

9장 주관식

1. 멀티미디어란 무엇인가? 또 멀티미디어의 사용이 점차 확대되는 이유는 무엇인가?
- 멀티미디어란 미디어에 여러 개라는 뜻을 가진 접두어인 멀티를 붙인 말로 여러 종류의 미디어를 이용하여 정보를 표현하는 수단을 의미하며,
우리말로 다중 매체라고도 합니다. 인터넷의 확산으로 다양한 형태의 쌍방향 멀티미디어 정보 서비스가 개발되고 있습니다.

2. 멀티미디어 활용에서 쌍방향성이 적용되는 예를 몇 가지 들고 간단히 설명하시오.
- e-메일, 정보 검색 처리 등 멀티미디어를 사용하기 위해 하나의 시스템을 사용해야 하며, 시스템을 사용해 정보를 얻을 수 있어야 합니다.

3. 멀티미디어 기술의 발전 동향과 관련하여 최근에 주목받고 있는 멀티미디어 기기들은 무엇이며, 각각의 특징이 무엇인지를 설명하시오.
- 디지털 TV : 고화질을 중심으로 한 디지털 HDTV와 인터넷 등 네트워크 통신 기능이 통합되었습니다.

우리나라를 비롯한 서유럽 및 일본 등 선진 국가들은 2012년을 전후로 디지털로 전환하였으며, 대부분의 국가에서 2015년까지 디지털 TV로 바꾸었습니다.

5. 인터넷에서 VOD 서비스를 하는 사이트들을 알아보고 화질과 음질 면에서 평하시오.
- 넷플릭스, 화질과 음질 모두 전송속도에 따라 달라지지만 대체로 매우 좋습니다.

6. 모바일 게임이 무엇인가? 그 의미를 설명하고, 그 예를 몇 가지 드시오
- 모바일 게임은 스마트폰과 같은 모바일 기기를 통해 즐길 수 있는 게임을 두루 이르는 말입니다. 바운스볼, 드래곤플라이트 등이 있습니다.

7. 원격 의료 서비스란 무엇이며 그 문제점은 무엇인가?
- 원격 의료 서비스는 멀티미디어 통신을 이용하여 가능합니다. 인터넷을 통해 멀리 떨어져 있는 의사와 환자 간의 영상을 통한 영상진료를 보여줍니다.

8. 멀티미디어 콘텐츠란 무엇인가? 그 의미를 설명하시오.
- 멀티미디어 콘텐츠란 정보 콘텐츠 중에서 디지털화하여 컴퓨터 등 정보 기기용으로 생산, 유통, 소비되는 정보 콘텐츠 및 정보통신망이나 방송망을 통해 송수신되는 정보 콘텐츠를 통칭합니다.

9. 멀티미디어의 기타 응용 분야들의 예를 몇 가지 나열하시오.
- CD-ROM 타이틀의 개발, 전자 출판, 키오스크, 훈련, 교육 등

10. 다음의 용어들을 설명하시오.

1) 디지털 서적

- PC 등 멀티미디어 기기에서 활용되는 백과사전, 전문사전, 전자책 등 지식전달을 위한 콘텐츠

2) 디지털 캐릭터

- 상품화를 목적으로 디지털화 된 2,3차원 형상 모델 및 성격부여 요소 모델

11. 전자상거래의 장점들을 기업과 소비자의 측면에서 각각 말하시오

기업)

- 최소의 인원과 최저의 비용으로 운영할 수 있다.
- 유통 단계의 축소로 가격 경쟁력을 확보할 수 있다.

소비자)

- 매장의 나가지 않고도 컴퓨터 앞에 앉아서 상품을 구매할 수 있다.
- 언제든지 편리한 시간에 상품을 구매할 수 있다.

12. 다음 용어의 개념을 간략히 설명하시오.

EDI) 무역이나 유통 등의 상거래에 필요한 문서를 서로 합의된 표준을 사용하여 전자적으로 교환하는 것을 말한다.

CALS) 광속 거래 개념인 광속과 같이 빠른 전자거래의 개념으로 이용되고 있다.

ERP) 시간과 공간에 구애받지 않고 회사 내의 모든 정보를 통합 관리하여 경영에 이용하는 시스템이다.

SCM) 정보통신 기술을 활용하여 제조와 물류, 유통 업체의 상품 흐름을 한눈에 파악할 수 있도록 하는 유통 총공급망 관리이다.