

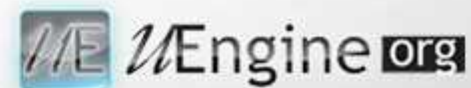
국산 오픈소스를 기반한 리얼타임 소셜 네트워크 서비스 플랫폼

Presenter: 장 진영

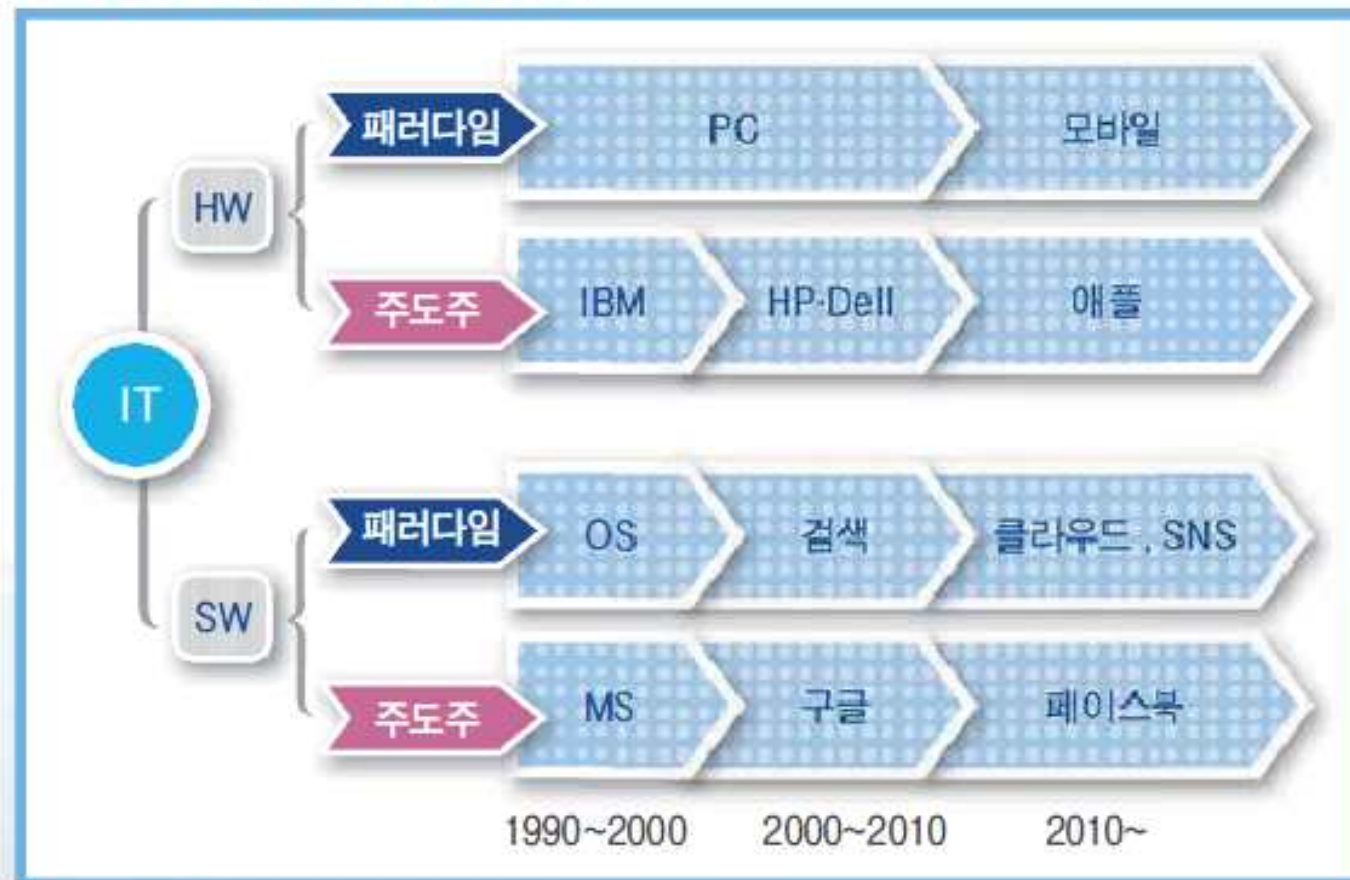
CEO, 유엔진솔루션즈

유엔진 오픈소스 프로젝트 PM

2011. 8. 26



북미 IT시장의 패러다임 변화



자료: KTB투자증권

그림 02 미국 IT SW와 HW의 시가총액 추이



자료: Bloomberg, KTB투자증권

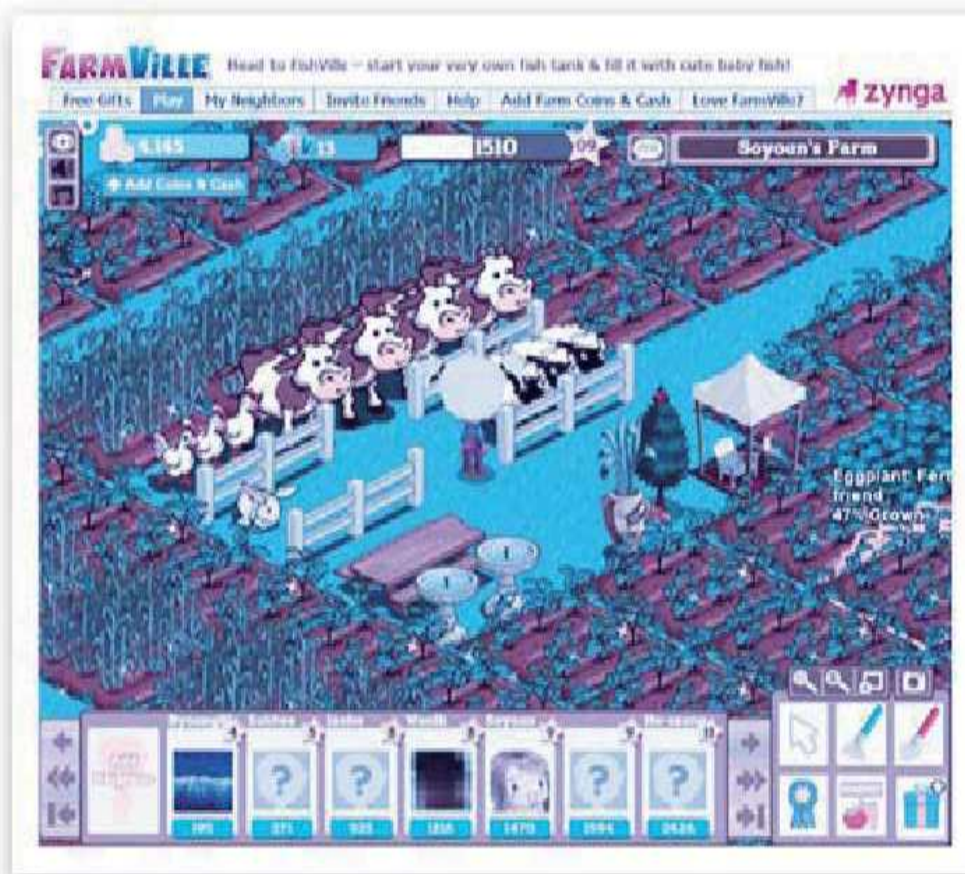
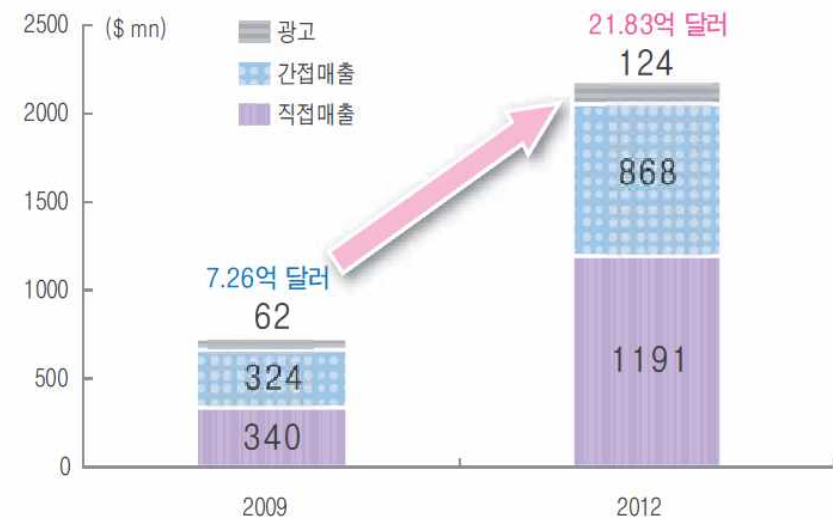
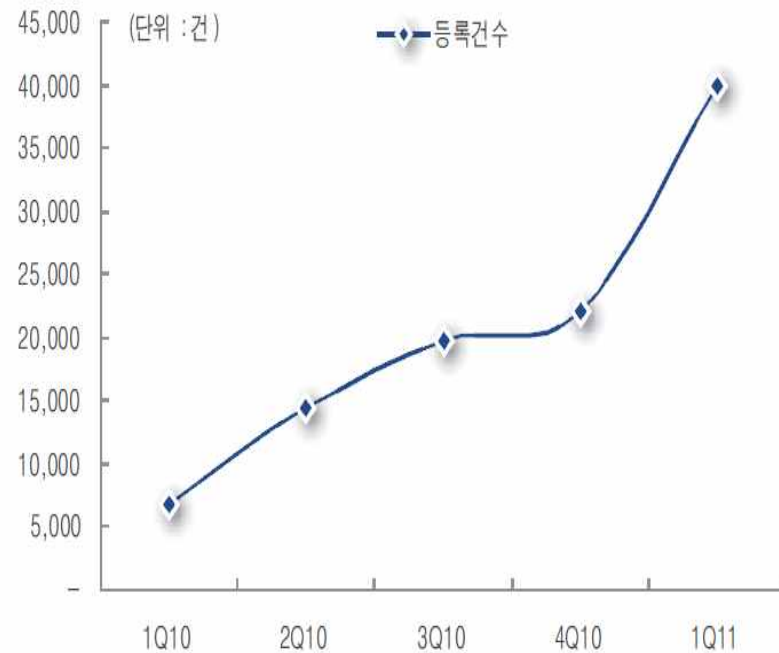


그림 47 북미 소셜 게임 시장 규모



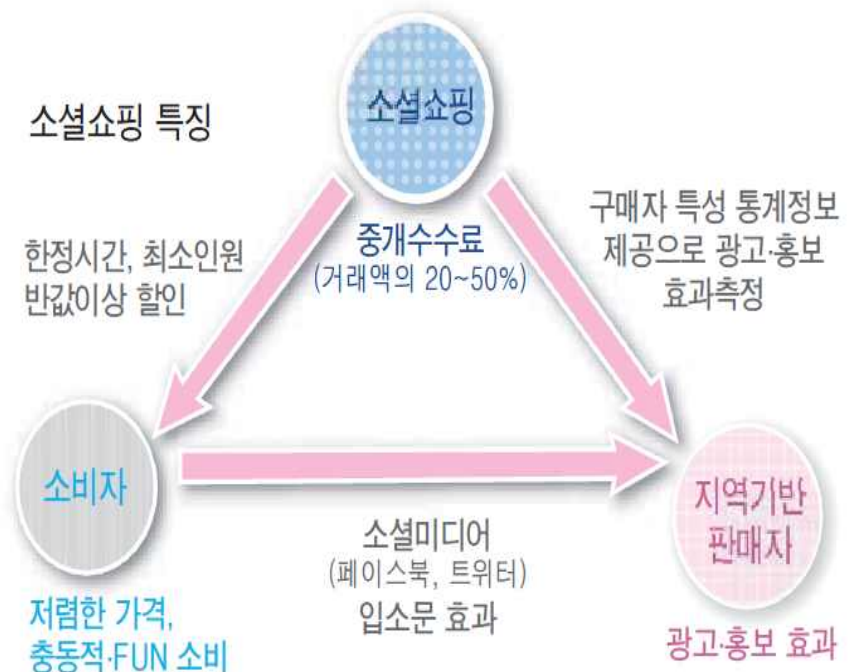
자료: eMarketer, KTB투자증권

그림 54 북미 소셜커머스 총거래등록건수 추이



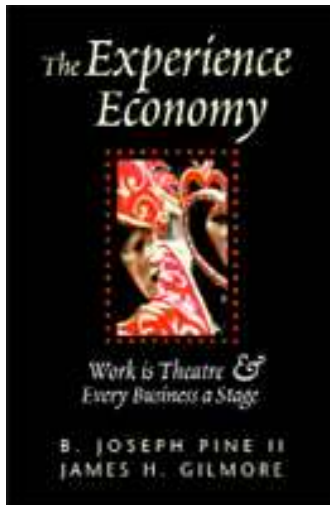
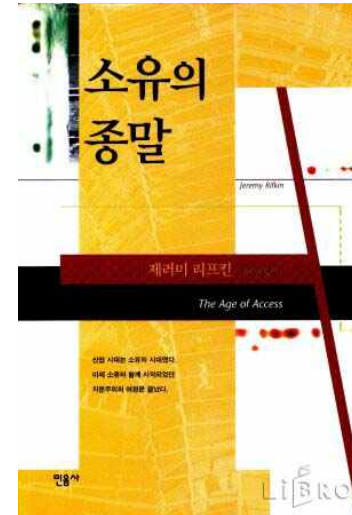
자료: 테크크런치, KTB투자증권

그림 59 그루폰의 사업 모델



자료: KT경제경영연구소, KTB투자증권

> 격렬한 IT 시장의 변화상 – 왜?



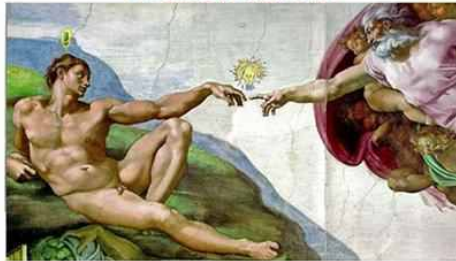
혁신의 본질은 **기술**이 아니다

- 경험의 경제를 간파한자
- 파레토가 아닌 롱테일
- 소셜 비즈니스 프로세스를 가진 자

➔ **인간에 대한 관심 (인문학)** 이다.

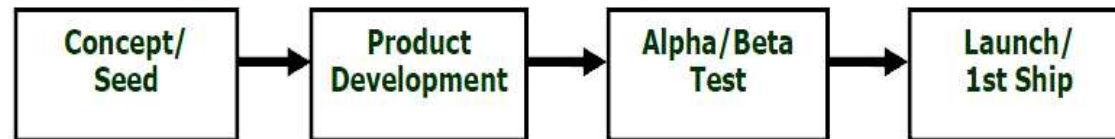
The Four Steps to the Epiphany

Successful Strategies for Products that Win



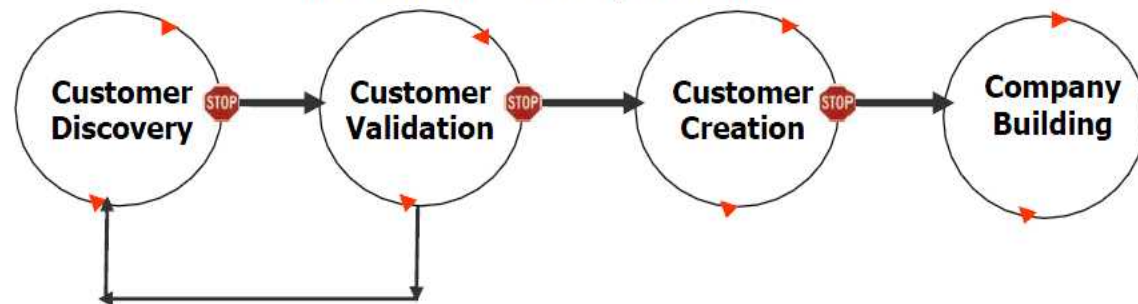
Steven Gary Blank

The Product Development

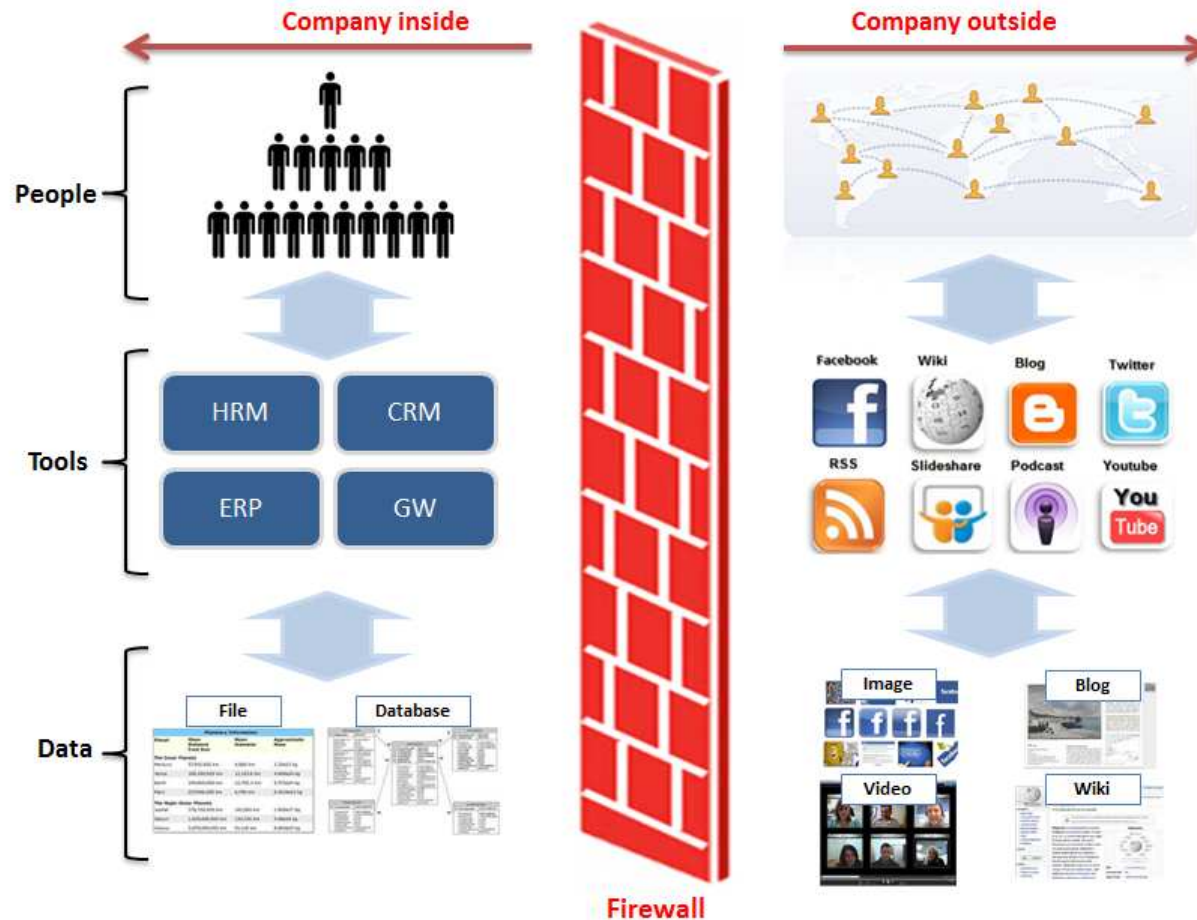


VS.

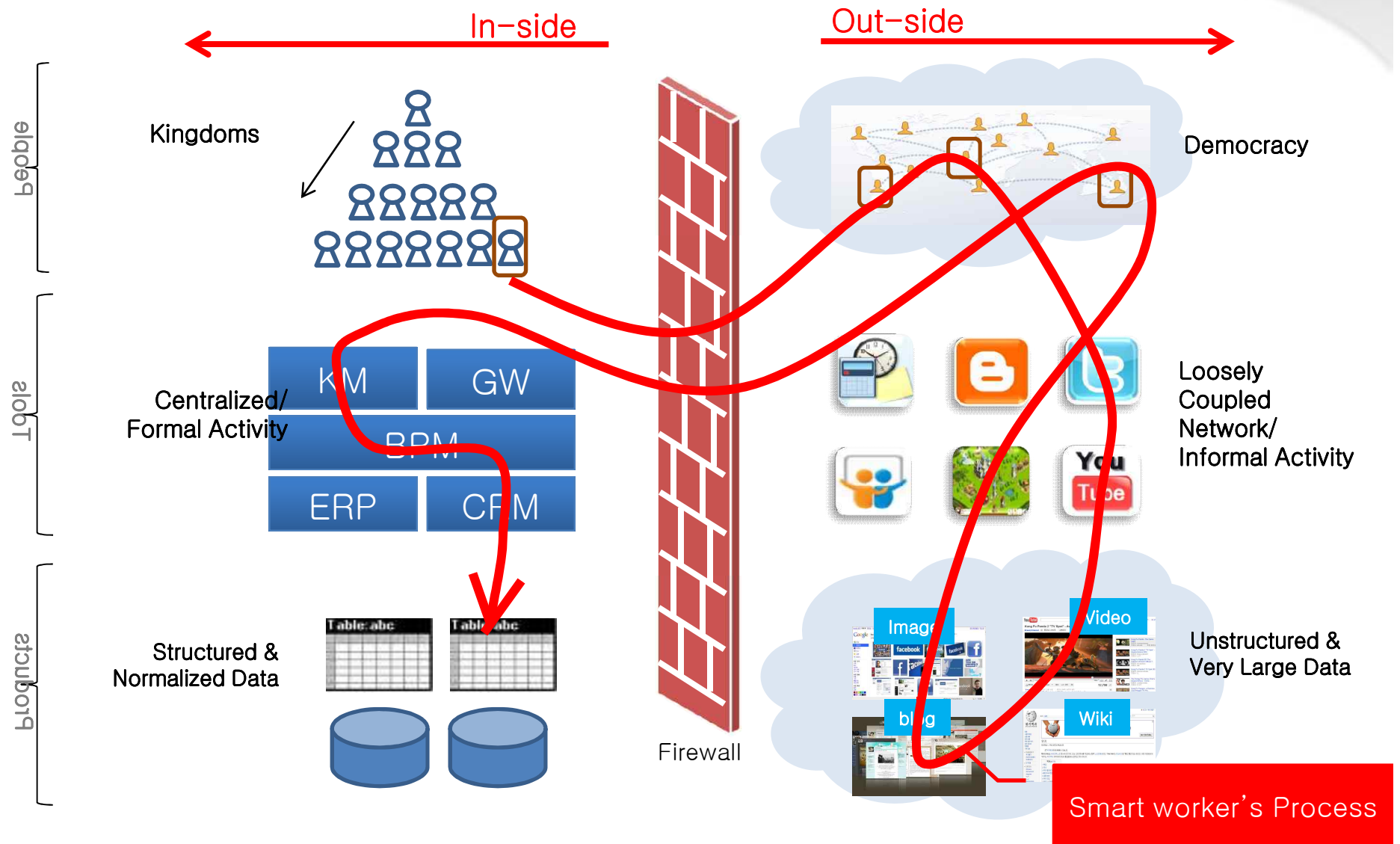
The Customer Development Model

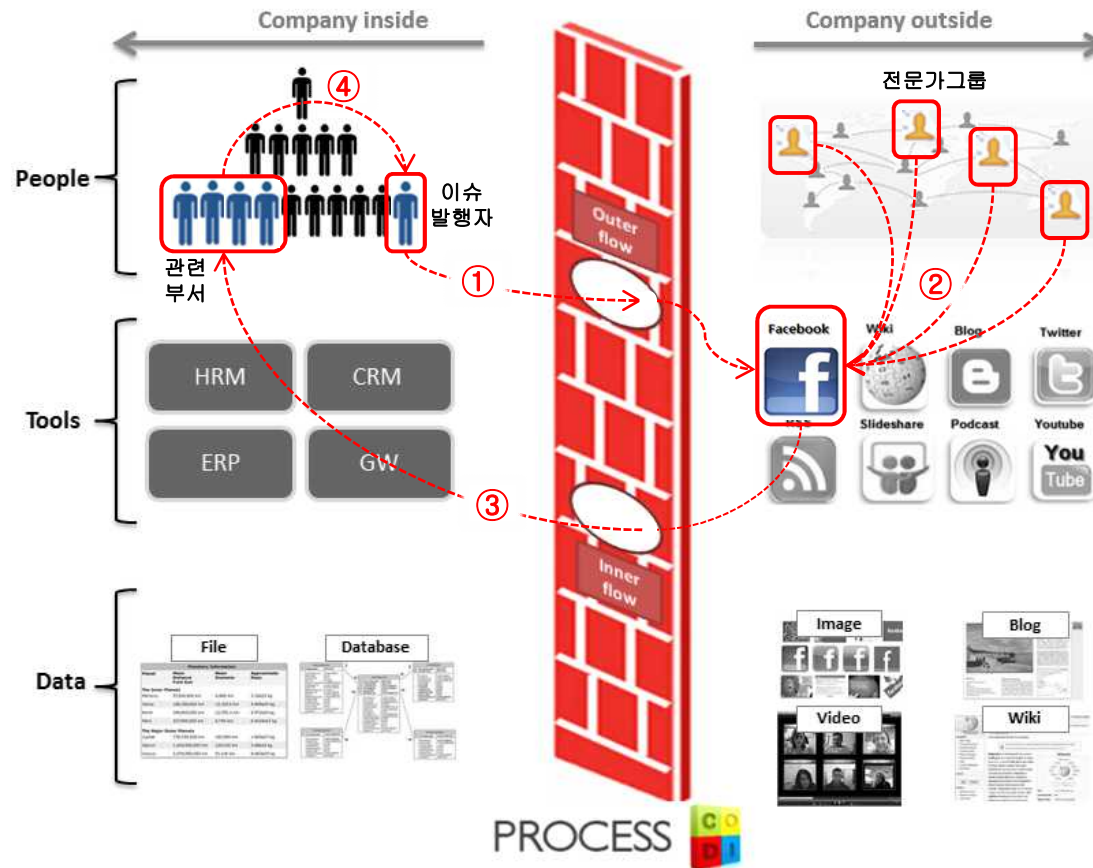


- 최근의 비즈니스 환경은
 - 수직적 조직, 정형화된 정보, 업무, 시스템으로 이루어진 **기업내부**와
 - 수평적 네트워크, 비정형화된 정보, 분산 시스템으로 이루어진 **기업외부**로 구분

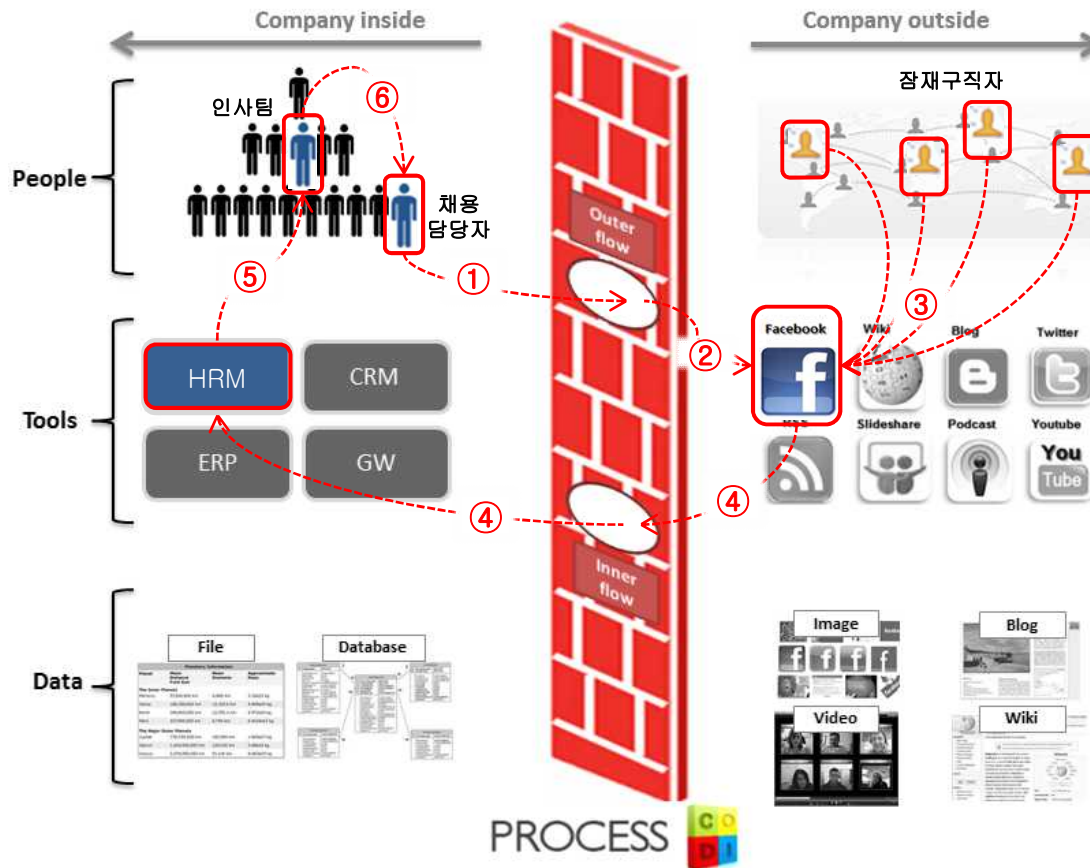


- 기존의 기업환경에서는 두 영역의 정보와 자원의 소통이 기본적으로 차단되어 있음

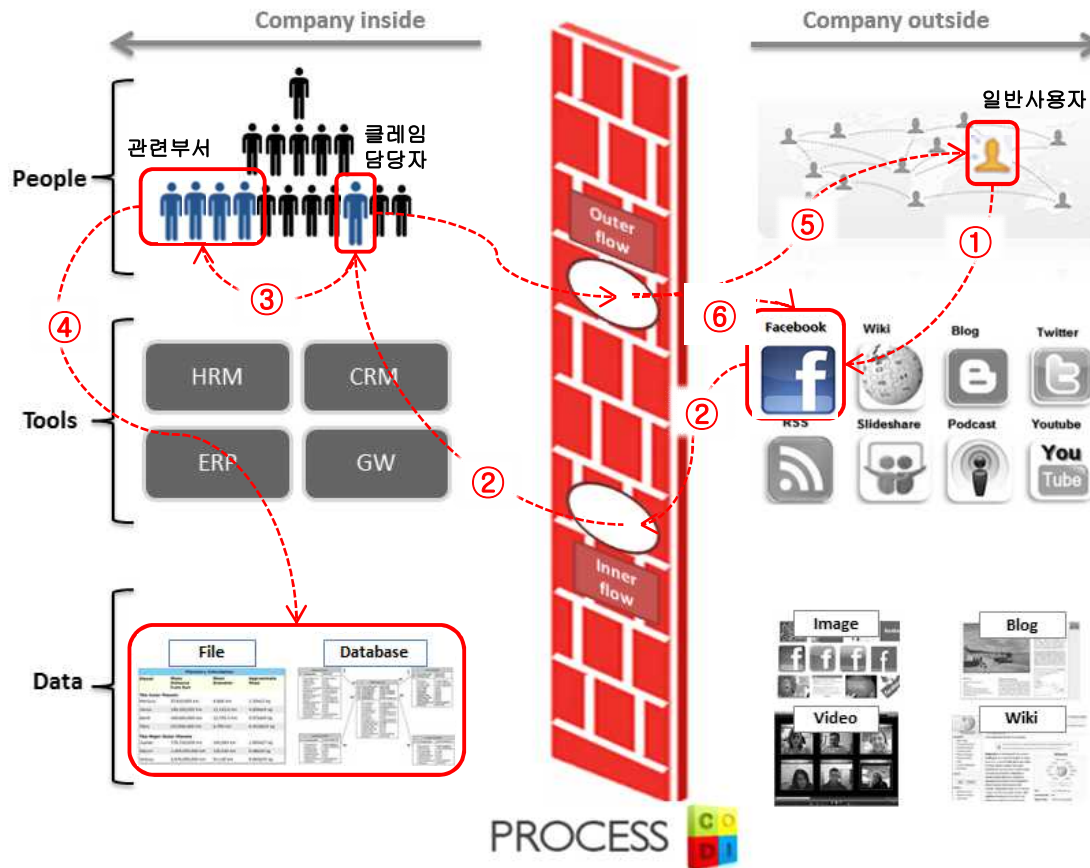




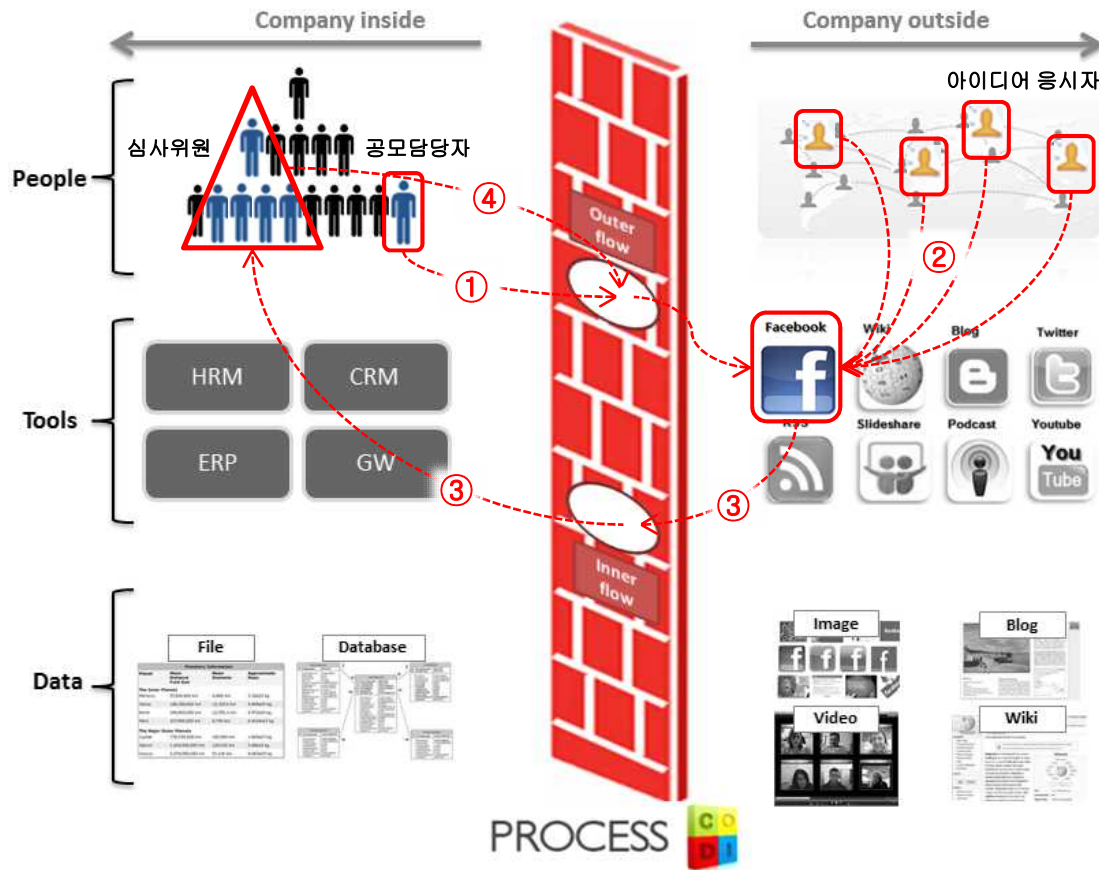
- 1) “나의 상태” 표시 기능을 통해 SNS에 공유하고자 하는 이슈를 알림
- 2) 외부 전문가 의견 수렴
- 3) 취합된 의견에 대하여 내부 관련 부서에서 검토
- 4) 이슈처리방안 결정 & 종료



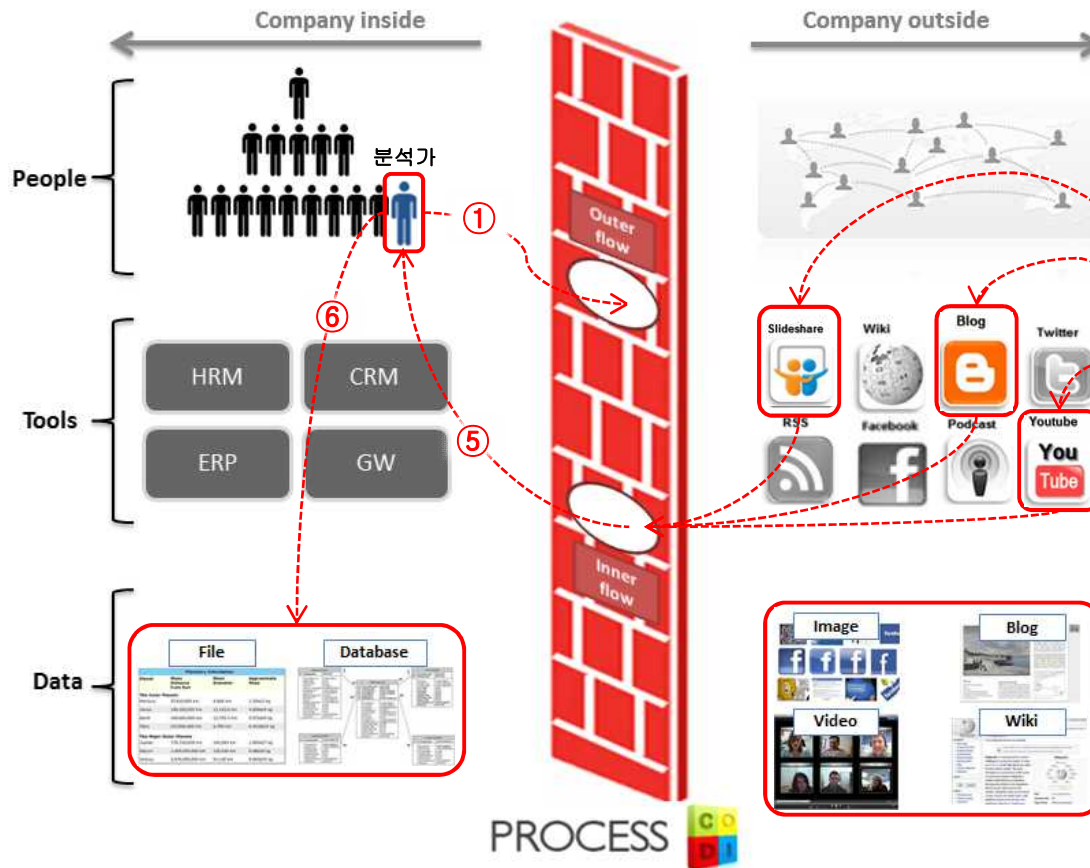
- 1) 채용 프로세스 시작
- 2) SNS를 통해 외부로 공개
- 3) 구직자가 SNS를 통해 응시
- 4) 신청이 접수되면 채용심사프로세스 시작
- 5) 인사팀의 심사가 이루어짐
- 6) 심사 결과 처리

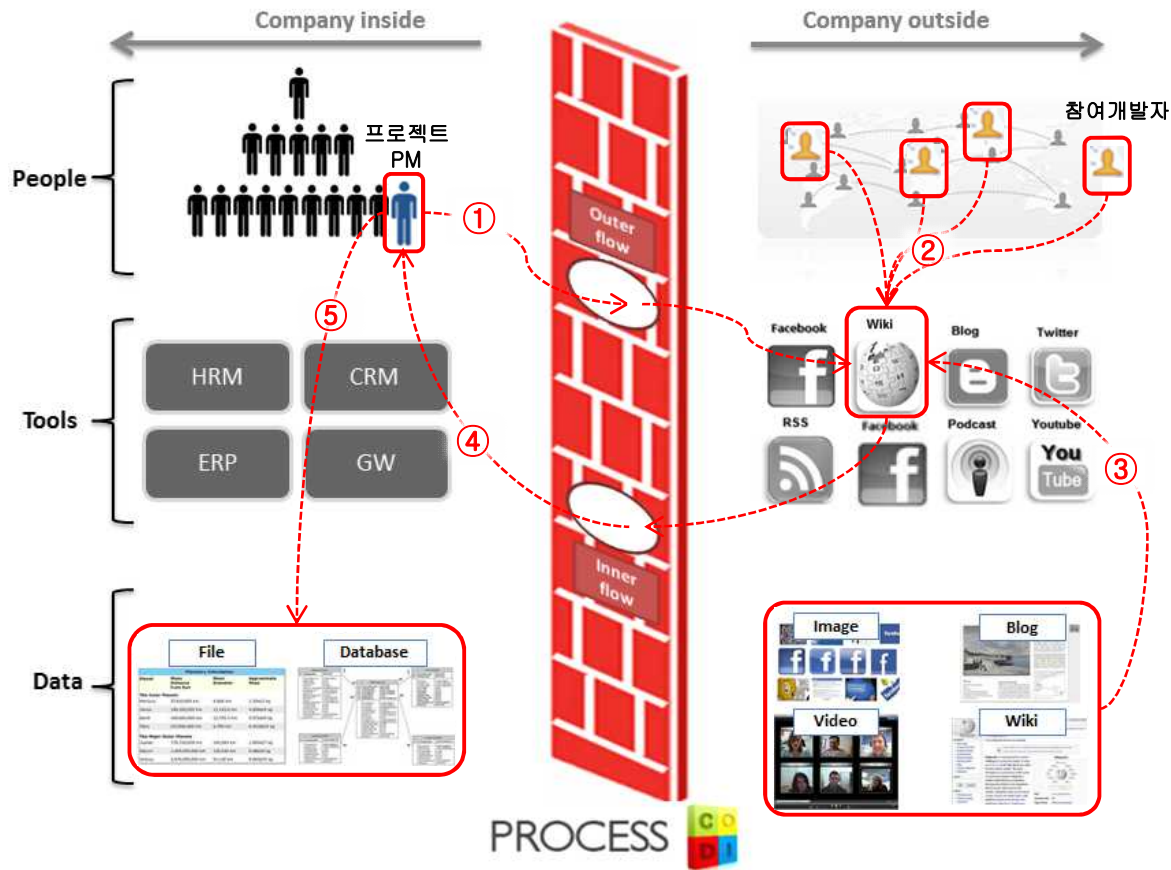


- 1) 일반사용자가 SNS에 제품에 대한 불만 표시
- 2) CS담당자가 내용 접수
- 3) 불만 유형에 따라 관련 부서에 이슈 통보
- 4) 대응사례를 지식으로 자산화
- 5) 대응결과를 고객에게 이메일로 전달
- 6) 같은 내용을 SNS에 공지하여 유사 클레임에 선제적 대응



- 1) SNS를 통해 아이디어 공모
- 2) 관심있는 일반인들이 아이디어 응모
- 3) 아이디어들에 대해 관련부서 내부 심사 프로세스 시작
- 4) SNS를 통해 결과 통보





- 1) 오픈소스 프로젝트 문서 공개
- 2) 참여 개발자들의 문서 작성 / 보완
- 3) 관련 오픈 콘텐츠의 Mash-up
- 4) 문서의 수준이 성숙되면 PM에 의해 버전관리
- 5) 프로젝트의 공식 문서로서 자산화

Software as a Service
(SaaS)



Platform as a Service
(PaaS)



Infrastructure as a Service
(IaaS)



- e-Learning 2.0
- Smart Work Place
- Social Commerce
- Social Coding

.....

Ad Hoc Social Network Services

OKMindmap

fastcat

PROCESS



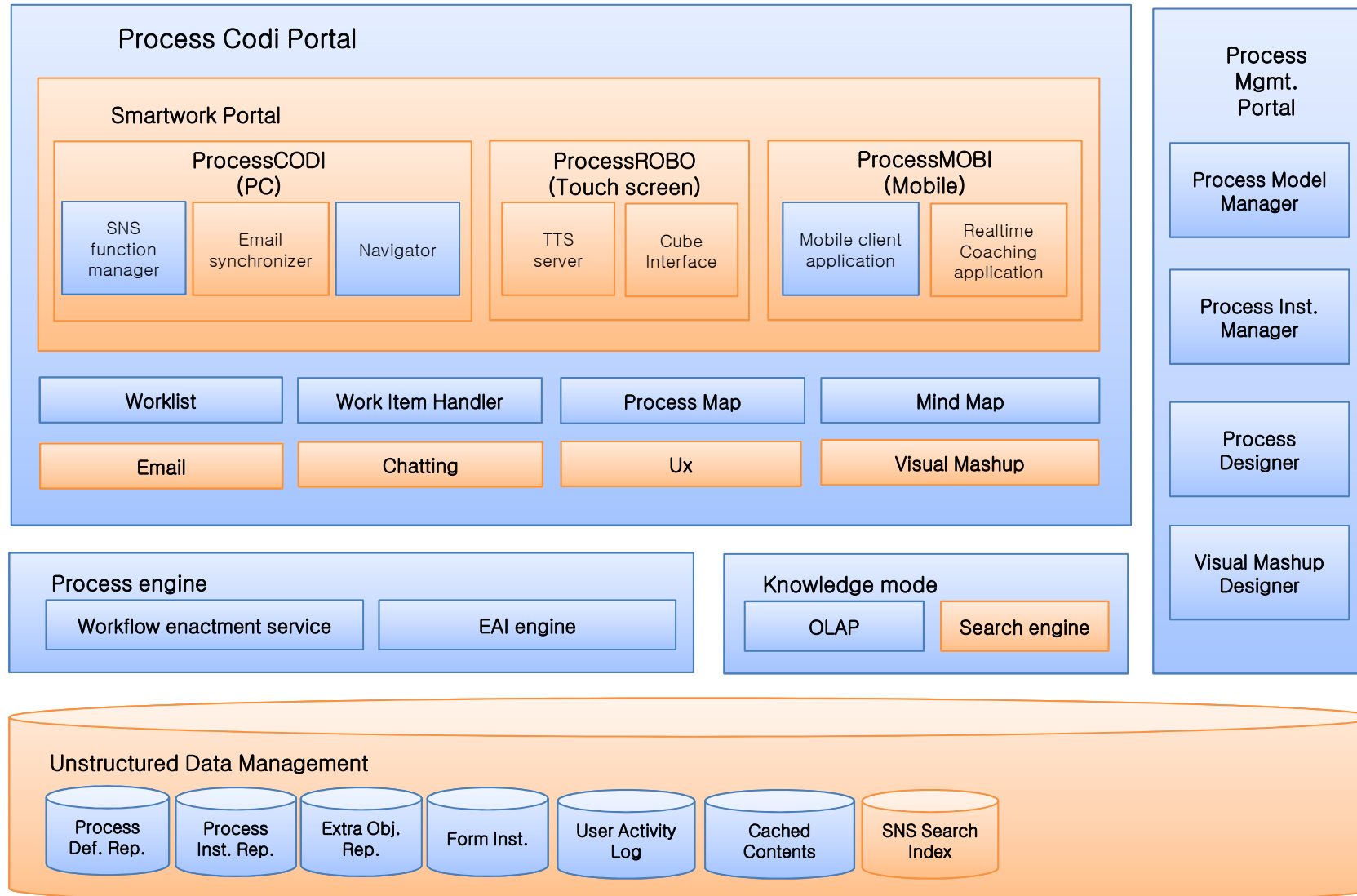
SNAF

Open Flamingo

Today's
Agenda

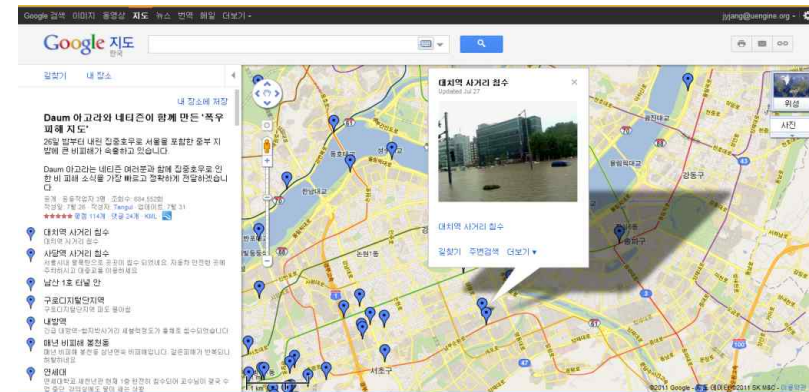
➔ 보고 싶은 분만 보세요 ^^

기존 uEngine 영역



Stakeholders

- 신규 SNS 서비스 기획자
- 기업의 홍보 담당자
- 기업의 아웃소싱 담당자
- 그 밖의 SNS를 기반한 이리닝 등을 구축하는 것에 고민하는 사람들



환경 재해에 대한 임시적 SNS e.g. 서울 침수



사회적 변화 및 이벤트에 의한 임시 SNS
e.g. Venue Management SNS



소셜 펀딩 - 임시적 관계로 영화 투자 / 스토리 집단 지성

- 국산 오픈소스 기업 4개사와 JCO 자바 커뮤니티, JBoss UG가 동참하고 있는 오픈소스 프로젝트.
- Social Network과 Mobile을 활용하여 기업의 다양한 업무들을 프로세스화하여 지식으로 저장, 재사용 및 지속적으로 개선할 수 있는 **소셜 네트워크 플랫폼**을 제공합니다.

- 업무 프로세스 관리시스템에서의 독보적인 노하우와 경험
- 강력한 커뮤니티 바탕의 참여문화



- 오픈소스 마인드맵 도구 개발
- www.OKMindMap.com 서비스



- 독자적인 오픈소스 검색엔진 기술 보유
- 다양한 분야의 프로젝트 수행경험



- 소셜 네트워크 기반 게임 엔진 전문회사
- 모바일 OSMU 프레임워크 보유



Summary

- 트렌드: 소셜 네트워크 기반 비즈니스의 성공
- 핵심성공요인에는 소셜 비즈니스 프로세스를 효과적으로 관리해야 할 필요성 존재
 - 잦은 변화의 대상, 타임-투-마켓, 롱-테일, 고객개발전략, 아웃소싱 전략의 중심
- 프로세스 코디 플랫폼은 소셜 기반 통합 협업과 집단지성기반 지식활동을 지원
- 이를 기반한 서비스는
 - 기업 내에 활용하면 스마트워크플레이스
 - 기업 내외부에 활용하면 CRM 2.0, SCM 2.0, SFA 2.0
 - 학교에서 활용하면 소셜 러닝 플랫폼이 된다.
 - B2C 비즈니스 플랫폼으로 활용하면 소셜커머스, 소셜부업, 소셜펀딩 서비스의 기민한 실행환경이 된다.