



콘텐츠산업 발전, 기업·정부간 새로운 협동모델 창안해야



이용규 한국디지털콘텐츠포럼 회장

인류가 국가단위의 조직체를 건설한 이래, 이들간의 생존을 위한 치열한 경쟁은 계속돼 왔다. 초기의 경쟁 대상은 토지 그 자체였고, 이후 사회·경제적 환경의 변화에 따라 경쟁의 대상도 바뀌어 왔다. 아울러 경쟁의 방법도 물리적, 군사적인 행동으로부터 시작해 다양하게 변모해 왔다. 그러나 항상 경쟁에서 승리한 국가의 국민은 부를 누리고 패배한 국가의 국민 삶은 전체적으로 곤궁하게 됐음은 물론 그 존재조차도 보존할 수 없었다.

IT분야 최대승부처는 디지털콘텐츠

정보산업분야의 경쟁은 이미 80년대부터 시작돼 왔다. 초기에는 네트워크 구축과 단말기 보급이 국가간 경쟁의 성공 요인으로 간주하고 국가적 역량을 집중시켰다. 그러나 오래지 않아 이러한 인프라는 콘텐츠를 유통하기 위한 매체일 뿐이라는 사실을 인식을 하게 됐고, 나아가 콘텐츠의 생산, 유통시키기 위한 산업이 엄청난 성장가능성과 높은 부가가치를 지니고 있음을 알게 됐다. 현재 많은 국가들이 세계 곳곳의 수많은 분야에서 경쟁하고 있지만, 작금의 이들간 경쟁의 최대 승부처는 디지털콘텐츠 산업이라고 간주하고 국가적 역량을 집중하고 있다.

이러한 각국의 정책적 방향과 일치하게 세계의 유수 연구기관의 보고서가 향후 5년 혹은 그 이상 기간동안 콘텐츠산업의 연평균 성장률을 30~40%로 전망하고 있다. 이렇게 높은 콘텐츠에 대한 높은 사회적 수요는 네트워크, 단말기 시장에도 엄청난 파급효과를 미칠 것이며, 엔터테인먼트는 물론 교육 등 지식서비스산업 분야를 근본적으로 변화시킬 것으로 보고 있다.

콘텐츠산업이 동반 성장하지 못한다면 공들여 깔아놓은 초고속 정보통신망이 오히려
유입통로가 돼 선진국 콘텐츠에 종속될 것이란 우려도 지울 수 없다.

다른 여타 산업들과 마찬가지로 디지털콘텐츠 시장의 활성화 또한 긍정적인 면과 부정적인 면을 동시에 가지고 있다. 다만 여기서 우리가 주목해야 할 것은 사회적으로 파생되는 부정적인 면을 최소화하고 더 많은 부가가치를 생산해내는 디지털콘텐츠 시장을 만들기 위해서 보다 치밀하게 체계적으로 준비해야 한다는 것이다.

체계적인 콘텐츠 개발 전략 마련해야

따라서 다음과 같은 사항에 우리가 보다 중점을 두어야 할 것이다.


첫째, 장기적이고 전략적인 계획이 필요하다. 개별 기업 입장에서도 장기적인 마스터플랜을 만들어야 하지만, 정부차원에서도 아직은 자본 규모 면에서 약한 국내 디지털콘텐츠 개발과 유통에 관련한 프로젝트에 대한 전략적 투자 계획을 수립해야 한다.

둘째, 글로벌한 시장 수요에 대응할 수 있는 디지털콘텐츠를 생산할 수 있도록 정부와 기업은 협력해야 한다. 국내 디지털콘텐츠 시장 규모는 아직도 미약하다. 국내 수요만을 대상으로 기업이 투자를 계획하기에는 위험 요소가 너무 많으므로 세계시장에서 유통될 수 있는 콘텐츠 공급 전략을 갖추어야 한다. 우선적으로 우리에게 대해 거부감이 없는 아시아 시장을 공략할 수 있는 콘텐츠에 중점을 두어야 할 것이다.

셋째, 콘텐츠의 기획과 생산이 철저하게 사용자 중심으로 이루어져야 한다. 지금까지 우리는 사용자를 고려한 서비스를 전제로 콘텐츠를 개발하기보다는 사업성을 전제로 콘텐츠를 채우는데 급급했다. 그러다 보니 시장의 욕구를 전제로 한 콘텐츠 개발이 이루어지지 않아 시장 적응력이 낮은 수준에 머물고 있는 것이다. 이러한 결과로 유료 콘텐츠 시장이 활성화되고 있지 않다. 이러한 현상을 단적으로 보여주는 것은 일일 단위의 정보를 제공하는 신문이 유료인 반면 동일 신문사가 네트워크에서 수 시간단위로 최신화해 제공하는 정보는 무료인 현상이다.

마지막으로 뉴미디어의 확대로 다양해진 콘텐츠 유통 채널에 대한 체계적인 인식을 근거로 원 소스 멀티 유잉(one source multi-using)을 전개할 수 있는 콘텐츠 기획 능력이 요구된다. 각기 특성을 갖고 있는 독창적 채널에 맞도록 기존에 생산된 콘텐츠를 가공하고, 유통할 수 있어야 한다. 또한 새롭게 생산되는 콘텐츠는 다양한 유통 채널에서 폭넓게 쓰일 수 있도록 효용성을 전제로 한 프로듀싱 능력이 요구되는 것이다.

그 동안 우리나라는 IT산업 육성에 많은 노력을 기울여 괄목할 만한 성과를 거뒀다. 하지만 앞으로 콘텐츠산업이 동반 성장하지 못한다면 공들여 깔아놓은 초고속 정보통신망이 오히려 유입통로가 돼 선진국 콘텐츠에 종속될 것이란 우려도 지울 수 없다. 외국 콘텐츠의 범람은 단순한 경제적인 문제를 종결되는 것이 아니라 우리 사회전반이 외국에 종속될 수 있는 요인이 될 수 있다는 점에서 매우 중요한 사안이다.

이렇게 될 경우 IT산업 육성을 통해 21세기 지식강국을 만들겠다는 우리의 의지는 물거품이 될 수밖에 없다. 따라서 국내외적으로 급속히 확대되고 있는 디지털콘텐츠 수요에 임시방편적으로 대응하기보다는 기업과 정부는 주어진 역할을 재정립하고, 장기적이며 체계적인 콘텐츠 생산·유통 전략을 수립해야 할 것이다. 그러나 과거 70년대 혹은 80년대에 사용해 왔던 기업·정부간의 협동모델은 콘텐츠산업 분야에는 적용되기 어려울 것이므로, 민간의 창의력과 정부의 조직력을 활용할 수 있는 방안으로 새로운 협동모델을 창안해야 할 것이다. 

웹관리자들을 위한 DB전문인력양성교육 데이터베이스 모델링 및 설계구축 실무과정 (4일완성)

(노동부 직업능력개발훈련지정과정 교육생모집)

■ 과정 설명

- 데이터중심 분석 개념과 실무(업무와 자료)에서 실체(Entity) 및 관계와 업무규칙을 추출하는 독특한 과정이다.
- 모델링 산출물의 데이터베이스로의 전환설계기술 기법을 제공한다.
- 데이터베이스 성능 튜닝의 현장감 있는 이론과 실습의 병행으로 관계형 데이터베이스 구축시에, 최단 최적의 지름길을 제공한다.

■ 교육대상

- 정부기관, 기업체 등의 데이터베이스 담당부서의 관리자
- 데이터베이스에 대한 일반 지식이 필요한 분
- 웹관련 일에 종사하시는 분

■ 수강자격

- 정보산업 부문에 종사하면서 데이터베이스에 대한 기초 지식이 있는 분

■ 기대효과

- 데이터베이스에 대한 기본지식 습득
- 데이터베이스 실무적 관리 능력 배양

■ 교육일정 및 기간

- 일정 : 9월 9일 ~ 12일 (4일과정)
- 시간 : 오전 9시 30분 ~ 오후 5시 30분 (마지막 날은 12시 30분까지)
- 기간 : 4일, 총 24시간

■ 교육비

- 39만원(중식포함) / 1인 (노동부 고용보험 환급액 약 10만원 정도)

■ 특전

- 「주교재」 무료 증정, 수료증발급, 세미나, 행사, 교육관련 우선 신청혜택.

■ 교육안내 및 문의

- ▷ 담당 : (재) 한국데이터베이스진흥센터 콘텐츠사업팀 김혜정 연구원
- ▷ 홈페이지 : <http://www.dpc.or.kr> ▷ 이메일 : zizizi@dpc.or.kr
- ▷ 전화 : (02) 3708-5374 ▷ 팩스 : (02) 318 - 5040
- ▷ 수강신청서는 홈페이지에서 다운 받으셔서 이메일로 보내주시면 감사하겠습니다.

■ 교육과목내용

1. 관계형 이론 및 관계형 데이터베이스 개념

- 관계형 이론의 탄생배경
- 관계형 모델의 정의 및 특성
- 관계형 모델의 구성요소
- 파일시스템, 계층형 / 망형 시스템, 관계형 DB시스템의 차이
- 데이터베이스 개념 및 설계

2. 정보공학과 개발 단계

- 정보공학의 정의 및 기본 원리
- 정보공학의 개발단계
- RDB 구축 시 정보공학 개발단계의 이해
- 업무영역 분석 개요 / 절차
- 정보공학 방법론 활용사례 분석

3. 논리적 데이터 모델링 1

- 데이터 모델 개념 / 분류 / 특성
- 데이터 모델 (DB)발전과정
- 논리적 데이터 모델링구축방안
- 논리적 모델링 업무영역 분석

4. 논리적 데이터 모델링 2

- 논리적 설계단계의 절차
- 관계형 데이터모형 설계의 쟁점
- 학사관리 ERD 예제설명
- 심화예제) 학사관리 ERD실습

5. 관계형 데이터베이스 전환설계1

- 데이터 설계 목표와 설계 방법론
- 물리설계 분산데이터베이스의 설계
- 특성 및 필수 성공요소
- 데이터 사용량 분석
- 데이터 분산 분석
- 논리적 데이터 구조전환
- 데이터 무결성 전환

6. 관계형 데이터베이스 전환설계 2

- 전환설계 실습
- 데이터베이스 설계 단계
- 설계 단계별 산출물과 용도
- 관계형 DB 설계
- 잘못된 DB 설계의 문제점
- ER 다이어그램 / EER다이어그램
- DBMS구축실습 / DB응용설계
- 테이블 만들기

7. 데이터베이스의 운영과 보안

- 데이터베이스의 무결성
- 동시성 관리
- 데이터베이스의 파손과 복구
- 데이터베이스의 보안
- 정보시스템에서 데이터베이스의 역할

8. 데이터베이스 CASE STUDY

- 데이터베이스 CASE 실습과 설명
- CASE를 통한 CRM ERD실습
- CASE를 통한 CRM ERD설명

9. 데이터베이스 최신정보 기술

- 데이터베이스 최신 이슈
- Datawarehouse / CRM과 데이터베이스
- 객체지향 / 관계 데이터베이스
- DB 기술동향