

WWDC2012와 Google I/O를 통해 본 모바일 OS의 변화

신재경

NHN(주)

요약

본고에서는 WWDC2012에서 발표한 iOS 6.0에서는 Maps/Siri/Facetime/Passbook 등의 자체 서비스 강화, Major Service의 Embedded를 통한 Application 기능 강화 등에 초점을 맞추어 개선점을 찾아가고 있다. 이에 대해 Google도 Siri에 대응되는 Google Now를 발표하고, iPad에 대응되는 넥서스7를 발표하였다. 지금까지는 자체 개선점에 주력하며 기능을 하나씩 개선하는데 주력한 것에 비해서 2012년에는 안정적이고 빠른 UI 및 Frameworks의 개선을 제시하면서 사실상 유사한 품질을 제공하려 노력하고 있으며, 경쟁 OS 대비 경쟁을 의식한 기능과 서비스를 계속 제안할 것이다.

I. 서론

본고에서는 WWDC2012에서 발표한 iOS 6.0 및 Google I/O에서 보여준 Android 4.1의 주요 변화를 짚어봄으로써, 2012년에 Mobile OS가 어떤 점에 주목하고 있는 점이 무엇인지를 알아보고자 한다.

2012년 6월 11일부터 6월 15일까지 Apple에서는 WWDC2012를 개최하여 iOS 6.0을 개발자들에게 공개하였다. 한편, Google에서는 2012년 6월 27일부터 6월 29일까지 Google I/O 2012를 개최하여 keynote를 포함한 27개 세션을 통하여 Android 4.1 (Jelly Bean)을 공개하였다.

Apple은 Accessibility, Facebook 연동, Siri 개선, China Service 연동 강화, Facetime/Safari 기능 확대 등을 주로 내세웠으며, Google은 UI Frameworks의 기능 개선, Google Now, UI 개선, Notification의 강화, GCM(Google Cloud Messaging) 공식화 등에 대해서 설명하였다. 이를 통해 Apple은 주로 주요 기능의 강화 및 고도화에 중점을 두었으며, Google은 주로 UI의 성능 개선과 Google Now를 내세웠다. 두 업체에서 내세운 각 기능들에 대해서 살펴봄으로써 Mobile OS

Platform Player들이 무엇에 초점을 맞추고 있는지 살펴보고자 한다.

II. 본론

Apple에서는 2011년 iOS 5.0을 발표하면서 가장 많은 관심을 받았던 부분은 iCloud와 Siri였다. 사용자들의 관심은 주로 지능형 검색의 원형(Prototype)을 제시한 Siri에 많은 관심을 보였으며, 2012년으로 이어오면서 Samsung, NHN 등에서도 음성인식 기능과 검색의 결합에 대해서 많은 관심을 갖고 개발이 진행되고 있다. 모바일 OS Player들이 Mobile Killer Service를 먼저 제시하고 발전해가는 시점은 2011년이 그 시작이라고 할 수 있다.

Apple은 WWDC2012에서 총 96개의 session을 통해 2000여 가지 이상의 update를 발표하였으며, 공식 사이트를 통해서 아래와 같은 주요 10여 가지 기능에 대하여 강조하였다.

- Google Map에서 Apple Map으로 변경
- Siri 기능의 강화 : 한국어 버전 추가
- Facebook 연동 기능 강화
- 공유 가능한 photo stream
- Passbook
- Facetime over Cellular
- Call 기능의 강화
- Mail 서비스의 강화
- Safari 기능 강화 : iCloud Tab
- 접근성(Accessibility) 강화
- China 서비스 제공 : weibo, baidu 등등
- Find my friends 기능 제공
- 개인 보호 기능 강화

위의 항목 중에서 Siri / Facetime / Mail / Call 기능 개선 등은 주요한 항목으로 볼 수 없다. 왜냐하면 주요 서비스의 본질이 바뀐 것이 없으며 단지 서비스의 개선이거나 혹은 예상된

기능의 확대라고 보는 것이 정확할 것이다. 예를 들어 Siri를 제공하면서 한국어 서비스를 추가하거나 검색 가능한 DB를 늘려가는 부분은 시기가 언제이냐에 대한 문제였으며 당연히 개선이 필요하다고 생각한 부분이 적절한 시점에 업데이트가 되었다고 봐도 무방하다.

이에 비해, Apple Map / facebook 연동과 같은 기능들은 굳이 변경하여야 할 이유가 모호하거나, 혹은 정말로 지원할 것인지에 대한 의문이 남는 부분들이었다. 이런 기능 추가는 Apple에서 Mobile에서 어떤 부분이 중요한지에 대한 방향을 보여준다고 할 수 있다. 본 고에서는 주로 이런 방향을 나타내는 부분에 대해서 설명하고자 한다.

Apple에서 추구하는 기능은 다음과 같은 4가지로 정리할 수 있다.

- 자사 서비스의 강화 : iCloud / Maps
- Major 서비스에 대한 Embedded API 제공 : Facebook / Baidu / Weibo
- Phone 기능의 고도화 : Accessibility, Call / Mail 기능 강화, 개인정보 기능
- New Service : PASSBOOK

Apple은 WWDC를 통해 가장 많은 얘기를 한 부분은 iCloud가 좀 더 강력한 서비스 형태로 진화하였고, 더 이상 Google Maps에 대한 기능을 제외하고 자사의 Apple Maps를 제공하게 되었다는 점을 많은 시간을 할애하여 개발자들에게 설명하였다.

Google Maps를 빼고 Apple Maps로 변경하게 된 점에 대해서 개발자들은 다소 많은 의문을 제기하고 있다. Apple에서는 왜 Google Maps을 제외하게 되었는지 설명을 하지 않았기 때문에 많은 관련자들이 단지 추측만 하고 있다. Maps에 관련된 자료를 살펴보면 미국 지도 자체도 Google에 비해서 현 시점에서는 현격하게 차이가 나는 낮은 품질이며, 한국 지도를 보게 되면 MS에서 제공하는 Bing Map에 비해서도 차이가 나는 저품질 수준으로 Naver/Daum/Google과는 상당한 격차가 있다. 물론 Tile방식의 지도 / 위성 지도 / POI(관심 정보) / 길안내 기능 등 주요 기능을 지원하지만, 길찾기 기능을 제공하지 못하여 아래와 같이 길찾기 기능을 보유한 네이버 지도 / 다음 지도 등과 연동하는 기능으로 대체할 필요가 있다.

위와 같이 Google이나 Navteq(Nokia의 자회사)과 같은 전세계적인 길찾기 기능을 제공하지 못하는 상황임에도 불구하고, iOS에 길찾기 앱 연동 기능을 제공하는 상황을 만들면서까지 지도를 교체한 점에서 두 가지 점을 추정해볼 수 있다.

첫째, Mobile 환경에서 지도는 기본 제공 정보여야 하



그림 1. Apple Map이 적용된 예제와 길찾기 App.을 호출하는 화면



그림 2. 길찾기 Coverage 설정 예제

고 Mobile OS의 핵심 경쟁력으로 인지하고 있다는 점이다. Nokia/MS/Google 모두 Mobile에서 위치 정보는 반드시 제공하여야 하는 정보로 인지하고 가능한 방법을 모두 동원하여 자체 서비스에 적용할 수 있는 지도를 확보하였다. Apple도 이에 동참하게 되었다는 된 것으로 생각할 수 있다. 따라서, 시기적으로 문제였을 뿐, 확보 방안에 대해서는 그 동안 꾸준히 검토하였고, 지금이 변경의 적기로 판단했다고 생각할 수 있다.

둘째, Google에서 지도 유료화를 추진하면서 Apple과의 협의에 실패하면서 Apple에서 기존에 추진하던 Map 적용을 계획하던 것보다 좀 더 빨리 시작하게 되었다고 추정할 수 있다. 개발자들이 빠르게 Open Maps으로 이동하면서 Google에서 가격을 대폭 낮추기는 했으나, Android와의 경쟁 관계 등을 고려할 때 Google에서 좀 더 높은 가격을 요구하였을 가능성이 높다고 생각할 수 있다. 이와 같은 상황은 Apple에서 볼 때, Application 개발자들에게 부담이 될 것으로 판단하였을 수 있다. 실제로 iOS의 특허 이슈들은 Apple이 가급적 책임지는 방향으로 간다고 봤을 때, OS와 함께 제공되는 API 유료화는 잠재적 위협으로 인지할만한 충분한 근거가 있다고 생각된다. 따

라서 현재 시점에서 Apple은 3D 지도 / Rich POI / 길찾기 기능 등에 대한 구축을 준비하고 있으며, 이르면 2013년에 이런 기능들의 제대로 된 모습을 제공할 것이다.

위와 같은 이유들로 인해서 그 동안 경쟁과 협력 관계를 동시에 유지하던 Apple과 Google이 좀 더 서로 경쟁관계를 노출하게 되었다고 생각할 수 있으며, 앞으로 Google App들은 모두 iTunes을 통해 제공되는 일반적인 App.과 같은 상황이 될 것으로 보인다. 또한, 아직은 변화가 없는 Youtube에 대한 대안도 Apple에서 고민하고 있을 것으로 생각된다. 기본앱과 OS 결합형 API에서 주요 서비스가 빠지게 되면, Google은 좀 더 Android에 집중하게 될 것이며 iPhone에 대해서 좀 더 적극적인 경쟁 구도로 만들어 갈 것으로 보인다.

Apple은 2011년에 최초로 공개한 iCloud에 대해서 지속적으로 강화하고 있다. Mobile Me와 iCloud는 클라우드 서비스를 지향한다는 점에서는 완전히 같았다. 그러나 Mobile Me는 iPhone과는 분리가 되어 있었고, 별도 가입을 해야 하고, 초기부터 유료화 모델로 비즈니스 모델을 잡으면서 서비스로서는 사실상 실패하고 말았다. 이에 대해 Apple은 iCloud를 iTunes와 유사하게 iPhone과 강하게 연동되는 형태로 새로 구축하여 제공함으로써 Mobile Me와는 다르게 사용자에게 차근차근히 파고들고 있다. 이에 자신감을 얻은 Apple은 자사의 많은 서비스를 iCloud와 연동되도록 확대하고 있으며 Application들이 iCloud와 연동하여 사용자 데이터를 iCloud에 저장하도록 유인 정책을 적극적으로 펼치고 있다.

또한, Apple에서는 사용자들이 생산하는 많은 text / image(사진) 등에 주목을 하였으며, 그 결과로 Twitter 연동을 2011년에 제공하기 시작하였다. 사용자와 개발자들이 이 점에 만족하는 것으로 판단하여 2012년에는 좀 더 적극적으로 SNS 연동에 대해서 OS 결합형으로 제공하기 시작하였다. social frameworks (social.framework)라는 새로운 frameworks을 만들고, 그 안에 twitter / Facebook / weibo 등에 대해서 제공하기 시작하였다. Facebook이 비싼 가격에 Instagram을 인수했던 것은 반대로 생각하면 Apple이 인수했을 때의 영향력을 의식했다고 볼 수 있으며, 앞으로 Pinterest 등의 관심형 SNS 등에 대한 Apple / Google / Facebook 인수 및 OS 결합형 API는 대세가 될 것으로 보인다.

Application 개발자에게는 단순히 iPhone의 preload로 Facebook / Weibo App.이 제공되는 형태와는 전혀 다른 의미로 다가온다. Phone이라면 반드시 있어야 한다고 생각하는 Contact/Call/SMS와 마찬가지로 Cameara / Map / Media Player 등도 필수로 인지되고 있다. SNS 기능도 이제는 필수로 제공하는 기능으로 인지되며, 아주 많은 Application에서

SNS 보내기 기능 등이 필수임을 의미한다. 또한 개발자들에게는 Facebook/Twitter가 주요 SNS에 계정 인증 등을 위하여 호출하는 형태에서 UView 기능 구현과 같이 되었다는 것은 아주 쉬운 개발을 할 수 있음을 의미한다. 동시에 Facebook/Twitter 등에서는 SNS / Social Media 서비스에서 Major Player임을 상당 기간 인정받을 수 있으며, Apple 입장에서는 Major Player들과의 연대를 통해 영향력을 굳건히 할 수 있어 Amazon Kindle/ Facebook Phone과 같은 강력한 잠재 경쟁자의 탄생을 막을 수 있다. Mobile Service에 참여하는 주요 Player 들 입장에서는 이와 같은 상황이 win-win으로 인지되어 앞으로도 계속 강화가 될 것으로 보인다.



그림 3. UActivityViewController
(image 등에서 외부 연동할 수 있는 기능 리스트)

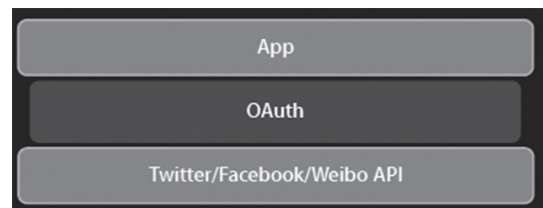


그림 4. social framework

Apple은 2012년에 새로 시작하는 서비스로 wallet 서비스인 Passbook을 시작하였다. iTunes / App Store는 Apple에서 유통을 책임지는 형태의 서비스로 볼 수 있는 반면에, Passbook은 외부에서 서비스를 제공하더라도 결제만 제공하는 형태로 볼 수 있다. 유통을 책임짐으로써 공급자와 사용자들에게 공히 만족을 주는 형태에 익숙한 Apple로서는 단순히 기술적으로 구현한 형태를 제공한 것이 아니라, 구체적인 서비스를 같이 제공하는 형태를 취했다. 즉, 비행기표/영화표와 같은 티켓팅, 커피와 같은 상품 쿠폰(모바일 쿠폰), 애플 대리점에서의 상품 결제 등을 제공함으로써 사용자들이 어떻게 이 서비스를 사용하면

되는지를 구체적으로 보여주는 형태이다.



그림 5. Passbook 서비스 예제

Passbook은 결제 관리를 해당 서비스에서 직접 하게 된다. 측면에서 기존의 App Store/In App Purchase와는 다소 다르다. App Store와 In App Purchase는 Application 제공 업체와 사용자가 직접 결제를 처리하지 않는다. App Store의 사용 형태는 사용자가 철저히 Apple과 거래하는 것이며, 30%의 수수료를 Apple에서 취하고 나머지 금액을 Application 업체에 주는 구조이다. Passbook은 Wallet 서비스 구조만 제안하고 있으므로 결제 관리 등에 대해서 서비스업체에서 고안하여야 한다. 실제 수수료 등에 대한 제안 내용은 아직 알려지지 않았지만 오픈마켓과 유사한 형태가 될 것으로 예상되고 있다. 4억 명이 넘는 사용자들(스토어 사용자 계정 기준)에게 제공할 수 있다는 장점을 내세워 각종 쿠폰 등을 발급하는 업체와 어떻게 Ecosystem을 만들어갈지 기대되는 서비스 중의 하나이다. 앞으로 Google과 MS도 Android/ Winphone에서 이와 같은 형태를 참고하여 사용자들이 거부감없이 서비스를 받아들일 수 있는 방안을 고민할 것이다. 그러나, 기존에 유사 서비스를 제공하던 이통사들이 독점하던 휴대폰 결제 사업과 겹치는 부분이 많아 모바일 환경에서의 경쟁이 격화되는 점점이 될 것으로 예상되어 뉴스가관대 서비스와 더불어 활성화에 많은 노력이 필요한 서비스가 될 가능성도 크다. 앞으로 어떻게 Apple이 Passbook을 활성화하기 위하여 움직일지 주목할 필요가 있다.

Apple은 phone 본연의 기능을 강화하는 것도 잊지 않았다. Apple에서는 먼저 접근성 강화를 내세웠다. Apple은 글을 읽기 힘든 사용자를 위한 STT (Speech to Text)를 기술 근간으로 하여 메뉴 읽기 / Text 읽기 기능 등을 포함한 Voiceover를 기존에 제공하고 있었다. iOS 6.0에서는 그 외에 몇 가지 신기능이 제공되었다. Guided Access(사용법 유도)는 HW 제어를 포함하여 하나의 App.에 대한 학습 기능을 제공한다. 특정

기능을 제한함으로써 App.의 기능 중에 성인용 기능 등이 있다면 막을 수 있으며 불필요한 터치로 인해 사용에 불편을 느꼈다면 역시 막을 수 있는 기능을 제공한다. 그 외에도 보청기와 연동될 수 있는 기능 등인데 이와 같은 소수자를 위한 기능들은 계속 강화될 것이며, 지도에서 Voiceover기능으로 도로나 혹은 POI(관심정보)를 찾을 수 있는 기능을 제공할 예정이다.

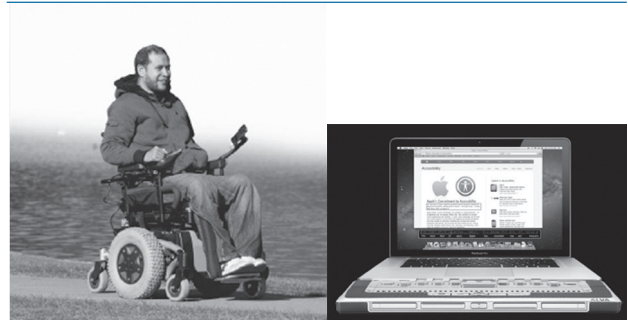


그림 6. Accessibility Example : computer chair / screen reader

이 외에 입력에 대한 제약을 완화하기 위하여 keyboard를 대폭 강화하였다. 특히 중국어에 대한 강화를 강조함으로써 전체 App.중에서 중국 전용의 앱이 전체 앱의 8% 내외(전체 3위)라는 점을 적극적으로 고려하였다. 위에서 언급한 weibo 등의 SNS와 더불어 전체적으로 iOS 6.0을 통해서 Apple이 얼마나 중국 시장에 관심이 높은지를 보여 준다.

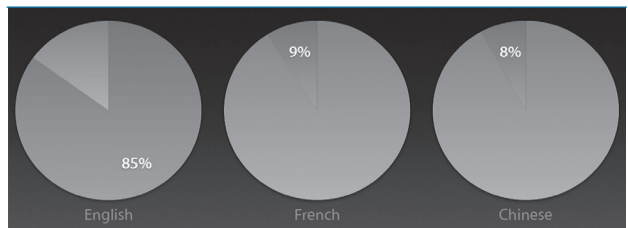


그림 7. 언어별 점유율(영어,프랑스어,중국어)

이외에도 그 동안 가장 불만이 많았던 simple text만 제공하던 것을 벗어나 rich text edit를 제공하기 시작하였다. 또한, keyboard의 높이에 대해서도 바꿀 수 있도록 했으며, 아래 그

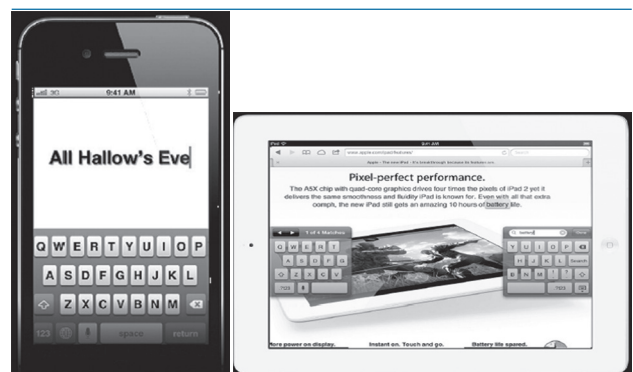


그림 8. rich text editing & keyboard

림과 같이 분리된 keyboard를 제공하고 있다. 앞으로 입력 장치는 siri와 더불어 기존 기능을 강화하는데 대해서 Apple은 수많은 고민을 할 것으로 보인다.

Mobile Service에서 가장 많은 수익이 발생하고 있고 유료화가 가장 잘 활성화된 영역은 Mobile Game이며, Apple도 게임에 많은 공을 들여왔다. 게임과 관련된 주요 기능은 다음 3가지라고 할 수 있다.

- 결제 : App Store(유료 게임) / In App Purchase
- Game Center : Rating / 기간간 대전
- Graphic Performance : Open GL ES 2.0

iOS 6.0에서 주요 개선 사항은 Game Center에 집중되어 있다. 초기에 Game Center의 목적은 사용자 / 스코어 / 업적 3가지의 데이터를 모으는 형태로 제시하였다. iOS 6.0에서는 이외에 멀티플레이에 대한 강화와 SNG의 기반이 되는 점을 강조하는 관점으로 진화하였다.

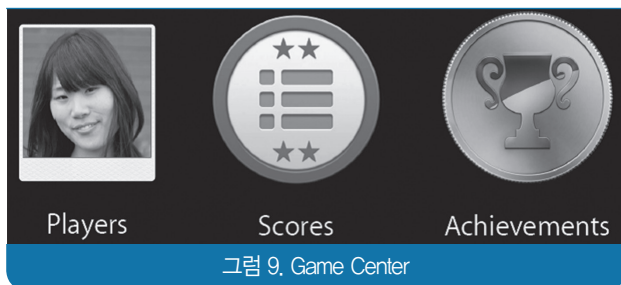


그림 9. Game Center

멀티플레이의 형태는 크게 Peer-to peer, Turn-Based, Server Based 와 같은 3가지로 나눌 수 있다. 사용자들은 이미 iPhone / iPad 등을 보유한 상태에서 단지 Game Center를 사용함으로써 아주 쉽게 게임을 같이 할 수 있는 친구를 찾을 수 있다. SNS / SNG에서 친구를 구하는 과정을 본다면, 같이 놀 친구를 구할 수 있고 이 점이 업적에 큰 영향을 준다는 점에서 사용자들간의 활성화에 큰 영향을 주었다. Facebook의 SNG와 동일한 형태의 UX가 iOS에서 구현되고 있으며 이에 대한 강화가 이루어지고 있다.



그림 10. Party Game with AirPlay

또한 group game을 할 수 있으므로, 장기적으로는 MMORPG와 같은 파티 게임 등도 할 수 있으며, 게임 정보가 iCloud로 연동되도록 함으로써 device을 옮겨가면서도 seamless service가 가능하도록 하였다. 앞으로 게임 등이 발전하게 되면 PC / TV / Mobile에서 모두 즐길 수 있는 형태가 되어야 할 것이므로 Apple에서 제시하는 Game Center는 향후 Mac / Apple TV / iPhone / iPad라는 다양한 기기를 사용자에게 판매할 수 있는 주요한 서비스가 될 것으로 기대된다. 이와 같은 기능의 진화는 Apple이 N스크린에 대해서 어떻게 대응하고 있는지를 잘 보여준다고 할 수 있다. 위에서 언급한 것처럼 Game Center와 iCloud 등의 주요 서비스들의 지향점은 결국에는 Seamless Service이며, 이는 다양한 기기에서 같은 경험을 할 수 있는 환경을 갖추는데 초점을 맞추고 있는 것이다.

이제 Google I/O에서 발표한 Jelly Bean의 주요 내용을 살펴보고자 한다. 1년 주기로 Appled에서는 WWDC를 통해 iOS의 업데이트를 발표하는데 비해, Google은 사실상 Daily Update에 가까운 형태로 Android Source를 배포하고 있다. 이에 따라 Google I/O에서는 특히 Google에서 관심있는 주제에 대해서만 발표를 하지만 Developer Site를 통해서도 주요 내용에 대해서 설명한다. 총 26개 세션을 통해 Android의 주요 영역으로 아래와 같은 6가지를 제시하였다.

- Performance
- Framework Features
- Graphics & Media
- Google Play
- SDK & Tools
- notifications

실제로 Google I/O 2012에서 가장 관심을 받은 영역은 좀 다르다고 할 수 있다. 실제로 개발 시작 시점 등이 iPhone과는 많이 달라 초기에는 전혀 다른 제품처럼 보이도록 하는 부분이 많았다. 예를 들어 홈키/메뉴키/Back key 체계를 구축한 점은 예전의 스마트폰 OS에 가깝게 설계를 한 부분이다. 특히 Back key의 경우에는 iPhone과는 설계 관점에서 전혀 다른 요구사항이므로 기능은 비슷하지만 실제로는 전혀 다른 UX를 만들 수밖에 없는 부분이었다. 이외에도 굉장히 다른 부분이 많았지만 점점 OS update가 많아지면서 서로간에 비슷하게 의식하면서 가는 부분이 많아지고 있다. 아래에는 그 몇 가지 예제를 들고자 한다.

- APK Size : 50MB, External up to 4GB
- iPhone) App Size 제약은 2GB, WIFI Download 50MB까지 허용

- In App Subscriptions 적용
iPhone) In App Purchase 구현
- UI 60 fps 보장
- Notification 보강 : Contact + Call Log 결합 카드 형태의 Noti. 제공
- Push Service에 대한 공식 제공 : Google Cloud S
iPhone) APNs 제공

위에서 거론한 바와 같이, Android는 아직 iPhone에서 이미 제공되고 있던 기능들에 대한 강화를 의식하고 있으며 상당히 격차를 줄여가고 있다. iPhone에서 지원되는 부분에 비해서 다소 미진한 부분들은 꾸준한 OS update를 통해 개선되고 있으며, 수백 개에 이르는 Android Device Maker들이 최소한 기능적으로는 iPhone에 비해 격차가 있다는 느낌이 줄어들도록 할 것이다. 이 점은 내년에는 Device Maker들이 Android + alpha 형태의 기능을 넣기 위해서 고민하여야 한다는 점을 의미한다. 단말에서 필요로 하는 인식 기능(음성 / 동작 인식 등등) 등에 대해 Device Maker들이 좀 더 집중할 필요가 있으며, Feature Phone에서 일어났던 것처럼 Device 특화 서비스 등에 대한 관심을 불러일으킬 것이다.

위에서 거론한 주요 변화 중에서 iPhone에서 구현되어 있는 기능에서 Google이 그 동안 부족하다고 느끼는 부분은 UI 성능으로 볼 수 있다. UI 성능을 60 fps에 맞추었다고 얘기하는 부분이 가장 큰 변화라고 할 수 있다. 부드러운 UI Animation을 보여주기 위하여 Apple과 Google은 60 fps / 16 ms vsync라는 기준에 대해서 모두 동의를 하였으며, 그 동안 Google은 인정하지 않다가 Jelly Bean을 통해서 드디어 구현했음을 알렸다. 자세한 기술 구현 형태를 알리지는 않았지만 아래 iPhone의 구현 원리와 다를 수는 없다고 생각한다. 이제 사용자들이 동영상 보는 것과 같은 부드러운 animation을 즐길 수 있는 환경은 갖춰졌으며 앞으로는 어떠한 UI를 표현하더라도 60fps 수준의 부드러운 UI를 체험할 수 있도록 UI animation quality를 보장하는 것은 Application 개발자의 몫으로 돌아왔음을 의미한다.

위에서 언급한 UI animation 성능 이외에 Jelly Bean에서 주목할만한 변화는 widget의 변화이다. iPhone에는 위젯 개념이 없다. 그저 Application의 실행과 Background 동작에 대해

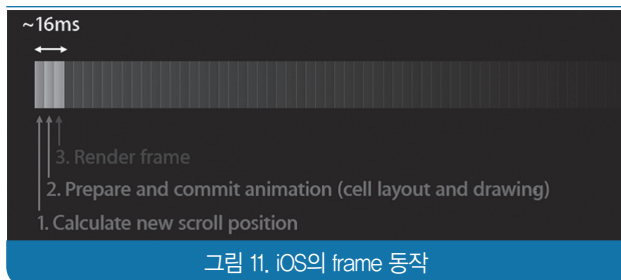


그림 11. iOS의 frame 동작

서만 허용하고 있는 형태인데 반해 Android는 widget 개념을 적극적으로 도입하여 대기화면에서도 제한적이지만 정보를 직접 볼 수 있는 형태를 제공하였다. 대기화면에 등록된 widget의 사이즈를 기존보다 좀 더 자동화된 크기로 조절가능한 기능을 추가하였다. 기능 자체로는 큰 변화라고 할 순 없지만 그 형태가 winphone에 가깝다는 것이 좀 더 흥미롭다. 사용자들에게 좋은 반응을 얻고 있다고 판단되거나, 혹은 Google에서 봤을 때 괜찮은 UI/UX라고 생각되는 점들에 대해서 검토를 하고 있으며, 이는 앞으로도 iPhone / Winphone 등의 다른 경쟁 OS의 장점을 적극적으로 받아들일 자세가 되어 있음을 의미한다. 이 점은 Android가 앞으로 상당 기간 가장 주요한 OS의 위치를 유지하는데 도움이 될 것이다.



그림 12. Android widget 화면

Google I/O에서 Jelly Bean을 발표하였지만 실제로 더 관심을 받은 것은 Google Now이다. Google Now는 Big Data에 대한 분석은 검색 기능을 활용하여 추천하고 있으며, 사용자 UX는 알림 기능과 Suggestion 기능의 결합 형태이다. Apple에서 Siri를 통해 정답형 검색과 음성 인식을 결합하여 사용자에게 재미를 선사했다면 Siri에 대응되는 Google의 대응은 Google Search + Voice Search + Google Now라고 얘기를 하고 있다.

Google Now는 사용자가 캘린더에 서울에서 부산으로 이동하여야 하는 일정을 넣어두고 7시에 시작이라고 등록했다면 7시에 알람을 통해 지금 출발하여야 하며 터미널로 가서 버스를 타는 것이 좋을지 서울역으로 가는 것이 좋을지 알려준다. 이때 어느 쪽이 될 시간이 걸리는지를 티케팅 가능 여부까지 판단하여 알려준다. 가능 도중에 잘못된 경로를 택한 경우에는 다시 한번 생각해볼 것을 알려줄 수 있으며, 가능 동안 즐길 수 있는 콘텐츠가 무엇인지 알려준다. 전날에 프로야구 특정팀의 경기 결과를 검색했다면 가능 동안에 관심팀의 동향을 알려준다. 날



그림 13. Google Now 실행화면

(출처 : <http://www.theverge.com/2012/6/27/3121964/google-now-hands-on-with-jelly-beans-siri-competitor>)

씨가 좋지 않은 경우에는 날씨를 보여주어 우산을 가지고 함도 알려주며 유고 정보가 발생하여 다른 경로를 택해야 한다면 경로 변경이 필요하다는 것도 알려줄 수 있다. 즉, Google Now는 사용자의 행동 패턴을 캘린더를 비롯한 모바일 기기에 저장된 개인 정보와 검색어를 기반으로 사용자가 얻고 싶은 정보를 사용자가 필요로 하는 시점과 사용자에게 정보를 필요로 하는 위치에 갔을 때, 알림과 제안의 형태로 보여준다.

Google은 음성의 부정확함보다 데이터의 정확함이 더 우위에 있다는 점을 주장하고 있으며, Apple은 Siri와 같이 대화형을 통해 사용자가 좀 더 친밀하게 서비스를 받고 있다는 느낌이 더 중요하다고 주장하고 있다. 이 점은 Google과 Apple이 서비스라는 것이 어떻게 다른지, Mobile 환경에서 사용자들이 어느 쪽에 더 만족을 할지에 대해서 입장차가 존재함을 가장 극명하게 보여주는 대적점이라 할 수 있다. 향후, 서비스가 업데이트가 될 때, 가장 관심있게 보아야 하는 것이 바로 Siri와 Google Now가 될 것임을 의미한다.

III. 결론

본고에서는 iOS 6.0의 주요 변화와 그에 따른 Mobile OS의 방향에 대해서 논의하였다. 그와 더불어 Google에서 Jelly Bean과 Google Now를 발표하면서 고민하고 있는 부분이 무엇인지도 보았다.

향후 iOS와 Android는 지금보다 좀 더 비슷해질 것이며, Phone 형태에 대해서는 HW Size를 유지할 것으로 보이나, Tablet에 대한 지원 전쟁이 본격화할 것으로 기대한다. 2013년에는 경쟁자에 비해 기능이 부족하다고 판단되는 부분에서 좀

더 집중을 할 것으로 보인다. 특히 가장 대적점에 있는 Siri와 Google Now, iCloud와 Google Drive의 서비스 경쟁은 좀 더 격화될 것으로 예상된다.

그와 동시에 Apple과 Google은 Apple Maps의 등장에서 보듯이 서로를 강력한 경쟁자로 보고 협력보다는 서로에 대한 경쟁을 강화할 것으로 보인다. 예를 들어 Apple에서 더 이상 Youtube를 기본앱으로 제공하지 않는 방안으로 Hulu를 도입하거나 iTunes에 Apple TV와 연동되는 VOD + TV Clip 서비스가 좀 더 강화될 것으로 예상된다. 마찬가지로 Google은 Voice Search를 좀 더 강화하고 Siri와 유사한 대화형 검색 서비스를 검토하고 있을 것이며, 넥서스7과 같은 tablet형 Device확대에 총력을 기울여 iPad의 대적점을 잡으려고 할 것이다. 또한 상대적으로 iPad UI에 대비해 부족한 UI Frameworks의 대대적인 강화에도 나설 것으로 보인다.

이와 같이 모바일 OS의 주요 Major Player들은 사용자들을 만족시키기 위하여 많은 노력을 하고 있으며, iOS / Android / Apollo 등의 치열한 경쟁을 통해 사용자들에게 좀 더 빠르고 즐거운 기능들을 제공받을 것이다.

참고 문헌

- [1] Apple Inc. (<https://developer.apple.com/iphone/>)
- [2] Google Inc. (<http://developer.google.com/events/io/sessions/>)
- [3] Google Now (<http://www.google.com/landing/now/>)

약 력



신재경

1995년 서울대학교 이학사(물리학)
 1997년 서울대학교 이학석사(물리학)
 1998년~2007년 팬택 모바일SW개발팀장
 2007년~현재 NHN 모바일앱개발팀장
 관심분야: Mobile Phone, Mobile SW 개발,
 Mobile Service, iPhone/Android Apps,
 Web Service