

TrendSpectrum 동향브리핑



CONTENTS

Main Trend

3

The Return of Second Life

Main Issue

6

Facebook, 개발자 회의 F8 2015 개최...주요 내용 및 전망
전방위적으로 공격을 받을 예정인 Google...해결책은?
Google이 가상현실 단말 관련 행보에 속도를 내는 이유는 Magic Leap 때문?

Technology

16

美 Purdue 대학교 연구팀, "가상 코가 가상현실 멀미 감소에 도움돼"
3D 객체를 업로드만 하면 가상현실에서 확인이 가능한 'InsiteVR'
美 미시건 대학교 연구팀, 개방형 음성인식 시스템 Sirius 개발
Ford UK, 속도 표지판 인식이 가능한 지능형 속도 제한 시스템 공개

Business

18

Twitter, 실시간 동영상 스트리밍 앱 'Periscope' 정식 출시
모바일 딥링크 플랫폼 업체 Deeplink, 광고 플랫폼 'Appwords' 출시
가상현실 동영상 전문 사이트 'Vrideo'
이용자의 거의 모든 온오프라인 활동 공유가 가능한 'Gyrosco.pe'
온디맨드 반려견 산책 서비스 'Wag'
소형 음식점 배달 서비스 업체 DoorDash, 4,000만 달러 투자 유치

Product

21

UI가 매우 직관적인 독립형 스마트 헤드폰 'Aivvy Q'
배터리 사용 시간이 30일이나 되는 스마트 시계 'Vector Watch'
주위 환경 색을 실시간으로 Hue 스마트 전구에 적용이 가능한 'Hue Camera'
의료 기기 개발업체 Eko Devices, 200만 달러 투자 유치

Design

23

스마트폰의 주요 기능을 실행할 수 있는 스마트 가방 'HiSmart'
음성 및 이미지를 영원히 저장할 수 있는 스마트 주얼리 'Momento Pearl'

VR+ The Return of Second Life

Trend Brief

가상현실 단말 개발이 확대되고 출시가 가시화 됨에 따라 가상현실 관련 서비스 출시도 동반 확대될 것으로 전망되며, 2000년대 초 관심을 받았던 Second Life의 귀환과 함께 AltspaceVR과 같은 신규 서비스가 주목을 받을 것으로 예상됨

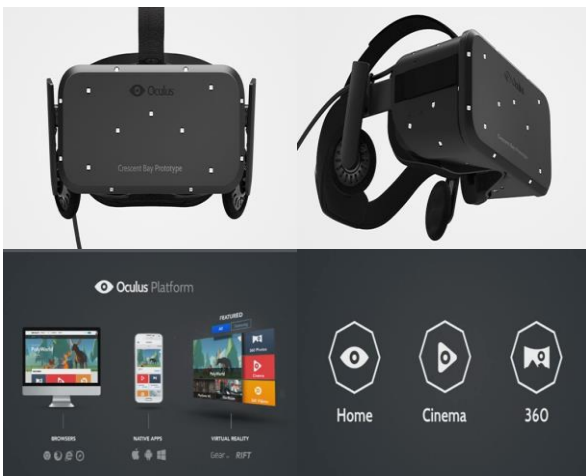
- 2015년 3월 27일 삼성전자의 Gear VR이 Best Buys를 통해 판매되기 시작한 가운데, 대만 HTC가 미국 게임 개발사인 Valve와 공동 개발한 가상현실 단말인 Vive를 개발해 2015년 말에 출시할 예정이며, 가상현실 단말에 대한 관심을 불러 일으킨 역할을 한 Oculus VR 측도 2015년 내에 단말을 출시할 가능성이 있을 것으로 전망



삼성전자 'Gear VR'

Gear VR은 2014년 9월 삼성전자가 공개한 가상현실 지원 단말로, 스마트폰을 장착해 사용이 가능한 형태

2014년 12월 미국에서 최초 출시했으며, 2015년 3월 27일부터 일반 유통 매장을 통해서도 판매를 시작



Oculus VR의 'Oculus Rift'

Oculus Rift는 Oculus VR의 공동 창립자인 Palmer Luckey가 개발한 가상현실 단말로 2012년 8월 크라우드 펀딩 사이트인 Kickstarter를 통해 펀딩을 완료한 후 개발자 키트1(DK1)을 2013년 3월 출시

이후 2014년 3월 GDC에서 DK2를 공개했으며, 2014년 9월 LA에서 개최한 개발자 회의에서 DK2를 잇는 프로토타입 단말인 크레센트 베이(Crescent Bay)를 공개

현재 정확한 출시일은 알려지지 않았으나, 2015년 내로 출시될 가능성이 있을 것으로 예상됨



HTC 'Vive'

Vive는 대만 HTC사와 미국 게임 개발 업체인 Valve가 공동 개발한 가상현실 단말로, MWC 2015에서 최초 공개

Vive의 개발자 에디션은 1200 x 1080 해상도를 지원하는 디스플레이를 양쪽에 탑재하고 있으며, 초당 90 프레임을 지원

전면 70개 센서로 360도 트랙킹을 지원하며, 위치 확인이 가능한 게임 컨트롤러도 함께 제공

Oculus Rift 보다 기능이 뛰어나다고 평가받고 있으며, 2015년 말 소비자용 단말 출시 예정임

- 이 외 Google, Sony 등 다양한 업체가 가상현실 단말을 개발 중에 있으며, 가상현실 단말용 초기 콘텐츠로 360도 동영상이나 게임이 크게 확대될 것으로 예상되나, 가상 세계 서비스 역시 가상현실 단말 사용 확대에 중요한 역할을 담당할 것으로 전망되며, 너무 이른 시기에 출시되었던 Second Life의 귀환과 함께 AltspaceVR이 주요 가상 세계 서비스로 성장할 것으로 기대됨



Linden Lab 'Second Life'

Second Life는 2003년 6월 출시된 가상 세계 서비스로 2008년까지는 가상 세계 내에서 광고 제공, 통신 사업자와의 제휴를 통한 VoIP 서비스 추가 등 서비스 확대가 이뤄졌으나, 이 후부터는 타 소셜 미디어에 밀려 서비스 이용자 확대가 이뤄지지 않는 등 쇠퇴기를 맞았음

2014년 5월 Oculus Rift를 통해 Second Life 이용이 가능하도록 'Second Life View'를 출시



AltspaceVR

AltspaceVR은 2013년 미국 캘리포니아주 레드우드 시티(Redwood City)에 설립된 업체로, 2014년 9월 Dolby Family Ventures, Formation 8, Google Ventures 등으로부터 520만 달러의 시드 펀드를 유치

서비스 핵심은 세컨 라이프와 유사하게 이용자들이 AltspaceVR 상에서 자신들만의 공간을 만들고 이용자들 간에 웹 상의 각종 콘텐츠 공유가 가능

2015년 3월 13~15일 일부 이용자를 대상으로 베타 테스트 실시

Future Evolution?

- 가상현실 단말 출시가 본격화되면 Second Life나 AltspaceVR과 같은 가상 세계 서비스 이용이 확대 될 것으로 전망되나, 스마트폰 사용 확대로 사람들이 잠자는 시간을 제외하고는 24시간 연결되어 있다는 점을 감안하면 기존 컨셉과 같은 방식으로는 서비스 확대가 어려울 수도 있을 것으로 전망
- 바꿔 말하면 가상 세계가 과거 Second Life와 같이 가상 세계라는 장소에서의 이용자들 간의 만남과 채팅 보다는 이용자들이 현실 세계에서는 시간적인 이유로 함께하지 못하는 것들을 현실 세계와 동일 하게 구현해 함께할 수 있는 환경을 제공하는 것이 필요할 것으로 판단됨
- 예를 들어, 현실 세계와 동일하게 구현된 가상 극장에서 현실 세계의 극장에 비치된 360도 카메라를 통해 영화를 시청한다거나 현실 세계의 매장과 동일(또는 유사)하게 구현된 매장에서 쇼핑을 하는 등 의 서비스 제공이 가능해야 할 것으로 판단됨
- 아울러 현재 웹사이트를 통해 제공되고 있는 360도 동영상, 특정 이벤트 동영상, 가상 여행 동영상도 가상 세계 내에서 바로 이용이 가능하도록 지원해야 하며, 이러한 콘텐츠 이용에 있어서 UI도 손동작 을 통한 클릭 혹은 탭 방식이 아니라, (수면 아래로 얼굴을 담겨서 물 안을 들여다 보는 것과 유사하게) 특정 이벤트나 특정 지역 가상 여행을 알리는 텔레포트 홀에 다가가 고개를 홀에 넣는 동작을 취하면 속이는 정도에 따라 이벤트 동영상이나 가상 여행 지역의 풍경이 나타나고 고개를 빼면 이전 화면으로 복귀되는 형태로 제공된다면 이용자들이 훨씬 더 실감나는 가상 세계를 경험할 수 있을 것으로 기대됨

Facebook, 개발자 회의 F8 2015 개최...주요 내용 및 전망

Issue Summary

2015년 3월 25일(현지시간), Facebook이 개발자 회의인 F8 2015를 개최하고 Messenger Platform과 함께 동영상 공유 기능 등 다양한 기능을 소개

What to Watch

✓F8 2015 주요 내용 및 전망

Issue Analysis

✓F8 2015 주요 내용 및 전망

- Facebook 보유 앱 간 콘텐츠 공유 확대

- F8 2015의 핵심은 Facebook이 현재 보유하고 있는 여러 앱을 연동해 콘텐츠 공유를 좀 더 편리하게 지원하고 Facebook 이용을 확대하면서 Facebook Messenger를 차기 성장 동력으로 가져가는 것임
- Facebook의 Mark Zuckerberg CEO는 Facebook은 이전에는 Facebook 단일 앱이었으나, 현재 Facebook Group 이용자가 7억 명, Whatsapp 7억 명, Facebook 14억 명, 그리고 Facebook과 Instagram 이용자가 각각 6억 명과 3억 명을 보유하고 있는 Facebook Family로 성장했으며, Facebook Family 앱 간에 콘텐츠 공유가 쉬운 환경을 제공할 것이라고 언급



출처: Facebook, 2015.03

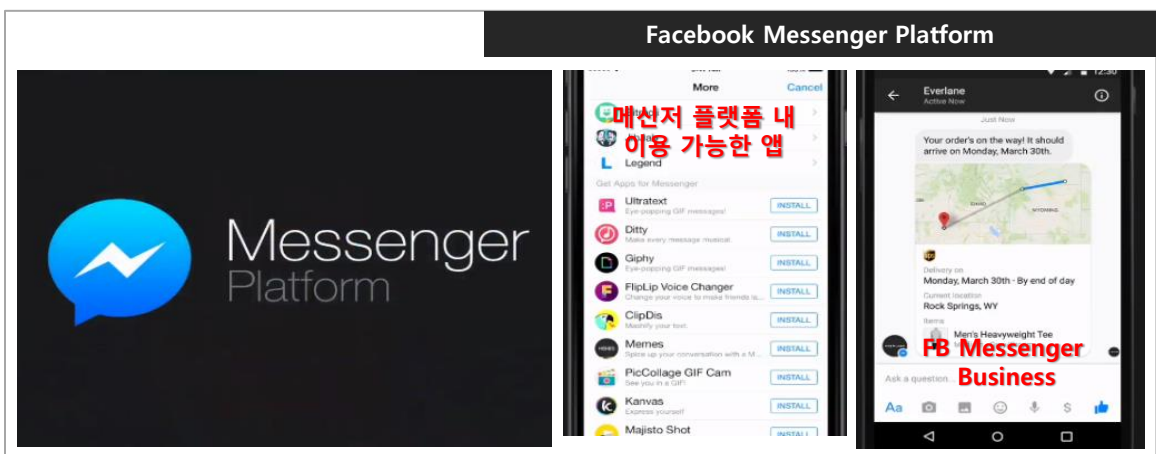
- 콘텐츠 공유와 관련해 Zuckerberg CEO는 초기 Facebook에서는 주로 텍스트 공유가 많았으나, 시간이 지나면서 이미지 공유가 많아지고, 현재 동영상 공유가 확대되고 있고 미래에는 360도 동영상 공유가 확대될 것으로 전망하면서, Facebook에서 Facebook Groups와 Messenger로 콘텐츠를 한 번에 공유할 수 있는 기능을 제공할 예정이라고 설명



출처: Facebook, 2015.03

- 차기 성장 동력은 Facebook Messenger

- Zuckerberg CEO는 현재 Facebook에서 빠르게 성장을 하고 중요한 앱은 Facebook Messenger로 Facebook Messenger에 각종 서비스 추가가 가능한 Facebook Messenger Platform을 공개
- Facebook Messenger Platform을 활용하면 각종 써드 파티 업체들이 자사 앱을 Facebook Messenger Platform에 추가해 대화 중 써드 파티 앱을 열어 이모티콘이나 동영상을 선택해 대화창에 바로 입력이 가능
- 아울러, 제품 구매 시 Facebook Messenger로 영수증을 받고, 업체들과 실시간 대화를 통해 배송 상태나 주문을 취소하는 등의 기능 이용이 가능한 Messenger Business 기능도 제공 예정



출처: Facebook, 2015.03

- 이 외 F8 2015에서 Facebook 측이 공개한 중요 기능으로는 360도 동영상 업로드 기능을 추가할 예정으로 밝혔으며, Facebook 내에 업로드된 동영상의 코드를 복사해 타 사이트에서 공유할 수 있는 Facebook Embedded Video Player와 모바일 앱 개발 플랫폼인 Parse가 앱 개발자들이 IoT 관련 기능을 추가할 수 있는 SDK를 공개

- F8 2015의 핵심 키워드는 '동영상'과 '메신저 플랫폼'

- F8 2015로 본 소셜 미디어 트렌드는 Zuckerberg CEO가 언급한 바와 같이 소셜 미디어를 통한 콘텐츠 공유에 있어서 '동영상'이 핵심 콘텐츠로 확대되고 있다는 것. 초기 텍스트에서 이미지와 동영상, 그리고 360도 동영상 등 좀 더 현실감을 주는 콘텐츠 공유가 확대될 예정으로, Facebook Embedded Video Player를 통해 이용자들이 생성한 콘텐츠를 Facebook과 기타 채널에서 좀 더 편리하게 공유할 수 있도록 지원해 전반적인 Facebook 이용을 늘리겠다는 계획인 것으로 판단됨
- Facebook은 2015년 3월 24일(현지시간) 과거 뉴스 피드 내용을 알려주는 'On This Day' 기능을 공개하기도 했는데, 이 역시 페이스북 방문 및 이용 시간을 확대하는 차원에서 출시한 것으로 판단됨



출처: Facebook, 2015.03

- 이어 메신저 플랫폼 공개와 관련해서는 Facebook 스스로가 Facebook 앱의 성장은 한계에 도달했다는 것을 인정하는 셈으로, 차기 성장 동력을 메신저로 삼고 국내 카카오톡이나 라인과 같이 Facebook Messenger를 플랫폼화해 각종 서비스를 추가할 계획인 것으로 판단됨

- 2015년 1월 Union Square Ventures의 [Fred Wilson 투자자는 2014년 일어났던 주요 이슈를 정리](#) 하면서 '인터넷에 있어서 소셜 미디어의 진화 단계는 끝이 났으며, 메시징이 신규 소셜 미디어로 자리 매김 했다'고 밝혔는데, Facebook의 메신저 플랫폼 출시는 이 같은 트렌드를 확실하게 설명
- 한편, Facebook은 F8 2015 개최 전 Facebook Messenger에 P2P 현금 이체 기능을 추가하기도 했는데, Facebook에 있어서 Facebook Messenger가 차기 성장 동력으로서 중요성이 더욱 확대될 것으로 전망됨



출처: Facebook, 2015.03

📱 전방위적으로 공격을 받을 예정인 Google...해결책은?

Issue Summary

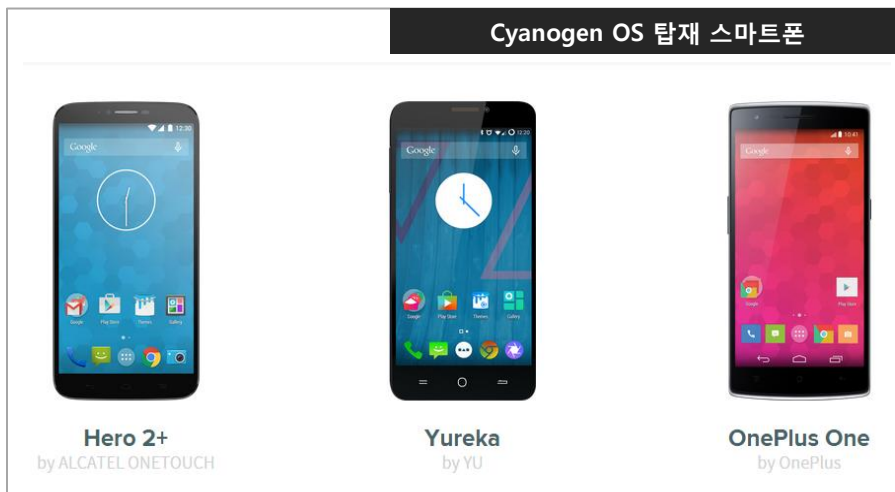
2015년 3월 24일 변형 안드로이드 개발 업체인 사이아노젠(Cyanogen)이 8,000만 달러의 신규 투자를 유치하면서 중저가 OS 시장에서 안드로이드의 시장 입지를 위협할 수도 있다는 평가가 제기된 가운데, Facebook도 개발자 회의인 F8 2015에서 뉴스피드 내 업로드된 동영상을 타 사이트에 포스팅할 수 있는 Facebook Embedded Video Player 제공하기로 밝히는 등 Google의 서비스가 전방위적으로 공격을 받을 것으로 예상

What to Watch

- ✓전방위적으로 공격을 받을 예정인 Google
- ✓해결책은 있나?

Issue Analysis

- ✓전방위적으로 공격을 받을 예정인 Google
- 변형 안드로이드 개발 업체 Cyanogen, 8,000만 달러 투자 유치
 - 2014년 3월 24일 변형 안드로이드 개발 업체인 사이아노젠(Cyanogen)이 8,000만 달러의 신규 투자를 유치
 - 사이아노젠은 2009년 4월 미국 캘리포니아주 팔로 알토에 설립된 업체로, 개방형 변형 안드로이드 개발 업체임. 최근 최근 Premji Invest를 주축으로 Twitter Ventures, Qualcomm, Telefonica Ventures, Smarfren Telecom, Rupert Murdoch 등으로부터 8,000만 달러의 시리즈 C 투자를 유치
 - 사이아노젠은 Alcatel, Yu, OnePlus, Micromax 등과 같이 주로 중국과 인도의 중저가 단말 업체가 주로 채택하고 있는데, 최근 안드로이드 관리를 강화하면서 자사업을 의무적으로 선택재하도록 하는 Google과는 달리 개방형 정책을 고수하는 것이 특징
 - 특히 최근 모바일 퍼스트화가 확대되면서 Google이 자사 서비스 이용 확대를 위해 안드로이드에 자사 서비스 앱을 의무적으로 선택재 하도록 하는 등 관리를 강화하고 있는데, 상대적으로 개방 정책을 고수하는 사이아노젠을 채택하는 단말 업체가 증가할 수도 있을 것이라는 평가임
 - 아울러 향후 스마트폰 시장이 이머징 시장을 중심으로 중저가 단말 위주로 성장할 것을 감안하면 사이아노젠이 중저가 스마트폰 시장에서 안드로이드의 시장 입지를 위협할 수도 있을 것으로 전망



출처: Cyanogen, 2015.03

- YouTube에 영향을 미칠 Facebook의 Embedded Video Player

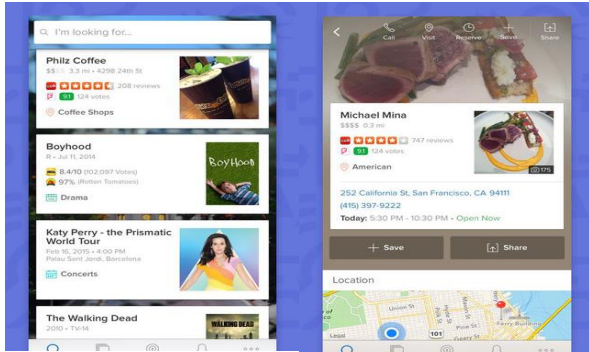
- Facebook은 F8 2015에서 Facebook의 뉴스 피드에 업로드된 동영상을 타 사이트로 퍼갈 수 있는 'Embedded Video Player'를 제공할 예정이라고 밝혔는데, Facebook을 통한 동영상 업로드 및 공유 확대는 Google의 YouTube 서비스에 부정적인 영향을 미칠 것으로 판단됨



출처: Facebook, 2015.03

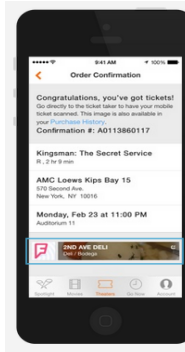
- 이 외에도 Google은 모바일 검색 엔진 시장에서도 신규 업체들에게 위협을 받고 있으며, 스마트 시계 시장에서도 안드로이드의 최대 협력 업체인 삼성전자와 LG 전자가 자체 OS를 탑재한 제품을 출시하면서 안드로이드 플랫폼의 지배력이 약화되고 있는 상태임
- 2015년 2월 모바일 검색 엔진 업체인 Vurb사가 자사 앱을 정식 출시했으며, 2015년 3월 25일에는 모바일 딥링크 플랫폼 업체인 Deeplink가 Google의 Adwords와 유사한 광고 플랫폼인 Appwords를 출시

Vurb



Vurb는 Forsquare, Yelp, Google Map, Movies by Flixter(영화 검색 및 Netflix 시청), Metacritic(영화 리뷰) 등과 협력을 통해 이용자가 검색을 하면 검색어 및 검색어 관련 내용을 모두 제공

AppWords



- Intents declared in app, user is at defined exit point
- App queries AppWords for deeplinks to compliment this "latent intent" that was declared
- Deeplink allows other apps already on user's phone to bid on that search query
- Deep links returned, app displays it

Appwords는 Google의 검색 광고인 Adwords와 유사하게 이용자가 특정 앱 이용 시 해당 앱과 연관이 있는 다른 앱을 이용하도록 유도하는 광고를 제공

✓해결책은 있나?

- 먼저 스마트폰 OS와 관련해 Google은 이머징 시장에서 지역 내 제조사와 이동사와의 협력을 통해 안드로이드 원 출시를 확대하고 있고, 모듈형 스마트폰인 Project Ara와 이머징 국가의 인터넷 보급 확대를 위한 드론 기반 인터넷 서비스를 제공할 계획을 갖고 있는 등 변형 안드로이드 개발 업체의 공격에 대한 대비책은 마련해 두고 있으나, 근본적으로 안드로이드 관리 강화 보다는 개방형 정책을 고수해 기존 협력 업체들과의 관계를 강화하는 것이 필요할 것으로 판단됨
- 스마트 시계 OS와 관련해서는 안드로이드 웨어 차기 버전에 동작인식 기반 단말 제어 및 UI를 개선할 것이라고 알려졌으며, Tag Heuer와 같은 기존 명품 시계 업체와의 제휴를 통해 시장 입지를 확대하려고 노력 중이나 현재로서는 실패한 플랫폼인 안드로이드 웨어의 대대적인 개편이 필요할 것
- 모바일 검색 서비스에서는 Google Now의 API 개방을 통해 써드파티 앱을 Google Now에 통합하고 Google Now를 통해 각종 앱 내 콘텐츠를 제공한다는 계획이나, 스마트폰에서는 개별 앱을 통해 서비스 이용이 이뤄지는 경우가 많고 이미 Vurb와 같은 모바일 검색 엔진과 Google Now와 같은 역할을 하는 Cloe나 Magic과 같은 SMS 기반 컨시어지 서비스가 확대되고 있기 때문에 Google Now의 API 개방이 큰 효과를 볼 수 있을 지는 미지수임
- 물론, 스마트폰 OS 시장과 검색 시장에서 Google의 입지가 워낙에 굳건하기 기타 서비스 분야에서도 마찬가지이기 때문에 신규 업체들의 위협이 생채기를 내는 수준에서 끝날 가능성이 높으나, Google 입장에서는 모바일 퍼스트화 환경에 맞춰 전반적으로 전략을 재정비하는 것이 필요할 것으로 판단됨



Google이 가상현실 단말 관련 행보에 속도를 내는 이유는 Magic Leap 때문?

Issue Summary

그 동안 가상현실 단말 시장 및 서비스와 관련해 미온적인 태도를 보여왔던 Google이 가상현실 단말 관련 플랫폼을 개발하고 YouTube에 360도 동영상을 추가하는 등 속도를 내고 있는데, 그 이유가 Magic Leap의 단말 개발에 차질이 생겼거나, Magic Leap이 개발한 단말의 성능이 기대했던 것보다 낮기 때문일 수도 있을 것으로 판단됨

What to Watch

- ✓Google, 가상현실 시장 진입 본격화 이유는?
- ✓Magic Leap 실패 시 Google이 잃게 되는 것들

Issue Analysis

- ✓Google, 가상현실 시장 진입 본격화 이유는?

- 가상현실 단말 및 서비스와 관련해 Google은 2014년 6월 Google I/O 당시 골판지로 제작한 Cardboard를 공개하고 2014년 11월 Cardboard를 개선하는 수준에 그쳤으나, 2015년 3월 들어 가상현실용 OS인 안드로이드 VR 개발을 위한 전담팀을 구성한 것으로 알려졌으며, YouTube에 가상현실 단말용 360도 동영상 업로드 기능을 지원한다고 발표하는 등 가상현실 시장 진입에 속도를 내고 있음
- Google의 이 같은 행보는 이전과는 사뭇 다른 태도인데, Google이 가상현실 시장 진입을 본격화하는 이유가 Magic Leap의 단말 개발에 문제가 발생했거나 Magic Leap 단말의 성능이 기대했던 것보다는 낮기 때문일 수도 있을 것으로 추측됨
- 이 같은 추측의 배경에는 Magic Leap의 Rony Abvitz CEO가 2015년 3월 18일 캐나다 밴쿠버에서 개최되는 TED 2015 컨퍼런스의 발표를 취소했으며, 최근 Magic Leap에 합류한 유명 게임 개발자인 Graeme Devine 역시 Reddit 이용자와 갖을 예정인 AMA(Ask Me Anything) 세션을 취소했기 때문
- 물론, Magic Leap 측은 TED 2015 참석 취소와 관련해 TED에서 공개하려고 했던 동영상을 소개하기는 했지만, 해당 동영상 역시 컨셉 동영상 수준으로 실체는 아닐 것이라는 주장이 많은 상태

- Magic Leap 측이 공개한 동영상에서는 증강현실을 통해 수신 메일이나 메일 리스트를 확인할 수 있으며, 실제 환경 상에 가상의 3D 캐릭터를 구현해 게임 실행도 가능
- 동영상으로 봤을 때에는 3D로 구현한 가상 객체의 선명도가 거의 실제와 유사한 수준이나 실제로 Magic Leap 단말에서의 게임 화면을 녹화한 것인지는 확인이 되지 않았음
- 일각에서는 동영상에 스페셜 효과 전문 업체인 Weta Workshop의 로고도 있는 것으로 보아 동영상 이 실체는 아니라는 주장이 제기



출처: Magic Leap, 2015.03

✓ Magic Leap 실패 시 Google이 잃게 되는 것들

- Magic Leap이 공개한 동영상의 진위 여부를 떠나서 Magic Leap 단말이 Magic Leap 측이 공개한 동영상과 유사한 수준의 기능을 제공하지 못할 때는 Google의 스마트 안경 개발 노력이 또 다시 물거품이 될 가능성이 많으며, 그걸 경우 Google은 차기 플랫폼 전략을 다시 전면 수정해야 할 것으로 판단됨
- 사실 Google은 2012년부터 Google Glass 개발에 주력하면서 안드로이드 기능 개선, IoT 및 스마트 헬스 플랫폼 개발, 웨어러블용 플랫폼 개발 등에 소홀했고 지금까지도 방향을 못 잡고 있는데, Magic Leap이 실패할 경우 현재 개발 중인 3D 컴퓨터 비전 기술인 Project Tango의 활용이나 향후 로봇 개발에도 차질이 발생할 수도 있을 것으로 전망됨
- Google의 경우 스마트 안경 개발을 통해 사용자들의 일상 관련 데이터를 수집하고 이미지 인식 기술 기반 쇼핑과 증강현실로 위치기반 광고를 제공하는 방법으로 추가 수익원을 확보하고 스마트 안경에 적용된 기술을 로봇 개발에도 응용하려고 했을 것으로 추측되는데 스마트 안경 개발이 무산된다면, Google 입장에서는 단순히 단말 개발이 무산되는 차원이 아니라 Google의 미래에 핵심이 될 플랫폼이 사라지게 되는 것으로 시간이 걸리더라도 반드시 성공을 해야할 것으로 판단됨

Trend

Issue

Tech

Business

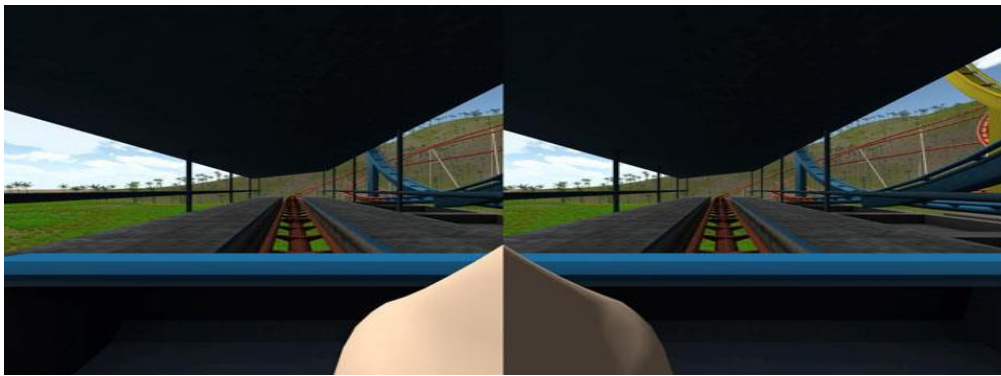
Product

Design

- Google X 연구소의 Astro Teller 책임자는 최근 개최된 SXSW 2015에서 Google Glass가 잘못된 이유 중 하나로 Google Glass에 대한 사람들의 기대가 너무 높아지도록 내버려 두었기 때문이라고 설명하면서 “우리는 Google Glass가 프로토타입 단말일 뿐이라는 사실을 충분히 설득시키지 못했다. 우리는 사람들이 프로그램에 너무 많은 관심을 가지도록 내버려 두었으며, 때로는 부추겼다’고 언급했는데, Google Glass 실패로 얻은 교훈을 Magic Leap 단말 개발에 충분히 반영해 똑 같은 실수를 반복하지 말아야 할 것으로 판단됨
- 단, 문제는 시간으로 현재 Google에게 있어 스마트 안경 개발 및 출시가 빠르면 빠를수록 도움이 될 것으로 판단되는데, Magic Leap 단말이 늦어도 2016년 초까지는 어느 정도 개발이 완료되어야 할 것임

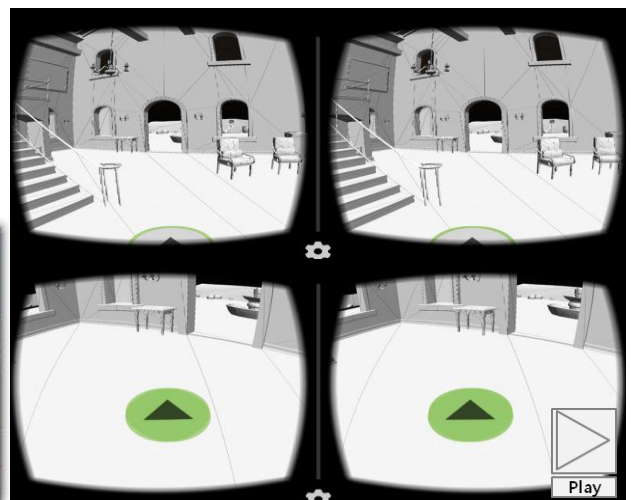
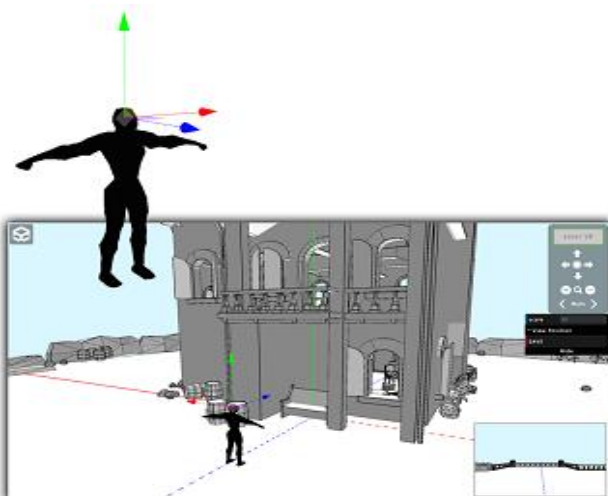
VR+ 美 Purdue 대학교 연구팀, “가상 코가 가상현실 멀미 감소에 도움돼 ”

- 미국 Purdue 대학교 연구팀은 Oculus Rift와 같은 가상현실 단말을 통해 콘텐츠 이용 시 가상현실 멀미를 경험하게 되는데, 3D 가상현실 콘텐츠 화면에 가상 코 이미지를 제공하면 가상현실 멀미를 줄일 수 있다고 발표
- Purdue 대학교 컴퓨터 그래픽 기술 학부의 David Whiththinghill 부교수는 가상현실 멀미는 일반적인 것으로, 사람의 인지 시스템은 눈으로 보는 이미지와 움직임이 일치하지 않을 때 멀미가 발생하는데 이를 해결해주면 멀미 정도를 감소시킬 수 있다는 것
- 사람이 눈으로 뭔가를 볼 때 거의 인식을 하지 않지만 아래 부분에 코가 보이는데, 가상현실 단말을 통해 게임 등 움직임이 많은 콘텐츠 이용 시 평상시와 동일한 시야를 제공한다는 점에서 가상 코가 효과가 있을 것으로 판단되며, 사용자가 단말 착용 시 신경이 쓰이지 않는 수준에서 가상 코를 자동으로 생성해 제공하면 가상현실 단말의 사용자 경험 향상에 도움이 될 것으로 판단됨



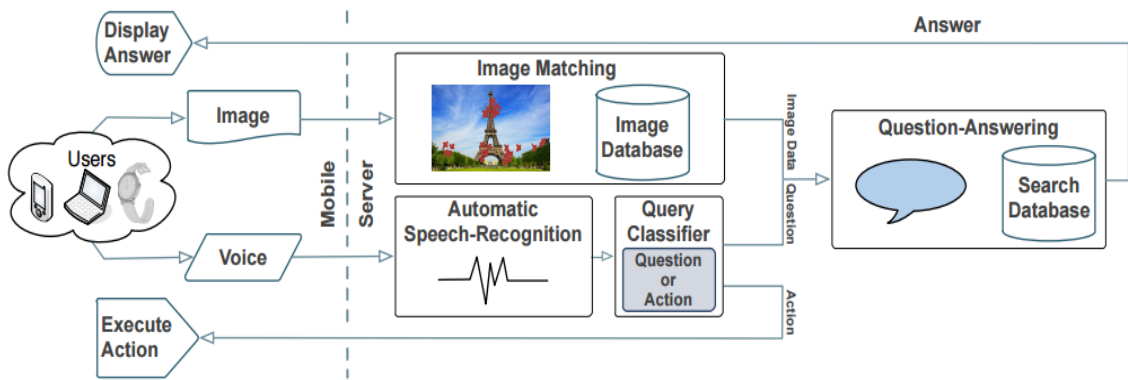
VR+ 3D 객체를 업로드만 하면 가상현실에서 확인이 가능한 'InsiteVR'

- InsiteVR은 미국 뉴욕주 뉴욕에 위치한 Vrbans가 개발한 가상현실 영상화 솔루션(Virtual Reality Visualization)으로, 개발자나 업체들이 작업한 3D 객체를 업로드만 하면 가상현실 환경에 배치해 객체 확인이 가능하며, 이를 타 이용자와 공유도 가능
- 3D로 작업한 콘텐츠를 비교적 손쉽게 가상현실 환경 상에서 구현이 가능하다는 점에서 가상현실 콘텐츠 제작 확대에 기여할 것으로 전망되며, 기타 건축이나 3D 프린팅에도 활용이 가능할 것으로 판단됨



美 미시건 대학교 연구팀, 개방형 음성인식 시스템 Sirius 개발

- Sirius는 미시건 대학교(University of Michigan)의 Clarity Lab의 공동 책임자인 Jason Marks 박사가 개발한 개방형 엔드투엔드 음성 및 이미지 기반 지능형 개인 어시스턴트 시스템임(an open end-to-end standalone speech and vision based intelligent personal assistant)
- 개방형이기 때문에 해당 시스템을 활용해 써드파티 업체가 Siri나 Google Now 같은 지능형 음성인식 시스템을 개발할 수 있으며, 앱에도 관련 기능 적용이 가능함
- 특히, Sirius는 GPU와 FPGA 성능을 높인 서버(GPU and FPGA-Accelerated Servers)를 활용하기 때문에 쿼리 처리 속도가 10배에서 16배 정도 빠른 것이 특징임
- 개방형 시스템에 쿼리 속도가 빠른 장점이 있어 음성인식 및 인공지능 기술 도입 확대에 기여할 것으로 기대됨



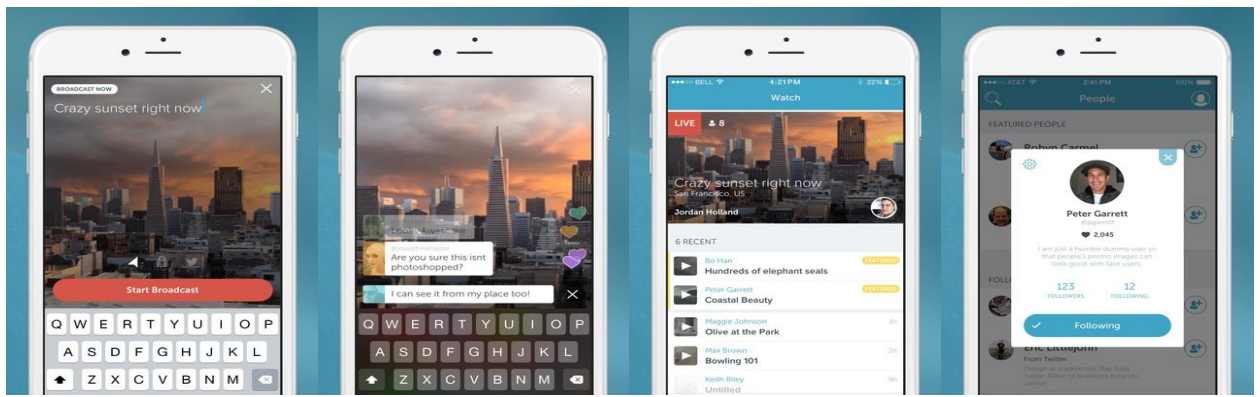
🚗 Ford UK, 속도 표지판 인식이 가능한 지능형 속도 제한 시스템 공개

- 지능형 속도 제한 시스템은 차량 앞 카메라를 통해 도로의 속도 표지판을 인식해 차량이 자동으로 제한 속도로 속력을 낮춰줌
- 2015년 하반기 출시 예정인 신규 Ford S-MAX에 탑재될 예정으로, Ford UK 측은 2013년만 해도 15,000명의 운전자가 속도 위반으로 벌금을 물었는데, 지능형 속도 제한 시스템이 속도 위반이나 이로 인한 사고를 줄이는데 도움을 줄 것으로 전망
- 한편, 운전자들은 엑셀을 밟으면 지능형 속도 제한 시스템이 중단되기 때문에 필요 시 속도를 낼 수도 있음



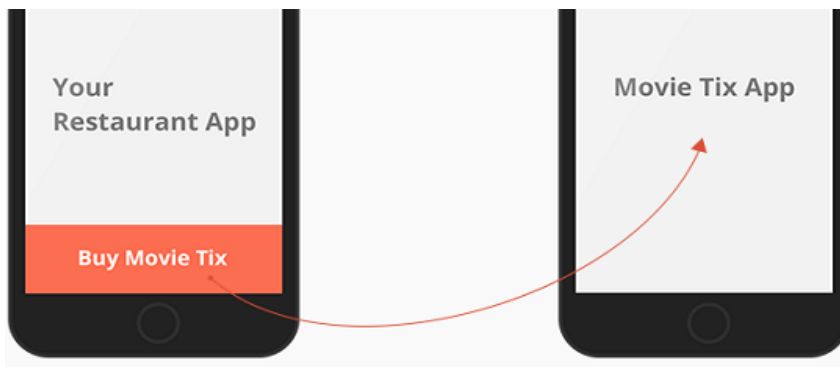
Twitter, 실시간 동영상 스트리밍 앱 'Periscope' 정식 출시

- Twitter가 2015년 1월 1억 2,000만 달러에 인수한 실시간 동영상 스트리밍 앱인 'Periscope'를 정식 출시
- Periscope 앱은 Meerkat 앱과는 달리 Twitter 의존도가 낮은 독립 앱으로, 이용 방법은 Twitter 계정으로 가입을 하면 실시간 방송이나 동영상 시청이 가능
- 앱 카테고리는 보기(watch) 기능, 방송 기능, 친구 기능이 있으며, 실시간 방송 시청 시 텍스트 입력과 스크린을 탭하면 하트(좋아요)가 계속 나타나는 형태
- 한편, 현재 수준에서 Meerkat과 Periscope 중 어떤 앱이 더 뛰어나다고 판단하는 것은 좀 이르나, Periscope 앱은 독립 앱으로 Twitter의 소셜 그래프를 활용할 수 있고 스크린을 탭하면 좋아요가 계속 나타나 시청자들의 관심을 유도할 수 있는 것이 장점인 것으로 판단되며, Meerkat의 경우 실시간 동영상 스트리밍 화면이 Periscope 대비 좀 더 뛰어난 것으로 판단됨



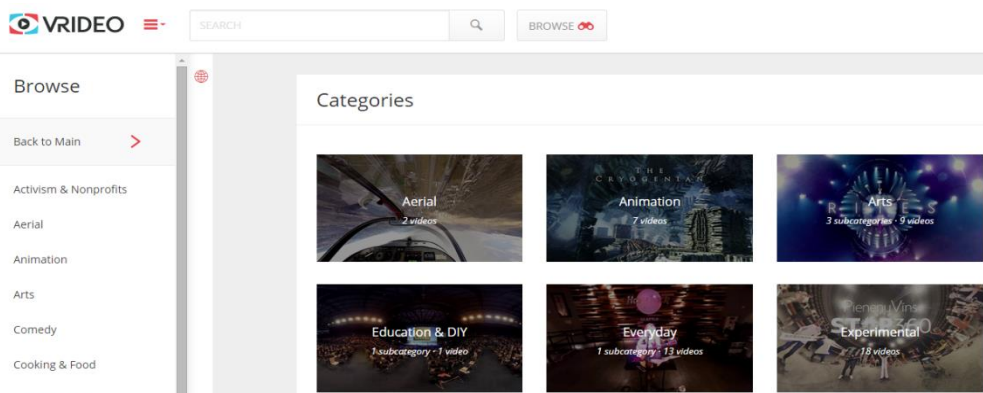
모바일 딥링크 플랫폼 업체 Deeplink, 광고 플랫폼 'Appwords' 출시

- Appwords는 Google의 검색 광고인 Adwords와 유사하게 이용자가 특정 앱 이용 시 해당 앱과 연관이 있는 다른 앱을 이용하도록 유도하는 광고를 제공
- 예를 들어, 이용자가 영화 티켓 앱으로 티켓을 구매하고 결제 확인 페이지를 확인할 때(앱 이용이 완료되는 즈음에), Deeplink 측에서 이용자의 숨겨진 의향을 추측해 '뉴욕 극장 근처 음식점'이란 검색어를 가상으로 만들어 제시하면, 이용자 단말에 이미 설치되어 있는 음식점 관련 앱들이 해당 검색어에 기반한 딥링크 광고에 입찰해 광고를 제공하는 형태임
- 한편, Google의 Adwords가 이용자가 직접 입력한 검색어를 바탕으로 관련 광고를 제공한다면, Appwords는 이용자가 현재 이용 중인 앱과 관련 있는 검색어를 Deeplink 측이 유추해 제공한다는 점에서 광고 효과가 상대적으로 낮을 수 있으나, 앱 이용 환경에는 최적화된 광고 플랫폼이 될 수도 있을 것으로 전망



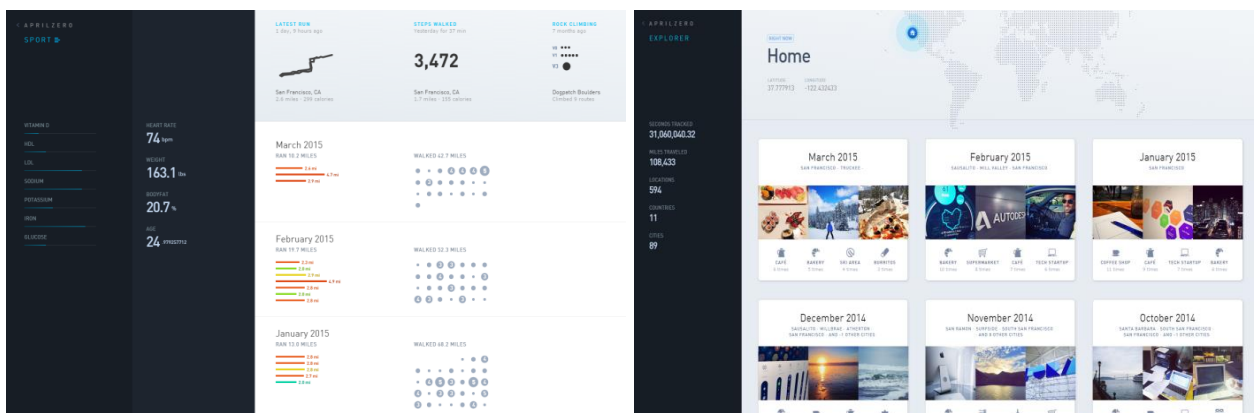
VR+ 가상현실 동영상 전문 사이트 'Video'

- Vvideo는 2014년 미국 캘리포니아주 LA에 설립된 업체로, 2015년 3월 19일 서비스를 정식 출시했으며, Vvideo의 투자자로는 Viacom과 CBS의 부회장, Machinima(3D 애니메이션) 회장, BuzzFeed 회장 등이 참여
- 현재 서비스 초기로 제공되는 동영상 카테고리는 항공, 애니메이션, 예술, 코메디, 요리, 교육, 일상 등 20개 카테고리에 약 185개 동영상이 제공되고 있음. 동영상 길이는 10분 미만인 대부분
- 한편, 최근 YouTube 측이 가상현실 단말용 360도 동영상 업로드를 지원한다고 밝혔는데, 가상현실 단말 및 서비스 시장이 초기 단계이기 때문에 업체 크기에 상관없이 확보 가능한 콘텐츠 수가 제한적이지만, 시간이 지날수록 유명 플랫폼으로 콘텐츠가 몰릴 가능성이 있어 Vvideo가 지속적인 성장을 보일지는 다소 의문임



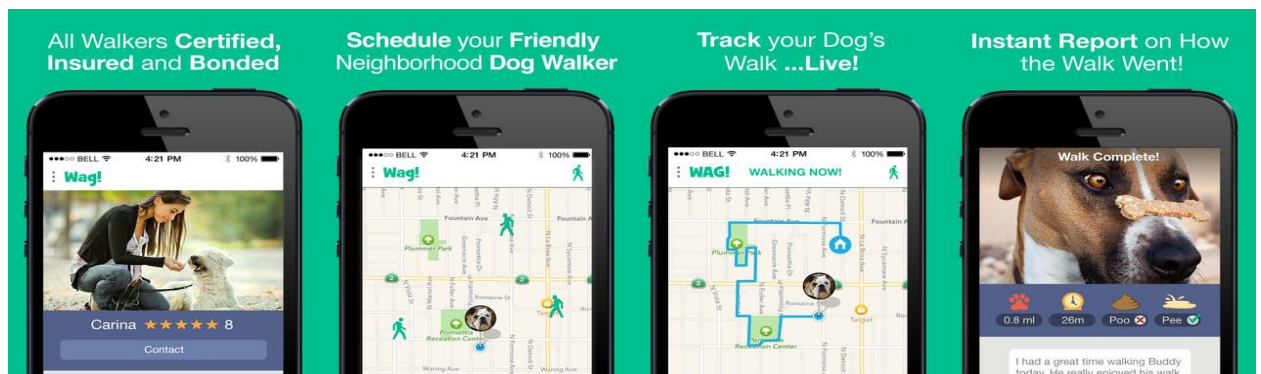
이용자의 거의 모든 온오프라인 활동 공유가 가능한 'Gyrosco.pe'

- Gyrosco.pe는 미국 샌프란시스코에 거주하고 있는 Anand Sharma 개발자가 자신의 온오프라인 활동을 모두 공유하는 사이트인 'AprilZero'를 일반 이용자 대상으로 확대 제공할 예정인 서비스로, 건강 및 피트니스 트랙킹 정보(Sport), 외부 활동 및 방문 장소 정보(Exploer), 온라인 활동 내역(Journal) 등을 모두 공유하는 형태
- 관련 데이터는 스마트폰과 헬스 및 피트니스 트랙커를 통해 수집하며, 개별 활동별로 데이터를 확인할 수 있는 페이지를 별도로 제공. 데이터 공유는 이용자가 공개와 비공개로 운영이 가능
- 한편, Gyrosco.pe 사이트는 개인의 모든 활동을 한 곳에 모아서 공유가 가능하다는 점에서 웨어러블 단말 시대에 맞는 SNS로 성장할 가능성이 있으나, 개인과 관련해 너무 많은 정보가 노출될 수 있기 때문에 프라이버시 이슈가 발생할 수도 있을 것으로 전망됨



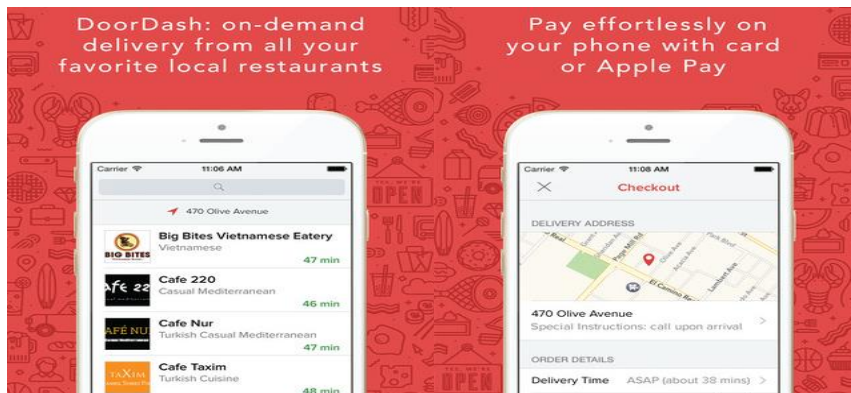
🐾 온디맨드 반려견 산책 서비스 'Wag'

- Wag사는 미국 캘리포니아주 샌프란시스코에 위치한 업체로, 2015년 2월에 온디맨드 반려견 산책 서비스 앱인 Wag를 정식 출시
- Wag 앱은 LA 지역에서 테스트 후 현재 샌프란시스코와 오렌지 카운티 지역으로 서비스를 확대한 상태로, 이용 방법은 앱에서 거주 지역 내 산책 도우미(Walk Buddy)를 확인한 후 반려견을 산책할 시간을 예약하거나 바로 오도록 요청이 가능
- 서비스 이용료는 20달러로, 반려견이 어느 정도의 거리를 얼마나 걸었는지, 산책 중 대소변을 보았는지도 확인이 가능함
- 주로 개인이나 소규모로 제공되는 반려견 돌보미나 산책 서비스를 플랫폼 비즈니스로 전환해 이용자가 신뢰할 수 있는 도우미를 선택해 필요한 시간에 이용이 가능하다는 점에서 성장 가능성이 있을 것으로 전망됨



🍽️ 소형 음식점 배달 서비스 업체 DoorDash, 4,000만 달러 투자 유치

- DoorDash는 2013년 미국 캘리포니아주 팔로 알토에 설립된 업체로, 소형 음식점의 음식을 배달해주는 서비스를 제공. 최근 Kleiner Perkins를 주축으로 Sequoia Capital, Hosla Ventures 등으로부터 4,000만 달러의 시리즈 B 투자를 유치
- DoorDash 서비스 이용 가능 지역은 샌프란시스코, 실리콘 밸리, 오렌지 카운티, 산호세, 보스턴, 시카고, LA, 워싱턴 D.C., 뉴욕 브룩클린 등으로, 이용 가능한 음식점은 Asian Box, Amber Dhara, Crepevine, LYFE, Fuki Sushi 등 12개 정도임
- 지역 내 소형 음식점의 음식을 배달시켜 먹을 수 있다는 점에서 DoorDash 만의 차별점을 갖춘 것으로 판단되며, 제휴 음식점 확대가 서비스 유지 및 성장에 있어서 중요한 관건이 될 것으로 판단됨



🏃 UI가 매우 직관적인 독립형 스마트 헤드폰 'Aivvy Q'

- Aivvy Q는 미국 캘리포니아주 레드우드 시티에 위치한 Aivvy사가 개발한 독립형 헤드폰으로, WiFi와 블루투스를 지원하며, 32GB 저장 공간을 제공. 헤드폰 사용 가능 시간은 음악 재생 상태로 40시간 정도임
- Aivvy Q 헤드폰이 특별한 점은 스마트폰 연동 없이 사용이 가능하다는 점으로, 단말 충전 시 4,000만 곡을 보유하고 있는 Aivvy의 클라우드 서버에서 매번 음악이 업데이트 되어 청취가 가능. 스마트폰과의 연동을 통해 통화나 영화 시청 시에도 사용이 가능
- 아울러, Aivvy Q 헤드폰의 UI도 매우 직관적인데, 별도 버튼 없이 사용자가 헤드폰을 착용하면 음악이 바로 재생되고, 벗으면 음악이 정지됨. 음악 건너 뛰기는 헤드폰 오른쪽 부분을 터치해 앞으로 밀면 되며, 좋아하는 음악이 있을 경우 헤드폰 오른쪽 부분을 살짝 탭하면 사용자의 취향을 파악해 선호하는 음악을 들려 줌. 음악 채널(장르) 선택은 왼쪽 헤드폰 부분을 돌려서 선택이 가능한 형태
- Aivvy Q 가격은 299달러로, 2015년 10월 출시 예정



🕒 배터리 사용 시간이 30일이나 되는 스마트 시계 'Vector Watch'

- Vector Watch는 영국 런던에 위치한 Vector사가 개발한 스마트 시계로, 배터리 사용 시간이 30일에 Monochrome 디스플레이를 채택해 스크린이 항상 켜져 있다는 것이 장점
- 아울러, 스마트 시계의 알림 기능 보다는 패션 기능에 무게를 뒀어 알림이 오면 약한 진동으로 알려주지만 사용자가 손을 올려야 내용이 나타나는 형태
- 한편, Vector Watch의 경우 배터리 사용 시간이 30시간이라는 장점에도 불구하고 시계 화면이 흑백으로 제공되기 때문에 큰 매력은 없는 것으로 판단되나, 스크린이 항상 켜져 있다는 점과 사용자가 확인하기 전까지(팔을 올리기 전까지) 알림을 보여주지 않는 점(패션 기능에 중점을 둔 점)은 타 스마트 시계 업체들도 참고할 필요가 있을 것으로 생각됨





주위 환경 색을 실시간으로 Hue 스마트 전구에 적용이 가능한 'Hue Camera' 앱

- Hue Camera 앱은 네덜란드 출신인 Erwin Zwart 개발자가 개발한 앱으로, 스마트폰 카메라로 스캔한 주위 환경 색을 필립스의 Hue 스마트 전구에 실시간으로 적용이 가능
- Hue Camera 앱은 알고리즘을 활용해 주위 환경의 색 변화를 실시간으로 분석해 Hue에 적용이 가능하며, TV 시청 중에 화면 변화에 따라 Hue 스마트 전구 색도 함께 전환이 되며, 그림이나 사진 색을 스캔해 Hue에 적용도 가능
- 한편, 미국 케이블 채널인 Syfy가 Philips와 협력을 통해 드라마 내용에 따라 조명이 바뀌는 'Light-O-Rama' 기능을 선보인 바 있는데, 동일한 효과를 스마트폰을 통해 이용이 가능하다는 점에서 TV 시청 시 현실감을 높여 줄 수 있을 것으로 판단됨
- 단, 해당 기능을 이용하기 위해서는 스마트폰을 계속 켜 놓아야 하기 때문에, TV 단말 자체에 해당 기능을 적용하거나 가정 내 보안 카메라를 활용하면 훨씬 더 활용도가 향상될 것으로 전망됨



의료 기기 개발업체 Eko Devices, 200만 달러 투자 유치

- Eko Devices사는 2013년 2월 미국 캘리포니아주 버클리에 설립된 업체로, 기존 청진기에 연결이 가능한 스마트 청진기를 개발. 최근 Stanford StarX를 포함한 기존 투자자인 Founder.org로부터 200만 달러의 투자를 유치
- Eko 스마트 청진기는 거의 모든 일반 청진기와 연결해 사용이 가능하며, 심장 박동을 확인할 때 스마트 청진기에 있는 버튼을 누르면, 환자의 심장 박동 소리를 녹화해 스마트폰 앱에 저장 가능. 저장된 심장 박동 소리를 언제든지 확인이 가능하며, 2차 소견을 위해 다른 의사와 공유도 가능함
- 한편, 한편, Eko 스마트 청진기는 FDA 인증을 거치지 않은 상태로, 가격과 출시일은 미정



스마트폰의 주요 기능을 실행할 수 있는 스마트 가방 'HiSmart'

- HiSmart는 미국 캘리포니아주 샌프란시스코에 위치한 Lepow사가 개발한 것으로, 가방 스트랩(Strap) 부분에 스마트폰과 연동이 가능한 단말이 탑재되어 있어 해당 단말로 스마트폰으로 걸려오는 전화 통화를 받거나, 이어폰을 연결해 음악 청취, 셀카 촬영, 녹음, 단말 위치 확인 등이 가능
- 스트랩에 부착된 단말은 블루투스 칩인 CSR1010(음악 및 전화 통화용)과 블루투스 LE 칩(트래킹, 위치 확인, 셀카, 음성 녹음용) 2개를 내장
- HiSmart 가방은 현재 Indiegogo를 통해 펀딩을 진행 중에 있으며, 가격은 299 달러로 2015년 8월 출시 예정
- 스마트폰을 꺼낼 필요 없이 스마트폰의 주요 기능을 이용할 수 있다는 점에서 활용도가 높을 것으로 전망되며, 향후 단말이 소형화되면 스마트 의류 등에도 적용이 가능할 것으로 기대됨
















































음성 및 이미지를 영원히 저장할 수 있는 스마트 주얼리 'Momento Pearl'

- Momento Pearl은 미국 캘리포니아주 샌디마스(San Dimas)에 위치한 Galatea사가 개발한 스마트 주얼리로, 진주에 NFC 칩을 내장해 구매자가 자신이 말하고 싶은 메시지, 이미지, URL을 저장해 상대방에게 선물 가능
- 소형 NFC 칩을 내장했기 때문에 별도 배터리가 필요 없으며, 스마트폰에서 전용 앱을 통해 메시지나 이미지 저장 가능
- Kickstarter 펀딩을 성공적으로 완료했으며, 가격은 진주 색깔과 목걸이나 반지 소재에 따라 130달러에서 1,450달러까지 다양. 출시일은 2015년 4월임



Icon 설명

				
유선전화	스마트폰	태블릿PC	PC/노트북	TV
				
콘솔게임기	스마트 안경	스마트 시계	피트니스/웨어러블	OTT 동글
				
Apple	Google	MS	충전 기술/배터리	칩
				
터치	동작인식	안면인식	음성인식	생체인증
				
네트워크	WiFi	AI/맥락인식	증강현실	가상현실
				
스마트홈	IoT/IoT 단말	3D 프린트	스마트카	로봇
				
스마트 헬스	온라인 교육	인터넷	소셜 미디어	음악 서비스
				
쇼핑	LBS	광고	모바일 결제	클라우드
				
공유 경제	Big Data	LED	배달/배송	모바일 메신저

All Icons designed by designers at www.freepic.com

Source

美 Purdue 대학교 연구팀, “가상 코가 가상현실 멀미 감소에 도움돼”

Source Phys.org: 'Virtual nose' may reduce simulator sickness in video games, 2015.03.24 <http://phys.org/news/2015-03-virtual-nose-simulator-sickness-video.html>

3D 객체를 업로드만 하면 가상현실에서 확인이 가능한 'InsiteVR'

Source TechCrunch: InsiteVR Makes It Easy To Bring 3D Models Into Your Virtual World, 2015.03.14 <http://techcrunch.com/2015/03/14/insitevr-makes-it-easy-to-bring-3d-models-into-your-virtual-world/>
Source InsiteVR: <https://www.insitevr.com/>

美 미시건 대학교 연구팀, 개방형 음성인식 시스템 Sirius 개발

Source University of Michigan: Build your own Siri: An open-source digital assistant, <http://ns.umich.edu/new/multimedia/videos/22734-build-your-own-siri-an-open-source-digital-assistant>

Ford UK, 속도 표지판 인식이 가능한 지능형 속도 제한 시스템 공개

Source Ford UK: <http://social.ford.co.uk/could-this-spell-the-end-for-speeding-tickets/>

Twitter, 실시간 동영상 스트리밍 앱 'Periscope' 정식 출시

Source Periscope: <https://www.periscope.tv/>

모바일 딥링크 플랫폼 업체 Deeplink, 광고 플랫폼 'Appwords' 출시

Source Deeplink.me: <http://deeplink.me/appwords>

가상현실 동영상 전문 사이트 'Vrideo'

Source Vrideo: <http://www.vrideo.com/>

이용자의 거의 모든 온오프라인 활동 공유가 가능한 'Gyrosco.pe'

Source AprilZero: <http://aprilzero.com/>
Source Gyroscope: <https://gyrosco.pe/features/>

온디맨드 반려견 산책 서비스 'Wag'

Source Wag: <http://wagwalking.com/producthunt.html>

소형 음식점 배달 서비스 업체 DoorDash, 4,000만 달러 투자 유치

Source DoorDash: <http://blog.doordash.com/post/114687483313/doordash-raises-40m-led-by-kleiner-perkins>

UI가 매우 직관적인 독립형 스마트 헤드폰 'Aivvy Q'

Source Kickstarter: Aivvy Q: A galaxy of music in a pair of smart headphones, 2015.03.24 <https://www.kickstarter.com/projects/186324738/aivvy>
Source Aivvy: <http://www.aivvy.com/>

배터리 사용 시간이 30일이나 되는 스마트 시계 'Vector Watch'

Source Vector: <http://www.vectorwatch.com/#>

주위 환경 색을 실시간으로 Hue 스마트 전구에 적용이 가능한 'Hue Camera' 앱

Via TechCrunch: This App Turns Your Philips Hue System Into Dynamic, Atmospheric Home Theater Lighting, 2015.03.18 <http://techcrunch.com/2015/03/18/this-app-turns-your-philips-hue-system-into-dynamic-atmospheric-home-theater-lighting/>
Source Erwin Zwart: <http://hue-camera.com/>

의료 기기 개발업체 Eko Devices, 200만 달러 투자 유치

Source VC News Daily: Eko Devices Raises \$2M, 2015.03.13 <http://www.vcnewsdaily.com/eko-devices/venture-capital-funding/bplgcqgczg>
Source Eko Devices: <https://ekodevices.com/>

스마트폰의 주요 기능을 실행할 수 있는 스마트 가방 'HiSmart'

Source Indiegogo: <https://www.indiegogo.com/projects/hismart-the-first-smart-convertible-urban-bag>
Source HiSmart: <http://www.hismart.us/>

음성 및 이미지를 영원히 저장할 수 있는 스마트 주얼리 'Momento Pearl'

Source Kickstarter: <https://www.kickstarter.com/projects/600231570/store-your-memories-in-a-pearl-the-momento-pearl-f/description>