

**애플 휴대폰 '아이폰' 2007년 1월 공개**



11월 20일 스티브 잡스 애플 CEO가 2007년 1월 열리는 '맥 월드' 행사에서 애플 1호 휴대폰 '아이폰(Phone)'을 전격 공개할 방침이라고 전했다. 애플 휴대폰 사업과 관련해서는 제품이 출시될 것이라는 관측이 무성했지만 형태·시점·사양 등 모든 내용이 일체 공개되지 않았다. 애플에서도 휴대폰 사업과 관련해서는 함구령이 내려진 상태였다

이 보도에 따르면 내년 1분기 출시되는 아이폰은 '아이튠스'를 지원할 수 있는 모토로라의 'ROKR' 모델 형태로 음악 재생 기능에 초점을 맞췄다. 모양은 레이저 폰과 같은 '플립' 방식이 아니라 '캔디 바' 형태로 다기능 보다는 음악과 커뮤니케이션 기능에 집중했다. 가격은 200달러 안팎인 것으로 전해졌다.

피터 오펜하이머 애플 CFO는 "소니 워크맨폰이나 아이팟을 탑재한 모바일폰을 연상하면 된다"라며 "당장은 아이팟 만큼의 매출을 올리지는 못하겠지만 앞으로 애플의 가장 강력한 주력 사업이 될 것"이라고 말했다.

주요 시장 분석가들은 "10억대로 추정되는 단말기 시장에서 평균 단가 200달러 수준 아이폰이 전체의 1%만 차지해도 매년 200억달러 규모의 매출을 애플에 안겨 줄 것"이라고 분석했다.

테크웍과 레드헤링도 대만 '커머셜타임스' 보도를 인용해 마더보드 '폭스콘(Foxconn)' 브랜드로 유명한 혼하이정밀이 애플과 1200만대 규모의 아이폰 생산 계약을 했다고 전했다. 한국서 노트북 생산업체로 잘 알려져 있는 혼하이정밀은 애플 노트북을 주문자상표부착(OEM) 방식으로 생산했던 업체다.

아이튠스 기반의 모토로라 ROKR가 100곡 이상 저장할 수 없는데 반해 이 제품은 최소 600곡 이상을 저장하고 메모리는 5기가바이트(Gb)급을 탑재했다. 또 3세대(G) 또는 3.5세대 통신 기술을 바탕으로 CDMA와 GSM을 모두 지원하며 가상 이동통신망사업자(MVNO)와 제휴해 시장을 넓혀 나갈 것으로 내다봤다.

**소니, 손톱크기 플래시메모리카드 개발**

소니는 최근 일본 도쿄 본사 전시장에서



USB포트에 연결해 USB2.0 데이터를 전송할 수 있는 손톱 크기의 플래시메모리카드 '포켓비트미니'를 선보였다. 내달 1일 출시될 이 메모리카드는

무게 1.5g에 크기는 32×14.5×2.7mm이며 데이터 용량에 따라 253MB에서 최고 2Gb모델까지 다양한 제품이 있다. 가격은 2Gb모델이 약 9000엔(77달러).

**델, 가상현실 서비스 '세컨드 라이프'에 가상매장 개설**

델이 11월 14일 가상세계 서비스인 '세컨드 라이프(Second Life · <http://www.seconddlife.com>)'에 가상매장을 개설했다.



델은 린든 랩이 구축한 가상세계인 '세컨드 라이프'에 '델 아일랜드(Dell Island)'라는 가상매장을 열었다.

델은 세컨드 라이프에 가상매장을 연 것이 자사의 하이엔드 PC인 XPS 제품군을 판매하기 위한 좋은 채널이 될 것으로 기대하고 있다. 실제로 게임용 노트북인 'XPS 1710'은 델 아일랜드에서 구입이 가능하다. 델의 로 패러 수석부사장은 "우리는 사람들이 모이는 곳에 있고 싶다"고 말했다.

세컨드 라이프는 한 달전 가입자 100만명을 돌파했고 14일 오전 현재 139만명이 가입한 상태다. 지난 60일 동안 53만 3825명이 로그인했다.

**노키아·에릭슨, T-모바일USA에 3G 통신장비 공급**

에릭슨과 노키아가 T-모바일USA에 3세대(WCDMA) 무선 통신장비를 공급할 것이라고 블룸버그·인포월드 등 외신이 11월 27일 보도했다.

노키아와 에릭슨도 이 같은 사실을 인정했지만 구체적인 계약 내용에 대해선 함구했다. 하지만 독일 도이치텔레콤의 자회사인 T-모바일USA는 지난 10월 네트워크 업그레이드를 위해 향후 2~3년간 26억6000만달러(약 2억유로)를 투자할 계획이라고 밝힌 바 있다.

T-모바일USA는 비디오·음악·TV 등 멀티미디어 서비스를 강화할 수 있는 3세대 네트워크를 내년 중순부터 본격 가동할 예정인

것으로 알려졌다.

현재 2300만명의 가입자를 확보하고 있는 T-모바일USA는 2015년까지 3500만~4000만명 유치를 목표로 하고 있다.

**MS, X박스 라이브 통해 영화·TV 콘텐츠 판매 개시**



마이크로소프트(MS)는 11월 22일 MS의 비디오 게임기 'X박스' 사용자를 위한 온라인 서비스인 'X박스 라이브(Xbox Live)'에서 영화와 TV 콘텐츠 판매를 시작한다고 발표했다.

'X박스 라이브'에서는 TV 콘텐츠를 HD 버전은 1편당 240 MS포인트, SD버전은 160 MS포인트에 판매한다. 영화는 신작 HD버전이 480 MS포인트, SD버전이 320 MS포인트, 고전영화 HD버전은 360 MS포인트, SD버전은 240 MS포인트에 판매된다. 또 HD버전을 구입하면 SD버전을 무료로 내려받을 수 있다.

MS포인트는 X박스 판매점이나 'X박스 라이브'에서 구입할 수 있다. 판매점에서는 1600 MS포인트 카드를 19.99달러에 판매한다.

한편 11월 22일은 MS가 비디오 게임기 'X박스 360'을 선보인 지 1년이 되는 날이다. MS는 지난 해 11월 22일 'X박스 360'을 발매해 지난 9월말 현재 600만대를 판매했고, 다음달까지 1000만대 판매를 돌파할 것이라고 밝혔다.

**일본 e러닝시장 폭발적인 성장 거듭**

일본 e러닝 시장이 폭발적인 성장을 거듭하고 있다. 11월 27일 요미우리신문에 따

르면 일본 e러닝 시장은 지난 1999년 첫 도입 이래 초기엔 기업의 사내 연수 등에 활용됐지만 초고속통신 보급을 배경으로 일반 학교 및 학원 등으로 용도가 크게 확산됐다.



야노경제연구소에 따르면 지난해 e러닝 시장은 전년 대비 17% 증가한 600억엔을 기록했고 올해는 이보다 10% 더 늘어난 660억엔에 달할 전망이다.

최근에는 강좌 후 배운 내용에 맞는 일자리 찾기를 지원하는 사이트도 등장했고 PC에서 MP3플레이어로 학습 정보를 저장해 걸어 다니면서 배우는 등 학습 방법도 다양화하고 있다.

이용자가 학습 코스에 신청하면 전문 지식을 지닌 상담원이 전화나 이메일로 학습 동기나 목표 등을 묻고 방법 등을 알려준다. 코스 종료 후에는 카운셀링을 통한 취직, 전직 등을 지원한다.

학습코스는 회의자료 등을 작성하는 소프트웨어 활용 방법이나 비즈니스 매너, 판매·접객 노하우 등 총 13강좌다. 각 강좌 수료를 위해 소요되는 시간은 2~40시간이며 1강좌당 수강료는 9450~3만3500엔이다.

사이트에는 인재 파견업체로부터의 구인 정보가 등록돼 수강생들이 이를 이용할 수 있다. 또한 사이트 전용 코너에서 스스로 학습경험과 이력 등을 공개해 인재 파

견업체에 팔 수도 있다.

**NEC일렉트로닉스, 차량용 반도체 사업 강화**

NEC일렉트로닉스는 차량용 반도체 사업을 위해 NEC규슈·NEC아메리카 2개 공장의 생산라인을 늘리기로 했다고 11월 30일 니혼게이지아신문이 보도했다.

이 회사는 우선 차량용 마이크로컨트롤러를 제조하는 NEC규슈 공장을 올해 말까지 작년 대비 약 20% 증강해 월 6만장을 생산해 낼 방침이다. 또 NEC아메리카의 로스앤젤레스 공장에서는 NEC규슈와 같은 8인치 웨이퍼 지원 생산라인을 구축할 계획이다.

두 생산거점의 확충이 마무리되면 지금까지 NEC규슈에서 단독 공급해 온 최첨단 프로세스 차량 마이크로컨트롤러가 미국에도 공급돼 사용자들의 요구에 맞는 제품의 원활한 유통이 가능해질 전망이다.

**TSMC, 내년 투자 10~20% 확대**

세계 최대 반도체 파운드리(수탁생산) 업체인 대만 TSMC가 내년 투자 규모를 10~20% 늘릴 것이라고 블룸버그통신이 11월 20일 보도했다.

TSMC는 음악 재생기와 휴대폰 등 가전 제품의 수요 증가로 반도체 시장이 2006년에 6~8% 증가할 것으로 예상돼 투자를 확대할 것이라고 설명했다. TSMC의 올해 투자 규모는 26억달러에 달할 것으로 보인다.

모리스 창 TSMC 회장은 "애플과 마이크로소프트 등에 반도체를 공급하는 회사들이 TSMC의 고객"이라며 "(파운드리)수요가 감소할 것으로 보지 않는다"고 말했다.