

한국정보통신기술협회(TTA)

정보통신용어표준화위원회

제 2017-1 차 정기회의 채택 용어 (26 어)

정보통신용어사전 <http://terms.tta.or.kr>

terms@tta.or.kr

2017-04-21



한국정보통신기술협회
Telecommunications Technology Association

본 자료는 정부 기금 사업의 일환으로 발간된 자료입니다. 본 자료의 무단 복제를 금하며, 내용을 인용할 시에는 반드시 정부 기금 사업의 결과임을 밝혀야 합니다

용어 목차

1. 지능정보기술, 知能情報技術	3
2. 디지털 전환, -轉換, Digital Transformation, DX.....	3
3. 개인정보보호 규정, 個人情報保護規程, General Data Protection Regulation, GDPR.....	4
4. 데이터 이동 권리, -異動權利, the right to data portability.....	4
5. 모바일 기기 기본 보호프로파일, -器機基本保護-, Mobile Device Fundamentals Protection Profile, MDFPP,	5
6. 트러스트존 기술, -技術, TrustZone technology	5
7. 독싱, doxing	6
8. 독스웨어, doxware	6
9. 엔알, New Radio, NR	7
10. 촉각 인터넷, 觸覺-, Tactile Internet	7
11. 최고 전송 속도, 最高電送速度, Peak Data Rate, PDR	8
12. 사용자 체감 전송 속도, 使用者體感電送速度, user experienced data rate.....	8
13. 무선 프로그래밍 갱신, 無線-更新, Over-The-Air programming, OTA	8
14. 실감형 가상 현실, 實感型假想現實, Immersive Virtual Reality, Immersive VR	9
15. 에이티에스시 3.0, Advanced Television Systems Committee standard 3.0 version, ATSC 3.0	9
16. 루트, Real-time Object delivery over Unidirectional Transport, ROUTE.....	10
17. 전자 서비스 안내, 電子-案内, Electronic Service Guide, ESG	10
18. 로봇 3 원칙, -三原則, Three Laws of Robotics.....	11
19. 소셜 로봇, Social Robot	11
20. 에이비 테스트, A/B testing	12
21. 스마트폰 좀비, smartphone zombie	12
22. 간편 결제 서비스, 簡便決濟-, Simple Payment Service.....	13
23. 대화형 상거래, 對話型商去來, Conversational Commerce	13
24. 데이터 최고 책임자, -最高責任者, Chief Data Officer, CDO	14
25. 데이터 통합 관리, -統合管理, Data Governance	14
26. 대규모 다중 접속 온라인 역할 게임, 大規模多衆接續-役割-, Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, MMORPG.....	15

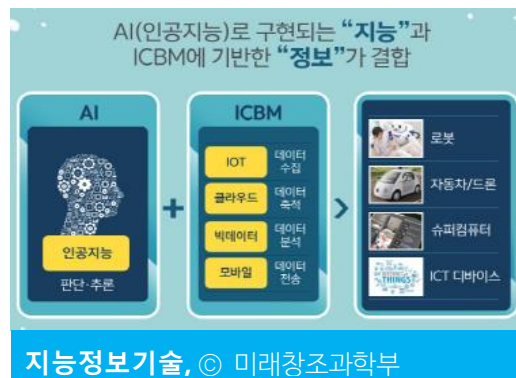
지능정보기술, 知能情報技術

인간의 인지, 학습, 추론 등 고차원적 정보 처리 활동을 ICT 기반으로 구현하는 기술.

인공 지능(AI)에 데이터 활용 기술인 사물 인터넷(IoT), 빅데이터(Big data), 클라우드(Cloud), 모바일(Mobile)이 결합되어 AI+ICBM으로 표현된다.

사물 인터넷과 모바일로 각종 정보를 수집하고 실시간으로 전달하며, 빅데이터와 클라우드를 통해 정보를 효율적으로 분석·처리하고 저장한다.

지능정보기술은 다양한 제품과 서비스를 지능화하여(예: 자율 주행 자동차, 지능형 로봇 등) 제 4차 산업혁명의 원동력이 된다.



디지털 전환, -轉換, Digital Transformation, DX

(동의어) 디지털 트랜스포메이션

디지털 기술을 사회 전반에 적용하여 전통적인 사회 구조를 혁신시키는 것.

일반적으로 기업에서 사물 인터넷(IoT), 클라우드 컴퓨팅, 인공지능(AI), 빅데이터 솔루션 등 정보통신기술(ICT)을 플랫폼으로 구축·활용하여 기존 전통적인 운영 방식과 서비스 등을 혁신하는 것을 의미한다.

IBM 기업가치연구소의 보고서(2011)는 ‘기업이 디지털과 물리적인 요소들을 통합하여 비즈니스 모델을 변화시키고, 산업에 새로운 방향을 정립하는 전략’이라고 정의하고 있다.

디지털 전환(digital transformation)을 위해서는 아날로그 형태를 디지털 형태로 변환하는 ‘전산화(digitization)’ 단계와 산업에 정보통신기술을 활용하는 ‘디지털화(digitalization)’ 단계를 거쳐야 한다.

디지털 전환을 추진한 사례로, 제너럴 일렉트릭(GE)의 산업 인터넷용 소프트웨어 플랫폼 프레딕스(Predix™), 모바일앱으로 매장 주문과 결제를 할 수 있는 스타벅스의 ‘사이렌오더 서비스’ 등이 있다. 성공적인 디지털 전환을 통해 제 4차 산업혁명이 실현된다.

[정보보호]

개인정보보호 규정, 個人情報保護規程, General Data Protection Regulation, GDPR

유럽 의회에서 유럽 시민들의 개인정보 보호를 강화하기 위해 만든 통합 규정.

2016 년 유럽 의회에서 공표되었으며(Regulation(EU) 2016/679), 약 2 년 간의 유예 기간을 갖은 후 2018 년 5 월 25 일부터 EU 각 회원국에서 시행된다. 유럽 연합(EU)의 시민의 데이터를 활용하는 경우 GDPR 을 준수해야 한다.

GDPR 의 주요 항목은, 사용자가 본인의 데이터 처리 관련 사항을 제공 받을 권리(the right to be informed), 열람 요청 권리(the right of access), 정정 요청 권리(the right to rectification), 삭제 요청 권리(the right to erasure), 처리 제한 요청 권리(the right to restrict processing), 데이터 이동 권리(the right to data portability), 처리 거부 요청 권리(the right to object), 개인정보의 자동 프로파일링 및 활용에 대한 결정 권리(rights in relation to automated decision making and profiling) 등이다.

이 중, 삭제 요청 권리(the right to erasure)는 기존 GDPR 초안의 잊힐 권리(the right to forgotten)에서 명칭이 바뀌었다. 개인정보의 자동 프로파일링 및 활용에 대한 결정 권리(rights in relation to automated decision making and profiling)는 마케팅의 일환으로 개인의 직업, 취미, 위치 등이 자동 수집·처리되어 활용되는 경우에 대해 데이터 주체자인 사용자에게 고지, 활용 여부 결정 및 거부할 수 있는 권리 등에 대한 것이다.

데이터 이동 권리, -異動權利, the right to data portability

정보 이동 권리, 사용자가 이용 중인 서비스에서 자신의 개인 데이터를 다른 곳으로 이동할 권리.

데이터 이동 권리는 특정인에 의한 사용자 개인정보의 독점 사용 또는 사용자의 동의 없는 무단 사용 등으로부터 정보 주체를 보호하기 위함이다.

사용자는 현재 이용하는 서비스에서 자신의 메일 정보, 사진 등의 개인 데이터를 다른 서비스로 복사, 이동, 전달을 쉽게 할 수 있어야 한다.

2016 년 유럽 의회에서 유럽 시민들의 개인정보 보호를 강화하기 위해 만든 개인정보보호규정(GDPR: General Data Protection Regulation) 항목 중 하나이다. GDPR 은 2018 년 5 월 25 일부터 EU 회원국에서 시행된다.



모바일 기기 기본 보호프로파일, -器機基本保護-, Mobile Device

Fundamentals Protection Profile, MDFPP,

(동의어) 모바일 기기 공통 보호프로파일

국제 공통평가기준(CC: Common Criteria)을 준용하여 모바일 기기에 대한 보안 인증 요구 사항을 기술한 국제 표준.

스마트폰, 태블릿 PC 등 모바일 기기 보안의 핵심이 되는 키 관리(key management), 암호 모듈, 기기 암호화, 와이파이(Wi-Fi) 보안, 화면 잠금(screen lock) 및 단말 관리 등에 대해 80 여 개의 보안 요구 사항을 기술한다.

2013년 10월 모바일 기기의 국제 보안 인증을 위해 미국 국가정보보증협회(NIAP: National Information Assurance Partnership) 주도로 영국, 캐나다 등의 정부기관과 삼성전자, 애플(Apple), 마이크로소프트(Microsoft), 블랙베리(Blackberry), 모토로라(Motorola) 등 글로벌 기업이 함께 만들었다.

※ 미국 국가정보보증협회(NIAP)는 1997년 미국 국립표준기술연구소(NIST)와 국가안보국(NSA) 주관으로 설립한 공통평가기준(CC) 인증기관이다.

트러스트존 기술, -技術, TrustZone technology

프로세서(processor) 안에 독립적인 보안 구역을 따로 두어 중요한 정보를 보호하는 하드웨어 기반의 보안 기술.

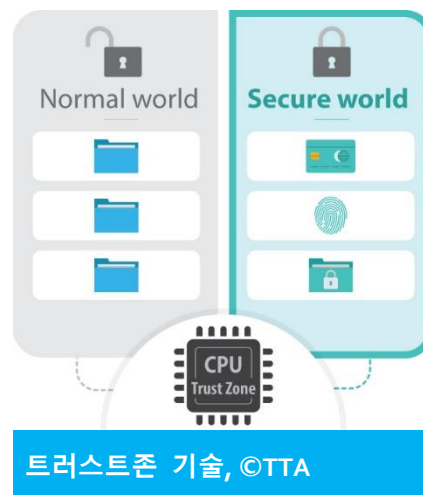
암(ARM: Advanced RISC Machine)사에서 개발하였다(ARM® TrustZone®).

트러스트존(TrustZone) 기술은 하드웨어에서 직접 실행되며 하나의 CPU를 2개의 가상 공간, 즉 일반 구역(normal world)과 보안 구역(secure world)으로 분할하여 관리한다.

보안이 필요하지 않은 작업은 일반 구역에서 실행되고, 보안이 필요한 작업은 보안 구역에서 실행된다.

모바일 프로세서(AP), 컴퓨터 중앙 처리 장치(CPU)에 트러스트존 기술을 적용하여 스마트폰이나 태블릿 PC, 컴퓨터 등에 저장된 결제, 인증서, 회사 기밀정보 등 중요한 정보와 응용 프로그램을 외부 공격에 노출하지 않고 운영 체제(OS) 수준에서 안전하게 보호할 수 있다.

모바일 신뢰 보안 모듈(MTM: Mobile Trusted Module)은 별도의 보안 칩이 필요한 반면, 트러스트존 기술은 모바일 프로세서에 보안 기술을 적용한다.



독싱, doxing

해킹한 정보를 온라인에 공개하는 행위.

독싱(doxing)은 ‘dropping docs’(문서를 떨어뜨리다)에서 파생된 신조어로 특정인의 이름, 주소, 전화번호, 사진 등 사적인 정보를 뒷조사하여 다른 사람에게 누설하는 것을 내포한다.

특정 개인이나 조직이 주로 공격 대상이 되며, 이메일, 블로그, 온라인 게임, 누리소통망(SNS) 등에서 개인정보를 해킹한다.



독싱, ©TTA

독스웨어, doxware

개인에게 피해를 줄 수 있는 파일이나 정보를 미끼로 금전을 요구하는 악성코드.

독스웨어는 해킹한 개인정보를 온라인에 공개하는 것을 의미하는 ‘독싱(doxing)’과 이를 이용하여 금전적 이득을 취하는 ‘랜섬웨어(ransomware)’를 합친 용어이다.

일반 랜섬웨어(ransomware) 공격은 대상자의 컴퓨터 파일들을 암호화하여 금전을 요구하는 것으로 사용자는 공격자에게 대가를 지불하는 대신 컴퓨터를 포맷하여 해결할 수 있다.

그러나 독스웨어 공격은 대상자의 컴퓨터 파일들을 암호화만 하는 것이 아니라 대화 기록, 사진, 고객 정보 등 민감한 정보를 공격자의 시스템에 옮겨 공개함으로써 사용자가 자신의 컴퓨터를 포맷하는 것으로는 해결을 못하게 한다. 따라서 사용자는 공격자의 요구대로 따르게 된다.



독스웨어, ©TTA

엔알, New Radio, NR

3GPP에서 만든 용어로 5세대(5G) 이동통신을 구현하기 위한 새로운 무선 접속 기술.

5G NR 용어는 2016년 12월 비엔나에서 개최된 3GPP 제 74차 기술총회(TSG: Technical Specification Group)에서 정의되었다. LTE 무선 접속 기술은 E-UTRA(evolved UMTS Terrestrial Radio Access)라 한다(아래 표 참고).

4G(LTE-Advanced)보다 향상된 5G 서비스를 제공하기 위한 주요 요건(usage scenario)으로 높은 전송 속도와 대용량을 지원하는 초광대역 이동 통신(eMBB: enhanced Mobile Broadband), 종단 간 데이터 전송에 대한 높은 신뢰도와 짧은 전달 시간을 보장하는 URLLC(Ultra Reliable and Low Latency Communications), 대규모의 사물 통신을 지원하는 mMTC(massive Machine Type Communications) 등이 제시된다.

5G가 실현되면 달리는 고속 열차 안에서 많은 사람들이 동시에 360도 동영상, 스포츠 생중계 등 대용량의 콘텐츠를 끊김 없이 초고화질의 스트리밍 서비스를 받을 수 있다.

국제 전기 통신 연합의 전파 통신국(ITU-R)에서는 IMT-2020을 5G 이동통신의 공식 명칭으로 사용하며, 3G는 IMT-2000, 4G는 IMT-Advanced이다. ITU-R은 IMT-2020 실현을 위해 외부 표준화 기구에서 후보 기술을 제안받아 표준화하는데, 3GPP에서는 5G NR의 요구사항, 구현 방법 등을 2020년까지 표준화를 완료하여 LTE 기술과 함께 제출할 예정이다.



3GPP	3GPP 일반 명칭	3GPP 무선접속기술	ITU 명칭
5G	5G	5G-NR	IMT-2020
4G	LTE-Advanced	E-UTRA	IMT-Advanced
3.9G	LTE	E-UTRA	
3G	WCDMA	UTRA	IMT-2000

5G 로고 및 명칭

촉각 인터넷, 觸覺-, Tactile Internet

사람의 촉각(촉감)이 느낄 만큼 정보를 매우 빠른 속도로 전송하는 인터넷 서비스.

사람의 오감 중 근육이 자극에 반응하는 시간은 약 1초, 귀가 느끼는 시간은 100ms, 눈이 반응하는 시간은 10ms, 그리고 촉각이 반응하는 시간은 1ms 정도이다.

ITU에서는 촉각 인터넷을 1ms의 초저지연(ultra-low latency)과 함께 인터넷의 이용 가용성, 신뢰성 그리고 보안 수준이 높은 서비스를 제공하는 인터넷으로 정의하였다(※ ITU-T Technology Watch Report (August 2014) - The Tactile Internet).

한편 IMT-2020(5G) 이동통신은 종단 간 1ms의 초저지연 시간에 정보 전달을 목표로 표준을 개발하고 있어 조만간 촉각 인터넷 서비스 시대가 도래할 것으로 예상된다.

최고 전송 속도, 最高電送速度, Peak Data Rate, PDR

이동 통신 단말기가 데이터를 전송할 수 있는 최고 속도.

3G(WCDMA) 망에서 최고 전송 속도는 14.4Mbps, 4G(LTE-Advanced) 망에서는 최대 1Gbps 이다.

ITU-R의 IMT-2020(5G) 성능 요구 사항 중 하나가 포함되었고, 최고 전송 속도(Peak Data Rate)는 하향 20Gbps, 상향 10 Gbps 수준으로 제시된다.

사용자 체감 전송 속도, 使用者體感電送速度, user experienced data rate

이동 통신망에서 사용자가 언제 어디서든 서비스 받을 수 있는 최소한의 데이터 전송 속도.

ITU-R의 IMT-2020(5G) 성능 요구 사항 중 하나이며, 개별 사용자가 체감하는 전송 속도(user experienced data rate)이다.

무선 프로그래밍 갱신, 無線-更新, Over-The-Air programming, OTA (동의어) 무선 프로그래밍 업데이트,

무선통신망에서 필요한 데이터를 무선 채널을 통해 해당 기기로 전송하여, 기기의 환경 설정, 소프트웨어 등을 갱신하는 방법.

OTA는 원격의 한 송신기에서 해당되는 기기 전부에 데이터를 전송하면, 각 기기에서 수신된 데이터를 사용하여 필요한 과정을 수행한다.

휴대폰, 셋톱박스, 와이파이(Wi-Fi) 기기, 기지국, 자동차 등 사용자 기기를 개별적으로 관리하지 않아도 된다. 거의 실시간으로 새로운 버전의 소프트웨어, 펌웨어 등을 갱신시켜 최신 상태로 유지할 수 있다.



무선 프로그래밍 갱신(OTA), ©TTA

[가상현실]

실감형 가상 현실, 實感型假想現實, Immersive Virtual Reality, Immersive VR

가상 현실(VR: Virtual Reality)에서 사용자의 몰입감을 증대시켜 주변 환경이 현실이라고 느낄 정도로 실감을 주는 것.

사용자는 시각, 청각, 촉각 등의 감각 요소를 통해 생생한 현실감을 느끼게 된다.

예로, 머리 착용 디스플레이(HMD: Head Mounted Display)를 이용하여 자동차 운전 시뮬레이션을 할 때 실감나는 주행 소음, 엔진 소리, 노면의 진동 등을 통해 실제 도로에서 주행하는 것과 같은 효과를 얻을 수 있다.

※ immersive 사전적 의미 (옥스포드 영어사전): (of a computer display or system) generating a three-dimensional image which appears to surround the user.

[방송/UHD]

에이티에스시 3.0, Advanced Television Systems Committee standard 3.0 version, ATSC 3.0

미국 디지털 TV 표준화 단체인 ATSC(Advanced Television Systems Committee)에서 제정한 지상파 초고선명(UHD: Ultra High-Definition) 방송 기술 표준.

고효율 코덱(CODEC), IP 기반의 방송 시스템, 유연하게 사용되는 RF 주파수 대역 등이 주요 특징이다.

핵심 기술로 고효율 비디오 코딩(HEVC: High Efficiency Video Coding), 3 차원 오디오(3D audio)/AC-4, 계층 분할 다중화(LDM: Layered Division Multiplexing) 기술, 그리고 IP 기반의 엠팩 미디어 전송(MMT: MPEG Media Transport)과 루트(ROUTE: Real-time Object delivery over Unidirectional Transport) 방식이 채택되었다.

변조 방식은 다치 변조인 4096-QAM(Quadrature Amplitude Modulation)을, 채널 코딩은 효율이 좋은 저밀도 패리티 검사 부호(LDPC: Low Density Parity Check code)를 채택하여 최대 57Mbps 까지 전송 용량을 제공한다.

우리나라는 지상파 초고선명 텔레비전(UHDTV) 방송 표준으로 ATSC 3.0 을 채택하여, 2017 년부터 본 방송 서비스를 실시한다.

※ 엠팩 미디어 전송(MMT): 기존 엠팩 전송 스트림(MPEG 2-TS)을 보완하여 인터넷에서도 사용이 가능한 전송 프로토콜.

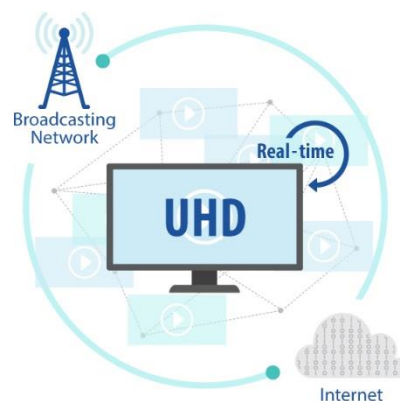
※ 루트(ROUTE): 방송망에서 IP 기반으로 실시간 방송 콘텐츠를 전송하기 위한 방송 전송 프로토콜.

루트, Real-time Object delivery over Unidirectional Transport, ROUTE

방송망 또는 인터넷에서 인터넷 프로토콜(IP) 기반으로 실시간 방송 콘텐츠를 전송하기 위한 규격.

방송망 또는 인터넷(광대역 통신망)을 통해 UHD 영상 콘텐츠를 시청자 TV 수상기에 실시간으로 전송하기 위해 사용된다. 방송망으로 전송되는 영상 파일의 형식은 인터넷으로 전송되는 파일 형식과 동일하다.

영상 파일 정보를 담고 있는 메타데이터는 HTTP 동적 적응 스트리밍(MPEG DASH: MPEG Dynamic Adaptive Streaming over HTTP)에서 정의하는 MPD(Media Presentation Description)를 공통적으로 사용하기 때문에 방송망과 인터넷 간의 높은 호환성을 보여준다.



루트(ROUTE), ©TTA

ROUTE 프로토콜은 IP 기반의 파일 또는 분할된 객체들을 실시간으로 전송할 수 있게 기존의 비실시간 파일 전송 프로토콜인 플루트(FLUTE: File Delivery over Unidirectional Transport)에서 확장되었다. 따라서 실시간 IP 기반 영상 콘텐츠뿐만 아니라 비실시간으로 전송되는 방송 전자 서비스 안내(ESG: Electronic Service Guide)와 같은 부가 콘텐츠를 방송망으로 전송한다.

ROUTE는 인터넷 환경에서도 멀티미디어 서비스를 제공하기 위해 개발된 엠팩 미디어 전송(MMT: MPEG Media Transport) 기술과 함께 미국 지상파 UHD 방송 기술 표준 ATSC 3.0의 핵심 전송 프로토콜 기술로 채택되었다. MMT는 기존의 방송 전송 표준인 엠팩 전송 스트림(MPEG 2-TS: MPEG Transport Stream)의 단점을 보완하여 인터넷망에서도 사용할 수 있도록 개발한 표준이라면, ROUTE는 기존 인터넷망에서 사용했던 전송 표준을 방송망에도 사용할 수 있도록 개선한 전송 표준이다.

전자 서비스 안내, 電子-案内, Electronic Service Guide, ESG

(동의어) 방송 정보 안내

초고선명(UHD) 방송에서 방송 프로그램 정보를 안내하는 부가 서비스.

기존 디지털 텔레비전(DTV)의 전자 프로그램 안내(EPG: Electronic Program Guide)는 텍스트 기반의 간단한 방송 프로그램 정보만을 제공하지만, ESG는 텍스트 정보 외에 이미지, 동영상, 애플리케이션 등 다양한 서비스를 제공한다. UHD 방송이 방송망과 인터넷을 동시에 사용하여 다양한 형태의 방송 서비스가 가능해진 덕분이다. 시청자는 현재 시청하는 채널의 방송 시간, 방송 프로그램의 상세 줄거리, 지난 회 방송이나 예고편 영상 등도 쉽게 찾아볼 수 있다. ESG는 지상파 UHD 방송 기술 표준인 ATSC 3.0에 포함되어 있다.



전자 서비스 안내(ESG), ©TTA

로봇 3 원칙, -三原則, Three Laws of Robotics

로봇은 인간에게 해를 끼치지 않아야 하고 인간의 명령에 복종해야 하면서 로봇 자신의 존재를 보호하는 로봇 안전 준칙.

1942년 아이작 아시모프(Isaac Asimov)의 공상 과학 소설

'런어라운드(Runaround)'에서 처음 언급되었으며, 로봇이 따라야 할 세 가지 원칙은 다음과 같다.

첫째, 로봇은 인간에게 해를 가하거나, 혹은 행동을 하지 않음으로써 인간에게 해를 끼치지 않는다.

둘째, 로봇은 첫 번째 원칙에 위배되지 않는 한 인간이 내리는 명령에 복종해야 한다.

셋째, 로봇은 첫 번째와 두 번째 원칙을 위배하지 않는 선에서 로봇 자신의 존재를 보호해야 한다.

1985년에 아시모프는 위 3대 원칙에 인류 집단 안전을 위해 0 번째 법칙으로 '로봇은 인류에게 해를 가하거나, 해를 끼치는 행동을 하지 않음으로써 인류에게 해를 끼치지 않는다'를 추가하였다.

※ 우리나라 '지능형 로봇 개발 및 보급 촉진법'에는 '지능형 로봇 윤리헌장'이 다음과 같이 정의되어 있다. '지능형 로봇의 기능과 지능이 발전함에 따라 발생할 수 있는 사회질서의 파괴 등 각종 폐해를 방지하여 지능형 로봇이 인간의 삶의 질 향상에 이바지할 수 있도록 지능형 로봇의 개발 · 제조 및 사용에 관계하는 자에 대한 행동지침을 정한 것을 말한다.'

소셜 로봇, Social Robot

감성 로봇, 언어, 몸짓 등 사회적 행동으로 사람과 교감하고 상호 작용하는 자율 로봇. 산업용 로봇이나 서비스 로봇과 같이 사람을 위해 물리적인 일을 하는 대신 사람처럼 대화를 하고 감성적인 몸짓으로 사람과 정서적으로 소통한다.

인공지능(AI), 빅데이터, 사물인터넷(IoT), 클라우드 컴퓨팅(Cloud Computing) 등 기술이 융합되어 사람의 말을 이해하고 카메라를 통해 얼굴을 살펴보고 심리 상태를 분석하여 대화를 하고 감정 표현을 하는 등 적절한 대응을 한다.

인간과 공생을 위해서는 윤리적 논의와 제도적 개선이 요구된다.

상업용 소셜 로봇 예로, 개인 비서처럼 사람과 소통하는 지보(JIBO), 사람의 감정 상태를 파악하는 페퍼(Pepper) 등이 있다.



소셜 로봇, ©TTA

[웹 / 마케팅]

에이비 테스트, A/B testing

디지털 마케팅에서 두 가지 이상의 시안 중 최적안을 선정하기 위해 시험하는 방법. 일반적으로 웹페이지나 앱 개선 시 사용자 인터페이스(UI/UX)를 최적화하기 위해, 실사용자들을 두 집단으로 나누어 기존의 웹페이지 디자인 A안과 새로 개선된 B안을 각각 랜덤으로 보여준 후, A와 B 중 선호도가 높게 나온 쪽으로 결정한다.

A/B 테스트는 단순히 선호도 조사이기 때문에 쉽고 직관적이지만, 사용자가 어떤 부분을 왜 선호하는지와 같은 심층 조사를 할 수 없다.



[기타 / 시사]

스마트폰 좀비, smartphone zombie

스몸비, 스마트폰 화면을 들여다보느라 길거리에서 고개를 숙이고 걷는 사람을 낚 빠진 시체 걸음걸이에 빗대어 일컫는 말.

스마트폰(smartphone)’과 ‘좀비(zombie)’를 합성하여 ‘스몸비(smombie)’라고도 한다. 스마트폰 좀비(또는 스몸비)는 2015년 독일에서 처음 사용되었으며, 스마트폰에 지나치게 매인 세태를 풍자했다.

특히 스마트폰 화면에 눈길을 빼앗긴 탓에 자동차에 치이는 사고가 잦아 문제가 됐다. 서울시와 경찰청이 2016년 6월 시민이 많이 오가는 시청, 연세대, 홍익대, 강남역, 잠실역 길바닥에 걸어가며 스마트폰을 보면 위험하다는 내용을 담은 교통안전표지를 설치해 눈길을 모았다.



간편 결제 서비스, 簡便決済-, Simple Payment Service

온라인과 오프라인 상거래에서 빠르고 간편하게 결제하는 전자 결제 서비스.

스마트폰, 스마트워치 등 기기에 저장된 생체 정보, 신용 카드 정보 등을 이용하여 바로 결제되기 때문에 추가적인 인증 수단이 필요하지 않다.

간편 결제 서비스를 위해 지문, 홍채, 손바닥 정맥 등 생체 정보를 이용한 생체 인식 결제, 근거리 무선 통신(NFC) 방식, QR 코드 방식, 마그네틱 안전 전송(MST) 방식, 일회용 가상 카드번호를 활용하는 앱 카드 결제 방식 등이 이용된다.

간편 결제 서비스는 이용자들이 안전하고 쉽고 빠르게 이용할 수 있도록 높은 보안성과 간단한 사용자 인터페이스(UI)를 제공한다.

대표적인 예로, 온라인 기반의 네이버페이코(PAYCO)와 카카오페이(kakaopay), 신용카드 기반의 삼성페이(Samsung Pay) 등이 있다.



간편 결제 서비스, ©TTA

대화형 상거래, 對話型商去來, Conversational Commerce

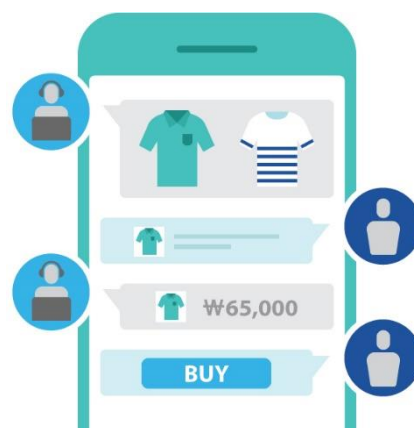
대화형 커머스, 메신저로 대화하며 쇼핑을 하는 전자상거래.

일상에서 의사소통 수단으로 PC 나 스마트폰에서 메신저가 많이 이용된다. 이 점에 착안하여 전자상거래에 메신저가 활용되게 되었다. 메신저는 로봇이 실시간 대응해주는 챗봇(chatbot)이다. 챗봇은 인공지능(AI) 기술이 반영된 소프트웨어 로봇으로 사람의 자연어를 이해하고, 자연어로 대답을 하기도 한다.

대화형 커머스 챗봇은 고객과 일대일로 신속하고 친숙하게 메시지 또는 음성(voice)으로 쇼핑 정보를 주고받으며, 고객 맞춤 서비스를 제공한다.

따라서 소비자는 쇼핑 웹사이트를 방문하는 대신 카카오톡, 라인(LINE), 위챗(WeChat), 페이스북 메신저 등의 메신저로 상품 구매, 결제, 배송 확인 등을 할 수 있다.

아마존(Amazon), 이베이(eBay), 11 번가 등 많은 유통업체들이 대화형 커머스를 활용한다.



대화형 상거래, ©TTA

데이터 최고 책임자, -最高責任者, Chief Data Officer, CDO

기업에서 가치를 창출할 수 있는 양질의 데이터를 발굴하여 기업 자산으로 관리하고 활용할 수 있도록 데이터 통합 관리(data governance)를 총괄 담당하는 최고 임원.

기존 최고 정보 책임자(CIO: Chief Information Officer)와의 차이점은 CIO는 정보 시스템을 중심으로 정보 자원을 관리하고 비즈니스 활동을 하는 반면, 데이터 최고 책임자(CDO)는 방대한 빅데이터를 분석하고 비즈니스 전략에 맞는 데이터를 설계하는 등 데이터를 중심으로 비즈니스 활동을 한다. 또한 최신 정보통신기술(ICT) 기반으로 데이터를 전략적으로 활용할 수 있는 비즈니스 모델을 개발하여 이익 창출에 기여한다.

CDO 직책은 2000년대 초반 비자(Visa), 캐피털원(Capital One) 미국 금융기관 등에서 생기기 시작했다. 이후 데이터양이 급격히 많아지고 중요성이 부각되면서 은행, 보험 회사, 공공기관 등에서 고객 정보, 기업 위기 관리 등을 위해 CDO를 임명하여 활용하고 있다. CDO는 조직에 따라 최고 경영 책임자(CEO) 직속 또는 최고 정보 책임자(CIO), 재무 담당 최고 책임자(CFO) 등의 직속으로 배치되어 있다.



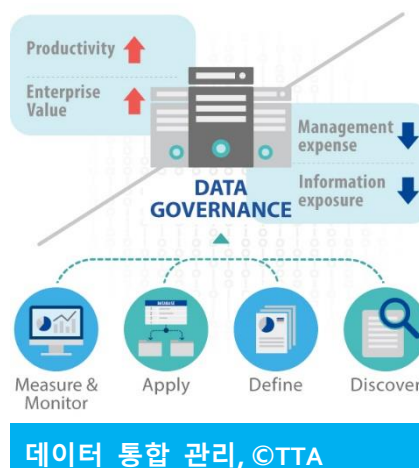
데이터 통합 관리, -統合管理, Data Governance

데이터 거버넌스, 기업에서 가치 있는 양질의 데이터를 지속적으로 발굴·관리하여 비즈니스 자산으로 활용하기 위한 데이터 통합 관리 체계.

ICT 발전에 따라 기업 내 데이터양이 급증하고 정보 시스템도 분산되면서 데이터가 효과적으로 통합 관리되지 않아 사용되지 않는 다크 데이터가 많아졌다.

데이터 관리 소홀로 인한 정보 노출과 관리 비용을 줄이고, 고품질의 데이터를 발굴하여 기업의 가치 창출에 기여하기 위해서는 전사적으로 데이터를 관리하고 통제할 거버넌스가 필요하다.

데이터 웨어하우스(data warehouse)와 같은 중앙 집중식의 시스템을 활용하여 분산된 데이터 및 정보 시스템을 연결하고 통합하여 데이터의 중복을 제거하고 양질의 데이터로 유지 관리가 수행될 수 있다. 이 외에, 기존 정보 관리(MDM: Master Data Management), 빅데이터, 클라우드 컴퓨팅 솔루션 등이 사용된다.



[게임]

대규모 다중 접속 온라인 역할 게임, 大規模多衆接續-役割-, Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, MMORPG

(동의어) 대규모 다중 사용자 온라인 롤플레이밍 게임

수백 또는 수천 명 이상이 동시에 같은 게임에 접속하여 각자 맡은 등장인물의 역할을 수행하고 서로 협업하며 즐기는 온라인 게임. MMORPG는 대규모 다중 이용자(MMO)와 역할 게임(RPG)의 합성어로, RPG와의 차이점은 수백, 수천 또는 수만 명의 이용자들이 동시에 게임에 접속할 수 있는 대규모 온라인 RPG를 뜻한다.

한 게임 안에서 수백, 수천 명의 플레이어들이 서로 등장 인물(캐릭터)을 맡아 역할을 수행하면서, 다른 플레이어들과 정보를 공유하고 함께 집단 전투 활동 등을 하면서 성취감, 동질감, 소속감 등을 갖는다.

MMORPG에서는 이용자가 게임에 접속하는 것에 상관없이 현실과 같이 게임은 계속 진행된다. 즉, 이용자가 다시 게임에 접속하면 종료한 시점에서 시작하지 못한다.

1996년 넥슨(NEXON)사의 '바람의 나라', 미국 오리진 시스템즈(Origin Systems)의 '울티마 온라인' 게임 등으로 그래픽스 기반 MMORPG의 대중화가 시작되었다. 이후 초고속 인터넷이 보급되면서 엔씨소프트의 리니지(1998년), 소니온라인엔터테인먼트의 에버퀘스트(1999년), 블리자드 엔터테인먼트의 월드 오브 워크래프트(2004년 출시) 등의 세계적인 흥행으로 게임의 주류로 자리잡게 되었다.

4G 이동통신(IMT-Advanced), 와이파이(Wi-Fi) 등 기술 발전으로 데이터 사용 한도가 커지고 속도가 빨라지면서 모바일 MMORPG의 이용이 증가되었다.



대규모 다중 접속 온라인 역할 게임, ©TTA