

한·중 디지털콘텐츠 비즈니스 상담회 개최 … 1500만 달러 수출 체결

“제품의 해외 현지화 지원·마켓채널 구축 등 지원전략 강화할 것”

한국소프트웨어진흥원 주관으로 10월 15일~16일 양일간 중국 상하이 퍼플마운틴 호텔에서 열린 ‘한중 디지털콘텐츠 비즈니스 상담회’에서 1500만달러 규모의 수출 상담이 이루어졌다. 이 상담회에는 온라인 게임 분야에서 중국 시장 점유율 1위를 기록하고 있는 위메이드엔터테인먼트를 비롯해 21개 국내 기업과 중국 최대의 모바일 콘텐츠 기업인 ‘텐센트’ 등 300여 중국 기업이 참가해 성황을 이뤘다.

상담회에서 온라인 결제시스템 개발 기업인 ‘코인츠’는 중국 내 주요 통신업체인 차이나텔레콤, 차이나모바일, 차이나유티콤 등과 상담을 벌여 향후 260만달러 규모의 수출이 예상되고 있다.

3D 온라인 게임 및 모바일 게임 개발업체인 ‘막고야’는 중국 내 주요 포털 업체인 ‘소후’ 및 ‘이스트데이’ 등과 3D RPG ‘Lands’에 대하여 약 200만달러 규모의 수출상담을 성사했다. 모바일 방송 솔루션 개발업체인 ‘옴니텔’은 상해 온라인, 링톤

등의 업체와 총 200만달러의 수출상담을 갖는 등 활발한 상담이 이루어져 향후 중국 시장 진출에 대한 발판을 마련하게 됐다. 그 외 3D 온라인 게임 개발 업체인 ‘씨알 스페이스’는 상해 텔레콤 등과 총 100만달러의 수출상담을 진행했으며, 모바일 콘텐츠 솔루션 전문업체인 ‘도츠모바일’은 상해지역 모바일 솔루션 업체인 모바일다오와 CMS(Content Management Service)관련 총 100만달러의 수출상담을 진행했다. 그리고 PC 온라인 게임 전문업체인 ‘소프트닉스’는 아시아게임닷컴, 더나인닷컴, 마그마 등과 PC온라인게임인 ‘건바운드’에 대해 총 150만달러 규모의 수출상담을 진행해 성공적으로 진행됐다.

특히 당초 중국에서는 100여개의 업체가 참여할 것으로 예상됐으나, 300여개의 업체가 상담을 희망해 한국의 디지털 콘텐츠 제품에 대한 중국의 기대가 매우 높음을 다시 한번 확인시켜 주었다.

각 업체별 데모 부스에서 온라인게임, 모바일 게임, e-러닝 솔루션, 모바일 콘텐츠, 캐릭터 관련 동영상b시연과 홈페이지 소개, 홍보 브로셔 등 다양한 홍보를 통해 행사에 참여한 중국업체들의 시선을 끌었으며 몇몇 한국업체에 대해서는 상해지역방송국에서 회사 및 제품관련 인터뷰를 가지기도 했다.

한국소프트웨어진흥원은 디지털 콘텐츠 세계시장 규모가 지속적으로 성장해 2005년 약 3000억 달러 규모로 성장할 것으로 예측됨에 따라 해외 비즈니스 상담회를 지속하고 제품의 해외 현지화 지원, 해외 마켓채널 구축 등 국내 기업의 해외수출 지원 프로그램을 강화해 나갈 계획이다.



디지털콘텐츠 비전 2002

국내외 디지털 TV 영상콘텐츠 동향과 마케팅 방안 사례 발표

한국소프트웨어진흥원은 디지털콘텐츠의 국제적인 경쟁력 강화와 세계일류의 콘텐츠 강국으로 도약하기 위한 밑거름으로 'Digital Contents Vision 2002'를 준비했다. 2002년 11월 19일(화) 서울 매리어트호텔 미팅룸에서 '국내외 모바일 및 디지털 TV 콘텐츠 마케팅 전략과 사례'를 주제로 세미나를 개최한다.

디지털콘텐츠 제작관련 기술 및 노하우의

국내이전 및 국내 콘텐츠의 해외수출을 위한 체계적인 해외정보 및 마케팅 전략을 논의하며, 디지털콘텐츠의 글로벌화를 위한 국내 제작사들의 개발환경 조성 및 국내외 관련 학계, 연구계, 업계 관계자들간의 정보교류의 장을 마련한다.

다날의 박성찬 대표가 '국내 모바일 콘텐츠 글로벌 마케팅 방안과 사례'에 대해 발표하고, 호서대 안종배 교수가 '국내 디지털

TV 영상 콘텐츠 현황과 마케팅 방안'에 대해 발표할 예정이다. 그리고 호주 머독대학교의 Duane Varan 교수가 '해외 디지털 TV 영상콘텐츠 동향과 마케팅 방안'에 대해 발표하고, Wink Com의 Katie Sullivan 부사장 해외 디지털 TV영상 콘텐츠 솔루션 마케팅 사례'를 발표한다.

디지털콘텐츠 글로벌 컨퍼런스 2002

"디지털콘텐츠 제작 노하우와 글로벌 마케팅 노하우 습득할 수 있을 것"

국내 디지털콘텐츠 시장의 확장에 따른 제작기술과 국제적 마케팅 전략 필요성이 대두됨에 따라 '디지털콘텐츠 글로벌 컨퍼런스 2002'를 개최한다. 2002년 11월 5일과 12일 양일간 코스모타워에서 디지털콘텐츠 관련기술 세미나와 글로벌 마케팅 전략 세미나에서 현재의 디지털콘텐츠 테크놀러지를 살펴보고 새로운 미디어 출현 및 발전 가능성을 조망함으로써 앞으로 나아가야 할 방안 모색과 디지털콘텐츠 테크놀로지의 장애 및 극복방법 제시해 본다. 글로벌 마케팅의 실질적인 사례 분석과 전략을 해외 기업의 대표 및 전문가를 통해 국내 소개하는 장을 만들어 국내외 업체, 학계와 정보공유의 장 마련, 향후, 이러한 기회를 계기로 글로벌 마케팅의 활발한 물적, 인적 네트워크 형성의 장을 마련한다.

본 세미나는 디지털콘텐츠 제작에 관련 기술 및 노하우 기술 국내 이전과 국내 디지털콘텐츠의 해외수출을 위한 체계적인 해

외정보 제공 및 마케팅 전략 방안 모색하고 디지털콘텐츠의 글로벌을 위한 국내 제작 현황의 분석과 방향성 제시함과 제작 개발 환경 조성을 위함이다. 세미나를 통해 디지털콘텐츠 경쟁력을 강화하고, 사업영역을 확대해 글로벌 마케팅에 대한 노하우를 획득할 수 있을 것으로 기대한다.

● 디지털콘텐츠 테크놀로지

- ① Cross Media Publishing
차세대 떠오르는 이슈인가 아니면 이상적인 유행어인가?
- ② The Reality of Content Delivery to the Mobile Workforce
모바일 환경에서의 콘텐츠 유통의 현실 - 기업의 콘텐츠를 무선 또는 모바일 플랫폼으로 전환할 때에 발생할 수 있는 문제점 및 장애 사항을 알아보고 이를 극복할 수 있는 방법을 제시해 보고자 한다.
- ③ The Future of Digital Rights

Management in Web Services Enabled World

글로벌 인터넷 서비스에서 DRM - DRM에 대한 솔루션에 대해 가치있는 콘텐츠를 안전하고 공개적인 환경에서 가능하도록 구축할 수 있는지 알아볼 수 있는 시간을 가진다.

- ④ Metadata and its Impact on Content Management Work flows
콘텐츠 관리에 있어 Metadata의 역할 - Metadata를 위한 글로벌 표준이 없는 상황에서, 개발업무의 동질화 및 표준화 또한 매우 어려운 상황이다. XMP (Extensible Metadata Platform) 테크놀로지가 데이터 캡처, 프로세싱, 메타데이터로의 전환과 Publishing의 업무흐름에 대해 알아본다.
- ⑤ Executing Multi-device content 멀티 디바이스 콘텐츠로의 제작