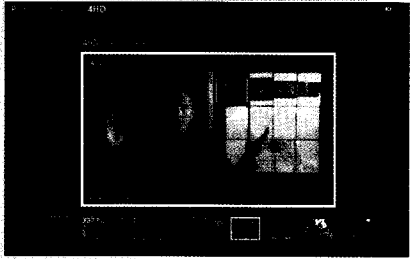


# Venture Focus

## 판도라TV, 랩(LAB) 통해 4HD서비스를 세계 최초로 공개해 업계 관심 집중



최근 안방 내 HDTV의 보급과 IPTV의 선전으로 HD급 고화질 영상에 대한 사용자들의 기대감과 수요가 더욱 늘어나는 가운데, 인터넷 기반에서 세계 최초로 4HD서비스로 포문을 열어 업계의 관심이 집중되고 있다. 국내 대표 UCC 포털사 이트인 판도라TV(대표 김경익, [www.pandora.tv](http://www.pandora.tv))는 세계최초로 4Mbps 전송률을 자랑하는 FULL HD 서비스를 시작한 다고 지난 30일 밝혔다. 판도라TV는 지난해 4월 글로벌 서비스 오픈과 함께 국내 최고 수준인 1,280 x 720해상도의 16:9의 넓어진 화면 비율로 2Mbps급 HD영상을 서비스 하고 있으며, 꾸준한 기술개발을 통해 1년 만에 두 배 상승한 4Mbps급 HD영상 서비스를 랩(<http://lab.pandora.tv/4hd/>)을 통해 공개하였다.

세계 최초로 선보이는 4HD서비스는 안공 지능형 전송 데이터 밸런싱 기술 개발로 영상 전체를 한 번에 전송하지 않고 영상 길이에 맞춰 데이터를 일정하게 전송해 주어 저 사양 PC에서도 버퍼링이나 끊김 현상 없이 시청할 수 있다. 뿐만 아니라 완전한 스트리밍 서비스를 제공해 원하는 구간을 선택해서 바로 볼 수 있는 스킵(Skip)기능도 제공한다. 특히 사용자 PC의 CPU점유율을 대폭 낮추고 불필요한 리소스를 줄여 안정적인 재생이 가능하도록 구현했으며, 인터넷 접속환경이 좋지 않은 사용자들도 원활하게 시청이 가능하도록 사용자 환경을 개선하였다. 이와 함께 FULL HD 서비스를 완벽하게 구현하기 위해 전체화면으로 시청할 때에도 화면이 깨지는 현상을 없앴으며, 영상 압축율을 낮추어 보다 원본에 가까운 고화질과 고음질로 시청할 수 있도록 했다. 4HD서비스는 IPTV, 케이블TV의 전송 방식이나 전송 망, 수신하는 셋톱박스 등 단일 환경에서 구현되는 서비스와는 달리 사용자에 따라 서로 상이한 인터넷 환경에서 동일한 품질의 서비스를 제공할 수 있어서 더욱 주목 받고 있다.

## 코원, 신개념 앨범아트 2.0 탑재 '코원 미디어센터' 출시

코원시스템(대표 박남규, [www.cowon.com](http://www.cowon.com))이 온라인 통합 멀티미디어 솔루션인 '코원 미디어센터 - 제트오디오'의 새로운 버전을 출시한다고 밝혔다. 이번에 출시되는 '코원 미디어센터 - 제트오디오 7.5'는 앨범아트 2.0, 뮤직센터, 태그 및 가사 자동 저장 등 유용하고 편리한 기능들이 추가되어 사용자 편의성과 성능 면에서 전작에 비해 더욱 업그레이드되었다. 코원만의 신개념 서비스인 '앨범아트 2.0'은 음악파일 하나에 최대 6장의 앨범 관련 이미지를 저장해 두었다가, 음악이 재생될 때 사용자가 원하는 그래픽 효과와 함께 표시해주는 기능이다. 한 개의 이미지만 보여주던 일반적인 앨범아트를 발전시켜 여러 장의 이미지를 지정하여 다채로운 효과와 함께 음악을 감상할 수 있어 음악을 진정한 멀티미디어 콘텐츠로 바꿔주는 셈이다. 앨범아트 2.0 이미지는 자동이나 수동으로 저장이 가능하며, 음악파일을 자동으로 인식해서 곡명, 가수명 등의 곡 정보를 ID3 태그로 입력해주는 자동 태깅 기능도 포함되어 있어, 많은 수의 MP3 파일을 쉽게 관리할 수 있도록 해준다.



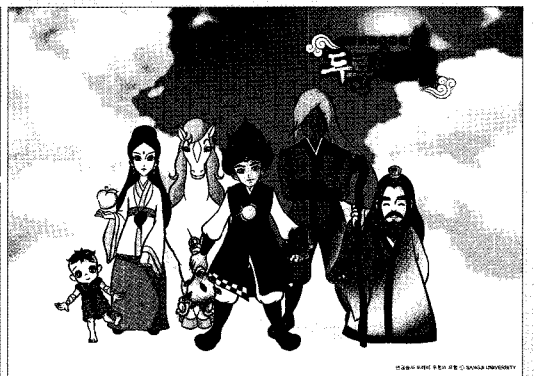
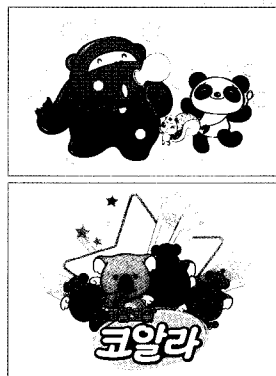
## 위즈크리에이티브, 3개 부분 캐릭터 개발

(주)위즈크리에이티브(대표 박소연, [www.wiz.com](http://www.wiz.com))는 롯데칠성음료에서 새롭게 론칭하는 어린이 음료 "코알코알 코알라"의 캐릭터를 개발했다. 위즈크리에이티브가 개발한 캐릭터는 기존 코알라 캐릭터들과 차별화하는데 중점을 두었다. FUN한 알록달록한 칼라, 이들과 항상 함께 다니는 미니미 코알라가 포인트. 보다 차별화된 재미를 주기 위해 천사 코알라라는 독특한 콘셉트를 부여했다.

이뿐만 아니라 위즈크리에이티브는 북경 오리온 푸드의 신제품 "Bamboo Bear"의 캐릭터도 개발했다. 신제품의 이미지를 대표하는 캐릭터

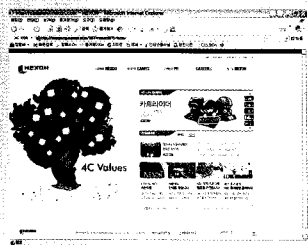
개발을 통한 제품의 브랜드 아이덴티티 확립을 위해 진행된 캐릭터 개발은 중국에서 가장 사랑받는 팬더를 소재로 한 "ZOZO Panda"의 친구들이다.

그리고 "연금술사 도깨비 두룬의 모험" 캐릭터도 개발했는데, 이번 개발은 한국문화콘텐츠진흥원의 "신화 스토리텔링 기반 OSMU 콘텐츠 사업"에 의해 진행됐다. 이번 개



발은 스토리텔링 부분을 상지대학교(문화콘텐츠학과)에서 담당하고, 콘텐츠의 OSMU를 위한 캐릭터 및 캐릭터매뉴얼 개발은 (주)위즈크리에이티브에서, 출판분야는 (주)웅진씽크빅에서 담당하여 추진되었다. 산학협동의 확대와 문화산업의 요구에 부응하는 창의력 있는 인력을 양성하고, 문화산업 발전에 필요한 새로운 창작소재의 개발을 목적으로 진행된 이번 프로젝트를 통해 "연금술사 도깨비 두룬의 모험"의 성공을 기대해 본다.

## 넥슨, 온라인 게임 개발 자회사 3곳 설립



넥슨(대표 서민·강신철, www.nexon.com)은 자사 개발 스튜디오의 일부를 분리해 독립 법인 형태의 온라인 게임 개발 전문 자회사 3곳을 설립한다고 3일 밝혔다. 이번에 분사하는 조직은 넥슨의 게임 개발 스튜디오인 '개발 1실', '넥슨별' 개발팀, '큐플레이' 개발팀이며, 각각 '클래식RPG 스튜디오(가칭)', '스튜디오 별(가칭)', '큐플레이 스튜디오'의 3개 회사로 분리 독립된다. '클래식RPG 스튜디오'는 넥슨 개발 1본부 1실 소속 게임 개발팀들이 주축이 돼 총 직원 수 90여명 규모로 5월 1일 설립될 예정이며, 대표이사는 넥슨 개발 1실 실장인 김영구 씨가 선임됐다. 넥슨 개발 1본부 1실은 '클래식RPG'로 유명한 '바람의 나라', '테일즈 위버', '아스가르드', '어둠의 전설', '일랜시아' 등의 MMORPG 개발을 총괄해온 조직이다. '스튜디오 별'은 현재 개발 중인 신작 게임 '넥슨별'

개발팀과 미공개 신규 게임 개발팀이 함께 분사해 총 직원 수 60여명 규모로 5월 1일 설립되며, 넥슨 포털 본부를 책임져왔던 김호민 본부장이 대표이사를 맡을 예정이다. '큐플레이 스튜디오'는 국내 최초 온라인 퀴즈게임으로 유명한 '큐플레이' 개발팀이 분사해 지난 4월 1일 설립한 회사로, 넥슨 전 임원 출신인 김정준 씨가 대표를 맡고 있다.

## 에듀윌, '제2회 독서문화대상' 독서경영부문 수상

공인중개사, 주택관리사, 공무원, 사회복지사, 검정고시, 학점은행제 등 자격증시험 및 고시분야 전문 교육기업 (주)에듀윌(대표 양형남, www.eduwill.net)의 양형남 대표가 지난 2일 소공동 프레지던트호텔에서 열린 '제2회 독서문화대상'에서 독서경영부문을 수상했다.

'제2회 독서문화대상'은 독서생활운동중앙회가 주최하고, 월간 <BOOK LIFE>가 주관, 문화체육관광부와 사단법인 전국독서새물결모임이 후원하는 행사로, 독서분위기를 진작시키고 독서 교류 문화에 이바지한 공로를 취하기 위해 개최되었다. (주)에듀윌의 양형남 대표는 '책 만일 캠페인', '기업 간 독서릴레이 캠페인' 등을 진행해 독서문화교류에 이바지한 공로로 독서경영부문을 수상했다. '책만일 캠페인'은 '책을 많이 읽자'는 취지 하에 시작된 것으로, 직원 추천에 의해 매달 도서를 선정하고 직원들 모두가 자발적으로 책을 읽고 의견을 교환하고 있다. 또, 이렇게 활용된 도서를 다른 기업에 전달해 주며 기업 간 독서 교류 문화를 만들어 가자는 취지에서, '기업 간 독서릴레이 캠페인'을 진행하고 있다.

이러한 독서 경영으로, 업무 외적인 부분에서 직원들의 역량을 높이고, 교양을 함양시키며 새 책을 사는 비용도 줄어 직원들의 호응이 높으며, 책에 대한 의견도 교환하는 등 직원 사이의 관계도 돈독하게 하고 있다.



## 전자정부 보안, 이글루시큐리티가 책임진다

행정안전부가 추진하고 있는 '전자정부 사이버침해대응센터(G-CERT)' 구축이 상반기 안에 마무리 될 것으로 예상되는 가운데, 보안관리 전문기업 이글루시큐리티(대표 이득춘, www.igloosec.co.kr)의 활발한 행보가 눈길을 끌고 있다. 16개 시·도의 사이버 위협 대응 인프라 마련을 위한 '전자정부 사이버침해대응센터' 구축사업은 지난해부터 본격적으로 진행되었다. 이번 사업은 각 지자체가 독자적으로 침해에 신속하게 대응케 하고, 중앙센터 및 국가사이버안전센터와의 협력으로 더욱 강화된 보안성을 유지시키는 것을 목적으로 하고 있다.



# Venture Focus

이글루시큐리티는 인천·광주·경남 등 11개 시·도에 통합보안관리(ESM) 솔루션을, 대구·대전 등 8개 시·도에는 종합분석시스템을 공급했다. 각 솔루션은 지금까지 진행된 14개 사업에서 각각 79%와 57%라는 압도적인 점유율을 보이고 있다. 이 회사의 ESM 및 종합분석시스템은 이미 다양한 구축환경에 도입돼 안정성을 검증 받은 바 있으며, 상위기관과의 연동이 필수로 요구되는 범정부적인 종합관제 수행에 가장 적합한 솔루션이라는 평가를 받고 있다. 또한 이글루시큐리티는 행정안전부의 사이버침해 대응지원센터 사업에도 참여, 능동적이고 선진화된 정보보호 체계 마련에도 기여하고 있다. 사이버침해대응지원센터는 16개 시·도로부터 수집된 위협상황을 신속하게 분석·전파하여 각종 사이버위협과 침해에 대한 대응 지원 업무를 수행하게 된다. 이득춘 이글루시큐리티 사장은 "당사가 공공기관 프로젝트에서 각광받는 이유는, 보안관리 시장에서 8년간 No.1을 유지해온 기술력 때문"이라며 "전자정부의 철통보안 업무에 있어 정보보호 관리 전문기업으로의 책임을 완수하겠다"고 각오를 밝혔다. 이글루시큐리티는 급격한 시장 환경의 변화에도 불구하고, 2008년 매출 181억(영업이익 22억, 당기순이익 23억)을 달성했다. 한편 올해 250억 원의 매출을 목표로 하고 있으며, 올 1분기에는 전년 동기 대비 100% 성장한 40억 원의 매출을 예상하고 있다. 이글루시큐리티는 올해 진행될 전자정부 시·군·구 사이버침해대응센터 사업과 범정부 분야별 보안관제센터 고도화 사업에도 발 빠르게 대응, 지속적인 성장세를 이어간다는 전략이다.

## 벅스, 3년 연속 음악포털 브랜드 파워 1위 선정

네오위즈벅스(대표 한석우, [www.bugs.co.kr](http://www.bugs.co.kr))가 운영하는 음악포털 벅스가 한국능률협회컨설팅(KMAC)에서 조사발표하는 제 11차 한국산업의 브랜드파워(K-BPI)음악포털 부문에 최초로 3년 연속 1위에 선정되었다고 지난 4월 3일 밝혔다. 이번 조사에서 벅스는 가장 높은 점수를 받아, 음악포털 부문이 새롭게 추가된 2007년부터 3년 연속 1위로 선정됨으로써 소비자 만족도와 브랜드 선호도 측면에서 최고의 음악포털임을 다시 한 번 입증했다. 작년 12월 주크온과 벅스의 서비스 통합으로 재탄생한 음악포털 '벅스'는 1,900만 명의 회원을 보유한 국내 최대 음악포털로 거듭났으며, 4월 초 새로운 BI를 선보이며 브랜드 이미지를 새롭게 변신할 계획이다.



올 3월에는 '벅스' 브랜드를 사명에 결합, 회사명을 (주)네오위즈벅스로 변경하면서 브랜드 강화에도 많은 역량을 쏟고 있다. 네오위즈벅스 한석우 대표는 "고객의 눈높이에 맞는 다양한 상품으로 시장을 선도하고 폭넓은 기기 지원과 차별화된 서비스를 해온 것이 결실을 맺은 것 같다"고 전하면서 "음악포털 1위 브랜드에 걸맞은 다양한 서비스를 지속적으로 개발하고 확충해 나갈 것"이라고 소감을 밝혔다. 한편 한국능률협회컨설팅의 '한국 산업 브랜드 파워 조사'는 소비자가 직접 참여해 각 산업별 브랜드의 경쟁력을 지수화한 것으로, 올해 브랜드 파워 조사는 서울 및 6대 광역시 거주 만 15세 이상 60세 미만 남녀 1만 1,000여 명을 대상으로 일대일 개별면접 방식으로 진행됐다.

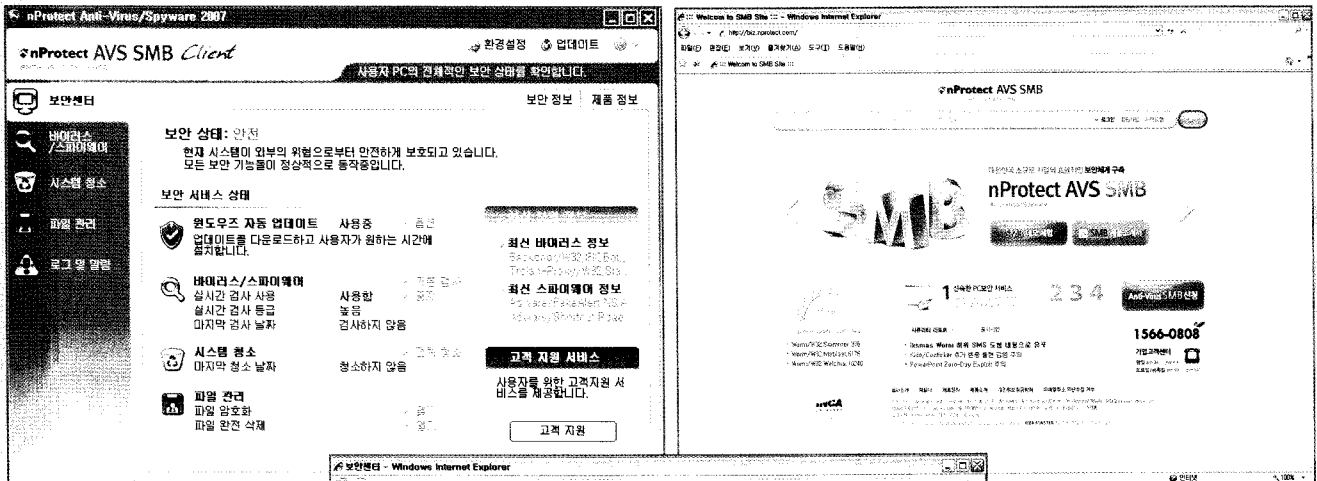
## 넥스트라인, 컴서버와 소호기업 지원을 위한 프로모션 실시

호스팅 전문기업 넥스트라인(대표 박용호, [www.nextline.net](http://www.nextline.net))은 서버전문 제조사인 컴서버(대표 박승중, [www.icomserver.co.kr](http://www.icomserver.co.kr))와 전략적 제휴를 맺고 SMB·소호기업 지원을 위한 공동 프로모션을 진행한다고 밝혔다. 이번 행사는 컴서버에서 서버 및 스토리지를 도입한 고객을 대상으로 IDC 내 코로케이션 서비스, 서버운영 애플리케이션인 Windows Server/MS-SQL 라이선스 등의 부가서비스를 제공하는 한편, 전담 배치될 넥스트라인 엔지니어를 통해 시스템 운영형태에 맞는 맞춤형 컨설팅을 지원하여 사용자의 편의성을 극대화했다. 양사의 비즈니스 공통분모를 적극 활용한 이번 공동 마케팅을 통하여 어려운 경제여건 속에서도 시스템 도입을 계획 중인 기업들에게 비용절감 효과는 물론, 만족도 높은 원스탑 서비스 제공이 가능하게 됐다는 게 업체 측의 설명. 넥스트라인의 이희승 본부장은 "경기침체의 여파로 IT 신규투자에 위축된 기업들로부터 좋은 반응을 얻을 것으로 기대한다"며, "이번 컴서버와의 전략적 제휴를 필두로 SMB·소호기업 시장공략을 위한 지원 프로그램을 더욱 늘려가겠다"고 밝혔다. 이번 행사에 관한 자세한 내용은 컴서버 홈페이지([www.icomserver.co.kr](http://www.icomserver.co.kr))에서 확인할 수 있다.



※ 코로케이션(co-location) : 인터넷 데이터 센터(IDC) 내의 백본망과 상면공간을 임대하여 사용함으로써, 인터넷 회선의 대역폭 한계를 극복하고 자체 전산실 인프라 구축 및 유지에 따른 TCO(Total Cost of Ownership)의 절감효과를 가져올 수 있다.

# 잉카인터넷, 서비스 기반의 보안 소프트웨어 선보여



잉카인터넷(대표 주영훈, www.inca.co.kr) 'SaaS'란 서비스 기반의 보안 소프트웨어를 선보였다. 이 제품은 개발뿐 아니라 관리도 소프트웨어 개발사가 제공하며, 사용자는 단지 서비스만 이용하기만 하면 되는 것이다.

단순하게 SaaS는 '이것'이라고 정의하기에는 아직은 다소 무리가 있지만, 네트워크 기반으로 접근하고 관리하는 상업적 소프트웨어이면

서, 각 고객 사이트가 아닌 중앙의 위치에서 활동을 관리, 고객이 웹을 통해 애플리케이션에 접근하도록 하며, 중앙화된 기능 업데이트로 패치와 업그레이드 다운로드의 필요성을 대폭 개선한 것이라고 할 수 있다.

보안 소프트웨어라면 이러한 SaaS의 필요성이 훨씬 크고 중요하다. 일례로 잉카인터넷에서는 바이러스나 스파이웨어를 진단하고 치료하기 위한 이른바 백신 패턴을 하루에도 수백에서 수천개씩 업데이트를 진행하고 있다. 누적 업데이트를 통하여 대부분이 치료되어 이러한 문제가 발생할 확률이 그다지 크지 않을 수도 있지만, 그래도 보다 완벽한 보안을 위해서라면 당연히 잦은 업데이트를 실시하는 것이 훨씬 유리할 것이다. 이렇다 보니, 보안 소프트웨어는 보통의 사용자들이 사용하는 개인용 제품과는 별도로 관리용 도구가 따로 지원되는 기업용 제품이 별도로 출시되는 것이 일반적이다. 즉, 개개의 PC사용자는 개인용 제품과 거의 유사한 보안 소프트웨어가 설치되고 이것

을 관리하고 통제하기 위하여 별도의 관리용 소프트웨어를 사용하게 되는 것이다. 이러한 관리용 소프트웨어의 등장으로 인하여 관리자는 보다 편리하게 되었지만 여기에도 문제가 전혀 없는 것은 아니다. 그 하나는 대부분 관리용 소프트웨어들이 고가여서 도입하기가 쉽지 않다는 것과 또 하나는 보안해야 하는 취약 부분이 많았기

고 이로 인하여 복수개의 관리용 소프트웨어들이 이용되면서 관리용 소프트웨어를 관리해야 하는 문제가 발생하고 있다. 따라서, 보안 소프트웨어에서도 SaaS의 필요성은 그동안 수없이 대두되어 온 것은 어쩌면 당연한 일이라 할 것이다.

잉카인터넷의 <nProtect AVS SMB>(biz.nprotect.com)는 그동안의 이러한 소비자 욕구를 해결하기 위하여 출시되었다. 이제는 필수인 보안 소프트웨어와 SaaS기반의 관리 도구를 동시에 제공하여 편리성을 증대시킨 제품으로서, 일반적인 백신 소프트웨어 기능과 웹을 통한 설치 지원, 사용자 및 그룹의 보안 상태를 감시하고 정책을 운영할 수 있는 중앙 집중식 관리 도구, 거기에 더불어 강력한 리포트 기능을 제공한다. 간단한 이용 신청 절차만 진행하면 특별한 설치 없이도 잉카인터넷이 제공하는 웹페이지를 통하여 모든 서비스를 제공 받을 수 있는 새로운 개념의 보안 서비스이다.

# Venture Focus

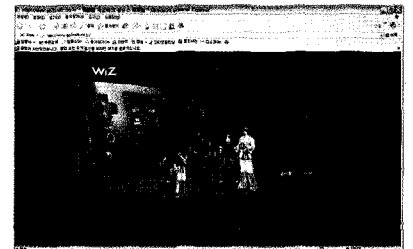
## 인젠, 석유시추사업에 진출

(주)인젠(대표 홍용환, www.inzen.com)은 세계적으로 거대한 시장을 지닌 석유시추사업에 자본인수 방식으로 진출한다. 자본인수대상 기업은 중국계 Starlight Viewpoint Ltd.사로 유정시추사업에서 월등한 가격경쟁력을 갖고 있으며, 석유생산에 있어서 최첨단 기술인 초단경 수평시추기술(Ultra short radius Horizontal Drilling tec)을 활용하여, 노화 또는 폐유정에서 추가로 석유를 생산해 내는 세계 최정상기업이다. 또한 인젠은 자금부족으로 생산을 하지 못하는 유전소유주를 위해 생산 후 생산물 분배로 이익금을 확보하는 방식으로 사업 확대하고 있다. 인젠은 동사 지분 20%에 대한 인수계약을 Starlight Viewpoint Ltd.과 맺고 또한 지분의 51%까지 취득하는 옵션을 취득함으로써 장래에 동사의 경영권을 확보하게 되었다. Starlight Viewpoint사는 직전 2개 사업 년도에 각각 92억 원 및 66억 원의 흑자를 낸 기업으로서, 현재 중국의 시추용역업체인 Beijing Wanwei 와 중국의 시추기업인 Honest Mind Investment사의 지분 100%를 보유하는 지주회사이다. 인젠이 동사에 참여함으로써 Starlight Viewpoint는 인젠이 보유한 미국 등지의 Global 수주 능력을 이용할 수 있게 되었다.

동사가 보유한 초단경 수평 Drilling 기술이란 수명이 다하여 생산량이 떨어진 유정이나 폐유정을 대상으로 유정의 생산량을 획기적으로 증대시키는 기술이다. 현재 초단경 수평 Drilling 기술은 전 세계 여러 업체에 의해 수행되나, 동사의 기술은 Drilling의 회전반경을 최소화하는 기술로서, 타사 20M 회전반경의 15% 정도인 2.87M의 회전반경이 필요한 정도로 경제성이 탁월한 기술로서 특허로 등록되어 있다. 동사는 현재 중국 국영석유공사(CNPC) 산하 세계적인 대형유전인 대경유전과 요하유전과 장기계약을 맺고 작업 중에 있으며 인도네시아와 미얀마에서는 이 기술을 응용한 시추작업을 진행 중에 있다.

## 게임파크홀딩스, 6월 휴대용게임기 한국형 앱스토어 오픈

게임파크홀딩스(대표 이범홍, www.gp2xwiz.co.kr)가 오는 6월 전 세계를 대상으로 한 오픈마켓을 연다. 미국 애플사의 온라인 콘텐츠 거래시장인 앱스토어를 모델로 삼아 삼성전자 KT SKT 등의 대기업이 한국형 앱스토어 시장에 뛰어든 상황에서 게임파크홀딩스의 행보가 주목된다. 24일 한국 휴대용 게임기 개발사인 게임파크홀딩스는 휴대용 UCC 게임기 'GP2X Wiz'의 4월 30일 정식발매를 앞두고 있는 가운데, 오는 6월 전세계를 대상으로 '게임 오픈 마켓'을 오픈할 예정이라고 밝혔다.



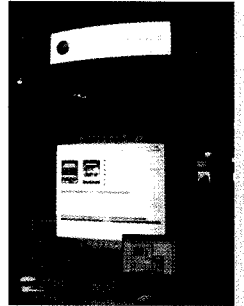
또한 국내외 게임 개발사뿐만 아니라 전세계 게임사들이 직접 게임을 제작해 서로 무료로 공유하고 다운 받을 수 있는 플랫폼 형태가 될 것이라며 콘텐츠 포털사이트 개념으로 육성 발전시킬 것이라고 강조했다. 게임파크홀딩스의 박상훈 이사는 "애플 앱스토어의 성공 뒷면에는 게임 및 소프트웨어 표절 문제와 환불정책에 대한 문제 등이 있었다"며 "게임파크홀딩스의 오픈마켓은 이런 것을 보완, 발전된 형태가 될 것"이라고 말했다. 그는 이어 "이미 2006년부터 오픈마켓에 대한 구상을 시작했다"며 "GP2X Wiz는 올해 공개될 30여 종의 정식 발매 게임 이외에 오픈마켓에 올라오는 유료 게임을 즐길 수 있을 것"이라고 덧붙였다. 한편, 게임파크홀딩스는 한국게임개발자협회와 함께 '대한민국 인디게임 및 게임아이디어 공모전'을 실시, 오는 5월 1일까지 휴대용 인디게임 개발계획서를 학생 및 일반 개발자들에게 받고 있으며 심사에 통과된 10팀에게는 GP2X Wiz와 개발용 SDK소프트웨어를 제공하고 기술을 지원할 예정이다.

## 티맥스, SW개발 지휘자 마에스트로 제도 시행

티맥스소프트(대표 문진일, www.tmax.co.kr)는 기술혁신을 독려하기 위해 '티맥스 마에스트로' 제도를 시행하며 그 첫 번째 대상자들을 선정했다고 24일 밝혔다. 올해 새로 시행하는 '티맥스 마에스트로'는 연구개발 등에 있어 획기적인 성과를 이루어 낸 SW개발자에게 부여하는 명예 직위로, 매년 타의 모범이 되는 직원을 선정해 1천만 원의 상금을 지급하는 제도이다. 마에스트로(Maestro)는 '지휘자'라는 뜻으로 해석되며 예술 분야에서 주로 쓰여지는데, 동사에서는 소프트웨어 개발에 있어 기술혁신을 통해 큰 성과를 이룬 사람들을 지칭한다. 특히 국내 SW업계에서 최고의 기술력을 갖춘 기업으로 평평이 나 있는 동사에서 '티맥스 마에스트로'로 임명된 직원이라면, 단지 사내에서 뿐만 아니라 국내 모든 SW개발자들 가운데서도 손꼽히는 최고 수준의 거장으로 인정받는 것이라 할 수 있다. 2008년의 성과를 통해 첫 번째 티맥스 마에스트로의 주인공은 R&D센터 인프라본부 DB실의 백설기 책임연구원과 최용진 책임연구원이 공동으로 선정돼 영예를 안았다. 티맥스소프트에 재직중인 700명의 R&D 연구원과 1,000명이 넘는 SW엔지니어들 가운데 최고의 SW전문가로 최초로 선정된 것이라 그 의미가 더욱 크다 할 수 있다.

## 인프라웨어, CTIA 전시회 Qualcomm사 부스에서 제품 시연

한국의 임베디드 SW전문기업 인프라웨어(대표 강관희, 박민철, www.infraware.co.kr)가 세계적인 CDMA, 3G 기술보유 기업인 퀄컴(Qualcomm)사와 「CTIA Wireless 2009」에서 공동으로 전시를 진행했다. 이번 전시회에서 인프라웨어는 Qualcomm의 Brew Mobile Platform(BMP)에 사전 통합 작업이 이루어진 「Polaris™ Browser」를 시연했다. 이번 「CTIA Wireless 2009」 참가로 인프라웨어는 세계적인 CDMA 및 3G 기술 보유기업인 Qualcomm사의 주요 Solution Partner로의 입지를 확고히 다지게 되었으며, Polaris™ Browser 솔루션에 대한 제품 소개와 데모를 통해 기술력을 전 세계에 알릴 수 있는 좋은 기회를 확보하게 되었다. 또한 Qualcomm사의 OEM 및 사업자들을 대상으로 Brew Mobile Platform(BMP) 제안 시 BMP에 최적화 된 Browser를 함께 Promotion 하게 되어, 빠른 시장 변화의 대응에 용이할 것으로 예측된다. 이번 전시회는 4월 1일에서 3일까지 Las Vegas Convention Center에서 진행됐으며, 세계 125개국 이상에서 1,200개가 넘는 기업들이 참가했다. 이에 앞서 인프라웨어는 지난 2월 Qualcomm사와 국내 업체로는 유일하게 주요 Solution Partner사가 되었으며, Brew Mobile Platform(BMP)과의 호환성이 검증된 인프라웨어의 솔루션들은 OEM 및 사업자들에게 우선적으로 제공될 수 있는 좋은 입지를 확보한 바 있다.



## 메타넵, 디지털교과서용 리눅스 저작권 제기

메타넵(대표 김준휘, www.mandriva.kr)은 2009년 3월18 일 디지털교과서용 리눅스에 관한 사건을 수원지방법원 안양지원 민사부에 접수했다고 전했다. 상대방으로 공공 법인들도 포함되며 메타넵이 제출한 자료에는 메타넵이 저작권자인 맨드리바 리눅스 소스 코드가 복제된 항목이 4,327 항목(Entries)이며 이후에도 추가 집계하고 있다고 전했다. 맨드리바 리눅스 2009.0은 2008년 10월 초에 출시되었고 출시 이전에도 소스 코드 쿠키를 통하여 개발과정이 공개되며 2.6.27 커널을 기반으로 디지털펜, 터치스크린, 무선랜, 절전 기능, 빠른 부팅 등의 기능을 포함하고 있다. 메타넵은 2009년 3월 5일에 중소기업GS인증우선구매 요청을 제출했고 리눅스 수량도 정해지지 않는 상태이며 SW분리발주도 같은날 의무화 되었다. 디지털교과서는 2006년 소개된 200불대의 인텔 맨드리바 클라스메이트 PC가 호시이다. 당시 인텔 미니노트북에 디지털 전자펜을 장착한 맨드리바 리눅스 운영체제 교육용 버전이 설치되어 세계 각국에서 사용되기 시작했으며 메타넵은 TTA 공개SW 표준화 분과에서 교육에 공개SW의 적용을 제시하였고 디지털교과서용 리눅스 사업도 이에 기초하고 있다고 전했다. 디지털교과서는 e-learning 과 다르다. 이것은 교실에서 교사에 의한 수업이다. E-learning은 강사를 마주볼 수 없는 원격에서 인터넷을 통해 자율적 학습 능력을 가진 성인이 대상인 반면 디지털교과서는 교사와 시선을 마주 보며 휴대할 수 있어야 하며 교사와 학부모의 제어 구조를 필요로 한다고 말했다. 메타넵은 이번 사건이 저작권에 국한되지 않으며 저작권권, 상표권, 부정경쟁, 무임승차, 끼워팔기 및 반독점, SW분리발주, 중소기업구매촉진에 대한 법적 판단을 청구한 것이라고 했고 또한 비공개문서형식을 공개할 것도 청구했다고 전했다.

## 비트컴퓨터, 미취업자 IT멘토링 통해 취업멘토 나서

비트컴퓨터(대표 조현정/전진욱, www.bit.co.kr)는 20일 전 직원이 참여하는 「미취업자 IT멘토링 프로그램」을 마련하고 취업멘토에 나선다고 밝혔다. 이 프로그램은 비트컴퓨터의 전 직원이 IT분야에 취업을 원하는 후배, 친지, 지인 등의 미취업자와 일대일 혹은 일대 다수의 결연을 맺고 취업에 필요한 방향제시, 정보제공, 교육프로그램 지원, 취업까지 책임지는 온스톱 IT멘토링 프로그램이다. IT분야에 취업을 원하는 취업준비생의 입장에서 실제 현장에서 일하고 있는 선배를 통해 가고자 하는 IT분야의 비전, 준비해야 할 공부, 업무환경 등 현장의 생생한 정보를 구할 수 있다. 특히, IT기업 현장에서 요구하는 실무 교육 프로그램을 통해 취업에 직접적인 도움도 받을 수 있게 된다. 조현정 회장은 “인턴세대로 일컬어지는 20대의 청년실업 문제가 사회적 쟁점으로 부각되지 오래지만, 정작 IT벤처기업 중에는 전문인력 확보에 어려움을 겪는 인력수급 mismatch 현상이 여전하다”며 “청년인턴제가 양질의 일자리로 진입할 수 있는 경로가 되지 못하고 부작용이 나타나고 있다는 얘기에 오랜기간 IT 벤처 현장에 몸담고 IT인재양성에 큰 축을 담당하고 있는 입장에서 뭔가 역할을 해야겠다고 생각했다”고 말했다. 오우영 비트교육센터 본부장도 “이번 프로그램 시행이 방대한 인적 네트워크의 활용, IT기업으로의 취업 등에도 구체적인 도움을 줄 수 있을 것으로 기대하고 있다”며 “회사가 자체적으로 운영중인 <청년실업해소10억펀드>를 비롯해 기업맞춤교육, 직업능력개발계좌제 등 다양한 교육비 지원 프로그램도 운용할 계획”이라고 덧붙였다.