

스마트 협업을 위한 현대식 미팅룸 솔루션

1. 회의실 사용시 불편한 점은 없지요 ?
2. 기존 UC와 유나이트의 차이점을 이해 합시다.
3. 깡통 회의실의 지능화로 스마트 회의실을 구현해야 합니다.
4. 유나이트 구성요소는 HW(Off) + SW App(On) Integration 입니다.
5. 유나이트를 사용하면 생산성이 극대화 됩니다.
6. 사용해 본 분들은 회의실 되찾기의 최적 협업솔루션이라 합니다.

이남기 컨설턴트 : 82-10-7651-8879, bizyong2020@daolict.com

전종인 컨설턴트 : 82-10-9340-6735, jeonji19@daolict.com

Home page : www.daolict.com

회의실 사용시 불편한 점은 없는지요 ?

- Q1. 사무실의 스마트오피스화로 대회의실 보다 허들룸(4~6인용 회의실) 이 많아지고 있죠 ?
투자된 허들룸의 생산성에 대해 고민을 해 보셨는지요?
- Q2. 모니터 또는 프로젝터와 노출된 케이블만 있는 강통 회의실을 사용중 이십니까 ?
즉, 정시 회의 및 실시간 소통에 방해가 되는 요인들을 해소 하고픈 마음은 없는지요 ?
- Q3. 여전히 주관자(팀장 등)의 단방향 전달로 회의가 되고 있나요 ?
참여한 구성원간의 실시간 쌍방향 소통을 고민해 보신적이 있나요 ?
- Q4. 동일 공간인 회의실에선 기존의 영상 보다는 콘텐츠 셰어링이 중요하진 않나요 ?
그리고 참여치 못한 구성원에게 원격에서 회의실의 콘텐츠를 공유 하고픈 생각은 없는지요 ?
- Q5. 또한 갑작스런 Covid-19로 비대면이 보편화되는 현재, 귀사의 회의실은 잘 사용하고 계신가요 ?
콘텐츠 보안이 보장된 On(비대면) & Off(대면) 간 연결성 있는 협업 공간이 필요치 않은지요 ?

업계의 불평들

기업들은 회의실의 생산성 제고를 위해 아래와 같은 이슈들이 있습니다. 기존 대회의실 위주의 HW기반 화상회의시스템과 근자의 100% 가상공간 미팅 솔루션인 Zoom, Webex 등의 사용 증가로 어떻게 해야 할지 고민의 증거들입니다. 증가하는 허들룸을 어떻게 스마트화 해야 할지가 점차 부각되고 있습니다.

82% 의 IT 결정권자 들이, 회의 솔루션을 통합하는데 있어서 어려움을 겪습니다.

88% 의 IT 의사 결정권자가 현재의 회의 공간 기술이 UX과제를 발생시킨다고 생각함

47% 가 협업/회의 기술을 통해 TCO 절감 기대

50% 혹은 그 이하 만이 협업 회의를 위한 통합 솔루션을 도입해서 사용합니다.

66% 의 정보 직원이 하루에 2시간 이상 회의에 소비함

57% 의 기업이 물리적 공간을 더욱 긴밀한 협업으로 재편하는데 투자

통합의 과제

- 제한된 통합과 지원
- 운영 체제 간의 기능 격차

유저 경험의 과제

- 상당한 IT지원 요구
- 회의를 준비하고 진행하는데 어려움
- 기술적인 어려움으로 생산성 손실

TCO의 과제

- 새 인프라에 대한 투자
- 하드웨어를 업데이트, 유지보수, 교체하는 것은 번거롭다

변하고 있는 직장의 업무 문화들

국내도 미국과 유사한 직장문화의 변화들이 커져만 가고 있습니다. 여기에 Covid-19가 물에 기름을 붙는 경우가 되었고, 100% 비대면 솔루션들이 미팅과 교육에 협업 문화를 구축하고 있지만, 기업내 물리적 고정 공간인 회의실은 증가하지만 여기에 생산성에 대한 고민이 깊어져만 가고 있습니다.

“ **50% 이상의 직원들이 재택 근무 중....**”
—*Dell & Intel Future Workforce Study Global Report, 2016*

“ 근로자의 59%는 일자리를 고려할 때 고용주의 기술 제공이 중요하다고 응답했다.”—*PwC's Millennials at Work: Reshaping the Workplace, 2017*

“ 전 세계 Fortune 1000대 기업의 직원들은 근무 시간의 50~60% 정도 자리에 있지 않습니다...”—*GlobalWorkplaceAnalytics.com, 2018*

“ **43%의 미국인들은 재택근무 경험이 있어...**”
—*New York Times, 2017*

기존 UC와 유나이트의 차이점을 이해 합시다.

Modern Workspace Transformation

UC(Unified Communication) : 100% 비대면

1. 온라인 전용 회의 솔루션

- ^ Anytime, anywhere On line 미팅룸 가상 구축 및 소통
- ^ 서로 다른 장소간 비대면 미팅 솔루션
- ^ 클라우드 또는 가상화 기반의 Clients 간 협업툴
- ^ 영상, 보이스, 콘텐츠 동시 지원

2. 특징(장단점)

- ^ 시간과 장소 무관, 가상 회의실 구축으로 사용 편의
- ^ Covid-19 시대 폭발적 사용으로, 비대면 문화 선도
- ^ 자율성이 극대화 되는 만큼 강제성 부족
- ^ 듣기만 하는 일방 수업이라 집중하기 어렵고 지루함
- ^ 기업외부망 이용으로 보안에 취약점 내재, 이슈 빈번
- ^ 불특정 다수 참여로 프라이버시 문제 상존

3. 종류

- ^ Public Global 플레이어 : Zoom, Webex, Skype/Teams 등
- ^ Private 플레이어 : 그룹웨어에서 출발, 기업내 용도로 사용

UNITE : 대면과 비대면의 공존

1. 물리적 공간이 있는 기업내 회의실 솔루션

- ^ 기업내 회의실, 허들룸, 실습실, 강의실 등에 적합
- ^ 기존 솔루션(시스코, 폴리콤) 고가 대비 초저가 솔루션
- ^ 기업은 점차 허들룸 증가로 가성비 있는 솔루션 니즈 증가
- ^ 모바일오피스화로 대면과 비대면 통합 솔루션 필요

2. 특징(장단점)

- ^ 기업내 회의실에서 UC사용이 적합한가?
- ^ On(비대면)&Off(대면) 통합 협업솔루션이 필요하지 않은가?
- ^ 즉, 출근과 재택, 직출에 제약없는 솔루션을 만들자.
 - 회의실 중심(출근자) : 출근자 중심 미팅 생산성 향상
 - 미출근자(재택, 직출) : 옵션으로 원격 콘텐츠 셰어링
 - . VPN 접속 : 허가된 사용자만 외부망에서 접근 가능
 - . SW Plug-in 플랫폼 : 좌측 UC등 SW 탑재 가능

3. 이게 바로 UNITE 이다.

회의실 문제점 및 미래 지향점

회의실은 증가하고 있으나, 현재까지 Cost-Effective한 미팅 솔루션이 없거나 기존 HW기반 솔루션은 (초)고가이기에 투자를 주저하게 됩니다. UNITE는 상대적 (초)저가로 아래 좌측의 문제점들을 일거에 해소하는 솔루션으로 Open/Expandable/Interaction/User Friendly/Flexibility 합니다.

현재 솔루션들은...

- 시간의 낭비
- 상이한 시스템
- 관리의 부족
- 확장성의 부족
- 기술지능의 격차
- 비싼 가격
- 일관되지 않은 경험

이러한 경향을
이겨내기 위해
새로운 솔루션
은...



오픈



확장성



상호 운용성



사용자 편의성



유연성



효율적인 비용

미래 회의실이 갖추어야 할 조건들

대회의실 위주 (초)고가 기존 HW기반 회의실 솔루션 보완, 대체와 증가하는 허들룸의 지능화를 위해서는 효율적인 협업 플랫폼이 필요합니다. Covid-19시대에 살고 있는 우리는 대면의 회의실과 비대면의 원격 접속 및 필요시 Zoom, Webex 등 UC들도 같이 수용할 수 있는 플랫폼 솔루션이 되어야 합니다.

비즈니스 레디



확장성

효율적인 비용

- 모든 미팅 환경과 장소에 맞춰 사용자가 변경가능
- IT팀을 위한 디자인: 구축과 지원이 용이
- 활용도 원격 진단 가능
- 인텔이 관리해주는 클라우드 서비스 제공 가능

확장성



오픈

유연성

- 기존의 인프라와 같이 사용 가능
- 다양한 비즈니스 플러그인과 UCC 애플리케이션을 지원하는 확장 가능한 플랫폼
- Open API와 SDK

간편성



상호 운용성

유저 편의성

- HD급 사운드와 비디오를 Wireless로 구축
- 다양한 장치 및 주요 운영 체제에서 작동
- 원격으로 관리, 유지, 그리고 문제 해결
- 온라인으로 업데이트

강통 회의실의 지능화로 스마트 회의실을 구현해야 합니다.

수작업을 최소화한 고품질 몰입형 협업 공간으로의 전환

회의실 사용시 애로사항

1. 회의준비에 시간 낭비 (10~15분)

- ^ 모니터에 랜선 및 HDMI선 연결 필요
- ^ 단말과 모니터간 어댑터(dongle) 호환성 문제
- ^ 직관적이지 않은 사용자 인터페이스

2. 회의중 쌍방향 소통 부재 및 추가시간 낭비(~5분)

- ^ 미팅 주관자 중심의 단방향 주입식
- ^ 한번에 한 발표자(Presenter) 만 발표 가능
- ^ 다른이가 발표자가 될 때, 자리 이동이나 케이블링 필요

3. 참여자간 각각의 콘텐츠 실시간 쌍방향 톨 부재

- ^ 멀티 콘텐츠를 한 모니터에 동시에 표시할 수 없음
- ^ 방법은 2개이상의 모니터로 구현 가능 및 추가 투자비 소요
- ^ 2명이상이 동시에 발표할 방법이 없음

4. 참여자 단말 및 OS 등 다양성 수용을 통한 발표 불가능

- ^ 참여자 단말의 다양성 : 노트북, 랩탑, 스마트폰 등
- ^ 참여자 단말의 OS 다양성 : Window, Linux, Android, IOS 등
- ^ 다양한 SW 소통툴 활용성 미미 (터치스크린 부재시)

UNITE로 해결한다.

1. 모니터/프로젝터와 참여자 단말간 사전 연결성 구축

- ^ Connectivity를 위한 전용Hub(Mini PC) 설치
- ^ 즉, 단말들의 본체역할의 Hub와 메인 모니터간 사전 연결
- ^ Hub와 참여자 단말간 연결성은 SW App 설치로 확보
- ^ Hub의 랜선과 AP간 네트워킹으로 Seamless Wireless 구현

2. 회의중 쌍방향 실시간 콘텐츠 셰어링으로 소통 극대화

- ^ App SW 클릭만으로 참여자간 콘텐츠 셰어링이 가능함
- ^ 다수의 참여자 콘텐츠를 메인 모니터에 동시 표시 가능
- ^ 참여자들이 하나가 되는 몰입형 소통 문화 구축 가능

3. 다양한 단말, OS 및 SW간 호환으로 사용자 편의성 향상

- ^ 모든 단말 및 OS 사용 가능
- ^ 동일 네트웍상에서는 원격 참여 가능
- ^ Plug-in SW 탑재로 다양한 생산성 구현 가능

4. 기업내 소통 콘텐츠 보안 기능 강화

- ^ HW 수준의 보안과 암호화로 데이터 보호 지원 (vPro)
- ^ 접속 보안 : Pin번호 수동 및 초음파 자동 접속

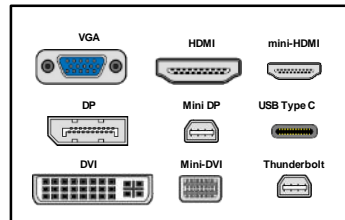
정시회의 시작을 방해하는 복잡한 환경들

아래의 문제점들은 회의실 공간의 비효율화를 촉발하고 또한 100% Connectivity 와 Intelligent화라는 숙제를 던지고 있습니다. 특히 Covid-19으로 인해 비대면 솔루션인 Zoom, Webex 등에 눈높이가 맞추어져 있기에 필요성은 더 커지고 있습니다.



다양한 Device 유형

Fortune 500대 기업의 80 %이상
BYOD 지원
47%의 기업이 CYOD로 전환예상



수많은 커넥터 타입

유선 표준 8개
무선 디스플레이 표준 3개



비효율적인 기존 회의 솔루션

값 비싸고 활용도가 낮으며,
\$ 300,000 +연간 유지 보수계약



회의 시작 지연

회의시작 소요시간은?
평균 :8분 이상
최장 :22분 이상

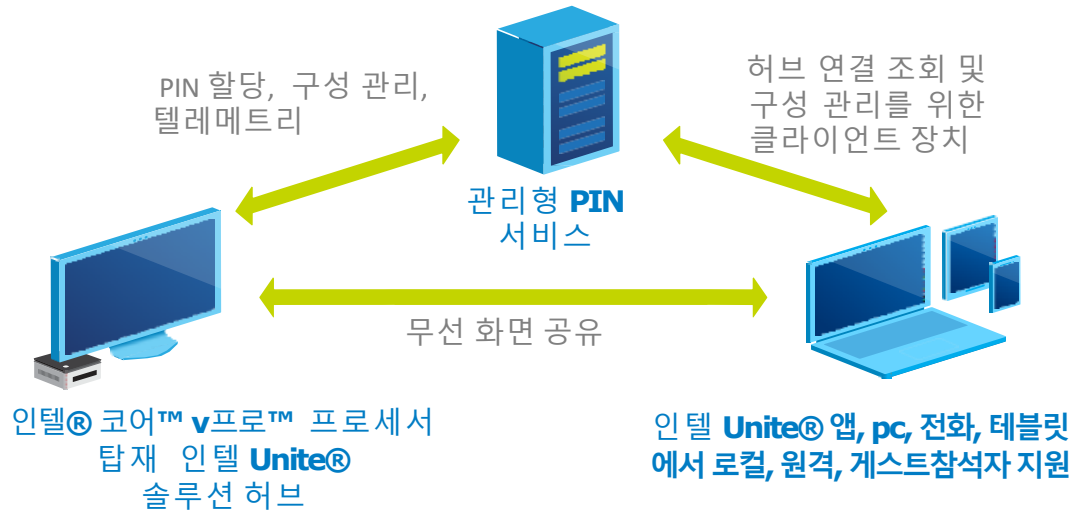
통일성이 없는 방식으로 연결되는 수 많은 **Device**와 복잡한 회의실 환경의 비효율 개선 필요

*BYOD(Bring Your Own Device) :개인이 소유한 스마트 기기를 직장에 가져와 업무에 활용하도록 허용하는 정책

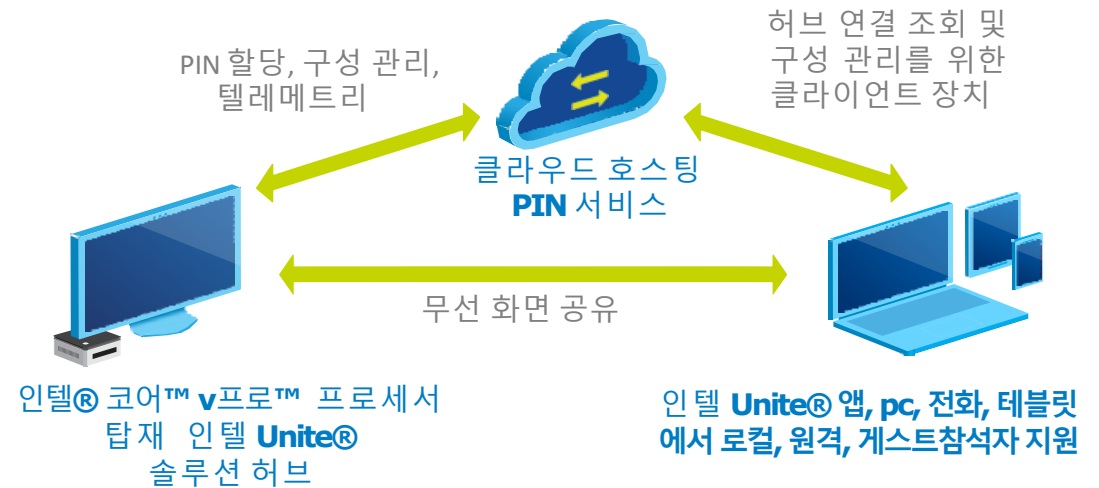
*CYOD(Choose Your Own Device) :기업 IT부서가 통제권을 가지고 표준 소프트웨어를 탑재해 보안과 액세스 관리를 강화한 정책

구성요소간 사전 연결성의 중요성

회의실내 HW인 모니터와 Clients의 단말들(노트북, 랩탑, 스마트폰 등)에 연결성 및 지능화를 위해 vPro 기반의 Hub와 Pin Server(Cloud, Managed)가 그 역할을 합니다. 즉, Hub는 Pin Server를 통해 참여자 단말의 본체 기능을 대신하기에 다양한 지능성을 부여합니다. 또한 Hub는 플랫폼 기능을 하기에 그곳에 Plug-In SW를 탑재하면 다양한 지능화를 추가로 구현할 수 있습니다.



온-프레미스 옵션 : 인텔 Unite® 솔루션 PC 허브, 관리형 PIN 서비스, 인텔 Unite® 클라이언트 앱이 있습니다.



클라우드 서비스 옵션은 인텔 Unite® 솔루션 허브 PC에 직접 연결되며 인텔 Unite® 클라이언트 앱을 지원합니다.

유나이트 구성요소는 HW(Off) + SW App (On) Integration 입니다.

반복적 이용 공간인 회의실 중심의 협업 효율성 및 사용자 편의성 증대

UNITE 구축 및 설치 : 엔지니어링

1. 구성 요소

- ^ 회의실내 기존 장비 : 모니터, 단말들(노트북,스마트폰)
- ^ Unite : Hub, Pin Server(전용 및 클라우드), App, Plug-in SW
 - Hub(Mini PC) : 모니터와 Clients PC 간 Wireless 중계
 - Pin Server : Clients PC와 Hub간 핀번호 연결
 - App : Hub, Server, Clients에 탑재하는 SW
 - Plug-in SW : 스마트환경 구축을 위한 다양한 SW 탑재

2. Unite 구축(설치)

- ^ 1단계 : 모니터와 허브간 HDMI 연결 (후면 거치대 이용)
- ^ 2단계 : 허브에 LAN연결 및 SW App 설치 및 셋팅
- ^ 3단계 : 핀서버(전용 및 클라우드)를 활용, 허브와의 연동
- ^ 4단계 : Clients 단말내 PC 및 스마트폰용 SW App
- ^ 5단계 : 핀서버에서 허가된 Clients 단말 연결을 위해 선별 초대 URL 전송 및 구성 (초기 1회만)

-> 전문가의 엔지니어링이 필요한 단계

-> 이후에는 우측 무작정 따라하기 이용단계로 가면 됨

UNITE 이용 : 직관적 사용(무작정 따라하기)

1. 쉬운 접근

- ^ 6자리 PIN번호를 통한 쉬운 로그인
- ^ 플러그인을 통한 허락된 사용자 자동 로그인 가능

2. 발표

- ^ 원버튼 클릭을 통한 화면공유 가능
- ^ 발표 중 다른 사람이 동시에 화면공유를 하거나
- ^ 다른 발표화면으로 전환 가능
- ^ 발표중인 화면을 Hub에서 조작하거나 필기 가능

3. 공유된 화면 보기

- ^ 공유된 화면을 메인 Hub에서 동시에 시청
- ^ 원격 위치에 있는 사람은 클라이언트에서 버튼 클릭으로 시청

4. 게스트 액세스

- ^ 회사 소속 외부 인원에게 임시적으로 접근 허용 가능
- ^ 로컬에서만 사용 가능
- ^ Hub 기기가 구축 하는 임시 망, 회사망에 접근 x

5. 파일 공유

- ^ 세션 중 자유롭게 파일 공유 가능
- ^ 직관적인 드래그앤 드롭, 혹은 파일 탐색기로 공유 가능

UNITE 구성요소 및 특징

회의실내 기존의 모니터/프로젝터가 있다고 가정하면, 모니터와 연결과 UNITE Hub와 회의 참여자들 (Clients)의 단말들이 있고, 이 단말과 기존의 모니터를 Wireless로 연결해 주는 PIN서버가 있습니다. 이 시스템을 구축 엔지니어링 단계를 통해 사전에 Wireless 연결성을 확보하고, Clients 단말과의 접속은 단순하고 보안이 보장되도록 Pin-Server가 구현해 줍니다.



사용가능한 Clients

- 클라이언트용 Intel Unite® 소프트웨어 v3.2
- 지원 운영 체제 :
 - Windows * 7, 8.1 및 10
 - Mac 용 OS X, Linux
 - iPad 용 ios, Android * 태블릿, 크롬북

Software Plug-in

- 허브에 로딩되는 모듈형 및 선택형 소프트웨어 구성 요소
- 타 솔루션 및 기술과의 통합 가능



Hosting Clients

- 허브 용 Intel Unite® 소프트웨어 v3.2
- Windows * 7, 8.1 또는 10 필요



PIN 분배 Server

- .Dedicated and Cloud 2가지 종류
 - 전용 핀서버 : On-Premise (내부에 설치,이용. 주로 LE 대상)
 - 클라우드 핀서버 : Off-Premise (외부 클라우드 이용, 주로 SMB 대상)
- 허브 구성 프로파일 관리 및 Admin 포탈

UNITE 엔지니어링 과정

UNITE 솔루션의 설치, 구축에 필요한 핵심 과정입니다. 저희 회사의 전문적으로 교육된 직원이 정확하고 빠르게 엔지니어링을 해 드릴 것 입니다. 핀서버를 통한 모든 시스템간 Connectivity 를, 유나이트 Hub를 통한 모든 단말과 회의실내 모니터간 콘텐츠를 스마트하게 실시간 셰어링 하기 위한 과정입니다.



PIN 서비스 클라우드

- 회사 조직 설정 작업.
- 조직별 Hub PC 초기 등록 및 설정 작업.
- 클라우드 관리자 계정 설정 및 회사 IT매니저에게 인수인계



유나이트 HUB

- vPro칩이 탑재된 PC에 유나이트 솔루션 소프트웨어 탑재 및 장치 프로비저닝
- 스탠다드 플러그인 설치: 파일 셰어, 게스트 액세스, 울트라소닉 연결

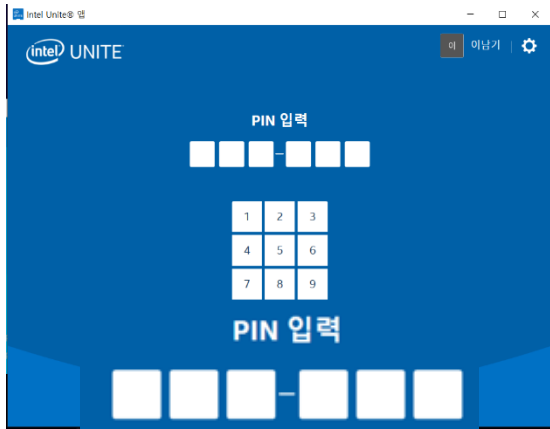


클라이언트 기기

- 스탠다드 플러그인의 클라이언트 사이드 설치 및 관리법 IT 매니저에게 교육
- 클라이언트 기기를 조직에 추가하는 방법 IT팀에 교육

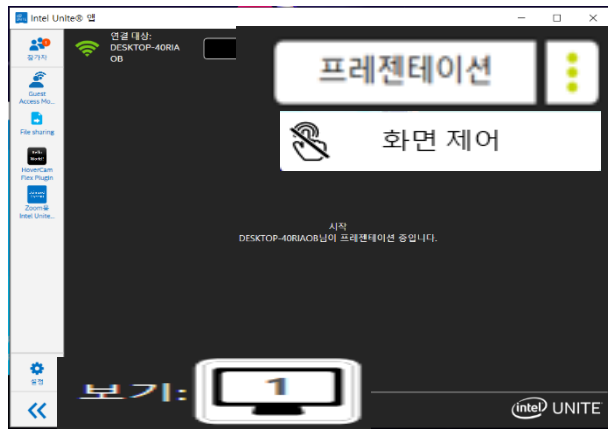
UNITE 직관적 사용방법

연결하기, 발표 진행하기, 이어받기, 게스트엑세스 등 자주 사용하는 것 위주로 간단히 표현했으며, 이외에도 많은 기능을 사용할 수 있습니다. 한두번만 사용해 보면 직관적이기에 아주 편하게 활용 가능합니다. 즉, UX(User Experience)를 통해 가치가 극대화되며, 세부적인 것은 “무작정 따라하기” 사용자 매뉴얼을 제공합니다.



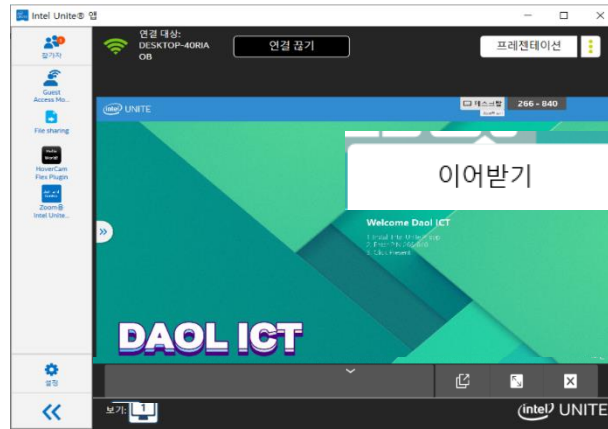
연결하기

- 동일 내트웍상에 초대된 모든 구성원 참여 가능
- 모니터상의 PIN넘버 여섯자리 입력
 - . IP to PIN # 변환
- 초음파(Ultrasonic) 자동 접속
 - . 허브와 클라이언트pc간



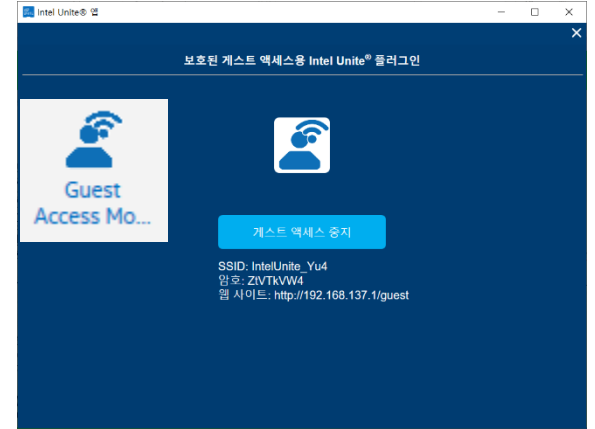
발표 진행하기

- 우측위의 프레젠테이션 버튼 원클릭으로, 발표 시작
- 메인모니터 콘텐츠를 볼수도 있고, 참여자 콘텐츠를 선택해서 볼수 있음
- 주석기능 ON으로 자세한 판서가 가능
- 전자칠판의 경우, 화면제어 클릭을 통해 단말내 콘텐츠 조정 가능



이어받기

- 우측위의 이어받기 버튼 클릭으로 발표자가 변경 가능
- 모든 참여자가 실시간으로 발표자가 될 수 있음
- 원격 참여자도 VPN 접속을 통해 참가 및 발표를 할수 있음



게스트 엑세스

- 좌측의 패널에서 게스트 엑세스를 실행
- 중앙의 게스트 액세스 시작 버튼을 클릭
- 화면에 표시된 ID, PW 입력으로 파트너 등 외부 접속 가능
 - . DMZ 기능 (일회성)

유나이트를 사용하면 생산성이 극대화 됩니다.

Off(기업회의실) + On(가상 공간) -> 지능화를 통한 스마트 회의실 구현

UNITE 기능

1. Standard

- ^ 무선 접속 : 허브와 참여자(Clients) 단말간 Wireless 연결
- ^ 핀번호 연결 : 6자리 핀번호로 간단 접속(모니터 노출)
- ^ 메인 모니터 화면 표시 : 동시에 최대 4개까지
- ^ 타 화면 보기 : 자기 단말에서 모니터 및 Clients 화면 선택
- ^ 이어 받기 : 발표자 변경시, 이어받기 클릭으로 실시간 전환
- ^ 주석 기능 : 콘텐츠 주요 내용 강조를 위한 언드라인 표시
- ^ 참가자 보기 : 회의에 참가한 모든 구성원 참여관리 가능 (동일 회의실 또는 원격 참여자)
- ^ HD Audio : 회의실-원격 참여자간 고품질 오디오 성능 제공

2. Plug-In SW

- ^ Basic
 - 초음파 접속 : 허브내 스피커에서 핀번호 초음파 송출 및 단말내 마이크에서 듣고 자동 접속(핀번호 노출 회피)
 - Guest Access : 구성원이 아닌 참가자 일시적 연결성 보장
 - 파일 공유하기 : 회의 도중에 즉각적인 관련 자료 공유 가능
- ^ Option(Certified) : Zoom, Webex 등 26가지 탑재 가능
 - Non Certified : Open SDK(SW Development Kit) 활용 탑재

UNITE 성능

1. Standard

- ^ Wireless 환경 구축 : 깨끗한 회의실 (인테리어 요소)
- ^ 3중구조 콘텐츠 보안으로 기업내 정보 안정성 보장
 - 1 : 핀번호로 간단 접속(IP를 6자리번호 변환)
 - 2 : 초음파 접속 (핀번호 대신)... Plug-in SW
 - 3 : 256bit SSL 암호화 콘텐츠 전송
- ^ 실시간 쌍방향 소통 및 협업을 위한 최적의 툴
 - 메인모니터에 동시 4개 화면 표시 가능키에, 참여자 여러명이 동시에 자료 비교, 발표 가능 (R&D, 개발, 계약, 설계 등)
 - 자기 단말에서 타 Clients의 화면 선택적 보기로, 회의실내 모니터가 잘 안보이거나, 원격 참여시 편리
- ^ 이어받기 : 발표자를 변경할 때, 자리 이동 또는 유선 케이블 탈착 등의 물리적 행동이 불필요한, 클릭으로 실시간 전환
- ^ 주석 기능 : 전자칠판의 일부 기능 자체 구현으로, 몰입도 증대

2. Plug-In SW

- ^ 허브가 SW를 탑재할 수 있는 HW플랫폼 이기에, 다양한 SW탑재로 효율적인 생산성 구현 가능
- ^ 회의, 교육, 의료협진, 연구개발(게임, 엔터테인먼트 등)

간략화된 협업

단 하나의 협업 플랫폼으로, 대다수의 운영체제, 기기, 디스플레이에서 호환됩니다. 유저 편의와 관리, 보안을 재정의할 수 있습니다.

유저편의를 재정의 하다.

- PIN넘버, 미팅 링크(아웃룩 사용자만), 초음파 연결로 참여
- 미팅 준비시간 단축
- 발표자를 즉각 전환
- 무선 연결-동글 및 케이블 부재
- 높은 퀄리티의 이미지, 오디오, 비디오
- 최대 4개의 기기까지 미러링 가능, 실시간 주석기능

관리와 보안을 재정의 하다.

- 회의를 원격으로 관리
- 오픈된 플랫폼서 어플리케이션 구동
- 기존에 존재하는 관리 솔루션과 연계
- End to End 암호화 보장
- 기존의 인프라와 같이 사용 가능
- 원격으로 데이터 측정 보기 가능

다양한 Plug-in SW 탑재를 통한 이점들

회사내 IT 매니저, 개발자 및 이용자에게 UNITE와 함께 진화하는 오픈 플랫폼을 제공합니다.
IT매니저에겐 회의실의 자동화된 관리, 유지보수, 콘텐츠 보안을, 개발자 및 사용자에게엔 인텔이 공개된 SDK(SW Development Kit)을 통해 환경에 맞는 다양한 생산성 향상을 구현할 수 있습니다.



자동화된
관리 및
유지보수

- 조명, 예약, 온도와 더 많은 것들을 관리 가능
- 사용 데이터 자동 추적
- 문제 해결은 원격에서



보안

- 암호화된 콘텐츠
- 기업정보는 파이어월 안에 남아 있다, 인텔의 클라우드를 사용할때도
- 뱃지 스캔을 통한 인증



UC 플러그인
들과의 통합
(Certified)

- Cisco 텔레프레젠스
- Cisco WebEx
- Skype for Business
- Zoom



Open SDK
제공

- 소규모투자자로 신속한 플랫폼 개발 지원
- UNITE인프라를 통해 더 많은 앱 통합 가능
- 플러그인 파트너에게 적합한 모양과 느낌 제공
- 모듈형 아키텍처가 HTML5 개발 지원

교육을 위한 협업

우선은 선생님간 교육 콘텐츠 공유 및 협업을 통한 내부 회의 목적으로 사용해 보시고, 학생들과의 Wireless 실시간 쌍방향 교육으로 확장함이 바람직할 것으로 보입니다. 이를 통해 몰입도 높은 교육 진행과 원격 유저(학생)들에게도 대면과 비대면 수업 공간으로 확장해 보길 바랍니다.



교권의 상승



수업 공간 생성



의료활동에서의 협업

의료진과 환자 간의 정보 전달 도구 및 의료진 간의 원활한 협업을 지원하는 톨로 사용해 봄도 좋을 듯 합니다.



환자들에게 알려주세요



보유한 디스플레이를 사용해서 환자에게 정보전달
환자실의 장비나 의료기기 사용가능
컨텐츠 간 원활한 전환
환자 참여 증가



의료진의 원활한 협업 지원



고용주가 제공하는 정책 및 BYOD 정책 모두 지원. 휴대폰에서 노트북에 이르기까지 기존 폼 팩터 지원. 일관된 사용자 경험으로 최대 1,000개의 룸까지 확장하여 PII 보호

사용해 본 분들은 회의실 되찾기의 최적 협업솔루션이라 합니다.

직관적 사용자 인터페이스 이자 최고의 협업 플랫폼
= Easy Access + User Friendly + Convenience 추구
= UX(User Experience) 를 통한 협업 문화 진화 가속 솔루션

“사용 가능한 모든 옵션 중에서 유나이트 솔루션은 가장 간단한 사용자 환경을 제공했습니다. 동료들이 걸어 들어와 앱을 시작하고 PIN을 입력하면 디스플레이에 연결됩니다.”

—Ben Crosier, Technology Architect, Cerner

“직원들은 회의실 내 케이블이 제대로 작동하는지, 동글이 제대로 작동하는지 더 이상 걱정할 필요가 없습니다.

—Lance Basler, IT Director, IHG

“유나이트가 지금까지 구축한 소프트웨어/하드웨어 중 가장 쉬웠을 수도 있습니다. 이는 내부 고객에게 새로운 솔루션을 제공할 때 중요합니다. 설정 및 구축 속도가 빠를수록 고객은 더 빨리 이를 사용하여 가치를 확인할 수 있습니다.”

—Kurt Stetler, IT Manager, SAMES KREMLIN

“Intel United® 솔루션은 학생이 정보에 액세스할 수 있도록 스트리밍하고 지원하는 최고의 포괄적인 솔루션입니다. 다양한 플랫폼이 완벽하게 통합됩니다.”

—Erik Greenwood, CTO, Anaheim USD