

Part

I

SW산업 이해하기

Korea Software Industry Association

소프트웨어 사업 가이드북 ver 3.0



한국소프트웨어산업협회

Part I . SW산업 이해하기



- SW사업에 수행함에 있어서 필요한 부분을 가이드하기에 앞서 SW산업과 사업이 무엇인지? 왜 중요한지? 최근 트렌드는 어떻게 변화되고 있는지?에 대해 먼저 알아보도록 하겠습니다.

1. SW산업에 대한 이해

● SW 및 SW산업 정의

– SW란?

컴퓨터·통신·자동화등의 장비와 그 주변 장치에 대하여 명령·입력·저장·출력·상호작용이 가능하도록 하게 하는 지시·명령(음성이나 영상정보 포함)의 집합과 이를 작성하기 위하여 사용된 기술서나 그 밖의 관련 자료를 말한다 → [소프트웨어 산업진흥법 제 2조 1항](#)

OS와 같이 시스템을 운영·관리하는 '시스템SW', 프로그램 개발·설계를 담당하는 '개발용 SW', 임의의 응용 분야에서 특정 목적을 수행하는 '응용SW' 3개층으로 구분

– SW산업이란?

SW의 개발·제작·유통·등과 이에 관련된 서비스 및 정보시스템의 구축·운영 등과 관련된 산업을 말한다. → [소프트웨어산업진흥법 제 2조 2항](#)

SW개발 단계부터 최종 소비자가 사용하기까지 SW공급과 관련된 모든 생산적 활동 전반

[출처 : 소프트웨어산업진흥법]

SW사업의 분류

참고 1 SW 주요 기능으로 나누어본 SW사업의 분류

대분류	중분류	기능분야	설명 및 예시
패키지SW	시스템SW	OS	PC OS, Server OS
		보안	인증(PKI), 접근관리, 통합보안관제, 네트워크 보안(침입탐지/차단, 위협관리), 웹보안, DB, 스토리지 보안 등.
		스토리지SW	Data 백업, 복구, 파일저장.
		IT운영 관리	정보시스템 관리, 어플리케이션 관리, 네트워크 관리, IT 자산관리, DBMS 관리, 이벤트/로그/성능관리, 작업 스케줄 관리 등.
		데이터 관리	DBMS, 데이터관리(메타데이터, 데이터 통합 등).
		미들웨어	WAS, BPM, BI(리포팅 툴, 데이터 마이닝, CPM), TP 모니터, ESB 등.
		Application 개발, 테스트	개발 환경, 프로그램언어, 웹개발 툴(X 인터넷), SW 테스트 도구 등.
		기타 시스템SW	
	응용SW	ERP	MIS 포함
		SCM	공급망 계획/실행, RFID, 조달 등
		CRM	판매, 마케팅, 컨택 센터 등
		GIS	
		KMS	
		그룹웨어	
		산업 범용 SW	개인 및 사무용SW(오피스SW, 그래픽 SW, 유틸리티SW 등), 회계, 재무, 인사, CMS, EKP, 검색엔진, 메시징, 이메일 등.
		산업 특화 SW	엔지니어링(CAD 등), 금융, 제조(건설, 조선/항만 등), 도·소매, 의료(헬스케어), 교육용 등.
		기타 응용 SW	제품수명주기관리 등 신규(Emerging) SW 등.

대분류	중분류	기능분야	설명 및 예시
IT서비스	프로젝트 서비스	컨설팅	IT컨설팅, 비즈니스 컨설팅 (IT 시스템과 관련된 컨설팅 포함).
		시스템 개발 및 통합	시스템 통합(SI), 네트워크 통합(NI), 어플리케이션/웹사이트/데이터베이스 개발, 패키지 SW 의 Customization & Integration 등.
	아웃소싱 서비스	IT아웃소싱 (IT시스템 관리)	정보시스템, desktop, 네트워크, 어플리케이션 관리. (데이터센터를 이용한 관리 포함).
		호스팅 인프라 서비스	웹호스팅, 코로케이션(colocation), 유틸리티컴퓨팅 등.
		어플리케이션 호스팅	ASP, SaaS 등.
	지원 서비스	HW/SW관련 기술지원	유지보수 등.
		훈련	(고객의 IT 인력 훈련)
		IT인력 지원	(별도로 구분이 가능한 경우)

[출처 : 한국소프트웨어산업협회 2012 전문SW기업편람 주요 기능분야 분류체계]

참고 2 공공부문 SW사업으로 나누어본 사업분류

번호	구분	정의
1	정보전략계획 수립 사업	- 본격적인 정보화사업의 추진에 앞서 필요성 및 타당성 분석을 통해 정보화추진을 위한 계획을 수립하는 사업을 의미한다. ※ EA, BPR, ISP 등 SW 개발·구축사업 전(前)단계에서 이루어는 모든 사업은 정보전략계획수립사업으로 포함시킴
2	소프트웨어개발 사업	- 컴퓨터·통신·자동화 등의 장비와 그 주변장치에 대해 명령·제어·입력·처리·저장·출력·상호작용이 가능하도록 하게 하는 지시·명령 등 소프트웨어를 개발하는 사업을 의미한다.
3	시스템 운영 및 유지보수 사업	- 소프트웨어 개발 완료 후 인도된 소프트웨어에 대해 위탁 운영하거나 사용자 업무처리 절차의 변경에 따른 기능변경, 추가, 보완, 폐기, 사용방법의 개선, 문서 보완 등의 소프트웨어 개선에 필요한 제반활동을 하는 사업을 의미한다. - 또한 구매한 소프트웨어를 최적의 상태에서 활용·유지하기 위해 제공되는 제품지원, 기술지원, 사용자지원 등의 서비스를 제공하는 사업을 의미한다.

번호	구분	정의
4	시스템 운용환경구축 사업	- 정보시스템을 운영하는데 요구되는 하드웨어, 네트워크, 시설·설비(통신망, UPS, 항온항습기 등) 및 기본 SW(OS, 유틸리티, DBMS 등)설치 등의 제반 환경을 구축하는 사업을 의미한다.
5	디지털 콘텐츠 개발서비스 사업	- 부호·문자·도형·색채·음성·음향·이미지 및 영상 등의 자료 또는 정보를 제작·유통·이용 등과 관련한 서비스를 제공하는 사업을 의미한다.
6	데이터베이스 구축 사업	- 문헌 등의 원시자료를 데이터베이스 형태로 보존하고, 그 이용효율성을 높이기 위하여 문헌 등을 문자입력방식으로 디지털화하는 경우와 문헌 등을 페이지 단위의 스캐닝, 또는 촬영 방식으로 디지털화하는 방식으로 처리하는 사업을 의미한다.
7	상용SW 구매 사업	- 정보화사업을 위해 요구되는 소프트웨어를 구매하는 사업을 의미한다.
8	HW구매 사업	- 정보화사업을 위해 요구되는 하드웨어, 네트워크, 보안 장비 등을 구매하는 사업을 의미한다. ※ 하드웨어에 종속되어 소프트웨어가 설치된 일체형 솔루션 구매는 하드웨어 구매에 포함시킴

[출처 : 한국소프트웨어산업협회 수요예보 사업분야]

참고 3 IT서비스, 시스템통합, 임베디드 소프트웨어등 최근 SW기업 주요 사업으로 나누어본 SW사업분야

no	구분
1	컨설팅 (BPR, ISP EA/ITA 등)
2	아웃소싱 (ITO전략/진단,BPO,통합유지보수서비스/운영 등)
3	IT솔루션 (커스터마이징을 포함한 자사SW의 개발·공급·판매)
4	IT솔루션 유통 (패키지/솔루션 단순 유통·판매)
5	IT인프라솔루션 (ASP,SaaS,클라우드컴퓨터 등 SW임대서비스 공급)
6	인터넷서비스 (포털,경매,쇼핑몰,e-Marketplace 등)
7	시스템통합 (SI)
8	임베디드 (임베디드 소프트웨어 관련)
9	인력지원공급 (하도급 사업 등)
10	정보통신/네트워크 (설비/네트워크 구축 등)
11	하드웨어관련 (하드웨어 제조/유통 공급)
12	기타

[출처 : 한국소프트웨어산업협회 회원사 전문성조사 설문 주요 사업분야]

* 참고

상기 참고1~3 SW사업 분류표는 한국소프트웨어산업협회에서 전문 SW기업 업체 편람 제작, SW수요예보조사, 회원사의 사업을 분류하기 위해 내부적으로 수립한 분류체계입니다. 표준 분류체계가 아니므로 이점 참고하시기 바랍니다.

2. SW산업의 중요성

● SW산업, IT산업 패러다임 변화 및 제품 소비 형태 혁신의 주역으로 부상

* 스마트폰/태블릿PC 확산에 따른 OS·플랫폼 기반의 스마트생태계 구축, 클라우드 컴퓨팅·SaaS·스마트워크·모바일 오피스 등의 환경 요인 변화에 따른 SW의 중요성 증가

● 성장 핵심

높은 부가가치율·고용창출효과, 혁신의 핵심

- * SW 산업 부가가치 유발효과 : 제조업 1.4배, 전체산업의 1.2배
- * SW 산업 취업유발계수 14.6명으로 제조업의 9.4명 대비 1.6배 기록
- * 25천여개 부품이 들어가는 자동차 제조에서 혁신의 90%는 SW에 의해 달성(BMW)

● 산업 확대

SW가 정보가전·자동차·항공기 등 다양한 산업제품에 탑재되고, 전자정부·금융·제조 등 비즈니스 구현 및 새로운 지식서비스 실현

* 정보기기가 복잡해지고, 개인화된 정보서비스 수요가 증가하면서 SW 적용대상이 기업에서 개인소비자 시장으로 확장

● 안보 직결

SW의 결함은 국가 안보·운영에 치명적 결과 초래

* 통신 네트워크 단절, 금융거래 중단, 정보유출, 항공기·우주발사체 오작동 등

[출처 : 정보통신산업진흥원(NIPA) - SW기업이 알아야 할 정부지원사업]

3. SW산업 환경의 변화

SW산업 연대표

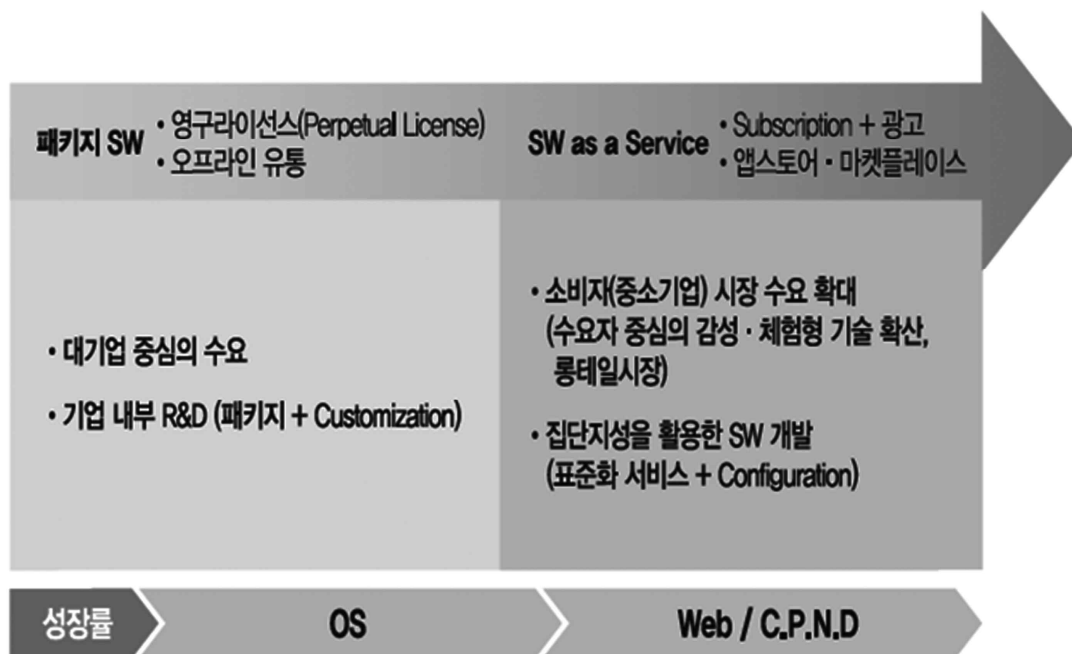
구분	1990~1999 (인터넷 혁명)	2000~현재 (디지털 컨버전스)
사회 경제적 변화	- 첨단과학기술발전으로 산업구조 고도화 1인당 국민소득 1만달러 달성('97) - IMF 외환위기 도래('97) - 초고속인터넷서비스 개시 - 인터넷 이용자 1천만명 돌파('99)	- OECD 국가중 초고속망 구축 세계 1위('01) - 무선인터넷 단말기 보급 2천만대 돌파('01) - 초고속인터넷 가입자 1천만명 돌파('02) - 한국 게임시장 3조원('02) - 디지털 콘텐츠 시장 5조원 돌파('03) - 전자상거래 300조원 돌파('04) - 인터넷가입자 3.3천만명 돌파('05) - 미국발 금융위기로 경기침체('08) - 국가 신성장동력으로써 IT 융합 제기('08) - IT·방송·통신융합 가속화('10) - 글로벌 재정위기, 미국 신용등급 하락, 스마트 생태계 구축('11) - 경기 둔화로 인한 기업 투자 여력 감소('12) - 창조경제 대두('13)
IT 정책	- SW 수입전면 자유화 조치 발표('91) - 제2차 국가기간전산망 기본계획 수립('92) - 정보화촉진기본법 제정('92) - 정보통신부 출범('94) - 초고속 정보통신 기반구축 종합계획 수립('96) - 한국SW지원센터 설립('96) - 한국SW진흥원 설립('98) - 전자상거래법 제정('99)	- 소프트웨어산업진흥법 공포('00) - 초고속정보통신망 고도화 기본계획 수립('01) - 전자정부(egov.go.kr) 공식 출범('02) - 온라인디지털콘텐츠산업발전법 공포('02) - Pv6 활성화 계획 수립('02) - 전자정부로드맵 31개 과제 추진('03) - 광대역통합망 구축 기본계획 수립('03) - 정통부, IT839 전략 추진('04) - U-IT839 전략 추진('04) - 공공기관 SW분리발주 시작('07) - 주민번호 대체 수단 I-Pin 도입('07) - 음성·데이터, 유선·무선·방송·통신 융합 정책 추진('08) - 정보통신산업진흥원(NIPA) 출범('09) - 소프트웨어 강국 도입 전략 발표('10) - 공생발전형 SW생태계 구축 전략('11) - 소프트웨어산업진흥법 개정·시행('12) - 미래창조과학부 설립('13)
IT 산업계	- 국산 DOS인 K-DOS 출시('93) - 타이콤 국산 주전산기 개발('94) - 안철수 컴퓨터바이러스 연구소 설립('96) - E-비즈니스(전자상거래) 개시('96) - 서기 2000년 위협론 Y2K 대두('97) - SW 벤처기업 코스닥 등록 불('97) - ERP 시장 본격화('97) - SW업계, 리눅스 자원정책 발표('99)	- 검색엔진 시장 각광('01) - ERP, 대기업에서 중소기업으로 확대('02) - 방카슈랑스 도입으로 IT 수요 급증('03) - 대형 IT 기업, 모바일 시장 진출을 위한 전략 수립('03) - SaaS에 대한 관심 고조('06) - 한국형 모바일웹 표준화 추진('06) - 글로벌 SW 기업, M&A로 시장 재편('07) - 실시간 IPTV 시대 개막('09) - 국내 대표 SW기업들의 M&A 및 매각('10) - 종합ICT 서비스 기업 출현('10) - 클라우드 컴퓨팅, 데이터센터 서비스 활성화, 해외진출·신성장산업 진출 확대('11) - 모바일, SNS 영향력 증대('12) - 국내 SW 기업 해외 진출 및 수출 확대('13)
IT 기술	- MS, 윈도우 3.0 발매('90) - MS, 윈도우용 워드프로세서 '워드5.0' 발표('94) - 인터넷 상용 서비스 개시('94) - ISDL 서비스 개시('94) - CDMA 상용화('96) - 초고속인터넷 상용 서비스 개시('98) - IPv6 주소 최초 배정('99)	- 무선랜 서비스 개시('02) - VOD 서비스 개시('02) - VDSL 서비스 개시('03) - 인터넷전화(VoIP) 상용서비스 개시('05) - FTTH(대내광케이블) 도입('06) - 세계최초 Wibro, HSDPA 서비스 개시('06) - 국내 모바일 플랫폼 출시 러시('08) - 스마트폰, 태블릿PC, 앱스토어 대중화('10) - SNS, 소셜커머스 등 소셜비즈니스 열풍('10) - 정보시스템 보안(DDoS, APT 공격 대응), 스마트폰 보안 기술 각광('11) - 사물인터넷 확대('12) - 빅데이터 및 고급 분석 부상('12) - 웨어러블 컴퓨팅 출현('13)

구분	1960~1969 (태동기)	1970~1979 (전산화)	1980~1989 (PC 대중화)
사회 경제적 변화	- 정부주도의 강력한 경제성장 전략 추진 - 제1차 경제개발 5개년 계획 시작('62) - 자립경제 달성을 목표로 사회간접자본 토대 형성, 본격적인 공업화 시작 1인당 국민총생산(GNP) 125달러	- 수출주도형 성장도모 고도성장기 - 경공업에서 중화학공업 중심으로 경제개발 계획 재편 - 수출 100억 달러 달성('77) 1, 2차 석유파동('73, '79) - 중동건설경기 활황, 외자도입 급증	- 정부주도에서 민간주도의 자유경제 유도 - 경제개발계획에서 '경제사회발전 5개년 계획'으로 변경 - 급속한 성장에 따른 불균형 문제 대두 - 물가안정이 최우선 추진과제 - 국제수지 흑자 전환
IT 정책	과기처 산하 한국전자계산소(KOC) 설립('67)	- 한국통신기술연구소(한국전자통신 연구원 전신) 발족('77) - 전경련, 정보산업 육성법 제정 촉구('78) - 내무부, 전국토지지적전산화 작업 시행 발표('79) - 정부, 82년까지 각 행정업무와 통제를 전산화하기로 결정('79)	- 정부, 컴퓨터 산업을 80년대 주력산업으로 선정('80) - 노동청, 취업정보 전산화 계획 발표('80) - 체신부에서 분리 한국전기통신공사(현KT) 출범('81) - 정부, 자동지로제 도입방침 발표('81) - 제1차 국가기간전산망 기본계획 수립('82) - 정보통신기본법 제정('82) - 소프트웨어 개발 촉진법 개정('87)
IT 산업계	- 국내 최초 아날로그 소형 전자계산기 가동('62) - 한국IBM 설립('67) - 경제기획원 IBM360 가동('68)	- 한국 유니스 국내법인 설립('77) - 한국증권전산 발족('77) - 상업은행 보통예금 온라인 처리 시작('77) 6대 해상화재보험, 공동 전산 개발실 설치('79)	- 증권 온라인 시스템 본격 가동('80) - 삼성물산 최초로 텔렉스 시스템 개발('82) - 국내 첫 SW복제시비 소송 제기('84) - 삼성데이터시스템(현 SDS) 설립('85) - 력키금융의 STM(CNS) 설립('87) - 대기업, SW 전담회사 설립 증가 - 한글과컴퓨터 '하이라 한글 1.0' 출시('89) - BSA 한국 설립, SW 불법복제 단속 시작('89) - 퓨처시스템, PC용 한글 유닉스 개발
IT 기술	KCC, 커먼치(EDPS) 용역 수출 개시('68)	- 최초의 자동교환식 전화기 '체신호' 등장('76) - KIST, 전산개발센터가 자체 개발한 한글 편집, 가역 표현형 소프트웨어에 대해 일본 파콤과 10만 달러에 수출 계약('79)	286 기준, MS DOS PC 확산 - 전산업무를 뒷받침할 SW 개발 활기('82) - KAIST 정보검토용 DB 제작('82) - 공중전화망(PSTN) 데이터 서비스 개시('83) - 공중정보통신망(PSDN) 최초 개통('84) - 한글 전자우편 서비스 제공('85) - 국내 기술로 TDX 전자교환기 개발('86)

[SW산업생태계 변화 : 출처 - 정보통신산업진흥원 2013 소프트웨어산업연간보고서]

● SW산업 생태계 변화

- SW산업은 지식집약적 고부가가치산업으로 유비쿼터스와 스마트시대 도래, 산업간 융·복합화 추세와 더불어 새로운 성장동력으로 부상
- SW의 적용 기술 및 분야가 확대되면서 SW산업의 생태계가 변화됨
- OS중심에서 웹, 콘텐츠, 플랫폼, 네트워크, 디바이스로 연계되는 가치사슬 기반 서비스 플랫폼으로 전환됨에 따라 SW의 수요, 개발방식, 유통채널, 수익모델 등 가치사슬 전반의 변화 초래됨
 - ▶ 감성·체험형 기술 확산으로 소비자(중소기업)시장으로 확대
 - ▶ SW형태가 클라우드 컴퓨팅 등 서비스로써의 SW(SW as a Service)로 변화함에 따라 집단 지성을 활용한 SW개발(Open API, SDK) 등 개발 방식 전환
 - ▶ 오프라인 채널에서 앱스토어·마켓플레이스 등 플랫폼을 통한 유통 체계로 변화
 - ▶ 영구라이선스 기반에서 Subscription + 광고로 수익모델 변화



[SW산업생태계 변화 : 출처 - 정보통신산업진흥원 2013 소프트웨어산업연간보고서]

2016년 SW 시장 주요 이슈 전망

▶ Gartner 10대 전략기술

구분	2012	2013	2014	2015	2016
1	미디어 태블릿	모바일 기기 전쟁	모바일 기기 다양성과 관리	컴퓨팅 에브리웨어	디바이스 메시
2	모바일 중심 애플리케이션 및인터페이스	모바일 애플리케이션과 HTML5	모바일 앱과 애플리케이션	IoT	엠비언트 사용자 경험
3	맥락·소셜 사용자 경험	퍼스널 클라우드	만물 인터넷	3D프린팅	3D프린팅 재료
4	사물 기반 인터넷	사물인터넷	하이브리드 클라우드와 서비스브로커로서의 IT	분석의 보편화	만물정보
5	앱스토어·마켓플레이스	하이브리드 IT 및 클라우드 컴퓨팅	클라우드·클라이언트 아키텍처	컨텍스트 리치 시스템	첨단 기계학습
6	차세대 분석	전략적 빅데이터	개인 클라우드 시대	스마트 머신	자율 지능형 기계
7	빅 데이터	실행 가능한 분석	Software Defined Anything	클라우드/클라이언트 컴퓨팅	능동형 보안 아키텍처
8	인메모리 컴퓨팅	인메모리 컴퓨팅	웹 스케일 IT	SW정의 앱과 인프라	첨단 시스템
9	저전력 서버	통합 에코시스템	스마트 머신	웹스케일 IT	메시 앱 및 서비스 아키텍처
10	클라우드 컴퓨팅	기업용 앱스토어	3D 프린팅	위협기반 보안과 자가보호	사물인터넷 플랫폼

[출처 : 가트너]

▶ IDC 국내 IT트렌드 전망

구분	2012	2013	2014	2015	2016
1	국내 ICT 시장 성장률 하락, 어려움 예상	불확실성 확대로 국내 IT 시장 성장세 둔화	국내 IT시장, 2년 연속 마이너스 성장 예상	IT 시장 저성장 기조 고착	디지털 전환 중심의 비즈니스 전략
2	제 3의 플랫폼에 대한 관심 증가	제3의 플랫폼, 새로운 성장과 변화의 동력	제3의 플랫폼, 성장 측면에서 유일한 IT 마켓 플레이스	제3의 플랫폼이 혁신 주도	3rd 플랫폼 IT
3	멀티클라이언트 디바이스 활용 확대	IT 소비재화의 전방위적 확산	보다 진화한 컨슈머라이제이션 시대	하이브리드 클라우드 이용한 IT통합	클라우드 코어
4	모바일 지배력 확대에 따른 시장 환경 변화 및 기회 증대	스마트 커넥티드 디바이스를 통한 멀티 디바이스 시대 초래	엔터프라이즈 모빌리티 도입 활성화 및 가치 변화	기업-개인 간 균형있는 모빌리티	이노베이션 역량
5	소셜네트워크 적용이 기업 경쟁력으로 부상	모바일 네트워크 환경 진화 가속화	비즈니스 측면에서의 IoT 시장 확산	빅데이터 구현을 통한 경쟁력 확보	데이터 파이프라인 I/O
6	클라우드 서비스 영역 진화 가속	빅데이터 솔루션 수요 확대	빅데이터 영역, 표준화 단계	기업과 시장의 변화를 촉진하는 소셜	IoT 인텔리전트
7	사물 간 네트워크 확대	데이터센터의 변모, 기업 경쟁력의 핵심	소셜부문, 기업 영역 확산 본격화	IoT의 지속적인 영역 확대	실시간 인지 에브리씽
8	빅데이터 및 비즈니스 애널리틱스 영역에 주목	소셜네트워크 관련 기술, IT 영역 전반으로 확대	수요자 주도의 클라우드, 클라우드2.0	SW중심 네트워크 인프라 변화	디지털 공급/유통 네트워크
9	산업 특화된 인텔리전스 솔루션 영역 부상	보안 인식 증대	더 빠르고 유연한 광대역 네트워크 환경 확대	인프라 환경이 SW정의로 귀결	디지털 고객 관객
10	변화를 위한 선택의 기로	새로운 환경, 새로운 가치 중심의 IT 마켓플레이스 등장	IT 부서 및 CIO 역할 변화 가속화	디지털트렌스 포메이션 3.0	디지털 공급사/파트너 재배치

[출처 : IDC]

▶ 국내 ICT산업 10대 예상 이슈 및 실제 이슈

구분	2012	2013	2014	2015	2016
1	보이스톡 무료통화	LTE-A 서비스 개시	웨어러블 컴퓨팅 시대 개막	사물인터넷 성장 및 경쟁 가속	IoT 생태계 패권경쟁 본격화
2	특허분쟁	ICT정책: 창조경제	빅데이터 활용 사례 증가	신종 보안 위협 증대	자동차, ICT로 무한진화
3	빅데이터	모바일 소셜 게임	3차 산업 혁명을 주도하는 3D 프린팅과 제조 로봇	스마트 홈 가전 경쟁	모바일로 활성화되는 핀테크 시장
4	글로벌 경기침체	빅데이터의 도입	신종 보안 위협의 증가	웨어러블 주도권 경쟁	상업용 드론의 활용 본격화
5	LTE 스마트폰/서비스	삼성전자, VS낸드	LTE-A 서비스 본격 경쟁	신시장 선점을 위한 반도체 경쟁	차세대 ICT의 브레인 : 인공지능(AI)
6	반도체/부품 업계 재편	3.20/6.25 사이버 테러	초연결/사물 인터넷의 확산	모바일 결제 플랫폼의 진화	급증하는 IoT 보안위협
7	클라우드 컴퓨팅	클라우드 컴퓨팅	클라우드 컴퓨팅의 진화 : 하이브리드, 오픈스택	중국 ICT 기업의 지배력 확대	일상으로 다가온 지능형 로봇
8	모바일 SNS	SW산업진흥법 시행	차세대 TV와 방송 서비스	5G 주도권 경쟁	모방에서 창조로 변화하는 중국 ICT
9	아날로그 방송 중단	3D 프린팅	차세대 부품: 3D반도체, 플렉시블 OLED	콘텐츠 확보 경쟁	제2의 전성기를 맞이한 배터리
10	개인정보 보호법	스마트 시계	소셜 2.0 : 소셜큐레이션과 사생활 보호 SNS	차세대 스마트폰 기술	모바일 헬스케어 본격화

※ 동그라미 표시 : 실제 이슈

[출처 : 정보통신기술진흥센터]

4. SW산업 현황

● 세계SW시장

(단위 : 십억달러)

구분	2010	2011	2012	2013	2014	2015 ^E	2016 ^E	2017 ^E
패키지SW	315.6	336.9	359.4	386.2	408.8	434.7	464.2	496.3
IT서비스	575.6	594.8	614.2	629.4	648.1	668.3	690.7	713.8
합계	891.2	931.8	973.6	1015.6	1056.8	1103.0	1155.0	1210.1

● 국내SW시장

(단위 : 십억달러)

구분		2010	2011	2012	2013	2014	2015 ^E	2016 ^E	2017 ^E
패키지SW	시장규모	2.9	3.1	3.2	3.6	3.7	3.9	4.1	4.4
	국내비중(%)	0.9%	0.9%	0.9%	0.9%	0.9%	0.9%	0.9%	0.9%
IT서비스	시장규모	6.5	6.9	7.1	7.3	7.5	7.7	8	8.2
	국내비중(%)	1.1%	1.2%	1.2%	1.2%	1.2%	1.2%	1.2%	1.2%
합계	시장규모	9.4	9.9	10.4	10.9	11.1	11.6	12.1	12.6
	국내비중(%)	1.1%	1.1%	1.1%	1.1%	1.1%	1.1%	1.1%	1.0%

● 생산

(단위 : 조 원, %)

구분		2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015 상반기
패키지SW	생산액	3.3	3.7	4.0	4.4	6.5	6.6	3.1
	성장률	-1.8	11.0	7.7	11.2	45.7	1.9	2.5
IT서비스	생산액	22.7	23.5	25.5	27.8	29.0	29.8	14.5
	성장률	-0.4	3.8	8.6	8.9	4.4	2.5	9.1
합계	생산액	26.0	27.2	29.5	32.2	35.5	36.4	17.6
	성장률	-0.6	4.7	8.4	9.2	10.1	2.4	7.9

※ 2015 상반기 성장률은 전년 동기(2014. 상반기)대비 수치임

※ 2014년 SW산업 생산규모는 전년대비 2.4% 증가한 36.4조원, 이중 패키지SW는 1.9%, IT서비스는 2.5%성장

[출처 : 소프트웨어정책연구소 홈페이지 통계자료]

수출

(단위 : 조 원, %)

구분		2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015 상반기
패키지SW	수출액	1.6	3.0	3.3	8.7	21.0	26.4	13.1
	성장률	20.0	89.2	8.8	162.3	143.2	25.4	6.9
IT서비스	수출액	8.6	10.4	11.9	16.0	20.9	26.9	14.2
	성장률	9.5	19.9	14.8	34.6	30.5	28.8	14.3
합계	수출액	10.2	13.4	15.2	24.7	41.9	53.3	27.3
	성장률	11.0	30.7	13.5	62.4	70.0	27.1	10.6

※ 2015 상반기 성장률은 전년 동기(2014. 상반기)대비 수치임

※ 2014년 SW수출은 증가세가 다소 둔화(27.1%)되어 53.3억 달러, 원화 환산(2014년 평균환율 1,053.2) 시 5조 6,136억원 규모임

기업

(단위 : 개)

구분	2008	2009	2010	2011	2012	2013
패키지SW	1,762	2,071	2,134	2,142	2,370	2,473
IT서비스	4,296	4,343	4,491	4,536	4,580	4,630
전체	6,058	6,414	6,625	6,678	6,950	7,103

※ 2013년 SW기업은 전년 대비 2.2% 증가한 7,103개, 이중 패키지SW는 전년대비 4.3%, IT서비스는 1.1% 증가

인력

(단위 : 천명)

구분	2008	2009	2010	2011	2012	2013
패키지SW	29	31	32	32	32	36
IT서비스	110	121	109	109	116	117
계	139	152	141	141	148	153

※ SW산업 인력은 SW기업의 SW매출 비중으로 전체 인력 대비 SW인력을 추정한 수치로, SW기업의 총 종사자수와 차이 있음

[출처 : 소프트웨어정책연구소 홈페이지 통계자료]