

# NEWS LETTER

Jeonju Creative Industry Town

뉴스레터 파랑새 365+  
Off-Line News

2010.09 Vol. 003



전주정보영상진흥원  
Jeonju Creative Industry Town



# 이젠 온라인에서 쉽고 빠르게

전주정보영상진흥원에서 제공하는 기분 좋은 소식지

## 파랑새 365+

매월 2회 발송하는 파랑새 365+는  
전라북도 IT·CT 관련기업 등 실속있는 정보를 빠르게  
온라인에서 받아 보실 수 있습니다.



# Contents

Jeonju Creative Industry Town  
News Letter

2010.09 Vol. 003

뉴스레터 파랑새 365+ Off-Line NEWS

발행처 전주정보영상진흥원

전주시 완산구 중노송동 470-4

Tel. 063-286-1400 / Fax 063-281-2822

제 작 대흥정판사 063.254. 0056

## [Column]

04 스마트 파워가 춤을 춘다 \_ 이흥재원장 전주정보영상진흥원

05 지역기관 연계를 통해 기업의 시너지 효과 창출하자! \_  
이철동센터장 전북임베디드시스템연구센터

## 전북 IT New-Start 프로젝트 “전북관광, IT로 말하다”

06 스마트폰이 지배하는 세계 \_ 와이파이한 세상, 스마트하게 변화다

09 스마트폰으로 전주를 관광하다 \_  
손안에 여행정보가 가득 “가이드가 따로 없네”

12 IT로 무장한 선진관광 \_ 똑똑한 여행가이드 “손안에 쏘옥~”

15 IT관광 서둘러야 한다 \_ 전북경제 GOGO! 스마트폰 들고 관광객이 온다

17 관광 애플 개발 이렇게 해야 한다 \_  
지자체 관심이 개발 첫 단계 여기에 재미 더해야

19 관광 애플 지자체가 나서야 \_  
전북관광 살리는 스마트폰 애플... 시장 있어야 팔지

## [Important news]

22 전주한옥마을 스마트폰 속에 쏘옥~

(주)제이엠애니메이션 ‘주로링 동물탐정 캐릭터 사업화

23 (주)CH게임즈 ‘시드2’ 앱스토어에서 판매 수익 1위

24 (주)모아지오 ‘금색의 갯슈벨’ 모바일 게임으로

전주시 CIT 분야 강화 일자리 창출 힘 실어

25 전주정보영상진흥원 사업설명회 개최

지능형 인명구조 차량시스템 독일 자동차 시장 진출

## [IT 벤처센터 개관]

## [음향마스터링센터 개관]

## [기업소개]

## [Focus]

43 창조산업 조인트 포럼 개최 \_ “IT기술의 상생적 미래 및 3D산업방향”

44 전주문화영재 캠프 문 열다

45 제 3회 영화검정시험 실시

## [화제의 책]

46 영화검정시험 공식문제집 출간

47 디지털 색보정 매뉴얼북 출간

## 스마트 파워가 춤을 춘다



이흥재 원장  
전주정보영상진흥원

우리는 정보와 생활이 융합된 '정보기반의 문화혁명'을 겪고 있다. 전에 없던 소용돌이 환경변화이다.

이 쓰나미를 한마디로 '세상이 춤을 춘다'고 표현하고 싶다. 점잖게 표현하면 '지식정보 2.0 시대'라고 바꿔 말해도 좋다. 웹 2.0시대의 포괄적인 표현인 셈이다.

각 시대마다 한 시대를 이끌어 가는 혁신 주도력이 있다. 지난 시대에는 무엇이었고 미래는 어떤 성장동력이 이끌어갈 것인가?

농업이나 산업사회에서는 노동, 자본, 기술 (1.0단계)이 성장동력이었다. 다수의 저임금 노동자, 낮은 이자율의 자본, 앞서가는 기술이 중요한 경쟁력이었다. 정보화단계에서는 문화예술과 지식정보 (2.0단계)가 새롭게 대두됐다. 21세기 초반을 이끌어 갈 뿐만 아니라 아직도 변화의 고삐를 놓지 않는다.



그렇다면 고도정보화 이후의 미래혁신 주도력은 과연 무엇일까? 아직은 확실히 알 수 없지만 '미지의 smart power' (3.0 단계)라고 포괄적으로 말할 수 있지 않을까. 스마트 파워. 원래 오바마 대통령이 쓴 말이다. 하드 파워와 소프트 파워에 대비되는 개념이다. 이 두 가지를 적절히 결합해 미국이 보유하고 있는 힘을 효과적으로 사용하겠다는 구상이다. '완력'만이 아닌 '실력'과 '매력'을 겸비한 '똑똑한 힘'을 구사하는 전략이다.

이제 우리는 이 말을 확대해서 바꿔 쓸 필요가 있다. 이 개념을 제대로 적용하기 위해서는 각 단위 활동에서 변화를 바로 보고, 부가 가치를 덧붙여야 할 것이다.

결론적으로 말하면, 세상변화와 어떻게 연결고리를 갖고 세상에 어떤 부가 가치를 창출하는가 하는 점이다. 변화를 수용하고 새 변화를 이끌어내야 한다면, 과연 어떤 변화에 주목해야 하는가. 우선, 새로운 변화를 이끌어갈 흐름으로 소프트파워에 주목해야 한다고 말할 수 있다. 단지 주목이 아니라 이를 강화 해야 한다. 당분간 이러한 흐름이 지속될 것이기 때문이다. 그 조짐의 하나가 미디어컨버전스 현상이다. 신문, 라디오, TV에 이어 등장한 인터넷 주요 사이트가 실질적으로 중요매체로 간주된 것은 오랜 이야기이다. 또한 미디어소비가 이제는 단선적·개발적보다는 융복합적으로 이뤄지고 있다. 인터넷사용도 초기에는 단지 콘텐츠를 확보하는 수단에 그쳤으나 이제는 네트워크 구축과 디바이스 (장치)로 까지 나아간다.

예를 들어 이달 초에 발표된 아이패드에는 벌써부터 게임 디바이스로도 주목을 받는다. 아이패드에서는 아이폰보다 4 배 이상 큰 화면으로 모바일게임을 즐길 수 있기 때문이다. 운전대 잡듯 아이패드를 잡고 자동차경주를 즐기는 레이싱 게임 등이 특정 앱 스토어에서 눈길을 끌고 있다. 이른바 '컨버전스의 컨버전스' 현상을 가까이에서 실천하고 있어서 소비자들이 도저히 다른 데로 눈을 돌릴 수가 없다. 어디 그뿐인가. 실시간 소비, 양방향성 추구가 가능한 현실에서 소프트파워가 다양하게 발전하지 않을 수 있겠는가.

예를 들면 드라마 '아이리스' 첫회 시청자의 1/3은 자상파 아닌 다른 채널을 통해 즐겼다는 점에서 잘 나타나고 있다. 트위터 등의 SNS (Social Network Service)도 날로 발전되면서 네트워크 효과를 거두고 있다. 이러한 변화에 덧붙여 우리는 엔터테인먼트에 대해서도 주목·활용 해야 한다. 특히 엔터테인먼트요소가 다른 여러 분야에 적용 확산되기도 오래됐다.

예를 들면 교육에 접목된 에듀테인먼트-노동에 접목된 레이버테인먼트-여가에 적용된 워저 등의 용어가 이를 잘 나타낸다. 대표적으로 지난 10여 년 동안 인기를 끌고 있는 리얼리티프로그램들이 이를 부채질한다. '1박2일', '체험 삶의 현장' 같은 것들이다. 이 프로그램은 앞으로 당분간 계속 인기를 끌고 갈 것으로 평가받는다. 주인공과 나를 동일시해 참여시키며, 판타지를 주고, 훗쳐보고 궁금증을 채워주는 매력 때문에 젊은이들이 빨려들고 있다.

남들 산 넘을 때 함께 넘고, 물 건널 때 함께 건너야 쉽다. 혼자서 터덕거리며 헤매지 말아야 한다. 특히 이런 일들이 예전과는 달리 분명히 차별화되어 나타난다는데에 긴장하면서 접근해야 할 것이다.

춤추는 스마트 파워를 남의 일처럼 눈뜨 채 보고만 있을 순 없지 않은가. 개인이나 조직이 실력과 매력을 함께 갖춰 세상의 네트워크에서 홀로 떨어지지는 말아야겠다. 이러한 컨버전스에 친화적인 입장을 가진 트랜스휴머니즘적 입장, 그리고 반컨버전스 성향이랄 수 있는 네오헤머니즘이 역설적으로 공존하며 춤을 추고 있다.

이에 3.0세대를 미리 준비해 더불어 가되 한쪽으로 휩쓸려 떠내려가지 않는 화이불류 (和而不流)를 즐길 수 있어야 하지 않겠는가.



## 지역기관 연계를 통해 기업지원의 시너지 효과 창출하자!



이철동 센터장  
전북임베디드시스템연구센터



시너지 (Synergy)는 본래 Synergon (Syn +Ergon)에서 유래하였다. Syn은 'Synergia'라는 그리스어로서 '협력' 또는 '공동작업'을 의미하고, Ergon은 Energy를 가리키며 '힘'을 뜻한다. 결국 시너지라는 말은 전체적인 효과에 기여하는 각 개별 기능의 협동 또는 공동작용에 기인하는 종합 상승 효과를 말한다.

오케스트라는 다양한 종류의 악기로 구성되어 있다. 현악기, 관악기, 타악기가 저마다의 아름다운 선율을 자랑하지만, 한데 어우러져 멋진 화음을 이루어 시너지 효과를 만들어 낼 때, 한 편의 교향곡으로 연주되고 사람들의 심금을 울리게 만든다. 시너지 효과의 좋은 예이다.

민선 5기를 맞아 전라북도는 더 많고 더 좋은 일자리 창출을 핵심 과제로 내걸고 지역경제 살리기에 매진하고 있다. 일자리 창출과 지역경제를 살리기 위해서는 무엇보다 기업에 살아나야 하고, 특히 지역산업의 뿌리가 되는 중소기업이 살아나야 한다. 전라북도에 다양한 특성을 가진

연구기관과 진흥기관이 중소기업을 지원하고 있다.

각 기관들은 고유의 영역속에서 활발하게 지역기업을 위해 활동하고 있으며 아름다운 선율과도 같은 괄목할만한 성과들도 만들어 내고 있다. 그러나, 이제는 기관간의 힘을 합쳐서 만들어내는 시너지효과를 고민해 봐야 할 때이다. 지역기관들이 유기적으로 연계가 되는 시너지를 통해 멋진 교향곡과 같은 중소기업 비즈니스 모델이 정립되어야 한다.

전북임베디드시스템연구센터와 전주정보영상진흥원은 가치사슬 기반의 선순환체계를 구축하고 있다.

전북임베디드시스템연구센터는 임베디드 시스템 하드웨어와 소프트웨어 기반 기술과 우수 인력을 바탕으로 IT 융·복합 기술개발을 통해 전북특화 산업 육성의 견인차 역할을 수행하고 있다.

전주정보영상진흥원은 다양한 기업지원 프로그램과 노하우를 가지고 IT와 CT 기업 역량을 키워 지역경제 발전을 이끌고



있다. 양 기관은 가치사슬 선순환체계에서 R&D를 기반으로 제품화를 위한 기술개발을 지원 (전북임베디드시스템연구센터) 하고, 판매와 서비스를 위한 마케팅 및 기업성장을 지원 (전주정보영상진흥원) 하고 있다. 금년에는 (주)휴먼드림 외 4개 기업과 가치사슬 기반 선순환체계 시스템을 적용한 자원사업을 벌이고 있고, 좋은 결실이 맺어질 것으로 기대하고 있다.

전북임베디드시스템연구센터와 전주정보영상진흥원은 기업지원의 시너지효과를 창출하기 위해 유기적인 협력체계를 구축하여 도내 중소기업에게 한 발 더 다가가고 있다.

나아가 더 많은 지역내 다양한 기관들과 연계를 통한 한층 안정적이며 가치사슬 기반의 선순환체계가 필요할 것이다.

지역기관 연계를 통해 기업지원의 시너지 효과를 창출함으로 지역내의 많은 기업들이 대한민국을 대표하는 스타기업으로 성장하길 희망한다. 지역기관 연계를 통해 기업지원의 시너지 효과 창출하자!

전북IT New-Start 프로젝트

## 전북 관광, IT로 말하다

스마트폰, 단순히 '손안의 PC' 개념이 아니다. 이 작은 기기는 우리 사회의 문화, 경제, 정치에 변화의 바람을 몰고 왔다. 각 분야에 'IT'를 접목함으로써 상상속의 세계가 눈앞에 펼쳐지고 있다. 스마트폰은 이제 우리 생활의 일부로 자리 잡으며 새로운 시대를 이끌어 가고 있다. 특히, 스마트폰을 '스마트'라 불리게 한 '애플리케이션(응용프로그램)'은 새로운 수익모델로 급성장함으로써 거대한 시장을 구축해 가고 있다. 이에 기업뿐 아니라 각 자치단체에서는 지역을 홍보하고 수익을 창출하고자, 관광 애플리케이션 개발을 서두르고 있다.

"따라서 전주정보영상진흥원과 새전북신문 공동으로 '전북 관광, IT로 말하다' 주제로 캠페인을 벌이고, 지자체의 역할 및 애플리케이션 개발 방향에 대해 총 6회에 걸쳐 짚어본다."



## 와이파이한 세상, 스마트하게 변하다



스마트폰이  
지배하는 세계



인터넷 서비스를 통해 '웹 2.0 혁명'을 이끌었다면 스마트폰은 웹 2.0에 시간을 얹어 '모바일 웹 2.0 혁명'을 이끌었다. 이를 통해 인터넷 공간은 현실공간과 동시에 흘러가는 시간을 가지게 된 것이다.

공간이나 시간의 제약 없이 손에 들고 있는 스마트폰으로 실시간 인터넷에 접속해 필요한 정보를 얻고, 타인과 소통하며 그 안에 또 다른 세계를 만들어 나가고 있다. 덕분에 '소셜미디어', '소셜네트워크'가 등장, 사회 곳곳의 연결망을 구축하면서 온라인과 오프라인의 경계를 허물어 가고 있다. 이는 온라인에 참여했던 대중들이 그대로 현실에서 소통하고 참여할 수 있는 기회를 가졌다는 의미이기도 하다.

이제 손 안의 PC를 통해 공간에 제약 없이 실시간으로 토론하고 반응하며, 현실 세계를 바꿔나갈 수 있게 된 것이다.

### 스마트폰 이제는 생활이다.

스마트폰 열풍은 우리 생활에 빠르게 확산되면서 새로운 청사진을 제시하고 있다. 특히, 정보·통신, 문화·금융권 등에서 발 빠르게 애플리케이션을 개발, '생활지도'를 바꾸고 있다.

스마트폰이 전화기 진화의 결정판이라면 애플리케이션은 그 결정판마저 업그레이드 시키는 핵심이 되고 있다. 즉, 애플리케이션은 편리성과 정보통합능력을 발휘해 전 사회를 '스마트'하게 만들고 있는 셈이다.

은행을 가지 않고 금융 결제를 하고, 주식 거래를 하고, 각종 공연 티켓을 예매를 하는 등 그동안 컴퓨터만 있으면 가능했던 일들이, 이제는 손안에서도 가능하게 됨으로써 생활의 패턴이 점점 바뀌고 있다.

애플리케이션이 개발될수록 스마트폰은 생활, 그 자체가 되고 있다. 스마트폰의 확산 속도와 영향력이 그 어느 기기보다 빠르고 또 광범위한 만큼, 컴퓨터보다 더 많이, 자주 접하게 될 가능성도 높다. ➡

## 스마트폰 혁명이 만들어낸 새로운 수익구조

우리가 스마트폰 열풍에 더 주목해야 하는 이유는 '모바일족'이 급증하고 있을 뿐 아니라 새로운 시장과 비즈니스모델이 창출되고 있다는 데 있다.

특히, 애플리케이션 시장은 가히 폭발적인 성장세를 보여준다. 애플리케이션 하나면 스마트폰은 게임기도 되고, TV도 되고, 장남감도 되고, 동화책도 되고, 메모장도 되고, 내비게이션도 되고, 피아노도 되고, 메신저도 되기 때문에, 애플리케이션 개발 분야 및 시장 규모는 무한대라고 할 수 있다.

이 때문에 애플리케이션 상점인 '앱스토어'의 규모도 빠르게 성장하고 있다. 무료 프로그램도 있지만 개발자들은 프로그램 판매를 통해 벼락 부자가 되고 있으며, '1인 기업화'를 창조, 확산시키고 있다. 특히 F.A.S.T.라는 3D게임 애플리케이션은 무려 200만 달러에 가까운 수익을 올렸으며, 스마트폰을 악기처럼 활용, 연주가 가능하게 만든 애플리케이션도 대박 아이템이 됐다.

## 소프트 산업이 하드웨어 산업을 앞서 간다

세계 IT 산업은 하드웨어 산업이 아닌 소프트웨어 산업을 중심으로 발전하고 있다. 현재 세계 IT 시장에서 정보통신 서비스가 차지하는 비중은 46.6%로 가장 많으며, 그 뒤를 이어 소프트웨어 산업이 30.7%를 차지하고 있다. 하드웨어 산업은 22.7%에 불과한 상황이다. 하지만 우리나라는 세계시장과는 반대로 전체 IT 산업 생산액 중 하드웨어 산업이 73%를 차지하고 있으며, 소프트웨어 산업은 8%에 불과하다.

결국 세계 IT 산업은 소프트웨어 산업을 중심으로 주된 주가가치를 만들어 내고 있는 동안 우리나라는 하드웨어 산업의 성과에 취해 '갈라파고스 신드롬'에 갇혀 있었던 것이다.

하드웨어 산업만 앞서서는 세계 경쟁에서 이길 수 없는 만큼 우리나라 역시 소프트웨어 산업 중심으로 구조를 전환, 애플리케이션을 활용한 콘텐츠를 개발해야 한다.

이에 기업에서는 애플의 아이폰에 대항하기 위해 스마트폰을 쏟아내며, 소프트웨어 산업의 비중을 늘려가고 있다. 소프트웨어가 하드웨어 제품의 경쟁력까지 좌우하며 산업 구조의 틀을 바꿔 놓고 있는 만큼, 지자체들 역시 각 분야에 IT를 접목한 애플리케이션 개발에 서둘러야 한다.

스마트폰이 '스마트'한 미래를 보장해 줄 수 있을지 여부는 그 안에 담긴 소프트웨어가 얼마나 준비되었느냐에 달려 있는 셈이다. ➡



## 스마트폰, 세상을 흔들다



이흥재 원장  
전주정보영상진흥원

스마트폰이 널리 퍼지면서 우리 삶의 구석구석을 흔들어대고 있다. 컴퓨터가 책상위에 하나씩 놓이던 때, 휴대폰이 각자 손안에 들어왔을 때처럼 큰 변화는 아무래도 IT산업의 중심에서 일고 있다. IT산업이 재편되고 재도약의 발판이 될 것으로 기대하고 있다.

과거 IMF관리시절에 경제성장 돌파구를 IT가 열었는데, 최근 침체된 경제를 활기치게 하는데 스마트폰이 어느 정도 기여할 것으로 생각한다. 무엇보다 확실한 것은 이 기회에 우선 IT산업 자체가 재도약할 것이라는 설레임이다.

연관효과는 먼저 경제적 측면에서 두드러진다. 관련산업 시장이 새로 생겨 나거나 커지고 있다. 관련 산업에 미치는 영향은 우선 모바일 기반 광고 시장을 키우거나, 전통적 산업과 융복합으로 새로운 방식의 서비스를 펼칠 것이다. 무엇보다 글로벌화된 통신시장에 뛰어들게 됨에 따라 통신시장의 파이를 키우고, 주요 콘텐츠들이 세계시장도 자연스럽게 소개할 것이므로 글로벌 시장을 넓히게 될 것이다.

노동시장에도 영향이 있을 것으로 본다. 애플리케이션과 콘텐츠 개발이라는 새로운 영역이 활성화된데 따라 벤처 붐이 재현된 것 같다. 애플리케이션을 개발하는 인력, 관련 1인기업 등 SW콘텐츠의 고용이 증대되고 있다. KT경제경영연구소에 따르면 앱스토어 투자, 스마트폰 증가, 1인창업 고용, SW콘텐츠산업 고용등의 분야에서 고용증대 효과가 나타날 것으로 분석하고 있다.

스마트폰은 소유자들의 삶에도 적지않게 영향을 미친다. 스마트 사회를 표방하면서 공공분야에서 이미 다양한 애플리케이션을 만들어 서비스하기 시작했다. 스마트 캠퍼스, 스마트 오피스, 스마트 라이프, 스마트 비즈니스 등 관련 개념이 등장하더니 구체적인 프로그램 개발로 속속 이어지고 있다.

이처럼 스마트폰은 경제는 물론 사회문화면에서 기존의 삶의 틀을 '뒹구는' 중이다. 스마트폰의 꽃은 역시 알록달록한 앱이라고 말할 수 있다. 꿈의 기계 스마트 폰, 꿈의 자택인 애플리케이션을 개발하고 거래하는 이른바 '앱스토어 골드러시'에 들고 있다.

예를 들어 관광분야에 애플리케이션을 어떻게 개발할지 생각해 보자. 다양한 서비스가 가능하다. 주변소식, 공익광고, 이벤트광고들을 쉽고 빠르게 알린다. 증강현실 기술을 써서 현재 위치에서 비취봉으로서 쉽게 접근 할 수 있게 한다. 다양한 외국어로 동시 서비스함은 물론이고 방문 흔적으로 남기거나 가까운 곳에 있는 이들과 서로 정보를 교환할 수도 있다.

이미 서울시, 경기도 등 주요 도시에서는 이런 방식으로 공공 애플리케이션을 개발하여 올려놓고 있다. 다른 자치단체들도 앞 다투어 개발에 나서고 있다. 전주도 한옥마을을 중심으로 우선 개발하고 있어 곧 선보일 수 있을 것이다.

그런데 앱스토어 비즈니스가 과연 한국에서도 성공할 수 있을까도 함께 검토해야 한다. 개발자는 기술적인 측면에서 새로운 프로그램 언어나 기술을 배우고 기술향상을 위한 더 많은 시간이 필요하다는 지적들이 나오고 있다. 개발자의 기술 외에도 엔터테인먼트, 광고, SNS 분야에서 더 보완해야 할 점도 지적되고 있다. 무엇보다 창의성이 중요한데, 고독한 천재보다 이제는 협동적 창의력 소유자가 필요하다는 것이다.





## 손안에 여행정보가 가득 “가이드가 따로 없네”

### + 스마트폰으로 전주를 관광하다

여행 가이드 없이 스마트폰 하나로 여행의 재미를 100% 즐길 수 있다. 숙박, 음식 등 여행지의 모든 정보도 한눈에 살펴볼 수 있으며, 실시간으로 여행의 즐거움을 주변 사람들과 공유할 수도 있다. 생활의 일부로 자리 잡아가는 스마트폰은 이제 여행습관·문화까지 바꿔 놓고 있다. 그야말로 스마트폰을 활용한 ‘손안의 관광시대’가 개막한 셈이다.

이에 경기도에서 자체 제작한 ‘경기투어’를 필두로 제주도, 전라남도 등 각 지자체에서 앞다퉈 관광 애플리케이션 및 모바일용 웹 페이지를 제작하고 있다. 특히 올해 한국 관광의 해를 맞아 한국관광공사에서도 ‘스마트 투어’ 서비스를 실시한다.

따라서 대학생, 직장인, 관광객 등에게 ‘전북, 이런 관광 애플리케이션이 있었으면 좋겠다’라는 의견을 듣고, ‘전북 관광 애플리케이션구축’이 됐을 때의 상황을 가상으로 꾸며봤다.



### 전북투어로 편리하게 전주한옥마을 여행하기

평소 여행을 좋아하는 직장인 김여행(가상인물·서울시)씨. 이번 휴가기간 동안 전라북도 대표 관광지인 전주한옥마을을 가기 위해 애플리케이션(응용프로그램) 상점인 ‘앱스토어’에서 전라북도 관광지를 안내한 ‘전북투어(가칭 전라북도 관광 애플리케이션)’를 검색했다. 전북투어를 스마트폰에 내려받은 김씨는 그 즉시 전주한옥마을로 여행을 떠났다.

전주를 처음 방문한 김씨는 고속버스에서 내리자마자 전북투어의 ‘전주시 교통편’을 통해 근처 정류장을 찾았다. 정류장을 비추니 전주시내 버스 정보가 실시간으로 스마트폰 화면에 나타났다. 목적지까지의 노선이 입체적으로 나타난다. 거쳐야 할 정류장과, 소요되는 시간, 버스요금까지. 버스에서 내려 가장 먼저 눈에 들어온 성당 하나를 스마트폰으로 비춘다. ‘전동성당’이다.

김씨는 성당의 역사, 이곳에서 촬영된 영화, 뿐만 아니라 전동성당의 옛 모습까지 살펴본다. ➔

성당의 모습을 스마트폰으로 찍어, 바로 자신의 트위터에 '혼자 전통성당에 왔다'라는 짧은 글과 함께 올리자, 자동으로 전북투어 트위터와 페이스북에도 업로드가 된다. 그 순간 '나도 전통성당 방문 지났는데', '여행 잘하세요' 등등의 댓글이 달린다. 다음 목적지로 가기 위해 가려고 하자, '여기도 들리세요'라는 음성 안내멘트가 나온다. 김씨는 '문화 해설사 프로그램'을 클릭한 뒤 '경기전' 안으로 들어간다.

'이 곳은 태조 이성계의 어진을~'

설명을 들으면서 경기전을 시작으로 한옥마을 구석구석을 둘러본 김씨. 이번엔 한옥마을 내의 음식점을 찾는다. 한정식부터 칼국수, 콩나물국밥 등 각 식당의 대표 메뉴가 압채적으로 보인다. 가장 가까운 한정식 집을 비추자, 맛, 서비스, 가격뿐 아니라 진여좌석까지 실시간으로 보인다.

모든 정보를 한눈에 살펴본 뒤 관광객들이 가장 많이 추천한 집에 들어가, 전주의 맛을 음미하고, '한옥쿠폰바코드(가칭)'를 발급받는다. 이 쿠폰은 한옥마을 내의 식당, 커피숍, 기념품 가게 등을 이용하면 주는 것으로, 쿠폰을 이용해 한지공예품 만들기나 국악공연을 볼 수 있다.

혼자라서 외롭거나 심심하지 않다. 자신과 같이 전주한옥마을을 여행하는 관광객과 트위터를 통해 이야기도 하고, 알려지지 않은 한옥마을의 구석구석을 둘러봤기 때문이다. 그는 한옥에서 하룻밤을 보내기 위해 숙소를 검색한다.

가격도 적당하고 마음에 드는 숙소를 순식간에 찾은 김씨는 내일 또 전북의 숨겨진 아름다운 관광지를 가기 위해 전북투어에 나온 정보를 훑어보며 한옥마을 여행을 마친다.

### 손안의 관광시대, 차별화된 관광 애플리케이션 개발

김여행씨처럼 전주한옥마을에 대한 기본적인 정보 하나 없어도 스마트폰과 전라북도의 관광정보를 담은 애플리케이션만 있다면, 편안하고 알찬 관광을 즐길 수 있다.

넓디넓은 전라북도의 관광정보를 얻기 위해 인터넷 바다를 헤매지 않아도 되고, 각종 여행 사이트 등을 찾는 번거로움에서 벗어날 수 있다. 애플리케이션 하나로 총망라된 전북의 알짜배기 관광정보를 제공받는 것이다.

하지만 일방적인 정보전달이 아닌 관광객들의 입장에서 필요한 정보를 담은 프로그램을 마련해야 한다. 또, 쌍방향 소통의 프로그램을 만들어 다양한 의견을 청취하고 지속적으로 프로그램을 업그레이드 시켜야 한다.

특히, 어느 한 지역에 국한된 정보가 아닌, 이들 지역을 연계할 수 있는 프로그램을 마련해, 단순 관광지로서의 소개가 아닌 전북의 문화까지도 전달할 수 있어야 한다.

예를 들어, 전주를 찾은 관광객들은 전주한옥마을만 보고 돌아가는 경우가 대부분이다. 이를 전주 소리문화의전당과 연계하거나, 전주 영화의 거리, 덕진공원 등의 각종 행사와 연결한다면 좀 더 알찬 내용의 관광 정보를 제공할 수 있다.

관광객 입장에서 한옥마을만 보고 가는 게 아닌 다양한 공연까지 즐기며, 전주의 문화를 익히는 셈이다.

다른 지역의 관광 애플리케이션을 모방하는 수준에 그칠 게 아니라, 차별화된 애플리케이션으로 전북을 알려야 한다. 그것이 손안의 관광시대에 걸맞은 관광정보이자 관광객들이 원하는 것이다. ➔







## 전주시 버스안내 애플 개발한 김마루 학생



김마루 (웹 창작터 1기생)  
전북대 컴퓨터공학부 2학년



“제대로 안내되지 않는 버스시간 때문에 고생하는 여자 친구를 위해서 ‘전주시 버스안내’ 프로그램을 만들게 됐습니다. 만들다 보니, 여자 친구뿐 아니라 많은 시민들이 편리하게 이용했으면 하는 마음에 밤을 새우면서 만들었죠. 많은 사람이 제가 만든 프로그램을 편리하게 사용했으면 좋겠습니다.”

중소기업청이 1인창조기업 육성을 목표로 실시한 ‘웹 창작터’에서 지난 6월 21일부터 7월 16일까지 아이폰 플랫폼 교육을 받은 1기생 김마루 (23 · 전북대 컴퓨터공학부 2학년)씨. 그는 교육 과정 중 제작한 ‘전주시 버스도착 안내’ 프로그램으로 앱 창작터 공모대회에서 대상을 수상, 1기생 중 최고의 실력을 인정받았다.

여자친구를 위해 프로그램을 만들기 시작했지만 시민들의 편의를 위해 밤낮을 가리지 않고 매달린 김씨는 “현재 트위터를 통해 시범 운영중이다. ‘고맙다’, ‘편리하게 잘 이용하고 있다’라고 남긴 글을 보면 고생한 보람이 있구나 하고 느낀다”며 “정말 뿌듯하다. 내가 잘할 수 있는 일로 남에게 도움을 주고 있다니 이보다 더 기쁜 일이 없다”고 말했다.

하지만 김씨가 만든 프로그램은 현재 아이폰 앱 스토어에 정식으로 등록된 상태는 아니다. 전주시에서 버스 시간안내를 보완하고 있기 때문이다. 이에 김씨도 시민들의 의견을 반영해 프로그램을 계속 보완하고 있다. 현재는 모바일 웹 (cmaru.net)으로만 프로그램을 이용할 수 있다.

김씨는 지금도 시간이 나면 무작정 전주시내 버스를 타고, 버스 안내 시간이 정확한지 일일이 확인하며 테스트를 거치고 있다. 정확한 데이터를 제공해야 시민들이 더욱 편리하게 이용할 수 있다며 말이다.

김씨가 만든 프로그램의 평가가 좋은 건, 단순히 버스 시간이나 노선을 알려주기 때문만은 아니다. 김씨는 버스시간 안내 프로그램을 트위터와 연계, 쌍방향 소통을 가능케 했다. 버스를 기다리는 동안 무료함을 달래라는 뜻에서다.

또 이 프로그램은 아이폰뿐만 아니라 일반 스마트폰, 일반 휴대전화에서도 모두 활용할 수 있다.

스마트폰을 사용하지 않는 시민들까지도 생각했다.

김씨는 “앞으로는 환승정보까지 알려주고 인근의 정류장의 정보까지 한눈에 살펴 볼 수 있는 애플리케이션을 만들고 싶다. 뿐만 아니라, 버스 정류장을 기반으로 한 관광지도 소개하고 싶다”며 “그러기 위해서는 좀 더 많은 지원이 필요하다. 지자체에서도 소프트웨어 부분에 신경 쓰고 더 많은 학생들이 실력을 쌓을 수 있도록 신경 써 줬으면 좋겠다”고 피력했다.

## 똑똑한 여행가이드 “손안에 쏙~”



### IT로 무장한 선진관광

스마트폰이 ‘생활의 지도’를 바꾸며 빠르게 확산되고 있다. 이제는 열풍이나 대세를 넘어 ‘생활’ 그 자체로 인식되고 있다. 각 지자체에서도 스마트폰을 활용한 애플리케이션을 개발, 홍보창구로 활용하고 있다. 특히 정보제공을 통해 관광객 유입 등 가시적인 효과가 크기 때문에 문화관광 애플리케이션 개발을 서두르고 있다. 이에 다른 지역보다 한발 앞서 시·공간을 뛰어 넘어 정보를 제공, 관광 애플리케이션의 성공적인 모델로 평가받는 스위스와 경기도의 애플리케이션을 살펴봤다.



#### 스위스 ‘포켓 스위스’ & ‘스위스 하이크’

홈페이지, 블로그 구축은 물론이고, 아이리버와 제휴해 전자사전 ‘딕플 D100’으로 관광정보를 제공했던 스위스. 천혜의 관광자원을 가진 스위스는 IT 변화를 누구보다 빠르게 읽고 시스템에 적용, 이른바 ‘얼리어답터’로 꼽힌다.

얼리어답터 국가답게 스위스정부관광청은 급속도로 확산되는 스마트폰의 열풍을 미리 감지하고 스위스 관광 애플리케이션인 ‘포켓 스위스’와 ‘스위스 하이크’를 선보였다.

지난 6월 한국인 관광객을 위해 개발된 애플리케이션인 ‘포켓 스위스’는 휴대성을 강조, 스위스 13개 지역에 대한 관광지 소개, 여행지도, 오디오 가이드, 추천루트 등을 담았다. 디지털 여행 가이드북인 ‘포켓 스위스’는 일반 휴대전화 단말기에 미리 다운 받으면 인터넷 연결이 없이도 이용할 수 있다는 것이 특징이다.

‘스위스 하이크’는 아이폰 애플리케이션으로 스위스의 32개 하이킹 루트에 대한 정보가 담겨 있다. 거리, 고도, 소요시간, 출발 및 도착에 관한 정보, 대중교통 안내뿐 아니라 각 하이킹 코스에 대한 광역 지도와 세부 지도까지도 제공한다. 또 인근의 쇼핑 포인트, 호텔, 레스토랑 정보지도와 촬영명소의 정보까지 받아 볼 수 있으며, 포켓스위스와 마찬가지로 오디오 가이드를 제공한다. 이외에도 스위스 관광에 유용한 날씨, 축제, 철도 등의 애플리케이션을 개발, 관광객에게 편의를 제공하고 있다. 특히 관광객의 첫 관문이라 할 수 있는 기차역 대부분이 와이파이 존으로 스마트폰 이용에 불편함이 없도록 인프라를 갖췄다.

스위스 관광청이 개발한 애플리케이션은 제공 한 달 만에 30만 명 정도가 다운로드 받아 이슈가 됐으며, 지속적으로 여행정보를 업데이트해 이용자들의 호평을 받고 있다. ➡

## 경기도 관광 애플리케이션 '경기투어'

경기도는 지난 2월 공공기관 최초로 3,000 만원을 걸고 스마트폰 애플리케이션 공모전을 마련하고, 스마트폰 확산에 따른 환경 변화에 대비했다.



특히 민간에서 구축하거나 접근하기 어려웠던 공공 정보 DB 까지 공개하며, 애플리케이션 개발을 선도했다. 또 '손안의 PC'인 스마트폰을 활용한 도정 홍보를 강화하기 위해 관련 애플리케이션 개발을 서둘렀을 뿐 아니라 시민들의 편의를 위한 교통 및 도서관 정보를 담은 프로그램을 개발, 정보를 제공하고 있다.

현재 경기도는 홈페이지에 '경기도 APP 자세히 보기' 코너를 구축, 경기도서관, 경기투어, 경기교통정보, 경기버스정보, 경기일자리, 경기부동산 애플리케이션을 한데 모았다. 필요한 프로그램을 클릭하면 아이폰에서 내려받을 수 있도록 '아이튠스'와 연계해 뒀다. 특히 '경기투어'는 지난 5월 출시된 지 나흘 만에 여행관련 무료애플 1위를, 전체 무료어플에서 6위를 기록했다.

경기투어에는 주요 관광지, 맛집, 숙박시설, 문화재 등 문화관광 콘텐츠 1,000여 건 이상의 정보가 수록돼 있으며, 위치기반 서비스를 기본으로 관광지 검색은 물론 이동경로 안내 서비스도 제공하고 있다.

주요 카테고리는 △테마별보기 △지역별보기가 있으며, 소 카테고리는 △9가지 테마 △추천관광 △주변관광 △검색서비스 등이다.

특히 추천 관광 코너는 당일여행과 1박2일 여행 코스를 구분해 상세하게 여행정보를 정리해 놓은 것이 장점이다.

또 선택한 코스의 주변 관광정보까지 담아 놓아, 여행 일정에 차질이 생겨도 새로운 여행 정보를 얻을 수 있어서 편리하다.

모든 정보는 장소 소개 및 관련 사진으로 구성돼 보기 쉽게 설명돼 있으며, 장소 소개란의 전화번호를 클릭하면 바로 연결되게 만들어졌다.

이처럼 한눈에 모든 정보를 얻을 수 있어 경기투어를 다운받은 사용자들은 리뷰를 통해 '잘 만들었네요', '기불 만한 곳의 정보를 한눈에 볼 수 있어서 좋다' 등 비교적 좋은 반응을 나타내고 있다. ➡



## 문화까지 알리는 기특한 서비스 만들어야죠



### 전주한옥마을 관광서비스 기술

#### 개발하는 (주)나인이즈 조용로 대표

전주시 한옥마을 관광 애플리케이션을 개발하기 위해 전주시와 협약을 맺은 소프트웨어개발업체 (주)나인이즈 조용로 (32)대표. 그는 '사람을 위한, 사람에게 필요한 기술만을 만들고 서비스하자'라는 경영철학으로 스마트폰 APP 개발 및 서비스를 제공하고 있다.

스마트한 기업의 젊은 대표답게 조 대표는 "지역의 한계를 넘어 세계인과 함께하는 글로벌 서비스를 만들겠다"는 큰 목표를 세우고, 현재 문화와 IT를 접목한 프로그램을 개발하고 있다.

조 대표는 "서비스는 항상 사용자를 생각하며 제공해야 한다. 콘텐츠 위주로 정보를 제공하게 되면 일방적인 전달의 기능만 할 뿐이다"며 "사용자와 소통 할 수 있는 서비스를 제공해야 한다"고 강조했다.

이를 위해 이번 전주시 한옥마을 관광 애플리케이션도 다양한 의견을 종합해, 필요한 시스템을 구축할 것이라고 프로그램 개발 방향에 대해 설명했다. 또 이번 애플리케이션을 통해 단순히 관광 정보만이 아닌 문화까지 활용해, 새로운 모델을 제시하겠다는 포부도 밝혔다.

조 대표는 "다른 지자체의 관광 애플리케이션과 차별된 프로그램을 만들 것"이라며 "누가 먼저 만든게 중요한 것이 아니라, 어떤 내용이 담기느냐가 중요한 것이다"고 말했다.

특히 애플리케이션 개발 이후 관리 문제 역시, 지자체에 맡기기보다는 (주)나인이즈에서 관리해야 한다며 현재 전주시와 조율하고 있다고 설명했다.

이는 새로운 정보를 업데이트하고, 쌍방향 소통이 지속적으로 이뤄져 본래의 취지를 살려야 한다는 조대표의 강한 의지 때문이다.



### 전주 한옥마을 애플리케이션 어떻게 꾸며지나

(주)나인이즈는 올 12월 서비스 제공을 목표로 전주시 한옥마을 애플리케이션 개발에 몰두하고 있다.

스마트폰용 한옥마을 서비스 프로그램의 1단계는 증강현실 엔진을 바탕으로 서비스가 구축된다. 특히 안드로이드와 아이폰에서 카메라 기능과 GPS 기능을 활용한 증강현실 서비스와 구글맵 기반 위에 콘텐츠 제공 서비스 및 위치 안내 서비스를 제공할 예정이다.

또 반경 1Km 내의 사용자들과 텍스트 및 사진으로 대화하며 정보를 공유 할 수 있는 기능과 한옥마을 상점 이용자들에게 쿠폰을 발행하는 '쿠폰서비스', '예약문의 기능', 이용현황을 한눈에 살펴볼 수 있는 'Sign Service' 등 다양한 내용의 서비스를 제공할 예정이다. 또 전주 한옥마을 뿐 아니라 그 외의 지역과 연계할 수 있는 프로그램을 추가로 구축할 계획이다.





# 전북경제 GoGo!! 스마트폰 들고 관광객이 온다



## IT 관광 서둘러야 한다

스마트폰은 실시간(Real-time), 정보·소통의 무한 확장(Reach), 공간 제약을 극복한 실재감(Reality), '3R'을 통해 개인·기업·사회를 변화시키고 있다.

국내에 보급된 지 6개월 만에 삶의 지평을 넓히고 있는 스마트폰은 모바일 시대를 활짝 열면서, 새로운 비즈니스 구조를 구축했다. 기기, 콘텐츠, 광고 등 여러 수익모델을 동시에 추구하는 '수익모델 하이브리드화'를 이끈 셈이다.

특히 IT와 결합한 관광분야는 관광객 유입, 일자리 창출, 광고 등 지역사회에 미치는 영향이 큰 만큼, 각 지자체에서는 새로운 IT 관광 프로그램 개발을 서두르고 있다. 국내뿐 아니라 세계의 관광객을 유입하기 위한 통로로 이보다 더 좋은 '홍보창구'는 없기 때문이다.

스마트폰 350만 이용자  
80% 길찾기 서비스 이용  
관광 애플리케이션 개발 쉽고  
홍보 효과 엄청나  
경제효과무한..  
인재육성 및 일자리 창출에 힘써야

## 고도화된 IT 서비스 집대성한 관광 애플리케이션

손안에서 안 되는 건 없다. 언제, 어디서든지 필요에 따라 무궁무진한 변화가 가능하다.

'스마트폰 혁명'은 상상속의 세계가 눈앞에 펼쳐지며, 미래의 청사진을 제시하고 있다. 이제 '열풍'이라는 말이 진부할 정도로, 스마트폰 가입자는 가하급수적으로 증가하고 있다.

SK 텔레콤, KT, LGU+ 등 국내 통신사들에 따르면 8월말 기준, 국내 스마트폰 가입자는 350 만명을 넘었다.

방송통신위원회의가 지난달 발표한 이용자 240여만 명에 비해 무려 한 달 만에 110만 명이 증가한 것이다. 업계에서는 올해 말까지 이용자가 500만명에 달할 것으로 예상하고 있지만 이 추세라면 예상치를 훨씬 웃돌 것으로 보인다.

이처럼 스마트폰은 대중화가 되고 있으며, 그 파급력은 시간이 갈수록 더 커질 전망이다. 뿐만 아니라 스마트폰을 무한한 가능성으로 업그레이드 시켜주는 애플리케이션 또한 다양하게 개발될 것으로 예상된다.

이 때문에 스마트폰은 휴대전화의 단순 기능을 넘어 정보통신의 중심으로, 각 분야와 결합해 새로운 산업중심으로 떠오르고 있다.

특히 스마트폰 이용자 10명 중 8명 정도가 사용하고 있는 위치기반서비스(Location-Based Service·LBS)에 증강현실, 이용자 정보, 소셜네트워크가 결합되면서 서비스가 고도화되고 있다. LBS는 위치정보를 활용해 업무생산성 개선 및 다양한 생활편의를 제공하는 서비스이다. 쉽게 말해 길 찾기 서비스인 셈이다.

이런 고도화된 서비스를 집대성한 것이 바로 관광 애플리케이션이라고 할 수 있다. 이를 통해 관광객들은 관광 명소 및 맛집 찾기, 평가정보 얻기, 예약 등 모두 손안에서 해결할 수 있다.

관광객은 관광애플리케이션을 통해 그 지역의 관광정보를 한눈에 살펴보고 다양하게 즐길 수 있으며, 식당 및 숙박업소 등 관련 업체들은 앉아서 홍보하고, 관광객을 맞이할 수 있다. 결국 다른 지역과 차별화된 관광애플리케이션을 개발한다면, 관광산업은 한 단계 업그레이드될 것이다. 이 때문에 각 지자체에서는 지역 홍보 및 관광 산업화에 따른 경제성장을 이끌기 위해 앞다퉈 관광과 IT를 접목한 서비스를 선보이고 있다.

전주정보영상진흥원 IT사업부 이광규 부장은 "세계의 핵심산업의 키워드는 Smart, Green, Safety이다. 이에 스마트폰은 IT 산업의 핵심 트렌드로 자리 잡았다"며 "지자체에서 이런 흐름을 빨리 읽고, 산업적인 측면으로 스마트폰을 이용해야 한다. 특히 관광분야는 프로그램 개발이 쉬우면서도 파급효과는 큰 만큼 서둘러야 한다"고 강조했다. 이 부장은 또 "하지만 전북은 IT 분야에 소홀하다. 다른 지역에 비해 프로그램 개발 비용이 낮고, 관심도 또한 부족하다"며 "선도할 수 있는 조건이 충분한 데도 그러지 못해 아쉽다" 말했다. ➡



## 전북 IT 인력 살리고 일자리 창출해야

현재 전라북도에는 IT 및 소프트웨어 관련 업체가 333 개사(2009년 기준)로 종사자 수는 8,650여 명이다. 이곳에서 벌어들이는 한 해 수입은 9,950억원으로, 코스닥에 등록된 업체수는 5개에 달한다. 이처럼 전북은 IT 인프라가 튼튼하다. 하지만 도내 14개 시·군에서는 IT 분야에 대한 관심도가 낮다. IT 관련 업체들은 관련 부서나 담당 직원 하나 없을 정도로 열악하다며 전북의 IT 산업 현실에 대해 꼬집었다.

하드웨어 시장보다 소프트웨어 시장이 더 커지고, 고부가가치 산업으로 잠재력이 큰 만큼 IT분야에 대한 개발을 서둘러야 한다는 게 이들의 공통된 의견이다. 또한 지자체에서 선도해 애플리케이션 개발을 서두르면, IT인재들이 타 지역으로 떠나지 않을뿐더러, 다양한 프로그램 개발로 인해 더 많은 IT인재를 채용하게 될 것이라고 입을 모았다.

이광규 부장은 "전북의 IT 수준은 다른 지역과 비교해 절대 뒤지지 않는다. 이런 인프라를 잘 활용해 다양한 애플리케이션을 개발해야 한다. 오히려 스마트폰의 보급과 동시에 지자체에서 프로그램 개발을 선도해 나갔어야 했다"며 "지금이라도 서둘러야 한다. 스마트폰을 활용한 IT 산업의 가치는 무한하다. 특히, 경제적 효과나 더 많은 일자리를 만들어 낼 수 있다"고 강조했다.



## 찾아가는 정보 제공 위해 노력해야



정진덕 대표  
1인 창조기업 'RED.'

"대중이 정보에 접근하는 방법이 바뀌고 있습니다. 과거에는 주로 소비자가 찾아보는 방식으로 정보전달이 이뤄졌다면 최근에는 트위터, 페이스북 등 소셜미디어의 발달과 스마트폰의 등장으로 정보가 직접 소비자를 찾아가고 있습니다. 이에 발맞춰 기업들과 지자체에서도 찾아가는 정보 제공을 위해 노력해야 할 때입니다."

전주정보영상진흥원에 지난 16일 등지를 둔 1인 창조기업 'RED.' 정진덕(46)대표는 변화하는 환경에 맞춰 서비스 제공구조를 바꿔야 한다고 강조했다.

정 대표는 "스마트폰의 등장으로 많은 것들이 바뀌고 있다. 이제는 시간과 공간을 초월, 그야말로 '손안의 PC' 시대인 만큼 이에 맞는 정보제공 서비스를 구축해야 한다"고 피력하며, "기존 미디어를 통해 정보를 전달할 때보다 훨씬 더 정확하고 소비자에게 직접 전달하는 만큼 보다 더 향상된 서비스를 제공할 수 있다"고 덧붙였다.

이어 "전북은 스마트폰 개발 속도에서 뒤쳐져 있다. 물론 빨리 개발한다고 해서 좋은 것만은 아니지만, 선도해 나갈 필요는 있다"며 전북의 애플리케이션 개발 현실에 대해 아쉬움을 토로했다.

특히 "효과를 극대화 할 수 있는 관광애플리케이션의 개발은 필수"라며 "관광산업을 키우기 위해서라도 서둘러야 한다"고 제안했다.



## 지자체 관심이 개발 첫 단계 여기에 재미 더해야



### 관광 애플 개발 이렇게 해야 한다

스마트폰 이용자가 급증하고, 스마트폰이 생활 그 자체로 자리 잡으면서 하루에도 수많은 애플리케이션이 앱 시장에 쏟아져 나온다. 이런 애플리케이션 '홍수' 속에서 선택되는 애플리케이션은 한정돼 있다. 애플리케이션이 이용자들에게 선택되기 위해서는 쉽게 찾아 볼 수 있도록 눈에 띄어야 하며, 편리성과 정보성을 두루 갖춰야 한다. 특히 관광 애플리케이션은 기본적인 정보 제공 뿐 아니라 재방문을 유도할 수 있도록 꾸며져야 한다. 또, 다른 지역과 차별화된 애플리케이션을 개발해야만 관광객 유입 효과를 더욱 극대화 할 수 있다. 이에, 국내 IT 업계에서 인정받으며, 도내 IT 분야를 선도하고 있는 업체를 찾아 앞으로 선보이게 될 전북 관광애플리케이션의 개발 방향에 대해 들었다.



### 공무원들 직접 스마트폰 쓰는 것도 한 방법



대표이사 김진식  
(주)CH 게임즈

“공공서비스 분야의 애플리케이션을 만드는 것이기 때문에 일단은 자체의 열린 마인드와 관심이 중요합니다. 이를 만들어야 하는 주체에서 ‘스마트폰’, ‘애플리케이션’, ‘소셜네트워크’ 등의 이해가 부족해서는 결코 앞서 나갈 수 없습니다.”

현재 게임 애플리케이션 순위에서 2위를 차지할 정도로 전국구 규모를 자랑하고 있는 (주)CH 게임즈 김진식 대표이사.

그는 애플리케이션의 방향 마련보다 방향을 잡아가야 할 주체인 지자체부터 애플리케이션에 대해 관심을 가져야 한다면, 그 관심이 애플리케이션을 개발하는 첫 단계라고 피력했다.

지자체의 관심이 절대적이라고 강조한 그는 “아무래도 행정을 처리하는 지자체에서 IT 분야 변화를 읽는 건 힘들다. 하지만 스마트폰이 대세로 굳혀가고 있는 상황에서 지자체의 태도 변화는 필수다”고 말했다.

이를 위해 공무원들이 직접 스마트폰을 쓰는 것도 하나의 방법이라고 제안했다. 직접 사용하지 않고는 필요성에 대해서 알 수 없기 때문이다.

그는 “다른 지역에서 공공 애플리케이션을 개발했다고 해서 따라가는 건 의미가 없다. 그건 보여주기 식의 행정처리”라고 지적하며, “애플리케이션의 개념과 필요성을 알고 난 뒤에, 관광객, 지역민, IT 관련 업체 등 다양한 의견을 수렴해 개발해야 한다. 이것이 바로 사용자 중심의 애플리케이션 개발의 첫 단계를 오르는 길이다”고 설명했다.

특히 관련 업계와의 소통이 최우선시 돼야 한다고 강조했다. IT 흐름을 제일 잘 파악하고 있을 뿐더러, 현실 가능한 아이디어가 무궁무진하기 때문이다. 그뿐만 아니라 애플리케이션 개발 투자규모 역시 IT 관련 업체들의 의견을 수용해서 결정해야 한다고 피력했다. 이어 규모 있는 투자를 통해 양질의 서비스를 제공해야 한다고 덧붙였다. ➔

김 대표는 “애플리케이션을 개발한 뒤도 생각해야 한다. 지속적인 업데이트를 통해 관리해야 하는 데 적은 예산으로는 운영할 수 없다. 양질의 서비스를 제공하기 위해서 투자는 기본이다”며 “하지만 이를 통해 지자체가 얻는 효과는 몇 배 이상이다. 일단 관광객의 유입으로 관광수입, IT 관련 업계의 일자리 창출 등의 효과를 얻을 수 있다”고 설명했다.

이어 “스마트폰은 소통 창구이며, 애플리케이션은 그 창구의 기능과 역할을 강화시켜주는 요소이다”며 “변화에 뒤처져서는 살아남을 수 없다. 우리 지자체도 하루빨리 기본을 튼튼히 쌓아, 애플리케이션 개발에 뛰어들어야 한다”고 강조했다.



## 명소 탐험 특산물 찾고 문화체험 도구로 사용



대표이사 이경범  
(주)모아지오

“정보제공 애플리케이션은 기본 중에 기본입니다. 다른 지역과 비슷하게 관광애플리케이션을 개발하기 보다는 타지역에서 하지 않는 관광 애플리케이션을 개발해 관광객이 다시 찾을 수 있도록 해야 합니다.”

국내에서 손꼽히는 온라인·모바일게임업체 (주)모아지오 이경범(38)대표 이사는 다른 지역과 차별적인 서비스를 제공해야 한다고 목소리를 높였다. 특히, IT 분야의 추세를 미리 읽고, 새로운 개념의 관광애플리케이션을 개발해야 한다고 거듭 강조했다.

그 대안으로 ‘게임’을 넣은 관광애플리케이션을 제시했다. 이 대표는 “이제는 SNS(Social Networking Service)시대를 지나 SNG(Social Networking Game)시대로 가고 있는 태동기에 있다”며 “자고 일어나면 변하는 게 IT 분야이다. 이미 다른 지역에서 개발을 끝내고 사용 중인 애플리케이션을 만들어 봐야 눈에 띄지도 않는다”고 지적했다.

이어 “SNG 시대에 맞춰, 즐길 수 있는 내용의 애플리케이션을 꾸며야 한다”며 “스타크래프트 같은 게임이 아니다. 전라북도 관광과 관련된 게임을 넣어, 사전에 타지역 관광객들이 전북을 가상공간에서 즐기고, 직접 찾아 올 수 있도록 해야 한다”고 설명했다.

이 대표가 말한 게임은 예를 들어, 전북의 대표 관광지에 보물을 숨겨두고 첫 번째 관광지를 탐험하며 보물을 찾을 때마다 레벨을 높여주고, 그 지역 대표 특산물과 바꾸기 쿠폰을 제공한다. 이리 되면 관광객은 미리 그 지역을 둘러봐 호기심이 생겼을 뿐더러 그 지역 특산품을 받기 위해서 게임속의 관광지를 들르게 된다는 것.

이를 바탕으로, 전통음식, 전통국악, 전통문화까지 접목할 수 있으며, 특산물 홍보의 창구로도 활용할 수 있다는 것이다. 뿐만 아니라 전북의 역사를 알릴 수 있는 교육의 통로로도 이용될 수 있다며 그 활용가치는 무궁무진하다고 피력했다.

이 대표는 “이런 애플리케이션을 개발한 지자체는 한 곳도 없다. 이를 개발하면 화제가 될 뿐만 아니라, 관광객 유입 효과가 더욱 극대화될 것이다”며 “일방적인 정보제공은 이제 의미가 없다. 참여와 재미에 의미를 뒀서 애플리케이션을 개발해야 한다”고 말했다.

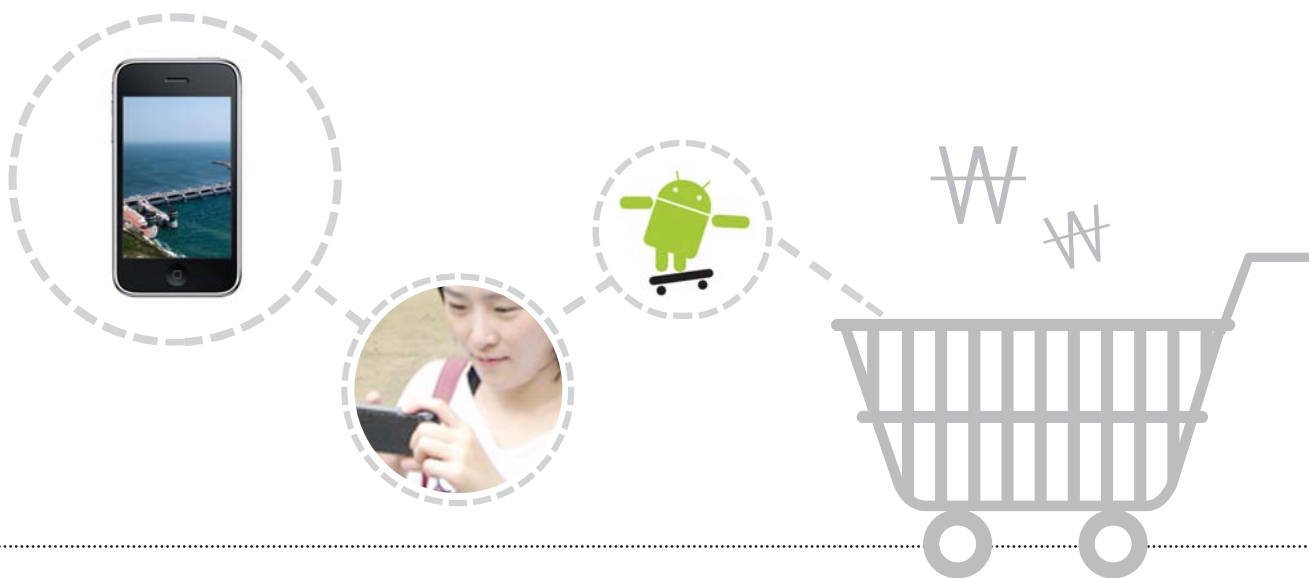
특히 그는 “지자체가 IT 업체의 다양한 의견을 수용해 애플리케이션을 개발해야 한다”며 “어차피 대세는 스마트폰이다. 지자체에서도 이를 통해 정책 의견을 수용하고 홍보해야 한다. 이를 위해서라도 일단 공공서비스 분야부터 애플리케이션을 개발해야 한다”고 강조했다.

## 전북관광 살리는 스마트폰 애플... 시장 있어야 팔지



### 관광 애플 지자체가 나서야

잠들어 있는 전북의 가치를 IT를 통해 깨워야 한다. 스마트폰이 세상에 나오면서 상상을 현실로, 생활의 변화를 주도하고 있기에, 전북은 이를 도구삼아 숨겨진 가치를 알리고, 미래 산업으로 키워야 한다. 특히 관광문화에는 잠재된 경제적 가치가 크고, 이를 통한 시너지 효과는 상상 이상이기 때문에 차별화된 콘텐츠를 통해 선도적인 역할을 담당해야 한다. 전북은 전통을 기반으로 한 문화관광 자원이 풍부하고, IT 인프라 역시 잘 갖추진 만큼, 다양한 콘텐츠를 담아 낼 수 있다. 좀 더 적극적인 자세로, 미흡한 부분을 채워 '스마트한 전북'을 만들어야 한다.



2010 뉴스레터  
파랑새 365+  
이-Line NEWS

19

### 넘어야 할 산은 무엇인가?

미래 산업의 핵심 키워드 중 하나인 'Smart'. IT분야 뿐만 아니라 산업분야의 화두이기도 하다. 세계는 점점 스마트한 것을 원하며, 이런 요구에 발맞춰 기업들은 스마트한 서비스를 선보이고 있다. 지자체 역시 예외는 아니다.

지자체에서는 스마트한 서비스 제공과 더불어, 수요시장을 열어 주는 역할까지 담당해야 한다. 즉, 다양한 애플리케이션이 만들어 질 수 있도록 환경을 조성해야 한다는 것이다.

하지만 그 중요성이 점점 더 부각되고, 산업 환경이 변화하는 속도에 비해 도내

지자체들의 움직임은 더디다. 부서간의 '소통'이 이뤄지지 않고 있으며, 그 필요성에 대한 관심이 낮다는 점도 문제다.

물론, 전주시에서 시도하는 트위터나, 곧 선보이게 될 한옥마을 애플리케이션을 비롯해 전북도의 새만금 관광 애플리케이션 개발 착수, 스마트 공간 문화 기술 공동 연구센터 지원 등 지자체에서 다각도로 노력하고 있지만, IT 업계에서는 "겨우 따라가는 수준일 뿐 미흡하다"고 지적했다.

공무원들의 스마트폰 사용이 미비하고, 정보통신 관련 핵심부서나 담당 직원이 없기 때문이다. 뿐만 아니라 IT업계 관계

자들의 목소리를 들으려 하지 않는다는 점 역시 문제라고 지적했다. 또, IT 인력 육성 정책 부족 역시 전북이 IT 강국 도시로 발돋움하기 위해 풀어야 할 숙제라고 언급했다.

### 지자체가 해야 할 역할

IT업계와 전문가들은 현 시점에서 지자체에서 해야 할 일은 IT업계가 진입할 수 있는 시장을 마련하는 것이라고 입을 모았다.

이들이 말하는 시장은 다양한 공공서비스 애플리케이션이 개발될 수 있도록 유도하는 것이다. ➡

일종의 공모전을 통해, 업체나 개발자들이 참여할 수 있도록 이끌어야 한다. 하나의 애플리케이션이 개발되면, 또 다른 콘텐츠의 애플리케이션이 만들어지고, 자연스럽게 자생적인 시장이 구축될 수 있다는 게 IT 관련 전문가들의 생각이다.

또, 애플리케이션 개발 시장뿐 아니라, 다양하고 깊이 있는 프로그램을 위해 지자체들이 확보하고 있는 문화 관광 DB를 공개해야 한다. 마음껏 쓸 수 있는 소스가 많을수록, 참여자들 역시 다양해지고, 여기서 참신하고 차별화된 애플리케이션 개발이 가능하기 때문이다.

IT 인재 육성을 위해서는 대학이나, 중기청, IT 업계와 연계해 관련 교육 시스템을 구축하고, 지원해야 한다. 특히 이 과정에서 지자체는 공간이나 교두보 역할을 통해 일자리 창출의 효과까지 얻을 수 있다.

결국 '스마트한 전북'을 만들기 위해서 지자체들의 개인 마인드가 필수이며, 감시자가 아닌 조력자로서 역할을 담당해야 한다. 또 '소통'을 통해 참여자 중심의, 사용자 중심의 애플리케이션 시장이 구축될 수 있도록 노력해야 한다.



## 지자체, 모빌리티부터 확보해라!



신판식 본부장  
KT 전북본부

“당장 행정 업무를 스마트폰으로 처리해야 합니다. 직접 사용하지 않는다면 아무리 그 중요성을 강조해도 제대로 이해할 수가 없습니다. 스스로 느껴야만 스마트해질 수 있습니다.”

행정의 모빌리티 확보가 시급하다고 주장하는  
KT 전북본부 신판식 본부장.

그는 전북도의 살림을 담당하는 공무원들이 스마트해져야 전북이 스마트해질 수 있다고 주장했다. 그러기 위해서는 지자체에서 스마트폰 사용을 의무화해 업무를 처리하고, 실시간 소통을 통해 서비스를 실시하는 마인드부터 가져야 한다고 설명했다.

또, 스마트폰은 현재 우리가 누릴 수 있는 것을 더욱 극대화 시켜주고 인간의 역량을 더욱 확대 시켜주는 만큼, 이 시대를 기회라고 여겨야 한다고 거듭 강조했다.

스마트폰은 일시적인 유행이 아닌 미래 산업의 시작이자, 경쟁력인 만큼 '기회'로의 인식이 중요하다는 것이다.

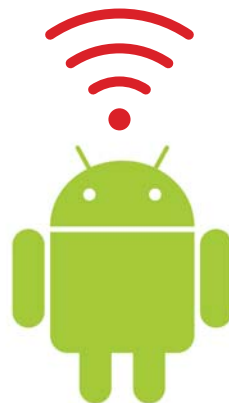
이를 위해 산업의 흐름을 읽을 수 있는 '미래에서 온 사람'이 IT분야를 개척해 나가야 한다고 피력했다.

신 본부장이 말하는 '미래에서 온 사람'은 변화에 잘 적응할 뿐만 아니라, 이를 접목해 새로운 가치 및 산업의 기반을 조성하는 개척자를 말한다. 또한 “지금 우리의 삶은 과거에서 온 자들이 만들어 놓은 것을 습관처럼 이용할 뿐이다”며 “앞으로의 변화 속도가 더욱 빨라진다. 그런데 언제까지 과거의 산물에 얽매어 제자리걸음만 할 것인지 그 점이 안타깝다”고 말했다. ➡



특히 그는 전북이 스마트하게 변할 수 있는 기회를 문화관광에서 찾았다. 신 본부장은 “전북이 살 길은 문화관광 자원의 활용이다. IT와 접목해 새로운 시장을 개척하는 데 주력해야 한다”며 “문화는 먼저 선점하는 게 무엇보다 중요하다. 갖고 있는 문화관광 자원을 기본 콘텐츠로 다양한 프로그램 개발을 서둘러야 한다”고 조언했다.

이어 “지금 이 기회다. 깨어있는 마인드, 새로운 것을 받아들일 줄 아는 자세를 통해 대학, 기업과 연계해 IT 강국 도시로 키워야 한다”고 피력했다.



## IT-문화 엮으면 가치 무궁무진!



한동승 센터장

스마트 공간 문화기술 공동 연구센터

“애플리케이션의 수가 중요한 게 아닙니다. 그 안에 담기는 콘텐츠의 질이 어떤가를 따져야 합니다. 멀리 내다보고 기반을 만들어 주는 게 무엇보다 중요합니다.”

전북을 넘어 호남권 문화를 IT와 연결, 새로운 현실을 구축해 나가는 스마트 공간 문화기술 공동 연구센터 한동승 센터장은 보여주기 식의 애플리케이션 개발은 의미가 없다고 꼬집었다.

한 센터장은 “전북도의 IT 인프라는 훌륭하다. 특히 고유의 문화관광 자원이 풍부한 만큼, 제대로 엮어 내기만 하면 미래 산업으로서의 가치는 무

궁무진하다”고 강조했다. 이를 위해 현재 전주대학교에 자리한 ‘스마트 공간 문화기술 공동 연구센터’의 역할이 무엇보다 중요하다고 덧붙였다. 지난 6월 25일 문을 연 스마트 공간 문화기술 공동 연구센터는 한 센터장을 중심으로 인문, 예술, 사회, 기술 등 서로 다른 분야의 전문가들이 모여 호남권의 문화를 재탄생 시키는 작업을 하고 있다.

이곳은 향후 5년간 100억원의 연구 비용을 투자, 호남경제권의 IT, CT 관련 업체들에게 첨단 기술과 전문 인력을 지원할 계획이다. 이를 통해 호남이 갖고 있는 관광, 공연, 전시 등 생활문화의 가치를 일깨우고, 경제적 기반을 구축해 나갈 전망이다.

한 센터장은 “그 첫 단추가 ‘관광’이다. 다양한 정보를 전달하고, 실시간 소통을 통해 쉽게 어우러질 수 있는 분야이기 때문이다”며 “관광을 통해 문화를 전달하고, 현장교육까지도 실현해 나갈 것”이라고 말했다.

특히 그는 “연구센터가 전북이 문화관광 IT 메카로 자리 잡는 데 큰 역할을 할 것으로 기대한다”며 “기업, 지자체 등과 다양한 의견을 나누고, 더 많은 사람의 참여를 유도해 사용자가 만족하는 애플리케이션 및 IT 산업을 이끌어 나가겠다”고 강조했다.



## 전주한옥마을 스마트폰 속에 쏘옥~



스마트폰 전용 한옥마을 관광안내서비스가 이르면 올해말 진행된다. 전주시는 2일 스마트폰 기반 한옥마을 관광 서비스 기술개발을 위해 전주정보영상진흥원과 소프트개발업체인 (주)나인이즈가 4일 협약을 체결한다고 밝혔다.

주요 내용으로 증강현실을 바탕으로 주변관광 서비스를 제공하고, 맵기반 서비스, 일정구역 내 관광객들 대화서비스, 각종 사진과 글을 등록해 타인과 공유하는 서비스, 한옥마을 관광지 방문 카운트 기능 등 한옥마을 콘텐츠를 스마트폰 용도로 최적화할 수 있는 애플리케이션 개발이다.

현재 스마트폰 소지자는 한옥마을 홈페이지를 이용할 수 있지만 글씨가 작고 이용하기 복잡한 단점이 있다. 하지만 스마트폰 전용 애플리케이션개발은 이런 단점을 극복하고, 기존 일방적 정보 제공에서 벗어나 관광객의 적극적 참여와 소통을 유도케 된다.

개발예정인 애플리케이션은 애플사의 아이폰과 구글의 안드로이드를 사용하는 스마트폰에 제한된다.

전주시 관계자는 “최근 가하급수적으로 증가하는 스마트폰 보급에 맞춰 한옥마

을 찾는 관광객에게 정보제공과 편의 및 관련 산업 활성화를 도모코자 한다”며 “일방적 정보제공에서 벗어나 관광객이 적극 참여하는 쌍방향시대를 구축, 한옥마을을 더욱 알리는 계기가 될 것이다”고 말했다.



## (주)제이엠애니메이션 ‘쥬로링 동물탐정’ 캐릭터 사업화



현재 KBS에서 방영 중인 애니메이션 쥬로링 동물탐정의 캐릭터들을 도서 및 팬시 상품으로 만날 수 있게 됐다. (주)제이엠애니메이션 (대표 정미)은 예림당, 바른손과 제휴를 맺고 쥬로링 동물탐정의 캐릭터 사업에 나선다고 밝혔다.

이번 제휴에 따라 바른손은 이르면 다음달에 쥬로링 캐릭터가 들어간 노트, 문구, 점토 등 상품을 선보이고 예림당은 10월 중에 애니만화(필름북), 스티커북, 게임놀이북 등 다양한 캐릭터 도서를 출판할 예정이다. (주)제이엠애니메이션은 10월 케이블 애니메이션 전문채널 방영을 진행해 캐릭터 사업 마케팅을 후방 지원한다는 계획이다.

쥬로링 동물탐정은 (주)제이엠애니메이션과 일본 사테라이트가 공동 제작한 한·일 합작 애니메이션으로 총 100억원의 제작비가 투입돼 관심을 모은 바 있다. 서자매가 동물로 변신해 각종 사건 사고를 해결하는 내용을 담고 있으며 일본에서는 아나마루 탐정 키루밍주라는 이름으로 방영되고 있다.

회사는 예림당, 바른손과의 사업을 시작으로 제빵, 제과, 모바일 게임 등으로 그 영역을 확대한다는 방침이다. 정미 대표는 “쥬로링 동물탐정은 일본에서도 캐릭터 사업이 진행될 정도로 인기를 끌고 있다”며 “후속시즌 제작과 함께 전자책, 아이패드 등 다양한 플랫폼에서의 캐릭터 사업도 추진할 것”이라고 밝혔다.







## (주)CH 게임즈 '시드2', 앱스토어에서 판매 수익 1위 +



스마트폰의 애플리케이션이 인기를 끌고 있는 가운데 한국 아이폰 (iPhone) 앱스토어의 엔터테인먼트 카테고리 부분에서 전복의 게임업체가 실시간 판매 수익 1위를 질주하고 있어 화제다.

전주정보영상진흥원 입주기업인 (주)CH 게임즈 (대표 김진식)의 시드2가 이 부분에서 최근 한 달 이상 판매수익 1위를 달리면서 주변의 부러움을 사고 있다. 현재 아이폰 시장이 70만대정도를 가정하면, 그 가입자의 폭증이 예견된다는 점에서 엄청난 수입창출효과도 기대된다는 반응이다.

(주)CH 게임즈의 시드 시리즈는 일본 등에 계속적인 수출이 이어져오고 있고, 모바일 액션 RPG로 퍼쳐폰 시장에서 누적다운로드 50 만을 넘어선 인기작이다.

김진식 대표는 “스마트폰의 애플리케이션이 게임시장에서 차지하는 비중은 기하급수적으로 늘어날 전망이다기 때문에 여기에 그치지 않고 북미, 유럽 등 해외시장 공략을 적극적으로 준비하고 있다”고 강조했다.

## (주)모아지오 '금색의 갓슈벨' 모바일 게임으로

+

전세계적으로 엄청난 인기를 누렸던 일본 애니메이션 '금색의 갓슈벨'이 도내 업체에 의해 모바일 게임으로 개발돼 모바일 게임 유저들의 폭발적인 관심을 모으고 있다.

최근 전주시에 따르면 전주정보영상진흥원 입주기업인 (주)모아지오(대표 이경범)가 '금색의 갓슈벨'을 모바일 게임으로 새롭게 개발해 지난 3일 LGT, SKT, KT 등 국내 이동통신 3사에 동시 출시했다고 밝혔다.

이번에 모바일 게임으로 완벽하게 부활한 '금색의 갓슈벨'은 국내 최고의 애니메이션 배급사인 (주)대원미디어가 라이선스를 제공하고, 테일즈위버와 리테일 등 인기 모바일 게임을 개발했던 (주)모아지오가 개발을 담당했다. 여기에 (주)리얼네트웍스아시아퍼시픽이 퍼블리싱을 진행함으로써 각 분야에서 국내 최고로 손꼽히는 회사들 간의 합작품이어서 더 많은 관심을 부르고 있는 상황이다.

'금색의 갓슈벨'은 천 년에 한번 펼쳐지는 마물들의 왕을 정하는 100명의 마물간의 결투라는 탄탄한 스토리와 갓슈벨, 키요마루 외 6명의 파티원들의 콤비 플레이를 통해 지금까지 단 한 번도 경험하지 못했던 신선한 전투 방식을 통해 강력한 타격과 화려한 주술을 통해 기존 모바일 RPG 게임들과는 차원이 다른 다이내믹함을 느낄 수 있을 것으로 평가된다.

'금색의 갓슈벨'은 지난 한달 반 동안 모바일 게임 커뮤니티 및 각종 온라인 사이트를 통해서 진행된 티저 캠페인과 각종 이벤트를 통해 유저 분들의 엄청난 참여와 뜨거운 호응을 받는 등 명실상부한 2010년 상반기 최고의 기대작



으로 손색이 없다는 평가가 쏟아지고 있다.

이경범 (주)모아지오 대표는 "이동통신 3사에 동시 출시된 '금색의 갓슈벨'은 많은 유저 분들의 기대에 어긋나지 않는 오픈 이벤트를 통해 모든 유저에게 게임 아이템을 실시간으로 선물하며, 문화상품권, 금색의 갓슈벨 스페셜 에디션 가방을 제공할 예정"이라고 말했다.

## 전주시, CIT분야 강화 일자리 창출 힘 실어

+

전주시의 최대 현안인 일자리 창출 정책을 능동적으로 추진하기 위한 'CIT 분야의 기술전문교육'이 크게 강화될 전망이다.

11일 전주정보영상진흥원에 따르면 자체적으로 구축하고 있는 CT(문화기술)와 IT(정보통신기술) 9개 분야의 인프라를 활용해 청년 채용 활성화를 위한 교육프로그램을 운영기로 했다.

특히 전주정보영상진흥원이 올해부터 노동부의 교육훈련시설로 지정될 것으로 예상돼 보다 탄력적인 교육프로그램 구축 등이 가능할 것으로 보인다.

이에 따라 전주정보영상진흥원은 오는 4월 중순부터 교육생 모집에 들어가 분야별로 총165명을 교육하고, 이중 50% 이상을 취업으로 연결시킨다는 전략이다.

교육분야로는 RFD 및 임베디드 SW개발, 모바일(스마트폰) 플랫폼, 애니메이션 전문가, 디지털 영상음향 전문가, 기업 재직자 전문교육 등이다.

여기에 교육훈련생의 창업지원을 위해 진흥원의 IT벤처센터 내에 1인 창조기업실을 마련해 지원키로 했다.

이흥재 원장은 "IT와 CT분야는 청년들에게 다소 생소한 감이 없지 않지만, 잘 갖춰진 시설과 전문적 지식이 축적된 기반을 통해서 충분한 교육을 받을 경우 새로운 청년채용의 틈새시장이 될 수 있다"며 "IT와 CT분야의 교육규모와 채용규모를 차츰 확대해 청년채용의 신규시장으로 개척해 나가겠다"고 강조했다.

한편 RFID(Radio Frequency Identification)는 IC 칩을 내장해 무선으로 관련 정보를 관리하는 차세대 인식 기술이며, 출입 통제 시스템이나 전자 요금 지불 시스템에 많이 이용된다.

또한, 임베디드(Embedded)는 PC이외의 장비에 사용되는 칩을 말한다. 임베디드 시장은 자동차, 에어컨, 공장 자동화 장비에서부터 TV 셋톱박스, 휴대폰 등 다양하다.





## 지능형 인명구조 차량시스템 독일 자동차시장 진출



전주정보영상진흥원 특화사업으로 개발된 '지능형 차량 인명구조 시스템'이 세계 최고의 자동차 강국인 독일로 첫 수출 길에 올라 관심을 모으고 있다.

전주정보영상진흥원과 (주)유디텍 컨소시엄이 전주시와 지식경제부로부터 29억여 원을 지원받아 지난 2008년부터 개발에 들어간 '지능형 차량 인명구조 시스템'이 24일 오후 2시 전주정보영상진흥원 회의실에서 개발완료 보고회를 가졌다.

이 자리에서 컨소시엄의 주관사인 (주)유디텍은 독일의 플리처(대표 샌딩, 자동차 부품 제조)와 엠시스(대표 마틴, 자동차 전자장치 제조) 회사와 자동차임베디드(차량장착용 블랙박스) 기술에 관한 상호양해각서(MOU)를 체결했다.

특히 (주)유디텍은 플리처와 엠시스 두 회사에게 이번에 개발된 '지능형 차량 인명구조시스템' 단말기를 오는 3월 중에 1차로 2만유로 분량 수출하기로 구두계약을 한 상태여서, 독일시장의 첫 진출이 사실상 이뤄지게 됐다.

국내에서 개발된 자동차 관련 기술이 해외에 수출되는 경우는 이번이 처음으로 벌써부터 지속적인 해외기업의 주문과 함께 국내 자동차 관련 기업들의 관심이 집중되고 있다.

한편 '지능형 차량 인명구조 시스템'은 **인공위성의 GPS기술과 주파수를 활용한 RFID 기술을 접목해, 차량운행부터 응급사고 시에는 사전에 입력된 응급기관이나 주변자민들에게 위치와 사고 상황 등이 동영상으로 자동 전송되는 시스템**이다.

이 시스템은 국비 14억과 시비11억여 원 등 29억여 원이 투입됐으며, 현재 전주지역 택시 100대에 부착돼 응급 상황 시에 얼마나 신속한 긴급 구조가 이뤄지는 가를 시험운행 중에 있다.

(주)유디텍 이우열 사장은 "이번에 개발된 자동차에 첨단 응급구조 시스템, 일종의 블랙박스를 부착하는 방식은 세계적으로도 최초인 만큼 제품과 기술을 구매하려는 문의가 계속되고 있다"며 판로개척에 자신감을 내비쳤다.

## 전주정보영상진흥원 사업설명회



전주정보영상진흥원의 2010년도 사업설명회가 10일 진흥원 1층 회의실에서 열렸다.

이날 사업설명회는 도내의 기업들과 함께 정책 및 추진사업 정보를 공유하고 기업의 의견을 수렴하여 기업지원 및 운영에 효율성을 기하기 위해 마련됐다.



## IT 벤처센터 개관



### 전주지역 IT산업 인프라 구축

전주시는 전주 IT 벤처센터 개관식을 29일 갖고 본격적인 운영에 돌입했다. 이날 개관식은 중노송동 옛 안기부 자리인 전주정보영상진흥원 앞마당에서 송하진 전주시장을 비롯해 유법민 지식경제부 소프트웨어진흥과장 등 내·외빈 200여명이 참석한 가운데 열렸다.



전주 IT 벤처센터는 지역 IT 산업 및 융합기술의 핵심이며 지역경제를 이끌어갈 IT 기반 비즈니스 사업의 주요 거점 역할을 담당하게 된다. 센터 건립 등에는 모두 43억 원의 사업비가 투입돼 연면적 2,874㎡에 지하 1층과 지상 4층 규모로 지어졌다.

센터는 기업입주공간 11실과 모바일콘텐츠지원실, 네트워크 장비실, 홍보전시실 등 주요실과 첨단장비 등이 들어섰다.

전주시는 이번 센터 건립을 통해 연구장비 지원과 함께 지역 IT 기업들의 창업보육 및 기술개발, 마케팅 지원을 위한 종합지원시스템을 펼친다는 계획이다.

송하진 시장은 이날 개관식에 참석해 “전주는 탄소와 기계, 자동차와 영화영상 등의 첨단산업과 한스타일 등 첨단과 전통이 조화된 도시로서 비상할 준비가 돼 있다”고 선언했다.

한편 IT 벤처센터에는 (주)모아지오 등 6개 업체가 우선 입주하며, 7월에는 우수 IT 기업 4곳과 1인창조기업 5개사 등 모두 9개사가 입주를 앞두고 있다.





- 01. IT 벤처센터 본관
- 02. 임베디드 교육실
- 03. 회의실
- 04. 기업홍보 전시실
- 05. 모바일테스트랩실 & 도서관



## 음향마스터링센터 개관



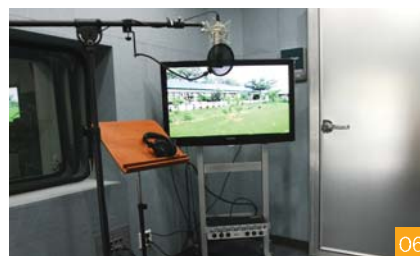
### 영화에 필요한 모든 것 전주에서 ‘한번에’

전주시는 3월 12일 중노송동 전주정보영상진흥원 앞마당에서 송하진 전주시장, 최찬욱 전주시의회 의장, 김명곤 전주세계소리축제조직위원장을 비롯 영화관계자, 유관기관, 입주업체 대표 등 220여명이 참석한 가운데 전주음향마스터링스튜디오 개관식을 갖고 본격적인 가동에 들어간다.



이날 개관한 전주음향마스터링 스튜디오는 지난해부터 총36억원을 투입, 음향편집실 등 주요실 7실과 관련장비 231종을 구축한 음향관련 후반제작시설로 디지털 영상의 완성도를 높일 포스트 프로덕션의 필수과정을 담당하게 된다.

이로써 전주시는 2008년 전국 지자체 최초로 전주영화종합촬영소를 건립하고 지난해 5월 영상편집(디지털색보정 등)과 상영시설을 갖춘 전주영화제작소를 개관한데 이어 후반제작시설의 또 다른 축인 음향편집 분야의 전주음향마스터링스튜디오 개관으로 영화제작 원스톱시스템을 갖춰 명실상부 영화제작 중심도시로 거듭나게 되었다.





이번 원스톱 영화제작시스템 구축은 지역내 관련분야 전문인력 양성에도 파급 효과가 크다. 시나리오, HD·PD 등 촬영 부문에만 국한되었던 전문인력 교육 영역이 촬영소, 제작소, 음향마스터링스튜디오 건립을 통해 영화 미술·세트 제작, 영상 및 음향 편집 교육 등 대폭 확대되어 서울에 가지 않고도 지역 내에서 질높은 전문교육 수강이 가능하게 된 것.

그간 전주시에서는 전통성당, 경가전, 한옥마을 등 가장 한국적인 도시 공간적 특성과 영화촬영시 시민과 유관기관의 적극적인 지원과 협조, 숙련된 로케이션 자원체제 등 인적 네트워크를 활용 지금

까지 총 343 편의 영화를 유치 519 억원의 생산유발 효과를 거두었다.

〈태극기 휘날리며〉(2003년), 〈왕의 남자〉(2005년), 〈타짜〉(2006년) 등 영화영상 시설 인프라 조성 전 대표작품을 포함, 전주영화종합촬영소는 개관작 〈쌍화점〉(2008년)을 필두로 〈그림자살인〉(2008년), 〈전우치〉(2009년), 〈하모니〉(2009년) 등 최소 300만 이상의 흥행작 유치에 연이어 성공, 흥행영화의 산실로 자리 매김하였고, 전주영화제작소에서는 “순수의 시대”, “아웃집 남자” 등 총 9편의 영화를 유치 색보정 등 영상편집 후반 작업을 진행한 바 있다.

전주시 김신 영상정보과장은 촬영소, 제작소, 여기에 음향마스터링스튜디오까지 가세한다면 한편의 영화가 로케 촬영은 물론, 후반공정을 원스톱으로 일괄적으로 진행할 수 있어 전주가 영화제작 중심도시로 부상하는데 큰 도움이 될 것 이라고 말했다.

또한 전주시는 앞으로 영화영상관련 시설별 특성에 맞는 탄력적 운영과 유기적인 협조 체계로 시설 운영 효율을 극대화하여 영화 제작 중심도시 전주의 명성을 공고히 함과 동시에 고부가가치 창출가능한 영화영상 산업의 지속적인 육성을 통해 지역경제 활성화에 기여해 나갈 계획이다.



01. 종합음향편집실
02. 음향녹음실
03. 음향마스터링센터 전경
04. 음향편집실
05. 효과녹음실
06. 후시녹음실
07. 기계실

## e-MOTION

대 표 : 오국진 | 대표전화 : (063) 228-5561, FAX : (063) 224-5561 | 홈페이지 : [www.demotion.co.kr](http://www.demotion.co.kr)

주 소 : 전주시 완산구 중노송동 470-4 전주정보영상진흥원 IT 벤처센터 301호

### Digital Multimedia Group



EMOTION은 TV-CF, 기업체나 관공서의 홍보영상이나 공익광고 등을 제작하는 회사로서 "Digital Multimedia Group"이란 슬로건 아래 젊은 제작진들이 모인 회사입니다.

고가의 영상장비의 창출효과를 상대적으로 저렴한 HDV 장비로 시장성을 확보하는 전환성을 준비하고 있습니다. 특히, 저희 EMOTION은 기획력을 주무기로 하고 있으며, 경제적인 영상컨텐츠를 추구합니다.



#### + 주요산업

##### 영상사업부

TV-CF, 기업홍보영화, 관공서 영상물제작, 촬영 및 편집대행, 프리젠테이션 제작, CD, DVD-TITLE 제작

##### SI사업부

디지털방송장비 제안 및 설계 납품, 인터넷 쇼핑몰 운영 ([www.videoguys.co.kr](http://www.videoguys.co.kr)), 인터넷 방송설비 구축

##### 인터넷사업부

홈페이지 구축, 모바일, DMB 방송 컨텐츠 제작

#### + 주요기술 및 제품

기존 아날로그 및 SD급 영상컨텐츠제작에서 디지털방송에 대응한 HD 영상제작 수행

지방 타 업체보다 높은 질의 결과물 (DVD-Title, 영상컨텐츠)

산·학 연계와 중앙의 메이저급 업체들과의 컨소시엄 형성

#### + Vision

##### 영상사업부

DMB 방송 컨텐츠 제작사업, 영상물, 애니메이션 등

##### 미래영상컨텐츠 사업

영상 및 문화컨텐츠 제작, 무형문화의 보존과 활용을 다양한 디지털 기술을 통해 제작, 3D 영상 컨텐츠 제작

##### 업체영상물 제작

기업홍보, 기관홍보, 3D 체험관 등



## IT·CT의 새로운 트렌드 창조 Multimedia System 개발 전문회사 + 휴먼미디어테크



- 대표 : 정순곤
- 대표전화 : (063) 288-7306, FAX : (063) 288-7308
- 홈페이지 : www.e-human.co.kr, www.menta.co.kr
- 본 사 : 전주시 완산구 경원동 3가 14-6 전라북도 정보산업지원센터 203/204호
- 서울지사 : 서울시 구로구 구로동 187-3 예성유토포아 102동 706호

### Multimedia Contents

소리학습 개념을 특성화한 국내 최초의 청음학습용 콘텐츠 '꿀꿀이의 소리나라'에서 부터 에듀포탈 프로젝트 '멘타 (Mentea)' 까지 사용자 중심의 검증된 인터페이스와 다양한 CT 기술을 통해 수준 높은 콘텐츠 서비스를 지원합니다.

### System Integration (SI)

1998 년 박물관 종합정보시스템 MIS 개발을 필두로 적시적소에 맞는 사용자 중심의 Application 을 개발, 공급하여 클라이언트의 요구에 부응하고 있습니다. 특히 고도화된 콘텐츠 개발 기술과 사용자 중심의 시스템 개발 능력으로 효율적인 통합 시스템을 지원합니다.

### DB Construcion

방대한 양의 A/V 데이터 및 다양한 형태의 원 소스를 Digitizing 하여 안정적인 데이터 베이스를 구축합니다. 특히, 음성 DB 및 음성정보처리 기술은 자타가 공인하는 대한민국 표준으로 자리잡고 있습니다.

### + 기술개발 현황

- 한의학 e-Commerce 솔루션 개발 - 중소기업청
- EMT-2000용 음성 및 화자 인식기술 개발 - 정보통신연구진흥원
- SML 기반 원격 교육자작 시스템 개발 - 원광대학교 산학공동 기술개발 컨소시엄
- 디지털 문화 콘텐츠 제공을 위한 LBS 기반의 블루투스 응용 모바일 시스템 - 한국문화콘텐츠진흥원
- 미디어기술을 이용한 음악학습용 에듀테인먼트 콘텐츠 개발 "꿀꿀이의 소리퍼즐" - 한국문화콘텐츠진흥원
- 에듀테인먼트 콘텐츠 "오목이의 생태계 게임" - 한국문화콘텐츠진흥원
- 음성합성기술을 이용한 한국어 에듀시스템 개발 - 한국산업기술평가원



## 전북지역 최고의 인터넷 방송 + 비전 TV

전북 지역 최대 최고의 인터넷 방송인 비전TV는 21세기 첨단 영상미디어 시대를 맞아 유익한 생활정보의 제공과 지역 경제 활성화를 위해 개발, 운영하고 있는 신개념 홍보매체입니다.

- 대표 : 구명철
- 대표전화 : 050-6232-7000 | 050-6222-2332  
FAX : 02-6280-7002
- 홈페이지 : [www.visiontv.info](http://www.visiontv.info)
- 본 사 : 서울시 강남구 논현동 174-34(전판)
- 전라지사 : 전주시 완산구 중노송동 470-4  
문화산업지원센터 103 호



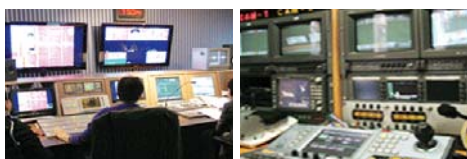
### 다양한 기능을 가진 효율적인 중계차

고배율 HD Zoom Lens 및  
고해상도 Wide Zoom Lens 장착  
라이브 제작에서 종합 편집까지 다양한 사용자  
요구에 대응할 수 있는 제작시스템



### + 스튜디오

- SONY DXC-D55WSL Camera 4대 (2대 확장가능)
- TOUCH+QCPFS-D201SR20" TFT LCD Prompter
- Jimmy Jib



### + 부조종실

- VCR SONY HDW-D1800 / SONY DWW-500, DVCAM
- Multi-Format Converter VC-300HD
- Digital Video Switcher SONY DVS-7250
- Digital Multi Effect SONY DME-7000 Dual Channel
- Digital Audio Mixer SONY DMX-R100



### + HD 중계차

- HD Camera HDC-950 : 최대 7대 가능
- EFP Zoom Lens 2 대(42 × 13.5)
- EFP Zoom Lens 1 대(18 × 7.6)
- Wide Zoom Lens 1 대(13 × 4.5)
- HD VCR HDW-M200 : 2대
- HD Multi Switcher MFS-2000



## (주)나인이즈 Nine Identity Service

대 표 : 조용로 | 홈페이지 : www.9is.kr

주 소 : 전주시 완산구 중노송동 전주정보영상진흥원 IT벤처센터 404 호

### 스마트폰 App 개발 및 서비스 스마트한 젊은기업



일상을 함께할 수 있는 문화, 관광, 생활편의 등의 다양한 콘텐츠를 구축하여 SNS 서비스와 결합한 글로벌 서비스가 곧 시작됩니다.

(주)나인이즈 (NineIS, Nine Identity Service)는 “사람을 위한 사람에게 필요한 기술만을 만들고 서비스하자”라는 경영철학으로 스마트폰 App 개발 및 서비스를 하는 스마트한 젊은 기업입니다.

SNS (Social Network Service)의 정의를 우리는 “인간의 사회적 관계”라고 생각합니다.

‘우리(Together)’, ‘공간(Space)’, ‘시간(Time)’이 3요소가 결합된 ‘일상 SNS 서비스’를 기획하고 개발하여 직접 서비스를 목표로 합니다.

지역적인 한계를 넘어 세계인과 함께하는 글로벌 서비스를 만들자는 의지를 다집니다.



### + 주요사업

#### ① 안드로이드 플랫폼 버전 개발

프로젝트명 : 중강현실 안드로이드 엔진

사업기간 : 2010. 2 ~ 현재

#### ② 구글맵 기반 콘텐츠 서비스

프로젝트명 : 맵 기반 콘텐츠 서비스

사업기간 : 2006. 9 ~ 2006. 11

#### ③ Red Framework CMS 솔루션 개발

프로젝트명 : 웹 Framework 솔루션

사업기간 : 2007. 6 ~ 2010. 1



## e-클리오

대 표 : 최형규 | 대표전화 : (063) 222-2626, FAX : (063) 227-2667 | 홈페이지 : [www.clitech.co.kr](http://www.clitech.co.kr)

본 사 : 전북 전주시 덕진구 팔복동 2가 716-10 전북 테크노빌 A동 304 호

연구소 : 전북 전주시 덕진구 팔복동 2가 716-10 전북 테크노빌 A동 302 호



### 정보화의 미래와 유비쿼터스를 선도 하는 기업

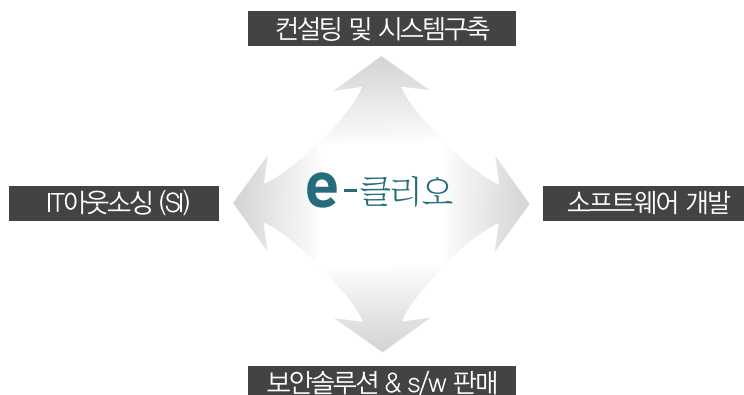


#### 보안 솔루션 구축/유지보수 및 Software개발을 통한 SI, NI, S/W개발 서비스 제공

(주)e-클리오는 2002년 8월 설립하여 SI[System Integration], NI[Network Integration], SD[Software Development] 전문업체로 공공, 기업, 교육기관에 보안 솔루션 구축/유지보수 및 Software개발을 해온 노하우를 바탕으로 체계적으로 철저한 SI, NI, S/W 개발 서비스를 통하여 고객만족을 위해 최선을 다하고 있습니다.

현재 당사는 2007년 연구개발 전담부서를 설립하여, RFID/USN & U-health 분야의 임베디드, 또한 통합망, 통합망 보안 솔루션, 서버, 인프라 구축 등의 사업을 통한, 통합관리 시스템 구축 시스템을 통하여 기업의 급속한 IT환경변화에 자체 IT 관리로써 해결하지 못한 부분에 의한 경쟁력 상실을 IT 아웃소싱을, 비용감소, 정보기술 능력의 향상, 사용자에게 대한 보다 차원 높은 서비스를 제공하고 있으며, 앞으로 더욱더 IT사업분야에서 사업영역을 넓혀가며, 보다 차원높은 서비스를 제공하고자 노력 할 것입니다.

#### + 사업영역



이클리오의 역사가  
하나씩 더해질 때마다  
고객의 행복도  
하나씩 더해집니다.

## 2차원코드 자동인식 '모바일 및 전문리더기' 솔루션 전문기업 + (주)아 하



- 대표이사 : 정세량
- 대표전화 : (063) 225-4880, FAX : (063) 232-4881
- 홈페이지 : www.ahafamily.co.kr / www.ahafam.com / www.ahaticket.com
- 본 사 : 전북 전주시 완산구 서노송동 568-88번지 (용호빌딩 4 층)

(주)아하는 종이 및 모바일 LCD에 출력된 2D-Code를 모바일이나 전용 리더기에서 인식할 수 있는 솔루션 전문회사입니다. 보다 많은 정보를 담을 수 있는 2D-Code와 이를 모바일에서 인식할 수 있는 S/W, 2D-Code 전용리더기를 통하여 스포츠, 공연, 문화/관광의 분야에 이제껏 볼 수 없었던 새로운 형식의 서비스를 제공합니다

### + 주요사업

모바일로 2D-Code를 전송 받아 공연 5분전에 들어갈 수 있는 Ticketless Service

별도의 통신요금 없이 농수축산물 이력 추적 서비스

모바일로 2D-Code를 이용하여 문화/관광정보를 볼 수 있는 소비스

### + 농축산물 이력관리 시스템



### + Ticketless (티켓예매대행)

아하타켓은 토탈 온라인 티켓팅 서비스로서 전국의 공연장, 영화관, 스포츠, 관람시설 등의 현장 BOX OFFICE에 티켓 판매 전산망을 구축, 운영하고 있습니다.

구축된 인프라를 바탕으로 인터넷, 콜센터, 예매처, 모바일 등 각종 예매 채널들을 통해 실시간 티켓예매 서비스를 지향하는 종합티켓 판매 시스템입니다.

## 한국형 소형 풍력발전 시스템 개발기업



### 유로코리아

(주)유로코리아는 소비자가 “보다 편리하게”, “보다 저렴하게”, “보다 효율적으로” 이용할 수 있는 제품을 제공하여 탁월한 소비자 서비스를 지원하여 영업이익을 창출하자라는 이념으로 설립하였습니다.

- 대 표 : 정준익
- 대표전화 : (063) 715-5715 FAX : (063) 715-5716
- 홈페이지 : [www.eurowin.co.kr](http://www.eurowin.co.kr) / <http://유로코리아.kr>  
<http://풍력발전.net>
- 본 사 : 전북 완주군 이서면 이문리 711 번지  
전북대학교 창업보육 3 센터 102호

#### + 주요사업

##### 전자부품

###### 비전 터치스크린

컴퓨터에 의해 입력되는 영상전자칠판

##### 농업기자재

###### 접착형 파종기와 롤링 시스템

고령화대비 및 인건비 절감을 위한 신개념의 묘포 시스템

##### 신재생 에너지

###### 태양광 및 풍력발전 난방 시스템

스크류를 활용한 단독주택, 화훼 비닐하우스용 에너지  
절전장치

##### 해외시장 개척 컨설팅

중소기업의 해외시장개척을 위해 국내외 네트워크를 통한  
노하우 및 컨설팅 제공





## (주)리퓨터

대 표 : 박성진 | 대표전화 : (063) 253-3336, FAX : (063) 253-6662 | 홈페이지 : www.reputer.co.kr

주 소 : 전주시 덕진구 팔복동 3 가 422 번지 103호

### 네트워크통합, 시스템 및 보안통합 Solution 전문기업



(주)리퓨터는 축적된 Network 및 Server Integration 전문기업으로서 다양한 중대규모 프로젝트 수행경험을 보유하고 있으며, 3COM 등 Network Solution Endor와 수준 높은 협력관계를 토대로 NI(네트워크 통합) 및 SI(시스템 및 보안통합), Solution 전문기업입니다.

또 한 2004 년도 이래 Enterprise시장의 IT 부문 매출실적 전라북도내 1위 및 NI · SI 관련 유지보수 부문에서도 전라북도내 1위의 기술서비스 제공기업으로서 '작지만 강한 기업'을 지향하고 있습니다.

(주)리퓨터는 변화하는 정보기술 환경에 능동적으로 대처할 뿐 아니라, '낮은 TCO 및 높은 ROI 구현'을 설계사상으로 제안하고 있습니다.

#### + Vision & Mission

VISION Global Network Solution Leading Group

MISSION Network 기반의 다양한 Solution 을 개발 공급하여 인류사회에 유익을 주는 IT 전문기업을 지향

VALUE 고객성공 · 사원발전 · 주주만족 · 효율경영 · 도덕경영

CULTURE 개성 · 도전 · 혁신 · 사람 중심의 心和 경영

#### + 주요사업



## (주)즐게임

대 표 : 윤명욱 | 대표전화 : 1688-5240, FAX : (063) 463-3481 | 홈페이지 : www.zlegem.co.kr

본 사 : 전북 전주시 덕진구 인후동1가 772-16 번지 5층

### 게임마니아를 위한 Power Auto



“즐젬”은 온라인 MMORPG 게임을 이용하는 게임유저들이 플레이 도중 지루하고 반복적인 마우스/키보드 클릭을 해야 하는 점에 착안하여 게임유저가 설정한 특정한 룰에 의해 자동으로 마우스 및 키보드의 실행을 가능하게 하여 불필요한 시간의 낭비, 나아가 게임중독의 폐해를 막는 게임 관련 아이디어 상품입니다.



“반복적인 사냥/채집에 대한 피로도를 줄이고, 실제 게임에 투자하는 시간을 줄여 게임에 대한 흥미를 지속적으로 유발하게 함”

### + 제품소개

초소형 USB 메모리 형태로 판매되며, 이용자 편의를 위해 즐젬 프로그램이 탑재된 영역 이외 사용자 임의의 공간을 마련하여 제공하기 때문에 이동식 디스크로도 이용 가능합니다



+ USB 메모리 탑재



### + 온라인 업데이트로 사후지원

게임 도우미 프로그램 “즐젬”의 위조/변조 및 디버깅이 불가능하게 처리하여 이동식 디스크 USB메모리 형태로 온라인 쇼핑몰 등을 통해 판매되며, 탑재된 프로그램에 업데이트 사항(패치, 기능개선 등)이 있을 경우 자동인식하여 온라인을 통해 즉시 업데이트가 이루어집니다.

## PC의 한계 벗는 다양한 매체와의 융합기술 웹과 모바일 결합 솔루션



### (주)디유아이티컴퍼니

디유아이티컴퍼니는 컴퓨터하드웨어와 소프트웨어, 모바일프로그램등을 개발하는 IT전문 벤처기업으로 2004년 전주에 본사를 설립하여 현재는 서울과 대전에 지사를 두고 있습니다.

2005년 6월 "ATOP 파워서플라이"와 2008년 5월에 명함, 인맥관리 통합솔루션 "마이비서"를 출시하며 기업체와 개인고객들에게 많은 사랑을 받고 있습니다.

2008년 6월에는 스포츠서울에서 주관하는 이노베이션기업&브랜드를 수상했으며, 10월에는 마이비서의 기능 개선과 품질에 많은 노력을 기울여 국가로부터 위탁을 받아 소프트웨어의 품질을 인정해주는 한국정보통신기술협회(TTA)로 부터 GS (Good Software)인증을 받았고 2009년 4월에는 ISO 9001 인증을 획득했습니다.

(주)디유아이티컴퍼니의 기술력은 PC의 한계를 벗어나 사용자가 어떤 환경에서도 자신의 정보를 활용할 수 있게 다양한 매체들과의 융합된 기술입니다. 특히 휴대폰이 갈수록 PC화 되고 스마트폰의 보급화에 따른 모바일기기의 성장은 자사가 개발의 포커스를 맞추고 있는 시장이 갈수록 커지며 빨라지고 있다는 근거입니다.

(주)디유아이티컴퍼니는 2010년도에 웹과 모바일이 결합된 솔루션 및 다양한 제품들을 출시할 계획에 있습니다.

- 대표 : 김진형
- 대표전화 : (063) 278-2501
- 홈페이지 : www.duit.co.kr
- 본 사 : 전주시 덕진구 덕진동 1가 1436-40
- 지 사 : 대전광역시 서구 만년동 301 테크놀월드 4층 29호
- 연구소 : 전주시 덕진구 덕진동 1가 1436-40 2층



## IT 인프라 설계 및 핵심시스템지원 개발 전문기업

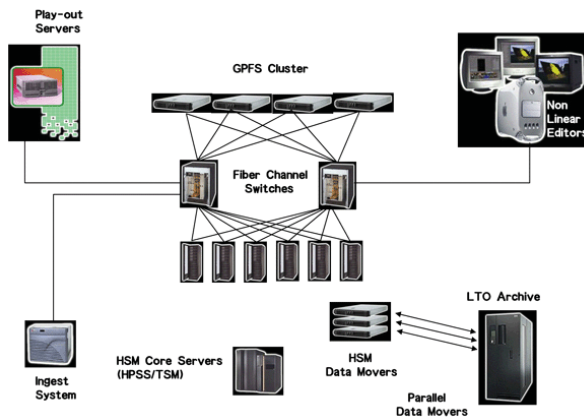


### (유)CSS CORE SYSTEM SUPPORT

첨단정보화 시대에 걸맞는 핵심적인 시스템을 지원하는 CSS는 21세기에 걸맞는  
인재양성과 첨단 정보 시스템의 발전에 앞장서겠습니다.

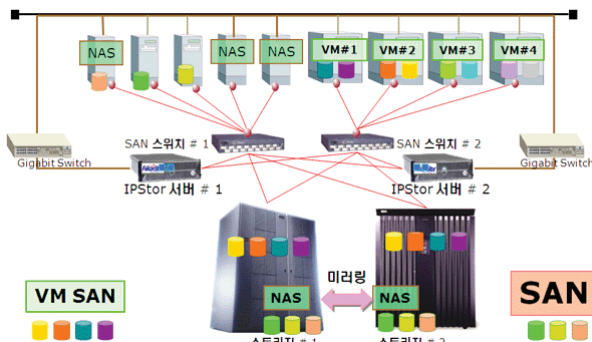
- 대 표 : 이숙진
- 대표전화 : 070-8290-2224
- 홈페이지 : [www.cssn.co.kr](http://www.cssn.co.kr)
- 본 사 : 서울시 강남구 논현동 174-34 (전관)
- 전라지사 : 전북 전주시 완산구 중노송동 470-4 전주정보영상진흥원 IT센터 3층 303호

### + 주요사업



#### GPFS를 이용한 디지털 미디어 솔루션 구성

IBM의 파일 공유 솔루션인 GPFS는 고성능 Throughput, 확장성, 오픈 아키텍처를 두루 갖춘 안정적인 파일 시스템으로 미디어 기업의 대용량 스토리지 솔루션입니다.



#### VMware & IPStor 통합 구축

모든 연결 프로토콜을 지원하는 IPStor 기술을 사용하면 여러 벤더 및 여러 플랫폼에 걸쳐 관리를 간소화하고, 효율성, 개방성 및 확장성을 높은 수준으로 끌어올릴 수 있습니다.



## (유)휴먼쓰리디

대표 : 김희태 | 대표전화 : (063) 237-0606, FAX : (063) 237-0605 | 홈페이지 : www.human3d.net

### 융합 (融合)디자인 시대를 이끌어가는 리더!



상상은 곧 현실이 됩니다.

우리 삶의 터전인 동시에 정서와  
문화적 가치를 담고 있는 환경 우리들은 이곳에서  
환경 체험하고 소통을 이루어나갑니다.

(유)휴먼쓰리디는 환경디자인, 공공디자인, 컴퓨터그래픽 시뮬레이션의 영역  
에서 독보적인 해결력과 각각의 영역을 융합하는 독특한 시스템을 갖춰 나  
가고 있습니다.

축적된 전문지식과 노하우, 프로젝트에 대한 깊은 이해를 바탕으로 환경  
디자인의 세계를 융합적 사고와 통합적 전략을 통하여 개성과 경쟁력있는 공간  
으로 창조해 나가고 있습니다.

공공시설물, 사인시스템, 공공조형물, 공공 디자인 통합과 같은 디자인 개발  
과정에서 3D시뮬레이션을 통한 보다 정확한 결과물의 예측시스템의 구현으로  
상상을 곧 현실로 실현하는데 최적의 여건을 갖추고 있습니다.

다가올 융합디자인 시대를 이끌어갈 리더로써 차근차근 앞으로 전진하고  
있습니다.



### + 사업분야

#### Environmental Design

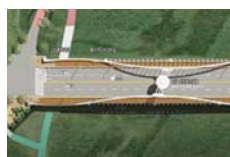
상징조형물, 거리시설물, 사인시스템, 환경  
색채, 공간이미지통합

#### Public Design

공공사인시스템, 공공시설물, 공공조형물

#### 3D Simulation

조형물, 건축, 토목, 3D 동영상 제작



## 진흥원 및 제작소 입주기업



### IT 벤처센터

기업명	대표	대표전화	주요사업내용
(주)씨에이치게임즈	김진식	T : (063) 282-0717 F : 282-0710	모바일 콘텐츠 (게임) 개발
이모션	오국진	T : (063) 228-5561 F : 224-5561	영상 및 음향 콘텐츠 제작
(주)휴먼미디어테크	정순곤	T : (063) 288-7306 F : 288-7308	에듀게임, 콘텐츠 개발, 음성기술응용, 시스템구축
(유)씨에이에스	이숙진	T : (070) 8290-2224 F : 271-6262	축산 농가 미래 솔루션
(주)모아지오	이경범	T : (063) 232-0246 F : 232-0247	모바일 콘텐츠 (게임) 개발
(주)올포랜드	성동권	T : (063) 287-5426 F : 287-5427	RFID를 이용한 통합 주차관리시스템
(주)나인이즈	조용로		소프트웨어 개발
(유)엔와이텔	김병철	T : (063) 236-3380~2 F : 236-3384	무선인터넷게임 개발, 소프트웨어 개발
엔케이소프트	정현우	1인창조기업	모바일 애플리케이션 개발
레드닷컴퍼니	정진덕	1인창조기업	모바일 애플리케이션 개발
서준티엠에스	이낙범	1인창조기업	응용SW 개발
디프	김수정	1인창조기업	편집디자인, 광고기획
제이씨알	조일용	1인창조기업	캐릭터디자인

### 멀티미디어기술지원센터

기업명	대표	대표전화	주요사업내용
(주)유디텍	이우열	T : (063) 231-2152 F : (02) 373-7505	콜관제 솔루션, 차량 블랙박스
(주)오르빌	황익동	T : (063) 282-6281 F : 245-6287	친환경농업과 지역전통문화를 특화시킨 웹사이트 구축
웹플디자인	박노창	T : (063) 255-8566 F : 255-8580	홈페이지 제작
(주)건파워	홍용표	T : (063) 278-9373 F : 278-9374	GPR System (모의 전투 시스템)
(주)건지소프트	유흥진	T : (063) 288-4603 F : 288-6881	K-MEANS알고리즘을 이용한 실시간 계층적 클러스터링 검색기술개발
AnA Studio	조용로	T : (063) 231-2247 F : 231-2247	캐릭터상품 및 게임애니메이션제작

### 문화산업 지원센터

기업명	대표	대표전화	주요사업내용
렉스젠 (주)	안순현	T : (063) 285-6885 F : 285-6887	교차로 사고 판독 시스템 개발
비전 TV	구명철	F : (02) 6280-7002	방송 프로그램 제작 및 인터넷 신문
(유)올빼미하우스	배효상	T : (063) 285-7691 F : 285-7691	3D영상디자인, 시뮬레이션, 애니메이션, 모델링
와이즈메카	배우정	T : (063) 281-0281 F : 281-0289	웹기반 원격 하드웨어 모니터링 시스템, 웹연동이 가능한 다기능 UC 솔루션
(주)모던엔시스	원종규	T : (063) 232-1795 F : 232-1784	전통문화를 통한 실감형 입체 인터랙티브 개발
(주)제이엠애니메이션	정영선	T : (063) 287-1072 F : 287-1073	애니메이션 제작 및 공급

### 전주영화제작소

기업명	대표	대표전화	주요사업내용
프로라인프로덕션	채숙현	T : (063) 275-9914 F : 275-9915	영상프로덕션 방송광고 토털
미디어맥스	이창용	T : (063) 252-3527 F : 282-3527	영상프로덕션 광고제작 및 대행
그림스튜디오	박영철	T : (063) 231-2508 F : 232-2509	애니메이션 제작 및 공급, 그래픽디자인
IPS	조중권	T : (063) 284-6006~7 F : 284-6008	영상프로덕션, 광고물제작 영상음향제작
스타유니버스	박진우	T : (063) 273-7789 F : 0303-0273-7789	방송광고, 영상홍보물 제작

## F o c u s 0 1

# 창조산업 조인트 포럼 개최 “IT기술의 상생적 미래 및 3D산업 방향”

전주정보영상진흥원과 전북임베디드시스템연구센터 공동주관의 창조산업조인트 포럼이 ‘IT 산업의 상생적 미래전략’을 주제로 18일 오후 2시 코아호텔 무궁화홀에서 열렸다.

이날 포럼에는 이흥재 원장과 이철동 센터장, 김미정 전북도 미래산업과장 등 IT 관련 기관 및 관련 기업인 100여 명이 참석했다.

주제발표에는 정도현 KATECH 차체사시기술연구센터장이 ‘차량과 IT 기술의 상생적 관계 및 미래 모습’을, 박덕희 (주)유비엠티 대표이사가 ‘임베디드 시스템 응용과 활용 사례 및 발전방향’을, 최병호 KETI 멀티미디어IP 연구센터장이 ‘3D 기술 동향 및 산업 방향’ 등으로 이어졌다.

2010 뉴스레터  
파랑새 365+  
A-Line NEWS







## F o c u s 0 2

### 전주문화영재 캠프 문 열다

전주시가 문화영재를 양성하고, 지역문화에 대한 자긍심 고취를 위해 마련한 문화영재캠프가 문을 열었다. 전주시는 1일 중노송동 전주정보영상진흥원 멀티미디어센터 1층 영재교육장에서 신수미 교장과 학부모, 학생 등 130여 명이 참석한 가운데 '2010 문화영재캠프 발대식'을 가졌다.

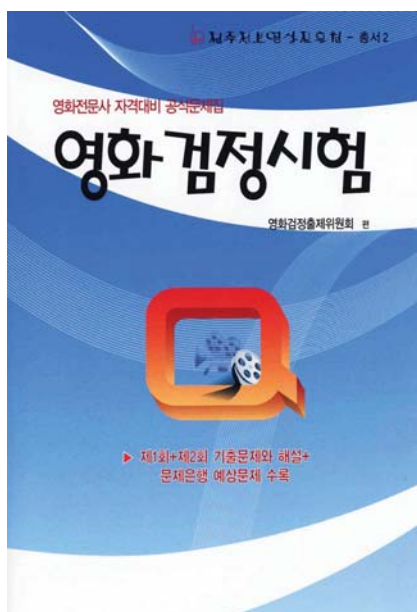
문화영재캠프에 입교하는 학생들은 앞으로 이틀에 걸쳐 문화, 예술, 과학 분야 총 5개 프로그램을 교육 받는다. 지난 2003년 첫 문을 연 문화영재캠프에는 매년 20여개 초등학교 4학년 학생들이 참여하고 있다.

전주정보영상진흥원 관계자는 “문화적 창의력이 뛰어난 유·소년들을 발굴해 향후 지역문화를 발전시키고, 지역문화를 알아가도록 도와주기 위한 취지”라고 말했다.



Book 01

## 영화검정시험 영화전문사 자격대비 공식문제집 출간



전주정보영상진흥원은 2008년 국내에 처음 도입된 영화검정시험에 대비하고 영화의 달인을 위한 제 1회 영화검정시험에 따른 영화전문사 자격대비 공식문제집을 출간하였다.

이어 2010년 제 3회 영화검정시험 실시에 따라 새로이 하권을 증보·개정하여 큰 관심을 모으고 있다.

이번에 새로이 증보·개정된 하권에는 현역 할리우드 영화배우 50인을

비롯하여 흥행감독 베스트 10인 이상을 추가, 영화용어집과 영화데이터 수정보완, AFI 선정 미국영화 100선 전편을 수록하였다.

특히 가장 관심의 대상인 영화검정 시험문제 출제경향과 대비를 위해 제1회 기출문제와 함께 출제위원이 직접 만든 문제은행 예상문제 200 문항을 완전공개 수록함으로써 영화검정을 준비하는데 편의를 제공하고 있다.

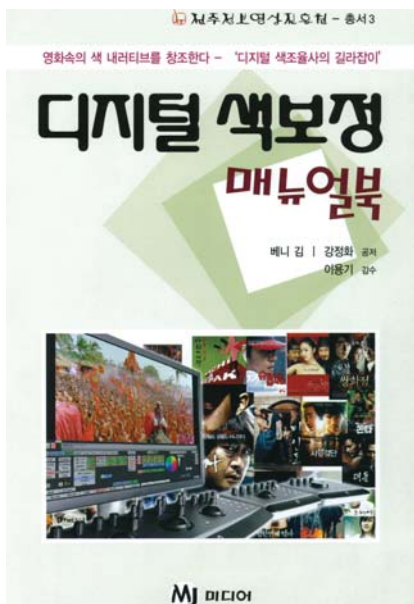
전주정보영상진흥원 관계자는 “이번 공식문제집은 영화달인을 꿈꾸는 영화팬 여러분의 편의를 위해 영화검정의 기출문제와 모의문제를 수록해 각급수별 출제경향과 합격에 대비하는데 도움을 주기위해 발간됐다”고 말했다.

영화검정시험은 전주정보영상진흥원과 일본 키네마순보종합연구소가 공동주관하는 국내 최초의 영화인증 시험이다.



## B o o k 0 2

## 영화속의 색 내러티브 창조 ‘디지털 색조율사의 길라잡이’ 디지털 색보정 매뉴얼북 출간



김형석 팀장  
전주정보영상진흥원 CT 사업팀

전주정보영상진흥원 CT 사업팀 김형석 팀장은 올 8월 디지털 색조율사의 길라잡이가 될 디지털 색보정 매뉴얼북을 출간하였다.

김 팀장은 2년전에 전주정보영상진흥원에 근무하면서 한국영화계의 뉴트랜드로 자리 잡은 색보정(DI)기술에 관심을 두고 전주영화제작소 내 디지털 색보정실을 구축하는 사업을 계기로 준비하면서 관텔의 IQ 파블로 DI 플랫폼을 기반으로 색보정 기술에 대한 기본 입문지식과 실질적인 접근 방식에 관심을 가졌다.

따라서 실제 디지털 영화 제작부문에서 효과적인 것으로 입증된 마스터링 작업 공정을 소개함으로써 영화 산업계 기술 스텝진들의 실용 가이드로 충분히 활용되길 바라고 있다.

또한 김 팀장은 “이 매뉴얼 북은 색보정 실제사례를 바탕으로 DI 프로세스에 관한 실용적인 공정과정이나 데이터를 제공한다는 점에서 디지털 색보정(DI)에 대해 알고자 하는 사람들에게 귀중한 가이드가 될 것이다.”라고 말했다.

2010 뉴스레터  
파랑새 365+  
On-Line NEWS

47

**한승룡 감독**  
〈오프로드〉, 〈스파이 파파〉

“영화에서 DI작업이 차지하는 비중이 매우 높아지고 있는 시점에서, 이 책은 앞을 한국영화의 비주얼을 책임질 사람들에게 많은 도움이 될 것이다. 색보정(DI) 작업의 흐름을 한 눈에 알 수 있고, 특히 한국영화의 DI 작업사계와 실제 매뉴얼은 이 책만의 장점이다.”

**이용기 실장**  
할리우드필름 레코드(HFR)  
DI 컬러리스트

“이제 DI는 영화편집처럼 후반제작의 보편적인 프로세스로서 단순 색보정을 넘어 감독의 연출과 상상력의 확장을 위한 색의 내러티브를 조율하는 디지털 컬러리스트의 가장 큰 매력이다.”

**오현제 촬영감독**  
〈아카시아〉, 〈사실리 2Km〉, 〈사생결단〉,  
〈눈에는 눈 이에는 이〉, 〈바이존〉

“영화 ‘아카시아’를 우리나라 최초로 DI로 시도할 때의 어려웠었던 것은 이 책과 같은 DI 길잡이가 없었기 때문이다.

이제 많은 영화인들이 이 책을 통하여 더욱 쉽게 DI를 접할 수 있기를 기대하겠다.”

# 창조산업화 정책



## 공모자격 및 공모분야

✦ 공모자격 : 국내거주자

✦ 공모분야 : 상업화 및 생활 편의제공 가능한 모든 분야

ex) 콘텐츠 관련 분야, IT 및 CT, 신재생에너지, LED, 자동차, 조선, 재난관리, 보건위생의료, 건축, 생활, 의류 (신섬유 등), 관광, 환경, 고용 (일자리창출), 도심재생, 농축산업, 융복합 기술, 4대강 및 하천 (생태 수질 등), 교통, 결혼, 육아, 복지, 청소년, 인문 사회, 문화재, 스포츠, 비즈니스 모델 · 전략, 시나리오, 기타 분야

✦ 시상 및 상금 : 총 12,000천원 규모

## 공모방법

✦ 신청서류 : 전주정보영상진흥원 홈페이지 ([www.cit.or.kr](http://www.cit.or.kr))에서 다운로드

－ 창조산업화 정책 및 아이디어공모 신청서 1부

－ 창조산업화 정책 및 아이디어공모내용 1부

✦ 접수방법 : 방문접수 및 메일접수 ([sugiwwkd@cit.or.kr](mailto:sugiwwkd@cit.or.kr))

Tel : 281-4118

✦ 접수기한 : 2010. 11. 30. 오후 5시까지



 전주정보영상진흥원

전북 전주시 완산구 중노송동 470-4

전화 063)286-1400 팩스 063)281-2822