산업통상자원부 MINISTRY OF TRADE, INDUSTRY & ENERGY

보 도 자 료

희망의 새시대

http://www.motie.go.kr

2013년 4월 11(목) 조간부터 보도하여 주시기 바랍니다.

문의: 신산업표준과 윤종구 과장(509-7294), 이상근 연구관(509-7295)

중소기업 3D 특허기술 국제표준화 추진

- 글로벌 3D 표준과 지식재산권 포럼 개최 -

□ 산업통상자원부 기술표준원은 3D융합산업의 활성화와 관련 중소기업 특허기술의 국제표준화를 위해 지식재산권(IP) 연계형 표준화를 주제로 '글로벌 3D 표준 & IP 포럼(3DSIF) 2013'을 개최하였음

※ IP연계형 표준화: 특허 등 지식재산권(IP)을 포함하는 표준을 만드는 활동으로, 이를 통하여 장기적으로는 MPEG-LA와 같은 특허풀을 형성함으로써 특허권자에게는 기술료 수입을 보장하며 특허분쟁을 예방할 수 있음

○ 본 글로벌포럼은 한·미·일·EU의 5개국 전문가들로 구성되어 우리나라 주도로 4.10-4.12일 서울팔래스호텔에서 개최됨

○ IP 연계형 표준화가 중요한 이유는 표준특허 사용에 대한 기술료를 받을 수 있으며, 표준화에 참여한 기업들은 상호 특허분쟁을 예방하는 효과가 있기 때문이며, 최근 관심분야는 3D의료, 3D에듀테인먼트임

※ 에듀테인먼트는 'Educational Entertainment'의 합성어로 교육적인 엔터테인먼트를 의미하며, 가장 연관성이 높은 기술은 게임임

□ 본 포럼에서 현재 동영상압축기술(MPEG) 표준특허 관리기관인 MPEG-LA의 빌 게리 부사장은 3D비디오 특허풀 주요현황과 계획 등을 발표하였고, 한국은 3D-TV, 클라우드기반 3D게임, 3D에듀테인먼트 등 다양한 3D 응용분야의 IP-표준 연계 전략을 발표하였음

□ 3D의료 분야의 경우 (주)모든넷, 조선대학교병원 등 우리 중소기업이 보유한 특허기술을 기반으로 영상정보의 호환성을 대폭 개선시킬 수 있는 신개념의 이종 메디컬 3D 모델 융합기술의 IEEE 국제표준화를 추진하고 있음

□ 기술표준원은 '3D휴먼팩터'와 '3D의료' 표준화 작업반을 2011년과 2012년에 각각 사실상표준화기구 IEEE 내에 신설한데 이어, 향후에 '3D에듀테인먼트' 작업반을 신설함으로써 IEEE 내에서 3D융합산업 표준화를 선도할 계획임

○ (주)TOC크리에이티브 등 중소기업의 3D에듀테인먼트 특허기술은 3D 기기 및 시스템용 소프트웨어나 3D앱과 같은 중소기업 비즈니스 모델에 적합한 기술의 IP연계형 표준화를 추진할 예정임

□ 기술표준원은 본 글로벌 포럼을 계기로 3D러닝, 3D인터랙션, 헤드마운트 디스플레이(HMD) 등 신생 3D융합기술도 IP연계형 표준화를 추진할 주요 분야로 보고 적극 지원할 계획이라고 밝힘

※ 별첨 : 1. '글로벌 3D 표준 & IP 포럼' 프로그램
2. 3D 인터랙션 기술

OPEN 공공누리 공공저작물 자유이용허락

이 보도자료와 관련하여 보다 자세한 내용이나 취재를 원하시면 산업통상자원부 신산업표준과 이상근 연구관(☎ 02-509-7295)에게 연락주시기 바랍니다.

붙임1 글로벌 「3D 표준 & IP 포럼」 프로그램

□ 일시/장소: 2013. 4. 11(목) 09:00-18:00, 서울 팔래스호텔

시간	제 목	발표연사
09:00~09:30	참석자 등록	
09:30~10:00	3DSIF 추진배경 및 3D 기술의 전략적 표준화	윤대원 (3D산업 국가표준코디네이터)
오전 세션		좌장: 황민철 교수 (상명대학교)
10:00~10:30	3D 영상처리기술의 표준화 현황 및 핵심특허	김도균 그룹장 (삼성전자)
10:30~11:00	3D응용기술 및 소프트웨어와 관련된 표준화 및 지재권 동향	아쇼크 일란코반 (Materialise, 벨기에)
11:00~11:10	환영인사	윤종구 과장 (기술표준원)
11:10~11:40	3D 비데오코딩 MVC표준 최근 및 향후 특허풀	빌 게리 부사장 (MPEG LA, 미국)
11:40~12:10	지상파 방송용 고화질 3D TV 표준의 현황 및 전망	이상진 박사 (SBS)
12:10~13:30	중 식	
오후 세션		좌장: 이환용 이사 (휴원)
13:30~14:00	3D 휴먼팩터 연구동향 및 표준 & IP 이슈	이상훈 교수 (연세대, IEEE 3D휴먼팩터 WG 의장)
14:00~14:30	클라우드 기반 3D 게임 기술, 핵심특허 및 표준화 이슈	조창식 박사 (한국전자통신연구원)
14:30~15:00	3D/4D 에듀테인먼트 콘텐츠 개발 방법론 관련 연구 및 응용사례	우탁 교수 (서울대학교)
15:00~15:30	게임 기반 학습 지원을 위한 프론트-엔드 연구, 표준 및 지재권	걸리 델라크루즈 박사 (UCLA CRESST센터, 미국)
15:30~15:45	커피 브레이크	
15:45~16:15	3D/4D 엔터테인먼트 기술 및 표준 & IP 이슈	토루 후지모토 교수 (동경대학교, 일본)
16:15~16:45	게임 및 기타 응용을 위한 3D 자산: 표준화 및 IP 이슈	에릭 노리케 (PC게이밍얼라이언스, 크로노스그룹, 스웨덴)
16:45~17:15	국제표준화 기구의 특허 정책 및 3D 산업체를 위한 가용 옵션	진조 후지노 교수 (동경과학대학 지재권대학원, 일본)
17:15~18:00	패널 토의 유망 3D융합산업 분야의 표준 & IP 연계 효율성 제고	좌장: 이환용 이사 (휴원)

붙임2 3D 인터랙션 기술





Kinect based Applications



Interaction Techniques @ CES 2013



Leap Motion Controller LEAP @ CES 2013



See-Through 3D Desk Top @ TED 2013
MIT Media Lab. Jinha Lee

Display is partially transparent so you can manipulate objects in 3D space with your hands on the other side of it.