

SPRi Issue Report

2016. 4. 8. (2016-003호)

2016년 SW기업 수출, 고용 및 R&D 투자 전망 조사

이동현 (dlee@spri.kr)

- 본 보고서는 「미래창조과학부 정보통신진흥기금」을 지원받아 제작한 것으로 미래창조과학부의 공식의견과 다를 수 있습니다.
- 본 보고서의 내용은 연구진의 개인 견해이며, 본 보고서와 관련한 의문사항 또는 수정·보완할 필요가 있는 경우에는 아래 연락처로 연락해 주시기 바랍니다.
 - 소프트웨어정책연구소 SW산업정책연구실 통계·동향팀 이동현 선임연구원 (dlee@spri.kr)

《 Executive Summary 》

본 연구소에서 수행한 2016년 SW기업 전망 조사 결과에 따르면 국내외의 어려운 경제여건 속에서도 SW산업은 수출(8.0%), 고용(2.0%) 및 연구개발투자(11.3%)에 있어서 전년대비 플러스 성장을 달성할 것으로 전망된다. 수출경기실사지수는 129.2이며, 업종별로는 게임SW와 인터넷서비스의 수출 증가율이 높을 것으로 예상된다. 주요 수출지역은 중국과 동남아시아로 조사되었다. 하지만 아직 수출 계획이 없는 업체가 62.7%에 달해 수출 성장의 기회가 많은 상황이다. 2016년 SW기업의 전체 신규채용 규모는 5만 9천여명에 이를 것으로 추정되며, 직무별로는 SW기술인력의 비중이 45.7%으로 집계되었다. SW기업들의 평균 고용실사지수는 130.1에 달했으며, 특히 게임SW 기업들이 고용시장을 이끌 것으로 보인다. 마지막으로 연구개발지수는 135.7으로 SW기업들의 R&D활동이 크게 개선될 것으로 보여 글로벌 경쟁력 강화에 도움이 될 전망이다. 업종별로는 IT서비스와 임베디드SW 기업들의 연구개발 투자 증가가 두드러졌으며, 신사업 추진계획이 있는 기업들은 전체 조사업체의 42.2%에 달했다.

《 목 차 》

1. 조사 개요	1
(1) 조사 목적	1
(2) 조사 내용	1
(3) 조사 기간 및 방식	2
2. 응답기업 현황	2
(1) 업종	2
(2) 매출액 규모	3
(3) 수출액 규모 및 주요 수출 지역	5
(4) 종업원 수	7
(5) R&D 투자 규모	8
3. 2016년도 전망조사 결과	11
(1) 수출 전망	11
(2) 인력 및 신규고용 전망	13
(3) R&D 투자 전망	17
4. 시사점	20
5. 조사의 한계	21

1. 조사 개요

(1) 조사 목적

□ 경기동향의 판단지표 제공

- 소프트웨어(SW)산업의 현재와 미래의 경기 동향과 관련 있는 수출, 인력채용, R&D투자 등의 전망에 관한 객관적인 판단지표를 제공하여 기업의 합리적인 경영계획과 정부의 정책수립의 기초자료로 활용

(2) 조사 내용

□ 일반, 수출, 인력, R&D 등 총 4개 분야에 대해서 조사 실시

<표 1> 조사내용

구분	조사 내용
일반 현황	▪ 업종 ▪ 2015년 총 매출액
수출 현황 및 전망	▪ 2015년 총 수출액 ▪ 2016년 수출액 증감 전망 ▪ 주요 수출 지역
인력 현황 및 전망	▪ 총 인력 현황 ▪ SW 기술 인력 현황 ▪ 2016년 인력 증감 전망 ▪ 2016년 인력 채용 계획 (전체 및 직무별)
R&D 현황 및 전망	▪ 2015년 R&D 투자액 ▪ 2016년 R&D 투자 증감 전망 ▪ 주요 R&D 투자 분야 ▪ 신사업 계획

(3) 조사 기간 및 방식

☐ 설문항목 개발 및 예비조사

○ 2016년 2월 15일 ~ 2016년 2월 19일

☐ 실사기간

○ 2016년 2월 22일 ~ 2016년 2월 26일

☐ 조사방식

○ 2015년 SPRi에서 진행한 ‘국내 소프트웨어 기업 현황 조사¹⁾’의 모집단에 속한 기업체를 대상으로 온라인 설문조사 실시 후, 전화로 보완조사 병행

☐ 유효응답수

○ 유효응답수: 322개

2. 응답기업 현황

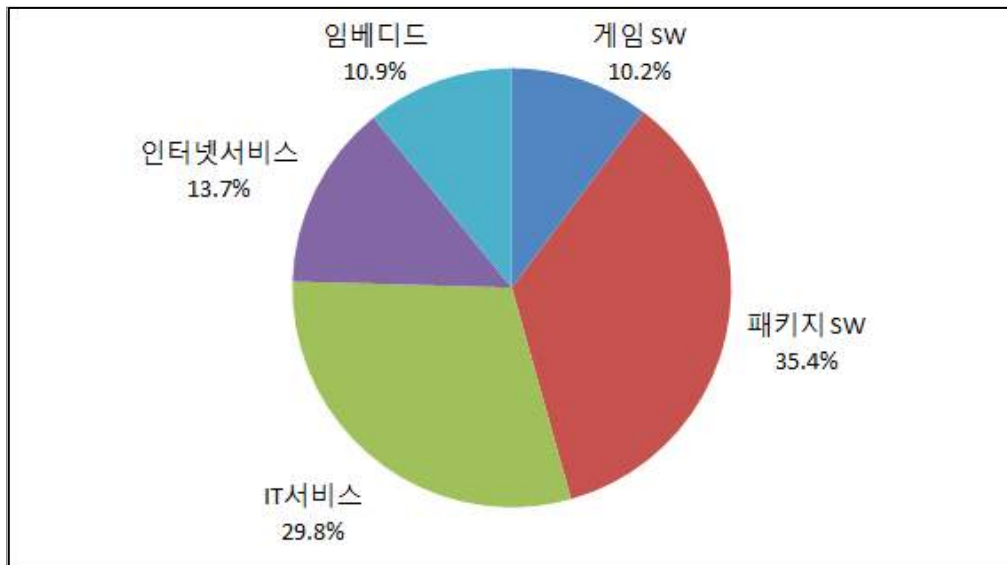
(1) 업종

☐ 패키지 SW - IT 서비스 - 인터넷 서비스 - 임베디드 SW - 게임 SW 순

○ 패키지 SW 기업은 35.4%인 114개 기업, 그 다음으로 IT서비스 기업은 29.8%인 96개, 인터넷 서비스 기업이 13.7%인 44개 기업, 임베디드 기업이 10.9%인 35개 기업, 게임 SW 기업은 10.2%인 33개 기업 순으로 집계됨

1) 소프트웨어정책연구소, 국내 소프트웨어 기업 경쟁력에 관한 연구

[그림 1] 응답기업 업종 분포



(2) 매출액 규모

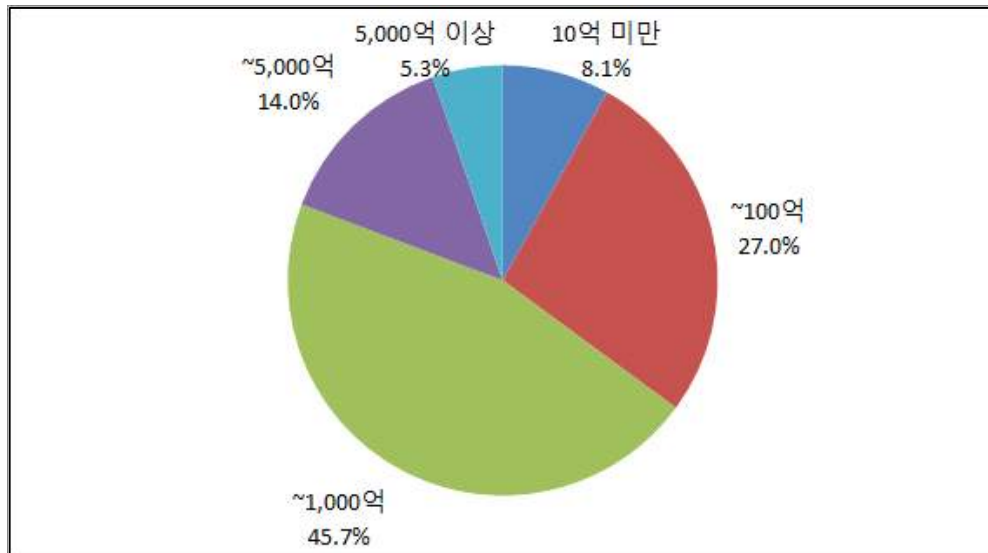
□ 유효응답기업의 평균매출액은 1,308억원

- 업종별 평균 매출액은 임베디드 업종이 2,408억 원으로 가장 높은 수준
 - 그 다음으로 인터넷서비스 2,251억 원, IT서비스 1,765억 원, 게임 SW 1,342억 원, 패키지 SW 213억 원 순

□ 100억 원 이상 1,000억 원 미만 기업의 비중이 45.7%, 147개 기업으로 가장 많은 것으로 나타남

- 그 다음으로 10억 원 이상 100억 원 미만 기업이 27.0%인 87개, 1,000억 원 이상 5,000억 원 미만 기업이 14.0%인 45개, 10억 원 미만 기업이 8.1%인 26개, 5,000억 원 이상 기업은 5.3%인 17개 기업 순으로 집계됨

[그림 2] 응답기업 매출액 현황



<표 2> 업종 및 매출액 규모별 응답 기업 분포

구분	10억 미만	~100억 미만	~1,000억 미만	~5,000억 미만	5,000억 이상	계	평균 매출액 (백만원)	1인당 매출액 (백만원)
게임SW	0	10	14	5	4	33	134,236	491.4
패키지SW	11	46	53	4	0	114	21,321	227.3
IT서비스	10	22	43	16	5	96	176,507	392.5
인터넷서비스	2	5	24	8	5	44	225,056	544.6
임베디드	3	4	13	12	3	35	240,789	636.8
계	26	87	147	45	17	322	130,854	446.8

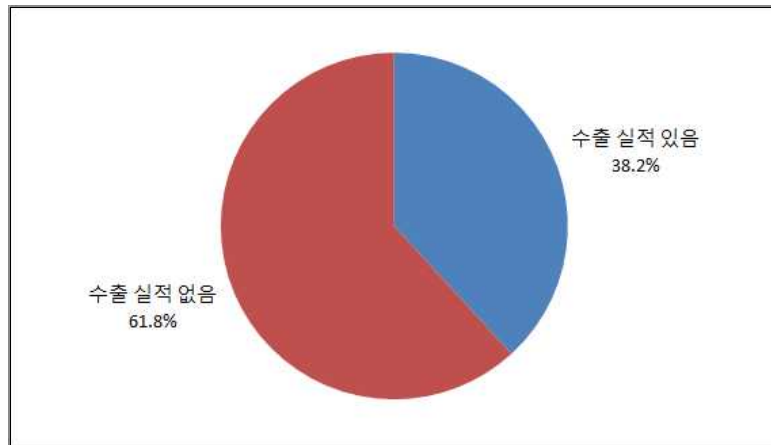
□ 1인당 매출액은 임베디드 업종이 6억 3,680만 원으로 가장 높은 수준

- 그 다음으로 인터넷서비스 5억 4,460만 원, 게임 SW 4억 9,140만 원, IT서비스 3억 9,250만 원, 패키지 SW 2억 2,730만 원 순으로 나타남

(3) 수출액 규모 및 주요 수출 지역

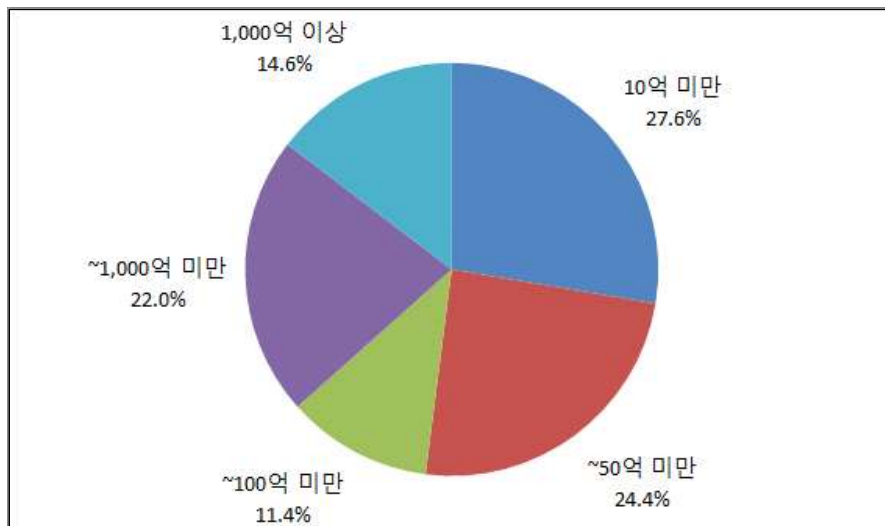
□ 수출 실적이 있는 기업은 38.2%인 123개 기업

[그림 3] 2015년 수출 실적 현황



□ 수출액 10억 원 미만 기업 비중의 27.6%로 가장 높게 나타났으며, 수출액 50억 원 미만 기업까지 합한 비중은 52.0%

[그림 4] 수출액 규모별 기업 분포



□ 기업 당 평균 수출액은 894억 원

- 업종별로는 IT서비스 업종이 2,372억 원으로 가장 많았으며, 임베디드 1,684억 원, 인터넷서비스 832억 원, 게임 SW 526억 원, 패키지 SW 40억 원 순

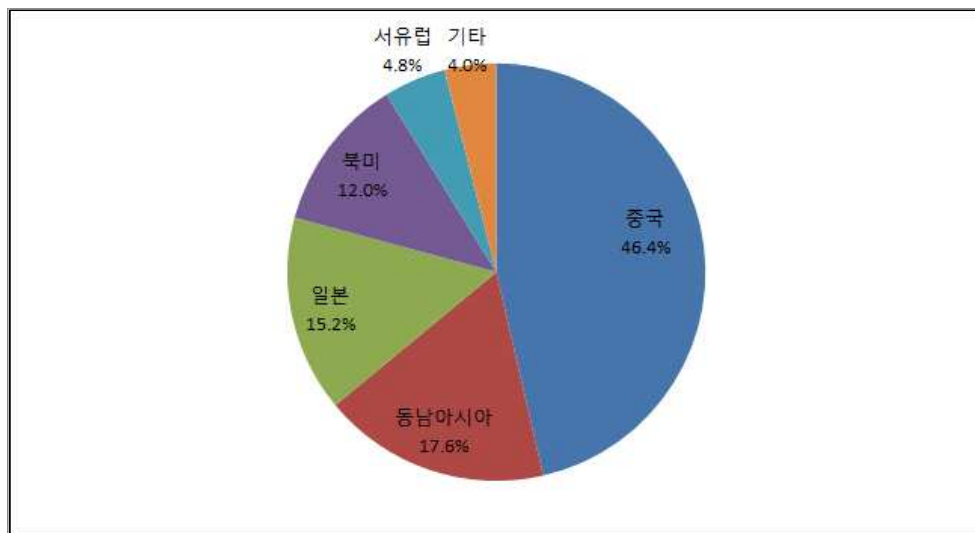
<표 3> 업종 및 수출액 규모별 응답 기업 분포 및 평균수출액

구분	10억 미만	~50억 미만	~100억 미만	~1,000억 미만	1,000억 이상	계	평균 수출액 (백만원)
게임SW	2	7	6	4	6	25	52,594
패키지SW	20	10	6	6	0	42	4,016
IT서비스	7	6	2	3	3	21	237,234
인터넷서비스	3	7	0	4	2	16	83,199
임베디드	2	0	0	10	7	19	168,371
계	34	30	14	27	18	123	89,396

□ 주요 수출지역은 중국이 46.4% (58개) 기업으로 가장 많은 비중을 차지 (단일 응답 기준)

- 그 다음으로는 동남아시아 17.6% (22개) 기업, 일본 15.2% (19개) 기업, 북미 12.0% (15개) 기업, 서유럽 4.8% (6개) 기업 순으로 나타남

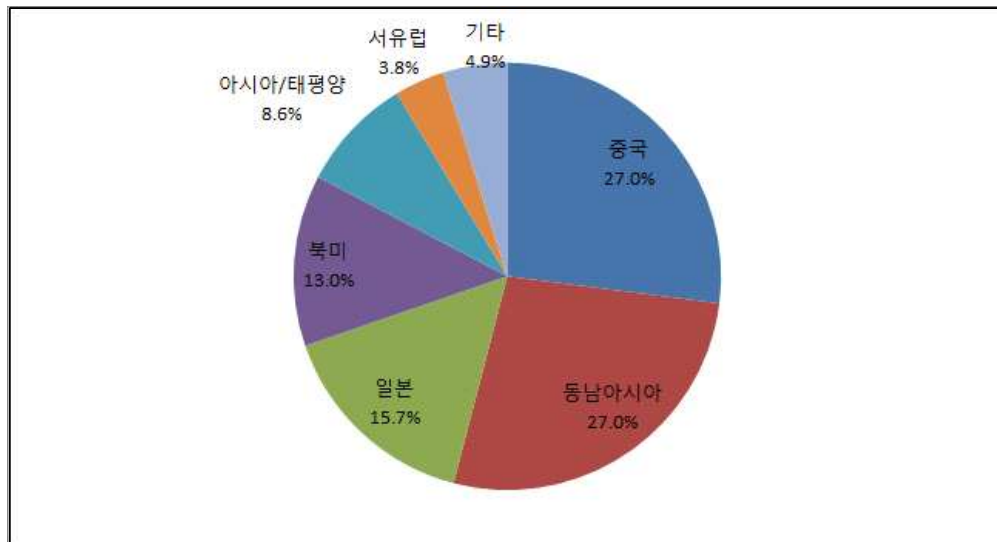
[그림 5] 주요 수출 지역 현황 (단일응답기준)



□ 1, 2, 3 순위의 주요수출지역을 모두 합한 기준으로는 27% (100개) 기업이 중국과 동남아시아를 선택 (복수 응답 기준)

- 그 다음으로는 일본 15.7% (58개) 기업, 북미 13.0% (48개) 기업, 기타 아시아/태평양 8.6% (32개) 기업, 서유럽 3.8% (14개) 기업 순으로 나타남

[그림 6] 주요 수출 지역 현황 (복수응답기준)

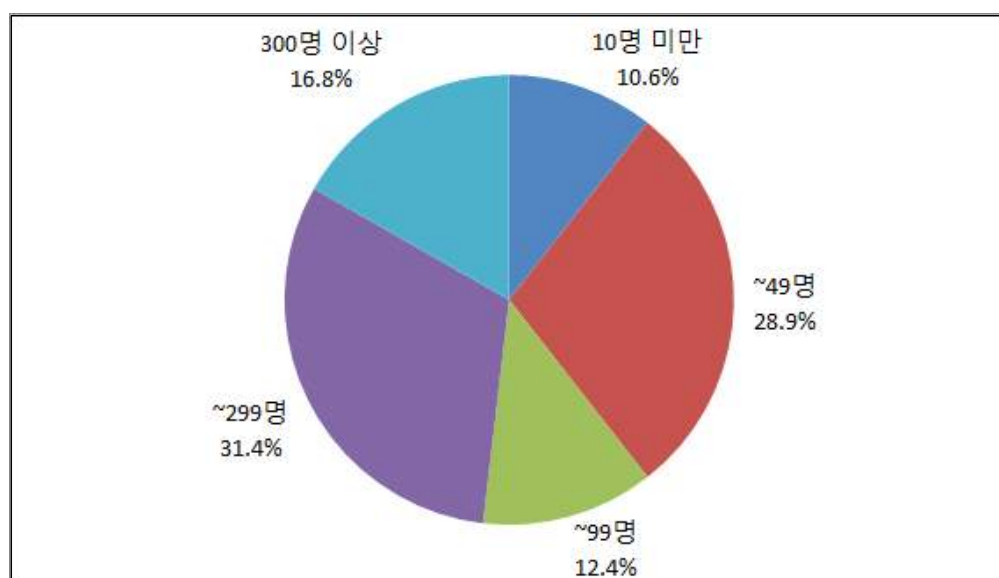


(4) 종업원 수

□ 유효응답기업의 평균 종업원수는 293명

- 100명 이상 300명 미만 기업의 비중이 31.4% 101개로 가장 높음
- 그 다음으로 10명 이상 50명 미만 기업 - 300명 이상 기업 - 50명 이상 100명 미만 기업 - 10명 미만 기업 순

[그림 7] 응답 기업 종업원 수 규모 분포



- 업종별 평균 종업원 수는 IT서비스 업종이 449.7명으로 가장 많은 것으로 나타남
- 그 다음으로는 인터넷서비스 업종 413.3명, 임베디드 업종 378.1명, 게임 SW 업종 273.2명, 패키지 SW 업종 93.8명으로 나타남
 - 패키지 SW와 IT서비스 업종은 10명 이상 50명 미만 기업의 비중이 상대적으로 높게 나타나고, 나머지 업종은 100명 이상 300명 미만 기업의 비중이 상대적으로 높게 나타남

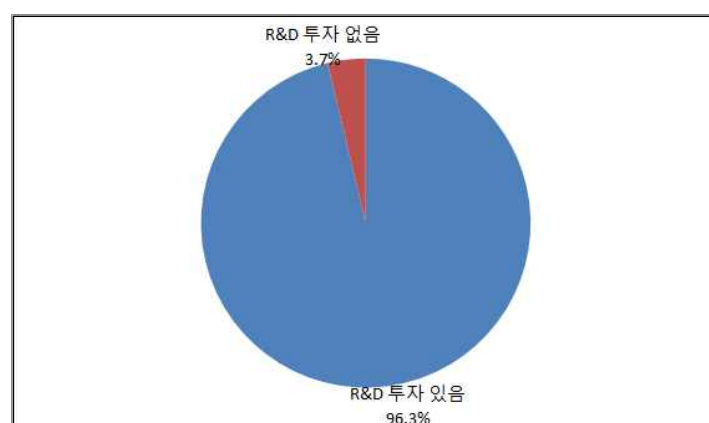
<표 4> 업종 및 종업원 규모별 응답 기업 분포

구분	10명 미만	10명 - 49명	50명 - 99명	100명 - 299명	300명 이상	계	평균 종업원수
게임SW	1	7	4	12	9	33	273.2
패키지SW	18	40	17	32	7	114	93.8
IT서비스	11	30	11	28	16	96	449.7
인터넷서비스	2	8	6	15	13	44	413.3
임베디드	2	8	2	14	9	35	378.1
계	34	93	40	101	54	322	292.8

(5) R&D 투자 규모

- 2015년 기준 96.3%의 기업이 R&D에 투자

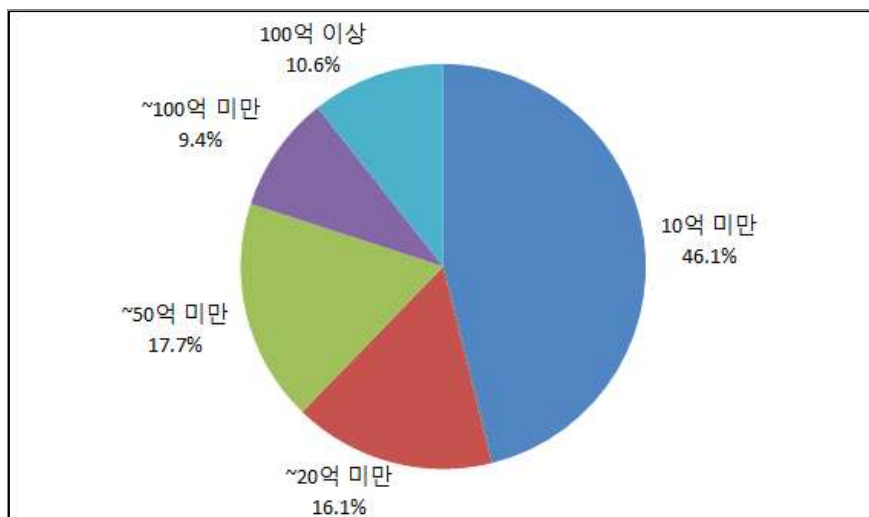
[그림 8] R&D 투자 현황



□ 기업 당 평균 R&D 투자 금액은 103억 원

- R&D 투자 금액이 10억 원 미만인 기업이 46.1%
 - 20억원 이상 50억원 미만 기업이 17.7%, 10억원 이상 20억원 미만 기업이 16.1%, 100억 원 이상 기업이 10.6%, 50억원 이상 100억원 미만 기업이 9.4% 순

[그림 9] R&D 투자 규모별 분포



□ 업종별로는 인터넷서비스 업종의 평균 R&D 투자 금액이 368억 원으로 가장 높고, 그 다음으로 게임 SW 업종 188억 원, 임베디드 업종 113억 원, IT서비스 업종 38억 원, 패키지 SW 업종 21억 원 순

- 게임 SW와 임베디드 업종에서 R&D 투자 금액 100억 원 이상 기업들의 비중이 상대적으로 높음
- 패키지 SW, IT서비스, 인터넷서비스 업종에서 R&D 투자액 10억 원 미만 기업들의 비중이 높게 나타남

<표 5> 업종 및 R&D 투자 규모별 응답 기업 분포

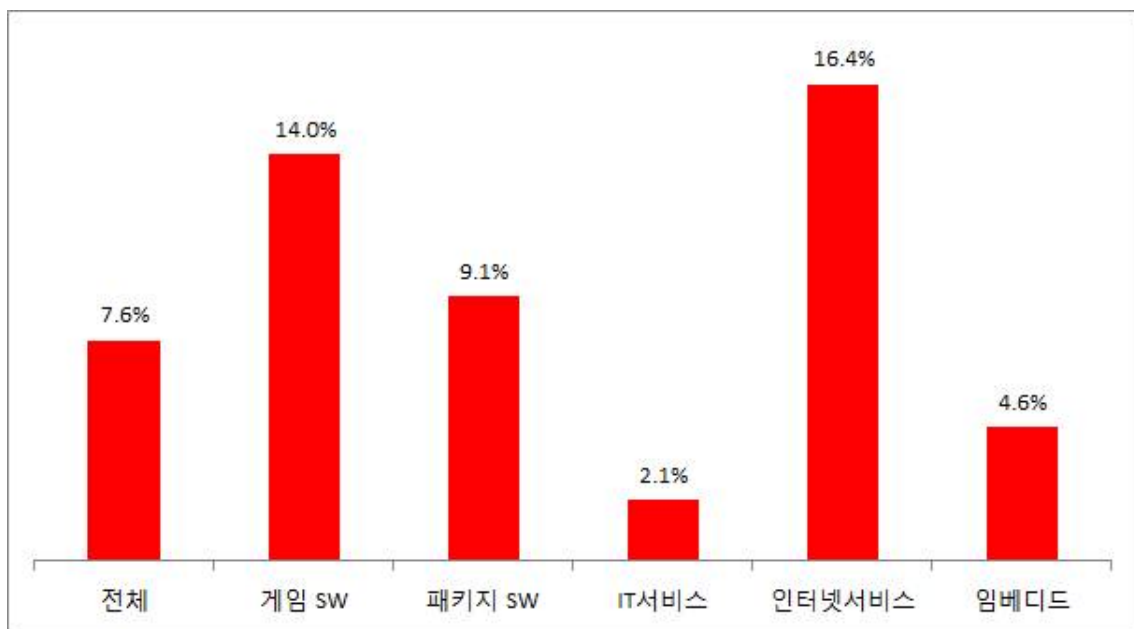
구분	10억 미만	~20억 미만	~50억 미만	~100억 미만	100억 이상	계	평균 R&D 투자
게임SW	8	4	4	6	11	33	18,757
패키지SW	54	18	23	7	3	105	2,103
IT서비스	57	15	15	3	4	94	3,806
인터넷서비스	18	8	6	6	6	44	36,818
임베디드	6	5	7	7	9	34	11,316
계	143	50	55	29	33	310	10,330

□ 매출액 대비 R&D 투자 금액 비중은 평균 7.6% 수준

○ 업종별로 살펴보면 인터넷서비스가 16.4%로 가장 높은 수준

- 그 다음으로는 게임SW 14.0%, 패키지SW 9.1%, 임베디드SW 4.6%, IT서비스 2.1% 순

[그림 10] 업종별 매출액 대비 R&D 투자 금액 비중



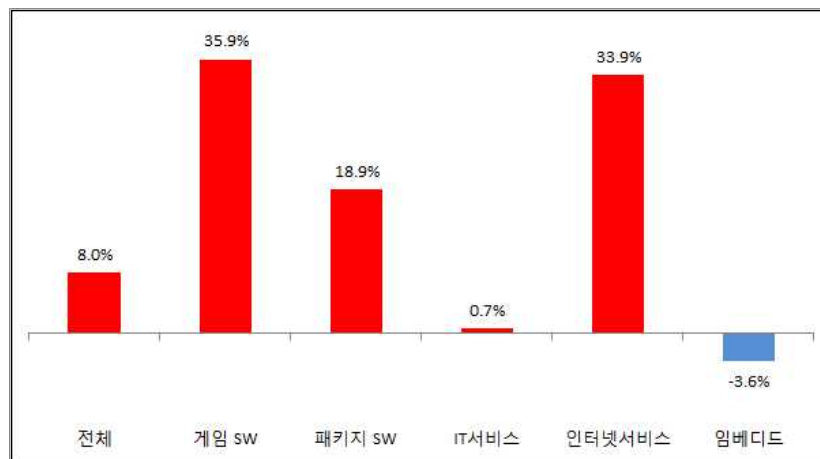
3. 2016년도 전망조사 결과

(1) 수출 전망

□ 2016년 수출액은 전년대비 8.0% 증가할 전망

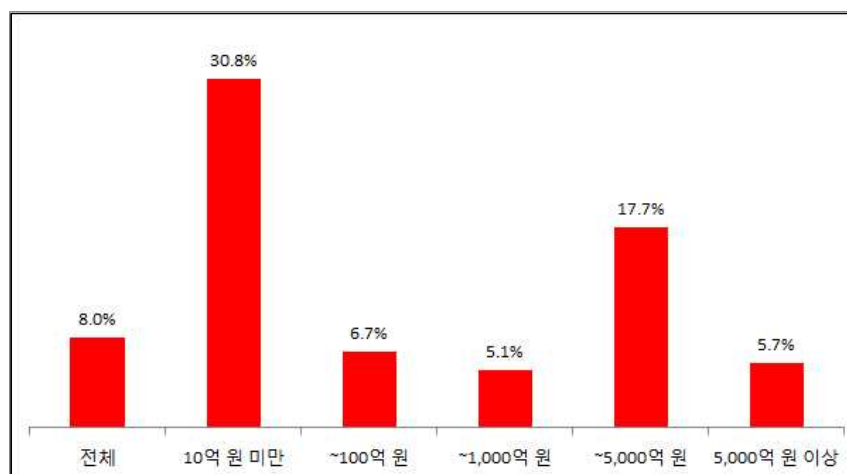
- 업종별로는 게임SW와 인터넷서비스 업종이 각각 35.9%, 33.9% 증가할 것으로 예상

[그림 11] 업종별 2016년 수출액 증감률



- 매출액 규모별로는 10억 원 미만의 중소기업들의 수출증가 폭이 30.8%으로 가장 클 것으로 예상됨

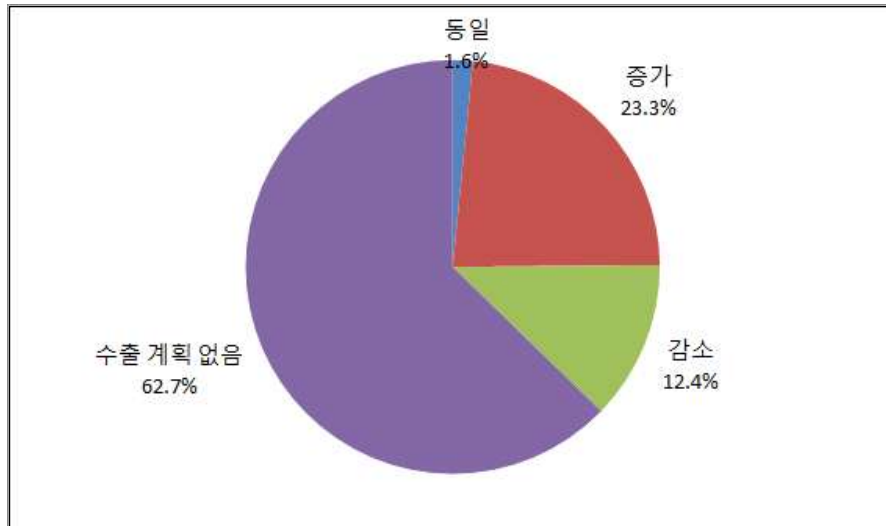
[그림 12] 매출액 규모별 2016년 수출액 증감률



□ 2016년 수출 증가를 예상하는 기업은 24.2%인 78개 기업

- 감소를 예상하는 기업은 13.7%인 44개 기업이며, 동일한 수준을 예상하는 기업이 1.6%, 나머지 62.7%는 수출 계획이 없었음

[그림 13] 2016년 수출 증감 전망



□ 업종별로는 게임 SW 업종은 증가가 45.5%, 인터넷서비스 업종은 증가가 34.1%로 상대적으로 높게 나타남

- 임베디드 SW기업들은 수출 감소 예상 비중이 42.9%

□ 전체 수출경기실사지수 평균은 129.2

- 업종별로는 인터넷서비스 업종이 187.5로 가장 높은 수준
 - 그 다음으로 IT서비스 업종 142.9, 패키지 SW 업종 141.0, 게임 SW 업종 128.0 순
 - 임베디드 업종은 42.1으로 2016년 수출 전망이 어두운 것으로 나타남

<표 6> 업종별 2016년 수출 증감 예상 기업 현황

구분	동일	증가	감소	수출 계획 없음	계	수출경기 실사지수
게임SW	2	15	8	8	33	128.0
패키지SW	1	27	11	75	114	141.0
IT서비스	2	14	5	75	96	142.9
인터넷서비스	0	15	1	28	44	187.5
임베디드	0	4	15	16	35	42.1
계	5	75	40	202	322	129.2

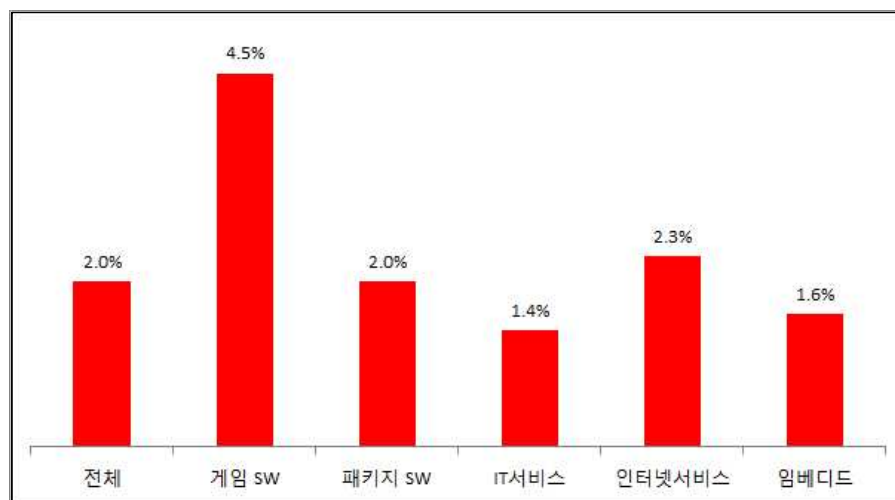
주: 경기실사지수 100은 보합, 100보다 크면 호전, 100보다 작으면 악화를 의미

(2) 인력 및 신규고용 전망

□ 2016년 전체 인력은 전년대비 2.0% 증가할 전망

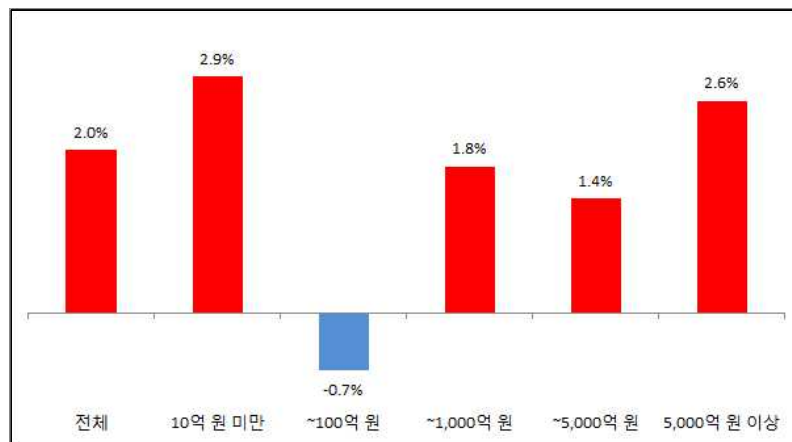
- 업종별로는 게임 SW 업종의 인력 증가율이 4.5%로 예상되어 다른 업종에 비해 상대적으로 높게 나타났으며, 그 다음으로 인터넷 서비스 업종 2.3% 증가, 패키지 SW 업종 2.0%, 임베디드 업종 1.6% 증가, IT서비스 업종 1.4% 증가할 것으로 예상됨

[그림 14] 업종별 2016년 인력 증감률



- 매출액 규모별로는 10억 원 미만 소규모 기업 및 5000억원 이상의 기업이 각각 2.9%, 2.6% 증가할 것으로 예상되나, 10억 원 이상 100억 원 미만 기업은 0.75% 매출 감소를 전망하고 있었음

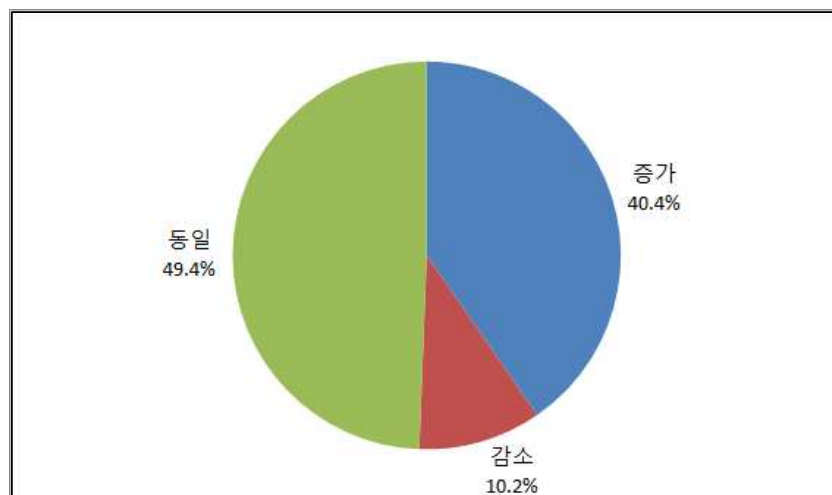
[그림 15] 매출액 규모별 2016년 인력 증감률



□ 40.4%의 기업이 전년도 대비 2016년 전체인력 수를 증가시킬 예정

- 동일한 수준을 예상하는 기업이 49.4%, 159개로 가장 많은 비중을 차지하였으며, 감소를 예상하는 기업은 10.2%인 33개 기업

[그림 16] 2016년 인력 증감 전망



□ 전체 고용실사지수 평균은 130.1

- 업종별로는 게임 SW 업종의 고용실사지수가 169.7로 가장 높아 게임 SW 기업들이 고용시장을 이끌 것으로 예상

<표 7> 업종별 인력 증감 예상 및 인력경기실사지수

구분	동일	증가	감소	계	고용실사지수
게임SW	6	25	2	33	169.7
패키지SW	58	46	10	114	131.6
IT서비스	58	28	10	96	118.8
인터넷서비스	26	17	1	44	136.4
임베디드	11	14	10	35	111.4
계	159	130	33	322	130.1

주: 고용실사지수 100은 보합, 100보다 크면 호전, 100보다 작으면 악화를 의미

□ 2016년 신규 채용 예정 인력은 총 3,901명으로 집계됨

- 업종별로 살펴보면 IT서비스 업종에서 39.1%인 1,526명의 채용 계획이 있는 것으로 조사됨
- 그 다음으로는 인터넷서비스 업종 22.1% 863명, 게임 SW 업종 15.9%인 622명, 패키지 SW 업종 14.1%인 550명, 임베디드 업종 8.7%인 340명 순으로 나타남

□ 기업 1개당 평균 채용 인력은 14.0명

- 업종별로는 인터넷서비스 업종이 평균 21.0명, 게임 SW 업종이 평균 20.7명, IT서비스 업종이 평균 17.5명, 임베디드 업종이 평균 11.0명, 패키지 SW 업종이 평균 6.1명인 것으로 집계됨

<표 8> 업종별 2016년 평균 및 전체 신규 채용 예정 규모

구분	채용 예정 인력 합계	평균 신규 채용 규모
게임SW	622	20.7
패키지SW	550	6.1
IT서비스	1,526	17.5
인터넷서비스	863	21.0
임베디드	340	11.0
전체	3,901	14.0

- 직무별로 신규채용 분야를 구분해보면 SW 기술인력이 45.7%인 1,784명
- 그 다음으로는 기타 인력이 30.8%인 1,201명, 마케팅/영업 인력이 11.0%인 431명, 연구직 인력이 7.1%인 276명, 일반사무/기획/관리 인력이 5.4%인 209명으로 집계됨
 - SW 기술 인력의 경우 게임 SW 업종에서 72.0%, 패키지 SW 업종에서 55.5%, IT서비스 업종에서 47.7%의 수요가 있는 것으로 조사됨
 - 인터넷서비스 업종의 경우 28.3%, 임베디드 업종에서는 17.4%으로 상대적으로 SW기술 수요 비중이 낮은 것으로 집계됨

<표 9> 업종 및 직무별 2016년 신규 채용 예정 인력

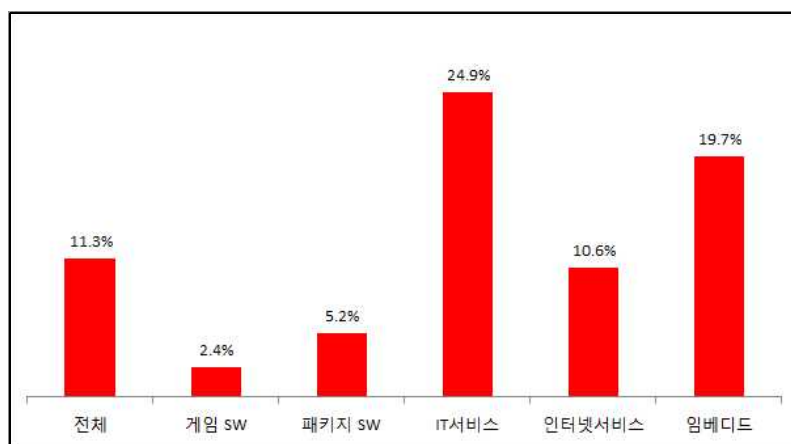
구분		SW 기술	일반사무/ 기획/관리	마케팅/ 영업	연구직	기타	계
게임SW	채용인력수	448	33	60	49	32	622
	비중	72.0%	5.3%	9.6%	7.9%	5.1%	100%
패키지SW	채용인력수	305	42	91	86	26	550
	비중	55.5%	7.6%	16.5%	15.6%	4.7%	100%
IT서비스	채용인력수	728	66	123	83	526	1,526
	비중	47.7%	4.3%	8.1%	5.4%	34.5%	100%
인터넷서비스	채용인력수	244	50	113	31	425	863
	비중	28.3%	5.8%	13.1%	3.6%	49.2%	100%
임베디드	채용인력수	59	18	44	27	192	340
	비중	17.4%	5.3%	12.9%	7.9%	56.5%	100%
계	채용인력수	1784	209	431	276	1201	3,901
	비중	45.7%	5.4%	11.0%	7.1%	30.8%	100%

(3) R&D 투자 전망

□ 2016년 R&D 투자는 2015년 대비 11.3% 증가할 전망

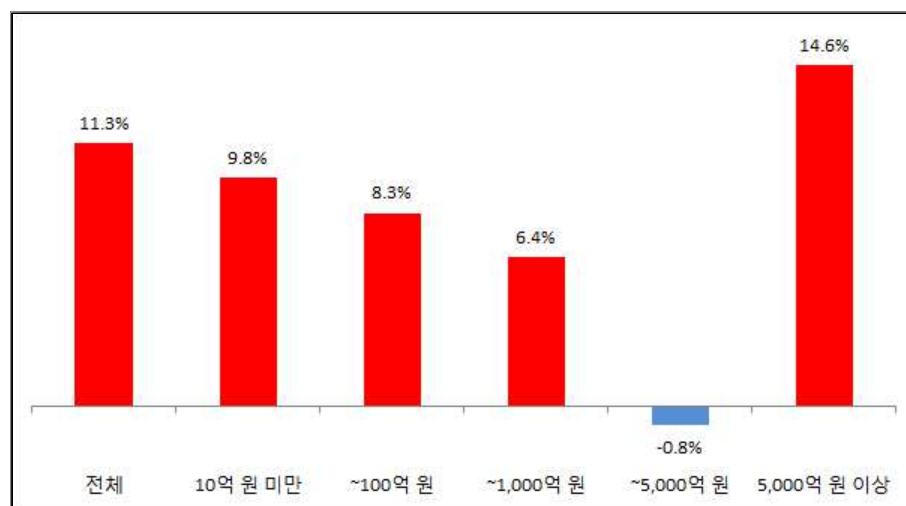
- 업종별로는 IT서비스 업종의 R&D 투자 증가율이 24.9%로 가장 높은 수준을 보일 것으로 나타남
- 뒤를 이어 임베디드 업종 19.7% 증가, 인터넷서비스 업종 10.6% 증가, 패키지 SW 업종 5.2% 증가, 게임 업종 2.4% 순

[그림 17] 업종별 2016년 R&D 투자 증감률



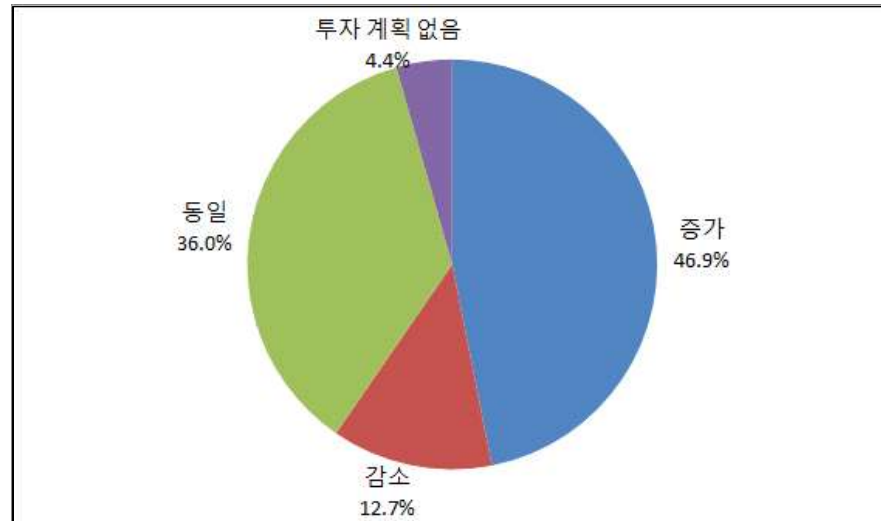
- 매출액 규모별로는 5,000억 원 이상의 대기업에서 14.6% 증가할 것으로 예상되나, 1,000억 원 이상 5,000억 원 미만 기업은 0.8% 감소할 것으로 전망

[그림 18] 매출액 규모별 2016년 R&D 투자 증감률



- 2016년 R&D 투자 증가를 예상하는 기업은 46.9%인 151개 기업
- 동일한 수준을 예상하는 기업은 36.0%인 116개, 감소를 예상하는 기업은 12.7%인 41개, R&D투자계획이 없는 곳이 4.4%인 14개 기업

[그림 19] 2016년 R&D 투자 증감 전망



- 업종별로는 게임 SW 업종이 R&D 투자 증가가 예상되는 기업이 60.6%으로 가장 크고, 나머지 업종은 비슷한 수준
- 전체 연구개발지수(R&D Survey Index, RSI) 평균은 135.7

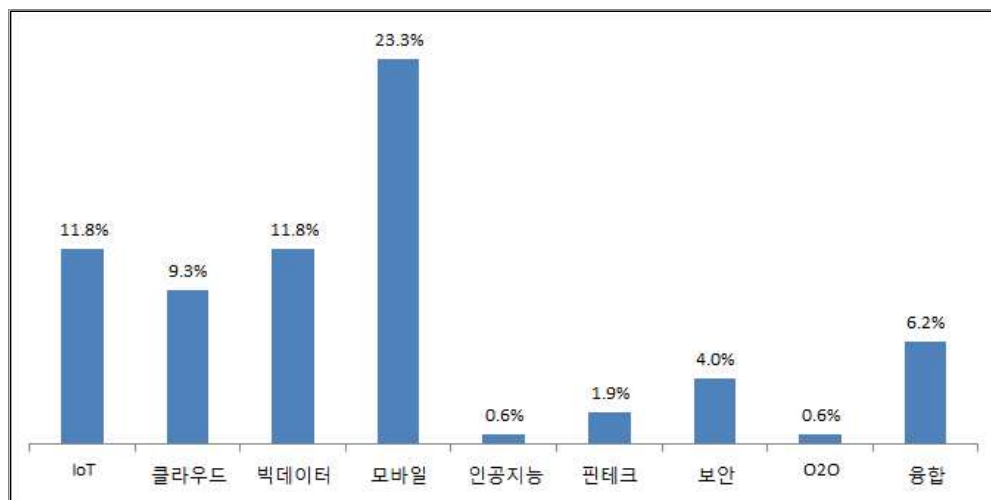
<표 11> 업종별 인력 증감 예상 기업 현황

구분	동일	증가	감소	투자 계획 없음	계	연구개발 지수
게임SW	5	20	7	1	33	140.6
패키지SW	42	51	12	9	114	137.1
IT서비스	44	42	8	2	96	136.2
인터넷서비스	18	21	4	1	44	139.5
임베디드	7	17	10	1	35	120.6
계	116	151	41	14	322	135.7

주: 연구개발지수 100은 보합, 100보다 크면 호전, 100보다 작으면 악화를 의미

- 신(新)사업 추진계획이 있는 기업은 136개 (응답 신사업분야는 244개)
- 23.3%의 기업이 모바일 분야에 신사업 추진계획이 있는 것으로 드러남
 - IoT와 빅데이터 분야에 대한 신사업 추진 계획 비율은 각각 11.8%씩, 클라우드는 9.3%, 융합 분야는 6.2%로 나타남
 - 기타 인공지능, 핀테크, 보안, O2O 신사업 추진 계획 비율은 5% 미만으로 조사됨

[그림 20] 신(新)사업 추진 분야 및 비중



주: 복수응답 허용

4. 시사점

- 2016년 SW수출성장률은 8%로 국내SW시장성장률인 4.3%²⁾ 및 국내경제성장률인 2.8%³⁾를 훨씬 상회할 전망
- 기업당 평균 수출액은 965.5억원이 될 것으로 전망
 - 평균수출규모에서는 IT서비스 (2,389억원), 임베디드SW (1,623억원)가 주도하고, 수출성장률 측면에서는 게임SW (35.9%), 인터넷서비스 (33.9%)가 호조를 보일 전망

2) 소프트웨어정책연구소, 2016 소프트웨어산업 전망과 대응

3) 현대경제연구원, 2016년 한국 경제 전망

- 수출실적이 없는 SW기업이 61.8%에 달해 수출성장의 기회가 많은 상황
 - SW 수출 활성화를 통한 글로벌 시장의 확대를 위한 정책을 좀 더 적극적으로 펼쳐야 함

□ SW기업의 인력은 전년대비 2.0%, 전체종사자수 대비 4.1% 증가할 전망

- SW기업의 고용실사지수는 130.1
 - 전체산업을 대상으로 한 경제전망조사⁴⁾에서 드러난 고용실사지수 88.6보다 월등히 높아서 SW산업이 고용시장을 이끌 것으로 기대됨
- 유효응답기업 322사의 신규 채용규모는 3901명으로 기업별 평균 신규채용 규모는 14명 수준
 - 직무별로는 절반(45.7%)이 SW기술인력이며, 게임 업계가 SW기술인력 채용비중이 높은 것으로 드러남

□ 2016년 R&D투자는 2015년 대비 11.3% 증가할 전망

- SW기업의 연구개발지수는 135.7
 - 이 역시 타기관 전체산업 경제전망조사³⁾에서 드러난 연구개발지수 86.5보다 월등히 높은 것으로 드러남
- 기업별 평균 R&D투자 예상 금액은 115억원
 - SW산업의 R&D활동이 크게 개선될 것으로 보여 글로벌 경쟁력 강화에 도움이 될 것으로 전망

4) 한국경영자총협회, 2016년 최고경영자 경제전망 조사 결과

5. 조사의 한계

□ 응답기업의 대표성 부족

- 조사과정에서 유효응답기업의 업종 및 매출액 구간별 분포가 전체 SW기업 모집단과 다소 차이가 발생
 - SW기업 모집단은 매출액이 100억 미만의 비중이 대다수이나 조사결과에 포함된 유효응답기업들은 100억 이상 1000억 미만이 비중이 상대적으로 높음

<표 12> 업종 및 매출액별 SW기업 전체모집단 및 유효응답기업 분포

구분		10억 미만	~100억 미만	~1,000억 미만	~5,000억 미만	5,000억 이상	계
게임 SW	기업수	433 (0)	211 (10)	59 (14)	8 (5)	4 (4)	715 (33)
패키지 SW	비중(%)	60.6 (0)	29.5 (30.3)	8.3 (42.4)	1.1 (1.5)	0.6 (1.2)	100 (100)
	기업수	6,049 (11)	4,668 (46)	363 (53)	9 (4)	0 (0)	11,089 (114)
	비중(%)	54.5 (9.6)	42.1 (40.4)	3.3 (46.5)	0.1 (3.5)	0 (0)	100 (100)
IT서비스	기업수	3,024 (10)	2,862 (22)	512 (43)	66 (16)	8 (5)	6,472 (96)
	비중(%)	46.7 (10.4)	44.2 (22.9)	7.9 (44.8)	1.0 (16.6)	0.1 (5.2)	100 (100)
인터넷 서비스	기업수	954 (2)	293 (5)	89 (24)	18 (8)	7 (5)	1,361 (44)
	비중(%)	70.1 (4.5)	21.5 (11.4)	6.5 (54.5)	1.3 (18.2)	0.5 (11.4)	100 (100)
임베디드 SW	기업수	47 (3)	96 (4)	106 (13)	24 (12)	6 (3)	279 (35)
	비중(%)	16.8 (8.6)	34.4 (11.4)	38.0 (37.1)	8.6 (34.3)	2.2 (8.6)	100 (100)
계	기업수	10,507 (26)	8,130 (87)	1,129 (147)	125 (45)	25 (17)	19,916 (322)

주1: SW기업 모집단은 2015년 소프트웨어정책연구소에서 행한 국내 소프트웨어 기업 현황 조사 결과

주2: 괄호는 유효응답기업수

□ 2015년 매출 및 수출액의 경우 실제 데이터보다는 응답자의 추정치로 집계

- 향후 실제 매출 및 수출액 데이터를 추적 조사를 통해 현재 조사 및 분석 결과의 보정 작업이 필요

[참고문헌]

1. 국내문헌

소프트웨어정책연구소. (2015). 2016 소프트웨어산업 전망과 대응

소프트웨어정책연구소. (2016). 국내 소프트웨어 기업 경쟁력에 관한 연구

한국경영자총협회. (2015). 2016년 최고경영자 경제전망 조사 결과

현대경제연구원. (2015). 2016년 한국경제 전망

주 의

1. 이 보고서는 소프트웨어정책연구소에서 수행한 연구보고서입니다.
2. 이 보고서의 내용을 발표할 때에는 반드시 소프트웨어정책연구소에서 수행한 연구결과임을 밝혀야 합니다.