
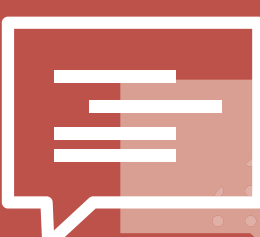



ICT산업 HOT CLIPS

ISSUE 2019.09.11
NO.29

Information & Communication Technology



01 ICT산업 Brief

- 기고문 | 5G와 초실감 라이프 스타일
- 동향 | 인공지능과 5G를 통해 활발해지는 로봇 기술
SW 기술 접목된 자율운항 선박 시스템
의료산업에 활용되는 가상현실 기술
제도약하고 있는 블록체인 가상화폐

ICT Espresso

02 ICT기금 Scrap

- 인포그래픽 | ICT기금사업(비R&D) 우수성과
국문사례집 발간 안내
- 알림 Talk | KCA 기금사업관리본부 일정안내
- 캘린더 | ICT 유관기관 일정 공유
- 부정수급예방 | 보조금 부정수급 예방안내
- Invitation

03 Job Talk

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

ICT산업
HOT CLIPS

ICT 산업 HOT CLIPS

ISSUE 2019.09.11 NO.29

Contents

01

Chapter

ICT산업 Brief

기고문 | 5G와 초실감 라이프 스타일

동향 | 인공지능과 5G를 통해 활발해지는 로봇 기술

SW 기술 접목된 자율운항 선박 시스템

의료산업에 활용되는 가상현실 기술

재도약하고 있는 블록체인 가상화폐

ICT Espresso

02

Chapter

ICT기금 Scrap

인포그래픽 | ICT기금사업(비R&D) 우수성과

국문사례집 발간 안내

알림 Talk | KCA 기금사업관리본부 일정안내

캘린더 | ICT 유관기관 일정 공유

부정수급예방 | 보조금 부정수급 예방안내

Invitation

03

Chapter

Job Talk

수행기관 채용정보

일자리 정책 및 뉴스

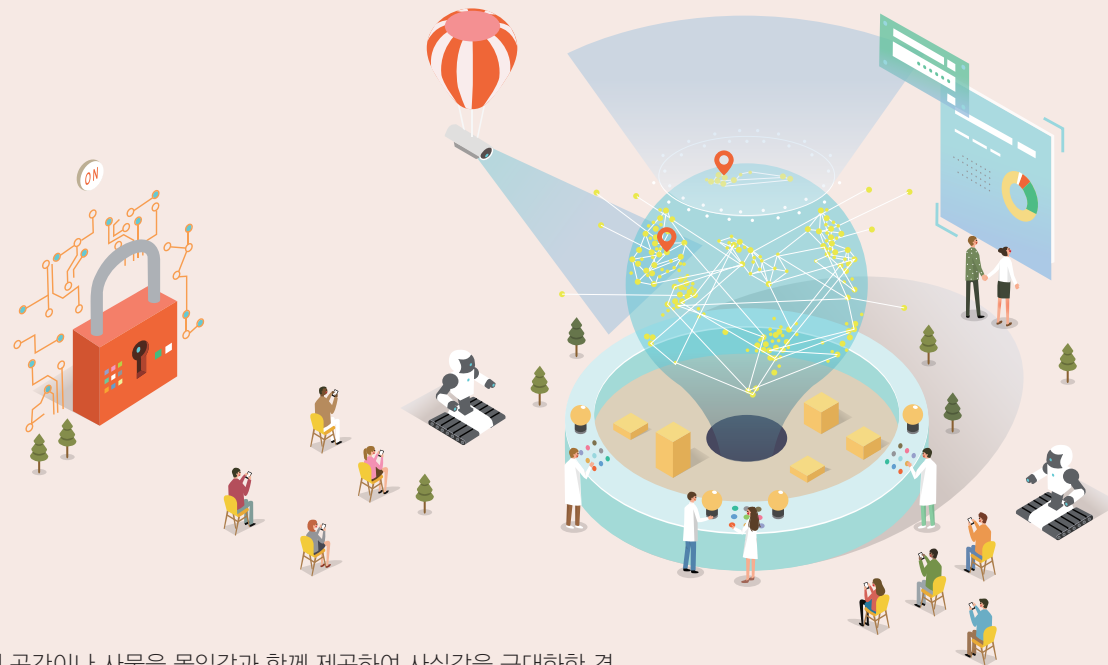
ICT기금사업 맞춤형 일자리 매칭





5G와 초실감 라이프 스타일

글 김민석 | 정보통신산업진흥원 VR·AR콘텐츠산업본부/VR·AR 산업팀장



5G와 VR 기술의 만남

가상현실 기술은 가상의 공간이나 사물을 몰입감과 함께 제공하여 사실감을 극대화한 경험을 체험하도록 하는 기술로 전 세계적으로 연평균 77.8% 성장하여 '23년에는 3,426억 달러에 이를 것으로 예상된다. 그러나 사실감 있는 VR 콘텐츠를 체험하기 위해서는 고사양 PC와 유선으로 연결된 헤드셋을 착용하여야 했고 무선 VR 헤드셋을 사용하면 사실감이 낮은 저화질과 낮은 프레임 레이트, 어지러움 유발 등의 한계가 있었다.

올해 5월 출시된 5G 이동통신은 4G 보다 20배 빠른 초당 20기가 바이트의 데이터를 전송하고 각 데이터를 전송할 때의 응답속도 또한 4G 보다 10배 빠른 1ms의 서비스를 지속 500km의 속도로 이동하면서 사용할 수 있다. 이는 고성능 PC에 유선으로 연결하지 않아도 초당 20기가 바이트의 무선 인터넷으로 연결된 고성능 클라우드 컴퓨터에서 처리하고 전송해주는 최고화질인 8k급의 영상을 끊임없이 자연스럽게 편안하게 즐길 수 있다는 의미이다. 그냥 선이 없는 정도가 아니라 WiFi 접속이 안되는 실외나 차량 이동 중에도 핸드폰으로 유튜브나 쇼핑을 이용하는 것처럼 편안하게 사용할 수 있다.

인공지능으로 현실화 되는 5G VR·AR 쇼핑

아마존(Amazon), 이베이(eBay), 알리바바 등 전세계 글로벌 전자상거래 기업들은 수 년전부터 자사의 쇼핑몰에 인공지능과 가상현실 기술 적용을 시도해 오고 있다. '이베이'는 '16. 5월 호주 백화점 '마이어(Myer)'와 협력하여 사용자가 삼성 '기어VR' 등의 VR 헤드셋을 착용하여 백화점에서 쇼핑하는 것처럼 제품을 구매하고 체험하는 세계 최초 VR백화점을 구축하고 8천여 점의 상품을 실시간 판매하였으며 '아마존'은 '18. 6월 VR헤드셋 '오쿨러스 리프트(Oculus Rift)'를 착용하고 VR 키오스크에 접속하여 의류 착용(fitting) 및 장바구니 담기(putting) 등 몰입형 쇼핑을 체험할 수 있는 VR 키오스크(Kiosk)를 온라인과 인도 전역의 쇼핑몰에서 시연하고 또한 '알렉사(Alexa)'를 탑재하여 카메라에 전신 의상을 비추면 스타일 체크, 데일리 룩 추천 기능을 제공하는 AI 스타일리스트 '에코룩(Echo Look)'을 출시하였다.

또한, AR 기술을 적용한 오프라인 쇼핑 시도도 활발한데, 미국 패션브랜드 게스(Guess)와 알리바바는 AR, AI를 활용하여 타오바오(Taobao) ID 카드로 팝업스토어에 입장하면 스마트 미러를 통해 진열장 의류 조회 및 AI 추천, AR 착장 가능한 팝업 스토어 'Fashion AI Concept Store' 중국 13개 지역에 개점 하였고 글로벌 가구 기업 '이케아(ikea)'는 2천여 개 가구를 배치하려는 실내 공간 크기에 따라 자동으로 비율을 조절하고 배치한 가구의 사진을 저장·공유하는 기능을 제공하는 AR 앱 '이케아 플레이스(iKEA Place)'를 구매자들에게 제공하고 있다.

Amazon VR Kiosk	Amazon EchoLook	Fashin AI	iKee Place
			

거실 소파에 누워서 보는 VR 공연과 스포츠의 5G 중계방송

시간·공간적 제약이 많은 여가활동인 공연, 스포츠 이벤트는 상대적으로 인구가 많은 서울·수도권에 집중되어 지방 거주자는 관람이 쉽지 않은데, 5G와 VR기술을 적용하면 보다 편리하게 문화 생활을 현장감 있게 즐길 수 있다.

SKT는 프로야구 경기를 12k 파노라마 영상으로 중계해 현장에서 내·외야 뿐 아니라 야구장 전체 전경을 관람할 수 있는 '5GX 프로야구'를 출시하였고 미국 통신사 버라이즌도 NBA 프로농구팀 '새크라멘토 킹스'의 경기를 VR헤드셋을 착용하면 360도 VR영상을 통해 현장에서 관람하는 몰입감을 제공하는 서비스를 제공할 예정이다.

LGU+는 '태양의서커스' 등의 공연을 UHD급 화질의 몰입감 있는 VR 영상으로 서비스 중이며 또한 국내 최초의 볼륨메트릭 스튜디오를 구축하여 한류 아이돌의 AR 콘텐츠를 제공하고 있다.



VR로 미리 가보는 세계 여행과 숙소 체험

여행도 5G 시대를 맞아 크게 변화되는 라이프스타일의 분야로 전 세계 주요 도시와 박물관 등을 몰입형 VR로 미리 체험해 볼 수도 있다. 런던시는 주요 랜드마크를 VR로 몰입감 있게 체험할 수 있는 London Virtual Tour를 제공 중이며 미국립 자연사박물관, 이라크 국립박물관, 영국립 자연사박물관, 佛루브르 박물관, 英대영박물관 등 각국의 대표 박물관도 고품질 VR 서비스를 제공하고 있다.

또한, 숙소중개 서비스 '에어비앤비(airbnb)'는 VR기업 '매터포트(Matterport)' 등의 360도 VR 기술을 사용하여 집안 전체를 현장감 있게 돌아다니며 구경할 수 있는 콘텐츠를 제작하여 예약한 숙소를 미리 보여주고 현지에 도착하면 현관잠금장치 등의 사용법을 AR로 제공하는 등 예약한 숙소를 미리 체험해 볼 수 있는 VRBNB를 서비스 준비 중이다.

더 나아가 가상공간을 제공하는 서비스들이 등장하고 있는데 대표적인 것이 북미 최대의 비대면 주택 중개업체 '이엑스피 리얼티(eXp Realty)'로 1.3만 명의 공인중개사가 VR 사무공간 'eXp World'에 접속하여 근무하고 있으며 중개·상담, 중개사 교육 등 일체의 업무를 가상공간에서만 진행하는데 '18년 상반기 시가총액 10억 달러로 나스닥에 상장하기도 하였다.



향후 발전방향

디지털콘텐츠는 시각 중심의 정보를 고정된 PC 모니터를 통해 이용하는 것이었고 모바일콘텐츠도 역시 이동성이 확장되긴 하였지만 휴대폰 화면을 통해 보여지는 정보를 확인하는 것이었다. 기존의 VR·AR 콘텐츠도 몰입감을 통해 사실감이 강화되었지만 VR·AR 헤드셋에 보여지는 화면을 이용하는 것이었다면, 5G 이동통신 환경에서의 VR·AR 콘텐츠는 보고 듣는 콘텐츠가 아니라 행동하고 반응하는 콘텐츠로 진화하게 될 것이다.

이는 일상의 대부분을 가상현실로 체험 또는 처리하게 할 수 있다는 의미이며 게임 등 콘텐츠 중심의 VR·AR 시장은 5G 환경에서는 VR·AR 서비스로 발전할 것이다. 따라서 사람들의 라이프스타일은 VR·AR 서비스의 성장과 함께 크게 변화할 것으로 예측되므로 이를 기회로 새로운 시장을 창출하고 글로벌 경쟁력을 선점하려면 기존의 VR·AR 콘텐츠와 차별화된 일상생활 전반에 걸친 서비스 발굴에 국가적으로 집중할 것이다.

인공지능과 5G를 통해 활발해지는 로봇 기술

○ 서론

- ▶ 인공지능과 5G 등의 기술의 발전으로 인간과 흡사한 로봇의 출현이 조만간 현실화될 것으로 기대됨.
- ▶ 로봇 산업은 최근 인공지능, 클라우드, 빅데이터, 사물인터넷 등과 접목해 일상생활에서 다양한 서비스를 제공하는 플랫폼으로 진화하고 있으며, 최근 5G 등을 활용해 원격 제어가 가능한 로봇 개발이 이어지고 있음.



○ 인공지능과 5G 접목해 개발되는 로봇

- ▶ 인공지능 기술 진보와 5G 상용화 등을 통해 원격 제어가 가능한 로봇 개발이 이어지고 있으며, 관련 시장이 크게 성장할 것이라는 전망이 나오고 있음.
- ▶ 코트라는 글로벌 로봇산업 시장동향 보고서를 통해 향후 로봇의 글로벌 성장률이 제조 로봇은 15%, 컨슈머용 로봇은 35% 성장할 것으로 예측했음.
- ▶ 특히 인공지능, IoT, 5G 등의 기술 발전으로 글로벌 주요 기업들과 국내 기업들이 첨단 ICT를 융합한 로봇 기술을 개발하고 있음.
- ▶ 최근 구글과 페이스북은 인공지능 솔루션을 적용한 로봇의 팔과 다리 등을 공개했음.
- ▶ 구글은 올해 4월 비정형의 물체를 집어 다른 상자에 던져 넣을 수 있는 ‘토싱봇’을 개발했으며, 페이스북은 올해 5월에 6개의 다리를 갖고 있는 보행 로봇 ‘데이지’가 빠른 시간 안에 보행 동작을 습득할 수 있는 인공지능 기술을 개발했음.



▲ ‘데이지’

※ 출처: 언론 보도 자료

- ▶ 국내 기업들도 5G를 활용한 로봇 기술 개발을 하고 있음.
- ▶ 네이버랩스는 퀄컴과 함께 로봇 팔 ‘엠비덱스’를 활용해 세계 최초로 ‘5G 브레인리스 로봇’ 기술 시연에 성공했음.
 - ▶ 5G 브레인리스 로봇 기술은 로봇을 제어하는 고성능 컴퓨터를 본체 밖으로 분리해 자세와 운동 제어를 5G로 연결된 모바일 에지 컴퓨팅 서버와 클라우드를 통해 구현할 수 있음.
- ▶ 또 SK, LG전자 등도 5G 클라우드 로봇 개발을 추진 중이며, 5G를 통해 로봇과 클라우드를 연결해 이용자가 원격으로 로봇 이용에 필요한 기능을 사용할 수 있도록 지원할 계획임.
- ▶ 이 외에도 5G의 주요성능인 저지연성을 이용해 원격 수술지원 로봇, 원격 재활과 관련한 다양한 시스템이 제안되고 있음.
 - ▶ 원격 수술지원 로봇 시스템은 의사가 원격 수술 장치를 조작해 조작 내용이 5G 회선을 통해 원격지 병원의 수술실에 실시간으로 전해져 의사가 직접 수술을 하는 것과 같은 시스템임.
 - ▶ 현재 상용화된 수술지원 로봇은 ‘인튜이티브 서지컬’의 ‘다빈치’가 있으며, 국내에서는 2018년 3월에 복강경 수술로봇 ‘레보아이’가 출시되었음.



▲ 국내 1호 수술 로봇 ‘레보아이’

※ 출처: 메디게이트 뉴스

○ 결론 및 시사점

- ▶ 하드웨어 중심으로 개발되었던 로봇이 최근에 5G, 인공지능 기술 등의 발전을 통해 다양한 서비스 제공이 가능한 서비스 플랫폼으로 영역을 확장하고 있음.
- ▶ 인간의 실생활 분야에 로봇 기술이 개발되며, 컨슈머 로봇, 의료 로봇, 제조 로봇 등의 활용이 기대됨.
- ▶ 국내는 5G 선도국으로서 우수한 ICT 기술력을 기반으로 로봇 산업의 경쟁력을 갖추고 있으며, 향후 활발한 기술 개발과 상용화를 위한 노력을 강화해야함.



● 2019년 관련 ICT기금사업

인공지능SW개발환경조성(한국전자통신연구원)
 인공지능학습용데이터(지식베이스)구축(한국정보화진흥원)
 인공지능역량강화(정보통신산업진흥원)
 인공지능식별추적시스템구축(정보통신산업진흥원)

● 참고문헌

[1] 가정에 종사하는 컨슈머 로봇시장 전망, 정보통신기술진흥센터(2018년)
 [2] 5G의 저지연성을 의료 분야에 활용한 원격 수술지원 로봇, 정보통신기획평가원(2019년)
 [3] 5G·AI·클라우드 등 첨단 ICT와 융합한 로봇 기술개발 활기, 정보통신기획평가원(2019년)

02

SW 기술 접목된 자율운항 선박 시스템

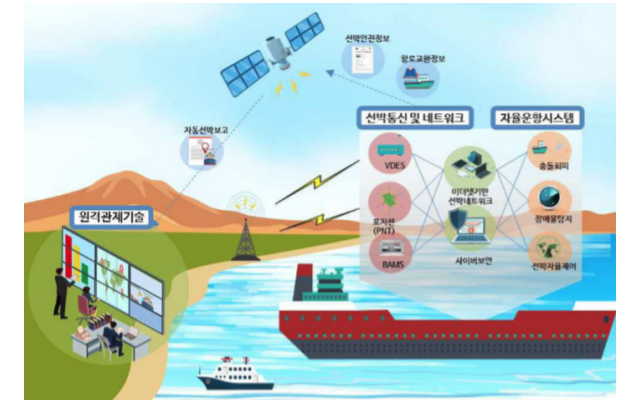
○ 서론

- ▶ ICT 기술이 발전되면서 다양한 분야에 기술이 접목되고 있는데, 최근에는 조선해양 산업에 접목되어 자율운항 선박 시스템이 개발되고 있음.
- ▶ 조선산업에 SW가 적용되어 자율운항 선박 시스템이 개발되면서, 국내외에서 SW 연구 개발이 이뤄지고 있음.



○ 국내외에서 진행되는 자율운항 선박 시스템 기술 개발

- ▶ 자율운항 선박은 ICT를 기반으로하는 선박으로, 자율운항 제어시스템, 선박 자동식별 장치, 위성통신망 선박 원격제어 기술과 같은 최첨단 정보 기술을 조선 기술에 접목해 자율운항 등이 가능한 차세대 디지털 선박임.
- ▶ 자율운항 선박의 기반기술인 ICT 플랫폼은 IoT, 빅데이터, AI, 센서와 센싱 네트워크, 사이버 물리시스템, 선박과 이해관계자와 연결됨.

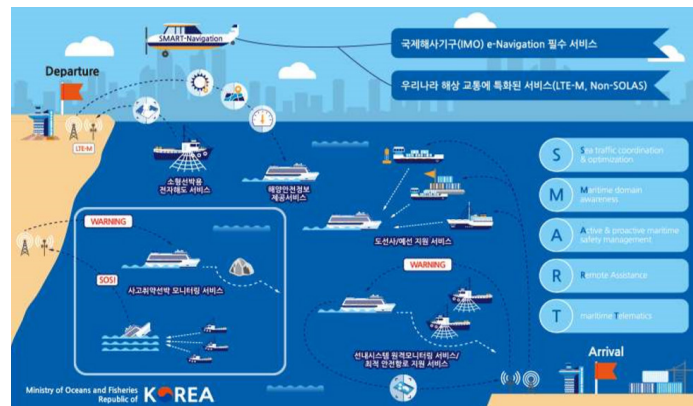


▲ 자율운항선박 기술의 개요도

※ 출처: ICT 표준화전략맵 VER. 2018

- ▶ 조선산업 내에서 ICT 융합 장비의 비중은 약 6~15% 이상으로 증가했으며, 글로벌 시장 규모는 2020년에 약 220억 달러, 국내 시장규모는 약 9.7억 달러로 전망됨.
- ▶ 국내에서도 자율운항 선박을 4차 산업혁명 대응계획에 포함해 2022년에 최초 운항을 실현한다는 방침을 세우고 있음.

- ▶ 특히, 국제해사기구가 2015년에 e-내비게이션 전략 이행 계획을 수립함에 따라, 각국은 2020년부터 단계적으로 e-내비게이션을 도입할 예정임.
- ▶ e-내비게이션은 차세대 해상항법체계로서 선박과 육상에서 해상 관련 정보를 수집, 통합, 교환, 표현 및 분석하는 전자 시스템임.
- ▶ 현재 해양수산부는 e-내비게이션의 국내 도입과 신산업창출을 위해 한국형 사업을 진행 중임.



▲ 한국형 e-내비게이션 개념도

※ 출처: 한국형 e-내비게이션사업단 홈페이지

- ▶ 현재 노르웨이, 핀란드 등 EU 국가들이 자율운항선박 개발을 선도하고 있으며, 최근 일본과 중국 등도 활발한 기술 투자를 진행하고 있음.
- ▶ 일본은 해운사와 조선소 공동으로 2025년까지 인공지능 자율주행 화물선을 건조하는 계획을 세우고 있으며, 영국에 선박·항공 엔진 업체인 롤스로이스는 구글과 선박 자동운항을 위한 기술협력 MOU를 체결했음.

○ 결론 및 시사점

- ▶ 조선산업에서는 지금까지 엔진, 선체 등 물리적 기술이 중요했지만, 앞으로는 인공지능, 빅데이터 등의 소프트웨어 역량이 중요해짐.
- ▶ e-내비게이션과 자율운항선박은 조선 관련 SW기업을 육성할 수 있는 새로운 기회가 될 것으로 예상됨.



● 2019년 관련 ICT기금사업

ICT융합자율주행기반구축(한국정보통신기술협회)

● 참고문헌

- [1] 조용현 외 1인, 자율운항 선박의 사이버 보안 리스크 전망, 정보통신기술진흥센터(2018년)
 [2] 임영모, SW기업의 새로운 기회의 창, 자율운항선박, 소프트웨어정책연구소(2019년)

03

의료산업에 활용되는 가상현실 기술

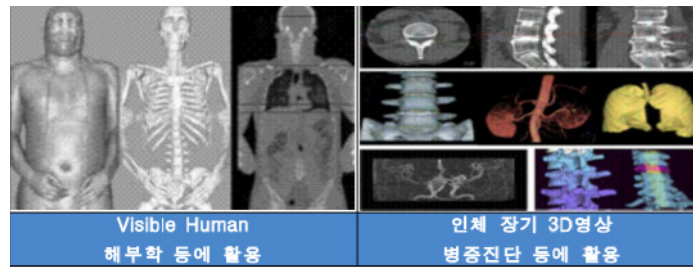
○ 서론

- ▶ 최근 IT 기술이 발전하면서 의료산업이 변화하고 있음. 특히, 증강현실과 가상현실 등이 의료 분야에 점차 확대 적용되고 있는 상황임.
- ▶ 의료 산업에서는 증강현실과 가상현실을 재활치료, 수술/진료/의료 훈련, 정서관리 등에 적극적으로 도입하려는 움직임이 크게 증가하고 있음.



○ IT 기술을 만난 의료산업

- ▶ 의료산업은 IT 기술을 통해 산업 규모가 크게 증가했으며, 소프트웨어 중심 콘텐츠 서비스 산업으로 변화하고 있음.
- ▶ 국내 의료산업은 2000년에 16조7000억 원에서 2005년 30조 7000억 원으로 성장했고, 2014년에 73조9000억 원으로 급격하게 증가했음.
- ▶ 세계 의료산업 SW 시장은 2016년에 260억 달러에서 2020년에 370억 달러로 늘어날 것으로 전망됨.
- ▶ 국내에서는 증강현실 및 가상현실과 관련한 특허출원도 활발함.
 - ▶ 2018년 12월 특허청 자료에 따르면, 1998년부터 2017년까지 총 277건의 특허출원이 이루어졌는데, 2012년부터 2017년까지의 특허출원 증가율이 49.4%로 최근 수년간 특허출원이 매우 활발한 상황임.
 - ▶ 분야별로는 환자 재활치료 분야가 81건, 의료인 훈련 45건, 수술 38건, 건강관리 36건, 진단 32건 등으로 특허 출원을 받았음.
- ▶ 초고령화 시대와 현대 사회의 경쟁심화로 인한 심리 질환이 늘어나면서, 의료서비스의 수요도 크게 증가하고 있음. 이러한 상황에서 의료 전문가 육성 및 심리치료의 대안으로 가상현실 기술이 주목받고 있음.
 - ▶ 일대일 대면치료 방식의 심리치료 및 재활치료를 가상현실 기술을 활용해 한 명의 의료진이 다수의 의료서비스를 할 수 있다는 점이 장점임.
 - ▶ 또 가상현실을 통한 수술 시뮬레이션 등의 활용은 의료 교육을 진행하는 데 용이함.



▲ 가상현실을 의료에 적용한 사례

※ 출처: 가상현실 콘텐츠에 의한 의료서비스 혁신, 정보통신산업진흥원

- ▶ 가상현실 기술은 가상 치료 및 재활 등에 활용될 수 있음. 가상의 자극에 적응하도록 유도하고 게임 기술을 활용해 치료에 대한 동기를 지속적으로 유지해 환자들을 치유하는 데 활용이 가능함.
- ▶ 또 360도 수술 장면 중계 활용 교육 및 CT, MRI 3D 모델 위에 종양 등의 정보를 가시화해 수술 과정을 수술 전에 시뮬레이션할 수 있어 수술의 위험을 줄일 수 있음.
- ▶ 실제로 네스래스카 대학 메디컬 센터는 1억9000만 달러를 투자해 가상현실과 증강현실 교육센터를 구축했고, 3D 모델을 기반으로 가상현실 공간에서 수술 시뮬레이션이 가능한 환경을 만들었음.
- ▶ 분당 서울대병원은 증강현실을 활용해 세계 최초로 다리에 생긴 뼈암 수술에 성공했으며, 태블릿 PC를 통해 환자 신체의 암의 위치, 크기를 실시간 증강현실 기술로 구현해주는 프로그램을 개발했음.
- ▶ 이 외에도 가천대 길병원, 분당 차병원, 분당서울대병원 등이 가상현실 치료센터를 실제 환자 치료에 활용하고 있음.



▲ 가상현실과 증강현실 의료산업 적용 사례

※ 출처: 보건산업의 가상현실 기술 동향, 정보통신기획평가원

○ 결론 및 시사점

- ▶ 가상현실 기술이 적용된 의료서비스는 앞으로 다양한 치료와 의료분야 교육 훈련 등에 확대될 것으로 예상됨.
- ▶ 의료 콘텐츠의 경쟁력을 조기에 확보해 의료서비스 경쟁력 강화가 필요하며, 이를 위한 지원이 필요함.
- ▶ 관련 기술의 적극적인 개발을 위한 정책적 지원과 함께 의료 콘텐츠를 제도권안에 포함시키는 작업도 필요함.

● 2019년 관련 ICT기금사업

혼합현실콘텐츠 실증확산(대구테크노파크)
가상증강현실산업육성(정보통신산업진흥원)

● 참고문헌

- [1] 하세정, 가상현실 콘텐츠에 의한 의료서비스 혁신, 정보통신산업진흥원 이슈리포트(2018년)
[2] 류제택, 보건산업의 가상현실 기술 동향, 정보통신기획평가원(2019년)

재도약하고 있는 블록체인 가상화폐

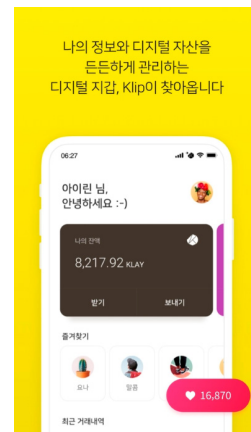
○ 서론

- ▶ 블록체인 기술은 신뢰성 및 안정성을 바탕으로 현재 금융, 유통, 물류, 제조, 공공서비스 등 다양한 분야에 적용되고 있음.
- ▶ 특히, 가상화폐로 활용되면서 일반인들에게 알려진 블록체인은 최근 데이터의 보안성 및 신뢰성이 보증되어야 하는 분야를 중심으로 활용이 확대되고 있음.
- ▶ 가상화폐 초기에는 안정성을 이유로 논란이 되기도 했으나, 최근에는 신규 비즈니스의 등장과 국내 ICT 업계 등의 활용으로 가상화폐가 재도약하고 있음.



○ 활용이 확대되고 있는 가상화폐

- ▶ 블록체인 기술은 거래에 대한 모든 기록을 투명하게 공개해 복제 및 해킹의 우려가 적음.
 - ▶ 또 중간 개입 없이 판매자와 매수자가 직접 거래가 가능한 특징이 있어 국내외 블록체인 기반의 다양한 유통 플랫폼 내에서 가상화폐의 거래가 확대되고 있음.
- ▶ 최근 로봇캐쉬는 디지털 게임 중고거래 플랫폼을 개발했음. 이 플랫폼은 게이머가 구매한 게임 소프트웨어를 로봇캐쉬 플랫폼 내에서 중고로 되팔 수 있으며, 아이론이라는 자체 가상화폐로 거래가 이뤄짐.
- ▶ 의료산업용 AI 및 블록체인 기술 개발 업체인 네볼라 게노믹스는 블록체인 기술을 활용해 개인의 DNA 정보를 직거래하는 마켓플레이스를 개발했음.
- ▶ 블록체인 기반 신규 비즈니스 플랫폼 내에서 가상화폐로 거래가 이뤄지면서, 가상화폐의 실질적 자산가치화가 본격화되고 있음.
- ▶ 이 같은 비즈니스 형태는 국내 ICT 업계에서도 나타나고 있는 추세임
- ▶ 카카오는 올해 하반기 자체 가상화폐 지갑 ‘클립’의 정식 서비스를 시작할 계획이라고 발표함.
 - ▶ 클립은 카카오가 개발 중인 가상화폐 클레이를 비롯한 자체 블록체인 플랫폼 ‘클레이튼’ 기반의 가상화폐를 보관하는 지갑임.
 - ▶ 별도의 어플리케이션 설치 없이 누구나 이용할 수 있는 카카오톡 내 지갑기능을 추가해 이용자의 접근성을 높였으며, 사용자는 각종 게임과 콘텐츠 등을 이용하며 보상 받은 가상화폐로 이용할 수 있음.



▲ 카카오톡 '클립'

※ 출처: 카카오톡 캡처

- ▶ 카카오톡 외에도 삼성전자와 네이버 등의 주요 기업도 가상화폐 사업을 추진하고 있음.
- ▶ 삼성전자는 2019년 3월에 출시한 갤럭시S10 시리즈에 가상화폐 지갑 '삼성 블록체인 키스토어'를 탑재했음.
 - ▶ 삼성 블록체인 키스토어를 통해 스마트폰에 가상화폐를 저장했다가 필요할때마다 지인에게 송금하거나 가상화폐로 결제가 가능한 상점에서 물건 구매가 가능함.
- ▶ 네이버는 올해 10월 일본 자회사 라인의 블록체인 플랫폼 '링크체인'을 지원하는 가상화폐 지갑 '링크미'를 출시할 계획임.
 - ▶ 링크미를 통해 코인 거래가 가능하며, 기존의 라인 메신저 사용자가 별도의 애플리케이션 설치 없이 서비스를 이용할 수 있도록 라인 메신저 내에 지갑 기능을 추가해 확대해 나갈 계획임.

○ 결론 및 시사점

- ▶ 이처럼 최근 해외뿐 아니라 국내 ICT 기업들도 데이터 보안·편의·연결성을 보장하며 거래 효율·신뢰성을 높일 수 있는 블록체인 기반 결제·송금 투자 서비스 개발이 한창임.
- ▶ 가상화폐 기반 비즈니스의 확대를 위해서는 가상화폐 투기 과열과 불법자금 세탁 문제점 등을 해결하는 동시에 거래 투명성·소비자 보호를 강화할 수 있는 대책 마련이 필요함.
- ▶ 국내 ICT 업계의 가상화폐 기술 개발이 활발해지는 움직임은 다양한 비즈니스의 창출로 가상화폐가 재도약할 수 있는 기회이며, 가상화폐가 안정적으로 활용될 수 있도록 규제 권고안 등이 마련되어야 함.



2019년 관련 ICT기금사업

정보보호클러스터(한국인터넷진흥원)
정보보호전문인력양성(한국인터넷진흥원)
정보보호 취업박람회(한국정보보호산업협회)

참고문헌

- [1] 블록체인 기술 기반의 신규 비즈니스 등장으로 예상되는 가상화폐의 재도약, 정보통신기술진흥센터(2018년)
[2] 국내 ICT업계, 차세대 결제 수단 '가상화폐' 사업 탄력, 정보통신기획평가원(2019년)



스마트디바이스

‘웨어러블 로봇’ 등 혁신기술 규제 유예

국도교통과학기술진흥원, 건축도시공간연구소와 공동으로 국가 시범 도시 규제 샌드박스 활성화 사업 공모에 총 18개의 사업을 선정했다. 이 사업은 스마트시티 국가 시범도시 시행계획에 담겨있는 핵심 서비스들을 제약 없이 마음껏 실험해볼 수 있도록 지원하기 위해 기획됐다. 원문보기 : <http://www.koit.co.kr/news/articleView.html?idx>

디지털콘텐츠

VR·AR 디바이스 경량화·광시야각·멀티저감기술 개발 추진

과학기술정보통신부는 3일 경기 화성 VR·AR 디바이스 기업인 ㈜메이에서 5G·전력산업 중 ‘VR·AR 디바이스’, ‘실감콘텐츠’ 분야의 기술경쟁력 확보방안 논의를 위한 민간 간담회를 열어 실감 콘텐츠 연구·개발(R&D) 추진계획을 발표했다. 원문보기 : <https://www.yna.co.kr/view/AKR2019090304>

차세대자동차

‘자율주행차의 눈’ 차량충돌방지 레이더 인지 능력 높인다

과학기술정보통신부는 자율주행 구현의 핵심 기술 중 하나인 차량충돌방지 레이더용 광대역 주파수를 확대 공급하고 기술 규제를 완화한다고 29일 밝혔다. 관련 기술기준 고시를 개정해 단거리 탐지용 77~81GHz 기술기준을 도입하고, 장거리용으로 이전에 공급된 76~77GHz의 출력 기준을 10mW에서 20mW로 2배 높인다. 원문보기 : http://www.dt.co.kr/contents.html?article_

SW

국내 블록체인 SW기업 78%…“매출이 없다”

국내 블록체인 소프트웨어 기업들 중 상당수는 매출이 없고, 매출이 있는 기업들도 대기업에 편중돼 있는 것으로 조사됐다. 아직까지 제대로 된 수익모델을 갖추지 못했다는 분석이다. 소프트웨어정책연구소(SPRI)는 전통적인 소프트웨어 사업영역에서 클라우드, 빅데이터, 사물인터넷(IoT), 블록체인 등 기업의 디지털 전환 움직임이 가속화됨에 따라 이에 대한 정확한 실태를 파악하기 위한 조사를 진행했다. 원문보기 : <https://www.blockmedia.co.kr/archives/10733>

빅데이터

119출동단계 빅데이터 분석으로 ‘골든타임’ 확보한다

경남도가 지난해 14만 건에 달하는 119 출동을 빅데이터로 분석한 결과, 출동 절차 등을 간소화하면 출동 시간을 27초가량 단축할 수 있고, 출동체계도 효율적으로 개선할 수 있다고 발표했다. ‘119 출동 프로세스 빅데이터 분석’ 결과 보고회에서 이같이 밝혔다. 원문보기 : <http://www.bigtanews.co.kr/news/articleView>

정보보안

정부, 사이버보안 100대 과제 마련…2022년까지 단계적 추진

정부가 사이버보안을 강화하기 위한 100대 세부 과제를 수립해 2022년까지 단계적으로 추진할 계획이다. 정부는 3일 오전 서울청사에서 열린 국무회의에서 이같은 내용을 담은 국가사이버안보 기본계획을 확정했다. 원문보기 : <http://www.newsis.com/view/?id=NISX201909>

스마트시티

22개국 청년 스마트시티 논의…부산서 ITU 유스포럼

국제전기통신연합(ITU)과 부산정보산업진흥원은 3일부터 나흘간 벅스코 제2전시장에서 ‘2019 ITU 유스포럼’을 개최한다. 2014 ITU 부산 전권회의 후속 사업으로 시작해 올해로 6회째를 맞는 유스포럼에는 22개국 정보통신분야 공무원, 기술자, 연구원, 학생 등 150여명이 참가한다. 원문보기 : <https://www.yna.co.kr/view/AKR20190903033>

융복합소재

멍게껍질로 유해가스 감지 웨어러블 센서 만든다

국내 연구진이 멍게껍질과 탄소나노튜브로 만든 복합성유로 유해가스를 감지하는 웨어러블 센서 개발에 성공했다. 한국과학기술연구원(KIST)은 기능성복합소재연구센터 정현수 박사, 이승기 박사 연구팀이 정희태 한국과학기술원(KAIST) 교수 연구팀과 공동연구를 통해 후처리 공정이 필요 없고, 연속으로 대량생산이 가능한 섬유형 이산화질소(NO2) 센서를 개발했다고 3일 밝혔다. 원문보기 : <http://www.donga.com/news/List/article/all>

클라우드

금융업계에 클라우드 보안 컨설팅 바람

클라우드 환경으로 전환하는 금융권이 늘면서 관련 보안도 주목받고 있다. 1일 관련 업계에 따르면 올 초부터 금융회사가 클라우드로 중요 고객정보를 처리할 수 있게 되면서 그에 따른 보안 컨설팅 수요도 증가하고 있는 것으로 나타났다. 원문보기 : <http://inews24.com/view/1205605>

지능정보

이총리 “4차 산업혁명 핵심은 인공지능…10월 AI 국가전략 발표”

이낙연 국무총리는 오는 10월 정부가 인공지능(AI) 국가 전략을 발표할 계획이라고 4일 밝혔다. 이 총리는 이날 서울 플라자호텔에서 열린 ‘아주경제 2019 GGGF 개막식’ 축사를 통해 “4차 산업혁명의 핵심은 두말할 것도 없이 인공지능”이라며 이같이 말했다. 원문보기 : <https://m.yna.co.kr/view/AKR201909040426000>

IoT

스마트시티, 2024년까지 5천만개의 저전력 IoT 연결 달성

주니퍼 리서치(Juniper Research)의 조사에 따르면 스마트시티 부문은 2024년까지 5천만 개의 저전력 사물인터넷(IoT) 연결에 도달할 것으로 예상된다고 스마트시티 월드가 보도했다. 저전력 IoT 기술에는 자산 모니터링에 적합한 저 대역폭 및 절전 기능을 제공하는 저렴한 무선 연결이 포함된다. 원문보기 : <https://smartcitytoday.co.kr/2019/09/04/%EC>

차세대의료

바이오헬스 R&D 1조1500억…의료기기·빅데이터 사업 착수

정부가 미래 먹거리로 삼은 바이오헬스 산업 육성을 위해 내년 예산안 중 바이오헬스 분야 연구개발(R&D)에 1조1500억 원을 편성했다. 이는 올해 9900억 원 대비 16% 증가한 수치다. 보건복지부는 4일 ‘바이오헬스산업 혁신전략 추진위원회’ 제1차 회의를 열어 지난 5월 관계부처 합동으로 발표한 바이오헬스 산업 혁신전략 추진상황을 점검하고 향후계획을 논의했다고 밝혔다. 원문보기 : <http://news1.kr/articles/?3711874>

기후변화

환경부, 아·태 기후변화 대응력 강화 논의

환경부(장관 조명래)가 9월2일부터 3일까지 이틀간 태국 방콕 유엔 컨퍼런스센터에서 도전적이고 투명한 국가결정기여 강화 및 이행을 주제로 ‘제14차 서울이니셔티브 정책 공개토론회(포럼)’를 유엔 아·태경제사회위원회(UNESCAP)와 공동개최했다. 원문보기 : <http://kharn.kr/news/article.html?no=10564>

5G

“스마트폰으로 5G 클라우드 게임 즐기는 시대 열렸다”

클라우드 게임은 기기에 게임을 인터넷만 연결되면 언제 어디서든 다양한 게임을 즐길 수 있는 기술이다. 서버 자체에서 게임이 구동되는 만큼, 저사양 기기로도 초고속·초저지연 특성을 가진 5G 등 통신망만 있으면 고품질 게임을 즐길 수 있어 ‘게임의 미래’라 불린다. 원문보기 : <https://m.yna.co.kr/view/AKR2019090317545>

UHD

디스플레이 업계 ‘고순도 불화수소’ 국산화 성공

국내 디스플레이 업계가 고순도 불화수소 국산화에 성공, 고순도 불화수소의 최대 사용처인 반도체 업계의 테스트 완료 여부에 관심이 집중되고 있다. 2일 업계에 따르면, LG디스플레이는 최근 국내 한 업체로부터 제공받은 국산 고순도 불화수소를 양산에 투입하면서 사실상 고순도 불화수소 국산화에 성공했다. 원문보기 : <https://www.yna.co.kr/view/AKR20190903044>



ICT기금사업(BIR&D) 우수성과 국문사례집 발간 안내



목적

- ▶ ICT기금사업의 성과 활용을 확대하고 지원을 받은 기관·기업의 우수성과 홍보를 위해 우수성과사례집(책자, e-book) 발간

PC용 및 모바일용 e-book 활용방법

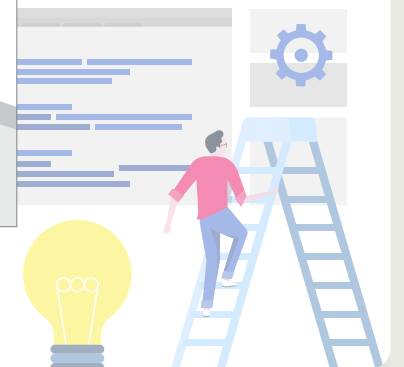
- ▶ KCA 홈페이지(주요사업>ICT기금관리·운용>기금사업성과관) e-Book 보러가기 클릭
▶ <https://www.kca.kr/boardList.do?boardId=RESULT&pageId=www46>



사례집 발간 경과



우수성과 사례집 발간





알림 Talk

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

한국방송통신전파진흥원

ICT산업 맞춤형 일자리 매칭을 위한 채용 정보 조사(상시)

목적 : 전국 이공계 대학의 관련 학과에 ICT기업 채용정보가 포함된 동향지를 배포함으로써 ICT산업 일자리 지원 및 매칭
내용 : 정보통신방송사업 수행기업을 대상으로 채용정보를 조사·수집

한국방송통신전파진흥원

'19년도 정보통신방송사업 실태조사

내용 : 추진계획대비 실적, 관련 법령 및 규정준수 여부 점검
대상 : 205개 사업(수행사업 170개, 참여사업 35개)
일정 : 2019년 8월 26일 ~ 10월 22일



#한국방송통신전파진흥원 #KCA #ICT기금사업

캘린더

09



SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
15	16	17	18	19	20	21
		<ul style="list-style-type: none"> • KEA 2019 세계일류 상품 추가신청 모집 마감 	<ul style="list-style-type: none"> • KOEF 성수동 소셜밸리 트립 프로그램 참가자 모집 • DIP 2019 싱가포르 SW기업 해외 비즈니스 상담회 참가기업 추가모집 마감 • TTA 국내 스마트 헬스케어 제품 해외수출지원 사업 지원 마감 • Kdata 2019 마이데이터 해커톤 참가팀 모집 마감 	<ul style="list-style-type: none"> • DIP 동경IT박람회 지역SW공동관 참여기업 모집 마감 • 한국과학창의재단 2019년 우수과학 문화상품 공모전 연장 모집 마감 	<ul style="list-style-type: none"> • 대구테크노파크 제7회 대구국가혁신융복합단지 혁신플러스 세미나 • 한국과학창의재단 2019년도 소프트웨어(SW) 교육발전 유공 과학기술 정보통신부 장관 표창 후보자 추천 마감 • KCA 빛마루방송지원센터 송출시설 운영 협력사 모집 마감 	
22	23	24	25	26	27	28
	<ul style="list-style-type: none"> • KCA 스마트미디어 창업 지원프로그램 참가자 모집 마감 					
29	30					
	<ul style="list-style-type: none"> • KISA 2019년 중소 Saas 사업자 보안 컨설팅 참여기업 추가모집 마감 					

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



TTA 한국정보통신기술협회
Telecommunications Technology Association

프레임워크 기반의 소프트웨어 개발 방법 세미나

2019년 10월 2일(수) 14:00~17:00

한국정보통신기술협회(TTA) 9층 교육장 (서현역 4번출구 100M)

비 용 무료(선착순 마감)

강 연 자 명지대학교 김정호 교수

교육접수 TTA아카데미 홈페이지(<http://edu.tta.or.kr>)

시간	발표 내용
13:30~14:00(30)	접수 및 안내
14:00~14:50(50)	SW 아키텍처 기반의 프레임워크 개발 개요
14:50~15:00(10)	휴식
15:00~15:50(50)	SW 프레임워크 및 컴포넌트 설계 개요
15:50~16:00(10)	휴식
16:00~16:50(50)	SW 프레임워크 개발 사례 및 예제 소개

접수하기

한국정보통신기술협회 TTA아카데미

(13591) 경기도 성남시 분당구 분당로 47
한국정보통신기술협회 (분당선 서현역 4번 출구)

T. 031-780-9388
E. CC_edu@tta.or.kr

F.031-724-4839
H. edu.tta.or.kr

TTA

2019년 SW테스트 전문가 양성교육(일반과정)

2019년 9월 25일(수) ~ 27일(금)

한국정보통신기술협회(TTA) 9층 교육장 (서현역 4번출구 100M)

본 교육은 SW테스트에 관한 일반적인 지식과 테스트 계획 및 관리 방법, 테스트 기법 등을 체계적으로 다루는 과정으로 경쟁력있는 테스트 업무 추진 및 SW 품질 향상을 위한 필요 역량을 강화하는 것을 목적으로 합니다.

교육대상 SW 테스트 업무 담당자 및 SW 테스트에 관심 있는 재직자, 학생

교육비용 (일반) 300,000원, (MOU) 270,000원 (학생) 240,000원

교육접수 TTA아카데미 홈페이지 (<http://edu.tta.or.kr>)

1

1일차 교육

- SW 테스트 개요
 - 품질과 테스트 중요성
 - 테스트 정의
 - 오류의 원인 및 테스트 한계
- SW 테스트 프로세스
 - 테스트 계획
 - 테스트 실행
 - 테스트 분석 및 설계
 - 테스트 모니터링 및 통제
 - 테스트 평가

2

2일차 교육

- 화이트박스 테스트
 - 커버리지 개요
 - 문장 커버리지
 - 분기 커버리지
 - 조건 커버리지
 - 조건/분기 커버리지
- 블랙박스 테스트 I
 - 동등분할 테스트
 - 경계값 분석
 - 상태전이 테스트
 - 페어와이즈 테스트
 - 결정테이블 테스트

3

3일차 교육

- 블랙박스 테스트 II
 - 경험기반 테스트 개요
 - 탐색적 테스트
 - 에러 추정 테스트
 - 체크리스트 기반 테스트
 - Ad Hoc 테스트
- 정적 테스트
 - 공식 리뷰
 - 인스펙션
 - 워크스루
 - 자료 흐름 분석
 - 심볼릭 실행



TTA 한국정보통신기술협회
Telecommunications Technology Association

접수하기

한국정보통신기술협회 TTA아카데미

(13591) 경기도 성남시 분당구 분당로 47
한국정보통신기술협회 (분당선 서현역 4번 출구)

T. 031-780-9388
E. CC_edu@tta.or.kr

F.031-724-4839
H. edu.tta.or.kr

TTA

GDPR

EU일반개인정보보호법

대응 실무능력 제고를 위한 세미나

KISA 한국인터넷진흥원과 한국무역협회는 공동으로 우리기업의 EU GDPR 준수 역량 제고를 위해 실무자를 위한 세미나를 다음과 같이 개최하고자 하오니 많은 관심과 참여 부탁드립니다.

세 미 나 명 | GDPR 대응 실무능력 제고를 위한 세미나
 일 시 | 1차 2019년 9월 10일(화) 13:00 ~ 18:00
 2차 2019년 9월 20일(금) 13:00 ~ 18:00
 장 소 | 국제무역센터 트레이드타워 51층 중회의실
 (2호선 삼성역 5, 6번 출구, 주차 지원 불가)
 참 석 대 상 | 개인정보보호 관련 정책·기술 담당자 및 일반인 등
 사 전 등 록 | 온라인 접수(선착순 50명) <https://forms.gle/AzikGp2z2sQvigBi7>

시 간	내 용	비 고
13:00~13:20	등록 및 출석 확인	20분
13:20~13:50	Session 1 미국 캘리포니아주 소비자프라이시법(CCPA)	30분
13:50~14:20	Session 2 투명성	30분
14:20~14:50	Session 3 영향평가(DPIA)	30분
14:50~15:20	Session 4 인증	30분
Break Time		
15:40~16:10	Session 5 동의	30분
16:10~16:40	Session 6 역외이전	30분
16:40~17:10	Session 7 DPO	30분
17:10~17:40	Session 8 침해통지	30분

- 본 세미나는 무료이며 사전 등록은 선착순 마감됩니다.
- 참석자에 한하여 교재가 배포되며, 교육이수확인서(4시간) 발급이 가능합니다.
- 주차 지원이 불가하오니 가급적 대중교통을 이용해 주시기 바랍니다.
- 세션별 강의 시간은 강의 내용 및 사전 선호도 조사 결과에 따라 일부 조정될 수 있습니다.
- 문의 : 세미나 운영 사무국 070-4617-4393, gdpr@seedgen.kr

교육신청

ICT기금 수행기관 채용정보

정보통신산업진흥원

정보통신산업진흥원 직원(공무직) 채용 공고(09.02-09.17)

정보통신산업진흥원

정보통신산업진흥원 직원(정규직 및 전문직) 채용 공고(09.02-09.19)

정보통신정책연구원

정보통신정책연구원 계약직연구원 채용공고(09.02-09.16)

채용정보 원문을 보고싶다면

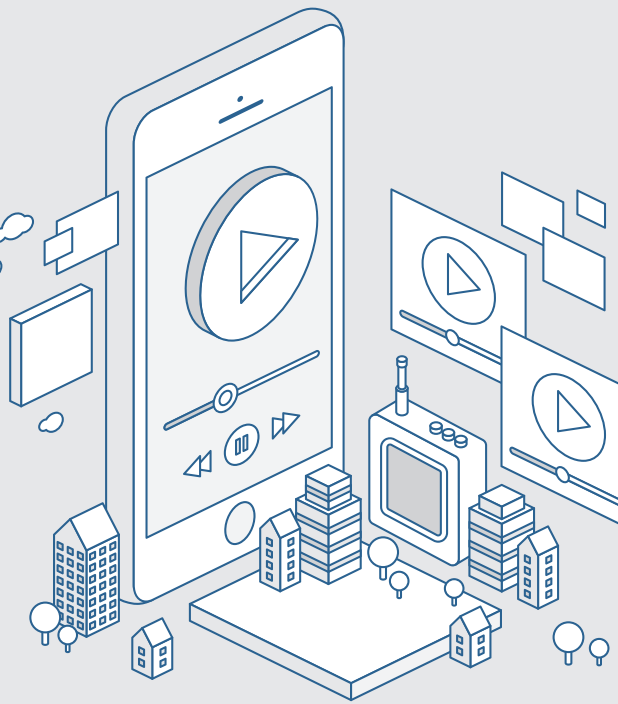
"Click"

Click

일자리 정책

일자리 뉴스

일자리 정책 및 뉴스



1 산업계가 주도하는 “민간자율형 일학습병행” 시범 사업 9월부터 추진

- 고용노동부(장관 이재갑)는 산업계가 주도하는 새로운 형태의 “민간자율형 일학습병행” 시범 사업을 9월부터 추진한다.
- 일학습병행은 기업에 채용된 근로자가 기업과 학교를 오가면서 현장훈련과 이론교육을 병행하고 일정 기간 훈련과정을 이수한 후 외부 평가에 합격하면 국가자격을 받을 수 있는 제도이다.
- 전통적인 기술 강국인 독일, 스위스 등은 오랜 도제제도의 역사를 가지고 있으며 경제협력개발기구(OECD) 등 국제기구에서도 청년실업에 대응하는 제도로써 일학습병행(dual system)을 강조하고 있다. 2014년 시범 사업으로 국내에 처음 도입된 일학습병행제도는 2019년 6월 현재 1만4천6백여 개의 기업과 8만 5천여 명의 학습근로자가 참여하는 등 빠르게 퍼지고 있다.
- 참여자 중 청년(15~34세) 세대가 전체의 85%를 차지하고 있어 청년층의 고용률을 높이고 근로자의 직업능력 향상과 중소기업의 인력 수요·공급 불일치를 없애는데 크게 기여하고 있다.
- 이번에 도입되는 시범사업은 산업계의 주도성과 자율성을 강화한 것으로 사업주 단체인 대한상공회의소가 업종별 참여 기업들과 공동으로 훈련과정을 개발하게 된다.

※ 출처: 고용노동부(2019.09.04)

원문보기

http://www.moel.go.kr/news/enews/report/enewsView.do?news_seq=10280

2 우리 지역 일자리 문제, 지역이 주도적으로 해결합니다

- 고용노동부는 2019년 9월 3일에 일자리위원회에서 다양한 지역 주체들이 참여해서 상향식으로 일자리 정책을 추진하여 성과를 높일 수 있도록 지원하는 “지역 고용정책 개선방안”을 발표했다.
- 이번 개선방안은 지역의 일자리 문제를 지역이 주도적으로 해결할 수 있도록 정부가 지원하기 위해 다양한 의견을 들어 마련됐고, 주요 내용은 다음과 같다.
- 첫째, 지역이 주도로 일자리 정책을 펼 수 있도록 지원한다. 고용위기가 우려되는 지역이 주도적으로 ‘중장기 일자리 사업’을 추진하여 고용위기에 선제적으로 대응할 수 있도록 지원한다.
- 둘째, 지역 일자리 문제 해결을 위해 중앙의 지원을 강화한다. 노사 대표, 고용 전문가, 정부가 모여 고용정책을 논의하는 “고용정책심의회”를 지역 일자리 문제 해결의 협업 기구로 활용한다. 이를 위해 “고용정책심의회” 밑에 “지역고용 전문위원회”를 설치하여 지역 고용정책 심의를 활성화한다.(“고용정책기본법” 시행령 개정)
- 전문가 활용이 어려운 기초자치단체를 대상으로 권역별 “일자리정책 자문단”을 운영하여, 기초자치단체와 지역고용 전문가를 연결하여 자문단 협의회를 운영하고 교육을 실시할 수 있도록 자문 활동비를 지원한다.

※ 출처: 고용노동부(2019.09.03)

원문보기

http://www.moel.go.kr/news/enews/report/enewsView.do?news_seq=10267

3 “청년고용촉진특별법 시행령” 일부 개정안 국무회의 의결

- 공공기관 청년고용 의무 적용의 예외 사유 합리화
- 정부는 9월 3일(화) 국무회의에서 고용노동부(장관 이재갑) 소관 법령인 “청년고용촉진특별법 시행령” 일부 개정안을 심의·의결했다.
- 이번 개정안은 청년고용 의무(매년 정원의 3% 이상 청년채용)를 이행하는 공공기관의 비율이 지속적으로 상승하고 있음에도 불구하고 박사 학위, 기술사 등 전문적인 자격이나 능력을 주된 채용요건으로 하는 대학, 연구기관의 경우에는 현재의 적용 예외 기준이 너무 높아 해당 기관의 노력에도 불구하고 청년고용 의무 비율을 달성하지 못하여 의무 미이행 기관으로 명단이 공표되는 등의 불이익이 있어 이를 합리적으로 개선하기 위해 마련했다.
- 개정 시행령안의 주요 내용은 다음과 같다. 전문인력을 연간 고용 인원의 70% 이상 채용 시 청년고용 의무제 적용이 제외되는 요건을 50% 이상으로 완화했다.
- 이를 통해 연구원, 학교 등의 경쟁력 있는 연구 및 교원 인력 채용의 요구와 이 제도의 취지인 청년고용 활성화 간의 균형과 조화를 이루도록 했다.


※ 출처: 고용노동부(2019.09.03)

원문보기

http://www.moel.go.kr/news/enews/report/enewsView.do?news_seq=10266

이번에 채용하는 회사는?

 기업명 (주)디젠티소프트

 채용분야(주요업무) 자동화솔루션 스크립트 개발
 • S/W개발 (C, C++, Java, MySQL, Oracle 등), 기관 상주
 • 근무부서 : 개발팀

 공고기간 2019.09.03.~ 2019.10.03.

 채용문의 채용 홈페이지 참고

 채용공고 홈페이지 http://www.saramin.co.kr/zf_user/jobs/relay/view?isMypage=no&rec_idx=368582

 관련학과



컴퓨터정보·공학과



소프트웨어공학과



전자정보통신과




IT소프트웨어공학과

채용분야별 전공 매칭


이번에 채용하는 회사는?

 기업명 (주)넥시스

 채용분야(주요업무)
 • LabVIEW S/W 개발, 전자계측기 및 PCB 회로 개발,
 System Integration 업무 수행
 • 근무부서 : 시스템사업부

 공고기간 2019.08.23. ~ 2019.09.22.

 채용문의 이창환 / 042-932-0213

 채용공고 홈페이지 http://www.saramin.co.kr/zf_user/jobs/relay/view?isMypage=no&rec_idx=36802519&reco

 관련학과



전기전자공학과



컴퓨터/시스템공학



에너지/원자력공학

채용분야별 전공 매칭

