**4장. 클라우드 컴퓨팅**

**확산 근거 ★★**

1. **데이터 폭증 2. 대규모 데이터 저장 및 분석**
   * **스마트폰의 등장 - 대규모 바이오 정보 분석**
   * **빅 데이터 양산 - 최적화된 의료 서비스**

**장점 ★★**

1. **저렴한 비용으로 고가의 sw 사용 가능**
2. **낮은 사용료에도 서버, 저장공간 사용 가능**
3. **자원 낭비 막음**
4. **컴퓨터 유지 비용, 프로그램 구매 비용 절약**
5. **안정성**
6. **공용 컴퓨터를 내 컴퓨터처럼 사용 가능**
7. **휴대성**

**단점 ★★**

1. **데이터 보관 안정성 담보**
2. **인터넷 연결 필수**
3. **사용자 비례 인터넷 속도 감소 및 클라우드 컴퓨팅 시스템 사용 속도 저하**
4. **고메모리 프로그램 수행 어려움**
5. **서버 해킹 시 정보 삭제 가능성**
6. **정보 삭제 시 책임, 보상 어려움**
7. **외부에 정보 노출**
8. **자료를 다른 곳에 옮기기 불편**
9. **서비스 제공 기업의 방침에 구속**
10. **용량(무료)을 넘어서면 추가 요금(유료 서비스) 지불**

**5장. 자동차와 IT 융합 개념**

**텔레매틱스 ★★**

**Telecommunication, Information 합성어**

* **★★ 무선 및 통신과 GPS를 기반으로 자동차 내, 외부 또는 차량 간 통신시스템을 이용해 정보를 교환하며 차량에 부가 서비스를 제공하는 기술**

**차량 통신 네트워크★★**

* **★★ 차량간 통신망 V2V:** 
  + - **차량 간 통신을 기반으로 차량 추돌경고 서비스와 그룹 통신을 제공**
    - **정보를 주고받을 수 있는 통신 단말기를 차량들에 설치하여 이들 단말기들이 상호 통신하면서 차간 거리, 주행 속도 등의 정보를 파악할 수 있는 기술이다.**
    - **이 기술은 V2I 기술과 접목되어 도로 교통상황 파악, 사고 예방 등에 활용될 수 있다**
* **★★ 인프라 통신망 V21:** 
  + - **차량과 유무선 통신 인프라망이 접속되어 단말과 서버 간에 통신을 지원할 수 있는 통신망을 제공**
    - **차량에 IP 기반의 교통정보 및 안전 지원, 다운로드 서비스를 제공**
    - **도로 곳곳에 차량 내에 설치된 통신 단말기와 상호 정보를 교환할 수 있는 일종의 기지국을 설치하여 차량으로부터 주행 정보들을 수집하고, 이를 중앙 서버에서 분석하여 교통상황 및 대처 방법 등을 후속 차량에 제공하는 기술이다.**
    - **V2I 기술은 V2V 기술과 접목되어 활용되는 것이 효율적이다**
* **앞으로의 전망 ★**
* **★ 국제경쟁력을 유지하기 위해서는 자동차 IT 융합 기술에서의 보안 기술 필수**

**6장. 건설과 IT 융합 기술**

**건설 융합 ★★**

* **★★ 기존 건설 산업에 통신 환경 친화적 건축 소재 기술, 첨단 건설공정 관리 기술, 공정과 연계된 최적 물류 관리, 에너지 절감 및 효율적 이용 기술 등을 포괄하는 큰 개념.**

**유비쿼터스 ★★**

* **★★ 언제, 어디서나, 누구나 대용량의 통신망을 사용할 수 있고, 저 요금으로 커뮤니케이션을 할 수 있는 것**

**U-CITY ★★**

* **★★ 첨단 정보 통신 인프라와 유비쿼터스 정보 서비스를 도시 공간에 융합하여 도시 생활의 편의 증대와 삶의 질 향상, 체계적 도시 관리에 의한 안전 보장과 시민 복지 향상, 신산업 창출 등 도시의 제반 기능을 혁신시킬 수 있는 21세기형 신도시.**
* **★ IT 통신 기술과 결합된 환경 감시 방법, 방재 지능형 교통 체계 지능형 업무 빌딩 가정내 홈 네트워크 서비스 등이 주요 고려 사항으로 등장하고 있는데 IT 기반의 첨단 공공 서비스가 사회 전반에 제공되는 도시.**

**7장. 콘텐츠 산업의 중요성**

**콘텐츠 산업의 중요성 ★★**

* **콘텐츠 산업 활성화를 위한 정책들을 최우선으로 발표**
* **콘텐츠 산업이 국가 산업에서 중요한 위치를 차지함을 의미함**

**CT (Culture Technology) ★★**

* **콘텐츠 산업의 기획, 창작, 제작, 표현, 유통 등에 활용되거나 관련된 서비스에 사용되는 기술**
* **콘텐츠 산업 각 가치사슬의 원활한 작동을 위하여 필요한 기술**
* **이공학적인 기술뿐만 아니라 인문사회학, 디자인, 예술 분야의 지식과 노하우를 포함한 복합적인 기술로 정의**

**여가 시간이 늘어나고 문화 생활이 윤택해진 것은 산업 사회와는 구분되는 탈 산업 사회의 주요한 징후**

**콘텐츠의 진화 ★★**

**맞춤형 콘텐츠 ★★**

* **모바일 콘텐츠는 맞춤형 콘텐츠의 주요 속성을 지니고 있음.**
* **모바일 디바이스 사용자 항상 소지, 항상 켜진 상태**
* **모바일 서비스는 이용자와 언제, 어디서나 비교적 손쉽게 상호 작용을 할 수 있는 장점.**
* **이용자의 행동 패턴을 분석해 서비스 적용 가능**
* **SNS, 위치기반 서비스(LBS), 증강현실, 금융 서비스, 헬스 모니터링 등의 영역에서 모바일 맞춤형 서비스 및 콘텐츠의 활용**

**콘텐츠 융합에 따른 콘텐츠 유형 ★★**

* **이종 콘텐츠 간 융합 ★★** 
  + **인포테인먼트: 정보와 오락을 결합**
  + **머시니마: 온라인 게임 리소스, 툴을 활용한 애니메이션**
  + **텔레시네마: 방송과 극장 상영을 겸한 새로운 장르**
  + **브랜디드 엔터테인먼트: 콘텐츠 안에 브랜드 메시지를 담는 광고기법**
* **콘텐츠 – 비 콘텐츠 융합 ★★**
  + **에듀테인먼트: 교육과 오락 결합**
  + **헬스테인먼트: 의료 및 보건과 오락 결합**
  + **카 인포테인먼트: 자동차와 정보 오락 결합**
* **기능성 게임**

**콘텐츠 융합 – 이종 콘텐츠 간의 융합 ★**

* **두 개 이상의 개체들이 상호 작용하면서 함께 진화하는 공진화의 과정**
* **영화, 드라마, 음악, 게임, 공연, 문학 등의 경계가 모호해지면서, 인포테인먼트(정보 + 오락), 머시니마(게임 영화 장르) 등과 같은 퓨전 콘텐츠의 등장**