

빌 게이츠 MS회장 면담 행사 개최계획(안)

'08. 4. 21 / 미래비전비서관실

1. 행사취지

- 빌 게이츠 MS회장의 2001년 이후 첫 번째 訪韓을 계기로
 - 미래 정보화사회를 선도적으로 준비하는 VIP와 우리정부의 이미지를 국내외에 적극 홍보하는 전기를 마련하고
 - MS와 산업별 국내 선도기업의 협력을 기반으로 IT융합, 신산업 중소기업을 육성하는 글로벌 상생협력의 새로운 모델 발굴·추진

2. 사전준비사항

- 지식경제부 산업협력 추진상황 보고 (4.7(월) 15:30~16:30)
- 관련 비서관실 및 관계부처 점검회의 (4.18(금) 15:00~16:00)
 - 참석대상 : (BH) 지경·의전·홍보기획, (관계부처) 지경·문화·법무
 - 점검사항 : 산업협력 MOU, 행사 시나리오 및 홍보방안

3. 행사계획

- 행사개요
 - 일 시 : '08. 5. 6(화) 17:30~19:30
 - 장 소 : BH 본관(면담 및 MOU 조인식) 및 녹지원(환영만찬)
 - 참석대상 (상세명단 별첨)
 - (면담) VIP, 실장, 국정기획수석; MS회장, 아태회장, 한국지사장
 - (MOU 조인식) VIP, MS회장; 지경·문화장관; MOU 체결 당사자 등
 - (환영만찬) VIP, 여사님, MS회장, 실장, 국정기획수석 등

시간계획

시 간	소요(분)	내 용	비 고
17:00		MS회장 김포공항 도착	
17:00~17:30	30	MS회장 BH로 이동	모터사이클 경호
17:30~18:00	30	VIP 면담 (미래비전 자문위원 위촉)	본관 집무실
18:00~18:10	10	MOU 조인식	본관 행사장
18:10~18:20	10	MS회장 코멘트 (VIP는 만찬장 이동)	풀 기자단
18:20~18:25	5	MS회장 만찬장 이동	
18:25~19:30	65	VIP 주최 환영만찬 (가든파티)	녹지원
19:30		MS회장 BH 이석	차량제공

4. 핵심 메시지

- ① 산업화, 민주화를 성공적으로 달성한 우리나라가 **선진일류국가로 도약** 하기 위하여 **IT기술을 기반으로 한 지능형 사회**로 나아가야 함
- ② 한국은 **진정한 선진국**이 되기 위한 **모든 변화를 받아들일 준비**가 되어 있으며, **미래를 준비**하기 위한 전세계의 **지혜와 경륜**을 얻기 위해 노력할 것임
- ③ 차량IT 분야와 게임산업에 있어 MS와 국내 선도기업간 협력을 통해 **IT 융합과 콘텐츠 산업의 새로운 지평**을 열기를 희망

5. 홍보계획

- 보도자료 사전 배포 (5.6(화), 대변인실/지경부, 문화부, 법무부 등 협조)
 - * BH 기자단 MOU 조인식 및 환영만찬 참석 추진
- 공중파 방송 주요 뉴스 시간대 행사내용 방영 추진
- MS의 홍보채널(on & off)을 적극활용하는 방안을 협의

<참고 1> 행사 참석대상(안) : 추후협의 필요

연번	분류	직책	행사		
			면담	MOU	만찬
1	BH	VIP	○	○	○
2		여사님			○
3		대통령실장	○		○
4		국정기획수석	○	○	○
5		미래비전비서관	○	○	○
6		지식경제비서관		○	
7		문화예술비서관		○	
8	관계	지식경제부 장관		○	○
9	부처	문화체육관광부 장관		○	○
10	Microsoft	MS 회장	○	○	○
11		MS 아시아·태평양 회장	○	○	○
12		MS 한국지사장	○	○	
13	MOU 당사자	현대·기아 자동차 회장		○	○
14		정보통신연구진흥원장		○	
15		한국게임산업진흥원장		○	

<참고 2> 산업협력 MOU(안) 주요내용

1. 차량 IT 혁신센터

- (당사자) MS Korea, 현대기아자동차, 정보통신연구진흥원
- (비전) 대한민국을 차량 IT 산업의 메카로 육성하여 자동차산업의 도약과 차량 IT 시장 주도에 기여
- (주요협력사항)
 - MS와 현대기아차의 차세대 통합 플랫폼 개발 협력을 기반으로 국내 중소기업에 시장 창출기회를 제공하는 「차량 IT 혁신센터」 건립
 - 「차량 IT 혁신센터」에서 3년간 60개 중소기업을 육성하고 이중 2개 이상의 글로벌 기업 배출에 기여
- (기대효과) 2010년 40조원 규모의 차량 IT 시장의 10% 확보

2. 글로벌 게임허브센터

- (당사자) MS Korea, 한국게임산업진흥원
- (비전) 다중 플랫폼 온라인 게임시장의 창출 및 선도를 통한 한국 게임산업의 글로벌 재도약
- (주요협력사항)
 - MS와 게임산업진흥원의 차세대 다중플랫폼 게임개발협력을 기반으로 국내 중소기업에 시장 창출기회를 제공하는 「글로벌 게임허브센터」 설립
 - 게임아카데미 프로그램을 통해 3년간 1,000명의 다중 플랫폼 게임 개발자 교육, 100개 중소기업지원, 10개 이상 글로벌 시장진출 지원
- (기대효과) 2012년 게임수출 2.5조원 달성