

1. 컴퓨터와 인터넷 기술의 트렌드를 설명하는 법칙에는 어떤 것이 있고, 각각 무엇을 말하는가?

무어의 법칙 - 컴퓨터의 칩(마이크로칩)의 처리 용량이 18개월마다 두 배씩 증가한다. (24개월마다로 증가). 비교적 짧은 시간마다 2배씩 증가한다. 그만큼 발전 속도가 빠르다는 것을 얘기함.

컴퓨터는 물론이고 모든 전자기기는 시간이 지나면 구형이 된다. 발전속도가 빠르니 그 발전 속도에 맞는 소프트웨어, 기능이 생기고 기기를 바꾸게 된다.

황의 법칙(황창규의 법칙) - 메모리 반도체의 집적도가 1년에 두 배씩 증가 (삼성전자의 예시). 발전속도가 더 빨라짐.

메트칼프의 법칙 - "네트워크의 가치가 기하급수적으로 증가한다." 를 인터넷에 적용하면 인터넷의 가치는 이용자수의 제곱에 비례한다. (N명의 사용자끼리 서로 링크한다 가정할 때 생기는 네트워크는 $N*(N-1)/2$ 이므로 N^2 이라 할 수 있다)

2. 망중립성을 둘러싼 갈등의 원인은 무엇인가?

기관망을 건설하거나 소유한 기업에서 특정 콘텐츠에게 혜택 / 불이익을 줘서는 안된다는 것이 망중립성이다. 통신망 소유자들과 콘텐츠 사업자들의 이해관계의 충돌이다. 통신망 소유자들의 입장에서선 자신이 만들어 놓은 통신망을 콘텐츠 사업자들이 무임승차를 하는 입장이기 때문이다.

3. 좋은 인터넷 콘텐츠를 구성하기 위한 조건에는 어떤 것이 있는가?

지속적으로 업데이트되는 콘텐츠, 에피소드 형태의 짧은 스토리텔링, 상호작용적 기능 - 하이퍼텍스트.. , 개인화되는 콘텐츠, 시선을 끄는 색과 레이아웃, (좋은 디자인, 유용성 - 시선(시각적)활용), 콘테스트와 경품과 같은 미끼를 사용한 콘텐츠