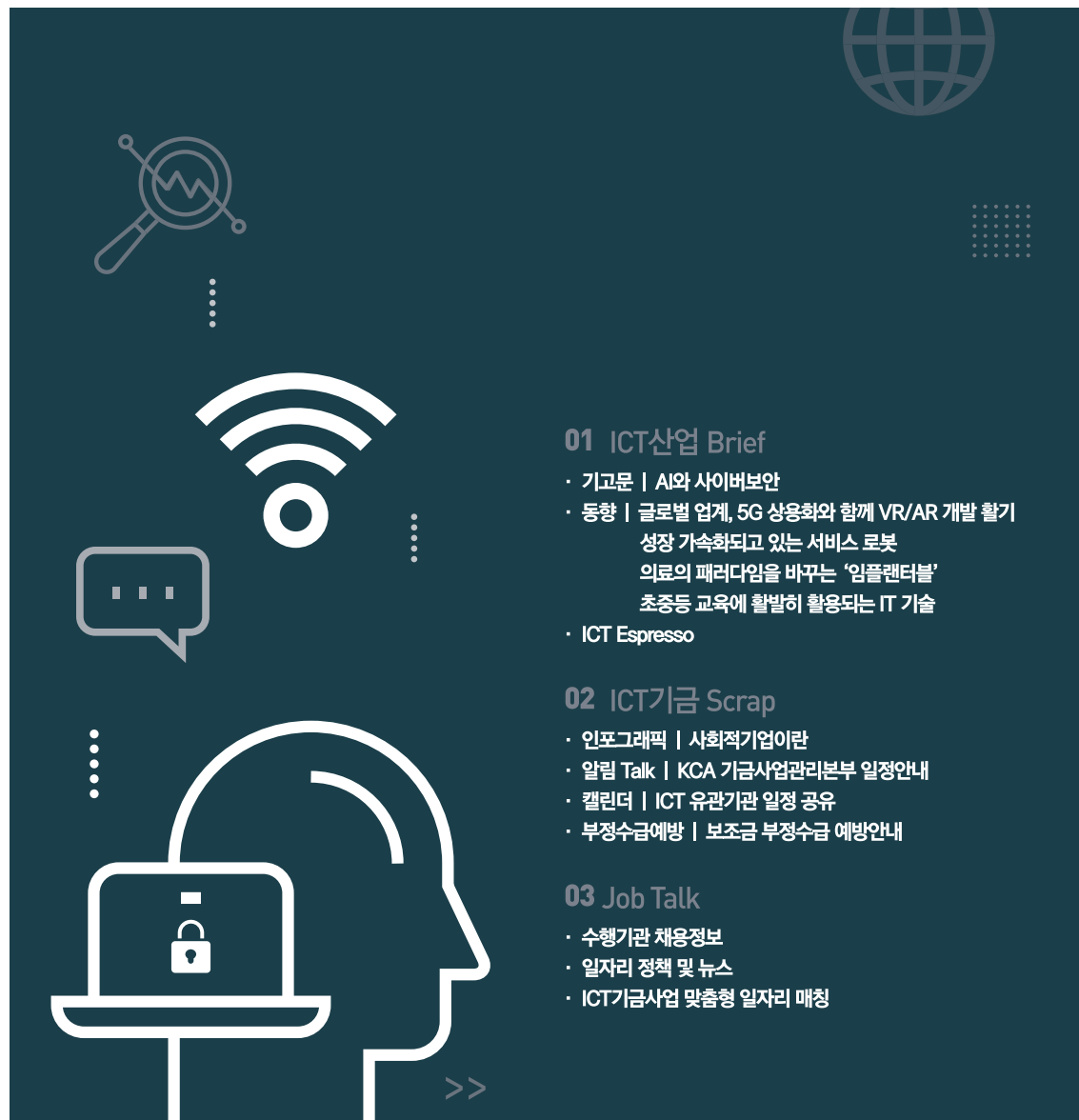


ICT산업 HOT CLIPS

ISSUE 2020.01.09
N0.37

Information & Communication Technology



The main content area features a dark blue background with white line-art icons. At the top left is a magnifying glass over a line graph. Below it is a Wi-Fi symbol. To the right of the Wi-Fi symbol is a speech bubble with three dots. At the bottom left is a profile of a head with a laptop inside, displaying a padlock icon. To the right of the head is a Wi-Fi symbol. At the top right is a globe icon. In the center, there is a list of contents.

01 ICT산업 Brief

- 기고문 | AI와 사이버보안
- 동향 | 글로벌 업계, 5G 상용화와 함께 VR/AR 개발 활기 성장 가속화되고 있는 서비스 로봇 의료의 패러다임을 바꾸는 '임플랜터블' 초중등 교육에 활발히 활용되는 IT 기술
- ICT Espresso

02 ICT기금 Scrap

- 인포그래픽 | 사회적기업이란
- 알림 Talk | KCA 기금사업관리본부 일정안내
- 캘린더 | ICT 유관기관 일정 공유
- 부정수급예방 | 보조금 부정수급 예방안내

03 Job Talk

- 수행기관 채용정보
- 일자리 정책 및 뉴스
- ICT기금사업 맞춤형 일자리 매칭





ICT산업 HOT CLIPS

ISSUE 2020.01.09 NO.37

Contents

01

Chapter

ICT산업 Brief

기고문 | AI와 사이버보안

동향 | 글로벌 업계, 5G 상용화와 함께 VR/AR 개발 활기

성장 가속화되고 있는 서비스 로봇

의료의 패러다임을 바꾸는 '임플랜터블'

초중등 교육에 활발히 활용되는 IT 기술

ICT Espresso

02

Chapter

ICT기금 Scrap

인포그래픽 | 사회적기업이란

알림 Talk | KCA 기금사업관리본부 일정안내

캘린더 | ICT 유관기관 일정 공유

부정수급예방 | 보조금 부정수급 예방안내

03

Chapter

Job Talk

수행기관 채용정보

일자리 정책 및 뉴스

ICT기금사업 맞춤형 일자리 매칭



AI와 사이버보안

최근 주요 사이버보안 기업들은 사이버위협 분석 및 예측 역량을 높이고 우수한 기술력을 확보하기 위해 경쟁적으로 AI 기술을 적용하고 있으며, 이에 따라 사이버보안 분야에서 AI에 대한 의존도는 빠르게 확산될 전망이다.



글 | ICT & 사이버보안 애널리스트 이응용



은 AI의 예측 역량을 이용하여 적대자의 공격 징후를 사전에 예측하고, 공격 시도를 사전에 포착할 수 있는 가능성을 높일 수 있다.

AI를 이용한 사이버공격 고도화

사이버공격자들은 AI를 이용하여 기존의 유행하던 사이버공격을 고도화하고 있다. 해커들은 AI 기술, 머신러닝 기반의 기술을 개발하여 AI 기반으로 공격 탐지가 거의 불가능한 악성코드를 배포할 수 있다. 또한 사이버공격 탐지 시스템을 우회하고, 사회적 공격기법을 이용하여 공격대상의 민감한 정보를 찾아내서 악용하는 스마트 피싱 등 기존 공격을 더욱 고도화하고 있다. 아울러, IoT 기술의 발전과 함께 냉장고, TV 등 다양한 가전기기들이 네트워크로 연결된 디지털홈에서 AI를 기반의 사이버공격도 현실화되고 있다. 악의적인 공격자들은 컴퓨터 비전, 안면인식 등의 AI 기술을 이용하여 TV 뉴스를 진행하는 앵커의 얼굴이나 음성을 변조해서 새로운 유형의 가짜 뉴스를 퍼뜨릴 수 있다.

예를 들어, 미국 트럼프 대통령, 오바마 전 대통령 등 유명인들의 얼굴을 변조해서 개인의 명예를 심각하게 침해하는 사례가 발생하고 있다. 구글의 오픈소스플랫폼인 TensorFlow의 FakeApp를 이용해서 실제와 구별하기 어려운 가짜 얼굴도 손쉽게 생성할 수 있다. 아울러, AI 기반 사이버공격은 군사영역과 연계될 때 국가사회에 중대한 위협을 초래할 수 있다. 최근 미국과 중국 등 군사 강국들이 AI 무기 개발을 강화하면서 사이버전 우려가 높아지고 있으며, 자율적인 군용 드론이 현재 실전에서 활용되는 사례도 증가하고 있다. 지난 9월 익명의 공격자들은 10개의 드론을 이용하여 전 세계 최대 석유탄처리시설인 사우디

사이버보안 환경의 변화

4차산업 혁명의 핵심기술로 불리는 AI 기술은 급속히 모든 산업영역에 영향을 끼치고 있으며, 사이버보안 영역도 예외는 아니다. 최근 주요 사이버보안 기업들은 사이버위협 분석 및 예측 역량을 높이고 우수한 기술력을 확보하기 위해 경쟁적으로 AI 기술을 적용하고 있으며, 이에 따라 사이버보안 분야에서 AI에 대한 의존도는 빠르게 확산될 전망이다. 시장조사기관인마켓앤마켓은 전세계 사이버보안 분야의 AI 시장 규모가 2019년 88억 달러에서 연간 23.3% 증가하여 2026년에는 380억 달러 이상으로 증가할 것으로 전망했다.

한편 사이버보안 분야에서 AI의 영향력은 다른 산업분야와 다르게 창과 방패가 있어, 쌍방 모두에게 AI가 영향을 끼친다는 점이다. 창 의 역할을 하는 사이버공격자들은 AI, 머신러닝 기술을 이용하여 공격대상의 취약점을 빠르게 찾아내고, 자율적 AI 시스템을 이용해서 목표물을 공격함으로써 익명성을 높이면서 보다 정밀한 공격을 수행할 수 있다. 반면 방패의 역할을 수행하는 사이버방어자들

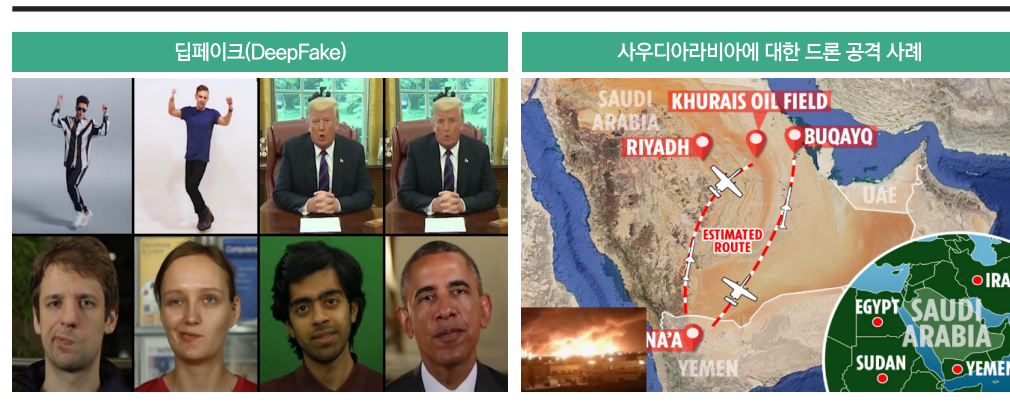
아라비아의 유전시설들을 공격했다. 이로 인해 대형 화재로 사우디아라비아 일일 석유 생산량의 약 절반이 생산이 중단되는 대형사고가 발생하여 국제 유가가 급증하는 등 전 세계를 충격을 빠트렸다.

AI 기반한 사이버보안 역량 강화

오늘날 기업들은 사이버위협이 급증하는 상황에서 사이버보안 인재를 확보하는 것은 어려운 상황에 직면해서 AI를 이용한 사이버보안에 대해 관심이 높다. 오늘날의 사이버보안 기업 또한 보안

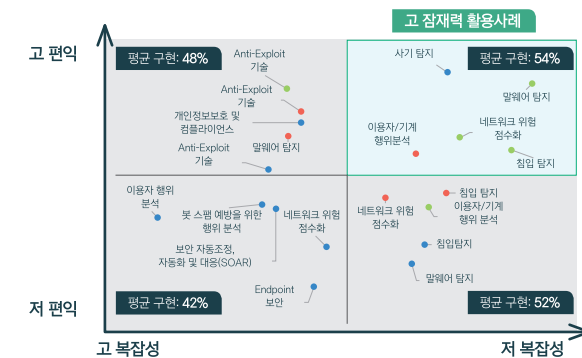
소프트웨어에서 머신러닝, 딥러닝, 머신 추론 등 AI 관련 기술들을 적용해서 보안데이터를 분석하고, 시각화기술을 통한 사이버공격을 예측하고, 통찰력을 제공하고 있다. 그러나, IoT, 빅데이터, 클라우드 등 IT 투자가 지속적으로 증가하는 상황에서 사이버보안의 중요성과 투자의 필요성은 인식하고 있으나, 투자 대비 높은 효과를 창출할 수 있는 방법을 찾는 것은 여전히 어려운 난제이다. 이에 따라, 글로벌 컨설팅사 캡제미니는 사이버보안에서 AI에 투자하려는 기업들을 위해 사이버보안에서 AI를 이용하는 사례를 분석하여 투자 대비 효

[그림1] AI 기술을 이용한 사이버위협 사례



※ 출처: m.wsj.net, thesun.co.uk

[그림2] 사이버보안에서 AI 활용사례(복잡성-편익성 분석)



※ 출처: CAPGEMINI

과성이 높은 분야를 제시했다. 즉 사이버보안에서 AI 활용의 복잡도는 낮으면서, 편익효과는 높은 분야로 사기탐지, 사용자 및 기계행위 분석, 말웨어 탐지, 네트워크 위험 점수화, 침입탐지를 제시했다.

미래의 사이버보안 방향

국가 차원의 AI 기반 공격시스템은 전력, 국방, 수도 등 주요기반시설에 심각한 위협을 초래할 있다. 특히 군사 분야에서는 기존의 물리적 공격과 사이버전을 결합하여 AI 기반의 드론, 탱크 등을 이용한 무인전쟁의 위험이 한층 고조될 수 있다. 또한 AI 기반 사이버공격 도구들이 상품화되고 다크웹(Darkweb)을 통해서 은밀하게 거래되어서 악의적인 행위자들은 보다 쉽게 사이버공격을 감

행할 수 있을 것이다. 또한 AI 대 AI의 사이버전의 위험이 높아지고, 자율적인 AI 시스템을 이용한 타국의 주요기반 시설에 대한 대규모 테러 위험도 높아질 전망이다.

이와 같이 AI 환경에서 사이버공격자와 사이버방어자들이 경쟁적으로 AI를 이용하는 상황에서 사이버보안의 최종적인 승패는 전략과 인재에 크게 좌우될 수 있다. 정부기관과 기업들은 AI 환경에서 전략적인 사이버보안 접근과 투자를 확대하고, 유능한 인재를 육성하는데 역량을 집중할 필요가 있다. 아울러 AI 기반의 모든 사이버공격을 방어하는 것을 불가능할 뿐만 아니라 많은 비용이 소요될 수 있음을 인식하고, 가능한 사이버위협 시나리오를 탐구하고, 위험수준에 비례하는 최적의 대응계획을 수립해서 추진할 필요가 있다.

글로벌 업계, 5G 상용화와 함께 VR/AR 개발 활기

○ 서론

- ▶ 최근 5G 상용화를 시작으로 VR/AR 개발이 활기를 띠고 있음.
- ▶ 이는 방송, 광고, 영상, 게임, 교육, 의료 등 다양한 분야에서 VR/AR의 활용도가 높아지고 있기 때문에 글로벌 업계와 주요국은 VR/AR 개발을 위해 투자를 확대하고 있는 추세임.



○ VR/AR 개발을 위한 글로벌의 대응 방향

- ▶ VR/AR은 가상공간과 현실공간의 경계를 허물고 기존에 현실적으로 제약되었던 상황을 간접적으로 경험할 수 있도록 해주는 기술로, 최근 5G 상용화를 계기로 킬러 콘텐츠로 급 부상할 수 있는 여건이 조성됨.
- ▶ 주요국들은 다양한 경제, 산업, 사회적 과제를 해결하기 위해 VR/AR의 연구개발과 생태계 구축에 적극적으로 나서고 있음.
- ▶ 특히, 미국의 경우 국방 분야를 중심으로 추진해오던 연구를 최근 재난, 의료, 교육 등 다양한 분야로 확대하는 등 VR/AR 정책을 확대하고 있는 추세임.
- ▶ 이 외에도 중국, 일본, 영국 등이 VR/AR 연구에 투자를 확대하고 있음.
- ▶ 글로벌 주요국의 VR/AR 개발 정책 확대와 함께 글로벌 주요 기업들의 투자 확대도 눈에 띈.
- ▶ 글로벌 업계는 VR과 AR을 신수익 창출원으로 주목하고 있으며, 관련 기술과 콘텐츠 개발에 투자를 확대하고 있음.
- ▶ VR 기기와 콘텐츠 개발 스타트업을 인수하거나 글로벌 통신사와 협업하는 등의 경쟁력 강화 움직임이 눈에 띈.
- ▶ 페이스북은 2014년 오쿨러스를 인수한 이후 지난 11월에는 VR 게임 제작사인 비트게임즈 인수를 발표하는 등 시장 공략을 더욱 강화하고 있음.
- ▶ 페이스북은 비트게임즈를 인수하기 전인 2019년 9월부터 AR 안경 '오리온'과 3차원 세계 지도인 '라이브맵스' 개발 계획을 발표하고, VR을 활용한 소셜 플랫폼 '페이스북 호라이즌'을 공개하는 등 VR/AR 투자에 적극적으로 움직이기 시작했음.

- ▶ 페이스북은 현재 이탈리아 룩소티카와 협력해 AR 기반 스마트 안경을 개발하고 있으며 빠르면 2023년에 제품개발을 완료할 수 있을 것으로 예측됨.
- ▶ 페이스북 외에도 MS, 소니, HTC 등도 VR/AR 투자를 확대하며 신제품을 출시하고 있음.
- ▶ MS는 시와 접목해 기업용 클라우드 서비스 애저와 연계가능하며 몰입감을 높인 홀로렌즈 2를 미국, 영국 등에서 출시했음.
 - ▶ 홀로렌즈는 VR과 AR을 결합해 현실에서 3D 그래픽 영상을 보여주는 기기로, 특정 업무 환경에서 업무 매뉴얼을 소지하지 않아도 새로운 업무 프로세스를 설계할 수 있는 도구임.
- ▶ 소니는 플레이스테이션 VR을 기반으로 2020년 하반기에 차세대 게임인 플레이스테이션5를 출시해 VR 기기인 플레이스테이션 VR도 지원할 수 있도록 서비스할 예정임.
- ▶ HTC는 기존에 스마트폰 사업 투자를 줄이고 VR 투자에 집중할 계획을 발표하고, VR 사업을 중심으로 움직이고 있음.



(가) MS 홀로렌즈2



(나) 소니 플레이스테이션 VR



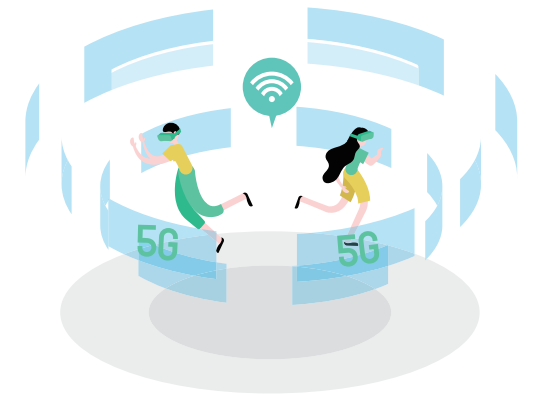
(다) HTC 바이브

▲ 글로벌 주요 기업의 VR 기기

※ 출처: 언론보도자료

○ 결론 및 시사점

- ▶ 글로벌 주요국에서 VR/AR 기기 개발과 경쟁력 강화를 위해 투자를 확대하면서 국내에서도 주요 이동사가 VR/AR 콘텐츠 확보를 위해 제품 개발에 적극 나서기 시작했음.
- ▶ 국내에서도 VR/AR 연구개발과 생태계 구축을 위해 새로운 부가가치 창출이 가능한 콘텐츠를 육성해야 함.
- ▶ 투자 확대와 콘텐츠 확보를 위해 중장기적인 전략 마련이 필요하며, 민간과 정부의 협업이 필요한 시기임.



● 2019년 관련 ICT기금사업

컴퓨터그래픽산업육성(정보통신산업진흥원)
 혼합현실콘텐츠 실증확산(대구테크노파크)
 가상증강현실산업육성(정보통신산업진흥원)
 실감콘텐츠인프라 구축(정보통신산업진흥원)
 실감콘텐츠인프라 구축(부산광역시)

● 참고문헌

[1] 글로벌 업계, 5G·클라우드 시대 맞아 VR·AR 투자 확대, 과학기술&ICT 정책·기술 동향, 과학기술정보통신부 (2019년)
 [2] 이은옥, VR/AR 확산 가속화를 위한 주요국의 전략, 해외 ICT R&D 정책동향, 정보통신기획평가원(2019년)

02

성장 가속화되고 있는 서비스 로봇

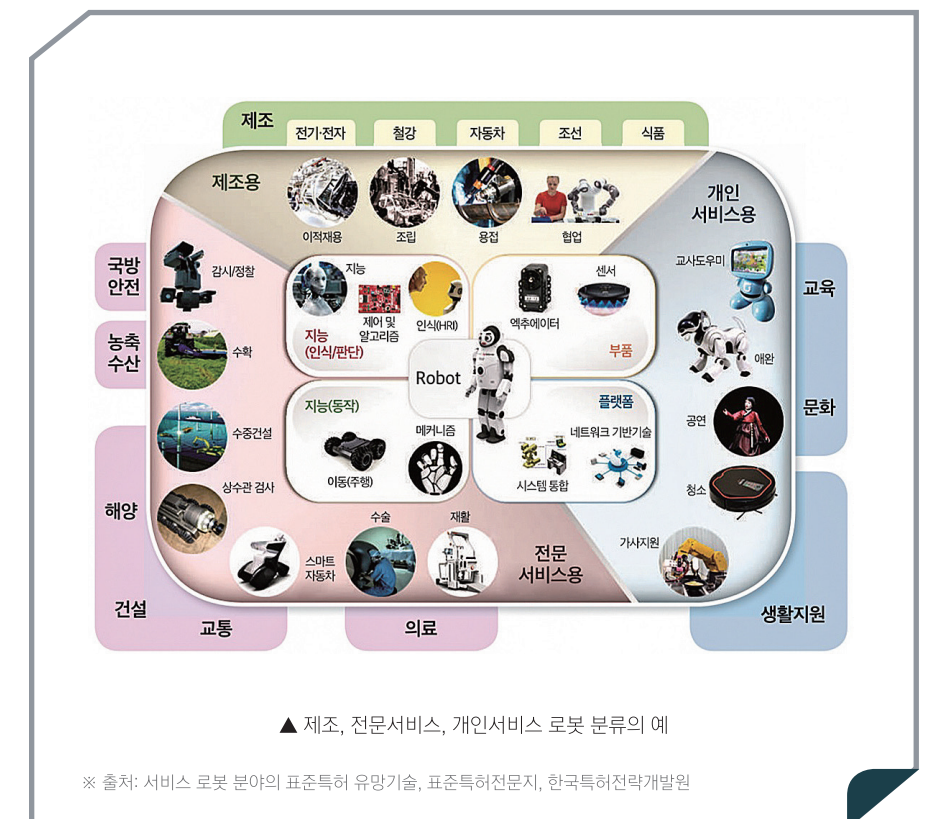
○ 서론

- ▶ 최근 4차 산업혁명시대의 도래와 함께 인공지능 기술, 컴퓨터 기술이 발전하면서 로봇의 성능도 향상되고 있음.
- ▶ 로봇 성능의 향상과 함께 로봇의 활용성도 증가하고 있으며, 삶의 질 향상을 추구하는 사회적 분위기가 더해져 로봇 시장성이 증가하고 있음.
- ▶ 특히, 인간의 삶에 직접적인 도움을 줄 수 있는 서비스 로봇 분야가 유망분야로 주목받고 있는 추세임.



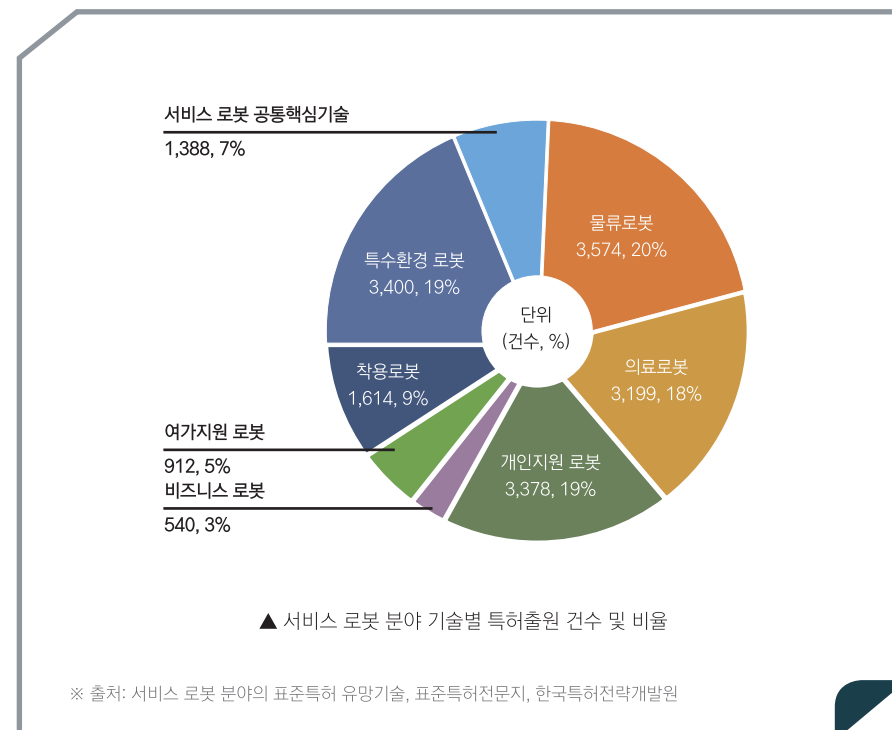
○ 서비스 로봇산업의 성장

- ▶ 서비스 로봇산업은 타 분야로 파급효과가 큰 분야로, 범용 하드웨어와 오픈소스 소프트웨어를 도입하고 로봇 구조를 단순화해 로봇 가격이 크게 낮아져 타 산업에 활용성이 높아졌음.
- ▶ 서비스 로봇은 목적에 따라 개인서비스 로봇과 전문 서비스 로봇으로 구분됨.



- ▶ 전문서비스 로봇은 공공서비스, 일반서비스, 사회인프라, 농축산업, 물류 서비스 등을 포함하는 전문적인 작업을 수행하는 로봇임.

- ▶ 개인서비스 로봇은 가사지원, 여가지원 등의 인간 실생활 환경의 보조수단으로 생활 제반 서비스를 제공하는 대인지원 로봇을 의미함.
- ▶ 서비스 로봇 시장은 향후 산업용 로봇 시장을 추월하며 성장할 것으로 전망됨.
 - ▶ 전문서비스 로봇의 매출액은 2021년까지 약 41조 원, 개인서비스 로봇의 경우 약 11조 원에 이를 것으로 전망됨.
- ▶ 특히, 1인 가구 증가, 맞벌이, 고령화 현상 등으로 인해 개인서비스 로봇은 미래 산업분야로 성장 가속화가 예상됨.
- ▶ 개인 서비스 로봇은 주로 청소기, 잔디깎기 로봇, 오락 및 여가 로봇 등임.
- ▶ 국내 로봇 시장에서 서비스 로봇은 전체의 약 11.6%를 차지하며, 국내 개인서비스 로봇 품목의 생산액은 2017년에 3,575억 원이며, 가사용 로봇이 2,317억 원을 차지함.
- ▶ 서비스 로봇 분야의 특허출원 건수도 1999년 이후 꾸준히 증가하고 있음.
 - ▶ 물류 로봇, 의료 로봇, 개인 지원 로봇, 특수 환경 로봇 특허는 증가추세이며, 여가지원, 비즈니스 로봇은 매년 유사한 수준으로 특허 출원이 이뤄지고 있음.



- ▶ 서비스 로봇 산업을 활성화하기 위해 주요국들도 정책적 지원을 아끼지 않고 있음.
 - ▶ 미국의 경우 미래 로봇 산업의 중요성을 인지하고, 로봇 이니셔티브 2.0을 추진하는 등 로봇 산업의 성장 촉진을 위한 정책을 추진하고 있으며, 혁신적 아이디어 발굴을 위해 경진대회 등을 개최하고 있음.
 - ▶ 독일은 하이테크 전략을 기반으로 로봇 분야와 관련된 다양한 지원정책을 추진 중이며, 관련 클러스터 형성과 기관 간의 네트워크를 대상으로 금전적 지원을 하고 있음.

○ 결론 및 시사점

- ▶ 국내 서비스 로봇 산업의 지속적인 성장을 위해서는 창의형 인재와 R&D 수행이 가능한 석박사 고급인력 양성이 필요하며, 로봇 분야와 관련된 실질적인 기술 및 사업개발을 위한 지원이 필요함.
- ▶ 또 서비스 로봇의 연구개발을 위해 정부 지원이 확대되어야 하며, 중소기업의 성장을 견인할 수 있는 생태계 마련 지원 정책이 필요함.



●● 참고문헌

- [1] 강용진 외 1인, 서비스 로봇 분야의 표준특허 유망기술, 한국특허전략개발원, 표준특허전문지 (2019년)
- [2] 정혜진, 서비스 로봇산업 현황 분석 및 정책제언, 한국산업기술진흥원 (2019년)

03

의료의 패러다임을 바꾸는 ‘임플랜터블’

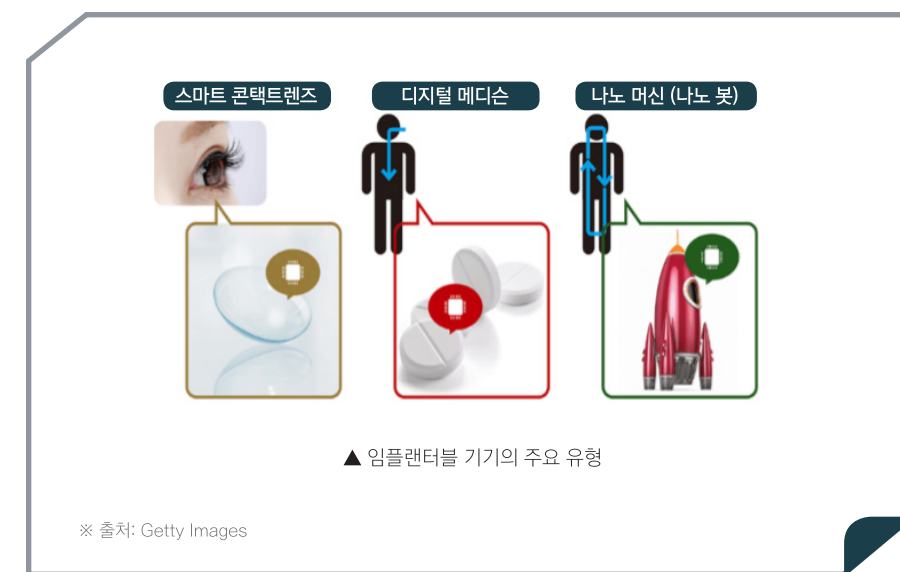
○ 서론

- ▶ 최근 4차 산업혁명으로 인해 의료에 사용되던 웨어러블 기기들이 발전하면서 의료의 패러다임이 변화하고 있음.
- ▶ 기존에 신체에 착용해 사용하던 웨어러블 기기는 개인의 생체 정보를 수집, 분석하는 등 새로운 의료 패러다임을 만들어 가고 있음.
- ▶ 최근에는 신체에 부착하는 것에서 발전해 체내에 삽입하는 형태의 임플랜터블 기기가 탄생하였음.
- ▶ 임플랜터블은 체내 삽입형이라는 말로, 체내에 집어넣는 방식으로 사용하는 컴퓨터와 센서 기기를 의미함.



○ 웨어러블 기기의 발전으로 등장한 ‘임플랜터블’

- ▶ 사람의 신체에 착용한 상태로 컴퓨팅 행위가 가능한 웨어러블 기기는 스마트워치, 외골격 로봇 등의 형태로 발전했으나 최근에는 체내에 넣어 사용하는 ‘임플랜터블’ 형태로 발전하고 있음.
- ▶ 임플랜터블 기기는 체내에 집어넣는 방식으로 컴퓨터와 센서 기기를 의미하는데, 스마트 콘택트렌즈, 디지털 메디슨, 나노 머신 등이 대표적임.



- ▶ 환자가 의사가 처방한대로 약을 복용하고 있는지 확인이 가능한 디지털 메디슨 센서 등도 개발되었고, 눈에 넣어 눈물의 양 등으로 건강 상태를 체크하는 스마트 콘택트렌즈는 마이크로컴퓨터나 센서를 내장한 기기도 개발되었음.
- ▶ 환자가 약을 잘 복용하고 있는지 확인이 가능한 디지털 메디슨은 미국의 스타트업인 ‘프로테우스 디지털 헬스’가 개발한 것으로, 2020년경부터 상용화할 계획임.

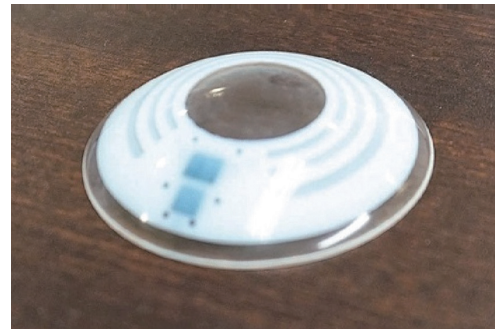
- ▶ 디지털 메디슨은 환자가 칩이 들어 있는 약을 먹은 후 칩이 미약한 전류 신호를 내보내면서 정상적으로 약을 복용했음을 스마트폰 앱에 알려줌.
- ▶ 디지털 메디슨은 의료비 절감, 복용법과 치료 효과 사이의 상관관계 규명 등에 기여할 수 있을 것으로 기대됨.



▲ 디지털 메디슨 '어빌리파이 마이사이트'

※ 출처: Proteus Digital Health

- ▶ 또 스마트 콘택트렌즈는 착용한 채로 자면 시력을 교정해주는 '각막 교정술 렌즈' 등 특수 콘택트 렌즈를 개발하는 유니버설 뷰가 개발 중에 있음.



▲ 유니버설 뷰의 스마트 콘택트렌즈

※ 출처: 유니버설 뷰

- ▶ 스마트 콘택트렌즈에 글루코오스 센서 및 제어용 마이크로 컴퓨터 등을 삽입해 인체의 정보를 수집해 건강 관리에 활용할 수 있음.
- ▶ 또 사람의 혈관 등을 순회하며 건강 상태 및 질병 여부를 확인하는 초소형 컴퓨터 나노 머신도 개발되어 주목을 받고 있음.
- ▶ 건강 관리에 사용되는 나노 머신은 아직까지 개발단계이지만, 최근에는 나노 머신을 활용해 체내 세균을 파괴하는 기술이 개발되었음.
- ▶ 미국 라이스 대학 제임스 투어 연구소는 골치 아픈 병원성 세균 중 하나인 폐렴간균을 파괴할 수 있는 분자 나노머신을 개발했음.

○ 결론 및 시사점

- ▶ 임플란터블 기기의 개발은 아직 시작단계로 상용화를 위해서는 체내 삽입형 기기에 대한 인식 개선이 수반되어야 함.
- ▶ 또 임플란터블 기기의 상용화 후에는 데이터의 안전한 처리를 위한 주의가 요구되며, 기기의 확산을 위한 정부의 정책적 지원이 필요함.



● 참고문헌

- [1] 웨어러블 다음은 체내에 넣어 사용하는 '임플란터블' 시대, 정보통신기획평가원(2019년)
 [2] 하태준 외 1인, 원격 의료 모니터링을 위한 ICT 융합 웨어러블 생체 센서, 정보통신기획평가원(2019년)

초중등 교육에 활발히 활용되는 IT 기술

○ 서론

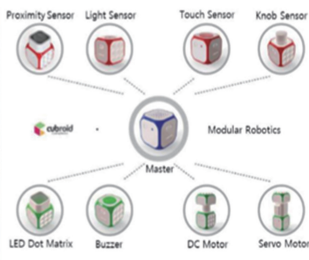
- ▶ IT 기술이 발전되면서, 다양한 영역에서 기술이 접목되어 경제사회 전반에 지대한 영향을 미치고 있음.
- ▶ 최근에는 IT 기술이 교육에 적극적으로 활용되면서 국내외에서 혁신 기술이 등장하며, 새로운 콘텐츠들이 활성화되고 있음.
- ▶ 특히, 국내외 초중등 교육에 IT 기술이 적극 활용되며, 새로운 콘텐츠와 교육의 혁신을 일으키고 있음.



○ 초중등 교육에 IT 기술 활용 활성화

- ▶ 가트너의 조사결과에 따르면, 향후 초중등 교육기관에 데이터 분석, 인공지능, 모바일, 클라우드 기술 등이 결정적인 역할을 수행할 것으로 기대됨.
- ▶ 초중등 교육기관들은 사이버보안(78%), 3D프린팅(68%), 몰입 경험(35%), 대화형 플랫폼(30%), 인공지능(19%)를 이미 도입했거나 향후 1년 이내에 도입할 예정인 것으로 조사됨.
- ▶ 또, 2019년에 초중등 기관에서 신규로 투자하는 예산 비중이 높은 기술 분야는 사이버 보안(34%), 인공지능 및 데이터 분석(39%) 등인 것으로 조사됨.
- ▶ 교육에 IT 기술을 접목하는 흐름은 영국, 미국 등 교육 선진국을 중심으로 진행되고 있음. 교육 선진국에서는 에듀테크 산업이 이러닝 산업의 수요를 대체중에 있음.
- ▶ 국내에서도 스마트폰, 클라우드, SNS, 빅데이터 등의 ICT 첨단 기술이 이러닝 산업에 큰 변화를 초래해 스마트 러닝, 어댑티브러닝, MOOC, 가상학습 등 대학교육과 직무교육이 변화하고 있는 상황임.
- ▶ 실제 교육에 기술이 접목된 사례를 살펴보면, 구글은 미국에서 해외 유적지, 박물관, 우주 등을 체험할 수 있는 가상현실 장비 익스페디션 시스템을 여러 학교에 무료로 제공하기 시작했음.
- ▶ 또 마이크로소프트, 소니, 구글, 인텔, 애플, 퀄컴 등 주요 ICT 기업이 증강현실 기술을 활용한 제품들을 지속적으로 출시하면서 스마트 디바이스를 활용한 증강현실 학습 애플리케이션 시장도 함께 성장하고 있음.
- ▶ 글로벌 선진국들은 가상현실 기반 학습 기술 외에도 게임기반 학습 기술과 IoT 물리적 시뮬레이터 학습 등을 실제 교육 현장에 도입하고 있음.

- ▶ 국내 에듀테크 관련 기업들은 콘텐츠 개발과 응용에 주력하고 있으며, 코딩 교육, 실감형 교육, 맞춤형 교육 등으로 구분됨.
- ▶ 국내에서는 코딩 교육이 의무화되면서, 관련 기술을 개발하는 기업들도 늘어나고 있음.
- ▶ 국내 코딩 교육 기업 중에서는 ‘스마트웰니스’사와 ‘력스로보’ 사 등이 스마트 토이 등의 코딩 교구 등을 개발하고 있음.
- ▶ 이 외에 ‘코글로미디어’는 ‘4D 라이더 상영관’이라는 실감형 체험 공간을 구축 하는 등 실감형 교육 콘텐츠를 개발하고 있음.



▲ 코글로미디어의 ‘4D 라이더 상영관’ ▲ 스마트웰니스의 ‘큐브로이드’

※ 출처: 에듀테크의 기술 및 콘텐츠 동향, 정보통신기술진흥센터

- ▶ 디지털 기술 발전으로 인한 교육 콘텐츠 개발 외에도 인공지능 기술을 통한 맞춤형 교육 시장의 확대도 기대됨.
- ▶ 아직까지 맞춤형 교육을 위한 인공지능 기술은 초보단계지만, 소셜미디어를 기반으로 한 학습이 확대되면서 다양하고 방대한 양의 학습 관련 데이터들이 수집될 것으로 기대되며, 이 같은 기대는 양질의 맞춤형 교육 서비스로 이어질 것임.

○ 결론 및 시사점

- ▶ 초중등 교육에 디지털 기술이 더해지면서, 새로운 학습 경험과 새로운 사업의 탄생으로 이어지고 있음.
- ▶ 특히, 더욱 몰입적이고 효율적으로 학습이 이루어지는 교육 환경의 혁신은 앞으로 더욱 활발한 기술 개발로 이어질 것으로 기대됨.
- ▶ 국내의 경우 아직 걸음마 단계이지만, 이제 인공지능, 빅데이터, 가상현실 등의 기술을 적극 활용해 교육 과정 전반의 혁신을 도모해야 함.



● 2019년 관련 ICT기금사업

혼합현실콘텐츠 실증확산(대구테크노파크)
차세대교육콘텐츠개발및서비스(한국교육방송공사)

● 참고문헌

- [1] 백정열, 에듀테크의 기술 및 콘텐츠 동향, 정보통신기술진흥센터(2018년)
[2] 이경남, 초중등 교육기관의 IT 기술 동향, 정보통신정책연구원(2019년)

ICT

ESPRESSO



UHD

디스플레이 업계, 암흑기는 지났다

디스플레이 업계가 2020년 업황 반등에 대한 기대감을 키우고 있다. 2019년 주요 제품인 액정표시장치(LCD) 가격 하락으로 수익성이 급락했던 최악의 시기는 지났다는 전망이 나온다.

원문보기 : <http://m.fnnews.com/news/2019123116225251>

스마트디바이스

“웨어러블 시장 고성장…韓 부품업체 신성장동력 될 것”

웨어러블(무선 이어폰) 시장이 본격적으로 확대되면서 국내 부품업체들이 새로운 성장동력을 확보할 수 있을 것이라는 전망이 나왔다.

원문보기 : <https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=015>

클라우드

“디지털 금융 시대, 미래 은행은 거대 뱅킹 클라우드 플랫폼 될 것”

금융을 주특기로 하는 다양한 핀테크 스타트업들의 등장으로 사용자들은 굳이 은행을 이용하지 않고도 은행을 통해야 가능했던 많은 일들을 처리할 수 있게 됐다. 송금과 결제가 대표적이다.

원문보기 : <http://www.bloter.net/archives/366063>

SW

민간, 해외는 한국 SW 도입 확산

공공은 국산 소프트웨어(SW) 도입이 저조하지만 민간과 해외는 국산 SW 도입이 활발하다. 올해 현대기아자동차는 국산 데이터베이스관리시스템(DBMS) 티베로를 전사 표준 DBMS로 선정했다.

원문보기 : <http://www.etnews.com/20191230000195>

기후변화

전지구적 기후변화...빨간불 켜졌다

전세계적으로 기후변화로 인해 심각한 위기를 맞고 있다. 최근 들어 지표 부근의 대기와 바다의 평균 온도가 장기적으로 상승하는 지구온난화 현상으로 기후변화는 전세계적인 이슈로 부각되고 있는 것이다.

원문보기 : <http://m.ecomedia.co.kr/news/newsview.php?n>

차세대자동차

미래차 중심 산업 재편...글로벌車업계는 구조조정 중

최근 르노삼성차와 기아자동차는 임금인상을 위해 연말 파업을 했다. 하투(夏鬪)와 추투(秋鬪)는 있었지만, 동투(冬鬪)는 국내 자동차 업계에서 이례적이다. 국내 자동차업계의 경영시계가 노사갈등에 발목이 잡혀 세계 시장과 달리 거꾸로 가고 있다는 방증이다.

원문보기 : <https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=03>

지능정보

새해 AI 학습용 데이터 20중, 6000만 건 민간에 푼다

인공지능(AI)을 개발하려면 양질의 학습용 빅데이터와 고성능 컴퓨팅파워(고성능 컴퓨터를 활용하는 능력)가 필수적으로 필요하다. 하지만 이 자원들을 마련하는 데에는 많은 시간과 비용이 들어 중소기업과 벤처기업이 자체 구축하기에는 어려움이 따른다.

원문보기 : <http://dongascience.donga.com/news.php?id>

5G

韓, 글로벌 5G 허브됐다...8개월새 500만 가입

이동통신 3사에 2019년은 기념비적인 해였다. 작년 12월 첫 전파를 쏘아올린 이래 지난 4월 3일 세계 최초로 5G(5세대) 이동통신 서비스를 상용화했고, 세계가 주목하는 ‘퍼스트 5G’ 국가로 급부상했기 때문이다.

원문보기 : <https://www.mk.co.kr/news/business/view/2019123116225251>

융복합소재

햇빛으로 수소 생산...태양전지 전극 소재 개발

한국과학기술연구원(KIST)은 민병권 국가기반기술연구본부장, 이동기·김병우 박사 연구팀이 값싼 제조법과 소재를 활용해 비싼 귀금속 촉매 없이 고효율의 태양광·수소 생산 성능을 보이는 광전극을 개발했다고 24일 밝혔다.

원문보기 : <https://www.edaily.co.kr/news/read?newsId=02>

디지털콘텐츠

“대전 VR·AR 명소로 우뚝...지역 특화산업 성과 눈길”

대전정보문화산업진흥원 내에 문을 연 ‘대전VR/AR제작거점센터’가 대전 지역의 실감콘텐츠 거점으로 자리를 잡았다. 제작센터 개소 1년 만에 기업지원, 인재양성, 산학관 네트워킹 등 다양한 분야에서 성과를 이끌어내 주목된다.

원문보기 : <http://www.zdnet.co.kr/view/?no=20191227150>

정보보안

‘안전·재난 사이버보안 가이드’...과학기술정보통신부·인터넷진흥원 제정

과학기술정보통신부와 한국인터넷진흥원은 안전·재난·환경 및 에너지 분야의 사이버안전 확보를 위한 ‘안전·재난·환경 사이버보안 가이드’와 ‘스마트에너지 사이버보안 가이드’를 제정했다고 25일 발표했다.

원문보기 : <https://www.hankyung.com/it/article/20191225>

스마트시티

2020 스마트시티가 가야 할 방향

2020년에도 스마트시티의 열기가 이어질 전망이다. 국토부 스마트시티 예산이 전년 대비 2배 이상 증가했다. 정부 프로젝트를 탄 자체들마다 나름의 실행계획을 구체화하고 있다. 세종, 부산 등 시범도시를 비롯해서 전국 곳곳에서 스마트시티 붐이라고 할 만하다.

원문보기 : <https://smartcitytoday.co.kr/2019/12/31/%EC>

IoT

미래 먹거리 핵심, ‘인공지능·사물인터넷·VR·AR’ 4차 산업혁명 인재 좀 더 늘린다

VR·AR(실감형 콘텐츠), IoT(사물인터넷), AI(인공지능), 빅데이터 등 4차 산업혁명 기술이 미래 먹거리 산업으로 주목받으면서, 관련 분야의 인재육성을 위한 정부 및 지자체, 교육기관의 노력이 이어지고 있다.

원문보기 : <http://www.kidd.co.kr/news/213100>

빅데이터

빅데이터·AI 서비스 확산, SW품질 시대에서 데이터품질 시대로 전환해야

“빅데이터·인공지능(AI) 기술이 실생활 속으로 급속히 파고드는 4차 산업 혁명 물결에 제대로 올라타기 위해선 SW품질 시대에서 데이터품질 시대로 전환하는 토대를 민·관이 하루빨리 갖춰야 합니다.”

원문보기 : <http://www.etnews.com/20191231000090>

차세대의료

클라우드, 인공지능... 2020년 美 의료계에 부는 디지털 변혁의 바람

MCDI(Mayo Clinic Digital Initiative) 출범 및 파트너스 헬스케어(Partners Healthcare)의 1억 달러 규모 DI(Digital Initiative) 발표는 디지털 변혁 속도와 관련하여 의료계에서 광범위하게 증가하는 공백의 존재를 알게 해줬다.

원문보기 : <http://www.ciokorea.com/ciostory/140336#csid>





사회적기업이란

사회적 목적을 우선으로 추구하면서 재화·서비스의 생산·판매 등 영업활동을 수행하는 기업
 + 취약계층에게 지속 가능한 일자리를 제공하고, 우리 사회에 부족한 사회서비스를 확충

사회적기업에 대한 지원 내용

* 사회적기업

취약계층에게 사회서비스 또는 일자리를 제공하거나 지역사회에 공헌함으로써 지역주민의 삶의 질을 높이는 등의 사회적 목적을 추구하면서 재화 및 서비스의 생산, 판매 등 영업활동을 하는 기업으로서 사회적기업육성법 제7조에 따라 인증한 기업

* 예비사회적기업

사회적기업 인증 요건을 갖추지는 못하였으나 사회적 목적 실현 등 사회적기업으로서의 실체를 갖춘 기업으로 사회적기업으로 전환 육성하기 위하여 중앙행정기관의 장 또는 자치단체의 장이 지정한 기업

지원제도		지원내용	지원대상	
			예비	인증
인건비 지원	전문 인력 지원	■ 사회적기업이 전략기획, 회계, 마케팅 등 사업 운영에 필요한 전문인력 고용 시 인건비 지원 ■ 지원금은 200~250만원 한도로 일부 수혜기관 자부담 *자부담률 - 예비사회적기업 : 1차년도 10% → 2차년도 20% - 인증사회적기업 : 1차년도 20% → 2차년도 30% → 3차년도 50% ■ 지원인원 - 예비사회적기업 1명 / 인증사회적기업 2명 (50인 이상 사회적 기업은 3명) *고령자 전문인력 채용시 1명 추가 지원 ■ 지원기간 : 예비사회적기업 2년, 인증사회적기업 3년	○	○
	(예비) 일자리 창출 지원	■ (예비) 사회적기업이 사회적 일자리 창출사업 참여자 참여자 인건비 지원 ■ 당해연도 최저임금 기준 지원금 지급(사업주 부담분 사회보험료 포함) <'18년도 이전 인·지정기업> *취약계층 지역사육사업으로 추가지원 - 예비사회적기업 : 1년차 70%, 2년 60% - 사회적기업 : 1년차 60%, 2년차 50%, 3년차 30% <'19년도 이전 인·지정기업> - 예비사회적기업 : 1~2년차 : 50% - 사회적기업 : 1~3년차 40% *취약계층 20%p 추가지원 ■ 지원인원 : 최대 50인 ■ 지원기간 : 예비사회적기업 2년, 인증사회적기업 3년	○	○
사업개발비 지원		■ 사회적기업의 기술개발, R&D, 홍보, 마케팅 등 경영능력 향상을 위한 사업비 지원 ■ 상세내용 - 지원한도 : 연간 1억원(예비사회적기업, 사회적협동조합, 마을기업, 자활기업 5천만원), 최대 3억원 ■ 자부담 : 지원회차에 따라 총사업비의 일정비율 이상을 자부담 - 자부담율 : 1회차 10% → 2회차 20% → 3회차 30%	○	○
사회보험료 지원		■ 업무 부담 4대 사회보험료 일부 지원(4년간) ■ 지원인원 : 최대 50인 한도	○	○
경영지원 등		■ 사회적기업의 성장단계에 따라 지원주제, 내용 컨설팅기관 매칭방식 등을 다양화하여 맞춤형 지원 ■ 지원한도 : 총 5회(연간1회), 예비사회적기업은 연 1천만원 이내 - 표준형 : 3~10백만원 - 자율형(지속성장형/공동형) : 지원금액 제한 없음 *기존 기초컨설팅은 기초경영지원사업으로 개편 분리 ■ 자부담 : 신청(계약)금액에 따라 금액 구간별 10~40%	△ (기초만 가능)	○
공공기관 우선구매 권고		■ 사회적기업이 생산하는 생산품이나 서비스의 우선 구매를 권고 *대상(중소기업제품 구매촉진 및 판로지원에 관한 법률): 국가기관, 자치단체, 공공기관 등 841개소('18년)	-	○
시설비 등 지원		■ 사회적기업의 설립 운영에 필요한 부지 구입비·시설비 등을 지원 용자하거나 국·공유지 임대 등 지원 *미소금융, 중소기업 정책자금, 희망드림론 협약보증, 사회적기업 상시특별보증, 사회적기업 정책성 특별보증 등	△ (미소금융은 예비도 포함)	○
세제지원 제공		■ 사회적기업에 법인세·소득세 3년간 100%, 그후 2년 50% 감면 ■ 취득세·등록면허세 50% 감면, 재산세 25% 감면 ■ 개인지방소득세 3년간 100%, 그후 2년간 50% 감면 ■ 사회적기업이 제공하는 의료보건 및 교육 용역에 대하여 부가가치세 면제	-	○
모태펀드		■ 고용부 모태펀드 출자 및 민간출자자 참여를 통해 사회적기업투자조합 결성 및 (예비)사회적기업 등에 투자 (5개 조합, 290억원 규모) *19년도 제6호 투자조합 결성 예정	○	○

사회적기업으로 인증 받으려면?

사회적기업 인증신청은 상시접수제로 운영 중이므로 아래의 기간 중 언제든지 신청 가능합니다.



인증계획 공고
(고용노동부)



사전 상담 및 컨설팅
(권역별 지원기관)



신청·접수
(진흥원, 권역별 지원기관)



인증심사 소위원회 검토
(고용노동부, 진흥원)



광역자치단체 및
중앙부처 추천 (해당 시)



서류 검토 및 신청기관 실사
(진흥원, 권역별 지원기관)



육성전문위원회 심의
(고용노동부)



고용노동부 장관 인증
(고용노동부)

+ 사회적기업에는 업종 제한이 없습니다. 취약계층을 위한 일자리 창출이나 서비스 제공 또는 다양한 사회적문제를 해결하기 위한 사업들이 가능합니다.

+ 취약계층에게 일자리 사회서비스 등을 제공하는 법인·단체 등을 설립하여야 합니다. 기업을 설립하고 영업활동을 하면 인증 신청을 할 수 있으나 영업 활동을 통한 수입이 같은 기간 지출된 노무비의 50% 이상이 되어야 합니다.

+ 사회적기업 인증을 신청하려는 기관은 신청 전에 반드시 권역별 지원기관의 사전 상담 및 컨설팅을 받으셔야 합니다.

사회적기업 인증·지원제도 관련 상담 안내

1800-2012 전국대표번호 (해당 권역 지원기관 자동 연결)

지역	지원기관명	주소	전화번호 / 팩스 / 이메일
서울	(사)한국마이크로 크레딧 신나는조합	서울특별시 서대문구 통일로 107-39, 200(충정로 2가, 본관)	TEL : 02-365-0330 FAX : 02-365-0440 E-mail : joyfulunion@naver.com
경기	사회적협동조합 사람과세상	경기도 수원시 영통구 동탄지성로 470번길 34, 상가동 2층	TEL : 070-4763-0130 FAX : 070-4763-0120 E-mail : pns@pns.or.kr
인천	(사)홍익경제연구소	인천광역시 미추홀구 경인로 479 계림빌딩 6층	TEL : 032-446-9492 FAX : 032-446-9489 E-mail : hongikse@daum.net
대구	(사)커뮤니티와경제	대구광역시 중구 국제보상으로 489 유창빌딩 5층(동산동 11-4번지)	TEL : 053-956-5001 FAX : 053-217-5003 E-mail : ucsr@hanmail.net
부산	(사)사회적기업연구원	부산광역시 금정구 중앙대로 1883 현대빌딩 2층	TEL : 051-517-0266 FAX : 050-4926-0028 E-mail : info@rise.or.kr
울산	사회적협동조합 울산 사회적경제지원센터	울산광역시 중구 신기8길 7, 2층	TEL : 052-267-6176 FAX : 052-267-6177 E-mail : ulsan@sescop.or.kr
광주	사회적협동조합 살림	광주광역시 서구 상무중앙로 43	TEL : 062-383-1136 FAX : 062-384-1137 E-mail : ses@socialcenter.kr
대전	사회적경제연구원 사회적협동조합	대전광역시 중구 보문로 293 (선화동, 3층)	TEL : 042-223-9914 FAX : 070-8787-7000 E-mail : c-cmail@hanmail.net



한국사회적기업진흥원
Korea Social Enterprise Promotion Agency

경기도 성남시 수정구 수정로 157 새마을금고빌딩 6~8층
www.socialenterprise.or.kr Tel. 031-697-7700



한국방송통신전파진흥원



알림 Talk

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

한국방송통신전파진흥원

'19년도 외부 전문가(평가위원) 인력풀 모집 안내

☞ 목적

- 정보통신방송사업 평가업무 및 우수성과 사례 선정, 자문 등의 업무에 활용

🕒 모집분야

- 국제협력, 인프라 구축 및 환경개선, 기초 및 전문 인력 양성, 산업 정책연구, 창업 및 글로벌화, 콘텐츠 제작

💡 등록

- 전문가인력풀시스템(<https://www.kca.kr/pool>) 회원 가입 후 등록



#한국방송통신전파진흥원 #KCA #ICT기금사업

캘린더



SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
5	6	7	8	9	10 • TTA 2020년도 신규 ICT국제표준화 전문가 모집 신청 마감	11 • KISIA RSA 2020 (미국) 참관단 모집 마감
12	13 • KFICT 2020년 과학기술 정보방송통신인 신년인사회	14	15	16 • 대구테크노파크 2019년 대구지역 기업 혁신성장 바우처지원 및 사업화신속지원 사업 접수 마감	17 • NIPA 2020년 ICT융합 디바이스 개발 수요조사 마감 • EBS 2020년 제1차 EBS 애니메이션 공동제작 프로젝트 접수 마감 • KISIA 정보보호산업 국가인적자원 개발컨소시엄 참여기업 신청 마감	18
19	20	21	22 • 대구테크노파크 시민참여기반 스마트시티 리빙랩 모집 마감	23	24	25

ICT기금 소개



ICT기금은 콘텐츠·방송 산업의 성장동력 확보, ICT 신사업 육성·추진 및 네트워크 인프라 격차 해소, 창업·성장할 수 있는 벤처 생태계 조성 및 정보통신 관련 표준 개발 등 정보통신·방송분야에서 사용하고 있다.

ICT기금의 설치 목적 및 근거

·방송통신발전기금

(설치목적) 연구개발, 표준화, 인력양성, 서비스 활성화 및 기반조성 등 방송통신의 진흥을 지원

(설치근거) 방송통신발전기금법 제24조(방송통신발전기금의 설치)

·정보통신진흥기금

(설치목적) 연구개발, 표준화, 인력양성, 산업기반 조성 등 정보통신의 진흥을 지원

(설치근거) 정보통신산업진흥법 제41조(정보통신진흥기금의 설치)

ICT기금의 용도

구분	방송통신발전기금법 제26조	정보통신산업진흥법 제44조
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> ·방송통신 연구개발 사업, 표준의 개발, 제정 및 보급, 인력 양성 사업 ·방송통신서비스 활성화 및 기반조성을 위한 사업 ·공익·공공을 목적으로 운영되는 방송통신 지원 ·방송통신콘텐츠 제작·유통 및 부가서비스 개발 등 지원 ·시청자 프로그램 및 미디어 교육지원 ·시청자와 이용자의 피해구제 및 권익증진 사업 ·방송통신광고 발전을 위한 지원 ·방송통신 소외계층의 방송통신접근을 위한 지원 ·방송통신 국제 교류·협력 및 남북 교류·협력 지원 ·주파수회수·재배치에 따른 손실보상금 등 	<ul style="list-style-type: none"> ·정보통신 연구개발 사업 ·정보통신 표준의 개발·제정 및 보급사업 ·정보통신 인력 양성사업 ·정보통신산업의 기반조성을 위한 사업

보조금 부정수급 예방 안내문



보조금을 부정하게 사용한 경우 즉시 **보조금이 환수되며**, 최고 5배 까지 **제재부가금을 부과**하고, 해당 보조사업의 **수행이 배제** 됩니다.

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 제31조(보조금의 반환), 제33조(보조금수령자에 대한 보조금의 환수)

보조금을 부정으로 사용하면 제재부가금을 부과합니다.

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

※ 보조금 관리에 관한 법률 제33조의2(제재부가금 및 가산금의 부과·징수)

※ 동법 시행령 제14조의2(제재부가금 및 가산금의 부과·징수 기준 등)

위반 행위	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 간접보조금을 지급받기 위한 요건을 갖추지 못한 경우	100%

보조금을 부정으로 사용하면 보조사업 수행에서 배제됩니다.

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

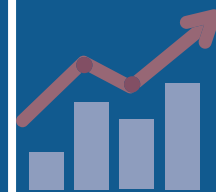
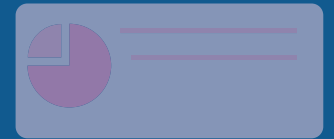
※ 보조금 관리에 관한 법률 제31조의2(보조사업 수행배제 등)



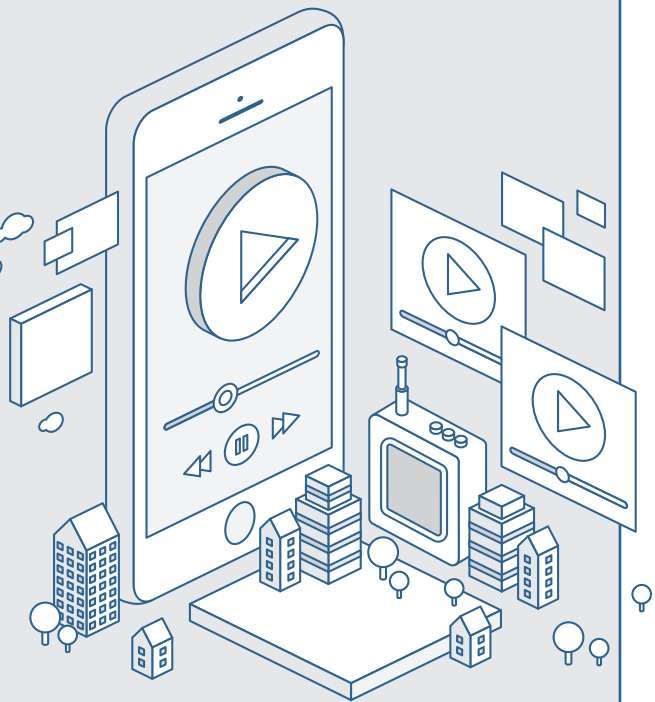
과학기술정보통신부



한국방송통신전파진흥원



일자리 정책 및 뉴스



1 “2020년 일자리안정자금 2조 1,600억 원 지원”

- 정부는 2020년에도 일자리 안정자금을 계속 지원한다. 내년 최저임금 인상률이 2.9%로 예년(2018년 16.4%, 2019년 10.9%)에 비해 낮은 수준에서 결정됐으나, 그간에 누적된 사업주 부담을 고려하여 2조 1천억 원 규모로 일자리 안정자금을 지원할 계획이다.
- 내년도 일자리 안정자금 사업은 그간의 성과들이 계속될 수 있도록 이미 시행해 온 기본방침은 유지하되, 한시 사업이라는 특성을 고려하여 사업을 내실화하고 사후관리를 강화하는 데 뒀다.
- 신청절차 강화, 지원대상 조정 및 고소득 사업주 기준 강화를 통해 집행관리 내실화를 도모한다.
- 부정수급 전담반을 신설하여 부정수급 조사의 실효성을 확보하는 등 사후관리를 강화한다.
- 정부는 올해 12월 20일 기준 83만 개 사업장(343만 명 노동자)에 2조 8천억 원 규모의 일자리 안정자금을 지원하여 영세 사업체의 최저임금 인상에 따른 경영부담을 덜어 노동자들을 계속 고용할 수 있었다.
- 이러한 정부 지원으로 인해 30인 미만 사업장의 고용보험 피보험자가 11월말 기준으로 지난 해 같은 달과 비교했을 때 223천 명(3.8%)이 늘어났고, 근속기간, 최저임금 미만율, 서면근로계약 작성비율 등이 개선되었다.

※ 출처: 고용노동부(2019.12.26)

원문보기

http://www.moel.go.kr/news/enews/report/enewsView.do?news_seq=10623

2 자격증 취득하셨다구요? 이런 일자리는 어떠세요?

- 23일부터 지게차운전기능사 등 공단이 시행하는 531개 국가자격시험에 응시한 수험자는 국가자격정보 누리집(www.Q-net.or.kr)에서 합격 여부와 함께 일자리 정보도 확인할 수 있다.
- 한국산업인력공단(이사장 김동만)은 한국고용정보원(원장 이재홍)과 올해 10월, 업무협약을 맺고 고용정보원이 운영하는 취업정보 누리집 워크넷(www.work.go.kr)의 구인정보를 큐넷과 연동해 수험자에게 제공한다.
- 수험자는 큐넷 마이페이지 내 시험결과확인 메뉴에서 합격 여부와 함께 일자리 찾기 버튼을 통해 본인에 응시한 국가자격의 채용공고를 확인할 수 있다.
- 합격자 발표 기간 외에도 일자리 정보를 얻고 싶은 수험자는 고객지원 내 일자리 찾기 메뉴에서 상시 확인할 수 있다.
- 공단 김동만 이사장은 “업무협약을 계기로 국가자격시험에 응시하는 380만 명 수험자의 일자리 정보 접근성을 높였다”며 “앞으로도 수험자의 편의성 제고를 위해 적극 노력하겠다”고 말했다.

※ 출처: 고용노동부(2019.12.23)

원문보기

http://www.moel.go.kr/news/enews/report/enewsView.do?news_seq=10611

3 청년이 근무하기 좋은 알짜 기업, 지금 확인하세요!

- 고용노동부(장관 이재갑)는 청년들의 희망 요건을 반영하여 “2020년 청년친화 강소기업”을 선정·발표했다. 임금, 일·생활 균형, 고용안정 분야에서 각 800개 소를 선정했으며 중복으로 선정된 기업의 수를 제외하면 총 1,280개 소이다.
- 청년친화 강소기업은 청년이 궁금해하는 기업을 발굴하고 정보를 제공하여 중소기업에 대한 인식 개선 및 좋은 중소기업 일자리로의 조기 취업을 유도하기 위해 2016년부터 선정해 오고 있다.
- 이번에 선정된 2020년 청년친화 강소기업은 일반기업에 비해 임금과 신규 채용 측면에서 우수한 기업인 것으로 나타났다. 예를 들면 선정된 청년친화 강소기업의 2018년 중위임금은 320만 원, 평균임금은 364만 원으로, 일반기업에 비해 각각 99만 원, 96만 원이 더 많았다.
- 2019년 1월~10월까지 새로 채용한 노동자는 기업당 평균 18.1명이고 이 중 67.0%가 청년(기업당 평균 12.3명)으로 일반기업에 비해 신규 노동자는 3.1명, 청년은 6.5명을 더 채용해 고용 창출력도 상대적으로 높았다.
- 또한 2019년 10월 기준 재직 노동자 중 청년 노동자 비율도 47.8%로 일반기업에 비해 19.6%p 더 높아 청년이 더 많이 근무하고 있다.

※ 출처: 고용노동부(2019.12.19)

원문보기

http://www.moel.go.kr/news/enews/report/enewsView.do?news_seq=10608

이번에 채용하는 회사는?



기업명

(주)인텔리빅스



채용분야(주요업무)

딥러닝(AI) 연구원

- C++ 기반 어플리케이션 개발
- 영상보안 관련 어플리케이션 개발
- 시스템간 연계
- NVR
- 클라이언트 UI
- 근무부서 : R&D 센터



공고기간

2019.12.15. ~ 2020.02.13.



채용공고 홈페이지

http://www.saramin.co.kr/zf_user/jobs/relay/view?isMypage=no&rec_idx=37430400&reco



관련학과



전기공학



전자공학



컴퓨터정보공학



컴퓨터소프트웨어



IT소프트웨어공학



시스템공학 등

채용분야별 전공 매칭



이번에 채용하는 회사는?



기업명

(주)유비쿼스



채용분야(주요업무)

네트워크 장비 검증/기술지원

- FTTH(OLT/ONU/ONT) 검증 및 기술지원
- L2/L3 스위치 검증 및 기술지원

네트워크 시험 자동화

- 제품 OS 검증
- 자동화 스크립트 작성



광고기간

2019.12.09. ~ 2020.02.07.



채용공고 홈페이지

http://www.saramin.co.kr/zf_user/jobs/relay/view?isMypage=no&rec_idx=37395894&reco



관련학과



컴퓨터정보공학



컴퓨터소프트웨어



IT소프트웨어공학



시스템공학 등

채용분야별 전공 매칭

