한전, 日 홋카이도서 첫 해외 태양광 발전

110만㎡ 규모 발전소 운영
다음달 5일부터 상업운전 개시
25년간 3100억원 전력 판매

한전이 15일 오후 일본 홋카이도 치토세시에서 28㎿급 태양광 발전소를 해외에서는 처음으로 시운전에 들어갔다. 〈한전 제공〉

한전이 최초로 해외에 건설한 태양광 발전소가 시운전에 들어갔다. 외화 수익에 기여하는 것은 물론, 국내 기업도 해외 에너지시장에 동반진출한 사례가 되면서 국내 신재생 에너지 기술을 세계에 알릴 수 있는 기회가 됐다.

한국전력공사(사장 조환익)는 15일 오후 3시(현지시간) 일본 홋카이도(北海道) 치토세시(千歲市)에서 28㎿급 태양광 발전소 초기 가압 및 시운전에 착수했다.

이번 사업은 한전이 최초로 해외에 건설한 ESS 융복합형 태양광 발전소로, 28㎿의 태양광 발전과 13.7㎿h의 ESS 설비가 결합된 사업이다.

사업부지는 홋카이도 신치토세 국제공항 인근으로 약 109만910㎡(33만평) 부지에 12만3480장의 태양광모듈과 13.7㎿h의 ESS 설비를 설치 완료했다.

이날 일본 홋카이도 전력의 히노데변전소에 계통연계 후 발전소 초기가압 및 시운전에 착수해 20일간 시험운전을 거쳐 7월5일부터 상업운전을 개시할 예정이다.

총 사업비는 약 113억엔(한화 1130억원)으로 한전이 80%의 지분을 보유하고 있다. 일본의 신재생전문기업 'Energy Product사'와 지난 2015년 공동사업개발 협약을 맺고 약 1년에 걸쳐 사업타당성조사와 금융협상, EPCO&M 계약협상을 마무리했다. 이후 지난해 4월20일 착공을 시작해 이날 발전소 시운전을 하게 됐다.

발전소 최종 준공은 상업운전 개시 후 3개월간 발전소시스템 종합효율 시험과 정부기관의 발전소 종합준공 승인서 취득 후 완료될 예정이다.

한전은 준공 이후 25년간 발전소를 운영하는데, 홋카이도 전력회사에 약 엔화 317억엔(한화 3174억원)의 전력 판매가 예상된다.

또 LS산전이 EPC 건설시공뿐 아니라 사업기간 25년 동안 O&M을 담당해 한전과 국내 기업이 해외 에너지시장에 동반진출한 사례가 됐다. 한국의 우수한 신재생 융복합 기술을 세계에 알리는 기회가 됐다는 것도 의미가 남다르다.

발전소 건설에 LS산전을 비롯한 총 13개 국내기업의 기자재를 활용함으로써 경제적으로도 약 505억원의 수출효과를 창출했다.

한전 조환익 사장은 지난 14일 발전소를 방문해 발전소 시운전을 위한 최종 준비상황을 현장 점검했다.

조 사장은 "치토세 사업은 한전 최초의 해외 태양광 발전사업으로 일본 등 선진시장에서 경쟁력을 확인하는 시금석이 될 프로젝트"라고 강조하면서 "한전은 본 사업에서의 노하우를 바탕으로 향후에도 국내 기업들과 함께 해외 신에너지 시장 개척에 앞장서 나가는 등 끊임없이 새로운 것을 추구하는 기업이 되어야 한다"고 말했다.

/최재호기자 lion@kwangju.co.kr

한전KDN, 영국서 최신 에너지 관리·보안 기술 공개

한전KDN은 지난 12일부터 15일까지 영국 글래스고에서 열린 '국제배전컨퍼런스&전시회 CIRED 2017'에 참가해 최신 에너지 ICT 기술 4개를 선보였다. 〈한전KDN 제공〉

한전KDN(사장 임수경)은 지난 12일부터 15일까지 영국 글래스고에서 개최되는 '국제배전컨퍼런스&전시회 CIRED 2017'에 참가해 해외시장 개척에 나섰다.

'CIRED 2017'은 유럽에서 격년제로 개최되는 행사로, 배전분야의 최신 기술과 정보교류를 위한 배전, 신재생, 보안 분야에 특화된 전문전시회다.

올해는 33개국 134개 업체가 참가하며, 전 세계 1500명의 배전 관련업계 종사자와 수 천명의 관람객이 방문했다.

한전KDN은 이번 행사에 'MG-EMS'(Micro Grid Energy Management System), 웹GIS기반 전력관리 서비스 플랫폼 'K-GIS'를 비롯해 분산형 전원 전압 감시제어시스템, SG기기 보안 인증 시스템 등 총 4개의 최신 에너지 ICT 솔루션을 선보였다.

배전, 신재생분야에 특화된 이번 전시회의 참가를 발판삼아 해외바이어 발굴과 판로 개척 등 해외사업 진출의 교두보로 삼는다는 입장이다.

또 한전KDN은 이번 전시회에서 에너지ICT 솔루션 마케팅과 별도로 전시회에 참가하는 전 세계 관련업계 종사자들과의 해외 네트워크를 구축하고, 해외 선진기업의 기술 트렌드를 함께 파악하는 등 적극적인 벤치마킹도 할 계획이다.

한전KDN 관계자는 "이번 CIRED 2017은 전 세계적인 규모의 전시회인 만큼, KDN의 기술력을 널리 알릴 수 있을 뿐만 아니라, 우리나라의 배전, 신재생 분야의 해외 시장 개척에도 기여할 것"이라고 밝혔다.

/최재호기자 lion@

랜섬웨어 암호 풀 국내 기술 만든다

인터넷진흥원, EU 경찰 프로젝트 참여도

한국인터넷진흥원(KISA·원장 백기승)은 랜섬웨어 피해 예방을 위해 랜섬웨어가 사용하는 암호 기술 연구에 착수한다고 15일 밝혔다.

랜섬웨어는 중요한 데이터를 암호화한 뒤 이를 푸는 대가로 금전을 요구하는 악성코드를 말한다.

이번 연구는 랜섬웨어가 사용하는 암호 기술의 취약성을 연구해 암호 키(key) 추출의 실현 가능성을 검증한다.

KISA는 ▲국내·외 랜섬웨어 최신 동향 ▲신규 랜섬웨어의 암호기법 적용 구조 파악 ▲암호 키 생성과 암호화 과정 정적 분석 ▲암호키 추출 및 복호화 방안 등을 연구할 예정이다.

그동안 랜섬웨어는 암호화된 데이터를 복구하기 어려워 사전 예방 중심으로 대책이 이뤄졌다. KISA는 이번 실증 연구 결과를 사후 복구 대책에 활용한다는 방침이다.

여기에 랜섬웨어 피해 복구를 지원하는 유로폴(유럽연합 경찰기구)의 '노모어랜섬 프로젝트(No More Ransom Project)'에도 참여할 계획이다. 전 세계 사법기관과 보안기업 약 90곳이 참여하는 이 프로젝트는 랜섬웨어 정보를 공유하고 피해 복구를 위한 무료 도구를 개발해 제공한다.

백기승 원장은 "랜섬웨어로 인한 국민의 불안 해소를 위해 업계와 협력해 정보 공유와 기술 연구를 추진하겠다"며 "랜섬웨어 피해를 보지 않기 위해서는 업계 보안 투자 확대와 함께 이용자의 기본적인 보안수칙 실천이 중요하다"고 말했다.

/박기웅기자 pboxer@kwangju.co.kr

빛마루방송센터, 콘텐츠 제작 협력 확대

케이블방송협회와 업무협약

한국방송통신전파진흥원(원장 서석진) 빛마루방송지원센터는 최근 한국케이블TV방송협회(회장 배석규)와 방송콘텐츠 제작 활성화를 위한 업무협력 협약을 체결했다.

이에 따라 빛마루를 통해 국내 방송콘텐츠 제작 활성화 및 경쟁력 강화를 위한 지원을 확대해 나가기로 했다.

경기도 고양시 한류월드에 위치한 빛마루는 미래창조과학부와 문화체육관광부에서 공동으로 건립하고, 기획·제작·편집·송출 등 방송사와 제작사들이 공동으로 활용할 수 있는 방송콘텐츠 종합 지원시설이다.

빛마루는 이번 협약을 바탕으로 ▲방송 콘텐츠 제작 활성화를 위한 빛마루 서비스 강화 ▲중소 방송사 및 제작사를 위한 이용혜택 확대 ▲사용자 중심의 맞춤형 서비스 제공 ▲차세대(UHD) 방송을 위한 제작 인프라 제공 등 빛마루의 공익적 역할을 확대해 나갈 방침이다.

또 중소PP의 경쟁력 강화를 위한 신규사업 발굴을 위해서도 지속적으로 협력하기로 했다. /박기웅기자 pboxer@

콘텐츠진흥원 '킹스레이드' 등 이달의 게임 선정

한국콘텐츠진흥원(원장 직무대행 강만석)은 2017년 2차 '이달의 우수게임' 수상작을 선정했다고 13일 밝혔다.

일반게임 부문에서는 베스파의 '킹스레이드', 조이시티의 '오션 앤 엠파이어', 착한게임은 겜브릿지의 '애프터 데이즈 EP1:신두팔촉', 인디게임에서는 마우스덕의 '표창 키우기' 등이 선정됐다.

일반게임 부문 수상작인 '킹스레이드'는 매력적인 3D 아트 스타일과 박진감 있는 액션이 강점인 수집형 모바일 RPG(역할수행게임)다. 구글과 애플 마켓에서 매출순위 10위권에 진입하는 성과를 거둔 바 있는 '킹스레이드'는 유저 투표에서 5000표 이상을 획득했다.

일반게임 부문 두 번째 수상작인 '오션 앤 엠파이어'는 16~18세기의 대항해 시대를 배경으로 함선을 건조하고 병사를 훈련하는 전략 시뮬레이션 게임이다. RPG 장르가 대세인 모바일 게임 시장에서 전략 장르를 활용한 해상전이라는 특별한 소재로 높은 점수를 획득했다.

착한게임 부문 수상작인 '애프터 데이즈 EP1:신두팔촉'은 2015년 네팔 지진 생존자들의 실화를 바탕으로 한 게임으로 지진 이후 마을을 지키기 위해 노력하는 캐릭터 '아샤'가 주인공으로 등장한다.

인디게임 부문에는 '표창 키우기'가 선정됐다. 표창을 날려 몬스터를 잡는 직관적인 캐주얼 게임으로 출시 2개월 만에 100만 다운로드를 기록했다.

'이달의 우수게임' 수상 기업에게는 문화체육관광부 장관상 수여와 함께 '2017년 대한민국 게임대상' 후보 자격이 부여된다.

/윤영기기자 penfoot@kwangju.co.kr