

CES 2020

January 7-10
Las Vegas



Consumer
Technology
Association

CES 2020 Preview

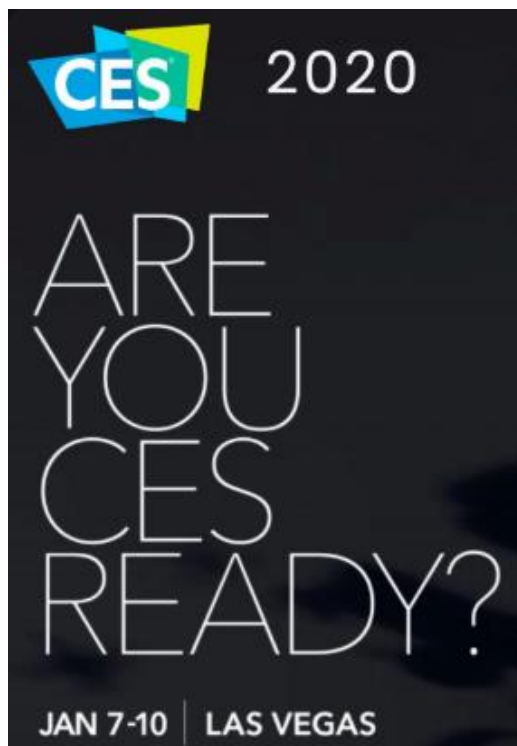
Analyst 김영우 – IT총괄 · 반도체 · 디스플레이 | 02-3773-9244 | hermes_cmu@sks.co.kr

Analyst 최관순 – 통신 · 지주 · SI | 02-3773-8812 | ks1.choi@sks.co.kr

Analyst 이동주 – 핸드셋 · 가전 | 02-3773-9026 | natelee@sks.co.kr

Analyst 이진만 – 게임 | 02-3773-9957 | kid_a@sks.co.kr





Contents

Chapter 1	CES 2020 개요 및 관전포인트	3
	- IT H/W	
	- 통신서비스	
	- 게임/AR&VR	
Chapter 2	CES 2020 Keynotes Preview	16
Chapter 3	CES 2020 Innovation Awards	24
Appendix.	Previous Keynotes	53

Compliance Notice

- 작성자는 본 조사분석자료에 게재된 내용들이 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 신의성실하게 작성되었음을 확인합니다.
- 본 보고서에 언급된 종목의 경우 당사 조사분석담당자는 본인의 담당종목을 보유하고 있지 않습니다.
- 본 보고서는 기관투자가 또는 제 3자에게 사전 제공된 사실이 없습니다.
- 당사는 자료공표일 현재 해당기업과 관련하여 특별한 이해 관계가 없습니다.
- 종목별 투자의견은 다음과 같습니다.
- 투자판단 3단계 (6개월 기준) 15%이상 → 매수 / -15%~15% → 중립 / -15%미만 → 매도

ARE YOU CES READY?

JANUARY 7-10
LAS VEGAS



Chapter 1

CES 2020 개요 및 관전포인트

■ CES(Consumer Electronics Show, 국제가전박람회)란?

- 독일 IFA, 스페인 MWC와 함께 세계 3대 IT 기술 관련 행사에 속하는 미국 최대 가전전시회
- 1967년부터 1994년까지는 뉴욕에서 개최하였으나 1995년부터는 매년 1월 Las Vegas에서 개최
- CES 2020에는 전년 대비 100개 이상 증가한 4,500여개(국내 294개)의 기업이 참여해 첨단 기술과 제품을 선보일 예정

■ CES 2020 핵심 키워드

- **#5G #AI #Mobility #Healthcare #Entertainment #Robots #FoodTech**

→ **AI, 모빌리티, 5G, IoT, 로봇, AR/VR** 등 작년의 화두였던 Smart City 관련 분야는 여전히 메인 테마. 이외 올해에는 **헬스케어, 엔터테인먼트, 푸드테크** 등에 대한 관심도 커질 것으로 전망됨

CES 2020: 2020.1.7(화) ~ 1.10(금) (현지시간)

WHY CES? 6.3K+ <i>members of media</i> 79K <i>senior-level executives</i> 161 <i>countries, regions and territories</i> CES 2019 AUDIT →			
Overall Attendance			
	Domestic	International	Total
Industry Attendees	65,728	35,055	100,783
Exhibitor Personnel	44,476	23,588	68,064
Media	3,778	2,587	6,365
TOTAL ATTENDANCE	113,982	61,230	175,212
CES Media Coverage			
Type of Coverage	Total		
Print	8,825		
Online	197,091		
Broadcast	20,357		
TOTAL MEDIA COVERAGE	226,273		

자료: CES, SK증권

CES 2020: 총 36개의 카테고리에서 1만개 이상의 제품 전시

- 3D Printing
- Accessibility
- Advertising, Marketing, Content and Entertainment
- Artificial Intelligence
- Audio/High-End/High Performance
- Cloud Services
- Computer Hardware
- Cyber Security and Privacy
- Digital Health
- Digital Imaging/Photography
- Drones
- Education
- Entertainment & Content
- Fitness
- Gaming
- Lifestyle (Family, Beauty, Pet)
- Mobile Payments/Digital Finance/E-Commerce
- Public Policy/Government
- Resilience
- Robotics
- Sensors and Biometrics
- Self-driving vehicles
- Smart Cities
- Smart Home
- Software and Apps
- Sports Technology and Esports
- Sustainability
- Telecommunications
- Travel and Leisure
- Vehicle Technology
- Video
- Virtual Reality and Augmented Reality
- Wearables
- Wireless Devices
- Wireless Services
- Other Consumer Technology

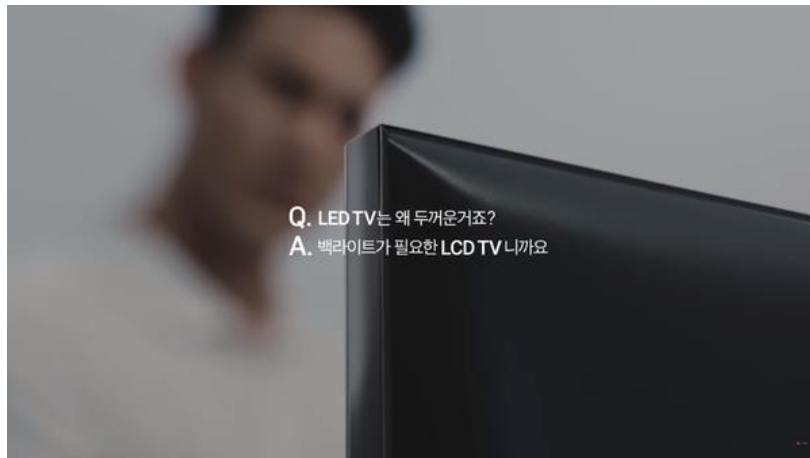
자료: CES, SK증권

[IT H/W] 관전 포인트 #1: 끝나지 않은 TV 공방전. QLED vs OLED

■ 프리미엄 입지를 다지기 위한 물밑 작업. 계속되는 QLED TV와 OLED TV 논쟁

- 지난 IFA 2019 이후 시작된 삼성전자의 LG전자의 공방전. 양사 모두 공정위 제소
→ LG전자 “삼성전자 QLED 표기는 허위 및 과장 광고”
→ 삼성전자 “객관적 근거 없는 QLED TV 비난은 공정 거래법 위반”
- 공정위의 판결이 아직 나오지 않았기 때문에 CES 2020에서도 양사 견제는 이어질 것으로 예상
- 3년 만에 기조 연설에 나서는 삼성전자, CE 총괄의 김현석 사장이 연설자로 나서 비전 제시
- 8K TV, Zero bezel QLED TV, 투명 OLED TV 등 신제품 기대

LG전자의 유튜브 Q&A편



자료: LG전자 Youtube

삼성전자 '10년' 번인 증상 무상보증 프로그램



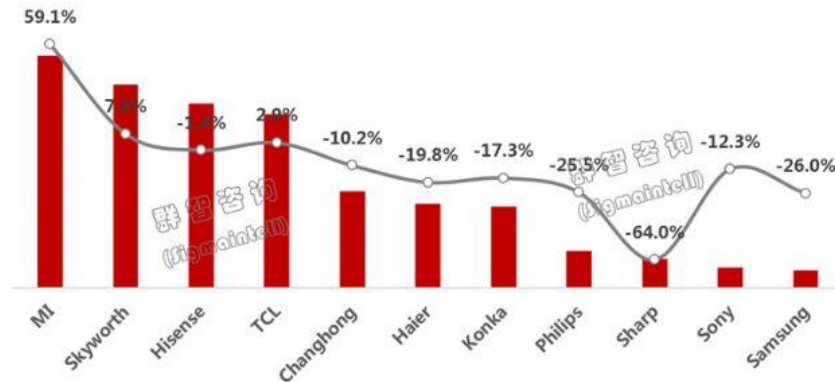
자료: 삼성전자

[IT H/W] 관전 포인트 #2: 격차를 줄여가는 중화권 TV 업체

■ 중화권 TV SET “LCD TV 점유율 확대뿐 만 아니라 8K TV 선점도 놓치지 않겠다”

- 중국의 Sigmaintell에 따르면 중국 내수 시장에서 중화권 set 업체의 TV 점유율이 크게 상승. 중국의 Top5 업체인 Xiaomi, Skyworth, Hisense, TCL, Changhong의 3분기 합산 점유율은 70%를 상회했고 상위 7위 업체가 중국 자국 브랜드. 삼성전자의 1~3분기 합산 출하량은 YoY -26% 감소. 공격적인 가격 정책과 미중 무역 분쟁 영향으로 애국심 마케팅이 효과
- CES 2020에서는 8K TV 패권 전쟁에도 동참. Haier, Hisense, TCL 등이 신제품 8K TV를 선보이며 프리미엄 시장도 함께 공략
- 공정위의 판결이 아직 나오지 않았기 때문에 CES 2020에서도 양사 견제는 이어질 것으로 예상
- 8K 콘텐츠 기근을 해소하기 위한 1) OTT 업체와의 제휴 2) 업스케일링 기술 3) 신규 칩셋 등도 관전 포인트

중국 내수 시장 1~3분기 출하량 YoY Growth



자료: Sigmaintell

LG전자의 2세대 알파9 프로세서 – 색상, 밝기 개선, 8K 업스케일링 칩셋



자료: 삼성전자

[IT H/W] 관전 포인트 #3: Apple의 최초 CES 참가?

■ 제품 전시보다는 연사로 거론

- Apple이 CES에서 제품을 전시했던 전례는 없음. 이번 CES 2020에서도 제품 전시보다는 연사 자격으로 오를 것으로 예상
- 씨넷에 따르면 Apple의 프라이버스 담당자가 '최고 프라이버시 책임자 라운드 테이블'에서 발표를 할 것으로 언급
- 신제품 공개 가능성은 상당히 낮다고 보지만 내년 이례적으로 상반기에 '아이폰 SE2'를 출시할 예정인 만큼 이와 관련된 Hint가 소개될 가능성도 배제할 수는 없음
- 삼성전자 역시 S11 언팩 자체 행사를 2월에 개최 예정. CES 2020에서는 2nd tier 제조사의 5G폰, 진보된 카메라 기술 등 기술 변화 트렌드 확인 가능

CES 2019 행사장 근처에 등장한 Apple 문구 - Privacy 강조



2020년 상반기 출시될 것으로 예상되는 '아이폰 SE2' 렌더링 이미지

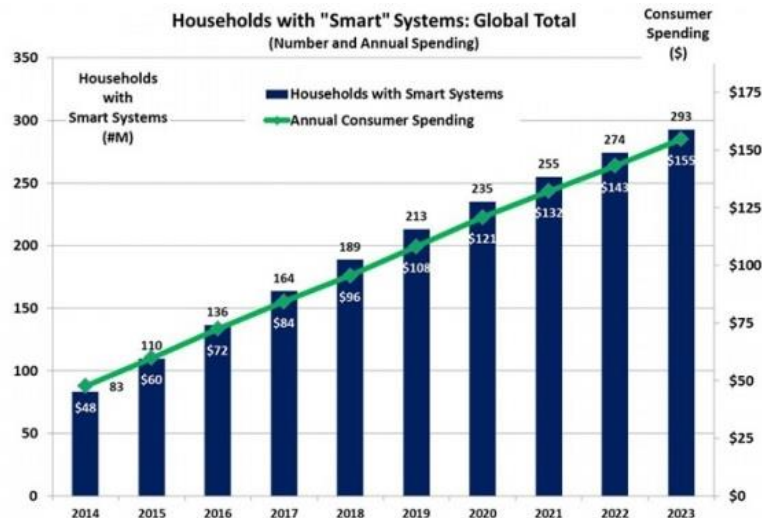


[IT H/W] 관전 포인트 #4: 진보된 개념의 'Smart Home'

■ 음성인식 기술의 진화, 하드웨어 업체와의 합종연횡, AI의 조합

- Smart Home 시장 규모는 2018년 960억 달러에서 2023년 1,550억 달러로 급성장
- Smart Home의 중심에는 AI 스피커, 모바일, 자동차, TV 등을 통한 음성 인식 기반이 다수. Google, Amazon은 AI 스피커 시장 선점으로 음성 인식 관련 Big data를 학습하고 축적 지속. 이를 기반으로 음성 인식 오차 범위를 지속 줄여나가고 있고 자사 서비스로의 확장성에 주목. 지메일, 유튜브, 쇼핑 등
- 삼성전자, LG전자, Apple, 중화권 세트 업체 등 하드웨어 업체와의 관계도 더욱 견고히 구축할 예정. CES 2020에서의 주요 관전 포인트로는 진보된 음성 인식 기술과 확장성 그리고 플랫폼 업체와 하드웨어 업체의 합종연횡 등

Smart Home 시장 규모



자료: SA

CES 2019 – Google Assistant를 접목한 수 많은 기기



자료: Google

[통신서비스] 관전 포인트: 5G는 향후 몇 년간 CES의 핵심 Topic이 될 것

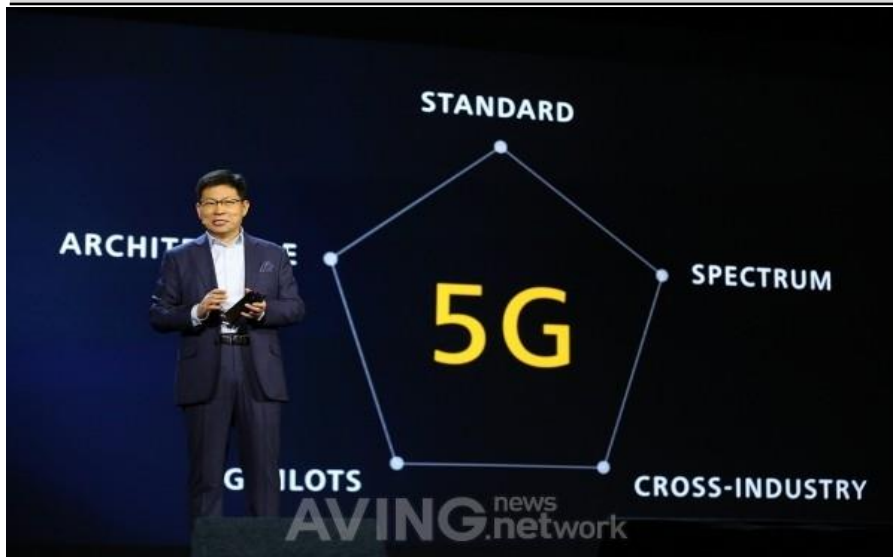
▪ 5G는 CES 2020의 모든 주요 Topic들을 관통하는 주제

- 5G는 Smart Cities, Self-Driving Cars, Augmented & Virtual Reality, Artificial Intelligence 등 CES 2020 핵심 주제들의 근간
- 2020년 글로벌 5G 가입자는 폭발적으로 증가할 전망

▪ 과거 몇 년간 5G는 CES에서 가장 중요한 Topic이었음

- CES 2018, 2019에서도 가장 중요한 Topic이었던 5G
- CES 2020에서는 5G가 이미 상용화된 만큼 보다 구체화된 비즈니스 모델이 제시될 것으로 기대

CES 2018에서의 5G: 주파수, 아키텍처 등 5G 표준 확립 작업이 한창이었던 2018년



자료: Google

CES 2019에서의 5G: Qualcomm의 5G 전용 모뎀칩 출시로 한 층 가까워짐



자료: Google

[통신서비스] 5G 국가별 도입 상황

국가	주요내용
대한민국	'19년 4월, SKT, KT, LG U+ 이동통신 3사가 세계 최초로 5G 서비스 상용화
미국	Verizon, '19년 4월, 4개 도시를 시작으로 5G 상용화 개시 Sprint, '19년 5월, 애틀랜타, 델러스, 시카고 등 4개 지역에서 상용화 개시 AT&T, '18년 모바일 라우터를 이용한 5G 서비스 개시, '19년 6월 상용화 T-Mobile, 30개 도시 시범 서비스를 거쳐 '19년 6월 상용화 개시
스위스	Swisscom, 102개 지역에서 5G 상용 서비스 개시 ('19.04.17)
영국	최대 통신사 EE, '19년 5월 런던 등 6개 도시를 시작으로 상용화 개시 Vodafone, '19년 7월 상용화 개시 3 UK, '19년 8월 상용화 개시
오스트리아	T-Mobile Austria, 25개 5G 기지국을 통해 상용 서비스 개시 ('19.05)
아랍에미리트	Etisalat, 중동·아프리카 최초로 5G 상용 서비스 개시 ('19.05)
카타르	Vodafone Qatar, 5G 스마트폰 출시 통해 상용 서비스 제공 ('19.05)
이탈리아	Vodafone Italia가 로마, 밀라노 등 5개 도시에서 5G 서비스 출시 ('19.06)
스페인	Vodafone Spain이 마드리드, 바르셀로나 등 15개 도시에서 5G 출시 ('19.06)
호주	Telstra, 시드니, 멜버른 등지에서 5G 상용화 ('19.06)
사우디아라비아	STC, 사우디아라비아 전역에서 5G 상용 서비스 출시 ('19.06)
핀란드	Elisa, 헬싱키, 탐페레 등지에서 5G 상용 서비스 개시 ('19.06)
바레인	Batelco와 Viva, 5G 서비스 개시 ('19.06)
독일	'19년 9월 10일, Deutsche Telekom이 5개 도시에서 5G 상용화 서비스 출시
일본	NTT docomo, '19년 9월 럭비 월드컵에 맞춰 사전 서비스 개시, '20년 3월 도쿄 월드컵에 맞춰 정식 서비스 개시, '24년 전국 상용화 목표 Softbank, KDDI, Rakuten, '20년 사전 서비스 개시 예정
중국	기존 '20년 상용화를 목표로 하고 있었으나, '19년 10월로 일정 변경
프랑스	'20년 5G 상용화 개시 예정, '25년까지 주요 지역 서비스 목표
러시아	최대 통신사 MTS, '20년 5G 네트워크 전국 구축을 목표로 Huawei와 계약
싱가포르	정보통신미디어개발청(IMDA), '20년 전국적인 네트워크 구축 예정

[통신서비스] 5G 미국, 일본, 중국 현황 및 5G 기대효과

■ 미국: 4대 통신사 5G 상용화 완료

- FCC(연방통신위원회)는 5G Fast Plan 발표 – 시장공급주파수 확대, 인프라 정책 개편, 규제 개선 등

■ 일본: 2020년 상반기 본격 5G 상용화 예정

- 총무성 주도로 5G 조기 상용화 추진. NTT Docomo부터 상용화 예정

■ 중국: 5G 조기 상용화 추진

- 미국의 화웨이 제재 이후 조기 상용화 추진. 국가 전략사업으로 지정

<5G 3대 특성과 기대 효과>

특성	내용	기대효과
초고속	4G 대비 최고 20배 빠른 속도 구현	대용량 데이터 트래픽을 유발하는 4K, 8K, AR, VR 등 대용량 몰입형 콘텐츠 이용 보편화
초저지연	지연속도 1ms로 4G 대비 1/10로 감소	즉각적인 응답이 필요한 자율주행차, 원격의료에 활용되어 지연없는 실시간 서비스 구현
초연결	km ² 당 100만대 대규모 단말 동시접속 가능 4G 대비 에너지효율 100배 개선	대량의 단말가 센서를 연결할 수 있어 대규모 IoT 환경을 구현하여 스마트홈, 스마트시티, 스마트팩토리 지원

[통신서비스] 국내 5G 현황

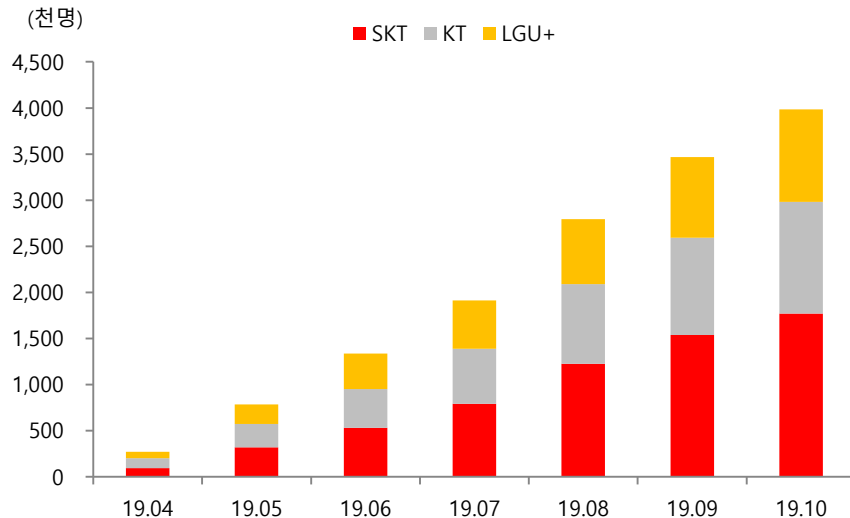
■ 5G 상용화 7개월만에 가입자 398만명 달성

- LTE와 비교하면 느린 수준(LTE 상용화 7개월 가입자 610만명)이지만, 마케팅 비용안정화 측면에서는 긍정적
- 전체 가입자 중 5G 가입자 비중은 5.8%

■ 5G 상용화 이후 뚜렷해진 ARPU 상승 추세

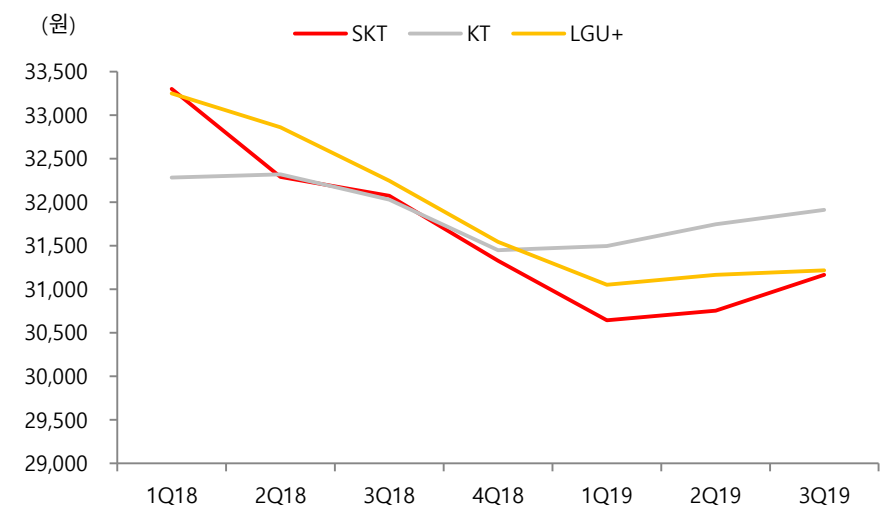
- 5G 상용화 이후 **2분기 연속 이동통신 ARPU 상승**
- **2020년 통신사 실적은 이동통신 부문 주도로 개선될 전망**

국내 5G 가입자 수 추이. 10월말 기준 398만명



자료: 과학기술정보통신부

5G 상용화 이후 이동통신 ARPU 반등



자료: 각 사. SK증권

[게임/AR&VR] 관전 포인트 #1: 높아져갈 e스포츠의 가치와 중요도

■ 10억달러(약 1.1조원) 산업으로 성장한 글로벌 e스포츠 산업

- 리그오브레전드(LOL 월드 챔피언십) 등을 중심으로 고성장을 지속하며 하나의 독자적 엔터테인먼트 콘텐츠로 자리잡은 e스포츠
- 아직 전체 게임 산업 내 비중은 1% 미만으로 높지 않으나, 앞으로도 두 자릿수의 높은 성장률 지속하며 비중 늘려갈 전망

■ CES 2020에서 엿본 향후 e스포츠 산업 주요 이슈 예상

- ① 수익화(Monetization): 방영권, 광고, 브랜드 스폰서십 등을 통한 e스포츠 수익화 모델 구축
- ② 게임 라이프 사이클 유지/확대: e스포츠를 활용한 게임 팬과의 중장기 장기 관계 구축, 충성도 유지 전략과
- ③ E스포츠 빅데이터 활용: e스포츠로 수집된 방대한 데이터 활용 방안 등이 산업 내 주요 쟁점이 될 전망

CES 2020 e스포츠 컨퍼런스 세션: 수익화 및 팬, 기업와의 시너지 관계 구축/유지에 포커스

MODERATOR

Steven Hummel
Senior Research Analyst
Consumer Technology Association

Andy Dinh
Founder and CEO
TSM

Marcus Kennedy
General Manager,
Gaming Division, Client
Competing Group
Intel

MODERATOR

Ben Howard
SVP for CBS Interactive
Games & Entertainment
CBS Interactive

Paul Brewer
Senior Vice President,
Brand Partnerships
ESL North America

Kristin Connelly
Senior Director,
Marketing
Overwatch League

Persia Hancock
Video Host &
Commentator, Gamespot
CBS

Simon Temperley
Chief Revenue &
Marketing Officer
Allied Esports
International

MODERATOR

Dean Takahashi
Lead Writer for
GamesBeat
VentureBeat

Josh Cella
Head of Global
Partnerships
Activision Blizzard
Esports

Grace Dolan
VP of Home
Entertainment
Marketing
Samsung Electronics
America

Sarah Iloos
Head of Sales, Americas
Twitch

Bryan de Zayas
Global Director of
Marketing
Dell

MODERATOR

Mike Lee
Agent, eSports
United Talent Agency

Jake Phillips
Chief Revenue Officer
Stream Hatchet

Johannes Waldstein
Founder & CEO
FanAI

Doug Watson
Head of Esports Insights
Riot Games

CONFERENCE SESSION **LIVE STREAM**

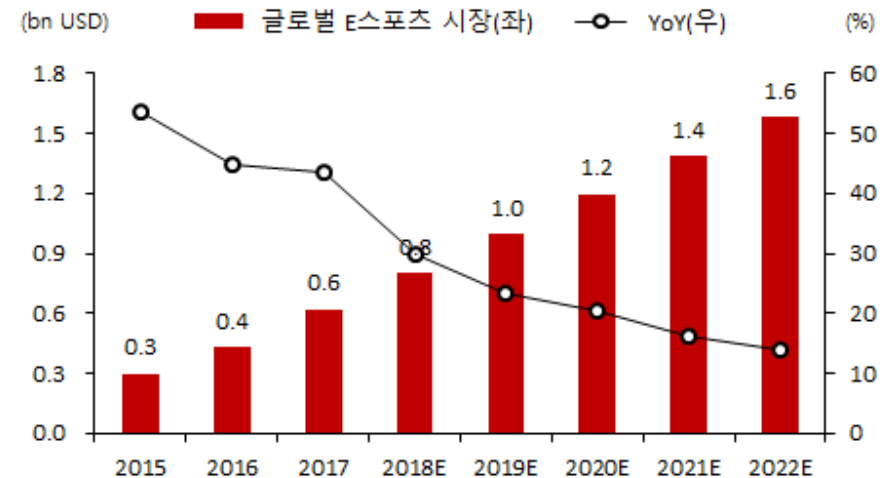
Esports and Technology: An Innovation Game-Changer

Sports and Esports: The Future of Fan Engagement

How Are Brands Engaging with Esports and Gaming?

What's Next with Data in Esports

글로벌 e스포츠 시장 규모 추이 및 전망 (2013~2022)



[게임/AR&VR] 관전 포인트 #1: 높아져갈 e스포츠의 가치와 중요도

e스포츠, AR/VR 게임 포함 글로벌 게임 시장 성장 전망 (~2022년)

(십억달러)	2013	2014	2015	2016	2017	2018E	2019E	2020E	2021E	2022E	'19~'22 CAGR
합계	60.7	70.6	81.4	93.4	107.8	121.0	131.3	141.4	151.6	161.1	7.0
YoY	-	16.4	15.2	14.8	15.3	12.3	8.6	7.7	7.2	6.3	
비디오게임	60.6	70.5	81.1	92.6	105.0	116.1	125.3	133.4	141.2	148.1	5.8
YoY	-	16.3	15.1	14.1	13.5	10.5	7.9	6.5	5.9	4.9	
게임 광고	2.3	2.5	2.9	3.2	3.5	3.8	4.2	4.4	4.7	5.0	6.1
YoY	-	10.6	12.3	11.7	9.8	9.8	8.3	6.5	6.5	5.3	
모바일	17.7	25.0	33.6	42.7	51.7	59.7	66.1	71.4	76.3	80.4	6.7
YoY	-	41.5	34.3	27.1	21.1	15.6	10.6	8.0	6.9	5.4	
콘솔	20.5	20.9	21.7	22.3	23.6	24.5	25.3	26.0	26.8	27.4	2.8
YoY	-	2.0	4.2	2.4	6.1	3.7	3.1	3.0	2.9	2.4	
PC	20.2	22.1	23.0	24.5	26.2	28.0	29.8	31.6	33.4	35.4	5.9
YoY	-	9.4	4.0	6.5	7.3	6.7	6.3	6.1	5.9	5.9	
E스포츠	0.1	0.2	0.3	0.4	0.6	0.8	1.0	1.2	1.4	1.6	16.7
YoY	-	123.0	53.6	45.0	43.5	29.8	23.5	20.3	16.1	13.8	
부가 상품	0.0	0.0	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.2	0.2	0.2	11.8
YoY	-	650.0	70.0	35.3	53.6	21.7	15.5	14.8	11.1	9.5	
미디어권	0.0	0.0	0.0	0.1	0.1	0.2	0.2	0.3	0.4	0.4	22.9
YoY	-	69.2	63.6	75.0	92.1	49.6	33.7	28.9	22.4	17.5	
스폰서십	0.0	0.1	0.1	0.2	0.2	0.3	0.3	0.4	0.4	0.5	14.1
YoY	-	107.1	36.8	42.9	30.6	24.8	21.7	17.5	13.1	11.6	
티켓 판매	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	16.3
YoY	-	41.7	35.3	26.1	41.4	34.1	23.6	20.6	14.6	13.8	
스트리밍 광고	0.0	0.0	0.1	0.1	0.1	0.2	0.2	0.2	0.3	0.3	16.9
YoY	-	137.5	81.6	46.4	28.7	25.4	21.5	18.7	17.0	14.9	
AR/VR	0.0	0.0	0.0	0.5	2.2	4.2	5.2	7.0	9.2	11.6	30.3
YoY	-	-	-	-	321.0	90.4	23.5	34.4	30.8	25.8	

자료: PwC, SK증권

[게임/AR&VR] 관전 포인트 #2: AR/VR은 언제, 어디서 빛을 발할까?

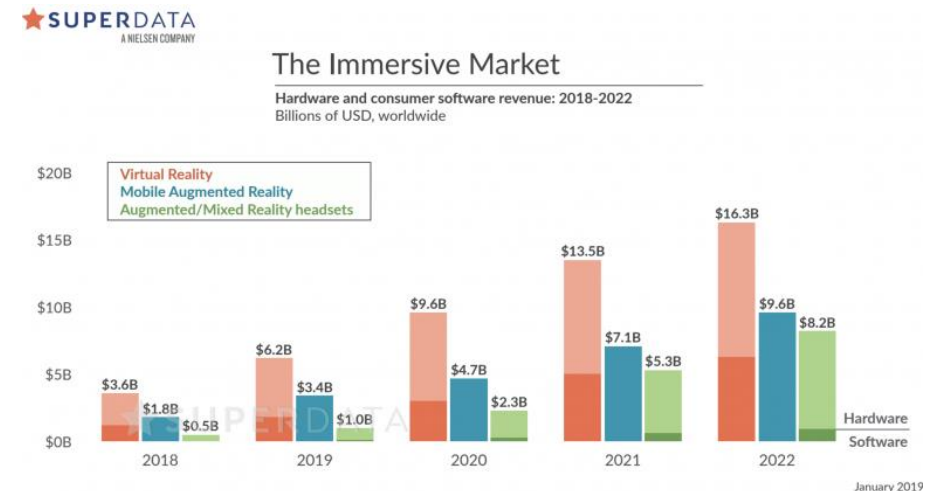
- 다양한 시장 및 산업군으로 점차 활용 범위 넓어지며 소프트웨어 비중 커질 **AR/VR 시장**
 - AR/VR/MR 시장은 아직 H/W 중심의 시장. S/W 부문에서는 게임의 비중 가장 높음(2018년 VR S/W 매출 12억달러 중 43% 차지)
 - 하지만 리테일(Macy's, Lowe's, Walmart), 미디어, 여행, 물류(UPS), 산업현장(석유, 중공업 등), 과학/의학 등의 분야에서 다양한 **B2B 수요가 빠르게 증가**하며 AR/VR 소프트웨어 비중 점차 커져나갈 전망
- 게임 산업 차세대 트렌드로 각광받은 **VR**. 하지만 킬러 콘텐츠 부재, 기기 성능 한계 등으로 생태계 구축에 어려움 겪는 중
 - Google은 최근 개발 중이던 VR 헤드셋 Daydream View의 개발을 중단하고 클라우드 게임 서비스 Stadia에 집중하기로 함
 - 상기한 여러 제약들로 인해 VR 게임 시장의 성장률은 긍정적인 전망치를 밑돌 가능성 높다고 판단
 - 생태계 구축 및 시장 성장을 위해서 기기 경량화 및 그래픽 성능 개선, 최적화된 킬러 콘텐츠 등장 등이 선행되어야 함

AR/VR 관련 주요 컨퍼런스: 여행, 콘텐츠, 마케팅, 의학/연구 등의 분야와의 연관도 높음

- ***AR/VR/XR: Top Technology and Entertainment Companies***
- ***AI and VR in Travel***
- ***Extraordinary Looks: VR Tackles Addiction & Virtual Anatomies***
- ***21st Century Neurotech: All Synapses are Firing***
- ***Enhancing Sales with AR, VR and Video***
- ***Imagining the Future with Emerging Tech***

자료: CES, SK증권

VR/AR/MR 시장 규모 추이 및 전망 (2018~2022)



자료: Superdata, SK증권

ARE YOU CES READY?

JANUARY 7-10
LAS VEGAS



Chapter 2 **CES 2020 Keynotes Preview**

■ CES 2020 주요 Keynotes(기조연설) 개요

참여 기관	일자	현지 시간	장소	발표자	발표 주제
	2020.1.6(월)	6:30 PM	Palazzo Ballroom, Venetian	김현석 (CEO)	소비자 라이프스타일 혁명을 위한 삼성의 비전 <i>(Pre-show Keynote)</i>
	2020.1.6(월)	8:30 PM	Park Theater, Level 1, Park MGM	Ola Källenius (Daimler 이사회 의장, Mercedes-Benz CEO)	새로운 방식의 인간-기계 상호작용을 가능케 할 컨셉카 <i>(Pre-show Keynote)</i>
	2020.1.7(화)	8:30 AM	Palazzo Ballroom, Venetian	Ed Bastian (CEO)	스마트 투어리즘 기술이 가져올 항공 여행의 미래 <i>(Opening Keynote)</i>
	2020.1.8(수)	9:30 AM	Park Theater, Level 1, Park MGM	Meg Whitman (CEO) Jeffrey Katzenberg (Founder)	숏폼(short-form) 비디오가 모바일 구독 기반 비디오 스트리밍 산업에 가져올 혁명
	2020.1.8(수)	11:30 AM	N257, Las Vegas Convention Center	Elaine L. Chao (미 교통부장관)	교통 혁신 현황 및 교통 시스템과 신기술의 안전한 통합을 위한 교통부의 계획
	2020.1.8(수)	4:00 PM	Park Theater, Park MGM Hotel	Linda Yaccarino (Chairman of Ads. & Partnerships) + 아티스트	TV가 오늘 발명됐다면? 콘텐츠, 기술, 파트너십을 통해 바라본 엔터테인먼트의 미래 <i>(Panel Discussion)</i>

■ CES 2020 Keynote Speakers

Keynote Speakers: 1) 삼성전자 CEO, 2) Daimler 이사회 의장/Mercedes-Benz CEO, 3) Delta Air Lines CEO



김현석 – 삼성전자 사장 (CE부문장)

- **전문분야:** TV, 모니터 기술 개발
- **학력·커리어:** 포틀랜드주립대 전기 전자공학 석사, 삼성전자



Ola Källenius – Daimler 이사회 의장 / Mercedes-Benz 대표

- **전문분야:** 재무, 전략기획, 경영
- **학력·커리어:** 스톡홀름경제대학 재무/회계 석사, Univ. of St. Gallen 국제경영학 석사, Daimler



Ed Bastian – Delta Air Lines CEO

- **전문분야:** 재무, 회계
- **학력·커리어:** St. Bonaventure University 경영학 학사, Price Waterhouse, PepsiCo, Acuity Brands, Delta Air Lines

■ CES 2020 Keynote Speakers

Keynote Speakers: 4) Quibi CEO & 창립자, 5) 미국 교통부 장관, 6) NBCUniversal Chairman of Ads. & Partnerships



Jeffrey Katzenberg – Quibi 창립자

- **전문분야:** 애니메이션 프로듀싱
- **학력·커리어:** Ethical Culture Fieldston School 학사, Paramount Studios, Disney, DreamWorks, Quibi

Meg Whitman – Quibi CEO

- **전문분야:** 전략, 경영
- **학력·커리어:** Harvard MBA, P&G, Bain & Co., Disney, Hasbro, eBay, HP, Quibi



Elaine Chao – 美 교통부 장관

- **전문분야:** 정책
- **학력·커리어:** Harvard MBA, Bank of America, Citicorp, 백악관, 노동부, 교통부



Linda Yaccarino – NBCUniversal Chairman of Ads. & Partnerships

- **전문분야:** 마케팅, 디지털 광고
- **학력·커리어:** Penn State University Telecommunications 학사, Turner, NBCUniversal



KEYNOTES SCHEDULE

2020.01.06 (M) 삼성전자(김현석): 소비자 라이프스타일 혁명을 위한 삼성의 비전

2020.01.06 (M) Daimler(Ola Källenius): 새로운 방식의 인간-기계 상호작용을 가능케 할 컨셉카

2020.01.07 (T) Delta Air Lines(Ed Bastian): 스마트 투어리즘 기술이 가져올 항공 여행의 미래

2020.01.08 (W) Quibi(J. Katzenberg & M. Whitman): 숏폼 비디오가 모바일 구독 기반 비디오 스트리밍 산업에 가져올 혁명

2020.01.08 (W) US 교통부(Elaine Chao): 교통 혁신 현황 및 교통 시스템과 신기술의 안전한 통합을 위한 교통부의 계획

2020.01.08 (W) (패널 토론) NBCUniversal(Linda Yaccarino): 콘텐츠, 기술, 파트너십을 통해 바라본 엔터테인먼트의 미래

2020.01.06 (Mon) 삼성전자: 소비자 라이프스타일 혁명을 위한 삼성의 비전



SAMSUNG
ELECTRONICS

Preview

소비자들의 업무, 놀이, 연결 방식에는 혁명을, 사회에는 긍정적 변화를 가져다주기 위한 삼성의 신기술과 사업 비전을 발표하며 CES의 포문을 열 예정. 첫 기조연설을 맡은 삼성전자는 올해에는 CES 프레스 컨퍼런스를 별도로 열지 않고 기조연설로 대체

CES 2020에서 TV 부문에서만 12개의 혁신상을 수상한 삼성은 성장이 정체된 TV 시장에서 라이프스타일 TV 라인업을 확대해 다양한 소비자 취향을 공략하며 돌파구 모색 계획. 올해 국내 출시한 세로 방향 전환이 가능한 TV 'The Sero'는 내년 해외 출시 예정이며, 벽걸이 TV 'The Frame'은 75" 초대형 모델로 라인업 확장 예정

삼성전자 CE 사업부는 내년 QLED/초대형 TV 판매 확대를 통한 프리미엄 TV 시장 리더십 강화를 목표로 하고 있으며, 8K, 라이프스타일 TV 등 혁신 제품 판매를 강화해 8K 시장 성장 주도하며 프리미엄 리더십 확보 목표

Keywords

#LifestyleTV #TheBiggerTheBetter #8K #QLED #MicroLED

2020.01.06 (Mon) Daimler: 새로운 방식의 인간-기계 상호작용을 가능케 할 컨셉카



DAIMLER

Preview

Daimler는 혁신적 엔터테인먼트 브랜드로부터 영감을 받아 만든 Mercedes-Benz의 컨셉카를 공개하며 인간과 기계가 소통하는 새로운 방식을 제시할 예정. 벤츠의 주력 전기차 브랜드 EQ 및 모빌리티와 자동차의 미래에 대해서도 연설할 것으로 예상

Mercedes-Benz, Daimler 브랜드 하에 승용차, 트럭, 밴, 버스 등 다양한 라인업을 보유하고 있는 독일의 Daimler 그룹은 전기차 사업을 강력히 지지하는 Källenius의 리더십 아래 EQ 브랜드를 출시하는 등 내연기관에서 전기차로의 전환에 공을 들이고 있음. 올해 9월에는 Volkswagen(2018년)에 이어 차세대 내연기관 개발 계획이 없으며 전기차 개발에 집중할 것이라 밝히며 반향을 일으켰음. Daimler의 목표는 2030년까지 전체 판매 차량의 절반을 하이브리드 또는 전기차로 만드는 것

Keywords

#EV #SustainableMobility #Interaction

2020.01.07 (Tue) Delta Air Lines: 스마트 투어리즘 기술이 가져올 항공 여행의 미래 (Opening Keynote)



 DELTA

Preview

항공사로서는 최초로 CES 기조연설을 맡는 Delta는 삶의 일부가 된 여행 경험을 더 편하고 즐겁게 바꿀 소비자 혁신 및 항공과 여행 산업의 미래에 대해 이야기할 예정. 여행을 간편하게 만들어주고 있는 생체인증, AR/VR, 모바일 기술 등에 대해 언급할 것으로 예상

미국 항공사 중 수익성이 가장 뛰어난 Delta는 디지털화에 적극적으로 나서며 사업 효율성 지속 개선 중. 미국 최초로 공항 생체인증(얼굴인식) 터미널을 도입했으며, 세계 최초로 무선 기내 엔터테인먼트 시스템을 출시하기도 함. 2010년 연 6천건에 달하던 정비로 인한 운항 취소건수는 데이터 기반의 문제 예측 기술을 활용해 2018년 60건으로 줄이는 데 성공. 경쟁 심화로 항공 업계 전반이 어려움을 겪고 있지만 이런 디지털화 노력의 결과로 Delta의 주가는 연초 대비 약 20% 상승하며 경쟁사 대비 좋은 성과 유지 중

Keywords

#FutureTravel #Digitalization #BigData #Biometrics

2020.01.08 (Wed) Quibi: 숏폼 비디오가 모바일 구독 기반 비디오 스트리밍 산업에 가져올 혁명



Preview

Disney 스타 프로듀서 출신 Quibi 창업자 Jeffrey Katzenberg와 前 eBay CEO로 있으면서 현재의 eBay를 만든 Quibi CEO Meg Whitman이 내년 4/6 출시 예정인 숏폼 엔터테인먼트 플랫폼 Quibi(퀴비)와 기술로 인해 변화하고 있는 엔터테인먼트 산업에 대해 이야기할 예정

젊은 소비자 중심으로 모바일 영상 콘텐츠 소비량이 빠르게 증가하며(1일 평균 6~70분) 비디오는 일상의 중요한 부분을 차지. 엔터테인먼트, 광고/마케팅, SNS 등의 관련 분야에서는 콘텐츠 포맷 중에서도 짧고 쉽게 소비할 수 있는 인스타그램 스토리, 틱톡, Xigua Video 등의 숏폼(Short-form) 동영상 플랫폼이 주목 받고 있음

Quibi는 출시에 앞서 이미 Google, P&G, PepsiCo, Walmart, Progressive, AB InBev 같은 초대형 광고주들로부터 1억달러 규모의 광고 계약을 체결하며 출시 첫해부터 1.5억달러의 광고 매출을 올릴 것으로 기대

Keywords

#VideoStreaming #ShortFormVideo #DigitalAds #Millennials

2020.01.08 (Wed) 미 교통부: 교통 혁신 현황 및 교통 시스템과 신기술의 안전한 통합을 위한 교통부의 계획

Preview



미 교통부 장관 Elaine Chao가 CES 2018에 이어 다시 한 번 기조연설자로 참여해 등에 대해 연설할 예정. 미국이 그리고 있는 교통 시스템 비전 및 로드맵 진행 상황 등의 내용을 공유할 것으로 예상. 교통부는 도래할 자율주행, 전기차 시대에 대비해 2017년 5년 계획을 세우고 인프라, 안전/보안, 환경 보호 등의 주요 이슈 관련 연구 및 대책 수립을 진행 중

모빌리티가 여전히 주요 토픽 중의 하나인 CES 2020에는 Daimler, 현대차 등 10개의 글로벌 자동차 기업을 포함해 160개 이상의 자동차 관련 기업들이 제품을 전시

Keywords

#FutureMobility #Integration #Infrastructure #Safety

2020.01.08 (Wed) NBCUniversal: 콘텐츠, 기술, 파트너십을 통해 바라본 엔터테인먼트의 미래

Preview



NBCUniversal 모든 채널(방송, 케이블, 디지털)의 프리미엄 콘텐츠 수익화 및 광고 전략 등을 총괄하고 있는 Linda Yaccarino가 패널로 참여한 아티스트(Terry Crews, Ester Dean, Mandy Moore 등)들과 함께 IT 기술이 만들어갈 엔터테인먼트의 미래에 대해 토론할 예정. Netflix, Amazon, Hulu 같은 기존 플레이어들 외에도 Disney, Apple 등의 신규 플레이어들이 동영상 스트리밍에 뛰어들며 경쟁이 점점 치열해지고 있는 가운데 방송 사업 기반의 기존 미디어 업체들이 어떻게 경쟁을 펼칠지 엿볼 수 있는 기회가 될 것으로 예상

미국 대형 미디어 그룹 Comcast의 자회사인 NBCUniversal은 미 3대 TV 네트워크인 NBC와 Vivendi 그룹의 Universal Television이 2004년 합병해 출범. 내년 자체 OTT 서비스를 출시하며 Netflix, Amazon Prime Video 등과 경쟁할 예정이며, 내년 말 Netflix 계약이 끝나는 인기 드라마 The Office 등을 편입할 계획

Keywords

#Entertainment #VideoStreaming #Competition

ARE YOU CES READY?

JANUARY 7-10
LAS VEGAS



Chapter 3 **CES 2020 Innovation Awards**

- **Overview – Innovation Awards** → 수상제품 수 386개로 CES 2019(378개) 대비 소폭 증가. 2018(458개) 대비 감소
- 차량 관련 기술, 헬스케어, 스마트시티, 임베디드, 모바일, 가전, 오디오 등의 분야 수상작 비중 YoY 증가
- 이 같은 분포는 **5G, 모빌리티, AI, 스마트시티** 등 4차산업혁명 관련 기술 트렌드가 여전히 핵심 키워드임을 반증

CES 2020 Innovation Awards 수상제품 분류 및 정리

2019 카테고리	수상제품 수	비중(%)	2020 카테고리	수상제품 수	비중(%)	비중 변화(%p)
3D Printing	1	0.3	3D Printing	3	0.8	0.5
Accessibility	5	1.3	Accessibility	4	1.0	-0.3
Computer Accessories	5	1.3	Computer Hardware & Components	20	5.2	0.7
Computer Hardware & Components	17	4.5	Computer Peripherals & Accessories	18	4.7	0.2
Computer Peripherals	12	3.2	Cybersecurity & Personal Privacy	8	2.1	0.2
Cybersecurity & Personal Privacy	7	1.9	Digital Imaging & Photography	11	2.8	-0.6
Digital Imaging & Photography	13	3.4	Drones & Unmanned Systems	3	0.8	-
Embedded Technologies	5	1.3	Embedded Technologies	9	2.3	1.0
Fitness, Sports & Biotech	23	6.1	Fitness & Sports	8	2.1	-
Gaming	14	3.7	Gaming	9	2.3	-1.4
Headphones	16	4.2	Headphones & Personal Audio	20	5.2	1.0
High Performance Home Audio-Video	10	2.6	Health & Wellness	37	9.6	-
Home Appliances	18	4.8	High Performance Home Audio-Video	4	1.0	-1.6
Home Audio-Video Components & Accessories	9	2.4	Home Appliances	19	4.9	0.1
In-Vehicle Audio-Video	9	2.4	Home Audio-Video Components & Accessories	5	1.3	-1.1
Portable Media Players & Accessories	5	1.3	In-Vehicle Entertainment & Safety	12	3.1	0.7
Robotics & Drones	13	3.4	Mobile Devices & Accessories	24	6.2	-
Smart Cities	9	2.4	Portable Media Players & Accessories	5	1.3	0.0
Smart Energy	11	2.9	Robotics	6	1.6	-
Smart Home	39	10.3	Smart Cities	12	3.1	0.7
Software & Mobile Apps	14	3.7	Smart Home	37	9.6	-0.7
Sustainability & Eco-design	7	1.9	Software & Mobile Apps	16	4.1	0.4
Tech for a Better World	29	7.7	Sustainability, Eco-Design & Smart Energy	13	3.4	-1.4
Vehicle Intelligence & Self-driving Technology	20	5.3	Tech for a Better World	30	7.8	0.1
Video Displays	2	0.5	Vehicle Intelligence & Transportation	25	6.5	1.2
Virtual & Augmented Reality	16	4.2	Video Displays	2	0.5	0.0
Wearable Technologies	23	6.1	Virtual & Augmented Reality	10	2.6	-1.6
Wireless Devices, Accessories & Services	26	6.9	Wearable Technologies	16	4.1	-2.0
합계	378	100	합계	386	100	-

CES 2020 Innovation Awards: Best of Innovation

● Overview – Best of Innovation Awards

- 수상제품 수는 20개로 작년과 동일. 눈에 띄는 제품은 프리미엄 디스플레이·5G 스마트폰, 차량·도로용 센서, 딥러닝 모듈, 뉴럴 프로세서, 생활용수 재활용 시스템, 스마트 농작물 재배 시스템, 퓨얼셀전지 드론 등
- 5G, 모빌리티, AI, 스마트시티 같은 CES 2020 주요 키워드를 반영한 수상 결과

CES 2020 Best of Innovation Awards 수상제품 목록

제품명	기업명	카테고리
Code Jumper	American Printing House for the Blind	Accessibility
Atmosic M3 Battery-Free Bluetooth 5 SoC	Atmosic Technologies	Tech for a Better World / Home Appliances
Avast Omni	Avast	Cybersecurity & Personal Privacy
Bosch 3D Display – for Automotive Applications	Bosch	In-Vehicle Ent. & Safety, Vehicle Int. & Transportation
Zen-P VSLAM Deep Learning Module	Bot3	Embedded Technologies
H2-BP (Wristband Type Blood Pressure Monitor)	Charmcare	Wearable Technologies
Long Endurance Fuelcell Drone (DS30 w/ DP30)	Doosan Mobility Innovation	Drones & Unmanned Systems
Norm Glasses	Human Capable	Computer Hardware & Components 외 8개
Hydraloop	Hydraloop Systems	Sustainability, Eco-Design & Smart Energy
Bluefin	Mmh Labs	Tech for a Better World
Planty Cube	nthing	Smart Cities
OnePlus 7 Pro	OnePlus	Mobile Devices & Accessories
3D Semantic Camera	Outsight	In-Vehicle Entertainment & Safety, Smart Cities
Meeting Owl Pro	Owl Labs	Computer Peripherals & Accessories, Robotics
Samsung Galaxy Note 10+ 5G	Samsung Electronics	Mobile Devices & Accessories
Syantiant NDP 100TM Neural Decision Processor	Syantiant Corp	Embedded Technologies
Smart Kitchen Cooking Machine	TecPal	Home Appliances, Smart Home
The Valerann Smart Roads System	Valerann	Smart Cities
St. Noire – an Alexa Hosted Cinematic Board Game	Virsix Games	Gaming
Halo Light 10G Fiber WiFi6 Intelligent Home Wi-Fi System	Zyxel Communications	Computer Peripherals & Accessories

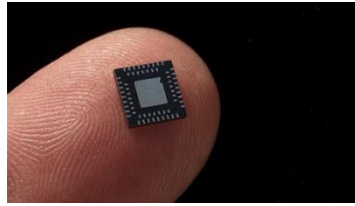
CES 2020 Innovation Awards: Best of Innovation



CES 2020 Best of Innovation Awards 수상제품 정보



시각장애 어린이 포함 7~11세 코딩 교육 시스템(Microsoft 개발)



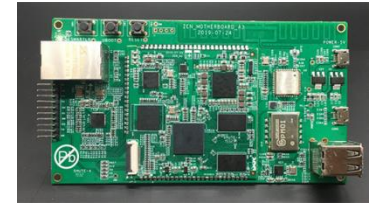
IoT 기기용 초저전력 블루투스 칩



가정용 통합 온라인 보안 솔루션



미래형 3D 자동차 콕핏



로봇 연동, 딥러닝, 물동(실내 맵핑, 포지셔닝, 내비게이션 기능)



초경량(43g) 혈압 모니터링 팔찌 (참케어)



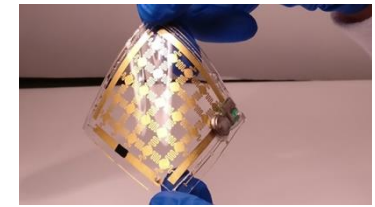
수소연료(PEMFC) 상업용 드론 (두산모빌리티이노베이션)



초경량 선글라스형 AR 글래스



가정용 생활용수 재활용 시스템



실시간 수생환경(산도, 염도, 깊이 등) 측정 및 모니터링 기술



모듈형 수직 농장: 스마트 농작물 재배 시스템 (nthing)



프리미엄 디스플레이(화면 주사율 90Hz) 스마트폰



도심, 공항, 차량용 3D 센서



360도 카메라 장착, 오피스/미팅용 스마트 비서



프리미엄 5G 스마트폰 (삼성전자)



초소형 AI용 뉴럴 프로세서 (Neural Decision Processor)



음식 인식, 조리법 비디오 가이드 기능 등 포함한 스마트 요리 기기



도로 데이터 수집용 IoT 센서



Amazon Alexa 내장된 최초의 멀티미디어 보드게임



보안, 머신러닝 기능 등 포함한 스마트 홈용 종합 WiFi 시스템

CES 2020 Innovation Awards: Korean Companies

- **삼성전자: TV, 오디오, 모바일 부문 최고혁신상 3개 포함 역대 최대인 총 46개의 혁신상 수상**
 - 최고혁신상: 모바일에서는 갤럭시노트10+ 5G가 수상했으며, TV(QLED·Micro OLED), 오디오 부문에서도 최고혁신상 1개씩 수상
 - 혁신상: 모바일(17개), TV(12개), 가전(9개), 오디오(3개), 반도체(3개), 모니터(2개) 부문에서 수상
- **LG전자: OLED TV, 롤러블 TV 등을 앞세워 총 16개의 혁신상 수상**
 - 혁신상: TV 부문(3개; 롤러블 TV OLED R, OLED 8K TV 등), 모바일 부문(3개; LG V50, V50S, G8), 가전 부문(스타일러, 미니 공기 청정기, 냉장고, 모니터, 노트북, 사운드바, etc.) 등에서 수상



CES 2020 Innovation Awards: Korean Companies

▪ n.thing (엔씽)

- IoT 기술과 자동화 시스템으로 최적화된 환경에서 양질의 작물을 재배하는 Planty Cube로 Smart City 부문 최고혁신상 수상

▪ And more...

- 이외 **웅진코웨이**(의류청정기), **SK매직**(직수얼음정수기, 모션 공기청정기, 식기세척기), **두산**(드론용 수소전지, 친환경 경량 연료전지), **아모레퍼시픽**(3D 프린팅 맞춤형 마스크팩), **비트센싱**(교통 트래픽 레이더), **엑소시스템즈**(근골격 강화 웨어러블), **바디프랜드**(W냉온정수기), **다담마이크로**(이산화티타늄 광촉매 공기청정기), **아이콘AI**(스마트 메이크업 미러) 등 수상

n.thing™



AMORE PACIFIC



SK magic



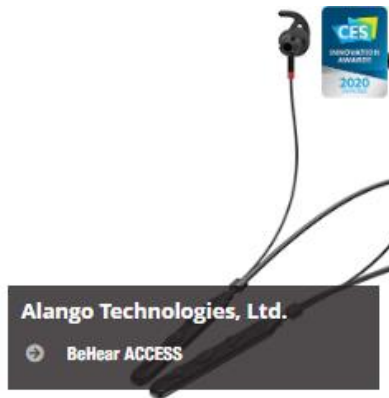
자료: CES, 각 사 홈페이지, SK증권

CES 2020 Innovation Awards: By Category

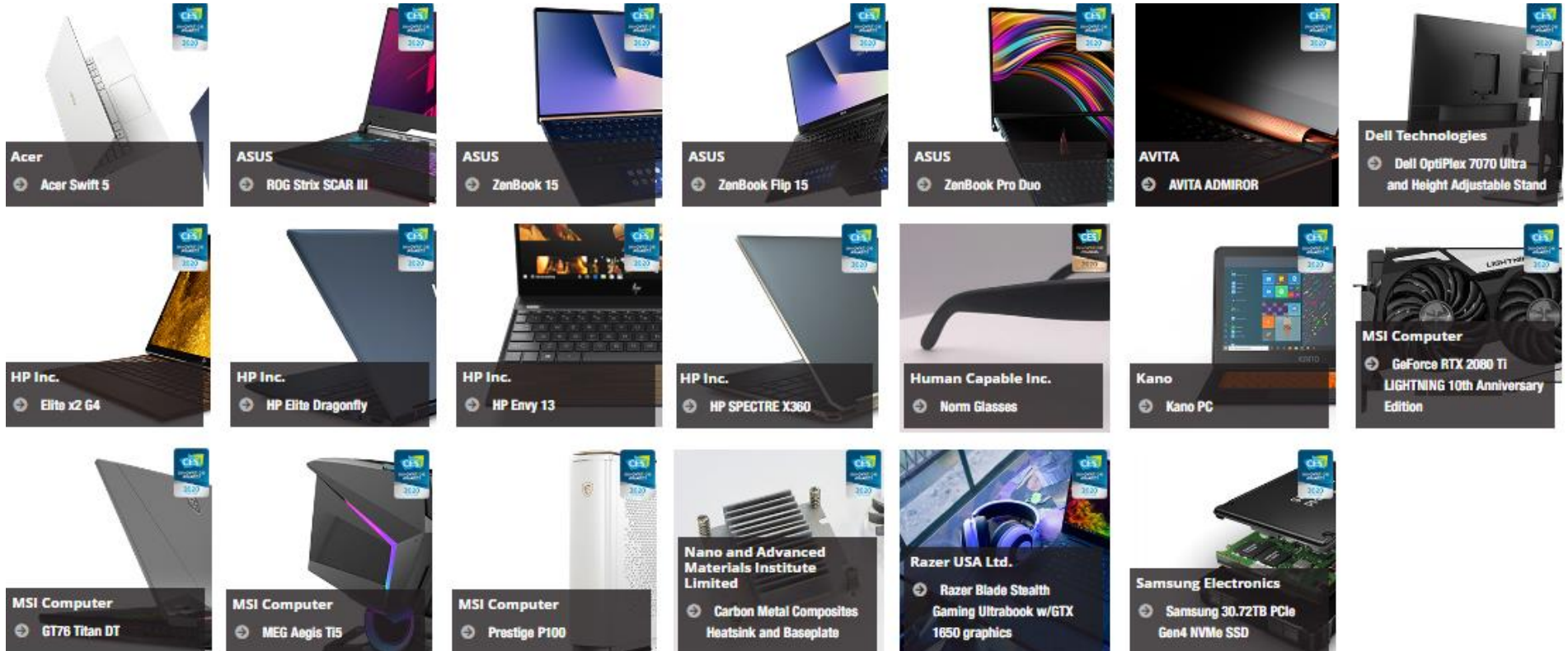
3D Printing (3)



Accessibility (4)



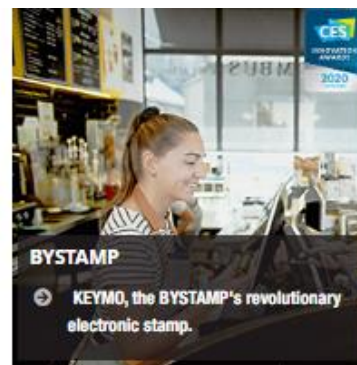
Computer Hardware & Components (20)



Computer Peripherals & Accessories (18)



Cybersecurity & Personal Privacy (8)

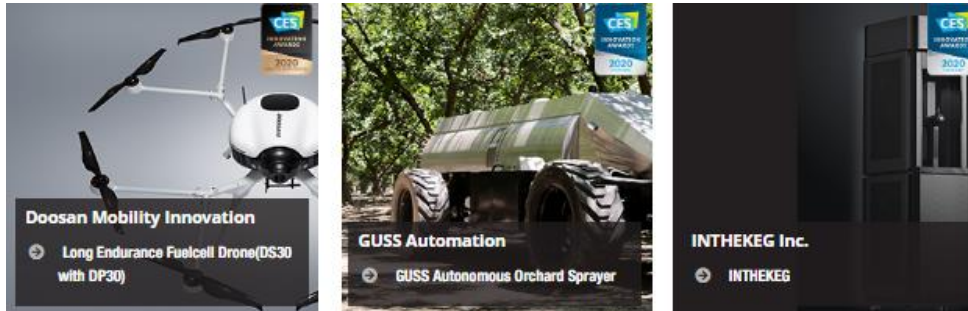


Digital Imaging & Photography (11)



CES 2020 Innovation Awards: By Category

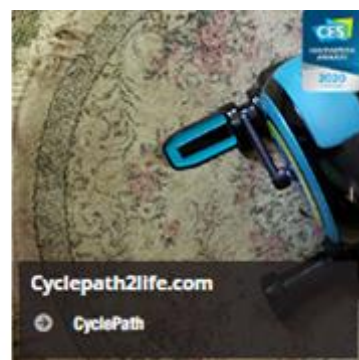
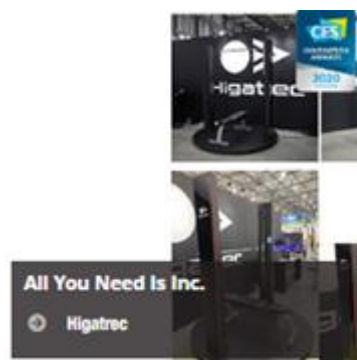
Drones & Unmanned Systems (3)



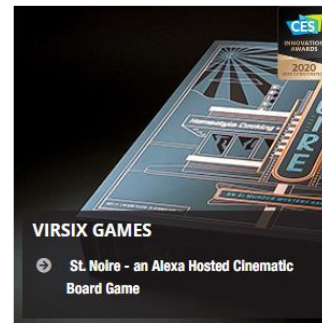
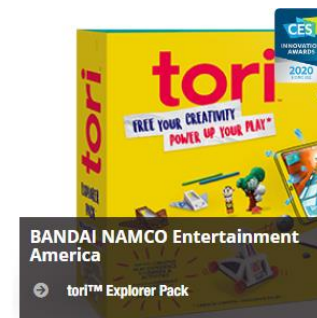
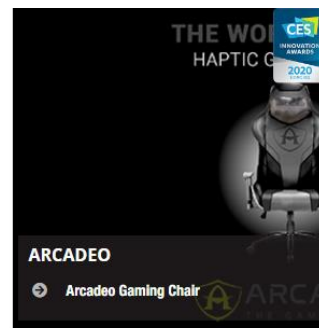
Embedded Technologies (9)



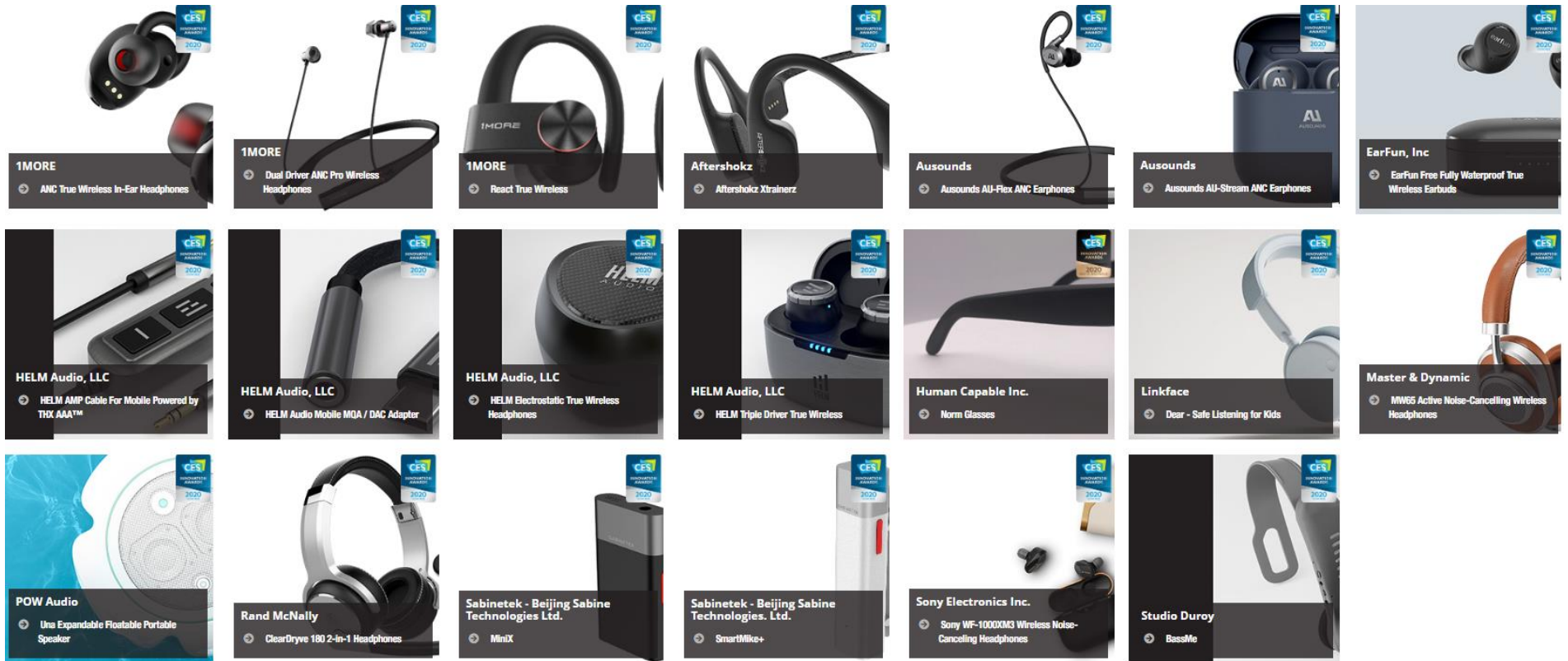
Fitness, Sports (8)



Gaming (9)



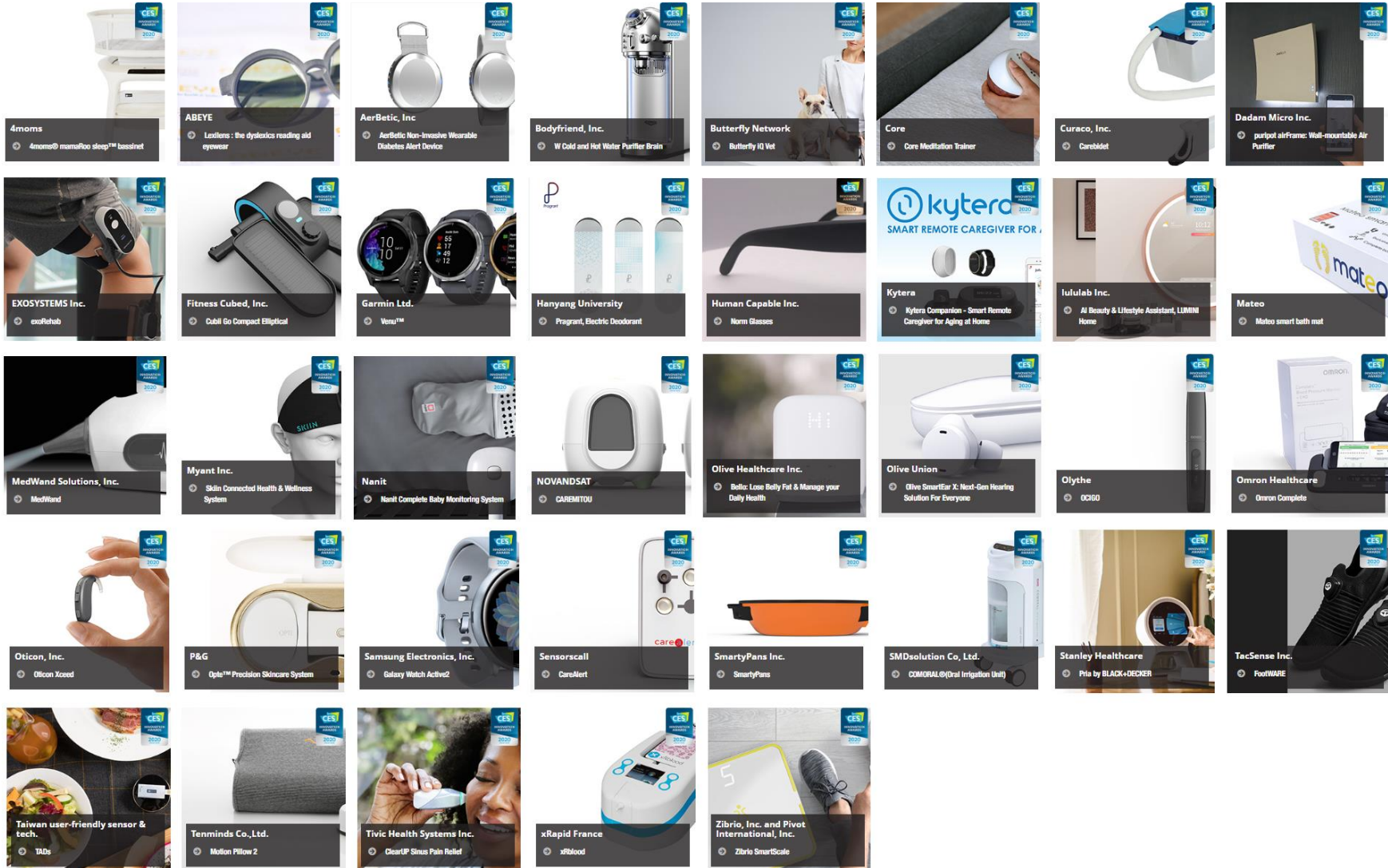
Headphones & Personal Audio (20)



CES 2020 Innovation Awards: By Category



Health & Wellness (37)

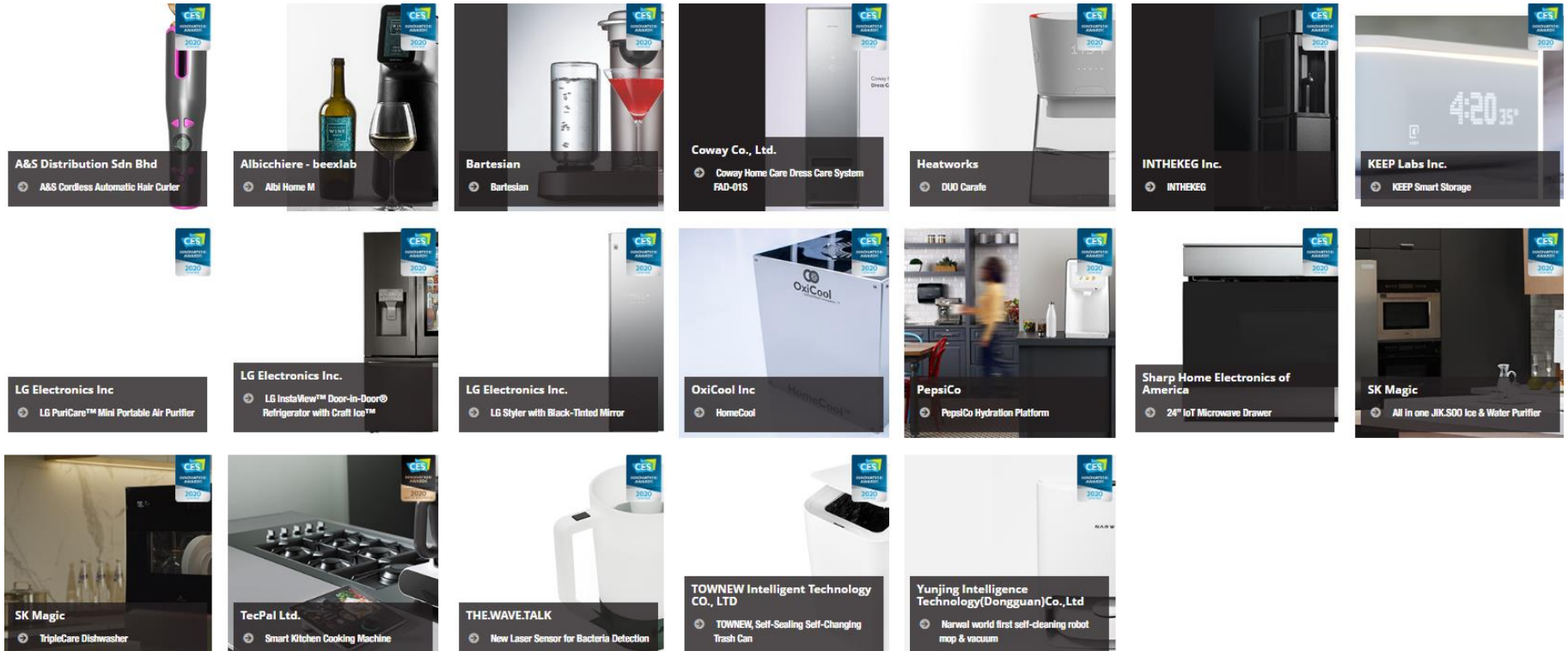


CES 2020 Innovation Awards: By Category

High Performance Home Audio-Video (4)



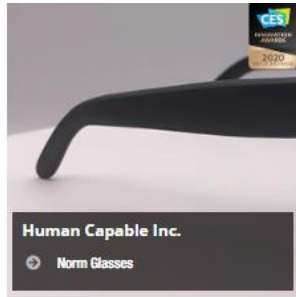
Home Appliances (19)



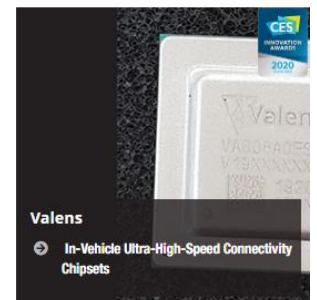
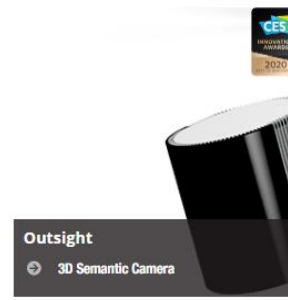
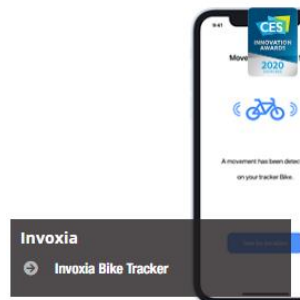
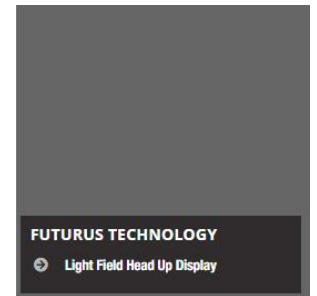
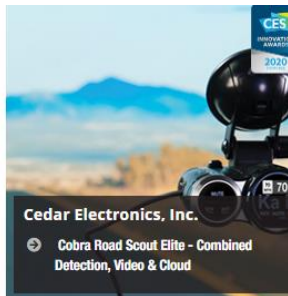
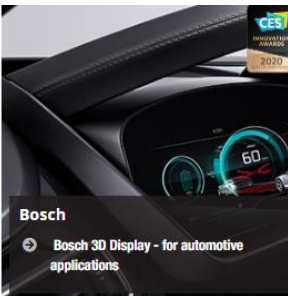
CES 2020 Innovation Awards: By Category



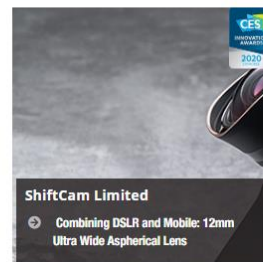
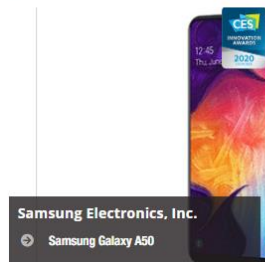
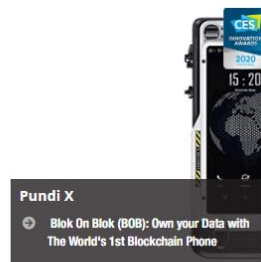
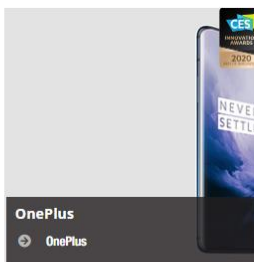
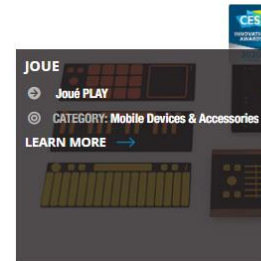
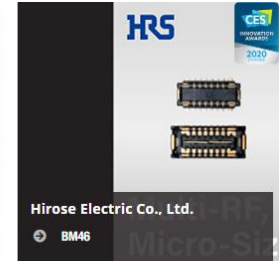
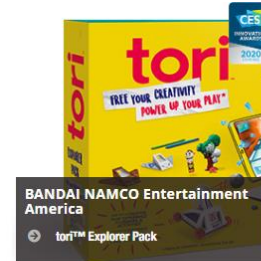
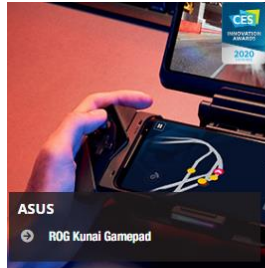
Home Audio-Video Components & Accessories (5)



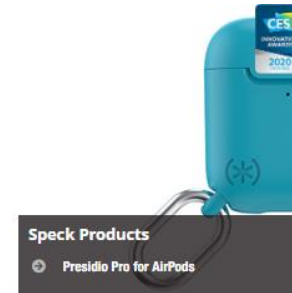
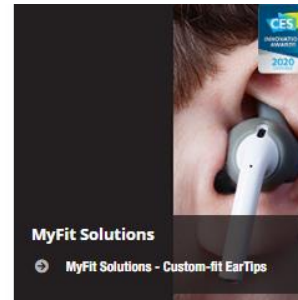
In-Vehicle Entertainment & Safety (12)



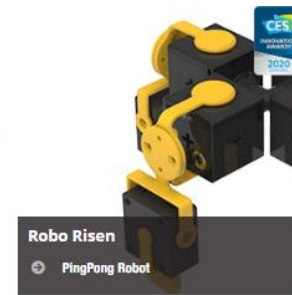
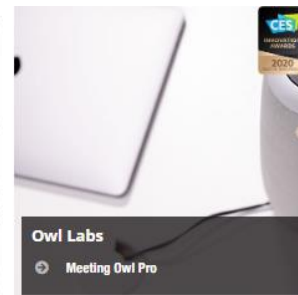
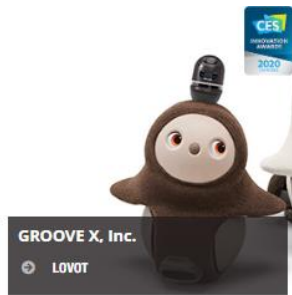
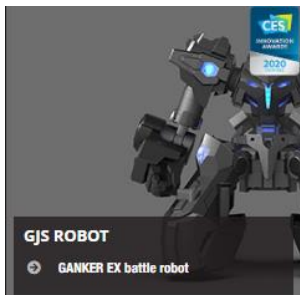
Mobile Devices & Accessories (24)



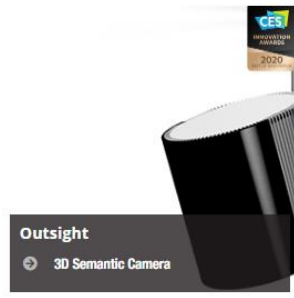
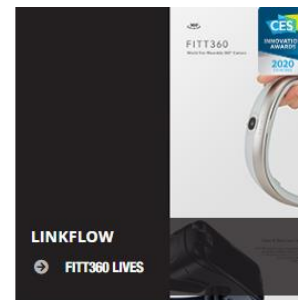
Portable Media Players & Accessories (5)



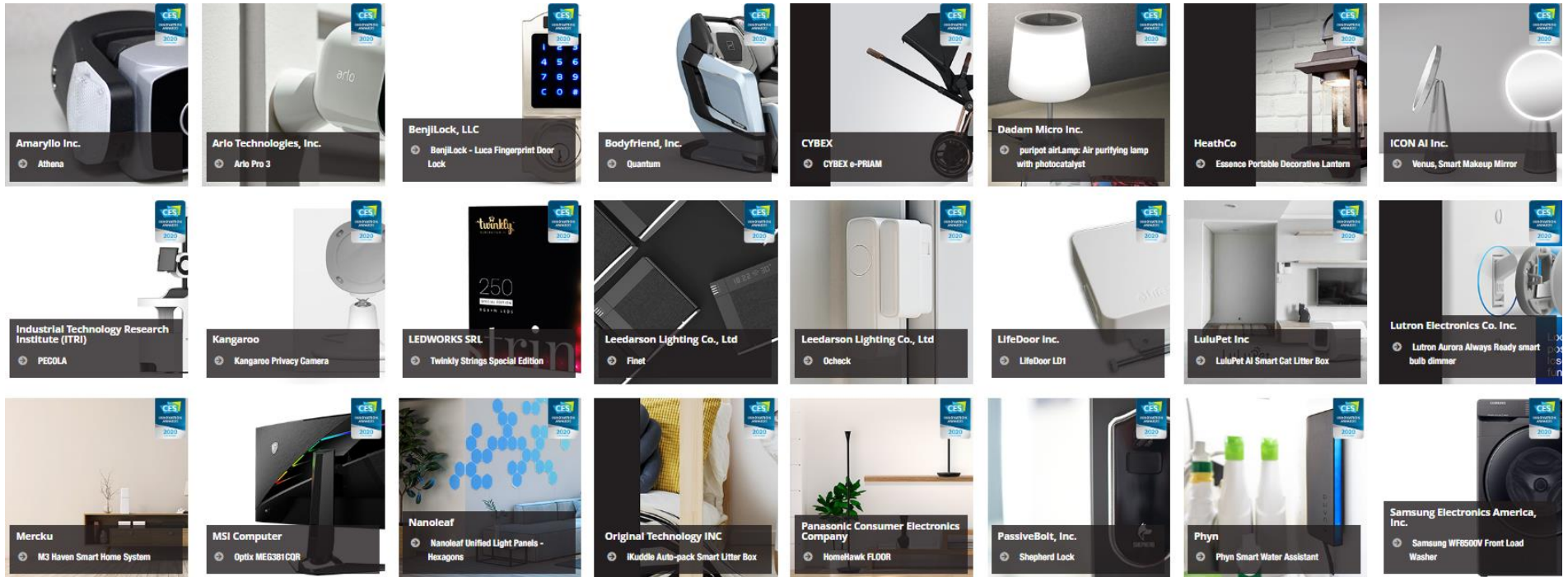
Robotics (6)



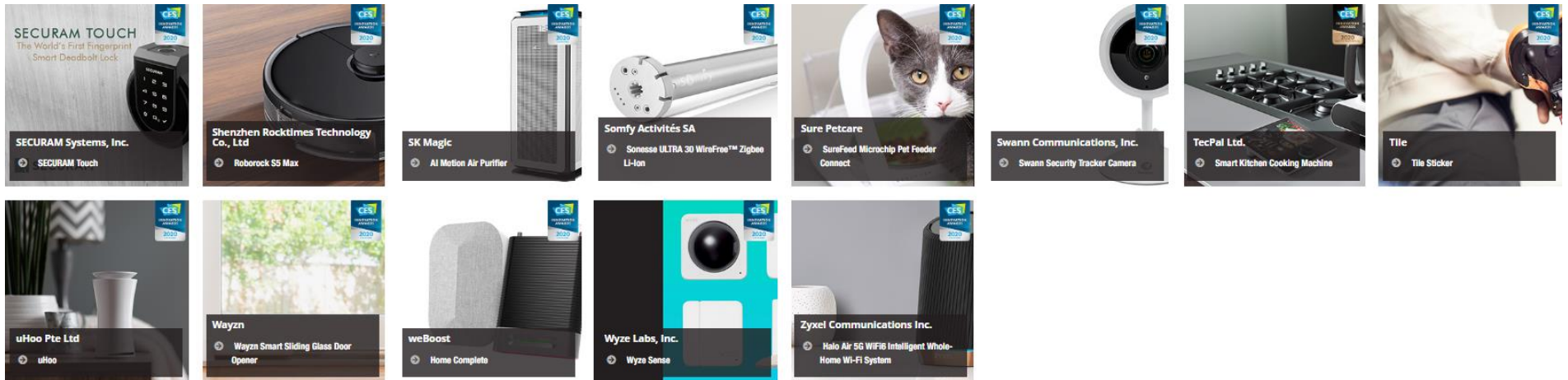
Smart Cities (12)



Smart Home (37)



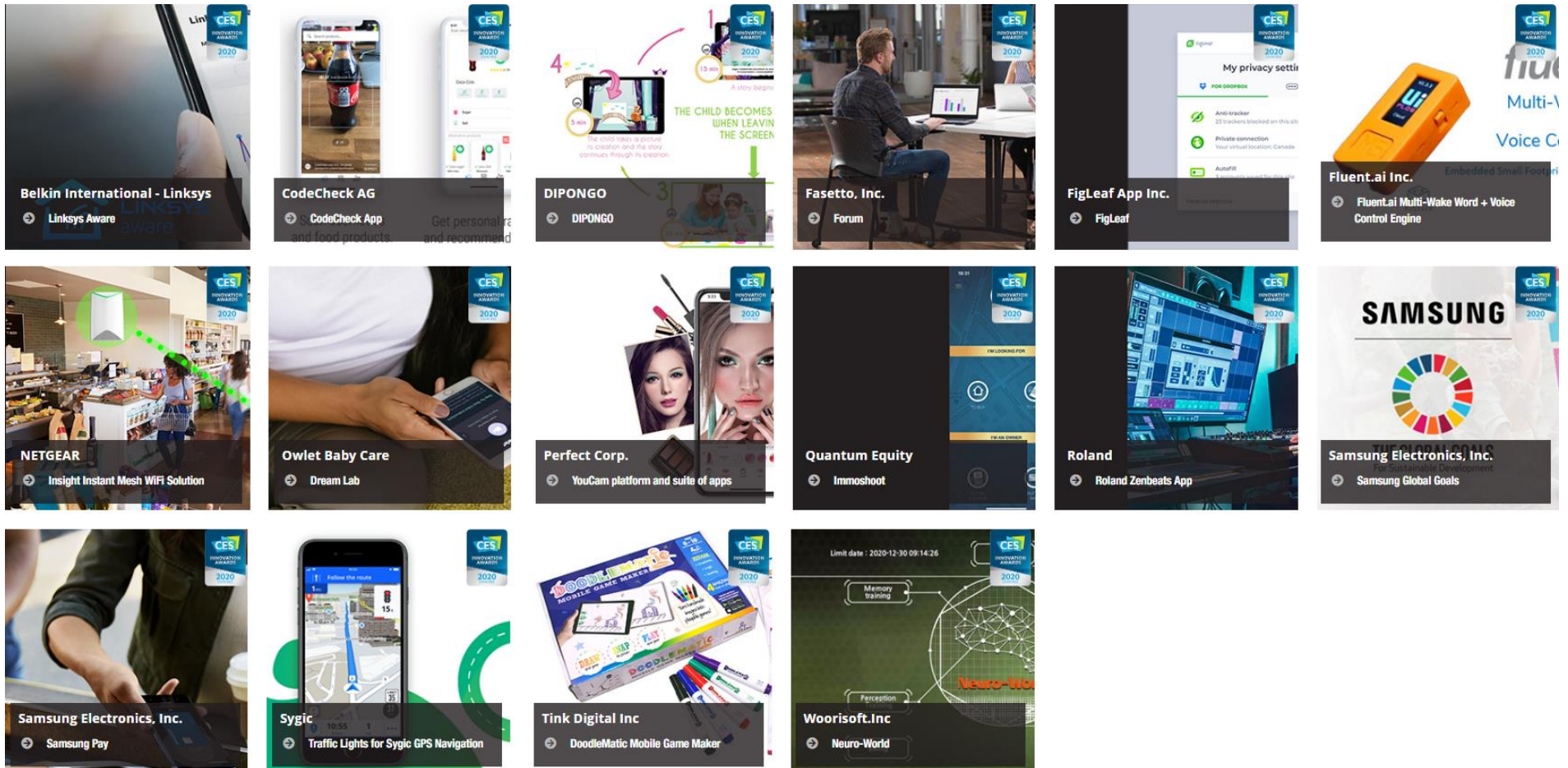
Smart Home (37) – Cont'd



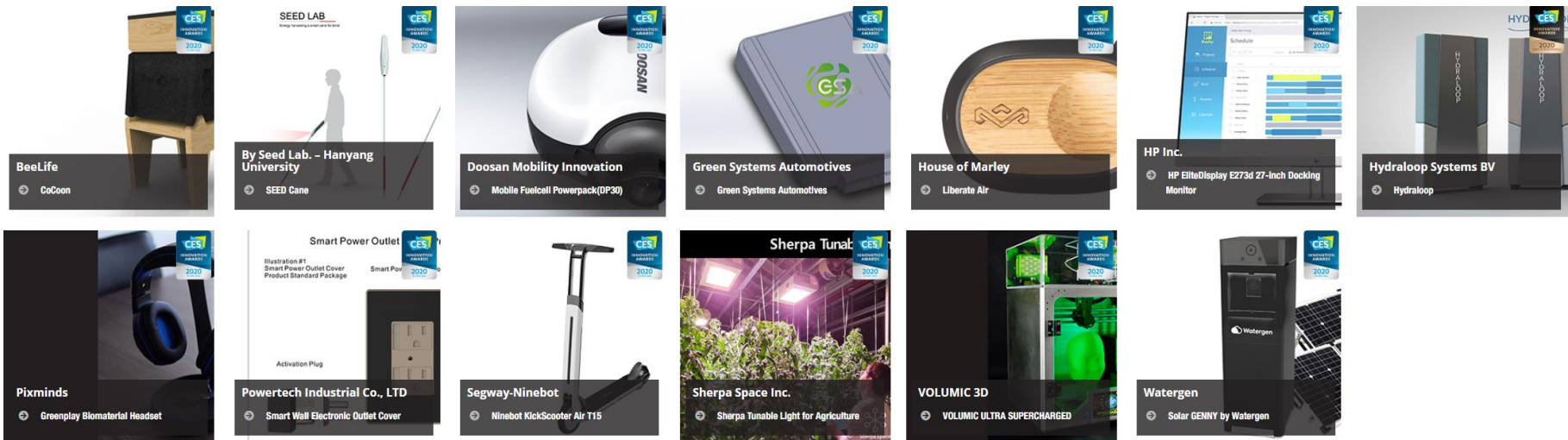
CES 2020 Innovation Awards: By Category



Software & Mobile Apps (16)



Sustainability, Eco-Design & Smart Energy (13)



CES 2020 Innovation Awards: By Category



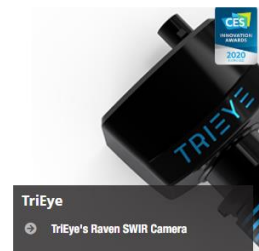
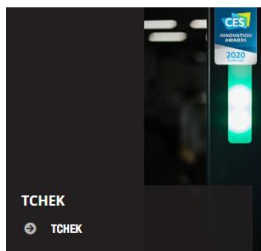
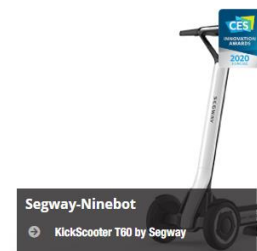
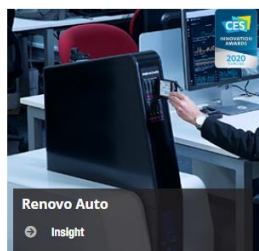
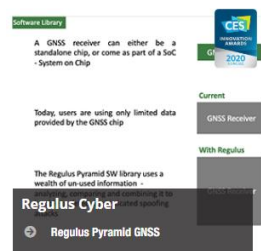
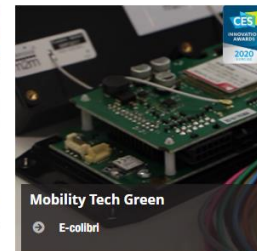
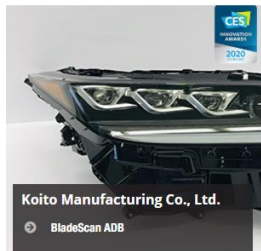
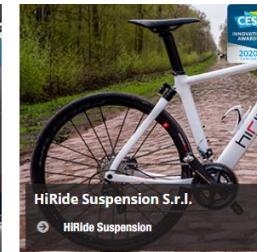
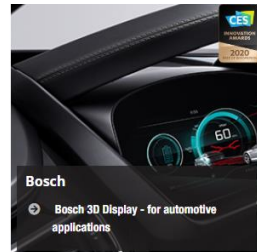
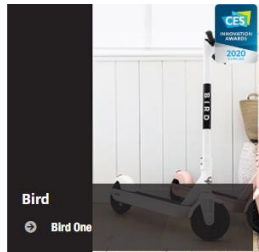
Tech for a Better World (30)



CES 2020 Innovation Awards: By Category



Vehicle Intelligence & Transportation (25)

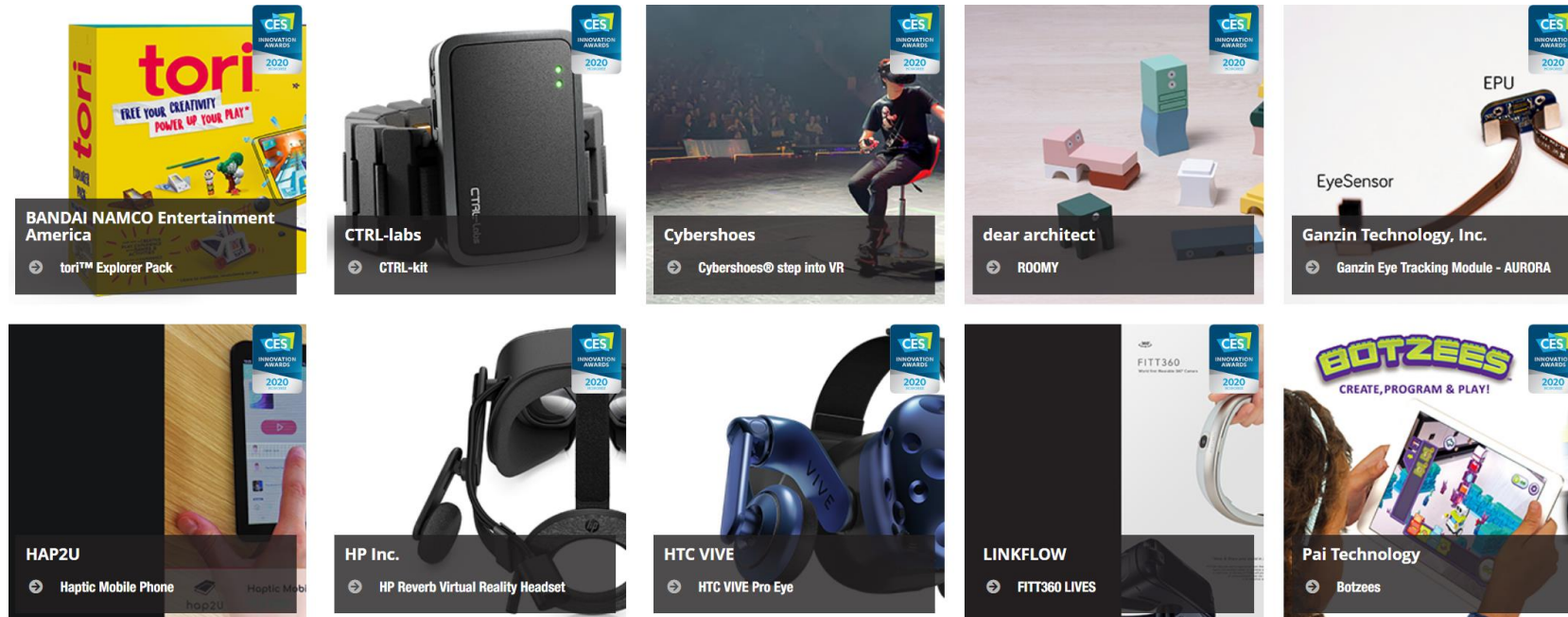


CES 2020 Innovation Awards: By Category

Video Displays (2)



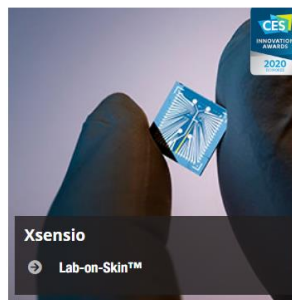
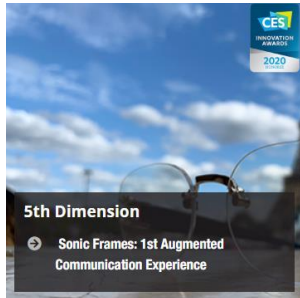
Virtual & Augmented Reality (10)



CES 2020 Innovation Awards: By Category



Wearables (16)



ARE YOU CES READY?

JANUARY 7-10
LAS VEGAS



Appendix.
Previous Keynotes



KEYNOTE SCHEDULE

2019. 01.07 (Mon) LG Electronics: I.P. Park (더 나은 삶을 위한 인공지능)
2019. 01.08 (Tue) IBM: Virginia Rometty (기술 발달로 개선될 비즈니스, 삶, 그리고 업무 방식)
2019. 01.08 (Tue) Verizon: Hans Vestberg (물리, 디지털 세상을 융합시킬 5G와 커넥티비티 기술)
2019. 01.09 (Wed) AMD: Lisa Su (현대인의 삶을 재정의할 수 있는 새로운 컴퓨팅 기술들)
2019. 01.09 (Wed) Talk: Mobileye, AID, Aurora, etc. (드론, 자율주행 기술의 미래와 공공신뢰)

2019. 01.07 (Mon) LG Electronics: 더 나은 삶을 위한 인공지능 (AI for an "Even" Better Life)



Preview

거듭 진화 중인 AI 기술 및 산업 전반 동향과 AI 기술이 미래 소비자의 삶에 미칠 영향에 대해 연설할 예정
LG전자의 AI 전략 핵심은 1) AI 플랫폼 '씽큐(ThinQ)'가 탑재된 다양한 스마트가전에 IoT, 로봇틱스, 5G 등의 기술이 접목된 스마트홈 환경과 경험을 제공하는 것과 2) 뛰어난 기술력을 바탕으로 한 자동차전장 및 자율주행 사업 역량 강화. 작년 CES에서는 명령어를 알아듣고 실행하는 수준이었던 ThinQ는 올해 CES 2019에서 고객 취향을 파악하고 먼저 말을 거는 수준까지 진화한 새로운 모습으로 공개될 예정이며, 자율주행 부문에서도 AI 기반 내비게이션, 인포테인먼트 시스템 등을 공개할 예정이어서 관련 내용 언급 가능성도 높음

2017년을 'AI 가전의 원년'으로 삼고 관련 R&D 및 투자를 진행해 온 LG전자는 올해에도 AI 연구소 설립, 조직 개편, AI/자율주행 스타트업 투자(아크릴, 보사노바로보틱스, 로보스타, RideCell, AEye) 등의 행보를 보임

Keywords

[#SmartAppliances](#) [#Robots](#) [#Self-driving](#)

2019. 01.08 (Tue) IBM: 기술 발달로 개선될 비즈니스, 삶, 그리고 업무 방식



Preview

신뢰와 책임감에 기반한 AI, 양자컴퓨팅 등의 기술이 어떻게 기업환경과 사회를 바꾸어나갈지에 대해 연설 예정 올해 주최한 Think 포럼에서 AI와 데이터의 융합으로 가속화될 머신러닝의 발전, 신규 블록체인 서비스, AI 비서, 멀티클라우드 시대에 대비한 신기술 등에 대해 주로 얘기해 관련 내용이 이번 연설에도 포함될 가능성 큼 전성기를 함께한 PC 사업부를 2005년 Lenovo에 매각하며 하드웨어 업체에서 서비스 업체로의 변신을 시작한 IBM은 2014년에 x86서버 사업도 Lenovo에게 매각하고 AI 기업솔루션, 클라우드, 블록체인, 양자컴퓨팅 등에 집중하며 최첨단 IT 서비스 기업으로 거듭나고 있음. 최근 오픈소스 S/W 업체 Red Hat을 \$340억에 인수하겠다고 밝혀 눈길을 끌었음

Keywords

[#AI Analytics](#) [#Cloud](#) [#Blockchain](#)

2019. 01.08 (Tue) Verizon: 5G를 통해 물리, 디지털 세상을 융합시킬 커넥티비티의 미래



verizon✓

Preview

내년부터 본격화될 5G 시대에서 커넥티비티가 스마트시티, 교육, 응급의료 등의 다양한 분야에서 어떻게 세상을 바꿀 것인지에 대해 얘기할 예정

Verizon은 올해 초 발간한 연간보고서에서 5G 기술이 아직은 태동 단계에 있지만 앞으로 친환경 스마트시티 구축, 스마트 물류 및 서플라이 체인, 헬스케어(원격 진료) 등의 분야에서 새로운 가치를 만들어낼 수 있을 것이라고 밝힌 바 있어 5G 기술의 발전 방향과 관련 산업들의 미래 전망에 대한 내용도 기대해볼 수 있음

10월 가정용 5G 무선 브로드밴드 서비스를 출시하며 세계 최초로 5G 서비스를 상용화시킨 Verizon은 지난달 28GHz 고주파수 대역 상용망에서 스마트폰을 사용한 5G 데이터 송수신에도 처음으로 성공하며 AT&T, 한국 주요 업체 등과 함께 글로벌 5G 경쟁에서 우위를 점하고 있음

Keywords

[#5G](#) [#Connectivity](#) [#SmartCity](#)

2019. 01.09 (Wed) AMD: 현대인의 삶을 재정의할 수 있는 새로운 컴퓨팅 기술들



AMD

Preview

문제해결, 게임, 엔터, VR 등의 다양한 분야에서 현대인의 삶을 바꿀 새로운 컴퓨팅 기술에 대해 연설할 예정이다. 11월 AMD Next Horizon에서 7nm 데이터센터용 CPU(코드명 로마)와 GPU(Instinct MI60)를 세계 최초로 공개한 바 있는 AMD는 이번 CES에서 7nm 기반의 게임용 CPU와 더불어 GPU까지 공개할 가능성도 있는 것으로 점쳐져 머신러닝, VR, 게임 같은 차세대 하드웨어 기술의 적용 분야에 대해서도 언급할 것으로 예상된다. 올해 처음으로 CES에서 기조연설을 하는 AMD는 CPU 업계 1위이자 라이벌인 인텔이 10nm 공정에서 고전하는 사이 Ryzen 프로세서의 선전과 7nm 신제품 출시 등을 통해 인텔을 위협하고 있으며, GPU 분야에서도 Radeon Vega가 선방하며 선두 Nvidia와 경쟁하고 있음

Keywords

#7nm #DataCenter #MachineLearning

2019. 01.09 (Wed) Keynote Talk: 뉴 모빌리티 혁명 - 드론, 자율주행 기술의 미래와 공공신뢰



AURORA

Preview

Mobility를 혁신할 드론과 자율주행 기술의 미래에 대한 미국 교통부 장관의 기조연설 후 자율주행 기술 분야 주요 기업들인 AID(Audi 자회사), Mobileye(Intel 자회사), Aurora(스타트업)의 주요 인물들이 자율주행 기술의 발전 방향과 기술 도입 과정에서 필요한 공공신뢰 구축의 중요성에 대해 토론을 나눌 예정이다

인텔이 작년 \$153억에 인수한 이스라엘 기업 Mobileye는 영상, 카메라 기술을 기반으로 위험을 감지해 경고하는 첨단운전자보조시스템(ADAS)을 개발하는 업체로 고성능 GPU에 AI를 입힌 Nvidia 진영과 기술 선도 중

Volkswagen 그룹의 자율주행 기술을 담당하는 Audi의 자회사 AID는 자율주행 시뮬레이션 개발 업체 Cognata, LiDAR 센서 업체 Luminar 등과 파트너십을 맺고 자율주행 분야 선두인 Waymo를 추격하고 있음. 실리콘밸리 스타트업 Aurora 또한 현대차, VW, Byton(중국 완성차 업체) 등과 협력해 자율주행차 개발 중

Keywords

#NewMobility #Self-driving #PublicTrust

2019. 01.09 (Wed) Keynote Talk: 뉴 모바일 프론티어 - 5G와 모바일이 여는 새로운 세상



ASCENTIAL MEDIALINK



Preview

AT&T Communications와 MediaLink의 CEO가 '5G가 만들어갈 4차산업혁명과 생산자동화, 증강·가상·혼합 현실, 스포츠관람, 공공안전 등의 분야에서 열릴 새로운 기회'에 대해 기초연설을 한 후 Adobe, Magic Leap, Ascential, Stagewell Group, National Geographic, Deloitte의 주요 경영진들이 '데이터와 모바일 중심의 초 연결 세계에서 글로벌 기업들의 마케팅 전략'에 대해 토론을 나눌 예정

가입자 기준 미국 2위 이동통신업체인 AT&T는 올해 발간한 5G 백서에서 5G가 헬스케어, 유통, 금융, 제조 등의 분야에서 특히 의미 있는 변화를 가져올 수 있을 것으로 예상했음. 백서에서 5G와 빅데이터 분석을 활용한 모바일 마케팅, AR/VR 기술을 이용한 새로운 쇼핑 경험 등 토론에 참여하는 기업들과 연관성이 높은 5G Use Case에 대해서도 이야기한 바 있어 토론에서 관련 내용들이 언급될 가능성도 있음

Keywords

#5G #AR·VR·MR #MobileMarketing

2019. 01.09 (Wed) Waymo: 모빌리티의 미래와 최근 자율주행 기술 응용 사례



Preview

600여명의 주요 입법자, 기술전문가, 기업가들이 참여하는 이벤트 'Leaders in Technology Dinner'에서 자율주행기술의 최근 동향과 적용사례, 그리고 모빌리티의 미래에 대해 얘기할 예정

Alphabet 산하 자율주행차 회사인 Waymo는 Jaguar Land Rover, Fiat Chrysler, Lyft, Walmart, Avis, AutoNation 등과 파트너십을 맺고 자동차(Chrysler Pacifica Minivan)를 제외한 모든 자율주행 장비를 자체 개발, 생산함. 최근 미국 애리조나주에서 세계 최초로 자율주행 차량호출 서비스 'Waymo One'을 상용화시키며 완성차, 차량호출, 자율주행기술 업체들과의 치열한 주도권 경쟁에서 유리한 고지를 점하고 있음

웨이모의 목표이자 많은 자율주행업체들의 궁극적 목표인 Level 5 완전자율주행차 상용화와 이를 구현할 기술, 그리고 자율주행차 이후의 미래 모빌리티 구도 등이 언급될 것으로 예상

Keywords

#Mobility #Self-driving



Keynote Schedule

2018. 01.08 (Monday) Intel : Brian Krzanich (데이터가 미래의 혁신을 형성하는 방식)
2018. 01.09 (Tuesday) Huawei: Chengdong(Richard) Yu (AI와 스마트 기기 기술 및 전략)
2018. 01.09 (Tuesday) Ford: Jim Hackett (모바일 솔루션 및 스마트 시티로의 이동)
2018. 01.10 (Wednesday) Turner/Hulu: John Martin/Randy Freer (텔레비전 재해석)

2018. 01.08 (Monday) Intel : Brian Krzanich(데이터가 미래의 혁신을 형성하는 방식)



Brian Krzanich (Chief Executive Officer, Intel)

내용

수집, 저장 및 분석은 계속 변화하고 성장하여 그 어느 때보 다 일상 생활에 더 많은 영향을 미치는 상황. AI, 5세대 이동통신(5G), 가상현실 등 혁신 기술을 가능하게 하는 데이터의 힘을 강조할 것

키워드

Cloud-based AI, Big Data

2018. 01.09 (Tuesday) Ford: Jim Hackett (모바일 솔루션 및 스마트 시티로의 이동)



Peter Han (VP, Partner Devices and Solutions, Microsoft Corporation)
Terry Myerson (Executive VP Windows and Device Group Engineering)
Nick Parker (Corporate VP Consumer Device Sales)

내용

세계가 스마트한 도시로 나아감에 따라 이동성 솔루션 개발의 중요성 및 포부

키워드

Mixed Reality, AI

2018. 01.09 (Tuesday) Huawei: Chengdong(Richard) Yu (Huawei의 AI와 스마트 기기 기술 및 전략)



Chengdong(Richard) Yu (CEO of Huawei Consumer Business Group)

내용

인공지능(AI), 사물인터넷(IoT) 및 신규 스마트 디바이스에 적용된 화웨이의 미래 커넥티비티 (Future Connectivity) 기술 및 전략

키워드

AI, Machine Learning, Smart Device

- **Special Session**으로 콘텐츠 기업, **Turner와 Hulu의 CEO와의 토론의 진행될 예정**
 - 단순히 인터넷 기반 동영상 서비스(OTT)의 기술 변화에서 나아가, Netflix 및 기타 기업간 지각변동 가능성에 대한 토론 예정
 - 월트디즈니는 524억 달러에 21세기 폭스의 주요 사업을 인수 발표 후 OTT 시장에서 가입자 3000만명을 보유한 Hulu까지 인수
- **현대의 기술이 광고 및 엔터테인먼트 산업의 미치는 영향을 토론하는 장, C Space Keynote**
 - 콘텐츠 유통 사업이 미디어, 마케팅, 광고 및 엔터테인먼트 산업의 풍경을 어떻게 변화시키고 있는지 살펴볼 예정
(장소: Tech South, Monte Carlo)
 - Liontree, Discovery, Pepsi Co., Comcast Cable, MediaLink, A+E Networks, Youtube 의 CEO들의 참여로 진행될 예정

2018. 01.10 (Wednesday) Turner/Hulu: John Martin/Randy Freer (Reimagining Television)



John Martin / Randy Freer (Chairman and CEO of Turner / CEO of Hulu)

내용

급변하는 미디어 시장에서 전통 미디어인 케이블채널과 새로 등장한 온라인 스트리밍 서비스가 경쟁, 공존하면서 새로운 기회를 만들어가는 상황에 대해 토론

키워드

[Online Streaming Channel](#)



Consumer
Technology
Association

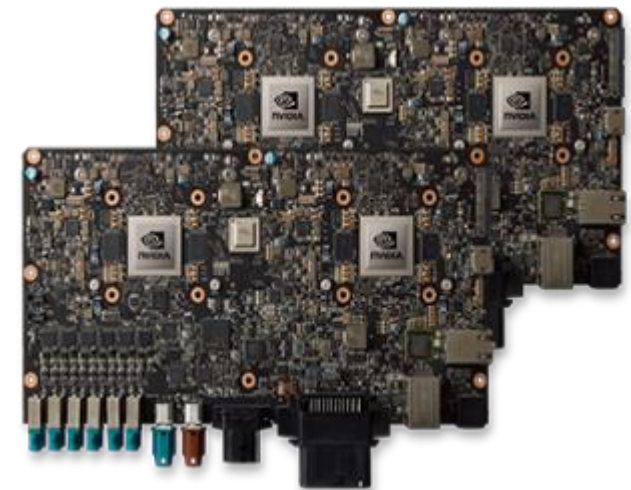
- 2017. 01.04 (Wednesday) Nvidia: Jen-Jsun Huang (자율주행을 위한 그래픽 기술)
- 2017. 01.05 (Thursday) Carnival Corp.: Arnold W. Donald (크루즈와 IoT의 만남)
- 2017. 01.05 (Thursday) Huawei: Richard Yu (차세대 제품전략과 5G)
- 2017. 01.05 (Thursday) Nissan Motor Corp: Carlos Ghosn (다가온 자율주행)
- 2017. 01.06 (Friday) Qualcomm: Steve Mollenkopt (5G 시대의 혁명)
- 2017. 01.06 (Friday) Under Armour: Kevin Plank (FitnessTech)

2017. 01.04 (Wednesday) NVIDIA

NVIDIA



Jen-Hsun Huang



2017. 01.05 (Thursday) Carnival, Huawei, Nissan

Carnival Corp.



Arnold W. Donald

Huawei



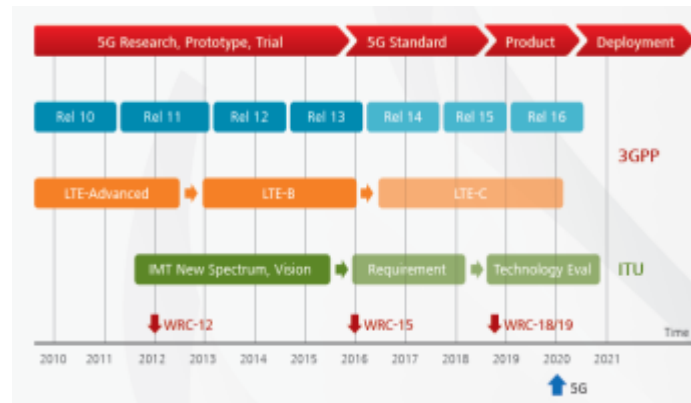
Richard Yu

Nissan Motor Corp., Ltd.



Carlos Ghosn

● AVM camera (side) ● Laser scanners (side) ● Laser scanners (front)



2017. 01.05 (Thursday) CES, IAC and Expedia, MediaLink

CTA



Gary Shapiro

C Space Keynote Fireside Chat



Barry Diller
IAC and Expedia



Michael E. Kassan
MediaLink

2017. 01.06 (Friday) Qualcomm, Under Armour

Qualcomm
Incorporated



Steve Mollenkopf



Under Armour



Kevin Plank

