1. 사물인터넷(IoT)적용사례

​

첫째, 바이탈리티(Vitality) 사의 스마트 약병‘GlowCap’은 약을 먹는 시간을 알려주는 약병을 개발하였다.

복용 시간이 되면 약병 뚜껑이 소리와 불빛을 내며 환자에게 이를 알린다. 만일 이중의 알람에도 불구하고 여

전히 약병이 닫혀 있다면, 이제는 환자에게 전화가 걸려 올 차례다. 이처럼 강력한 알람 기능이 가능한 까닭은

‘글로캡’이 무선으로 바이탈리티의 네트워크와 연결되어 있기 때문이다. 바이탈리티는 이를 위해 AT&T와 무

선망 사용 계약을 맺었다. 사용자 관찰 결과 실제로‘글로캡’사용자들의 복약률은 98%까지 높아졌다고 한다.

​

둘째, 2013년 12월 세계적인 가전업체인 필립스(Philips)가 출시한 휴(hue)는 새로운 조명 연출이 가능한 전구와

사용자가 지시하는 전용 앱, 그리고 이들 사물 간 소통을 담당하는 브릿지를 통해 조명을 조절하도록 구현하

였다. 휴 전구는 1,600만 개 이상의 다양한 색상 구현이 가능하도록 설계 되었으며, 휴 브릿지는 원형 모양의 무

선 조명제어시스템으로 지그비(Zigbee) 통신을 통해 인터넷에 접속하고 일반 공유기와 LAN 케이블 연결로 스

마트폰과 태블릿 PC 등의 어플리케이션으로 조명의 밝기와 색상, 패턴 등을 컨트롤 할 수 있는 LED 스마트 조

명시스템이다

​

셋째, Whirlpool은 이번 전시회에서 세탁기, 건조기, 냉장고, 오븐, 식기세척기 등 주방 가전제품들이 연결돼 스

마트폰 등 모바일기기와 커뮤니케이션하는‘Connected Suite’를 선보였다. 예를 들어 사용자가 스마트폰으로

오븐을 작동시키거나 세탁기에 세탁물 정보를 전송하면 세탁기가 자동으로 적정 온도와 세탁 모드(Mode)를

설정한다. 또한 스마트폰 상에서 건조기도 원격으로 가동할 수 있다. 냉장고는 냉장고 안에 어떤 음식이 있는

지 정보를 전송하며 세탁기와 건조기는 작업이 완료됐다고 스마트폰에 알려준다. Whirlpool은 스마트키친도

시연하였고 인터액티브(Interactive)한 터치스크린 화면을 띄울 수 있는 전기레인지를 선보였다. 전기 레인지는

주방에 구비돼 있는 재료들을 알려주며 이 재료를 이용해 만들 수 있는 요리와 레시피를 표면에 표시해준다.

​

2. 사물인터넷을 기업 시장에 도입 시 고려할 사항

​

무작정 사물인터넷 기기를 구입한다고 하여 무조건 비용 절감이 되는 것은 아니다. 기업이 사물인터넷을 도 입하여 실무에 적용하기 전에 몇 가지 준비해야 할 것이나 고려할 사항이 있다. (김석기 등)

​

첫째는 기존 경험과 환경에 스마트함을 더해야 한다. 기업에서 사물인터넷을 적용하거나 신규로 개발할 때 도유사한 접근이 필요하다. 기존방식을 개선하는 것은 바람직하지만, 전체를 바꾸는 것을 요구하는 사물인 터넷 기기는 신중하게 접근해야 한다. 기존 경험과 환경의 스마트함을 더해 효율을 높이거나 편리하게 이용 할 수 있도록 설계해야 하고, 그런 제품을 발굴해 현업에 도입해야 한다.

​

둘째는 수익성 있는 규모로 접근해야 한다. 초반에 사물인터넷을 도입하려면 초기비용이 많이 들어가게 된 다. 사물인터넷은 규모의 경제를 이루어야만 사물인터넷 기반의 사업이 의미있는 성과를 만들어 낼 수 있다. 그러나 여기서 유익할 일은 규모의 경제가 만들어지면 엄청나게 급증하는 데이터를 처리하는 일도 또 다른 고민거리이니. 초반부터 중요 데이터와 버려도 되는 데이터를 구분하고 저장기간이나 활용도에 대한 설계 철저하게 해야 한다.

​

셋째는 여전히 사용자 경험이 중요함을 잊어서는 안 된다. 기업 서비스들은 여전히 사용자들에 대한 배려가 부족하고 투박하다고 한다. 사물인터넷이 단순 연결을 넘어서 사용자 대상의 다양한 서비스와 솔루션을 만 들려면 사용자 경험이 중요할 수밖에 없다. 시각적 경험을 전달하는 것이 중요했던 화면 중심의 시대와 달리 청각과 촉각, 후각 등을 겨냥한 다중 감각적 사용자 경험의 설계가 중요하다.