

2021

SW산업10대 이슈 전망

2020.11.30

김정민

 **SPRI** Software Policy & Research Institute

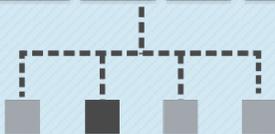
○ 조사 목적

향후 중요하게 부각될 가능성이 높은 SW산업 이슈들을 발굴 및 전망

○ 연구 방법

언론기사 데이터 요약물 통해 이슈 후보를 도출한 후 전문가 설문을 통해 핵심 이슈를 선정

정보의 요약



정보의 선별

Social issue
Digital- twin
Cloud
A.I
Mobile
Drone
⋮



이슈의 발굴



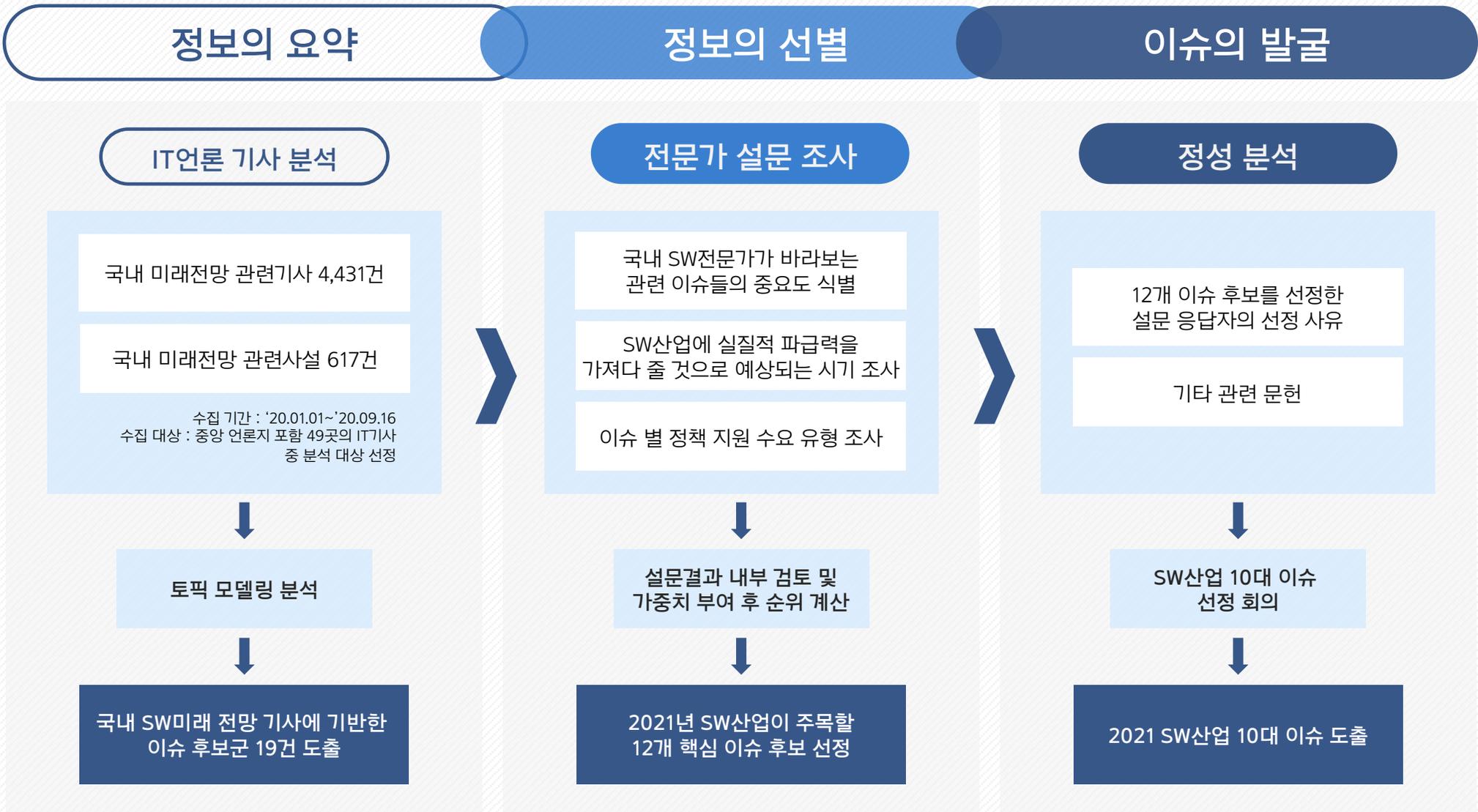
○ 분석의 주안점

- 균형감 있는 후보 선정 : 언론 노출도, 연구 책임자의 전문 분야 등에 영향 최소화
- SW산업에 실질적인 파급력을 끼칠 것으로 예상되는 시기를 이슈 순위에 고려

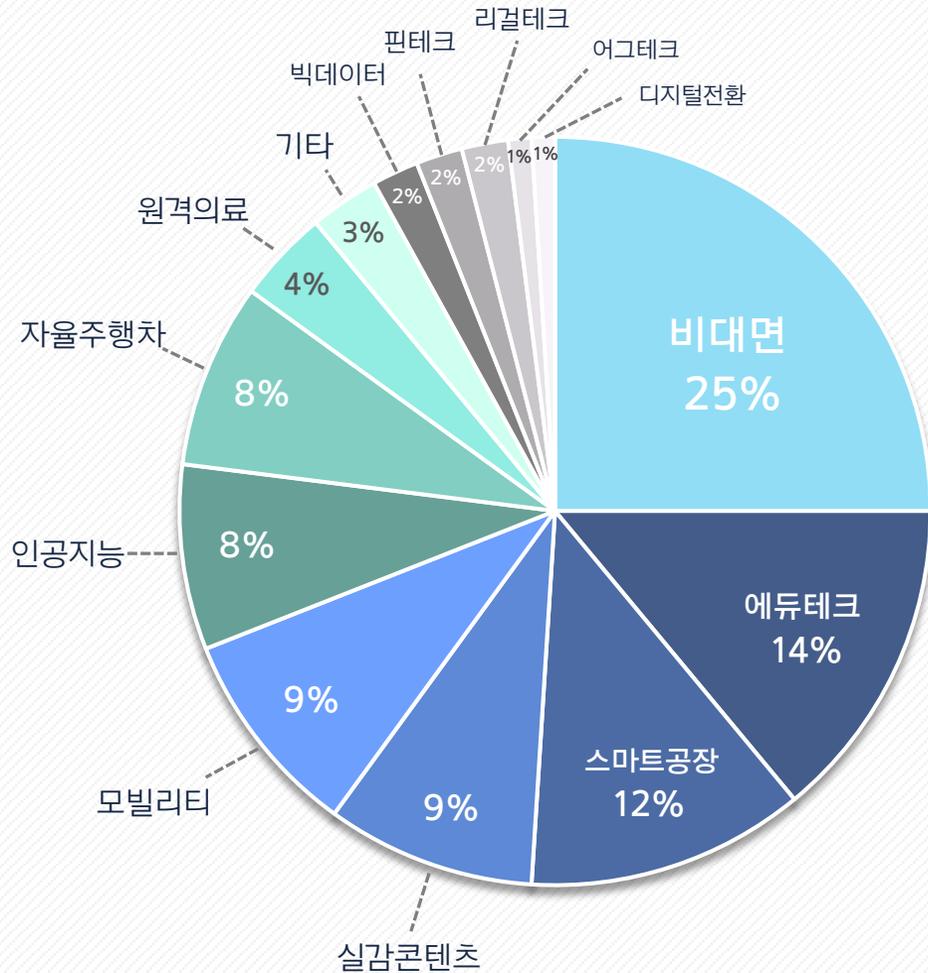
○ 이슈 후보 선정에 언론 데이터 활용

- ▶ IT분야 언론 기사 분석을 통해 이슈 후보 도출 과정의 균형감·객관성을 보완





[미래전망 관련 기사의 토픽별 비중]



주제별
이슈 검토



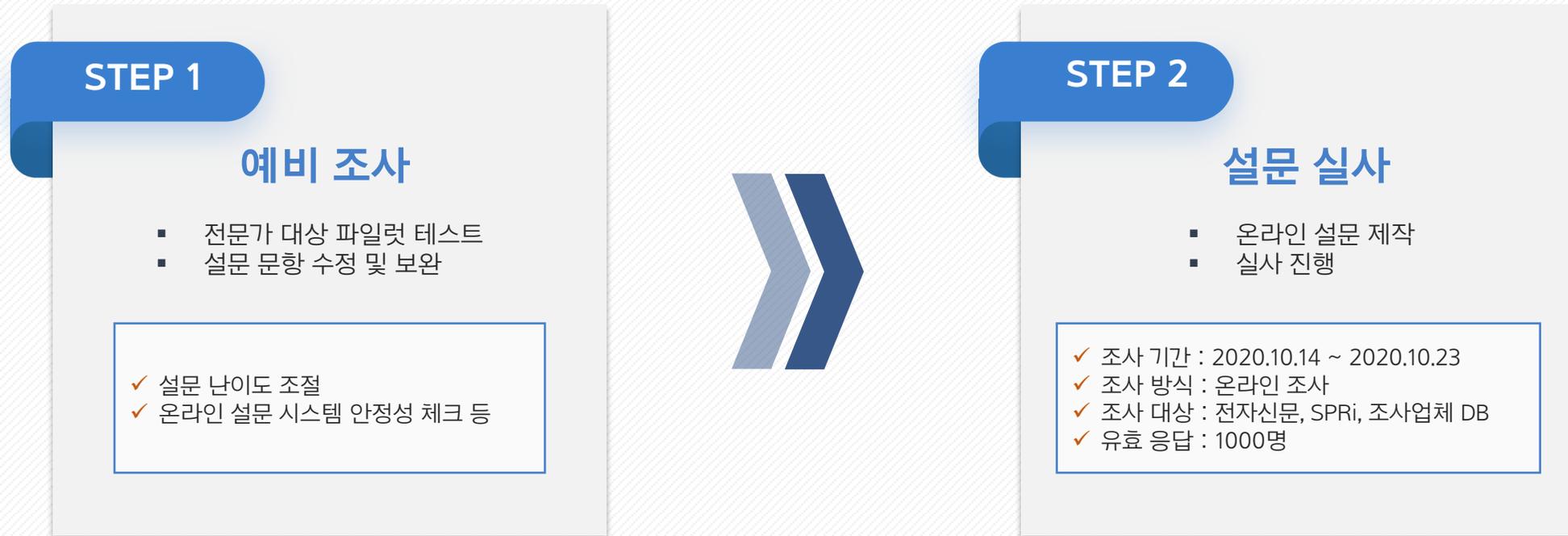
[최종 이슈 후보]

1	제조업 머신비전 도입 본격화
2	휴먼인더루프 AI
3	리걸테크의 新시장 E-디스커버리(eDiscovery)
4	국내 OTT의 승부수, 실감콘텐츠
5	차량용 인포테인먼트 시스템(IVI) 시장 경쟁 치열
6	마이데이터 시대 협쟁(coopetition) 시작
7	빅테크 금융 제도 지원 사격
8	원격의료 찬반 과열
9	택시의 패러다임 전환 성패에 관심 집중
10	지능형 협동 로봇
11	에듀테크 SW시장 수요 확대
12	확장현실(XR) 산업 기대감 상승
13	AR기반 원격 협업 솔루션 상용화 추진
14	AI-로보틱스 분야 융합 가속화
15	차세대 모빌리티 개발을 위한 국내외 기업 합종연횡
16	딥택트(Deeptact)의 확산
17	타임테크 서비스 수요 증가
18	글로벌 기업의 어그테크 투자 열풍
19	데이터 뉴딜 기대감 증폭

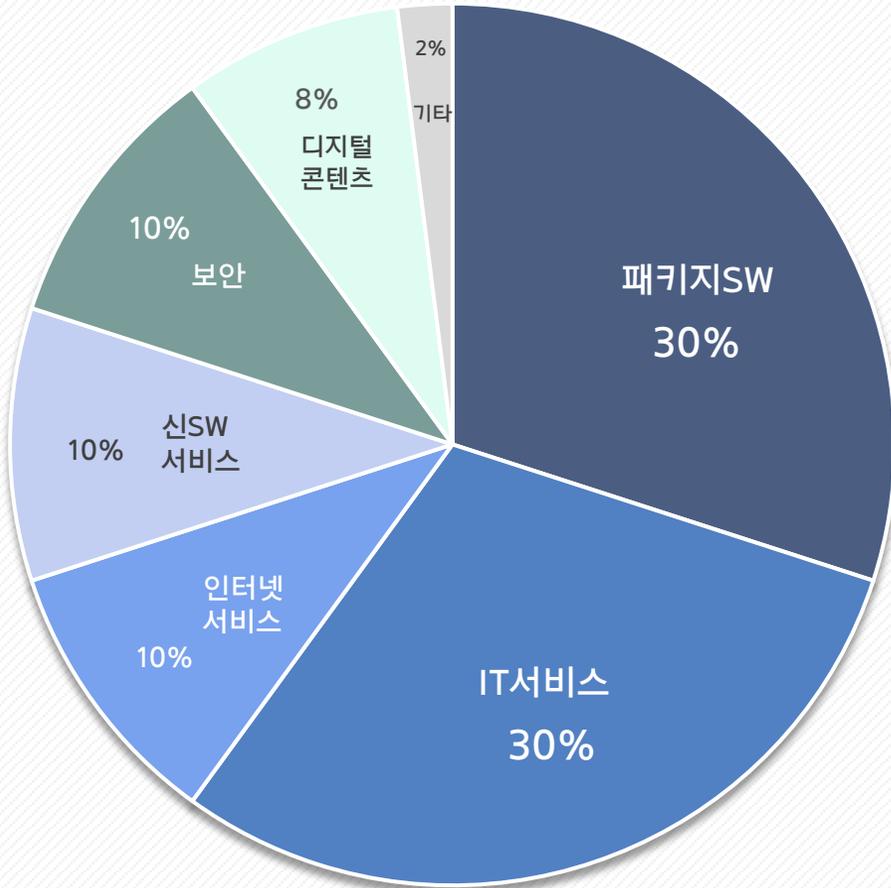
○ 조사 목표

- 국내 SW분야 전문가 1000명을 대상으로 이슈 후보 19건 중 향후 국내 산업에 큰 영향을 끼칠 주요 이슈를 선택하도록 함으로써 SW산업 10대 이슈 선정에 위한 순위 데이터 도출

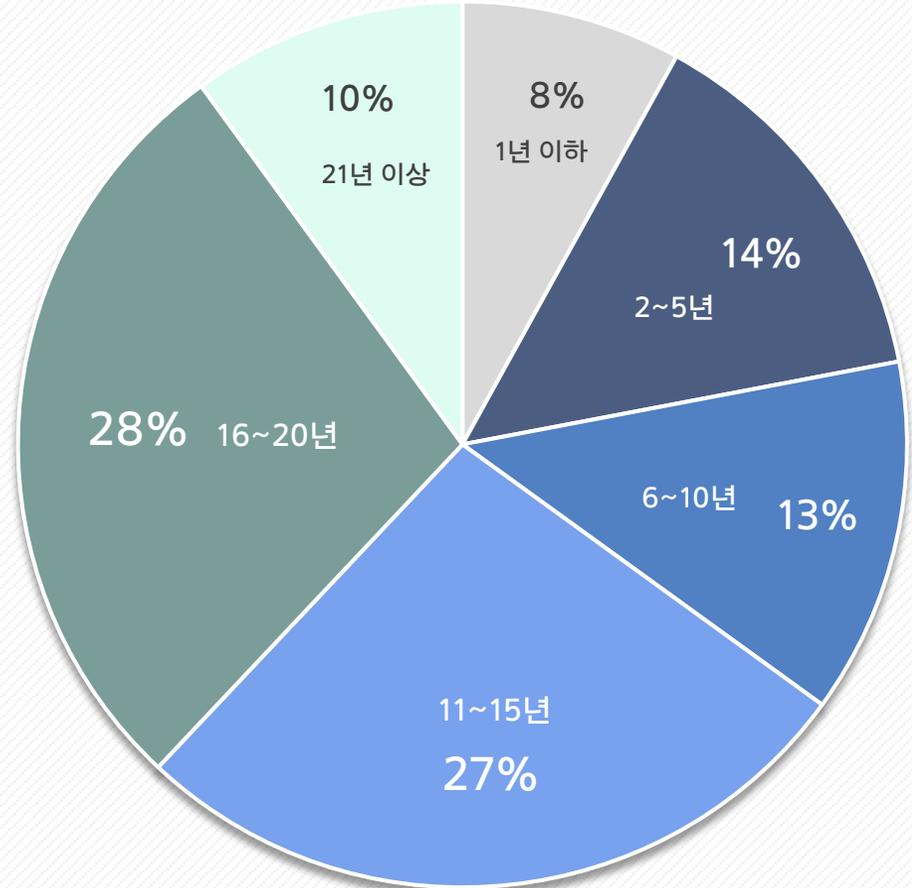
○ 조사 방법



[업종별]



[경력별]





SW산업 10대 이슈

SW산업 10대 이슈

1위



에듀테크 SW시장
수요 확대

2위



제조업 머신비전
도입 본격화

3위



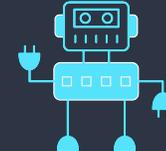
마이데이터 시대
협쟁의 시작

4위



데이터 뉴딜
기대감 증폭

5위



지능형 협동 로봇

6위



원격의료 찬반 과열

7위



핀테크 친화적
금융 체계 개편

8위



딥택트의 확산

9위



국산 OTT의 승부수,
실감콘텐츠

10위



휴먼인더루프 AI

10대 이슈 : 2020 VS. 2021



2020년

언택트 서비스 영역 확대

교육을 위한 인공지능

자율형 IoT 기대감 증대

모바일 폼팩터의 혁신

에너지산업의 SW융합

지능형 물류 로봇 시장의 성장

의료 빅데이터 개방

금융권 AI 투자 본격화

클라우드 게임 시장의 선점 경쟁

설명가능한 인공지능(xAI)

시장 형성 → 실질 수요 확대

장기적 기대 → 현실적 성과

더 큰 디스플레이, 소비자 설득에 난항

국내 SW산업 지형에서 이슈 확장이 어려움

팬데믹 국면으로 인한 로봇 수요 변화

긍정적 기대 → 사회적 현안에 발목

금융권의 SW융합 → 대SW기업 경쟁 구도

5G 보편화 지연, 그러나 무선망 보급 여건에 따라 제 등장 가능성 높음

인간 같은 AI → 인간과 AI의 공존

2021년

새로운 세대의 선호 트렌드 → 새로운 시대의 대표 키워드로

에듀테크 SW시장 수요 확대

제조업 머신 비전 도입 본격화

마이데이터 시대 협쟁(co-petition) 본격화

데이터 뉴딜 기대감 증폭

지능형 협동 로봇

원격의료 찬반 과열

핀테크 친화적 금융 체계 개편

딥택트(Deep-contact)의 확산

국산 OTT의 승부수, 실감콘텐츠

휴먼인더루프(Human in the loop) AI

1위

2위

NEW!
3위

NEW!
4위

5위

6위

7위

NEW!
8위

NEW!
9위

10위

1위

에듀테크 SW시장 수요 확대

“2030년 지구상에서 가장 큰 인터넷 기업은 교육 관련 기업이 될 것이다.” (Thomas Frey, 2016)



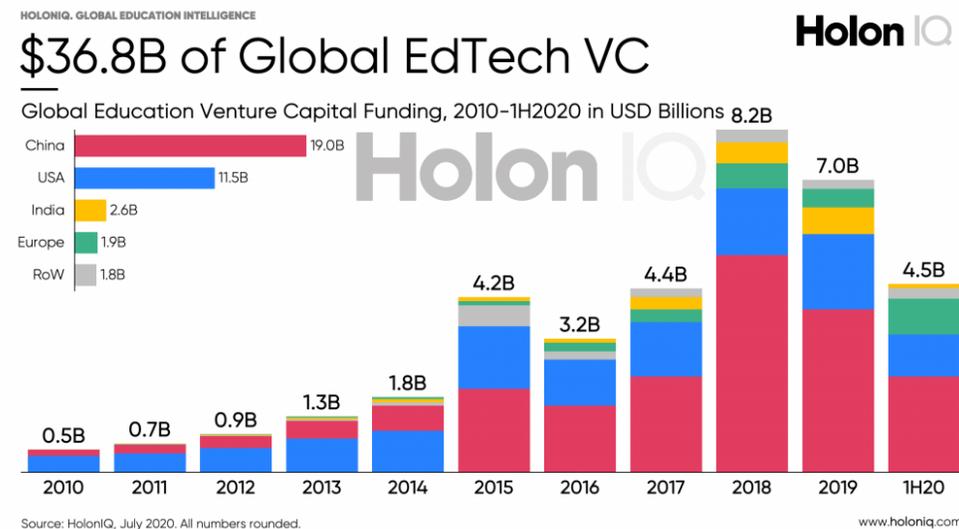
✓ 에듀테크는 국내외 주요 SW기업의 인기 투자처

- 에듀테크 VC투자 규모는 최근 10년간 약 14배 증가(5억 달러('10)→70억 달러('19)→49억 달러('20 상반기 기준))
- 글로벌 SW기업은 일찍이 에듀테크에 투자해 한 개 이상의 교육 서비스를 보유
(구글 : 클래스룸, 지스위트 등, 애플 : 클래스룸, MS : 오피스365 에듀케이션, 아마존 : 인스파이어, 래피드 등)

✓ 코로나 19發 비대면 교육 환경 → AI기반 교육 어플리케이션으로 시장 중심이 이동 될 전망

- 국내 에듀테크 기업 다수가 이미 AI기반 솔루션 보유(노리 : AI기반 수학 교육, 루이드 : AI기반 어학 솔루션 등)
- 정부의 'AI 국가전략('19.12)'은 초등 저학년을 대상으로 한 AI 기반 교육을 포함. 교육부 관련 제도 실행 예고('20.10)

[글로벌 에듀테크 VC투자 규모]



[AI 국가전략 중 초중고 교육 전략('19)]

○ 초·중·고 학생의 컴퓨팅 사고력(computational thinking) 강화를 위해 SW·AI 학습기회 대폭 확대

- (초등 저학년) 어릴 때부터 자연스럽게 SW·AI에 대한 이해와 흥미를 배양하도록 놀이·체험 중심의 SW·AI 커리큘럼 편성('22)
- (초등 고학년~중학교) 모든 학생이 미래 사회의 필수역량인 SW·AI 기본소양을 습득할 수 있도록 필수교육 확대*('22)

* 초·중등 교육과정 개정 시 교육시수(현역량 함양 추진

- (고등학교) 학생들이 자발적으로 SW·AI 교육과정 중점

초등학교 저학년

흥미 배양

- ☑ SW·AI 활용 놀이·체험 확대
- * AI와 책 읽기, 생하기 등

초등 고학년~필수역량

- ☑ SW 필수 교육 확대
- * 차기 교육과정

초등학교 저학년

흥미 배양

- ☑ SW·AI 활용 놀이·체험 확대
- * AI와 책 읽기, 생하기 등

2위

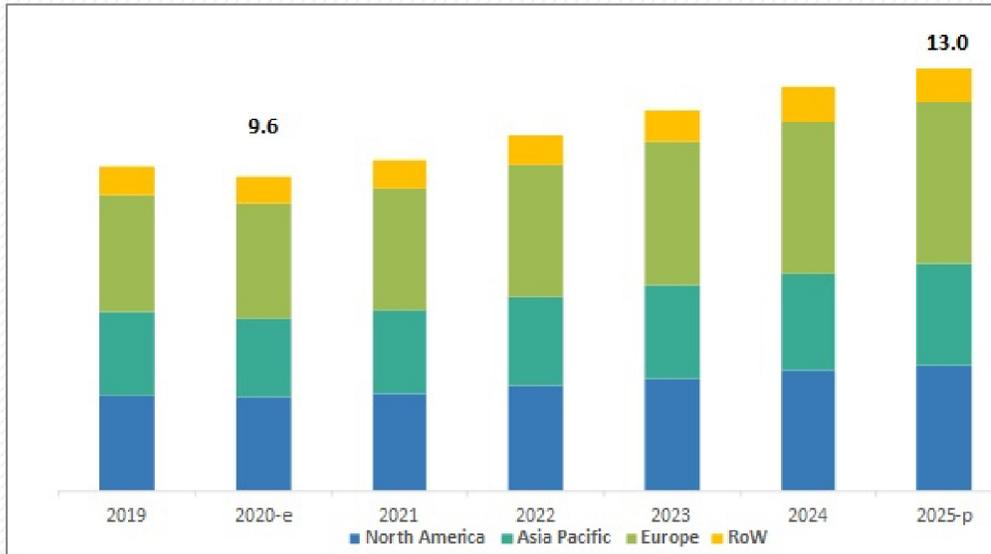
제조업 머신 비전 도입 본격화

머신 비전(Machine Vision) : 제조 공정에서 이미지 처리를 통해 자동 검사 및 분석을 가능하게 하는 기술 (The AI Journal의 정의 인용)

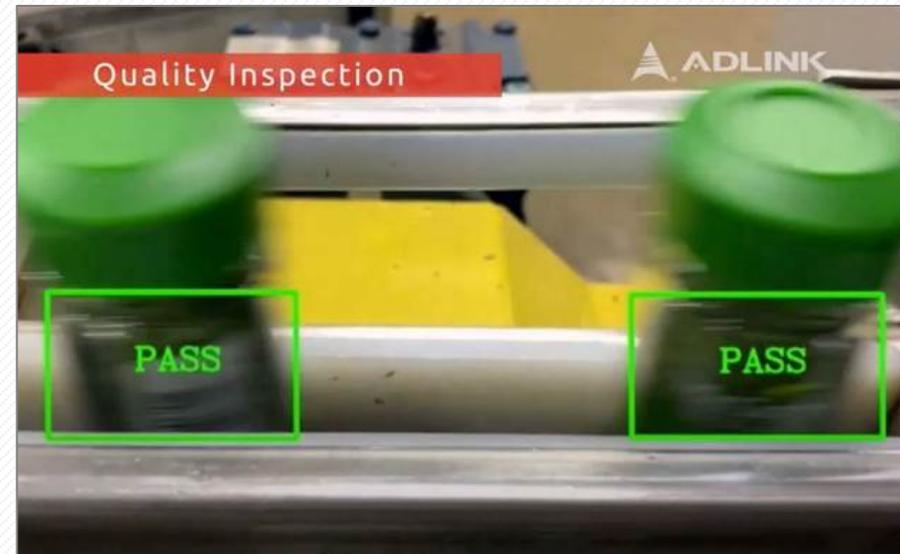


- ✓ **최근 들어 국내외 제조 산업에 AI 기반 검수 자동화 솔루션이 본격적으로 도입되기 시작**
 - 국내 : 5G 스마트팩토리 비전(KT), AI NDE(두산 중공업), AI기반 자동 검수 프로세스(한국타이어) 등
 - 해외 : 자율 머신 비전(BMW, 독일), 이미지 분석 시스템(Fujitsu, 일본), 드론 기반 항공기 검사 시스템(Airbus, 네덜란드) 등
- ✓ **머신비전 SW의 상용화가 국내 제조업 생산성에 긍정적 영향을 견인 할 것으로 예상되는 한편, 일부 AI 기술이 전통산업의 노동력을 대체하는 수준에 근접했음에 주목할 필요**
 - 글로벌 제조업의 AI기술 시장 전망 : 11억 달러('20) → 167억 달러('26) (Markets and Markets, 2020)

제조업 분야 머신 비전 시장 전망



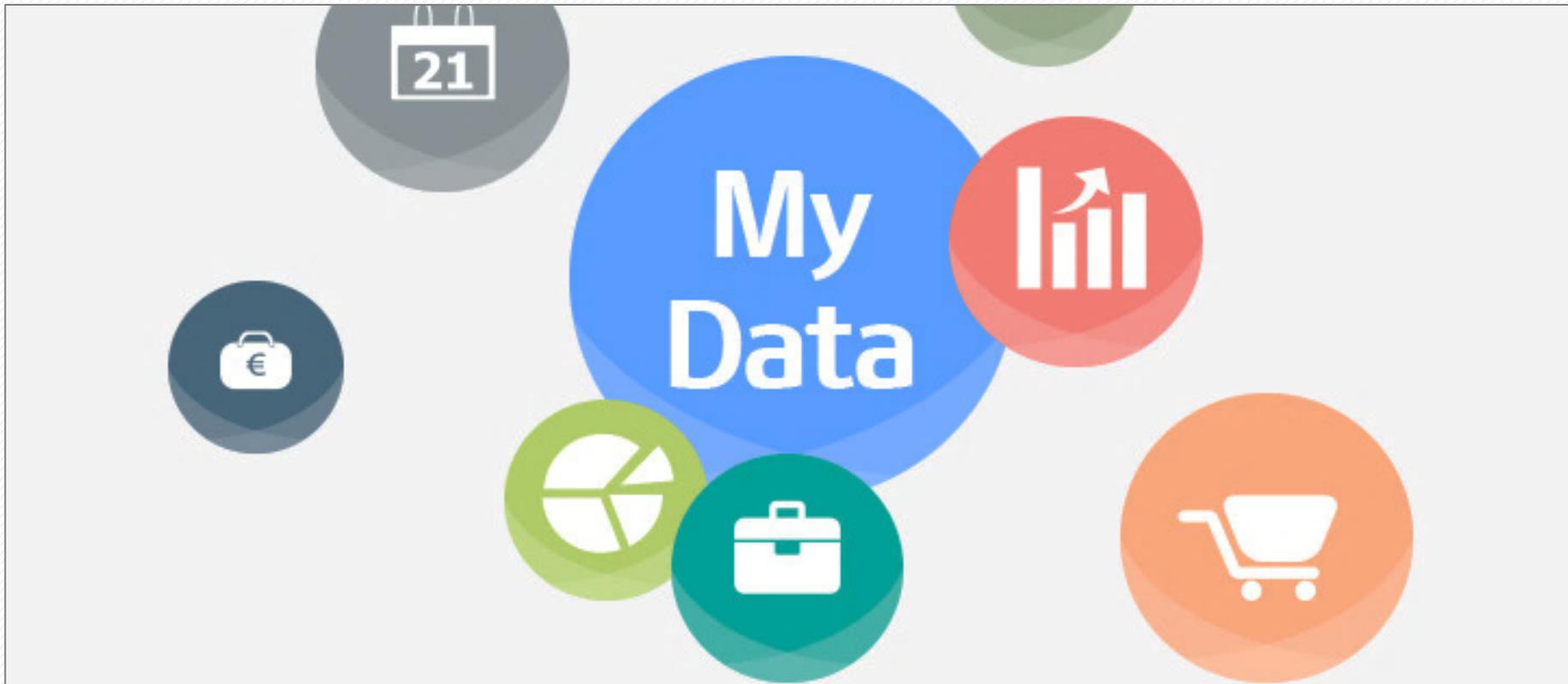
AI기반 식·가공품 불량 검수(예)



3위

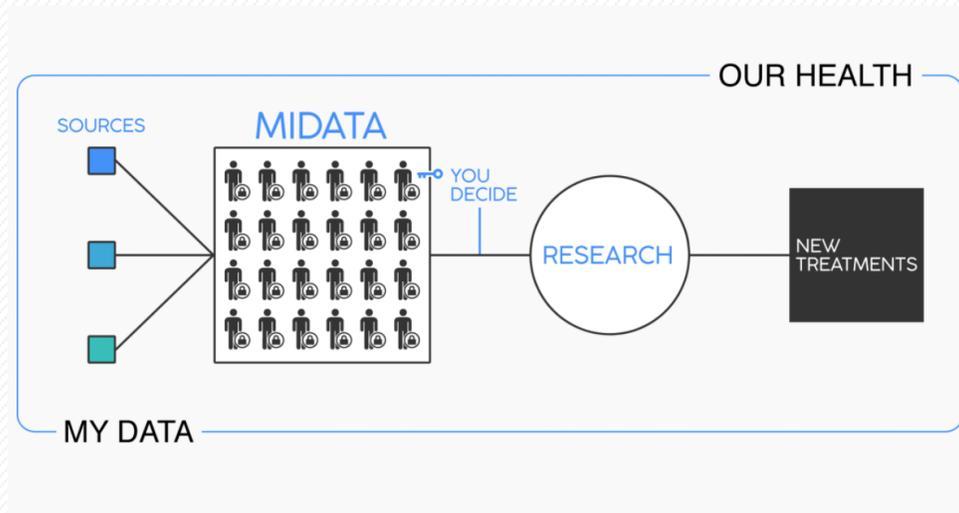
마이데이터 시대, 경쟁(co-petition)의 시작

데이터 주권(Data Sovereignty): 조직이 수집, 저장 및 처리하는 데이터가 국가의 법률과 사회규범의 적용을 받음을 의미 (permission.io 설명문 참조)



- ✓ **개인정보보호에서 마이데이터로, 데이터 주권 국가로의 첫 걸음**
 - 마이데이터 사업 : 본인 정보를 직접 내려 받거나 동의 하에 제3자에게 제공하여 개인데이터 활용 서비스를 누릴 수 있도록 하는 개념으로, **개인에게 데이터 관리 및 활용 권한을 돌려주어 개인정보 활용체계를 전환하는데 의의를 둠**(과기정통부)
 - 정부 지원 : 총 6개 분야(의료,금융,공공,교통 등) 8개 과제를 각 협력기업으로 구성된 컨소시엄을 통해 실증 사업 추진 중
- ✓ **데이터 관리 권한이 기업→개인으로 변화되어 분야별 선점 기업의 독점 완화가 기대되는 상황으로, 그간 볼 수 없던 기업간 데이터 협력 관계 속 新SW 서비스 진검 승부가 벌어질 것으로 전망**

[영국의 Mi-data 정책 (의료분야)]



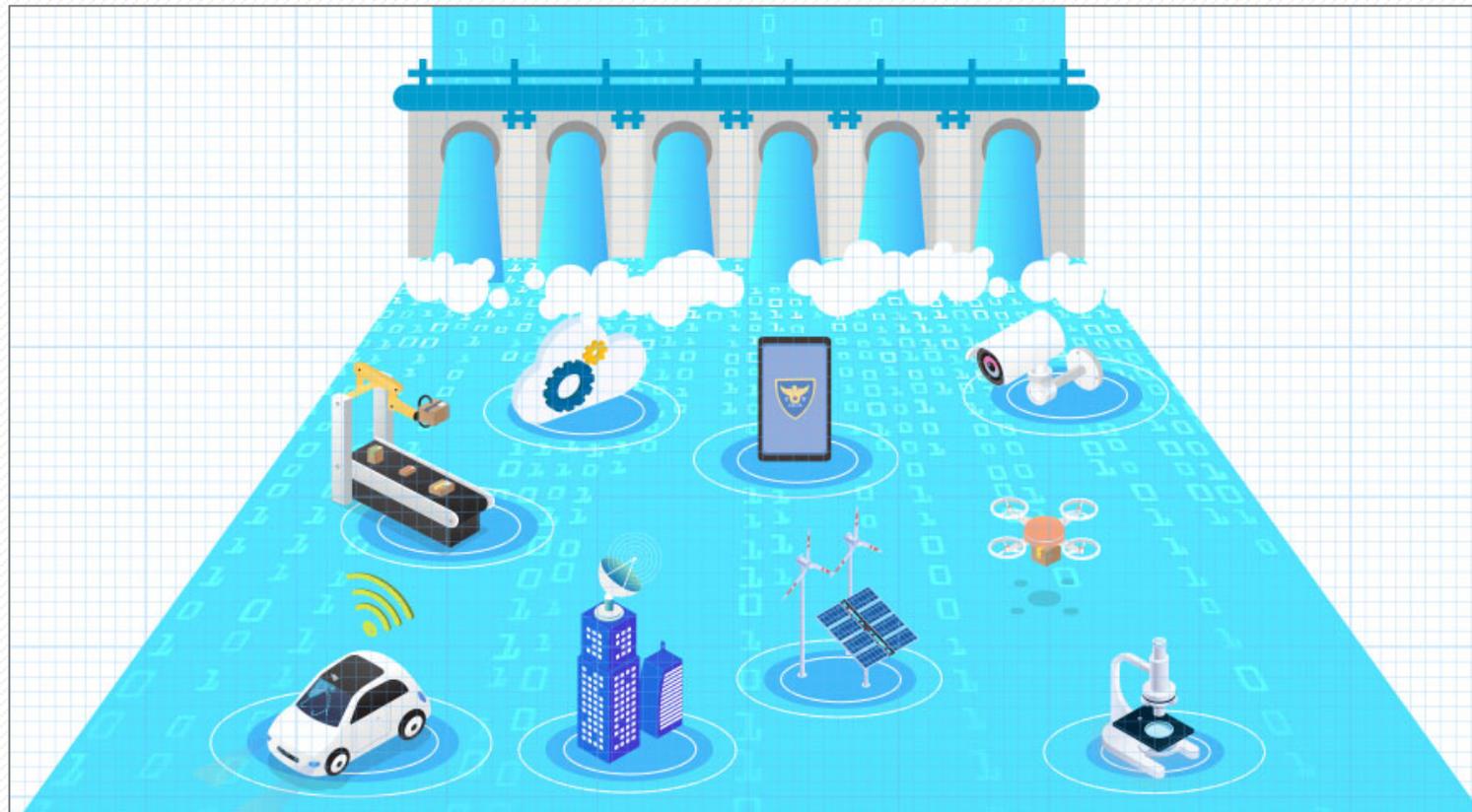
[마이데이터 사업 (금융위원회)]



4위

데이터 뉴딜 기대감 증가

데이터 댐 : 디지털 경제의 기반이 되는 데이터 활용을 최대한 활성화하기 위한 기반 인프라 (정부 설명문 요약)



- ✓ **데이터 댐은 투자 규모, 수혜 대상, 환경 조성 등 모든 측면에서 압도적 규모의 공공 사업**
 - 데이터 댐 프로젝트 7대 사업 투자 규모 : 약 5,000억 원
 - 주요 기대효과 : 일자리 창출(AI 학습용 데이터 구축), 신사업 발굴(AI 바우처), 기업 디지털 전환(AI+X, 클라우드 플래그십 등)
- ✓ **산업의 AI 도입 문턱을 낮추는 정책으로 국가 전체 SW시장 저변의 확대가 기대되는 가운데, 데이터 품질 관리가 정체되어 고인 댐이 되지 않도록 지속적 투자를 이끌어내는 것이 관건**
 - MS COCO('14), Google Open Images('16) 등 6년 이상 관리 된 데이터 또한 라벨링 정확도(각각 83%, 43%)의 이슈 존재

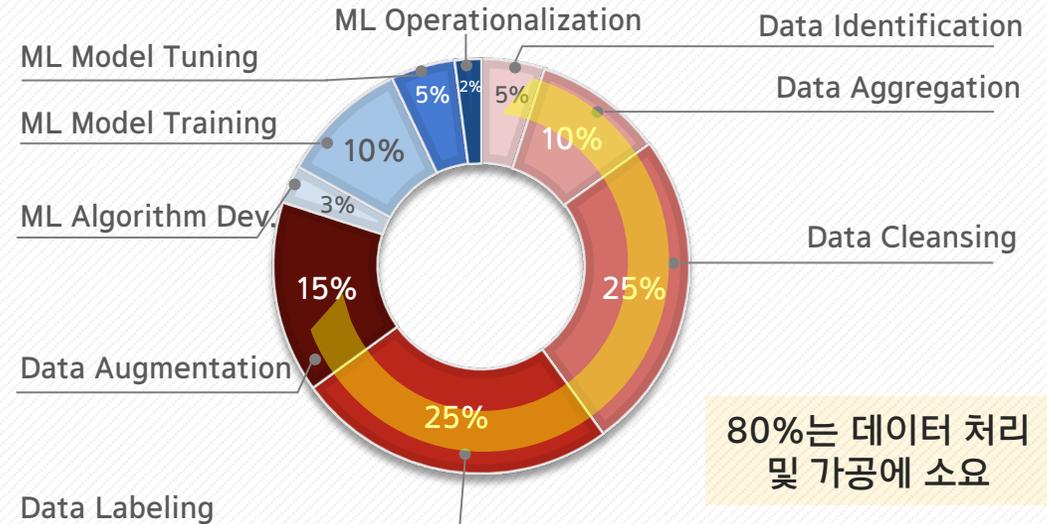
[데이터 댐 7대 사업별 추진 예산]

항목	내용	예산(억 원)
AI 학습용 데이터 구축	AI서비스 개발에 필요한 학습용 데이터	2925
AI 바우처	중소기업의 AI 데이터 이용 지원	560
AI데이터 가공 바우처	기업 데이터를 AI 학습용 데이터로 전환	489
AI 융합	다양한 분야 데이터를 AI로 융합	282
클라우드 플래그십 프로젝트	양질의 클라우드 서비스 플랫폼 개발	250
클라우드 이용 바우처	중소기업들에게 클라우드 컨설팅, 이용료 등 지원	80
빅데이터 플랫폼 및 센터 구축	기업들을 위한 양질의 데이터 제공 환경 마련	405

[ML 프로젝트 작업 별 소요시간 비중(%)]

*Percentage of Time Allocated to Machine Learning Project Tasks

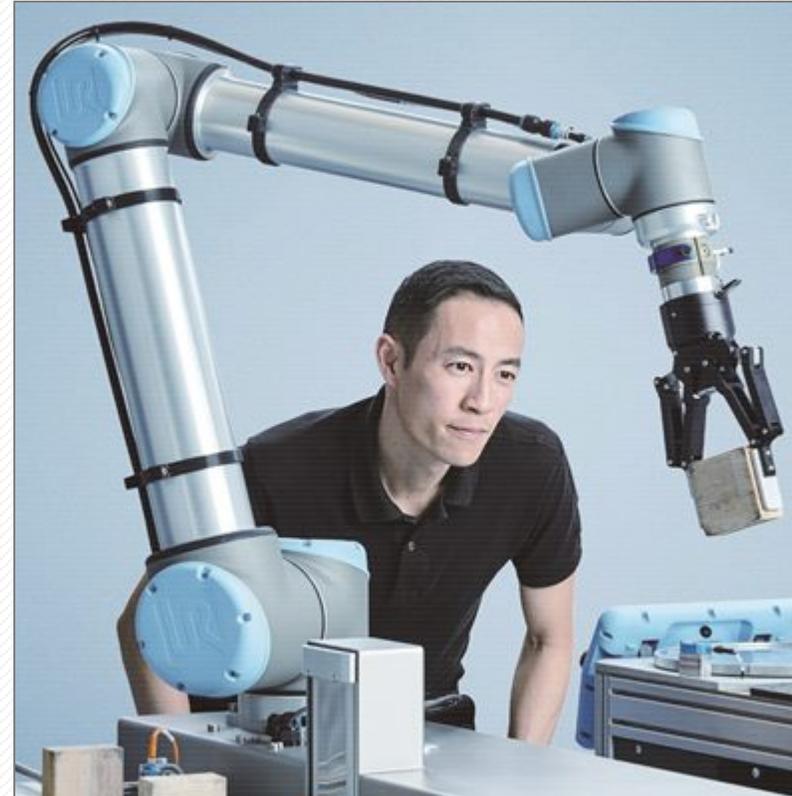
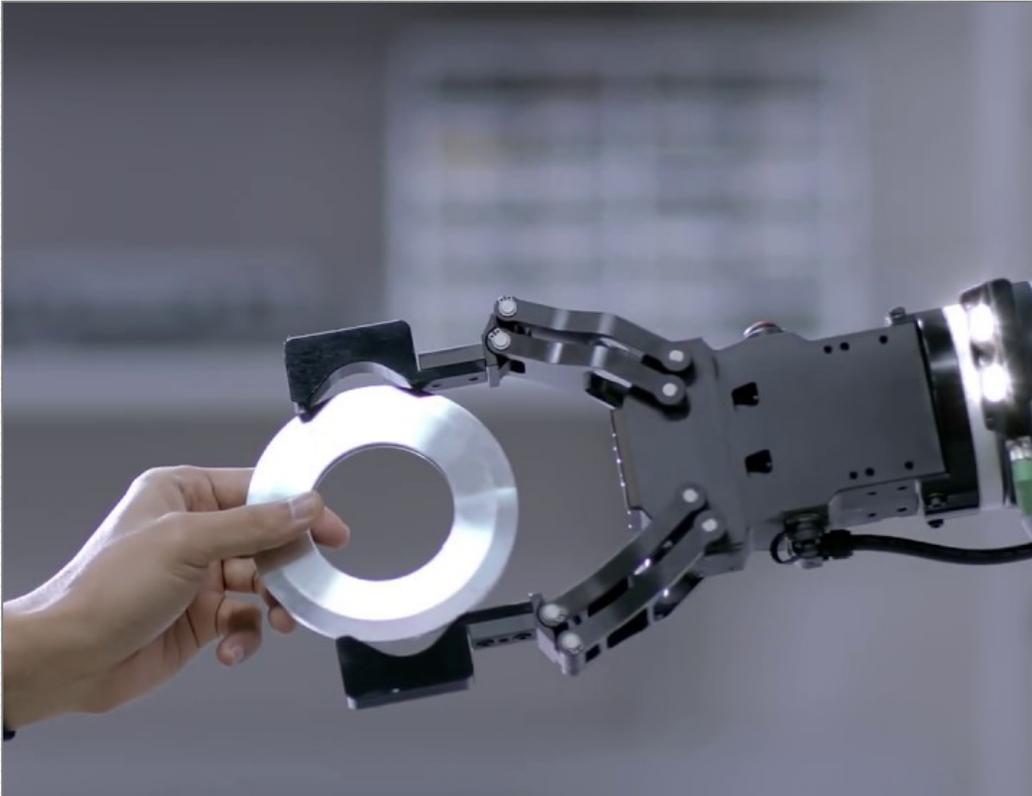
Source : Cognilytica



5위

지능형 협동 로봇

협동 로봇(co-robot) : 사람과 같은 공간에서 작업하면서 물리적인 상호작용이 가능한 로봇
(Michael Peshkin의 정의 인용)



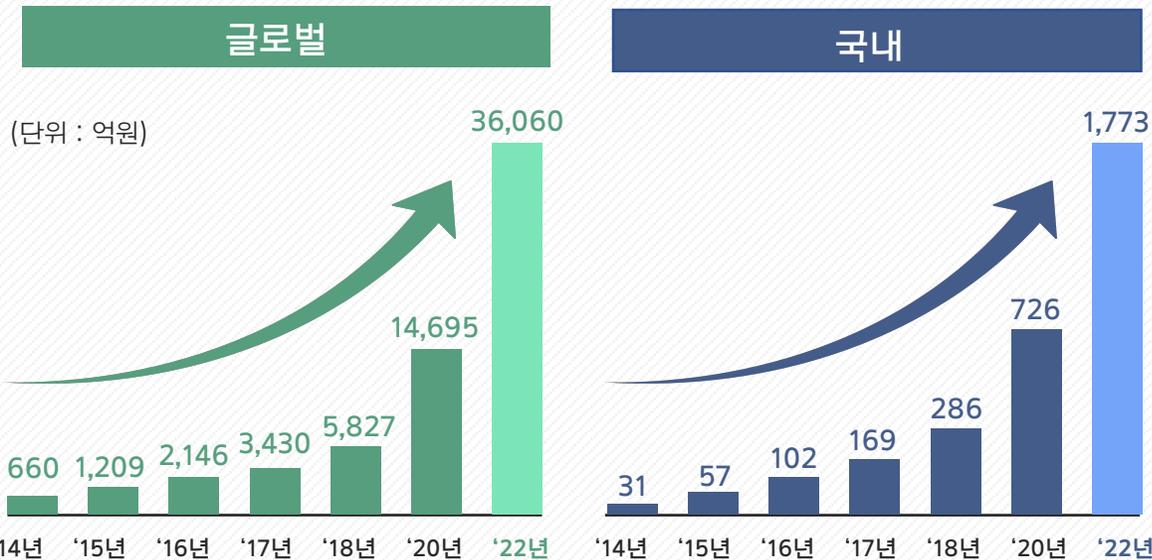
✓ 국내 공장이 비대면 사각지대로 이슈화 됨에 따라 협동 로봇(co-robot)에 대한 관심 증가

- 공장 설비 자동화는 도입 및 관리 비용이 높아 중소기업의 전통 공정에 단기간 내 적용하기에 한계 존재
- 협동 로봇은 기존 공정에서 인간의 업무 생산성을 높이기 위해 활용되는 보조수단으로서 상대적인 도입비용이 낮고 공정 내 근로자의 역할에 따른 '재프로그래밍'이 가능해 공장 근로자의 비대면 근무 지원에 용이

✓ 관련 기업의 AI 기술 도입이 활발한 상황으로 향후 SW 기업의 적극적 시장 진출이 기대

- (정책) 관계부처 지능형 로봇 실행계획('19-20)을 통해 협동 로봇의 AI.5G기반 기능 강화 및 지원 사업 확대
- (기술) 협동 로봇용 AI OS 발표(Qobotix, '20), 음성인식 협동 로봇 발표(현대-KT, '19), 딥러닝 기반 협동 로봇(뉴로메카, '20) 등

[국내외 협동 로봇 시장 규모]



[국내 정부의 협동 로봇 관련 주요 사업('19~20)]

소관 부처	사업 구분	내용
과학기술정보통신부	협동 로봇 인재 양성	- 중소기업의 스마트공장 구현을 위한 협동로봇 테크니션 및 컨설턴트 양성
과학기술정보통신부	5G 연구 개발	- 5G기반 로봇의 안전 기준 가이드라인 수립 등
중소벤처기업부	협동 로봇 지원	- 작업자 안전이 담보되는 협동로봇 구축 지원 - 협동 로봇 활용 교육 지원
고용노동부	협동 로봇 교육 환경 지원	- 협동로봇 활용 교육 확대를 위한 진흥원 내 교육실 구축 - 협동로봇 실습 환경 지원

*출처 : (좌) World robotics(2017)

6위

원격의료 찬반 과열

원격 의료 : 의료인(의료업에 종사하는 의사·치과의사·한의사만 해당)이 정보통신기술을 활용하여 먼 곳에 있는 의료인에게 의료지식이나 기술을 지원하는 것 (의료법 제34조)



✓ 원격의료 쟁점의 본질은 의료 서비스의 주도권

- (국내) 원격의료의 주체와 수혜자를 '의료인'에 한정 : 의료법 상으로 의료인이 의료인을 위해 IT기술을 통해 지원
- (미국) 원격의료의 주체는 불분명, 수혜자는 다양 : 의료서비스 주체를 별도 명시하지 않으며 수혜자로는 격오지 의료기관, 환자, 의료 공급자로 명시(美보건자원서비스청)
- 원격의료 논쟁은 SW 기업의 디지털 헬스케어와 의료 플랫폼 시장 형성을 봉쇄하는 문제를 야기해 시급한 해결이 필요한 과제

✓ 원격의료 규제 완화가 글로벌 추세이고 정부 주도의 규제자유특구 운영* 등이 추진되고 있어, 디지털 헬스케어 분야 국내 기업의 내수시장 진출 기대는 지속될 것

- 강원 규제자유특구 : 디지털헬스케어 규제 완화를 통한 실증 사업 진행

[원격의료 주요 규제]

관련법률	규제 현황
의료법	<ul style="list-style-type: none"> • 개인 의료정보를 병원 외부 서버에 보관·전송 제한 • 의사-환자 간 원격 의료상담 불가능
개인정보 보호법	<ul style="list-style-type: none"> • 환자 데이터 수집·활용 불가 • 앱에 쌓인 데이터를 병원 진료에 활용 불가능
국민건강 보험법	<ul style="list-style-type: none"> • 직접 의료행위만 보험적용 가능해 앱과 디지털 기기에는 적용 불가능
약사법	<ul style="list-style-type: none"> • 온라인 통해 약 처방 및 배송 불가능

[국가별 원격의료 정책 및 주요 기업]

국가	현황	대표 기업
	<ul style="list-style-type: none"> • 1993년 미국원격의료협회(ATA)가 설립되면서 원격의료 시행되었으며, 1997년 균형재정법 제정 이후 원격의료에 보험 급여가 제공 	<ul style="list-style-type: none"> • 텔라닥(Tealadoc) • MD라이브(MDLIVE)
	<ul style="list-style-type: none"> • 2014년 원격医료를 도입하고, 중국 최초 온라인 병원 광동성 온라인병원이 의사-환자 간 원격 진료 개시 	<ul style="list-style-type: none"> • 평안하오이성 • 웨이이
	<ul style="list-style-type: none"> • 2015년 의사-환자 간 원격医료를 도입하고, 2018년부터 의료 보험 적용 	<ul style="list-style-type: none"> • 라인헬스케어 • 야닥
	<ul style="list-style-type: none"> • 2017년부터 영국 NHS와 제휴를 맺고 국민의료보험 가입자를 대상으로 무료로 AI 원격의료 서비스를 제공 중 	<ul style="list-style-type: none"> • 바빌론 헬스 (Babylon Health)
	<ul style="list-style-type: none"> • 2018년 원격医료를 합법화하고 의료보험 적용 	<ul style="list-style-type: none"> • 닥터립(Doctorlib) • 메다비즈(Medaviz)
	<ul style="list-style-type: none"> • 2020년 의료진 간 원격의료 도입했으나, 의사-환자 간 원격 의료는 2006년 이후 14년간 시범 사업 진행 중 	<ul style="list-style-type: none"> • 메디히어, 굿닥, 모바일닥터(코로나19로 한시적 운영)

*출처 : (좌) 중앙일보(2020.05) / (우) 정보통신기획평가원(2020)

7위

핀테크 친화적 금융 체계 개편

“빅테크(Big-tech)는 소프트웨어, 빅파이낸스(Big-finance)는 예금 고객관계 등에 경쟁력이 있다.
이 기능들은 영원히 분리된 채 남아있지 않을 것이다.”
(美 경제학 교수 Tyler Cowen, 동아일보 인터뷰 인용)



- ✓ '20.7월 금융위원회 발표 서 SW기업이 기존 은행의 기능 대부분을 서비스 가능하도록 제도적 기회가 개방
 - 지급지시전달업(MyPayment) 신설(쟁점X) : 이용자의 결제·송금 지시를 받아, 은행이 이체를 실시하도록 전달하는 업종
 - 종합지급결제사업자 지정(쟁점O) : 기존 금융의 예금, 대출 기능을 제외한 모든 서비스가 가능한 플랫폼 사업자
- ✓ 현재 빅테크-금융사간 치열한 주도권 협의가 진행 중이나, 기존 금융권의 우려 및 저항으로 특히 종합지급결제사업자 논쟁*은 내년까지 지속될 것으로 전망
 - 종합지급결제사업자로 선정 시 은행권과 동일한 금융결제망을 이용하게 되나, 망 관리 주체인 한국은행의 우려 표명으로 제도 시행까지의 시일이 걸릴 것으로 예상

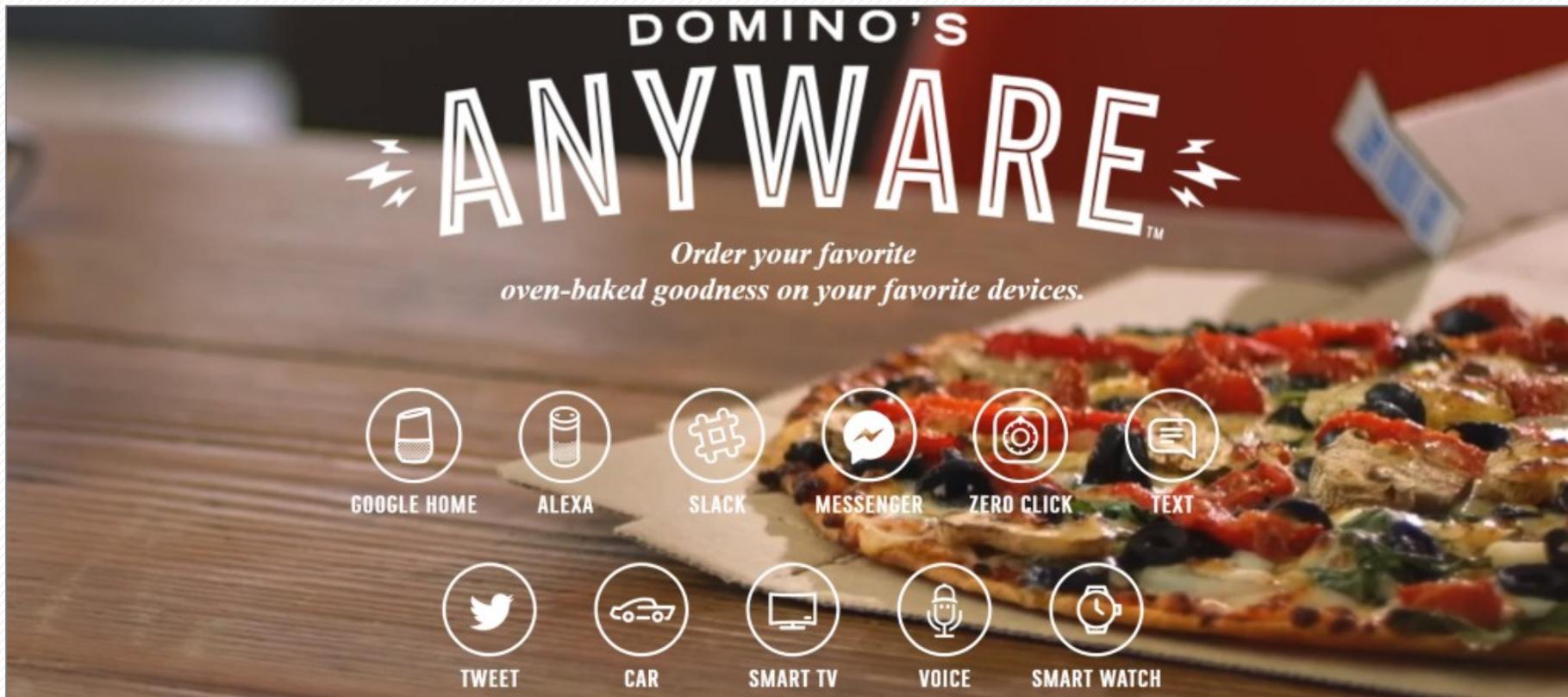


*출처 : (좌,우) 금융감독원(2020.07)

8위

딥택트(Deep contact)의 확산

딥택트 : 업종·영역을 분문하고 전통산업의 업태와 언택트(Untact) 기술의 강점을
최적으로 결합하는 것 (언론사 다수 정의 종합 후 요약)



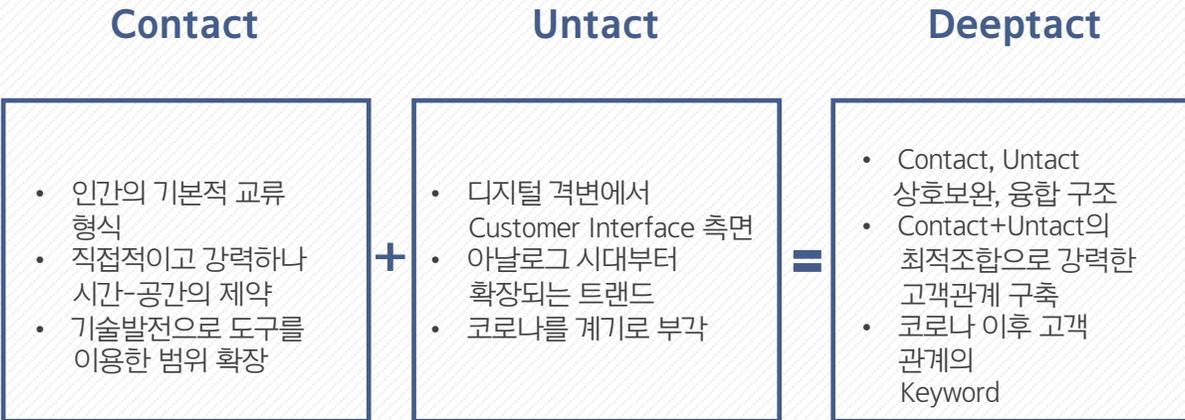
✓ **전통 산업은 익숙한 방식의 혁신 플랜을 필요로 한다**

- (기존) 기술우선주의(Technology First)에 의한 혁신의 압박 → 성공의 명확한 목표와 정교한 프로세스 부재(P&G, 2020)
- (딥택트) 강력한 고객관계 구축 목표 → 기존 업태 + 비대면 기술(SW) 도입으로 디지털 전환 달성

✓ **딥택트 현상의 직관적 목표 수립은 전통 기업의 SW기술 도입의 진입장벽을 낮춤으로써, SW산업의 먹거리를 늘리는데 긍정적인 영향을 끼칠 것으로 전망**

- 도미노 피자는 디지털 기술 도입을 통한 고객 접근성 확대에 성공한 딥택트의 대표 사례(최근 10년간 주가 3,200% 상승)

[딥택트의 정의]



[딥택트의 성공사례 주요 기업]

기업명	업종	내용
월마트	유통업	- 컨택트(오프라인 매장), 언택트(온라인 서비스) 결합을 통해 오프라인 유통업계의 몰락에서 생존
펜더	악기제조업	- 기존 악기제조를 유지하면서 비대면 기타연주 E-러닝 플랫폼을 운영해 악기 판매수익을 늘림
도미노피자	음식업	- 디지털 기술을 통해 주문 방식을 비약적으로 확대해 10년 새 주가 3,200% 상승 - 스마트 워치, 시스피커, 자동차 등 36개 플랫폼을 통해 주문 가능 - 세계 최초로 드론 배달 성공 등

9위

국산 OTT의 승부수, 실감콘텐츠

실감콘텐츠 : 정보통신기술을 기반으로 인간의 오감을 극대화하여 실제와 유사한 경험을 제공하는 차세대 콘텐츠 (두산백과 정의 인용)

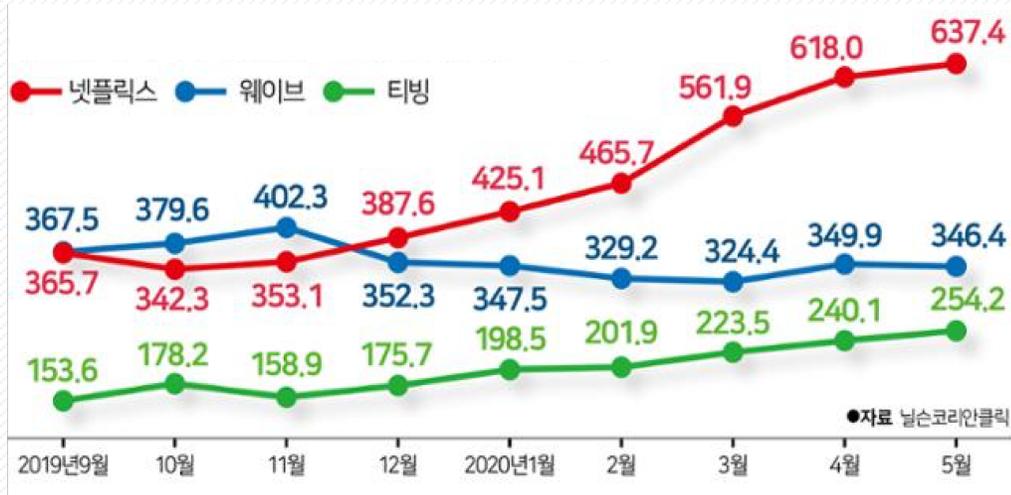


*출처 : (좌) 머니투데이 / (우) 프랑스 대중가수 장 미셸 장르의 가상현실 콘서트 홍보이미지

- ✓ OTT(Over The Top) 국내 콘텐츠 경쟁력을 높이는 것은 미디어 시장의 주요 현안
 - 토종 OTT는 해외 OTT에 큰 폭으로 뒤쳐진 상황으로, 그 원인으로 양질의 콘텐츠 부재, 플랫폼 분절 등이 꼽힘
 - 인터넷 동영상 플랫폼 또한 'Youtube'에 잠식된 상황으로 2018년 기준 국내 85.6%의 점유율을 기록했으나 현재는 더 악화되었을 것이라 관측이 지배적(Wiseapp, 모바일 동영상 앱 사용시간 점유율, 2018)
- ✓ 토종 OTT 경쟁력 확보 차원의 실감콘텐츠 개발, 플랫폼의 AI 기술 도입 등이 추진되는 가운데, 특히 실감콘텐츠 기술은 현재 정부 주도의 산업 진흥 정책이 추진되고 있어 향후 전망이 밝음
 - 실감콘텐츠 산업 진흥 정책 수립 및 관련 통계 개발, 공공사업 등은 과학기술정보통신부, 문화체육관광부가 주도적으로 참여

[주요 OTT 모바일앱 이용자 현황]

(단위 : 만명)



[실감콘텐츠 개발 및 전문기업 육성 계획]

(실감콘텐츠 활성화 전략, 2019)

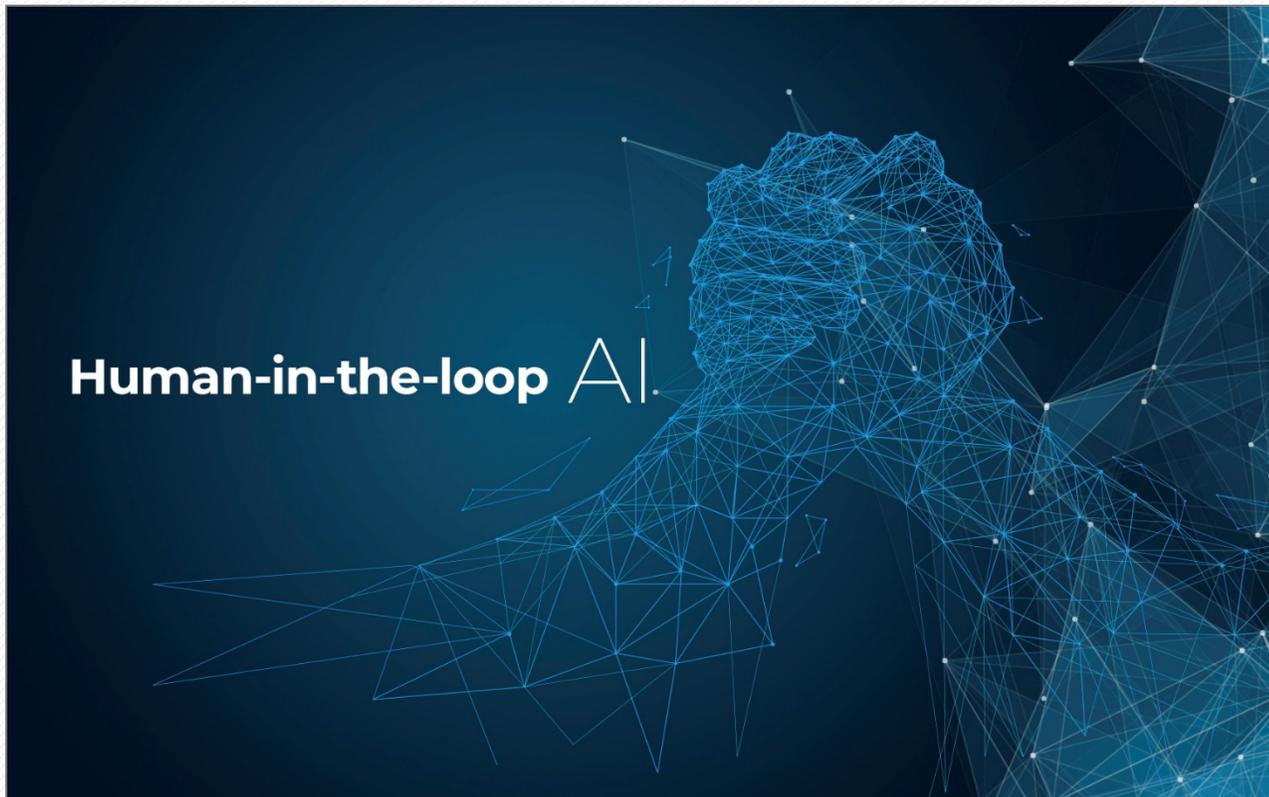
사업 구분	사업 내용	내용
5G 콘텐츠 플래그십 프로젝트	실감콘텐츠 제작 지원	<ul style="list-style-type: none"> - 5G 기반 실감미디어 콘텐츠 제작 지원 - 원격 사용자간 소통이 가능한 콘텐츠 제작 지원 - 인포테인먼트 콘텐츠 제작
펀드 지원 및 네트워킹 지원	인큐베이팅 및 해외진출 등 지원	<ul style="list-style-type: none"> - 초기 성장 지원 및 해외진출 개척 지원을 위한 펀드 운용 - K-실감콘텐츠 포럼 운영을 통한 네트워킹, 기술 교류
거점별 특화-연계 지원을 통한 기업 성장지원	거점 센터 구축 및 창업 지원	<ul style="list-style-type: none"> - VR-AR 콤플렉스(상암) - ICT문화융합센터(판교) - 빛마루방송지원센터(일산) - 글로벌게임허브센터(판교)

*출처 : (좌) 한국일보(2020.8)

10위

HITL(Human in the Loop) AI

Human in the Loop : 인간이 특정 수준의 신뢰도 이하의 예측을 위해 예측모델에 직접 피드백을 제공할 수 있는 시스템 (Levity 정의 인용)



✓ 인간은 온전히 인공지능에 의해 도출된 결과를 신뢰할 수 있는가? **두가지 접근이 대표적**

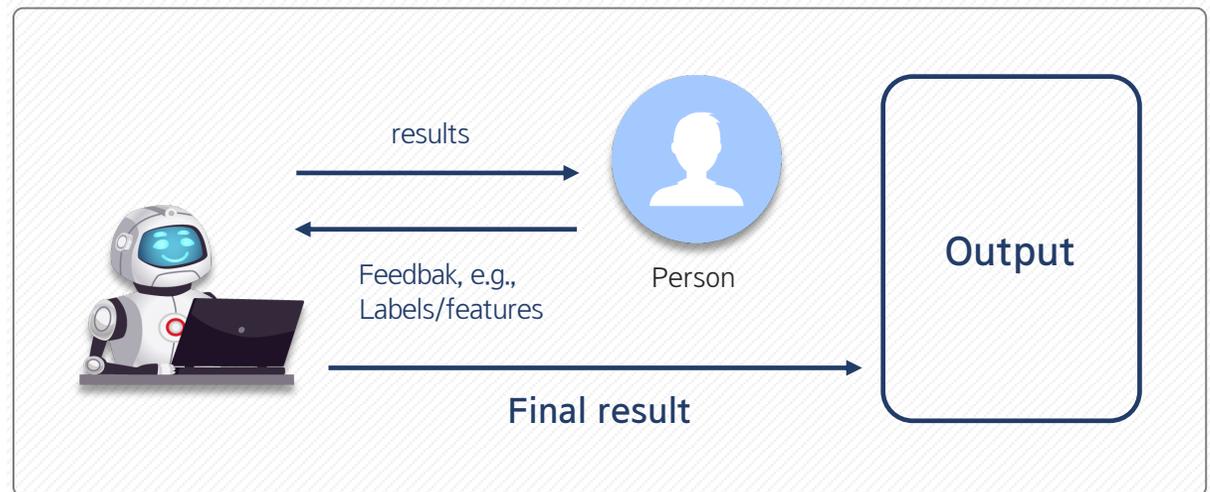
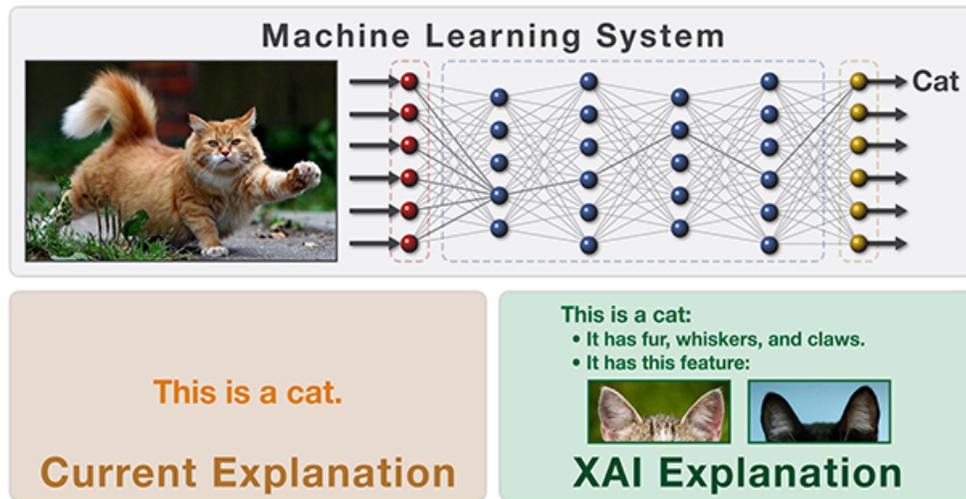
- Explainable AI(XAI) : 인공지능의 결과를 인간에게 납득가능하도록 설명하기 위해 합리적인 근거를 추출하는 기술
- Human in the Loop AI(HITL AI) : 인간은 본질적으로 인공지능에 의해 도출된 결과에 신뢰할 수 없으므로, 결과 도출 과정에 반드시 인간의 피드백을 학습 시키도록 하는 개념적 용어

✓ **최근 인공지능 기술은 범용성을 확보하는 방향으로 진화***하고 있어 설명가능성을 확보하는 것과 더불어 **인간과 AI의 협업을 전제로 한 시스템이 주목받고 있음**

- 과거 AI는 데이터 선별 후 모델을 구축하는 방향을 선호했으나 최근 연구는 모든 데이터를 통합 후 범용 모델을 구축하는데 초점이 맞추어져 있어, 설명 가능성을 확보하기 위해 분석해야 할 데이터 커버리지(coverage)가 넓어지는 이슈가 존재

[설명가능한 인공지능(XAI)]

[HITL AI의 개념도]



*출처 : (좌) 경향신문 / (우) medium.com

혁신이라 쓰고 비대면으로 읽는다



- 2021년 국내 SW산업은 비대면 시대를 맞이하기 위한 타산업의 다양한 혁신 시도의 간접적 수혜를 입게 될 것이라 예상해볼 수 있음
- 특정 산업의 혁신 여부는 곧 비대면 서비스 추진 여부로 평가될 것이며 그 중심에는 SW가 존재할 것

생존으로 가는 길, 공존과 협력



- 2021년은 데이터 주권국가로서의 원년이 될 전망으로, 기업의 경쟁력이 더이상 데이터 독점이 아닌 서비스의 품질로 결정되는 시대로 탈바꿈될 것임
- 인간과 기술의 주도권 경쟁이 본격화 될 전망으로, 인간과 기술의 역할 논의를 통한 공존의 길 모색이 시작될 것

감사합니다.

소프트웨어정책연구소 데이터·통계연구팀
김정민 선임연구원
jungmink26@spri.kr

 **SPRI** Software Policy & Research Institute