

차세대PC

1. 개요

1.1. 추진경과 및 중점 추진방향

■ 추진경과

- 2003년(Ver.2004)에는 개인용 컴퓨터(PC) 이후의 포스트PC(Post PC) 관련 산업에 대한 것으로 포스트 PC 플랫폼, 포스트PC 운영체제, 포스트PC 실시간 통신, 포스트PC 사용자 인터페이스 기술 등 제품군 위주의 상호 호환성 확보를 위한 표준화항목을 대상으로 선정하였다.
- 2004년(Ver.2005)에는 2004년의 제품군 위주의 분류에서 IT839 전략산업으로서의 차세대PC(next generation PC)를 구성하는 부품, 모듈, 시스템, 서비스 등 각 부문별 기술 연계와 응용서비스 구현에 필요한 핵심기술별 차세대PC 플랫폼, 차세대PC 운영체제, 웨어러블 네트워크, 사용자 인터페이스 기술 등을 표준화 대상항목으로 선정하였다.
- 2005년(Ver.2006)에는 유비쿼터스 컴퓨팅 환경에 대응한 인간 친화적인 기술 확보와 응용서비스 보급 확산에 필요한 중장기적 차세대PC 원천기술 및 수요자 중심의 IPR 확보 전략에 따른 표준화 대상항목을 선정하였다.

※ 2003~2004년 대비 2005년 중점항목 중 차세대PC 플랫폼의 세부 요소기술 중, 배터리, 저장장치 분야는 단기적인 기술개발 수명주기와 시장 수요에 따른 중장기적 기술 표준화추진이 어려우므로 차세대PC의 중점 표준화 대상항목에서 제외하였다.

2003년(Ver.2004)	2004년(Ver.2005)	2005년(Ver.2006)
포스트 PC 플랫폼	차세대PC 플랫폼	차세대PC 플랫폼
포스트 PC 운영체제	차세대PC 운영체제	차세대PC 시스템 S/W
포스트 PC 실시간 통신기술	웨어러블 네트워크	웨어러블 네트워크 기술
포스트 PC 사용자 인터페이스	사용자 인터페이스	오감정보 및 HCI

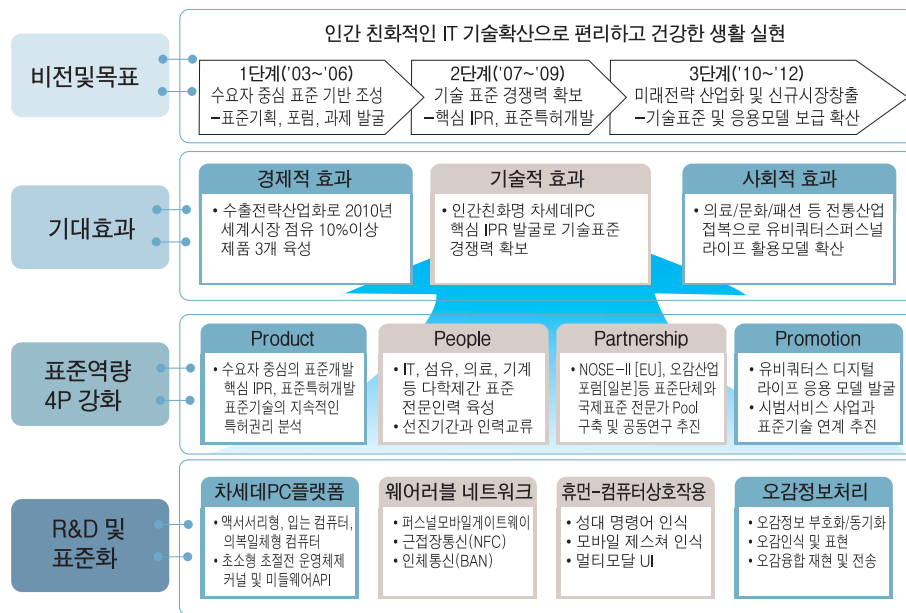
■ 중점 추진방향

- 2006년(Ver.2007)에는 차세대PC 관련 우위 기술 및 IPR 보유 기관과의 기술, 표준 연계방안을 마련하여 국제표준의 국내 수용/적용 및 초기 표준화 기구, 단체에서의 입지 강화를 위한 전략적인 표준화 기본방향을 마련하여 추진한다.
- 차세대PC 플랫폼 및 차세대PC 시스템 S/W분야는 기술표준의 연계 추진에 따라 차세대PC 플랫폼으로 단일화시키며, 오감정보 및 HCI 분야는 기술개발 측면에서는 연계성을 가지나, 국제표준화추진 주체의 독립

성, 시기성, 원천 기술 확보 측면에서 각각 분리하여 추진한다.

- 시각, 청각 중심의 정보통신 응용서비스에서 촉각, 후각, 미각 등 인간의 오감 메커니즘을 이용한 오감정보통신 서비스와 같은 미래 전략산업에 대응한 핵심 IPR 확보 및 기술 표준화를 추진한다.
- 휴먼-컴퓨터 상호작용(HCI) 기술은 차세대PC, 지능형로봇, 디지털홈, 텔레매틱스 등 인간과 기기간의 자연스러운 인터페이스를 위한 핵심 공통기술이며, 제품과 서비스의 차별화 요소로 부각되고 있으므로, 이에 대응한 기술표준을 개발한다.

1.2. 표준화의 Vision 및 기대효과



(그림 1) 차세대PC 기술 표준화의 비전 및 기대효과

1.2.1. 표준화의 필요성

유비쿼터스 컴퓨팅 환경에서의 차세대PC 신규시장 주도권 및 기술경쟁력 확보를 위한 국제표준의 대응 전략 수립과 차세대PC에 공통적으로 적용되는 핵심기술에 대한 개방형 표준 개발이 필요

- 지난 5년 간 IT 산업은 수출과 국가 경제성장의 핵심동력으로 발전해왔으며, 특히, 휴대폰, PC, 인터넷 등 정보통신·기기산업은 국가 IT 산업의 중추적인 역할을 담당하여 왔다.
- 급속히 따라오는 중국의 기술력과 기술격차를 벌려가는 선진국 사이에서 미래 IT 산업에 대비한 기술경쟁 우위확보와 신규시장 선점을 위한 목표 지향적 전략수립이 시급히 요구된다.

- 인텔, 모토로라, 마이크로소프트, 팜(Palm), 심비안(Symbian) 등 세계적 선도 기업 등이 차세대PC의 프로세서 및 운영체제 분야에서 시장 표준 형성과정에 밀접하게 관여하여 시장의 영향력 확대를 꾀하고 있다.
- 차세대PC의 주요 구성부품인 메모리, LCD 등에서는 세계적인 경쟁력을 보유하고 있으나 원천기술, IPR의 획득 미비로 제품의 가격 경쟁력이 약화된다.
- CPU, OS 등 핵심부품에 대한 원천기술의 취약과 로열티 부담 등으로 차세대PC 제품의 수익성과 시장 지배력이 둔화된다.
- CPU의 경우 인텔, NS, AMD 등에서 전량 수입, OS의 경우 WinCE, 팜OS, EPOC, VxWorks 등 대부분 수입에 의존하고 있으며, 국내 대표적인 차세대PC 제품인 PDA 운영체제 70%가 WinCE이다.
- 차세대PC는 제품의 유형이 다양하고 초기 발아기에 있는 제품별로 절대적인 시장 주도 제품이 없으며, 기술의 범위가 다양하고 광범위하여 타 분야와의 연계성이 높다.
- 개별기기와 기술간의 융합화 추세에 따라 표준기술을 선점하는데 어려움이 있으나 차세대PC 신규시장 선점과 기술 경쟁력 확보를 위하여 차세대PC에 공통적으로 적용되는 기술을 중심으로 표준 개발이 요구된다.
- 시각, 청각 중심의 정보통신 응용서비스에서 촉각, 후각, 미각 등 인간의 오감 메커니즘을 이용한 오감정보통신 서비스와 같은 미래 전략 산업에 대응한 핵심 IPR 확보 및 기술 표준화 착수가 시급히 요구된다.
- 휴먼-컴퓨터 상호작용(HCI) 기술은 차세대PC, 지능형로봇, 디지털홈, 텔레매틱스 등 인간과 기기간의 자연스러운 인터페이스를 위한 핵심 공통기술이며, 제품과 서비스의 경쟁력 차별화 요소로 부각되고 있으므로, 이에 대응한 기술표준개발이 시급히 요구된다.
- 차세대PC 플랫폼 분야는 초기 시장 형성 단계이므로 표준화활동은 미비하지만, IPR 확보를 위한 기술 보유기관 중심으로 전략적인 기술협력 및 관련 컨소시엄 구성이 활발히 전개되고 있으며, 시스템 소프트웨어는 MS, 팜 등 특정기업의 기술 종속성이 심화되어, 제품의 가격 경쟁력을 약화시키는 요인으로 대두되므로, 응용서비스 및 콘텐츠 호환성 확보를 위한 플랫폼 개방형 API 표준화추진 전략이 요구된다.
- 차세대PC 표준화는 관련 부품 및 주변기기 산업의 경쟁력과 연계되며, 기술표준은 제품의 수명주기와의 밀접한 관계를 가지므로 국제표준화 단체의 추진방향에 대응하여, 국제표준의 국내 조기수용 및 적용 전략 등 응용 및 콘텐츠 확산을 위한 표준개발이 필요하다.
- 차세대PC 관련 WWRF 활동은 근거리 무선통신시스템 표준그룹(WG5)에서 웨어러블 네트워크 분야의 WBAN 및 WSN 기술, 응용을 다루고 있으나, 아직 구체화된 모델 설정단계가 아니므로, 이 분야에 대한 국내 조기착수 필요하다.
- 오감정보처리 분야는 EU의 NOSE II 등 기술, 표준 개발 추진 국가, 지역별 배타적인 표준화추진 정책을 추진하고 있으므로, 이에 대응한 국제표준 협력 체제 구축과 기술 표준 조기 발굴이 요구된다.

1.2.2. 표준화의 목표

차세대PC 플랫폼 구조 및 초소형 초절전 시스템 S/W API 규격, 웨어러블 네트워크 인터페이스 규격, 오감 정보처리 및 멀티모달 차세대 사용자 인터페이스 등 차세대PC 관련 H/W 및 S/W 공통 인터페이스 기술기준 및 규격 개발을 통한 차세대PC의 개방형 표준규격 및 제품 간 상호호환성 확보를 통하여 국내 차세대PC 산업육성과 국제표준화를 통한 지적재산권 확보

- IT839 전략사업으로 추진되고 있는 차세대PC 선도기술개발 사업의 연구 성과물 및 차세대PC 표준화 포럼의 산업체 수요 등을 반영한 기술표준 개발을 추진한다.
- 유비쿼터스 응용서비스 환경을 위한 사용자 인터페이스 표준개발의 일환으로 2007년까지 차세대PC를 위한 3차원 입력장치 인터페이스 표준화추진한다.
- 2010년 오감정보처리를 위한 오감정보 인지표현 및 재현을 위한 부호화, 동기화 및 전송 기술표준 개발을 목표로 2009년까지 후, 미각 정보 부호화, 촉감 정보 부호화, 전자 코와 전자 혀를 위한 IEEE 1451 TEDS(Transducer Electronic Data Sheets) 표준을 적용한 고유 표준화추진한다.
- 차세대PC 플랫폼 분야의 초소형 초절전 운영체제 커널 및 웨어러블 컴퓨터 미들웨어 API(안)을 2006년까지 확정짓고, 2007년 국내 단체 표준화추진한다.
- 2007년까지 국제 NFC-Forum 표준을 준용한 근접장통신(NFC)의 국내 단체 표준화추진과 2009년까지 10Mbps 급 고속 인체통신 프로토콜 및 응용 프로파일 기술 표준화추진한다.
- ISO TC159/SC4(Ergonomics of human system interaction)의 WG9(Tactile and Haptic Interaction) 분야는 현재, 표준화 기획 단계에 있으므로, 지속적인 표준화활동 모니터링 및 표준화 참여 범위 확대 추진한다.

1.2.3. Vision 및 기대효과

유비쿼터스 컴퓨팅시대를 선도하는 차세대PC 원천기술 및 표준 IPR 확보와 세계 최고의 인프라를 활용한 의료, 문화 등 다양한 응용서비스 활용 모델 보급

- 차세대PC 산업의 패러다임 변화 가속화와 선진국에서도 경쟁적으로 개발 중인 웨어러블 컴퓨터, 오감정보처리, 웨어러블 네트워크 등 차세대PC의 핵심기술을 조기에 획득하여 국제표준화의 주도권 확보를 통하여 21세기 국가 기술경쟁력 강화에 기여한다.
- 차세대PC는 고도의 기술 융합화가 필요하며, 전통적인 단순 조립형 PC에 비해 부가가치가 높고, 아직까지 중국 등 신흥 경쟁국에서 쉽게 따라오기 어려운 분야이므로 IT 수출 경쟁력 증대에도 기여할 것으로 예상된다.
- 특히, 차세대PC의 기술 표준화 정착으로 메모리, LCD, 2차 전지, 무선랜, 이동통신모듈, 터치스크린 등을 중심으로 국내 부품시장 전반의 수요를 확대시킴은 물론, 국내 차세대PC 산업 활성화를 기반으로 휴대형 및 착용형 컴퓨터 산업의 차세대 수출 전략 산업화 발판을 마련한다.

- 정부의 U-Korea 비전에 따라 언제, 어디서나 유용한 정보를 획득하고 필요한 형태로 가공, 활용할 수 있는 정보통신 서비스의 창구역할을 담당하는 차세대PC는 정보생활 필수품 개념이며, 웰빙 서비스 구현을 위한 미래 개인정보화기기로서 산업 경쟁력을 앞당기는 지름길이 된다.
- 차세대PC의 수요자 중심의 기술 표준화추진을 위하여 기술·제품에 대한 개방형 표준규격 개발 및 제품 간 호환성 제공으로 국내 차세대PC 산업 육성과 국제표준화를 통한 기술 경쟁력을 확보한다.
- 차세대PC는 PC의 기능성과 네트워크 접속성을 바탕으로 컴퓨터·통신·오락·방송·가전 등이 융합화되는 전방위 산업으로 타 산업의 통합 모델이 되며, 홈네트워크·임베디드 소프트웨어 및 NT/BT 등 타 신성장 산업과의 융합 기술 표준화추진으로 미래 전략 산업 기반을 제공한다.

2. 국내외 현황분석

2.1. 중점기술개요

2.1.1. 중점기술 및 표준화 대상항목의 정의

- 중점기술의 정의

정보이용 환경과 사용목적에 따라 특화된 기능과 형태를 가지는 네트워크 기반의 차세대 디지털 정보기기로서 인간친화적인 유비쿼터스 컴퓨팅 환경제공에 수반되는 차세대PC 플랫폼, 차세대PC 시스템 S/W, 웨어러블 네트워크, 오감정보처리 및 휴먼-컴퓨터 상호작용(HCI) 기술을 대상으로 함

- 차세대PC는 기술의 융합화, 서비스의 광역화, 정보기기의 소형·경량화 추세로 사용하기 편리하고, 착용 가능한 형태로 인간 중심의 컴퓨팅 환경을 제공한다.
- 차세대PC는 휴대형(개인 및 업무용으로 특화된 PDA, 전자북 등)과 착용형(이동성과 편의성이 강조된 시계, 의류형태) 제품군으로 구분한다.
- 다양한 차세대PC 제품군에서 사용자의 편의성이 차별화 전략으로 작용하므로 새로운 개념의 사용자 인터페이스 기술 등이 매우 중요한 분야로 부각되고 있다.
- 컴퓨터, 통신, 가전 등의 융합화 추세에 따라 사용자 중심의 서비스를 제공하고 편의성을 극대화시키는 착용형(wearable) 컴퓨터 및 차세대 휴먼 인터페이스 기술 등을 포함한다.
- 차세대PC는 사용자의 편의성을 극대화시키기 위한 차세대PC 플랫폼, 웨어러블 네트워크, 휴먼-컴퓨터 상호작용 기술, 오감정보 처리 기술 등이 중점 요소기술에 포함된다.
- 차세대PC 플랫폼 기술은 용도별로 다양해지는 기기들의 특성에 따라 고성능 SoC 및 표준화된 인터페이스로 동적 재구성이 가능한 초소형 하드웨어 플랫폼 및 하드웨어 플랫폼의 자원 제약성에 따라 저전력, 초소형 시스템 소프트웨어와 파일 시스템 및 always on connected, 플러그 앤 플레이(Plug & Play) 기능 등 유비쿼터스 컴퓨팅 환경에서 요구되는 운영체제와 미들웨어 등이 포함된다.
- 웨어러블 네트워크 기술은 웨어러블 컴퓨터, 바이오 셔츠 등 다양한 형태의 차세대PC 기종 간의 데이터 교환 및 멀티미디어 통신서비스 제공을 위한 것으로 웨어러블 신체 네트워크(WBAN) 접속과 블루투스, Zigbee, UWB 등 무선 개인 네트워크(WPAN) 접속, 비접촉식 근접장 통신, 그리고 신체를 매체로 사용하는 인체통신 기술과 인체무해 통신 접속기술 등이 포함된다.
- 휴먼 컴퓨터 상호작용 기술은 제스처, 성대 인식에 의한 멀티모달 사용자 인터페이스와 3차원 무선펜, 가상 키보드, 안경형 디스플레이 등 스마트 입출력 인터페이스 기술 등이 포함된다.
- 오감 정보처리 기술은 시각, 청각, 촉각, 후각, 미각 등 인간의 오감 메커니즘을 활용하는 오감 정보처리, 전

송, 재현을 위한 오감 정보부호화, 동기화 기술과 생체정보처리에 의한 사용자 생체정보 서비스 프레임워크 기술 등이 포함된다.

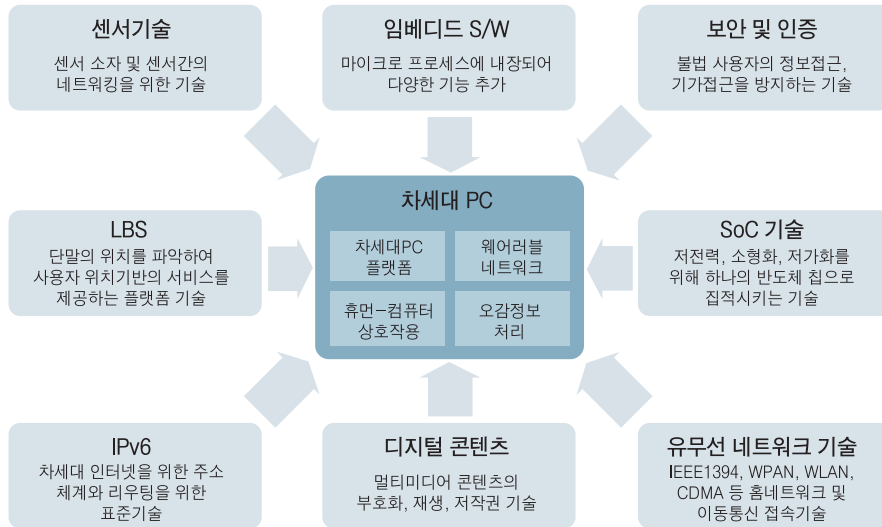
• 표준화항목의 정의

- 차세대PC는 사용자의 편의성을 극대화시키기 위한 소형화, 에이전트 소프트웨어에 의한 지능화, 휴먼 컴퓨터 상호작용에 의한 실감화 추세로 발전되고 있으며, 기기 간의 융합화 추세에 따라 표준기술을 선정하는 데 어려움이 있으나 차세대PC에 공통적으로 적용되는 기술을 중심으로 표준화 대상항목을 선정한다.
- 초소형 플랫폼과 초소형 저전력 운영체제 커널 및 미들웨어 API가 차세대PC 플랫폼에 포함되며, 사람과 사람, 사람과 사물 간의 데이터 통신을 위한 근접장통신(NFC) 및 인체통신 기술이 웨어러블 네트워크 분야에 포함된다.
- 인간 친화적인 사용자 인터페이스 제공을 위한 멀티모달 사용자 인터페이스 및 스마트 인터페이스 기술이 휴먼-컴퓨터 상호작용 분야에 포함되며, 인간의 오감 메커니즘을 활용한 오감인식 및 표현, 그리고 생체정보를 이용한 생체정보 서비스 프레임워크 등이 오감정보처리 기술 분야에 포함된다.

구분	정의	표준화 대상항목	표준화 내용
차세대PC 플랫폼 기술	일상생활에서 사용하는 손목시계 및 의류와 같은 액세서리 등에 임베디드 프로세서, 통신 인터페이스, 초절전 초소형 시스템 S/W 및 미들웨어 S/W 등이 내장되어 지능화 기기를 구성하는 기술	초소형 플랫폼	고성능 SoC 기반의 동적 재구성 가능한 저전력 시스템 및 주변기기, 입출력 장치 등과 인터페이스를 위한 물리적 접속 및 신호규격
		초소형 저전력 운영체제 커널 및 미들웨어 API	응용 프로그램의 호환성을 보장하는 저전력 지원 시스템 S/W 커널 및 차세대PC의 컴포넌트 기반 미들웨어의 응용 프로그램 인터페이스(API)
웨어러블 네트워크 기술	사람과 사람, 사람과 기기, 기기와 기기 사이의 초단거리 통신 접속을 위한 개인 무선 통신 인터페이스 기술 및 응용서비스 프로파일 기술	근접장 통신 접속(NFC)	기기와 기기 간 근접 공간 내 비접촉 기반의 NFC 프로토콜 및 응용 프로파일
		인체통신(BAN)	인체를 통신 매체로 하는 인체 통신 및 신체에 부착된 센서로 구성되는 WBAN 프로토콜 및 응용 프로파일
휴먼-컴퓨터 상호작용 기술	유비쿼터스 컴퓨팅 환경에서 사용자 편의성을 극대화시키기 위한 멀티모달 인터페이스, 지능형 에이전트, 스마트 I/O 등 HCI 기술	멀티모달 사용자 인터페이스	제스처, 음성 등 일상생활에서 다양한 형태의 사용자 요구를 처리하여 반응하는 멀티모달 프레임워크 표준
		스마트 I/O 인터페이스	무선 펜, 가상키보드, 통합리모콘, 안경형 디스플레이 등 휴대형 인터페이스 규격
오감정보 처리 기술	시각, 청각, 촉각, 후각, 미각 등 인간의 오감 메커니즘을 이용한 오감정보의 센싱, 전송, 융합 재현 기술	오감인식 및 표현	오감센서를 통한 다양한 미디어의 인식과 표현을 위한 정보 부호화, 동기화 및 데이터 포맷 기술
		생체정보 서비스 프레임워크	생체신호를 이용한 사람의 건강상태 등 헬스케어 모니터링 및 감성정보 기반 서비스 인터페이스 기술

2.1.2. 연관기술 분석

• 연관기술 관계도



(그림 2) 차세대PC의 연관기술 관계도

• 연관기술 분석표

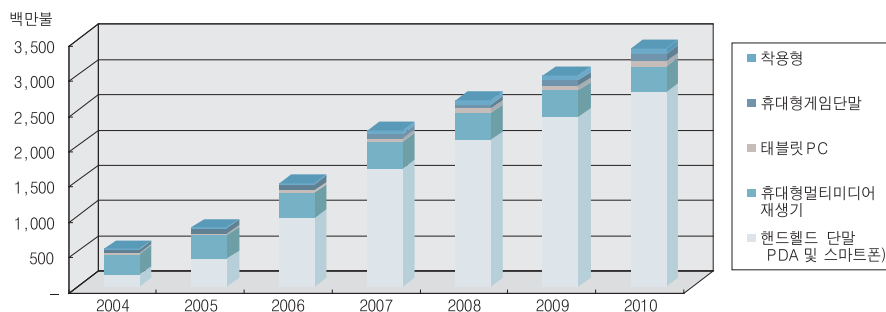
연관기술	내용	표준화기구/단체		표준화수준		기술개발수준	
		국내	국외	국내	국외	국내	국외
보안 및 인증	통신 망을 통한 정보의 위조, 변조, 무단침입 등 불법 행위로부터 정보를 안전하게 보호하고, 정당한 사용자가 정보를 접근하도록 허용하는 기술	ISTF, TTA	IETF, ITU-T, ISO/IEC	표준안 개발/검토	표준안 개발/검토	상용	상용
LBS	통신 망, 시스템, 콘텐츠 구분없이 위치 기반 서비스를 제공하는 LBS 개방 플랫폼과 단말의 위치 측위 기술	한국LBS포럼, 한국무선인터넷포럼, TTA	3GPP/3GP P2, OGC, EU, FCC	표준안 개발/검토	표준안 개발/검토	상용	상용
디지털 콘텐츠	멀티미디어 콘텐츠를 압축부호화하여 전송하고, 콘텐츠의 저작권을 관리하는 기술	디지털콘텐츠포럼, DRM포럼, MPEG Korea 포럼, TTA	W3C, IETF, MPEG, ISO/IEC JTC1 SC29/WG11	표준안 개발/검토	표준안 개발/검토	상용	상용
유무선 네트워크	IEEE1394, PLC 등 유선홈네트워크와 무선랜, 블루투스 등 무선홈네트워크, 인터넷 접속을 위한 통신 기술	초고속 무선랜 /한국이더넷/ 블루투스 포럼, TTA	IEEE 802 WG 11 및 15, Wi-Fi, WiMedia, ZigBee	표준안 개발/검토	표준안 개발/검토	상용	상용
SoC	차세대PC를 작고 가볍게 하고 멀티미디어 등 다양한 기능을 하나의 칩에 집적화시키는 기술	IT SoC 협회, TTA	VSIA	표준안 개발/검토	표준안 개발/검토	구현	상용
IPv6	차세대 인터넷을 위한 프로토콜 규격과 주소방식 및 라우팅 기술	IPv6포럼코리아, TTA	IPv6 Forum, IETF	표준안 개발/검토	표준안 제정	구현	구현

연관기술	내용	표준화기구/단체		표준화수준		기술개발수준	
		국내	국외	국내	국외	국내	국외
센서 기술	IEEE-1451 표준을 확장하여 센서에 지능을 부여하고 네트워크 버스에 결합시키는 센서 간 네트워크기술	기술표준원	ISO/IEC JTC1 SC31	표준안 개발/검토	표준안 제정	상용	상용
임베디드 S/W	마이크로 프로세서에 내장되어 제품에 다양한 기능을 추가함으로써 사용 편의성 및 다양한 IT 서비스를 제공할 수 있는 기반 기술	한국S/W산업 협회, 임베디드 S/W 산업 협의회, TTA	ISO/IEC JTC1 SC7, OMG	표준화 항목 승인	표준안 개발/검토	상용	상용

2.2. 시장 현황 및 전망

2.2.1. 국내 시장 현황 및 전망

- 국내 차세대PC 시장규모는 현재 국내 시장의 80%를 차지하는 PDA, 스마트폰 등 핸드헬드 정보단말기기가 국내 차세대PC 시장을 주도하고 있다.
 - 차세대PC 국내 시장은 2004년 5.3억 달러에서 2007년 22.2억 달러, 2010년 33.8억 달러 규모로 연평균 32.3%의 고성장 추세이다.
 - MP3P 등 휴대형 멀티미디어 재생기는 2005년 3.3억 달러의 시장 규모에서 미국 애플의 iPod 등 경쟁 제품 및 중국의 저가 기기의 국내 시장 진입에 따른 점유율 저하로 성장세가 둔화된다.
 - 착용형 PC는 연평균 55.9%의 급격한 성장이 전망되며, 디지털홈 구축계획 및 u-헬스케어 시범 서비스 추진 등에 따라 웹패드, PDA 등 휴대형 제품군이 2006년 이후 국내 차세대PC 시장의 주류를 이룰 것으로 전망된다.
 - 국내 차세대PC 산업은 아직 초기단계이나 반도체·디스플레이 등 핵심 부품 경쟁력 확보와 초고속 무선인터넷 등 세계 최고 수준의 통신 인프라 구축으로 발전 가능성이 매우 높으므로 국내 주요 기업들은 차세대 PC를 새로운 유망품목으로 집중 투자한다.



(그림 3) 차세대PC 품목별 국내 시장 추이

〈표 1〉 차세대PC 품목별 국내 시장 전망

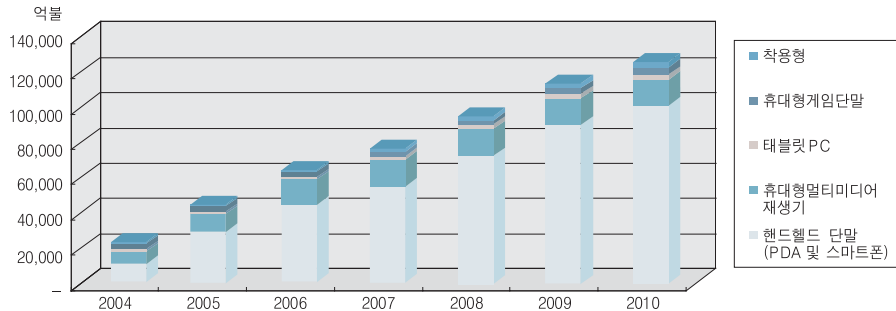
(단위 : 백만 달러)

구분		2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	CAGR ('05~ '10)
휴 대 형	핸드헬드단말 (PDA, 스마트폰)	164	387	964	1,674	2,078	2,402	2,757	40.1%
	휴대형 멀티미디어 재생기	292	335	364	378	382	374	365	1.7%
	태블릿PC	19	21	32	50	61	66	69	27.2%
	휴대 형게임단말	51	80	80	61	60	78	98	4.2%
	소 계	526	823	1,440	2,163	2,581	2,920	3,289	31.9%
착용형		4	10	23	54	64	75	88	55.9%
총 시장규모		530	833	1,463	2,217	2,645	2,995	3,377	32.3%

(출처 가트너 2005, IDC 2005, VDC 2005, 착용형 시장은 세계시장 대비 추정치, IITA 2005)

2.2.2. 국외 시장 현황 및 전망

- 차세대PC 국외시장은 웹패드, 무선핸드헬드, PDA, 스마트폰, 전자북, 착용형 정보단말 등 협의의 제품군은 2004년 182억 달러에서 2007년 792억 달러 2010년 1,231억 달러 규모로 연평균 25.7%의 고성장세를 이룰 것으로 전망된다.



(그림 4) 차세대PC 품목별 세계 시장 추이

- 향후 착용형 컴퓨터의 세계 시장 규모는 2004년 3억 달러에서 2007년 5.4억 달러에서 2010년 8.8억 달러 규모로 연평균 19%의 성장세를 가질 것으로 전망된다.
- PDA, 스마트폰 등 핸드헬드 단말의 세계 시장 규모는 2004년 99억 달러에서 2007년 564억 달러, 2010년에서 994억 달러로 연평균 32.7%의 고성장 전망된다.
- 휴대형 게임단말은 융복합기기 출현과 하드웨어 단가 하락에 따라 2008년부터는 시장 규모가 축소될 것으로 전망되며, MP3P 등 휴대형 멀티미디어 재생기 시장은 2004년 45억 달러에서 2007년 120억 달러, 2010년에서 128억 달러로 시장 규모는 확대되나 성장률은 9% 수준에 이를 것으로 전망된다.

〈표 2〉 차세대PC 품목별 국내 시장 전망

(단위 : 백만 달러)

구분		2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년	성장률
휴대형	핸드헬드단말 (PDA, 스마트폰)	99.1	241.6	417.8	564.0	690.7	836.2	994.0	32.7%
	휴대형 멀티미디어 재생기	44.9	82.6	101.5	120.4	131.4	129.5	128.2	9.2%
	태블릿PC	11.9	15.1	23.4	39.7	47.6	53.6	56.9	30.4%
	휴대형게임단말	23.7	48.8	52.3	62.8	50.1	46.3	44.0	-2.1%
	소 계	179.6	388.1	595.0	786.9	920.7	1,065.6	1,223.1	25.8%
착용형		3.0	3.6	4.5	5.4	6.4	7.5	8.8	19.0%
총 시장규모		182.6	391.7	599.5	792.2	932.5	1,073.1	1,231.9	25.7%

(출처 가트너 2005, IDC 2005, VDC 2005)

2.3. 기술개발 현황 및 전망

2.3.1. 국내 기술개발 현황 및 전망

• 정부정책기조

- 차세대PC는 정보통신서비스가 새롭게 출현될 때마다 각기 다른 정보기기들을 구입해야 하는 현 시점에서 볼 때, 단기적으로는 휴대형 정보기기와 무선인터넷 기능이 접목되어 다양한 멀티미디어 기능이 융합된 복합정보단말 기술개발과 국내에서 기술경쟁력을 확보하고 있으며, 시장형성이 가시화된 핵심 분야의 국산화 및 원천기술 확보 전략을 수립하여 추진 중에 있다.
- 중장기적으로는 기술개발에 대한 위험부담은 크지만, 산업 전반에 걸쳐 파급효과가 크며, 유비쿼터스 환경에 소요되는 차세대PC의 공통 핵심 IPR 확보를 위하여 향후 신개념의 콘텐츠로 나타날 것으로 예상되는 시각, 청각, 촉각, 후각, 미각 등 인간의 오감정보를 기반으로 하는 차세대PC의 공통기반기술 확보 계획을 수립하여 추진하고 있다.
- 차세대PC의 기술개발 방향은 정보통신부의 IT839 전략산업 추진정책의 9대 기술개발 사업의 일환으로 2004년 손목시계형 PC의 첫 모습을 제시하고, 2007년에는 액세서리 형태의 초소형 본체를 기반으로 초단거리 무선통신기술을 통해 입출력장치 분리가 가능한 입는 컴퓨터, 휴먼컴퓨터 상호작용(HCI) 기술, 그리고 인체통신기술 등을 개발하고, 2010년 이후로는 내장형 또는 이식형 초소형 컴퓨터 등 미래 지향적인 원천기술 분야로 확대 추진 계획이다.

• 국책연구소

- 한국전자통신연구원(ETRI)은 정보통신부 선도기반기술개발 사업의 일환으로 2004년부터 차세대PC 플랫폼, 오감정보처리 및 HCI, u-헬스케어 분야 등에 대한 기술개발을 추진 중에 있다.
- 차세대PC 플랫폼 분야는 멀티미디어 PDA 기능이 내장된 손목시계형PC 및 액세서리형 컴퓨터 구현을 위

한 웨어러블 퍼스널 스테이션 개발, 전자종이 및 플렉시블 디스플레이 기술개발 등 차세대PC 플랫폼의 공통기술개발을 추진하고 있으며, 시스템 소프트웨어 분야에서 웨어러블 컴퓨터 등 차세대PC를 위한 초소형, 초절전 시스템 소프트웨어 및 미들웨어 API 분야는 충남대, 포항공대 등 대학 중심의 기초연구를 추진하고 있다.

- 웨어러블 네트워크 분야에서는 WBAN을 위한 인체통신 기술 및 프로토콜, 응용 프로파일 등을 개발 중에 있으며, 현재 1Mbps급에서 2~3년 이내 10Mbps급 고속 인체통신 기술개발 전망된다.
- 오감정보, 휴먼-컴퓨터 상호작용(HCI) 기술 및 u-헬스 정보처리 분야에서는 촉각용 스마트 햅틱 인터페이스 장치를 개발 중이며, 차세대 사용자 인터페이스 원천기술 확보를 위한 음성, 제스처 기반 멀티모달 UI 관련 분야의 연구개발도 진행 중이며, 심전도, 호흡, 체온, 체지방, 움직임 등을 측정할 수 있는 의복형 생체신호 측정 시스템인 바이오서즈 기반 건강관리시스템을 위한 생체정보처리 기반 웨어러블 시스템을 개발 중이다.
- 한국표준과학원에서는 로봇의 손가락 피부에 적용 가능한 1mm 정도의 공간 분해능을 가지는 플렉시블 촉각 센서 개발 추진으로 이를 이용한 응용 및 산업화를 위한 연구 중이다.
- KIST에서는 의사소통이나 물리적 활동이 자유롭지 않은 사용자를 위하여 주변 환경 및 상황 변화 인식으로 청각, 시각, 촉각 정보를 상호 변환하여 보호 서비스를 제공하는 착용형 단말 인터페이스 기술을 개발 중에 있다.

• 국내 산업계

- 삼성종합기술원과 삼성전기에서 차세대 사용자 인터페이스 기술에 대한 연구로서 손과 손가락 움직임만으로 입력 기능을 수행하는 착용형 키보드 시제품(스커리 : Scurry) 개발하였으며, 삼성전자는 기존 PC에 비해 언제 어디서나 인터넷과 모든 컴퓨터 기능을 사용할 수 있는 차세대 모바일 PC 개념의 울트라모바일 PC(UMPC) 센스 Q1 첫 모델을 출시하였다.
- (주)마이크로인피니티는 사용자의 다양한 동작에 따른 명령을 다중 센서로부터 감지하고 인식하여, 웨어러블 컴퓨터의 입력수단으로 활용하기 위하여 가속도와 각속도계를 이용한 WPAN 기반 3차원 스마트 입력장치를 개발하였다.
- (주)디오컴은 웨어러블 컴퓨터의 디스플레이 장치로서 SVGA급(1280x1024) 양안방식(full stereoscopic)의 안경형 디스플레이를 개발하였다.
- 차세대컴퓨팅 산업협회 등 산업계 중심으로 제조, 물류를 위한 산업용 데이터 캡처 단말 인터페이스 기술을 개발 중이다.
- 국내의 후각 기술은 이원이디에스(주) 유니보스 등에서 웹 환경에서 전자카드 및 아로마 향 등을 초소형 전자 칩에 장착하여 분사시키는 등 인식기를 통해 들어오는 데이터를 분석하고, 분석된 데이터를 전송해 기본적인 향기를 발산해주는 발향 시스템이 개발되고 있으나, 인식기를 통한 데이터와 냄새에 대한 정보 전송분야는 아직 초보적인 상태이며, 국내에서 개발되고 있는 후각 인식 시스템은 맥주, 양주, 차를 구분하고, 소금물과 설탕물의 농도 차이를 구분하는 정도이다.
- 휴대전화를 이용한 모바일 헬스케어폰의 하나로써 헬스피아, 에스오엔코리아, 하이에스디, 인포피아, LG전자 등이 협력하여 혈당관리, 운동관리, 식이요법, 투약관리 등을 온라인으로 제공하는 당뇨폰 서비스를 개발

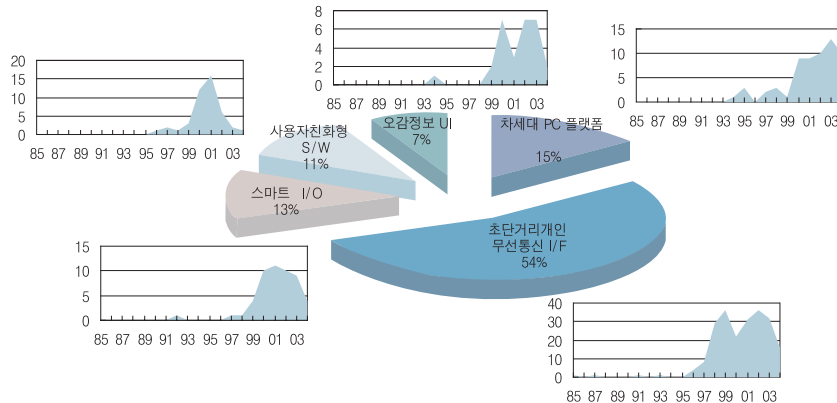
하였으며, 삼성중기원, 바이오시스, 맥다일정보, LG메디컬 등에서는 인터넷을 통하여 가정 내에 있는 사용자의 혈압, 맥박, 체온, 심전도, 심폐기능, 소변분석, 혈당 등을 측정할 수 있는 의료기기를 개발 중에 있다.

• 국내 학계

- KAIST, 강원대, 광주과학기술원 등 ETRI와 공동으로 촉각용 스마트 햅틱 인터페이스 장치를 개발 중이며, 햅틱과 촉각 기능을 동시에 가지는 마우스와 진동형 촉각 인터페이스 시제품 개발하였다.
- 충남대, 포항공대 등 ETRI와 공동으로 초소형 초절전 시스템 S/W 및 웨어러블 미들웨어 API 기술 연구 중에 있다.
- 연세대학교에서는 이미지 기반 태그기술 및 착용형 컴퓨터를 이용한 U-캠퍼스 프로젝트를 추진하고 있으며, 신체내장형 컴퓨팅 기술 분야에서는 생체신호를 이용한 생체전위, 혈당, 혈압 관련 바이오피드백 시스템 개발을 목적으로 생체신호처리 기반 implantable 시스템 개발을 진행 중에 있다.

• 국내 특허출원 현황 및 전망

- 국내 차세대PC 관련 특허를 중심으로 출원연도별/기술분류별에 대한 전체 특허 출원동향을 살펴보면, 초단거리 개인무선통신 인터페이스가 54%(218건)로 가장 높은 비율을 차지하고 있으며, 차세대PC 플랫폼 15%(61건), 스마트 I/O 13%(51건), 사용자 친화형 소프트웨어 11%(44건), 그리고 오감정보 사용자 인터페이스 7%(29건)의 비율을 차지하며, 2000년을 기점으로 관련 기술들의 비중이 점차 확대되고 있음을 알 수 있다.
- 2005년 3월 기준으로 한국특허의 출원건수가 많은 순서대로 출원인별 특허 출원건수로는 내국인 중에는 삼성전자(24건), LG전자(3건), 한국전자통신연구원(3건) 순을 보이며, 외국인으로는 IBM(30건), 필립스(21건), 모토로라(14건)순으로 출원하고 있다.
- 차세대PC 플랫폼 분야는 모토로라(8건), IBM(7건)으로 전체적으로 출원 건수는 많지 않으나, 저전력 하드웨어 및 소프트웨어에 특징을 두는 소비전력 절감 등 전력관리 분야에 대한 특허 출원이 많은 비중을 가지고 있다.
- 웨어러블 네트워크 분야는 초단거리 개인무선통신 I/F 분야에 대한 출원으로 IBM(8건), 모토로라, 삼성전자가 각각 6건의 출원으로 보이고 있다.
- 휴먼-컴퓨터 상호작용 분야의 스마트 I/O 인터페이스 분야는 2000년부터 특허출원이 증가되는 추세를 보이며, 국내의 경우, 개인출원이 높은 비율을 차지하고 있는 특징으로 가지며, 멀티모달 사용자 인터페이스 경우는 사용자 친화형 S/W 기술에서 삼성전자(13건)가 많은 특허를 출원하였으며, 개인출원(9건) 또한 높은 비율을 보인다.



(그림 5) 출원연도별/기술분류별 국내 특허출원 동향

2.3.2. 국외 기술개발 현황 및 전망

• 주요국가의 정책기조

- 미국은 일상 생활속에서 자연스러운 컴퓨팅 환경을 제공하기 위한 휴먼-컴퓨터 상호작용(HCI)기술의 필요성을 인식하여, 유비쿼터스 컴퓨팅 환경에 대한 실험적 프로젝트를 지원하고 있으며, 국방부는 미래 전투군의 전투력 증강을 위한 웨어러블 컴퓨터, 안경형 디스플레이 등 Land Warrior 프로젝트를 추진 중이며, 센서와 착용형 정보단말을 이용하여 자동으로 지능형 서비스 환경을 구축하는 스마트 컴퓨팅 환경에 관한 연구와 모바일 헬스케어와 응급 의료체계와의 연계를 위하여 정부와 MoHCA(Mobile Healthcare Alliance) 주도 프로젝트 진행 중이다.
- 유럽은 정보화사회기술계획(IST)의 일환으로 미래신생기술(FET) 사업에서 IT를 일상사물 및 환경 속에 통합하여 인간생활을 지원하고 개선하는 사라지는 컴퓨터(disappearing computer) 계획 추진과 유비쿼터스 컴퓨팅 환경에서의 사람과 사물, 사물과 사물간의 정보 교환에 필요한 웨어러블 컴퓨터의 미들웨어 개발을 위한 iWear 프로젝트를 통해 1단계 모바일 컴퓨팅 기술개발과 2단계로 산업현장에 적용시킬 수 있는 기술 통합화 추진, 6차 프레임워크 프로그램에서는 이동환경의 사용자를 위한 응용서비스 기술개발을 목표로 2004년 6월부터 2008년 11월까지 5년 간 총 2,370만 달러(Euro)를 투입, 유럽의 HP, MS, 소니 등 총 36개 기관이 참여하는 웨어러블 컴퓨팅 프로젝트(wearIT@work) 착수, e-Europe 2005에서 EU 전역에 걸친 광대역 네트워크를 통하여 전자건강카드, 온라인 건강서비스 등 u-헬스를 위한 보건정보화 실현 추구.
- 일본은 IT 정책 주무 부처인 총무성의 2003년도 정책 기본 방향은 네트워크를 중심으로 유비쿼터스 추진계획을 수립하여 고도 정보통신 네트워크 사회를 형성해 세계 최고 수준의 네트워크 인프라 정비와 네트워크 이용 촉진을 우선순위로 두고 있으며, 2000년부터 오감정보통신기술에 관한 조사연구회를 구성하고 관련 연구개발을 추진 중에 있으며, Grand Design의 일환으로 2001년 헬스케어 정보화를 시작하여, 전자진료 시스템 및 e-병원시스템 도입을 목표로 하는 미래지향적 프로젝트를 추진하고 있다.

〈표 3〉 국가별 정부정책 기초

국가	정책 내용
미국	<ul style="list-style-type: none"> 연방정부차원의 인간, 기계 인터페이스의 연구방향 설정 <ul style="list-style-type: none"> - NRC(National Research Council) 산하 The Committee on Human Factors 설치 - DARPA의 정보처리기술국(IPTO)은 Smart Dust 및 Endeavour(버클리대학), Info-Sphere(OGI/조지아공대), Portolano(워싱턴대학), Aura(CMU), Oxygen(MIT) 프로젝트 등 지원 - 미 국립 표준기술원(NIST) 산하 정보기술응용국(ITAO)은 퍼베이시브 컴퓨팅 프로젝트 추진 - 정보기술연구소(Information Technology laboratory)는 퍼베이시브(pervasive) 컴퓨팅 프로그램, 스마트 공간 통합(smart space integration), 퍼베이시브 S/W 도구, 네트워킹 기술개발 등을 지원 HIPAA(Health Insurance Portability and Accountability, 1996) 등 의료정보서비스 법제화, ATA(American Telemedicine Association) 등 중심으로 u-헬스 연구 및 사업화 추진
EU	<ul style="list-style-type: none"> 정보화사회기술계획(IST)의 미래신기술(FET)에서 사라지는 컴퓨터(disappearing computer) 추진 <ul style="list-style-type: none"> - IT 기능을 가지는 일상용품 개발(create information artifacts), 일상용품을 상호작용할 수 있게 재구성하는 기술(emerging functionality) 및 변화된 환경에서의 사용자 상호작용기술(people's experience) 등 연구과제 수행 IST, 6th 프레임워크 프로그램, Empowering the mobile worker by wearable computing <ul style="list-style-type: none"> - 긴급구조, 헬스케어, 유지보수, 생산 현장 등에서 웨어러블 컴퓨팅 기술을 이용한 산업 현장 근로자의 생산성 향상을 위한 응용, 서비스 기술개발을 위한 WearIT@Work 프로젝트 추진(2004년 6월~2008년 11월, 5년 간)
일본	<ul style="list-style-type: none"> 총무성 산하 오감정보통신위원회를 통해 2025년 오감정보통신 서비스 구현을 위한 비전 구상 <ul style="list-style-type: none"> - 과학기술과 인간사회의 조화를 위하여 인간, 생활, 통신정책, 과학기술의 병행으로 감성공학 추진 - 인간생활과학 기술연구추진협회에서 생체, 인간, 생활, 환경에 대한 중장기적 정책 수립 - 오사카과학기술센터를 중심으로 인간의 오감을 기술화하여 고차원 사회를 추구하는 신산업 창출을 목적으로 오감을 찾아내는 센서, 전달하는 정보통신, 재현기술개발 프로젝트를 위해 오감산업포럼 발족(2003년 10월) 일본은 Grand Design의 일환으로 2001년 헬스케어 정보화 프로젝트 추진

• 차세대PC 플랫폼 기술개발 현황

- 유비쿼터스 컴퓨팅 환경에서 정보교환 대상이 사람과 사람 중심에서 사람(personal)과 사물(object), 사물과 사물로 점차 확산되며, 일상생활에서 가장 빈번히 사용하는 알람시계, 열쇠고리와 같은 장치에 에너지 효율이 뛰어난 저전력 프로세서와 유무선 통신 인터페이스, 소프트웨어 등을 탑재하여 사용자에게 일상생활 물건들이 보다 유용하게 사용될 수 있도록 제공하는 것을 목적으로 자유로운 의사소통을 위한 지능정보처리 및 사용자 인터페이스 등이 주요 기술로 부각되고 있다.
- 미국 Xybernaut에서는 2004년 기준 웨어러블 컴퓨터 관련 주요 특허 35개를 보유하고 있으며, 센사텍스는 의복 속에 부착된 특수 센서를 통해 심장박동, 호흡, 혈압, 체온, 칼로리 소모량 등을 측정하여 의료, 스포츠, 유아용 등 다양한 형태의 스마트웨어를 개발하고 있다.
- 마이크로소프트는 유비쿼터스 컴퓨팅 환경지원을 위하여, 일상생활 물건들에 저전력 초소형 프로세서, 소프트웨어, 통신접속 기술을 탑재한 SPOT(Smart Personal Objects Technology) 기술을 발표하였으며, 인텔과 공동으로 휴대용 멀티미디어와 정보단말 시장을 동시에 공략하는 전략으로 MP3P, PMP, PDA, 휴대폰 등 모든 휴대형 단말기 시장 장악을 위한 전초전으로 추진하고 있는 오리가미 프로젝트의 일환으로 CeBit(2006년 3월, 독일 하노버)에서 울트라 모바일PC(UMPC : Ultra Mobile PC) 시제품을 소개하였다.
- MIT 니콜라스 네그로폰테 교수가 주관하는 비영리 단체인 OLPC(One Laptop Per Child)에서 2005년 1월 스위스(다보스) 세계경제포럼(WEF)에서 개발도상국의 정보화 촉진과 어린이들의 교육증진을 위해 100달러짜리(10만 원대) 노트북 보급 프로젝트를 제안하여 대만의 퀀타사가 제조업체로 선정되었으며,

2007년까지 약 500만~1천만 대 생산계획을 가지고 있다.

- 미국의 어플라이드 데이터시스템즈, E-ink사에서는 초소형 eyeglass 디스플레이, 전자종이 디스플레이를 개발하고 있으며, RollTronics사와 Thin Film Technologies에서는 두루마리 가공기술(Roll to Roll)을 이용한 플렉시블 로직, 메모리 · 스토리지, 디스플레이, 필름 배터리 등을 개발하여 웨어러블 컴퓨터나 두루마리 컴퓨터와 같은 차세대PC의 요소기술개발 중이다.
- IBM에서는 주변 환경과 사용자 취향에 따라 방의 벽, 책상, 테이블, 그림 등을 활용하여 자동적으로 입출력 장치를 구성하여 어디에든 원하는 정보나 그림들을 출력하고 상호작용을 가능케 하는 차세대 사용자 인터페이스 기술인 everywhere 디스플레이 프로젝트를 추진하였다.
- 유럽에서는 스마트 섬유, 스마트 패션 등 스마트웨어에 대한 집중연구 등 미래산업인 웨어러블 컴퓨터에 대한 활발한 연구가 진행되고 있으며, 필립스는 음성인식 이동전화와 MP3 플레이어를 개인무선네트워크(PAN)으로 연결한 의류를 개발하고 있으며, 인피니온에서는 전도성 섬유를 이용하여 MP3 플레이어와 이어폰이 내장되고 세탁 가능한 의류 등을 개발하였다.
- 일본 NTT는 브로드밴드 유비쿼터스 사회를 대비한 오감지원 차세대 휴대폰과 포토닉 네트워크, 초고속광 처리, 고속무선접속 기술 등 네트워크 간 협력을 통하여 새로운 서비스의 가시화를 위한 네트워크 어플리케이션스 기술개발 중이다.

• 웨어러블 네트워크 기술개발 현황

- 근접장 통신(NFC : Near field Communication) 기술은 터치 기반의 상호작용에 기반을 둔 기술로서, 사용자들은 스마트 기기들을 손가락으로 건드려 서로 다른 기기를 연결하는 직관적인 방식으로 콘텐츠와 서비스에 접근 가능하며, NFC는 기존 RFID 기술을 기반으로 카드리더와 스마트 카드 두 가지 기능을 모두 수행하고 있으며, NFC 칩은 약 10cm 정도의 거리에서 13.56MHz로 동작하며, 필립스의 MIFARE 기술과 소니의 FelCa 카드와 호환 가능하다.
- 미국 마이크로소프트사는 인체에 전류를 흐르게 함으로써 몸에 지니고 있는 휴대정보기기에 지속적인 전력 충전과 공급을 가능하게 하는 기술특허를 취득(US6754472, 2004)하였다.
- 유럽의 필립스, AT&T 등에서 유비쿼터스 컴퓨팅 환경을 대비한 인텔리전트 clothing 개발을 목적으로 1999년 설립한 iWear 컨소시엄에서 무선통신시스템, 컴퓨팅 플랫폼, 전원, OS, Electro-Mechanical 센서 및 바이오 센싱, 텍스타일 및 패션 등을 연구 중이다.
- 일본의 마쓰시다 전공은 인체를 통신선으로 사용하는 3.7Kbps급 인체통신장치인 터치통신시스템을 실용화했으며, NTT DoCoMo는 악수 등 신체접촉을 통해 휴대전화에 내장된 정보를 상대방의 휴대전화로 전달하는 장치를 개발하였다.
- 캐나다의 Zarlink는 의료용 임플란트 무선통신을 위한 최대 800kbps, 1~5mA급 초저전 무선트랜시버를 최초로 개발하여 캡슐형 내시경을 위한 무선통신 모듈에 적용하였다.

• 휴먼-컴퓨터 상호작용(HCI) 기술개발 현황

- 미국과 일본의 대학 등에서 사용자의 편의성을 극대화하여 인간과 컴퓨터 간에 자연스러운 의사소통 방법을

제공하는 차세대 휴먼 인터페이스 기술개발을 추진하고 있다.

- MIT, CMU, 조지아공대 등에서 감성 및 생체인식 등 차세대 휴먼인터페이스 기술개발 추진, MIT 미디어 랩 TTT(The Things That Think) 컨소시엄은 인간이 모든 사물, 기계 등과 자연스러운 의사소통을 통해 인간과 객체상호작용이 가능하도록 하는 자연스러운 인터페이스 기반 감성컴퓨팅(Affective Computing) 기술개발 중, CMU에서 2005년까지는 필적, 음성인식, 합성 등 펜 입력과 음성 기반 멀티모달 사용자 인터페이스 기술이 주류를 이룰 것으로 예측하고 2010년 이후에 예측되는 위치센싱, 눈동자 추적, 스테레오 오디오 비디오, 3차원 가상현실 등 자연스러운 사용자 인터페이스 기술에 대한 연구가 진행되고 있다.
- HCI의 스마트 입출력 인터페이스 분야의 키보드 입력 형태로는 L3 시스템의 WristPC 키보드, HandyKey사의 Twiddler, VBK사의 Virtual Keyboard 등이 개발되었으며, 손가락의 움직임을 인식하여 입력수단으로 사용하는 센싱 기술은 손가락 움직임 패턴을 인식하는 센스보드와 광원과 가속도센서를 이용한 라이트그로브(LightGlove) 등이 개발되었다.
- MS에서는 개인이 일상생활에서 경험하는 모든 정보들을 디지털화하여 퍼스널 라이프 로그를 구축하는 MyLifeBits 프로젝트, MIT 인공지능연구소는 개인정보 수집, 축적과 관련된 연구의 일환으로 스마트 회의실 내의 모든 동작을 디지털 정보로 기록하여 분석하는 AIRE 프로젝트를 진행 중이다.
- EU에서는 언어, 제스처 및 여러 감각, 가상환경에 의한 인간의 자연스러운 표현을 이해하고 해석할 수 있는 다감각 인터페이스에 대한 연구 진행, 개인 컴퓨터에 저장되는 문서, 이미지, 웹 브라우징 로그와 같은 대용량 정보를 분석하여 개인의 기억으로부터 최대 효과를 얻을 수 있는 Memory for Life라는 프로젝트를 대학 중심으로 연구추진 중, 노키아에서는 휴대폰에 저장되는 메시지, 이미지, 동영상 정보와 같은 다양한 멀티미디어 정보와 모바일 폰을 이용한 사진 앨범 등을 기반으로 개인의 히스토리 정보를 관리하는 LifeBlog 소프트웨어를 개발하였다.
- 일본 가나가와 기술연구소에서는 착용시 무거운 집기를 가볍게 옮길 수 있도록 고안된 인터페이스로 장애인 및 재난구조 및 국방 등 특수 목적용 근력보조슈트 장치 개발과 NTT 도코모에서 전화기의 다이얼 버튼 부분에 부착한 센서로 입술 근육의 움직임을 식별해 상대방 통화자에게 음성으로 전달해주는 휴대전화를 개발하고 있으며, 동경대 AIZAWA 연구실에서는 착용형 컴퓨터를 이용한 개인의 일상정보를 Life-log로 자동 저장하여 개인의 경험을 편리하고 효율적으로 검색, 관리하는 Life Log for Ubiquitous Environment 프로젝트가 진행되고 있다.

• 오감정보 처리 기술개발 현황

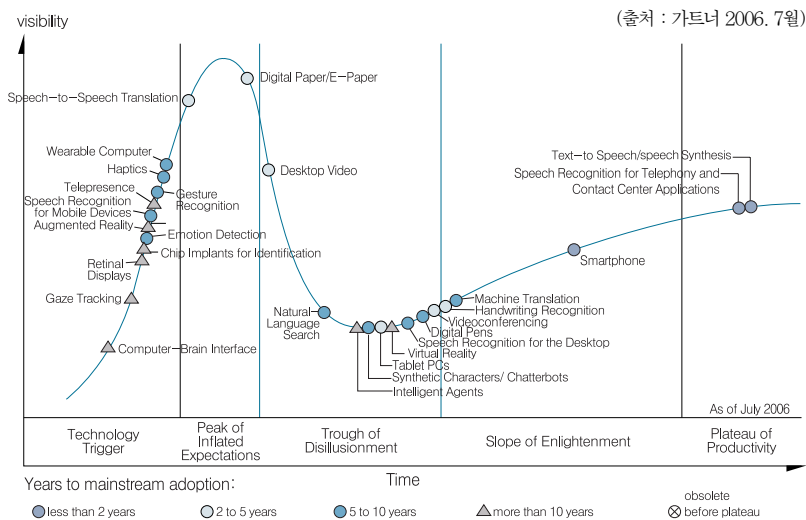
- 미국과 유럽은 오감정보 처리 기술과 휴먼-컴퓨터 상호작용 기술을 연계하여 의료 및 재활분야, 우주산업 등 특정 응용에 적합한 인터페이스 개발에 집중, 일본은 신체기능 보조를 위한 실버산업 및 오디오, 비디오 등 시각, 청각 기반의 콘텐츠 이후에 등장할 촉각, 후각, 미각 등 신개념 오감 콘텐츠산업 창출을 위한 원천 기술 확보에 초점을 맞춘 연구를 추진하고 있다.
- 미국의 이머전(immersion)사는 18개 센서를 가진 사이버그로브(CyberGlove)에 손바닥 및 손가락에 진동자를 장착한 사이버터치(CyberTouch)라는 햅틱 인터페이스 상용화 및 진동, 충격, 펄스 등 역감 효과를 제

- 공하는 VirtualHand SDK를 개발하였으며, 휴대폰, 자동차 등에 진동에 의한 신개념 사용자 인터페이스 기술적용 등 관련 특허 200여 개 이상 보유, 특히 촉각기술(iDrive)은 자동차 제조사인 BMW 차량에 장착되어 차량의 AV 제어용으로 활용되고 있으며, 센서블사는 동력전달 메커니즘 특허 기술을 통해 하드웨어의 관성력과 마찰력 등을 최소화한 역감 제시장치인 팬텀(Phantom)을 개발하였다.
- MIT Touch Lab.에서는 미해군 지원으로 해군훈련을 위한 Virtual Environment Technology for Training(VETT)에서 햅틱 인터페이스와 멀티모달 가상환경에 대한 개발이슈로 촉감생성과 시·청·촉각 융합 표현 기술을 연구 중이다.
 - EU의 NOSE II에서는 인공후각 정보 인식을 위한 후각 정보 데이터 포맷과 응용 프로파일 기술개발에 주력하고 있으며, 독일의 튀빙겐 대학 물리이론 화학연구소와 렌나르츠 전자사와 공동으로 MOSES(MOduLAR SEnsor System) 전자 코에 관련 연구를 수행 중이다.
 - 일본 쓰쿠바대 등에서 오감, 제스처 인식 등 차세대 휴먼인터페이스 기술과 증강현실 응용연구 진행 중, NTT에서는 냄새와 촉각을 전달하는 휴대폰 개발을 착수했으며, 2003년 10월에는 시각, 청각, 촉각, 미각, 후각 등 인간의 오감 메커니즘에 대응하는 스마트 디바이스 구현을 위한 연구개발을 통하여 고차원적 산업인 오감산업 창출을 목적으로 오사카과학기술센터를 중심으로 오감센서 디바이스, 통신, 재현 기술개발을 위한 오감산업포럼을 발족, 추진 중이다.
 - 후각 기술은 1990년대 중반부터 센서 어레이를 이용한 전자 코(Electronic Nose)가 개발되었고, 군사목적 위해 사용되기 시작하여 다양한 디바이스(QCM, SAW, MOSFET 등)를 이용한 전자 코 개발, 향 전달 시스템은 미국의 Marketing Aromatics, Ferris Production사에서 의자에서 향을 분사시키는 모션 의자와 향 전달 시스템을 각각 개발하였으며, TriSens사는 20개의 기본 향 카트리지를 기반으로 수백 가지 향 조합이 가능한 Scent Dome 제품을 개발하였다.
 - 미국 일리노이대학에서는 향 기체분자에 따라 다른 색을 띠는 기체 센싱 염료를 기반으로 향을 저장하는 Digital Smell 카메라를 2000년에 개발하였다.
 - 미국의 NASA, HP, MIT, Vivometrics 등에서 스마트 액세서리를 이용한 생체신호를 측정, 분석할 수 있는 라이프셔츠, 라이프가드 등 착용형, 부착형 생체신호감지모듈과 PDA나 착용형 컴퓨터를 이용한 원격 건강 진단 시스템 개발을 추진하고 있으며, MIT의 Alex d'Arbeloff 연구소는 맥박, 혈중산소농도, 혈류, 혈압 등을 측정할 수 있는 반지 형태의 웨어러블 시스템 개발을 위한 Home Automation and Health Care project를 추진 중이다.
 - 미국 조지아공대와 SensaTex사는 해군 후원으로 총탄상처 감지 및 전쟁터에서 병사들의 생체징후 관찰을 위한 스마트셔츠를 개발하였으며, Body Media사에서는 심장 박동수, 비만 정도 등 확인과 개인의 신체정보를 분석, 저장 등 체계적인 건강관리를 지원하는 센서웨어(SenseWear)라는 앰밴드 형태의 착용형 신체 모니터링 웨어러블 시스템을 개발하였다.
 - 독일 베를린대학의 Microelectronics 연구소에서는 센서를 체내에 이식한 후 센서로부터의 신호를 무선으로 측정하는 시스템에 대한 연구를 수행하여 인공관절 응력 측정, 뇌압 측정, 심박 측정 등에 응용하고 있으며, 일본 게이오대학에서는 생체전위 측정용 소형 센서 및 무선전송시스템의 연구를 수행 중이며, 현재는 심

전도 응용시스템을 개발 중이다.

• 기술발전 전망

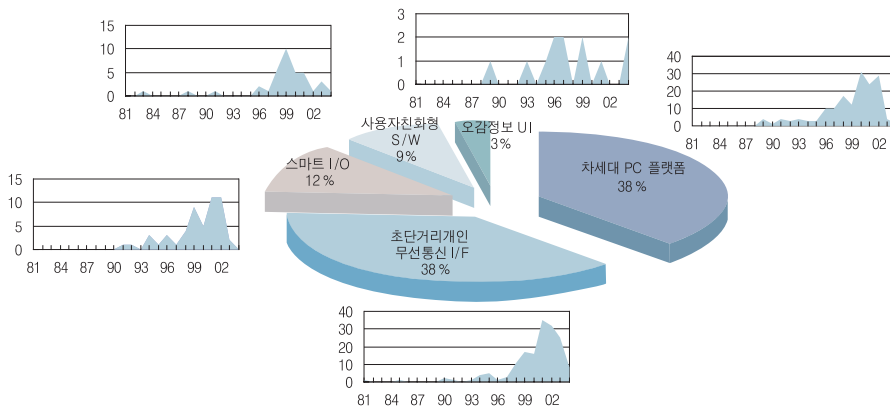
- PC는 정보통신 서비스가 새롭게 출현될 때마다 각기 다른 정보기기를 구입해야 하는 현시점에서 볼 때, 단기적으로는 휴대형 정보기와 무선인터넷 기능이 접목되어 영상전화, 카메라, MP3P 등 다양한 멀티미디어 기능이 융합된 복합 단말기를 위한 소형화, 무선화, 저전력화를 위한 플랫폼 기술이 요구될 것이며, 장기적으로는 인간의 오감정보처리와 사용자 편의성을 향상시키기 위한 다양한 형태의 입출력 장치와 사용자 인터페이스 기술이 요구될 것으로 전망된다.
- 입는 컴퓨터는 사용자의 편의성 극대화와 언제, 어디서나 제한 없는 서비스를 이용할 수 있는 인간 중심의 컴퓨팅 환경을 지향하며, 초소형 플랫폼은 다양해지는 정보기기를 위한 고성능 SoC, 핵심부품과 표준화된 인터페이스로 동적 재구성 가능한 플랫폼, 플렉시블 디스플레이, 초소형 대용량 저장장치 및 배터리 기술 중심으로 발전하였다.
- 사용자 인터페이스 기술은 에이전트 기술과 멀티모달 및 상황 인식을 지원하는 휴먼-컴퓨터 상호작용 기술로 발전하며, 오감정보처리기술은 시각, 청각 중심에서 촉각, 후각, 미각 정보처리와 오감을 융합하여 현실감 있는 서비스를 지원하는 기술로 발전할 것으로 전망된다.
- 차세대 개인통신 기술로 부상되고 있는 인체통신 기술은 인체의 도전성을 이용하여 인체를 통신선으로 사용함으로써 용이한 네트워크 구성과 아울러 정보누설의 위험을 사전에 방지할 수 있으나, 인체 도전성이 개인차, 외부온도, 발한 상태 등에 좌우되고, 주변 환경의 전자 잡음 영향 등으로 초기에는 신뢰성이 낮아 상용화의 장애요인으로 대두될 것이다.



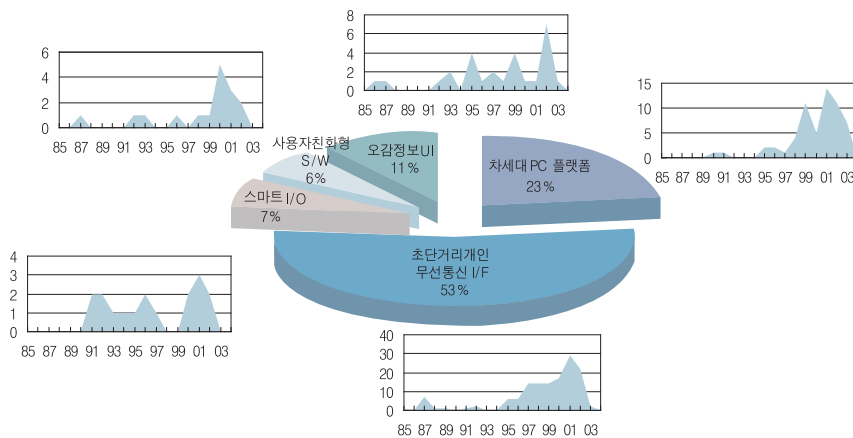
(그림 6) 차세대PC 기술 발전전망

• 주요 국가별 특허출원 동향

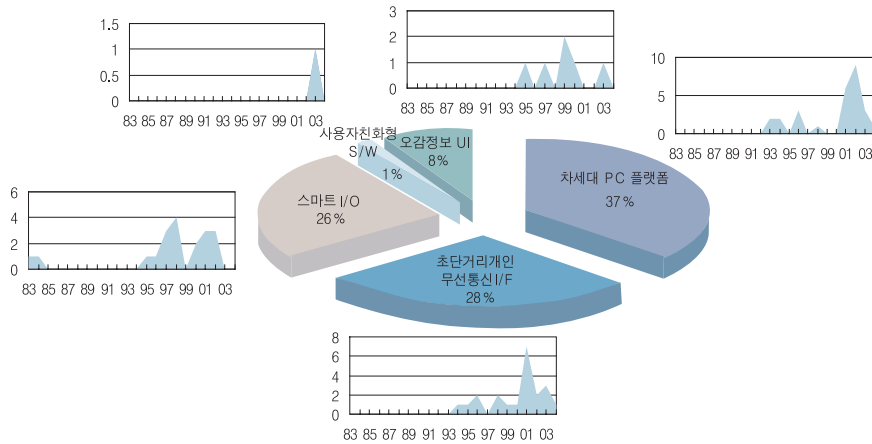
- 차세대PC 관련 1980년부터 2004년 12월까지 출원 및 등록된 특허를 기준으로 분석된 바로는 미국은 차세대PC 분야의 다른 기술에 비해 차세대PC 플랫폼과 초단거리 개인무선통신 인터페이스가 각각 38%의 높은 비율을 차지하고 있으며, 1999년부터 2001년에 들어와서 급증하는 추세를 보이고 있으며, 1980년에 전도성 있는 섬유 애플리케이션에 관련 특허가 최초로 미국에 출원된 이후, 1990년대 들어 스마트 섬유에 대한 연구가 본격 추진되고 있다.
- 유럽은 차세대PC 플랫폼(37%), 초단거리 개인무선통신 인터페이스(28%), 스마트 I/O, 오감정보 사용자 인터페이스(8%), 사용자 친화형 소프트웨어(1%) 순으로 비율을 보인다.
- 일본은 1985년부터 2000년까지 간헐적 출원이 이루어지고 있으며, 오감정보 사용자 인터페이스에 관한 특허 비율(11%)이 한국(7%)과 미국(3%)에 비해 높은 비율을 차지하고 있다.



(그림 7) 미국 출원연도별/기술분류별 특허출원 동향

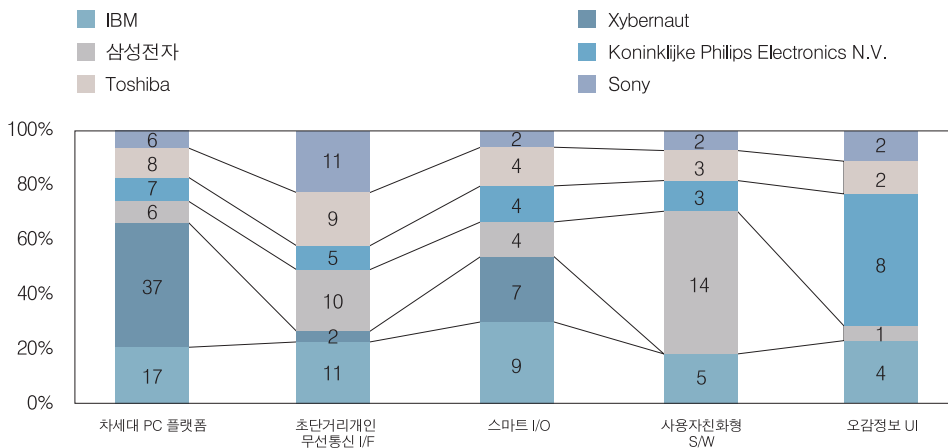


(그림 8) 일본 출원연도별/기술분류별 특허출원 동향



(그림 9) 유럽 출원연도별/기술분류별 특허출원 동향

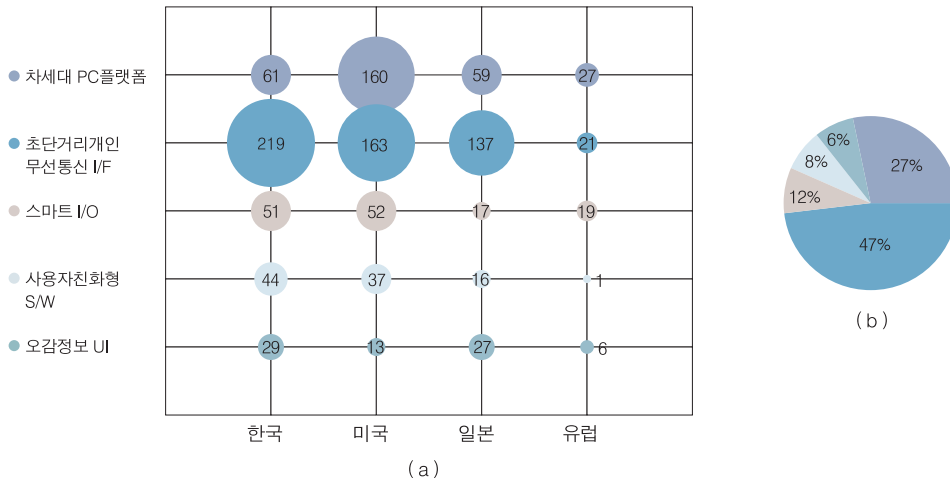
- 차세대PC 기술의 국가별 특허출원 동향은 (그림 11-a)와 같이 한국(219건), 미국(163건), 일본(137건) 순으로 초단거리 개인무선통신 인터페이스 분야에 가장 많은 출원을 했으며, 유럽은 차세대PC 플랫폼 분야에 27건으로 다른 국가들과는 다른 경향을 보이고 있으나, 2004년 이후부터 BAN(Body Area Network) 분야의 기술개발 투자가 활발히 진행되고 있다.
- 주요 출원인(기관)별 동향은 미국의 Xybernaut는 핸드프리 휴대형 컴퓨터 및 시스템 관련 원천 특허 (US5844824, 1998) 등 입는 컴퓨터를 구성하는 기본 요소기술에 대한 포괄적 특허 확보로 관련 분야의 기술개발에 장애요인으로 작용하는 등, 차세대PC 플랫폼(37건), 스마트 I/O(7건)에 출원 비율이 가장 높으며, 사용자 친화형 소프트웨어와 오감정보 사용자 인터페이스 분야는 각각 삼성전자와 필립스가 많은 출원을 보이고 있다.



(그림 10) 주요 출원인(기관)별 특허출원 동향

• 분야별 특허출원 동향

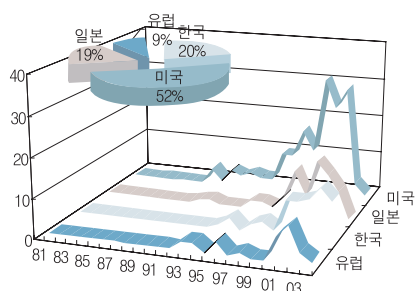
- 차세대PC 기술 분야별 세계 특허출원 동향은 (그림 11-b)에서와 같이 초단거리 개인무선통신 인터페이스의 비중이 47%(529건), 차세대PC 플랫폼이 27%(307건)의 비중을 차지하여 전체기술의 주류를 이루고 있으며, 스마트 I/O가 12%(139건), 사용자 친화형 소프트웨어가 8%(98건), 오감정보 사용자 인터페이스가 6%(75건)로 나머지 비중을 차지하고 있다.



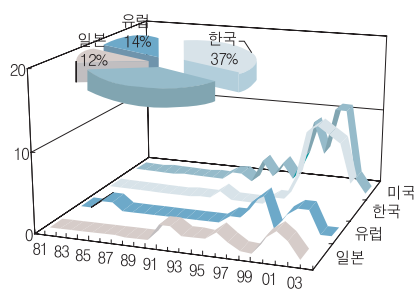
(그림 11) 국가별/기술별 특허출원 동향

- 차세대PC 플랫폼 관련 특허는 크게 Portable SoC 기술, 초소형 배터리, 저장장치 기술, 손목시계와 같은 액세서리형 장치들로 나누어지며, 미국의 IBM에서는 1998년 Portable SoC 기술 관련 무선 핸드헬드, 팜 탑, 스마트폰 등에 관한 기술을 시작으로 MP3, 미디어플레이어 관련 특허 출원이 이루어지며, 2001년 미국 자이버넛의 펜모양 무선 입력장치를 시작으로 같은 해 일본 소니사의 손목시계 및 팔찌모양 등 다양한 형태의 관련 특허가 출원되고 있다.
- 초소형 저전력 S/W 관련 특허로는 2001년 미국의 IBM사에서 출원된 전력 관리 장치와 2002년 AMD사의 변화에 응답하여 전압을 제어하는 기술과 2004년 미국의 인텔사의 휴대용 통신 장치의 전력 소비 변경방법에 대한 초소형 저전력 RTOS 관련 특허가 출원되었다.
- 미들웨어 관련 특허에는 한국의 삼성전자에서 출원된 ACPI 하에서 USB 허브를 장착했을 경우 소비전력을 절감하고 열을 감할 수 있는 휴대형 컴퓨터 시스템과 관련된 특허와 2002년 미국의 DoCoMo Communications Laboratories USA의 무선 통신 장치에서 에너지를 절약하기 위한 시스템 관련 특허가 있다.
- MS, NTT DoCoMo, 마쓰시다 등에서 유비쿼터스 컴퓨팅 환경에 대응하여 인체통신 기반 웨어러블 네트워크 핵심 원천기술 확보에 주력하여, MS는 인체에 전류를 흐르게 함으로써 몸에 지니는 휴대형 정보기기에 지속적인 전력공급과 충전을 가능케 하는 기술 특허를 확보하였으며(US6754472, 2004), 1998년 IBM의 PAN 기술특허 출원 이후로 지속적인 증가 추세이며, IBM, 모토로라, 에릭슨 등에서 강세를 보이고 있다.

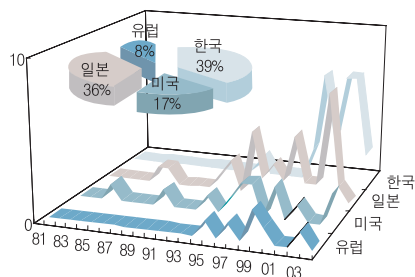
- 인체통신 접속관련 기술 특허로는 의료용 감시 장비와 진찰 및 치료기기 사용자 인증 관련 생체 인증과 개인 생활 감시 장비 등이 출원되고 있으며, 의료 장비의 경우 1987년 일본 ASAHI OPTICAL Co.의 내시경 장비를 시작으로 일본의 출원이 주류를 이루다가 1990년대 후반에 한국의 개인 출원인과 삼성전자를 중심으로 한국과 미국의 출원 비중이 커지고 있다.
- 스마트 I/O 기술은 1991년 일본의 도시바사에 출원한 손목에 장착하여 입출력이 가능하게 할 수 있다는 기본 개념의 특허 출원을 시작으로 1994년 손목시계 및 반지형, 골무형 등 장착장치의 형태가 변형되어 특허가 출원되었으며, 휴대할 수 있는 장치로 무선펜에 대한 특허가 1994년 미국의 A.T. Cross사에서 출원되었다. 그 외에도 가상 출력장치인 가상모니터가 1997년 일본의 소니사에서의 출원을 기점으로 가상키보드 및 가상마우스와 관련된 특허가 있다.



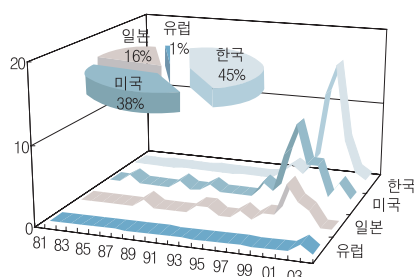
(그림 12) 스마트 I/O 국가별 출원 동향



(그림 13) 차세대PC 플랫폼 국가별 출원 동향



(그림 14) 오감정보처리 국가별 출원 동향



(그림 15) 멀티모달 UI 국가별 출원 동향

- 멀티모달 사용자 인터페이스 기술은 사용자의 시선 및 몸짓을 인식하는 특허를 1992년 미국의 N VIEW사가 최초 출원하였으며, 1999년에 이르러 핸드프리 활성화 수단으로 음성 활성화 수단, 눈 추적 활성화 수단, 뇌파 활성화 수단 및 이들의 조합으로 이루어진 방법에 관한 특허가 미국의 Xybernaut사에 의해 국내 출원되었으며, 상호작용을 위한 대화형 장치와 관련된 특허는 미국의 Immersion사에 의해 출원되기 시작하여 지금까지 이어지고 있다.
- 햅틱 인터페이스 관련 특허는 미국(60% 이상), 일본(20%) 순으로 최다 출원인은 미국 이머전이며, 알프스전자, 소니, MS 등에서 관련 특허 출원을 보이고 있으며, 미국의 이머전, 센서블사에서 대부분의 특허를 독점하는 추세이며, 미국, 일본 등에서는 시장 선점을 위한 표준화를 통하여 IPR 획득에 총력을 경주하고 있다.
- 기술별로는 촉감, 역감 기술이 초기 출원 비율이 높으며, 햅틱 렌더링 기술은 상대적으로 늦게 출원되어 적은 건수를 보이고 있는 가운데, MS의 경우는 초기 단순한 역감이나 촉감에서 다양한 역감 효과와 진보된 촉각-GUI와 관련된 기술로 발전시키고 있다.
- u-헬스 분야는 무선통신망을 이용한 원격 헬스모니터링, 휴대폰에 생체정보 측정기능을 부가한 헬스케어폰 등에 국내에서 특허 출원이 집중되고 있으며, 심장박동 속도에 따른 심장박동조절기의 원천 특허는 Meditronics사에서 보유하고 있으며, 혈당센서의 경우는 Shults marks 등에 의해 센서 및 이식형 시스템 장치에 관한 특허를 2004년 확보하였다.

2.4. 표준화 현황 및 전망

2.4.1. 국내 표준화 현황 및 전망

- 정부의 표준화 정책
 - 정보통신부는 차세대PC 핵심기술에 대한 개방형 표준(안) 개발과 중장기 표준기술 확보를 통한 국내 차세대PC 산업육성 및 기술 경쟁력 확보, 제품의 호환성 제공을 목적으로 2004년 6월 차세대PC 표준화 포럼을 발족하였으며, 다음해인 2005년 10월에는 한국정보통신기술협회(TTA)의 전략 표준화 포럼으로 선정되었다.
 - 차세대PC 표준화 포럼은 의결 기구인 운영위원회 산하 기술 표준화 및 응용서비스 표준화 분과를 구성하여 추진되고 있으며, 기술 표준화 분과에서는 IPR 확보를 위한 기술 발굴, 국제표준 조기 수용 및 타 분야 신성장 산업의 기술 융합화 추세에 대응한 기술개발 과제간 표준화 연계방안도출 및 추진체계 확립을 위하여 차세대PC 플랫폼, 웨어러블 네트워크, 사용자 인터페이스, 오감정보 워킹그룹 등 4개의 워킹그룹으로 구성되며, 응용서비스 분과는 미래 생활편의 및 개인정보 관리 서비스 등 2개의 워킹그룹이 구성되어 표준화활동을 전개한다.
 - 2006년 6월에는 TTA의 IT응용기술위원회(TC4) 산하 차세대PC 프로젝트그룹(PG415)이 신설되어 차세대PC 표준화 포럼과 연계하여 본격적인 표준 개발 활동이 추진될 것으로 기대된다.

- 차세대PC 플랫폼 기술 표준화현황 및 전망

- 차세대PC 표준화 포럼의 차세대PC 플랫폼 워킹그룹에서는 웨어러블 컴퓨터의 하드웨어 플랫폼 인터페이스 규격(안)을 2006년에 도출하며, 내장 및 이식형 초소형 컴퓨터 관련규격은 표준기술의 선행분석을 통하여 2007년 이후부터 추진 예정이다.
- 초소형, 초절전 시스템 소프트웨어 및 웨어러블 컴퓨터 미들웨어 API(Application Program Interface)에 대한 규격(초안)이 2005년 작성되어, 차세대PC 표준화 포럼 표준(안)으로 채택되었으며, 2006년 단체 표준안으로 추진할 예정이다.
- TTA 산하 공개 S/W 활성화 포럼이 운영되고 있으며, ELC-Korea에서는 임베디드 리눅스 기반 플랫폼 표준화가 추진 중에 있으며, 향후 차세대PC 플랫폼 기술표준과 연계하여 추진하는 방안 검토가 요망된다.

- 웨어러블 네트워크 기술 표준화현황 및 전망

- 초단거리 개인무선통신(WPAN) 분야는 초고속 WLAN 표준화 포럼, 한국 UWB 표준화 포럼 등에서 표준 활동을 수행 중에 있다.
- 차세대PC 표준화 포럼의 웨어러블 네트워크 워킹그룹에서는 NFC 규격 및 응용 프로파일을 2006년부터 국내표준으로 수용할 계획으로 추진 중이며, 인체통신 기술에 대한 표준화는 인터페이스 규격 및 프로토콜 등에 대한 표준 기술 분석 단계에 있으며, 2006년 하반기에는 인체통신 프로토콜 및 프로파일 규격 초안이 마련될 것으로 보인다.

- 오감정보 및 휴먼-컴퓨터 상호작용 기술 표준화현황 및 전망

- 음성처리 기술은 TTA 산하 음성정보처리기술 포럼으로 한국어 공통음성 DB, 음성정보처리 요소기술 인터페이스 정의, 음성정보처리 기술인증체계수립 등을 추진 중이다.
- (OMA-WID_0003-Multimodal-V1_0_1)과 연계하여 멀티모달 인터페이스에 대한 표준기술분석단계에 있다.
- 차세대PC 표준 포럼의 오감정보 워킹그룹에서는 일본의 오감산업포럼, 유럽의 NOSE II와 연계하여 미각, 후각 정보의 데이터 포맷 및 부호화, 동기화를 위한 표준 기술 분석 단계에 있다.
- 보건복지부는 국가보건의료 정보화 사업을 위한 보건의료정보 표준화위원회를 2004년 12월에 구성하였으며, 13개 분야별 표준화작업을 추진 중에 있다.
- 식품의약품안전청(KFDA)에서는 전자의료기기 기준규격(안) 및 의료기기 기술문서 등 관련 규정을 제정하고 있다.

〈표 4〉 차세대PC(PG415) 표준화추진 계획

No.	과제명	관련 국제표준	추진계획	담당 작업반	표준화 대상항목
1	초소형 플랫폼 및 입출력 기기 접속 규격	Small size Platform and IO Device Interface Specification	MIPI	준용	2006 ~ 2007
2	초소형 OS커널/응용 프로그램 인터페이스	Small Size OS Kernel API	없음	국내표준	2006 ~ 2007
3	차세대PC용 멀티모달 인터페이스 및 스마트 I/O	Multimodal Interface and Smart I/O	OMA	준용	2006 ~ 2007
4	차세대PC용 오감 인터페이스 및 촉각 정보 부호화	5 sensory interface and tactile encoding	없음	국내표준	2006 ~ 2007
5	차세대PC용 신체네트워크(WBAN) 접속 프로토콜 및 프로파일	Wearable Body Area Network Interface Protocol and Profile	WWRF-WG5	준용	2006 ~ 2008
6	근접장(NFC)접속 프로토콜 및 프로파일	Near Field Communication Interface Protocol and Profile	NFC-Forum	준용	2006 ~ 2008

2.4.2. 국외 표준화 현황 및 전망

- 차세대PC 분야는 세계적으로 초기 시장을 형성하는 단계이므로 표준화활동은 미비하지만, 지적재산권 확보를 위한 핵심 요소기술개발 및 관련기술보유 기관 등을 중심으로 전략적인 기술협력 및 관련 컨소시엄 구성 등이 활발히 전개되고 있으며, 차세대PC의 표준은 하나의 핵심 표준 주체가 없는 반면, 구성되는 기술별로 공식 표준화 단계보다는 시장 및 기업 등에서 사실(defacto) 표준화로 진행되고 있다.

• 차세대PC 플랫폼기술 표준개발 현황 및 전망

- ARM, 노키아, ST마이크로, TI 등 4개 사는 모바일 기기 산업 진출을 모색하는 MS, 인텔 등을 견제하고, 새로운 모바일 기기 수요 창출로 현재의 불황을 벗어나기 위한 목적으로 2003년 7월 무선 핸드헬드 기기의 하드웨어 및 소프트웨어 인터페이스에 대한 개방형 표준제정을 위하여 MIPI(Mobile Industry Processor Interface) 연맹을 발족시켰다.
- MIPI의 성공 여부는 인텔, 모토로라, 삼성전자 등 세계적인 대기업들이 이러한 개방형 표준 연맹에 참여하여 얼마나 이득을 볼 수 있느냐에 달렸으며, 2004년에는 인텔, 모토로라, 삼성전자 등이 MIPI 진영에 합세하고, 단말기 제조업체, 반도체, R&D 컨소시엄, 하드웨어 주변장치, 운영체제, 미들웨어 및 응용 소프트웨어 개발업체 등이 참여하여 2006년 6월 기준으로 회원사가 92개로 확대되었으며, 국내에서는 삼성전자, LG전자, 엠텍비전 등이 참여하고 있다.
- MS의 윈도우 OS와 인텔의 CPU가 지배하고 있는 PC업계와는 달리 모바일 기기업계는 아직 공통된 표준이 명확하지 않기 때문에 MIPI 표준은 응용 프로세서 인터페이스의 일관성을 유도함으로써, 모바일 기기들의 재사용성과 호환성을 촉진시키는 동시에 사용자들에 대한 모바일 기기 보급을 확대시킬 것으로 보인다.
- MIPI는 카메라, 디스플레이, 소프트웨어 등 8개의 워킹그룹으로 구성되어 있으며, 최근 모바일 환경에서 다양한 주변기기와의 접속 및 데이터 전송 방식을 기존의 병렬에서 직렬 방식으로 전환시키려는 고속 직렬 통신 방식에 대한 표준화 경쟁이 매우 활발히 전개되어, 퀄컴과 삼성전자는 칩셋과 LCD 디스플레이의 접속

을 위한 MDDI(Mobile Display Digital Interface)라는 직렬 방식 표준개발과 아울러 시제품을 선보였으며, 이에 대응한 노키아, TI 등 MIPI 진영에서는 2006년 5월 디스플레이 접속표준인 DSI(Display Serial Interface Specification)를 발표하였다.

- 유럽에서는 필립스, AT&T, 애플, 아디다스 등 1992년 설립한 i-Wear 컨소시엄을 통하여 유비쿼터스 컴퓨팅 환경에 대비한 지능형 옷에 대한 기술개발 및 표준화활동이 진행되고 있으며, 웨어러블 컴퓨팅 분야의 표준화 기구인 Open Wearable Computing Group(OWCG)과 International Forum in Applied Wearable Computing(IFAWC) 포럼을 구성하여 EU의 FP6 프로젝트와 연계되어 추진되고 있으나, 표준화활동은 초기 단계에 있다.
- 차세대PC 운영체제 분야는 마이크로소프트, 팜, 심비안 등이 치열한 시장 선점을 벌이고 있는 가운데, 리눅스 운영체제의 경우는 ELC(Embedded Linux Consortium)에서 2003년 2월 ELC 플랫폼 규격(ELCPS : Embedded Linux Consortium Platform Specification) 버전 1.0을 공식적으로 발표하였으며, ELCPS는 임베디드 응용의 API를 표준화시킴으로써 호환성을 향상시킨 리눅스 개발과 배포를 용이하게 할 뿐만 아니라, Linux Standard Base(LSB) 1.2, IEEE POSIX 1003.1-2001, Single UNIX Specification Version 3의 장점을 포괄하고 있다.
- 일본 TRON(실시간 운영체제 : The Real-time Operating system Nucleus)협회에서 임베디드 시스템의 개방형 실시간 운영체제 표준으로 ITRON을 제정하였다.

• 웨어러블 네트워크기술 표준개발 현황 및 전망

- 통신분야에서는 WAP, SyncML 등의 단체가 통합되어 2002년에 결성된 OMA 표준 단체에서 OMA-DM(Device Management) 워킹그룹과 OMA-DS(Data Synchronization) 워킹그룹에서 무선기기 및 응용간의 데이터 동기화 및 기기의 구성관리, 갱신, 유지보수 등에 대한 표준 규격을 제정하였으며, 2004년에는 멀티모달 및 다중기기 서비스 요구사항, 게임기기 통신 요구 규격 등에 대한 초안이 마련되어 표준 개발이 진행 중에 있다.
- 근접장 통신(NFC) 분야는 소니와 필립스가 2002년 NFC 기술개발을 위한 협정을 체결하고 2004년 3월에는 노키아, 소니, 필립스 공동으로 NFC-포럼을 설립하여, 2006년 7월 현재 전세계 85개 회원사가 참여하고 있다.
- 필립스의 Mifare 기술과 소니의 FelCa 무접촉 IC 카드 기술이 ISO/IEC IS18092 표준에 포함되었으며, 관련 표준 규격으로는 ECMA-340 "Near Field Communication-Interface and Protocol (NFCIP-1)", ISO/IEC 18092(ISO/IEC JTC1 adopted ECMA-340 under their fast track procedure), ECMA-352 "Near Field Communication Interface and Protocol-2 (NFCIP-2)"이 제정되었으며, ISO, ECMA 등에서 동시표준이 추진 중이다.
- 국내에서의 NFC-포럼 활동은 삼성전자가 스폰서 멤버 자격으로서 정책결정 의결기구인 이사회 회원사로 활동하고, SK텔레콤이 Principal 멤버로 활동하여, 현재 국내의 2개 업체가 투표권을 가지고 참여하고 있다.
- SK텔레콤은 국내 시장에서 먼저 상용화한 각종 무선인터넷 서비스들을 국제표준으로 연계하기 위해 NFC

- 포럼 활동에 적극적으로 나서고 있으며 삼성전자 또한 휴대폰에 NFC칩을 탑재하여 일반 가전기기, PC 및 지불 수단 등의 영역에서 터치 기반의 상호작용을 더욱 확산시키기 위해 포럼 활동에 적극 나서고 있다. 이외 ETRI를 비롯한 LG전자, 쓰리에이로직스, (주)한창시스템, 넥시스텔레콤 등 주로 차세대PC와 RFID, 센서 등을 연구 개발하는 기관에서 국제표준화규격에 대한 정보수집을 목적으로 표준활동에 참여하고 있다.
- 국내 연구기관 및 업체에서 활발하게 활동하고 있는 분야는 NFC 디바이스(NFC Device) Technical WG와 참조 응용 프레임워크(Reference applications framework) Technical WG이다.
 - WWRF(Wireless World Research Forum)에서는 주로 미래 무선통신 시스템 설계에 대한 통일된 비전수립을 위한 연구개발 방향과 대상 기술개발 제안 및 홍보확산을 목적으로 하며, WWRF는 6개의 워킹그룹에 150여 개의 회원사가 있으며, 국내에서는 삼성전자, LG, SKT, ETRI가 참여하고 있으며, WWRF와 모바일 헬스 컨소시엄에서는 무선 신체 네트워크(WBAN : Wireless Body Area Network)에 접속되는 응용 기기별로 블루투스, Zigbee, UWB 네트워크 등 무선 개인네트워크의 물리층/MAC 규격을 검토하고 있다.
 - 차세대PC 관련 WWRF의 활동은 근거리 무선통신 시스템 표준그룹인 WG5에서 웨어러블 네트워크 분야의 WBAN 및 WSN 기술, 응용에 대해 다루고 있으나, 아직 구체화된 모델 설정단계가 아니므로 이 분야에 대한 국내 조기 착수가 필요하다.
 - 독일 프라운호프는 연구소 및 업체들과 공동으로 의료서비스 지원을 위한 신체 네트워크 기술개발의 일환으로 의료용 기기들 간의 통신 관련 표준규격인 유럽표준위원회(CEN : European Committee for Standard)의 유럽표준안(ENV : European Standard) 13734 VITAL(Vital signs information representation) 규격을 따르고 있다.
 - 휴먼-컴퓨터 상호작용(HCI) 기술 표준개발 현황 및 전망
 - 2002년 2월에 설립된 W3C(World Wide Web Consortium)의 MIA(Multimodal Interaction Activity) 그룹에서는 MicroSoft, Cisco, HP, IBM, Intel, Nokia, Ericsson 등 38개 업체가 주축이 되어 그래픽 사용자 인터페이스(GUI), 음성, 비전, 펜, 제스처, 촉각 등으로 웹 인터페이스를 다양한 형태로 발전시키기 위한 프레임워크 표준개발 중이며, 음성출력, 음성명령 등을 인터넷 기반 웹에서 제어하도록 도와주는 XML(eXtended Markup Language) 언어인 VoiceXML 2.0 규격이 제안되어 2004년 3월에 레코멘데이션(Recommendation)되었으며, 2004년 9월 필기체를 인식한 결과를 표현해주는 잉크 마크업 언어(Ink Markup Language) 규격이 발표되었다.
 - ISO/IEC JTC1/SC24, SC29에서 시각정보에 대한 국제표준안을 제정하고, SC35에서는 키보드, 마우스, 포인터, 펜, 시각 및 촉각 장치 등 사용자와 시스템 간의 입출력 장치에 대한 인터페이스와 음성, 시각, 제스처 등으로 시스템 제어 명령어에 대한 표준을 제정하였으며, 2002년부터 SC25/WG6에서 고령자 및 장애자를 위한 특수 목적의 사용자 인터페이스에 관한 표준을 개발하였다.
 - OMA에서는 2005년 7월 멀티모달 인터페이스 관련 규격(안) (OMA LS_0037-Multimodal Architecture and Interface Working Draft-A, Liaison Statement) 제안 등 향후 고령자 및 장애인을 위한 특수 목적의 사용자 인터페이스 표준화가 활발히 전개될 것으로 전망된다.

• 오감정보처리 기술 표준개발 현황 및 전망

- 인간의 오감 메커니즘을 활용하는 오감 정보처리기술은 지금까지 시각, 청각 등 개별 감각 연구개발 중심에서 새로운 개념의 오감정보통신기술개발 및 표준화연구는 미비한 실정이다.
- EU에서는 전자후각 표준화를 위하여 NOSE II(전자후각 표준화위원회)에 워킹그룹을 결성하여, WG1에서는 전자후각 시스템의 데이터 포맷을 정의하며, WG2에서는 전자후각 알고리즘 및 장비 특성정의 및 벤치마킹, WG3에서는 전자후각 하드웨어 및 소프트웨어 인터페이스, 그리고 IEEE1451 표준을 수용하여 네트워크 공유 방법 등을 정의한다.
- EU의 국가들은 정부 및 연구소, 기업들이 오감 기술과 연계되어 IT 산업을 주도하는 연구과제를 추진하고 있으며, 후각 기술에 대해서는 NOSE II(2nd Network on Artificial Olfactory Sensing)와 같은 표준화위원회를 결성하고 워킹그룹(WG)별로 표준화작업을 추진하고 있다.
- NOSE II는 3개의 WG으로 구성되며, WG1에서는 서로 다른 기종의 전자 코 시스템 데이터 호환을 유지하기 위한 데이터 포맷을 정의하며, 데이터 변환을 위한 시간을 단축하려는 것으로 현재 제안되고 있는 NOSE II 표준 데이터 포맷 V0.2는 XML 문서로 기술되었으며, WG2에서는 전자 코 시스템 측정과 연관된 항목과 장비 특성에 대한 정의 및 인식 알고리즘을 위한 표준화 등을 추진하며, WG3에서는 전자 코 시스템의 하드웨어와 소프트웨어 인터페이스 정의 및 센서의 자동 인터페이스를 위한 IEEE 1451 표준 적용에 대한 연구를 추진 중이다.
- 오감정보처리 기술 중 햅틱 인터페이스는 ISO 9241(Ergonomics of Human-System Interaction)의 TC159/SC4 WG9(Tactile and Haptic Interactions)에서 표준개발을 진행하고 있으며, 햅틱 관련 표준은 ISO와 CEN에서 동시에 다루고 있다.
- ISO TC215에서 보건분야의 국제표준을 제정하였으며, HL7(Health Level 7)은 1987년 미국에서 병원 내 정보시스템 및 의료장비 접속에 관한 표준개발을 위해 설립하여 보건의료정보시스템 간 접속 표준 등 다수 표준을 제정하였다.
- FCC에서는 2000년 6월 헬스케어 서비스를 위한 비간섭 무선통신규격으로 WMTS(Wireless Medical Telemetry Service)을 승인하였다.
- 최근 선진국을 중심으로 국제표준화 주도과 생체인식 시장을 선점하기 위하여 ANSI, NIST, IBIA 등에서 BioAPI, BAPI, HA-API 등 표준안을 제안하고 있으며, 의료영상의 디지털 데이터 포맷을 위하여 ACR/NEMA(American College of Radiology/National Electrical Manufacturers Association)에서 1985년 Digital Imaging and Communication Standard를 공동 개발하여, 1993년에 NEMA에서 DICOM 버전 3.0을 의료영상의 표준 규격으로 제정하였다.

〈표 5〉 차세대PC 표준화 단체 현황

분야	단체명	현황
차세대PC 플랫폼	MIPI ¹⁾	<ul style="list-style-type: none"> • 2002년 12월 : TI, ST 주도로 OMAP²⁾ 표준 확정 • 2003년 7월 : TI, ST, ARM, 노키아 주도로 모바일 응용 프로세서를 위한 개방형 표준인 MIPI 연맹 발족(2006년 6월 현재 : 92개 회원사) • 국내 참여기관 : 삼성, LG, 코야로직, 토마토 LSI, 엠텍비전, 넥스트리밍, DGIST
	ELC	<ul style="list-style-type: none"> • 2000년 RedHat, Monta Vista, IBM, SONY 중심으로 컨소시엄 구성 • 2003년 ELCPS(ELC Platform Spec.) V1.0 규격 발표 • 2005년 9월 ELCPS 관련 IPR을 OSDL(Open Source Development Lab.) 으로 이관 • 국내 참여기관 : 삼성, ETRI
웨어러블 네트워크	ECMA ³⁾ TC32/TG19	<ul style="list-style-type: none"> • ECMA TC32/TG19에서 ISO/IEC 1809 인증 획득, ECMA-352(NFCIP-2) 추진 • 국내 참여기관 : 삼성
	WWRF ⁴⁾	<ul style="list-style-type: none"> • WG5 : 단거리 무선통신 시스템(Short-range Radio Communication Systems) <ul style="list-style-type: none"> - 무선 신체 및 센서 네트워크(Wireless Body Area and Sensor Networks) - 웨어러블 컴퓨팅을 위한 신체 네트워크 • 국내 참여기관 : 삼성, LG, SKT, ETRI
	NFC ⁵⁾ -포럼	<ul style="list-style-type: none"> • 필립스, 소니, 노키아에서 2004년 3월 설립, 2006년 7월 현재 92개 회원사로 구성 <ul style="list-style-type: none"> - NFC 표준기술 구현 및 산업 활성화 추진 목적 • 국내 참여기관 : 삼성, LG, SKT, ETRI
휴먼-컴퓨터 상호작용 (HCI)	ECMA TC32/TG11	<ul style="list-style-type: none"> • TC32 : 통신 네트워크와 시스템 상호 접속 <ul style="list-style-type: none"> - TG11/CSTA⁶⁾ : 멀티모달 보이스 브라우저 표준화 • 국내 참여기관 : 삼성
	W3C ⁷⁾	<ul style="list-style-type: none"> • 멀티모달 인터랙션 워킹그룹에서 인터넷상의 WWW 기반 서비스 표준개발 추진 <ul style="list-style-type: none"> - 멀티모달 인터랙션 프레임워크 - EMMA(Extensible Multimodal Annotation) : 2004년 8월 working draft 완료 - XML기반 잉크 마크업언어(Ink Markup Language) 표준안 개발 • 국내 참여기관 : ETRI, KISTI, 네오엠텔
	OMA ⁸⁾	<ul style="list-style-type: none"> • WAP포럼, SyncML Initiative 단체 등 통합 <ul style="list-style-type: none"> - 모바일 응용을 위한 모바일 웹 접근과 상호운용성에 대한 협력으로 음성인식, 키보드, 터치스크린 등 멀티모달 UI관련 W3C와 OMA 공동 표준개발 추진(2004) • 국내 참여기관 : SKT, 삼성, KTF, LG, ETRI
오감 정보처리	ISO	<ul style="list-style-type: none"> • TC159/SC4/WG9 : ISO 9241-900 시리즈 <ul style="list-style-type: none"> - Ergonomics of human system interaction/Tactile and Haptic Interaction(THI) - 900 : introduction to THI, 910 : THI framework for THI, 920 : guidance on THI - 930 : THI in multimodal environment, 940 : evaluation of THI - 971 : THI in publicly available device
	Standards Commission of NOSE II ⁹⁾ (전자 코 표준화 위원회)	<ul style="list-style-type: none"> • EU에서 전자 코 표준화를 위하여 워킹그룹 결성 <ul style="list-style-type: none"> - WG I : 전자 코 시스템의 데이터 포맷 정의 - WG II : 전자 코 알고리즘 및 장비 특성 정의, 벤치마킹 - WG III : 전자 코 H/W, S/W 인터페이스 및 네트워크 공유방법(IEEE1451) 등 정의

주 : 1) MIPI(모바일 산업 프로세서 인터페이스 : Mobile Industry Processor Interface)
2) OMAP(개방형 모바일 응용프로세서 인터페이스 : Open Mobile Application Processor Interface)
3) ECMA(유럽컴퓨터조합 : European Computer Manufactures Association)
4) WWRF(Wireless World Research Forum)/WG5(Short-range Radio Communication Systems)
5) NFC(근접장통신 : Near Field Communication)
6) CSTA(컴퓨터 지원 통신응용 : Computer Supported Telecommunications Applications)
7) W3C(World Wide Web Consortium)
8) OMA(Open Mobile Alliance)
9) NOSE II(2nd Network on Artificial Olfactory Sensing)

2.5. 표준화 대상항목별 현황 분석표

구분		차세대PC 플랫폼 기술		웨어러블 네트워크 기술		휴먼-컴퓨터 상호작용 기술		오감정보 처리기술	
표준화 대상항목		초소형 플랫폼	초소형 저전력 OS 및 미들웨어	근접장 통신 (NFC)	인체통신 기술	멀티모달 UI	스마트 I/O 인터페이스	오감인식 표현	생체정보서비스 프레임워크
시장 현황 및 전망	국내	차세대PC 국내 시장은 2004년 5.3억 달러, 2007년 22.2억 달러로 연평균 32.3% 성장으로 2010년 33.8억 달러 전망, 국내 시장 80% 이상 차지하는 스마트폰, MP3P 등이 국내 차세대PC 시장을 주도하고 있으나, H/W 단가하락과 중국 등 저가제품의 국내 시장진입으로 제품 가격경쟁력 약화, 핵심IPR 및 표준특허 확보로 고부가가치 산업화 추진 필요(IDC, 가트너, VDC 2005)							
	국외	세계 차세대PC 시장은 2004년 182억 달러, 2007년 792억 달러, 2010년 1,231억 달러 규모로 연평균 25.7% 성장 전망, 착용형 컴퓨터는 연평균 19%의 지속적인 성장세 유지, 휴대형 게임단말은 융복합기기 출현으로 2008년부터 시장규모 축소 전망, 휴대형 멀티미디어 재생기 시장 규모는 확대되나 성장률은 9% 수준에 이를 것으로 전망(IDC, 가트너, VDC 2005)							
기술 개발 현황 및 전망	국내	- 입는 컴퓨터시제품(ETRI) - UMPC(삼성) - MP3P (레인컴)	- 임베디드OS 보급(ETRI) - PDA/스마트 폰 등 탑재	- 휴대폰용 동글(삼성, LG) - 서비스(SKT) - 국내경쟁기술 (mobileRFID)	- 1Mbps급 인체통신 모델개발 (ETRI)	- 성대/제스처UI 및 생체정보 서비스 프레임 워크 개발 중 (ETRI)	- HMD(디오컴) 상용화 - 스크리(삼성) - 3차원무선입력 장치개발(마이크로인피니티)	- 햅틱 시제품 (ETRI) - 발향장치	- 바이오초시제품(ETRI) - 당뇨폰/서비스 (헬스피아, LGT) - 법, 제도 제약으로 활성화 지연
	국외	- 저전력, 고성능 CPU(ARM, 인텔) - 착용/의류형 (자이버넷, VIA, 인피니티)	- 휴대형기기 탑재(WinCE, 팜, 삼비안) - 가전기기 탑재 (몬타비스타) - 일본 TRON	- 휴대정보단말 용(소니, TI, 필립스, 노키아) - NFC카드시제품 (Visa, Master)	- 일본 마쓰시다 3.7Kbps급 - NTTDoCoMo 10Mbps급 시제품 개발 - 데이터/전원공급 원천특허 (MS)	- 모션인식기술 개발(미국 GIT) - 감성컴퓨팅션 행연구(MIT)	- 안경형 디스플레이 상용화 - 착용형 데이터 입력방식은 IPR 경쟁참예	- 햅틱장치, SDK상용화 (이머전, 센서블) - 발향장치상용 시제품 (TriSenx)	- 생체정보기반 감성 컴퓨팅 시제품(MIT) - 헬스모니터링 바이오초시제품 (조지아텍)
기술 개발 수준	국외	구현/상용화	시제품	상용화	시제품	시제품	시제품	설계	시제품/구현
	국외	상용화	구현/상용화	상용화	구현	시제품	상용화	시제품	구현/상용화
	기술격차	2년	2년	1년	1년	2년	2년	3년	2년
	관련 제품	POMA (자이 버넷) UMPC(삼성) Xscale(인텔)	WinCE(MS) EPOC(삼비안)	mRFID 태그 및 리더(SKT) 지능형카드 (Visa) NFC모듈 (필립스)	터치통신 (마쓰시다)	Talkman (Vollect) VoiceLogistics (Voxware)	HMD (micro옵틱) Virtual키보드 (VBK) 섬유형 키보드 (SOFT Switch)	PHATOM (센서블) ScentDome (TriSenX)	VivoMetrics 스마트웨어 (센사텍)
IPR 보유 현황	국내	-	선형 특허 분석단계	SKT 응용서비스	ETRI 핵심특허 출원	-	삼성중기원	TRI 특허 출원 중	-
	국외	국의 인텔, 퀄컴, TI	OSDL (공개SW)	필립스, 소니	IBM, MS 원천특허	MIT	VBK, KITTY 원천특허	이머전(미국) 햅틱 원천특허	조지아공대/센사텍 원천특허
IPR확보 기능분야		응용에 특화된 차세대PC 플랫폼 구조	초소형 초절전 알고리즘	NFC 기반 응용 프로파일	인체통신 모델기술	성대인식 기반 멀티모달 UI	-	오감정보 부호화 및 동기화	개방형 U-헬스 서비스 프레임워크
IPR확보 가능성		보통	높음	보통	매우 높음	높음	보통	매우 높음	보통

구분		차세대PC 플랫폼 기술		웨어러블 네트워크 기술		휴먼-컴퓨터 상호작용 기술		오감정보 처리기술	
표준화 대상항목		초소형 플랫폼	초소형 저전력 OS 및 미들웨어	근접장 통신 (NFC)	인체통신 기술	멀티모달 UI	스마트 I/O 인터페이스	오감인식 표현	생체정보서비스 프레임워크
표준화현황 및 전망		MIPI중심 플랫폼 표준화 추세	산업표준화 추세	전략적 표준화 추세	IPR 확보 경쟁 참여	표준화 단체별 통합화 추세	IPR 확보 경쟁 참여	국가별 패쇄적 표준화정책	보건의료 중심 표준화추진
표준화 기구/단체	국내	TTA(PG415), 차세대PC 표준포럼	TTA(PG415), 차세대PC 표준포럼	TTA(PG415), 기술표준원 차세대PC 표준포럼	TTA(PG415), 차세대PC 표준포럼	TTA(PG415), 기술표준원 차세대PC 표준포럼	TTA(PG415), 기술표준원 차세대PC 표준포럼	TTA(PG415), 차세대PC 표준포럼	기술표준원
	국외	MIPI, VESA	ELC, OSDL	ISO, ECMA, WWRF, ETSI, NFC-Forum	WWRF(WG5)	W3C, OMA, ETSI, ANSI	ISO, MIPI	ISO TC159/SC4, NOSE II(EU) 일본오감산업 포럼	ISO TC215 HL(Health Level)7
	국내 참여 업체 및 기관현황	삼성, 코아로직, LG, 토마토LSI, 엠텍비전, DGIST	삼성전자, ETRI	삼성전자, LG, SKT, ETRI	삼성전자, LG, SKT, ETRI	삼성전자, ETRI	삼성, 코아로직, LG, 토마토LSI, 엠텍비전, DGIST	ETRI	-
	국내 기여도	보통	낮음	보통	보통	보통	낮음	보통	-
표준화 수준	국내	표준안 개발	표준안 개발	표준안 개발	표준안 개발	표준안 개발	표준안 개발	표준안 기획	-
	국외	표준개발/제정	표준제정	표준개발/제정	표준 기획	표준제정	표준 검토	표준기획/개발	표준제정
국내표준회의 인프라수준 (시장요구정도 및 참여도)		보통	보통	보통	보통	보통	낮음	보통	높음

3. 중점 표준화항목의 표준화 추진전략

3.1. 중점기술의 표준화 환경분석

3.1.1. 표준화 추진상의 문제점 및 현안사항

- 차세대PC 산업은 PC의 윈도우(MS), CPU(인텔)와 같은 시장 주도형 독점기술이 부재하여 지배적 경쟁구도가 불명확하며, 제품의 유형이 다양하고 초기 진입기에 있는 제품별로 기술 범위가 다양하고 광범위하여 타 분야의 의존도가 크다.
- 차세대PC는 개별 기기와 기술간 융합화 추세에 따라 표준 기술을 선정하는데 어려움이 있으나 차세대PC 신규 시장선점과 기술경쟁력 확보를 위하여 차세대PC에 공통적으로 적용되는 기술을 중심으로 표준 규격 제정이 요구된다.
- 국제표준기술의 창의적 수용과 차별성을 가지는 독자적인 기능으로 세계 시장을 석권할 수 있는 제품을 발굴하여 적극 지원하는 목적 지향적 지원체계가 미흡한 실정이다.
- 국내 차세대PC 산업 인프라의 기반 약화에 따라 콘텐츠 및 응용솔루션의 활용범위가 좁으며, 규모의 경제면에서 주변 경쟁국에 비해 열세이므로 차세대PC의 대량 수요 창출 정책을 통한 수익 기반 조성과 기술 경쟁우위를 위한 IPR 및 표준기술 확보가 시급하다.
- EU의 후각정보 표준화 추진단체인 NOSE II는 EU 이외의 지역 국가에 대해서는 배타적 표준화 정책을 추진하고 있으며, 일본의 오감산업포럼(오사카 과학기술센터)은 타 국가 회원사도 수용하지만, 기술 및 표준화 세부내용에 대해서는 제한적 접근만 허용되므로, 이에 대응한 국내표준 개발전략 수립이 필요하다.
- 국내에서 추진되고 있는 mobile RFID 표준안은 국제표준안인 NFC와 서비스 영역 등에서 중복성이 우려되므로, 이를 고려한 국내 NFC 표준개발 및 제정이 요구된다.
- 차세대PC의 기술개발 및 표준화 추진전략에 비추어, 미국은 실용적 기술제품을 선호하여 PC와 동일한 기능성 중심으로 진행되고 있으며, 유럽의 경우는 전통적 의류업체와 전기, 전자 제조업체 간의 제휴 등을 통하여 의류산업의 진화 방향 추세를 보이며, 일본은 소형, 경량화를 통한 높은 휴대성을 가지는 기기개발에 집중하고 있다.
- 미국, 일본 등은 핵심기술의 기술 이전을 꺼리고 있으며, 유럽은 타 지역 국가에 대한 배타적인 정책과 시장 선점을 위한 표준화를 통하여 지적재산권(IPR) 획득에 총력을 경주하고 있다.
- 따라서 표준화활동 전담 조직을 구성하여 국제표준 기술 동향을 모니터링하여, 개발된 기술에 대한 contribution 활동 및 국내외 유관 기관과의 유대를 강화시키는 방안 강구해야 한다.
- 표준특허 개발을 위한 전담 조직을 구성하여 경쟁 기술, 특허 내용 분석, 검토 등 특허권리분석과정을 거쳐 개량 아이디어에 대한 특허 출원과 독자 기술에 대한 특허망 형성 방안 수립 필요하다.

3.1.2. SWOT 분석 및 표준화 추진방향

국내 역량요인			강점 요인 (S)		약점 요인 (W)	
			시 장	기 술	시 장	기 술
국외 환경요인			- 디지털홈, e-엔터테인먼트, 유비쿼터스 서비스 시장 확산	- PC, 휴대폰 등 정보기기 대량생산 기술력 보유	- 브랜드 인지도 취약으로 규모의 시장 경제 형성에 한계	- 차세대PC 핵심원천 기술 취약으로 기술 종속성 심화
			- 국제표준기구, 단체의 표준화활동에 조기 참여 및 대응		- 산업계의 표준화 기반 기술 및 표준 전문인력 확보 미흡	
기 회 요 인 (O)	시 장	- 차세대 정보기기에 대한 소비자의 다양한 욕구 변화	- 현황분석에 의한 우선순위 : 4 - 유비쿼터스 컴퓨팅을 위한 차세대PC 융합모델 및 활용 서비스 개발 추진 - IT839 응용서비스 시범 사업 적용을 통한 초기 시장진입 활성화 <SO전략 : 공격적 전략(강점사용-기회활용)>		- 현황분석에 의한 우선순위 : 2 - 중장기적 차세대PC 원천기술 확보 - 차세대PC의 응용서비스 활용모델 발굴을 통한 기술 표준과 연계 추진 <WO전략 : 방어적 전략(약점극복-기회활용)>	
	기 술	- 통신 방송 융합 서비스 및 디지털 컨버전스 기술 확산				
위 협 요 인 (T)	표 준	- 제품의 다양화로 관련 기술표준 기관, 기술간 연계추진 활발	<ST전략 : 다각화 전략(강점사용-위협회피)> - 현황분석에 의한 우선순위 : 3 - 유비쿼터스 컴퓨팅 서비스 우선 적용을 통한 초기 기술, 시장 선점 강화 - IPR 보유, 기술우위 기관과의 전략적 기술, 표준 연계 추진으로 초기 표준화 기구 단체에서의 입지 강화		<WT전략 : 방어적 전략(약점최소화-위협회피)> - 현황분석에 의한 우선순위 : 1 - 해외 표준화단체, 기구의 적극적 참여를 통한 차세대PC 표준 전문인력 집중양성 - 수요자 중심의 IPR 확보에 집중	
	시 장	- 내수시장 규모 미비로 수출경쟁력 기반 취약과 중국 등 국내 시장 공략				
기 술	기 술	- 해외국가, 기관의 기술우위 핵심 원천기술 특허 대량 보유				
	표 준	- 컨소시엄 강화를 통한 표준경쟁				

• 현황분석을 통한 우선순위 : WT⇒WO⇒ST⇒SO

- 차세대PC는 미래 전략산업이므로 현재의 문제해결보다는 새로운 기회확보를 위한 전략을 추진한다.
- WT전략 : 기술성숙도는 낮으나 시장침투력이 높은 오감정보 및 휴먼-컴퓨터 상호작용(HCI) 기술 분야는 해외 표준화 단체, 기구의 적극적 참여와 공동연구 추진 등을 통한 국제 기술표준 조기수용 및 특화 기술 분야에 대한 국내표준기술개발과 핵심 IPR 확보에 집중한다.
- WO전략 : 유비쿼터스 컴퓨팅 및 u-헬스케어 등 차세대PC 응용서비스 활용모델의 기술-표준-제품-서비스 가치사슬 중심으로 중장기적 차세대PC 원천기술 확보와 표준기술 적용을 추진한다.
- ST전략 : 기술성숙도와 시장침투력이 모두 낮은 웨어러블 네트워크 기술분야는 기술우위 기관, 국제표준단체 등과 전략적 표준화 연계 추진으로 초기 표준화 기구 단체에서의 입지 강화로 표준화 리더십 확보와 특허 권리분석을 통한 핵심 IPR 및 국내 환경에 최적의 표준개발을 추진한다.
- SO전략 : 기술성숙도와 시장침투력이 모두 우수한 차세대PC 플랫폼 기술 분야는 PC, 휴대폰 등 정보기기 대량 생산 기술력 보유 등 국내 관련 산업의 인프라가 비교적 양호한 분야이므로 국내 산업의 강점을 최대한 활용하며, 기술 의존도가 높고 원천기술 확보가 취약한 CPU 등 H/W 플랫폼 분야의 IPR은 SoC 분야와 연계하여 추진, 차세대PC 시스템 S/W 분야는 시장변화와 기술발전 추세에 따라 유비쿼터스 컴퓨팅 환경에 대응하여 공통기반 기술표준 개발을 추진한다.

• 표준화 추진방향 : WT전략의 중점추진을 통한 SO전략의 보완

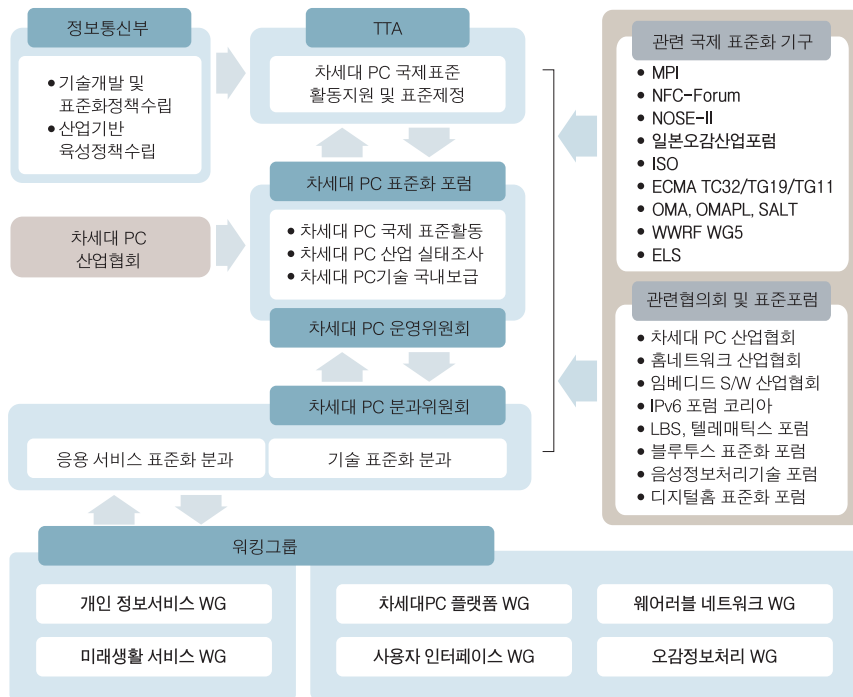
- 해외 표준화 단체, 기구의 적극적 참여와 국제공동연구 추진 등 인력 교류에 의한 차세대PC 표준 전문 인력

집중 양성과 수요자 중심의 IPR 확보에 집중하는 WT 전략을 중점 추진함으로써 유비쿼터스 컴퓨팅 환경에 최적의 차세대PC 융합 서비스 모델로 확산한다.

- 차세대PC의 기술개발 및 표준화추진 전략에 비추어, 미국, 일본 등은 핵심기술의 기술 이전을 꺼리고 있으며, 유럽은 타 지역 국가에 대한 배타적인 정책과 시장 선점을 위한 표준화를 통하여 IPR 획득에 총력을 기울이고 있으므로, 표준특허 개발을 위한 경쟁 기술에 대한 지속적인 특허권리분석 추진으로 초기 시장 진입을 위한 교두보를 마련한다.

3.1.3. 표준화 추진체계

- 차세대PC 분야의 수요자 중심의 기술 표준화추진을 위한 중장기 계획 수립, 기술 융합화 추세에 대응한 차세대PC와 IT839 타분야 신성장동력 산업과의 융합기술 관련 표준화 연구활동 추진을 위하여, 국내 산·학·연 중심의 차세대PC 표준화포럼에서 국내표준화활동을 주도하고, 차세대PC 관련 표준전문가들로 국제표준화활동 및 국내 기술보급, 표준기술 공동연구 등을 지원한다.
- 현재, 차세대컴퓨팅 산업협회(구 차세대PC 산업협회) 산하에 차세대PC 표준화 포럼이 구성되어 운용되고 있으며, 차세대PC 표준화 포럼의 기술 표준화 분과와 응용서비스 표준화 분과에서는 국내·외 차세대PC 핵심 분야에 대한 기술정보 수집과 분석 및 보급, 차세대PC 관련 국제표준화작업 공동 대응, 유비쿼터스 컴퓨팅 환경에서의 디지털라이프스타일 응용시나리오 도출 등의 활동을 추진한다.
- 차세대PC 표준화 포럼 산하 표준화 분과 워킹그룹별로 차세대PC 핵심기술에 대한 개방형 표준(안)을 도출하며, TTA의 IT응용기술위원회(TC4) 산하 차세대PC 프로젝트그룹(PC415)을 통하여 단계 표준을 제안한다.



(그림 16) 국내 주요기관의 표준화 추진체계

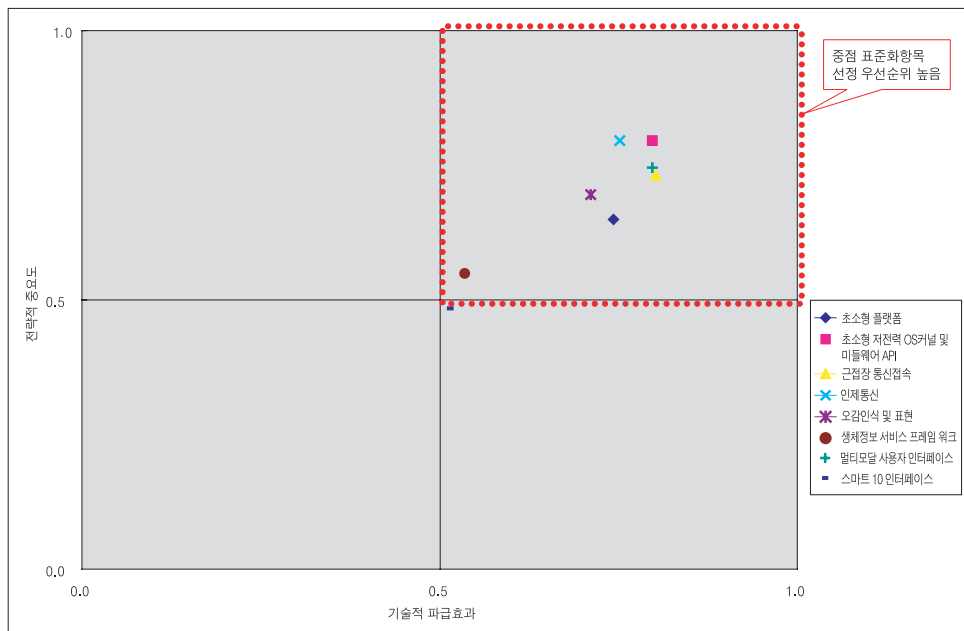
3.2. 중점 표준화항목 선정

3.2.1. 중점 표준화항목 선정방법

표준화 대상항목별 전략적 중요도 및 기술적 파급효과 분석														
고려요소	전략적 중요도									기술적 파급효과				
	P1 정부의지 (국가 산업전략 과의 연관성 등)	P2 산업체 의지 (국내 기업 산업 경쟁력 제고 등)	P3 공공성 (사용자 편리성 등)	P4 적시성	P5 시장 파급성	P6 기술적 선도 가능성 (국제경 쟁력, IPR 확보 필요 성 등)	P7 국제 표준화 이슈정도	P8 상용화 가능성 (구현 가능성 등)	PI (Priority Index)	E1 기술내 중요도 (원천성 등)	E2 타 기술에 파급효과 (연관성, 활용성 등)	E3 산업적 파급효과 (산업화 로 인한 이득, 국내 관련 산업 규모 및 성숙도 등)	E4 미래 영향력 (미래 표준 항목에의 적용/ 응용성)	EI (Effect Index)
고려요소별 가중치	0.160	0.165	0.075	0.100	0.120	0.180	0.115	0.085	-	0.330	0.255	0.255	0.160	-
초소형 플랫폼	4	5	3	3	4	3	3	4	0.7	3	4	3	3	0.7
초소형 저전력 OS	4	5	3	4	4	4	3	4	0.8	4	4	4	4	0.8
근접장 통신접속	4	4	4	4	4	4	4	4	0.8	3	4	4	4	0.7
인체통신	3	4	4	3	4	4	4	4	0.7	4	4	4	4	0.8
오감인식 및 표현	5	3	3	3	3	4	4	2	0.7	4	3	3	4	0.7
생체정보 서비스 프	3	2	3	2	3	3	2	3	0.5	3	3	2	3	0.5
멀티모달 사용자 인	4	4	5	3	4	4	4	4	0.8	4	4	3	4	0.7
스마트 IO 인터페이	2	3	4	3	2	2	2	3	0.5	2	3	2	3	0.5

* 표준화 대상항목의 각 고려요소별 평가점수는 해당 중점기술의 전문가들 의견을 종합하여 산출

* 각 고려요소별 평가점수는 1(매우 낮음), 2(낮음), 3(보통), 4(높음), 5(매우 높음)의 5점 척도



3.2.2. 중점 표준화항목 선정사유

- 전략적 중요도 및 기술적 파급효과의 요소

- 차세대PC의 전략적 중요도에서 고려 요소별 가중치는 기술선도 가능성(0.180), 산업체 의지(0.165), 정부 의지(0.160)와 시장과급성(0.120) 순으로 높으며, 적시성(0.100)과 상용화 가능성(0.085), 공공성(0.075)은 상대적으로 가중치가 낮은 것으로 평가되었다.
- 기술적 파급효과의 요소별 가중치는 기술 내 중요도/원천성(0.330), 산업적 파급효과(0.255), 타 기술 파급효과(0.255) 순을 보이며, 차세대PC의 기술특성상 제품 수명주기가 짧고, 제품 간 기술경쟁이 첨예하므로 미래 영향력(0.16)에 대한 고려 요소는 상대적으로 낮은 가중치를 보였다.
- 차세대PC 표준화 대상항목별 평가점수에 따른 전략적 중요도와 기술적 파급효과에 따른 우선순위는 초소형 저전력 OS 및 미들웨어 API(0.8/0.8), 근접장통신(0.8/0.7), 인체통신(0.7/0.8), 멀티모달 사용자 인터페이스(0.8/0.7), 오감인식 및 표현 기술(0.7/0.7), 초소형 플랫폼(0.7/0.7) 순위를 보이며, 생체정보 서비스 프레임워크(0.5/0.5), 스마트 I/O 인터페이스(0.5/0.5)는 상대적으로 낮게 평가되었다.

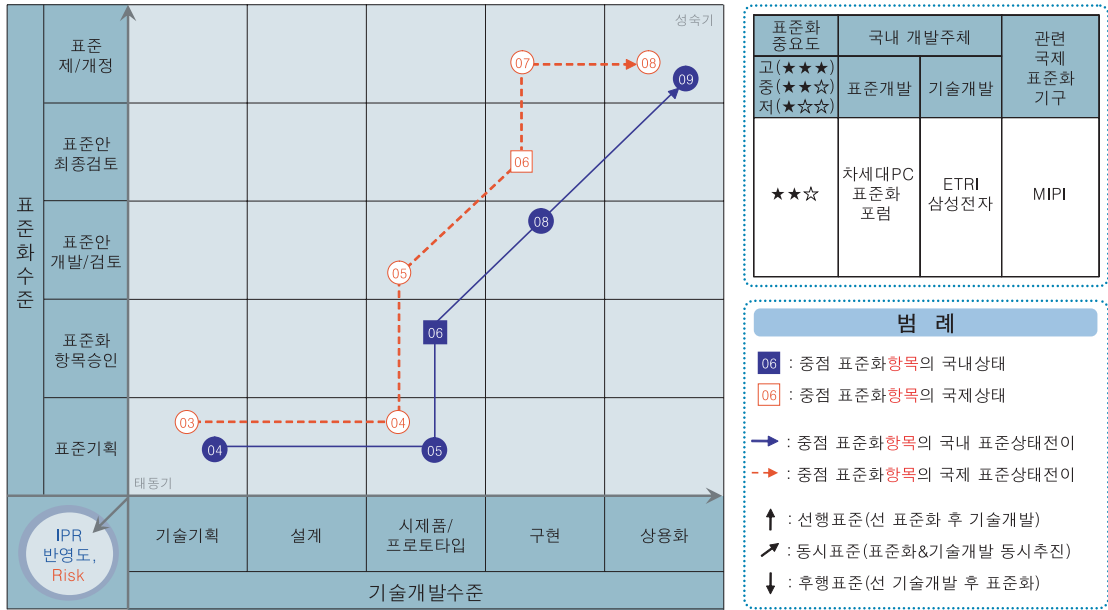
- 중점 표준화항목별 선정사유

- 국가별 기술별 특허보유 현황 분석에 따라 기술별 IPR을 이미 확보하고 있거나, 많은 기술들이 경쟁관계에 진입한 기술 등은 관련 기술 표준을 국내 수용 및 적용하는 전략을 수립하며, 국제적으로 우리나라가 표준화를 주도할 잠재력을 가지고 있는 분야, 기술개발시 국내외적으로 시장경쟁력을 확보할 수 있는 분야를 중심으로 중점 표준화항목으로 선정한다.
- 초소형 플랫폼과 초소형 저전력 OS 및 미들웨어 API 항목은 제품의 경쟁력 확보에 미치는 영향으로 산업체 의지가 매우 높으며, 초소형 플랫폼은 인텔, 모토로라, TI 등 선도기업의 기술 종속성이 높으므로 이에 따른 기술 선도 가능성은 낮으나, 차세대PC 플랫폼을 구성하는 요소기술이며, 상용화 가능성과 타 기술과의 연계성 등이 높으므로 중점 표준화항목으로 선정되었다.
- 근접장통신은 국내 mobile RFID와의 연계성 등 국제표준화 이슈 정도가 매우 높으므로, 조기 적용 및 수용 필요성을 가지며, 인체통신은 IPR 확보 등 기술선도 가능성과 기술적 파급효과가 높게 평가되어 중점 표준화항목으로 선정되었다.
- 오감인식 및 표현항목은 원천기술 특성에 따라 상용화 가능성 측면에서는 낮은 평가를 보였으나, 정부의 전략적인 정책추진 측면과 IPR의 조기 확보 필요성과 기술 선도 가능성이 높게 평가되어 중점 표준화항목으로 선정되었다.
- 생체정보서비스 프레임워크와 스마트 I/O 인터페이스 항목은 사용자 편리성 등 공공성과 상용화 가능성 측면보다는 현 시점에서 기술개발 이슈가 선행되고 있으며, 보건의료 등 관련 법제도의 개선 미비와 제품의 라이프사이클 등의 요인으로 중점 표준화대상항목에서 제외되었으나, 스마트 I/O 인터페이스 분야에서 추진되고 있는 표준화활동은 차세대PC 플랫폼 분야의 초소형 플랫폼과 연계시킴으로써, 시스템의 활용성을 배가시키는 방향으로 추진한다.

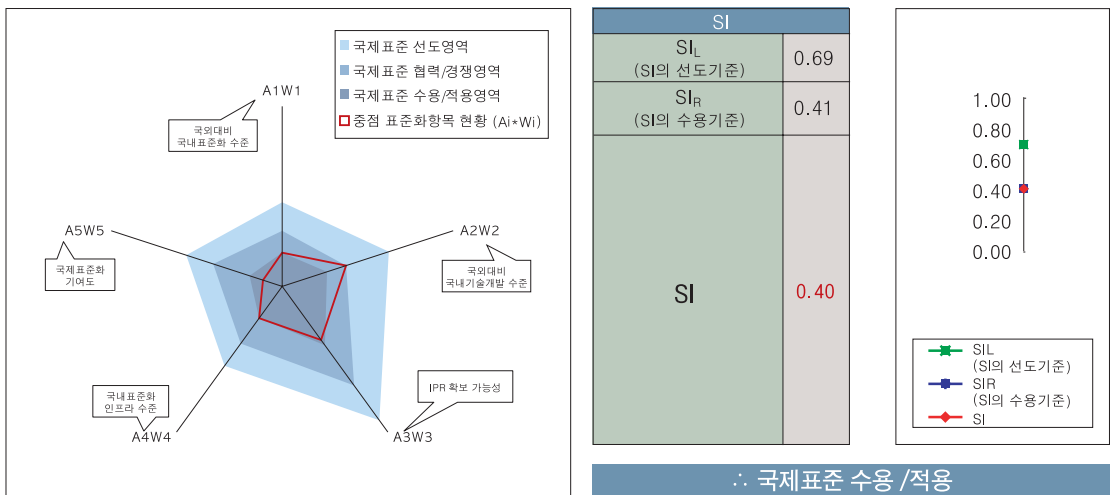
3.3. 중점 표준화항목별 세부전략(안)

3.3.1. 초소형 플랫폼 기술

- 표준상태전이도(표준화 & 기술개발 연계분석)



- 국제표준화 전략목표 도출



• 세부전략(안)

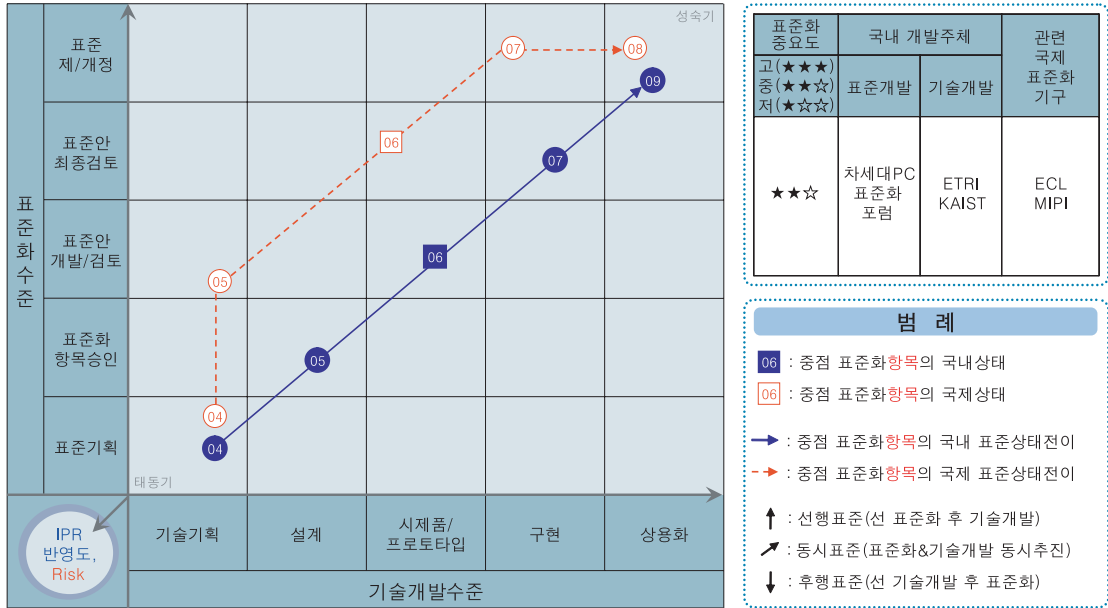
- 초소형 플랫폼의 표준화전략은 관련 부품 및 주변기기 산업의 전·후방 산업 경쟁력과 연계되며, 기술표준은 제품의 수명주기와도 밀접한 관계를 가지므로, MIPI 등 산업체 중심의 표준화 단체의 추진 방향에 대응하여, 국제표준 규격의 국내 제품군에 조기 수용 및 적용 전략 수립이 요구된다.
- 차세대PC 플랫폼은 인텔, 모토로라, TI 등 기술 선도기업의 시장 과점에 따른 기술 종속성이 심화되어, 선도기업 중심의 선 개발, 후 표준 단계를 가지며, 기술 종속성에서 탈피하기 위한 후발 기업체 등을 중심으로 MIPI 등 표준화 추진단체를 결성하여 선 표준, 후 개발 단계를 거치고, 현재는 이러한 표준화단체에 선도기업 등이 참여하여 공통 기술표준과 개발을 병행 추진하는 과정이 이루어지고 있다.
- 이에 대응한 초소형 플랫폼의 국내표준화추진 전략은 지금까지 선 개발, 후 표준 단계를 거쳐, 현재 선 표준, 후 개발 단계에 진입한 상태에 있으므로 향후, 개발표준의 산업체 적용 범위 확대와 아울러 개발과 표준을 병행 추진하는 단계를 거쳐, 표준 적용 제품의 시장 경쟁력을 강화시키는 전략으로 추진한다.

• IPR 확보방안

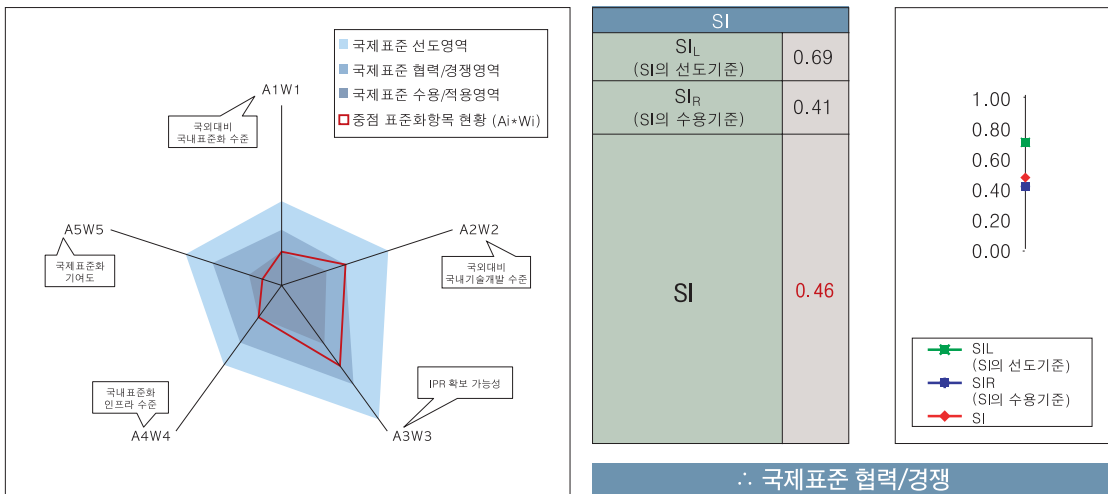
- 초소형 플랫폼의 시장경쟁력은 기술경쟁력과 아울러 제품의 가격경쟁력 확보가 선행되어야 하나, 초소형 플랫폼의 CPU 관련 IPR은 경쟁력이 가장 취약하며, 이에 따른 기술 종속성이 심화되고 있는 분야이므로, IT SoC 분야의 IPR 확보 전략과 연계하여 추진되어야 한다.
- 초소형 플랫폼 분야는 주변장치들에 의한 시스템 구성 방법과 사용자의 이용 형태 중심으로 특허 출원이 이루어지고 있으므로, 효율적인 전력관리 및 응용시스템 구조에 특화된 IPR 확보에 집중한다.

3.3.2. 초소형 저전력 OS 커널 및 미들웨어 API

- 표준상태전이도(표준화 & 기술개발 연계분석)



- 국제표준화 전략목표 도출



- 세부전략(안)

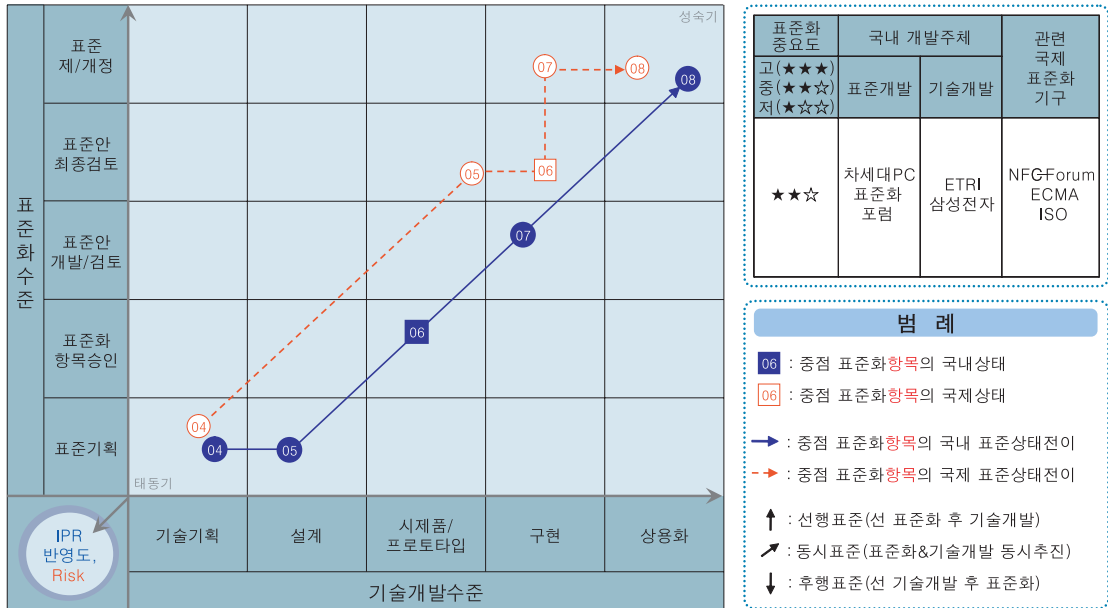
- 초소형 저전력 OS 커널 및 미들웨어 API 표준화전략은 MS와 팜 OS, 심비안 등 특정 기업의 기술 종속성이 심화되어, 제품의 가격 경쟁력을 약화시키는 요인으로 대두되므로, 응용서비스 및 콘텐츠 호환성 확보를 위한 플랫폼 개방형 API 표준화추진 전략이 요구된다.
- MS의 경우 2004년 세계 시장 점유율 46%에서 2009년 56% 수준으로 전망(IDC, 2005)된다.
- ELC 컨소시엄 등에서는 S/W 플랫폼 표준 가이드라인 제시 등 선 표준화 단계를 거쳐, 기술 검증 및 적용 범위 확대를 위한 표준화와 기술개발을 동시에 추진하는 동시표준 단계에 이르고 있으며, 하드웨어 플랫폼의 기능 다양화 추세에 대응하여 향후에는 선 개발, 후 표준화 단계를 거쳐 표준 개정 등의 과정이 추진될 것으로 보인다.
- 이에 대응한 초소형 저전력 OS 커널 및 미들웨어 API 국내표준화추진 전략은 개발과 표준을 동시 추진하는 단계를 거쳐, 표준 적용 제품의 시장 보급 확대 전략으로 추진하여야 한다.

- IPR 확보방안

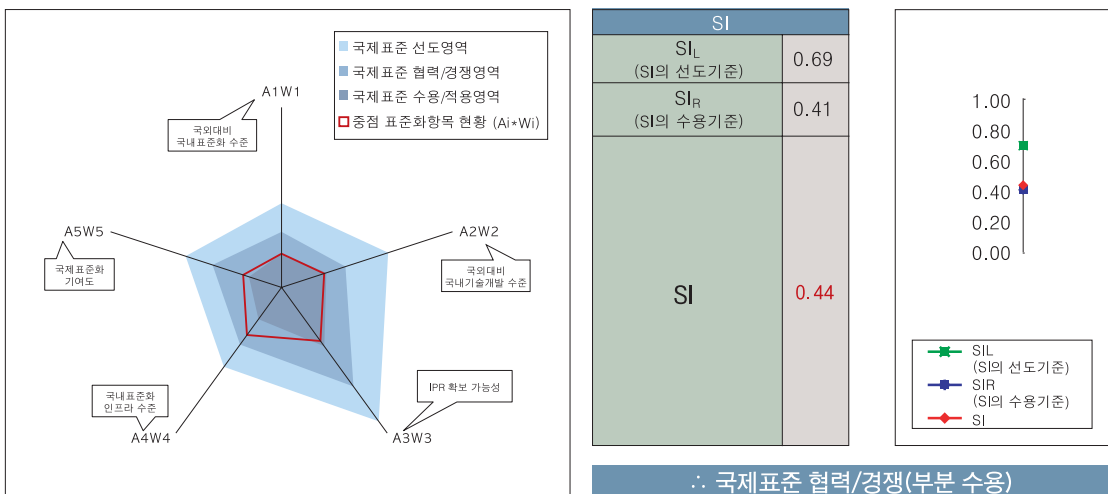
- 기존의 범용 시스템 S/W에 대응하여, 임베디드 S/W 분야와 연계한 초소형, 초절전 시스템에 특화된 S/W 및 미들웨어 분야의 IPR 조기 확보에 추진하여야 한다.

3.3.3. 근접장 통신 기술

• 표준상태전이도(표준화 & 기술개발 연계분석)



• 국제표준화 전략목표 도출



- 세부전략(안)

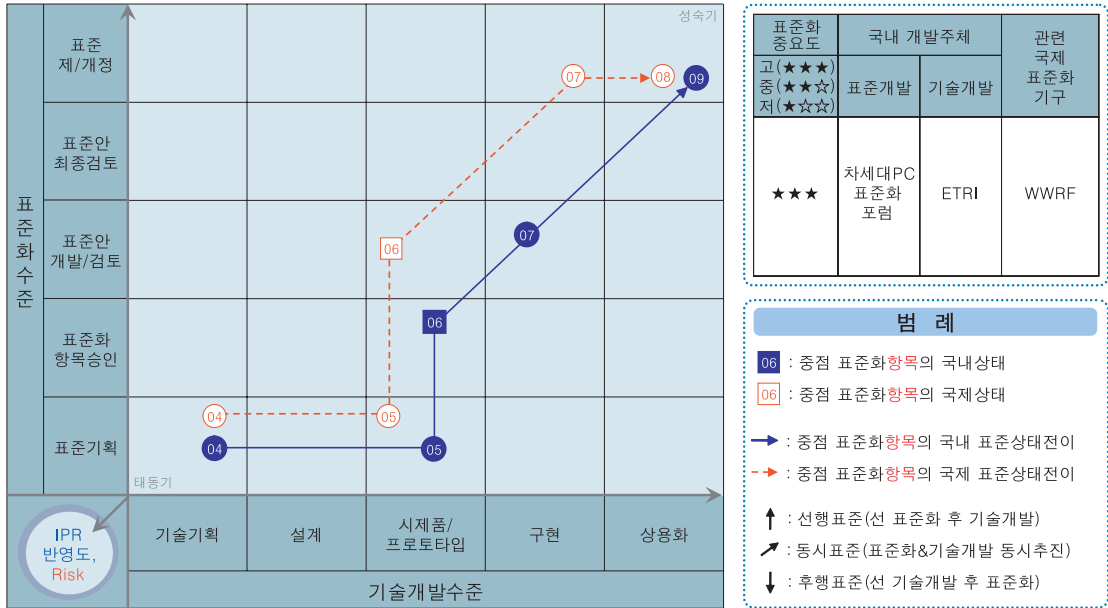
- 근접장통신(NFC : Near Field Communication) 분야는 필립스, 소니 등에서 선행 보유기술을 근간으로 시장 규모를 확대하여 시장 지배력을 강화시킬 목적으로 자체 기술을 국제표준으로 제안 후, 현재 NFC-포럼을 구성하여 적용 범위를 넓혀나가고 있다.
- 근접장통신 기술은 지금까지 표준화와 기술개발을 동시 추진하여 왔으며, 현재 표준규격을 준수하는 기술개발 및 상용화를 거쳐 표준확장 단계에 이르고 있으며, 향후 다양한 응용서비스 프로파일 분야에 대한 표준화 과정이 지속될 것으로 보인다.
- 세계 표준이 확정되고 산업체 등에서 상용화 단계에 있는 NFC 기술은 제정된 국제표준의 국내 수용 및 적용과 아울러 특화된 응용 분야별로 기기 및 서비스 관련 프로파일 개발을 통하여 국내표준화를 추진한다.

- IPR 확보방안

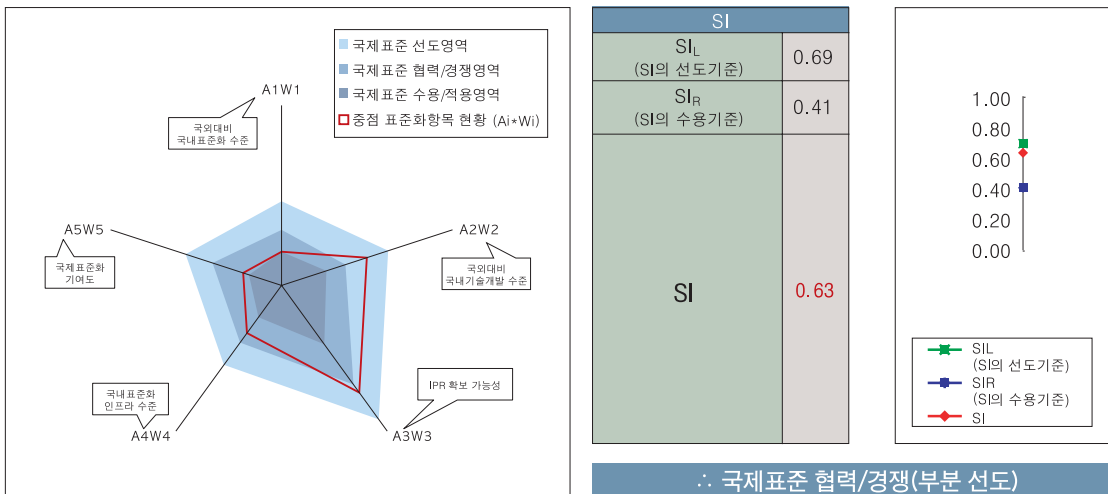
- 국내에서 추진되고 있는 모바일 RFID와 연계하여 상호 보완적인 기술과 통신사업자의 무선인터넷 서비스와 연계된 NFC 기반 응용서비스 프로파일에 대한 IPR 확보에 주력한다.

3.3.4. 인체통신 기술

• 표준상태전이도(표준화 & 기술개발 연계분석)



• 국제표준화 전략목표 도출



- 세부전략(안)

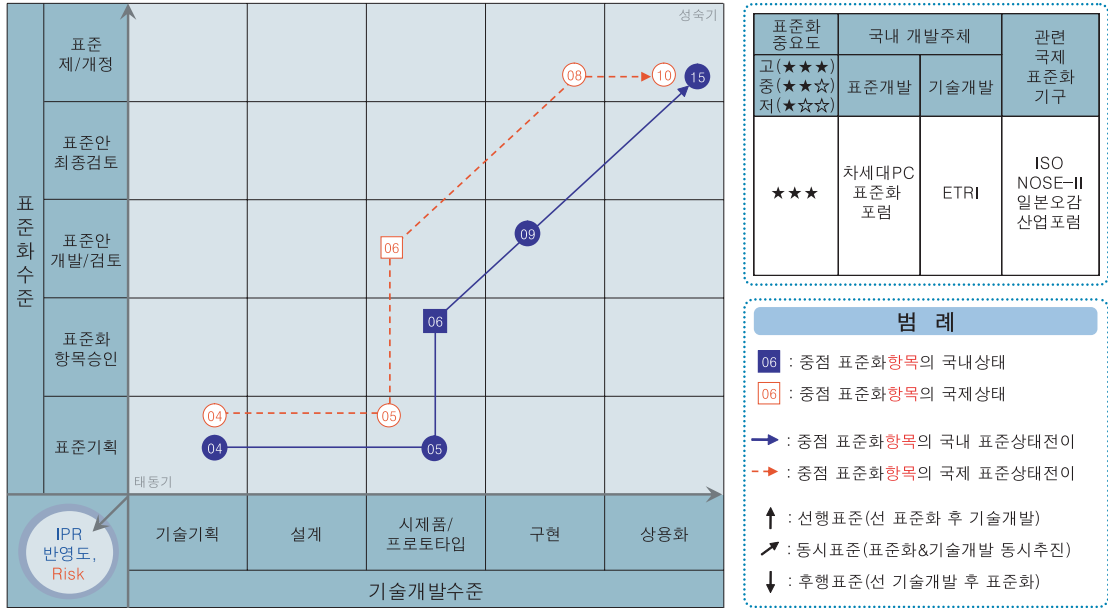
- 인체통신 분야는 WWRF-WG5에서 WBAN(Wireless Body Area Network) 관련 표준화활동이 추진되고 있으나 구체적인 응용모델 설정이 확정되지 않았으므로, 현재 초기 단계에 있다.
- 인체통신 기술은 IBM, MS, NTT-DoCoMo, 미쓰비시 등에서 표준화 개발보다는 IPR 확보를 위한 원천기술개발에 주력해오고 있었으며, 현재 표준단체 및 컨소시엄, 포럼 등을 중심으로 인체에 미치는 영향과 바이오센서들의 접속관리와 데이터 교환을 위한 표준개발에 이르고 있다.
- 향후, 초기 시장진입을 위한 응용 모델 발굴에 수반되는 기술개발과 표준개발을 병행하여 추진할 것으로 보인다.
- 이에 대응한 인체통신의 국내표준화추진 전략은 지금까지 세계 추세와 동일하게 선 개발, 후 표준 단계를 거쳐, 현재 선 표준, 후 개발 단계에 진입한 상태에 있으며, 향후, 개발표준의 산업체 적용 범위 확대와 아울러 개발과 표준을 병행 추진하는 단계를 거쳐, 표준 적용 제품의 시장 경쟁력을 강화시키는 전략을 추진한다.

- IPR 확보방안

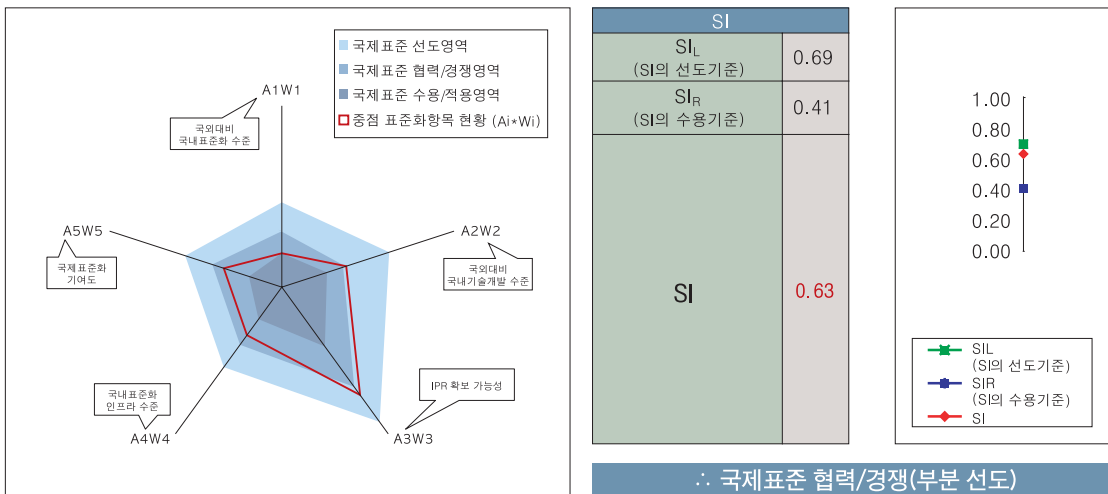
- 인체통신 기술은 세계적으로 IPR 획득 경쟁이 매우 첨예한 분야이므로 IBM, MS 등에서 보유한 원천특허에 대한 회피 전략 수립과 아울러, 10Mbps급 고속 인체통신 모뎀 구현 방법에 관한 IPR 확보에 주력한다.

3.3.5. 오감인식 및 표현 기술

- 표준상태전이도(표준화 & 기술개발 연계분석)



- 국제표준화 전략목표 도출



- 세부전략(안)

- 오감인식 및 표현 기술 분야는 미래전략 원천기술 분야로서, 전세계적으로 기술개발 활동이 지속되어 왔으며, ISO TC159 SC24에서 햅틱분야에 대한 표준 개발 작업이 본격 추진되고 있으며, 국내에서도 표준 개발 추진단계에 이르고 있다.
- 향후, 오감 융합, 전송에 의한 오감정보서비스 관련 응용 기술이 확대될 것으로 전망되므로, 이에 대응한 표준화 및 기술개발을 동시에 추진하는 전략을 수립한다.
- ISO TC159/SC24에서 추진하는 햅틱 인터페이스 표준화추진 동향을 모니터링하여 조기수용 및 적용하고 이와 연계하여 시각, 청각과 촉각이 융합되는 오감 정보융합표현 기술분야에서 부분 선도를 추진한다.
- EU 등에서 타 지역 국가에 대한 배타적인 표준화 정책을 추진하고 있으므로, 이에 대응하는 전략 수립이 요구된다.

- IPR 확보방안

- 후각 중심의 유럽 NOSE II, 오감의 개별 감각에 대한 원인 규명을 추진 중인 일본 오감 산업포럼, 촉각(햅틱) 중심의 ISO에 대응하여 오감 정보에 대한 인식 표현에 수반되는 원천기술 중에서 후각, 미각에 대한 정보보호화, 동기화 및 오감 정보와 연계된 HCI 기술 IPR 확보에 주력하여야 한다.

- 세부전략(안)

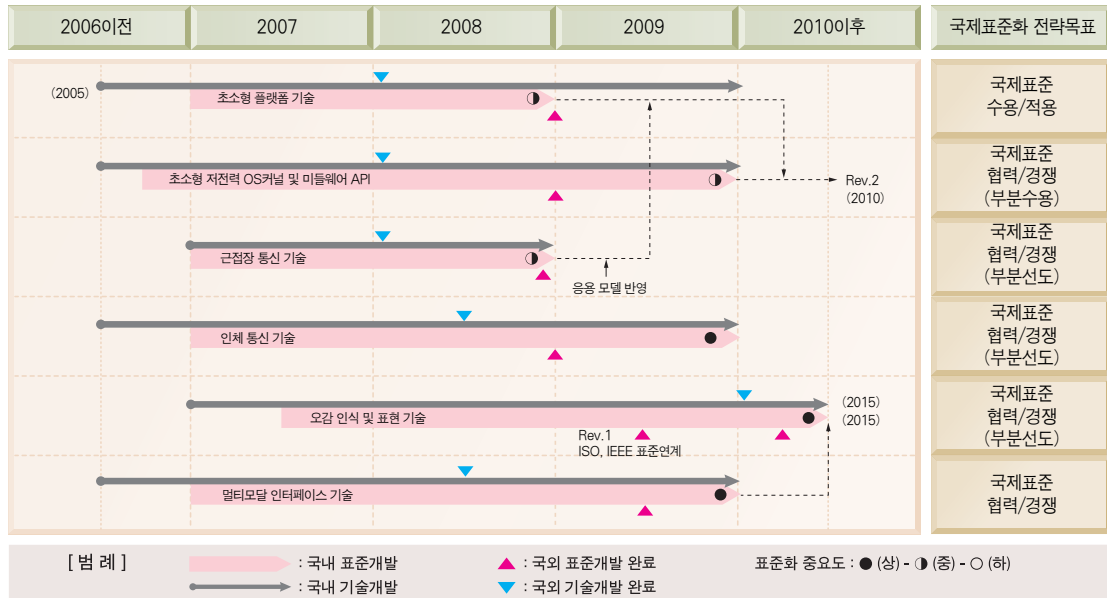
- 멀티모달 사용자 인터페이스 기술은 응용대상시스템의 적용 범위에 따라 다양한 형태를 가지므로 국제표준화추진 단계는 ECMA, W3C, OMA 등 표준 단체에서 VoiceXML, inkXML 및 멀티모달 인터랙션 프레임워크 관련 선 표준화, 후 기술개발 단계로 추진되고 있다.
- 국제표준은 현재, 인터넷 응용서비스로 기술개발 범위가 확대되고 있으며, 향후, 공통 기반기술 중심으로 선 표준화 단계로 진입될 것으로 전망된다.
- 이에 대응한 국내표준화추진은 응용서비스에 공통으로 활용될 수 있는 멀티모달 인터페이스와 같은 차세대 사용자 인터페이스 기술 분야의 공통 기반 기술을 우선 확보하여 국제표준에 대응하는 표준개발을 추진한다.

- IPR 확보전략

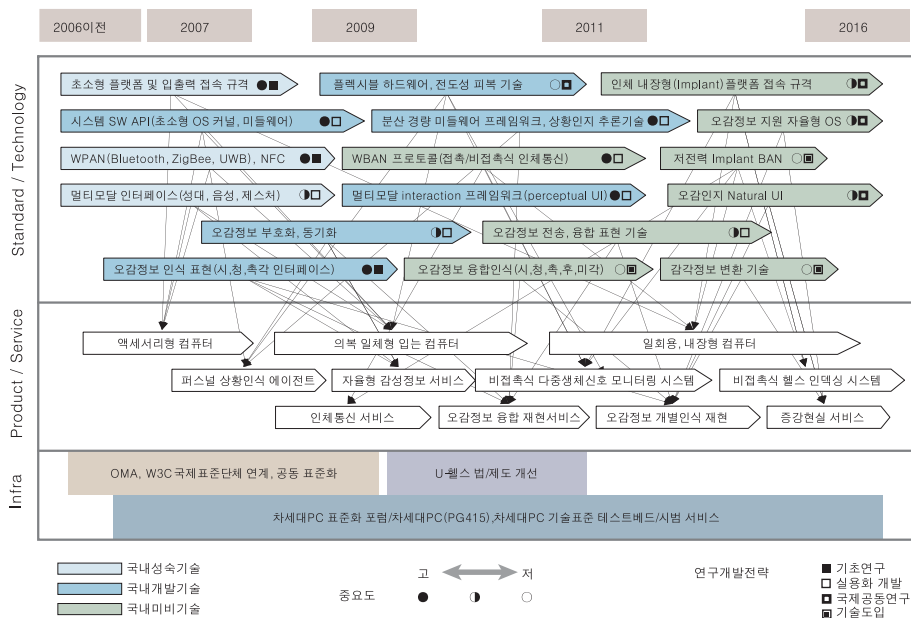
- 사용자 편의성을 개선시키기 위한 펜, 음성, 제스처 기반의 멀티모달 사용자 인터페이스 기술에서 장애인, 노약자 등 정보 사용자 특성과 정보기기 사용 환경을 반영한 서비스 프레임워크 관련 IPR 확보에 주력한다.

3.4. 중장기 표준화로드맵

3.4.1. 중기(2007~2009) 표준화로드맵



3.4.2. 장기 표준화로드맵(10년 기술 예측)



(국내외 관련 표준 대응리스트)

구분	표준화 대상항목	표준화 대상항목	기구(업체)	제정연도	재개정 현황	국내관련 표준	국내 추진기구
차세대 PC 플랫폼 기술	초소형 플랫폼	MDDI(Mobile Display Digital Interface)	VESA(쉴컴,삼성전자)	2003	제정	-	-
		CSI-2 : camera serial interface	MIPI (인텔, 노키아, TI, ST)	2005	제정	-	TTA-차세대PC 표준화포럼
		D-PHY : camera physical layer		2005	제정	-	
		Display Serial Interface(DSI) Specification		2006	제정	-	
		Display Command Set(DCS) Specification		2006	제정	-	
		SecureMMC interface Spec. V1.1	MMC Association (Sandisk, 코닥, HP 등)	2006	제정	-	-
	초소형 초절전 OS케널 및 미들웨어API	ELCPS V1.0 : Embedded Linux Consortium Platform Specification	ELC	2003	제정	TTA, KO-11.0031	TTA
웨어러블 네트워크 기술	근접장 통신 (NFC)	NFCForum-TC-WP-Architecture_1.0	NFC 포럼 (소니, 노키아, 필립스 등)	2006	제정	-	TTA-차세대PC 표준화포럼
		NFCForum-SmartPoster_RTD_1.0 : Smart Poster Record Type Definition		2006	제정	-	
		ETSI EN 302 190 V1.1.1(NFCIP-1) : ISO/IEC 18092 (2004) modified	ETSI	2006	제정	-	-
		ISO/IEC 18092 : NFCIP-1	ISO/IEC/JTC1	2003	제정	-	기술표준원 TTA
		ISO/IEC 21481 : NFCIP-2		2003	제정	-	
		ECMA 340 Near Field Communication-Interface and Protocol(NFCIP-1)	ECMA	2004	제정	-	-
		ECMA 352 Near Field Communication-Interface and Protocol-2(NFCIP-2)		2003	제정	-	-
		ECMA 356 NFCIP-1-RF Interface Test Methods		2004	제정	-	-
		ECMA 362 NFCIP-1-Protocol Test Methods		2005	제정	-	-
휴먼-컴퓨터 상호작용	멀티모달 인터페이스	ANSI/INCITS 358 : Bio API	ANSI	2002	제정	-	TTAS,AS-BioAPI
		TTAVoice Extensible Markup Language (VoiceXML) Version 2.0	W3C's Voice Browser WG	2004	제정	TTAE,OT-10.0016	TTA
		Ink Markup Language	W3C Multimodal Interaction WG	2004	제정	-	-
		ISO/IEC TR 15440 : Information Technology Future keyboards and other associated input devices and related entry methods	ISO JTC1/SC35 (사용자인터페이스)	2005	제정	TTAE, OT-10.0016	기술표준원 TTA
		OMA-WID_0003-Multimodal-V1_0_1 : multimodal and multidevice services	OMA	2004	초안	-	-
		ETSI EG 202 048(Guidelines on the multimodality of icons, symbols and pictograms)	ETSI	2002	제정	-	-
		ISO DIS 9241-171(Ergonomics of human - system interaction)	ISO	2006	초안	-	-
		SyncML Common Spec. V1.2	OMA	2004	제정	-	-
오감 정보 처리	오감인식 및 표현	NOSE II Data Format V0.2	NOSE II	2004	초안	-	TTA-차세대PC 표준화포럼
		IEEE 1451 (A Standard for Smart Transducer Interface for Sensors and Actuators)	IEEE	1997	제정	-	TTA-USN 표준화포럼
		ISO 9241-900 : Ergonomics of human system interaction/tactile and Haptic interaction(THI)	ISO	2006	초안	-	기술표준원 TTA

[참고문헌]

- [1] 한국정보통신기술협회, “정보통신표준화백서,” 2002.
- [2] 한국정보통신기술협회, “IT839전략 표준화로드맵 Ver. 2005 종합보고서 II(차세대PC),” 2004. 12.
- [3] 한국정보통신기술협회, “IT839전략 표준화로드맵 Ver. 2006 종합보고서 4(차세대PC),” 2005. 12.
- [4] 한국전자통신연구원, “개인정보단말에서의 기술 융합화와 동향,” 2000. 5.
- [5] 한국전자통신연구원, “차세대PC에 관한 특허조사 분석보고서,” 2005. 2.
- [6] 정보통신부, 정보통신연구진흥원, “포스트 PC 기술기획연구,” 2001. 8.
- [7] 정보통신부, 정보통신연구진흥원, “IT839전략 기획보고서(차세대PC),” 2004. 6.
- [8] 정보통신부, 정보통신연구진흥원, “IT839전략기술개발 마스트플랜기획보고서(차세대PC),” 2006. 3.
- [9] 과학기술부, “국가기술지도(NTRM),” 비전I-제1권, 착용형 컴퓨터 기술, 2002. 11.
- [10] 이성희, “Wearable 컴퓨터 기술개발 동향 및 시사점,” 정보통신연구진흥원, IT Insight, 2005. 6.
- [11] 한동원, “차세대PC 기술,” TTA 저널, 제100호, 2005. 7.
- [12] 한동원 외1, “입고 다니는 차세대PC,” ETRI CEO information, 제19호, 2005. 1. 26.
- [13] 박준석, “차세대 휴먼 인터페이스의 오감 정보처리 기술,” 주간기술동향, 제1252호, 2006. 6. 28.
- [14] 손미숙 외 3, “웨어블 시스템 사용자 상호작용 시장분석 및 기술동향,” 전자통신동향분석 제21권 제2호, 2006. 4.
- [15] IDC, “Worldwide Converged Mobile Device 2006-2010 Forecast and Analysis,” 2006. 5.
- [16] Gartner, “Forecast : Mobile Terminals, South Korea, 2000-2009(4Q05 Update),” 2005. 11.
- [17] Gartner, “Hype Cycle for Human-Computer Interaction,” 2006. 7.
- [18] In-stat, “Tablet PC 2005 : Increasing Shipments Amid a Cloudy Future,” 2005. 7.
- [19] VDC, “Global Market for Wearable Computers : The Quest for Killer Applications,” 2002.
- [20] VDC, “Wearable Systems : Global Market Demand analysis, 2nd Edition : Vol I,” 2005. 9.
- [21] VDC, “Wearable Systems : Global Market Demand analysis, 2nd Edition : Vol II,” 2005. 9.
- [22] NOSE II, www.nose-network.org
- [23] NFC-Forum, www.nfc-forum.org
- [24] WWRF, www.wireless-world-research.org
- [25] MIPI, www.mipi.org
- [26] OMA, www.openmobilealliance.org
- [27] ECMA, www.ecma-international.org
- [28] OLPC, laptop.org
- [29] ETSI, www.etsi.org
- [30] WearIT@Work, www.wearitatwork.com
- [31] UMPC, umpc.com
- [32] ELC, www.embedded-linux.org
- [33] OWCG, www.owcg.org
- [34] WMTS, www.fda.gov/cdrh/emc/wmt-about.html
- [35] NEMA, www.nema.org
- [36] VESA, www.vesa.org
- [37] MMCA, www.mmca.org

[약어]

ACR	American College of Radiology
API	Application Program Interface
BAN	Body Area Network
CEN	European Committee for Standard)
CSI	Camera Serial Interface
CSTA	Computer Supported Telecommunications Applications
DCS	Display Command Set
DICOM	Digital Imaging and Communication Standard
DS	Data Synchronization
DSI	Display Serial Interface
ECMA	European Computer Manufactures Association
ELC	Embedded Linux Consortium
ELCPS	Embedded Linux Consortium Platform Specification
ENV	European Standards
ETSI	European Telecommunications Standard Institute
GUI	Graphic User Interface
HCI	Human Computer Interaction
HL7	Health Level 7
HMD	Head Mounted Display
IETF	Internet Engineering Task Force
IFAWC	International Forum in Applied Wearable Computing
IPv6	Internet Protocol Version 6
LBS	Location Based Service
MDDI	Mobile Display Digital Interface
MIA	Multomodal Interaction Activity
MMCA	Multi Media Card Association
MPEG	Motion Picture Experts Group
MIPI	Mobile Industry Processor Interface
NEMA	National Electrical Manufactures Association
NFC	Near Field Communication
NOSE II	2nd Network on Artificial Olfactory Sensing
OLPC	One Laptop Per Child
OMA	Open Mobile Alliance

OMAPI	Open Mobile Application Processor Interface
OSDL	Open Source Development Lab
OWCG	Open Wearable Computing Group
PAN	Personal Area Network
PDA	Personal Digital Assistants
SDK	Software development Kit
SPOT	Smart Personal Object Technology
SoC	System on Chip
TEDS	Transducer Electronic Data Sheets
TRON	The Real Time Operating System Nucleus
3GPP	3rd Generation Partnership Project
UMPC	Ultra Mobile PC
UWB	Ultra Wide Band
VETT	Virtual Environment Technology for Training
VITAL	Vital signs Information Representation
VSIA	Virtual Socket Interface Alliance
VXML	Voice XML
WAP	Wireless Application Protocol
WBAN	Wireless Body Area Network
WMTS	Wireless Medical Telemetry Service
WPAN	Wireless Personal Area Network
WSAN	Wireless Sensor Area Network
W3C	World Wide Web Consortium
WWAN	Wireless Wide Area Network
WWRF	Wireless World Research Forum