

전자부품산업 전망

전자산업의 메가트렌드를 보면, 패러다임이 변하고 있다. 하드웨어의 한계로 서비스, 콘텐츠중심의 소프트웨어 위주로 전환되는 것이다. 애플리케이션의 진화를 들 수 있다. 전통적 세트에서 쌍방향 커뮤니케이션, 휴대형 미디어플레이 등 새로운 형태의 세트로 진화하고 있다. 슬림화 트렌드의 지속이다. 노트북, TV 등 슬림화 트렌드, 휴대폰에서 전체 세트로 확산되는 것이다.

부품산업의 환경이 변화

키워드는 슬림화를 들 수 있다. 기술의 발전으로 제품 간 기능이 평준화되면서 디자인 트렌드도 슬림화, 단순화로 변화되고 있는 것이다. 휴대폰에서 시작된 슬림화 디자인 트렌드가 현재는 TV에서 가장 치열하게 경쟁중이다.

키워드 투는 복합화와 코스트다운이다. 디지털 가전기기의 가격하락과 이에 따른 부품 납품가 인하 압력이 심화되며, 부품수의 감소, 세트업체의 원가 절감 및 슬림 디자인에 기여하는 것이다. 키워드 쓰리는 신시장창출로 센서를 들 수 있다. 유비쿼터스 대응 및 세트 감성 품질 향상을 위한 센서의 채용이 증가한다. 신시장 창출로 전장을 들 수 있다. 차량의 전장화로 전자부품의 채용이 증가하고 신규

진입업체가 많아지고 있는 것이다. 신시장 창출로 재생에너지를 들 수 있다. 차세대 에너지 및 저전력 소비 솔루션에 대한 관심이 증가하고 있다. 부품으로 유명한 일본업체는 태양전지를 차세대 전략사업 중의 하나로 인식하고 태양전지 자동차에 참가하는 등 미래를 위한 투자를 진행 중 이다.

애플리케이션별 전망을 보면, 스마트폰 및 3G 시장의 성장을 예상할 수 있다. 터치 방식시장이 확대되고 신규업체의 지속적인 성장도 보인다. 하드웨어에서 소프트웨어로 경쟁 패러다임이 전환된다. 핸드폰의 세계 출하량을 종합해보면, 2007년 11억 25백만대에서 2008년 12억38백만대, 2009년 13억21백만대로 증가할 것이다. 최근의 세계경기 침체로 하향 조정될 것이다. 이 중 스마트폰은 1억19백만대에서 1억83백만대, 2억80백만대로, 터치폰은 3천만대에서 72백만대, 1억9천만대로 증가할 것이다.

노트PC의 높은 성장세가 예상된다. 이머징마켓에서 신규수요 및 선진시장에서 세컨 수요가 창출될 수 있다. 세계 PC수요는 2007년 2억70백만대에서 2008년 3억10백만대, 2009년 3억51백만대로 증가할 것이다. 평면패널은 선진시장에서는 성숙단계이나 신흥시장은 성장단계로 진입하고 있다.

선진시장은 67백만대에서 72백만대로, 신흥시장은 38백만대에서 56백만대로 증가할 것이다. 디자인 혁신과 동영상이 개선된 프리미엄급, 원가 절감 모델로 양극화되고 있다. 평면패널의 수요는 2007년 1억 97백만대, 2008년 2억8백만대, 2009년 2억17백만대를 기록할 것이다.

반도체시장은 금년 4.3%에서 4%로 저성장이 될 것이다. 거시경제 악화로 수요 회복이 지연되고 2년 후에나 회복이 예상된다. 과거 반도체 사이클과 무관한 시황이 전개되고 있어 시장 전망이 안개속이라 할 수 있다. 포터블에 있어, PMP와 MP3의 수요는 2008년 2억9백만대로 전년보다 6.1%, 2009년 2억 21백만대로 5.9% 성장이 예상된다. 게임은 콘솔이 5천만대, 포터블이 42백만대, 2009년 42백만대로 -15.8%, 31백만대로 -24.5%가 될 것이다. 디지털 카메라의 수요는 2008년 1억36백만대로 10.4%, 2009년 1억43백만대로 5.3%가 될 것이다.

부품시장의 전망으로 기관에 있어, 세트의 소형화, 다기능화, 고속화로 기관의 고밀도화가 진전되고 있다. HDI의 수요는 2008년 50억불로 전년보다 6.6%, 2009년 53억불로 6.0% 증가할 것이다. BGA의 수요는 30억불, 7.0%에서 2009년 32억불, 8.3%를 기록할 것이다. MLCC는 세트의 고성능, 다기능화로 초고용량의 수요가 증가하고, 주요 디지털 기기 수요의 증가로 수량은 증가하지만 업계의 캐파 증설로 인한 가격경쟁이 심화될 것이다. 금액적으로 소폭 감소될 것이다.

LED는 고휘도 채용이 확대되고, 차별화 제품 요구가 커지며 초박형, 고색재현이 되며 고화소용 플래시의 채용이 증가하고 있다. LED는 HHP용으로 2008년 수량 45억개, 금액 59백억원에서 2009년 50억개, 58백억원이 될 것이다. 네트워크에서 블루투스는 신규애플리케이션이 확대되면서 헤드셋용

이 2008년 1.3억대에서 2009년 1.6억대로, 핸드폰용이 7억대에서 8.7억대로 증가할 것이다. 튜너는 디지털 모바일 수요가 지속적으로 확대되면서 수량, 금액면에서 증가될 것이다. 컨버전스 기능의 니즈가 높아 복합 모듈의 적용이 확대되고 있다. 반면 경쟁 심화로 모듈업체의 수익성이 악화될 수 있다.

정밀모터는 게임기 시장의 정체로 진동모터의 성장세가 둔화되고 있다. 디스플레이용 파워는 LCDTV용 원가 절감 제품이 확대되고 있다. PDPTV용 원가 절감을 위한 표준화 공용화 및 슬림화가 되고 있다. 커넥터의 경우, 카드용은 소형 메모리카드용 다운사이징이 활발하고, 기관용은 모바일 기기 LCD접속용 극세선 동축케이블을 사용한 제품 개발이 활발하다. 동축용은 소형화와 대역 확대가 동시에 진행되고 있다. 커넥터 세계시장은 2007년 368억불에서 2008년 404억불, 2009년 432억불로 증가할 것이다.

터치스크린은 2011년 9억대 규모로 확대되어, 연평균 42% 성장이 될 것으로 보인다. 2007년 2억76백만대, 2008년 4억29백만대, 2009년 5억65백만대가 될 것이다. 휴대폰이 전체시장의 4분의 3을 점할 것이다. 7인치 이하의 포터블 위주의 시장이 확대될 것이다.

부품업체의 과제로는 고부가가치 기술경쟁력을 확보해야한다. 전자제품의 경쟁력은 부품의 성능과 가격에서 결정되며, 일본 업체의 기술 벤치마킹을 통한 경쟁력 확보가 시급하다. 부품의 차별화를 통한 수익성이 확보되어야 한다. 디지털 제품은 대부분의 기술이 평준화되어 부품의 차별화가 제품의 차별화 포인트가 된다. 신성장 제품에 대한 투자가 확대되어야 한다. 센서류, 전장부품, 재생에너지 등 신성장 제품에 주목하여야 한다. 동종 업계간 협력 네트워크를 구축해야 한다. 산학협력, 세미나, 컨퍼런스 등을 통한 정보 교류를 활성화해야 할 것이다.