

IT강국에서 SW강국으로 SW산업 발전전략

정보통신부



I SW산업의 중요성

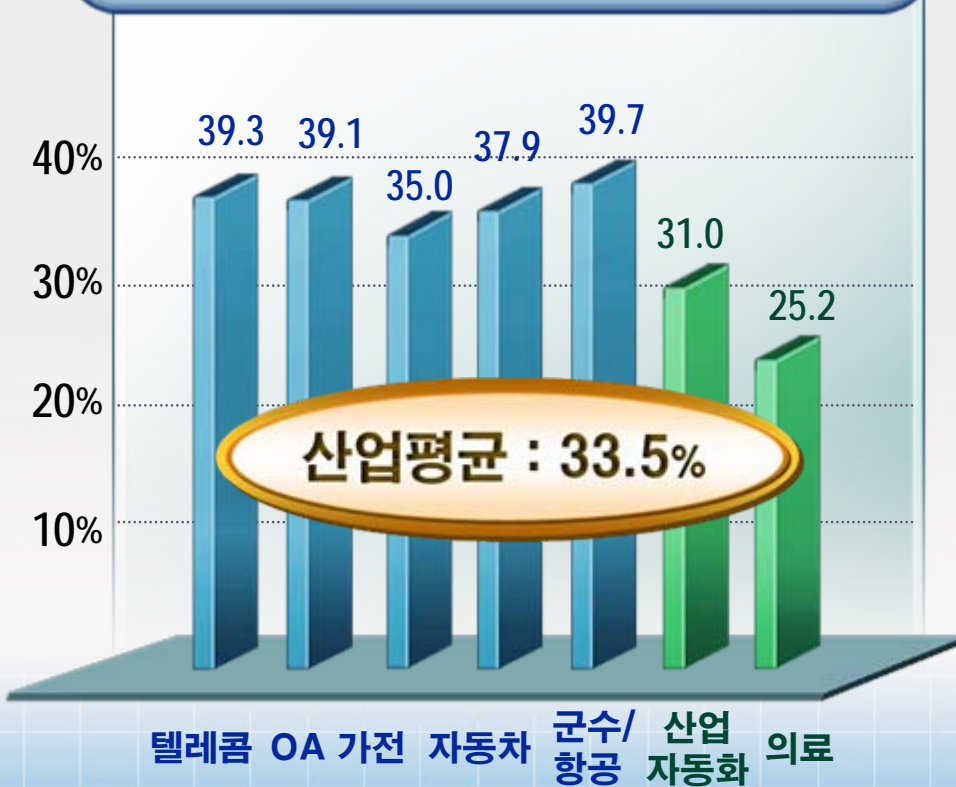
II 국내 SW산업 현황

III 핵심 정책방향

I. SW산업의 중요성

SW는 디지털 컨버전스 시대의 산업 핵심 인프라

산업별 SW개발원가 비중

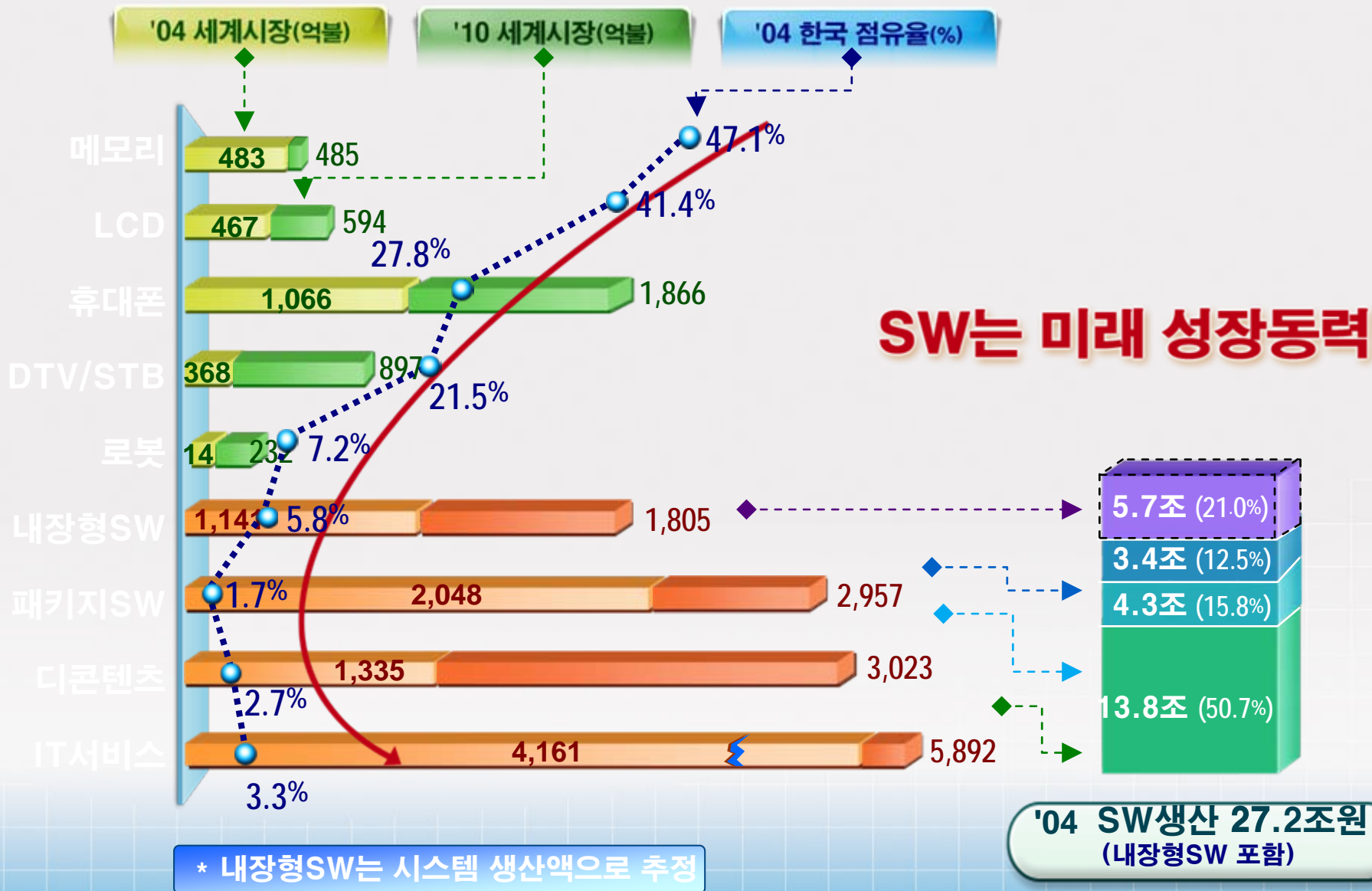


※자료 : VDC('02)

SW에 의한 융복합화 가속



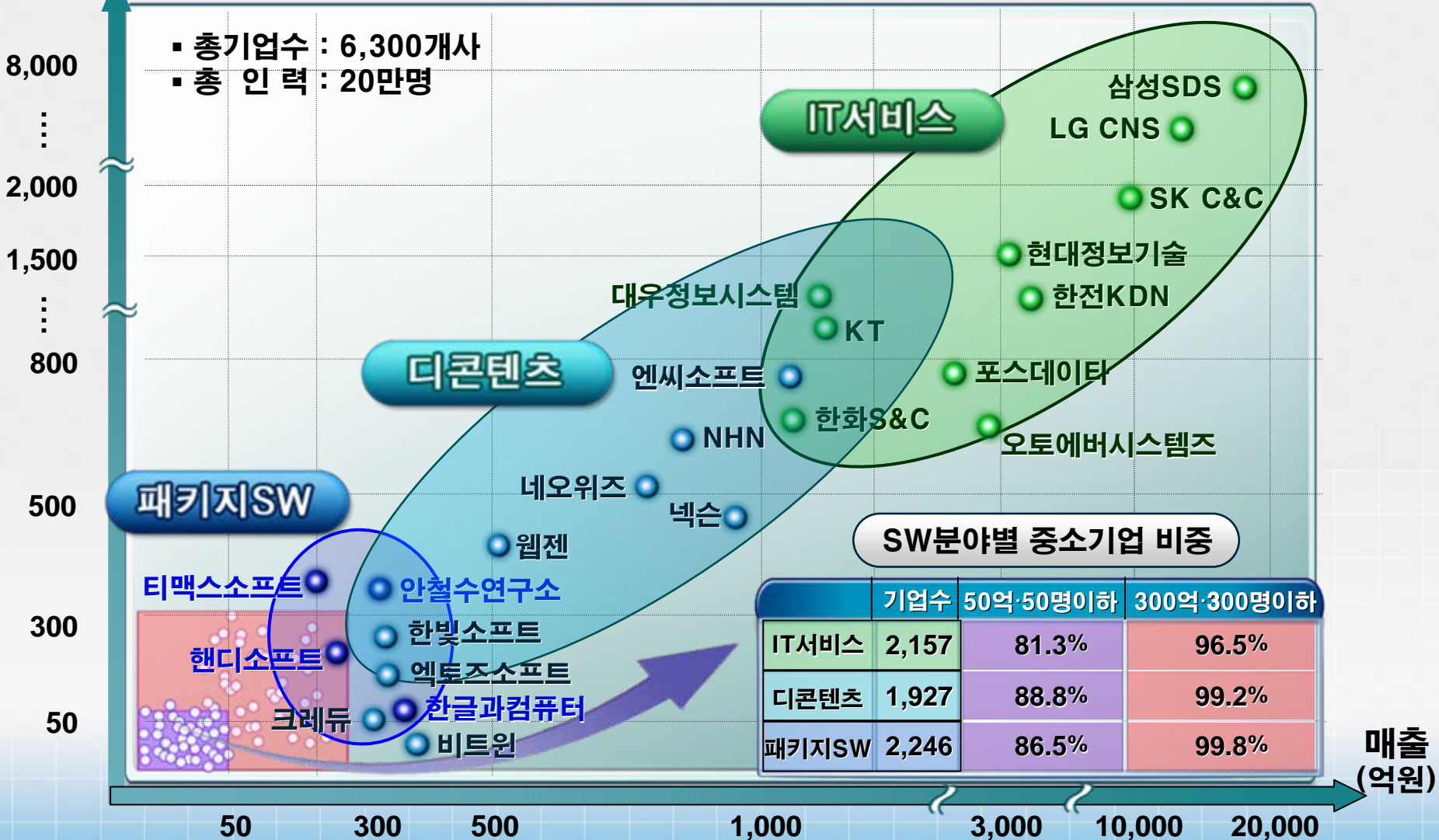
세계시장 규모 및 한국 시장 점유율



II. 국내 SW기업 현황

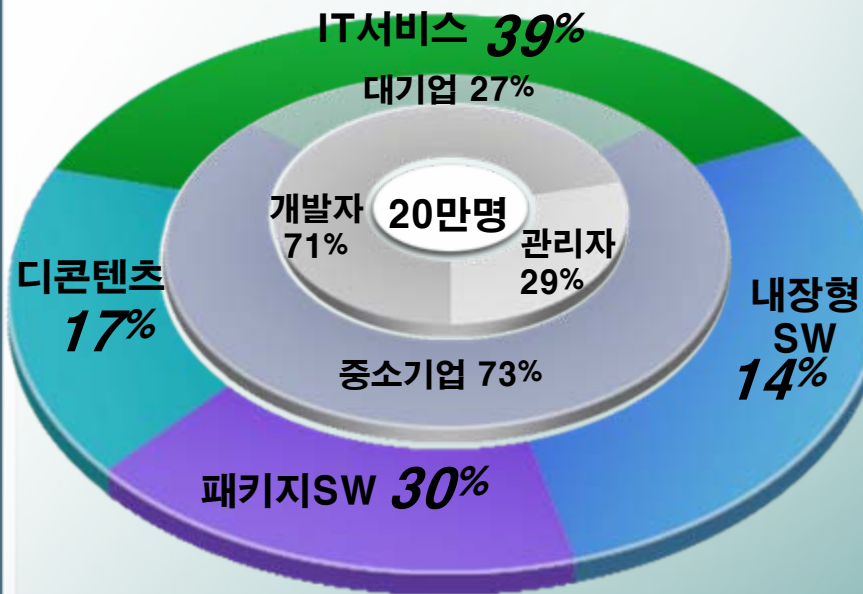
종사자(명)

- 총기업수 : 6,300개사
- 총 인력 : 20만명



매출
(억원)

고용 분포('04)



※ 1인당 생산액
 내장형SW(1.9억원), IT서비스(1.8억원),
 디콘텐츠(1.3억원), 패키지SW(0.6억원)

향후 수급 전망('05~'10)

(단위: 명)

| | 초급 | 중급 | 고급 |
|--------|--------|--------|--------|
| IT 서비스 | 1,800 | -800 | -200 |
| 내장형SW | -5,200 | -4,300 | -2,500 |
| 패키지 SW | 300 | 5,400 | -1,800 |
| 디콘텐츠 | 4,300 | -2,300 | -1,000 |

※ 자료 : 직업능력개발원('05)

- 분야별 기술인력의 수급 불일치
- 내장형SW 고급인력 등이 상당히 부족

III. 핵심 정책방향



- IT서비스** → 전문기업으로 대형화
- 내장형SW** → 고급인력 양성 및 수급 불일치 해소
- 패키지SW** → 선도 및 중견기업 육성
- 디지털콘텐츠** → 글로벌 일류기업 육성
- SW 환경조성** → SW 클러스터 구축

공공부문 지식서비스 시장 확충

- 대형 정보화 프로젝트 발굴
 - 국방, 물류, 지능형 교통, 지리정보 등 국가 인프라 분야
 - 의료복지, 교육, 전자정부 등 공공 인프라 분야
- IT기술 활용에 걸림돌이 되는 법제도 정비
 - 원격진료 가능토록 의료법 개정

전문 IT서비스 기업 육성

- 전문 IT서비스 기업 육성을 위한 우대 방안 강구
 - 정보통신, 금융, 산업자동화 등의 분야별 대형화 유도
- SW "제값주기" 환경 조성
 - 대·중소기업간 상생협력 강화

세계 100대
IT서비스 기업

'04: 1개 → '10: 4개

내장형SW : 고급인력 양성 및 수급 불일치 해소

고급인력 양성

- 산·학·연 합동의 대형과제 추진
 - IT839전략의 내장형SW 공통 플랫폼 개발
- 글로벌 기업과 국내 대학·연구소간 공동 연구
- 공동 기술지원센터에 첨단기기 보강

인력수급 불일치 해소

- 석·박사급 인력양성 확대
 - 대학SW연구소 '05 11개→'10 20개
- SW인력의 재교육 강화
- 북한 및 해외 SW인력 활용

내장형SW
인력양성

고급 1,300명 (~'10)
중급 2,200명 (~'10)

규모의 경제 확보를 위한 생태계 재조성

- 업종별 전문협의회를 통한 정보교류 및 협업 유도
- R&D 및 M&A 투자자금 조달 지원('06~'10)
 - KIF SW특화 펀드 450억원, IT전문투자조합 750억원
- GS인증제품에 대한 공공기관 우선구매제 확대

공개SW 보급 확산

- 리눅스 서버 : 2단계 정부통합전산센터 등 대규모 선례 지속 확보
- 리눅스 PC : 공공부문 보급 확대
 - 우체국, 학교, 병영 등 단순 사무용부터 단계적 추진

매출
1,000억원대
선도기업 육성

| | '04 | '10 |
|----|-----|-------|
| 선도 | 0 | → 5개 |
| 중견 | 4 | → 20개 |

리눅스 보급률 향상

| | '04 | '10 |
|----|------|-------|
| 서버 | 18.5 | → 30% |
| PC | 0.7 | → 10% |

해외진출 적극 지원

- 세계 최고의 온라인 게임 기술과 글로벌 자본 연계
→ 중국시장 진출 및 나스닥 상장 추진
- 디콘텐츠 현지화 지원강화
- 예: 플랫폼 변환 등



나스닥
상장기업

'04: 1개 → '10: 5개

디콘텐츠 개발 기술 확보

- 첨단기술 개발 지원(2,000억원, '06 ~ '10)
- 컴퓨터 그래픽, 가상현실, 시뮬레이션 등을 활용한
초대형 블록버스터 제작 지원
- WiBro, DMB 등 신매체용 제작기술과 콘텐츠 선도개발



SW 환경조성 : SW 클러스터 구축

누리꿈 스퀘어 성공적 구축

- 사업기간 : '04.9~'07.11(준공 예정)
- 예산규모 : 4,306억원(정부 1,500억원)

IT R&D 센터



IT비즈니스 센터



디지털파빌리온



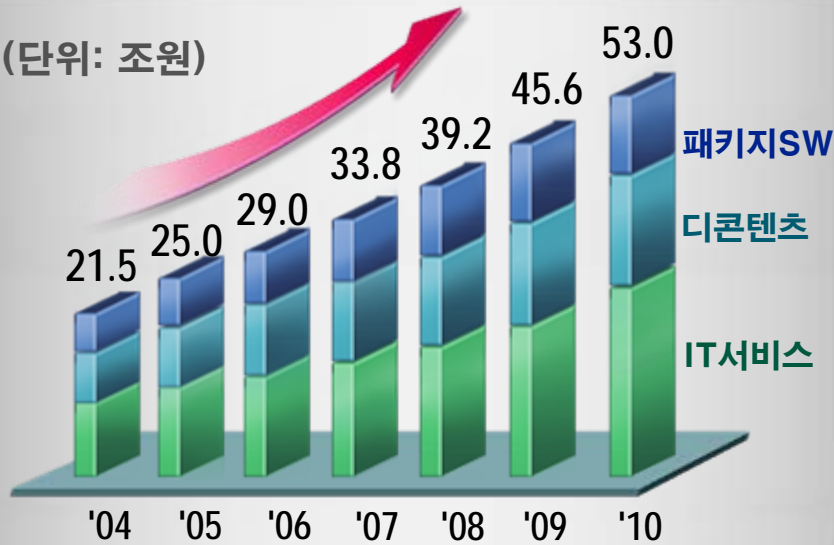
공동제작센터



미래 SW산업의 모습

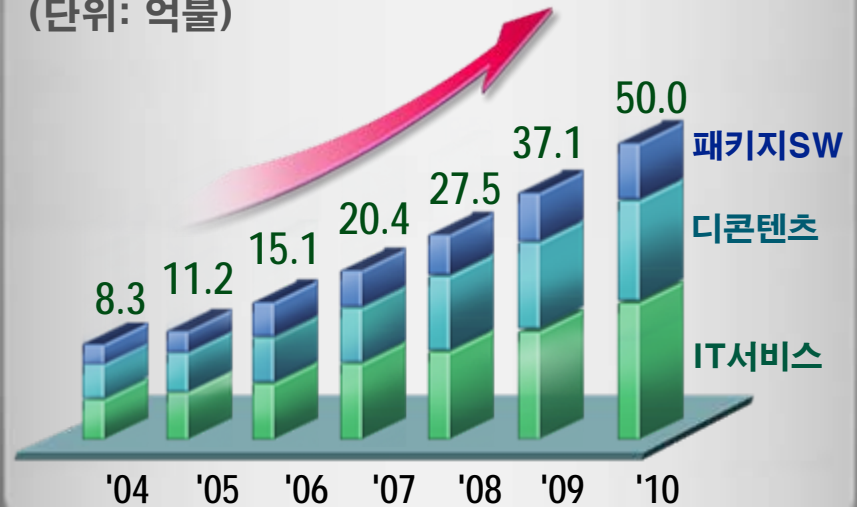
SW 생산

(단위: 조원)



SW 수출

(단위: 억불)



IT강국에서 SW강국으로



2010 소프트웨어 강국 도약

