

Review of Wearable Computers & Wearable Virtual Keyboard

이상원*

*삼성종합기술원

Sang Won Lee*

SAIT(Samsung Advanced Institute of Technology)

1. 서 론

PC와 인터넷의 다음 전개로서 자리매김하고 있는 PC 진화의 최종형태는 입는 컴퓨터 즉 Wearable Computer 라고 할 수 있다.

웨어러블 PC에 관한 개념특허를 포함해 다수의 특허를 갖고있는 미국 Xybernaut사는 웨어러블 PC를 몸에 부착하여 컴퓨터 행위를 할 수 있는 모든 것이라고 규정하고 있고, 미국과 일본의 Wearable Computer에 관한 Approach는 각각, Fully functional PC와 같은 wearable 한 시스템 그리고 PC기능에 근접한 ultra small device 로 대별 또는 선정하고 있다. IDC가 2000년에 전망한 웨어러블 컴퓨터의 상업화가능치수인 Computer viability 는 33.7로서 향후 5년에서 10년사이에 killer application 발굴과 함께 그 수요가 꾸준히 증가 할 것으로 예상하고 있다.

각 나라 또는 각 회사들의 Wearable Computer에 관한 정의와 Approach가 다르다 하더라도, 고도의 정보화사회가 도래하면, 정보는 범람하여 방대한 정보를 처리하기 위해 컴퓨터를 착용하고 행동해야 될 필요가 있다.

웨어러블 컴퓨터를 말하던 초기에는 전자전과 같은 군사용으로만 고려하였지만, 현재는 비행기 엔진의 보수유지와 같은 좁은 공간에서 방대한 매뉴얼을 필요로 하고 또한 핸드프리로 작업하지 않으면 안 되는 업무분야에서 높은 수요가 예상된다.

이제 "전자제품 개발경쟁이 웨어러블로 바뀌고 있다는 것은 거스를 수 없는 트렌드 이며 가격인하와 인체에 무해한 각종 디바이스의 새로운 개발은 업계가 극복해야 할 장애물이다.

본 발표에서는 IDC가 발표한 웨어러블컴퓨터 시장전망을 위주로Wearable Computer의 시장경쟁력 및 Core Technology에 관하여 Review하고, 삼성종합기술원 Wearable Computer Project Team에서 개발한 Wearable & Virtual Input Device "SCURRY"에 대하여 논한다.

2. 본 론

-What is "wearable computer"?

-Why "wearable"?

-Where to use?

-The Market I

-The Market II

-The Market III

-The Market IV

-The Market V

-Comments

-Scurry™

세부내용은 발표당일 유인물로 배부 예정