



# ‘IT 새로운 물결’ 성황리 막내려

## 4일부터 나흘간 화려한 SW 잔치...1500건 이상 수출상담 기록

2003년으로 7회째를 맞는 국내 최대 소프트웨어 관련 박람회인 ‘소프트엑스포&디지털콘텐츠페어 2003’이 12월4일부터 7일까지 264개 업체들이 참가한 가운데 열렸다. ‘정보기술(IT)의 새로운 물결’이라는 주제로 열린 이번 전시회에는 세계 각국에서 200여명의 바이어가 방문하고 1500만달러의 수출계약이 이뤄지는 등 성황리에 이뤄졌다.

글 권경희 기자/ 사진 이혜성 기자



해외 정보화담당관들은 SI심포지움이 끝난 후에 강남구청, 부산항만관리공단 등을 방문해 우리나라 SI분야의 구축 사례를 눈으로 경험하고 국내 업체와의 협력 관계를 논의해 향후 이들 국가를 대상으로 한 SI 시장 진출 가능성을 보여줬다.

‘소프트엑스포&디지털콘텐츠페어 2003’는 역대 최대 규모에 걸맞게 IT의 새로운 동향을 가늠해 볼 수 있는 전시회와 컨퍼런스 등 다채로운 행사로 관람객들을 사로잡았다.

이번 행사에서 눈에 띈 전시관은 디지털 신성장동력으로 선정된 게임, 임

베디드SW, 공개SW 분야 등. 특히 올해 처음 마련된 임베디드 SW관은 ‘유비쿼터스 시대의 임베디드 SW 비전’을 주제로 한국 전자통신연구원, 임베디드 관련 대학 등이 인터넷 자판기, 로봇, 모바일메신저 등을 출품해 관람객의 눈길을 끌었다.

한컴리눅스는 리눅스 운용체제와 운용 프로그램을 선보여 공개SW의 향후 발전 가능성을 엿볼 수 있게 했다. 지난해 11개 기업 120개 부스에서 올해는 48개 기업 251개 부스 규모로 참가기업이 크게 늘어난 게임분야에서는 국제적 경쟁력을 갖추고 있는 온라인, 모바일 게임분야 위상을 강화하는 계기가 됐다. ‘붕어빵 타이쿤’을 출품한 컴투스 온라인게임 ‘거상’을 시연한 조이온 등이 모바일과 온라인으로 무게중심이 변하고 있는 게임 트렌드를 보여줬으며 예선을 거쳐 올라온 참가자들이 박진감 넘치게 펼친 게임대회는 관람객의 발길을 사로잡았다.

국가간 IT 협력 움직임도 이번 ‘소프트엑스포&디지털콘텐츠페어 2003’ 행사를 계기로 더욱 폭넓게 전개될 전망이다. 약바르 호세인 방글라데시 해수부 장관과 우리나라 해양수산부 장관이 만나 양국의 전자정부 분야 협력관계를 논의했으며 브라질, 예멘, 방글라데시, 베트남 등 20여개 나라에서 참석한 60여명의

베디드SW, 공개SW 분야 등. 특히 올해 처음 마련된 임베디드 SW관은 ‘유비쿼터스 시대의 임베디드 SW 비전’을 주제로 한국 전자통신연구원, 임베디드 관련 대학 등이 인터넷 자판기, 로봇, 모바일메신저 등을 출품해 관람객의 눈길을 끌었다.

한컴리눅스는 리눅스 운용체제와 운용 프로그램을 선보여 공개SW의 향후 발전 가능성을 엿볼 수 있게 했다. 지난해 11개 기업 120개 부스에서 올해는 48개 기업 251개 부스 규모로 참가기업이 크게 늘어난 게임분야에서는 국제적 경쟁력을 갖추고 있는 온라인, 모바일 게임분야 위상을 강화하는 계기가 됐다. ‘붕어빵 타이쿤’을 출품한 컴투스 온라인게임 ‘거상’을 시연한 조이온 등이 모바일과 온라인으로 무게중심이 변하고 있는 게임 트렌드를 보여줬으며 예선을 거쳐 올라온 참가자들이 박진감 넘치게 펼친 게임대회는 관람객의 발길을 사로잡았다.

### 노무현 대통령 참석 개막연설

‘IT 새물결(IT New Wave)’을 주제로 펼쳐진 이번 소프트웨어엑스포 행사에는 노무현 대통령이 참석해 개막 축하 연설을 했으며



국민 대표들과 전시장을 둘러보며 IT에 대한 깊은 관심을 표명했다. 개막소인 테이프커팅은 'IT 뉴웨이브 게이트 오픈식'으로 대체해 화려한 볼거리를 제공했다.

노 대통령과 진대제 정통부 장관, 고현진 한국소프트웨어진흥원장 등 행사 주최측과 국민대표들이 전시장 입구에 일렬로 놓인 키오스크의 LCD화면에 손을 대자 입구에 세워진 문 위에 'IT 뉴웨이브'라는 글자가 나타나고 자동으로 문이 열리며 관람객들을 맞았다.

노 대통령은 '소프트엑스포&디지털콘텐츠페어 2003' 행사 개막식 축하연설에서 "국민소득 2만달러 시대를 실현하려면 수출 규모가 현재의 2000억 달러에서 4000억달러로 성장해야 한다"며 "IT부인이(수출 목표 4000억달러의) 절반을 훨씬 넘겠지만 SW가 이중 절반을 해 달라"고 주문했다.

노 대통령은 신성장동력 산업인 소프트웨어와 디지털콘텐츠 기술발전과 인재양성, 시장 창출, 해외 진출 지원 등 각종 지원 정책을 정부가 적극 추진하겠다고 약속하고 기업들도 유비쿼터스 환경에서는 플랫폼과 호환성이 중요한 만큼 제품개발에 이를 고려하고 일관되게 추진해야 할 것이라고 강조했다.

이와 관련, 진대제 정통부 장관은 개막식에서 SW산업의 육성을 위한 '참여정부의 소프트웨어·디지털콘텐츠산업 비전'을 발표하고 하드웨어와 소프트웨어를 균형있게 발전시키고 광대역통합망을 구축해 차세대 PC, 디지털콘텐츠 등 신규 시장을 창출하겠다고 밝혔다.

또 이를 실현하기 위해 △디지털TV, 휴대폰 등의 내장형SW 핵심기술확보, 세계표준화선도와 디지털콘텐츠 제작, 유통, 보호 기술 개발 △인력양성 인력수급간 질적 불일치 해소 및 대학IT연구센터 15개 육성을 통한 산학연 협력체계 구축 △시장창출 광대

역 통합망 구축으로 차세대 솔루션 등 시장수요 진작, IT전문투자조합 및 M&A펀드를 통한 자금, 구조조정 지원 △ 8개 해외IT 지원센터를 통한 거점 확보와 세계 시장을 겨냥한 글로벌테스트베드 구축 등 4대 추진 과제를 제시했다.

### 7개 주제관·특별관 등 690개 부스

이번 소프트엑스포 행사에는 7개 주제관과 특별관, 일반관으로 나뉜 전시장에 IT산업 각 분야의 250여 업체가 690개 부스를 꾸며 참가했고 국내외 전문가를 초빙해 다양한 콘퍼런스와 세미나가 개최됐다.

전시장은 임베디드SW, 공개SW, 디지털콘텐츠, 모바일 등 정부의 9대 신성장동력 관련 7개 주제관으로 구성돼 분야별 최신 트렌드와 미래 기술이 풍성하게 전시됐다.

특히 올해에는 유비쿼터스 컴퓨팅의 기반 산업인 임베디드 소프트웨어관과 최근 정부와 민간 합동으로 활성화 운동이 전개중인 공개SW관 등이 신설돼 큰 관심을 불러모았다.

임베디드SW관에는 유니맥스정보시스템, 아이지시스템, 디지털시스, 마이크로비전, 팜팜테크, 미지리서치, 몬타비스타 코리아 등 국내외 크고 작은 전문업체가 관람객들의 발길을 붙잡았다.

공개SW관에는 리눅스 업체들이 대거 참여, 공개SW의 주도세력임을 과시했다. 한컴리눅스가 대형 LCD화면을 통해 리눅스 기반 시스템에서 각종 프로그램을 구동했으며 레드햇, IBM 등 리눅스 관련 다국적 업체와 얼마 전 리눅스 기반 오피스 프로그램 '썬 스타스위트'를 출시한 썬마이크로시스템즈가 각각 대형 부스를 마련해 참여했다.

전자정부/SI관에서는 삼성SDS, LG CNS, 현대정보기술 등 대



형SI업체들이 국내 기업들의 SI구축경험을 해외바이어 앞에서 선보였다.

디지털콘텐츠 분야도 행사의 한 축을 담당했다. 우수게임전시회, 온라인게임대회, 게임제작대회 등 3개 부문으로 구성된 '월드게임페스티벌관'은 국내의 게임산업을 주도하는 30여개 업체들의 경연장으로 꾸며졌으며 별도 개막식을 갖는 등 이번 행사의 꽃임을 과시했다.

이밖에도 한국정보통신기술협회의 품질인증획득 우수기업들의 전시관인 소프트웨어 품질인증관, 신소프트웨어상품대상의 수상작들을 보여주는 신SW상품상관, 일본 오사카 지역의 IT기업의 공동관인 일본 오사카 공동관 등이 특별관으로 구성됐다.

### 12개 주제의 컨퍼런스 펼쳐져

이번 '소프트엑스포/디지털콘텐츠페어 2003' 행사는 공식 전시회 개막 하루전인 3일 '국제모바일 콘텐츠 시장동향 및 해외진출전략 컨퍼런스'와 '2003이러닝코리아@디지털컨버전스 컨퍼런스'를 시작으로 나흘간 대규모 컨퍼런스가 진행됐다. 이번 컨퍼런스는 '공개SW컨퍼런스', '게임 컨퍼런스', '디지털콘텐츠 컨퍼런스' 등 총 12개 주제로 구성돼 있으며 트랙 수도 100개가 넘었다.

4일 전시회 개막과 함께 열린 '주제 컨퍼런스'에는 미국 델 컴퓨터의 윌리엄 아펠리오 수석부사장과 웹메소드의 톰 에릭슨 수석부사장 등 세계 IT산업을 이끄는 핵심인물들이 'IT의 새로운 물결(IT NEW WAVE)'이라는 주제로 기조 연설을 맡았다.

이들은 미래 포스트 PC의 모습을 중심으로 유비쿼터스 환경을 맞이하는 IT 업계의 대응과 발전방향, 향후 10년간의 소프트웨어 시장 변화에 대한 예측과 기업들의 경쟁력 향상방안을 제시했다.

진대제 정보통신부 장관이 직접 참가하는 '국제 SI 심포지엄'은 SI 프로젝트 발주가 예상되는 해외 고위 정부인사와 정보화 담당관을 초청해 국내 전자정부 및 정보화 추진 성공사례를 보여주고 정보화 시스템 구축계획을 토론하는 자리를 마련했다.

'국제 모바일 콘텐츠 시장동향 및 해외진출전략 컨퍼런스'에는 미국연방통신위원회와 일본전파산업 협회 등 해외 관련기관의 인사들이 참석했다. SK텔레콤, 네오애텔 등 국내 기업들이 기술동향과 해외진출 전략에 대해 발표했으며 미국과 일본, 중국의 모바일콘텐츠 육성정책과 시장기술현황이 소개됐다.

디지털콘텐츠업체들의 많은 주목을 받은 '국제 디지털콘텐츠 컨퍼런스'에는 디지털콘텐츠 산업의 세계적인 동향 및 각종 최신 정보들을 제공, 이러한 문제점에 대해 보다 근본적이고 발전적인

해결 방안을 제시하는 시간이 마련됐다. 또한 차리글리온 MPEG 의장을 초청해 디지털 미디어 프로젝트 전망과 국제적인 이슈 등을 직접 소개하는 자리도 마련됐다. 이번 행사에는 디지털콘텐츠 산·학·연에서 450명이 참여하여 성황을 이루었다.

공개SW컨퍼런스도 많은 주목을 받았다. 발표자들은 '공개 소프트웨어-사회와 경제의 전망', '공개 소스 개발-건축과 무역' 등의 주제를 통해 공개 소프트웨어의 발전방향과 전망을 논의하고 MySQL, PHP, KDE 등 공개SW의 활용을 위한 다양한 솔루션을 소개했다.

이밖에도 생활 속에 깊이 파고든 생체인식기술과 다양한 보안 시스템을 소개하는 '정보보호 컨퍼런스'와 차세대 신기술로 각광받는 '웹 서비스/컴포넌트기반개발(CBD) 컨퍼런스' 등이 참관객들의 발길을 머물게 했다.

한국소프트웨어진흥원 관계자는 "국내 IT업체들에게 구체적이고 실질적인 IT산업의 방향성을 제시하기 위해 현업에 종사하고 있는 IT업계 리더의 연설과 IT업체간 토론의 장을 마련했다"며 올해 컨퍼런스의 기획의도를 설명했다.



## 월드게임페스티벌관 · 게임대회

이번 소프트엑스포에는 게임의 진면목을 체험할 수 있는 '월드 게임페스티벌관'이 등장했다. 이 전시관은 지난해까지 진행했던 '정보통신부장관배 게임대회/게임제작대회'를 바탕으로 확대한 것으로 '국산 게임의 글로벌화'라는 주제로 우수게임전시회, 온라인게임대회, 게임제작대회 등 총 3개 부분으로 구성됐다.

전시회 우수게임 전시회장에는 온라인게임업체 네오위즈, NHN, 넷마블, 조이온, 티즈, 드래곤티스 등과 비디오게임업체 THQ, 아케이드게임업체 안다미로, 디게이트가 대형 부스를 마련해 관람객의 발길을 모았다. 네오위즈, NHN, 넷마블은 KAMEX2003에도 참가해 많은 관람객의 주목을 받았던 업체들. 이들업체들은 고스톱, 포커 등 보드게임 서비스업체의 이미지를 털어버릴 신작 온라인게임들을 대거 소개했다. 네오위즈는 '썰온라인'을 비롯한 신작 온라인게임 8종을, NHN은 자체 개발한 대작 온라인게임 '아크로드'를, 넷마블은 '은하영웅전설' '코룸온라인' 등을 소개했다.

올해로 4회를 맞는 '정통부 게임대회'는 특히 학생들의 뜨거운 관심 속에 펼쳐졌다. 국산 온라인게임을 정식 종목으로 채택해 게임을 벌이는 이번 게임대회는 드래곤티스엔터테인먼트의 '더스트캠프', 티즈의 '팡팡개논', 데이터웨이엔지니어링의 '에이퍼이터스' 등이 정식 종목으로 채택됐다.

## 임베디드 '전시회의 꽃' 평가

이번 행사의 꽃으로 평가되는 임베디드 전시관은 임베디드 소프트웨어(SW)의 특징상 외형적인 모습보다는 기술 설명 위주로 구성됐다.

한국전자통신연구원(ETRI)의 경우, 임베디드SW가 구현하는 라이프 스타일을 시나리오로 구성해 전시, 일반인의 임베디드 SW에 대한 이해를 돕도록 했다. 이와 함께 국내 최초로 개최된 임베디드SW공모전에서 입상한 수상작에 대한 전시도 함께 이루어져 국내 임베디드 산업의 밝은 미래를 전망했다.

임베디드SW공모전 수상업체 유니맥스는 '윈드파워(Windpower)ICE', '비전(Vision)ICE II', 'JTAGjet-USB', 'BDI2000' 등을 전시, 임베디드시스템 개발자를 위한 디버깅·소프트웨어 최적화·테스트 등을 위한 토탈솔루션을 선보였다.

ETRI가 전시하는 Q플러스 기반 임베디드 시스템은 관람객의 이목을 집중시켰다. '모든 곳에 임베디드 소프트웨어(Embedded Software Everywhere)'라는 컨셉으로 기획한 ETRI의 전시 내용은 실내 임베디드 소프트웨어, 홈서버, TV기

반영상회의(Talk2TV), 원격의료실 외 임베디드 소프트웨어, 커넥티드 멀티미디어 시스템, 지능형 기상관측 자동 제어 시스템, 인터넷 자판기, 카서버 등으로 구성됐다.

## 국내 공개SW 가능성 확인 기회

소프트웨어 일반관에는 총 12개 업체가 참여, 정보보호·ERP·e비즈니스·영상통신 등 다양한 분야의 다채로운 소프트웨어를 대거 선보였다.

이에 따라 소프트웨어 일반관을 찾은 관람객은 자신이 필요로 하는 분야별 소프트웨어에 대한 기술 동향과 시장 흐름을 한 눈에 파악할 수 있었다. WAS 제품인 '토인비(TOInB)'를 개발했던 슈프트정보통신은 웹 개발시 발생하는 문제점인 낮은 개발생산성, 한정된 개발환경, 낮은 사용자 인터페이스를 해결하기 위해 개발한 새로운 개념의 통합 웹 개발툴 및 운영플랫폼 '가우스 액티브 엔터프라이즈(GAUCE Active Enterprise)'와 다수의 사용자가 웹 브라우저를 통해 웹 캐시서버의 통계 보고서를 작성 및 열람할 수 있는 웹 기반의 서버용 웹 캐시 서버 전용 로그 분석 솔루션 '웹플로우(WEBFLOW)'를 선보였다.

정보보호 전문교육 컨설팅 및 SW 개발업체 에듀위즈는 정보보호 교육용 전문 교재와 콘텐츠를 비롯해 실시간(e러닝) 서비스 솔루션과 콘텐츠를 전시했다. 이와 함께 이 회사는 한국HP와 SK텔레콤 등에 공급했던 방화벽과 침입탐지시스템 등 정보보호 애플리케이션을 선보였다.

국내 공개 소프트웨어(SW) 관련 기업과 커뮤니티, 해외 공개 SW 관련 기업들이 대거 참여한 공개SW관에는 데스크톱·오피스·보안 등 다양한 분야에서 보다 편리하게 사용될 수 있는 공개 SW의 가능성을 확인하는 기회가 됐다.

이와 함께 공개SW 제품에 대한 저변 확대와 관심 제고를 위해 참여 업체들이 선보이는 공개SW 관련 전문 서적과 커뮤니티는 또 다른 볼거리를 제공했다. 리눅스용 종합 솔루션 개발업체 한컴리눅스는 리눅스 기반의 통합 컴퓨팅 환경구축과 지식관리, 문서처리가 가능한 리눅스 관련 데스크톱과 서버 제품인 '모바일 데스크톱 서버(Mobile Desktop Server)', '한컴 리눅스 데스크탑 2003', '한컴 리눅스 3.1 서버' 등을 한꺼번에 선보였다.

리눅스코리아는 오픈소스 기반의 '무선랜 인증솔루션(DynaRADIUS)'을 선보이고 임베디드 리눅스 솔루션 전문업체 휴먼모바일은 차세대 유비쿼터스 네트워크 시스템의 하나인 매장용 유비쿼터스 단말기 'u POS'를 전시했다.

이밖에 디미디어는 샵매니저·웹매니저콘텐츠·매니저예약,



매니저테크메일 E-POS 등의 리눅스 솔루션 및 소프트웨어를, 시큐브레인은 순수 자체기술력으로 개발한 '하이자드(Hizard)'를 각각 선보였다.

모든 웹 브라우저를 지원하는 웹 사이트를 개발할 수 있는 개발환경과 전송량을 95% 이상까지 줄여줄 수 있는 웹 서버 운영 환경 그리고 GUI 환경의 편리한 웹 사이트를 만들 수 있는 애호박의 제품 스노우메이커(Snow maker) SDK 서버 솔루션도 눈길을 끄는 제품 가운데 하나다.

이외에 글로벌기업 가운데는 한국썬마이크로시스템즈와 한국트랜드마이크로가 각각 오피스 제품군과 리눅스용 백신 및 보안 제품 등을 전시했다. 특히 한국후지쯔가 이번 소프트엑스포2003에 리눅스 관련 솔루션을 소개하며 치너 출전했다.

한국후지쯔가 선보이는 제품은 '인터스테이지 순사쿠 데이터 매니저'를 비롯한 '프라이클러스터'와 'HPLC' 등 세가지 솔루션으로 한국후지쯔는 이를 계기로 리눅스 관련 솔루션 사업에 본격 나설 계획이다. '인터스테이지 순사쿠 데이터 매니저'는 소위 인덱스가 필요 없는 XML형 DB엔진으로 한국후지쯔가 내년부터 신사업으로 본격 펼칠 야심찬 솔루션이다. 프라이클러스터와 HPLC(High Performance Linux Clustering)는 고성능컴퓨팅(HPC) 시장을 겨냥한 제품이다.

### 다양한 디지털콘텐츠 선보여

모바일 콘텐츠관은 모바일 게임에서부터 위치기반서비스(LBS), 무선결제, 유무선통합 솔루션에 이르기까지 30여개 전문업체가 내놓은 기술 결정체들이 유무선 통합과 모바일 기술 조류를 한눈에 조망해볼 수 있도록 했다. 모바일의 특성을 가장 잘 활용할 수 있는 위치관련 서비스 및 솔루션이 대거 출품돼 발걸음을 멈추게 하기도 했다.

한국통신데이터는 지리정보시스템(GIS)과 객체관계형 데이터베이스 관리시스템(ORDBMS) 관련 원천기술을 바탕으로 모바일일상에서 구현되는 위치정보 및 주변정보 결합형 서비스 및 관련 솔루션을 출품했다.

GIS 솔루션 전문업체인 지오소프트도 단말기상에서 LBS 부가서비스의 원활한 구현을 지원하는 소프트웨어 및 콘텐츠를 중심으로 출품작을 구성했다. 코리아오브컴은 저궤도 위성을 이용한 위성데이터통신 서비스 및 LBS 응용단말기 등을 선보였다.

지지21도 온-오프라인 통합형으로 쉽고 간편하게 만들어진 'LBS 텔레매틱스'를 처음으로 공개한다. 이밖에도 만도맵앤소프트가 지능형교통시스템(ITS)과 모바일 기반 텔레매틱스를 결

합한 'PDA용 내이게이션시스템'을, 포인트아가 LBS기술을 적용한 위치기반 서비스 및 관련 솔루션을 각각 출품했다.

모바일 게임 전문업체들의 신작게임 경쟁도 치열했다. 컴투스는 붕어뽕타이쿤2, 넷트리스, 만마전, 컴투스오목 등으로 자체 게임관을 구성, 주력게임 상품을 일반에 소개했다. 오키오키는 액션전투부분이 한층 강화된 전략 택틱스게임 '나이트세이버'를, 게임네오는 꼬마마녀메일링, 헤비암즈잼, 네오맛고, 벅스파이터 등을 각각 선보였다.

모바일 게임 선도업체 게임빌도 이번 전시회를 통해 오랫동안 전략적으로 개발해온 신제품을 첫 공개했다. 야인시대, 늑, 2004 프로야구, 하이퍼배틀3D 등 굵직굵직한 게임을 통해 모바일쪽을 유혹했다. 이밖에도 겐밸리, 라이온로직스 등이 모바일 게임분야의 경합에 동참했다.

e러닝관에 참관한 하나로드림은 정보통신사이버대학의 통합 운영 사업자 자격으로 현재 운영중인 61개 대학, 15개 대학원, 13개 대학위 과정 등 총 90개 과목의 주요 내용과 운영노하우를 일반 공개했다. 내년 8월까지 국제표준에 맞는 학사관리시스템을 구축하고, 국제 IT전문가 과정에 걸맞은 콘텐츠를 갖춘다는 비전도 제시했다.

한글과컴퓨터는 최근 공공기관 및 정부기관 도입이 활발하게 진행되고 있는 '오피스' 및 교육과정에 널리 활용될 수 있는 각종 소프트웨어를 선보였다. 광학스크린 제조업체인 포스미디어는 '전자질판형 프로젝션모니터80'을 출품, 본격적인 시장공략에 나섰다.

텔렉처는 교육콘텐츠 관리시스템 및 맞춤형 전자교재 콘텐츠를 일반 공개하며, 케이아이엠씨는 멀티미디어 구성요소를 최적화 파일로 제작, 기존 전자책보다 월등히 업그레이드된 멀티전자책 'm북' 등을 선보였다.

비트컴퓨터는 자체 운영중인 온라인 캠퍼스 '비트캠퍼스'를 통해 e러닝을 실제처럼 체험할 수 있는 시연 기회를 제공하고, 그것을 통해 자사 온라인교육 콘텐츠의 우수성을 알렸다.

한화S&C, 멀티마인드는 e러닝 구현에 필요한 각종 시스템통합(SI), 콘텐츠, 소프트웨어 관련기술 등을 통합적으로 출품했다. 선두권 사이버대학인 한국디지털대학교는 그동안 국내 교육시장에서 초고속 성장해온 교육비결, 노하우와 함께 우수 강의 콘텐츠를 소개했다.

이밖에 이련넷, 에듀엔젤, 에이다인포텍, 리얼타임테크, 아드플레인 등의 업체가 e러닝 콘텐츠 및 관련 솔루션들을 내놓고 경합을 벌였다.



디지털콘텐츠관은 에브리히어, 일리시스 등 2개 업체만 참가했지만 내용과 구성만큼은 어느 특별관 못지 않았다. 우선 에브리히어는 인터랙티브 기능을 지원하면서, 멀티미디어까지 구현하는 웹기반 지리정보시스템(GIS)을 선보였다. 웹기반 GIS에 양방향 데이터송수신을 가능케하는 인터랙티브 기능이 추가된 것이 관심을 끌었다. 회사측은 이 웹GIS가 지방자치단체, 문화관광업무, 교통, 국방, 항공, 부동산, 인터넷포털 등에 다양하게 응용될 수 있을 것으로 기대하고 있다.

에브리히어는 위치기반서비스(LBS)를 기초로 한 모바일 솔루션 개발 및 관련 컨설팅도 제공한다. 웹 환경과의 연동성을 극대화하고 GIS 및 LBS 등의 장점만을 적절하게 접목시킴으로써 저비용, 고효율 구조를 실현한다는 점이 특성으로 꼽힌다.

멀티미디어 저작솔루션 개발 전문업체인 일리시스는 '아이비스타'와 '포토큐브' 등 2가지 전략상품을 내놓는다. 특수 영상작업을 실행할 수 있는 멀티미디어 저작도구라 할 수 있는 이 제품들은 영상관련 서비스 및 콘텐츠가 큰 각광을 받고 있는 상황에 선보이는 것이어서 더욱 주목된다.

아이비스타는 연속 촬영한 여러장의 영상으로부터 파노라마 영상을 자동으로 생성하는 제품이다. 초보자들도 잇따라 찍은 몇장의 영상으로 전문가처럼 훌륭한 파노라마 영상을 만들어낼 수 있도록 도와준다. 포토큐브는 특정한 피사체에 대해 여러 각도에서 찍은 영상들로부터 3차원(3D) 영상을 도출해내는 솔루션이다.

### 전시회의 묘미 각종 특별무대

'소프트엑스포&디지털콘텐츠페어 2003' 특별관에서 가장 눈에 띄는 곳은 창의적이고 멋진 디지털콘텐츠 작품들을 만나볼 수 있는 '콘텐츠비전관'이다. 총 17개 업체가 전시에 참여한 가운데 대상을 차지한 그리곤엔터테인먼트의 온라인 게임 '썰온라인'과 금상을 수상한 아이코닉스엔터테인먼트의 유아교육용 TV애니메이션 '뽀롱뽀롱 뽀로로'는 세계시장에서도 손색이 없다는 평가를 받았다.

소프트웨어 분야 차세대 유망주들을 모아놓은 '소프트비전관'도 빼놓을 수 없는 볼거리였다. 이 전시관에서는 대한민국소프트

트웨어대상(신소프트웨어상품 대상 연말 수상작)을 수상한 텅크웨어의 PDA용 교통정보시스템 '아이나비', 대한민국 소프트웨어 공모전 대상을 수상한 삼성SDS의 인터넷 기반 기업포털 '마이싱글(mySingle)' 등을 통해 국산 소프트웨어의 발전방향을 조망해 볼 수 있는 자리였다.

3차원 의료영상 소프트웨어를 선보인 '메비시스', 색각 이상(CVD:Color Vision Deficiency) 보정 솔루션이라는 독특한 제품으로 알려진 인터넷정보 등을 특히 눈여겨볼 만했다.

일본 오사카 지역의 9개 IT기업이 참여하는 '일본 오사카 공동관'에는 일본기업과 협력관계를 강화하려는 국내 기업들의 이목이 집중됐다. 이밖에 한국정보통신기술협회(TTA)로부터 품질인증을 얻은 12개 우수기업이 전시부스를 마련한 '소프트웨어품질인증관'과 14개 신소프트웨어 상품대상 수상작이 전시되는 '신소프트웨어상품대상 수상작관'도 볼거리였다.

전시장 곳곳에 아기자기한 볼거리도 많았다. 기둥에 대형 LCD 모니터가 설치돼 관람객들의 발걸음을 멈추게 하기도 했다. LCD 모니터에서 움직이는 화려한 광고 동영상에는 콘퍼런스와 부대행사 일정이 소개돼 관람객들의 볼거리를 꼼꼼히 챙겨줬다.

또 키다리 뽀에로가 전시장 이곳 저곳을 어슬렁거리며 관람객들에게 익살스러운 표정을 선사했다. 게임전시관 앞에서는 게임 화면에서 눈을 떼지 못하는 동심(?)을 발휘하기도 하고 키다리 뽀에로의 갑작스러운 출현에 업체와 진지한 상담을 나누던 바이어들은 폭소를 터뜨리며 즐거워하기도 했다. 무엇보다 지나가는 관람객들에게 가지각색의 풍선인형을 즉석에서 만들어 선물해 기쁨을 맘껏 제공했다.

고현진 소프트웨어진흥원장은 이번 행사에 대해 "IT산업 트렌드를 일반 참관객에게 알릴 수 있는 기회였으며 동시에 진행된 비즈니스 상담회 성과도 목표치를 훨씬 웃돌 만큼 바이어의 호응도 좋았다"며 "이번 행사를 계기로 해외정부 및 업체 관계자와의 관계를 지속적으로 발전시켜 국제 무대에서 우리 소프트웨어와 디지털콘텐츠 산업의 글로벌 경쟁력을 한층 높일 계획"이라고 밝혔다. 이번 행사를 보지 못한 이들은 '소프트엑스포2003'이나 '온엑스포(www.onexpo.or.kr)' 사이트를 찾아가면 나흘간의 행사를 동영상상을 통해 볼 수 있다. 🌐