Week9) 컨텐츠, 왜 중요한가?

1. 컨텐츠, 디자인 관심 중요도 증가 : **디지털 경제 2.0, 스티브 잡스가 2007년 아이폰 출시**

2. **2001년 IRIVER -> IPOD, 하드웨어 + 소프트웨어 + 컨텐츠**

3. **디지털경제가 본격화되면 ‘소프트’한 것의 중요성은 더 부각될 것이며, 그 가장 중심적인 위치를 차지하는 것은 ‘컨텐츠’가 될 것임**

4. 컨텐츠 : **문화적 소재가 구체적으로 가공되어 매체가 체화 된 무형의 결과물**

5. 컨텐츠의 중요성

**- 자율주행차의 마지막 단계에 사용**

**- 가상현실의 수익성을 보장**

**- 사물인터넷의 마지막 단계에 각광**

6. 디지털 경제 생태계 : **Contents, Platform, Network, Device**

7. 디지털 경제 발전 : **Device -> Network + Platform -> Contents**

8. 게임산업 : **블루홀(배틀그라운드)**

Week10) 3D 프린팅

1. 3D 프린팅 : **적층방식으로 다양한 입체물을 제작하는 방식**

2. 의의 : **소셜 매뉴팩쳐링(새로운 사회적 생산방식), 개인이 생산 주체가 될 가능성**

3. 장점 :

**- 신제품의 시장 출시 속도가 매우 빨라짐**

**- 시장 출시 때 실패로 돌아갈 확률이 매우 낮음**

**- 정교하거나 민감한 물건이 생산이 가능**

4. **리쇼어링(Reshouring) : 개도국으로 이전한 생산시설이 본국으로 귀환, 소비가 있는 곳에서 생산이 가능하게 됨.**

**- 아디다스 : Smart Factory + 3D 프린팅**

5. 과제 :

**- 안정성 문제**

**- 불법 무기의 확산 가능성**

**- 제조물의 불법 복제 가능성**

6. 활용도 : **미국 – 독일 – 일본 – 중국 – 영국**

Week11) 금융의 변신 : 핀테크, 가상화폐, 블록체인

1. 핀테크 : **Finance + Technology, 금융의 모바일화, P2P 금융기능, QR코드, 각종 pay**

2. 기술적으로 가장 뛰어난 페이 : **삼성페이**

3. 사람들이 가장 많이 쓰는 페이 : **알리페이**

4. 한국의 인터넷 전문은행 : **K뱅크, 카카오 뱅크**

5. 비트코인 : **분권적인 네트워크 화폐, Satoshi Nakamoto, 채굴인들이 수학문제를 풀게 되면, 그 대가로 비트코인을 제공**

6. 블록체인 : **비트코인이 거래될 때마다 그 거래사실이 비트코인 그 자체에 포함되는 속성**

7. 순서 : **지갑을 만든다 – 소유자와 거래한다 – 암호화하고 네트워크상에 뿌린다 – 채굴자들에게 전달한다 – 검증한다 – 정상적임을 확인한다 – 지급된다 – 거래가 종료된다**

8. 화폐 인정 기능 : **거래의 매개, 회계의 단위, 가치의 저장수단**

9. 공개 블록체인 vs 사설 블록체인 : **비트코인, 이더리움 vs NASDAQ, 하이퍼레저, 금융기관**

10. 우루과이 : **‘e페소’ 를 중앙은행이 책임지고 발행함.(실물 화폐의 발행과 유지에 드는 비용 절감)**

11. **블록체인으로 분산화, 네트워크화 가능, Smart Contract형태로 변신, 분산 장부의 중요성**

12. **아웃바운드, 크로스보더 : 기업이 판매되는 판매처가 자기나라를 떠나서 소비됨**

Week12) 증강현실과 가상현실

1. 증강현실 : **포켓몬 고**

2. 증강현실 : **사용자가 현재 보고 있는 환경에 가상정보를 부가해주는 형태.**

3. **마크 저커버그** **: 컴퓨터는 이미 한 물 간 기기다. 모바일은 오늘의 플랫폼이고, 내일의 플랫폼은 가상현실이다.**

4. 가상현실 : **현실에서 존재하지 않는 환경을 디스플레이 같은 IT 장비를 이용하여 사용자가 볼 수 있게 하는 것**

5. Second Life View : **다른 아바타와 상호작용할 수 있고, 거주자는 다른 거주자들을 만나 가상 자산과 서비스를 창조하고 거래할 수 있음.**

6 **브랜드 이리브 (오큘러스 창업자) : 기술력이 뛰어난 한국의 게임과 오큘러스 VR의 가상현실이 만난다면 완전히 새로운 세상이 열릴 것이다.**

7 센서기술 :

* **자이로 센서 : 물체의 역학 운동을 이용하여 위치 측정과 방향 설정을 하는 센서**
* **가속도 센서 : 출력 신호를 처리하여 물체의 가속도, 진동, 충격 등 동적 힘을 측정하는 센서**
* **지자계 센서 : 지구 자기장을 측정하고 측정된 값에 의해 자북을 찾는 센서**

Week13) 융합

1 융합의 단계

* **디지털경제 1.0 : 단순한 기기, 기술의 융합**
* **디지털경제 2.0 : 온라인과 오프라인의 융합, 기업 혹은 산업의 융합**
* **디지털경제 3.0 : 사회, 경제 등 모든 부문에서 융합, 현실과 가상공간의 통합**

2 경제적 측면 : **공유경제, On-demand 경제(우버, Air BnB, 카카오택시)**

3 공유경제 : **Uber(자체 택시가 없음, 연결을 통한 공유), Air BnB(자체 호텔이 없음)**

4 산업과 기업의 변화

* **산업의 경계가 사라짐 : 모든 산업의 IT화, 자동차 산업과 IT산업**
* **제조업의 서비스화 경향 가속 : SCM, CRM의 글로벌화**
* **서비스산업의 비중증대**
* **중간재 교역의 위축 : Reshoring**
* **소규모 글로벌 기업의 등장**
* **플랫폼 기업의 경쟁우위 가속화**

5 무역의 디지털화 : **클라우드 서비스, 3D프린팅, 크라우드 소싱, 온라인 플랫폼, 전자상거래**

6 살아남는 직업 특징

* **통찰력 판단력 공감을 전제하는 직업 : 정신과의사, 상담**
* **가치와 비전을 제시하는 직업 : 종교인**
* **융합을 바탕으로 한 창조적인 직업 : 예술가**

**7 스타클리츠 : AI는 일자리에 정말 엄청난 영향을 미칠 것, 인간의 모든 직업이 사라질 수 있다.**

**8 앨론 머스크 : 전 세계 노동력의 12~15%가 실업상태에 빠질 것, 자율주행차의 효과가 단 시간에 나타남**

**9 앤디 할데인 : 미래의 지속적 경제발전을 위해서는 인적 자본 수준의 지속적 증가와 신뢰와 같은 사회적 자본의 축적이 필요하다**

**10 존 헤네시 : 21세기에 당면하고 있는 복잡한 문제들은 학교와 학문의 영역을 넘어서는 새로운 유형의 융합연구 및 교육을 연구하고 있다.**

**11 개인의 준비(3I) : Individuality, Intuition, Intelligence**

Week14) 매혹

1 기술 : 사물인터넷, 인공지능 / 제품 : 자율주행차, 로봇 / 경험 : 가상공간, 증강현실

2 단절 : 인공지능, 사물인터넷, 가상현실, 증강현실

3 단절의 시대

* 경험의 단절 : 불연속성
* 시간의 단절 : 과거와 현재, 미래
* 공간의 단절 : 가상현실

4 혼란 : 가상현실의 보급과 확대

5 교육

* 융합교육 : 대학 학부 전공의 융합, 전공은 대학원에서
* 형태 변화 : 경험위주, 통찰력 위주, 공감위주

6 매혹 : 엘론 머스크(테슬라, 전기자동차) / 손정의(인터넷, 전자상거래, 통신업체) / 스티브잡스(애플)