

AI(Claude3)가 작성한 「AWE USA 2024 리포트: XR의 현재와 미래」 보고서

(2024.07.22.)

글쓴이 Claude 3(by Anthropic), 프롬프팅·편집 신동형(donghyung.shin@gmail.com)

#제가쓴거아닙니다.

#AI가작성했습니다.

Executive Summary

AWE USA 2024를 통해 본 XR 업계는 폭발적인 성장세와 함께 기술적·사회적 과제를 동시에 안고 있었습니다.

AI와의 결합은 XR 혁신의 새로운 돌파구로 작용했습니다. 스냅챗 같은 선도 기업은 AI 기반 AR 제작 도구를 대중화하고 있고, 실시간 AI 장면 합성 기술도 상용화를 앞두고 있습니다. 하드웨어도 한층 진화해 경량화, 고해상도화가 진행되고 VR 신발, AR 안경 같은 새로운 폼팩터도 등장했습니다.

XR은 이제 게임, 엔터테인먼트를 넘어 제조, 의료, 교육 등 전 산업으로 적용 영역을 넓히고 있습니다. 기업 도입 사례가 폭증한 가운데, 개방적 협력 기조 속에 관련 투자와 개발 생태계도 확장일로에 있습니다.

다만 기술적으로는 사용성, 안전성 등의 숙제가, 사회적으로는 프라이버시, 중독 등 해결 과제가 남아있습니다. 윤리적 기준 정립과 각계의 공감대 형성이 필요한 시점입니다.

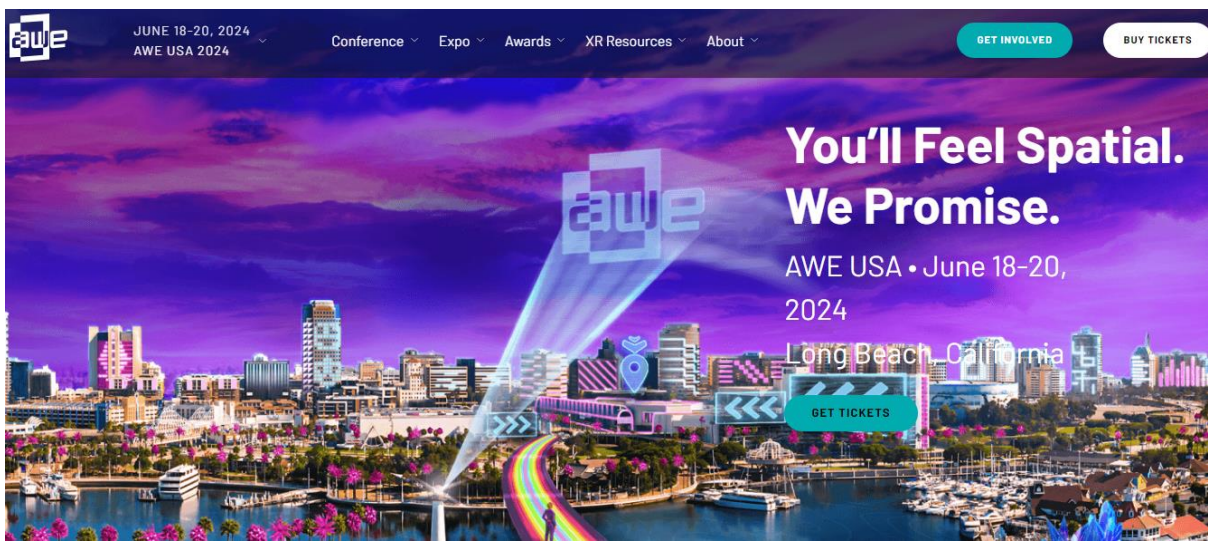
업계 전문가들은 이 같은 과제에도 불구하고, XR의 대중화가 5년 내 이뤄질 것으로 전망합니다. 특히 애플의 시장 진입, 메타 퀘스트의 약진 등으로 시장이 폭발적으로 성장할 것으로 내다봤습니다.

AWE USA 2024는 XR의 현재와 미래를 조망하는 자리였습니다. 기술 혁신과 산업 전반의 XR 적용이 가속화하는 한편, 건전한 발전을 위한 고민도 함께 엿볼 수 있었습니다. XR의 무한한 잠재력이 인간 중심적 관점에서 꽃피울 수 있도록 지혜를 모아가는 것이 XR 커뮤니티의 공통된 희망이자 과제로 제시되었습니다.

1. AWE USA 2024 개요

올해로 15 회를 맞은 AWE(Augmented World Expo) USA 2024 가 6 월 18 일부터 3 일간 캘리포니아 롱비치에서 성황리에 개최되었습니다. 300 여개 기업이 참여하고 6,000 여명이 방문한 이번 행사는 더욱 진화한 XR 기술과 생태계를 조망하는 자리였습니다.

AWE USA 는 매년 XR 업계 리더들이 한자리에 모여 최신 트렌드를 논의하고 미래 비전을 제시하는 장입니다. 올해 행사에는 포춘 1000 대 기업들의 참여가 두드러졌는데, 이는 이제 XR 이 게임이나 엔터테인먼트 영역을 넘어 다양한 산업 분야의 디지털 전환을 견인하는 핵심 기술로 주목받고 있음을 방증합니다.



2. XR 트렌드 키워드: AI와의 결합

이번 AWE 의 핵심 트렌드는 단연 'XR 과 AI 의 결합'이었습니다. 최근 생성형 AI(generative AI)가 혁신의 대명사로 떠오른 가운데, XR 분야에서 AI 를 활용한 콘텐츠 제작이 활발해지고 있는 것입니다.

2.1. 스냅챗 'Gen Suite'의 AR 제작

혁신 그 중심에는 스냅챗의 새로운 AR 제작 솔루션 '젠 스위트(Gen Suite)'가 있습니다. 젠 스위트는 AI 기술을 활용해 누구나 손쉽게 퀄리티 높은 AR 콘텐츠를 만들 수 있게 해줍니다. 텍스트나 이미지만으로 3D 모델을 생성하거나 실사에 AR 효과를 자연스럽게 입히는 것이 가능해진 것이죠.

젠 스위트 체험에 나선 크리에이터 Paige Piskin 은 "AI 로 캐릭터에 AR 효과를 얹으니 마치 영화 CG 처럼 아름다운 결과물을 얻을 수 있었다"며 "창의적 스토리텔링의 영역이 더욱 확장될 것"이라고 말했습니다. 스냅챗 AR 담당 Bobby Murphy 는 "인간 중심적 관점에서 AI 의 힘을 빌려 XR 경험을 고도화하는 것이 목표"라고 강조했습니다.

2.2. 실시간 생성형 콘텐츠의 부상

AI 기반 실시간 생성형 콘텐츠의 가능성도 주목할 만합니다. 스냅챗은 모바일 기기에서 구동 가능한 온디바이스 기반 이미지 생성 모델을 시연했는데요. 촬영 화면에 텍스트 프롬프트를 입력하면 실시간으로 장면을 변환하는 기술입니다. 예컨대 'Cyberpunk city'라고 입력하면 보이는 거리 풍경이 사이버펑크 스타일로 바뀌는 식입니다.

이런 실시간 생성 기술은 향후 AR 글래스 등에 접목되어 우리 일상을 더욱 풍성하게 만들 전망입니다. 길을 걷다가 건물, 간판, 하늘 등 보이는 모든 것을 자신이 원하는 스타일로 바꿔볼 수 있게 될 것입니다. 전문가들은 5 년 내 이 같은 라이브 필터링 경험이 상용화될 것으로 내다봤습니다.

표 1 AWE 2024의 AI 기반 XR 기술 사례

| 구분 | 사례 | 주요 기능 |
|---------------|--|---|
| 스냅챗 Gen Suite | <ul style="list-style-type: none"> ● ML 기반 Face Lens ● Immersive ML ● 3D Asset Generation | <ul style="list-style-type: none"> ● 텍스트/이미지로 3D 모델 생성 ● 실사에 AR 효과 오버레이 |
| 온디바이스 이미지 생성 | <ul style="list-style-type: none"> ● 모바일 디바이스 기반 이미지 생성 모델 | <ul style="list-style-type: none"> ● 프롬프트 입력으로 실시간 장면 변환 ● 경량 모델로 모바일 구동 가능 |

출처: AWE USA 2024 현장 시연 및 발표 내용

3. XR 하드웨어의 진화

XR 하드웨어 역시 눈에 띄는 진화를 보여주었습니다. VR 헤드셋은 더욱 가벼워지고 해상도는 높아졌으며, AR 글래스도 일상 착용이 가능한 안경 형태로 발전하고 있습니다.

3.1. 지속되는 경량화와 고해상도화

2016 년 출시된 오쿨러스 리프트 CV1 과 비교했을 때, 현재 VR 헤드셋은 무게가 3 분의 1 수준으로 가벼워지고 해상도는 20 배 가까이 개선되었습니다. 소니와 지멘스가 공동 개발한 신형 VR 헤드셋은 무게 300g 내외에 눈 당 8K 해상도를 구현했죠. 4 시간 이상 연속 착용이 가능할 정도로 사용성이 높아진 셈입니다.

비교를 위해 옛 VR 헤드셋들이 전시된 'XR 박물관' 부스를 찾아봤습니다. 2016 년 제품은 무거운 벽돌 모양에 해상도도 떨어져 한참을 써도 어지럽더군요. 하지만 최신 제품을 쓰고 가상 오피스에 접속해보니 현실 세계와 구분이 안 갈 정도로 선명했습니다. 눈의 피로도 거의 느껴지지 않아 VR 장시간 사용이 일상화될 것 같았습니다.

3.2. 새로운 폼팩터의 등장

한편, 기존 헤드셋과는 전혀 다른 형태의 'VR 신발'도 선을 보였습니다. Freeaim 이 개발 중인 VR 신발은 신발에 장착된 모터와 바퀴를 활용해 한 곳에 서서도 가상공간을 자유롭게 걸을 수 있게 해줍니다. 또 AR 시장에서는 Xreal 의 'Beam Pro'처럼 안경처럼 가볍고 일상적으로 착용할 수 있는 AR 글래스가 속속 출시되고 있습니다.

그림 1 Freeaim VR 신발 착용자는 가상 환경 속에서 훈련 또는 게임을 하며 활보 가능



그림 2 XReal Beam Pro



AWE 2024 에서 만난 VR·AR 디바이스들은 5~10 년 전 제품과는 비교할 수 없을 만큼 기술이 발전했음을 실감케 했습니다. 특히 동시에 열린 'XR 박물관' 전시와 비교해보면 그 격차가 더욱 두드러졌는데요. 불과 10 년 만에 벽돌에서 안경으로, 화면에서 실제 같은 그래픽으로 진화한 모습이 인상적이었습니다.

표 2 10년 전 VR 헤드셋 vs 최신 VR·AR 기기 비교

| 구분 | 오culus 리프트 DK1 (2013) | 소니 신형 VR 헤드셋 (2024) |
|-----|--|--------------------------------------|
| 무게 | 약 380g | 약 300g |
| 해상도 | 640×800 (눈 당) | 7680×4320 (눈 당) |
| 특징 | - 개발자용 킷으로 출시 - 화면주사율 60Hz 로 멀미감 유발 | - 업계 최고 수준 해상도 - 4 시간 이상 연속 착용 가능 |

출처: 오culus, 소니 제품 사양 및 AWE 2024 현장 체험

4. XR, 전 산업으로 확산

이번 AWE 에서는 XR 기술이 다양한 산업 영역으로 확산되고 있음을 확인할 수 있었습니다. 게임, 엔터테인먼트를 넘어 제조, 의료, 교육 등 전방위로 XR 적용 사례가 쏟아졌는데요. Fortune 이 선정한 미국 1000 대 기업의 70% 이상이 XR 을 도입했다는 조사 결과도 공유되었습니다.

4.1. 게임 및 엔터테인먼트

Warner Records 의 Jackie 에 따르면, 소속 아티스트들의 VR 콘서트도 활발하다고 합니다. K-pop 그룹 에스파는 한국과 일본 극장에서 VR 콘서트 투어를 진행했고, 락밴드 Avenged Sevenfold 는 실사 기반 VR 콘서트를 제작해 헤드셋 유저들에게 선보였습니다. amaz VR 과 협업한 이들 VR 콘서트는 아티스트의 눈을 마주보는 경험을 제공하며 팬들의 열광적인 반응을 얻었다고 합니다.

한편 <Gorilla Tag> 게임 개발로 '24 년 상반기 기준 총수익 1 억 달러를 넘기고 월간 활성 사용자(MaU)도 300 만 명이 넘는 VR 게임 스튜디오 Another Axiom 의 설립자들은 "VR 플랫폼의 유저 기반과 커뮤니티가 이미 충분히 크다"며 "콘텐츠 제작자들이 VR 고유의 매력을 살린 경험을 만들어낸다면 대중화도 머지않았다"고 강조했습니다. 이들은 핵심 원칙으로 '손 기반 움직임', '개연성 있는 세계관', '소셜 인터랙션'을 꼽으며, 대규모 인원이 함께 플레이할 수 있는 공간을 구현할 계획이라고 밝혔습니다.

4.2. 제조, 의료, 교육 등 산업 적용 사례

XR 의 기업 활용도 눈에 띄게 증가했습니다. 지멘스는 XR 디바이스에 연결해 제품 설계를 하는 '인더스트리얼 메타버스' 사례를 공유했는데요. 전세계 팀원들이 가상공간에서 3D 설계도를 함께 보며 작업할 수 있어 업무 효율이 30% 이상 개선되었다고 합니다.

인튜이티브 서지컬은 XR 헤드셋으로 수술을 지도하는 원격 솔루션을 내놓았습니다. 숙련된 의사가 AR 화면을 통해 초보 의사에게 실시간으로 수술법을 알려주는 식인데요. 의료 사고 방지와 의료 자원의 균등한 배분에 기여할 전망입니다.

메타의 '호라이즌 스쿨'은 VR 가상 교실 개념을 제시했습니다. 학생들이 아바타를 통해 가상 교실에 모여 토론하고 프로젝트를 진행하는데요. '아이컨택' 등 실제 같은 인터랙션으로 학습 몰입도를 높일 수 있다는 게 장점입니다. XR 교육은 코로나 19 시대 비대면 수업의 한계를 극복하는 돌파구가 될 것으로 보입니다.

표 3 AWE 2024에서 소개된 주요 산업별 XR 활용 사례

| 산업 | 기업 | XR 적용 사례 |
|----|-----------|---------------------------|
| 제조 | 지멘스 | '인더스트리얼 메타버스'로 협업 설계 |
| 의료 | 인튜이티브 서지컬 | 숙련 의사가 XR 로 수술 지도 |
| 교육 | 메타 | 'Horizon School' VR 가상 교실 |

출처: AWE USA 2024 기업 세션 발표 내용

그림 3 인튜이티브서지컬의 수술로봇, 다빈치



5. XR 생태계 동향

AWE USA 2024 에서는 개방과 협력으로 XR 생태계가 확장되는 모습도 엿볼 수 있었습니다. 주요 테크 기업들이 파트너십을 강화하는 한편, 스타트업에 대한 투자와 개발 인력 저변도 빠르게 확대되고 있습니다.

5.1. 기업간 협력 강화

메타는 애플, 마이크로소프트 등 경쟁사들과 XR 플랫폼 연동을 추진 중입니다. 자사의 메타버스 플랫폼 '호라이즌'을 개방해 보다 많은 사용자를 끌어모으겠다는 전략인데요. 소니, HTC 등도 콘텐츠 호환을 위한 협력을 모색하고 있어 향후 XR 생태계가 더욱 개방적으로 진화할 전망입니다.

한편 마이크로소프트는 전문 기업과의 협업을 통해 산업별 XR 솔루션 개발에 속도를 내고 있습니다. 대표적으로 의료기기 업체 스트라이커와 손잡고 수술용 AR 솔루션 '홀로렌즈 2'를 고도화하고 있죠. 자동차 부품사 보쉬와도 제조 현장용 XR 솔루션을 개발 중입니다.

5.2. 스타트업 투자 증가

XR 분야 스타트업에 대한 투자도 급증세입니다. AWE 에서 만난 벤처캐피털 관계자들은 "AI 이어 XR 이 가장 주목받는 분야"라며 "5 년 내 XR 유니콘이 10 개는 될 것"이라고 내다봤습니다. 실제 글로벌 XR 펀딩 규모는 지난해 100 억달러를 돌파했는데, 이는 10 년 전에 비해 20 배 늘어난 수치입니다.

그 중심에는 메타 Quest 앱 스토어의 선전이 있습니다. 40 개 이상의 개발사가 1,000 만달러 이상 매출을 올리는 등 수익화에 성공한 것인데요. 흥미로운 점은 대규모 자본 없이도 히트 앱을 만들어내는 사례가 늘고 있다는 겁니다. Quest 최고 인기 앱이 된 <Gorilla Tag> <Penguin Paradise> 등이 대표 사례입니다.

AWE 에서 만난 한 스타트업 대표는 "대기업의 플랫폼 독점을 우려했는데 의외로 기회가 열려있다"며 "킬러 콘텐츠만 있다면 얼마든지 성공할 수 있는 시장"이라고 자신했습니다. 시장의 파이가 커지며 대기업과 스타트업이 공존하는 건강한 생태계가 만들어지고 있는 셈이죠.

5.3. 개발 플랫폼 개방과 개발자 저변 확대

XR 개발 플랫폼의 개방성도 높아지고 있습니다. 과거 플랫폼 사업자들은 자사 생태계로 개발자들을 묶어두려 했지만, 이제는 개방과 협력의 흐름이 뚜렷합니다. 오кул러스, HTC 등 VR 플랫폼들은 대부분 OpenXR 표준을 채택해 앱 호환성을 높이고 있죠. 덕분에 개발자들도 한 번 개발한 앱을 여러 플랫폼에 쉽게 출시할 수 있게 됐습니다.

또 유니티, 언리얼 등 XR 개발 도구들은 저변을 더욱 넓히는 중입니다. 과거엔 전문 개발자나 다룰 수 있었다면, 이제는 비전문가들도 손쉽게 VR·AR 앱을 만들 수 있는 수준으로 진화했죠. 교육 업체 유데미(Udemy)에 따르면 지난해 전 세계 XR 개발자 수는 약 200 만 명으로 추산됩니다. 1 년 전보다 60% 늘어난 것인데, 개발 도구의 대중화가 XR 시장 성장을 가속화하고 있는 셈입니다.

6. XR의 도전 과제와 미래 전망

AWE USA 2024 는 XR 의 성장세와 잠재력을 확인하는 자리였지만, 동시에 해결해야 할 도전 과제들도 조명했습니다. 사용성 확보, 생체 안전성 등 기술적 숙제와 함께 사회적 수용성을 높이는 방안도 활발히 논의됐는데요. XR 업계가 혁신과 함께 책임감을 갖고 나아가야 한다는 공감대도 형성되었습니다.

6.1. 기술적 도전 과제

우선 장시간 착용에 따른 건강 문제를 최소화해야 합니다. VR 멀미나 눈의 피로를 줄이는 기술, 장시간 사용에도 무리가 없는 착용감 등이 필요한데요. 마이크로 LED 와 같은 차세대 디스플레이, 안구 추적 기술, 인체공학적 설계가 이를 해결할 수 있을 전망입니다.

또 직관적이고 자연스러운 인터랙션 구현도 숙제입니다. 기존의 컨트롤러 방식에서 한 걸음 더 나아가, 손동작 인식, 음성 명령, BCI(Brain-Computer Interface) 등 사람의 감각 능력을 기기에 그대로 투영할 수 있어야 합니다. 이를 위해 AI 기술을 총동원한 UX 혁신이 요구되고 있습니다.

6.2. 사회적 수용성 제고

기술 발전 못지않게 중요한 건 사회적 수용성입니다. 무엇보다 XR 세상에서의 프라이버시와 보안 문제에 대한 우려가 크죠. 상시 카메라로 무장한 기기를 착용하고 타인과 접촉한다는 점에서 감시에 대한 거부감이 있는 것도 사실입니다.

업계는 이에 대한 명확한 윤리 기준 정립을 서둘러야 합니다. XR 기기의 기능을 제한하거나 프라이버시 침해 요소를 원천 차단하는 기술적 조치도 마련해야 하죠. 아울러 XR 중독이나 과몰입에 대한 경각심을 일깨우고 사용 지침을 수립하는 등 선제적 대응도 필요해 보입니다.

6.3. 5년 내 일상으로 스며드는 XR

이 같은 과제에도 불구하고, AWE 에 모인 전문가들은 XR의 미래를 밝게 전망했습니다. 대다수가 "5년 내 대중화가 이뤄질 것"이라고 내다봤죠. 특히 Apple의 비전 프로 출시, 메타 퀘스트 프로의 약진 등으로 시장 성장이 가속화할 것으로 봤습니다.

애플은 2024년 3,499달러 이상인 하이엔드 MR 헤드셋 '비전 프로'를 선보였는데요. 업계에선 후속 모델인 비전 프로 2는 더 저렴하게 출시될 것으로 예상합니다. XR 시장에 본격 뛰어들든 애플의 마케팅 파워와 콘텐츠 생태계가 대중화를 견인할 거란 분석입니다.

메타의 퀘스트 시리즈도 대세를 이어갈 전망입니다. 지난해 4분기에만 200만대 판매를 기록한 퀘스트는 5년 내 누적 판매량 8,000만대를 목표로 하는데요. 성능 대비 합리적 가격, 풍부한 타이틀 등을 내세워 VR의 대중화를 주도할 것으로 보입니다. 애플의 고급화 전략과 메타의 대중화 전략이 시너지를 내며 XR 시장의 폭발적 성장을 이끌 것이라는 분석이 지배적이었습니다.

7. 결론

AWE USA 2024에서 확인한 XR 업계의 현주소는 '무한한 가능성'입니다. AI와의 융합으로 XR은 이제 완전히 새로운 국면을 맞이했고, 하드웨어와 소프트웨어 플랫폼의 혁신은 그 변화에 속도를 더하고 있습니다. 나아가 다양한 산업으로의 확산, 개방적 협력 생태계 조성 등으로 XR 시장의 외연도 나날이 확장되고 있죠.

물론 기술적으로나 사회적으로 풀어야 할 숙제는 여전히 남아 있습니다. XR 이 인간 중심적 관점에서 설계되고 사회 각계가 힘을 보태 바람직한 미래상을 함께 만들어가는 것이 중요한 이유입니다.

다행히 AWE 에서 만난 이들은 XR 이 가진 무궁무진한 잠재력을 현실화하려는 의지로 가득했습니다. 이들의 노력이 결실을 맺는다면, 5 년 뒤 AWE 에서 우리는 현실 세계와 맞먹는 풍요로운 XR 세상을 목도하게 될 것입니다.

#AWEUSA2024, #AR, #VR #XR #메타버스 #인공지능 #스냅챗 #제조 #의료 #교육 #애플 #메타

참고자료

Mobile AR, MR Surge At AWE 2024 (FinkCharlie, 2024)

4 New Things I Saw at AWE 2024 That Will Make You Want AR and VR in Your Life

(AguilarNelson, 2024)([LINK](#))

AWE 2024: All the AR, VR and Haptic Experiences at Augmented World Expo (LumbDavid, 2024)

Augmented World Expo 2024 gets under way in Long Beach (TakahashiDean, 2024)([LINK](#))

Advancing SNAP AR Through Generative AI (AWE, 2024)([LINK](#))

Visionaries: Palmer Luckey and Darshan Shankar (AWE, 2024)([LINK](#))

AWE USA 2024 Welcome Keynote: Learn Our History To Create The Future By Ori Inbar (AWE, 2024)([LINK](#))

신동형의 AI로 작성한 보고서 시리즈

49. 20240719_AI(Claude3)가 작성한 「GPT-4o mini 등장:오픈AI의 가장 비용 효율적 모델」보고서
([LINK](#))
48. 20240718_AI(Claude3)가 작성한 「Nokia, 6G시대를 선도하다_초연결 지능정보사회 위한 비전
과 전략」보고서([LINK](#))
47. 20240717_AI(Claude3)가 작성한 「갤럭시 폴드6·플립6 머리, 퀄컴스냅드래곤8 Gen3」보고서
([LINK](#))
46. 20240716_AI(Claude3)가 작성한 「오픈AI 스트로베리 프로젝트:AI추론 능력의 혁신과 미래」보
고서([LINK](#))
45. 20240715_AI(Claude3)가 작성한 「Vision AI와 Edge AI 기술 동향과 Arm의 전략 」보고서
([LINK](#))
44. 20240714_AI(Claude3)가 작성한 「Vision AI와 Edge AI 기술 동향과 Arm의 전략」보고서([LINK](#))
43. 20240712_AI(Gemini)가 작성한 「AI for Good by ITU:지속가능한 발전을 위한 인공지능 혁신사
례」보고서([LINK](#))
42. 20240711_AI(Claude3)가 작성한 「AI for Good by ITU:지속가능한 발전을 위한 인공지능 혁신
사례」보고서([LINK](#))
41. 20240711_AI(Claude3.5)가 작성한 「갤럭시 언팩 2024」보고서([LINK](#))
40. 20240710_AI(Claude3)가 작성한 「Arm 기술혁신; 미래를 향한 13가지돌파구」보고서([LINK](#))
39. 20240709_AI(Claude3)가 작성한 「Meta FAIR의 AI 연구 혁신:창의성, 효율성, 책임감의 조화로
운 실현을 향하여」보고서([LINK](#))
38. 20240708_AI(Claude3)가 작성한 「 OpenAI 해킹 사태로 본 AI 기업의 보안 위협과 대응 전
략 」보고서([LINK](#))
37. 20240705_AI(Claude3)가 작성한 「Runway社の Gen-3 Alpha 출시」보고서([LINK](#))
36. 20240704_AI(Claude3)가 작성한 「Formation Bio: AI 기반 신약 개발」보고서([LINK](#))
35. 20240703_AI(Claude3)가 작성한 「AI 평가 체계 대전환을 향한 엔트로픽의 도전」보고서([LINK](#))
34. 20240702_AI(Claude3)가 작성한 「5G-A 시대의 개막, 화웨이의 비전과 전략」보고서([LINK](#))

33. 20240701_AI(Claude3)가 작성한 「소셜 웹의 新패러다임, 페디버스가 열어갈 미래」보고서
([LINK](#))
32. 20240628_AI(Claude3)가 작성한 「CriticGPT, 차세대 RLHF 위한 Human-AI 시너지」보고서
([LINK](#))
31. 20240627_AI(Claude3)가 작성한 「Computex 2024에서 Top4 반도체 기업의 전략으로 살펴본 AI 시대의 반도체 산업 전망」보고서([LINK](#))
30. 20240626_AI(Claude3)가 작성한 「SLAM 기술: 공간 지능의 핵심 동력」보고서([LINK](#))
29. 20240625_AI(Claude3)가 작성한 「EU의 AI 규제 강화와 빅테크의 대응:Meta와 Apple 중심으로」보고서([LINK](#))
28. 20240624_AI(Claude3)가 작성한 「Intel의 AI 시대 도전과 전략」보고서([LINK](#))
27. 20240621_AI(Claude3)가 작성한 「Claude 3.5 Sonnet: AI의 새로운 지평을 열다」보고서([LINK](#))
26. 20240620_AI(Claude3)가 작성한 「인공지능의 새로운 도약, 3D 공간 지능(Spatial Intelligence)의 부상」보고서([LINK](#))
25. 20240619_AI(Claude3)가 작성한 「Arm, AI 컴퓨팅의 미래를 향한 비상(飛上)」보고서([LINK](#))
24. 20240618_AI(Claude3)가 작성한 「AMD, AI 시대 컴퓨팅 혁신으로 지능화 가속화」보고서
([LINK](#))
23. 20240617_AI(Claude3)가 작성한 「Apple의 차별화된 AI 전략」보고서([LINK](#))
22. 20240614_ 2024 컴퓨텍스 기조연설로 본 엔비디아의 미래 비전과 전략, 「엔비디아, AI 시대를 이끄는 '게임 체인저'로 부상」([LINK](#))
21. 20240613_AI(Claude3)가 작성한 「AI PC 시대의 도래: 기술 혁신, 산업 생태계 변화」보고서
([LINK](#))
20. 20240612_AI(Claude3)가 작성한 「대규모 언어 모델(LLM), 이렇게 생각하고 배웁니다」보고서
([LINK](#))
19. 20240611_AI(Claude3)가 작성한 「WWDC2024 애플 개인맞춤형 지능 기술로 새로운 미래 제시」 보고서([LINK](#))
18. 20240517_AI(Claude3)가 작성한 빅테크 기업 AI 전략 비교 분석 보고서[MS & OpenAI vs.

Google vs. Meta의 AI 기술 동향과 미래 전망][\(LINK\)](#)

17. 20240515_AI(Claude3)가 작성한 Google I/O 2024 보고서, AI 혁신으로 만드는 더 나은 미래
[\(LINK\)](#)

16. 20240514_AI(Claude3)가 작성한, OpenAI의 GPT-4o 공개, 멀티 모달 AI 혁명의 신호탄[\(LINK\)](#)

15. 20240425_AI(Claude3)가 작성한 메타의 스마트 글래스: AI Vision으로 세상을 바꿉니다[\(LINK\)](#)

14. 20240425_AI(Claude3)가 작성한 보고서, 온디바이스 AI 시대의 도래: Phi-3와 Llama-3이 가져올 변화와 영향[\(LINK\)](#)

13. 20240424_AI(Claude3)가 작성한 보고서: 경량 AI 시대의 개막, Microsoft의 Phi-3가 가져올 산업 혁신과 AI 대중화[\(LINK\)](#)

12. 20240423_AI(Claude3)가 작성한 메타플랫폼의 XR 생태계 新 전략[\(LINK\)](#)

11. 20240421_AI(Claude3)가 작성한 초등학생도 이해하는 LLAMA3과 On-Device AI 시대 도래
[\(LINK\)](#)

10. 20240419_AI(Claude3)가 작성한 초등학생도 이해하는 라마3(LLAMA3) 출시와 전망 보고서
[\(LINK\)](#)

9. 20240419_AI(Claude3)가 정리 작성한 초등학생도 이해하는 프롬프팅 프레임워크 설명[\(LINK\)](#)

8. 20240412_AI(Claude3)가 작성한 인텔, AI 시대를 선도하는 기술 혁신과 비전[\(LINK\)](#)

7. 20240408_AI(Claude3)가 작성한 2024년 중국 AI LLM 산업 발전 보고서 정리[\(LINK\)](#)

6. 20240408_AI(Claude3)가 작성한 Embodied AI: 현황, 전망, 그리고 미래[\(LINK\)](#)

5. 20240403_AI(Claude3)가 작성한 반도체 유통기판 공급망 분석 보고서 (전자신문 기획기사 참조)[\(LINK\)](#)

4. 20240401_AI(Claude3)가 작성한 빅테크 기업들의 AI 전략 비교 분석 보고서[\(LINK\)](#)

3. 20240326_AI(Claude3)가 쓴 애플의 현재 AI 전략에 대한 회고: 글로벌과 개인정보보호 관점(긍정적)[\(LINK\)](#)

2. 20240322_AI(Claude3)가 작성한 엔비디아 파트너로서의 삼성전자: 파운드리와 HBM 사업을 중심으로[\(LINK\)](#)

1. 20240320_AI(Claude3)가 작성한 엔비디아 젠슨 황 CEO의 'GTC 2024' 기조연설 리뷰[\(LINK\)](#)