

ICT산업 HOT CLIPS

Information & Communication Technology

2021. 01. 21 Vol. 61



2021. 01. 21
Vol. 61



ICT산업 Brief

- 기고문 | 진화하는 실감콘텐츠 기술과 콘텐츠
- ICT Espresso

정보통신방송사업 Scrap

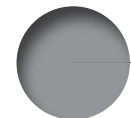
- 정보통신방송사업 'ZOOM IN'
- 인포그래픽
 - 무료 비대면 방송 교육 플랫폼 오픈캠퍼스 안내
 - 빛마루방송지원센터 시그니처 사운드 공모전
- 알림 Talk | KCA 일정안내
- 캘린더 | ICT 유관기관 일정 공유

Job Talk

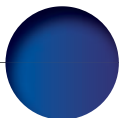
- 일자리 정책 및 뉴스
- 수행기관 채용정보
- 사업자 일자리 매칭



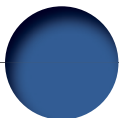
2021. 01. 21
Vol. 61



CONTENTS



01 ICT산업 Brief



기고문
진화하는 실감콘텐츠 기술과 콘텐츠
ICT Espresso

02

정보통신방송사업 Scrap

정보통신방송사업 ‘ZOOM IN’
(주)와이키키소프트/(주)아이윙플러스

인포그래픽
- 무료 비대면 방송 교육 플랫폼 오픈캠퍼스 안내
- 빛마루방송지원센터 시그니처 사운드 공모전

알림 Talk
캘린더
ICT 유관기관 일정 공유

03

Job Talk

일자리 정책 및 뉴스
수행기관 채용정보
사업자 일자리매칭

발행처 한국방송통신전파진흥원
발행일 2021년 1월 21일
편집 기금성과평가팀
주소 전라남도 나주시 빛가람로 760(빛가람동)
한국방송통신전파진흥원
디자인 승일미디어그룹 주식회사

디지털 기반 비대면 소비가 확산되고
콘텐츠의 사용량도 증가하고 있는
이때 실감콘텐츠에 대한 기대와 가능성이
현실화되고 그 현실은 다시금 실감콘텐츠를
미래로 이끄는 동력이 되고 있다.

진화하는 실감콘텐츠 기술과 콘텐츠



글 | 김효용 한성대학교 ICT디자인학부 교수/ VR·AR교육연구센터장

1. 들어가며

- 1) 실감콘텐츠: 가상현실(VR), 증강 현실(AR), 혼합현실(MR), 고해상도 영상(Full UHD), 홀로그램, 미디어 파사드, 프로젝션 맵핑 등을 포함함
- 2) 메타버스(Metaverse): 현실세계를 의미하는 'Universe(유니버스)'와 '가공, 추상'을 의미하는 'Meta(메타)'의 합성어로 3차원 가상세계를 의미함.(네이버)
- 3) 디지털 트윈(Digital Twin): 현실세계의 기계나 장비, 사물 등을 컴퓨터 속 가상세계에 구현한 것.(네이버)

언택트(Untact)시대, 사회, 산업, 학교와 가정에서 무수히 많은 비대면 회의와 교육 등이 진행되고 있다. 온라인 시대로 가는 과정이기도 하지만 안전한 환경을 만들기 위한 급작스러운 변화에 많은 사람들은 피로감을 호소하기도 하고 스트레스를 받기도 한다. 또한 교육을 비롯한 몇몇 분야에서는 현재의 화상회의 시스템과 콘텐츠의 한계로 인해 기능과 역할을 다하지 못하고 있는 실정이기도 하다. 특히, 여러 개의 윈도우가 모니터상에 평면적으로 펼쳐지는 상황은 지금의 화상시스템이 시간적 제약에서는 자유롭지만 또 다른 공간적 제약을 받는 것과 같은 상황이다. 현실의 물리적 공간에서 가능한 입체적 인식, 이를 통한 몰입감을 유지시키기에는 역부족인 상황으로 보여 진다. 실감콘텐츠¹⁾ 기술과 콘텐츠에 대한 더 많은 관심과 기대감이 높아지고 있는 이유도 여기에 있다. 잘 알려진 바와 같이 실감콘텐츠는 인간의 오감을 극대화하여 실제와 유사한 경험을 제공하는 차세대 콘텐츠이다. 사전적 의미에 좀더 덧붙인다면 실감기술과 장비를 활용하여 몰입감과 현재감의 특성을 극대화한 콘텐츠라고 볼 수 있다. 언택트시대에 이와 같이 실감콘텐츠의 특성이 보다 적극적으로 반영되어야 하는 교육, 의료·헬스, 국방, 제조, 쇼핑·물류를 비롯하여 소셜네트워크를 중심으로 한 커뮤니케이션 활동에서 특히 주목 받고 있으며 이는 가상과 현실이 공존하는 메타버스(Metaverse)²⁾나 디지털 트윈(Digital Twin)³⁾개념으로 까지 확대되고 있다. 하지만 실감콘텐츠에도 딜레마



(dilemma)는 있다. 기대와 가능성만큼 불확실성이 존재하기 때문이다. 이에 현재의 실감기술과 콘텐츠의 현황과 향후 지향점에 대해 조망하면서 비대면 온라인시대의 본격화, 5G 네트워크의 상용화를 통한 실감콘텐츠의 존재감을 확인하고 미래기술이자 4차 산업시대의 새로운 산업성장동력으로서의 가능성을 재확인하고자 한다.

2. 5G를 기반으로 한 진화의 가속

4) HMD(Head Mounted Display):
안경처럼 머리에 착용하고 사용하는 모니터의 총칭.

4차 산업시대의 도래와 함께 지난 몇 년간 실감콘텐츠는 꾸준히 주목 받아 왔지만 시장 확산은 여전히 더디고 대중화까지는 아직 더 긴 시간이 필요할 것으로 보인다. 이러한 상황에서 5G의 등장은 실감콘텐츠에 대해 다시금 더 큰 기대와 가능성을 가질 수 있게 하였다. 미국, 중국을 비롯한 각 국에서는 5G를 기반으로 한 콘텐츠 산업, 특히 실감콘텐츠에 대한 발전 정책을 수립하고 시행해 나가고 있다. 우리 정부에서도 2019년에 '5G시대 선도를 위한 실감콘텐츠산업 활성화 전략'을 발표하였다. 5G가 상용화된 계기로 실감콘텐츠 산업의 성장이 예상되고 5G서비스 확산을 이끌 핵심동력으로 글로벌한 주목과 경쟁력을 인정받기 시작했기 때문이다.

최근 더욱 주목 받기 시작했지만 실감콘텐츠가 어느 순간 갑자기 등장한 것은 아니다. 가상현실에 대한 개념과 기술은 이미 오래전부터 알려졌고 1987년 재런 러니어(Jaron Lanier)에 의해 명명되었으며 어느 정도 산업으로의 기틀이 마련된 것은 정교한 컴퓨터그래픽이 영화나 애니메이션에 사용된 1990년대 중반부터라고 할 수 있다. 이후에 영화 '아바타(Avatar)'가 촉발시킨 3D입체영화와 초고화질 영상과 4D체험에 이르기까지 영상과 체험기술이 실감콘텐츠의 명맥을 이어왔으며 2010년대 중반, 대중화가 가능한 HMD(Head Mounted Display)⁴⁾가 출시되면서 실감콘텐츠 성장을 촉발하였다고 볼 수 있다. 이후 초고속, 초저지연, 초연결성을 특성으로 하는 5G는 기존 산업들과 접목되면서 사회, 산업의 급속한 변화를 이끌고 있고 실감기술과 콘텐츠의 발전 또한 가속화 되고 있다.

실감콘텐츠는 4G와 5G의 차이를 확연하게 보여줄 수 있기 때문에 5G는 기본적으로 실감콘텐츠 수요를 증가시킨다. 최근 5G를 서비스로 연결해야 하는 이동통신사를 중심으로 실감콘텐츠 제작과 수급에 적극적인 행보를 확인 할 수 있다. 5G와 함께 콘텐츠, 플랫폼, 디바이스 관련 실감콘텐츠 기술에서도 뚜렷한 변화들이 나타나고 있다.

콘텐츠 제작 측면에서 미국의 8i 코퍼레이션에서 개발한 ‘볼륨메트릭 스튜디오(Volumetric Studio)’는 가장 혁신적인 실감콘텐츠 제작 기술로써 [표 1] VR/AR 핵심기술과 주요내용 중 가상현실 환경생성 및 시뮬레이션에 해당하는 세부기술로 볼 수 있다. 상하좌우 360° 방향에서 객체를 캡처하여 빠른 시간 내에 3D 홀로그램형 영상 제작이 가능하다는 특징 때문에 향후 증가할 실감 콘텐츠 제작에 있어 큰 기대를 모으고 있다.

[표 1] VR/AR 핵심기술과 주요내용

세부기술	주요내용
VR (Virtual Reality)	몰입형 실감생성 및 재현기술 <ul style="list-style-type: none"> - 사용자에게 가상으로 몰입환경을 제공하는 기술 - HMD시야각 확보기술 - HMD 고 해상도 양안 디스플레이 기술 - 재생빈도(동일 시간내 얼마나 많은 화면 프레임을 표시할 수 있는지를 나타냄)지표 향상 기술
	실감 상호작용 <ul style="list-style-type: none"> - 사용자의 오감을 기반으로 가상현실 참여자와 시스템과의 입출력에 해당하는 기술 - 모션기반 시뮬레이터, 가상현실 참여자 위치추적, 촉각, 햅틱 관련 기술
	가상현실 환경생성 및 시뮬레이션 <ul style="list-style-type: none"> - 360° 파노라마 이미지나 복원을 기반으로 가상현실 환경을 생성하는 기술 - 가상현실 참여자를 위한 시나리오 기반 몰입 가시화 및 상호작용 환경 제공
	센싱 및 트래킹 <ul style="list-style-type: none"> - 증강을 위한 가상 물체를 실제 공간에 정밀하게 표현하는 기술 - 마커와 같이 미리 알고 있는 정보를 이용하는 방법과 비주열처럼 새로운 공간에 대한 트래킹을 지원하는 기술 등 다양한 방법으로 개발
	영상합성, 정합기술 (Registration) <ul style="list-style-type: none"> - 가상의 물체를 실제 공간의 영상과 일치하게 표현하는 기술 - 증강현실 환경을 사용자에게 제공하는 장치기술과 실제 공간과 심리스(seamless)하게 영상을 합성하는 기술을 포함 - 카메라 교정을 통한 기술과 카메라 없이 영상을 정합하는 기술로 분류
	실시간 증강현실 상호작용 <ul style="list-style-type: none"> - 실제 공간에 합성된 가상의 물체를 증강현실 참여자가 실시간 상호작용을 통해 증강현실을 체험할 수 있게 하는 기술

*출처: 디지털타임즈, “가상현실 증강현실을 만드는 대표 기술” 2018.2.7.재구성

플랫폼측면에서는 VR OTT(Over the Top) 성장을 기대할 수 있다. 이미 유튜브(Youtube) 및 넷플릭스(Netflix) 등에서는 차별화된 서비스를 위해 VR전문 채널 등을개설하면서 다가올 VR플랫폼 시대를 준비하는 모습이다.

디바이스에서는 5G의 등장으로 무선 HMD가 속속 선을 보이고 있다. 5G로 인해 고사양의 6DoF(Degree of Freedom) 게임 등을 무선 올인원(all-in-one) HMD를 통해 스트리밍 방식으로 즐길 수 있기 때문이다. 또한 마이크로소프트(Microsoft)의 홀로렌즈(Hololens)의 가능성과 2022년 출시 예정인 애플(Apple)의 AR글래스에 대한 기대감을 비롯하여 국내 이동통신사에서도 AR글래스를 선보이는 등 AR디바이스의 개선과 함께 점차 B2C측면에서 기업들이 이전보다 더 적극적으로 대중화에 접근하고 있음을 알 수 있다.

3. 콘텐츠의 모멘텀 (Momentum), 실감

가상현실(VR), 증강현실(AR), 혼합현실(MR). 지금은 이 모두를 실감콘텐츠라고 부른다. 게임, 애니메이션을 비롯한 콘텐츠의 많은 장르들이 VR·AR기술과 융합되면서 실감콘텐츠로 재탄생하고 있는 것이다. AI를 비롯한 4차 산업시대의 핵심기술들이 작·간접적으로 콘텐츠에 영향을 미치고 있으며 그중에서도 실감기술은 현재 콘텐츠와 융합하면서 창의적인 결과물들을 만들어내고 있다. 가상현실과 유사한 특성을 갖는 게임의 경우 실제 게임 환경에 들어와 있는 듯한 경험을 제공함으로써 게임의 몰입도를 극대화 할 수 있다. 특히 5G의 등장으로



고 퀄리티의 게임을 무선HMD로 플레이 할 수 있다는 점은 능동적으로 컨트롤러를 조작하고 다양한 액션 체험이 필요한 게임분야를 한 단계 업그레이드 할 수 있는 기회라고 할 수 있다. 게임의 경우 태생적으로 상호작용을 기반으로 콘텐츠가 구현되지만 애니메이션의 경우 실감 기술 적용에 따른 VR애니메이션으로 재탄생하게 되면서 본격적으로 상호작용적 스토리텔링과 인터페이스를 적용한 콘텐츠가 되었다. 이와 같이 기존 매체와 차별화된 스토리구성과 시각적 경험은 관객들에게 새로운 감동을 줄 수 있게 되었다. 애니메이션 뿐 만 아니라 영상을 기반으로 하는 영화나 방송콘텐츠 등에도 동일한 기술이 적용될 수 있다.

VR웹툰 또한 많은 가능성을 엿볼 수 있는데 무엇보다도 기존의 고정된 시점이 아닌 360° 시점의 자유도를 부여했다는 점이 웹상에서 스크롤(scroll) 방식으로 사용했던 웹툰과는 다른 차별점이라고 볼 수 있을 것이다.

이제 콘텐츠 산업에서 실감콘텐츠는 매우 중요한 영역이 되고 있으며 실감기술은 기존 콘텐츠와 융합되면서 콘텐츠에 새로운 가치를 부여하고 콘텐츠의 영역 또한 무한 확장 하고 있다.

4. 결론

근 미래를 배경으로 한 영화 ‘레디 플레이어 원(Ready Player One)’에서는 가상현실이 곧 현실이자 생활이 되는 환경이 펼쳐진다. 즉, 지금처럼 물리적인 현실과 가상세계 경계의 의미가 없어지고 가상세계는 삶의 일부가 되는 시대를 묘사하고 있다. 물론 영화적 상상력이 포함되어 있지만 미래에 실감콘텐츠가 인간의 삶에 더 깊고 큰 영향력을 미칠 것이라는 것은 충분히 예측 가능한 상황이다. 하지만 실감콘텐츠는 지금 어디쯤 와 있는 건지 정부는 정부대로, 기업은 기업대로, 사용자는 사용자대로 실감콘텐츠의 현재 상황과 전망을 궁금해 한다. 시장은 왜 빨리 열리지 않는 건지? 언제쯤 스마트 폰처럼 일상에서 자유롭게 활용할 수 있는 건지? 각자의 니즈(needs)는 달라도 실감콘텐츠를 통해 새로운 경험에 다가가기 원한다. 그러한 해답을 얻기까지는 그리 오랜 시간이 걸릴 것 같지는 않다. 실감 콘텐츠에 대한 가능성만 믿고 투자와 지원이 이루어졌던 시기가 있었다. 하지만 2019년 5G가 상용화되면서는 가능성이 기대감으로 바뀌었고 올해, 코로나 팬데믹을 겪으면서 기대감은 필요성으로 바뀌어 가고 있다.

언택트시대, 콘텐츠를 전망하면서 ‘사회적 거리는 멀리, 콘텐츠는 가까이’라는 말이 있다. 디지털 기반 비대면 소비가 확산되고 콘텐츠의 사용량도 증가하고 있는 이때 실감콘텐츠에 대한 기대와 가능성이 현실화되고 그 현실은 다시금 실감콘텐츠를 미래로 이끄는 동력이 되고 있다.

참고문헌

- 박지혜, “5G시대, 콘텐츠산업의 변화와 시사점”, 산업연구원(KIET), 산업경제12월호, 2019
- 이진서, “5G시대 실감미디어 콘텐츠 유통환경 및 제작기술 변화”, 정보통신산업진흥원(nipa), 이슈리포트 2019-22호, 2019
- 윤현영, “VR·AR·MR관련기술 및 정책 동향”, 정보통신기획평가원(iitp), 주간기술동향1879호, 2019
- “콘텐츠산업 3대 혁신전략”, 관계부처, 2019
- “2019애니메이션 산업백서”, 한국콘텐츠진흥원, 2019



ICT ESPRESSO

▶ 콘텐츠

군대 상담이 바뀐다...휴대전화 직통+가상현실 상담 연습

군대에서 이뤄지는 상담이 개선되고 있다. 휴대전화를 활용한 실시간 상담이 가능해지는가 하면 군 간부들은 가상현실 기기를 통해 병사들과의 상담 상황을 미리 연습하게 된다.

원문보기

https://newsis.com/view/?id=NISX20210111_0001301454

▶ 바이오헬스

작은 버튼 하나로 '코로나 진단'...출로그로 회계 생중계까지

북미 의료 스타트업 바이오인텔리센스는 코로나19를 진단할 수 있는 웨어러블(착용형) 기기 '바이오버튼'으로 CES 2021 최고혁신상 수상의 영예를 안게 됐다. 동전 크기만 한 바이오버튼은 착용자의 체온, 심장박동 수, 호흡을 계속 확인하며 코로나19 확진 가능성을 검사하고 경고를 보낸다.

원문보기

<https://www.mk.co.kr/news/world/view/2021/01/28933/>

▶ 클라우드

클라우드를 넘어서...엣지컴퓨팅 기반 서비스를 속속 등장

5G 통신 네트워크를 실시간 처리가 필요한 애플리케이션 운영에 활용할 수 있도록 지원하는 엣지컴퓨팅을 향한 관련 업계의 행보가 빨라지고 있는 가운데, 구체적인 활용 사례들이 조금씩 나오고 있어 주목된다.

원문보기

<http://www.digitaltoday.co.kr/news/articleView.html>

▶ 디바이스

중고 갤럭시 스마트폰, IoT 디바이스로 재활용한다

중고 갤럭시 스마트폰이 IoT 디바이스로 재탄생한다. 삼성전자는 11일 (미국 동부시간) 개막한 세계 최대 가전·IT 전시회인 CES 프레스 콘퍼런스에서 이 같은 내용을 담은 '갤럭시 업사이클링 앳 홈(Galaxy Upcycling at Home)' 프로그램을 소개했다.

원문보기

<https://cmobile.g-enews.com/view.php?ud=20210111>

▶ IoT

공용차량 관리도 IoT로 스마트하게... 김해시 도내 첫 통합관리

경남 김해시는 올해부터 사물인터넷(IoT) 기술을 이용해 공용차량을 통합관리한다고 4일 밝혔다. 사물인터넷 기술을 이용한 공용차량 관리의 경남에서는 처음이자 전국에서도 두 번째 스마트 행정이라고 시는 설명했다.

원문보기

<https://www.hankookilbo.com/News/Read>

▶ 인공지능

코로나가 앞당긴 AI 혁명...이젠 '올 디지털' 시대

세계 최대 IT(정보기술)·가전 전시회 'CES 2021'은 4차 산업혁명 시대의 증기선이 인공지능(AI)과 디지털 전환임을 웅변하고 있다. CES 주관사 미국소비자기술협회(CTA)가 사상 처음으로 '올(all) 디지털' 전시회 모델을 선보인 것부터 역사의 한 장면이다.

원문보기

<https://www.hankyung.com/economy/article/2021011064341>

▶ SW

"원격 근무 확산, SW 기반 네트워크 보안 시대 다시 온다"

네트워크 보안 시장은 그동안 전용 장비(어플라이언스) 형태 솔루션이 대세로 통했지만 클라우드 인프라와 원격 근무 환경이 확산되면서 소프트웨어 기반 네트워크 보안에 대한 관심이 커지는 분위기다.

원문보기

<http://www.digitaltoday.co.kr/news/articleView.html>

▶ 빅데이터

지난해 가장 많이 늘어난 민원은?...빅데이터로 살펴보니

지난 한 해 국민들은 초·중·고등학교 신설 요구 등 교육분야에 전년 대비 가장 많은 민원을 제기한 것으로 나타났다. 국민권익위원회는 7일 민원분석시스템을 통해 지난 1년간 수집된 민원 빅데이터(Big-Data)를 분석한 '2020년 민원동향'을 발표했다.

원문보기

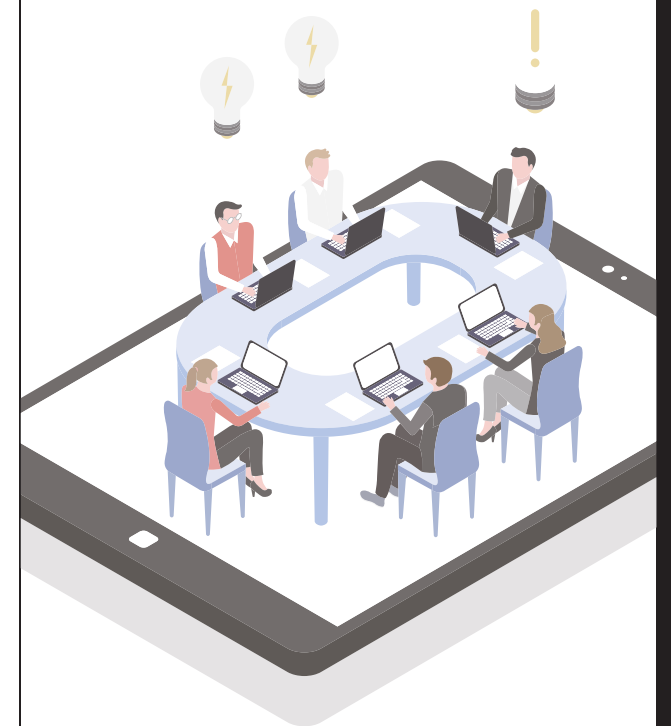
<http://www.ikbn.news/news/article.html?no=112662>

▶ 네트워크

정부, 올해 디지털 뉴딜에 12조7000억 투입... 5G·AI 투자 본격화

정부가 올해 디지털뉴딜 사업에 12조7000억 원을 투입한다. 지난해 3조5000억 원보다 3배 이상 많은 규모다. 5G(세대) 통신과 인공지능(AI) 등 기술을 강화하고 코로나19로 활성화된 비대면 교육과 쇼핑 관련 인프라 구축을 본격화한다는 계획이다.

원문보기

https://biz.chosun.com/site/data/html_dir/2021/01/06


ICT
ESPRESSO

사용자 친화형 인증 솔루션으로 기업 업무 환경을 바꾸다

(주)와이키키소프트

조한구 대표

기업현황

- CEO : 조한구
- 업종 : 소프트웨어개발 및 공급
- 설립연월 : 2015년 7월
- 홈페이지 : www.whykeykey.com

일반현황

- 수행기관명 : 한국인터넷진흥원
- 내역사업명 : 글로벌 ICT혁신클러스터 조성
- 참여사업명 : 정보보호 클러스터 사업
사업을 통해 스마트밴드를 이용한
기업용 통합인증 시스템 개발

전 세계 인터넷상에서 가장 많이 사용하는 인증 방법은 아이디와 패스워드를 이용하는 것이다. 이러한 방식은 방문하는 인터넷 사이트마다 아이디와 패스워드를 기억해야 하는 번거로움이 있다. 다소 귀찮은 마음에 모든 사이트에서 같은 아이디와 비밀번호를 사용한다면 해킹사고가 발생했을 경우, 큰 피해를 입게 된다.

때문에 생체 인식 등 이를 대체할 수 있는 사용자 인증 방식의 개발이 꾸준히 이어지고 있다. 이러한 기술은 편리함과 보안을 한 번에 해결할 수 있으며 다양한 사용자 환경을 고려해 사용할 수 있어 사용자 친화형 기술로 불리며 주목받고 있다.

와이키키소프트는 공개키기반기술(PKI)의 사용자 인증솔루션 및 서비스를 개발하고 제공하는 회사다. 생체인증이나 위젯용 원타임패스(OTP) 등 다양한 인증방식을 제공하고 있다.

2015년 설립 이후 2019년 파이도2(FIDO2)를 기반으로 하는 사용자 인증 솔루션 와이덴티티2.0(Yidentity2.0)을 출시하고 GS 인증 1등급을 획득했다. 같은 해 와이덴티티2.0은 우수 정보보호제품에 선정되었다.

현재는 이미 구축된 인증플랫폼을 기반으로 사용자 및 IoT 기기에 대한 인증서비스를 준비하고 있다. 더불어 글로벌 시장 진출도 추진 중이다.

사용자 친화형 인증 솔루션 개발

현재 인터넷상에서 가장 많이 쓰이는 사용자 인증 방식은 아이디와 패스워드를 입력하는 방법이다. 하지만 이러한 방식은 사용자 본인이 기억하기 매우 불편할 뿐 아니라 해킹사고에도 취약하다. 사용자들이 여러 인터넷 사이트에서 같은 패스워드를 사용하는 경우가 많아 보안상 문제가 생기기 쉽다.

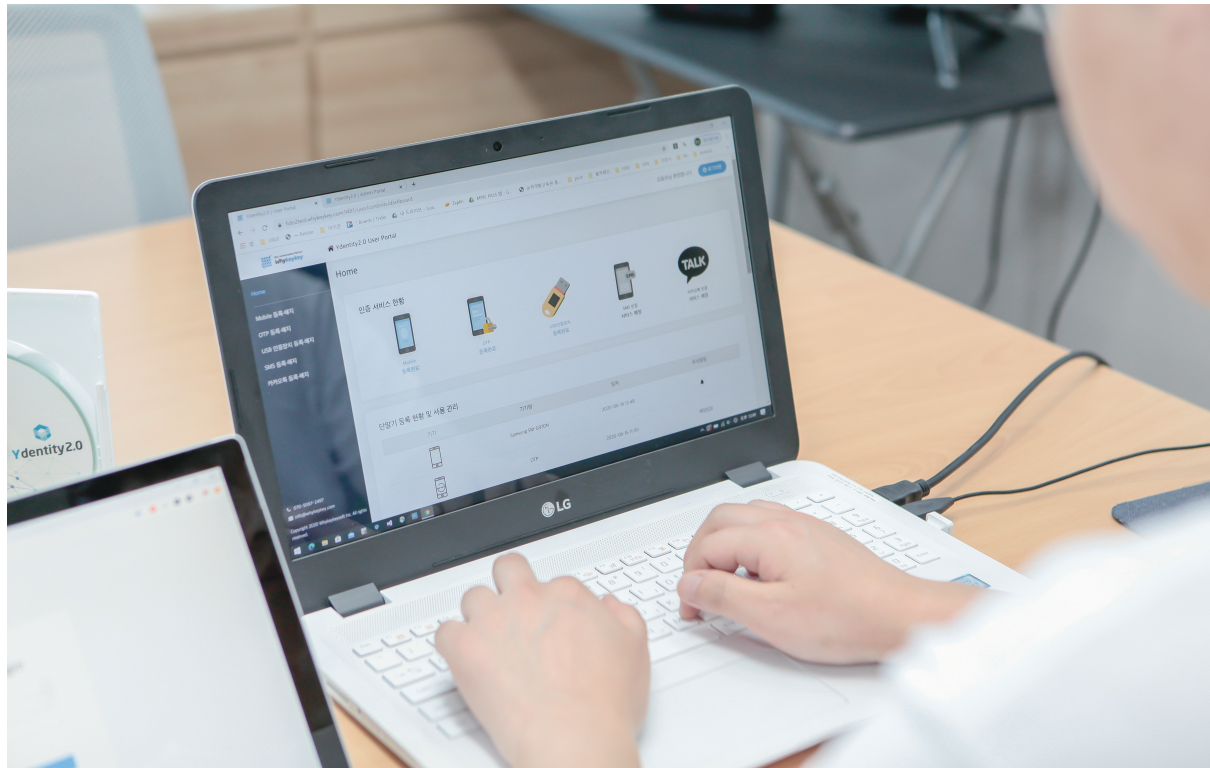
이 같은 문제는 기업에서 업무를 위해 본인 인증을 할 때도 마찬가지로 발생한다. 한 조사에 따르면 기업들은 직원들이 사용하는 패스워드를 관리하기 위해 1만 5,000명 당 연간 59억 원의 비용을 소비한다.

최근 들어 이 같은 문제를 예방하기 위해 간편인증·간편결제 서비스 등 사용자 친화형 인증 솔루션이 발전하고 있다. 기업들 역시 직원의 인증 시스템에 더욱 편리하고 효율이 높은 방식을 도입하고 업무 환경을 변화시키기 위해 노력하고 있다.

와이키키소프트는 PKI기반기술을 바탕으로 파이도 1.0 및 파이도2에 대하여 원천개발기술을 보유하고 있다. 인증플랫폼 구성에 필요한 IoT기기, 모바일, PC, 서버 단위로 전문 개발자들이 제품을 개발하며 인증 시장에서 선두주자로 자리 잡고 있다.

특히, 파이도2 기술의 핵심이라고 할 수 있는 인증장치 개발을 위한 펌웨어(Firmware)개발 능력도 갖추고 있어 세계 인증시장 공략에도 강점을 가지고 있다.

와이키키소프트는 이러한 강점을 바탕으로 변화하는 사용자 인증 기술에 발맞추어 사용자 친화형 인증시스템 '와이덴티



티2.0'의 제품 개발과 사업 확대를 위해 '글로벌 ICT혁신클러스터 조성' 사업에 참여했다.

2017년 K-Global Security Startup에 선정되어 정보보호 클러스터에 입주한 후 수많은 지원에 힘입어 성공적인 제품개발과 투자유치를 이루어 내었다. 지난 2019년에는 이같은 성과를 바탕으로 조기 졸업하는 성과를 거두었다.

조한구 대표는 “스타트업으로서 새로운 시장에 맞는 제품을 개발하는데 많은 비용이 드는 것이 사실이다. 특히, 일반적 소프트웨어 개발이 아닌 하드웨어 개발까지 함께 진행하면 서 많은 연구개발 비용이 필요했다. 이에 ICT기금 사업에 참여하게 되었다.”고 밝혔다.

‘글로벌 ICT혁신클러스터 조성’ 사업 통해
‘와이덴티티2.0’ 사업 확대

와이키키소프트는 사업 참여를 통해 인증장치를 위한 펌웨어 개발 및 NFC통신을 이용한 사용자 인증 기술을 개발할 수 있었다. 또한 스마트밴드의 시제품을 개발하여 향후 새로운 인증시장의 기초가 되는 기술을 습득했다. 이러한 성과를 기반으로 GS인증 및 2019정보보호우수제품선정, 2020 우수정보스타트업 해외시장진출 프로그램에 선정되기도 했다. 뿐만 아니라 2019년 2분기부터 2020년 1분기까지 총 9명의 신규 정규직을 채용하기도 했다.

이 같은 성과는 파이도2에 대한 전면적 기술개방이 이루어지
지 않은 시장의 상황과 20여 년간 국내 보안업계에서 습득한

PKI원천기술을 바탕으로 소프트웨어 및 하드웨어 개발에 힘
써온 회사의 노력이 맞아 떨어졌기 때문이다.

또한 정보보호클러스터의 우수한 업무환경과 다양한 세미나, 마케팅 프로그램 지원, 해외진출프로그램 등이 시장을 파악하고 시장변화에 대응할 수 있는 능력을 키워 주었다.

국내 및 해외 시장의 현황 및 분석에 대하여 끊임없이 고민했던 것도 사업 성공의 요인이다. 개발자의 마인드에서 설계한 제품과 실제 시장에서의 필요성에 대한 차이점을 느끼고 끊임없이 이를 제품 개발에 반영했기 때문이다.

• ‘와이덴터티2.0’으로
기업 인증 프로세스 변화 이끌어

사용자의 인증체계는 지난 30여 년간 많은 발전을 가져왔으며 현재도 진화를 거듭하고 있다.

많은 시스템이 온라인화 되어가고, 비대면 인증이 향후 대세를 이루는 시장에서 어떤 방식이 사용자의 보안성과 편리성을 높일 수 있을까는 와이키키소프트가 지속적으로 해오던 고민이었다.

‘와이덴티티2.0’는 안전한 사용자 인증과 출·퇴근 및 업무시스템 접속 시 발생하는 수많은 기업 인증 프로세스를 개선할 수 있는 솔루션이다. 임베디드 방식의 사용도 가능해 다양한 시장에 공급이 가능하다. 또한 생체인증을 기반으로 OTP, SMS 인증, 카카오톡 인증 및 안면인식 등 다양한 인증방식을 통합 지원해 기업이나 기관에서 개별 보안 정책에 맞추어 선택적으로 적용할 수 있다.

웹 기반 시스템 뿐 아니라 윈도우 기반 프로그램 및 서버, 네트워크 장비 등 기업의 전산 환경에 손쉽게 적용이 가능하다. 때문에 독립적 시장공급도 가능하며 업무 시스템 업체와 협업하여 시장을 공략할 수도 있다.



- 해외 시장 공략·다양한 인증장치 공급, 두 마리 토끼 잡을 것

현재 국내 시장은 공인인증서 폐지로 인하여 다양한 인증방식을 서비스 제공자가 선택하여 제공할 수 있게 되었다. 이 과정에서 서비스 제공자들은 기존의 인증방식보다 편리하고 안전한 방식을 찾게 될 것이다. 이는 블록체인 기반의 신분증명 시스템(DID)으로 확장되어 전 세계적 인증시장은 큰 성장을 가져올 것으로 예상된다.

와이키소프트는 이러한 시류에 발맞추어 ‘와이텐터티2.0’ 제품을 국내 및 해외시장에 공급할 계획이다. 2019년 이미 인도네시아, 영국과의 미팅을 통해 사업을 추진 중이다. 현재는 2020 우수정보 스타트업 해외시장진출 프로그램을 통하여 북미시장 진출을 준비하고 있다.

“와이덴티티2.0’ 기술의 확산은 안전하고 편리한 인증방식을 서비스 제공자와 사용자 모두에게 제공함으로써 인증 과정에서 발생하는 보안 문제와 편리성 확보 등의 이슈를 해소해 나가는데 큰 도움이 될 것으로 보입니다.”

그 외에도 와이키소프트는 와이키소프트는 하드웨어타입 인증의 핵심인 스마트밴드, 카드형지문인증장치 등 다양한 인증장치를 시장에 공급하기 위해 사업을 추진하고 있다.

또한 더 넓은 해외시장에 진출하기 위해 클라우드 서비스와 인공지능, 블록체인기술(DID) 기반의 사용자 인증기술을 개발하고 끊임없이 나아갈 예정이다,



미니인터뷰

Q1. 사업 참여로 인한 성과는 무엇인가요?

“사업 참여를 통하여 인증장치를 위한 펌웨어 개발 및 NFC 통신을 이용한 사용자 인증기술을 개발하였습니다. 또한 스마트밴드의 시제품을 개발하여 향후 새로운 인증시장의 기초가 되는 기술을 습득하게 되었습니다. 이러한 성과를 기반으로 2019년 ‘Yidentity2.0’를 출시하였습니다. 이후 GS인증 및 2019정보보호우수제품선정, 2020 우수정보스타트업 해외시장진출 프로그램에 선정되었습니다.”

Q2. 성과를 낼 수 있었던 비결은 무엇인가요?

“파이도2에 대한 전면적 기술개발이 이루어지지 않은 상태에서 20여 년간 국내 보안업계에서 습득한 PKI원천기술을 바탕으로 소프트웨어 및 하드웨어 개발자가 함께 새로운 방식의 인증기술을 개발하기 위하여 열심히 노력한 것이 비결이었습니다. 또한, 정보보호클러스터의 우수한 업무환경과 다양한 세미나, 마케팅프로그램지원, 해외진출프로그램 등의 시장조사 및 시장변화에 대응할 수 있도록 많은 지원을 해 주신 한국인터넷진흥원의 지원을 꼽을 수 있습니다.”

핵심성과

- NFC기반의 CTAP FIDO2사용자인증 구현
- 웨어러블 사용자인증기기 시모델 개발
- 인증장치용 펌웨어 개발

Timeline

2015. 09



주식회사
와이키소프트 설립

2017. 01



엔젤 투자 유치
(1,2차 4.1억 원)

2019. 02



주식회사 안랩
투자 유치(3.5억 원)

2019. 11



신용보증기금 /
IBK캐피탈 투자 유치
(6.0 억 원)

레이더센서 장비, 100% 자체기술로 국산화에 성공하다

(주)아이유플러스

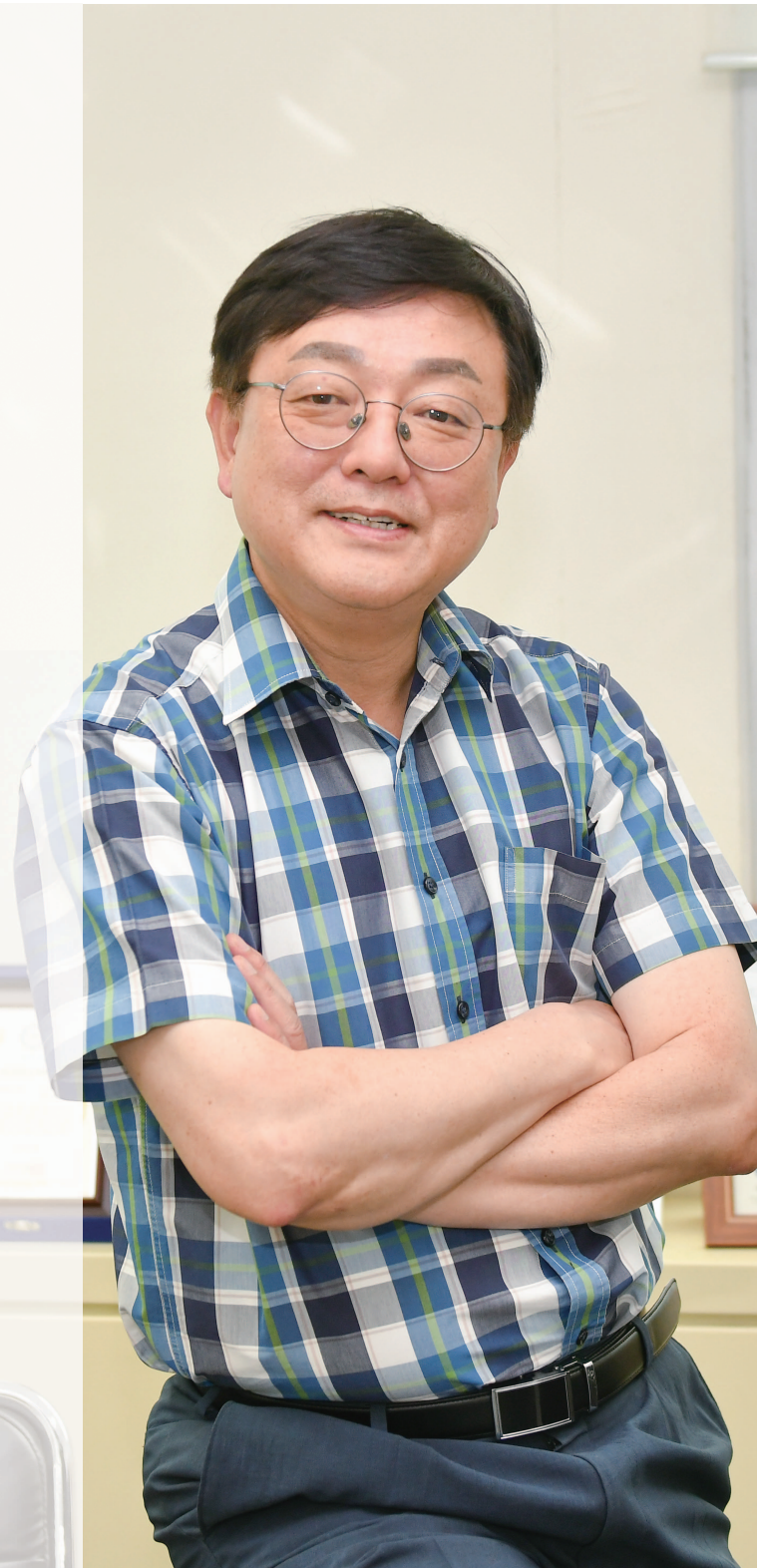
최두헌 대표

기업현황

- CEO : 최두헌
- 업종 : 무선통신기기 제조업
- 설립연월 : 2011년 12월
- 홈페이지 : www.iuplusinc.co.kr

일반현황

- 수행기관명 : 한국전파진흥협회
- 내역사업명 : 전파산업 중소기업 성장기반 조성
- 참여사업명 : 전파산업 중소기업 제품화 지원사업



세계의 레이더센서 시장은 사물인터넷 등의 활성화에 따른 센서 수요의 증가로 2020년 1,416억 달러 규모에 이를 것으로 전망된다. 세부 분야로는 이미지, 바이오, 화학 센서의 시장 규모가 절대적으로 크고, 적외선·음향 센서 등은 수요가 많으나 시장규모에 서는 상대적으로 작다.

국내 주요 센서의 시장규모는 2020년 현재 65억 3,000만 달러 규모다. 국내 센서기업의 주요 생산품목은 주력산업 분야인 자동차, 모바일·가전, 바이오산업 분야에서 압력·적외선·이미지센서 등 수요가 높은 품목을 생산하고 있다.

최근의 센서시장은 IoT시대의 도래에 따라 소비자의 안전성, 편의성 등의 요구 증대로 MEMS센서, 레이더·라이더 센서 등의 첨단센서가 전체 센서시장 성장을 주도하고 있다.

아이유플러스는 무선통신기술을 기반으로 레이더센서를 직접 개발하고 제조하는 기업이다. 레이더센서 성능측정장비를 자체 개발 보유하고 있어 제조부터 품질 관리까지 원스톱으로 해결할 수 있다.

현재 레이더센서 관련 특허 등록 10건, 출원 5건 등을 보유하고 있으며 이는 다양한 제품에 적용되어 물리보안, 교통 분야, 산업용 레벨게이지, ADAS 레이더 생산설비, 재실감지, 심장·호흡측정용 Vital 센서 등에서 활용되고 있다.

레이더센서의 핵심기술은 아날로그 기술, 디지털 알고리즘, 레이더 모니터링 프로그램 기술, 그리고 측정기술이다. 다양한 인터페이스를 위하여 유비쿼터스 통신기술이 적용된다.

국내 유일, 고품질 레이더센서 대량생산 가능 업체

아이유플러스의 강점은 아날로그 기술과 레이더신호의 분석 기술 그리고 레이더 측정 장비 기술을 모두 갖추고 있다는 것이다.

초고주파 신호와 초저주파 IF 신호 처리를 하는 아날로그 기술은 제품의 다양화와 가격경쟁력 에 중요한 영향을 준다. 레이더 신호분석 기술은 서비스 품질에 매우 중요하며 측정장비 기술은 제품 품질의 균일성과 대량생산 능력을 결정한다. 레이더측정장비로 품질을 검증하여 제품 공급을 하는 곳은 아이유플러스가 국내에서 유일하다.

경쟁사들은 주로 전문 IC를 이용하여 소프트웨어 기술로 개발하거나 디지털기술 위주로 레이더센서를 개발 공급한다. 아이유플러스는 마이크로파·밀리미터파 아날로그 기술을 기반으로 디지털기술과 알고리즘, 특히 유일하게 레이더센서를 대량생산 가능한 레이더 테스트 시스템기술을 보유하고 있어 고품질의 대량생산을 할 수 있는 국내 유일한 레이더 전문업체이다.

사업 통해 자동차용 ADAS 레이더 측정장비 시제품 생산

레이더센서와 관련 독보적인 기술을 갖추고 있던 아이유플러스는 '전파산업 중소기업 성장기반조성' 사업을 통해 자동차용 ADAS 레이더 측정장비 기술을 개발하고 실제 제품화 하는 성과를 거두었다.



제품은 자동차 ADAS 레이더 제조를 위한 고가의 핵심 생산 설비인 77GHz 레이더 테스트 시스템(RTS)이었다.

최두현 대표이사는 “해외 우수 계측기 전문업체에서 판매 중인 RTS는 당사가 핵심기술은 보유 중이었지만 주요 핵심부품만 5,000만 원 정도 소요되어, 주문 없이 자체 개발비로 제작하기에는 부담스러웠다. 이번 제품화 지원사업을 통하여 고객들에게 제품을 소개할 수 있는 시제품을 확보하였다.”라고 설명했다.

RTS의 시제품은 자동차부품 전문 생산업체 ‘만도’ 등 주요 고객들에게 선보일 예정이다. 이를 통해 국산 제품으로 ADAS 레이더 제조시장에 진입할 기반을 확보했다. 고객사인 만도의 경우, 시제품에 대해 만도연구소에서 직접 성능확인 시험을 거쳐서 기존에 사용 중인 일본 Keycom사의 제품 특성과 유사함을 확인했다. 이에 차기 생산라인용 설비로 검토 중이다.

● 국내 유일 RTS 제품·기술 개발. 레이더시장 개편 노력

아이유플러스는 20여 년간 마이크로파·밀리미터파 기술을 기반으로 무선통신장비 기술과 제품을 개발해 왔다. 2012년 창업 이래 지속적으로 레이더센서 제품 개발해 오고 있다.

자금 문제로 개발이 어려웠던 제품들은 정부지원 개발사업 지원을 통해 생산해 내며 차근차근 기술의 성숙도를 높여왔다. 이 같은 오랜 기술력은 아이유플러스가 사업에 성과를 낼 수 있는 배경이 되었다.

2012년 레이더 측정장비 핵심기술인 ‘Swthable Delay System’을 마이크로파 기술로 국산화한 것을 시작으로 2016년에 방산제품인 위성통신장비의 품질을 측정하는 ‘위성지연모사기’를 개발하면서 도플러효과를 만들어 ‘가상 속도’ 구현기술을 확보했다. 2017년 두 기술을 이용하여 24GHz RTS 개발에 성공하였으며 이를 바탕으로 2019년에

는 77GHz RTS를 개발했다. 국내에서는 RTS 제품과 기술을 보유한 유일한 업체이다.

아이유플러스는 사업의 성과를 토대로 해외 기업들이 장악 중인 국내 시장에서 RTS 제품의 판매를 계획 중이다. 또한 2020년 후반기에 3차선용 RTS 개발을 완료할 예정이다.

3차선 RTS 경우 아직 생산라인에 적용된 바 없다. 일본 Keycom사 역시 관련 제품이 없는 것으로 알려졌다. 내셔널 인트스리먼스 사가 제품 개발에 성공했으나 15억 원 수준으로 판매되고 있어 아이유플러스가 제품 개발을 완료할 경우, 시장에서 큰 기회가 될 것으로 보인다.

● RTS 부품의 국산화, 국내 자동차 산업의 큰 기회될 것

자율주행차량에 대한 요구가 높아지면서 2019년부터 현대 기아자동차그룹이 새롭게 선보이는 차량에는 대다수 ADAS용 레이더센서가 장착되기 시작했다.

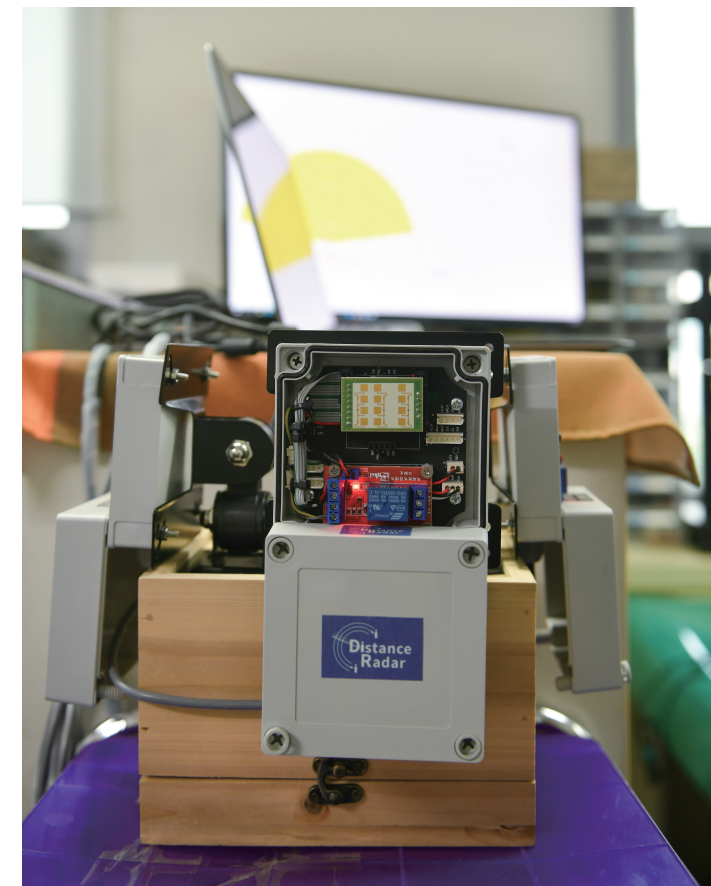
현재 자율주행차량의 발전은 부분자동화 수준인 2단계에서 조건부 자동화 수준인 3단계로 진입 중이다. 때문에 앞으로 ADAS 레이더센서의 수요는 급증할 것이며 필수 생산설비인 RTS 시장 역시 급성장할 것이다.

자율주행기술이 급성장하는 만큼 고객들에게는 신속한 기술 지원이 필요하다. 하지만 현재 해외 기업들의 경우, 지역적 문제와 기술 및 인력문제로 신속한 지원이 불가능하다. 때문에 아이유플러스의 제품이 출시된다면 차량 제조사들은 물론이고 국내 부품 시장에 큰 기회가 될 수 있다.

또한 아이유플러스는 77GHz RTS 개발 사업을 토대로 ADAS 레이더센서를 생산 중인 자동차 1차 협력사 시장에 진입할 예정이다. 2022년부터 유럽에서 신차에 탑승자감지 시스템 장착이 법제화된다. 탑승자감지시스템에는 Vital 레

이더 센서를 측정하는 기능이 필수적으로 필요하다. 아이유플러스의 RTS 제품은 이미 이 기능이 추가되어 있어 해외시장까지 선점할 수 있을 것으로 보인다.

“물리 보안, 교통 분야, 산업용 측정 분야, 레이더 측정장비 등 기존 제품에서 바이오센서까지 다양한 제품 제조 기업으로써 레이더센서의 토탈 솔루션을 제공하는 전문업체로 성장하고자 합니다.”



아이유플러스는 이 같은 목표를 위해 새로운 제품 개발에도 박차를 가하고 있다. 심장박동과 호흡같은 생체신호를 비접촉식으로 측정하는 바이탈 레이더센서를 개발 중에 있어 스마트 헬스시장 진입도 계획 중이다.

더불어 기존에 보유한 마이크로파·밀리미터파 기술을 활용한 제품들을 속속 선보이며 해외 시장 진출을 위해 꾸준히 노력할 예정이다.



미니인터뷰

Q1. 이번 사업 참여로 인한 성과는 무엇인가요?

“본 제품화 지원사업을 통하여 제작된 시제품으로 주요 고객인 만도 등 고객들에게 데모하고 올해 말 또는 내년 초에 국산 제품으로 ADAS 레이더 제조시장 진입을 위한 기반을 확보하였습니다. 만도 개발실 경우 당사 제품을 만도연구소에서 직접 성능확인 시험을 거쳐서 기존에 사용 중인 일본 Keycom 사 RTS 제품특성과 유사함을 확인하였고 당사에서 차기 생산 라인용 설비를 검토 중입니다.”

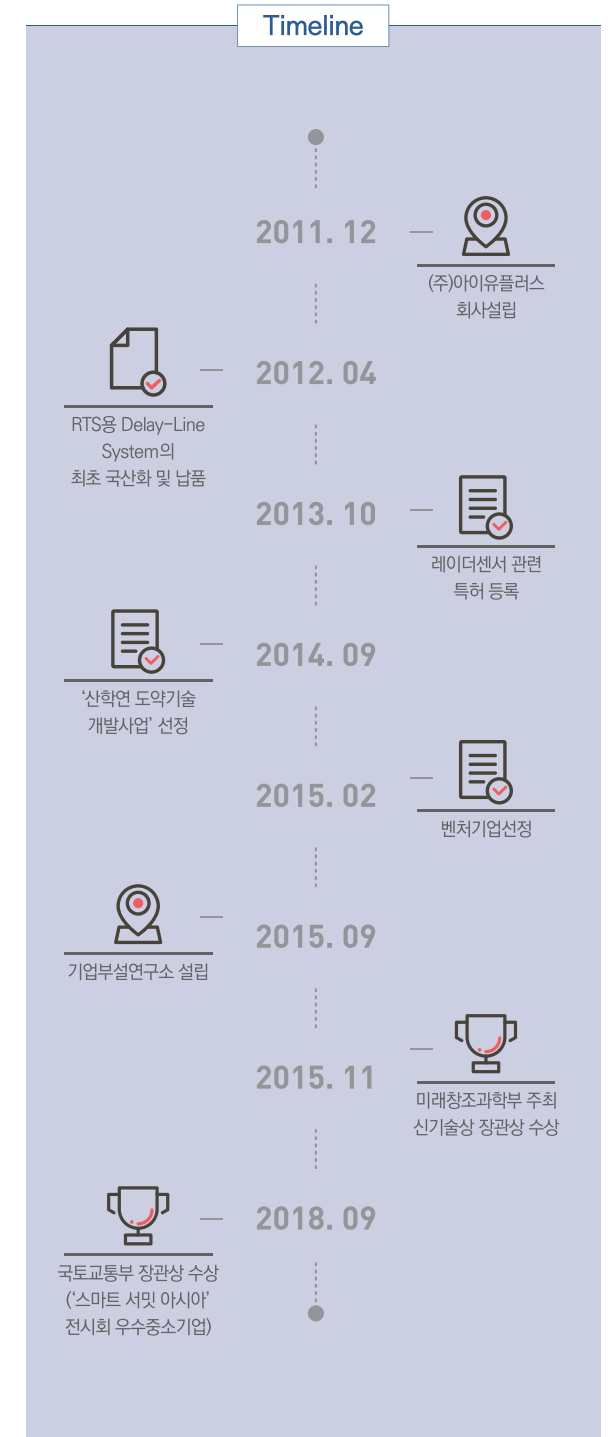
Q2. 성과를 낼 수 있었던 성공비결은 무엇인가요?

“2012년도에 레이더 측정장비 핵심기술인 ‘Switachable Delay System’을 Microwave 기술로 국산화하였고, 국내 최초 개발 제품에 적용되었습니다. 이후 Optical Fiber 기술을 접목하여 소형화와 양산성 향상을 시켰습니다. 이 기술은 가상거리를 만들어 주는 기술입니다. 2016년에 방산제품인 위성통신 장비의 품질을 측정하는 ‘위성지연모사기’를 개발하면서 도플러효과를 만들어 ‘가상속도’ 구현기술을 확보하였습니다. 2017년 두 기술을 이용하여 24GHz RTS 개발에 성공하였습니다. 오랜 기간 동안 핵심기술과 시스템기술을 보유하고 있었기에 2019년에는 77GHz RTS 개발을 원활하게 할 수 있었습니다. 현재 2012년도에 당사 핵심기술을 사용하여 국산화한 고객사가 자체기술부족과 경쟁력부족으로 RTS 제품을 더 이상 개발, 생산을 안 하고 있어 RTS 제품과 기술을 보유한 유일한 업체로 알고 있습니다.”

핵심성과

- 76GHz Radar Test System 시제품
- 76GHz 주파수 변환 및 77GHz 도플러 주파수 발생 기술 구현

Timeline



방송·미디어 분야의 인재양성을 위한

무료 비대면 방송 교육 플랫폼 오픈캠퍼스 안내

언제
어디서나 편리한
PC&모바일로 학습

방송 기획,
중계, 편집 등
방송실무에
필요한 콘텐츠

직무/어학
/도서특강 등
15분내외
짧은 콘텐츠

이용방법

1. 오픈캠퍼스 사이트 접속 (kcabitmaru.hunet.co.kr) 후 회원가입
2. “오픈캠퍼스 수강신청” 대메뉴 클릭
3. 원하는 강의의 수강신청 버튼 클릭 후 1개월간 자유롭게 수강



학습상담 및 수강 문의 고객센터

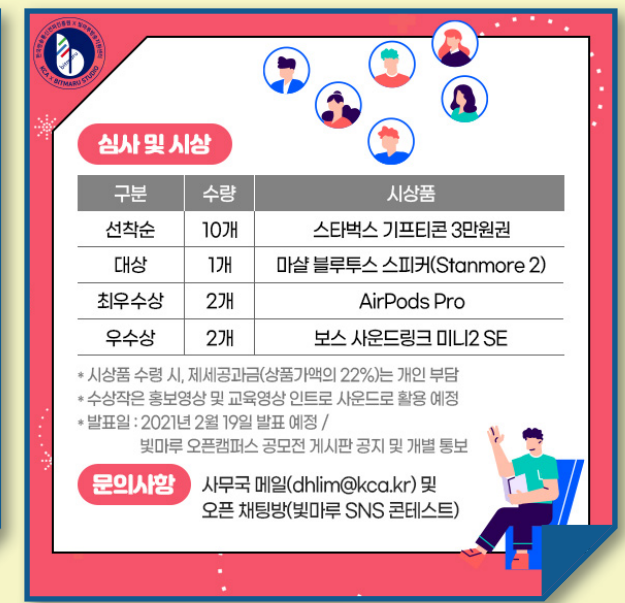
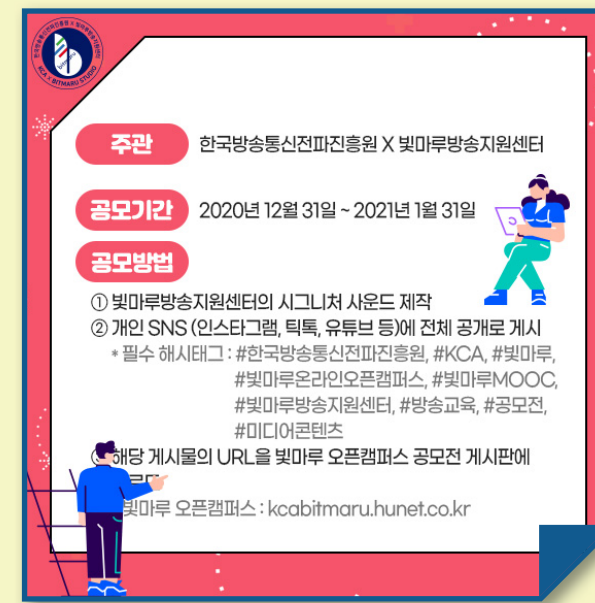
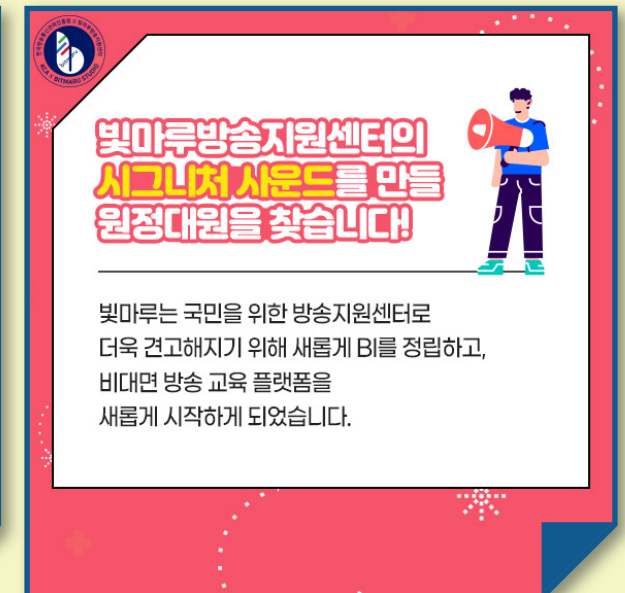
1588-6559



빛마루방송지원센터
BITMARU STUDIO



빛마루방송지원센터 Signature Sound 공모전



알림

Talk

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

#

#KCA #정보통신방송사업

< 한국방송통신전파진흥원 >

사업관리시스템(PMS) 사업정보 등록 기능 오픈

1

내용 : '21년 ICT기금 내역사업 협약예산, 사업
기간 등 기초 사업정보 등록기능 오픈

일정 : 각 전담기관별 사업정보 등록
('21.01.18~)

< 한국방송통신전파진흥원 >

'20년 정보통신방송사업 지원사업자 현장조사 결과보고

2

내용 : 지원사업자(2,602개)에 대한 현장실태
조사 주요 점검 조치사항 및 후속조치
이행 결과보고

일정 : 과학기술정보통신부 제출('21.01.26.)



01 JANUARY

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
10	11	12	13	14	15	16
	<ul style="list-style-type: none"> • NIPA <p>2021년도 블록체인 사업 통합설명회</p> <ul style="list-style-type: none"> • NIPA <p>AI 기술실증 테스트 베드 조성사업 추진 및 AI 응용 서비스 발굴을 위한 수요조 사 마감</p> <ul style="list-style-type: none"> • KISA <p>"AI·빅데이터 기반 사이버 보안 오케스 트레이션 및 자동 대 응 기술 개발" R&D 과제 공동연구기관 모집 마감</p> <ul style="list-style-type: none"> • KCA <p>2021년도 네트워크 산업육성기반조성사 업 수행기관 신청 마감</p>	<ul style="list-style-type: none"> • KOFAC <p>「포스트코로나 과학 기술분야 미래 신직 업 콘텐츠 공모전」 공모 기간 (1.12-2.10)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • KISA <p>핀테크 서비스 개발 기초 과정 교육생 모집 마감 (1.13-2.14)</p>		<ul style="list-style-type: none"> • TTA <p>2021년도 신규 ICT 국제표준화전문가 모집 마감</p>	
17	18	19	20	21	22	23
					<ul style="list-style-type: none"> • TTA <p>2021년도 「국제공 인 시험·인증 지원 사업」 접수 마감</p>	
24	25	26	27	28	29	30
				<ul style="list-style-type: none"> • ETRI <p>ETRI R&D 성과활 용 및 신사업 촉진 지원사업 공고 마감</p> <ul style="list-style-type: none"> • IITP <p>2021년 데이터 플레 그십 공모 문의 마감</p>		
31						
<ul style="list-style-type: none"> • KCA <p>빛마루방송지원센터 Signature Sound 공모전 신청 마감</p>						

일자리 정책

일자리 뉴스

일자리 정책 및 뉴스



1 2021년 “청년 디지털 일자리” 참여 접수 시작

- 고용노동부(장관 이재갑)는 오는 1월 8일(금) 오전 10:00부터 “청년 디지털 일자리” 사업의 참여 접수를 시작한다고 밝혔다.

- “청년 디지털 일자리” 사업은 정보기술(IT) 분야 청년 일자리 창출을 위해 청년을 채용한 기업에 인건비를 지원하는 사업으로 '21년에는 신규채용 청년 5만 명을 대상으로 사업을 시행하여 코로나19로 위축된 청년 고용 시장에 활력을 불어넣을 예정이다. 단, 예산 사정에 따라 참여 신청 및 지원 대상 선정은 조기 마감될 수 있다.

<지원대상·요건>

- “청년 디지털 일자리” 사업은 고용보험 피보험자 수 5인 이상인 중소·중견기업이 지원대상이 될 수 있다. 대상 기업이 사업 유형에 부합하는 정보기술(IT) 직무에 청년(만 15~34세)을 채용하고, 3개월 이상 근로계약(정규직 포함)·4대 보험 가입 등 근로 조건을 충족하면 지원을 받을 수 있다.

<지원내용>

- 지원대상으로 승인된 기업에는 인건비 월 최대 180만 원 및 간접노무비 10만 원을 최대 6개월 동안 지원한다. 인건비 지원금은 청년이 지급받은 월 지급 임금에 비례하여 아래와 같이 지급한다.

※ 출처: 고용노동부(2021.01.07)

원문보기

http://www.moel.go.kr/news/enews/report/enews-View.do?news_seq=11832

2 3차 긴급고용안정지원금 지원금 지급 시작

- 고용노동부(장관 이재갑)는 1월 11일부터 3차 긴급고용안정지원금 지급을 시작했다고 밝혔다.

- 1월 11일에는 1·2차 긴급고용안정지원금 수급자 중 1월 6일(수)과 7일(목) 2일 동안 온라인을 통한 신청자 중 수급 자격이 확인된 146,955명에게 각 50만 원씩 지급됐다.

- 1월 12일에는 1월 8일(금)부터 10일(일)까지 신청한 4만 명에게 지원금이 지급되는 등 순차적으로 지급하여 1월 15일까지 1·2차 기수급자 중 지급대상자에게 지급을 완료할 계획이다.

- 한편, 1·2차 긴급고용안정지원금 기수급자가 아닌 신규 신청에 대해서는 1월 15일에 지원요건, 신청방법 및 기간 등 자세한 사항을 공고해 안내할 예정이다.

※ 출처: 고용노동부(2021.01.12)

원문보기

http://www.moel.go.kr/news/enews/report/enews-View.do?news_seq=11838

3 고용부·자치단체, 코로나19로 소득이 감소한 법인택시기사 지원한다.

- 고용노동부(장관 이재갑)는 17개 광역자치단체와 함께 1월 8일부터 “2차 일반택시기사 긴급고용안정지원” 사업을 시작한다.

- 동 사업은 지난해 발표한 “코로나19 3차 확산에 대한 피해 맞춤형 지원대책(‘20.12.29.)”의 세부사업(총 400억 원 규모)으로, 코로나19로 매출이 감소한 택시법인 소속 운전기사 약 8만 명에게 1인당 50만 원의 소득안정자금을 지급할 예정이다.

- 지원대상은 2020년 10월 1일 이전(10월 1일 포함)에 입사하여 2021년 1월 8일 현재까지 계속 근무한 법인택시 기사로서 코로나19 확산 기간 동안 매출액이 감소한 법인 소속 운전기사 또는 본인의 소득이 감소한 운전기사이다.

- 한편, 지난 1차 지원 당시 매출액 또는 소득감소가 확인된 경우 계속 근무 여부를 검토하여 신속하게 지급할 예정이다.

- 신청은 운전기사가 소속 택시법인에게 직접 신청서를 제출하고 택시법인이 이를 취합하여 자치단체에 제출하면 된다.

- 다만, 법인의 매출액은 감소하지 않았지만 본인 소득이 감소한 운전기사의 경우에는 신청서를 자치단체에 직접 제출하면 된다.

- 한편, 이번 2차 지원을 받기 위해서는 기존 1차 지원 당시 지원금을 받았더라도 신청서를 다시 작성·제출해야 한다.

※ 출처: 고용노동부(2021.01.07)

원문보기

http://www.moel.go.kr/news/enews/report/enewsView.do?news_seq=11833

ICT기금 수행기관 채용정보



| 한국전자통신산업연구원

직원 채용 공고 (1.7-1.21)

- 채용분야 : 전산직
- 채용인원 : 0명

| 한국전자정보통신산업진흥회

KEA AR/VR 제품/서비스 평가업무
관련 계약직 직원 채용(12.29-1.24)

- 채용분야 : VR/AR 산업팀
- 채용인원 : 0명

채용정보 원문을 보고싶다면

"Click"

Click

이번에 채용하는 회사는?

기업명	(주)이노벤처
채용분야 (주요업무)	컨텐츠 기획 · VR·AR 콘텐츠, 게임, 플랫폼 기획
지원자격	· 신입/경력
자격요건	· 나이/성별/학력 무관
공고기간	~ 2021.02.04.
공고 원문	http://www.saramin.co.kr ▶

기업명	(주)휴켄
채용분야 (주요업무)	하드웨어 설계 · 하드웨어 설계(회로 설계, 아트웍)
지원자격	· 신입/경력
자격요건	· 나이/성별/학력 무관
공고기간	~ 2021.02.13.
공고 원문	http://www.saramin.co.kr ▶

