

2016년 ICT 관련 10대 전망/이슈 (2015.12)

기관	가트너(Gartner)	한국IDC	IITP (정보통신기술진흥센터)	KT 경제경영연구소	KISA (한국인터넷진흥원)	앱애니(AppAnnie)
제목	2016년 10대 전략 기술	국내 IT 시장 10대 예측	2016년 ICT 산업 10대 이슈	2016년 10가지 핵심 트렌드	2016년 인터넷 10대 이슈 전망	2016 App 순위 예측
분야	ICT 전반	ICT 전반	ICT 전반	ICT 전반	인터넷	모바일
요약	디지털 미래를 전망 : 현실과 가상세계의 융합을 통한 디지털 메시의 등장, 이를 지원하는 알고리즘과 스마트 머신, 이를 지원하는 새로운 IT 기술	IT 시장의 저성장 기조가 지속되는 가운데 전통적인 IT 시장은 성장에 어려움을 겪고 있으나, 클라우드, 모빌리티, 빅데이터 및 애널리틱스, 소셜 영역을 포함한 제3의 플랫폼 기반 기술 시장은 유일한 마켓플레이스로서 성장을 주도하고 있음: 기업들은 혁신을 추구하고 비즈니스 가치를 높이는 방향으로 IT 투자를 고려해야 함	2016년은 일상의 지능화, 편의중심의 생활 혁신, 지속가능한 ICT 성장이 화두가 될 전망이다. 기계스스로 동작하고(무인), 산업간 경계가 허물어지며(무경계), 글로벌 절대강자가 없는 등(무주) 3무 현상도 나타남	(n/a)	2016년 인터넷 주요 이슈는 기술의 지능화, 산업의 융합화, 서비스의 연결화를 통한 전 산업의 인터넷화(Internet on)이 될 것임	2015년 발생한 플랫폼의 안정화 및 수익화의 증가, 개발사-퍼블리셔 간 리소스 경쟁, 웹을 잠식하는 앱 현상에 따라, 2016년에도 앱을 보유한 회사가 퍼블리셔가 되면서 개발-출시가 이어지는 흥미로운 한 해가 될 것임
1	디바이스 메시 (Device Mesh)	IT 시장 저성장 기조 지속	IoT 생태계 패권경쟁 본격화	융합시대의 제조업	금융 전 분야로 확산되는 핀테크 서비스	Google 나우 온 탭
2	앰비언트 사용자 경험 (Ambient UX)	비즈니스 전략의 중심으로 자리잡는 디지털 트랜스포메이션 (Digital Transformation)	자동차, ICT로 무한진화	스마트 프라이버시	서비스 플랫폼으로 확장되는 O2O	e스포츠
3	3D 프린팅 재료	혁신 단계의 제3의 플랫폼, 디지털 트랜스포메이션에 초점	모바일로 활성화되는 핀테크	핀테크	글로벌 ICT 위상 변화 친디아	메시징
4	만물 정보 (Information of Everything, IoE)	모바일, 연결의 정점, 주력으로 안착	상업용 드론의 활용 본격화	스마트 미디어	인터넷 비즈니스 팔방미인, 드론	O2O(Online-to-Offline) 서비스
5	진보한 기계 학습 (Advanced Machine Learning)	소셜 세대의 소비자 (Social Generation)	차세대 ICT의 Brain, 인공지능	네트워크(망중립성) 진화방향	인터넷 신시장으로 부상하는 가상현실	생산성 앱
6	지능형 기기 (Autonomous Agents and Things)	빅데이터 이노베이션과 디지털 리더십의 결합 강화	급증하는 IoT보안 위협	스마트 헬스케어	비즈니스 허브로 진화하는 커넥티드카	금융 서비스
7	적응형 보안 구조 (Adaptive Security Architecture)	사물인터넷 생태계, 주도권 경쟁 심화	일상으로 다가온 지능형 로봇	스마트 에너지	똑똑해지는 가전, 스마트홈 시대 본격 개화	tvOS
8	진보된 시스템 아키텍처 (Advanced System Architecture)	디지털 트랜스포메이션 기저, 상호협력이 핵심	모방에서 창조로 진화하는 중국	무인자동차	생활형 서비스에 스며드는 빅데이터 기반 인공지능	YouTube Red
9	메시 앱과 서비스 아키텍처 (Mesh app and service Architecture)	IT 인프라, 비즈니스 파트너로서 변화 가속	제2의 전성기를 맞이한 배터리	사물인터넷(IoT)	웨어러블 기기를 통한 셀프케어족 증가	웨어러블
10	사물인터넷 플랫폼 (IoT Platform)	다양한 응용 기술, 새로운 비즈니스 모델, 새로운 수익	모바일 헬스케어 본격화	빅데이터	생산성의 혁신을 견인하는 산업용 사물인터넷	증강 현실과 가상 현실(AR/VR)
출처 (비고)	1) 소개기사: http://www.bloter.net/archives/240776 2) 원문: http://www.gartner.com/newsroom/id/3143521	1) 기사: http://www.itnews.or.kr/?p=17037	1) 다운로드(PDF): http://www.itfind.or.kr/itfind/getFile.htm?identifier=02-001-151013-000008	1) 도서로 출간 2) 소개기사: http://www.newsis.com/ar_detail/view.html?ar_id=NISX20151204_0010458170&clID=10401&plD=10400	1) 다운로드(PDF): http://www.kisa.or.kr/public/library/IS_View.jsp?mode=view&p_No=158&b_No=158&d_No=295&cPage=&ST=TC&SV=	1) 기사: http://www.venturesquare.net/710339 2) http://kr.blog.appannie.com/top-app-predictions-2016/

※ 순서는 원문에 나온대로 기재했으며, 자세한 내용은 출처를 참조

2016년 전망/이슈_기타 (2015.12)

기관	서울대 소비트렌드분석센터	라이프 트렌드 2016	KOTRA (대한무역투자진흥공사)	마크로밀엠브레인
제목	2016년 대한민국 10대 소비트렌드 키워드	라이프 트렌드 2016 : 그들의 은밀한 취향	2016 한국이 열광할 12가지 트렌드	2016 대한민국 트렌드
분야	사회/소비			
요약	트렌드를 "MONKEY BARS"로 요약: '멍키바'는 놀이터에서 볼 수 있는 구름다리로, 2016년 대한민국을 둘러싼 위기의 깊은 골을 원숭이가 구름다리를 넘듯 신속하고 현명하게 무사히 건너고자 하는 소망을 뜻함	트렌드 요약은 "TASTE" : 취향을 숨기는 사람들과 '그들의 은밀한 취향'이 2016년을 주도할 핫트렌드가 될 거라고 전망. 취향이 곧 콘텐츠가 되는 시대, '덕후'는 중요한 생산자이며 마케팅 영향력을 가진 트렌드 주도자가 되고 있다고 판단	(n/a)	(n/a)
1	Make a 'Plan Z' : '플랜 Z', 나만의 구명보트 전략	Taste Consumption : 취향 소비자를 어떻게 잡을 것인가	Recreation : 재생을 넘어 재발견, 재조합하다	시간 : 당신이 '시간이 없다'고 느끼는 이유
2	Over-anxiety Syndrome : 과잉근심사회, 램프증후군	At last Robot : 마침내 일상에 들어온 로봇, 친절한 기계의 시대	Disruptor : 세상의 룰을 깨고 성공한 이들	집 : '저렴하게' 모든 경험을 대체할 수 있는 공간
3	Network of Multi-channel Interactive Media : 1인 미디어 전성시대	Self sufficiency & Maker : 자급자족에서 기회를 찾는 사람들	On-Demand : 소비자 수요에 즉각적으로 대응하는 서비스	콘텐츠 : 광고에 스토리를 밀어 넣는 이유
4	Knockdown of Brands, Rise of Value for Money : 브랜드의 몰락, 가성비와의 약진	To be or Not to be : 절박함과 생존 욕구에서 찾을 기회	Cash Free : 현금이 사라지고 있는 세상	정서적 허기 : 집 밖에서 집밥을 찾다
5	Ethics on the Stage : 연극적 개념소비	Eventually Platform : 기-승-전-플랫폼의 시대	New Playground : 세계인들이 열광하는 놀 거리	욕구 : 집에서도 사회적 관계를 유지하는 완벽한 방법
6	Year of Sustainable Cultural Ecology : 미래형 자급자족	stereotype & Don't Be Evil : 기업이여, 관성을 버려라	Cause Marketing : 소비자의 지갑을 여는 착한 방법	불안 : 우울한 재테크, 희망은 없다
7	Basic Instincts : 원초적 본능		Mighty Shrimp : 고래를 이기는 새우들의 반란	불신 : 살벌한 세상에서 살아남기
8	All's Well That Trends Well : 대충 빠르게, 있어 보이게		Digital Education : 스마트네이션을 꿈꾸는 에듀 테크	
9	Rise of 'Architec-kids' : '아키텍키즈', 체계적 육아법의 등장		Beyond Food : 먹거리 이상의 경험을 원하는 사람들	
10	Society of the Like-minded : 취향 공동체		Niche Finance : 세계인들의 돈이 흘러가는 곳	
11			Liberal Arts : 기초 교양에 대한 목마름	
12			Job Creator : 새로운 일자리를 만드는 사람들	
출처	4권의 도서 요약: https://brunch.co.kr/@bookdb/14			

※ 번호 순서는 원문에 나온대로 기재