



제8회 디지털 도서관 컨퍼런스

도서관 업계 최대 행사로 우뚝... 유비쿼터스 도서관 눈앞에

한국데이터베이스진흥센터·한국도서관협회·한국과학기술정보연구원이 공동 주최한 제8회 디지털 도서관 컨퍼런스(DLC)가 지난달 22일 코엑스 그랜드볼룸에서 개최됐다. 이번 컨퍼런스는 '유비쿼터스 라이브러리와 도서관의 미래'라는 주제로 도서관 및 관련 업계 관계자 400여명이 참석한 가운데 성황리에 열렸다.

글 양기석 기자 사진 이혜성 기자

올 해로 여덟 번째를 맞이한 이번 DLC는 짧지 않은 세월을 반영하듯 도서관 종사자뿐만 아니라 디지털도서관에 관심을 가진 일반인들의 참여가 뜨거웠던 것이 특징이다. 기존의 낡은 고서로 가득찬 정적인 느낌의 도서관에서 벗어나 일반인들과 함께 호흡하는 도서관 축제로 자리잡았다는 평가가 나오고 있는 것도 이 때문

이다. 특히 이번 행사에서는 기존의 디지털도서관을 뛰어 넘는 이른바 유비쿼터스 도서관에 대한 본격적인 논의가 이뤄진 가운데 새로운 DL 기술과 사례 등이 세션과 부스 등을 통해서 소개됐다. 한국정보관리학회 회장인 남태우 중앙대 교수의 기조연설을 시작된 이번 행사는 세 개

의 기조연설과 여섯 개 트랙의 열두 개 주제 발표가 이어졌다. 첫 번째 기조연설자로 나선 남태우 교수는 '디지털 도서관을 넘어서(Beyond the Digital Library)'란 주제를 통해서 "유비쿼터스 도서관은 기존의 물리적 도서관과 가상 도서관의 장점만을 취한 형태로 정보 서비스가 획기적으로 개선되는 장점을 가지고 있다"



- ① 원영희 한국DB진흥센터 전무이사는 개회사를 통해 "이번 컨퍼런스는 미래 도서관에 대한 새로운 기술을 접하는 동시에 업계의 의견을 수렴하는 뜻 깊은 자리"라고 말했다.
- ② "DLC를 통해 현업의 요구와 정부 정책이 통합되는 계기가 되어야 한다"고 밝힌 한상완 한국도서관협회 회장.
- ③ 조영화 KISTI 원장은 축사에서 "향후 유비쿼터스 도서관이 세상에서 가장 핵심적인 기능을 담당할 것"이라고 전망했다.

며 "기존의 디지털 도서관이 정보 접근의 편의성에 초점을 맞췄다면 유비쿼터스 도서관은 시공간의 장벽이 극복되는 것이 특징"이라고 말했다. 그는 또 "이러한 환경 변화는 도서관이 고도의 정보분석센터로 탈바꿈하는 계기가 될 것"이라고 덧붙였다.

남 교수의 기조연설에 이어 치러진 개회식에서 이번 행사를 주관한 한국데이터베이스진흥센터 원영희 전무이사는 "세계 각국이 지식정보사회 건설의 일환으로 디지털 도서관에 대한 적극적인 투자 의지를 보이고 있다"고 전제하고 "최신 IT기술을 소개하는 동시에 업계의 의견을 수렴하고자 마련된 이번 행사를 통해 미래의 도서관은 어떤 모습인지 조망해보는 뜻 깊은 시간이 되길 바란다"고 말했다.

이어진 축사에서 한상완 한국도서관협회 회장은 "디지털 사회의 핵심에 도서관이 위치하고 있는 상황에서 우리는 최첨단 IT강국으로서의 노하우를 어떻게 도서관에 접목시킬 것인가를 고민해야 한다"며 "이번 행사를 통

해 현업의 요구와 정부의 정책이 합리적으로 통합되는 계기가 되어 할 것"이라고 강조했다.

또 조영화 한국과학기술정보연구원(KISTI) 원장은 "가장 좋은 정보를 가장 빠르게 습득하는 것이 경쟁력이 되고 있다는 점에서 유비쿼터스 도서관은 세상에서 가장 핵심적인 기능이 될 것"이라며 "이번 행사가 그런 환경을 조성하기 위한 기반이 되고 있다"고 밝혔다.

개회식에 이어진 두 번째 기조연설에서는 맹성현 한국정보통신대 교수가 '텍스트 마이닝(Text Mining)'을 주제로 관련 기술과 사례를 선보였다. 그는 "텍스트 마이닝에 대한 정의는 다양하지만 일반적으로 특정한 목적을 가지고 텍스트의 패턴 등을 분석하는 것을 일컫는다"며 "이 기술은 디지털 도서관의 검색 기능을 획기적으로 개선할 수 있다"고 말했다.

또 세 번째 기조연설에서는 이형철 웹스대

표가 '전자정보원 통합검색 및 통합관리시스템'을 주제로 발표했다. 이형철 대표는 "현재 전자정보원은 전자저널·웹 DB·전자책 등 다양화되고 있을 뿐만 아니라 급속하게 증가되는 데이터양에 따라 급격하게 거대화되는 추세에 있다"고 밝히고 "이는 통합검색시스템과 전자정보원 관리의 필요성을 대두시켰다"고 말했다.

이밖에 오후에 열린 세션에서는 서울대 김흥기 교수가 해외 디지털도서관 구축 프로젝트에 실제 참여하면서 경험한 내용을 소개했고 최근 디지털도서관의 주요 관심사인 RFID를 활용한 포항공대의 모바일도서관 구축 사례와 KAIST의 모바일 캠퍼스 사례, 성균관대의 RSS 정보서비스 사례 등이 각각 발표됐다.

박재현 한국DB진흥센터 실장은 "도서관 현업에 종사하시는 분들에게 이번 컨퍼런스 및 전시회는 우리 도서관의 역할과 미래상을 다시 한번 살펴볼 수 있는 소중한 기회가 됐을 것"이라고 설명했다. ●



지스타(G★) 2005

게임 쇼의 ★이 되리라! ... 세계 3대 행사로 성큼

국내 최초의 국제게임전시회 '지스타(G★)'가 지난달 10일~13일 정보통신부와 문화관광부 공동 후원으로 경기도 킨텍스(KINTEX)에서 열렸다. 세계 3대 게임 쇼를 목표로 출발한 지스타는 이번 행사에서 관람객 15만명, 수출상담 실적 2억달러를 넘어서며 동북아 게임 허브로서 자리매김할 수 있는 가능성을 보여줬다. 다만, 대형 외국기업체들의 참여 저조 등 원년행사에서 나타나는 일반적인 문제점을 어김없이 노출했다는 비판을 받는 등 속제도 적지 않았다.

글 양기석 기자 박현수 기자

지스타는 미국 E3와 일본 동경 게임 쇼 등 세계적 게임 쇼를 목표로 지난 2004년부터 준비해 온 국제게임전시회. 20개국 156개 업체가 참여한 이번 지스타에서는 수백 가지에 이르는 신작들을 포함 2,000여개가 넘는 게임들이 소개됐다. 규모만큼이나 이번 전시회에서는 국내외의 주요 게임업체들이 대거 참여한 가운데 신제품을 선보이는 등 열띤 경쟁도 이뤄진 것. 개막식에서 진대재 정보통신부 장관은 “지

스타는 정통부와 문광부가 협력 약정서를 맺고 양 부처의 지원을 통해 개최되는 만큼 그 의미가 매우 특별하다”며 “이번 행사는 세계가 놀랄 정도로 발전한 국내 게임산업을 더욱 발전시키는데 밑거름이 될 것”이라고 말했다. 또 정동채 문화관광부 장관도 “20세기가 과학기술이 지배하는 시기였다면 21세기는 문화가 지배하는 세상”이라며 “창의적 감수성과 첨단기술의 결합인 게임 산업이야말로 문화산업의 핵심”이라고 강조했다.

이를 방증하듯 이번 게임 쇼는 엔씨소프트를 비롯해 NHN·넥슨·웹젠·소니·그라비티·한빛소프트·손오공 등 국내외 주요 업체들이 대규모 부스를 설치해 관람객들의 발길을 이끌었고 해외업체로는 세가·인텔·코나미·ATI 등이 지스타에 참여했다. 국내 최대 게임업체인 엔씨소프트는 이번 행사에서 비공개시범테스트 중인 MMORPG <시티 오브 히어로>, 게임포털 PlayNC의 온라인 테니스게임 <스매시스타>, 로봇 액션게



- ① 지스타 2005는 행사 기간 동안 총 15만 여명의 관람객이 방문, 흥행 대박을 기록했다.
- ② 게임에 직접 참가한 진대제 정동부 장관
- ③ SK텔레콤은 통신사업자 중 유일하게 참가, 자사의 3D 모바일게임 GXG를 선보였다.
- ④ 소니의PS2 부스.
- ⑤ 외국기업으로 지스타에 참가한 그라비티
- ⑥ 국민게임 '카트라이더'의 위용을 떨친 넥슨 전시관

임 <엑스텔>, 온라인 슈팅게임 <토이스트라이커> 및 익스트림 스포츠게임 <SP JAM> 등 정식서비스 이전의 새로운 게임으로 전시관을 구성했다.

또 한빛소프트는 썬 등과 함께 차세대 대작 MMORPG로 꼽히는 <그라나도 에스파다>를, NHN은 온라인 정통 대전격투게임 <권호>를 선보였고, 제이씨엔터테인먼트는 판타지 캐주얼 MMORPG <고스트X>를 공개했다.

아울러 윈디소프트는 액션게임 <버즈펠로

우즈>, 슈팅게임 <루디팡> 등을 내놓았고, 조이온도 행사기간 중 경제 온라인게임 <거상2: 황금의 지배>에 반영될 경제 시스템을 선보여 관람객들의 좋은 반응을 얻었다.

외국 업체로는 소니가 유명 대전게임 <소울 칼리버3>, 코믹 액션게임인 <빠빠사루 깃쥬3>, PSP용 음성인식 번역 소프트웨어(SW) <토크맨(Talkman)>을 선보이며 눈길을 끌었다.

이처럼 국내외 게임산업을 대표하는 기업

들이 화려한 부스와 늘씬한 도우미, 다양한 이벤트로 관람객들의 눈길을 집중시키고 있는 가운데, 소형 게임 개발 업체들도 제2의 엔씨소프트, 넥슨을 꿈꾸며 전시회에 참가, 미래를 준비하는 모습을 보였다.

지난 2003년 설립된 신생 게임개발 업체인 엘케이소프트는 이번 행사에 자사가 심혈을 기울여 개발한 <메카트론>을 선보였다. 메카트론은 예전 오락실 슈팅게임을 현대 감각에 맞게 개발한 3D RPG게임.



단순한 게임 전시회는 가라! 이번 지스타는 비록 이벤트 중 실이었다는 비판도 없지 않았지만 각종 게임 대회, 마술공연, 태권도 시범 등 다양한 볼거리를 제공해 관람객들의 관심을 사로잡았다.

진중표 엔케이소프트 기획사는 “메카트론은 아케이드와 온라인게임의 장점을 결합한 슈팅RPG게임”이라고 강조했다. 현재 클로즈 베타 테스트가 진행되고 있으며, 2006년 7월 오픈 베타 서비스를 통해 사용자에게 선보일 계획이다.

3D게임엔진을 개발한 가이블도 눈여겨 볼 기업. 외국계 기업 일색인 3D엔진시장에서 상용 게임엔진 개발 업체로는 국내에서 유일하다는 것이 관계자의 설명. 지난 2000년 설립 후부터 3D게임엔진 개발에 매진한 가이블은 2002년 3D엔진을 처음으로 시중에 선보였고, 2003년 <G블렌더>라는 브랜드로 새롭게



제품을 출시한 후 최근까지 이어오고 있다. 현재 G블렌더 1.6버전까지 나온 상태이다.

한편, 이번 지스타가 진행된 나흘 동안 국내 업체와 해외바이어간의 게임 유통, 해외수출 상담 등 33개국 해외바이어들이 750건 이상의 비즈니스 상담을 진행했으며 상담액도 최소 2억 달러를 넘어선 것으로 나타났다.

특히 EA · SOE · THQ · UBISoft · Acclaim · Disney · Eidos · FranceTelecom · Asiasoft · Tencent · Orange 등 해외 게임 업체들이 방문해 넥슨 · 엔씨소프트 · 윈디소프트 등 국내 주요업체들과 미팅을 가지기도 했으며, 또한 차세대 온라인과 콘솔게임의 컨버전스 방향을 모색했다.

특히 서울산업통상진흥원에서는 국내 온라인 및 모바일 게임 관련 19개 업체가 참가해 미주 유럽 바이어들과

상담을 진행한 결과 약 1,000만 달러에 이르는 알찬 성과를 거두기도 했다.

실제로 한빛소프트는 지스타에서 초청한 Asiasoft측과 미팅을 갖고 말레이시아, 싱가포르에서의 판권계약을 체결했고, 엔씨소프트는 일본의 대표적인 멀티미디어사인 SNKP와 전략적 제휴를 체결해 콘솔게임과 온라인게임의 공동개발 사업을 논의했다.

또 윈디소프트도 이번 지스타 2005를 통해 16개 국가와 150여건의 수출 상담을 진행하는 성과를 올렸다.

또한 이번 지스타 기간 동안 한국 국제 게임 컨퍼런스(KGC) 2005 등을 통해 다양한 세미나가 개최돼 풍부한 정보를 공유할 수 있었다.

이 중에서 중앙대학교와 청강문화산업대학에서 각각 ‘온라인 게임의 교육활용 가능성’과 ‘놀이 · 기술 · 예술 - 그리고 문화산업으로서의 게임’이라는 주제로 세미나를 개최, 게임산업과 실생활의 연관성을 재조명하고 융합 콘텐츠로서의 게임 기반 마련과 포괄적인 교육 방향을 검토하는 시간을 가졌다. ●



제20회 중소기업정보화 포럼

“중소기업이 살아야 안정적 수출구조 유지”

글 양기석 기자 사진 이혜성 기자

중소기업청과 중소기업정보화경영원은 지난달 10일 ‘제20회 중소기업정보화 포럼’을 개최했다.

최홍건 중소기업특별위원회 위원장의 ‘2만 달러 시대를 향한 중소기업 정책 과제’를 주제로 진행된 이번 포럼에서는 중소기업이 국내 경제에서 차지하는 비중과 동향, 중소기업 정책 방향 등에 대한 발표가 있었다.

최홍건 위원장은 발표 서두에서 “중소기업은 우리 경제의 절대 다수를 점하는 경제의 주체”라고 정의하고 “그동안 정부에서 다양한 지원책을 통해 양적 성장 기반은 마련했으나 질적 성장은 아직 미흡하다”고 말했다.

그는 또 “중소기업의 유형, 성장 발전단계를 감안한 수용자 중심의 대책 마련이 시급하

다”며 “보편적 지원방식이 아닌 발전 가능성이 높은 분야에 대한 집중적 지원이 필요한 시점”이라고 덧붙였다.

최 위원장은 중소기업 간 경쟁체제를 촉진시키고 중소기업과 대기업 간의 협조체제를 구축해 자생력을 키우는 것이 중요하다고 강조했다. 또한 정부 지원책의 실효성을 확보하기 위해서 지원책의 효과를 측정하고 문제점을 개선하려는 노력이 필요하다고 지적했다.

또한 그는 정부 차원의 중소기업 활성화 방안의 일환으로 산업단지 내 중소기업에 대한 규제 최소화 복안도 밝혀 눈길을 끌었다.

이와 함께 이번 포럼에서는 중소기업의 활성화를 위한 정부의 노력 가운데 소상공인 육성을 위한 정부 정책 소개가 있었다.

최 위원장은 “자영업을 통해 성공하기 위해서는 전문성이 전제되는 이른바 준비된 창업을 해야 한다”고 지적한 뒤 “정부에서도 이러한 전문성을 확보할 수 있도록 전국에 60개 소상공인지원센터를 설치해 관련 분야의 컨설팅을 지원하고 있다”고 밝혔다.

한편, 최 위원장은 “국내 중소기업은 올 2분기 일시적으로 성장세가 꺾인 적이 있지만 전반적으로 경기 회복 조짐이 나타나고 있다”며 “중소기업들의 해외수출도 하반기 들어 뚜렷한 회복세를 보이고 있다”고 설명했다.

이어 그는 “수출 개미군단(중소기업)이 세계 곳곳에 퍼져나가야 안정적인 수출구조를 유지할 수 있다”며 “중소기업 육성의 필요성이 여기에 있다”고 강조했다. ●



2005 국제 디지털콘텐츠 컨퍼런스

장르 넘나드는 컨버전스 바람 분다

글 박현수 기자

디지탈콘텐츠도 이제는 '컨버전스'다. 세계 디지털콘텐츠 트렌드를 확인할 수 있는 '국제 디지털콘텐츠 컨퍼런스'가 지난 달 16일 삼성동 코스모타워에서 개최됐다.

한국소프트웨어진흥원, 디지털뉴미디어포럼, 한국디지털콘텐츠미래포럼이 공동 진행한 이번 컨퍼런스는 '컨버전스 시대의 디지털 콘텐츠'라는 주제아래 국내외 디지털콘텐츠 전문가들이 한 자리에 모여 디지털콘텐츠 제작의 최신 트렌드에 대해 분석하는 기회를 제공했다.

이제 컨버전스는 단순히 기술 분야에 국한되는 의미를 넘어서고 있다. 유·무선, 통신·방송 등 기존 영역의 경계선이 빠르게 허물어지고 있는 추세로 이러한 시대적 흐름은 디지털콘텐츠 분야에도 빠르게 전파되고 있다. 세계 디지털콘텐츠 산업도 성공했던 영화나 애니메이션을 게임으로 만들고, 성공한 게임을 소재로 영화를 만드는 등 장르를 접목하는 컨버전스 전략이 큰 흐름으로 대두되고 있는 것. 디지털콘텐츠의 이런 컨버전스화는 관련 산업의 확장에 기여하여, 새로운 도약을 가능하게 할 것으로 기대를 모으고 있다.

이번 컨퍼런스에는 <반지의 제왕> 시리즈를 게임으로 만들어서 히트시킨 EA의 수석 프

로듀서 스티브 그레이, <기동전사 건담 Seed> 등 유명 애니메이션을 원작으로 콘솔 게임을 제작한 일본 반다이의 호리우치 요시아스 수석 프로듀서, 엔터테인먼트 컨설팅 전문가 마티 신들러 등 해외 유명 디지털콘텐츠 전문가들이 직접 연단에 서서 생생한 현장 경험을 들려줬다.

맨 처음 연단에 오른 스티브 그레이 EA 책임 프로듀서는 블록버스터 영화인 반지의 제왕을 게임으로 제작했을 때의 장단점에 대해 설명했다. 스티브 그레이는 마케팅 비용의 절감, 잘 만들어진 시나리오와 캐릭터, 스타 파워를 활용한 홍보 등을 장점으로 꼽았다. 반면 영화제작사와의 갈등, 라이선스 비용, 짧은 개발 기간 등을 단점으로 지적하기도 했다.

호리우치 요시아스 반다이 비디오게임사업부의 선임 프로듀서는 애니메이션의 게임화에 대해 설명했다. 호리우치 프로듀서는 건담 게임시리즈의 총책임자로 반다이가 제작한 대부분의 건담 게임시리즈를 제작한 인물. 호리우치 프로듀서는 인기 애니메이션인 건담 시리즈가 애니메이션에서 성공한 게임으로 변화되기까지를 케이스별로 보여줬다.

미국의 마티 신들러는 25년 이상 20세기 폭스사와 ILM, 씨네사이트 등 할리우드 회사를 상대로 엔터테인먼트 컨설팅을 해왔다. 현재

디지털 컴퓨터 그래픽 전시회인 SIGGRAPH 자문위원이며 신들러 퍼스펙티브사의 CEO이기도 한 마티 신들러는 콘텐츠 산업의 글로벌 트렌드에 관한 주제로 세미나를 실시했다. 신들러는 "미래에는 고객 맞춤형 서비스가 주류를 이룰 것"이라고 전망하며 "이에 따라 TV·DVD·VOD 등 홈 엔터테인먼트 시장이 더욱 커질 것이다"고 예상했다.

이 밖에도 엔터테인먼트 변호사인 제인 케이건이 미국 디지털콘텐츠 산업의 최신 동향을, 컴퓨터 게임과 TV의 상호 교환을 가능케 하는 <Xquest>를 개발한 짐 베니스터가 양방향TV 기반의 게임에 대한 기술 및 비즈니스 모델을 제시했다.

국내에서는 배상준 호원대학교 교수가 나와 게임 인트로 영상에 대한 분석을 발표하며 관심을 끌었다. 배 교수는 "장르의 인용, 형식의 혼합, 시공간의 초월 등 게임 인트로는 포스트 영상미학을 대변하고 있다"며 영상매체의 종차역이라는 표현으로 게임 인트로를 설명했다.

이번 컨퍼런스는 참가자들에게 애니메이션·게임·영화 등 장르를 초월한 컨버전스 개념의 디지털콘텐츠 제작 기법과 세계 흐름을 제시, 디지털콘텐츠 산업의 현 주소를 파악할 수 있는 기회를 제공했다. ●



대한민국 DB 설계 공모 대전

대한민국 DB설계 대가들 한 자리에

글 조기석 한국데이터베이스진흥센터 DB사업팀 대리

대한민국 DB 설계 공모 대전 시상식이 지난달 24일 소공동 롯데호텔에서 열렸다.

이번 대한민국 DB설계 공모 대전은 우수 DB 설계 산출물을 발굴·선정하여 홍보하고, 이를 통해 DB프로젝트 수행에 필요한 DB설계 모범사례 및 기술을 발굴하기 위해 개최된 행사로, 올해 첫 시상식을 가졌다.

이번 시상식에서는 대상을 수상한 동아시 아테크의 최경원씨를 비롯 총 7명이 수상의 영예를 안았다.

특히, 이번 공모전은 지정공모 방식으로 한국데이터베이스진흥센터에서 DB 설계에 필요한 요구사항분석을 제시하고, 이를 토대로 공모전 참여자가 DB 설계서를 작성해 제출하는 방식으로 진행됐다. 총 64명이 공모전에 참여했으며, 제출된 DB 설계서는 65건에 달했다.

출품된 DB 설계서는 1차 심사와 2차 심사를 거쳐 수상자를 선정했다. 1차 심사는 한국데이터베이스진흥센터 내부 심사를 통해 이뤄졌으며, 평가방식은 DB 설계서의 구비여부 및 적절성을 검토하는 방식으로 진행됐다.

총 44건의 DB 설계서가 2차 심사 대상으로 결정되었으며 2차 심사는 데이터베이스 전문가 6명으로 구성된 심사위원회의 평가를 통해 진행됐다.

심사위원회 평가에서는 각 대상자별로 산출된 평가 점수에서 최고점과 최저점을 뺀

나머지 점수의 평균을 통해 최종 순위가 가려졌다.

올해 실시된 대한민국 DB 설계 공모 대전은 앞으로도 매년 실시될 예정이며, DB 설계 모범사례 및 기술 보급의 기반을 마련하는 계기가 될 것으로 예상된다. ●

최경원 대한민국 DB설계 공모 대전 대상 수상자

DB설계 중요성 전파되는 계기 되기를...



공모전에 참여하기 위해 어떠한 준비를 했나?

9월에 참가결정을 내렸지만, 본격적으로 시작한 시기는 10월부터였다. 각자 생각했던 내용을 토의하고, 반영하여 다음 단계로 진행해갔다. 우리가 선택한 문제가 물류관련 프로젝트와 담당 업무시스템과 연관성이 많아, 실제 데이터를 이해하고 분석하는 데는 많은 이점이 있었다.

공모 대전에 참여하면서 아쉬웠던 점이나, 차후 바라는 점이 있다면?

DB설계는 현재까지도 선배들로부터 구전되어 오거나, 이전 시스템을 답습하는 경우가 많은데, 대한민국 DB 설계 공모 대전의 취지처럼, DB 설계의 중요성과 우수 사례들이 많이 보급되어 여러 사람이 도움을 받고, 배울 수 있는 기반이 다져졌으면 좋겠다.

DB 설계 공모대전 참가팀 탐방

오라클사용자모임 데이터모델링 1기

“진정한 모델러 역할 깨닫게 한 참된 경험”

모델링을 이론적으로만 공부한 초보 모델러들이 공모전 참가를 결의했다. 실전 프로젝트를 통한 실력 향상과 스터디 모임의 단결이 참가 목적. 그러나 과정은 생각했던 것 이상으로 어려웠다. 이들은 DA#으로 모델을 그리는 것이 아니라 논리적 근거를 마련, 누군기를 설득하는 것이 진정한 모델러의 역할이라는 것을 새삼 깨달았다. 5주간의 행적을 따라가 봤다.

류한주 기묘 콘텐츠 제작팀

데이터 구조의 유연성 · 무결성 · 확장성 등은 데이터베이스 진영에 속한 사람들에겐 너무나도 친숙해 자못 당연하게 받아들여지는 용어들이다. 하지만 업무 규칙을 반영, 데이터 흐름을 정규화하는 데이터 모델링에 있어서 이 세 가지 조건을 충족시키는 일은 생각보다 어렵다. 이미 만들어진 모델을 보고 제 3정규화 오류거나 중복된 모델이라는 것 등을 지적하기는 쉽지만, 직접 중복되지 않은 유연한 모델을 만드는 것은 만만한 일이 아니다.

3~5년간의 데이터베이스 튜닝 경험을 보유한 개발자 및 프로그래머로 구성된 오라클 사용자모임(이하 오사모)의 데이터모델링 1기 회원들이 한국데이터베이스진흥센터 주최의 DB 설계 공모대전에 과감히 도전장을 냈다. 약 3개월에 걸쳐 데이터 모델링 책 한권을 공부하면서, 데이터 모델링에 대한 이론은 어느 정도 습득했다는 자신감과 이를 시험해보고 싶은 도전정신에 기반한 결정이었다.

하지만 실전 경험이 없는 초보 모델러들에게 직접 논리적 모델을 산출하는 과정은 생각했던 것보다 훨씬 어려웠다. 업무 정의부터, 엔터티 도출, 관계 정의, 논리 모델 산출에 이르기까지 약 5주 동안 진행된 초보 모델러들의 좌충우돌 공모전 준비 과정을 들여다봤다.

2005. 09. 21

공모전 참가 결의를 다지다

오후 8시가 조금 넘은 시간, 오사모 스터디 모임이 이뤄진 회의실은 술렁이기 시작했다. 1등 상금이 300만원이라고? 아직 시간 많이 남았잖아. 한번 해보자 등등의 얘기들이 오가며 분위기가 고조됐다.

이론적으로 지난 몇 개월간 공부한 것을 검증해보고, 단순히 한 주제로 공부만 같이 하는 것이 아니라 함께 산출물을 만들어보는 프로젝트를 통해 스터디 모임의 단결을 도모할 수 있다는 생각에 공모전 참가 결정이 내려졌다. 갑자기 마음이 바빠진 듯 모임 구성원들은 문제를 무엇으로 할지, 어떻게 일정을 잡아야 할지 등의 논의해야 할 안건들을 마구 제시했다.

공모전에 제시된 문제 두개 중 어떤 것을 해야 수상 가능성이 높아질까? 달랑 A4 2장 분량의 <문제 1>과 10페이지가 넘는, 게다가 업무 범위부터 정의, 업무 흐름도, 업무 기능 분해도까지 친절히 적힌 <문제 2>. 단연 여론은 ‘친절한’ 문제 2로 몰렸고, 다수결 투표 결과 문제 2가 압도적인 표차로 선정됐다.

이후 일정에 대한 논의가 이뤄졌다. 다음 표가 그 결과.

1	개념모델	5일	05-09-23(금)	05-09-28(수)
2	논리모델	12일	05-09-29(목)	05-10-12(수)
3	매트릭스분석서	6일	05-10-13(목)	05-10-19(수)
4	CRUD매트릭스	6일	05-10-13(목)	05-10-19(수)
5	생명주기분석서	6일	05-10-13(목)	05-10-19(수)
6	마무리	6일	05-10-20(목)	05-10-26(수)

스터디 모임일인 매주 수요일에 모여서 공모전 준비를 하고, 만약 계획보다 일정이 늦어질 경우 추가로 모여서 진도를 맞춘다는 각오를 다졌다. 그러나 결론부터 얘기하자면, 우려했던 바대로 위의 일정표 중 2번 논리모델까지만 진행을 못했다.

2005. 09. 28

문제내용 공유조차 쉽지 않네

첫 단추부터 쉽지 않았다. 우선 참여자 수가 지난주의 절반인 다섯명으로 줄어, 논의를 결정하기 힘든 상황이 된 것. “지난주의 고무된 분위기는 어디로 간 것이야?”라는 대화로 시작해서, 하는 수 없이 5명이 엔터티 정의와 개념 모델 도출을 위한 사전 작업을 시작했다. 문제 2의 내용을 살펴보면서 주요 엔터티에 대한 업무 규칙을 파악하는 작업.

“우와~ 업무 정의서에 프로세스랑 엔터티가 모두 나와 있어!”라며 신나서 업무 규칙을 파악하기 시작했는데, 구체적으로 검토를 해보니 사실 그렇게 만만한 것은 아니었다.

“대리점에서도 결제가 되는 걸까?”, “그런 것 같긴 한데, 정확하게 나와 있진 않네.”

“매출이랑 대금 결제랑 무엇이 틀린 거지?”, “매출 시점을 대금 결제로 봐야할지, 주문으로 봐야할지 애매하네.”

장장 세시간에 걸쳐서 내용 파악만이 진행됐고, 그 중 절반은 “구체적으로 제시되어 있지가 않네”, “엔터티를 도출할 때 다시 생각해보자”로 결론 도출이 미뤄졌다. 설마 세시간 동안 열심히 토론한 것에 대해 다음 주 모임에서 다시 얘기해야 하는 것은 아니겠지? 웬지 불안하다.

2005. 10. 05

지난 주 절반의 참석자들이 모여 토의한 결과를 기반으로 그 중 한 사람이 개괄 모델을 도출했다. 그런데 아니나 다를까, 지난주에 불참한 회원들의 이의 제기가 쏟아졌다. “왜 대리점을 고객에 포함시킨 거지?”, “매출계획과 경영계획을 모두 표시해야 하는 거 아닐까?” 등등. 결국 지난주 참석자들이 마치 변호나 변명을 하듯 두시간에 걸쳐 과정과 근거를 설명해야 했다.

2005. 10. 12

“논리적으로 설득해봐”

엔터티 정의를 시작하면서 논리의 중요성이 부쩍 강조됐다. 서로 생각이 틀려서 대치될 경우, 각각 본인의 생각이 옳다는 것을 참가자들에게 설명, 이들 다수가 동의하는 쪽으로 결정이 되는 형태로 의사결정 구조가 변했기 때문이다.

상담한 대상자를 고객으로 볼 것인지, 수주 대상자를 고객으로 볼 것인지 그리고 사원의 정의를 일반 사원으로 볼 것인지, 영업사원만으로 규정할 것인지 등 사소한 부분 하나하나에서 의견은 대치됐다. 얼굴과 귀가 별개일 정도로 본인의 생각을 제시했는데, 결국 다른 사람의 의견으로 대세가 모아지자 섭섭함을 표시하기도 하고, 또 어떤 사람은 “회사에서 논리발표에 대해 세차레나 강의를 들었는데, 효과가 없다”면서 애꿎은 방향으로 원망을 돌리기도 했다. 이제 논리와의 싸움이 본격적으로 시작될 것으로 보인다.

“모델러가 갖춰야 할 조건은 논리적 사고력과 분석력 그리고 프리젠테이션 기술이다. 단순히 분석된 무엇인가를 산출물로 만들어내는 능력이 아닌 누군가를 설득, 적합한 모델을 도출할 수 있게 만드는 능력이 모델러에게 필요하다.”

2005. 10. 18 추가모임 긴급 조치, 1018선언!!

공모전 마감까지 이제 2주가 채 남지 않았다. 이미 지난주에 끝났어야 할 논리 모델 도출은 아직 끝이 희미한 상황. 급박해진 오사모 회원들은 함께 모여 논리 모델을 완성하는 방법 대신 각자 논리 모델을 작성해오고, 이를 취합하는 형태로 진행 방법을 변경했다.

그리고 주요 논의 사항 9가지를 선정했다. △제품번호 vs 제품모델 △대리점의 사원 및



부서로의 포함 여부 △연간경영계획과 월간 실행계획의 릴레이션 △고객과 상담과의 릴레이션 △상담과 제품의 릴레이션 △상담과 견적의 릴레이션 △견적과 수주의 릴레이션 △수주, 견적, 결제 간의 릴레이션 △결제와 사원 간 결제자로서의 릴레이션 등.

2005. 10. 19

끊임없는 토론, 결국은 다수결로 결정!

“이제는 마무리를 해야 할 때입니다”. 이날 오사모 시삽이 모임 시작 전에 던진 말이다. 결론이 나지 않는, 한 치의 물러섬 없는 팽팽한 토론을 마무리해서 논리 모델을 최종 도출해야 한다는 절박함에서 나온 말이다.

네명의 회원이 작성한 논리 모델을 고객과

상담, 제품과 견적, 월별실행계획과 연간경영계획, 수주와 결제 등 부분 별로 나눠 검증했다. 1번 모델에선 제품과 견적이 적합하고, 2번 모델에선 수주와 결제 부분이 잘 났다는 식의 대화로 해결점을 찾은 것이다.

이를 기반으로 직접 프로젝트에 연결, DA#으로 함께 작성을 했다. 이들에게 DA#을 통해 모델을 그리는 것쯤은 그리 어려운 작업이 아니었다.

이 과정에서 마지막까지 해결되지 않은 대리점의 처리 문제나 연간경영계획과 월별실행계획의 연관 관계 부분 등은 결국 가장 공정한 다수결의 원칙을 따랐다. 어쨌든 종합된 논리 모델 설계서가 만들어졌다. 이제 검증만이 남았는데, 당초 계획한 매트릭스 분석서·CRUD 분석서·생명주기 분석서 등을 작성할 수 있을지는 미지수다.

2005. 10. 26

“해 놓고 보니, 뭔가 이상하네”

결국 각종 분석서 작성은 포기하기로 했다. 당초 계획은 ‘질이 아닌 양으로라도 승부하자’는 취지로 논리 모델 설계서 외에 선택 사항인 엔터티 생명주기 분석서와 매트릭스 분석서까지 제출하는 것이었는데, 결국은 이를 포기한 것이다.

대신 논리 모델 설계서에 최선을 다하기 위해 산출물에 대한 마지막 점검을 진행했다. 그러나 이미 너무 치진 탓인지 아니면 논의 과정을 거쳐 나온 결과물이라는 생각에 오류가 눈에 보이지 않을 때인지 별다른 지적사항은 없었다. 사소하게 몇 가지 빠진 속성(고객의 업체 구분, 대금 결제방법)과 이력 관리 필요성에 대한 의견 개진 정도였다.

그리고 마지막으로 한 가지 논의가 더 이뤄졌다. 공모전에 이 산출물을 제출할 것인가 말 것인가? 🌀



2005 데이터베이스 품질대상

국내 최고 권위 DB 시상식 ... 대상에 웹스의 WIPS 영예

글 김선영 한국데이터베이스진흥센터 온라인사업팀 팀장

정 보통신부가 주최하고 한국데이터베이스진흥센터와 전자신문사가 공동으로 주관하는 '2005년 데이터베이스 품질대상' 시상식이 지난달 24일 롯데호텔에서 개최됐다.

데이터베이스 품질대상은 일반기업이나 공공기관의 DB 정확성과 서비스 사용성, DB 운영 전략과 품질관리 활동을 종합적으로 평가해 시상하는 국내 최고 권위의 데이터베이스 시상제도. 올해에는 총 24개 업체(기관)의 DB가 출품돼 경원대 오해석 부총장을 심사위원장으로 하는 1, 2차 심사위원회를 거쳐 이 가운데 5종의 DB를 올해의 DB 품질대상으로 선정하게 됐다.

대상인 정보통신부 장관상에는 웹스의 WIPS가 수상의 영예를 안았고 공공공문 우수상과 장려상인 한국데이터베이스진흥센터 이사장상에는 한국농림수산정보센터의 농산물출하지원시스템과 법제처의 종합법령 정보서비스가 각각 수상했다. 또 민간부문 우수상과 장려상인 전자신문 사장상에는 로티스의 로드아이와 로마켓아시아의 LawMarket이 각각 선정됐다.

오해석 심사위원장 (경원대 부총장) 심사 총평

우수 DB 대거 출품 ... 전반적 품질 향상 두드러져

올해 데이터베이스 품질대상에 출품된 작품들은 예년과 비교할 때 질적인 면에서 매우 우수해 심사하는데 많은 어려움이 있었다. 이 중에서도 데이터베이스 이용자들로부터 높은 평가를 받은 작품들이 대부분 수상작으로 선정돼 우리 이용자들의 정보 서비스에 대한 분별력이 매우 높아졌다는 사실을 보여줬다.

실제 최종 심사과정에서 경합된 몇 작품은 우열을 가리기가 쉽지 않았지만 그 중에서 웹스의 WIPS와 한국농림수산정보센터의 농산물출하지원시스템이 돋보였다. WIPS는 전문 인력을 통한 데이터 표준화 및 정기적인 품질보증 활동 측면이 높게 평가되어 최우수 작품상인 정보통신부장관상으로 선정됐으며, 농산물출하지원시스템도 코드 통합관리와 전사적인 표준 적용 등 체계적인 품질관리 활동이 돋보여 공공부문 우수상을 수상하게 됐다. 또한 로티스의 로드아이도 원천정보의 수집이나 가공에서 표준관리 활동이 뛰어나 민간부문 우수상으로 선정됐다. 이외에도 아쉽게 수상작으로 선정되지 못한 작품들은 더욱 품질을 높여 내년을 기약해 볼 수 있을 것이다.

웍스 WIPS(www.wips.co.kr)

세계 최대규모 특허DB 구축... 특허맵 등 고품격 툴 제공



웍스의 WIPS(World Intellectual Patent Search)는 우리나라를 비롯해 미국·일본·유럽 등 전세계 71개국 1억3,000만건의 특허 데이터를 DB로 구축해 제공한다. 이처럼 세계 최대 규모를 자랑하는 WIPS는 특허DB로서는 처음으로 포맷이 각기 다른 각국의 특허DB간 통합 검색을 구현했으며, 데이터 연계 시스템인 DILS(Distributed Information Linkage System)를 통해 해외 출원 여부나 우선권 정보, 특허 등록 여부 등을 원스톱으로 조회할 수 있도록 지원한다. 또한 단순 검색의 단계를 넘어 특허 맵(Patent Map)과 같은 수준 높은 정보 분석 툴을 제공해 전문가들로부터 호평을 받고 있다.

특히 지난 수년 동안 특허 시소리스를 자체적으로 구축해 일본어 등 해외 특허 정보의 고품질 번역서비스를 제공하고 있으며, 특허의 인용관계를 분석해 기술의 흐름과 중요도를 파악할 수 있도록 지원하는 CARAA(Citation Analysis, Related Application Analysis) 서비스도 제공하고 있다.

웍스는 앞으로 특허와 같은 지식재산권의 중요성에 대한 인식 확산을 위해 초·중·고등학교를 대상으로 하는 무료 WIPS 온라인 서비스를 확대·지원할 예정이며, 특허DB 이외에 기술DB와 같은 새로운 부가가치를 제공할 수 있는 특허된 전문DB의 구축을 계획하고 있다.

Interview

이형철 웍스대표

“특허DB분야의 세계적 리더로 발돋움”



WIPS 서비스에 투입된 인력과 예산 규모는.

웍스에는 WIPS 온라인 서비스 운영을 전담하는 별도의 온라인사업부문을 두고 있다. 온라인사업부부는 전세계 특허 데이터의 구매와 분석, 표준화, 원천정보의 가공, 데이터 품질관리, 부가정보DB의 구축 및 운영, 특허정보서비스의 기획, 국내외 마케팅 업무 등을 담당한다. 현재 온라인사업부부는 6개 팀 35명으로 구성돼 있으며 연간 30억원의 예산을 투입해 신속한 정보를 제공하기 위해 노력하고 있다.

서비스를 제공하는데 있어서 애로점이 있다면.

우리나라는 선진국에 비해 특허정보에 대한 인식이 부족한 것은 물론 시장도 취약하며 정부 차원의 지원도 매우 미미하다. 이에 지식재산권에 대한 기업의 인식을 제고시키기 위해 예산의 상당 부분을 투자하고 있는데도 좀처럼 지식재산권 시장이 활성화되지 않아 안타깝다. 특허정보는 국가의 중요한 재산이며 국가 경쟁력을 강화시킬 수 있는 매우 중요한 전략적 자원인 만큼 정부 차원의 적극적인 관심과 지원이 요구된다.

해외시장 진출 현황은.

2003년 하반기부터 해외 특허정보시장에 진출했다. 현재에는 WIPS의 우수성을 인정받아 미국·일본·유럽·아시아권의 주요 대기업과 특허관련 업체 40여 곳에서 서비스를 이용하고 있다. 또한 서구기업들이 아시아의 특허정보에 매우 관심이 많은 만큼, 이를 마케팅과 상품 개발에 적극 활용한다면 2008년에는 WIPS가 전 세계 특허DB시장의 리더가 될 것으로 확신한다.

한국농림수산물정보센터 농산물출하지원시스템(www.chulha.net)

선진적 DB 관리... 농수산물 유통 정보 표준화 선도



정보화는 모든 사람이 손쉽게 정보를 접할 수 있는 환경을 구축하는 순기능이 있다. 반면에 지역간, 계층간의 정보 격차를 유발하는 역기능도 만만찮다. 특히 도시와 농촌간의 정보화 격차는 소득격차를 심화시킬 수 있다는 우려의 목소리도 있다.

이런 우려를 해소하기 위해 지난 1992년 설립된 한국농림수산물정보센터는 농업전문 포털서비스인 'AFFIS'를 운영하고 있으며 농산물통합쇼핑몰 그리고 농산물출하지원시스템 등을 구축해 농촌 정보화의 엔진 역할을 담당하고 있다.

이 가운데 농산물출하지원시스템은 농산물 출하단계에 필요한 전국 32개 공영 도매시장의 경락가격 정보와 경매시황, 유통 관련 정보를 제공해 농산물의 출하시기와 물량을 결정할 수 있도록 지원하고 있어 농업인들로부터 호평을 받고 있다.

특히 이 시스템은 서비스 제공 형태도 단순 축적형 데이터베이스에서 진일보한 분석형 데이터베이스로, 거래량이 많은 농산물 품목은 데이터웨어하우스를 구축해 실시간

분석정보(OLAP)를 제공하고 있다. 또한 농업의 특성상 현장에서의 작업이 많다는 점을 고려해 무선인터넷·SMS·FAX 등과 같은 다양한 방식으로 정보를 제공하는 '찾아가는 서비스'를 구현하고 있다.

데이터베이스의 관리 방식 또한 선진적이다. 농산물을 품목·품종·산지·단위·등급·품질·포장상태 등에 따라 표준 코드로 관리해 유관기관 간에 일관된 형식으로 정보를 교환하고 농수산물 유통정보의 표준화도 선도하고 있다. 또한 원천정보 수집·가공의 모든 공정을 자동화하고 수집 정보의 정확성을 보장하기 위해 모니터링을 실시하는 등 양질의 정보를 제공하기 위해 노력하고 있다.

윤선 한국농림수산물정보센터 팀장은 “농산물출하지원시스템을 통해 신뢰성 있는 정보를 보다 빠르게 이용자에게 제공할 수 있도록 노력하고 있다”며 “향후 농업분야의 대표적인 DB 시스템이 될 수 있도록 유통 현장과 보다 긴밀한 협력 관계를 구축해 나갈 것”이라고 말했다.

Interview

윤선 한국농림수산물정보센터 팀장

“안정적 정보수집체계 마련 시급”



정보 수집에 어려움은 없는지.

농산물출하지원시스템에서 제공되는 정보는 전국의 농산물 유통 관련 현장에서 수집되는 것을 바탕으로 서비스되고 있다. 그러나 아직까지 농산물 유통정보의 수집을 뒷받침할 만한 법적·제도적 장치가 없어 대부분의 정보는 기관간의 협력 관계에 의존해 수집되고 있다. 그런데 지금과 같은 상황에서는 정보 제공기관 담당자의 인사이동이 있거나 조직 개편과 같은 변동이 발생하면 언제라도 정보 제공이 단절될 수 있다. 따라서 안정적으로 정보를 수집할 수 있는 체계 마련이 시급히 필요하다.

농수산물표준코드의 의미와 역할은.

한국농림수산물정보센터는 각종 자료관리의 표준화와 효율화를 도모하고 농업농산물 EDI시스템, 전자경매시스템의 성공적인 구현을 위해 농수산물표준코드를 제정했다. 18자리로 구성되어 있는 표준코드는 1만2,389개 농수산물 품목·품종의 표준 분류코드로서의 역할도 담당하며, 농수산물의 유통에 필요한 규격·등급·산지 등을 함께 표시해 유통현장에서의 활용도를 높이고 있다.

대국민 서비스는 기본... 법령DB 유통 채널 역할



법제처에서는 우리나라에 근대적인 법제도가 도입된 1894년 이후부터 대한민국 정부 수립 이전인 1948년까지의 근대 법령을 비롯, 정부 수립 이후 현재까지 제·개정된 법률, 대통령령·부령·국무원령·각령 등 모든 법령 연혁의 원문자료 15만건을 데이터베이스로 구축해 제공하고 있다.

법제처는 법령 데이터베이스의 구축과 운영을 전담하는 법제정보담당관실에 종합법령정보센터 운영팀과 법령현행화유지팀을 설치해 데이터베이스를 운영·관리하고 있다. 특히 법령정보의 표준화와 별표서식 자료의 전자문서화를 통해 정보의 현행화와 유지·관리에 소요되는 인원과 예산을 대폭 절감해 업무 혁신 성공사례로 손꼽힌다.

현재 종합법령정보서비스는 대국민을 대상으로 정보를 제공받은 물론 법령 데이터베이스의 유통 채널로서의 역할도 담당해, 16개 유관 기관의 24개 업무에 법령 정보를 제공

하고 있다.

그리고 향후에는 데이터베이스 현행화 시스템을 통해 법령의 개정 내용이 실시간으로 반영될 수 있도록 할 예정이며, 법령입안시스템과 연계해 법령정보의 생성에서 소멸까지 총체적으로 관리할 계획이다. 또한 관련기관과 연계해 일반 국민이 법령정보를 언제 어디서나 편리하게 획득할 수 있도록 서비스를 강화해 나갈 계획이다.

Interview

조창희 법제처 사무관

“알기 쉬운 생활 속 법률 정보 제공에 초점”



종합법령정보서비스의 경쟁력은.

일반 민간 법률 사이트나 오프라인의 법령 출판사들이 제공하는 법률 데이터베이스의 정보제공 범위는 대부분 현행 법령에 한정돼 있으며, 연혁법령이나 근대법령은 제외돼 있다. 그러나 법제처의 종합법령서비스는 1894년 이후부터 대한민국 정부 수립 이전인 1948년까지의 근대 법령은 물론 정부 수립 이후 현재까지 제·개정된 법률, 대통령령 등 모든 법령 연혁의 원문 자료를 DB로 구축해 제공하고 있다. 또한 법령간의 상호 참조를 통해 일반 국민들이 법률을 입체적으로 이해할 수 있도록 해 생활 속에서 법령정보를 적극 활용할 수 있도록 지원하고 있다.

종합법령정보서비스 제공 시 애로사항은.

법령정보는 일반정보가 아닌 특수 전문정보이므로 서비스를 유지·관리하기 위해서는 정보 내용에 대한 충분한 이해가 선행돼야 한다. 법령정보는 모든 문화·사회·경제·정치 전반에 높은 파급효과를 가지는 중요한 정보인 만큼 보다 고품질의 서비스를 제공하기 위해 고도로 훈련된 법률전문요원의 확보가 필요하다.

향후 계획은.

법령정보는 어렵거나 난해한 것이 아닌 생활 속 정보로 스며들 수 있도록 대국민 서비스를 개선해 나갈 계획이다. 또한 정부 부처나 공공기관, 연구학술기관 등에 전문 법률정보의 제공자로서의 역할도 확대해 나갈 것이다.

로티스 로드아이(www.roadi.com)

철저한 품질관리로 정보의 정확성 · 신뢰성 ‘긷’



서울에서 자가용으로 출퇴근하는 직장인이라면 아침마다 누구나 오늘은 어느 길로 가야 막히지 않을까하는 고민을 하게 된다. 그러나 로티스가 제공하는 로드아이 서비스만 잘 이용하면 더 이상 이런 고민을 할 필요가 없다. 로드아이는 내가 선택해 놓은 경로 중 가장 빠른 길 정보를 실시간으로 휴대폰에 전송해 주기 때문이다.

로티스의 교통정보 제공 서비스는 오랜 역사를 자랑한다. 1997년 LG그룹의 벤처기업으로 출발해 1999년 로티스를 설립한 이래 지금까지 쌓아온 노하우를 바탕으로 일반 이용자 서비스는 물론 국내 유수의 민간 기업과 공공기관에 원천정보를 제공하고 있다.

현재 SKT · KTF · LGT 등 이동통신 3사에서 제공하는 교통정보 서비스는 로티스가 제공하는 정보를 원천정보로 활용하고 있다. 야후 ‘거기’ 서비스의 교통정보와 현대-기아자동차와 쌍용자동차, MBC idio(아이디오)의 텔레메틱스에도 활용된다. 그 뿐만이 아니다. 서울시청과 부산시청은 로티스의 교통 정보를 활용해 시민들에게 인터넷 · ARS · TBS방송 · 전광판 등을 통해 제공하거나 내부 교통상황 관제시스템에서도 사용한다.

이처럼 상당수의 민간기업과 공공기관에서 로티스의 교통정보를 사용하는 이유는 무엇보다 정보의 정확성과 신뢰성이 뛰어나기 때문이다. 로티스의 교통정보는 약 2만여 대의 수집차량(Probe Car)과 RF 기지국, 그리고 RF 위치발신기를 이용해 실시간으로 수집되는 그야말로 살아있는 현장의 정보이다. 또한 주 단위, 월 단위로 정보의 품질을 지표화해 관리하고 있으며 정기적으로 수집된 속도 정보에 대한 실사도 벌여 최고 품질의 정보를 제공하기 위해 철저한 품질관리를 하고 있다.

김진준 로티스 대표는 “교통 환경의 악화로 유발되는 막대한 사회적 비용을 해소하는데 일조하고 새로운 교통문화를 만들어 나갈 것”이라며 로드아이의 목표와 앞으로의 포부를 밝혔다.

Interview

김진준 로티스 대표

“국내 최초 유무선 연동 교통정보 제공”



실시간 교통정보 수집 방법은.

수집차량(Probe Car)이 도로 주행 중에 교차점에 있는 RF 위치발신기를 만나면 도로 구간단위로 주행시간, 속도 등의 정보를 수집해 RF 기지국으로 전송한다. 로드아이는 이와 같이 RF 기지국으로부터 전송받은 정보를 필터링해 5분 주기로 새로운 정보를 제공한다.

로드아이 서비스의 특징은.

아직까지 휴대폰에서는 이용자가 출발지 · 목적지 · 빠른 길 등과 같은 경로 정보를 지정하기가 쉽지 않은데, 로드아이는 이 같은 관심지역(POI : Point Of Interest)을 유선 상에서 작업하고 휴대폰에서 자유롭게 볼 수 있는 국내 최초의 유무선 연동 교통정보 서비스를 제공하고 있다.

향후 계획은.

현재 로드아이에서 제공하는 교통정보는 한국도로공사 정보와 수도권, 부산에 한정돼 있는데, 2006년이면 제공 대상이 대구광역시까지 확대될 것이다. 그리고 지정 경로에 대한 예측 소요시간에 대한 정확성을 높이기 위해 연구를 진행하고 있으며, DMB, 와이브로와 같은 새로운 미디어를 겨냥한 서비스 개발에도 박차를 가하고 있다.

일반인 대상 전문 법률지식 DB... 정보 품질 극대화 주력



누구나 한번쯤은 일반적인 수준의 법률·세무 상식으로 해결할 수 없는 복잡한 권리나 이해관계 문제에 얽히게 된다. 그래서 변호사나 세무사의 자문이라도 구해볼 요량이면 누구를 찾아가야 할지도 막막할 뿐만 아니라 지불해야 할 비용 또한 만만치 않다. 이럴 때는 로마켓아시아가 제공하고 있는 LawMarket 서비스를 이용해 보자.

대개의 법률·세무 정보가 전문가나 관련 분야 종사자를 대상으로 서비스를 제공하는 데 반해, LawMarket은 법률 소비자인 일반국민의 권리 보장을 목적으로 운영되는 전문 지식 기반 데이터베이스이다. 예컨대 법률 전문가를 선임하기 전에 LawMarket에서 제공하는 300여만 페이지에 이르는 법령·판례 정보나 법률·세무 상담사례, 스스로 해결하는 서비스 등을 이용하면 문제 해결 가능성이나 해결 방향을 가늠해 볼 수 있다. 또한 법률 전문가의 인물정보와 전문성 지수정보를 통해 자신에게 가장 적합한 전문가를 선별할 수도 있다.

이와 같은 지식 기반의 서비스를 제공하기 위해서는 제공 정보의 전문성과 신뢰성이 무엇보다 중요하다. LawMarket은 우수한 품질의 정보를 제공하기 위해 원천 정보를 변호사·법무사·노무사·세무사 등이 직접 생성하거나 수집한 모든 정보에 대해서는 반드시 전문가의 검증을 거치도록 하고 있다. 또한 최신의 정보를 제공하기 위해 정보의 업데이트 주기도 철저히 관리하는 등 제공 정보의 품질 극대화에 만전을 기하고 있다.

Interview

최이교 로마켓아시아 대표

“서비스 강화해 전문지식 포털로 육성할 것”



다른 법률정보 서비스와의 차이점은.

LawMarket에서 제공되는 모든 정보가 서로 연계돼 있어 필요한 정보를 분야별로 접근할 필요 없이 한번의 클릭으로 여러 분야의 정보를 이용할 수 있다. 예를 들어 통합검색에서 '주택임대차'로 검색할 경우 스스로 해결할 수 있는 방법과 상담사례, 법령·판례·예규에서 '주택임대차'와 관련된 문서서식, 전문가 등을 한꺼번에 찾아준다.

서비스 제공 시 애로사항은.

법률·세무 분야는 아직까지도 폐쇄적이고 정보 독점적이다. 그래서 기득권을 유지하려는 각 분야 전문가 집단의 반발로 정보 수집이나 운영에 어려움이 많다. 게다가 국민이나 소비자의 알권리가 민주주의와 시장질서의 근본적인 기본권임에도 불구하고 공공정보는 여전히 폐쇄적으로 운영되고 있어 부가가치를 생산할 수 있는 수많은 기회가 사장되고 있다. 또한 정보의 유료화에 대해 여전히 이용자들의 저항감이 강해 앞으로 건전한 영리성을 확보하고 이를 재투자하는 선순환 구조가 되기까지는 시간이 필요할 것 같다.

향후 계획은.

LawMarket의 전문 정보와 자동화시스템을 결합한 전문지식 검색 시스템, 전자 중재·공증 시스템을 구현하고, 정보거래시스템(Information Trading System)을 구축해 대한민국 지식시장의 관문이자 대표 브랜드로 자리매김한다는 전략이다.