

제 49회 오픈테크넷 세미나

13.09.04

모바일과 다른 스마트TV Application 기획

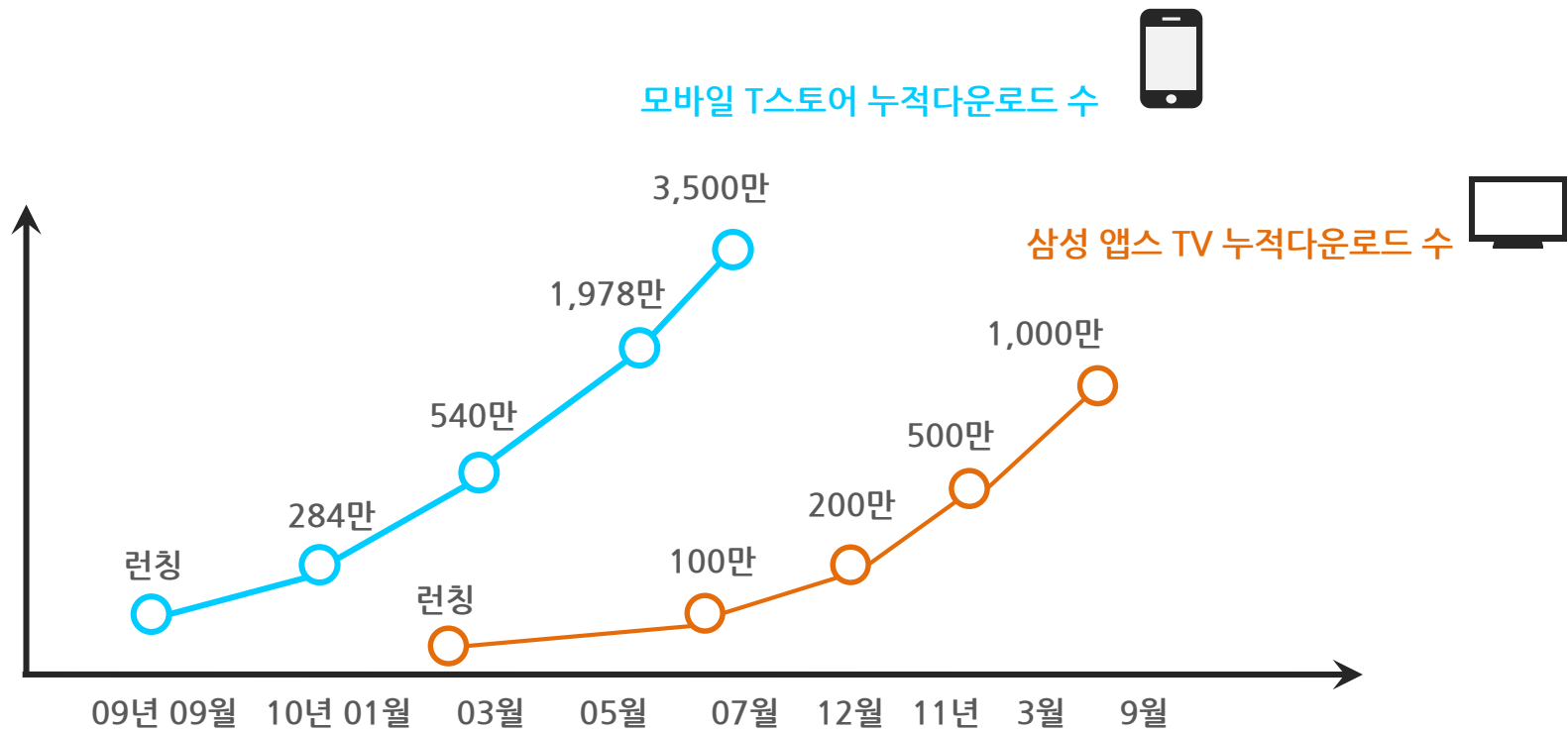
Revision Date 2013 / 08 / 20

Written by handstudio 기획실



(주) 핸드스튜디오는 다양한 콘텐츠와 앞서가는 기술력으로 업계를 선도하는
스마트 미디어 애플리케이션 및 솔루션 개발 전문기업입니다.

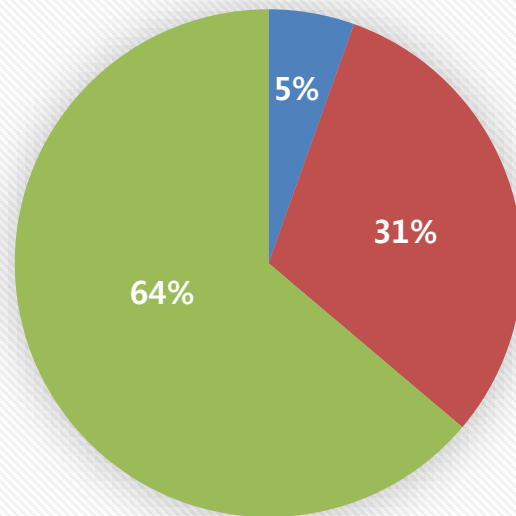
<http://handstudio.net>



모바일 앱스토어와 TV 앱스토어의 ‘누적다운로드 수’를 통해 **사용량 성장추이 비교** 실시
런칭 후 기간 별 사용량 성장추이를 비교, 성공적으로 정착한 모바일 앱스토어와 **대등한 사용률 증가**

스마트 TV 시장이 초기 성장 단계라는 점과,
유저의 사용량 증가추세가 급격히 증가하고 있다는 것을 고려할 때,
스마트 TV의 사용자 반응이 꾸준히 증가 하고 있다는 것을 의미

Your Health Series 5종 다운로드 추이



■ 2011 ■ 2012 ■ 2013 상반기

2013 상반기 다운로드 횟수가
2012년 전체 다운로드 횟수의 2배 수 돌파.

Smart TV의 보급대수가 많아짐에 따라서
빠른 성장세를 보이고 있음.

1 디바이스 지속 증가

당분간 시장이 재편되기 전까지는 무난한 판매량이 예상됨.
스마트TV 시장 자체가 지속적으로 커질 것으로 예상됨.

2 사용자 증가

앞에서 소개한 자료에서 나타났듯이 2013년에 들어서면서 서비스 사용자가
기존 대비 대폭 증가하면서 생태계로서의 가능성을 내비침

3 CP들의 관심도 증가

판매대수, 사용자를 기반으로 하여 세계 굴지의 CP들이 TV 플랫폼을
새로운 판매 채널로 인식하기 시작함. 자발적으로 고퀄리티의 애플리케이션을
서비스 하기 시작할 날이 머지 않아 보임.



더 많은 사용자가 콘텐츠를 소비하고 더 많은 콘텐츠를 원하게 되는 사이클을
자연스럽게 굴러가도록 하는 것이 현 시점에서 가장 중요하다고 판단됨.

1

모바일과 다른 환경

1. 고정되어 있는 디바이스, TV

이동성 및 휴대성이 장점인 모바일 디바이스와는 달리 TV는 항상 한 곳에 위치하고 있다.
때문에 위치기반 서비스는 한정적으로 작용이 가능하며, 증강현실과 같은 서비스들은 적용이 어렵다.



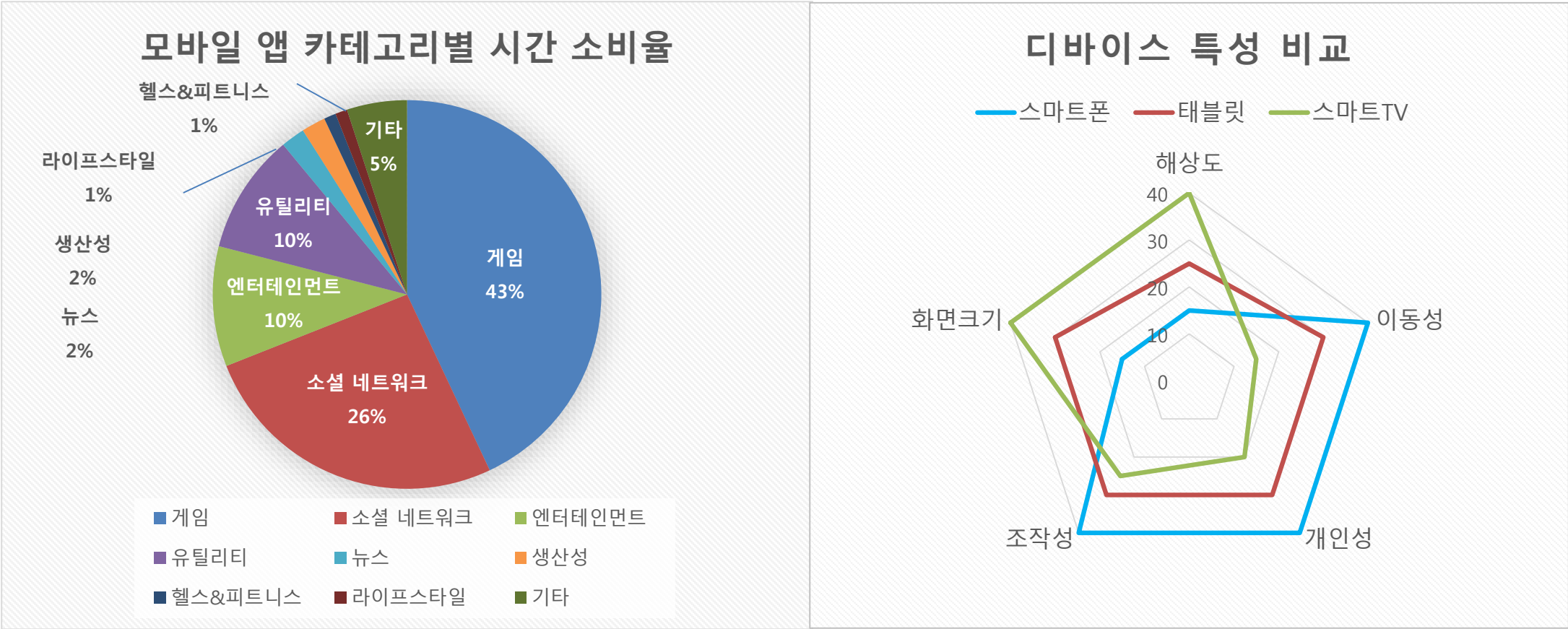
1. 모바일과 다른 환경

2. 함께 쓰는 디바이스, TV

메신저, 소셜 네트워크 등 개인화된 성향이 짙은 서비스도 스마트TV에서는 모바일보다 매력도가 많이 떨어진다.
스마트TV는 1인 1디바이스가 아닌 관계로 계정 변경의 번거로움, 가족 내 사생활 노출 등 여러 가지 이슈가 있기 때문이다.



3. 시청 최적화 디바이스, TV



모바일의 카테고리별 시간 소비율을 살펴보면 게임과 소셜 네트워크가 차지하는 비중이 70%를 차지한다.
이는 조작성과 개인성에 특화된 모습이다. **모바일과 TV는 분명 다른 디바이스이기 때문에 TV만의 애플리케이션이 필요하다.**

2

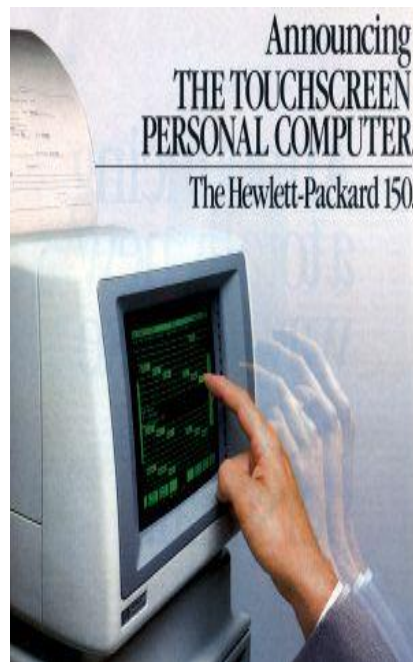
모바일과 다른 입력장치

2. 모바일과 다른 입력장치

1. 터치 시대

최초의 터치스크린은 1983년 HP가 출시한 PC(HP-150).

국내에서는 1998년 애니콜에서 터치스크린이 탑재된 PCS폰을 출시 하였으나 큰 반향을 얻지는 못함.



<세계 최초의 터치스크린 HP-150>



<국내 최초의 터치폰 SPH-7700>

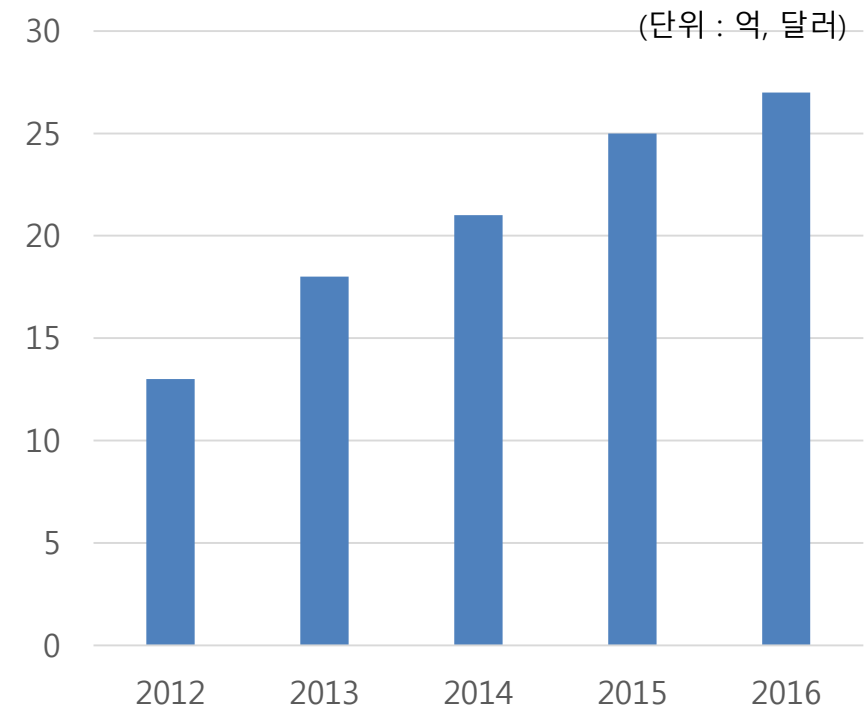
1. 터치 시대

2007년 iPhone의 등장으로 터치 입력방식이 다시 주목 받기 시작했으며
이 후, 스마트폰과 태블릿의 폭발적인 성장에 힘입어 'Touch'라는 입력 방식이 보편화 됨.
'Click'으로 수십 년간 사용되었던 노트북과 일체형PC 마저도 최근 'Touch'로의 전환을 시도 중.
향후 차량 등 다양한 산업에서 터치 기술이 활발히 사용 될 것으로 전망 됨.



〈Touch 시대의 대표적인 디바이스, 스마트폰〉

세계 터치패널 시장규모



(출처 : 디스플레이뱅크)

2. 모바일과 다른 입력장치

1. 터치 시대

터치를 넘어선 'Touchless' 입력방식도 시장에 차례로 선보이고 있으며,
입력장치를 개선하기 위한 다양한 노력으로 입력장치가 앞으로 더 얼마나 발전 할 수 있을지 귀추가 주목 됨.



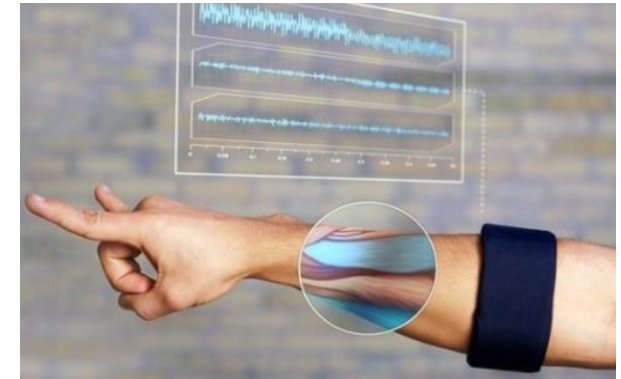
눈동자 인식

눈동자 움직임에 따라서 페이지 스크롤
영상 자동 정지 등 안구 인식 기술



Air view

펜을 사진 위에 위치시키면
누르지 않아도 프리뷰 가능



Arm band

근육의 움직임을 전기신호로 바꾸어
연결되어있는 기기 컨트롤

2. 터치 하기엔 너무 먼 TV

눈 건강을 위해 TV와 떨어져야 하는 거리는 42인치 기준, 약 2m.

이처럼 스마트TV는 원거리에서 사용하는 디바이스의 특성상 'Touch'를 사용할 수 없음.(하지만 시도한 사례도 있음.)

때문에 스마트TV를 어떻게 쉽게 컨트롤 할 수 있을지에 대한 다양한 시도와 연구가 계속되고 있음.



〈뇌파 인식〉

2012, 2013 CES에서 중국의 Haier가 내어놓은 기술
다만, 시연에서 해당 기술로 컨트롤에 성공한 사람이 없다.



〈Touch 적용〉

2012년 CES에서 중국의 TCL이 내어놓은 스마트TV
터치가 적용된 TV로 앵그리버드를 시연하였다.

2. 터치 하기엔 너무 먼 TV

국내 기업들의 스마트TV는 세계 1, 2위를 다투고 있는 만큼 타 기업 대비 현실성 있게 입력장치들을 보완해 나가고 있음.
삼성과 LG는 서로 다른 입력장치로 출발하여 다른 방향으로 고도화 되고 있으며,
이에 따라 스마트TV의 구성 및 사용하는 애플리케이션도 다른 방향으로 고도화 되고 있음.



Voice Interaction

자연어까지 인식 가능한 인터렉션
“오늘 현빈이 나오는 드라마 찾아줘”



Motion Interaction

양손을 사용한 이미지 확대/축소,
한 손 쓸어넘기기 등 사용성 확대



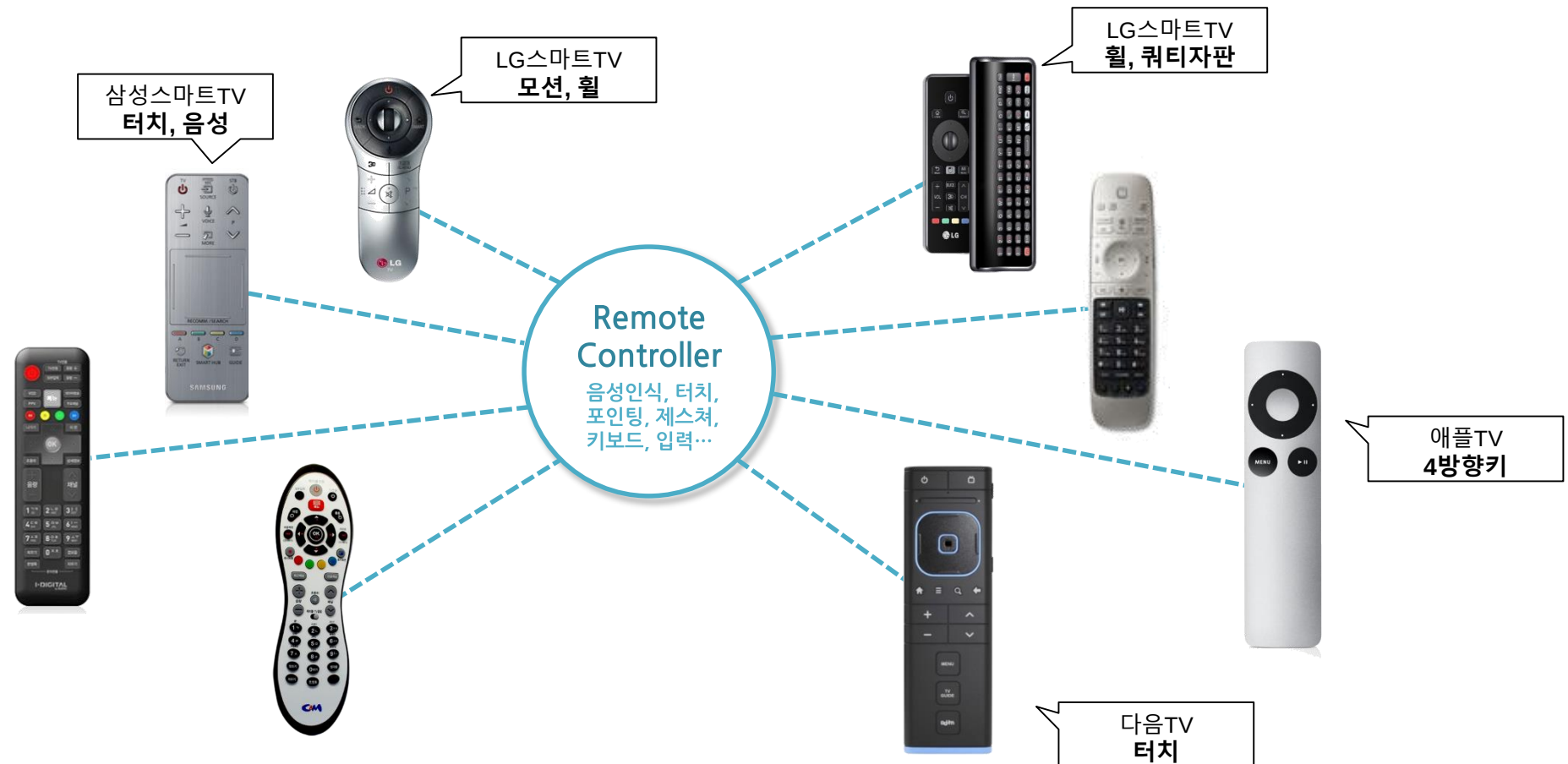
Magic 리모콘

리모컨 위치에 따라서
방향 인식

2. 모바일과 다른 입력장치

3. 입력장치와 그에 따른 UX

서비스를 여러 가지 스마트TV에 넣을 수 있는 환경이 주어졌다고 했을 때, 현실적으로 부딪히는 첫번째 난제는 UX, 즉 User Experience이다. TV는 입력장치가 모션, 휠, 터치 등 각자 다른 방식들로 진화 하고 있다. 같은 화면설계로는 모든 입력장치를 소화하기 힘들며 각 디바이스에 최적화 하기 위해서는 개발 뿐만 아닌 앱 개발 프로세스 전반에서 변경이 필요한 것이 현실이다.

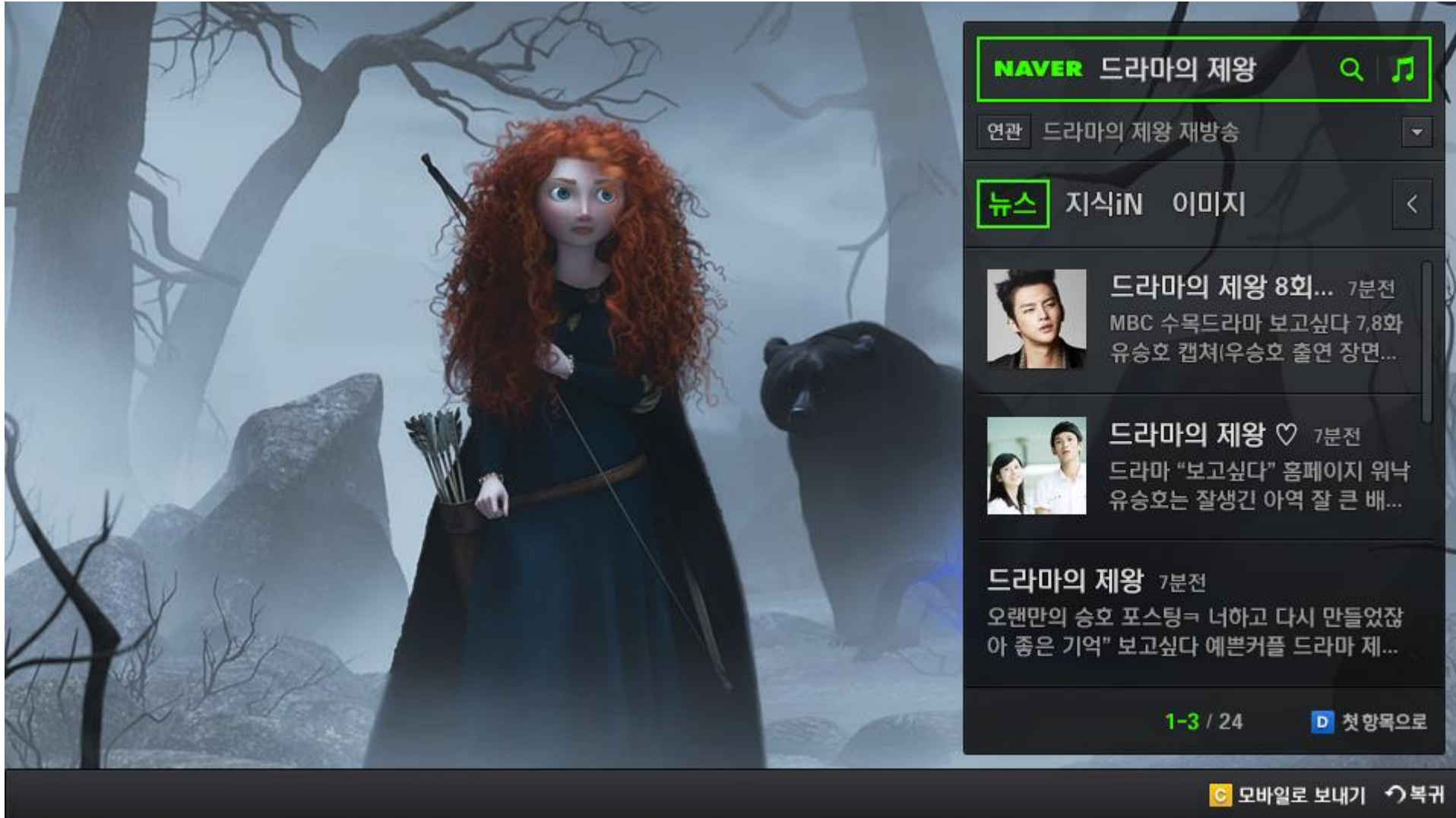


3

모바일과 다른 구성

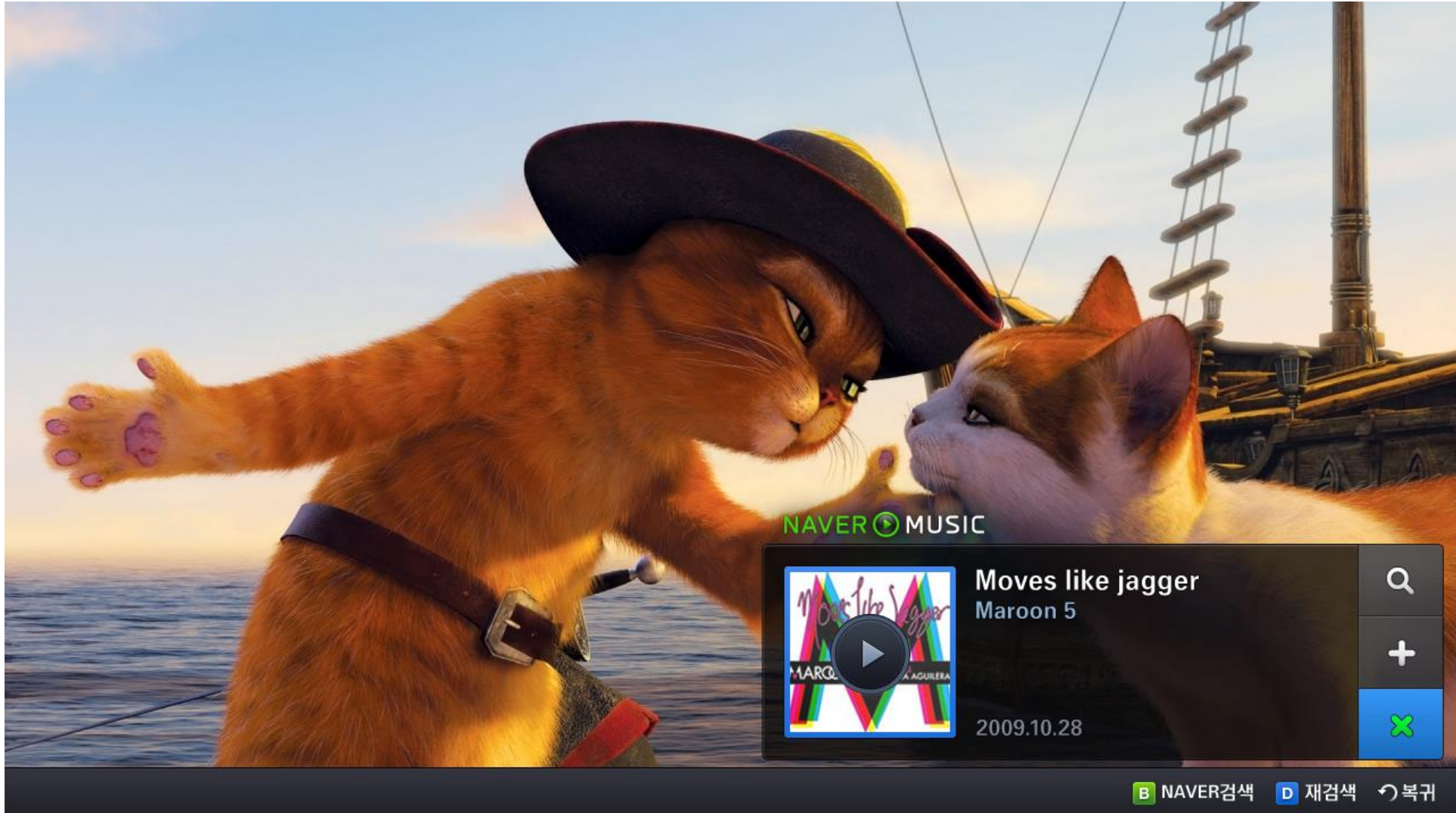
3. 모바일과 다른 구성

1. 방송을 활용하라



3. 모바일과 다른 구성

1. 방송을 활용하라



3. 모바일과 다른 구성

1. 방송을 활용하라



팀 순위

타자 순위

투수 순위

승리

more



1

양현종

KIA

4

1

니퍼트

두산

4

3

배영수

삼성

3

탈삼진

more



1

바티스타

한화

45

2

세든

SK

33

2

리즈

LG

33

홀드

more



1

심창민

삼성

6

↶

복귀

잠실 KIA 0 18:30 0 두산

마산 LG 0 18:30 0 NC

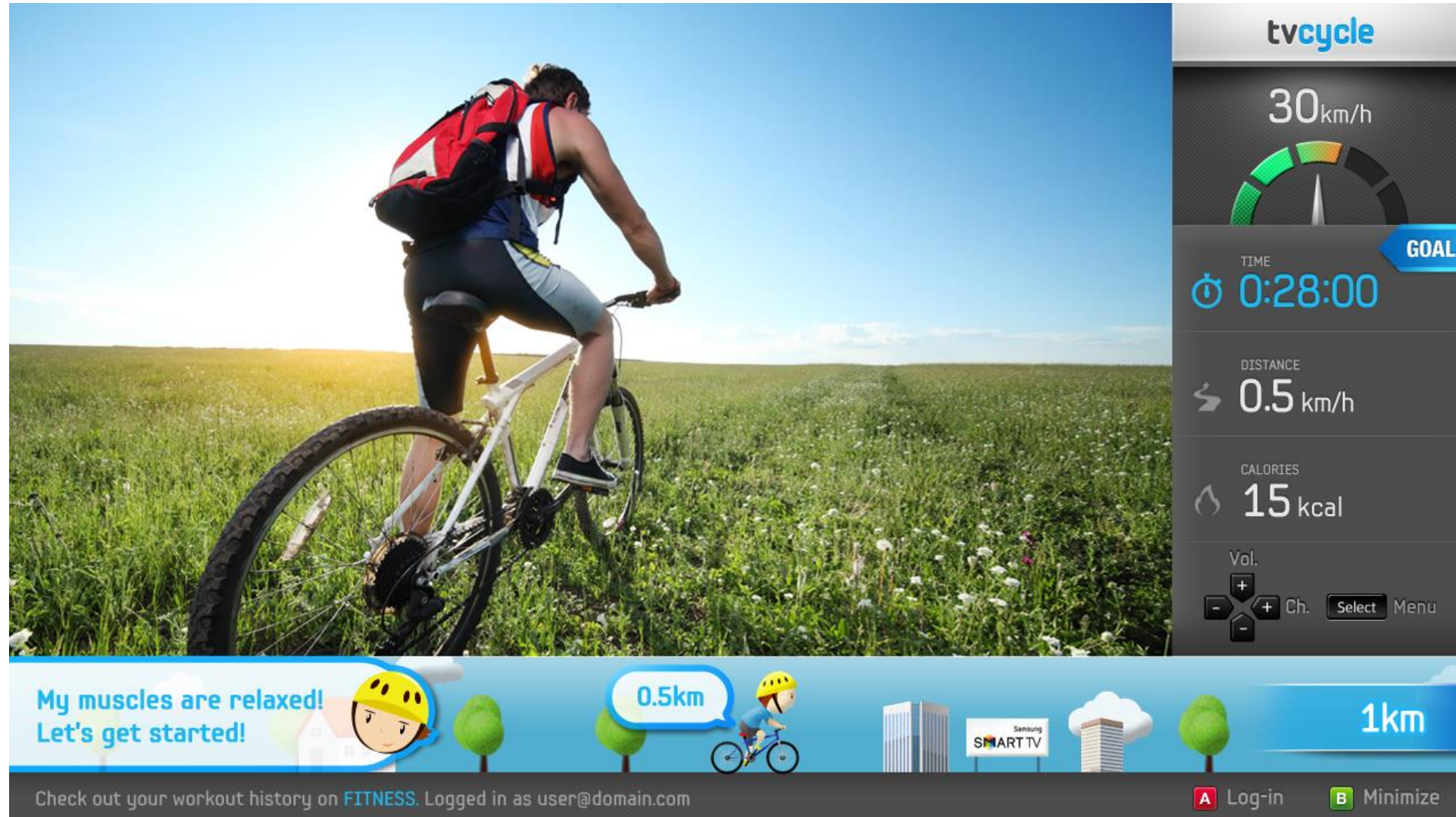
대전 롯데 0 18:30 0 한화

대구 넥센 0 18:30 0 삼성

기록실

3. 모바일과 다른 구성

1. 방송을 활용하라



3. 모바일과 다른 구성

2. 화려하고 강렬하라



3. 모바일과 다른 구성

2. 화려하고 강렬하라



3. 모바일과 다른 구성

2. 화려하고 강렬하라



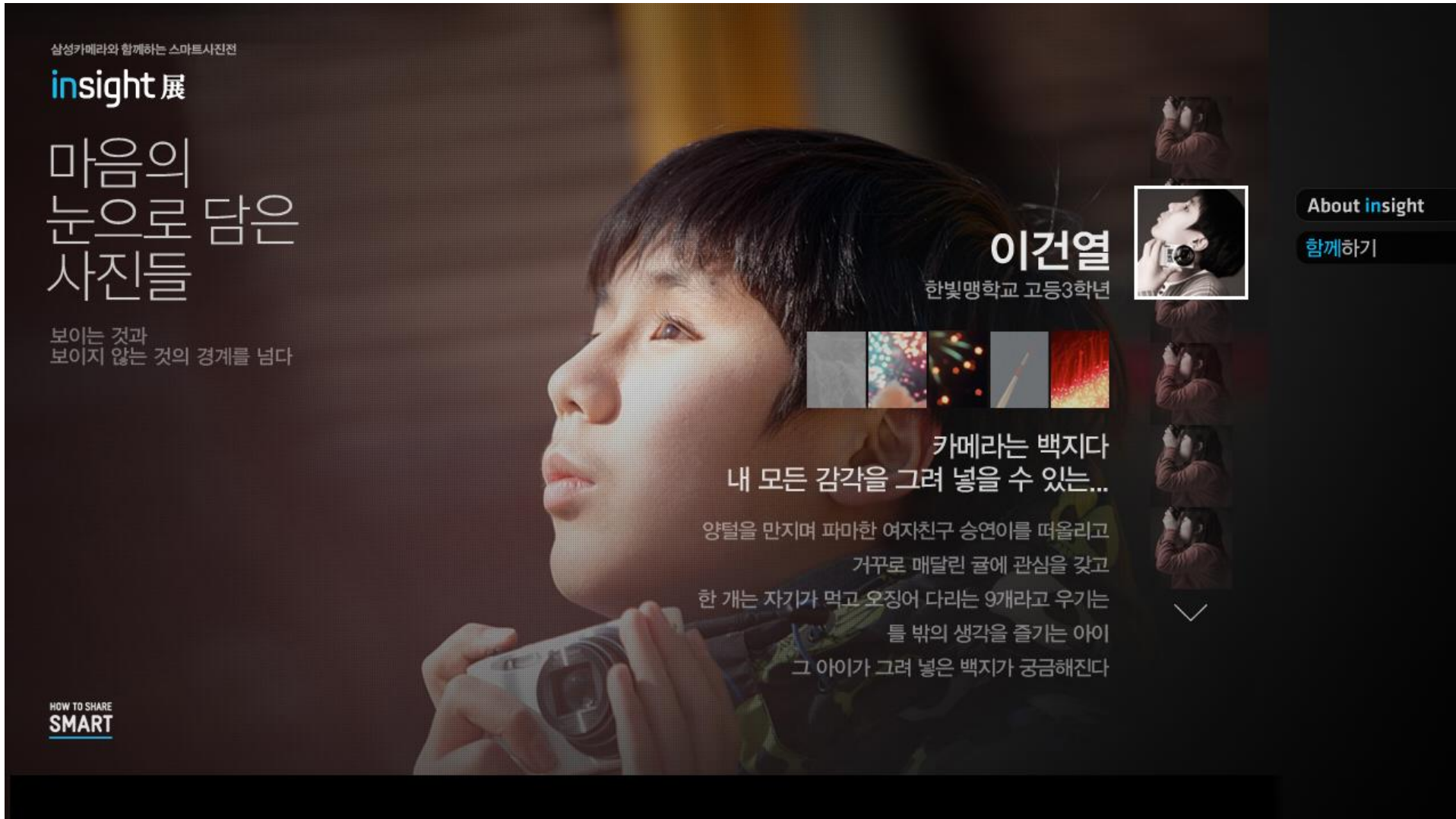
3. 모바일과 다른 구성

3. 가독성을 고려하라



3. 모바일과 다른 구성

4. 효율적으로 설계하라



5. 디바이스에 특화하라

RoyFoy



삼성 스마트TV에 내장된 카메라의 동작인식 기능을 다양하게 활용한 유아 교육용 앱.

사용자는 색깔 요정인 로이포이와 함께 다섯 가지 테마의 게임을 즐기면서 자연스럽게 색깔에 대한 감각을 익힐 수 있다.

5개의 테마

Color Mix

- 팔레트의 색깔을 선택한 후 드래그하여 Uncle Tree에 가져다 놓으면 해당하는 색의 과일이 나타나는 미션

- 사용동작: Drag&Drop



Forest Friends

- 숨어있는 동물 모양 실루엣을 선택하면 나타나는 도형을 따라 손을 움직이면 동물이 나타나는 미션

- 사용 동작 : Trace



Art Tree

- 팔레트의 색깔을 선택한 뒤 다시 상상한 나무위를 선택하면 선택 위치에 색색의 나뭇잎이 나타나는 미션

- 사용 동작 : Selection



Color Bubble

- 떠오르는 색깔 버블을 손으로 잡으면 버블이 터지면서 해당 색깔이 바위에 퍼지는 미션

- 사용 동작 : Selection



Decal-comanie

- 나비의 한쪽 날개에 그림을 그린 후 날개를 접었다 펼쳐 양쪽 날개에 모두 무늬가 생기게 만드는 미션

- 사용 동작: Drag&Drop (Multi-Pointing)



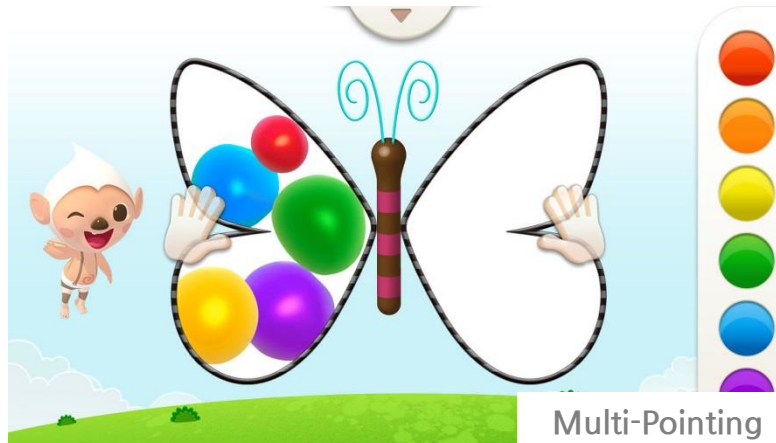
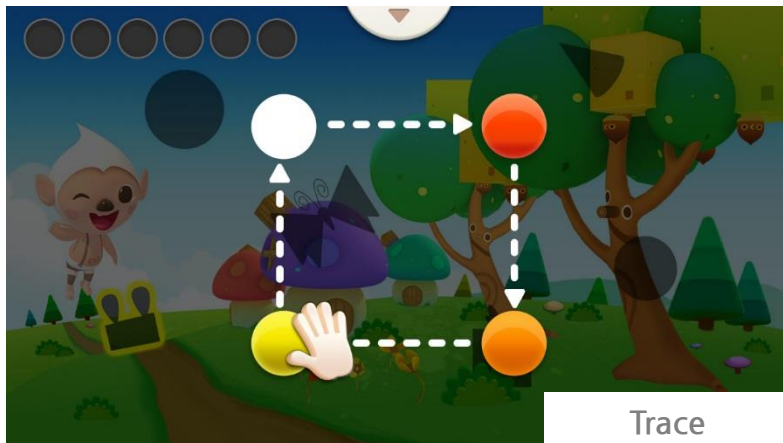
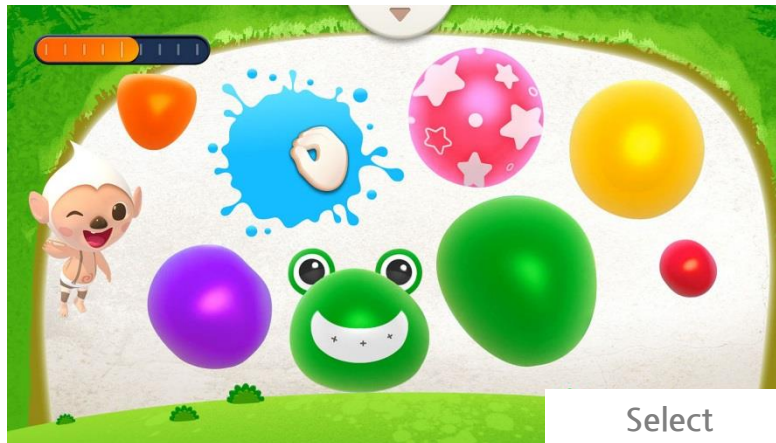
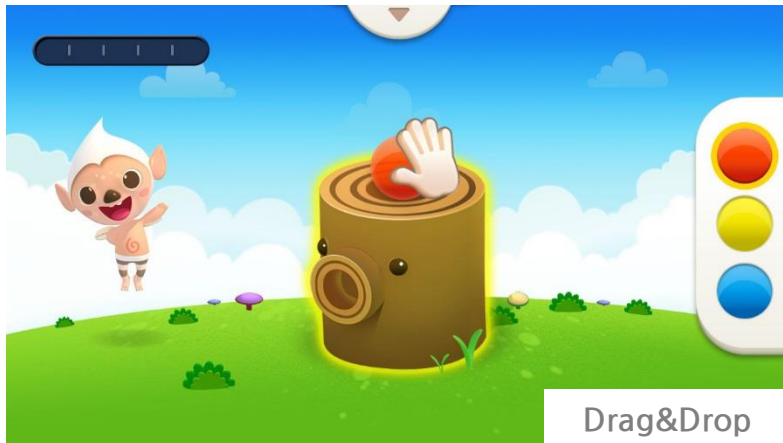
선택, 드래그, 따라그리기 등의 동작 인식 기능을 활용한 미션들을 수행하다 보면 자연스럽게 미술 활동을 경험할 수 있게 해주는 유아 교육용 앱

3. 모바일과 다른 구성

5. 디바이스에 특화하라

RoyFoy

Screen shots



마켓 | Samsung Apps TV

용량 | 80.18 MB

입력 방식 | 동작인식

개발사 | (주)핸드스튜디오

3. 모바일과 다른 구성

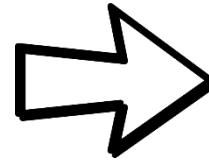
5. 디바이스에 특화하라

For more...

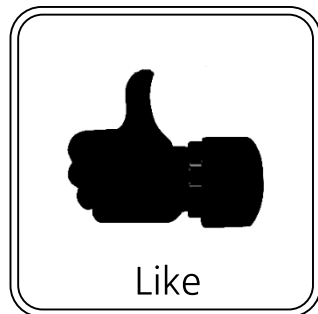
그 외 다른 동작들의 적용 예시



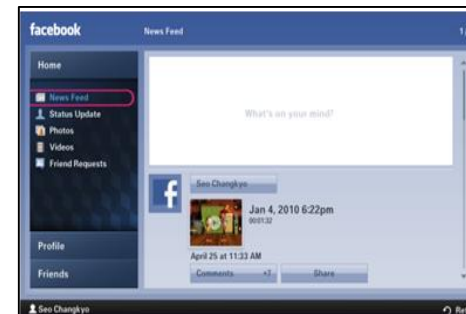
손을 세로로 세워 책장을 넘기듯
쓸어 넘기는 동작



- 적용 : 스마트 허브(2013년)
- 동작 효과 : 패널을 책장을 넘기듯이 순차적으로 넘겨볼 수 있다. 정방향, 역방향 모두 인식 가능



엄지손가락을 세워 '좋아요' 표시를
나타내는 동작



- 적용 : Facebook
- 동작 효과 : 게시물 열람 중 해당 동작을 취하고 일정 시간을 기다리면 열람 중인 게시물에 '좋아요' 추가

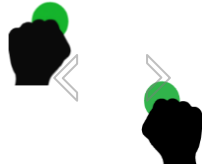
스마트 허브와 페이스북 앱에서는 각각 페이지를 책장처럼 쓸어넘기는 Slap 동작, '좋아요'를 표시하는 엄지손가락 동작을 추가하여 서비스의 특징 강화

5. 디바이스에 특화하라

For more...



그 외 다른 동작들의 적용 예시



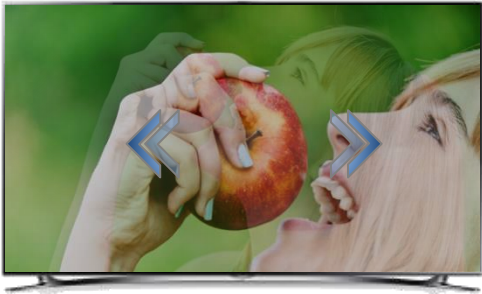
Zoom in & out

양 손으로 화면을 잡고 넓게 늘리거나 좁게 줄이는 동작



Like

양 손으로 화면을 잡고 서로 반대 방향으로 움직여 돌리는 동작



- 적용 앱 : 삼성 스마트TV 기본 사진 뷰어
- 동작 효과 : 양 손으로 화면을 잡고 넓히거나 좁히면 사진이 확대/축소된다. 또는 마찬가지로 양 손으로 화면을 잡고 원 모양으로 돌리면 화면이 회전된다.

삼성 스마트TV의 기본 사진 뷰어는 양손 인식 기능을 활용하여 이미지를 잡고 확대/축소하거나 회전시키는 것이 가능

5. 디바이스에 특화하라

pooq



지상파 채널 및 지상파 계열의 모든 채널의 VOD를 제공하는 앱.

사용자는 음성을 통하여 편리하게 콘텐츠를 검색할 수 있으며 리모콘 대신 동작 인식 기능을 통하여 앱을 조작할 수 있다.

음성 검색 기능



- 음성을 통해 콘텐츠 검색
- 어느 화면에서든 검색가능

제스처 인식 기능



- 리모콘의 불편 해소
- 손동작으로 탐색 및 선택

음성과 동작(제스처) 인식 기능을 통해 다양한 방송 콘텐츠를 편리하게 탐색하거나 선택하여 시청 가능

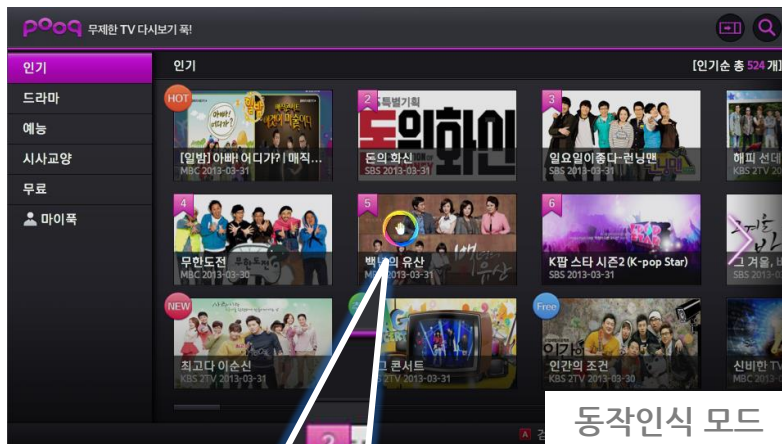
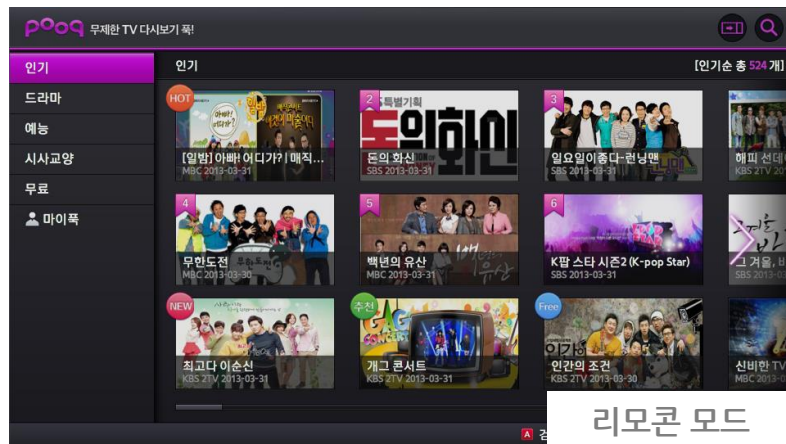
3. 모바일과 다른 구성

5. 디바이스에 특화하라

pooq



Screen shots



마켓 | Samsung Apps TV

용량 | 5.8 MB

입력 방식 | 음성인식 / 동작인식

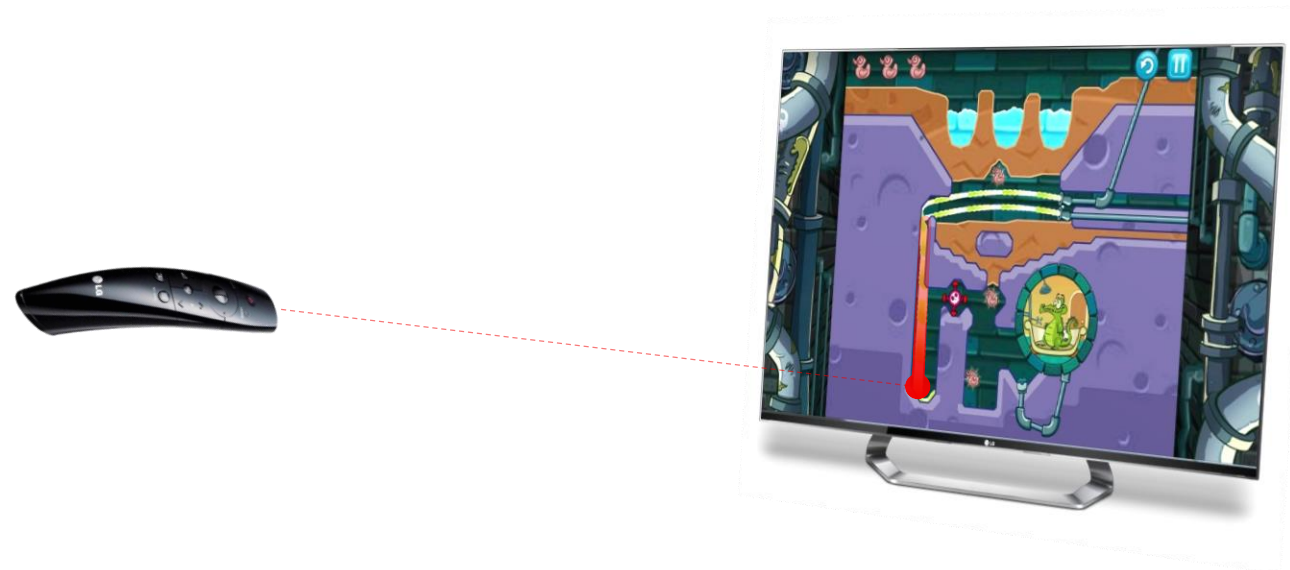
개발사 | (주)핸드스튜디오

5. 디바이스에 특화하라

Swampy - Where's My Water?

특정 위치에 고여있는 물이 주인공인 스왐피가 있는 곳까지 흘러갈 수 있도록 수로를 만드는 게임.

스마트 폰에서 터치 방식을 통해 진행되었던 조작방법 대신 매직 리모콘의 포인팅&클릭 기능을 활용하여 게임이 진행된다.



리모콘의 포인팅 궤적에 따라 수로가 만들어지는 방식으로 게임 진행

3. 모바일과 다른 구성

5. 디바이스에 특화하라

Swampy - Where's My Water?

Screen shots



마켓 | LG Smart World

용량 | 96.2 MB

입력 방식 | 매직 리모콘 인식

개발사 | Disney Platform Distribution, Inc.

5. 디바이스에 특화하라

Frisbee Forever

원반의 비행 방향을 조종하여 공중에 떠 있는 링들 사이로 통과하도록 유도하는 게임.
매직 리모콘의 좌, 우 기울기 센서를 활용하여 원반이 날아갈 방향을 컨트롤한다.



리모콘을 양 옆으로 기울이는 동작을 통해 원반의 방향을 컨트롤하는 방식으로 게임 진행

3. 모바일과 다른 구성

5. 디바이스에 특화하라

Frisbee Forever

Screen shots



마켓 | LG Smart World

용량 | 156.5 MB

입력 방식 | 매직 리모컨 인식

개발사 | Unity Technologies ApS

5. 디바이스에 특화하라



SAMSUNG

리모콘 외의 새로운 인터렉션 방식에 대한 고민

- 1 제스처 동작인식
: RoyFoy, 스마트 허브, 페이스북 등
- 2 음성인식
: pooq, S-recommendation 등
- 3 컨버전스
: TVcycle, 티비노리 등



리모콘 자체의 편리성을 높이기 위한 고민

- 1 리모콘 동작인식
: Swampy, Frisbee Forever, 에어펍 등
- 2 리모콘 음성인식
: 스마트 타임머신, 나우온
- 3 통합 리모콘
: 스마트TV에 연결된 셋톱박스 컨트롤

삼성은 리모콘의 한계를 벗어나기 위해 동작/음성인식과 컨버전스 활용을 택한 반면, LG는 리모콘 자체의 활용도와 성능을 개선하는 방향 선택

4

모바일과 다른 콘텐츠

4. 모바일과 다른 콘텐츠

1. TV는 가구가 될 수 있다.



4. 모바일과 다른 콘텐츠

1. TV는 가구가 될 수 있다.



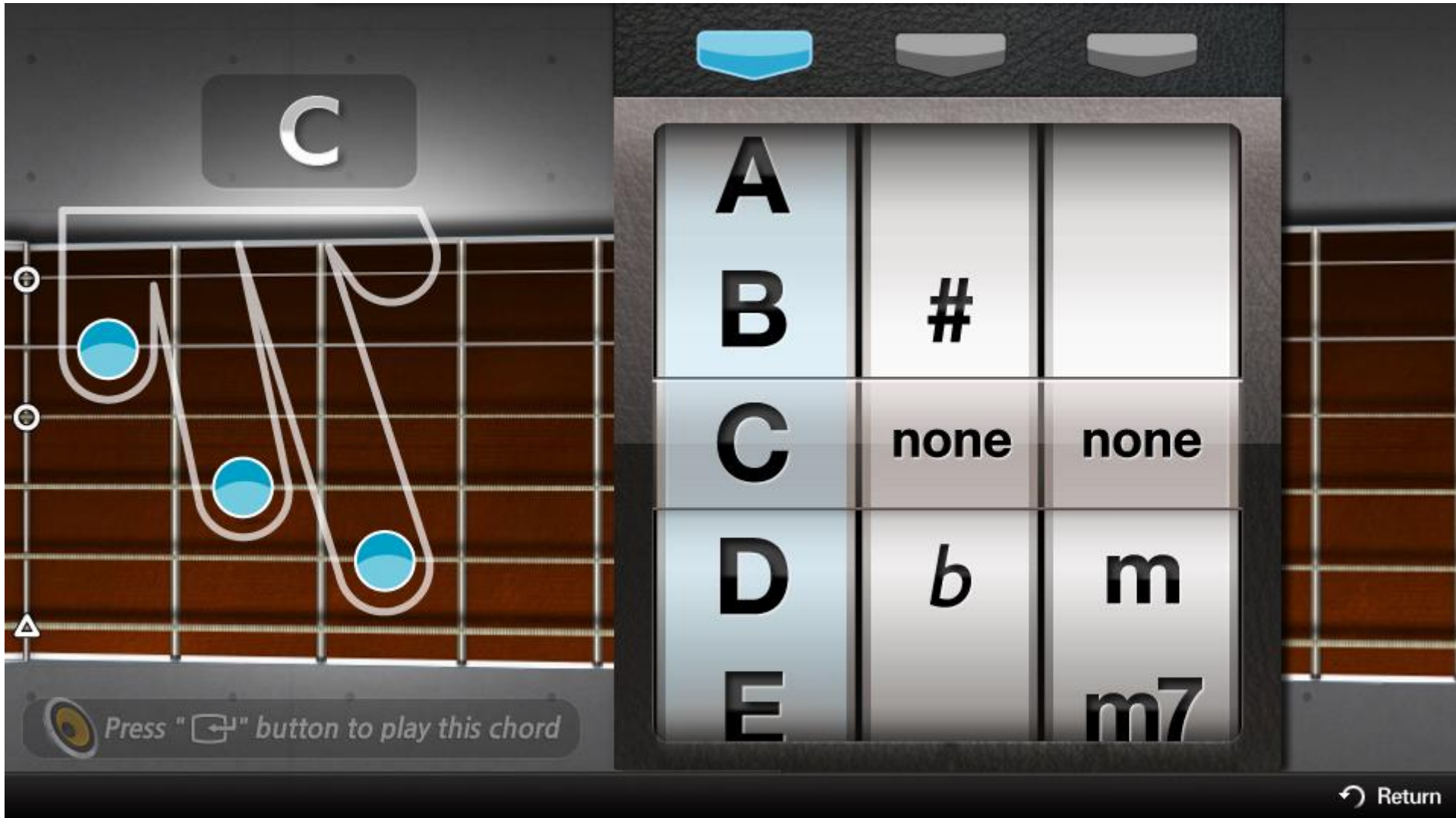
4. 모바일과 다른 콘텐츠

1. TV는 가구가 될 수 있다.



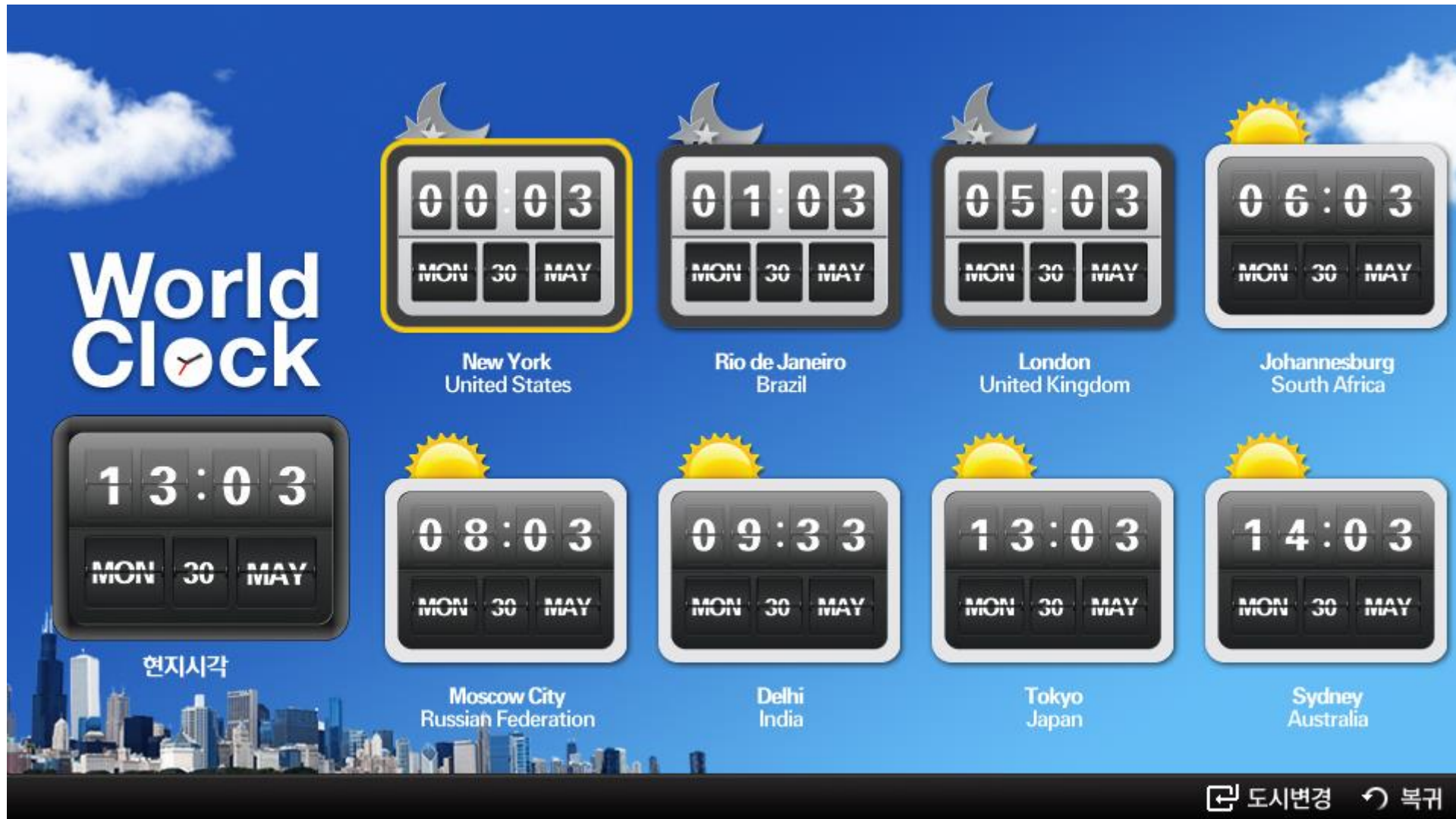
4. 모바일과 다른 콘텐츠

2. '기능성' 애플리케이션

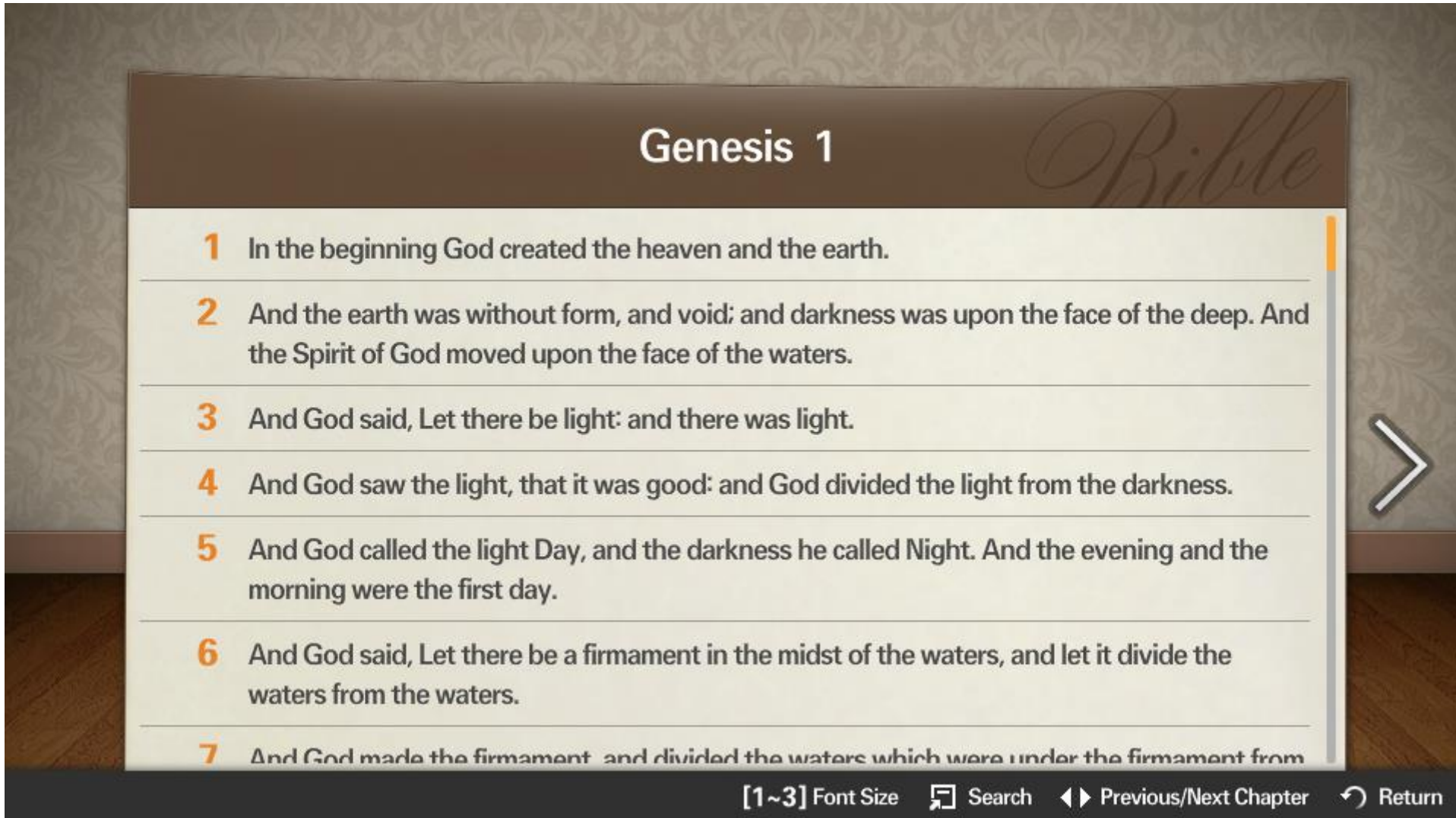


4. 모바일과 다른 콘텐츠

2. '기능성' 애플리케이션



2. '기능성' 애플리케이션



2. '기능성' 애플리케이션



4. 모바일과 다른 콘텐츠

2. '기능성' 애플리케이션



3. 가족에 집중

Hand Massage

Warm Up

▶ Hand Massage For My Child

Rotating wrist

Clasp the child's hand and lock your hands and fingers together so that palms face each other. Fix the child's arm with the other hand and rotate wrist in both directions for relaxation.



60

◀ prev

next ▶

start

warm up

message

wrap up

end

Return

3. 가족에 집중



Basic Stretch

▶ Back Stretch

STEP 2

As you exhale, lean backward slowly, mainly using your upper body (Hold for 15-20 seconds.)

TIP
It relaxes your back muscle. Maintain the balance by adjusting each other's strength. (Be careful not to fall.)

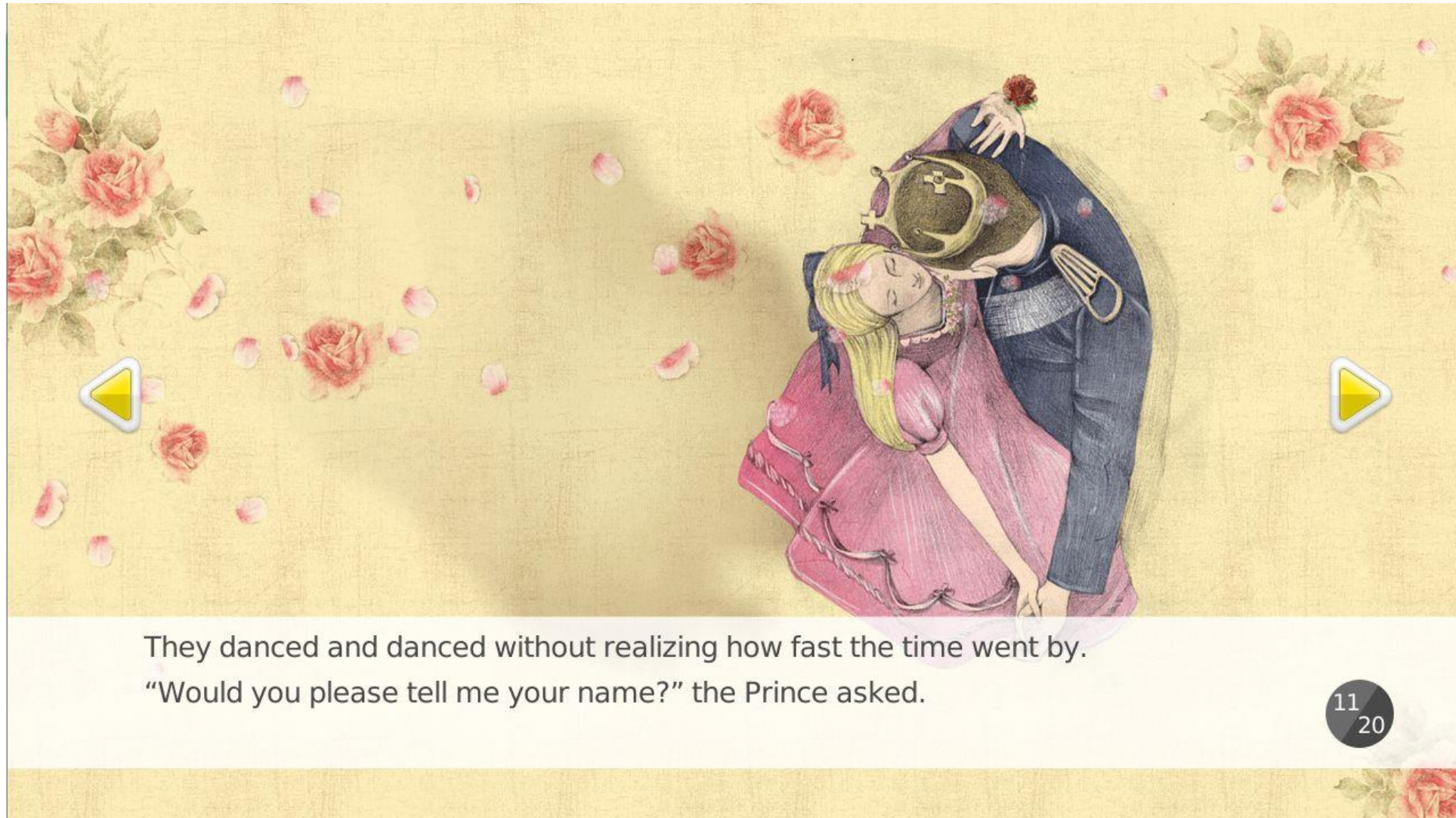


prev

Previous/Next Pose

Return

3. 가족에 집중



4. 글로벌로 향하라



전세계적으로 국내 스마트TV사들의 제품이 폭넓게 전파되어있음. 애플리케이션 사용률도 국가별로 차이가 있음.

4. 모바일과 다른 콘텐츠

4. 글로벌로 향하라



4. 모바일과 다른 콘텐츠



5

모바일과 다른 장벽

1. 결제 및 보안 인프라

수익을 낼 수 있는 채널이 광고 및 부분 유료화뿐임에도 불구하고 사용할 수 있는 인프라가 턱없이 부족하다.
개발자가 자발적으로 시장에 참여하도록 모티브를 주기 위해서는 안정화된 결제 플랫폼, 보안 시스템 등의 제공이 반드시 필요하다.

✓ 모바일 인앱 구매 프로세스

1. 결제버튼 입력
2. 결제 내용 확인
3. 구매 완료

✓ 스마트TV 인앱 구매 프로세스

1. 결제 버튼 입력
2. 모바일 번호 입력
3. 모바일 문자 인증코드 확인
4. 인증코드 TV에 입력
5. 구매 완료

플랫폼 별 결제 시스템이 구비되어 있다.

일부 스토어는 외부 결제 시스템의 사용을
허하여 소비자의 편의를 도모하고 있다.

TV 전용 결제 시스템은 아직 존재하지 않는다.

때문에 모바일 소액결제로 우회 사용 중이다.

2. 일정 금액 이상 결제 불가

공인인증서가 제공되지 않아 30만원 이상 구매 불가.
커머스 애플리케이션이 쉽게 접근하지 않는 주요 원인으로 보임.
정책적인 개선 필요.

휴대폰 공인인증서


하드 디스크


이동식 디스크


스마트 카드

구분	사용자	만료일	발급기관
 증권/...	홍길동-50...	2010-08-13	SignKore...

인증서 암호는 대소문자를 구분합니다.

인증서 암호 입력

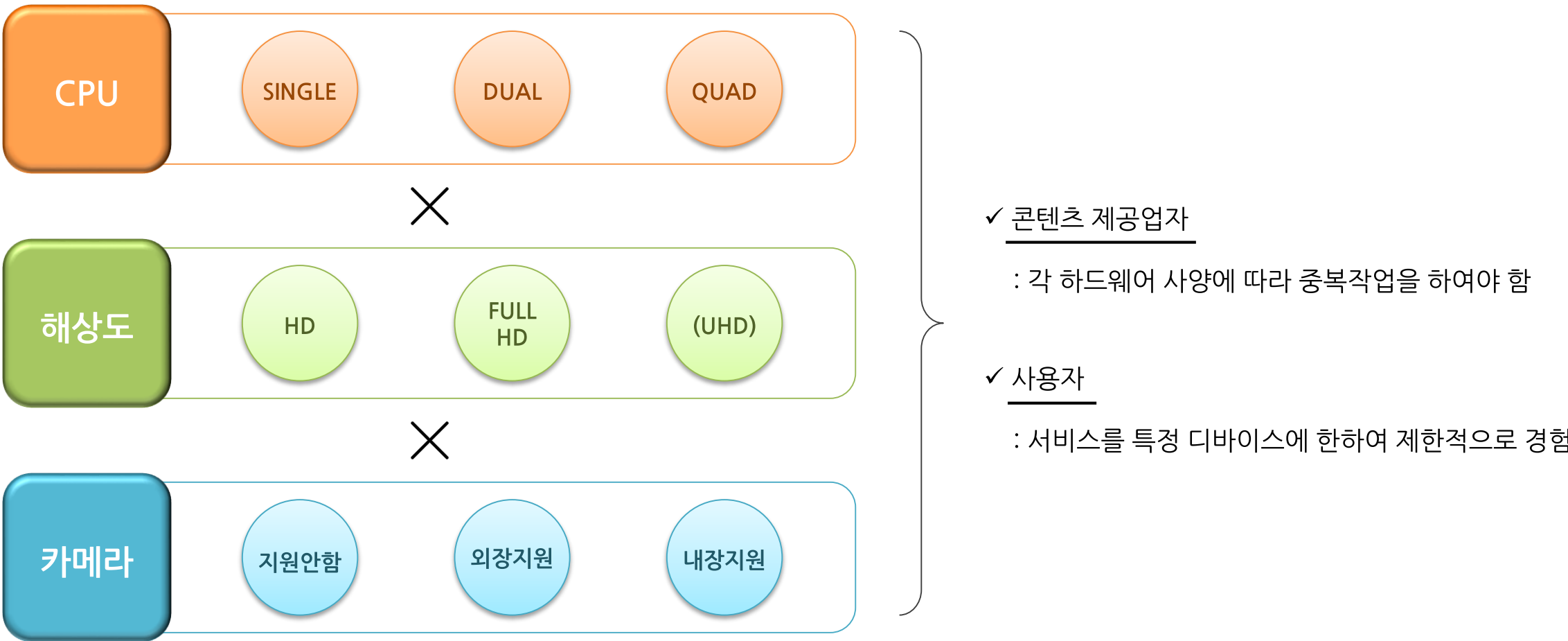
확인

취소

상세 정보

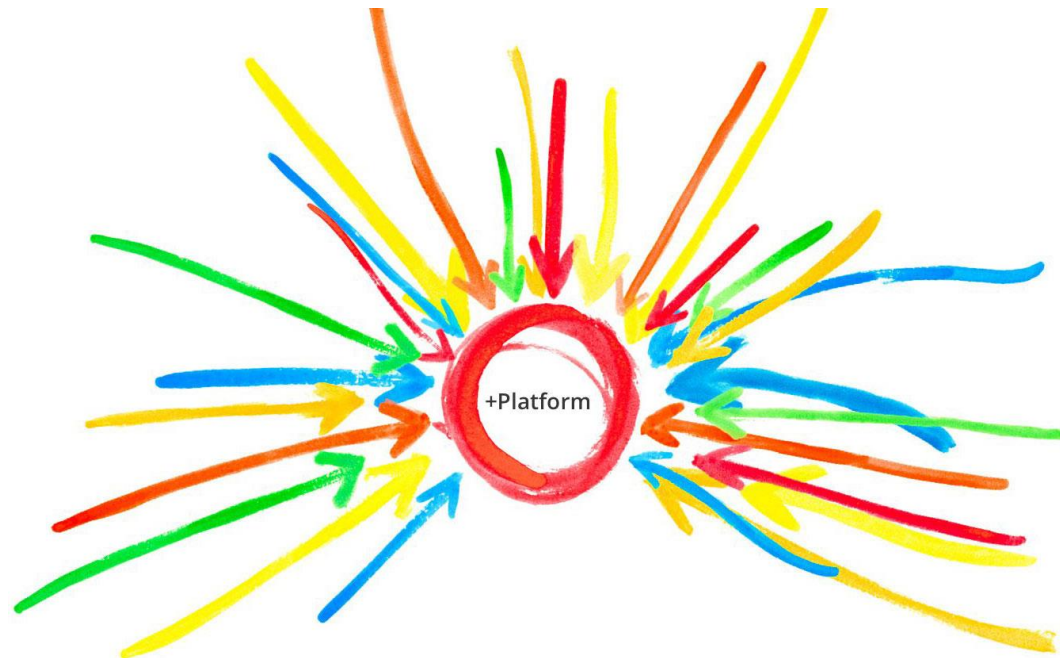
3. 같지만 다른 디바이스

스마트TV는 지난 4년 동안 별도의 표준규격 없이 빠른 속도로 발전하였다. 그 결과 제조사·연식·모델에 따라 성능과 해상도가 제각각인 상태. 특정 디바이스에 종속되지 않은 통합적인 서비스 제공을 위해서는 제한적인 모델의 서비스가 불가피하다.



4. Device API 적용

입력장치에 대한 문제와 마찬가지로 최적화를 위해서는 기기의 특성에 맞는 Device API를 적용해야 한다.
삼성스마트TV의 음성인식 기능, 모션 기능들을 사용하기 위한 API들, LG 스마트TV의 모션과 음성 기능을 사용하기 위한 API들.
결국 개발사의 입장에서는 모든 타깃 디바이스의 API를 학습하여 적용해야 한다.
신규 개발보다는 훨씬 작은 작업이겠지만 체감상 낮은 장벽은 아닌 것으로 판단된다.



6

모바일과 다른 가능성

6. 모바일과 다른 가능성

1. 방송 연계형 서비스 가능



6. 모바일과 다른 가능성

1. 방송 연계형 서비스 가능

Samsung SMART TV

of Smart TV, Now

KBO LIVE 프로야구 2012
KBO 공식 스마트폰 어플리케이션,
지금 다운받으세요

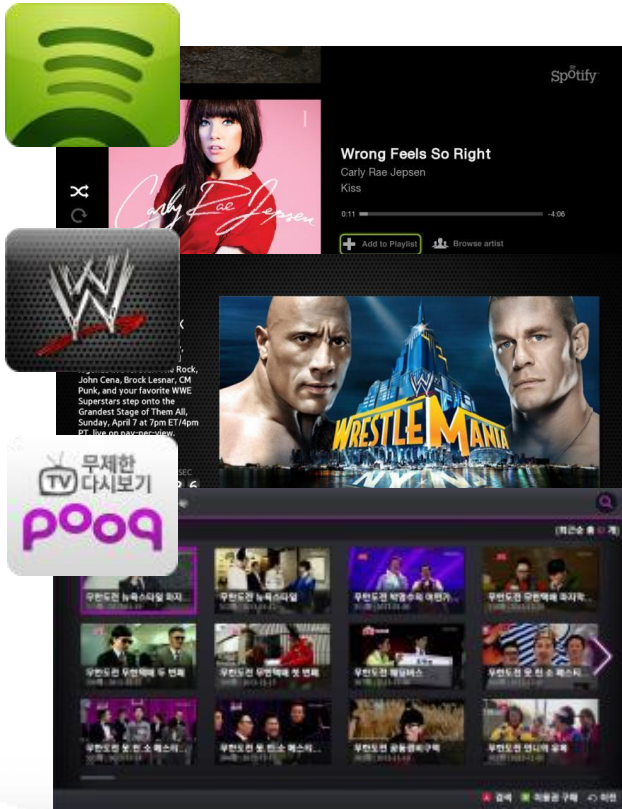
일정 / 문자중계

< 2012.8.11(목) >

	0 : 1	
한화(안승민)	LIVE	삼성(장원삼)
	9 : 4	
LG(김성현)	LIVE	KIA(양현종)
	0 : 1	
SK(이영욱)	LIVE	두산(김승희)
	0 : 1	
넥센(김수경)	LIVE	롯데(장원준)

A 배너 상세보기 ↺ 복귀

2. 방송의 대체제로서의 가능성



현재 각국을 대표하는 콘텐츠 서비스가 속속들이 들어오면서 마켓 사정이 점차 호조되는 양상을 보임.
특히, 스트리밍 및 VOD 콘텐츠들이 주를 이루면서 모바일 마켓과는 다른 양상으로 초반 시장 전개 중.
일정 시간에 프로그램을 시청하는 패턴 자체가 무너질 수 있는 토대를 마련하고 있다고 보임.

7

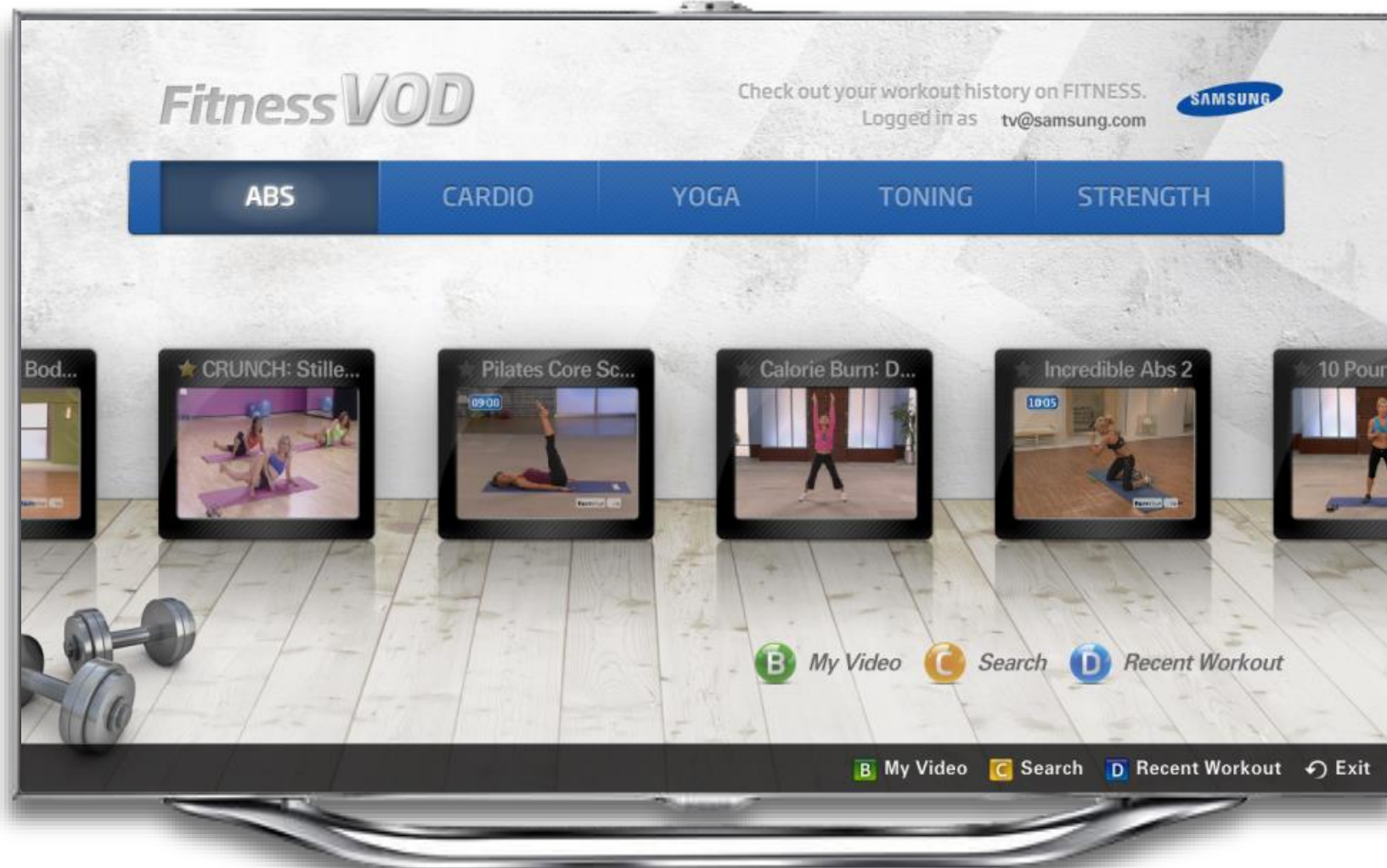
대세는 Convergence

7. 대세는 Convergence



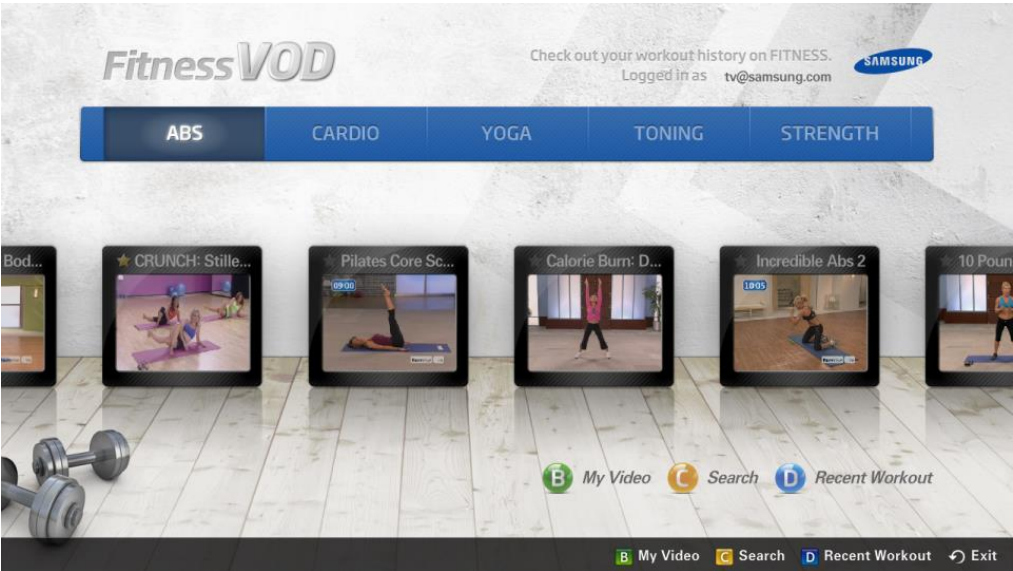
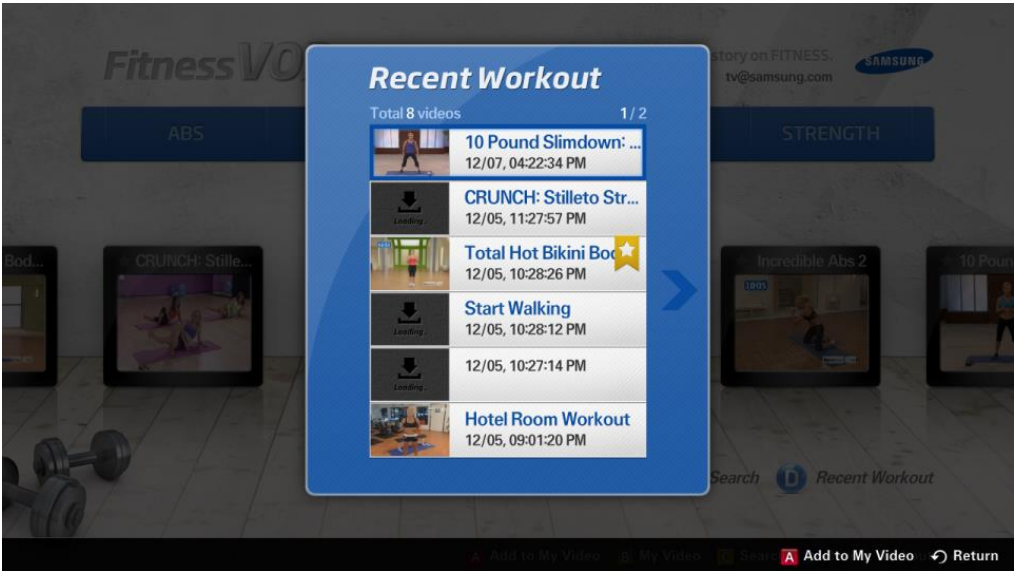
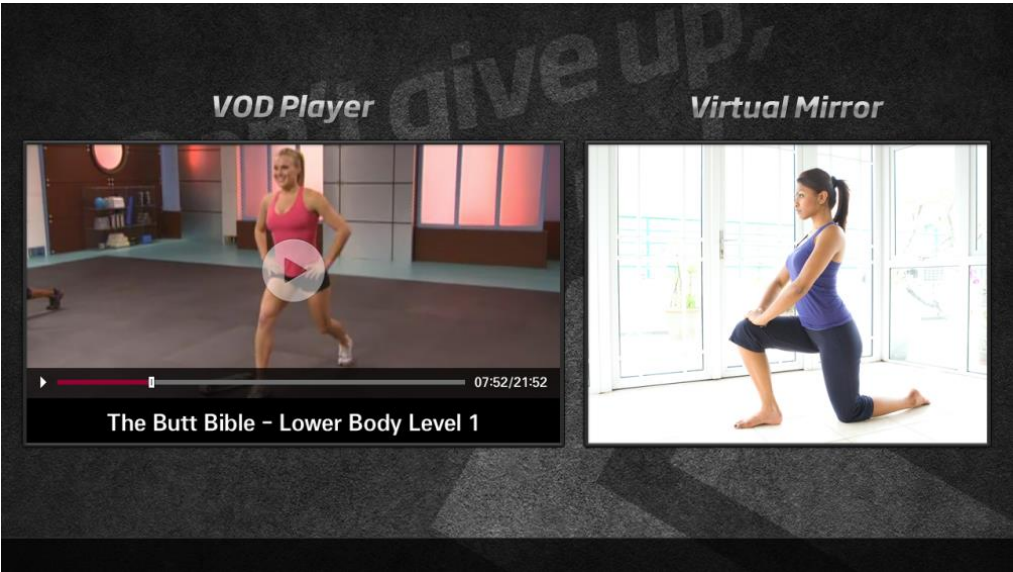
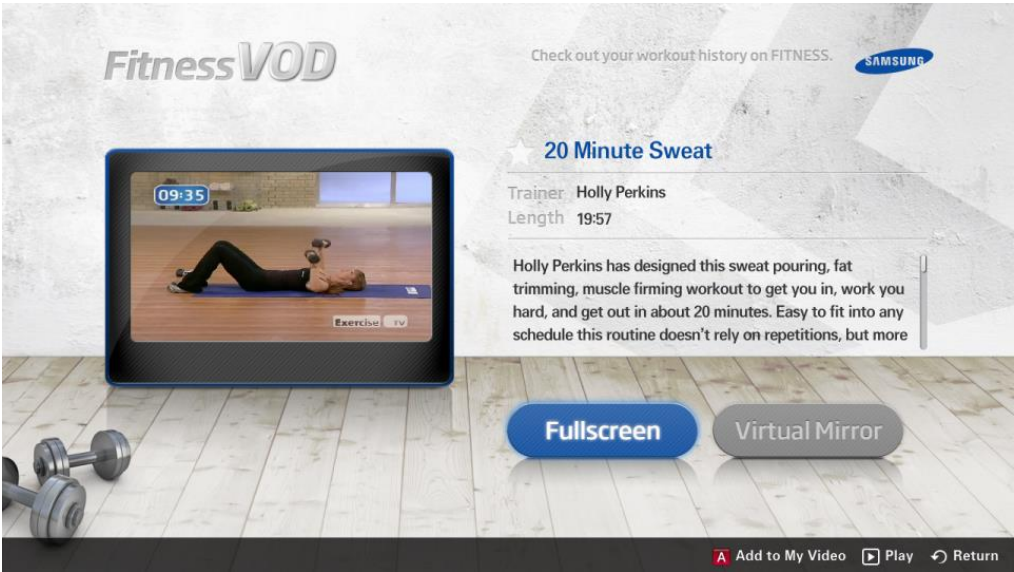
7. 대세는 Convergence

Camera(Virtual Mirror) + Smart TV



7. 대세는 Convergence

Camera(Virtual Mirror) + Smart TV



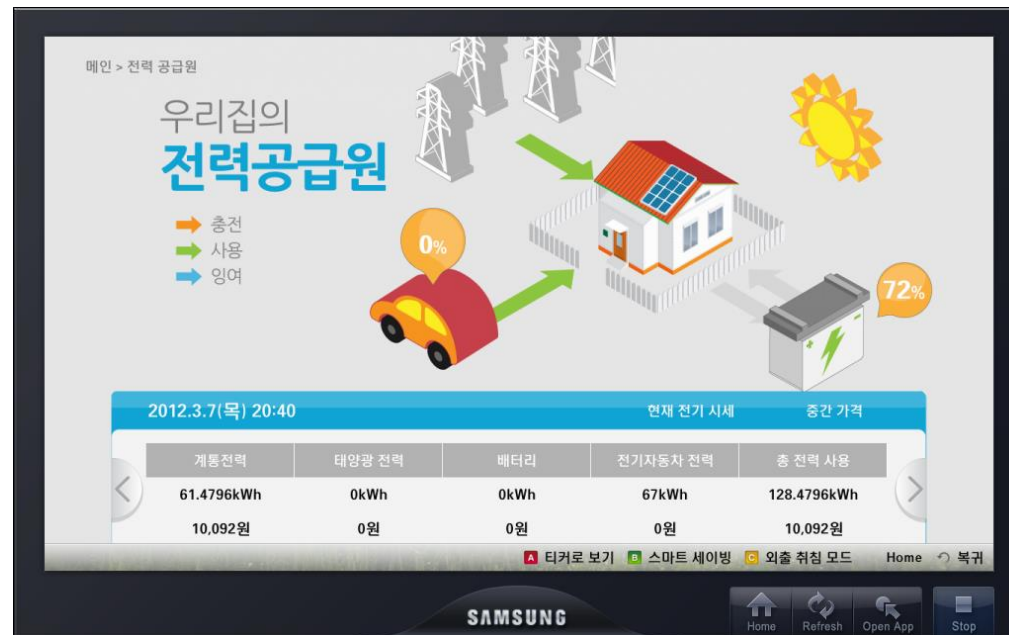
7. 대세는 Convergence

Home Appliances + Smart TV



7. 대세는 Convergence

Home Appliances + Smart TV



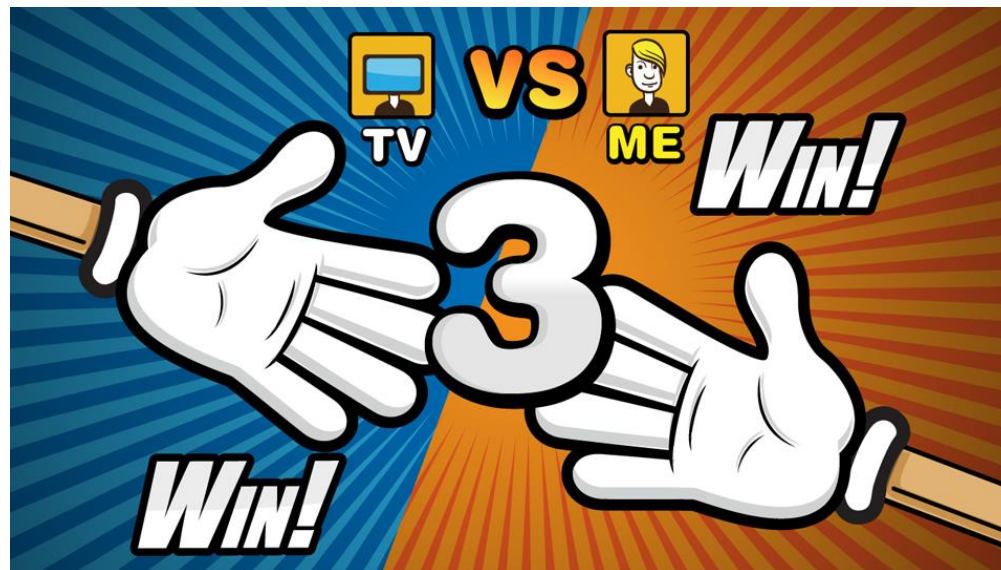
7. 대세는 Convergence

Mobile + Smart TV



7. 대세는 Convergence

Mobile + Smart TV



7. 대세는 Convergence

Mobile + Smart TV



7. 대세는 Convergence

Mobile + Smart TV



7. 대세는 Convergence

Another Devices + Smart TV

The image is a composite showing a cyclist riding a white mountain bike on a green grassy field under a clear blue sky. Overlaid on the right side is a smart TV interface for a cycling app. The app displays the following statistics:

- Speed: 30 km/h (with a speedometer gauge)
- Time: 0:28:00 (with a clock icon and a 'GOAL' button)
- Distance: 0.5 km/h (with a path icon)
- Calories: 15 kcal (with a flame icon)

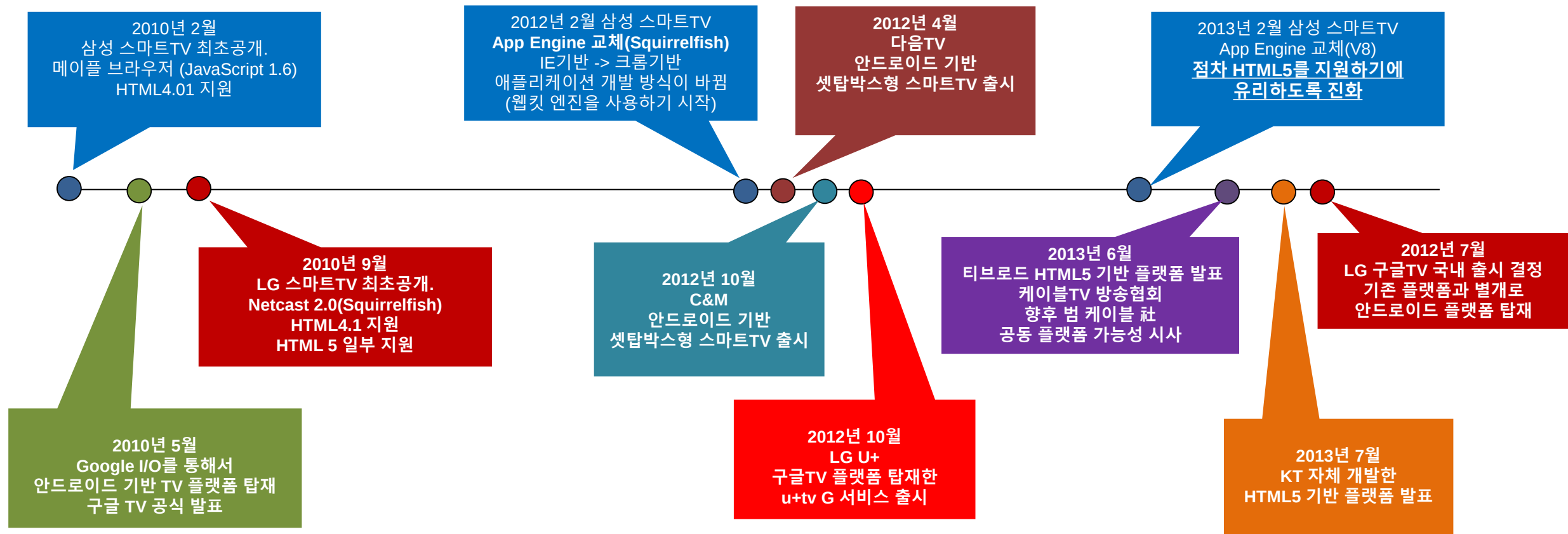
Below the statistics is a control panel with a volume knob, a directional pad, and buttons for 'Ch.', 'Select', and 'Menu'. At the bottom of the screen is a game interface with a blue background and white clouds. It features a character wearing a yellow helmet and a backpack, with the text 'My muscles are relaxed! Let's get started!'. A speech bubble from the character says '0.5km'. In the background of the game interface are stylized buildings, a 'Samsung SMART TV' sign, and trees. A progress bar at the bottom right shows '1km'. At the very bottom, a dark grey bar contains the text 'Check out your workout history on [FITNESS](#). Logged in as user@domain.com' on the left, and two buttons labeled 'A Log-in' and 'B Minimize' on the right.

8

앞으로의 스마트TV는?

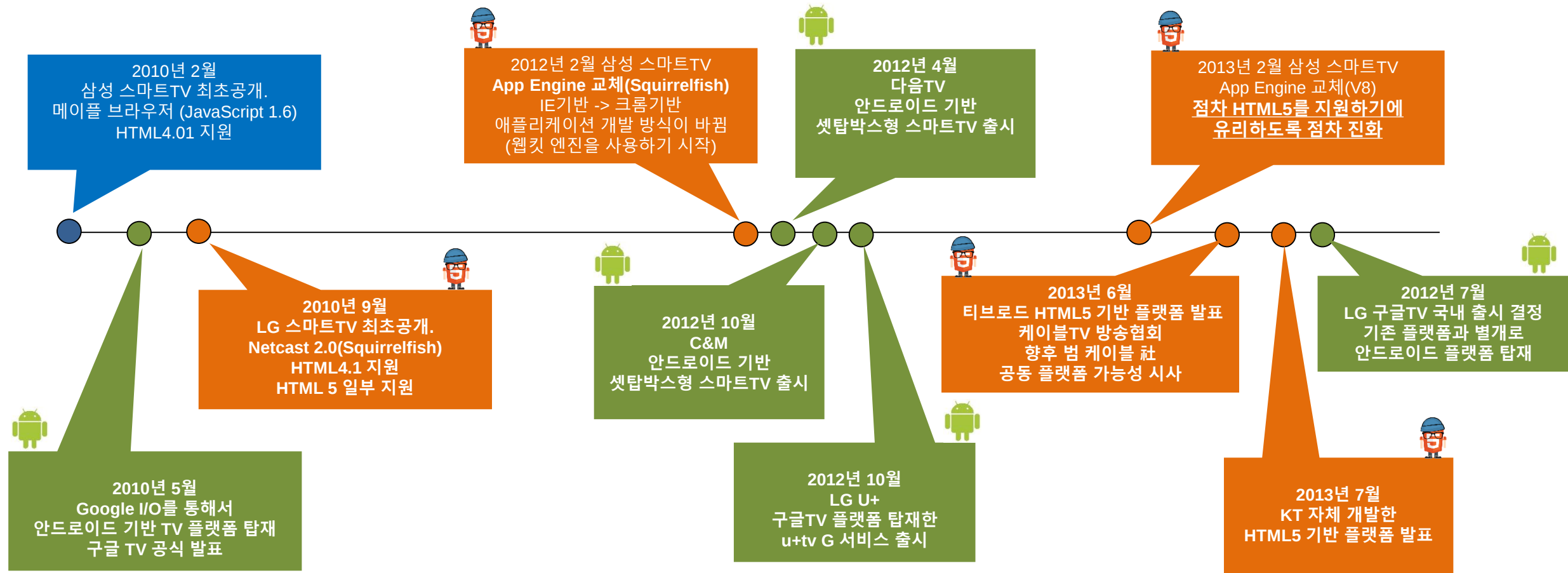
8. 앞으로의 스마트TV는?

1. 방송 사업자들의 참여와 진영 형성



8. 앞으로의 스마트TV는?

1. 방송 사업자들의 참여와 진영 형성



8. 앞으로의 스마트TV는?

1. 방송 사업자들의 참여와 진영 형성

초기 스마트TV 시장을 선도하고 있는 삼성 스마트TV와 LG 스마트TV는 웹 기반의 자체 플랫폼을 사용함.
PC/모바일 시장에서 장악하지 못했던 플랫폼 점유율을 확보하고자 하는 전략으로 시작하였지만 크게 성공하지 못하고
점차 HTML5 표준에 맞춰가는 방향으로 진화 중.



삼성 스마트TV

- 웹 기반의 자체 플랫폼 '구겐하임' 사용
- 김현석 부사장은 올 하반기 출시예정인 타이젠 OS를 향후 스마트TV에 적용할 가능성이 있음을 언급.
HTML5 호환성 테스트에서 1위를 할만큼 친 HTML5화 되어있는 타이젠 적용가능성 언급으로 삼성 스마트TV가 점차 HTML5 기반으로 향해 갈 것임을 예상할 수 있게 함.



LG 스마트TV

- 웹 기반의 자체 플랫폼인 '넷캐스트' 사용
- HP社로부터 인수(13.02.26)한 '웹OS'를 활용하여 넷캐스트를 한층 더 업그레이드 할 예정
(LG 넷캐스트와 HP 웹OS는 같은 리눅스 기반의 OS이다.)

8. 앞으로의 스마트TV는?

1. 방송 사업자들의 참여와 진영 형성

케이블 방송업계에서는 티브로드를 필두로 본격적인 HTML5 기반 스마트 셋탑박스 사업을 시작했다.
중장기 적으로 국내 100여 개 케이블 업체가 HTML5기반 공통 앱스토어를 구축하겠다는 청사진 발표.
IPTV 업체들도 HTML5와 안드로이드 중 저울질에 한창이며 KT가 먼저 HTML5 플랫폼의 서비스를 런칭 했다.



티브로드 스마트플러스(13년 6월 24일 출시)

- 개인화 서비스, 웹 브라우징, 통합검색 가능
- 28종 앱 우선제공('티브로드 고객센터', 'TV알림장' 등)
- 입력장치 : 타 기기 또는 블루투스 입력장치 사용가능



올레TV 스마트(13년 7월 22일 출시)

- 실시간 방송과 웹 정보가 융합된 서비스 제공예정 (방송, 웹 모두 HTML5 플랫폼으로 구현)
- 플랫폼 종속성을 깨뜨리고 개발자 생태계를 확장하겠다는 목적

8. 앞으로의 스마트TV는?

1. 방송 사업자들의 참여와 진영 형성

IPTV 진영에서 본격적으로 서비스를 시작했으며 케이블 진영인 C&M도 서비스를 시작했다.

(C&M은 케이블 진영의 동향에 따라서 향후 HTML5 진영으로 변경할 가능성이 높을 것으로 예상된다.)

또한 LG가 2012년 CES에서 발표한 일체형 구글TV의 국내 출시를 선언하면서 스마트TV 업계는 또 한번 전환 국면을 맞이 하고 있다.



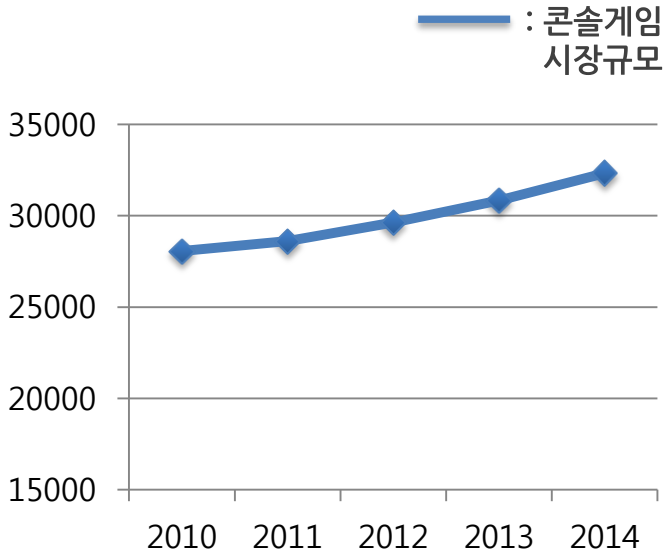
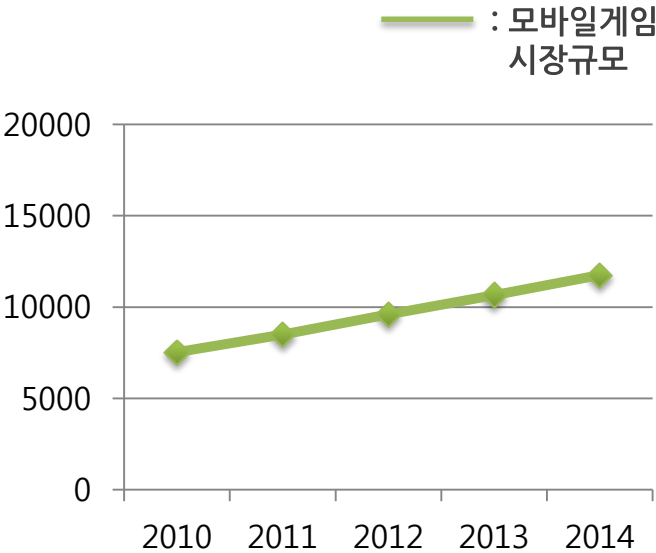
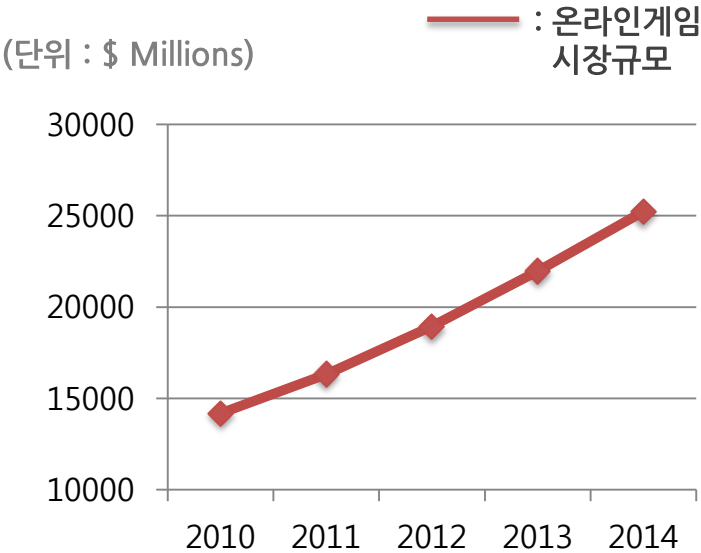
2. 콘솔의 변화

스마트폰의 대중화로 인한 저렴한 모바일 게임의 강세
PC 성능 향상으로 인한 콘솔 기기의 메리트 하락

온라인게임 연평균 성장률 : 15.5%

모바일게임 연평균 성장률 : 11.8%

콘솔게임 연평균 성장률 : 3.6%



출처 : 한국 콘텐츠 진흥원

게임 산업 시장에서 모바일과 PC 시장이 빠르게 성장하면서 산업에서 콘솔의 입지가 점점 줄어들고 있음

8. 앞으로의 스마트TV는?

2. 콘솔의 변화

TV가 단순 출력 디바이스를 벗어나 자체적인 콘텐츠를 갖추며 성장

N-screen, 클라우드 등 각종 기술이 발전하면서 스마트 TV가 홈 네트워킹의 허브역할로 타게팅 → **홈 디바이스로서 콘솔의 입지 축소**



스마트TV의 발전은 콘솔 시장을 크게 위협하고 있으며, 향후 현재 콘솔의 역할을 대체할 수 있을 것으로 예상됨

8. 앞으로의 스마트TV는?

2. 콘솔의 변화

단순 게임 디바이스(X) → 복합 홈 엔터테인먼트 기기(O)로 이미지 전환 시도

MS에서 발표한 **엔터테인먼트 및 미디어 차별화** 전략 (Xbox)

- OTT(Over The Top; 온라인 동영상) 서비스
- YouTube, UFC 서비스 추가
- 실시간 방송 서비스 제공
- Kinect의 음성 인식 기술과 MS의 검색 엔진인 Bing을 활용하여 콘텐츠 검색 편의성 증대
- Xbox Music, Xbox Smart Glass, Xbox Live, Xbox TV



가정 내 미디어 소비를 종합하는 홈 엔터테인먼트 기기로서의 기능을 강화

➔ PC와 모바일 시장(Window 8), 그리고 TV시장(XBOX, XBOX TV)까지 MS의 자체적인 생태계를 구축하려는 전략으로 보임
XBOX와 PC, 모바일이 모두 Window 8을 기반으로 연동성을 갖춘. **게임이 강화된 스마트 셋탑박스**로서의 포지셔닝

2. 콘솔의 변화

Xbox Music

3,000만 곡 이상의 글로벌 뮤직 카탈로그에서 무료 청취/정액 서비스/다운로드 할 수 있는 복합 서비스



Feature

- 윈도우 8을 탑재한 PC/태블릿/Xbox360에서 사용가능 (Pre-install)
- 클라우드를 통한 관리 → 어디서든 사용가능

Xbox Music 서비스를 윈도우 8 플랫폼에 임베디드 프로그램으로 제공 → 미디어 콘텐츠 사업자로서의 인식 강화

2. 콘솔의 변화

Xbox Smart Glass

앱을 통해 윈도우 8 기반의 폰, 태블릿, PC에서 Xbox를 컨트롤할 수 있게 해주는 서비스



Feature

- 사용자에게 익숙한 모바일 디바이스의 리모콘화
 - 복수 디바이스 사용을 통한 콘텐츠 확장 전략
 - TV를 통해 드라마를 시청하면서 보조 모니터를 통해 지난 줄거리, 주인공, 역할 정보 확인 가능
 - 스포츠 게임 시 보조 모니터를 통해 각 팀의 전술 확인 가능
- * Xbox Music과 마찬가지로 윈도우 8 기반의 디바이스를 사용하는 모든 사용자에게 열려있다는 강점

Xbox Smart Glass를 통해 Xbox 콘텐츠의 사용범위를 사용자들에게 익숙한 타 디바이스들로 연계 및 확장

2. 콘솔의 변화

Xbox Live

Xbox 360을 사용한 온라인 엔터테인먼트 서비스

크런치롤

- 2만여 개의 아시아 드라마 및 애니메이션 시청가능

스카이드라이브

- Xbox와 TV를 클라우드로 연결하여 콘텐츠 감상 가능
- 윈도우 폰을 Xbox Live에 연결하여 멀티미디어 콘텐츠 열람 가능



가라오케

- 8,000여 곡의 인기 팝송 반주 가능
- 시간제 결제가능

스포츠픽스

- 스마트 글래스와 연동가능
- 사용자들 간에 정보 공유 가능

Xbox Live는 기존 온라인 게임 서비스를 넘어서 VOD 재생, 소셜 네트워킹 등의 기능을 지속적으로 추가하여 미디어 허브로서의 이미지 어필

8. 앞으로의 스마트TV는?

2. 콘솔의 변화

Xbox TV

Xbox를 대신하여 엔터테인먼트 서비스를 사용할 수 있는 저가의 Xbox 셋톱박스



Feature

- 윈도우 8 코어 운영체제 하에 구동
- 간단한 형식의 게임 지원
- 상시 Power on → TV 및 Entertainment에 즉각엑세스
- Xbox Music, 영화 서비스 지원
- 출시예정 (현재 제작 중이라는 The Verge 社の 첩보)

Xbox TV는 홈 엔터테인먼트 시장에서 밀리지 않겠다는 MS사의 강한 의지로 판단됨 → Window8과의 연동으로 유저 편의 도모

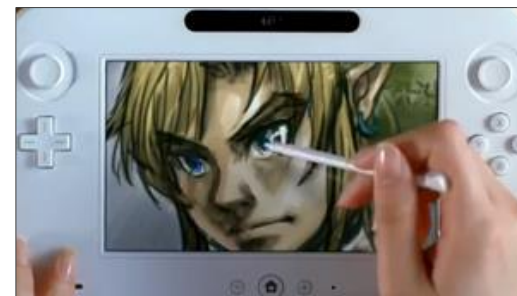
2. 콘솔의 변화

자체 Device의 스크린 사용성 확장 및 컨버전스 활용성 극대화

Wii U

휴대성 및 컨버전스의 활용성을 증가시키기 위한 게임패드 디바이스

- 메인/보조 스크린이 서로의 시야를 방해하지 않는 범위에서 역할 최적화
- 이동성 및 사용성이 자유로운 디바이스의 장점 활용
- 터치 펜을 통해 태블릿처럼 세밀한 터치 가능
- 한 화면으로 보기 힘든 보조화면 역할 가능



Wii U의 컨버전스 기능 및 연동성 강화 → 자체 모니터를 보조 스크린이나 인터랙티브 입력장치로 활용하여 보다 직관적이고 자유로운 사용성 제공

8. 앞으로의 스마트TV는?

2. 콘솔의 변화

TVii

Wii를 통해 TV 방송과 영화, 스포츠 등 영상 콘텐츠를 제공하는 서비스



Feature

- Wii U 디바이스만으로 영상시청 가능
(Popular, Live, Recommended, Channels, Grid)
- TV의 콘텐츠를 Wii U로, Wii U의 콘텐츠를 TV로 시청가능
- 계정 별로 Favorite 관리 가능

콘솔은 입력장치, TV는 출력장치라는 패러다임 탈피 → TV에 매여 있던 콘솔의 한계를 벗어나 독립적으로 영상 콘텐츠 재생 가능

8. 앞으로의 스마트TV는?

2. 콘솔의 변화

TVii

Wii를 통해 TV 방송과 영화, 스포츠 등 영상 콘텐츠를 제공하는 서비스



Feature

- Built-in remote : 편리한 영상조작 가능
가장 바깥쪽에는 Favorite 바로가기 버튼
- TV 화면으로 영상을 보면서 게임패드로는 캡처, 코멘트 달기, 공유하기, 관련정보 확인 가능

두 개의 스크린 사용시(TV, Wii U) 메인 화면에 대한 보조 디바이스로서의 기능들을 담당하여 콘텐츠의 질적 수준 향상

스마트TV는 운동장이다. (Platform)

가장 중요한 것은 운동장에서 뛰어 놀 Player이다. (Contents)

스마트TV 기획은

Player가 가장 즐겁게 운동장에서 놀 수 있도록 방법을 제시하는 것이다. (Contents 소비 방법론)

