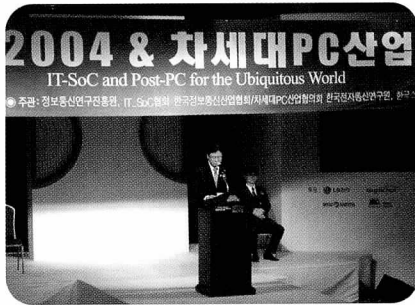


# IT SoC 2004 및 차세대 PC 산업 전시회 개최



협회는 지난 10월 27일, 28일 양일간 서울 삼성동 코엑스 (COEX) 그랜드볼룸 및 아셈홀에서 정통부가 신성장동력 사업으로 추진 중인 IT SoC(System on Chip) 및 차세대 PC 산업 전시회와 국제 컨퍼런스가 개최했다.

이 행사는 정보통신부가 주최하고 본 협회/차세대PC협회의 회와 정보통신연구진흥원, 한국소프트웨어진흥원, 한국전자통신연구원, IT SoC 협회 등이 공동 주관하여 열렸다. 전시회의 부대행사로 는 비즈니스 상담회, 입는 컴퓨터 (Wearable PC) 패션쇼, 차세대PC 체험관 운영, SoC 로봇워 경기 등이 개최되었다.

이번 전시회에는 매그나칩 반도체, 삼성전자, LG전자, 미국 Xybernaut사 등 기업체와 한국전자통신연구원, 전자 부품연구원 등이 참여하여 PDA, 스마트폰, 안경 형태의 디스플레이(HMD)를 비롯한 정보단말기와 다양한 부품 (IT SoC) 등이 선보였다.

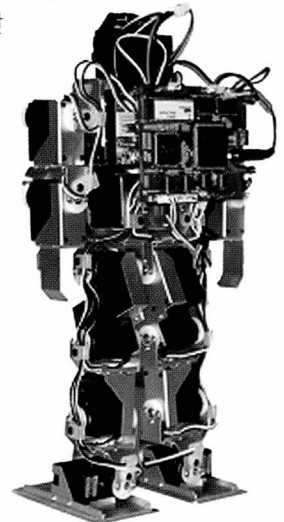
또한, 그간 정통부에서 추진해 온 손목시계형 차세대 PC, 인체 매질 통신기술, 바이오 셔츠,

플렉서블 디스플레이 등 차세대PC 분야와 저전력 그래픽 SoC, 지상파 DMB 단말용 SoC 등 IT SoC분야의 연구개발 성과도 함께 전시되어 국내외 기술개발 수준을 가늠해 볼 수 있는 좋은 기회가 되었다.

전시회 부대행사로 는 국내 부품업체의 해외시장 활로를 개척하기 위한 비즈니스 상담회가 개최되었다.

이번 상담회에는 중국의 대표 가전업체인 하이얼과 이동통신단말기 업체인 TCL 이동통신을 비롯 보천 수신, 콘카 등 중국의 대표적인 IT 기업들이 참여했으며, 여기에 국내 SoC 전문업체인 엠텍비전, 토마토 LSI 등 26개 업체가 대 중국 비즈니스에 나서 전략적 파트너를 확보하기도 하였다.

또 IT관련 업체 및 일반인들의 눈길을 끌었던 Wearable PC 패션쇼도 빼놓을 수 없다.



'EveryWhere, Every Wears Technology' 라는 주제하에 진행된 입는 컴퓨터 패션쇼는 본 행사장인 그랜드볼룸 로비에서 매일 11시(개막일 당일은 10시30분), 13시, 15시 등 총 6회가 개최되었다.

8개 스테이지로 구성된 패션쇼는 유비쿼터스 환경에서의 미래 차세대PC 활용에 대한 다양한 상황연출과 기술력을 보여주어 앞으로 정보통신기기가 인간과 얼마나 친화될 수 있는지 엿볼 수 있는 좋은 기회가 되었다.

주요 내용으로는 악수만 해도 상대방의 개인정보가 전달되는 인체매질 통신과, 손목시계형 PC에서 영상으로 전화통화를 하거나 플렉시블 태양 전지 등 현재 개발 중인 차세대 PC 관련 기술도 공개되었다.

단순히 차세대PC 제품을 걸치고 나왔던 기존 행사와는 달리, 차세대PC 제품 소개 영상과 나레이션 등을 통해 차세대PC 기술에 대한 설명도 제공되는 등 국제적으로도 매우 드문 행사로 많은 관심을 불러 일으켰다.

한편, 관람객들이 직접 차세대PC 환경을 체험해볼 수 있는 체험관도 별도로 마련되어 관람객들은 뇌파를 이용한 로봇팔 구동 기술, 냄새인식 및 재현 기술, 햅틱 인터페이스 기술(물체에 대한 촉감과 중량감을 느낄 수 있는 기술), 3차원 스마트 입력장치 기술 등을 직접 체험할 수 있었다.

또한 'SoC 로봇 워( Robot War)' 의 본선 16강전도 부대행사로 진행되었다. 이 행사는 대학생, 일반인 등 국내 SoC산업의 인력기반을 강화하기 위해 개최하는 경기로 올해로 3회째를 맞는다. 이번 대회에는 총 100개 팀이 참가하여 기술력을 뽐냈다. 또한 차년도 대회를 준비하고 있는 2족 로봇경기가 시연되어 관람객들의 이목을 끌었다.

한편 그랜드볼룸 2층 아셈홀에서는 국제 IT SoC 및 차세대 PC 국제 컨퍼런스가 개최되었다. 국제적 IT 기업인 ARC International사 및 Xybernaut사 CEO의 Keynote Speech를 비롯하여 일본, 중국 등 국내외 저명인사들의 초청강연이 이어졌다.

IT SoC 분야에서는 Mobile Communication, Wireless/Telematics 등 4개 분야에 걸쳐 103편의 논문이 접수되어 구두 50편, 포스터 30편 등 80여 편이 발표되었으며, 'SoC산업 무엇이 문제인가?' 라는 주제로 진행되는 패널토의에서는 SoC산업의 발전을 위해 인력양성분야, Foundry 수급체계 개선, 시스템 업계와 부품업계의 협력체계 등에 대한 토론이 이루어졌다.

차세대PC 분야에서는 웨어러블 컴퓨팅 기술, e-Health 구현을 위한 생체신호 감지·처리·통신 기술, 차세대 PC를 위한 오감 융합 재현 기술 등 7개 과제에 대한 기술내용이 발표되었다.

