

JY의 스타트업 동행... 'C랩' 18개사 신규 선정

## 삼성이 점 찍은 미래 기술 키워드는 #사회공헌 #언택트

목소리·눈으로 치매 진단  
심리상담 원격 업체 등 합류  
AI 관련 스타트업은 4곳 발탁

삼성전자가 새로운 스타트업들과 코로나19를 뚫고 미래로 함께간다.

삼성전자는 18일 'C랩 아웃사이드' 공모전에서 선발한 18개 신규 스타트업을 공개했다.

C랩은 삼성전자가 운영하는 사내벤처 프로그램으로, 2018년부터 아웃사이드를 통해 외부 스타트업 육성 프로그램으로 확대 운영하고 있다.

삼성전자는 코로나19에도 지난 8월 '고객에게 새로운 경험을 주는 제품과 서비스'를 주제로 공모전을 진행했다. 비대면으로 접수한 스타트업은 501개로 경쟁률이 28대 1에 달했다.

특히 올해에는 사회에 긍정적으로 기여할 수 있는 스타트업이 여럿 뽑혔다. '테크 포 굿' 분야에서 와들과 팻나우, 닷과 실비아헬스 등 4개사가 이름을 올렸다.

와들은 시각장애인이 편리하게 온라



서울 서초구 삼성 사옥 모습. /연합뉴스

인 쇼핑을 할 수 있도록 돕는 배리어 플랫폼이다. 실비아헬스는 음성과 안구 패턴 등을 분석해 치매를 진단하고 예방하는 비대면 서비스로 C랩 아웃사이드로 선정됐다. 닷은 시각장애인을 위한 플렉서블 점자형 촉각 디스플레이, 팻나우는 반려견 비문 정보로 유기 동물 문제를 해결하는 아이디어를 사업으로 연결했다.

인공지능(AI) 부분에서도 4개 업체

를 선발하며 4차산업혁명 시대 대세를 다시 한 번 확인했다. 옴니아스와 답엑스, 메이아이와 셀렉트스타 등이다.

옴니아스는 옷과 신발 등 상품 속성을 인식해 원하는 상품을 쉽게 찾아 구매할 수 있는, 메이아이는 카메라로 사람의 나이와 성별, 행동 등을 알아서 분석해주는 AI솔루션을 개발했다. 셀렉트스타는 AI 기반 학습 데이터를 크라우드소싱으로 수집해주는 플랫폼을 내놔다. 답엑스는 저전력 고성능 NPU를 개발해 AI 처리 속도를 제고할 기술을 준비하고 있다.

'콘텐츠 & 서비스' 부문에서도 선정 기업이 대폭 늘었다. 더블미와 프레센스, 버시스와 플랫폼스, 디지소닉 등 5개 업체다.

더블미는 RGB와 웹캠 카메라로 실시간 홀로그래픽 이미지를 생성하는 서비스로 C랩 아웃사이드에 선정됐다. 프레센스는 텍스트가 아닌 음성으로 원격 리에서 협업할 수 있는 소프트웨어 플랫폼을 개발한다. 버시스는 음악의 리듬과 음색 등을 AI로 분석 및 변환해 완전히 새로운 장르로 탄생해주는 플레이

어, 디지소닉은 이어폰 사운드를 실시간으로 3차원 입체음으로 변환해주는 기술을 선보였다. 플랫폼스는 누구나 저렴한 비용으로 모바일 상품권을 발행하는 플랫폼으로 소상공인에도 폭넓은 프로모션 기회를 제공한다.

'헬스&피트니스' 부문에서는 '포스트 코로나'를 겨냥한 언택트 솔루션이 삼성전자 지원을 받게 됐다. 아토머스는 원격으로 전문가 심리상담을 받을 수 있는 플랫폼, 꾸내컴퍼니는 여러 회원들이 원격으로 트레이너와 운동할 수 있는 양방향 홈트레이닝 서비스를 내놔다. 고품질 레이더로 주목받았던 유명 스타트업 비트센싱도 레이더로 특정 공간에서 사람의 현황과 생체정보 등을 정확하게 센싱하는 기술로 C랩 아웃사이드에 합류했다.

고급 기술을 가진 업체도 있다. '딥테크' 부문에 선정된 멀티플라이는 초광각 어안렌즈로 영상을 촬영하면 AI로 거리를 인식해 3D맵을 자동으로 생성하는 솔루션을 만든다. 페르세우스는 칩 하나로 다양한 OS를 구동할 수 있게 해주는 자동차용 시큐리티 소프트웨어

플랫폼을 출품해 C랩 아웃사이드에 선정되는 영예를 안았다.

이들 업체는 앞으로 1년간 삼성전자 서울 R&D 캠퍼스에 전용 사무공간과 전문가 멘토링, 최대 1억원 사업 지원금을 받게 된다. 우수업체의 경우 CES 등 국내외 IT 전시회 참가도 가능하다.

육성 기간이 끝나면 '데모데이'를 통해 삼성전자뿐 아니라 투자자와 업계 관계자들에 그동안 성과를 소개하는 '데모데이' 참가 기회도 얻을 수 있다.

삼성전자는 올해에도 12월 2일 온라인 데모데이를 통해 지난해 선정된 20개 스타트업에 데모데이를 개최한다. '스타트업과 삼성전자가 함께하는 혁신, 크리에이트, 그레이트'를 주제로 제품과 서비스 소개 및 성과 발표를 진행한다. 18일부터 12월 1일까지 웹사이트에서 사전 등록후 참여 가능하다.

한편 삼성전자는 CSR비전 '함께가요 미래로! 인에이블링 피플'을 통해 C랩 아웃사이드와 삼성미래기술육성사업, 스마트공장 지원 사업 등 다양한 상생 활동과 청소년 교육 활동을 진행 중이다. /김재홍 기자 juk@metroseoul.co.kr

## LG전자, 전기차 충전소 솔루션 사업 진출

GS칼텍스와 손잡고 시범 서비스  
에너지플러스 허브에 솔루션 공급  
자동충전에 실시간 현황 모니터링

LG전자가 전기차 충전소 서비스를 본격 선보인다.

LG전자는 GS칼텍스와 함께 전기차 충전소 통합 관리 솔루션 시범 서비스를 시작한다고 18일 밝혔다.

LG전자는 이날 서울 서초구에 새로운 문을 연 미래형 주유소 에너지 플러스 허브에 솔루션을 공급했다. 지난해 '에너지-모빌리티 융복합 스테이션' 조성을 위한 업무협약을 체결하고 본격 협업을 시작한 것.

양사는 시범 운영을 거쳐 향후 서비스를 지속 확대해 나갈 계획이다.

GS칼텍스는 이날 에너지플러스 허브 론칭 행사를 열고 다가오는 전기차 시대에 맞춰 기존 주유소 공간을 재해석한 미래형 주유소의 모습을 소개했다.

양사는 기존 주유소에 350킬로와트(kW)급 충전기 1대를 포함해 급속 충전기 총 4대, 태양광 패널, 디지털 사이니



LG전자 전기차 충전소 통합 관리 솔루션을 적용한 GS칼텍스 에너지 플러스 허브. /LG전자

지, 전용 관제시스템을 더해 미래형 주유소를 조성했다. 주유, 세차 등 기존 주유소가 제공하던 서비스 외에도 전기차 충전 및 공유 인프라를 갖췄다.

LG전자 전기차 충전소 통합 관리 솔루션은 ▲충전기 상태 및 실시간 충전 현황 모니터링 ▲충전 결제 자동화 ▲원격 제어 및 진단과 같은 통합 관제를 할 수 있다. 충전소 운영 업체도 개별 충전소 현황 확인은 물론, 전국에 위치한 다수의 충전소 현황을 한 눈에 보고 원

격 관리할 수도 있으며, 빅데이터를 기반으로 충전소 상태와 고객 이용 현황에 대한 리포트도 받아볼 수 있다.

고객은 시스템에 사용자 정보를 한번 등록하고 나면 이후 충전 시부터는 충전기가 스스로 차량을 인식하고 충전과 결제를 자동으로 처리할 수 있고, 사인지 솔루션을 접목하면 사용 현황, 충전량, 충전 속도뿐 아니라 실시간 교통정보, 생활 정보 등 고객이 필요로 하는 각종 정보도 제공받게 된다. /김재홍 기자

## KT AI원팀, 인재 양성 교육과정 개발

기업실무형 AI·데이터 분석과정

KT는 산·학·연 협력체인 AI원팀이 기업 실무형 AI 인재양성 교육과정을 개발하고 국내 AI 역량 강화를 위한 AI 인재양성 활동을 본격화한다고 18일 밝혔다.

AI원팀은 KT를 비롯해 현대중공업그룹, LG전자, LG유플러스, 한국투자증권, 동원그룹, 카이스트, 한양대, ETRI 등 9곳의 산업계, 학계, 연구분야의 대표 기관들로 이뤄진 산·학·연 협력체로, 국내 AI 역량 강화를 위한 인재양성 플랫폼 조성을 주요 아젠다로 삼고 있다.

국내 AI 산업의 가장 큰 애로사항은 AI 관련 실무형 기술인력 부족이다. AI원팀은 AI 실무형 기술인력 부족 이슈를 해소하기 위해 약 6개월의 준비기간을 거쳐 'AI원팀 기업실무형 AI·데이터 분석 과정'을 개발했다.

AI원팀 기업실무형 AI 교육의 가장 큰 특징은 ▲행동을 통한 학습(Learning by Doing) ▲우리만의 과제 찾기 ▲We-Q를 통한 협력 프로젝트 ▲AI 분석 플랫폼 활용에 있다. 즉, 기업 실무 니즈에 맞춰 이론 교육은 최소화되고 실데이터를 바탕으로 체험할 수 있는 실습 교육 중심으로 설계된 것이 특징이다.

특히 KT 등 AI원팀 기업들의 실제 AI 적용 사례와 데이터를 기반으로 교육과정을 개발해 AI 실습 효과를 극대화했다. KT에서 개발한 AI 분석 플랫폼(AIDU)이 활용되며, 교육 후 실무에서도 활용할 수 있도록 AI 분석 플랫폼을 제공할 예정이다.

또 KT의 과제 발굴 프로그램인 '1등 워크숍' 운영 노하우를 바탕으로 각 기업 특성에 맞는 과제를 발굴하는 과정



'AI원팀 기업실무형 AI·데이터 분석 과정'에 참석한 한국투자증권 직원들이 KT의 혁신적인 과제 발굴 프로그램인 '1등 워크숍'을 통해 실무에 적용할 수 있는 '우리만의 AI 과제'를 발굴하고 있다. /KT

을 커리큘럼에 적용했다. 교육생들은 AI에 대한 기술적 이해와 실습 경험을 바탕으로 실제 업무에 AI를 어떻게 접목할 수 있을지 도출하는 과정을 통해 실질적인 AI 기반 디지털 전환의 구현 방안을 체득하게 된다.

AI원팀 기업실무형 AI 교육은 이달 진행되는 KT와 한국투자증권을 시작으로 AI 인재양성에 본격적으로 나선다. 이번 교육은 한국투자증권 DT본부 등 핵심인력을 대상으로 3주간 진행되며 금융 분야에서 필요로 하는 AI·데이터 분석 역량 제고에 초점을 맞춰 진행된다.

AI원팀은 이번 KT-한국투자증권 과정을 시작으로 산업계 전반에 걸친 AI 교육 프로그램 포트폴리오를 확충해 금융 분야 외에도 다양한 도메인 맞춤형 과정을 만들 예정이다.

AI원팀 사무국은 "기업들이 AI·DX를 추진함에 있어 가장 큰 어려움 중 하나가 실무 AI 인력이 부족하다는 점"이라며 "원팀의 AI 교육 과정을 통해 산업 전반에 AI 실무 인재들이 양성될 수 있도록 지원하고 나아가 AI 저변 확대를 통한 대한민국 1등 AI 국가 실현에 앞장서겠다"고 밝혔다. /김나인 기자 silkni@

## 넷마블 하반기 기대작 '세븐나이츠2' 출시

넷마블은 모바일 수집형 다중접속역할수행게임(MMORPG) '세븐나이츠2'를 구글플레이, 애플 앱스토어에 출시했다고 18일 밝혔다. '세븐나이츠2'는 사전 다운로드 4시간만에 애플 앱스토어 인기 1위를 차지했다.

세븐나이츠2는 넷마블 대표 지식재산권(IP) '세븐나이츠'의 후속작으로

전작의 20년 후 세계를 그리고 있다. 이 게임은 46종 캐릭터로 영웅 수집형 MMORPG라는 차별화를 꾀했다.

출시 빌드에는 9장까지의 시나리오 퀘스트, 46종 영웅, 4인·8인 레이드, 결투장(PvP 시스템), 성장 던전 5종, 방치형 필드가 존재한다.

이용자는 시나리오 퀘스트를 통해 세

상을 구하기 위해 마지막 세븐나이츠 '루디'를 찾아나서는 '여명용병단'의 이야기를 즐길 수 있다. 언리얼엔진4 기반의 세븐나이츠2는 모바일 게임에서 흔히 볼 수 없던 클로즈업샷도 적용했다.

넷마블은 이번 출시를 기념해 7일 연속 게임에 접속한 이용자에게 전설 등급 '불멸의 여제 아일린'을 증정하는 이벤트를 연다. 미션을 달성하면 티켓과 루비(게임화폐)를 준다.

/김나인 기자