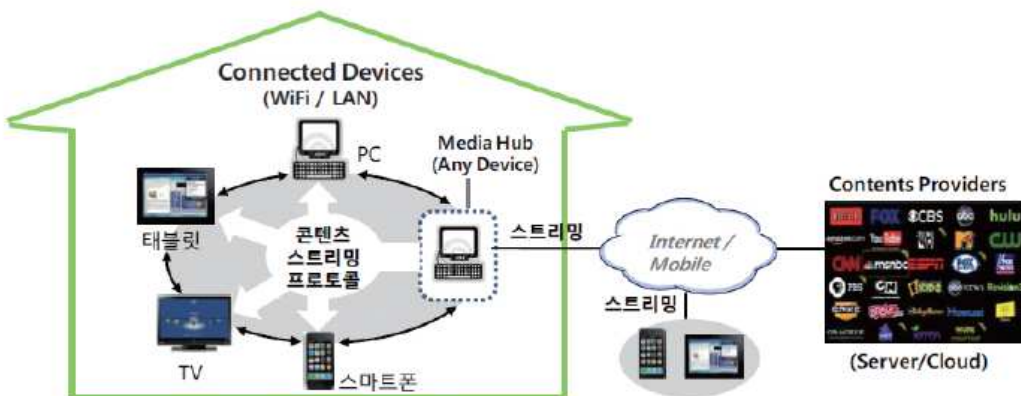
V. 월간 SW 이슈 분석

N-스크린 서비스에 대한 이해 및 전망

가. N-스크린 서비스의 정의 및 등장 배경

- N-스크린 서비스는 하나의 콘텐츠를 다양한 디지털 정보기기에서 공유할 수 있는 차세대 컴퓨팅 또는 네트워크 서비스
 - 영상, 음악, e-Book 등 콘텐츠를 IPTV, PC, 노트북, 스마트폰, 스마트패드 등 다양한 종류의 단말로 불러와 동시 또는 끊임없이 접근이 가능한 서비스
 - 예를 들면 스마트폰을 통해 특정 영화, 동영상, 음악 등의 콘텐츠를 앱스토어에서 구매해 사용하다가 집에 들어와서 TV, PC로 연결해 사용이 가능한 서비스
 - 최종적으로는 다양한 단말 사용에 따른 추가적인 비용 또는 기술적인 장애가 없이 자연스럽게 끊임없는 서비스를 제공하는 것이 목표
 - 기존에는 동일한 운영체제를 탑재한 단말기를 중심으로 서비스를 제공하였으나 최근 기술의 발전으로 운영체제 및 네트워크가 달라도 동일한 콘텐츠의 제공이 가능

그림 N-스크린 서비스 개념도



자료: 한국콘텐츠진흥원, 'N스크린 서비스의 확산과 콘텐츠 비즈니스의 미래 전망' (2011. 09)

- N스크린 서비스는 2007년 미국 이동통신사업자 AT&T가 발표한 ‘3 Screen-Play Service’ 에서 유래
 - 3 Screen-Play Service는 모바일 동영상 공유 서비스 ‘AT&T 비디오 웨어’ 를 기반으로 PC, TV, 모바일의 3개 스크린에서 동일한 콘텐츠를 제공하는 서비스
 - 그러나 3 Screen-Play Service는 동기화, 단말 사양, 콘텐츠 확보, 데이터 스토리지 등의 기술적 요인으로 시장의 호응을 얻지 못함
 - 최초의 성공 사례는 온라인 스트리밍 업체인 넷플릭스로 어느 단말기에서나 온라인 동영상을 끊김없이 이어서 볼 수 있는 서비스를 구현
 - 이러한 성공의 주요 요인은 네트워크 기술의 발전, 스마트 단말의 보급 확산, 클라우드 컴퓨팅의 등장 등이며 최근 관련 기술이 꾸준히 발전하며 다양한 종류의 N-스크린 서비스가 등장하는 추세

그림 넷플릭스의 비디오 스트리밍 서비스 광고

**Instantly watch as many movies as you want!
For only \$7⁹⁹ a month.**

- ✓ Streaming instantly over the Internet to your PC, Mac & TV
- ✓ Only \$2 more a month to get unlimited DVDs by mail
- ✓ Cancel anytime

Questions? 1-866-636-3076
24 hours a day

Chosen as one of Oprah's Favorite Things 2010

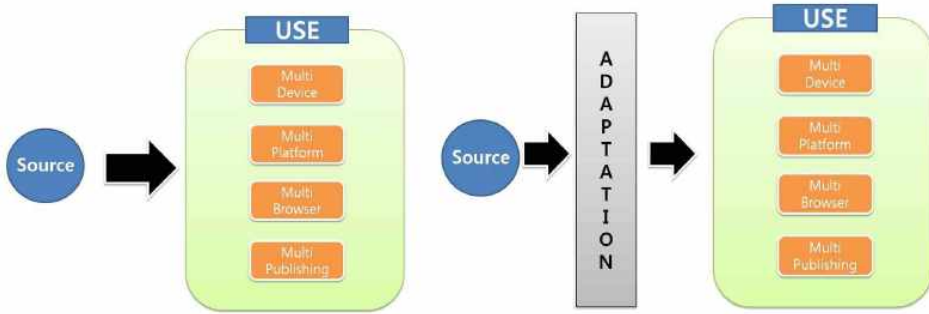
자료: Netflix(2010)

나. N-스크린 서비스의 특징 및 종류

- N-스크린 서비스의 필수 조건이자 특징으로는 연결성, 이동성, 통합성이 있으며 최근에는 동시성과 호환성이 새로운 특징으로 중요시되는 추세
 - 연결성 : 이용자가 접근하고자 하는 콘텐츠를 중심으로 플랫폼과 단말기를 연결하는 것으로 N-스크린 서비스에서 가장 중요한 특징
 - 이동성 : 이용자로 하여금 하나의 콘텐츠를 여러 단말기에서 공유하고 이동시켜 소비할 수 있도록 해주는 특징, 최근 클라우드를 기반으로 이동성을 해소하는 추세
 - 통합성 : 개별 플랫폼과 단말기를 통합하여 고유의 서비스와 기능을 확장시켜 시너지를 높여주는 특성으로 콘텐츠의 부가가치 향상이 가능
 - 동시성 : 하나의 콘텐츠를 여러 기기에서 동시에 접근할 수 있는 것이 특성으로 개인에게는 멀티태스킹, 집단에게는 경험공유 등 부가가치 향상에 기여하나 저작권과 관련해 이슈가 발생하는 요인으로 작용
 - 호환성 : 다양한 기기에서 하나의 콘텐츠를 불러와 시청할 수 있는 요소로 최근 다른 플랫폼, 네트워크 간 연결성 확보를 위한 특성으로 중요도가 증가

- N-스크린 서비스는 서비스 제공 방식에 따라 크게 OSMU(One Source Multi Use)와 ASMD(Adaptive Source Multi Device) 두가지로 분류됨
 - 초기 N-스크린 서비스는 하나의 소스를 활용해 여러 기기에서 활용하는 방식인 OSMU를 주로 사용
 - 즉, 이용자가 영화, 동영상, 음악 등의 콘텐츠를 구입하면 TV, PC, 스마트폰 등 다양한 기기에서 끊임없이 감상하는 방식
 - 그러나 단말들이 하나의 소스를 동일한 품질로 구현하지 못하는 문제가 나타나 그 해결책으로 디바이스 특성을 고려하는 ASMD 활용이 증가하는 추세
 - 즉, 콘텐츠 제작부터 다양한 단말 및 플랫폼에 적합하게 기획·제작·유통을 실시함으로써 단말들의 효율성을 극대화하는 방식

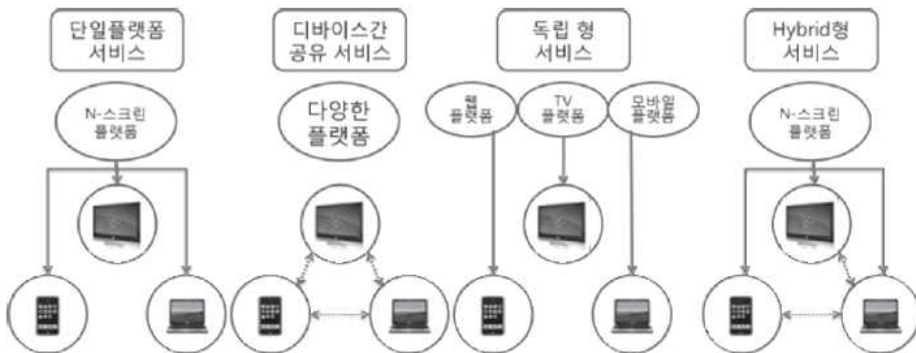
그림 OSMU(좌)와 ASMD(우)의 개념도



자료: 한국방송통신전파진흥원, ‘N스크린 추정과정과 주체별 서비스 전략 분석’ (2014. 01)

- 한편, N-스크린 서비스는 플랫폼 제공 방식에 따라서도 단일 플랫폼, 디바이스 간 공유, 독립형, 하이브리드 형 등 4가지로 분류가 가능
 - 단일 플랫폼 서비스는 단일 플랫폼에서 여러 디바이스로 동일한 콘텐츠 서비스를 제공
 - 디바이스 간 콘텐츠 공유 서비스는 서비스나 플랫폼에 무관하게 획득된 콘텐츠를 디바이스 간 공유를 통해 N-스크린을 구현
 - 독립형 서비스는 한 사업자가 별도의 서비스 플랫폼을 가지고 별도의 콘텐츠를 여러 단말에 제공하는 방식
 - 하이브리드형 서비스는 플랫폼을 통합하고 디바이스간 네트워킹을 통해 다양한 방식으로 N-스크린 서비스를 제공하는 방식

그림 플랫폼 형태에 따른 N-스크린 서비스 분류



자료: 한국전자통신연구원, ‘ITU-T N-스크린 서비스 표준화 동향’ (2014. 01)

다. N-스크린 서비스 구현을 위한 주요 기술

- 최근 모바일, 스마트TV, 클라우드, 네트워크 관련 기술의 발전으로 N-스크린 서비스가 빠르게 확산할 수 있는 기술적 배경을 마련
 - 모바일 : 최근 스마트폰이 대중화되고 스마트폰 성능이 향상 되어 이용자들은 PC 환경에서 제공되던 서비스를 스마트폰으로도 사용이 가능하게 됨
 - 스마트TV : 스마트폰과 유사하게 인터넷 접속과 애플리케이션 사용이 가능한 운영체제를 갖춘 TV가 등장, 최근 개발되는 TV 제품들의 상당수가 스마트TV로 출시
 - 클라우드 : 클라우드 기술은 영화, 음악, 문서 등 다양한 콘텐츠를 특정 디바이스에 보관할 필요없이 인터넷을 통해 다양한 기기로의 제공을 지원, 클라우드를 통한 스토리지 스마트화로 스토리지 부족 문제 해소, 서비스의 이동성 및 연결성의 확보가 가능
 - 네트워크 : 4G 네트워크의 확산과 Wi-Fi 망의 확대 등의 요인으로 원활한 N-스크린 서비스가 가능한 무선 네트워크 환경이 조성, 또한 대용량의 콘텐츠 전달을 위한 트래픽 분산 및 최적 경로 분석 등의 네트워크 기술이 빠르게 발전

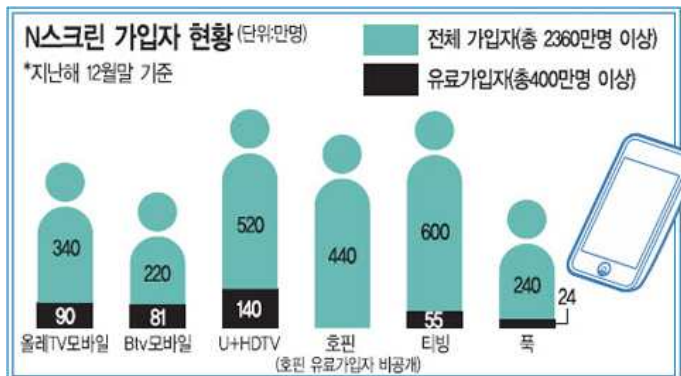
- 콘텐츠 생성 및 관리 기술, 콘텐츠 서비스 플랫폼 기술, 네트워크 효율화 기술, 서비스 UX 기술 등도 N-스크린 서비스의 고도화를 위한 주요 기술
 - 콘텐츠 생성 및 관리 기술 : 콘텐츠 생성 시 환경이 다른 단말에서 동일한 콘텐츠를 제공하는 것을 고려한 콘텐츠 개발 도구가 필요, 또한 상호작용이 가능한 콘텐츠의 경우 단말 간 연결성을 관리해주는 기술이 필요
 - 콘텐츠 서비스 플랫폼 기술 : 단말 확대, 사용자 급증, 콘텐츠 유형 증가 등에 대응하기 위해 확장성이 필요, 이를 위해 기능 추가가 가능한 유연한 개방형 API를 제공할 수 있는 플랫폼 기술 개발 노력이 필요

- 네트워크 효율화 기술 : N-스크린 서비스는 유무선 네트워크를 통한 데이터 전송이 필수, 최근 콘텐츠의 고도화로 서비스에 필요한 네트워크 대역이 증가하고 그에 따른 과부하가 발생하고 있어 트래픽 경로 최적화, 스트리밍 등의 네트워크 효율화 관련 기술 확보가 필요
- 서비스 UX 기술 : 다양한 단말에서 동일한 사용자 경험을 제공하고 음성인식, 동작인식 등의 기술 개발을 통해 사용자가 이용하기 편리하도록 경험 편의를 증진시키는 것이 필요

라. N-스크린 시장 현황

- N-스크린 서비스 가입자는 매우 폭발적으로 성장하고 있는 추세로 국내 총 가입자는 2,360만 명 이상으로 추정
- 한편, 국내 총 가입자의 약 40%만이 실제 N스크린 서비스를 이용하는 액티브 유저이며, 총 가입자의 20%에 불과한 약 400만 명만 유료 가입자로 수익성이 좋지 않은 상황
- 또한, 콘텐츠 제공 및 관리, 플랫폼 개발 등 비용 증가가 실제 매출 증가에 비해 적고 N-스크린 사업자들의 콘텐츠 거래 협상력 강화를 목표로 무료 가입자를 부풀리고 있어 수익 개선이 쉽지 않은 상황

그림 국내 N-스크린 서비스 가입자 현황(단위 : 만명)



자료: 디지털타임스(2014. 02. 05)

- 2013년 국내 N-스크린 이용률¹¹⁾은 18.4%로 전년 대비 0.1%p 감소
 - 이처럼 이용률의 성장이 둔화된 주요 요인은 현재 N-스크린 서비스가 방송·동영상에 특화되어 주문형비디오(VOD) 제공 수준의 단순한 서비스 방식으로 한정됨에 따라 고객 수요가 제한되었기 때문으로 분석
 - 한편, TV와 데스크탑 PC의 N-스크린 활용 비중은 각각 1.8%p, 4.5%p씩 감소하였고 스마트폰의 이용률이 13.1%p가 증가

그림 N 스크린 기기별 이용률 추이(단위 : %)

구분	2012년	2013년	증감
TV	8.9%	7.1%	-1.8%p
데스크탑	34.0%	29.5%	-4.5%p
노트북	8.4%	8.2%	-0.2%p
태블릿PC	2.6%	4.1%	1.5%p
스마트폰	76.1%	89.2%	13.1%p
Mp3 플레이어	7.5%	3.4%	-4.1%p

자료: 정보통신정책연구원(2014. 02. 28)

마. 주요 사업자 현황

- N-스크린 서비스 사업자는 주력 사업을 기준으로 크게 통신사업자, 방송사업자, 인터넷/플랫폼 사업자, 기기제조업자 등으로 구분
 - 통신사업자 : 자사가 보유한 클라우드, 유무선 네트워크 등 인프라를 기반으로 N-스크린 서비스를 제공
 - 방송사업자 : TV 방송 채널의 온라인 제공을 기반으로 TV-PC 연계를 중심으로 시작했으며 최근 모바일로 확장하는 추세

11) 특정 방송프로그램/동영상 및 음원을 다른 매체로 이동하여 시청, 청취한 경험이 있는 이용자 비율

- 인터넷/플랫폼 사업자 : 인터넷 포털 업체들과 플랫폼 보유 업체들은 자사 서비스를 이용하고 있는 PC 이용자들을 대상으로 기존 보유한 막대한 콘텐츠를 PC와 모바일에 제공하는 방식으로 시장을 공략
- 기기제조업자 : 삼성전자와 LG전자와 같은 기기 제조업자들은 자사가 보유한 TV, 스마트폰, 태블릿PC 등의 다양한 하드웨어를 연계한 서비스 전략을 추진

표 국내 N-스크린 사업자 서비스 현황		
업체명	서비스 명	내용
KT	올레T 모바일	- 지상파 방송콘텐츠, 무빙툰, 스포츠 중계 등 제공 - 클라우드 DVD, TV이어보기, 네트워크 최적화 솔루션 등 제공
SKT	Btv모바일	- 지상파/CTV 방송, 스포츠/애니 등 80여개 채널 실시간 시청 및 VOD 서비스 제공
LGU+	U+HDTV	- Pooq과의 연계 및 VOD 제공 - ASMD 방식 채용 - 홈쇼핑과의 연계를 통한 시청 중 상품 구매 가능
SK커뮤니케이션즈	Hoppin	- 하나의 아이디에 4대의 기기 등록 가능 - 이어보기 기능(이어Play) 제공 - 지상파 방송, 영화, 애니 등 VOD 콘텐츠 제공 - 터치패드를 이용한 채널 변경 UI 제공
CJ헬로비전	Tving	- 지상파 방송 실시간/VOD 제공 - 실시간 채팅, SNS 연동, 멀티뷰 등 기능 제공 - 콘텐츠 이용 히스토리 저장으로 이어보기 가능
MBC, SBS	Pooq	- 30여개 지상파 방송 채널의 실시간 시청 가능 - VOD 콘텐츠 제공 등 기능 제공
삼성전자	아티브	- 삼성전자 스마트기기 브랜드 아티브, 기기간 연동 기능 '사이드싱크' 포함 - 파일 공유, 문서작업, 기기 조작 등 기기 간의 기능 공유가 가능

자료: 언론 보도자료 종합

바. N-스크린 서비스 시장의 한계점 및 시사점

- 사업자 간 상이한 서비스 플랫폼, 이동성 및 연결성 확보를 위한 추가 비용 발생, 동일 콘텐츠 사용 상 저작권 이슈 등은 N-스크린 서비스 시장 확대의 한계점으로 작용
 - 통신사, 단말기 제조사, 콘텐츠 제공업체 등 사업자에 따라 상이한 플랫폼을 운영함에 따라 호환성의 문제가 발생, 그에 따라 이용자는 서비스에 따라 별도의 애플리케이션 운용이 필요
 - 기기간 이동성 및 연결성 확보를 위해 각 사업자별 플랫폼에 적합한 콘텐츠를 제공해야함에 따라 이용자에게 추가 콘텐츠 변환 비용 발생
 - 여러 기기에서 동일한 콘텐츠를 이용하는 것에 대한 해석에 따라 저작권 문제가 발생 가능, 개인 용도로 복제하는 경우 저작권에 저촉되지 않으나 재전송으로 해석되는 경우 저작권 문제가 발생

- 이러한 문제점 해결을 위해서는 정부와 업계의 협력을 통해 플랫폼 규격 표준화, 콘텐츠 전송 및 스트리밍 가이드라인 구축, 관련 법적 근거 명확화 등의 노력이 필요
 - 세계 홈네트워크 상용화 선도 기구의 공식 업계 표준인 DLNA¹²⁾에 따라 설계된 제품들은 미디어 콘텐츠의 자유롭게 공유가 가능, 이러한 DLNA를 표준으로 제정하거나 민관 협력 기반의 플랫폼 규격 개발 등의 노력이 필요
 - 미디어간 이동성 보장을 위해 콘텐츠 포맷 및 스트리밍 프로토콜에 대한 최소한의 가이드라인 구축이 필요
 - 기기간 콘텐츠 이동 시 해당 콘텐츠를 각 기기별로 동일 또는 별도의 콘텐츠인지 판단하는 법적 기준이 필요, 이는 서비스 이용자와 판권 보유자의 권리를 모두 고려한 명확한 법적 가이드라인의 제시가 필요

12) Digital Living Network Alliance