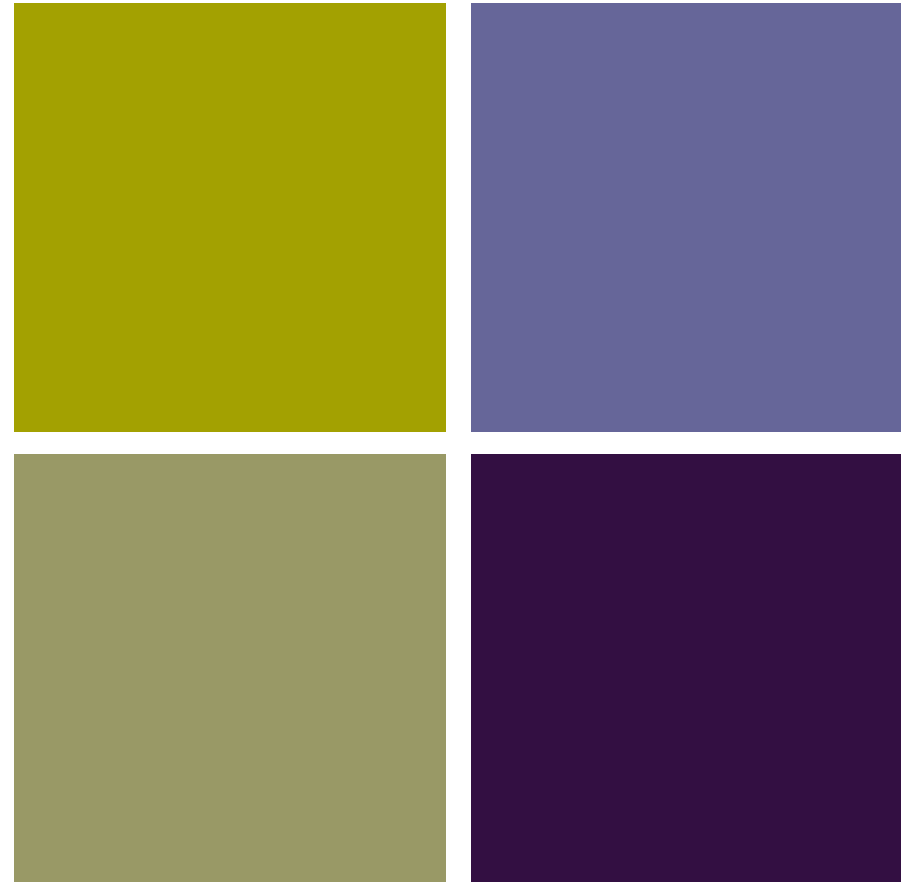




스마트 미디어가 보여주는 IT 서비스의 미래



2011년 5월 3일(화)

스마트 미디어 국가표준 코디네이터
조 용 상, Ph.D

zzosang@gmail.com

FB: /zzosang Twitter: @zzosang



국가표준 코디네이터 제도 소개

+ 국가표준 코디네이터 제도 소개

- “국가표준 코디네이터”란?

대형 국책과제의 표준화 연계, 국가 및 국제 표준화를 총괄 조정,
관리하는 정부가 선정한 국내 최고의 민간 전문가

* 국책과제 : 국가 R&D사업, 시범사업, 실증사업 등 정부 재원의 지원
으로 추진되는 사업

- 2011년 현재 국가표준 코디네이터 지정 분야(6개):

스마트그리드, 원자력, 전기자동차, 3D, 클라우드컴퓨팅, 스마트미디어

+ 국가표준 코디네이터 제도 소개

- 2011년도 국가표준 코디네이터 업무계획 및 목표

- 1) 관련 분야 표준 프레임워크 및 중장기 표준화 로드맵 개발
- 2) 우리 원천기술의 국제 표준화 추진 및 새로운 시장 발굴을 위한 「국제 표준화 전략」을 수립
- 3) 대형 국가 R&D에 융복합되어 있는 다양한 기술 분야를 시스템적으로 표준과 연계하기 위한 R&D 관련 참여자들과 협조
- 4) 국제 표준을 선점하기 위한 우수한 우리 기술 발굴 및 이의 국제 표준화 추진

+ 국가표준 코디네이터 제도 소개

▪ 6개 분야 국가표준 코디네이터 소개



분야 : 스마트 그리드
성명 : 김대경
소속 : 한국전기연구원
전력설비지능화연구센터장



분야 : 3D
성명 : 윤대원
소속 : 법무법인 다래
기술이사



분야 : 원자력
성명 : 안호현
소속 : 대한전기협회
KEPIC처장



분야 : 클라우드 컴퓨팅
성명 : 이영로
소속 : 한국정보화진흥원
전문위원(1급)



분야 : 전기자동차
성명 : 허훈
소속 : KAIST(교수)
기계항공시스템공학부장



분야 : 스마트 미디어
성명 : 조용상
소속 : 한국교육학술정보원
표준품질개발부장



스마트 미디어가 보여주는 IT 서비스의 미래

+ 스마트 미디어 이해하기



“첨단 미디어에 단순히 의존하거나 어느 한쪽의 얘기만 전달하는
일방통행은 십중팔구 실패한다. 감성을 바탕으로 서로를 이해하고
배려하는 양방향 소통이야말로 우리가 추구해야 할 가치”

<2011년 4월 1일 문화체육관광부 초청 강연 중에서...>

+ 스마트 미디어 이해하기

- “스마트 미디어”에 대한 생각들...

(’11년 3월, 페이스북 ‘Smart Media’ 그룹에서 나눈 생각들...)

- * 양방향성이 보장된 진정한 소통의 도구

- * 매체 보다는 이용하는 사람을 위한, 사람이 중심이 된 IT 서비스

(정보기술의 발달이 정보격차를 더 심화시키지는 않았는지... 소외계층)

- * 스마트 기기에서 표현되는 융복합 콘텐츠

(이러닝과 게임, 3D, AR 기술의 융합, 이러닝과 전자출판의 융합 등...)

- * 다양한 디바이스에서 표현이 가능한 N-스크린 서비스

(스마트 미디어는 단순 전달 이상의 무엇이 전달 되는지 알아야...)

- * 킬러 콘텐츠? 교육-출판-문화(엔터테인먼트) 콘텐츠

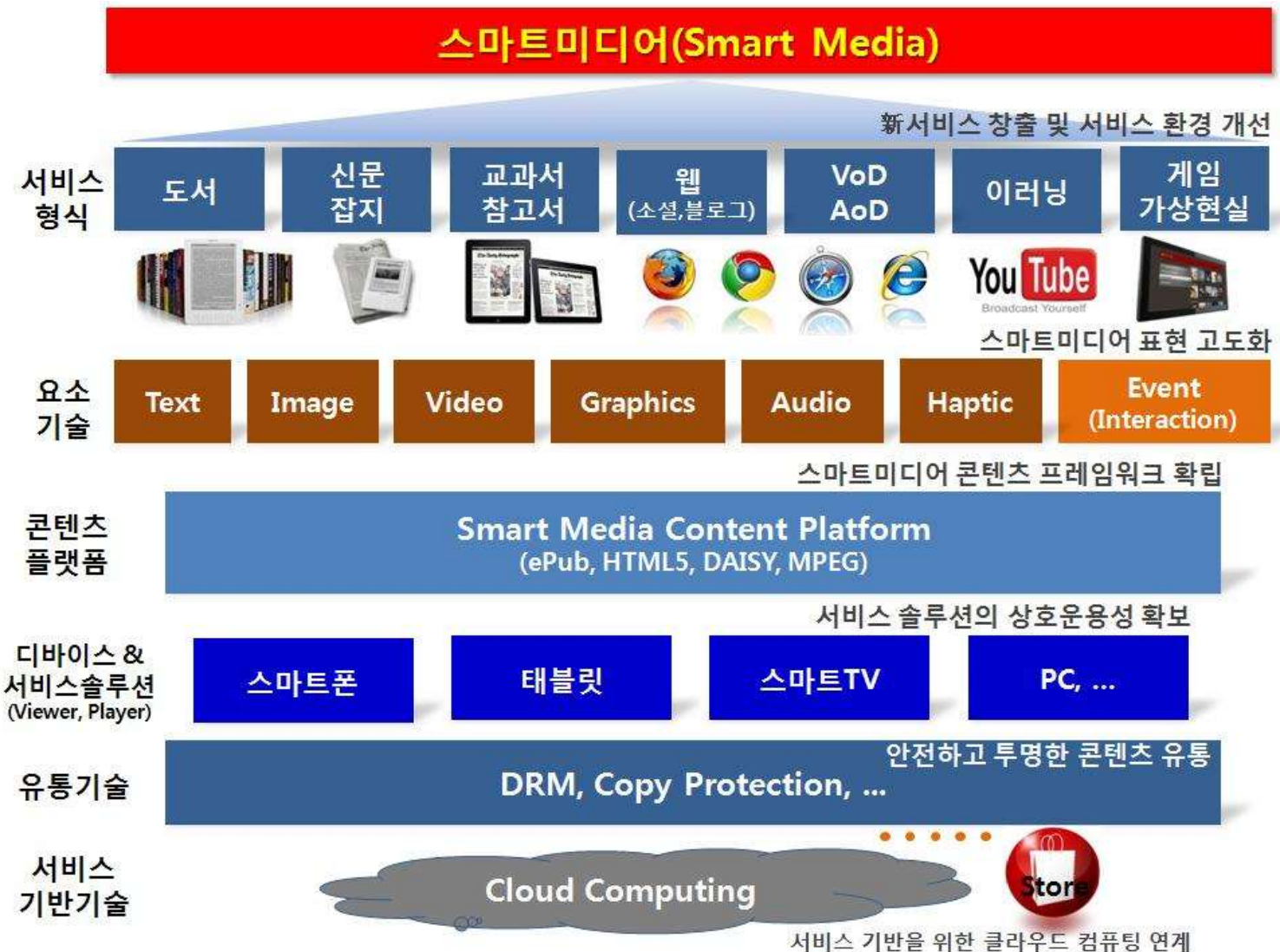
+ 스마트 미디어 이해하기

- “스마트 미디어”는...

“스마트 기기를 통해 표현되고 사용자와 상호작용이 가능하며,
시공간적 제약이 없는 융복합 콘텐츠 서비스”



+ 스마트 미디어 이해하기



+ 스마트 미디어 표준화 추진 배경

▶ 전통 미디어의 위기, 콘텐츠의 융합, 서비스 패러다임의 변화

- 책, 영화, 신문, 방송 등 정보전달 매체는 IT 기술의 발전으로 유·무선 인터넷 망으로 통합되며 전통 미디어 산업의 위기 도래
 - 비디오 대여점인 블록버스터(미국 1위), 서점 보더스(미국 2위)는 인터넷 서비스 업체인 넷플릭스와 아마존과의 경쟁에 밀려 파산위기
 - 국내 신문 구독률은 51%('01년)에서 20%('10년)대로 감소('10년, 미디어 리서치) 했으며 독자층의 상당수가 인터넷 등 디지털 미디어 매체로 이동

+ 스마트 미디어 표준화 추진 배경

▶ 전통 미디어의 위기, 콘텐츠의 융합, 서비스 패러다임의 변화

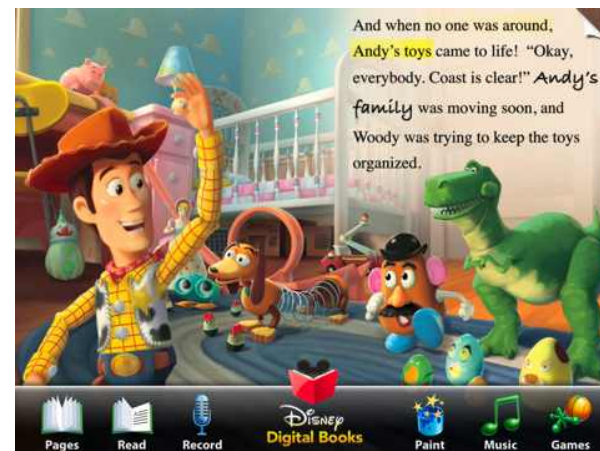
□ 성공적으로 시장에 진입한 태블릿 PC는 스마트폰과 함께 모바일 미디어 플랫폼으로 부상하며 융복합 콘텐츠의 출현을 가속화

○ 디즈니는 텍스트, 음성, 그림, 동영상이 어우러진, 신 개념의 모션북, 토이스토리(아이패드용) 출시('10년)

○ 뉴스코프는 기사읽기, HD 동영상, 소셜네트워크 연동 등의 복합적 기능의 e신문, 더데일리 출시('11년, 3천만달러 투자)



<미국, 뉴스코프 사례>



<미국, 디즈니 토이스토리>

+ 스마트 미디어 표준화 추진 배경

▶ 전통 미디어의 위기, 콘텐츠의 융합, 서비스 패러다임의 변화

- 교육시장도 다양한 IT 기술을 접목하여, 일방적 지식 전달에서 맞춤형, 자기 주도적 학습으로 패러다임의 전환 진행중
- 클라우드 컴퓨팅, 소셜네트워크 등의 기술을 활용하여 언제, 어디서든 학습 참여자 간 상호작용을 통한 창의적 교육환경 구현 가능
- 3D, 증강현실, 게임 등을 적용한 실감형·체험형 융복합 교육 콘텐츠 부각



<대교, 온라인 유아 영어 콘텐츠 사례(스마티 앤츠) >

+ 스마트 미디어 표준화 추진 배경

▶ 미디어 전환 지연, 생태계 기반 및 글로벌 경쟁력 취약

□ 융복합 콘텐츠의 자유로운 생산, 유통, 소비가 가능한 개방형 생태계 기반 취약

○ 영상, 음악, 그래픽 등이 융·복합된 복잡한 레이아웃의 교과서, 신문, 잡지에 대한 표현 기술 등 콘텐츠 생산 기반 취약

* 도서, 신문, 잡지(광고), 교과서, 영상 등 디지털 미디어 분야별로 독자적인 서비스 및 기술 구조로 운영되고 있어 소비자 불편 초래

○ 증강현실(AR), 소셜네트워크(SNS), 차세대웹(HTML5) 등 신기술이 적용된 콘텐츠 서비스를 위한 표준 및 전문 인력 부족

* 스마트러닝, 광고 등에 AR, SNS, HTML5이 활발히 적용될 것으로 예상되나, 콘텐츠 상호연동을 위한 표준과 이를 구현할 전문 인력이 부족

+ 스마트 미디어 표준화 추진 배경

▶ 미디어 전환 지연, 생태계 기반 및 글로벌 경쟁력 취약

□ 글로벌 기업의 국내 진입 대응 및 우리 기업의 세계시장 진출 전략 미흡

○ 트위터, 페이스북 등 외산 소셜 서비스의 성공적인 국내 시장 진입 및 성장에 비해 우리 기업의 대응은 부족

* 전세계 회원수 6억명을 돌파한 페이스북의 국내 회원수는 400만명('11년 3월)으로 3개월만에 약 2배 증가했으며, 최근에 영화, 소셜커머스 서비스 진출 등 사업 영역 확대중

○ 이러닝 서비스는 대부분 영세한 사업자 중심의 내수 시장 위주로 제공되고 있어 글로벌 대응은 취약

* 이러닝 사업자의 56%가 1억원 미만의 영세업체로 글로벌 기술표준 동향 정보 및 대응 전략 부족

* 3D, AR 등 신기술을 적용한 게임·학습 융합 콘텐츠 등 新 개념 서비스 발굴을 통한 글로벌 진출 필요

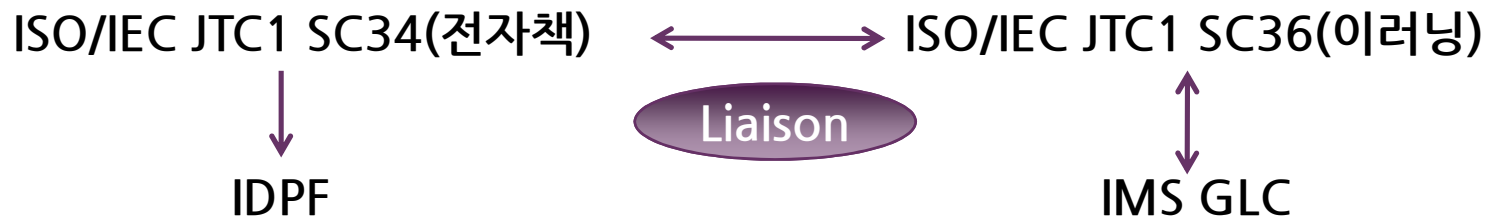
+ 스마트 미디어 표준화 추진 현황

(전자출판/이러닝) 도서, 신문, 잡지 등 멀티미디어 기반의 융·복합 출판 콘텐츠는 교육분야와 연계되어 실감, 체험형 서비스로 발전중

- 국제 표준화 기구(ISO)의 문서형식(SC34) 및 교육정보(SC36) 기술위원회는 전자출판과 이러닝의 융합 서비스 표준화를 위해 협력 방안을 논의중

*(민간 단체표준화)

국제디지털출판포럼(IDPF, International Digital Publishing Forum), 국제이러닝컨소시엄(IMS Global Learning Consortium) 등에서 표준화 논의중



+ 스마트 미디어 표준화 추진 현황

(콘텐츠 표현/전송) 3D 그래픽, 동영상 등 멀티미디어를 기반으로 사용자와 상호작용이 가능한 스마트 콘텐츠의 수요 증가중

- ISO의 컴퓨터그래픽스(SC24) 및 국제웹컨소시엄(W3C, World Wide Web Consortium)에서 증강현실 및 3D 그래픽스, HTML5 표준화 추진중
- ISO의 멀티미디어(SC29)는 초고해상도 멀티미디어 콘텐츠의 효율적 전송을 위한 표준화 추진중

(클라우드 컴퓨팅) 다양한 기기 환경에서 끊임없는 서비스 제공을 위한, 클라우드 컴퓨팅 기반의 N-스크린 서비스 시장 확대중

- ISO의 분산응용플랫폼(SC38) 및 국제전기통신연합(ITU)의 연구그룹(FG Cloud)에서 클라우드 서비스 프레임워크 및 상호연동 표준화 논의중

+ 스마트 미디어 표준화 추진 필요성

▶ 국내외 산업 및 표준화 현황 분석 결과, 시사점

□ 스마트 미디어 활용 촉진을 위한 표준화 기반 구축 시급

- 다양한 新 개념의 미디어 서비스가 미국 등 선진시장을 중심으로 출현, 성장하고 있으나, 국내 산업의 대응은 부족
- 우리나라는 종합적 표준화 추진체계가 마련되지 못했으며 부처별 사업추진 및 민간의 투자 미흡 등 국제 경쟁 기반 취약

□ 융·복합형 콘텐츠를 기반으로 한 스마트 미디어 산업화 필요

- 클라우드 기반의 인프라 및 차세대 웹 및 멀티미디어 기술로 표현되는 개방형 스마트 미디어 표준 체계 구축 필요
- 교육, 게임, 영상 등 융복합 킬러 콘텐츠 서비스의 활성화를 통하여 스마트 미디어 산업화 촉진 및 글로벌 시장 진출

+ 스마트 미디어 표준화 추진 필요성

▶ 국내외 산업 및 표준화 현황 분석 결과, 시사점

□ 스마트 미디어 활용 촉진을 위한 표준화 기반 구축 시급

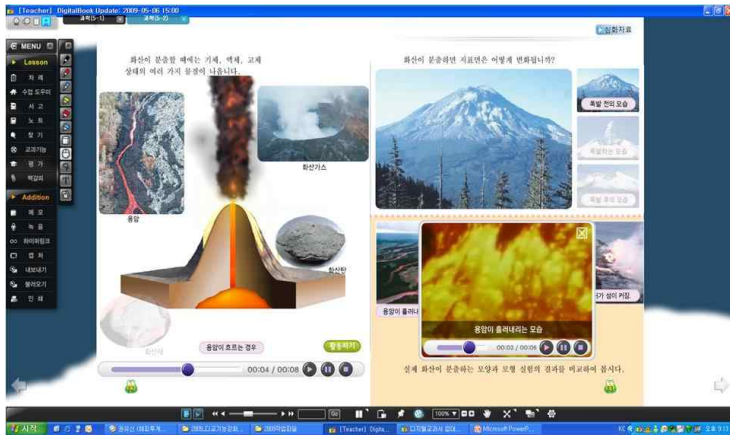
- 다양한 新 개념의 미디어 서비스가 미국 등 선진시장을 중심으로 출현, 성장하고 있으나, 국내 산업의 대응은 부족
- 우리나라는 종합적 표준화 추진체계가 마련되지 못했으며 부처별 사업추진 및 민간의 투자 미흡 등 국제 경쟁 기반 취약

□ 융·복합형 콘텐츠를 기반으로 한 스마트 미디어 산업화 필요

- 클라우드 기반의 인프라 및 차세대 웹 및 멀티미디어 기술로 표현되는 개방형 스마트 미디어 표준 체계 구축 필요
- 교육, 게임, 영상 등 융복합 킬러 콘텐츠 서비스의 활성화를 통하여 스마트 미디어 산업화 촉진 및 글로벌 시장 진출

+ 스마트 미디어 킬러 애플리케이션: - 스마트 러닝

▶ 교육 클라우드, 스마트 교재, 스마트 플랫폼 서비스...



+ 스마트 미디어 킬러 애플리케이션: -스마트 콘텐츠

▶ 상호작용형 스마트 콘텐츠, 소셜 커머스...

- * 스마트 콘텐츠: 증강현실, 소셜 웹 등과 융합하여 사용자와 상호작용이 가능하며, 개인화 광고, 소셜 커머스 등 파생 서비스와 연계되는 콘텐츠

(사례) 국내 의류회사는 인기 연예인이 등장하는 광고를 증강현실 콘텐츠로 개발하여 소비자들에게 제공하면서 차별화된 마케팅 전략을 소개

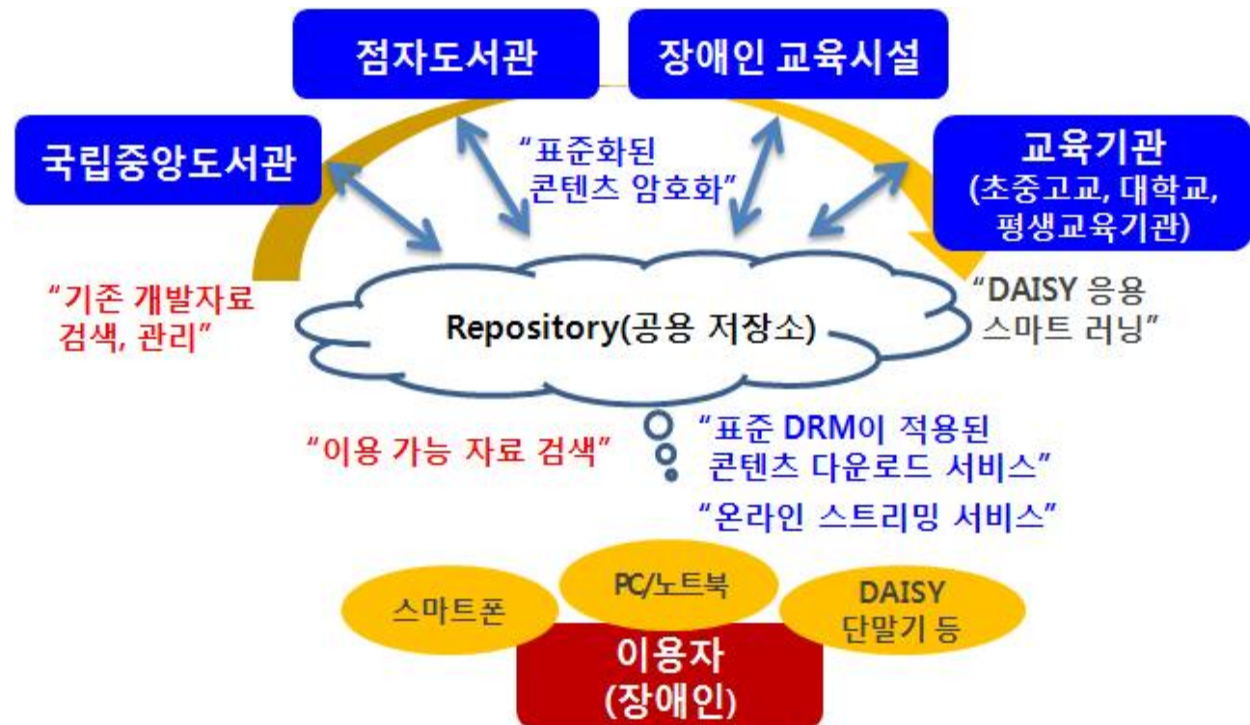


+ 스마트 미디어 킬러 애플리케이션: -스마트 퍼블리싱

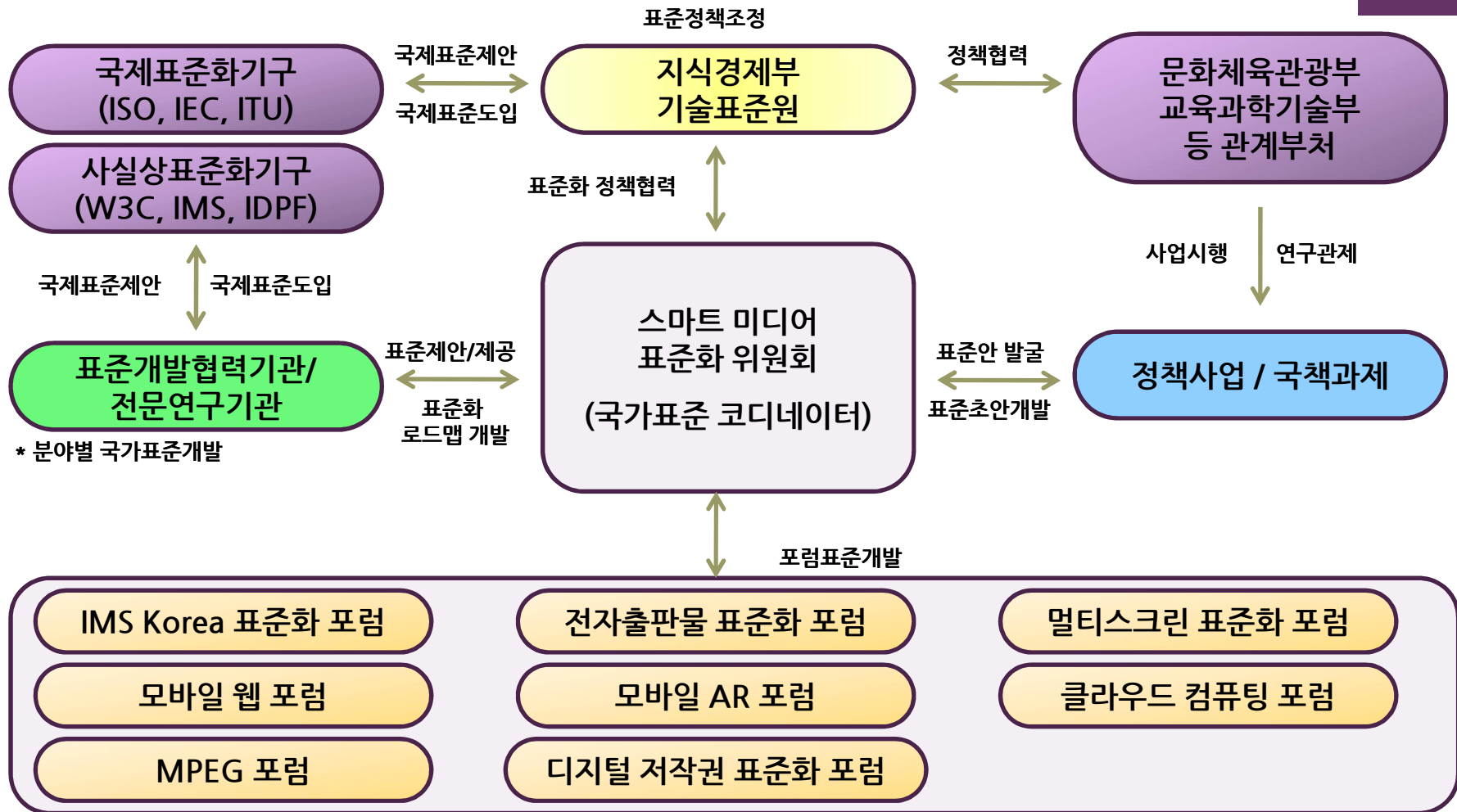
▶ 장애인 지원을 위한 지식정보 서비스

* 장애인 전용 단말기에서만 사용 가능한 서비스를 PC, 모바일 기기 등 다양한 범용단말기로 확대 추진 (기술적 보호조치, 모바일 스트리밍 서비스 등)

* 국립중앙도서관, LG상남도서관, 점자도서관 등 주요 서비스 기관 간 연계를 위해 공용 저장소 (Repository) 개발 등 총괄 활용·관리 체계 구축 지원



+ 스마트 미디어 표준화 추진 체계



감사합니다 !!!

+

Contacts:

zzosang@gmail.com

FB: /zzosang Twitter: @zzosang