

MWC2012

더욱 늘어나는 screen

폰 이외의 다양한 디바이스 탑재

시계

내비게이션

2인치~11인치의 다양한 screen

편안화 속에서도 일관성과 호환성을 갖춰가는 안드로이드

PC는 크롬 중심의 주도

태블릿과 스마트폰은 안드로이드 중심의 주도

M2M의 중심에 선 폰

다양한 기기의 허브 역할

인텔의 Wi-Di

서버 중계 방식

NFC의 다양한 활용

결제

키오스크 연계

AQ 코퍼레이션-NFC Active Tag Solution

위치기반 광고, 콘텐츠 다운로드

P2P 무선 통신

TV, car 등과의 연계 강화

가온미디어의 소니에릭슨 제휴

플랫폼으로서의 모바일웹

페이스북 CTO의 모바일웹 의지

HTML5 강화

모바일 결제 표준 도입

브라우저의 모바일웹 강화

파이어폭스의 HTML5 기반 플랫폼

오페라 모바일 12 - HTML5, WebGL 강화

중저가 스마트폰 공세

칩셋과 OS의 기술 고도화로 폰 개발의 용이

이탈리아 중저가폰 업체 ONDA communications

통신사들의 가치 사슬 복구 노력

SKT의 하이닉스 인수

WAC을 통한 플랫폼 주도

redefining mobile

IT를 넘어선 다양한 산업으로 확장

헬스

자동차

HOME

MS의 가능성

노키아의 재조명

윈도폰8에 대한 기대

멀티 OS 전략을 위한 삼성의 지원

구글-모토로라 대항을 위한 hTC, 소니에릭슨, LG의 선택

앱의 다양성

App planet관 운영

garmin의 완전 앱화

SKT의 RCS

고성능화

쿼드코어 프로세서의 등장

nVidia 테그라3

3D, 고해상도 출력

LG전자의 3D 강화

LTE의 대세

퀄컴 듀얼코어 스냅드래곤 S4

VoLTE로 mVoIP의 대세

거대 플랫폼 경쟁

삼성, LG, hTC, 화웨이, 소니

애플, 구글(모토로라), MS(노키아)

통신사

협력과 공생 모색

RCS

NFC

Infra

콘텐츠-서비스-플랫폼-네트워크-디바이스-OS-칩셋