

出國報告（出國類別：考察）

2011 美國消費性電子展發展趨勢

服務機關：國立中正大學

姓名職稱：陳自強 教授

派赴國家：美國

出國期間：2010/1/3 -2010/1/11

報告日期：2010/3/25

摘要

消費性電子產業目前似乎有欣欣向榮的趨勢，雖然日本大地震有點震斷相關產業的供應鏈，短時間會有些影響，長期來看仍往正面發展。藉由這次的考察，讓筆者更能體會與瞭解整個產業的發展趨勢。並且搭配研發精進計畫合作廠商一起拜訪數位電視相關廠商，讓筆者更能深入體會這個產業發展、產品開發與創新走向。

目次

- 目的 P. 4
- 過程 P. 5
- 心得及建議 P. 14

目的

筆者最近執行產學合作計畫，希望所開發的產品能符合消費者需求，並能像 Apple 產品一樣能刺激消費者的購買慾望。這次考察亦搭配合作公司參與此展覽，順便深入拜訪 Yahoo、Broadcom、Hisense、Nvidia 和 Dlink 等公司。會場中亦發現很多好玩與新奇的產品，對於智慧型數位電視之發展，有深入了解各家產品的差異，特別是今年重點是在智慧電視、平板電腦與智慧手機三大產品概念，讓筆者大開眼界。

過程

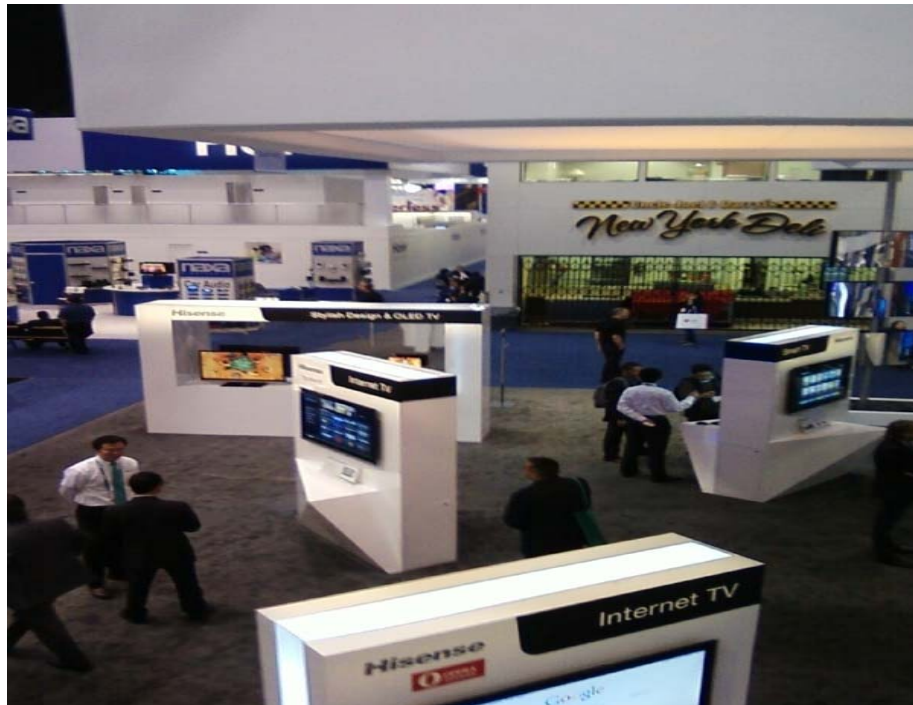
今年美國消費性電子展是從 1 月 6 日至 1 月 9 日於拉斯維加斯舉行，因班機靠近展期幾乎都客滿，所以筆者只好提前至 1 月 3 日晚上出發，從台北飛往舊金山，再轉機至拉斯維加斯。休息一整日並調整時差，1 月 5 日與合作廠商的業務副總會合，並一起拜訪 Keystone semiconductor 攤位，提供 DAB(Digital Audio Broadcasting) box，並瞭解其在數位音訊廣播晶片所扮演的角色以及市場發展的趨勢。晚上與 Fujisoft 公司 Shingo Murayama 共進晚餐，瞭解日本各電視大廠發展的策略以及網路電視發展的趨勢。

1 月 6 日消費性電子展正式開幕，今年參與人次似乎又比去年多，因為一大早各路線通往會場都大排長龍，並且車龍一直延伸接近 Venetian 旅館。由於去年 3D 電影並不賣座，並且 3D 電視的節目並不多，此外 3D 節目看久似乎眼睛容易疲勞，因此今年電視主軸放在智慧電視之相關連網應用，例如打電話、購物、瀏覽網頁、收發電子郵件、遊戲、線上投票以及節目互動等。這四天來參觀的重點節錄如下：

- (1) Yahoo 連網電視藉由揚興開發的连接盒搭配 D-Link 品牌來推廣，此连接盒可連上 Yahoo widget 所設定的網頁，並可與電視節目互動，以及利用 i-Pad 或 i-Phone 來做遠端遙控。此外亦與 Yahoo 公司的 Neil Smith、Jean-Pierre Abello 和 Max Lanfranconi 交談，並談到 Yahoo 與美國五大電視公司合作事宜，以及未來可能發展方向。



- (2) Hisense 網路電視與相關電視產品展出，在展出期間拜會韓副總、市場規劃主管與相關技術人員，會中談到美國旅館電視市場，大部分是 Samsung 和 LG 所佔有。目前他們將從旅館連鎖系統切入，並想辦法通過他們的認證，希望今年能有所突破。



- (3) TCL 提出手控電視節目表單，換言之利用簡單的手勢就可以操控電視，避免找不到遙控器或遙控器沒電時的窘境，此外亦可藉由手控來操作智慧型電視的表單。



(4) Logitech 提出 Google TV 連接盒產品(Revue)的展出，其概念是把 Google 應用放在電視機上，並且修改相關使用者介面。唯一感覺比較突兀的是遙控鍵盤比 Revue 盒子還要大。



(5) Sony 的智慧型電視(Google TV)與 Skype 網路電話功能。



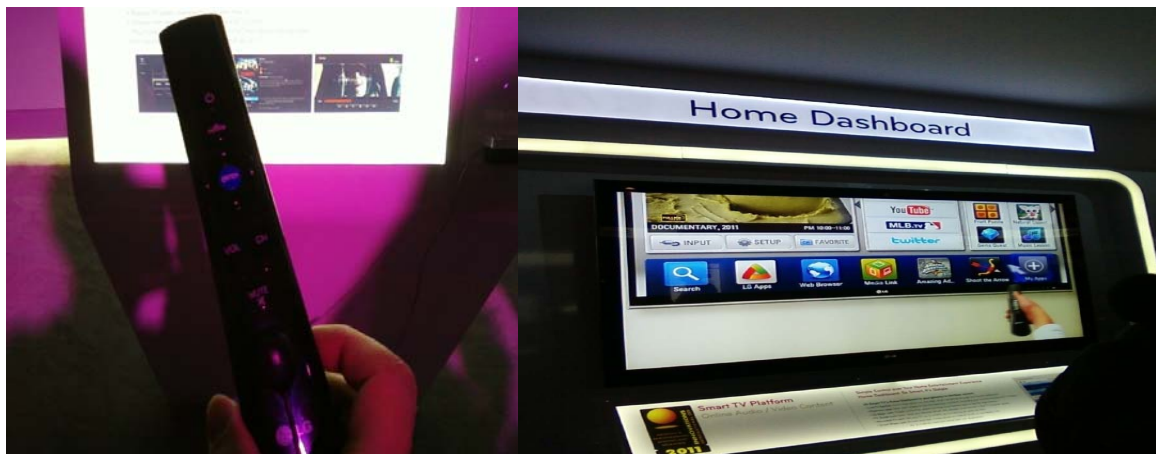
(6) Samsung 提出 smart hub (網路連接盒)、電視應用市集和智慧型電視等。



(7) Sharp 所提的連網電視與 3D 電視，顏色的顯示仍強調四原色 (Red, Green, Blue & Yellow)的高畫質顯示，比一般電視多出黃色這基本顏色。



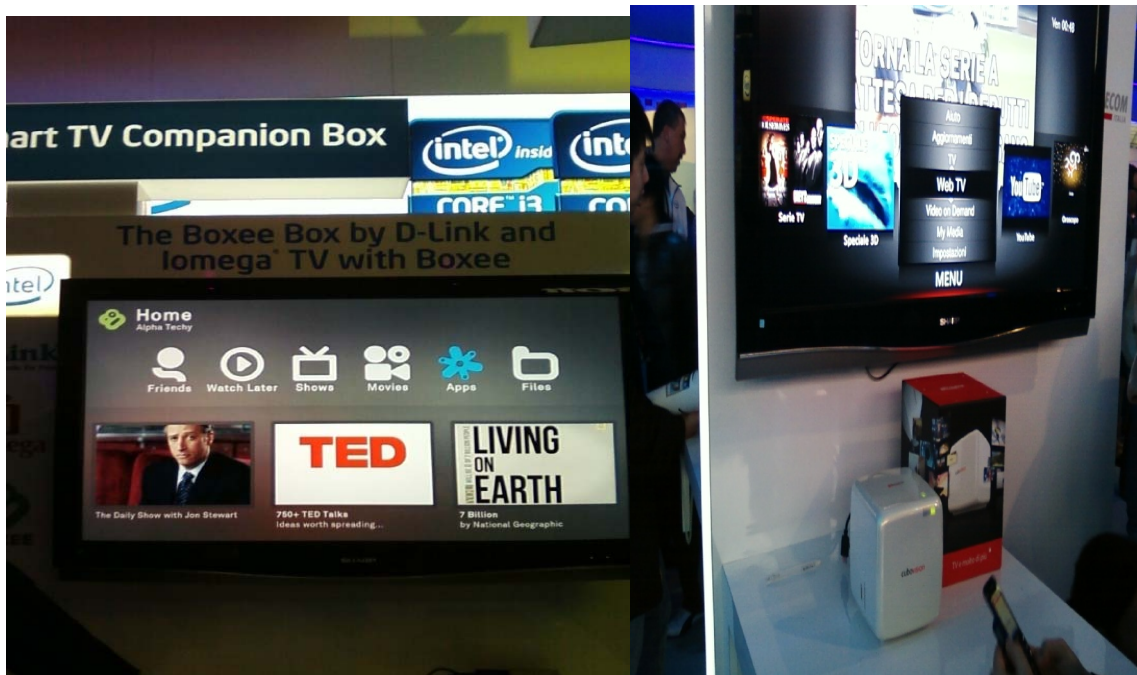
(8) Panasonic VIERA 連網電視，特別針對網路運動節目做展示。



(11) 宏碁提出利用 Microsoft's Windows Media Center 所開發的智慧型電視。



(12) Boxee 藉由 D-Link 與 Iomega 電視來推廣其連網電視盒，Boxee 這家公司似乎還未達到損益平衡，最近得知其剛完成增資案。



(13) Viewsonic 結合 Boxee 之連網電視

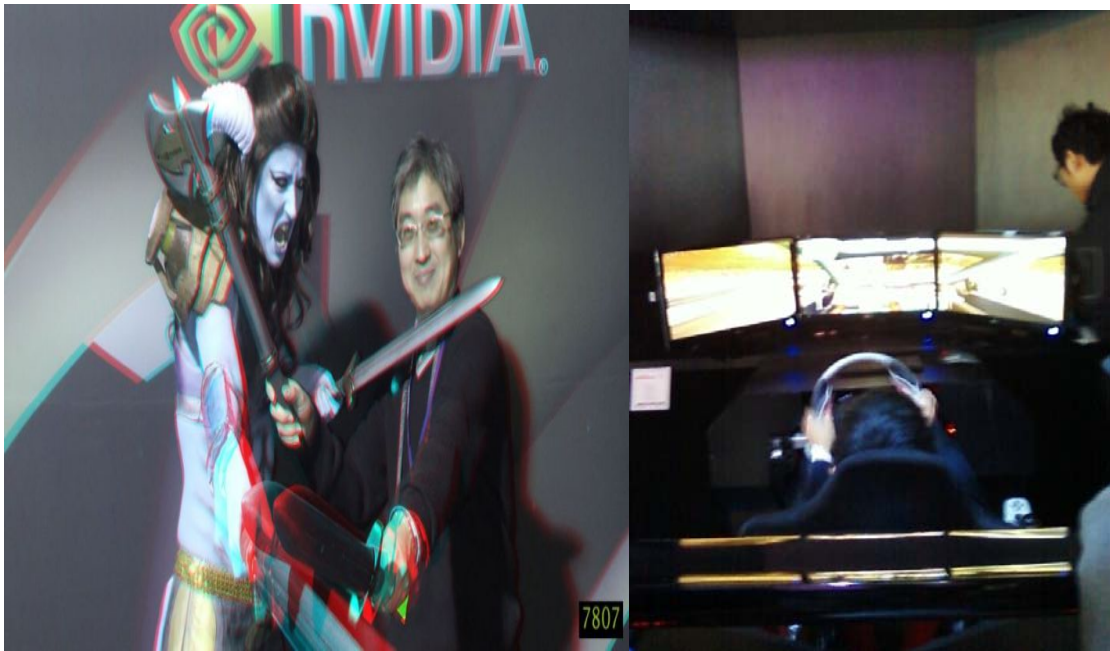


(14) 五面連接的電視牆讓人更能深入其境。



(15) Nvidia 利用兩眼相機所拍攝相片，再配合其處理技術所呈現的 3D 影像，圖中參與者為筆者。另一方面 Nvidia 亦展現其在遊戲運算的即時效果，如下三面電視牆

之賽車遊戲。



(16) 機器手臂可利用體感來控制，騎腳踏車機器人可利用遙控器來簡易操控。



心得及建議

從這次展覽筆者獲得相當多的智慧型電視的資訊，以及相關產品的規格定義、介面設計、功能創新以及未來開發的方向。從智慧型電視的發展角度觀之，蘋果推出 Apple TV，隨後 Yahoo connected TV 以及最近的 Google TV，這次展覽微軟也推出 Window TV 電視服務，特別是 TV 應用市集已漸成形。此外微軟 Kinect 遊戲機的大賣，也促使智慧型電視正整合相關遊戲的介面與應用，形成友善的溝通與善解人意的電視。這些考察的重點與實物的感覺將有助於筆者產學合作計畫的執行，因此建議學者除了參加學術會議外，亦可考量參與此類大規模的展覽，將有助於拓展視野，進而達成學以致用的目標。