

**KTF  
NTT도코모와 전략적 제휴**



KTF와 NTT도코모가 WCDMA 활성화를 위한 전략적 제휴를 맺었다

KTF가 일본의 최대 통신사업자인 NTT도코모와 손을 잡았다.

KTF는 지난달 15일 세종문화회관 세종홀에서 설명회를 갖고 NTT도코모와 사업협력 및 자본 제휴를 포괄하는 전략적 제휴 협약을 체결했다고 밝혔다. 이번 제휴를 통해 NTT도코모는 KTF가 보유하고 있던 자사주 및 신주를 포함하여 총 10%를 매입(주당 2만8,000원, 총 5,649억원)하게 되며, 비상임이사 1명을 추천할 수 있게 된다.

양시간 전략적 제휴로 KTF는 국내 WCDMA 사업의 조기 활성화와 글로벌 로밍서비스 확대, 신규 서비스 발굴 등을 통해 국내 시장에서의 경쟁력 확보와 나아가 글로벌 사업자로 도약할 수 있는 기반을 마련할 수 있을 것으로 기대하고 있다.

양사는 초기 사업협력 분야로 ▲한·일간 여행객을 대상으로 경쟁력 있고 차별화된 국제 로밍서비스 개발 ▲세계 이동통신 서비스를 주도하는 사업자간 기술 및 마케팅 전문성 결합으로 글로벌 사업 기회 탐색 ▲WCDMA 단말 등의 공동개발 및 협력 통한 비용절감 ▲KTF의 전국기반 WCDMA 네트워크의 효율적인 구축 및 조기 안정화 ▲네트워크 표준화활동의 공조 등 이동통신 사업 전반에 걸쳐 협력분야를 설정했다.

이를 전담 추진할 기구로 BTCC(Business & Technology Cooperation Committee)를 설치, 운영함으로써 양시간 시너지 창출을 극대화한다는 계획이다.

**NHN  
리뷰로그 서비스 확대**

NHN의 검색 포털 사이트 네이버는 최근 이용자가 책·영화·음반 등 문화생활 및 온·오프라인

쇼핑을 통해 구매한 물품의 후기를 작성할 수 있도록 <리뷰로그>를 개편하고, 블로그 서비스를 강화한다고 밝혔다.

리뷰로그란 이용자들이 경험한 책·영화·음악 및 구매한 상품에 대해 자신의 느낌과 경험 등을 적고 별점을 통해 평가할 수 있는 일종의 게시판으로, 개인의 소소한 일상과 쇼핑후기를 편리하게 기록해 관련정보를 다른 사람과 공유할 수 있도록 하는 서비스다.

지금까지 리뷰로그는 이용자가 읽은 책에 대해서만 기록하고 평가할 수 있었지만, 이번 서비스 확대를 통해 네이버의 DB에 수록되어 있는 4만여 편의 영화, 5만여 장의 음반 및 네이버 지식쇼핑을 통해 구매할 수 있는 450만여 개의 상품에 대해서도 감상 및 구매후기를 작성할 수 있게 되었다.

특히, 네이버는 리뷰로그 작성시 자신이 원하는 책·영화·음반·쇼핑아이템의 정보를 쉽게 검색할 수 있도록 해 쉽게 리뷰를 작성할 수 있게 했다.

**엔씨소프트  
리니지2 문화콘텐츠 수출대상 대상**



리니지2

엔씨소프트는 지난달 12일 자사의 <리니지2>가 문화관광부가 주최하는 '2005 대한민국 문화콘텐츠 수출대상'에서 대상(국무총리상)에 선정됐다고 밝혔다.

리니지2는 지난 2003년 10월 국내 정식서비스를 시작해 월평균 유료계정 200만개, 동시접속자 12만명을 기록 중인 대표적인 MMORPG다. 2004년에 미국을 시작으로 대만·일본·중국·유럽 9개국에 진출했으며, 현재 전세계 29개국에서 서비스되고 있다. 엔씨소프트는 리니지2가 2005년 한 해 220억원의 로열티 수익을 거둬들였다고 잠정 집계했다.

엔씨소프트 관계자는 "엔씨소프트는 해외시장 공략을 위해 철저한 현지화와 해외 거점 확립 등 전략적인 접근을 시도하고 있다. 이번 리니지2의 수상이 이러한 노력의 결실이라고 생각하며 앞으로도 한국을 넘어 세계로 나아가고 있는 만큼, 대한민국 게임의 콘텐츠 파워를 세계인이 경험할 수 있도록 중심역할을 하도록 하겠다"고 밝혔다.

문화콘텐츠 수출대상은 게임·애니메이션·음악·영화·만화·방송영상 등 10개 콘텐츠 장르에서 수출 실적이 우수한 작품에 수여하는 상으로 엔씨소프트는 2002년 <리니지>로 수출대상에 선정된 바 있다.

**KT  
부산 u시티 마스터플랜 발표**

세계 최초의 유비쿼터스 도시 건설계획인 '부산 u시티사업'의 마스터플랜과 전략수립(USP) 최종 보고대회가 개최되어 미래 꿈의 도시가 우리 앞에 한 발짝 다가섰다.

KT와 부산광역시시는 최근 항만·교통·전시컨벤션·헬스 등의 사업을 주축으로 '유비쿼터스 부산의 마스터플랜 및 실행계획(USP)'에 대한 발표와 함께 부산 u시티 구축 후속사업 추진을 위한 상호 이행 협약을 공식 체결했다고 밝혔다.

우선 1단계 사업으로 항만·교통·전시컨벤션·헬스 등 4개 분야 39개 전략사업을 선정하고 2006년부터 2010년까지 총 5,500억원을 투자할 계획이며 2단계 사업은 2008년부터 총사업비 7,700억원을 투자하여 u안전, u교육사업을 시작할 예정이다.

3단계 사업으로는 2010년부터 u환경, u컴플렉스, u엑스포 등의 사업을 추진해 2012년까지 부산을 세계 최고의 유비쿼터스 첨단도시로 만들 계획이다.

부산시는 39개 전략사업의 구체적인 실행을 위해 시민들을 대상으로 하는 u시티투어서비스, u전시컨벤션 등 2개 사업(95억원)은 시 재정사업으로, 부산항 u포트구축을 위한 전략사업(952억원)과 u관광서비스 구축사업(97억원)은 국비사업으로 추진하며, 또 유료도로 자동요금징수 서비스와 만성질환자 홈케어서비스와 같이 서비스 제공으로 초기 투자비 회수가 가능한 2개 사업은 순수 민간 수익 사업으로 추진한다는 방침이다.

또한, u트래픽을 비롯한 지능형 교통서비스(ITS)

의 핵심 선행사업인 교통정보통합관리서비스, 택시 정보화서비스, 운전자정보서비스, u건강증진서비스, u복지기관 모니터링 서비스, 응급환자인식 서비스 등 도시경쟁력 제고와 시민 삶의 질 향상을 위해 민간의 노후와 자금이 필요한 6개 사업(749억원)은 2008년까지 1차 민자사업으로 추진키로 했다.

이와 관련 KT는 부산시와 후속사업 추진을 위한 파트너십을 유지하며 부산 u시티 구축을 위한 와이브로, HSDPA 등 첨단 통신네트워크 기본 인프라를 부산전역에 투자할 계획이며, 2008년부터 2010년까지는 매년 513억원씩 신도시 및 재개발 지역에 FTTH, 네스팟 등 인터넷 초고속망을 설치하는 등 2010년까지 총 2,500억원을 투자할 예정이다.

## HP 트러스트제닉스 인수

한국HP는 HP본사가 최근 페더레이션 ID 관리 솔루션 전문업체인 트러스트제닉스사를 인수했다고 발표했다.

한국 HP는 인수 계약 체결과 동시에 트러스트제닉스의 솔루션을 HP의 IT자원관리 솔루션인 <오픈뷰(OpenView)> 포트폴리오에 통합할 계획이다. 한국 HP는 이번 인수를 계기로 HP 오픈뷰의 페더레이션 기능을 확장하여 기업 고객이 비즈니스 파트너와 여러 시스템에 저장된 정보를 안전하게 공유할 수 있는 서비스를 제공할 계획이다. 현재 한국 HP는 관련 솔루션 사업을 위해 안철수랩유비쿼러와 협력체를 구성하고 시장 개척에 나서고 있다.

HP는 이번 인수 발표와 동시에, 다중 IT 계정 프로토콜을 지원하는 사용자 계정 페더레이션 솔루션인 <아이덴티티브리지(IdentityBridge) v2.5>를 출시했다. 이 제품은 세계적인 사용자 계정 페더레이션 기술 단체인 자유 연합(Liberty Alliance)으로부터 SAML2.0과 리버티(Liberty) 1.2, WSF 표준 등을 인정받은 제품으로 다른 기업의 IT 계정 시스템과 페더레이션을 구성하여 철저한 보안 체계상에서 각 기업의 IT 사용자 계정과의 상호 계정(엑세스·인증·권한) 공유를 가능하게 한다. 특히, 대형 포털 사이트가 타 포털 사이트와의 제휴를 통해 싱글사인온(한 번의 로그인으로 여러 개의 서비스들을 이용할 수 있게 해주는 시스템) 계정을 양 사이트에서 공유하여 활용할 수 있는 등 통신, 금융서비

스 기업들에서 유용하게 사용될 것으로 기대되고 있다.

## 온네트 칼럼 블로그 오픈



### 이글루스 칼럼 블로그

온네트가 최근 자사의 전문 블로그 서비스인 <이글루스>에서 9명의 전문 언론인들로 구성된 칼럼 블로그를 오픈한다고 밝혔다.

<이글루스 칼럼>은 1인 미디어 서비스가 미디어로서 자리를 잡아가고 있는 가운데, 블로그를 통한 전문적인 콘텐츠의 미디어 채널을 만들기 위해 기획됐다.

이글루스는 이번 칼럼 블로그를 통해 아직 블로그를 가지고 있지 않은 전문가들을 칼럼 블로그로 영입함과 동시에 그동안 자신의 콘텐츠를 직접 작성하여 블로그하고 있던 이글루스 회원들과의 공유 공간을 만들어 나갈 계획이다.

온네트는 이를 통해 전통적인 미디어와 블로그의 강점을 결합한 형식의 오픈소스미디어로서 경쟁력을 강화한다는 방침이다. 특히 이번 칼럼 블로그는 기존의 원고를 받고 보여주는 식의 칼럼이 아닌 블로그를 직접 운영하면서 칼럼을 진행하는 방식으로 운영될 예정이다.

또한, 칼럼 블로그의 내용은 각각의 분야에서 취재를 하면서 느낀 얘기들이나 기사를 통해 알리지 못했던 뒷얘기 등의 재미있는 소재들과 산업 전반에 관한 쟁점과 문제점등의 이슈거리들, 더불어 새로운 트렌드의 정보나 교육에 관한 이야기들로 구성되어 있다.

## 엔비디아 야후! 아티스트 모즈 프로그램 발표

프로그래머블 그래픽 프로세서 업체인 엔비디아와 야후! 뮤직은 최근 <야후! 아티스트 모즈(Yahoo! Artist Mods)> 라는 프로그램을 발표했다. 이 프로그램은 최신 인기 음악과 양방향 디지털 애니메이션을 결합하여 소비자들이 독특한 애니메이션 뮤직비디오를 직접 제작할 수 있게 해 주는 프로그램이다.

야후! 아티스트 모즈에서는 디지털화 된 음악가, 무대 장치 및 도구들을 사용해 누구나 멋진 뮤직 비디오 아티스트가 될 수 있다. 배경·조명·카메라 각도를 조절하며 가상의 뮤직비디오 감독이 되고 싶은 사용자들은 엔비디아의 nZone 웹 사이트 [http://www.nzone.com/object/nzone\\_artismods\\_home.html](http://www.nzone.com/object/nzone_artismods_home.html)에서 모드메이커(ModMaker) 렌더링 엔진을 다운로드 받으면 된다. 새로운 비디오가 완성되면 사용자들은 각각의 작품을 재생하여 즐길 수 있으며 이메일을 통해 친구에게 전송하여 함께 공유할 수 있다.

## 다우기술 어도비 서버제품 독점총판계약 체결

IT솔루션 전문기업인 다우기술이 최근 어도비시스템즈와 서버제품군 국내 독점총판계약을 체결하고 기업의 전자문서 활용을 위한 인프라구축 사업을 시작한다고 밝혔다. 다우기술이 공급하게 되는 어도비시스템즈 서버제품군 솔루션은 기업이 사용하는 다양한 형식의 문서를 <어도비 인텔리전트다큐먼트플랫폼>을 통해 지능형문서로 변환하여 문서 사용자와 업무프로세스, 전사적 애플리케이션과 유기적으로 연동하여 문서의 생성 및 프로세스 관리, 전사적인 공동작업을 가능하게 하는 솔루션이다.

다우기술은 이를 위해 전담팀을 구성하여 전문 리셀러를 육성하고 있으며, 문서통합의 필요가 증가하고 있는 금융, 제조분야를 중심으로 컨설팅사업을 전개해 나갈 계획이다.

김상준 다우기술 상무이사는 "지난 10월 전자거래기본법 개정 이후 기업의 전자문서시스템 구축에 대한 관심이 급증하고 있다"며 "어도비시스템즈의 독보적인 PDF 기술을 기반으로 개발된 인텔리전트다큐먼트플랫폼으로 전자문서 인프라구축시장을 주도하게 될 것"이라고 말했다.

**AMD · IBM  
65나노미터 제조기술 발표**

AMD와 IBM 양사는 지난달 8일 워싱턴에서 열린 국제전자기기회의(IEDM, International Electronic Devices Meeting)에서 65 나노미터 제조공정에 적용 가능한 향상된 반도체 제조기술의 상세한 사항을 공개했다.

양사가 새롭게 공개한 기술은 임베디드 실리콘 게르마늄(e-SiGe: embedded Silicon Germanium)을 SOI(Silicon-On-Insulator, 절연체상 형성 실리콘막) 웨이퍼상에서 DSL (Dual Stress Liner) 및 SM (Stress Memorization) 등 스트레스기술과 결합하는데 성공한 새로운 방식이다.

양사의 신기술은 스트레스기술을 사용하지 않는 유사한 칩 생산 방식과 비교하여 트랜지스터의 성능을 40% 향상시켰으며, 전력소모량 및 발열부분에서도 대폭적인 개선이 이루어졌다. 뿐만 아니라 이번기술은 65나노미터 공정에서 제품 생산시에 적용이 가능하도록 개발되어 향후 출시될 차세대 프로세서로 확장적용이 가능할 전망이다.

차세대 반도체 제조기술개발분야에서 공동연구를 진행해 온 IBM과 AMD는 2004년 12월에는 프로세서의 성능 및 전력효율 개선을 위한 신기술인 스트레인드 실리콘 트랜지스터 기술(Strained Silicon Transistor Technology)의 공동 개발을 발표한 바있다.

**맥스터 · 아답텍  
SAS 신기술 공동 개발**

HDD 솔루션 전문업체인 맥스터는 아답텍과 함께 최근 SAS(Serial Attached SCSI) 신기술 개발을 위해 공동 협력한다고 발표했다. 이로써 사용자들에게 특수 SAS 평가킷을 제공, 광범위한 호환성 테스트 진행이 가능해 질 것으로 보인다. SAS 평가킷에는 <아답텍 SAS 레이드 4800SAS/4805SAS 컨트롤러> 및 <아답텍 스토리지인클로저 335SAS>을 채용한 <맥스터 아틀라스 SAS 하드디스크>가 포함되어있다.

브랜드 콜린스 맥스터엔터프라이즈 마케팅부서 부사장은 "아답텍과 맥스터는 제품간의 호환성을 위해 오랫동안 협력해왔다"며 "맥스터와 아답텍은 검증된 드라이브, 컨트롤러 및 인클로저를 통해 우수한 SAS 솔루션을 더욱 빠르게 시장에 전달할 것" 이라고 말했다.

**조이온  
기업 로토토 경영권 확보**

게임전문업체 조이온이 지난달 7일 스포츠 토트복권으로 유명한 엔터테인먼트 기업 로토토의 경영권을 확보했다고 발표했다.

조이온과 로토토 양사는 지난 12월 6일 임시주주총회를 개최하고, 경영진 교체와 사명 변경 등주요의안들을 주주들의 동의아래 가결했다.

주요 의안 가운데 사명 변경은 기존 로토토에서 양사의 시너지를 극대화하는 차원에서 '조이로토'로 변경했다. 이사진 등 경영진은 조성삼, 조성용 등 조이온 측 이사 8명과 감사 1명으로 교체됐으며 조이로토의 신입 대표이사로는 조성용 현 조이온 대표이사가 확정됐다.

이와 함께 50% 감자와, 액면분할 안건도 통과됨으로써 재무구조 개선에 도움이 될 것으로 전망되고 있다. 로토토는 현재 유상증자를 추진 중인데 유상증자가 마무리될 경우 안정된 재무구조와 함께 확보된 자금을 통한 사업 확대에 나설 계획이다.

이와 함께 조이온은 로토토가 현재 구축하고 있던 복권 사업과 3D 블로그 커뮤니티 등 핵심 사업군을 조이온이 인프라를 구축해 놓은 게임사업과 연계하여 다각화함으로써 주주들의 이익을 극대화할 계획이다.

**한국MS  
파트너 컨퍼런스 2005 성황리 개최**

한국마이크로소프트가 지난달 6일 마이크로소프트 파트너 컨퍼런스 2005를 개최했다. 서울 광장동 W호텔에서 300여 협력사 임직원 800여명이 참가한 가운데 열린 이번 컨퍼런스는 마이크로소프트의 비전 및 방향을 공유하고 협력사간 네트워크 구축의 장을 제공했다.

이날 컨퍼런스에서는 올해 최우수 파트너로 뽑힌 15개 파트너 회사에 상을 수여하는 파트너상 시상식도 함께 진행됐다.

국내에서는 처음 개최되는 마이크로소프트 파트너 컨퍼런스는 국내 파트너들이 성공적으로 비즈니스를 진행해 나가는 데 최선의 도움을 제공한다는 취지 하에 ▲다양한 비즈니스 기회 발견 ▲회사를 성장시키기 위한 전문기술 제공 확대 ▲마이크로소프트 및 다른 협력사들과의 전략적 제휴 가능성 모색 ▲다양한 파트너 지원 정책 홍보 ▲마이크로소프트 신제품에 대한 최신 정보 제공 등을 위한 행사

들이 체계적으로 이어졌다.

유재성 한국마이크로소프트 사장은 "한국에서 개최되는 최초의 파트너 컨퍼런스를 계기로 협력사들이 비즈니스 성공에 꼭 필요로 하는 정보를 제공받음으로써, 마이크로소프트 플랫폼에 기반 한 혁신적인 솔루션을 더 원활히 개발해 내고 시장에서 환영 받을 수 있도록 노력해 나가겠다"고 밝혔다.

한편 한국마이크로소프트는 파트너 컨퍼런스 행사에 맞춰, 소프트웨어 개발 파트너사를 위한 행사인 ISV(독립소프트웨어 개발자) 커뮤니티 데이를 동시에 진행하고, 새로 출시되는 비주얼 스튜디오 팀시스템과 차세대 개발 플랫폼인 윈FX(WinFX) 기반의 애플리케이션 개발에 대해 소개하는 자리를 마련했다.

**레인콤 · CJ인터넷  
와이브로 게임 단말기 업무 제휴**



양덕준 레인콤 대표(왼쪽)와 정영중 CJ인터넷 대표가 와이브로 게임 단말기 업무제휴에 관한 MOU를 체결했다

레인콤이 2006년 출시할 휴대형 온라인 와이브로 3D 게임기에서 온라인 게임포털인 넷마블이 제공하는 게임들을 유·무선으로 즐길 수 있게 된다.

휴대형 멀티미디어기기 업체인 레인콤과 넷마블을 서비스하는 CJ인터넷은 지난달 6일 서울 도곡동 레인콤 본사에서 와이브로 게임 단말기 업무제휴에 관한 양해각서(MOU)를 체결했다고 발표했다.

이에 따라 양사는 레인콤이 2006년 8월 출시를 목표로 개발 중인 휴대형 게임기에 넷마블의 게임 콘텐츠를 제공할 수 있도록 할 방침이다. 양사는 이외에도 게임 개발과 마케팅을 적극 펼치기로 하는 등 포괄적인 협력을 강화해 나가기로 했다.

CJ인터넷은 레인콤과의 제휴를 통해 온라인게임의 플랫폼을 더욱 넓힐 수 있을 뿐 아니라 모바일게임에 대한 투자와 개발을 강화할 수 있을 것으로 전망했다. 회사측은 "새로운 플랫폼으로 기대되는 와이브로 서비스를 통해 넷마블이 보유하고 있는 우수 게임의 유통망을 넓혀나갈 것" 이라고 말했다.

레인콤은 지난해 한국전자통신연구원(ETRI)과 고성능 3D 엔진개발 등을 협력해 휴대형 게임기를 2006년 경 출시할 방침이라고 발표하는 등 게임 단 말기 사업 진출을 선언한 바 있다. 또한 사용자들이 와이브로에 접속해 게임 서비스를 받을 수 있도록 KT와 합의하는 등 개발 작업에 가속도를 붙이고 있다. 가장 관심을 끌었던 게임 콘텐츠 확보와 관련 넷마블과 우선 손을 잡음으로써 넷마블의 게임 콘텐츠를 고객이 즐길 수 있도록 할 방침이다.

## BEA코리아 한국투자증권에 웹로직 기반 EAI 구축

BEA시스템즈코리아가 한국투자증권에 BEA 웹로직 인터그레이션 기반의 전자 기업 애플리케이션 통합(EAI) 시스템을 구축했다고 밝혔다.

이번 프로젝트는 2005년말까지 2.5개월의 구축 기간을 거쳐 진행됐으며, 시범 테스트를 거쳐 2006년 1월 정식 가동될 예정이다.

이번 한국증권의 EAI 구축을 통해 두 개 원장을 유기적으로 통합하여 1단계 구축을 완료할 계획이며 처음부터 확장을 고려한 시스템 아키텍처가 설계돼 올해 전자 시스템으로의 통합 프로젝트 진행 등 향후 차세대 시스템 구축 시에 핵심적인 인프라스트럭처로 사용될 것으로 예상된다.

김형래 BEA시스템즈코리아 사장은 "이번 한국증권의 기업 애플리케이션 통합(EAI) 구축 사업은 국내 증권사에서 최초로 시행되는 EAI 구축 사례라는 점에 큰 의미를 찾을 수 있다. 특히 차세대 시스템을 고려하고 있는 국내 많은 증권사의 아키텍처 설계 시에 참고할 수 있는 좋은 사례가 될 것"이라고 강조했다.

## 픽토소프트 정무문 미 게임사이트서 수상 영예

픽토소프트의 모바일게임 <정무문>이 최근 미국 IGN.COM이 선정하는 '2005 Wireless Best Fighting Game Runner Up'에 선정됐다. IGN.COM은 게임 스팟과 함께 미국의 양대 전문 게임리뷰사이트로서, 가장 공신력 있는 게임리뷰사이트 중 하나이다. 특히 이번에 픽토소프트가 수상한 'IGN.COM The Best of 2005'는 IGN.COM이 2005년 한해를 마무리하면서 1년 동안 출시된 모든 게임들을 평가하여 게임성이 우수한 게임들에게 수여하는 권위 있는 상이다.

여기서 모바일게임 정무문은 IGN.COM이 선정하는 모바일게임 Fighting Game 부문에서, Gameloft의 <Medieval Combat>에 이어 Runner Up(2위)에 선정됐다.

모바일게임 정무문은 퍼블리셔 미국 거피게임즈를 통해 Stick Fighter Fury라는 타이틀명으로 미주지역에 서비스되고 있다. 지난해 9월 미국 최대 이동사중의 하나인 Cingular에서의 서비스를 시작으로, 브라질 Vivo 등에 서비스를 시작했으며, 현재 Verizon에서 서비스를 준비하고 있다.

또한 이 게임은 현재 중국(타이틀명 <정무문의 중국공후>)과 태국(타이틀명 <방콕 파이터>)에서 서비스를 시작했으며, 올 초 일본과 유럽에서 서비스를 시작할 예정이다.

## 인텔 · ST마이크로 공동 플래시메모리 서브시스템 발표

ST마이크로일렉트로닉스(이하 ST)와 인텔은 지난달 6일 휴대전화 단말기 제조업자들이 개발비용을 절감하면서 다기능 제품을 보다 빠르게 시장에 선보일 수 있도록 하기 위한 공동 플래시메모리 서브시스템을 발표했다.

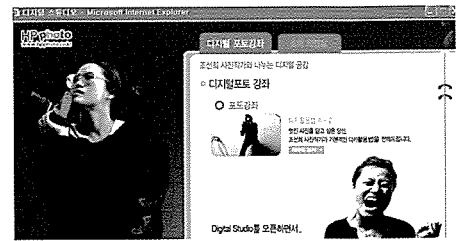
이에 따라 양사는 휴대전화 메모리 설계를 단순화하기 위해 공동설계에 기반한 호환가능 하드웨어 및 소프트웨어 메모리 제품을 제공하게 된다.

공동 사양에 기반한 첫 번째 멀티-레벨 셀노어 제품은 90나노 공정으로 설계된 512Mbit 디바이스이고 현재 인텔과 ST, 두 회사 모두에서 공급 가능하다. 공동서브시스템 사양은 65나노 MLC 노어기술로 확대되어 1Gbit의 MLC 노어싱글칩 제품에 주력하게 된다.

대린 빌러백 인텔 플래시제품그룹 총괄책임 부사장은 "현재 인텔과 ST는 전 세계 상위 10개 휴대전화 제조업체에 노어플래시 메모리제품을 공급하고 있다"며 "양사가 90나노 및 65나노 노어플래시 제품을 위해 함께 개발한 메모리 서브시스템을 통해, 앞으로도 계속해서 휴대전화 업계를 선도하게 될 것"이라고 말했다.

## 한국HP HP포토 신규 서비스 대거 선포

한국HP는 지난 달 5일 자사의 사진인화 사이트인 HP포토(www.hpphoto.co.kr)에서 무제한 저장용량 제공 · 디지털 앨범 · 맞춤형 포토엽서 등 새



HP포토 디지털 스튜디오

로운 서비스를 선보인다고 발표했다.

이번에 새롭게 단장한 HP포토는 디지털카메라의 생활화로 사진을 통해 다양한 공감대를 만들기 원하는 소비자의 욕구에 발맞추기 위해 공유 기능을 강화하는 한편, 전문사진가의 강좌와 사진에 관한 유용한 정보를 제공하는 온라인 디지털 스튜디오라는 새로운 장을 열었다. 이는 기존 사이트가 온라인 인화에 집중했던 것과 차별화된 기능이라고 회사측은 설명했다.

이번 서비스 확대 중 눈에 띄는 것은 '무제한의 저장공간'을 제공해 대용량의 온라인 디지털 앨범을 만들 수 있는 <디지털 앨범 서비스>다. HP포토에 회원으로 가입하면 누구나 저장용량에 제한없이 사진을 등록해 나만의 무제한 디지털 앨범을 만들 수 있다. 이와 함께 스타사진으로 유명한 조선희 사진작가의 <디지털 스튜디오>를 오픈했다. 여기서는 조선희 작가의 사진을 감상할 수 있는 갤러리 '조아 작업실'과 '조선희 컨설턴트 디지털 사진 강좌'를 운영하여 다양한 사진 관련 정보를 제공하고 있다.

## 엠파스 3만원 정액제 검색광고 출시

엠파스가 월 3만원으로 자사 웹사이트를 홍보할 수 있는 저렴한 검색광고를 선보였다.

엠파스는 최근 지방 · 구두 · 화장품 등 상업성이 높고 홍보효과가 뛰어난 키워드를 대상으로 한 <비즈사이트> 검색광고 상품을 출시했다.

약 1,000개의 상업성 인기 키워드에 한해 월 3만원의 저렴한 비용으로 웹사이트를 홍보할 수 있는 비즈사이트는 소비자가 원하는 상품명을 검색하면 관련 상품을 판매하는 소호몰의 사이트 제목과 주소 · 설명문 · 홍보문구 등을 노출해 효과적인 홍보가 가능하다는 것이 특징이다.

사이트 특징을 나타낼 수 있는 소제목과 홍보문구 등은 직접 입력할 수 있고, 최대 10개 사이트만 보여주기 때문에 사용자가 선택할 확률이 높다는 장점도 가지고 있다.

## 다날·한양대 문화콘텐츠학과 산학협력 체결

유무선 콘텐츠기업 다날과 한양대학교 문화콘텐츠학과는 지난달 19일 산학협력 조인식을 갖고 양 기관간 협력 및 교류에 관한 협약서에 서명했다.

이번 협약에 따라 양 기관은 콘텐츠 공동개발을 위한 R&D의 활성화(소스 및 첨단기술 개발 등)를 비롯해 상호인력교류, 개발된 콘텐츠의 상품화 등 다양한 분야에서 협력할 수 있게 됐다. 아울러 양 기관은 콘텐츠 관련 정보 및 시장정보, 해외정보 등의 상호교류 및 공동 활용에도 적극 추진하기로 했다.

이를 위해 다날은 우선 한양대학교 문화콘텐츠학과와 공동으로 콘텐츠를 개발하는 한편, 문화콘텐츠학과가 개발한 콘텐츠의 상품화 및 유통에 적극 협력하기로 했다. 또한 문화콘텐츠학과 학생들의 온오프라인 현장실습을 정례화 할 예정이다. 또한 한양대학교 문화콘텐츠학과는 다날이 요구하는 콘텐츠 소스 및 첨단기술 개발과 양질의 콘텐츠 개발을 위해 지원하고, 현장 인력 재교육 및 우수 전문 인력의 검입교수화 등도 추진하기로 했다. 이번 제휴는 2010년까지 향후 5년간 지속될 예정이다.

## AMD AMD 한국기술개발센터 오픈

AMD가 지난달 5일 최신 디지털기기 관련 저전력 및 고성능 임베디드프로세서 플랫폼기술의 발전을 주도할 'AMD 한국기술개발센터(AMD Korea Technology Development Center)'를 공식 오픈했다.

삼성동 글라스타워 AMD코리아본사에 위치한 AMD 한국기술개발센터는 김홍배소장의 지휘하에 하드웨어 및 소프트웨어 전문연구원들로 구성되었으며, 2006년말까지 20여명으로 확충할 예정이다.

AMD 한국기술개발센터는 32·64비트 호환 AMD64기술 및 듀얼코어컴퓨팅기술로 입증된 AMD의 프로세서 기술력을 기반으로 국내 모바일 및 임베디드 제품 관련 기술개발환경과 인력을 활용함으로써 와이브로 터미널·DMB·PMP·HDTV·웹모니터 등 각종 디지털기기에 최적화된 임베디드프로세서 플랫폼을 개발하기 위해 설립됐다.

AMD 한국기술개발센터는 국내고객사들이 AMD의 임베디드프로세서를 기반으로 각종 첨단

디지털 소비자전기기를 개발할 때 제품개발 및 출시소요기간을 단축시킬 수 있는 플랫폼을 개발할 예정이다. 또한 단순한 하드웨어설계뿐만 아니라 운영체제 활성화 및 각종드라이버를 함께 제공하여 국내고객사들이 최소한의 노력으로 신제품 출시를 가능하도록 할 예정이다.

## 어도비시스템즈 매크로미디어 합병 완료

한국어도비시스템즈는 어도비와 매크로미디어의 합병이 지난달 5일로 완료됐다고 발표했다. 또한 양사의 대표적인 크리에이티브 소프트웨어 제품인 <어도비 크리에이티브 스위트 2>와 비디오 제품군 그리고 매크로미디어의 최신제품인 <플래시 프로페셔널 8>과 <매크로미디어 스튜디오 8>을 포함한 새로운 크리에이티브 제품 3종을 출시했다.

어도비와 매크로미디어의 인수 합병 절차가 완료됨에 따라 디지털 정보를 다양한 운영체제와 기기를 통해 전달하기 위한 기술을 공급하는 업계 최대 규모의 광범위한 소프트웨어 공급 업체가 탄생하게 되었다. 특히, 모바일 기기에서부터 하이엔드 서버에 이르기까지 활용 범위가 무한한 표준 전자문서 포맷인 PDF와 멀티미디어 기술인 매크로미디어 플래시가 결합함으로써 강력한 소프트웨어 플랫폼이 탄생할 것으로 업계는 내다보고 있다.

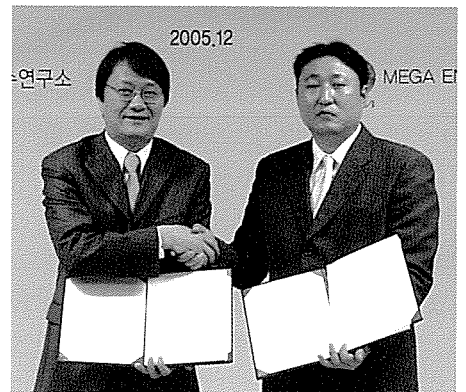
새로 출범하는 어도비의 CEO 및 COO는 기존대로 어도비의 브루스 치즌(Bruce Chizen)과 산타누 나라옌(Shantanu Narayan)이 담당하며 매크로미디어의 CEO였던 스테판 일롭(Stephen Elop)은 어도비의 전세계 필드 조직의 수장을 담당할 예정이다.

한편 인수 완료 발표와 함께 양사의 제품을 결합한 번들 제품이 출시됐다. 번들 제품은 크리에이티브 업계의 다양한 요구를 반영해 총 3가지 버전으로 출시됐다. 이는 양사의 대표 제품이 결합된 것으로 소비자들 사이에서 프린트·웹·비디오 그리고 모바일에 이르기까지 다양한 도구로 디지털콘텐츠를 자유롭고 효과적으로 전달할 수 있도록 지원한다.

번들 제품을 구성하고 있는 어도비 크리에이티브 스위트 2(CS2)는 <어도비 포토샵 CS2>, <일러스트레이터 CS2>, <인디자인 CS2>, <액로벳 프로페셔널 7.0> 등이 통합된 제품이며, <어도비 비디오

툴>은 프리미어 프로, 애프터 이펙트 등을 포함한다. 또한 스튜디오 8은 드림위버 8 플래시 프로페

## 안철수연구소 메가와 게임보안 파트너십 체결



김철수 안철수연구소 사장(왼쪽)과 이상민 메가 엔터테인먼트 사장이 게임보안 파트너십을 체결했다

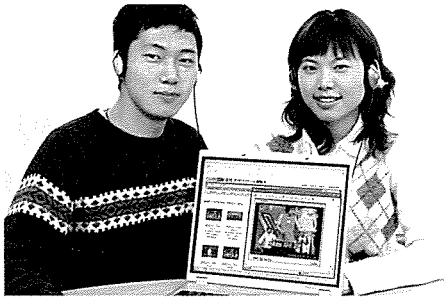
안철수연구소가 최근 게임 개발 및 공급업체인 메가 엔터테인먼트와 해외 온라인게임과 보안시장 공동진출을 위한 파트너십을 체결했다. 특히 이번 계약은 메가 엔터테인먼트가 해외에서 서비스하는 주요 온라인게임에 자사의 온라인게임 보안 솔루션인 <핵실드>를 런닝개런티 방식으로 공급, 업계의 관심을 끌고 있다. 이에 따라 안철수연구소는 메가 엔터테인먼트의 게임 매출에 비례해 로열티를 지급 받게 된다.

안철수연구소는 이번 파트너십을 통해 최근 중국, 일본 등 아시아 4개국에 수출되는 등 큰 인기를 모으고 있는 캐주얼 레이싱게임 <공공 온라인>을 비롯해서 메가 엔터테인먼트가 해외에서 공급하는 4개의 온라인게임에 핵실드를 탑재할 계획이다.

안철수연구소는 예상되는 각종 게임 해킹 및 보안 위협에 대해 더욱 책임있는 보안 서비스를 제공하고 대처함으로써 온라인게임 보안 솔루션에 대한 신뢰를 한층 증대시켜 나간다는 방침이다.

김철수 안철수연구소 사장은 "이번 파트너십으로 게임보안 분야에서 새로운 비즈니스 모델 창출 및 온라인게임업체와의 상호 협력을 위한 획기적인 전기를 마련하게 됐다며 온라인게임 및 게임 보안 분야에서 토종업체들의 세계적 수준의 기술력을 전 세계에 과시할 수 있도록 협력해 나갈 것"이라고 말했다.

## 드림위즈 동영상 검색 2차 오픈



드림위즈 동영상 검색 서비스

커뮤니티 포털인 드림위즈는 영화·게임·네티즌 제작 동영상 등 추가 콘텐츠를 확보해 동영상검색 2차 서비스를 선보였다.

드림위즈는 이번 동영상 검색 2차 서비스를 개시하면서 국내 인터넷 포털업체 중 최다 CP업체와 정식 제휴를 맺어 동영상 콘텐츠를 추가했다. 게다가 게임과 영화 섹션을 새롭게 구성, 양질의 데이터베이스 확보에 중점을 뒀다.

인기 동영상 제공업체인 엠군닷컴, 씨네로닷컴, 로이월드와 새롭게 제휴를 맺어 섹션 별로 ▲네티즌이 직접 제작한 동영상은 엠군닷컴 ▲영화는 씨네로닷컴, 씨네월드 ▲뮤직비디오는 맥스MP3 ▲TV는 TVCF, 마이포토TV ▲스포츠(댄스)는 나이트댄스 ▲게임·애니는 로이월드, 애니원TV, 챔프비전 ▲교육은 아이중앙에서 동영상 콘텐츠를 제공받고 있다.

또한 기존에 영화·뮤직비디오·TV·스포츠·애니메이션·교육 등 6가지 섹션을 기본으로 네티즌 섹션과 게임 동영상이 새롭게 추가되면서 애니메이션 섹션을 게임·애니 섹션으로 통합했다.

특히 1차 오픈 이후 사용자들의 동영상 검색 성향을 분석한 뒤 출력 순서를 네티즌·TV·영화·뮤직비디오·스포츠·게임·애니·교육으로 변경해 사용자 편의성을 극대화한 것이 특징이다.

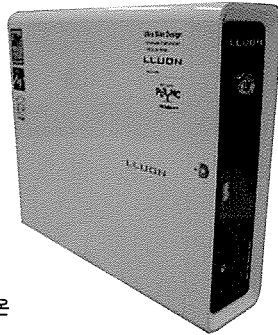
## 엔씨소프트

### PlayNC TG삼보와 MOU 체결

엔씨소프트는 자사의 게임포털 서비스인 PlayNC가 TG삼보컴퓨터와 전략적 MOU를 맺고, 새롭게 출시된 TG삼보컴퓨터의 초슬림형 PC(리틀 루온)과 공동 마케팅을 진행한다고 밝혔다.

이에 따라 TG삼보컴퓨터의 신제품 리틀 루온에는 PlayNC의 로고가 부착되고, 현재 PlayNC에서 서비스하고 있는 게임들이 기본 설치되어 출시됨으

로써 초슬림형 미니 PC에서도 PlayNC의 게임을 무리 없이 즐길 수 있어, 향후 보다 많은 고객들이 PlayNC의 다양한 게임을 경험할 수 있을 것으로 기대된다.



리틀 루온

PlayNC 관계자는 "PlayNC에서 개최하는 이벤트와 행사에 TG삼보컴퓨터에서 시스템을 지원하는 등 향후 PlayNC와 TG삼보컴퓨터는 다양한 공동 마케팅을 진행할 예정"이라며 "분야는 다르지만 국내 IT산업의 선두업체로서 상호간 적극적인 비즈니스를 통해 함께 발전하는 모습을 보여줄 계획"이라고 언급했다.

## SK텔레콤

### 플래시 콘텐츠 대거 출시



플래시 콘텐츠 게임 서비스

SK텔레콤이 최근 플래시 기반 게임 서비스인 <플래시오락실>을 시작으로 친구찾기·포토·모바일 광고·MMS 등 다양한 콘텐츠를 플래시 방식으로 제공할 예정이라고 밝혔다.

SK텔레콤은 무선인터넷에 '플래시 플러그인(Plug-In)' 기술을 채택했는데, 이는 네트워크 접속을 유지한 채 WAP브라우저 상에서 직접 구동되는 방식으로 별도의 다운로드 절차가 필요없고 타 메뉴로 간편하게 이동할 수 있는 장점이 있다.

특히, 적은 용량을 특징으로 하는 플래시는 최초 접속시에만 패킷당 2.5원의 통화료가 부과되고, 해당 콘텐츠 종료 전에는 별도의 통화료가 발생하지

않으므로 기존의 텍스트형이나 다운로드형 콘텐츠에 비해 저렴한 비용으로 다양한 서비스를 이용할 수 있다.

SK텔레콤은 플래시 게임에 이어 싸이월드의 플래시 사진을 이동전화상에서 실시간으로 볼 수 있는 싸이월드 플래시 서비스와 쇼핑물·운세·뉴스·친구찾기·교통·날씨 등의 정보형 서비스에도 플래시 플러그인을 적용할 계획이며, 2006년에는 MMS, 모바일 배너 광고 등 더욱 다양한 서비스들을 플래시 형태로 출시할 예정이다.

## 카드왕 믹스마스터

### 대한민국 애니메이션 대상 수상



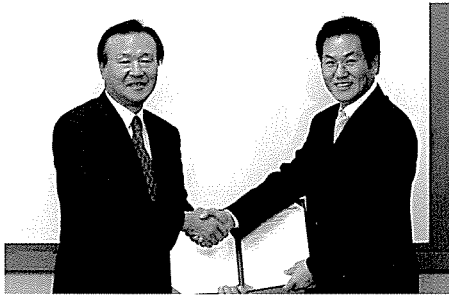
카드왕 믹스마스터

문화관광부가 주최하고 한국문화콘텐츠진흥원이 주관하는 2005 대한민국 만화·애니메이션·캐릭터 대상 시상식이 지난 달 19일 코엑스 그랜드볼룸에서 성대하게 개최됐다.

'2005 대한민국 만화·애니메이션·캐릭터 대상' 시상식에서 현재 KBS2TV를 통해 방송중인 <카드왕 믹스마스터>(선우엔터테인먼트 제작)가 대통령상인 애니메이션 대상을 수상했다.

2003년부터 국무총리상으로 승격된 대한민국 만화대상에는 총 74편이 접수되어 치열한 경합을 벌인 결과, 동물의 모습을 한 4인의 젊은이를 통해 청춘의 삶과 사랑을 묘사한 강도하의 <위대한 캣츠비>가 차지했다. 캐릭터 대상에는 연 3년 부즈의 <뿌까>가 선정되었으며 우수상으로는 라이선스 부문에서 씨엘코엔터테인먼트의 <마시마로>, 돌리나라의 <아이공룡 돌리>, 아이코닉스엔터테인먼트의 <뽀롱뽀롱 뽀로로>가 선정됐다.

## 인텔 · 티맥스소프트 제품 · 서비스 최적화 전략적 제휴



인텔과 티맥스소프트가 공동영업을 위한 MOU를 체결했다

티맥스소프트와 인텔코리아가 최근 양사의 공동 영업 및 마케팅협력을 위한 상호협력양해각서(MOU)를 체결했다.

이번 제휴를 통해 서버에서 클라이언트까지 인텔이 제공하는 최신플랫폼기반에서 양사의 기술력을 공유함으로써 티맥스의 소프트웨어를 인텔 플랫폼에 최적화하며, 이를 통해 양사가 공동으로 영업 및 마케팅 활동을 전개하게 된다.

양사는 이번 제휴로 보다 향상된 기능의 제품과 서비스를 고객에게 제공할 수 있게 되었으며, 티맥스는 인텔의 아키텍처기술을 공유함으로써 인텔기반에서 보다 성능이 향상된 제품을 제공할 수 있게 됐다.

티맥스는 미들웨어 · 리호스팅SW · OS 등 자사 제품이 인텔 플랫폼기반에서 최적화될 수 있도록 기술지원을 하며 향후 비즈니스 기회요소를 적절히 포착할 수 있도록 인텔제품 및기술로드맵을 공유하기로 했다. 또한 인텔플랫폼기반으로 도입되었거나 도입예정인 IT사업정보에 대해서도 인텔과 주기적으로 공유하기로 했다.

한편 인텔은 티맥스 전제품군의 최적화를 위한 테스트 및 포팅을 지원하고, 인텔기반의 최신 하드웨어플랫폼을 티맥스에 제공하며, 티맥스 제품의 성능을 튜닝하고 최적화하기 위한 기술지원도 병행키로 했다. 또한 인텔의 가상화, 액티브관리, 입출력관리 등 임베디드기술에 대한 교육을 비롯 최신 인텔아키텍처도 공유할 계획이다.

## KT · 알카텔 와이브로 리얼리티 센터 설립 합의

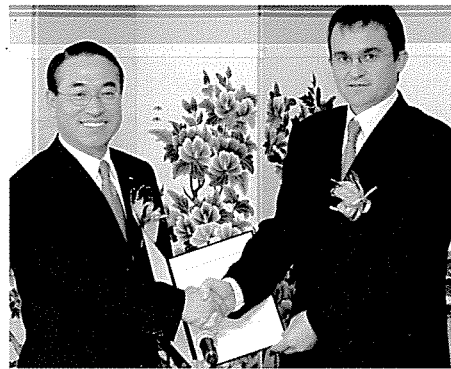
KT와 알카텔이 와이브로 확산을 가속화시키기 위한 제휴를 발표했다.

양사는 장비간 호환성 시험 및 시연 환경을 제공

하기 위해 서울에 '와이브로 리얼리티 센터'를 공동으로 설립키로 했으며, 세계 시장을 겨냥한 새로운 모바일 브로드밴드 애플리케이션을 공동으로 개발해 나가기로 합의했다고 밝혔다.

양사는 와이브로 리얼리티 센터를 통해 기지국과 단말기간 상호 호환성 테스트를 중점적으로 진행, 와이브로의 해외시장 진출을 위한 발판을 마련할 예정이며, 관련 애플리케이션을 개발하는 협력업체들이 자사의 애플리케이션을 개발, 테스트할 수 있는 플랫폼을 지원할 계획이다.

와이브로 리얼리티 센터 설립과 관련 알카텔은 무선 액세스 장비 및 핵심 네트워크 장비 등 센터



KT와 알카텔이 와이브로 확대를 위한 MOU를 체결했다

설비에 필요한 인프라 구축을 담당하게 되며, 국내 개발회사들이 자사가 개발한 애플리케이션을 시험할 수 있는 시험환경을 제공하게 된다. KT는 와이브로 리얼리티 센터를 KT의 R&D 연구소와 연결시켜 기존 유무선 브로드밴드 애플리케이션과의 통합 테스트 및 고객들이 와이브로를 통하여 다양한 솔루션에 손쉽게 접속할 수 있는 방안들을 연구할 예정이다.

또한, KT와 알카텔 양사는 와이브로의 해외시장 진출을 위해 모바일 와이맥스 분야(IEEE 802.16e)에서 표준화 활동에 협력해 나가기로 합의하고, 전 세계적인 상호 호환성을 확보하기 위한 테스트 작업도 공동으로 추진해 나갈 계획이다. 양사의 상호 호환성 테스트는 업계 전반의 지지 확보 차원에서 다양한 협력사가 공동으로 참여할 예정이다.

## 이동통신 3사 모바일 IC칩 카드 서비스 출시 제휴

이동통신 3사가 결제 인프라 호환 및 업그레이드를 통해 휴대전화 키를 누르고 메뉴를 선택해 적외선으로 쏘던 기존 방식에서 휴대전화를 결제단말기

에 가까이 대면 결제되는 RF방식을 선보인다.

SK텔레콤 · KTF · LG텔레콤은 최근 3사의 휴대전화 결제 인프라를 RF방식의 '모바일 터치'로 호환하기로 결정하고 삼성카드와 (모바일 IC칩 카드) 서비스 출시 제휴식을 가졌다.

이번 제휴식에서 이동통신 3사는 시중 가맹점에 설치된 휴대전화 전용 결제 단말기에 적외선(IR)을 쓰는 방식에서 RF방식으로 업그레이드하며, 이에 따라 휴대전화를 결제기에 대는 즉시 서비스 이용이 가능한 모바일 터치 방식으로 변경했다고 밝혔다. 모바일 IC칩카드 서비스는 칩 전용 휴대전화(뱅크온 · M뱅크 · K뱅크 기능폰)에서 이용이 가능



이동통신 3사가 모바일 IC칩 카드 서비스 제휴를 맺었다

하다.

기존의 적외선방식은 결제기 호환 문제와 제휴점 확보 및 결제 과정의 번거로움 등이 있었다. 그러나 이번 휴대전화 결제 인프라인 모바일 터치는 RF방식으로 휴대전화를 결제기에 대고 비밀번호를 입력하면 결제가 이루어져 고객의 편의성이 대폭 증대됐다.

이번 호환 및 업그레이드를 통해 이동통신 3사는 기존에 보급되었던 결제인프라를 이동통신사 멤버십 가맹점을 중심으로 배치해 모바일 지불결제서비스 활성화에 나서는 한편, 3사간 각각 진행되던 결제 인프라의 중복투자로 인한 손실도 최소화한다는 계획이다.

이동통신 3사와 삼성카드는 이번 제휴 체결을 통해 IC칩 카드를 중심으로 모바일 상거래 서비스를 활성화하는데 주력하는 한편, 다양한 부가서비스도 공동 개발할 계획이다.

이동통신 3사는 칩 전용 휴대전화 보급이 현재 650여만대에서 2006년 칩 전용 휴대전화 1,000만대 이상 보급될 것으로 전망, 휴대전화 결제서비스가 활성화될 것으로 기대하고 있다.