

Facebook F8 vs Google I/O

# 목차

- 발표자 소개
- 행사구성
- Facebook, Google 회사는 어떤 회사인가?
- 각 행사의 세션 분석
- 행사별 소감
- +a

# 발표자 소개



- 컴공과 졸업
- 삼성전자 10개월 재직
- 금융결제원 7년 차
  - (공인인증서 담당 아닙니다!)
- 6년 동안은 Java + Spring + Xplatform + ProC
- 올해부터는 ProC + Delphi
- 토이프로젝트에는 Spring boot + React

## 시작에 앞서...

- 세션이나 기술 이야기 비중이 적습니다.
- 영어라서 잘 못알아들었어요...
- 축구나 야구처럼 현장에서 저커버그나 피차이를 보면 손톱만하게 보여요... 그냥 유튜브가 짱인거 같아요.
- 사람들 시끄럽고 에어컨이나 선풍기 팬소리 시끄럽고...
- 게다가 한국 언론 짱. 정리 잘되어있네요.
- 질문 환영합니다.

# 시작부터 본론 (1/2)

- 어떻게 둘다 참석하게 되셨나요?
- 모릅니다.
- 예전에 지인 도와주느라 **Facebook App**을 하나 가지고 있고, **Google** 개발자 계정을 가지고 있습니다.
- **WWDC**는 애플 개발자 계정이 없으면 등록 안되는거 봐선 저게 도움이 된거 같습니다.

## 시작부터 본론 (2/2)

- 그리고 팀장님이 2주간 가는거 허락해주셨습니다. 그리고 저는 감사하다며 야근했죠.
- 그리고 적금을 깬습니다. (2개 등록비 = \$595 + \$1150 + 14일 숙박비 + 비행기 = ...)

# 행사구성 - 등록신청하기

|                   | <b>Facebook F8</b>          | <b>Google I/O</b>          |
|-------------------|-----------------------------|----------------------------|
| <b>등록절차</b>       | 등록신청<br>-> 당첨메일 수신<br>-> 결제 | 등록신청시 결제<br>->합격통보         |
| <b>절차상<br/>장점</b> | - 사전결제 하지 않음                | - 합격통보일 공지<br>- 등록후에도 환불가능 |
| <b>절차상<br/>단점</b> | - 합격통보일 없음<br>- 환불 불가       | - 사전결제                     |

# 행사구성 - 등록관련 특이사항 (1/2)

## - Facebook F8

- Hackathon 티켓이 존재합니다. (F8이란 이름 자체가 Facebook 사내 해커톤에서 나온거라...)
- Hackathon 티켓은 무료이며, 비행기표랑 숙소가 나옵니다.
- Hackathon 티켓은 키노트 빼고 못듣습니다 (감금당해서 철야 개발...)
- 일반등록 추천시 **Dev Circle** 매니저 가산점이 있다고 합니다.
- 가격 : \$595



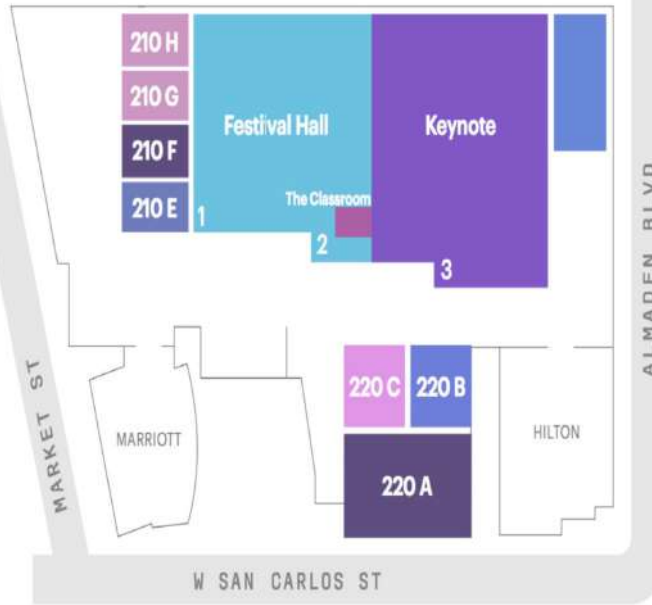
# 행사구성 - 등록관련 특이사항 (2/2)

## - Google I/O

- 구글 파트너사들은 별도의 티켓이 존재합니다 (유료)
- GDG 라는 Google Developer Group 매니저 추천이 별도로 존재합니다. (유료)
- 여성우대 할인 티켓이 별도로 존재합니다. (유료)
- 일반등록가격 : \$1,150

# 행사구성 - F8 (1/5)

## Upper Level



STREET LEVEL

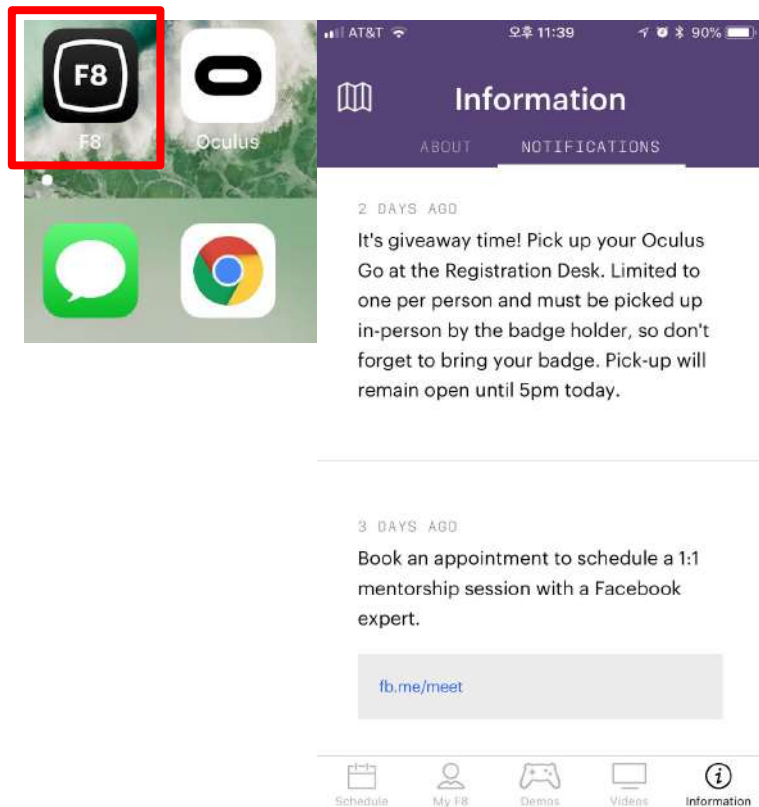
UPPER LEVEL

STREET LEVEL

UPPER LEVEL

- 행사 기간 : 2일
- 세션 시작시간 : 10시
- 참석인원 : 자료 없음. (I/O의 절반 이하로 보임)
- 완전 실내 행사
- 식사는 뷔페식
- 최대 9개의 세션이 동시에 진행됨
  - (Keynote, 210~220 A-E + The Classroom)
- 세션의 진행시간은 제각각 (5분 ~ 50분)

# 행사구성 - F8 (2/5)



## <참석 팁>

- F8 앱 설치 할 경우에 관심세션 지정이 가능합니다.
- 앱 노티로 시작전에 알려줍니다.
- 메신저를 통해서 오는 것이라... 두번 알림이 뜹니다...

# 행사구성 - F8 (3/5)



## <Festival Room의 시연 리스트>

- 신기술인 Demo Lounge

# 행사구성 - F8 (3/5)



## <Festival Room의 시연 리스트>

- 신기술인 Demo Lounge
- Google suite 와 같은 Facebook Workplace

# 행사구성 - F8 (3/5)



## <Festival Room의 시연 리스트>

- 신기술인 Demo Lounge
- Google suite 와 같은 Facebook WorkPlace
- 메신저 관련 기능 시연(+AR)

# 행사구성 - F8 (3/5)



## <Festival Room의 시연 리스트>

- 신기술인 Demo Lounge
- Google suite 와 같은 Facebook WorkPlace
- 메신저 관련 기능 시연(+AR)
- 개발 API나 기능들에 대한 설명하는 곳

# 행사구성 - F8 (4/5)



## <Festival Room의 시연 리스트>

- 가끔 세션이 열리는 Classroom



# 행사구성 - F8 (4/5)



## <Festival Room의 시연 리스트>

- 가끔 세션이 열리는 Classroom
- 오쿨러스

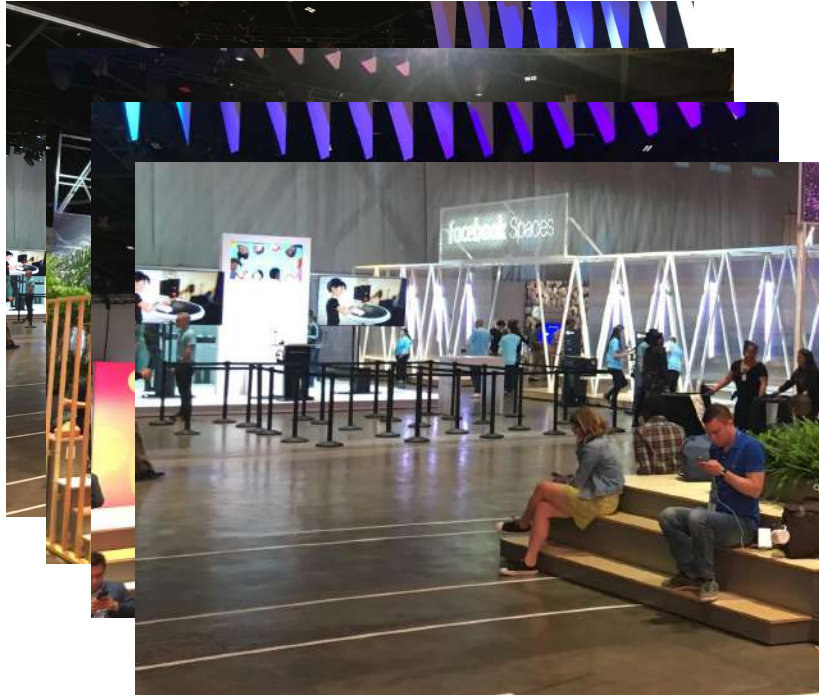
# 행사구성 - F8 (4/5)



## <Festival Room의 시연 리스트>

- 가끔 세션이 열리는 Classroom
- 오쿨러스
- Dev Circle 지원 정책

# 행사구성 - F8 (4/5)



## <Festival Room의 시연 리스트>

- 가끔 세션이 열리는 Classroom
- 오쿨러스
- Dev Circle 지원 정책
- Facebook VR Platform인 Facebook Space

# 행사구성 - F8 (5/5)

## <그외>

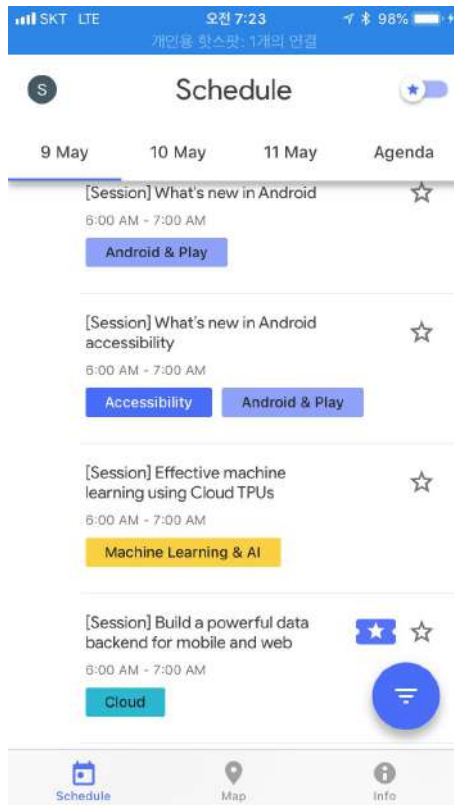
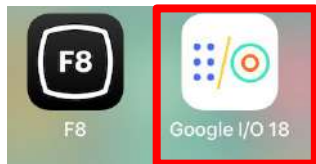
- 세션예약이 불가능합니다. 때문에 기다리다 못들어가는 경우 많음...
- 세션 시간이 균일하지 않아서 A세션 듣다보면 너무 길어서 B세션을 못간다거나 할수 있습니다.
- 밥은 관참은 편입니다
- 체험존에서 경품을 주는데 다들 설명 안듣고 집어가서 첫날에 끝납니다.
- 셔틀보다 자차가 편하고, 우버가 나올수도 있습니다.

# 행사구성 - Google I/O (1/8)



- 행사 기간 : 3일
- 세션 시작시간 : 8:30
- 참석인원 : 7,000명
- 실내+실외행사. 양지는 firebase, 그들은 가을날씨. 발표장은 큰 텐트
- 식사는 샌드위치.
- 세션은 최대 7개 동시에 진행됨
- 세션의 진행시간은 50분 고정

# 행사구성 - Google I/O (2/8)



## <참석 팁>

- Google I/O 앱을 설치하면 일정, 관심세션, 참석 예약한 세션, 지도 등을 확인할 수 있습니다.
- F8과 다르게 좌석예약이 있습니다. 자리까진 아니고, 좌석예약이 먼저 입장하고, 안한사람은 줄서서 입장합니다.

# 행사구성 - Google I/O (3/8)



<체험존 리스트>

- Google Assistant

# 행사구성 - Google I/O (3/8)



## <체험존 리스트>

- Google Assistant
- Cloud/Firebase/Flutter



# 행사구성 - Google I/O (3/8)



## <체험존 리스트>

- Google Assistant
- Cloud/Firebase/Flutter
- Android Platform/Android Tv/Google Play/Wear OS

# 행사구성 - Google I/O (3/8)



## <체험존 리스트>

- Google Assistant
- Cloud/Firebase/Flutter
- Android Platform/Android Tv/Google Play/Wear OS
- Android Things/Nest

# 행사구성 - Google I/O (4/8)



<체험존 리스트>

- VR

# 행사구성 - Google I/O (4/8)



## <체험존 리스트>

- VR
- Design/Accessibility

# 행사구성 - Google I/O (4/8)

## <체험존 리스트>

- VR
- Design/Accessibility
- Web/Google Pay



# 행사구성 - Google I/O (4/8)

## <체험존 리스트>

- VR
- Design/Accessibility
- Web/Google Pay
- Experiments



# 행사구성 - Google I/O (5/8)



<체험존 리스트>

- AI/Machine Learning

# 행사구성 - Google I/O (5/8)

Sandbox I: AI/Machine Learning

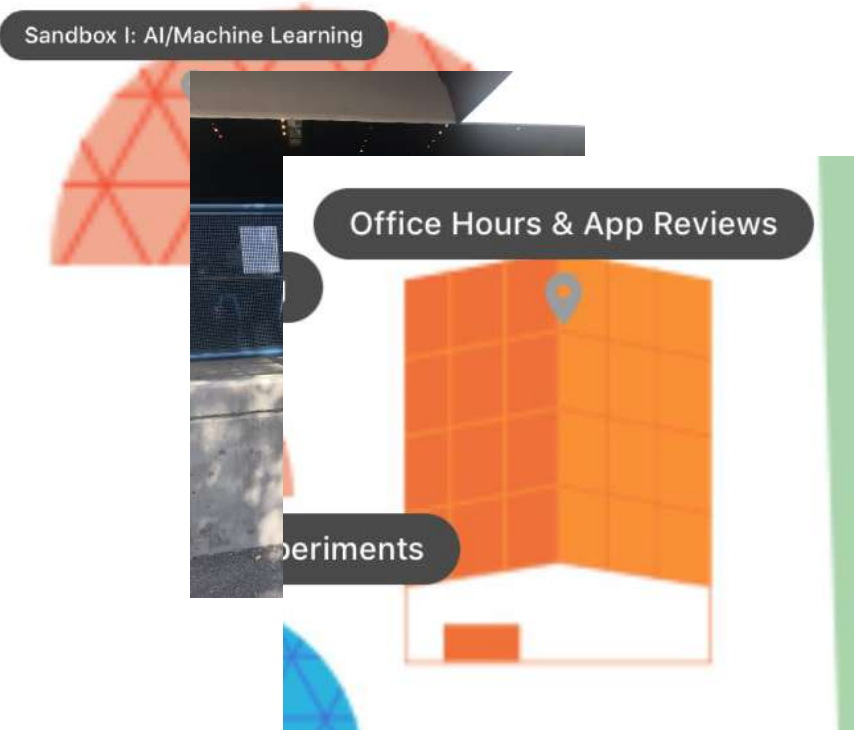


## <체험존 리스트>

- AI/Machine Learning
- Code Labs (신기술 튜토리얼)



# 행사구성 - Google I/O (5/8)



## <체험존 리스트>

- AI/Machine Learning
- Code Labs (신기술 튜토리얼)
- Office Hours & App Reviews (구글러의 코드리뷰)

# 행사구성 - Google I/O (6/8)



## <체험존 리스트>

- 그외 노숙자하는 Android Auto와 Waymo
- 체험존이 매우 많습니다.

# 행사구성 - Google I/O (7/8)

## <그외>

- Google IO Zero day라고 해서 Google IO 전날 Intel과 Netflix에서 행사를 하며 물어갑니다. 경품도 주네요
- 스케빈저 힌트를 하면 경품을 줍니다! (근데 경품 수령장에서는 실제 했는지 확인 안합니다... 강 줘요...)
- 밥이 괴롭습니다. 줄도 길고요... 근데 기다림 끝에 채식줄이라는걸 확인하면...

# 행사구성 - Google I/O (8/8)

## <그외>

- 세션의 종류와 체험존이 F8과 비교가 안되게 많습니다. 저처럼 야근하느라 세션 하고 샌드박스 뭐볼지 고민 안한 사람은 당황합니다.
- 체험존은 소극적 영어인 정도의 체험만 했습니다.
- 셔틀이 잘되어있습니다.

# 세션 이야기에 앞서

- 두 회사는 다른회사 입니다.
- 행사 기간이라거나
- 이름이라거나
- 식사메뉴라거나...
- 행사 분위기라거나...
  - 어째서?

# 회사에 대한 고민

- Facebook : Social 로 시작한 회사
- Google : Search 엔진으로 시작한 회사
  
- Facebook : Social 이란 Platform + 기술같은걸 끼얹음
- Google : Search 엔진이라는 기술 + 광고 같은 Platform을 끼얹음

# 임의 선정 키노트 하이라이트 - F8 (1/2)

- 청문회 이후 공격적인 저커버그
- Watch Party
- Dating 진출!
- 마켓 플레이스 의외로 성업중
- Instagram Explorer 추가
- AR Camera, Video Chat을 하나 만들어서 3개의 플랫폼에 얹고 세션을 따로 발표한다.

## 임의 선정 키노트 하이라이트 - F8 (2/2)

- 와츠앱도 이제 비즈니스 플랫폼이라고 주장
- Messenger의 약진. 사실상 페이스북의 차세대 플랫폼일지도?
- VR VR VR!



# 임의 선정 키노트 하이라이트 - I/O (1/2)

- 머신러닝에 의한 자동완성 기능이 성숙해짐
  - 모스코드 입력치 자동완성으로 일반 대화급 타이핑 가능
  - 문장을 제안하는 gmail
- 어시스턴트의 약진
  - 사람하고 통화하며 예약 가능
  - 연동 시스템을 통한 예약, 구매 가능
- 머신러닝이 적용되어 제안과 보정을 해주는 구글포토
- 보다 자연스러워진 TTS
- 어디서 본듯한 구글뉴스

## 임의 선정 키노트 하이라이트 - I/O (2/2)

- 배터리 관리와 다음 사용할 앱을 예측하는 안드로이드 P
- 카메라와 **AR**이 추가된 구글맵
- 텍스트와 패션을 업은 구글렌즈
- 취향분석해서 추천기능이 들어간 구글맵
- 개선된 **TPU**

# 기본 세션 분석 - F8의 Topic



## Filter by topic

- ADS AND MONETIZATION
- ANALYTICS
- ARTIFICIAL INTELLIGENCE

- AUGMENTED REALITY
- DEVELOPER PROGRAMS
- ENGINEERING
- GAMES
- INFORMATION SECURITY
- INSTAGRAM
- MESSENGER
- OCULUS

- OPEN SOURCE
- PARTNER SPOTLIGHT
- RESEARCH AND DESIGN
- TECHNICAL
- VIDEO AND NEWS
- VIRTUAL REALITY
- WORKPLACE

총 18개의 토픽

# 기본 세션 분석 - Google I/O의 Topic



## Topics

- AR & VR
- Accessibility
- Ads
- Android & Play
- IoT
- Keynote
- Location & Maps
- Machine Learning & AI
- Assistant
- Cloud
- Design
- Firebase
- Flutter
- Identity
- Misc
- Nest
- Open Source
- Payments
- Web

총 19개의 토픽  
(근데 키노트 있음...)

## 기본 세션 분석 - Topic 대조

|                     | Facebook F8             | Google IO             |
|---------------------|-------------------------|-----------------------|
| 유사한 카테고리            | ADS AND MONETIZATION    | Ads                   |
|                     |                         | Payments              |
|                     | AUGMENTED REALITY       | AR & VR               |
|                     | VIRTUAL REALITY         |                       |
|                     | OCULUS                  |                       |
|                     | ARTIFICIAL INTELLIGENCE | Machine Learning & AI |
|                     |                         | Assistant             |
|                     | OPEN SOURCE             | Open Source           |
| RESEARCH AND DESIGN | Design                  |                       |

# 기본 세션 분석 - Topic 대조

|             | Facebook F8    | Google IO       |
|-------------|----------------|-----------------|
| 자사 서비스(플랫폼) | ANALYTICS      | Android & Play  |
|             | WORKPLACE      | Cloud           |
|             | VIDEO AND NEWS | Firebase        |
|             | INSTAGRAM      | Flutter         |
|             | MESSENGER      | Location & Maps |
|             |                |                 |

# 기본 세션 분석 - Topic 대조

|    | Facebook F8          | Google IO      |
|----|----------------------|----------------|
| 기술 | TECHNICAL            | Accessibility  |
|    | DEVELOPER PROGRAMS   | IoT            |
|    | ENGINEERING          | Identity       |
|    | GAMES                | Web            |
|    | INFORMATION SECURITY |                |
| 그외 | PARTNER SPOTLIGHT    | Misc           |
|    |                      | Keynote(ㅎㅎㅎ..) |

# 기본 세션 분석 - F8 할당시간 분석

| Facebook F8             | 세션수 | 할당시간 |     |     |
|-------------------------|-----|------|-----|-----|
| ADS AND MONETIZATION    | 14  | 12%  | 365 | 10% |
| AUGMENTED REALITY       | 13  | 11%  | 455 | 13% |
| VIRTUAL REALITY         | 8   | 7%   | 280 | 8%  |
| OCULUS                  | 5   | 4%   | 160 | 5%  |
| ARTIFICIAL INTELLIGENCE | 12  | 10%  | 435 | 12% |
| OPEN SOURCE             | 10  | 8%   | 345 | 10% |
| RESEARCH AND DESIGN     | 9   | 7%   | 220 | 6%  |
| ANALYTICS               | 4   | 3%   | 90  | 3%  |
| WORKPLACE               | 2   | 2%   | 100 | 3%  |
| VIDEO AND NEWS          | 6   | 5%   | 185 | 5%  |
| INSTAGRAM               | 5   | 4%   | 160 | 5%  |
| MESSENGER               | 14  | 12%  | 300 | 8%  |
| PARTNER SPOTLIGHT       | 19  | 16%  | 450 | 13% |

- 제일 많은 시간이 할당된건 VR입니다. 거의 25%...
- 의외로 높은 비중을 차지한 Partner Spotlight
- 3위는 AI인데 좀 낮은 느낌이...
- 페이스북의 수입원 답게 AD도 상위권입니다.
- 그리고 Messenger. 트위터가 실패한 것을 도전하는 느낌입니다.



# 기본 세션 분석 - Google I/O 할당시간 분석

| Google IO             | 세션수 |     | 할당시간 |     |
|-----------------------|-----|-----|------|-----|
| Ads                   | 4   | 2%  | 200  | 2%  |
| Payments              | 3   | 2%  | 150  | 2%  |
| AR & VR               | 9   | 5%  | 450  | 5%  |
| Machine Learning & AI | 18  | 10% | 900  | 10% |
| Assistant             | 17  | 9%  | 850  | 9%  |
| Open Source           | 1   | 1%  | 50   | 1%  |
| Design                | 19  | 10% | 950  | 10% |
| Android & Play        | 58  | 32% | 2900 | 32% |
| Cloud                 | 16  | 9%  | 800  | 9%  |
| Firebase              | 15  | 8%  | 750  | 8%  |
| Flutter               | 6   | 3%  | 300  | 3%  |
| Location & Maps       | 4   | 2%  | 200  | 2%  |
| Nest                  | 1   | 1%  | 50   | 1%  |

- 압도적 1위는 Android & Play네요.
- Assistant와 묶인 Machine Learning과 AI 세션이 많네요.
- Design쪽은 좀 의외였는데, Android Jetpack과 Material Design 관련된 이야기가 이쪽으로 분류되었을것 같네요
- Cloud와 Firebase 역시 비중있게 다룬 느낌입니다.

# Facebook F8에 대한 소감 (1/2)

- 돈되는 데이팅에 진출한다. 그리고 데이팅 앱의 특성을 이해했다.
- 차세대 플랫폼은 VR이다.
  - Oculus vanues & Watch Party(...)
- Messenger는 챗봇과 결제 플랫폼으로 변화중이다.
  - 사례 : Keynote에서 보여준 항공권 변경과 꽃다발 구매

# Facebook F8에 대한 소감 (2/2)

- 돈 뭉직한 걸 다 추가하기 시작했다.
  - Snow 유사품, Instagram의 Group video call, Whatsapp의 Group call
- 이번 청문회를 다소 신경쓴 듯한 분위기다.
  - Platform이 잘못된 행동을 할 때 이야기라거나, Fake news, Fake account 이야기
- Facebook 은 기술이 아니라 Platform 회사다
  - Partner Spotlight & Keynotes

# Google I/O에 대한 소감 (1/2)

- 정말 많은 것을 한다.
  - Machine Learning, TPU 개발, 웹 개선, 디자인 표준, 모바일 OS등등...
- Machine Learning에 많은 역량을 집중한다는 느낌...
  - Google Map, Search Engine, Advertisement, Waymo, Nest, Assistant 등등...
  - Keynote만 봐도...

## Google I/O에 대한 소감 (2/2)

- 안드로이드 세션 정말 많다... Jetpack 때문인가...
- 광고세션 비중이 낮은 광고회사라니...
- 굿바이 데이드림, 지못미 Analytics
- Waymo와 Nest도 여기서 보여주다니...
- Google은 기술 회사다.
  - Partner에 대한 이야기가 없고, 기술 활용 사례 같은것도 없음

# 만약 두개가 또 된다면?

- 둘다 가진 않을 것 같네요.
  - 비싸요...
  - 그리고 둘중 하나는 제 취향이 아닙니다.
- 내년엔 WWDC 되면 가보고싶네요.
  - 안가봐서...

Q&A

fin.