

산업계 “소프트웨어 선도하라”… 삼성도 현대차도 ‘총력전’

소프트웨어 인재 확보 비상
현대차, 엔비디아와 관련 협업
삼성, 포럼 등 인재육성에 총력
정부 차원 양성 필요 목소리도

산업계가 소프트웨어 역량 제고에 총력을 기울이고 있다. 자동차 업계에서는 하드웨어에 집중하는 대신 외부 업체와 협력을 확대하며 경쟁력을 높이는 분위기지만, 자체적으로 소프트웨어를 개발해야 하는 전자 업계는 우수 인재 확보에 비상이 걸렸다.

10일 업계에 따르면 현대차는 미국 엔비디아와 손 잡고 커넥티드카 운영 체제를 개발, 2022년부터 적용할 예정이다.

앞서 현대차는 2015년 엔비디아와 기술 개발 협약을 체결하고 커넥티드카 기술을 연구해왔으며, 제네시스 GV80과 G80에 엔비디아 드라이브를 적용한 운영체제 ccOS를 탑재한 바 있다.

현대차는 앞으로도 엔비디아와 함께 ‘디지털 통합 콤팩트’를 적용하기 위한 협력을 이어간다는 방침이다. 엔비디아의 데이터 분석 기술과 소프트웨어 역량을 활용하기 위한 것으로 풀이된다.

미국 GM도 최근 GMC 브랜드 허머 EV 모델에 에픽게임즈가 개발한 휴먼



삼성 청년 소프트웨어 아카데미 2기 수료식에 참석한 교육생이 1년간의 활동을 되돌아 보고 있다. /삼성전자

머신 인터페이스(HMI)를 도입키로 했다. GM은 LG전자 인포테인먼트 시스템을 도입해왔던 상황, 앞으로 에픽게임즈 플랫폼과 병행해 사용할 것으로 예상된다.

에픽게임즈는 3D 게임 엔진인 언리얼을 개발한 회사다. 일단은 차량 정보를 보여주는 시스템을 제공하지만, 꾸준히 기능을 추가해 자율주행 등 다양한 분야로 진출할 전망이다.

SK텔레콤은 반대로 소프트웨어를 들고 글로벌 자동차 업계 진출을 노리고 있다. 티맵을 중심으로한 소프트웨어와 인포테인먼트 시스템을 르노삼성과 르노 등에 공급하는 상황, 티맵모빌

리티를 분사해 본격적으로 전장 시장을 공략하려는 모습이다.

자동차 업계가 소프트웨어 부문에서 자체 개발보다는 외부 협업에 무게를 두고 있다는 얘기다. 일단 인포테인먼트 시스템 부문에서만 활발한 협업이 이뤄지고 있지만, 자율주행차가 현실화되면 주요 업체를 중심으로 합종연횡이 가속화할 것으로 관계자들은 내다보고 있다.

가장 큰 이유는 효율성 제고다. 자동차 업계는 하드웨어 개발에 힘을 쏟고 대신 수준 높은 소프트웨어를 가져다 쓰는게 품질을 높이고 가격 경쟁력을 높이는데 훨씬 낫다는 이유다. 이미 많은 자동차 업체가 수년전부터 인포테인



에픽게임즈가 GMC 허머 EV에 공급한 HMI. /삼성전자

먼트 부문을 스마트폰에 맡기는 경영 전략을 추구하고 있다.

업계 관계자는 “소프트웨어 분야가 워낙 빨리 변하는 만큼 더 우수한 제품을 제품에 장착하는 게 품질이나 비용 문제에서 효율적”이라며 “소프트웨어 개발을 완전히 포기하는 것은 아니지만, 차량 개발에 더 집중할 방침”이라고 설명했다.

이에 발 맞춰 국내 전자 업계도 소프트웨어 개발 역량을 높이는데 집중하고 있다. 하드웨어 개발 분야에서는 세계 최고 수준임을 인정받았지만, 여전히 소프트웨어 부문에서는 다소 부족하다는 평가를 받고 있기 때문이다.

삼성전자가 대표적이다. 삼성전자는 매년 보안기술포럼과 AI포럼, 개발자 포럼 등을 개최하며 소프트웨어 역량 강화와 인재 육성 및 영입에 총력을 기울이고 있다.

몬트리올 AI랩을 비롯한 글로벌 AI 개발 거점을 운영함과 동시에, 삼성리서치에 세바스찬 승 소장을 영입하고 세계적 석학 발굴을 진행하는 등 다양한 활동을 이어가고 있다.

LG도 그룹 차원에서 인재 확보에 한창이다. 당장 LG전자 박일평 사장이 소프트웨어센터장 출신, 최근에는 SW공인시험소를 국제공인시험기관으로 인증받기도 했다. 캐나다 토론토에 인공지능연구소도 운영 중, 구광도 대표도 소프트웨어 부문 인재 확보를 주요 과제로 삼고 있다는 후문이다.

문제는 국내 소프트웨어 인력난이다. 업계 관계자들은 하드웨어 부문에서는 수준이 크게 높아졌지만, 소프트웨어 부문에서는 여전히 경쟁국가들에 비해 크게 떨어지는 수준이라고 입을 모은다. 때문에 업체간 채용 경쟁이 과열되고, 채용 후에도 인력 유출과 이동도 잦은 것으로 알려졌다.

한 업계 관계자는 “소프트웨어 개발 인력은 찾기도 어렵고, 채용한 이후에도 인력 확보 경쟁에 이탈을 막기 쉽지 않다”며 “소프트웨어는 미래 경쟁력과 직결된다. 반도체와 마찬가지로 정부가 적극 나서서 인력 양성을 도와야 할 것”이라고 말했다. /김재용 기자 juk@metroseoul.co.kr

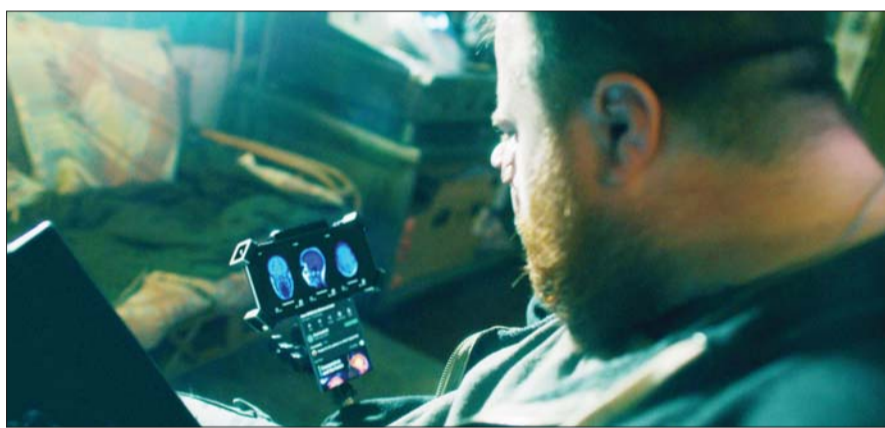
‘LG윙’ 할리우드 진출… 영화서 존재감 뽐내

마이클베이 신작 출연
예고서 시선 사로잡아

LG윙이 감독 마이클베이 신작에 출연한다. LG전자는 최근 공개된 영화 ‘송버드’에 LG 윙이 등장한다고 10일 밝혔다.

송버드는 마이클 베이 감독과 아담 메이슨 연출, 데미무어와 소피아 카슨 등 출연으로 주목받는 최신작이다.

LG윙은 예고 영상에서 스윙블 모드로 등장인물 통화를 돕는 등 관객 시선을 뺏는데 성공했다. LG전자는 글로벌 출시 일정에 맞춘 마케팅 전략으로 이



영화 ‘송버드’에 출연한 LG윙. /LG전자

번 협업을 진행했다. 지난달 15일 미국 버라이즌을 통해 현재 출시한 바 있으며, 앞으로 독일과 이탈리아 등에 순차 출시를 준비 중이다. /김재용 기자

LGU+ ‘지능형CCTV’
침입·배회·방화 KISA 인증

LG윙플러스는 촬영 영상을 클라우드에 자동 저장하고, 어디서든 모니터링할 수 있는 ‘U+지능형CCTV’ 서비스가 한국인터넷진흥원(KISA) 주관 지능형CCTV 솔루션 성능 인증시험 침입·배회·방화 3개 분야에서 인증을 획득했다고 10일 밝혔다.

KISA 주관 지능형CCTV 성능 인증은 영상 데이터베이스에 기록된 침입, 배회, 방화 등 이상 행위 발생 2초 전부터 이후 10초 이내에 정확하게 탐지해야 정답으로 기록되며, 90% 이상 정확하게 검출 시 성능 인증이 완료된다. U+지능형CCTV는 기본 ‘침입감지’ 외에도 ‘배회’, ‘방화’ 기능에서 90점 이상을 기록해 인증 받았다. /김나인 기자

LG전자, 佛 르노 우수 공급사로 선정

“혁신 디스플레이” 호평

LG전자가 프랑스 르노에서도 전장 부문 우수성을 인정받았다.

LG전자는 최근 르노 우수 공급사 시상식에서 혁신 부문 차량용 디스플레이 우수 공급사로 뽑혔다고 10일 밝혔다.

2014년과 2017년에 이어 3번째다. 특히 9.3인치 크기 차량용 중앙정보디스플레이(CID) 혁신성을 호평받았다.

LG전자 CID는 화면과 터치패널을 완전히 밀착시키는 LG전자 독자 기술로 개발됐으며, 가독성과 시인성은 물론 디자인 완성도도 탁월하다는 평가를 받았다. 전기차 조예와 클리오, 캡처와 아르카나 등에 채택됐다. 르노 그룹 CEO 루카스 메오 회장은



LG전자 CID. /LG전자

“LG전자가 공급한 9.3인치 디스플레이의 혁신성은 B세그먼트 차량의 돌과구이자 도전적 과제를 통해 이뤄낸 최고의 성과”라며 “LG전자는 최고의 혁신 기업 가운데 하나”라고 말했다. /김재용 기자

SKT, MS와 엑스박스 콘솔 구독형 서비스

두 가지 시리즈… 월 2만원대부터

SK텔레콤이 마이크로소프트(MS)와 함께 신형 ‘엑스박스’ 콘솔과 ‘5GX 클라우드 게임’을 결합한 구독형 게임 상품을 국내에서 처음 출시했다.

SK텔레콤은 MS와 ‘엑스박스 올 액세스’ 가입을 시작한다고 10일 밝혔다.

엑스박스 올 액세스는 매월 구독료를 내고 엑스박스 최신형 콘솔과 클라우드 기반 게임을 즐길 수 있는 구독형 게임 상품이다. 클라우드 게임은 SK텔레콤이 플로우 웨이브에 이어 출시한 세 번째 구독형 서비스다.

콘솔의 사양에 따라 X와 S시리즈 두 가지로 있다. 각각 월 구독료는 3만9900

원과 2만9900원이다. 이용자가 구독을 중도 해지할 때에는 콘솔 잔여비용을 일시불로 내면 본인이 가질 수 있다.

엑스박스 올 액세스는 미국과 영국, 캐나다, 프랑스, 덴마크, 스웨덴, 노르웨이, 호주 등 12개 국가에서 동시에 출시되며, 아시아에서는 SK텔레콤이 유일하다. 현재는 SK텔레콤 이용자에게만 서비스되지만, 2021년 이후에는 타사 고객에게도 확대될 예정이다.

엑스박스는 10일부터 게임패스멀티팩을 통해 추가 비용 없이 EA 플레이를 제공한다. 피파20, 타이탄2, 니드 포 스피드 히트와 같은 EA의 인기 콘솔 게임과 PC게임 60여종을 즐길 수 있다. /김나인 기자 silkni@

KT “실감미디어로 즐기는 온라인 운동회”

어린이집서 ‘리얼큐브’ 체험

KT는 용산구청과 함께 용산구청 관내 어린이집을 대상으로 ‘KT 리얼큐브’를 활용한 온라인 운동회를 연다고 10일 밝혔다.

KT 리얼큐브는 현실 공간에 반응형 기술과 위치 및 동작 인식이 가능한 센서를 구축해 이용자들이 VR 기기(HMD)나 AR 글래스와 같은 별도의 장비를 착용하지 않아도 손쉽게 가상 환경을 체험할 수 있는 혼합 현실(MR) 서비스다. KT는 삼성서울병원 등의 전문 기관과 협력해 인지 능력과 두뇌 발달을 비롯해 치매 예방을 위한 MR 솔루션과 콘텐츠를 개발해오고 있다. /김나인 기자



어린이들이 서울 용산구 용산구청에서 열린 온라인 운동회에 참여하고 있다. /KT

이번 온라인 운동회는 용산구청 관내의 20개 어린이집에서 선발된 5~7세 아동들이 참여한다. 9일부터 13일까지 5일간 용산구청과 용산구 유아종합지원센터에서 열린다. /김나인 기자