

# ICT 산업 HOT CLIPS

Information & Communication Technology

2020. 11. 26 Vol. 57

2020. 11. 26  
Vol. 57

# ICT 산업 HOT CLIPS

Information & Communication Technology

## ICT산업 Brief

- 기고문 | VR, AR 최신 기술 동향
- ICT Espresso

## 정보통신방송사업 Scrap

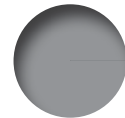
- 정보통신방송사업 'ZOOM IN'
- 인포그래픽 | 2020 정보통신방송사업  
온라인 성과보고회
- 알림 Talk | KCA 일정안내
- 캘린더 | ICT 유관기관 일정 공유
- Invitation

## Job Talk

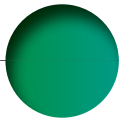
- 일자리 정책 및 뉴스
- 수행기관 채용정보
- 사업자 일자리 매칭



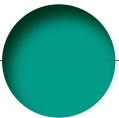
2020. 11. 26  
Vol. 57



CONTENTS



01 ICT산업 Brief



기고문  
VR, AR 최신 기술 동향  
ICT Espresso

02

정보통신방송사업 Scrap

정보통신방송사업 ‘ZOOM IN’  
(주)실크로드소프트/(주)스마트사운드  
인포그래픽  
2020 정보통신방송사업 온라인 성과보고회  
알림 Talk  
캘린더  
ICT 유관기관 일정 공유  
Invitation

03

Job Talk

일자리 정책 및 뉴스  
수행기관 채용정보  
사업자 일자리매칭

발행처 한국방송통신전파진흥원  
발행일 2020년 11월 26일  
편집 기금성과평가팀  
주소 전라남도 나주시 빛가람로 760(빛가람동)  
한국방송통신전파진흥원  
디자인 승일미디어그룹 주식회사



VR환경에서의 키보드 입력, 헤드셋에 적합한 초고밀도 디스플레이, 자유 로밍 아케이드 환경 구축, 안경을 쓰지 않는 3D 디스플레이 등 최신 기술에 대하여 알아보도록 하겠다.

## VR, AR 최신 기술 동향

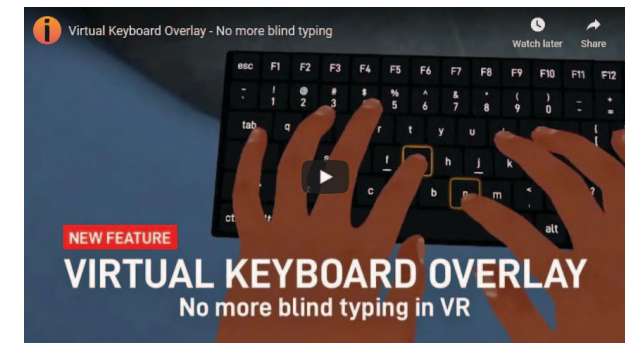


글 | 건국대학교 VR연구실 이하섭 연구원

최근 VR, AR에 관한 산업이 발전하면서 이젠 가상현실이라는 단어가 생활 전반에 자리잡았다고 해도 과언이 아니게 되었다. 누구나 VR이나 AR이라는 단어를 알 정도로 사회 전반에 널리 퍼져 있고 세계적인 대기업, 연구소, 대학 등에서 계속 새로운 연구를 하고 있다. 하지만 아직은 소비자가 접할 수 있는 분야가 게임 분야에 치중되어 있으며 더욱 많은 연구와 개발로 가야 할 길이 멀다고 할 수 있다. 현재 가장 널리 사용되는 VR, AR 장비인 헤드셋은 더욱 가벼워지고 해상도가 커져야 하며, 아직 VR 환경에서의 이동에 대한 방법은 아직도 연구가 초기 단계를 벗어나지 못하고 있다. 이 글에서는 여전히 현재 진행형인 VR, AR 분야의 최신 기술 동향을 살펴보면서 이 분야의 현주소를 이해하는데 도움을 주고자 한다. 이 글을 통해 새로운 아이디어를 얻거나 문제의 해결 방법에 대한 힌트를 얻을 수 있다면 충분히 가치가 있을 것으로 생각한다. 본 글에서는 최근 발표되거나 공개된 자료들을 토대로 VR, AR의 여러 기술 중 VR 환경에서의 키보드 입력, 헤드셋에 적합한 초고밀도 디스플레이, 자유 로밍 아케이드 환경 구축, 안경을 쓰지 않는 3D 디스플레이 등 최신 기술에 대하여 알아보도록 하겠다.

## VR환경에서 가상 키보드와 실제 키보드의 바인딩<sup>1)</sup>

[그림 1] 가상 키보드 오버레이



\*이미지 제공: YouTube channel - Immersed<sup>2)</sup>

VR 환경에서의 입력은 계속 연구가 진행되어왔고 아직도 진행중인 주제이다. 전혀 새로운 환경에서 새로운 방식으로 입력하는 연구가 많이 진행되어 왔다. 전통적인 키보드, 마우스 입력 방식이 새로운 터치 인터페이스 환경에서는 많은 변화를 겪은 것처럼 VR환경에서는 또 새로운 방식이 나올 수도 있다. 하지만 아직도 터치 환경에서 텍스트의 입력은 성가신 일이다. 음성 인식을 통한 입력 방식은 아직도 널리 사용되지는 않고 있다는 것이 다른 방식에 비해 아직은 불편하다는 것을 의미한다고 볼 수도 있다. 특히 VR환경에서는 자신의 손을 정확하게 볼 수가 없는 경우가 많기 때문에 기존 방식과 많은 차이가 있다. 게다가 입력 도구가 환경에의 몰입을 방해할 수도 있다.

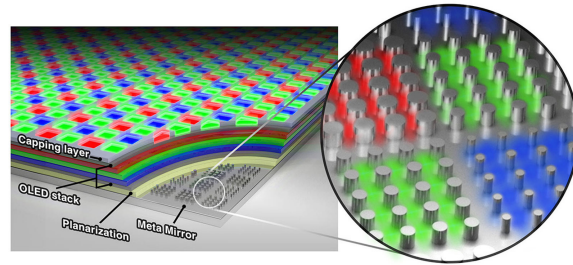
이 연구에서는 가상 키보드와 실제 키보드를 바인딩해서 타이핑의 속도와 정확도를 높여준다. Oculus Quest 헤드셋에 내장된 컨트롤러가 필요 없는 손 추적 기능을 사용하여 손을 추적한다. 그리하여 실제 키보드를 치면 그것이 가상 키보드의 대응되는 키보드를 친 것으로 인식하는 것이다. 처음에 키보드의 대응점을 맞춰주는 초기화(calibration)을 해야 하는데, 이 헤드셋 기기는 아직 패스 스루(pass through) 기능이 동작하지 않아서 틸트센서 보면서 위치 조절을 해야 한다. 기사에 따르면 분당 164 단어 입력을 시연하였다고 한다. 이 정도면 보통 키보드로 입력하는 것과 크게 차이가 나지 않아 충분히 빠른 속도라고 생각된다.

1) David Heaney, "Immersed Can Now Bring Your Real Keyboard Into Your Virtual Office", UploadVR, October 29, 2020.  
<https://uploadvr.com/immersed-real-keyboard-support/>

2) "Virtual Keyboard Overlay - No more blind typing", YouTube channel - Immersed.  
<https://www.youtube.com/watch?v=krmuV72-b7s>

## 10000 PPI 이상의 초고밀도 OLED 디스플레이<sup>3)</sup>

[그림 2] 나노 패턴 메타표면 미러의 도입을 통해 완전히 재구성한 RGB OLED 디자인



\*이미지 제공: Stanford University, Samsung Electronics

VR, AR 헤드셋에 사용되는 디스플레이는 보통의 모니터보다 더욱 높은 해상도가 요구된다. 왜냐하면 사용자의 주변을 둘러싼 모든 것을 디스플레이해야 완전히 몰입할 수 있는 VR 환경을 구성할 수 있기 때문이다. 그리고 모니터보다 눈에 더 가까이 있기 때문에 해상도가 충분히 높지 않으면 모기장 같이 보이는 현상이 나타나게 된다. 그래서 먼저 디스플레이에서 계속 해상도를 높이는 연구가 진행되어 왔다가 아주 적합한 응용분야로 VR, AR헤드셋이 떠오르게 되었다.

최근 초고밀도 디스플레이 분야에서 2만 PPI 이상의 해상도가 가능한 기술을 삼성과 스탠포드 대학이 공동 개발하였다는 소식이 있었다. 광 메타 표면(optical metasurface)이라고 불리는 나노 크기 코리게이션(corrugation)을 가진 반사 금속의 기저 레이어를 OLED에 통합하는 방법으로 디스플레이를 개발하였다. 그리고 더 높은 색 순도와 2배 증가한 발광 효율을 갖춘 미니어처 픽셀을 제작하여 이 개념이 동작함을 증명하였다. 연구팀은 앞으로 2만 픽셀 이상의 디스플레이를 만드는데도 사용될 수 있을 것으로 추정하고 있다. 하지만 이럴 경우 단일 픽셀의 크기가 1마이크로미터 이하로 내려가기 때문에 밝기는 그만큼 떨어질 수밖에 없고 이 문제는 앞으로 풀어야 할 문제이다. 이 연구결과는 사이언스 매거진에 발표되었다.<sup>4)</sup>

3) Scott Hayden, "Stanford & Samsung Develop Ultra-dense OLED Display Capable of 20,000 PPI", RoadtoVR, Oct 26, 2020.  
<https://www.roadtovr.com/samsung-stanford-20k-ppi-display/>

4) Joo WJ, Kyoung J, Esfandypour M, et al. "Metasurface-driven OLED displays beyond 10,000 pixels per inch". Science (New York, N.Y.). 2020 Oct;370(6515):459-463. DOI: 10.1126/science.abc8530.

## 사용자가 만드는 자유 로밍 VR 아케이드<sup>5)</sup>

[그림 3] 나만의 자유 로밍 VR 아케이드



\*이미지 제공: YouTube channel - VRScout<sup>6)</sup>

최근 Oculus Quest 헤드셋 세트는 기존의 고정된 외부의 센서로 사용자의 위치를 트래킹 하는 아웃사이드-인(Outside-In)방식이 아니라 헤드셋의 센서로 트래킹 하는 인사이드-아웃(Inside-Out)방식을 채택하였다. 이 방식은 다소 연산은 복잡해지지만 사용자가 자유로이 움직일 수 있다는 장점이 있다. 이러한 장점을 이용해서 사용자가 직접 VR 아케이드 환경을 제작하는 어플리케이션이 등장하였다. Oculus Quest에서 나만의 자유 로밍 VR 아케이드를 만들 수 있는 'Custom Home Mapper'라는 VR 어플리케이션과 게임 모음집이 그것이다. 플레이어는 가구나 장애물을 포함한 집안의 물리적 레이아웃을 실제로 매핑할 수 있으며, 물리적 공간 전체 내에서 움직여야 하는 다양한 간단한 미니 게임에 참여할 수 있다.

우선 Touch 컨트롤러를 사용하여 집안 구석구석 모서리를 설정해 자신만의 가상공간 제작하여야 한다. 그 후 동일한 기술을 사용하여 플레이 공간에 있는 물건이나 가구를 식별하는데 특정 위치에서 컨트롤러를 아래로 내려 앵커 포인트를 설정하는 방식으로 진행된다. 그러므로 앵커 포인트들의 위치만 기억해두면 나중에 다시 그 설정을 사용할 수가 있게 된다. 이렇게 제작된 커스텀 자유 로밍 공간을 활용한 게임들은 다음과 같다. 한번 살펴보면서 앞으로 로밍 VR 아케이드 공간을 활용한 어플리케이션이나 게임이 어떤 식으로 개발되어야 할 지 살펴보자.

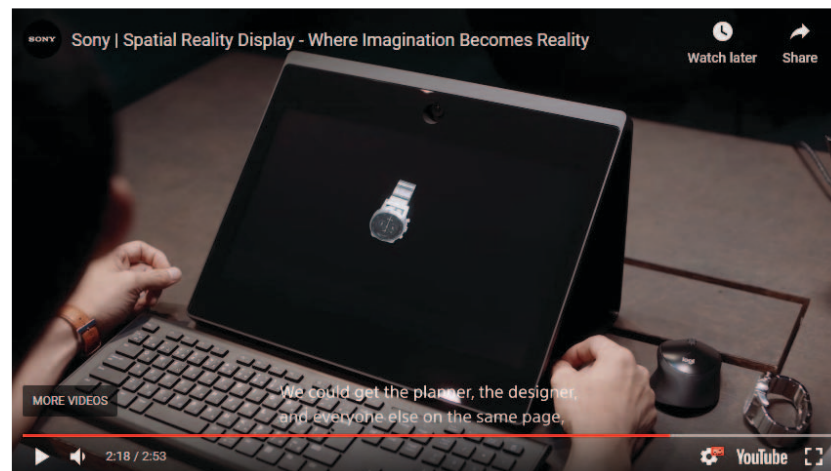
5) Kyle Melnick, "Create Your Own Free Roam VR Arcade On Oculus Quest With 'Custom Home Mapper'", VRScout, October 23, 2020.  
<https://vrscout.com/news/custom-home-mapper-vr-arcade-quest/>

6) "Create Your Own Free Roam VR Arcade! - OCULUS QUEST 2", YouTube channel - VRScout.  
<https://www.youtube.com/watch?v=2wQCo67YXAA>

- Custom home Creation - 인테리어 디자인 프로그램
- Vortex - 클래식 우주선 슈팅 게임
- Castle Defender - 자신의 성을 방어하는 간단한 양궁기반 게임
- Lightspeed Smuggler - 레이저 blaster로 우주선을 보호하는 1인칭 슈팅 게임
- Lunar Ball- 각 방에 흩어져 있는 다양한 목표에 레이저 공을 던져서 맞추는 게임
- Snake master- 클래식 게임인 Snake의 거의 동일한 3D 버전 게임
- I Am Very Explosive - 플레이어는 폭발물 두 개를 손에 묶고 한 지점에서 다른 지점으로 빠르게 이동하는 임무를 수행. 물체에 부딪히거나 오래 걸리면 폭발물이 묶인 장갑이 폭발.

## 무안경 3D 시청용 디스플레이<sup>7)</sup>

[그림 4] Spatial Reality Display



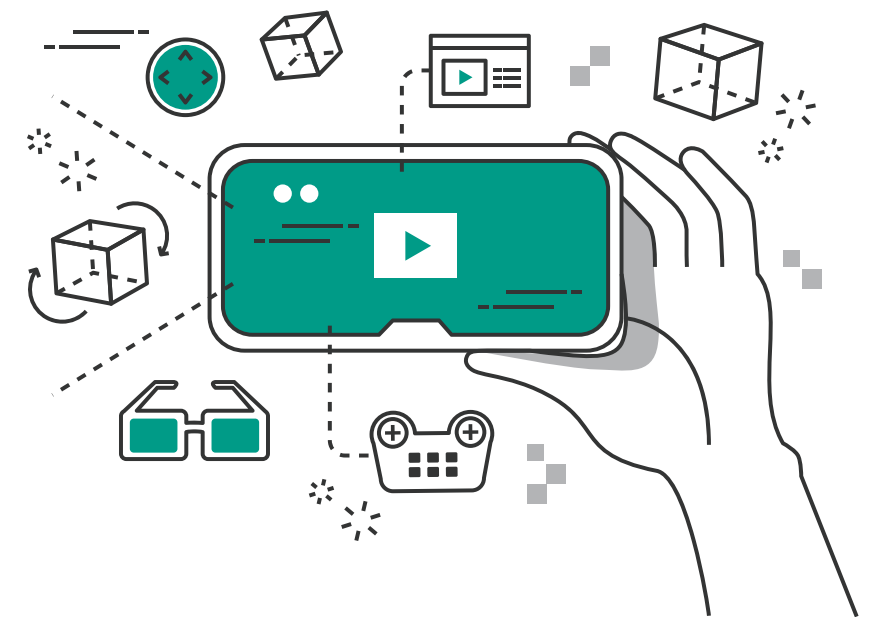
\*이미지 제공: YouTube channel - Sony<sup>8)</sup>

7) [7] Scott Hayden, "Sony Unveils 'Spatial Reality Display' with Eye-tracking for Glasses-free 3D Viewing", Oct 16, 2020.  
<https://www.roadtovr.com/sony-unveils-spatial-reality-display-eye-tracking-lenticular-array-glasses-free-3d-viewing/>

8) "Sony | Spatial Reality Display - Where Imagination Becomes Reality", YouTube channel - Sony.  
[https://www.youtube.com/watch?v=KrlMnQM0\\_Ps](https://www.youtube.com/watch?v=KrlMnQM0_Ps)

인간은 공간을 3차원으로 지각한다. 그래서 3D 디스플레이를 만들고자 하는 연구는 디스플레이 기술이 탄생한 초기부터 계속되었다. 최근엔 3D 영화나 3D TV가 나타났었으나 그 기술이 주류가 되기엔 아직도 많은 연구가 필요한 실정이다. 아무래도 콘텐츠를 보기위해 안경을 쓴다는 것은 상당히 번거로운 일임에 틀림없다. 안경을 쓰지 않는 3D 디스플레이도 예전부터 계속 연구가 되어왔다. Sony는 디스플레이에 대해서 아직도 많은 기술들을 선도하는 기업이다. 최근 Sony는 무안경 3D 시청용으로 시선 추적 기능이 장착된 'Spatial Reality Display'라는 제품을 발표하였다.

이 디스플레이는 내장형 렌티큘러 렌즈(lenticular lens) 어레이가 탑재된 15.6인치 4K 패널을 사용하였다. 사용자 안구의 움직임과 머리 위치를 추적하는 단일 고속 센서로 시선 추적을 해서 3D 이미지를 제공한다. 이러한 방법으로 디스플레이 되는 가상 물체를 사용자가 자연스럽게 둘러볼 수 있도록 3D 이미지가 생성된다. 직접 체험해 본 반응에 따르면, 가상의 작은 물체를 약 13 x 6 x 5인치 정도의 크기로 들여다보게 되며, 처음에는 인상적이었지만 3D 착시 현상이 깨지기 쉬웠다고 한다. 가격은 5천달러이고 당연히 한 번에 한 사람만 콘텐츠를 3D로 볼 수가 있다. 아직 일반 사용자를 대상으로 하지는 않고, 제품 디자인, 3D 아트 및 기타 엔터프라이즈 분야를 목표 시장으로 하고 있다.



# ICT ESPRESSO

## 콘텐츠

### 작품에 색칠하고 그리고...가상현실로 즐기는 '도자전시'

도자 작품에 관람객이 직접 그리고 색칠해보며 작품을 즐길 수 있는 전시 공간이 펼쳐진다. 한국도자재단은 경기문화재단과 현대도에전 '공중정원: 상상의 공간' 전시를 다음달 16일까지 경기도미술관에서 연다고 11일 발표했다.

원문보기  
<http://www.dizzotv.com/site/data/html>

## 바이오헬스

### "돈 몰리는 헬스케어 스타트업"...불붙은 투자 열기

포스트 코로나 시대를 바라보며 동시에 미래 국가 산업 먹거리로 주목받고 있는 헬스케어 스타트업을 향한 투자 열기가 불을 뿜고 있다.

원문보기  
<https://www.bosa.co.kr/news/articleView.html?idxno=2137828>

## 클라우드

### 네이버 '클라우드'→'마이박스' 개편, 뭐가 달라지나?

네이버는 지난 10일, 국내에 3,000명이 넘는 사용자를 가진 파일 저장 서비스 '네이버 클라우드'를 개인 데이터 분류와 관리에 최적화된 저장 공간인 '네이버 MYBOX(마이박스)'로 개편했다.

원문보기  
<https://it.donga.com/31264/>

## 디바이스

### 무선이어폰·스마트워치 등 웨어러블 시장 성장 전망

올해 신종 코로나바이러스 감염증(코로나19) 여파로 스마트폰 시장은 어려움을 겪고 있지만 무선 이어폰이나 스마트 워치 등 웨어러블 시장은 크게 성장할 것이라는 전망이 나왔다.

원문보기  
<https://www.sedaily.com/NewsView/1ZAA0S0Q11>

## IoT

### IoT·AI·5G 등 첨단 기술 결합한 '스마트 방문간호 시스템' 구축

한국전기연구원이 창원시 등과 손잡고 진행하는 '스마트 방문간호 서비스'가 고령화 시대를 맞아, 첨단 기술을 활용한 노인 건강복지 실현의 모범 사례로 인정받고 있다.

원문보기  
<https://www.boannews.com/media/view>

## 인공지능

### 쓰레기 몰래 버리는 당신, 이제 AI가 감시한다

요즘 도시지역 골목길에 가면 사람들이 몰래 버린 쓰레기가 가득 쌓여 있는 것을 자주 볼 수 있다. 이런 일은 당국의 단속이 어려운 사각지대에서 자주 발생한다.

원문보기  
[https://mkhan.co.kr/view.html?art\\_id=202011161349001#c2b](https://mkhan.co.kr/view.html?art_id=202011161349001#c2b)

## SW

### 소프트웨어도 '토종' 바람... 국산 ERP·보안·협업툴 각광

더존비즈온은 올 9월 88억 원 규모의 한국가스기술공사 차세대 정보 시스템(ERP) 구축 사업을 수주했다고 밝혔다. 더존비즈온은 가격점수에서 외산 ERP보다 낮은 평가를 받았으나 기술력 부문에서 높은 점수를 얻었다.

원문보기  
<https://biz.chosun.com/site/data/html>

## 빅데이터

### 빅데이터 분석으로 개인 최적화 진료 서비스

삼성서울병원은 1994년 개원할 때 대한민국 처음으로 병원에 고객 서비스 개념을 도입해 의료진 중심에서 환자 중심으로 국내 의료계의 변화를 선도해 왔다.

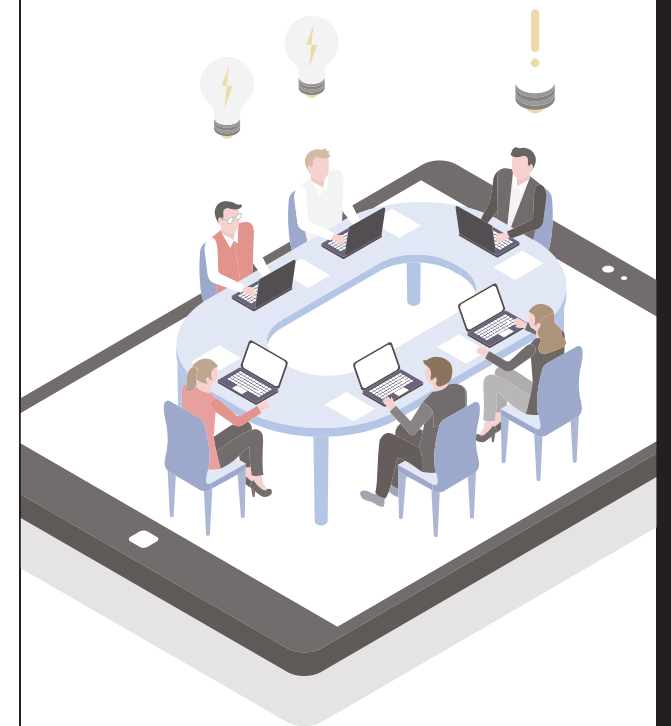
원문보기  
<https://www.donga.com/news/Economy/article/all/>

## 네트워크

### 국내 건설사들 '스마트건설' 기술 개발 '박차'

건설업계가 최근 신종 코로나바이러스 감염증(코로나19) 확산으로 공사 현장에서 직원들의 안전 문제가 대두되자 비대면(untact·언택트)과 관련된 첨단기술을 건설 현장에 접목하기 위한 기술개발에 박차를 가하고 있다.

원문보기  
<https://www.youthdaily.co.kr/news/article.html?no=53020>



ICT  
ESPRESSO



# CDC 솔루션 통해 해외 시장을 공략하다

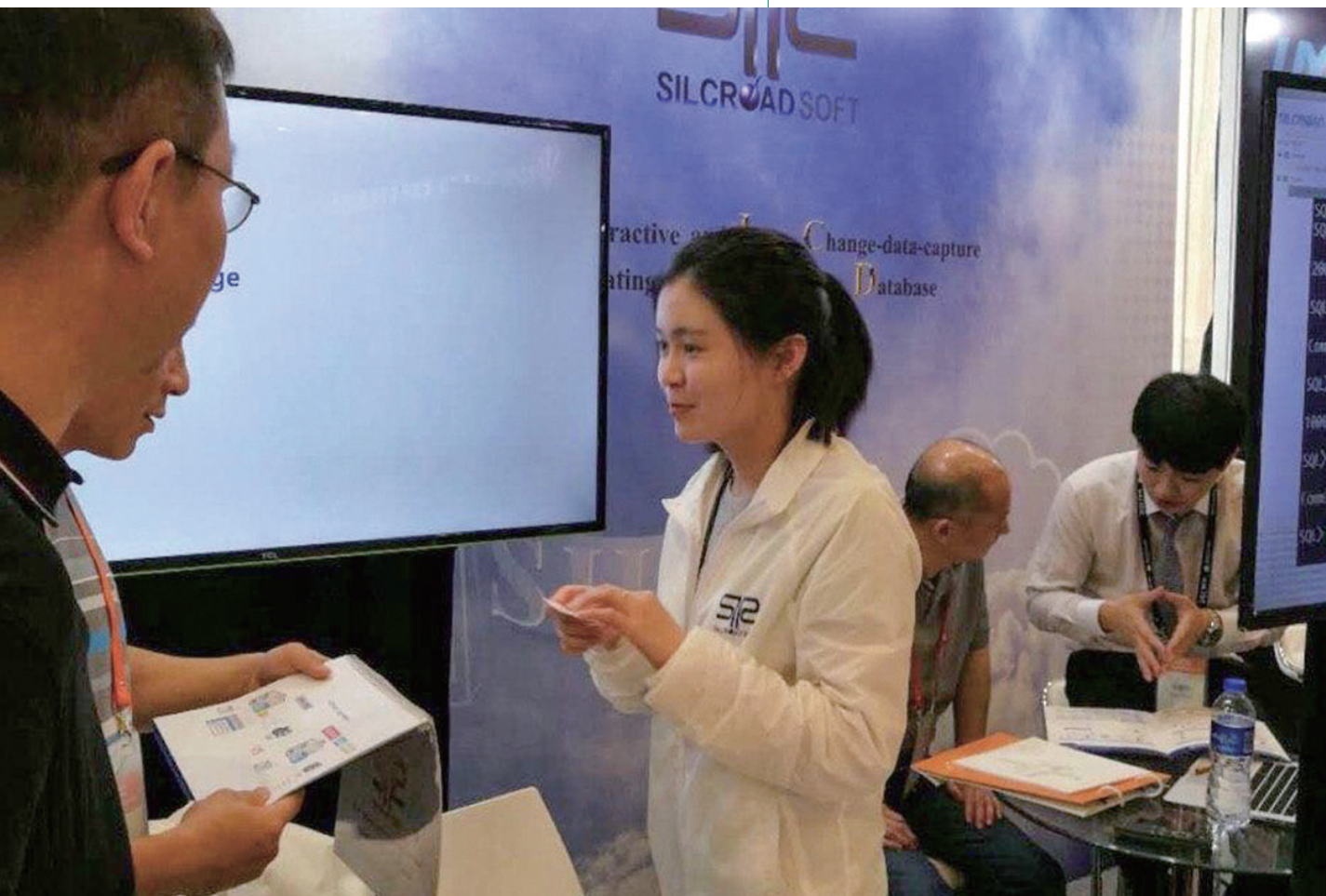
● (주)실크로드소프트 이은화 해외사업본부장

## 기업현황

- CEO : 윤정일
- 업종 : 시스템 소프트웨어 개발 및 공급업
- 설립연월 : 2015년 12월
- 홈페이지 : www.silcroadsoft.com

## 일반현황

- 수행기관명 : 한국데이터산업진흥원
- 내역사업명 : 빅데이터 유통활용 생태계조성
- 참여사업명 : 2019년도 K-Global 데이터 글로벌



빅데이터 시대에 데이터 캡처(CDC: Change Data Capture) 시장의 성장세가 무섭다. CDC기술은 플랫폼 환경과 상관없이 서로 다른 운영체제(OS)와 데이터베이스(DB) 환경에서도 빠르고 안전하게 데이터를 복제할 수 있게 해주는 기술로 근래 클라우드가 활성화로 인해 기업 데이터 이관 사업이 급증함에 따라 그 중요성이 커지고 있다.

CDC 시장은 2010년대 초반까지는 오라클(Oracle)사의 오라클 골든게이트(Oracle GoldenGate)와 퀘스트(Quest)사의 쉐어플렉스(Shareplex)가 시장의 절반을 차지하고 있었다.

2010년 중반 이후 부터는 기업 내 데이터가 폭증함에 따라, 데이터 동기화 성능이 중요해지면서 이 회사들의 시장 점유가 증가하고 있다. 하지만 오라클로부터 유료로 기술을 이양받던 쉐어플렉스의 기술계약 기간이 만료됨에 따라 앞으로의 시장은 오라클 골든게이트가 독점할 것으로 예상되고 있다.

다만 오라클(Oracle)사가 시장을 독점해 오고 있는 만큼 비용이 높아 기존 Oracle DBMS의 교체 수요가 증대되고 있는 상황이다. 또한 타 기업들의 데이터베이스 관리 시스템 성능이 높아짐에 따라 새로운 기업들이 등장하며 시장에 변화를 일으키고 있다.

실크로드소프트는 시스템 소프트웨어 개발 및 솔루션 전문 기업으로서, 세계 최고 수준의 오라클 데이터베이스 실시간 복제 기술을 기반으로 한 실크로드(SILCROAD: Smart, Interactive, and Live Change-data-capture Replicating Oracle to Any Database)가 주력 제품이다.

실크로드는 RDW(Real-time Data Warehousing), Zero Data Loss DR(Disaster Recovery), HADR(High Availability & Disaster Recovery), 업무 무중단 마이그레이션 등과 같은 세계 최고 수준의 실시간 데이터베이스 복제 기반 솔루션을 제공하고 있다.

## ● 세계 최초, 'Oracle 실시간 동기화 기술' 자체 개발

실크로드소프트는 세계 최초 오라클 사가 가지고 있는 'Oracle 실시간 동기화 기술'을 자체적으로 개발하여 보유하고 있다.

기존에는 데이터에 이관하거나 교체할 때의 '업무 중단'을 피하기 위해서는 오라클 사의 실시간 동기화 기술이 필수적이 었다.

오라클 사는 그동안 타 데이터베이스 관리 시스템의 실시간 동기화 서비스를 지양하고 있기 때문에 많은 기업이 데이터 이관 혹은 교체 시에 어려움을 겪어왔다. 또한 오라클 사가 제공하는 LogMiner 패키지는 사용 서버에 부하를 주며 데이터 추출 성능이 매우 느려 어려움이 있었다.

하지만 실크로드의 경우 LogMiner 패키지를 사용하지 않고 Oracle redo-log를 직접 분석하여 변경 데이터(change data)를 실시간으로 추출할 수 있다. 이는 오라클 사를 제외한 세계 최초의 기술로 오라클 실시간 복제의 핵심기술이다.

뿐만 아니라 하지만 실크로드소프트의 서비스는 다른 데이터베이스 관리 시스템과의 서비스 연계가 가능하며, 기존의





오라클 골든게이트의 제품보다 저렴한 가격으로 동급 성능의 서비스를 제공하고 있다.

### ● CDC 솔루션의 중국 현지화 작업을 이룬다

실크로드소프트가 참여한 '빅데이터 유통활용 생태계조성' 사업은 데이터 캡처(CDC) 솔루션의 중국 현지화를 위해 참여하게 됐다.

화웨이 클라우드 쿤펑(ARM 기반) DB로 데이터 이관하는 솔루션 제공이 사업을 통한 궁극적인 목적이었다.

한국 기업이 중국에서 사업을 진행할 때에는 무엇보다 외산 기업이라는 특수성을 고려하는 것이 중요하다. 실크로드소프트 역시 중국 시장에 진출하기 위해 중국 제품의 현지화, 현지 파트너사 발굴 등이 문제없이 진행될 수 있도록 전반적

인 가이드가 필요한 상황이었고, 사업을 참여하며 이러한 어려움을 극복할 수 있었다.

실크로드소프트는 사업을 통해 자신들이 수립한 계획을 체계적으로 점검하는 기회를 가졌으며 마케팅 사업과 관련하여 SNS 홍보, 국제 컨퍼런스를 참가 등을 지원 받았다. 현지 기업과의 미팅을 통해 사업을 확대하는 기회를 얻었다.

이를 통해 중국 최대 오라클 컨설팅·유지보수 업체 Enmo Tech社와 합작계약을 맺고 중국 현지 클라우드 시장에 진출했다.

특히, 기존 오라클 실시간 복제 시장을 주요 제품 대비 절반의 비용으로 사용 가능하도록 해 고객들의 편의성을 더했다. 실크로드소프트의 데이터를 실시간으로 동/타기종 DB로 이관하는 기술은 국제 대형 클라우드 업체를 상회하는 수준이다.

사업을 통해 2건의 해외 전시회에 참여하였으며 구매의향서 수주 2건, 합작 계약 1건, MOU 1건, 발주계약 1건을 달성했다. 중국에서 제일 많이 쓰고 있는 SNS채널인 위챗공중계정을 구축하였고 현지에서 진행 한 국제 컨퍼런스를 참가하여 시장흐름을 파악하는 등 현지 네트워크를 형성과 시장 개척에도 큰 도움을 받았다.

이 같은 성과는 제품의 독보적 기술과 훨씬 합리적인 가격 덕분이었다는 것이 실크로드소프트 측의 설명이다. 그동안 꾸준한 기술개발을 통해 시장에서 축적해왔던 신뢰도도 성과를 내는데 중요한 역할을 했다.

일본 시장에 진출할 수 있는 기회도 얻었다. 일본 1위 티켓팅 업체인 e+에 글로벌 제품을 제치고 납품에 성공했다.

### ● 세계 최고, 오라클 DB 대체 솔루션을 개발

중국 시장에서의 성과는 어느 정도 예견된 부분이기도 하다. '눈앞의 이익만 추구하지 않고 고객에게 컨설팅을 해주자'라는 마인드로 회사를 운영해 왔기 때문이다.

지난 2017년 중국정부는 각 보험사들에 재해복구 시스템을 구축하라는 강제적인 정책을 명령했는데 중국의 대부분 보험사들이 재해복구 시스템을 구축하지 못한 실정이었다.

당시 한 보험사로부터 연락을 받았다. 실크로드소프트는 해당 고객사의 레퍼런스를 통해 제품 확산을 계획하고 있었지만 고객사의 환경 내부를 들여다본 결과 우리 제품만큼의 성능이 요구되는 구조가 아니었기에 무료 컨설팅만 진행한 후 다른 제품으로 추천했다.

이런 사례가 여러 번 반복되다 보니 어느새 업계에서 인지도가 상승했다. 더불어 믿고 의뢰할 수 있는 기업이라는 이미지를 확보하게 되었다.



중국 시장은 현재 DBMS 제품들의 폭발적으로 성장하고 있다. 알리바바그룹은 去IOE 정책을 시행하면서 기본 IT인프라 구조를 IBM(I), 오라클(O), EMC(E)를 제거하고 클라우드 컴퓨팅 환경으로 변경했다.

이 효과로 중국 공공, 국영기업은 물론, 중국산 DBMS로의 대체가 빠른 속도로 진행되고 있다. 그 결과 알리바바의 OceanBase, 텐센트의 TGDDB 등 중국 DB벤처사가 폭발적인 성장을 가져왔다.

이 때 오라클 DB를 대체하는 솔루션이 필요했고 실크로드소프트가 세계 최초 개발한 'Oracle 실시간 동기화 기술' 제품이 이 자리를 대신할 수 있었다. 이러한 움직임은 현재 한국과 일본 시장에서도 시작되고 있다.

### ● 중국, 일본 현지화에 첫 발, 더 큰 성장 꿈 꿔

이은화 해외사업본부장은 사업 성과에 대해 "소스가 오라클인 데이터 동기화 제품은 많지만 오라클 골든게이트와 쉘어플렉스 제품과 경쟁할 제품은 사실 거의 없다. 당사가 이 두 세계적인 제품과 동일선상에서 평가되고 가격 등 종합적으로 봤을 때 더 앞지를 수 있다는 평가를 받게 되었다는 것은

상당히 고무적인 일이다. 사업의 성과는 그 어느 나라에서 사업을 전개하든 긍정적인 레퍼런스로 작용될 것이다"라고 평가했다.

특히, 실크로드소프트는 자신들의 기술이 비용 측면이나 현지 서비스관계로 오라클 골든게이트와 웨어플렉스 제품을 꺼려하는 고객들한테는 좋은 대체제가 될 수 있을 것으로 기대하고 있다.

또한 데이터 글로벌 사업을 통해 제품의 중국화, 일본화 작업을 수행하며 현지화의 첫 발을 디딘 만큼 더 큰 성장을 꿈꾸고 있다.

현재의 현지화 작업은 일반적인 언어의 전환 방식으로 이루어지고 있지만 현지의 문화를 고려하고 유저 인터페이스의 구조와 내부 기능을 파악하는 등 다양한 노력을 통해 완성도 높은 제품 현지화를 달성을 통해 제품 수출을 기대하고 있다.

이미 중국의 화웨이 클라우드 GaussDB CSSP서비스 통합 솔루션 인증을 받은 유일한 중국 데이터 이관 시행 업체인 EnmoTech사와 함께 소스가 오라클인 데이터를 화웨이 클라우드 openGauss로 이관하는 제품을 공동 제작 중이다. 해당 제품의 제작이 완료되면 EnmoTech사와 함께 본격적인 현지 시장 확대에 집중할 예정이다.

일본은 EXEM Japan과 함께 수행중인 e+ 업무무중단 DB엔진 업그레이드 사업과 Real-time DW on Cloud 사업으로 레퍼런스 확보한 다음 추가 사업 발굴에 들어간다는 계획이다.

또한 장기적으로는 세계적인 클라우드 사인 마이크로소프트 애저, 알리바바 클라우드, 텐센트 클라우드 등 업체와의 합작을 목표로 사업 계획을 수립하고 있다.



### 미니인터뷰

#### Q1. 이번 사업 참여로 인한 성과는 무엇인가요?

“중국 파트너사로부터 현지화한 제품 검증을 완료 했으며, 해외 전시회 2건의 참가 완료, 구매의향서 수주 2건, 합작 계약 1건, MOU 1건, 발주계약 1건을 달성했습니다. 일본의 경우 일본 1위 티켓팅 업체인 e+에 글로벌 제품을 제치고 납품에 성공했습니다.”

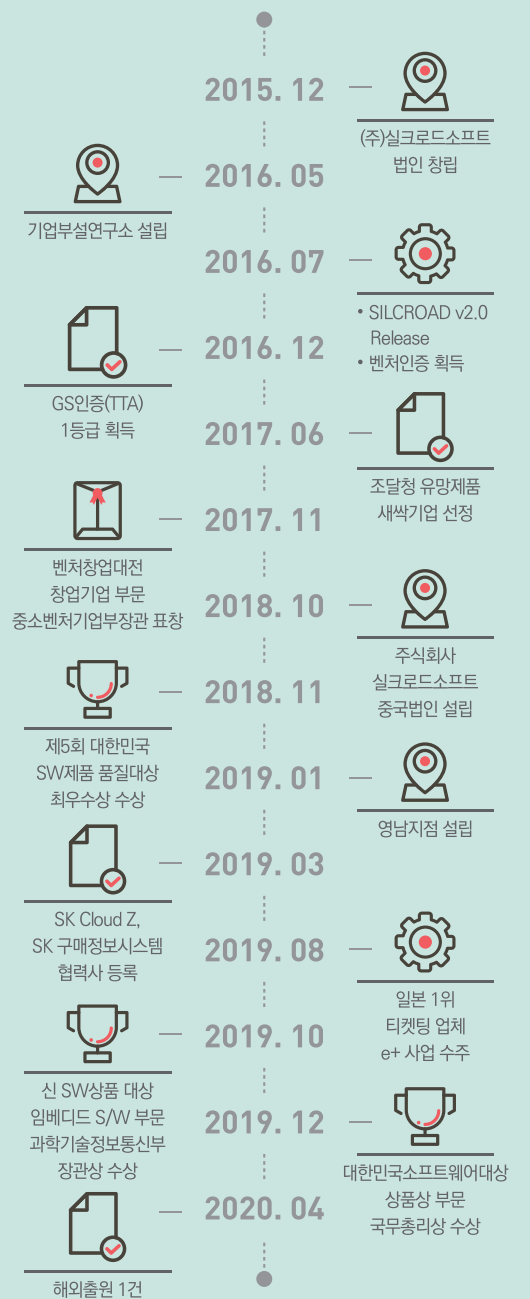
#### Q2. 성과를 낼 수 있었던 성공비결은 무엇인가요?

“당사 제품의 독보적 기술과 경쟁제품보다 훨씬 합리적인 가격이 기본요소이기도 하지만 그것보다는 그동안 축적해왔던 신뢰도가 작용했던 것 같습니다. 당사는 눈앞의 이익만 추구하지 않고 ‘고객에게 컨설팅을 해주자’라는 마인드로 고객사나 파트너사들에게 접촉한 것도 비결인 듯 합니다.”

### 핵심성과

- 데이터베이스 복제 소프트웨어 CDC(Change Data Capture) 개발
- 중국 법인 셋업을 통한 해외 진출
- 해외 판매 시장 개척

### Timeline





# 스마트한 반려동물 건강관리 플랫폼 개발로 글로벌 기업으로 성장하다

(주)스마트사운드  
이정호 대표

## 기업현황

·Ceo : 이정호  
·업종 : 제조업  
·설립연월 : 2011년 11월  
·홈페이지 : [www.ismartsound.com](http://www.ismartsound.com)

## 일반현황

·수행기관명 : 정보통신산업진흥원  
·내역사업명 : 사물인터넷 신산업 육성선도  
·참여사업명 : 사물인터넷 융합제품 상용화



국내외에서 반려동물 수가 매년 지속적으로 증가하며, 반려동물의 건강관리를 위한 지출액 역시 증가 추세에 있다.

글로벌 반려동물 의료시장의 규모는 2021년 67억 달러(약 7조 4800억 원)에 이를 것으로 전망되며, 단순 질병 치료가 아닌 더 정밀한 진단, 질병 예방 등의 서비스를 위한 혁신 기술에 대한 수요가 늘고 있다.

이 같은 시장 상황에 따라 관련 기술의 고도화를 위한 기업들의 움직임이 활발하다. 국내 스마트 헬스케어 기술 개발 기업인 스마트사운드는 반려동물용 스마트 헬스케어 기기 및 소프트웨어를 개발해 국내외에서 기술력을 인정받고 있다.

특히, 생체의 미세한 소리를 완벽하게 듣고 측정이 가능한 기술의 개발로 인공지능 기술이 적용된 반려동물 맞춤형 토털 건강관리 서비스가 가능하다는 점은 국내외에서 독보적인 기술로 평가받는다.

신기술을 기반으로 정보통신산업진흥원의 사물인터넷 제품&서비스 검증사업에 참여해 반려동물용 스마트 헬스케어 기기 및 소프트웨어 개발, 국내외 판매 시장 개척의 성과를 낸 스마트사운드는 국내를 넘어 전 세계 동물용 의료기기 시장에서 영역을 확대해 나가고 있다.

지속적인 기술 개발로 반려동물의 토털 헬스케어 플랫폼을 개발하고, 글로벌 기업 성장 기반을 마련한 스마트사운드는 글로벌 넘버원 헬스케어 기업을 목표로 하고 있다.

## 스마트헬스케어 솔루션 전문 기업 '스마트사운드'

2011년 설립한 스마트사운드는 가정에서 온 가족의 건강을 관리하는 스마트 헬스케어 솔루션을 개발하고 서비스하는 기업이다.

사람의 건강을 관리하는 휴먼 헬스케어와 반려동물의 건강을 관리하는 펫 헬스케어 비즈니스로 영역을 구분해 사업을 하고 있으며, 핵심 역량인 소리처리 기술을 기반으로 첨단 ICT 기술을 융합해 세계 최고 수준의 헬스케어 제품을 개발해 글로벌 시장에 진출을 추진하고 있다.

세계 최고의 의학 전문가와 협력해 스마트 알고리즘을 설계 및 개발해, 반려동물은 포함한 온가족에게 전문화된 개인 맞춤형 건강관리 제품 제공을 추진하고 있는 스마트사운드는 국내를 넘어 글로벌에서 그 기술력을 인정받고 있다.

2017년 하반기부터 본격적으로 글로벌 시장 개척을 추진하고 있으며, 중국, 인도, 러시아, 홍콩, 일본, 스페인 등의 시장에서 가시적인 성과를 만들었다. 이후 2018년에는 싱가포르에서 개최한 2018 Asia IoT에서 국내 기업 최초로 Trailblazer innovation 대상 수상 및 2019년 COMPUTEX d&i를 수상하기도 했다.

스마트사운드의 핵심기술인 소리처리 기술은 Health signal capturing 기술과 미세한 소리도 완벽하게 듣는 Microphone 소리처리 기술이 집약되어 있으며, 첨단 소리분석 알고리즘으로 디지털 지표화, 시각화함으로써 사용자가 쉽고 편리하게 건강관리를 할 수 있도록 돕는다.





즉, 생체의 미세한 소리를 완벽하게 듣고, 소리 분석 알고리즘을 통해 디지털 지표화 및 시각화함으로써 사용자가 쉽고 편리하게 건강관리를 할 수 있도록 서비스하는 것으로, 현재 국내외에서 서비스되고 있다.

### 신시장 창출 및 서비스 확대

스마트사운드는 기업의 보유기술인 소리처리 기술을 바탕으로 새로운 헬스케어 솔루션 및 서비스를 끊임없이 개발해왔다. 반려동물 시장이 꾸준한 성장세를 보임에 따라 동물병원 및 가정용 반려동물 헬스케어 솔루션의 개발을 추진해왔던 스마트사운드는 서비스의 확대를 위해 정보통신산업진흥원의 사물인터넷 제품&서비스 검증사업에 참여했다.

현재 동물병원 수술실과 회복실은 인체용 생체신호 모니터링 기기에 의존해 여러 가지 문제점과 의료사고가 빈번히 발생하고 있으며, 가정에서도 말 못하는 반려동물의 건강을 모니터링 할 수 있는 솔루션이 전무한 상황이다.

이런 시장 상황에서 스마트사운드가 개발한 반려동물용 스마트 헬스케어 기기와 소프트웨어는 동물병원과 가정의 반려동물의 건강을 모니터링 할 수 있는 최적의 솔루션으로 평가받는다.

이정호 대표는 “소리처리 기술을 활용한다면 동물병원과 가정에서 반려동물 환경에 최적화된 건강을 체크할 수 있는 솔루션을 개발할 수 있다고 판단, 지원 사업에 참여하게 되었

다”며 “사업 참여를 통해 연구개발에 필요한 디자인, 목업, 금형, 임상실험 등의 개발 자금을 확보해 반려동물 병원용 솔루션을 선행 개발하고, 확보된 기반기술을 활용해 가정용 반려동물 건강관리, 원격의료 서비스에 확대 적용하고자 했다고 전했다.

### 신제품 개발 및 크라우드 펀딩 성과 이뤘

스마트사운드는 이번 사업 참여를 통해 반려동물용 스마트 헬스케어 기기와 소프트웨어를 개발했고, 미국 킥스타터 크라우드 펀딩을 성공적으로 이뤄냈다.

반려동물용 스마트 헬스케어 솔루션은 소리처리 기술을 기반으로 다양한 동물의 생체신호를 정확하고 안정적으로 측정해 모든 데이터를 통합 S/W시스템으로 전송한다. 가정용 반려동물 헬스케어 솔루션은 가정에서 심박수, 호흡수 및 체온을

동시에 측정하며 기 상용화된 위치추적 및 운동량 측정 솔루션을 융합해 복합적으로 가정에서 손쉽게 반려동물 건강 모니터링 할 수 있는 스마트 헬스케어 디바이스를 개발했다.

이 외에도 비대면 스마트 헬스케어 디바이스에 대해 미국 의료기기 인증을 진행 중이며, GITEX SUPERNOVA 우승 및 아부다비 보건복지부 헬스케어 컵 우승의 성과도 이뤄냈다.

국내를 넘어 글로벌에서도 기술력을 인정받고 있는 스마트사운드는 이 같은 성과의 성공비결로 전문가와의 협력과 신속한 대응을 꼽는다.

이 대표는 “세계 최초로 개발되는 신제품을 개발하다보니 경쟁사, 유사제품 등이 없어 연구개발에 대한 시행착오를 겪었고, 국내외 시장을 선도할 수 있는 혁신 제품을 개발해야 한다는 부담감이 컸다”며 “시장에 없는 혁신 기술을 개발하기





위해 필요한 시장의 니즈 파악 및 전문가와의 협력을 통해 디바이스에 대한 피드백을 받아 문제점을 신속히 고쳐나갈 수 있었다”고 밝혔다.

### 플랫폼 활성화 기대 및 글로벌 넘버원 기업 목표

스마트사운드는 이번 사업 참여를 통해 기술 개발과 글로벌 진출 등의 성과 외에도 개발에 필요한 인력, 연구개발비 등을 확보했고, 다양한 R&D 경험, 신규 바이어 발굴 등 다방면으로 많은 도움을 받았다.

이 같은 성과를 바탕으로 앞으로 글로벌 넘버원 헬스케어 기업을 목표로 하고 있다.

스마트사운드는 코로나19 사태를 맞아 국내를 포함한 글로벌

별 국가에서 원격 의료 지원을 확대하고 법 제도적 장벽을 낮추고 있는 점을 감안해, 앞으로 스마트 헬스케어 시장에 기업에서 개발한 제품의 적용이 활성화될 것으로 기대하고 있다.

이 같은 시장 상황에 따라, 동물용 의료기기 시장에서 최초 IoT 기반 제품으로 성공적인 상용화를 이루고, 동물병원에서 가정까지 아우르는 반려동물 플랫폼 사업으로 사업모델 확장을 해나갈 계획이다.

이 대표는 “앞으로 지속적으로 혁신적인 제품과 차별화된 솔루션들을 개발해 사람과 반려동물의 토탈 헬스케어 플랫폼을 갖춰 나갈 것”이라며 “글로벌에서 인정받을 수 있는 기술력을 바탕으로 글로벌 넘버원 기업으로 성장해나가고자 한다”고 밝혔다.



### 미니인터뷰

#### Q1. 지원 사업 참여 동기는 무엇인가요?

“소리처리 기술을 활용한다면 동물병원과 가정에서 반려동물 환경에 최적화된 건강을 모니터링 할 수 있는 솔루션을 개발할 수 있다고 판단되어, 지원사업에 참여하게 되었습니다. 사업에 참여하게 되면 반려동물 병원용 솔루션을 선행 개발하고, 확보된 기반기술을 활용해 가정용 반려동물 건강관리, 원격의료 서비스에 확대 적용할 수 있을 것으로 판단했습니다.”

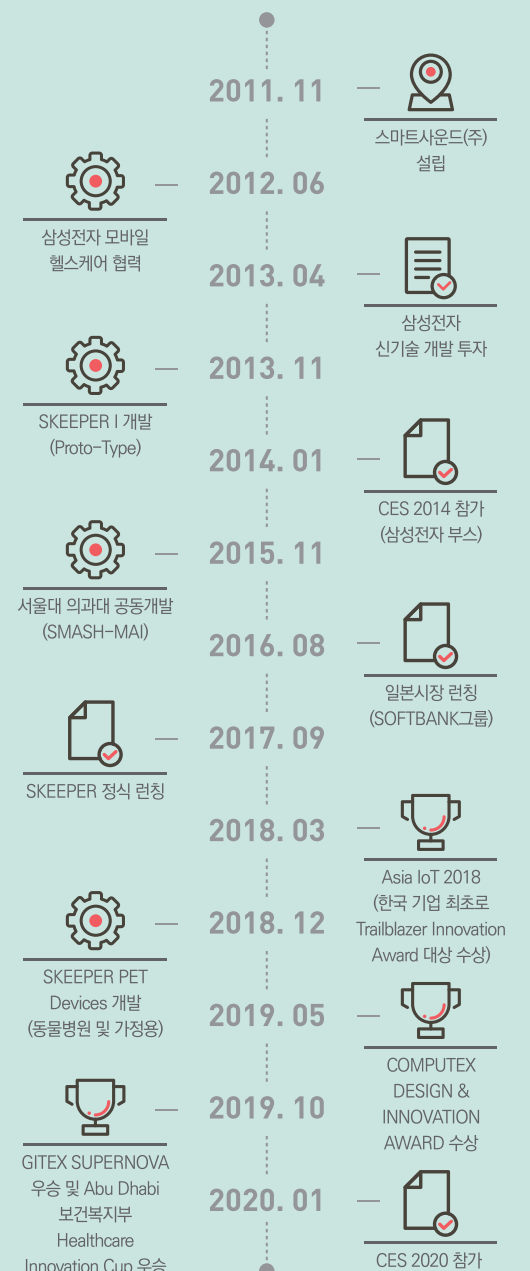
#### Q2. 앞으로의 계획은 무엇인가요?

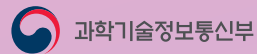
“동물용 의료기기 시장에서 최초 IoT 기반 제품으로 성공적인 상용화를 이뤄 동물병원 내에서 뿐 아니라 반려동물 가정까지 아우르는 플랫폼 사업으로 사업모델을 확장하고 있습니다. 미국 등 글로벌 진출과 혁신 제품, 차별화된 솔루션을 바탕으로 글로벌 넘버원 헬스케어 기업이 되는 것을 목표로 하고 있습니다.”

### 핵심성과

- 반려동물용 스마트 헬스케어 기기 및 소프트웨어 (앱) 개발
- 국내 및 해외 판매 시장 개척 (미국 킥스타터 크라우드 펀딩 S\$ 40,000 펀딩 달성)
- 비대면 스마트 헬스케어 디바이스 미국 의료기기 인증 진행

### Timeline

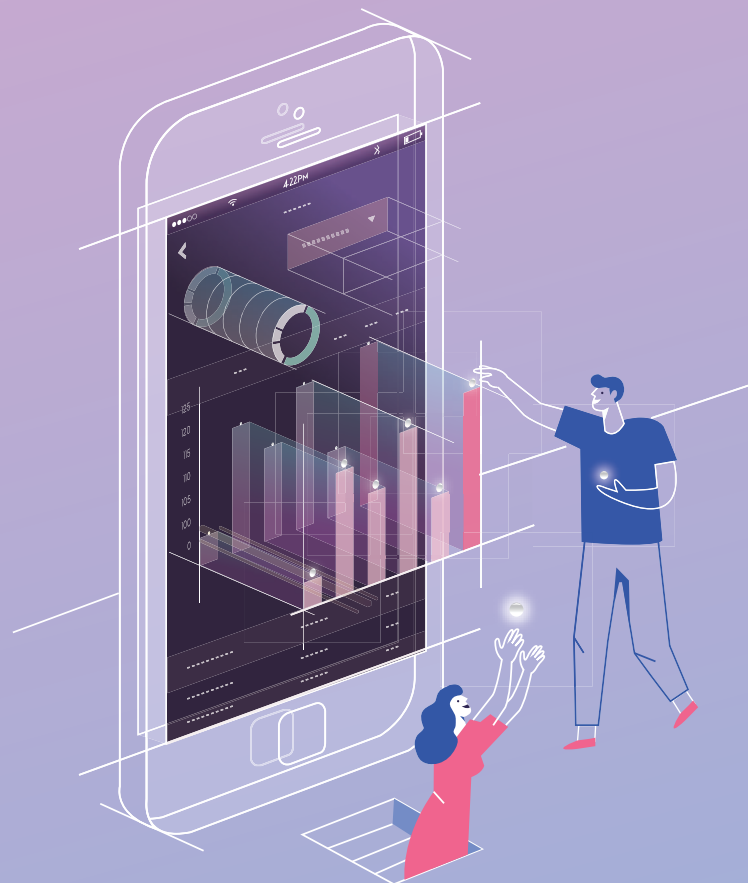




ICT 사업, 강소기업 혁신성장을 지원하다

# 2020 정보통신방송사업 온라인 성과보고회

2020년 12월 10일(목)  
13:30 ~ 16:30



## 초대합니다

한국방송통신전파진흥원에서는 오는 12월 10일(목)  
'2020 정보통신방송사업 온라인 성과보고회'를 개최합니다.

ICT 지원사업에 참여하여 우수한 성과를 이룬 기업을 표창하고  
참여 기업의 성과 공유 발표를 하기 위해 개최됩니다.

올해는 코로나19로 인해 온라인 형식으로 진행되오니  
바쁘시더라도 함께 참여하시어 자리를 빛내주시기 바랍니다.

## 행사일정표

시간	내용	
10:30~12:00 (90')	[리허설]	웹이나 중계 시스템 점검 및 온라인 랜선 청중 입장 등
13:30~13:31 (01')	[개막식 및 시상식]	개식 선언 및 내빈소개
13:31~13:35 (04')		디지털 뉴딜 및 과기정통부 ICT사업 소개 및 추진성과 등
13:35~13:40 (05')		과기정통부 축사
13:40~13:55 (15')		시상 선정경과 보고 및 48개 후보기업 소개 * 사전 제작
13:55~14:30 (35')		시상식 * 장관상(6점), 원장상(6점)
14:30~16:30 (120')	[성과발표회]	ICT강소기업 성과발표회(분야별 성과, 사회적 가치 등 발표)
행사주간 내 '20. 12. 7(월) ~12. 11(금)	[ICW 온라인 전시관]	정보통신방송분야 우수 ICT 중소·벤처 기업 사업화 제품 전시

※ 상기 일정은 진행상황 등에 따라 변경될 수 있음

알림

Talk

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

#

#KCA #정보통신방송사업

< 한국방송통신전파진흥원 >

## '20년도 정보통신방송사업 비대면 실태조사 실시

1

**조사대상** : 총 62개 지원사업자  
(대면 45개, 비대면 62개)

**조사방법** : 제출서류 서면검토  
\*온라인 화상회의 병행

**조사내용** : 사업장 소재지, 취득자산 현황,  
참여인력, 위탁계약 등 점검

**조사일정** : '20.11.17. ~ 11.27.(9일간)



< 한국방송통신전파진흥원 >

## 정보통신방송사업 5개년 및 단년도 성과조사·분석 계획 수립

2

**내용** : 디지털뉴딜 지원 효과 분석과 사후 성과  
관리를 위한 5개년('16~'20년도)  
성과조사·분석 계획수립

**일정** : 추진 계획(안) 작성(~11월말),  
조사업체 입찰공고(12월 초)



11 NOVEMBER

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
22	23	24	25	26	27	28
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• KISA 2020년 제2~3차 (실습과정) 사업자 대상 위치정보 보호 교육 개최 (11.24-25)</li> <li>• KISDI '방송 공동제작 국제 컨퍼런스 2020' 개최</li> <li>• IITP 2020 Giga KOREA 테크워크 개최(11.24-26)</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• KISA 2020 정보보호산업 인의 밤 개최</li> </ul>		
29	30	1	2	3	4	5
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• NIA 2020년 M클린 정보문화윤리대상 공모 마감</li> <li>• KCA 다큐멘터리 분야 기획개발 지원사업 연장 공고</li> <li>• TTA 제2차 SW 개발·테 스트 중심 DevOps 환경구축 및 활용 교육 개최 (11.30-12.1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TTA SW 국제화 및 현지 화 지원사업 이용기 업 모집 마감</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• KISDI 제2회 지능정보사회 이용자보호 국제컨 퍼런스 개최</li> </ul>		
6	7	8	9	10	11	12

12 DECEMBER



TOWARD  
HUMAN-CENTRED

## AI

제2회 지능정보사회  
이용자 보호 국제컨퍼런스2nd International Conference on Ethics of  
the Intelligent Information Society2020.12.03<sup>(THU)</sup>

13:00 ~ 17:00

온라인 실시간 스트리밍

## PROGRAM

13:00~13:15 (15분)	<b>개회식</b> • 개회사 • 환영사
13:15~13:45 (30분)	<b>기조발제</b> • 인공지능 윤리: 글로벌 도전의 관점에서 본 책임성
13:45~15:15 (90분)	<b>발표</b> 1. 유럽의 알고리즘 공정성 2. AI 윤리원칙을 넘어: 현실적 과제와 전망 3. 인공지능과 법의 지배
15:15~15:30 (15분)	<b>휴식</b>
15:30~17:00 (90분)	<b>종합 토론</b> • Toward Human-Centered AI
17:00	<b>폐회</b>

## 온라인 실시간 컨퍼런스 참가

방송통신위원회 유튜브 채널  
KTV 국민방송 유튜브 채널  
이벤터스 웨비나 스트리밍

## 참가 신청

신청기간 | 2020.11.17~12.01

온라인 사전신청 | <https://url.kr/l2bUxN>\* 온라인 사전 신청자 중 컨퍼런스 참여자 150분을 선정하여  
스타벅스 1만원 쿠폰을 드립니다.

## 행사 문의

ICEI2020 사무국 [www.kisdiconference.kr](http://www.kisdiconference.kr)

Tel | +82-2-6931-0090

Fax | +82-2-6008-4031

E-mail | 2020icei@gmail.com

2020  
ICW

ICT CYBER WORLD 2020

2020.11.4.(수)~12.31.(목)

대한민국의 우수한 ICT기업 400여개사의  
제품·기술을 한눈에 볼 수 있는 온라인 전시관  
[www.ictcyberworld.com](http://www.ictcyberworld.com)



일정	행사	주관기관
11.4.(수)	2020 ICT스마트서비스 언택트 전시회	KAIT
11.4.(수)	디지털콘텐츠 코리아 엑스포 2020	MOIBA
11.4.(수)	2020 디지털콘텐츠 온라인 전시·비즈니스 로드쇼	NIPA
11.4.(수)~11.5.(목)	K-Global@차이나 2020	KOTRA, NIPA
11.9.(월)~11.13.(금)	자율주행 차량통신기술(V2X)기업 해외진출 지원	TTA
11.9.(월)~11.13.(금)	ICT벤처 Business Day[ICT벤처관]	KOVA
11.10.(화)~11.11.(수)	2021 ICT 산업전망 컨퍼런스	IITP
11.16.(월)~11.20.(금)	ICT기술사업화 페스티벌	IITP
11.23.(월)~11.27.(금)	2020 보안솔루션 온라인 홍보관	KISIA
11.25.(수)~11.27.(금)	2020 사물인터넷 비대면 해외로드쇼	NIPA
11.30.(월)~12.4.(금)	2020 정보통신보조기기 언택트 전시회	NIA
12.1.(화)~12.4.(금)	K-Global@실리콘밸리 2020	KOTRA, NIPA, KIC SV
12.7.(월)~12.11.(금)	2020 정보통신방송사업 온라인 성과보고회	KCA
12.9.(수)~12.12.(토)	2020 차세대 융합 방송솔루션 페스타	RAPA
12.16.(수)~12.23.(수)	2020 ICT 기기산업 페스티벌	KANI, IITP, K-CIA, NIPA, 3DPRO

\* 행사주간 일정은 각 기관 희망일이며 상황에 따라 일부 조정가능

# 일자리정책 및 NEWS



## 일자리뉴스

## 02

### 아세안+3, 코로나19 시대 직업능력개발과 고용의 미래를 논하다

※ 출처  
고용노동부  
(2020.11.17)

원문보기  
[http://www.moel.go.kr/news/enews/report/enewsView.do?news\\_seq=11621](http://www.moel.go.kr/news/enews/report/enewsView.do?news_seq=11621)

- 고용노동부(장관 이재갑)와 세계은행이 공동으로 주최하고 한국산업인력공단(이사장 김동만)이 주관하는 「2020년 아세안+3 직업능력개발 포럼」이 11월 17일부터 18일까지 서울(쉐라톤 디큐브시티 호텔)에서 개최됐다.
- 이번 포럼에는 ‘코로나19 시대 직업능력개발 및 고용: 혁신과 기술’을 주제로 아세안 회원국 10개국과 중국, 일본 정책 담당자, 국제기구 전문가 등 100여 명이 참석해 강연과 토론을 진행했다.
- 11.17. 세계은행의 동아시아 교육국 토비 린든(Toby Linden) 국장의 기조 강연을 시작으로, △코로나19 및 그 이후 시대의 직업능력개발 및 고용, △코로나19 시대 직업기술교육훈련 시스템 회복을 위한 직업능력개발분야 혁신, △코로나19 대응을 위한 고용보험 및 고용서비스 정책이라는 3개의 주제로 강연과 패널 토론이 진행됐다.

## 01

### 한국형 도제제도인 “일학습병행 제도” 내실화 추진

※ 출처  
고용노동부  
(2020.11.17)

원문보기  
[http://www.moel.go.kr/news/enews/report/enewsView.do?news\\_seq=11625](http://www.moel.go.kr/news/enews/report/enewsView.do?news_seq=11625)

- 고용노동부(장관 이재갑)는 11월 17일(화) 한국프레스센터에서 2020년도 제 8차 고용정책심의회를 열었다.
- 위원장인 이재갑 고용노동부 장관이 주재한 가운데 노사대표 및 전문가, 관계 부처 정부위원이 참여했다.
- 심의회는 “제1차 일학습병행 추진계획(’21~’23)”을 심의·의결하고, “최근 고용동향 점검 및 대응방향” 등을 논의했다.
- 일학습병행은 독일, 스위스 등 기술 강국에서 활용하고 있는 일터기반 학습(Work based learning)을 우리나라 현실에 맞게 설계하여 도입한 ‘현장기반 훈련’이다.

## 일자리정책

## 03

### 한국산업인력공단, 청년 구직자 대상 1:1 멘토링 실시

※ 출처  
고용노동부  
(2020.11.16)

원문보기  
[http://www.moel.go.kr/news/enews/report/enewsView.do?news\\_seq=11619](http://www.moel.go.kr/news/enews/report/enewsView.do?news_seq=11619)

- 한국산업인력공단(이사장 김동만, 이하 공단)은 11월 17일부터 광주를 시작으로 서울, 부산, 제주 등 전국 9개 청년맞춤제작소에서 ‘1:1 공정채용 멘토링’을 실시한다고 밝혔다.
- ‘1:1 공정채용 멘토링’은 블라인드 채용 업무 담당자를 멘토로 배정해 채용 절차 소개, 취업 대비 경력개발 경로 설정, 자기소개서 검토, 면접 준비 방법 등 청년 구직자 대상 맞춤형 멘토링 서비스이다.
- 특히, 공단은 코로나-19(COVID-19) 확산으로 인해 취업 준비에 곤란을 겪고 있는 청년 구직자의 취업 역량 강화를 위해 다양한 소통 시간을 구성하였으며, ‘1:1 공정채용 멘토링’에 참여한 청년 구직자의 성공취업을 지속적으로 관리해 나갈 예정이다.

## 여러분의 일 자리를 공유합니다!

#취업성공  
#대박기원

01

### 한국인터넷진흥원

2020년도 한국인터넷진흥원 개방형  
전문직위 모집 재공고 (11.4-12.01) ▶

- 채용분야 : 사이버보안 인재센터장
- 채용인원 : 1명

02

### 정보통신산업진흥원

정보통신산업진흥원 정규직(공무직)  
채용 공고 (11.18-12.3) ▶

- 채용분야 : 사무지원
- 채용인원 : 6명

03

### 한국방송통신전파진흥원

한국방송통신전파진흥원 신입 및  
공무직 채용 공고 (11.19-12.4) ▶

- 채용분야 : 시설관리, 미화, 보건관리자
- 채용인원 : 5명

04

### 정보통신정책연구원

정보통신정책연구원 계약직연구원  
채용공고 (11.19-12.3) ▶

- 채용분야 : ICT 데이터사이언스 위촉연구원
- 채용인원 : 1명

05

### 정보통신기획평가원

정보통신기획평가원장  
초빙 공고 (11.16-12.1) ▶

- 채용분야 : 정보통신기획평가원장
- 채용인원 : 1명

06

### 한국전자정보통신산업진흥회

신규직원 모집 (11.10-12.9) ▶

- 채용분야 : 자동차IT융합, 융합신산업 등
- 채용인원 : 분야별 0명

취업정보가  
궁금하다면  
“Click”

## 이번에 채용하는 회사는?

기업명	(주)핀텔
채용분야 (주요업무)	딥러닝 개발 · 영상처리, 딥러닝개발
지원자격	· 신입/경력
자격요건	· 나이/성별 무관, 학력(4년 대졸이상)
공고기간	~ 2020.12.14.
공고 원문	<a href="http://www.saramin.co.kr">http://www.saramin.co.kr</a> ▶

기업명	리테일테크
채용분야 (주요업무)	유무선네트워크 엔지니어 · 유무선랜 기술지원, 구축 및 설계 등
지원자격	· 신입
자격요건	· 나이/성별 무관, 학력(대졸이상)
공고기간	~ 2020.12.18.
공고 원문	<a href="http://www.saramin.co.kr">http://www.saramin.co.kr</a> ▶

