

DJ02-P610069

소프트웨어산업육성 대책(안)

1996. 10. 28

정 보 통 신 부

차 례

I. 배경 및 필요성

II. 육성목표 및 추진전략

III. 중점육성분야

1. 선정기준
2. 중점육성 분야

IV. 세부실천방안

1. 분야별 실천계획
2. 단계별 추진계획
3. 기대효과

I. 배경 및 필요성

- 21세기에는 네트워크화된 고도 정보사회가 실현될 것임
 - 원격의료, 원격교육, 전자도서관, 원격화상회의의 보편화와 홈쇼핑, 홈뱅킹 등 전자거래의 일반화 등으로 Cyber Community와 Cyber Economy 정착

⇒ 정보화에 앞선 나라가 21 세기 세계 경제의 새로운 선도역할 담당

- 네트워크화된 정보시대에는 소프트웨어 산업은 최고의 성장 산업으로 대두
 - 소프트웨어 산업은 고부가가치 산업으로서 타산업 고도화에 기여
 - 지식집약형, 자원절약형, 환경친화적 산업으로 자원이 부족하나, 우수한 인적자원을 보유한 우리나라에 적합

⇒ 소프트웨어 산업을 범부처 차원에서 국가전략 산업으로 육성하기 위한 중·장기 종합계획 수립 필요

- 급속한 기술과 시장환경 변화가 반영될 수 있도록 년차별 rolling plan으로 발전시킴

II. 육성목표 및 추진전략

목 표

소프트웨어 산업을 2001년 까지 국가의 전략산업으로 육성하여
선진국 수준에 진입

- 소프트웨어 산업의 기술 경쟁력을 선진국 수준으로 향상
- 향후 시장 주도 및 경쟁 우위 분야를 중점 육성
- 세계 시장 진출을 통하여 수출 주력 산업으로 발전

구분	'96년 (전망)	2001년	증가율(%)
생산 전망(억불)	38	200	39.5
수출 목표(억불)	0.3	25	142.2

※ S/W 년 평균 성장율 : 40 %
(91~95 년 평균 성장율 33%)

- 2001년 총 생산액 대비 수출 비율: 12.5%
(2002년 대만 소프트웨어 산업 육성 목표 : 수출 20억불, 총생산의 25%)

- 수출 목표 달성을 위한 증가율: 년 142%
(인도 수출: 5억불/95년 12억불/96년 전망, 150% 증가)

- 수입증가율 : 년 26.6%

추진전략

1. 소프트웨어 산업의 체계적 발전을 위한 생산기반 구축

- 창의성과 전문성을 가진 실무 중심의 인력 양성 프로그램을 통하여 향후 5년간 7만명의 소프트웨어 전문 인력 양성
- 시장 활성화를 위하여 매년 총 시장 증가분의 10%를 국가 주도 사업으로 신규 창출
- 핵심 기술 확보를 위하여 선진국 수준의 R&D 비용 투자
(소프트웨어 산업의 총 매출액 대비: 5%/95년→12%/2001년)
- 전략 육성 분야를 중심으로 500개 소프트웨어 기업의 창업 유도

2. 소프트웨어 산업의 세계화 추진과 수출산업화

- 기술 및 시장 정보 수집, 유통 망 구축을 위하여 해외 주요 지역에 교두보 확보
- 세계적 수준의 기술 확보를 위하여 선진국들과 전략적 기술 제휴 및 제품 개발 추진
- 해외 전략 지역의 현지 사업 수주 및 국산 소프트웨어의 세계화 추진

3. 전략 부문 도출 및 중점 육성

- 멀티미디어 콘텐츠, 패키지 소프트웨어, 시스템 통합(SI) 분야 중 세부 전략 부문을 도출하여 중점 육성
- 급속한 성장이 예상되는 세계 멀티미디어 콘텐츠 시장에서의 경쟁력 조기 확보를 위한 지원 확대
- 잠재력있는 패키지 소프트웨어를 중점 육성하여 수입 대체 및 해외 틈새 시장 공략
- 내수 확대를 통한 SI 업체의 경쟁력 강화와 해외진출 적극 추진

Ⅲ. 중점 육성분야

1. 선정 기준

- 시장 영향도가 크며 잠재적 경쟁 우위가 있는 분야
- 틈새 시장 진출 가능 분야
- 수입 대체 효과 가능 분야
- 정보통신 기반 구축 필수 분야
- 정보 문화 침입 대비 분야

2. 중점육성 분야

가. 멀티미디어 콘텐츠

(1) 현황 및 전망

- 초고속 통신망 및 인터넷의 고도화에 따라 다양한 멀티미디어 서비스 수요 급증
- 미국, 일본을 비롯한 선진국에서 국가 전략산업으로 집중 육성
- 세계시장은 1996년 126달러에서 2001년에는 1,200억 달러로 증가 예상

(2) 목표 및 중점 육성 대상

구분	'96년 (전망)	2001년 목표
생산(억불)	1,300억원	15,600억원
수출(억불)	-	5억\$

- 중점 육성 대상
 - 국내시장 수요창출 분야 : 교육용 소프트웨어
 - 수출시장 활성화 분야 : 첨단영상물(만화영화), 게임
 - 기술력 확보 분야 : 교육용 소프트웨어 저작도구, 영상편집도구

나. 패키지 소프트웨어 분야

(1) 현황 및 전망

- 미국 중심의 제품과 기술개발 추진, 기타 국가는 소비처로 전략 경향 심화.
 - 우리나라의 경우도 초고속정보통신망의 보급, 확장에 따라 패키지 S/W산업은 외형적으로 높은 성장률을 지속하고 있으나, 수입의존도가 높음
 - 87년-93년 년평균 성장률 : 48.5%
 - 수입의존도(96년) : 약 90%
- 향후 세계 시장규모가 매년 40%이상씩 증가하여 2001년의 경우 해외 시장은 약 1900억\$ 가 될 예정이며, 국내 시장은 약 17억\$ 가 될 것으로 추정됨

(2) 목표 및 중점육성대상

○ 목 표

구분	'96년 실적(전망)	2001년 목표
생산(억불)	800억원	13,000억원
수출(억불)	0.1억\$	4.7억\$

○ 중점육성대상: 틈새 시장 확보 가능한 패키지 S/W

- 통신 소프트웨어
- 데이터베이스 관리 시스템 및 정보 검색 시스템
- 보안 소프트웨어
- 분산 처리 소프트웨어
- 사무 자동화 및 그룹웨어
- 소프트웨어 개발 지원 도구
- 자연어 처리 소프트웨어

다. 시스템 통합(SI) 분야

(1) 현황 및 전망

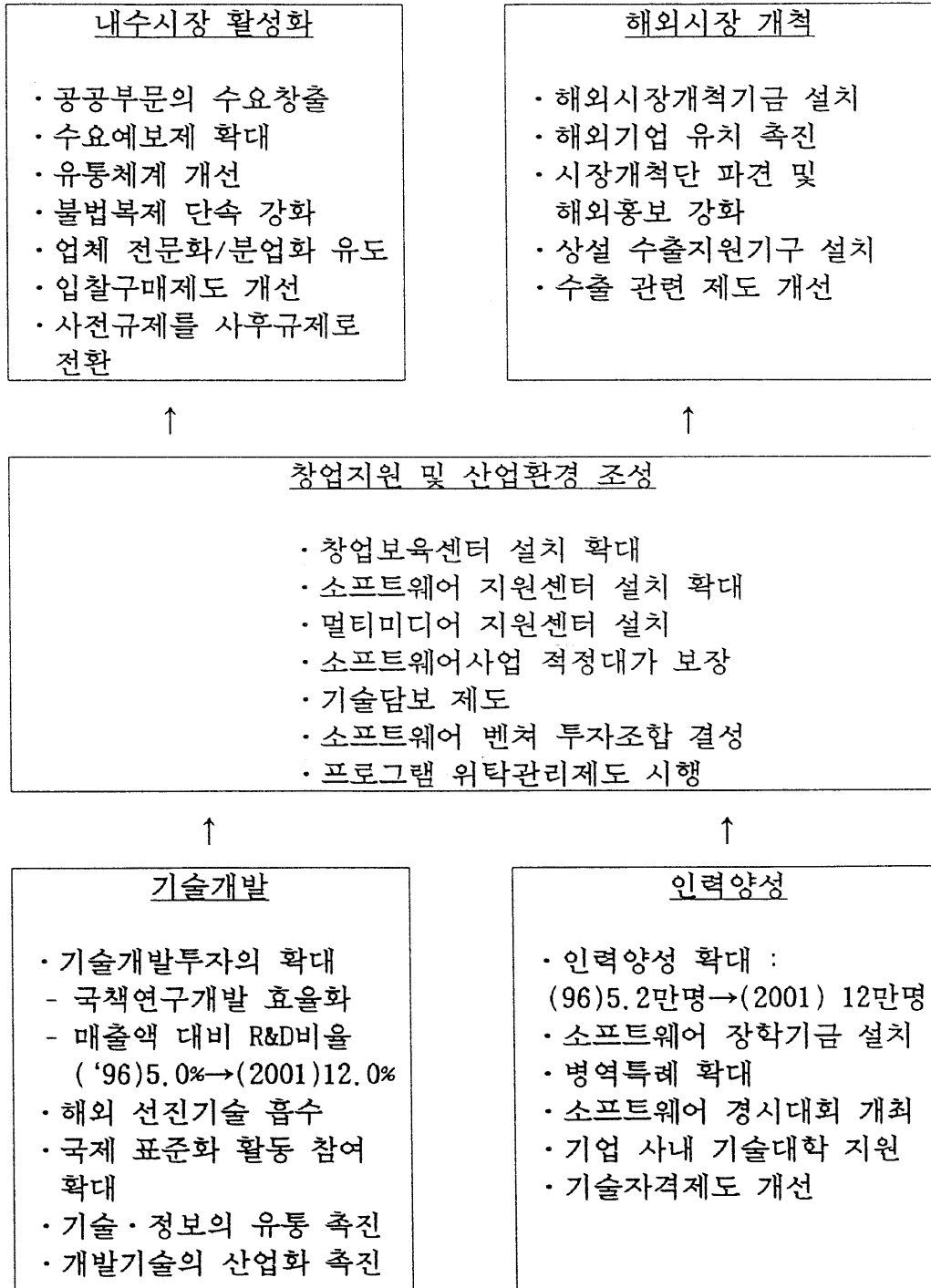
- 선진국은 시스템 통합 산업의 범위가 시스템통합 구축에서 운영 위탁을 거쳐 업무 위탁의 범위까지 확대되고 있음
- 각국 정부는 공공부문이 대형 SI 사업을 추진하여 국가와 산업 경쟁력을 제고
- 세계적인 사업으로 확장하고 (미국 EDS 사 95년 매출 125억불 중 해외수입이 30% 비중) 있으며 고성장
- 국내시장은 향후 년 30-40%로 고도 성장하여 2001년에 12조규모 예상
- 세계시장 중 동남아 지역이 고성장하고 있어 진출 기회 확대
- 이에 따라 다수 사업자가 신규진입하고 있음 (96. 6 : 132개사)

(2) 목 표

구분	'96년(전망)	2001년 목표
생산(억불)	23,700억원	120,500억원
수출(억불)	0.2억\$	15억\$

IV. 세부 실천 방안

1. 분야별 실천 계획



가. 기 술 개 발

(1) 기술개발투자의 확대

- 소프트웨어의 국제경쟁력 강화를 위하여 기술개발투자를 확대
 - 중장기 국가 R&D 프로그램 확대 및 민간부문 R&D 투자 촉진
 - 매출액 대비 R&D투자비율 : (96) 5.0%→(2001 목표)12.0%
 - 국책기술개발 및 민간기술개발 지원 :
(96) 1,300억원→(2001) 3,000억원 이상

(2) 연구소, 대학의 연구개발 효과 제고

- 출연 연구기관(SERI, ETRI)의 연구는 전략분야 요소기술 (STRATECH)과 차세대 원천기술(NEXT-TECH)에 집중
 - 멀티미디어 콘텐츠 등 향후 전략 육성분야 요소기술을 조기 개발하여 국제 경쟁력 확보
 - 차세대 원천기술의 개발로 21C에 대비
- 대학, 연구소 내에 창업 보육 센터와 산학연 공동 연구실 설치 추진
 - 대학, 연구소 연구결과의 산업화 촉진

(3) 국내 소프트웨어 기술의 세계화 추진

- 해외 선진 기술의 흡수를 위하여 해외 현지 R&D 추진
 - 해외 현지 연구소 및 기술 법인 설립지원
 - 해외기술 및 기술 보유 기업에 대한 투자 확대 및 인수 촉진
- 국제 표준화 활동 참여 확대로 수출제품 경쟁력 확보
 - 국제 표준화 기구 참여 확대로 소프트웨어 국제 표준에 우리 요구사항 적극 반영
 - 전산원 등을 통해 국제 표준의 국내 보급 확대

(4) 기술 및 기술정보의 유통 촉진

- 소프트웨어 R&D 지도를 작성하여 동일 분야 중복 투자 방지(SERI)
- 기술정보 중계 기관을 설립하여 국내외 신기술의 유통 촉진
 - 소프트웨어 지원센터, SERI 활용방안 강구

나. 인 력 양 성

(1) 소프트웨어 인력은 향후 5년간 7만명 추가 양성

- S/W인력수요 : (96 전망) 5.2만명→(2001) 12만명
- 인력증가 7만명중 기존 인력양성 체계에 의해 4만명이 양성될 것으로 전망
 - 기존 대학, 대학원, SERI 등 활용
- 부족한 3만명은 기존 대학 및 대학원, 정보통신전문대학원, 『교육센터』, 민간인력양성기관 보강 등으로 확보

(2) 창의적인 우수 인재의 조기 발굴 육성과 지속적 관리

- 정보통신진흥기금 중 일부로 소프트웨어 장학기금을 설치하여 소프트웨어분야 우수 인력을 선정 지원
 - 장애인의 경우 우선권 부여
 - 선진국의 전문교육기관 수강 지원
- 소프트웨어 인력의 병역 특례 확대
- 소프트웨어 경시대회를 개최하여 우수 인력 및 우수 소프트웨어 발굴
- 전문대학원 모집시 일정비율을 중소기업에 할당

(3) 기업의 사내 기술 대학 지원

- 기업의 사내 기술대학(원) 과정에 일정한 학위 인정
 - 기업의 사내기술대학(원) 확충 및 사원들의 참여 촉진
- 입학자격을 중소협력 업체로 확대토록 유도하여 중소기업과 대기업의 동반자 관계 형성 지원
 - * 현재 : 전문대 과정 9개교, 대학과정 12개교, 대학원 과정 11개교
총학생 2,500명
- 국책연구소의 연구원을 해당 중소기업에 일정기간동안 파견근무제 도입

(4) 기술 자격제도 개선

- 정보통신 기술의 급속한 발전에 반응하여 새로운 기술 자격 종목 신설
 - 예) 인터넷 자격 제도 등
- 기존 정보통신관련 기술자격 시험과목 출제 기준 등을 현실에 맞게 보완

다. 창업지원 및 산업환경 조성

(1) 창업보육센터 설치 확대

- 지방자치단체 및 대학과 연계하여 창업보육센터 설치 확대('97년)
 - 시설은 지방자치단체에서 부담하고 운영은 소프트웨어 지원센터에서 담당
 - 대학내 또는 대학 인근에 창업보육센터를 설치하여 대학 연구시설을 활용케 하고 우수인재의 창업 유도
- 미국 실리콘벨리 등 해외에 창업보육센터를 설치 검토('98년)
 - 현지인력 모집과 국내인력 파견 등으로 해외 고급 인력을 흡수하고 선진기술 획득 및 국내 기술 이전 기회 제공
 - 소프트웨어 수출의 전진기지 역할 수행

(2) 소프트웨어 지원센터 설치 확대와 기능 강화

- 96년 서울 설치에 이어 97년에 4대 도시로 확대
 - 소프트웨어 창업 및 기술 정보, 마케팅 등 소프트웨어 산업 종합 지원 역할 담당
 - 주변에 소프트웨어 업체가 모여들어 정보교류 등 시너지 효과 달성
- 향후 기술제휴 등 해외 협력 사업 추진

(3) 우수프로그램 발굴 보급사업

- 소프트웨어 개발 소재와 위탁개발 업체를 매년 공모하여 위탁 개발 및 보급
 - 사무 환경 개선, 공공분야, 교육용, 상업용 소프트웨어에 대한 공모로 참신하고 상업성이 높은 소프트웨어 발굴
 - 소프트웨어의 개발비용을 지원하고 소프트웨어 판매 후 비용 회수
- * 일본의 경우 70년에 사업 시작, 96년 현재 800개 테마 지원, 96년 예산 50억엔

(4) 소프트웨어사업의 적정대가 보장 풍토 조성

- 소프트웨어 사업 노임 대가 기준 별도 제정
 - * 현재 : 엔지니어링 사업 대가기준 적용
- 공공 부문에서의 덤핑 입찰 억제
 - 소프트웨어(SI사업)의 덤핑은 부실로 이어질 가능성이 높음
 - 기술우대의 입찰 관행 정착 유도
- 소프트웨어 개발기준 (SI, GIS, DB, CG) 제정 (97)

(5) 소프트웨어 벤처 투자 조합 결성('97년)

- 소프트웨어 분야에 대하여 정보화촉진기금과 민간에서 출자하여 벤처 투자 조합 결성 검토 (100억원 규모)

(6) 중소S/W 용자지원 및 기술담보제도 도입

- 정보화촉진기금 활용 중소기업 용자 확대
 - 96년 600억원 규모를 2001년까지 1,500억원 규모로 년차적으로 확대
- 소프트웨어의 지적 재산을 평가하여 담보로 활용할 수 있는 『기술 담보 제도』 시행 검토
 - 소프트웨어 사업자의 경우 물적자산 담보능력이 미약한 S/W사업자에 대하여 자금유통을 용이하게 함
 - 기술신용보증기금의 기술평가센터 활용검토

(7) S/W 공제사업 도입

- 97년 부터 공제사업을 시작하여 연차적 확대('97 정부출연 50억원)
 - 채무보증, 이행보증, 자금대여등 사업 수행
- S/W사업자의 담보력, 신용력 취약을 보완하여 자금력 부족을 완화
- 정부 및 민간이 각각 50% 출자하고, 2001년 까지 1,000억원 조성 목표 추진

(8) 지적재산권 및 R&D 투자의 자산가치 인정('98년)

- 현재 기업처리상 이연자산으로 분류되어 지고 있으나, 자산평가에서는 제외
- 지적재산권과 R&D 투자에 대한 평가기준 작성 검토

(9) 멀티미디어지원센터 설치('97년)

- 국·공립 연구소, 학계 및 산업체와 연계하여 멀티미디어지원센터 설치('97년 정부출연 40억원)
- 멀티미디어 관련 기술·인력 개발, 조사연구, 자문, 정보제공 등 기능 수행

(10) 프로그램저작권 위탁관리제도 시행

- 위탁관리기관이 프로그램저작권자들로 부터 저작권 사용권한을 위탁 받아, 정부감독하에 집중관리
- 위탁관리기관 지정('96년)

(11) 신 소프트웨어상품대상 제도 개선('97년)

- 현재 패키지S/W위주에서 수출부문, On-line S/W, 아케이드 게임등으로 수상범위 확대
- 수상업체가 정보통신(소프트웨어분야) 기술개발 융자사업 신청시 우대하고, 개발자의 창업보육센터 입주혜택 부여

라. 내수시장 활성화

(1) S/W 수요개발 및 확대

(가) 공공부문의 수요 창출

- 정부 및 공공기관 S/W구입 예산 반영 의무화
- 97년 H/W구입비의 10%(17억원)
- 98년 20%, 2000년 부터 30%로 단계적 상향 조정

- 정부차원의 적극적인 소프트웨어 수요 창출
 - 매년 증가되는 국내 소프트웨어 총 생산액의 10%는 정부에서 구매 (97년 1,200억원)
 - 현재 계획되어 있는 공공 프로젝트의 조기 발주
 - 고속전철 및 신공항 건설 사업 등의 국책 프로젝트에 국내 업체 진출 확대
 - 환경, 보건, 교육 등에서 필요한 새로운 서비스 시스템 창출
 - 중소기업 정보화지원 사업의 확대
- 정부 및 공공기관은 상업적 제품을 자체개발 배포 금지
 - 정부전자계산소의 전자결재 System등

(나) 소프트웨어 수요예보제 확대

- 정부 및 투자기관의 수요예보제 확대로 기술 개발의 동기를 부여하고 업체의 중장기적 기술개발계획 수립을 용이하게 함
 - 1단계(97)로 중앙행정기관 및 정부투자기관, 2단계(98 이후)로 기타 국가기관 등으로 수요 예보기관의 중장기적인 확대
 - 전체 계획이 확정된 경우 단계적으로 1년전, 2년전 예보 등 중기적인 구매 예시 확대 권고
 - 예보 내용의 상시화(통신망 등 이용)

(2) 유통체계의 확립

- 소프트웨어 개발자에게 적정 이윤을 보장하고 사용자에게는 적정가격에 적기 적소에 구입할 수 있는 유통환경 조성
 - 기존의 무질서한 유통체계의 개선으로 불공정 거래 방지 및 소비자 인식 제고
 - 마케팅 활동, 유통경로, 유통체계, 물류시스템의 전문화 및 다변화 유도
 - 유통정보 공유 시스템 구축 및 유통 마케팅 활동 지원

◦ 공동물류 지원센터 설치 지원 검토

- 공동 활용시설의 설치로 소프트웨어의 유통 원활화에 기여하고 중소 소프트웨어 업체의 물류창고 부족으로 발생하는 유통비용 절약
- 소프트웨어 제품의 보관, 분류, 포장, 배송 등 소프트웨어 물류의 전문화 시스템 설비 및 시설의 설치 지원
- 정보산업관련 공공기관 및 개발사, 유통사가 컴소시움을 형성하여 공동 활용시설을 설치하고 운영하는 사업에 대한 지원

※ 소프트웨어개발촉진법에 근거하여 소프트웨어 유통환경 개선자금 형태로 장기저리 융자

※ 소프트웨어지원센터의 유통기능 강화도 병행 검토

(3) 불법복제 단속 강화

◦ 불법복제 활동의 방지로 소프트웨어 개발업체의 투자 의욕을 고취하고

- 일반 국민들의 소프트웨어 가치에 대한 인식 제고
- 정부 및 공공기관이 솔선수범으로 범국가적인 정품사용에 대한 홍보 및 활동 전개
- 검찰, 소프트웨어 개발자, 정부 관계기관의 합동단속 강화

◦ 소프트웨어의 개발촉진법상의 신고제를 개정하여 선진국과 같이 정부 등 공공기관에 고소권 부여 방안 검토

◦ 업체들의 신고자에 대한 incentive 제공 방안 검토

◦ 불법복제 방지의 홍보비용에 대한 정부 지원 검토
(기존 : 통상산업부의 무역특례자금 이용 97년 지원중단 예정)

(4) 소프트웨어 업체의 전문화 및 수평적 분업화 유도

◦ 소프트웨어 업체를 개발 업체, 상품화 업체, 유통 업체로 전문화를 유도

◦ 소프트웨어 개발부터 판매까지 전문 업체간에 수평적 분업관계가 형성되도록 활성화

◦ 중소 소프트웨어 개발업체들의 공동 정보 활용을 위한 정보인프라 구축

(5) 대기업과 중소기업의 협력체제 구축

- 대기업과 중소기업 간의 분업화를 통한 역할분담으로 상호보완관계 형성
 - 대기업은 시스템 통합을 중소기업은 전문 소프트웨어 개발을 주요 역할로 하여 상호 분담토록 유도
 - 대기업 수주시 전문 중소기업에 위탁개발시킴
 - 공공기관 S/W발주시 중소기업에 30% 이상 배분
 - 중소기업이 대기업으로부터 재하청을 하는 경우도 중소기업의 매출 실적으로 인정하도록 관련 법규 개정
- 컴퓨터 2000년 연도변경작업시 공공부문의 수요는 중소기업에 할당 (국가기간전산망 프로그램의 경우 : 217억원 소요예상)

(6) S/W구매시 입찰구매제도의 개선

- 품질을 기준으로 하는 입찰제 도입
 - 기존의 입찰제도는 최저낙찰로서 업체간의 채산성이 악화되는 역효과 발생
- 대기업과 중소기업이 컨소시엄 형태로 공동입찰하는 방식 확대 도입

(7) S/W산업관련 규제제도의 개선 검토

- 게임, 영상 콘텐츠산업의 사전심의를 사후 심의제도로 개선
- 사후 심의기준 및 처벌은 강화

마. 해외시장 개척

(1) 소프트웨어 수출지원 기구 설치 운영

- 해외시장에 관한 정보 및 수출지원 관련제도, 수출절차 등의 정보를 제공하는 상설 수출지원기구의 설치(소프트웨어 지원센터 내에 설치 검토)

- 해외시장정보를 제공함으로써 잠재적 수출기업의 수출시장 개척지원
- 수출 관련 지원제도 및 절차에 관한 정보제공을 통해 수출기업의 탐색비용을 절약하고 수출관련 통합 지원체제 구축
- 지원센터의 전문지식과 무역진흥공사의 네트워크를 연결하는 협조 체제를 구축
- 상설 수출 지원기구를 설치하여 소프트웨어업체가 필요로 하는 정보의 제공
- 소프트웨어 「해외시장개척 기금」을 조성하여 해외시장 기술 정보 사업을 통하여 중소기업의 해외시장 개척을 위한 최신 기술 동향 파악과 산·학·연 간의 정보교환 및 비공식 네트워크의 형성 지원
- 급변하는 최근 기술동향을 적극적으로 파악하기 위하여 인터롭 등 유명 컨퍼런스에 참가 및 해외 우수업체 시찰을 적극 지원
- 참가비 및 체제비의 50~75%를 저리 융자
- * 지금까지 KOTRA의 지원을 받아 간헐적으로 시행하여 왔으나 지속적인 지원이 불확실한 상태임.
- 수출 가능성이 있는 상품의 해외시장 개척에 따른 리스크의 경감을 위하여 수출금융, 수출보험, 지급보증 등에 지원

(2) 전략적 합작투자 활성화

- 세계 선진 업체의 유치를 위한 세제 지원 (법인세, 소득세 감면 등)을 강구하고 국내 업체와의 합작을 유도
- 미국의 실리콘밸리 등의 유망한 소프트웨어 업체를 선정하고 Hightech Venture 중심으로 적극적으로 지분 참여 또는 매수, 첨단기술력 조기확보 및 최신 기술동향 파악, 유통망 확보, 인력 교류 등으로 해외진출 교두보 확보
- 해외투자 관련 규제조치의 완화 검토

- 해외 현지 한인 또는 마케팅 경험이 있는 유능한 인력의 발굴 및 국내 업체와의 연계를 지원

※ 국내 소프트웨어 산업이 개방된 세계시장에서 지속적으로 성장하기 위해서는 현 국내 소프트웨어 산업의 구조적 문제인 자본, 기술, 인력, 시장에서의 취약성을 단기간에 극복할 필요성이 있음

(3) 수출관련 제도 개선

- 소프트웨어 수출에 대한 정부의 제도적 지원을 강화하고 소프트웨어 수출 절차의 신속화
 - 해외투자손실 준비금의 설정한도를 상향 조정 해주는 방안 강구
 - 해외전문인력 확보와 관련한 비자발급서류 및 절차간소화, 고용계약 기간 자동연장 등과 같은 해외지사, 지점, 연구소등의 거점 확보 및 운영의 현실화를 보장
 - 해외심의 절차 간소화 및 신속화를 위한 제도 개선이 선행
(주요방향은 사전심의 보다는 사후관리에 주력)

(4) Cyber Market 광고 및 홍보 강화

- 필요성
 - 국내 소프트웨어업체 및 소프트웨어의 해외홍보를 통한 이미지 제고
 - 해외 홍보 강화를 통한 고객 확보 및 수출 진흥
- 내용
 - 인터넷상에 국내 소프트웨어의 온-라인 판매가 가능한 사이트를 구성하여 중소기업의 제품을 해외에 홍보하고 온-라인을 통한 광고 및 상거래가 가능한 환경을 조성

- 유명 해외 전시회에 한국관 설치 및 공동 운영
- 국산 소프트웨어 상설 전시관 설치
- 해외 잠재 고객 초청 및 홍보 사업 전개

(5) 수출보험 및 연불금융 확대 적용 추진

- 물품위주의 수출지원제도에 S/W와 SI용역을 확대 적용
- 연불금융의 대상 품목에 SI용역 포함

(6) 해외시장 개척단 파견 및 해외홍보 강화

- 지역별·단계별 차별화된 전략에 따라 정기적으로 개척단 파견
 - 관련기관, 대기업, 중소기업이 공동참가하여 정보수집, 홍보 및 해외마케팅활동 전개
- 세계 주요지역에 상설홍보관 설치
- 개도국 등에 해외교육기관을 설치하여 잠재시장 확대

2. 단계별 추진 계획

	우선추진과제('97)	'98 이후
인력양성	- 『소프트웨어장학기금』 설치 - 병역특례 확대 - 소프트웨어 경시대회 개최 - 국책연구소 연구원의 중소기업 파견 - 기술자격제도 개선	- 정보통신전문대학원을 통한 인력양성 - 기업사내 기술대학(원) 학위 인정
기술개발	- 출연연구기관 기술개발 효과제고 · 집중과제선정 추진 · 산업화 촉진 - 국제표준화 활동참여 확대 - S/W R&D 지도 작성 - 기술정보 중계기관 설치	- 해외 현지 R&D 추진
창업지원 및 산업환경조성	- 창업보육센터 설치 확대 - S/W지원센터 설치 확대 (서울+4대 도시) - 멀티미디어지원센터 설치 - 소프트웨어 공모 및 위탁 개발 제도 - 소프트웨어 노임대가기준, 소프트웨어 개발비산정기준 제정 (SI, GIS, DB, CG) - 기술우대 입찰관행 정착 - S/W 벤처투자조합 결성 - S/W공제사업 실시 - 프로그램저작권 위탁관리제도 시행	- 창업보육센터 설치확대 지속 - 해외 창업보육센터 설치 - S/W지원센터 기능확대 : 해외 협력사업 등 - 기술담보제도 도입 - S/W공제사업 확대 - 지적재산권 및 R&D 투자·평가기준 작성 및 자산가치 인정

	우선추진과제('97)	'98 이후
내수시장 활성화	- 공공부문수요 창출 · '97년 H/W구입비의 10%를 S/W구입비로 책정 · 국내 S/W 시장증가액의 10%를 정부에서 투자 (97 : 약 1,200억원) · 공공기관의 상업적 제품 자체개발 금지 - S/W수요예보제 확대 · 중앙행정기관, 정부투자기관 - 유통체계 확립을 위한 대책마련 시행 · 유통체계의 전문화, 대중화등 - 불법복제 단속강화 - 업체간 분업관계, 협력관계 유도 · 개발업체-상품화업체-유통업체 · 대기업 - 중소기업 ※ 공공기관 S/W발주시 중소기업에 30% 이상 배분 - 입찰 구매 제도 개선	- 2000년까지 30% 로 확대 - S/W수요예보제 · 기타 국가기관, 지방자치단체 - 공동물류지원센터 설치 - S/W지원센터의 유통기능 강화 - S/W개발촉진법 개정 - 컴퓨터프로그램보호법 개정 · 친고제→공공기관의 고소권 부여

	우선추진과제('97)	'98 이후
해외시장 개척	- 상설수출지원기구 설치 - 해외기업 유치 촉진 · 세제, 금융지원 - 해외 투자 관련규제 완화 - 수출관련 제도 개선 · 해외투자 손실준비금 · 설정한도 상향 조정 · 비자발급 절차 간소화등 - Cyber Mkt 홍보 강화 - 수출보험 및 연불금융 확대 적용 : S/W, SI 포함 - 해외시장개척단 파견 및 홍보강화	- 『해외시장개척기금』 설치 - 해외 Hightech 업체 매수 지원 - 해외시장 개척단 파견 확대

3. 기대 효과

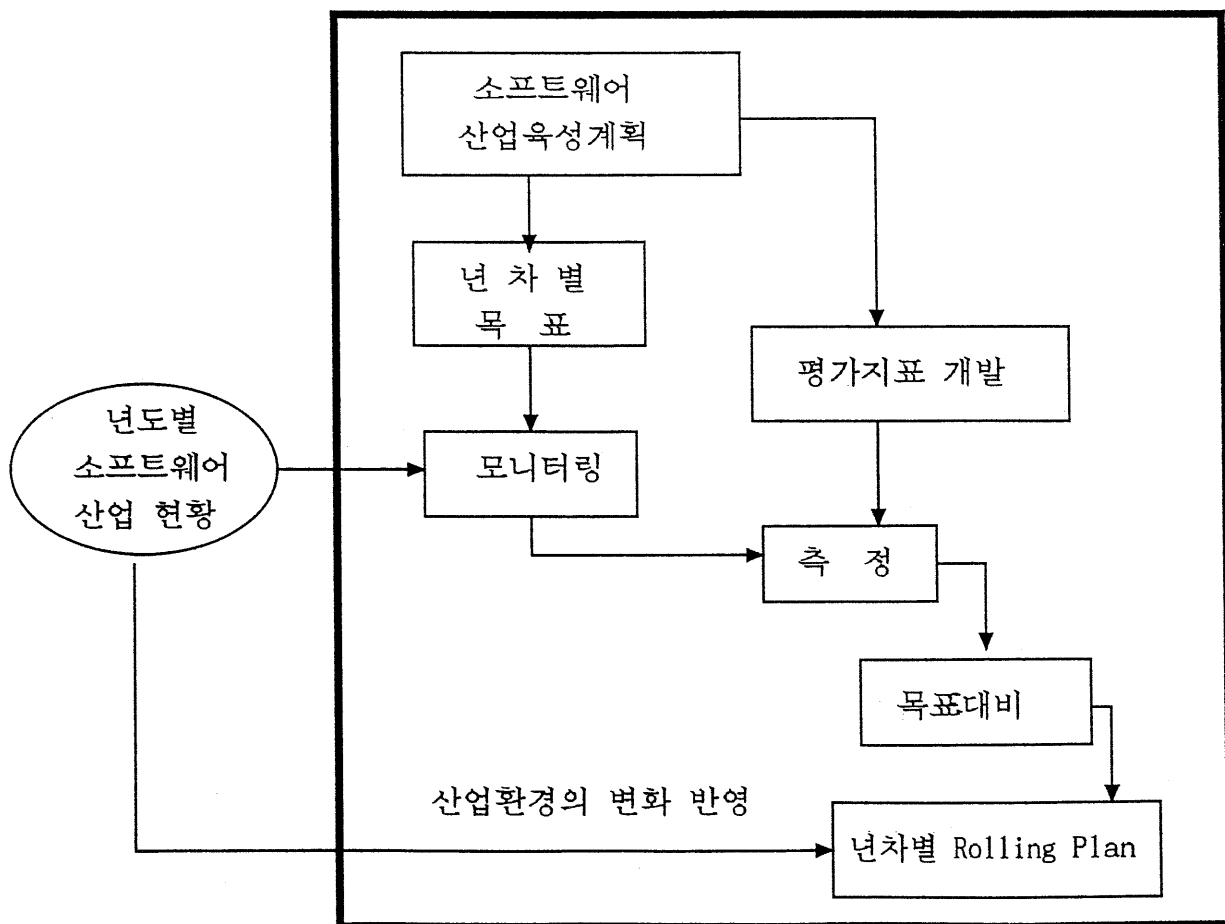
- 정보화시대에 소프트웨어 산업은 21세기 수출 주도 산업으로 부상
 - 「정보화 추진계획」의 차질없는 수행으로 정보화시대 조기 실현
 - 정보화 사회의 핵심 기술로 21세기를 선도할 소프트웨어 분야의 국제경쟁력 확보
 - 장기적으로 국가의 무역수지 적자를 해소할 수 있는 산업화
- 산업을 고도화하고 국가 경쟁력 향상에 기여
 - 제조업등 타 산업의 자동화, 정보화 등을 통한 산업 경쟁력 강화
 - 기존 제품에 소프트웨어를 통하여 새로운 기능을 추가함으로써 제품의 고부가가치화 실현
- 국민 복지 향상
 - 고부가가치 산업의 고용 확대를 통한 생활수준 향상
 - 정보화 사회에서 요구되는 다양한 서비스를 보편화 함으로써 국민의 삶의 질 향상
 - 소프트웨어 산업 발전으로 자원을 절약하고 환경오염을 최소화

* 소프트웨어 관련 지표

	'96 전망	2001년 목표
생산(억불)	38	200
수출(억불)	0.3	25
국제수지(억불)	△4.1	11
개발인력(만명)	5.2	12.0
1인당 생산액(천불)	73	165

<참고 #1> 계획의 시행 및 관리 방안

- 소프트웨어 산업 육성 계획의 년차별 목표를 계량화
 - 소프트웨어 총 생산 및 수출 규모
 - 양성 전문인력 수
 - 중점 육성 분야별 전문 업체 수 등
- 계량화 관련 평가 지표 개발
 - 소프트웨어 산업의 양적 성장을 위한 통계 자료 수집 체계 개발
 - 질적인 성장을 측정하기 위한 평가 지표 개발
- 년차별 목표 달성의 통제 및 관리
 - 매년 실적을 지속적으로 관리하여 목표 대비 달성 여부를 평가
 - 목표 미달 시 문제 분석 및 개선 방안 강구
 - 환경적 변화를 고려하여 rolling plan으로 매년 보완
- 목표 관리 방안 절차



<참고 #2> 년차별 생산 및 수출 목표

○ 국 내

(단위 : 백만달러)

		'96	'97	'98	'99	2000	2001	'96-2001 년평균 성장을
내 수 시 장	패키지	798	925	1,072	1,242	1,440	1,669	15.9
	서비스	3,130	4,394	6,148	8,469	11,424	14,997	36.8
	컨텐츠	263	404	620	953	1,464	2,247	53.6
	합계	4,191	5,723	7,840	10,664	14,328	8,913	35.2
생 산		3,784	5,279	7,364	10,272	14,330	20,000	39.5
수 출		30	102	102	506	1,126	2,506	142.2
수 입		437	546	546	898	1,124	1,419	26.6

○ 세 계

(단위 : 백만달러)

	'93	'94	'95	'96	2001	'96-2001 년평균 성장을
패키지	69.4	79.5	90.2	102.4	194.0	13.6
서비스	162.2	172.5	185.1	202.2	319.8	9.6
컨텐츠	3.3	5.1	8.1	12.6	120.0	16.9
소프트웨어	234.9	257.1	283.4	317.2	633.8	14.8
정보통신산업	1,435.0	1,607.6	1,755.0	1,902.7	3,040.5	9.8