

ICT 산업 HOT CLIPS

Information & Communication Technology

2020. 08. 13 Vol. 50

2020. 08. 13
Vol. 50

ICT 산업 HOT CLIPS

Information & Communication Technology

ICT산업 Brief

- 기고문 | 인공지능 동향과 생태계 변화
- ICT Espresso

정보통신방송사업 Scrap

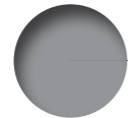
- 정보통신방송사업 'ZOOM IN'
- 인포그래픽 | 보조금 부정수급 예방 안내문
- 알림 Talk | KCA 일정안내
- 캘린더 | ICT 유관기관 일정 공유
- Invitation

Job Talk

- 일자리 정책 및 뉴스
- 수행기관 채용정보
- 사업자 일자리 매칭



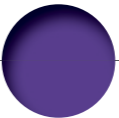
2020. 08. 13
Vol. 50



CONTENTS



01 ICT산업 Brief



기고문
인공지능 동향과 생태계 변화
ICT Espresso

02 정보통신방송사업 Scrap

정보통신방송사업 ‘ZOOM IN’
(주)아이스크림에듀/(주)오이솔루션
인포그래픽
보조금 부정수급 예방 안내문
알림 Talk
캘린더
ICT 유관기관 일정 공유
Invitation

03 Job Talk

일자리 정책 및 뉴스
수행기관 채용정보
사업자 일자리매칭

발행처 한국방송통신전파진흥원
발행일 2020년 8월 13일
편집 기금성과평가팀
주소 전라남도 나주시 빛가람로 760(빛가람동)
한국방송통신전파진흥원
디자인 승일미디어그룹 주식회사

AI Marketplaces와 클라우드 서비스는 AI를 활용한 다양한 기술과 서비스의 저변 확대에 기여하는바가 클 것으로 예상되며 AI 시장의 생태계 변화를 견인하는 역할을 할 것으로 기대된다.

인공지능 동향과 생태계 변화



글 | 윤태복 서일대학교 소프트웨어공학과 부교수

1. 개요

1) 과학기술정보통신부, IT강국을 넘어 AI 강국으로, 2019.12

최근 인공지능(artificial intelligence : AI) 기술과 서비스 분야의 관심이 매우 높다. 인공지능 기술에 기반을 둔 자율주행 자동차, 음성인식 스피커, 휴먼 로봇 등 만화나 영화에서나 볼 수 있었던 소재들이 이제 우리 생활 주변에서 현실화 되고 있는 듯하다. 과거의 인공지능은 컴퓨팅 파워의 한계와 알고리즘의 한계 등으로 현실에 활용하기에는 제한적이었던 것이 사실이다. 하지만 알파고, 딥러닝 등의 등장과 함께 다양한 산업에서 적용하여 그 가능성을 확인하였고, 지금은 국가전략¹⁾으로 수립할 정도로 미래 사회를 위한 중요한 산업 기반 기술로 인정받는 모습이다. 인공지능의 활용가치가 높아지고 비즈니스 모델의 성공 사례가 증가함에 따라 기술에 대한 관심도 높아지고 고도화를 위한 연구도 활발하게 진행되고 있다. 더불어, 인공지능에 기반을 둔 새로운 기술, 새로운 서비스 등을 예측하여 미래 사회를 대비하고자 하는 마음은 당연한 현상일 것이다.

본고에서는 국내외 다양한 기관에서 이야기하는 인공지능 동향을 통하여 급성장하는 기술의 발전과 함께 인공지능 생태계 변화를 예상하고, 기술 중심 고도화에 따른 우려와 이를 위한 방안을 살펴보고자 한다.

2. 인공지능 동향

2) 2020 AI Predictions, IBM AI Research, 2019.12

인공지능에 대한 높은 관심을 보여주듯 연구소, 미디어, 컨설팅 그룹 등 다양한 기관에서 앞다투어 전략적 키워드를 제시하고 있다. 최근 활용 기술을 기반으로 기술 동향을 발표하거나 미래를 예상하며 발전적 비전을 나타내기도 한다.

먼저 IBM에서는 AI의 가능성이 더 많은 확장을 가져오고, AI는 직업이 없어지는 것이 아닌 변화를 가져오며, 신뢰를 위한 AI 설계와 AI를 이용한 친환경 기술, 그리고 보조자 역할의 AI 등을 언급하였다.²⁾ 특정 산업이나 서비스의 발전을 지목하기 보다는 광범위한 활용의 확대를 예상하였고, 인간의 역할이 축소된다는 사회적 우려를 “변화”라는 표현으로 설정한 것이 돋보인다. 신뢰성과 친환경 활용 그리고 보조자 역할을 강조하여 AI의 긍정적 확산을 고려한 것으로 판단된다.

또한, 가트너는 기술의 성숙도를 단계별로 시각화하여 매년 발표하고 있는데, 첫 번째 단계인 혁신적 기술(Innovation trigger)은 관심을 받기 시작하는 시기로 기술의 가치가 검증되지 않은 상태이며 AI Marketplaces, 강화학습, AI 클라우드 서비스 등이 해당한다. 두 번째 단계인 거품의 정점(Peak of Inflated Expectations)은 일부 성공적인 사례와 다수 실패 사례를 양산하는 시기로 챗봇, 딥러닝, 퀀텀 컴퓨팅 등이 해당하며, 세 번째 환멸 단계(Trough of Disillusionment)는 기술의 결과물 제작이 실패하여 관심이 낮아지는 시기로 가상 도우미, 인지 컴퓨팅, 컴퓨터 비전 등이 속한다. 네 번째 계몽 단계(Slope of Enlightenment)는 비즈니스 모델의 성공사례가 늘어나며 투자가 확대되는 시기를 의미하는데 이번 발표에는 해당되는 기술이 없었다. 다섯 번째 생산성 안정 단계(Plateau of Productivity)는 기술이 시장의 주류로 자리 잡는 것을 의미하며 음성 인식, GPU 가속기 등이 해당한다.

3) Gartner, Top Trends on the Gartner Hype Cycle for Artificial Intelligence 2019, 2019. 09

4) 이승민, 정지형, 2020년 AI 7대 트렌드, ETRI Insight, 2020. 01

[그림 1] Gartner Hype Cycle for Artificial Intelligence³⁾



AI Marketplaces와 클라우드 서비스는 AI를 활용한 다양한 기술과 서비스의 저변 확대에 기여하는바가 클 것으로 예상되며 AI 시장의 생태계 변화를 견인하는 역할을 할 것으로 기대된다.

정치, 경제, 기술적 관점에서 인공지능을 바라보는 모습이 다를 수 있는데 국내 ICT분야 대표적인 국가연구기관인 한국전자통신연구원에서는 정치적 관점에서 중국 AI와 AI 내셔널리즘을 언급하였다. 또한, 경제적 관점에서 혁신기능, 증강분석 그리고 창작기능을 선정하였으며 기술적 관점으로 AI 호문쿨루스와 AI 컴퓨팅 폼팩터 등을 트렌드로 선정하였다.⁴⁾ 중국 AI가 가지는 의미는 국가간 경쟁력이 국방이나 인구가 아닌 기술의 주도권으로 흘러가는 양상을 나타낸다. AI를 중심으로 국가 경쟁력을 확보함으로써 강대국 간에 패권 경쟁을 촉발하고 있다. 또한, 라틴어로 난쟁이를 의미하는 호문쿨루스(Homunculus)는 유럽의 연금술사가 만들어 내는 인조인간 또는 만들어내는 기술을 일컫는다. 이는 AI의 무한한 가능성을 과거 연금술에 비유하여 나타낸 것으로 보인다.

인공지능 전문 미디어인 인공지능 신문에서는 2020년을 지배할 인공지능 트렌드로 인력 기술 및 데이터 품질 장벽 완화, AI 기반 시스템의 확장으로 설계 복잡성 증가, 낮은 전력/저비용 임베디드 장치에 인공지능을 구축, 강화학습의 게임에서 실제 산업 애플리케이션으로 이동, AI의 성공적인 구축을 위한 시뮬레이션의 활용을 제시하였다.⁵⁾

조사 대상에 따른 동향을 살펴보면 단순한 기술의 발전에만 초점을 두기 보다는 정치, 경제 이슈에서부터 인식에 대한 변화를 바라는 등 폭 넓은 주제가 나타나고 있다. 이러한 것들이 인공지능이 좀 더 성숙한 모습으로 우리 생활에 자리 잡는데 도움을 줄 것으로 예상된다.

3. AI 기술과 서비스 지원 및 생태계

5) 2020년 인공지능 주요 이슈와 트렌드, 인공지능신문, 2019. 12

6) AI Hub website, <http://www.aihub.or.kr/>

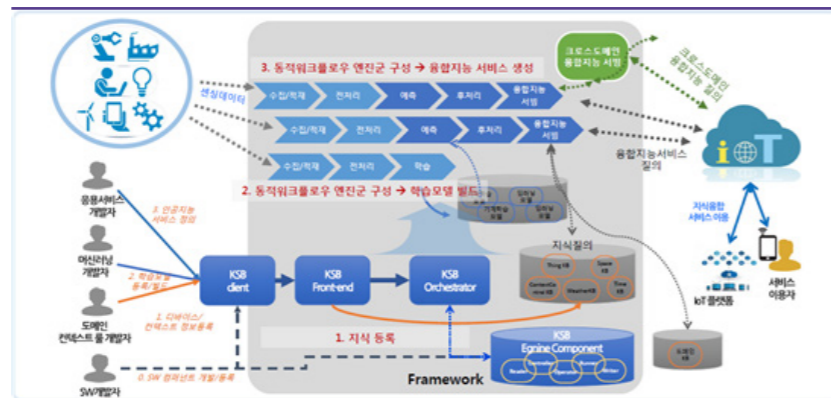
앞에서도 언급했듯이 가트너의 하이프 사이클에서 혁신적 기술(Innovation trigger) 단계의 AI Marketplaces와 AI 클라우드 서비스는 AI 기술의 활용과 생태계 변화에 크게 기여할 것으로 예상된다. AI 기술의 수요와 공급을 연결하고, AI 서비스의 활용과 사례를 공유하며, AI 공급자와 수요자의 경계가 허물어져 기술과 서비스의 확산이 빠르게 진행될 것이다.

[그림 2] 한국정보화진흥원의 AI 허브⁶⁾



국내의 경우 주로 공공기관을 중심으로 기술 저변확대와 활용 확산을 위하여 서비스하고 있는데 한국정보진흥원의 AI 허브와 한국전자통신연구원이 대표적인 예라 할 수 있다. AI 허브는 인공지능 산업 강국 실현을 위해 AI 데이터 기반을 조성하고 누구나 활용 가능한 AI데이터 활용 인프라 구축을 목표로 하고 있다. AI 허브는 AI 데이터, AI 소프트웨어, AI 컴퓨팅, AI 서비스 등을 지원하고 있는데 향후에는 이러한 서비스를 기반으로 AI 생태계 조성을 위한 가상의 공간으로 역할 수행이 가능할 것이다.

[그림 3] 한국전자통신연구원 인공지능 프레임워크 BeeAI⁷⁾



또한, 한국전자통신연구원의 경우 공공 인공지능 오픈 API 데이터 서비스를 통하여 언어 분석 기술, 어휘관계 분석 기술, 질의응답 기술, 음성인식 기술, 발음평가 기술, 이미지 인식 기술, 동영상 인식 기술, 대화처리 기술 등을 서비스 하고 있다. 또한 인공지능 프레임워크 BeeAI 개발하여 자가학습형 지식융합 핵심기술로 소개하고 있다.

4. AI 생태계 변화와 미래

인공지능을 바라보는 시선이 그 어느 때보다 뜨겁다. 폭발적으로 증가하는 인공지능 관련 기술이나 서비스가 때론 혼란스럽기까지 하다. 일반적으로 기술의 급격한 사회적 관심은 버블(Bubble)을 동반하게 되는데, 관심에 비례하는 기대치를 충족하지 못하거나 기술적 한계에 다다른 상실감도 크게 작용하고 관련 산업도 급격하게 위축될 것이다. 하지만, 두 번의 겨울(Winter of AI)을 지낸 인공지능이 맞이하는 세 번째 봄은 이전과는 다른 모습이다. 앞서 소개한 AI 생태계 변화와 같이 수요와 공급의 경계를 허물며 활용도가 높아질 것이다. 오히려 기술의 한계가 아닌 기술의 무한한 가능성에 우려를 나타내고 있는 실정이다.

7) ETRI BeeAI website, <http://www.etri.re.kr>

8) BBC News, <http://www.bbc.com>, 2014. 12

9) Newsweek, <http://www.newsweek.com>, 2018. 04

10) Reddit, <http://www.reddit.com>, 2015. 01

“이론적으로 컴퓨터는 인간의 지능을 모방하고 초월할 수 있다. 생물학적 진화가 느린 인간은 인공지능과 경쟁할 수 없고 결국 대체될 수 있다.”⁸⁾

〈Stephen Hawking, BBC News, 2014. 12〉

“인간보다 지능화된 로봇이 궁극적으로 독재자가 될 가능성이 있다.”⁹⁾

〈Elon Musk, “Do You Trust This Computer?”, 2018. 04〉

“기계는 인류에게 많은 일을 해 줄 것이며, 초지능이 되지는 않을 것이다. 하지만, 수십 년이 지난다면 인공지능은 우려 대상이 될 수 있다.”¹⁰⁾

〈Bill Gate, Reddit-Ask Me Anything, 2015. 01〉

전문가들은 기술적 한계나 제한에서 오는 것이 아닌 급격한 기술 고도화에 따라 발생할 수 있는 문제점을 우려하고 있다. 인공지능 기술의 목적 가운데 “지능을 인위적으로 구현하여 인간과 유사하게 인지(認知)하며 사고(思考)하여 행동(行動)으로 실현하는 것”이 포함되는데, 이를 통하여 인간을 대신하여 일 할 수 있는 기계를 만드는 것이 하나의 예가 될 것이다. 전문가들의 우려가 마치 인간의 불완전성을 다시 상기 시켜주는 느낌이다. 완전하지 않은 인간의 지능을 인공적으로 구현함으로써 발생할 수 있는 문제를 언급한 것으로 보인다.

AI 생태계 변화로 또 한 번 도약을 기대하고 있는 시점에 인공지능이 가져올 새로운 세상을 맞이하고 인간과 시스템이 융합하기 위한 “인공지능 리터러시”의 제고가 필요하다. 이는 인공지능이 사회와 문화의 변화에 적응하고, 올바르게 정착하기 위해 선행되어야 하는 매우 중요한 과정이라 할 수 있다.

ICT ESPRESSO

▶ 콘텐츠

의료·교육용 VR·AR 콘텐츠, 내년부터 게임물 등급 규제 안 받는다

내년부터 의료와 교육을 목적으로 하는 증강·가상 현실(VR·AR) 콘텐츠는 게임물 등급 규제를 받지 않게 된다. 또 VR과 AR 관련 신제품과 서비스의 출시를 먼저 허용하고 필요한 경우 사후에 규제하는 방식이 적용된다.

원문보기

http://news.khan.co.kr/kh_news/khan_art_view.html

▶ 바이오헬스

정부, 디지털 치료제 도입 MOU 체결

보건복지부 국립정신건강센터는 4일 오후 2시 응용소프트웨어 공급업체 웰트와 정신건강 관련 디지털치료제 '리셋(reSET)' 국내도입 업무협약을 체결한다고 밝혔다.

원문보기

<https://www.sedaily.com/NewsView/1Z6G64DRTM/GH01>

▶ 클라우드

국내 클라우드 시장, 코로나19로 클라우드 범위 확대

IT 시장분석 및 컨설팅 기관인 인터내셔널데이터퍼레이션코리아(International Data Corporation Korea, 이하 한국IDC)는 '국내 퍼블릭 클라우드 경쟁 시장 분석 보고서'에서 2019년 국내 퍼블릭 클라우드 시장이 전년 대비 25.2% 성장한 규모에 이른다고 5일 밝혔다.

원문보기

http://www.hellot.net/new_hellot/magazine

▶ 디바이스

웨어러블 압력감응 발광센서, 전기화학발광 기반 개발 성공

기존의 압력감응 센서는 외부의 물리적 자극을 전기 신호로 변환하고 이를 추가적인 장치를 통해 시각화하므로 구조가 복잡하고 즉각적으로 자극을 인식하기가 어려웠다.

원문보기

<http://kidd.co.kr/news/217660>

▶ IoT

5G 기반 산업용 사물인터넷 상용화 성공

한국전자통신연구원(ETRI)이 자체 개발한 5G 표준 규격 기반 산업용 사물인터넷(IoT) 이동통신기술로 경북 경산시 하양읍에 위치한 한국생산기술연구원 스마트공장 제어 시연에 성공했다고 밝혔다.

원문보기

<http://www.koita.co.kr/news/articleView.html?idxno=79352>

▶ 인공지능

'전립선암 98% 감지' 암 정복 나선 인공지능

5일 업계 및 외신에 따르면 피츠버그 대학병원(UPMC)이 AI를 활용해 전립선암에 관한 높은 인식률을 보였다는 연구를 발표했다. 특이도는 97%이며, 민감도는 98%에 이른다. 연구진은 조직세포를 통한 AI 알고리즘 중 최고 수준이라고 밝혔다.

원문보기

<http://it.chosun.com/site/data/html>

▶ SW

SW진흥법, 20년만에 개정...신규 시장 창출 기대

소프트웨어진흥법이 20년 만에 전면개정됐다. 오는 12월부터 본격 시행됨에 따라 소프트웨어 산업이 크게 성장할 전망이다. 이와 맞물려 한국소프트웨어산업협회의 위상이 강화되고, 소프트웨어공제조합도 한층 활성화될 것으로 예상된다.

원문보기

<https://www.kongje.or.kr/news/articleView.html?idxno=730>

▶ 빅데이터

유전체 분석 기업 3사, 국가 바이오 빅데이터 구축 시범사업 진행

국내 대표 유전체 분석 기업 3사가 국가 바이오 빅데이터 구축 시범사업(K-DNA)에 나선다. 정밀의학 생명공학기업 마크로젠은 디엔에이링크, 테라젠바이오와 함께 국가 바이오 빅데이터 구축 시범사업을 진행하기 위해 컨소시엄을 구성하고 관련 업무협약을 체결했다고 4일 밝혔다.

원문보기

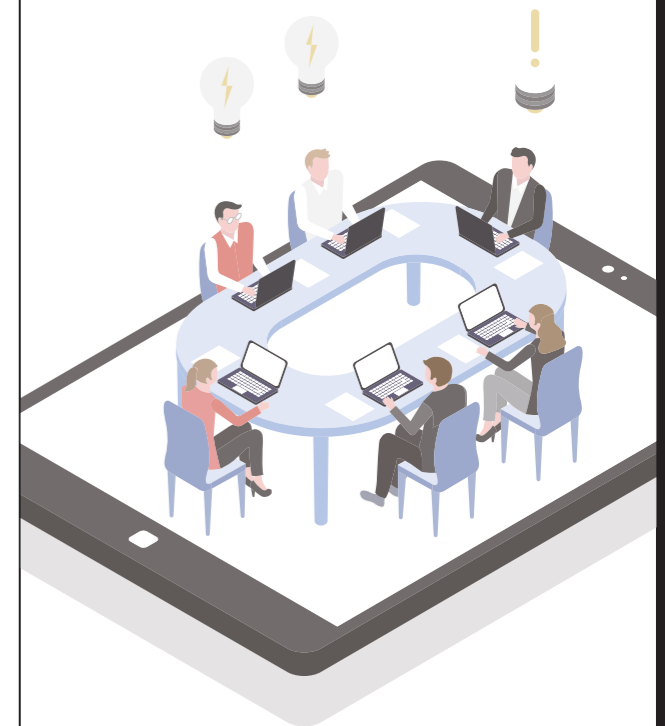
http://it.chosun.com/site/data/html_dir/2020/08/04/html

▶ 네트워크

5G 망구축 기다리는 중소 통신업체 하반기 기대감 UP

상반기 코로나19로 저조한 실적을 기록했던 통신장비 업체가 하반기 기지개를 편다. 한국은 디지털 뉴딜 정책을 펼치는데, 5G 통신망 구축에 속도를 붙인다.

원문보기

<http://it.chosun.com/site/data/html>


ICT
ESPRESSO

인공지능 학습 플랫폼 개발로 에듀테크 기업의 날개를 달다

(주)아이스크림에듀
조용상 대표

기업현황

- Ceo : 조용상
- 업종 : 전자출판업, 인공지능(AI)S/W개발
및 공급, 콘텐츠개발 및 서비스 판매
- 설립연월 : 2013년 4월 21일
- 홈페이지 : www.i-screamedu.co.kr

일반현황

- 수행기관명 : 한국전파진흥협회
- 내역사업명 : 전략시장해외진출지원
- 참여사업명 : 과제 3- 실감형 인공지능 가정교사
시스템 및 콘텐츠 개발

최근 에듀테크 시장이 전 세계적인 성장세를 보이고 있다. 글로벌 리서치 회사인 Holon IQ에 따르면, 에듀테크 시장은 향후 연평균 37%의 성장을 거듭해 2025년에는 약 400조 규모의 시장을 형성할 것으로 전망된다.

특히 인공지능 기반 학습분석 및 이에 따른 개인화 서비스는 매우 높은 시장성과 성장성을 나타낸다. 이 같은 시장 상황에 따라 국내외 많은 기업들이 에듀테크 시장에 뛰어들고 있으며, 인공지능 기반의 학습 플랫폼 개발에 속도를 내고 있다.

국내 디지털 교육 콘텐츠 분야에서 독보적 1위 자리를 지키고 있는 아이스크림에듀도 인공지능 기반 학습 플랫폼 개발에 집중하고 있다. 전 세계적으로 비대면 교육의 중요성, ICT 활용 교육의 필요성이 커지는 상황에 맞춰 인공지능을 교육 콘텐츠에 도입했다.

한국전파진흥협회의 전략시장해외진출지원 사업에 참여해 학습 서비스를 제공하는 데 기반이 되는 다양한 기술들을 개발하고, 세상에 없던 교육 콘텐츠를 만들었다. 소득격차가 학력격차로 이어지지 않는 교육 생태계를 만들기 위해 끊임없이 기술을 개발하고 있는 아이스크림에듀는 에듀테크 분야의 유니콘 기업이 되기 위해 모든 역량을 쏟아붓고 있다.

회사 설립 초기부터 세계적인 교육 회사를 목표로 교육 콘텐츠 개발을 멈추지 않는 아이스크림에듀가 만들 새로운 교육 환경에 기대가 모아진다.

디지털 교육 콘텐츠 1위 기업 '아이스크림에듀'

아이스크림에듀는 2013년에 아이스크림미디어에서 분사한 기업으로, 디지털 교육 콘텐츠인 아이스크림 홈런을 서비스하고 있다. 아이스크림 홈런의 현재 회원은 10만 1천여 명에 달하고, 디지털 교육으로만 2018, 2019년에 2년 연속 1,000억 원 이상을 기록하며 초등 스마트러닝 업계의 독보적 1위 자리를 지키고 있는 기업이다.

아이스크림에듀는 기존 콘텐츠에 첨단 AI 기술을 바탕으로 새로운 AI 브랜드를 개발하며, 미래 교육 환경에 대비하고 있다. 현재 교육 기술과 빅데이터/AI 응용기술을 모두 보유하고 있으며, 클라우드 기반의 빅데이터 아키텍처 개발 기술, 실감형 콘텐츠를 실제 구동하게 되는 디바이스 개발 기술, 봇(BOT)이나 AI 튜터에 필요한 음성 인식과 텍스트 분석 등의 인공지능 기술을 보유하고 있다.

아이스크림에듀의 기술이 특별한 이유는 바로 맞춤형 학습이 가능하다는 것이다. 아이스크림에듀는 학습 능력 진단 및 학습 분석 기술을 통해 사용자에 맞춤형으로 콘텐츠와 서비스를 제공한다.

특히 AI 생활기록부라는 데이터 분석 서비스를 통해 학생, 학부모, 튜터 등 다양한 이해관계자들이 학습 성과에 대해 함께 고민하고 바람직한 개선방안을 찾는 데 도움을 준다.

이러한 기술을 보유한 아이스크림에듀는 개인별로 최고의 학습경험을 줄 수 있는 콘텐츠가 무엇인지를 알아내고 적절한 때와 방법으로 콘텐츠를 제공하기 위해 학습자에게 밀착된 학습 에이전트가 필요했고, 그러한 에이전트를 AI로 구현할 수 있도록 지원사업에 참여했다.

인공지능 기술 활용 콘텐츠 개발

기존의 가상현실이나 증강현실과 같은 콘텐츠 표현 기술과는 다소 차별화된 인공지능 기술을 활용한 콘텐츠 활용 경험을 제공하는 기술이다. 아이스크림에듀는 PDM과 컨소시엄으로 수행 중인 '학습 이벤트 기반의 빅데이터를 활용한 맞춤형 서비스 플랫폼 및 인공지능 기술을 이용한 대화형 학습 튜터 시스템/실감형 콘텐츠 개발 과제'를 통해 실감형 콘텐츠 중에서도 음성인식과 합성을 통해 대화형 학습 경험을 제공할 수 있는 제품을 개발했다.

무엇보다 빅데이터와 인공지능 기술을 활용해 맞춤형 학습 플랫폼을 구현했다는 점이 큰 성과로 여겨진다.

또 초등학생을 대상으로 하던 교육 콘텐츠를 개발해왔던 아이스크림에듀는 최근 중학생을 대상으로 하는 '홈런 중등'이라는 새로운 브랜드를 론칭했다. 또 컨소시엄을 구성해 스타트업 PDM과 함께 미취학 아이들을 대상으로 '리틀 홈런'이라는 새로운 브랜드도 런칭했다.

조용상 대표는 "사업 참여를 통해 아이스크림에듀가 보유한 데이터 처리 능력과 인공지능 활용 역량에 대해 외부 기관들로부터 매우 긍정적인 평가를 받았다"며 "국제표준 규격 데이터도 1일 약 8백만 건 수준에서 과제를 마무리할 때에는 1일 1,500만건 이상으로 약 2배 가까이 증가했고, 내부와 외부 역량이 모두 강화되었다"고 말했다.



콘텐츠 기업에서 에듀테크 기업으로

아이스크림에듀는 이번 사업을 수행하면서 콘텐츠 기업에서 에듀테크 기업으로의 변화에 성공했다. 특히 빅데이터를 도입하면서 조직문화가 데이터를 기반으로 토론하고 의사결정을 하는 모습으로 달라졌다. 학생들을 상담하는 튜터들도 데이터를 활용하고, 경영진은 비즈니스 인텔리전스에 익숙해졌으며, 수작업으로 하던 일들도 RPA로 대체하고 있다. AI과제를 실제 서비스에 적용하면서, 조직문화도 능동적으로 빠르게 변화한 것이다.

이 같은 성과를 낼 수 있었던 비결은 바로 안정적으로 구축된 데이터 인프라에 있다. 아이스크림에듀는 이미 오류없이 인공지능이 바로 학습할 수 있는 형태의 데이터를 국제표준으로 정의했고 안정적인 데이터 인프라 구축도 완성을 한 상태였다. 또 교육산업에서 20년 이상 지식과 경험을 축적한 과제책임자들이 모여 심적 여유를 가지고 과제를 수행할 수 있었다.

조 대표는 "기업이 하고 있는 비즈니스에 지원사업이라는 날개를 단다는 마음으로 큰 그림을 그렸고, 그 틀에서 예측 가능한 변수들을 통제하면서 과제를 수행했다"며 "경영진의 강한 성공 의지도 성과를 내는 데 큰 부분으로 작용했다"고 전했다.



세계적인 교육 기업 목표

아직 한글을 읽고 쓰지 못하는 어린아이의 창의성을 길러주거나 심리적인 안정 상태를 만들어 주기 위해 AI를 활용한 대화형 서비스를 제공해 주는 일, 학습자의 이해 수준과 성향에 따라 맞춤형 학습 서비스를 제공하기 위해 AI 튜터가 친구처럼 밀착해서 함께하는 서비스는 이제 먼 이야기가 아니다. 이러한 서비스는 2020년 가을에 아이스크림 홈런을 통해 만날 수 있게 된다.

아이스크림에듀는 앞으로 비즈니스 로드맵의 최우선 아이템으로 빅데이터와 AI를 배치하고, 퀀텀 점프를 실현할 수 있는 전략 기술로 계속 확대해 나갈 계획이다.

무엇보다 AI가 서비스 인터페이스에 자리 잡으면서 지능형 서비스를 조기에 실현해 학습자들과 함께 보내는 시간과 서비스 대응 폭을 넓혀 나갈 계획이다. 이를 위해 다양한 스타트업 및 콘텐츠 기업들과 제휴와 협력도 폭넓게 추진할 방침이다.

또 글로벌형 서비스들을 구현해 해외 시장으로 의미 있는 첫 걸음을 내디딜 계획이며, 에듀테크 분야의 유니콘 기업이 되기 위해 모든 임직원의 역량을 한 곳으로 모을 계획이다.



조 대표는 “회사 설립 초기부터 세계적인 교육 회사를 목표로 했는데, 이제 이러한 꿈이 곧 현실이 될 것 같다”며 “이제 세계의 훌륭한 교육 콘텐츠들이 잘 활용될 수 있는 생태계를 조성하는 것을 구체화하고 있다”고 말했다.

또 “새로운 목표를 실현하기 위해 빅데이터와 AI를 활용한 교육 서비스 플랫폼을 구축하고 있고, 아이스크림에듀가 구축한 생태계에서 교육 콘텐츠들이 더 빛날 수 있도록 교류와 협력을 더욱 강화해 나갈 것”이라고 밝혔다.

에듀테크 분야의 유니콘 기업이 되기 위해 모든 임직원의 역량을 한 곳으로 모을 계획이다.



미니인터뷰

Q1. 아이스크림에듀가 개발한 교육 콘텐츠만의 차별점은 무엇인가요?

“무엇보다 전통적인 교육의 내용인 지식(하드스킬)과 미래를 대비하기 위해 익혀야 하는 소프트스킬을 균형 있게 구성한 콘텐츠가 차별성입니다. 이번 과제를 통해 상용화에 성공한 AI 튜터는 능동적으로 반응하는 가정교사이자 친구 같은 서비스가 가능합니다. 또 취학 전 아이부터 중학생에 이르기까지 끊임없는 학습경험을 성장일기처럼 기록하고 되돌아보며 성장할 수 있도록 도와주는 서비스가 가장 뚜렷한 차별화 포인트라고 할 수 있습니다.”

Q2. 새로운 목표는 무엇인가요?

“회사 설립 초기에는 콘텐츠 회사로써 세계적인 교육 콘텐츠를 개발하겠다는 꿈이 있었지만, 최근에는 세계의 훌륭한 교육 콘텐츠들이 잘 활용될 수 있는 생태계를 조성하는 것으로 꿈을 구체화하고 있습니다. 새로운 목표 실현을 위해 빅데이터와 AI를 활용한 교육 서비스 플랫폼을 구축하고 있고, 아이스크림에듀가 구축한 생태계에서 교육 콘텐츠들이 더 빛날 수 있도록 교류와 협력을 더욱 강화해 나갈 계획입니다.”

핵심성과

- 1일 2천만 건 이상의 학습 데이터를 실시간으로 처리하는 빅데이터/AI 분석 플랫폼 개발
- 개인별 맞춤형 학습 서비스를 제공할 수 있는 빅데이터/AI 기반 학습 플랫폼 개발
- AI 튜터와 실감형 콘텐츠를 실행할 수 있는 모바일 학습 전용기기 개발

Timeline

2013. 04



주식회사
아이스크림에듀 설립



2018. 12

매출 1천억 원 돌파

2019. 06



코스닥 상장



2019. 12

2년 연속
매출 1천억 S원 상회

5G 시대 핵심 광소자 개발하다

(주)오이솔루션
박용관 대표

기업현황

- Ceo : 박용관
- 업종 : 제조업
- 설립연월 : 2003년 8월 7일
- 홈페이지 : www.oesolutions.com

일반현황

- 수행기관명 : 한국정보화진흥원
- 내역사업명 : 지능정보 네트워크용 광통신 부품 상용화 실증확산사업
- 참여사업명 : 지능정보 네트워크용 광통신 부품 상용화 사업

광통신망의 개발은 정보의 교류가 필수적인 우리 사회에 획기적인 변화를 몰고 왔다. 현재는 우리 생활의 필수로 여겨지는 인터넷, 이메일을 비롯한 온라인 콘텐츠 등은 이러한 광통신 산업 발전의 결과라 할 수 있다.

특히, 광네트워크의 속도 및 용량의 증가는 4차 산업혁명을 이끌었다고 해도 과언이 아니다. 지금까지 이러한 광통신용 부품은 일본 제품이 시장의 대부분을 차지해 왔다. 국내에도 이런 광소자 부품 선도 기업이 있다. 광반도체소자 국산화를 위한 15년 이상 연구개발을 지속해 온 오이솔루션이다.

2003년 8월 설립된 오이솔루션은 광 트랜시버 양산 전문가들이 주축이 돼 세운 광통신용 부품 제조 기업이다. 회사 설립 이래 지속적 연구개발을 통해 무선통신용 광 트랜시버에 특화된 기술력을 보유하고 있으며, 2019년 국내 5G 무선망 포설 시 가장 많은 광모듈을 공급한 회사이다.

광전자 송수신기 솔루션의 선도 업체

회사가 설립된 때는 광통신 사업의 부흥기가 막 끝난 때로 삼성 등 대기업들이 하나둘 사업에서 손을 떼고 있던 시기였다.

이때 미국의 루슨트테크놀로지스 벨연구소(Lucent Technologies Bell Labs) 출신 연구원들과 삼성전자 정보통신사업부 출신의 연구원들이 뭉쳐 회사를 설립했다.

이후 무선 백홀, 광역 통신망(MAN, metro area network), LAN(Local Area Network), SAN(Storage Area Network), PON(Passive Optical Network) 및 HD 비디오 전송을 비롯한 광대역 무선 및 유선 시장을 위한 광전자 송수신기 솔루션의 선도적업체로 성장했다. 핵심사업은 광트랜시버의 개발과 생산을 위한 설계 및 광모듈 제작이다. 뿐만 아니라 핵심 부품인 광학 서브어셈블리(OSA, optical sub assembly) 및 레이저 다이오드 칩 등 광소자 설계 및 제작 기술을 확보하고 있다.



사업 분야 다변화 위해 레이저 다이오드 칩 개발

오이솔루션은 창립 초기부터 광기술원 내 크린룸 및 장비를 활용하여 레이저 칩을 개발하고, 이 중 일부를 트랜시버 제작에 사용 중이었다. 하지만, 중국을 중심으로 공급자가 급격히 늘어나면서 광트랜시버 가격 경쟁이 심화되기 시작했다.

이에 고민하던 회사는 기존의 광트랜시버 중심의 단일사업 구조를 벗어나 광소자를 포함한 사업 다변화를 추진하기 위한 회사 발전 전략을 수립한다. 단순한 자체 사용을 위한 칩 개발에서 벗어나 제품 경쟁력을 갖춘 레이저 다이오드 칩을 개발하기로 결심하고 '지능정보 네트워크용 광통신부품 상

용화 사업'에 참여하게 된다.

사업은 전자통신연구원 호남권 연구센터를 중심으로 광주, 대전 등에 소재한 8개 중소기업이 컨소시엄을 만들어, 25Gbps 급 광소자 4종 및 광부품 4종을 개발하는 것이었다.

오이솔루션은 광소자 중 하나인 'Gbps uncooled DFB laser chip' 개발을 목표로 사업에 참여했다. 사업 중에는 제품의 상용화를 위한 자금 지원뿐 아니라 컨소시엄을 통해 정보를 공유하고 전자통신연구원의 분석 및 측정기술 지원을 받을 수 있었다.



제품의 신뢰성 확보, 사업 성공의 기반

레이저 광소자는 특성을 만족하는 제품을 확보하고 대량생산 체제를 갖추어야 높은 수익성을 확보할 수 있다. 하지만 칩 생산을 위한 전용 라인을 구축하고 생산설비 및 공정기술을 확보하기 위해서는 장기간에 걸친 연구개발 및 생산 경험 이 축적되어야 한다. 오이솔루션의 칩 사업의 경우에는, 아직 타 기업에 칩을 공급해본 이력이 없다는 점도 큰 장벽이었다.

사업 다변화라는 전략을 세우고 수년 동안 개발인력 및 자체 생산설비 보유를 위한 투자를 계속해 왔지만, 제품에 대한 고객 평가를 받고 지속적으로 제품 특성을 개선하기 위해서는 자신들이 개발한 칩이 제대로 된 제품이라는 것을 검증하는 것이 무엇보다 중요했다.

오이솔루션은 사업을 진행하며 85도 환경에서 25Gbps 고속 구동이 가능하다는 것을 검증하는 것을 주요 목표로 삼았다. 더불어 uncooled(비냉각 방식) 구동에 적합한 신뢰성을 확보하는 것이 중요한 과제였다.

자체적으로 만든 고온 고주파 특성 분석설비에서 측정한 특성만 가지고는 다양한 고객사 구동환경에서 칩이 문제없이 작동하는지 확인하기 어려웠다. 하지만 전자통신연구원의 검증된 측정설비를 이용한 교차검증을 통해 제품 특성에 대한 확신을 얻을 수 있었다.

오이솔루션의 김인 상무는 “개발하려는 다이오드 칩의 특성을 검증하고 완성도를 높이기 위해 지속적인 개발자원을 투입되어야 했다. 사업을 통해 새로운 기술 개발을 위한 재원을 지원받을 수 있었다. 또한 고속 광소자의 특성 평가에 전문연구기관의 도움도 받았다.”라고 사업에 대해 설명했다.

사업 과정 중 초도개발품을 사용하여 2,000시간 장기 신뢰성 평가를 진행한 오이솔루션은 이후에도 검증을 진행하여 현

재는 5,000시간 이상 신뢰성 결과를 확보했다. 이를 통해 칩 판매에 필요한 제반 성적서 등을 확보할 수 있게 되었다는 것이 회사 측의 설명이다.

“사업을 통한 개발비 지원과 특성검증 등이 신규 사업 시장에 진입하는데 큰 도움이 되었습니다.”

자체 개발한 칩을 사용한 광트랜시버, 해외 시장 경쟁력 강화

오이솔루션은 사업을 통해 확보된 25Gbps uncooled DFB laser 기술이 전 세계적으로 5G 무선망이 확대되면서 핵심 광소자로 사용될 것으로 기대하고 있다.

이미 데이터센터 등에 사용이 많아지면서 일부 공급 부족 현상이 발생하고 있다. 이러한 상황에서 중국 내 광트랜시버 업



체 등에 샘플 평가 및 초도 물량 공급하며 해외 시장 공략을 위해 노력 중이다.

갈수록 광트랜시버 시장은 경쟁이 격화되고 있으며, 이미 저가 시장은 중국 업체 중심으로 재편되고 있는 상황이다. 기존의 사업구조라면, 오이솔루션은 가격 경쟁력 약화로 인해 특정 무선망에 사용되는 특화 제품의 매출현황에 따라 회사의 실적이 널뛰는 위험한 상황에 직면할 수 있는 상황이었다.

이러한 시장 환경에서 칩 사업 매출을 통한 가시적 경영성과와 자체 칩을 사용한 광트랜시버 제품의 경쟁력 강화는 기존 사업의 경쟁력도 강화되는 이중 효과로 나타나고 있다.

광트랜시버 업체가 증가하고 5G 무선망 및 데이터센터용 25Gbps 레이저 칩의 수요가 증가함에 따라 새로운 칩 제조

업체들이 계속 시장에 참여하고 있다. 이에 칩 가격이 하락하고 광소자 사업의 수익성은 점차 낮아질 것으로 예상된다. 하지만 오이솔루션은 광트랜시버와 광소자 사업을 함께 가지고 있어, 칩 사업에 발생하는 위험요소가 광트랜시버 사업에는 기회가 될 것으로 예상하고 있다.

광소자 사업용으로 양자우물구조를 성장할 수 있는 MOCVD 설비를 보유하고 Epi 웨이퍼를 자체 제작하고 있어, 고객사의 요구에 따라 제품의 변경 및 개선이 가능하다는 점도 세계시장 경쟁에서 우위를 점할 수 있는 요인이 되고 있다.

민첩하고 유연하게 시장에서의 빠른 적응력을 가치로 글로벌 기업을 목표로 성장하고 있는 (주)오이솔루션. 앞으로도 광통신 산업 분야의 선도적 기업으로서 국가를 대표하는 글로벌 기업으로 성장하기를 기대해 본다.



미니인터뷰

Q1. 이번 사업 참여로 인한 성과는 무엇인가요?

“85도 환경에서 25Gbps 고속구동이 가능하다는 것을 검증할 수 있었으며 이에 대한 신뢰성을 확보하였습니다. 자체적으로 만든 고온 고주파 특성 분석설비에서 측정한 특성만 가지고는 다양한 고객사 구동환경에서 우리 칩이 문제없이 작동하는지 확인하기 어려웠는데, 전자통신연구원의 검증된 측정설비를 이용한 교차검증을 통해 제품 특성에 대한 확신을 얻을 수 있었습니다.”

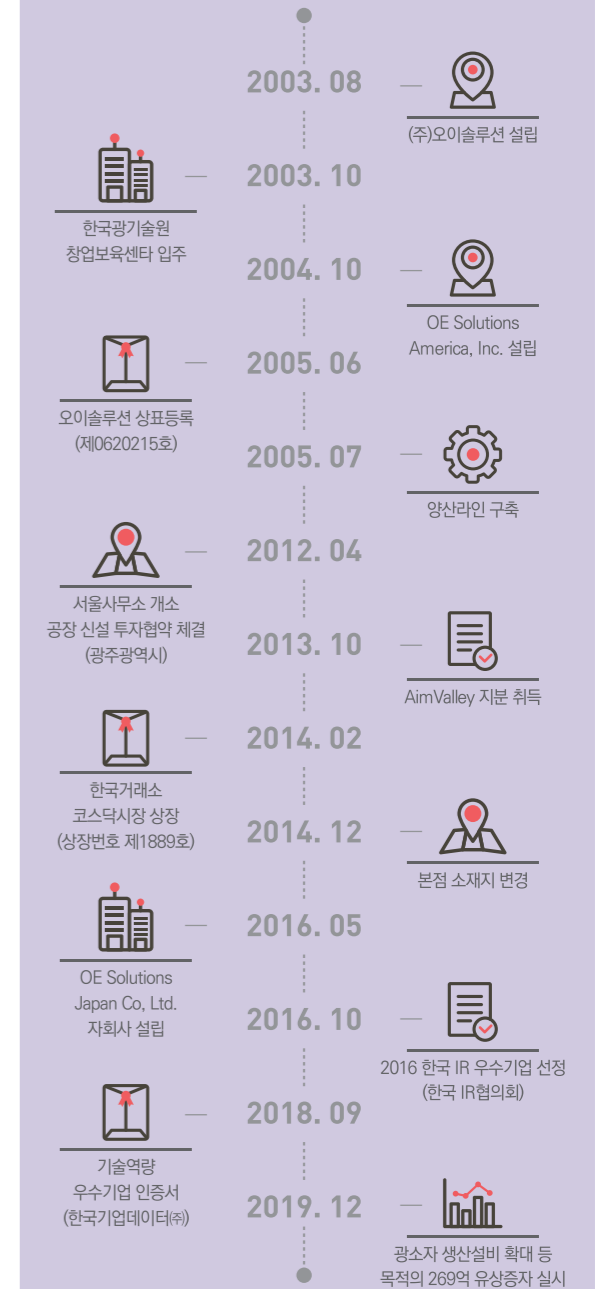
Q2. 사업의 성과에 대한 활용방안과 기대되는 점은 무엇인가요?

“사업에 참여해서 오이솔루션이 확보하게 된 25Gbps uncooled DFB laser는, 2020년 이후 전 세계적으로 5G 무선망이 확대되면서 핵심 광소자로 사용될 것으로 기대되고 있습니다. 데이터센터 등에 사용되는 수요와 함께 이미 공급 부족이 발생하는 상황이 일부 발생하고 있으며 중국 내 광트랜시버 업체 등에 샘플 평가 및 초도 물량 공급이 진행되고 있습니다.”

핵심성과

- 5G 및 data center 용 수요 급증 예상되는 25Gbps 급 uncooled DFB 레이저 소자 개발
- 2020년 칩 사업화 통해 중국 트랜시버 업체에 소자 판매 개시

Timeline



보조금 부정수급 예방안내문

보조금을 용도와 목적에 맞게 사용해야 합니다.

보조금은 반드시 해당 사업의 교부 목적 및 용도에 따라 사용되어야 하며, 다른 용도(목적)로 사용하면 제재(환수, 수행배제, 제재부가금)대상이 됩니다.

*보조금 관리에 관한 법률 제22조(용도 외 사용 금지)

보조금을 부정으로 사용하면 보조금을 반환(환수)합니다.

보조금을 용도(목적) 외로 사용한 경우, 거짓 신청이나 그 밖의 부정한 방법으로 보조금을 교부받은 경우 보조금 일부 또는 전부를 환수합니다.

*보조금 관리에 관한 법률 제31호(보조금의 반환)
제33호(보조금수령자에 대한 보조금의 환수)

보조금을 부정으로 사용하면 제재부가금을 부과 합니다.

제재부가금은 위반행위 등에 따라서 환수되는 보조금의 최고 5배까지 부과하여 징수하게 됩니다.

*보조금 관리에 관한 법률 제33조의2(제재부가금 및 가산금의 부과·징수)
*동법 시행령 제14조의2(제재부가금 및 가산금의 부과·징수 기준 등)

위반행위	제재부가금 부과율
거짓 신청이나 그 밖의 부정한 방법으로 보조금을 교부받은 경우	500%
보조금을 다른 용도에 사용한 경우	300%
보조금 교부 결정의 내용 또는 법령에 따른 중앙관서의 장의 처분을 위반한 경우	200%
보조금 또는 간접 보조금을 지급받기 위한 요건을 갖추지 못한 경우	100%

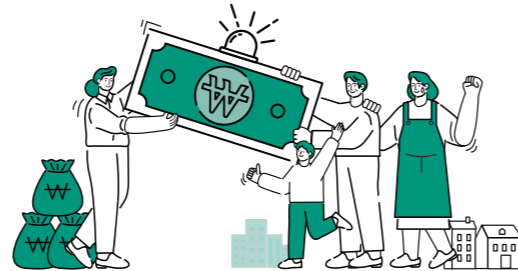
보조금을 부정으로 사용하면 보조사업 수행에서 배제 됩니다.

보조금의 일부 또는 전부 환수명령을 받은 경우, 보조금 교부결정 취소명령을 받은 경우 해당 사업을 수행할 수 없게 됩니다.

*보조금 관리에 관한 법률 제31조의2(보조사업 수행배제 등)

KCA 한국방송통신전파진흥원

과학기술정보통신부



부정수급 의심 사례 유형 및 자체 점검

패턴 ① 허위 인력 인건비 지급

허위 인력에게 인건비를 지급하는지 여부

- 실제 회사에 근무하지 않는 의심 인력에 인건비 지급 여부
- 사업기간 내 인건비 수령자의 근무여부 탐지·판정

패턴 ② 가족을 보조사업자로 선정

가족을 보조사업자로 선정하는지 여부

- 하위 보조사업자가 상위 보조사업 담당자 등의 가족이 대표 또는 임원인 사업자를 선정했는지 여부 점검

패턴 ③ 동일 거래처 기준 분리계약

동일 거래처 대상 다수 건으로 분리계약 체결 여부

- 동일 거래처 대상 일반·수의 및 분리 계약 진행 여부
(계약 누적건수가 2건이상 or 합계 5천 만원 이상)

패턴 ④ 휴·폐업 기간 중 보조금 집행

보조사업자의 휴폐업기간에 집행여부 점검

- 휴·폐업 기간과 집행일 비교 후 집행했는지 확인
- 보조사업자의 휴업기간 중 집행기록

패턴 ⑤ 집행계획 과다 변경

예산 집행계획의 변경 과다한 경우

- 예산 집행계획(보조세목, 세목 금액) 빈번한 변경
(변경된 빈도가 45% 이상인 경우)

패턴 ⑥ 사업 종료 후 카드 구매 취소

보조사업 종료 후 보조금 카드 취소 여부

- 보조사업 수행 종료 후 전용카드 거래를 취소한 경우
- 사업종료 12개월 이내 취소 건(1건 이상)에 대한 점검

알림
Talk

<알림 Talk>에서는 한국방송통신전파진흥원
기금사업관리본부의 정보통신방송사업 관련 행사 일정을 공유합니다.

#

#KCA #정보통신방송사업

< 한국방송통신전파진흥원 >

'20년도 정보통신방송사업 (비R&D) 진도점검 시행

평가목적 : 사업별 상반기 주요 추진실적 점검 및
결과 환류

평가대상 : 22개 수행기관의 163개 협약사업

평가방법 : 비대면 서면평가(PMS 온라인 접수)

평가일정 : '20.08.10.(월) - 08.31.(월) (15일)

평가위원 : 산·학·연 외부전문가 총 60명(분야별 2명)

결과보고 및 수행기관 통보 : 9월 2주차



< 한국방송통신전파진흥원 >

'20년도 정보통신방송사업 평가위원 인력풀 확대

목 적 : 정보통신방송사업 평가업무 및 우수성과
사례 선정, 자문 등의 업무에 활용

모집분야 : 국제협력, 인프라 구축 및 환경개선,
기초 및 전문 인력양성, 산업 정책연구,
창업 및 글로벌화, 콘텐츠 제작

등 록 : 전문가인력풀시스템
(<https://www.kca.kr/pool>)
회원가입 후 등록



08 AUGUST						
Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
9	10	11	12	13	14	15
	<ul style="list-style-type: none"> • EBS 2020년 가을 편성 프로그램 외주제작사 공모 마감	<ul style="list-style-type: none"> • NIA 2020년 가명·익명 조치 컨설팅 수요기업 모집 마감	<ul style="list-style-type: none"> • NIA 2020년 1차 전자정부 Young Frontier 과정 교육생 모집 마감	<ul style="list-style-type: none"> • KEA IoTech+ 지원사업 통합 모집 마감	<ul style="list-style-type: none"> • NIPA 2020년 국민 생활 문제 해결을 위한 '술·직 챌린지' 접수 마감	
					<ul style="list-style-type: none"> • NIA 국민행복 IT 경진대회 접수 마감	
					<ul style="list-style-type: none"> • RAPA '생활환경 전자파 바로알기' 동영상·웹툰 공모전 개최	
16	17	18	19	20	21	22
	<ul style="list-style-type: none"> • NIPA 2020년 클라우드 서비스 해외진출 지원사업 참가기업 모집 마감	<ul style="list-style-type: none"> • KCA 2020년 방송프로그램 제작 지원 사업 추가공모 마감	<ul style="list-style-type: none"> • KISIA 2020 보안솔루션 온라인 홍보관 참가기업 모집 마감	<ul style="list-style-type: none"> • KISIA 정보보호산업 맞춤형 인재양성 과정 교육생 모집 마감	<ul style="list-style-type: none"> • NIPA 2020년도 3D프린팅 산업발전 유공자 포상계획 공고 마감	
	<ul style="list-style-type: none"> • KCA 경기스마트 미디어센터 신규 입주기업 모집 마감	<ul style="list-style-type: none"> • TTA 자율주행 차량통신 기술(V2X)기업 해외진출 컨설팅 지원사업 이용기업 모집 마감			<ul style="list-style-type: none"> • IITP 기술로드맵2025 의견수렴 마감	
		<ul style="list-style-type: none"> • KAIT 온라인 전시회 참가기업 모집 마감				
23	24	24	25	26	27	28



2020 대한민국 ICT Innovation Awards 표창 수여계획 연장공고

2020년 6월 22일^(월)~8월 31일^(월)

목적

- ICT 융복합 활용을 통해 '국가경제발전'에 기여한 자 및 우수 기업·기관에 대한 장관표창 수여로 우수사례 전파 및 국민인식 제고
- ICT 융복합을 산업 분야로 확산시키고 관련 종사자들의 사기 고취

수여 규모

- 과학기술정보통신부 장관표창 26점(개인 13, 단체 13), 주관기관상 7점

포상 분야

개인

구분	신청대상 및 자격
ICT 종사자/비 ICT 종사자	ICT융합·활용을 확대하여 산업과 국가경쟁력 강화, 일자리·신시장·신산업 창출 및 기존산업 고도화 등을 통한 국가 경제 발전에 기여한 자

단체

구분	신청대상 및 자격
ICT 기업(개발·보급)	ICT개발·보급을 통하여 양질의 일자리·신시장·신산업 창출 및 기존산업 고도화 등 국민의 삶의 질 향상과 국가 경제 발전에 기여한 단체
비 ICT 기업(융합·활용)	ICT를 융합·활용하여 산업 경쟁력 향상, 일자리·신시장 창출 및 기존산업 고도화 등 국민의 삶의 질 향상과 국가 경제 발전에 기여한 단체

제출 서류

- (공동) 장관표창 신청서, 공적조서, 동의서, 추가 공적입증자료(자유)
- (개인) 인사기록카드
- (단체) 기술개발 설명서, 사업자등록증, '19년 재무상태표 및 손익계산서(사본)

접수 방법

- 전자우편(inno@kfict.or.kr)으로 제출
- * 사진, 서명 및 도장 등은 이미지로 첨부하여 한글파일(hwp)로 제출
- * 접수된 서류는 반환하지 않으며, 표창대상자로 선정 시 개별 통보

기타 안내

- 제출서류양식, 자격기준 및 추천제한 등의 기타 상세안내는 홈페이지 참조
- * 홈페이지: 과학기술정보통신부(www.msit.go.kr)
- 정보통신산업진흥원(www.nipa.kr)
- 한국정보방송통신대연합(www.kfict.or.kr)
- 문의처: 한국정보방송통신대연합 사무국
- (T.02-2132-2114, T.02-2132-2116)

※ 추후 자격기준 미달 또는 추천제한에 해당하거나, 공적이 거짓으로 판명 될 경우 장관표창이 취소됨을 안내드립니다.

경쟁력 있는 표준 강소기업 육성과
국제표준화 대응역량 강화

ICT 표준 전문인력 양성교육

한국정보통신기술협회(TTA)에서 ICT 표준 기반의 중소기업 혁신 성장을 견인할 '신진 글로벌 ICT 표준 전문인력'을 양성하기 위해 전문교육 프로그램을 시행합니다. 많은 관심과 참여 바랍니다.

교육대상 ICT 국제표준화 활동에 관심있고, ICT 연구개발과 영어 역량을 갖춘 기업 재직자 및 대학원생 등
* 수강인원 : 18개 과정별 30명

교육내용 D.N.A + ICT 융합 기술 분야 표준화개론과 사례 분석 중심의 입문/기본과정, 국제표준화 실무/전략과정

'ICT R&D 기술로드맵 2025' 온라인 공청회 안내

'20. 7 .27(월)~8. 21(금)

이메일 송부(roadmap2025@iitp.kr)

* 이메일로 의견 보내주실 때 메일 제목에 기술분야 명시 부탁드립니다.
(예시 : 이동통신_기술로드맵 공청회 의견 송부)



순번	분야	로드맵 보시는 곳(IITP 유튜브)	발표자
1	종합편	https://www.youtube.com/watch?v=Xsg6FdO3rSY	IITP 박준성 기술기획단장
2	ICT융합	https://www.youtube.com/watch?v=wWaOwR-ukfg	IITP 김연배 ICT융합PM
3	이동통신	https://www.youtube.com/watch?v=4i0XQfS44co	IITP 최성호 통신·전파PM
4	네트워크	https://www.youtube.com/watch?v=gNMi1tTJ4f8	
5	전파/위성	https://www.youtube.com/watch?v=TbuW5z8s5jU&t=0s	
6	사물인터넷	https://www.youtube.com/watch?v=xrTBIL5_5ag	
7	자율자동차	https://www.youtube.com/watch?v=IW9cN-6-7PY	IITP 김형철 SW·클라우드PM
8	SW/컴퓨팅/클라우드	https://www.youtube.com/watch?v=26el7nwyh-4	
9	인공지능/빅데이터	https://www.youtube.com/watch?v=_XR7kJO-6xl	IITP 이현규 인공지능/데이터PM
10	방송/미디어	https://www.youtube.com/watch?v=H0DU8e7n25E	IITP 이준우 방송/콘텐츠PM
11	디지털콘텐츠	https://www.youtube.com/watch?v=pBpJVcl65Z8	
12	스마트디바이스	https://www.youtube.com/watch?v=qQBzdTza1U	IITP 오윤제 디바이스·양자PM
13	지능형 반도체	https://www.youtube.com/watch?v=s8gwK0kARpo	
14	양자정보통신	https://www.youtube.com/watch?v=reCwo6MWW2E	
15	차세대보안	https://www.youtube.com/watch?v=hyd4Cw7CKj0&t=13s	IITP 정현철 차세대보안PM
16	블록체인	https://www.youtube.com/watch?v=h1pGa_GpAZM	IITP 김종현 블록체인PM

일자리정책 및 NEWS



일자리뉴스

02

고용부, 8.3.부터 “일자리창출 유공” 정부포상 접수 시작

※ 출처
고용노동부
(2020.08.03)

원문보기
http://www.moel.go.kr/news/eneews/report/eneewsView.do?news_seq=11244

- 고용노동부는 8.3.부터 8.31.까지 “2020년도 일자리창출 유공 정부포상”을 위한 신청을 받는다. “일자리창출 유공 정부포상”은 각계각층에서 일자리창출을 위해 기여한 개인과 단체를 포상하는 것으로, 2009년부터 시행해 왔다.
- 올해에도 사회의 각 분야에서 일자리를 늘리거나 일자리의 질을 앞장서서 개선하는 등 일자리창출에 공적이 큰 개인과 단체를 적극적으로 발굴하여 포상할 계획이다.
- 특히, 노동시간 단축, 일.생활 균형 실천, 비정규직의 정규직 전환, 청년고용 확대(해외진출) 등 좋은 일자리 창출에 앞장선 개인과 단체가 정부포상을 받을 수 있도록 할 계획이다.

01

고용노동부, 2021년 최저임금 시간급 8,720원으로 고시

※ 출처
고용노동부
(2020.08.05)

원문보기
http://www.moel.go.kr/news/eneews/report/eneewsView.do?news_seq=11245

- 고용노동부는 2021년도 적용 최저임금을 시간급 8,720원(인상률 1.5%, 중 130원)으로 8월 5일(수) 고시하였다.
- 이를 월급으로 환산할 경우 1주 소정근로 40시간 근무 시(유급 주휴 포함, 월 209시간 기준) 1,822,480원이며, 업종별 구분 없이 전 사업장에 동일한 최저임금이 적용된다.
- 최저임금위원회는 이해관계자 간담회(15회), 권역별 토론회(5회), 현장방문(2회) 및 9차례의 전원회의를 거쳐서 심의.의결했으며, 고용부는 7.20. ‘2021년 적용 최저임금안’을 고시하였고 7.30.까지 이의제기 기간을 운영했으며, 노사단체의 이의제기는 없었다.
- 정부는 내년도 최저임금의 현장안착을 위해 홍보.안내 활동, 노무관리 지도 및 근로감독 등을 실시할 예정이다.

일자리정책

03

폴리텍-하나금융, 디지털 뉴딜 선도 인재 양성 박차

※ 출처
고용노동부
(2020.07.31)

원문보기
http://www.moel.go.kr/news/eneews/report/eneewsView.do?news_seq=11239

- 한국폴리텍대학(이사장 이석행, 이하 폴리텍)과 하나금융그룹이 ‘디지털 뉴딜’선도 인재 양성에 박차를 가한다. 대학은 기업이 필요로 하는 인재를 키우고, 기업은 사회공헌 활동의 일환으로 청년 일자리 창출에 기여하는 형태다.
- 이를 위해, 폴리텍과 하나은행(은행장 지성규)은 31일 서울 중구 하나은행 본점에서 디지털 인재 양성 지원을 위한 장학금 전달식 행사를 했다. 이날 지성규 은행장은 폴리텍 장학생 대표 8명에게 장학증서를 수여했다.
- 특히, 이번에 하나은행이 전달한 장학금 4억 원은 단일 규모로 역대 최고 금액, 최다 수혜 인원이라 의미를 더했다. 장학금 4억 원은 민간에 공유하는 디지털 콘텐츠 개발 스튜디오, 공동실습장(러닝팩토리) 운영 지원 학생 등 747명에게 지급된다.

여러분의 일자리를 공유합니다!

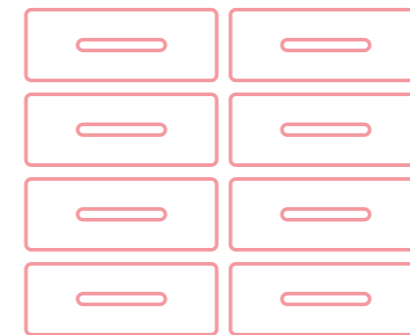
#취업성공
#대박기원

01

한국데이터산업진흥원

2020년 한국데이터산업진흥원 제6차
직원 채용 공고 (8.03-8.14) ▶

- 채용분야 : 인사, 사업기획 및 관리,
사업지원 등
- 채용인원 : 25명



이번에 채용하는 회사는?

기업명	(주)판게아솔루션
채용분야 (주요업무)	웹개발 · Java·JSP, HTML, Ajax
지원자격	· 신입
자격요건	· 학력, 나이, 성별, 무관
공고기간	2020.07.13. ~ 2020.09.11.
공고 원문	http://www.saramin.co.kr ▶

기업명	(주)래디우스랩
채용분야 (주요업무)	온라인 콘텐츠 기획·관리·운영 · 홈페이지 인터페이스, 메뉴 등에 대한 기획·개발·관리
지원자격	· 신입/경력
자격요건	· 대졸 이상 (2~3년), 나이, 성별 무관
공고기간	2020.08.05. ~ 2020.09.04.
공고 원문	http://www.saramin.co.kr ▶

