

디지털 토[通]



01/ NIA 뉴스

- 한국 전자정부, 세계 최고 수준 재확인
- 빅데이터 우수 인력 발굴 위한 빅데이터 분석 경진대회 개최
- 「2016 정보접근성 국제 컨퍼런스」 개최
- 오픈스퀘어-D 입주기업 첫 투자설명회(IR) 개최
- 전자정부 수출 10억불 달성 위한 전자정부 컨설팅 국가대표 양성
- 청소년 대상 사이버범죄 예방을 위한 뮤지컬 공연 실시

03/ ICT 인사이트

- 클라우드, 거스를 수 없는 ICT 트렌드
- 포켓몬 고 열풍, 빛이 중헌디
- 정보화사업 예비타당성조사에 대하여
- 국가DB사업 “축구대표팀 경기·영상·분석자료 DB” 소개

04/ 포토앨범

- CS전담리더 역량강화 교육(7.18~19)
- 우리원 지방이전 1주년 기념행사(7.25)

02/ ICT 보고서

- [지능정보기술 선진사례 30선] 새로운 미래를 준비하는 지능정보기술
- [Monthly Vol.16] 빅데이터 융합을 통한 전염병 조기경보 시스템
- [Weekly] 2016년 7월 1주차
- [Weekly] 2016년 7월 2주차
- 2015년 전자정부서비스 이용실태조사
- 전자정부 이슈매거진 : D.gov(2016-제6호)

05/ 8월 NIA 행사

06/ 디지털통 다시보기



한국 전자정부, 세계 최고 수준 재확인

유엔이 2016년 7월 29일(한국날짜 30일) 발표한 2016년 전자정부 평가에서, 우리나라가 조사대상 193개 회원국 중 세계 3위를 차지했습니다. 1위는 영국이 차지했으며, 호주가 2위에 선정되었습니다.

그간 우리나라는 '10년, '12년, '14년 3회 연속으로 1위를 한 바 있습니다.

[우리나라 유엔 전자정부 평가 결과]

구 분	2008년	2010년	2012년	2014년	2016년
종합 순위	6위	1위	1위	1위	3위
온라인서비스지수	0.82 (6위)	1.00 (1위)	1.00 (1위)	0.97 (3위)	0.94 (5위)
정보통신인프라지수	0.69 (10위)	0.64 (13위)	0.83 (7위)	0.93 (2위)	0.85 (2위)
인적자본지수	0.98 (10위)	0.99 (7위)	0.94 (6위)	0.92 (6위)	0.88 (18위)

NIA News

한국 전자정부, 세계 최고 수준 재확인

UN 전자정부 평가는 '온라인서비스지수', '정보통신인프라지수', '인적자본지수' 등 3개의 하위 지수에 각각 1/3씩 가중치를 적용하여 합산한 수치로 순위를 결정하며, 이번 평가에서 우리나라의 순위 하락은 '인적자본지수'가 6위에서 18위로 하락한 것이 주요 원인으로 파악됩니다.

인적자본지수가 하락한 것은, 개인의 적성과 흥미에 맞춰 진로를 결정하는 등 대학진학과 취업에 대한 국민의 정서가 전환되어, 대학진학률이 감소한 것에 기인한 것으로 보입니다.

이번 UN 평가 보고서에서는 정부 3.0 기반의 국민 중심 맞춤형 서비스, 정부대표포털을 통한 통합서비스, 범정부 클라우드 전환계획, 국가재난정보시스템 등의 추진 성과를 높이 평가하였습니다.

홍윤식 행정자치부 장관은 “우리나라의 전자정부는 세계 최고 수준으로 평가받고 있지만, 이번 평가결과를 면밀히 분석하여 부족한 부분을 개선해 나감으로써, 행정혁신과 국민편익증진이라는 전자정부의 본질적 목표를 실현하는데 더욱 더 힘쓸 것”이라며, “내년이면 50주년이 되는 전자정부가 미래의 50년도 ‘국민을 즐겁게 하는 전자정부’로 국민들께 다가갈 수 있도록 한국 전자정부의 제2의 도약(Quantum Leap)을 추진하도록 하겠다”라고 하였습니다.

이번 평가결과에 대해 안문석 고려대 명예교수(전자정부추진위원회 공동위원장)는 “정부가 최근 발표한 ‘전자정부 2020 기본계획’을 토대로 지능정보기술 기반의 지능형 행정을 구현함으로써 전자정부 선도국의 위상에 걸맞게 미래를 향해 다시 한 번 약진하기 바란다.”라고 밝혔으며,

서병조 한국정보화진흥원장은 “우리나라의 전자정부 서비스는 UN평가 3회 연속 1위 등 꾸준한 최상위권 수성으로 이미 세계 최고 수준임을 증명하였다고 보며, 선도국가의 글로벌 위상을 계속 드높일 수 있도록 행자부를 도와 전자정부 전문기관으로서의 역할을 다하겠다.”라고 하였습니다.

NIA News

빅데이터 우수 인력 발굴 위한 빅데이터 분석 경진대회 개최

우리원과 한국빅데이터연합회는 창조경제 및 정부3.0의 핵심 원동력인 빅데이터 시대를 맞아 빅데이터 우수인재 발굴 및 취업 연계 지원을 위한 ‘빅콘테스트 2016’를 개최합니다.

올해 4회째를 맞이하는 ‘빅콘테스트 2016’는 빅데이터에 관심 있는 분석 예비 전문가들에게 다양한 분야의 데이터를 접할 수 있는 기회를 제공하고 빅데이터 관련 기업 인턴 채용까지 연계하는 명실상부한 빅데이터 분석 경진대회입니다.

특히 올해는 한화생명, SK텔레콤 그리고 한국정보통신진흥협회가 공동주관으로 참여하며 미래창조과학부, 네이버, 다음소프트, 와이즈넷, 한국빅데이터포럼, 빅데이터산업진흥센터가 후원합니다.

이번 대회는 두 개의 리그(퓨처스 리그, 챌린지 리그)로 나뉘어 진행되는데, 먼저 퓨처스 리그는 개봉 영화의 관객 수를 예측하는 문제로 영화 매출액, 점유율, 관객 수, 증감률, 상영 횟수 등의 데이터가 제공되며 챌린지 리그는 보험사기를 예측하는 문제로 보험 고객정보, 계약정보, 지급정보, 설계사 정보 등의 데이터가 제공됩니다.

대회 수상자들에게는 미래창조과학부 장관상을 비롯하여 한국정보화진흥원 원장상, 한국빅데이터연합회 회장상, 한화생명 전사혁신실 실장상, 한국정보통신진흥협회 회장상, 세종대 빅데이터산업진흥센터



기계학습 기반 보험사기 예측(챌린지 리그) 및 영화 관객수 예측(퓨처스 리그)

대회 개요		주요 내용	
주최	한국정보통신진흥협회, 한국빅데이터연합회	공모분야	기계학습
후원	한국정보통신진흥협회, 한화생명, 다음소프트, 와이즈넷, 네이버, SK텔레콤, 한국빅데이터포럼, 빅데이터산업진흥센터	주제	빅데이터
대상	대학생, 대학원생, 연구원, 연구자, 학생, 일반인	대상	대학생, 대학원생, 연구원, 연구자, 학생, 일반인
기간	2016.08.01 ~ 2016.08.15	평가기준	기계학습 알고리즘의 정확도
신청기간	2016.08.01 ~ 2016.08.15	주요 내용	기계학습 알고리즘의 정확도
신청처	한국정보통신진흥협회, 한국빅데이터연합회	주요 내용	기계학습 알고리즘의 정확도
문의처	한국정보통신진흥협회, 한국빅데이터연합회	주요 내용	기계학습 알고리즘의 정확도

NIA News

빅데이터 우수 인력 발굴 위한 빅데이터 분석 경진대회 개최

센터장상 등 리그별 6개 총 12개의 상과 총 2200만원의 상금이 수여될 예정입니다.

특히 우수한 아이디어로 입상한 수상자들에게는 한화생명, SK텔레콤, 다음소프트, 네이버 등 국내 빅데이터 전문 기업들과의 매칭 프로그램을 통한 인턴십 기회가 제공됩니다.

한국정보화진흥원 서병조 원장은 “빅콘테스트 2016을 통해 빅데이터에 대한 관심과 활용 문화 확산은 물론 빅데이터 분석 전문가를 꿈꾸는 자들이 그 능력을 발휘하는 기회의 장으로 자리잡고 있다.”며 “빅데이터에 대한 관심과 열정이 사회 현안을 해결하고 기업의 경쟁력을 강화하는데 도움이 될 수 있도록 지속적인 지원을 아끼지 않겠다.”고 밝혔습니다.



‘빅콘테스트 2016’는 8월 1일부터 홈페이지(<http://contest.kbig.kr>)를 통해 접수받으며, **퓨처스 리그**는 9월 9일까지, **챌린지 리그**는 9월 30일까지 홈페이지 또는 이메일(bigdata@kait.or.kr)을 통해 제출하면 된다.

NIA News

「 2016 정보접근성 국제 컨퍼런스 」 개최

우리원이 주관하고 미래창조과학부가 주최하는 「2016 정보접근성 국제 컨퍼런스」가 ‘국내외 정보접근성 기술동향 및 주요정책 공유’라는 주제로 8월 5일(금)에 서울 대한상공회의소에서 개최되었습니다.

이번 행사에서는 정보접근성 관련 전문가 및 실무자를 초청하여 미국, 프랑스, 캐나다 등 해외 주요국의 정보접근성 기술 동향 및 주요정책을 공유하고 구글, 삼성, SK 등 국내외 기업의 정보접근성 적용방법 및 관련 최신기술에 대한 사례를 공유하는 등 우리나라 장애인 정보접근성 발전을 위하여 필요한 다양한 발표가 진행되었습니다.

또한, 이번 컨퍼런스에서는 기조 연설자 등 주요한 발표자와 함께 학계, 전문가, 관련기업 등이 참여하여 정보접근성의 현재와 미래에 대한 심도 있는 토론의 시간도 가졌습니다.

특히, 이번 컨퍼런스는 미래창조과학부가 주최하는 ‘사용자 인터페이스(JTC1/SC35) 표준화 서울회의(8.1~8.5)’와 연계하여 진행되어 더욱 풍성한 국제적 논의와 정보교류가 이루어졌습니다.

한국정보화진흥원 서병조 원장은 이번 컨퍼런스가 “국내외 장애인 정보접근성의 주요 정책과 기술을 조망하는 좋은 기회가 됨은 물론, 우리나라 장애인 정보접근성 문화 확산에 기여하는 중요한 계기가 될 것”이라고 강조하고, “앞으로도 우리 한국정보화진흥원은 미래창조과학부와 함께 장애인을 포함한 정보소외계층이 동등하게 정보를 사용할 수 있도록 정보격차해소를 위해 노력하겠다.”고 했습니다.

NIA News

오픈스퀘어-D 입주기업 첫 투자설명회(IR) 개최

우리원은 7월 26일(화) 공공데이터 창업지원 공간인 ‘오픈스퀘어-D’ 입주기업 투자설명회(IR, Investor Relation)를 오픈스퀘어-D(서울 용산) 5층 협업공간에서 개최했습니다.

지난 1월 개소한 오픈스퀘어-D에는 현재 11개 기업이 입주해 있으며, 금일 설명회는 BIAEN, 앤톡, 이모션복스, 룡팩토리, 샘포스트, 유노고코리아, 비즈업 등 7개 입주기업이 참여했습니다.

입주기업들은 한국벤처캐피탈협회와 한국엔젤투자협회 소속 투자가를 대상으로 사업계획서 및 서비스 시연 후, 질의응답을 통해 투자유치 기회를 모색하고, 기업의 발전 가능성을 심사 받는 시간을 가졌습니다.

설명회 후, 입주기업-투자자 간 1:1 면담을 포함해, 참석자 간 아이디어를 개방·공유하고 민·관이 소통·협력하는 네트워킹 시간이 자유로운 분위기에서 이어졌습니다.

한국정보화진흥원은 그간 입주기업 간담회, 데이터 커넥션 데이(Data ConneXion Day)* 등을 통해, 공공데이터 활용 기업들이 대부분 1인 기업이거나 소규모 영세 기업으로 초기 사업 개발을 위한 자금 확보, 마케팅 등에 어려움을 겪는 실정에 공감했습니다.



데이터 커넥션 데이(Data ConneXtion Day)

= 'D'는 데이터(Data) + 연결(Connection) + 곱하기(X)의 합성어

: 데이터를 주제로 다양한 관계자(기업, 공공, 학계 등)가 모여 상호 간 네트워킹을 통해 시너지를 창출하겠다는 의미



이에, 오픈스퀘어-D를 중심으로 전문 교육(데이터 분석, 앱개발, 법, 컨설팅 등)을 강화했고, 입주기업의 성장 지원 방안으로 정례적인 투자설명회(IR)를 개최할 예정입니다.

한국벤처캐피탈협회 관계자는 “특허, 주식, 언론, 전통문양 등 다양한 공공데이터 활용 서비스를 보며, 서비스 시장의 무한한 성장 잠재력을 느껴 투자사로서 지속적인 관심을 가질 것”이라 소감을 밝혔습니다.

당일 행사에 참여한 한국정보화진흥원 정부만 공공데이터활용지원센터장은 “금일 행사를 통해 공공데이터 활용기업인 입주기업의 더 나은 성장 및 공공데이터를 기반으로 한 데이터 산업 생태계 조성을 위해서 최선을 다하겠으며, 특히 오픈스퀘어-D를 통한 다양하고 지속적인 지원을 아끼지 않을 것”이라 밝혔습니다.

NIA News

전자정부 수출 10억불 달성 위한 전자정부 컨설팅 국가대표 양성

우리원과 행정자치부는 7월 15일 '전자정부 글로벌 컨설턴트 전문과정' 수료식을 개최했습니다. 6월 27일부터 3주간 NIA글로벌센터(제주 서귀포)에서 진행된 본 과정은 공공과 민간의 전자정부 경력자들을 대상으로 하며 이번 과정의 수료생은 총 37명입니다.

개도국을 중심으로 증가하고 있는 한국형 전자정부 벤치마킹 수요와 해외진출 지원을 위해 2014년 신설된 본 과정은 총 8회 진행을 통해 227명의 컨설턴트를 양성하였습니다.

이번 교육과정은 △한국의 전자정부 정책 및 서비스 △IT분야 국제개발 협력

△국가정보화수준진단툴(NIAT) 기반 정보화 컨설팅 실습 등으로 구성되어 있으며, 본 과정을 통해 교육생들은 한국의 전자정부 정책 및 발전과정을 심도 있게 이해하고, 경험과 노하우를 공유하며, 글로벌 컨설턴트로 활동하는데 필요한 역량을 함양하였습니다.

과정 수료생 중 11명은 과테말라, 베트남, 요르단 등 7개국에 전자정부 자문관으로 파견 예정이고, 수출기업 소속 수료생 5명은 이라크, 카타르, 카메룬 등에서 전자정부 프로젝트를 추진하여 이번 교육을 통해 습득한 내용을 개도국 전자정부 추진 현장에 적용할 예정입니다.

이날 수료식에서 한국정보화진흥원 김현곤 부원장은 "전자정부 글로벌 컨설턴트 전문과정이 전자정부 10억불 계획 달성을 이끄는 국가대표 역할을 할 것으로 기대한다"고 밝혔습니다.



NIA News

청소년 대상 사이버범죄 예방을 위한 뮤지컬 공연 실시

우리원과 미래창조과학부는 올바른 정보윤리 정착과 건강한 인터넷 세상 구현을 위해 경기 남수원중학교를 시작으로 ‘청소년 대상 사이버범죄예방 공연’을 7월 15일부터 12월 9일까지 실시합니다.

‘청소년 대상 사이버범죄예방 공연’은 사이버불링 노출 위험이 높은 전국 중학생을 대상으로 학교현장을 찾아가 SNS의 무분별한 사용으로 인해 어려움을 겪는 사례를 뮤지컬로 보여줌으로써, 누구나가 소지하고 있는 휴대폰을 통해 일어날 수 있는 부정적 측면을 깨우쳐 주고자 하는 공연입니다.

이번에 실시하는 공연(제목:친구)은 사이버범죄 예방교육과 예술문화를 접목하여 청소년의 눈높이에 맞춘 뮤지컬로, 최근 사회적으로 문제가 되고 있는 사이버 언어폭력, 집단 따돌림, 학교폭력 등을 소재로 기획, 제작되었으며, 현재 대학로에서 활발하게 활동하고 있는 전문 배우들이 전국에 있는 20개 중학교를 연말까지 직접 방문하여 실시할 예정입니다.

한국정보화진흥원 서병조 원장은 “이번 청소년 대상의 뮤지컬 공연은 요즘 심각한 사회문제가 되고 있는 사이버범죄로부터 우리 청소년들을 보호하고 건강한 사이버 윤리문화를 확대하는데 일조할 것으로 본다.”면서 “스마트폰, 인터넷 사용자의 대부분이 청소년들인 만큼, 사이버범죄로 인한 피해를 예방하고 최소화하기 위해 앞으로도 지속적인 노력을 기울이겠다.”고 밝혔습니다.



NIA News

전국 7개 지방자치단체와 공동으로 「 ICT 희망 드림(Dream) 토크콘서트 」 순회 개최

우리원은 중앙·지방정부 공동행사 일환으로 「ICT 희망 드림(Dream) 토크콘서트」를 지방자치단체와 공동개최합니다.

미래창조과학부가 주최하는 ICT 희망 드림(Dream) 토크콘서트는 한국정보화진흥원과 지방자치단체가 공동 협력하여 ICT와 관련한 저명인사 강연과 공감콘서트, 신기술 체험 등 수요자 중심의 복합형 행사를 개최합니다.

이는 상대적으로 ICT 관련 강연, 체험 등의 기회가 적은 지방지역거주 학생과 청년층의 지적수요를 충족시킬 것으로 보입니다.

이번 ICT 희망 드림(Dream) 토크콘서트는 7월 13일에 울산광역시, 울산시교육청과 공동으로 울산지역 중·고등학생 300여명을 대상의 강연을 진행하였고 ‘세계는 지금 이미지 전쟁시대(유제웅 교수)’, ‘사물인터넷(IoT)과 인공지능(AI)이 이끄는 4차 산업혁명의 시대(김학웅 교수)’를 강연 주제로 하였습니다. 7월 15일에는 경상남도 창원시에서 토크콘서트를 개최하였고, 8월에 충청남도 논산시, 전라북도, 9월에는 경기도, 경상북도, 강원도에서 콘서트를 순회 개최할 계획입니다.

특히, 경상남도 창원시에서 15일부터 3일간 열리는 ‘ICT 창원 페스티벌’과 연계하여 창원과학체험관에서 개최하는 ICT 희망 드림(Dream) 토크콘서트에서는 창원과학고등학교 학생 및 교사 등 200여명을 대상으로 ‘인공지능, 이미 시작된 미래(솔트룩스 대표)’, ‘빅데이터 혁명과 4차 산업혁명(뉴로어소시에이츠 김윤이 대표)’강연과 함께 다양한 ICT 페스티벌을 개최되었습니다.

한국정보화진흥원 서병조 원장은 “ICT 희망 드림(Dream) 토크콘서트를 통해 앞으로도 더 많은 지역의 학생들과 국민들이 꿈과 희망을 갖기를 바란다”고 전했습니다.

ICT 보고서



한국 정보화진흥원

[지능정보기술 선진사례 30선]
새로운 미래를 준비하는 지능정보기술



[Monthly Vol.16]
빅데이터 융합을 통한 전염병 조기경보 시스템



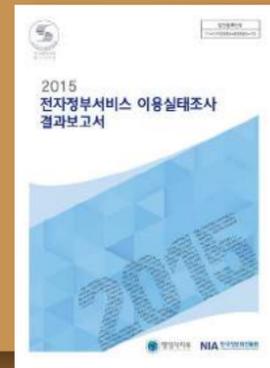
[Weekly] 2016년 7월 1주차



[Weekly] 2016년 7월 2주차



2015년 전자정부서비스 이용실태조사



전자정부 이슈매거진 : D.gov(2016-제6호)



ICT 보고서 [지능정보기술 선진사례 30선] 새로운 미래를 준비하는 지능정보기술



지능정보기술이 여는 새로운 미래

지능정보기술은 국가 경제사회 각 부문에 혁신과 창조의 마중물 역할을 하며 지능정보사회로의 이행을 가속화합니다.

분야	AS-IS	TO-BE
비즈니스	자동화 중심의 생산성 및 효율성 향상	기계와 인간의 협업을 기반으로 새로운 가치와 혁신적 서비스 창출
안전	유지·관리 위주의 사전대응과 사후조치 중심	과학적 근거에 기반한 위험 예측과 지능적 예방 및 대응
일상생활	개인편의 중심의 생활서비스	즐거움과 새로운 경험을 제공하는 생활서비스
건강관리	병원의 진료 및 사후 치료 중심의 건강관리	개인 라이프 로그 정보 기반 맞춤형 헬스 케어 관리 서비스
운송수단	사람의 운행 능력에 기반한 운송체계	자율주행에 기반한 지능형 운송체계

또한 지능정보기술이 사회문제를 해결하고 새로운 가치를 창출하여 인간의 삶이 더욱 편리하고 안전해지는 '지능정보사회'가 도래하게 됩니다. 특히 ICBM, AI 등 지능정보기술은 저성장, 재난재해, 사회갈등, 고령화 등 인간의 힘으로 해결할 수 없었던 난제를 해결하는 데에 큰 역할을 하게 될 것입니다.

ICT 보고서

[지능정보기술 선진사례 30선]
새로운 미래를 준비하는 지능정보기술

새로운 미래를 위한 우리의 준비

지능정보사회의 패러다임을 견인할 수 있는 국가 차원의 노력을 통해 ICT 강국으로서의 글로벌 위상 재정립이 필요합니다.

정부는 지능정보기술의 확산을 위한 인프라를 구축하고, 지능정보기술의 산업적 활용 촉진 및 역기능에 대응할 수 있는 법제도적 기반을 조성해야 합니다. 기업은 지능정보기술에 대한 과감한 전략적 투자를 통해 관련 핵심기술 개발하고 시장 선도를 위한 경쟁력을 확보하기 위해 노력해야 합니다.

지능정보기술이 가져올 기회를 선점하고 위험에 선제적으로 대응할 수 있도록 폭넓은 시각과 의미를 담은 중장기적 국가 미래전략 마련이 필요합니다. 지능정보기술이 초래할 사회경제적 변화상에 대한 체계적인 분석을 통해 새로운 사회변화를 준비할 수 있는 비전을 수립하고, 이를 실천할 수 있는 전략과 대응이 필요합니다.

[지능정보기술 선진사례를 통해 미리 보는 지능정보사회]



이러한 선진사례 30선은 지능정보기술의 '지능'과 인간의 '창조력'이 더해져 대한민국을 변화시킬 새로운 미래 청사진을 제시할 것입니다.

※ 더 자세한 내용은 앞 페이지의 보고서 이미지 클릭 혹은 아래 링크를 참고하세요.

http://www.nia.or.kr/bbs/board_view.asp?BoardID=201408061316139485&id=17557&Order=020102&search_target=&keyword=&Flag=020000&nowpage=1&objpage=0



ICT 인사이드 [ICT Explorer] 클라우드, 거스를 수 없는 ICT 트렌드



[ICT Explorer]

클라우드, 거스를 수 없는 ICT 트렌드

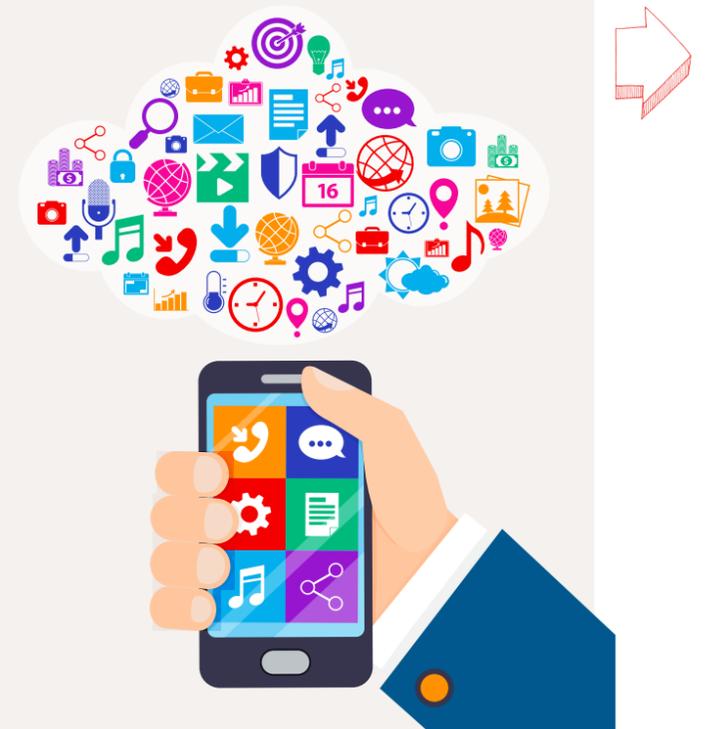
한국정보화진흥원 박성욱 주임

클라우드(Cloud)라는 ICT 용어는 이제 더 이상 낯선 단어가 아니다. 그럼에도 불구하고 ICT 분야에 관심이 많은 사람이 아니라면 정확히 어떤 개념인지 잘 파악하고 있지 못한 것도 사실이다. 클라우드 컴퓨팅(Cloud Computing)의 정의는 '소프트웨어 어플리케이션과 처리 장치 그리고 데이터 저장 공간을 온라인 상태에 접속하여 사용하는 것'이다.

클라우드 컴퓨팅이라는 단어는 네트워크 도식에서 인터넷을 구름 모양 기호로 표시하던 것에서 유래했으며 2008년부터 널리 사용되기 시작했다. 오늘날 사람들이 즐겨 사용하는 페이스북, 트위터, 링크드인 같은 소셜 미디어는 클라우드를 적용한 최초의 어플리케이션이다. 페이스북에 글, 사진, 동영상

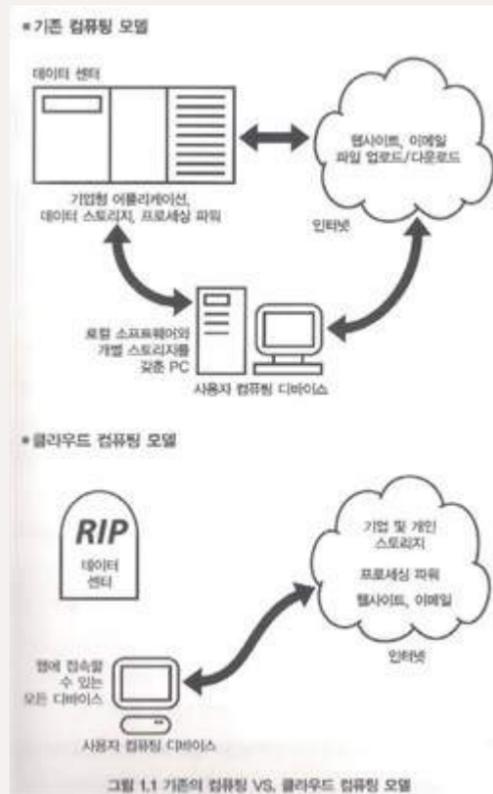
업로드하면 웹사이트 상에 자료가 저장되는 것이지 개인용 컴퓨터에 저장되는 것은 아니다. 기존 개인 및 기업은 데이터를 PC 혹은 기업 내 데이터 센터에 저장하여 사용하였지만 클라우드 시대에는 소수의 정부기관이나 대기업들이 운영하는 대형 데이터 센터에 자료를 저장하여 사용한다. 모든 종류의 컴퓨터의 프로세싱 파워와 저장 공간을 떼서 한 군데다 모아두었다고 생각하면 이해가 쉽다.

클라우드 시대에는 고성능 컴퓨터를 구입하거나, 번번이 필요한 소프트웨어를 구입하여 설치할 필요가 없어진다. 클라우드 시대의 도래는 더 이상 뜬구름 잡는 얘기가 아니라 거스를 수 없는 시대의 흐름이 되고 있다. 그렇다면 클라우드 컴퓨팅의 특성은 무엇이며 우리 경제에 어떤 영향을 미치게 될까?



ICT 인사이트

[ICT Explorer]
클라우드, 거스를 수 없는 ICT 트렌드



※ 자료: A Brief Guide to Cloud Computing: 17.

클라우드 컴퓨팅을 통해 사람들은 대형 업체 데이터 센터의 저장 공간을 요금을 주고 원하는 만큼 사용할 수 있다. 아마존의 EC2(Elastic Compute Cloud)가 한 예이다. 따라서 불필요한 저장 공간을 방치해 두지 않고 효율적으로 컴퓨팅 자원을 사용할 수 있다.

또한 어떤 형태의 컴퓨터든 간에 인터넷만 연결되면 클라우드 컴퓨팅

자원을 이용할 수 있어서 무거운 저장장치가 없는 간편하고 슬림한 형태의 컴퓨터를 사용할 수 있는 장점이 있다.

그리고 클라우드 워드프로세서를 사용하면 여러 직원이 최신 원고를 가지고

실시간으로 동시에 공동 작업을 할 수 있어서 업무효율이 높아진다. 반면 기존의 작업방식으로는 여러 직원들이 공동의 소프트웨어 프로그램을 설치해 각자 작업을 한 다음 메일로 주고받으면서 문서를 완성해 나가기 때문에 비용과 시간이 많이 들며 오류가 날 확률이 높다.

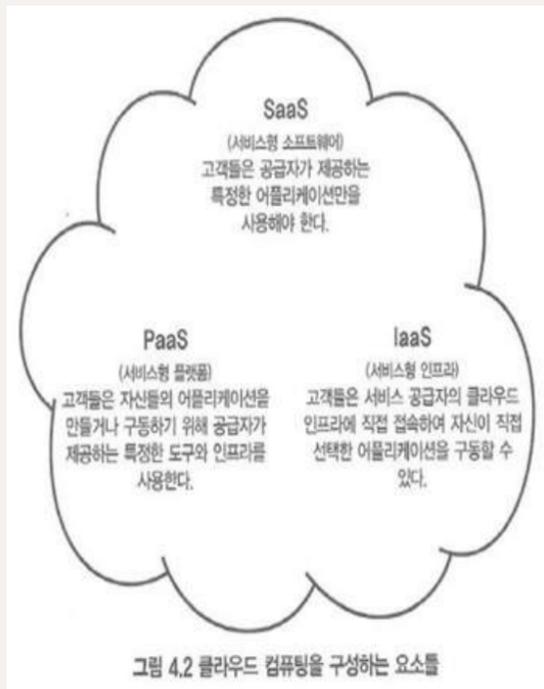
한국정보화진흥원(National Information Society Agency; NIA)도 최근 NICloud라는 클라우드 웹사이트를 개설하였다. 이를 통해 직원 각자가 PC에 문서를 저장하거나 이메일을 주고받지 않고도 실시간으로 공동 작업을 웹사이트 상에서 효율적으로 하는 것이 가능해졌다. NIA 직원이라면 누구나 한번쯤은 경영현안회의 자료 작성 관련한 이메일을 받아 본 경험이 있을 것이다. NICloud 덕분에 이제는 보다 신속한 자료 작성이 가능해졌다.

게다가 클라우드 컴퓨팅은 기존 방식보다 비용이 적게 소요되며 보다 환경 친화적이다. 일반 개인이나 기업이 클라우드를 사용할 경우 데이터 센터 구축에 드는 고정비용이 들지 않으며, 불필요한 전력낭비를 줄임과 동시에 이산화탄소 방출도 줄일 수 있다. 이는 개인이나 기업에게도 좋을 뿐만 아니라 사회 전체에도 긍정적인 외부효과를 미칠 수 있는 요인이다.

ICT 인사이트

[ICT Explorer]
클라우드, 거스를 수 없는 ICT 트렌드

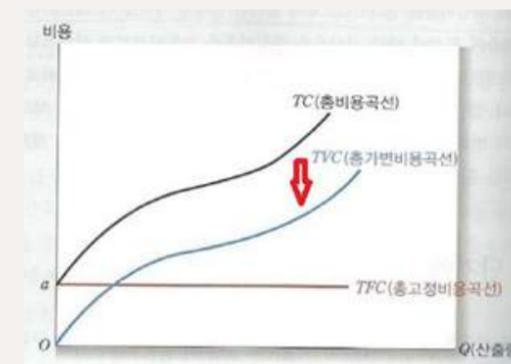
하지만 클라우드 컴퓨팅이 마냥 장점만을 가지고 있지는 않다. 우선 클라우드 데이터 센터 및 클라우드 이용자 ID·패스워드 해킹 같은 보안상의 문제가 발생할 수 있다. 또한 웹사이트 상에 데이터가 저장되기 때문에 프라이버시 침해의 문제가 발생할 수도 있다. 뿐만 아니라 기술적으로 인터넷 접속이 불안정할 경우 클라우드 사용이 한동안 불가능할 수도 있다는 단점이 있다. 따라서 이러한 문제들을 해결하기 위한 기술적, 법적 보완책이 뒤따라야만 할 것이다.



클라우드 컴퓨팅 유형으로는 ‘서비스형 소프트웨어(Software as a Service; SaaS)’, ‘서비스형 플랫폼(Platform as a Service; PaaS)’, ‘서비스형 인프라(Infrastructure as a Service; IaaS)’가 있다. 소프트웨어는 워드프로세서와 같은 프로그램을 의미하고, 플랫폼은

윈도우 운영체제처럼 어플리케이션을 개발하고 구동시킬 수 있는 소프트웨어 환경을 뜻한다. 인프라는 PC, 랩 탑처럼 플랫폼과 어플리케이션이 실제로 작동하는 물리적 하드웨어를 의미한다.

클라우드 제공업체는 위 세 가지 유형 중 어느 하나만 제공할 수도 있고 여러 가지를 조합하여 제공할 수도 있다. SaaS의 예로는 구글 독스(Google Docs), PaaS로는 구글 앱 엔진(Google App Engine), IaaS로는 아마존 웹 서비스(Amazon Web Services) 같은 것들이 있다.



자료: 이준구 미시경제학 5판 그림 (9.7)

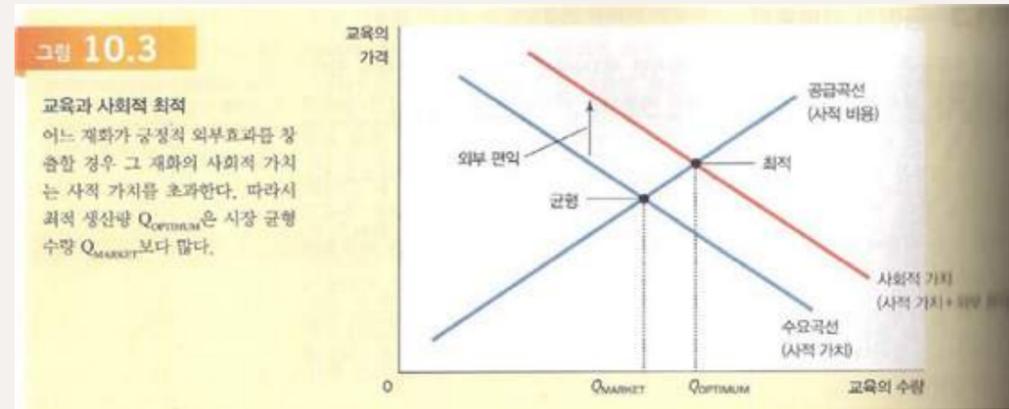
이렇듯 클라우드는 우리 일상생활에 편리함을 가져다 줄 뿐만 아니라 ICT 산업 및 경제 발전에도 도움이 된다. 우선 미시경제적으로 클라우드 컴퓨팅은 앞서 언급했듯 소비자와 생산자의 고정비용 지출을 줄여준다.

개인 및 기업이 별도로 고사양의 저장 장치나 데이터 센터를 설치할 필요가 없기 때문이다. 총비용은 총고정비용과 총가변비용의 합($TC=TFC+TVC$)이므로

ICT 인사이트

[ICT Explorer]
클라우드, 거스를 수 없는 ICT 트렌드

클라우드 사용 경제주체는 총가변비용만 부담하면 돼 예산제약이 완화된다. 따라서 대규모 데이터 센터를 구축할 자본이 부족한 중소기업들에게는 클라우드가 축복이 될 수 있다.



자료: Principles of Economics, 7th Edition - N. Gregory Mankiw Figure (10.3)

거시경제 측면에서도 클라우드는 호재로 작용한다. 클라우드 서비스 제공업체가 클라우드 분야에만 노동, 자본, 기술을 집중 투자한다면 클라우드 분야에 비교우위가 생기고 다른 산업분야의 기업들은 각기 강점을 지닌 분야에 비교우위가 발생해 전체적인 경제 생산량이 증가할 수 있다. 산업혁명 시대에는 모든 기업들이 필요한 전기를 자체적으로 생산해야 했지만 1930년대 이후 전기 급을 전문적으로 담당하는 전기회사가 설립되면서부터 경제규모가 비약적으로 발전했다는 사실을 떠올린다면 이해하기 쉽다.

또한 클라우드 컴퓨팅은 문서작업 및 커뮤니케이션 시간 단축, 소프트웨어 및 하드웨어 설치비용 절감, 증강현실(augmented reality) 기술 발전, 전력사용 절감, 이산화탄소 방출 절감 등 많은 긍정적인 외부효과를 사회에 가져다주는데 이는 곧 경제 생산량 증대로 이어진다. 클라우드 컴퓨팅 이용자 각자가 얻는 사적편익보다 위와 같은 사항으로 인해 얻는 사회적 편익이 더 크기 때문이다. 특히 컴퓨팅 산업에서 방출되는 이산화탄소량이 전 세계 이산화탄소 방출량의 2%를 차지하는데 클라우드 컴퓨팅이 보편화되면 환경오염도 완화될 것으로 기대된다. 따라서 ICT 강국인 우리나라도 국민 편익을 위해, ICT 발전을 위해, 그리고 경제 발전을 위해 좋은 선택인 클라우드 컴퓨팅 시대를 준비할 수밖에 없다. 클라우드, 그것은 어느덧 거스를 수 없는 ICT 트렌드가 되었다.

〈참고문헌〉

Barnatt, Christopher. 2010. A Brief Guide to Cloud Computing. Robinson UK
이준구. 2009. 미시경제학 제5판. 법문각
Mankiw, N. Gregory. 2015. Principles of Economics, 7th edition. Cengage Learning

※ 해당 글은 아래 링크를 통해서도 보실 수 있습니다.

http://www.nia.or.kr/BBS/board_view.asp?BoardID=201604121438125699&id=17551&Order=021400&search_target=&keyword=&Flag=020000&nowpage=1&objpage=0



ICT 인사이트 [ICT Explorer] 포켓몬 고(Pokémon GO) 열풍, 빛이 중헌디?



[ICT Explorer]

• 포켓몬 고(Pokémon GO) 열풍, 빛이 중헌디? •

한국정보화진흥원 이지상 주임

#1 세계는 지금 포켓몬 고(Pokémon GO) 열풍

‘2016년 여름은 전 세계가 포켓몬 고(Pokémon GO)의 열풍으로 뜨겁다. 지난 7월 6일 호주와 뉴질랜드에서 먼저 출시되었으며, 같은 날 곧 이어 미국에서도 출시되자마자 폭발적인 인기에 서버가 여러 번 다운되기도 했다. 한국에서는 7월 12일 오후, 한 게임 웹진 사이트에 강원도 속초시에서 포켓몬을 잡은 인증글¹⁾이 올라온 이후 속초시를 속초마을이라 칭하며, 수많은 게이머들이 속초로 이동하며, 한 때 고속버스가 매진되는 사태가 생기는 등 한국에서도 인기몰이 중에 있다.

1) http://www.inven.co.kr/board/powerbbs.php?come_idx=4795&mskin=pokemongo&l=255

속초시청
7월 17일 오후 11:43 · 남
핸드폰 배터리 잔여량에 압박 받느라 #포켓몬GO를 제대로 즐기지 못하는 분들이 계시다면, 주목!
#속초시는 주요 장소에 핸드폰 #무료충전소를 운영하고 있습니다...
더 보기



사진출처 : 속초시청 페이스 북

있는 미국의 경우, 언론조차도 포켓몬GO로 인한 사건사고의 부정적인 면을 부각시켜서 보도하는 기사가 많은 편인데 속초시에서는 이런 현상을 새로운 문화를 받아들이는 여행방식이라며 긍정적인 방향으로 해석하여, 앞으로 여행 성수기를 앞두고 가족 관광객들이 속초를 피서지로 선택하는데 호재가 됨은 물론 속초의 이미지에도 도움이 되고 있다.

이 열풍이 속초에만 불고 있는 것은 아니다. 포켓몬 고 열풍이 전 세계를 뜨겁게 달구자 국내의 많은 매체들은 증강현실(AR)에 주목하고 있다. 한

성수기인 7월 말보다 훨씬 일찍 속초행 여행객들이 폭증하는 가운데, 속초시는 공식 페이스 북 계정을 통해 연일 포켓몬 고 유저들을 환영하는 메시지와 함께, 무료 Wi-Fi 지도, 무료충전소, 속초관광안내 등을 공지하며, 이 열풍에 동참하고 있다. 이미 사회현상으로 인식되고

ICT 인사이트

[ICT Explorer]
포켓몬 고(Pokémon GO) 열풍. 빛이 중헌디?

통신회사는 AR 플랫폼을 활용해 AR 콘텐츠를 제작할 수 있도록 여러 콘텐츠 업체와 논의 중임을 밝혔으며²⁾, 다른 한편에서는 증강현실 기술보다도 포켓몬스터와 같은 킬러 콘텐츠가 없으면 기술 경쟁력이 뒤떨어질 수밖에 없다는 의견도 나오고 있다.³⁾ 아직 국내에는 정식출시가 되지 않았지만 해외에서 발생하고 있는 다양한 문제들을 소개하며 증강현실 게임의 부작용에 대한 걱정과 우려를 보이기도 한다.⁴⁾ 짧은 시간동안 이렇게 많은 관심을 끌어모으고 있는 포켓몬 고의 이 뜨거운 열기는 어디에서부터 시작되었을까?

#2 증강현실(AR)은 생각보다 우리 가까이 있었다?

증강현실(Augmented Reality)이란 단어를 바로 들이대면 아직까진 조금 당황하는 사람이 있을 수도 있다. 하지만 영화 마이너리티 리포트에 나온 컴퓨터 인터페이스나 아이언 맨에서 조준 장면, 비행경로 설정 장면 등 SF 영화에서 안경을 쓰고 무언가를 바라보는 대상의 정보가 떠오르는 것을 생각한다면 “아! 그거~”라며 쉽게 어떤 기술인지 떠올릴 수 있다. 조금 더

2) <http://news.kmib.co.kr/article/view.asp?arcid=0010778349&code=61151111&cp=nv>
3) <http://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=3312292>
4) http://imnews.imbc.com/replay/2016/nwdesk/article/4026466_19842.html

거슬러 올라간다면 만화 드래곤 볼에 나온 스카우터를 떠올릴 수도 있을 것이다.

대다수의 첨단과학기술이 그렇듯, 증강현실 기술이 가장 먼저 응용된 사례는 군사 분야이다. 대표적으로 전투기 조종석에 장착되는 HUD(Heads Up Display)가 있으며, 근래에는 아예 신형 조종사 헬멧을 구성하는 HMD(Head Mounted Display)로까지 발전했다.

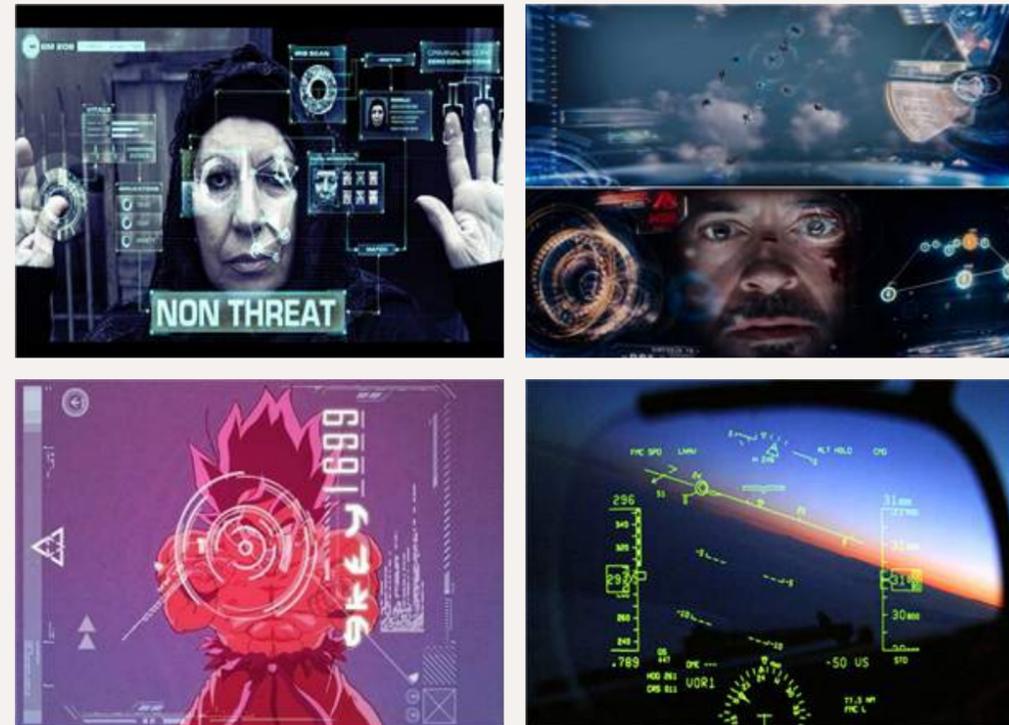


사진 출처 : (좌측 상단부터 시계방향으로) <로보캅 2014> 유튜브, <아이언맨3> 영화 장면 캡처, <HUD>, <드래곤볼> 구글 이미지

ICT 인사이트

[ICT Explorer]
포켓몬 고(Pokémon GO) 열풍. 빛이 중헌디?

민간에서 상용화된 사례로는 2010년 상영된 아래의 TV광고를 기억하는 사람들이 꽤 있을 것 같다. '오브제(OVJET)'라고 명명된 이 서비스는 프로그램을 구동하면 카메라가 켜지고, 그대로 들고 거리를 비추면 GPS나 네트워크에서 받은 정보를 바탕으로 하여 눈에 보이는 풍경 위에 겹쳐 시야에 보이는 인근 가게 이름과 거리, 전화번호 등 간략한 정보가 아이콘으로 떠오른다. 이 서비스는 당시까지 생소했던 증강현실 기술을 대중에게 알리는 계기가 되었다.



사진 출처 : 한국광고총연합회 광고정보센터

군사 분야와 함께 신기술이 빠르게 적용되는 게임 분야에서도 증강현실을 활용한 게임은 포켓몬 고 이전에도 출시 된 적이 있다. 2010년 서비스된 (주)모바일버스의 1인칭 시점 증강현실 슈팅게임 'SKY SIEGE(스카이스즈)'는 어느 장소에서든 스마트폰 화면 너머로 가상의 적과 싸울 수 있다. 또한 전 세계 수많은 2차원 소녀 애호가들의 첫 키스 상대를 액정필름으로 만들어 준 '러브 플러스(ラブプラス+)'는 현실의 모든 곳을 배경으로 가상영상인 미소녀와 데이트를 즐길 수 있는 게임이다. 닌텐도의 게임 단말인 '닌텐도 3DS'게임 중 하나인 러브 플러스는 포켓몬 고 보다 앞서 집안에서 2차원 소녀와 함께하던 게이머들을 집 밖으로 불러내 칼로리를 소비하게 만들었다.

이 뿐만 아니라 2011년 KT에서 만든 증강현실 게임 '캐치캐치'는 포켓몬 고와 여러 점에서 비슷하다. 거리에서 앱을 실행하면 카메라를 통해 숨어 있는 캐릭터가 보이고 캐릭터를 잡으면 캔디나 쿠폰 등을 얻을 수 있다. 캐치캐치는 한때 증강현실 플랫폼의 상업화 가능성을 알리기도 했으나 그리 오래 지속되지 못하고 1년 만에 서비스를 종료했다.

ICT 인사이트

[ICT Explorer]
포켓몬 고(Pokémon GO) 열풍. 빛이 중헌디?



사진 출처 : (좌측부터) <Sky Seige> 구글 이미지, <러브플러스> 유튜브, <캐치캐치> 한겨레⁵⁾

그 동안 증강현실을 활용한 서비스나 게임들은 무수히 많았다. 구글에서는 증강현실을 활용한 구글 글래스를 추진했으나 소비자의 관심을 이끌어내는 데는 실패하고 잊혀 졌으며, 위에서 언급한 서비스나 게임들은 대부분 기억 속에서 쉽게 잊혀졌다. 그렇다면 ‘포켓몬 고’는 어떻게 세계적인 인기를 얻고 있을까?

5) http://www.hani.co.kr/arti/culture/culture_general/752722.html

#3 그럼 ‘포켓몬 고’는 왜 이렇게 인기야?

‘포켓몬 고’의 성공에 대해서 여러 가지 분석이 쏟아지고 있다. 가장 많이 언급되는 점은 ‘콘텐츠’이다. 80년대 후반 또는 90년대 초반에 태어난 세대라면 포켓몬스터에 대한 추억이 하나쯤은 있기 마련이다. 당시 포켓몬스터의 TV 애니메이션이 국내에 방영된 이래, 빵을 먹으면 안에 들어 있던 캐릭터 스티커를 모은 경험, 플로피 디스켓에 복사한 포켓몬스터 게임을 학교 컴퓨터로 선생님 몰래 플레이한 경험 등 다양한 추억을 만들어 주었다. 하지만 국내에서의 인기는 새 발의 피에 불과하다.

이 포켓몬 시리즈는 1996년 ‘주식회사 포켓몬(The Pokémon Company)⁶⁾에서 첫 게임을 발매한 이후로 게임시리즈로, 이를 원작으로 한 TV애니메이션, 만화책, TCG⁷⁾ 등의 미디어 믹스 작품을 출시해오고 있으며, 출시하는 게임마다 2400만 장 이상(포켓몬 블랙/화이트), 최고 4600만 장(포켓몬 적, 녹, 청, 피카츄)의 판매실적을 올리며, 20년간 일본과 북미지역에서 특히 큰 인기를 얻고 있다.

6) 닌텐도, 게임 프리크, 크리쳐 세 회사가 공동 출자해서 설립한 회사이다.

7) 트레이딩 카드게임(Trading Card Game) 특정 테마를 가진 카드를 가지고 정해진 규칙에 따라 자신만의 덱을 만들어 상대와 대전하는 카드게임, 흔히 약자인 TCG라 부른다.

ICT 인사이트

[ICT Explorer]
포켓몬 고(Pokémon GO) 열풍. 빛이 중헌디?



사진 출처 : (좌측부터) <포켓몬스터 피부디부셀> 구글 이미지, <포켓몬스터 적·녹> 공식홈페이지⁸⁾

포켓몬 시리즈의 세계적인 인기를 알고 있던 사람들 특히 포켓몬 마니아들에게는 “포켓몬 고가 왜 인기인가요?”라는 질문이 오히려 당혹스럽다. 이 정도로 붐을 일으킬지는 몰랐어도 당연히 인기가 없다면 이상하다 생각했을 것이다. 이미 오랜 기간 인기를 얻은 콘텐츠를 바탕으로 한 게임이 당연히 성공할 것이라 여길 수밖에. 물론 원작이 높은 인기를 가지고 있음에도 불구하고 모바일 게임으로 나왔다가 실패한 사례는 솔하게 많다. 하지만 이번 ‘포켓몬 고’는 위치 기반 게임으로 나왔다. 그리고 원래 포켓몬스터 게임은 위치기반 게임에 아주 잘 어울리는 시스템을 가지고 있었다.

8) <http://www.pokemon.co.jp/game/other/gb-rg/summary.html>

포켓몬스터 게임은 주인공이 지역을 돌아다니며 포켓몬을 모아 육성하고, 다른 트레이너/몬스터들과 배틀을 붙이며 모험을 하는 게임이다. 이 게임 시스템이 ‘포켓몬 고’에도 그대로 적용되었다. ‘포켓몬 고’를 즐기는 게이머(트레이너)들은 현실 세계를 돌아다니며 마주치는 몬스터들을 포켓볼로 포획해 싸워야 한다. 본래 포켓몬스터 게임을 하면서 사람들이 상상하던 것이 현실에서 이루어진 것이다. 그러니 당연히 성공할 것이라 여길 수밖에 없다. 여기에 더해, 닌텐도로부터 라이선스를 얻어 이 게임을 개발한 나이언틱 랩스(Niantic Labs)는 전작인 ‘인그레스(Ingress)’를 개발한 경험을 살려, 다양한 요소를 추가했다. 게이머들 사이에서는 함께 나눌 신나는 이야깃거리가, 함께 놀 재미있는 미션이 생긴 것이다.

그리고 이 콘텐츠의 바탕에는 지난 20년간 포켓몬스터를 재미있게 즐기며 성장한 탄탄한 유저층이 자리 잡고 있다. 어린 시절 포켓몬을 즐겼던 이들이 이제 커서 어른이 되었다. ‘포켓몬 고’는 사실 아이들이 즐기기 적당한 게임은 아니다. 알 하나를 부화시키기 위해 꽤 오랫동안 걸어야 하고, 필요한 아이템을 구입할 정도의 경제력이 있어야 한다. 그렇다, 지난 20년간 성장한 포켓몬스터 세대에게는 가능하다. ‘포켓몬 고’가 그동안 우리가 알고 있던 기술을 바탕으로

ICT 인사이트

[ICT Explorer]
포켓몬 고(Pokémon GO) 열풍. 빛이 중헌디?

기존 게임들이 우려먹을 만큼 우려먹은 요소(수집, 육성, 팀 배틀)를 담고도 성공할 수 있었던 이유 중 한 가지는 콘텐츠의 힘이였다.

또 하나, 우리는 '포켓몬 고'를 증강현실 게임으로 보고 있으나, 한편에서는 AR로 재미를 살린 위치 기반 게임(Location Based Service Game)에 가깝다고 보는 사람들도 많다. '위치 기반'요소를 제외하면 이 게임 자체가 존재하지 못하지만, '증강현실'요소를 제외하더라도 충분히 즐길 수 있는 게임이기 때문이다. 이 게임에서 증강현실은 옵션에 불과하다 볼 수도 있다. 포켓몬컴퍼니(닌텐도)가 성공의 한 축인 콘텐츠를 제공했다면, 개발사인 나이언틱은 다른 한 요소인 LBS를 제공했다.

나이언틱은 전작인 인그레스(Ingress)라는 게임을 통해 유저들이 스스로 지역정보를 보내오는 구조를 만들고, 이를 바탕으로 방대한 DB를 구축했다. 이렇게 꾸준하게 모아온 방대한 LBS 기반 솔루션 고도화의 결실을 '포켓몬 고'에 적절하게 연결했다. 결론적으로 '포켓몬 고'의 성공은 나이언틱의 LBS 기술과 포켓몬스터라는 강력한 콘텐츠의 시너지인 것이다. 여기에 증강현실의 가능성이 덧대어졌다. 탄탄한 콘텐츠와 LBS 기술, 증강현실의 경쟁력이 정확하게 맞아 떨어지며 성공하였다는 평가다.



사진 출처 : 인그레스 유튜브

'포켓몬 고'에서는 많은 건물과 조각상들을 포켓스탑과 체육관으로 지정하였다. 어떻게 가능하였을까? 그 해답이 나이언틱의 전작 '인그레스'에 있다. 인그레스는 유저로 하여금 현실에 존재하는 특정 건물이나 구조물을 이용하여 '포탈(Portal)'이라는 거점을

만들도록 했다. 포탈을 바탕으로 획득한 정보가 그대로 '포켓몬 고'의 체육관과 포켓스탑으로 이용된 것이다.

2011년 베타서비스 시절부터 나이언틱이 얻은 포탈 정보는 전세계 약 500만개에 달한다. 제출된 건수는 무려 1,500만개에 이른다.



ICT 인사이트

[ICT Explorer]
포켓몬 고(Pokémon GO) 열풍. 빛이 중헌디?

#4 '포켓몬 고' 빛이 중헌디?

마지막으로 덧붙이고 싶은 이야기는 '커뮤니케이션'과 '즐기는 문화'에 관해서다. 우리가 주목하고 있는 '증강현실'이나 '위치 기반 서비스' 그리고 '포켓몬스터'라는 콘텐츠까지 모두다 '포켓몬 고'의 히트에 지대한 영향을 끼치고 있음에는 분명하다. 하지만 무언가 하나 놓치고 있는 느낌이다. '포켓몬 고'가 가지는 마지막 특징은 게이머들끼리 사회적 유대 관계를 맺도록 설계되어 있다는 점이다. 기존 포켓몬스터 게임이 다른 친구들과 함께 놀도록 설계되어 있던 것처럼, 이 게임은 게이머들이 현실 세계로 뛰어나가 누군가를 만나고, 교류하며 함께 즐기도록 만든다.

현실 세계에 중요 포인트가 있기 때문에 같은 목적을 가진 사람들이 잠깐이라도 서로 모일 수밖에 없다. 예를 들어 아이템을 사용해 몬스터 출현 확률을 높이면, 그 몬스터를 잡으러 여러 사람이 싫든 좋든 같은 장소에 모인다. 서로 이야기를 나누지 않아도 묘한 연대감이 생긴다. 어쩌다 말이 통하면 몬스터를 교환하기도 하고, 당연히 사용자간 그룹도 생기고 같이 몬스터를 잡을 수도 있다. 그럼

마치 게스트 하우스 같은 방에 모인 사람들 같은, '짧은 유대 관계'가 그 사람들 사이에서 생겨난다. 포켓몬 고에 대한 팁이나 정보를 서로 주고받으면서 짧은 우정을 나누고, 헤어지는 것을 반복하는 것이다. 누군가는 이런 모습을 별로 생산적이지 못한 활동으로 볼 지도 모른다. 하지만 이런 작은 것들이 모두의 삶에는 좋은 기억으로 남을 것 같다.

'포켓몬 고'가 가져오는 경제적 효과에 대해서는 이 글에서 굳이 한 마디를 더하지 않더라도 모두가 아시리라 본다. 그래서인지 여기저기서 '한국형 포켓몬 고'라는 말이 나오고 있다. 하지만 '포켓몬 고'의 성공요인은 어떤 대단한 신기술의 활용에 있는 것이 아니다. 그렇다면 콘텐츠에 있을까? 콘텐츠는 게임 개발사인 '인그레스'와 같이 콘텐츠를 보유한 회사와 라이선스를 통해서 얻는 방법도 있다. 중요한 것은 이런 콘텐츠를 즐기는 문화에 있다.

우리는 '포켓몬 고'를 통해 어떤 기술에 창조적인 아이디어만 살짝 입힌다면 새로운 콘텐츠가 나올 수 있다는 점을 알게 되었다. 하지만 A라는 게임을 잘 만들어 수출하면 B사의 자동차 몇 대를 판 것과 같은 효과와 같다는 생각부터 하는 문화, 게임·만화·장르소설 등 다양한 콘텐츠를 즐기는 것이 좌약시 되는

ICT 인사이트

[ICT Explorer]
포켓몬 고(Pokémon GO) 열풍. 빛이 중헌디?

문화에서 '즐거운 놀이'에 대한 상상력을 키워나갈 수 있을까? '문화'에 대해서 소위 '미래의 먹거리'라 부르고 있지만 우리는 그러한 문화를 만들기 위한 토양을 얼마나 다지고 있을까?

하루아침에 마치 원래 그랬다는 듯이 바뀌지는 않을 것이다. 다만 앞으로 사람들이 좋아하는 것이 생기면 계산기나 그래프를 들이밀며 손익계산을 하기보다, 먼저 함께 즐기는 마음을 가졌으면 좋겠다. 그 즐기는 문화 속에서 다음 세대를 위한 새로운 먹거리가 생겨날지도 모르니까.

※ 해당 글은 아래 링크를 통해서도 보실 수 있습니다.

http://www.nia.or.kr/BBS/board_view.asp?BoardID=201604121438125699&id=17602&Order=021400&search_target=&keyword=&Flag=020000&nowpage=1&objpage=0



ICT 인사이드 _[ICT Viewer] 정보화사업 예비타당성조사에 대하여



• 정보화사업 예비타당성조사에 대하여 •

한국정보화진흥원 전형하 연구원

최 근 영남권 신공항 사전타당성 검토 용역결과가 발표되었습니다. 기존 김해공항을 확장하는 방안이 최적의 대안이라는 결론이 나왔습니다. 하지만, 김해공항 확장 공사가 바로 시행되지 않습니다. 이 용역결과를 바탕으로 사업계획을 수립하고 '예비타당성조사'가 시작될 것입니다. 예비타당성조사제도는 대규모 신규 사업에 대한 예산편성 및 기금운용 계획을 수립하기 위해 기획재정부장관이 주관하여 실시하는 사전 타당성 검증 및 평가제도입니다.

한국정보화진흥원에서는 정보화 예비타당성 조사에 참여하여 국가 공공사업의 투명성과 투자 효율성을 확보하는데 기여하고 있습니다. 이 글에서는 다양한 재정사업 중 정보화부문 사업의 예비타당성조사에 대해 다루고자 합니다. 2013년 1월에 발간된 예비타당성조사 연구보고서인 『정보화부문 사업의

예비타당성조사 표준지침 연구[제2판] (이하 정보화 표준지침)을 토대로 예비타당성조사의 내용과 프로세스에 대해 알려드리겠습니다.

1. 정보화 부문 예비타당성 조사제도의 특징

예비타당성 제도는 -1998년 공공부문 개혁의 일환으로 검토되었으며, 1999년 4월 예산회계법 시행령 제9조의2가 신설이 되면서 도입되었습니다. 총사업비가 500억원 이상이고 국가의 재정지원 규모가 300억원 이상 신규 사업에 대한 예비타당성 조사를 실시하고, 그 결과를 요약하여 국회 소관 상임위원회와 예산결산특별위원회에 제출(국가재정법 제38조) 하도록 되어 있습니다. 국가정보화 사업의 예비타당성 조사는 2004년부터 대상으로 선정 되었습니다.

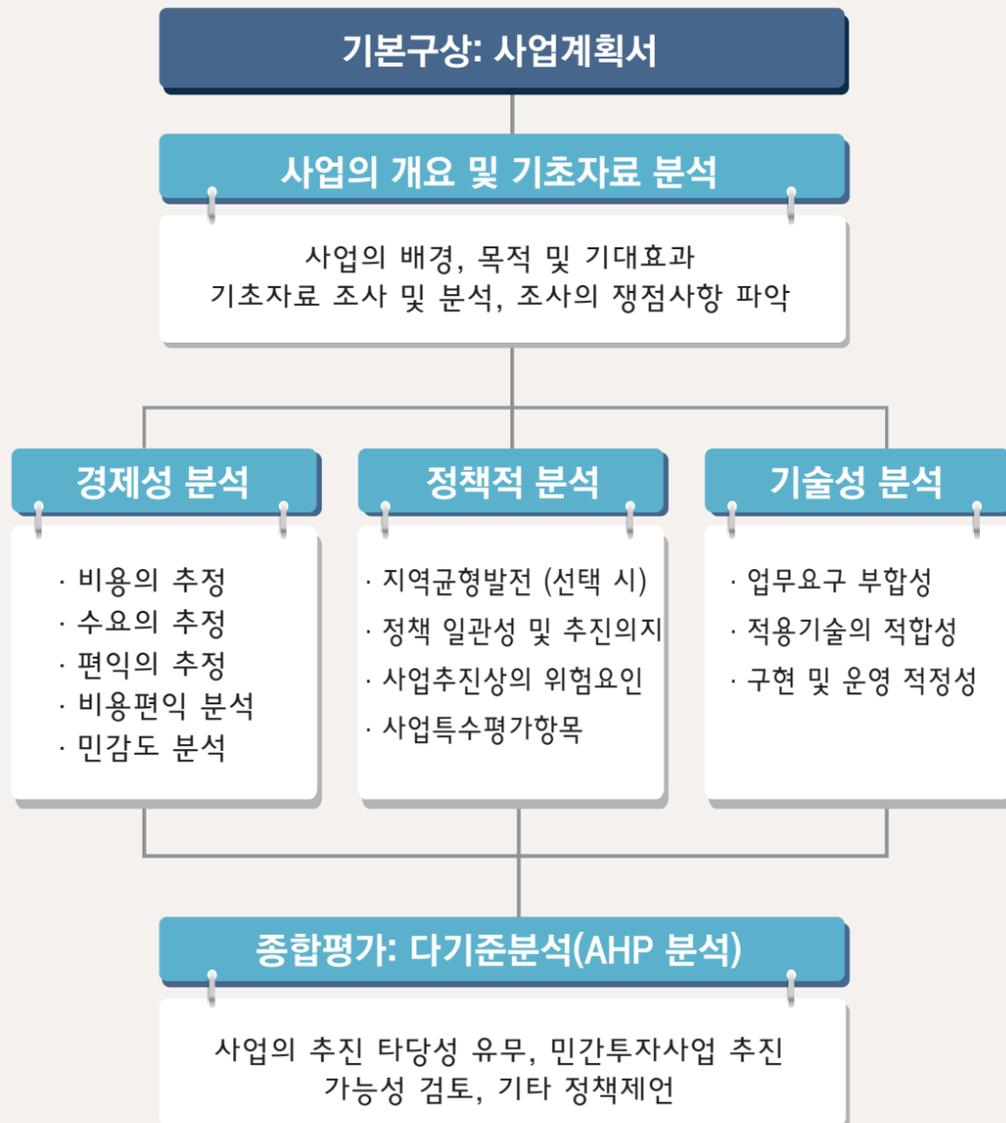
정보화사업이란 사용자 인터페이스, 어플리케이션, 정보공유, 데이터, 플랫폼, 보안, 관리 중 하나 또는 그 이상의 기술을 이용하여 대상 업무의 효율성 개선시키고자 하는 사업입니다.¹⁾ 정보화사업은 다른 재정 사업과 달리 업무처리방식 개선을 통한 효율성 증대의 편익과 소요되는 비용을 분석하여 타당성 검토를 합니다.

1) 정보화 표준지침 4쪽

ICT 인사이트

[ICT Viewer]
정보화사업 예비타당성조사에 대하여

[정보화사업의 예비타당성조사 수행흐름도]



II. 기초자료 분석 및 조사의 쟁점

제일 먼저 정보화사업 대상 업무의 현황과 유관조직, 정보시스템 현황을 파악합니다. 그리고 사업에 사용될 관련 기술 검토도 필요합니다. 또한, 정보화와 관련하여 바탕이 되는 법인 국가정보화기본법과 상위계획과의 일관성을 검토합니다. 마지막으로 사업 타당성을 조사하는데 있어 쟁점사항 및 한계점을 정리합니다.²⁾

III. 기술성 분석

기술성분석의 목적은 사업계획에 제시된 기술이 기술환경, 업무환경, 사업실행환경에 적합한지 여부를 검토하는 것입니다. 기술성 분석 관련 연구는 기술적 성숙도 및 위험성 분석, 기술의 시장성숙도, 소프트웨어 기술성 평가, 정보시스템 구축·운영지침, IT 프로젝트 리스크 관리, IT 프로젝트 타당성 평가, 기존 정보화부문 표준지침의 기술성 분석평가가 있습니다.³⁾

2) 정보화 표준지침 14~22쪽 요약

3) 정보화 표준지침 24~52쪽 참고

ICT 인사이트

[ICT Viewer]
정보화사업 예비타당성조사에 대하여

기술성 분석항목은 업무요구 부합성, 적용기술 적합성, 그리고 구현·운영계획의 적정성으로 나뉘집니다. 첫째, 업무요구 부합성은 사업목표 및 업무요구에 대한 적합성, 성능 및 신뢰성, 보안성, 상호운용성, 시스템 용량 산정의 적정성을 검토합니다. 둘째, 적용기술의 적합성은 기술성숙도, 기술 추세 적합성, 기술종속성, 표준 및 관련 가이드라인 준수성, 기타 기술적 위험요인을 평가합니다. 마지막으로, 구현·운영계획의 적정성에서는 사업추진일정의 적정성, 사업추진조직 준비도, 유관기관 협조체계, 운영 및 유지·보수 계획, 사용자 및 사용조직 수용도, 기타 구현·운영상의 위험요인을 분석합니다. 기술성 분석의 절차는 업무요구사항 분석 → 목표시스템 범위 및 주요 기술요소 식별 → 평가항목별 검토 → AHP에 기술성 분석 반영으로 진행됩니다.⁴⁾

IV. 비용추정

정보화사업 비용추정의 쟁점은 정보화사업 특성상 요구사항이 불명확하고 자주 변경되어 비용추정이 어렵다는 것입니다. 초기 가능성 조사단계에서 추정

4) 정보화 표준지침 61~101쪽 요약

비용은 실제 비용의 최대 4배, 최소 1/4배 예측 될 수 있다고 합니다. 따라서 초기 사업계획 단계에서 상세한 사업비 추정이 중요합니다.

정보화사업의 비용추정절차 및 방법은 요구사항 분석 → 목표 및 범위 설정 → 비용추정 모델 선정 → 데이터 수집 → 규모 산정 → 비용추정 → 사후분석 순서입니다. 비용항목은 발생 시점에 따라 크게 구축사업비와 유지·보수 운영비로 구분됩니다. 먼저 시스템 구축비용은 하드웨어 및 상용 소프트웨어 구매비용, 소프트웨어 개발비, 데이터베이스 구축비, IT 컨설팅 비용, 시스템 운영환경 구축비, 기존 시스템 이전비용, 정보시스템 감리비가 포함됩니다. 그리고 운영 및 유지·보수비는 하드웨어 유지·보수 및 재투자비용, 소프트웨어 유지·보수비가 있으며, 기타 비용으로는 사업관리비 및 내부 운영비용, 예비비, 사회적 비용 등이 있습니다. 이렇게 비용을 도출한 후 총사업비는 시스템 구축비, 부대비, 예비비로 구분하여 제시하고 경제성 분석을 위해서는 시스템 구축비와 운영 및 유지·보수비를 연차별로 추정하여 나타냅니다.⁵⁾

5) 정보화 표준지침 제IV장 비용추정 참조

ICT 인사이트

[ICT Viewer]
정보화사업 예비타당성조사에 대하여

V. 편익추정

다른 재정 사업의 경우 편익의 유형이 정해져 있어 해당 편익을 정교하게 추정할 수 있는지가 관건이지만, 정보화는 효율성 개선이라는 효과가 발생할 수 있는 영역이 다양하여 효과제시가 어렵습니다. 또한, 정보화사업은 R&D 사업과 달리 기술개발 및 확산이 목표가 아니라 대상 조직의 업무에 직·간접적인 이익을 제공하는 것에 중점을 두고 있습니다.

편익의 유형에는 직접편익과 간접편익, 유형편익과 무형편익, 기술적 관점 편익과 업무적 관점 편익으로 구분됩니다. 정보화사업의 편익추정방법은 직접 계산 가능한 자료에 의한 편익추정방법, 헤도닉 가치평가모형, 조건부가치측정법(CVM)이 있습니다.⁶⁾

VI. 경제성 분석

경제적 타당성을 평가하기 위해서는 우선 비용편익을 구합니다. 비용편익비율이란

6) 정보화 표준지침 제 V 장 비용추정 참조

총편익과 총비용의 할인된 금액의 비율로 장래에 발생될 비용과 편익을 현재가치로 환산하여 편익의 현재가치를 비용의 현재가치로 나눈 값을, '비용편익 비율 ≥ 1.0 '이면 경제성이 있다고 판단합니다. 미국의 경우는 비용편익비율이 '1.25' 이상이어야 경제적 타당성을 인정받는다고 합니다. 하지만 우리나라는 아직 '개발도상 단계'에 있기 때문에 사회간접자본시설이 충분하다고 주장하기 어렵다는 점 등으로 인해 '1.0' 기준을 활용합니다. 두 번째로, 순현재가치를 추정하는 것으로 사업에 수반되는 모든 비용과 편익을 기준연도의 현재가치로 할인하여 총편익에서 총비용을 제한 값, '순현재가치 ≥ 0 '이면 경제성이 있다고 판단합니다. 그리고 내부수익률은 편익과 비용의 현재가치로 환산된 값이 같아지는 할인율 R을 구하는 방법으로 내부수익률이 사회적 할인율보다 크면 경제성이 있다고 판단합니다. 여러 가지 환경변화에 따른 불확실성에 대처하기 위해 민감도 분석 또한 시행합니다. 민감도 분석은 변수가 일정량만큼 변화되었을 경우 경제성이 어떻게 변화하는지 파악하는 방법입니다.⁷⁾

7) 정보화 표준지침 제 VI 장 경제성 분석 참조

ICT 인사이트

[ICT Viewer]
정보화사업 예비타당성조사에 대하여

Ⅶ. 정책적 분석

예비타당성 조사 일반지침에서는 정책적 분석에 지역균형발전 항목을 타당성에 반영하고 있습니다. 이유는 사업추진이 물리적 기반 시설 도입에 따라 해당 지역에 생산 및 부가가치 유발효과가 발생할 수 있기 때문입니다. 하지만 정보화사업을 통해 제공되는 서비스는 지역에 국한되지 않고 지역에 따라 서비스 수준이 달라지지 않습니다. 또한, 특정 지역의 경제 활성화를 유도하는 것 또한 확실하지 않을 수 있습니다. 이러한 이유로 지역균형발전을 정보화사업의 정책적 분석에 반영하지 않습니다. 다만, 물리적 기반을 제공하는 사업이라면 지역균형발전 항목 평가에 반영할 필요가 있습니다. 또한, 정보화 사업은 정보인프라가 발생시키는 외부효과가 높게 나타날 수 있으므로 특수평가항목을 포함합니다.

정책적 분석에서는 관련계획 및 정책방향과의 일관성을 가지고 있는지를 검토합니다. 국가정보화 기본법과 국가정보화시행계획을 바탕으로 정책 일관성을 살펴볼 수 있습니다. 또한 사업추진 측이 사업추진 의지를 가지고 있는 검토가 필요합니다. 추진의지가 담당부서의 의견인지 아니면 최고 경영진을

포함한 전반적이 의지인지를 구분해야 합니다. 그리고 유관 부서와 고객의 요구 정도 검토, 개인정보 활용 등에 대한 검토가 추가로 필요합니다. 사업을 성공적으로 추진하기 위해서는 사업계획이 충분하고 구체적이어야 합니다. 이런 사업의 준비정도 또한 정책적 분석에서 살펴봅니다. 사업 추진 상에 발생할 수 있는 여러 가지 위험요인 또한 검토해야 합니다. 특히, 중복성에 대해서는 자세한 검토가 필요합니다. 정보시스템은 시간과 장소에 제약 없이 다시 이용될 수 있기 때문에 동일한 정보를 제공하는 시스템을 구축할 필요는 없습니다. 중복성 검토를 위해서는 한국정보화진흥원에서 구축한 범정부 EA포털을 통해 확인 할 수 있습니다.⁸⁾

Ⅸ. AHP분석 및 종합

AHP분석기법은 평가기준이 다수이며 기준에 대한 선호도가 다른 대안들을 체계적으로 평가할 수 있도록 지원하는 의사결정 기법입니다. 먼저 여러

8) 정보화 표준지침 제Ⅶ장 경제성 분석 참조

ICT 인사이트

[ICT Viewer]
정보와사업 예비타당성조사에 대하여

분석대안 가운데 최적대안을 선정 후 어떤 대안이 더 적절한지 평가 및 검토를 합니다. 그리고 기술성 분석, 경제성 분석, 정책적 분석 항목을 종합하여 사업 시행 여부를 판단합니다. 종합점수는 개별 평가자의 평가요소 가중치, 대안들의 평점, 종합평점을 평가집단 공동의 가중치, 평점, 종합평점으로 종합합니다. 응답일관성이 낮은 응답자에게는 비밀관성에 관한 정보를 제공하여 의사결정을 다시 수행하도록 하여 비밀관성을 줄이기 위한 노력을 합니다. AHP분석을 통하여 최종적으로 얻는 산출물은 '사업 시행'대안과 '사업 미시행'대안 각각에 대한 평가기준별 가중치와 대안별 종합평점으로 나타냅니다. 그리고 이 사업이 재정사업으로 추진 할 것인지 민간투자사업으로 추진 할 것인지에 대해 법적, 정책적 타당성을 검토 합니다.

마지막으로 조사결과를 종합하여 사업의 타당성 여부 판단을 판단합니다. 기술성 분석, 경제성 분석, 정책적 분석의 주요 내용과 AHP 분석결과를 요약하여 보여주고 요약표를 제시합니다. 정량적·정성적 정보를 기초로 예산부처 또는 주무부처에서 유의 사항과 결과에 대한 제약점 기술, 구축 및 운영과정에서 보완할 내용을 기술합니다.⁹⁾

9) 정보화 표준지침 제Ⅷ장 종합평가 및 정책제언 참조

예비타당성조사는 1999년, 제도 도입 후 2013년까지 총 655건이 실시되었습니다. 그 중 타당성이 있다고 판정된 사업은 총 건수 대비 64%, 총사업비 대비 57%로 절반을 약간 상회하는 수준입니다.¹⁰⁾ 이는 예비타당성 제도가 없었던 1994년부터 1998년까지 실시된 타당성 조사 중 울릉공항 1건을 제외한 32건이 타당성 있음으로 조사되었던 것에 비교하면 상당히 엄격해진 것으로 볼 수 있습니다.¹¹⁾ 한해 우리나라 공공정보화 예산 규모는 4~5조원으로 전체 예산의 1% 정도를 차지합니다. 정보통신기술이 빠른 속도로 발전하면서 다양한 공공 정보화 사업이 나타날 것으로 예상됩니다. 효율적인 정보화 투자와 투자 우선순위를 검토하는데 앞으로도 예비타당성 제도가 중요한 역할을 할 것입니다.

〈참고문헌〉

정보화표준지침 : http://www.kdi.re.kr/research/subjects_view.jsp?pub_no=13494

정보화법제연구 : http://www.nia.or.kr/bbs/board_list.asp?boardid=201111281502566361&order=020101

※ 해당 글은 아래 링크를 통해서도 보실 수 있습니다.

http://www.nia.or.kr/BBS/board_view.asp?BoardID=201604121438125699&id=17617&Order=021400&search_target=&keyword=&Flag=020000&nowpage=1&objpage=0



10) “국가정보화사업과 예비타당성조사 제도에 대한 재정법적 검토”, 「정보화 법제연구」, 한국정보화진흥원, 2014.06, 31쪽 각주 3411)

11) “국가정보화사업과 예비타당성조사 제도에 대한 재정법적 검토”, 「정보화 법제연구」, 한국정보화진흥원, 2014.06, 31쪽 각주 35

ICT 인사이트 _ [ICT Viewer]국가DB사업 “축구대표팀 경기·영상·분석자료 DB”소개



국가DB사업

• “축구대표팀 경기·영상·분석자료 DB”소개 •

한국정보학진흥원 남현주 연구원

국가DB사업은 국민생활과 밀접한 과학기술, 산업경제, 교육학술, 문화, 역사 등 데이터를 DB화하여 대국민서비스 개선과 국가지식 경쟁력 강화 및 IT산업 비즈니스 창출, 민관협력을 통한 고부가가치창출을 지원하기 위한 사업이다.

‘축구대표팀 경기 영상·분석자료 DB’는 우리나라 축구대표팀의 총 404 경기를 대상으로 영상 및 분석데이터를 DB화하여 이를 대국민 서비스가 가능하도록 웹 서비스 형태로 개발, 제공하고 있다. 축구대표팀 경기·영상·분석자료 DB를 어떻게 활용하고 있는지 소개하려고 한다.

SNS와 스마트폰의 등장 이후 천문학적으로 쌓이고 있는 데이터는 생산성을 배가하고 새로운 비즈니스 기회를 창출한다. 따라서 빅데이터의 효율적인 활용이 중요하며 이미 사회 전반 곳곳에서 빅데이터가 다양한 형태로 활발히 활용되며 사회적 효용을 높이고 있다.



▲ 축구 대표팀 경기 영상·분석자료 DB 제공 사이트

이는 스포츠 분야에서도 동일하게 적용된다. 게임 이론 중에 ‘머니볼 이론’이라는 개념이 있다. 머니볼 이론이란 경기 데이터를 철저하게 분석해 오직 데이터를 기반으로 적재적소에 선수들을 배치해 승률을 높인다는 이론이다.

이는 미국 메이저리그 베이스볼 오클랜드 애슬레틱스(Oakland Athletics)의 구단장 빌리 빈(Billy Beane)이 리그 전체 25위에 해당하는 낮은 구단 지원금

ICT 인사이트

[ICT Viewer]
국가DB사업 "축구대표팀 경기·영상·분석자료 DB" 소개

속에서도 최소 비용으로 최대 효과를 거둔 상황에서 유래되었다.

구단장 빌리 빈(Billy Beane)은 선수 스카우트를 위해 하버드대에서 경제학을 전공한 폴 데포데스터(Paul DePodesta)를 영입한다. 빈과 데포데스터는 기존의 스카우트 방식을 단호히 거부했다. 오로지 선수들의 성적 데이터를 분석, 활용하여 선수들의 장점을 찾아냈고 이들을 적재적소에 배치하며 팀을 꾸렸다. 팀을 재정비한 오클랜드 애슬레틱스는 4년 연속 포스트시즌에 진출시키고 메이저리그 최초로 20연승이라는 신기록을 세웠다.



▲ 축구 대표팀 경기 영상·분석자료 DB 제공 사이트

이처럼 데이터의 수집과 분석, 활용의 가치가 증명되면서 빅데이터 분석이라는 트렌드와 함께 최근 스포츠 경기에서의 데이터 분석의 중요성이 더욱 커지고 있다.

2015년 구축된 '축구대표팀 경기 영상·분석자료 DB'는 이러한 사회적 니즈를 반영한 결과물이다. 지난해 대한축구협회와 한국정보화진흥원이 참여하여 국가 DB 추진 과제로 진행한 축구대표팀 경기 영상·분석자료 DB는 축구 국가대표 선수 경기·훈련 영상 등을 데이터베이스(DB)로 축적하여 우리나라 축구 경기력 향상을 위한 기반 데이터로 활용할 예정이다.

본 DB는 슈트·패스 등 선수 기량을 데이터로 만들어 훈련 계획 및 전략수립, 경기 분석 자료로 활용된다. 이렇게 활용될 대표팀 경기 및 훈련 영상은 경기력 향상에 큰 도움이 될 것으로 예상된다.

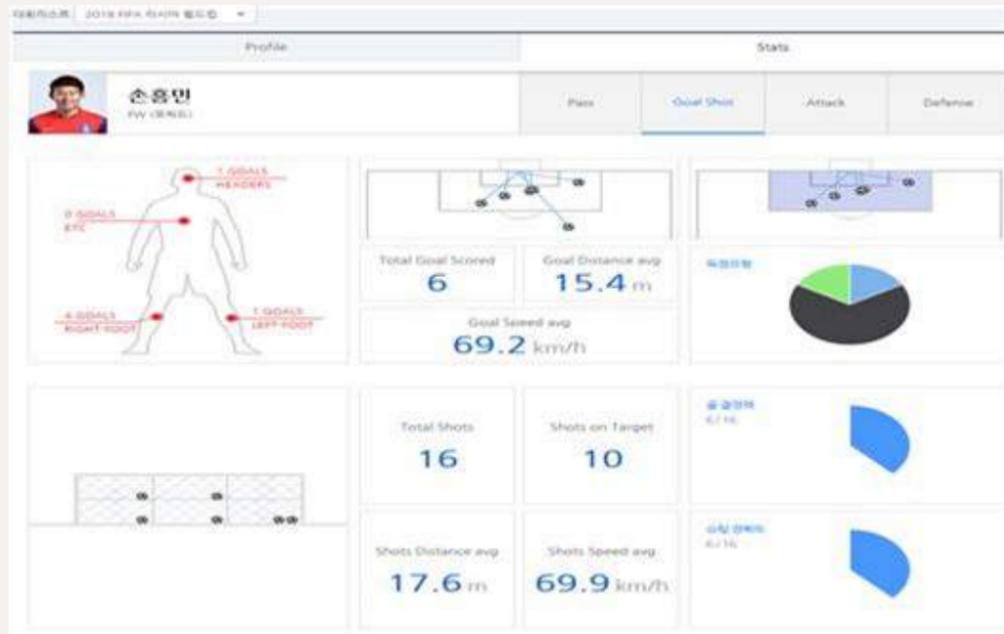
이미 독일 등에서는 SAP와 협력해 빅데이터 기반 팀 관리, 훈련 계획 수립, 선수 건강관리 등에 스포츠 데이터를 활용하고 있다는 점은 아직 시작 단계인 우리나라 스포츠 부분의 빅데이터 활용에 큰 시사점을 준다.

이처럼 다양한 경기 이력을 DB화함으로써 축구 산업 참여 인구를 높이고 관련 산업 발전에 도움은 물론 이러한 데이터를 게임 등 엔터테인먼트 산업에

ICT 인사이드

[ICT Viewer]
국가DB사업 "축구대표팀 경기·영상·분석자료 DB" 소개

적용하면 관련 산업 성장과 고용창출까지 이어질 것으로 기대되는 바이다.



▲ 손흥민 선수의 경기 분석 자료

KFA MATCH DATA 사이트(www.kfamatch.or.kr)의 이용방법에 대한 상세히 살펴보도록 하겠다. 포털 내의 각각의 카테고리는 '경기결과', '선수', '선수비교', '감독'으로 구분되어 있다. 이를 자세히 살펴보면 다음과 같다. 먼저 '경기결과'에는 1991년부터 현재까지 역대 남자월드컵 대표팀의 경기 기록 및 여자 국가대표팀의 경기 자료가 담겨 있다. 상세 검색을 통해 대표팀(남자국가대표팀,

대표팀(남자국가대표팀, 남자U-23대표팀, 남자U-20대표팀, 여자국가대표팀, 여자U-20대표팀), 대회리스트(월드컵, 올림픽, 아시안게임, 아시안컵, AFC 챔피언스리그, 친선경기), 경기기간, 상대팀을 등을 설정하면 각각의 경기 영상은 물론 분석 경기에 대한 경기결과 리스트(하이라이트 영상 바로보기), 경기 상세 기록이 함께 제공된다.

이어 '선수'카테고리에는 남자국가대표팀, 남자U-23대표팀, 남자U-20대표팀, 여자국가대표팀, 여자U-20대표팀에 속해있는 선수들의 상세 정보를 제공한다.

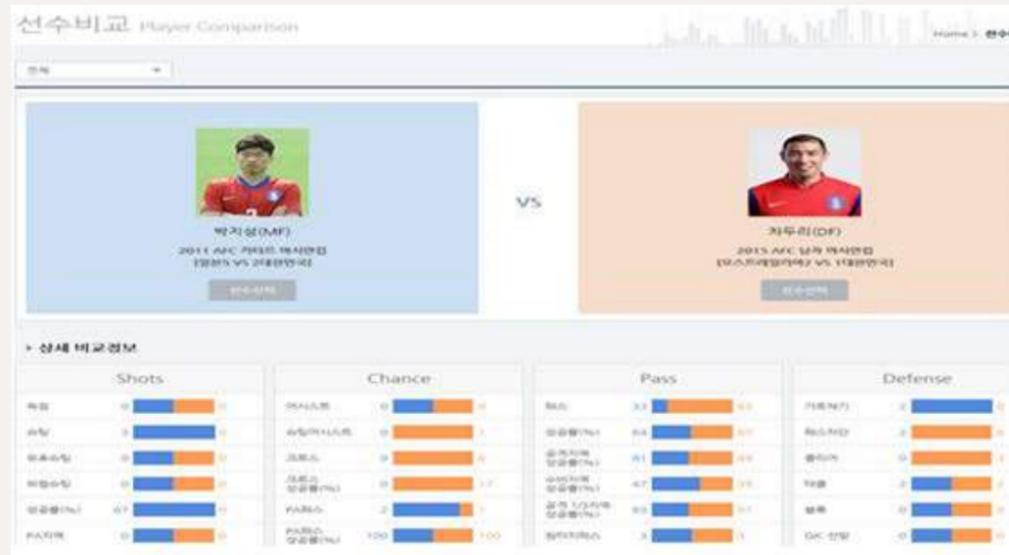
손흥민 선수의 2018 FIFA 러시아 월드컵 대회 당시의 분석 자료를 클릭한 결과는 다음과 같다. Pass, Goal Shot, Attack, Defense 등 각각의 분야로 나누어진 Stats를 통해 선수의 득점유형은 물론 골 결정력, 슈팅 정확도 등 상세 기량을 데이터를 통해 한 눈에 관찰할 수 있다. 뿐만 아니라 Profile을 통해서는 출전 경기 수, 득점, 도움, 파울, 출전 시간 등의 세부 정보는 물론 도움 횟수 및 도움을 준 선수에 대한 기록 및 영상, 슈팅 및 패스에 대한 기록 및 영상, 득점으로 이어진 슈팅 위치, 거리, 속도, 유형 등 득점에 관한 전반적인 기록, 그리고 지금까지 이 선수가 참여한 경기리스트 정보도 함께 이용할 수 있다.

ICT 인사이트

[ICT Viewer]
국가DB사업 "축구대표팀 경기·영상·분석자료 DB" 소개

이어 '선수비교'카테고리에는 2명 각각의 선수명과 대회명, 경기명을 선택하면 두 선수의 상세 비교정보가 Shots, Chance, Passing, Defense로 구분되어 제공된다. 뿐만 아니라 각각의 비교정보 내에서도 세부 영역으로 나뉜 정보를 그래프로 도식화함으로써 선수들의 기량 차이를 한 눈에 볼 수 있다.

끝으로 '감독정보'카테고리에는 각 역대 대표팀 감독 검색기능은 물론 감독 부임 후 득점 영상, 경기에 대한 리스트 등을 제공하여 각 경기에서의 감독의 다양한 세부 전략을 텍스트와 영상자료로 이용할 수 있도록 돕고 있다.



▲ 박지성, 차두리 선수비교 자료

이미 독일 등에서는 SAP와 협력해 빅데이터 기반 팀 관리, 훈련 계획 수립, 선수 건강관리 등에 스포츠 데이터를 활용하여 선수 개인은 물론 팀 전체의 역량 강화에 힘쓰고 있다는 점은 우리에게 큰 시사점을 준다.

우리나라 스포츠계 또한 빅데이터를 활용하여 경기력 향상을 위한 기반 데이터를 마련하고 이를 기반으로 방송사·인터넷 포털·게임 산업과의 연계를 통한 산업 활성화를 구축함으로써 궁극적으로 사회적 효용 증대를 기대하는 바이다.

국가DB사업의 일환인 국가DB카달로그 사이트 디지털 지식 기자단 김지주 기자의 [KFA MATCH DATA 1994~2015 '축구대표팀 경기 영상·분석자료 DB'] 기사를 발췌하였습니다.

※ 해당 글은 아래 링크를 통해서도 보실 수 있습니다.

http://www.nia.or.kr/BBS/board_view.asp?BoardID=201604121438125699&id=17535&Order=021400&search_target=&keyword=&Flag=020000&nowpage=1&objpage=0



포토 앨범 **_CS전담리더 역량강화 교육(7.18~19)**



포토 앨범 _우리원 지방이전 1주년 기념행사(7.25)



SUN

MON

TUE

WED

THU

FRI

SAT

1
▶ [8.1~9.30]
2016 빅데이터 분석 경진대회

2
▶ 2016 빅데이터 분석 경진대회 설명회(63빌딩)

5
▶ 2016년 정보접근성 국제 컨퍼런스(대한상공회의소)

7

8
▶ [8.8~17, 3회]
한국인터넷드림단 어린이 하계캠프(1박2일)

10
▶ '학교현장 체험프로그램 도전! 스마트 골든벨 (철원 김화고)

11
▶ 2016년 공공 빅데이터 분석 사업 착수 보고회

14

15

16
▶ [8.16~9.30]
사이버폭력 및 스마트폰 과의존 예방 주제 편집곡 UCC 온라인 접수

17

18

19

20

21

22 ▶ [7.18~28]
인도네시아 공무원 전자정부 역량강화 연수
▶ [7.18~27]
제33회 한국정보올림피아드 공모부문 전국 본선대회 접수

23

24

25 ▶ '전자정부 민관협력포럼 8월 정책 세미나 (서울 문화창조융합센터)
▶ 대규모투자사업 정보화컨설팅 과제 합동워크샵(우리원 제주청사)
▶ 학교현장 체험프로그램 도전! 스마트 골든벨(여수 구봉중)

26

27

28

29

30 ▶ '2016년 u-서비스 지원 사업 통합 간담회 (NIA 서울사무소)
▶ 학교현장 체험프로그램 도전! 스마트 골든벨 (서산 해미중)

31

▶ '학교현장 체험프로그램 도전! 스마트 골든벨 (전남 영암중)

디지털통 다시보기

* NIA 뉴스레터 디지털 통(通)은 한국정보화진흥원 홈페이지(www.nia.or.kr)에서도 보실 수 있습니다.

2013

11월
NOV

12월
DEC

2014

1월
JAN

2월
FEB

3월
MAR

4월
APR

5월
MAY

6월
JUN

7월
JUL

8월
AUG

9월
SEP

10월
OCT

11월
NOV

12월
DEC

2015

1월
JAN

2월
FEB

3월
MAR

4월
APR

5월
MAY

6월
JUN

7월
JUL

특집호
2015년
대구·제주지방이전
특집호

10월
OCT

11월
NOV

2016

1월
JAN

2·3월 통합본
FEB
& MAR

4월
APR

5월
MAY

6월
JUN

7월
JUL

8월
AUG