

2017년 ICT 이슈 전망

2016. 12

한국정보산업연합회

목차_Contents_

- 01 2017년 10대 전략 기술 트렌드**
- 가트너 -
- 02 2017년 국내 IT 시장 10대 주요 예측**
- 한국 IDC -
- 03 2017년 ICT 10대 주목 이슈**
- KT경제경영연구소 -
- 04 2017년 SW산업 이슈**
- 소프트웨어정책연구소 -
- 05 IT기업이 전망하는 2017년 경제 및 ICT 시장**
- 한국정보산업연합회 -

01

2017년 10대 전략 기술 트렌드

- 가트너 -



1. 인공지능과 머신러닝

새로운 유형의 지능형 앱과 사물을 제공하는 동시에 다양한 디바이스와 소프트웨어, 서비스 솔루션을 위한 내장형 인텔리전스를 제공



2. 지능형 앱

이메일의 우선순위별 분류와 같은 간단한 업무부터 가상도우미와 같은 지능형 앱을 활용해 영업과 고객센터 업무 처리하는 등 사용자의 업무효율성이 높아짐



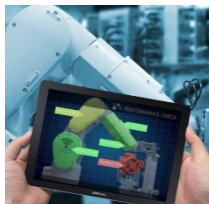
3. 지능형 사물

사물이 상상하고 사고하는 것으로 드론, 자율주행차, IoT 디바이스를 중심으로 지능형 사물 모델로 점차 진화되면서 협업 지능형 사물 모델로 전환



4. 가상현실(VR)과 증강현실(AR)

디지털 메시와 결합돼 사용하는 모든이에게 초개인화 앱이나 서비스 형태로 제공되는 정보의 흐름을 조정할 수 있는 원활한 디바이스 시스템을 구축



5. 디지털 트윈

센서 데이터를 통해 현재의 상태를 파악하고 대응하는 소프트웨어 모델로 공장 가동과 장비 수리 서비스를 개선 시킴으로써 제조 공정 계획/가동, 제품 개발, 운영 효율화, 장비 고장 예측이 가능



6. 블록체인과 분산 장부

블록체인은 가상화폐 '비트코인'과 같이 가치 교환의 거래가 블록단위로 분류된 장부, 각각의 블록들은 P2P 네트워크를 바탕으로 서로 연결되어 기록되며 암호화 트러스트 및 인증 방식을 사용



7. 대화형 시스템

홈쇼핑이나 쇼핑몰 앱을 통해 대화형 시스템이 활용, 앞으로 시스템의 활용 범위가 확대될 전망
다양한 기기간의 소통이 가능한 새로운 경험을 하게 됨



8. 메시 앱 및 서비스 아키텍처

컴퓨터앱, 웹 앱, 모바일 앱, 사물인터넷 앱이 백엔드 서비스 메시로 연결하여 '어플리케이션' 으로 인식하도록 함



9. 디지털 기술 플랫폼

디지털 기술 플랫폼은 디지털 비즈니스를 위한 기본적인 구성 요소를 제공하는 핵심 기술
정보 시스템, 고객 경험, 분석 및 인텔리전스, IoT(사물인터넷), 비즈니스 생태계가 구성 요소



10. 능동형 보안 아키텍처

기존의 보안 기술들은 IoT 플랫폼을 보호하기 위한 기준으로 활용되어야 하고 사용자 및 기업의 활동을 모니터링하는 것은 IoT 시나리오에 추가되어야 하는 중요한 기능

02

2017년 국내 IT 시장 10대 주요 예측

- 한국 IDC -

1. '뉴노멀' IT 시장의 저성장 기조 고착

The New Normal of the ICT industry

주요내용

경제부문의 저성장 지속이라는 '뉴노멀' 시대가 IT 시장에도 적용되는 추세

국내 IT 시장은 2017년까지 5년 연속 마이너스 성장이 예상되며, IT 시장도 저성장 기조의 고착이라는 뉴노멀 시대에 접어든 것으로 보임
스마트폰 시장이 회복세를 보이지 못하고 있는 가운데 태블릿 시장에서도 더 이상의 성장을 기대하기 어렵고, 스토리지를 제외한 대부분의 하드웨어 인프라 시장에서 어려움이 지속

이러한 저성장 기조는 새로운 IT 환경으로의 변화를 가속화시키는 촉진 요인으로 작용할 전망

2. 디지털 트랜스포메이션, 거시 경제 변화

Dawn of the DX Economy

주요내용

디지털 변혁을 위한 다양한 프로젝트 수행 및 시도를 넘어 기업들은 디지털 변혁이 기업의 생존 및 성장을 위해 반드시 거쳐야 할 과정임을 인식하고 있으며, 이러한 인식은 더욱 확대될 전망

기업들은 다양한 디지털 기술을 활용해 보다 민첩하고 유연한 '디지털 네이티브' 방식으로 움직이게 될 것이며, 이러한 과정은 거시적 규모로 확산되면서 디지털 트랜스포메이션은 '인더스트리 4.0'의 주요 기반으로 IT 영역 뿐만 아니라 전세계 경제 변화를 주도

3. 플랫폼 중심의 경쟁

Platform Economy: The Ecosystem Battle for Scale

주요내용

다양한 영역에서 플랫폼을 통해 주도적 생태계를 구축하려는 노력은 디지털 트랜스포메이션을 통한 새로운 시장에서의 경쟁력 확보를 의미

플랫폼 기반의 커뮤니티와 생태계에서의 경쟁력 확보는 시장의 독식을 위미하게 될 것이며 경쟁은 한층 치열해질 전망

플랫폼 시장에서는 시장의 경계와 가치창출의 로직에 새로운 접근이 필요

4. 클라우드 2.0

Cloud 2.0, Enterprises are in the cloud

주요내용

인프라 아키텍처를 고려하는 데 있어 클라우드를 우선적으로 선택하는 단계는 이미 넘어섰음

클라우드는 IT 인프라 모델의 유일한 대안으로 꼽히며, 하이브리드 클라우드 또는 멀티 클라우드 환경이 점차 일반화될 것으로 예상

기업의 클라우드 역량은 빅데이터 및 분석 영역과 더불어 비즈니스 측면의 요청이 더욱 확대됨을 의미

5. 인지 및 인공지능의 전방위적 확산

Cognitive/AI, Everywhere featuring advanced machine learning

주요내용

인지 및 인공지능 영역은 독자적인 시장 구축보다는 모든 영역 및 기술과 연계돼 새로운 가치 창출의 중심 디지털 트랜스포메이션과 IoT에 연관된 프로젝트 및 사업 영역에는 진화된 머신러닝과 더불어 인지 및 인공지능 분야가 필수 영역으로 자리를 잡게 될 것이며 이를 통해 새로운 제품은 물론 새로운 산업의 파생이 예상

6. 데이터 및 정보를 통한 새로운 수익 창출

From Data to Information Monetization, Capturing the Potential of Big Data

주요내용

빅데이터 기술이 성숙되고 진화함에 따라 기업들은 새로운 기술과 기존에 보유하고 있던 전통적인 분석 플랫폼과 통합하려는 노력을 기울일 것이며 이를 통해 기업 내외부에 새로운 정보 서비스를 제공 이러한 노력은 수익에 기반을 두게 될 것이며, 데이터나 정보의 가공을 통한 단순한 전달이 아니라 질문에 답을 제공해 줄 수 있는 수준의 비즈니스 모델이 부각될 것으로 전망

7. 사물인터넷(IoT) 생태계, 주도권 윤곽

IoT, Ecosystems begin to determine winners and losers

주요내용

생태계 구축과 파트너십 확보가 중요한 사물인터넷 시장의 복잡성은 점차 구도를 잡아갈 것으로 보이며 사업에 대한 실험적 접근보다는 생태계에서 수익을 추구할 수 있는 모델 구현이 점차 증가할 전망

IoT를 위한 인프라와 플랫폼 구축은 점차 현실적인 비즈니스를 기반으로 진행될 것이며 IoT에 연동되는 기기와 센서를 제공하는 기업들은 함께할 인프라 및 플랫폼을 결정해야 함

산업에 특화된 IoT 시장의 활성화가 기대되는 가운데 비즈니스 애플리케이션과 연동을 위한 API 부문의 관심이 증폭될 예정

8. 차세대 사용자 환경

NextGen UI, interworking with Everything

주요내용

최근 VR·AR 기술의 발달로 몰입형 사용자 환경이 본격화 될 전망

VR·AR 기술은 다양한 기기와 결합돼 개인의 게임 및 영화 등 콘텐츠 활용 뿐만 아니라, 소셜 네트워크 및 기업 업무의 효율성이나 정보처리 능력 향상은 물론 마케팅에도 적극 활용될 예정

9. 새로운 위협, 차세대 보안 전략 필요

New Threats need New Defense

주요내용

모바일 사용자 증가와 더불어 다양한 기기와 폭발적으로 증가하는 앱 사용, 그리고 IoT가 다양한 산업분야에 적용되고 클라우드가 활성화된 최근의 IT 환경은 과거에 비해 새로운 보안 위협에 더 큰 취약점을 노출

사이버 보안 위협은 더욱 고도화된 ATP, 랜섬웨어 등 다양한 경로를 통해 경제적 이득을 목적으로 진행되고 있으며 기법은 정교해지고 기업을 목표로 하는 공격은 점차 증가

단순한 경계 방어 및 추적 중심의 보안을 넘어 집단지성, 인지컴퓨팅 및 AI, 머신러닝 등을 활용해 다양한 단체들이 협업하는 보안 에코 시스템과 사이버 킬체인 형태의 선제 대응이 더욱 부각될 예정

10. 소비자, IT 전략의 중심

Consumer become center of IT Strategies

주요내용

기업의 디지털 트랜스포메이션 전략에 있어 가장 중요한 목적 중 하나는 소비자에게 보다 나은 경험과 만족을 제공하는 것

기기의 가치도 단순히 향상된 기능을 제공하기보다는 소비자 경험의 확장성을 담보로 해야 하며 AR/VR을 적극 활용하고 활용 패턴에 대한 깊은 이해와 더불어 소비의 마지막 단계인 결제에 이르기까지 생태계적 접근이 필요

03

2017년 ICT 10대 주목 이슈

- KT경제경영연구소 -

1. 인공지능(Artificial Intelligence)

음성비서를 통한 생태계 구축과 서비스 혁신으로 AI First 구현

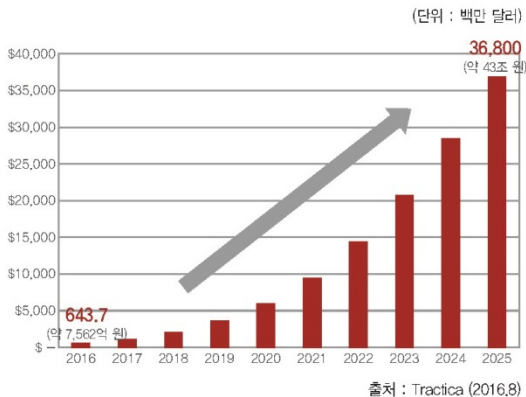
주요 내용

인공지능은 IoT의 부상에 따른 데이터 수집 능력 강화와 비식별화 등 빅데이터 산업의 발전과 궤를 같이 해 스마트 헬스, 스마트 에너지, 자율주행, 스마트 미디어 등의 융합산업의 발전을 이끌며 4차 산업 혁명의 주역으로 부상 중

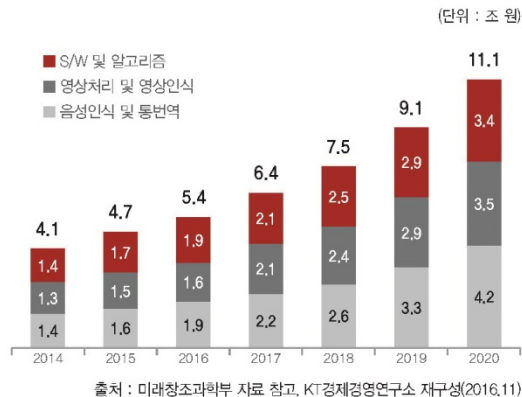
알파고 대국 이후 미래창조과학부는 지능정보 산업 발전전략을 내세우며 국내 인공지능 산업 육성 추진을 시작한만큼 2017년은 국내 인공지능 산업발전의 원년이라고 할 수 있음

시장 규모 및 전망

글로벌 인공지능 연간 매출 규모



인공지능 국내 시장규모



Tractica의 발표에 따르면 2025년 전세계 인공지능 산업의 연간 매출이 368억 달러(약 43조원)에 이를 것으로 예상

미래창조과학부에서 발표한 2013~2017년도까지의 지능형 SW 시장 규모 추산 자료를 바탕으로 KT경제경영연구소에서 재산정한 결과 2020년까지 약 111조원에 달할 것으로 추정

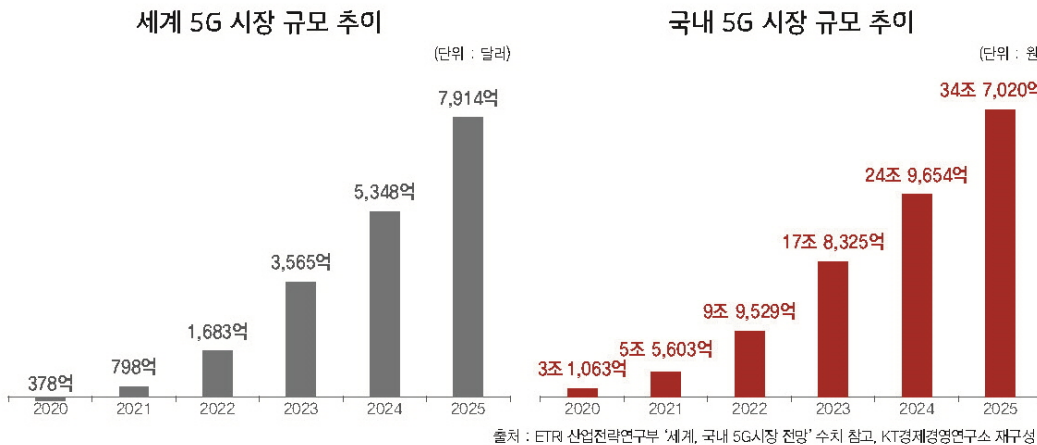
2. 차세대 네트워크 5G

상상하는 모든 것을 가능하게 하는 Intelligent Network

주요 내용

5G는 아직 기술 표준이 정해지지 않은 상황으로, 2020년 상용화를 목표로 하여 ITU와 국제표준화단체인 3GPP가 5G 표준화 작업을 추진 중
2017년은 향후 5G 국제 표준의 토대가 만들어지는 의미있는 해이며 2018년 평창올림픽을 '5G 올림픽'으로 만들기 위해서는 2017년의 행보가 매우 중요함, 한국은 현재 정부의 5G 정책 하에 글로벌 기업들과 협력하여 표준 선점을 위해 왕성한 활동 진행 중

시장 규모 및 전망



전세계 5G 가입자수는 2020년 100만명 돌파를 시작으로 급속하게 늘어나 한국, 일본, 미국 등을 중심으로 2022년 경에는 1억 명에 다다를 것으로 예상

국내의 경우, LTE 확산이 선진국보다 빠르게 확산되었던 것에 비추어 보면 5G 역시 보급속도가 상당히 빠를 것으로 예상됨, 시장규모도 2020년 3조 1,063억원에서 2022년에 약 10조원, 2025년에는 약 35조원 규모로 예상

3. MR(Mixed Reality, 혼합현실)

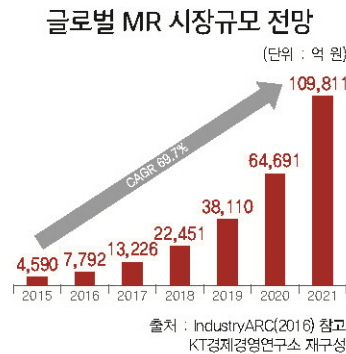
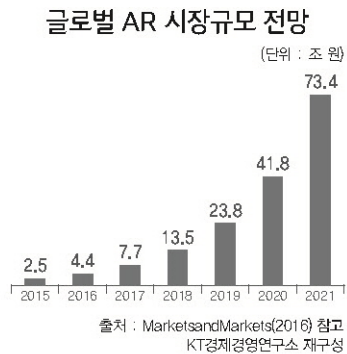
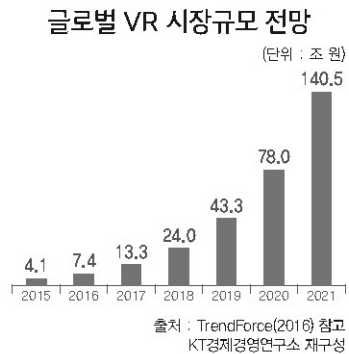
디바이스, 플랫폼, 콘텐츠의 합작으로 완성될 MR 대중화의 원년

주요 내용

치열한 VR(가상현실)과 AR(증강현실)의 각축전 속에서, MR(혼합현실)이 2017년의 기대주로 떠오를 전망

MR은 현실 배경 위에 현실과 가상의 정보를 혼합해 기존보다 진화된 가상 세계를 구현하는 기술, 많은 사업자가 진출해 있으나 엔터테인먼트 분야에 편향된 VR과 스마트폰 초기에 등장했으나 킬러콘텐츠가 부족한 AR사이에서 MR은 혁신적인 UI와 실용적인 콘텐츠를 앞세워 ICT 시장에 새로운 바람을 불러일으킬 것으로 기대됨

시장 규모 및 전망



MR 시장은 VR과 AR에 비해 늦게 주목 받았으나, 향후 69.7%의 연평균성장률을 기록하며 지속 성장할 전망

IndustryArc와 KT경제경영연구소에 따르면, 글로벌 MR 시장은 2015년 4,580억원에서 2021년 1조 980억원으로 약 두 배 이상 성장할 것으로 예측

4. 자율주행차(Autonomous Car)

자율주행차 시장은 B2B 시장을 중심으로 개화

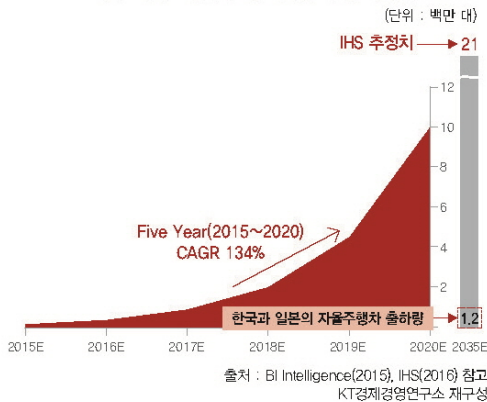
주요 내용

2016년에 들어서 자율주행차 시장 내 정부, 완성차 업체, 부품관련 업체를 비롯한 ICT 업체들이 자율주행차 상용화를 위해 기술 개발, 관련 업체 인수 및 투자, 경쟁 업체와의 협업 등을 통한 기술력 확보에 몰두 중

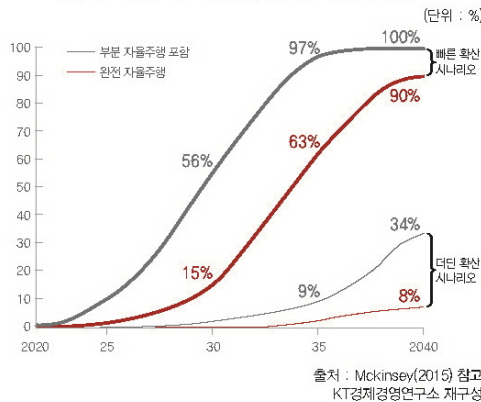
일부 업체들의 경우 2018년과 2019년 자율주행차 상용화를 목표로 하고 있어, 2017년에는 실질적인 기술 개발에 가속도가 붙고 자율주행차 산업이 눈에 띄게 성장할 것으로 보임

시장 규모 및 전망

글로벌 자율주행차 출하량 전망



신차 시장 내 자율주행차 비중 전망



주요 자율주행차 개발 기업들의 행보로 볼 때, 자율주행차가 실제 자동차 시장 전면에 보급되는 시점은 2035~2040년 사이로 예상

규제 및 제도적 허들 제거, 완벽한 안전성 확보, 소비자의 적극적인 차량구매 등 긍정적 시나리오에 기반하면 2040년 신차 시장에서 자율주행차의 비중은 100%에 육박할 것으로 전망

5. 생체인증(Bio Authentication)

내 몸이 나를 인증한다, 생체인증 시대의 대중화

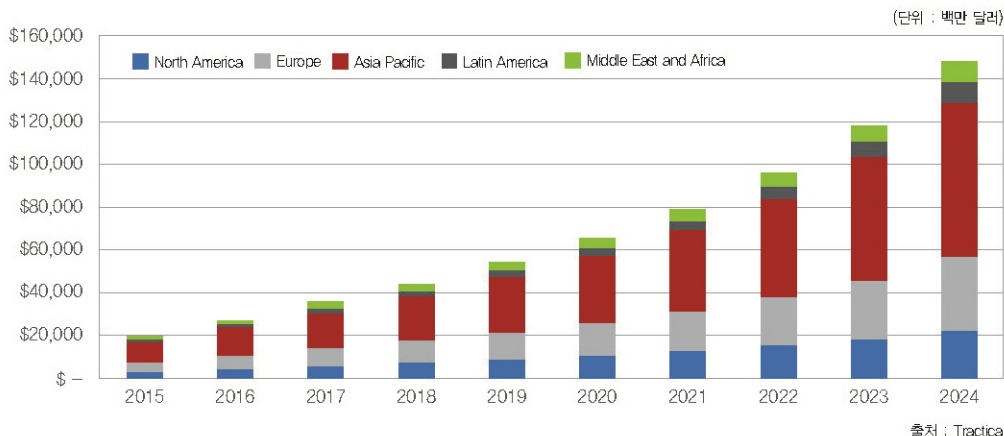
주요 내용

온오프라인 연계와 온라인 비대면 활동의 증가로 개인의 신분을 위장도용해 개인정보 및 온라인 활동을 위협하는 사례가 점증하고 있으며, 이에 따라 안전한 개인정보보호 및 인증의 필요성이 대두

생체인증은 사용자 고유의 생체정보를 이용하는 것으로 분실, 도난 등의 우려 없이 높은 보안 성능을 제공할 수 있어 주목을 받고 있음
향후 금융, 헬스케어, 정부가 주요 생체인증 시장으로 부상하고 지문, 홍채, 음성인증이 생체인증 방식 중 가장 큰 매출을 올릴 전망

시장 규모 및 전망

전세계 생체인증시장 전망(2015~2024년)



글로벌 시장조사기관 Tractica에 따르면 세계 생체인증 시장은 2015년 20억 달러에서 253%의 연평균성장률을 보이며 2024년까지 149억 달러에 이를 전망

모바일 생체인증 기술은 2020년까지 48억 대의 스마트 디바이스에 적용될 것으로 예상

6. 핀테크 2.0(FinTech 2.0)

협업으로 금융을 재설계하는 핀테크 2.0

주요 내용

기존 핀테크 사업자 및 스타트업이 간편결제, 송금, P2P대출 등 기존 상품의 효율성을 극대화하는 방향으로만 핀테크를 적용함에 따라 금융 및 생태계에 미치는 영향이 상대적으로 작았고, 새로운 소비자 가치를 창출하는 게임체인저의 역할을 하지 못함

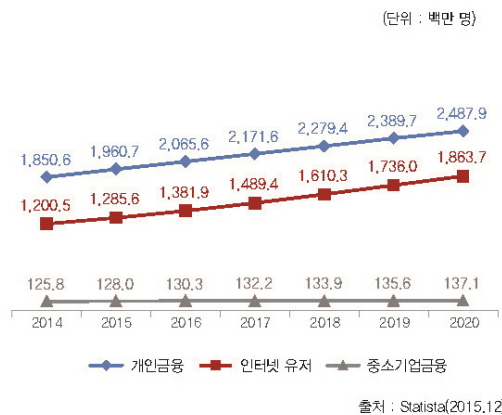
핀테크 100이 ICT와 금융의 결합으로 파괴적 혁신을 통해 기존 금융서비스의 해체 및 재해석에 주안점을 두었다면 핀테크 20은 혁신적인 기술을 통해 기존 금융기관과 핀테크 기업과의 다양한 협업을 통해 모바일 환경에서 소비자중심의 새로운 가치 창출 및 서비스 제공을 목표로 함

시장 규모 및 전망

글로벌 핀테크 거래 금액



글로벌 핀테크 이용 잠재 고객수



시장 조사 기관 Frost&Sullivan의 보고에 의하면 APAC

(아시아태평양) 지역의 핀테크 산업은 2016년과 2017년에 빠른 성장을 이루어 2020년까지 연간성장률 725%를 기록하고, 2020년 핀테크 시장 규모는 719억 달러에 다다를 것으로 전망

Statista는 전세계 핀테크 시장 거래 금액이 2016~2020년 연간성장률 209%로 성장하여 2020년에는 5조 330억달러 규모까지 증가할 것이고, 핀테크를 통한 개인금융과 중소기업금융 사용자도 지속 증가할 것으로 예상

7. O2O(Online to Offline)

온·오프라인 어디서든 이루어지는 '나'를 위한 최적의 소비

주요 내용

O2O는 상품 영역에서 출발해 음식, 식자재 등의 배달과 이사, 부동산, 숙박, 금융, 세차, 세탁 등 생활밀착형으로 진화하면서 사업영역이 전방위적으로 확장되고 있는 상황

온오프라인 고객접점을 연결해 고객에게 유기적이고, 통합된 형태의 옴니채널 서비스를 제공해 고객의 이용경험을 향상시키고, 플랫폼 안착 시 규모의 경제까지 달성 할 수 있어 커머스 사업자들에게는 필수적 경쟁요소

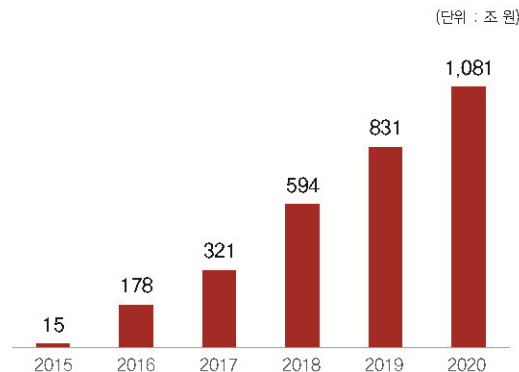
커머스 사업자들은 2017년 한 해 다양한 고객 세그 공략 및 ICT기술 결합을 통해 차별적인 O2O 서비스 제공 노력을 전개할 것으로 예상

시장 규모 및 전망

O2O의 잠재시장 규모



국내 O2O 시장규모 전망



온라인 커머스 규모는 약 54조 원이고 오프라인 산업 시장규모는 약 930조 원에 달함, 온라인과 오프라인이 겹치는 부분이 약 300조 원 가량일 것으로 추정

이를 근거로 시장 전망치를 추산해보면 국내 O2O 시장은 2017년도에 321조 원에 달하며, 2020년에는 약 1,081조 원 규모까지 성장할 것으로 기대됨

출처 : 통계청 '소매판매 및 온라인소매동향', '서비스산업주요동계', '2015 ICT 10대 주목이슈' O2O편(KT경제경영연구소)에서 추산한 2014년 국내 커머스 시장 자료 참고

8. 데이터 커머스(D-Commerce)

빅데이터와 커머스의 만남, 큐레이션 커머스 시대의 도래

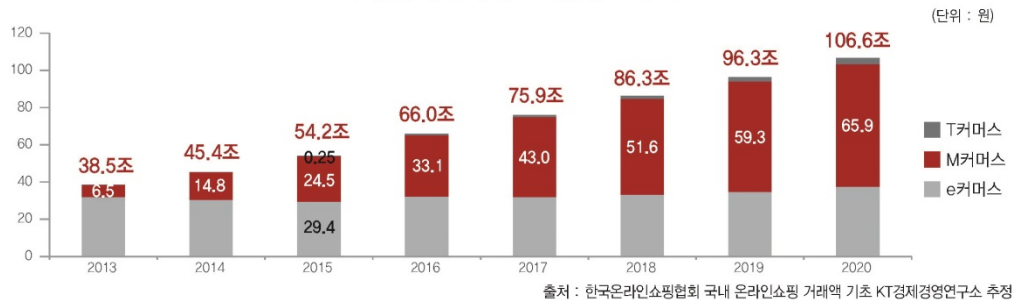
주요 내용

스마트폰 확산에 따른 이른바 '정보과잉' 환경 하에서 소비자들은 극심한 구매 결정장애를 겪게 되었고, 저가상품에 대한 신뢰성 문제도 발생하면서 커머스에 소요되는 시간과 비용은 오히려 과거보다 더 증가

이런 상황에서 빅데이터의 등장은 커머스 시장의 새로운 돌파구로 작용하였고 데이터에 기반한 맞춤형 커머스는 2017년 들어 더욱 정교해지고 다양해질 전망

시장 규모 및 전망

국내 온라인 커머스 시장규모 추이



2013년에 65조 원인 M커머스 시장은 2015년 24.5조 원으로 약 4배 성장하였고, 결제 편의성 증대, 맞춤형 서비스 제공 등으로 2020년에는 약 66조 원 규모로 커지면서 전체 온라인 커머스 시장은 106조 원에 달할 것으로 전망

9. 산업인터넷(IIoT), 소물인터넷(IoST)

산업인터넷 및 소물인터넷 시장 선점을 위한 경쟁 본격화

주요 내용

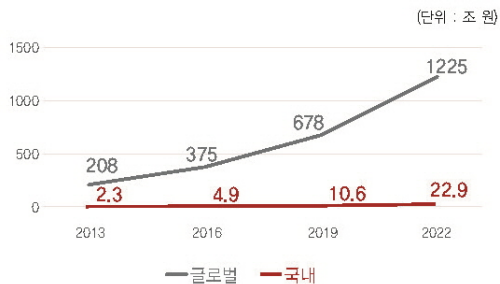
IoT는 서비스 제공 대상에 따라 일반 소비자용 IoT와 산업용 IoT(Industrial IoT)로 나뉘지며, 산업 인터넷의 경우 초기에 수익 모델을 만들기 유리하다는 점에서 주목 받고 있음

산업 인터넷은 적용 대상 기업에게 데이터 분석 등을 통한 생산성 향상이라는 보다 확실한 동인을 제시하는 장점이 있음

소물인터넷(Internet of Small Thing) 분야에서의 사업자간 경쟁은 더욱 가속화 될 전망, IoT 네트워크와 관련하여 SigFox나 LoRa와 같은 비면허 대역에서의 저전력 장거리 통신 기술 뿐만 아니라 LTE-M이나 NB-IoT(Narrow Band IoT)를 비롯한 다양한 네트워크 기술 경쟁이 치열하게 벌어질 예정

시장 규모 및 전망

국내외 사물인터넷 시장 규모 전망



출처 : Gartner, 산업 연구원, 한국정보화진흥원

글로벌 IoT 시장 분야별 비중

카테고리	설치기기 수(백만)	비중
Consumer IoT	Home	294.2 (29.3%)
	Utilities	252.0 (25.1%)
Industrial IoT	Transport	237.2 (23.7%)
	Building	206.2 (20.6%)
	Public Service	97.8 (9.8%)
	Others	10.2 (1.0%)
	Healthcare	9.7 (1.0%)
Total	1107.3	100.0%

출처 : Statista

국내 사물 인터넷 시장은 2015년 38조 원 규모에서 2022년에는 229조 원까지 성장할 것으로 전망
여전히 글로벌 시장 규모 대비해서는 18%로 미미한 수준

10. 플랫폼 경제(Platform Economy)

제4차 산업혁명의 핵심, 플랫폼 서비스

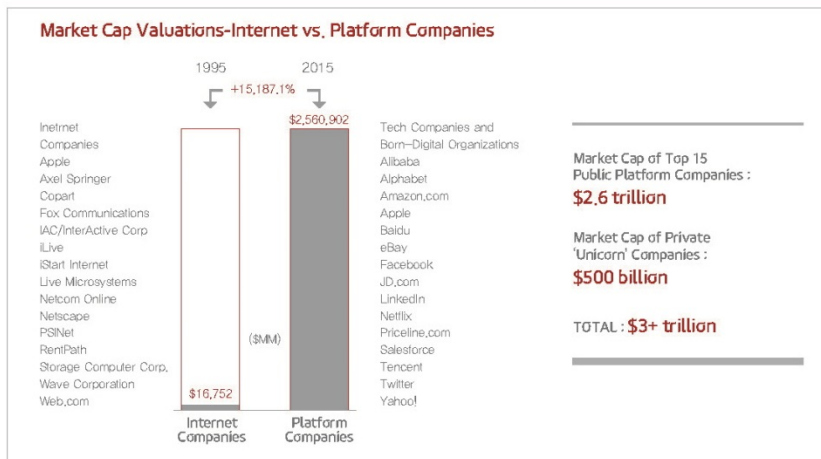
주요 내용

플랫폼 경제는 최근 전 세계적으로 화두가 되고 있는 제4차 산업혁명과도 맞물려 있음, 제4차 산업혁명은 인공지능, 빅데이터, IoT 등 미래 ICT 기술의 융합으로 이루어지는 차세대 산업혁명을 의미하는데 제조업 중심의 이전 산업혁명과 달리 4차 산업혁명은 플랫폼 상에서 가치를 창출하고 경제 활동을 영위

2017년은 4차 산업혁명을 통해 경제, 문화, 생활 등 사회 전반적인 변화가 가시화되는 한편, 글로벌 기업들은 급변하는 세계 정세 속에서 살아남기 위해 M&A, 제휴 등을 통해 새로운 사업에 진출하고 상호호환성을 극대화하며 시장지배적인 플랫폼 및 생태계를 구축하는데 주력

시장 규모 및 전망

인터넷 기업 대 플랫폼 기업의 시장가치



시장전망업체 액센추어(Accenture)에 따르면 글로벌 경제는 빠르게 디지털로 전환하고 있으며 2020년에는 글로벌 경제에서 디지털 경제가 차지하는 비율이 약 25%에 이를 것으로 전망, 이는 2005년의 15%와 비교하여 빠르게 글로벌 경제가 디지털화되고 있다는 점을 시사

글로벌 Top 15개의 플랫폼 기업은 글로벌 시장에서 약 26조 달러 (약 3,000조 원)의 시장가치를 기록하고 있고 디지털 경제의 핵심인 플랫폼의 확보를 위한 전례없는 투자가 이루어지고 있음

이런 전략에 따라 약 140개의 유니콘 기업(시장가치 1조 원 이상의 벤처기업)이 생겨났으며 약 5,000억 달러의 시장가치를 기록

04

2017년 SW산업 이슈

- 소프트웨어정책연구소 -

2017년 선정 10대 이슈

 <p>인공지능</p>	 <p>사물인터넷</p>	 <p>VR(가상현실) AR(증강현실)</p>	 <p>클라우드</p>	 <p>스마트카 자율주행차</p>
 <p>차세대보안</p>	 <p>핀테크/ 모바일결제</p>	 <p>O2O</p>	 <p>스마트 헬스케어</p>	 <p>오픈소스</p>

2016-2017 10대 이슈 비교

2016년	2017년
오픈소스	인공지능 ↑
新플랫폼	사물인터넷 ↑
보안	VR/AR ↑
핀테크	클라우드 ↑
모바일	스마트카/자율주행자동차 ↑
SDX	차세대 보안 ↓
ActiveX 퇴출	핀테크/모바일결제 ↓
O2O	O2O —
스마트 로봇	스마트 헬스케어 ↑
자율주행/스마트카	오픈소스 ↓

기관별 주요 이슈



기업

- 1위 I 인공지능
- 2위 I 사물인터넷
- 3위 I VR(가상현실)/AR(증강현실)

대학 · 대학원

- 1위 I 인공지능
- 2위 I 사물인터넷
- 3위 I VR(가상현실)/AR(증강현실)



연구기관



- 1위 I 인공지능
- 2위 I 사물인터넷
- 3위 I 스마트카/자율주행차

정부 · 공공

- 1위 I 인공지능
- 2위 I 사물인터넷
- 3위 I 차세대 보안



업종별 주요 이슈

패키지 SW



- ✓ 1위 인공지능
- ✓ 2위 VR/AR
- ✓ 3위 사물인터넷

IT서비스



- ✓ 1위 사물인터넷
- ✓ 2위 인공지능
- ✓ 3위 VR/AR

新SW서비스



- ✓ 1위 인공지능
- ✓ 2위 사물인터넷
- ✓ 3위 VR/AR

인터넷서비스



- ✓ 1위 사물인터넷
- ✓ 2위 인공지능
- ✓ 3위 VR/AR

보안



- ✓ 1위 사물인터넷
- ✓ 2위 핀테크/모바일결제
- ✓ 3위 VR/AR

디지털콘텐츠



- ✓ 1위 VR/AR
- ✓ 2위 인공지능
- ✓ 3위 사물인터넷

기타 이슈

스마트팩토리



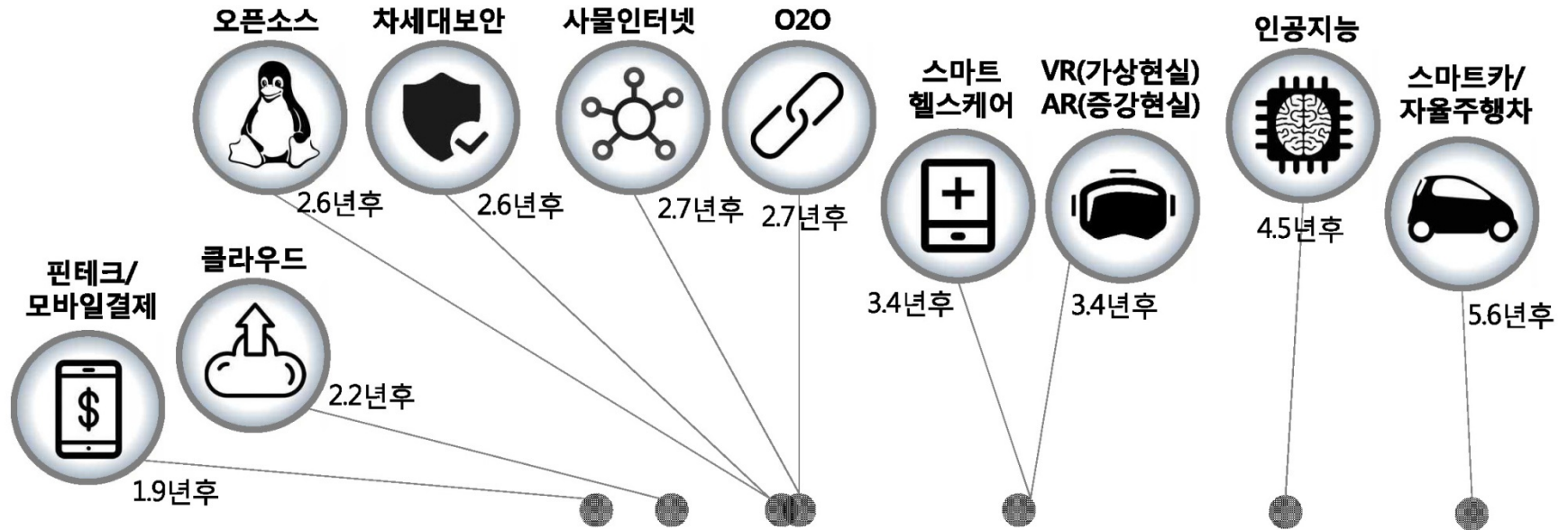
- ✓ 대학/대학원 7위
- ✓ 인터넷서비스 업종 7위
- ✓ 新SW서비스 업종 8위

웨어러블, 스마트워치



- ✓ 디지털콘텐츠 업종 7위
- ✓ 연구기관 8위
- ✓ 정부/공공기관 8위

10대 이슈 보편화 시기 전망

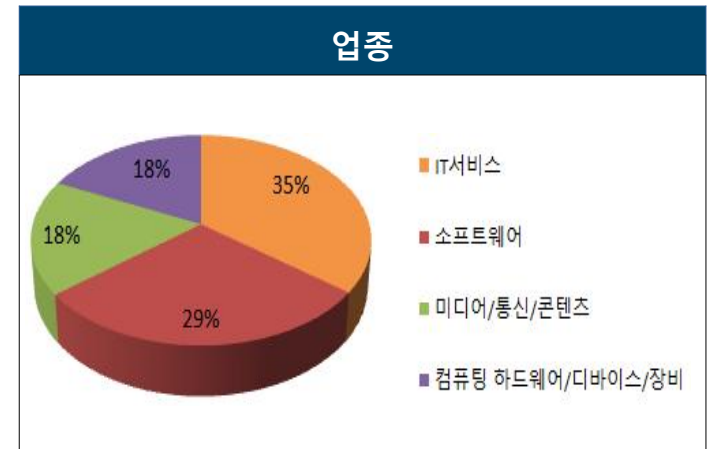


05

IT기업이 전망하는
2017년 경제 및 ICT 시장
- 한국정보산업연합회 -

조사 개요

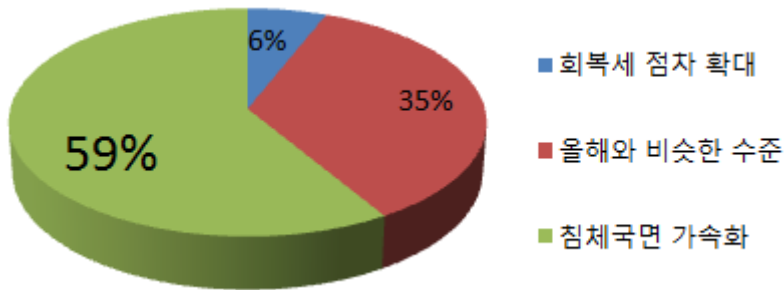
조사대상 국내 IT기업 내 연구개발, 마케팅·영업직, 경영(전략) 기획직에서 근무하는 과장급 이상의 임직원(300명)



조사내용 2017년 국내 경제 전망 : 체감경기, 대내외 요인, 경기 회복 시기
2017년 ICT산업 전망 : 체감경기, 대내외 요인, 경기 회복 시기
중점 추진해야 할 ICT정책 방향
2017년 ICT시장 10대 이슈
2017년 ICT분야 핵심 키워드 TOP 10
제4차 산업혁명 : 이해도/체감도, 주력 분야

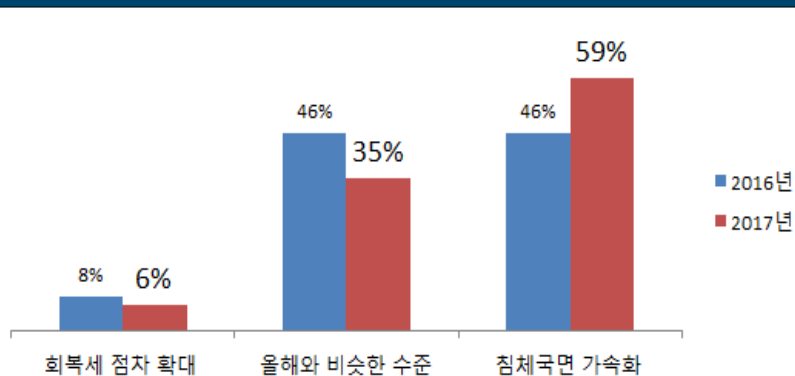
2017년 국내 경제 전망 - 체감도

2017년 국내 경제 전망 (단위 : %)



응답자의 59%(137명)가 '침체국면 가속화'를 예상했고 35%(106명)는 '올해와 비슷한 수준'이라고 응답했으며 6% (18명)는 '회복세 점차 확대'로 응답

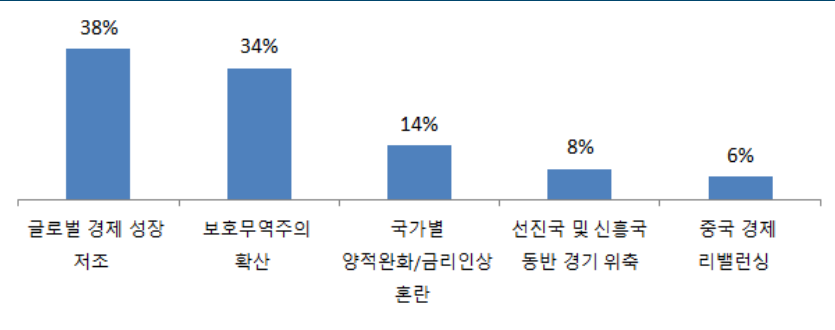
2017년 국내 경제 전망(전년 대비) (단위 : %)



전년도 조사 결과와 비교할 때 침체국면이 가속화 될(46% → 59%) 것이라는 비율이 높아졌고 비슷할(46% → 35%) 것, 회복세가 점차 확대할(8% → 6%) 것이라는 비율이 낮아졌음

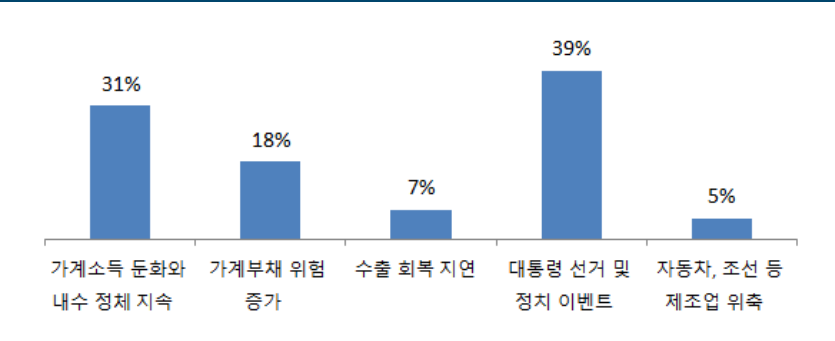
2017년 국내 경제 전망 - 대내외 요인

영향을 주는 글로벌 경제 이슈 (단위 : %)



응답자의 38%(116명)가 '글로벌 경제 성장 저조'를 최우선 순위로 꼽았으며 뒤를 이어 34%(102명)가 '보호무역주의 확산'을 우선순위로 꼽아 대외의존도가 높은 한국 경제 체질을 반영함

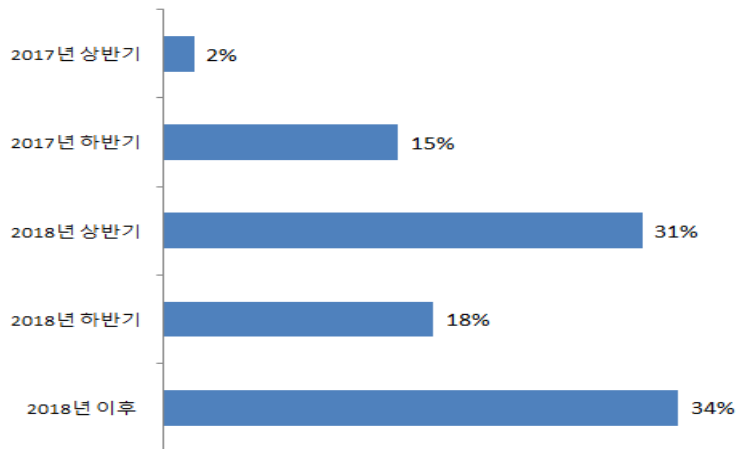
영향을 주는 국내 경제 이슈 (단위 : %)



응답자의 39%(118명)가 '대통령 선거 및 정치 이벤트'를 최우선 순위로 꼽아 정치적 불확실성이 저성장의 늪에 빠져 있는 한국 경제의 가장 큰 걸림돌로 작용하는 것으로 나타남

2017년 국내 경제 전망 - 회복 시기

국내 경제 회복 시기 전망 (단위 : %)

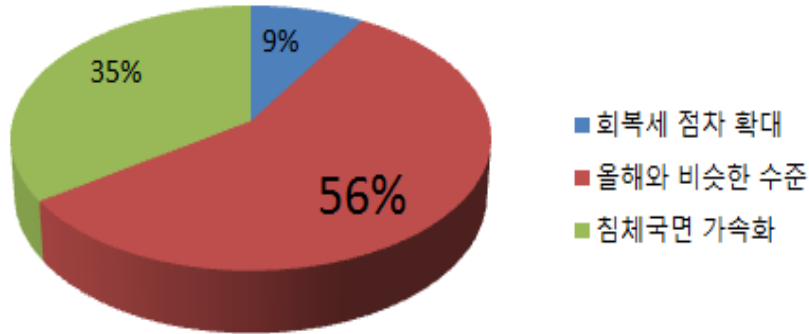


국내 경제의 본격적인 회복 시기를 '2018년 이후'로 답한 응답자가 34%(101명)로 가장 많았으며 '2018년 상반기' 31%(94명), '2018년 하반기' 18%(53명), '2017년 하반기' 15%(46명), '2017년 상반기' 2%(6명)순

내년에 본격적인 경기 회복을 예상하는 응답자는 전체의 17%(2017년 상·하반기)로 경기 회복에 대한 체감도와 기대감은 낮은 것으로 나타남

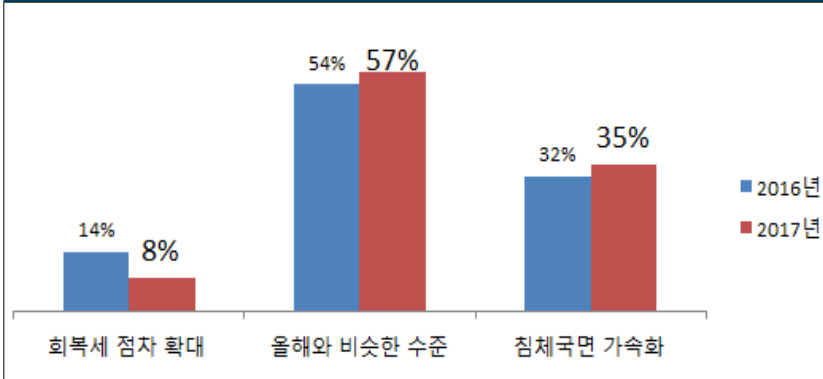
2017년 국내 ICT산업 전망 - 체감도

2017년 국내 IT산업 전망 (단위 : %)



내년도 ICT산업 전망에 대해 응답자의 56%(170명)가 '올해와 비슷한 것'이라고 예상했고 35%(104명)는 '침체국면 가속화'라고 응답했으며 9%(26명)는 '회복세 점차 확대'로 응답

2017년 국내 IT산업 전망(전년 대비) (단위 : %)

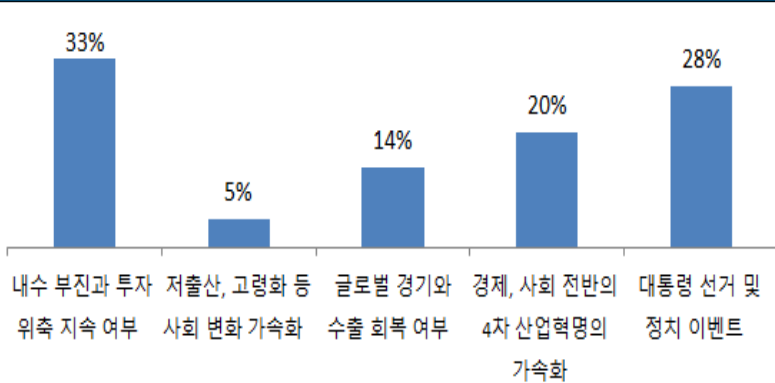


전년도 조사 결과와 비교할 때 침체국면이 가속화 될(32% → 35%) 것, 비슷할(54% → 57%) 것의 비율이 소폭 높아졌으며 회복세가 점차 확대할(14% → 8%) 것이라는 비율이 낮아졌음

응답 분포에서 차이를 보이는 부분은 내년도 국내 ICT산업 전망은 '올해와 비슷한 수준'이 57%로 가장 높게 나타났으며 국내 경제 전망은 '침체국면 가속화'가 59%로 높게 나타나 응답자의 중사 산업 분야에 대한 긍정적인 기대감이 반영된 것으로 보임

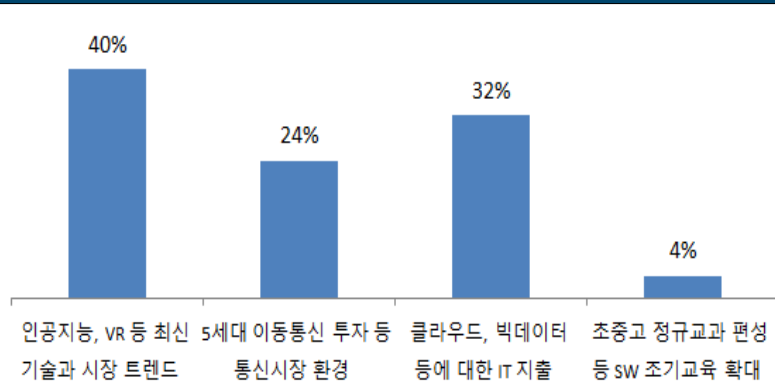
2017년 국내 ICT산업 전망 - 대내외 요인

영향을 주는 외부(ICT산업 外) 요인 (단위 : %)



내년도 국내 ICT산업에 영향을 미치는 외부 이슈(ICT산업 外)로 응답자의 33%(100명)가 '내수 부진과 투자 위축 지속 여부'를 최우선으로 꼽아 경기 침체 장기화 대비 전략, 턴어라운드 (Turn-around) 가능 수준 정도가 ICT산업 향방에 관건으로 작용할 것으로 나타남

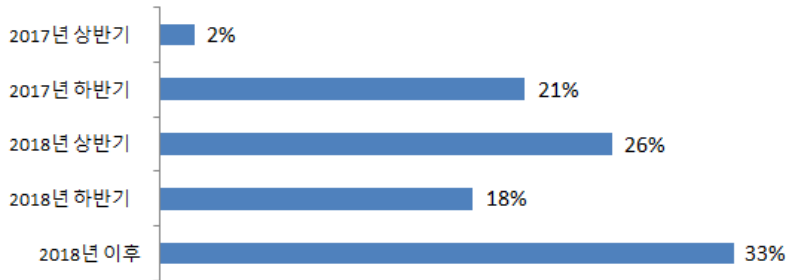
영향을 주는 내부(ICT산업) 요인 (단위 : %)



국내 ICT산업에 영향을 미치는 내부 이슈(ICT산업)로 응답자의 40%(119명)가 '인공지능, VR 등 최신 기술과 시장 트렌드'를 최우선으로 꼽아 '뉴노멀(New Normal)' 시대가 IT환경 변화를 가속화시키는 동인으로 작용, 신시장·신산업으로의 기대감 반영, 수요 창출 및 비즈니스 강화로 연결되는 것으로 나타남

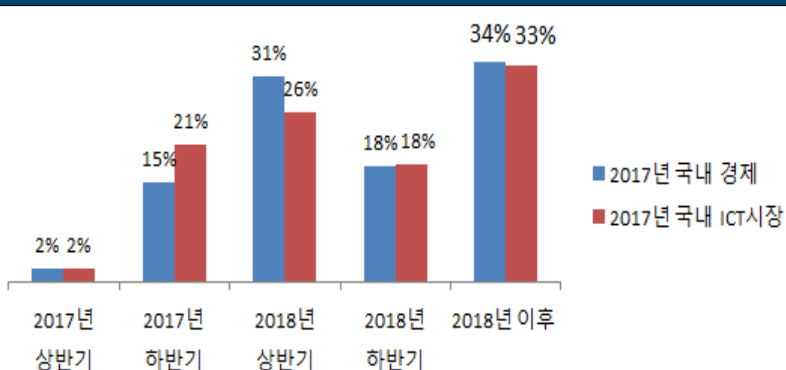
2017년 국내 ICT산업 전망 - 회복 시기

국내 ICT산업 회복 시기 전망 (단위 : %)



국내 ICT산업의 본격적인 회복 시기를 '2018년 이후'로 답한 응답자가 33%(100명)로 가장 많았으며 그 다음으로 '2018년 상반기' 26%(78명), '2017년 하반기' 21%(26명), '2018년 하반기' 18%(55명), '2017년 상반기' 2%(5명) 순

국내 ICT산업 회복 시기 전망(전년 대비) (단위 : %)

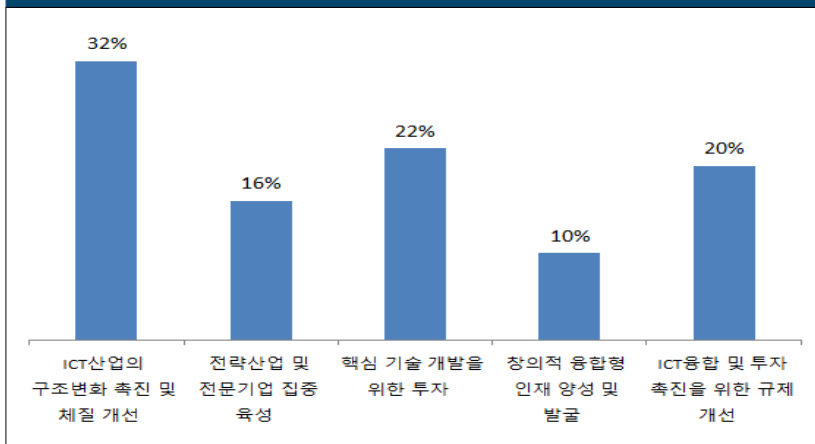


내년에 본격적인 경기 회복을 예상하는 응답자는 전체의 23% (2017년 상·하반기)로 경기 회복에 대한 체감도와 기대감은 저조한 것으로 나타남

2017년 국내 경제와 국내 ICT산업의 본격적인 회복 예상 시기는 동일한 맥락에서 기대되고 있으며 2018년도 이후가 가장 높은 비율로 나타나 단기간 내의 경기 전환은 어려울 것으로 인식하는 것으로 나타남

중점 추진해야 할 ICT 정책 방향

중점 추진해야 할 ICT정책 방향 (단위 : %)

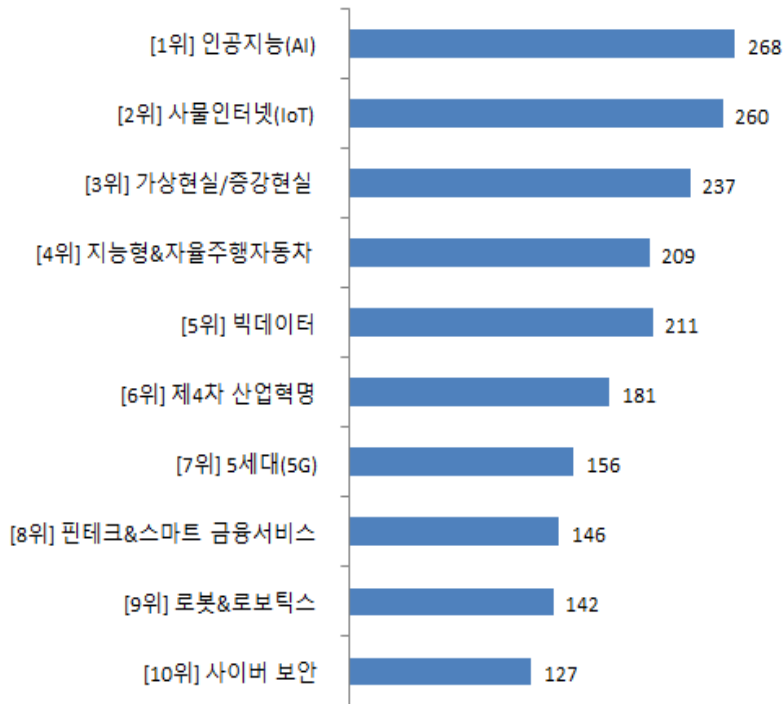


ICT산업이 지속적으로 성장하기 위해 중점적으로 추진해야 하는 정책 방향으로 'ICT산업의 구조변화 촉진 및 체질 개선'으로 답한 응답자가 32%(100명)로 가장 많았음

“뉴노멀(New Normal) : IT시장의 저성장 기조 고착”으로 현상 정의가 되는 국면 전환을 위해 ICT산업 전반의 점검, 개선이 필요한 것으로 나타남

2017년 ICT 분야 핵심 키워드 TOP 10

2017년 ICT분야 핵심 키워드 TOP 10 (단위 : 명, 복수 선택)

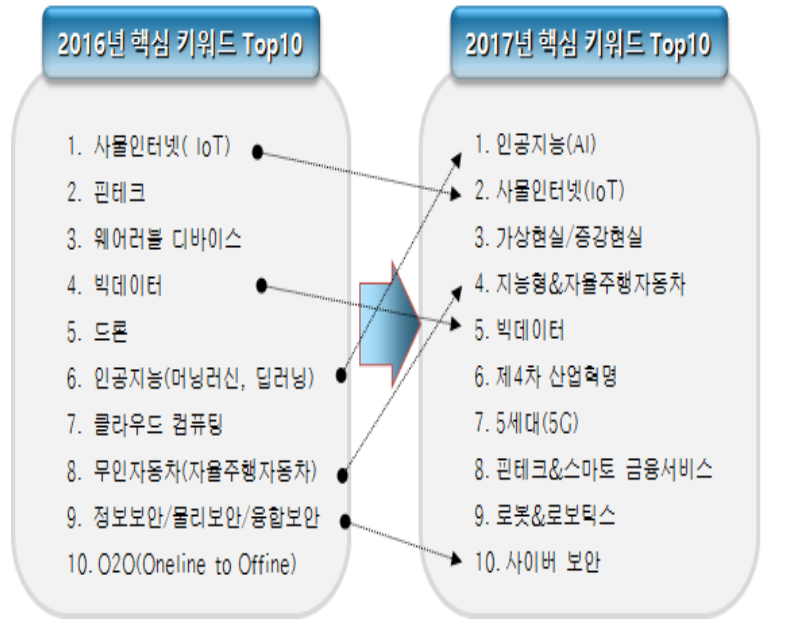


2017년 ICT분야의 핵심 키워드로 인공지능(AI)이 전년도 순위(6위)에서 급부상한 가운데 가상현실/증강현실, 제4차 산업혁명, 5세대(5G), 로봇/로보틱스가 새롭게 순위에 등장

전년도 핵심 키워드였던 웨어러블 디바이스, 드론, 클라우드 컴퓨팅, O2O는 순위에 선정되지 않았으며 사물인터넷(IoT), 빅데이터는 3년 연속(2015~2017) 우선순위에 있어 신시장·신산업의 기반 기술로 자리매김하고 있음

ICT 분야 핵심 키워드 변화

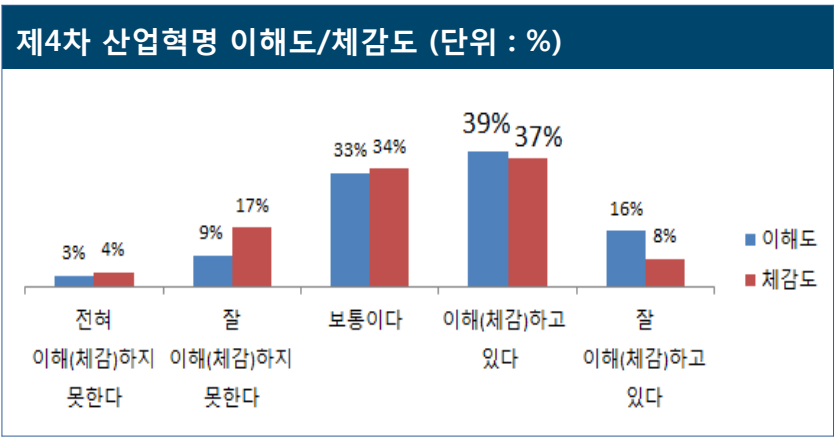
2017년(2016년 대비) ICT분야 핵심 키워드 TOP 10



2017년 ICT분야의 핵심 키워드에서 가장 많은 응답을 받은 인공지능(AI)은 기존 영역 및 기술과 연계하여 새로운 가치 창출을 시도하는 디지털 트랜스포메이션, IoT 프로젝트 등에 전방위적으로 확산되어 ICT산업에서 필수 영역으로 자리 잡는 원년이 될 것으로 기대

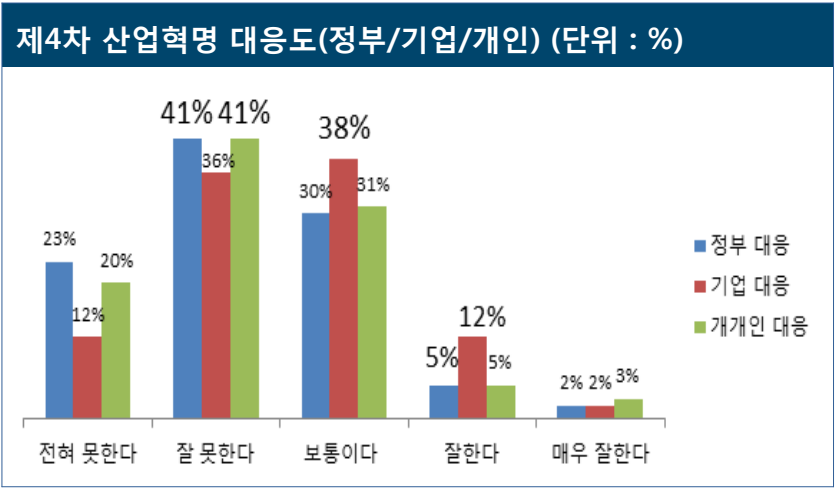
사물인터넷(IoT)은 분야별로 특화된 IoT 시장의 활성화가 기대되며 생태계상에서 수익을 추구할 수 있는 비즈니스 모델 구현이 증가할 전망이며 가상현실/증강현실은 '사용자 환경(UI)에 대한 관심 증대로 VR·AR 기술, 다양한 기기 결합을 통한 콘텐츠 활용이 적극적으로 진행될 것으로 예상

제4차 산업혁명 - 이해도 및 대응도



제4차 산업혁명의 이해도가 응답자의 39%(117명)가 '이해하고 있다'라고 답했으며 체감도도 '이해하고 있다'가 37%로 가장 높은 비중을 차지

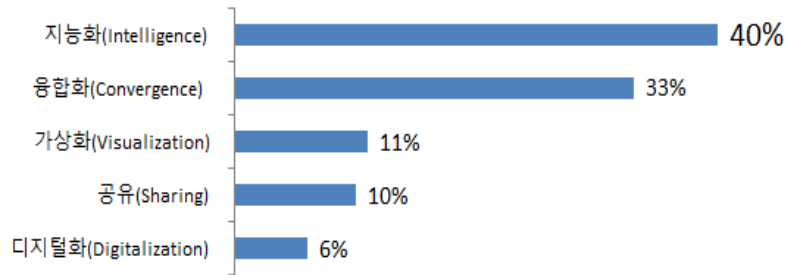
제4차 산업혁명을 '전혀 이해하지 못하거나 잘 이해하지 못한다'로 답한 응답자는 12%(37명)이며 '전혀 체감하지 못하거나 잘 체감하지 못한다'로 답한 응답자는 21%(65명)으로 실 체감도가 더 낮은 것으로 나타남



제4차 산업혁명의 정부, 기업, 개인의 대응 정도는 정부 및 개개인 차원에서 '잘 대응하지 못한다'가 41%(123명)로 가장 높은 비중을 차지했고 기업 차원에서는 '보통이다'가 38%(114명)로 가장 높은 비중을 차지

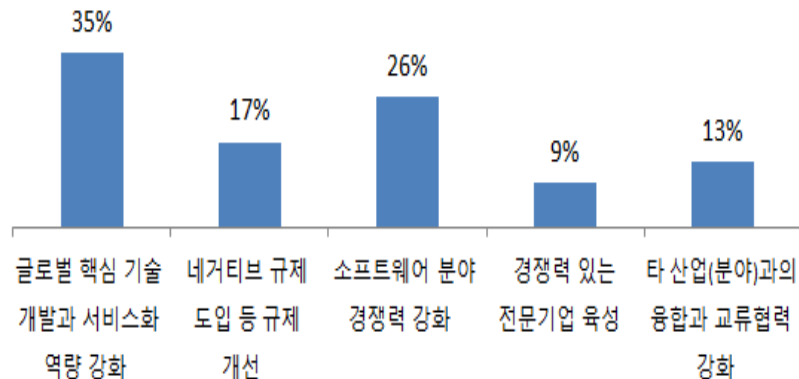
제4차 산업혁명 - 주도전략

제4차 산업혁명 특징 (단위 : %)



제4차 산업혁명을 가장 잘 나타내는 특징으로 응답자의 40% (119명)가 '지능화'라고 답했으며 그 다음으로 '융합화' 33%(98명), '가상화' 11%(32명), '공유' 10%(31명), '디지털화' 6%(20명) 순 체감도도 '이해하고 있다'가 37%로 가장 높은 비중을 차지함

제4차 산업혁명 주도 전략 (단위 : %)



제4차 산업혁명을 주도하기 위해 주력해야 할 부분은 '글로벌 핵심 기술 개발과 서비스화 역량 강화'로 답한 응답자가 35% (104명)로 가장 많음

다음으로 '소프트웨어 분야 경쟁력' 26%(65명), '네거티브 규제 도입 등 규제 개선' 17%(49명), '타 산업(분야)와의 융합과 교류협력 강화' 13%(40명), '경쟁력 있는 전문기업 육성' 9%(28명) 순으로 나타남