

ICT 기술진화로 급성장중인 공유경제 비즈니스 모델 분석과 일자리 창출을 위한 전략(2편)

- 금융 · 스킬 · 물건의 공유경제 中心으로 -

I. ICT 산업을 기반으로 등장한 공유경제

1. ICT 발전과 공유경제의 상관관계

1-1. ICT 발전이 견인하는 경제성장

- 1) ICT 진화
 - (1) 사물인터넷(IoT: Internet of Things)
 - (2) 빅데이터(BD: Big Data)
 - (3) 인공지능(AI: Artificial Intelligence)
- 2) ICT의 진화에 따른 사회경제적 파급 효과
- 3) ICT의 진화와 새로운 비즈니스 모델의 출현
 - (1) 기술혁신의 진전
 - (2) 새로운 비즈니스 모델의 창출

1-2. ICT 산업의 글로벌 동향

- 1) 전세계 ICT 활용 동향
 - (1) 전세계로 확장된 ICT 인프라
 - (2) 디지털 격차 해소를 위한 국제적인 대응방안
- 2) ICT 디바이스 이용 현황 및 스마트폰 사회 도래
 - (1) 국가별 주요 ICT 디바이스 및 서비스 이용률
 - (2) 스마트폰 사회 도래 및 이용 현황
 - (3) 스마트폰 보급 확대에 따른 비즈니스 모델 변화
- 3) ICT 관련 산업 동향
 - (1) 인터넷으로 연결되는 다양한 사물의 확대
 - (2) 데이터 트래픽의 확대
 - (3) 새로운 시장 창출 및 비즈니스 모델의 변화

1-3. ICT 발전에 의한 공유경제 등장

- 1) 다양한 업계에서 확산되고 있는 공유경제
- 2) '소유'에서 '이용'으로 변화하는 시대에서의 서비스
- 3) '개인' 이용에서 '비즈니스' 이용으로의 확대
- 4) 소셜과 ICT와의 친화성이 높은 공유경제

2. 세계가 주목하는 공유경제

2-1. 공유경제에 대한 개념적 이해

- 1) 공유경제 개념
 - (1) 이론적 배경
 - (2) 공유경제와 관련된 유사 개념
 - (3) 공유경제 정의

- 2) 공유경제 특징
 - (1) 공유경제 의의
 - (2) 공유경제 주요 특성
- 3) 공유경제 비즈니스 모델
 - (1) 기존 비즈니스 모델과 공유경제
 - (2) 공유경제형 비즈니스 모델 구조
 - (3) 공유경제 서비스 순서
- 2-2. 공유경제의 다양한 영역
 - 1) 공유되는 자산의 범위 확대
 - (1) 유형자산의 공유 거래
 - (2) 유형자산의 단기소유와 단시간 매매
 - (3) 노동력이라는 무형자산
 - (4) 잉여자금이라는 무형자산
 - (5) 공유자원에 따른 5가지 분류
 - 2) 공유경제 서비스 유형
 - (1) 공간을 공유하는 서비스 유형
 - (2) 이동에 관한 공유 서비스 유형
 - (3) 물품에 관한 공유 서비스 유형
 - (4) 개인에게 스킬 제공을 의뢰하는 공유 서비스 유형
 - (5) 금융에 관한 공유 서비스 유형
 - 3) 국내외 공유도시
 - (1) 서울시, 공유허브
 - (2) 네덜란드 암스테르담
 - (3) 이탈리아 밀라노
 - (4) 남아프리카 케이프타운
 - (5) 아르헨티나 부에노스아이레스
- 2-3. 공유경제와 사회 변혁
 - 1) 공유경제 임팩트
 - (1) 공유경제에 의한 변화와 의의
 - (2) 공유경제의 수익 기회
 - 2) 주요 국가별 공유경제의 인지도 및 이용의향
 - (1) 공유경제 숙박 서비스
 - (2) 기타 공유경제 서비스
 - 3) 공유경제에 따른 기대효과
 - (1) 경제·사회적 효과
 - (2) 공유경제가 제공하는 가치
 - (3) 시장규모 및 전망
 - 4) 4차 산업혁명 시대를 이끄는 유니콘 기업의 특징과 성장성
 - (1) 요지

- (2) 공유경제 중심의 유니콘 산업 분야
- (3) 공유경제가 창출하는 유니콘 기업들

II. 공유경제 확산을 이끄는 ICT 산업군 분석

1. 공유경제 핵심 시스템, 플랫폼

- 1-1. 플랫폼화와 산업구조의 변화
 - 1) 플랫폼화에 의한 임팩트
 - 2) 플랫폼 비즈니스와 IT화의 영향
- 1-2. 플랫폼 산업에서 시장
 - 1) 배경
 - 2) 플랫폼과 관련된 고전적 사건
 - 3) 플랫폼 산업 다양성과 시장 경계확정 중요성
 - 4) 플랫폼에 의해 변화될 가까운 미래 시장

2. 공유경제 확산의 주역, 스마트폰 시대 도래

- 2-1. 스마트폰 이용 현황
 - 1) 전세계 스마트폰 폭발적 보급
 - 2) 국내 스마트폰 보급과 이용현황
- 2-2. 스마트폰 시대가 초래하는 新산업
 - 1) 스마트폰 관련 서비스·애플리케이션의 변천
 - 2) 서비스 발전에 의한 변화
 - 3) 서비스 분야별 변화
 - (1) 데이터 연계 플랫폼
 - (2) 콘텐츠 레이어
 - (3) 서비스 관련 플랫폼
 - (4) 관련 기반 기술
 - 4) 수요와 공급과의 매칭 촉진

3. 공유경제 성장의 원동력, IoT(사물인터넷)

- 3-1. IoT(사물인터넷) 환경과 그에 따른 변화
 - 1) IoT(사물인터넷) 개념과 정의
 - 2) IoT(사물인터넷) 등장배경과 의미
 - (1) IoT(사물인터넷) 환경 도래
 - (2) IoT(사물인터넷) 시대의 새로운 변화
 - (3) 산업 사물인터넷의 등장 배경과 의미
 - 3) IoT(사물인터넷) 도입에 따른 기대효과와 진화방향
 - (1) IoT(사물인터넷) 도입에 따른 기대효과
 - (2) IoT(사물인터넷) 기술의 진화 방향

- (3) 산업 사물인터넷 도입에 따른 기대 효과
- 3-2. IoT(사물인터넷) 산업의 시장규모 및 전망
 - 1) 글로벌 시장규모 및 전망
 - 2) 국내 시장규모 및 전망
 - 3) IoT(사물인터넷) 플랫폼 시장 현황
 - (1) 글로벌 시장 현황
 - (2) 국내 시장 현황
- 3-3. 유럽에서의 IoT(사물인터넷) 활용 특징과 사례
 - 1) 각 산업분야별 배경과 IoT 도입 특징
 - (1) 제조분야
 - (2) 핀테크(FinTech) · 인슈어테크(InsurTech)
 - (3) 공공 서비스 · 공익사업
 - (4) 소매
 - (5) 신(新)서비스 · 공유경제
 - (6) 건강 · 의료
 - (7) 물류 · 운수
 - 2) IoT 활용의 독자성 · 신규성 및 성과 · 목표
 - (1) 기존 비즈니스 모델의 전환, 새로운 비즈니스 영역 확대
 - (2) IoT 제품 · 서비스 시장 진출
 - (3) 스마트시티化 추구
 - (4) 향후 중요 분야의 IoT 도입 및 강화
 - 3) 신(新)서비스 · 공유경제 산업의 IoT 활용 기업사례
 - (1) Agriport A7
 - (2) BSH Hausgeräte GmbH
 - (3) Cattle-Watch
 - (4) Swisscom

4. 공유경제 혁신의 중심, 핀테크

- 4-1. 글로벌 금융의 변화를 주도하는 핀테크(FinTech)
 - 1) 핀테크(FinTech) 시장규모와 보급배경
 - (1) 핀테크(FinTech) 시장규모
 - (2) 핀테크(FinTech) 보급 배경
 - (3) 국제금융센터를 둘러싼 경쟁과 핀테크(FinTech)
 - (4) Cashless화 결제
 - 2) 핀테크(FinTech) 서비스 유형
 - (1) 대출
 - (2) 결제
 - (4) 개인금융
 - (5) 기업자본 자금조달

- (6) 개인 자산관리
- (7) 중소기업용 서비스
- (8) 개인투자 지원
- 3) 핀테크(FinTech)에 의한 자금조달(온라인대출과 클라우드펀딩)
 - (1) 온라인대출
 - (2) 클라우드펀딩
- 4-2. 핀테크(FinTech) 혁명을 리드하는 세계 주요국가 및 기업
 - 1) 이노베이션을 가속하는 핀테크(FinTech)
 - (1) FinTech를 리드하는 미국 IT서비스 기업
 - (2) FinTech 전업기업에서는 전자결제가 급성장
 - (3) 세계 최대 FinTech 기업, VISA
 - (4) 고전 중인 결제 이외의 FinTech 전업기업
 - (5) 거대한 플랫폼을 보유한 IT기업이 유리
 - 2) FinTech 선진국의 대응
 - (1) EU
 - (2) 영국
 - (3) 싱가포르
 - 3) 핀테크(FinTech) 강대국으로 부상하는 중국
 - (1) FinTech 시장의 확대와 중국 신흥기업의 급성장
 - (2) 중국의 인터넷 금융이 급속히 발전한 배경
 - (3) 인터넷 금융의 역할
 - (4) 인터넷 금융에 의한 리스크
 - (5) 강화된 인터넷 금융에 대한 감독관리

III. 금융, 스킵, 물건 분야의 공유경제 비즈니스 모델 사례 분석

1. 금융의 공유경제

- 1-1. 클라우드펀딩에 의한 자금조달
 - 1) 은행이나 주식에 의존하지 않는 자금조달
 - 2) 은행 대출을 대신하는 보상형 클라우드펀딩
 - 3) 클라우드펀딩 에이전트(Agent)업의 대두
 - 4) 저리스크·고이율을 노리는 대출형 클라우드펀딩
 - 5) 클라우드펀딩에 의한 부동산 투자
 - 6) 유연하게 확산되는 클라우드펀딩 방식
- 1-2. 소셜렌딩 자금대출 구조와 중개 시스템
 - 1) 소셜렌딩에 의한 자금조달
 - 2) 각 분야로 확산되는 소셜렌딩
 - 3) 다양한 목적별 대출 상품 개발
- 1-3. 미국의 2대 클라우드펀딩 INDIEGOGO와 KICKSTARTER

- 1) INDIEGOGO의 특징
 - (1) 2종류의 조달방법 Flexible funding과 Fixed funding
 - (2) 테스트 마케팅에 이용 가능
 - (3) 조달성공 후 서비스 InDemand
 - (4) 풍부한 카테고리
- 2) KICKSTARTER의 특징
 - (1) All or Nothing
 - (2) 조달성공 후 서비스 Spotlight
 - (3) 게임 관련 제품 인기
- 3) INDIEGOGO와 KICKSTARTER의 비교
 - (1) INDIEGOGO
 - (2) KICKSTARTER
- 1-4. 창작자 후원 클라우드펀딩 Patreon
 - 1) Patreon 펀드를 활용한 창작사업
 - 2) 제작자의 가치와 혜택 설정
 - 3) 팬 커뮤니티로서의 YouTube 채널
- 1-5. 운동선수를 지원하는 클라우드펀딩과 금융업계의 투자
 - 1) 운동선수의 새로운 자금조달 모델
 - 2) 주식상장 유럽축구팀의 실정
- 1-6. 영국의 대표적인 주식투자형 클라우드펀딩
 - 1) CrowdCube
 - 2) Seedrs
 - 3) Bnk To The Future
- 1-7. 미국의 대표적인 주식투자형 클라우드펀딩
 - 1) Circleup
 - 2) Wefunder
 - 3) FUNDABLE
 - 4) Crowdfunder

2. 스킬의 공유경제

- 2-1. 깃(Gig) 경제로 형성되는 새로운 일자리 창출
 - 1) 온디맨드 워크의 보급
 - 2) 온디맨드 워커 처우와 특권
 - 3) 플랫폼을 기반으로 하는 기업 모델
 - 4) 플랫폼 시대에서 프리랜서의 새로운 생태계
 - 5) 플랫폼과의 공존과 독립
- 2-2. 클라우드소싱 플랫폼 Topcoder
 - 1) 클라우드소싱이란
 - 2) Technologist Community의 필요성

- 3) Topcoder의 특징과 우위성
- 4) 활용 사례
- 2-3. 클라우드소싱에 의한 배달 서비스
 - 1) Instacart가 제시하는 새로운 쇼핑 스타일
 - 2) 배달 비즈니스를 지지하는 퍼스널쇼퍼의 역할
 - 3) Instacart를 활용한 응용 비즈니스 모델
 - 4) 배달에서 로컬 로지스틱스 기업으로 성장
 - 5) 배달에서 푸드 로지스틱스로의 진화
- 2-4. 스킬공유에 의한 2차 노동시장 형성
 - 1) 스킬공유를 중개하는 TaskRabbit
 - 2) 지식공유를 통한 수익화 소셜 러닝
 - 3) 멘토를 통한 청년창업자 육성
 - 4) 유능한 시니어에 의한 스킬공유 모델
- 2-5. 온라인 과외 매칭 플랫폼 Wyzant
 - 1) 온라인 과외로서 부업
 - 2) Wyzant의 비즈니스 모델
- 2-6. 인재 공유 서비스 SCOUTER
 - 1) SCOUTER의 개요
 - 2) SCOUTER의 비즈니스 모델
- 2-7. 일본의 최신 스킬 공유서비스
 - 1) teacha
 - 2) TimeTicket
 - 3) pook
 - 4) StreetAcademy

3. 물건의 공유경제

- 3-1. 유희자산을 공유하는 플랫폼 모델 개발
 - 1) 유희자산 공유에 의한 렌탈 플랫폼
 - 2) 개인이 만드는 공유 서비스
 - 3) 새로운 구매 스타일을 만드는 프로슈머와 비즈니스 창출
 - 4) 공유경제에서 살아남는 비즈니스 모델의 재구축
- 3-2. 물건을 공유하는 중고품 위탁판매점(Consignment Store)
 - 1) 중고악기 위탁판매에 의한 공유
 - 2) Consignment Store의 업태 개발
- 3-3. 아이디어에서 제조공장까지 공유하는 온디맨드 제조업
 - 1) 온디맨드 제조업에 의한 상품개발
 - 2) 상품화를 위한 자금조달에서 제조공장까지 공유
 - 3) 신제품 아이디어 공유와 보상 구조
- 3-4. 유희시간을 활용하는 고가장비 공유 비즈니스

- 1) 가동률을 분석한 건설 중장비의 공유
- 2) 병원의 가동률이 낮은 고액 의료기기의 공유
- 3-5. 지역 커뮤니티를 활성화하는 공유경제
 - 1) 사제 식품을 공유하는 푸드 스와프
 - 2) 대학교재 공유 서비스 앱
- 3-6. 스마트 록(lock)을 이용한 자전거 공유의 수익화
 - 1) LINKA
 - 2) BitLock
- 3-7. 우산을 공유하는 수익모델 중국의 공상이산(共享e傘)
 - 1) 공유경제에서 광고 미디어로 확대
 - 2) 공상이산(共享e傘)의 공유우산 사업
 - 3) 공유우산 사업화 방안

IV. 공유경제를 활용한 활성화 방안

1. 공유경제에 의한 중소벤처기업 육성

- 1-1. 클라우드펀딩을 활용한 자금조달
 - 1) 클라우드펀딩에 대한 이해
 - (1) 클라우드펀딩의 구조와 분류
 - (2) 클라우드펀딩의 특징
 - (3) 클라우드펀딩의 리스크
 - 2) 클라우드펀딩에 의한 스타트업·벤처기업 육성
 - 3) 클라우드펀딩 동향
 - (1) 클라우드펀딩 시장
 - (2) 국내 클라우드펀딩 중개업자
- 1-2. P2P대출(Peer-to-peer lending)에 의한 자금조달
 - 1) P2P대출의 개요
 - (1) P2P대출이란
 - (2) P2P대출의 성장과 배경
 - (3) P2P대출 구조 및 법률 구성
 - 2) P2P대출의 비즈니스 모델과 리스크
 - (1) P2P대출의 비즈니스 모델
 - (2) P2P대출의 리스크
 - (3) P2P대출에 기인하는 시스템적 리스크
 - 3) 영국의 P2P대출에 관한 법규제
 - (1) 영국 금융서비스 시장법의 개요
 - (2) 영국 P2P대출 규제의 개요
 - 4) P2P대출 관련법 규정을 위한 시사점
 - (1) 영국 P2P대출업체에 대한 고유 규제의 특징

- (2) 영국의 P2P대출업체 규제와 고찰
- (3) 시사점

2. 공유경제를 통한 일자리 창출

2-1. 일자리 창출을 견인하는 공유경제

- 1) 공유경제 관련 국내 일자리정책
- 2) 해외 주요국의 공유경제를 통한 일자리 창출
 - (1) 미국
 - (2) 중국
 - (3) 일본
- 3) 근무방식 개혁을 지지하는 공유경제
 - (1) 공유경제가 시사하는 미래
 - (2) 플랫폼 보급에 의한 프리랜서 증가
 - (3) 사회안전망 구축의 중요성
- 4) 클라우드소싱에 의한 기존 근무방식 변화
 - (1) 클라우드소싱이란
 - (2) 노동자의 클라우드소싱 메리트
 - (3) 기업의 클라우드소싱 활용 메리트
 - (4) 클라우드소싱 과제

2-2. 4차 산업혁명에 대응하는 향후 근로방식

- 1) 개요
- 2) 공유경제·온디맨드 경제와 노동
 - (1) 공유경제·온디맨드 경제
 - (2) 클라우드소싱과 클라우드워킹
- 3) 정보화 사회의 진전에 따른 미래사회의 고용과 노동
 - (1) 4차 산업혁명으로 이어지는 노동의 변화
 - (2) 새로운 모습의 노동 창조와 시행의 장

2-3. 국내외 클라우드워커 현황과 활용방안

- 1) 용어 정의와 유래
- 2) 국내외에서의 클라우드워커 현황
 - (1) 해외 현황
 - (2) 국내 현황
- 3) 클라우드워커 증가에 따른 과제
 - (1) 클라우드워커의 고용형태
 - (2) 클라우드워커의 처우 수준
- 4) 클라우드워커에 대한 각국의 대응
 - (1) 영국의 클라우드워커에 대한 대응
 - (2) 독일의 클라우드워커에 대한 대응
 - (3) 한국의 특수형태근로종사자 등에 대한 대응

5) 향후 전망 및 시사점

V. 공유경제 관련 과제와 정책적 대응 방안

1. 공유경제에서 과세에 따른 과제와 정책 방안

1-1. 공유경제에서의 과세 문제

- 1) 공유경제와 문제점
 - (1) 공유경제의 발달
 - (2) 플랫폼 기업과 조세 회피
 - (3) OECD의 BEPS 프로젝트
 - (4) 플랫폼 기업의 책임
- 2) 과세 관련 문제에 대한 논의
 - (1) 소득세
 - (2) 법인세
 - (3) 소비세

1-2. 해외 공유경제 관련 조세정책

- 1) 미국
 - (1) 중개서비스 회사에 과세당국으로의 정보제공 의무화
 - (2) 과세당국의 실태조사
 - (3) 서비스 제공자에 의한 납세신고
- 2) 프랑스
 - (1) 중개서비스 회사에 과세당국으로의 정보제공 의무화
 - (2) 과세당국의 실태조사
- 3) 영국
 - (1) 과세당국의 실태조사
 - (2) 공유경제 관련 공제 신설
- 4) 이탈리아
- 5) 캐나다
- 6) 스웨덴
- 7) 에스토니아
- 8) EU
- 10) 제언

2. 해외 주요국의 공유경제 관련 고용정책 및 대응방안

2-1. 미국의 공유경제 관련 기술혁신과 정책 동향

- 1) 기술혁신 및 기술혁신을 활용한 비즈니스 모델 개관
 - (1) 기술혁신과 비즈니스 모델
 - (2) 산업 인터넷(industrial internet)
 - (3) 공유경제(플랫폼 비즈니스)

- (4) 기술혁신에 의한 비즈니스 모델의 변화가 고용에 미치는 영향
- 2) 기술혁신이 고용에 미치는 영향
 - (1) 옥스퍼드 대학의 연구
 - (2) 미국 MIT, 보스턴 대학의 연구
 - (3) OECD(2016), Arntz 외(2016)에 의한 보고
 - (4) 선행연구 정리
- 3) 정부에 의한 보고
- 4) 비즈니스 모델과 고용
 - (1) 공유경제에서 각 경제로
 - (2) 고용 유사 근로의 증가
 - (3) 오분류(Misclassification)의 수정
 - (4) '고용되지 않고 일하는'노동자의 규모
 - (5) 원하도급 관계 확대
 - (6) 행정에 의한 하도급 관계 개입
- 2-2. 독일의 공유경제관련 기술혁신과 정책 동향
 - 1) 개요
 - 2) 고용에 미치는 영향 예측
 - (1) Economix Research & Consulting 예측
 - (2) 중점 분야의 정책 제언
 - (3) 기타 연구기관에 의한 영향 예측
 - 3) 기업이나 개인에게 미치는 영향에 관한 논의
 - (1) 취업능력: 실업보험에서 노동보험으로
 - (2) 근로시간: 유연하면서 자기 결정권을 부여
 - (3) 서비스업: 양질의 노동조건 강화
 - (4) 건강한 일자리: "안전위생 4.0"으로 어프로치
 - (5) 데이터 보호: 높은 수준을 확보
 - (6) 공동결정과 참여: 파트너십(노사)으로 구축
 - (7) 자영: 자유 촉진과 보호
 - (8) 사회복지국가: 미래 전망과 유럽 각국과의 대화
 - 4) 공유경제와 클라우드 사업 현황
 - (1) Uber나 Airbnb에 대한 규제
 - (2) 클라우드 워크에 관한 논의
 - 5) 최종 정리
- 2-3. 프랑스의 공유경제관련 기술혁신과 정책 동향
 - 1) 개요
 - 2) AI, IoT가 고용에 미치는 영향에 대한 조사 보고서
 - (1) 프랑스 국가전략청 보고서
 - (2) 프랑스 국가전략청·디지털 전국위원회 보고서
 - (3) 경제분석위원회 보고서

- (4) 고용방향성위원회
- (5) 맥킨지 보고서
- (6) 로랑 베르거 보고서
- (7) OECD 보고서
- (8) 기업사례: 르노 공장의 개혁
- 3) 공유경제의 진전과 문제점
 - (1) 개인 서비스
 - (2) 배달 서비스
 - (3) 배차 서비스
 - (4) 경쟁이 격화되는 공유경제 업계
- 2-4. 영국의 공유경제 관련 기술혁신과 정책 동향
 - 1) 개요
 - 2) 정책적 대응에 관한 논의
 - 3) 고용·노동조건에 미치는 영향
 - 4) 노사관계의 시점
 - (1) 노사단체 의견
 - (2) 공유경제 동향
- 2-5. 중국의 공유경제 관련 기술혁신과 정책 동향
 - 1) 개요
 - 2) 기술혁신과 고용
 - (1) 정부의 각종 시책
 - (2) 고용에 미치는 영향
 - 3) 공유경제 이용상황과 관련 법규
 - (1) 공유경제의 종류
 - (2) 공유경제 택시 서비스의 합법화
 - (3) 공유경제관련 노동법상 문제
 - 4) 공유경제의 노동관계 인정기준
 - (1) 노동자 정의의 결여
 - (2) 노동자 정의의 결여에서 비롯되는 문제
 - (3) 전통적인 인정기준
 - 5) 현재 검토 중인 대응방안과 노동자·사용자의 레벨 구분
 - (1) 노동자의 레벨 구분
 - (2) 사용자의 레벨 구분
 - 6) 최종 정리

VI. 주요 통계

1. 크라우드펀딩(crowdfunding)

- 1-1. Global market overview
 - 1) 세계 크라우드펀딩 시장규모 추이
 - 2) 세계 크라우드펀딩 종류별 규모

- 3) 세계 크라우드펀딩을 통해 구축된 펀드의 가치
- 4) 세계 크라우드펀딩 분야별 캠페인 수
- 5) 세계 크라우드펀딩 캠페인 당 평균 금액
- 6) 세계 크라우드펀딩을 통해 기금을 지원받은 캠페인의 비율

1-2. Global platform data

- 1) 세계 크라우드펀딩 플랫폼별 자금 지원 캠페인 수
- 2) 세계 주요 크라우드펀딩 플랫폼별 구축된 기금의 가치
- 3) 세계 기술 분야의 선도적인 크라우드펀딩 플랫폼별 기금의 가치
- 4) 세계 게임 업계의 주요 크라우드펀딩 플랫폼별 자금 지원 캠페인의 수
- 5) 세계 디자인 분야의 주요 크라우드펀딩 플랫폼별 완성된 캠페인 수

1-3. Kickstarter

- 1) 크라우드펀딩 플랫폼 Kickstarter 개요
- 2) 가장 성공적으로 완료한 Kickstarter 프로젝트
- 3) Kickstarter에서 성공적으로 모금된 프로젝트 수
- 4) Kickstarter에서 성공적으로 자금을 지원받지 못한 프로젝트의 수

1-4. U.S. Market

- 1) 미국의 주요 레귤레이션 크라우드펀딩 캠페인별 모금 금액
- 2) 미국 주요 크라우드펀딩 플랫폼별 오픈 건수
- 3) 미국 분야별 capital crowdfunding commitments
- 4) 미국 크라우드펀딩 캠페인 당 평균 모금액 추이
- 5) 크라우드펀딩에 대한 소비자 인식

1-5. Canada Market

- 1) 캐나다 지역별 크라우드펀딩 서비스 제공업체 수
- 2) 캐나다 지역별 크라우드펀딩 포털 수
- 3) 캐나다 지역별 equity crowdfunding service 공급업체 수
- 4) 캐나다 지역별 lending-based crowdfunding service 제공업체의 수
- 5) 캐나다 지역별 service-based crowdfunding service 제공업체의 수

1-6. Europe Market

- 1) 유럽의 크라우드펀딩을 통해 모금된 자금의 가치
- 2) 유럽에서 완료된 크라우드펀딩 캠페인 수
- 3) 유럽에서 크라우드펀딩을 통해 자금을 지원받는 캠페인의 비율
- 4) 유럽의 크라우드펀딩 캠페인을 통해 모금된 평균 금액
- 5) 유럽 크라우드펀딩을 통해 모금된 기금의 분야별 가치
- 6) 유럽에서 완료된 크라우드펀딩 분야별 캠페인의 수

2. 크라우드 워커(Crowd Worker)

- 1) 유럽 주요국별 크라우드 워커의 연령 분포
- 2) 유럽 주요국별 크라우드 워커를 수행한 적이 있는 응답자의 비율
- 3) 유럽 주요국별 크라우드 워커를 수행한 적이 있는 응답자의 성별 비율
- 4) 유럽 국가별 응답자가 선택한 크라우드 워크 유형의 평균 수

- 5) 유럽 주요국별 클라우드 워커를 자주 수행한 적이 있는 응답자의 주기 비율
- 6) 유럽 주요국별 주간 클라우드 워커의 연령 분포
- 7) 유럽 주요국별 주간 클라우드 워커를 수행한 적이 있는 응답자의 성별 비율
- 8) 유럽 주요국별 구직 플랫폼을 사용한 응답자의 비율