

미래 IT융합 미디어 기술 전망

2011. 10

최준균

목차

□ 미래 미디어 개요

- 미디어의 홍수
- Social Network Service

□ Digital Media의 정의

□ 미래미디어 관련 주요 기업 동향

□ 미래 미디어를 위한 전략

미디어의 홍수 - 1

□ YouTube 통계

- 매 1 분마다 생성되는 유튜브 콘텐츠 소비에 35 시간이 소요
- 2010년에 13만 시간에 해당하는 자료 upload됨
 - 지난 60년간 TV를 통해 생성된 콘텐츠가 60일마다 새로 생성됨.
- 매일 20억회 이상 download가 되고 있고, 2010년에 7000 억회 이상 비디오가 시청됨. YouTube Mobile은 매일 1억회 이상 조회 중
- 유튜브 자료 중 115,000 건은 극장용 Full HD 화면 품질 제공하고, 전체 콘텐츠의 10%가 HD급 품질임.
- 45개국 언어를 사용하고 25 개국 방송국이 현재 국가에 있음

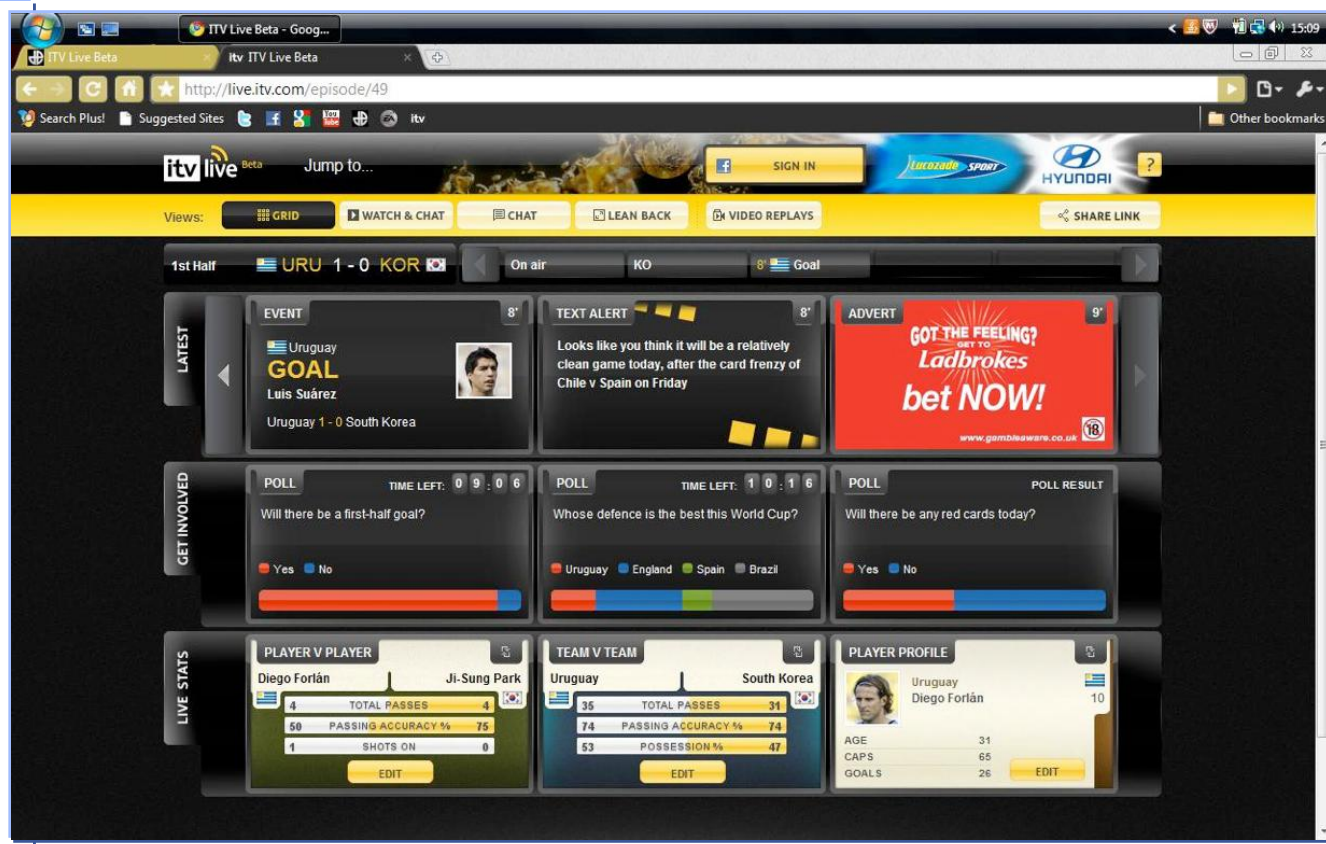
□ Web Page

- 전세계 인터넷 포털 사이트의 web 화면 수가 2000 억개 이상 돌파

미디어의 홍수 - 2

□ Live Channel

- 전세계 실시간 채널 10,000 개 이상 (PPV 포함)



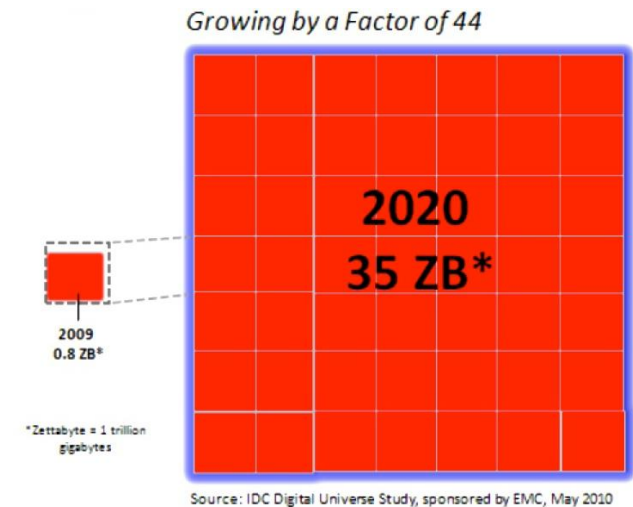
미디어의 홍수 - 3

□ Digital Content 규모

- 2020 년에 연간 35 ZB 생성
 - (1 ZB는 1 GigaByte의 10^9 배)
 - 80% 정도가 내용 중복 (Retweet 등)
 - 많은 자료를 어떻게 정리를 할까 ?

□ Data Delivery나 단순 Copy는 더 이상 의미 없음

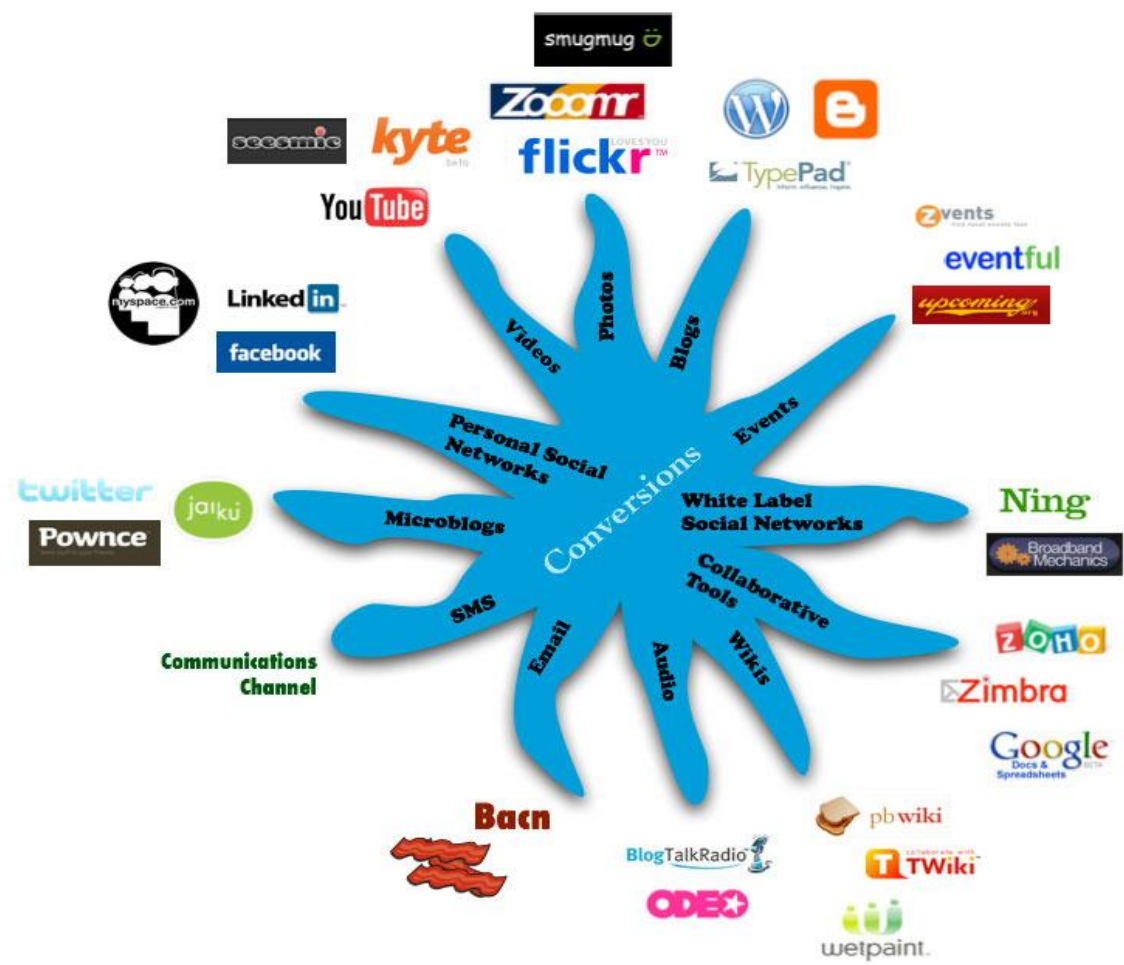
- Information/Knowledge Relationship 또는 Connectivity가 핵심
 - Network, Device 및 Content간의 에코환경에서
- 데이터는 Perception을 위한 Database와 연관시 의미를 가짐
 - GPS와 공간위치 정보, 바코드와 물류 Database
- 메타데이터 생성, 전달, 및 처리 과정을 재해석해야!
 - Content/Service/User/Context Metadata



Social Network Service 수요

- 지구상에 45억명이 SNS 계정을 가지고 있음.
- SNS 트래픽은 매년 2 배씩 성장 중
 - 휴대폰을 사용한 SNS 서비스는 인터넷 사용시간보다 9% 많은 하루 평균 81 분 소모 (2011년 6월 현재)
 - Facebook은 전세계 134 개국에서 사용하고, 유럽의 경우 하루 2억명이 이용함.
- SNS를 통한 인터넷 광고는 2011년 23% 증가하여 \$7.3 Billion 규모
 - Facebook은 Google을 능가하여 \$4 Billion 수익 확보, 트위터는 150 Million 달러 정도
- 위치 기반 Social Commerce 서비스 폭증
 - 미국의 경우 2011년 상반기 휴대폰을 이용하여 17백만 명이 위치기반 social commerce 서비스를 이용
- 온라인 교육에 활용
 - School.com 에서는 교수들의 약 40% 정도가 유튜브를 강의에 활용하고 있음

Social Media 종류 - 1



Right Message
 +
To Right People
 +
The Right Conversation
 =
Social Media

Social Media 종류 - 2

- **Social Bookmarking (Delicious)**
- **Social News (Digg, Reddit)**
- **Social Networking (Facebook, LinkedIn)**
- **Social Broadcasting (Youtube, Podcasts)**
- **Blog Designing & Updating with new layout**
- **Blog Submission & Posting**
- **Local Classified Ad Posting**
- **Local Business Listing**
- **Brand monitoring**
- **Content aggregation**
- **Crowdsourcing/Voting**
- **Discussion boards & forums**
- **Events and meetups (Molson, Pampers)**
- **Mashups (Fidelity Investments, Nike)**
- **Photosharing (flicker)**
- **Presentation sharing (docstoc)**
- **Social Broadcasting (Youtube)**
- **Ratings and reviews**
- **Widgets Development**
- **Wikis Development**
- **Merchant Brand Promotion (Hubpages)**
- **Viral Marketing (Article & PR)**
- **Mobile Marketing (SMS & MMS)**
- **Email Marketing**

미래 미디어의 속성 - 1

□ 디지털 사회에 대한 새로운 통찰력

- 밀접하게 연결된 사용자 커뮤니티간에 협력을 통한 가치 창조를 목격
- 위치, 사람, 사물, 장소 (물질 세계)와 상황 및 의미 (정신세계)간의 결합 및 통계화된 정보를 기반으로 Knowledge의 Collective Intelligence 발휘
- Crowdsourcing을 통한 집단 작업

□ Social Network Service가 새로운 콘텐츠 소비의 안내자 역할

- Twitter의 75%가 외부 정보를 link 함.
→ Hyperlink 의미의 확장 (Interest or Knowledge of Relationship)
- 전세계 100 대 IT CEO의 새로운 정보 수집 창구
- 웹을 통한 사이버 지식 생태계의 새로운 에코 환경 조성

□ 새로운 사이버 세계 등장

- 사람과 사물이 정보와 지식을 숨쉬며 살고 있는 웹 세상
- 정보간에 링크의 의미 재해석 (우선순위 및 관심도에 따라)
- 사이버 생명체와의 대화와 학습

미래 미디어의 속성 - 2

□ 새로운 기기의 출현

- 스마트폰, 스마트패드, 스마트 TV, IPTV, 웹 TV, 등
- 기기간 에코 환경 조성 (컨텐츠 및 사용환경 공유)

□ 새로운 감각 기관의 출현

- 새로운 동작 및 위치 센서는 인간의 새로운 감각 기관 제공
→ 나침반없이 1000 Km를 날아가는 비둘기처럼
- 인간의 오감을 지원해 줄 기계눈, 기계귀 출현 → 슈퍼맨 등장
- 정보 수집 (기계손), 표현 (얼굴, 입) 및 행동 (손, 발) 센서

□ 새로운 지식 생태계 환경 및 학습 시스템

- 인간의 삶과 회사 및 시스템 운영 환경을 지원할 사이버 알라딘 램프
- 강력한 Computing 및 networking 환경은 새로운 Learning 환경 제공
→ 때때로 웹이 사람을 가르칠 수도!
- 웹 환경에서 지식 저장 도구 및 학습 알고리즘 개발이 필요
→ 새로운 학습 데이터 구조가 필요

미래 미디어에 대한 새로운 해석의 필요성

- 미디어의 홍수 시대에 단순 데이터 전달은 의미가 없음
 - 데이터 전달이 아니라 정보의 소비 및 인지 여부가 중요함.
 - 개인 및 업무에 맞는 최적 정보나 지식이 중요
- 방송과 통신의 차이가 불분명
 - 방송이나 통신이라는 단어의 소멸
 - TV와 전화라는 단어의 소멸 → TV는 단지 대화면 스크린 제공
- 새로운 미디어 기기의 등장
 - 스마트 폰 및 스마트 패드는 모든 미디어를 전달 가능
- 정보에 대한 생태계 측면의 새로운 해석이 필요
 - 정보 전달 및 공유 관점 → 어떠한 통신수단을 통하여 Eco 환경 제공
 - 정보 생성 및 소비 관점 → 기존 정보 생성 도구 및 모든 단말 기기
 - 지식 생성 및 습득 과정 → 정보 처리 과정 및 개인 지식/경험과 결합
- 미래 미디어를 통한 새로운 삶과 유통 생태계 등장

미래 미디어?

'미디어는 메시지(message)'다.
이는 모든 매체는 감각기관의 확장이라는 것이다.

책은 눈의 확장이고, 바퀴는 다리의 확장이며,
옷은 피부의 확장이고,
전자회로는 중추신경 계통의 확장이다.
감각기관의 확장으로서 모든 매체는
그 메시지와 상관없이
우리가 세상을 인식하는 방식에 영향을 준다.

- 마셜 맥루한 (1964, 미디어의 이해: 인간의 확장)

Digital Media의 정의

What is Digital Media ?

□ Communication media

- allow users to create new forms of interaction, expression, communication, and entertainment in a digital format

□ Multimedia

- incorporates a variety of elements, including text, graphics, audio, video, and animation



Definitions of Media (Communication) – 1

- in Wikipedia

- ❑ **Advertising media**, various media, content, buying and placement for advertising
 - ❑ **Broadcast media**, communications delivered over mass electronic communication networks
 - ❑ **Digital media**, electronic media used to store, transmit, and receive digitized information
 - ❑ **Electronic media**, communications delivered via electronic or electromechanical energy
 - ❑ **Hypermedia**, media with hyperlinks
 - ❑ **Mass media**, all means of mass communication
 - ❑ **Multimedia**, communications that incorporate multiple forms of information content and processing
-

Definitions of Media (Communication) – 2

- in Wikipedia

- ❑ News media, mass media focused on communicating news
 - ❑ Print media, communications delivered via paper or canvas
 - ❑ Published media, any media made available to the public
 - ❑ Recording media, devices used to store information
 - ❑ Social media, media disseminated through social interaction
- ❑ New media, a broad term encompassing the amalgamation of traditional media with the **interactive power** of computer and communications technology

Digital Media – Interactive Video

□ Customizable videos:

- allow the user to play a video customised to the user's particular preferences

□ Conversational videos:

- interact with a video in a turn-based manner, almost as though the user was having a simple conversation with the characters in the video

□ Exploratory videos

- move through a space or look at an object such as an artwork from multiple angles, almost as though the user was looking at the object in real life



Digital Media – Interactive Multimedia

- ❑ Multimedia is usually recorded and played, displayed or accessed by **information content** processing devices, such as computerized and electronic devices, but can also be part of a live performance.
- ❑ The term "rich media" is synonymous for **interactive multimedia**.
 - **Hypermedia** can be considered one particular multimedia application.



Interactive Mirror using Flash Media Server and Web Services (Rigato)



Digital Media – Interactive Book

□ Electronic book

- Digital text that uses links to give the user access to information
- E-book, iPod Books

□ Gamebooks

- offer the reader decisions throughout the book, with the decisions affecting the outcome of the story



Digital Media – Interactive Education

- ❑ Generalized computer assisted instruction system
- ❑ Interactive whiteboard (IWB)
 - large interactive display that connects to a computer and projector
 - in corporate board rooms and work groups, in training rooms for professional sports coaching, in broadcasting studios and more



Digital Media – Interactive Health

- ❑ Deliver patient care outside of the hospital or doctor's office
- ❑ Delivery that uses technology to provide healthcare remotely
- ❑ View records contained within the electronic health record system at the patient's primary facility



Digital Media – Interactive Game/Sports

- ❑ Involves interaction with a user interface to generate visual feedback on a video device
- ❑ Use ways of providing interaction and information to the player using sound reproduction devices, such as speakers and headphones



미래미디어 관련 주요 기업 동향

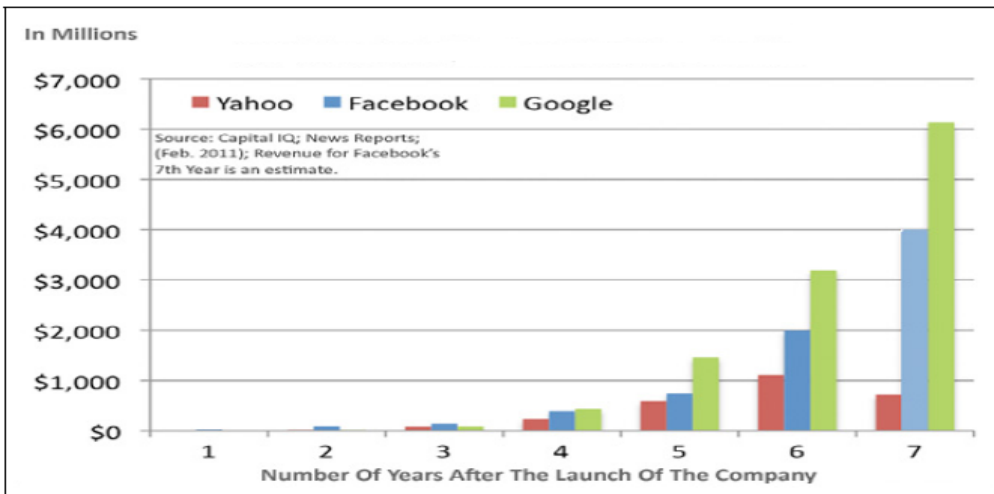
미래 미디어 주요 기업 동향 (Facebook)

□ 주요 사업

- Social Network를 이용한 개인 미디어 서비스, 700B분/month 체류
- 2006년 52백만달러의 매출에서 2010년 약 20억달러의 매출 기대 (5년간 연 평균 150%이상 성장)

□ 주요동향

- Facebook Connect, Social Graph등을 활용한 오픈 소셜 플랫폼 강화, Skype와의 제휴를 통한 Video Calling 서비스로 Communications 서비스 강화



자료: Business Insider(2011. 2. 10)



<표 2> 페이스북 매출액 추정치

연도	매출액	이익	매출액 성장률
2006	52백만 달러	-	-
2007	150백만 달러	-	188%
2008	280백만 달러	-	87%
2009	775백만 달러	200백만 달러 ^{*)}	177%
2010	2,000백만 달러	400백만 달러 ^{*)}	158%

자료: Wikipedia 홈페이지 자료 보완

미래 미디어 주요 기업 동향 (Adobe)

□ 미래 미디어 관련 주요 사업

- RIA (Rich Internet Application) 애플리케이션 제작 도구 (Authoring Tools) 제공
- 최근 콘텐츠의 제작, 배포, 이후 마케팅 정보까지 분석하는 온라인 플랫폼 솔루션 제공

□ 주요 동향

- 소셜 미디어 인증 배포 플랫폼 업체인 기그야 (Gigya Inc)와 제휴하여 다양한 SNS (트위터, 페이스북, 마이스페이스 등)에 쉽게 Flash 기반 콘텐츠를 제공할 수 있도록 함 (2009. 9)
- 웹 분석 전문업체 옴니츄어 (Omniure)를 현금 18억\$에 인수 (2009. 9) → 콘텐츠 가치 측정 능력 강화





미래 미디어 주요 기업 동향 (Verizon)

□ 관련 주요 사업

- 통신서비스 및 IPTV와 같은 통방융합 미디어 사업

□ 최근 동향

- 2010년도 106B 매출, FiOS TV 수익 31.9% 증대, (2010년 현재 약 350만 가입자, 2010년 한해 72만의 신규 가입자)
- Content-to-Consumer' 서비스를 위한 새로운 디지털 미디어 관리 및 배포 플랫폼 공개 (2011. 4)
 - 신규 플랫폼은 Large scale 네트워크와 Any device에 디지털 콘텐츠를 유연하게 전달할 수 있는 포매팅, 관리, 배포 기능 강화 (관련 영상 The future of digital media distribution is here)
- 클라우드 컴퓨팅 서비스 경쟁력 강화를 위해 Terremark 인수 (2011년 1월 27일, 인수가격 14억달러 (약 1조5725억원)
 - 기업·공공기관은 물론 개인 클라우드 시장 본격창출 의지, 이를 기반으로 FiOS TV 인터넷 오락/음악/영화 상품을 묶어 콘텐츠 공유 서비스 확대 목표
- 인터넷서비스 업체인 Google과의 제휴 Google Apps for Verizon 서비스 개시

<표 2> 미국 유료방송 시장 점유율

구분	2008년 4분기		2009년 4분기		2010년 4분기		2011년 1분기	
	가입자 (천 가구)	점유율 (%)	가입자 (천 가구)	점유율 (%)	가입자 (천 가구)	점유율 (%)	가입자 (천 가구)	점유율 (%)
케이블TV	63,668	64.9	62,080	62.2	59,836	59.8	59,632	59.3
위성TV(DBS)	31,299	31.9	32,660	32.7	33,356	33.3	33,598	33.4
IPTV(Telco)	3,103	3.2	5,137	5.1	6,908	6.9	7,336	7.3
계	98,070	100.0	99,877	100.0	100,100	100.0	100,565	100.0

자료: SNL Kagan(2011. 5. 19)

2011. 1분기 기준 (FiOS TV 366만, U-Verse 320만 가구 가입자 확보)

Google Apps For Verizon

- 2011년 1월 Verizon은 중소기업에 대상으로 브로드밴드 서비스에 구글 앱을 번들링한 상품 판매 시작
- 74.99\$부터 시작하는 기업용 인터넷(FiOS TV도 가능)+전화 결합상품을 이용하면 Google Apps가 무료 제공되는 방식 (3인 계정까지 무료, 25GB 스토리지 제공, 계정 추가 비용은 각 3.99\$)
- 중소기업은 클라우드 기반의 Google Apps를 통해 도메인 메일, 구글 닥스 (MS 오피스와 유사), 구글 비디오 등 업무에 유용한 S/W를 저렴하게 사용할 수 있으며, 추가로 Verizon의 보안 솔루션을 제공 받음

미래 미디어 주요 기업 동향 (BBC)

□ BBC

- YouView(Project Canvas의 브랜드 명, 2010.9 발표)
 - 2008년 가을, BBC, ITV, BT 가 IPTV 시장을 겨냥한 단일 오픈플랫폼 공개
 - 이후, Channel4, Five, TalkTalk, Arquiva 참여
 - 사업의 지속성 위해 사업자별로 450만 파운드씩 4년 동안 공동출자
 - 서비스 예정인 Project Canvas(IPTV 통합 오픈 플랫폼)는 방송 콘텐츠 뿐만 아니라, YouTube 등 OTT 동영상, SNS서비스, 웹 메일과 같은 주요 웹 서비스 제공 계획 (2011 예고)
 - 무료 방송 플랫폼 (유료 케이블 사업자 반발, 2009년 말 Ofcom 최종 승인)
 - Project Canvas
 - BBC와 Channel4 등 공영방송사업자, ITV, Five 등 민영방송사업자, IPTV 사업자인 BT와 TalkTalk, 방송송출 대행 사업자 Arquiva가 연계해 무료 방송 플랫폼으로 구축하는 것으로 **타 방송사나 개발자들에게도 콘텐츠/서비스 제공 기회를 부여하는 개방성**을 특징으로 함
 - 유무선 네트워크와 방송망에 기반하여 TV와 모바일 단말이 연계
 - **BT는 Walled Garden 전략을 구사하는 BT Vision과 개방형 플랫폼(YouView) 공존**

미래 미디어 주요 기업 동향 (BT)

□ BT

- 새로운 영상 콘텐츠 전송 시스템 준비
 - 2010.9 BT는 Cisco와 Content Delivery System 구축 계약 체결
 - 온디맨드 TV 전송 등을 위한 **전국적인 네트워크 백본 업그레이드**
 - Project Canvas 출시 준비의 일환
 - Content Connect
 - 새롭게 출시될 BT의 **콘텐츠 전송 플랫폼**
 - broadband 제공업체들이 PC, TV, 모바일 디바이스 등에 디지털 콘텐츠를 전송할 수 있도록 고안
 - 소매 사업을 진행하는 BT Retail 및 타 broadband 제공업체들은 BT의 회선을 이용해 가정 내에 업스트림 비용 없이 고품질의 서비스 전송 가능
 - 방송사는 개별 네트워크를 이용해 TV 프로그램을 직접 Content Connect에 업로드할 수 있으며, 서비스 제공업체나 기술에 관계없이 다수의 사용자에게 서비스 제공 가능
 - TV 트래픽 감소 기대 및 효과적인 광고 및 유료 모델 지원 가능
 - BT와 Cisco는 생방송 및 온디맨드TV외에 HBBTV(Hybrid Broadcast Broadband Television)에 이르기까지 TV콘텐츠 소비 및 전송 시장에 새로운 표준 제시 기대

미래 미디어 주요 기업 동향 (Google)

□ Google

- 개요
 - 2010년 3분기 기준, 분기 매출 72억달러, 직원수 23331명, 시가총액 1916억 달러
- 사업구조는 크게 광고사업부문과 라이선싱 및 기타로 구분
 - **광고사업 매출액: 2007년 99%, 2009년 97%, 2009년 97%**
 - 광고사업 매출은 구글 웹사이트 매출(2009년, 67%)과 구글의 네트워크 웹사이트 매출로 구분
 - 온라인 광고 시장의 83% 점유(2010년 기준)
- 새로운 경쟁 분야인 ‘SNS’, ‘Mobile’, Cloud computing’에서 선도사업자를 추격하기 위한 전략 수행 중
- M&A를 통한 새로운 사업 영역 개척 (검색, SNS, 광고, 모바일, 클라우드)
- Google+ (Hangout, Sparks)
- 모바일 광고 플랫폼
- 구글 클라우드 (크롬 OS, 구글 뮤직)
- 구글TV (안드로이드앳홈)

미래 미디어 주요 기업 동향 (Google)

□ 2009 년 이후 Google의 M&A 현황

● 검색 관련 M&A

- ‘Aardvark’, ‘PlinkArt’, ‘ITA Software’, ‘Metaweb’, ‘Like.com’은 구글의 가장 핵심 역량인 검색의 유형과 기술을 여행, 쇼핑, SNS, 멀티미디어 등으로 확대하고 정교화하기 위하여 인수

● 소셜 네트워킹/게임 관련 M&A

- ‘Slide.com’, ‘Jambool’, ‘Angstro’, ‘SocialDeck, Inc.’, ‘Plannr’

● 광고 관련 M&A

- ‘AdMob’, ‘Teracent’, ‘Invite Media’

● 모바일 플랫폼 관련 M&A

- ‘Agnilux’, ‘LabPixies’, ‘Bump Technologies’, ‘Simplify Media’, ‘BlindType’

● 클라우드 관련 M&A

- 클라우드 컴퓨팅은 ‘검색 기반 광고’가 매출의 96~97%를 차지하는 현재의 수익 구조가 흔들릴 때를 대비한 구글의 새로운 사업 아이템
- 기존의 서비스: Google Docs, Google Wave, Gmail, Google Calendar
- ‘AppJet’, ‘DocVerse’, ‘reMail’ 인수

● Motorola M&A

- 이동통신 및 무선 통신 관련 다수 특허 보유
- 휴대폰, STB, 케이블 및 특수 통신 관련 독점적 솔루션 보유

미래 미디어 주요 기업 동향 (Google)

□ 구글의 새로운 SNS인 Google+

- Hangout 이라는 영상 채팅 지원
 - 그룹채팅으로 채팅을 시작할 때는 자신이 지금 채팅이 가능하다는 것을 알리는 버튼을 누르고 초대할 친구의 Circle을 선택 (최대 10명)
 - 그룹은 단체로 대화할 수 있고 모두 함께 YouTube 동영상 시청 가능
 - 데스크톱과 노트북PC의 전용 기능
- Sparks
 - 유저들간 소통(conversations) 촉진
 - 유저가 관심 있어 하는 주제에 대한 블로그 포스트, 뉴스, 동영상을 전송
 - 다른 사람과 공유하고 싶으면, Share 링크를 클릭하여 유저 자신이 형성한 Circle과 공유

미래 미디어 주요 기업 동향 (Google)

□ 구글의 클라우드 서비스

- 크롬OS
 - 2010.10에 발표한 클라우드 시대를 겨냥한 **차세대 태블릿 PC용 OS**
 - 클라우드기반으로 장치에 별도의 어플리케이션을 설치하거나 업데이트 필요 없음
 - 접속하는 기기 및 시간과 장소에 관계없이 사용자에게 동일 환경으로 접속하여 작업 가능
- 구글 뮤직
 - 클라우드 음악서비스인 구글 뮤직을 선보이기 위해 직원을 대상으로 시범 서비스 진행 중 (C넷, 2011.3.24)
 - 애플의 아이튠즈와 달리 클라우드 방식
 - 사업자가 제공하는 클라우드 서버에 자신의 음악목록을 저장하고 필요시 PC, 모바일 디바이스 등 각종 기기를 통해 인터넷에 접속하여 듣는 방식
 - 2010년 말까지 음반사와 협상을 완료하겠다고 했으나, 아직까지 라이선스 문제 진행 중
- 구글은 클라우드 기반 서비스의 주요 3분야인 IaaS, PaaS, SaaS 등에서 App Engine(구글이 제공하는 통합개발환경), Apps Marketplace, Google Apps 서비스를 제공해 왔으며, 음악 서비스를 제공함으로써 콘텐츠 기반 클라우드 서비스를 추가로 제공하게 됨
- 영화 클라우드 서비스는 미국의 웹기반 비디오 대여 서비스 업체인 넷플릭스와의 경쟁 예고

미래 미디어 주요 기업 동향 (Google)

□ 구글TV

- TV에서 안드로이드 애플리케이션을 활용하고, TV콘텐츠와 웹 콘텐츠를 통합 검색할 수 있는 기능, 다양한 디바이스에서 콘텐츠를 공유할 수 있도록 하는 미디어 공유 솔루션인 플링(Fling), 넷플릭스와 아마존을 통한 비디오 렌탈 서비스, TV에서 웹검색 기능 제공
- 2010.10 소니와 로지텍을 통해 구글TV 출시했고, 미국 유료 위성사업자인 디쉬 네트워크의 셋톱박스에 구글TV 플랫폼 탑재
 - 파격적인 가격(32인치 \$799, 40인치 \$999)에도 판매량 저조
 - 안드로이드 마켓 서비스 제공 안되었고, 콘텐츠 탐색 위한 소형 쿼티 리모콘 불편
- 2011.5에 향후 스마트TV와 관련된 발표
 - 스마트폰과 다른 라인업을 가지고 추진했던 **구글TV플랫폼을 안드로이드3.1 허니콤으로부터 스마트폰, 태블릿PC, 구글TV에 적용** 할 수 있도록 함
 - 차세대 플랫폼인 아이스크림 샌드위치에서는 하나의 운영체제로 모든 스마트기기 동시 적용할 수 있도록 할 계획
 - 안드로이드 플랫폼은 스마트폰, 태블릿PC, TV, 백색가전, 홈오디오 시스템 등에 탑재 계획 (홈 허브 기능, **안드로이드앳홈 플랫폼**)
 - 구글이 스마트TV에서 찾고 있는 기술은 사용자의 흥미를 이끌어 내는 것과 사용자 편의성을 극대화 할 수 있는 것

미래 미디어 주요 기업 동향 (Apple)

□ M&A 통한 사업 영역 확장

- 그래픽, 온라인 뮤직, 비디오, 반도체, 광고

□ 모바일 광고 플랫폼 iAd

- 비디오와 게임을 기반으로 한 **인터랙티브 광고** 경험 강조
- 기술적 우위
 - 기존 모바일 광고의 대부분이 이용하던 앱에서는 광고를 클릭할 때 광고사의 웹 브라우저로 이동하는 현상이 발생하였는데, **풀스크린 비디오와 인터랙티브 광고 콘텐츠를 사용함으로써 이용 중이던 앱으로 쉽게 복귀할 수 있도록 함 (기술적으로 애플이 앞서는 부분)**
- 모바일 광고 제작에만 8~10주의 시간이 소요되고, 광고의 가시성(나타나는 부분)의 결정에 대한 광고주의 재량 부족, 제3자가 광고를 제공할 수 있는 틀 부족으로 광고주의 불만

□ iCloud

- iTunes를 기반으로 디지털 음원과 영화 등 유통시장에서 지배적 위치를 구축하고 2009년 음악 스트리밍 업체인 LaLa를 인수하는 등 클라우드 서비스 준비

미래 미디어 주요 기업 동향 (Apple)

□ 모바일 광고 시장 점유율

- Quattro Wireless 인수하고 iAd라는 iOS4 전용 모바일 광고 플랫폼을 출시한지 불과 6개월 만에 21% M/S 차지 예측

□ 모바일 광고 사업 동향

- iAd 플랫폼 기반으로 급성장
- iAd를 자사 OS에만 활용하는 전략, iPhone, iPod Touch, iPad에 광고
- 비디오와 게임을 기반으로 한 **인터랙티브 광고** 경험 강조
- 기술적 우위
 - 기존 모바일 광고의 대부분이 이용하던 앱에서는 광고를 클릭할 때 광고사의 웹 브라우저로 이동하는 현상이 발생하였는데, **풀스크린 비디오와 인터랙티브 광고 콘텐츠를 사용함으로써 이용 중이던 앱으로 쉽게 복귀할 수 있도록 함 (기술적으로 애플이 앞서는 부분)**
- 모바일 광고 제작에만 8~10주의 시간이 소요되고, 광고의 가시성(나타나는 부분)의 결정에 대한 광고주의 재량 부족, 제3자가 광고를 제공할 수 있는 틀 부족으로 광고주의 불만

미래 미디어 주요 기업 동향 (Apple)

□ iCloud

- iCloud는 2008년부터 제공한 **모바일미의 업그레이드 버전**이며, 하나의 단말에서 이용한 콘텐츠 및 애플리케이션을 클라우드 서버에 보관, 추가 비용 없이 다른 애플 디바이스에서도 동일하게 이용할 수 있는 서비스
- iTunes를 기반으로 디지털 음원과 영화 등 유통시장에서 지배적 위치를 구축하고 2009년 음악 **스트리밍 업체인 LaLa를 인수하는 등 클라우드 서비스 준비**
- 이용자들이 구매한 콘텐츠를 iCloud 디지털 로커에 저장하고 이를 다시 애플이 제공하는 iOS가 탑재된 기기인 iPad, iPhone, iPod Touch, PC 를 통해 이용
- iBook에서 구매한 책의 북마크는 iCloud에 자동으로 백업되고 동기화
- 이용자가 가진 앱, 데이터, 사진, 비디오 등은 iCloud에 자동으로 백업하고 동기화
- 이용자가 구매한 CD음원을 iTunes를 통해 리핑하고, iTunes에 음원이 있을 경우, 다운로드가 가능하고, 일치하는 곡이 없을 경우, 자신이 가진 음원을 직접 업로드하여 사용할 수 있도록 한 iTunes 매치 서비스 제공

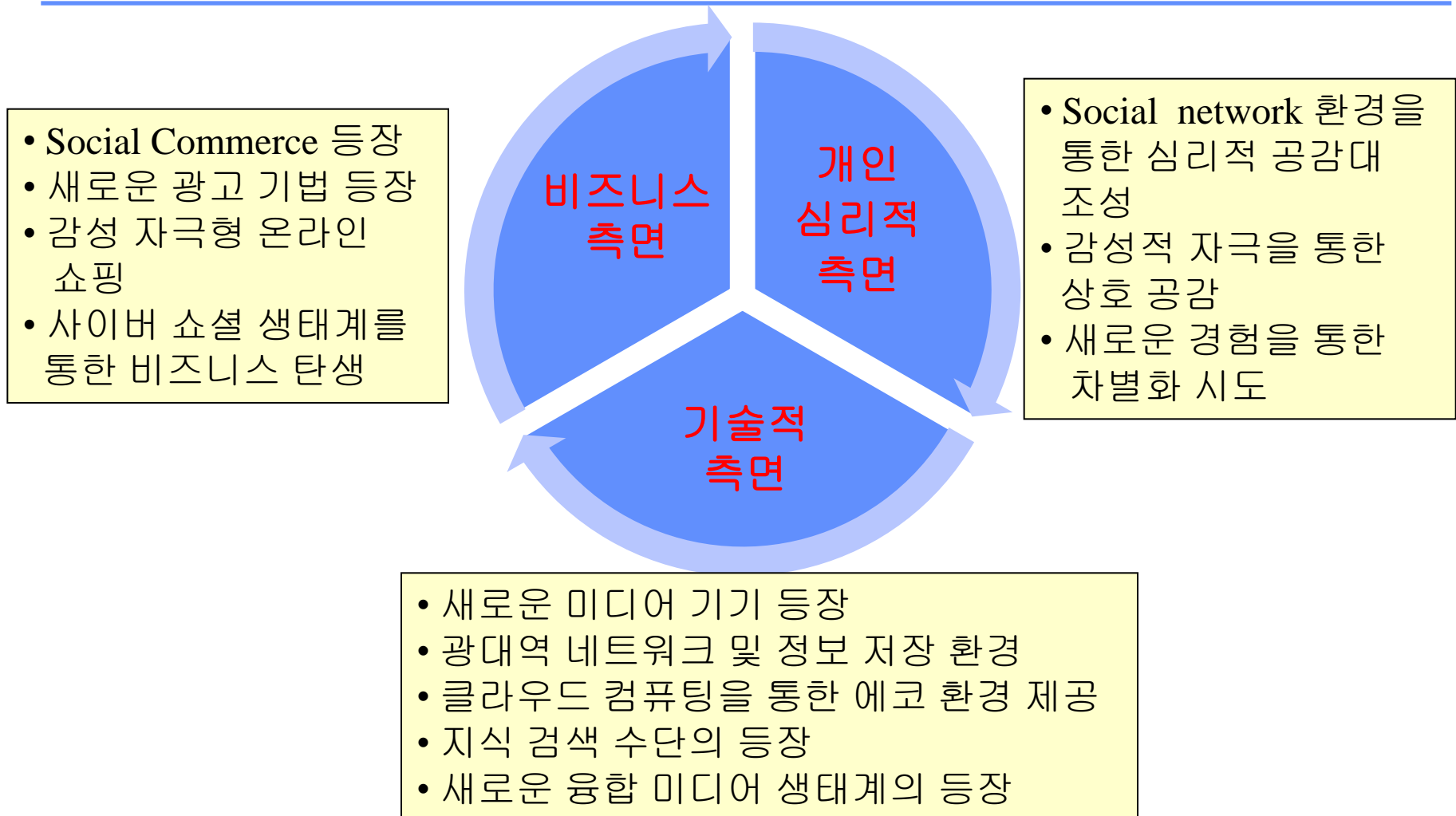
미래 미디어 주요 기업 동향 (Samsung)

□ 스마트 TV

- 2010년까지
 - TV에서 인터넷을 통한 다양한 콘텐츠와 애플리케이션 제공과 DLNA 기반 스마트기기 간 콘텐츠 공유 기능 제공 등 방송콘텐츠와 분리된 독립적인 기능 제공 위주
 - (주) DNLA(Digital Living Network Alliance) : 가전과 모바일 기기를 보유한 제조사는 N-Screen 서비스를 자사 단말 및 관련기기 판매증진을 목표로 **자사의 이종 기기간의 연동에 집중**
- 2011년부터
 - 개방형 플랫폼의 강화, 통합 검색 기능, 사용자 맞춤형 서비스, 방송 정보 바로보기 서비스 등 방송과 인터넷을 통합하는 스마트허브로서의 기능 제공
 - 통합 검색 기능
 - 방송콘텐츠, 인터넷 콘텐츠, 응용프로그램 및 DLNA 기술을 이용하여 댁내의 콘텐츠를 통합해서 검색
 - **TV상황에 맞는 검색 항목 및 상황별 추천어 제공** 기능을 추가하여 사용자 검색 편의성 증대
 - 실시간 의미기반 정보검색
 - 방송콘텐츠를 시청하면서 현재 장면의 키워드를 자동 추출하여 실시간으로 연관 정보를 인터넷을 통해 제공
- 제조사들이 새로운 인터페이스 구현은 여전히 과제
 - 소비자는 새로운 방식의 TV 인터페이스를 원하는 반면, 가전 제조사는 3D에 집중하고 있는 상황
 - MS Kinect가 실마리 제공 (카메라와 음성작동 시스템을 이용한 TV 컨트롤 방식 지원)

미래 미디어를 위한 전략

미래 미디어를 위한 접근 전략 분석



기존 미디어와 미래 미디어의 차이

□ Analog Media의 속성

- Ready-made 된 시나리오를 기반으로
- 단일 저작 도구 또는 특정한 미디어 생성 도구를 사용하여
- 한정된 전달 수단 (off-line, channel)을 통하여
- 단일 기기를 통하여 소비 환경 제공

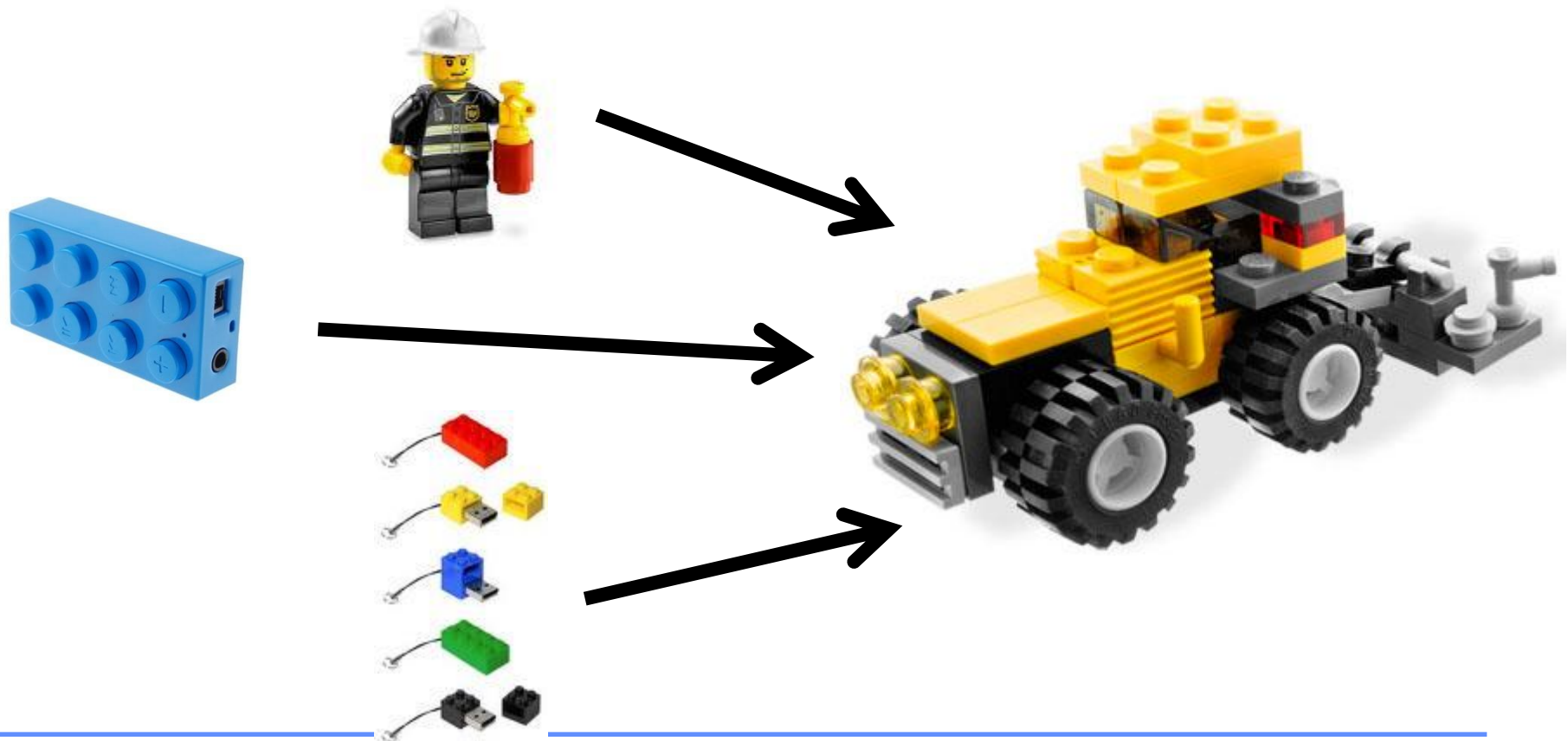
□ Digital Media의 속성

- 다양한 저작 도구 (방송 카메라, 스마트폰 등)을 이용하여
- 다양한 정보 전달, 처리 및 저장 수단을 이용하여
- N-screen 환경의 소비 환경에 맞게
- 사용자의 취향에 맞도록 미디어의 재처리와 가공이 가능

□ <http://vimeo.com/21386019>

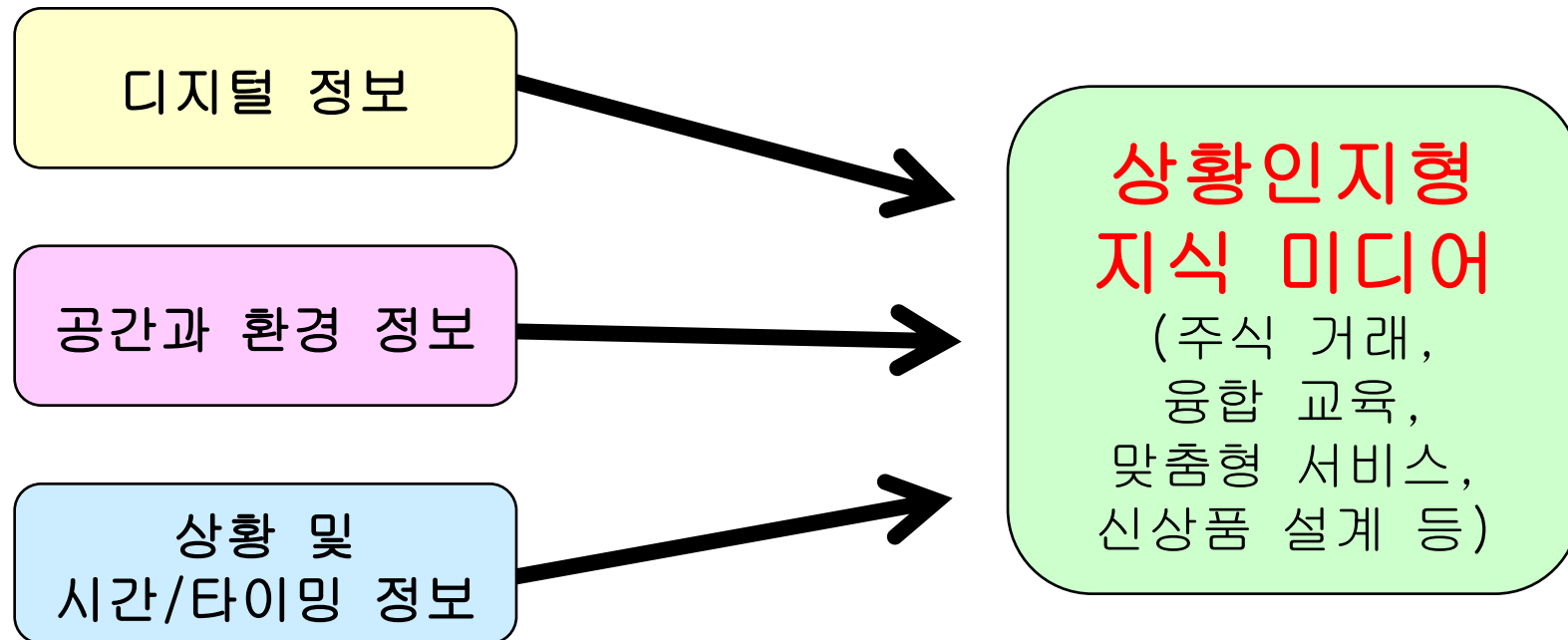
미래 미디어의 속성 - 1

□ 레고형 지식의 하드웨어 융합

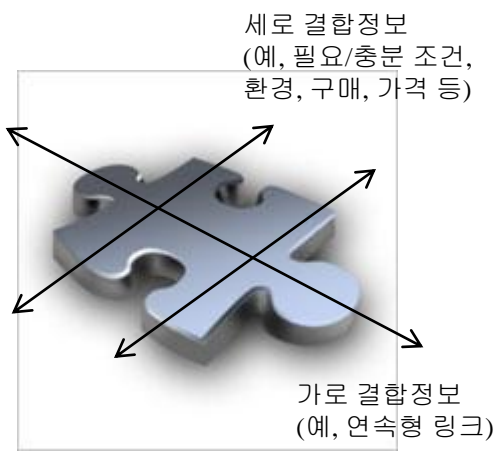


미래 미디어의 속성 - 2

□ 감성형 지식 정보의 소프트웨어적 융합



미래 미디어의 속성 - 3



언어적 정보 (텍스트)

Multimodal 정보 (영상/이미지/음성/음향/감각 등)

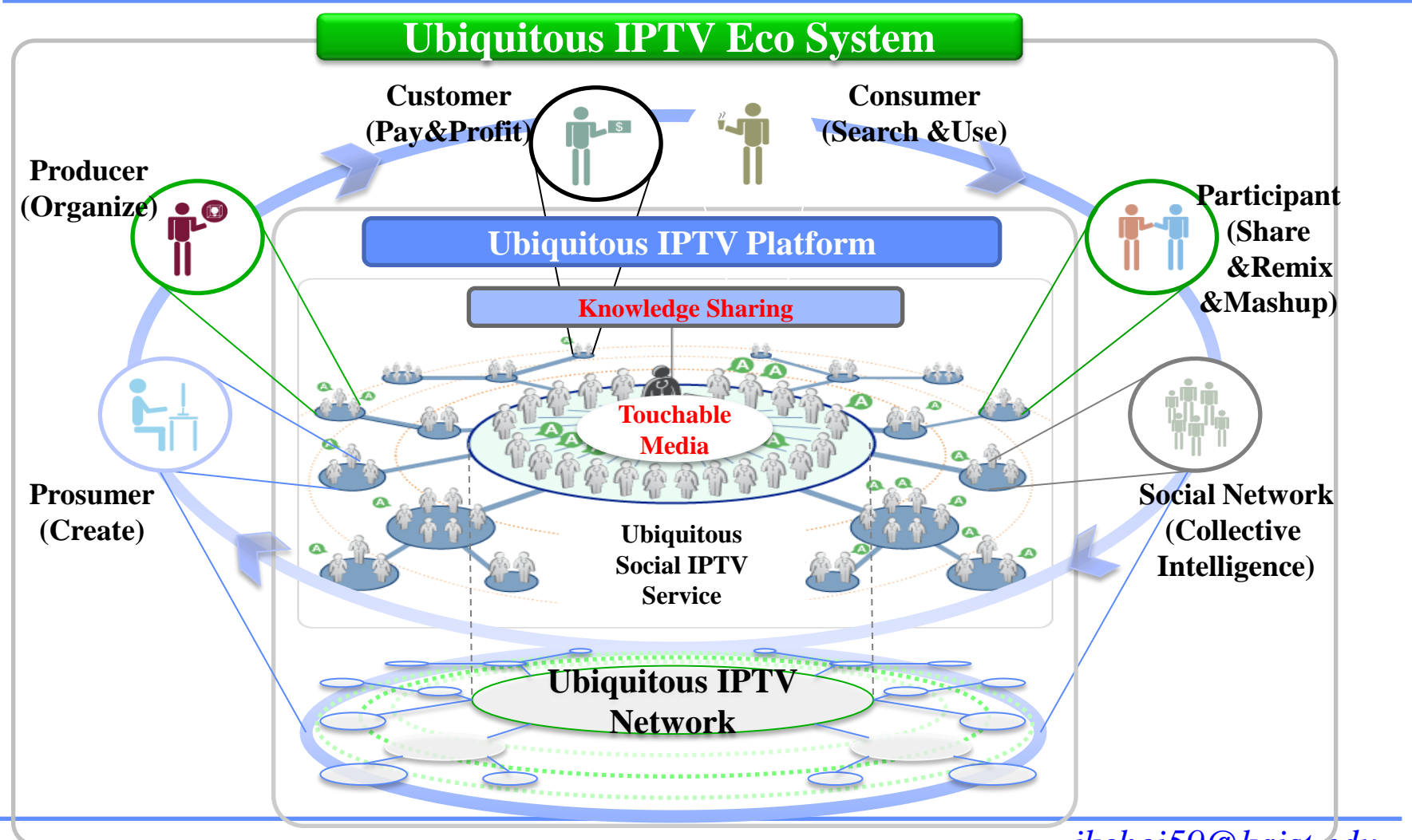
미래 미디어

환경 정보 (상황/위치/가격/보안 등)

단말정보 (스크린/코덱/품질 등)

다시하기 | 단계 | 뒤집기 | 되돌리기 | 경과시간

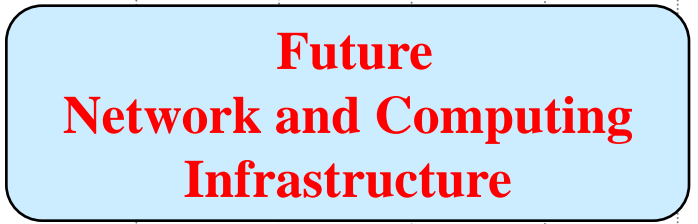
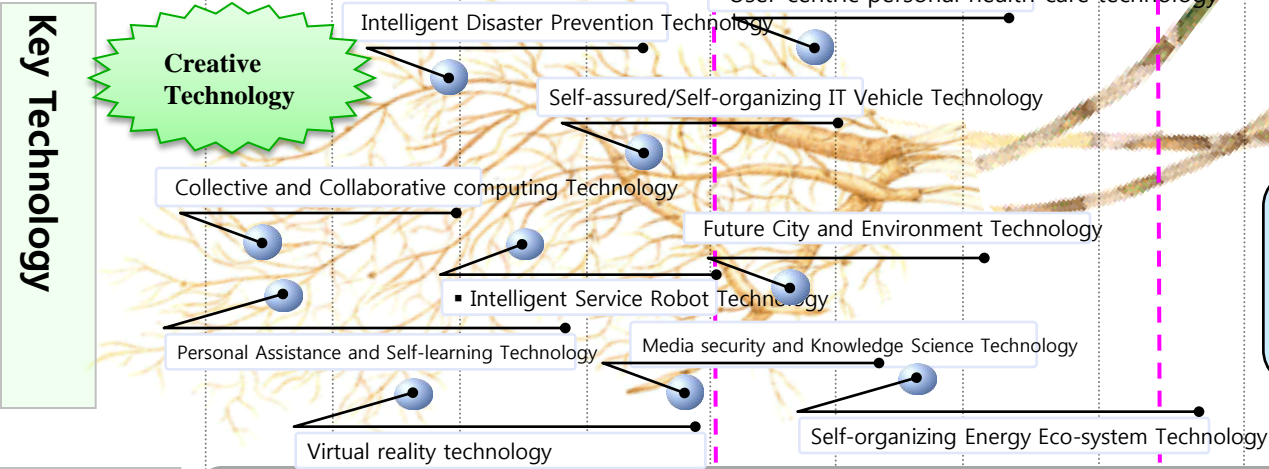
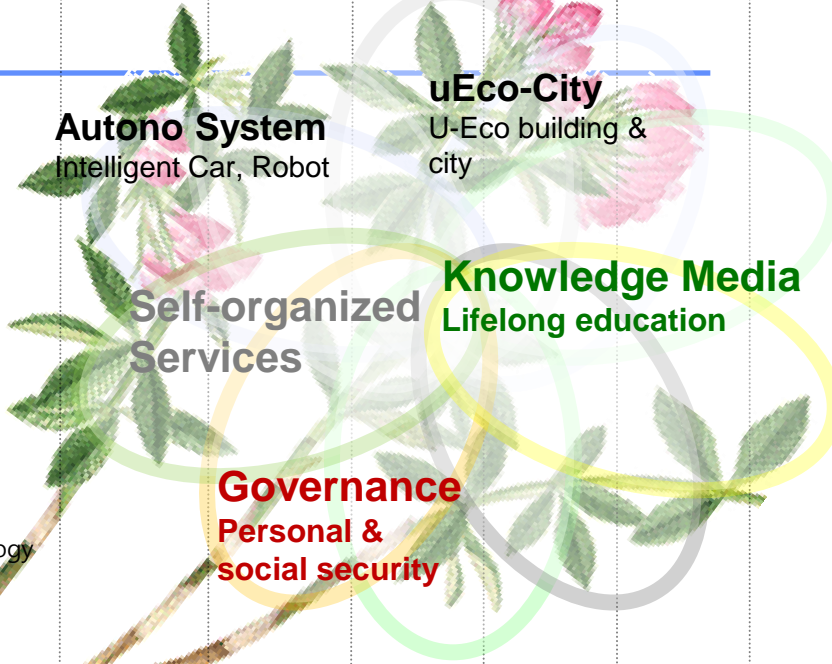
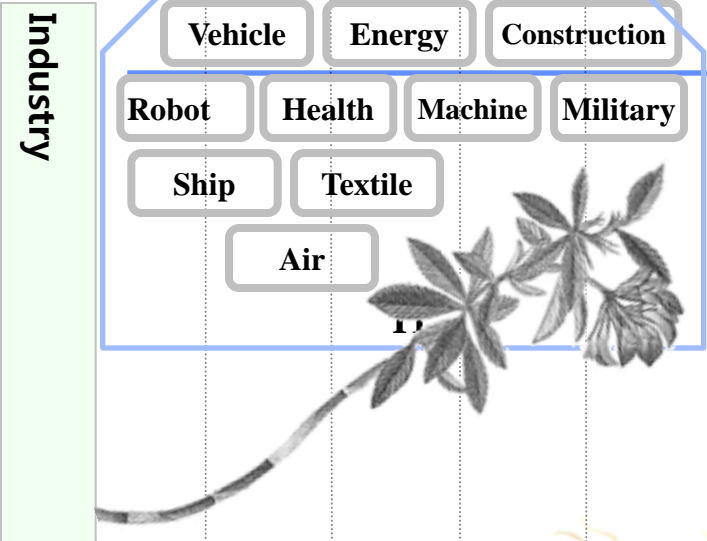
미래의 Content 창출과 유통 플랫폼



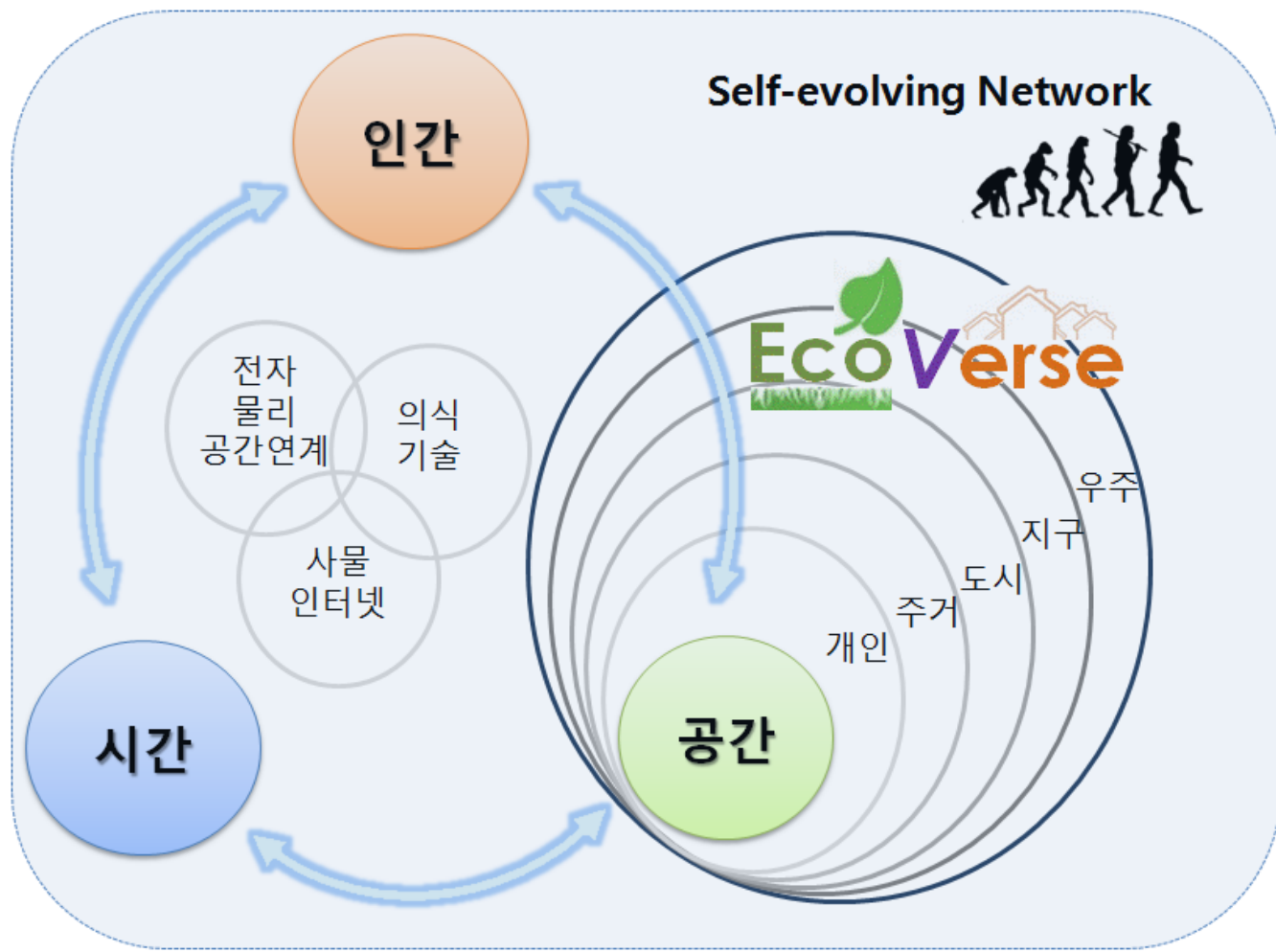
Current

10 Years

20 years



EcoVerse 기반 Self-evolving Network 개념



An aerial photograph of a lush green island in the middle of a vast blue ocean. The island is covered in dense vegetation and has a prominent mountain range running through its center. The water around the island is a deep blue, with white foam from waves breaking against the shore. The sky is a clear, bright blue with a few wispy white clouds near the horizon.

Thank you!