

IT성과와 향후과제

2012. 4. 23.

교육과학기술부, 행정안전부, 문화체육관광부,
지식경제부, 방송통신위원회, 국가경쟁력강화위원회

목 차

- I 이명박 정부의 IT 성과**
- II 미래 IT환경 변화와 향후과제**
- III Giga KOREA 전략**



이명박 정부의 IT 성과



1. IT융합의 성공적 정착

IT융합이 사회 전반에 본격적으로 확산되는 기반 마련

IT와 산업간 융합 촉진

- IT와 주력산업간 융합
- 융합 IT제품 경쟁력 제고



방송통신 융합 기반 확충

- 4G 인프라 구축
- 스마트 미디어 대중화



지난
4년간의
노력

- HW/SW 균형발전
- 대·중소기업 동반성장



- 취약계층의 정보격차 완화
- 스마트정부, 스마트교육 스마트워크 본격 추진



공생발전 생태계 조성

국민생활의 스마트화

1-1. IT와 산업간 융합 성과

주력산업 고부가가치화로 신시장 창출



SAN(선박통신기술)
탑재 선박 110척 수출



국산 임베디드SW 탑재
T-50 印尼 16대 수출



교통카드시스템
콜롬비아 수출

IT융합 생산(조원)



융합 IT제품의 글로벌 경쟁력 제고

스마트폰 세계 시장점유율(%)



스마트TV 최대 시장인 북미에서 57.8% 점유(%)



1-2. 방송통신 융합 기반 확충

IT 인프라 고도화



스마트 미디어의 대중화



WiBro
전국확대('11.3)와
LTE 상용서비스
개시('11.7) 등
본격적인 4G 시대로 전환



1-3. 공생발전 생태계 조성

HW대비 취약한 SW/콘텐츠의 도약



IT 중소기업 수출·고용 증대



1-4. 국민생활의 스마트화

취약계층 정보격차 완화



스마트라이프 확산

**민원24(온라인민원서비스)
이용 확대(만 건)**



**EBS · 인터넷 수능강의로
지난4년간('08~'11)
2.2조원의 사교육비 경감효과**



**스마트워크센터 운영
('11년 10개소)**



2. 국제 평가와 경제적 위상

각종 IT지수에서 세계 1위 또는 상승세

UN 전자정부 평가 2회 연속 세계 1위



각종 IT 지수에서 세계 1위 또는 상승세

	2007	2008	2009	2010	2011
정보통신발전지수(ITU)	1	-	2	1	1
네트워크준비지수(WEF)	19	9	11	15	10
ICT 국가경쟁력지수(日 총무성)	-	-	-	1	1
IT 산업경쟁력지수(EIU/BSA)	3	8	16	-	19

※ '11년 미국 특허종합평가: 전세계 237개 기관 중 한국전자통신연구원 1위

IT가 무역 1조 달러 달성의 주역

IT산업 수출 규모(억달러)

* '11년 기준 세계 5위



주력품목 시장점유율(%)

* '11년 기준 세계 1위



우리나라 무역규모(억달러)





미래 IT환경 변화와 향후과제



1. 미래 IT환경



초연결 시대 부가가치 창출의 핵심은
“인간중심(Human Centric)”의 “창의력(Creativity)”

2. 우리의 현실

미래 성장잠재력 미흡

- SW 경쟁력 취약

- * 국내 패키지SW 시장의 75%는 외산

- 장비 및 핵심부품 해외 의존

- * 반도체장비 국산화율 20%
 - * 단말기 모뎀칩 전량 수입



IT융합 국민생활 체감 부족

- 의료, 복지 등 국민생활 밀착형 융합은 초기단계

- * IT중사자 설문 결과도 IT융합 활성화가 미흡하다는 응답이 37.6%



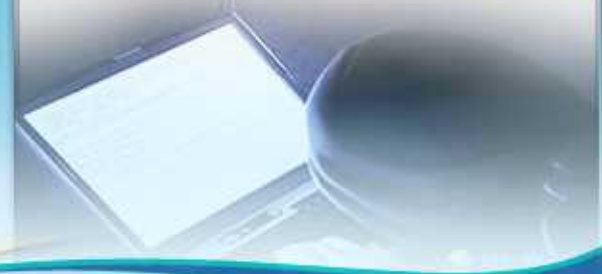
사회적 대응과제 상존

- 디지털 디바이드 문제

- * 스마트폰 이용률('11년) :
[전체국민] 39.6% [소외계층] 8.6%

- 사이버 보안 위협 대형화

- * '11년 SK컴즈 해킹 3,500만명
정보유출



“초연결”로 대표되는 미래 IT환경 변화를 차질없이 대비하고
새로운 융합의 가치를 극대화하기 위한 착실한 준비 필요

3. 2020년 IT 미래비전과 향후과제

초연결 시대를 선도하는
창의강국 대한민국

IT로 경제를 더 힘있게

- ① IT융합 2단계 확산
- ② 글로벌 SW 중견기업 50개 육성
- ③ 창의적 융합인재 확충
- ④ 청년창업 및 해외진출 지원

IT로 국민을 더 따뜻하게

- ⑤ 100세 시대 스마트복지 구현
- ⑥ 교육소외계층 격차 해소
- ⑦ 지능형 생활·재난 안전망 구축

IT로 대한민국을 더 크게

- ⑧ 전자정부 등 경험 공유
- ⑨ 글로벌 콘텐츠강국 실현
- ⑩ 세계 최고 수준의 네트워크 구축

금년중 “초연결” 사회를 대비한 범정부 중장기 R&D 프로젝트 추진



Giga KOREA 전략



1. Giga KOREA가 지향하는 미래 모습



2. Giga KOREA 핵심 추진과제

네트워크

- 현재보다 40배 이상 빠른 유무선 통신 환경
- 네트워크 보안기술



단말기

- 초고속/초저전력 정보처리 프로세서 및 CPU
- 오감 인지가 가능한 디스플레이



플랫폼 / SW

- 고성능 컴퓨팅 기술
- 초고속 실감미디어 처리 플랫폼



콘텐츠/서비스

- 홀로그램 입체영상 처리 기술
- 실제처럼 체험하는 가상현실 구현



산 · 학 · 연 + 범부처 협의체를 구성, 금년 하반기부터 본격 추진

3. Giga KOREA 단계별 추진계획

	현재(~ '12년)	1,2단계('13년~ '17년)	3단계('18년~ '20년)
네트워크	<ul style="list-style-type: none"> 개인별 수십Mbps급 모바일 정보 서비스 * 아바타(3D) 다운로드 : 약 3시간 	<ul style="list-style-type: none"> ~500Mbps급 * 약 7분 소요 	<ul style="list-style-type: none"> ~1Gbps급 * 약 3분 소요
단말/기기	<ul style="list-style-type: none"> 스마트 모바일 단말 	<ul style="list-style-type: none"> 무안경식 3D 단말 	<ul style="list-style-type: none"> 홀로그래픽 단말
플랫폼/SW	<ul style="list-style-type: none"> PC 1천대 성능의 컴퓨팅 파워 단일 클라우드 	<ul style="list-style-type: none"> PC 10만대 성능 동종 클라우드간 연동 	<ul style="list-style-type: none"> PC기준 1천만대 성능 이종 클라우드 융합
콘텐츠/서비스	<ul style="list-style-type: none"> 3D 콘텐츠 처리 (시제품) 	<ul style="list-style-type: none"> 오감 체험 콘텐츠 처리 	<ul style="list-style-type: none"> 홀로그램 콘텐츠 처리

2018 평창동계올림픽

- 기술상용화와 글로벌 시장선점 기회로 활용
 - * 실시간 3D 경기 중계
 - * 오감기반 경기체험
 - * 증강현실 기반 관광, 쇼핑

Giga KOREA 기대효과

- 융합신시장 창출과 IT생태계 동반성장
 - * 향후 14년간('13~'26) 105.5조원 생산유발
 - 69.4만명 고용창출 전망

**우리 IT는
그간의 성과와 경험을 바탕으로
또 다른 「기적의 시간」을 창조하는
'창의강국 대한민국'의
영원한 힘이 되겠습니다.**

