

ICT 연구개발에 5년간 8조5000억 투자

(정보통신기술)

정부, 경제 장관회의서 '정보통신 중장기 전략' 확정

기술 상용화 18→35% ↑...국제 표준특허 4위 달성

다른 산업과 기술 융합 촉진 일자리 18만개 창출

정부가 정보통신기술(ICT) 분야 연구개발(R&D)에 5년간 8조5000억 원을 투입한다.

다른 산업과 ICT의 융합을 촉진해 12조9000억원 규모의 생산 유발 효과 거두고 7조70000억원 규모의 부가가치와 18만개의 일자리를 창출한다는 계획이다.

미래창조과학부는 23일 열린 제23차 경제관계장관회의에서 2017년까지 5년간의 ICT 정책과 방향을 담은

'ICT R&D 중장기 전략'을 확정했다. 미래부는 5년 내 기술 상용화율을 현재 18%에서 35%로, ICT R&D 투자 생산성을 현재 3.42%에서 7%로 높이기로 목표를 정했다. 또 현재 6위인 국제 표준특허 보유 순위를 4위로 끌어올릴 방침이다.

이를 위해 콘텐츠·플랫폼·네트워크·디바이스·정보보호 등 5개 분야에서 10대 핵심기술을 개발해 신성장 동력으로 육성하기로 했다. 이를 할

용해 더 살기 좋은 사회를 만드는 15대 대표 미래서비스를 구현할 예정이다.

10대 핵심기술은 홀로그램·개방형 여형콘텐츠(콘텐츠), 지능형소프트웨어·사물인터넷·빅데이터(플랫폼), 5G이동통신·스마트네트워크(네트워크), 감성형단말·지능형ICT모듈(디바이스), 사이버공격 대응기술(정보보호) 등이다.

미래서비스는 사용자 선택형 실감형 방송, 미래 광고, ICT 카 서비스, 증강현실·가상교육, 스마트 먹거리 안전, 에너지 다이어트, 재난재해 예방 등으로 농업·문화·국방·환경·의료·교육·정부 등 각 분야에 걸쳐 과제를 발굴한다.

미래부는 R&D 사업을 효과적으로 추진하기 위해 소프트웨어를 집중적

으로 육성할 계획이다. 기획, 평가·관리, 사업화 등 모든 단계에 R&D 성과가 확산하도록 하는 방안도 도입했다.

R&D 기획 단계에서부터 시장의 요구를 반영하기 위해 '오디션' 방식으로 국민의 아이디어를 수렴하고, ICT 분야별 민간기업 협의체를 구성해 의견을 청취한다. 중소기업이 주관하는 R&D 비중도 올해 22.7%에서 2017년 32%로 높일 계획이다.

평가·관리 단계에서는 평가위원의 전문성을 높이는 방안을 강구하고, 사업화 단계에서는 R&D 결과물을 사업화하기 위한 추가R&D(R&BD)를 지원하고, 기술 가치평가 및 거래

기반을 구축하며, 다부처 협력 네트워크를 강화해 성과 확산을 촉진하기로 했다.

누구나 ICT 제품·서비스를 스스로 개발할 수 있는 'ICT DIY(do-it-yourself) 플랫폼' 보급을 촉진하고, ICT 공공 표준화도 강화할 예정이다.

미래부는 내년 2월 ICT 특별법에 근거해 총리실에 설치되는 정보통신 전략위원회 산하에 '정보통신융합 전문위원회'를 구성, 범부처 과제를 발굴하고 의견 조율을 추진할 방침이다.

또 ICT R&D 전 주기에 걸쳐 지원체계를 확립하기 위해 전담기관인 정보통신기술진흥원을 재구성하는 방안을 기획재정부 등과 협의해 추진하기로 했다.

/박정욱기자 jwpark@kwangju.co.kr

목포대 임종환 교수 '나노복합물질...' 논문

세계 고분자 전문 학술지에 게재

목포대학교 식품공학과 임종환 교수의 '생 고분자를 이용, 나노복합물질을 식품포장에 응용하는 다양한 연구 방향'을 제시한 연구 논문이 세계 고분자 분야 전문 학술지인 'PPS (Progress in Polymer Science)'에 게재됐다.

PPS는 세계 고분자 분야 상위 1% 안에 드는 학술지로 이미 발표된 연구 논문 중 세계적으로 영향력이 가장 높은 논문을 선정해 재조명함으로써 연구자들에게 세계 고분자분야의 우수한 연구 정보를 제공하고 있다.

이 논문은 나노복합체 제조에 주로 사용되는 고분자가 석유화학물 유래의 플라스틱이 사용돼 폐기했을 때, 생분해가 되지 않아 환경문제 뿐만 아니라 천연자원의 고갈에 따른 문제



점을 지적하고, 그 해법을 제안했다는 점에서 높은 평가를 받았다.

임교수는 이번 논문에서는 항균성 및 항산화성을 부여한 기능성 생 고분자 나노컴포지트를 제조하는 기술과 이를 식품포장에 응용하는 다양한 연구 방향을 제시했다.

임종환 교수는 연세대 식품공학과, 한국과학원 생물공학과, 미국 North Carolina State University에서 박사 학위를 취득한 후 1991년 목포대에 부임해 식품포장, 바이오폴리머 필름, 바이오나노컴포지트, Food Kinetics 등을 연구했다. /채희종기자 chae@

방통위, 휴대전화 보조금 조사 착수

방송통신위원회가 23일 이동통신 3사의 휴대전화 보조금 과다 지급에 따른 이용자 차별행위에 대해 본격적인 조사에 착수했다.

이번 조사는 이동통신사의 분사 및 전국의 주요 지사, 대리점 등을 대상으로 실시된다.

조사 결과 보조금에 의한 이용자 차별행위를 벌인 것으로 드러난 이동통신사에 대해서는 과징금을 부과하

고 보조금 경쟁 과열을 주도한 사업자에 대해서는 영업정지 조치를 추가하는 등 '변보기 제재'를 가할 방침이다.

방통위는 지난 7월 보조금 과다지급과 관련해 이동통신 3사에 모두 670억원의 과징금을 부과하고 보조금 과열경쟁을 주도한 KT에 대해서 100억원의 과징금을 부과하고 영업정지 처분을 내린바 있다. /연합뉴스



미국 애플사의 필 실러 글로벌 마케팅담당 수석 부사장이 22일(현지시간) 샌프란시스코에서, 태블릿PC 신제품 '아이패드 에어(iPad Air)'와 '아이패드 미니(iPad mini)' 새 제품을 소개하고 있다.

애플, 화질 두배 선명한 새 아이패드 미니 공개

애플이 '화질(화면 밀도) 두배'의 아이패드 미니 신제품을 공개했다.

애플은 22일(현지시간) 세계 미디어와 사업자들이 모인 가운데 미국 샌프란시스코 여바 부에나 센터에서 간담회를 열고 '테리나'(명박) 화면을 장착한 아이패드 미니 신제품을 선보였다.

이 제품은 지난해 10월 선보인 전자 아이패드 미니와 화면 크기는 같지만 해상도를 감질인 2048×1536 화소로 높였다. 이에 따라 화면 밀도도 326ppi(인치당 화소 수)로 배가 됐다. 제품의 두뇌 역할을 하는 애플

라케이션프로세서(AP)는 아이폰 5s와 같은 A7 프로세서를 장착했다. 전작이 아이폰4S나 아이패드2 등 구형 제품에 쓰였던 A5 프로세서를 탑재했던 것과 견주면 성능이 크게 향상될 것으로 예상된다. /연합뉴스

작년 국내 게임시장 규모 9조 7525억원

전년비 10.8%성장... 온라인 86%·모바일 10% 차지

지난해 국내 게임시장 규모가 2011년과 견줘 10.8% 성장한 9조7525억원으로 집계됐다.

국내 게임 시장은 앞으로도 성장을 지속해 올해 10조원 규모를 돌파하고 2015년에는 12조원에 근접할 것으로 예상된다.

지난해 게임 시장은 온라인 게임이 선도했고 모바일 게임의 약진이 두드러진 것으로 요약할 수 있다.

온라인 게임은 6조7839억원의 매출을 달성하며 전체 게임 시장의 69.6%를 점유했고, 모바일 게임은 8009억원의 매출로 8.2%를 차지했다.

PC방과 아케이드 게임장(오락실) 등 유통 부문을 제외하고 제작 부문만을 기준으로 점유율을 다시 계산하면 온라인 게임은 전체의 86%를, 모바일 게임은 10.1%를 차지한 것으로 나타났다.

이들 두 가지 종류의 게임이 전체 게임 시장의 성장을 견인하는 모양새다. 국내 게임이 가장 많이 수출된 국가는 중국(38.6%)이었으며 이어 일본(26.7%), 동남아(18.8%), 북미(7.7%), 유럽(6%) 순이었다.

지난해 매출액을 기준으로 세계 게임시장(1천117억5000만 달러)에서 국내 시장(70억6300만 달러)이 차지하는 비중은 6.3%였다.

지난해 게임 수출액은 26억 3891만 달러(약 2조8000억원)로 2011년보다 11% 성장했고, 수입액은 12.6% 줄어든 1억7913만 달러(약 1900억원)였다.

수출을 견인한 것도 온라인 게임으로 전체 게임 수출액의 91.4%를 차지했으며 모바일 게임의 점유율은 6.4%였다.

국내 게임산업 종사자는 9만 5041명으로 집계됐다. 제작·배급업 종사자가 5만2466명으로 과반인 55.2%를 차지했고, 유통·소비업 종사자가 4만2585명으로 44.8%를 차지했다.

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원은 이 같은 내용을 포함해 지난해 국내의 게임시장 동향과 이용자 현황, 게임 관련 법제도·정책 동향 등을 집대성한 '2013 대한민국 게임백서'를 23일 발간했다.

이 백서는 게임 제작·배급업체 479곳과 PC방 340곳, 아케이드 게임장 170곳, 게임 교육기관 56곳, 게임이용자 1000명을 대상으로 한 방문면접과 설문조사를 바탕으로 구성했다. /연합뉴스

SKT, 스마트 교육 로봇 '누리 아띠' 출시

SK텔레콤은 스마트 교육 로봇인 '누리 아띠'(이하 아띠)를 출시하고 24일부터 27일까지 일산 킨텍스에서 열리는 국내 최대 로봇 전시회인 '로보월드 2013' 현장과 온라인 장터에서 판매를 시작한다고 23일 밝혔다. 아띠는 4~7세 어린이가 로봇을 만지고 움직이는 놀이를 통해 두뇌개발과 신체발달을 할 수 있는 교육용 로봇으로 영어학습과 한자공부 같은 학습 보조기능을 갖췄다. SK텔레콤에 따르면 아띠는 세계 최대 모바일 전시회인 'MWC



2013'을 포함해 국내외 각종 전시에서의 호평을 받아왔다. SK텔레콤은 아띠 출시를 기념해 선착순 1000명에게 공식 판매가 54만9000원인 아띠를 30% 할인한 39만9000원에 판매한다고 밝혔다. /박정욱기자 jwpark@

수기동 제일OP 901호
 ▶분양 평수 53P
 ▶20층 건물중 9층 코너, 창가, 전망좋은
 ▶시세-1억 7000만원
 ▶매매가(일시불 조건)-1억 2000만원

오피스빌 매매
 주인 직매 H. 010-4667-9300

수기동 제일OP 2001호
 ▶분양 평수 77P
 ▶20층 건물중 20층 코너, 창가, 전망최고
 ▶시세-2억 5000만원
 ▶매매가(일시불 조건)-2억 2000만원

경매 투자

경매 비법 배우면서 투자 하실 분을 모십니다.

단독/공동투자 가능하고 NPL과 특수물건만 전문 취급하고 주1회 3개월 스터디 합니다.

교육비는 1,200만원이고 경매로 부자 될 수 있는 방법을 확실하게 알려 드립니다.

단, 상담 후 본사가 결정합니다.

주식회사 오천경매 최 선규 드림
 문의 : 010-3605-5000

사정상 "매매"

순천법원 정문 농협 뒷 건물

▶대지148P, 건물 480P, 신축건물
 ▶5층 건물(1층 82P, 2~5층 각 100P)
 ▶감정가/시세-23억원
 ▶임대-보증금3억원에 월1,400만원 예상(임대중)
 ▶대출-14억원(이자 월560만원)
 ▶매매가-22억원(조정가능)
 ▶수입-5억원 투자에 월840만원

주인 직매 H. 010-4667-9300